**琼楼闹鬼记**

作者:至高之善

简介:玩家们将会来到一个名为玉楼城的地方，这里最大的特点就是在几百年前建成的一栋琼楼名为玉凤楼，此楼向来以来华丽的外观，大气的室内装潢吸引着不计其数的游客，基本上没一个来这座城的外人都是为了一睹这座琼楼的芳容，从古至今为其题下赞美诗的才子不计其数，然而最近突然传出楼中闹鬼的传闻，甚至发生了流血事件，城主只得暂时封闭玉凤楼。

**运作冒险**

本次遭遇采用DND5e规则，适合4名6级角色运行，在模组结束时角色将升到7级，若玩家等级或数量不符，dm可以自行调整难度。怪物面板见附录。

**故事背景**

大约几十年前，有一位书生考取功名后来玉凤楼寻欢作乐，不料醉酒后失足摔下楼梯而死，由于他是头部着地，他的鬼魂也是最近才苏醒，意识到本来有着大好前途的他如此含恨而终，自暴自弃的他不愿升天而是继续沉沦在这玉凤楼当中，几个胆小的被这鬼吓得胡乱逃窜时不慎摔伤，人传人后闹得这城里人心惶惶，城主也多次派人调查无果，无奈只得广召天下贤士驱鬼。

**冒险引子**

1.角色因为玉楼城主发布的委托幕名而来。

2.角色本是来游玩玉凤楼无果后，询问路人得知。

委托内容:

调查是有人作怪还是真的有鬼，如是人为将作案人逮捕，如是鬼魂则将其驱逐出玉凤楼。

报酬:100gp，一人一件非普通魔法物品

**第一幕**

**初来乍到**

当玩家进入城镇时可以采用以下场景描写:

**城镇中的街道上铺满了青石板，两侧则是一栋栋用砖瓦建起的房屋，这些建筑风格十分特别，街上行人衣服也与别处不同，大概是当地独有的风格，小商小贩都卖力的叫嚷着推销自己的产品，而此地最引人瞩目的自然是那远近闻名的「玉凤楼」，那楼高耸入云，外表光鲜亮丽，屋身是用上好的红木建成，屋顶上还有用玉石雕刻凤凰雕塑，好不气派。**

**面见委托人**

当玩家面见城主时可采用以下描述:

**你们被城主召见，来到了他的办公室，城主坐在椅子上，面容疲惫，那一双黑眼圈如黑墨般深沉，看样子是玉凤楼闹鬼事件搞得其辗转难眠，他见到你们来了，便用力的眨了眨眼睛，好让自己可以精神点接待你们，“各位请坐，抱歉让你们看到我这般丑态。”**

**可公开情报:**

玉凤楼闹鬼事件:

玉凤楼被封一事对城镇造成了巨大的经济损失，最开始只是有游客抱怨背后凉嗖嗖，再后然就是有人声称看见鬼影，到最后甚至有人被鬼影吓得跌下楼梯负伤，这引起了城主的重视，城主曾派遣过调查队，但每次不但连鬼的影子都没见到，还搞得自己一身伤，经调查队所言，塔的第一层不知为何漆黑一片，就连照明设备也无法照明，脚下也会被不知哪冒出来的水和绳索绊倒，调查也终止在第一层。

**第二幕**

**勇闯鬼楼:**

玩家们接受了委托，进入了危险的玉凤楼:

玉凤楼共分为4层

第一层:

打开大门，门后果真像城主所说，伸手不见五指，你们带来的照明设备也完全没用，这显然不是什么正常现象。

第一层被黑暗术包裹，拥有黑暗视觉的生物也无法穿越，二环以下的照明类法术将失效并被解除，如玩家使用3环及以上的解除魔法可解除该效应。

如果玩家没有通过黑暗术的方法，则他们至少需要耗费1小时的时间寻找上楼的楼梯，期间每人需要进行一个dc15的敏捷豁免避免被陷阱绊倒，失败则其受到2d10的钝击伤害，成功则免疫。

第二层:

你们走上楼梯，好在这层没有被黑暗笼罩，不过这层的楼梯处不知是谁砌了一堵墙，墙中有一扇门，门上左侧用墨水题着一行字「小偷偷偷偷东西」，除了这堵墙以外还有一张桌子，上面备好了墨水与毛笔，像是在邀请你们来写出下联。

玩家写下下联后，大门便会打开，没有标准答案，言之有理即可，由于门没有门锁，若玩家想要强行突破，只能进行一个dc20的运动检定来打开大门。

第三层

打开门后，你们来到了第三层，在这层，通往上层的楼梯同样有一赌墙和门，不过这次多了一张桌子，桌子上摆放着四把钥匙，桌子和钥匙上还写着字。

桌子上的字:

甲乙丙丁四把钥匙，其中只有一把是真的，每把钥匙上写着一段话，其中只有一段是真话，若用错钥匙，则门会立即反锁无法打开，你们只有一次机会。

甲：真钥匙在乙丙当中 乙：我不是真钥匙 丙：甲说得是真话 丁：我是真钥匙

设甲为真钥匙，乙为真话，设丙为真钥匙，甲丙为真话，设丙为真钥匙，甲乙丙为真话，设丁为真钥匙，乙丁为真话，故甲为真钥匙。

门上有着秘法锁，若使用妙手或运动等检定强行突破，则其的dc为30，如使用敲击术，解除魔法等法术压制秘法锁，则dc为20。

第四层:

你们来到了第四层，这里貌似是餐厅，然而奇怪的是，不知为何已被封锁许久玉凤楼中，有着一桌子看起来色香味俱全还冒着热气的佳肴，甚至还贴心的摆放好了酒水。

吃下菜肴的人在接下来的1小时里，智力豁免将具有优势，在进行智力豁免前，玩家们不会意识到菜肴的作用。

第五层:

这层是整栋楼的最后一层，同时也是在也是最适合欣赏美景的地方，你们发现有一名书生打扮的人拿着扇子站在窗边，他似乎因为你们的到来而从窗外的美景中脱身，转身与你们对视。

书生名为柳君珩，因百年前的一场事故命陨玉凤楼，他的灵魂苏醒后对这玉凤楼念念不舍，一直留在此处不肯升天，谁知无意间吓到了游客，导致玉凤楼被封，还招得一群人要来捉鬼，柳君珩自然不肯，便设置重重机关阻拦，不过玉凤楼被封的这段时间内，他基本已经玩够了，不过在最后，他还是想试试能突破他设下的机关的人到底有几斤几两。

怪物配置:鬼书生

**终幕**

**皆大欢喜**

在与你们斗智斗勇后，柳君珩也终于了无牵挂，他的身体慢慢消散，同时也意味着玉凤楼可以再度开放，城主对你们在里面闯关的事饶有兴趣，决定将这些有意思的游戏加在游客的游玩流程之中，除了你们应得的报酬外，还额外友情提供了一张终身免费游玩玉凤楼的证件，这次捉鬼事件反倒是给这座琼楼增加了一抹神秘的色彩，相信来此游玩的人会比以往更多。

**附录:**

鬼书生Ghost Scholar

中型不死生物，混乱中立

护甲等级:18(天生护甲)

生命值:102(10d10+36)

速度:0尺，飞行40尺(悬停)

力量10(+0) 敏捷16(+3) 体质16(+3)

智力19(+4) 感知18(+4) 魅力15(+2)

豁免：敏捷+5，体质+8，感知+5，智力+9

技能：察觉+9，游说+7，隐匿+8，历史+9

伤害抗性:强酸，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、
挥砍

伤害免疫:冷冻，暗蚀，毒素，

状态免疫:魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚

感官:黑暗视觉60尺，被动察觉19

语言：通用语，外加至多三门其他语言

传奇抗性Legendary Resistance（3/日）。巫妖在豁免检定失败时，它可以将结果改为成功。

虚体移动Incorporeal Movement。鬼书生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。
多重攻击Multiattack。鬼书生发动三次枯萎触击。

枯萎触击Withering Touch。近战武器攻击：命中+9，触及5尺，单一目标。伤害：17（4d6+3）的黯蚀伤害。

舌战群儒Controvert。(充能5~6)鬼书生指定周边120尺范围内若干非耳聋，能听懂鬼书生语言，智力5以上的生物准确找出其的痛点并进行打压，每个目标都必须进行一个dc17的智力豁免，若失败将受到42(12d6)的心灵伤害，豁免成功则伤害减半。

传奇动作
鬼书生拥有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。鬼书生在其回合开始时恢复所有消耗的传奇动作数。

枯萎触击Withering Touch。鬼书生使用一次枯萎触击

猜灯谜riddles written on lanterns(消耗2动作)鬼书生向周边120尺范围内若干非耳聋，能听懂鬼书生语言，智力5以上的生物提出一条谜题，若没有人能答出，则直到他们的下一回合结束，攻击检定具有劣势，无法施展法术。

灯谜题库:

十五的月亮(打一成语)：明明白白

二三四五六七八九(打一成语)缺衣少食

爱好旅游(打一成语)喜出望外

黯(打一成语)有声有色

明天日全食(打一字)月

身边有个和尚(打一字)躺

太阳落到西边去(打一字)晒