



龙铸试炼

DRACOFORGED TRIAL

龙铸试炼

DRACOFORGED TRIAL



作者：Eygma

适合 3-5 名第 5 级角色的冒险
适用《龙与地下城》第五版规则的原创模组

引言

在“棱镜天穹”世界，色彩龙与金属龙之间的纷争已经进入了冷战期——色彩龙在“缠蛇之主”塔拉诺克的带领下遁入了世界深处，隐匿于古老的丛林、寒风呼啸的冻原等人迹罕至的不毛之地，文明世界周边难以见得其踪影；而金属龙则更为神秘：虽然偶尔出现，但无人知晓其族群隐遁于何处——有传言称他们跟随“水银女王”法尔帕顿前往了她的棱镜王庭定居。

不同国度世界之间并非毫无联系。“被遗忘的国度”世界中曾发生的一场传奇之战便在“棱镜天穹”世界的金属龙之间广为流传：人类、精灵、矮人等凡人诸种族团结一致、对抗恶龙女王提亚马特的爪牙“龙巫教”，并阻止提亚马特的化身降临凡间（见官方冒险《巨龙僭政》）。

寿命漫长、精通魔法又擅长找乐子的几位金属龙将这段传奇故事做成了一套魔法游戏卡牌以打发时间；随着传说故事的传播和卡牌游戏的兴起，凡人世界也渐渐接触到了这种牌组——民间称为“龙铸牌”（Dracoforged），但大部分流传的都是非魔法版本。

想要一副真正的、以魔法造就的龙铸牌？这次试炼便是你的机会！

使用本文档

除了冒险本身，这份文档还包含以下附录：

附录 A 中为你呈现了本冒险中出现的新魔法物品。

附录 B 介绍了本冒险中出现的新怪物。

附录 C 展示了玩家用的无重要信息地图

运行冒险

为了运行此冒险，你需要第五版核心规则书：《玩家手册》《地下城主指南》以及《怪物图鉴》。有时一个生物的名字以**粗体 Bold**形式展现，这是一种将你引导向其资料卡的视觉提示，就像在说“嘿，DM，你应该准备好这个生物的资料卡。你很快就会用到它。”若一个生物的资料卡不在《怪物图鉴》，而在本文档的附录 B 中，则会特别注明。



像这样出现在一个框中的文本用来在玩家们的角色首次进入到某个地点或处于文本所描述的特殊处境时大声朗读或描述给他们的。

本文档中提到的法术 *Spell* 和装备都在《玩家手册》中有描述。魔法物品 *Magic Item* 则在《城主指南》中有描述。

背景

远古赤铜龙雷伊洛斯是最初版本的龙铸牌的制作者之一。虽然龙铸牌在金属龙和凡人社群之中都刚刚兴起，但身为制作者的雷伊洛斯已开始略感乏味了——于是，他制作了新一批的卡牌，将各个世界的传奇角色的生平、故事融入其中。但还没来得及向任何人展示他的新作品，最后一张刚刚完工的卡牌就在不稳定的魔法波动中爆炸，所有的新卡都在这场事故中飞入星界位面、散落在了世界各地。

眼见自己的努力可能化为乌有，悲愤交加的雷伊洛斯只得收拾好情绪，思考补救办法。他变形成一名人类老者，并化名“瑞德·梅洛”，在人来人往的小镇上开了一家冒险用品补给站，寻找着能够承担这项任务的冒险者。

放置冒险

除了“棱镜天穹”，你也可以将调整本冒险并将其置于任意世设中的城镇。如果你使用“被遗忘的国度”世设，则可以参考以下建议：

博德之门。梅洛补给站位于博德之门的石化蜥蜴门附近。

路斯坎。梅洛补给站位于码头附近的某家酒馆旁。

凡达林。将小镇北面入口处的巴滕补给站替换为梅洛补给站。

角色引子

你可以使用以下引子让角色们参与到冒险之中：

熟客优惠。你们常光顾的店铺“梅洛补给站”的老板瑞德先生告诉你们，现在有一场只有老顾客才能参加的促销活动，奖励是一项神秘的魔法物品！

再次合作。作为冒险者，你们曾为“梅洛补给站”的老板瑞德先生解决过多次麻烦，合作很愉快。现在，瑞德先生有新的任务需要你们。



寻牌试炼

当角色们来到梅洛补给站，读出以下文本：

你们来到这家铺面不大但干净整洁的补给站——店主瑞德·梅洛先生正等着你们的到来。他看上去是个四十多岁左右的人类，留着整齐的后头和精心打理的八字胡。

“早上好，朋友们！准备好深入地城、带回宝藏了吗？”

瑞德·梅洛是一头变形为人类的**远古赤铜龙 Ancient Copper Dragon**。他即将带领角色们前去参加“龙铸试炼”，挑选能够帮助他找回卡牌的冒险者。如果角色们问起，瑞德会透露以下信息：

- 这次的“活动”（或任务）其实是一场考验，如果角色们能够成功过关，就能拿到丰厚的奖励。
- 这是一场智力、勇气、武力和运气兼备的挑战，角色们需要握紧武器和盾牌、保持思维活跃。

试炼中出现的怪物均为幻象。虽然角色们仍会受伤，但瑞德会在事态变得严重前叫停并提供必要的帮助，因此角色们没有性命之忧。

试炼

角色们可以现场在补给站进行一些购物，这里能够提供《玩家手册》“装备”一节中的任意武器、护甲、工具和冒险用品。在角色们表示自己准备好之后，瑞德会带他们来到补给站地下室，也就是试炼的场地——迷雾洞窟。第4页的DM地图仅供地下城主查看，给玩家用的地图见附录C。

迷雾洞窟特征

以下为迷雾洞窟的通用特征：

天花板。迷雾洞窟内的天花板均高20尺，除非文本另有说明。

照明。洞窟内的洞室均由发光苔藓提供明亮光照。

积水。地图上阴影部分为小腿深的积水，视为困难地形。

雾门。洞窟各个洞室之间由走廊和门连接，门覆盖着遮蔽视线、阻挡移动的雾。只有完成当前房间的挑战，角色们才能穿过此处房间的雾门，包括进入的那扇门。

休息。角色们最多可以进行两次短休，并且不能进行长休。否则瑞德会判定用时太久、挑战失败。

迷雾洞窟地点

以下地点被标注在迷雾洞窟地图上：

A1：洞窟入口

当角色们来到补给站的地下室，读出以下文本：

从楼梯走下，来到补给站地下室的西北角。这是一个铺着地砖和墙砖的明亮房间——天花板则是不规则的岩石，覆盖着诸多的发光苔藓，正是光照的来源。

房间的西南角、东南角和东北角各有一处门洞，覆盖着薄薄的雾气，看不清后面。

这三处雾门均可通行，但如“迷雾洞窟特征”中所述，进入后需要完成房间中的挑战，雾门才能再次通行，因此在第一场挑战成功之前，角色们没有回头路可走。

A2：寒风烛火挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间和入口处一样铺了地砖，但四壁和天花板都是粗糙、未经雕琢的岩石，并且没有发光苔藓——光芒的来源是房间中央的蜡烛，共有七根，按南北朝向一字排开在半人高的石质底座上。底座上还有一块刻着字的雕版。

房间的东边、南边和西边各有一处雾门。

蜡烛、雕文和底座都无法被破坏或移动。接触或靠近烛火的角色会发现这些火焰并不散发热量，反而非常冰冷。角色们可以用一个动作吹灭一根蜡烛。烛火熄灭后会立刻重燃。

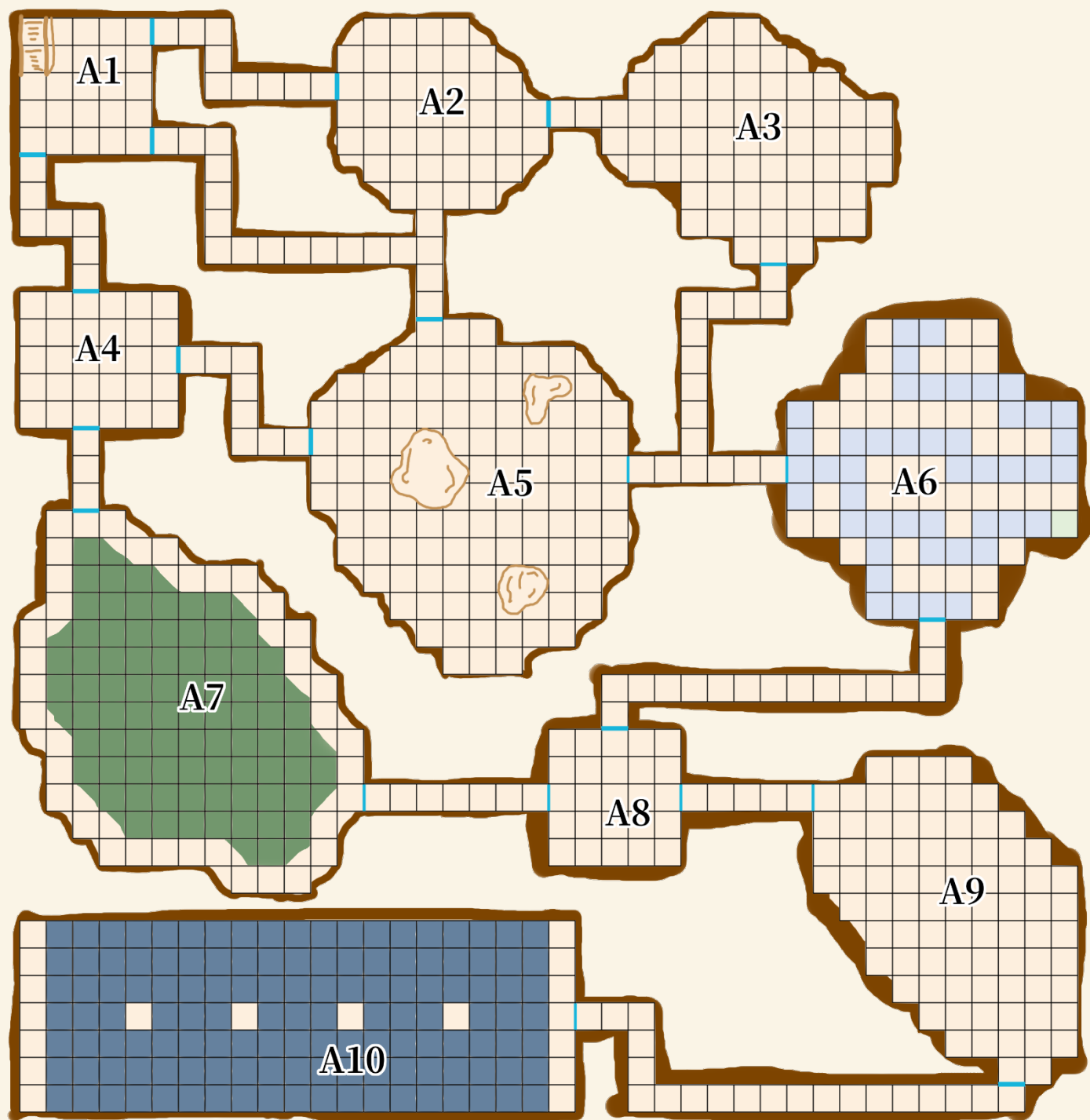
若角色们查看雕版文字，则其上用通用语雕刻着以下文本：

寒风凌凌群山中，寒光闪闪刀尖上；
三尺之寒非一日，需得寒冷现灵光；
冻寒烛火非凡物，胡乱吹熄得寒殇；
不多不少正六次，次序南北路通畅。

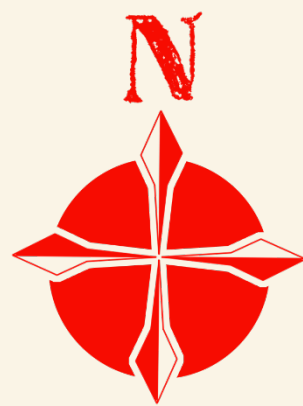
这些文本既是谜面也是提示。角色们需要按特定顺序吹灭蜡烛：该顺序即为每一句中“寒”字所在位置，也就是“1-1-4-3-2-6”。角色们需要先吹灭南边第一根蜡烛，等其重燃后再次吹灭第一根，然后是第四根，以此类推。若期间任意位置的蜡烛被错误地吹灭，则该角色受到1d6点寒冷伤害，且吹灭蜡烛的顺序重新开始计数。

雕版提示。若以任意方式对雕版造成寒冷伤害，如施展法术**冷冻射线 Ray of Frost**，则其中文本的“寒”字会发出淡蓝色的光。

挑战成功。按正确顺序吹灭蜡烛后，所有蜡烛都会飘上半空，烛火凝成一枚**清凉戒指 Ring of Coolness**（见附录A），落入吹灭蜡烛的角色手中。同时雾门也可以通行。



- 雾门
 - 深渊
 - 沼泽
- 1方格=5尺



A3：贪婪火焰挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间同样铺了地砖，四壁和天花板都是粗糙、未经雕凿的岩石。在房间的北边和西南角落，各有一只口鼻喷着火焰的雏龙形生物。

房间的南边和西边各有一处雾门。

这两个看上去和红龙雏龙完全一样的生物其实是瑞德用幻象制作的**贪欲之火 Greed Flame**（见附录 B）。它们会优先攻击携带了最多钱币的角色。

挑战成功。击败两只贪欲之火后，它们会化为青烟消失。同时雾门也可以通行。

A4：黄金惑心挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间同样铺了地砖和墙砖，但天花板都是粗糙、未经雕凿的岩石，生长着发光苔藓。房间中央有一个半人高的石质底座，上面放着六个黄金吊坠，分别镶嵌着海蓝宝石、翡翠、红宝石、钻石、黄玉和紫晶。底座上用通用语刻着文字：“一人一个”。

房间的北边、南边和东边各有一处雾门。

每个角色都需要拿起一个吊坠。你可以根据小队中的角色数量调整吊坠个数，只需要保证所有角色均有拿到一枚吊坠即可。

当一个角色拿起一枚吊坠，就会被施加诅咒：查阅黄金惑心诅咒表以确定具体内容。每个人的诅咒都应不同。

黄金惑心诅咒

宝石 诅咒

海蓝宝石 你不能在自己的回合内发言。当其他人的回合结束时，你能够以一个反应进行发言。

翡翠 你不能说任何翘舌音的字（如“是”“站”）。

红宝石 你每说三个字就必须停顿一下（只计汉字）。

钻石 若你说出或听到“门”字，则直到你的下回合结束时你都不能发言。

黄玉 你只能使用从你的上回合结束时至今其他角色说的话发言，截取的每段文本不少于 3 字。

紫晶 每当其他人提出问题，你能够以一个反应回答“是”或“否”。你每回合都可以执行一个反应。

告知所有人，诅咒还有以下通用效应：你不能说出或谈论自己的诅咒，例如将其反义说出、使用音近字提示、将常见或特定词汇挖空提示等。

然后，为角色们选择一个话题，例如“每人说出龙龟的一种习性”“每人说出剑湾的一个城市”等，黄金惑心问题范例表提供了一些参考。角色们的发言可以直接作答，也可以就问题对其他角色进行提问，除此之外不能讨论其他话题，不能进行无关发言。并且此时禁止玩家们的场外交谈。你可以选择在每一轮结束时切换话题。

法术**移除诅咒 Remove Spell**或类似魔法效应也可以直接结束角色身上的诅咒效应，此时可以自由发言。

让所有人骰先攻，每个人只能在自己的回合内用动作发言，并应用各自诅咒的特殊规则。心灵感应或类似能力无法绕开限制。角色们的目标是猜出别人的诅咒。

挑战成功。所有角色的诅咒都被猜到后，诅咒全部解除，同时雾门也可以通行。角色们可以保留吊坠，它们每个价值 100 gp。

黄金惑心问题范例

d6 诅咒

- 1 每人说出龙龟的一种习性
- 2 讨论剑湾的一个城市（如博德之门）
- 3 讨论一个外层位面（如妖精荒野）
- 4 每人讨论自己最喜欢的书籍
- 5 讨论一种异怪（如夺心魔）
- 6 每人说出并评价一种精灵菜肴

A5：刺骨冻寒挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间的入口处一样铺了地砖，但四壁和天花板都是粗糙、未经雕凿的岩石；已进入房间，你们便觉得里面冰冷刺骨、寒风阵阵。房间南角，一头通体白色、尾巴上长着冰刺的龙看见了你们，发出刺耳咆哮——

房间的北边、西边和东边各有一处雾门。

房间里处于严寒天气（见《地下城指南》）。白色的龙看上去如同青年白龙，但其实是瑞德用幻象制作的冰龙，它使用**飞龙 Wyvern**的资料卡，但有以下变化：

- 它的生物类型为元素生物。
- 它的护甲等级为 16（天生护甲）。
- 它拥有 60 尺步行速度，没有飞行速度。
- 它的多重攻击动作项种，无需飞行中也可以用爪击代替一次攻击。
- 它的刺针攻击为射程 40 尺的远程武器攻击，并且造成的额外毒素伤害改为寒冷伤害。

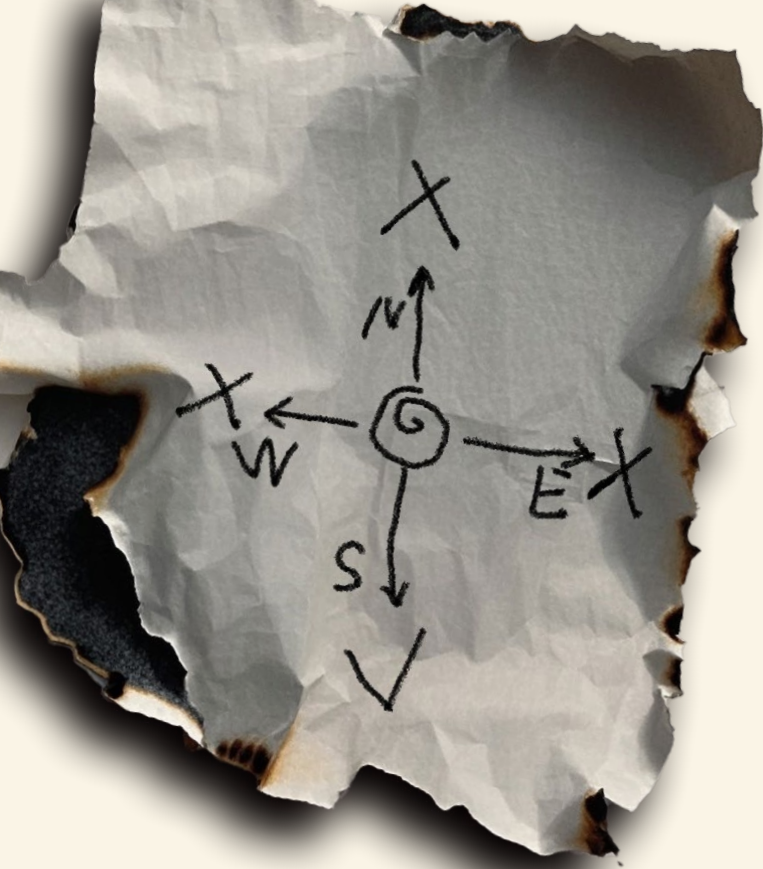
挑战成功。击败冰龙后，其尸体化为无害的碎冰，露出其体内封存的 3 瓶**治疗药水 Potion of Healing**。同时雾门也可以通行。

A6：火焰之路挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间铺了地砖和墙砖，但天花板是粗糙、未经雕凿的岩石，并且没有发光苔藓——光芒的来源是房间中几乎无处不在的火焰。你们面前的这一片空间没有火焰，但地板上放着一张半烧焦的纸片，上面似乎有字。

房间的南边和西边各有一处雾门。



A7：菌菇毒沼挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间的墙壁天花板是粗糙、未经雕凿的岩石，并且地砖也只有沿着墙壁一圈——中央是一大片深绿色的沼泽，布满了朽木、淤泥和真菌，散发着难闻的气味。随着你们进入，一些长着颜色晦暗的皮毛的类人生物朝你们投来危险的目光，沼泽中的几处大蘑菇也动了起来——

房间的北边、南边和东边各有一处雾门。

这些生物视为两个**泽地熊人 Quaggoth** 和三个**草人成体 Myconid Adult**，它们是瑞德制作的幻象。

毒沼。在一回合中首次进入沼泽（地图上的绿色区域）、或在其中开始其回合的生物，都必须成功通过一次DC 10 的体质豁免，否则陷入中毒，并在自己的每回合开始时受到 1 点毒素伤害，持续 1 分钟。中毒生物可以在自己的每回合结束时重复该豁免，成功则结束自身的该效应。

挑战成功。击败上述生物后，它们会化为沼气和污水。同时雾门也可以通行。

A8：幸运素食挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间铺了地砖和墙砖，但天花板是粗糙、未经雕凿的岩石。房间中央摆放着一张木质圆桌，桌上放着一个大篮子里面装满了花花绿绿的各种蔬果；旁边还有一大壶清水和几个杯子。一位穿着黑发绿瞳、颇具异域风情的女士正坐在桌边，见你们到来，她微笑着站起身来：“欢迎，勇士们。准备好参加‘幸运素食’挑战了吗？这是我在西亚布尚孔玩过的，还加了更多我从世界各地搜集的果子，你们肯定会觉得有趣的！”

房间的北边、西边和东边各有一处雾门。

这位女士名叫“诺伦萨托尔”，她是瑞德的朋友，一头变形为人类的**远古青铜龙 Ancient Bronze Dragon**。角色们进入后，她会邀请他们落座，并介绍挑战规则：

1. 这项挑战需要角色们一同围坐桌边，与诺伦萨托尔进行比赛。每一轮中，每个参与者轮流从篮子里选择一个蔬果并吃掉它。
2. 桌上壶里的清水能够缓解辣、苦、酸等，若有人离开桌子或者伸手拿水喝，那么这个人就出局了。
3. 如果在角色们全部出局之前，诺伦萨托尔先被淘汰，那么角色们就胜利了，她会放角色们继续前进。

让角色们和诺伦萨托尔骰先攻。每轮在自己的回合内，每个参赛者都必须从篮子里选择一个果子并吃掉它。这些果子来自诺伦萨托尔的收藏，并且被她施加了魔法，没有任何手段能够透露其信息。

房间中的火焰有一部分是虚拟的幻象，走进这种火焰不会有任何害处，其格子在地图上标记为蓝色；剩下的则是真实的火焰，但不会对相邻的格子散发热量，因此无法通过温度判断火焰真假，这些格子没有特殊的标记。当一个角色进入有真实火焰的格子，或在其中结束自己的回合，则受到 1d6 点火焰伤害。

半烧焦纸片在角色们面前的地上，具体取决于他们从哪个门进来。纸片能够提供安全路线的信息，但却是左右镜像的。若角色们捡起纸片查看，会发现上面画着一个指示东南西北的方向标，每个方向箭头还对着一个符号：

“√”或者“×”。根据捡起纸片的角色所在的格子，决定一开始纸片上的对错符号的情况：

1. 观察 DM 地图确定该格子的东南西北四格中哪些是虚拟火焰，哪些是真实火焰。
2. 将获得的信息左右镜像，也就是西边与东边对换。
3. 将镜像后的信息呈现于纸张，虚拟火焰为“√”，真实火焰为“×”。

例如，若当前格子的南边和西边格子为虚拟火焰，则显示为：“东√南√西×北×”。每次持有纸片的角色移动，都根据位置告知角色们纸片上显示的内容变化。你可以用如上的简短文字替代图像。

终点为房间右下角的绿色格子。当这一格出现在纸片持有者的东、西、南或北边时，纸片上的左右镜像后的对应方位会显示出“!!!”。

挑战成功。任一角色到达终点后，房间里的所有火焰就都消失了，无论虚幻或真实。同时雾门也可以通行。



骰幸运素食蔬果表决定吃到了什么。然后，该参赛者必须通过一次体质豁免，DC 取决于所选择的果子，并应用其特殊效应（如果有）。如果豁免成功，则该参赛者成功吃掉它。如果豁免失败，则该参赛者仍会吃下果子，但在本次挑战期间的下一次豁免具有劣势。如果一个参赛者的豁免失败且检定结果比 DC 低出 10 或更多，则该参赛者要么反射性地去拿桌上的清水喝，要么离开桌子。无论哪种情况，该参赛者都出局了。

幸运素食蔬果

d12 蔬果

- 1 **小番茄**。你不需要为吃下这枚酸酸甜甜的小果子进行任何豁免。
- 2 **常见辣椒**（DC 10）。无特殊效果。
- 3 **米娜甜椒**（DC 12）。这种辣椒很好吃。即使本次体质豁免失败，你的下一次豁免也不会因此具有劣势。
- 4 **夺心果**（DC 13）。这种生长在夺心魔主脑附近的果子会对心灵造成冲击。本次你改为进行智力豁免。
- 5 **罗亚蓝莓**（DC 13）。这种蓝莓伴随阵阵清凉。若你因吃了其他果子而具有劣势，则本次豁免忽视该劣势。
- 6 **迷雾柠檬**（DC 14）。这种水果的酸味无可匹敌。若你吃到的下一个果子是一种辣椒，则那次体质豁免具有优势，否则具有劣势。
- 7 **恶臭西番莲**（DC 15）。这种水果会散发出臭味。下一个参赛者的豁免具有劣势。
- 8 **幽灵椒**（DC 16）。这种辣椒能辣得大象狂奔不止。你必须在本回合连续进行两次体质豁免。
- 9 **神秘果**（DC 17）。这种果子混合了各种奇怪的味道，并且会暂时改变你的味觉。你的下一次豁免将失败视为成功，成功视为失败。
- 10 **暗夜葡萄**（DC 18）。这种如黑夜般深邃的葡萄饱含混乱的暗影能量。本次体质豁免你额外骰一枚 d6：奇数则为减值，偶数则为加值。
- 11 **魔鬼椒**（DC 20）。无特殊效果。
- 12 **火焰龙息椒**（DC 22）。这种辣椒伴随着成吨热量。若你有火焰伤害抗性，则本次体质豁免具有优势。

虽然名义上是来帮瑞德的忙，但诺伦萨托尔其实是来找乐子的。她会偷偷放水，因此她的体质豁免加值视为 +5，并且不会使用传奇抗性。即使角色们落败，她也会放他们通行。如果你的玩家们喜欢这个游戏，也可以让诺伦萨托尔提出“三局两胜”之类的条件来继续玩！

A9：黏滑腐蚀挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间的墙壁和天花板是粗糙、未经雕琢的岩石，地面则是青翠的草地。一大两小共三只泥怪正在草地上爬来爬去。

房间的西边和南边各有一处雾门。

一只**黑布丁 Black Pudding**和两只**灰泥怪 Gray Ooze**会对角色们发起攻击。它们同样是幻象，黑布丁没有分裂反应项。

挑战成功。击败上述生物后，它们会化为粘液渗入土壤中。同时雾门也可以通行。

A10：风中飞跃挑战

当角色们来到此区域，读出以下文本：

这个房间铺着墙砖，天花板是粗糙、未经雕琢的岩石。房间的两端铺着地砖，中央则是一个大洞——里面是深不见底的深渊，整个房间里都有呼啸的西北风吹过。深坑中每隔一段距离就悬浮着一处石台。而在房间的西边尽头，一处石质底座上似乎有一个小盒子，散发着金光。

房间只有西边一处雾门，也就是入口。

角色们能够以一个动作尝试跳跃到面前最近的悬浮石台。由于没有空间给角色们助跑，加上逆风，这样做需要成功通过 DC 14 的力量（运动）检定。若该检定失败，则该角色被风吹到起跳点，需要成功通过 DC 10 的敏捷（体操）检定以稳住身形，否则落入下方的深渊，被传送到区域 A1。

拥有飞行速度的生物没每飞行 10 就需要进行一次 DC 10 的力量（运动）或敏捷（体操）检定，否则同样被狂风吹落跌入深渊。

挑战成功。当一个角色成功到达对岸，会发现盒子里装着一副**龙铸牌组 Dracoforged Deck**（见附录 A）。此时所有角色都会被传送到区域 A1。

尾声

角色们成功拿到**龙铸牌组 Dracoforged Deck**后，试炼结束，瑞德和诺伦萨托尔会高兴地为他们祝贺，同时表示，这副牌组能够添加更多卡牌，更多冒险等着他们！

敬请关注后续模组和《龙铸牌》实体卡牌。



附录 A：魔法物品

本节介绍了本冒险中出现的新魔法物品。

清凉戒指 Ring of Coolness

戒指，非普通（需同调）

佩戴这枚戒指期间，你拥有火焰伤害抗性。此外，你免受炎热（极端高温）影响。

龙铸牌组 Dracoforged Deck

奇物，珍稀

这副纸牌以巨龙的魔法制作，可为使用它的人带来各种好处或是惩罚。

抽卡之前，你必须先声明要抽一张、两张或三张卡牌，然后随机抽取。继续抽取声明数量之外更多的卡牌将不会产生任何效应。你抽取两张卡牌之间的间隔不能超过 1 小时。如果你未能抽够声明数量的卡牌，声明了但是未抽取的那部分卡牌将从牌组中自行飞出并同时生效。按正常方法抽出的卡牌其魔法效应在抽出时立即生效，然后消失并重新出现在牌组里，使得你可能再次抽到该卡。

每抽一张卡都需要一个动作。抽卡完毕后，直到完成一次长休前你都不能再次抽卡。

骰 d100 决定你抽到的卡牌：

龙铸牌组

d100	卡牌	d100	卡牌
1-5	白龙	58	青铜龙吐息
6-10	黑龙	59	银龙吐息
11-15	绿龙	60	金龙吐息
16-20	蓝龙	61-62	狗头人
21-25	红龙	63-66	龙巫教徒
26-30	赤铜龙	67-70	龙巫教刺客
31-35	黄铜龙	71-74	龙巫教招募官
36-40	青铜龙	75-78	联军士兵
41-45	银龙	79-82	臂铠教团牧师
46-50	金龙	83-86	翠绿闲庭游侠
51	白龙吐息	87-89	蓝之加尔万
52	黑龙吐息	90-92	红之赛维林
53	绿龙吐息	93-95	大公爵瑞文嘉德
54	蓝龙吐息	96-98	蕾玛莉娅·港树
55	红龙吐息	99	提亚马特
56	赤铜龙吐息	100	巴哈姆特
57	黄铜龙吐息		

白龙。你受到 2d6 点寒冷伤害。

黑龙。你受到 2d6 点强酸伤害。

绿龙。你受到 2d6 点毒素伤害。

蓝龙。你受到 2d6 闪电点伤害。

红龙。你受到 2d6 点火焰伤害。

赤铜龙。在你完成下一次短休前，若你即将受到强酸伤害，则你获得强酸伤害免疫，直到该回合结束。

黄铜龙。在你完成下一次短休前，若你即将受到毒素伤害，则你获得毒素伤害免疫，直到该回合结束。

青铜龙。在你完成下一次短休前，若你即将受到闪电伤害，则你获得闪电伤害免疫，直到该回合结束。

银龙。在你完成下一次短休前，若你即将受到寒冷伤害，则你获得寒冷伤害免疫，直到该回合结束。

金龙。在你完成下一次短休前，若你即将受到火焰伤害，则你获得火焰伤害免疫，直到该回合结束。

白龙吐息。你感到寒冷，仿佛置身冰川。你视为受到严寒天气影响，持续至你完成一次短休。

黑龙吐息。你的装备如同被强酸腐蚀。你握持或着装的非魔法武器和护甲分别在攻击检定和 AC 中获得 -1 减值，持续至你完成一次短休。

绿龙吐息。你陷入中毒，持续至你完成一次短休。

蓝龙吐息。你陷入麻痹，持续 1 分钟。

红龙吐息。你感到燥热，仿佛置身沙漠。你视为受到炎热天气影响，持续至你完成一次短休。

赤铜龙吐息。完成下一次短休前，你能以一个动作施展一次赤铜龙雏龙的吐息武器。使用一次后该特性失效。

黄铜龙吐息。完成下一次短休前，你能以一个动作施展一次黄铜龙雏龙的吐息武器。使用一次后该特性失效。

青铜龙吐息。完成下一次短休前，你能以一个动作施展一次青铜龙雏龙的吐息武器。使用一次后该特性失效。

银龙吐息。完成下一次短休前，你能以一个动作施展一次银龙雏龙的吐息武器。使用一次后该特性失效。

金龙吐息。完成下一次短休前，你能以一个动作施展一次金龙雏龙的吐息武器。使用一次后该特性失效。

狗头人。完成下一次短休前，你能以一个附赠动作执行撤离动作项。

龙巫教徒。你失去当前所有临时生命值。

龙巫教刺客。你的下一次先攻检定具有劣势。

龙巫教招募官。完成下一次短休前，你的魅力豁免具有劣势。

联军士兵。你获得 10 点临时生命值。

臂铠教团牧师。你的感知豁免具有优势，持续 1 小时。

翠绿闲庭游侠。你的先攻检定具有优势，持续至你完成一次短休。

蓝之加尔万。你拥有闪电伤害抗性，持续至你完成一次短休。

红之赛维林。你拥有火焰伤害抗性，持续至你完成一次短休。

大公爵瑞文嘉德。你的 AC 获得 +2 加值，持续至你完成一次短休。

蕾玛莉娅·港树。由 DM 选择的一把 +2 武器 *Weapon* 出现在你身边 5 尺内，在你完成一次短休后该武器消失。

提亚马特。恶龙女王对你降下死亡预兆。你受到火焰、毒素、强酸、寒冷和闪电伤害各 1d4 点，并且你的生命值上限降低等同你所受伤害的数值（至多将你的生命值上限降至 10 点），该减损持续到你完成一次长休。但可被 *移除诅咒 Remove Curse* 或类似魔法提前终止。

巴哈姆特。白金龙为你祝福。在接下来的 8 小时内，你进行攻击检定和豁免检定时可以额外骰 1d4 并将其加入检定结果。在此期间你首次因受到伤害而生命值降为 0 时，你改为降至 1 点生命值。



附录 B：怪物

本节介绍了本冒险中出现的新怪物。

贪欲之火 Greed Flame

中型元素生物，混乱中立

护甲等级：17（天生护甲）

生命值：75（10d8+30）

速度：30 尺，飞行 60 尺

力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力
19(+4)	10(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)	15(+2)

豁免：敏捷+2，体质+5，感知+2，魅力+4

技能：察觉+4，隐匿+2

伤害免疫：火焰，毒素

状态免疫：中毒

感官：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14

语言：龙语，火族语

挑战等级：5（1,800 XP）

熟练加值：+2

燃火照明 Ignited Illumination。 贪欲之火可以随意燃起或熄灭自己身上的火焰。燃起时贪欲之火将散发出 15 尺半径范围的明亮光照以及其外 15 尺的微光光照。

自爆 Death Burst。 贪欲之火死亡时，它的尸体会爆炸成一股火焰，其周围 5 尺范围内的所有生物必须进行一次 DC 11 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 7（2d6）点火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

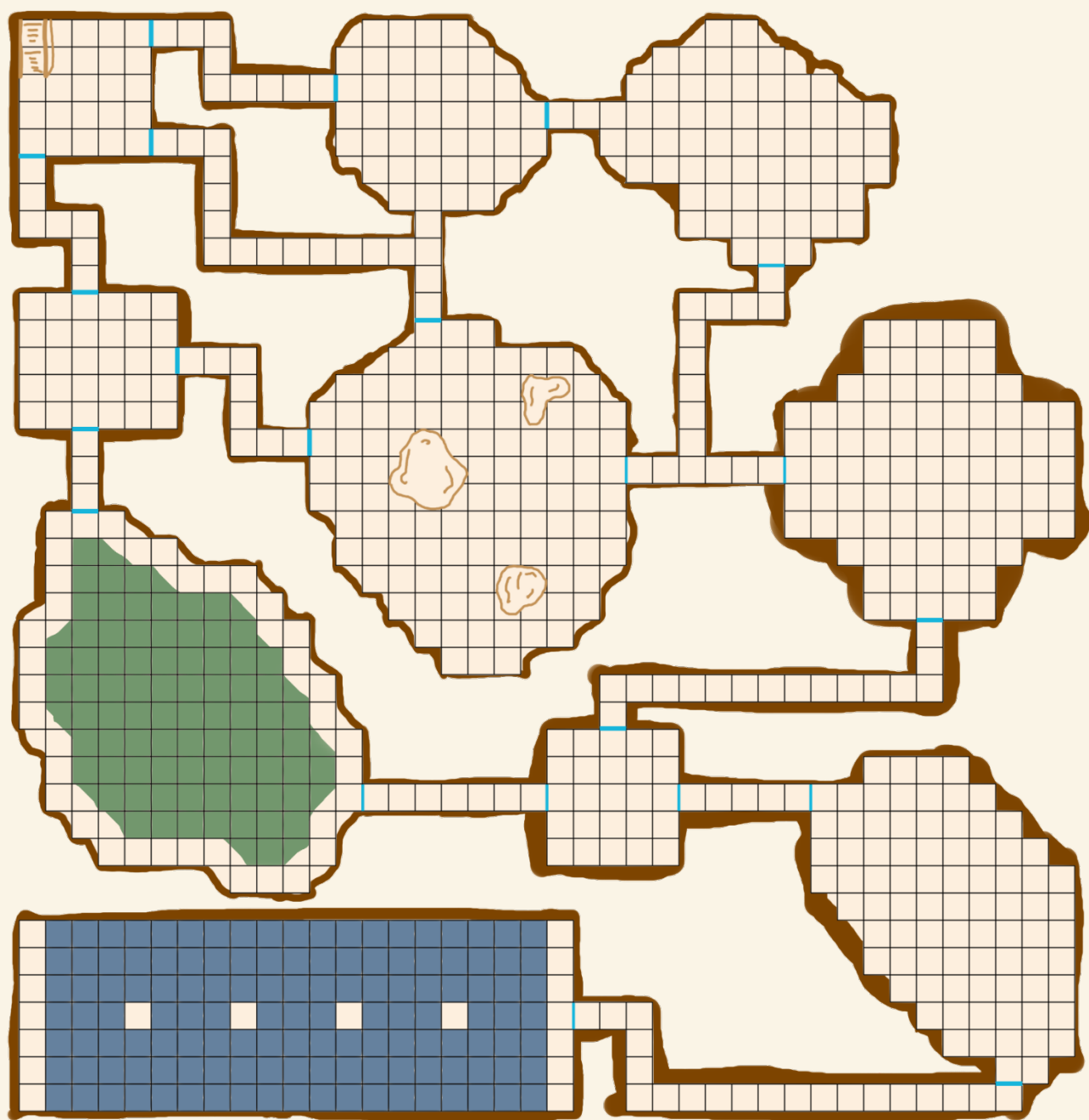
动作 ACTIONS

啃咬 Bite。 近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：9（1d10+4）点穿刺伤害，外加 3（1d6）点火焰伤害。

火焰吐息 Fire Breath（充能 5~6）。 贪欲之火呼出火焰并覆盖一处 15 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 24（7d6）点火焰伤害，豁免成功则伤害减半。



附录 C：玩家地图



- 雾门
- 深渊
- 沼泽
- 1方格=5尺

