**怒火中烧**

为4名17级的冒险者设定的冒险

作者：摩西

**关于火焰**。“火焰”在万事无常牌的牌面是一只漆黑的诡异怪物，他在熊熊烈火中被层层铁链束缚着。当你抽到一张牌时，一名强大的魔鬼视你为仇敌。它会试图摧毁你的意志和你的生活，品尝你的痛苦并最终杀了你。这名魔鬼的敌意将持续到它和你中的一方死去为止。

**模组简介**。一场盛大的拍卖会，在九狱的第三层弥瑙洛斯举行了。玛门将自己珍藏的各式宝物堆到了台面上，等着其他阶层魔鬼甚至一些外层人士收购。据传，多元宇宙的秘宝，传说中的万事无常牌原版中的一张，“火焰”，就是其中最闪耀的拍品。

实际上，这场怪异的拍卖会是有原因的，因为弥瑙洛斯的魔鬼大公玛门在金钱的使用上过于拮据，以至于城中最重要的铸币大厅发生了爆炸事故。铸币的工序完全停滞，而原本留存的，未被铸造的灵魂球们，则全部因为事故流入了这一阶层的无尽沼泽之中，大部分都仍未被打捞出来。所以为了收回一部分发出的灵魂币，也是为了吸引别的阶层魔鬼来此打捞灵魂，玛门才会下血本举办这场拍卖会。

而死惧大君中的寂灭大君，也将来到此处参加拍卖。为了保证拍到“火焰”的原版牌，寂灭大君祭出了一万名死惧邢徒同胞的灵魂，对于拍下所求之物可谓是势在必得。

本模组以万事无常牌作为主题，使用前请阅读《万事无常书》的火焰，头骨章节，以及骑士的魔法物品章节。

**使用万象无常牌**

若你使用万象无常牌作为冒险的引子，请描述：

阿斯忒瑞亚的寻星室里，只见我们的圣武士面色铁青，似乎正在考虑使用什么措辞来表达她所发现的情报。过了好一会儿，她展开了一张九狱的地图，解释道：“我的朋友们，我已经找到了火焰牌的所在，但与其说是找到的，不如说是他的持有者刻意告诉我的。九狱第三层弥瑙洛斯的主人，魔鬼大公玛门召开了一场拍卖会，而那张可憎的原型牌赫然就在拍品之列中。这必将是一场危机的旅途，但是如若这张牌被那些牛鬼蛇神们拍得，想必对于多元宇宙的伤害不可估量。”

阿斯忒瑞亚会举起她的浪客牌，这张卡牌的光芒会包围角色们，并将他们安全送达九狱第一层，阿弗纳斯。

**其他引子**

如果你不想使用万事无常牌作为冒险引子，你可以参考以下方式让角色们参与这次冒险：

**被追杀之人**：多元宇宙中的一名国王出于好奇，抽到了一张火焰牌，也因此受到了恶魔领主奥诺茨的追杀。为了想办法摆脱这位疯子恶魔的关注，国王委托玩家们想办法得到这一张原型牌，以此想办法破解这一道诅咒。

**怒不可遏**：你们小队中的一位成员在杀死了一名邪魔后，不知为何突然变得焦虑易怒起来，甚至会暴起杀人。并且每当这名成员发怒时，全身都会燃起炼狱的劫火。通过向神明占卜你们得知要想终止这诡异的火焰，就需要获得正在被拍卖中的火焰牌。

**开始冒险**

当玩家们准备好开始冒险时，请读出以下内容：

*这里便是多元宇宙最大的战场，阿弗纳斯。周围遍布着撕心裂肺的哭喊声，混杂着魔鬼与恶魔的绞肉机在此地，二十四小时不停地运转着。*

*但你们知道，此地远不是你们冒险的起点。偏头看过去，你们能看到一旁的冥河至上，停着一叶扁舟，只见一名头戴笠帽的老者正手持船桨，驾驶着船只。在冥河之上有不少劣魔会想要爬上船只，但当那位老者蹬上一眼后，它们都会老实起来，不再作祟。*

*很快，老者便注意到了你们，冲你们说到：“是你们啊，我听说了，是要去弥瑙洛斯走一趟对吧，这个活我很熟啊。”*

这名老者叫做朋德，是一位引渡罗斯魔（见魔邓肯多元宇宙），他是一名自由自在的撑船客，接到了阿斯忒瑞亚的委托，在这里等待玩家们。他愿意替玩家撑船前往弥瑙洛斯，并且为他们做三天的向导，只收取1灵魂币作为报酬。如果玩家表示自己没有灵魂币，他会沉下嘴角，然后表示给予300gp也行。

“你们接下来要去的可是弥瑙洛斯，灵魂币的生产地，在那里只有金币的话可是会被瞧不起的。”

朋德以前常去弥瑙洛斯，对那里的地貌很熟习，但最近半年没有去过，对那里的情报有点过时。他还会提供一张弥瑙洛斯的地图，但只标有大致的地点，距离和如何航行是完全看不出来的。以下情报你可以斟酌着提供给玩家：

**无尽沼泽**。弥瑙洛斯这一层大部分区域都被沼泽覆盖，在里面不会飞行的话就需要使用船舶航行。

**毒性空气**。弥瑙洛斯里始终弥漫着沉重的毒气，长期呆在其中的话会不可避免的中毒。

造币大厅。在弥瑙洛斯城镇中，拥有九狱唯一的铸币大厅，在九狱流通的灵魂币都是在那里制造的。不过听说一个月前铸币大厅发生了事故，停运了，至于具体发生什么就不得而知了。

**关于火焰牌**

火焰牌是万事无常牌中最为好战的一张牌，它希望看到烈火般的愤怒，恐怖绝伦的战意。也正因如此，他看上了多元宇宙中最大的战场，九狱，并且与魔鬼大公之一，玛门签下了契约。玛门通过提供无尽沼泽中沉淀的愤怒感情作为代价，获得了利用火焰牌来散播愤怒给特定邪魔的能力。利用这种特权，玛门经常让与自己关系不好的邪魔被火焰牌选中，因为需要花时间猎杀抽中火焰牌的人而分身乏术，最后被玛门击溃。而火焰牌也因为能同时看到两场猎杀而大饱眼福。听说拍卖会的事他其实非常的不悦，但是如果有足够好战的买主的话，他也不是不愿跟他离开。

**火焰原型牌**

奇物 神器（需同调）

火焰原型牌拥有一点充能，与它同调之人可以通过献上自己的愤怒，来恢复其一点充能。如此之后，同调者会陷入灰烬状态。如果该同调者原本处于仇杀状态，那么两种状态的效果会抵消。每天凌晨时，火焰原型牌会在自愿的情况下恢复一点充能。

通过握持火焰原型牌，使用一个动作，喊出一个生物的名字，同调者可以实现以下效果：

立刻施展一次异界誓盟，该次施法不需要支付任何的代价，并且至多持续十天。但派遣的生物必须是挑战等级等于或低于你等级的邪魔，且要求的服务必须是杀死被喊出名字的生物。该邪魔会对目标充满愤怒，并且使用自己认为最可行的方法杀死目标。

立刻使5尺范围的一个自愿生物对于被喊出名字的生物会进入仇杀状态，持续到目标死亡为止。如果该生物原本处于灰烬状态，那么两种状态的效果会抵消。

**灰烬**。陷入该状态的生物变得无精打采，并且对于所有生物陷入魅惑状态。如果其他生物伤害了它，那么对于它的魅惑状态会被压制一分钟。如果该魅惑状态被以任何形式解除，那么仅会变成被压制一分钟。

**仇杀**。陷入该状态的生物会变得暴躁易怒，并且对目标充满愤怒，不会放过任何机会杀死对方。该生物在自己的回合内可以使用附赠动作执行与动作相同的动作项，并且会获得60尺真实视觉，但除目标以外其他生物对他来说都会陷入重度遮蔽状态。仇杀状态下的生物的身上会持续燃烧着熊熊烈火，造成20尺明亮光照和20尺昏暗光照，但这火焰不会造成任何伤害。当仇杀结束或者每持续十分钟时，该生物会获得一层力竭。

火焰原型牌生性跳脱，我行我素，他只会与自己认可的好战之人同调，并且会在他觉得不悦的时候自行选择断开同调。

如果使用怒不可遏作为引子的话，每次战斗轮开始时，dm需要投掷1次d20,如果出目低于6,那么该玩家都会陷入仇杀，由dm选择一个合适的生物作为目标。dm也可以在觉得合适的时候，直接让该玩家进入仇杀状态。

*“仇人见仇人，两眼直发浑。要解心头恨，是钢刀斩仇人啊。”*

**事件真相**

**癫狂看客**。当火焰牌诞生的时候，他便一直在寻找着多元宇宙最热烈的战场，最为纯粹且癫狂的怒意。当然，这血战便是他寻找到的答案。在对于血战观察了上百年，大饱眼福后，它便萌生了加入其中的意愿。

**烈焰契约**。很快他就发现了最好的切入点，这九狱的第三层弥瑙洛斯，是灵魂币的铸造厂，无数的灵魂都被送到此处进行拷问。拷问后被剥离的感情和记忆都被当作垃圾，丢入了无尽沼泽之中。而这些没人要的愤怒，就是他最需要的养料，于是他很快就和弥瑙洛斯的主人玛门缔结好了契约。

**无名邪火**。根据缔结的契约，玛门会将无尽沼泽内蕴含的愤怒提供出来，而火焰牌则会选择玛门指定的邪魔，成为普通“火焰”牌所影响的邪魔。通过迫使目标的邪魔分心追杀抽牌人，并且被怒火搅至失去理智，玛门可以轻松地击破对方，而火焰牌也可以爽看两场猎杀，达成双赢。

**内忧不断**。很可惜，玛门本人胆小又懒惰，在外交内政上都不是很受欢迎，而相应的行政工作，基本都被玛门的管家，佛卡罗尔，包办。近年来，佛卡罗尔的实权已经大有超越玛门之势。为了能阻断这种倾向，玛门仍打算利用火焰牌影响对方，背地里夺他的权。可惜佛卡罗尔过于精明，往往都能在运筹帷幄之间，将抽牌者解决掉。

**特别交易**。此时火焰牌提出，他可以影响别的生物的感情，来袭击佛卡罗尔，保证可以重创对方，但是作为条件，玛门不允许过问它打算影响生物的身份。玛门对敌心切，也就答应了，没想到这次火焰牌选择的目标，居然是一位神明。

**锻造之神**。赫菲斯托斯，是来自希腊神系的火神以及锻造之神，他守序中立，在弥瑙洛斯拥有着一个独立的神圣领域。他抽取着来自九狱的火焰和冥河水协助其锻造，作为条件，他制作了弥瑙洛斯铸币大厅的铸锤，并且为其定期进行维护。而火焰牌，将无尽沼泽内部所有的愤怒全部消耗殆尽，成功点燃了这位神明的怒火，就为了看到神明的一战。

**一触即发**。赫菲斯托斯利用定期维护的机会，来到了铸币厂，当然佛卡罗尔会亲自迎接。这位火神没有进行任何的解释，立即对其发动了攻击，将这位大魔鬼打至半身不遂，并且和全城的魔鬼进行了大战。酣战半日后，赫菲斯托斯也被重创，虽不致死，但这种疼痛感也让他清醒，意识到自己心中的怒火非常诡异，先行离开了。

**父慈子孝**。赫菲斯托斯回到了自己的神圣领域后，开始反思自己的失态，而在他想明白其中的缘由之前，他的儿子厄里克托斯就回到了他身边。这位神之子在意识到父亲的虚弱的时候，立刻杀死了他，夺取了他的残魂，并且离开了。

**堕落**。厄里克托斯在杀死他的父亲后，原想带着他父亲残魂尝试吸收，让自己也成为一名神明。但在看到他父亲并不允许他进入的弥瑙洛斯后，他想到其中消费一番。当然，魔鬼的穷奢极欲立马让其堕落了，在花光身上所有钱财后，他开始掏出父亲的残魂想要结账。

**百万英镑**。没有一个商家可以为神明的残魂这种巨款找零。魔鬼们意识到眼前到这件物品拥有多高的价值后，立马做出了同样明智的决定，便是免费替他提供服务，并将这个情况报告给了玛门以及阿斯蒙蒂斯。而厄里克托斯意识到可以白吃白拿以后，便开始极尽奢华之能事，一下子成为了弥瑙洛斯城里的明星人物。

**耳语**。阿斯蒙蒂斯知道这一切后非常重视，立马派出了三名效忠于自己的魅魔去吹耳边风。厄里克托斯意识到了要去吸收父亲的残魂是一件很辛苦的事，而且也会失去自己现在在弥瑙洛斯的风光地位。而相对应的，他也可以将这残魂卖给唯一出的起价格的人，也就是九狱真正的主人，阿斯蒙蒂斯。作为交换，他可以成为一名新的魔鬼大公，独享一个阶层的宠爱。

**酣战的后果**。因为之前的大战，铸币厂被彻底毁坏，大量还未加工的灵魂球落入了无尽沼泽之中，整个无尽沼泽里潜藏的火山全都爆发，将弥漫的毒气全部点燃。大量的建筑包括真理迷宫都被毁灭，开始沉入无尽沼泽之中。在九狱的其他神明开始关注这件事，毕竟一位居住在此的，神明的陨落都是让人不安的。玛门开始意识到这张牌，属实是一件烫手山芋。

**拍卖会**。为了挽回自己的损失，玛门决定开启一场拍卖会，将自己收集到的财务卖一卖，收回足够的灵魂币来撑过铸币大厅重建的时期。而来到弥瑙洛斯的人们会自发性地将灵魂球打捞出来，解决他的燃眉之急。当然玛门自然不会将这些灵魂球白送出去，对于外来的生物，他有自信可以利用贪念让他们留在九狱，而对于其他阶层的魔鬼，他可以合理地向阿斯蒙蒂斯申请延后灵魂币的交付，操控经济流动来最小化自己的损失。

**保险**。厄里克托斯仍有着戒心，听说拍卖会的事后，厄里克托斯决定把父亲的残魂放到拍卖会上，他很清楚不会有出的起价格的家伙来到这公开竞价。但是通过这场拍卖会，他可以把自己拥有残魂的事大肆宣扬出去，通过其他神明的监督，防止阿斯蒙蒂斯胆敢强行抢夺残魂。

**烫手山芋**。玛门生性胆小，见小利而望义，干大事而惜身。他很快就开始后怕，如果其他神明发现事情真相，追究他擅自操控神明该如何是好。没有一个好的办法，他便打算将火焰牌也放到拍卖会上卖掉，至少先开始撇清关系。

**死惧大君**。当然，得知火焰牌被拍卖，死惧邢徒便不会默不作声。寂灭之大君做出决定，参加拍卖，并且直接准备了一万名死惧邢徒，把他们的灵魂作为拍卖的筹码。在她眼里，或许被做成灵魂币，也比接着过死惧邢徒受苦要强。而玛门其实也认为卖给她挺好的，毕竟可以得到大量灵魂的同时，火焰牌被她所摧毁，就没人知道怎么回事了。

**值回票价**。火焰牌本来肯定是不乐意被摧毁的，但当它使用化身见到寂灭大君时，已经被她的愤怒所折服了。那种如沼泽一般平静但浓厚的愤怒让他欢喜的发狂，以至于都忘记了这种愤怒的矛头是自己。他仍爱惜自己的生命，但又想看到寂灭大君为了自己拼斗的样子，非常矛盾。

**冥河**

冥河横穿下层界，令每次绘制其水道或预测它的路线的尝试都无望而终。在冥河上航行时，迷路不是唯一的危险。仅仅是品尝或触摸河水水就会摧毁生物的智力和人格，而且还会剥夺它的记忆。某些邪魔对此免疫，但大多数生物都没有抵御的能力。除非对河的效果免疫，任何一个饮用了冥河河水的生物如同受到了弱智术的效果（dc20）。处在河水中的生物必须在其回合开始时重复此豁免，直到失败为止。一个已经具有弱智术效果的生物可以不受影响的饮用河水并里面游泳，且不会有附加的有害效果。如果一个生物豁免失败，并且连续处在这个效果下 30 天，那么这个效果会变成永久的（且无法豁免），该生物会失去所有记忆，成为一具行尸走肉。在这种情况下，只有许愿术和神圣干预才能挽救。从冥河取走的水会在 24 小时内失去使用效果，变成无害的难喝的液体。如果一个生物在冥河中溺死，它会转生成一只劣魔想办法爬出冥河。

当玩家乘坐船只顺着冥河而下时，你可以读出以下语句：

*经过三天的旅程，沿着冥河顺流而下，未曾见识过的地狱光景让你们不禁胆寒，不断刷新着你们的道德底线。而随着朋德摇动着船桨，船只似乎慢慢拐向了一个支流。*

*没过多久你们就拐到了一片漆黑的沼泽之中，这里的水面呈绿色并且浑浊不堪，四周都萦绕着青绿色的烟雾，使得能见度非常的低。在这里光是呼吸都让人觉得非常困难，空气显得稀薄而燥热。*

*“桀桀桀，又有新的朋友来了。欢迎来到，弥瑙洛斯的无尽沼泽啊。”*

*之间迎面有一艘木船停在面前，而一名驼背而丑陋老婆婆正站在船上，一边摸着一旁的一个大包袱，一边向你们问候。*

**鬼婆**。这名老婆婆名叫欧普瑞拉，是一名夜鬼婆，如果玩家询问她也会承认这一点。“在这个地界，我们鬼婆也只配夹着尾巴走路，没什么稀奇的。”

和玩家交流时，她会酌情提供以下情报：

弥瑙洛斯城最自豪的铸币大厅似乎出了事故，导致这里的铸币停滞，还有大量未经加工的灵魂球排到了无尽沼泽中，无法回收。

因为铸币大厅产生的事故，无尽沼泽里的火山都喷发了，产生的热量将空气中弥漫的毒雾都点燃了。所以现在无尽沼泽的空气中虽然毒性不再强烈，但空气会非常稀薄，一般生物会很难呼吸。

现在无论是邪魔还是别的位面来的生物，都想来这里打捞灵魂，就算是不需要灵魂，也可以去问弥瑙洛斯城交换出金钱或者魔法物品来。

此外，鬼婆还乐意提供一些交易机会，他会提供一些魔法物品或者必要的物资，比如：

冥河钓杆（见打捞结果章节）50gp

感情一份（见附录）20gp

适应项链500gp收魂包袱400gp

收魂包袱能收容至多价值2000灵魂币的灵魂球，放在其中的灵魂球不会有任何重量，也不会吸引其他生物吞下它。如果收魂包袱收集到了等于上限的灵魂，那么其中的灵魂球会自动传送到欧普瑞拉的身边，该特性即使使用鉴定术仍然无法发现。

欧普瑞拉不会愿意替玩家提供更加复杂的情报，如果玩家还想知道她会坏笑着让他们不如找打捞出来的灵魂寻找答案吧。

**弥瑙洛斯**

弥瑙洛斯作为九狱中的第三层，它拥有和九狱一样的以下特性：

**传送管制**。在弥瑙洛斯内，当你使用同位面的传送能力，只能传送到弥瑙洛斯里，不能去到九狱其他层面。当你使用传送到不同位面的能力时，只能传送到九狱第二层迪斯。

**耳语窃贼**。在弥瑙洛斯内，当你使用心灵感应或隔空传话的能力时，都会被玛门以及阿斯蒙蒂斯监听到。

**迷茫的旅行**。在弥瑙洛斯内旅行时，不同地标间的距离并不固定，当你想要走回头路时，可能发现迟迟无法回到来时的路。

**弥漫的邪恶**。邪恶弥漫于九层地狱中，连旅行者们也受其影响。非邪恶的旅行者在该位面中完成一次长休后，必须进一次DC 10的感知豁免。豁免失败时，该生物的阵营将变为守序邪恶。如果该生物无法在1d4日内离开该位面，则这种变化将成为永久性。在此之前，如果该生物可以在九层地狱之外的位面中停留一天，则该生物的正义将恢复正常。对该生物施展法术反制善恶也可以将其阵营复原。

整个弥瑙洛斯里都被无尽沼泽覆盖，显得无边无际。在其中主要只有两个城市，弥瑙洛斯城，以及喧哗炼狱，除此之外的一切都在不断地下沉，被无尽沼泽所吞没。在魔鬼都不愿意接近的角落，有数个神明的神圣领域设立在了弥瑙洛斯里，他们往往都住在自己的领域内静观其变。

**无尽沼泽**

无尽沼泽可以说是多元宇宙中最大的垃圾场，当灵魂被冥河洗刷，被拷问剥离，那么其中不被需要的感情、记忆、个性碎片，都会被丢弃在无尽沼泽里。

因为之前发生的爆炸，无尽沼泽内的毒雾都被点燃，所以现在沼泽内都充斥着灼热的气浪。当一个需要呼吸却没有火焰免疫的生物，没有任何防备地在气浪中呼吸每一小时，就要通过一次dc15的体质豁免，不然会患上热肺症。

*热肺症。患有此症的生物在进行体质检定和体质豁免时会呈劣势，并且每当他们说话或者进行疾跑等剧烈运动时，都会咳出火焰来，使其受到d4火焰伤害。*

无尽沼泽的河水整体污浊不堪，会造成重度遮蔽。并且在河水中视为困难地形，并且在河水内开始回合的话，需要通过一次成功的智力豁免（dc15），失败的话智力会降低2d4,如果因此智力降低为1的话，会受到等同于弱智术的影响。在下文中写到长期生活在无尽沼泽的生物不会受到这种效果的影响。并且当生物坠入无尽沼泽后，其无法使用任何传送的能力，也不会受到任何强制位移的能力的影响。当想要上升时，他需要通过一次dc10的力量检定（运动），不然其无法成功上升。

**打捞作业**

当玩家想使用冥河钓竿打捞时，其需要消耗一份感情，花费一个小时，通过一次dc20的感知检定（求生），成功就能打捞出一些东西。

**打捞结果**

d20 结果

1-2劣魔

3-12灵魂球

13-14感情

15-16遗失之物

17水生罗斯魔

18幼年黑龙

19底栖魔鱼

20弥瑙洛斯蠕虫

**劣魔**。一只劣魔含着感情被吊了上来，他会是玩家曾经冒险遇到过的邪恶生物变为劣魔的样子。他已经失去了记忆，但仍拥有过去的一些特征和习惯。

灵魂球。玩家钓上一个灵魂球，价值3d4灵魂币。如果玩家骰出了d4中每骰出一个1，那其价值就会乘以10。例如投出了（1，1，2），那么这个灵魂球就会价值（1+1+2）\*100=400。

特产。不同地点会钓出不同的东西，见相关章节。

**感情**。玩家的钓竿吸引了2d4\*10份感情，随机决定是什么感情，并且玩家会受到该感情的影响。

**遗失之物**。玩家钓到了随机一件非普通或者珍惜需要同调的魔法物品。实际上物品内融合了价值4d4\*100灵魂币的灵魂球，当一名生物携带着它超过一个小时后，他需要通过和灵魂球一样的感知豁免，不然会和这件魔法物品完成同调并且不愿放开它。一个生物同调且携带它的期间，即视为吸入了与他相同的灵魂球。

**水生罗斯魔**。玩家钓起了一个灵魂球，但这也引来了两只水生罗斯魔（见魔邓肯多元宇宙）。他们会尝试突袭玩家，并且使用操控水体控制沼泽的水袭击对方。

**幼年黑龙**。玩家钓上了一只幼年黑龙曲奇。他是冥河龙以及黑龙的混血，他和自己的父母走丢了，但是父母说死也不会告诉它宝库的位置，所以它也不知道自己该怎么回家。但他对于无尽沼泽表面的世界还是很熟的，如果有他同行，他也会帮助领路，让玩家在寻路时进行的感知检定（求生）获得+5的加值。杀了他后会掉出价值d4\*10灵魂币的灵魂球。

**底栖魔鱼**。玩家钓上了一只底栖魔鱼，并且它将立即向玩家袭击，杀了它后将会掉出价值4d4\*100灵魂币的灵魂球。并且，它会爆出半径30尺的心灵震爆，范围内的生物进行一次智力豁免（dc18），失败者会受到4d10的心灵伤害并且震慑一分钟，成功则只会受到一半伤害。在震慑的期间，该生物脑内会出现血腥女王的样貌，并且意识到它就在这一层内。之后该名玩家在前往赤红瘴气的时候，进行的感知检定（生存）会有优势。

**弥瑙洛斯蠕虫**。玩家掉到了无尽沼泽中最为古老的怪物，它会吞食一切见到的生物。给他使用紫虫的数据，但它拥有50尺的游泳速度，390点的生命值，3次传奇抗性，并且拥有三次传奇动作，可以使用其中的一次来进行一次尾刺攻击。杀了它后会掉出价值2d4\*1000灵魂币的灵魂球。

**旅行遭遇**

在无尽沼泽中，距离是不明确的，你很难通过既往的经验来进行旅行。在无尽沼泽中每旅行一个小时，dm可以投掷一次旅行遭遇表来决定到达的地方。如果玩家想要去往一个有所了解的既定目的地，那需要派出一个人进行一次dc25的感知检定（生存），引渡罗斯魔可以给予该次检定+5的加值，如果是去一个去过的地方，那该次检定将会有优势。

d20 遭遇

1-4森林

5-10河面

11-12废墟

13-14山峰

15-16弥瑙洛斯城

17喧哗炼狱城

18神明领域赤红瘴气

19神明领域阿瑞安

20神明领域巨锤山

**森林**

弥瑙洛斯是九狱最大的木材来源地，所以有不少区域被植被覆盖，许多从冥河爬出来的劣魔和臃肿魔都会爬到森林里，到处游荡。因为之前火山的喷发，有近1/3的树木仍然被火海覆盖。此外，在森林内仍然有不少区域被沼泽覆盖，即便有地面仍然会显得泥泞不堪，使在其上行走会视为困难地形。但是如果在森林之上飞行，那么因为迷雾和树木的遮蔽，森林内的事物对于他们将视为重度遮蔽。当一名生物站在森林的地面上，在一次d20挑战中投出了1时，其会踩入一处隐性的沼泽中，陷入束缚状态，其每回合会下降3尺。

**链魔**。一群链魔的砍伐队会来到森林收集必要的木材。队中拥有13名链魔，总共携带了90枚灵魂币。如果玩家能展示自己的地位实力，或者给一些蝇头小利，那么他们会愿意提供关于喧哗炼狱的情报。当然他们拥有一艘足够大的船只来运送砍伐的树木。

**魂魔花**。一只尸魔花（见魔邓肯多元宇宙）在森林内吸收了过多的灵魂以及感情，变为了魂魔花，其生命值变为了195，且在其身边60尺范围内开始回合的生物会受到随机感情（见打捞结果）的影响，此外魂魔花召唤的将会是缚灵而非僵尸。魂魔花会躲在一处树洞内，等待有人路过受到了感情的影响，然后再派出六只缚灵袭击对方。每一回合，魂魔花都会派出一只新的缚灵加入战斗。被动感知超过20的生物能够意识到魂魔花的方向有着异样的臭味。死后它体内会掉出价值2d4×100灵魂币的灵魂球，以及3d4\*10份随机感情。

**火海魔像**。这片的森林被火山爆发引起的火焰所覆盖，也因为这样，有不少劣魔和臃肿魔在此处安居。一只钢铁魔像在火海中游荡，狩猎着魔鬼或是持有灵魂币的生物。他使用钢铁魔像的数据拥有300的血量，并且他拥有臃肿魔的害虫之云特性（dc改为16,伤害改为6d4）。战斗时他会刻意站在火中，每回合回复10点的血量。死后它体内会掉出价值4d4×100灵魂币的灵魂球。此外，玩家可以看到钢铁魔像的表面上有一个标记，通过一次dc15的智力检定（宗教），玩家就能意识到，这是赫菲斯托斯的圣徽。

**河面**

弥瑙洛斯的河面始终弥漫着绿色的诡异烟雾，奇怪的灵魂和鬼火始终在里面飘荡，没人知道下一艘遇到的船会是什么。

**美食家**。一只螺壳舰停在河面上，几只泽地熊人正在其上面，正在进行着打捞。这艘船的主人是夺心魔仙缇，给他使用摄心魔的数据（见瓦罗书）。在船上还有3个夺心魔，11个泽地熊人以及五只噬脑怪。如果玩家和他们好言相谈，那么他们会设宴招待，此时仙缇正解剖了一只须魔的脑袋，撒上了感情作为调料准备好好享受。仙缇来此的目的是品尝无尽沼泽里蕴藏的感情，但他发现沼泽之中不知为何缺少愤怒的感情，所以他现在愿意出1000灵魂币的灵魂球，来寻找一份来自弥瑙洛斯的愤怒感情。如果玩家和他和平相处，他还会询问玩家是否了解巨大法驱魔舵的事，此事在后续模组《步入遥远寰宇》中有详细记载。

**沼猴怪**。一只在无尽沼泽的沼喉怪（见魔邓肯多元宇宙）来袭击玩家们，它会尝试把玩家拉入水下并且吞噬他们。当战斗持续两轮或是沼喉怪死亡时，会有7只狂蛙人划着船出现。他们会请求玩家不要杀沼喉怪/保留全尸，不要取走吞下的灵魂，他们会不惜说谎称有玩家们想要的东西。死后它体内会掉出价值4d4×100灵魂币的灵魂球。

**犬魔**。一艘地精驾驶的船只会路过，船上的地精会很刻意地仔细确定玩家中有没有地精。船上的13只地精都是犬魔（见魔邓肯多元宇宙），他们来到弥瑙洛斯寻找硬骨气的地精灵魂来吞噬，他们愿意为合适的支付价值100灵魂币的灵魂球。玩家每拥有500灵魂币的灵魂球，就有1/3的概率拥有一个符合条件的地精灵魂（当然兰道姆符合条件）。如果玩家中有地精，他们会直接出手开战尝试吃了它。他们身上拥有价值900灵魂币的灵魂球。

**灵魂贩子**。有三名影灵灵魂贩子撑船来到此处，大肆掠夺着内里的灵魂球。而他们现在饱食了灵魂球，每个人的体内都存有价值800灵魂币的灵魂球，并且因为渴求灵魂特性具有30临时生命值。现在他们的船已经摇摇欲坠，看起来马上就要沉没了。他们的表情和精神状态会非常的亢奋，和玩家友善交流，完全不似影灵。但如果影灵发现玩家拥有超过800灵魂币的灵魂球时，他们会立刻面露凶光，强行掠夺，不死不休。

**废墟**

无尽沼泽里有许多过去的建筑，但他们都往往破败不堪，并且半步没入沼泽之中。

**猥魔搬石队**。一共13名猥魔在废弃的建筑中寻找合适修补城市的石头，搬回弥瑙洛斯城。如果玩家展示出足够的尊重，实力或者地位，或是给与一些蝇头小利，那么他们会愿意提供一些关于弥瑙洛斯城的情报。他们身上一共有110枚灵魂币。

**鬼影**。在一片废墟中会听到一阵哭喊的声音，通过迷雾能勉强看见两个在挣扎人影，而被动察觉高于20的玩家可以注意到对面的身影过于高大，并且似乎身体太过枯瘦。他们是两只囚魂魔（见瓦罗书），在此处狩猎所有的灵魂球和强大的灵魂，不死不休，死后他们体内会各自掉出价值3d4\*100灵魂币的灵魂球。

**山脉**

弥瑙洛斯内有许多跃出河面的山脉，而其中不少因为之前的火山爆发还流有岩浆，可谓是危机四伏。

**巨人群体**。18只废陋巨人在山上居住着。他们原本居住在巨锤山脉，是赫菲斯托斯的子民。因为赫菲斯托斯的死亡导致的爆发，巨锤山脉已不适合他们居住。他们留在无尽沼泽的山脉上，试图打造一艘适合的船只通过冥河离开。代替巨棒，他们每个人都有一把适合体型的+1巨锤（命中+10，伤害3d12+7）。

**弥瑙洛斯城**

这个地方一半沉入污泥，另一半则深陷重税，几乎难以呈现自己。建筑摇摇欲坠，到处都是厚厚的泥浆。即便如此，这里也是灵魂期货投机交易的发源地；这里是一个股货交易市场，尽管在大多数凡人眼中这是一种卑劣至极的行径。这座城市环境寒冷，时常会降下暴雨和冰雹，淤泥和污水时刻威胁着访客，要将他们永远留下。将这里形容为一个对访客不友好的地区已经是非常轻描淡写的说法。

**头道杵**

当玩家刚来到弥瑙洛斯城时，刚见到城市里破败不堪的场景后，就会看到一只臃肿魔扑向他们袭击他们。当这名臃肿魔的生命值归零时，他会立刻爆炸使得周围十五尺洒满恶心的肉脂。而后两只军团魔（见魔邓肯多元宇宙）会上前，质问玩家为何破坏属于自己的财务。他们会宣称在弥瑙洛斯臃肿魔就是可以随意行动的，这里的居民使用心灵感应就可以让他们离开，并且要求他们赔偿100灵魂币作为损失。

**幕后黑手**。实际上这次找茬的始作俑者，是此时正在路边喝咖啡的诱惑者霍加兹。她早就通过阿弗纳斯的探子了解到了玩家的事，并且打算用这件事试探一下冒险者们。如果玩家尝试用言语进行合理的说服，那她会出来做和事佬，称替玩家赔偿，并邀请玩家一起喝咖啡。如果玩家尝试用武力解决，那么会从街头巷尾钻出十只军团魔一同战斗，霍加兹会在一半军团魔死亡后出面，称愿意为这些无力之辈赔罪，一样邀请玩家喝咖啡。无论是何种情况，霍加兹在邀请的时候，都会宣称自己拥有关于火焰牌的情报。

**翻冈叠杵**

霍加兹会邀请玩家在路边的桌椅做下，因为这边的席位是咖啡厅的特等席，魔法的力量保护这里不会受到外边风雨的侵袭。霍加兹会跟玩家讲一些拍卖会的具体情况，并且说明自己就是到时候拍卖会的主持人。她还会提到自己曾经被火焰牌的复制品选中过，将抽牌者视为今生最大的敌人，非要将其折磨至死不可，这种无名之火在她现在想来非常莫名其妙。

**收账**。除此之外，霍加兹还表示自己其实有一个关于火焰牌非常重要的线索，但不方便随便给与外人，她会麻烦玩家完成几个收账的委托，帮她收了帐那就都是自己人，她才放心交代。她会说一般来说给予这种工作都是需要提前签契约，但不想引起各位的抵触心理，所以这次就不签了。霍加兹会给玩家提供一把地狱火匕首（见附录），如果欠债人没法偿还，就把用这把武器把它杀了，把它化成的劣魔带回来，以后它会被作为魔鬼契约的材料使用。无论是带回人还是带回钱，霍加兹都会使用给予玩家欠款的十分之一作为报酬。收账的任务有以下：

链魔螃蟹佬。他欠有5000灵魂币，平时会在九狱证券交易中心游荡。

小魔鬼兰道姆。他欠有1000灵魂币，平时在望星旅馆的赌场游荡。

角魔琉克托斯。他欠有10000灵魂币，平时在有如魔助锻造店工作，对于他直接可以将他身上那把剑带回来抵债，不需要做成劣魔。

霍加兹会表示她现在是玛门大公的代理管家之一，自己之后几天会忙于城市的重建，如果想要见她请去拍卖会场找人预约。

**紧缚喉头酒吧**

这酒吧的天花板挂满了锁链，锁链的末端都带有各种感情（愤怒除外）。在酒吧的大门边上贴着厄里克托斯的海报，还写着“他也来此买醉”。酒保是一名链魔，媞斯，她会使用纷繁的锁链替玩家上酒和调酒。酒吧的特饮是蓝色心情，价值1灵魂币，本质是一杯加了悲伤感情的冰冷液化岩浆。喝下后该生物会回忆其人生中最悲伤的事，以悲观的心态度过接下来的一个小时，在这期间其对抗恐慌与魅惑状态的豁免都有优势。一个生物在喝下蓝色心情时会受到5d10毒素伤害，并在一个小时后受到10d10火焰伤害，但酒保不会对此进行任何提示。下午时酒吧里会聚集三只魔鬼，喝着蓝色心情。他们分别是玛门的管家，佛卡罗尔，一个因为和神明的外交事故被贬成小魔鬼的大魔鬼；喧哗炼狱的城主，布鲁斯.风啸者，一个被派去管只有链魔说的上话的城市的猥魔；真理迷宫的管理人，兰芬斯，一个管理地被火山喷发摧毁后还被其他神明占领的魇骑魔（见魔邓肯多元宇宙）。三名职场失意的魔鬼经常在此处借酒消愁，也成了酒友，一般都会喝蓝色心情喝个烂醉。他们一开始不会希望外人偷听他们的说话，但如果来者表现出尊敬的态度，他们也会不由得倒起苦水，说起自己的经历。等酒醒后他们就会冷静下来，商量怎么让玩家为他们的失言保守秘密。

**魔死留皮服装店**

这是一个专营皮草衣物的服装店，一开门就能见到两尊黄金的雕像模特，都是厄里克托斯的样貌。他们分别穿着由恶魔和天使的皮做成的衣服，下面还写着“他也爱穿”。一只欲魔经营着这个店铺，她会向玩家推荐各种异界生物皮肤做成的皮草服饰。一名夏之雅灵（见魔邓肯多元宇宙）正在店铺内挑选衣服，并且会询问玩家的意见，如果玩家讨好她的话，她会很乐意跟玩家讲解一些多元宇宙的时尚风向。当然实际没什么用处。其内部的衣服价值10-100灵魂币不等，穿着这些衣物的生物会自然而然的受到九狱内生物的尊重。

**望星旅店**

这是弥瑙洛斯里有名的高档旅店，一只安祖魔弗兰是这儿的经营者。住客一般都是来自其他阶层的魔鬼，或者少量的位面旅行者。而现在，因为招待了厄里克托斯，所以这里也一时风头无两。

**住宿**。这里住宿分为三个档次。第一档10天1灵魂币，住在旅馆的偏房，不过体验已经超过了绝大多数凡间的旅馆。第二档1天1灵魂币，则可以住在主房，可以通过主房的窗户看到星界各处的景色。第三档则是二楼的总统套房，已经被厄里克托斯占领了，在那里可以一边长休一边用星界投影四处遨游。

**游泳池**。这里的游泳池内里全都是岩浆，而厄里克托斯很喜欢呆在那里。给他使用至高天的数据，但是守序邪恶，并且具有火焰和毒素伤害的免疫，还可以使用一个附赠动作召唤出两只天马和一个飞行战车（见塞洛斯书）。他会泡在岩浆池中，并且会替3只魅魔使用水上行走，让她们可以躺在岩浆表面上陪伴自己，此外还有四只角魔会呆在附近自发充当保镖。厄里克托斯会很乐意吹嘘自己杀父夺魂的事迹并且以之为自豪，但对于自己想要夺取魔鬼大公的计划则会三缄其口，当然他会很乐意听到别人吹捧他。

**赌场**。在这里进行着不算太大的赌博，毕竟真正有自信的魔鬼会去九狱证券中心。在里面比较有名的是一种叫做无尽沼泽的柏青哥，可以直接使用灵魂球作为弹珠。它出奖的概率是1/1024，奖金则是500灵魂币，每打1发需要一个动作。如果想要使用实体骰子快速地投掷出相关的概率，可以让玩家投掷出打出弹珠相同数量的骰子，当其中骰子投掷出的数字为奇数，就将其留下，进行下一轮投掷，当一个骰子能连续十次皆是奇数，那就代表中奖了。有两名欲魔会在这里审视，确保没有作弊行为。

小魔鬼兰道姆就坐在一台印有厄里克托斯图案的柏青哥前，他是一个多元宇宙中的兰道姆，最后被魔鬼欺骗夺走了灵魂成为了劣魔。在阿弗纳斯填了几年战壕后晋升到了小魔鬼，但被一只魅魔迷了心智，为了她借了一百灵魂币跟她约会，后来利滚利滚到了一千。后来他钱花完了，结果那个魅魔跑去跟了厄里克托斯，正是游泳池三个魅魔之一。他好不容易捞了几十灵魂球，来赌场尝试翻本，看到了印有厄里克托斯图案的机子，想着非要让横刀夺爱的家伙吐钱不可，没想到还真赚到了500灵魂币。但之后就没那么好运了，连续好久都没中，以至于现在只剩下两百灵魂币了，他现在正喝着硫磺啤酒想着怎么办。如果玩家来讨债，他会表示玩家新手运气一定好，让他们来替着玩家。如果玩家没抽到，兰道姆会胡搅蛮缠，让玩家赔他两百。当他没钱时，他会表示自己愿意做任何事，只要玩家肯借他100，到时候他愿意还两倍甚至三倍，当然拿到钱他会再去赌。兰道姆即便被杀死变成劣魔，也不会失去记忆，他会憎恨玩家。他会联系认识的小魔鬼，隐身跟着他们，如果玩家为了不过感知豁免，而将灵魂球放在地上，或者别的不受控制的地方，那么两只小魔鬼就会趁机拿着包袱捞走价值2d4\*100灵魂币的灵魂球。

**休息室**。在公共休息室里，来自阿弗纳斯的军统，菲奥娜经常会在此研读九狱的书籍。给她使用大法师的数据，并且会有一名管家模样的死亡骑士会在她身边充当保镖。她会很乐意替玩家交换一些情报，或是替他们思考一些谜题。她是以半观光的心情来到这的，当然可以的话，她也会想要买得拍品中的那件大法师法袍。

**餐厅**。在这旅馆的餐厅内，也是弥瑙洛斯少数会提供适合人类的事物的地方，并且在这里可以使用金币结账，但是一个最便宜的套餐也要20gp，他们会宣称人类的食物在这里很难获得。第一次来时，玩家还会在这里看到夜鬼婆欧普瑞拉，如果玩家之前被欧普瑞拉的灵魂包袱骗取了灵魂，那么她会非常害怕报复，撒谎称是自己忘关自动拾取了。她会将偷取的灵魂球归还，并且愿意给上一件好钓竿作为赔礼。（使用好钓竿时打捞只需要投掷d10，只会选到后10项打捞结果）。如果玩家仍然不肯原谅她，她会去往以太化位面尝试逃离。

**竞技场**

这里是弥瑙洛斯最大的竞技场，不仅观众爆满，而且还盛行赌拳。竞技场的主办人是一只菲尼克斯（见魔邓肯多元宇宙），而他就是火焰牌的化身。火焰牌在这里充当主持人和解说员的同时，还会给竞技场内的所有战士都注入仇视状态。在此处谁都可以挑战，进行单挑的对决，参赛者需要下到观战席以下30尺的，一半被岩浆覆盖的战场。敌人一般都是被抓捕过来的恶魔，现存的三个敌人是掠魂魔，巨颅魔和卓尔主母（皆见魔邓肯多元宇宙），击败获得的奖金都是100灵魂币。玩家可以在挑战前进行一次演说，进行一次魅力检定（表演），把气氛炒热，场内其他观众所总共投入的金额就等于该次检定的骰值\*200。赌场内的算钱的方法是，先由主办方扣除败者的两成，然后胜者再根据投入赌资的比例瓜分败者的赌资。

**菲尼克斯**。如果玩家在场内战胜了敌人，那会获得火焰牌的注意力，它会在比赛结束后和胜者畅聊一番。他会告诉玩家一些火焰牌的极致和秘密，但不会说出自己的身份。

**刺客**。此外你，一只奥顿魔会找上玩家，他会宣称是来刺杀厄里克托斯的刺客。其实是第五层的大公莱维斯图斯派出了他，因为害怕厄里克托斯如果成为魔鬼大公，很有可能就会把自己的位置顶掉，所以就打算先行将他暗杀掉。当然他使用了多层委托的方式，所以就连这位奥顿魔都不知道自己在为哪一位大魔鬼服务。他会讲明事情的厉害，并表示厄里克托斯现在过于有名，所以身为魔鬼的自己下手多少有些不妥，可能会引起其他神明的非议，所以希望委托玩家动手，并且会支付一万灵魂币作为报酬。

**九狱证券交易中心**

这是多元宇宙最大的证券中心，魔鬼们使用魔鬼契约作为证券交易的基础。投机者们可以以一定比例购买魔鬼契约作为期货，而这些契约如果真的导致魔鬼获得灵魂币的话，那么就可以一定程度的获利。证券中心会把物质位面的各个区域作为一个个可以投资的点。例如剑湾，费伦东部，楚尔特，卡拉图，幽暗地域，乃至别的星球，都可以用作投资，会场内的魔法水晶会显示在三个月内的获利比，当然是提供杠杆服务的。一名安祖魔，佩林，在此进行运营。不过只有魔鬼，可以在这里进行交易。

**清算**。在交易中心的门口，有着一汪沼泽，玩家刚来就能看到五只军团魔排队排跳进去。这里其实是所有投资者清算的地方，当他们花光家产，甚至因为杠杆负债的时候，他们会跳入这片沼泽，将自己的所有家产和地位献给玛门，再变成劣魔爬出来，去阿弗纳斯填战壕，当然这也比成为魔鬼契约的材料要好。

**螃蟹仔**。链魔螃蟹仔会在这里炒契约。他是一个自视甚高的链魔，不屑于同伴整天呆在喧哗炼狱干体力劳动，不问政事。在多年模拟交易之后，认定自己必定是炒契约的奇才，在实操把自己的积蓄都搭进去后，又开始借钱尝试补天。最后只剩下一千灵魂币，想要放手一搏。如果玩家帮忙指点一下物质位面的情况，通过一次dc25的智力检定（历史或者宗教），那么他在押对分管区后有五分之一的机率赚钱，总共获得5600灵魂币。但是螃蟹仔仍然会觉得不够，除非玩家使用一次dc20的魅力检定（说服），或是使用武力逼他抛售，不然他会继续持股直到全部亏光。

**劫掠**。如果螃蟹仔到最后都没有赚到钱，那他会请求和玩家交易，告诉玩家喧哗炼狱的运货路线，让他们有机会抢劫对方，以此来赚到钱分给他渡过难关。螃蟹仔会要求玩家写契约保证在抢劫成功后一定要分他5000灵魂币，不然绝不会透露运货路线。每天下午三点，在他所说的湖面一处埋伏后，玩家会看到一艘有着20只链魔的运货船经过，该船受到法术回避侦测的保护，并且装有价值15000灵魂币的灵魂球，其中5000灵魂球是属于寂灭大君的。

**骷髅小屋**

这个奇特的小屋完全由无数个头骨组成，显得十分诡异，就建设在拍卖会的对面。一尊龙角魔像（见龙书）跪在小屋前，低着头似乎在向它祈祷。它是寂灭大君的坐骑，除非受到攻击否则它对外界不会做出任何反应。当玩家走到小屋附近时，它会自动打开一个缺口，放他们进去。房间内几乎没有任何其他程设，玩家仔细观察的话会发现房间墙壁上有几个头骨上面似乎刻着字。其中5个刻着“命运”。5个刻着“月亮”，5个刻着“贤者”。他们就是抽中卡的抽牌器（见附录），通过一次dc20的奥秘，玩家可以意识到他们是还魂尸改造而来。寂灭大君会背对着玩家，坐在房间的椅子里，把弄着手上的一副万事无常牌，在她的脚边会有一只苦刑猎犬，它会使用超自然追踪者记住每个来客的方位。寂灭大君会平静地和玩家闲聊，会以一种冰冷且无感情的态度诉说自己的同伴以这种形式生活有多么的痛苦，希望玩家能够成全自己。她会坚持自己将要拍得火焰牌的事实，为了保证拍卖会的进行，所以暂时不想使用暴力，但如果玩家以激进的言语回应的话，她就会选择在这里和玩家死战。

**抽牌器**。所谓的抽牌器就是被削去身体，只剩下脑袋的还魂尸。作为还魂尸，他们很清楚生前所抽取牌组的位置，寂灭大君自然可以去到那个位置找到复制品的万事无常牌。她会让手下的还魂尸不断地抽取万事无常牌，直到有人抽取到了月亮，命运或是贤者，就将他们做成抽牌器，为自己所用。之所以选择还魂尸，除了因为他们是最不容易死的，还因为他们的怒火是最强烈的。

**万事无常牌**。如果玩家要提出抽取寂灭大君手中的万事无常牌，她会很乐意让他们这么做。实际上这副牌里缺少了命运贤者头骨以及月亮这三张，并且经过寂灭大君的实验仍然能够正常使用。玩家如果在房间内仔细观察，如果一次dc25的调查，会注意到一部分的头骨里分别藏有缺失的四张卡。玩家在场时寂灭大君会非常注意，留心这四张卡的位置，但抽牌器们会放弃。如果玩家偷取卡片的行为被发现，寂灭大君会立刻开战。当其中的头骨牌被摧毁，那么6个随机抽牌器会往生，而寂灭大君也会通过贤者牌得知，是玩家搞的鬼。

**裁决**。此外，寂灭大君还有一把命运之剪刀，它也是唯一可以伤害到火焰牌的武器。寂灭大君可以使用一个动作进行一次近战武器攻击，命中的话会造成2d10+力量调整值的伤害。火焰牌拥有20的ac以及50的生命值。只要拿到了牌在手上，寂灭大君就会不计后果地立刻尝试剪碎它。

**如有魔助锻造店**

这家锻造店显得非常破烂，用石头和木材随随便便地就搭好了，时不时有冰雹砸进来，甚至有一部分店面已经坠入了沼泽之中了。角魔琉克托斯是这里的老板（给他使用角魔的数据，但其拥有他255的血量，并且可以使用异界神剑攻击替换叉击攻击。异界神剑。近战武器攻击：命中+13，触及10尺，单一目标。命中：4d6+9挥砍伤害外加2d8黯蚀伤害）。正在使用神乎其神地技巧，挥舞铁锤敲打制作一个金子制成的，厄里克托斯的雕像。因为厄里克托斯现在在弥瑙洛斯的火爆，一个惟妙惟肖的雕像在这里很吃香，可以卖出五十灵魂币。此外这里还卖+1武器以及+1盾牌，价值5灵魂币，以及正常的金属护甲。

**琉克托斯**。琉克托斯实际上是追随赫菲斯托斯的一名提夫林圣武士，他为人谦逊而善良，对于残障人士也是爱护有加。当听闻赫菲斯托斯被其儿子杀死后，他誓要为主报仇，但自知实力不足，就与诱惑者霍加兹签下契约，暂时成为了角魔，事成之后打算将宝剑奉上作为变回提夫林的资本。但火焰牌觉得他弱了，与他的愤怒不匹配，就抽走了他的怒火，让他忘记了复仇，陷入灰烬状态。于是琉克托斯连自己签过契约都忘了，以为自己真就是个魔鬼，留在弥瑙洛斯开起了店铺。他自己也不知道为什么，自己对于厄里克托斯的脸庞非常熟悉，于是就开始雕刻他的雕像为生。

**异界神剑**。琉克托斯不离身的巨剑是一把异界神剑，是赫菲斯托斯亲传给他的，他传送的目标会是巨锤山脉，并且可以无视阿斯蒙蒂斯的传送管制。如果玩家尝试夺走这把宝剑，就会暂时打破琉克托斯的灰烬状态。当玩家携带这把异界神剑时，将视为携带价值10000灵魂币的灵魂球，豁免失败时会强制与其同调且不愿将其放下，即便被强行夺走也会不顾一切将其夺回。这把剑的剑鞘上新刻着一段字，“仅以此剑，誓杀吾敌”。

琉克托斯会意识到自己似乎缺乏愤怒，如果玩家能带给他一百份愤怒，那么他会立刻解除灰烬状态，回想起自己的仇敌，并且立刻去杀厄里克托斯，当然他一个人是无法胜利的。如果玩家帮他偿还契约（无论是用钱还是用剑），那么他会变回一位破誓的复仇圣武士，给他使用黑暗卫士的数据（见魔邓肯多元宇宙）。

**绝户杵**

当玩家前去给拍卖行给诱惑者霍加兹交差时，她会刻意多等一个小时，让玩家更有机会吸收灵魂球。不管如何，她最后都会在拍卖行会的门前接待玩家。如果玩家明明收了帐但却没有来还，那在一天后，只要在弥瑙洛斯城内，霍加兹会直接去找玩家。

**败给欲望**。如果玩家因为豁免失败导致无法交出收来的账，霍加兹会表示非常失望。但它也是通情达理的人，她会让玩家签下魔鬼契约，在一周之内偿还足够数量的灵魂币，不签的话她就会发动全城的魔鬼袭击玩家，当然也会禁止玩家参加拍卖会。这里的诡计在于，契约中写明了要求归还灵魂币，而玩家大概率只能获得足够数量的灵魂球，现在铸币大厅损毁，灵魂币紧缺，所以几乎没有魔鬼愿意用灵魂币换灵魂球。当然这样的契约不存在任何的欺骗或者骗局。玩家想要应对这个契约，只能用十倍的灵魂球去换灵魂币，抢劫有足够灵魂币的商铺，或是请求神力干预解除契约了。除此之外，如果玩家因为灵魂币的负重压得寸步难行，霍加兹会提议给与玩家签订契约，让他们暂时变成魔鬼，只要还完钱就给他们解开，并且会宣称这是让他们能够携带灵魂球行动自如的唯一方法。如果玩家签下契约变为魔鬼，那么他的生物类型会变为邪魔（魔鬼），阵营会变为守序邪恶，并且获得火焰以及毒素伤害的免疫。此外，该角色将对阿斯蒙蒂斯，以及所在阶层的魔鬼大公唯命是从。

**刚正不阿**。如果玩家将收到的帐完好的交给霍加兹，不管使用什么方法，霍加兹都会认可玩家是可以长期合作的伙伴，她会给出说好的报酬，并且将号角契约交给玩家。对于这件物品，她只会提醒到这是她在真理迷宫残骸找到的东西，并且可以带着它战斗试试看。此外作为友好的象征，她会给与玩家每人一件最符合他们理想的饰品，当携带它时，就意味着玩家接受了一样霍加兹给予她的炼狱祝福。即便玩家不接受它，她也会笑着表示，希望有缘能再次合作。

**拍卖会**

拍卖会分两层，地上层和地下层。

**地上**。在地上会拍卖一些普通的东西，像是护甲艺术品，还有极珍惜以下的魔法物品，这里的拍品每一件都会被拍卖一个小时，出价最高的获得。因为灵魂球的泛滥，有不少的傻子会哄抬物价。非普通的魔法物品的价格会被哄抬到4d4灵魂币，珍惜则会是4d4\*10，极珍惜则会是4d4\*100，携带这些魔法物品都视为携带等价值的灵魂球，豁免失败事将会爱不释手。玩家可以先付上钱款，一个小时后再来看有没有拍中。会有1只欲魔，以及4只角魔，还有10名猥魔在此维持秩序。

**地下**。地下则只有一个拍卖会场，房间的正中央则有着一个破洞，直通无尽沼泽。但在这里的沼泽 有些不同，在这里会有约100尺的能见度，并且在其中游泳智力不会受到影响。此外，在这片沼泽中，生物可以使用一个动作将体内吞下的灵魂球排出，但这些灵魂球会不可避免地跌入这片沼泽深处，最后为玛门所有。

拍卖会。地下的拍卖会会在玩家来到弥瑙洛斯后的第三天晚上举行。在地下拍卖行会有深狱炼魔卡文迪什管理，他现在是玛门大公的代理管家之一，有四只欲魔以及12只角魔守卫，当然如果有人攻击会从城内喊出更多的守卫。对于参加竞拍者，都会要求签下魔鬼契约，不会影响拍卖会的正常进行。鬼婆欧普瑞拉，两只安祖魔，死惧大君，军统菲奥娜，厄里克托斯，以及五只深狱炼魔会来到现场，其中深狱炼魔的一只其实是玛门所化作的，而诱惑者霍加兹会在这里担当主持，如果她死了就换做一位欲魔。

**拍品**。内部的拍品从上至下是万物灵魂币交易指南（起拍价2000），邪恶大法师法袍（起拍价4000），达文-纳之牙（见塔莎书起拍价7000），污秽之书（起拍价8000），火焰牌（起拍价10000），赫菲斯托斯的残魂（深不可测，预估起拍价100000）。

契约。在进行竞拍的时候，竞拍者带着所有的灵魂球，包括自己身体内吸取的部分，以及灵魂币，跳入沼泽之中。当竞拍者达到足够的深度后，可以使用一个动作招手让拍品到自己的手中，拍品会听从位于最深者的命令。等确认谁获得拍品后，所有人都将自己身上的灵魂球丢下，上浮到拍卖行会，而魔鬼们会补偿那些竞拍失败者的灵魂球。

**死斗**。寂灭大君所带来的一万名死惧邢徒总共换得了价值两万一千灵魂币的灵魂球，并且将他们全部吸入。她根本不会遵守规定，即便玩家所带来的灵魂球更多，她也会第一时间冲下去，先拿到火焰牌开始剪。想要比她更早拿到火焰牌的话，竞拍者需要在一次体质检定中胜过对方，如果竞拍者需要呼吸且无法在无尽沼泽里呼吸，那么该次检定会有劣势。即便玩家游到了比她所能游到的更深的地方，寂灭大君仍然会毫不犹豫地对其发动加工，只有当竞拍者游到了比寂灭大君深100尺（也就是价值超过100灵魂币），寂灭大君完全看不见的地方，她才会乖乖放弃，吐出灵魂球离开。当然以上的行为都是违反魔鬼契约的，但寂灭大君会用命运抽牌器让她签下契约的事实消失。

当竞拍者回到拍卖会场时，主持人会宣布拍卖结束。寂灭大君如果拿到牌的话会立刻将其剪掉，如果没拿到就会立刻向竞拍者袭击，杀死对方夺得牌。当得知契约被取消后，玛门会下令不要干涉寂灭大君和玩家的战斗，并且宣称交易已经结束了，所以他们私斗是他们自己的事。

就算玩家尝试使用类似传送的能力离开，寂灭大君也会使用命运的能力取消这次传送，抑或是使用贤者或者苦刑猎犬得知玩家的位置，再使用月亮牌模拟传送术进行追杀。除非所有的抽牌器被消耗完无法追击，或是自身的死亡无法被取消，否则寂灭大君绝不停歇。

**喧哗炼狱**

这是一个被用锁链吊在迪斯顶部的城市，也是弥瑙洛斯最大的加工厂，灵魂球就是在这里生产的。链魔们将送到的灵魂无尽地折磨拷问，直至剥除一切的感情和灵魂。最近一段时间，喧哗炼狱因为寂灭大君的订单变得忙碌不已，城里拉满了会划伤人的链条，不适宜链魔以外的一切生物进入，就连这里的猥魔城主也被赶走了。

通过在这里进行套话，可以得知寂灭大君准备的灵魂球的数量。

**感情**。此外，在这里可以买到感情，当然也能买到刚剥离下来的愤怒。其实在喧哗炼狱，拷打后留下的感情都是直接丢沼泽里，如果玩家能够表现出一副顺便想要点的样子，那链魔会以1灵魂币一百份的价格卖出。如果玩家显得非常想要，被链魔把簧把住了，那他就会开出100灵魂币一份的价格。

**赤红瘴气**

此处乃是底栖魔鱼的创造者，血腥女王的神圣领域。在这里远近高低都失去了意义，玩家会看到底栖魔鱼变成了小蝌蚪一般的大小在血色的湖面游来游去。而玩家会看到远远的地平线，有一只巨大的粉色怪物躺在那里，当然那便是血腥女王。玩家能听到血腥女王和自己说话，但血腥女王是超越人智的生物，它的话语对于人类没有意义。每听一句话，一个生物就会受到2d10的心灵伤害，直到它生命值归零并且伤势稳定。如果这名生物受到了法术心灵屏障的保护，那么它的每一句话都会减少心灵屏障两个小时的持续时间。

**阿瑞安**

此处乃是希腊神话的魔法女神赫卡忒的神圣领域，这里时刻刮着冷酷的寒风，地表都被寒冷的冰雪覆盖。抬头望去，天空中有着一轮弯弯的柳月，但仔细看来，它其实是赫卡忒女神的眉毛。如果玩家与她交流，告诉她其实玛门在使用火焰牌操控神明，她会认为玛门不应该再持有火焰牌了，于是会资助他们价值一万灵魂币的灵魂球来拿下火焰牌，这些灵魂球不会导致玩家想要吸入，希望他们好生保管。如果玩家陷入了需要神迹才能解决的困境，那么赫卡忒也愿意替他们解决。如果玩家来到此处却心中毫无头绪，或是对女神不敬，那么赫卡忒会对其给予诅咒，使其获得等同于弱智术的效果。这种诅咒不会自然解除，只能使用祈愿术或者神力干涉解除。

当玩家离开阿瑞安时，如果他拥有法术位，投掷一个2d10，如果骰出了奇数，那么玩家将减少等同于骰值总环阶的法术位；偶数则增加。

**巨锤山脉**

此处乃是赫菲斯托斯的神明领域，但因为神明的死亡，这里已经被完全毁灭的。九狱的烈火将这里炙烤成了火炉，在这里生物每次开始回合时都会受到10d10的火焰伤害。仍然有10名火巨人连带21只火元素以及5只钢铁魔像居住在这里，他们都会带有+2武器和+1护甲。他们是追随赫菲斯托斯的工匠，仍然希望能在这里锻炼，但很可惜，在这里就连金属都会难以保持固态，锻造更是难上加难。他们会乐意于告诉来者关于赫菲斯托斯遇到的不幸，以及对于厄里克托斯的愤怒。如果玩家提出要杀死厄里克托斯，他们会乐意给玩家共计5件的+1护甲或是+2武器盾牌。在领域最高处的山脉上，有一把巨大的锤子异常显眼，那是赫菲斯托斯锻造时使用的锤子，当然这把锤子只适用于超巨型生物使用，但是如果将它带回给拍卖会。玛门会同意用它来直接交换火焰牌，并且将该锤子直接作为铸币厂新的铸锤。当然，在场的生物都会强烈拒绝他人拿走神明的遗物，即便是替它报仇的人。如果玩家将厄里克托斯的事告诉他们，火巨人会认出这名过去的同僚，并且其中的一半人会跟玩家一起前往弥瑙洛斯，使用炼狱内残留的所有财产替厄里克托斯还债。

**附录**

**递减算法**

在本模组中，在计算豁免dc时，经常会使用一种递减算法。也就是总数的第一个数字增加的时候，豁免dc才会增加。一下会记录感情和灵魂球利用递减算法得出的对应表。

接触感情数量 对应dc

1-10 10-19

20-90 20-29

100及以上 30

携带灵魂球价值 对应dc

100-900 10-19

1000-9000 20-29

10000及以上 30

花费灵魂球价值 对应检定减值

1-9 1-9

10-90 10-19

100-900 20-29

1000及以上 30

**感情**

这是由类人生物的灵魂身上被剥离的，最纯粹的感情，外表就像是不同颜色的冰淇淋一样，分为喜怒哀惧好恶欲。不过火焰牌已经消耗完了无尽沼泽内的所有愤怒，而玛门则会可以在灵魂球内留下一定的贪婪，所以除非特别提及，否则得到的感情不包括这两项。受到感情影响的类人生物会需要通过一次感知豁免（dc见递减算法），不然会受到对应的影响，持续八个小时。可以使用安定心神来压制这种影响，也可以用高度复原术或者更强力的法术结束这种影响。一个类人生物不会同时受到两种感情的影响。

**具体效应**

**喜（黄色）**。当该生物承受巨大压力，或者见到新奇事物的时候，会不由自主的大笑起来，期间其会因为大笑陷入失能状态并且每回合受到d10伤害，其可以在每回合结束时通过一次dc13的体质豁免来结束这种大笑。

**怒（红色）**。当该生物受到其他生物的挑衅或者伤害时，其会怒火中烧，该生物看其他生物时都会视为受到重度遮蔽的影响，持续一个小时，或者直到把挑衅者的生命值归零。

**哀（蓝色）**。当该生物见到自己的盟友受伤时，都会因为大流眼泪而陷入目盲状态，他可以使用一个动作抹去眼泪。

**惧（紫色）**。当该生物看到有生物对自己造成伤害时，会自动陷入针对其的恐慌状态。

**好（粉色）**。当该生物看到一个他喜欢的目标（由dm裁决）时，其会受到等同于法术关怀术的影响（dc与感情dc相同）。

**恶（棕色）**。当该生物看到一个他讨厌的目标（由dm裁决）时，其会受到等同于法术嫌恶术的影响（dc与感情dc相同）。

**欲（绿色）**。当该生物看到一个价值高于自己所携带灵魂球的物件时，其会受到该物件的影响，等同于法术鼓动贪欲的影响（见公司书，dc与感情dc相同）。

**灵魂球**

灵魂被剥去感情和记忆之后留存的纯粹的灵魂球，每一个大小和一颗玻璃弹珠差不多。

当在无尽沼泽里时，其就拥有着可怕的重力，每价值1灵魂币的灵魂球就重10磅。但如果被一个生物携带着，那么每价值50灵魂币就只重1磅。而携带他的生物每经过一个小时，就需要通过一次感知豁免（dc见递减算法）。不然其就会将携带的所有灵魂球吞入体内，此时他身上的负重会增加每1灵魂币10磅重量，并且无法传送，守序邪恶的生物不会感到任何负重和传送限制。这里的携带指的是拥有控制的权力，也就是说即便你将其放入次元袋或是半位面中，仍然需要进行相应的感知豁免。这种负重最终会导致目标移动速度归零，只有法术行动自如才能抵消这种劣势。

**死亡**。当一个生物死亡时，其吞下的灵魂球会流出来，除此之外没有办法取出灵魂球。如果将其流出的灵魂球夺走，那么只有完全复生术或者神迹可以将其复活。

**因果报应**。此外，一个生物花费了灵魂球后，其在无尽沼泽尝试上升，或是在九狱中进行长休受到弥漫的邪恶特性影响，其进行的力量检定或是感知豁免都会受到减值（具体减值见递减算法）该生物会感觉到被消费掉的灵魂正扒着他的脚边，将其坠入无尽沼泽。当一个生物想要施展反制善恶恢复该目标的阵营时，其需要进行一次施法关键属性的属性检定（dc10），该次检定会获得相同的减值，失败时其在一年内都无法使用反制善恶恢复其阵营。

本模组中出现的吞入灵魂球的怪物，默认都是守序邪恶阵营。

**号角契约**

这是一只充满锈蚀的暗红色号角，实际上它是玛门和火焰牌所缔结的魔鬼契约。平时无人可以将其吹响，每当它附近30尺内有生物受伤时，它都会发出响声，当总共受到的伤害超过100时，它所演奏的乐曲会唱完契约的所有内容。

**激励**。当一方的生物全部死亡的时候，它会爆发出响亮的音乐，为仍未失能的胜利者提供一个英雄激励。并且此时它的两侧会显出契约者的名字，玛门和火焰。

**解除**。解除该契约的方法是，解除者杀死一只cr20或以上的生物后，在一分钟内大力吹动号角，进行一次dc15的体质检定将其吹爆。无论该次检定成功与否，每吹响一次，解除者都会受到一层力竭。当持有该号角的人杀死符合条件的生物时，号角的吹嘴会发出红光提醒大家吹动他。如果该契约被解除，火焰牌会立刻脱离玛门的控制，循着号角的声音寻找这名勇士是谁。

**地狱火匕首**

武器（匕首），非普通

这种武器由地狱铁铸造而成，并且具有地狱之火的纹路，能够在5尺范围内发出微光照明。

任何被该武器杀死的魔鬼，都会立刻变为一只劣魔，并且失去一切记忆。

**抽牌器**

小型不死生物，中立邪恶

护甲等级：17（天生护甲）

生命值：85（10d8+40）

速度：0尺，飞行50尺（悬浮）

力量8（-1） 敏捷14（+2） 体质18（+4） 智力18（+4） 感知16（+3） 魅力18（+4）

豁免：体质+7、智力+7、感知+6,魅力+7

伤害抗性：黯蚀，心灵

伤害免疫：毒素

状态免疫：魅惑、力竭、惊恐、麻痹、中毒、震慑

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉13

语言：生前掌握的语言

挑战等级：5（1,800 XP）

**再生**。抽牌器在其自己的回合开始时恢复10点生命值。如果其受到火焰或光耀伤害，则该抽牌器的该特质在其下一回合开始时无法生效。抽牌器的躯体只有在其以0生命值开始其自己回合，且无法使用再生特质时才会被摧毁。

**复生**。还魂尸的躯体被摧毁时灵魂仍逗留在原处。在经过24小时后，其灵魂就会在同一位面中找到另一具类人头骨进行寄生，同时恢复其所有生命值。当其灵魂处于游离状态时，法术祈愿术可以用来迫使该灵魂往生不再复返。

**驱散免疫**。抽牌器免疫驱散不死生物的效应。

**抽牌器**。抽牌器知晓生前所抽取的复制品万事无常牌的位置，并且非常的憎恨它。只要生前所抽的复制品牌被摧毁，那么他们也会放下仇恨，死亡并且在衰朽花园重生为一名普通的骷髅。因为他们本身也是头骨牌的副产物，所以这样的解脱连命运牌都无法撤回。

**动作**

**啃咬**。近战武器攻击：命中+2,距离5尺，单一生物。命中：d4-1钝击伤害，如果目标是一个体型中型及以下的生物，其还会被擒抱。

**复仇怒视**（1/长休）。抽牌器指定其周边30尺内一个它能看见的生物。该目标必须进行一次DC 15的感知豁免。豁免失败则目标陷入麻痹直至抽牌器的下一回合结束。麻痹状态终止时，该目标被该抽牌器恐慌1分钟。该被恐慌目标可以在自己的每个回合结束时再次进行该豁免，如果此时它能看到该抽牌器则豁免具有劣势。豁免成功则终止其自己身上的恐慌状态。

**命运**（仅刻有命运的抽牌器可用）。抽牌器撤销在某一回合内发生的任何事情。例如一位圣武士在这一回合使用至圣斩造成的伤害会立刻消失，而他所消耗的法术位也会恢复成原样。

**月亮**（仅刻有月亮的抽牌器可用）。抽牌器施展一次祈愿术。施展后投掷一次d6,如果骰出的数字大于或等于3,那就能再施放一次。一个抽牌器最多施展3次祈愿术。

**反应**

**贤者**（仅刻有贤者的抽牌器可用）。当抽牌器六十尺范围内的一个可见生物，在一次d20挑战中失败时，抽牌器可以使用一个反应，将该检定的骰值改为20。