

废墟 Ruin

为一队 4-6 人的 6 级角色设计的冒险

作者：景见 liart

故事背景

关于废墟。“废墟”在万象无常牌中的牌面是一把穿过王冠的长剑，象征着财富的损失。当你抽出这张卡牌时，它将把你带进一个半位面，进入后可以自行退出。

模组简介。贪婪的吸血鬼女王库珀拉·银瓦尼统治着一个恐惧位面，建立了落日帝国。该位面大部分都是水，居民居住在各个岛上，靠船只彼此交流。因此库珀拉·银瓦尼组建了一只由吸血鬼、吸血鬼衍体和各种超自然的邪恶生物为主要成员的海盗团体——“血骸舰队”四处抢劫。

凯卢姆是落日帝国边缘的岛屿，岛上的富商托马斯·格雷得到了废墟牌，但被血骸舰队抢走。这里的血骸舰队指挥官巴尔萨扎·血鳞利用废墟牌产生的半位面为血骸舰队搭建了一个据点，并把半位面与海域联通。这导致凯卢姆不远处的海域突兀地凹下去一块，海水从大凹坑落下，形成环绕四周的瀑布——从瀑布下去便可到达废墟牌形成的半位面内。而该位面已经成为了巴尔萨扎·血鳞及其手下海盗们的新据点。

设置冒险

本次冒险发生在架空的恐惧位面“落日帝国”。您可以调整该模组的难度和发生的地点，将该模组作为一个短遭遇安排在你的战役之中。关于恐惧领域的基本特征，可于《范·里希腾的雅阁指南》中找到。“落日帝国”的特殊特征可于下文找到。

使用万象无常牌

若您使用万象无常牌作为冒险引子，请描述：

你们再度听见了阿斯忒瑞亚的呼唤，因此来到了阿斯忒瑞亚的寻星室内。她向你们展示了一片迷雾的魔法影像，说：“废墟的位置终于被发现了，但它位于一个恐惧位面内，迷雾阻止了我的进一步探查，我只能定位到这张牌的大概位置。冒险者们，我会把你们送我到定位的大致位置，去找到并回收废墟这张卡牌。务必小心行事。”

阿斯忒瑞亚会举起 **浪客 Rogue**。这张卡牌的光芒会包裹角色们，并将他们安全送达落日帝国。

其他引子

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

追回财宝。凯卢姆岛上一位富商托马斯·格雷的财宝被血骸舰队抢走，委托冒险者追回财宝。

运作冒险

本次冒险主要分为三个部分。

第一部分：来到凯卢姆岛。首先到托马斯·格雷的宅邸，得知废墟牌已经被血骸舰队抢走。

第二部分：海上航行。前往血骸舰队的据点（大凹坑）或根据藏宝图寻宝。

第三部分：进入血骸舰队的据点。与巴尔萨扎·血鳞及其手下战斗。

落日帝国特征

海洋帝国

该位面大部分都是水，多个岛屿分布在海面上。女王居住在最大的主岛上。各个岛的居民主要靠船只彼此联系。

血骸舰队

落日帝国臭名昭著的海盗团体，成员大多数为由吸血鬼、吸血鬼衍体和其他超自然生物。表面上是个成员自发结成的组织，实际上背后有女王的旨意。血骸舰队搜刮的财宝大半都要上交女王。

领地特性

库珀拉·银瓦尼的阴影笼罩着落日帝国，她过往的罪恶导致该位面出现以下特性：

- 任何资产都有活化的可能。资产的价值越大，活化的概率越高。而活化的财富可能会生出触手和鱼鳞，并散发出鱼腥味。
- 奇特的海市蜃楼。海上航线时经常能看到漂浮在水面的巨额财宝、豪华的宫殿和载满金子的商船。
- 特殊的吸血鬼。落日帝国的吸血鬼身上往往长着鱼鳞、触手或钳子。他们没有流水弱点。并且具有两栖特性，可以在空气和水中呼吸。
- 金币雨。落日帝国大多数日子都是阴天漂着蒙蒙细雨的雨天。但有时，细雨会变成金币雨。金币雨有一定实体和重量，但会在落地不久后变成普通的雨水。

开始冒险

当角色们准备好开始冒险时，会直接出现在托马斯·格雷的家宅（L4）内，请描述：

光芒消失后，你们来到一个装修精致的客厅。高挑的天花板上悬挂着华丽的水晶吊灯，宽大的沙发铺着柔软的天鹅绒垫子，桃花心木制成的茶几表面打磨得光滑如镜。一个穿着丝绸服饰的商人打扮的中年男人目瞪口呆地看着你们，结结巴巴地问道：“你、你们是从哪里来的？”

如果冒险者表现得没有恶意，托马斯·格雷（人类，绝对中立，使用**老兵 Veteran** 数据）会妥善接待他们。

如果您使用了其他引子，请描述：

你们被邀请来到一个装修精致的客厅。高挑的天花板上悬挂着华丽的水晶吊灯，宽大的沙发铺着柔软的天鹅绒垫子，桃花心木制成的茶几表面打磨得光滑如镜。一个穿着丝绸服饰的商人打扮的中年男人——你们的雇主托马斯·格雷请你们坐下，说：“感谢你们能够来到这里，我实在需要你们的帮助。”

他会告诉冒险者以下内容：

- 如果冒险者不了解落日帝国的话，他会把基本特征（见上文）告诉冒险者们。
- 他靠在各个岛屿间做生意发家，不久前在另一座岛的一位商人那里花大价钱买到了一张神奇的牌——牌面是一把穿过王冠的长剑（即**废墟 Ruin**）。他认为这张牌是超级**次元袋 Bag of Holding**，这个牌能够制造出另一个足够大的空间，能放进任何东西。
- 但这张牌前不久被血骸舰队（即臭名昭著的吸血鬼海盗们）抢走了，连同他放在牌里的1000gp都一同都被抢走。他现在急需一群有实力的冒险者帮他夺回财宝，废墟牌可以送给冒险者们。如果冒险者同意，他会为冒险者提供船只（小型最多搭载6人，AC13，HP85，速度60尺）和够冒险者团队吃20天的口粮和水。
- 血骸舰队没有确切的据点。但他怀疑最近在海域上的大凹坑是血骸舰队用废墟牌所作，而大凹坑的底下是另一个空间，而那里应该就是海盗们的新据点。
- 冒险者可以从海湾（L1）处出海，也可以先到岛上到处转转。但在岛上时要小心血骸舰队的崇拜者们，他们经常在农田和牧场（L2）进行邪恶的祭祀活动。但他们比较熟悉血骸舰队，要打听吸血鬼的相关消息可以去问问他们。

凯卢姆岛

图 6.1 描绘了凯卢姆岛的各个场所。

L1 海湾

冒险者可以在这里租借或购买船只，以及购买其他航海用品。长满络腮胡子、脾气暴躁的的壮汉亨利·摩根（人类，中立邪恶，使用**强盗首领 Bandit Captain** 数据）驻守在这里出售商品。并雇佣了3个帮手看管船只（使用**暴徒 Thug** 数据）。亨利·摩根很讨厌别人跟他讲价。如果冒险者想要降低价格，需要进行一个DC20的魅力系技能检定，成功则亨利·摩根同意让商品打九折；失败则会激怒亨利·摩根，他会抬高价格或拒绝向冒险者出售。

这里购买的船只均为小型，最多搭载6人，AC13，HP85，速度60尺。

项目	单价	备注
租借船只（小型）	400gp，20天 需要交1000gp押金	如果船只损坏或到时间期限没归还，押金会被没收，并且需要赔偿800gp
购买船只（小型）	2000g	
指南针	100gp	
口粮（1日份）	3gp	2磅
水袋（盛满）	1gp	5磅(盛满)，4品脱

L2 农田和牧场

当冒险者来到这里时，请描述：

荒芜的农田上，庄稼稀稀落落。几头瘦骨嶙峋的牛沉默地啃食着稀疏的草料。乌鸦盘旋空中，撕扯着嗓子发出刺耳而凄凉的叫声。而在不远处，你们见到6个人围成一圈，对着一只长满鳞片的手臂和一张地图不停地跪拜磕头。

这群人是崇拜血骸舰队的岛屿住民（人类，中立邪恶，使用**平民 Commoner** 数据）。他们渴望成为吸血鬼中的一员，甚至自愿上贡财宝交给血骸舰队。他们正在跪拜的是一位吸血鬼海盗身上的一部分。这群岛屿住民有以下特点：

- 面色苍白，瘦骨嶙峋。他们愿意成为吸血鬼们的食物，并交出自己的财物，只为换取自己成为吸血鬼的机会。
- 对血骸舰队有着狂热的崇拜。如果冒险者想要触碰鳞片手臂或对血骸舰队发表不当言论，他们会驱逐冒险者，并且偷偷告诉血骸舰队的成员。如果冒险者表现出对血骸舰队的好奇，他们会狂热地讲述吸血鬼海盗们的强大力量（鱼鳞/触手/螃蟹钳的相关能力，见附录）。并告诉冒险者吸血鬼海盗们从岛上的富商托马

斯·格雷手里抢走了一张神奇的牌，并制造了海上的大凹坑奇观。现在那里已经是他们伟大海盗的神圣据点。

- 被岛上的其他居民嫌弃。岛上的大多数人不同这种崇拜。如果冒险者被看到与这些人一起行动，商铺和旅店会以极高的价格面向冒险者们。之后冒险者如果想见托马斯·格雷，也会被格雷家的家仆阻拦，并且在面对托马斯·格雷的魅力系技能检定具有劣势。
- 坚信不疑地认为这张地图上所标记的地点埋有吸血鬼的宝藏。他们打算不久后就前往地图上标记的地点（即 6.1 中的 L6）。一个 DC15 的魅力系技能检定能让这群崇拜者把地图给冒险者看。

L3 城镇

当冒险者来到这里时，请描述：

天空灰蒙蒙的，街上的行人脚步匆匆，念叨着：“又要下雨了。”快步带着一网鱼跑进盖着厚厚的茅草或石板的淡棕色小屋里。这里的屋子普遍低矮，屋顶陡峭。不一会，天上下起了金币雨，但这里的居民却不以为意，纷纷关窗闭户。

金币雨是本领域因女王的罪恶而有的特性（见上文领地特性）。这里的居民已经对金币雨见怪不怪，除非冒险者主动询问，他们不会主动告诉冒险者金币雨是种幻象。

在城镇上，冒险者们可以买到《玩家手册》里出售的一切物品，但价格是《玩家手册》里的三倍。

（地图 6.1）



L4 托马斯·格雷的家宅

当冒险者来到这里时，请描述：

这座豪华宅邸与城镇的风格是如此地格格不入，以至于你们能一眼注意到这里。有着优雅圆形屋顶的三层建筑坐落在精心修剪的花园里，四位穿着铁甲的守卫站在铁栅栏前。

守卫（使用**卫兵 Guard** 数据）在通报后会让冒险者进入托马斯·格雷的家宅。

可选遭遇：超位面地精兰道姆

兰道姆（中立邪恶，数据见附录）是位面旅行者，也是海盗地精，到各个位面抢劫财宝。他的出现在本位面的目的是获得**废墟 Ruin**。他还会出现在《万象无常牌模组集》的其他模组中，但地下城主可以任意处置出现在每个模组中的兰道姆。如果兰道姆在本模组死亡，地下城主在后续模组中还想使用他，可以选择复活或克隆。

如果冒险者的被动察觉大于或等于 14，冒险者会发现有人跟踪他们。如果冒险者们抓住了兰道姆，他会谎称自己是误入这个恐惧位面，觉得跟着冒险者比较安心。一个 DC16 的感知（洞悉）鉴定能发现兰道姆在说谎。如果冒险者戳穿了他的谎言，他会使用**迷踪步 Misty Step** 逃跑，并留下一句：

“我还会再回来的！”

如果冒险者追上并击败了兰道姆，他们可以从兰道姆身上得到 200gp，6 瓶**水下呼吸药水 Potion of Water Breathing**，和 1 个**无尽水瓶 Decanter of Endless Water**。

海洋航行

地图 6.1 描绘了冒险发生时候的附近海域。搭乘船只后，冒险者每日行进一格。

领航

冒险者需要每日投掷一个 DC15 的感知（生存）检定，失败则偏航，需要多行进一日才能到达目的地。冒险者可以以 5gp/天的价格雇佣本地人作为领航员，从而不需要投掷。如果冒险者有指南针，则检定具有优势。但指南针可能会失灵（见航行遭遇：迷雾水域）。

食物与饮水

每个冒险者每日需要进食一磅的食物和一磅的淡水。可以在岛上的商店购买干粮与淡水。一个 DC15 的感知（生存）检定可以在海中捕捞满足全队一日需要的食物。但海水无法直接饮用，需要在岛上提前花 150gp 购买海水净化器把海水变为淡水。

在战斗中使用船只

进入战斗轮时，为船只投掷先攻（+0）。轮到船只的回合时，可以移动 60 尺。冒险者在自己的回合也可以用一个动作让船只移动最多 60 尺。

航行遭遇

为了凸显恐惧领域的危险，当冒险者们每天在海上航行时投掷 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。如果要确定冒险者们遭遇了什么，请投掷海上航行遭遇表，或自行选择。

海上航行遭遇表

D10 遭遇

1	血骸舰队
2	海市蜃楼
3	海上风暴
4	迷雾水域
5	抹香鲸
6	残破船只
7	活化珊瑚
8	龙龟雏龙
9	活化财宝
10	求援者

血骸舰队

当冒险者遭遇血骸舰队时，请描述：

一具暗色船只以惊人的速度向你们逼近，绘着骷髅头和交叉血痕图案的黑色旗帜在风中显得格外狰狞。长着螃蟹钳、触手和鱼鳞的奇特类人生物把船上的炮台对准你们。暗红色翅膀的鸚鵡拍打双翼，发出尖锐而刺耳的喊声：“你们的钱袋被征用了，别无选择，只能服从！”

一艘血骸舰队的船只袭击了冒险者的船只，要求冒险者们交出身上的所有财宝。一艘血骸舰队的船只只有以下特性：

- 搭载着 2 位 **血骸舰队螃蟹钳**，1 位 **血骸舰队鱼鳞**，2 位 **血骸舰队触手** 和 1 只 **吸血鸚鵡**（数据见附录）。
- 船只的 AC 为 15，HP 为 125，速度 80 尺。
- 搭载着 3 门需要手动操作的炮台，命中+6，射程 150/600，命中后造成 10（1d10+5）的钝击伤害。
- 船上有 150（2d4×50） gp，500（3d6×50） sp，1750（5d10×50） cp。

海市蜃楼

海面上出现了一座豪华宫殿。如果冒险者前往需要 1d4 天的航程。冒险者到达后，会遭遇 3 只 **海鬼婆 Sea Hag**。

海上风暴

突如其来的风暴阻碍了冒险者的前进，雷鸣声如人的尖叫。风暴持续 1d6 天，如果冒险者继续前进，冒险者自己进行领航需要承受劣势。如果船上有本地领航员，需要进行一个不带劣势的 DC15 的感知（生存）检定才能继续领航。

在风暴持续时间内，每天投掷一个 1d4，如果出目为 1，则出现金币风暴，请描述：

天空仿佛被撕裂，无数闪闪发亮的金币随着狂风席卷而下。这些金币在风中翻滚，闪烁着诱人的光芒，然后猛地砸进汹涌的海浪里，发出清脆的“哗啦”声响。而这场金色的暴雨卷着无数金币砸进你们的船内，发出“叮叮当当”的撞击声。但不久，这些金币就开始融化，变成普通的雨水。

在金币风暴雨中，船只的行进会更加困难。冒险者自己进行领航需要进行劣势的 DC18 的感知（生存）检定。如果船上有本地领航员，需要进行一个不带劣势的 DC18 的感知（生存）检定才能继续领航。

迷雾水域

当冒险者遭遇迷雾水域时，请描述：

一团绵密而厚重的雾气悄然升起，包围了你们，模糊了你们的视线。周围的一切廓都变得模糊不清，仿佛置身于一个苍白而迷离的世界。而水域里突然出现了一点猩红，就像是一滴血珠落入了清澈的水中。然后这一点像是有生命一般，迅速地在水域中扩散开来。

在迷雾中均视为 **重度遮蔽 Heavily obscured**，不具盲视能力的角色在雾中航行时处于 **目盲 Blinded** 状态。到了这里指南针会诡异地抽搐，失去指引能力。冒险者也无法

在这里获得食物和能够净化的水。如果冒险者喝下这里的水，需要进行一个 DC15 的体质豁免，否则提升一级力竭。冒险者需要经过 2（1d4）天的航行才能离开迷雾水域，而这几天的航行实质上是在原地，冒险者离开迷雾水域时会发现自己其实一直在同一个区域打转。

抹香鲸

当冒险者遭遇抹香鲸时，请描述：

一只黑色的庞然大物围着你们的船只打转，周边的海水被它不停搅动，波纹一圈圈地向外扩散。在转了两圈后，这只巨兽突然放慢了速度，一颗巨大的头颅缓缓地海面升起，向你们露出了它密集而尖锐的、闪着寒光的细牙。

一个 DC12 的感知（驯兽）检定能得知这是一只饥肠辘辘的 **抹香鲸** **Sperm Whale**。如果冒险者交出 10（3d6）天份的口粮，抹香鲸会自己离开，否则它会袭击冒险者。

残破船只

一只残破的船只游荡在水面上。冒险者接近时会看见三具尸体。这三具尸体是被血骸舰队袭击的冒险者。尸体的血液已经被吸干，身上有大大小小的牙印。船上值钱物品已经被带走。只剩下 3（1d6）天的干粮和淡水。

活化珊瑚

一只活化珊瑚（使用 **荚苗** **Podling** 的数据）贴在船底。被动察觉大于等于 15 的角色会发现这一点。这只活化珊瑚是血骸舰队的密探，负责监视海上的人的行踪。如果冒险者们未及时发现和清理，在 1 天后会遭到血骸舰队袭击。

龙龟雏龙

当冒险者遭遇龙龟雏龙时，请描述：

大海突然变得波涛汹涌，水花溅入你们的船只。一块“礁石”从海面升起，喷出一股巨大的蒸汽。“礁石”巨大的嘴张开，乳白色的双眼盯着你们。

一只 **龙龟雏龙** **Dragon Turtle Wyrmling** 拦住了冒险者们的船只。它首先用龙语说话；如果没人能理解，它就会切换为水族语。它要求冒险者上交价格总计 300gp 的财宝。一个 DC15 的魅力系技能检定能让它只要求一半的财宝。如果冒险者拒绝交财宝，龙龟雏龙会攻击冒险者。

活化财宝

一个装满金币的宝箱（使用 **拟身怪** **Mimic** 数据）漂浮在水面上，接近会闻到鱼腥味。当冒险者靠近时，它会袭击冒险者。击败它或者对它使用 **解除魔法** **Dispel Magic** 会使它变回普通的箱子，里面装着 45（5d8+18）gp。

求援者

水里挣扎的三个 **平民** **Commoner** 向冒险者的船只呼救。他们被血骸舰队袭击，但侥幸逃脱。他们身上沾有血骸舰队的活化珊瑚（见上文遭遇：活化珊瑚）。如果冒险者选择帮助他们，且未及时发现和清理活化珊瑚，1 天后会遭到血骸舰队袭击。

L5 大凹坑

当冒险者来到这里时，请描述：

一个巨大的凹坑突兀地出现在在波涛汹涌的海面上。凹坑的边缘锋利而陡峭，如同被某种不可抗拒的力量撕裂开来。海水在凹坑的边缘汇聚，如同瀑布一般倾泻而下，灌进深不见底的黑洞里。

这个巨大的凹坑底下便是 **废墟** **Ruin** 所创造的半位面。冒险者一旦靠近凹坑边缘 10 尺，就会被迅速吸入凹坑，顺着瀑布激流勇进进入半位面。

L6 荒岛

当冒险者来到这里时，请描述：

这座荒岛上罕有人迹，连灌木都很稀疏。但在贫瘠的岛屿上却立着一块精致的墓碑。墓碑旁边，还放着一朵白玫瑰。墓碑上刻着：

可敬的对手

索菲亚·银刃之墓

索菲亚·银刃是一位吸血鬼猎人。她在与巴尔萨扎·血鳞的战斗中死去。巴尔萨扎·血鳞很尊重这位英勇强大的吸血鬼猎人，便给她在这座荒岛上修建了坟墓。碑文和白玫瑰都由巴尔萨扎·血鳞亲手留下。从白玫瑰的枯萎状态来看，大概是 4 天前留下的。当冒险者靠近坟墓时，5 只 **缚灵** **Wraith** 会突然出现袭击冒险者们。

当冒险者战胜缚灵后，请描述：

一个富有活力的女声向你们喊道：“快把我挖出来！”

冒险者刨开坟墓能看到一具棺材，棺材被 **秘法锁** **Arcane Lock** 所锁住。如果不使用 **敲击术** **Knock** 则需要使用盗贼工具并进行 DC20 的敏捷检定才能打开。打开能看见索菲亚·银刃已经腐化的遗体 and 一把银光闪闪的剑。

这把剑会告诉冒险者以下信息：

- 她是吸血鬼猎人索菲亚·银刃，在与巴尔萨扎·血鳞的战斗中死去。但她死前用家族的秘法把自己的灵魂封印在自己的剑内，从而没有转世。她一直在这里隐忍了几十年，等到能够打败巴尔萨扎·血鳞的冒险者到来。
- 她长期地反省自己与巴尔萨扎·血鳞的战斗。因此能给冒险者与巴尔萨扎·血鳞的战斗提供指导（见后文“血鳞的追击”）。索菲亚会提前告诉冒险者血鳞会采用的战斗策略，提醒冒险者拆掉水上堡垒的炮台，并小心水下准备伏击的 **血骸舰队触手**。
- 索菲亚·银刃会让冒险者带走自己这把银质长剑，她强烈要求要参与与巴尔萨扎·血鳞的战斗，一雪前耻。并让冒险者把墓碑和白玫瑰摧毁。

- 因为灵魂一旦被存于剑内就无法离开，所以索菲亚无法被任何法术复活。索菲亚本人对此很是坦然，认为这就是他们家族的宿命。
- 索菲亚·银刃具有以下特质：
理想 **Ideal**：我会与吸血鬼战斗到底。
牵绊 **Bond**：共同的理想让我们家族的人连结在一起。
缺点 **Flaw**：我很难原谅我自己的失误和过错。

银刃

长剑（军用武器、近战武器）、强效、珍惜（需同调）

1d8 挥砍 - 可双手 (1d10)

你在使用这把武器进行的攻击检定和伤害骰上具有+2加值。当你以它命中一个不死生物时，该生物将受到额外的1d8光耀伤害。若该生物具有日照过敏，则在造成此伤害后触发日照过敏直到他的下个回合结束。

有些对非魔法武器具有抗性或免疫能力的怪物仍会受到银质武器的伤害。

可双手。此武器可以被单手或双手使用。这个属性后方所显示括号内的伤害数值，代表着以双手使用此武器进行一次近战攻击时的伤害。

海盗据点

地图 6.2 描绘了废墟牌内半位面的情况。巴尔萨扎·血鳞在这里建立了可移动的水上堡垒。而他的最强船只“血鳞号”（H11）则游荡在水上堡垒的外围。冒险者进入该位面时，首先进入停泊处（H1）。

通用特征

本区域具有以下特征：

室内天花板。室内的天花板高 12 英尺。

室外高度。室外高度不限。

光照。本位面所有区域均处于黑暗中。

门。这里的门均为上锁状态。进行一个 DC15 的力量检定或使用盗贼工具并进行一个 DC12 的敏捷检定可以开门。

炮台。水上堡垒安装着许多炮台。炮台拥有 AC15，HP30，射程（150/300），命中+6，命中后能够造成 10（2d6+3）的钝击伤害。在堡垒内部使用盗贼工具或铁匠工具并进行一个 DC15 的敏捷检定或力量检定可以让炮台故障。

H1 停泊处

冒险者从大凹坑进入半位面时，请描述：

顺瀑布坠落的那一刻，你们紧紧抓住船舷，风声和水声在耳边呼啸。水花四溅，如同无数珍珠在空中破碎，而你们的心跳也随之加速。随着重力的牵引，船只急速下降，落入下方的水域。当船只坠入水面，冰冷的水花猛地涌上，将你们包裹其中。然而，水面出乎意料地稳稳地承接了你们的重量，仿佛是一张柔软的床垫，缓解了冲击。船只在水面上剧烈地摇晃了几下，然后慢慢稳定下来。

如果冒险者没有黑暗视觉或没有制造光源，请描述：

四周是一片漆黑，仿佛是深夜中的深渊。突然，一股巨大的重量落在船上——有什么东西跳上了船！船只剧烈地晃动，仿佛即将被掀翻。一股恶臭也随之向你们扑来。

如果冒险者有黑暗视觉或制造了光源，请描述：

你们进入了一个停泊着六只小型战船的港湾。一个皮肤灰白、肚皮干瘪的巨人从黑暗中跃出，蹦上你们的船只。船只剧烈地晃动，仿佛即将被掀翻。而这个眼球空洞无神，牙齿腐朽，散发着腐臭难闻气息的巨人向你们张开大嘴冲过来——

这个港湾是血骸舰队停放小型战船（数值见上文航行遭遇：血骸舰队）的地方。通往 H11 的闸门紧闭。一只 **坟丘饿鬼 Barrowghast** 在此看守船只。一旦有外来者闯入，他会立即进入战斗把外来者击晕带到监牢（H4）中。

当坟丘饿鬼跳上船时，船上的冒险者需要进行一个 DC12 的力量豁免，失败则会因为重心不稳落入水中。

冒险者击败他后能在他身上找到通往 H7 和 H8 方向的两个铁门的钥匙。

港湾下方的闸门（AC18，HP60）的开关在岗哨室（H9）。冒险者可以通过 DC30 的力量检定打开闸门，但会引起岗哨室的血骸舰队成员注意。岗哨室的血骸舰队成员会立即使用号角召集所有在本位面的血骸舰队成员对付入侵者。

H2 棋牌室

当冒险者靠近这个地方时，请描述：

你们听见牌打在桌上的清脆声响和人兴奋的嬉笑声：

“蓝龙，力量 7！”

“错啦，我出黄铜龙，力量 9！右边的，牌和钱给我一个。”

“切，给你钱给你钱。”

一只鹦鹉突然扯着嗓子叫：“真垃圾真垃圾！”

这里是血骸舰队成员娱乐的地方。1 位 **血骸舰队螃蟹钳**，1 位 **血骸舰队鱼鳞**，1 位 **血骸舰队触手** 在此在进行三龙牌对决。1 只 **吸血鹦鹉** 站在在中间的椅子上站着播报战局。

宝藏。这个房间放着一些海盗的杂物，包括了两把

弯刀、两套血骸舰队制服、几份美男美女杂志、一枚**骗子骰 Charlatan's Die**，一件**速脱皮甲 Cast-Off Leather Armor**。

H3 处刑室

当冒险者靠近这个地方时，请描述：

“啊啊啊啊啊啊！”充满恐惧和痛苦的尖叫回荡在这里，夹杂着尖刺穿透肉体时那种沉闷而湿重的声响。鞭子划破空气的呼啸声和随后的抽打声不断响起。你们听到一阵低沉而邪恶的笑声：“叫，继续叫，越大声越好。”

这里是血骸舰队成员拷问和处刑闯入者及俘虏的地方。
1 位 **血骸舰队螃蟹钳**（携带了监牢 H4 和俘虏们的手铐的钥匙）正在折磨 1 名俘虏（使用**平民 Commoner**数据）。冒险者在廊道可以听见俘虏发出的惨叫。如果冒险者闯入阻止血骸舰队成员的行刑，该成员会立刻用号角呼叫其他地方的成员赶到。

H4 监牢

这里关押着 6 名俘虏（使用**平民 Commoner**数据）。他们是被血骸舰队劫掠到此地作为食物和取乐工具的无辜者。他们都被手铐铐着，面色苍白，身上有多处伤痕。

H5 井口

当冒险者来到这里时，请描述：

房间的正中间有一口大井，井口的边缘还残留着干涸的血迹，暗红色的斑点在冰冷的石壁上显得格外刺眼。井口下方是深不见底的黑暗，但你们的耳朵却能听见井底传来的微弱水流声。

深不见底的井口里有 1 只 **石化海蛇 Swavain Basilisk**。这只海蛇是巴尔萨扎·血鳞的宠物。一般情况下它都在水下休眠，除非以人肉引诱或以号角呼唤。如果海蛇听到了号角，它会从井中爬出前往战斗场所。井底与无尽海域（H11）联通。

H6 休眠处

这里为血骸舰队成员的休眠处。大部分棺材都开着，只有三幅棺材闭着。打开这三幅棺材会惊醒沉眠的血骸舰队成员（使用**血骸舰队鱼鳞**数据）。

H7 办公室

当冒险者来到这里时，请描述：

这间屋子散发出一种极简而优雅的氛围。房间的一角立着一个由高档的红木制成的柜子，但柜门上却绘着骷髅头和交叉血痕的图案。房间另一边的办公桌和办公椅被漆成了墨绿色。办公桌的桌面宽阔而平坦，只有一瓶墨水和几只羽毛笔静静地躺在那里。

这里是巴尔萨扎·血鳞的办公室。他本人在“血鳞号”（H11）上，办公室空无一人。桌椅低调而奢华。柜子上有**秘法锁 Arcane Lock**和**警报术 Alarm**。如果不使用**敲击术 Knock**则需要使用盗贼工具并进行 DC20 的敏捷检定才能打开。

宝藏。打开柜子后能找到如下物品：

- 一串钥匙。这串钥匙可以打开水上堡垒所有的门。
- 魔法物品。这里放着 1 颗**法力再生珍珠 Pearl of Power**，4 瓶**良效治疗药水 Potion of Greater Healing**，2 颗**人造义眼 Ersatz Eye**。
- 巴尔萨扎·血鳞的笔记本。从外观来看，使用的时间不长。冒险者翻看后，请展示或叙述以下材料：

血骸舰队准则：

一切鲜血和财宝，皆归于我等之手

血骸舰队，唯指挥官之命是从

指挥官唯有女王之令，方能低下高傲的头颅

米切尔、艾德里安、卡珊德拉这三个人最近有点不安分。他们好像在偷偷联系岛上的居民。我派珊瑚密探跟着他们了。如果他们做出任何背叛血骸舰队的行为，我绝不会饶恕。

唉，米切尔、艾德里安、卡珊德拉还是放不下当初身为人的那种执念。我们血骸舰队成员只需要获得女王陛下认同就好，何必需要那些蝼蚁的俯首称臣。

女王陛下，您是海洋的统治者，是无尽海域的女王。您的意志就是我的命令，您的愿望就是我的追求。只要您一声令下，我甚至愿意为您摘下太阳。我不求能陪伴在您的身边，我只希望能为您奉上整个生命。

今天我又去看了索菲亚的墓，带了朵白玫瑰给她。她要是还活着一定会把墓碑和玫瑰都砍碎吧。高贵的战士，虽然我和你立场不同，我仍尊敬你坚韧不拔的战斗意志。我尊重你的死亡，所以没把你变成我的吸血鬼行体。

也许是最近的日子过得很太平，我又怀念起了和银刃交战的时候。我很早前就听闻过银刃家族的秘术，但和索菲亚交战的时候，她似乎只是凭借自身的实力。可惜这几十年，我再也没见过银刃家族的人了。

这张牌很奇特，功效近似一个无限扩张的次元袋。不、

这应该是一个半位面。我必须上报给女王。

一个身穿骇人板甲的骷髅武者突然袭击了我们，让我们交出废墟牌。开什么玩笑，这张牌我必须交给女王。即使伤亡惨重，我们还是赢了。我的血骸舰队不会输给任何人。

女王陛下说这张牌让我留着，是我的奖励。伟大的女王陛下，我对您的敬爱实在是无法表达。

巴尔萨扎·血鳞在得到废墟牌后被死惧刑徒中的 **死亡骑士 death knight** 袭击了，但并没有让死惧刑徒成功毁掉废墟牌。

H8 兵器库

当冒险者来到这里时，请描述：

这里是血骸舰队的兵器库。高耸的架子上摆满了各式各样的武器，兵器库的墙壁上挂着几件盾牌和胸甲。在房间的另一侧，两具盔甲假人静静地站立着，它们的外表布满了战斗的痕迹，

这里为血骸舰队成员的兵器库。放着 2 具盔甲假人给海盗们练习。兵器库里有大量不用的装甲和武器，还有其他

杂物。这些物品均为劫掠所得。

宝藏。这个房间放着的物品有：

- 5 件链甲衫，4 件皮甲
- 6 面盾牌，1 面 **+1 盾牌 +1 Shield**
- 4 把弯刀，10 把匕首，7 把刺剑
- 7 捆 100 尺长的麻质绳索
- 2 把工具锤（无法作为武器使用）
- 2 袋铁钉（每袋含 10 枚钉子）
- 2 块至少有一百平方尺的帆布
- 4 份盗贼工具

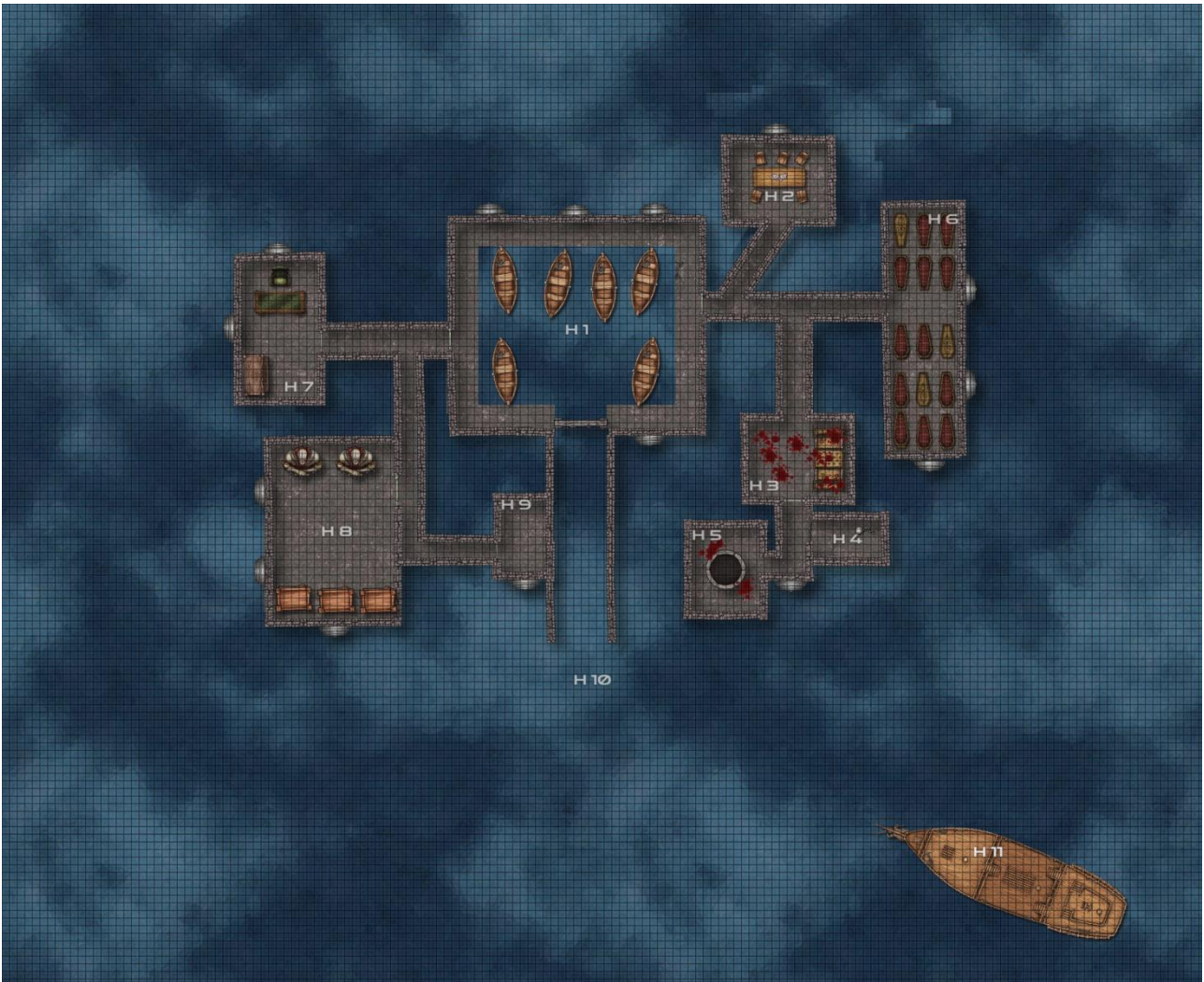
H9 岗哨室

1 位 **血骸舰队触手** 在这里值班，负责开关闸门。这里有着闸门的开关，可以用一个动作打开 H1 的闸门。

H10 无尽海域

外界的海水流入此位面，形成了这里的无尽海域。

（地图 6.2）



H11 血鳞号

巴尔萨扎·血鳞（数据见附录）亲自指挥并带领的战船。船只具有以下特征：

- 除了巴尔萨扎·血鳞本能外，船上还有 2 位 **血骸舰队螃蟹钳**，2 位 **血骸舰队鱼鳞**，3 位 **血骸舰队触手** 和 1 只 **吸血鸚鵡**（数据见附录）。
- 巨型船只的 AC 为 18，HP 为 250，移动速度为 120 尺。当船只撞击比自己小的物体时，目标需要过 DC17 的敏捷豁免。失败受到 70（20d6）钝击伤害，成功受一半伤害。
- 搭载着 5 门需要手动操作的炮台，命中+8，射程 150/600，命中后造成 10（1d10+5）的钝击伤害。

血鳞的追击

如果水上堡垒里传出了号角声，巴尔萨扎·血鳞会得知有人闯入了本位面。他会在 H11 的某处埋伏冒险者们。一旦冒险者走出水上堡垒，血鳞号的 5 门炮台会同时攻击冒险者们。

如果冒险者在水上堡垒中没有触发过号角声，则血鳞号会在水域上巡逻。如果冒险者出现，巴尔萨扎·血鳞会派血鳞号上的 **吸血鸚鵡** 传话，与冒险者们交流，并试图收买（见附录：巴尔萨扎·血鳞的动作）冒险者。

在战斗中，巴尔萨扎·血鳞会采用以下策略：

- 巴尔萨扎·血鳞会启动水上堡垒。水上堡垒的先攻固定为 10，AC20，HP300，拥有 30 尺的移动速度。其自动炮台拥有 AC15，HP30，射程（150/600），命中+6，命中后能够造成 10（2d6+3）的钝击伤害。只要炮台没被破坏，都会发动攻击。
- 除了 2 位 **血骸舰队触手**，其余的船员都在操纵炮台。这 2 位剩余的船员会偷偷入水，试图在水下击破冒险者们的船只或者束缚住落水的冒险者。
- 巴尔萨扎·血鳞会尽可能地与冒险者拉开距离，在血鳞号和水上堡垒的射程范围内攻击冒险者。
- 巴尔萨扎·血鳞会用号角呼唤水上堡垒的剩余成员。如果 H5 的海蛇还活着，它会从井底游出来加入战斗。
- 海盗据点视为巴尔萨扎·血鳞的巢穴，具有以下能力：
巢穴动作 Lair Actions。在自己巢穴中作战时，巴尔萨扎·血鳞可以调动周围的魔力执行巢穴动作。先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），巴尔萨扎·血鳞可以选择 120 尺内一点召唤一团 10 尺高、60 尺半径圆柱体的形状出现的金币暴风雨，让暴风雨覆盖区域出现金币雨风暴。当一个生物在此法术区域中开始它的回合、或在一个回合中第一次进入该区域，则它将受到大量金币的撞击，且它必须进行一

DC14 的体质豁免。若豁免失败，则它将受到 15（3d10）钝击伤害，豁免成功则只受到一半的伤害。这些金币会在撞击冒险者对其造成伤害后化为水。

该据点最多存在一个金币暴风雨。巴尔萨扎·血鳞第一次使用该效应之后，再次到巢穴动作的回合时可以使用一个动作巢穴动作移动这团暴风雨朝任意方向移动最多 60 尺。

区域效应 Regional Effects。在自己巢穴中作战时，巴尔萨扎·血鳞会让整个水域会变得波涛汹涌。在船上的冒险者每回合开始时要进行一个 DC13 的力量豁免，否则从船上落水。血鳞号不受此影响。

结局

巴尔萨扎·血鳞只会带着自己的舰队战斗到死，绝不会投降。

随着冒险者带走废墟牌，海面上的大凹坑会消失。冒险者可以直接返回寻星室，也可以先回到凯卢姆岛把财宝还给托马斯·格雷。消灭血骸舰队会让冒险者们受到岛民的欢迎——只有那些吸血鬼崇拜者们会用怨恨的目光盯着冒险者们。但无论如何，凯卢姆岛终究是落日帝国的领地。不久之后，得知了巴尔萨扎·血鳞死讯的女王会派遣新的血骸舰队来到这片海域。

索菲亚·银刃希望自己能留在本位面继续与吸血鬼战斗。冒险者可以把长剑交给凯卢姆岛的居民。索菲亚会传授与吸血鬼战斗的技巧给当地的居民。如果冒险者以抗击邪恶为理由要把索菲亚带离本位面，索菲亚也会同意。

宝藏。如果冒险者击杀了巴尔萨扎·血鳞，会在他身上找到 **废墟 Ruin** 和 **次元袋 Bag of Holding**。次元袋里有 1400（8d6×50）gp。

升级。当冒险者们收集到废墟牌，回到寻星室的时候，冒险者们升级至 7 级。

结语

感谢您能看到这里~本模组为《万象无常牌模组集》作品之一，感谢东风老师组织了本次活动！东风老师在本模组写作和修改期间给了很多很有用的建议，来姐则在模组初稿写作完后提出了一些优化流程上的建议，特此鸣谢。

东风老师说“财富的损失就联想到海盗”，然后我就想了想搓了个海上的恐惧位面出来。本模组可以单独拎出来使用，甚至删掉万象无常牌都行。只需要把海盗据点的形成归为女王的赐福即可。

如果对本模组有任何意见与建议，欢迎联系我（qq：1608816803）。祝跑团愉快！

景见 liart
2024.10.13

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：

- 血骇舰队鱼鳞
- 血骇舰队螃蟹钳
- 血骇舰队触手
- 吸血鸮鹉
- 兰道姆
- 巴尔萨扎·血鳞

血骇舰队

血骇舰队成员（螃蟹钳/鱼鳞/触手，巴尔萨扎·血鳞）是特殊的吸血鬼，他们拥有共同的特质。血骇舰队螃蟹钳的其中一只手是螃蟹钳，能够使用钳击和利用螃蟹钳发出水炮。血骇舰队鱼鳞是身上有鳞片的吸血鬼，移动速度更快，防御力更高。血骇舰队触手的其中一只手为柔软的触手，能够较远距离束缚敌人。

血骇舰队鱼鳞

中型不死生物，混乱邪恶

AC 18 **先攻 +4 (14)**

HP 45 (10d8)

速度 30 尺，游泳 60 尺

调整 豁免			调整 豁免			调整 豁免		
力量	16	+3 +3	敏捷	16	+4 +7	体质	16	+3 +3
智力	11	+0 +0	感知	10	+0 +3	魅力	12	+1 +1

技能 察觉+3、隐匿+7

抗性 黯蚀；非魔法攻击所造成的 钝击、穿刺和挥砍

免疫 -

感官 黑暗视觉 60 尺，被动感知 13

语言 通用语

CR 5 (1,800 XP)

特质 TRAITS

见共同特质。

动作 ACTIONS

多重攻击 Multiattack。血骇舰队成员进行二次攻击，但其中只有一次可以是啃咬攻击。

啃咬 Bite。近战 武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一自愿生物，或一个被擒抱于该血骇舰队成员、或陷入无力或束缚状态的生物。若命中：6 (1d6 + 3) 穿刺伤害加 7 (2d6) 黯蚀伤害。目标的生命值最大值将减少等同于所受黯蚀伤害的数值，且该血骇舰队成员回复等同该数值的生命值。这个减损持续直到目标完成一次长休。若目标因为这个效果而导致生命值最大值归零，则目标死亡。

爪抓 Claw。近战 武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一生物。若命中：8 (2d4 + 3) 挥砍伤害。血骇舰队成员也可以选择不造成伤害，而是擒抱该目标(逃脱 DC 13)。

共同特质 COMMON TRAITS

血骸舰队弱点。血骸舰队成员具有以下缺陷：

禁入住家：血骸舰队成员若没有得到居住者的邀请，就无法进入其住处。

木桩穿心：若血骸舰队成员在陷入无力状态时于它的栖所被木制的穿刺武器插穿心脏血骸舰队成员将会被摧毁。

日光过敏：当它在日光照耀下开始它的回合时，血骸舰队成员将受到 20 点光耀伤害。当处于日光照耀下时，它在攻击检定和属性检定中具有劣势。

再生 Regeneration。若血骸舰队成员在它的回合开始时拥有至少 1 点生命值且不处于日光照耀中，则它将回复 10 点生命值。若血骸舰队成员受到光耀伤害或来自圣水的伤害，则这个特性在血骸舰队成员的下个回合开始时并不会发挥作用。

蛛行。血骸舰队成员可以爬越困难表面，包括倒吊在天花板上，而无需进行属性检定。

两栖 Amphibious。血骸舰队成员可以在空气和水中呼吸。

血骇舰队螃蟹钳

中型不死生物，混乱邪恶

AC 15 **先攻 +3 (13)**

HP 45 (10d8)

速度 20 尺，游泳 40 尺

调整 豁免			调整 豁免			调整 豁免		
力量	18	+4 +4	敏捷	16	+3 +6	体质	16	+3 +3
智力	11	+0 +0	感知	10	+0 +3	魅力	12	+1 +1

技能 察觉+3、隐匿+6

抗性 黯蚀；非魔法攻击所造成的 钝击、穿刺和挥砍

免疫 -

感官 黑暗视觉 60 尺，被动感知 13

语言 通用语

CR 5 (1,800 XP)

特质 TRAITS

见共同特质。

动作 ACTIONS

多重攻击 Multiattack。血骇舰队成员进行二次攻击，但其中只有一次可以是啃咬攻击。

啃咬 Bite。近战 武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一自愿生物，或一个被擒抱于该血骇舰队成员、或陷入无力或束缚状态的生物。若命中：7 (1d6 + 4) 穿刺伤害加 7 (2d6) 黯蚀伤害。目标的生命值最大值将减少等同于所受黯蚀伤害的数值，且该血骇舰队成员回复等同该数值的生命值。这个减损持续直到目标完成一次长休。若目标因为这个效果而导致生命值最大值归零，则目标死亡。

钳击。近战 武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一生物。若命中：11 (2d6 + 4) 挥砍伤害。血骇舰队成员也可以选择不造成伤害，而是擒抱该目标(逃脱 DC 14)。

水炮。远程 武器攻击：命中+6，射程 100/400 尺，单一生物。若命中：8 (1d10 + 3) 钝击伤害。

血骸舰队触手

中型不死生物，混乱邪恶

AC 15 **先攻** +3（13）

HP 45（10d8）

速度 20 尺，游泳 40 尺

		调整	豁免			调整	豁免			调整	豁免
力量	16	+3	+3	敏捷	16	+3	+6	体质	16	+3	+3
智力	11	+0	+0	感知	10	+0	+3	魅力	12	+1	+1

技能 察觉+3、隐匿+6

抗性 黯蚀；非魔法攻击所造成的 钝击、穿刺和挥砍

免疫 -

感官 黑暗视觉 60 尺，被动感知 13

语言 通用语

CR 5 (1,800 XP)

特质 TRAITS

见共同特质

动作 ACTIONS

多重攻击 Multiattack。血骸舰队成员进行二次攻击，但其中只有一次可以是啃咬攻击。

啃咬 Bite。近战 武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一自愿生物，或一个被擒抱于该血骸舰队成员、或陷入无力或束缚状态的生物。若命中：6 (1d6 + 3)穿刺伤害加 7 (2d6)黯蚀伤害。目标的生命值最大值将减少等同于所受黯蚀伤害的数值，且该血骸舰队成员回复等同该数值的生命值。这个减损持续直到目标完成一次长休。若目标因为这个效果而导致生命值最大值归零，则目标死亡。

触手。近战 武器攻击：命中+5，触及 15 尺，单一目标。若命中：10 (2d6 + 3)挥砍伤害。若目标为一个生物，则它被擒(逃脱 DC 16)。直到擒抱结束前，目标被束缚，且血骸舰队触手不能对另一个目标使用他的触手。

吸血鸚鵡

由血骸舰队饲养并教育的鸚鵡。血骸舰队成员能够和吸血鸚鵡共享感官和操控鸚鵡说话。

超位面地精兰道姆

在各个位面穿梭，想要夺取万象无常牌的地精。他具有以下特质：

- 理想 **Ideal**：我想得到所有我想要的东西。
- 牵绊 **Bond**：我只关心我自己。
- 缺点 **Flaw**：我贪生怕死。

吸血鸚鵡

微型不死生物，无阵营

AC 13 **先攻** +3（13）

HP 25（10d4）

速度 速度 10 尺，飞行 60 尺

		调整	豁免			调整	豁免			调整	豁免
力量	5	-3	-3	敏捷	16	+3	+5	体质	10	+0	+0
智力	2	-4	-4	感知	14	+2	+4	魅力	7	-2	-2

技能 察觉+4，隐匿+5

抗性 黯蚀；非魔法攻击所造成的 钝击、穿刺和挥砍

免疫 力竭，中毒

感官 黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16

语言 它所被教会的语言

CR 1（200XP）

特质 TRAITS

拟声 Mimicry。吸血鸚鵡可以模仿任何它曾听过的声音，包括声线。生物成功通过一次 DC 14 的感知（洞悉）检定后便可认出其模仿的本质。

感官连结。吸血鸚鵡可以和 300 尺内的血骸舰队成员共享感官。感官连结后血骸舰队成员可以操控鸚鵡说话。

动作 ACTIONS

禽爪 Talons。近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。伤害：8（2d4+3）挥砍伤害外加 3（1d6）黯蚀伤害。

兰道姆

小型类人生物 (类地精)，中立邪恶

AC 13 **先攻** +3（13）

HP 25（10d4）

速度 30 尺

		调整	豁免			调整	豁免			调整	豁免
力量	12	+1	+1	敏捷	16	+3	+3	体质	10	+0	+0
智力	15	+2	+4	感知	14	+2	+4	魅力	7	-2	-2

技能 隐匿+6

抗性 -

免疫 -

感官 黑暗视觉 60 尺，被动感知 12

语言 通用语、地精语

CR 3 (700 XP)

特质 TRAITS

灵敏脱逃。兰道姆可以在每次它的回合以一个附赠动作来采取撤离或躲藏动作。

动作 ACTIONS

弯刀 Scimitar。近战 武器攻击：命中+4，触及 5 尺，单一目标。若命中：6 (1d6 + 3)挥砍伤害。

短弓 Shortbow。远程 武器攻击：命中+4，射程 80/320 尺，单一目标。若命中：6 (1d6 + 3)穿刺伤害。

施法。兰道姆的施法属性为智力（法术豁免 DC 13，法术攻击命中 +5）。他已准备了以下法术：

随意：魔法技俩 **Prestidigitation**，火焰箭 **Fire Bolt**

每项 3/天：魔法飞弹 **Magic Missile**，脚底抹油 **Expeditious**

Retreat

每项 2/天：迷踪步 **Misty Step**，魅影之力 **Phantasmal Force**

巴尔萨扎·血鳞

巴尔萨扎·血鳞是本地区血骸舰队的指挥官。267 岁，男性，皮肤上覆盖着鱼鳞。在落日帝国有着男爵的爵位。他具有以下特质：

- 理想 **Ideal**：我会为了女王掠夺一切财宝。
- 牵绊 **Bond**：我绝对效忠女王，但我不敢说出我对女王的爱慕。
- 缺点 **Flaw**：我很固执，只会与敌人战斗到死，绝对不会和谈或投降。

巴尔萨扎·血鳞

中型不死生物，混乱邪恶

AC 18 **先攻 +4 (14)**
HP 144 (17d8 + 68)
速度 30 尺, 游泳 60 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力 18	+4	+4	敏捷 18	+4	+9	体质 18	+4	+4
智 17	+3	+3	感知 15	+2	+7	魅力 18	+4	+0

技能 察觉+7、隐匿+9
抗性 黯蚀；非魔法攻击所造成的 钝击、穿刺和挥砍
免疫 -
感官 黑暗视觉 120 尺，被动感知 17
语言 通用语
CR 13 (10,000 XP)

特质 TRAITS

见共同特质。

传奇抗性 (3/日)。若巴尔萨扎·血鳞在一次豁免检定中失败，他可以选择改为使其成功。

变形者 Shapechanger。若巴尔萨扎·血鳞不处于日光照射中，他就可以使用他的动作以变形形成一个微型的蝙蝠、一团中型的迷雾，或变回他的真实型态（吸血鬼型态）。

当处于蝙蝠型态时，巴尔萨扎·血鳞无法说话，且其步行速度变为 5 尺，具有 30 尺的飞行速度。除了他的体型和速度之外，他的其他数据保持不变。任何他所穿戴的装备并随着变形发生转变，但他所携带的事物则不然。他会在死亡时回复他的真实型态。

当处于迷雾型态时，巴尔萨扎·血鳞无法采取任何动作、说话、或是操作其他物体。他没有重量，具有 20 尺的飞行速度，可以浮空，且可以进入敌对生物所在的空间并在此处停留。此外，只要是气体可以进入的空间，迷雾就可以如常通过而不用挤缩身体，但他不能穿过水体。他在力量、敏捷、和体质豁免中具有优势，且免疫于所有除了来自日光以外的非魔法伤害。

雾遁 Misty Escape。当巴尔萨扎·血鳞的生命值在他栖所以外的场所被归零，则只要他不处于日光照射中，巴尔萨扎·血鳞就可以转变为一团迷雾（如变形者特性所述）而非陷入昏迷。若他无法变形，则他将被摧毁。

当他在迷雾型态时的生命值为零，他将无法变回吸血鬼型态，且他必须在 2 小时内回到他的栖所，否则将被摧毁。一旦回到他的栖所，他将回复吸血鬼型态。他接着将会陷入麻痹状态到他回复至少 1 点生命值。在生命值为零的状态下其栖所停留 1 小时之后，他将回复 1 点生命值。

动作 ACTIONS

多重攻击 (限定吸血鬼型态)。巴尔萨扎·血鳞进行二次攻击，但其中只有一次可以是啃咬攻击。

徒手打击 (限定吸血鬼型态)。近战 武器攻击：命中+9，触及 5 尺，单一生物。若命中：8 (1d8 + 4) 钝击伤害。巴尔萨扎·血鳞也可以选择不造成伤害，而是擒抱该目标 (逃脱 DC 18)。

啃咬 (限定蝙蝠或吸血鬼型态)。近战 武器攻击：命中+9，触及 5 尺，单一自愿生物，或一个被擒抱于该巴尔萨扎·血鳞、或陷入无力或束缚状态的生物。若命中：7 (1d6 + 4) 穿刺伤害加 10 (3d6) 黯蚀伤害。目标的生命值最大值将减少等同于所受黯蚀伤害的数值，且巴尔萨扎·血鳞回复等同该数值的生命值。这个减损持续直到目标完成一次长休。若目标因为这个效果而导致生命值最大值归零，则目标死亡。一个被这个方式杀死并被葬入土中的类人生物，将在之后的夜晚在巴尔萨扎·血鳞的控制下作为他眷族复活。

收买。巴尔萨扎·血鳞选择一个距离他 30 尺内且他所能看见的类人生物作为目标，在其面前变出财宝的幻象。若目标可以看见这些财宝，则目标必须成功通过一次 DC 17 的感知豁免以对抗这个魔法，否则将被巴尔萨扎·血鳞给魅惑。被魅惑的生物将视巴尔萨扎·血鳞为一名可信任的朋友，且需要被顺从和保护。尽管目标并不处于巴尔萨扎·血鳞的控制下，他仍然会尽可能以对其有利的方式运行巴尔萨扎·血鳞的要求或行动，并会自愿作为巴尔萨扎·血鳞啃咬攻击的目标。

每当巴尔萨扎·血鳞或巴尔萨扎·血鳞的盟友做出任何对目标有害的行为，目标将可以重复进行这个豁免检定，豁免成功则结束这个效果对他的影响。除此之外，这个效果将持续 24 小时，或直到巴尔萨扎·血鳞被摧毁、他与目标处于不同的存在位面、或巴尔萨扎·血鳞以一个附赠动作结束这个效果。

施法。巴尔萨扎·血鳞的施法属性为智力（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。他已准备了以下法术：

随意：侦测魔法 Detect Magic，冷冻射线 Ray of Frost
每项 3/天：闪电束 Lightning Bolt，迷踪步 Misty Step
每项 2/天：死云术 Cloudkill，疫病术 Contagion

传奇动作

巴尔萨扎·血鳞可以采取 3 次传奇动作，从以下选项中选择。传奇动作只能在另一个生物的回合结束时使用，且一次只能使用一项。巴尔萨扎·血鳞在他的回合开始时恢复所有已消耗的传奇动作。

移动。巴尔萨扎·血鳞移动最多等同他移动速度的距离，且不会引发借机攻击。

徒手打击。巴尔萨扎·血鳞进行一次徒手打击。

啃咬 (消耗 2 动作)。巴尔萨扎·血鳞进行一次啃咬攻击。

施法 (消耗 3 动作)。巴尔萨扎·血鳞进行一次施法。