**0 前言**

灵吸怪在阿兰斯特还未被称为阿兰斯特的时代便已经在这里扎下了根，在兰基尔山脉的山洞里，在袭击精灵的偶然事件里，在眷养人类的过程里，然而他们过于严苛的，对于大脑的消耗让他们无法大规模的扩大种群，而绝大多数见到过灵吸怪的人都再也没回来。

**1 被遗忘的灵能**

灵能的概述：

在阿兰斯特，心灵异能(psionic powers)由有智能的心智生发出来。只要有不少于1的智力值，即使不死生物(undead creature)和没有物质实体的生物也可能存有内在的灵能能力使它们能够展现异能。心灵异能只能在历史中找到，这类千奇百怪的超自然能力往往带有着类似于魔力流动的效果，然而却无法从宏观层面上把握住魔力的确切流动，因此成为了阿兰斯特长久以往的一个谜题。而灵能生物在阿兰斯特亲征之后，彻底龟缩到了世界的角落，这使得灵能的存在更成为了难以证明和证伪的秘密。

据传言灵能生物可展现异能。无论是灵能生物通过花费灵能点进行展现，还是作为类灵能能力进行展现，具体某一道异能所产生的效果总是一致的，这种可复制性曾经令大陆的法师们人心惶惶，然而，灵能生物并没有成群结队地与大陆作战，他们总是分散着而且相当容易被成群结队的法师消灭，甚至其中的大多数甚至没有进化出语言乃至是文明。

展现异能的过程有时候很简单——比如螳螂人操能者(savant)卡扎克(Kazak)通过展现“心灵遥控”来将一个小物品上升到高处的支架上，而有时候却比较复杂——比如当一群人类正全力向卡扎克的脑袋挥动巨剑，要将他削矮一截的那一瞬间，卡扎克试图通过“物质激灼”来迅速灼烫那些人类对手的剑刃。

展现异能和施放法术非常类似，不过二者之间还是有许多重大的差异。

然而总有敢冒天下之大不韪之人。

在汉诺的云端里，在瑟夫林的深谷里，在深山的怀抱里。

世界设作者开源信息：（警告，阅读下述斜体内容被认为是超游认识）

*除了武术以外，阿兰斯特的所有超自然能力，都是使用信息熵变现的手段，利用能量转化为信息，以世界作为编程环境，重新输出世界变化的手段。*

*阿兰斯特的灵能可以认为是生物通过控制自身周围的生物磁场，借助磁场变化对整个世界输出信息，从而迫使世界做出回应，并且通过从产生的磁场中获取能量，兑换信息熵，驱动灵能的施展。*

*由于灵能生物需要将磁场极大程度地施加到周围的世界中，因此大多数灵能生物都具有一定程度的超导特性，或者强永磁特性。具有强永磁特性的生物往往很难发展出智力，因为永磁成分常常具有一定毒性。因此，超导特性成为了智慧灵能生物不二的选择。*

**灵能规则：（可以选择不看，简单摘录dnd规则书）**

选择异能(CHOOSING A POWER)

首先你必须选择要展现哪一道异能。你可以选择你所知晓的任何异能，假设你有能力展现该能级或更高能级的异能。　　要展现一道异能，你必须支付灵能点数，这个数量将从你的每日灵能点总数中扣除。只要你还有足够的灵能点，你就可以多次展现同一道异能。

专注(CONCENTRATION)

你必须专注才能展现灵能。如果在显能时你的专注受到干扰，就必须进行“专注”检定，失败则灵能点会损失掉而该道异能不会被展现。你受到的干扰越强，所要展现的异能能级越高，则相应的DC也就越高。（异能能级越高，显能者所要耗费的心力也就越多。）

受伤：在尝试显能时受伤或者被攻击性灵能影响可能打断你的专注而毁掉一次显能。如果你在展现一道异能时受到伤害，你必须做一次“专注”检定(DC = 10 + 伤害值 + 你所展现的异能能级)。显能受以下事件干扰：该事件发生在你开始显能和完成显能之间（对显能时间为一整轮或更久的异能而言），或该事件是由显能导致的（比如由显能引发的借机攻击或由准备动作发动的攻击）。

如果你受到持续性伤害，例如“马友夫强酸箭”法术造成的伤害，伤害值的一半被视为在展现异能时造成的。你必须进行“专注”检定(DC = 10 +

最近一次持续伤害值的一半 + 你所展现的异能能级)，如果最近一次造成的伤害是该效果所能造成的最後一次伤害（例如“马友夫强酸箭”影响效果的最後一轮），则在那之後伤害即告结束｛Andor：原意待考｝，它也不会再干扰你。重复性伤害，例如“能量墙”，不算是持续性伤害。

异能：如果你在展现自己的异能时受到其他异能的影响，你必须进行“专注”检定，未通过则你正在展现的异能便告失败。如果影响你的异能造成伤害，专注的DC为 10 + 伤害值 + 你所展现的异能能级。如果该异能以其他方式妨碍你或干扰你，则专注DC即为干扰你的异能的豁免DC + 你所展现的异能能级。如果该异能无法豁免，则使用允许豁免时它应具有的DC。

擒抱或压制：要在被擒抱或压制时展现异能，你必须进行一次“专注”检定(DC = 20 + 你所展现的异能能级)，未通过则该次显能即告失败。

强力震动：当你骑马、坐着颠簸的马车、搭乘小船通过急流、在暴风雨肆虐下的船舱里，或被类似的情况所挤迫，你必须进行“专注”检定(DC = 10 +

你所展现的异能能级)，未通过则该次显能即告失效。

猛烈震动：当你骑马奔跑、乘坐剧烈颠簸的马车、搭乘小船通过危险的激流或暴风雨，或受到类似状况的强烈颠簸，你必须进行“专注”检定(DC为15 + 你所展现的异能能级)，未通过则该次显能即告失败。

恶劣天气：如果你处在夹杂着雨或雪的强风之中，DC为 5 + 你所展现的异能能级。如果你处在强风卷起的冰雹、尘土或瓦砾中，DC为 10 + 你所展现的异能能级。在上述两种情况下未通过“专注”检定都会导致显能失败。如果天气是由异能所造成，则应用上述异能条目的规则。

防御式显能：如果你想要展现异能而不引起借机攻击的话，你需要进行闪避。你必须进行一次“专注”检定(DC = 15 + 你所展现的异能能级)以成功显能。失败则损失灵能点而异能未被展现。

纠缠：如果你想要在被捕网纠缠或被能够产生类似效果的异能（例如“纠缠星质”）影响时展现异能的话，你必须进行DC为15的“专注”检定以显能。未通过则该次显能即告失败。

**显能者等级(MANIFESTER LEVEL)**

异能效果的变数常常依赖于显能者等级，也即等于你的灵能职业等级。例如，异能“星质构装体”持续每显能者等级一轮。所以由11级创形者展现的“星质构装体”异能可以持续11轮。放大一道异能以获得额外效果的最大限度也受限于你的显能者等级（你不能在同一道异能上花费多于你显能者等级的灵能点）。见下文“描述正文”中的“放大”。　　你能够以低于正常值的显能者等级展现一道异能，但该显能者等级必须要高到可以展现这道异能，并且所有与显能者等级相关的特性都将使用该显能者等级。例如，如果你要对某人展现“减速术”并仅持续一分钟，你应该以显能者等级1级来展现之。你的最大距离为30呎。｛Jim：这个异能的射程注的是close:25ft.+5ft./ml，这个也叫close么｝　　如果职业特性或其他特殊能力（例如专长“超限导能”或者狂念者的职业特性“野性冲激”）调整了你的显能者等级，该调整不仅作用于所有基于显能者等级的效果（例如距离、持续时间和放大潜力），还作用于你为了克服异能抗力所做的显能者等级检定（见第62页“异能抗力”）以及解除检定所需的显能者等级（包括解除检定以及该检定的DC）。｛Jim：口胡口胡，难道没有消解灵能了吗，为何要举这个破例子｝｛Andor：改名叫dispel

psionics了｝

**异能失败(POWER FAILURE)**

如果你试图在不符合异能特性（距离、范围等等）的情况下使用异能的话，显能将失败而灵能点将被浪费掉。例如，如果你对一条狗展现“灵能魅惑人类”，那么该异能将失败，因为狗不属于该异能的目标类型。　　如果你的专注被打断则异能也会失败（见上文“专注”）。

**异能的结果(THE POWER’S RESULT)**

当知道哪些生物（或物品、范围）被影响，以及这些生物是否通过了豁免检定（如果可以豁免），你便可以将异能所能造成的结果加于其上。　　很多异能只影响特定类型的生物。例如“灵能支配术”（未放大时）只对类人生物有效。

特殊异能效果(SPECIAL POWER EFFECTS) 　　某些特性对所有异能都有效：

攻击：一些异能涉及到攻击。一切具有攻击性的战斗动作，甚至不造成伤害的动作（例如卸除武器和冲撞）都被视为攻击。一切对手能够进行豁免检定的，造成伤害的，或以其他方式伤害或妨碍受术者的异能都被视为攻击。“星质构装体”以及类似异能不被认为是攻击，因为它们本身并不伤害他人。

加值类型：很多异能能够为生物的属性值、防御等级、攻击等特性提供加值。每个加值都有一个类型，指出该异能是如何产生加值的。例如“惰性护甲”能提供AC的护甲加值，这表示这道异能创造出了实体的护甲来保护你。而另一方面，“防御性预感”提供AC的洞察加值，因为当对手打算攻击你时你能知道。（加值类型在《地下城主指南》21页有详细的描述。）加值类型的重要性在于两个同样类型的加值通常不能互相累加。除了闪避加值、大多数环境加值以及种族加值这些例外之外，同类型加值中只有较高的会起作用（见下文“结合灵能与魔法效果”）。而减值也遵循同样的原则——受到两种或以上的同样类型的减值时只计算最差的减值。

结合灵能与魔法效果(COMBINING PSIONIC AND MAGICAL EFFECTS)

灵能与魔法相互影响的默认规则很简单：灵能对法术所造成的影响，或是法术对灵能所造成的影响，和法术或类法术能力彼此之间的相互影响方式完全相同。这被称为“灵能魔法等效互动(psionic-magic transparency)”。阿兰斯特人认为灵能也许是另一种作用方式的魔法，但是因为不具有魔法的广泛复用性，和缺乏魔力透镜这类灵活储能的方式，因此使用上会受到相当程度的限制。

灵能魔法等效互动：虽然在《玩家手册》中的法术描述部分，或是在《地下城主指南》中的魔法物品描述部分都没有作出明确的说明，但所有可能影响到灵能的法术、类法术能力以及魔法物品，都可以切实对灵能造成影响（除非你的DM采用本章稍後要提到的变体规则“灵能异于魔法”）。使用“灵能魔法等效互动”规则会产生下列影响：

法术抗力可以有效地抵抗异能，其作用机制完全相同。同样地，异能抗力也可以有效地抵抗法术，作用机制与法术抗力相同。如果一名生物拥有了其中一种抗力，那也就默认为它拥有了另外一种。

所有能解除魔法效果的法术也同样能够作用于异能，就如同作用于同级的法术一样，采用和法术相同的计算模式。反之亦然。

法术“侦测魔法”可以在3轮以内依次侦测到：灵能是否存在、侦测区内的灵能数量、侦测区内的灵能强度和各灵能的具体位置（不过你要是想辩识出具体异能灵光所属的能系，那就需要进行“辨识异能”这一技能的检定）。

“魔法死区”同样也是“灵能死区”。

多重效果：异能或灵能效果通常遵循第五章的描述造成影响，无论有多少其他异能、灵能效果、法术或者魔法效果同时作用于该地点或该受术者。除特殊情况外，一道异能不会影响其他异能或法术的运作（特殊情况之一是“解除魔法”，它尝试解除其他魔法和灵能效果）。如果异能能对其他异能或法术造成特殊影响，则在异能详述中会解释该影响（反过来，能够影响异能的法术亦然）。对于在同一个区域内同时生效的多道异能、法术、魔法效果或是异能效果，其他的一般性规则也同样适用。

累加效果：可以对攻击检定、伤害掷骰、豁免检定等等此类特性给予加值的异能，它们的效果通常不会相互累加。举例来说，两道“星质护甲”异能就无法同时给受能者带来双倍的加值效果。不过，两道“惰性护甲”异能互相独立作用，如果其中之一的持续时间先结束，另一道在其持续时间内继续起效。

更一般地，任何两种相同类型的加值效果均无法相互累加，即使它们是来源于两道不同的异能，或是其中一种来源于异能，而另一种来源于法术。举例来说，来源于“法师护甲”的护甲加值和来源于“惰性护甲”的护甲加值就无法相互累加。这类情况你只能得到其中最佳的加值效果。同样地，异能“感知危险”可以给你对抗陷阱的AC带来洞察加值，该加值就无法与“防御性预感”所带来的洞察加值相互累加。

不同的加值类型：如果加值类型不同的话，来源于两种不同异能、或是一种来源于异能另一种来源于法术的加值效果或是减值效果可以累加。举例来说，“预警术”这道法术可以给你的AC带来+2的洞察加值。如果一名人物处于“预警术”效果影响的同时，也身披异能所创造的可以提供+4盔甲加值的“惰性护甲”，那么她的AC就可以得到总共+6的加值，因为两种不同的加值类型是可以累加计算的。

没有注明类型的加值（仅仅是“+2加值”而非“+2洞察加值”）可以与其他任何加值累加。

强度不同的多次相同效果：如果有两道或是以上的效果相同的异能或是法术在同一个区域内同时生效，但是在强度上各有不同，那么只有其中最强的那个效果可以产生作用。举例来说，一名同时处于“橡木身躯”和“钢铁身躯”影响下的人物，只能从强度最高的那道异能（本例子中是“钢铁身躯”）中获益。如果其中一道异能或法术被解除或是持续时间结束，那么另一道异能或是法术才可以接替生效（前提是它自己的持续时间还没有耗尽）。

结果不同的同一种效果：有时侯同一道异能如果对同一个受能者作用一次以上，就有可能会造成不同的影响。举例来说，“幽影身形”这道异能可以使一名心灵术士化身为一只活生生的幽影，不过若是她随之受到“超态变化”这道异能的影响，即便是“幽影身形”依然处于正常生效的过程中，这名心灵术士通过“超态变化”所变成的物体形态也会取代原本“幽影身形”所带来的幽影形态。而若是“超态变化”之後紧接着她又被一名法师对手施了一连串的“变形他人”法术，那么这一连串法术中的最後一道法术会盖过其他的法术而生效，同样它也会盖过之前的那两道异能。这些法术或是异能并没有被移除或是解除，不过它们的效果在最後那道法术或是异能的持续时间以内，都不会发生作用。

使其他效果无效的效果：有时候一道异能可以导致另一些异能无效。例如，如果一个心灵术士对自己展现了“适应特定能量”，使自己获得10点火焰抗力，之後又展现“适应能量”来使自己获得对所有四种能量的10点抗力，则“适应特定能量”便告无效

多重心智控制效果：有时候某些会造成心智控制的异能效果或是魔法效果会导致其他的心智控制效果无法正常作用。举例来说，一道“脑力锁定”会使其他任何形式的心智控制效果失效——无论是灵能性的还是魔法性的，因为它使被定身者失去了行动能力。不会使目标丧失正常行动能力的心智控制，通常不会干涉到其他的心智控制效果，虽然有可能对其他效果作出一定的调整。如果生物受到两个或以上生物的控制，它将尽其所能同时遵从每一个控制者，直到每个控制效果的持续时间结束。如果被控制的生物同时接到相互矛盾的命令，那么相应的发令者就必须进行魅力对抗检定以决定该生物会接受哪一方的命令。

相反效果的异能和法术：效果相反的异能和法术均按照各自正常的方式，依序计算所造成的所有加值、减值、或是状态改变效果。有些异能与法术能够相互解除或者反制，这是一种特殊效果，并会在异能或法术说明中标出。

立即效果：持续时间为“立即”的两道或是两道以上的魔法或灵能效果，如果作用于同一个物体、地点或是生物，那么它们的效果就应累加。因此，当两道“能量球”异能均对同一个生物造成影响时，该生物就必须分别对它们进行反射豁免检定，并根据其检定结果来分别承受伤害。

**2 灵吸怪在阿兰斯特**

**2.1生命周期：（和原作调整较大，大多数与原作接近）**

灵吸怪是阿兰斯特唯一具有社会性和文明的灵能生物。通过食用大脑，他们得以维系施展灵能可怕的对于身体的消耗，也正是因此，他们过于高的食物链地位使得他们甚至成为了濒危物种。   
　　（1）卵   
　　阿兰斯特的灵吸怪和其他世界的略有区别，他们营有性生殖。

经由如同原先生命体的生殖器官改造的生殖器交媾后，灵吸怪的受精卵由雌性的生殖器官排出，每次约10到25个。

据测量，这些被[黏黏糊糊](http://www.baike.com/sowiki/%E9%BB%8F%E9%BB%8F%E7%B3%8A%E7%B3%8A?prd=content_doc_search" \o "黏黏糊糊)的卵每个直径约3英寸。全部用灵吸怪的粘稠分泌物粘成一

灵吸怪把每个这样的卵囊放到靠近脑池潮湿的内边沿的液面上。一些已经不能孵化的卵常常被灵吸怪用来覆盖在脑池的内边缘，以使其表面滑腻而呈块状。一个月后，当卵孵化，从里面钻出来的灵吸怪蝌蚪就会翻滚着滑入下面的脑池中。   
　　（2）蝌蚪   
　　一般来说，用来养育后代的脑池都被妥善地保护在该灵吸怪社会的中心；这些水池被作为幼体灵吸怪的水下托儿所和灵吸怪[主脑](http://www.baike.com/sowiki/%E4%B8%BB%E8%84%91?prd=content_doc_search" \o "主脑" \t "http://www.baike.com/wiki/_blank)（见下）的栖息地。灵吸怪的生命刚刚在这个咸水池中开始的时候，是一种用腮而不是肺来呼吸的，小小的紫红色蝌蚪。一开始，灵吸怪蝌蚪还没有固定的形态，没有长出尾巴，并且它的嘴部只是位于身体下方的一个简陋的V字形口器。等它再长大一点以后，灵吸怪蝌蚪发育出了一张拥有边缘光滑的圆喙。同时，在其周围开始发育出四条由半透明[带状组织](http://www.baike.com/sowiki/%E5%B8%A6%E7%8A%B6%E7%BB%84%E7%BB%87?prd=content_doc_search" \o "带状组织)连接的触手，它们的功能相当于灵吸怪幼体的尾巴。   
　　蝌蚪阶段将至少持续10年，在这期间，这些灵吸怪幼体持续生长和进化。蝌蚪以成体灵吸怪制作并投放的脑食为生，这些脑食为其的生存提供了所需要的基本营养——虽然某些未经过加工的脑组织还可能为其提供制作配方上所没有的东西。   
　　这些蝌蚪生长10年以后，其长度从都到尾约3英寸，看起来有点像小号的章鱼。在这个阶段，灵吸怪蝌蚪还没有完整的自我意识，在外界的威胁面前毫无抵抗能力。   
  
  
　　实际上，在卵囊中孵化出的绝大多数蝌蚪都活不到成年。那些不幸的大多数都成为了幽居于水池深处的主脑的营养品。成年灵吸怪认为那些幸存下来的蝌蚪肯定是卵囊中最优秀的，自然就有资格通过蜕变以成为有用之材。   
　　（3）蜕变   
　　蜕变（Ceremorphosis）是灵吸怪蝌蚪变成成年灵吸怪时所要进行的一种恐怖的变形过程。这个作为机密被灵吸怪所严密保守的名词来自古代口语—— “cere”意为“脑”，“morphe”意为“形态”。蜕变过程开始时，成年灵吸怪将把一条发育完全的蝌蚪植入一个处于无助状态的类人生物的耳朵里。灵吸怪蝌蚪将钻入牺牲者的脑部，迅速尝试吃掉其灰质并以自己那污秽的体组织取而代之。在其影响下，蝌蚪将与牺牲者没被吃掉的下脑干融合，抹杀所有残余的人格与灵魂，当这些东西从肉体中彻底消失后，灵吸怪蝌蚪将把它作为自己的躯体使用。一天之内，牺牲者的肉体在形态上也将开始发生变化，直到完成一个成年灵吸怪的创造过程。   
　　蜕变过程中宿主自己的神经组织将由灵吸怪的所替代，并且对宿主的生殖系统造成不可逆的改造。当变形过程结束，原先的宿主将不复存在，“驱除疾病”，“接触诅咒”，“复活死者”，“复原术”，“完全复活术”或类似法术都无法逆转这个过程。此外，在蜕变后这个灵吸怪依然继承宿主的性别特征。  
　　成年灵吸怪非常注重对可用于植入蝌蚪的类人生物宿主的挑选，因为并不是所有的类人种族都合适用来制造新的灵吸怪，这要受到特定的身高与体重范围的限制。灵吸怪一般在它们的奴隶营中挑选最健康的个体作为蜕变之用————但是它们也从[幽暗地域](http://www.baike.com/sowiki/%E5%B9%BD%E6%9A%97%E5%9C%B0%E5%9F%9F?prd=content_doc_search" \o "幽暗地域)或地表世界的袭击中捕捉奴隶以确保拥有最好的“原料”。   
　　适合用来进行蜕变的标准类人种族：   
　　种族的选择取决于牺牲者脑中是否存在某些必需的神经化合物（应该是指的多巴氨等物质），这些化合物是蜕变中相当重要的一环。成年灵吸怪缺乏这些东西并且无法干预蜕变过程。   
合适：人类，精灵，卓尔，吉斯泽莱人，吉斯洋基人，石盲蛮族，豺狼人,地精与兽人。   
不合适：半身人，矮人，Derro，灰矮人，侏儒，半人马，巨人与[寇涛](http://www.baike.com/sowiki/%E5%AF%87%E6%B6%9B?prd=content_doc_search" \o "寇涛)鱼人。   
其他种族也可能被用于蜕变，只要它们拥有类人特征并且体形符合标准。   
　　大多数附加种族被证明不是适合用于蜕变的材料，这主要是由于它们的身高、体重不符合标准或者是属于非类人生物。一般来说，非哺乳类种族通常都是不合适的。   
　　适合蜕变的类人生物的体形标准   
　　毫无疑问，身高与体重标准关系到变形过程的顺利与否。植入小型类人生物体内的蝌蚪发育过于迅速，而在巨人之类的生物体内却又太过缓慢。这将导致整个过程的异常中断，导致牺牲者和蝌蚪的死亡。   
　　身高（英尺）：5’4”—6’2” 体重（磅）：130—270   
　　当蝌蚪植入过程开始，被用来作为灵吸怪身体的宿主就完了。灵吸怪蝌蚪只需3轮就能钻进宿主的脑部，迅速吸收该生物的人格，并以自己已经觉醒了的心志取代。一般来说，当蝌蚪植入超过1小时后这个过程将无法逆转（以牺牲者此时的状况），从此之后，宿主永远也不可能恢复了，他或她的灵魂将到外层位面去探寻其命运（实际上就是死了）。随着蜕变的继续进行宿主的神经系统和生殖系统将逐渐转变成灵吸怪，在此期间其残余部分处于无助状态，从类人生物到灵吸怪的变形过程将持续7天左右。   
　　（4）成年：   
　　一个成年灵吸怪站立起来平均约有6英尺高，体重170磅。一般来说，成年灵吸怪的身高和体重与在蜕变过程中被作为躯体的类人生物牺牲者的身高和体重差不多。灵吸怪的性别差异跟随其原寄生体。  
　　灵吸怪是温血生物并且会受到极热、极冷及其它恶劣环境的伤害。当然，很多灵吸怪都可以通过精神力量减轻或者\*完全避免\*此类不适或致命的恶劣环境所产生的影响。   
　　此时灵吸怪已经进入成年阶段，它在任何环境中都可以活上115到135年。在此期间它的心灵力量将不断成长壮大，毫不顾忌地去计划征服其他所有种族，聚集无数的奴隶，吞食他们的大脑。只存在于脑组织中的生物化学物质与荷尔蒙是成年灵吸怪的基本营养来源。不管怎么说，灵吸怪吞噬大脑更多的是为了那灰质中的意识（或者说精神商PQ，psychic quotient，可能与IQ这种概念有关），通过这种成分，他们勉强维持着过度代谢用以施展灵能，而不损坏神经系统，而非肉体所需要的营养。   
　　对于灵吸怪来说维护施展灵能的能力几乎只能通过食脑解决，一般一个月需要食用一只大脑。当然，只要它们能及时补充消耗掉的给养，灵吸怪有时会在一个月内吃掉许多的大脑。只有智慧生物（智力为3或更高）的大脑里才会有能满足灵吸怪营养需求的 PQ。偶尔灵吸怪会吃动物的脑来换换口味————比如像Ustilagors，这种噬脑怪的不成熟形态。另外，如果超过一个月没有进食，灵吸怪就会营养不良并变得虚弱，当处于“饥饿”状态时，每个月都会使它失去四分之一的基本HP和[灵能](http://www.baike.com/sowiki/%E7%81%B5%E8%83%BD?prd=content_doc_search" \o "灵能)点（Psionic Power Point），直到最终在四个月后被活活饿死。

就像类人种族会随着经验值的增加而变得强大那样，灵吸怪在这方面也差不多。一个灵吸怪在成长过程中如果不学习就不会变得更强大，但新产生的灵吸怪的基本能力例外。   
　　随着灵吸怪的年龄而增长的能力是各项知识以及掌握的灵能数量。如果完全按照上面那个时间表，一个灵吸怪的各种能力将一个接一个的提升，就像它的年龄一年接一年地增长。这些能力都将在累加到它当前的基本能力上，如果此时该灵吸怪已经升级，就加到升级时的增量上。   
　　从菜鸟到强者   
　　虽然当完成蜕变过程后，一个成年灵吸怪便宣告诞生，但新入道的灵吸怪在所有灵吸怪来说还是像个废柴那样没什么经验或精神力量。就像所有其他种族那样，灵吸怪必须设法强化它们的力量与能力，但相关的资料都被灵吸怪严密守护着。   
　　实际上，从灵吸怪出生到它们的力量成熟，将经过很多年的时间。就像其他生物一样，经验带来智慧和新的力量；灵吸怪活的时间长到足够它们在出生后21年内掌握它们种族的标准潜能。这样，当灵吸怪成为商人、冒险者，或者其它由成年灵吸怪组成的重要组织，便又有一个灵吸怪的巨大地下城市增加了新的有生力量。.   
　　（4）灵吸怪变种   
　　　噬魂怪（Ulitharid）   
　　差不多每25只灵吸怪蝌蚪中就有一只需要标准时间的两倍（25年）才能发育到足以通过蜕变以变成成体的阶段。如果它们有这个机会的话，它们将变成噬魂怪。然而，但在进行蜕变之前，没什么办法把它们从咸水池中的其它蝌蚪区分开来；噬魂怪蝌蚪比普通的蝌蚪更有机会在主脑的捕食中幸存下来。一般来说，每个卵囊中都能孵化出大约40只噬魂怪的蝌蚪，而在一个卵囊中孵化出的大约1000只蝌蚪中平均只能有2个可以成功地幸存下来以进行蜕变。也就是说，在20000只蝌蚪（20个卵囊）中只有一个噬魂怪蝌蚪能够熬到完全发育成熟的时候。   
　　噬魂怪比它们较弱的同类要高大，身高接近7.5英尺。除了它们的体形以外，它们还长出了两条额外的触手。这使它们总共拥有6条触手，并受到绝大多数四条触手的同类的尊敬。最后，它们至少可以活上250年，而且往往能在加入主脑之前活得更久。   
　　噬魂怪一般就是传说中“超级灵吸怪”的正体，它们在诞生后能够迅速晋升至整个灵吸怪社群的顶层，凌驾于普通灵吸怪之上而成为种族的荣耀。噬魂怪的殊荣体现在它们那两条额外的触手，一般情况下，它们都是枢机院的一把手，探险队首领，或者与神联络者（Godly Liaison，应该是高级牧师），或者干脆同时兼职三者。不管怎么说，噬魂怪的出现是非常罕见的，它的诞生意味着该灵吸怪社群可以为拥有一个每十个灵吸怪社群只能产生一个的噬魂怪长老而自豪。   
　　主脑   
　　主脑位于灵吸怪社群的中心，它幽居于充满盐水的脑池底部，是一个有知觉而无躯体的巨型大脑。主脑的神经干由死去的灵吸怪脱离身体的脑组织构成，这样，主脑可以说是灵吸怪意志互相融合与同化之后产生的意识聚合体。每个灵吸怪都有权利和义务在某一天成为主脑伟大意志的一部分，引导与统御昔日生活的社群。虽说大多数灵吸怪相信它们的人格将在这个转变过程中幸存下来，但实际上只不过是主脑在诱使那些独立的自我融为自己那杂乱的庞大纤维质组织中整体意志的一部分。   
　　主脑的生存基于其体组织提供者的死亡，它以精深的灵能修为竭力维持自身，使其能在无所不在促使万物归灭的熵的作用下继续存在下去。浸泡主脑的咸水能起到防腐剂的作用，以维持灵能效果的存在。此外，主脑还捕食着数以千计共享着它的巢穴的灵吸怪蝌蚪，靠吸食其尚未发育完全的知觉中蕴涵的灵能力量来作为维持其存在的营养品，剩下的只有那流动着的咸水和主脑吃剩下的蝌蚪的残骸。   
　　不论吸收多少蝌蚪的生命力量和多少新的灵吸怪大脑，主脑的直径都不会生长到超过10米，连灵吸怪都不知道到底为什么主脑不会随着时间的流逝而不断膨胀直到把脑池给撑爆。关于这个细节有很多说法，但却从未从它们的长老那里得到证实。

主脑统治者灵吸怪社群——虽然每个主脑的角色都会因其所处的环境而不同。少数特别专横的主脑严厉地监督着社群中任何潜在的异动。不过，大多数主脑更加的被动；它们担任社群中的顾问、指导者，以及最重要的，用来储存社群技术、历史和灵能知识的生物知识库。   
　　因为主脑是所有灵吸怪社群的知识中心，主脑时常与其灵吸怪“孩子们”通过心灵感应进行精神交流。其特殊的构造使主脑能同时与最多10个灵吸怪交谈。向主脑提出的问题涉及法律条例，隧道设计，精神辅导与灵能教育——到起名。主脑的另一个功能实际上相当于灵吸怪社群中的“图书馆”，将信息记录在其意识中的生物神经点阵之中。灵吸怪可以通过简单的心灵感应来进入这个有生命的图书馆查阅资料。   
　　根据其年龄与尺寸，主脑的心灵感应范围可达2—5英里。在这个半径中，主脑能够感知到所有有思想生物的存在，只要有敌人试图入侵灵吸怪橘络主脑就能迅速侦测到入侵者的位置并派出灵吸怪进行狙击。在其能力作用范围内，主脑能与任何有知觉的生物交谈而不受到岩石的阻隔。主脑还可以其到心灵讯息中继器的功能，因此灵吸怪即使在视线之外也依然能保持联系。

在阿兰斯特，面对灵吸怪的讨伐往往都是由大陆的Athi牵头的。在王迹，阿兰斯特之龙的残片之类的强大法术加持的心灵屏障之下，这些心灵感应能力无异于睁眼瞎，然而对于不慎误入灵吸怪领地的散兵游勇，不谨慎的矿工，抑或是其他并非人类这类有着Athi保护的智慧生物，他们就没有这么幸运了。  
　　一位名叫哈普沃斯（Hapworth）的贤者声称主脑能使自身的一部分通过出芽生殖而形成一个人形物体，并分泌出由黏膜构成的表皮来保护这个人形物体裸露的脑组织，从而创造出一种被称为[脑魔](http://www.baike.com/sowiki/%E8%84%91%E9%AD%94?prd=content_doc_search" \o "脑魔)像的东西。哈普沃斯认为脑魔像是根据灵吸怪们的要求造来作为其社群的[守卫力量](http://www.baike.com/sowiki/%E5%AE%88%E5%8D%AB%E5%8A%9B%E9%87%8F?prd=content_doc_search" \o "守卫力量)的。   
　　脑魔像也许真的是极好的战斗机器，但实际上它们的真正功能是作为主脑肉体的外延。主脑创造脑魔像大多基于特殊的目的，当它们完成了任务后，将重新回归主脑，还原为主脑的一部分。在大部分情况下，灵吸怪基本上对创造这些会走路的脑芽的目的一无所知，它们关心的只是在脑魔像还没有回归主脑之前将其作为临时工使用。   
　　在灵吸怪之中，有一个很少出现的关于主脑和它们（灵吸怪）最终结局的传说。该传说声称加入主脑并不是灵吸怪生命的终点，这一切都只不过是为了实现一个将在约定之时刻实现的伟大目的。该理论的支持者认为单独的主脑实际上相当于一个神经细胞，当在所有位面的主脑总数达到一个不可思议的庞大数字时，突然闪现的灵能之光将在一瞬间把所有的主脑通过星界联结成一个整体，从而产生一个伟大的超意志。这个强大的存在拥有不可想象的力量.

**2.2 灵吸怪的解剖**

灵吸怪在身高与体型上与较为纤瘦的人类相仿，但这是在外表上仅有的相似之处。  
    灵吸怪的头部外观十分怪异，犹如一只趴在它们肩膀上的四足章鱼。它们的双眼被遮盖在突出的眉毛之下，没有瞳孔并呈现出均匀的苍白色。它们柔软而潮湿的皮肤呈淡紫色，并因为一层薄薄的粘液的覆盖而显得油亮。

灵吸怪拥有纯蓝色的血液，是由于输送氧气依靠的是铜离子的血蓝蛋白，并且血液里存在高温超导体的悬浮粒子，但阿兰斯特人至今未能明确其组分。  
    灵吸怪的每一只手上都有三根细长的手指与一根拇指，它们的双脚则各有两根带蹼的脚趾。每一根手指与脚趾上都长有外观秽恶的指甲，但这些指甲并没有它们外表看起来那么危险。实际上，灵吸怪的指甲是由软骨组成的，对于被这些指甲刺中或划伤的任何人来说都几乎毫无威胁。  
内部解剖 INTERNAL ANATOMY  
  
    灵吸怪的内脏结构与人类相类似。更确切的说，它们与被用于蜕变的宿主的内脏结构完全一致。它们拥有对于任何解剖学家来说都极易辨认的心、肺、肝、脾、胃和消化系统。蜕变的过程改变了这些内脏的主人，但却没有改变它们的功能与躯体对它们的需求。  
    蜕变过程真正改变的是宿主身体的神经系统。灵吸怪的神经系统远比任何一个人类都要丰富和发达。灵吸怪躯体的每一部分都通过其他生物不可见的“线”与大脑连接在一起。这样的结果便是灵吸怪的整个躯体实际上就是一个延展的大脑。普通人的肝脏可能没有任何自我认知能力，而灵吸怪却对自己的整个躯体和身体状况有相当全面的认识。  
    基于下文所述的原因，灵吸怪的大脑对于其躯体而言堪称是一种诅咒。蜕变过程所创造出的那一事物比起大脑更接近寄生虫。这一寄生虫是整个躯体不可或缺的一部分。但它却根本无法产生可供身体生存与利用的关键酶、激素与心灵能量。这些关键的成分必须由灵吸怪进食大脑来产生。  
    由于灵吸怪所拥有的那包罗万象的神经系统，它们的食物并非仅仅是滑过胃和肠道，而是通过一个拥有知觉和自我意识的消化系统。这一消化系统不仅从食物中汲取营养，还从中搜刮酶、激素与特殊的神经组分。灵吸怪吞食大脑的特性广为人知，但它们也同样吃其他食物，尤其是那些含有多种它们所需的酶与激素的食物。内脏就是这些物质的上好来源，而且它们也在灵吸怪的菜单上据有一个相当高的地位。大脑同时含有全部三种物质，而且是某种特殊因子的唯一来源。  
嘴与触手 MOUTH AND TENTACLES  
    灵吸怪的触手在完全伸展时可达2-4尺长。当它们休息与心情平静时，触手会显得较短。即便在这种情况下，它们也仍在不断地蠕动。随着灵吸怪的思考而漫不经心地扭动着。这些肢体十分灵活，可以作为灵吸怪额外的手来使用，甚至可以用于指点和互相交流。除此之外，这些触手也十分强壮，灵吸怪在涉及它们触手的任何情况下都可以使用完整的力量值。  
    灵吸怪的触手环绕着一张圆形而无下颚的嘴，嘴旁生有一圈小而杂乱的牙齿。这些牙齿主要用作攫取食物并防止滑溜的大脑块掉出嘴外。灵吸怪从不咬穿受害者的头皮与颅骨，与之相反，它们利用中空的触手传递一种强效的酶来溶解物质。酶的起效十分迅速，以至于整个过程看起来就像触手穿过轻软的黏土一样穿过了血肉与骨骼。这种酶的性质相当不稳定，在接触到空气后短时间内就会死亡，这让从死亡的灵吸怪身上获取这种酶变成了一件不可能的事。目前已知除了覆盖在灵吸怪体表的粘液以外，没有任何物质能抵御它的腐蚀效果。  
灵吸怪感观 ILLITHID SENSES  
  
    虽说它们无瞳孔的眼睛让灵吸怪看起来近乎没有视力，但实际上它们的视觉相当敏锐，这主要体现在它们最远可达60尺的黑暗视觉上。它们的听觉略弱于人类。灵吸怪在听觉的方向感上较强（它们能分辨出声音来自哪个方向），但在声音的辨别能力（分辨某一特定声响由什么构成的能力）上却较弱。

**3 灵吸怪的DND属性**

基本属性  
　　大型异怪  
　　HD：12D8+36（90HP）  
　　先攻：+6  
　　速度：30英尺  
　　AC：16（—1体型，+2敏捷，+5天生），接触11，措手不及14  
　　基本攻击/擒抱：+9/+16  
　　攻击：加长触手+11近战（1D8+3）  
　　全回合攻击：2加长触手+11近战（1D8+3）与4短触手+11近战（1D8+3）  
　　占据/触及：10英尺/5英尺（2加长触手10英尺）  
　　特殊攻击：吸脑，精通擒抱，心灵爆破，心灵异能  
　　特殊能力：SR27，心灵感应200英尺  
　　豁免：强韧+7，反射+6，意志+12  
　　属性：力量16，敏捷14，体质16，智力21，感知17，魅力21  
　　技能：唬骗+15，专注+18（+22防御施法），交涉+14，伪装+5（+7表现Acting in character），躲藏+8，胁迫+17，知识（任意）+15，知识（任意）+15，聆听+8，潜行+12，察言观色+8，侦察+18  
　　专长：精通先攻，精通天生攻击（Improved Natural Attack），钢铁意志，灵能穿透

**4 灵吸密使和Lambertloches**

这只是一次尝试，一次帮助人们对抗心灵的尝试，当没有进步的方向，做一些合理的尝试，从来不失是一种进步，我们是Athi，是全新的洛克希特，是为了至高的魔法——Irevant·Vainsmipire·Homunculus·Lambertloches

灵吸怪巨大，神秘，难以抵抗的力量是曾经人们难以置信的噩梦。灵吸怪严格以需求来换取他们所想要获得的人类以及其他智慧生物，作为食物。曾经的他们的实力对于大陆上所有的生命体都是碾压和灾难性的，然而在人类获得了法术之后，灵能对于整个世界的威压不再是完胜了，大量的主脑被杀死，不计其数的灵吸怪被吊死，晒死在了地表上的，被反魔场包围的铝架上。

然而总有人觊觎这种可怕的力量，灵吸怪的寄生对于整个生命体的神经系统强化是指数倍的，在法术要经由神经系统，尤其是以兰佩洛奇为主的“汉诺奥术师”，极度依赖于大脑或脊髓的单一处理，和极尽全力的速算，因此，当王迹这条出路因为失去了“光刻者”惠更丝·卢米纳瑞安·兰佩洛奇·霍尔蒙克丝而无法复制，让脊髓生长，接续大脑，并且让身体的所有地方都成为中枢神经般的计算位点就成为了汉诺奥术师迫不得已选择的道路。

竞争是人类永远的主旋律，而记录则是为了让自己的后人也能够继续用前人的方式竞争。

兰佩洛奇在阿兰斯特时代就因为对抗灵吸怪，对抗北方的矮人和豺狼人而被授予了兰佩洛奇伯爵。在最早的开端，他们就将一个灵吸怪的，被弱智术摧残过的，极为弱小的主脑水池用反魔场包围起来，并且用腐囊脑瘤植入电极的方式彻底控制了一对灵吸怪个体，通过产生大量的灵吸怪幼体，孵化之后将成熟的部分分别尝试植入骨节，外周神经节，但是都没能成活。

在为期三十年的实验中，参与这场黑暗，亵渎，极为肮脏的实验的一共有一个家族的十名法师，他们在身体上留下了数不胜数的刀伤，然而都没能成功让自己重现灵吸怪一般强大的神经结构。

直到卢瑟福·李森提克·维尔维特·兰佩洛奇以自身瘫痪的威胁为赌注，将灵吸怪的幼体植入了脊髓，灵吸怪的幼体很快吞吃了他的脊髓，如同是成功寄生大脑一般，然后迅速与脊髓融为一体。

在大约一个小时以后他就发现他失去了对身体其他部分的操控能力，并且在半天后，他的身体开始自己行动。他迅速地施展法术毁灭了寄生入，并且开始发育的灵吸怪幼体的自身智慧，而这种方法不仅仅没有干涉整个改变的流程，也正是通过这个方式，他在接受了魔法恒定的心灵链接后，重新获得了对自身身体的操控能力，并且在7日后，他的身体除了神经组织变为了灵吸怪以外，他毫发无损，并且比之前甚至还更为精神。由于他并不施展灵能，他并不需要吞食大脑，然而他的中枢神经的算力大幅度上升，他所施展的所有法术都有了强度上的质变。

卢瑟福将自己命名为第一位灵吸密使。

之后这项技术被越发广泛地运用，在海森堡的时代，植入的灵吸怪幼体已经受到了一定程度的改造，而不会彻底损坏脊髓，而是只吞食非条件反射的一部分，而将自己的神经重接到脊髓的控制神经上，而这样改变的神经使人获得了对于心灵感应，心灵控制和心灵震爆的免疫力。

从此以后，这款疫苗就以心灵屏障疫苗的名义登陆了整个阿兰斯特。

在希格斯的年代，这项技术已经可以控制使用玻璃体冰冻之后化冻的灵吸怪幼体了。

人类靠着这项疫苗几乎扫除了所有的灵能种族和心灵能力种族，把解决的灵吸怪都市打包卖给了兰佩洛奇，然而这些购入了疫苗的灵能杀手们，从来没有想过这些疫苗最早，其实是为了完全不同的目的。

兰佩洛奇依然继续着他们的实验。而他们最优异的实验体便是第十四任兰佩洛奇伯爵家主，艾尔文。

嵌合的灵吸怪的造血功能被写入了自体的接续里，超导的血液将魔力如同燃烧一般奔流在身体里，人类的外表和灵吸怪一般的法术力，甚至拥有了人类本不可能拥有的灵能天赋。

姓着兰佩洛奇的灵吸密使越来越多，这些极为禁断的手段让整个家族成为了远近闻名的施法者家族，四环，五环，六环，家族中出现天才从来不是阿兰斯特大陆的少见事，然而当一个极为封闭的家族却平均高环时，这样的事情必有猫腻。

何况，他们自己也变得越来越奇怪了起来。

因为植入物本身却是会发育的个体，自身携带的免疫特性和人类本身的自身免疫系统相互对抗，嵌合体和自体细胞之间的过于相近造成了一定程度的基因交换，兰佩洛奇们因为沉迷于强大的灵吸密使能力而造成了繁衍能力的极为惨烈的损失。自身免疫系统疾病，不育，外观缺陷，外周神经系统病变，甚至是早亡。即便是最稳定的艾尔文系也因为嵌合体的致命遗传问题不得不常年和过亢的免疫系统，极为惨痛的脊椎疼痛，和如玻璃丝一般透明的头发对抗。

但是好景不长，在周围三个伯爵的通力计划之中，人丁稀少的兰佩洛奇伯爵家族不得不在北地对抗有灵能和类法术能力仆从的豺狼人，和其实暗中帮助它们的拥夜者自然学者组织。整个家族只有最后的灵吸密使艾尔文活了下来。他们保存的疫苗也被洗劫一空，损失惨重，为此兰佩洛奇伯爵的领地也成为了另外三个伯爵的囊中之物。

艾尔文却并没有因为打击而放弃，他完善了整个弱化的灵吸幼体的脊柱植入，以“精神强化疫苗”的形式，填报了专利和论文，并且极为广泛地用于了之后汉诺的青少年自愿施法者们，直到灵吸幼体的数量短缺，然而此时汉诺奥术已经发展到凭借人类之身，无需勉强免疫系统，也可以成为汉诺奥术师的地步了。

汉诺奥术师成就了灵吸密使，灵吸密使也成就了脱胎换骨的汉诺奥术师。

人类的法术特性，本质上其实也接近于灵能能力的分野，当艾尔文利用了超导一般的血液激活了范斯米佩尔禁断级别的魔法原质的能力的时候，那种震撼无异于人们亲眼目睹灵能生物的异能施展。

“法术场”和“法术连续函数”的概念在数学上被提出，留数和实积分有了法术上的直接应用，“神经通断”的程度，不再是一个必须要离散到数的量，而是变成了一个在连续量，甚至是场量上都有意义的法术原则，汉诺的奥术展现到了一个全新的阶段，借助全身上下都是同一个脑子的对于解析式的分析能力，无需同时操作多个离散数，而是直接对函数操作的汉诺奥术，最终接近了魔法原质的力量，在法术的过程中，以法术的能量实现了接近于“展现类灵能能力”的效果。

从那一刻起，范斯米佩尔成为了全大陆的恐惧词。

也从那一刻起，兰佩洛奇彻底无法割断自己背负的诅咒。

在阿兰斯特的各个地方依然可以以35000gp的价格购买那支疫苗，然而疫苗的真实故事却已经埋葬在许多代Athi的故事里了。

**5 灵吸遗脉和Luv**

比起兰佩洛奇持握细剑孤独与世界为敌的一脉相传，Luv似乎来自于一个可怕的传闻。

这是最荒诞不经的猜测，这是对疯子的疯狂呓语。

关于异常的神经，银色虹膜，精神障碍的捕风捉影，或许还有对天才与超出世人者的嫉妒与诋毁

关于灵吸怪混血的诞生

——如果这是真的，那么这将是atl历史最黑暗的部分，没有之一，应该吧。

而Luv(爱情)……当是最大的讽刺。

——这纯粹是一派胡言！

Luv是个神奇的家族，以高智力精神病著称。(请不要以我代表我的家人——Sibilius Assemble Luv)囿于遗传性神经发育异常，这个家族普遍有严重的施法不亲和以及不同程度精神异常(大部分时候不是个问题，谁没点精神病呢？)以及带来的繁殖劣势，他们对繁殖后代这件事缺乏兴趣以及似乎有较差的繁殖能力和较高死亡率。

事实上，在Sibilius Assemble Luv和Endy / Lambertloches 这一代前，这个家族一直十分低调，我们几乎无法在记录里找到什么吸引眼球的地方。

然而Sibilius身上爆出的一系列特征让我们有了一些隐秘的猜测，关于这个家族异常的来源。(我说过了，这只是一些糟糕的基因突变——Sibilius Assemble Luv)

几乎看不出的极浅蓝灰色虹膜，高智力，情感障碍，多线程，超忆，神经系统发育异常，逆天的心灵抗性，这个疯子几乎是所有惑控系的噩梦(疯了不是问题，问题是没法治——某高级惑控师)。这让我们想起了某种已经灭绝的类人智慧生物——灵吸怪。来自汉诺的朋友应该对此比较了解，说的就是你，Lambertloches。在和Lambertloches 家族的对比下，我们做出了这么个猜测，也许Luv的祖宗和灵吸怪产生了有性繁殖。我们可以肯定人类一方占据了绝对主动，毕竟如果是灵吸怪，那么人类被吃掉的概率要大的多。不知道出于怎样的原因，爱情，欲望，或是实验，那个人类勇士开启了一个传奇，以及我们几乎可以肯定他精神不正常(所以精神病的问题是双方的)，但无论如何，他们成功产生了可育后代，虽然根据现有知识，头几代极可能会经历严重的生理与心理痛苦，但是这个血脉最后成功稳定下来了，留下一些糟糕的代价和令人羡慕的天赋——可惜对施法都是劣势，所以没法称之为术士。如此看来，实验产物的可能性大大提高，但是无论是哪种可能，Luv这个姓氏听起来都更加嘲讽了。

这个家族可以在atl上生存的另一个原因就是人工施法系统，这是一项堪称鬼才的魔法应用，据现有资料推理，这个东西至少在阿兰斯特时代之前就诞生了可使用版本，并且一直在且仅在这个家族里流传。考虑到这个家族高智力特点，可能是某个鬼才先祖为了突破自身劣势获得更高施法能力所创造的，或者干脆就是那位勇士为了让他的后代存活做的准备，总之，这个东西和那些该死的遗传特性一并在这个家族有历史记载起就存在——说实话，他们真的没什么历史记载。

大部分家族成员并没有表现出Sibilius那样的强烈异常，但是根据记载的人物寿命和Sibilius的心理行为特征，我们可以猜测，拥有更严重异常的个体应该都在搞出什么大事之前先把自己弄死了。对于那些相对正常的个体，他们的智力与理智足以得出“闷声发大财”的结论。

以上仅仅是不负责任个人猜测，没有任何证据可以证明，仅为娱乐，看看就好。

(所以我们的文明居然是靠一堆龙裔，灵吸怪嵌合体，灵吸怪混血在推进的吗？)

(天哪，我还是不能想象那个人怎么下得去吊的！)

如何创造灵吸怪人类混血

材料：雌性人类，雄性灵吸怪，高级法师，高级卷宗学者，良心去除系统，荒郊野岭，以及天才或者疯子。

第一步，获得失能或没有恶意的可育雄性灵吸怪

第二步，获得不反感之后进程的可育人类女性

第三，用变形术改变灵吸怪精子表面受体使受精成为可能

第四，受精

第五，孕育

第六，努力保证胎儿存活

第七，生产

第八，由于第一代会有巨大生理缺陷，使用变形术使之尽量存活到青春期，选择状态较好的和人类交配，诞生子二代，选择性状稳定优秀的，重复过程，观察子一代寿命，保留长寿的家系。

第九，第三代基本稳定，开始社会训练，将其寄养与普通人类家庭，并在一边诱导学习融入人类社会，(仙女教母计划)，在本步引入或诱导产生虚拟机，同时诱导暗示低调维稳思维，社会自动淘汰不能融入的个体。

第十：销毁一切记录证据包括组织者，进入社会的这一代将不知道自己的来历……以“你是我在一个冬天从门口捡的”“因为你魔法不亲和”等理由被收养。

据传言被称之为“鲶鱼计划”，是为了给阿兰斯特创造变量，这世界不仅仅需要稳定压倒一切的Athi，更需要混乱中的灵感。

没有历史，没有期望，制造天才和疯子，只是为了避免社会的停滞。我们不知道盒子里面是什么，希望或者绝望。