铁牙入侵

冒险之路 第一部（1/6）

猎物之痕

Amber E. Scott/ 著

又开始挖新坑的暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P1

目录

前言 2

猎物之痕 4

NPC画廊 58

涅斯米亚平原 64

铁牙军团工具箱 72

怪物图鉴 80

战役大纲 90

P2-P3

没有风格如同一个老派风格（NO SCHOOL LIKE AN OLD SCHOOL）

洞穴猛禽（cave raptors）已经吃饱了；是时候~~写博客~~开辟一条冒险之路了！

从我写下第一篇博客开始——严格地说，这是我为paizo写的第一篇文章——谈论我作为实习生在办公室的各种职责，包括给我们藏在秘密地下室的洞穴猛禽喂食。在其间的几年里，很多事情都发生了变化。例如，我们不再有地下室了。这些年来，我的头衔经常改变，从实习生到制作助理，再到字面意思上的神！

我被告知我误用了“字面意思”这个词。还有“神”这个词。

且不说被滥用的俗话，欢迎来到第20个探索者冒险之路：铁牙入侵！在20个AP的过程中，这是一段地狱般的旅程。我们走遍了内海地区，深入地下，进入星空，越过了世界之冠到达了一个全新的大陆，超越了时间和空间的领域。过去的两年是一段特别疯狂的旅程，玩家们在《地狱叛军》中打败了一个内含魔鬼的暴君去解放金塔格；然后在我们的第一次邪恶战役——《地狱复仇》中，站在魔鬼的一边；最近，他们在努力阻止旧日神话的恐怖在《万古奇诡》瓦解现实时，正处于疯狂的边缘。有了这些与通常的奇幻场景不同的令人兴奋的东西，我们已经有很多年没有破门而入，踢进一个怪物的牙齿，尖叫“干爆所有的邪恶！”

欢迎回到经典,我的朋友们。

我的第一个奇幻桌面冒险是逃离赞泽的地牢（Escape from Zanzer’s Dungeon），那是我努力攒钱购买的龙与地下城游戏中的一个单人冒险（这是个1991年的黑盒子，用于追踪Paizo开发人员的谱系）。除了是个单人冒险，它几乎是你能得到的最具标志性的奇幻冒险，充斥着所有令人喜爱的要素：从被囚禁开始，营救俘虏，潜行穿过地下建筑，踢门，与怪物战斗。老赞泽和我的新手冒险者一起清理了地牢——用骰子开始了我漫长而麻烦的历史——但它至少在我的小游戏玩家的心里种下了一些爱：从无到有，独自站起，拯救那些需要帮助的人，并把他们聚集到你的身边。

这些都是我们在《铁牙入侵》中使用的主题，在其中，PC们会看到一场非人类的军队的入侵，他们烧毁他们的家园并带走了他们的朋友。最终，PC们不仅要挑战铁牙军团，还要挑战支撑大地精们入侵的古老魔法。在经历了三次实验性的冒险之旅后，我们很高兴能够回到所有我们喜欢的要素和怪物中。地下城比比皆是！威胁是游戏的经典！有些城堡需要围攻，有些法师塔需要掠夺！现在，我们要用你手里拿着的这本书把这一切都踢开了——《猎物之痕》。这本书的冒险故事是由Amber E. Scott写的，她在经典游戏《博德之门》的复兴上所做的工作让她独一无二地具备了捕捉我们许多人初学的那种老派天赋的资格。

涅玛萨斯和...没有摩尔苏恩？

自从我们出版格拉里昂特有的材料以来，涅玛萨斯和摩尔苏恩就一直被当作一个匹配的组合呈现——如此之多以至于当我们宣布这条冒险之路只有一个国家而没有另一个时，许多人都感到困惑。很大一部分原因是，我们几乎没有花多少篇幅来详细描述这两个国家，或者这一地区在涅玛萨斯分裂和内战开始之前的历史。新的战役设定，《冲突之地》，给了每个国家应有的喘息空间，并描绘了该地区丰富的历史。从一开始，铁牙入侵就不是为了解决涅玛萨斯和摩尔苏恩之间的紧张关系，而是为了使之复杂化。

那么，当铁牙入侵横扫涅玛萨斯的西部时，摩尔苏恩在干什么呢？一开始，铁牙军团似乎是摩尔苏恩的意外之财，分散了涅玛萨斯的注意力，而摩尔苏恩摆好姿势准备发动毁灭性的最后一击，但是一旦铁牙军团越过边界进入摩尔苏恩平原，三方都将面临一场两线作战，只有铁牙军团有能力在这两条战线之间灵活地调动自己的部队。

如果你想用铁牙入侵来解决涅玛萨斯和摩尔苏恩之间的战争，你可以在《冒险之路#120》的“继续这场战役”文章中看到一些提示，但你真正需要做的是为阿扎尔丝提供摩尔苏恩的顾问，并以人类军队补充她的怪物大军。如果阿扎尔丝仍然是一个忠诚的雇佣兵，动用着一个世纪以来最大的怪物军队对抗摩尔苏恩的敌人，并赢得一个属于她自己的国家作为奖励，她的策略和动机就几乎不会有什么改变。

准备！开始！跑路！

《猎物之痕》以一个不同的引头开始：战役以玩家角色的失败开始。糟糕的是，战役开始时英雄们甚至没有意识到战斗已经开始了！他们甚至还没来得及从酒馆阴暗的角落里那个戴着兜帽的人那里接过任务，他们的家乡潘恩达尔（Phaendar）就已经开始燃烧了。

然后他们需要跑路。

没有人喜欢逃跑。我们想感到强大和充满英雄感，而没有什么比夹着尾巴逃跑更不充满英雄感的了。但是这场战斗已经失败了——尽管PC们没有失败——在最初绝望的几个小时里，他们只需要专注于生存。家园已经失去了，真正的英雄需要拯救任何他们能够拯救的人，并且为了改日再战而活下去。

有些冒险者没有这种心态。他们会一头扎进不可能的困境。他们固执地与无数大军作战。他们是*英雄*，该死！

《猎物之痕》试图通过在PC们撤退时给它们一些有意义的目标来缓解这一问题。镇上的居民需要拯救，物资需要收集，孤立的士兵需要发泄他们的挫折感。即使在逃亡的过程中，他们仍然扮演着英雄的角色——尽管规模较小——但他们的行动可以拯救几十条生命。

这场冒险的开始被设计的很艰苦，把敌人描绘成势不可当的力量，并使他们最终被击败更加的充满英雄感。这次冒险提供了大量的资源来在这些困难的战斗中帮助PC们——特别是来自引导角色奥布林（Aubrin）的治疗和更好的装备——但最终，PC们应该因为它们侥幸逃过了一劫而感到幸运。拥有有限每日资源的冒险者（尤其是准备施法者）可能会因为在有机会休息之前必须忍受的遭遇次数而感到沮丧（当你只有两个1级法术时，5次遭遇是很多的），为了适应这些玩家，我们做了一些努力，比如设置额外的魔法宝藏。

最终，作为游戏管理者，你会知道你的玩家以及他们对没有获胜的情况的反应。如果你不觉得你的团队会喜欢这种虎口脱险的感觉，那就直接跳到第二部分。这些PC很可能是切尔纳萨多游侠、猎人或碰巧遇到逃难难民的山民。你可能需要增加额外的遭遇，以提供足够的经验值让他们在冒险结束前达到4级，但最终的目标是让每个人都能从故事中获得乐趣。

P4

猎物之痕

第一部分：铁牙之夜 第6页

当大地精入侵潘恩达尔镇时，英雄们为了保护自己和邻居而战斗，但他们被迫逃进树林，并摧毁了这座城市的桥梁以减缓入侵的军队。

第二部分：在铁杉的旗帜下 第21页

尽管有着锐齿森林的保护，但英雄和他们的难民必须面对蛮荒的危险，以及来自占领潘恩达尔的入侵者的威胁。

第三部分：石中摇篮 第38页

在铁牙的赏金猎人和好斗的战蜥人之间，英雄们选择了突袭战蜥人的洞穴，以消除直接的威胁并建立一个安全的藏身之处。

第四部分：红颌营地 第48页

铁牙袭击潘恩达尔镇的幸存者从他们的秘密堡垒出发，攻击了铁牙军团臭名昭著的熊地精赏金猎人斯卡维内斯的营地。

升级进度

《猎物之痕》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

1 玩家从1级开始冒险

2 玩家在逃离潘恩达尔镇后应达到2级

3 玩家在进入战蜥人洞穴前应达到3级

4 玩家在面临斯卡维内斯的营地的危险前应达到4级

玩家在这场冒险的尾声应该达到5级。

P5

冒险背景

涅玛萨斯的潘恩达尔镇以某种形式存在了3个世纪，自从在玛利蒂斯河上建造了同名的大桥，使它成为切利亚斯通往该国北部殖民地的贸易道路上的一个小停靠站以来。多年来，这个城镇的人口很少超过几百人，即使到现在也没有什么变化，尽管独立战争只持续了3天就向南方进发了。潘恩达尔位于涅斯米亚平原和空心丘陵（Hollow Hills）之间的交汇处，除此之外，它几乎没有什么军事价值。因为没有墙，所以不可能守住它；平坦的土地可以让镇民提前一天看到即将到来的军队，并逃进树林；它俯瞰的河流被激流堵塞，几乎无法通航。只有野心太大的人或者战术天才才会在这个暴露的乡村小镇中找到任何有价值的。

铁牙军团的阿扎尔丝（Azaersi）将军更是两者兼而有之。

她的过去被有意地掩盖了；即使是她忠诚的士兵——铁牙军团——也只知道一些传说和谣言。一些人声称阿扎尔丝（字面意思在地精的语言中是“不朽的阿扎（Aza the Immortal）”）是地精血战中最后一个幸存下来的大地精将军，而另一些人则坚持认为她是残忍的百舌鸟森林杀手，掠夺了摩尔苏恩的大森林长达十年之久。还有一些人声称她曾恐吓了幽暗之地的一位强大的神明，并使之为她服务。一粒真相会助长每一个谣言。作为地精血战中的一名年轻步兵，阿扎看到了她的族人在铁牙谷的最后一个真正阵地。人类士兵的数量远远超过了大地精军队，5天的残酷战斗杀死了8000个人类和剩下的2000名地精军队的掉队者。阿扎在一个乱葬坑中醒来，那时一根人类的长矛还刺穿着她的肚子，当人类正在清点自己的死亡人数时，她一瘸一拐地走进了麦纳多山脉。由于太过顽固而死不甘心，她最终出现在摩尔苏恩，并开始从事土匪活动。足智多谋、聪明伶俐、无所畏惧，阿扎从死亡的边缘挣扎回来后，她将自己重新命名为阿扎尔丝，很快，其他大地精——其中许多是地精血战的幸存者，或在冲突中成为孤儿——加入了她在百舌鸟森林的旗帜。当她的乌合之众部队最终击败了被派去结束森林里大地精的土匪活动的摩尔苏恩军团时，摩尔苏恩的将军们注意到了这一点。

铁牙军团忠诚地为摩尔苏恩服务，并作为其臭名昭著的“怪物军团”之一，雇佣非人生物的雇佣兵，在摩尔苏恩和涅玛萨斯的冲突中在没有官方批准的情况下被雇佣来进行掠夺。这支部队表现出色，并以创新的战术和无畏的士兵赢得了声誉，并最终击溃了袭击兰盖特堡（Fort Ramgate）的涅玛萨斯游击队（现在少数的涅玛萨斯幸存者称之为兰盖特大屠杀）。铁牙一言不发，很快就消失了，紧接着是其他几个怪物军团，这迅速消耗掉了摩尔苏恩的雇佣兵力量。

但是伟大的士兵很少会悄无声息地消失在历史长河中。铁牙军团现在有了一个新的征服战役，不是代表软弱的人类主人，而是抓住自己的命运，为所谓的“怪物”开拓家园。阿扎尔丝将军从地精血战的失败中学到了残酷的教训：保持机动，迷惑你的敌人，并建立你的基础设施。尽管依斯嘉有许多珍贵的避难所，但对于一支真正的军队来说，它所提供的支援却很少——但涅玛萨斯，其活跃的矿山和无尽的森林可以支持一个活跃的战争机器几个世纪！

除了阿扎尔丝的天才和庞大的铁牙军团，她还掌握了从克拉铎冈最深处的保险库缴获的一件强大的秘密武器：缟玛瑙钥匙（Onyx Key）。这个神圣的矮人遗物缓解了阿扎尔丝对在一个单一的、容易受到攻击的据点集结军队的恐惧，并使她能够调动数百名看不到的部队增援摇摇欲坠的前线或者在没有任何警告的情况下攻击目标。带着她的军队和缟玛瑙钥匙，阿扎尔丝准备发动她的闪电突袭行动，穿越涅玛萨斯，最终到达摩尔苏恩和终焉之墙。她打算为人类所恐惧的怪物开拓一个家园，以潘恩达尔作为跳动的心脏，为她提供涅玛萨斯食物、矿山和木材。她的人民只需要定居的土地和被奴役的人手来建立他们的帝国。

由于安全驻扎在敌人无法到达的地方，她派出了她最可怕的指挥官之一——大地精杀手屠格瑞斯（Taurgreth）——潜入潘恩达尔镇，并在城镇中心植入缟玛瑙钥匙上的一块碎片。一旦碎片被植入，它就会形成一个魔法大门，让成群的铁牙大地精涌入并淹没城镇。阿扎尔丝计划让潘恩达尔成为铁牙军团的第一个征服地，并在那里建立一个稳固的基地，以占领涅斯米亚平原的肥沃农田。

到目前为止，没有人知道铁牙军团是一个威胁，或者它仍然存在。阿扎尔丝打算保持这种状态，她已经命令她的军队奴役那些他们能奴役的人，屠杀那些他们必须屠杀的人，并确保没有人能逃脱，以警告其余的人类，铁牙军团正在向战争进军！

缟玛瑙钥匙（THE ONYX KEY）

在人类崛起之前的几千年，由神秘的穹窿建造者（Vault Builders）制造的缟玛瑙钥匙是一个在阿扎尔丝的计划和铁牙入侵冒险之路中扮演重要角色的神器。这块重达30磅的黑色水晶的上半部分被雕刻成一个坚固的城堡的形状，下半部分则是8块巨大的黑色碎片。每一块碎片都可以被移除，如果被插入土中，就会变成一座塔和宏伟的拱门，如同一座瞬间建成的堡垒。然而，缟玛瑙钥匙的真正力量在于，它所有的拱门，无论有多远，都是由一条100英尺长的石砌成的简单通道连接起来的，并通过在土元素位面上开凿隧道绕过了很远的距离。矮人探险者克拉格丹（Kraggodan）重新发现了丢失的宝藏，并且矮人们在寻天宏愿中利用它建立了一条不断前进的前线（在矮人神话中仍然被称为石路[Stone Road]）。因为缟玛瑙钥匙的门网也允许元素位面的生物逃到物质位面中，矮人们最终将它消灭掉，将神器深埋在以其发现者命名的天空堡垒之下。

第九块红玛瑙碎片从缟玛瑙钥匙的底部突出来，作为连接塔网络的主控制器。通过这个碎片，持用者可以摧毁一座塔，关闭一个入口拱门，或者将它所创造的石路连接到土元素位面上一个巨大的建筑群——缟玛瑙城堡（Onyx Citadel），现在这里是铁牙军团的作战基地。

在冒险的开始，屠格瑞斯用一个缟玛瑙碎片在潘恩达尔的中心打开了一个拱门，并将其连接到另一个满是大地精军队的拱门。缟玛瑙钥匙和缟玛瑙城堡的完整细节出现在《探索者冒险之路#120：缟玛瑙城堡的穹窿》

P6-P21

第一部分：铁牙之夜

冒险开始于潘恩达尔镇，它坐落在玛利蒂斯河的南岸，距离南方的锐齿森林只有一箭之遥。贸易通过潘恩达尔桥通过小镇，这是唯一适合横过这条湍急的河流的地方。这个拥有400名居民的小镇很少有什么令人兴奋的事情发生，这使得集市节（Market Festival）成为了新闻、娱乐和收入的主要来源。这个为期两天的活动每3个月举行一次，聚集了横跨涅斯米亚平原的农民和牧民，以及附近锐齿森林的伐木工人和来自空心丘陵的勘探者来交换物资和原材料。甚至来自塔姆兰“大城市”的商人也赶来参加这次活动，使该镇的人口增加了正常规模的一半。

庞大的人口和大量的资源使得潘恩达尔成为铁牙军团的目标。每一个定期造访小镇的人都会聚集在一个地方，这使得大地精士兵在挖好壕沟之前被访客偶然发现入侵的机会减少了，而他们带到城里的食物和木材的数量也为他们提供了现成的补给。

在集市节的第一个晚上过后，夜幕降临时，一个新的衣衫褴褛的商人走进了小镇：变装过的大地精屠格瑞斯，铁牙军团的特种师指挥官。他的任务是通过潜行渗透进潘恩达尔（这很简单，他的潜行加值为+30），并种植一颗缟玛瑙钥匙的黑色碎片，创造出一条通道让数百名铁牙军团的部队冲锋并出其不意地占领潘恩达尔。屠格瑞斯自己会从打开的传送门撤退，但是在《探索者冒险之路#119：荒疫囚徒》中，PC们将有机会面对大地精。他的身后是一支由400名铁牙士兵组成的部队，由残暴的中尉斯卡比维斯廷（Scabvistin）率领，它是一个高大的熊地精，也是军团其他许多专家的父亲。虽然PC们在这次冒险中不会遇到斯卡比维斯廷，当他们回到《探索者冒险之路#120：缟玛瑙城堡的穹窿》时，他仍然会指挥潘恩达尔前哨站。

在哪里开始

你可以选择在集市节期间开始冒险，让PC们彼此碰面或解决当地的争端，但是真正的冒险是在日落时摊位关闭之后才开始的，市民和游客都会去休息，随便喝几杯，或狂欢一番。这次冒险假设PC们最终会和绿衣奥布林——一个退休的切尔纳萨多游侠和当地的传奇人物——参加同一个庆祝活动，要么是有意的，要么是因为最好的派对往往会围绕着满口脏话的凯登·凯连女祭司出现。

PC们可以从潘恩达尔的以下主要地点开始：欧德（Oreld）的精品店（A区）、潘恩达尔贸易公司（B区）、河木神殿（C区）或主根旅店（D区）。第一次遭遇，“尖牙揭露”，会取代PC们的起始位置上指示的CR 1战斗遭遇。这次冒险假定PC们从旅馆开始，但奥布林有充分的理由去其他列出的地点，无论是在教堂里做礼拜，从贸易公司取订单，还是和欧德一起去她的啤酒花花园摘果实。鼓励PC们在浏览市场摊位一天后选择目的地；一个学术团队可能在欧德的商店里进行研究或制造药水，一个军事或商业团队可能会在贸易站，或者宗教PC可能会把团队吸引到神殿。

当铁牙的塔楼从地面上冒出来，大地精军队开始涌向潘恩达尔时，冒险正式开始了。在这时，大多数居民仍然不知道这次攻击，只有当大地精真的破门而入来洗劫他们的位置时，PC们才会参与进来。为设定好场景并开始冒险，请朗读或改写下面的内容。

潘恩达尔的集市节吸引了来自涅玛萨斯各处的人群，许多人只是为了听绿衣奥布林——一位退休的切尔纳萨多游侠，后来转行成了凯登的牧师——讲述她年轻时的下流冒险故事。外面，庆祝活动还在继续，喧闹的喊声在夜空中回荡。漫长的一天过后，在炉火的温暖下，任何轻浮的举动都是对这个河畔贸易小镇粗犷、朴实的灵魂的一种受欢迎的奖赏。

“于是我就在想，我什么时候才能再和熊说话呢？所以在灰熊站起来之前，我转身对它说，‘我只需要蜂蜜。你可以留下蜜蜂！’”当奥布林讲完她的曲折故事，又从大酒杯里喝了一口时，全场爆发出笑声。“但现在没事了。都很好。她用了我的名字给一只幼崽取名。总有一天我会去看看小哦天哪太多蜜蜂了。”

人群里的人分享着他们自己的吹嘘和笑话，但最终还是有人把奥布林的大酒杯喝完了，把她推回到了房间中央。

“好吧，好吧！别挤了，”她有点轻蔑地说。“好吧，凯登，如果这不是真的，就打我一顿————”

前门被炸成碎片。一声痛苦的呼喊穿透了混乱。奥布林躺在地板上，大口喘着气，紧紧地抓着从胸部的伤口中涌出的血。她身后的墙上仍有一根弩箭在颤动。

两个穿着军装的大地精站在破碎的门外面，拔出了剑。在他们身后，被燃烧的房屋的火光照亮的是几十个——也许是几百个——大地精士兵在街上行进着。潘恩达尔燃烧着，庆祝的喊声现在被受惊和垂死的人的惊恐的尖叫声所取代。在他们身后，在火焰和简陋的屋顶之上，矗立着一座黑色的石塔。

潘恩达尔一瞥

潘恩达尔很小，但也是南部涅玛萨斯最大的定居点之一，完美地体现了这个国家的个人主义精神。这个小镇是在一个老切利亚斯堡垒的废墟上发展起来的，现在有400名常住人口，分散在小镇和偏远的农场之间。一个非正式的镇议会负责监督社区，主要负责组织节日活动和筹集修缮资金，但潘恩达尔的居民普遍对对社区拥有过多控制权的人感到不满，他们坚决拒绝选举任何人担任警长或市长等职位。

潘恩达尔的中心广场由几家小型企业组成：主根旅店，贸易公司、一家拍卖行和一家剧院，还有24座小型家庭住宅，同时也是皮革和木工的作坊。大部分城镇由木材和茅草结构，加上一些帆布围墙的亭子组成。由于怪物，土匪，甚至偶尔的摩尔苏恩袭击经常破坏财产，大多数潘恩达尔人认为长期使用的石制建筑是不值得投资的。

对于那些想在城镇被摧毁前进行冒险的GM们，67页的属性栏代表了铁牙之夜之前的潘恩达尔。

关于潘恩达尔的更多信息可以在67页的“涅斯米亚平原地名辞典”中找到。

尖牙揭露（CR 1）

这场战斗发生在潘恩达尔的四个主要地点，取代了每个战斗区域描述中的特定战斗。一旦PC们解决了即时威胁并与奥布林交谈，运行剩下的在冒险中所列出的在PC们的启动区域的遭遇。

生物：铁牙军团派出了大部分部队清扫街道和城镇周围的帐篷，并派出剩余的部队成对地清扫潘恩达尔的建筑，以带走奴隶并镇压任何抵抗。他们预计不会遭到来自偏远森林的猎人和晒黑的农民的反抗，这对特殊的大地精会在第一轮的战斗中试图用未受训的威吓来恐吓聚集在一起的村民。

在最初的遭遇中，PC之外的村民们都被震慑了，并无法进行任何动作。奥布林突然猛烈的受伤使她处于休克状态，她处于震慑状态，并每回合会受到1d4点流血伤害。

绿衣奥布林（AUBRIN THE GREEN） CR 5

XP 1600

HP 43（目前5；见58页）

铁牙新兵（IRONFANG RECRUITS）（2） CR 1/2

XP 200 每个

大地精（Hobgoblins，《怪物图鉴》175页）

HP 17 每个

宝藏：大地精们已经收获了一些战利品：1个装了1把重弩（有20根弩矢和10根精制品弩矢）的精制背包；8瓶标注清楚的神导术药水；1根施法者等级1级的魔法飞弹魔杖（11发充能）；1张包含安抚动物，治疗轻伤，和魔石术的神术卷轴；总共价值5点补给点的干羊肉，羊奶酪和一罐羊奶。你可以在第2部分的23页找到更多关于补给点（Provision Points）的信息。

发展：大地精们在制服的肩膀上都佩戴着徽章。通过一次成功的DC 16知识（历史）或知识（本地）检定，一个PC可以识别出徽章是铁牙军团的徽章，这是一支雇佣军，负责了2年前的兰盖特大屠杀，但从那以后就没有在战场上出现过。

一个PC可以尝试一次DC 15的医疗检定或使用任何数量的魔法治疗来结束奥布林的流血伤害，并将她的震慑状态降低至恍惚状态。经过至少8小时的额外休息，她的状态就会改善至恶心，这种情况会持续7天，直到她的肋骨骨折愈合。大面积的受伤也使她的速度降低了10英尺，直到她的恶心状态结束。

一旦角色处理好了奥布林的伤口，她就能克服痛苦并提供一些建议。

“这......听起来门外好像有一支军队。它们是如何落在我们身上而不被发现的？这片该死的平原是如此的平坦，你放两天假就能看到一头麋鹿，更不用说军队了！”她畏缩了一下，用手捂住胸前血淋淋的伤口。“它们听起来很多。多到可以像老实的傻瓜一样在地上作战。我们得尽我们所能，穿过桥，躲在锐齿森林里。我知道一些可以保证我们安全的秘密。也许应该想办法趁我们在桥边的时候把桥拆掉，否则他们会趁我们还没来得及躲起来就擅自过桥了。”

大地精源源不断地涌入小镇，让奥布林（很可能还有PC们）清楚地明白，逃离是唯一合理的选择。奥布林鼓励团队迅速行动，但首先要访问潘恩达尔的其他三个主要集会中心（这些地点在冒险中有详细描述），以收集物资并营救任何他们能营救的人。她还暗示欧德的商店或潘恩达尔贸易公司可能有可以用来摧毁身后桥梁的供应品。她怀疑在整个城镇被占领而无法逃脱之前，他们还能调查更多的地点。许多战役背景将PC们与这些地点的人物联系在一起，但如果PC们希望访问其他地点，调整其中一个提供的遭遇以适应他们的首选目的地。如果他们想带着他们仅有的东西逃离潘恩达尔，他们可以，但你可能需要加入额外的遭遇以防止他们在经验值上落后，并在以后的冒险中提供追随者。

一旦PC们得出离开小镇的结论，他们的最终目标应该是向北逃离，越过玛利蒂斯河，进入相对安全的锐齿森林——最理想的的做法是摧毁他们身后的潘恩达尔桥以延缓追击。锐齿森林是大多数涅玛萨斯人遇到入侵者时首选的堡垒，而奥布林希望她能在安全之后联系到她以前的切尔纳萨多游侠盟友。PC们以前可能也采用过同样的策略。在穿越平坦的涅斯米亚平原时，向任何其他方向逃窜的难民都会暴露在了地面上，因此很容易被任何骑马的追踪者发现和追捕。

故事奖励：如果PC们治疗了奥布林，奖励他们600 XP。

一大批追随者（AN ARMY OF TAGALONGS）

在第一部分中，玩家有机会在逃离潘恩达尔之前聚集20-30个NPC追随者。没有护甲和最低限度的武装，这些新兵远不如PC们更适合击退大地精入侵者。他们大多躲在暗处，寻找补给，照顾伤员，而英雄们则冲锋在前，挑战敌人，拯救需要帮助的人。这部分的冒险包括一长串的惩罚遭遇，而当他们可以证明自己是一个有价值的资源时，那些PC们拯救的村民应该帮助他们。在任何战斗的第二轮开始时，PC可以以一个移动动作命令一个追随者来协助她。如果她在一个DC 12的交涉或威吓检定中成功，她在下一次检定中获得+2援助加值，或在她的防御等级上获得1轮+2援助加值。

各种各样的难民也可以用他们有限的技能来帮助他们，比如在遭遇战之间使用医疗检定来治疗PC们，或者在情况看起来很糟糕的时候冲进战斗（尽管任何一个NPC都不太可能从一个训练有素的士兵的一击中幸存下来）。查看20页的“生存游戏”，以了解这些难民可以提供的相关攻击奖励和技能检查。

奥布林是个特殊的例外。虽然她的等级比PC们高得多，但她的伤势使她很脆弱，目前只能担任辅助角色。她在冒险中的角色是提供指导和足够的治疗，让PC们在没有机会休息的情况下通过一系列艰苦的战斗遭遇。她使用她的能力在早期的战斗中自由地引导正能量以保持PC们的健康，鼓励他们保存他们的资源，并提供她的药水和精制品长剑的使用，直到最后一两次遭遇时才会使用她的法术。不要让奥布林解决所有的问题，让PC们证明自己是潘恩达尔需要的英雄。

燃烧着的潘恩达尔

随着入侵的进行，越来越多的大地精出现在潘恩达尔的街道上，带走一些涅玛萨斯人俘虏并杀死任何反抗者。大多数大地精被派往了特定的地点和任务，除非受到攻击，否则对PC们几乎不加注意。PC们可以通过紧贴在阴影上和利用潘恩达尔的建筑和灌木丛来掩护他们的行动来避开大多数巡逻队——至少在混乱的战斗在街道上肆虐的时候是这样。

大地精们在四面八方与镇民战斗，从战斗的声音来看，整个潘恩达尔都在遭受着攻击。地上到处都是躺着的尸体，被大地精的刀刃刺穿，然后留在他们倒下的地方。远处传来狼的嗥叫，那可怕的叫声与垂死的人的尖叫声遥相呼应。

在冒险的第一部分，PC们有机会根据他们访问地点的顺序，在每个地区拯救城镇居民并收集物资。他们选择访问的第一个地方会提供最多的好处，随着大地精们在城镇中杀戮和掠夺，在随后的每一个地方，回报都在减少。当PC们访问了四个地点中的最后一个（或者当他们决定离开城镇时，如果他们在访问所有四个地点之前逃跑），潘恩达尔已经被蹂躏得如此彻底，以至于再也不可能在没有受到攻击的情况下穿过街道，并且被洗劫一空，几乎没有什么值钱的东西可以搜刮了。

奥布林被城镇的破坏摧毁了。如果PC们向她征求意见，她只是简单地说：“我们必须逃离。穿过河流，进入锐齿森林——这是我们唯一的机会。”任何一个到这个地区的人都知道锐齿森林是一个深邃而神秘的森林，它拥有丰富的资源，可以帮助这个团体存活下来，并使他们不被大地精发现。

这些早期的战斗应该会让PC们相信拯救其他人并离开城镇是最好的计划，但如果他们坚持留在后面击退入侵者，奥布林会同意带着幸存者进入锐齿森林并为他们的安全祈祷。利用12页的“剩下的东西”侧边栏中的遭遇，为PC们制造挑战，直到它们要么遇到奥布林，要么死亡。

生物：当PC们离开城镇时，他们可能会遇到仍然在城镇中横冲直撞的入侵者。大部分的铁牙军团都在建筑物中搜寻，追捕散兵游民，或者将贵重物品和俘虏送回等待他们的指挥官所在的城镇广场。尽管如此，在PC们试图逃离潘恩达尔的过程中，仍有许多威胁对其构成挑战。

你可以决定PC们何时或者是否会遇到特定位置列出之外的额外兵力。一般来说，由于战斗的混乱，任何试图伪装自己或使用建筑物和灌木丛作为掩护的团体都可以避免引起不适当的注意。那些渴望战斗或大声争论策略的冒险者会引起注意。如果团队看起来精疲力竭，资源不足，你可以放弃随机遭遇，如果他们似乎太轻松了，那么在他们搜刮某个地点的时候可能会发生随机遭遇。您也可以从表中选择遭遇，而不是随机投掷。

d8 遭遇 CR 来源

1 受困的平民 1/2 见下

2 受伤的大地精 1/2 见下

3-4 2大地精 1 《怪物图鉴》175页

5 铁牙侦察兵 1 见16页

7 1熊地精 2 《怪物图鉴》38页

8 3大地精 2 《怪物图鉴》175页

受困的平民（Trapped Commoners）：两个1级的平民躲在一条死胡同后面的一辆马车后面。一只瘦骨嶙峋的狼在马车附近徘徊，嗅出了逃亡者的气味。它会在3轮内发现并攻击隐藏的城镇居民。如果PC们杀死了狼，感激的平民会加入他们的队伍。PC们也可以从马车上掠夺4个补给点和25 GP。

受伤的大地精（Wounded Hobgoblin）：随着PC们沿着一条小巷前行时，如果在一个DC 16的察觉检定中成功，它们就能识别出一个“死了”的大地精只是受了伤。大地精的生命值为-4，很快就会死去。除了他的装备，他还带了一个小背包，里面有1点补给点（口粮和水袋）。PC们可以询问倒下的士兵，将他俘虏，或者杀死无助的敌人。请参阅15页的“审问入侵者”侧边栏，以获得指导，如果PC们决定治疗并询问大地精。如果被治愈了，大地精会在第一时间攻击PC们；他宁死也不愿做囚犯。

搜索建筑（Searching Buildings）：PC们可能会决定搜索附近的建筑物，寻找在四个描述位置之外的其他资源。他们搜索的每一个建筑都包含1d4个大地精和1d6点补给点。然而，他们在城里呆的时间越长，铁牙军团就会变得越有组织，街道也会变得越拥挤，所以在第一个建筑之后，每额外前往一个地方，铁牙新兵的数量就会累积+1。

A.欧德的精品店

欧德的精品店——门前挂着一块小小的招牌——是镇里为数不多的完全用石头建造的建筑物之一。这座形状奇特的小屋的墙壁是用灰泥做的白色石块砌成的。破坏了一面墙的烧焦痕迹的颜色从黑色转变为深蓝色，再转变为闪烁的紫罗兰色。商店的门开着，带着血迹的脚印走了进去。

由欧德家族的三代医生和草药师经营，欧德的精品店为潘恩达尔提供药物、染料、胶水和颜料。店主韦恩·欧德（Vane Oreld，绝对中立男性中年人类专家2）也是潘恩达尔拥有的最接近医生的东西。他痛恨这种强加，当需要他的治疗技能时，他会大声咒骂，但他太过完美主义，不会让其他人来担任这个角色。欧德是一位中年塔尔多人，有着浅棕色的皮肤，琥珀色的眼睛，深棕色的头发，修剪整齐的山羊胡。他穿着一件袖口沾有不明物质的衬衫和一条马裤，下面系着一条厚厚的皮围裙。

如果玩家在欧德的店铺开始冒险，第7页的尖牙揭露遭遇将取代A1区的掷弹兵。

A1.店面（CR 1）

这家商店主要由一张桌子、几个拥挤的货架和一个凌乱的橱窗组成，所有这些都被入侵者洗劫一空了。当入侵开始时，欧德赶紧把他的客人和助手带进地窖，然后冲到店面去，希望能安抚打劫者。一名路过的士兵向这名疯狂的男子投去标枪作为回应，现在他就躺在门口，标枪仍然从他的肚子里伸出来。

生物：一个戴着弹药带的大地精——一个名叫图康（Tukang）的铁牙掷弹兵团的实习生——在架子上搜罗任何值钱的东西，并在欧德的脖子上拴着一根铁链。图康希望宣称这个囚犯是他的私人奴隶，以帮助他学习。在PC们到达店铺后，图康在3轮后踢开了通往后屋的门（触发了那里的陷阱），并再在1轮过后发现了地窖的门。他打开它，决定向挤成一团的囚犯投掷炸弹，目的是杀死所有人，而不是处理围捕一大群人的麻烦。

欧德腹部的标枪使他的生命降低到了0，他现在处于瘫痪状态。如果PC们最后访问炼金术士的商店，那么欧德会死于伤口。

图康，掷弹兵实习生（TUKANG, GRENADIER TRAINEE） CR 1

XP 400

男性大地精炼金术师2（《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》26页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 15，接触 13，措手不及 12（+2护甲，+3敏捷）

生命值 18（2d8+6）

强韧 +5，反射 +6，意志 +2；+2加值对抗毒素

————————攻击————————

速度 30尺

近战 重型硬头锤+2（1d8+1）

远程 炼金炸弹+5（1d6+2火焰）或匕首+4（1d4+1/19-20）

特殊攻击 炼金炸弹 4/天（1d6+2火焰，DC 13）

准备炼金术师化合炼成（CL2；专注+4）

1环——掷弹手之眼，治疗轻伤，克敌机先

————————战术————————

战斗前 铁牙掷弹兵通常在战斗前喝下掷弹手之眼化合炼成，但图康的化合炼成已经失效了。

战斗中 掷弹兵实习生用他们的炼金炸弹开始攻击，如果对手近身战斗，他们会喝下力量突变药剂。

士气 铁牙部队战斗至死。

————————属性————————

力量 12，敏捷 16，体质 15，智力 15，感知 10，魅力 8

BAB +1；CMB +2；CMD 15

专长 制造药水，钢铁意志，随手投掷

技能 手艺（炼金术）+7，医疗+7，知识（奥秘）+6，察觉+5，法术辨识+7，潜行+11，生存+5；种族调整 +4潜行

语言 通用语，矮人语，巨人语，地精语

特殊 炼金术（手艺炼金术+2），科研发现（精确炸弹[2格]），突变药剂（+4/-2，+2天生护甲，20分钟），用毒

战斗装备 治疗轻伤药水（2），隐形术药水，炽火胶（3），抗毒剂，医疗包，灯油（5），发烟棒（2），绊足包（2），爆雷石（2）；其他装备 皮甲，匕首（3），重型硬头锤，附盖提灯，补给点（3），16 GP

宝藏：炼金术士的商店摆放整齐，架子上摆满了罐子、瓶子和纸信封。很多东西已经被摧毁或洗劫一空，但PC们仍能找到3瓶抗生素，5瓶止血剂，1瓶防火胶，和2瓶除草剂。桌子上放着一个频繁使用的大理石研钵和杵（价值50 GP）。

发展：如果欧德活了下来，他会通知PC们躲在地窖里的村民们（A3区），如果他得到了任何治疗，他还会提到A2区的炼金术陷阱（给予对陷阱进行的察觉和解除装置检定+5环境加值）。如果PC们说他们打算摧毁潘恩达尔桥，欧德也提到了他在后面的房间里开发的“树桩清除剂（stump remover）”。

如果欧德死了，村民们会在1d6轮后自己从地窖里出来，但是除非PC们已经解除（或已经触发）A2区的陷阱，否则其中一个村民会不小心引爆陷阱并被杀死。

A2.辅助库房（CR 1/2）

商店的另一边有一间工作室和一间兼职诊所，还有一间舒适的卧室。这里的地窖的门上有块地毯被匆忙地踢在上面，但通过一次成功的DC 11察觉检定可以找到它。

陷阱：在把访客关进地窖后，欧德在出门前设置了“防盗警报器”。这个简单的设备绕着门把手绕了一圈，通向前面的店面（A1区），如果门开得太快，就会喷出几股酸液，给第一个进门的人和她后面站着的人泼上一层酸。

酸液喷射陷阱（ACID SPRAY TRAP） CR 1/2

类型 机械型；察觉 DC 18；解除装置 DC 15

效果

触发器 位置型；复位 手动

效果 远程攻击+10（1d6强酸）；多重目标（在10英尺的直线范围上的所有目标）

宝藏：欧德的工作站可以作为1个便携式炼金术工作台收集起来。一个上锁的柜子（破坏DC 20，解除装置DC 20）靠墙站立；欧德拿着钥匙。柜子里有各种各样的炼金术成分，可以通过一个成功的DC 15估价或手艺（炼金术）检定或一个DC 20法术辨识检定来识别。这些成份本身价值200 GP，或者可以作为原材料制造价值600 GP的炼金物品。通过一个成功的DC 16察觉检定，PC们可以注意到内置在工作台上的一个隐藏隔间。隔间里有2个用麻绳捆着的精心折叠的羊皮纸信封。其中一个包含1剂幻影尘，而另一个则包含1剂无踪粉。

发展：工作台上的记录描述了欧德用“树桩清除剂”进行的实验，这是一种由炼金术提炼的灯油和动物粪便混合而成的强力炸药。在工作室内，只需要搜寻一分钟，就能找到足够的原料装上一装炸药。笔记本身在手艺（炼金术）检定上提供+5加值来组装和使用炸药，并且允许未受训的人尝试这类检定。

故事奖励：如果PC们找回了欧德的树桩清除剂，奖励他们600 XP。

A3.商店地窖

这个地窖里储存着蔬菜和各种森林草药。由于商店的污水池有轻微的渗水，北端臭气熏天。

发展：藏在地窖里的镇民加入了PC们，炼金术士的商店提供的资源如图表所示。

访问

顺序 补给 镇民

开始 7点补给点 欧德，1级导师，1级平民（3）

第一 10点补给点 欧德，1级导师（2），1级平民（4）

第二 7点补给点 欧德，1级导师，1级平民（2）

第三 4点补给点 1级导师，1级平民

剩下的东西

在PC们逃离潘恩达尔之后，他们可能会觉得有必要重访这个城镇，以了解他们的家园遭遇了什么命运。关于潘恩达尔命运的细节可以在20页找到，但访问的人还必须与日益增长的铁牙势力抗争。

如果PC们返回到距离潘恩达尔两英里以内的地方，他们有20%的几率遇到随机的铁牙士兵，无论是在巡逻途中，还是在报告战况，或是在离开前沿军营时。在入侵开始后，这个百分比每周增加10%，七周后上升至最高的90%。

关于潘恩达尔的命运和防御的更多信息在《探索者冒险之路#120》。

d% 结果 CR 来源

1-5 1座狼 2 《怪物图鉴》280页

6-10 2 大地精和1狼 3 《怪物图鉴》175页，278页

11-20 2铁牙侦察兵 3 使用在16页的森费特（Semfet）的数据

21-30 1大地精和1业余猎犬 4 《怪物图鉴》175；见34页

31-40 1 大地精战豪和3大地精 4 《怪物法典》118页，《怪物图鉴》175页

41-45 1犬魔 4 《怪物图鉴》27页

46-60 2铁牙重步兵 4 使用在19页的凯格里（Kergri）的数据

61-75 1熊地精追踪者 5 《怪物法典》23页

76-80 1蝎狮 5 《怪物图鉴》199页

81-87 2牛头人 6 《怪物图鉴》206页

88-94 1大地精先锋和1牦角马坐骑 6 《怪物法典》119页，124页

95-97 1大地精爆破手 7 《怪物法典》120页

98-100 1大地精佐官和3铁牙侦察兵 8 《怪物法典》119；见16页

B.潘恩达尔贸易公司

路边的路标标示着护墙板构成的木制商店和谷仓一样的铁匠铺共用了一面巨大的石墙，这就是潘恩达尔贸易公司。铁匠铺的两扇门敞开着，里面是一个巨大的、仍在发光的锻炉。两头被宰的山羊和一匹死马填满了旁边的畜栏。贸易站沉重的木门上有许多新的划痕和凹痕，一条椅子腿从一扇破窗户里伸出来。屋顶上被扔上了一根烧红的烙铁，火苗在茅草屋顶上面迅速传开。

潘恩达尔的心脏是一个贸易站，农民、猎人和工匠在这里进行贸易，旅客在这里停留以补充物资。这家商店主要出售种子、木材、农场供应品和对原材料的合同，但各种零零碎碎的东西都在这家小商店里出售。

铁匠铺的石墙是潘恩达尔最古老的建筑之一，是切利亚斯军队第一次建造这座桥时用来守卫道路的小堡垒的一部分。这座堡垒很久以前就倒塌了，它的石头和支柱被掠夺去建造其他建筑，但是小镇的铁匠铺仍然使用原来的堡垒的锻炉。

潘恩达尔贸易公司的现任所有者是脾气暴躁、诡计多端的当地铁匠金宁·金鬃（Kining Blondebeard，守序邪恶女性矮人专家2），她因拒绝透露的犯下的罪行而被赶出了闪光堡。尽管她贪婪且缺乏同情心，但她却严格遵守协议，生产出了小镇赖以生存的优质金属制品，因此大多数当地人都把她不友好的天性视为“一个矮人的情况”来接受，并不管她了。金宁苍白的皮肤上有无数的烧伤疤痕，她留着铁灰色的短发。如果PC们最后访问铁匠铺，那么金宁已经被捕获了。

如果玩家在潘恩达尔贸易公司开始冒险，他们将从商店开始，第7页的尖牙揭露遭遇将取代B1区受伤的铁牙新兵。

B1.贸易场（CR 1）

贸易公司的大部分利润来自木材、牲畜和其他储存在这个院子里的大型供应品的交换，尽管这些都是为了集市节而清理出来的。

生物：三名铁牙士兵徘徊在空地上，正在恢复中，他们被出现在铁匠铺（见B3区）的元素伤害了，并被杀死了巡逻队的第四名成员。由于他们的受伤，他们三个在前3轮的战斗中都处于恶心状态。

受伤的铁牙新兵（INJURED IRONFANG RECRUITS）（3） CR 1/3

XP 135 每个

大地精（Hobgoblins，《怪物图鉴》175页）

HP 17 每个（目前 12 每个）

宝藏：瓦达尔·阿穆乌尔（Vadal Amuur）来到了潘恩达尔参加集市节，他自称来自斯克尔特，但实际上是一个刚刚开始了他的安多安之旅的间谍。他在最初的铁牙冲锋中被抓住，并毫不留情地被砍死了。如果有人花点时间在这里搜索尸体，他们会发现瓦达尔的腕鞘上装有1把精制品匕首，在他的斗篷里隐藏着一个口袋，里面装着1瓶动物无视术药水和4瓶绿血油毒药。

发展：当入侵开始时，金宁和几个镇民封锁了这家贸易公司的大门。大地精们试图强行推开门，但是他们变得越来越懊恼，只是在抢劫铁匠铺之前，把一个烫手的烙铁从铁匠铺扔到了屋顶上。火焰沿着潮湿的茅草慢慢蔓延。贸易站内的居民把家具堆在门和窗户上，以防大地精进来，但他们还没有意识到建筑物已经着火了。如果没有帮助，他们会在注意到火焰并清理出口之前窒息。

木制的百叶窗是关闭的，并且从内部被阻塞了。透过窗户可以看到一些堆起来的家具，阻挡了逃生路线。PC们到达后，贸易站内的人会意识到危险，并在3轮后开始呼救。任何离贸易站40英尺以内的人都会自动听到呼救声；超过40英尺，需要一个成功的DC 12察觉检定才能听到尖叫声。经过2轮呼救之后，镇民们会被浓烟熏晕。在没有干预的情况下，镇民们会在2轮后死亡（在PC们到达后共7轮）。

当PC们到达贸易站时，大火覆盖了楼顶5平方英尺的屋顶。由于潮湿的环境，每一轮大火只有50%的机会蔓延到一个新的方格。扑灭一格5平方英尺的燃烧着的茅草需要12加仑的水，这些水可以从旁边的动物水槽（B4区）或者通过魔法提供（比如造水术）。

一个PC可以通过一个成功的DC 25力量检定打开一扇门或窗户，增加1轮镇民在里面可以存活的时间。失去知觉的人可能需要被搬运出来，而每个人的体重都是140磅。

请参阅B2区，以了解PC们到达时店铺内的确切人数。

B2.贸易公司商店

商店的内部很单调，到处都是一袋袋的种子，一捆捆的布，一桶桶的钉子，还有面粉和盐之类的主食。金宁的小卧室就在一边，装饰甚至比那间阴郁的商店还要少。

宝藏：多亏了涅玛萨斯自由奔放的天性，金宁为想要冒险的人和雇佣兵储备了少量的物资：1把长剑，2把战斧，1把炼银细剑，1个精制品轻钢盾，1件精制背包，1套攀爬工具，和8个水袋。通过一个成功的DC 20察觉检定，一个PC还会发现柜台后面的一块铰接的地板，金宁在那里放了1个装饰着卓斯卡的圣徽的+1小圆盾。如果矮人幸存了下来，她会抱怨PC们“掠夺就像劫匪一样糟糕”，但并不会阻止他们。她不会主动说出秘密隔间的位置，希望大地精们也能忽略它，这样她以后就能取回那块盾牌。

发展：商店里所有幸存下来的镇民都作为难民加入了PC们，商店和铁匠铺提供了一些资源。如果PC们不采取行动阻止火灾（见B1区），所有的镇民都会死亡，并这里一半的补给会被摧毁。

访问

顺序 补给 镇民

开始 11点补给点 金宁，1级武者（2），1级专家，1级平民

第一 15点补给点 金宁，1级武者（3），1级专家，1级平民（2）

第二 12点补给点 金宁，1级武者，1级平民（2）

第三 8点补给点 1级武者，1级平民

B3.铁匠铺（CR 1）

有着几个世纪历史的锻炉提供了足够的空间来加工钢铁和有限的蹄铁匠服务。大地精掠夺者已经瞄准了铁匠铺，在被一个不速之客赶走之前，他们会用他们的肉爪子抢走任何武器或护甲。只有一个大地精仍然躺在地板中央。

生物：当石路打开时，一个好奇的土元素通过位面的开口进入了主物质位面，却发现自己在混乱中又害怕又孤独。它逃到这里，在古城墙的石头里中寻找慰藉。当铁牙士兵开始抢劫铁匠铺时，它偷偷地向外偷看，却遭到了攻击，最终引发了一场战斗，导致了一名铁牙士兵死亡，其他的受伤了。元素本身并不是邪恶的，但是被困住并吓坏了，现在他会对任何进入铁匠铺的人猛烈攻击。元素可以通过一个成功的DC 20交涉检定而平静下来，或者通过一个成功的DC 18威吓检定赶走；会说土族语的角色在这两个检定中获得+5加值。

小型土元素 （SMALL EARTH ELEMENTAL） CR 1

XP 400

HP 13（《怪物图鉴》122页）

宝藏：铁匠铺是由设在锻炉附近的1支永燃火把点燃的。

发展：两个猎人躲进了铁匠铺南端的干草棚里准备伏击入侵者，但他们被土元素的突然出现吓了一跳，扔下了弓箭。由于不熟悉这种奇怪的生物，他们选择隐藏起来，直到元素离开。蕾诺莎和泰德尔姐弟（Lirosa and Taidel，混乱善良男性和女性半精灵武者1）感谢PC们释放了他们，找回了他们的长弓，并表示他们要离开团队去反击入侵者。泰德尔说：“现在你可以照顾镇民了。”利罗莎补充说：“我们有大地精要猎杀。”

PC们可以让猎人留在团队中，特别是通过指出这两个猎人是没有机会抵抗大量的入侵者或入侵背后明显的组织的。他们还可以提出这样的论点，即团队越大，他们就越有可能在以后对入侵者造成严重的打击。一个成功的DC 15交涉检定可以说服猎人们留在团队中。如果PC们找回了蕾诺莎的埃拉斯蒂尔护符（从C2区），她会非常感谢他们，而她更友好的态度会让PC们在这次交涉检定中获得+2加值。这会让在这个地方招募的难民中又增加了两名1级武者。如果PC们不能招募年轻的姐弟，他们就会在与入侵部队的战斗中死去。

工作台上的钉子上挂着金宁的钥匙，包括通往她的桥旁小屋（E2区）的钥匙，以及限制她的工作起重机活动的链条（参见E3区）。关于这座桥的一些笔记用粉笔潦草地记在了靠在墙上的一块大石板上。任何研究石板1分钟的人会在试图摧毁潘恩达尔桥的任何手艺（炼金术）、解除装置或知识（工程）检定上获得+2洞察加值。

故事奖励：如果PC们和平地处理掉了土元素，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了它一样。如果猎人们同意留下来，奖励PC们400 XP。

B4.畜栏

这个破旧的围栏里有着等待安上蹄铁的马，或者被带来交易的绵羊和山羊。现在，它的少数居住者被入侵的士兵杀死，随后被用作口粮。这里有一个动物水槽，里面有150加仑的水，可以用来扑灭B1区的大火。另外还有4个3加仑的水桶，用来从远处镇上的井里取水再灌满水槽。大门是开着的。

宝藏：虽然这些动物已经死了，但有进取心的冒险者们可以把最有用的大块肉切下来以后吃。移除每只动物最容易被切断的部分需要5分钟，每只山羊可以获得2点补给点，每匹马可以获得4点补给点。

审问入侵者

PC们可能会试图捕获和审问一个大地精，而不是杀死它。如果他们这样做了，大地精就会假装它只会说地精语（以一个对抗PC们的察言观色检定的唬骗检定）。如果PC们发现了谎言或说出地精语，大地精仍然是乖戾和不合作的。由于大地精的忠诚和对斯卡伯威斯汀的恐惧，对于影响一个大地精囚犯的威吓检定将受到-4惩罚。

如果被说服说话，一个被俘虏的大地精可以透露下面的任何或所有信息。

•俘虏来自一个叫做铁牙军团的军队。

•一位伟大的大地精将军阿扎尔丝领导着军队，但她并没有亲自指挥这次攻击。

•只有最高级别的军官才允许和将军讲话。

•这支攻击部队被派去占领潘恩达尔镇，并将其中的人类作为奴隶。

•大地精不知道铁牙军团想要这个城镇的原因。

•攻击部队的首领是一个名叫斯卡伯威斯汀的野蛮、残暴的大地精，但大多数的士兵都要听命于他的成年子女。

•攻击部队是通过一条地下隧道到达的，隧道的尽头是小镇的中心，而大地精们不知道潘恩达尔的确切位置。

普通士兵对缟玛瑙钥匙一无所知，也不知道军团的大规模征服计划，甚至不知道他们的作战基地在“一个大山谷”以外的地方。

C.河木神殿

一个木制的平台围绕着一个八角形建筑的前面，宽阔的拱门通向一个礼拜场所。在它的左边矗立着苔藓覆盖的石碑。雕刻出的鸟，树枝和水果装饰了神殿的入口处的木制支柱。一名死去的村民蜷缩在神殿前的木制平台上。

虽然镇上的大多数建筑都是严格按照功能性来设计的，但神殿的设计也很漂亮，它是用从冰冷的玛利蒂斯河的厚淤泥中挖出的木头建造的。这座神殿是供任何朝拜者使用的，但镇上的大多数人都崇敬埃拉斯蒂尔或黛丝娜，因此这两种信仰的雕像和象征以自制的护身符、艺术品和祭品的形式装饰着墙壁。

一座苍翠誓约的石头神龛——比更大的神殿或这个地区的任何东西都要古老得多——矗立在神殿旁边，容纳着当地的苍翠信徒。

如果玩家在河木神殿开始冒险，第7页的尖牙揭露遭遇将取代C1区的狼，而玩家们会在离开神殿时遇到森费特（Semfet）和她的伙伴，而不是在神殿内部。

C1.神殿平台（CR 1）

在节日和庆祝活动中，当有更多的人来参拜神殿，并超过了这座建筑所能容纳的范围时，木制平台可以让教民们远离泥地。尸体是诺伊兰（Noelan），一位上了年纪的人类男子，他曾是神殿的看守人。

生物：劫掠神殿的大地精们留下一只训练有素的狼在门前看守神殿入口。它具有攻击性，会攻击任何接近神殿或诺伊兰的小屋（C3区）的人。这头野兽几天来一直吃不饱，这让它成为入侵的理由，现在它开始放纵自己，撕咬着那位好心的看护人的遗体。它的恶劣态度对于影响狼的所有驯养动物和野性认同检定施加-4惩罚，但提供更多美味的肉（价值1点补给点的食物，比如从B4区的动物身上切下的食物）可消除此惩罚，并给予这些检定+2环境加值。

狼（WOLF） CR 1

XP 400

HP 13（《怪物图鉴》278页）

故事奖励：如果PC们以非暴力的方式处理掉了狼，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了它一样。

C2.神殿内部（CR 2）

埃拉斯蒂尔和黛丝娜的木制雕像——现在都被大地精的武器砍坏了——耸立在神殿西北端各自的壁龛里，而两侧的壁龛则被用作一般的神龛，供奉着当地人崇拜的各种其他神灵。十多具尸体散落在地板和长凳上，随着入侵者四处破坏这栋建筑，尸体已经开始腐烂了。

生物：森费特，一名铁牙侦察兵，带领了一群士兵屠杀了那些聚集在神殿祈祷的人。从那以后，除了一名士兵外，她派出了所有的士兵继续进攻，同时她粉碎了供奉在神殿里的“病态迷信”，撕碎了五彩缤纷的旗帜，打碎了祭品，并用斧头劈开了雕像和祭坛。

当PC们进入时，剩余的铁牙新兵会立即开始攻击，但是森费特必须用一个标准动作将她的斧子从祭坛上移开，这样她才能加入战斗。

森费特，铁牙侦察兵（SEMFET, IRONFANG SCOUT） CR 1

XP 400

女性大地精游侠2（《怪物图鉴》175页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +6

————————防御————————

防御等级 14，接触 13，措手不及 11（+1护甲，+3敏捷）

生命值 19（2d10+4）

强韧 +4，反射 +6，意志 +1

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品战斧+3（1d8+2/×3），手斧+2（1d6+1/×3）

远程 复合长弓+5（1d8+2/×3）

特殊攻击 战斗流派（双武格斗流派），宿敌（动物+2）

————————战术————————

战斗前 如果PC们在C1区与狼战斗时发出了很大的噪音，森费特会抽出她的长弓，准备向第一个进入神殿的生物射击。

战斗中 森费特会背对圣坛以防止被夹击。

士气 铁牙士兵战斗至死。

————————属性————————

力量 15，敏捷 16，体质 12，智力 12，感知 13，魅力 8

BAB +2；CMB +4；CMD 17

专长 近距射击，双武器格斗

技能 攀爬+7，威吓+3，知识（自然）+6，察觉+6，骑术+8，潜行+11，生存+6，游泳+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，矮人语，地精语

特殊 追踪+1，野性认同+1

战斗装备 治疗轻伤药水（2），炽火胶（2）；其他装备 护垫甲，复合长弓（+2力量）和20支箭，手斧，精制品战斧，背包，铺盖卷，毛毯，餐具，小号帐篷，补给点（3），3 GP

铁牙新兵（IRONFANG RECRUITS） CR 1/2

XP 200

大地精（Hobgoblins，《怪物图鉴》175页）

HP 17

宝藏：神殿中央有一袋战利品，里面有1根榆木制的魔法飞弹魔杖（12发充能）、1个银制杯子（15 GP）、1只手大小的黑木雕刻的蝴蝶（20 GP）、3瓶老罗（Oldlaw）威士忌（每瓶20 GP）、价值100 GP的金粉、27颗半宝石（每枚价值1 GP）、76 GP，以及一个圆形象牙护身符（10 GP），上面刻着埃拉斯蒂尔的弓箭圣徽，挂在皮条上。这个圣徽属于B3区的猎人蕾诺莎，她经常在城里的时候把这个徽章挂在神龛里“充能”。PC们可以通过一个DC 10知识（本地）检定成功识别该护身符，如果该护身符被归还给她，蕾诺莎会拿走并立刻喜欢上这些PC们。除了护身符，这些祭品不可能与它们原来的主人团聚。在搜索圣坛的过程中，一个在DC 18的察觉检定中成功的PC也会发现一个被忽视的壁龛，里面有价值150 GP的银粉，1个复原徽章和1根治疗轻伤魔杖（21发充能）。

发展：神殿无法被拯救，但宗教PC（无论他们的职业或信仰）可以进行一些最后的敬意，并举行一个简短的仪式，正式“关闭”神殿，以示对黛丝娜或埃拉斯蒂尔的尊敬。一个成功的DC 16知识（宗教）或表演（朗诵 ）检定可以恭敬地解除圣坛，为PC们赢得祝福：在接下来的一小时内，每个PC在攻击骰上获得+1士气加值和3点临时生命值。

C3.诺伊兰的小屋

河木神殿的看守人住在这座简陋的木制建筑里，除了一张床、一张写字台和一个炊具外，几乎没有什么东西。根据PC们访问神殿的时间（见下表），诺伊兰的助手瑞娜（Rhyna，绝对中立女性人类导师2）准备带领两个勇敢的镇民与大地精游侠战斗。瑞娜是一个有着令人恼怒的乐观的切利亚斯女人，有着古铜色的皮肤，波浪般的金色头发，淡绿色的眼睛。如果PC们最后访问神殿，那么瑞娜就会被抓获并拖走。

发展：棚屋里所有幸存下来的镇民都作为难民加入了PC们，棚屋和神殿提供了补给。如果PC们不对抗神殿中的森费特，减少一半回收的补给。

访问

顺序 补给 镇民

开始 9点补给点 瑞娜，1级武者（2），1级导师，1级平民（2）

第一 12点补给点 瑞娜，1级武者（2），1级导师，1级平民（4）

第二 8点补给点 瑞娜，1级武者，1级平民（3）

第三 4点补给点 1级平民（3）

D.主根旅店

这个两层的旅店的墙壁是由墨绿色的木材制成的，所有的屋顶都是松木的。一座竖起的木制灰熊雕像通常守卫着前门，但现在却侧身躺在那里，头被折断不见了。

战争的呐喊声和破碎的玻璃声从旅馆里传出来。窗户上的阴影表明有许多人在主厅里移动。

主根——当地人称之为“根”——是镇上唯一的两层建筑，提供从过桥的访客那里收集来的各种食物和酒水。它也是除神殿外镇上最大的室内聚会场所，而且大多数当地人在任何一个星期都会花费比神殿更多的时间在根里面。

主根的所有权常常会随着所有者的挣扎或厌倦而改变。它目前属于杰特（Jet，混乱善良人类女性望族2），最近移民到潘恩达尔的休盎提和瓦瑞西亚混血后裔，她有一对黑色的辫子，黑色的眼睛，腰上围着标志性的蓝绿色围巾。如果PC们最后访问旅店，那么杰特就会被抓获并拖走。

D1.主根酒吧（CR 1）

一个巨大的壁炉和二十四只麋鹿的角构成了酒吧的大部分装饰。主根可以容纳数十名当地人和游客，但酒吧间遭到了破坏，桌子被砸得粉碎，十几具尸体倒在地上。

生物：一对铁牙大地精仍然仍在翻找旅店的残骸，当PC们进入时，他们就会发动攻击。

铁牙新兵（IRONFANG RECRUITS）（2） CR 1/2

XP 200 每个

大地精（Hobgoblins，《怪物图鉴》175页）

HP 17 每个

宝藏：其中一个旅行者仍然戴着一个装饰着兔子的简陋的锡制指环，在他们最初抢夺贵重物品时被铁牙们忽略了。这个装饰物实际上是1个跳跃戒指。

D2.辅助库房（CR 1/2）

主根的厨房和食品储藏室排列在建筑的后墙上，通常储存着大量的食物，但大部分都被军团士兵洗劫或毁坏了。食品储藏室的地板上有一扇活板门通向地下地窖。由于一名年轻士兵正在寻找隐藏的贵重物品，这里所剩无几的食物和补给现在都被毁了。

生物：剩下的铁牙士兵正在厨房里搜寻贵重物品。如果PC们进入，他的第一反应是踢倒一个水桶，然后把水倒向最近的对手（把这个动作视为一个带有-4临时武器惩罚的绊摔战技检定）。在士兵战斗之前，PC可以通过对大地精造成伤害来防止宝贵的水源被破坏，或者通过其他方式（由GM决定）。如果一个PC伤害了大地精或者以其他方式分散了大地精的注意力，这会使她自己成为目标，大地精会带着单一的恶意冲锋这个新的威胁。

铁牙新兵（IRONFANG RECRUITS） CR 1/2

XP 200

大地精（Hobgoblins，《怪物图鉴》175页）

HP 17

宝藏：桶装的水干净、新鲜、便于运输。如果PC们阻止它被摧毁，他们会获得额外的3点补给点。一个在DC 18察觉检定中成功的PC还会发现架子顶上有一个布满灰尘的锁盒，里面有1根油腻术魔杖（5发充能）、1根魔法伎俩魔杖（31发充能）、2瓶翻滚灵药和1套杂耍球（juggling balls）。

故事奖励：如果PC们阻止了大地精破坏水桶，奖励他们200 XP。

D3.主根地窖

旅馆的地窖里存放着酒、腌菜和以及一些旅客留下的零星杂物。杰特把自己和许多镇民关在一起，但如果她听到熟悉的声音，她就会打开活板门（否则门需要一个成功的DC 20力量检定才能打开）。

发展：地窖里所有幸存下来的镇民都作为难民加入了PC们，地下室和食品储藏室提供了一些食物。

访问

顺序 补给 镇民

开始 5点补给点 杰特，1级武者，1级望族，1级平民（2）

第一 8点补给点 杰特，1级武者，1级望族，1级平民（3）

第二 5点补给点 杰特，1级平民（3）

第三 1点补给点 1级平民（2）

D4.上层楼面

主根的楼上有几个房间供出租，从有臭味但很温暖的公共房间到供有钱的旅客使用的大包间。大厅的尽头是旅馆的“保险库”，一个上锁的壁橱为旅客们提供存储贵重物品的服务。门已经被撬开，壁橱被洗劫一空。

发展：两个商人——法罗和克立顿（Farrow and Clidon，守序中立男性人类望族1）把自己锁在房间里（D4a区）拒绝出来。即使PC们清除了旅馆的威胁，商人们也害怕得不敢离开他们的房间。PC们可以通过一个DC 16的唬骗或交涉检定来哄骗商人们。如果成功了，他们就能说服一名商人离开，但要说服这对商人中更紧张的人，就需要再通过一个DC 18的检定。如果PC们提到商人们不逃跑就永远无法生存，那么PC们将得到+2加值。

PC们可能会想出更有创意的方法来吸引商人们，比如使用武力或魔法。木门使用了便宜的锁（硬度5，HP 10，破坏DC 15，解除装置DC 18）。如果PC们强迫商人们加入这个团队，他们不会反抗，但他们会抓住每一个机会抱怨，并拒绝自愿参加任何危险的任务或看守营地。

一旦离开，两名商人都同意以难民身份加入PC们。每个商人有5点补给点来供团体使用。商人们和他们的资源不在第17页的表格中列出。

大地精

PC们将在今晚面对许多大地精，而且随着冒险之路的进展会有更多的大地精。大地精和他们的小点的地精亲戚有点相似，但身高在5到6英尺之间，并且肌肉发达。他们没有毛发，长着长长的、像地精一样的耳朵，肤色从黄褐色到暗绿色再到灰色。当PC们面对成群的大地精时，你或你的玩家可能会发现战斗混杂在一起。为了区分敌人，考虑使用这些描述。

肤色：洋蓟色，灰烬色，鳄梨色、木炭色、深色橄榄色、蕨类色、灰绿色、卡其色、橄榄色、红褐色、黄褐色、鼠尾草色、板岩色、黄褐色、灰褐色、狼灰色、黄绿色（Artichoke, ash, avocado, charcoal, dark olive, fern, gray-green, khaki, olive, ruddy, russet, sage, slate, tan, taupe, wolf gray, yellow-green）。

特征：鼻子骨折，面颊烧伤，鹰钩鼻，一只耳朵，一只眼睛，刺穿的眉毛，刺穿的嘴唇，刺穿的鼻子，脸上的疤痕，皱纹，纹身，疣，深深的皱纹（Broken nose, burned cheek, hooked nose, one ear, one eye, pierced eyebrow, pierced lip, pierced nose, scarred face, snaggletooth, tattoos, warts, deep wrinkles）。

体格：胸部丰满，肌肉发达，肩膀宽阔，结实，松弛，瘦长，驼背，瘦削，大腹便便，瘦削，结实（Barrel-chested, brawny, broad-shouldered, burly, flabby, gangly, hunched, lean, potbellied, skinny, wiry）。

通用语名字：阿拉克，白克力，多鲁克，费蒂，加利兹，格隆，哈格拉，哈拉克，科泽里斯，库拉特，马尔格里姆，梅夫鲁特，奥克塔，奥拉卡，萨塔克，塔拉尔，特古特，乌克莫茨（Arak, Bekri, Doruk, Fethi, Ghalliz, Grung, Hagla, Haluk, Kozeris, Kurat, Malgrim, Mevlut, Oktar, Oraka, Saltuck, Tarar, Turgut, Ukimuz）。

E.潘恩达尔桥

五颜六色的地衣和苔藓点缀着古老的玄武岩桥，这里是玛利蒂斯最狭窄的十字路口。下面的峡谷有着二十英尺深，进入了汹涌的白色浪花和锯齿状的暴露的巨石中。西北方矗立着一间摇摇欲坠的小屋和一座饱经风吹雨打但看上去很结实的木制起重机。二十多具血淋淋、一动不动的尸体散落在地上，尸体上方飘扬着旗帜，上面画着一个不祥的、有着尖牙的红色盾牌。在北面，从桥过去三百英尺远，一堵由树木和蕨类组成的墙标志着锐齿森林的边缘。

大约300年前，切利亚斯军队建造了这座拱桥，作为连接帝国和瓦瑞西亚殖民地的贸易道路的一部分。即使在军队撤退、要塞倒塌之后，仍有一座城镇保留了下来，并利用可靠的渡口渡过动荡的玛利蒂斯河。潘恩达尔从去年开始了一场紧张的维护工作，由于她有丰富的石材加工经验，所以聘请了镇上的铁匠金宁·金鬃来监督这个项目。金宁做了一些粗略的修复工作，从大桥北侧移走了断裂的拱心石，然后立即宣布她需要两倍于原先估计的时间来完成大桥的修复工作。9个月来，这座小镇一直在努力筹集资金，而桥边的建筑棚子和起重机一直无人照管，一个临时的木制支撑框架取代了空着的拱心石。

这里的在20英尺深的峡谷底部的河水流得又快又深。从桥上掉下来的角色不会受到伤害，但必须与汹涌的水流抗争。在水面上移动或停留需要每一轮通过一个成功的DC 15游泳检定，并且每一轮水流会将生物拉向东南20英尺。游泳检定失败5点或以上意味着角色会与河流中的大石头碰撞，受到1d6点非致命伤害。

E1.南部登陆点

在河的这一边，金宁的建筑小屋和起重机长期被忽视，还有几棵发育不全的橡树和榆树，它们可以为那些想要隐蔽起来接近的人提供一些掩护。

E2.施工棚（CR 1）

矮人金宁建造了这个小屋，作为她维护和修理潘恩达尔桥的合同的一部分，但自从小镇因她涨价而陷入僵局后，她就再也没有使用过这个小屋。里面有基本的砖石工具和起重机的替换部件，还有桥梁本身的技术图纸，但没有什么实际价值。小屋曾经是锁着的，但是大地精们强行打开了门来搜查小屋，并建立了一个岗哨来监视桥。

生物：两个铁牙新兵在这个棚子里闲荡，表面上是为了支持凯格里（见E3区），但实际上是为了在成为第一批穿过石路的士兵后休息。这两个新兵目前都处于睡眠状态，但是如果PC们与她的战斗引起足够的噪音，它们可能会去迅速帮助凯格里。新兵处于睡眠状态，在加入战斗之前需要1轮的时间来收集他们的武器。

铁牙新兵（IRONFANG RECRUITS）（2） CR 1/2

XP 200 每个

大地精（Hobgoblins，《怪物图鉴》175页）

HP 17 每个

宝藏：虽然棚子的大部分剩余的东西都是无用的，但有1张塑石术卷轴被钉在墙上。

E3.潘恩达尔桥（CR 4）

这座石桥拱起，横跨玛利蒂斯河，桥顶有两个半圆形的凹室，曾经是收费员的栖身之所。但如今，对于那些能适应汹涌水域的垂钓者来说，这些凹室成了镇上最好的钓鱼地点。

生物：凯格里，一名重步兵，是负责执行斯卡伯威斯汀命令的下士之一。她和她的部队被派去保护这座桥并抓捕逃离的居民。当新士兵到达时（见E2区），凯格里派遣她的士兵们将被俘的奴隶运送到城镇中心。她和她的宠物——一只名叫库尔（Kur）的大狼——一起守卫着。

凯格里对她的后援似乎还在打瞌睡感到恼火，但她仍然满足在以后再处决它们——在城镇安全之后。如果她看到有人靠近，她就会对E2区熟睡的守卫大喊大叫（让大地精们在每轮战斗中进行一次DC 8察觉检定，包括他们在睡着时受到的-10惩罚）。

凯格里，铁牙重步兵（KERGRI, IRONFANG HEAVY TROOPER） CR 2

XP 600

大地精战士3（《怪物图鉴》175页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 19，接触 12，措手不及 17（+6护甲，+2敏捷，+1盾牌）

生命值 27（3d10+6）

强韧 +5，反射 +3，意志 +3（+1对抗恐惧）

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品寒铁弯刀+6（1d6+2/18-20）

远程 精制品轻弩+6（1d8/19-20）

————————战术————————

战斗中 凯格里会释放库尔去攻击，然后用她的弩和炽火胶从桥中心攻击入侵者，直到他们要么接近她，要么躲起来，这时她会拔出弯刀。

士气 像大多数铁牙步兵一样，凯格里会战斗至死。

————————属性————————

力量 15，敏捷 14，体质 15，智力 10，感知 14，魅力 8

BAB +3；CMB +5；CMD 17

专长 战斗反射，精通先攻，近距射击，快速装填

技能 驯养动物+4，威吓+4，察觉+4，潜行+8，生存+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 盔甲训练1

战斗装备 治疗轻伤药水（3），忍受环境药水，炽火胶（2），抗生素，抗毒剂，遮味剂（3）；其他装备 精制品胸甲，精制品小圆盾，匕首，精制品寒铁弯刀，精制品轻弩和20支弩矢，动物挽具，背包，铺盖卷，指南针，撬棍，镣铐，补给点（4），信号哨，丝绳（50尺），小号帐篷，16 GP

库尔（KUR） CR 2

XP 600

进化狼（Advanced wolf，《怪物图鉴》294页，278页）

HP 17

发展：摧毁潘恩达尔桥是确保铁牙军团不会在河对岸追捕逃亡的难民的唯一方法。为了识别桥上的一个弱点，PC们可以通过一个成功的DC 15知识（本地）检定回想起关于金宁的维修合同的混乱。他们还可以通过一个DC 13解除装置或知识（工程）检定，或适当的手艺或专业检定来识别临时木架作为桥梁的弱点。

PC们有几种方式可以摧毁桥。如果他们在欧德的商店（A2区）找到爆炸物“树桩清除剂”，他们可以设置组件后引爆并摧毁临时支撑石桥的木制框架。设置组件需要3轮时间并且需要一个成功的DC 18手艺（炼金术），解除装置，知识（工程）检定，或相应的专业检定。一旦组件已经成功设置，它会在另外5轮后爆炸。如果设置组件的技能检定失败少于5点，组件会被成功设置，但爆炸仅会在2轮后。有适当技能的NPC会协助安装，甚至可以在PC们与铁牙士兵交战时进行检定。

如果PC们没有恢复爆炸物或缺乏使用它们的知识，他们可以用起重机拆除现有的支撑结构。起重机的滑轮用坚固的链条锁住，需要一个成功的DC 20解除装置检定或使用在金宁的铁匠铺（B3区）中找到的钥匙。如果PC们已经救出了金宁，她会携带一把备用钥匙，如果受到命令的话她就会解锁起重机。如果起重机已经解锁，用它来拆除支架需要四次成功的DC 18力量检定。每个检定都需要一个整轮动作，但是多个角色可能在一轮中成功多次。

PC们也可以使用魔法或蛮力来摧毁桥梁。支撑框架有着AC 8，硬度5，40 HP，破坏DC 28，并且火焰易伤。

一旦支撑框架被摧毁，桥就会向北倾斜，桥上的所有生物必须通过一个DC 14反射豁免，否则将被击倒。它会继续呻吟和倾斜，最终在2轮后倒塌。当桥倒塌时，任何在桥上的人都会受到4d6点伤害（反射DC 15减半）。在桥上但靠近河岸的角色将受到2d6点伤害（反射DC 15减半）。

如果PC们不想摧毁桥梁，或者他们的努力失败了，你可以在第二部分和第四部分增加4-5个不同的铁牙部队（熊地精，大地精，铁牙爆破手，铁牙侦察兵，狼，和座狼）来缩小经验差距。在面对大地精的多次攻击后，PC们可能会回到摧毁桥梁的想法，并且可以在以后的时间偷偷返回，执行他们的破坏任务。或者他们可能永远不会摧毁这座桥，只是经受住了额外的攻击；最终，这是他们的选择。

故事奖励：如果PC们摧毁了潘恩达尔桥来减缓铁牙向北的推进并阻止追击，奖励他们600 XP。

E4.北部登陆点

桥的北岸没有树木、巨石和其他障碍物，直到离河约300英尺的锐齿森林的林木线，这使得任何穿越该地区的人都很容易被发现（或被追捕的大地精盯上）。一条土路——塔姆兰大道——蜿蜒进入森林，然后向东转，但这条路会让逃亡的难民暴露在尾随者或埋伏在前面的怪物或强盗面前。

潘恩达尔的其余部分

铁牙军团把他们的塔建在了潘恩达尔市场的绿地上，尽管它远算不上广场，但却被亲切地视为城镇广场。塔本身由光滑的黑色石头构成，离地面有50英尺高，底部有一个不祥的拱门，似乎一直延伸到地下。现在军队已经遍布绿地，军团的后卫已经开始建立简单的防御工事，而斯卡伯威斯汀和他的精锐守卫——包括他的儿子斯卡维内斯（Scarvinious，见62页）——已经在塔上建立了一个指挥巢穴，从那里协调入侵者的行动。当最初的入侵部队继续围捕漏网之鱼时，上百个不同种族的铁牙士兵——主要是大地精，但也有熊地精，地精，座狼，偶尔还有牛头人——聚集在绿地上。

军团在黎明烧毁了河边的神殿，但将剩下的建筑作为军官营房和生产中心在这次冒险中进行了详细的布置。费恩达的其余部分主要由小房子和大谷仓组成，这些小房子通常兼作作坊。在这些PC们逃离城镇时，军团已经开始搜索和拆除这些了，并用它们的木材建造一个栅栏。

在最初的入侵中，该镇将近一半的人口被处死，但剩下的人作为奴隶被保留下来了，以帮助将潘恩达尔建成一座堡垒。一小部分房屋被栅栏围起来作为奴隶的营房，但在第一周，奴隶们只是被用铁链锁在一起，在严密的看守下睡在帆布上。

逃离潘恩达尔

桥上的战斗标志着在PC们逃进锐齿森林之前最后的冲突。如果桥梁即将倒塌，PC们可能没有时间在冲突后搜索敌人的尸体。一旦队伍穿过河流，PC们就可以在逃进锐齿森林之前最后再看一眼潘恩达尔。

烟雾笼罩着城市，映着熊熊燃烧的房屋发出的橙色光芒。灰烬像雪花一样在空中飘浮。镇上居民的尖叫声消失了，只留下一片可怕的寂静，不时被狼的嗥叫或地精的舌头发出的刺耳声音打破。尸体躺在街道上，躺在他们所倒下的血泊中。似乎镇上的其他人都可能被囚禁或已经死亡了，除了大地精入侵者。潘恩达尔陷落了。

PC们的追随者们疲惫而恐惧。PC们可以让这群人随心所欲地进入森林，但在他们必须休息之前，小镇居民只有几个小时的精力，而且对于大部分人来说，深夜能见度几乎为零。第一个晚上平安无事地过去了，到了早上，PC们必须决定如何帮助他们的小团体生存下去。

故事奖励：对于每一个PC们设法营救并带他们离开潘恩达尔的难民NPC，包括奥布林，奖励他们50 XP。

P21-P38

第二部分：在铁杉的旗帜下

一旦这些PC们进入锐齿森林，它们就可以从铁牙军团的阴谋中获得短暂的喘息。大地精们花了1天的时间来确保潘恩达尔的安全，并接受阿扎尔丝的新命令，尽管斯卡伯威斯汀立即派遣了侦查小组穿过峡谷进入锐齿森林，但在建造一座替代的桥之前，没有一支庞大的军队能威胁到PC们或他们的难民——这一过程需要数周时间。一旦最初的侦察兵回来——或者没有回来——斯卡伯威斯汀就会派他的小儿子，追猎者和施虐者斯卡维内斯（Scarvinious）去寻找所谓的“潘恩达尔逃亡者”。

PC们可能认为逃到塔姆兰是最明智的行动选择，但涅玛萨斯是无序和自给自足的。对入侵的传统反应正是PC们刚刚所做的：逃进树林，生存下来，在机会出现时干掉目标，然后等待入侵者感到厌烦并撤退。奥布林计划联系切尔纳萨多游侠，他们称这个地方为家（这是下一个冒险的一个大情节点），但目前只是在提倡寻找可靠的庇护所、资源和安全。毕生的涅玛萨斯人对这一策略很熟悉，而且很可能在摩尔苏恩袭击之后就已经这么做了。铁牙入侵与早期的袭击相比并没有什么突出之处，而且塔姆兰位于150英里外的崎岖不平、盗贼出没的道路上；大多数难民觉得呆在离家近的地方并等待大地精离开要安全得多。

有了足够的时间，铁牙军团会在被摧毁的潘恩达尔桥的遗址上建造自己的索桥，但是大地精无法负担派遣大队到锐齿森林寻找逃犯的奢侈。相反，他们会派斯卡维内斯和一群赏金猎人去森林里巡逻。而大部分部队继续把注意力集中在他们更大的目标上，即确保进出潘恩达尔的道路安全。只要PC们不试图攻击城镇本身——城镇现在有近1000名士兵，并被稳步重建为一座堡垒——它们就能在一个公平的竞争环境中应对铁牙的威胁。

第二部分的大部分内容是帮助难民生存，探索森林，寻找长期的避难所。第22页的南切尔纳萨多地图提供了各种遭遇战的可能地点，但你不应该局限于这些地点，因为大多数遭遇战几乎可以发生在锐齿森林的任何地方。

生存：帮助潘恩达尔难民生存是这部分“猎物之痕”的核心，不仅包括觅食（见第27页的觅食遭遇）和应对危险事件（见第24页开始的事件），还包括分配任务，让幸存者保持忙碌和高效的生产力。

探索：锐齿森林的大部分地区几乎没有被测绘过，或者完全不为人所知，在它浓密的树冠之下隐藏着各种各样的宝藏和危险。许多奇怪的生物（见第28页的生物遭遇）以及铁牙部队和侦察兵（见第30页的铁牙遭遇）对PC们构成了威胁，但这些敌人也拥有宝藏和资源。

定位避难所：虽然难民可以在野外的帐篷和临时避难所生存一段时间，但为了长期生存，并为冬天做好准备，任何行业都需要一个秘密和安全的行动基地。可能的地点包括附近的切尔纳萨多堡垒（I区），猎人的住所（J区）和战蜥人洞穴（见第三部分）。所有的这些都提供了避难所，但只有战蜥人洞穴能满足他们的需要。

一个生存的游戏

“猎物之痕”的大部分内容并不是与大地精战斗，而是PC们为了保证他们自己和他们那群衣衫褴褛的难民的食物、水和住所而与恶劣的环境斗争。《探索者RPG核心规则手册》包含了在野外生存使用生存技能的基本指南，但这卷提出了一个更强大的管理资源和追随者的系统，使生存成为一个更积极的斗争。

PC们努力的核心是从潘恩达尔解救出来的难民们。根据他们在入侵期间的行动，这些冒险者可能会有20人以上，他们都准备好了伸出援手，但同时也准备好了享用一顿热腾腾的饭菜。难民们必须吃东西，保证安全，但是可以帮助PC们收集资源，守卫营地，侦察，生产他们在森林中买不到的商品。如果PC们发现自己处于危险之中，一些人甚至可以伸出援手。

为了便于管理，NPC们被描述为一个快速、简单的系统。默认的列表假设难民们逃离时除了身上的衣服、匕首或临时制作的木棒什么都没有。每个难民的AC是10，除非PC们提供特定的护甲。任何未列在下表中的技能都被认为未受训，有着-2惩罚。

如果你可以使用《NPC志》，你可以使用预建的NPC来充实难民。你也可以让玩家为NPC建立自定义的属性格，特别是那些玩家或PC已经绑定的。这提供了PL们投资在其他不为人知的NPC上，并促使PC们将他们的团队视为支援角色，而不仅仅只是多了几张嘴要喂。

这些PC们也可能从潘恩达尔中拯救了一些有名字的NPC，比如杰特, 金宁，欧德等等。使用下表来决定这些有名字的NPC的能力，但是增加他们的攻击和技能加值1点，并增加3点生命值。

在这个冒险的过程中，PC们将可以把提升（promotion）分配给他们可以选择的NPC们。提升可以让NPC重训成另一个NPC职业（通常是让平民重新训练成导师、望族、专家或武者），或者在他们当前的职业中获得一个等级。NPC不能被重训成基础职业，除非PC们特别选择该角色作为同伴，比如领导力专长。NPC不能提升到比PC更高的等级。

奥布林的全部统计数据出现在第58页，提升并不能提高她的等级。

NPC职业 攻击骰 伤害骰 HP 体质检定 +4技能

导师\* -1 1d4-1 3 +0 医疗，知识（宗教），法术辨识

望族 +0 1d6 4 +0 知识（历史，本地，或贵族），察言观色，生存

平民 +1 1d4+1 3 +1 手艺（任意一个），驯养动物，察觉

专家 +0 1d4 4 +1 手艺（任意两个），知识（地城，工程，或地理），专业（任意两个），潜行，生存

武者 +2 1d6+1 6 +1 驯养动物

\*一个导师每天还可以从导师的法术列表中施放3个0环法术和1个1环法术

每天，一个NPC可以被分配在营地执行一项任务，或通常代替PC们使用技能。最有用的此类项目包括以下内容。

•协助：NPC们可以协助PC或NPC使用他们所受训的任何技能，自动给予+2的协助加值。

•建造庇护所：为一个中型大小的生物制造一个庇护所需要一个成功的DC 12手艺或生存检定。每超过2点，这个庇护所就可以多容纳一个中型大小的生物。这些庇护所简单而寒冷，但足以防止角色因缺少庇护所而变得疲乏。

•制作：有了必要的工具，NPC就可以根据PC们的要求，使用普通的手艺技能规则（《核心规则手册》91页）来制造出成品。

•觅食或狩猎：花一整天时间打猎或采集并成功通过一个DC 10生存检定的角色可获得1点补给点。当结果超过10时，每有2点就会获得1点额外的补给点。

•放牧：潘恩达尔的绵羊群和山羊群在袭击中被分散开了，有很多在锐齿森林中丢失。NPC可以通过一个成功的DC 16驯养动物检定以找回单只山羊或绵羊。圈养的动物可以通过每天一次的成功的驯养动物检定（DC=10+动物数量）来维持。如果忽略放牧羊群或没有通过这个检定，则表明一只或多只动物走失了。圈养的动物每3天就会以羊奶（最终是奶酪或黄油）的形式产生1点补给点，或者可以被屠宰后立即提供2点补给点。

•侦察：在生存或潜行上受训的NPC可以为了PC们侦察该区域，或者监视潘恩达尔。通过一个成功的DC 10生存检定后，这个NPC可以发现一个该区域的兴趣点（比如遭遇地点），或者降低随机遭遇的几率5%。在此技能检定成功5点或5点以上的NPC可以识别遭遇区域内的一种危险（如果存在的话）。

•站岗：一个NPC可以负责站岗，甚至在PC们不受干扰地休息时尝试察觉检定以发现危险。

•支援：一个或多个NPC可以跟随PC们去协助他们，携带装备，在临时营地站岗（见下文），并提供这些PC们可能缺乏的技能。NPC会在战斗中退缩，但是如果PC们输掉了战斗，NPC会试图把他们无意识的领导者拖到安全的地方。

•使用技能：NPC可以代替PC们使用他们列出的任何技能，比如使用驯养动物来训练捕获的动物，通过医疗来提供长期护理，或者靠知识来回答PC们的问题。

不论难民的总体情绪如何，特定的被命名的NPC（如果他们幸存了下来）会在团队中扮演一个乐于帮助的角色，只要他们活着并且对PC们友善，就会提供独特的好处，如下所示。

•杰特：杰特保持着资源的维护，确保难民首先使用最易腐烂的物品，并帮助人们打包平衡的物品。她知道许多故事和歌曲，并会与其他人分享。只要杰特监督烹饪，营地每天会额外产生1点补给点。

•金宁：迟钝的矮人让每个人的武器都保持锋利和真实，尽管她在抱怨着，但她还是在训练着难民如何战斗，这样他们就不会恐慌。当金宁仍然和团队在一起时，所有的难民在先攻检定上获得+1加值。

•欧德：欧德会从树林中收集材料来制作基本的药水。每天，他可以制造1剂血根草毒药，1个绊足包，或1瓶抗毒剂，但这样做他就不能再做其他的工作。

•瑞娜：通过她的草药学训练，她在觅食的时候会找到治愈用的植物和美味的草药，并且每天会治疗难民们遭受的小伤口。只要瑞娜仍然留在团队里，营地里的人物每天晚上休息时额外治疗1点生命值。

食物

饥饿和干渴的基本规则可以在《核心规则手册》的第444-445页找到。在整个冒险过程中，PC们和他们的追随者需要的生存资源被抽象为补给点。一点补给点可以维持一个人一天的生活，包括半加仑的液体（清水、麦芽酒、肉汤、苹果酒、羊奶或羊奶）和3到5磅的稳定食物（苹果、浆果、面包、干野猪、干鹿肉、硬奶酪、蘑菇、坚果、腌蔬菜和熏鳟鱼）。PC们的追随者们把他们的资源装在一个装满瓶子、罐子和背包的大杂烩里，塞进临时的背包里。每点补给点的资源大约重10磅。一份口粮和一个水袋合在一起也可以转化为一点补给点，但重量只有5磅。

每天只消耗半点补给点就可以支撑一个人，但会让这个人变得分心和易怒。只吃一半的角色会在攻击骰、伤害骰、属性检定、技能检定和豁免骰上获得-2惩罚，直到她吃满一点为止。如果一个人一周吃半份食物超过三天，她就会没有足够的脂肪来忍受长时间的饥饿，必须开始每天进行体质检定以避免非致命伤害。

如果一个人在一天内没有吃任何食物，她将在上述所有攻击骰、伤害骰、属性检定、技能检定和豁免骰上获得-2惩罚。通常情况下，一个角色在进行体质检定以避免受到非致命伤害之前，可以不喝水1天，或者不吃东西3天。记住，如果一个角色因为饥饿或口渴而受到非致命伤害，那么他也会变得疲乏，从而导致额外的惩罚。

避难所

也许比食物更重要的是基本的保护措施。恶劣天气的规则可在《核心规则手册》的第437-440页找到。锐齿森林和涅玛萨斯一般都是温带气候，经常有小雨。避难所可以很简单，像是一个被遗弃的房子，一个洞穴，一个倾斜的房子，一个废墟，一个帐篷。如果一个避难所不能立即提供，一个角色可以通过一个DC 15的生存检定和1小时的工作来建造一个足以容纳一个中型生物的临时避难所；这个结果超过15每2点，避难所就可以容纳一个额外的中型生物。

睡觉没有避难所会很冷，而且经常是湿的，让一个角色暴露在自然环境中，并使她第二天变得疲乏。如果她第二天也没有避难所睡觉，醒来时就会变得力竭，直到她找到可以休息的地方。在夏天的几个星期里，锐齿森林的夜晚温暖而晴朗，以至于角色们不需要一个避难所来舒适地睡觉，除非有不寻常的寒流或降水（GM的判断）。受忍受环境法术影响的生物不会因为没有避难所而感到疲乏。

奖励

让一群幸存者活在锐齿森林不是一件容易的事，而跟随PC们的难民们感激其所付出的努力和风险。每个星期，每个难民都会向PC们提供一份至多10 GP的礼物。这可以代表他们逃离潘恩达尔时带来的物品，在森林中侦察时发现的被遗弃的宝藏，或者是他们在业余时间制作的设备、卷轴或药水。

事件

随着PC们和潘恩达尔的逃亡者生存和发展，他们开始建立起森林幸存者的新身份，或根据PC们与他们的关系，成为了初期的民兵中的士兵。随着冒险的进行，特定的事件会在幸存者之间发生，不管他们旅行到了森林的哪个地方。您应该在非常合适的时候使用这些事件，尽管每个事件都提供了一些关于何时使用它的建议。

事件1：最后的难民（CR 1）

在逃离潘恩达尔的一两天内，一个浑身脏兮兮的难民跌跌撞撞地穿过了PC们的营地。通过一次成功的DC 20察觉检定，一个PC会在难民在30英尺外出现前听到他的声音；否则，他会在没有任何警告的情况下穿过他们的团队，在他因为害怕被追击回头看的时候，真的撞上了其中一个角色。

生物：那个逃跑的人被吓得歇斯底里，一看到PC们就会尖叫起来。如果PC们在1轮之内让他冷静下来（通过一个成功的DC 15威吓或交涉检定），这个人就会跟他们说话。否则，他就会逃跑，而要不要追赶他则由PC们决定。

如果他和PC们交谈，他会介绍自己叫做艾德兰（Edran），一个当入侵发生的时候住在潘恩达尔主根的塔尔多旅行者。他描述了自己在街上看到入侵者时的恐惧，以及自己如何在被发现前成功逃离。他目睹了一只头部有伤疤的凶猛怪兽将一个小镇的人撕成碎片。受害者临死前的尖叫声仍然萦绕在艾德兰的心头，随着一个成功的DC 10察言观色检定，一个角色可以确认他的恐惧是真实的。

艾德兰不愿透露的是他其实不是塔尔多人，并或多或少地是一个摩尔苏恩间谍。艾德兰在酒吧里执行着一个简单的监听任务，记录下当地的流言蜚语。正如他所说的那样，当大地精袭击时，艾德兰逃跑了。他的那部分故事——以及他的创伤和恐惧——是真实的。艾德兰尽可能长时间地隐瞒他的故事。如果杰特和团队在一起，她可以确认艾德兰确实住在旅馆里。

他渴望留在团队中，并尽其所能地发挥作用，与此同时，他一直在询问有关PC们、该地区、预计会不会有涅玛萨斯军队，以及任何抵抗力量可能位于何处的探索性问题。虽然他不知道袭击即将到来，但他希望通过从其他难民那里收集情报，从大地精手中买到安全。

这个团队可能会对艾德兰产生怀疑，并在他的故事中寻找漏洞。如果一个PC在对抗艾德兰的唬骗检定（+7）的察言观色检定中成功，就会发现他在撒谎。艾德兰会变得惊慌失措，试图编造另一个谎言来掩盖第一个谎言，但他的故事会随着每次曝光而变得越来越古怪。如果PC们威胁他或说他们不相信他的故事，他就会试图逃跑而不是第三次撒谎。

如果PC们知道了真相，他们就得想办法对付这个间谍。潘恩达尔难民鄙视摩尔苏恩，他们很乐意看到艾德兰死去或被遗弃。如果独自留在森林里，艾德兰会在一天内死于铁牙军团之手（他的皮肤可能会出现在斯卡维内斯的小屋中；见55页）。

如果艾德兰糊弄了这群人，并设法和他们呆在一起，他就会继续帮助他们，直到时机合适时，他才会溜到摩尔苏恩边境（这种情况可能会发生在当PC们占据战蜥人洞穴或斯卡维内斯的营地时）。他会偷走价值2d6点补给点的物资，并在他逃跑的过程中可能伤害甚至杀死其中一个难民。

艾德兰（EDRAN） CR 1

XP 400

街头表演者（Street performer，《NPC志》26页）

HP 14

故事奖励：如果PC们能让艾德兰冷静下来，并把他带进团队中，奖励他们400 XP。如果这些PC们在艾德兰逃离营地之前发现了他的真实身份，奖励他们400 XP。

事件2：劣水

经过几天到一个星期的野外生活，这些补给品开始老化，带来了潜在的新问题。几个难民喝着同一个水袋，没有意识到处理不当的皮革已经污染了里面的水。当天晚些时候，他们三人都患上了腐热症。通过一个成功的DC 16生存检定或深思熟虑的提问，能够在其他人患病之前识别出受污染的水袋；否则，在奥布林、瑞娜或其中一名难民最终发现疾病原因并摧毁被污染的容器的第二天，又会有两名难民患病。

生病的难民仍然可以工作，但是如果他们不休息的话，每天他们的技能检定和对疾病的强韧豁免会受到-4的惩罚。PC们可以使用正常的医疗技能来帮助那些生病的难民治疗疾病（或者指派具有适当技能的NPC来照顾他们）。一个成功的DC 20手艺（炼金术）、医疗或知识（自然）检定允许一个人物花费1小时从当地植物中收集治疗药物，在对抗腐热症的豁免检定中获得+2炼金加值。

故事奖励：如果PC们发现了被污染的水袋并阻止了感染的扩散，奖励他们100 XP。对于每个存活下来的最初的三个感染了病毒的难民，奖励他们100 XP。

事件3：一个暴风雨的夜晚（CR 4）

就在潘恩达尔的逃亡者们开始变得舒适的时候——大约一个星期之后——天空反常地提早变黑，厚厚的乌云覆盖着天空，闪烁着闪电和雷声。风很快地刮起来，增强为L1使森林弯曲的大风。树枝噼啪作响，从树上掉下来。雨开始下起来，冰冷刺骨，起初很慢，但很快就以急促的节奏打到了地上。暴风雨就要来了！

如果成功通过一个DC 15生存检定，一个角色可以提前1天发出强风暴警告，而成功通过一个DC 15察觉检定，则可以在强风暴完全袭来前给予PC们10分钟的警告时间。

风暴在傍晚和日落之间持续3个小时，在此期间，中型或更大的生物必须通过一个DC 10力量检定才能逆风移动。小型或更小的生物会被击倒并受到1d4点非致命伤害，除非他们通过一个DC 15力量检定。风暴期间能见度降低四分之三，察觉检定会受到-8惩罚。远程武器不能在风暴中使用，无保护的火焰会自动熄灭。受保护的火焰（例如灯笼）会有75%的几率被熄灭。用生存检定搭建的临时避难所以及任何搭起的帐篷都会被强风摧毁。

在风暴的第二个小时，团队中的每个成员每10分钟会有10%（不累积）的几率被吹来的碎片或掉落的树枝击中，这造成2d6点的伤害，除非该角色成功通过了一个DC 14反射豁免。

如果PC们找到了坚固的避难所，这些惩罚就不再适用，而且没有人会有被下落的碎片击中的风险。树木和帐篷不能提供足够的保护，但是一个洞穴或猎人的小屋（如果PC们发现的话）可以。如果PC们还没有找到合适的避难所，在风暴中通过一个DC 15生存检定，就能在一棵巨大的古老橡树的树根下找到一个大型动物巢穴，这就足够了。虽然不舒服，并且只刚刚足够容纳这群人，但它提供了几个小时的安全......如果它当前的居民被处理掉了。

生物：这个洞穴大得足以让所有的PC和它们的追随者藏在里面，尽管里面又冷又泥泞。但是这个避难所已经有人住了。最初是一只凶暴狼獾挖了这个巢穴，并在里面蹲伏等待风暴的结束。

PC们可以选择与凶暴狼獾战斗，一个凶猛的对手。相反，他们可能会把这个生物赶到暴风雨中（也许是通过一个魔法效果），或者让这种有领地意识的野兽平静下来。凶暴狼獾一开始的态度是不友善的，需要经过一次成功的DC 20野性认同检定才能将它的态度转变为冷漠，或者需要经过一次成功的DC 25野性认同检定才能将它的态度转变为友善。像魅惑动物这样的法术也有帮助，虽然单独的驯养动物是不够的。提供一份新鲜的生肉会给予这个野性认同检定+4加值。

凶暴狼獾（DIRE WOLVERINE） CR 4

XP 1200

HP 42（《怪物图鉴》279页）

故事奖励：如果PC们找到了在没有杀死凶暴狼獾的情况下躲进洞穴的方法，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了这个生物一样。

事件4：铁杉旗帜

根据PC们如何与难民互动以及他们逃亡的环境，难民们会变得乐观或沮丧。他们的态度在森林里呆了几周后，也就是大约PC们达到三级的时候，达到了顶点。如果PC们能够维持足够的补给，使得没有难民挨饿，并在他们的战斗中取得成功，难民会变得乐观和自信。如果时运不灵，至少有一半的人在挨饿，或者如果PC们输掉了许多场战斗，这些团体反而会变得沮丧。PC们的行为——表现出同情和友情——可能会改善这个团体的态度，尽管他们的肚子空空如也，而傲慢或居高临下的态度可能会让那些吃饱饭的难民感到不快。最终的决定权留给了GM。

当PC们在锐齿森林内经历过几次遭遇后，可以描述一下在营地的一个晚上，让PC们能够洞察难民的情绪。这里列出了一些扮演与难民的遭遇的建议。

乐观：尽管境况不佳，难民们仍对未来感到乐观。他们信任和尊重PC们。他们的一些行为包括：

•自愿完成各种任务，即使是不愉快的任务。

•晚上围着火堆唱歌。

•讲述勇敢、足智多谋的英雄的故事。

•给PC们起亲切的绰号（例如，“神射手”，“看守人”，“地精杀手”）。

•在晚上的睡眠质量很好。

•自信地谈论他们找到新家或回到潘恩达尔的那一天。

•感谢神赐予的祝福。

•在白天取得良好的进展。

•对PC们表现出浪漫的关注。

一天晚上，奥布林来到PC面前，告诉他们关于难民士气的最新情况。（如果奥布林死亡了，使用另一个PC们知道的追随者。）

奥布林微笑着。“没有你们，我们不可能走到今天，”她说。“每个人都想让你们知道我们有多感激你们为我们所做的一切。我们要一起努力，直到我们找到一个叫做家的地方。有你们在我们这边，我们会找到家的。与此同时，我有些东西要给你们看。”

奥布林拿起一根棍子，双手直立地举着。一条横梁已经系在了棍子的顶端，一条绿色的围巾像旗帜一样垂了下来。两根尖尖的松树树枝横卧在顶部，用麻绳捆在横梁上。“我们决定我们需要一个象征，”她自豪地说。“某种能团结我们的东西。你觉得怎么样？”

沮丧：难民们过得不好。他们感到绝望，不相信PC们能拯救他们。他们表现出的行为可能包括：

•哀叹自己的不幸。

•不断追忆自己失去的东西。

•表现得无精打采，不愿意投入工作。

•白天感觉疲惫，进展缓慢。

•经常做噩梦。

•在日益绝望的情况下向神祈求帮助。

•经常哭泣，或表现出闷闷不乐和孤僻。

•尽管口粮很少，但他们却失去了食欲。

一天晚上，奥布林来到PC面前，告诉他们关于难民士气的最新情况。如果奥布林是无法交谈的，使用另一个PC们已经知道的追随者。

奥布林强作微笑，但她的眼睛下有着眼袋，举止也很疲惫。“没有你，我们不可能走到今天，”她说，“但如果情况不改变，我们可能活不了多久。我们都感到了压力，人们开始失去希望。他们需要一些值得庆祝的东西——也许是一场胜利——或者至少是一些值得期待的东西。也许你可以和他们谈谈？或者，看看这个。”

奥布林拿起一根棍子，双手直立地举着。一条横梁已经系在了棍子的顶端，一条绿色的围巾像旗帜一样垂了下来。两根尖尖的松树树枝横卧在旗子顶部，用麻绳捆在横梁上。我觉得我们可以用一个象征，”她解释道，看起来有点尴尬。“某种能团结我们的东西。你觉得怎么样？”

宝藏：铁杉旗（Hemlock Banner）成为了激发PC们的追随者信心的象征，很像骑将的旗帜能力的次级版本。只要铁杉旗被高高举起或明显悬挂着，在30尺内的PC们和他们的任何盟友的攻击骰和豁免检定将获得+1士气加值。

发展：除非PC们自己给这个象征起个名字，否则团体就会把它叫做铁杉旗。如果PC们接受了这个旗帜，或者以其他方式来为他们的团体建立一个共同的象征，他们就为幸存者创造了一个强大的整体身份，他们开始不再认为自己是暴力袭击的幸存者，而是冒险者，自由战士，或者任何其他PC们的语言和行动最能描述的身份。让每个PC尝试一次DC 10的交涉，威吓，表演（朗诵），或专业（士兵）检定，并应用任何你认为适合的角色扮演奖励。每一次成功都会激励一个NPC跟随者，产生一个提升来提升跟随者的等级（见第22页）。一个PC每在此检定中成功5点，她就会产生一个额外的提升。

探索锐齿森林

锐齿森林地势险峻。连绵起伏的山丘、沟壑、突然出现的落差、房屋大小的巨石和茂密的灌木丛构成了一片混乱而危险的景观，一般情况下使得人们无法直线行走100英尺以上。远古精灵的魔法有时会导致地形季节性的变化，树木轮转，山丘隆起，以及以前隐藏的峡谷的出现。树木长到了有100英尺高，遮住了森林大部分地区的阳光，使得森林的地面永远处于暮色之中，并且经常在它们的上部树枝上支撑着完全独立的生态系统。虽然美丽，但不断的迂回和多变的地形使得即使是经验丰富的游侠也很难在其中旅行。

在锐齿森林最南端，许多危险和奖励等待着幸存者。PC们和他们的难民追随者可以继续移动，或者在半永久的营地住下。下面的许多遭遇都在第22页的切尔纳萨多地图上给出了位置，供PC们或它们的侦察员在探索该地区时发现，但同样可以很容易地表示出他们在旅途中遇到的遭遇和挑战。PC们每天应该经历一到四次事件，除非他们专门寻找避难所并努力保持低调。

玩家们在第三部分中发现或前往战蜥人洞穴之前，应该会遇到这些未解之谜和威胁，但是你可以随意保留一些威胁，作为PC们探索洞穴时的休息时间，或者在探索结束后对它们进行骚扰。

F.觅食遭遇

这部分包含了各种各样的简短遭遇，PC们可能会在狩猎或侦察时发现它们，或者让在野外搜寻食物和饮水时的普通的生存检定活跃起来。

F1.黄蜂果园（CR 1）

这个废弃的农场只剩下了一个倒塌的烟囱和一片杂草丛生的苹果树。

生物：一群好斗的黄蜂在一棵苹果树的树枝上筑了巢，保护着整个果园不受偷猎者的侵犯。在一个DC 20察觉检定中通过的PC会在昆虫蜂拥而至之前发现蜂巢。

黄蜂群（WASP SWARM） CR 3

XP 800

HP 31（《怪物图鉴》275页）

宝藏：苹果小而酸，但仍然可以食用，总共可以从树上收获5点补给点。如果PC们调查了旧烟囱，通过一个DC 12察觉检定就会发现一块松动的石头，里面隐藏着一位早已死去的定居者的财富：10 SP，75 GP，1套精制品套牛绳，1把精制品标枪和1颗巨大的柠檬色宝石（价值50 GP）。

F2.当地隐士（CR 2）

在寻找食物或猎物时，有人发现了一个藏在荆棘丛中的小棚屋。

生物：这个小木屋是维尔德（Veld），一个隐居的法师的家。她不喜欢被打扰，并会冷漠地回绝来访者，相信那些强壮到足以生存的人就会这样做。

如果PC们在一个DC 20交涉检定中成功，维尔德就会同意交换信息、物资和卷轴。她可以提供PC们尚未访问过的区域的详细信息，警告他们危险的位置，并指示陷入困境的PC们回到正轨。她提供价值1点补给点的食物，以换取几个小时的服务，比如砍柴和类似的工作——这些任务累人到足以造成1d6点非致命伤害。她总共有5点补给点。寻求施法者服务或卷轴的PC必须以等量的货物或硬通货进行交换。她的法术书包含了《核心规则手册》中除幻术和死灵学派以外的所有0、1、2环法师法术。

维尔德（VELD） CR 2

XP 600

研究者法师（Investigator wizard，《NPC志》179页）

HP 14

特殊能力

衰弱（Infirm，Ex） 由于长期与世隔绝和年事已高，维尔德已经不像以前那样活泼、优雅或稳重了。除智力外，她的所有属性将受到-4惩罚。

故事奖励：如果PC们和维尔德建立了友好的关系，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。

F3.荆棘藤蔓（CR 1）

一片布满大而成熟的浆果的荆棘生长在阳光充足的林间空地上，提供了一个潜在的收获。

生物：有些荆棘比它们表面看起来的要多。一只荆条鞭（bramblelash）——一种来自第一世界的嗜血植物——生长在这些浆果中间，用它们作为诱饵来引诱猎物。

荆条鞭（BRAMBLELASH） CR 1

XP 400

HP 13（见84页）

宝藏：如果PC们能够击败荆条鞭，那么周围的浆果丛可以提供5点补给点。

G.生物遭遇

许多奇怪而奇妙的东西称锐齿森林为家，这里描述的遭遇代表着PC们在旅途中可能偶然发现的巢穴，或者在锐齿森林跟踪它们的野兽。

G1.狼窝（CR 3）

一棵古老橡树的树根交错在地面上，就像某种地下野兽的触须。树下的阴影标志着一个深埋在软土中的洞穴的入口。洞的边缘粘着一簇浅灰色的皮毛，空气中弥漫着麝香般的动物臭味。

PC们偶然穿过了一片空地和浅浅的洞穴，而一只狼刚刚在这里产下了一窝幼崽。通过一个成功的DC 20察觉检定，一个PC在空地边缘20尺范围内就能听到尖利的叫声和细弱的咆哮着的笑声。

生物：半打残忍的螨精发现了狼窝，现在希望抓住里面的小狼崽作为玩具。三只小狼崽藏在洞里，一只螨精拽出了第四只，用柳枝抽打着这只嗷嗷叫的小狼崽。其他的螨精用小火把把愤怒的母狼困在了隔区里，准备杀死她并带走剩下的幼崽。

母狼很愤怒，不会区分螨精和PC们。在第一轮，她会攻击螨精直到他放下小狼崽，然后攻击任何接近她的人。几次痛苦的烧伤让母狼变得处于恶心状态，直到她休息或得到至少1点魔法治疗。螨精在把注意力转向PC们之前，会试图把受伤的动物消灭掉。

受伤的狼（INJURED WOLF） CR 1/2

XP 200

狼（Wolf，《怪物图鉴》278页）

HP 13，目前 7

弱点 恶心

螨精（MITES）（6） CR 1/4

XP 100 每个

HP 3 每个（《怪物图鉴》207页）

宝藏：螨精们拖着它们的宝物袋去战斗，希望能利用它带来的乐趣和幼崽们玩耍。袋子里面包含50尺的蜘蛛丝绳，1袋铁蒺藜，1套医疗包，服装染料、3匹棉布，8根缝纫针，1把剪刀，4捆线，1套剃须工具箱，2瓶行踪无迹药水，1把中型+1匕首，和1双跑跳靴中的一只靴子（这只靴子的伙伴可以在J3区的小屋上找到）。

如果母狼死了，PC们可能会剥去母狼的皮并对其进行修复，或者屠宰母狼的尸体。一个成功的DC 10生存检定会收获1点补给点，当结果超过10时，每5点再增加1点补给点。

小狼崽很害怕，也很有攻击性，但因为太小了，不会造成真正的伤害。通过一个成功的DC 20驯养动物或野性认同检定可以使它们平静下来。如果幼崽的母亲死了，PC们可以选择自己抚养它们；驯养动物技能描述了饲养野生动物的规则。如果PC们放弃了小狼崽，铁牙军团的士兵最终会捕获小狼崽并把它们带到斯卡维内斯的营地。在这种情况下，PC们在这个冒险的第四部分可能会发现受到严重虐待的无助的幼崽。

发展：任何幸存的螨精都会乞求怜悯，提出用一个“宝库”的位置来交换它们的自由。宝库是一个被遗弃的猎人的小屋（J区），在被居民们赶走之前，这伙偶尔会在这里寻找补给。螨精忽略了提及不死生物仍然声称小屋是属于自己的。

G2.加什莫的专横（CR 3）

一支侦察队或聚集一起的团队在返回营地时，其中1d6人身负重伤，他们讲述着一头异常高大聪明的野猪在树林里袭击他们并偷走了他们的背包的故事。如果泰德尔或蕾诺莎和他们一起逃离了潘恩达尔，NPC就会称这头野兽为加什莫（Gashmaw），一只具有侵略性和领地意识的野猪，它已经在该地区骚扰猎人好几个季节了。如果PC们不处理愤怒的野猪，它会继续骚扰难民们，每隔1d6天对任意一个NPC造成1d8+4点伤害。

加什莫是一头很难追踪的野兽，它从不有意接近三个以上的群体。PC们将需要跟踪它或有诱饵诱骗它，而同时将他们的人数隐藏。

生物：加什莫是一头肌肉发达、毛茸茸的野猪，它的皮上布满了伤疤和折断的箭杆。它的态度是敌对的，因为它的下颚因为长牙上长进了一枚失去光泽的戒指而变得疼痛，并且它通常会攻击任何靠近的生物。当加什莫独自呆着的时候，它会用它的长牙在树和岩石上磨来磨去，这创造了一个独特的圆形印记，可以让PC们更容易地追踪野兽，当野猪在第一次遭遇后逃跑后，给予他们在追踪野猪的生存检定上获得+5环境加值。

加什莫（GASHMAW） CR 3

XP 800

进化野猪（Advanced boar，《怪物图鉴》294页，36页）

防御等级 19，接触 13，措手不及 17 （+2敏捷，+1偏斜，+6天生）

HP 22

宝藏：加什莫的传奇名声和它的恶劣态度是来自同一来源的。当它还是一只小猪的时候，野猪从一个死去的冒险者的包里钻了出来，意外地在它小小的獠牙上钩到了一个+1防护戒指。随着猪的长大，戒指越来越深深地扎进了它的下巴，给它带来了可怕的痛苦，并使它暴躁易怒。如果野猪以某种方式平静了下来，PC们可以通过从它的獠牙上取下戒指来改善它的态度。他们可以简单地折断这颗獠牙（造成1d8点伤害并促使野猪攻击），或者通过一个成功的DC 15医疗检定将其取出。

如果PC们杀死了加什莫，这头多肉的野猪会提供5点补给点。

故事奖励：如果PC们和加什莫成为了朋友，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了他一样。

G3.石之子狩猎队（CR 4）

由于上面森林里的种种骚乱，石之子们——一个战蜥人部落，名义上控制着切尔纳萨多的这个角落——都变得焦躁不安起来，石头们对他们的精神领袖伊吉兹（Ighiz）说他们违反了自然法则。在这些变化的影响下，部落派遣了一支狩猎队到地表，杀死至少一名入侵者，并将尸体拖回洞穴，以制定各种保护仪式并防止进一步的入侵。

生物：赛斯洛克和雷斯（Sesslok and Ressh）是两个年轻的战蜥人，仍然对他们部落沟道之外的表面充满好奇，他们自愿和他们忠诚的狩猎壁虎一起猎杀入侵者。

战蜥人（TROGLODYTES）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴》267页）

巨壁虎（GIANT GECKO） CR 1

XP 400

HP 11（《怪物图鉴3》186页）

宝藏：除了他们简陋的装备，每个战蜥人都带着羽毛标记（鸟）。赛斯洛克和雷斯都不是优秀的领航员，所以伊吉兹给他们提供了标记，如果他们迷路了，就可以跟随他们回到巢穴。如果狩猎者觉得他们输掉了战斗，他们中的一个就会释放一个羽毛标记，作为一个信号告诉巢穴巨大的危险正潜伏在地面上，然后精明的PC们就可以跟随这只鸟回到战蜥人洞穴。

发展：任何在一个DC 15知识（本地）或知识（自然）检定中成功的PC会知道战蜥人在切尔纳萨多并不常见，通常每隔一到两代就会从地表下很深的洞穴中出现一次。

G4.格雷斯垂德的坟墓（CR 4）

当斯卡维内斯带着他那帮赏金猎人来到这里时，格雷斯垂德的小伐木村庄根本没有机会反抗。在烧毁长屋、帆布小屋和工作棚之前，这只熊地精让15名居民中的大部分人慢慢死去，而他的士兵则带走了他们能够用于加固营地的木材和工具（见第四部分）。现在，长屋只有两堵烧焦的墙幸存下来，墙上还钉着六七名曾经住过的居民剥落下来的血淋淋的皮，以警告那些将要对抗铁牙军团的人。

PC们可能知道格雷斯垂德是潘恩达尔经常与之交易的锐齿森林的小居民点之一，并来这里寻求帮助或补给，或者看到几英里外的大火冒出的浓烟，就在建筑还在冒烟的时候赶来调查。这次遭遇发生在玩家开始探索森林有一段时间之后，以及铁牙军团有时间架设索桥之后（如果石桥被摧毁的话）。

生物：一旦斯卡维内斯厌倦了折磨这些伐木工人，铁牙士兵就将居民埋在一个浅的集体坟墓里，然后点燃建筑物。这片10英尺高的土地总是湿漉漉的，还染着红色，这要归功于埋在下面的死者的不安，他们痛苦的死亡仍在沸腾。四具血腥骷髅潜伏在泥下，他们的皮肤被斯卡维内斯拿来铺在他的小屋上（见M6区）。此外，挂在小屋上的一张剥落的皮肤已经被唤醒了，变成了一只撕皮魔。这里所有的不死生物都会盲目的攻击，撕皮魔会绝望地寻找它仍然被掩埋的身体，首先把自己包裹在骷髅周围，然后试图在不死宿主被摧毁后包裹住 PC们。

撕皮魔（SHREDSKIN） CR 2

XP 600

HP 22（《怪物图鉴4》243页）

血腥骷髅（BLOODY SKELETONS）（4） CR 1/2

XP 200 每个

HP 6 每个（《怪物图鉴》250-251页）

宝藏：虽然斯卡维内斯的猎人们拿走了最明显的贵重物品，但1个贤者之手仍然挂在撕皮魔的脖子上，士兵们离开时忘记了一个帆布包，里面装着一袋10磅重的咖啡豆，1把精制品反曲刀，以及1套医疗包。一个成功通过DC 15估价或法术辨识检定的PC也能将一罐无特征的灰色粉末识别为价值400 GP的失去光泽的银粉。

在这里挖出尸体（需要4个小时），可以看到被匆忙掩埋的支离破碎和部分腐烂的尸体，还有散落在泥土中的342 GP、87 SP和112 CP。挖掘还可以发现4根+1冻寒弩矢、1枚价值45 GP的纯金结婚戒指和1枚挂在钢链上装饰着蒙蒂维徽章的银质奖章（价值20 GP）。难民们认为这枚奖章属于格雷斯垂德名义上的领导人科罗斯（Korus）。

如果PC们在集体坟墓上执行基本的宗教仪式，或者把尸体重新安置在合适的坟墓里，这一地区的恐怖气氛会随之消散。第二天，一只猫头鹰——科罗斯的动物伙伴——停在PC们的营地附近的一根树枝上，时间足够长，足以将用一条帆布包裹的1对次级神射护腕放下。

发展：即使被正能量或圣水摧毁，这些骷髅在被摧毁后的1d4天内仍会继续修复，直到它们的皮肤（现在挂在斯卡维内斯的小屋中）被摧毁。

H.铁牙遭遇

这些事件描述了铁牙军团在斯卡维内斯在附近建立永久营地之前在该地区的一些活动，并暗示了入侵的威胁。如果PC们摧毁了潘恩达尔桥，军团将在河流南部停留4天，同时他们将在镇里安营扎寨，并在河上架设了一座简易的索桥；即使是在那之后，他们也只能派出小型的巡逻队向北去搜寻逃犯。许多较高CR的遭遇，比如H6和H7，可能在PC们至少开始了占据战蜥人洞穴的过程（见第三部分）前不会发生。最后的铁牙遭遇（H7遭遇）显示了斯卡维内斯的营地的位置，并直到玩家达到4级才会发生。

H1.肢解的尸体

PC们发现了一个被谋杀的猎人的尸体躺在一条小溪的河床上。尸体在死前和死后都被残忍地对待过，在淤伤和伤口下面，它的脸几乎无法认出来。一次成功的DC 15察觉检定表明，身体上的伤口来自于大地精使用的同种武器，而且在其中一处伤口上还发现了一根断裂的黑指甲，就像大地精的指甲一样。所有这些都表明铁牙军团的侦察兵已经开始调查森林了。

在检查尸体时成功通过一个DC 15医疗检定的PC可以确定，虽然伤害是致命的，但没有一个是绝对致命的打击。相反，伤口很浅，并被小心地放置，导致了疼痛和缓慢的死亡。这说明了大地精（或者更确切地说，他们的首领斯卡维内斯）的残忍。

宝藏：尸体是一位名叫吉里达·德拉维尼奇（Gilida Dravonich）的猎人的，她是潘恩达尔的非全日居民（任何城镇居民都能认出他）。吉里达仍然随身携带着她的方便背包，里面有1个狗熊夹，1套攀爬工具，4天份的口粮，2个水袋和价值150 GP的动物皮。

故事奖励：如果PC们调查了吉里达的尸体，了解了她的命运，奖励他们400 XP。

H2.铁牙巡逻队（CR 3或5）

一旦军团建造了横跨玛利蒂斯的索桥，他们就环开始派遣小分队去侦察该地区。如果PC们没有摧毁石桥，这种遭遇几乎会立即发生（就在第二天），而且规模会更大。

生物：一个由三只大地精组成的队伍——一个侦察兵和两个新兵——正在对锐齿森林进行初步调查，以确定理想的营地位置，并报告任何从潘恩达尔逃跑的人的迹象。当他们侦察的时候会悄悄地移动，但是是以正常的速度前进，将他们的潜行调整降低至-5。虽然这支巡逻队并不是专门用来追捕逃犯的，但他们很清楚，军团对所有逃犯都悬赏了重金（见文字资料#1），并会扑向他们在树林中发现的任何人类。

如果PC们在离开城镇时没有摧毁桥梁，这个巡逻队的人数就会增加一倍：两个侦察兵和四个新兵。

铁牙侦察兵（IRONFANG SCOUT）（1或2）CR 1

XP 400 每个

HP 19 每个（见16页）

铁牙新兵（IRONFANG RECRUITS）（2或4） CR 1/2

XP 200 每个

大地精（Hobgoblin，《怪物图鉴》175页）

HP 17 每个

宝藏：除了他们的常规装备，新兵每人有2点补给点，而每个侦察兵还额外携带4点补给点（都是以铁牙干粮和水袋的形式）。

铁牙侦察兵（或者是他们中的一个，如果有多个的话）还携带着1个望远镜和连接在1个爪钩上的50尺长的麻绳。其中一个大地精穿着一件非常精致的深灰色羊毛斗篷，衬有骆驼色丝绸（价值100 GP）。

发展：探险队的每个成员都携带着一本破烂的笔记本，绘制着该地区的粗略地图，记录水源、狩猎路线和适合大部队行进的理想路线。每个都携带着一份在潘恩达尔中分发的悬赏通知（见文字资料#1）。

这种遭遇可以重复，取决于PC们需要多长时间到达战蜥人洞穴。即使在斯卡维内斯建立了他的营地后，斯卡伯威斯汀仍在继续派遣侦察兵去探索该地区，并照看他的儿子，尽管他有其他的顾虑，也没有在森林里部署大量的军队。如果PC们连续几天没有探索森林或者也没有为难民找到新家的进展，他们将会遇到另一个铁牙军团巡逻队。你可以调整大地精的数量，或者用一只训练有素的狼代替侦察兵来改变遭遇。

悬赏！

潘恩达尔并没有得到我们光荣的将军的满意，我现在以她的名义悬赏25枚金币给铁牙军团的任何成员，只要他们能提供关于逃离潘恩达尔的人类的可靠信息。如果你把他们的头颅带回来，报酬就会翻倍。活着的俘虏可被声称为奴隶！

这伙人的无耻头目将得到双倍的奖励！

把所有的情报或头颅交给我的儿子，斯卡维内斯中士。

——斯卡伯威斯汀中尉

文字资料#1

H3.骇人的阴影（CR 3）

PC们和难民在早上醒来时发现一个NPC在夜晚消失了。在附近的树林里，任何通过一个DC 17察觉检定的人都能在一堆树叶下找到失踪的尸体，尸体的头部与尸体被粗暴地切断了。一个成功的DC 15医疗检定可以确认头部是在死后用短刀——如匕首或短剑——猛烈的砍断的。

这个遭遇可以在任何时候发生，但如果PC们已经在没有保护的地方安营扎寨，或者停止寻找安全的住所，那么这个遭遇就对于促使他们寻找更安全的住所尤其有效。

生物：莎菈（Shalra），铁牙军团的一个侦察兵，偶然发现了PC们冒险的另一个地点，并追溯它们回到了营地。她对每个人的赏金很感兴趣，于是在一天晚上，她在黑暗的掩护下潜入了营地，去抓获失踪的NPC。莎菈过于自信，认为营地里全是软弱、胆怯的人类，他们不可能提出挑战。她计划每天晚上继续抓走一到两个难民——把他们的头放在附近的一个山谷里，那里是她的营地——把他们的头埋在附近的兼作她的营地的山谷里——直到她遇到给她带来任何麻烦的猎物，这时她会带着头和逃亡者的下落回到斯卡维内斯处。她想摧毁营地，但同时也想恐吓PC们，所以她没有选择其中一个PC，而是把目标对准了他们的追随者。你可以选择一个对PC们有特殊意义的目标或难民来强调敌人的残忍。

在第一个晚上之后，允许PC们（或者任何他们留在站岗的NPC）尝试对抗莎菈的潜行检定的察觉检定。PC们也可以利用生存技能在白天跟踪她；森林的地面被认为是软质的地面，但莎菈在努力隐藏她的踪迹，导致在白天跟踪她的DC为15。

莎菈（SHALRA） CR 3

XP 800

大地精盗贼4（《怪物图鉴》175页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +7

————————防御————————

防御等级 16，接触 13，措手不及 13（+3护甲，+3敏捷）

生命值 33（4d8+12）

强韧 +3，反射 +7，意志 +1

防御能力 反射闪避，寻找陷阱+1，直觉闪避

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +1匕首+7（1d4+3/19-20）

远程 短弓+6（1d6/×3）

特殊攻击 偷袭+2d6附加2流血

————————战术————————

战斗中 莎菈会试图对沉睡或无助的敌人发动致命一击。如果遭遇变成一场战斗，她会使用她的黑暗术油在一块银币上，然后使用打了就跑的战术造成流血攻击，然后撤退。如果遇到多个敌人，她会喝下一瓶猫之优雅药水。

士气 当莎菈的生命值低于10点时，她会尝试使用魔法制造的黑暗或唬骗来分散注意力。她宁愿因为找到逃犯而得到一笔小小的报酬，也不愿在愚蠢的战斗中死去。

————————属性————————

力量 14，敏捷 17，体质 14，智力 14，感知 10，魅力 8

BAB +3；CMB +5；CMD 18

专长 战斗反射，技能专攻（生存），武器娴熟

技能 特技+10，唬骗+6，解除装置+12，逃脱+10，威吓+6，察觉+7，察言观色+7，巧手+10，潜行+14，生存+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，龙语，巨人语，地精语

特殊 盗贼天赋（流血攻击+2，战斗窍门），陷阱感知+1

战斗装备 黑暗术油，猫之优雅药水（2）；其他装备 精制品镶嵌皮甲，+1匕首，短弓和20支箭，96 SP

宝藏：除了她的装备，莎菈还带了一大块拳头大小的天然海蓝宝石（价值200 GP），是从附近的战蜥人洞穴里取出来的（见第三部分）。斯卡维内斯允许她保留这颗宝石作为与这些隐居生物接触的奖励。

H4.人马（CR 3）

PC们和它们的难民并不是森林里唯一的旅行者。这个遭遇可以在他们到达森林后的任何时候发生。

生物：PC们遇到了一个英俊的人马，约克（Yorc），他正在穿过锐齿森林。这个年轻人邀请电脑和他一起休息，吃一顿大麦和苹果，并提出交换关于他看到的景象和在树林里的潜在危险的信息。然而，约克并不像他看起来的那样热情。人马是铁牙军团的信使，在营地和潜在的盟友之间运送信件，并且可以轻松地穿越大地精信使可能受到攻击的地区。刚从潘恩达尔过来，他知道这些PC们的人头被悬赏，并希望收集它们。

约克提供的苹果涂有腐精油（《核心规则手册》560页）。成功通过一个DC 15察觉检定的任何正在接触或食用的人会意识到它们身上涂了一层不寻常的东西。吃了苹果的角色必须在1分钟后尝试豁免毒药的效果。约克计划一直保持和PC们谈话，直到它们都昏过去。如果有人识破了他的诡计，他就会攻击，希望至少有几个逃亡者在发出有力打击之前就失去知觉。

约克（YORC） CR 3

XP 800

男性人马（Centaur，《怪物图鉴》42页）

HP 30

宝藏：约克仍然带着装在大玻璃瓶里的6剂腐精油，以及375 GP作为他最后几次交货的付款。他还带着一张到战蜥人洞穴的粗糙地图（见第三部分）和一个用羊皮纸和蜡密封的包裹，准备送给石之子战蜥人部落。包裹里有一个便条（见第33页的文字资料#2）和1个+2天生防护护符。

H5.铁牙补给车（CR 5）

一旦军团的索桥建造好（或者是立即，如果PC们没有摧毁桥的话），斯卡伯威斯汀就会开始向塔姆兰大道沿线的单位派遣补给车队。在全面入侵之前，这些渗透者被命令隐藏和监视当地的交通，然后占领道路并抓捕旅行者。到目前为止，这个计划是成功的，但是这些士兵需要定期的补给来维持他们的侵略战术。

PC们发现了一辆补给车被铁牙士兵护送沿着道路向东，准备补给和调度他们的特工。车队对PC们和他们的难民没有兴趣，如果忽视他们也不会带来威胁。相反，这次遭遇给了PC们第一次真正的机会来反击并破坏军团的计划——并在这个过程中让他们自己的腰包变得充沛。

生物：尽管如此，车队还是在严密的保护下行进。车上坐着两名重步兵，后面跟着四名铁牙新兵。马车由两匹马拉着，这两匹马是训练来从事体力劳动而不是战斗的，并且会拒绝战斗。

铁牙重步兵（IRONFANG HEAVY TROOPERS）（2） CR 2

XP 600 每个

HP 27 每个（见19页）

铁牙新兵（IRONFANG RECRUITS）（4） CR 1/2

XP 200 每个

大地精（Hobgoblins，《怪物图鉴》175页）

HP 17 每个

宝藏：马车里有价值40点补给点的干肉、啤酒和水果，还有2件精制品链甲衫，300尺丝绳，1套医疗包，还有一个装有10瓶炽火胶的箱子。车座下的一个带锁的箱子（解除装置DC 30打开）包含550 GP的工资。

发展：这些马受到虐待，吃得又少，也不爱它们现在的主人。通过一个成功的DC 15驯养动物检定它们可以被哄骗来服务。马每天消耗2点补给点，如果允许它自由放牧，每天消耗1点补给点（一般是不工作的任何一天）。

向石之子致敬，

我的使者接近你以示敬意，但现在你已经看到我的士兵在这片绿色肥沃的土地上肆无忌惮地移动。铁牙军团的意思是让所有的涅玛萨斯成为狩猎着的人类的家园，并把这些人类变成我们的仆人和猎物。你加入我们的联盟是明智的。当战争在你周围的时候，没有中立的余地，在这场冲突中只有一方会给你力量和庇护。

作为军团保护的象征，请接受我的慷慨。慢慢来做决定，但我相信你会得出结论，为你弱小的部落提供一个未来。

致以最亲切的问候，

阿扎尔丝将军

文字资料#2

H6.奥卢的猎人（CR 6）

在最初的攻击后的几天到几周内，铁牙军团建立了一个隐藏的营地（见第四部分），并派出赏金猎人在该地区搜寻幸存者和信使。

当斯卡维内斯和他的突击队进入树林时，奥卢被派去巡逻锐齿森林。她偶尔会在营地报告，但更喜欢在野外度过她的时间，从来没有和其他大地精相处得很好。这个遭遇很可能发生在PC们与他们的追随者分离的时候，也很可能发生在他们花了至少一段时间探索或清除战蜥人洞穴之后。

生物：奥卢是斯卡维内斯的赏金猎人之一，被残忍的熊地精训练来寻找猎物，并把猎物活捉回来供他审问。她和卡夫一起旅行，卡夫是她从小养大的一只脾气暴躁的猎犬，她命令两个大地精侦察兵帮助她包围和刺激目标。

奥卢（ORLU） CR 3

XP 800

女性大地精游侠4（《怪物图鉴》175页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 17，接触 14，措手不及 13（+3护甲，+4敏捷）

生命值 36（4d10+10）

强韧 +7，反射 +9，意志 +5

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品弯刀+7（1d6+2/18-20）或捕网+6（纠缠）

远程 精制品复合短弓+9（1d6+2/×3）

特殊攻击 战斗流派（箭术），宿敌（人类+2）

准备游侠法术（CL1；专注+2）

1环——魔牙术

————————战术————————

战斗前 一旦奥卢看到她的猎物，她就会在进入战斗之前对卡夫施放魔牙术。

战斗中 奥卢会用捕网发动攻击，希望隔离团队成员，并让她的追随者去制服，而她和卡夫则专注于任何仍然自由的人。她偏好让她的猎犬与猎物交战，而她用箭矢向敌人射击。

士气 当奥卢或卡夫的生命值降低到一半以下时，奥卢会后退至更远的射程范围内，但只有卡夫被杀死时，奥卢才会逃跑。否则，奥卢会战斗至死。

————————属性————————

力量 14，敏捷 18，体质 14，智力 8，感知 13，魅力 10

BAB +4；CMB +6；CMD 20

专长 坚忍，擅长异种武器（捕网），钢铁意志，骑乘战斗

技能 攀爬+7，驯养动物+7，知识（自然）+4，察觉+8，骑术+8，潜行+13，生存+8，游泳+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 偏好地形（森林+2），猎手羁绊（动物伙伴），追踪+2，野性认同+4

战斗装备 治疗中度伤药水；其他装备 精制品镶嵌皮甲，匕首，精制品复合短弓（+2力量），精制品弯刀，捕网（3），+1抗力披风，铺盖卷，骑乘鞍座，鞍囊，8 GP

卡夫（CARF） CR —

雌性犬动物伙伴

绝对中立 小型动物

先攻 +3；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 16，接触 14，措手不及 13（+3敏捷，+2天生，+1体型）

生命值 13（2d8+4）

强韧 +5，反射 +6，意志 +1

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+4（1d4+1）

————————属性————————

力量 13，敏捷 17，体质 15，智力 2，感知 12，魅力 6

BAB +1；CMB +1；CMD 14（18对抗绊摔）

专长 武器专攻（啮咬）

技能 特技+3（+11跳跃时），察觉+5，生存+2（+6用灵敏嗅觉追踪时）；种族调整 +4生存

铁牙侦察兵（IRONFANG SCOUT）（2）CR 1

XP 400 每个

HP 19 每个（见16页）

发展：如果PC们躲避或允许奥卢逃跑，她就会成为斯卡维内斯营地的防御工事的一部分（见第四部分）。

H7.一个不合时宜的联盟（CR 5）

在接触了铁牙军团的赏金猎人和锐齿森林内的侦察兵后的某个时刻，PC们有机会拦截一个信使。如果PC们已经占领了战蜥人洞穴，铁牙军团的一支队伍就会到来与伊吉兹和部落谈判结盟。如果PC们选择不使用洞穴作为总部，他们会注意到特遣队通过森林。

PC们在到达第4级之前不应该遇到法拉克，因为他很可能会带领冒险者进入第四部分。

生物：由于之前与石之子结盟的提议没有得到回应（见H4遭遇），斯卡维内斯最终决定要么招募当地的武装力量，要么优先消灭他们。他派了他的副手法拉克亲自谈判。法拉克骑着一只巨大的凶暴狼，但在其他方面无人陪伴，他更喜欢在任务中保持隐秘和速度。

法拉克不知道PC们（很可能）也瞄准了战蜥人洞穴。你可以选择让大地精在PC们清除他们之后到达，法拉克会在意识到人类已经取代了他的潜在盟友之前宣布了他作为信使的存在。或者，如果你的PC们看起来和石之子相处得很轻松，你可以让信使来代替他们，让他们从地牢的遭遇中撤退去休息。如果PC们在调查洞穴之前拖延太久，法拉克甚至可能已经进入了隧道，并在他们到达之前开始谈判。在这种情况下，当PC们到达时，大地精可能会在伊吉兹的房间里与她谈判，而他的坐骑则在洞穴外的沟壑中休息或饥饿地徘徊。

与军团的大多数人不同，法拉克不会立即对人类发起攻击。与大多数大地精相比，他是在与摩尔苏恩特工和监督者一起工作的环境中长大的，他深知招募叛徒的价值。PC们的精神给他留下了深刻的印象，他很高兴地向他们提供了他为战蜥人准备的贿赂，以换取他们忠诚的服务，并承诺如果他们放弃愚蠢的抵抗目标并成为他的特工，他们就会作为即将到来的帝国的心爱奴隶生活下去。如果遭到拒绝或侮辱，他就会攻击，不相信少数穷乡僻井的农民真的有机会与他作对。

法拉克（FAHRAK） CR 4

XP 1200

男性大地精战士5（《怪物图鉴》175页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +0；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +2

————————防御————————

防御等级 17，接触 10，措手不及 17（+7护甲）

生命值 47（5d10+15）

强韧 +7，反射 +2，意志 +4（+1对抗恐惧）

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品战斧+11（1d8+6/×3）

远程 飞斧+6（1d6+4）

特殊攻击 武器训练（斧+1）

————————战术————————

战斗中 法拉克是一个坦率、率直的战士，他在社会上的狡诈比战术上的精明更受人尊敬。他喜欢骑乘在他的凶暴狼坐骑上战斗，使用猛力攻击和骑乘掠击来获得最大的优势。如果下狼，他会保持距离，尽可能长时间地投掷飞斧和炽火胶。

士气 法拉克战斗至死。

————————属性————————

力量 16，敏捷 10，体质 14，智力 10，感知 14，魅力 13

BAB +5；CMB +8；CMD 18

专长 顺势斩，骑乘战斗，猛力攻击，骑乘掠击，武器专攻（战斧），武器专精（战斧）

技能 驯养动物+7，威吓+6，骑术+4（+6稳定在马鞍上），潜行+2，生存+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 盔甲训练1

战斗装备 树肤术药水，治疗中度伤药水，炽火胶（2），发烟棒（2）；其他装备 +1胸甲，精制品战斧，飞斧（3），+1抗力披风，铺盖卷，嚼子和缰绳，异种军用鞍座，鞍囊，4点补给点，19 GP

凶暴狼（DIRE WOLF） CR 3

XP 800

防御等级 16，接触 11，措手不及 14（+2护甲，+2敏捷，+3天生，-1体型）

HP 37（《怪物图鉴》278页）

装备 皮甲坐骑护甲

宝藏：除了他自己的装备，法拉克还带来了一张来自斯卡维内斯的便条。字条写的很粗糙，但很容易辨认，上面写道：“我的士兵们把这个礼物送给你，以表达我们的意愿。团结起来，我们就能把敌人撕成碎片，把他们的胳膊从活着的身体上扯下来，当我们把他们从脖子上扭下来，他们的脑袋就会发出尖叫。我们屠杀了整个人类城镇，奴役了所有的人，只留下几个迷失在森林里的虚弱的流浪者。我们可以把他们当作一个整体来追捕，否则我们就结束你们对这一地区的主权主张。”

这张字条包裹着一颗价值250 GP的大红宝石。

发展：法拉克不善于辨别方向，他把从斯卡维内斯的营地出来的旅行记录印在一张兽皮上。地图显示了斯卡维内斯的营地和战蜥人洞穴之间的路线。准备好反击熊地精掠夺者的PC可以通过一个DC 15知识（本地）或生存检定，根据这张地图回到他的隐藏营地。

I.全眼的森林（CR 5）

这个沼泽般的溪谷很好地隐蔽在不经意的一瞥之下，因此是一个理想的藏身之所。虽然昆虫无处不在，资源普遍匮乏，使得这里成了难民们的贫穷家园，但这里是切尔纳萨多游侠的小堡垒（离恩达尔最近的一个）的所在地。渴望加入切尔纳萨多游侠的个人PC可能知道这个避难所，但如果他们不自己调查该地区，奥布林会要求PC们与这里的游侠联系，并招募森林游侠到他们身边，开始计划反击铁牙军团。

当PC们接近时，阅读或改写以下内容。

这里的森林很茂密，树木紧紧地挤在一起，树枝互相缠绕着。空气中弥漫着阴郁的气氛。树基部周围的叶子稀疏，由于缺乏阳光而生长迟缓。鸟儿的鸣叫声和小动物的叫声也停止了，增添了古老树林的阴森气氛。

这个令人毛骨悚然的溪谷里有许多立着的水池和枯树，上面爬满了昆虫。堡垒是一座建在荒凉地形上的大树屋，被下面泥泞的河水保护着，不受大多数捕食者的攻击。几个星期前，游侠们被召唤到特雷瓦雷堡（Fort Trevalay）时，他们放弃了这个堡垒，然而，在他们不在的情况下，一名新房客声称拥有该地区的主权。

生物：锐齿森林的这片区域是一个叫做全眼的有着令人痛苦的友好和好奇（distressingly friendly and curious）的伊特怪的家，它是在几周前本地的游侠离开后搬进来的。此外，两只巨蜘蛛潜伏在附近的树上。它们通常会等到猎物进入全眼的陷阱后，才会转到地上攻击最近的目标。全眼自己会从隐藏处出现并协助蜘蛛，对目标发射蛛网，然后与其中一只蜘蛛夹击。

全眼喜欢绑住敌人并活捉他们，然后随机问一些关于人类和文明的问题，直到一两天后她感到厌烦，在对猎物的声音感到厌烦后，她就会杀死猎物。

全眼（ALL-EYES） CR 3

XP 800

雌性伊特怪（Ettercap，《怪物图鉴》129页）

HP 30

巨蜘蛛（GIANT SPIDERS）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 16 每个（《怪物图鉴》258页）

危害：在全眼的森林地图上，水域看起来只是浅水池，但实际上是流沙（《核心规则手册》427页）。全眼和她的蜘蛛通过在蛛网上从上面掠过来避开这些空间，但它们很乐意攻击任何被困住的生物。

作为新到这个地区的人，全眼还没有建造更复杂的伊特怪陷阱，但她已经在通往堡垒的主要道路上织好网了。第一个接近陷阱方格的生物必须成功通过一个DC 20察觉检定，否则就会进入蛛网并被纠缠。

宝藏：这些蜘蛛的巢穴在15英尺高的树上，将之前受害者的遗体装在蛛网袋里。大部分遗骸是松鼠、兔子和鸟类，但也有两具类人生物尸体。一个仍然穿着1套+1链甲衫和1个+1抗力披风，并携带着1把带有15支+1箭和1支睡眠箭的精制品短弓。1把精制品轻型硬头锤，1个埃拉斯蒂尔圣徽，和1个卷轴管（包含魅惑动物卷轴，治疗轻伤卷轴，次等复原术卷轴，和植物滋长卷轴）和第二具尸体密封在一起。

一些宝石散落在巢穴中，从前一名受害者的口袋中掉落了出来，通过一个成功的DC 20察觉检定可以找到它们。总共有3颗玛瑙（每颗价值10 GP）、1颗星玫瑰水晶（每颗价值55 GP）和4颗紫水晶（每颗价值110 GP）。

发展：切尔纳萨多堡垒已经被遗弃了。通过一个成功的DC 15生存检定后，PC们将确定至少2周内没有人使用过该建筑。一个在一个DC 15察觉检定中成功的角色会发现了一封烧了一半的信，上面召回了所有的切尔纳萨多游侠至特雷瓦雷堡，尽管它并没有指明特雷瓦雷堡在哪里。奥布林不确定堡垒的位置，他鼓励PC们专注于更迫切的需要，比如寻找食物和住所，但一旦他们自己的位置变得更安全了，就去寻找他们。关于特雷瓦雷堡和切尔纳萨多游侠命运的更多细节可以在《探索者冒险之路#116：战争之牙》中找到。

J.猎人的小屋

这个小木屋是坐落在一个小高地上的废弃的宅地，从远处看，它可能是一个供潘恩达尔的逃亡者使用的小而有用的庇护所。PC们可能在他们的探索中偶然发现它，侦察者可能报告它的位置，或者他们可能从当地的螨精那里得知它（G1遭遇）。

当PC们接近时，阅读或改写以下内容。

一间方形的小木屋矗立在点缀着树桩的空地上。有人砍伐了这一地区的森林，为建筑腾出了空间，只留下高草覆盖在空地上。小屋附近乱七八糟地堆放着一些杆子，用作晒兽皮或鱼的架子。没有烟从烟囱里冒出来。

这间小屋曾经是一个叫克罗奇的半精灵游侠的家。贫穷和残忍的悲惨生活让克罗奇成了一个厌世者，他搬到了这个与世隔绝的地方，在那里他永远都不用和人打交道。与世隔绝不但没有给他带来安慰，反而使他更深地陷入自己的痛苦之中。一天外出打猎时，克罗奇滑了一跤，从一个岩石斜坡上摔了下来。他摔断了胳膊和几根肋骨，一只脚卡进了裂缝里。他花了好几天的时间才因失血过多和曝晒而死去，但即使在死亡中他也没有找到解脱的机会，现在他成为了从前自我的痛苦的不死影子。

J1.林中疯猫（CR 2）

小屋周围的树林被无数的划痕和死去的动物的骨头弄得满目疮痍，在夜晚，可怕的呜呜声回荡在树林中。任何在一个DC 15知识（自然）检定中通过的人都能识别出这些划痕或声音属于猞猁或山猫，但在树上做标记或嚎叫对这两个物种来说都不是典型行为。

生物：克罗奇的动物伙伴是一只名叫皮拉的猞猁，她在主人死前一直陪伴在主人身边。感觉到克罗奇的痛苦，并目睹着他变成不死生物，这伤了这只可怜的猫的心。现在她徘徊在空地上，标记着领地，并带着受伤的动物试图喂养他。皮拉会攻击任何接近小木屋的人，尽管野性认同或法术可能会让她平静下来（她一开始的态度是敌对的）。随着时间的推移，关爱和关注可能会把皮拉变成一个合适的动物伙伴。

皮拉（PILA） CR 2

XP 600

雌性猞猁（Lynx，《怪物图鉴》40页；使用美洲豹的数据）

HP 19

J2.猎人的领地（CR 4）

这片土地的高草掩盖了无数的树桩和其他的危险。

陷阱：克罗奇在该地区周围设置了许多陷阱。任何走过这片空地的人都要冒着踏入藏在草丛中的捕熊陷阱的风险，这些陷阱被一根2英尺长的铁链拴在木桩上。此外，小屋的门被设置了一个简单的飞箭陷阱。

捕熊陷阱（BEAR TRAPS）（2） CR 1

XP 400 每个

类型 机械型；察觉 DC 15；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 手动

效果 近战攻击+10（2d6+3）；它的两颚猛地合拢，紧紧地咬住了生物的脚踝，并将其固定；该生物必须在一个DC 20解除装置检定、DC 22逃脱检定或DC 26力量检定中成功以逃脱。

飞箭陷阱（ARROW TRAP） CR 1

XP 400

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 接触型；复位 无法

效果 远程攻击+15（箭；1d8+1/×3）

J3.克罗奇的小屋（CR 3）

在坚固的木屋里，天花板已经部分坍塌，由于克罗奇的暴怒和螨精的偶尔抢劫，除了尸妖最喜欢的凳子之外，所有的家具都被掀翻了。

生物：克罗奇以一个愤怒的尸妖的形式从死亡中复活了，用他新获得的不自然的力量解放了自己，现在潜伏在他曾经住过的小木屋中。他躲在小木屋里，偶尔会出来打猎。他憎恨外来者，尤其是精灵和半精灵同胞，并会攻击任何入侵者。

克罗奇（KELOCH） CR 3

XP 800

男性尸妖（Wight，《怪物图鉴》276页）

HP 26

宝藏：小屋的内部布满了灰尘和蜘蛛网，许多明显值钱的东西都被一群螨精洗劫一空，它们在克罗奇偶尔狩猎时溜进了小屋。1只单只的跑跳靴躺在地板上（它的同伴在遭遇G1中被一群螨精持有着）。家具和个人物品都被打碎了，但是挂在壁炉上的是克罗奇的精制品长剑和+1长弓。

一个成功的DC 20察觉检定可以发现地板下有一个隐藏的隔间。这个隔间被锁住了（解除装置DC 20），但是里面有112 GP ，2瓶治疗轻伤药水，1个装有20支箭和5支+1炽焰箭（原文是flame arrow，应是错误）的箭袋。

J4.熏制房

这个简单的木泥熏制室是用来为贫瘠的冬季保存食物的。

宝藏：自从克罗奇死后，他的熏制室就一直闲置着，但里面挂着的熏得很重、腌得很重的肉和鱼仍然可以食用。熏制室含有价值15点补给点的蛋白质。

P38-P48

第三部分：石中摇篮

难民们不能永远独自在森林里游荡。前往附近的城镇是可能的，但在他们和小城市塔姆兰之间有超过100英里的艰难地形，这使他们不得不穿越危险的森林，并每走一步都可能与铁牙军团战斗（如果他们拦截了人马信使约克或铁牙补给车队——分别是遭遇H4和H5——他们可能已经意识到军团已经在这条路上设置了路障）。难民们不习惯整天走路，即使他们很乐观，他们也因为失去了小镇、家人和朋友而受到了精神创伤。他们需要一个可以称之为家的地方，尽管只是暂时的，而且需要一个安全的地方。如果PC们没有意识到这一点，奥布林或其他难民会代表这个团体发言。

该地区的一组洞穴为难民提供了多种机会，包括藏身处、食物和水，以及一些财富。奥布林隐约记得一个叫做石之子的战蜥人部落，在她的时代，他们经常在切尔纳萨多游侠的领地上进行骚扰和大吃大喝，但她逃跑时的困惑和受伤的干扰使她无法确认方向，无法回忆起森林里的所有秘密。如果PC们在到达第三级时还没有意识到这个安全位置的存在（比如拦截约克或被石之子狩猎队伏击），奥布林会回忆起这些生物——和它们安全的家，并要求他们调查这个地方是否可能作为长期的家。事件3：一个暴风雨的夜晚（见第25页）是一个寻找更安全的行动基地的极好的动力。人马信使约克（遭遇H4）带着一张前往洞穴的地图以及结盟的建议。或者，PC们可以审问他们在G3区遇到的战蜥人猎人，以了解他们部落的位置。

石之子是幽暗之地的流亡者，50年前因宗教分裂而被赶出他们的先祖部落。他们的各个领袖都有对土和石头的直观的理解，并从石头本身中获得了深刻的见解。他们的现任领袖伊吉兹在她的部落中激起了恐惧和敬畏，战蜥人相信她既是石头的代言人，也在通过遍布洞穴的水晶静脉观察着他们。在发现了下面古老的建筑群中的“石头神”后，他们变得非常有领土意识，并认为他们家里的水晶沉积物是一种神圣的祝福。

K.上部洞穴

石之子们住在一个位于树木覆盖的山脊下的很深的天然洞穴里。有多个入口通向洞穴，但大多数都太小，并无法进入——仅仅是岩石上用作动物洞穴的裂缝。但是有一个明显的入口存在，一个被悬挂的树根挡住的低但宽的洞穴入口，需要一个成功的DC 25察觉检定来发现。

上部洞穴特性：上部洞穴是石头和夯实的富含粘土的泥土的混合物。在7到9英尺高的隧道和洞穴的天花板上，山脊上细长而粘乎乎的树根摇摇晃晃地悬在空中，拂过直立行走的中型或大型生物的头部。一片片紫色和蓝色的浑浊的水晶穿过石墙和地面。

洞穴里漆黑一片。战蜥人在黑暗中可以看见东西，但是在一些地方会生火做饭和取暖。这些隧道闻起来很难闻，这要归功于它们的居民，但它们的气味还不够强烈，除非它们真的接近战蜥人，否则就不需要强韧豁免。战蜥人在行为和饮食上非常相似，如果一个人物在对抗一个成员的强韧豁免中成功，他就不会再受到其他普通成员的恶臭的影响。非常特别的战蜥人（比如伊吉兹，汉迪斯[Handiss]，和侍僧）是独特的，当遇到他们时需要新的强韧豁免。

奇怪的真菌生长在墙的底部。这些真菌呈浅棕色，海绵状，它们弯曲的表面覆盖着细小的白色茸毛，使它们看起来满是灰尘。这些真菌会释放出一种气味难闻但无毒的气体，战蜥人会将这种气体集中到囊袋中，用作战斗武器和陷阱（见第41页的边栏）。虽然真菌生的时候闻起来很难闻，但它营养丰富，煮熟后还有一种宜人的泥土味（见第48页）。

K1.主洞穴入口

在盘根错节遮蔽着洞口的树根后面，一条狭窄的隧道陡然向下倾斜。树根的尖端从天花板上伸出来，就像生锈的牙齿一样。来自外面的微弱光线照射至沿着墙延伸的一条浑浊的青绿色水晶上。球根状的棕色和紫色的真菌从地里长出，空气中弥漫着一种令人讨厌的、微弱的硫磺味。

战蜥人从这个主入口进出。这里的天花板只有4英尺高。

危害：石之子们在这里养了一个尖叫蕈花园作为警报系统。最大的一个几乎有4英尺高，当光线照射到它或有生物移动到它10英尺以内时，它就会发出刺耳的尖叫声，提醒战蜥人有入侵者。夕阳也会每天袭击一次蘑菇，造成战蜥人已经习惯并会忽视的虚惊，而精明的PC们可以利用这个机会悄悄溜过去而不被发现。

宝藏：这里的水晶矿脉——主要是玫瑰石英、烟石英和乳白色石英——通常质量太低，没有价值，但仍有一些地方出产高质量的宝石。一个小时的工作和成功的DC 10专业（矿工）检定或DC 15力量检定可以从矿脉中提取价值2d4 GP的宝石。这条矿脉拥有价值50 GP的珍贵水晶。

K2.岗哨（CR 3）

这个房间的正中央垂下来一大堆圆柱形的树根。树根被编织在一起，形成一个摇篮，里面有一个像人头一样大的巨大的紫水晶。墙壁上排列着闪闪发光的水晶纹理。

石之子们站在这个黑暗的十字路口中守望，把这块巨大的紫水晶当作幸运符和领地标志。

生物：两个战蜥人守卫在这个房间里，提防着入侵者。战蜥人认为这是一种神圣的召唤，他们时而倾听着警报，时而在水晶下冥想。这些生物具有黑暗视觉，可以正常地尝试察觉检定来发现试图通过潜行检定通过该区域的PC。如果警报响起，其中一个战蜥人就会跑到K5区去提醒那里的战蜥人。

战蜥人（TROGLODYTES）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴》267页）

战斗装备 臭气囊袋（3）

宝藏：天花板上的紫色宝石是一颗巨大但有瑕疵的紫水晶，战蜥人认为那是在注视着他们的伊吉兹的眼睛。许多站岗的战蜥人在宝石下面冥想或休息，相信他们的首领一定在通过宝石的“魔力”监视和保护他们。在守卫还活着的时候乱动宝石会让他们勃然大怒。如果一个PC移除紫水晶并公开携带它，其他洞穴深处的战蜥人会无情地瞄准携带宝石的PC。他们把所有的攻击都集中在那个人身上，直到他们找到这个神圣的物体。有缺陷的紫水晶价值650 GP。

这里的墙可以如同K1区的墙一样开采。该通道拥有价值150 GP的宝石。

K3.石之神殿（CR 4）

一段急剧的下降通向一个大房间。隧道尽头已经凿出粗糙的石阶，缓解了下行通道的压力。墙壁上的面孔隐约可见，是从天然石头上切割而成的爬行动物的面孔。他们的嘴巴张开，满是参差不齐的牙齿，椭圆形的眼睛缺少瞳孔，这让他们看起来像盲人。房间中央有一个碗，里面放着烧焦的火焰残留物。

从某种意义上说，这座神殿是战蜥人巢穴的心脏，前几代人在这里雕刻了前精神领袖的面孔。部落成员经常聚集在这里，通过在仪式的火上烤小动物（通常是活着的）来给石头献上供品。然后他们将这些动物连同石头碎片和岩石尘一起吞食，以获得大地的力量。伊吉兹在回到她的权力宝座上之前，经常在这里举行例行的仪式。

生物：伊吉兹的一个石血侍僧和两个普通的战蜥人目前住在这个房间里。侍僧希望避免在这个神圣的地方流血，并努力命令或以其他方式说服入侵者在诉诸暴力之前离开。

战蜥人（TROGLODYTES）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴》267页）

战斗装备 臭气囊袋（3）

石血侍僧（STONE-BLOODED ACOLYTE） CR 2

XP 600

战蜥人术士2（《怪物图鉴》267页）

混乱邪恶 中型类人生物（爬虫）

先攻 +0；感官 黑暗视觉90尺；察觉 +1

灵光 恶臭（30尺，DC 15，10轮）

————————防御————————

防御等级 16，接触 10，措手不及 16（+6天生）

生命值 34（4HD；2d6+2d8+18）

强韧 +9，反射 +0，意志 +4

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +1矛+3（1d8+1/×3），啮咬-3（1d4）

远程 重弩+2（1d10/19-20）

血统类法术能力（CL2；专注+4）

5/天——元素射线（1d6+1强酸）

已知术士法术（CL2；专注+4）

1环（5/天）——惊恐术（DC 13），油腻术（DC 13）

0环（任意）——秘法印记，侦测魔法，侦测毒性，修复术，冰冻射线

血统 元素（土）

————————战术————————

战斗前 侍僧会使用她的魔化武器油。

战斗中 侍僧希望避免在神圣的空间里发生流血事件，因此，她会使用龙语命令任何闯入者在诉诸暴力之前离开。如果敌人拒绝或不理解，她会对似乎是领导者的人施放惊恐术。在战斗中，她在与敌人近战前会为武器涂上油。

士气 侍僧战斗至死。

————————属性————————

力量 10，敏捷 11，体质 18，智力 8，感知 13，魅力 15

BAB +2；CMB +2；CMD 12

专长 施法免材，强韧加强，说服者

技能 交涉+4，威吓+8，法术辨识+3，潜行+6（+10在岩石地表）；种族调整 +4潜行在岩石地表

语言 龙语

特殊 血统奥秘（改变能量伤害法术为强酸）

战斗装备 魔化武器油（2），枭之睿智药水；其他装备 重弩和10支弩矢，精制品矛，晶洞护身符（25 GP）

宝藏：两周前，战蜥人牺牲了他们在树林里抓来的一名年轻的精灵制图师。之后，他们把他的尸体放在圣火上焚烧。在冰冷的灰烬中发现了1个扭曲的叶形金针（价值150 GP），以及1个防护戒指+1。一个贪婪的侍僧喜欢上了精灵的精灵靴，并在仪式开始前把它们藏在了一个隐藏的壁龛里（察觉DC 18）。

K4.陷阱通道（CR 2）

这条陡峭倾斜的通道通向战蜥人主要的卧室。

陷阱：地面上装着装有弹簧的长矛陷阱可以在部落成员休息时保护他们，并提醒他们有入侵者。

长矛陷阱（SPEAR TRAP） CR 2

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 手动

效果 近战攻击+15（矛1d8+4）；触发陷阱的锣声在K3和K5区都能听到。

K5.巢穴（CR 3）

隧道向下进入一个不规则形状的房间，在凹凸不平的墙壁上有许多的凹穴和凹口。在隧道口的正对面，墙上的雕刻显示了一个生物从一个巨大的蛋中孵化出来。在隧道和雕刻之间的中间一个又宽又浅的坑里有着一束微弱的火焰在闪烁。巨大的石头堆在火坑的边缘，它们的侧面被熏黑了。在洞穴周围的角落里还有更多的石头，旁边是成堆的干草和兽皮。

这个房间是石之子们的主要睡觉的地方，战蜥人和他们训练过的幽暗之地王蜥们都是如此。部落成员在火上加热石头，稍后把它们围在他们的睡眠区域，以保持整夜的温暖。由于高温和丢弃的食物残渣，真菌在这个房间里生长得特别多，整个房间散发着战蜥人和硫磺的味道。

生物：目前只有一个战蜥人住在这里，为她的部落伙伴敲打新的矛头。一只王蜥在火坑附近休息，两个都会攻击任何进入的非战蜥人。

战蜥人（TROGLODYTES） CR 1

XP 400

HP 13（《怪物图鉴》267页）

战斗装备 臭气囊袋（2）

王蜥（MONITOR LIZARD） CR 2

XP 600

HP 22（《怪物图鉴》194页）

宝藏：房间里散落着部落成员的私人物品——大部分是简单的珠宝和石器。在这个房间里，PC们可以找到几十颗一共价值250 GP的半宝石、6支+1弩箭、1把精制品匕首、1套精制品革甲和1套精制品石工技术工具（a set of masterwork stonemasonry tools）。

新炼金武器

这些动物膀胱里装满了用炼金术提炼的臭气孢子，这些孢子来自生长在战蜥人的洞穴里的蓬松蘑菇。

臭气囊袋（STENCH-GAS BLADDER） 价格：30GP 重量：1/2磅

当它击中目标时，这个薄薄的膀胱会裂开。你可以投掷一个囊袋如同一个有着10英尺射程增量的远程武器。任何被囊袋击中的生物必须成功通过一个DC 14强韧豁免，否则将恶心1d6轮。

K6.钓鱼者的花园（CR 4）

这个倾斜的洞穴的大部分都覆盖着一个黑色的泛着涟漪的水池。水从上面的钟乳石滴落，从岩壁的裂隙上滚下。五彩缤纷的水藻和白色的鱼组成了一个水下花园。

这个房间里有着无数的裂缝和隧道，在水线之上和水下都有，但大多数都太小了，除了洞穴里的鱼，什么都不能通过。被战蜥人屠宰的动物（见K7区）的径流为一系列奇怪的水生植物和鱼类提供了食物，这些植物和鱼类从幽暗之地迁徙而来，反过来扩大了部落的饮食范围，直到新的居民占领了房间。

生物：几个月前，一对穴钓蟹漫步到了这里的水塘，当时它们还是很小的幼虫，现在它们以通过水下隧道的水生生物为食，偶尔也会捕食战蜥人或王蜥。这些虫类粘在水池的天花板上，试图在落到猎物身上之前把它拖进水里。汉迪斯（见第42页）被命令移走这些动物，但她觉得这些奇怪的甲壳类动物太可爱了，所以没有认真去做。

穴钓蟹（CAVE FISHERS）（2） CR 2

XP 600 每个

HP 22 每个（《怪物图鉴》41页）

宝藏：三个战蜥人的遗体——都被穴钓蟹杀死了——和他们的标枪一起躺在水池的底部。在爬行动物附近，躺着一个几乎看不见的不幸的半身人法师的尸体，她在树林里迷了路，为了躲避愤怒的战蜥人，逃进了这里的洞穴深处。游到10英尺深的水池底部的玩家可以找回一个装满120 GP的铁盒子，以及1根由钢铁制成的法师护甲魔杖（28发充能），魔杖上装饰着头盔和胸甲的雕刻。如果一个PC在一个DC 22察觉检定中成功，她也会找到之前主人的骨架——现在布满苔藓，几乎不可能从表面上看到——仍然佩戴着一条用纯金连接的腰带：1条+2敏捷腰带。

K7.血坑（CR 2）

在这个房间里，死亡的恶臭和陈旧的血液淹没了战蜥人的气味。地面向北倾斜，那里有一条狭窄的地下水流流过。流水的声音在低矮的天花板上回响，小溪旁燃烧的火把发出的潺潺的光在墙上荡漾。靠墙的架子上放着森林生物的尸体，有些还在地上吸着它们生命的血，而其他的只是待干的皮毛。

战蜥人利用这片区域来屠宰、放血和剥除猎物的皮，让地下的水流带走大部分的血渍和污物（并在无意中喂养了附近池塘里一个富饶的花园；见K6区）。房间里仍然散发着腐肉的臭味。

生物：一只王蜥偷偷溜进了洞穴，大口咀嚼着一具尸体，但目前只露出头躲在小溪里。如果PC们靠近水，蜥蜴就会攻击。

王蜥（MONITOR LIZARD） CR 2

XP 600

HP 22（《怪物图鉴》194页）

宝藏：洞穴里有价值10点补给点的肉。

K8.绿化（The Greening）（CR 3）

这个房间的墙壁上已经切割好了石制的架子，每个架子上都堆满了干蘑菇、一筐筐草药、块根类蔬菜和其他芳香的食物。角落里堆着空空的篮子和布袋。

石之子们在这里种植和储存从森林里采集的绿色植物和从更深的洞穴里采集的蘑菇。

生物：两个战蜥人在这个房间里工作，他们把一筐筐采摘的草药倒进架子上的容器里。

战蜥人（TROGLODYTES）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴》267页）

战斗装备 臭气囊袋（2）

宝藏：这个区域有着价值10点补给点的杂粮。

K9.彩虹中殿（CR 3）

这里的空气很潮湿，但雾气却清新凉爽。天花板上挂着一个粗糙的水晶球，里面点着蜡烛。来自球的光线折射出房间里的薄雾和墙上的水晶生长物，使房间充满了彩虹。中间冒泡的喷泉形成了一股清澈的水流，并源源不断地流回地面。

房间里的喷泉是一口自流井，它来自贯穿K6和K7区的同一条地下河流。这口井为战蜥人提供了源源不断的干净、新鲜的水——没有被藻类和穴钓蟹的废物污染——伊吉兹把水晶球挂起来，以提醒他们这一慷慨来自大地。虽然球没有宗教意义，但部落认为它是社区的骄傲。

生物：石之子们在这里养了一对有着猫大小的青蛙，并收集两栖动物产生的致幻毒液，以用于各种仪式。一个驯养者监视着这些神圣的动物，并尽力保护那些好斗的宠物免受这些好斗的青蛙挑衅的任何生物的伤害。

毒蛙（POISONOUS FROGS）（2） CR 1/2

XP 200 每个

HP 4 每个（《怪物图鉴》135页）

战蜥人（TROGLODYTES） CR 1

XP 400

HP 13（《怪物图鉴》267页）

战斗装备 臭气囊袋（2）

宝藏：这个2磅重的水晶球多年前曾是一个不灭明焰法术的目标，它的功能如同1根永燃火把。它可以很容易地从屋顶的石钩上取下，并价值250 GP。

K10.骨厅（CR 5）

无数的骨头从这个房间的粘土墙壁上突出来。龇牙咧嘴的头骨向下凝视着股骨末端和以奇怪角度伸出的尺骨。大部分骨头来自动物——有些像鹿和熊那么大——但不可否认，有些是人类的。

这个战利品室是汉迪斯，部落中最强大的战士的领地。她是实际的部落领袖——负责派遣猎人和保卫领土——而伊吉兹和她的侍僧们在冥想中迷失了好几天。

危害：这些堆叠在一起的骨头几乎有2英尺厚，并上升至10英尺高的天花板。撞到墙的生物（比如来自冲撞的）必须成功通过一个DC 14反射豁免，或因墙的一部分倒塌而受到2d6点伤害。

生物：汉迪斯是一个骄傲而恶毒的战士，在伊吉斯的长期愿景任务中领导着部落。她会攻击任何胆敢进入她领地的人。她认为自己的职责是保护下层的伊吉兹，同时也防止下层幽暗之地的生物爬上来。两个战蜥人守卫在她的房间里陪着汉迪斯。

汉迪斯（HANDISS） CR 3

XP 800

女性战蜥人野蛮人2（《怪物图鉴》267页）

混乱邪恶 中型类人生物（爬虫）

先攻 -1；感官 黑暗视觉90尺；察觉 +6

灵光 恶臭（30尺，DC 17，10轮）

————————防御————————

防御等级 16，接触 7，措手不及 16（+3护甲，-1敏捷，+6天生，-2狂暴）

生命值 51（4HD；2d8+2d12+24）

强韧 +12，反射 -1，意志 +5

防御能力 直觉闪避

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +1战锤+10（1d8+8/×3），啮咬+3（1d4+2）或啮咬+8（1d4+2），2爪抓+8（1d4+2）

远程 标枪+2（1d6+5）

特殊攻击 狂暴（10轮/天），狂暴之力（击飞）

————————战术————————

战斗前 汉迪斯立即狂暴。

战斗中 如果汉迪斯听到隔壁房间里有战斗，她会准备好标枪向第一个进入她领地的生物投去。否则她就会投入近距离战斗。她喜欢滥用她的击飞狂暴之力来孤立猎物并将它们扔到她房间不稳定的墙壁上。

士气 汉迪斯相信，如果不能保护她的身体，伊吉斯也会保护她的灵魂，并会战斗至死。

基础统计数据 当不狂暴时，汉迪斯的统计数据是 防御等级 18，接触 9，措手不及 18；HP 43；强韧+10，意志+3；近战 +1战锤+8（1d8+5）；远程 标枪+2（1d6+3）；力量 16，体质 18；CMB +6

————————属性————————

力量 20，敏捷 9，体质 22，智力 6，感知 13，魅力 13

BAB +3；CMB +8；CMD 15

专长 钢铁意志，武器专攻（战锤）

技能 驯养动物+6，察觉+6，潜行+3（+7在岩石地表），生存+6；种族调整 +4潜行在岩石地表

语言 龙语

特殊 快速移动

战斗装备 援助术药水，治疗轻伤药水（2）；其他装备 带甲刺精制品革甲，+1战锤，标枪（5），狼牙项链（100 GP）

战蜥人（TROGLODYTES）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴》267页）

宝藏：除了这些骨头之外，墙壁上还有许多从森林中获得或捡拾的其他的战利品，包括1把精制品木棍，4颗爆雷石，2颗玛瑙宝石（每颗价值25 GP），还有1个卷轴筒，里面装着张黑暗术卷轴，1张虚假生命卷轴，和1张衰弱射线卷轴。通过一个成功的DC 22察觉检定后，PC们还发现了一些小物件：1个银色的小盒，里面有一头编成辫子的金发（价值25 GP），2个普通的铂金戒指（每只价值50 GP），1个用菊花和柏树装饰的银色天鹅绒盒子里的破旧的木制长笛（长笛一文不值，但盒子本身价值125 GP），还有1颗法力再生珍珠（1环）。

K11.蜿蜒的黑暗（CR 3）

这里的走廊以不规则的角度向下倾斜，散发着潮湿的气味。墙壁参差不齐，布满锋利的石倒刺。地上和墙上长满了青苔，黝黑的苔藓衬托着苍白的老骨头。

这条蜿蜒的隧道一直向下延伸，直到它突然终止在一个40英尺深的大坑里，一直延伸到下面的地牢里。坑的一侧已经雕刻了阶梯，让生物可以如同梯子一样轻松地爬上爬下。

战蜥人也把这条隧道当作一种处决的方法，把不肖之徒牺牲在石头上。囚犯们被蒙住眼睛，双手被捆绑，被送进隧道，他们要么跌跌撞撞地滚到最后的坑里，要么成为住在20英尺高的天花板上野兽的猎物。

生物：伊吉兹在她年轻的时候驯服了一对来自幽暗之地的受伤的夜幕魔兽，现在，她使用着简单的伏击捕食者作为看门狗。异怪知道不去攻击汉迪斯、伊吉兹或她的侍僧，而是会扑向任何其他他们侦察到的在下面旅行的生物——甚至是战蜥人。

夜幕魔兽（DARKMANTLES）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 15 每个（《怪物图鉴》55页）

发展：这里的洞穴和梯子一直延伸到下面古老的德洛人遗迹，战蜥人简单地称之为石头。

L.德洛人遗迹

石之子声称的较低的地方是经过加工的石头，而不是天然的洞穴——而且比上面的天然洞穴要古老得多。远古时代，被称为希尔摩恩（xiomorn），或称穹窿建造者的神秘生物，统治着地下深处。即使是最不体面的也会成为神王，但并不是所有人都是平等的，建造者们让他们的岩精奴隶们挖掘向上的隧道，为那些因为太丢脸而不能被埋葬在自己的位面上的同族的死者建造坟墓。数千年前，当这些岩精的后代——退化的德洛人——在几千年前重新发现了这座坟墓时，他们认为自己找到了一个神圣的天堂，并在数百年的时间里对其进行了重新改造，最终意外地摧毁了大部分坟墓。幸存者逃跑了，坟墓被遗弃了好几个世纪，直到石之子们重新发现它，并像他们之前的德洛人一样——把被埋葬的希尔摩恩当做了神。

在倒塌之前，遗址的面积要大得多，包括一个巨大的圆形建筑群，由神殿、工作室和宝藏库组成，围绕着一个由16个坟墓组成的内圈。如果你想提供更多的地牢爬行（dungeon-crawling）遭遇，或者在冒险高潮中击败斯卡维内斯后PC们仍在经验上落后，那么其他部分可能仍然保持完整并准备好进行探索。

石之子们在部分挖掘废墟后发现了上面的洞穴，现在他们住在上面，并在下面做礼拜。许多幽暗之地的生物在这个古老的建筑群里进进出出，通常无视了战蜥人。曾经描绘古代穹窿建造者的精致浮雕和雕像已经被重新制作，最初是由疯狂的德洛人双手制作成德洛人的面孔，最近则是由战蜥人的爪子制作成各种爬行动物的形状。一个有石匠经验或在一个DC 15手艺（制作雕塑）、手艺（石工技术）或知识（工程）检定中成功的角色，可以认识到当前的粗糙雕刻是相对较新的，是在过去50年里制造的，但下面的石雕是真正古老的，可能要早于黑暗之年。

L1.通向石头的通道（CR 3）

这个巨大的房间似乎比上面的房间更完整。光滑的砖石墙与镜面状的大理石地板相交。一个扭曲的昆虫形状的雕像伫立在大房间的中央，仿佛一个甲虫状的神像流水一样流动。沿着东边和西边凹室的浮雕描绘了粗糙雕刻的爬行动物形态聚集在阶梯金字塔周围。粗糙的紫色宝石被楔入浮雕中，形成了星爆图案。

南墙已经部分坍塌，地面开裂，在成吨的石头和碎石后面曾经是唯一通向房间的大厅。

这个大房间曾经是一个简单的神龛和冥想空间，但对德洛人来说，它变成了宿舍。战蜥人现在将该地区用作庙宇。

东墙和西墙的暗门曾经是几乎看不见的，但是结构的倒塌和几千年的磨损使两者都很容易被发现（察觉DC 12）。

生物：这个房间里藏着一个被亲切地称为喂食石英的胶质怪，它保持着地板和墙壁的干净，尽管经常有来自上面的牺牲。几十年前，伊吉兹的祖先把它引诱到这里然后，战蜥人用狩猎的动物和囚犯来安抚它，从这个没有头脑的东西处赢得了某种忠诚，并允许战蜥人在不受骚扰的情况下通过。它太大了，不能追击敌人至相邻的房间。

胶质怪（GELATINOUS CUBE） CR 3

XP 800

HP 50（《怪物图鉴》138页）

宝藏：墙上有16颗宝石，每颗价值10 GP——所有这些闪闪发光的马赛克曾经描绘了希尔摩恩生命中许多珍贵的时刻。

这个胶质怪仍然保存着几个月前被它吃掉的一个终焉之墙远征军的一些未被消化的遗骸：1把精制品长剑，1个价值100 GP的艾奥梅黛圣徽，1个饰有青铜天使的胸甲，以及2瓶牛之力量药水。

L2.铁匠的坟墓（CR 4）

暗门后面的密室几乎被埋在一堆瓦砾中。完工的墙包围了部分房间，但最终倒塌在南面。干枯的肉和一缕缕白发仍然附着在地上的一堆古老的骨头上。

德洛人利用这片旧侧翼来锻造他们的工具，他们使用的是岩精祖先留下的锻造炉，并利用下方的天然气喷口提供动力。战蜥人多年前就发现了这个房间，但由于害怕它的守卫，就把它封了起来。

生物：当德洛复合体倒塌时，三个不幸的铁匠被困在里面，他们因脱水和毒气窒息而慢慢死去。他们痛苦的死亡和穹窿建造者的古老魔法使这三个人变成了骷髅，继续他们的工作，在长期寒冷的锻炉里敲打着破损的铁片，直到永远。骷髅们不容忍任何干扰，并转向攻击任何进入锻炉或试图打断他们劳动的人

德洛人骷髅（DERRO SKELETONS）（3） CR 1

XP 400 每个

中立邪恶 小型不死生物

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 15，接触 14，措手不及 12（+3敏捷，+1天生，+1体型）

生命值 13 每个（3d8）

强韧 +1，反射 +4，意志 +3

DR 5/钝击；免疫 寒冷，不死生物特性；SR 14

————————攻击————————

速度 20尺

近战 精制品飞钩杖+5（1d6+1），爪抓-1（1d3）或2爪抓+4（1d3+1）

————————属性————————

力量 12，敏捷 17，体质 -，智力 -，感知 10，魅力 10

BAB +2；CMB +2；CMD 15

专长 精通先攻

技能 特技+3（-1当跳跃时）

语言 精制品飞钩杖

危害：尽管在这个复杂的建筑倒塌时，大部分的通风口都被堵住了，但数百年来，一股缓慢的涓涓细流已经让这个房间充满了一种几乎没有气味的有毒气体。进入房间的生物每一轮必须成功通过一个DC 12强韧豁免，否则将受到1d6点非致命伤害。在这种恶劣空气中受到非致命伤害的生物也会变得疲乏。角色可以在房间外正常呼吸30分钟以消除疲乏状态和气体造成的非致命伤害。

这个房间里的天然气是高度易燃的。任何带进房间的火焰——比如灯笼或火把——都会燃烧得更亮，更有火花。每一轮，一个明火有50%的几率点燃该气体（被保护的火焰如附盖提灯有25%的几率），对房间里的所有生物造成3d6点火焰伤害，包括所有剩下的骷髅。武器碰撞产生的火花或者骷髅不幸的锻造产生的火花太冷太短暂，不会有点燃气体的危险。

点燃气体或让门打开1小时，积聚的气体就会消散，将这种危险从房间中清除出去。

宝藏：在碎石中可以找到2套精制品锻造工具（smithing tool）和1套精制品采矿工具（mining tool）。一个在一个DC 20察觉检定中成功的角色也会找到1个+1轻钢盾，轻微生锈，但很容易抛光。

发展：这里的锻炉很容易修理，只要清理天然气管道和气道，再重新点燃火种，一旦难民们占领了这个巢穴，他们就能得到一个金属加工的地方。使该区域再次可用需要总共10天的工作时间，但多个生物可以一起工作来缩短这段时间。

旅行商人

如果PC们成功地接管了战蜥人洞穴，他们必须决定如何处理L4区的幽暗之地开放区域。让它无人看管会引来访客，虽然不是所有的访客都有意伤害难民们。

一个正在旅行的幽暗之地商人，诺维（Novvi，绝对中立女性地底侏儒盗贼2/专家4），会在PC们进入巢穴的几天内到达，并通过扔一块发光的石头到隧道里，用暗语打招呼来宣布她的存在。她已经习惯了每隔几个月就和战蜥人打交道，当她看到洞穴的新主人声称拥有洞穴时，她会感到惊讶，但并不会愤怒。

这个冒险的性质意味着PC们没有任何机会花掉他们的金钱。诺维提供公平的交易机会。她把她的财富藏在一个缝在她的外套的衬里的藏着的袋子里。她可以用铜币和银币交换金币，甚至可以交换价值100 GP的细长黄金交易条。由于她有大量的库存，诺维可以如同在一个小镇市场一样买卖，提供几乎任何价值500 GP的商品，每周可以购买价值2500 GP的商品。除了这些物品，她还携带了一个方便背包，里面装满了稀有的贸易物品，包括一瓶加速术药水，一枚法术反制戒指，和一串次等祈祷念珠项链。根据您的判断，诺维也可以携带一把或两把+1武器出售，特别是如果PC们喜欢不寻常的武器。她会以正常价格出售这些物品。

诺维是一个不做新闻交易的粗鲁的商人。如果一个PC在一个DC 25交涉检定中成功，诺维就足以讲述一些幽暗之地令人毛骨悚然的故事——大部分是关于北方的摩洛克和他们令人不安的新宗教复兴，或者几年前的古革巨人大迁移。虽然这些暗示了未来的冒险，但她在这个时候没有任何信息可以帮助PC们。如果PC们公平地与她交易，她会提出下个月再来交易。

L3.历史大厅

小而复杂的雕刻在这个房间的墙壁上排列，形成了巨大的文本栏。它的大部分已经破裂和崩溃，整个南部的墙是断裂的，而更远处有一个巨大的洞穴。

德洛人在这里的墙上记录了他们的历史——吸毒成瘾和精神错乱给他们的历史染上了浓重的色彩。这个故事描述了他们从地下深处的黑暗中上升，在白天的天空中被巨大的火炬吓得退缩。

发展：文字是用邪灵语写的，描述了德洛人是如何打开拼图门（L16区），并在一个叫做挖掘者（Excavator）的东西脚下祈祷。这一节是这样写的：“祖母在寻找挖掘者时，目光转向了石头，转向了钢铁，最后转向了悲哀。”如果PC们无法读懂邪灵语，文字仍然可以通过通晓语言法术或成功的DC 22语言学检定来破译（说矮人语或侏儒语的角色在此检定上获得+5洞察加值）。

故事奖励：如果PC们在这里破译了文字并了解了打开挖掘者墓穴的秘密，奖励他们400 XP。

L4.咆哮的破口

这条隧道通向一个从北到南的长而不规则的洞穴。紫色水晶条纹沿着一面墙延伸。朝东，这个房间以一个陡峭的角度向下延伸到一个隧道。一声低低的、缥缈的呻吟从寒冷的深处升起，一道由砖石和粗陋的采石筑成的路障挡住了通向南方的又宽又低的隧道。

洞穴继续延伸数千英尺，蜿蜒而下进入幽暗之地。PC们可以探索这一段，但是他们在下面遇到的东西超出了这次冒险的范围。战蜥人封锁了入口，阻止任何特别大或危险的生物爬上来。

L5.活着的水晶（CR 3）

部分坍塌破坏了这个巨大的圆形房间的对称性。粗糙的爬行生物头部和身体的雕刻覆盖着墙壁，蜿蜒在石墙的空槽周围。一层薄薄的蓝色薄雾在空中盘旋，轻轻地旋转着。雾气在墙的中间升起，如同一片透明的海洋。

这个圆顶的圆形走廊饱受地牢中的不同居民的频繁重新设计的折磨。

生物：几个星期前，一个奇怪的生物通过土元素位面和物质位面之间的一个意想不到的通道，发现了这个复合体。这个生物，一只水晶蝎，外形就像一只由宝石做成的蝎子，而伊吉兹认为这个美丽的生物是大地认可她的领导地位的标志。她禁止战蜥人伤害水晶蝎——它名叫克里拉斯（Clilassh）——而克里拉斯对战蜥人并没有兴趣。

水晶蝎一直以曾经点缀在浮雕上的水晶为食。通过一次成功的DC 15察觉或知识（工程）检定可以注意到隧道中已经完全挖空的水晶矿脉。然而，水晶蝎血管里的和装饰部位的宝石已经用光了，而克里拉斯也因为饥饿而越来越沮丧。习惯了战蜥人访客提供的一篮篮美味宝石，水晶蝎会在PC们进入时冲过去，如果需要，它会把它们击倒在地以寻找美食。如果PC们注意到墙上丢失的水晶，他们可能会想用从洞穴其他地方收集的宝石来分散水晶蝎的注意力。水晶蝎会很快跟随投掷的宝石，并留下足够长的时间让PC们穿过隧道。如果有PC会说土族语，他们甚至可以和克里拉斯谈判；这个奇怪的访客不愿意让任何人骚扰定期喂养它的战蜥人，但最终他不会关心任何致命的冲突或永久的联盟，如果被引导到一个新的宝石来源，他会离开（如上面的战蜥人巢穴里的那些）。

克里拉斯（CLILASSH） CR 3

XP 800

HP 26（《怪物图鉴2》61页）

宝藏：在水晶蝎挖掘隧道的过程中，它发现了多年前德洛人丢失的1个护盾胸针。由于护身符是由金属做的，所以无法食用，于是克里拉斯把它塞进了一个裂缝里，成功通过一个DC 20察觉检定后，一个角色可以注意到盾牌形的护身符。

L6.先知的巢穴（CR 6）

巨大的盐晶体从天花板上垂下来，在地板中央一尊非人类的昆虫般的雕像上的一颗闪闪发光的蓝色水晶的照耀下闪闪发光。雾在圆形房间的地板上飘浮，在柔和的气流中旋转。西墙已经坍塌成石质碎片，但在东墙上，一尊巨大的、枯萎的龙脸雕刻在石头深处的一扇金属门上。

地板上铺着干草编织的垫子，墙上挂着一捆捆的干药草，房间里充满了刺鼻的草味。

这里是战蜥人巢穴跳动的心脏，是部落首领居住的圣地。在这里，石头对伊吉兹耳语，她相信她是被大地的精魂所引导的。她住在这个洞穴里，与石头交谈，为部落祈求祝福。她在上层出现只是为了进行宗教仪式并指导其他战蜥人。

生物：伊吉兹把她的大部分时间都花在这个房间里，沉思着石头的意义，并狂热地尝试着与在房间里死去的神的灵魂接触，就像她的祖先在前两代所做的那样。她由两名守卫和一名侍僧照料。

伊吉兹（IGHIZ） CR 4

XP 1200

HP 49（见60页）

石血侍僧（STONE-BLOODED ACOLYTE） CR 2

XP 600

HP 34（见40页）

战蜥人（TROGLODYTES）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴》267页）

战斗装备 臭气囊袋（2）

宝藏：在伊吉兹的睡垫上放着一个小皮囊，里面有2剂显像粉。

发展：通往东方的门是由抛光的蓝钢制成的，在大部分是石砌的房间中显得超凡脱俗。它装饰着一圈象形文字，中间是一个不寻常的脑袋，眼睛凸出，头发向四面八方辐射。它的头——看起来既像一只昆虫，又像一位老妇人——可以自由旋转，象形文字的轮盘描绘了一只甲虫、一块石头、一块楔子、一把锤子、一张哭泣的脸、一团火焰、一把利爪、一扇门、一根金属棒、一个胜利的身影和一个瓶子。一个成功的DC 12察觉检定也允许PC识别一些象形图也出现在L3区的雕刻上。这些部分创造了一个简单的密码锁，打开时先转向石头，然后转向金属条，然后转向哭泣的脸，这为埋葬在里面的希尔摩恩创造了一个简单的传记。PC们可以从L3区的德洛人历史中学习到这个组合，如果伊吉兹幸存的话也可以向她索取，或者自己通过DC 30解除装置检定成功解锁。

L7.挖掘者的墓穴

在那扇奇怪的金属门的后面，躺着穹窿建造者的坟墓，它被战蜥人和在他们之前的德洛人称为挖掘者。虽然它被不光彩地埋葬在物质位面上，但它与大量的财富和魔法工具一起被埋葬了——多年来，许多都被崇拜者们掠夺了。一个三阶立管占据了房间的大部分空间，顶部是石制的石棺，上面描绘了一个类似昆虫的生物，类似于L1和L6区的雕像。棺材里躺着一具古老的四肢昆虫生物的部分结晶遗骸，轻轻一碰，它就会碎掉。

宝藏：四个没有盖子的石盒放置在祭台周围，包含了115 CP，730 SP，335 GP，10 PP，14颗紫水晶（每颗价值25 GP）， 9颗海蓝宝石（每颗价值30 GP），1个+1小圆盾，2个坚定消化石，和1条由环环相扣的玉石板制成的腰带（1个+2健体腰带）。

占领洞穴

经过一些修改，洞穴为难民提供了一个极好的家。对新居民来说，最大的问题是释放出恶臭气体的真菌。幸运的是，这种真菌很脆弱，很容易从隧道中挖出来，尽管这需要总共20天的努力（20个人工作1天，或者一个人工作20天，或者任意组合）。真菌一旦煮熟就可以食用，每天从洞穴中清理真菌可以得到2点补给点。

K9的自流井为饮用和洗浴提供了大量的新鲜、干净的水。无数的小洞穴也为居民提供了防御阵地。

虽然洞穴很容易防御地表威胁，但L4的幽暗之地隧道也是一个潜在的弱点。PC们可能会想出减轻这种威胁的方法，比如设置守卫，甚至是摧毁隧道。

发展：尽管洞穴需要几天的时间才能彻底清洁和装备，而且难民们不断地对洞穴的气味开玩笑和评论，但幸存者们最终对他们的新家很满意。士气的提升使PC们可以将一个提升分配给一个NPC追随者。

故事奖励：一旦PC们获得地下洞穴和地牢作为永久要塞，奖励他们800 XP。

P48-P57

第四部分：红颌营地

只要铁牙军团继续保持它的前哨，专门用来追捕潘恩达尔的流浪者，那么来自潘恩达尔的难民就永远不会安全。即使是在战蜥人的地道里，难民们逃亡的时间越长，寻找幸存者的工作就也越困难。有了足够的时间，他开始征募更多的士兵，并强迫当地的怪物们加入战斗（参见81页的切尔纳萨多遭遇表，以了解森林里有什么东西），越来越频繁地派遣更大的巡逻队。当他的特使法拉克没有从战蜥人洞穴的任务中返回，斯卡维内斯很快就确定了他寻找的猎物可能是在巢穴中避难，并派出更大的小组进行调查。即使是在他们自己占领了战蜥人的洞穴之后，PC们可能还有更多的森林角落需要探索，但最终他们需要找出这些大地精威胁的来源并结束它们。

当PC们把难民安置在一个永久的家后，斯卡维内斯的部队就会开始出现。使用来自H2和H5区的铁牙军团作为熊地精可以操控的部队的例子。如果英雄们似乎不愿意与大地精战斗，奥布林和其他NPC就会要求召开会议，告诉PC们难民们变得越来越焦躁不安，并开始讨论如何击退入侵者——如果没有引导，这可能是一项自杀式的任务。其他人则在谈论徒步穿越危险的森林或铁牙控制的道路，或者甚至逃到幽暗之地以逃离军团。如果PC们不尽快采取行动，他们可能很容易失去控制，即使斯卡维内斯正在接近中。

故事奖励：不管他们是如何定位斯卡维内斯的营地的，一旦他们这样做到了，奖励PC们额外800 XP。

M.红颌营地

斯卡伯威斯汀，潘恩达尔入侵的指挥官，认为逃跑的逃犯是一次完美的军事行动中的一个污点。出于对这种侮辱的失望，他撕下报告逃犯的中尉的下颚，当着儿子和重要执法者斯卡维内斯的面把它摔到地上，作为对他的警告，如果人类们无法回来——无论生死——他可能会遭遇什么。斯卡维内斯把这个血腥的标记绑在一根杆子上，作为他的专家团队的一面阴森可怕的旗帜，并带着它穿越玛利蒂斯，前往正式建立的红颌营地——铁牙军团的赏金猎人营地。

当PC们采取主动时，这个部分的事件可能会以多种不同的方式发生。营地的士兵们和斯卡维内斯本人加起来就是一次CR 11的遭遇——具有挑战性，但不一定是自杀性的——所以谨慎和策略对他们的好处远远大于蛮力。

在任何时候，一对铁牙侦察兵和一个熊地精或者一条座狼会在森林里巡逻并离开营地。一个类似的单位会被派遣去调查附近的任何干扰，比如火灾或者其他任何PC们或其追随者可能在周围的树林中制造的巨大和可见的干扰。看到人类逃跑的景象引起了加维克斯（Garvex，见M3区）甚至斯卡维内斯本人的注意，尽管这只庞大的熊地精在没有护卫的情况下从不离开营地。斯卡维内斯的部队目前是有限的（参见第50页侧栏），所以狡猾的PC们可以在对抗领袖之前减少他们的数量。

由于PC们可以从多个方向解决这个挑战，并可能一次吸引多个遭遇，所以你应该提前回顾整个营地，并了解其中的挑战。

斯卡维内斯的军队

由于目前处于孤立状态，在斯卡维内斯指挥下的铁牙营地只拥有有限的数量，PC们可以通过打了就跑的战术进行攻击。

下面是斯卡维内斯可用兵力的列表。熊地精可以每周征用新的部队，恢复1d6个侦察兵和1d2-1个熊地精至营地的人数，但是他不能替代加维克斯和伊斯蒂（Yissti）这样的特定人物。在他的部队死亡一半（总共10个生物）后，斯卡维内斯会开始进攻，破坏营地并用他的剩余部队积极地追踪PC们。

•铁牙侦察兵10名（M2区4名，M5区2名，M7区2名，巡逻2名）

•熊地精3名（M2区2名，M5区1名）

•座狼2头（M3区1名，巡逻1名）

•加维克斯和卡杜（M3区）

•伊斯蒂（M4区）

•斯金德（M4区）

•斯卡维内斯（M6区）

这些位置显示了部队大部分时间在哪里度过，而休息的敌人可以在因PC们发出警报时增援其他部队。这个名单不包括莎拉，奥卢，法拉克（分别对应遭遇H3，H6和H7）或他们的部队，他们中的任何一个人如果在遭遇PC们时幸存下来，都有可能回到斯卡维内斯的身边。

营地防御

巡逻队、陷阱和保密都可以保护红颌营地免受人类侦察兵和和不结盟怪物的攻击。斯卡维内斯把营地建在一个小峡谷里，两边长满了茂密的荆棘。PC们可以试图通过追踪大地精的巡逻队来定位隐藏的营地，但更有可能需要指引，比如特使法拉克携带的便条（见遭遇H7）来定位营地。

荆棘向南延伸了50英尺，并被认为是困难地形。对于小型或更大的生物，每5英尺的移动会造成1d3点穿刺伤害，并且会发出响亮的啪嗒声和砰砰声（潜行检定-5惩罚），除非一个角色拥有穿林步职业能力或类似的魔法。

峡谷的墙从营地东部边缘的10英尺高到西部的50英尺高，虽然这些墙不是特别陡峭，但是破碎的土壤和石头使它们变得很危险。攀爬墙壁需要一个成功的DC 20攀爬检定，虽然轻微的角度意味着掉落的生物只会承受一半的伤害。

在他们营地的东部边缘，铁牙士兵用磨尖的木头建造了一个简单的栅栏，上面布满了铁钉和倒钩。攀爬栅栏只需要一个成功的DC 10攀爬检定，但无论成功与否，每次攀爬都会造成1d6点穿刺伤害。跳过障碍物需要一个成功的DC 20特技检定，如果成功则不造成伤害（如果检定失败则造成1d6点伤害）。栅栏上有一个简单的锁住的门，它可以被一个成功的DC 20解除装置打开，或者被一个成功的DC 20力量检定粉碎。

红颌营地最大的防御是里面各种各样的铁牙士兵。如果战斗爆发，在邻近地区的士兵可以尝试察觉检定（根据距离调整）来发现干扰，通常需要1d3轮来抓起武器并支援他们的盟友。睡觉的士兵可能仍然会注意到干扰，但只有那些具有坚忍专长的士兵——包括斯卡维内斯——才会穿着护甲睡觉；其他所有被战斗唤醒的铁牙部队在进入战斗前需要5轮时间匆忙地穿上他们的护甲。

如果你想要更全面地追踪营地的警觉性，那就监控PC们产生的骚动量。PC们的基本骚动值等于接近营地的没有在易容或潜行有任何等级的生物（PC们、动物伙伴、难民等）的数量。任何产生噪音或迫使PC们或他们的盟友在没有掩护的情况下移动的活动都会产生1点骚动点，而每一轮战斗会产生2点骚动点。响亮的法术，如音鸣爆或火球术，会立即产生10点骚动点，就像M7区的警铃一样。在兵营内产生的骚乱会加倍（例如，兵营内的战斗每轮会产生4点骚动点）。当噪音达到或超过8个骚动点时，铁牙士兵会开始怀疑有入侵者；值班的守卫开始保持积极的警戒，而熟睡的士兵被唤醒，开始以正常的速度穿上护甲以防攻击。一旦PC们积累了16点或更多的骚动点，营地就会意识到入侵者，并且剩余的兵力会开始向PC们移动。策略性地使用沉默术和隐形术等法术可以减少或消除一些在营地周围移动时引起的骚动，同时巧妙地易容或使用幻术可以转移怀疑并消除1点或更多的骚动点。累积的骚动点会以每分钟1点的速度减少。

PC们可能会在攻击防御工事之前决定侦察。通过监视营地，他们可以了解看守的变化以及谁在什么时候睡觉。你可以通过从遭遇中减去一个或两个敌人来奖励谨慎的PC们——反映在营地防守最薄弱的时候进行攻击——但不要剧烈地改变遭遇，使营地变得没有挑战。他们还会注意到士兵们进出营地的迂回路线，这暗示M1区有地雷。

M1.雷区（CR 4）

齐膝高的草覆盖着这片阴暗的空地。向西，土墙上升，形成了一个在小山丘的一边的陡峭的沟壑。浓密的荆棘在南面能长到八英尺高。用锋利的圆木搭建的临时路障封闭了大部分峡谷，栅栏中心附近的铁链上松弛地挂着一扇单独的大门。穿过草地的隐约可见的小径形成奇怪的圈圈和莫名其妙的小径。

油腻腻的营火烟雾从栅栏外的营房里升起，空气中弥漫着一种朦胧的烟雾。内部的喧闹声持续不断，大地精们互相怒吼，狼狂吠咆哮，火焰噼啪作响，士兵们争吵不休。

大地精们已经清除了这片土地上为数不多的灌木和树苗，让它们可以清楚地看到任何靠近的人。

陷阱：这片区域遍布着由炼金术师伊斯蒂制造的炼金地雷（见M4区）。与标记这些陷阱的具体位置相比，每个角色在陷阱区域中通过的方格都会有累计10%的机率触发地雷，最高为70%。如果一个角色触发了地雷，她会已经激活了它，但直到她离开才会触发爆炸。一个PC可以通过成功的察觉检定注意到她已经激活的设备（一个PC可以在触发地雷后立即进行此检定），这允许尝试解除装置或在对炸弹的伤害的反射豁免中给予+4洞察加值。一旦一个生物遭遇了地雷，该生物遭遇另一个地雷的几率将重置为10%。

如果角色们观察了铁牙士兵至少1天，他们就可以开始绘制一条穿越雷区的安全路线，将他们遭遇地雷的几率降低一半（每格5%，最高为35%）。如果PC们观察至少2天并且在一个DC 22察觉检定中成功（失败的检定可以每天再次尝试一次），他们会将每进入一个方格遭遇到地雷的概率减少到不累积的5%。士兵们每隔几天就移动一次地雷，因此观察所提供的任何好处只能持续1天到4天。

炼金地雷陷阱（ALCHEMICAL MINE TRAP） CR 4

类型 机械型；察觉 DC 18；解除装置 DC 18

效果

触发器 位置型；复位 无法

效果 爆炸（2d6火焰伤害；DC 16反射减半）；多重目标（对所有相邻生物造成1d6点火焰伤害；DC 16反射减半）；魔法警报

发展：地雷爆炸会立即提醒整个营地有入侵者。两个铁牙侦察兵和一个来自M2区的熊地精会出现调查，而其他士兵在观察并准备交战。

M2.红颌营院（CR 6）

营地的中心是一片开阔的区域。一堆大火在浅坑中闷烧。一具具剥了皮的林地生物的尸体在烤肉架上慢慢地烤着，使营地充满了肉的香味。油渍溅在火坑里，发出咝咝的声音。在营地的中央，有一根十英尺高的木杆。一条带红色条纹的织物和一块弯曲的上面覆盖着干涸的鲜血的骨头悬挂在杆子上。

斯卡维内斯的部队在这里进行剥皮、训练和在篝火旁休息。一大片荆棘把它和斯卡维内斯自己的领地大致分开。

这里的雨桶为营地提供了大部分饮用水。在桶里加入至少五剂毒药（比如遭遇H4的约克的腐精油）就足以在下一餐中毒害1d6+1个铁牙侦察兵和1d3-1个熊地精，直到营地意识到水不再可以饮用。如果PC们能够在不引起注意或不警告任何守卫的情况下给水中下毒，军团士兵就会认为水已经变质了。

生物：铁牙军团的主力占据了这个中心地区。任何时候都有四个铁牙侦察兵和两个熊地精在这里出现。当士兵们意识到他们受到攻击时，他们会向PC们进行报复，并呼喊着让沉睡的士兵们醒来。当至少有两个侦察兵被杀时，一个大地精会跑到M3区去找来加维克斯和座狼。院子里最后一个幸存的战士会试图跑到M6去提醒斯卡维内斯。

熊地精（BUGBEARS）（2） CR 2

XP 600 每个

HP 16 每个（《怪物图鉴》38页）

铁牙侦察兵（IRONFANG SCOUTS）（4） CR 1

XP 400 每个

HP 19 每个（见16页）

宝藏：除了士兵的个人装备，许多有用的物品都被塞进了这里的补给箱里。彻底搜查需要一个小时，可以找到40点补给点、8个铺盖卷、10条毛毯、200英尺长的麻绳、28支蜡烛、15根火把和1个拉玛什图的铁制圣徽。

通过一个成功的DC 25察觉检定，可以发现埋在炉火原木下面的隐藏贮存物。一个小铁箱装着250 GP和1个卷轴盒，里面有1张沉默术卷轴和1张灼热光辉卷轴。

M3.座狼围栏（CR 4）

一间用修补过的帆布搭成的下陷小屋摇摇欲坠地斜靠在由木桩和绳索组成的粗糙栅栏旁边。这片血淋淋的、被掀翻的土地就像一个畜栏。一段伸展的兽皮遮蔽了远处的角落，毛皮和稻草堆在柔软的床上。奇怪的是，对于动物围栏来说，栅栏上没有门，只有一个大口子。

这个帐篷和围栏都属于大狗加维克斯（Garvex the Dog），并为斯卡维内斯远征队的各种四条腿的成员预留。帐篷比实际需要的要大得多，里面满是狗的臭味——主要是座狼而不是它们破旧的驯养员在使用——它们睡在一个破旧的角落里。当营地里还有头脑简单的狼的时候，围栏是关着的，但是现在只剩下了座狼，所以大门是敞开的，它们可以随意进出。

生物：斯卡维内斯的部队包括一些座狼和狼，尽管这些狼已经被派去执行各种任务，现在只有一只狼和一对座狼和大狗加维克斯在一起。加维克斯的名字因其与野兽的亲缘关系而得名，这是一种侮辱。事实上，加维克斯是一个异常专注、耐心的地精，从小就被斯卡维内斯奴役。尽管他是奴隶，但被虐待的人多年的不加询问的服务为他赢得了一定程度的自主权。他只会说不完整的地精语——足以理解斯卡维内斯的命令和其他小事情——而且他从帮助抚养长大的狼那里学到的比从其他地精那里学到的还要多。他和一只同样受到虐待的恶狼卡杜关系密切，他们视彼此为兄弟。

加维克斯在卡杜和目前营地里唯一的座狼顶上的帐篷里休息，除非斯卡维内斯叫他打扫或修理营地周围的设备。它头脑简单且好斗，尤其是对陌生人。营地里的任何座狼都把这个瘦长的地精当成自己的宠物，而不是看管人。

大狗加维克斯（GARVEX THE DOG） CR 3

XP 800

地精拳师（野性之子）4（《怪物图鉴》156页；《进阶职业指南》23页，89页）

守序邪恶 小型类人生物（地精）

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 16，接触 16，措手不及 11（+4敏捷，+1闪避，+1体型）

生命值 38（4d10+12）

强韧 +6，反射 +8，意志 +1

————————攻击————————

速度 30尺

近战 徒手攻击+6（1d6+1）或徒手攻击疾风连击+4/+4（1d6+1）

特殊攻击 连打，震荡击 1/天（DC 16），招式训练（绊摔+1），千招百式 5/天

————————战术————————

战斗中 在战斗中，加维克斯就像一头野兽，他将敌人击倒在地，并用拳头猛击他们。他使用他的千招百式获得战斗反射专长，并在敌人试图修正自身时猛烈攻击。

士气 如果卡杜的生命值低于10，加维克斯会逃到M6区去找来斯卡维内斯，除非卡杜在他之前被杀死，在这种情况下他会战斗至死。

————————属性————————

力量 12，敏捷 18，体质 15，智力 8，感知 10，魅力 10

BAB +4；CMB +4（+7绊摔）；CMD 19（22对抗绊摔）

专长 灵活战技，寓守于攻，精通绊摔，精通徒手击打

技能 特技+8，攀爬+6，逃脱+8，驯养动物+7，察觉+5，骑术+8，潜行+12，游泳+6；种族调整 +4骑术，+4潜行

语言 地精语

特殊 武学智慧，习武

装备 动物刷子（animal brushes），刻着“加维克斯”字样的皮项圈，发霉的缠腰布

卡杜（KADU） CR -

狼动物伙伴

绝对中立 中型动物

先攻 +7；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +1

————————防御————————

防御等级 17，接触 13，措手不及 14（+3敏捷，+4天生）

生命值 30（4d8+12）

强韧 +7，反射 +7，意志 +4

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 50尺

近战 啮咬+5（1d6+3）

————————属性————————

力量 14，敏捷 16，体质 16，智力 2，感知 12，魅力 6

BAB +3；CMB +5；CMD 18（22对抗绊摔）

专长 精通先攻，钢铁意志

技能 特技+3（+11当跳跃时），潜行+7，生存+3，游泳+6；种族调整 +4生存当用灵敏嗅觉追踪时

座狼（WORG） CR 2

XP 600

HP 26（《怪物图鉴》280页）

宝藏：加维克斯是营地的剥皮员，可以在他的帐篷里找到价值250金币的兽皮。此外，屋顶上还挂着一件粗糙的绿色披风——1件林地生物披风（cloak of woodland creatures，见边栏），加维克斯用它来娱乐狼和座狼们。

卡杜戴着一个镶有1颗价值130 GP的蓝宝石的银项圈。

发展：如果PC们没有在遭遇G1中拯救狼崽，那么可以在这里找到2-3只，它们是被斯卡维内斯的巡逻队从螨精中抓来当守卫犬的。它们受到了严重的虐待，现在变得瘦骨嶙峋，野性十足，对着任何靠近它们的人狂吠。

一个成功的DC 25驯养动物或野性认同检定可以使幸存的幼崽平静下来。PC们可以选择自己抚养幼崽，但幼崽们受到的恶劣对待让他们变得不信任和野蛮。任何抚养幼崽的驯养动物检定会获得-5惩罚。

新魔法物品

这些简单的斗篷在涅玛萨斯的边界之外并不常见，它们经常被用来教授年轻的猎人和游侠追踪森林的居民。

林地生物披风（CLOAK OF WOODLAND CREATURES） 价格：3500 GP

栏位：肩部 施法者等级：5 重量：1磅

灵光：微弱防护系和咒法系

这件森林绿羊毛斗篷又厚又暖和。它的下摆和帽边都用白线绣上了森林生物（兔子、松鼠等）的小图案。

当穿戴时，此披风在所有豁免骰上给予+1抗力加值。穿戴者可以随时脱下披风，并把它放在户外的地面上。这会结束抗力加值，但会从披风中召唤一些动物。这些动物会为召唤它们的角色服务10分钟（或者直到被杀死或回到披风的折叠处）。被召唤的生物可以执行驯养动物技能中所描述的任何命令。使用下面的表格来确定哪些动物可以被召唤出来。

披风只有在户外的天然地面上才能召唤生物（例如，不是在木制平板或石头小路上）。这个披风每天最多可以召唤三次动物。

d% 动物

01-30 1枭

31-60 1d3鼠

61-75 1黄鼠狼

76-90 1d6松鼠

91-100 1d4兔子

制造条件 成本：2250 GP

制造奇物，提升抗力，一级自然盟友召唤术

M4.炼金术士的实验室（CR 5）

刚刚才切好，还散发着松树的味道的未加工的黄色木材支撑着这个坚固的油布帐篷。一面墙上开了一个方形的窗户，一滩厚厚的、有臭味的液体在下面的地面上留下了痕迹。水坑里冒出的烟雾已经使上面的布开始变色，把米色的布料变成了奶灰色。

营地最大的帐篷既是床铺又是红颌营地的军需实验室，斯卡维内斯的炼金术士在这里为远征制造武器、地雷和陷阱。帐篷的内部很拥挤。两张吊床挂在板条箱的上方，板条箱堆放在临时的桌子上，上面覆盖着蒸馏器、罐子、小瓶、管材以及各种植物和死去的动物。

生物：斯卡维内斯的营地里有一位经验丰富的炼金术士，一个和他共事多年的步兵。伊斯蒂一直希望成为一名战士，但对于前线来说，她只是太矮了一点，太瘦弱了一点，又太聪明了一点。相反，她是一个聪明而有条不紊的研究者，总是在寻找新的方法来带来痛苦和折磨，以此来发泄她的痛苦。斯卡维内斯欣赏她的野蛮和她制造的毒药，而伊斯蒂更喜欢在野外工作，而不是在后方安全地制造武器。

伊斯蒂有一个徒弟，她年轻的表妹斯金德（Skinder），多年前在为摩尔苏恩侦察时，她愚蠢地让自己被一个鼠人咬了。斯金德被交给了伊斯蒂照顾，一旦当她的兽化症被证明无法治愈时，她会被作为奴隶永久送到炼金术士的监护下。斯金德蔑视她的奴役，但宁愿效忠于她残忍的堂姐，也不愿被当作野兽处死或完全从她的大地精同胞中驱逐出去。出于恐惧，她听从了伊斯蒂，她只想逃离营地。虽然她和大多数大地精一样憎恨其他类人生物，但她也变得同样憎恨她的地精同类，如果能获得自由，她愿意与外人密谋。

一个成功的DC 20察言观色检定足以让一个角色识别出鼠人不愿攻击的行为和伊斯蒂作为主人指挥一个不愿攻击的奴隶的严厉命令。通过一个成功的DC 20察觉检定，一个PC可以注意到鼠人跛行的步态，她皮肤上的新疤痕，憔悴的体格，镣铐和其他虐待的迹象。

伊斯蒂和斯金德大部分时间都呆在实验室帐篷里，但偶尔会离开去院子里吃饭或社交。如果PC们对营地进行监视，他们可以根据伊斯蒂的常规时间安排进攻时间。伊斯蒂强迫斯金德在实验室保持她的混种形态，以利用她对伤害的抵抗力，但强迫她在与营地的其他人互动之前恢复她的大地精形态。那些只在帐篷外看到这一对的PC们可能很难认出斯金德的真实本性，尽管她受到的虐待仍然是显而易见的。

如果被释放，斯金德不会攻击她的“救助者”，但她很快会回到潘恩达尔，希望她关于逃亡者活动的报告能让她在她的同胞眼中重新获得如同一个完全的大地精般的尊重和地位。

伊斯蒂（YISSTI） CR 4

XP 1200

女性大地精炼金术师5（《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》26页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 19，接触 12，措手不及 17（+5护甲，+2敏捷，+2天生）

生命值 51（5d8+25）

强韧 +8，反射 +6，意志 +3；+4加值对抗毒素

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品钉头锤+3（1d8-1）

远程 炼金炸弹+6（3d6+3强酸，寒冷，或火焰）

特殊攻击 炼金炸弹8/天（3d6+3火焰，DC 15）

准备炼金术师化合炼成（CL5；专注+8）

2环——树肤术，防护箭矢，抵抗能量伤害

1环——治疗轻伤，人类变巨术（DC 14），脚底抹油，护盾术，克敌机先

————————战术————————

战斗前 如果伊斯蒂听到一阵骚动，她会服下她的体质突变药剂，并在加入战斗前给斯金德喂下树肤术化合炼成和抵抗能量伤害（寒冷）化合炼成。

战斗中 伊斯蒂命令她的奴隶与敌人近距离战斗，同时她用寒霜炸弹打击敌人。她知道她的抵抗能量伤害化合炼成不能完全保护斯金德免受爆炸的伤害，但也并不特别在意。

士气 伊斯蒂战斗至死。

基础统计数据 没有她的突变药剂，伊斯蒂的统计数据是 防御等级 17，接触 12，措手不及 15；生命值 41；强韧 +6，体质 16，魅力 14

————————属性————————

力量 8，敏捷 15，体质 18，智力 16，感知 10，魅力 12

BAB +3；CMB +2；CMD 14

专长 制造药水，额外发现，钢铁意志，近距射击，随手投掷

技能 估价+11，手艺（炼金术）+11（+16制造炼金物品），解除装置+9，医疗+8，知识（自然）+11，察觉+8，潜行+13；种族调整 +4潜行

语言 通用语，矮人语，巨人语，地精语，兽人语

特殊 炼金术（手艺炼金术+5），科研发现（强酸炸弹，寒霜炸弹，灌注炼成），突变药剂（+4/-2，+2天生护甲，50分钟），用毒，迅捷炼金

战斗装备 朦胧术药水（2），治疗中度伤药水（3），抵抗能量伤害（寒冷）药水，抵抗能量伤害（火焰）药水，银纺，永恒油膏，强酸（3），炽火胶（3），绊足包（3），爆雷石；其他装备 +1链甲衫，精制品钉头锤，有着她的补给箱和斯金德的镣铐的钥匙的钥匙圈，52 GP

斯金德（混种形态）（SKINDER [HYBRID FORM]） CR 2

XP 600

女性大地精感染鼠人盗贼2（《怪物图鉴》175页，197页）

守序邪恶 中型类人生物（地精，变形）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +2

————————防御————————

防御等级 15，接触 13，措手不及 12（+3敏捷，+2天生）

生命值 22（2d8+10）

强韧 +4，反射 +6，意志 +2

防御能力 反射闪避；DR 5/银

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品细剑+5（1d6+1/18-20）或啮咬-1（1d4附加疾病）

特殊攻击 偷袭+1d6

————————战术————————

战斗前 斯金德躲在炼金术实验室里，禁止进入院子，除非是在伊斯蒂的陪伴下。除非接到战斗命令，否则她会逃离战斗。如果有伊斯蒂陪伴，她在被送去战斗之前会被喂下树肤术化合炼成和抵抗能量伤害（寒冷）化合炼成。

战斗中 斯金德会在伊斯蒂的命令下进入战斗。她会恶毒地攻击最近的敌人或者任何试图接近伊斯蒂的人。

士气 当伊斯蒂还活着的时候，斯金德会战斗至死，但是如果伊斯蒂在她前倒下，鼠人会试图逃进树林。

————————属性————————

力量 12，敏捷 17，体质 18，智力 12，感知 15，魅力 6

BAB +1；CMB +2；CMD 15

专长 战斗反射，武器娴熟

技能 特技+8，攀爬+6，手艺（炼金术）+6，交涉-2（+2在混种形态下影响动物态度），解除装置+9，逃脱+8，知识（本地）+6，潜行+12，游泳+6，使用魔法装置+3；种族调整 +4潜行

语言 通用语，矮人语，地精语

特殊 改变形态，理解兽性，盗贼天赋（巧手盗贼），寻找陷阱+1

装备 精制品细剑

宝藏：帐篷里有伊斯蒂的炼金术实验室——考虑到它的位置和它似乎是由零碎东西拼凑而成的事实，这是一个令人印象深刻的装置。建筑里包含了足够多的玻璃器皿、燃烧器和组成部分，足以充当1个炼金师工作台。1个公式蒸馏器也包含在这个集合中。

伊斯蒂为营地收集和制造毒素。她一直在为营地的下一次大袭击准备毒药。桌子下面有一个锁着的木箱（解除装置DC 25），里面装着3剂血根草、2剂青嘶泣、1剂死刃夜露、3剂绿血油、2剂小蜈蚣毒，还有5剂抗毒剂以防意外。伊斯蒂带着钥匙。

第二个锁着的箱子（解除装置DC 25）里装有伊斯蒂在过去几年里收集到的稀有材料。在箱子里有1块小盾牌大小的黑木和足够制作1套轻甲的电鳗革。箱子里还装着300 GP和1小袋净洁盐。

故事奖励：如果PC们使斯金德无力化或者找到其他方法释放她，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了鼠人一样。

M5.士兵宿舍（CR 4）

这个朴素的帆布棚里有八个整洁的铺盖和几个铸铁桶。

斯卡维内斯的大部分士兵都轮流睡在这里，把火里的热煤装进铁桶里，以抵御锐齿森林的寒气。

生物：无论什么时候，都有两个铁牙侦察兵和一个熊地精在披屋中睡觉，尽管如果PC们侦察营地至少提前24小时，他们可以确定更多的部队何时休息，将这些数字增加到四个侦察兵和两个熊地精（从聚集在M2区的人数中抽取这些兵力）。

士兵们在披屋中休息时不会穿护甲，并通常都在睡觉，除非是在有规律的换班或被足够的噪音唤醒时。即便如此，他们也不会穿护甲睡觉，因此需要额外的时间匆忙换上装备。这种常态的无准备状态会使这个遭遇的挑战等级降低1。

熊地精（BUGBEAR） CR 2

XP 600

HP 16（《怪物图鉴》38页）

铁牙侦察兵（IRONFANG SCOUTS）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 19 每个（见16页）

宝藏：通过一个DC 15察觉检定成功搜索了该区域的角色，会发现了隐藏在不同铺盖中的三个不同的皮革袋。每个包含25 GP，其中一个还包含1张折叠的包含牛之力量的法术知识书页。

使用民兵系统

《探索者战役设定：冲突之地》引入了可选的民兵系统来管理大群的NPC，并将他们从相对的无名小卒发展成一支不容小觑的军事力量。获得像战蜥人洞穴这样的永久安全家园之前，民兵不能升至阶级2以上；在完成未来冒险之前，民兵不能升至阶级4以上。

潘恩达尔的一些命名的NPC可以担任不同的军官角色，如果PC们需要一些人来完善他们的领导能力，在这次冒险中，PC们可以选择招募一个独特的NPC来帮助他们的民兵。

绿衣奥布林（独特盟友）：如果奥布林在潘恩达尔的袭击中幸存下来，她的知识和经验将有助于引导难民，并完善民兵组织的领导能力。只要奥布林还留在团队里，她就会在民兵的次要组织检定（secondary Organization checks）中获得+1加值。她的检定奖励可以每周在民兵行动阶段改变。

M6.红颌军士（CR 6）

许多人的皮肤——很多的脸仍然痛苦地扭曲着——组成了这个可怕的圆顶帐篷的墙壁。粗糙的针脚把它缝在了一起，但室内装饰得很好，有着毛皮和坚实的黑色家具。

斯卡维内斯的“尖叫小屋”是一个到处展示战利品的地方，随着受害者尸体的不断增多，他利用着自己残忍而有效的酷刑手段获取信息。斯卡维内斯小心翼翼地保持着他的小屋的清洁，即使是在这个边陲地带，角落里的一个桶里装着一种腐蚀性的石灰清洗液，可以灼伤暴露在外的皮肤。

生物：斯卡维内斯每天要花6个小时查看战地报告，并向他的部队下达命令，但现在，当他的部下在周围的树林里搜索时，他大部分时间都呆在营地里。他的其余时间都花在他的小屋里，练习抄写，或者折磨俘虏以获取信息——有时两者兼而有之。每隔1d6天，他就会带着一对座狼或熊地精同伴离开营地去侦察该地区，这可能会使营地变得没有领袖并脆弱。

庞大的熊地精很可能会听到在他的营地里爆发的任何大规模战斗，但他更感兴趣的是看他的下属战斗或死亡，而不是投身战斗。在他的士兵明显输掉之前，他不会投入战斗，即使那样，他也只是会在PC们上攻击几轮。如果斯卡维内斯在他的小屋里或在树林里巡逻时遭到伏击，他的态度会更加冷酷无情，并根本不会退缩。

斯卡维内斯（SCARVINIOUS） CR 7

XP 3200

HP 85（见62页）

宝藏：斯卡维内斯把最好的武器藏在这里，作为对他营地中那些出类拔萃的成员的奖励。PC们可以收集到6把长剑，3把短剑，2把弯刀，以及1把+1长鞭和挂在墙上的1个+1重木盾（原文large wooden shield，疑似错误）。

帆布床下面有一个盒子，里面有1套剃须工具箱、5块肥皂、2把硬毛刷子和3瓶除臭剂（deodorizing agent）。三个锁着的箱子（解除装置DC 25；斯卡维内斯拿着钥匙）有着营地的金库和工资单，其中大部分是从潘恩达尔偷来的。第一个箱子有750 SP和480 GP，第二个箱子有1个装有价值150 GP的各式各样的半宝石的袋子，还有2瓶熊之坚韧药水和7瓶防护混乱药水。

第三个箱子是从城里抢来的个人物品——大部分都是价值几枚铜币的小饰品，比如小幅画、木雕、串珠首饰、鞋扣和陶器，总价值达300 GP。这些财物的主人大多已死，但是，有几件物品属于难民营的成员。一条优雅的绣花围巾（被称为卡佩尼亚的瓦瑞西亚家族传家宝）属于杰特；如果归还给她，这条围巾会巩固了她对这个团体的忠诚，也给了她1个提升的机会。戒指上的一套银色护身符，每一个都是不同叶子的形状，属于瑞娜。它们的目的是区分不同的药水瓶子，她很高兴它们的回归，并会立即获得1个提升。

其他难民也可能认为箱子里的一些物品是属于他们自己或已离世的家人或朋友的。如果PC们把所有的物品带回来并帮助难民们整理它们，比如让他们分享逝者的故事，甚至建议为物品举行葬礼仪式，那么团队的士气就会提高，并玩家可以根据自己的选择给NPC分配1次额外的提升。如果PC们不小心对待这些物品，或者告诉难民这些物品已经被丢弃了，团体的士气就会下降。

发展：在斯卡维内斯的小屋里，最后一名遇难者的遗体仍被绑在一根木横梁上。一个星期前，铁牙军团俘虏了精灵侦察兵——一个名叫德瑞维埃尔（Drellivielle）的切尔纳萨多游侠，而斯卡维内斯则很高兴能慢慢地提取出他所能提取到的所有信息。尸体上仍然有明显的酷刑痕迹，包括几十处浅浅的伤口和烧伤，斯卡维内斯用腐蚀性清洗剂擦去了血迹。熟悉游侠或拥有游侠精灵血统的PC甚至可能会认出德瑞维埃尔。

当斯卡维内斯把侦察兵的大部分物品分发给他的部队时，一件明显的精灵腰带、绿色背心和墨水笔都放在尸体旁边的桌子上，旁边还有一张小纸条。这些物品价值极小。字条上只写着：“所有的狐狸都回到自己的洞里去”，这是一个含蓄的命令，要求所有的游侠回到他们在锐齿森林深处的据点，一个《冒险之路#116：战争之牙》准备的情节发展的暗示。

故事奖励：不管他们是否杀了斯卡维内斯，一旦他们摧毁了大地精的营地并迫使前方部队离开了切尔纳萨多地区，奖励他们额外的1200 XP。

M7.瞭望塔（CR 3）

一个简单的木制瞭望塔耸立在峡谷的远端，为瞭望者提供了俯瞰整个地区的平台。

从这个30英尺高的瞭望塔可以一览整个营地。里面放着一个巨大的青铜钟和锤子，一旦值班的士兵发现任何可疑的东西就会发出警报。只有一个绳梯可以用于进入，但值班的士兵会将绳梯盘绕在顶部，只有在每6小时更换守卫时才将绳梯放下。

塔的四根支柱都有5点硬度和15点生命值。只要摧毁一根支柱就足以使瞭望塔倒塌。

生物：两个铁牙侦察兵被派往瞭望塔。然而，这项任务是最轻松的任务之一，而且在任何时候都有20%的机会有一个守卫在打盹，只留下一个守卫看守着。

铁牙侦察兵（IRONFANG SCOUTS）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 19 每个（见16页）

结束冒险

随着斯卡维内斯的死亡，PC们为潘恩达尔是难民购买了暂时的安全。铁牙军团在南锐齿森林的影响力暂时被打破，但入侵者仍然在涅斯米亚平原和涅玛萨斯的道路上蔓延。

没有了大地精士兵的追捕，难民们需要一段时间才能适应新家。他们把自己投入到对战蜥人洞穴的清洁和整修中，使它们更舒适，并采集芳香的草药，以消除挥之不去的恶臭。在他们的共同努力下，洞穴里失去了战蜥人的麝香，取而代之的是自制的家具和资源储备，让难民们至少能活上几个月。铁杉旗骄傲地矗立在石中摇篮的入口处，除了来自PC们的任何建议以外，难民们最终会将他们新的大本营命名为密斯霍姆（Misthome）。

在接下来的几周里，任何幸存下来的难民都证明了他们的作用。奥布林向伤者布道，并鼓舞了大家的士气。把这个洞穴命名为密斯霍姆是她的主意，既指下层顽固的雾气，也指它的同音字“想念家乡”。杰特成为了一名敬业的军需官，而金宁则扮演了一个粗暴但能干的铁匠。欧德和瑞娜一起为团队采集草药和制作药膏。

不过，锐齿森林仍然有很多威胁，难民们知道，如果他们想保持安全，就必须保持警惕。随着PC们继续保护他们的追随者，他们有机会去探索更多的森林和揭开它的秘密。他们也开始听到铁牙军团横扫涅斯米亚平原的流言。虽然PC们已经处理了迫在眉睫的威胁，但铁牙军团的征服才刚刚开始。

P58-P59

绿衣奥布林（AUBRIN THE GREEN）

作为一位有着很多故事可以讲的退休的冒险者，奥布林在潘恩达尔安顿了下来，过着舒适的生活。她是社区的核心人物之一，总是随时准备用同情的倾听耳朵或烈酒来帮助周围的人。

绿衣奥布林（AUBRIN THE GREEN） CR 5

XP 1600

人类凯登·凯连的牧师3/游侠3

混乱善良 中型类人生物（人类）

先攻 +6；感官 察觉 +2

————————防御————————

防御等级 17，接触 12，措手不及 15（+5护甲，+2敏捷）

生命值 43（6HD；3d8+3d10+9）

强韧 +8，反射 +7，意志 +7

————————攻击————————

速度 30尺（在护甲中20尺）

近战 精制品木棍+6（1d6）或精制品长剑+6（1d8/19-20）

远程 长弓+7（1d8/×3）

特殊攻击 引导正能量 5/天（DC 13，2d6），战斗流派（箭术），宿敌（魔法兽+2）

领域类法术能力（CL3；专注+5）

5/天——力量满溢（+1），善良之触（+1）

准备牧师法术（CL3；专注+5）

2环——牛之力量（领域），次等复原术，护卫他人

1环——祝福术，人类变巨术（领域，DC 13），隐雾术，圣域术（DC 13）

0环（任意）——造水术，净化食粮（DC 12），提升抗力，恩赐

D 领域法术；领域 善良，力量

————————战术————————

战斗前 奥布林会在一个盟友冲进战斗之前，对他使用她的力量满溢或善良之触。

战斗中 奥布林可以在战斗中提供帮助，但在定位威胁方面有着困难，而且会犹豫是否要近身战斗。她偏好使用自己的领域能力和如牛之力量的法术来支援他人。她会引导正能量和分发药水来帮助，但宁愿保留她的法术来增强其他人的能力而不是施放治疗法术；对她来说，一点预防措施远比一个微不足道的治疗法术更有价值。

士气 虽然奥布林年纪大了，也更聪明了，但她仍然很冲动，并会为保护别人而战斗至死。

————————属性————————

力量 10，敏捷 15，体质 12，智力 10，感知 14，魅力 14

BAB +5；CMB +5；CMD 17

专长 坚忍，额外导能，远距射击，精通先攻，近距射击，选择导能

技能 特技+1（-3在跳跃时），攀爬+4，手艺（炼金术）+5，手艺（弓矢制作）+5，交涉+10，驯养动物+7，医疗+8，威吓+6，知识（本地）+5，知识（自然）+8，知识（宗教）+4，潜行+6，生存+7

语言 通用语

特殊 偏好地形（森林+2），追踪+1，野性认同+5

战斗装备 魔化武器油（2），治疗轻伤药水（5），治疗中度伤卷轴，减缓毒发卷轴（2），防护邪恶卷轴，抗毒剂（2），医疗包，圣水（2）；其他装备 +1装甲外套，匕首，长弓和20支箭，15支寒铁箭，和5支+1箭，精制品长剑，精制品木棍，+1抗力披风，背包，燧石和铁片，凯登·凯连的扁瓶圣徽，装满蜜酒的陶壶，有凹痕的大酒杯，97 GP

————————特殊————————

视力受损（Damaged Vision，Ex） 奥布林在10英尺内的视力相对清晰，但由于视力受损，她在察觉检定和对10英尺内的目标发动攻击的攻击骰上受到-2惩罚。从10英尺到30英尺，她的视力会变得严重模糊。她在10英尺以外的察觉检定上受到-5惩罚，并且该范围内的所有目标都对她有着隐蔽。过了30英尺，所有目标都对奥布林有着全掩蔽。

作为一个在涅玛萨斯的小孩子，奥布林（大多数人称她叫“艾比”）是在英雄故事的熏陶下长大的。她会扮演着一个著名的游侠，把她的玩具从摩尔苏恩的压迫中解放出来。她的父母希望奥布林作为家里最大的孩子，能接管他们的小农场。然而，她年轻的心灵渴望冒险，她和父亲为了她的命运激烈地争论。最终，奥布林对于看到更广阔的世界太兴奋了，并拒绝向父亲对她未来的计划让步；虽然他们的对峙让她痛苦了几个月，但她从不后悔在16岁就离开家。

多年来，她磨练了自己的技能，直到她成为了锐齿森林的一名切尔纳萨多游侠，并最终走出了涅玛萨斯。在一个她正在值勤的漆黑的夜晚，狙击手出其不意地袭击了她，并向她发射了一枚弩箭。弩箭在她那柔软的锡制大酒杯上撞得粉身碎骨，使奥布林幸免于难。大酒杯虽有凹痕，但其他方面都完好无损，奥布林把这一切当作一个征兆。出于她那冲动的天性，她就在那天晚上向凯登·凯连宣誓效忠。

当奥布林终于回到家时，一个悲伤的真相向她袭来：一场致命的高烧席卷了整个地区，奥布林的母亲也病倒了。奥布林发现她父亲喝醉了，而且变得好斗。他把损失归咎于孩子——如果奥布林留下来帮忙经营农场，那么这么多的工作就不会落到她母亲的头上。他坚持认为，她的死亡源于疲惫。无法消除父亲的指责，奥布林迅速地离开了，并再也没有回来。

奥布林无忧无虑的冒险旅程在穿越一片荒凉的平原时结束了。她的商队扰乱了一个掘地虫的巢穴，尽管她杀死了其中的两只，但第三只却向她的眼睛喷射了一种酸，夺去了她的视力。她瞎了眼，受了重伤，通过凯登·凯连的恩典来到了附近的一个村庄。经过休息和时间，她的治疗魔法除去了脸上的伤疤，但只恢复了部分的视力。

奥布林最终认为这也是一个信号。她不想回到农场，但熟悉的涅玛萨斯呼唤着她。她在潘恩达尔定居了下来，用她的魔法和对林地的洞察力来支持这个小镇。现在她三十出头了，这位冲动的冒险者已经成长为一个社区领袖和著名的吹牛大王，在潘恩达尔和横跨涅斯米亚平原的许多人欠她的不仅仅是一些人情和冷饮。

战役中的作用

虽然奥布林的等级远远高于PC们（在目前而言），但她在铁牙之夜所受的伤使她需要几天或更长时间的帮助，让她在PC们面对锐齿森林的许多危险时，扮演着一个治疗师和顾问的角色。她收集了许多有用的物品与PC们分享，提供他们使用她的长弓、长剑、药水和魔法箭。

奥布林一生中大部分时间住在涅玛萨斯，并对周围地区很了解。她知道摧毁潘恩达尔外的桥将会阻碍他们的敌人，她也知道石中摇篮的位置，如果PC们需要帮助找到它的话。她还可以帮助PC们进行技能检定。奥布林只在需要的时候提供信息和帮助；她花了许多年的时间来教导和培养其他人，而不是领导，她更感兴趣的是帮助这些新的英雄们迎接挑战，而不是发号施令。

奥布林是一个活泼聪明的女人，可能会对一个PC产生浪漫的兴趣。她一直知道自己喜欢什么，也不认为性别或种族会阻碍爱情。

一个医疗术或复原术法术可以完全恢复奥布林的视力。她的缺脚是出生时的一种状况，这种状况从未减缓她的速度（也没有反映在她的属性格上）。一个有限祈愿术或神迹术法术可以为她创造一个新的。

P60-P61

伊吉兹（IGHIZ）

伊吉兹领导着石之子们，并相信这些石头在跟她说话。如果她听得足够仔细，并毫无疑问地遵守，她将为她的人民带来成功和恩惠。

伊吉兹（IGHIZ） CR 4

XP 1200

女性战蜥人先知4（《怪物图鉴》267页，《进阶玩家手册》42页）

中立邪恶 中型类人生物（爬虫）

先攻 +1；感官 黑暗视觉90尺；察觉 +5

灵光 恶臭（30尺，DC 14，10轮）

————————防御————————

防御等级 20，接触 13，措手不及 19（+1护甲，+2偏斜，+1敏捷，+6天生）

生命值 49（6d8+22）

强韧 +7，反射 +4，意志 +5

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品钉头锤+5（1d8），啮咬-1（1d4），爪抓-1（1d4）

远程 魔石+6（1d6+1）

先知已知法术（CL4；专注+7）

2环（4/天）——治疗中度伤，人类定身术（DC 15），召岩术

1环（7/天）——绝望术（DC 14），命令术（DC 14），治疗轻伤，魔石术，虔诚护盾

0环（任意）——出血术（DC 13），侦测魔法，侦测毒性，神导术，阅读魔法，提升抗力

秘示域 岩石

————————战术————————

战斗前 如果伊吉兹听到陌生人接近或与她的守卫战斗，她会施放魔石术，然后在她自己和她的侍僧身上施放虔诚护盾。

战斗中 伊吉兹以她的碎片爆发启示开始任何战斗，然后用人类定身术、命令和魔石攻击目标。如果她的对手靠近，她会用召岩术瞄准他们。

士气 伊吉兹相信自己受到命运的保护，并会战斗至死。

基础统计数据 没有施放虔诚护盾，伊吉兹有着以下统计数据：防御等级 18，接触 11，措手不及 17

————————属性————————

力量 10，敏捷 13，体质 16，智力 8，感知 13，魅力 16

BAB +4；CMB +4；CMD 15

专长 制造药水，战斗施法，闪电反射

技能 威吓+8，知识（位面）+3，察觉+5，表演（朗诵）+7，法术辨识+5，潜行+5（+9在岩石地表）；种族调整 +4潜行（+8在岩石地表）

语言 龙语，土族语

特殊 先知诅咒（饶舌），启示（水晶视野，碎片爆发）

战斗装备 羽符（鸟），羽符（树），治疗中度伤药水（2），虔诚护盾药水（2），人类定身术魔杖（9发充能）；其他装备 精制品钉头锤，快速复原绷带，+1防御护腕，海蓝宝石项链（150 GP）

两代以前，在他们的先知和萨满的指引下，石之子部落从幽暗之地来到了格拉里昂的地表附近居住。当一个孩子在他们的巢中孵化出来，并被发现已经蜷缩在一颗闪闪发光的小宝石周围，这被视为即将到来的繁荣和力量的象征。

石之子们在这预兆的召唤下，变得更加积极地在自己的巢穴附近巡逻和狩猎，最终洗劫了一个在他们前进的领土上的人类伐木小镇。突袭演变成与切尔纳萨多游侠的长期冲突，最终由于双方力量都弱到无法战斗而戛然而止。虽然在这场冲突中，伊吉兹自己只是个孩子，但她从未忘记地上的人和他们的武器所带来的残酷效率。

就像部落以前的先知一样，伊吉兹能听到石头说话，而且她一学会说话，就把大地的智慧转述了出来。然而，与她的老师不同的是，这个孩子根本听不到挖掘者的声音，它是一种古老生物的化石残骸，被石之子们视为强大的神灵。尽管它由岩石和矿物质组成，并充满了她的主人能收集到的绝妙秘密，但挖掘者仍然对年轻的伊吉兹保持沉默。即使在她的老师被一条从幽暗之地的地下隧道爬上来的穴居攫怪杀死后——然后伊吉兹开始领导部落，但这个古老的指引仍然超出了她的能力范围。虽然她是人民的精神领袖，但她感到内心空虚得痛苦。

但即使没有挖掘者的指导，伊吉兹的天赋仍然被证明是有用的。她引导她的追随者来到新的洞穴和隐藏在土壤中的资源，帮助引导滋养他们的真菌，驯服可能威胁她的子民的地下野兽。石头仍然在低语，即使没有被埋葬在大地上的强大生物所引导——一个强大的女人像女王一样站在大地之上，孕育着来自大地的庞大军队。石头讲述了一个可怕而美好的未来，伊吉兹完全相信它在说她。

伊吉兹仍然对她老师的死以及那些被地表人杀死的战蜥人感到内疚，但她也相信他们的结局是不可避免的。她总是注定要领导这个部落，而这个部落的位置就是为了实现她的愿景而死去。她深入地研究秘密和滋补品，以帮助她的人民变得更多产，甚至赋予他们的孩子石头的力量，就像她所持有的一样。她知道如果要实现她所听到的预言，石之子必须大大增加他们的数量，并迫使她的人民从地表榨出每一口食物来养活他们不断增长的家庭。

不过，伊吉兹仍在努力倾听挖掘者的声音，并花很多时间在冥想上，试图增强自己的天赋。她知道她命中注定要做些光荣的事情——她必须这样做，以证明围绕在她成长过程中的死亡和痛苦是合理的——她不会停下来让任何地表上的野兽偷走她的未来。

战役中的作用

伊吉兹对PC们侵入她的领地，阻碍她人民的命运感到愤怒。即使PC们可以主动和她对话，伊吉兹也永远不会完全原谅为她的人民的死亡负责的他们。

PC们完全有可能选择不清理并占领战蜥人洞穴作为他们的据点，在这种情况下，当PC们和他们的难民最终落入了战蜥人不断变化的领土主张之中时，石之子会成为更传统的敌人。战蜥人会如同铁牙军团一样发动突袭和伏击，如果他们在冒险结束时没有被消灭，在第四部分中，几个战蜥人——包括伊吉兹本人——会支援斯卡维内斯营地的兵力。

如果PC们更感兴趣的是与石之子的外交解决方案，一些选择仍然存在。一旦PC们发现铁牙军团打算与战蜥人结盟，他们可能会意识到战蜥人愿意谈判和结盟。说服部落允许他们与伊吉兹见面需要一个成功的DC 25交涉检定，外加至少价值250 GP的礼物。如果PC们真的和伊基兹说上了话，他们必须给她提供一些实质性的东西以确保战蜥人的援助，比如他们找到的所有宝藏的一部分，以及承诺如果战蜥人受到威胁，他们至少要支援他们几个月。伊吉兹还对食物和新领地感兴趣，希望以此来支持她希望不断扩大的部落。

伊吉兹知道挖掘者墓穴的密码。然而，因为她相信有一个石神睡在金属门后，所以她拒绝透露这一点，除了魔法强迫手段，没有什么能强迫她说出这件事。

P62-P63

斯卡维内斯（SCARVINIOUS）

红颌营地的首领因残忍和施虐癖而声名鹊起。斯卡维内斯不安的童年给他留下了精神和身体上的双重创伤，他会把自己的痛苦发泄在范围内的任何人身上。

斯卡维内斯（SCARVINIOUS） CR 7

XP 3200

熊地精杀手5（《怪物图鉴》38页，《进阶职业指南》53页）

中立邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺，灵敏嗅觉；察觉 +10

————————防御————————

防御等级 22，接触 14，措手不及 18（+4护甲，+4敏捷，+3天生，+1护盾）

生命值 85（8HD；3d8+5d10+45）

强韧 +7，反射 +11，意志 +4

防御能力 护命25%

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +1短剑+11/+6（1d6+5/19-20），+1短剑+11（1d6+5/19-20）

远程 精制品复合短弓+12/+7（1d6+4）

特殊攻击 偷袭+1d6，杀戮目标+2（2个，移动动作）

————————战术————————

战斗前 如果斯卡维内斯预料要战斗，他需要2轮时间在他的每把剑（如果受到攻击）或两支箭（如果跟踪猎物）上涂上一剂绿血油，然后喝下他的熊之坚韧药水。

战斗中 斯卡维内斯在战斗开始时会向明显的奥术施法者射箭（继承了大地精对“精灵魔法”的不屑），但他最终会选择近身战斗，并面对看起来最强壮的对手。他期望击败任何明显的团体领袖将会击垮他的敌人的士气，并且在他的第一次杀戮之后停下来威吓附近的任何生物。

士气 斯卡维内斯战斗至死。

基础统计数据 没有了熊之坚韧药水，斯卡维内斯的统计数据是 生命值 69，强韧 +7，体质 15（疑似bug）

————————属性————————

力量 18，敏捷 18，体质 15，智力 8，感知 14，魅力 8

BAB +7；CMB +11；CMD 25

专长 双重切割，健壮，双武器防御，双武器格斗，武器专攻（短剑）

技能 特技+10，攀爬+8，威吓+11，察觉+10，察言观色+9，潜行+15，生存+10，游泳+8；种族调整 +4威吓，+4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 战斗流派（双武器格斗），杀手天赋（用毒，游侠战斗流派），追踪+2

战斗装备 熊之坚韧药水（2），治疗中度伤药水（2），铁蒺藜（5），绿血油（6）；其他装备 +1带甲刺次等护命镶嵌皮甲，+1短剑（2），精制品复合长弓（+4力量）和20支箭，铺盖卷，毛毯，弧形酒瓶，长钉（10），精制背包，精制品剥皮工具（masterwork skinning tools），精制镣铐，锯，缝纫针，剃须工具箱 ，手术工具包，77 GP

斯卡维内斯是一个出生在大地精生活中的熊地精。他的父亲斯卡伯威斯汀靠提供肌肉来保护怪颚氏族（Crackjaw Clan）而获得了成功，但他作为局外人的身份让他永远与大地精的等级制度断绝了联系，也让他对过上更好的生活失去了任何希望。他希望孩子们能够融入大地精的文化，因此用严厉的惩罚和条件设置来培养斯卡维内斯和他的兄弟姐妹们，“把熊打出来”。他认为，如果他的儿子能融入部落，这个家庭的未来就会有保障。

斯卡伯威斯汀如同一个大地精一样瘦骨嶙峋。他把斯卡维内斯和大地精们一起训练成一名战士，并对他进行了同样残酷的考验。他把大地精需要的纪律灌输给他的孩子们，并对大多数熊地精喜欢的混乱深感厌恶。甚至卫生也变得复杂起来，因为他强迫斯卡维内斯每天用腐蚀性清洁剂清洗掉他那令人讨厌的麝香。

当怪颚氏族加入铁牙军团时，阿扎尔丝看出了斯卡伯威斯汀的狡猾和战术天赋，并提拔他担任第三营的指挥官。斯卡维内斯——这段漫长的时间后来使他变成了一个有着敏锐头脑的残忍的怪物——随后在他父亲的新岗位上服役。

斯卡维内斯多年受虐所带来的多疑和过度警觉至今仍在很大程度上保留着，这使他成为一名出色的侦察员和猎手，尽管这也助长了他的暴烈脾气和对他人的蔑视。他仍然用腐蚀性的试剂擦洗自己，作为失败或软弱的自我鞭笞，让自己庞大的身躯永远蓬乱并结痂。斯卡维内斯的手和前臂总是由于反复擦洗而起泡脱皮；在经历了特别紧张的事情后，第二天这个熊地精出现时，他的全身都皮开肉绽着。

斯卡维内斯可怕的外表奠定了他作为一个残暴领袖的名声，但他的施虐癖又巩固了这一声誉。即使以熊地精的标准来衡量，他也很喜欢惩罚那些他认为较弱的人，就像他的父亲曾经用来羞辱和折磨他的工具一样。斯卡维内斯在军团里的名声是建立在他的剥皮天赋上——特别是在仍然活着的俘虏的四肢上表演精致的艺术。他把他最喜欢的猎物的皮肤缝进他的帐篷里，用给他留下疤痕和痛苦的同样的清洁溶液来治疗它们。

斯卡维内斯的房间总是非常干净。每当他感到绝望或失去控制时，他就把他的感情发泄在无助的囚犯或缺乏盟友的人上。在时间允许的情况下，他宁愿慢慢地杀死受害者，尽可能地索取痛苦和折磨。虽然他的追随者害怕他们的领袖，但他们也尊重他的力量和残暴。

战役中的作用

斯卡维内斯是铁牙军团的一名熟练的侦察员和赏金猎人，他的任务是消灭铁牙之夜的所有幸存者。他想要消灭PC们，不仅因为这是他的命令（让他父亲失望总是会带来可怕的后果），还因为他把这些PC们的存活视为一种个人侮辱。他宁愿活捉这些PC们，在杀死它们之前先折磨它们。

在斯卡维内斯麾下服役的大地精们崇拜他，但又害怕他。被PC们审讯的任何大地精囚犯都可以谈论斯卡维内斯的名声，以及红颌营地这个名字的由来。大地精囚犯也可以描述斯卡维内斯，这样当他们侦察堡垒时，PC们就能认出他。一次成功的DC 15察言观色检定可以发现大地精说的是实话，并且真的被他们的首领吓到了。尽管他们很害怕，但每一个在熊地精指挥下的士兵都知道他在成功时是公平和慷慨的。任何侦察兵只要能抓住一个PC或一个活着的难民，就会得到大量的金币并晋升为她的部队的首领。

无论如何也无法说服斯卡维内斯放弃他的狩猎计划或与PC们结盟。他甚至不能为了引诱PC们进入陷阱而虚伪地同意休战——他对自己职责的承诺和对欺骗的厌恶太强烈了。如果他面对PC们，他会一直战斗至PC们被杀死或他倒下死亡。如果被彻底击败，被打败的熊地精不会再回到潘恩达尔，也不会再去面对他父亲的惩罚，但他也不会忘记这样一个耻辱的失败。他会继续跟踪和袭击冒险者们直到被杀死，并可能招募一群新的野兽帮他实现这个目标。

斯卡维内斯的父亲斯卡伯威斯汀仍然在铁牙军团服役。PC们有机会在以后的冒险之路上遇到斯卡伯威斯汀，届时，熊地精将会有机会为他儿子的死复仇。

P64-P71

涅斯米亚平原

涅玛萨斯的平原在夏天很美。这一点毫无疑问。每个人听到这个小国家的时候都会想到“森林”，并且法贡（Fangorn）本身会在他们的脑海中浮现。涅斯米亚平原永无止尽，像大海一样滚滚向前。一旦春雨开始，这里就像鲜花和绿色的海洋。当然，和其他海洋一样，这里也有海盗和海怪。因为像牛一样大的蜜蜂的袭击，我失去了三个朋友。太阳下山后，豺狼把我最后的同伴带走了，它们甚至没有把我从睡梦中惊醒。这个地区所有美丽的事物似乎都隐藏着一些野兽般的自然——甚至那些以平原为家的人们也是如此。哪怕是最小的农场或居民点，你也不知道是否会有温暖的壁炉迎接你......或者发现自己在抵挡试图打开喉咙的刀片或利爪。——吉纳维埃·怀特，恩卡桑海岸

涅斯米亚平原横跨涅玛萨斯南部边界，绵延数英里，覆盖了该国近五分之一的土地，但自涅玛萨斯与其祖国摩尔苏恩爆发战争以来，它仍是最人烟稀少的地区之一。一条往来频繁的贸易道路向北穿过平原和山谷，然后继续向东穿过曾经连接切利亚斯和它的瓦瑞西亚利益的血誓山谷。沿着这条路，小农场、贸易站和切利亚斯乡村庄园如雨后春笋般涌现，尽管气候恶劣，野生动物丰富，但依然让这片土地变得富饶。然而，同样的田园风光使得涅斯米亚平原几乎无法防御，而且在涅玛萨斯和摩尔苏恩的内战初期，它的大部分资源都被摧毁了。如果在一个更有社区意识的国家，涅斯米亚平原会被认为是一个粮仓地区，但因为缺乏税收和基础设施，这一地区成为了涅玛萨斯地区资源丰富但非常脆弱的角落，经常遭到摩尔苏恩的入侵，并成为了南方国家臭名昭著的怪物军团的目标。当他们看到敌人靠近时，他们常常烧毁自己的房屋和庄稼，然后让这个地区寒冷的冬天把供给不足的外国人赶走后，再在春天返回。

连绵起伏的草原和低矮的山丘定义了这里的大部分景观，还有无数从眩心山脉上奔流而下的急流冲刷出的陡峭的沟壑和峡谷，还有偶尔出现的岩层，或是由早已消失的冰川冲刷出来的露出地表的岩石。地图绘制者们经常为涅斯米亚平原的确切边界争论不休，交替地将北部边界沿着玛利蒂斯河或锐齿森林的南部边界划分，而南部边界要么终止于克拉铎冈附近的山麓，要么在墨水河河边。无论其精确的边界是什么，涅斯米亚平原都是一块富饶的土地，但却难以控制，也几乎不可能被驯服——但对于那些有能力和勇气将其称之为家园的人来说，这是值得的。

气候

尽管有着绿色的田野和丰富的植物，但涅斯米亚平原是一片干燥的土地，与锐齿森林和眩心山脉接壤——在温暖的夏季，从恩卡坦湖吹来的西风吸收了大部分降雨，但滋养了无数的小溪和溪流，破坏了这片土地。在夏季，游客们可能会认为涅斯米亚平原是一个天堂，那里有起伏的绿色田野，风景如画的岩层，潺潺的溪流，但是这些温和的夏季给游客和居民带来了严峻的挑战。在秋季，当空气变冷时，从恩卡坦湖流出的充满水分的空气与仍然温暖的土地混合在一起，产生了咆哮的风暴和强大的雷暴。到了冬天，这些潮湿的风就像毯子一样覆盖着这个地区，形成深达10英尺的无法通行的积雪。这些自然条件造就了一个丰沛而短暂的生长期；仅仅一个农场就可以养活一支军队，但由于恶劣的天气，一年中有3个月的时间完全会与外界隔绝。

每年春天的解冻都会带来淹没了田野和峡谷的洪水，并带来了肥沃的淤泥——偶尔还会有来自眩心山脉的贵重金属——让平原为接下来几周的又一波绿意盎然作好了准备。

居民

在一个世纪前，人们的居住密度还比较大，但现在，涅斯米亚平原已经迅速恢复到了一片荒芜的状态。一些小城镇、牧场和农场仍然存在；当地居民会种植高粱和燕麦等健康作物，照料郁郁葱葱的果园，放牧绵羊、山羊，偶尔还有瘦瘦的奶牛。现在，每年的循环还包括摩尔苏恩军队的入侵，他们占领了领土和资源，但当冬天来临的时候，他们又会撤退。低矮的山丘和露出地面的岩石为聪明的居民提供了一些保护或伪装，有时他们会在洞穴或被遗忘的建筑群中隐藏巨大的社区长达数月之久。平原上的半身人居民——他们中有许多是从切利亚斯逃到南方的奴隶——在这些隐藏策略上特别有天赋，而且半身人的农场经常在原本隐蔽的地貌或废墟周围涌现，使农民们可以逃到那里去。

平原上最顽固的居民是克拉铎冈的矮人——最古老但人口最稀少的矮人天空堡垒之一。摩尔苏恩已经围攻这座堡垒城市多年，但在征服它方面几乎没有什么进展。矮人们过着基本不受影响的生活，仅仅依靠走私者来运输他们的贸易货物，并从附近的闪光堡进口奢侈品。克拉铎冈在《冒险之路#118：磐石围攻》中有更详细的描述。

然而，在其他地方，怪物居民在类人生物的离开后变得繁荣起来。一些很少考虑人类的边界的沿着眩心山脉的山麓迁移的人马游牧部落，为了保护自己免受摩尔苏恩士兵、涅玛萨斯游击队和未结盟的土匪的攻击，每年变得越来越有侵略性。各种各样的地精氏族和战蜥人在该地区的沟壑和洞穴中开辟出一个个小王国，他们靠捕食人类农场为生，然后再撤退到易于防御的藏身之处。

平原上动物繁盛。大量的野牛、野山羊和野山羊填满了猎人的贮藏室，而成群的斧嘴鸟、狼、折角豺（switchback jackals）和巨黄鼠狼用无人照料的羊群和粗心的居民填满了它们的肚子。广阔的水域提供了充足的渔业资源，大量的青蛙、蟾蜍和蝾螈——包括它们巨大的近亲——以及海狸、麝鼠和水獭。许多怪物捕食着这些恩赐，包括吞金兽、铜牛、狮鹫、蝎狮和大鹏。附近锐齿森林的精类通常避开开阔的平原，但它们的魔法仍然存在于以把广阔的土地称为家的各种活化植物和魔法生物中。

涅斯米亚平原的河流

溪流、溪水和泉水交织在一起，水道决定了和塑造了大部分的涅斯米亚风景，但它的三条河流定义了它的边界，塑造了它的文化。

深切河：这是该地区最古老的河流，深切河在汇入玛利蒂斯河之前流经过了高原。这条河在它存在的岁月里雕刻出了一系列壮观的峡谷。它泥泞的水中充满了各种强壮的鱼类和巨大的两栖动物，它们既供养着怪物居民，也供养着人类和半身人的小村庄。石制的瞭望塔——这是切利亚斯试图驯服这一地区，并将深切河改造成一条贸易高速公路，使之成为几个眩心采矿社区的遗迹——每隔5英里就矗立在这条河流上，并被各种隐士和强盗集团占领（尽管至少有一个是一对筑巢的大鹏的家）。

墨水河：得名于它特别暗浊的水域，这些水域由富含矿物质的泉水、山川径流和数千年的矿山工业废料汇集而成，墨水河因其气味和以它为家的耐久生物而闻名，比如好斗的巫妖蝾螈（lich newt）和超大号的墨水河水獭。农民们试图沿着河岸建立自己的家园，但受污染的河水阻碍了植物的生长，并引发了各种疾病。然而，河水平静且航行轻松，这使墨水河成为穿越涅斯米亚平原的主要动脉，直到摩尔苏恩-涅玛萨斯冲突开始。现在它通常标志着涅玛萨斯的南部边界，虽然更多的是为了方便而不是反映任何现实，因为摩尔苏恩和涅玛萨斯都经常地将边界推到河的两边几十英里处。

玛利蒂斯河：从眩心山脉蜿蜒而下，沿着锐齿森林的南部边界，玛利蒂斯河无疑是涅玛萨斯最大的河流，但也是最不适宜航行的河流。一段又一段的白水标志着它的方向，几条风景如画的瀑布在它穿越空心丘陵时点缀其间。各种精类都声称对这条河有所有权，包括海人马和马形水怪，但是每年春天的洪水经常会导致河流翻越河岸去寻找新的路径，导致了不同的居民之间持续不断的领土争端。这些冲突正在慢慢地结束，因为一个名叫谢梅扎（Schemedzah）的海鬼婆（《怪物图鉴》243页）已经开始沿着河流集结尽可能多的强大力量，并成为了一个松散的联盟。谢梅扎自己曾经被摩尔苏恩舰队从她以前在恩卡坦湖的领地中驱逐出来了，并希望最终带领她的水生怪物军团回到她的领地。

潘恩达尔（PHAENDAR）

混乱善良 小城镇

腐败+1；犯罪+1；经济+1；秩序-1；文化-2；社交+5

特质 孤立，战略要地

危险度 0；灾祸 穷困潦倒

───────────────────────────

人口统计

政府 地方议会

人口 398（305人类，32半兽人，21矮人，17半精灵，28其他）

───────────────────────────

重要NPC

绿衣奥布林（Aubrin the Green）（混乱善良女性人类凯登·凯连的牧师3/游侠3）

诺伊兰神父（Father Noelan）（守序善良男性人类埃拉斯蒂尔的牧师7）

铁匠金宁·金鬃（Smith Kining Blondebeard）（中立邪恶女性矮人专家2）

韦恩·欧德（Vane Oreld）（绝对中立男性人类专家2）

───────────────────────────

市场交易

基础购买价值 600 GP；购买限额 2500 GP；施法服务 4环

次级物品 1d6；中级物品 1d3；高级物品 -

地名表

在其数千年内作为类人生物定居的土地的历史中，涅斯米亚平原曾是精灵和兽人的前哨基地，后来又迎来了卡利德人和默语暴君的劫掠，最后进入了塔尔多和帝国的各种继承者的殖民时代。每一个征服者都留下了遗迹、埋藏的财富和危险的遗产，而摩尔苏恩和涅玛萨斯之间的战争继续塑造着涅斯米亚平原的历史。下面是一些在涅斯米亚平原上比较出名和危险的地方，虽然在一个季节里可能会有新的城镇和堡垒涌现出来，而春天的洪水可能会轻易地揭示出一件千年未见的文物或废墟。

1.福拉尔斯（Folarth）：这个小型矮人前哨站曾被命名为福尔格拉斯的壁炉（Folgrit’s Hearth），几个世纪以来的发音错误最终为它赢得了现在的头衔。围绕着一个沸腾的矿泉网而建，福拉尔斯一开始是作为克拉铎冈部队北上加入闪耀远征的中途站，而后来一直是受伤士兵的疗养院。一段时间后，阿维斯坦的贵族称赞了福拉尔斯浴场的疗效，并去那里减轻所有魔法无法治愈的慢性疾病。这个小镇现在仍然偶尔会有访客——尤其是受伤的士兵——并会在塔姆兰把它的矿泉水当作灵丹妙药出售。然而，矮人们现在在艰难的时期挣扎着。精心设计的矮人浴场已经开始崩溃，只有很少的金钱和不断减少的人口来维持这个曾经奢华的建筑。这个小镇最奇特的出名之处是福尔格拉斯的炖菜（Folgrit’s Stew），这是一个有着100加仑大小的沸腾的泉水，居民们几个世纪以来一直用它煮各种各样的肉、蔬菜和饺子，这让沸腾的水有着一种独特而朴实的味道，而这些味道又反过来赋予了里面煮的任何东西。

1. 潘恩达尔（Phaendar）：周围是稀疏的森林、起伏的农田和隆隆作响的玛利蒂斯河，以外人的标准来看，潘恩达尔的规模微乎其微，但它也是南部涅玛萨斯最大的定居点之一。这个城镇是围绕着一个废弃的切利亚斯堡垒的废墟而发展起来的，而这个堡垒本身就建在一个由闪耀远征的老兵建立的古老的贸易站的顶上。其常住人口不到400人，分布在城镇和偏远的农场之间。在任何一天，市民每天早晚都会花几个小时打理自己的小资产，然后在下午休息时去从事各种手工业。几乎每个居民都是才华横溢的木雕匠、编织工或皮革工人，从塔姆兰到斯克尔特的涅玛萨斯人的家庭最终都收集了一些在潘恩达尔作坊里诞生的坚固家具

镇上的大部分建筑都是用木头和茅草盖的，甚至还有一些帆布墙的亭子；怪物、土匪和偶尔的摩尔苏恩袭击经常破坏财产，对大多数潘恩达尔人来说，这种破坏太频繁了，以至于他们觉得修建长期存在的石头建筑是值得投资的。尽管建筑简单，但在春天和秋天，当来自涅斯米亚平原和空心丘陵的农民、牧场主和勘探者聚集在一起，交换农产品、矿石、木材和牲畜，并从社区的许多工匠那里囤积劳动产品时，小镇就可以看到清淡的贸易。

和全国许多类似的社区一样，潘恩达尔几乎没有监管。一个非正式的镇议会对社区进行监督——主要是组织节日活动和筹集修缮资金——但潘恩达尔的居民普遍憎恨那些声称对社区拥有真正权威的人，并坚决拒绝选举任何人担任警长或市长等职位。几乎不存在的执法机构——在这样一个小而紧密的社区里，几乎不需要什么——是由一个临时的团体来处理，或者是由附近的切尔纳萨多游侠来执行，他们会在季节性交易市场上频繁地补充和招募新成员。

3.泥沸泉（The Mudpot）：几个大温泉点缀着这片平原，形成了十几个彩虹色的水塘和大片沸腾的泥浆。许多泥怪称泥沸泉为家，偶尔的水、土和泥元素只是加剧了痛苦且滚烫的死亡的风险。虽然明智的人们对泥沸泉敬而远之，但在池岸边形成的硬壳沉积物提供了一系列有价值的炼金术试剂，而给这个地区令人窒息的高温提供燃料的火山作用偶尔会把有价值的宝石簇推至表面。

4.切割者峡谷（Cutter Canyon）：这个深而陡的峡谷沿着湍急的深切河延伸约20英里，深达20到300英尺。汹涌的河水和频繁的洪水在峡谷的墙壁上形成了错综复杂的洞穴，其中许多洞穴被土匪、熊地精、战蜥人，甚至偶尔的牛头人部落使占领，并且每一个部落都会将自然结构扩大并个性化为一个要塞。现在存在的是一个由相互连接的洞穴和要塞组成的迷宫——有些还在使用，有些早已被遗忘——在原本如画的自然美景之下绵延数英里。在隧道的某个地方住着卡尔卡特林（Calcatrine），一只隐居的成年晶龙（《怪物图鉴2》98页），他的宝藏中装满了来自峡谷里不同居民的礼物——或者更多的时候是偷来以促进部落间持续不断的战争的，这使得他暗自高兴。

5.月之眼（The Moon’s Eye）：这块巨大的黑色花岗岩结构出乎意料地从周围的草原中凸显出来。千万年的风在石头上四分之三的地方穿了一个洞，几个世纪以来，当地的卡利德部落会在夏日夜晚穿过空洞的月光下举行宗教仪式。探险者和旅行者偶尔会在石碑周围的草原上偶然发现卡利德遗迹，尽管没有两份报告详细描述了相同的结构或相同的位置。那些在天黑后留下来的人报告了令人毛骨悚然的嚎叫，可能是风吹过不寻常的石碑发出的，但更有可能是偶尔看到的在该地区游荡的人类大小的狼。

6.皮德拉克的井（Pidderack Shaft）：大约两个世纪前，当皮德拉克一家开始为他们的农舍挖掘一口新井时，他们没有想到会发现一口一直延伸到地下的黑暗深处的垂直竖井。所有测量距离或寻找底部的尝试都是徒劳的，竖井墙壁上光滑的方形石头上没有制造者的标志，好奇的当地人只能猜测它的历史或用途。如今，沉重的蜘蛛网整年都挂在皮德拉克农场废弃的附属建筑上，而每到冬至都有像狗一样大小的飘渺的蜘蛛从竖井里钻出来。

7.玄参谷（Figwort Hollow）：在这片浅浅的洼地里，有几条溪流汇集在一起，一直延伸到郁郁葱葱、杂草丛生的沼泽中，然后流入深谷的河流。沼泽绵延数英里，密密麻麻地生长着大量的柏树、白杨和茂密的矮树丛，这些灌木簇拥在几十个沼泽岛屿上，并实际上是一条流速缓慢的浅河段。它的名字来自于每年春天和夏天在这里盛开的各种各样五彩缤纷的玄参属植物，不过玄参谷的名声有点不好，这要归功于狐爪（Foxclaws），一个松散的涅玛萨斯猎人和游击队组织，他们每年夏天会聚集在山谷收割玄参属植物用作药物和毒药。

尽管山谷很美，但它偶尔也会出现阴影位面的裂缝，不知怎么的，它的中心以某种方式绑定到了一个摇摇欲坠的奈多废墟。偶尔会有黯翼和暗影藏獒的入侵，而狐爪们奋力控制着这些入侵者，以免它们淹没了这个风景如画的自然奇观。

8.卡瓦里诺（Cavlinor）：虽然精灵在星陨之灾之前占领了大部分的涅斯米亚平原，但他们还没有在涅玛萨斯重建强大的势力。位于深切河和玛利蒂斯河交汇处的洞穴标志着精灵在该地区定居的范围。这个殖民地与其说是一个城镇，不如说是一个狩猎小屋。有二十多名常住人口照料着被培育成活体精灵建筑的树林，而另外两到三十几名访客则在调查该地区的精灵遗迹和文物，并努力与附近的锐齿森林建立新的外交关系。西弗伦·纳尔（Sivron Nal，混乱善良精灵盗贼5）通过提倡将更多的半精灵纳入奇奥尼的政治和家庭而赢得了管理这个遥远前哨基地的职位，而他们仍然在为那些混血儿父母的利益奔走，即使他们的权力有限，但他们仍然会为好奇的人传授精灵的历史、文化和魔法，以换取侦察服务。

9.黄昏森林（The Gloaming Wood）：这片稀疏的落叶林终年保持着它的绿叶，而在平原上，当地人窃窃私语地谈论着森林内部奇怪的亮光和那里奇怪的缺乏精类。在AR 4632年，探索者协会发现了格莱姆里尔（Glemrielle）的废墟，这是一个早于黑暗之年的精灵定居点。内战的爆发阻止了任何未来的调查，但是几年前探索者提斯本·吉布瓦尼（Thisben Gibwane，混乱中立男性侏儒幻术师7）在没有得到协会批准的情况下组织了他自己的探险。即使在几千年后，控制精类的精灵守卫仍然活跃着，并对吉布瓦尼和探险队的其他六个侏儒学者产生了意想不到的类似毒品的效果，这导致了幻觉、情绪波动和对废墟魔法的沉迷。吉布瓦尼自己的幻术——现在已经远远超出了他的控制范围——只是使这个超现实的监狱变得混乱，使侏儒和他的同伴们陷入了似乎有着自我意识的幻景和强效幻影法术的永恒迷雾中。

10.浅盘湖（Lake Platter）：浅盘湖是恩卡坦西部最大的湖，绵延近5英里，但直径却不到1英里。由于有几条寒冷的山间溪流，这里的水全年都是冰冷的，这使得周围的土地在夏天凉爽宜人，而在冬天则寒冷至极。这个湖一直延伸至令人印象深刻的深度，并隐藏着有着令人难以置信的多样性的野生动物。湖边散布着几个小渔村，捕捞着梭子鱼、鳗鱼和巨大的雀鳝。并由坎顿·卡明（Camton Carmine，混乱中立男性人类战士6），一个与摩尔苏恩打过仗的老兵非正式的领导着，大多数居民都有着不光彩的烧伤疤痕，这要归功于他们当地对把湖称为家的bagiennik（《怪物图鉴5》40页）的传统崇拜，而在夏至或冬至期间，访客们都可以参加这些为精类举行的无政府仪式——无论他们愿意与否。

浅盘湖的深处隐藏着许多水下洞穴。其中一些属于湖中的bagiennik居民，而另一些属于更隐遁的水生食肉动物。有传言称，当地人称为“将军”的巨型鲶鱼潜伏在冰冷漆黑的湖底，每隔几年就会浮出水面，以抓走孤独的渔民和精类。

11.白灵峡谷（Whitespectre Canyon）：空旷的草原上的蜿蜒的峡谷在这个散落着骨头的箱形峡谷中结束。几个世纪以来，许多传说中的食肉动物都声称这个干涸的峡谷是他们的巢穴，现在这里居住着一只马车大小的剑齿虎，当地人称之为巫鬃（Witchpelt，绝对中立巨化凶暴虎；《怪物图鉴》295页，265页），它像瘟疫一样悄无声息、凶猛地盘踞在草原上。大约20年前，一个瓦瑞西亚马戏团从猛犸象大王之国的猎人那里得到了这只幼崽，但在穿越平原时落入了强盗手中。狐爪的传说中说，这只巨大的野兽被各种各样的瓦瑞西亚魔法所保护着，让这只大猫的钢铁般的外壳把除了自己的武器以外的所有武器都抛在了一边。狐爪的猎人给了这只大猫一笔令人发指的赏金，但到目前为止，所有想要收下赏金的人都把他们自己的骨头增添到了白灵峡谷坑坑洼洼的地面上。

12.永恒休地（Everrest）：阿万西（Arvanxi）贵族家族在广阔的葡萄园中建造了一座奢华的庄园，以作为一个远离喧嚣的西冠城的安静的避暑之所。但随着切利亚斯内战的混乱和摩尔苏恩后来的解放，这个家族失去了对这片土地的所有权，当地的农奴——没有得到任何报酬也没有得到任何赡养——放弃了这块土地。根据广为流传的传说，文森扎·阿万西（Vincenza Arvanxi）在内战期间带着家族的珠宝和切利亚斯的史书逃到了这个庄园，但是没有人发现她的遗体或传说中的永恒宝藏。如今，曾经辉煌的葡萄园已经被荆棘所取代，庄园和外围的建筑也经历了十几个令人讨厌的住户。最近的主人是第三主母克罗夫（Krov Thirdmother，混乱邪恶女性兽人拉玛什图的战斗祭司5），她指挥着一支由36名流亡者组成的部队——都是拉玛什图的狂热崇拜者——他们来自北部锐齿森林的荆疤（Thornscar）兽人部落。她计划利用他们的女神赐予的繁殖力组建一个新部落，但目前她的注意力分散在掠夺附近的牧场和与她和她的追随者在争夺废墟控制权时击败的鹰身女妖群战斗之间。

13.枯胫草原（Withershin）：这片草原上有着一连串的四十几个土丘，据估计是精类或卡利德人留下的，尽管当地的传说没有现成的解释。每个土丘都支撑着一棵扭曲的不可思议的古老橡树。一个小而不寻常的定居着的人马部落——几乎全部由女巫和德鲁伊组成——为这个地区带来了它的名字。在截肢者苏塞特洛德（Thricetrod，混乱中立男性人马女巫6）的带领下，枯胫部落照料着这一地区，维护着从橡木树枝上悬挂下来的木头和骨头的雕像。在涅斯米亚平原上旅行的半人马部落会不辞辛劳地拜访枯胫部落，给他们提供蔬菜、坚果和毛皮，以换取祝福和财富，而枯胫部落很少能容忍其他入侵者进入他们的起伏的树林。

14.七牙堡垒（The Seven-Fangs Bastion）：几千年前，眩心山脉的兽人在七牙的指引下在这个山谷里建立了一个小堡垒，她是一个强大的鹫魔（《怪物图鉴》69页），在星陨之灾的混乱中被关到了格拉里昂上。在他们伟大的庇护主的魔法支持下，七牙们统治了周围的卡利德部落数代，直到人类与遥远的锐齿森林的精类结成了超自然的联盟。在一场几乎被历史遗忘的战斗中，卡利德人击溃了兽人，并将七牙绑在了她自己城堡的基石上。从那以后，当地人就认为周围的山谷被诅咒了，不论季节如何，寒冷的雾气日日夜夜附着在地面上。数千年来，这个堡垒几乎完好无损地保存了下来，但很少有外人能一次声称拥有它几个星期以上。大多数人坚持认为老旧的废墟是站不住脚并在战略上毫无价值的，但是谣言却讲述了一场奇怪而令人信服的噩梦——那些令人愉快而难以言喻的行为——折磨着任何一个敢于在屋顶下睡一晚的人。

1. 无限藏骨堂（The Infinite Ossuary）：摇摇欲坠的城墙和坚固的地基是这个由默语暴君的军队建立的古老堡垒的全部标志。表面上堡垒是为了巩固巫妖对该地区的控制而建造的，但实际上是为了保护一个巨大的缟玛瑙矿。最终，默语暴君的军队扩大并加强了地下的楼层，把它变成了一个死灵术的贮藏库，但是这个地方的秘密确保了即使是塔-巴冯自己的军队也从未意识到它的存在。当闪耀远征占领了土地并开始威胁这个地区时，要塞的不死主人摧毁了堡垒的地表建筑物，并将自己封闭在下面的坟墓中休息，直到他们主人的增援部队到来之时。

最上面的一层现在存放着数百具尸体——保存完好，如同木材一样堆放着——等待着被活化以增援一支已经在许久之前就被摧毁的军队。更深的楼层有着沉睡的不死仆从，大量的危险魔法，一个巨大的奥术图书馆，和一个装满了可以足够掩埋一个农舍的缟玛瑙宝石的地窖。埃尔多罗斯·卡特宁将军（General Kros Catternine，守序邪恶女性人类死墓骑士战士11）仍然沉睡在最深的墓地里，被一群没有生命的仆从包围着。然而现在，只有构装体、陷阱、和被束缚的半疯狂的元素才能在放弃者达拉格（Dallag the Renouncer，守序邪恶休库瓦[huecuva]望族4）的迟钝的监督下保护这个复合体，他是一位腐化的前奥罗登牧师，几千年的与世隔绝已经把他逼疯了。

各种各样的怪物有时会声称地表废墟是它们的巢穴，但很少有生物或冒险家能深入地下，到目前为止，没有人意识到了这个建筑物的真正范围或目的，并误认为它只是一个令人不安但平凡的地窖。

16.费利西蒂谷（Felicity Vale）：猎人们偶尔会回到文明社会，讲述一个坐落在一对不祥的岩石山丘之间的田园诗歌般的山谷的故事。这里盛产果树、浆果和开花植物，冬天非常暖和，地上从来没有积雪。丰富的植物生活养活了大量正常而温顺的蜜蜂；沿着谷底的许多岩石峭壁上滴着蜂蜜。涅斯米亚平原上的大型掠食者避开了这个看似天堂的地方，而半打小型定居点的废墟也证明了这个幽静山谷的吸引力。

费利西蒂谷之所以能有如此平静的自然和如此丰产的果实，都要归功于在几个世纪前在山谷下面的洞穴里筑起了蜂巢的一群巨蜂。巨蜂以已经占领山谷的卡利德小镇的果园为食，自从一只巢主赭冻怪（《怪物图鉴4》266页）控制了蜂巢后，它们就开始以卡利德人为食。

泥怪在山谷深处的一片沉寂中休息，而上面平凡的蜂群源源不断地送来蜂蜜和熟透的水果。当大型动物或任何类人生物分享山谷的丰富资源时，这种干扰会激发贪婪的泥怪采取行动，释放出它的超大号蜜蜂仆从将入侵者拖入蜂巢的深处。几个世纪以来，巨大的蜜蜂把各种各样不幸的旅行者和丢失的宝藏埋在蜂蜡和蜂蜜中，深埋在这片田园风光之下。

17.马吉洛奇牧场（Magilloch Ranch）：自闪耀远征结束后，隐居的马吉洛奇家族一直在涅斯米亚平原上饲养着山羊，拒绝返回曾有一个军事委员会和相对的财富在等待着他们的塔尔多。在过去的几个世纪里，他们建造了几座杂乱但简陋的房子，随着老房子在多石的大草原上慢慢地分崩离析，他们又建造了新的房子。这个家庭的偏执狂般的孤立和频繁的近亲繁殖为他们在平原上赢得了一个令人不安的不幸名声，有传言说，他们会在当一个房子变得充满作祟而不适合任何凡人居住时，抛弃那个家。

这个古老的家族秘密是，这个家族的女族长，薇罗·马吉洛克（Willow Magilloch），并没有逃过闪耀远征的影响——她染上了一种消瘦的疾病，这种疾病使她对血液的贪婪逐渐感染了她，在她自然死亡之后，这个驼背的老祖母变成了一个吸血鬼。他们的后代小心翼翼地隐藏了他们祖先的状况，但是每一代都有一些亡灵血统术士出现在他们的家族中，并帮助薇罗奶奶（Gran Willow，守序邪恶暮年人类吸血鬼前圣骑士7）继续她的清除异端的行动（根据她现在扭曲的判断）。在过去的一个世纪里，奶奶变得更加大胆，这要归功于大量的摩尔苏恩士兵。在偶尔的后代协助她转化衍体的情况下，她在家族荒芜的土地下手工挖出了迷宫般的隧道。

18.青石镇（Bluestone）：这个只有50名居民的低调村庄不幸地成为了涅斯米亚平原上最频繁被入侵的地方，几乎每年春天都被摩尔苏恩军队占领，而在夏末秋初又被涅玛萨斯游击队占领。剩下的居民——那些太穷或太固执而不愿逃跑的人——尽其所能地适应环境，饲养耐寒、多产、易于运输的兔子，以提供肉和纤维，而不是依赖绵羊或山羊，并在面对哪怕是最软弱的武力展示时，他们也会投降或逃跑。第一公民梅门·波尔（Maimen Pol，绝对中立男性人类平民5）非常依赖外界的慷慨来维持这个贫困的小镇，他更喜欢雇佣冒险者来解决当地的问题或应对威胁。尽管物质上很穷，但青石镇还是用从最近控制该镇的军队那里收集到的无价的秘密来还债，这使它不太可能成为间谍活动的温床。青石镇的大部分房屋都是茅草屋，即使被毁也很容易重建，但小镇上有近千年历史的哥兹莱教堂却没有受到入侵者的破坏。这座教堂最初是围绕着一圈竖立的石头建造的，小镇的名字就是从这些石头得来的，现在它仍然是当地的骄傲和社区的中心。

18.闲足牧场（Dawdlefoot Ranch）：闲足牧场是平原上最大的半身人经营的牧羊场，它的成功靠的是似乎有着永无尽头的热情的工人。经营牧场的汉娜·闲足（Hannah Dawdlefoot，混乱善良女性半身人吟游诗人5）的祖母在逃离了切利亚斯的奴役后来到了涅斯米亚平原。这个牧场是帮助偷运半身人奴隶让他们获得自由的铃花会的一个秘密端点，汉娜花了大量的时间来掩盖她的“季节性帮助”的背景，并为最近获得自由的奴隶伪造新的文件来建立他们的新生活。尽管汉娜和她的农场工人们有着崇高的目标，但他们对外来者抱有偏执的态度，并积极保护着居民的安全和秘密。半身人们在农场边界种植了各种带刺和有毒的植物，并使用混合着的普通伪装和幻术来隐藏作为羊群一部分的旅行的奴隶。

20.高林（Highforest）：涅玛萨斯最奇怪的自然奇观之一是高林。一些未知的事件——也许是来自星陨之灾的浸透了魔法的灰烬——掩埋并石化了南涅斯米亚平原上的一片巨大的雪松森林，并随着时间的推移，一块新的温带森林生长在了被掩埋的残骸上。而仅仅在几千年前，几年的异常高的春季洪水冲走了大部分淹没了下面巨大的石化树木的泥土和灰烬，在有着200英尺高的石林的树枝支撑的表层土壤上留下了一片繁茂的森林荒野。当地人认为这片森林受到了精类的诅咒或被施了魔法，但除了它奇特的景观基础之外，这片森林的上部与涅玛萨斯的其他茂密森林相似。下面的森林正在缓慢地演化出自己的异怪和虫类生态，它们经常会钻到上面的森林中以寻找猎物。

21.调色板瀑布（Palette Falls）：翡翠河（Emerald Creek）满载铜的绿色河水和不起眼的铁关河（Ironpass River）的橙红色河水在这里汇合，从岩石表面滚下，形成五彩的瀑布汇入墨水河。瀑布是红蓝相间的调色板浆果——当地人把这些浆果晒干，磨成一种泥土般的金属香料——还有调色板水獭的唯一栖息地，它们的绿色斑点毛皮可以在坎诺雷特的市场上卖个好价钱。

克拉铎冈的矮人曾经用两条河流中活性的河水给纺织品染色，还有一些废弃的济贫院仍被掩埋在灌木丛中。强盗们偶尔会占领这些隐蔽的藏身之处用来捕食摩尔苏恩补给车队。

P72-P79

铁牙军团工具箱

“我在埃里安德罗·霍布斯上尉手下当了十六个月的副官。在阿扎尔丝叛变的那天，所谓的“铁牙军团”真正开始了，霍布斯上尉以身作则，因执行未经批准的任务，偷窃仓库物品以及军需官的可疑死亡惩罚她。我们十六个人与数百只忠于阿扎尔丝的人对峙，进入了专为大地精而设的营地。霍布斯上尉和阿扎尔丝面对面地站在中央院子里，开始了他冗长的指控，但阿扎尔丝没有让他说完。在他怒吼到一半时，阿扎尔丝一拳打在他的脸上，从剑鞘中拔出剑，刺向他的脖子。她只说了一句：“我们到此为止。”她的大地精杀死或驱散了我们其余的人，然后越过了墨水河。就摩尔苏恩军队而言，他们现在是涅玛萨斯的麻烦。而且他们是个大麻烦。”——摩尔苏恩中尉罗宾克·巴宾（退休）

铁牙军团是一支强大的力量，由富有魅力的战争贩子阿扎尔丝创造，并在摩尔苏恩和涅玛萨斯之间的战场上形成了一支军队。阿扎尔丝不再是摩尔苏恩雇佣的利剑，而她的旗帜下聚集了成千上万的忠诚的大地精和各种各样的怪物。铁牙军团在向着战场进军，使用着一个强大的神器在涅玛萨斯发动攻击，以确保宝贵的资源并消除所有潜在的敌人。铁牙军团有一些独特的能力和单位来对抗那些试图阻止阿扎尔丝不可阻挡的前进的人。

历史

在地精血战中，年轻的阿扎尔丝被留在铁牙谷战败的大地精中等待死亡。但她活了下来，并在依斯嘉人来烧尸体之前从战场上爬了出来。这段经历让这个年轻的大地精对人类产生了强烈的仇恨，也让她第一次尝到了战争的血腥味道。

阿扎尔丝逃离了依斯嘉，来到了摩尔苏恩。在那里，她以强盗的身份生活着，并完善了自己敏捷且虚张声势的战斗风格。凭借她天生的魅力，阿扎尔丝很快召集了一小群忠诚的大地精，不久之后，一名摩尔苏恩使者接近了阿扎尔丝的团队，提供了一个非正式的军事位置，让它在两个交战国家的边界上侵扰涅玛萨斯军队。阿扎尔丝的雇佣兵们获得了成功，从他们的目标那里获取战利品，并从他们的目标那里拿走战利品来补充他们从摩尔苏恩军队那里得到的帐外报酬。阿扎尔丝称她的士兵为“铁牙”，他们很快就成为了臭名昭著的野蛮袭击者和好战分子。越来越多的大地精和其他结盟的生物聚集到了阿扎尔丝的身边，雇佣兵队伍很快成为了一支成熟的军队。

在摩尔苏恩的雇主们不知道的情况下，阿扎尔丝利用了从血腥袭击中获得的资金和威望储备了武器，并招募只效忠于铁牙军团的怪物军队。她还进行了一次秘密远征，进入了防御能力很强的缟玛瑙城堡，并掌握了它的魔法传送门，让她的部队可以在没有发出任何警告的情况下攻击任何地方。

阿泽尔丝觉得她已经从摩尔苏恩那里得到了她所能得到的一切，于是她决定不再受制于人类。当这条冒险之路开始时，阿泽尔丝已经打破了与摩尔苏恩的所有联系，现在使用缟玛瑙城堡的魔法传送门开始攻击涅玛萨斯。阿泽尔丝渴望控制一支比地精血战更强大的大地精军队，然后在涅玛萨斯和摩尔苏恩这片饱受战争蹂躏的土地上建立起自己的国家。

从那里，阿泽尔丝将能够攻击所有的人类，并将战争传播到全世界。

组织

铁牙军团是大地精社会中普遍存在的严格军事组织的典范。铁牙军团由几千名大地精士兵以及少数熊地精、犬魔和其他有正式职位的怪物组成，严格地划分为以下六个等级。

将军：铁牙军团的领袖，魅力非凡的阿泽尔丝（守序邪恶女性大地精游荡剑客20）直接指导着铁牙军团的行动。她的领导风格以创新的战术和残酷的效率为特点。

指挥官：有四名指挥官直接向阿泽尔丝报告，每个人都有具体的职责。克雷洛斯（Kraelos，守序邪恶男性大地精战士17）是阿泽尔丝的副手和军队指挥官。屠格瑞斯（Taurgreth，守序邪恶男性大地精杀手15）领导着军团的专家，并协调着独特的任务。邪恶的阿兹洛维（Azlowe，守序邪恶男性大犬魔先知14）是军团的宗教领袖。阴险狡黠的扎那图拉（Zanathura，守序邪恶雌性黑暗娜迦术士9）是阿泽尔丝的私人顾问，尤其是在奥术方面，并且在公开场合保持着大地精的身份。

中尉：铁牙军团的每个中尉都指挥着大量的军士和辅助人员。大多数中尉只负责一个战略目标，比如防御要塞或攻城。在实现这些目标方面，中尉通常被赋予了广泛的自由权，而且大多数都是个人主义和强势的。

专家：在等级制度之外，专家是军团的精英专家，包括跟踪大师，区域向导和间谍大师。专家可以直接向像屠格瑞斯甚至阿扎尔丝这样的指挥官汇报。专家更可能来自大地精以外的种族，包括像美杜莎或龙这样奇怪的生物。

中士：作为部队的指挥者，中士负责特定的战术目标，如烧毁桥梁或占领旅馆。每个中士手下的具体人数各不相同，这会与任务和中士的技能相适应。

步兵：铁牙军团的普通士兵大量聚集在一起，以实现他们的领导者设定的目标。虽然大部分士兵是大地精，但也可能是熊地精、座狼、狗头人或其他生物。最受尊敬的士兵是大地精掷弹兵，他们在战场上制造的爆炸和治疗化合炼成对军团的计划至关重要。

新炼金物品

铁牙军团使用以下炼金装备对抗摩尔苏恩和涅玛萨斯的军队。

燃烧催化剂（INCENDIARY CATALYST） 价格：40 GP 重量：1磅

燃烧催化剂可以作为一个射程增量为10尺的远程接触攻击扔向一个生物。在命中时，目标会被浇上助燃剂，并使目标变得火焰易伤（《怪物图鉴》305页） 1轮。燃烧催化剂不会影响已经易受火焰易伤的生物，而且目标的火焰免疫和抗力会正常生效。制造此物品需要一个成功的DC 20手艺（炼金术）检定。

大步软膏（LOPING OINTMENT） 价格：60 GP 重量：1磅

这种灰色，油腻的外用涂剂可以增强和拉直罗圈腿的大地精的腿部肌肉。涂抹大步软膏需要一个整轮动作。当使用冲锋、奔跑或撤退动作时，受到大步软膏影响的大地精会在速度上获得10英尺的炼金加值。这个加值会持续10分钟。大步软膏是专为增强大地精生理机能而研制的；其他生物从这种软膏中得不到任何好处，而且会觉得痒得难受。制造此物品需要一个成功的DC 25手艺（炼金术）检定。

刺痛手榴弹（STING GRENADE） 价格：100 GP 重量：1磅

这个中空的粘土容器里有着黑火药，一条缓慢燃烧的引线，还有岩盐或树脂或橡胶制成硬珠子。点燃引线是一个移动动作；1d3轮之后刺痛手榴弹将会爆炸，对半径10尺爆发范围内的生物造成2d6点非致命伤害和1d6点火焰伤害（反射DC 15减半）。刺痛手榴弹被视为射程增量为10尺的溅射武器。制造此物品需要一个成功的DC 25手艺（炼金术）检定。

新专长

铁牙军团的大地精士兵经常训练出以下专长。

扰神爆炸（Distracting Explosion）

你的炸弹爆炸的力量如此之大，以至于让目标失去了警惕，为你的盟友提供了一个机会。

先决条件：炼金炸弹职业能力，大地精

专长效果：你可以让你的炼金炸弹的伤害减少一个骰子，让它可以转移它攻击的生物的注意力。如果一个生物被你的炼金炸弹直接击中，它必须在一次等同于炼金炸弹的DC的反射豁免成功，否则在1轮内不能进行借机攻击。这是炼金炸弹在正常情况下会产生的其他效果之外的额外效果。

通常状况：炼金炸弹的目标不会得到豁免来避免炼金炸弹的效果。

精灵魔法防御（Elf-Magic Defense）

你可以更好地抵抗你憎恨的敌人的奥术诡计。

先决条件：宿敌职业能力，大地精

专长效果：除了在对抗你的宿敌的正常效果的基础上，你还在对抗你的宿敌的奥术法术、类法术能力和超自然能力的豁免中获得等同于你的宿敌加值的一半的加值。

手榴弹专家（Grenade Expert）

你擅长制造和使用炼金手榴弹。

先决条件：随手投掷

专长效果：当你点燃一枚炼金手榴弹（如引信手榴弹，弹丸手榴弹，或刺痛手榴弹）时，你可以选择在几轮之后手榴弹会爆炸（最少1轮，最多3轮）。此外，你在制造手榴弹的手艺（炼金术）检定上获得+4加值。

通常状况：炼金手榴弹会在引线点燃后1d3轮后爆炸

顽抗者（Recalcitrant）

你决心坚持自己的意志，不向任何人低头。

先决条件：钢铁意志，大地精

专长效果：用于威吓你的威吓检定DC增加2.当你处于一个魅惑人类，支配人类，或其他魅惑或胁迫效果下时，命令你做正常或善意的行为会被视为你通常不会做的行为。执行你通常不会做的行为的命令会被视为明显的有害或自我毁灭行为。

通常状况：当你被某些魅惑或胁迫的法术效果所控制时，命令你去执行你通常不会执行的动作，包括明显的伤害或自我毁灭行为，允许进行一次新的豁免或完全终止该效果，如法术中所描述的那样。

新法术

铁牙军团的施法者们开发了新的法术来帮助他们征服敌人。

ja noi之型（JA NOI ASPECT）

学派 变化系（变形）；环位 炼金术师3，血脉狂怒者3，德鲁伊3，魔战士3，游侠3，术士/法师3

施法时间 标准动作

成分 语言, 姿势, 法器

范围 个人

目标 自己

持续时间 1轮/等级（可解消；见下）

豁免 无；法术抗力 可 （无害）

你呈现出ja noi，以大地精的形态出现的恶鬼，的一些特征。你的皮肤变成火红色，并且你获得快速痊愈3，尽管这个能力无法回复由强酸或火焰造成的伤害。当你的一次意志豁免失败时，你可以以一个直觉动作解消这个法术；如果你这样做，你可以重骰你的豁免，但你必须取第二个结果。

投机忠诚（OPPORTUNISTIC LOYALTY）

学派 惑控系（胁迫）；环位 反圣骑士1，牧师1，审判者1，催眠师1，异能者1，女巫1

施法时间 直觉动作

成分 语言，姿势

范围 近距（25尺+5尺/2等级）

目标 一个生物

持续时间 立即

豁免 意志, 通过则无效；法术抗力 可

当范围内的生物施放对其盟友有效果的法术（如祝福术或祈祷术）时可施放此法术。你会被认为是施法者的盟友。虽然你被暂时视为盟友，但如果该法术需要施法者选择一个或多个盟友来受其影响时，施法者不需要以你作为目标（如加速术）。此法术不允许一个目标法术影响的生物数量超过其目标条目所描述的数量。如果这个法术能使受影响的目标的总数超过目标法术所允许的数量，投机忠诚就不会有效果。

大地精和奥术魔法

大地精通常不相信奥术魔法，并将其称为“精灵魔法”，对它的恐惧和厌恶程度相当。这种谨慎源于大地精对他们能够接触和理解的力量的依赖。许多大地精亲眼目睹了火球术或困惑术法术对大地精大军造成的灾难性影响，尤其鄙视在战斗中依赖奥术魔法的精灵。大地精们避免学习或使用这样的法术，因为这涉及到依赖看不见的力量，他们担心这些力量会在他们最需要的时候背叛他们。大地精认为奥术魔法的使用者是软弱和病态的，执拗地专注于追逐变幻无常的魔法，以至于忽略了自己的幸福。铁牙军团的大地精们用他们的武器和拳头无情地操练，坚信自己的身体不会像奥术魔法那样背叛他们。

大地精很少会成为奥能师、魔战士、召唤师、女巫或法师；那些走上这条路的人会被认为是不稳定的甚至是叛徒。尽管吟游诗人或歌者在战场上很有用，但这些职业对惑控和幻术魔法的熟悉程度意味着铁牙军团的大部分士兵并不信任他们。在血中跳动着奥术力量的大地精会压制它，认为这种表现是可耻的，并且很少发展他们作为血脉狂怒者或术士的力量。大多数大地精不愿使用异能魔法，认为这只是“精灵魔法”的另一种类型，而根本不知道这两种魔法的区别。

在奥术魔法使用者中，炼金术师是唯一在大地精文化中备受推崇的。虽然炼金术师使用奥术技术，但他们是在科学和自然法则的严格约束下这么做的。大地精炼金术士对铁牙军团的战争努力至关重要，他们以灌注的方式提供治疗支持，以及用他们的炸弹和化合炼成来制造毁灭性的爆炸。炼金术师站在铁牙军团的普通士兵之上，享受着类似于活的攻城机器的地位。

新陷阱

铁牙军团的捕猎者和奴隶主已经完善了新的陷阱，用来控制俘虏并让军团的领土不受入侵者的侵犯。

溶解锁陷阱（CR 2）

铁牙军团使用这个陷阱来防止营救珍贵的囚犯或其他宝物。一个溶解锁陷阱会在超大的挂锁或门锁（通常是普通锁[DC 25]或精良锁[DC 30]）上装有大量的酸。当在打开锁的解除装置检定中失败时，储液罐会爆裂，让钥匙孔喷出酸并破坏锁的内部解锁机构。

溶解锁陷阱（DISSOLVING LOCK TRAP） CR 2

XP 600

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 接触型；复位 无法

效果 远程接触+10（4d4强酸伤害）并使锁无法通过普通的方式解锁。

人类捕手陷阱（CR 3）

铁牙军团经常使用带有恶毒锯齿的捕熊夹来防御关键位置。这些陷阱被设计用来伤害试图挣脱的人，从而阻止逃跑的企图，以增加军团抓捕和审问受害者的机会。

人类捕手陷阱（MANCATCHER TRAP） CR 3

XP 800

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 手动

效果 近战攻击+15（3d6+3穿刺伤害）；锋利的下颚猛地咬住该生物的脚踝，使它动弹不得；该生物可以通过一个成功的DC 20解除装置检定、DC 22逃脱检定或DC 26力量检定逃脱，但每次逃脱失败5点或以上，将对被困生物造成1d6点伤害。

铁牙军团部队

部队亚种代表一组作为一个整体而不是一个个体的训练有素的士兵。一个部队是一种抽象概念，因为部队中的组成生物大多是不相关的；在战斗中，只有整个部队才能发挥作用。一个部队与集群相似，但通常由小型或中型生物组成。大群的超小型或更小的生物应该使用正常的集群规则。

部队亚种：一个部队是一个单一生物的集合，类似于集群，但是是作为军事单位的一部分。一个部队会拥有它的类型的特征，除了在这里提到的以外。一个部队拥有单一的命中骰和生命值，单一的先攻调整值，单一的速度和单一的防御等级。一个部队会如同单个生物一样进行豁免检定。

一个部队占地20英尺乘20英尺方格，大小相当于一个巨型生物，但其实际大小类别与组成部队的生物相同。一个部队所占据的区域是完全可塑的（如同一个类似的法术效果），但部队必须保持在相邻的方格中以准确反映训练有素的部队的团队精神。考虑到部队的规模和武器装备，部队的触及相当于组成部队的生物。一个部队可以毫无障碍地穿过敌人占据的方格，反之亦然，尽管这样做会引发借机攻击。一个部队可以自由穿过任何它的组成生物能够穿越的空间。

一个部队的确切组成生物的数量各不相同，但一般来说，一个小型或中型部队大约由12到30个生物组成。更大的生物可以组成部队，但该部队所占的面积应根据组成的生物的大小成比例增加。

部队特性：部队不会成为夹击的目标，但如果它的组成生物会受到重击或偷袭，部队也会承受这些攻击。如果部队的生命值被降至0或更低它将溃散，但是在此之前，部队的战斗力和防御力不会因为生命值的减少而降低。部队免疫恍惚和濒死状态，部队无法被擒抱，摔绊和冲撞移动，除非受到一个影响整个范围的效果并能造成这些状态。部队可以擒抱其他生物。

部队免疫对单个或一定数量的目标生效的法术和能力（比如对单个目标造成杀伤的解离术和只能作用与几个目标的加速术），但是对一片区域内的生物都造成影响的法术（如火球术和群体怪物定身术）则能正常影响一个部队，并且在受到影响范围的法术或效果伤害时，部队会承受额外一半（50%）的伤害。如果部队因为受到足够的非致命伤害而陷入昏迷，部队也会溃散直到它恢复满所有受到的非致命伤害。

部队攻击：拥有部队亚种的生物不能像其他生物一样进行正常的近战攻击。取而代之，它可以自动对任何处于它的触及范围内或是在移动结束时处于部队所占据的方格中的生物造成伤害，而不需要进行攻击检定。一个部队的属性格在其近战条目中有着“部队攻击”，并没有攻击加值。一个部队造成的伤害是基于它的生命骰的，如下图所示，再加上它的力量调整值。

部队HD 部队基础伤害

1-5 1d6

6-10 2d6

11-15 3d6

16-20 4d6

21+ 5d6

除非特别提及，否则部队生物的攻击通常视为非魔法攻击。可以将部队攻击的伤害降至0的伤害减免或是其他特殊能力可以使一个使生物免疫（或是抵抗）部队攻击。一些部队除了正常伤害外还有其他特殊攻击，或者会造成比他们的生命骰通常显示的更多的伤害。部队可以威胁到所有处于它触及范围或占据范围内的所有生物，并通过自动对其范围内引发借机攻击的敌人造成部队伤害来化解借机攻击。部队仍然被限制每轮只能进行一次这样的攻击，除非他们有其他专长或特殊能力。

由于身陷重围的混乱战斗，在部队的触及或占据范围内施放法术或保持专注以维持法术都需要通过一个施法者等级检定（DC=20+法术等级）才能成功。在同样的条件下进行同样需要专心致志工作的技能检定也需要通过一个DC 20意志检定才能正常进行。

洗劫部队：虽然部队是由个体生物组成的，但战斗的混乱和破坏意味着并非所有这些生物的装备都能在严酷的战斗中生存下来。因此，希望从被杀敌人处获得可用装备或宝藏的一方将部队视为单一生物进行掠夺，并且应该能够回收价值等于部队预期宝藏价值（由部队的CR决定）的装备。

铁牙军团大地精部队

这些大地精排成整齐的队形。他们的武器和盔甲看起来使用频繁，但维护得很好。

大地精部队（HOBGOBLIN TROOP） CR 6

XP 2400

守序邪恶 中型类人生物（地精，部队）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 19，接触 13，措手不及 16（+3护甲，+3敏捷，+2天生，+1盾牌）

生命值 73（7d8+42）

强韧 +10，反射 +5，意志 +5

防御能力 部队特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 部队攻击（2d8+4）

占据 20尺；触及5尺

特殊攻击 齐射

————————属性————————

力量 18，敏捷 17，体质 20，智力 11，感知 13，魅力 10

BAB +5；CMB +9；CMD 22

专长 坚忍，威逼，钢铁意志，健壮

技能 威吓+8，察觉+8，潜行+5，生存+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

————————生态————————

环境 任意

组织 单独，连队（2-4），或营（5-10）

财宝 标准

————————特殊————————

齐射（Volley，Ex） 一支铁牙军团大地精部队可以以一个标准动作射出一排箭。这种攻击的形式是两条直线，射程为100英尺。这些直线可以从部队空间中任何方格的角落开始。在每条直线上的每个生物都会受到2d8点穿刺伤害（反射DC 16减半）。豁免DC是基于敏捷的。

铁牙军团大地精部队代表了在整个摩尔苏恩和涅玛萨斯地区活跃的一支普通部队。部队的大部分成员都是经验丰富的大地精战士，他们经历过多次战斗，渴望发动战争。他们纪律严明，冷酷无情，将自己投入到指挥官认为重要的目标中。部队中的大部分大地精都是普通士兵，但也可能有一名中士，以确保成功完成任务。

由于这些部队数量众多且可靠，铁牙军团的领导者们经常使用他们来守卫具有中等战略价值的地方（如桥梁），消灭小村庄的抵抗力量，或巡逻能见度好但预计有敌对活动的地区。多支大地精部队会在战场上合并成连队和营，提供由下面所示的其他部队扩充的坚实核心士兵。

部队中的大部分大地精装备着长剑、配有20支箭的长弓、镶嵌皮甲和轻钢盾，不过部队成员可能使用的是捡来的盔甲或不同于此标准装备的武器。虽然军团中的所有大地精都佩戴铁牙军团的纹章，但许多大地精都添加了个人符号或简短的短语来表示与军团的联系、成功的战役或偏爱的敌人。

铁牙军团掷弹兵部队

在这个亲密的群体中，大地精们表现出疯狂、急切的表情。他们装备有结实的弩和几瓶不稳定的化学物质。

掷弹兵部队（GRENADIER TROOP） CR 8

XP 4800

守序邪恶 中型类人生物（地精，部队）

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +10

————————防御————————

防御等级 21，接触 15，措手不及 16（+4护甲，+4敏捷，+1闪避，+2天生）

生命值 94（9d8+54）

强韧 +11，反射 +7，意志 +6

防御能力 部队特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 部队攻击（2d6+3附加2d6火焰）

占据 20尺；触及5尺

特殊攻击 炼金弹幕，强化齐射

————————属性————————

力量 16，敏捷 19，体质 20，智力 15，感知 13，魅力 10

BAB +6；CMB +9；CMD 24

专长 闪避，坚忍，精通先攻，钢铁意志，健壮

技能 手艺（炼金术）+14，威吓+9，知识（工程）+11，察觉+10，潜行+6；种族调整 +4潜行

语言 邪灵语，通用语，龙语，地精语

特殊 战地医疗

————————生态————————

环境 任意

组织 单独或营（2-4和2-6铁牙军团大地精部队）

财宝 标准

————————特殊————————

炼金弹幕（Alchemical Barrage，Ex） 作为一个标准动作，铁牙军团掷弹兵可以用密集的炸弹轰击40英尺外的单个方格。此攻击会对20英尺爆发范围内的所有生物造成8d4点火焰伤害（反射DC 18减半）。豁免DC是基于敏捷的。

战地医疗（Battlefield Healing，Su） 每日一次以一个迅捷动作，此部队可以治疗自己或一个相邻的生物5d6点伤害。

强化齐射（Enhanced Volley，Ex） 一个铁牙军团掷弹兵部队可以以一个整轮动作发射一连串注入了炼金元素的弩矢。这种攻击的形式是两条直线，射程为100英尺。这些直线可以从部队空间中任何方格的角落开始。对于命中生物的每一条直线，它会造成2d8点穿刺伤害加上2d6点强酸或火焰伤害（由掷弹兵选择）。一次成功的DC 18反射豁免会使穿刺伤害减半，但不会使强酸或火焰的伤害减半。豁免DC是基于敏捷的。

在铁牙军团中，炼金术师是军队治疗魔法的主要来源。然而在战场上，炼金术师主要依靠他们的炼金炸弹。掷弹兵部队代表加入了经验丰富的掷弹兵的标准大地精部队（参见《怪物法典》116页的掷弹兵变体）。除了拥有基础士兵的力量和严格的纪律之外，掷弹兵还可以使用炼金术来强化炸弹、提高自己的远程攻击和治疗能力。

掷弹兵通常被用来摧毁战略目标，比如敌人的补给站，甚至是一个小型要塞。鉴于掷弹兵在破坏方面的名声，他们有时会被部署到一个制造火爆场景能降低敌人士气的目标位置上，比如攻击一座寺庙或当地的地标。掷弹兵经常和大地精部队一起在战场上作战，但是掷弹兵通常不太关心他们的炼金术攻击是否会溅到他们的大地精盟友身上。虽然掷弹兵单独行动时会在成员受伤时自行进行战地医疗，但部署在中尉或高级指挥官附近的部队只有在接到命令时才会进行战地医疗。铁牙军团的领导者认为掷弹兵在战斗中是一个有用的治疗资源。

掷弹兵部队中的大部分大地精装备着长剑、配有20支弩矢的轻弩，和链甲衫。虽然并非所有的部队的成员都是炼金术师，但大多数成员都带着装着强酸和炽火胶的烧瓶，渴望着使用它们。

铁牙军团兽王部队

几只咆哮着的凶猛野兽被冷酷的大地精驯兽师紧紧地拴着。大地精们装备着弯刀和标枪，而野兽们则戴着带尖刺的项圈和临时的行装。

兽王部队（BEASTMASTER TROOP） CR 10

XP 9600

守序邪恶 中型类人生物（地精，部队）

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 24，接触 13，措手不及 21（+4护甲，+3敏捷，+6天生，+1盾牌）

生命值 126（12d8+72）

强韧 +13，反射 +9，意志 +8（+4对抗惑控系）

防御能力 部队特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 部队攻击（3d6+7附加绊摔）

占据 20尺；触及5尺

特殊攻击 嚎叫，扰乱心神（DC 21），齐射

————————属性————————

力量 24，敏捷 17，体质 20，智力 13，感知 15，魅力 12

BAB +9；CMB +16；CMD 29

专长 战斗反射，精通先攻，威逼，钢铁意志，闪电反射，健壮

技能 驯养动物+16，威吓+14，察觉+14，潜行+4，生存+11；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语，炼狱语

————————生态————————

环境 任意

组织 单独，成对，或部落（3-6）

财宝 标准

————————特殊————————

嚎叫（Bay，Su） 当铁牙军团兽王部队的野兽狂吠时，在300英尺范围内除有着地精亚种外的所有生物都必须通过一个DC 17意志豁免，否则会恐慌1d4轮。这是一种基于音波的影响心灵的恐惧效果。成功通过豁免的生物在24小时内不会再受到同一部队嚎叫的影响。豁免DC是基于魅力的。

忠诚野兽（Devoted Beasts，Ex） 铁牙军团兽王部队的野兽们对他们的驯兽师极其忠诚。此部队在对抗惑控法术和效果的意志豁免获得+4士气加值。

齐射（Volley，Ex） 一个铁牙军团兽王部队可以以一个标准动作投掷一连串的标枪。这种攻击的形式是三条直线，射程为100英尺。这些直线可以从部队空间中任何方格的角落开始。在任何直线上的每个生物会受到每条命中他的直线3d8点穿刺伤害（反射DC 19减半）。豁免DC是基于敏捷的。

大地精社会的各个方面在战争中都有应用，包括大地精与野生动物和巨大野兽的天然亲缘关系。训练有素的驯兽师在战斗中与他们的野兽并肩作战，有时会加入其他驯兽师的兽王部队。并不是每一个在兽王部队里的大地精都有一只野兽陪伴，但是他们都有训练和驯养动物的能力。大地精带到战场的动物种类繁多，包括熊，野猪，巨蛙，狼，座狼，甚至是巨大的昆虫；不管这些生物的特性是什么，铁牙军团兽王部队的属性格代表了纪律严明的大地精和他们凶猛的野兽。这些生物都受过过良好的训练——通常会进行无情的殴打和攻击——以避免伤害到彼此或附近的大地精，但会试图在它们的牙齿和爪子能及的范围内剜出其他生物的内脏。

由于威吓因素，兽王部队主要部署在大型战场的交战中。他们不适合在铁牙军团想要出其不意地攻击或抓获俘虏的地方作战。铁牙军团的普通士兵认为兽王们就和他们率领的野兽一样野蛮嗜血；兽王们鼓励这种信念来增强他们可怕的名声。虽然铁牙军团的其他士兵已经习惯了野兽和他们的驯兽师令人胆寒的嚎叫，但兽王部队通常还是和其他兽王部队一起部署，组成一个庞大的凶猛部落。

兽王部队中的大部分大地精装备着弯刀、标枪、链甲衫和轻型盾牌——尽管有些人可能拥有与标准装备不同的捡来的盔甲或武器。他们的野兽经常装饰着带有尖刺的项圈和用甲刺和标记装饰的皮革。这既为了增加他们吓人的外表，也为了纪念值得注意的杀戮或成功的军事交战。

P80-P89

怪物图鉴

“你看，我一生都在务农，就像我的母亲一样——她把我教得很好。我说不出有多少人比我更了解植物。我知道种子播种的深度，何时收割，以及哪些作物不能混种在一块土地上......以及所有关于泥土、根和茎的古老秘密。但我从未见过这些最近开始侵入我的农田的如此恶毒的植物。它们是残忍的，肮脏的长着刺和抓人的卷须的东西。如果我们说的不是植物，我甚至会说他们的身体里不止有一点嗜血的欲望。谁能想到一株简单的藤蔓会对一个人和他的生命造成如此大的威胁呢？由于过度生长，我几乎不能再靠近南部的那亩地了。我不知道哪些植物是友好的，哪些是要喝我的血的！”——S.波西尔·甘桑，涅玛萨斯农民

这卷《铁牙入侵》冒险之路怪物图鉴的特色是适合于涅斯米亚平原，也就是这场战役令人兴奋的开局的背景的新威胁。在本文中介绍的新生物有三种原产于该地区：还有一种嗜血植物；两种新莱西；还有鹰人兽化人，他们具有猛禽的兽性特征。

额外遭遇

涅斯米亚平原是一个广阔的地区，由丘陵、平原、河流和沼泽组成，因此在本书的冒险中可以带来各种额外的挑战。这里展示的随机遭遇表展现了那些PC们可以面对的超越冒险本身的危险。在冒险过程中，PC们在白天探索涅斯米亚平原的每一个小时都有30%的概率遭遇随机遭遇，而在晚上则有40%的概率遭遇随机遭遇。他们在24小时内不应有超过2次的随机遭遇。

由于冒险跨越了一系列等级，一些随机遭遇对于PC们来说可能太简单或太困难，这取决于他们在冒险过程中的位置。如果骰出的结果超出了适合PC们的挑战等级范围，可以在桌上再次投掷，或者选择另一个遭遇。

铁牙巡逻队（CR 4）：虽然PC们在冒险过程中会面对大量的大地精部队，但这些士兵并不代表该地区所有的铁牙军团。在探索涅斯米亚平原时，PC们会遇到一个额外的巡逻队，包括一个大地精战豪（《怪物法典》118页）和三个大地精士兵（《怪物图鉴》175页）。当这个结果出来时，让PC们和铁牙军团巡逻队进行察觉检定以互相注意到（方便的是，铁牙巡逻队的所有成员都有+2察觉加值和+5潜行加值）。取决于谁首先发现或听到对方的声音，这场遭遇战可能会以多种方式进行，从被伏击的PC们到完全避免被发现的PC们。

玛尔达西（CR 4）：鹰身女妖（《怪物图鉴》172）玛尔达西（Maldassi）把自己的家安在一个陡峭但低矮的悬崖边，俯瞰着玛利蒂斯河，位于一个只有从空中或攀岩才能到达的狭窄的岩架上。玛尔达西从西边的眩心山脉的一个更大的鹰身女妖飞地被驱逐出来，她对自己的孤独感到痛苦，并恢复了比其他同类正常得多的返祖行为。她会在平原上猎食小动物，通常是为了躲避人类，尤其是一大群人类。虽然玛尔达西能够使一艘经过的河船的全体船员欣喜若狂，但她宁愿看着这些闯入她领土的入侵者在不注意到她的情况下继续前进，并用她最近吃的那顿饭的碎骨头剔她的牙齿。这些PC们虽然能够找到她的巢穴，但也可能会在她打猎的时候遇到玛尔达西。鹰身女妖隐居者很可能会避开它们，除非它们碰巧在寻找她的食物来源，在这种情况下，她会嫉妒地攻击，以防止它们偷她的食物。

摩尔苏恩侦察兵（CR 5）：铁牙军团并不是在涅斯米亚平原上唯一的军事存在。事实上，在任何时候都可能在该地区发现来自涅玛萨斯和摩尔苏恩的数十个小型突袭、侦察和信使小队，当附近发生激烈冲突时更是如此。当PC们探索该地区时，他们会遇到一小队正前往北部的锐齿森林的摩尔苏恩侦察兵。四名新手侦察兵（novice scout，《NPC志》128页；将游侠的宿敌替换为人类）遵循着队长德尔瑞尔·塔斯（Derril Tarse）的命令（使用《NPC志》129页的边境守卫（border guard）的统计数据，将宿敌替换为人类）。游侠和PC们没有争执，但如果被激怒，他们会保护自己。然而，如果游侠觉得这些PC们会出卖他们的存在，他们就会首先对这些PC们采取行动。

罗克食人魔（CR 5）：这对食人魔（《怪物图鉴》220页）属于生活在巴卡尔森林的边缘的臭名昭著的罗克家族。哥哥马维斯和妹妹梅尔达在前往北部的涅斯米亚平原，向斯克尔特北部的食人魔家族提供外交援助。虽然他们还没有完成完整的旅程，但食人魔们渴望完成他们的外交任务——这对于残忍的虐待狂们来说是不容易的——并且把PC们看成是他们在这样的任务中发泄不满的容易的猎物。

涅斯米亚平原遭遇

d% 结果 平均CR 出处

1-5 1d6巫妖蝾螈 1 见82页

6-9 1雄鹿 1 《怪物图鉴4》150页

10-14 1d4+1小妖精 1 《怪物图鉴3》256页

15-20 1d4折角豺 2 见83页

21-24 1原牛 2 《怪物图鉴》174页

25-30 1 Water Leaper 2 《怪物图鉴5》275页

31-35 1噗咔精 2 《怪物图鉴4》216页

36-41 2环角羚 3 见82页

42-46 1鹰人 3 见88页

47-50 1河栖龙兽 3 《怪物图鉴3》107页

51-57 1巫鸦 3 《怪物图鉴5》277页

58-65 1d6向日葵莱西 4 见87页

66-71 玛尔达西 4 见上

72-79 1马形水怪 4 《怪物图鉴2》172页

80-84 铁牙巡逻队 4 见上

85-90 摩尔苏恩侦察兵 5 见上

91-94 1蝎狮 5 《怪物图鉴》199页

95-97 罗克食人魔 5 见上

98-99 1拟声尖牙兽 5 《怪物图鉴2》178页

100 1双足飞龙 6 《怪物图鉴》282页

涅斯米亚平原的野兽

连绵起伏、崎岖不平的涅斯米亚平原是一些独特动物的家园，它们很好地适应了这些常常充满敌意的环境。

巫妖蝾螈（Lich Newt）

这只长一英尺的黑白斑点蝾螈的背部有着两条锋利的骨脊。

巫妖蝾螈（LICH NEWT） CR 1/4

XP 100

绝对中立 超小型动物（水栖）

先攻 +1；感官 低光视觉；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 13，接触 13，措手不及 12（+1敏捷，+2体型）

生命值 5（1d8+1）

强韧 +3，反射 +3，意志 +1；+2对抗疾病和毒素

防御能力 麻痹粘液

————————攻击————————

速度 15尺，游泳20尺

近战 挥击-2（1d2-4附加毒素）

占据2-1/2尺；触及0尺

特殊攻击 毒素

————————属性————————

力量 2，敏捷 12，体质 13，智力 1，感知 12，魅力 5

BAB +0；CMB -1；CMD 5（9对抗绊摔）

专长 技能专攻（察觉）

技能 察觉+4，潜行+13，游泳+9

特殊 两栖

————————生态————————

环境 温带沼泽或平原

组织 单独，成对，或一群（3-12）

财宝 无

————————特殊————————

麻痹粘液（Paralyzing Mucus，Ex） 巫妖蝾螈环从皮肤上分泌毒素，任何使用天生武器或徒手攻击成功命中的生物必须立即尝试对其毒素进行豁免。

毒素（Poison，Ex） 挥击——伤口或接触；豁免 强韧 DC 11；频率 1次/轮，共2轮；效果 1d2力量伤害；痊愈 1次成功豁免。

这种大型两栖动物生活在被污染的墨水河沿岸，得名于它们独特的黑白颜色和机会主义的食腐习性。巫妖蝾螈的防御手段包括长在它们一英尺长的身体两侧的骨脊和能导致麻木和肌肉痉挛的有毒粘液。一些类人生物部落，特别是北方锐齿森林的兽人，会诱捕这些两栖动物，并将它们的毒液提炼成武器和毒品。绝望的人甚至会吃巫妖蝾螈；如果把它们的肉放在醋里煮一煮，它们的毒素就会分解，这是一道坚韧，有异味，但相对持久的炖肉。

在交战的军队或雇佣军的战斗之后，巫妖蝾螈经常会聚集在腐烂的尸体前，享用柔软的肉，并捕食被腐肉吸引的各种昆虫。结果，许多涅玛萨斯人相信蝾螈是坏的预兆，塔-巴冯的遗产，或与死灵术有关。巫妖蝾螈魔宠很受法师和女巫的欢迎，他们更关心这种生物的名声，而不是它们作为底栖动物和食腐动物的本性。选择一个巫妖蝾螈作为自己的魔宠的奥术施法者在对抗疾病和毒素的强韧检定上获得+2加值。

环角羚（Ringhorn）

这种长得像山羊的鹿的角逐渐长大，在头上弯成一对巨大的螺旋状的圆环。

环角羚（RINGHORN） CR 1

XP 400

绝对中立 中型动物

先攻 +3；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 13，接触 13，措手不及 10（+3敏捷）

生命值 11（2d8+2）

强韧 +4，反射 +6，意志 +1

————————攻击————————

速度 40尺

近战 2蹄踢+2（1d4+1）

————————属性————————

力量 13，敏捷 16，体质 13，智力 2，感知 12，魅力 13

BAB +1；CMB +2；CMD 15（19对抗绊摔）

专长 灵狐步，技能专攻（察觉）

技能 特技+7（+11当跳跃时），攀爬+5，察觉+8；种族调整 +4攀爬

特殊 稳固步伐

————————生态————————

环境 温带山地或平原

组织 单独，成对，或兽群（10-30）

财宝 无

————————特殊————————

稳固步伐（Surefooted，Ex） 环角羚的脚特别稳定，使其在攀爬检定上获得+4种族加值和获得灵狐步作为奖励专长。环角羚跳跃时，总是被视为已经进行了助跑。

作为涅斯米亚平原的六种野山羊中数量最多的一种，环角羚是一种强壮的食草动物，居住在阿维斯坦中部的沟壑、灌木丛和丘陵地带。脚踏实地到极致，为了躲避捕食者和迁移到新的觅食地，环角羚会在陡峭的石壁和粗糙的碎石上腾跃。环角羚是雌雄二形的，雌环角羚重量可达150磅重、4英尺高，而雄环角羚稍矮，但体型更大。它们会在春天交配，在夏末生下一只幼崽，那时它们庞大的兽群会统治整个山谷长达数月之久，然后它们分裂成更小的群体，撤退到山上和峡谷中等待冬天的结束。

环角羚动物伙伴

初始数据：体型 小型；速度 40尺；防御等级 +1天生；攻击 2蹄踢（1d3）；属性 力量 11，敏捷 18，体质 11，智力 2，感知 12，魅力 13；特殊能力 昏暗视觉，灵敏嗅觉。

4级进化：体型 中型；攻击 2蹄踢（1d4）；属性 力量+2，敏捷-2，体质+2；奖励专长 灵狐步。

折角豺（Switchback Jackal）

就像一只半饥饿的小型狼，这只犬类目不转睛地凝视着，眼神中充满了强烈的饥饿。

折角豺（SWITCHBACK JACKAL） CR 1/2

XP 200

绝对中立 小型动物

先攻 +2；感官 昏暗视觉，灵敏嗅觉；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 14，接触 13，措手不及 12（+2敏捷，+1天生，+1体型）

生命值 7（1d8+3）

强韧 +5，反射 +4，意志 +2

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+1（1d4），2爪抓+1（1d3）

————————属性————————

力量 11，敏捷 15，体质 16，智力 2，感知 15，魅力 6

BAB +0；CMB -1；CMD 11（15对抗绊摔）

专长 技能专攻（潜行），Overwhelm（唯一同名专长在屠龙者指南中，所以我有充分的理由认为这是P子的再一处bug）

技能 潜行+5，生存+3（+7在寻找食物和水时）；种族调整 +4生存在寻找食物和水时

特殊 问题解决者

————————生态————————

环境 温带与热带平原

组织 单独，成对，或一群（5-12）

财宝 无

————————特殊————————

问题解决者（Problem Solver，Ex） 豺狼是好奇而狡猾的观察者，能够克服相对复杂的障碍和危险。他们可以使用未受训的解除装置来绕过简单陷阱（任何解除装置DC为20或更少的陷阱）。受过训练的折角豺还能学会一个超出其智力允许范围的额外技巧。

涅玛萨斯的狼和大型猫科动物引起了大部分普通民众的恐惧和愤怒，而该地区聪明的豺狼对农场和畜群造成了更大的破坏。这些小型掠食者几乎能消化任何东西，它们会以无与伦比的技能掠食和偷窃，绕过大门、封条、陷阱，甚至门，轻松地掠夺鸡、山羊和农产品。他们无所畏惧，甚至会捕食更大更危险的动物——包括狼和类人生物。在严冬，它们靠幼虫和树根为食，甚至会自相残杀。折角豺可以长到30磅重，2到3英尺长。

折角豺大多在覆盖着涅玛萨斯和摩尔苏恩的平原上安家，尽管它们在眩心山脉的岩石丘陵和恩卡坦湖的沼泽海岸线上可以很容易地生存下来。它们会在晚春繁殖，在为期三周的每天晚上都会发出美丽动人的求偶歌声。幼崽会在6个月后褪去斑驳的黑白皮毛，成长为灰蒙蒙的成年皮毛。在这段时间里，狼群会特别具有攻击性和领地意识。

折角豺动物伙伴

初始数据：体型 小型；速度 40尺；防御等级 +1天生；攻击 啮咬（1d4），2爪抓（1d3）；属性 力量 11，敏捷 13，体质 14，智力 2，感知 13，魅力 6；特殊能力 昏暗视觉，灵敏嗅觉。

4级进化：属性 敏捷+4，体质+2，感知+2；奖励专长 Overwhelm。

荆条鞭（BRAMBLELASH）

一棵蓝绿色的藤蔓从树篱中伸出来，上面长满了坚硬而翠绿的叶子和带刺的荆棘。

荆条鞭（BRAMBLELASH） CR 1

XP 400

绝对中立 中型植物

先攻 +2；感官 灵敏嗅觉，颤动感知10尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 12，接触 12，措手不及 10（+2敏捷）

生命值 13（3d8）

强韧 +3，反射 +3，意志 +1

免疫 影响心灵效果；抗力 电击5，火焰5

弱点 强酸易伤

————————攻击————————

速度 5尺

近战 2挥击+3（1d4+1附加出血）

占据5尺；触及10尺

特殊攻击 出血1，裂口

————————属性————————

力量 12，敏捷 15，体质 11，智力 -，感知 10，魅力 8

BAB +2；CMB +3；CMD 15

特殊 伪装

————————生态————————

环境 寒冷或温带森林

组织 单独，成对，或一片（3-6）

财宝 稀少

————————特殊————————

裂口（Breakage，Ex） 如果荆条鞭对敌人造成重击，1d4根荆棘就会在受害者的肉中折断。只要荆棘还嵌在里面，受害者就会因为分心而在攻击骰和伤害骰上受到-2惩罚。可以以一个移动动作来移除一根荆棘（一个角色也可以以一个移动动作移除相邻盟友的一根荆棘）。

伪装（Camouflage，Ex） 因为荆条鞭在休息时看起来如同一个正常的植物，所以在它第一次攻击前需要一个成功的DC 20察觉检定来发现它。知识（自然）或生存可以替代察觉来进行这个检定。

荆条鞭会使用它锋利的叶子和荆棘来切割那些离它太近的动物。它的受害者的血液（和那些没有逃脱的尸体）会使土壤肥沃，让荆条鞭茁壮成长。食肉植物不会追赶逃跑的动物，它的缓慢速度会使这种行动在任何情况下都无果而终。荆条鞭满足于让敌人流血，然后在他们逃跑时以他们的有机物为食。

生态

荆条鞭往往生长在营养丰富的肥沃土壤中，而这些土壤又因植物的攻击而变得更加肥沃。因此，其他的植物会倾向于在它们周围发芽和茁壮成长。肥沃的植被群落吸引了更多的动物来觅食，从而给荆条鞭带来了更多的猎物，在荆条鞭和其他植物之间建立了一种共生关系。

偶尔，其他食肉植物也会在荆条鞭附近生长，以增加它们找到猎物的机会。杀人藤和触手魔藤（《怪物图鉴2》259页）会与荆条鞭构成致命的组合。然而，鬼藤花（《怪物图鉴2》289页）永远不会生长在荆条鞭附近，因为后者的流血攻击会在他们被吃掉之前唤醒鬼藤花的受害者。

荆条鞭没有智力，它会盲目地攻击任何进入它攻击范围的移动物体，甚至包括那些不能提供植物所需营养的构装体和不死生物。这种植物锋利的叶子上有着基本的嗅觉器官，这些小突起让它能够“嗅出”30英尺内的生物。然而，它的颤动感知要敏锐得多——它能感应到10英尺内的任何移动，然后立即用带刺的藤蔓猛烈攻击。由于植物只是对刺激作出反应，所以它不会恐惧，也不会试图逃跑。

荆条鞭的主茎是一种弯曲的木质树干，纤细但坚韧。平均茎宽2-3英寸，长几英尺。成熟的荆条鞭可以长到6英尺长。从主茎上会抽出十几根柔韧的藤蔓，每根藤蔓上都覆盖着坚硬的叶子和锯齿状的荆棘。这些荆棘时常会刺入肉中，并从植物上脱落下来，但荆条鞭很快就会长出缺失的荆棘。荆条鞭的荆棘是浅棕色的，顶端呈钩状，叶子是亮绿色的，呈蜡状。德鲁伊和猎人有时会收集荆条鞭的叶子，把它们缝在一起，制成与当地树叶相融合的柔韧外衣。由荆条鞭叶制成的外衣会在森林和丛林中的潜行检定上提供+2环境加值。

荆条鞭的荆棘中含有这种生物的种子。这种植物通过攻击动物并把它的荆棘插入它们的皮中来繁殖。当动物逃跑时，荆棘最终会掉落到新的地方并发芽。一株刚发芽的荆条鞭会一直呆在它生长的地方，直到它的食物来源枯竭（要么是因为缺少经过该地区的动物，要么是因为这片区域过于拥挤）。一旦荆条鞭感到足够饥饿，它就会拔出自己的根，开始在森林中缓慢行进，利用它的灵敏嗅觉能力追踪它遇到的任何新鲜血液的痕迹。

如果荆条鞭以某种方式被限制或镇静，比如被网住和擒抱，一个角色可以通过一个成功的DC 20知识（自然）或生存检定安全地将植物连根拔起。任何了解荆条鞭攻击半径的人都可以安全地避免被抓到，而荆条鞭只要吃饱了就会呆在原地不动。

栖息地与社会

研究表明，荆条鞭是一种天然植物，而不是魔法制造的。这些植物生长在温带森林中。它们能承受低至冰点的温度，甚至能在轻度降雪中生存。然而，这些植物在高温下生长不良，并会在夏季的阳光下很快枯萎。即使在温带地区，荆条鞭也不能在开阔的平原上生存，因为直射的阳光对它们来说太多了。它们会在较大的悬垂植物下面的阴凉处生长旺盛。

荆条鞭的迁徙是由本能而不是智能引导的。植物会跟随它们发现的第一条血迹，不管它通向哪里，也不管血迹是由什么引起的。因此，荆条鞭有时会在战场、危险动物的巢穴、强盗营地附近，甚至在谋杀现场生根。能认出荆条鞭并了解其生态的旅行者知道在这种植物常见的地区旅行时要小心，因为它们的出现可能预示着大型食肉动物的活动，比如熊和狼，甚至是枭熊和奇美拉。

变种荆条鞭

其他变种的荆条鞭与常见的温带品种一起并存着。在热带丛林中也发现了一些与荆条鞭相似的植物，但这些植物要小得多，而且已经发展出了一种带毒的荆棘攻击。一些植物学家认为，来自北方气候的商人有时会把衣服上的荆棘带到南方目的地，而那里的荆条鞭正试图适应他们的新地区。到目前为止，这些热带荆条鞭还没有蔓延到距离萨迦瓦、镣铐岛、梅迪奥伽尔提岛和芒吉莽原的沿海城市很远的地方，但它们可能成为那些想要采收毒素的人的常见栽培品种。

地下荆条鞭确实存在，但这些变种没有它们的地上表亲所拥有的郁郁葱葱的绿叶。相反，这些荆条鞭看起来就像从土墙或地板上伸出来的一片片无叶的根须。这些地下荆条鞭更容易被发现，但也已经形成了一层层的树皮来保护自己，以抵御在这样黑暗的地方捕食的掠食者。

在那些魔法能量已经渗入大地的地方，比如在古代的废墟；神圣的德鲁伊树林；或者被法术污染的废土，比如法力废土，世界之伤，和扭曲棘林——荆条鞭可以膨胀至更大的尺寸。噬魔荆条鞭可以长到12英尺长，可以用它们的藤蔓攫抓和抓住较小的生物。

种类 CR 体型 HD 特殊

热带荆条鞭 2 小型 4d8 毒素（荆棘——伤口；豁免 强韧 DC 12；频率 1次/轮，共6轮；效果 1d2敏捷伤害；痊愈 1次成功豁免。豁免DC是基于体质的。）

地下荆条鞭 3 中型 6d8 DR 5/挥砍

噬魔荆条鞭 5 大型 12d8 近战 2挥击+11（1d6+3附加出血和攫抓）；紧勒（1d6+3）

莱西（LESHY）

涅玛萨斯葱茏的土地是许多种类的莱西的家园。更多关于莱西的信息，包括如何培育它们，请参见《怪物图鉴3》的176页。

转自[http：//www.goddessfantasy.net/bbs/index.php？topic=103449.0](http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?topic=103449.0)

仙人掌莱西（Leshy, Cactus）

这株多刺的仙人掌臂部复盖着凶残的利刺。

仙人掌莱西（CACTUS LESHY） CR 2

XP 600

绝对中立 小型植物（莱西）

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +7

————————防御————————

防御等级 14，接触 13，措手不及 12（+2敏捷，+1天生，+1体型）

生命值 19（3d8+6）

强韧 +5，反射 +3，意志 +3

防御能力 针性棘皮；免疫 电击，植物特性，音波

————————攻击————————

速度 20尺

近战 2挥击+4（1d4+1）

特殊攻击 射针

类法术能力（CL6；专注+6）

常驻——行踪无迹

————————属性————————

力量 12，敏捷 14，体质 15，智力 7，感知 14，魅力 11

BAB +2；CMB +2；CMD 14

专长 坚忍，灵狐步

技能 特技+2，察觉+7，潜行+10（+14在沙漠中），生存+2（+6 在沙漠中）；种族调整 +4潜行在沙漠中，+4生存在沙漠中

语言 德鲁伊语，木族语；植物交谈（仙人掌）

特殊 改变外形（小型仙人掌；树化术），生长果实，苍翠爆发

————————生态————————

环境 温暖的沙漠

组织 单独或成群（2–12）

宝物 标准

————————特殊————————

生长果实（Grow Fruit，Ex） 仙人掌莱西能大幅度加快其结果的过程,在一分钟的过程内生存出一个可食用不带刺的果实. 这种果实的作用就如同被神莓术影响，同时也提供忍受环境的效果。以这种能力生产出一个果实对仙人掌莱西来说会流失水分。它会因此受到1d4点体质伤害。

射针（Launch Needle，Ex） 以一个标准动作，仙人掌莱西可以在30尺内朝目标射击它的一根刺对30尺内一名目标射击它身上的一根尖刺。如果攻击命中，则目标受到一1点穿刺伤害（这种攻击不会受到力量调整值的影响）且必须通过一次DC13的强韧豁免，失败则恶心1d3轮。此豁免DC基于体质。

针性棘皮（Needly Skin，Ex） 仙人掌莱西有着一身尖针利刺, 并且其挥击能造成钝击和穿刺伤害。任何擒抱仙人掌莱西，用天生武器或徒手攻击攻击它的生物都会受到1d3点穿刺伤害。 擒抱仙人掌莱西的生物在擒抱中的每轮都会受到这种伤害。

大多数仙人掌莱西喜欢安静，在炙热的沙漠阳光下慢节奏的生活。在那里，它们照料着其它仙人掌，保存着它们的能量直到下雨天为止。当游客在它们的身旁走来走去时，它们的第一反应往往是一个简短的警告，甚至是一种侮辱。尽管仙人掌莱西一开始显得很乖戾、沉默寡言, 但仙人掌莱西可能会和那些尊重它们，并愿意忍受它们辛辣讽刺的幽默感的游客成为朋友。 这些莱西是非常忠诚的盟友，它们愿意消耗体内的活力来保护与滋润那些在无情的沙漠中无法生存的盟友。

当降雨来到沙漠时，仙人掌莱西会变得积极和快乐起来。在这种罕见的情况下，它们会欢迎游客并会帮助旅游者们寻找水可能会停留的地方。但这并不是在说这些生物更喜欢生活在湿润的气候中，离开沙漠几周后，仙人掌莱西会大声抱怨在松软的土壤里避免腐烂有多困难。

一种仙人掌莱西的变体叫做佩什莱西，在名为卡塔佩什的沙漠中茁壮成长。生产出毒品佩什的仙人掌是一种珍贵的作物（《游戏运作指南》237页）。 这些莱西的果实提供一剂毒品的效果，而非受到神莓的作用。 佩什莱西们比典型的仙人掌莱西更加带有社交性,佩什莱西与照料自己的小农场的农民相处良好。莱西对大农场的看法不统一，一部分觉得这是让自己的工作范围更广，一些觉得这是在乱用它们的天赋。

仙人掌莱西的身体就如同仙人掌植物本身的形状一般千变万化，但它们都有两个或以上的分节以便用来携带物品和刺穿敌人。 典型的仙人掌莱西身高在2到3尺之间，完全含水时重达120磅。

制造仙人掌莱西（Creating a Cactus Leshy）

仙人掌莱西在干旱的沙漠中生长的最好，但只需要给它们沙质土壤并让其在里面扎根，并提供小量的水它们便能在任何气候下种植。

仙人掌莱西（Cactus Leshy）

施法者等级 7；价格 2500 GP

仪式

先决条件 知识（自然）5级，召唤自然盟友 II，神莓，植物滋长；

技能 知识（自然）DC 14；

花费 1250 GP

转自[http：//www.goddessfantasy.net/bbs/index.php？topic=103452.0](http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?topic=103452.0)

向日葵莱西（Leshy, Sunflower）

这种小植物的花瓣厚大且平坦, 绽放的头部在以一种不自然的方式反射光线。

向日葵莱西（SUNFLOWER LESHY） CR 1

XP 400

绝对中立 小型植物（莱西）

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +7

————————防御————————

防御等级 14，接触 14，措手不及 11（+3敏捷，+1体型）

生命值 11（2d8+2）

强韧 +4，反射 +3，意志 +0

免疫 电击，植物特性，音波

————————攻击————————

速度 20尺

近战 头撞+0（1d4-2）

特殊攻击 种子喷射（1d4，15尺锥形，DC 16）

类法术能力（CL4；专注+6）

常驻——行踪无迹

————————属性————————

力量 7，敏捷 16，体质 12，智力 5，感知 11，魅力 15

BAB +1；CMB -2；CMD 11

专长 贤者之音

技能 特技+3（-1当跳跃时），交涉+3，察言观色+1，潜行+7（+11在平原与丘陵），生存+0（+4在平原与丘陵中）；种族调整 +4潜行在平原与丘陵中，+4生存在平原与丘陵中

语言 德鲁伊语，木族语；植物交谈（向日葵）

特殊 改变外形（小型向日葵；树化术），苍翠爆发

————————生态————————

环境 任何温暖的平原或丘陵

组织 单独，一对，成群（3-8），或群落（9+）

宝物 无

————————特殊————————

向阳植物（Heliotrope，EX） 向日葵莱西会朝所有靠的太近的生物从它们的脸部反射太阳与其他强光源。任何生物在离向日葵莱西20尺范围内须通过DC13的意志豁免，失败则目眩1d4+1轮。受到目眩的生物不会再被同一只莱西受到目眩24小时。此豁免基于魅力。

种子喷射（Seed Spray，Ex） 每天三次，以一个标准动作向日葵莱西能喷射出15尺锥形范围的种子。喷射对范围内所有生物造成1d4点穿刺伤害。对于目眩的目标，这次攻击造成1d6点穿刺伤害。成功通过DC14的反射鉴定能减半这次攻击所造成的伤害。此豁免DC基于敏捷。

向日葵莱西的头上长着一圈花瓣，花瓣的颜色有着柔和的奶油黄，明亮的橙色，以及带有白色尖端的紫红色。 锯齿状的绿叶芽像一个轴环般的位于它的头下。向日葵莱西高4英尺，重75榜。

在所有最具社会性的莱西中，向日葵莱西是莱西们的大使和外交官。它们喜欢与莱西群体或其他生物进行交涉和互动。孤单的向日葵莱西是相当罕见的，因为向日葵莱西对友谊的需求迫使它们寻找他人来互动。缺乏同伴一周以上的莱西会因忧愁而失去它们的花瓣与向阳植物光环。当被欢迎回到队伍时，会在一天内恢复光环，并在一周后恢复花瓣。

向日葵莱西担当着调解者，它们会避免军事活动与冲突除非被迫加入战事。为了避免与不友善的生物发生争执，它们紧密团结在一起，并相信着向阳植物光环会保护它们。其它的莱西希望向日葵莱西充当调解人并帮忙解决争执。

制造向日葵莱西（Creating a Sunflower Leshy）

向日葵莱西生长在带有明亮阳光下的开阔的领域里。为了种植一只向日葵莱西，制造需种植一粒来自现存的向日葵莱西的种子并要每天浇水。制造者每天都需要和植物交谈，以促进莱西的生长。谈话的内容必须积极乐观。否则，这莱西便会露出枯萎的花瓣以及永久皱着眉。

向日葵莱西（Sunflower Leshy）

施法者等级 5；价格 1000 GP

仪式

先决条件 知识（自然）5级 光亮术，植物交谈 ，植物滋长，召唤自然盟友I；

技能 知识（自然）DC 12；

花费 500 GP

兽化人，鹰人（LYCANTHROPE, WERERAPTOR）

这个类人生物全身覆盖着小羽毛，有一只雄鹰的头。它的前肢如同翅膀一样长着羽毛，并用爪子替代了手。

鹰人（人类形态）（WERERAPTOR [HUMAN FORM]） CR 3

XP 800

人类天生鹰人游侠3

守序中立 中型类人生物（人类，变形）

先攻 +3；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 15，接触 13，措手不及 12（+2护甲，+3敏捷）

生命值 27（3d10+6）

强韧 +4，反射 +6，意志 +3

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品短矛+6（1d6+2）

远程 精制品复合短弓+7（1d6+2/×3）

特殊攻击 战斗流派（箭术），宿敌（动物+2）

————————属性————————

力量 14，敏捷 17，体质 13，智力 8，感知 14，魅力 8

BAB +3；CMB +5；CMD 18

专长 战斗反射，坚忍，近距射击，技能专攻（察觉，生存）

技能 驯养动物+5，知识（地理，自然）+5，察觉+11，潜行+9，生存+11

语言 通用语

特殊 改变外形（人类，混种，和猛禽；变形术），偏好地形（山脉+2），理解兽性（鹰[eagles]，鹰[hawks]，和其他猛禽），追踪+1，野性认同+2

————————生态————————

环境 温带森林和山脉

组织 单独，成对，或群（3-5）

财宝 NPC装备（精制品皮甲，精制品短矛，精制品复合短弓和20支箭，其他宝藏）

鹰人（混种形态）（WERERAPTOR [HYBRID FORM]）

守序中立 中型类人生物（人类，变形）

先攻 +3；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 18，接触 13，措手不及 15（+2护甲，+3敏捷，+3天生）

生命值 30（3d10+9）

强韧 +5，反射 +6，意志 +3

DR 10/银

————————攻击————————

速度 30尺，飞行80尺（一般）

近战 精制品短矛+7（1d6+3），啮咬+1（1d4+1附加兽化诅咒），爪击+1（1d4+1）或啮咬+6（1d4+1附加兽化诅咒），2爪击+6（1d4+1）

远程 精制品复合短弓+7（1d6+2/×3）

特殊攻击 战斗流派（箭术），兽化诅咒，宿敌（动物+2）

————————属性————————

力量 16，敏捷 17，体质 15，智力 8，感知 14，魅力 8

BAB +3；CMB +6；CMD 19

专长 战斗反射，坚忍，近距射击，技能专攻（察觉，生存）

技能 驯养动物+5，知识（地理，自然）+5，察觉+11，潜行+9，生存+11

语言 通用语

特殊 改变外形（人类，混种，和猛禽；变形术），偏好地形（山脉+2），理解兽性（鹰[eagles]，鹰[hawks]，和其他猛禽），追踪+1，野性认同+2

鹰人融合了掠食性鸟类的感官以及类人生物特有的技能和特性，因此具有高度的意识和敏捷性。就像它们的动物亲戚一样，鹰人也精于算计，充满洞察力，因此它们特别擅长捕猎。它们的审美特征因它们的鸟类血统而异，但鹰人们拥有共同的物理特性。天生鹰人似乎是他们的类人种族的正常成员，尽管他们有浅色的头发，瘦削的框架，和尖锐的面部特征。他们通常比种族的其他成员站得更高，身体也很轻盈。

生态

鹰人的特征来源于它们独特的鸟类血统，鹰（eagle）、鹰（hawk）、猎鹰和秃鹰是最常见的鹰人分支。这些物理特征的不同表现——比如不同的羽毛和喙形——可能导致在相同的环境和区域有着不同外观的鹰人。

虽然鹰人比起其他兽化人更加容易融入文明社会，但有几个显著的特征使它们脱颖而出。鹰人天生就有明显的彩色眼睛，虹膜占据了眼睛的大部分。鹰人眼睛明亮的黄色、红色和蓝色在精灵和侏儒中会被忽略，但在人类文化中却更难被忽视。此外，鹰人的面部结构偏好高颧骨、尖鼻子和尖下巴。这些特性可能会引起不必要的注意，促使大多数鹰人宁愿选择隐居生活。

所有的鹰人都有敏锐的感官。他们的视觉和听觉都增强到了无法承受的程度。天生鹰人在成长过程中很容易适应这些感官，但对感染鹰人来说，这个能力就困难得多了。增加的知觉直到满月下的第一次转变才会显化。在回到类人形态后，鹰人会发现它们的眼睛不由自主地聚焦在极其遥远的物体上，耳朵里回响着雷鸣般的耳语声和轰隆的心跳。这种感官负担有时会变得难以承受，导致感染鹰人在最初几天感到恐慌。不管是感染的还是天生的鹰人，最终都学会了用它们的感官来辨别一个人身体的非自愿反应，这让它们在与他人互动时拥有了更大程度的洞察力。在外人看来，这似乎是关于情感的天生直觉。

在动物形态中，鹰人似乎是更大、更野蛮的版本的它们的鸟类。改变体型的痛苦过程导致许多鹰人一直保持着混种形态；另外，变回人形会导致羽毛瞬间脱落，使得很容易被追踪到。

和它们的鸟类亲属一样，鹰人主要是食肉动物。尽管一些孤立主义者完全屈服于他们的本能，但由于食物唾手可得，大多数鹰人得以控制自己的兽性。一旦鹰人的原始冲动占据了上风，它就会开始寻找合适的杀戮来满足自己的欲望，即使这需要几天的时间才能完成。感染鹰人经常发现自己的内心挣扎难以抵挡，几乎到了让人发狂的地步。腐肉的景象对鹰人很有吸引力，对那些鸟类亲属是食腐动物的鹰人来说尤其具有破坏性。

栖息地与社会

变革性的本性和领地性情导致了大部分的鹰人成为了自我放逐者。它们通常在鸟类喜欢的偏远地区安家，通常在森林或山区，并勉强维持简单的生活方式。

当狩猎场重叠时，鹰人们往往会发生冲突。双方之间的冲突可能升级到宣布决斗的地步。这些决斗总是在中立领土内进行，包括某种形式的狩猎。狩猎可能是为了某个特定的生物，比如该地区一个著名的食肉动物。其他时候，参与者自己会成为猎物，每一方都会试图捕获或杀死另一方。

鹰人也倾向于发现融入已建立的社会在某种程度上是一种挑战。当与他人互动时，鹰人会表现得很粗鲁而隐遁。它们高度的感知能力使许多鹰人习惯性地长时间地注视着别人，并让人感到不舒服。这一点，再加上它们奇特的身体特征，很快就会在鹰人和其他文明社会之间造成微小的裂痕，这通常会导致鹰人被排斥。这些影响在更小或更宽容的定居点会减少，在那里社区成员只会把鹰人当成奇怪的东西。

鹰人后裔（WERERAPTOR-KIN）（巢嗣[AERIEBORN]）

作为鹰人后代的兽态人（《怪物图鉴5》233页），巢嗣们没有喙，但在他们的野兽形态下有着羽毛。

先祖：鹰人

典型阵营：守序中立

替换属性调整值：＋2感知，－2魅力（变形时＋2敏捷）

替换技能加值：察觉，察言观色

替换类法术能力：羽落术 1/天

兽形特征：

•1d6伤害啮咬攻击

•2次1d4伤害爪击攻击

•察觉检定+4种族加值

•提高来自其他来源的飞行速度10尺

P90-P91

**没有秘密会被永远埋葬**

剧透警告！下面的页面中你会看到《铁牙入侵》冒险之路的背景和概要。如果你打算

参与这个游戏，那么请注意！下面的页面会严重剧透即将到来的冒险。

在黑暗之年，大地上伟大的精魂对矮人们耳语道，他们的救赎并不存在于他们所熟知的石头襁褓之中，而存在于遥远的地面。传奇英雄塔吉克王统一了许多不同的部族，成为了一个共同的国家，并开始了对天空的探索。当这个不可能的成就激发了其他不受他直接指挥的矮人跟随他时，探险家克拉铎冈却遵循了他自己的想法深入到了大地深处。在这里，克拉铎冈发现了一个更古老更辉煌的文明的遗迹——穹窿建造者——以及他们留下的一件强大的工具：缟玛瑙钥匙。

缟玛瑙钥匙允许它的持用者在瞬间建立防御工事，并将其与一条被矮人称为石路的隧道连接起来。在缟玛瑙钥匙提供的不断前进的堡垒和连接它们的石路的帮助下，克拉铎冈的追随者们用前所未有的时间完成了他们自己的寻天宏愿，到达了这个后来成为现代涅玛萨斯的地区。

为了确保他们未来的安全，矮人们开始进一步研究缟玛瑙钥匙，并探索石路之外的更深的路径。克拉铎冈氏族的矮人用这把钥匙的红玛瑙碎片打开了这些隐藏的通道，发现了缟玛瑙城堡的穹窿，一个有着巨大的规模和辉煌的财富——还有足以摧毁强大的矮人堡垒的怪物的洞穴。在矮人学者们还没来得及关闭传送门之前，来自另一个世界的岩石和强酸野兽就从石路上奔涌而出，杀死了数百人。受到这次袭击的震惊，克拉铎冈的首领们把缟玛瑙钥匙匙锁在了城市下面。这把缟玛瑙钥匙在万古之久没有受到任何破坏，而除了克拉铎冈的官方皇家档案馆和一些贪婪的幽暗之地原住民的记忆之外，关于这件神器的大部分记忆都消失了。

两年前，大地精雇佣兵上尉阿扎尔丝——她在年轻时从地精血战中幸存了下来——在折磨一个被囚禁的矮人时，得知了这把缟玛瑙钥匙。利用她那令人畏惧的雇佣军——铁牙军团的资源，阿扎尔丝寻找着关于这个能够在不被发现的情况下移动整个军队的神器的更多信息。她遇到了娜迦扎那图拉，一位历史学家和矮人传说收集者，她也知道缟玛瑙钥匙，以及通往天空堡垒的秘密路径。她们溜进了克拉铎冈下面的保险库，偷走了缟玛瑙钥匙，并把犯罪的罪名嫁祸给了摩尔苏恩。当克拉铎冈的矮人与摩尔苏恩因盗窃事件发生冲突时，阿扎尔丝带领了她的军队进入了缟玛瑙城堡的穹窿，并驯服了那里的恐怖，占领了石路的交汇处作为她的总部。多年来，她一直在策划、暗中监视和参与政治活动，把越来越多可怕的力量置于她的控制之下。而涅玛萨斯和摩尔苏恩看到了一段相对和平的时期，双方的可怖的煽动者似乎悄悄地溜走了。

现在，有了一支数千人的入侵大军和一个可以瞬间打开通往物质位面的大门的指挥中心，阿扎尔丝和铁牙军团准备开始入侵，而格拉里昂却没有一个人意识到那把悬挂在涅玛萨斯脖子上的剑。

猎物之痕（TRAIL OF THE HUNTED）

作者：Amber E. Scott

《探索者冒险之路#115》，等级1-4

在潘恩达尔镇，一个安静的夏夜被一股势不可挡的大地精军队给打断了，他们在没有任何警告的情况下涌入该地区，占领了这座城市，将其居民拴在了铁链上。面对一个无法阻挡的敌人，PC们只好选择逃命，并在摧毁潘恩达尔的桥——在数英里的范围内唯一安全的越河之处——以阻止追击之前拯救任何人和做任何他们能做的。一旦逃出了大地精的控制范围，这些PC们就面临着如何在原始的锐齿森林中生存下来的挑战。他们必须应对荒野的危险，同时还要应对铁牙军团的赏金猎人斯卡维内斯派出的部队。一旦安全了，PC们就会把注意力转向斯卡维内斯，结束这个熊地精所构成的威胁，并确保该地区成为他们抵御入侵的避难所。

战争之牙（FANGS OF WAR）

作者：Ron Lundeen

《探索者冒险之路#116》，等级5-7

在暂时安全的现在，PC们开始向传奇的切尔纳萨多游侠寻求帮助。PC们接近了游击队战士隐藏着的里斯汀堡（Fort Ristin），却发现城堡被敌对的精类占领。在与入侵者战斗并解救了被俘的游侠队长西里奥·塞萨丁（Cirieo Thessadin）之后，PC们们了解到了黑暗的真相：在强大的黑龙伊布扎里亚克（Ibzairiak）的带领下，铁牙士兵在几周前袭击了切尔纳萨多游侠的据点，以铁牙军团的名义俘获并驱散了这些士兵，并占领了整个切尔纳萨多地区。在西里奥的指导下，PC们攻击了被铁牙军队控制的切尔纳萨多游侠基地。击败了巨龙，以及它的铁牙部队和德鲁伊指挥官张（Jang），PC们解放了切尔纳萨多游侠，并获得了涅玛萨斯最著名的自由战士的忠诚。

长影突袭（ASSAULT ON LONGSHADOW）

作者：Benjamin Bruck和Thurston Hillman

《探索者冒险之路#117》，等级8-10

在森林中找到了安全地带和盟友后，PC们开始发现在逃离邻近空心丘陵地区的铁牙军团的攻击的新的难民。经过调查，他们发现一支庞大的军队，在野蛮的牛头人军师科塞鲁克（Kosseruk）的指挥下，计划夺取铸造城镇长影镇（Longshadow）。作为西部涅玛萨斯最大的定居点之一，这个城镇有着足够多的熔炉和铁匠，足以装备一支军队，并巩固大地精对周边地区的控制。PC们必须招募盟友，并对正在集结的铁牙部队进行游击袭击。在最后一场战斗中，他们见证了军团出其不意入侵的关键：科塞鲁克的士兵们将一颗黑色宝石扔在地上，并在几分钟内形成了一个不祥的黑塔，而她的军队从塔中倾泻而出。在保卫这座城市并最终亲自与科塞鲁克作战的过程中，PC们获得了宝贵的情报，发现神秘的塔上有着矮人符文，而科塞鲁克的军队已经集结在附近的阿洛伊山谷（Valley of Aloi）——PC们发现的第一个永久性铁牙基地。

磐石围攻（SIEGE OF STONE）

作者：Thurston Hillman

《探索者冒险之路#118》，等级11-13

PC们出发前往附近的阿洛伊山谷，调查那里的铁牙军团基地，并找到了龙兽，捡破烂的食人魔，以及一个忠诚于铁牙军团的摩洛克部落，他们将阿扎尔丝的助手扎那图拉供奉为神。在与地下食人族的战斗中，PC们发现了大量关于矮人历史的笔记，包括绘制着从幽暗之地到达克拉铎冈最底层保险库的路线图。随着阿扎尔丝的足迹，PC们深入了幽暗之地，与灰矮人和其他在地下世界的奇异威胁作战。他们被矮人们以非法侵入者和小偷的身份逮捕，必须说服市政委员会——包括拉姆巴德·光印（Rambard Lightbrand）的儿子卡尔伯汀（Karburtin）——打开最深处的保险库，让他们调查缟玛瑙钥匙的历史。在城市的废墟深处，PC们发现了古革巨人，古代建筑，和需要他们的帮助的鬼魂。但牵动着一切的是铁牙军团前间谍大师埃拉克妮达（Elacnida）的不安分的强欲灵魂。

荒疫囚徒（PRISONERS OF THE BLIGHT）

作者：Amanda Hamon Kunz

《探索者冒险之路#119》，等级14-15

通过幽魂埃拉克妮达和克拉铎冈的记录，PC们最终得知了缟玛瑙钥匙的细节，以及铁牙军团的据点位于石路的交汇处：隐藏在无限的土元素位面上的庄严的缟玛瑙城堡。打击铁牙军团的心脏意味着要夺取他们的一个不祥的黑塔和红玛瑙碎片，这是打开通往缟玛瑙城堡的穹窿的石路的钥匙。魔法占卜和侦察报告都确定了红玛瑙碎片在铁牙军团的新间谍头目屠格瑞斯手中，他进入了腐败的锐齿森林心脏——荒疫——与扭曲的树精阿兰蒂亚（Arlantia）结盟。PC们还了解到，阿兰蒂亚囚禁了克拉铎冈的一个古代盟友：神一般的精类戈多温（Gendowyn）。如果她被释放，而PC们找回了红玛瑙碎片，戈多温可能会证明是一个在未来的战争的宝贵的盟友。PC们勇敢地面对扭曲的荒疫和寄生着真菌的巨龙纳菲西（Naphexi），最终穿透进了阿兰蒂亚的腐败领域。PC们必须战胜铁牙的代表——现在是树精的忠实奴隶——才能与阿兰蒂亚决一死战，消灭荒疫，并赢得魔法奖励和精类女王的忠诚。

缟玛瑙城堡的穹窿（VAULT OF THE ONYX CITADEL）

作者：Larry Wilhelm

《探索者冒险之路#120》，等级16-17

有了红玛瑙碎片，PC们终于可以打开通往铁牙军团在世界之外的要塞的后门，在戈多温女王和来自涅玛萨斯的盟友的支持下，他们发起了抵抗铁牙军团入侵的攻势。失意的阿扎尔丝将军启动了她最后的安全装置：一个能将她的整个跨位面穹窿——比摩尔苏恩和涅玛萨斯加起来还要大——传送到格拉里昂上的穹窿建造者装置，并摧毁这两块土地。PC们必须在这个封闭了数千年，现在由军团最强大的特工把守的奇怪的领域中战斗，然后才能与扎那图拉和阿扎尔丝对抗，并一劳永逸地结束铁牙军团的威胁。

P92

下期预告

战争之牙

作者：Ron Lundeen

在幸存者安全的情况下，英雄们必须联系任何能够帮助他们反击铁牙军团的人。但当他们深入荒野时，所有迹象都表明传奇的切尔纳萨多游侠被无情的黑龙伊布扎里亚克消灭或囚禁了！英雄们必须面对占领着龙离去时留下的被毁坏的堡垒的充满敌意的精类和神话野兽，以拯救这些活下来的传奇自由战士，并建立他们自己的军队！

切尔纳萨多游侠

作者：Michelle Jones

切尔纳萨多游侠组织松散，但在整个内海地区都很出名，他们保护着有争议的涅玛萨斯南部地区不受南方的摩尔苏恩军队的侵害。了解团体的历史和结构，探索它的成员使用的新的装备，专长和法术，并深入到一个新的进阶职业，杰出的切尔纳萨多守望者（Chernasardo warden），这会让你开始喜欢上树！

生于战斗

作者：Mark Moreland

大地精不仅仅是怪物，他们拥有自己的复杂社会。这篇深入的文章介绍了几个遍布内海地区的非军事大地精组织，对于任何想要在正在进行的战役中注入一些嗜血的大地精阴谋的GM来说，这是一个完美的工具。此外，两个臭名昭著的大地精NPC得到了完全详细的描述，历史，和统计数据，使得他们可以成为任何冒险团队的潜在朋友或敌人！

订购探索者冒险之路！

《铁牙入侵》冒险之路已经开始！不要错过即将推出的任意一集——今天就加入纯美苹果园的探索者协会中文社群，战役设定、玩家伴侣、模组、小说和周边，我们会不定期放送。当然，不要忘了，还有免费的《铁牙入侵玩家指南》已经出炉！