

超维度逃离！

一场为 5 级冒险者准备的短篇遭遇

冒险者们意外的进入了诸如次元袋等超维度空间！在与其他游荡在超维度空间中的事物接触后，他们将会了解到自己被困在了其中，而在他们逃离的时候，整个超维度国度将被怪物毁灭，他们需要拯救超维度空间，当然这也是为了拯救自己

故事背景：**袋中怪人**作为都市传说被大众所流传，而事实上他也真正存在，迷失在超维度空间的他一直以来都在寻找逃离这里的方法，直到他在散塔林会遗失的次元袋中发现了一颗破碎孤晶，其内部蕴含的传送能量让他本能的利用宝石来为自己创造逃离出去的通道，但是当他开始使用宝石的力量之时，超维度空间也将被毁灭。

超维度空间：超维度空间如同一个球体，任何创造次元空间的效果实际上都在球体的表面塌陷一个凹陷，并用星界银线将它固定，而当这个次元空间无法支撑、或与外界永远失去通路之时，它就会内凹成一个新的气泡荡在超维度空间的内部，不同气泡在相互接轨的时候可能会融合，也可能短暂的相接后就分开。超维度空间的内部则具有不断延伸的特性，而处于超维度空间内部的事物，也都会在古怪力量的影响下而成为超维度本身的一部分，袋中怪人就是其中之一。

超维度空间存在三种超维度气泡：

1、外气泡：如半位面、**次元袋**、**次元洞**，一般见于超维度空间外侧凹陷，由星界银线固定形状和大小，气泡是不透明的，从外气泡看不到气泡之外的情况。

2、内气泡：一般见于超维度空间内侧气泡，形状和大小并不固定，容易发生形变。内气泡的壁膜由于膨胀的原因，一般是半透明的，可以勉强看到外面的情况。

3、特殊气泡*：荷里米昂研究的可以接入所有超维度气泡的特殊气泡

关于袋中怪人：袋中怪人是个都市传说，它讲到一个为了逃离灾难而抛弃自己的队伍躲到次元袋里的冒险者。然而，当试图离开的时候，他却在不断扩展的超维度空间中迷失了方向。久而久之，存在于袋中空间的古怪力量将冒险者转变为了一个怪物。现在，每到夜晚，袋中怪人便会从一个随机的次元袋中溜出来。如果他找不到自己的家，便会把一个人拖进次元袋里，留下一些来自他满是废弃垃圾的王国中的饰品。有人说，如果你对着一个打开的次元袋说话的声音太大，或者在向一个魔法储藏空间中低语三声“跟我来”，袋中怪人便会找上你。而在本次冒险中的袋中怪人永远无法从超维度空间逃脱，甚至逃出超维度空间已经成为了他的执念，以至于在他被古怪力量分解之后仍然为之努力。

关于破碎孤晶：很久以前，有人把一个装满珠宝的次元袋扔进了一个次元洞里，创造了一个通往星界界面的爆炸传送门。袋子里的一颗玛瑙吸收了传送门的挥发能量，成为了这次冒险中的破碎孤晶。虽然角色从来没有机会使用超维度空间的破碎孤晶的力量，但仍然其他类似的物品散落在多元宇宙中，等待着被发现。

边栏：

1、隐藏倒计时：在冒险者探索的过程中，袋中怪人也在执行他的计划，他们会听见诸如泡泡破裂的声音，以及刚刚接入的次元惊鸿一瞥便破碎了的光景。过小的内气泡在这个过程中就被毁灭了，而大气泡则会自发的融合在一起避免被摧毁，这也是冒险者不断和各个超维度空间相连的原因。

2、无法逃离：冒险者所在的内气泡可以和外气泡相邻，可以看到对面但无法穿越过去，以暗示冒险者以无法逃离超维度国度。（外气泡可以选择你和 pl 都了解的次元袋的故事，你们在次元袋里面放过什么奇怪的东西呢）

3、气泡膨胀：当一个外气泡转变为内气泡之时，由于没有了星界银线的束缚，气泡的大小和形状会发生变化，这也是冒险者们来到自己次元袋中后发现空间变大了的原因。

引子：当冒险者们使用次元袋的时候，意外地发现放置在次元袋中的物品被锁定了，导致他们没有办法拿出所需的物品，而次元袋内也被一片迷雾所遮挡了视线，就在他们一筹莫展之际，迷雾蔓延出来将他们卷入了次元袋的内部空间。亦或者冒险者们在先前的故事中已经处于次元袋、巨灵邪术师的瓶中、某个半位面或者任何与超维度空间有关的地点，如此只需让迷雾缓慢升起，并如常开始进行超维度冒险。

H1：超维的我

这里是冒险者自己的次元袋，里面的物品安然无恙的躺在原地，但值得注意的是当冒险者们跌入次元袋空间的时候，出口已经被关闭并消失了，留给他们的时间并不多，因为次元袋里没有足够的空气，除非他们不需要呼吸或者屏息。这里的空间由于膨胀的原因已经变成了一个 10*15*5 尺的矩形空间。

在接入 H2 之前可以多次接入破碎次元，来暗示空间的不稳定。

H2：超维散塔林

这里是一个遗弃的冒险者次元袋，里面存放着一些魔法物品，但没有足够冒险者呼吸的空气。投掷一次战利品表来决定这里有什么宝藏。

在这里可以看见一些被翻找的痕迹，放置破碎孤晶的盒子被打翻在地。留下一张关于破碎孤晶不好找，按时交货的字条以及散塔林会的飞蛇标记。

H3：超维度花园

这里是一个次元花园，种植着一颗大树，具有完整的生态循环，树枝被施展了**不灭明焰**，一对侏儒夫妻住在这里，他们为了躲避一场灾难而躲了进来，这里是丈夫花费毕生心血研究的次元花园，而妻子已经对这样的生活感到厌烦，但丈夫却仍乐在其中，今天是他们结婚 77 周年的纪念日，而丈夫却完全忘记了这回事儿，他在担心自己的植株由于没有足够的养料和分解者而生病。

丈夫喜宝是一位**德鲁伊**，靠**神梅术**、**造水术**就可以维持生活。妻子扎娜是一位**密探**。他们已经在这里生活了一个月，平时靠着偶然接入的超维度空间内的一些补给补足生活，他们都知道有的空间只能看见却无法过去。扎娜最近心神不安，因为最近有黑影偶尔出现在空间的外壁，似乎有一双眼睛凝视着这里。而喜宝也

注意到了这点，但他并不愿意承认潜在的危險，只是将它解释为扎娜精神疲劳的幻觉。

在接入 H4 之前可以接入几个完全封闭次元来印证侏儒的话。

H4：超维的屎

这里是一个秽物收集袋，里面藏了一只屎泥怪（使用**胶质方块**的数据并为之添加以自身为中心无需专注的**臭云术**效果）。

喜宝会对此欣喜若狂，因为这是再好不过的肥料，扎娜则是会彻底崩溃道：“我甚至还没有一袋子屎重要”

H5：超维度研究室

这里有着荷里米昂先生的对于超维度空间的研究，可以获得一个法术卷轴“创造可接入气泡”，这里由于有氧气立灯的存在是可呼吸的房间。

了解到这些的冒险者可以判断出，自己的气泡已经是内部气泡，他们没有办法回到自己所在的位面，研究室所在的气泡则是一个特殊气泡，如果他们想要回到自己的世界就必须断开与 H1、H4 的连接，直到研究室撞到一个外部气泡。一次 dc10 的说服可以说服喜宝一起走，但他还是会说下次造一个更好的。

此时气泡在不断地抖动，空间也变得更加不稳定。

事件：次元崩塌

在冒险者决定使用特殊气泡离开超次元纬度的时候，气泡会开始破裂，袋中怪人的计划已经执行到了最后一步，他已经彻底超维度化并和破碎孤晶建立了关联，众多的内气泡被摧毁，超维度空间即将被毁灭。冒险者们需要摧毁超维度化的袋中怪人的破碎孤晶核心，来避免自己和整个超维度空间一起毁灭的结局。在打爆破碎孤晶之后，原地会出现一个超维度黑洞，它会是一个新的秘密。

结局&新的冒险引子：在冒险者们终结超维度国度毁灭的危机之后他们就可以，使用特殊气泡离开超维度空间了，但在未来冒险还有很多可能：

- 他们会从某个大法师的半位面？或者别的冒险者的次元袋？亦或者正巧赶上一场次元爆炸而来到了星界？
- 塔林会走私的破碎孤晶是为了谁？他们又有着怎么样的目的？
- 荷里米昂大师去了哪里？或者袋中怪人就是荷里米昂本人？
- 毁灭超次元空间出现的黑洞是什么？他又会对世界造成什么样的影响？

附录 A：魔法物品

氧气立灯

奇物，非普通

可以为以立灯为中心 15*15*15 尺的范围提供明亮光照，以及足够 10 人呼吸的氧气。

附录 B：生物

超维度怪人

中型异怪，混乱邪恶

AC 16

HP 111 (18d8+30)

速度 60 尺

力量 8(-1) 敏捷 19(+4) 体质 16 (+3)

智力 19(+4) 感知 12(+1) 魅力 15 (+2)

豁免：智力+7，魅力+5

技能检定：欺骗+7，侦查+4；奥秘+7

状态免疫：魅惑、力竭、倒地、失明、耳聋

感官：盲视 60 尺（超出距离视为目盲），被动察觉 14

语言：——

异相位移动：怪人可以穿过其他的生物和物体，如同穿越困难的地形。它所经过的每一个生物都会受到 5（1d10）心灵伤害；

任何生物每回合只会受到一次该伤害。如果怪人在一个物体内结束它的回合，它将受到 5（1d10）力场伤害。

超维本质：当超维度怪人发起攻击时，他可以被视作在攻击对象的 5 尺范围内。

异界心灵：魔法和其他种类的特性均无法侦测出怪人的生物种类。如果一个生物试图读取怪人的思想，那个生物必须通过一次 DC15 的智力豁免，失败则陷入持续一分钟的震慑状态。被震慑的生物可以在每个自己的回合结束时重复这次豁免，成功则结束状态。

动作 ACTIONS

超维度怪人可以先使用它的衰弱之触，再发动一次言刃。

言刃 Whispering Blade。近战或远程武器攻击：命中+8，触及 5 尺或射程 60 尺，单一目标。命中：8（1d8+4）点穿刺伤害，附加 14（4d6）点心灵伤害。如果目标是一个生物，则该生物必须通过一次 DC15 的感知豁免，失败将无法言语，直到侵蚀者的下个回合开始为止。

衰弱之触 Debilitating Touch。怪人蠕动的触手抽向 30 尺内它能够看见的一个生物。该目标必须通过一次 DC15 的智力豁免，失败则陷入麻痹状态，直到目标的下一回合结束为止。此后，该目标将在 24 小时内免疫衰弱之触。

传奇动作 Legendary Actions

超维度怪人有 3 传奇动作，用来选择执行下列动作项。它每次只可选择执行一个传奇动作项，且必须在另一生物回合结束时执行。超维度怪人在其回合开始时恢复所有消耗的传奇动作数。

攻击 Attack。怪人发动一次言刃攻击。

移动 Move。怪人移动至多等于其速度一半的距离。

附录 C：地图

