

瑟兰旅行家指南

短模组试水

《恐惧、风、死亡之地》

简介

《恐惧、风、死亡之地》是一个简短的龙与地下城冒险，发生在瑟兰大陆的莱茵地区，王国静语领一处被称作幽邃死域的地界。

幽邃死域是绝望与恐惧之情绪的凝结，并且受到了神血的影响，在此处产生了诸多险恶的奇观以及错综复杂的地下城。

而在死域中，其中一处著名的险境便是“呼啸崖”，在这片与死域相连的山脊悬崖处，呼啸的风声会化为内心恐惧的幻像，而经过呼啸崖的生物越是恐惧，形成的幻像便越是真实可怕。

故事背景

位于幽邃死域边缘的小镇暮钟镇上，冒险者们接到了来自于王国骑士团的委托，负责将一些必要物资运送到某座监察哨塔，不过在行程中，需要穿过大名鼎鼎的“呼啸崖”，直面恐惧凝结之物的挑战。

运作冒险

《恐惧、风、死亡之地》是一个为 3-4 位 5 级角色设计的龙与地下城冒险。

玩家角色们是这个故事的冒险者，而模组中描述了冒险者们要取得成功需要挑战的环境和怪物，以及他们需要探索的地点。

要运作此冒险，你需要 D&D 第五版 5e2014 的核心规则书（《玩家手册》、《城主指南》、《怪物图鉴》）。

此类带有阴影的文本的作用是：当角色们首次到达某一地点，或在某种特定情况下（如文本中所述）时，向玩家们大声读出或描述出这些阴影文本。

《怪物图鉴》中包含了该冒险中大部分怪物的资料卡，其余的你可以在附录 B 中找到。

当某个怪物的名字以**加粗**的形式出现时，便是以视觉提示的方法告诉你，它的资料卡可以直接在《怪物图鉴》中找到。

如果它的资料卡位于其它官方扩展规则内，文中会进行额外标注，例如怪物（[瓦罗的怪物指南](#)）。

如果它的资料卡位于附录 A 内，文中也会进行额外标注，例如怪物（[附录 A](#)）。

缩写

冒险中可能会用到以下缩写：

hp = 生命值 ac = 护甲等级

DC = 难度等级

gp = 金币 sp = 银币

cp = 铜币

NPC = 非玩家角色

冒险流程

玩家们接到委托，运送物资前往哨塔所在地，在路途上，大家会遇到“恐惧凝结之物”的袭击，这种怪物从恐惧的情绪中诞生，似幻像却也并非幻像，它的攻击方式诡谲莫测，并擅长捕捉内心的情绪。

特殊建议

在本模组中，想要真正展现“恐惧凝结之物”的特性，可能需要 DM 对规则做出一些调整，即在玩家和怪物数据上的诡计性处理。

比如，模糊玩家受到的伤害，怪物的某些能力可能并不会造成真正的伤害，但你依旧可以对伤势进行描述并计算对方损失的血量（虚假）。这样可以给玩家们带来紧迫感与威胁，而当玩家认为自己伤势过重或即将濒死倒地的时候，又可以让他们发现隐藏的真相，在虚幻与真实的交织间模糊玩家们的感官。

当然，你也应该允许玩家们消耗动作或资源来对真实的情况进行感知，就比如，当战士回气时，可以感受到真正的伤势情况等等。

想要看破幻像需要进行一个感知检定，其难度可以由 DM 视情况决定。

独特恐惧

在游戏开始前，你可以详细阅读玩家角色背景，或询问他们角色所恐惧的事物，在针对该名玩家时，便可以将”恐惧凝结之物“描述为对方所恐惧的存在。

比如，害怕眼魔的角色刚看到数条眼波射线浮现于空中，而害怕蓝龙的角色则已经被淹没在了闪电的吐息之中。

为了方便 DM 如此使用，“恐惧凝结之物”既包含了吐息类能力，也有近战、远程攻击，甚至容许 DM 自由调换其攻击方式，以符合玩家角色的恐惧对象。当然，为了方便您也能将玩家的恐惧对象预设为单一敌人种类。

与你的玩家进行沟通

事先声明，虽然该模组聚焦于恐惧这一情感，但是...

玩家应当享受跑团的乐趣。

你的玩家可能有恐惧症和你不知道的触发因素；无论你们在一起玩了多久，永远不要假设你知道你的玩家最怕什么东西。

所以，在开始冒险之前，请与你的玩家进行坦率的交流，讨论本模组的恐惧主题以及桌上可以谈及的话题的硬性限制和软性限制。

如果一个话题或主题让一个或多个玩家感到紧张，但他们同意你将其纳入游戏，请谨慎地选择其表达方式。

当在模组游玩的过程中，你的玩家对其中出现的任何元素或主题表达拒绝，请立刻停止对这类元素或主题的讨论。

暮钟镇

冒险者们往来于此，空气中却充满了安静，没人讨论，没人大声喧哗，众人享受着片刻宁静。

位于莱茵王国静语领边界的小镇，这里也是冒险者们初入幽邃死域的地方，请向玩家朗读或展示以下的介绍文本，让故事开始运转：

遥遥望去，阳光早已落下了地平线，小镇安静万分，更远处，荒郊上则被漆黑所笼罩。

那并非自然的天空，而是仿佛吞噬一切的幽邃色彩，单是看着那漆黑，便能感觉到心情沉重。

你们身边，一辆马车正在骑士的指挥下装载着货物，那是马上要送往远方哨塔的物质，近来，由于幽邃死域的扩张，王国骑士团人手不足，你们得到了委托与指派，护送这一批物资穿过大名鼎鼎的恐惧之地，“呼啸崖”。

此番前去，并不会会有骑士或侍从跟随，他们相信冒险者们自己能处理好这些事务。毕竟呼啸崖凝结着恐惧的情感，如若派上更多人，也只不过是增加恐惧的强大罢了，到时候因人手增加，只要其中一人产生了恐惧的情感便会因此增强幻像与怪物。

如果冒险者们强硬要求有骑士团或非玩家角色陪同前往，每多一人，“恐惧凝结之物”的初始**恐惧度**增加 1 点，如若超过上限，每一人使“恐惧凝结之物”额外获得初始 100%的血量。（仅计算非玩家角色）

恐惧度细节位于[附录 A](#)，**恐惧凝结之物**部分。

骑士摩恩：几位侍从正在准备着需要的物资，食物、盐、武器等等。领头的是一位年长的老骑士摩恩，他经常往来于莱茵王国的首都星原城和暮钟镇之间，并且熟悉幽邃死域的相关情况，乐意为冒险者们解答如下问题。骑士摩恩使用**骑士**的数据。

报酬：每人 100gp，可以提前预付一半。

幽邃死域：源自背叛之神滴落在此的一滴神血，凝结着绝望与恐惧的情感，是瑟兰大陆上远近闻名的死地禁区，

呼啸崖：以恐惧的情感而闻名，其中所凝结出的怪物擅长挑动恐惧，面对他们需要勇敢的品质，这正是冒险者们所具有的。

小镇概况

这座镇子虽然并不繁华，但是专门为那些勇于深入死地的冒险者们而建立的，在镇子上，有完善的酒馆住宿、冒险用品店以及良好的治安。

酒馆服务：这里的住宿之处为“希望之梦酒馆”，酒馆内提供各种服务，包括食物、蜜酒以及舒适的房间

蜜酒：希望之梦酒馆主打的产品是蜜酒，这是老板自酿的，带有蜂蜜的香甜和酒的回甘，在这片死域之地，确实能算得上是极好的饮品。价格是 5cp 每杯或者 2sp 每加仑。

兽肉：洒上了特制香料的大块烤肉，鲜香软烂，绝对是填饱肚子的不二之选。价格是 3sp 一大份。

炖菜：炖菜，好吃，不过没有烤肉香。价格是 1sp 一大份。

房间：温暖舒适，在旅途的辛苦后，能睡上一个好觉实属难得。房间价格 1gp 每晚，如果不过夜的话，2sp 每小时。

当然，主持人也可以不用计算这些细枝末节的开销，这里列出仅作为参考。

商店服务：这间小店内售卖《玩家手册》上的所有冒险用品，详情内容和价格请参照《玩家手册》第五章冒险用品表。

除此之外，如果 DM 想给玩家们一些方便，可以为其准备几件实用的小魔法物品。

就比如，+1 武器、暗蚀抗性药水、高等治疗药水等等。

城镇钟楼：在这里是一座大钟，也是镇名的由来，它很少敲响，但每逢钟声响起都意味着有大事发生。

呼啸崖

随着冒险者们真正深入这片地界，天空上的黑暗也逐渐从天边压来。路途上你们看不到任何活物，从呼啸崖通往哨塔的唯一道路，在这条路上并没有什么景色，也就是破旧的无人驿站和一条从山崖上落下的瀑布小溪。

恐惧小径

在这条刚进入呼啸崖的小路上，分外安静。整片区域都被黑暗所笼罩，凭借着微光或黑暗视觉，冒险者们小心的前进。

最开始的半个小时，什么都没有发生，路上仅有马车压过石子的声响，而后，恐惧凝结之物出现了... 请向玩家朗读或展示以下的介绍文本：

在又一次单调的颠簸后，你们忽然听见了马儿的嘶鸣，车辆突兀地停下，无论你们手里是武器还是娱乐，此刻都不由得在车厢内身形踉跄，原本摆放在小桌上的东西散落一地。

拉车的角色可以看到，四周渐渐起了雾气，从物的深处，传来清晰且沉重的脚步声。

此时，他将看见自己所恐惧的事物，在雾中显出身影...如果 DM 并不清楚该角色恐惧的事物，那么此刻的“恐惧凝结之物”最有可能展现出庞大宛如巨人的活动尸体，身上缝着诡异的人头、肢体，朝着马车走来，散发出腐臭的气味。

以及，不论角色恐惧什么，DM 都能对该形象进行亡灵化的改编，以更加切合恐惧的主题，就比如浑身流脓的巨大腐臭蜘蛛什么的。

战斗，打破幻像！ 在这里将与**恐惧凝结之物（附录 A）**产生第一次战斗，战斗后，根据角色们的表现，DM 选择增加 1-3 点不等的恐惧度。

在这场战斗中，此物并不致命，其多重攻击可以仅启用 2-3 次攻击次数，并且其中有两次的虚假攻击。DM 无需告知玩家哪些攻击是真实或虚假的，根据战斗后的状况，众人或许自然会有判断。

本模组建议让故事进度紧凑，如果你的冒险者小队经验丰富构筑完美，可以让他们在一天内遭受全部的三次袭击，或者，在前两次袭击后，让小队得到妥善的睡眠，再挑战最终的难度。

无人驿站

在这里，玩家们将找到一些受害者的只言片语，对冒险者们进行着误导。

请向玩家朗读或展示以下的介绍文本：

地面上，散落着被亡灵啃食的头骨，而一些书信散落在地上，最后几页，被血色所涂抹。驿站的火堆早已熄灭，一阵低沉嘶哑的风声吹拂，让你们不寒而栗。

这些书页内的字迹是受害者在临死前写下的，充满了幻觉里的主观臆断。

这些血字不同重复，就好像是某种诅咒一般，写着“快逃”。而在封底上，画着简笔的涂鸦，可以让玩家们进行一个 DC 15 的智力（调查）检定，让他们判断出，上面所画的便是（检定最高者）所恐惧的事物。

或者，DM 也能告诉玩家们，上面画的是一只被亡灵化改造而成的亡眼暴君，那么下次恐惧凝结之物出现时，便会以画上的形象。

又来...? 没走两步，恐惧再次袭来，那怪物正如画像上一般，幸好，冒险者们已经做足了准备。

战斗后，根据角色们的表现，DM 选择增加 1-3 点不等的恐惧度。在这场战斗中，此物并不致命，建议其多重攻击可以启用 4 次攻击次数。

永黯之溪

小溪从瀑布上冲刷而下，哗哗的水声阻挡了你们的听觉，但那皮肤传来的黑暗刺痛告知你们，它又回来了...

最终战。 在这里将与**恐惧凝结之物（附录 A）**产生最后一次战斗，在战斗中，此物的恐惧度会随着回合的推移逐渐增加。直到最后成为完全体（或者在那之前被冒险者们干掉）

在此时，恐惧凝结之物会展现出强大不可敌的某种怪物的身姿，就比如巫妖、泰拉斯魁巨兽或者你能想到的一切恐怖生物。

附录 A：新怪物

在这里，描述了本模组中会出场的新怪物。

恐惧凝结之物

源自恐惧的怪物，精通幻像，生性狡猾，喜好戏弄受害者，每个人所看见的景象都不相同。

如果无人观测，这个存在便会展现出其真正的外形——一个混沌变换着的球体。

恐惧度

源自恐惧的存在自然能被恐惧所强化，即使一个人表面上再勇敢乐观，此物也能勾动其内心深处细微的恐惧，所以，恐惧度的增长可以说是不可避免的。

恐惧度：0

初始恐惧度。此物刚刚从懵懂中诞生，在本能的驱使下袭击着过路的生灵，几乎没有威胁。

恐惧度：1

此物理解了何为恐惧，并有尝试性地变化自身，开始在不同目标眼中展示出不同的外形。

恐惧度：2

此物学会了伪装自己，其意图变得更加狡猾，有时候看上去要袭击某个目标，却又忽然改变了攻击。

恐惧度：3

此物开始享受这种快感，这也让其行为更加不可预测，它获得了更加强大的能力，几乎能与冒险者们平分秋色（并非）。

恐惧度：4

此物已经彻底成长为恐惧实体，它不再准备和冒险者们玩耍下去，准备猎杀他们并寻找下一个目标，现在，此物可以不依靠冒险者们的恐惧而单独存在。

冒险者们对其恐惧与否其实不好评判，不过，根据玩家角色在模组内的表现，就比如懊恼的失手（即使是虚假的失手）、遭受重击（即使是虚假重击）、陷入濒死等等，DM 可以酌情提升其恐惧度，切记，这种提升不宜过快。在本模组中，玩家将遭遇此物三次，在第三次前，恐惧度无法到达阶段 4。

分阶段

恐惧凝结之物并非是无敌的猎手，它也会短暂被冒险者击败，但很快又会再度于恐惧中回归。

直到冒险者离开呼啸崖，又或者当它彻底得到实体后将其击败，否则此物并不会真正消亡。

循序渐进：最开始时，恐惧凝结之物可能并不会变幻成过于强大的生物，此时可以削减此物的攻击次数，以免刚开始就将其塑造地过于强大。

传奇之威名：恐惧凝结之物本身并未拥有传奇动作，不过你可以假装其拥有传奇动作（或者真的在最后给它添加传奇动作。）

一般来说，它使用传奇动作时将会表现地像是真正的传奇生物，选取你喜欢的怪物的任意传奇动作，并惟妙惟肖地描述出来，这也别有一番风味。

假设你为其启用了传奇动作，那么其数据添加如下选项。

传奇动作 LEGENDARY ACTIONS

恐惧凝结之物拥有 3 传奇动作，用来选择执行下列动作项。它每次只可选择执行一个传奇动作项，且必须在另一生物回合结束时执行。恐惧凝结之物在其回合开始时恢复所有消耗的传奇动作数。

攻击。恐惧凝结之物发动一次啃咬或射线攻击。

幽邃之风（消耗 2 传奇动作）。恐惧凝结之物 30 尺范围内的每个生物因幽邃的呼啸之风而受到 5（2d4）暗蚀伤害，该区域内的非魔法火焰和光源将被熄灭。

扰乱生命（消耗 3 动作）。恐惧凝结之物身边 20 尺范围内所有非不死的生物，必须进行一次 DC 15【DC 20】的体质豁免以对抗该效应，豁免失败者将受到 15（6d4）【12d4】点暗蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

以及，对不起我写爽了，但是带这个团的 DM 就苦恼了...对不起！（虽然不一定有人愿意尝试）

恐惧凝结之物

中型 怪兽, 混乱邪恶

AC 15【**虚假 20**】 先攻 +5 (15)

HP 396 (72d8+72)

速度 30 尺

	调 豁			调 豁			调 豁	
力	18	+4 +4/9	敏	10	+0 +0/5	体	12	+1 +1/6
智	16	+3 +3/8	感	10	+0 +0/5	魅	10	+0 +0/5

技能: 无

抗性: 暗蚀伤害

免疫: 毒素伤害, 中毒, 恐慌, 魅惑, 力竭, 石化

易伤: 无

感官: 黑暗视觉 60 尺, 被动感知 10

语言: 能听懂所有语言但不会说

CR 8 (XP 3900; PB+3)

特质 TRAITS

虚假之物。恐惧凝结之物可以在不同生物眼中展现出不同的外形, 其虚幻本质使得其攻击或防御获得虚假的加成, 其 AC、DC、攻击命中、豁免检定获得**+5**的虚假加值。这些加值并不会真正生效, 只是看起来很吓人。

虚假创伤。恐惧凝结之物所造成的伤害是如此真实, 让受伤者以为自己真的受到了致命创伤。骰掷伤害时, 将此物的伤害骰数量翻倍, 不过其中有一半伤害骰不会造成真实的伤害。重击时同理。

不变形态。恐惧凝结之物免疫任何可以改变其形态的法术或效应。

传奇抗性 (3/日)。若恐惧凝结之物豁免失败, 它可以选择改为成功。这是真的, 但使用时别告知玩家。你也可以无限使用虚假的传奇抗性, 即使此物无法行动, 它会虚假地看起来依旧在照常行动。

幻像逃逸。此物每回合第一次离开敌人的触及范围时不会引发借机攻击, 不过你可以照常让玩家对幻像投掷借机攻击, 以表现出虚假幻像的强大和对冒险者们不屑的态度。

恐惧溃散。在恐惧凝结之物的血量第一次降至 300 和 180 时, 它会被击溃消散, 在冒险者们眼中, 只是那只怪物不屑地离开了战场。不过, 此物很快会重新归来。

动作 ACTIONS

多重攻击。恐惧凝结之物发动 6 次攻击 (其中最多只能包含啃咬、吐息、触须、吞食智力各一次。), 这些攻击中有 (**恐惧度+1**次) 攻击是真实的, 其它都是虚假攻击。

爪击。近战武器攻击: 命中+7【+12】, 触及 5 尺, 单一目标。命中: 9 (2d4+4)【4d4+9】点挥砍伤害。

啃咬。近战武器攻击: 命中+7【+12】, 触及 10 尺, 单一目标。命中: 11 (2d6+4)【4d6+9】点穿刺伤害加上 4(1d6)【2d6】点暗蚀伤害。

吐息(充能 6)。此物呼出幻像并覆盖一处 30 尺的锥状区域, 该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 15【DC 20】的体质豁免检定, 豁免失败者将受到 35 (10d6)【20d6】点暗蚀伤害, 豁免成功则伤害减半。

触须。近战武器攻击: 命中+7【+12】, 触及 30 尺, 单一目标。命中: 12 (3d4+4)【6d4+9】点钝击伤害, 且目标受擒 (逃脱 DC 15【DC 20】)。直至擒抱终止前, 该生物陷入束缚。如果此攻击为虚假, 束缚不生效。

吞食智力(恐惧)。恐惧凝结之物指定其周边 10 尺内一个具有大脑的生物。该目标必须进行 DC 13【DC18】的智力豁免以对抗该魔法, 豁免失败者将受到 9 (2d8)【4d8】点心灵伤害。豁免失败时还要再骰一次 3d6, 若总骰值等于或大于该目标的智力值, 则下一次恐惧凝结之物发动攻击时视为**恐惧度**拥有临时+1。

射线。恐惧凝结之物从下列选项中选择并发射一束魔法射线。魔法射线的攻击距离为 90 尺。

1 困惑射线: 远程法术攻击: 命中+7【+12】, 单一目标。被命中的生物直到其下回合结束前都无法执行任何反应。

2 缓慢射线: 远程法术攻击: 命中+7【+12】, 单一目标。被命中的生物直到其下回合结束前速度减半。

3 致伤射线: 远程法术攻击: 命中+7【+12】, 单一目标。命中: 18 (3d8+4)【6d8+9】点暗蚀伤害。

4 混乱传送射线: 远程法术攻击: 命中+7【+12】, 单一目标。被命中的生物将随机传送到 30 尺内的任意区域。