

我来，我见，我歼灭

为4至5名 1v5-1v7 角色准备的3小时短遭遇

冒险开始

怪物们为谁是最可怖、最具有破坏性的生物起了争执，参与者包括：一只克拉肯、一位气巨灵、一只巴洛炎魔、一位远古树人和一只远古红龙。由气巨灵牵头，这个古怪的团体组成了“毁灭议会”，并且突兀地找上了旅途中由的玩家角色组成的小队，并半胁迫地要求他们决定出最可怕的怪物。

每位“毁灭议会”的成员都不会对彼此服气，因此角色们会受到委托，每人作为一名怪物的代表去毁灭一个被装在瓶中的城市，以证明谁最配得上可怖毁灭者的名号。若被问起，气巨灵会再三保证这只是一个复制出来的城市，其中的居民也不是真实的（确实如此）。

每名角色只能代表一位委托者，每名委托者也只愿意指派一位代理，若出现多名成员竞争一个代理人席位的情况，则由委托者挑选它认为最强/最符合委托者个性的角色。没有受到角色代表的议会成员会从其它地方派出一名代理（由dm设计一张与团队等级相仿的角色卡作为npc）。

每位代理人会给予角色一项“废灭恩泽”，这是一项超自然祝福，但只在瓶中城中有效。瓶中城居民的会将任何拥有废灭恩泽的角色的形象认为成它们所化身的怪物，并会合理化任何与之交互所产生的不合理结果。

废灭恩泽：

恶魔化身：你发起的近战武器攻击具有优势，对你发起的近战武器攻击检定也具有优势。
巨树化身：你对物体和建筑物造成两倍的伤害。你的AC不会低于16。你无视困难地形。
巨龙化身：以一个动作，你可以使用**骇人威仪**能力。（每个距离你120尺内，由你所选择的且意识到你存在的生物都必须成功通过一次DC=8+pb+STR的感知豁免，否则将陷入恐惧长达1分钟。一个生物可以在每次它的回合结束时重复这个豁免检定，若检定成功则结束这个效果对它的影响。若一个生物成功通过该豁免检定或结束这个效果对它的影响，则该生物将在接下来的24小时内免疫此效果。）

克拉肯化身：你长出三根触肢，你的触及距离增加5尺，当你的近战攻击命中一个体型为大型或更小的生物时，目标被擒（逃脱DC=8+pb+STR）。你必须有一根空着的触肢才能以此方法擒抱，且每根触肢同时只能擒抱一个目标。

风暴化身：选择智力、感知或魅力。你可以施展召雷术，此能力的施法属性为你所选则的属性，其次数等于你的所选属性的调整值（最少一次）。在一次长休整后，你可以恢复所有消耗次数。

多于5人？

当团队成员多于5名玩家时，你可以添加更多符合画风的委托人，并根据委托者的生物特性，为每位新增的委托者设计一个“废灭恩泽”。

瓶中城地图

从现实中截取一个城市地图的一部分，将其对其到格子数目不小于30x30的网格上，规划哪些格子代表房屋（对于没有特殊移动方式的角色来说这是困难地形），哪些代表街道。确保至少有一条能够容纳巨型生物的主干道。在其上放置一个token作为宫殿，这是城市的中心。然后选择数个地标（例如大楼、图书馆），在其上放置3~5个代表法师塔的token和1~4个代表军械库位置的token。然后在一处地图边界或者有水域的地方，放置一个长20ft或长的水坝。最后，选择地图上的一角将角色们放入。

或者，你也可以使用一个当前冒险中出现过的城市作为瓶中城的范本。使用你自己的地图，标记出等价于宫殿、法师塔、水坝、军械库的地标。这些地标会在决定谁是最优秀的毁灭者时提供分数依据（见 计算得分！章节）。

为建筑计算血量和AC		
建筑属于“物件”。大部分瓶中城的建筑都是木制或石制，并且是较为坚固的。下表给出了它们的生命值和AC, 如果需要豁免，则它们的豁免加值是+0 (建筑免疫心灵伤害)：		
	HP	AC
一般建筑、军械库	27 (5d10)	15
水坝	55 (10d10)	16
法师塔	71 (13d10)	18
宫殿	66 (12d10)	17

进入瓶中城

进入瓶中城后，角色们会发现他们的体型变为了巨型（相对于周围环境而言），同时城内居民注意到了怪物的来袭。为角色们投掷先攻，然后再投掷并触发2个瓶中城遭。然后于每次先攻顺序轮到20时（相等则为后手），再投掷并触发一个瓶中城遭遇。

瓶中城遭遇：

1d6	遭遇内容
-----	------

1	还击！ 从某处射来了由弩炮、箭头组成的弹幕，对每名角色进行一次+8的远程武器攻击，若命中造成3d6点穿刺伤害。每有一座军械库被毁坏，攻击的加值-1
2	冒险者出马！ 一支由老兵、骑士、密探、祭司组成的4人团体向角色们发起了攻击。
3	幻象巨龙。 一只由幻象产生的巨龙出现在角色眼前并发出威胁。花费1个动作，进行一次DC=16的调查（智力）检定可以揭露出这是一个幻影的事实，并且可以判断出幻象来源于哪座法师塔。当场上不存在法师塔时，此遭遇无效。
4	贿赂。 几个平民商人、学者尝试向其中一名角色献上被藏起来的财宝以换取平安。若角色接受提案，将财宝所在放置在一个与其接邻的格子上。尝试讲价和挖出财宝均需要一个动作。平民们有25%的概率说谎。
5	野生捕食者。 不知从哪冒出的破坏者加入了狩猎，从飞龙、狮鹫、火元素、山丘巨人中随机选择一个加入战斗。这些生物同瓶中城居民一样会将角色认成它们所代表的怪物，但若被妨碍，它们仍可能攻击角色们。
6*	派出战争机器。 一个血肉魔像出现在宫殿/军械库/法师塔处。除非受到其“狂暴”特性的影响，否则它会优先攻击最近的玩家角色。

*领主出逃：在第一次投掷出6时，角色们会注意到领主从宫殿处开始逃窜，此事件仅仅触发一次。

计算得分！

一旦进入了瓶中城，为每位角色（包括npc竞争者）计算分数。在所有地标被破坏后，挑战终止，角色们（无论生死）会被传送出瓶中城接受委托者们的评定，以任何方式提前离开瓶中城的行为都会导致挑战失败并招致委托者的怒火。

议会将根据如下计分规则进行评定，GM可以增加更多的得分项：
破坏了房屋：每处房屋+5，将分数平均分配给所有参与了破坏的角色。最高+40
杀死挑战者：每个武装的敌对生物+等同于其CR的分数，将分数分配给完成了最后一击的角色，最高+20
杀死了居民：每个平民+1，将分数分配给完成了最后一击的角色，最高+10
推倒法师塔：每座法师塔+20，将分数平均分配给所有参与了破坏的角色。
毁坏宫殿：+20，将分数平均分配给所有参与了破坏的角色。如果有角色击杀或抓获了领主则额外+20。
破坏水坝：+20，将分数分配给完成了最后一击的角色。
消灭军械库：每座军械库+10，将分数平均分配给所有参与了破坏的角色。
击败竞争对手：
如果你使用了npc竞争者，尝试在比赛的最后关头让这些npc竞争者主动挑衅、挑战分数显著落后的玩家角色，如果角色击败了挑战者，则+10分(或更高)
展示实力：如果角色间产生了争斗并分出了结果，由GM酌情决定是否加分和加分数值。GM不应鼓励玩家角色间的死斗。

结局

角色们将获赠被横置于玻璃瓶中的 沦为废墟的瓶中城 作为纪念品。这是一个至少价值500gp的工艺品，看上去就和角色们离开前的场景一模一样，只不过其中看不到任何生物或尸体。评分排名第1/2名的角色可以保留他们的废灭恩泽并将效果延生至瓶中城外。此外，排名第1的角色会收到一个气巨灵给予的奖牌，由一个剩余1发充能的 三愿戒指制成。GM可以给予扮演出色的玩家额外的魔法物品奖励，并为他们颁发一个符合场景的称号（例如“漆黑高塔的毁灭者”、XX化身”、“XX的杀戮者”）

可选发展：

在结束遭遇的2d4天后，远方传来的消息：一座城市（可能是某个角色的家乡）被怪物彻底摧毁了。怪物的种类是取得了第一名的角色所代表的种类，这会是某种巧合吗？

附录 议会成员个性表

议会成员	个性
气巨灵 仲裁者亚扎尔 Yahzar the Arbitrator	喜欢调和矛盾，事实上是借此机会炫耀自己的近乎无所不能的法力。
远古红龙 奥兹曼迪亚斯 Ozymandias	对诗歌有着莫名的兴趣，其创作的诗歌主题无一例外全都是站在断垣残壁上感叹文明的消亡。。
克拉肯 立法者克伦威尔 Cromwell the Legislator	热衷于政治和制度设计。曾与魔鬼就这一话题连续辩论三周导致对方力竭而死。
巴洛炎魔 “恐惧之拳” The Dreadful Fist	曾作为突然出现在体育场上的恶魔制造了无数惨案，对凡人的运动有着致命而错误的理解。
远古树人 伍迪爵士 Sir Woody	“天然的”环保主义者，平等地厌恶一切城市和城里人。说话喜欢玩谐音梗。