

寂静挽歌

适合 5-7 级角色的悬疑单次冒险

玩家评价（真的）：

玩家 Kosame：“超级好玩！战斗不多，是一个重 rp 重调查的模组。dm 给的细节没有一处是无所谓的，伏笔基本全线回收，跑完后越回想越冷汗直流的佳作！”

玩家 Nya：“悬疑恐怖风味 dnd，设计很好玩！喜欢侦查破案的往里进，喜欢 rp 听故事的 sir this way 😊👍”

玩家 ilink16：“很好的神秘探险，并且非常感人，久违地让人在 dnd 里深刻体验到来自未知的恐惧。”

玩家 IVEN 遠洋：“整体剧情紧凑，线索环环相扣，是非常好的体验。尤其当真相从初见端倪到被层层揭开时，所有小细节变成证据指向一个绝望的事实时，带来了真实的窒息感，身为玩家我非常享受。”

前言

这是一个为 5-7 级的玩家准备的，长度 6-8 小时的短冒险。

玩家们将会被雇佣，来到一个叫做**西康布 Secomber**的小镇上，当他们到达的时候，便会发现这个小镇上的种种怪事，随着他们的探索，一个可怕的秘密将会被揭开。这应该会是一场独特，难忘，甚至有些恐怖的体验。

这个模组的主要挑战是将看似杂乱无章的零碎线索拼凑到一起，揭露出一条隐藏的故事线，而非激烈的战斗。如果你运行得当，应该只会发生 1-2 次战斗遭遇。涉及到的生物数据也较少，因此你可以对数据稍作修改，就能使其适合其他等级的玩家角色。

这是我第一次撰写模组，我会尽量使文本结构易于理解。

- 在概述章节中，我会解释在游戏开始前发生的所有事情的来龙去脉。
- 在线索章节中，我会集中梳理几条明暗线索，以及给出使用它们的建议。
- 在情景章节中，我会给出一些玩家可能会探索的地点，并给出引导玩家按预期顺序探索它们的建议。

如果你不打算作为 DM 运行这个模组，请立即停止阅读。否则接下来的几百字会彻底摧毁你的游戏体验。

概述

以下是作为 DM，你需要知道的故事前情。所有蓝色的文本都是“被遗忘的国度”世设中的正史。

西康布 Secomber，德林毕尔公路 Delimbiyr Road 上的一个贸易小镇，西边是匕首滩，东边是响水城。这里是著名法师阿梅利奥·阿曼尼塔斯 Amelior Amanitas 的故乡，不过那已经是一百多年前的事了。根据你的需要，他可能去世了，又或是定居在了遥远的他乡。

在谷地历 1480 年代，塞尔的红袍巫师准备入侵剑湾，准备巩固自身在费伦西北部的实力。于是他们帮助灰矮人夺取了坐落于西康布西北边的遗弃丘陵 Forlorn Hills 地下的矮人要塞，火锤堡 Firehammer Hold。灰矮人四处掠夺，购买了许多奴隶，来挖掘火锤堡地底更深处的矿脉。随着他们的深入，一个沉睡于地底的邪恶存在被唤醒了。

这个存在叫做伪海德拉 False Hydra，一种多头的，喜好类人生物血肉的恐怖异怪。这个怪物在现实世界中于 2014 年被 Goblin Punch 在其[博客](#)中创造，通过阅读原始博客，你可以了解他的所有特性。

简单来说，伪海德拉的头可以发出一种无法被物理阻挡的歌声，任何听到它歌唱的人都会对其视而不见，这种效应并非隐形（因此无法被法术识破隐形 See Invisibility 或是真实视觉反制），而是某种可怕得多的东西。伪海德拉的歌声会让你**忽视其存在**，即使你实际上能看见它。举例来说，如果一只伪海德拉挡住了你的去路，你不会撞上它的身体然后觉得奇怪，而是会自主地绕道而行。当事后被问起时，你的大脑会合理化当时的情景，从而编造出类似“刚刚路上有个大水坑”或是“我刚刚一直在直走啊”之类的虚假回忆。另外，受歌声影响的生物不会觉得自己听到了任何奇怪的声音或歌声。

为了便于理解，可以参考哆啦 A 梦的道具，石ころぼうし，它能让佩戴者像是路边的一块石头一般被无视，即使客观来说，旁观者是能够看到佩戴者的。

伪海德拉的另一个特性则更为惊悚。任何被他吞噬的人，都会被从所有认识他的人的记忆中抹去。援引 Goblin Punch 的话来说的话：“妻子们会纳闷为什么衣橱里会有男士的衣服。人们会注意到，这几天晚上街上的路灯都没人点亮。教堂则突然发现自

己没有了敲钟人。”同样地，因此失去记忆的人，**会编造出虚假的回忆来填满那些空缺**。在上面的例子中，妻子会错误地记得那些男性衣服是自己偶尔造访的兄弟留下的；镇民会错误地记得点灯人或敲钟人发生了某些意外身故了，或是出远门了。当然，这种虚假的记忆会因人而异，当受影响的人互相聊天时，也许会发现各自的记忆有着超乎常理的出入，这更为故事添加了一丝心理恐怖的色彩。

继续介绍故事。伪海德拉开始捕食灰矮人和他们的奴隶们，而灰矮人们也很快意识到了异常：花名册上出现他们不认识的名字；奴隶的数量和账本不符，采购人员却又都不记得多余的奴隶，诸如此类。于是灰矮人请来了塞尔的巫师来调查，而后者通过严谨而残忍的实验——比如将奴隶标好编号留在室外，而定居点中剩下的人则留在室内——很快摸清了伪海德拉的危险特性。最终灰矮人决定祸水上引，在通往地面的通道上留下了奴隶供这只隐形的怪物进食，最终将其引出了火锤堡。

塞尔的巫师之中，有一人的良知尚未泯灭。他擅离职守，用熔化的铅灌聋了自己的耳朵，开始追踪伪海德拉。他在德林毕尔路上发现了伪海德拉的踪迹，于是联系了西康布镇的法师，菲约克·拉杜 Fjork Radu，警告后者关于伪海德拉的事。在此期间，塞尔法师由于能看见伪海德拉，引起了它的注意，不幸遇袭身亡。

好在菲约克以书面形式记下了会面内容，以及伪海德拉的特性。在看到自己对于毫无记忆的会面的书面记录之后，菲约克相信了塞尔法师的忠告，着手对抗伪海德拉。他使用传讯术 Sending 呼叫了一个在深水城（或是其他距离西康布有 2-3 天距离的定居点）的熟人泽姆·拉德弗里克 Zem Lladfrek，让后者寻找佣兵（冒险者）驰援西康布。这里就是通常的“玩家在酒馆里遇到了委托人”时刻。

在玩家的角色前往西康布期间，菲约克发现镇子里经营磨坊的哑巴阿珂 Acre 看到过伪海德拉（他其实是聋人，所以听不见伪海德拉的歌声。但是为了迷惑玩家，请让镇民叫他哑巴），担心阿珂已经引起了伪海德拉的注意，遭遇和塞尔法师一样的命运，于是菲约克将其接到了法师塔里保护。后来伪海德拉还是找上了门来，在玩家到来的前一天杀死并吞噬了法师菲约克。但躲在了地下室里的哑巴阿珂则幸免于难，出于对伪海德拉的恐惧，他不会主动离开法师塔的地下室。

当玩家和泽姆一起到达西康布时，玩家需要揭开这里的谜团，最终直面伪海德拉。

线索

下面是一些可以用于引导玩家对镇子上的种种怪事心生疑窦，并暗示伪海德拉能力的线索。使用它们的时机会在情景章节中进一步被介绍。

不存在的法师

无人记得镇子上的法师，菲约克·拉杜。委托人泽姆在随玩家抵达村子之后会表示从未听过这号人物。镇民则表示镇子上自从阿梅利奥·阿曼尼塔斯离开之后，一直没有过法师。南边的巫师塔也只是他的故居，已经空置好几十年了。

失踪的同伴

你需要选择一个玩家认识的，或是自己重新创造一个 NPC 与玩家同行，然后让其被伪海德拉杀死，并尝试暗示玩家这个 NPC 曾经存在过。当玩家问起，你应当斩钉截铁地表示他们的角色对这个 NPC 毫无印象。具体的使用方法将会在下一章中说明。

白猫

在玩家住下的酒馆中，老板养了两只猫：“公主”，一只白猫，和“锐爪”，一只花猫。确保提到白猫的双眼都是美丽的蓝色。因为在现实中，蓝眼白猫中有 65% - 85% 的比例完全失聪，“公主”就是如此，因此她能够看到伪海德拉。这个知识可以通过一个 DC 合适的自然检定得出，喜爱猫的角色会在该检定中具有优势。在玩家接近真相前，主动要求玩家掷骰可能会过快地揭露伪海德拉的一些特性，请谨慎。

窗外迷雾

当伪海德拉徘徊在建筑物的窗外时，室内的人无法透过窗户看到外面的景象，但是他们的大脑又必须无视伪海德拉的存在，于是他们会想象出窗外的景象被一团浓雾笼罩。

失踪的散塔林会车队

几天前，散塔林会的一个车队在经过西康布镇时入住了冬驻客栈。负责运送的人在建

筑外散步时遭到了伪海德拉的袭击，均被吞噬。由于失去了他们的记忆，客栈的主人发现了马厩中无人认领的散塔林会马车。担心自己惹上麻烦，他便将马车拆掉，将其放入了地下室中保管。

北方的散塔林会意识到了车队的失踪。因为车队从响水城出发，将一批货物运到北地。位于泽布罗斯 Zebross 的驿站看到过他们，乌卢温 Ulwin 的驿站则没有。因此他们只可能是在经过西康布时失踪的。散塔林会派出了两个调查员来调查此事。

哑巴阿珂

哑巴阿珂 Acre 看到过伪海德拉，他的家人都被吃掉了。他尝试告诉他人这个消息，但是大家把他当成疯子。他小时候因为罹患麻疹，失去了听觉，从未学会过说话，所以虽然大家叫他哑巴，他实际上是个聋子。他被法师菲约克藏在了法师塔地下室。由于害怕怪物，哑巴阿珂不会主动离开地下室。那里的水和食物足够他生活十日。

消失的爱人

泽姆·拉德弗里克 Zem Lladfrek 的妹妹，凯尔德兰 Keldran 住在镇子上。她去年与一个珠宝匠，亨诺·斯塔茨 Henno Startz 结了婚。亨诺在不久前被伪海德拉吞噬了。凯尔德兰失去了对丈夫的记忆。

裂脑

要完全发挥这个线索的功能，请在开始游戏前询问玩家角色是左利手还是右利手。

在现实中，人右脑的听觉皮层负责处理音乐的旋律。负责说话的脑区**布若卡氏区**，则会位于人脑的优势半球，对于右利手来说，是左脑，反之则为右脑。在听见伪海德拉的歌声时，处理原生信号的右脑能够因此感受到听觉信号和过滤之后的认知的齟齬。

长期暴露在伪海德拉的歌声下的玩家角色的潜意识会注意到，并尝试为表意识指出这些异常。

右利的角色的左手会开始不受控制地书写下这种异常的体验，抑或是指向声音的来源——因为他们的右脑无法通过语言表达这种异常感。

左利的角色则会因为**布若卡氏区**和右脑的听觉皮层毗邻，下意识地说出“你们听到歌

声了吗？”或是“那是什么声音？”，自己却只在话语脱口而出之后才意识到自己刚刚几乎是不受控制地说话了。

无论如何，角色在异常发生之后，任何想要聆听到伪海德拉的歌声的尝试都会失败。

在玩家们接近真相时用这个线索送出临门一脚。如果团队里既有左利角色，又有右利角色，那么玩家将会知道（但愿），有什么东西正盘踞在周围，而且正发出没人能听见的古怪声响。

其他线索

比例过高的空置房屋、依稀可见的血迹、对于某间空屋众口不一的回忆...请自行发挥，并随机地抛出这些线索，让玩家意识到西康布并非看上去那么和平。

情景

开篇

位于深水城的玩家们受一个叫做泽姆·拉德弗里克 Zem Lladfrek 的男性琼达斯商人委托，齐聚于著名的哈欠门酒馆。泽姆告诉玩家们，他在老家西康布的熟人，同时也是当地的法师的菲约克·拉杜在今日早些时候使用了传讯术 Sending，拜托他雇佣一队冒险者即刻前往西康布。至于委托的详情，泽姆表示由于法术能够传递的信息有限，自己也不清楚。法师菲约克只提到了西康布处于巨大的危险之中，需要最快，最好的援助；而菲约克也会提供相应的丰厚报酬——每名冒险者 200GP。

泽姆还会特意询问队伍中是否有牧师或是吟游诗人，表示菲约克提到过最好能雇佣到这两类人。但无论玩家的回答如何，由于时间紧迫，泽姆最终都会雇佣玩家。之后，泽姆会陪玩家一起从深水港出发，乘坐一艘小而快的桨帆船 Galley 前往西康布镇。众人会首先南下，到达匕首滩，再向东沿着德林毕尔河行驶，在出发的三天后抵达西康布镇。泽姆会承担所有旅行开销。

抵达西康布

法师菲约克应该已经因为伪海德拉的袭击而死，因此所有认识他的人也都会因此忘记所有关于他的事。玩家并未直接接触菲约克，因此不会受到任何影响，他们都会记得泽姆提到的，一个叫做菲约克的人的存在。另一方面，泽姆本人会完全忘记菲约克，他们在过去的交情，菲约克向他发出的请求，以及此行的目的。泽姆会以为自己此行是回家看望妹妹凯尔德兰，而玩家们是他担心路途中的危险而雇佣的保镖。按理说这样的短途旅行是犯不着雇佣如此规格的冒险者的，因此事后回想起来，泽姆也会感到一丝奇怪。

玩家应该在傍晚抵达西康布镇。此时泽姆在下船后似乎完全没有应有的担忧和紧张感，他提出先带着玩家们去镇子北边的冬驻客栈喝一杯，然后再聊他们之间的契约。在痛饮了几杯饮料之后，泽姆感谢了玩家们在旅途中的护送服务，给了每人 5GP，祝他们回去的路上一路平安。如果玩家问起菲约克的事，泽姆会表示一无所知。所有对其进行的洞悉尝试都会显示他确实不知道叫做菲约克的人。西康布的所有居民如果被问起，都会表示镇子上已经有好几十年，甚至近百年没有法师了，上一个法师还是阿梅利奥·阿曼尼塔斯。

如果玩家事前与泽姆签署了任何纸质契约，泽姆会发现契约上的签名的确是自己的，但是由于他没有签署契约的记忆，他会指控玩家伪造文件，并警告玩家不要再骚扰他，随后返回自己的家。

如果玩家谨慎，礼貌而真诚地尝试交涉，泽姆也会发觉玩家并没有在敲诈他。此时泽姆想起自己雇佣了这么一队装备精良的冒险者，却只是为了一次三天的航行，也会觉得奇怪。他怀疑有什么魔法影响了自己，或是玩家们的心智，但除此之外不能帮上更多的忙，他确实不知道玩家们口中的法师菲约克。随后泽姆会返回妹妹的家，但会表示如果玩家需要帮助可以来找他。

冬驻客栈

这里是位于西康布北边的一个设施齐全的客栈，主要为往来的商队提供食宿服务。虽然西康布还有更为著名的七弦竖琴酒馆，不过由于七弦竖琴在世设中较为重要，为了防止玩家在那里做出不可挽回的事，而且七弦竖琴的设施也十分老旧，更建议将玩家安排到冬驻客栈。

在泽姆离开之后，冬驻客栈的老板，盾矮人法尔米尔·冬驻 Falmir Winterstay，会一边逗着猫一边询问玩家们需不需要在这里住宿，毕竟时间不早了。在楼上住宿的价格是：单间 8SP/晚，带有一个小餐厅的套间 2GP/晚。

线索：失踪的散塔林会车队

晚餐席间，任何被动感知（察觉）在 15 以上的角色都会发现在旁边有两个佣兵装束的人类在一张桌子上用餐。他们时不时交头接耳，表情严肃。他们是来自北方的散塔林会的调查员，来调查在西康布失踪了的车队，他们使用斥候队长 **Scout Captain** 的数据。他们在互相交流的时候会使用盗贼黑话，在不会说盗贼黑话的角色听来，他们只是在聊家长里短。一个 DC13 的智力（历史）检定会让玩家意识到这一点。一个 DC17 的感知（察觉）检定会让玩家发现他们脖子上的黑色刺青，那是散塔林会的飞蛇标记。

奇怪的是，即使是晚餐时间，他们的桌子上也仅有两盘小菜，而就连这两盘小菜他们也一点没吃。他们的桌上的饮料也是一口没喝，甚至其中一人还拿出了自己随身携带的水囊喝水。他们在片刻之后便会结账走人，婉拒了老板的住宿邀请，从马厩骑上自己的马离开。

如果玩家在他们听得见的范围内询问了有关菲约克·拉杜的事并得到了镇子上没有这号人的答复，他们也会对玩家产生兴趣（因为他们会意识到玩家们和他们一样都是来找失踪的人的），但不会直接和玩家交涉，只会一边交头接耳地谈论玩家们，一边朝玩家的方向看。

如果玩家在他们离开之前上前搭话，其中一个人会在打量玩家们后说：“这里不是说话的好地方，我们马上就走，来马厩说话。”到达马厩之后，其中一个人会告诉玩家如下信息：

“我听到你们在打听那个人了，让我猜猜，镇子上所有人都说没见过他？我告诉你，西康布这个小镇有问题。我和我的同伴今天稍早的时候到了这儿，来找一个在这里消失的车队，包括一辆马车，和本应该运送它的两个人。为什么我们笃定车队是在西康布消失的？因为车队的目的地是北边的乌卢温，直到东边的泽布罗斯的驿站为止都还有他们的记录，车队只可能是在这里消失的。而且，根据货运记录，失踪的二人已经在这条路上跑了很久了，这里不可能没人见过他们。我们今天在镇子里转了一整天，把这儿的人都问了个遍，没有一个人说见过他们。这难道不诡异吗？我告诉你，这个镇子上上下下这么铁板一块，肯定有鬼。这个冬驻客栈，专门接待来往商队，怕不是会给商队的人药倒了，然后把货吞了。还有，今天下午我趁人少的时候，试着去地窖里看看，结果你猜怎么着？地窖门上有秘法锁！撬都撬不动！老板在下面藏了什么宝贝才这么严防死守啊？我们是不敢在这儿过夜了，我们连夜也要赶到泽布罗斯去，那儿有我们自家的兄弟。你们刚刚在店里吃了喝了吧？自求多福吧。”

当然，这个散塔林会的调查员不知道伪海德拉的事，得出了非常错误的结论。这些信息应该多多少少会迷惑到玩家。两个调查员在和玩家交谈完毕之后便会一人骑着一匹乘用马 Riding Horse，向东离开镇子。

如果玩家打算探索客栈的地窖，会发现其木门的确被秘法锁 Arcane Lock 锁上了。这实际上是客栈老板将散塔林会的货物放入地窖之后，担心败露，委托菲约克·拉杜施的法。不过由于菲约克已被遗忘，老板被问起秘法锁的来历时会说是多年前一个路过的法师因为对客栈的服务很满意，而送给老板的礼物。通过一个 DC14 的智力（奥秘）检定可以得知法术秘法锁 Arcane Lock 需要消耗价值 25GP 的耗材，价格不菲，这个说法很难站得住脚。

客栈老板和所有工作人员都知道能打开秘法锁的命令语：“冬驻”（笑）。询问不同的人关于秘法锁的施法者是谁，会得到不同的答案。因为记忆缺失之后，每个人的大脑自动填充的方式也各不相同。

无论玩家通过何种手段打开了地窖门，都会在地窖中发现已经被拆开的马车部件，以及标有散塔林会徽记的货运箱。货物一共包含价值 1600GP 的亚麻布匹，天鹅绒，白银和藏红花等贸易商品。一份货运清单显示这批货物在一旬（十日）之前从响水城出发，运往驳船匠旅店 Bargewright Inn，一个北边的小定居点。

如果玩家就这批货物与客栈老板对峙，后者会吐露自己知道的真相。任何感知（洞

悉）检定都会显示他十分诚挚。老板不想惹上麻烦，因此才把货物藏在地窖里。他不要这批货物，表示可以把这批货物交给玩家们。

线索：白猫 & 窗外迷雾

在闲聊中，客栈老板会提到他养的两只猫。蓝眼的白猫“公主”不食人间烟火，不对主人的呼唤起反应，从不捕捉客栈里的老鼠，不过情绪稳定，很受客人欢迎；而“锐爪”机警聪明，是捕鼠能手，不过有时会一惊一乍的。他并不知道“公主”失聪。

当天晚些时候，玩家缴纳住宿费用之后（原因在后文），伪海德拉会出现在旅店附近，物色猎物。此时伪海德拉的身躯会遮挡部分窗户，室内的人无法透过窗户看到外面的景象，但是他们的大脑又必须无视伪海德拉的存在，于是他们会想象出窗外的景象被一团浓雾笼罩。在未被遮挡的窗户前和室外不会看到浓雾。此时，白猫公主由于失聪，从而能够看到伪海德拉。它会由于惊吓开始应激，在屋内跳来跳去，最终通过客栈的北门逃走，消失在夜色之中。

客栈老板由于走不开，请求玩家帮他找回白猫。如果玩家接受了，会在客栈的北边的树林中找到白猫。它害怕地站在一棵树的枝桠之上。当玩家走近，白猫会显得更为害怕，此时，玩家角色会注意到白猫害怕地看着的，不是自己，而是自己的身后。玩家身后的伪海德拉随后会对玩家发起攻击。**不要在这里杀死玩家角色，战斗应该以其中一方的撤退结束。**这场遭遇的目的在于让玩家意识到镇子里有某种隐形的怪物。

遭遇发生时的玩家角色	遭遇策略
全队在场/几乎全队在场	平均的攻击各个角色，防止有人因此死亡。伪海德拉在吃到苦头之后撤退。白猫获救。
少量角色，且至少一人有传送能力	注意玩家 HP，不要杀死角色。明确传达角色无法战胜不可见的敌人的信息。优先攻击有传送能力的玩家角色，因为他们可以在被伪海德拉擒抱后迅速逃离。战斗应该以玩家的撤退结束。白猫会趁乱逃离，自行回到客栈。

少量角色，且无人有传送能力	最糟糕的情况，不要运行战斗。描述白猫是如何被不可见的生物抓起，并变得血肉模糊，最终在空中消失不见的。随后描述玩家角色在散步完之后回到了酒馆。如果玩家指出刚刚自己是去找猫了，斩钉截铁地告诉他们刚刚他们是去外面散步了，而且客栈里自始至终都只养了一只花猫。否认之前你描述过任何相关内容。制止过度的超游 Metagaming 行为。
---------------	--

检查受到伪海德拉攻击的角色的伤口/盔甲，会发现伪海德拉留下了巨大的咬痕，从尺寸来看是某种大型掠食者的咬痕，但是从牙齿的形状和数量上看，又似乎是人类。

如果白猫“公主”安全返回，客栈老板会非常开心，他会免除玩家们的住宿费用，由于玩家已经缴费，酒馆老板会提出在翌日早晨返还费用。这是为了让老板在退费的时候额外退还一个人的房费，以使用“**失踪的同伴**”线索。

如果玩家没有帮助老板找猫，白猫同样也会被伪海德拉吃掉。玩家和客栈老板都不会记得白猫“公主”存在过。当玩家问起时，否认之前你描述过任何相关内容。

线索：失踪的同伴

你需要选择一个玩家认识的，或是自己重新创造一个 NPC 与玩家同行。不要在此次冒险中的任何地方提起他，因为他会被伪海德拉杀死。此举是为了用你描述的缺失来模拟玩家们在记忆中的缺失。以下称其为“无名氏”。

在玩家到达冬驻客栈中时，提到角落里有一个男人正手执炭笔，在一张纸上写写画画，不时抬起头来观察酒馆里的所有人。他是阿尔伯特·丢勒斯塔 Albert Dürerista，一个当地镇民，以采矿为生，希望有朝一日能成为一个画家。他在酒馆里练习速写。如果玩家上前搭话，他会为玩家展示自己的画作，并将刚刚给玩家们画的速写送给玩家角色。在无名氏死亡之后，他们再看这副速写便会发现其中有一个自己不认识的人，那就是无名氏。

在玩家们长休之后的次日清晨，伪海德拉会袭击冬驻客栈。它的其中一个头会从窗户闯进二楼的，无名氏居住的房间，并最终杀死他。这个头在将无名氏拖出窗外，以及与其搏斗时，其强大的力量会摧毁这个房间的外墙以及部分屋顶，吵醒整个二楼的

人。当众人前来查看时，战斗已经结束，无人再记得无名氏。

玩家通过勘察现场可以有如下发现：

场所/检定	发现
地板/DC13 感知（察觉）	依稀可辨的，符合无名氏物种的血痕。 似乎有被打扫过的痕迹，因此无法鉴定血迹是滴落状，喷溅状还是拖拽状。打扫的痕迹像是用拖把粗糙地拖过。但是形状又不太像拖把。
地板/DC14 智力（调查） 需要首先发现前一个线索。	血迹像是被某种长而软的东西清理过。 也许是一只巨大的舌头。
房间碎片/DC12 智力（调查） 若显式提出要检查此种痕迹则自动成功。	窗户玻璃的碎片都在室内，墙壁的碎片（包括木料，石料和灰泥）则大多分布在室外。 有什么东西先是从窗户闯了进来，然后粗暴地自内而外地拆毁了墙壁。
墙壁破损处/DC12 感知（察觉） 若显式提出要检查此处则自动成功。	墙壁中的木梁断裂处等锐利的断面上，从袭击生物身上刮下的部分生物质。是一种灰色的粘液。
墙壁破损处/DC15 智力（奥秘） 需要首先发现前一个线索。	像是某种生物体表的分泌物。极为陌生。 具有异界气息，很可能是异怪。 让人想起臭名昭著的底栖魔鱼 Aboleth 的粘液。但显然底栖魔鱼不会栖息于此。
行囊/无（自动发现）	地板上有无名氏的随身物品，你可以用以暗示无名氏作为玩家角色团队一员的身份。例如： 某种玩家角色会在团队内分发的物品。 深水城某家餐厅的纪念物。 玩家/无名氏所属组织的徽记。 收件人是无名氏的信件。

	无名氏的狗牌（军人身份确认牌）。
--	------------------

任何物理证据都无法使玩家回想起有关无名氏的任何回忆。

当客栈老板被问及那个房间，他表示昨晚没有人入住那个房间。为了证明，他可以准确地报出每一个客人对应的房间号——毕竟这里房间也不多。不过受到袭击的房间的钥匙不翼而飞了，平时所有的钥匙都会被锁在前台的一个柜子里，柜子没有被暴力破坏的迹象，也没人记得钥匙是什么时候不见的。酒馆老板对袭击没有任何头绪。如果被问及值得注意的情况，老板也会提到在袭击发生前，白猫“公主”又应激了，不过这次没有它跑出去（如果白猫还活着）。

如果昨晚老板没有因为玩家们帮他找回白猫而免除玩家们的住宿费用，他现在也会因为突然的袭击，以及对钥匙的保管不利引发的安全隐患而道歉，并免除玩家们的住宿费。他在确认了昨天的账本之后，会将包含了玩家角色，以及无名氏的房费的钱交还给角色。当玩家们因为老板钱退多了而向其确认时，老板会显得一副恍然大悟的样子，为自己的失误而道歉，但又立即表现出疑惑的神情，回到柜台后再次确认账本，喃喃自语道：“昨天我记错了？不可能吧...”如果玩家查看账本，会发现账本上在昨晚他们入住的时间点，记载着：冒险者 [玩家团队人数+1] 人，套房以及单间各...老板会表示以前这种情况从未发生过，但现在看来的确是自己记错了。

如果玩家与泽姆签订的书面契约的一式两份中，有一份随身携带的话，玩家们再次确认时便会发现契约的承接方的签名中，无名氏的名字赫然在列（与其房间中私人物品中记载的名字一致）。

如果玩家此时查看昨晚阿尔伯特·丢勒斯塔的速写练习，则会发现无名氏也和玩家们一同坐在桌边，谈笑风生。

线索：裂脑

在玩家们调查无名氏的房间时，随机选择一个玩家角色。没有典型大脑结构的角色不应被选中。若其是右利，则角色会不自觉地举起左手指向房间被破坏的墙外的远方，随后角色恢复对左手的控制。若其是左利，则其会不自觉地以最熟悉的语言说出：“什么声音？”，随后角色恢复对语言的控制。

至此，玩家应该能充分意识到镇子上的怪事了。

被毁的磨坊

询问任何镇民有关镇子上最近的事件，玩家都会得知几天前一直独自运营磨坊的哑巴阿珂失踪不见了，磨坊也遭到了很大程度的破坏，至于罪魁祸首则没人知道。

实际上发生的事：一家四口经营着港湾磨坊，阿珂是家中的大儿子，他还有一个妹妹。前不久伪海德拉袭击了磨坊，只有阿珂幸免于难。由于阿珂自幼失聪，他能看见伪海德拉。镇子上只有菲约克·拉杜会通用手语，阿珂通过菲约克的翻译告诉了镇民们有关怪物袭击的事，由于没有尸体，血迹也几乎被伪海德拉舔舐殆尽，当时没有人相信他。所有人都认为港湾磨坊一直由阿珂独自经营。随着菲约克的死，镇子上的人现在连阿珂告诉过他们的有关袭击的事也一并忘记了。

伪海德拉的袭击已经是几天前的事了，期间还下过一场大雨，冲刷掉了磨坊里绝大多数的证据。不过，玩家通过到现场勘察，仍然能有以下发现：

场所/检定	发现
房屋的受损部位/DC12 智力（调查）	与在冬驻客栈发生的袭击相同，窗户玻璃的碎片都在室内，墙壁的碎片（包括木料，石料和灰泥）则大多分布在室外。有什么东西先是从窗户闯了进来，然后粗暴地自内而外地拆毁了墙壁。
房屋布局/DC12 感知（察觉） 若显式声明要检查房间数量则自动成功。	镇民说这个磨坊由阿珂一人经营，可旁边的房屋虽然受损严重，但能看出至少有 3 个卧室。
居住者的衣物/DC14 感知（察觉） 若显式声明要检查衣物或鞋子尺寸则自动成功。	从房屋的废墟中，可以找到衣柜，鞋柜的残骸。 有四种不同尺寸的衣物/鞋子。 两个是成年男性的尺码和款式，一个成年女性的尺寸和款式，还有一个儿童的尺寸和款式。

凯尔德兰家

委托人泽姆·拉德弗里克在之后的几天内会住在妹妹凯尔德兰的家中。角色在镇里稍作打听便能得知凯尔德兰的住址。

线索：消失的爱人

凯尔德兰的丈夫，亨诺·斯塔茨在几天前被伪海德拉吞噬了。凯尔德兰失去了关于丈夫和结婚相关的所有记忆。当她发现房间里的男士衣物时，却只以为是自己忙昏头了，将偶尔回来住的哥哥泽姆的衣物收错地方了。她在婚后随了夫姓斯塔茨，现在却以为自己仍然是拉德弗里克。她卧室放信件的柜子里可以找到收信人是她丈夫，以及她自己，不过名字是凯尔德兰·斯塔茨的信件。她自从亨诺死后还没有收到过任何信，也没有重读过任何信件，因此还没有发现这些异常。

玩家登门拜访时，如果泽姆在上一次分别时以为玩家是伪造文书的骗子，会对玩家**敌对 Hostile**；如果泽姆已经开始怀疑自己或者玩家受到了精神类魔法效应的影响，则会对玩家**友好 Friendly**；否则，泽姆对玩家**冷漠 Indifferent**。

玩家可以通过一个 DC10 的魅力（说服）或 DC8 的魅力（恐吓）的检定来使兄妹二人意识到镇子上的种种异常，并同意玩家进入房屋调查。玩家可以发现如下线索：

场所/检定	发现
工作间/无（自动成功）	一个包含了一个小型熔炉，银锭，以及各种金属加工工具的小工作间。凯尔德兰声称是房子买来时就有的（虚假记忆）。
主卧室/DC16 感知（察觉） 若询问凯尔德兰她保管往来信件的位置则自动成功。	凯尔德兰保管所有信件的地方。收信人有亨诺·斯塔茨和凯尔德兰·斯塔茨。最近一封写给亨诺的是来自响水城的银饰订单。大约一年前的信件几乎都是祝贺二人新婚的信件。

客卧/DC16 感知（察觉） 若要求泽姆穿上这些衣物则自动成功。	亨诺的衣服和鞋。凯尔德兰声称这些都是哥哥泽姆的。若泽姆试穿则会发现这些衣服和鞋都小了半个码。而他自己也不记得这些是自己的。
-------------------------------------	---

在玩家指出上表中至少两项证据时，泽姆和凯尔德兰会意识到事情的严重性。泽姆会将玩家们引荐给当地的领主。并在必要时为玩家们担保。

领主堡垒

这是一座坐落在西康布镇西边丘陵上的石质堡垒，这里是西康布领主的居住和办公地点。堡垒中的图书室则保存着不少的书本，西康布本地的政务文件，纳税记录，地契和审判记录等公共事务文件。在任何时候，堡垒中都有 24 个警卫 Guard 和 6 个警卫队长 Guard Captain。在向卫兵说明来意之后，玩家们可以和西康布的领主会面。如果玩家已经大致猜到了被伪海德拉杀死的生物会被所有人忘记，并警告领主，领主会觉得这个想法荒唐透顶。但他的确认为在港湾磨坊和冬驻客栈搞了破坏的怪物是对周边地区的巨大威胁。他不愿花更多时间来研究此事，不过他会吩咐他的书记官贾西姆 Jasim 来协助玩家们进行调查。

当被问及菲约克·拉杜的事，书记官会严肃地问玩家角色们是如何得知这个名字的，以及他们对这个名字了解多少。他之后会解释道：“首先我得说，我不认识叫这个名字的人。不过就在昨天，我发现记载着西康布居民的纳税记录的账本不见了，不翼而飞。我在文件借阅记录上看到了它在四天前被一个叫菲约克·拉杜的人借走了，一同借走的还有很多地契的副本和其他官方文件，至今未还。按理说我们不会把如此重要敏感的文件外借，而且管理借阅的职员也毫无借出那些文件的记忆。”

书记官和几个抄写员会协助玩家在图书室中一起寻找类似的，与镇民记忆相违背的文件。每过 10 分钟，可以发现一份随机的文件，掷 d6 来决定，若结果已被发现，则重新掷骰。

1. 12 年前，领主任命阿梅利奥·阿曼尼塔斯的亲传弟子，菲约克·拉杜为西康布镇的顾问法师的任命书。菲约克在职期间，拥有阿梅利奥故居南边的新建的法师塔的居住和使用权。
2. 凯尔德兰·斯塔茨和亨诺·斯塔茨的结婚公证，他们的婚姻受到法律的保护。
3. 菲约克·拉杜和埃洛蒂·拉杜的结婚公证，他们的婚姻受到法律的保护。
4. 人口普查的部分记录。内容显示，港湾磨坊由一家四口经营。
5. 人口普查的部分记录。其中有数个名字书记官和抄写员们完全不记得。
6. 人口普查的部分记录。其中有数个名字书记官和抄写员们完全不记得。

书记官和抄写员们都是认为纸质文件比人的记忆更可靠的那种人。在意识到自己，乃至整个镇子的人的记忆都被影响了之后，书记官会在权限范围内为玩家角色的调查提供帮助。无论角色们如何解释，领主虽然有些疑虑，但不会完全接受这般天方夜谭。

巫师双塔

在西康布镇东南，德林毕尔河的一个河心小岛上，有两座尖塔耸立。北塔是著名法师阿梅利奥·阿曼尼塔斯的故居，现已被改造为一个简易的博物馆。南塔则是菲约克·拉杜的法师塔和居所。这个地点是本模组中最重要的地点。

前往河心岛

河心岛距离河岸约 200 尺，河水深且急。尝起来有股淡淡的薄荷香味和甜味。河心岛四周陡峭，只有南岸较缓，可以供船只停靠并上岛。在这里有一块木制标牌，上书：“未经邀请不得擅自登岛。参观阿梅利奥·阿曼尼塔斯故居请至领主堡垒预约讲解。前有魔法防御措施，擅闯后果自负。”

如果玩家在来到这里之前取得了领主或者书记官的支持，他们会派一个卫兵和一艘小舟。卫兵会负责将玩家们运到河心岛上，随后系好小舟，在原地等待玩家角色们探索完毕。

探索北塔

所有房间几乎都保持着阿梅利奥·阿曼尼塔斯当年居住时的原样。一些重要的物件被放在了玻璃展柜中，饰有镌刻着说明文字的铜质牌匾。其中不乏极其强大的魔法物品的仿制品。侦测魔法 Detect Magic 不会揭示任何魔法灵光。这座博物馆里没有任何对玩家有帮助的东西。

线索：裂脑

在玩家开始探索南塔之前，随机选择一个玩家角色。没有典型大脑结构的角色不应被选中。若其是右利，则角色会不自觉地举起左手指向小舟和卫兵所在的方向，随后角色恢复对左手的控制。若其是左利，则其会不自觉地以最熟悉的语言说出：“船那边好像有什么动静？”，随后角色恢复对语言的控制。此时在小舟旁等待玩家角色的卫兵已经被跟上来的伪海德拉吞噬。若玩家提起卫兵，你应当否认卫兵的存在。玩家们一直都是自己划船过来的。玩家若是折返调查，只会发现倾覆但完好的小舟，没有其他人的身影。

探索南塔

一层。大门被从外暴力破开，门口倒着两个死亡，碎了一地的恐怖铠甲 Helmed Horror，他们是在与伪海德拉的战斗中被杀死的。当玩家们进入建筑后，一只活化毕格比之手 Living Bigby's hand 会凭空出现，它会把玩家们视作入侵者，对他们发起攻击。它不会追出建筑外。当它死亡，会消失不见，并在 24 小时后复活。

二层。这里是菲约克的图书室。玩家们可以在这里找到塞尔法师写给菲约克的信（见附录），以及所有菲约克从领主堡垒中借出的文件。

三层。这里是一个炼金工房。主要是菲约克的妻子，埃洛蒂工作的地方。玩家在这里可以找到由埃洛蒂酿造的 1d4 瓶治疗药水 Potion of Healing，以及一瓶通晓药水 Potion of Comprehension。

四层。这里是菲约克和埃洛蒂的卧室。阳台的门同样被暴力破坏了。菲约克就是在这里最终不敌伪海德拉，终被吞噬。地上有一只死亡的恐怖铠甲 Helmed Horror。玩家可以在菲约克的床头柜上发现**菲约克的日志**（见附录），解开几乎所有的谜团。在玩家拿起日志之后，伪海德拉的数个头（方便 DM 调整难度）就会从阳台上伸入，开始攻击玩家角色。不要杀死你的玩家。这场遭遇应当在玩家撤退/伪海德拉撤退后结束。

五层。这里是楼顶。这里视野良好。

地下。玩家会发现在房间角落的哑巴阿珂。他神情紧张，因为他也遗忘了菲约克所以不知道为什么自己在这里；但他知道，外面有一个巨大的恐怖怪物，那个怪物想吃了他。知晓通用手语，或是受到通晓语言 Comprehend Languages 影响的角色可以和他正常交流。阿珂会吐露他知道的一切，即使那不多。若被问起怪物的长相，阿珂会用纸笔简单地画出伪海德拉的一个头的样子。这是一个用你的简笔画画出诡异的形象，来让玩家感到恐怖的绝好机会。阿珂出于恐惧，拒绝离开这里，他不太可能改变他的想法。房间角落有一个箱子，里面装着菲约克为佣兵们准备好的酬劳：600GP 和 60PP。你可以调整其内容以适应不同等级，不同需求的玩家队伍。

寂静挽歌

在读过菲约克的日志后，玩家们应该已经了解了他们应该了解的一切。

直面伪海德拉

玩家们应当找到一种能隔绝伪海德拉歌声的方法，否则他们几乎毫无胜算。

沉默术 Silence 和目盲/耳聋术 Blindness/Deafness 都是很好的办法。配合《被遗忘的国度：费伦英雄》中介绍的结阵施法规则，玩家们可以延长法术时效，扩大法术范围或是分担专注，扩大己方优势。

如果队伍中没有任何能够施展类似法术的人，玩家们也许会想要效仿菲约克来壮士断腕。通过用锐利金属刺入耳道，玩家可以完全摧毁自己角色的中耳和耳蜗。为了止血和防止感染，推荐将金属加热后再刺入。这么做会使角色受到 1d4 穿刺和 1d4 火焰伤害，并永久陷入耳聋 Deafened。在耳蜗和中耳因为再生术 Regenerate 或类似效应重新长出之前，角色的耳聋状态无法被移除。如果角色是构装生物，此时角色可以通过拆除听觉单元来变得耳聋而不受到任何伤害。如果角色是流浆体，其听觉器官是被称为神经节的团块，每花费 10 分钟对其检查，可以进行一次 DC16 的感知（医药）检定，成功则可以定位并移除该神经节，流浆体耳聋且不会因此受到伤害。

注意，耳聋的角色不会对雷鸣伤害获得任何抗性或免疫。

玩家们可以在法师塔的顶端，通过某种手段屏蔽伪海德拉的歌声后利用地形优势观察其位置。伪海德拉身形巨大而畸形，肤色灰白，可以很轻易地从远处发现。伪海德拉会在熙熙攘攘的**喧闹市场**物色猎物。玩家角色们准备好了之后便可以前去讨伐。伪海德拉具有一些非常独特的特性，请确保你在战斗开始前熟读了其数据块。

卷款逃亡

由于玩家们已经拿到了菲约克准备的报酬。唯利是图的角色可能会想要带着这些钱逃走。如果玩家们选择这么做。他们会在一天之后忘记在西康布发生的所有怪事，因为届时泽姆会被伪海德拉吞噬。西康布的人口会逐渐减少，最终彻底消亡。伪海德拉接着会前往下一个定居点。玩家角色会各自用不同的故事填补这段经历的空白，不知他们会觉得手里的这笔巨款从何而来？

尾声

如果玩家们打败了伪海德拉，其尸体会迅速劣化为恶心的软泥。由于战斗在人口稠密区打响，因此有很多镇民目睹现场。被遗忘者不会随着伪海德拉的死去而重新被人们记起，如果你觉得这太过残忍，你也可以让所有人在此时重新回忆起有关死者的一切。

镇长面对铁证，会相信菲约克日志中记载的一切。他会妥善地处置菲约克的遗物，并遵从其遗愿，为菲约克和埃洛蒂立碑，他们的墓石会被一起放在一个能够俯瞰西康布的山坡上。其余的死者也都会在殒者陵园里拥有自己的墓碑。

玩家角色们会成为西康布的英雄。所有酒馆，客栈都会对他们免费。如果玩家戳聋了自己的双耳，镇子里的裳提亚牧师会为他们写一封介绍信，详细介绍了玩家角色们不顾自身安危拯救西康布的壮举。凭着这封信，玩家角色可以在诸如深水城等大城市的伊尔梅特，裳提亚或是洛山达等善良神祇的神殿里免费享受一次再生术 Regenerate 的施法服务，让他们恢复听觉。

也许玩家们想要把菲约克的故事编成歌谣传唱；也许他们想要将其日志捐赠至烛堡，警告世人关于这种阴险的怪物；也许他们想要云游四方，确保这种怪物只有一只...

这些都超出了本次冒险的范畴，换句话说，都属于新的旅程了。

附录

人名录

名字	身份
菲约克·拉杜 Fjork Radu	被遗忘的，西康布的法师。
埃洛蒂·拉杜 Elodi Radu	菲约克的妻子，药草师，炼金师。
泽姆·拉德弗里克 Zem Lladfrek	菲约克的熟人，西康布人，现深水城商人。
凯尔德兰·斯塔茨 Keldran Startz	泽姆的妹妹，不自知的寡妇。
亨诺·斯塔茨 Henno Startz	凯尔德兰的丈夫，银匠。
法尔米尔·冬驻 Falmir Winterstay	冬驻客栈的老板。
阿珂 Acre	经营磨坊的一家人中的长子，聋哑人。
贾西姆 Jasim	领主的书记官。

塞尔巫师致菲约克的信

这是一张长且窄的蜷曲纸条，没有寄件人的名字，没有信封。通过一个 DC12 的智力（历史）检定可以得知，这是绑在信鸽或渡鸦脚上来寄送的信纸。

信件内容如下：

尊敬的法师，展信安。

我有理由相信，西康布镇，乃至周围更广阔的区域内的居民们都面临着一个巨大却隐蔽的威胁。我希望能与您会面详谈。若您有意会面，请写下您方便的时间，将回信系在这只渡鸦的腿上。它会将回信带回于我。

知情者

菲约克的日志

这是一本有金属镶边加固的厚笔记本。内容大多都是菲约克对自己工作和日常的记录和备忘。和本次事件有关的只有最近几日的记录内容。请根据你的战役时间来调整日期。

日志内容如下：

1501/04/08

今天，在我塔楼的露台上来了一位不速之客——一只渡鸦。它散发的魔法灵光表明其是一只魔宠，它的腿上绑着一张字条，是一封给我的信。寄信人没有表明身份，但声称西康布镇，乃至周边地区即将陷入巨大的危险，他希望与我见面。

我曾答应老师要守护这里，自然不能坐视不管。我在将约定了时日的回信系在渡鸦腿上之后放它飞走了。

1501/04/10

我终于见到了之前用魔宠给我传信的神秘人，出乎我的意料的是，来人是一个塞尔法师。毕竟他们并不因以诸国度的安危为己任而著称。

他告诉我，他从西北方的遗弃丘陵 *Forlorn Hills* 而来。塞尔巫师在多年前帮助灰矮人夺取了山下的火锤堡 *Firehammer Hold*，此后贪得无厌的灰矮人疯狂地向着地底更深处挖掘，以期获取更多的资源，为塞尔在剑湾的扩张计划做准备。而他们挖得太深，唤醒了某些本应该沉睡于无人知晓的地底的东西。

一开始，灰矮人们发现挖矿奴隶的数量和账目对不上；后来，排班表和花名册上逐渐开始出现陌生的名字，灰矮人们甚至开始在多年前的文件中发现许多属于从来都没有存在过的人的名字。他们请来了塞尔巫师们进行调查。

在经过反复的残忍实验之后，巫师们发现了种种异常的罪魁祸首——有一个隐形的异界生物盘踞在群山之下，一个接一个地吞噬着受害者，而那些被吞噬的生物，则会彻底被所有认识他的人遗忘，而记载了他们身份的冰冷物证，则被那些遗忘了他们的存在的人视作违反记忆的异常。

遗忘了怪物的受害者的人甚至会在脑中编造出合理自洽的故事，来弥补无法解释的空白。妻子被吃掉的丈夫会声称自己从未结婚，而手上的婚戒则是当天不小心戴到了无名指上；手下被吞噬的工头则会认为自己的手下在过去靠着比实际情况少得多的人数完成了工作，从而错误地预估工期；导师被吞噬的学徒则会认为自己师从著名的工匠大师，即使实际上他们不可能见过面...

这个怪物还会发出诡异的歌唱，任何听见了其歌声的人都会对其存在视而不见。这种效应不是隐形，而是让人漠视其的在场。因此任何耳聋的生物都能看到它，却也会因为引起其的注意而被当作目标快速杀死。

不久前，为了解决这个麻烦，灰矮人们在一条通往地面的通道上每隔一段距离就放一个被缚的奴隶，将其引向了地面。

而我面前的这个巫师自称对地面世界的命运感到担忧，擅自放弃了使命，用熔化的铅灌聋了双耳，开始追踪来到了地表的怪物。而他在几天之前，在德林毕尔路上发现了怪物的踪迹，这才找上了我，希望我能动用我的影响力号召一批乡勇，联手猎杀这个怪物。

他临走前还说自己似乎已经被怪物发现，恐怕此时正被追杀，希望我早些作出答复。

实话说，这些信息太令人震惊，闻所未闻了，我对他说我需要一些时间来消化一下，再决定下一步的行动。这可能是真的吗？自萨扎斯坦夺权后，塞尔一直对西央土和北地虎视眈眈，这会不会是他们的又一个计谋？可是如果他们要打西康布这么一个几乎不设防的定居点的主意，用得着这么大费周章吗？

阿祖斯啊，求您赐予我明辨是非的智慧。

1501/04/11

我写下这些文字时，双手止不住因为恐惧而颤抖——我对我在昨天写下的所有内容毫无记忆，我在今天坐下来打算记录日常活动时才看到这可怖的景象！

在我的记忆中，我在三天前收到的信件是一份参观请求，昨天来到我塔前的访客是一个半身人法师。他如信中所说，想要参观我的恩师，阿梅利奥·阿曼尼塔斯 *Amelior Amanitas* 的故居。我简单地带他游历了一番，他便离开了。我只记得那是一场简短而愉快的会面。

我检查了法师塔的每一处防御措施，没有任何安全突破的迹象。我日志上的自己也是确是我自己的字迹，更糟糕的是，我在书桌的抽屉里发现了三天前的信件原本，上面清清楚楚地写着我在日志里记下的内容，是关于西康布居民安全的警告。

难道我真的会见了一个红袍法师？难道那个怪物真的存在？而那个法师已经被吞噬了？？所以我才会有这些虚假的记忆，才会忘记他？那如果我的埃洛蒂也被...天哪，我不敢想了。

这个怪物怎么能就这么篡改我的记忆！我记得的，我认识的，我相信的究竟有多少是真，多少是假？我曾以为学院的训练让我面对任何威胁都能保持冷静，可又有谁能在自己的记忆和人格同一性遭到破坏时维持理智！？

我要行动，我想行动，但我又要如何阻止一个没有受害者，又无法看见的敌人？谁又会相信我？

我得查明此事。阿祖斯在上，求您赐予我明辨是非的智慧。

1501/4/12

理智。在我拥有它时是多么的不以为意，当考验到来时，才发现它如此不堪一击。

我借阅了领主堡垒里保存的地契，任免文件等各种官方文件。我今天一天就至少找到了6个不存在，或者说不再存在的镇民。我在走出档案室时感觉天旋地转，强忍着心底的恶寒回到塔里才开始不住地干呕。

这些人里有多少是我曾经认识的人？有多少人曾和我一起在七弦竖琴的炉边共饮？怪物的下一个目标是谁？如果和他人的关系和回忆塑造了我，现在的我还是我吗？我又变成了谁？我明天从床上醒来时，又会忘记谁？

我到了一些受害者的家中调查，他们的家人果真不记得任何关于受害者的事。一对从法律文件上看来结婚了一年多年的夫妻，妻子竟然完全否认丈夫的存在。当我问到门口的男性靴子是怎么回事时，她竟然解释说偶尔她在深水城的兄弟会回来住。人们的大脑果真会编造回忆来弥补被怪物撕开的缺口。我和埃洛蒂也会像这样忘记彼此吗？我从未这么害怕过。

我让埃洛蒂赶紧收拾行李向东去往响水城，但没有解释原因。我知道如果我说了的话

她是一定不会同意让我一个人面对如此这般的危险的。我态度很强硬，把她气坏了，但她还是听了我的话。

我用传讯术联系了我在深水城唯一的人脉，泽姆·拉德弗里克 Zem Lladfrek，他是西康布人，在深水城做生意，也是其中一个受害者的连襟。我许诺丰厚的报酬，让他立马联系城里最好的，能当日出发的佣兵——最好有牧师或是能够施法的吟游诗人，因为他们能够创造声音无法穿透的屏障——然后一起坐船经过匕首滩，沿着德林毕尔河，以最快速度赶来西康布。我们经不起任何拖延了。天气好的话，第三天他们应该就能赶到。但愿深水城的佣兵能帮我杀死那个怪物。

我还告诉领主，我在夜空中看到了飞行的鬼婆，她们会在夜晚抓走户外的人。在一番讨价还价之后，领主同意执行宵禁，并且减少在夜间巡逻的人手。我挨家挨户嘱咐一定要在夜晚锁死门窗，否则鬼婆会有机可乘。我只希望这些措施能减慢怪物吃人的速度。

我在为无人铭记的逝者，打一场无人知晓的战争。我应该坚强，我必须坚强。

1501/04/13

今天，磨坊的哑巴阿珂出事了，他缠着卫兵不放，于是我被叫去翻译他的手语。他哭着告诉我，今早他看到了怪物吃掉了他的家人，而且他不记得他的家人都是谁了。

我那时才想起，虽然镇民都叫他哑巴阿珂，但他之所以不会说话，是因为小时候的一场麻疹，而麻疹只会破坏听觉系统。由于他在学会说话之前就失聪了，所以也一直没能学会说话。他其实一直是个聋人，当然能够看见怪物了。

可根据我和其他镇民的记忆，他一直是一个人运营着磨坊。他虽然不记得自己的家人都是谁，却能至少记得怪物吃掉了他的家人。至少我现在知道，聋人如果目击了现场，是可以保留部分记忆的了。

让我恐惧的还有一件事，那就是案发的时间，是在 10 声钟响后的上午。此前我想当然地以为怪物会选择在夜晚出没，可对于一个没人能看见的怪物来说，昼夜又有何区别？

在我们交谈的时候，哑巴阿珂突然指着街道，大声尖叫起来。我们回头望去，却发现街上空无一人。想来是怪物当时就站在我们后面，但碍于人多没有攻击，但它肯定是

看到哑巴阿珂了。根据红袍法师的说法，恐怕下一个目标就是阿珂。

我把阿珂带回了法师塔，算是软禁了他，但这也是为了他的安全。我不得不施展好几次安定心神来让他从极端的狂躁中冷静下来。我无法想象他的痛苦。如果我目睹了我的家人在我面前惨死，但周围的人却都不记得我的家人，卫兵也不肯帮忙，恐怕我只会更加疯狂吧。

等到深水城的救兵一到，一切都还有转机。

1501/04/14

深水城远道而来的朋友们，如果我没有亲自欢迎你们，而你们又读到了这本日志，原谅我不能尽地主之谊了。

今天早上，我醒来之后照例翻阅了我整理的镇民名录，以及我的日志，来看看又有哪
些镇民牺牲了。我却发现了我不小心错戴在无名指上的戒指，和日志中反复出现的陌生人名——埃洛蒂。

埃洛蒂似乎是镇子上的药草师，在领主的花园工作，她会把药草带回我塔里的炼金工作室来制成药品。而我，菲约克在十年之前和她结了婚。

我不知道为什么本应该离开的埃洛蒂被怪物吞噬了。也许怪物不止一只；也许它移动速度很快，追上了前往响水城的埃洛蒂；又或许埃洛蒂改变了主意，折返回到了西康布，然后遇上了怪物。我不知道。

我还记得我在银月城上学的时候参加过公共演说那门课，有一次课堂上讨论的主题是对人格同一性的不同观点如何影响我们司法系统中对罪犯的惩戒的策略。如果这段记忆不是我的大脑的臆想的话，我当时的观点是，生物对于过去的连续记忆是定义人格同一性的关键，如果一个人失去了，或是从一开始就没有对过去的记忆的话，他就和拥有那些记忆的个体不是同一人。

无论埃洛蒂对过去的菲约克多么重要，都和我没有关系了。他们共同度过了太多难忘的时光，这些记忆很大程度上塑造了菲约克的人格，以及他对许多事件的观点，是他之所以为他的必要条件。曾经住在这副躯壳里的人已经不复存在，我只是一个他的幻影，一个拟像。

我尝试从过去的信件，以及日志之中梳理这两个幸福的外人的人生，我深受感动，但也仅此而已。我的被感动程度并没有超过我会被一般不特定的幸福夫妻的故事感动到的平均程度。

我知道我应该哭泣，但我的眼睛却挤不出一滴泪水。

不久前，阿珂说他又看到怪物了，它在拇指岬和我的塔楼隔岸相望。

我用烧红的铁签戳聋了双耳，现在我看到它了。我虽然不及科米尔的魔法师那般骁勇善战，但还是知道几个攻击性法术的。我翻出了几年前对付地精时用的法术书，等待着与怪物一决死战。我也许会在今天死去，如果我被所有人遗忘，那就让这本日志证明我存在过。

佣兵们，如果你们能杀死它，你们酬劳在地下室里。请把我的剩余的遗产捐给镇子。如果领主不介意为陌生人设一座衣冠冢的话，请在殒者陵园里挑一个静谧的角落，把我，以及我素不相识的妻子的墓碑放在一起。

守卫刻纹被触发了。它来了。

伪海德拉

伪海德拉 False Hydra 巨型异怪，中立邪恶					
护甲等级：16（天生护甲） 生命值：184（16d12 + 20） 速度：40 尺，游泳 10 尺。					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)
豁免检定：CON+8，WIS+6 技能 特技+4，察觉+6，表演+6 状态免疫 魅惑，恐慌 感官 黑暗视觉 300 尺，震颤感知 60 尺。被动察觉 16 语言 所有吞噬过的生物生前知道的语言但不会说 挑战等级 8 (3900 XP) 熟练加值 +3					
多头。伪海德拉至多可以拥有九个头。每当伪海德拉累计受到 50 点伤害，一个头便会尖叫着死去。DM 决定死去的头是哪个头，以便控制战斗的形势。伪海德拉死亡时，所有的头也会跟着死亡。伪海德拉在完成一次长休时，如果在过去 24 小时内曾经吞噬过一个类人生物，则可以长出一个新的头。只要伪海德拉至少有两个头，它在感知豁免，智力豁免和魅力豁免中具有优势。 长颈。伪海德拉的每个头都经由一根灵活的恶心长颈与其本体相连。长颈至多可以伸长 300 尺，因此伪海德拉的头可以和本体不处于同一位置。当一个头不与本体处于同一位置时，它会像一个中型生物一般占据空间。伪海德拉的头不是独立的生物，而是其本体的一部分。伪海德拉身体移动时每一个头都会一起移动，每一个头都可以在伪海德拉的回合中各自移动至多 30 尺，包括在垂直方向上的移动。头的移动会触发其他生物的借机攻击。当确认伪海德拉的感官范围，攻击范围，效应范围，擒抱的目标/来源，借机攻击范围时，以其每个头的位置，而非其本体位置为准。若一个范围效应影响到了伪海德拉多个头，伪海德拉也不会因此多次被其影					

响。连接身体与头部的长颈和头部本身都算作其身体的一部分，可以被攻击或是以其他方式影响。

多头反应。伪海德拉超过一个的每个头都会使其获得一次额外的反应，这些额外的反应只能用于借机攻击。

多头韧性。伪海德拉在一次豁免中失败后，可以选择受到 25 点心灵伤害，并将豁免结果改为成功。若此伤害导致伪海德拉失去一个头，则死去的头立即从脖颈处断开，在地上挣扎着死去。

异界本质。伪海德拉不需要睡眠。

被遗忘者的安魂曲。被伪海德拉吃掉的死者会被从所有认识死者的生物的记忆中抹去，生物的记忆会自行填补因受害者的不存在而生的空缺。对于每一个因此失去记忆的生物来说，记忆重塑的过程会持续 20-其智力值（至少为 1）分钟。如果该生物有意识地在此期间尝试回忆死者，该生物会注意到记忆的重塑，因此有机会通过书面记录或其他形式记下自己的记忆正在经受重塑的事实。无论如何，当记忆重塑完成时，所有认识死者的生物将不再记得有关死者的任何事，以及自己曾经经历过记忆重塑的事实。记忆重塑发生时，正被心灵屏障 Mind Blank 或类似效应影响的生物不会失去任何记忆。

负伤。法师菲约克曾英勇地与其进行战斗，摧毁了伪海德拉的大多数头。当前的数据是伪海德拉拥有 4 个头时的数据。对于伪海德拉其他时候的数据，参照后文。

动作

多重攻击。伪海德拉以任意组合进行总次数等于其拥有的头部数量的**啃咬**，**嘶啸**，**吞噬**，或是**寂静挽歌**动作。其中每一个动作都必须由不同的头执行。

啃咬。近战攻击检定：+8 命中，触及 5 尺，单一目标。命中：10（1d10 + 5）穿刺伤害，若目标体型为大型或更小，则被发动攻击的头擒抱，挣脱 DC16。一个头同一时间只能擒抱一个目标。

嘶啸。伪海德拉的一个头发发出可怕的嘶啸，以发出嘶啸的头部为源点，15 尺锥形内的生物进行一次 DC16 的体质豁免。失败：受到 10（3d6）点雷鸣伤害。成功：仅

受半伤。

吞噬。伪海德拉的一个头立即吞下被这个头擒抱的一个不大于中型的生物或生物尸体。被吞噬的生物不再被擒抱，转而陷入束缚和目盲，对于源自伪海德拉体外的效应视为具有全掩护。被吞噬的生物在其回合结束时若仍被束缚，受到 10（1d10 + 5）点强酸伤害。被吞噬的生物可以以一个动作进行一次 DC16 的力量或是敏捷豁免，成功则从伪海德拉口中钻出。当吞噬了生物的头死亡时，被其吞噬的所有生物也会被吐出。逃离的生物会出现在头最近的未被占据的空间内。当其吞噬了一具在 1 小时内死亡的生物尸体，或是被吞噬的生物在此状态下死亡时，**被遗忘者的安魂曲**立即生效，被吞噬的生物无法被除完全复生术，祈愿术和神力干预以外的方式复活。

寂静挽歌。伪海德拉的一个头开始开始歌唱。这种歌声会传遍歌唱的头 1 里之内的所有空间，直到伪海德拉下一回合结束为止，影响所有能听见歌声的生物。只有诸如沉默术 Silence 或选择了沉默选项的圣居 Hallow 等，魔法创造的隔音屏障可以阻隔这种歌声。伪海德拉对于受影响生物视为具有隐形状态，真实视觉，盲视，震颤感知或其他任何感官都无法使生物感知到伪海德拉。受影响生物无法意识到歌声的存在，且在为了发现伪海德拉而进行的搜索 Search 动作的所有能力检定中自动失败。不知道伪海德拉有此特性的生物无法通过预言系法术或其他魔法效应得知伪海德拉的位置，能力，或其他任何信息。陷入耳聋 Deafened 的生物，或是被心灵屏障 Mind Blank 或类似效应影响的生物免疫此效应。

多头齐啸（充能 5-6）。伪海德拉的所有头部一齐发出尖啸。每个头 60 尺发散范围内的生物进行一次 DC16 的体质豁免。失败：受到 27（5d10）点雷鸣伤害，并陷入震慑直到其下一回合结束。成功：仅受半伤。

传奇动作

传奇动作次数：3。伪海德拉可以在另一生物的回合后立即消耗一次传奇动作来执行以下一道动作。伪海德拉在其回合开始时回复所有已消耗的传奇动作次数。

啃咬。伪海德拉发动一次啃咬。

嘶啸。伪海德拉发动一次嘶啸。

操作伪海德拉

你的目标只有一个，让你的玩家鼻青脸肿，但不杀死他们。

我创作的这个版本的伪海德拉的特质是，它能够让 DM 获得惊人的战场控制力，精确控制战斗走向。

当伪海德拉的某个头部死亡时，你可以控制死亡的是哪个头。如果玩家占上风，让无关紧要的头死掉；反之则让擒抱，甚至是吞噬了玩家角色的头死亡。

当战斗开始时，让一个头一直执行寂静挽歌动作，浪费伪海德拉的动作资源，从剧情上也说得通，因为伪海德拉想从镇民眼中隐藏自己。当玩家占上风时，让唱歌的头也加入战斗，从而让被蒙在鼓里的镇民们目睹真相。

如果你的小队很强，战斗开始时集中伪海德拉的头部，对单一目标进行集中攻击；反之，让伪海德拉不同的头攻击不同的角色，甚至是让各个头分散在地图各处，光是要赶到玩家身边就需要花上 1-2 轮。

在我第一次运行伪海德拉的时候，我的玩家是一个高度优化的 4 人 5 级小队。最终伪海德拉击倒了 3 人，最后一个人靠着个位数的生命值杀死了伪海德拉。在任何角度都称得上是一场惊心动魄的战斗。不要把这部分信息告诉你的玩家，让他们以为是自己的精彩操作赢得了战斗。

适应不同的等级

你可能想要改造伪海德拉的数据，使其能够对更高级的小队造成威胁，或是不完全摧毁更低等级的小队。请参考以下事项。

护甲等级。平均而言，伪海德拉的护甲等级应该让玩家角色在攻击掷骰掷出 8 时刚好命中。

熟练加值。伪海德拉的熟练加值应该和玩家角色的熟练加值相当，或是高出一点。不要忘了熟练加值会同时影响其各个特性的豁免 DC，其具有熟练的豁免掷骰（体质与感知），以及攻击加值。

攻击加值。确保伪海德拉在攻击掷骰中掷出 11 左右时能够刚好命中玩家角色的平均

AC。

头的数量。菲约克在于伪海德拉战斗时重创了它。这使得我们能够灵活调整伪海德拉在和玩家作战时的头的数量。伪海德拉每多一个头，其生命骰会增加 4 枚 d12，将其生命值上限提高 46（ $4d12 + 4 \times 5$ ）点。这基本符合伪海德拉特性中每受到 50 伤害死掉一颗头的数据。原数据中伪海德拉有 4 颗头，184 点生命值。其有 9 颗头时，应该具有 414 点生命值；2 颗头时，92 点生命值。注意，提升其头的数量还会显著强化其动作资源，应该谨慎使用。

传奇动作。如果你的玩家十分强大，你可以令伪海德拉可以作为一个传奇动作执行吞噬动作。这允许伪海德拉更灵活地吞噬角色。你甚至可以加强玩家在被吞噬后受到的强酸伤害。

机制答疑：

我收到了许多关于其特性运作方式的疑问。在你参考接下来的任何答案之前，请记住这个原则：伪海德拉并不是《被遗忘的国度》或其他 D&D 世设中的正史内容，这个怪物没有任何官方的设定支持，它被创作出来的唯一目的就是让你的玩家们经历一场独特的冒险。因此你可以，也应当对其能力做出合适的调整以获得最大的叙事体验，除此之外的机制上的考虑其实都没有太大意义。

Q：伪海德拉会忘记自己吃下的人吗？

A：不会。

Q：有两只伪海德拉同时存在，会发生什么？

A：在我的设想中，伪海德拉应该是偶然被从遥远国度传送至物质位面的生物，两只碰面的几率很小。如果发生了，它们也许会免疫彼此的特质。

Q：被吃下的人的灵魂会怎样，还能被复活吗？

A：灵魂被摧毁，无法复活。祈愿术，完全复生术或神力干预可以创造一个一模一样的生物，但已经不是原来的那个人了。

Q：玩家变形成伪海德拉会怎样？

A：我强烈建议你不要允许玩家们这么干。

Q：伪海德拉的歌声被录下来重播会如何？

A：不酷的回答：可以正常听到呕哑嘲哳难为听的歌声，但没有特别的效应。酷的回答：重播的歌声的波长会和原生歌声互相抵消，创建一个不受伪海德拉歌声影响的口袋区域。

Q：神明也会忘记死者吗？

A：如果他们没有常驻的心灵屏障或类似效应的话（几乎不可能）。

Q：一个死后会自动复生的生物被伪海德拉吞噬，例如娜迦、吸血鬼、魔鬼、恶魔、怨灵 pc、还魂尸、巫妖……这个复生的生物会发生什么？它会记得什么？其他人对它的记忆会怎样？

A：伪海德拉的特性不生效。因为死者的灵魂未被吞噬。

Q：如果伪海德拉吞噬了一个没有灵魂的生物会怎样？比如活化物件或是微型仆役创造的生物，又或是秘偶。

A：伪海德拉的特性不生效。

Q：既然伪海德拉的歌声会让人忽视其存在，那岂不是就算被伪海德拉攻击也察觉不到？投先攻的机会都没有，受害者在战斗外就会被殴打致死？

A：这样判断的话在揭露真相之前的遭遇就会杀死所有玩家，显然不合理。就只限制玩家看不到伪海德拉就行了，角色都被揍了肯定会察觉到的。

带团建议

当你前后矛盾时...

我曾经在论坛中读到过一个悲剧故事。DM 正运行准备了许久的伪海德拉，为了营造记忆错乱的感觉而做出了前后矛盾的描述，被玩家以为是在针对他，因而愤然离席+拉黑。

我在撰写模组时尽量规避了此类问题。所有会剥夺玩家控制权/给出前后矛盾的叙述的情节，都发生在玩家目睹/经历了怪事之后，玩家应该会知道这是游戏的一部分，是他们面临的威胁的一部分，而不会把这当作糟糕的带团。不过为了更加杜绝这种情况，请你在需要做出前后矛盾的叙述，或是剥夺玩家对他们角色的控制权时斩钉截铁，不要有一丝犹豫。当玩家发出异议时，请立即作为自己而非 DM 否认自己刚刚做过类似的叙述，并描述他们的角色的记忆中也是如此。如此，玩家更不容易错以为这是你临时考虑之后想要按头 Railroad 的无奈之举，而会立刻知道这是你早有准备的，剧情的一部分

氛围营造

我在带团时，当玩家们一进入西康布，我就开始播放白噪音，用以模拟伪海德拉的歌声。白噪音在背景音乐下几乎听不出来，事实上也没有人发现我的小技巧。在玩家们解决了一切谜团，让自己耳聋时，我说道：“你们有没有过那种感觉，就是当一个噪音源一直存在，连你的大脑都习以为常时，噪音的突然停止，才会终于让你意识到，原来它一直都在。”然后关闭了白噪音。突如其来的寂静让玩家们惊讶不已。效果非常好。

玩家行动不符合预期

我并不是一个喜欢按头的 DM。但就事论事，这个模组的确需要玩家以一定的顺序推进才能获得最好的体验。当玩家们（尤其是在高等级）过快的推进进度，或是当调皮坏宝宝时，希望这些预案能帮上你。

情况	预案
玩家施展了各种预言系法术来获取有关被遗忘的受害者，甚至是伪海德拉本身的信息。	法术失败，施法者受到 1d6 点心灵伤害。
玩家在你给出足够线索之前就前往了法师塔，并且无视了岛上的警告标语，探索法师塔。这会导致他们提前发现菲约克的笔记，摧毁推理的乐趣。	跳过几个小时的时间，自说自话地描述他们是如何回到旅馆或其他安全的地方，准备开始休息的。当他们提出异议，说刚刚明明要开始探索法师塔了时，装傻充愣。反复告诉他们刚刚他们亲口说要去西康布的街道上散散步，然后准备休息的。在他们能够进一步质疑你之前，描述他们其中一个或多个人感觉到前臂刺痛，血液浸染了衣袖。当他们的角色撩开衣袖，发现小臂上被人用利器刻上了类似“我看到它吃了那个哑巴，我在忘记这一切”的话，然后否认阿珂的存在——他们的角色在法师塔遭遇了伪海德拉的袭击，阿珂死亡。他们的角色由于目睹了一切，在感觉到记忆正在被重构时抓紧时间血肉上留下了记录。 这个方法可以扩展到其他你不想玩家过早探索的地点。以一个 NPC 的生命为代价。
玩家拒绝在客栈过夜	让伪海德拉骚扰他们，使他们无法长休。作为 DM 给出回到室内的建议。如果他们仍然不想回到客栈，要求他们进行感知（洞悉）检定，告诉他们看得出来客栈的人不想他们。实在不行，将客栈中本应该给出的线索做一些修改，以其他方式给出。

感谢你看到这里。

如果这个模组让你和你的玩家度过了一段不错的时光，欢迎在果园，B 站或是其他地方分享你的经历，再@一下我就更好了，注意做剧透防护。

我的 B 站账号：<https://space.bilibili.com/79971217>