**利爪Talons**

**为一队4-6人的12级角色设计的冒险**

**作者：东风**

***关于利爪。***“利爪”在万象无常牌中的牌面是一只伸向翡翠戒指的苍白之手，这只手长着锋利的指甲。当你抽出这张卡牌时，它将立即解离你着装或携带的任何魔法物品，除了神器。

***模组简介。***一种被称为液化症的恐怖瘟疫正在城镇之间流行。瘟疫传播的速度太快了，以至于现有的施法者的法术也没法遏制它的传播。

这场瘟疫的实际源头是被尊称为“灾疫”的死惧大君，埃利隆。他带领着他的苦刑猎犬在多元宇宙中穿行，与阿斯忒瑞亚和角色们竞速。他的猎犬已经将利爪锁定在了费伦剑湾南部的利爪森林。这位死惧大君随后降临到了这个世界，同时也带来了可怕的瘟疫。他统御了这座森林中的一个豺狼人营地，并驱使这些嗜血的豺狼人于整座森林搜捕利爪。

埃利隆所不知的是，利爪已经化形为名为利爪裂法兽的生物，并能轻易驱散他的瘟疫。利爪本身并未逃离，作为万象无常牌本身，它也抗拒着被摧毁的命运。它正在等待一个能杀死大君的契机。

**使用万象无常牌**

若你使用万象无常牌作为冒险引子，请描述：

你们再一次听从呼唤，来到了阿斯忒瑞亚的寻星室内。这位圣武士向你们感激地点了点头，随后说：“我已经定位到了*利爪*的位置。这张恶名昭彰的卡牌为一个世界带来了危机。冒险者们，我需要你们去回收这张卡牌，并帮助一位德鲁伊拯救它的世界。”

阿斯忒瑞亚会举起 **浪客Rogue** 。这张卡牌的光芒会包裹角色们，并将他们安全送达剑湾的贝尔苟斯特。

**设置冒险**

本次冒险的默认地点位于被遗忘国度，费伦剑湾的利齿森林。它位于博德之门东南，是一片气候温和、植被茂密的地区。如果你想要在别的舞台设置冒险，你可以考虑以下建议：

**龙枪。**你可以把冒险设置在奎灵纳斯提森林Qualinesti Forest。这座森林有众多的奎灵纳斯提精灵城市，航运也发达。故事开始的城镇可以设置在这些精灵城市中。

**灰鹰。**位于灰鹰西北的昏暗林Dim Forest。它位于比塞尔Bissel的西南方向。冒险者们可能是从比塞尔的某个城镇出发，前往森林。

**其他引子**

如果你不想使用万象无常牌作为冒险引子，你可以参考以下方式，让角色们参与到这次冒险：

**泥怪诞生之秘。**许多泥怪近日出现在城镇之中，一位大法师委托冒险者调查泥怪产生的原因。他已经提前安排了一位德鲁伊与你们接应。

**身患绝症。**你们最近得了一场重病，这使得你们的身体逐渐开始变得乏力。即便你们可能有治疗疾病的手段，但也只能暂时压抑，没过多久就会再次复发。所幸一位德鲁伊已经帮你们找到了瘟疫的源头

**开始冒险**

当角色们准备好开始冒险时，请读出或描述以下的内容：

名为液化症的瘟疫正在城镇之间流行。得了这场瘟疫的生物先是感觉到全身乏力，同时身体皮肤上长出黄绿色的霉斑；若是没有得到有效的治疗，其身体会逐渐被霉斑溶解并变为恶心粘稠的具有攻击性的泥怪。

神殿的圣武士与牧师们在这场瘟疫之中忙得焦头烂额，即便是周边通常与世隔绝的德鲁伊，也加入了这一场救援之中。但即便如此，这场突如其来的瘟疫仍然踏着那铁蹄，无情地冲击城镇无辜的人们。

一位大德鲁伊站在巨大的榕树旁，看见了出现的你们，并向你们招手：“这里！自然正在哭泣，腐化的源头就在利齿森林的深处；但除了这一点以外，自然始终保持着缄默。”

大德鲁伊埃瑞克是附近一个德鲁伊结社的管理者，它还可以提供以下的信息，没有提到的信息你可以酌情透露给玩家们：

**瘟疫的控制情况。**“目前来说，救援人员还能应付现有的病人。但是如果假以时日，患病人数还在不断增加，场面将变得愈发不可控制。”

**自然的低语。**“树木正在不断呻吟，一定有可怕的东西位于森林的深处。我们推测可能是一种完全由负能量构成的生物，像一颗巨大的毒瘤，窃取着瘟疫带来的死亡的力量。”

**瘟疫的传播情况。**“每当下雨过后，得了瘟疫的可怜人数量就会增多。我们推测问题出在雨水之中。努力保持天气晴朗已经让我们的德鲁伊分外疲惫，我们亟需你们解决瘟疫的源头。”

当角色们询问完他们要问的问题后，大德鲁伊埃瑞克会使用法术 **木遁术Transport via Plants** 开启一道通往利齿森林的传送门，请描述：

大德鲁伊将手轻轻地抚摸他身旁的树木。一个足以容纳你们走入的树洞出现在榕树的身躯上。“为了救下更多的生命，祝你们一路顺风。”

当角色们走进传送门后，它们将会出现在地图12.1标注的起始点处。

**关于液化症**

利齿森林深处，豺狼人萨满们通过仪式将疫病源泉散播到雨水与流水之中。皮肤接触到带有疫病源泉对的水的生物必须成功进行一次DC15的体质豁免，否则将感染液化症疾病，同时获得一层 **力竭exhaustion** 状态。该生物每天黎明时必须成功进行一次DC17的体质豁免，失败时其生命上限将降低2d10点，并获得一层 **力竭exhaustion** 状态。该减损效应持续至该生物的疾病痊愈。如果该效应将目标的生命值上限降至0，则目标死亡，同时它的身躯将化为 **噬忆泥怪**（见本篇模组附录）。

得了液化症的生物会随着时间获得不同的症状：

**第一阶段。**患病的生物会浑身发热，皮肤燥红，同时会有严重的咳痰、咳血。

**第二阶段。**患病的生物感觉到四肢酸痛无力，同时有严重的反胃、呕吐症状。

**第三阶段。**患病的生物的喉咙几乎无法发声，同时五官不时流出脓状液体。

**第四阶段。**患病的生物将失去自主意识。其陷入**麻痹Paralyzed**状态，同时还会陷入 **昏迷Unconscious** 状态。

这个疾病是魔法性的，并且是如此强大。在解决疫病根源之前，任何治愈疾病的手段（例如圣疗Lay on Hands 以及 **医疗术Heal**）都无法彻底根除这个疾病，而是会将症状退回到前一阶段的症状（最早为第一阶段的症状）。能免疫疾病的能力以及魔法物品仅能压制住症状，而无法完全痊愈。

**利齿森林**

本次冒险发生的地点位于利齿森林。这里植被茂密，且荆棘丛生，不少的怪物将此处用作它的据点。浓密的树冠遮蔽了倾泻而下的日光，使得此处即便是晴日当空也总是一片昏暗。

地图12.1描绘了冒险发生时候的利齿森林。地图上任何被云雾笼罩的六角形格子都是陆地旅行时的困难地形。在豺狼人营地附近时，角色们需要进行一次DC15的感知（生存）检定。成功时，他们将成功发现营地的正确位置。失败时，他们只会来到一片被废弃的营地，并且这一天将一无所获。

**随机遭遇**

为了凸显利齿森林的活力，当角色们每天在利齿森林中探险或露营时投掷1次d20，以决定当天的遭遇。当你骰出10或更高的骰值时将发生遭遇，或者地图12.1上标注了可能会发生遭遇的推荐位置。如果要确定角色们遭遇了什么，请投掷利齿森林遭遇表，或自行选择。同样的遭遇不会出现第二遍，因此出现重复骰值时再重新投掷一次。

|  |
| --- |
| **利齿森林遭遇表** |
| **D8** | **遭遇** |
| 1 | 噬忆泥怪 |
| 2 | 暗影德鲁伊 |
| 3 | 豺狼人巡逻队 |
| 4 | 受污染的水池 |
| 5 | 灰袋兽 |
| 6 | 腐朽巨魔 |
| 7 | 濒死的闪现犬 |
| 8 | 灾疫阴影 |

**噬忆泥怪**

三只 **噬忆泥怪** 隐藏在树丛中，准备对经过的生物发动攻击。这三只噬忆泥怪原本是住在利齿森林附近的樵夫一家。将它们击败后，它们的集散记忆核心将会暴露出以下的内容：

* “你感到一阵深深的恐惧，手上的木工斧也不由得掉落到地上。那个身影完全被令人压抑的虫群环绕。你知道你逃不掉了。”
* “你感到很舒适，加快了织鞋的速度。你的丈夫之前那双鞋早就磨破了。等他回来，你做的这双新鞋一定能带给他惊喜。”
* “你感到很恐惧。最近森林总是传来奇怪的声音，吓得你晚上睡不着觉。你一点也不想爸爸去伐木工作。”

**暗影德鲁伊**

一个暗影德鲁伊结社在利齿森林悄然崛起。尽管他们并非本次瘟疫的罪魁祸首，也不知晓为何会出现瘟疫，但他们认为这可能是让人类社会重归自然的绝妙契机。该暗影德鲁伊结社中有一位名为玛薇拉的 **大德鲁伊Archdruid**（女性半精灵，中立邪恶），以及四位玛薇拉的学徒（使用 **德鲁伊druid** 的数据），五只**巨蝎Giant Scorpion**。

暗影德鲁伊们一开始对角色们的态度冷漠。如果角色们表露出任何要解决瘟疫的意图，他们会立即招致德鲁伊们的敌对。

***失踪的同伙。***如果角色们询问暗影德鲁伊们为何会在利齿森林。他们会说自己结社的两位德鲁伊与它们失去了联系。如果角色们能帮他们找回那两位同伴，他们可以赠予下面宝藏中所叙述的魔法物品（但不会告诉他们治疗药水中混入的剧毒药水）。

***宝藏。***暗影德鲁伊的林地里有着以下物品：

* ***卡夫统灵药Keoghtom's Ointment***（内有四剂）
* 五瓶***高等治疗药水Potion of Healing，greater***（实际上其中俩瓶由***剧毒药水Potion of Poison***伪装）
* ***蛛网魔杖Wand of Web***
* 两瓶***飞龙毒液Wyvern Poison***
* 720gp

**豺狼人巡逻队**

一队豺狼人巡逻队正在追捕一个名为“国王”的豺狼人以及利爪裂法兽。这个队伍里带头的是一位**弗林德Flind**，带着四名**豺狼人食腐者Gnoll Flesh Gnawer**，两名**豺狼人猎手Gnoll Hunter**以及两名**豺狼人凋零者Gnoll Witherling**。

这些豺狼人更喜欢优先解决几乎没有反抗能力与防御能力的弱者。这些豺狼人会对任何遇到的生物展开杀戮与狩猎。

**受污染的水池**

一汪死水静静地躺在林子的中央。住在水里的还有一个叫做多莉的**水灵naiad**。这片水域已经被瘟疫感染。瘟疫虽然没有办法影响到这位精类，却让这汪水池却足以致命。任何于此饮水的小动物也多陷入了液化症之中。这使得多莉感到无尽的悲伤。

多莉对角色们最初的态度是冷漠，但如果角色们流露出任何要解决这场瘟疫的意图，多莉会对角色们友善，并剪下她的一缕长发，系在其中一位角色的脖颈上。这被视为***辟毒护符Periapt of Proof Against Poison***。多莉至多只能给出一份这种馈赠。

**灰袋兽**

一只**灰袋兽Gray Render**正在把树木连根拔起并咬碎它们。它原本的主人在林中被豺狼人俘虏带走了，因此陷入焦急，而一焦急它就想要用锋利的牙齿咬碎树木。这只灰袋兽对角色们态度冷漠，但若角色们并没有立即发动攻击，则它会以一种奇怪的、颤音般的叫声，伴随着对地面的抓挠，俯下它的头颅——这是灰袋兽的一种遵从表现。如果角色们没有明确拒绝，这只灰袋兽会将角色们当成临时主人，以找到那位被豺狼人带走的原主人。

**腐朽巨魔**

原本生活在这座森林里的巨魔也受到了液化症的感染。但疾病并没有带走它们的性命，而是把他们转变为了更加恐怖的存在——腐朽巨魔。三只**腐朽巨魔Rot Troll**在森林里游荡，而且饥肠辘辘，不仅仅是因为瘟疫使得森林周围的人和动物减少了不少，也因为新的形态需求大量的能量。它们会立即对发现的任何活物发动攻击。当角色们遭遇到这些巨魔时，这些巨魔正在啃食着两只豺狼人的尸体。

***宝藏。***跟随巨魔的踪迹并成功进行一次DC15的感知（生存）检定的角色可以发现巨魔生活的洞穴。在洞穴的一张巨大熊皮地毯（地毯本身价值100gp）之下，藏着巨魔收集的财宝。这里有价值1200gp的硬币，一件几乎要被撕烂的***浪客斗篷Rogue’s Mantle***，以及一件***阵亡者护甲（鳞甲）Armor of the Fallen（Scale Mail）***。

**濒死的闪现犬**

两只**苦刑猎犬Harrow Hound**正在攻击一条力不从心的**闪现犬Blink Dog**。死于液化症的闪现犬不会变为噬心泥怪，而是会变为追猎万象无常牌的苦刑猎犬。而这两只苦刑猎犬正是这只名为哈利的闪现犬的朋友。杀死自己的朋友这件事让哈利心如刀绞。

如果角色们救下了闪现犬哈利，它会非常感激，并且会为角色们带路。角色们之后找到豺狼人大本营的感知（生存）检定将具有优势。

**灾疫阴影**

两团饥饿的蝗虫集群（使用本篇模组附录，**灾疫虫群**的数据）占据了两只 **象Elephant**缓慢地靠近角色们。这些蝗虫集群是灾疫之死惧大君，埃利隆的一部分。这些象相比于怪物图鉴，有以下的改动：

* 它们的生物类型为亡灵Undead
* 它们的生命值只有38点

**利齿寻踪**

利齿森林此时被迷雾笼罩，在森林行走的可见度不足60尺。角色们每天在利齿森林行进时，必须进行一次DC15感知（生存）检定，并在失败时随机走到六边形格子临接的一格。在森林中的合适位置，按时间顺序进行以下所描述的遭遇。

**“国王”与“爪爪”**

当角色们在森林中行走时，他们会听到奇怪的声响：

令人毛骨悚然的咯咯声从迷雾之中传来。放眼望去，一团摇曳的火光无助地在树木之中跳动。一只带着一只完全受潮的纸质王冠的豺狼人正坐在一只长着秃鹫的脑袋与禽爪、身上没有毛发的四足生物旁烤火。

注意到了你们的靠近，豺狼人的咯咯声戛然而止，随后用不太熟练的通用语向着你们喊：“肉肉！不要杀，不要杀！”

这只豺狼人（使用 **豺狼人头领Gnoll Pack Lord** 的数据）自称自己为“国王”，并称呼角色们为“肉肉”。它的纸王冠是从周围城镇的垃圾桶里捡来的，样式是那种在生日派对上会戴的那种。坐在它旁边的怪物是 **利爪裂法兽Talon Beast**，国王称呼它为爪爪。国王很聪明，它知晓它和爪爪不会是角色们的对手，因此它会立即用通用语投降，并透露以下信息：

* 一个浑身都是苍蝇的坏东西将它的豺狼人氏族抢走了，而且它所有的豺狼人同伴都变得很奇怪，然后臣服于这个坏东西。
* 爪爪是国王在森林里找到的。原本国王患了很严重的疾病，但是爪爪碰到国王的时候，它身上的病痛就完全消失了。
* 国王知道该怎么去寻找豺狼人和坏东西，它邀请角色们加入它，并说它在豺狼人同伴中的声望很高，能保证它们不会攻击角色们。
* 国王原本是即将要领导豺狼人氏族的领袖，这座王冠就是它权力最好的象征（虽然这是从垃圾桶里捡来的）。

***利爪裂法兽爪爪。***这只利爪裂法兽实际上是 ***利爪Talon*** 的化身。它具有以下额外的动作项：

**驱散之爪。**利爪裂法兽解除一个自愿生物身上影响它的一道法术或异常状态。

在即将被灾疫之死惧大君的苦刑猎犬发现时，这张万象无常牌立即将自己化作了具象化的实物。它只会在确保安全——比如这位死惧大君被驱逐或被击败——的情况下变回万象无常牌的形态。

**豺狼人废弃营地**

当角色们在森林中行进，或是寻找豺狼人营地的时候并且感知（生存）检定失败时，来到这座废弃营地。请描述：

被烧焦的痕迹遍地都是，空气中弥漫着烧焦与刺鼻的腥气组合的气味。脓状的粘液已经开始在地面上凝结，还不时有土壤被鲜血染红。

豺狼人从来不会建立永久的营地。它们只会在一个“盛大”的屠杀之后于原地狂欢，并吞噬那些受害者与战斗中死去的豺狼人同伙，并繁殖新的豺狼人。在灾疫之死惧大君来到这个豺狼人集团中后，豺狼人们对于杀戮的渴望抵达了前所未有的高潮，于是它们的屠杀更加积极了。

当角色们来到一处豺狼人废弃营地时，投掷一颗d4，并根据豺狼人废弃营地遭遇表决定遭遇的内容。你也可以自行选择豺狼人废弃营地内的遭遇。除了1以外，其他遭遇不会重复出现。

|  |
| --- |
| **豺狼人废弃营地遭遇表** |
| **D4** | **遭遇** |
| 1 | 3d4只臃肿的**鬣狗hyena**，它们会在战斗的第二轮死去并孵化为**豺狼人Gnoll**。 |
| 2 | 两只**噬忆泥怪**（见模组附录）。通过集散记忆核心能得知它们就是失踪的暗影德鲁伊。 |
| 3 | 一团**灾疫虫群**（见模组附录）占据了一只**枭熊Owlbear**，正在废弃营地中游荡，寻找新的肉体。 |
| 4 | 奇怪的豺狼人图腾，其15尺内的生物必须成功进行一次DC18的感知豁免，失败的生物的目光会不由自主地聚焦于它，且将在一小时内被魅惑。被图腾魅惑的生物同时陷入失能状态，且速度降为 0。如果该生物受到任何伤害，或有其他生物用动作将其从恍惚中摇醒，则其身上的魅惑效应将提前终止。 |

**豺狼人营地**

豺狼人们从来不建立永久性的营地，对于他们而言，哪里捕获到了猎物，哪里就会是他们的狂欢新“营地”。即便是被灾疫虫群所占据的豺狼人身躯，也难以遏制这种与生俱来的本能。

豺狼人营地中总共有4只**血糜兽Leucrotta**、8只**食尸鬼Ghouls**、两只**巨魔Trolls**、6只**巨鬣狗Giant Hyena**、30只豺狼人（其中有3只**豺狼人头领Gnoll Pack Lord**、2只**弗林德Flind**、9只**豺狼人凋零者Gnoll Hunter**、7只**豺狼人食腐者Gnoll Flesh Gnawer**、9只**豺狼人猎手Gnoll Hunter**）以及10只**鬣狗Hyena**（非战斗成员）。

灾疫之死惧大君埃利隆并非经常性出现在营地。他只会在他的苦刑猎犬感应到 ***利爪Talon***的靠近时，才会从虚空中出现。

**与国王同行**

若角色们和国王和爪爪同行，穿过了利爪森林并即将来到营地时，请描述：

爪爪焦躁不安地踱步起来，国王立马抚摸它光滑的皮肤安抚。“停一下，聪明的肉肉。”国王示意你们停下脚步，随后继续说，“前面就是国王原本的同伴的营地，国王能保证让那些豺狼人不攻击你们。国王发誓！”

如果角色们继续询问，国王可以透露以下信息：

**营地的配置。**在豺狼人中主要有三位带头的豺狼人（即**豺狼人头领Gnoll Pack Lord**），分别负责狩猎、生育与警卫。为了方便营地物资的转移，它们会做一些简易的货车，并让巨鬣狗们拉车运送。

**关于狩猎。**豺狼人的计划井然有序，主要归功于营地里的血糜兽。通常豺狼人们通过让血糜兽模仿声音吸引猎物落单，随后豺狼人们倾巢而出，包围猎物。

**关于狂欢。**在狩猎成功之后，豺狼人们会直接原地扎营。为此，这些豺狼人们通常会聚集在一起。它们不喜欢火焰，它们更喜欢生吃血肉。

**关于死惧大君。**“那个浑身苍蝇的家伙”（国王如此称呼）每次都会在狂欢结束之后出现，并带来新的地区与猎物的信息。国王并不信任他，因为他出现后，他的一些同伴的表现特别怪异。于是国王被抛弃了。

**狂乱盛宴**

当角色们来到豺狼人营地时，请描述：

一股血腥味扑面而来，豺狼人们似乎刚结束了一场盛宴。肚子滚圆的鬣狗横七竖八地躺在树林之中的血泊之中，只剩下骸骨的尸体四散一地。在豺狼人之中还有几只巨魔也同样加入了这一场盛宴，除此以外，还有几只庞然大物，时不时呜咽着发出受害者临终前的悲鸣。周遭的豺狼人围着这样的巨兽狂舞。

如果角色们贸然靠近豺狼人营地，刚结束盛宴的豺狼人们不会放过再来一次狩猎的机会。6只豺狼人（1只**豺狼人头领Gnoll Pack Lord**带着5只**豺狼人凋零者Gnoll Hunter**）与两只**巨魔Trolls**会立即发起战斗，而其他的豺狼人还沉浸在狂欢之中。

当角色们击败这些豺狼人时，另一位名为疯耳朵的**豺狼人头领Gnoll Pack Lord**会走出来投降，请描述：

“美味的肉肉，饶命！肉肉很厉害，我们打不过！”这只豺狼人跪在你们面前，向你们求饶。他发黄的眼睛仓皇地在你们周身扫过，随后眼神变得躲闪起来。

如果角色们决定询问这只豺狼人，他会故意支支吾吾拖延时间，实际上是为了其他同伴包围包抄角色们做准备。观察豺狼人的眼神并成功进行一次感知（洞悉）检定的角色会发现他的这一意图。若角色们决定展现武力并成功进行一次力量（游说）检定，这只豺狼人会退缩，并且开始告诉角色们下文的信息。当队伍里有王子时，以上检定将自动成功。

**关于疯耳朵。**这只豺狼人头领叫疯耳朵，因为它很容易听到风吹草动，并提前让同伴做好准备。尽管疯耳朵依然跟随着集体生活，它也开始怀疑另外两位豺狼人领主（叫做蠢鼻子和贱骨头）“已经不是他们自己”了。

**关于瘟疫。**疯耳朵不知道瘟疫的情况，但是他说“那个浑身苍蝇的家伙确实给人不爽的感觉。”被感染的豺狼人实际上被灾疫虫群占领，因此在表面上看不出来，而心智已经完全被剥夺。

**关于豺狼人。**大约有一半的豺狼人不会在狩猎时出动。疯耳朵认为这部分豺狼人可能已经不是原来的自己了。

**关于死惧大君。**“浑身苍蝇的家伙”会在宴会结束的时候到来，它也很不喜欢那个家伙。如果角色们想要解决掉它，他们可以在大君来之前先把那些古怪的豺狼人解决。

如果角色们和疯耳朵搞好了关系（例如给疯耳朵带来了新鲜的肉），疯耳朵很愿意站在角色们这一边，并招呼他的下属不攻击角色们。若国王在角色们的队伍里也能达成相应的效果。

**纠错**

如果疯耳朵或国王和角色们同行，那么营地里与角色们战斗的就只剩下那些被灾疫虫群感染的豺狼人。这些豺狼人都具有以下改变：

* 它们的生命值同正常相比减半。
* 当它们的生命值降低为0时，一只**灾疫虫群**将会出现在尸体的10尺范围内一处未被占据的区域。

被占据的豺狼人主要包括了7只豺狼人（其中有2只**豺狼人头领Gnoll Pack Lord**、1只**弗林德Flind**、2只**豺狼人食腐者Gnoll Flesh Gnawer**、2只**豺狼人猎手Gnoll Hunter**）

毫无疑问，这是一场恶战，因此让疯耳朵或者国王鼓励角色们在清洗被占据的豺狼人之前先进行一次休息。在解决了这些受污染的豺狼人之后，疯耳朵会和角色们道谢，随后带着剩下的豺狼人离开这个营地。

若国王也在队伍，那么国王会带着它的宠物爪爪跟着角色们，而不是跟着豺狼人们走。它会眼泪汪汪地说：

“坏苍蝇大家伙，国王要解决掉它！勇敢的肉肉，国王会跟着你们走！”

**死惧大君登场**

无论角色们是血洗了豺狼人营地，还是将豺狼人营地中受感染的豺狼人一一剔除，死惧大君都会在半小时后锁定利爪裂法兽爪爪的位置，并撕裂位面罅隙来到豺狼人营地。

**灾疫之死惧大君**（见附录），埃利隆骑着一条**灾疫亡骸龙**（见附录）带着它的三只**苦刑猎犬Harrow Hound**来到角色们面前。请描述：

足以将人耳膜振破的雷鸣声响起，一一头完全由骨头构成，胸腔还燃烧着紫色火焰的巨龙从空中出现，它的背上还载着一位睥睨着你们的亡灵尸骸。在它出现时，天色开始逐渐黯淡，空气充斥着浓重地压抑。“利爪，吾可算找到汝”空洞而沙哑的声音从这个亡灵处响起，“这一次，汝无路可逃！”

死惧大君埃利隆立即向角色们发起了进攻。

在战斗中，埃利隆会尽可能尝试使用瘟疫削弱玩家，并让它的坐骑亡骸龙发起吐息，消灭濒死的角色。爪爪会时刻注意角色们的状态，并及时为角色们驱散异常状态。

**最终叹息**

若角色们成功击败了这一位死惧大君，请描述：

所有人都听闻到一声沉重的叹息，随后死惧大君的身躯和它的亡骸龙、苦刑猎犬都开始崩解，消失。爪爪和国王全都高兴地跳了起来。就当你们再一次看向爪爪时，它已经消失了，留在原处的是一张有长着锋利的指甲、伸向翡翠戒的苍白之手牌面的纸牌。

没错，爪爪就是利爪牌本身，只要带着这张牌回去，角色们就完成了这一次的工作。

随着死惧大君的陨落，瘟疫的源泉被切除，液化症不会有更多的感染者。很快，在国度各路施法者的帮助下，瘟疫很快被压制，消灭。

若国王还活着，国王说“肉肉很英勇，国王想要跟着肉肉走！”如果国王跟着角色们一起回到了阿斯忒瑞亚的寻星室，利爪牌会再一次变为“爪爪”的形态，和这位豺狼人玩耍——它们已经成为了相当亲密的朋友。

***升级。***当角色们收集到利爪牌，回到寻星室的时候，角色们升级至13级。

**附录 怪物图鉴**

在本节中出现的都是本模组特有的怪物，以及改动数据的怪物：

* 噬忆泥怪
* 灾疫虫群
* 灾疫之死惧大君
* 亡骸龙

**噬忆泥怪**

当一个生物患上了液化症，并且未能在恶化之前得到及时的救治时，它就会转变为一只噬忆泥怪。

**噬忆泥怪**

*中型泥怪，无阵营*

|  |  |
| --- | --- |
| **AC** 9 | **先攻** -1（9） |
| **HP** 85（10d8+40） |  |
| **速度** 20尺 |  |
|  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |
| **力量** | 14 | +2 | +2 |  | **敏捷** | 9 | -1 | -1 |  | **体质** | 18 | +4 | +4 |
| **智力** | 2 | -4 | -1 |  | **感知** | 12 | +1 | +4 |  | **魅力** | 17 | +3 | +6 |
| **技能** 洞悉+4，察觉+4  |
| **抗性** 强酸 |
| **免疫** 心灵；目盲，魅惑，耳聋，力竭，倒地 |
| **感官** 盲视60尺（该范围外视为目盲），被动察觉14 |
| **语言** 能听得懂生前掌握的语言但不能说  |
| **CR** 5（XP 1800 ; PB+3） |

**特质Traits**

**无定形。**噬忆泥怪可以通过最窄1寸宽的空间中移动，而不需要跻身通过。

**集散记忆。**噬忆泥怪被杀死后，它的身躯将会分解，并留下一颗拳头大小的，泛着多种色彩的核心。*感知豁免*（可自愿放弃）：DC15，接触到核心的生物。*失败：*该生物的心灵接收到一段变为噬忆泥怪之前的生物的一段记忆。无论是否豁免成功，这块核心都会在1分钟内消散。

**动作Actions**

**多重攻击。**噬忆泥怪使用一次吸取记忆，再进行一次伪足攻击。

**伪足。**近战攻击：+5，触及5尺。命中：9（2d6+2）点钝击伤害，外加14（4d6）点心灵伤害。*体质豁免*：DC15，被命中的生物。*失败：*该生物感染液化症疾病，同时获得一层 力竭exhaustion 状态。

**汲取记忆。***感知豁免：*DC15，噬忆泥怪能感觉到的单一生物。*失败：*28（8d6）点心灵伤害。*失败5点或更多：*受到心灵伤害的生物还会在噬忆泥怪的下一个回合结束前陷入 震慑stunned 状态。

***多彩情感。***这种泥怪的颜色会根据其所吸收的记忆的情感而转变为不同的颜色，大致上可分为七种颜色：绿色，欣喜；

紫色，悲伤；苍白色，恐惧；红色，愤怒；黄色，愧疚；蓝绿色，厌恶；黑色，爱恋。有时一只噬忆泥怪有多种情感，或多种记忆混合时，它所展现的颜色将是这些以上颜色的混合，或是不断在变换。

***亡者记忆。***由于噬忆泥怪吸收记忆的特性，当一只噬忆泥怪死后，它会于原地留下会在1分钟内消散的集散记忆。一些学者认为这可能是某种灵魂的具象化表现。当你安排一只噬忆泥怪时，可以从下表随机选择一项作为这只噬忆泥怪集散记忆的内容：

|  |
| --- |
| **集散记忆表** |
| **D8** | **记忆** |
| 1 | 你的愤怒无法遏制，你还有那么多理想还没有实现。 |
| 2 | 你家隔壁那个男孩笑起来真可爱。你想，如果用薰衣草味的香水，应该能吸引到他的注意力。 |
| 3 | 你已经够老了，在这世上已经了无牵挂了。唯一放不下的是在另外一座城市的孙儿。 |
| 4 | 等打完这一场仗，你就回家和那姑娘结婚。嗯，再生几个孩子，大胖小子还是小丫头片子你都喜欢。 |
| 5 | 明天又要交税了，这令你感到头疼。你要想尽办法减少税款，才能有更大的盈余。 |
| 6 | 自家的地下室又闹了鼠患，嗯，是时候雇佣冒险者了。就雇佣四个吧，够解决一切问题了。 |
| 7 | 只要再开一天工，你就能攒够妹妹的医药费。想到她终于能下床走路，你不禁微笑起来。 |
| 8 | 有什么东西在黑暗中。当你看过去时，那个东西也看了回来。 |

**灾疫虫群**

灾疫虫群是灾疫之死惧大君带来的噩梦，它们无孔不入，将尸体化作行尸走肉。

**灾疫亡骸龙**

*大型不死生物，普遍混乱邪恶*

|  |  |
| --- | --- |
| **AC** 15（天生护甲） | **先攻** +1（11） |
| **HP** 136（16d10+48） |  |
| **速度** 40尺，飞行80尺 |  |
|  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |
| **力量** | 18 | +4 | +4 |  | **敏捷** | 12 | +1 | +5 |  | **体质** | 16 | +3 | +3 |
| **智力** | 3 | -4 | -4 |  | **感知** | 10 | +0 | +4 |  | **魅力** | 18 | +4 | +8 |
| **技能** 察觉+4，隐匿+5 |
| **抗性** 穿刺 |
| **免疫** 毒素、暗蚀；魅惑、恐慌、力竭、中毒 |
| **感官** 盲视30尺，黑暗视觉60尺，被动察觉14 |
| **语言** 理解通用语和龙语但不能说  |
| **CR 10**（XP 5900 ; PB+4） |

**特质Traits**

**非凡本质。**灾疫亡骸龙不需要呼吸，饮食和睡眠。

**动作Actions**

**多重攻击。**灾疫亡骸龙可以先使用一次不谐威仪，再发动一次啃咬与两次爪击。若灾疫吐息准备完毕，它可以将啃咬替换为灾疫吐息。

**啃咬。**近战攻击：命中+8，触及10尺，单一目标。命中：13（2d8+4）点穿刺伤害，外加21（6d6）点暗蚀伤害。*体质豁免*：DC15，被命中的生物。*失败：*该生物感染液化症疾病，同时获得一层 力竭exhaustion 状态。

**爪击。**近战攻击：命中+8，触及5尺，单一目标。命中：26（4d10+4）点穿刺伤害。*敏捷豁免*：DC15，被命中的生物。*失败：*该生物陷入 倒地prone 状态。

**灾疫吐息（充能5-6）。***体质豁免：*DC15，30尺锥形区域内的所有非亡灵生物。*失败：*36（8d8）点暗蚀伤害，同时该生物感染液化症疾病，并获得一层 力竭exhaustion 状态。*成功：*伤害减半。

一个被该伤害降至0生命值的生物会死亡。此外，任何被该伤害杀死的中型或更小的类人生物，以及在吐息区域内的此类生物的尸体都将变为受次等亡骸龙控制的僵尸Zombie。僵尸的先攻算作和次等亡骸龙相同,在次等次等亡骸龙的回合结束后立即行动。除非另有命令，否则僵尸会尝试杀死它们遇到的任何非不死生物。

**不谐威仪。**感知豁免：DC14，120尺内它所选择的，能意识到其存在的生物。*失败：*陷入1分钟的恐慌，被恐慌期间无法执行任何动作与反应，可在每个自己回合结束时再一次进行豁免。成功：在接下来的24小时内免疫该灾疫亡骸龙的不谐威仪。

**灾疫虫群**

*微型不死生物的中型集群*

|  |  |
| --- | --- |
| **AC** 15 | **先攻** +5（15） |
| **HP** 45（10d8） |  |
| **速度** 20尺 |  |
|  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |
| **力量** | 3 | -4 | -4 |  | **敏捷** | 20 | +5 | +5 |  | **体质** | 10 | +0 | +0 |
| **智力** | 1 | -5 | -5 |  | **感知** | **6** | -2 | -2 |  | **魅力** | 1 | -5 | -5 |
| **抗性** 钝击，穿刺，挥砍 |
| **免疫** 心灵、暗蚀；魅惑、恐慌、擒抱、麻痹、石化、倒地、束缚、震慑 |
| **感官** 盲视30尺，被动察觉14 |
| **语言** -  |
| **CR 7**（XP 2900 ; PB+3） |

**特质Traits**

**集群。**集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一只微型蛆虫通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

**灾疫光环。**致命的白色虫群会影响附近生物的心智。*体质豁免*：DC18，灾疫虫群10尺内开始回合的生物。*失败：*陷入 失能 Incapacitated，持续至灾疫虫群的下一个回合结束。

**动作Actions**

**瘟疫啮咬。**近战攻击：命中+8，触及0尺，单一目标。命中：8（1d8+4）点穿刺伤害，外加21（6d6）点暗蚀伤害。*体质豁免*：DC15，被命中的生物。*失败：*该生物感染液化症疾病，同时获得一层 力竭exhaustion 状态。

**占据。**灾疫虫群进入到一个死亡生物的身躯，该尸体原本的类型必须为类人Humanoid、野兽Beast、怪兽Monstrosity。占据成功后灾疫虫群消失，并使得该死亡生物获得原生命上限一半的生命值，生物类型转变为 亡灵Undead。灾疫虫群将接管目标的身体的控制权，且灾疫虫群此时只能被驱散不死生物类效应指定为目标，其他任何攻击、法术或别的效应都无法将其指定为目标。此时的灾疫虫群保留智力、感知、魅力属性，并且免疫魅惑和恐慌，其他资料则与被占据的生物相同，但不能获得该目标的知识、职业特性和熟练项。

当该身体的生命值降至0时，占据终止。灾疫虫群也可以主动以一个附赠动作终止占据。占据终止时，灾疫虫群重新出现在该身体5尺内一处未被占据的空间位置。同一具尸体仅能被占据一次。

**灾疫亡骸龙**

当一条龙进入死亡状态，它的骸骨可能会被某种邪恶的力量唤醒。这些龙曾经活着的记忆会被灾疫给吞没殆尽，这种失去记忆的痛苦让它们体内的瘟疫更为猖狂，最后化作灾疫亡骸龙，散播更多的灾疫。

一条灾疫亡骸龙的翅膀并不是由骨头支撑，而是完完全全由苍蝇、蚊虫这些散播疾病的昆虫组成。这使得这条龙在靠近时总是发出让人不安的声音。

**灾疫之死惧大君**

在多元宇宙追逐万象无常牌的众多猎手中，最为可怕的便是死惧刑徒们。这些死惧刑徒由三位被尊称为“死惧大君”的强大存在领导。这些死惧大君曾经也只是普通的冒险者，直到他们遇见了万象无常牌中的头骨牌。这张可怕的牌带来的死神立马夺走了他们的性命，并将他们的灵魂堕落，陷入无穷的煎熬。

|  |
| --- |
| **灾疫之死惧大君 埃利隆** |
| *中型不死生物，中立邪恶*

|  |  |
| --- | --- |
| **AC** 14（使用法师护甲时17） | **先攻** +4（14） |
| **HP** 120（16d8+48） |  |
| **速度** 40尺 |  |
|  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |  |  |  | 调整 | 豁免 |
| **力量** | 10 | +0 | +0 |  | **敏捷** | 18 | +4 | +9 |  | **体质** | 16 | +3 | +3 |
| **智力** | 17 | +3 | +3 |  | **感知** | 15 | +2 | +2 |  | **魅力** | 21 | +5 | +10 |
| **技能** 奥秘+8，察觉+7，隐匿+9 |
| **抗性** 冷冻，黯蚀，来自非魔法攻击的钝击、穿刺和挥砍伤害 |
| **免疫** 毒素；目盲，魅惑，耳聋，力竭，恐慌，中毒，震慑，昏迷 |
| **感官** 黑暗视觉60尺，被动察觉17 |
| **语言** 通用语，炼狱语  |
| **CR 15**（XP 13000 ; PB+5） |

**特质Traits****灾疫光环。**致命的白色虫群会影响附近生物的心智。*体质豁免：*DC18，灾疫虫群10尺内开始回合的生物。*失败：*陷入 失能 Incapacitated，持续至灾疫虫群的下一个回合结束。**传奇抗性（3/天）。**如果大君在一次豁免中失败，她可以选择直接成功豁免。**动作Actions****多重攻击。**大君发动两次枯木杖攻击，或两次瘟疫矢攻击，或两者各一。 | **枯木杖。**近战武器攻击：命中+9，触及5尺，单一目标。命中：8（1d8+4）的钝击伤害，外加21（6d6）黯蚀伤害。*体质豁免*：DC15，被命中的生物。*失败：*该生物感染液化症疾病，同时获得一层 力竭exhaustion 状态。**瘟疫矢。**远程法术攻击：命中+12，射程120尺，单一目标。命中：23（4d8+5）毒素伤害，直到大君下个回合开始，目标陷入中毒poisoned状态。*体质豁免*：DC15，被命中的生物。*失败：*该生物感染液化症疾病，同时获得一层 力竭exhaustion 状态。**施法。**大君能够施展下列法术，他的法术不需要材料成分且使用魅力作为施法属性（法术DC18）随意：侦测魔法Detect Magic，法师护甲mage armor（仅自身）每项 2/天：枯萎术Blight，目盲/耳聋术Blindness/Deafness每项 1/天：死云术Cloudkill，疫病术Contagion**反应Reactions**大君拥有三次反应。在每个回合，它只能使用一次反应。**反击。**大君对攻击他的生物进行一次枯木杖攻击或瘟疫矢攻击。**狂怒追击。**当一个生物进行移动时，大君移动至多等于自己速度的距离或命令他正在骑乘的坐骑移动至多等于其速度的距离。此动作造成的移动不会触发借机攻击。**唤来虫群。**大君受到伤害后，在其10尺内未被占据的空间召唤一只灾疫虫群。 |

这些死惧刑徒相信，只要找到所有的最初的万象无常牌，并将它们毁灭，自己的灵魂就能迎来解放。为了达成这一目的，这些死惧刑徒不惜将自身的恐怖散播到多元宇宙。

埃利隆和其他大君略有不同，他并未抽出头骨，而是在帮助抽出头骨的伙伴时被第二个出现的死神杀死。随后，他的灵魂就来到了衰朽花园中。埃利隆认为是他的同伴背叛了他，因此他尤其讨厌那些死惧刑徒中的不死生物伙伴，并且更加倾向于驱使那些还活着的家伙为自己所用，寻找失落的万象无常牌。

虽然在三位死惧大君中，埃利隆是其中最弱的一位，但这并不代表他可以随随便便就被击败。他的恐怖之处在于他所散播的瘟疫。这种名为液化症的瘟疫可以将人化作怪物，将人间化作炼狱，而他只需要在这种死亡之中闲庭信步，并不费力气地发现隐藏起来的万象无常牌。