

神拳鬼庙

咒后服务协会

这个协会由一位提夫林法师 庞德·米里恩运营。相比于其它提供法术服务的机构，它还会出售一些与其它高等存在签订契约的线索来吸引渴望力量的客人，以及为想要破坏契约但又想规避惹怒宗主的风险的投机者。庞德本人不喜欢与人沟通，多数情况下是在店内的卧室内研究奥秘知识，所以与客户沟通的任务都交由他的使魔二元冢戈塔。戈塔会用公式且机械化的语言要求客人描述需求和问题。

PC 们已经多次在梦中与宗主沟通，但是无一例外失败，因此庞德不会尝试召唤他们宗主联络的方式来解除契约。首先庞德会考虑抑制住副作用方法，然后再帮助角色们去见到他们宗主。

但首先得让角色们付钱，而手头没有钱的角色们需要通过另一种方式来支付。

戈塔：“老板，不想给钱的顾客出现了，请先按照预案二处理。”

庞德会从商店的内门走出打量角色，告诉他们协会也接待过很多没法付钱的客户，当然客户也需要为他帮点小忙作为报酬。随后庞德会向他们提供一个目前没有人干的活——去找到一个寺庙中的经书。

据说这座连名字都失传的寺庙中有一本神奇的经书，里面记载了一套强健身心的功法，只要能勤学苦练就能延年益寿，力能扛鼎，一个打三个。某位地主年事已高，但还是放不下荣华富贵延续寿命继续享乐，但又不相信魔法带来的效应，所以寄希望于这些“传统”的延寿方法，希望能通过这里的功法达到目的。

庞德·米里恩说他会给团队一块石头，让角色们到东北部山脉的一个地点，如果石头发光了那就把它放到地上，石头会带他们去到那座寺庙。庞德在描述那块石头时没有提到石头的大小，等到角色们真正看见时会发现，这是一块约 3 立方尺的扁平大石盘，如果没有驼兽的话起码得两个人抬着才好搬。而庞德给出的目的地离协会起码有个十里路，如果选择让角色直接抬过去 DM 可以根据这件事给团队带来一定负面影响。

到达目的地之后将石头放在地上，石头会开始自动旋转，带着巨大的噪音将周围的土迅速挖开，在看了漫天的泥雨之后，一条通向地底的隧道展现在你们眼前。

毁坏的前院

石窟中能够看到一面已经倒塌的老旧墙面，走进之后可以看到，一些布满了发光真菌的残破家具为你们照亮了前面穿过这个房间的路。

走出房门后，眼前看着像是一个空旷的院子，院子中间数个架子上摆满了生锈得只剩下个形状的武器。

在都进入院子后，你们耳边慢慢响起一些打斗的声音，渐渐地，许多若隐若现幽灵出现在你们面前，边喊着“哼！哈！”边按着节奏互相拳打脚踢，后面又出现许多幽灵拿起了武器架上生锈的武器开始互相切磋，甚至你们身边的一些武器也开始自己挥舞起来。

疯狂的幽灵们附身在武器身上，让玩家们需要面对 6 个凌空剑，由于现场十分混乱，每个回合先攻 20 的时候为玩家需要通过一个 DC 为 10 的敏捷豁免，否则会被其它的闹鬼物品砸到受到 1D4 钝击伤害。

战斗结束后，出现一个扫地和迅速将武器摆放回武器架的小和尚，完事后说：“师兄们一个个为了练功，天天比武切磋，茶不思饭不想的。”说完就消失。

一道完全没有腐烂的红木门嵌在了院子后方的土石上，透过门格子后面看过去可以透过石缝隐隐约约看到仍然有建筑被埋没。触碰这道门之后会听见：“新来的师弟，快给师兄们看看修炼的成果。”注入 1 点气或 1 环法术位可以打开这道门。

在门打开的一刻，震天的吼声从门内发出，大量的幽灵武僧摆着飞踢的姿势从门内喷涌而出，在场的所有人都要通过 DC 为 12 的敏捷豁免，否则会因为被大量幽灵穿过而受到 4d6 的心灵伤害，开门的人则要受到 6d6 的伤害并被冲飞到门对面的墙上。

生动的壁画

进入门后，你们步入一条昏暗的走廊，墙上的壁画描绘着僧人们刻苦练武的场景。然而，细看之下，每个僧人脸上的表情都是扭曲的——不是疼得呲牙咧嘴，就是发出仿佛不小心扭到腰的神情。壁画下面还附了些题词，比如“师兄太厉害了打不过啊”“你肋骨断了不是我的错”，以及“我不练了我要休息”。

当你们凝视壁画时，会有一个墙上的僧人“动”起来，有的朝你们眨眼，有的似乎想要开溜偷懒。

玩家们如果盯得足够久（一次 DC 为 12 的感知检定），会触发一段僧人“灵魂”的絮絮叨叨：

“兄弟们都练到傻了，我已经第三次被打到昏过去了。下次再让我陪练就让你替我上吧。”说完后，这个幽魂壁画会恢复原样，玩家获得“耐力训练”的效果，加 10 点临时 HP，持续到下一个长休。

灵气四溢的武僧殿堂

走出走廊，你们来到一个巨大的殿堂。殿堂中的木人们如同刚才的僧人壁画一样，都是各种别扭的姿势。空气中，传来一股浓重的药油味，像是治疗跌打损伤时会用的那种。

地板忽然颤动，八卦阵出现了！这次没有什么神秘的低语，而是一个充满兴奋的声音：“是新师弟吗？！上来让我见识见识你修炼成果！”

一个反射着发光苔藓的蓝光的铜质假人从八卦阵后走出来，他会与角色们以师兄弟相称，并询问他们最近修炼有没有进步。寒暄过后，他会指定团队中体质最高的角色来参加师兄们的考验“你的肌肉真结实，一定是每天都在刻苦训练，快上来让师兄看看你练得怎么样。”

在受邀角色登上八卦阵后，一阵杂乱的金属撞击“咣当咣当”地响起，几根 10 尺高石桩子从八卦阵中冒出，角色会站在其中一根柱子上，每个柱子间隔约为 5 尺，结果上来说在柱子间移动视作在困难地形上跳跃。

考验开始时进入先攻，受考验的角色需要通过以下事件：

角色需要在木桩上站稳，考验开始时木桩会与八卦阵一起旋转，同时剧烈晃动，角色需要通过一个 DC12 的敏捷检定站稳，再通过 DC12 的力量检定抓住木桩。随后，铜人会大喊一声：“师弟接招！”射出一个石子，这个石子视为一次检定+5 命中的远程武器攻击，造成 1d4+2 的钝击伤害。如果受到了来自石子的伤害，与上述两次检定一样都会导致角色从木桩上跌落。跌落的角色可以在下回合爬上木桩重新接受考验，或让队友登上柱子代替。

“师弟那么勤奋，我们也不能偷懒，一起再练练吧！”随后，场下的角色们会被等数量的幽魂武僧包围单挑“切磋”。他们的表情滑稽，姿势夸张，嘴里不断喊着诸如“接我一招！”和“看我的降龙一巴掌！”的“战吼”，这些武僧视为生命值为原来一半且没有隐形的作祟幽灵。每当一名幽灵武僧被击败下一回合开始立刻会有另一名幽灵武僧出现，直到考验通过。

使用引导神力等方法驱散台下的武僧会让他们大喊：“哇，金光普照，师弟真的练成了神功啊！真经非你莫属。”但下个回合依然会有不服的武僧与角色切磋。

在受考验者通过 2 次检定并避免石子对自己造成伤害后考验通过，武僧们都会佩服地大喊：“果然是高人！”看来我还需要再练五百年！”说完后，他们互相扶持地消失在空气中。

地下密室与“真经”

穿过殿堂，你们来到一个地下密室，里面挂着无数张“励志”横幅，例如：“武道不苦，天天加练！”“谁能阻止我练到吐！”以及“失败五百次再练一次”。密室中央，有一根简陋的木杆，上面挂着一张经书。经书周围的光晕让人看不清内容。

当你们靠近，经书发出一个不耐烦的声音：“哎呦，终于有人来拿我了！我快睡死在这里了！小心点儿，别弄破了我这身袈裟。”

如果玩家们表达恭敬之意，这经书会不耐烦地打断：“别装了，拿走拿走！你们还得好好练才有用呢！”然后随意地“啪嗒”拍到玩家手中。

当玩家拿起经书时，卷轴上忽然显现出《观天三百拳——从入门到精通》几个大字，卷轴内容里夹杂着一些非常浮夸的口诀，比如“拳出如山，撞墙自安”以及“内力不足，先吃饱饭”。成功获得卷轴的玩家，可以在一天内获得一次模仿这门拳法的尝试，但学习这套拳法只会导致上瘾，并没有什么正面效果，学习时每天需要通过一个 DC20 的魅力豁免，否则会痴迷于这本卷轴，茶不思饭不想地练功，这会可能导致一个人力竭而亡，或者直到他被外力控制住一天不再练功。

武僧洪流

在你们准备离开时，安静的废庙却开始陆陆续续得响起了愤怒的吼声。“这不可能！我才是真经的传人！”“明明我才最正宗！把经书给我！”“卧槽我上厕所没带纸，把经书给我！”随后，昏暗的洞穴中突然迸出好几道白花花的“瀑布”贯穿了洞穴，你们仔细一看，原来是成群武僧幽灵！他们成排成列，从一面岩壁冲出，笔直地穿进了面对的岩壁，像这样的武僧瀑布看上去有十余条，一块堵住了你们回去的路。

接下来角色们需要分别选择合理的属性检定或者法术来解决拦路的武僧，比如用火球轰开一条路，用欺瞒假装把书扔出去，或者用敏捷（体操）检定来躲开武僧的拦截等等。每次检定 DC 为 14，总共需要成功 3 次，每次失败都要被袭来的武僧洪流冲上高空，受到 6d6 的心灵伤害。

在逃到寺庙外之后，幽灵们便不再追出来，穿过之前挖出来的隧道，角色们就可以重新看到天空中明亮的太阳。

把经书交回协会后，下一次的任务开始时，庞德会告诉角色们，那位地主因为痴迷于经书内的武功，当天就把自己练死了。