



艾麦克的老鼠麻烦

作者：鰕卡

编者注：初次编写模组，质量不高，请谅解。地图和封面使用了随机软件及 AI 进行生成。

模组简介

艾麦克，座落在阿戈拉隆半岛北岸的海港要塞城市，是抗击邪恶红袍法师国度——塞尔的桥头堡，也是守望绝壁的重要补给站。在这座给阿戈拉隆人民带来安全感的雄城里，似乎闹起了鼠患，艾麦克的长官们没空处理这点小乱子，而你们则恰好乘船来到了这座城。刚一下船，就碰上了急匆匆前来求助的船主……

遭遇概述

《艾麦克的老鼠麻烦》是一个传统冒险风格的故事，为 4-5 名冒险者提供 2-4 级的冒险。平衡的职业配置对冒险颇有助益，每种职业都有高光时刻。作为 DM，作者建议在运行游戏之前先通读整个模组。你还需要第五版的《玩家手册》《城主指南》和《怪物图鉴》作为协助。

导入：

当游戏开始时，DM 可以选择进行以下描述：

曾经阻截了红袍法师的入侵、如今又在最强术士欣布治下的半岛国度阿戈拉隆，如今颇有名气，初出茅庐的你也想来这里试试身手。艾麦克城作为这个国度的海港重镇，是你的目的地。在漂了十多天后，艾麦克城显露出她的身形：盘踞在低矮山岗上的要塞俯瞰着整个海湾地区，为这里的人们提供庇护；围绕着城堡的则是一圈城镇，远远望去已经能看见炊烟和人群；码头区则在城镇最外侧，洁白的船帆互相穿插，和伴飞的海鸥相映成趣。随着钟声响起，船只靠岸了。

在冒险者完成互相介绍后，一名船员会上前来提示马上要维护船只、搬运货物了，请冒险者们离开。一行人踏过舷梯，游戏开始。

第一章：紧急求助

本章的内容围绕码头区展开，冒险者可以在码头的各个区域收集线索，最终会碰上来求助的船主。时间：正午

码头区

码头区的南北两侧都是巨大的装卸货场，港区中心是水务办公楼，港区集市围绕在办公楼周围，这些区域都可以调查。冒险者在较北侧的装卸货场下船。

北侧装卸货场：

描述：码头力工在卖力地装卸、运送货物，杂役手持短棍在堆放整齐的货箱周边不断敲打。随着砰砰的敲打声，有老鼠从犄角旮旯里跑出，随即被工人们一脚踢飞。

线索-力工：一个月前开始，艾麦克城就闹起了鼠患。码头区还算好，有船主出钱雇人驱赶老鼠，城内的鼠患更加严重。

“俺们搬货时都要留心脚下，免得踩着老鼠摔烂货物。那些城中央的家伙更是要和老鼠啃同一条面包了”

线索-杂役：目前船主们都在中部办公楼雇人赶老鼠，你们可以去看看，以及小心暗处，他曾经看到过大的不寻常的家伙。

“快去办公楼那边看看吧，现在正缺人手呢，船主们为了保货物开价可高啦。对了，得小心黑暗的角落，我见过有和狗子一般大的怪老鼠。”

遭遇：和杂役沟通的时候，一只老鼠从阴暗处出现，沿着货堆不断嗅探。

通过**力量鉴定**（DC10）可以把老鼠踢飞，进行此项技能鉴定的角色可以感受到这只老鼠比看起来的重很多；

通过**特技鉴定**（DC12）可以踩住老鼠尾巴，能够观察到老鼠的皮肤呈现墨绿色，在这个基础上通过**医疗/奥秘/自然鉴定**（DC14）可以察觉到老鼠的思维正被某种奥法效应

影响，似乎在找寻什么东西；身体也发生了某种感染症状，口角不断流出涎水；这是一只**感染老鼠**¹

如果使用**动物交谈**，可以听到感染老鼠在自言自语“绿绿石头，对的，对的，绿绿石头！”，感染老鼠不会搭理冒险者的搭话；

如果使用**化兽为友**，感染老鼠会在冒险者的脚边磨蹭，但不会提供其它信息或引导方向；

如果同时使用以上两个法术，感染老鼠会额外补充“帮老大找，绿绿石头，有好事，有好事！”感染老鼠说完后会逃离。

港区集市：

描述：海风中夹杂着刺鼻的鱼腥和香料味道，几乎每一个摊位都加高了桌脚，商人们叫卖着，时不时地扫开想要爬上桌的零星老鼠。冒险者可以在集市购买价值不超过10gp的普通物品。

线索-商人1：一个多月前，城南边坠落了一颗陨石，就是从那时候开始闹起的鼠患。

“那颗陨石掉在了南边海里，靠近海鸥之门的地方，还差点砸到船呢，哎你说这些绿皮老鼠是不是就从陨石里钻出来的？”

线索-商人2：怒吼堡里的长官们一开始还组织卫兵和法师学徒清剿老鼠，但这几天没了动静。

“也不知道老爷们在忙些什么，这几天连卫兵都不出来巡逻哩。”

遭遇：商人2会拿出一尊**魔法香炉**²，请求冒险者重新激活它，商人愿意为此付出报酬。通过奥秘鉴定（DC15）可以知晓激活香炉的命令语。成功激活后商人会支付60gp作为谢礼，如果冒险者放弃金币讨要香炉，可以通过威吓（DC14）/游说（DC16）/欺瞒（DC18）鉴定来获取。

水务办公楼：

描述：一座三层小楼座落在码头区的中央，俯瞰着码头，石砌坚固，塔楼高耸。此时此刻大门紧闭，门口可以看见一位戴三角帽的**半精灵**。他注意到冒险者一行，主动迎了上来。

线索-船主恩迪尔·恒绿：这位半精灵船主的爱船——榉树号，一周前在海鸥之门附近的海域发生了碰撞。目前船底仓似乎有怪物，工人不敢入内维修。

“再一直泡在水里，她说不定会报废，但船工们都说底仓有怪物不敢下去。帮帮我吧，几位强大的冒险者，榉树号是我的心肝宝贝...我愿意为她的安全掏空钱包！”

遭遇：恩迪尔许诺的报酬为120gp和一件魔法物品。接下任务后，如果冒险者提出，恩迪尔愿意提前支付60gp，并立刻带着小队前往受损的榉树号。

受损的榉树号

描述：船身坚固，桅杆高耸，白帆收起，缆索交错。此时船上空无一人，孤零零地靠在码头。船头描绘着一棵苍翠榉树，船中部有碰撞凹痕。

线索-船主恩迪尔·恒绿：恩迪尔会催促小队尽快触发，并再次承诺会足额支付酬金，他会展示一个绘制着安博里圣徽的瓶子³。

¹ 见附录条目：感染老鼠

² 见附录条目：驱鼠香炉

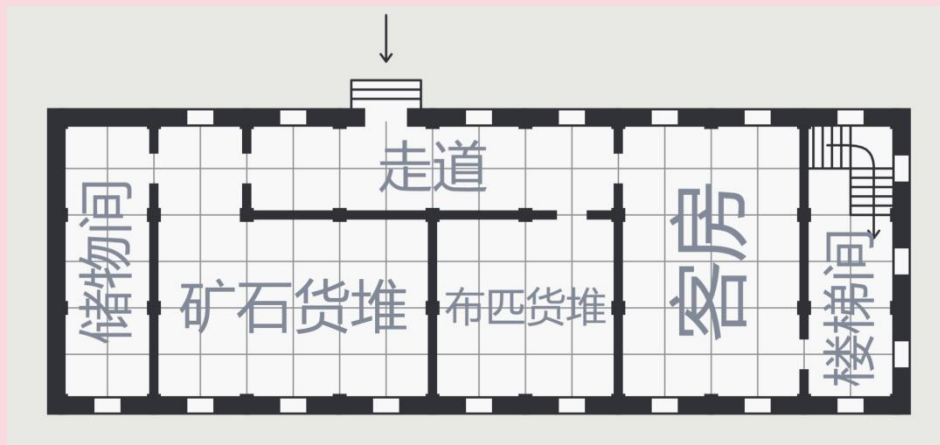
³ 见附录条目：安博里的哀愁

“我真的没有拿各位寻开心的意思，只想让桉树号尽快恢复如常。只是请各位打起来下手轻点，她也许会怕疼...”

遭遇：桉树号的甲板层和底仓如图所示。

甲板层

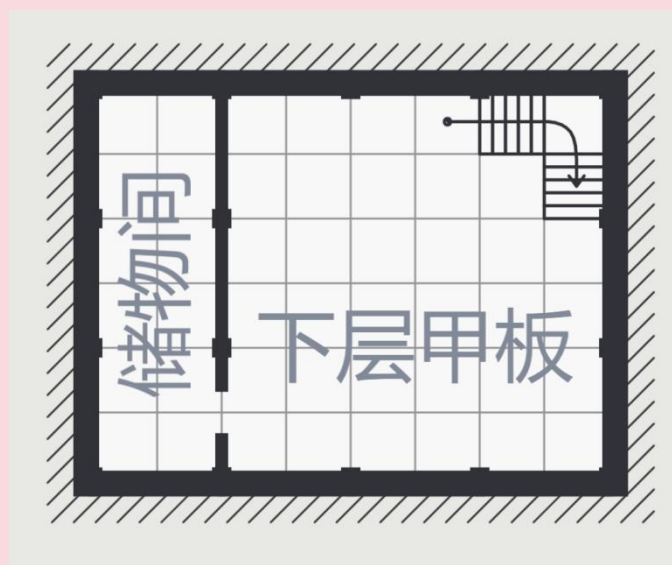
桉树号就这么静静地停着，船上一个人也没有，只有几只肮脏的老鼠在缆绳上耀武扬威，甲板上堆满了从下层迁移上来的货物



- 舷梯走道，由简单的木质围栏分隔
- 储物间，整间屋子都是航海用品，冒险者可以在此搜索到 5gp
- 矿石货堆，有几只感染老鼠的尸体
- 布匹货堆，有几只感染老鼠在布匹顶端观察冒险者，主动调查（DC12）或被察觉超过 10 可发觉老鼠的视线，隐匿（DC14）可以躲避感染老鼠的视线
- 客房，冒险者如果在门外聆听，可以听见细碎的声音；直接开门会发现一只感染巨鼠往楼梯间方向逃窜
- 通往下层的楼梯间，

甲板下层

落灰的楼梯布满老鼠的细碎脚印，其中有一条脚印如同人类般大小。脚印沿着楼梯向下，一股刺鼻腥臭从下方传来



1. 下层甲板

冒险者会遭遇 2 只**感染巨鼠**⁴以及 1 个**感染鼠群**⁵

2. 储物间

房门被顶住了，通过力量鉴定（DC16）可以把门顶开。储物间内有 1 个**感染鼠人**。如果之前在门外发生战斗，它会尝试隐匿并突袭进入房间的第一个人。击败后能在它身上找到几颗散发着荧光绿的碎石，和一片布，写着“画着桦树的、破船上还有绿石，去弄回来”

遭遇结束，可以发现一根石柱从地板斜向上贯通了船体，卡住了储物间的门缝。石柱上有凹槽和坑洼，和绿色碎石严丝合缝。

返回码头，恩迪尔在等待冒险者，确认完成任务后他会立刻支付剩下的报酬，并告诉冒险者一些信息。

线索-恩迪尔·恒绿：恩迪尔知道的信息有

南、北城门有些乱子，但恩迪尔不清楚具体情况。

小尾巴区的**烂牙帮**这个月以来嚣张了不少，正在大肆收拢流浪儿、破产者和流氓；

硬骨头区的**城市卫队**正在招募临时卫兵，去找**军需官**就好；

老泥巴区的**鼠患**是现在最严重的，据说一个**草药师**在自家地下室被巨大的老鼠吃了；

“**怒吼堡的艾蒙森城主**正在征集有关鼠疫的消息呢，我听说奖励不少。刚才说的那几条路子你们都可以去试试看，那么有缘再会了，冒险者们！”

第二章：城中鼠道

本章的内容围绕城中五个区域展开，冒险者在城中自由探索，在冒险中获取线索，逐步揭开绿色鼠疫的真相，并在怒吼堡换取奖励。时间：2-3 天。

海鸥之门

冒险者顺着指引，来到了海鸥之门。在这里冒险者将会得到关于陨石的信息。

描述：靠近干道的海鸥之门总是这么热闹嘈杂。海面上船帆就像海鸥翅膀相互交错，城门下贩夫走卒市井百姓为生活忙碌奔波。

线索-陨石：如果探听消息，市民会告诉冒险者

1. 陨石已经不见了，通过求生鉴定（DC15）可以发现一条很深的车辙印通往了城市主井

2. 小尾巴区正在暗中售卖一种叫活力水的药剂，据说喝了能精神百倍

乌云之门

冒险者顺着指引，来到了乌云之门。在这里冒险者将会得到关于黑帮的信息。

描述：乌云之门周边显得宁静祥和，是艾麦克城里知识分子、商人的聚集区。与这片精致建筑风格大相径庭的是，城门内侧的石砖上有一圈黑色的、一人多高的、腐蚀烫焦的圆形痕迹。几名药剂师学徒正围绕着讨论。

线索-传送门：如果探听消息，药剂师学徒会告诉冒险者

1. 一个月前，有报告说此处曾打开过一扇传送门。这一圈就是传送门的痕迹

2. 通过察觉鉴定（DC18）可以观察到几粒绿色沙砾隐藏在黢黑的痕迹下

⁴ 见附录条目：感染巨鼠

⁵ 见附录条目：感染鼠群

小尾巴区

冒险者顺着指引，来到了小尾巴区，这片区域是艾麦克城的贫民区。冒险者将在这里揭露帮会的罪恶行径，进行一次地城冒险。

描述：狭窄街道泥泞不堪，房屋破旧拥挤，空气中弥漫着污水和垃圾的恶臭，随处可见穷苦的民众、游荡在街上的流氓以及醉倒在路边的酒鬼。低矮的窗檐中只有零星的火光闪烁，最引人瞩目的是挂着翠绿色招牌的小酒馆：~~烂~~翠牙会所。这间酒馆正传出热闹的叫嚷声，里面的酒客和酒保似乎都缩手缩脚但又激动异常，嘴角挂着显眼的黑色长须，肮脏的木质酒杯里装着些淡绿色的饮品，每喝一口，就如同受了刺激一般长啸一声。

线索-赌徒扎布：扎布是一个半身人，脖子上挂着一串显眼的绿色犬齿吊坠，正在桌旁开展**赌局游戏**，冒险者一进入酒馆，就会被注意到，随即会热情地招呼冒险者。冒险者可以选择加入，扎布提供一枚**翠绿色鳞片**⁶作为赌注。扎布自述这枚鳞片是来自一头绿龙的魔法物品，使用侦测魔法可以发现鳞片确实散发着魔法灵光。扎布及其同桌的另3名赌徒都使用**强盗 Bandits**数据。

“嘿嘿嘿！新来的家伙，打扮不错啊，怎么跑到小尾巴来了？来来来，喝杯活力水好好玩一把！”

扎布对冒险者的态度是虚张声势的，只想从冒险者身上赢走一点金币而不引发别的事端。他不会透露关于帮派的细节，如果冒险者询问，扎布可能会做出以下回答

-关于烂牙帮

-“去你的，咱们早就不叫烂牙帮了，现在叫翠牙！”扎布伸手指向酒馆招牌“谁还乐意叫那么个烂名字，咱们现在也是体面人了懂吗？”

-关于翠牙帮的细节

-“小子/小妞，问这么多干嘛，管好你的嘴”扎布撇撇嘴，几个赌徒也看向提问者

-冒险者尝试**威胁/游说/唬骗 (DC25)**关于翠牙帮的信息

-“得了吧雏儿，我可不想把事情闹大。这样吧，玩一把，赢过了再说。”

-冒险者**大成功**

-扎布捏了捏下巴，又抠了抠鼻子，“行吧告诉你，翠牙不干阴暗勾当了，咱们改行卖活力水，正经生意啊！”

-关于活力水

-扎布膘了几眼门外，“再来一把抢廿儿，等会跟我来”（扎布会允许冒险者跟随进入翠牙会所后门）

-关于鼠患

-“这可不关咱们翠牙帮的事，你得去问怒吼堡高高在上的‘将军’们”扎布朝赌徒伙伴挤眉弄眼，引发一阵大笑“咱们只是群阴沟里刨食的贫苦人罢了，对吧兄弟们？”

-关于**赌局游戏**

-“手痒想来一把？坐下吧。”扎布挥挥手让赌徒离座，有1名赌徒会留下参与游戏

小游戏：抢廿儿

本游戏最多可以让4名角色参加，玩家需要准备好足够多的D4骰子。游戏的规则为轮流掷骰，不断累计每个玩家的结果，当加值刚好达到20时，该玩家获胜。如果玩

⁶ 见附录条目：绿龙鳞片（？）

家掷骰导致出目总额超出 20，则被淘汰离场，赌注会留在桌上，所有人的赌注必须在价值上相近。

游戏第一轮，扎布和赌徒均会拿出 5gp 作为赌注。（场上共计 20gp）

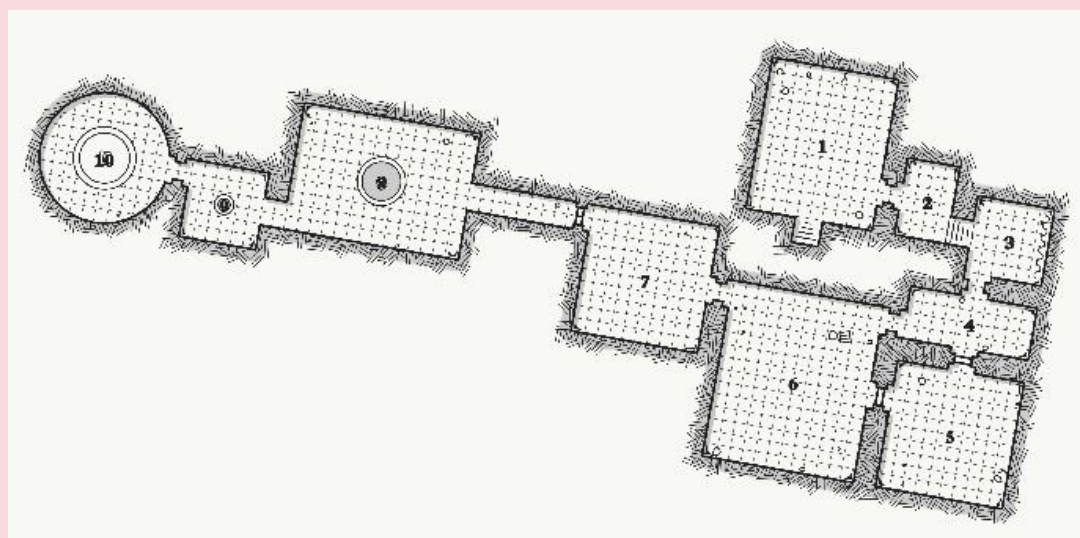
游戏第二轮，若扎布和赌徒在前一轮输了，会再拿出 5gp 作为赌注（场上共计 20gp）；若扎布和赌徒第一轮赢了，他们平分金币（每人 10gp）后会全部押上（场上共计 40gp）。

游戏第三轮，若扎布和赌徒前两轮均输或第二轮输了，则会押上那枚鳞片，赌徒则会再掏出 10gp；若扎布和赌徒三轮均胜，则会收走所有金币不再进行游戏。

遭遇：冒险者拒绝参与游戏，或三轮游戏过后扎布便会带着 3 名同伴离场，隐匿成功后可一路尾随到翠牙会所后门。在这里扎布会掀开一块活板门跳下地道。如果冒险者得到扎布的允许则可以一起进入，但当冒险者跟随进入地道扎布会立刻翻脸开始攻击。

翠牙会所地下通道

翠牙会所的地下远不如地上部分那么充满活力，你们一踏进这罪恶的巢穴，就看见几只老鼠倏地一下窜进了更深的黑暗。地砖上血迹斑斑点点，墙壁上涂画着抽象的老鼠图案。阴暗潮湿的房间里每一寸地砖都在散发腥味，黑暗中悉索作响的声音令人烦躁。看来阴险狡诈的暴徒，已经把这里当成自己的贼巢。



1. 大厅。扎布和 3 个赌徒，击败它们后可以获得 40gp 以及翠绿色鳞片。

2. 暗室，上方垂下几个铁皮罐子，察觉鉴定（DC14）成功可以发现下方还有隐藏很深的绊线，连到不知道什么地方，巧手鉴定（上方 DC12/下方 DC16）可以解除这两个警报陷阱

3. 休息室，冒险者可以找到写着命令的布条。“用金币把渣滓们吸引过来，成为实验的材料”

4. 储藏室，4 瓶治疗药水

5. “鼠圈”，4 只感染巨鼠或 2 个感染鼠群

6. 转化室，躺着几个昏迷的平民，可以看到他们血管显露出浓重的墨绿色，身上长出浓密粗黑的毛发，脊背变得弯曲佝偻；角落堆着扯烂的艾麦克城旗帜；床头摆着 1 瓶没有标签的绿色药剂

7. 仓库，2 个感染鼠人，1 个翠牙帮刺客⁷，若已解除 2 号房间的陷阱，它们将不会警觉。若使用驱鼠香炉，它们将失去察觉（嗅觉）优势

⁷ 见附录条目：翠牙帮刺客

8. 药剂池，房间中央是一大锅正在进行反应的药剂，2个**翠牙帮药剂师**⁸，1个**翠牙帮刺客**，击败后可以搜到两瓶贴着“解药”标签的透明药剂。若使用驱鼠香炉，它们将失去察觉（嗅觉）优势；冒险者可以找到一份记载着转化时间和已转化人数的表格，已转化：10d10人

9. 通道，1只**暗幕翼鼠**（采用暗幕魔兽的数据），察觉鉴定（DC18）会发现天花板上悬挂着的如同破布一般的翼鼠。否则当冒险者走到房间中央，它会随机选择1名角色进行攻击。

角落倒伏着一具翠牙帮药剂师的尸体，调查的话会发现尸体长袍的领口绘有“L·K”字样，脖子上有撕咬的伤痕。

10. 通向地面的出口

遭遇结束，冒险者获得情报——**翠牙帮**在小尾巴区进行**转化鼠人**的人体实验

老泥巴区

冒险者顺着指引，来到了老泥巴区。这片区域是艾麦克城的商业和居民区。冒险者将在这里找到鼠疫的来源及解除方法，并挑战一只强力的怪兽。

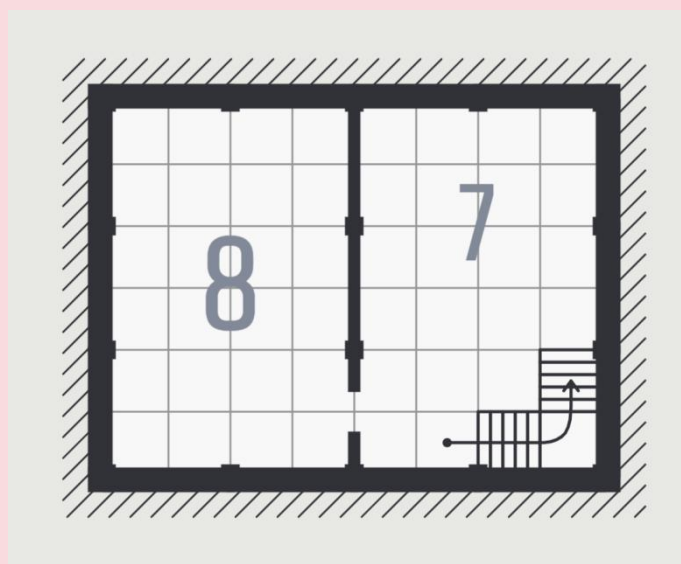
描述：石板路两旁店铺林立，两三层砖木小楼井然有序。杂役正拿着火把点亮沿街壁灯，整条街道亮了起来，但市民们却把门窗紧闭。只有一栋楼房门户大开，黑洞洞的窗口仿佛在昭示着不详，门框上挂着的砵钵外形的招牌写着“**草药师之家**”，这片薄薄的木板在夜风中摇摆，仿佛在对你们招手。

线索-草药师之家：冒险者来到这座两层小楼，门口并未关闭，进入客厅会闻到一股淡淡的腥味，智力鉴定（DC10）可以回想起来和**桦树号船舱里感染鼠人**的味道相似。

遭遇：草药师之家

地下室

咔哒——简单的铁锁被打开，露出了通往地下室的阶梯，下方的黑暗静悄悄地显得有些可怕。沉闷的空气里只有浓郁的草药味... 不对，还有一丝刺鼻的腥臭。



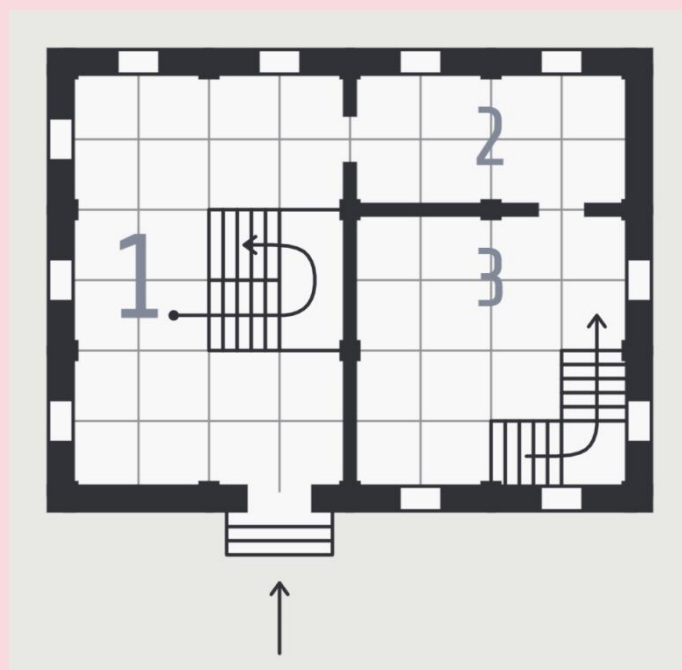
7. 仓库：存放着一些药剂和草药，冒险者仔细调查的话，可以找到以及一扇通往下水道的暗门

⁸ 见附录条目：翠牙帮药剂师

8. 实验室：摆放着一套**炼金工具**、一套**制毒工具**、一套**草药工具**，冒险者调查的话可以找到1瓶没有标签的**绿色药剂**，2瓶贴着“解药”标签的**透明药剂**；一本研究笔记，记载着关于绿色鼠疫的知识；一张配方，上面写着“！解药！”，通过医药/自然鉴定（DC15）可以知晓解药的制作方式，通过医药/自然（DC18）鉴定可以用房间7的材料制作解药，通过医药/自然/奥秘（DC22）鉴定可以解析绿色药剂的效果——饮用后花费24小时，完全转变成感染鼠人

一楼

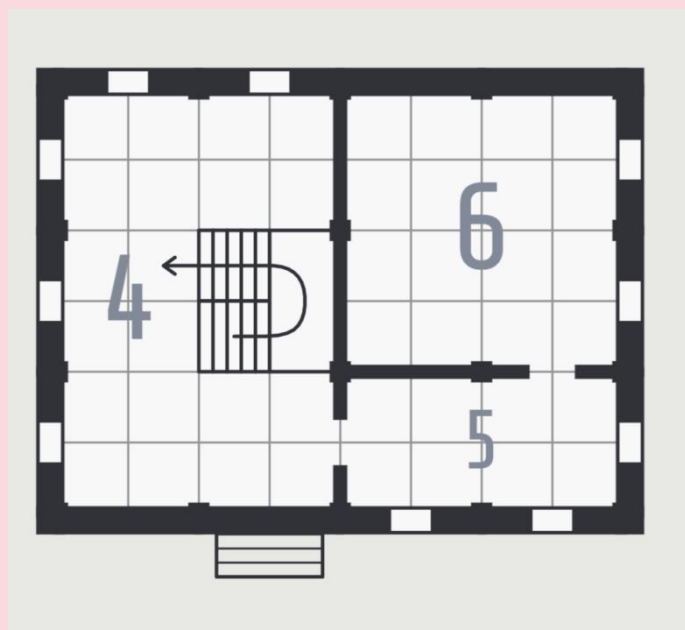
你们伴着沉默走进了草药师之家，打眼看去就是一滩暗红色的血迹，这昭示着谋杀的痕迹在楼梯后拐了个弯，往更里侧的房间去了



1. 起居室，挂着一套药剂师的长袍，里面装着一小粒**绿色碎石**，和榉树号上的石头一样，门口处有一滩血迹向楼下延伸
2. 厨房，冒险者可以找到一些食材，几日份没有来得及打包的口粮
3. 储藏室和盥洗室，冒险者可以找到2瓶**治疗药水**，角落的活板门通向地下，已上锁

二楼

充满生活气息的摆设，和楼下的惨剧对比明显，没关紧的窗户传来风鸣，似乎在为已经消失的屋主哭泣



4. 书房，冒险者可以找到 1 张 **燃烧之手卷轴**

5. 阳台，冒险者可以找到 **地下室的钥匙**

6. 卧室，冒险者可以找到一份 **日记**

《卢米·卡洛斯的日记》

• 自从城南砸了颗陨石下来，生活就变了。似乎一切都变得危机四伏了起来，我得想办法弄点能自保的东西。

• 烂牙帮好像最近阔绰了许多，都能出的起钱来买草药了。他们甚至还在出售药剂，怎么回事？他们老大还邀请我去做客，免得店里被砸还是去罢。

• 一切都说得通了...但是要不要同意他们的条件呢？

• 好像有人盯上我了，看来这就是烂牙帮的威胁。不，现在要叫翠牙帮了。没办法，只要不作太出格的事情，应该不会被发现吧...还是自己的小命重要。

• 那药水真难喝，现在我也成为翠牙的一员了。得找机会弄到配方，看看能不能做出解药...

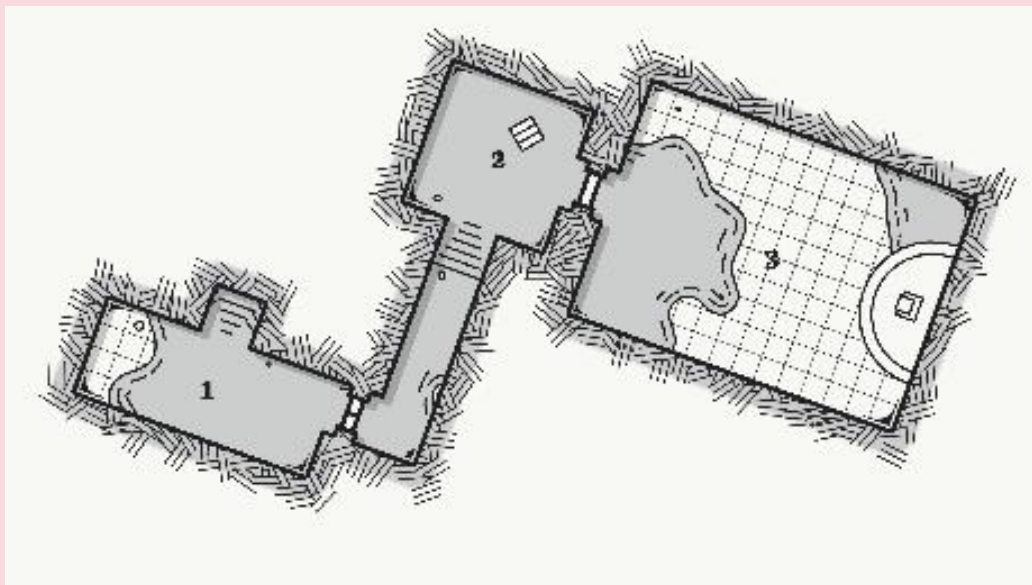
• 妈的，好像发烧了...

• 发烧越来越严重...好消息是带出来一份材料，试着做点什么...

• 绿石、绿石的威能！活力水是恶魔的腐化！我得救自己！立刻——

遭遇：老泥巴区地下通道

草药的味道再怎么难闻，也比这下水道的污水好过一万倍——墙缝里更是在不断渗出污水，下水道的尽头似乎传来什么巨兽的咕啾声...



1. 通道，此处水位没过脚踝，水体显现出淡淡的绿色，散发出一股腥气
2. 淹水通道，此处水位深 2 尺，视作困难地形，在通过该房间时需进行特技鉴定（DC14）以避免摔倒。咳咳咳，这臭水要害得我把船上吃的海鲜都吐出来了
3. 通向地面的出口。1 只**感染鼠巨人**⁹，它正在房间内游荡，如果之前冒险者没有摔倒，它不会听见冒险者的动静，如果冒险者发出了大声响，他会持续进行依靠嗅觉的搜索

遭遇结束，冒险者获得情报——**绿色鼠疫的来源及解药配方**，活力水会导致人转变成鼠人

硬骨头区

冒险者顺着指引，来到了硬骨头区。这片区域是艾麦克城的军事区和上层街区。冒险者将在这里遵循卫兵的指引，直接清理鼠患的源头...吗？

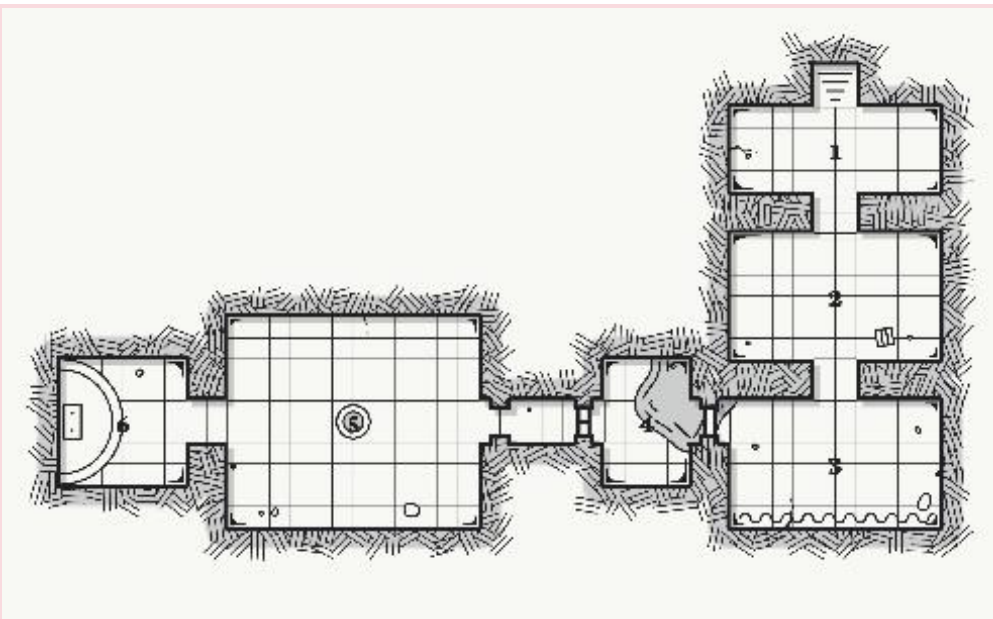
描述：整座城市里，除了怒吼堡就数硬骨头区最安全了。这里居住的基本上是当年抗击塞尔的老兵和武勋贵族，他们都是艾麦克城敲不断的硬骨头。当你们走上硬骨头区的街道，就看到了正在征召临时卫兵的军需官。

线索-军需官艾默尔·石盾：艾默尔是一名矮人，她正在召集人手清理通往主井的通道+。

“无杀的，昨晚甚至有几只大得吓人的杂种窜到兵营里来了！”艾默尔一拍桌子“你们是来帮忙解决这些黑毛老鼠的吗？太棒了！”

遭遇：硬骨头区地下通道

⁹ 见附录条目：感染鼠巨人



1. 整备区，牧师会为冒险者回复所有的生命值，并给每位冒险者 2 瓶治疗药水
 2. 鼠潮区，3 只**感染巨鼠**、1 只**感染鼠群**；冒险者击杀后会再次出现 3 只**感染巨鼠**、1 只**感染鼠群**。（2 波）
 3. 翠牙帮据点，4 个**感染鼠人**，1 个**翠牙帮药剂师**。击败后会获得 1 瓶没有标签的绿色药剂，1 瓶贴着“解药”标签的透明药剂
 4. 毒剂灌注区，1 个**翠牙帮药剂师**，2 只**暗幕翼鼠**。击败后会获得 2 瓶治疗药水
 5. 翠牙帮集会厅，2 个**翠牙帮刺客**，1 个**感染鼠巨人**。击败后会获得翠牙帮调拨人手的**命令**，主井的位置被重重打了个叉
 6. 通向地面的通道
- 遭遇结束**，冒险者获得的情报——翠牙帮催动**鼠潮**分散卫兵，在全城投放**灌注活力水**

怒吼堡

在探索城市街区的过程中，冒险者获取任何有关绿色鼠疫真相的线索，都可以选择将其报告给官方。

冒险者手持情报，来到了怒吼堡门前。这座要塞可以称得上艾麦克的心脏。冒险者将在这里与领主交谈，汇报线索并获取奖励。

描述：怒吼堡立于山巅，厚重的石墙记载着曾经的战火，高耸的塔楼凝望着远方的威胁。所有艾麦克的人民都相信，只要怒吼堡屹立不倒，整个艾麦克就不会沦陷。眼下你们来到了庄严肃穆的议事大厅内，领主艾蒙森·石盾正在等待你们诉说好消息。

线索-领主艾蒙森·石盾：艾蒙森是一名矮人，每当冒险者提供 2 条线索，他就会允许冒险者从城主宝库内挑选 1 件**魔法物品**¹⁰。

如果冒险者提供线索，艾蒙森可能会做出以下回答：

-关于陨石

-已经派人调查过了，大部分绿石已经被挖走，只剩下没有价值的普通石块堵塞了主井

¹⁰ 见附录：物品列表

-关于传送门

-官方法师分析的结果是，传送门残留的法力波动很奇怪，和已知的法术痕迹不一样，曾经在主井下层发现过类似的波动

-关于翠牙帮的躁动

-已经派出卫兵前往小尾巴区清剿

-关于活力水

-部分民众已经出现症状，教会和草药师的配合下勉强控制了传播

-关于翠牙会所的药剂制造和人体实验

-冒险者可以获得 4 瓶治疗药剂作为奖励

-关于绿色鼠疫的来源及解药

-冒险者可以获得 4 瓶解药作为奖励

-关于翠牙帮在水管里投放活力水

-冒险者可以获得 1 件+1 武器作为奖励

-关于翠牙帮的调动命令

-几乎可以确定它们在主井进行着什么阴谋，需要尽快发起进攻

第三章：突袭主井

冒险者顺着痕迹来到了主井，等待它们的是绿色鼠疫的真相，以及疯狂的鼠人们。

描述：如果说有什么东西是和艾麦克的怒吼堡享有同样长的历史，那便是贯通各个城区的下水道了。其中主井位于怒吼堡前端，联通着艾麦克城的各个城区，是城市里最重要的供、排水工程。日月轮转，这里也经过了时间的考验。

线索-主井：主井管道内聚集着大量的老鼠，疯狂的声音正从侧室传来。透过墙壁的裂缝你能看到一个巨大的装置正摆在主井管道内，它的高度至少有半人高，装置外部由金属部件和绘制着符文的破布构成，内部则是一颗闪烁着绿光，拳头大小的次元石。这个装置在稳定地发出咔嗒声。几个鼠人正围绕在它旁边，其中一个正在发表演讲。

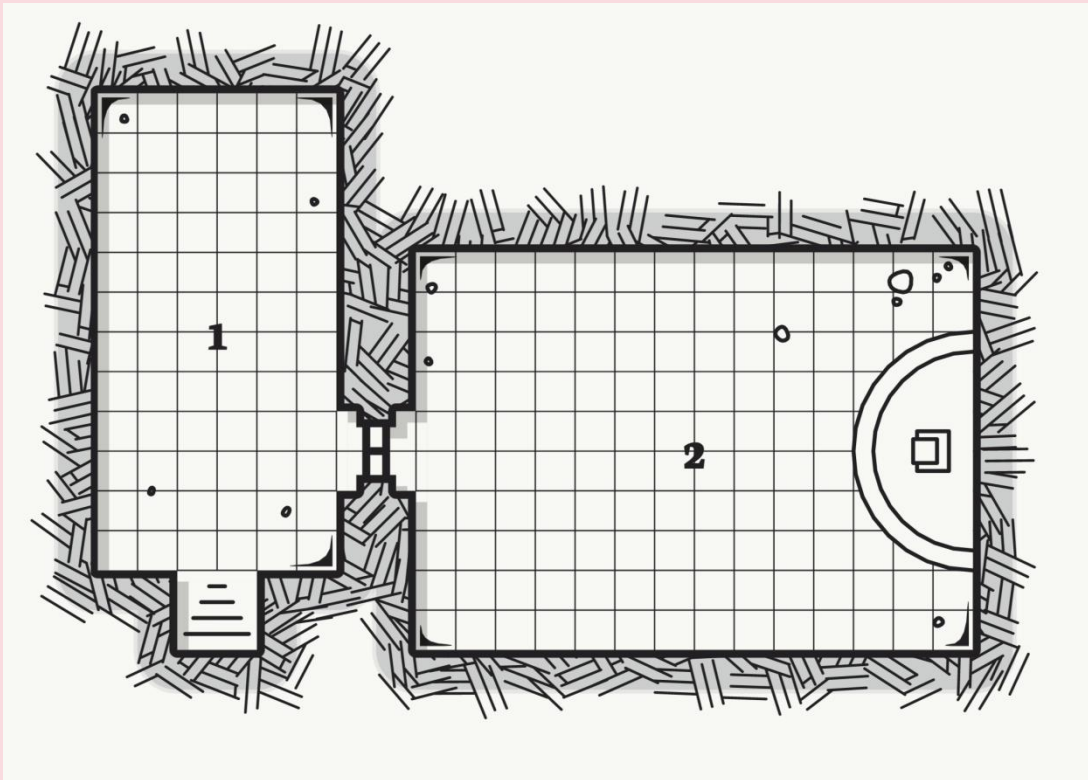
遭遇：突袭主井

翠牙帮老大：“兄弟们，听好了！今天，城主的宝座，我来坐。城市的财富，我们掌控！有了绿石的力量，我们将建立鼠人自己的国度！”

斯嘎文术士：“是的、是的，矮墩子玩意...高个子玩意...尖耳朵玩意...都得死、死、死！”

翠牙帮老大：“让我们摘下这美丽的果实！让绿石的威能覆盖整座城市吧！”

斯嘎文术士：“炸！炸！炸！变鼠人！变鼠人！次元石毁灭者！炸！”



1. 主井管道：2 只感染巨鼠、2 个感染鼠群、2 只暗幕翼鼠

2. 次元石炸弹：翠牙帮老大、斯嘎文术士、4 个感染鼠人、2 个翠牙帮刺客、1 个感染鼠巨人

冒险者需要在 10 个回合内打断斯嘎文术士的施法，否则它将引爆次元石毁灭者激发辐射风暴，整座城市喝过活力水的民众都将立刻转变为鼠人。

结局：

当玩家直面鼠人术士和翠牙帮老大后，可能会触发的几个结局。

结局	触发条件	结果	后日谈
A	未能在 10 回合内打断斯嘎文术士的专注	次元毁灭者成功引爆	整座艾麦克城的居民都转化成了疯狂邪恶的鼠人，翠牙帮成了这里的统治组织，斯嘎文术士成了这里的实际统治者。
B	10 回合内打断斯嘎文术士的专注，且击杀	次元毁灭者未能引爆	艾麦克城从鼠人的威胁中走了出来，冒险者成为了城市英雄，你们的雕像伫立在码头上，你们的事迹在阿戈拉隆流传。
C	先决条件 结局 B； 提交线索：人体实验	翠牙帮完全覆灭，领主整顿了小尾巴区	曾经脏乱差的贫民区如今在艾麦克城人民和官方的努力下焕然一新，黑帮被完全逮捕及审判，老旧的房屋被维修完善，小尾巴区的人们过上了更好的日子
D	先决条件： 结局 B； 提交线索：解药	卢米·卡洛斯也成为了城市英雄	以生命为代价，制作出了治愈鼠疫的解药，让医疗者的压力大大减轻。如今卢米·卡洛斯的名字在药剂师之间成为了追求正义的代表；“草药师之家”的招牌，也换成了黄铜烫金的荣誉牌匾；他的遗体也被安葬在老泥巴区的公墓，墓志铭是——“！解药！”
E	先决条件： 结局 B； 提交线索：活力水、水管投毒	后续染疫人数大大降低	在城主颁布强制命令之后，市民们也逐渐摆脱了活力水的影响。就算艰难到蒸馏海水、收集雨水的地步，也没有人想着再喝一口可能令自己转变成老鼠的邪恶制品。

附录：物品列表

物品：驱鼠香炉 奇物 普通

【柯布实用魔法物品商店，让你的生活更简单】

这个 5 磅重的铁香炉约为鸡蛋大小，整体呈现为四足支撑的半球，内部有一枚香薰蜡烛，香炉炉口刻着命令语：“叮叮叮。咣咣咣，臭老鼠跑光光”。

你可以用一个动作摩擦炉口并念出命令语，使香薰蜡烛自动点燃释放出烟雾。

一团轻薄的烟雾将从瓶中涌出，并扩散到瓶子周围 30 尺半径范围，烟雾会以香炉为中心跟随移动，再次念出命令语或 1 小时后烟雾将会消散。

在香炉激活期间，进入烟雾范围内的老鼠和巨鼠（包括感染变体）对你的态度变为冷漠，除非你威胁或伤害它们，否则它们不会主动攻击你。吸入过烟雾的老鼠、鼠群、巨鼠和鼠人（包括药剂师、鼠巨人等感染变体）将暂时失去基于嗅觉的察觉优势。该效应持续 1 小时。

物品：绿龙鳞片（？） 奇物 非普通

【这枚亮丽的鳞片上有圆圈花纹】

这是一枚闪闪发亮的鳞片，你可以使用 1 个附赠动作捏碎它，视为释放一个空气泡泡法术。使用后这枚鳞片会化为碎片。

物品：安博里的哀愁 奇物 非普通

【如同风暴一般不停咆哮的女神，也会落泪吗？】

这是一个 0.5 磅重的圆肚细口玻璃瓶，木质瓶塞烫着安博里的圣徽，瓶身用油彩绘制着安博里垂泪的面容。瓶内的液体微微泛着蓝光。

你可以用海水灌满瓶子，瓶内的海水会因某种魔法效应具有治疗效果，用任何其它液体灌装将导致瓶子永久失去魔法效应。饮用海水时需通过体质鉴定（DC18），成功则受到 3d4+3 的治疗，失败则受到 1d4+1 的治疗。

物品：炽热剑鞘 奇物 非普通（需战士、圣武士同调）

【剑鞘的开口若有若无地喷出火舌】

这是一件皮革制成的剑鞘，可以变形并容纳下所有非钝击伤害、非双手属性的武器。当你把武器从剑鞘内拔出，火焰顺着剑鞘缠绕上你的锋刃，并提供 10 尺的明亮光照和额外 10 尺的微光光照。当你用该武器命中一次攻击时，受攻击的目标将额外受到 1d4 点火焰伤害。火焰将持续到你的下一回合结束或你收起武器。

物品：激素拳套 奇物 非普通（需武僧同调）

【戴上这只拳套，感受最迅速的刺拳】

这是一只镶着红色宝石的拳套。佩戴这只拳套期间，当你执行 1 个动作完毕后，可以用反应动作再进行 1 次徒手打击。这只拳套有 5 发充能，每日黎明这只拳套将重获全部已被消耗的充能。

物品：蝴蝶披肩 奇物 非普通（需德鲁伊、游侠同调）

【蝴蝶翩翩起舞，身影随风飘散】

这是一件由蝴蝶翅膀拼缀的艳丽披肩。这件披肩拥有 3 发充能，并在每日黎明时恢复 1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，斗篷会卷起来变成一个普通的非魔法蝴蝶茧，1d4 天后才能重新使用。

当你同调并着装这件色彩鲜艳的魔法披肩时，作为一个动作，你可以消耗它的 1 发充能产生 1d100 只虚幻蝴蝶，并从以下效果中选择一种产生：

- 你让虚幻的蝴蝶群飞到至多你 30 尺内的一个 5 平方尺的空间内，它们遮蔽这个空间。任何对该区域内的目标进行的攻击检定具有劣势，持续到你的下回合结束。
- 你让蝴蝶群在你周围 30 尺内飞舞，为你和同伴提供掩护。你和你的盟友在此区域内获得半身掩护的好处，持续到你的下回合结束。
- 蝴蝶群四散开来，分散敌人的注意力。你和距离你 30 尺内的盟友在所有隐匿检定获得优势，持续到你的下回合结束。
- 你让蝴蝶承托着你的身形，为你提供等同于移动速度的飞行速度。持续到你的下回合结束。

物品：亚健康护符 奇物 非普通（需施法者同调）

【我们已经尽可能的提升施法者们的身体素质了！】

佩戴此护符期间，你的体质鉴定掷骰结果+1。

物品：次级奥法恢复灵药 药水 非普通

【新手施法者们的梦中情饮，高级施法者的白开水】

饮用此药水后，你回复二个 1 环法术位或一个 2 环法术位。

物品：次级法力再生珍珠 奇物，非普通（需施法者同调）

【这颗珍珠似乎没有那么圆润有光泽】

只要身上带着这颗珍珠，你便可以用一个动作说出珍珠的命令语以恢复一个已消耗的法术位。你只能用这颗珍珠恢复 3 环及以下的法术位。使用后直到次日黎明前，珍珠都无法再次启动。

物品：歪曲匕首 武器（匕首） 非普通（需游荡者同调）

【无论从哪个方向看，这把蛇形扭曲的匕首锋刃，似乎都对着你】

这把带有蛇图案的匕首会对近距离的敌人造成额外的攻击。每回合一次，使用一个附赠动作，你可以用该武器对一个 5 尺内的目标进行一次不具有熟练度加值的攻击。

物品：回返盾 盾牌 非普通（需同调）

【这面盾牌绘制着两个巨大的衔尾箭头】

这面盾牌为你成功抵挡来自非友方单位的钝击、穿刺、挥砍、力场伤害的时候，可以使用反应动作对 5 尺内的敌人进行一次近战攻击。

物品：次元石法杖 法杖 非普通（需施法者同调）

【来自异界的法杖，混乱狂躁的魔法波动时刻外溢】

法杖有 3 发充能。持握法杖期间，你可以用 1 个动作并消耗 1 发充能在以下列表内施展 1 个法术：

1. 砰砰转移 二环 咒法

施法时间：1 附赠动作

施法距离：自身

法术成分：V

持续时间：立即

你短暂地被荧光绿的雾气所笼罩，传送到至多 30 尺内一个你能看见且未被占据的位置。当传送效应结束时，你

2. 激发次元石 一环 仪式；咒法

施法时间：1 分钟，专注

施法距离：120 尺

法术成分：V S

持续时间：立即

在施法距离内指定 1 份不超过小型生物大小的次元石，释放它的全部能量。

附录：相关数据

绿色鼠疫 Green Rat Plague

斯嘎文术士在研究次元石和传送门的时候，由于法术意外造成了穿越事故。一个月前，当次元石原矿坠落在海鸥之门沿海、鼠人术士的传送门出现在乌云之门角落，鼠人恶毒的天性和对次元石的渴望让他开始研究如何传播瘟疫。

陷入绿色鼠疫的生物体质检定时具有劣势，若不进行医疗处理，每日鼠疫的严重程度+1，严重程度累计到 4 时角色会不可逆转地转变为感染鼠人，被携带绿色鼠疫的生物命中不会导致鼠疫更严重。

绿色鼠疫累计的严重程度可以被次级复原术等针对毒素的法术治愈（回到 1 阶段），每一日可以通过医疗鉴定（DC16）延缓加重（严重程度-1）。卢米·卡洛斯的解药可以完全治愈绿色鼠疫。

绿色鼠疫各阶段影响

1. 身体感到虚弱（体质鉴定劣势）。开始发热、颤抖、躁动、嘴角长出黑色胡须
2. 身体更加虚弱（体质鉴定劣势，生命值上限-2）。狂躁不安、嘴角流涎、驼背、缩手
3. 身体十分虚弱（体质鉴定劣势，生命值上限-4）。思维混乱、无法集中注意力、手脚指伸长如同鼠爪
4. 角色转化为感染鼠人

感染老鼠 Infected Rat

微型野兽，无阵营

护甲等级：11

生命值：1（1d4-1）

速度：20 尺

力量 2（-4） 敏捷 11（+0） 体质 9（-1）

智力 2（-4） 感知 10（+0） 魅力 4（-3）

伤害易伤：火焰

感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10

语言：——

挑战等级：0（10 XP）

敏锐嗅觉 Keen Smell。老鼠依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

动作

啃咬 Bite。近战武器攻击：命中+0，触及 5 尺，单一目标。命中：1 点穿刺伤害。连续命中：若目标为生物，它必须进行成功通过一次 DC10 的体质豁免否则陷入绿色鼠疫。

感染鼠群 Swarm of Infected Rats

微型野兽的中型集群，无阵营

护甲等级：11

生命值：24（7d8-7）

速度：30 尺

力量 9（-1）敏捷 11（+0）体质 9（-1）

智力 2（-4）感知 10（+0）魅力 3（-4）

伤害易伤：火焰

伤害抗性：钝击、穿刺、挥砍

状态免疫：魅惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑，擒抱

感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10

语言：——

挑战等级：1/4（50 XP）

敏锐嗅觉 Keen Smell。 集群依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

集群 Swarm。 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老鼠通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

动作

啃咬 Bites。 近战武器攻击：命中+2，触及 0 尺，单一身处集群内的目标。命中：7（2d6）点穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 3（1d6）点穿刺伤害。连续命中：若目标为生物，它必须进行成功通过一次 DC11 的体质豁免否则陷入绿色鼠疫。

感染巨鼠 Giant Infected Rat

小型野兽，无阵营

护甲等级：13

生命值：7（2d6）

速度：30 尺

力量 7（-2）敏捷 15（+2）体质 11（+0）

智力 2（-4）感知 10（+0）魅力 4（-3）

伤害易伤：火焰

感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10

语言：——

挑战等级：1/8（25 XP）

敏锐嗅觉 Keen Smell。 感染巨鼠依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

集群战术 Pack Tactics。 感染巨鼠至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

动作

啃咬 Bite。 近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：4（1d4+2）点穿刺伤害。连续命中：若目标为生物，它必须进行成功通过一次 DC12 的体质豁免否则陷入绿色鼠疫。

感染鼠人 Wererat

中型类人生物（人类，变形生物），守序邪恶

护甲等级：14

生命值：33（6d8+6）

速度：30 尺（鼠形态 40 尺）

力量 10（+0）敏捷 15（+2）体质 12（+1）

智力 11（+0）感知 10（+0）魅力 8（-1）

技能：察觉+2，隐匿+4

伤害易伤：火焰

感官：黑暗视觉 30 尺（仅鼠形态），被动察觉 12

语言：通用语（不能在鼠形态下说话）

变形生物 Shapechanger。感染鼠人可以用一个动作变身成一只感染巨鼠的形态，或者以同样的动作变回其真实形态即类人生物形态。其各形态资料除体型外均相同。其着装及携带的装备也不会随之转化。死亡时它将恢复其真实形态。

敏锐嗅觉 Keen Smell。感染鼠人依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

动作

多重攻击 Multiattack。感染鼠人发动两次攻击，其中人形态下啃咬 Bite 攻击只能使用一次。

啃咬 Bite。近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：4（1d4+2）点穿刺伤害。**连续命中：**若目标为生物，它必须进行成功通过一次 DC13 的体质豁免否则陷入绿色鼠疫。

短剑 Shortsword（仅人形态）。近战武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

手弩 Hand Crossbow（仅人形态）。远程武器攻击：命中+4，射程 30/120 尺，单一目标。命中：5（1d6+2）点穿刺伤害。

感染鼠巨人 Infected Giant Wererat

中型类人生物，守序邪恶

AC 17

HP 52 (8d8+16)

速度 40 尺

力量 18 (+4) 敏捷 13 (+1) 体质 14 (+2)

智力 8 (-1) 感知 8 (-1) 魅力 11 (+0)

技能：察觉-1，

伤害易伤：火焰

伤害免疫：毒素

状态免疫：中毒

感官：视觉 20 尺，黑暗视觉 20 尺，被动察觉 15

语言：通用语

动物交谈 *Beast Speech*。感染鼠巨人能理解所有野兽并和它们进行语言交流。

视力受损 *visual impairment*。**感染鼠巨人**依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有劣势。

敏锐嗅觉 *Keen Smell*。感染鼠巨人依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

动作

腐坏啃咬 *Rancid Bite*。近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。**命中**：8 (1d8+4) 穿刺伤害，外加 7 (2d6) 强酸伤害。**连续命中**：如果目标为一个生物，它必须进行成功通过一次 DC15 的体质豁免否则直到感染鼠巨人的下个回合开始陷入绿色鼠疫。

召唤感染巨鼠 *Summon Giant Infected Rat (1/日)*。感染鼠巨人发出吱吱的叫声，召唤出 4 个**感染巨鼠** *Giant Infected Rat* 来帮助自己。感染巨鼠出现在感染鼠巨人 30 尺内它能看见的一个未被占据空间中。感染巨鼠作为感染鼠巨人的盟友行动，听从感染鼠巨人的命令，会在感染鼠巨人的回合结束之后同一先攻立即进行自己的回合。感染巨鼠会持续存在直到自身死亡或感染鼠巨人以一个动作将其解散。

附赠动作

鼠窜 *Skitter*。感染鼠巨人移动最多等于自身速度一半的距离，并且不会触发借机攻击。

翠牙帮药剂师 Emerald Fang Pharmacist

中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营

护甲等级：12

生命值：9（2d8）

速度：30 尺

力量 11（+0） 敏捷 12（+1） 体质 10（+0）

智力 10（+0） 感知 11（+0） 魅力 10（+0）

伤害易伤：火焰

感官：被动察觉 10

语言：通用语

动作

多重攻击 Multiattack。翠牙帮药剂师发动两次攻击：一次弯刀和一次鼠疫毒液。

弯刀 Scimitar。近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一生物目标。命中：4（1d6+1）点挥砍伤害。

鼠疫毒液 Rat Plague Venom。翠牙帮药剂师喷撒出 15 尺锥形的毒液。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC14 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 6（1d10）毒素伤害，豁免失败者必须进行成功通过一次 DC13 的体质豁免否则陷入绿色鼠疫。豁免成功者则只受到一半伤害。

翠牙帮刺客 Emerald Fang Assassin

中型类人生物(任意种族)，任意非善良阵营

AC: 15(镶钉皮甲)

HP: 45 (7d8 + 14)

速度: 30 尺

力量 12 (+1) 敏捷 16 (+3) 体质 14 (+2)

智力 10 (+0) 感知 14 (+2) 魅力 11 (+0)

技能: 运动+3, 欺瞒+2, 察觉+4, 巧手+5, 隐匿+5

感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动察觉 14

语言: 通用语

动作

多重攻击 Multiattack。刺客发动两次攻击：一次短剑和一次毒液箭。

短剑 Shortsword。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。命中:6 (1d6 + 3)穿刺伤害。

毒液箭 Venom bolt。远程法术攻击：命中+4，射程 120 尺，单一目标。命中:6 (1d10)毒素伤害。**连续命中：**如果目标为一个生物，它必须进行成功通过一次 DC16 的体质豁免否则绿色鼠疫阶段+1。

翠牙帮老大 Boss of Emerald Fang

中型类人生物，守序邪恶

AC 17（皮甲）

HP 66（12d8+12）

速度 30 尺，攀爬 30 尺，游泳 30 尺

力量 12（+1）敏捷 19（+4）体质 13（+1）

智力 9（-1）感知 15（+2）魅力 9（-1）

技能：特技+6，运动+3，察觉+6，隐匿+8

感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 15

语言：通用语

灵巧动作 *Cunning Action*。翠牙帮老大在其自己回合内可以用一个附赠动作执行疾走 Dash，撤离 Disengage，或躲藏 Hide 动作。

敏锐嗅觉 *Keen Smell*。翠牙帮老大在进行基于嗅觉的感知（察觉）检定时具有优势。

集群战术 *Pack Tactics*。翠牙帮老大至少有一个未处于失能 incapacitated 的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

污染弩箭 *Contaminated Ammunition*。翠牙帮老大带着 6 发沾染了绿色鼠疫毒剂的弩箭。这些投射物在命中后额外造成 1d6 毒素伤害且目标必须成功通过一次 DC16 的体质豁免否则绿色鼠疫阶段+1。

动作

多重攻击 *Multiattack*。翠牙帮老大发动三次攻击：两次短剑和一次污化啃咬或毒液箭。

短剑 *Short Sword*。近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：7（1d6+4）穿刺伤害。

污化啃咬 *Contaminated Bite*。近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：4（1d4+4）穿刺伤害。**连续命中**：如果目标为一个生物，它必须进行成功通过一次 DC16 的体质豁免否则陷入绿色鼠疫。

毒液箭 *Venom bolt* (戏法)。远程法术攻击：命中+4，射程 120 尺，单一目标。命中：6（1d10）毒素伤害。**连续命中**：如果目标为一个生物，它必须进行成功通过一次 DC16 的体质豁免否则绿色鼠疫阶段+1。

手弩 *Hand Crossbow*。远程武器攻击：命中+6，射程 30/120 尺，单一目标。命中：7（1d6+4）穿刺伤害。

斯嘎文术士 Sghaven Sorcerer

中型类人生物（任意种族），守序邪恶

AC: 12（带暗影盔甲 15）

HP: 40（9d8）

速度: 30 尺

力量 9（-1）敏捷 14（+2）体质 11（+0）

智力 13（+1）感知 12（+1）魅力 16（+3）

豁免: 魅力+6，感知+4

技能: 奥秘+6，历史+6

感官: 被动察觉 11

语言: 任意四门语言

施法 Spellcasting。斯嘎文术士作为 4 级施法者，其施法关键属性为魅力（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。斯嘎文术士学习了以下斯嘎文法术：

环位	法术位	名称	施法时间	施法距离	持续时间	法术详述
0	随意	奴役老鼠	动作	5 尺	12 小时	召唤一只普通的棕色老鼠。在几个小时内，你可以和老鼠交流，就好像你们有共同的语言一样。它必须服从你的所有命令，即使这样做会导致它的死亡。老鼠可以抓取小物件，咬断绳子，以及完成任何普通老鼠能够完成的任务，但这些任务受到老鼠智力水平的限制。
0		大角鼠的印记	附赠动作	60 尺	1 分钟	指定 60 尺距离内一个你能看见的生物并以大角鼠的徽记进行标记。直至法术终止前，每次以该生物为目标法术攻击都具有优势，且会额外造成 1d4 点伤害。
0		中伤	动作	30 尺	-	指向一个处于 30 尺距离内、能看见的生物，一阵剧痛在目标身上发生。目标必须通过一次感知豁免，否则受到 1d6 点心灵伤害。
0		幽灵火焰	动作	30 尺	-	从稀薄的空气中召唤出一小团发光的绿色火焰漂浮在身边。火焰为其周边半径 10 尺范围内提供明亮光照，以及该范围外 10 尺的微光光照。施展该法术时，可以将火焰投向距你 30 尺内的一个生物，并对其发动一次远程法术攻击，命中时目标将受到 1d8 点火焰伤害。你也可以在施展法术后的随后回合里以一个动作实现该行为。
1	4	哭泣	动作	30 尺	至多	指向一个处于 30 尺距离内、能看见的已受伤生物，它的伤口迅速感染。目标必须通过体质

		伤疤			1分钟	豁免，否则会在它的下一回合开始时受到 1d8 点穿刺伤害。目标可以在它的每个回合结束时重复进行这个豁免检定，若成功将结束法术对自身的效果。
1		大红肿	动作	自身	10分钟	喷出深红色的毒雾，迅速在战场上蔓延，会使受影响的人瞬间长出拳头大小的疖子。毒雾的半径为 30 尺，处于该区域的除施法者之外的其他非友善生物必须进行一次体质豁免检定。若检定失败，该生物每回合受到 1d6 点毒素伤害并进入中毒状态。目标可以在它的每个回合结束时重复进行这个豁免检定，若成功将结束法术对自身的效果。 毒雾内视为微光光照。
1		暗影盔甲	动作，专注	自身	1小时	凝聚暗影缠绕自身，使自己受一个保护性魔法力场环绕直至法术终止。目标的基础 AC +3 目标着装护甲或你以一个动作解散该法术后法术随之终止。当位于微光光照下时，攻击该目标具有劣势。
2	3	剥皮术	动作	60尺	至多 1 分钟	释放一道绿色的毁灭能量撕裂目标的血肉指定施法距离内一个你能看见的类人生物。该目标必须进行感知豁免，豁免失败则其在法术持续时间内陷入失能，且受到 2d6 的穿刺伤害。 目标在其每回合结束时可以再进行一次感知豁免，豁免成功则终止其身上该法术的效应。
2		鼠窜术	附赠动作	5尺	至多 1 分钟	触碰 1 个自愿的生物，使目标的移动速度在法术持续时间内增加 10 尺，且法术持续时间内对目标的远程攻击具有劣势。

斯嘎文术士持有 1 根**次元石法杖**¹¹及 1 把匕首。

动作

匕首 Dagger。近战或远程武器攻击：命中+5，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。伤害：4（1d4+2）的穿刺伤害。

次元石法杖。激活次元石法杖的其中 1 个效应。

¹¹ 见附录：物品列表