**战斗遭遇：野火遗赠**

冒险者们在林间冒险时偶遇山火，但在熊熊烈焰之中似乎还隐藏着什么身影……

本遭遇时长在2小时左右（网团环境），推荐一组4人的3级冒险者参与本遭遇。

背景梗概

龙类的巢穴多处于人迹罕至的地区，而冒险者们旅途中偶然路过的这一片山林，正是一只金龙的领地——至少不久前还是。

直到一个月前，一只年轻的金龙在这片山林的某处岩洞内建立了临时的巢穴，人烟稀少、没有其他生物的威胁、猎物足够多且肥美，使得这里成为近乎完美的孵蛋场所。然而第一次孕育新生代，准妈妈的经验太过匮乏。当她某天觅食归来后，看到一只飞虫正在叮咬龙蛋的外壳——易变蝇，针对魔法巨兽的致命瘟疫传播者。

即使成年金龙轻轻一挥龙翼就已经解决了眼前的小小虫豸，但是麻烦并未因此解决，龙蛋已经被感染，成为了蝇虫繁衍的温床，及时的摧毁是唯一的出路，然而潜意识中的母性使得金龙处理的不够干净。从提前破裂的龙蛋中，诞生的既不是未来的天空王者，甚至也不是一窝瘟疫浪潮，而是难以形容的怪物。

此遭遇大体可分为三部分，如下所述：

第一幕：野兽躁动，冒险者们发现山间的异状与浓烟；

第二幕：寻踪觅迹，冒险者们在烈火中发现了罪魁祸首与雏龙的一缕精魂；

第三幕：予以解脱，冒险者们在精魂的引领下与被感染的雏龙胎体战斗。

第一幕·野兽躁动

当遭遇开始时冒险者们应该正在丛林内赶路或刚刚结束一次休息，你可以参考以下描述作为导入：

烈日当空，于冒险者而言却甚少见得阳光，野蛮生长的巨树遮蔽了整个天空，绿荫笼罩着埋头赶路的旅人，却丝毫不减空气的干燥与炎热。虫鸣似乎自你们有听力以来就没有停过，如果是夜间尚可当做入睡的安眠曲，但对于长途跋涉的你们而言，单调重复且乏味的噪音令人只想发疯。

之后使用如下描述：

当领头的你记不清第几次折断横挡在面前的枝杈时，你注意到身边一些微妙的变化正在悄然发生。烦人的虫鸣显得渺远，同时冒险者们发现了一些异动——

1.三两成群的麋鹿跳跃着自灌木丛中穿梭而出，又很快径自穿过你们的队伍离去

【感知（驯兽）检定DC12】你能看出野兽瞳孔中透露出的恐慌，似乎这些自然生灵预知到了什么灾难的发生。

2.草叶窸窸窣窣的摩擦着，伴随着明显的“沙沙”声，（队伍察觉最高者）的余光瞥见几只松鼠自枝头跃向你们身后的另一棵巨树的枝丫——不过有一只运气不好，慌乱间从颤动着的枝头摔了下来，发出一连串的“吱吱”叫声。

【感知（医药）检定DC10】只是前肢略有错位，你轻松的帮它将骨骼归位。松鼠从嗉囊中吐出一颗温湿的榛果递给你，然后消失在灌木丛中。

注：如队伍中有林侏儒可以与其沟通，得知前方有“火光”“长鳞片的怪物”，并且“夜间的风会向山外吹”。[小型野兽交谈]

\*DM可任意选取1~2个事件作为导入的渲染，如果PC选择沿着野兽的逃亡路线逆行调查，那么进入第二幕。若PC选择绕路离开，那么DM可以在明确其意愿后直接进入结局A。

3.幽绿色的光在林荫中分外显眼，三只狼出现在你们的视野中。尖锐的犬齿流下涎水，血红的牙龈向外呲着，从喉咙中滚出低沉而危险的嘶吼，野兽与你们对峙着。

【感知（驯兽）检定DC12】你发现这些野兽只是虚张声势，紧绷的前肢肌肉证明了其随时准备逃跑。

无论检定是否通过，只要冒险者不主动发起攻击则狼群会在对峙中逐渐移动到冒险者的身后并扭头跃入丛林中逃走。

第二幕·寻踪觅迹

第二幕中冒险者们即将面对自己的敌人，并与雏龙的残魂相遇，你可以采用以下描述：

沿着踩踏的痕迹，考虑到森林中野兽的数量这并不难，你们越来越深入密林，逃散的兽群、飞掠的鸟雀，四处都是树枝被撞断、灌木被践踏的“咔咔”声。随之而来的是更多的阴影，应付受惊的野兽和横生的枝杈花了你们太多时间，不知不觉中太阳已经西斜，周围逐渐没入黑暗之中……

而在越过又一道密生的丛林后，光线刺痛你们的眼睛，你们眼前，融化的黄金满地流淌——可惜这只是一瞬间的恍惚，金属在烈火中映射出光芒，细密的鳞片是天然的镜面，无数的行若蝇类的小虫几乎织成网状，在极端的高温中扭曲着。火星从它们尖吸的长嘴里喷溅着，汇成一道道火舌。

烈焰与蝇群中，白色的身影——一只龙的幽魂？你们看到它左支右绌，费力的躲闪着，但背后尚不成型的膜翼不能支撑这种过于灵活的运动，每次被击中后都有片缕白色化为光点。

【战斗轮：易变蝇×4，易变蝇集群×2】

注：DM可适当在战斗地图中添加火焰地块以表现环境，参考火焰伤害1D6。

战斗结束后你可以进行如下描述：

杀死最后一只蝇类，你们寻得一丝喘息，雏龙的精魂环绕着你们飘飞了一圈，与身体不成正比的翅膀扑哧扑哧的扇动着，只让人感觉滑稽，好在它现在不需要翅膀也可以飘在空中。

*边栏：雏龙精魂*

金龙幼崽的肉体已经完全被瘟疫腐化，而灵魂依然高洁，现在它仅仅依靠对于邪秽的厌恶本能行动。执念会使得它尽力引导冒险者们斩杀易变蝇和一切相关造物。

而在另一方面，这只是发育未完全的雏龙，依然满怀着对于这个世界的好奇。

然而周围的山火在山间的夜风撩拨下愈发猛烈，枯枝在灼烧中噼啪作响。

或许在野火吞噬一切前应该先离开，幽魂盘旋一周后，停在一棵尚未燃着的枯木旁，发现你们没有跟上来，扭过头看着你们，嘶嘶地叫了几声，似乎在催促你们的前进。

第三幕·予以解脱

在幽魂的引领之下，冒险者们在火势蔓延前离开了现场。接下来的路途相比之前要好走的多，野兽早已逃得远远的，而且挡路的枝杈也少了很多。

【感知（察觉）DC12】四周的植物有不少被倾轧过的痕迹，无形中产生了一条廊道，这是只有巨兽巢穴周边才会有的特征。

【感知（察觉）or智力（调查）DC15】这些痕迹已经很旧了，至少也是一个月前留下的，这意味着母龙已经放弃了这个巢穴很久。

到达巢穴后可以参考如下描述：

一个简陋的洞穴，一眼就能看到底——或许曾经这里满地黄金奇珍，然而如今只剩下一个岩窟——以及一只孽胎。除了满身的融金色再看不出任何龙类的特征，沿着病态炸开的鳞片，腐臭发黄的粘液一滴一滴地汇聚成小潭，臃肿成球状的躯体上密布着无数蚊蝇幼虫扭曲的脑袋，腐烂尸体中孕育的活蛆争先恐后的向外涌动。你们的到来惊扰到了这头无智的野兽，尤其是在看到它丢失已久的灵魂后，伴随着嘶吼，脓汁四溅中它冲向你们——

【战斗轮：易变蝇集群×2，疫亡龙胎×1】

若冒险者们无力战胜敌人，DM可以考虑让精魂一同参战，其并不会执行攻击而是以“协助”动作辅助冒险者。当冒险者们斩杀龙胎后，剩余的易变蝇将作鸟兽散，这些生物因为龙类特性而不畏火焰。

注：如果冒险者们在战斗结束后试图寻找财宝，DM可以告诉他们龙母离开时已经将每一枚金币都小心的打包带走，巨龙在这方面一向细心谨慎。不过，在角落处你们依然可以发现一项被疏漏的战利品——金灿灿的蛋壳！

【智力检定DC15】这些闪着财富光芒的碎片可以在城市的金店卖得200个金币，如果冒险者们能找到研究龙类的学者或需要龙类蛋壳的炼金师，考虑到龙一直是极富魔力的存在这类人并不稀少，或许可以卖得更高的价位。

战斗结束后本遭遇也已经基本结束，你可以参考以下描述作为收尾：

结束战斗后的喘息时，你们注意到自己的影子映在岩窟的墙壁上，摇曳、晃动着，山火已经蔓延到了洞口，夜风越发强烈，烈焰也越发高涨……

而那只幽魂，现在已经失去了和这个世界之间最后的一点执念，它盘绕在你们身边，用没有实体的短小前肢和细长的尾巴试图拨弄你们的衣摆、垂发，发育不全的膜翅放弃了扑哧，任由略显短粗的躯干漂浮着，缓缓的盘旋着，贪婪的注视着在它短暂一生中留下了最深刻印象的几位生灵。

然后，飞跃入火海之中，伴随着它第一声也是最后一声嘹亮的龙吟——

至此，转入结局B

落幕·尾声

结局A：

虽然本人一直认为模组的推进是需要PL和GM配合的，非强制导入则直接离场并不是本人推崇的游戏模式，但出于完整性的考虑还是给一个玩家基本没有参与时的结局：

很幸运的，冒险者们及时的发现了山火的征兆并第一时间选择离开，避免了葬身火海的悲惨命运。野火持续了三天三夜，黑烟与红光笼罩了周边的天空，无数鸟雀野兽逃离了家园，你们听说不少山脚村落遭到了兽群的冲击。而更多生命在烈焰中迎来了终结。直到一场暴雨降临，高热与闷湿常常与风暴相伴，这是多年来人们经验的总结，这次也不例外，瓢泼大雨结束了这次灾难。

现在，你们走出酒馆时偶尔还会瞥见远处露出裸土与焦炭的丘陵，或许几年后又重归翠绿，野火将一切烧个干净，却也会留下肥沃的土壤作为遗赠。

结局B：

给予完整体验了本遭遇的玩家一个尽量美好的结局：

或许是精魂自己的力量，又或许只是单纯的奇迹，在一道耀眼的白光中，火焰逐渐被吸附、飞散，然后熄灭，只有洞口几株已成焦黑的枯树提醒着你们瞬息之前还烈火焚天。

在已经炭化的树苗枝顶，你们发现了一枚金色的戒指，也许是其他冒险者不慎遗失的？还是龙母离巢时遗留的宝藏，火焰燃尽枝叶才使其重见天日？抑或是和三流骑士小说一样是魂灵的报恩？你们不得而知，不过不管怎样，冒险足够刺激，回报足够丰厚，冒险者们还会继续自己的旅程。

附录

魔法物品：

幼龙的呼吸

戒指，非普通（需同调）

黄金打造的指环，细密的鳞片纹样遍布戒身，戴在手指上有一种被蜥蜴尾巴勾住的触感。

这枚戒指有6发充能，每天黎明时恢复1D6发已消耗的充能。

吸：当你收到火焰伤害时你可以以一个反应捕获部分袭来的能量，减轻其对你的影响，在你的下个回合开始之前，你对于火焰伤害具有抗性。此外，戒指恢复1发已消耗的充能，若戒指的充能已满，不妨碍你使用此能力但并不能获得额外的充能。

呼：你可以用一个动作并消耗两发充能施展*燃烧之手Burning Hands*，每额外一发充能视为提升一环释放，豁免DC=8+你的体质调整值+你的熟练加值。

遭遇中用到的怪物图鉴：

易变蝇

一只易变蝇的外貌与它平庸恼人的近亲几无二般，但其本质是一团极端不稳定的有机组织。而当它们集结成群，被诅咒过的污秽口器和嗡嗡作响的虫翅会打破它们无害的虚伪表象。当黑色的云雾飘过，畜牧与人群死亡，树木和水源腐化，城镇在黑云中成为历史。而更麻烦的是，当这些该死的虫子接触到一个魔力充盈的宿主时……

奥术起源：第一批易变蝇来自于一位疯法师的邪恶实验，龙的强大吐息、魔鬼的巧舌如簧、巨魔的急速再生，奇美拉微妙地使三种野兽融合在一体，但是还不够，还有那么多美好又诱人的力量需要添补。但是简单的缝制只能收获两块腐肉，法师需要一个媒介、一个过渡，一个能够将两种不协调的丝线缝制成一块布料的针——易变蝇应运而生，借由它细长的口器和疯狂的繁衍速度，不多时法师就可以收获足够的饱含各个物种能量的素材——前提是他自己没有成为素材。

易变组织：易变蝇的起源使它们注定不受大自然的欢迎，事实上至今仍然很难从自然学的角度给它们归类，根据奥术学会的记载，当新的易变蝇从宿主体内孵化时，它的器官会与之产生同化。一只从龙蛋中爬出来的易变蝇会披着细密的龙鳞、喷吐龙息，而产自巨魔断肢的易变蝇则可能任何一点组织残渣都能再生复原出新的个体。

魔力迷醉：灌注于基因内的本能，或者说疯法师设计好的程序决定了任何诱惑都不如深藏在血肉中的魔力更令易变蝇沉迷，甚至有学者认为如果不能及时寻找到富含能量的宿主它们将在出生后迅速的消亡。这也导致这种生物往往被发现于龙类、树精以及眼魔等生物的巢穴附近，据说有少量冒险者将其视为魔法遗迹的征兆。

易变蝇（金龙）

微型龙类，无阵营

护甲等级：12(天生护甲)

生命值：3（1d4＋1）

速度：30英尺，飞行30英尺

力量4（-3） 敏捷12（+1） 体质12（+1） 智力3（－4） 感知13（＋1） 魅力6（-2）

伤害免疫：火焰

感官：盲感10ft，黑暗视觉60ft，被动感知11

语言：－

挑战等级：0（10xp）

易变组织：很少有人见过原初形态的易变蝇，当被发现时，它已经披上了新的外壳。易变蝇总是具有一两种其他魔法生物的特征。（本模组中已修改好）

敏锐嗅觉：其集群在依靠嗅觉的感知(洞察)检定上有优势。

**动作**

啃咬：近战武器攻击：+3命中，触及5尺，一个目标。造成1穿刺伤害＋1火焰伤害

吐息武器（充能6）：

覆盖15尺锥状区域内的每一个生物都必须进行一次DC 11的敏捷豁免，豁免失败该生物受到2点（1d4）火焰伤害，成功则减半伤害。

易变蝇集群

微型龙类的中等集群，无阵营

护甲等级：12(天生护甲)

生命值：22（4d8＋4）

速度：30英尺，飞行30英尺

力量4（-3） 敏捷12（+1） 体质12（+1） 智力3（－4） 感知13（＋1） 魅力6（-2）

伤害免疫：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：盲感10ft，黑暗视觉60ft，被动感知11

语言：－

挑战等级： 2 (450 XP)

易变组织：很少有人见过原初形态的易变蝇，当被发现时，它已经披上了新的外壳。易变蝇总是具有一两种其他魔法生物的特征。（本模组中已修改好）

敏锐嗅觉：其集群在依靠嗅觉的感知(洞察)检定上有优势。

集群：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昆虫通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

**动作**

啃咬：近战武器攻击：+4命中，触及0尺，单一身处集 群内的目标。造成5(2d4)穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 2(1d4)的穿刺伤害。额外＋7(2d6)火焰伤害。

吐息武器（充能5～6）：

覆盖15尺锥状区域内的每一个生物都必须进行一次DC 11的敏捷豁免，豁免失败该生物受到12点（3d8）火焰伤害，成功则减半伤害。

疫亡龙胎

中型龙类，混乱邪恶

护甲等级：17（天生护甲）

生命值：60（6d8+24）

速度：30尺

力量19（＋4） 敏捷14（+2） 体质17（+3） 智力3（－4） 感知15（＋2） 魅力3（-4）

豁免：敏捷+5，体质+6

技能：察觉+4，隐匿+4

伤害免疫：火焰

感官：盲视10尺，黑暗视觉60尺，被动察觉14

语言：－

挑战等级：3（700 XP）

**行动**

多重攻击：龙胎发动两次啃咬攻击或一次吐息。

啃咬：近战武器攻击，命中+6，触及5尺，单一目标。伤害：9（1d10+4）的穿刺伤害。

吐息武器（充能5~6）：

龙胎可以使用下列吐息武器之一

火焰吐息：呼出火焰并覆盖15尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次DC13的敏捷豁免，豁免失败者将受到18（3d10）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

弱化吐息：呼出毒气并覆盖15尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次DC13的力量豁免，豁免失败者在随后1分钟内进行基于力量的攻击检定、力量检定和力量豁免时具有劣势。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

作者的唠叨

本遭遇灵感来源出于某一怪物的说明，剧情相对也比较简单，本人认为算是比较适合用于新手入门的简短模组。

关于模组背景中痛失爱子的母金龙，本人没有进行具体的设定，如果DM有意图在后续冒险中进行延伸，那么无论是“在看到戒指的那一刻就明晰了一切，成为冒险者危难关头的救星”还是“卑微的凡人居然偷了我的藏品！”都随便各位DM自行创作了，希望本模组能为各位带来不错的游戏体验。

当然如果有修改意见或其他创意思路也欢迎交流~