**本周遭遇：七星之坠**

战斗遭遇

这个战斗遭遇适合于三级人物3~4队伍

遭遇概述

角色们走在野外，遇到了一个坟冢和漂浮其上的“鬼火”，但这个鬼火与其他的同类不同，仍保存着零星丁点的记忆和希望。他会请求冒险者们为他取回吊坠，上面有七颗星星，是北斗七星。然后冒险者们去旁边的森林里取吊坠时遭遇蔓生怪，取回吊坠后根据不同的操作给予不同的奖励。

遭遇开始

要开始这段遭遇，请在合适的野外插入遇见坟冢的叙述

1、鬼火之愿

例：你们在黄昏中前行着，乌鸦在你们身旁起飞，“呱呱”的叫声让人觉得不吉不详。你们依稀看着前方似乎有一盏摇晃的灯笼似的光......你们不多时便走到了一片空地，空地的左侧立着一个坟冢，上面漂浮着一个光球，空地的右侧凸入森林。

那光球似乎发现了你们，你们听见一个飘渺的声音说“帮我一个忙吧”

常见问题

被问及是什么事情——“我的吊坠，落在了那边的森林里，如果你们帮我取来，我的财宝都可以给你们”

财宝是什么——“很抱歉我不记得了，我只记得......是很珍贵的东西”

财宝在哪——“取来吊坠，我会带你们找到”

吊坠的样子——“上面铭刻着七颗星星，是北斗七星”

不方便回答的答“想不起来了”即可

不帮也能离开

（想强制加入就让冒险者们离开这里后迷路又绕回来了）

不信任而想直接击杀鬼火的，鬼火会发出蜂鸣声再召来一个鬼火

（总计面对两个）（对这种原邪恶生物不信任也蛮正常的）

贪婪（以为财宝就在坟冢里）而想直接击杀鬼火的，鬼火会召来七个（总计面对八个）（基本必死无疑，英雄主题纯邪恶直接给爷死嗷）

上述情况的后两种DM要判断仔细

2、森林之怖

包含两场战斗，第一场的巨蟒（CR2）和第二场的蔓生怪（CR4）（可避免）

进入森林后尽量烘托可疑的氛围，可以描述森林非常安静，之后再让冒险者们进行一次DC12的察觉检定，通过则描述他们听见了树丛间的轻微窸窸窣窣声——那是一条巨蟒（没过则是忽然xxx被一条绿色的“藤蔓”袭击了，你们定睛一看，是一条巨蟒）

打败巨蟒后（什么4个3级输了？那就死吧），稍作休整（可以短休）的冒险者会在地上找到吊坠，拿起吊坠时那个冒险者会看见树丛有一个巨大而蹒跚的身影在挪动，那身影脚步沉重，离你们越来越近......

由于蔓生怪的速度很慢，所以在不贴脸突袭的情况下，想要逃跑避战或者风筝死都显得比较轻松（DM也可以酌情设计一下复杂的地形，比如会阻拦冒险者移动但是会被蔓生怪碾碎的树木之类）

1. 英雄迟暮

冒险者回到刚才的空地（若击杀了蔓生怪则可以描述刚刚死气沉沉的森林现在变得略有生气，路上有小松鼠在看着你们之类的）冒险者取回吊坠交还给鬼火，而鬼火是不能拿起吊坠的（见MM鬼火“转瞬即逝”特质）鬼火在见到吊坠后会恢复一些记忆，想起自己的名字是“阿尔斯”，然后会和冒险者像老友一样谈起自己的故事，说起自己是怎样踏上旅途，第一次面对邪魔的激动......最后击杀那个邪恶的巫师，但是被恶毒的诅咒杀死的故事，然后看着自己现在连吊坠都拿不起来的无力样子，阿尔斯会请求冒险者让他解脱（财宝在空地右侧的第一棵树向北走四步的三尺地下，武器和盔甲之类已经破损锈蚀，剩余价值200gp的一点点珠宝，取出珠宝需要DC15的巧手检定，失败则破碎，贬值一半）

阿尔斯被解脱时不会反抗，若冒险者不动手他会自尽，不论怎样，在其死亡时描述光晕在空中散开成光点，然后汇入吊坠。另外若有人将吊坠放入光晕内，则描述吊坠好像被微微扯了一下，但最终掉在地上，再次尝试时阿尔斯会努力配合，然后吊坠的牵扯感更明显，直到第七次成功在光晕内悬浮一秒钟，然后在掉落到地上前，光晕在空中散开成光点，然后汇入吊坠。

结局

冒险者们又继续踏上了旅途，夜已深了，天上的星辰渐渐刺出光芒，万辰星空，千面英雄，英雄虽千面，终有迟暮时，再强的人，分成千万面，总有一面是薄弱。阿尔斯剑术冠绝，最终也含恨于恶毒的诅咒，他希望这个七星之坠，能护佑你们至少一面。

最终，吊坠上的七星会依据冒险者的行动点亮

劝生阿尔斯=1

避开蔓生怪=2

善取其珠宝=3

注意到巨蟒=4

解脱阿尔斯=5

放入其吊坠=6

杀死蔓生怪=7

北斗七星坠

奇物 珍稀（需同调）

上面有七颗星星，排列成勺子一样的图案，（有X颗星辰被点亮）已点亮的星辰会放出不同的光芒

同调后，每天清晨七星埋没之时，自选且必选七星之一，若该星已点亮则在下次选择前获得效果（如下表），未点亮则无效果，每次选择七星之一，其在七日前不能再被选择

1、天枢——免疫魅惑，每七日一次魅惑人类

2、天璇——隐匿优势，每七日一次脚底抹油

3、天玑——短休清除一级力竭（若有），每七日一次艾嘉西斯之铠

4、天权——使用视觉和听觉的察觉优势，每七日一次侦测（魔法/毒性疾病/善恶）

5、玉衡——每天第一次hp为0而昏迷时，自动伤势稳定，每七日一次炼狱叱喝

6、开阳——如同领袖之证\*专长，每七日一次英雄气概

7、摇光——非魔法武器对你造成的钝击、穿刺、挥砍伤害每次减少３点，每七日一次造成恐惧

附录

**领袖之证Inspiring Leader**

*先决条件：魅力13或更高*

· 你可以花费10分钟来激励同伴，鼓舞他们战斗的信心。此时，你可以指定30尺内至多6名友方生物（可以包括你自己）作为目标。目标生物必须能够看见你或者能够听到你的声音的，且必须能够理解你。被指定的生物将因你获得临时生命值，其数值等于你的等级加上你的魅力调整值。此后直至其完成一次短休或长休前，目标生物都无法再从该专长获益。

**巨蟒Giant Constrictor Snake**

*巨型野兽，无阵营*

**护甲等级：12
生命值：60（8d12+8）
速度：30尺，游泳30尺**

**力量19（+4） 敏捷14（+2） 体质12（+1）
智力1（-5） 感知10（+0） 魅力3（-4）**

**技能：察觉+2
感官：盲视10尺，被动察觉12
语言：—
挑战等级：2（450 XP）**

**动作**

***啃咬Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及10尺，单一生物。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害。

***绞缠Constrict。****近战武器攻击：*命中+6，触及5尺，单一生物。*伤害：*13（2d8+4）的钝击伤害，且目标被擒抱（逃脱DC 16）。直到擒抱解除前目标被束缚，且该蛇不能绞缠另一目标。

## 蔓生怪Shambling Mound*大型植物，无阵营*

**护甲等级：15**

**生命值：136（16d10+48）**

**速度：20尺，游泳20尺**

**力量18（+4） 敏捷8（-1） 体质16（+3）
智力5（-3） 感知10（+0） 魅力5（-3）**

**技能：隐匿+2**

**伤害抗性：冷冻，火焰**

**伤害免疫：闪电**

**状态免疫：目盲，耳聋，力竭**

**感官：盲视60尺（该区域外视为目盲），被动察觉10**

**语言：—**

**挑战等级：5（1,800 XP）**

***闪电吸收Lightning Absorption。***蔓生怪受闪电伤害时不会损伤，反而会恢复与伤害值相等的生命值。

**动作**

***多重攻击Multiattack。***蔓生怪发动两次猛击。如果两次攻击都命中一个中型或更小体型的生物，则该生物被擒抱（逃脱DC 14），且蔓生怪可以对其使用吞没。

***猛击Slam。****近战武器攻击：*命中+7，触及5尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的钝击伤害。

***吞没Engulf。***蔓生怪淹没一个被其擒抱的中型或更小体型生物。被吞没的生物陷入目盲，同时被束缚且不能呼吸。目标生物必须在每个蔓生怪的回合开始成功通过一次DC 14的体质豁免，否则将受13（2d8+4）的钝击伤害。蔓生怪移动时，被吞没生物也会随之移动。蔓生怪体内每次只能有一个被吞没生物。

## 鬼火Will-o'-Wisp*微型不死生物，混乱邪恶*

**护甲等级：19**

**生命值：22（9d4）**

**速度：0尺，飞行50尺（悬停）**

**力量1（-5） 敏捷28（+4） 体质10（+0）**

**智力13（+1） 感知14（+2） 魅力11（+0）**

**伤害免疫：闪电、毒素**

**伤害抗性：强酸、冷冻、火焰、黯蚀、雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍**

**状态免疫：力竭，擒抱，麻痹，中毒，倒地，束缚，昏迷**

**感官：黑暗视觉150尺，被动察觉12**

**语言：生前掌握的语言**

**挑战等级：2（450 XP）**

***摄食生命Consume Life。***作为一个附赠动作项，鬼火可以指定其身边5尺范围内一个它能看见，且生命值为0的活体生物。目标必须成功通过一次DC 10的体质豁免否则死亡。如果目标生物死亡，则鬼火获得10（3d6）的生命值。

***转瞬即逝Ephemeral。***鬼火无法着装或携带任何东西。

***虚体移动Incorporeal Movement。***鬼火可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到5（1d10）的力场伤害。

***多变照明Variable Illumination。***鬼火可以散发出半径5尺到20尺范围的明亮光照，以及其外同等尺数的微光光照。鬼火可以用一个附赠动作来改变其照明范围。

**动作**

***冲击Shock。****近战武器攻击：*命中+4，触及5尺，单一生物。*伤害：*9（2d8）的闪电伤害。

***隐形Invisibility。***鬼火与其发出的光芒以魔法变为隐形，直至其发动攻击或使用其“摄食生命Consume Life”，亦或者直至它专注结束（如同专注于法术）。