**复读机不要停！The repeater o ever stop**

**未完成.ver**

冒险介绍

《复读机不要停！》是一个为10级团队设计的冒险故事。冒险推荐人数为4人，且最好不要少于3人或多于6人。

故事中出现的人物、地点或物品皆为代称。你可以将其替换成任何更适合你战役的名称。

故事背景

近千年前，一个未被记载的拥有高度文明的王国，启动了一项外太空开拓计划。他们利用自身强大的魔法技术，将一支精锐部队送往荒宇。令人遗憾的是，这次探险不仅没有取得想象中的成果，舰队还遭遇不幸。王国最终消逝于历史长河中。

岁月流转。几个月前，一块天外陨石意外坠落在位于回声村数英里开外的学人山谷上。陨石带来的冲击在山谷深处击出了一道巨大裂缝，而裂缝深处居然是古代无名王国的遗迹。

消息不胫而走，很快便引来了各界的关注。相关组织争相来到回声村，建立起临时据点。受惠于此，回声村变成了历史古迹的发掘基地。为感恩带来的好运，回声村民决定将陨石奉为神石来膜拜。

然而，这块陨石的真身是一艘生物魔法船，它的意外坠落为这个地区带来了两位不速之客。同时，一段关于当年外太空开拓计划的无人知晓的历史，也随着遗迹发掘而浮出水面……

冒险楔子

你可以使用以下楔子引导角色团队进入冒险。每个冒险楔子都有对应的NPC。关于这些NPC的具体情况，将在后文详细介绍。

无论选择什么楔子开始游戏，角色团队在这个阶段已经是备受瞩目的强者。因此他们被委托并非是出于偶然，而是深受信赖。

**·特派保镖。**深入王国遗迹期间，可能会遭受地底存在的未知生物的袭击。维兰德考古联盟高价招募冒险者，负责护送学者们前往遗迹，并协助其完成发掘工作。备受信赖的角色受联盟管理员凯恩的指定为随行护卫，前往第51号遗迹的进行调查。

**·学术研究。**如果玩家角色中有隐士、智者、学者或类似背景，那么该角色可能会受到联盟管理员兰伯特的邀请，作为学者参与到发掘遗迹的工作当中。其他角色也可以围绕该角色，顺理成章地组成一支遗迹探索队伍。

**·盗掘者。**部分遗迹尚未得到完全的监管。这让唯利是图的家伙有机可乘。角色可以是受雇于莱迪·艾什的冒险者，他们将替莱迪到遗迹去寻找一些有价值的物品。

**·天文观测。**由于当地曾有过目击到彗星飞过的传闻，最近又有天外巨石坠落的消息传出。角色受到其他组织委托，前来这里调查异常现象。联盟管理员菲尼克斯会亲自找到他们，并希望聘请他们在短期内担任第51号遗迹区域的先遣队。在选择这个楔子时，角色不是作为被联盟招募的冒险者。尽管角色最终都会被暂时招募至遗迹探索，但他们的目的和立场是稍有区别的。

**·混乱的开局。**一种特别的开始游戏的方式是，你可以为每位角色，分别应用不同的楔子。让角色们都以不同的身份进入冒险。这支临时组成的队伍，很可能会因立场不同而在冒险过程中爆发激烈的冲突。

**第一部分·寻访**

无论角色团队是如何开始故事，在他们正式进入遗迹探索前，他们都会有一些时间，用于了解关于这个地区的一些信息。这部分内容将会为你逐一讲解这个地区目前的状况。

学人山谷

山谷风景优美，静谧如画。不分季节，每日清晨和深夜，薄雾都从山谷深处慢慢涌出，神秘又庄严。如果你向着山谷大声呼唤，那么奇妙的回声就会反复在山间回荡。学人山谷因而得名。

凶猛、狡猾的野兽和怪物们就深居于山谷之中。附近的村民都知道这点。因此外出的村民们多数都会赶在黄昏前就回到家里，不敢在夜间的山谷中冒险行走，更别说是过夜。

在山谷中大声讲话更无疑是一种自杀行为。由于山谷会放大说话者的声音，这将会惹来那些可怕的山谷住民。这些无情猎人们大多都听觉敏锐，回声能让它们轻易地找到猎物，又是饱餐一顿。

在极少数情况下，回声也会引来不止一种生物。当这些生物在为争夺猎物而大打出手时，旅人反而有机会能逃出生天。

回声村

一座座小村落依傍着学人山谷而建，每个村落之间最多只间隔着一二里路。这些村落虽是与世无争，但非世外桃源。实际上，这之中大多数村子都和外界有着一定程度上的业务来往，也有一些村子尝试积极发展观光事业，比如回声村。

回声村是距离学人山谷入口最近的一个居民不多的僻静村落。这个村落在几个月前开始变得越发喧闹。这是因为在距离村子数英里开外的学人山谷深处，发现了传说中的无名王国遗迹。

各界组织都争相前来这里开展发掘工作，并希望能从中分一杯羹。而回声村自然而然地成为这些组织最优先的落脚点，这为回声村带来了不少活力。

传言

1在回声村的传说中，反复提到了曾有彗星划过的消息。但实际上村子里并没有多少人真正见过。

2每隔几年，包括回声村在内，附近几个村子中总有一家人会出现死婴。当地的居民都认为这是一个无法解决的诅咒。

3最近这段时间，其他村子似乎有人失踪了。

4在考古联盟的营地里，有部分物资遭到了人为毁坏。目前已加强了警备。

**关于彗星洛斯卡特罗**

角色团队可以找到村子中一位年近百岁的半精灵老人。老人将会提到自己在距今约90多年前的孩童时期，曾经和他的父亲一起见过彗星从村子的上空飞过。

老人还进一步提到，他的爷爷也曾见过一次。算起来，这两次相隔也差不多90多年。这颗彗星在他们这里被称为洛斯卡特罗。但真正见过的人几乎都不在了。所以年轻人们都把这当作是哄小孩的玩笑。老人的话，也只是被当作故事来听。

如果提到考古联盟，那么老人会显得有些兴奋。他会说到，这些年来，山谷随着村民的减少也变得越发安静。尽管这里的生活十分惬意，但也免不了有些无聊。这些人的到来刚好为这个山谷带来了不少生气。同时他相信，遗迹的发现也会吸引更多的人驻足这里。

**维卡利欧和泊尼娅**

就在几乎所有村民都沉浸在喜悦的气氛中时，樵夫维卡利欧对现状并不感到开心。他和妻子珀尼娅原本是村里的甜蜜小夫妻。几个星期前，他们本以为自己将迎来充满希望的小生命——但不幸的是，他们的孩子夭折了。

珀尼娅因此大受打击，整天失魂落魄，重复地叫着自己死去孩子的名字。每夜还不停地做着噩梦，精神已经变得有点反常。

自暴自弃的维卡利欧则用酒精麻痹自己。他将这一切都怪罪于陨石。他认为如果这块受诅咒的破石头没有掉下来，那么他的孩子就不会死，妻子也不会遭罪。

·怀恨在心

一想到其他村民还因为陨石降落而感到开心他就越发难受，这份恨意随着遗迹被发现转移到维兰德考古联盟身上。他认为这群吵闹的入侵者打扰到了他的妻子。维卡利欧因此偶尔会在深夜借着酒意破环联盟的营地。但最近加强了守备，他的愤怒无处宣泄。

如果角色团队真心对这对夫妻表示关心，通过一次困难的魅力（游说）检定会让维卡利欧敞开心扉。他也实在需要向人宣泄不满。他会向关心他的角色透露上述的那些负面情绪，以及泊尼娅分娩前后的一些情况。

为了让泊尼娅能够顺利生产。他就从附近的村子请来三位农妇到家中作帮佣和接生婆。维卡利欧认为这三位亲切的婶婶在珀尼娅分娩时帮了很大的忙。因此对她们心存感激。这三个农妇也是发现婴儿夭折的人。维卡利欧和泊尼娅在回忆这段记忆时会描述得特别细致，却唯独对三位农妇的样貌相当模糊，但他们会表现得对此并不在意。

·蠕虫噩梦

除非角色团队能让维卡利欧放下警戒，否则他不会同意团队接近他的妻子。泊尼娅的精神状态如同一根紧绷的弦，随时可能断掉。现在她还勉强能和人沟通，但担心的维卡利欧始终会在一旁守候。

任何可以消除或压制恐慌状态的特性或法术都可以暂时缓解泊尼娅的症状，使其变得清醒一些，但之后仍会复发。

孩子死去令她感到十分悲伤，并且她每夜都会重复做着同一个噩梦。如果角色能缓解泊尼娅的症状，她会尝试向就是团队忆述这个噩梦：

在梦中，她看到有成千上万的蠕虫朝她袭来。她被蠕虫淹没，虫子从她眼镜、嘴巴、鼻孔、耳朵钻进她的身体里，十分可怕。她感到自己的脑子、心脏、肠胃都像是在被人用力地搅动般痛苦。最终一个发出婴儿哭声的蠕虫球团被她痛苦地生出，然后她就会从梦中惊醒。

泊尼娅将这个噩梦归结为是她死去孩子的灵魂向她的报复，抱怨她没有好好地将孩子生下来。如果有角色特别关心珀尼娅，她会将一个疑惑偷偷地告知该角色。她坦言这个噩梦其实在她分娩之前，陨石落下来的那天晚上曾梦到过一次。

孩子去哪了？

以鬼婆莘芙为首的鬼婆三姊妹，实际上就是造成维卡利欧家不幸的元凶。鬼婆们虽然并不总是聚集在一起，但每隔几年，她们都会伪装成三个农妇，以接生婆的身份接近目标家庭，在修改目标们的记忆后盗走小宝宝。就连村民口中流传的诅咒，其实都是鬼婆们故意根植在受害者脑海中，使其刻意传播的虚假记忆。

即便这些受害者有着相似的经历，但他们都不曾对脑海中的亲切农妇们产生过怀疑，甚至还会刻意忽略她们。

这些年间，这三个阴险狡猾的鬼婆重复着这个套路，在这些村子里跑了个遍。把这里打造成一个可持续生产同胞的基地。

如果角色团队对于维卡利欧和泊尼娅的说辞有所怀疑，他们可以尝试走访其他村落，这花不了多长时间。他们可以从其他村落得到和维卡利欧夫妇几乎相同的证言。但当地村民——特别是那些不幸的家庭，都对那三个农妇印象模糊，并且他们都说不出农妇们到底来自哪个村落。

维卡利欧他们的孩子被埋葬在村外的墓地中，那个最小的墓碑。如果角色团队打算挖掘墓穴，那么他们需要躲过村中的所有人，特别是维卡利欧。如果被发现，角色团队将会被敌视。或是惹来村民甚至是考古联盟的谴责。如果角色能够顺利地挖开维卡利欧他们孩子的棺材，他们会发现棺材里面是空的。

**维兰德考古联盟**

在遗迹被发现之后。陆陆续续有许多组织加入到考古的队列。

这个庞大的群体变得难以管理，一旦出现分歧，还很可能会变成暴力事件。为了更好地管理这群乌合之众，在各领主和财阀的支持下，探险家爱丽丝组建了维兰德考古联盟。

维兰德考古联盟的目前由下述的7个人组成管理委员会。联盟制定了一系列的标准和临时规定。为求在探索遗迹期间，能让每个队伍都能达成共识。如果队伍之间不可避免地出现纷争，联盟管理者中的几位通常会在此时充当裁定者。

联盟管理委员会

·总指挥，爱丽丝·达拉斯·赫兹（中年女性人类，中立善良）。作为随行NPC时，她是一位6级的**专家协力者**，他使用***贵族***作为基础资料。爱丽丝是一个豪爽的女性探险家。她在探险和考古方面建树良多，因此备受尊敬。她也是遗迹的第一发现者。组建联盟后，为了使联盟能够更有序地运作，更好地完成发掘工作，她目前仍然奔波在各个贵族群体之间。

·学者代表，雷古拉·凯恩（老年男性侏儒，守序中立）。作为随行NPC时，他是一位4级的**施法者协力者**，使用***学徒法师***作为基础资料。雷古拉痴迷于矮人文化的学者，经常性发表一些无聊的学说而令人发闷。后因得到一位贵族赏识而跻身上流社会。关于无名王国的历史他也一直在研究，但却毫无进展。他认为许多坊间流言都间接证明，无名王国曾经是一个矮人国度。这次遗迹被发现正是能验证其假说的重要机会。

·安全指导，兰伯特·伊斯温（青年女性半身人，混乱善良）。作为随行NPC时，她是一位5级的**专家协力者**，她使用***斥候***作为基础资料。兰伯特为联盟制定了一套稳定的发掘流程标准，偶然担任菜鸟们的指导员。她同时也是一位优秀的探险家，由于她经常向其他队伍分享她的经验，在冒险者间受到尊敬。

·工人代表，「水平仪」雷普利（青年男性半兽人，混乱中立）。作为随行NPC时，他是一位5级的**武者协力者**，他使用***暴徒***作为基础资料。雷普利一个为人如他外号一样笨拙的大块头男人。他的主要工作是指导工人开凿裂缝和调查遗迹周边，又或者是与工匠确认据点的修建进度。他每日都会认真检查工人们是否按标准完成工作，并会在之后详细写下报告。这些可有可无报告通常提交给菲尼克斯审阅。

·运输主管，德鲁格·福勒·布雷特（中年女性龙裔，绝对中立）。

作为随行NPC时，她是一位4级的**武者协力者**，他使用***警卫***作为基础资料。布雷特对遗迹并无兴趣，她来到这里完全是因为公司的安排。她负责管理以及指导如何运输那些从遗迹中出产的物品，并保证它们安全到达目的地。在莱迪需要时，他也负责安排将联盟所需的物资运入据点。

·联盟助理，亚菲特·菲尼克斯（青年男性矮人，中立善良）。作为随行NPC时，他是一位5级的**施法者协力者**，他使用***侍僧***作为基础资料。亚菲特是一个温文儒雅的男性学者，他同时是爱丽丝的副手，帮助她处理复杂的文书工作。在爱丽丝离开期间，他会成为代理总指挥，负责监督联盟内的种种工作。

·商会代表，莱迪·艾什（中年男性半精灵，中立邪恶）。莱迪有着广阔的人脉资源，他负责为这里的工作提供物资支持。因此他委员会中也有着很大的话语权。和所有商人一样，莱迪希望这个投资可以有足够的回报，但不希望这个周期太长。因此他最近开始买通一些「听话」的冒险者，替他到遗迹去搜刮「利息」。

莱迪不会作为随行NPC加入到角色团队。如果团队（或有角色）通过“盗掘者”进入冒险。他会为团队安排最多2个手下监视——协助团队完成他们的工作。这些手下可以是任何形式的协力者。

除此之外，在这个维兰德考古联盟里具体分为以下这些群体：

·建筑工人。联盟聘请了一些有经验的工匠，负责带领着本地的建筑工人们，计划在裂缝和陨石之间修建一个安全的探索据点。该修建工程目前仍进展缓慢。在据点完全修建好之前，联盟大部分成员仍需暂时安置在回声村或附近其他村落中。

·挖掘工人。挖掘工人们由工人代表雷普利负责管理。他们的工作就是把裂缝开凿得更加容易进入，又或是跟随指示在山谷周边检查是否存在其他入口——为了工人们的安全，通常会配备若干冒险者。与建筑工人一样，挖掘工人群体基本都是由本地村民构成的。

·学者，某程度来讲，这群学者比起工人们更难以管理。因为他们中许多人都颇有名望或地位，在发掘工作中也占据了相当重要的位置。他们的主要工作是负责研究遗迹中的文化，或分析从遗迹中找到的各种物品，并详实记录。记录会被整理成报告。由爱丽丝或莱迪等人汇报给联盟背后的金主们。除了个别例外，学者们几乎都不具备战斗能力。联盟通常都会为一个学者队伍配备相应数量的冒险者。

·冒险者。遗迹内外充满未知，为了防范可能存在的危险。联盟同时向外招募许多冒险者。他们实际上也是这里最闲的一群人。

原本，冒险者们都是被作为学者们的护卫而被雇佣的。联盟通常会安排资深的冒险者、学者和探险家组成先遣队，前往新的遗迹区域中排除里面的危险因素。在这之后，其他的学者和冒险者则会组成调查团，深入该区域开展进一步的发掘工作。

但是遗迹的发掘工作比想象中更加缓慢，这样的任务少之又少。就算有，通常都会率先指派给高级别的冒险者，或者是那些已经有些名堂的冒险者。

而尽管其他方面都很缺少人手，但联盟仍很少会为冒险者指派别的工作。因为与其他人不同，冒险者们的工作是以任务形式发布的——简单来说就是按单收费。冒险者们的每一次劳动都要花钱。而且根据级别不同，价钱也不同。

联盟选择省下这些不必要的开销。因此冒险者们接到最多的工作通常就只剩下两种：第一种是钱少事多的跑腿——来自德鲁格主管的运送工作，都是那种将一牛车货品送到十几里远的地方，却只挣得10枚金币这样的琐碎事。

另一种则是清除怪物这样的最玩命的工作。幸运的是，冒险者们似乎相当容易被满足，又或是想借此建立自己的地位。总之只要有活能干，他们都会来争个头破血流。

**云游僧阿西**

角色团队在回声村附近闲游时，还会和一个僧人打扮的古怪人物擦肩而过。他的上身披着破破烂烂的粗麻布将自己包裹起来，看不见样貌和皮肤。不过从体型和口音可以判断出他并非人类或矮人。

询问村民们可以得知，这个怪人自称阿西。大概从一两个月前开始，每隔一段时间他都会带着一些珍贵的药草或是矿石，来到附近村落的杂货铺或是石匠铺处，换取一些生活物资。

阿西给人感觉沉默寡言，对于和他比较熟络的村民会记得阿西曾简单地向他透露，自己正在深山中进行苦修。村民们都猜测阿西应该是精灵或提夫林之类神秘罕见的种族，也对这位僧人隐藏自己的行为并不在意——谁又没有自己的苦衷呢？毕竟他也没有做什么对村子有害的事情。

云游僧阿西的真实身份是随陨石坠落而滞留此处的夺心魔，同时也是陨石飞船的主人。为了以防万一，他还对自己施展了易容术变成一个星界精灵的模样。他关于他的信息会详见第二部分的内容。

**陨石or飞船？**

回声村民在感受到陨石带来的撞击后，第一时间赶到现场一探究竟。由于一直以来的传说，村民们都把这块陨石当作彗星「洛斯卡特罗」的降临。

回声村及周边村落的村民，自发性地组织了施工队，在这块巨大陨石的坠落处原地兴建庙宇。每日都会有十几个老村民从清晨出发，来到陨石的附近进行修建工作，然后在黄昏前回来。

由于两个地点距离不算太远，一些作为建筑工人参与修建联盟据点的村民，也会偷偷前来帮忙。目前这座他们称为洛斯卡特罗神庙的建筑物，已经建好了第一层。

**进入陨石**

村民们允许外人前来参拜陨石，但并不允许他们凑得太近。一方面担心外人会亵渎神石，另一方面是这会影响到他们的建造工作。如果角色团队在白天来调查陨石，他们可能会被在这里施工的村民制止靠近调查。

飞船一般特征

·位置：位于学人山谷中间地带，偏向裂缝的一侧。可将其视为回声村和遗迹裂缝的中心点。

·构造：飞船内共三层，由下至上分别为：机舱、休息舱和驾驶舱。

·状态：半损毁。

这块陨石实际上是一艘生物魔法船。原本是一只以陨石作为寄居体的宇宙椰子蟹，后来被福莱希改造成一艘半血肉半机械结构的飞船。完全符合福莱希的品味。目前这艘螃蟹船并不能正常运作。

这艘螃蟹船和它的主人一样，在坠落时受到了重伤，一度陷入休眠状态。坠落导致飞船的许多功能都失灵了，其中包括移动和飞行功能。但最近它被围绕它的村民吵醒了，醒来后它便开始了「自动修复」——即是进食。

靠近陨石仔细观察的角色，可以通过一次中等的智力（调查）检定，发现陨石坑洼不平的表面上隐藏着一些难以察觉的规则线条。通过一次困难的感知（察觉）检定，角色会发现石头似乎正在缓缓起伏。螃蟹船的捕食速度极快，用肉眼捕捉是很困难的。注意到这点的角色必须通过一次困难的敏捷豁免，否则会被螃蟹船吞进胃囊。

**1机舱**

由于螃蟹船无法移动，所以只能捕食离它最近的生物。它在这之前捕食过一些小动物。胃囊中可以发现一具类人生物骨头，以及一具被半溶解的尸体。这是它最近几周成功捕食的2个村民。被吃进去的生物都会在它的胃囊里被慢慢消化成用于驾驶时所需的燃料。

被捕食进胃囊的角色视为陷入擒抱状态。一次中等的力量检定可以挣脱擒抱。如果没有挣脱擒抱，该角色将会在5分钟后受到4d10的强酸伤害，并且该伤害在每小时增加1d10。

被动察觉12或以上的角色可以发现胃囊上方是一个盖板，这是这只蟹的蟹壳。向上推开蟹盖后，可以爬进上机舱。机舱内是用于启动这部飞船的动力装置等设备，有部分已经损毁。一个简单的智力检定可以让角色得知这像是类似夺心魔或相似异怪所拥有的技术。

机舱的顶部有一条垂下来的粉红色粘稠条状物，这是一条神经线。当拉动这条神经线时，飞船真正的舱门会向外打开，并翻下一条可供行走的楼梯。

**2货舱**

机舱边的爬梯往上攀爬可以抵达货舱。这里既是货舱，也被福莱希用来作为休息室。因此这里可以找到一张品味复杂的睡床。货舱另一边的储存柜放着一套夺心魔爱穿的便装，还有2套游鱼服。

储存柜下方的保险箱中，可以找到一枚价值500gp的宝石以及400gp。这些金币都是来自其他

**3驾驶舱**

继续沿爬梯往上攀爬会抵达顶层，也是螃蟹船的驾驶舱位。这里占据陨石内最少的空间。房间中间是一个已损坏的法驱魔舵。

魔舵前方是一排精密的仪器。驾驶舱面板的其他仪器用于启动螃蟹船诸如自动导航或亚空间跃迁等其他功能。但大部分功能在修复完成前都无法使用。

尝试触碰面板的角色需要通过一次困难的敏捷（巧手）检定，否则将会误触面板上**定位仪**。

**触发转折**

原则上，角色团队可以在任何时候前去调查陨石。螃蟹魔法船上的**定位仪**必定会被某种方式开启，并在故事中段提供转折，惹来大麻烦。

如果定位仪并非是角色在探索魔法船时启动的。那么之后可能会由某个村民（比如维卡利欧）来开启。——该村民在被螃蟹船吞下后逃出生天，但却在手忙脚乱中开启了定位器！

一旦定位仪被开启，福莱希的位置就会暴露给追捕他的夺心魔们。一支夺心魔舰队即将抵达这里，他们大难临头了！

**第二部分·51号遗迹**

遗迹入口

被陨石击出的裂缝位于学人山谷的深处，从回声村出发需要步行5、6里路。裂缝是目前进入无名王国遗迹的唯一通路。沿着这条狭长的裂缝，联盟大致将其划分成52个区域。而其中只有不到四分之一的遗迹进行过探索，其他未被探索的区域因为难度过大或过于危险而进展缓慢。角色团队将要挑战的51号遗迹就位列其中。

危险的山谷只不过是进入遗迹的第一道关卡。接下来的挑战是要穿过裂缝。大部分裂缝作为入口狭窄而深邃，锋利的岩壁不利于攀爬，还能够轻易地磨断粗麻绳。

由于有几个不谨慎的白痴因此而丧命，商会代表莱迪在这之后，要求所有探索队伍必须租用他们提供的安全装备。这些安全装备通常包含3组（有时是4组）工具，包括一个加固过的安全吊绳套组；一组紧急医疗包；还有一组特制传讯石，共有三个，其中两个由队伍携带，余下一个交给地面的联盟成员，方便队伍随时与营地沟通。

探索过深的洞穴时，还会给队伍每个人配置一个简易呼吸护符，避免遗迹在深处出现缺氧情况。

联盟规定队伍的每一次探索大约在8小时左右，所以队伍在探索到第6个小时就必须要准备返程。除非有特别说明，遗迹内没有适合正常角色团队进行长休的地方。强制在遗迹内长休的生物，其生命值只恢复到一半，且不会恢复已消耗的生命骰。

**简易呼吸护符**

*奇物 普通*

生物可以花费一个动作触摸护符，护符会对触摸生物施展一道会持续1个小时*空气泡泡*法术。之后该护符失效。

**随行NPC**

在角色团队第一次进入第51号遗迹探索时，至少1名NPC会加入到角色团队当中。随行的NPC在冒险楔子中进行了预设，但你仍可以根据角色团队的需要重新选择。随行NPC的具体信息详见第一部分·联盟管理委员会。

在游戏中，你可以通过随行NPC来引导玩家发现一些未被他们留意的信息，或是将对他们有重大威胁的危险。最重要的，你可以通过随行NPC来控制角色团队的探索节奏——提醒他们应该返回地面。

除了上述的联盟管理委员会成员之外，一些特别NPC也可以成为随行NPC。他们都因各自的原因进入了51号遗迹。

**攀入裂缝**

51号遗迹的入口距离其最近的平台区域足有500米（约1600英尺）的距离。每下降100米，团队必须重新固定锚点和绳索才能继续下降。通常情况下，使用安全吊绳攀爬岩壁的角色，在每个自己回合可以下降等同于自身步行速度的距离。

攀爬。拥有攀爬速度的生物在下降时可以加上自己攀爬速度。比如一个步行速度和攀爬速度均为30尺的角色，他一回合可以下降60尺。如果不使用任何工具，拥有攀爬速度的生物在攀爬裂缝岩壁时视为困难地形。

飞行。拥有飞行速度的角色需要注意以下3点：①如果你拥有的飞行速度是基于外在动力，如翅膀等飞行器官（或用于飞行的装置），那么你无法在裂缝中飞行。②如果你的飞行速度是基于魔法效果（如飞行术），那么你在裂缝中移动时视为困难地形。③如果你的体型为小型，且飞行移动不依赖外在动力，那么你的飞行不会受到裂缝的阻碍。

如果有角色在攀爬过程中不慎失足下落。该角色必须通过一次困难的敏捷豁免，否则将会不受控地下坠，并在下坠过程中反复撞向岩壁后受到3d8的钝击伤害。

受撞击的角色还必须再次通过一次普通的体质豁免，豁免失败将会因撞击陷入昏迷并持续1d6轮或直到被其他生物花费1个动作唤醒。此外，如果该角色没有佩戴安全吊绳或吊绳断裂，该角色将会坠落到地面，并如常受到坠落伤害。

狭缝怪物

D4 怪物 数量

1穴居攫怪 3

2掘地虫 3

3伊特怪 3

4恐爪怪 2

如果你想让下落的过程显得更惊险。随机掷骰一次狭缝怪物表格，选择角色团队可能会遇到的怪物。这些怪物会利用它们的天然优势对团队发出攻击。在遇到危险时躲进岩层回避伤害。同时，他们还可能毁损角色们的安全绳，使他们坠落。

垂直狭缝中的战斗

武器攻击。由于空间限制，当角色使用不具备轻型属性的武器发动攻击时，该攻击检定将具有劣势。

魔法。具有破坏性的魔法——特别是大规模的效应——将可能会对岩层造成破坏，从而会影响角色团队自身。请谨慎施法。

移动。佩戴安全吊绳的角色。在尝试向左右方或上方移动时都视为困难地形，下落则正常计算。此外，佩戴安全吊绳的角色从岩壁的一边转到另外一边时不花费额外的移动力。

**休息区**

休息区位于裂缝往下五百米，是一个可供休息的小平台。花费1小时清理之后，可以让这里变得适合休息。这里也允许角色进行长休。从这里再往斜下方走100米（约330英尺）将可以达到遗迹的入口。行走这条段路程时，可以不使用吊绳。

**航天控制中心遗迹**

联盟不知道的是，第51号遗迹实际上在几周前已经被一只叫做哈努什的古怪伊特怪占领了。哈努什带着它的蜘蛛手下们统领了这里。

冒险预设了角色团队至少在该遗迹进行两次探索。在第一次探索时，他们会如同正常探索地城一般，在这个古老的控制中心中进行探索。然而真正的危机尚未被解决，当他们被迫再次返回遗迹时，使用对应数字的SP区域。

**遗迹一般特征**

·构造：基本由石头与金属搭建而成，共四层。

·照明：除非启动照明系统，否则一片漆黑。

·气味：陈腐建筑中混合着泥土岩石的味道。

·痕迹：遗迹处处都堆积着很多排泄物，这些排泄物通常是来源于蜘蛛怪物的。触碰这些排泄物必须通过一次普通的体质检定，失败将中毒1小时。豁免成功则中毒1分钟。中毒期间患者皮肤将持续痕痒，在进行力量（运动）检定和攻击检定时具有劣势。

**遗迹异常时特征 (SP)**

·构造：基本由石头与金属搭建而成，共四层。

·照明：散发着蓝色幽光的粘液遍布遗迹，这些粘液可以提供微光光照。

·气味：四处都能闻到血腥味和腐臭味。

·声音：异样怪物的嘶吼或尖叫声从遗迹深处传出。

**第1层**

**A1 入口**

入口处赫然树立着8根巨大的柱子。这些柱子虽然年代久远，但依然坚硬结实。从入口处的设计可以看得出，这个遗迹一开始并非是建于地下的——至少不是在那么深的地下。古怪的是每根柱子上都挂着白色囊袋。

每根柱子上都挂着1d4个囊袋，靠近看会发现这些囊袋实际是一个个蜘蛛茧。其中一个茧被破坏了，里面的一具人类尸体在柱子和地面之间半吊着。

这些茧是哈努什的蜘蛛怪物手下捕获来的猎物和储量。大部分茧都不具有威胁性。但其中有些蜘蛛茧作为孵化蜘蛛的卵团被转变成**灵爆蛛卵**。

**灵爆蛛卵**。在划开蛛卵或者蛛卵受到冲击时会发生爆炸。在蛛卵5尺范围内的生物，必须通过一次普通的感知豁免，失败将受到2d10的心灵伤害并被震慑1分钟。生物可以在自己的每个回合结束时再次进行豁免，成功则终止该效应，并且在接下来24小时之内不再因此陷入震慑。豁免成功则伤害减半，且不会陷入震慑。随后1d4+1个蜘蛛集群将会从中涌出，并攻击距离其最近的生物。蛛群可以用火焰轻易驱散。

**暗门。**一道暗门藏在第四根柱子之中。角色团队在第一次抵达遗迹时很难察觉这道暗门。除非他们愿意将所有都蜘蛛茧都清理干净（这将耗费他们1d4个小时），并且对每根柱子都进行一次中等的智力（调查）检定。

暗门后是一道往下延伸的螺旋楼梯，楼梯将会通往一条高耸的岩柱。岩柱上被钉下钢圈，形成了一道几乎垂直爬梯。岩柱爬梯高约50米（约160尺），爬到底部将会抵达**C15隐藏洞穴**。

**SP1入口**

这里的气氛变得异常阴森，柱子和地面上都沾有蓝色的粘液。粘液缓缓散发着蓝色的幽光，并伴随着微微臭味。

如果角色团队之前没有摧毁蜘蛛茧，那么当角色们再次来到这里，从柱子旁路过时，这些蜘蛛茧会自动发生爆炸，并必须承受相同的后果。

**A2大厅**

顺着阶梯往上走会抵达大厅门口。大门是一道可以左右推拉的双开石制大门。被不知什么生物推开了一道缝，可供任何中体型或以下的生物通过。

这道门原本是由魔法控制的自动感应门，但现在已经停止了运作。如果遗迹恢复供能，这道大门会被重新启动。如果想要推动大门（打开或关闭），角色都必须通过一次困难的力量检定。

这个房间原本天花板已经被破坏，现在的顶部是一层岩石。一个破损的类似卫星锅造型的大型物体掉落在地上。

地面上还有些被吃剩的残肢。通过一次中等的感知（医学）检定，可以判断出这些残肢在这里起码有数个礼拜了。但无法从残肢中判断到受害者是村民还是联盟成员。

除此之外，这里找不到其他对团队来说有价值的东西。从大厅一旁的旋转楼梯可以通往B层B4区域。

**SP2大厅**

大厅的大门被关上了。然而即便是如此厚重的石门，还是能听到从里面传来了惨烈的尖叫声和激烈的撞门声。

当角色团队打开时，数个**星之子·战栗半蛛人**会一涌而出。战栗半蛛人的数量等同于角色团队的人数（包括随行NPC）。这些半蛛人是人类和巨蜘蛛强行混合而成的，没有理性的异形怪物。

除非有角色主动攻击或阻拦它们，否则它们会不顾一切往外冲，最终到达地面开始杀戮。

**A3升降梯**

这个房间是一个升降梯。升降梯的前后都有一道能向外打开的厚重铁门。启动时必须关闭铁门以确保乘客安全，且升降梯在运行期间无法被打开。

升降梯可以通往这个遗迹的A、B、C层。这点在升降梯的按钮上可以察觉到。当然，按钮上的文字是无法被角色团队正常解读的，但他们仍可以从功能性上了解到这点。通过一次普通的智力（奥秘）检定，能够发现这是一种与现世存在的语言都不同的文字。

由于现在遗迹内没有供能，所以升降梯无法使用。在恢复供能后，可以通往B7或C11。如果升降梯在运行期间供能停止，里面的生物将会被困在升降梯内。梯内氧气会随时间减少并最终可能导致梯内生物窒息。

**第2层**

**B4控制中心**

几块硕大的透明面板被装置在这个房间的北面墙壁上。每块面板下都有一台不知用未知技术打造的魔法仪器。仪器后面还有两列座位，足够坐上10多人。由于没有供能，这些仪器暂时无法启动。

这些透明面板是使用胶质方块作为主要的原材料制作而成，极其柔软甚至能使其免疫钝击伤害。在恢复供能后，角色可以启动这些仪器。仪器分为以下功能：

**B4-1记录台。**这个工作台可以查看到关于王国航天工程的历史记录。但解读这些文字需要时间。角色可以通过一次困难的智力（历史）检定并花费1小时来尝试解读。如果团队中有施法者协力者作为随行NPC，可以将检定的难度下降一级，同时将所需用时减半。

·距今约千年前，王国利用强大的魔法技术打造了一艘魔法勘测舰船「勇隼号」。

·王国挑选出一批精锐，他们驾驶「勇隼号」出发到荒宇探险。

**B4-2通讯台。**打开通讯台可以翻查出一段过去的录音讯息：

·音频中充斥着人们惊恐的尖叫声。人们重复发出两个词语。通过一次中等的智力或感知检定可以大概判断出。这两个词语中，一个可能是用于求救；另一个则是用来形容某种生物。

**B4-3监视器。**打开这个仪器时，透明面板将会显示一个持续闪烁的蓝色像素光点，光点正在缓慢地移动。这实际上是标记着勇隼号的位置。这里可以查询勇隼号的航行轨迹。

如果角色团队至少已经在B4-1记录台解读过一条讯息，那么他们在查看航行轨迹时不需要再作检定。否则依然要进行一次困难的智力（历史）检定。

·「勇隼号」最近一次能够捕捉到的航行轨迹是在97.4年前。最近的位置是从学人山谷附近飞过。

·如果在这个基础上往前回溯，可以发现「勇隼号」每相隔97.4年。它就会在回声村上空出现一次。这个行为重复了数百近千年。

**B5供能机房**

二层设置着两个供能机房，主机房位于东边，指挥中心的下方。备用机房则设置在楼层的最西边。

**B5-1主机房**

房间的门口有一个类似开关的把手，是这个机房的总闸。上关下开，把手现在打向上方。一个生物在拉动把手时需要通过一次简单的力量检定，超过一个生物拉动时则无需进行检定。

四根方形的钢铁动力柱布置在房间四个角落，并通过地面上类似法阵的图案，连接到中间的圆球装置上。房间中心的圆球装置实际上是一个魔力传感器。当机房正常运作时，施法者可以将自己的环位灌入这个圆球装置当作充能。对应每1环阶，机房可以为整个遗迹提供2小时的供能。

·修复供能

通过一次中等的智力（调查）检定可以了解到这里的供能方式，并且可以得知魔法线路在很久很久之前就被人调整过。

想要重新对接线路的角色需要通过一次非常困难的智力（洞悉）检定。成功时会发现这里存在另一个问题是，作为启动源的魔力传感器内部已经损毁，因此即使修复线路后也无法正常供能。

如果角色团队能够取得备用机房的魔力传感器，在重新修复线路时必须通过一次困难的智力（巧手）检定。

如果团队中有专家协力者作为随行NPC，上述所有检定的难度将可以下降一级。

如果用于修复供能的是受损的零件，那么根据其受损程度，在角色团队探索遗迹期间，机房每小时将可能以那个概率发生故障。比如，如果该零件的受损率为20%，那么机房每小时都将会有20%因受损停止供能。角色必须返回机房重启魔力传感器。

**失心魔福莱希**

如果角色团队之前在这里未遇到夺心魔「福莱希」，那么当角色团队再次返回这个房间时，很可能这里遇到伪装成僧人阿西的福莱希。

取决于角色团队的言行，福莱希的态度也会有所影响。福莱希的起始态度为警戒。如果双方发生战斗，福莱希对团队的态度将变为敌对。

福莱希作为阿西出现在这里是很可疑的。但自视过高的福莱希可能只会以沉默应对。如果团队接纳福莱希，他会主动讲述自己的故事。角色也可以胁迫福莱希吐露情报，但这可能会使福莱希记恨，或在之后背叛角色团队。

福莱希使用**夺心魔奥术师**作为基础资料，但无法使用其天生施法和心灵震爆特性。此外，福莱希记忆受损，导致其施展法术也有偏差。每当其施展法术时，必须通过一次DC12的体质豁免，否则施法失败。

·福莱希的经历

「被驱逐者」夺心魔奥术师福莱希。一心想探究那奥术中蕴含的奥秘。他盗走了他（曾经）的同胞社群精心制作的神秘魔法道具「邪淫宝牌」——一种可以篡夺概念并强加于人的邪恶魔法纸牌。随后驾驶着他的飞船一路逃逸，计划利用这些宝牌来完成自己的伟业。但这位章鱼头朋友的逃逸旅行出了点状况：

·他在逃逸时轻轻擦过了一艘险些撞向了他的巨型魔法船，这次摩擦让他的飞船发生了点故障。

·在这之后，一个可怕的强盗，星之子蠕虫法师出现在他的船上。福莱希不敌这个可怕的对手，但他仍然负隅顽抗。

·就在二人争斗过程中，「邪淫宝牌」被错误地启动了。

·大部分的宝牌也在这次意外中被散落到无垠宇宙之中。

·他的船就是那颗陨石，飞船在坠落过程中损毁严重。

·福莱希认为这次坠毁成功消灭了蠕虫法师，

·福莱希自己不仅身负重伤，法术书也遗失了。

福莱希花了很长的时间才从重伤中顺利恢复。同时他还发现了一个更严重的事态——他与生俱来的灵能力量消失了——准确来讲是被宝牌夺走了。

关于蠕虫法师

·福莱希回忆，蠕虫法师自称为阿利恩

·阿利恩说过自己昏睡了很久之类的话

·他似乎为了他的主人，而想来抢走福莱希的那套宝牌。

在福莱希养伤期间，这个贫乏的地区在不经意间变得越来越多人，越来越喧闹。更让他难以理解的是，那群愚蠢的下等人还围绕着他的飞船在兴建着些什么。

所有的事情似乎都不顺利。但凡事都具有它的两面性。福莱希化身名为阿西的云游僧，借着交换物资的名义到回声村打探情报。他因此发现了无名王国遗迹信息，他开始进入这些遗迹，试着寻找可以用于修复飞船的材料，毕竟他也想尽快离开这里！

**B5-2备用机房**

备用机房西边墙的坍塌压断了一根动力柱。但魔力传感器仍未损毁。1只吞金兽首领连同5只吞金兽，在西边掘进这个房间，正在里面吞食这些设备，并且会在10分钟内将其吞噬殆尽。

与吞金兽团伙发生战斗时，吞金兽会率先瞄准携带或穿戴金属装备的角色或生物，并尽可能摧毁他们身上的金属物件。

魔力传感器以0%受损率进入战斗。每当先攻轮到20时，为吞金兽首领掷骰一次D20，低于10点时，吞金兽首领会以1个动作啃食魔力传感器，并给予其20%的受损率。之后吞金兽首领在本轮中无法行动。

只要魔力传感器的受损率不高于60%，那么仍可以用于修复位于主机房的传感器。如果高于60%，那么这台传感器也会报废。角色团队只能寻找其他方式修复主机房的传感器。

这些吞金兽为这个遗迹提供了另一个出入口。如果顺着这条通道一直往上走，可以抵达通往山谷的另一边。

**SP5供能机房**

被角色团队杀死的吞金兽死而复生。但样子似乎有点奇怪？这些吞金兽已经被转化成了星之子的使徒，它们被称为**星卵吞金兽**。

星卵吞金兽们仍保留着它们的习性，并开始破坏这里的供能装置。如果角色们不加以阻止，这些吞金兽会继续下挖，并破坏D16的回音反应装置。

**B6会议室**

这里曾经是在这个遗迹工作的人员使用的会议室。会议室上的纸张已经在岁月中被磨蚀。轻轻触摸都会变成灰烬。

角色团队仍然可以在摊开的文书中，发现一些古代文字，并尝试翻译它们。如果角色团队至少已经在B4-1记录台解读过一条讯息，那么他们在查看文书时只需要进行一次普通的智力（历史）检定。否则该检定难度为非常困难。翻译这些文书可以得知：

·第一份文书，是一份关于救援「勇隼号」的计划。文书中大概列举了几种救援措施。

·第二份文书，是对第一份文书的回复，从印章可以看出回复方是王国的位高权重者。大概意思是驳回上述的救援计划。

·第三份文书，是一份关于民意调查的报告书。由于只翻开了前面几页，所以无法看到更具体的内容。

·第四份文书，是一份关于「勇隼号」的报告。大概内容是调查报告认为该魔法船具有设计缺陷。

**SP6会议室**

1d4+2只**星卵颅蛛**在这里，并且已经把这里破坏得乱七八糟。会议桌上的文书也已经在破坏中变成灰烬。

**B7升降梯。**在恢复供能后，可以通往A3或C11。从升降梯出来后可通往B4指挥中心。

**第3层**

**C8活动大厅**

数具被撕裂的颅蛛尸体四散在大厅。这里明显刚刚发生过战斗。

这个大厅分别连接着休息室、研发室、设计室和主控室。蜘蛛是被鬼婆们杀死的。由于莘芙的肚子又发作，她们现在正躲在C9研发室。

**SP8活动大厅**

蜘蛛尸体被人强行拼凑出一个怪异的巨大怪物。怪物使用星之子切裂者的资料。

怪物居然很强的攻击欲望。怪物正在寻找攻击目标（猎物）。如果找不到，每隔10分钟就会发呆1分钟，又或者持续攻击房间中的一块岩石1分钟。

**C9研发室**

这里有一份关于一个奇怪装置的设计图。设计图纸是用翼龙的翼膜作为主要原材料制作的，结实且难以损坏。

通过解读，可以知道这是一个收集声音的装置。该装置可以通过录入声音并将其转化未能量。

**鬼婆莘芙**

如果角色团队之前未遇到鬼婆莘芙及她的两个姐姐，那么团队必定会在这里遇到这三姊妹。

命运鬼婆「莘芙」在几个星期前将泊尼娅的孩子搞到手，并将宝宝吸收殆尽。但这之后那一周她过得无比痛苦，这是以前从未有过的。最终她还是艰难地诞下了一个和原来宝宝样貌别无二致的女婴，但祸不单行的是她曾经的仆人，一个怪异的粉色伊特怪居然抢走了这个宝宝。

愤怒的莘芙马上召集了自己的姊妹，势要将宝宝抢回来。她们没想到的是，这头伊特怪比想象中的更难对付。在经过接连好几次的你追我赶后，莘芙她们终于找到这只伊特怪的老巢就安顿在这个遗迹中。

鬼婆们比角色团队更早地进入了这个遗迹，她们的目的很简单，找到哪个抢走她们孩子还要愚弄她们的伊特怪并杀死它。

·闹肚子的莘芙

或许是因为鬼婆们乱吃东西得到的报应，莘芙自从吞下那个宝宝就开始疯狂闹肚子。这种痛苦在孩子出产后也没有得到缓解，犹如有千条虫在她身体里蠕动一般。

而之所以她会那么痛苦，那是因为她的身体里真的有虫。莘芙根本没意识到她自己吃的是什么。这个婴儿早在陨石坠落之后，就被星之子蠕虫法师阿利恩侵入寄生。

然而，当莘芙把孩子吸收时，竟然意外地压制了蠕虫对孩子的影响。这究竟是因为彗星的影响、宝牌作祟、精类生物的特殊体质、又或是命运对这孩子的嘲弄？鬼婆的身体似乎成为了某种过滤器，奇迹般将两者重新分开了！最终，女婴安然无恙地被诞下，而蠕虫还留在莘芙的体内。

·与鬼婆交涉

因为莘芙不停地闹肚子，这三个鬼婆无法正常地行动。每走一段路几乎都要停下来休息。莘芙的另外两位姐姐尽管也担心她的身体，但已经有点不耐烦了。

如果角色团队遇到鬼婆们。他们会伪装成3个来这里找孩子的农妇。她们会称自己的孩子被一个可怕的蜘蛛妖怪偷走，并希望团队能够帮助她们。在无人遗迹里遇到三个找孩子的老太这点本身就匪夷所思。如果她们发现角色起疑心，那么她们会利用身体不适的莘芙来转移注意力。

鬼婆们在被识破时就会显露原型。莘芙的两位姐姐使用**妖鬼婆**的资料，你也可以根据角色团队的实际情况使用其他鬼婆的资料。这三个鬼婆组成了一个鬼婆集会。

如果角色团队决定与鬼婆们战斗。每当先攻轮到20时，掷骰一次D20，当点数低于10时，莘芙会闹肚子而导致当前回合无法行动。莘芙闹肚子时不会影响鬼婆集会的效果。

鬼婆们的起始态度为敌对，并且很难转变为友好。不过如果对莘芙表示关心，那么她们会愿意和角色团队进行沟通。

没有方法可以正常地治疗莘芙的症状。不过如果对莘芙施展放逐术或类似的效应，能够将莘芙和她身体中的蠕虫分开。离开莘芙体内的蠕虫会自行寻找新的宿主。比如它原本的宿主——那个婴儿。

尽管鬼婆们对自己的胜利毫不质疑，但她们的目的是夺回婴儿，而且考虑到莘芙的身体状况，她们选择第一时间逃走，前往更接近伊特怪的区域。

**C10设计室**

角色团队可以在这里翻找到勇隼号的设计图。如果福莱希跟随团队行动，他会指出这个魔法船的外观与当时撞向他的巨船十分相似。

**C11升降梯。**在恢复供能后，可以通往A3或B7。从升降梯出来后可通往C8活动大厅。

**C12主控室**

主控室监控和管理着各个机房以及下方的回音反应装置。房间的中间有一块隐藏的石造盖板门。打开后可以通往C16区。

**C13休息室**

颅蛛们在这个房间里休息，并且任何时候都会有2d4只颅蛛在这里进食或休息。

角色团队来到这里时，可以发现房间内的其中一些蛛丝透着蓝光。通过一次简单的感知（生存）检定，可以1d4小时内收集到1d4捆（每捆约1克）这样的蓝色强韧蛛丝。如果将这些特殊蛛丝交给莱迪，他会看出这些蛛丝的价值，并愿意用每捆50gp的价值收购。

**SP13休息室**

如果角色团队曾经击杀了这里的颅蛛。那么这些怪物也会被拼凑成怪物。怪物使用星之子切裂者的资料。

与C8活动大厅的怪物不同，这只怪物的视觉能力极差，但听觉能力极强。它会向距离自己最近的声音方向冲刺并进行攻击。角色团队可以利用这点让两只怪物自相残杀。

**C14蜘蛛巢穴**

**启迪伊特怪哈努什**

伊特怪哈努什遵照它的主人鬼婆莘芙的吩咐。在山谷中搜寻合适的材料，以庆祝主人即将诞生的新女儿。一张吸收了福莱希部分能力的宝牌与他的法术书，在这个过程中被这只古怪的伊特怪拾到。

宝牌不留情地插入到这只伊特怪的脑袋并使其完成了大脑升级。宝牌不仅提升了这只伊特怪心智和精神，还让它掌握了灵能力量——一种在后世被称为启迪伊特怪的新物种在此刻诞生了。

当哈努什返回莘芙家中时，它发现莘芙刚刚诞下的女儿。一种古怪的情感从这个伊特怪脑袋中涌出，它决定带走这个小宝宝。这种行为到底是因为彗星影响、宝牌作祟、或是汲取了灵能、还是单纯的动物习性？没有人能知道，连哈努什自己也不知道，但它不愿意违背这种感觉。

在接下来的几周里，哈努什一边躲避它前主人追杀，一边照料着它怀中的小宝宝。同时它也开始习惯自己的新能力。它统领了一个巨蜘蛛群，并且暂时击退了鬼婆莘芙和她的姊妹们。它意识到自己还需要时间成长，于是它带着蜘蛛手下们迁移到裂缝内的遗迹中，慢慢适应这份力量。

与哈努什的战斗

哈努什对小宝宝体现出一种近乎疯狂的关爱。在这几个星期里，废寝忘餐般地照料着这个女婴，而自己却因此消瘦不少。哈努什把女婴放在自己用蛛丝编织了襁褓里，并把她挂在怀中紧紧抱着。

哈努什会警戒任何接近它的生物。如果有人表现出想要抢夺婴儿的意图，那么哈努什便会主动作出攻击。

角色团队可以自行决定如何处理哈努什。如果角色们不想击杀它，那么它会选择逃至**SP15隐藏洞穴**里然后逃走。

如果鬼婆们仍在，那么鬼婆们会将其赶尽杀绝。角色团队也可以阻止鬼婆这样做。如果福莱希也跟随角色团队行动，当他发现哈努什时，他也必定会决定取回自己的法术书和宝牌，无论角色们是否同意。这可能会发展成一场多方会战。

·拔出宝牌

哈努什征服了这个遗迹，目前将这个区域当成是它的巢穴。哈努什在宝牌的帮助下极速成长，它几乎将能力运用自如。哈努什使用灵能轰击巨蜘蛛，使它们也得到进化。但另一方面，宝牌也在试图入侵哈努什，这种持续的对抗导致哈努什十分痛苦。半张宝牌仍插在哈努什的脑袋上，这是它在拒绝宝牌侵占的证明。

一个角色可以花费1个动作试图拔出宝牌。该角色必须通过一次与哈努什的智力对抗检定。对抗失败时将会受到4d4的心灵伤害（来自宝牌）。成功则能拔出宝牌。失去宝牌的哈努什将会陷入昏迷。

如果此时角色团队和哈努什正在战斗，那么角色执行该对抗检定时具有劣势。如果此时哈努什已经死亡，则无需进行检定。

·宝牌的归属

如果角色团队成功拔出宝牌，他们将需要决定如何处理它。宝牌的功能依然正常运作，里面的能量还剩余一半。

福莱希。如果将宝牌还给福莱希，那么福莱希将会取回他的能力。福莱希和团队的关系也会变成友好。团队也可以选择保留宝牌，以此作为胁迫福莱希配合的手段。

启动器。角色可以用宝牌作为驱动定位器的动力源。而选择不启动巨大机器。关于这点参见后文第三部分。如果这样做他们必须向宝牌重复说出魔法咒语。

无论角色们如何处理宝牌，当这张宝牌被使用后，它就会因消耗掉所有能量而自行消失。宝牌无法重复利用。

**SP15隐藏洞穴**

通往这个洞穴的道路被巨大的石块隐藏着，一般情况下难以被发现。哈努什使用这个区域作为自己的逃生通道。

无论重生成什么姿态，阿利恩都会呆在里面。他在之前使用了太多力量，用于适应和生成自己的奴仆，现在他在里面休息。

阿利恩发出的蓝色幽光，使这里可以从C14区域就被察觉到。

**第4层**

**D16秘密房间**

这个房间除了开门处之外，都放置着各种各样的仪器。构造与在指挥中心看到十分相似。布置这个房间的人，是王国航天计划的总工程师「伽利来」。他将遗迹内的魔法线路规整到外面的装置上，并接入一台摆放在房间中心亮着指示灯的定位仪上。每当咒语念起时，指示灯就会闪烁数秒。这是在向特定位置发送讯号。

经过之前的调查角色团队可以猜到，这个讯号是向「勇隼号」发送的。而这些年来，就是靠捕捉这个讯号，「勇隼号」——「彗星洛斯卡特罗」才能在数百年间反复从回声村的上空划过。

启动一台带有透明面板的仪器。伽利来生前留下的影像会以像素点形式出现在透明面板上。如果角色团队之前有解读过遗迹中的任何讯息，他们可以通过一次中等的感知检定来意会伽利来的意思。

伽利来对他朋友们的遭遇很遗憾，同时也感到懊悔，因为他没能帮到他们。虽然他不确定舰队究竟遇到什么，但他仍然祝愿他的朋友们一切平安，并且依然期待他们回家。

**D17回音反应装置**

这个区域有三个部分组成，一个长方形的房间，房间两边延伸出两个圆形的空洞。

当你进入这个房间时，一个轰轰作响的巨型机械布满了整个房间，这是一个用岩石和金属构造而成的装置。装置中间放置着一台闪烁着红光的方形器械。这是一台复读机。伽利来在这个机器中录入了一段“魔法咒语”，并利用这台机器一直重复着这个咒语。

每12秒重复一次。一把低沉的声音，低吟般重复着同一个咒语。咒语是用于启动机器，并作为声源。房间两边的洞穴在接收到声音后再次放射，最后形成了回声被装置吸收后转化为讯号通过定位仪进行输送。

角色团队也可以拆解这里的部分零件，用于修复主机房的供能。如果福莱希跟随团队行动，这个装置的零件会被他认为十分适合用来修复他的飞船。

这个奇怪且庞大的机器，可以通过收集声音来将其转化成能源。但是这个装置现在出了一点小问题。这个装置在这漫长岁月里出现了故障，从而不能够准确地运作。以至于发出的讯息都是有误差的。这导致「勇隼号」的这次飞行的轨道出现了偏差。

角色团队或许需要想办法如何修复这个装置。

**第三部分·星星来袭**

角色团队在确认遗迹中没有威胁后便可从遗迹中返回。维兰德考古联盟会在这之后派遣正式的调查队前往做进一步的考察。

如果角色团队此时仍尚有未得知的情报，你可以利用这段时间，引导他们去了解这些信息。如果需要，你还可以为角色团队设置一段最长7日的休整期，让他们感受片刻的和平。

如果角色团队在此时尚未探索陨石内部。那么你可以在此时让他们发现这个秘密。特别是在他们和福莱希关系友好的情况下，福莱希会允许他们进入飞船参观，以正确的开启方式。

**再返遗迹**

在这之后，一个坏消息将从联盟传来。联盟与进入51号遗迹的调查队完全失去了联系。联盟管理员认为团队在之前并没有做到应尽的责任，将一切怪罪于团队，并要求他们必须再次返回到遗迹中进行援救。

如果他们仍记得在51号遗迹底层发现的回音反应装置，那么他们可能会意识到那可能是抵抗夺心魔舰队的关键。无论如何，他们都必须再次返回遗迹里面了。

**星之入侵者**

当角色团队再次返回51号遗迹时，会发现这里变得面目全非。这是因为星之子蠕虫法师阿利恩已经以一种新的姿态重生了。他将这里的生命和尸骸都变成了他的点心和仆人。

不久前，艾利恩在福莱希的船舱中醒了过来，他忘记自己到底睡了多久，之前做过什么。但他仍然记得他的主人是谁，他应该做什么。然而事情并未如阿利恩所想的顺利进行。为什么会变成现在这个样子呢？阿利恩自己也想知道。

蠕虫历险记

陨石坠毁并未真正地杀死阿利恩。濒临死亡的他碎裂成一堆蠕虫，跟随着到此调查的村民回到了回声村。这究竟是因为彗星的影响、宝牌作祟、主人的祝福、又或是强烈求生欲？

他最终寄宿到了产妇珀尼娅身上，并成功与她肚子中的孩子融为一体。然而命运的骰子竟然未曾停止转动，当他被鬼婆莘芙吞下后，他彻底和宿主分离了，并留在了莘芙的身体里。

星之新生

·如果角色团队之前没有帮助鬼婆莘芙，那么蠕虫会从莘芙的身体中成型，并破开她的胸膛中孵化。蠕虫将会啃食莘芙的尸体，并成为***星之子蠕虫鬼婆***。

·如果角色团队杀死了哈努什，蠕虫还会吃掉哈努什的尸体，并成为***星之子蠕虫蛛怪***。

·如果角色团队没有击杀哈努什也没有取回婴儿，那么蠕虫将会再次占据婴儿的身体，并成为***星之子宝宝法师***。

**尾声·复读机不要停！**

根据角色团队的行动和选择，冒险很可能会走向以下预设结局的其中之一。你应该结合实际情况，并参照以下内容来描述冒险的最终发展。

·我们在做一件很酷的事

有一种方式可以一举歼灭夺心魔舰队。没错，角色团队可以通过修复回音反应装置，并操纵定位仪，引导彗星洛斯卡特罗飞往舰队的位置。让这颗彗星狠狠地砸在夺心魔们的头上。

·好汉派对

那些冒险者们不是正愁着没事干吗。角色团队可以团结联盟中的所有冒险者。共同抵抗即将到来的夺心魔舰队。

·再见朋友

如果角色们能察觉到，夺心魔舰队是针对福莱希来的这点，那么他们可以选择将福莱希以及宝牌（如有）交出去。

**后日谈**

·漫漫长路

如果角色团队和福莱希的关系友好，或许他们可以乘上了福莱希飞船。前往勇隼号探索，并将伽利来朋友的遗骸带回来。他们会遇到什么呢？

·12岁再见

如果角色团队仍记得这个女婴是由莘芙诞下的，那么他们必须知道这个婴儿在将来会被转化成鬼婆。如果角色团队想阻止这点，他们或许需要踏上寻找解决办法的旅程。或许前往寻找剩余的邪淫宝牌是一个好的提议。

**哈努什（启迪伊特怪）**

中型怪兽，混乱中立

护甲等级：16（天生护甲）

生命值：97（13d8+13）

速度：30尺，攀爬30尺

力量18（+4） 敏捷15（+3） 体质16（+3）

智力20（+5） 感知18（+4） 魅力10（0）

豁免：力量+8，智力+9，感知+8

技能：隐匿+7，奥秘+8，洞悉+6，察觉+8，生存+8

感官：黑暗视觉120尺，被动察觉16

语言：——

挑战等级：9；熟练加值+4

蛛行Spider Climb。哈努什可以攀爬在难以攀爬的表面上，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知Web Sense。当哈努什与另一生物都接触同一张蛛网时，伊特怪能知道该生物的确切位置。

蛛网行者Web Walker。哈努什在蛛网上移动时无视蛛网的移动限制。

天生施法Innate Spellcasting（灵能Psionics）。哈努什天生施法属性为智力（法术豁免DC 15）。夺心魔天生可施展下列法术而不需要任何相应的法术成分：

随意：侦测思想detect thoughts，浮空术levitate

每项1/日：支配怪物dominate monster，异界传送plane shift（仅自身）

施法Spellcasting。哈努什作为10级施法者，其施法属性为智力（豁免DC 16，法术攻击命中+7）。哈努什准备了以下法师法术：

戏法（随意）：剑刃防护blade ward，舞光术dancing lights，法师之手mage hand，电爪shocking grasp

1环（法术位4）：侦测魔法detect magic，易容术disguise self，护盾术shield，睡眠术sleep

2环（法术位3）：朦胧术blur，隐形术invisibility，衰弱射线ray of enfeeblement

3环（法术位3）：鹰眼术clairvoyance，闪电束lightning bolt，短讯术sending

4环（法术位3）：困惑术confusion，幻景hallucinatory terrain

5环（法术位2）：心灵遥控telekinesis，力场墙wall of force

**动作**

 多重攻击Multiattack。哈努什可以发动一次啃咬，然后再发动一次爪击或者蛛丝绞索。

啃咬Bite。近战武器攻击：命中+8，触及5尺，单一生物。命中：8（1d8+4）点穿刺伤害外加4（1d8）点毒素伤害。目标必须进行一次DC 16的体质豁免，豁免失败则中毒1分钟。目标可以在其自身每回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则结束该中毒效应。

爪击Claws。近战武器攻击：命中+8，触及5尺，单一目标。命中：8（2d4+4）点挥砍伤害。

蛛丝绞索Web Garrote。近战武器攻击：命中+8，触及5尺，单一中型或小型生物且哈努什对其进行攻击检定时必须具有优势。命中：8（2d4+4）点钝击伤害，且目标被擒抱（逃脱DC 16）。直至擒抱结束前，目标不能呼吸，且伊特怪对它进行的攻击检定具有优势。

蛛网震爆Web Blast（充能5~6）。哈努什发射出灵能蛛丝并覆盖一处60尺的锥状区域。区域内每个生物必须进行一次DC16的力量豁免，否则被蛛网束缚。被束缚生物可以在每个自己回合用一个动作再次进行豁免成功则挣脱蛛网。摧毁蛛网也可以结束该效应，这些蛛网拥有AC 12，7点生命值，火焰伤害易伤，并且免疫毒素、心灵和非魔法的钝击伤害。以此方式被束缚的生物在自己回合开始时，必须进行一次DC 16的智力豁免，豁免失败者将受22（4d8+4）点心灵伤害。豁免成功则伤害减半。

**星之子·战栗半蛛人SSP Gruelling**

小型异怪，中立邪恶

护甲等级：14

生命值：27（5d6+10）

速度：30尺

力量16（+3）敏捷14（+2）体质14（+2）

智力10（+0） 感知12（+1）魅力7（-2）

伤害免疫：心灵

技能：运动+5，隐匿+4

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉10

语言：深潜语

挑战等级：1，熟练加值+2

蛛行Spider Climb。战栗半蛛人可以攀爬在难以攀爬的表面上，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知Web Sense。与蛛网接触时，战栗半蛛人可以知晓其他与该蛛网接触生物的准确位置。

蛛网行者Web Walker。半蛛人在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

尖笑灵光Aura of Shrieks。距离战栗半蛛人20英尺以内的非异怪生物，在进行豁免检定和攻击战栗者以外的生物时，都具有劣势。

动作Actions

多重攻击。战栗半蛛人发动2次攻击。

致惑啃咬Confounding Bite。近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：7（2d4+1）穿刺伤害，且目标须成功通过一次DC 13的感知豁免否则对目标发动的攻击检定具有优势，直到战栗半蛛人的下回合开始。

**颅蛛Cranium Spider**

大型野兽，无阵营

护甲等级：14（天生护甲）

生命值：26（4d10+4）

速度：30尺

力量14（+2） 敏捷16（+3） 体质12（+1）

智力15（+2） 感知11（+0） 魅力8（-1）

感官：黑暗视觉30尺，被动察觉10

语言：心灵感应30尺

挑战等级：4； 熟练加值+2

心灵帷幕Telepathic Shroud。颅蛛免疫任何能感知其情绪或阅读其思想的效应，其同样免疫所有预言学派的法术。

蛛行Spider Climb。颅蛛 可以攀爬在难以攀爬的表面上，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

蛛网感知Web Sense。与蛛网接触时，颅蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物的准确位置。

蛛网行者Web Walker。颅蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

天生施法（灵能）Spellcasting(Psionics)。颅蛛可以施展以下一个法术，无需任何法术成分，且以智力为其施法属性（法术豁免DC 14）：

·随意：命令术，侦测思想；

·每项1/日：困惑术，支配人类。

动作 Actions

啃咬Bite。近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一生物。命中：7（1d8+3）点穿刺伤害，目标必须进行一次DC 14的体质豁免，豁免失败则受到9（2d8）点心灵伤害，并被震慑直到其下个回合结束。豁免成功则伤害减半且不被震慑。

蛛网Web（充能5~6）。远程武器攻击：命中+5，射程30/60尺，单一生物。命中：目标受蛛网束缚。作为一个动作项，被束缚者可以进行一次DC 14的力量检定，检定通过则挣脱蛛网。蛛网可以被攻击和被破坏（AC 10，5点生命值，火焰易伤，免疫钝击、毒素和心灵伤害）。

附赠动作Bonus Actions

照明Illumination。颅蛛可以从其裸露的大脑散发出5尺半径的微光或是将光芒增强至5尺~20尺半径的明亮光照（以及在这半径之外的额外等额距离微光光照）、或是将光熄灭。