铁牙入侵

冒险之路 第二部（2/6）

战争之牙

Ron Lundeen/ 著

神威打不上S的暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P1

目录

前言 2

战争之牙 4

NPC画廊 56

切尔纳萨多游侠 62

生于战斗 70

怪物图鉴 78

P2-P3

养熊的权利（THE RIGHT TO BEAR BEARS）

在《铁牙入侵》的初期制作过程中，总编Wes Schneider提出了这样一个任务：我们需要一条玩家永远不会抛下他们的动物伙伴的冒险之路。

我们都有过这样的经历。圣骑士带着她忠实的马，游侠带着他忠诚的狼，德鲁伊骑着他互相依赖的霸王龙。他们中的一些人觉得，当冒险向左拐进城市边界，或者沿着一段楼梯进入人类大小的地牢时，他们就像是把自己的一部分职业抛在了后面。虽然在《铁牙入侵》中并不是每个地牢都有恐龙大小，但我们已经尽力确保有更多的地牢是恐龙大小的，而且你沿途所访问的所有定居点的动物控制范围都属于“随便”那一端。在这条冒险之路上，没有什么比《战争之牙》更真实的了，这是我们荒野冒险之路中最狂野的地方！虽然还有一些地方，你的马或猿（啊，是的，著名的锐齿森林苔藓背）将不得不挤过去，但我们留下了大量的野外遭遇、大型庭院和超大建筑供你和你的宠物探索。

既然李妮，菲娅和艾多雯是这次冒险的范例冒险者，那么Paizo团队是Marc Singer 1982年的经典《兽王伏魔（The Beastmaster）》的忠实粉丝也就不足为奇了（当然，还有它的续集《兽王伏魔2:穿越时间之门（Beastmaster 2: Through the Portal of Time）》和《兽王伏魔3：布拉克斯之眼（Beastmaster 3: The Eye of Braxus）》，这两部电影绝对不会让James Jacobs怒斥）。开发者Adam Daigle扮演着一个德鲁伊以及他忠实的宠物蝎子塞尔吉斯（Selcis），而开发者Amanda Hamond-Kunz的术士如果没有了她心爱的伙伴——狡猾的蛇斯坦利（Stanley the Sneaky Snake）就会崩溃。项目经理Jessica Price（她有一只现实生活中的猫魔宠来执行她的黑暗意志）讲述了她的盗贼的动物伙伴毛球（Furball）的可爱故事。而创意总监James Jacobs毫不掩饰自己（完全有理由的）对各种恐龙追随者的热爱。这就是为什么有这么多的方法来获得一个动物伙伴或一个魔宠。

动物盟友很有趣，可以帮助玩家完善角色的身份，给他们一个永久的朋友和伙伴，但每一个本质上都是加入到队伍中的一个新角色，这可能会使遭遇失去平衡或减慢战斗速度。如果动物伙伴开始让遭遇变得太容易，GM们应该考虑团队的组成，并有可能调整挑战。你可以给敌人自己的动物同伴，或者让他们拥有对付动物的选项（比如《探索者玩家伴侣：动物档案》第13页和第27页中分别提到的有害芳香[noxious aromatic]或即时口络[instant muzzle]，或者法术，比如魅惑动物，动物无视术，或者动物定身术）。让每个敌人立即对一个主要职业能力产生一个即时还击感觉就像每个敌人突然对长剑免疫一样，所以要谨慎使用这些选项。

记住，动物不是它们主人的延伸，即使是最训练有素的动物也不愿意冲进与非自然的令人憎恶的东西的战斗中（训练它们攻击类人生物、人形怪物和动物以外的东西需要两个技巧）。指挥动物做任何事情而不是继续它当前的动作需要一个移动动作，推动动物做一个复杂的任务或一个它不知道的技巧需要一个整轮动作，任何伤害都会增加驯养动物技能检定的DC 2点。如果动物的数量开始过多地减缓战斗速度，可以考虑让动物伙伴成为助手而不是独立的角色，简单地每轮投掷协助检定来提高主人的AC或攻击骰。这个选项去掉了一些职业的多功能性和吸引力，但极大地加快了战斗速度，所以最好尽量少的使用它，可以在任何特定的战斗中轮流让动物伙伴充当助手，或者简单地把它作为一个快速选项供玩家随意使用。

非动物盟友

在“猎物之痕”中，PC们们召集了一群NPC追随者来帮助他们在荒野中生存，这些卑微的灵魂不应该在他们将继续新的冒险时被遗忘。每一个活着的NPC都代表了PC们的努力，他们应该从这些努力中获得一些小小的好处。

绿衣奥布林：奥布林知识渊博，并很有耐心，但年龄已经驯服了她年轻时的冒险本能。她意识到，当PC们陷入危险时，应该有人留下来保护和治疗潘恩达尔的难民。她乐于在力所能及的时候帮助PC们，提供建议和施法。奥布林会听从PC们的领导决策——尽管她总是乐于在事情搞砸时说一句“我早就告诉过你了”。

杰特：对杰特来说，在大地上流浪和生存并不是什么新鲜事，她仍然足智多谋、严格但不失风度。虽然有些难民觉得她的态度很烦人，但大多数人仍然喜欢她在火边做饭时讲的故事。

瑞娜：瑞娜仍然表现出一副乐观的面孔，但她还在为她的朋友和导师——诺伊兰神父的死而自责。她的信仰动摇了；不过，在朋友们的辅导下，她可能会重获它并成长为一名真正的牧师。

铁匠金宁：矮人铁匠从来都不是一个慷慨的人，她在入侵中失去了几个朋友，但她对失去她的商店感到遗憾。她开始囤积资源，用自己的服务和其他难民交换额外的物资。

韦恩·欧德：一旦事情尘埃落定，潘恩达尔的前药剂师希望尽自己所能做出贡献，但失去了家族的店铺却让他变得动摇了。用工作来充实自己有助于使他忘却已逝的遗产，他开始变得有点偏执，并会工作到深夜。

与此同时，在前线...

《铁牙入侵》冒险之路的前两卷聚焦于一个小区域——锐齿森林的最南端——但当PC们在森林中挣扎求生时，铁牙军团将继续在涅玛萨斯行进。铁牙军团以潘恩达尔为中心，对整个涅斯米亚平原的社区和防御者发起了袭击。在“战争之牙”开始的时候，阿扎尔丝的部队控制了所有的玛利蒂斯河和深切河之间的涅玛萨斯，并进一步向南进军，轻易地压倒他们遇到的任何抵抗——无论是涅玛萨斯本地人还是摩尔苏恩的士兵都希望夺取这片土地。在军团的北部攻势，阿扎尔丝将指挥权交给了牛头人科塞鲁克（参见《探索者冒险之路#117：长影突袭》），而铁牙部队则继续稳步进军。铁牙部队在潘恩达尔维持了对玛利蒂斯河和连接西部涅玛萨斯和东部增援部队的塔姆兰大道的控制，并轻松击败了塔姆兰召集以调查有关西部怪物活动的传言的第一支探索性民兵部队。

阿扎尔丝将军对锐齿森林的兴趣是有限的，至少现在是这样。纪律严明的大地精们把这片充满精类的荒野看作是需要避免的危险，而不是需要控制的资源，而派去镇压切尔纳萨多游侠的部队就是一个例证。阿泽尔丝没有花费宝贵的资源，而是集结了一支由雇佣兵、流亡者和她自己的流放者组成的战斗部队来占领这片陌生的土地。目前，PC们在森林中的行动对于铁牙的军队来说只是来自未开化荒野的神话和传说。

P4

战争之牙

第一部分：探索锐齿森林 第5页

为了保护他们的藏身处，并与神出鬼没的切尔纳萨多游侠取得联系，PC们调查了南锐齿森林，并了解了里斯汀堡的位置。

第二部分：里斯汀的狂欢 第15页

PC们发现一群精类已经搬进了被摧毁的里斯汀堡，现在正在举行一场可怕的庆祝活动。通过营救一个名叫西里奥的切尔纳萨多游侠，他们了解到了纳德堡和特雷瓦雷堡的位置。

第三部分：纳德堡的秘密 第30页

在纳德堡的废墟中，PC们与铁牙军团的巨魔雇佣兵们（现在因为不服从命令而被流放）对峙，并探索着堡垒保护良好的地下保险库。

第四部分：深谷之上 第39页

PC们突袭了特雷瓦雷堡，一个建在深谷石柱上的堡垒。黑龙伊布扎里亚克和他的大地精随从占领了堡垒，PC们必须打败他们才能释放剩下的游侠。

升级进度

《战争之牙》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

5 玩家从5级开始冒险

6 玩家在探索里斯汀堡的过程中应达到6级

7 玩家在进入特雷瓦雷堡的塔楼前应达到7级

玩家在这场冒险的尾声应该达到8级。

P5

冒险背景

许多涅玛萨斯人运用小规模的战术与摩尔苏恩入侵者作战，但很少有人能像切尔纳萨多游侠那样一直取得成功。这个组织严密的自由战士组织在锐齿森林的西南部巡逻着，而它的名字来自一个叫做切尔纳萨多的地区。切尔纳萨多游侠是高度机动，自给自足，且难以捉摸的，但是他们却保留着三个隐蔽的堡垒，在那里他们会交换信息，补给物资，并放松。虽然游侠很少出现在锐齿森林之外——因为他们长期以来一直没有放弃与摩尔苏恩入侵者的小规模冲突——但他们警惕地保卫森林的口号已经传遍了四面八方了。

当阿扎尔丝计划着她的涅玛萨斯入侵计划时，因为它的中心围绕着南锐齿森林，她知道她需要消灭切尔纳萨多游侠们。为了达到这个目的，阿扎尔丝委派了两个残暴的森林本地人——个叫张（Jang）的野蛮大地精德鲁伊和凶恶的黑龙伊布扎里亚克（Ibzairiak）——带领着一支大地精和巨魔组成的队伍对抗游侠们。张知道森林里的许多秘密，包括游骑兵隐蔽堡垒的位置，而“创痕者”伊布扎里亚克则因在涅玛萨斯东海岸线上的狡猾和残暴而赢得了可怕的名声。阿扎尔丝在切尔纳萨多游侠不知情的情况下，用缟玛瑙钥匙将几支由伊布扎里亚克指挥的小队安置在了锐齿森林的深处。

伊布扎里亚克和张没有让阿扎尔丝失望。他们迅速的用一场让自由战士们措手不及的突袭占领了游侠最坚固的堡垒，特雷瓦雷堡。而对另外两个主要据点——纳德堡和里斯汀堡——的破坏性攻击发生在游侠们来得及重新集结之前。切尔纳萨多接受了与有组织的人类士兵作战的训练，却被一只龙和一个德鲁伊的突然袭击打了个措手不及，他们用自己的力量颠覆了游侠所钟爱的森林，并用它来对付他们。在摧毁了另外两个堡垒之后，伊布扎里亚克和张撤退到了特雷瓦雷堡，并命令他们的大地精们寻找并消灭在南锐齿森林逃跑的剩下的游侠。

铁牙军团在里斯汀堡的废墟上部署了象征性的部队，并在摧毁了大部分建筑后，将纳德堡留给了他们狂热的巨魔雇佣兵作为惩罚。在里斯丁堡，一个残忍的精类家族注意到了这场大屠杀和防御系统的破坏，决定接管这个被毁的堡垒，举行一个可怕的节日。而在纳德堡，痛苦的巨魔们生着闷气，密谋报复他们的前任主人。

尽管来自潘恩达尔的难民在向切尔纳萨多游侠寻求援助，但这种援助并不存在。事实上，如果铁牙军团在南锐齿森林的部队没有被击败，那么可能就没有游侠可以保护森林了！

P5-P15

第一部分：探索锐齿森林

随着“战争之牙”的开始，PC们应该被安置在他们在“猎物之痕”中为潘恩达尔难民建立的藏身之处。虽然PC们打败了他们的直接追击者，并暂时建立了一个避难所，但他们几乎没有时间休息。来自潘恩达尔的侦察报告显示，与在摩尔苏恩冲突中常见的打了就跑的突袭行为相反，大地精正在把城镇重建成堡垒，而且数以百计的新的大地精正在到来。处于孤立状态的PC们发现自己迫切需要盟友，这似乎是一场旷日持久的战争的第一阶段。PC们不仅需要传播铁牙军团威胁，而且随着大地精数量的增加，他们还需要更多关于锐齿森林本身的信息。

清理森林：探索战蜥人洞穴周围的区域是一项简单而耗时的工作。锐齿森林是一处茂密的多山森林，沟壑纵横，水流湍急。如果PC们不想自己探索和保护洞穴周围的区域，那么枭熊的攻击（见区域A）会迫使难民恳求PC们确保该区域的安全。虽然PC们可以快速探索附近地区，并返回洞穴休息，但它们很快就会发现鼓励更广泛的搜索的线索。第7页的地图显示了南锐齿森林地区。

了解军团：如果PC们有任何方法联系锐齿森林之外的盟友，或者他们选择派遣侦察兵进行多日的旅行来调查该地区，他们就会了解到铁牙军团正在向整个涅斯米亚平原扩张，但只派出了几个小分队前往河的北部，而所有的部队主要集中在控制塔姆兰大道上——连接东西涅玛萨斯的主要动脉。这意味着PC们在一些运气和帮助下可能能够击败留在锐齿森林的铁牙军团。

寻找盟友：根据他们的背景（特别是那些拥有切尔纳萨多新星或狐爪搜寻员战役背景的PC——参见《铁牙入侵玩家指南》），一些PC可能已经知道切尔纳萨多游侠和他们的功绩。一次成功的DC 10知识（本地）检定可以确认切尔纳萨多游侠是一个在南锐齿森林巡逻的由猎人和自由战士组成的网络。游侠们让锐齿森林远离摩尔苏恩的入侵，并保护森林附近的少数社区——比如潘恩达尔——远离森林中危险的居民。难民们建议，如果PC们不知道他们怎么做的话，就去找切尔纳萨多游侠。

关于切尔纳萨多游侠的确切信息在他们的队伍外几乎不为人知，因为他们在隐藏自己的行动和藏身之处，以阻止摩尔苏恩的反击。向导奥布林（参见“猎物之痕”）对切尔纳萨多游侠非常了解，她曾短暂地与他们共事过。她解释说，游侠在整个南锐齿森林都很活跃，他们会穿着独特的灰色和绿色披风，并在南锐齿森林有三个隐藏基地。如果奥布林没有在“猎物之痕”中幸存下来，PC们可以从其他NPC（比如猎人蕾诺莎和泰德尔）那里了解到这些信息，或者通过一个成功的DC 15知识（本地）或知识（自然）检定来想起。如果PC的知识检定结果是25或更高，那么PC就会回忆起三个隐藏的切尔纳萨多堡垒的名字：纳德堡、里斯汀堡和特雷瓦雷堡。奥布林曾在纳德堡接受过短暂的训练，但在PC们能够保护该地区并确保他们不会被跟踪之前，他不愿引导所有难民穿过森林到达安全地点。她不知道其他两个堡垒的位置。

寻找一个新家：除了暂时在战蜥人洞穴外，南锐齿森林没有很好的自然位置来容纳难民，而且这些洞穴——虽然安全——也基本无法为难民提供资源建立任何工业或农场。PC们可能会意识到切尔纳萨多游侠的堡垒提供了一个更容易防御的永久避难所。而PC们将会了解到，纳德堡和里斯汀堡都遭到了严重的破坏，但特雷瓦雷堡基本完好无损，防御能力很强。

家，甜蜜的家

在“猎物之痕”中，PC们花了大量时间保护了一小群与他们一同逃离在劫难逃的潘恩达尔镇的难民。虽然之前的冒险故事给难民们留下了一个安全的（虽然是暂时的）家，而“战争之牙”中包含的事件也很少直接围绕着这个欢乐的群体，但你不应该让这些角色完全消失在背景中。PC们冒着生命危险保护那些他们可以保护的人，并且应该从他们所有的努力中得到一些好处。随着PC们继续他们的冒险，密斯霍姆的洞穴营地变得有点像他们的家乡，许多潘恩达尔的工匠能够恢复他们的旧行业，并提供基本的物品，从武器和护甲到炼金物品和魔法药水。在第一次冒险中，PC们仍然可以分配不同的任务给NPC，让他们继续搜寻或侦察任何他们想要冒险的区域，这样他们就不会盲目地进入了。密斯霍姆的一些居民的命运也可能为PC们提供继续探索的动机：例如，PC们派遣的侦察探险队的一两个成员可能被里斯丁堡的精类俘虏，或者在逃离了巨魔之后发现自己被困在了纳德堡的保险库中。

尽管它的性质是临时性的，但密斯霍姆仍然可以作为一个定居点，能够吸引贸易并让PC们在那里买卖物品（特别是通过地底侏儒商人诺维；见《探索者冒险之路#115：猎物之痕》的46页）。密斯霍姆的人口和重要居民可能会有很大的差异，这取决于在“猎物之痕”中发生的事件。

密斯霍姆（MISTHOME）

混乱善良 村落

腐败-2；犯罪-2；经济-2；秩序-3；文化-4；社交+3

特质 孤立；危险度 -5

───────────────────────────

人口统计

政府 地方议会

人口 可变

───────────────────────────

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）

───────────────────────────

市场交易

基础购买价值 200 GP；购买限额 1000 GP；施法服务 2环

次级物品 1d6；中级物品 -；高级物品 -

南锐齿森林地点

南锐齿森林的地图上标有下面描述的地点。这些区域都不是隐藏的，也不是特别难以发现的；PC们可能只是在附近移动时就会注意到它们。在某些情况下，这是因为该位置包含一些可以在远处被发现的特性（比如E区烧焦的树木），甚至是呼救（比如B区被困的伐木工人），但在其他情况下，该区域的生物会四处游荡，可能会遇到——或者甚至伏击——PC们。你可以随意调整甚至重新安置这些遭遇，以适应你团队的旅行和冒险。

A.枭熊攻击（CR 6）

在PC们第一次走出峡谷探险时，他们听到了木头碎裂的声音和似人的尖叫声回荡在锐齿森林中。这些尖叫声来自受惊的兔子，它们附近的家正被新到来的捕食者连根拔起。

生物：这两只新来的枭熊打算挖出他们发现的一个巨大的兔子窝，并在注意到PC们的察觉检定上受到-4惩罚。当枭熊看到更大的猎物时，它们就会忘记兔子并发动攻击。

这些枭熊的到来不仅仅是不幸的巧合；幼年树人朗弗隆德（Longfrond，见G区）在引诱着枭熊进入这一区域。朗弗隆德注意到了山谷里的活动增加了，并认为难民——她只是从远处看到的——正在帮助类人生物掠夺她的领地北部的锐齿森林。朗弗隆德带领这些危险的枭熊来到这个地区消灭“新的战蜥人”，并认为这些巨大的野兽很快就会发现这个洞穴并发起攻击。PC们可以消除在G区的朗弗隆德的错误假设（或彻底消灭树人）。

枭熊（OWLBEARS）（2） CR 4

XP 1200 每个

HP 47 每个（《怪物图鉴》224页）

发展：如果PC们对枭熊不采取任何措施，枭熊们最终会在峡谷中嗅到难民的气味。在第二天拂晓，枭熊会冲下沟里，进入洞穴。如果在枭熊来袭时PC们在，难民们就会恳求它们杀死枭熊；否则，2d4个难民就会在驱赶枭熊时死亡，当它们返回时，PC们就会听到袭击的消息。

在第一对枭熊被击败后的一个星期，朗弗隆德会带领另外两只枭熊来到这个区域。然而，这一次，朗弗隆德亲自带着枭熊时无意中留下了一条返回她的峡谷的踪迹。在第二次攻击之后，通过一个成功的DC 12生存检定可以识别出一个大型树状生物返回G区的轨迹。从那以后，朗弗隆德会继续每周带来1d3只枭熊，直到PC们在G区与她对峙，或者她总共送了8只枭熊过来。

B.被困的伐木工人（CR 5）

几棵被砍倒的大树散落在这里的地上，每一棵都被修剪得干干净净。

这一地区是一个由一个艾拉格斯商人经营的伐木探险队的一部分，也是来自北方的铁牙士兵最近袭击的地点。当PC们到达空地时，一个精灵高高地站在一棵孤零零的松树上，用着沙哑而嘶哑的声音向他们大喊：“嗨！我这里需要一些帮助！”

生物：被困在树上的精灵是一个绝望的伐木工人，名叫瓦达莱尔·普瑞德（Vardalel Prennder）。几天前，瓦达莱尔的团队发现了一群大地精，便逃离了现场，把那个精灵扔在了他正在爬着的树的高处。瓦达莱尔试图下去，但滑倒了，卡住了他的手，摔断了他的手腕。幸运的是，大地精们没有注意到在高处的他，但伐木工人被困住了，并无法下来。在这时，他已经因为口渴和疲劳受到了5点非致命伤害。

精灵开始认为自己会死在树上，并一直在向附近的人求救。他恳求PC们帮助他，解释说他需要帮助才能下来；他的左手腕断了，不能用了。瓦达莱尔位于距地面60英尺的狭窄松树的几根参差不齐的树枝之间，爬上或爬下这棵树需要一个成功的DC 15攀爬检定。这棵树曾经长得更高，但是瓦达莱尔在事故发生前不久把树顶给砍倒了。

瓦达莱尔·普瑞德（VARDALEL PRENNDER） CR 1/2

XP 200

绝对中立男性老水手（old sailor，《NPC志》260页）

HP 11（目前5 点非致命伤害）

技能 特技+5，攀爬+8（目前-2），手艺（木器制作）+4，知识（自然）+4，察觉+6，表演（弦乐）+3，专业（伐木工）+4，巧手+5，生存+4，游泳+8

陷阱：瓦达莱尔没有意识到他下面的树干已经从里面裂开了；如果在树的顶端10英尺处增加更多的重量（比如有人爬上去帮助释放精灵），它就会折断。这棵虚弱的树就像一个陷阱，会把树顶上的所有人（包括瓦达莱尔）都扔到下面的地面上。一个成功的知识（自然）检定可以代替察觉检定来识别出这种危险。

倒塌树陷阱（COLLAPSING TREE TRAP） CR 5

XP 1600

类型 机械型；察觉 DC 25；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 无法

效果 60尺坠落（6d6点坠落伤害）；DC 20反射避免；多重目标（在树顶10英尺处的所有目标）；树冠落在距离树底30英尺内的一个随机目标上（远程攻击+5，3d8伤害）。

宝藏：三名人类切尔纳萨多游侠——身着现在沾满了血迹的灰绿色披风——死在了附近的山谷里。虽然游侠已经被剥去了大部分装备，但大地精伏击者忽略了6支+1慈悯箭和1瓶防护箭矢药水。如果瓦达莱尔指出来，PC们会自动找到伏击地点；否则，一个成功的DC 23察觉检定是发现它的必要条件。

发展：如果获救，瓦达莱尔可以讲述他的同伴是如何抛弃他的，以及他在过去几天里从自己的有利位置所目睹的一切。他看到几组大地精（四人小队）在这片区域巡逻，尽管他不确定自己是否多次看到一个小队。两天前，瓦达莱尔看到了大地精引诱了几个切尔纳萨多游侠进了一个陷阱。五个大地精藏在灌木丛环绕的山谷中，而另一个大地精走开了。在几分钟后，那个大地精冲了回来，后面跟着三个切尔纳萨多游侠。瓦达莱尔不敢大声警告，因为害怕被大地精杀死，他无助地看着大地精伏击并屠杀游侠。瓦达莱尔可以指出发生这种情况的距离他的树大约有600英尺的山谷。

C.大地精巡逻队（CR 6）

一个铁牙军团小队在森林的这个区域巡逻，并杀死它遇到的任何生物。这个位置在地图上被标记了很多次，因为锐齿森林有很多巡逻队，但是你也可以在必要的时候自由移动这个遭遇，这样PC们就会了解到铁牙军团正在积极地猎杀切尔纳萨多游侠。除了他们的标准装备，每个大地精还携带着1d3-1个血迹斑斑的灰绿色马鞍——这是他们成功杀死游侠的证据。

生物：这支由四个大地精组成的小队的任务是寻找并杀死切尔纳萨多游侠，但他们也会急切地杀死其他类人生物作为消遣如同他们杀死动物作为食物一样。它们时刻警惕着危险，如果可能的话还会设下埋伏。由于取得了迄今为止的成功，他们会战斗至死。

铁牙巡逻队领队（IRONFANG PATROL LEADER） CR 4

XP 1200

大地精战士2/盗贼1（《怪物图鉴》175页）

HP 7（肯定是bug）

铁牙森林潜行者（IRONFANG FOREST PROWLERS ）（3） CR 2

XP 600 每个

大地精战士2/盗贼1

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 +7

————————防御————————

防御等级 16，接触 12，措手不及 14（+4护甲，+2敏捷）

生命值 31（3HD；1d8+2d10+11）

强韧 +6，反射 +4，意志 +3（+1对抗恐惧）

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品长剑+5（1d8+3/19-20）

远程 精制品长弓+5（1d8/×3）

特殊攻击 偷袭+1d6

————————战术————————

战斗前 潜行者偏好埋伏攻击，经常派出他们自己的一个人出去玩迷路的把戏，激怒受害者把他赶回他隐蔽的盟友那里。

战斗中 潜行者会用箭攻击他们的敌人，理想状态是在掩蔽下射出的，但一旦他们的猎物靠近时，他们是熟练的近战战士。他们在近战中总是使用猛力攻击。他们会保留牛之力量药水，以对抗更大的危险或更多的人数。

士气 森林潜行者会战斗至死。

————————属性————————

力量 15，敏捷 14，体质 16，智力 10，感知 13，魅力 8

BAB +2；CMB +4；CMD 16

专长 顺势斩，钢铁意志，近距射击，猛力攻击

技能 特技+7，攀爬+5，威吓+4，察觉+7，骑术+5，潜行+9，游泳+5；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 寻找陷阱+1

战斗装备 牛之力量药水，治疗中度伤药水，炽火胶（2），怒气饮（《怪物法典》），灯油（4）；其他装备 精制品链甲衫，精制品长弓和20支箭，精制品长剑，背包，铺盖卷，附盖提灯，餐具，水袋，9 GP

发展：精明的PC们可能会捕获并质问一个或多个这样的大地精。大地精只有在魔法强制，或在一个成功的DC 16威吓检定下才会泄露信息。这个小分队是是洗劫里斯汀堡的特遣队的一员，他们知道一个自由职业者正在锐齿森林指挥着铁牙军团——自称为张的“某个被野兽养大的狂热大地精女人”。这些大地精可以告诉前往里斯汀堡的路，但是他们不知道其他游侠堡垒的位置。最后，他们本该在另一个堡垒与一个小队会合，但那个小队似乎失踪了（在里斯汀堡被精类伏击了；见J区）。

大地精们没有提及伊布扎里亚克，除非被魔法强迫，或者一个PC在她的威吓检定中成功了5点或以上。即使在那时，他们也对这条龙知之甚少，甚至不知道它的名字，因为他们只在战斗最激烈的时候见过它。不同的俘虏甚至会对它的颜色给出不同的描述。

D.甲虫窝（CR 6）

这片空地上的泥土浸满了鲜血。灰色和绿色的衣服碎片连同几件武器散落在该地区，但没有战斗人员留下。一只大地精的手臂仍然握着一把长剑，躺在血泊中。拖痕从空地延伸至附近一堆老橡树底部的一个六英尺宽的裂缝。

四个切尔纳萨多游侠和五个大地精在PC们到达这里的前一天，在锐齿森林进行了一场连绵不断的战斗，并在这片空地上进行了最后的对决。两只在附近游荡的切割甲虫等待着战斗的进行，并在双方只留下一个战斗人员时出现。甲虫杀死了受伤的战士，并把所有的尸体拖回它们的巢穴喂养它们的后代。虽然拖痕很容易看到，但要在其中识别甲虫的踪迹需要一个成功的DC 18察觉或生存检定。

这个裂缝通向山中20英尺深处，蜿蜒而下并略微向下倾斜。这条裂缝通向一个约15英尺宽的小洞穴，里面散落着一打米色的卵囊，每个卵囊都有人头大小。不规则的敲击声从邻近的较大房间发出。这个相邻的房间直径30英尺，里面有着切割甲虫和它们可怕的食物。

生物：两只成年切割甲虫和十一个未成熟的幼虫一起生活在这里面。幼虫在尸体上翻滚，享受着它们的食物。成虫会立即攻击入侵者，为幼虫提供更多食物。它们会追击逃跑的对手，尽管体型庞大，但它们的压缩能力使它们能够快速穿过狭窄的裂缝。幼虫也会向入侵者蠕动，但它们不会发动有意义的攻击，也不会追击离开它们食物室的敌人。

切割甲虫（SLICER BEETLES）（2） CR 4

XP 1200 每个

HP 39 每个（《怪物图鉴2》44页）

宝藏：6把长弓，56支箭，5把匕首和8把长剑散落在空地周围。在甲虫窝里，两条被肢解的半精灵腿的末端都穿着1双成对的精灵靴，而一具大地精尸体戴着1个价值85 GP的银质头骨项链。

E.燃烧的掩体（CR 6）

这里的森林遭受了一场严重但局部的火灾。灰烬覆盖了一片没有灌木丛的地区，而较大的树木被严重烧焦。在这场浩劫的中心是一棵被大火烧死的大橡树，就像一具烧焦的骷髅站在那里。两具尸体卡在树枝上，烧得面目全非。

树上的尸体是两名切尔纳萨多游侠，他们一直躲在离地面15英尺的树上。他们的装备被火烧毁了，他们的身体被热熔化在木头上。游侠们用这棵树当挡箭眼，狙击穿越岩石山脊向西行进的一大群大地精。而铁牙部队简单地放火烧了这棵树，牺牲了游侠们和一段直径约为250英尺的森林。随后，大地精们聚集伤员，从火焰中撤退。大约过了一个小时，一个名叫埃尔热（Herge）的木巨人被火吸引到了这一地区。埃尔热用他的灭火术类法术能力扑灭了火焰，但是他错误地相信纵火犯还在附近。

对这个地区的仔细检查发现了一些关于这里发生的事件的线索。通过一个成功的DC 12知识（自然）或生存检定，PC们可以判断火灾发生在2天前。任何检查被烧焦的树并成功通过一个DC 15察觉检定的人会发现几个装有炽火胶的破碎烧瓶。通过检查山脊和一个成功的DC 20察觉检定，一个PC会沿着蜿蜒的路找到了几根箭，并在烧焦的树和箭的位置之间识别出了一条清晰的视线。一个成功的DC 20生存检定可以注意到沿着路径下行降然后上行的足迹（尽管足迹在山脊的石头表面消失了）。如果一个PC超过此生存检定的DC值5点，她也会在灰烬下面的土壤中发现类似的脚印。成功通过一个DC 23知识（奥秘）检定的PC可以知道这里的火焰被魔法平息了。注意，由于埃尔热的行踪无迹类法术能力，他不会留下任何痕迹。

生物：埃尔热还在这里，观察这片区域以防纵火犯回来，这样他就能抓住他们，迫使他们重新种植这片森林（或者如果他们毫无悔改之意就杀了他们）。埃尔热是个矮胖的木巨人，卷曲的头发衬托着他宽大的脸。

埃尔热会在距离燃烧的橡树250英尺的燃烧区域边缘观察着，并用他的树化术类法术能力伪装成一棵烧焦的树。当他看到PC们时，他假设它们是肇事者，并进行如下描述的攻击。

埃尔热（HERGE） CR 6

XP 2400

男性木巨人（Wood giant，《怪物图鉴2》132页）

HP 67

————————战术————————

战斗中 埃尔热会用他的睡眠箭攻击，并要求他们投降。如果PC们不投降，埃尔热会继续发射睡眠箭，如果PC们试图接近近战，他会停下并在他的位置周围施法刺石术。一旦失去睡眠箭，他就会用普通箭代替。

士气 如果生命值降低到30点以下，埃尔热就会逃跑。他会立即停止攻击投降的对手。

————————属性————————

战斗装备 羽符（树），治疗中度伤药水，睡眠箭（10）；其他装备 皮甲，长剑，精制品复合长弓和40支箭，装有32颗橡子的包

发展：如果PC们投降或以其他方式说服埃尔热停火，他们就会发现巨人很健谈。PC们应该很快会意识到埃尔热是认为PC们放火并杀死了游侠们；一旦他们解释了自己的清白，埃尔热就会为他的草率攻击道歉，并会与PC们合作查明到底发生了什么。埃尔热天性善良和忠诚，尽管他很快就会得出结论，并把自然环境置于类人生物或其建筑物之上。对森林的破坏比对游侠的谋杀更激怒了埃尔热。当被问及他的背景时，埃尔热承认，与其说他是一名战士，不如说他是一名森林看守人。他羞怯地承认，他是因一次意外的长弓射击杀死了一头神圣的野猪而被逐出位于北锐齿森林的家族的。

埃尔热对铁牙军团一无所知，因为他还没有遇到过它，但一旦他了解到它们的危险，他很快就会把这些大地精当成了自己的敌人。因为他更喜欢森林而不是战斗，所以埃尔热不会和PC们一起战斗。然而，他同意照看难民，并帮助他们与森林和谐相处——关于如何利用埃尔热保护难民的更多细节，请参见第55页的结束冒险。

故事奖励：如果PC们与埃尔热成为朋友，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了他一样。

F.皮克精猎人（CR 7）

低矮的山丘和高大的树木环绕着这个幽僻的峡谷，这里的泥土上只长着几块又短又硬的草。一个穿着灰绿色雨披的人脸朝下躺在峡谷中央，他的肩膀上插着几支小箭。那人双手紧握着什么东西，前后摇晃着，脸上露出痛苦的表情。

这个峡谷长30英尺，宽20英尺。周围的树木和山丘在整天都投下深深的阴影；峡谷里的光亮从来没有比昏暗更明亮过。如果PC们靠近，他们会听到那个戴着兜帽的人的呻吟和喘息，“请拿着这个，趁还来得及......”

在峡谷里的人是一个叫做凯丹（Caydan）的切尔纳萨多游侠的尸体，他被一个叫恶毒的诺利（Malignant Nolly）的荒疫化皮克精所杀。但诺利并不满足于简单地杀死凯丹；她还用腐蛆感染了他的尸体（见下面的危害）。恶毒的诺利随后利用她的永恒幻影能力，让死者看起来像是在请求帮助，以此来吸引路人，而她则站在树上看着。PC们无法尝试投掷意志豁免来怀疑幻术，直到他们与它互动，这很可能会让他们处于腐蛆爆炸的范围内，但他们可能会发现诡计。永恒幻影不会改变尸体的气味或感觉，所以灵敏嗅觉和盲感等能力可能表明一切都不像恳求者所表现的那样。

生物：曾经是一个正常的皮克精，恶毒的诺利成为了蔓延在锐齿森林中心的荒疫的受害者，并获得了荒疫化精类模板。她从荒疫中被派遣出去传播真菌腐烂和感染，并在设置陷阱和谋杀旅行者中获得了反常的乐趣。恶毒的诺利是一个可怕的毁容的皮克精，皮肤上布满了流血的伤口，她的薄纱翅膀上长满了真菌。她穿着深色的衣服，剪了头发，嘴角挂着邪恶的笑容。

恶毒的诺利可能会引诱PC们进入这个峡谷，如果他们看起来像是要绕着这个峡谷旅行，她会在隐形时摇晃树枝，或者使用她的舞光术类法术能力来引导或威胁团队进入这个峡谷。如果PC们后退让一个单独的角色向前移动去调查尸体时，恶毒的诺利会操纵这个幻象指向这群PC之后的地方，并呻吟道:“它就在你身后！快点！”。一旦PC们在尸体周围，恶毒的诺利就会向尸体发射一箭，触发腐蛆的爆炸，然后开始攻击。

恶毒的诺利（MALIGNANT NOLLY） CR 6

XP 2400

女性荒疫化皮克精（Blighted fey pixie，《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴》228页）

混乱邪恶 小型精类

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺，侦测混乱，侦测邪恶，侦测善良，侦测守序，低光视觉；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 20，接触 17，措手不及 14（+5敏捷，+1闪避，+3天生，+1体型）

生命值 34（4d8+16）

强韧 +4，反射 +9，意志 +6

防御能力 真菌复苏，隐形；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，毒素，变形；抗力 寒冷 10，电击 10；SR 15

————————攻击————————

速度 20尺，飞行60尺（良好）

近战 拳刃+8（1d3/×3）

远程 精制品长弓+9（1d6/×3）或投掷荆棘+7（1d3）

特殊攻击 寄生纽带，特殊箭矢

类法术能力（CL8；专注+12）

常驻——侦测混乱，侦测邪恶，侦测善良，侦测守序

1/天——舞光术，侦测思想（DC 16），解除魔法，纠缠术（DC 15），次级困惑术（DC 15），永恒幻影（仅包含视觉和听觉元素；DC 20），护盾术

————————战术————————

战斗前 诺利在向尸体射击之前在自己身上施放护盾术。

战斗中 在突袭轮，诺利会用一支箭射击这具感染了的尸体，引发腐蛆爆炸。然后她会在隐形状态下从远处发射她的弓箭，用她的特殊箭矢使敌人丧失战斗能力或感染敌人。由于远离中心锐齿森林的荒疫，她的真菌复苏能力无法发挥作用。

士气 由于被迫感染和杀害他人，恶毒的诺利会战斗至死。只要她能感染敌人，她就不会去追击逃跑的敌人；否则，她会追击她的对手，直到至少有一名受害者被感染。

————————属性————————

力量 11，敏捷 21，体质 16，智力 16，感知 15，魅力 18

BAB +2；CMB +1；CMD 17

专长 闪避，健壮，武器娴熟

技能 特技+12（+8当跳跃时），唬骗+11，逃脱+12，飞行+18，知识（自然）+12，察觉+11，察言观色+9，潜行+18，使用魔法装置+11；种族调整 +2知识（自然），+2察觉，+2潜行

语言 通用语，地精语，炼狱语，木族语

特殊 荒疫聚集，污染之血，投掷荆棘

战斗装备 治疗中度伤药水，圈套术魔杖（14发充能）；其他装备 精制品长弓和20支精制品箭，拳刃

————————特殊————————

特殊箭矢（Special Arrows，Su） 当恶毒的诺利从任何弓上发射一支箭时，她可以决定通过在箭上撒上腐化的妖精尘来改变箭的属性。只要她是那个射出箭的人，这样做就是一个自由动作。恶毒的诺利每天可以产生18份妖精尘，但这些妖精尘对其他生物是无用的。一旦妖精尘被应用到箭上，所选择的效果只会在箭上持续1轮。只要用这种方式改变一支箭，它命中就不会造成伤害，只会造成新的效果。恶毒的诺利在给箭涂尘的时候可以选择以下三种效果中的任何一种。豁免DC是基于魅力的。

腐烂绽放：目标必须成功通过一个DC 16强韧豁免，否则就会如同受到一个菌皮疫法术的影响。这支箭会消耗两份诺兰的妖精尘。

间歇性睡眠：目标必须成功通过一个DC 16意志豁免或睡眠1分钟。它的睡眠会被树木挂满油腻的黑色腐朽卷须的噩梦所萦绕；当目标醒来时，他会战栗一分钟。

污染射击：目标立即受到诺利的非自然毒素的影响，如同它咬了她一样；见上面的污染之血能力。

危害：恶毒的诺利在游侠的尸体上感染了腐蛆（rot grubs，《游戏运作指南》245页）。腐烂的尸体已经产生了一个气泡，如果受到干扰就会破裂，在10英尺半径范围内喷射出大量蛆虫滋生的血迹。当尸体受到干扰时，距离尸体10英尺以内的生物必须成功地通过一个DC 15反射豁免（不管它是否意识到蛆虫），或者被一只蛆虫感染。

腐蛆感染（ROT GRUB INFESTATION） CR 4

XP 1200

类型 感染；豁免 强韧DC 17

潜伏期 立即；频率 1/轮

效果 每只腐蛆1d2体质伤害

宝藏：诺利感染的尸体携带着1对配套的精制品短剑，雕刻得像跳跃的火焰，以及一个装着1份显像粉的袋子。

G.朗弗隆德的林间空地（CR 7）

在这片宽阔的林间空地的中央是一个直径约二十英尺的清澈的岩石池塘。七棵盛开的樱桃树从池塘边向内倾斜，就像一群共谋者。数百个小而锋利的木节覆盖在池塘和树木周围的地面上。

这片林间空地是年轻且非常刻薄的树人朗弗隆德的家，她一直派枭熊来攻击难民飞地，错误地认为它们是为铁牙军团工作的。这个池塘是森林中好几种生物的常去的水潭，朗弗隆德密切关注着它们，特别是对枭熊似乎有着特别的吸引力。

生物：在池塘周围的七棵樱桃树中，最小的一棵是朗弗隆德；其他的都是普通的树。朗弗隆德很年轻，而她遇到的所有类人生物都是来给森林制造麻烦的。从她早期与战蜥人猎人和摩尔苏恩森林燃烧者的接触，到最近的铁牙军团的大地精，这让她认为所有的类人生物都是危险的掠夺者。她还没有遇到任何一个切尔纳萨多游侠（他们因为枭熊和临时的蒺藜而避开了她的林地），因此她还没有了解到一些类人生物是有着好意的。更让她困惑和不信任的是，朗弗隆德很难区分不同类型的类人生物。

最初，树人希望访客们忽略这片林间空地，继续前行。如果没有，她会活化其中的两棵树，试图吓跑入侵者（这些活化树如同朗弗隆德自己一样，使用幼体树人的统计数据）。如果受到攻击，朗弗隆德会从池塘边缘拉出石头投掷，同时她的活化树进入近战状态。朗弗隆德只想赶走陌生人，不会追击逃跑的对手。而入侵者一撤退，她就会停止攻击。然而，如果被逼无奈，她会在自己的家中战斗至死。

朗弗隆德（LONGFROND） CR 7

XP 3200

绝对中立雌性幼体树人（Young treant，《怪物图鉴》295页，266页）

HP 90

危害：朗弗隆德不喜欢访客，她在林间空地上铺上了无数手工雕刻的木钉，除了通往池塘边的狩猎小径外，其他的一切都被覆盖了。林间空地的地面有效地发挥着作用，如同覆盖着铁蒺藜一样。因为它们是由天然木材而不是金属制成的，所以这些铁蒺藜不会阻碍任何具有至少+4天生护甲加值的生物或具有穿林步能力的生物。

发展：PC们可能会尝试与朗弗隆德谈判。如果PC们把树人最初的态度从不友善变成友善（交涉DC 26），她就会要求他们离开，并且勉强同意不打扰他们的难民。她会偷偷地从远处观察PC们几天，以确认它们不是破坏性的或浪费的。如果在这段时间里，她看到他们是森林生活的积极守护者和管理者，朗弗隆德会为自己错误的先入为主的观念道歉，并表示愿意提供关于森林和从果树上获取的食物供应的建议来支援PC们；这样做可以为难民提供他们在这个季节结束后1d4个月所需的食物。朗弗隆德不愿代表类人生物进入战斗，这让她成为一个糟糕的守护者，但她从森林中看到和听到了许多东西，如果能提供给她一种与PC们交流的方式，她可能会给PC们提供一些见解和八卦。这可以作为一种提供给PC们在整个冒险过程中错过的信息或线索的方式。

故事奖励：如果PC们与朗弗隆德成为朋友，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。

H.谨慎的奇美拉（CR 7）

这一英里宽的泥沼是六颚河（Sixjaws River）流入森林低地的地方。地面泥泞，偶尔有几英寸深的死水。树木稀疏，但浓密的薄雾弥漫在这片阴暗的低地，即使在阳光明媚的日子里，视线也只能局限在90英尺内。没有鸟类或动物留在这里，因为该地区目前的居民已经彻底清除了所有的小猎物。一个在DC 15知识（自然）检定中成功的PC可以看到这部分的锐齿森林已经被严重地过度搜寻了。

生物：这片雾蒙蒙的地区是一只名叫卡里克罗斯（Kallikros）的瘦削而谨慎的奇美拉的家。一年前，越来越咄咄逼人的摩洛克把卡里克罗斯赶出了他在山谷中的家，让他在锐齿森林这个与世隔绝的地区定居下来。在对切尔纳萨多游侠进行了几次不成功的攻击后，卡利克罗斯学会了将猎食限制在这片不适宜居住的洼地——但现在该地区没有猎物，卡利克罗斯饿了。他最近会冒险去更远的地方打猎，所以PC们可能会在这个区域附近遇到卡利克罗斯。不管他们在哪里遇到卡利克罗斯，他都会从空中发起攻击，从他的蓝龙头上喷出一道闪电，然后降落并进入近战。如果生命值减少到40点以下，卡利克罗斯就会逃到他的巢穴里去疗伤。

卡里克罗斯（KALLIKROS） CR 7

XP 3200

雄性奇美拉（Chimera，《怪物图鉴》44页）

HP 85

宝藏：奇美拉的巢穴隐藏在泥沼中央的一大片扭曲的树木中，但是可以通过一个DC 25察觉检定成功找到。当卡里克罗斯飞进飞出时，没有任何踪迹可寻，但伤害奇美拉的PC们可能会在他逃跑时跟踪他回到那里。洞穴里有几块碎裂的骨头和卡利克罗斯的微薄的积蓄：136 GP，15枚玛瑙（每枚价值10 GP），1根不动权杖（目前用来支撑卡里克罗斯的床，使其脱离泥地），还有1个握着1颗价值1000 GP的蓝宝石的贤者之手。

I.巨魔的抛弃物（CR 6）

六个铺卷盖标志着这个有序的营地，旁边有几个背包和一个火坑，里面只有灰烬和一个铁锅。两具大地精的尸体歪斜地躺在泥土中，细长的箭从他们的喉咙里伸出来。四具部分腐烂的大地精尸体散落在空地上，它们都缺了一两根四肢，但其他部分完好无损。

三天前，这支铁牙巡逻队在纳德堡附近驻扎，观察那里的巨魔，确保他们不会干扰军团的行动。尽管他们很小心，也很安静，但他们制造的噪音足以引起巨魔狩猎队的注意。这些巨魔异常聪明，他们长时间假装彬彬有礼，让士兵们放松下来，并与他们的前盟友一起享用了一顿热腾腾的饭菜，然后袭击了毫无防备的巡逻队。巨魔猎人已经吃得饱饱的了，他们撕下了几条腿，准备带回到纳德堡，但除此之外把士兵们留在了他们倒下的地方。

在被摧毁的营地中可以发现一些巨魔活动的痕迹。一个成功通过一个DC 18察觉检定的PC会发现一根在战斗中被折断的大獠牙，以及几根又粗又黑的毛。通过一个成功的DC 15生存检定可以发现三个大型类人生物的踪迹。通过这两条线索中的任何一条，一个通过一个成功的DC 20知识（本地）检定的PC可以确认他们属于巨魔（同时发现这两条线索给予此检定+2环境加值），并暗示这些生物可能会在附近筑巢。

生物：死去的大地精已经开始腐烂，它们的腐肉气味吸引了饥饿的巨豪猪。当PC们检查营地时，四只巨豪猪会从附近的灌木丛钻出来保护他们的食物来源。如果一只巨豪猪的生命值降低到低于20点，或者被允许拖拽一具尸体至灌木丛中安静地进食，它就会逃跑。

巨豪猪（GIANT PORCUPINES）（4） CR 2

XP 600 每个

HP 22 每个（《怪物图鉴3》222页）

宝藏：大地精们的装备被清理干净，整齐地放在每个铺卷盖旁边。PC们可以回收6张铺卷盖，6套餐具，6个水袋，6张毛毯，36天的口粮，200英尺的丝绳，另外还有6个轻钢盾，5把长剑，5张长弓，70支箭和1把+1弯刀。

J.里斯汀堡

这是切尔纳萨多游侠的堡垒之一，目前被一群庆祝着的精类占据。如果PC们调查堡垒，他们可以找到半身人幸存者西里奥·塞萨丁，他可以给他们指出另外两个游侠堡垒。里斯汀堡将在第二部分进行描述。

K.纳德堡

这座如今已被拆毁的切尔纳萨多游侠堡垒建在一座又大又陡的山坡上。山中包含一个由几个陷阱保护的物资贮藏所。纳德堡将在第三部分进行描述。

L.特雷瓦雷堡

一条绵延数英里的又宽又长的峡谷在这里到达最宽的地方。特雷瓦雷堡建在峡谷中央的一根石柱上。堡垒被大地精守军和锐齿森林的铁牙军团的首领占领。特雷瓦雷堡将在第四部分进行描述。

P15-P30

第二部分：里斯汀的狂欢

里斯汀堡是南锐齿森林最古老的建筑之一。这座大型堡垒是由永恒战争时期的地方长官阿卜杜勒·里斯汀（Abdel Ristin）建造的，目的是向反叛的森林管理者展示武力，即使在那些日子里，反叛的森林管理者也在锐齿森林的树冠下潜行。为了表明他们不会被自己森林里的巨大建筑所吓倒，叛军转而将补给列车作为目标，让堡垒的守军忍饥挨饿，最终投降。后来，叛军将这座堡垒作为自己的补给站，最终被锐齿森林外的人遗忘了。

切尔纳萨多游侠已经占领里斯汀堡几十年了。该堡垒标志着切尔纳萨多地区的最东部边缘，并提供了一个极好的集结区域来抵御来自南方入侵锐齿森林的摩尔苏恩军队。切尔纳萨多游侠不是外交专家，但他们意识到，里斯汀堡富丽堂皇的客房有利于给潜在盟友留下深刻印象，比如来自水晶树林的德鲁伊，或者来自涅玛萨斯首都塔姆兰的有影响力的代表。

要塞的四座坚固的塔楼，巨大的堡垒和坚固的城墙提供了强大的防御力量，但是最近铁牙军团的围攻已经超出了游侠们的承受能力。大地精工程师从远处研究了堡垒，发现它的东北塔是最薄弱的地方。十几个大地精冲进了堡垒的西门，吸引了守卫者的注意，让巨龙伊布扎里亚克从东边冲进来，用他的强酸喷吐扫荡着东北部的塔楼。而大地精掷弹兵向塔的基座投掷炸弹，导致整座塔连同北墙的一部分轰然倒塌。后备大地精部队随后冲进开口处，占领了堡垒。尽管大多数里斯汀堡的游侠在最初的袭击中被杀，但伊布扎里亚克放过了幸存的受伤游侠，让他们在堡垒的小牢房里沉浸在失败中。其中有半身人游侠西里奥·塞萨丁，他在对伊布扎里亚克发起绝望但无效的攻击后被俘。作为报复，巨龙咬掉了他的腿，并吞食了他的猫头鹰伙伴，然后命令给西里奥包扎起来，和其他幸存者关在一起。

伊布扎里亚克在堡垒驻扎了一支大地精部队，以便永久占领它。大地精们带来了几个星期的食物和其他补给，补充了游侠们的储备和一名游侠的客人带来的大量葡萄酒，这位客人在塔楼倒塌时死亡。巨龙答应把他的财宝分给那些能收集到最多的切尔纳萨多游侠披风的小队，所以大地精们优先在森林里巡逻，而不是加固北墙。许多巡逻队在占领后不久就离开了堡垒，至今还没有回来（比如C区的巡逻队）。

大地精们没能守住堡垒多久。里斯汀堡以东的森林很深，很多精类都经常在这里出没。一个自封为当地精类的首领（并用棍棒殴打那些拒绝承认他统治地位的人）的名叫哈尔克·格伦德查尔（Halk Grundlechar）的身材魁梧，性情残忍的考芮精，之前曾单独离开了里斯汀堡，但他对堡垒易手的传言很感兴趣。发现里斯汀堡只有一些过于自信的大地精不认真地守卫着，于是哈尔克决定接管它。他和他的族人很容易地潜入了堡垒，用他们的石跃术能力穿越了倒塌的塔楼的乱石，杀死了大地精们。

当哈尔克意识到堡垒里储存了大量的食物和酒时，他呼吁进行了考芮精最复杂的庆祝活动之一：红石狂欢（the Red Rock Revel）。在大多数考芮精中，红石狂欢仅仅是一个星期的舞蹈、饮酒和给附近的石头涂上鲜艳的色彩。哈尔克用了红石狂欢这个名字更真实的意思，把被谋杀的大地精挂在院子里倒塌的石头上，让血溅到石头上。哈尔克随后召集他所有的考芮精族人和精类盟友到堡垒参加聚会。起初，精类很谨慎且警惕，会伏击偶尔回来的铁牙部队，但随着他们的酒宴持续了几天，精类们变得自满起来。尽管堡垒里的精类们偶尔还会一起喝酒跳舞，庆祝正在进行的狂欢——在酒耗尽之前，狂欢还没有结束的迹象——但他们已经分裂成不同的派系。每个派系都计划着对抗其他派系，并策划如何最好地取代哈尔克成为主人和红石狂欢的第一饮酒者。

里斯汀堡传闻

PC们有很多机会来窃听里斯汀堡的精类，并了解该堡垒目前的居民。一个未被发现的PC成功通过一个DC 15察觉检定可以从下表中获悉一个随机传闻。对于每5点超过DC的检定结果，这个PC会无意中听到另一个传闻。精类会如同说着通用语一样说着木族语，所以不会说木族语的PC可能听不懂听到的传闻。

d6 传闻

1 “哈尔克·格伦德查尔是个畜生，但作为红石狂欢的第一饮酒者，他干得不错。每当他从阳台上走出来，命令我打开另一个木桶时，我都会欢呼。愿狂欢永无止尽！”

2 “我们需要更多大地精把院子里的石头染红。我知道哈尔克让东北塔的红帽子借了一些，但我认为他们不会傻到不听哈尔克的命令就把他们杀了。”

3 “我发现地上有几片鳞片；一定是在我们到达狂欢现场之前来的。黑得就像血一样，我敢发誓。”

4 “格伦德查尔是老大，只是因为他的兄弟们都支持他。我不介意地下室里的大手林德尔（Linder Largehands），但塔里的鬃毛比利（Bristle Billie）让我紧张。他总是把不该被缝合的生物缝合在一起。”

5 “马厩？不，你不会发现我靠近那个地方的。里面只有铁马蹄铁，我都不想看它一眼。我告诉你，没有人会去那儿的。”

6 “主堡的地下室有个小监狱，里面有个独腿半身人。等下想去嘲笑他吗？”

里斯汀堡特性

里斯汀堡是由风化的光滑的灰色石块建造而成。外墙有3英尺厚，而内墙有1英尺厚。石缝间的灰浆被一层又黑又硬的霉菌弄得褪色，蔓生的藤蔓爬上了堡垒的外部，尤其是在西边塔楼之间的阴影里。堡垒的城墙有15英尺高。走廊沿着墙的顶部运行，可以通过位于J4区的高梯子进入。每座塔都有45英尺高，每个塔的顶部都有一个带锯齿的城垛和一扇通向塔内的活板门（J7和J10区的活板门通常是用螺栓从内部关闭的，而J13区的活板门是打开的）。攀登堡垒的任何墙壁都需要一个成功的DC 20攀爬检定。

内部房间有15英尺高。虽然每个房间的烛台上都有未点亮的火把，但许多房间都有可以让自然光进入的箭缝。这些箭缝有3英尺高，但只有4英寸宽。没有箭缝的房间是没有照明的，除非另有说明。许多房间都有证据表明，这座堡垒在其历史上曾多次易手：墙壁上有深深的刻痕，石头被旧火熏黑，等等。室内陈设都很简单，也很实用。

堡垒内的门是坚固的木门，用铁条捆扎（硬度5，20 HP，破坏DC 25）。除了标明的地方，所有的门都没有锁，尽管所有的外部门都有托架来支撑内部的木条。突破一扇被锁住的门需要一个成功的DC 25力量检定。

J1.杂草丛生的入口（CR 5）

这座堡垒西边有两座巨大的塔楼，由一堵高墙连接起来，上面有一座装饰着常春藤的门楼。蘑菇在地上的蕨类植物中盛开。门楼的两扇木门缠上了铁条，但有一扇门微微半开着。

大门墙壁高20英尺，包含了通向堡垒的两扇木门。精类不使用这个主入口，因为铁条门让他们感到不舒服。精类转而会穿过J2区倒塌的北墙。这个入口在很短的时间内就已经长满了孢子，而这些孢子是由守卫室喂食充足的守卫所排出的。

虽然通往J3区的一扇门打开了几英寸，但精类们在门的另一边放了一堆石头。推开门需要一个成功的DC 20力量检定。翻滚的石头会提醒J3区的狂欢者们入侵者的存在，尽管他们可能没有立即（或根本不会）做出反应的精神状态。

生物：哈尔克引诱了一只孢子花来这里充当守卫，它从偶尔回来的大地精身上吸取的血训练了它潜伏在门附近的堡垒墙壁上直到猎物靠近。孢子花隐藏了起来（潜行+5，包括在门楼附近隐藏植被的+4环境加值），并会在敌人进入射程后用它的幻觉云雾攻击。它会追击猎物，战斗至死。

孢子花（BASIDIROND） CR 5

XP 1600

HP 52（《怪物图鉴》28页）

J2.北缺口入口（CR 6）

堡垒的东北塔倒塌在了北面的城墙上，大块的石头散落在整个地区，墙上有一个10英尺宽的缺口。一个巨大的要塞隐隐约约地出现在缺口后面的院子里。

里斯汀堡的精类利用这个缺口作为他们的入口。这个开口通向后面的庭院（J3区）。由于东北塔倒塌了，堡垒的北墙清晰可见，包括通往J23区的门。要到达门，需要攀登J15区上方15英尺的碎石（攀爬DC 15），然后沿着要塞一侧向门攀登15英尺（攀爬DC 20）。在松散的石头上行走会发出噪音，对潜行检定有-2惩罚。

生物：两个考芮精藏在这里的乱石中。按照指示，他们要迎接精类访客，但要赶走其他人。这两个考芮精都喝醉了，并没有特别注意，在他们的察觉检定上受到-2惩罚。如果它们注意到不是精类的入侵者，它们就会攻击，但它们不会追击逃跑的敌人。每个都希望证明自己是一个更成功的战士，这样就可以在同伴面前轮换出勤（并重返狂欢）。在酒精和自我的支撑下，这些考芮精会战斗至死。

考芮精（KORREDS）（2） CR 4

XP 1200 每个

HP 33 每个（《怪物图鉴2》173页）

J3.庭院（CR 8）

堡垒的庭院里充满了坚硬的土和碎石，里面堆满了从倒塌的东北塔上倾泻下来的大石头。一幢靠在北墙上的建筑几乎完全倒塌，而一幢完整的马厩靠着南墙矗立着。一扇朝西微微开着的双扇木门直通堡垒。另一扇双扇门通向东面的大城堡，还有一个高出城堡入口20英尺的阳台俯瞰着庭院。在剩下的三个塔楼的底部各有一扇狭窄的木门。

院子里散落的石头最大的和人一样高，并且都染上了暗红色。污渍的来源并不神秘：在每一块可怕的石头上，被割开喉咙的大地精尸体倒挂在粗糙的绞刑架上。

这个庭院是大多数红石狂欢庆祝活动举行的地方。哈尔克不亲自参与庆祝活动，但他偶尔会出现在上面的阳台上（见J23区）发表声明，比如命令另一名受害者在其中一块石头上被谋杀，以“让它变红一点”，或者宣布打开另一桶酒。西面的双开门通向堡垒的主入口（J1区），东面的双开门通向主堡的J14区。受损的北墙通向J2区，较小的门通向完好无损的三座塔楼（J5、J8和J11区）的底层。

庭院里也有一些伊布扎里亚克袭击的证据。一个PC如果成功通过一个DC 20察觉检定，就会发现一些黑色的鳞片和一些被强酸侵蚀的石头。

生物：大多数时候，十几个醉醺醺的考芮精在这里庆祝，连同一些来自周围树林的精类。它们的严重损伤表现为退化简单模板（degenerate，《怪物图鉴5》288页），但经过一周的戒酒和护理宿醉后，这些狂欢者会失去退化模板，恢复为普通的考芮精。

狂欢者们唯一不变的活动就是喝酒；它们的其他活动是喧闹的，令人不安的，且不稳定的。他们可能一边跳起舞来，一边高唱传统的红石狂欢歌曲，在临时搭建的鼓上敲打着不连贯的节奏，醉醺醺地用他们的石跃术在散落的石头间穿行，用被弄得血肉模糊的尸体上演即兴的木偶戏，或者举起石头进行力量的比拼。

避开这些狂欢的考芮精是很容易的，因为狂欢的干扰会对他们的察觉检定施加-8的惩罚（加上退化简单模板的技能检定-2惩罚）。即使考芮精注意到了入侵者，他也有50%的概率只是茫然地看着入侵者，咕哝着他不会被恶作剧或幻觉所迷惑，然后摇摇晃晃地回到酒旁。只有当面对明显的威胁时，这些考芮精才会振作起来进行攻击，但即便如此，在特定的时间内，也只有6名考芮精会发动攻击，而其余的人则会享受表演，一边欢呼，或者利用这种分心的机会打开一个新的酒桶。

考芮精狂欢者（KORRED REVELERS）（6） CR 3

XP 800 每个

退化考芮精（Degenerate korreds，《怪物图鉴5》288页，《怪物图鉴2》173页）

HP 21 每个

宝藏：一辆沉重的马车靠墙站着，上面堆放着10加仑的各种年份的酒桶。马车周围散落着十几个敞开的空桶，但马车里仍然有15个装满酒的桶，每桶重100磅。其中12桶葡萄酒质量一般，每桶价值20 GP。剩下的三桶是好酒，每桶价值750 GP。如果PC们从里斯汀堡撤退时没有带走这些酒桶，精类会每天随机消耗一桶。

发展：由于红石狂欢是一个持续的、不断变化的庆祝活动，如果PC们避开他们并再次通过这个区域，这里的考芮精应该从事着不同的活动。随着塔上的怪物时不时地参加狂欢，一些J9区的小矮妖，J13区的微粒精，或者J16区的萨特羊人可能会迁移到这里。如果是这样的话，狂欢的考芮精很可能会沉迷于他们的酗酒或奇怪的游戏中，而避免加入一场太容易战胜PC们的战斗。如果PC们成功击败了哈尔克和他的族人们，以及红帽子迪尔加·芬莱（Dearga Finlay），任何未被击败的精类将会在1d4天内离开这里。

故事奖励：如果PC们探索里斯汀堡的过程中成功地避开了这些敌人，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了吵闹的精类一样。

J4.废弃马厩（CR 3）

这个木制马厩靠着庭院的南墙。它的大门敞开着，歪歪斜斜地悬挂在损坏的铰链上。建筑里散发出干草腐烂的臭味。

这座建筑已经好几个月没有给一匹马提供庇护了，现在大部分都没有使用过。这里储存了一些物资，比如备用的横梁和通往堡垒墙壁的梯子，但精类们对这些物资毫无用处。进入马厩的唯一通道是从破损的门，这扇门通向庭院（J3区）。因此，PC们可能会把这个建筑作为一个休息的地方，尽管整个院子里嘈杂的庆祝声可能会让人难以入睡。

生物：四头牛拉着一辆装满酒的车，现在停在J3区。其中两头牛死于醉酒的精类的戏弄和虐待，成了宴会上的烤肉。剩下的两只动物意外地发现精类们不会进入马厩，现在正不停地咀嚼着腐烂的稻草。在驯养的过程中，牛因为最近的磨难而受到了精神上的创伤，而且开始时的态度为不友善；如果不小心靠近，它们会试图践踏附近的任何人。

牛（OXEN）（2） CR 1

XP 400 每个

绝对中立退化原牛（Degenerate aurochs，《怪物图鉴5》288页，《怪物图鉴》174页）

HP 16 每个

宝藏：马厩里有6个弃置已久的寒铁马蹄铁和1个幸运马蹄铁。尽管任何形式的寒铁都会让考芮精感到紧张不安，但锐齿森林的考芮精对这种马蹄形状的金属有着迷信的恐惧。任何公开携带寒铁马蹄铁的PC在对堡垒中的考芮精的威吓检定获得+4环境加值。通过一个成功的DC 20知识（本地）或知识（自然）检定，一个PC就会知道这些知识。

故事奖励：如果PC们设法平息了牛，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了这些生物一样。

J5.红帽子制革厂（CR 6）

堡垒的西北塔被一个叫迪尔加·芬莱的讨厌的红帽子女族长和她的追随者占领。塔底的唯一主人是一名名叫艾尔莎（Ailsa）的红帽子制革者，如果她意识到对堡垒发动的任何攻击，她就会把门关上。否则，门是打开的。

两个武器架立在这个房间，虽然他们不包含武器；取而代之的是，一条浅灰色的皮革在它们上面伸展开来。楼梯上升到南面，木门通向东面。这个房间充满了腐肉的恶臭。

几天前，迪尔加·芬莱向哈尔克“借”了几个大地精幸存者。考芮精打算用它们来给院子里的石头涂上鲜血，所以他把它们交给了红帽子，条件是大地精们必须活着。迪尔加本来打算信守诺言——她只想剥掉他们的皮，做一套大地精皮甲——但大地精死在了上面的剥皮室里。这里干燥的灰色条状皮革是没有很好地处理的大地精皮。基本的制革用品，如短刀和刨花板，都靠墙排列。楼梯通向J6区。

生物：一个叫艾尔莎的女性红帽子守卫着这个房间。和所有的红帽子女性一样，艾尔莎看起来也很老了，留着细细的胡子，身材矮小，脾气暴躁。她花了很多时间在为处理大地精的血肉而烦恼，并为缺少合适的制革厂而哀叹。她把自己的挫败感发泄在入侵者身上，以狂躁的愤怒进行攻击，追击逃跑的对手，并战斗至死。

艾尔莎（AILSA） CR 6

XP 2400

女性红帽子（Redcap，《怪物图鉴2》233页）

HP 60

宝藏：几年前，1把黑色+1寒铁短矛落在一个武器架后面。通过一个成功的DC 25察觉检定（或侦测魔法或类似法术）可以找到它。

J6.剥皮室（CR 5）

这个大房间的木地板沾满了鲜血。三具大部分被剥皮的大地精尸体被绑在木桌上，四具红帽子尸体躺在地板上。南墙上有楼梯上下，箭缝穿过北墙和西墙。

楼梯向下通向J5区，向上通向J7区。一滩滩的血使地板很滑；在这个房间的地板上奔跑或冲锋需要一个成功的DC 10特技检定。失败意味着角色仍然可以行动，但不能在这一轮中奔跑或冲锋。

游侠们曾经用这个房间来缝纫、纺织和编织各种物品，但是住在这里的红帽子发现了这个空间更可怕的用途。他们打算小心翼翼地为J5区的制革者艾尔莎剥去大地精囚犯们的皮，因为迪尔加和哈尔克已经说得很清楚，必须让大地精囚犯们活着。但醉酒后，他们的谨慎变成了过于自信的粗心大意，红帽子们从一只大地精身上取走了太多的皮肤，把它杀死了。为了救活它，红帽子们做出了一个不明智的尝试，他们迅速割下了其他大地精的皮，因此也杀死了剩下的囚犯。由于害怕激怒上司，红帽子们开始为谁该受责备而争吵起来。他们的争吵变成了打斗，而五个红帽子中有四个被杀死了。

一个成功的DC 12医疗检定表明了大地精是被慢慢剥皮致死的；另一个成功的DC 12医疗检定显示了红帽子的伤口是由大刀片造成的，而且他们是最近才被杀死的。

生物：唯一的幸存者是年轻的基肯（Young Keaken），一个留着短胡子，眼睛边缘是红色的红帽子。如果年轻的基肯注意到了入侵者的到来，他会意识到他可以把大地精的死和红帽子的谋杀归罪于他们，因此他躲在了这个房间的一张桌子下面。如果被发现或被突袭，自以为是的人就会以绝望的热情战斗，深信如果他能战胜入侵者，他就能避免受到指责。如果生命值降低到30点以下，年轻的基肯会试图逃离塔里——但是他并不会逃到楼上，因为比起PC们，他更害怕迪尔加·芬莱的怒火。

年轻的基肯（YOUNG KEAKEN） CR 5

XP 1600

男性幼体红帽子（Young redcap，《怪物图鉴2》293页，233页）

HP 44

宝藏：四个死去的红帽子都穿着小型皮甲，手持中型巨镰。每个还会携带一些有凹痕的硬币、偷来的珠宝和金牙；这些小饰品总共价值54 GP。一张桌子上放着一个血迹斑斑的篮子，里面装着1套医疗包，6瓶治疗轻伤药水，以及8条快速复原绷带，这些是红帽子用来维持他们的生命的。

J7.北营房（CR 7）

这个房间里有几张铺位被挤在一起，床垫被撕开并叠放在一起，在桌子旁边搭起了一个简陋的窝，桌子上堆满了未煮熟的鹿肉和半杯葡萄酒。从每面墙上的箭缝可以看到堡垒和周围的森林。楼梯沿着南墙向下延伸，天花板上的一个大活板门被木梁所挡住。

这一层为休班的游侠们提供铺位。活板门通向塔顶一座无人居住的城垛，楼梯通向J6区。

生物：里斯汀堡红帽子的首领迪尔加·芬莱和铁牙部队留下的巨魔犬一起躺在这个房间里。她用零食和严厉的惩罚相结合的方式驯服了最好的狗，还有点亲切地称它为“口水（Slobber）”。在她威严的宠物的支持下，她现在专横地指挥着切尔纳萨多地区的红帽子，并很乐意争夺哈尔克的位置成为当地精类恃强凌弱的领主。

迪尔加威胁地摇晃着她的巨镰，命令入侵者离开，但她知道，任何能够进入这个房间的人很有可能已经把她的仆人干掉了。如果受到威胁，它会恶毒地战斗，并只要有可能就和口水一同夹击。口水会战斗至死，但迪尔加如果生命值低于20，就会逃跑或投降。

迪尔加·芬莱（DEARGA FINLAY） CR 6

XP 2400

女性红帽子（Redcap，《怪物图鉴2》233页）

HP 60

近战 中型+1巨镰+11（2d4+11/×4），脚踢+4（1d4+6）

战斗装备 羽符（鞭），治疗中度伤药水，飞行术药水；其他装备 皮甲，中型+1巨镰

口水（SLOBBER） CR 3

XP 800

巨魔犬（Trollhound，《怪物图鉴3》274页）

HP 30

宝藏：除了迪尔加的装备，这里还储存了一些宝藏，以奖励迪尔加的手下偶尔取得的成功。藏在口水窝里的一个小箱子（需要一个成功的DC 20察觉检定才能发现）包含了22 GP，476 SP，1个黑玉制成的手链（价值200 GP），13个肥皂石雕刻的棋子（每个价值5 GP），1个白化海狸皮毛制成的时髦帽子（价值300 GP），还有1个刻画着一只熊吃掉了一头狮子的奇怪的檀木小雕像（价值150 GP）。

发展：如果PC们愿意与迪尔加谈判，红帽子意识到与他们谈判可能是她最好的选择（特别是当她得知J6区的大地精已经被杀死时，而哈尔克明确地命令他们活着回来）。迪尔加解释说，哈尔克作为红石狂欢的第一饮酒者，并作为该地区较为强大的精类之一，领导着里斯汀堡的精类。她还解释说，考芮精接管了大要塞作为自己的领地。诡计多端的红帽子对哈尔克没有忠诚，如果PC们饶了她，她会帮助他们对抗共同的敌人；如果PC们在阳台上挥舞红布（见J23区），迪尔加将加入到与哈尔克的对抗中。她并没有主动告诉PC们她的动机，但是迪尔加知道杀死考芮精可以让她成为第一饮酒者，并阻止任何因无意中杀死了大地精囚犯的报复。

如果PC们接受迪尔加的提议，她会按照约定观察他们的信号。当被告知时，她会爬进活板门，喝下飞行术药水，然后飞到阳台上加入PC们。她会像承诺的那样和他们一起对抗哈尔克，但当考芮精的领袖死后，她就会转而对抗PC们。

J8.陷阱塔（CR 5）

三个小矮妖占据了城堡西南的塔楼。他们不喜欢和像考芮精和红帽子这样的畜生混在一起；他们之所以接受哈尔克的邀请，主要是因为他们听说了红石狂欢有着大量的酒类储藏，并希望能买到一些。然而，事实证明，免费供应的葡萄酒足以分散他们的注意力，以至于他们的大部分计划都变成了醉酒后的胡言乱语，并毫无意义。

几个训练用的假人和射箭靶子散布在这个房间里，房间北面有一个上升的楼梯，东面有一扇铁门。一张有着四个均匀间隔的洞的长凳靠南墙坐着，在帆布窗帘后面部分可见。

一楼主要用作储藏室，但也为游侠们提供了一个供他们方便的厕所。楼梯通向J9区，门通向庭院（J3区）。

陷阱：住在这座塔上的小矮妖们不想让其他精类——尤其是考芮精——偷听到他们偷哈尔克最好的酒的计划。因此，他们在分散的训练假人身上填充了锯齿状的寒铁（通过摧毁他们在塔中发现的一些寒铁武器而制造的）和一种烈性炼金药剂。假人通过细线连接到到J9区的楼梯的最低一级。只要有人爬上最低一级的楼梯，弹片就会从假人体内爆开。这个陷阱可以通过搜索楼梯或任何训练假人来发现。

寒铁弹片陷阱（COLD IRON SHRAPNEL TRAP） CR 5

XP 1600

类型 机械型；察觉 DC 23；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 无法

效果 远程攻击+10（6d6）；多重目标（J8区的所有目标）

宝藏：小矮妖们在把假人填好陷阱后，把剩下的寒铁武器塞进了房间的储藏室。1把精制品寒铁巨剑、1把寒铁短剑、1把炼银匕首和17根寒铁弩箭都可以通过一个成功的DC 18察觉检定发现，虽然武器可能需要清洗，但它们仍然可以使用。

J9.混乱的大厅（CR 5）

房间周围堆放着几个小木桶，每个都是敞开的空桶。北墙有楼梯上下，箭缝穿透南墙和西墙。

楼梯向下通向J8区，向上通向J10区。这里的小矮妖用从房间里找到的桌椅中回收的木材制作了大部分木桶。一个角落里还放着三个水桶，旁边是两只空箱子，里面装着小矮妖们早就吃掉的口粮。

生物：三个小矮妖（康纳、卡伦和雷茜[Conor, Cullen, and Lacey]）躲在这个房间的木桶后面楼梯看不见的地方。如果他们被吓到，他们会用七彩喷射来让他们的敌人失去行动能力直到他们能够隐形。这些小矮妖都不是特别嗜血的，也不是好战的；任何低于10点生命值的小矮妖都会试图逃跑或投降。如果两个小矮妖被杀死，第三个会投降并乞求他的生命，用他的魔法换取自由。

小矮妖（LEPRECHAUNS）（3） CR 2

XP 600 每个

HP 18 每个（《怪物图鉴2》177页）

发展：如果PC们在一个DC 18交涉检定中成功，而不是与小矮妖们战斗，精类会稍微敞开心扉一些。他们发现哈尔克的红石狂欢的暴力令人反感，让人无法集中精力喝更多的酒。他们后悔来参加；然而，小矮妖们对哈尔克在主酒窖（J17区）存放“特殊烈酒”的传言非常感兴趣。如果PC们同意携带至少四瓶稀有草药利口酒，小矮妖们会同意使用他们的类法术能力（例如鬼斧神工和高等造物术）来帮助PC们。小矮妖不会提供任何需要离开塔的帮助，因为他们害怕喧闹的考芮精，并打算等待红石狂欢结束。

故事奖励：如果PC们和小矮妖成为了朋友，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了精类三人组一样。

J10.南营房

墙上狭窄的箭缝俯瞰着堡垒和周围的森林。楼梯沿着北墙向下延伸，天花板上的一个大活板门被木梁挡住。除了凌乱的床铺，房间里空荡荡的，但地板上的划痕和墙壁暗示着很久以前在这里发生的一场战斗。

活板门通向塔顶一座无人居住的城垛。小矮妖很少进入这个房间，房间里空无一人。

J11.熔炉（CR 5）

哈尔克古怪的弟弟鬃毛比利占领了要塞的东南塔。其他的精类认为他是危险的和不可预测的，所以他们完全避开了这座塔。

一个石头楼梯在这个房间的西北角上升，木门通向北面和西面。一个临时的熔炉，长时间保持着寒冷（long cold），靠着南墙。

这里的楼梯通向鬃毛比利的工作室（J12区）。西门通向庭院（J3区），北门通向要塞的入口大厅（J14区）。切尔纳萨多游侠会使用这个小熔炉进行金属加工和小修理，但已经好几个星期没使用了。

生物：两只保存得很差的标本灰熊一动不动地靠墙站着，竖起来摆出可怕的姿势。鬃毛比利创造了这些护卫队来保护他的隐私，一旦有访客碰到它们或走近楼梯，它们就会笨拙地蹒跚着活过来。一旦被活化，这些标本灰熊会毫不留情地追击它们的目标——甚至会进入庭院里——并战斗至摧毁。

标本灰熊（TAXIDERMIC GRIZZLY BEARS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 63 每个（《怪物图鉴5》240页）

宝藏：寒冷的熔炉里隐藏了一个隐藏的壁龛（通过察觉DC 18以定位），里面有6根+1弩矢，3根精金弩矢，和1根杀戮魔法兽弩矢（bolt of magical beast slaying）。

J12.工作室（CR 7或CR 4）

从J20通向这个房间的门打不开，因为房间的主人用塑石术封住了它的边缘。门必须被摧毁才能打开（硬度5，HP 20，破坏DC 23）。通往J13区的楼梯也被完全封锁了，无法从上面进入这个房间。

这个房间的石头被打磨得像柔软的粘土一样。朝北有一扇门，但石墙却从门框上流过，堵住了门。由石条构成的纵横交错的箭缝在南部和东部的墙壁上。楼梯从门的一侧向下，但上行楼梯已经完全密封在天花板上了。

沿着墙壁排列的低矮石桌上摆满了烧杯和木工工具，房间的中央摆放着一个有着六只胳膊的柳条人体模型，从地板一直延伸至天花板上。一个脚凳大小的木箱放在人体模特胸部的一个开口里。

这个房间被哈尔克古怪的弟弟鬃毛比利占领，并把它从一个木工作坊变成了一个奥术组合实验室。为了保证工作的绝对隐私，比利封闭了所有这个房间的入口，除了通往J11区的楼梯。

他的最新作品是房间中央的那个高大的人体模型，不过他还不确定如何让它动起来。他计划有一天在人体模型的胸腔里放置一个谜题盒，但鬃毛比利也还没有弄清楚这些细节。尽管人体模型是静止不动的，但这个谜题盒是相当危险的，因为它包含了精心储存的绿色黏怪（参见下面的危害）。这个柳条人体模型是危险易燃的：任何数值的火焰伤害（比如比利的法术）都会导致它起火。人体模型会燃烧3轮。如果在这段时间内谜题盒没有被从火中移出，那么谜题盒和绿色黏怪都会被摧毁。

矮桌子上包括几个实验和一系列用金属丝连接的木板。这是一个装在人体模特胸前的谜题盒的粗略原型：研究这个版本可以更好地了解谜题盒是如何组合在一起的，并且在打开谜题盒的任何检定上提供+5环境加值。

生物：鬃毛比利是一只矮胖的考芮精，浓密而结实的头发从他的头部和耳朵伸出来。他很少离开这个房间，在这里他会疯狂地一连几天迸发出创造性的灵感，组装出稀奇古怪的结构。他用手拨弄着未完成的谜题盒，而他那充满活力的头发在上面来回移动。如果他发现有人闯入，他就会大叫：“我说的是绝对的隐私！”并沮丧地扔出一把铆钉。如果PC们马上离开，比利会立刻忘记它们，继续工作。否则,他会攻击。他讨厌红石狂欢，但喜欢这个新的工作空间，即使里斯汀堡的其他精类都离开了，他也会（相当高兴地）留下来。

鬃毛比利（BRISTLE BILLIE） CR 7

XP 3200

男性考芮精变化师5（《怪物图鉴2》173页）

混乱中立 小型精类

先攻 +5；感官 低光视觉；察觉 +13

————————防御————————

防御等级 19，接触 17，措手不及 13（+5敏捷，+1闪避，+2天生，+1体型）

生命值 98（11d6+60）

强韧 +8，反射 +11，意志 +10

DR 5/寒铁；SR 17

————————攻击————————

速度 30尺

近战 重型硬头锤+13（1d6+7）

特殊攻击 活化毛发，投石（100尺），震慑狂笑

类法术能力（CL6；专注+7）

任意——活化绳，粉碎音波（DC 13），塑石术

1/天——石言术

奥术学派类法术能力（CL5；专注+8）

6/天——空间拳（1d4+2钝击）

变化师准备法术（CL5；专注+8）

3环——闪现术，解除魔法，缓慢术（DC 16）

2环——强酸箭，目盲/耳聋术（DC 15），识破隐形，蛛行术

1环——匠人祝福（DC 14），鉴定术，法师护甲，魔化武器，防护守序

0环（任意）——法师之手，修复术，开关术（DC 13），魔法伎俩

对立学派 惑控，幻术

————————战术————————

战斗前 比利很少会预料有战斗，因为他通常忙于工作而不会注意到入侵者。

战斗中 比利在考虑保护自己之前就会用强酸箭攻击对方，只有在他的第一次攻击后才施放法师护甲。之后，他会使用沉重的扳手作为硬头锤挥击，当他的生命值减少到一半时，他会对自己施放闪现术，对对手施放缓慢术。

士气 比利太固执了，不愿求助，并会战斗至死。

————————属性————————

力量 23，敏捷 20，体质 20，智力 16，感知 12，魅力 13

BAB +5；CMB +10；CMD 26

专长 制造药水，制造构装体，制造魔法武器和护甲，制造奇物，闪避，灵活移动，抄写卷轴，技能专攻（察觉）

技能 特技+14，估价+3，唬骗+10，手艺（鞣制皮革，制作雕塑，锻造武器）+12，解除装置+15，逃脱+10，威吓+7，知识（奥秘）+12，察觉+13，表演（舞蹈）+10，法术辨识+14，潜行+18

语言 邪灵语，通用语，侏儒语，木族语

特殊 奥术联结（机械狂戒指），体能增强（体质+2），石跃术

战斗装备 魔化武器油，猫之优雅药水（2），防护守序药水，野兽形态I卷轴，元素形态I卷轴，气化形体卷轴，枭之睿智卷轴，炽火胶（2），绊足包（2）；其他装备 重型硬头锤，+2巨力腰带，机械狂戒指，顽固钉子（5），旅者万用工具，放大镜，精制品盗贼工具，法术材料包，钻石尘（价值200 GP），112 GP

危害（CR 4）：人体模型胸部的谜题盒是一个木质立方体，每边约18英寸长，重40磅（硬度5，HP 5，破坏DC 8），木制立方体包围着一个更小的陶瓷立方体，里面装满了魔法增强的绿色黏怪。它的外部不是一块坚固的木块，而是由几块紧密贴合在一起的木头组成的。碎片可以以复杂的模式移动和滑动，但盒子仍然会保持它的形状（不会露出内部的陶瓷块），除非这些碎片按特定的顺序滑动和压下。发现这个序列需要连续三次成功的DC 25智力或解除装置检定，每一次检定都是一个整轮动作。成功完成这三个检定将导致谜题盒打开并露出内部光滑的陶瓷立方体。

这个陶瓷立方体很精致。如果谜题盒掉下来、打碎、撬开或剧烈摇晃，内部的陶瓷立方体就会裂开，释放出里面增强的绿色黏怪。黏液会立刻膨胀，吞噬掉木质盒子，并将一个5英尺大小的区域填满普通的绿色黏怪（《核心规则手册》416页）。如果盒子被一个生物摇晃或掉落在其上，黏怪就会出现在该生物的空间内；否则，它会出现在盒子被打破的5英尺见方的地方。这种绿色黏怪的增强特性使它能在阳光下存活1d3轮，但是寒冷、火焰和移除疾病会像平常一样杀死它。

如果陶瓷立方体从谜题盒中释放出来，PC们可能会通过粘稠的晃动辨别出里面的危险物质。任何接触陶瓷立方体的生物都可以通过一个DC 20知识（地城）检定来识别它的内容物是绿色黏怪。此后，PC们如何使用这个立方体就取决于他们的创造力了。

宝藏：鬃毛比利多年来收集了几件炼金宝藏。这个房间里的桌子上有几袋不同颜色的玉粉（总共价值150 GP），3块1磅重的黄金（每块价值50 PC），1瓶喷火灵药，以及1套完整的炼金师工作台。如果绿色黏怪被安全地从谜题盒中取出，而不破坏其陶瓷盒，PC们也可以留下它，而木制谜题盒价值250 GP。

故事奖励：如果PC们在不打破陶瓷立方体的情况下释放了它，奖励他们XP，就如同他们克服了绿色黏怪一样。

J13.微粒精巢穴（CR 5）

西、南、东墙壁上的箭缝俯瞰着周围的森林。东北角的下行楼梯突然终止了，下面几级台阶并用石头封住了，而天花板上的一扇大活板门打开了。一个柜子靠在北墙上的一扇木门上。墙上用鲜艳的蓝色油漆画了几个圆形靶子，但房间里只有几把椅子，一张堆满空酒杯的小桌子，还有四个大火盆。

J12区的楼梯井被用塑石术封闭了，所以从下面无法进入这个房间。此外，房间的居民将门前的一个沉重的柜子推到了J23区，所以这扇门需要通过一个DC 25力量检定才能从北面打开。这扇活板门通向塔顶一座无人居住的城垛。

生物：这个房间是四个喧闹的微粒精的家：阿佩利翁、布鲁顿、达特和戈伯（Arpellion, Brooten, Dart, and Gulber）。这些无所畏惧的勇士们每天都在和对方决斗，监视着其他的精类，还有喝酒。微粒精们会通过天花板上打开的活板门进出，但由于害怕下面的鬃毛比莉（参见J12区），它们堵住了唯一剩下的进入房间的入口。如果PC们进入，微粒精会指责他们是“最卑鄙的入侵者”，并专横地要求他们为自己的荣誉而决斗。如果受到攻击，这些微粒精就会兴致勃勃地进入战斗，交替在轮内隐形和偷袭。他们会战斗至只剩下一个微粒精，这时幸存者会从活板门逃走。

微粒精（ATOMIES）（4） CR 1

XP 400 每个

HP 9 每个（《怪物图鉴3》28页）

宝藏：桌子的一个抽屉里有6个装满彩弹（marker dye）的小瓶和4个空瓶，这些彩弹是微粒精用来做墙上的靶子的。

发展：如果这些PC们同意决斗，微粒精们就会选出一个冠军（通常是戈伯，尽管他们在数据上都是一样的），然后让PC们做同样的事情。决斗是一场近战战斗，直到一名战斗人员投降或失去知觉为止。在“补偿不公平的体型优势”的幌子下，微粒精们首先在PC上设置尽可能多的限制，例如同意一个人类缩小术法术，只用一只手战斗，选择一个较小的冠军，蒙着眼睛战斗，以及任何他们可以想象的东西。一旦PC们抗议说，这些限制已经成为一种负担，微粒精们会让步，允许决斗继续进行。微粒精冠军会试图偷袭PC，经常使用隐形术，并战斗至被打败。如果微粒精的冠军被杀死，其他的人会感到失望，但不会非常愤怒，因为这是一场决斗的风险。

如果一个PC在一场决斗中获胜，微粒精们会自由地分享他们的葡萄酒和关于堡垒里的其他精类（没有一个是他们特别喜欢的）的信息。当微粒精潜伏在箭缝附近时，他们得到了关于J1，J2，J3，J6，J7，J9和J12区居民的信息。他们自愿说，迪尔加·芬莱希望取代哈尔克，小矮妖们想偷哈尔克最好的酒，而鬃毛比利在工作时需要隐私。即使PC们输了，微粒精们也很友好，尽管他们不会分享城堡里的八卦。

如果PC们是恭敬的（或者至少是礼貌的），微粒精们就会让它们在他们的巢穴里安营扎寨休息，并对他们的存在保密，不管他们是否输赢。

故事奖励：如果PC们和微粒精达成了友好的协议，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了他们一样。

J14.堡垒大厅（CR 5）

这个高大的门厅里有一组朝北的上行楼梯，一扇朝西的双开门，一扇朝东的旋转门。炖肉的香味从东边的门里飘了出来。成角的大厅的出口在北部和南部，尽头是坚固的木门。描绘着森林景色的厚挂毯装饰着墙壁，但是每一幅挂毯都被撕破得很厉害，还沾满了鲜血。

这里的大型宴会厅经常被狂欢者们所使用——尤其是在下雨的时候——但现在大多数人都避开了它，因为鬃毛比利已经放弃了他作为这里的守护者的一个项目。

楼梯通向J20区，而两个大厅通向被毁坏的东北塔（J15区）和鬃毛比利的塔（J11区）的低层。旋转门通向厨房（J16区），任何走近那扇门而不制造噪音的人都能清楚地听到萨特羊人们在远处争吵。

生物：鬃毛比利的一件怪异作品保护着这个房间免受入侵者的侵扰：一个用几种不同生物的皮肤做成的缝皮傀儡，身上穿着破烂的灰色和绿色的切尔纳萨多游侠披风。这个昵称为“虫窝”的构装体一动不动地矗立在通往J20区的楼梯下。缝皮傀儡缺乏任何真正的智慧，但它会忽略精类。只要虫窝一发现到一个更大的生物，它就会突然向前猛冲并发起攻击，战斗至死。

鬃毛比利在虫窝的胃里缝了一个黄蜂集群巢穴（《极限装备》324页）。在任何一轮中，如果缝皮傀儡从单次攻击中受到超过5点的钝击或挥砍伤害（在应用伤害减免后），这个巢穴会有50%几率碎裂，将黄蜂从虫窝皮肤的接缝中释放出来。黄蜂集群会出现在虫窝的空间中，但随后会攻击最近的生物。一个PC可以通过一个成功的DC 20知识（自然）或察觉检定来识别这种危害。

虫窝（BUGHOUSE） CR 5

XP 1600

缝皮傀儡（Skinstitch，《怪物图鉴4》246页）

HP 52

宝藏：如果PC们在不破坏黄蜂集群巢穴的情况下打败了缝皮傀儡，他们就可以很容易地回收它。

J15.倒塌的客用塔（CR 6）

从前厅走廊通往这个房间的门不断地渗出一种薄薄的红色液体，在门底部的地面上形成了水坑。这种液体是好酒，但如果被触摸或移动，它就会蒸发。这种效果是居住在里面房间的幽魂的怪异表现。

这个房间的天花板离地板只有六英尺，由破裂的横梁和从上面倒塌的塔压下的石块组成。大块的木头和石头散落在房间里，一个特别大的标本覆盖着曾经精美的写字台的一半。

切尔纳萨多游侠保留了东北塔作为客房，并提供这个房间作为访客的办公室。被伊布扎里亚克首当其冲袭击的东北塔的一侧正好落在这个房间里。桌子上的大石头是塔的外部石头，被强酸腐蚀得伤痕累累。此外，一些黑色的鳞片散布在整个房间。

生物：当铁牙军团进攻时，唯一在场的客人是一个富有的酒商，名叫埃尔诺·阿鲁弗克斯（Erno haruvex）——曾是庆祝活动中酒的主人。游侠们邀请埃尔诺讨论葡萄酒、麦芽酒和其他物品的捐赠事宜，但商人误解了他的意思，认为是让他出于爱国精神出售他的一些商品。相反，他带着尽可能多的货物穿过森林来到这里，希望能大卖一笔。当埃尔诺意识到了这种误解时，他试图从这次长途旅行中挽回一些利益，但当伊布扎里亚克掀翻了客楼时，他被困在了办公室里。而死亡所带来的巨大创伤和失去的利润所带来的愤怒使埃诺变成了一个幽魂。

埃尔诺模糊地意识到自己已经死了，但他继续计算着自己的精魂能承受多大的损失，他不断地失去自己的位置，又重新开始，这都是由于他无法在自己的虚体状态下记笔记。他似乎没有注意到房间里的破坏。如果他发现了入侵者，他就会试图抓住一个身体来完成他的表格——在他目前混乱的状态下，这个过程可能需要几天的时间。一旦埃尔诺占据了一个身体，他就会只想回去工作。PC们有很多方法可以打败他，但只有两种方法可以让他永久地安息。第一种是为他的酒付一个合理的价格。他曾希望以3000 GP的价格出售全部的装载物，但如果一个PC成功通过一个DC 22唬骗或交涉检定，他会将把价格降至2000 GP；如果PC们提供了这样的付款，幽魂会将硬币吸收进他的灵质形态，然后带着满意的叹息消失了。否则，一个角色必须通过五次成功的DC 20估价或专业（商人）检定来帮助他找到一个有利可图的漏洞。埃尔诺的超越坟墓的数学运算会造成严重的精神紧张，每一次尝试的技能检定，无论成功与否都会造成1点感知伤害。如果允许他栖息在宿主体内，他可以在1d4+1天内完成自己的计算，但他不允许宿主在此期间进食或休息。

埃尔诺没有离开这个房间去追击入侵者，而是回到了他无尽的计算中。埃尔诺的精魂与里斯汀堡绑定在了一起，因为他与他的货物紧密相连。

埃尔诺·阿鲁弗克斯（ERNO HARUVEX） CR 6

XP 2400

人类幽魂专家6（《怪物图鉴》114页）

守序邪恶 中型不死生物（增强类人生物，虚体）

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +15

————————防御————————

防御等级 14，接触 14，措手不及 14（+4偏斜）

生命值 63（6d8+36）

强韧 +6，反射 +2，意志 +8

防御能力 导能抗力+4，虚体，复生；免疫 不死生物特性

————————攻击————————

速度 飞行30尺（完美）

近战 腐化触碰+4接触（6d6）

特殊攻击 附身（DC 19）

————————战术————————

战斗中 埃尔诺希望用他的附身能力占据一个肉体，并会首先选择看起来最聪明的目标。如果他没能占据任何人，入侵者也不愿离开他，他就会用他的腐化触碰狠狠地攻击。

士气 埃尔诺战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 -，敏捷 10，体质 -，智力 12，感知 12，魅力 19

BAB +4；CMB +4；CMD 18

专长 能力专攻（附身），精通先攻，钢铁意志，健壮

技能 估价+10，唬骗+10，交涉+13，飞行+14，威吓+10，知识（本地，贵族）+10，察觉+15，专业（商人）+10，察言观色+10，潜行+8；种族调整 +8察觉，+8潜行

语言 通用语，精灵语

宝藏： 桌子里的一个抽屉里有1060 GP。虽然这个抽屉通常是锁着的，但一块掉落的岩石打碎了桌子的表面，把锁打断了，这使得很容易就能打开这个储藏间。

J16.厨房（CR 6）

这间正常工作的厨房有着沉重的木质架子，里面装满了厨具和基本用品。房间的东南角有一个大火炉。对面有一段狭窄的楼梯通向楼下。

切尔纳萨多游侠们把厨房和下面的地窖（J17区）贮备得很好，大地精们也为他们长期占领堡垒带来了额外的补给。当精类袭击堡垒时，大地精的四个厨房奴隶试图反抗，但很快被他们的监工杀死。监工把他们的尸体扔进炉子附近的一个大垃圾箱里，以免他们碍事。尸体仍在垃圾箱里，手腕和脚踝上都戴着镣铐。而精类错误地认为大地精有意将人类作为食物。

尽管厨房里有很多基本的烹饪用品，但贪婪的考芮精大手林德尔还是把这里所有的酒精——甚至是烹饪雪利酒——都放进了地窖。

生物：两个萨特羊人厨师在争论如何最好地准备他们的下一顿饭。他们的争论很激烈，其中一人生气地挥舞着一把切肉刀，但两人似乎不太可能打起来。因为他们的争吵，萨特羊人在他们的察觉检定上有着-4惩罚，并且不会注意到厨房外有任何入侵者。如果萨特羊人注意到入侵者，他们会攻击入侵者，但他们的敌意意味着他们不能有效地一起战斗。如果一个萨特羊人被打败了，另一个会试图逃离堡垒并不会回来。

萨特羊人（SATYRS）（2） CR 4

XP 1200 每个

HP 44 每个（《怪物图鉴》241页）

J17.地窖（CR 5）

这个天花板很低的地窖里塞满了袋子、箱子和桶。楼梯沿着北墙上升，一扇坚固的门通向西南。

除了食物、香料和其他杂物，还有一个大箱子，里面装着堡垒里除了J3区的酒桶以外的所有酒精。箱子很容易找到，“远离！指的是你！”用木族语粗糙地刻在盖子上。这个箱子有一个沉重的锁（解除装置DC 25），而大手林德尔有着唯一的钥匙。砸碎锁或箱子会破坏里面的1d4瓶稀有的利口酒（见下面的宝藏）。

通往西南方向的门通向堡垒的小牢房（J18区）。门从外面关上了，把囚犯关在了里面。一串钥匙挂在牢房门附近的挂钩上。

生物：哈尔克最小的弟弟，贪婪的考芮精大手林德尔，已经把地窖当成了自己的私人领地。虽然林德尔精明地把食物分配给J16区的萨特羊人厨师以满足这个堡垒的需求，但他对酒精却特别吝啬。哈尔克明确要求，庭院里的酒必须留在那里供公众饮用，林德尔也不会在这个问题上直接反对他的哥哥。相反，他任命自己为要塞中所有精魂的管理人；他自己可以自由地进入储藏间，但只有在哈尔克直接命令他这样做的时候，他才会发放他的储备。

林德尔有宽大的胸脯和稀疏的胡须。他的胳膊和腿对于一个考芮精来说是短小的，他的手和脚很灵活，但不寻常的小（林德尔的绰号来自他的贪婪和对他的短小四肢的嘲笑）。如果生命值减少到20点以下，林德尔倒在地上哭泣并乞求宽恕，但这是一个让对手放松警惕的诡计；如果他们这样做，他就会跳起来并战斗至死。

林德尔一直处于醉酒状态，但他已经习惯了醉酒的后果，除了口齿不清和草率的判断之外，醉酒几乎没有给他带来什么困难。

大手林德尔（LINDER LARGEHANDS） CR 5

XP 1600

进化考芮精（Advanced korred，《怪物图鉴2》292页，173页）

HP 45

宝藏：箱子里有廉价烈酒、烹饪雪利酒、稀麦芽酒和6瓶每瓶价值125 GP的稀有草药利口酒。后者是J9区的小矮妖们所寻求的利口酒。地窖中还包含了价值100补给点的食物（参见《冒险之路#115：猎物之痕》的第23页以获得更多关于补给点的信息）。

J18.牢房

通向牢房的两扇门都有6英寸见方的小开口，与人类的眼睛齐平。开口内嵌有间隔1英寸的铁条。

这个宽敞的牢房散发着死亡和污秽的气息。几套手铐用螺栓固定在墙壁和天花板上，显然比牢房里的石头要新得多。其中九套手铐里只拴住了尸体，但第十套中有一个呼吸微弱的半身人。

切尔纳萨多游侠们不常使用这间牢房，但铁牙军团的大地精们安装上了新的手铐，迅速将俘虏囚禁在这里。手铐的钥匙挂在J17区的牢房门外。死者包括人类和半精灵，他们都死于几天前可怕的伤口，包括被大地精的长剑割伤和被伊布扎里亚克的喷吐武器造成的强酸灼伤。在把这些游侠们扔进牢房之前，他们只是象征性地包扎了伤口，而在接下来的几天里，他们死于感染和失血过多。

生物：唯一活着的囚犯是一名营养不良的半身人游侠，名叫西里奥·塞萨丁（Cirieo Thessadin）。虽然西里奥失去了左腿的大腿，但他的严重受伤间接地挽救了他的生命；与其他游侠们相比，大地精们更小心地处理了西里奥的重伤，所以西里奥的伤口开始愈合，而他的战友则感染并死亡。大地精们至少还记得给俘虏喂食；精类除了窥视西里奥并醉醺醺地嘲笑他的困境之外，并没有做什么。结果，半身人疲乏了，并因干渴和饥饿遭受了40点非致命伤害。

西里奥·塞萨丁（CIRIEO THESSADDIN） CR 4

XP 1200

HP 42（目前40点非致命伤害；见56页）

发展：西里奥对获救几乎放弃了希望，眼看着自己的朋友在他身边死去，他的精神几近崩溃。不管怎样，如果他发现了PC们，他会安静地请求他们释放他，并提供他的帮助，但一半期望他们会像精类一样嘲笑他。在短期内，西里奥可以提供关于里斯汀堡的完整描述和精类及其领导人的信息。足智多谋的半身人也可以讲述攻击和铁牙部队的细节，以及其他游侠堡垒的位置。如果获得食物、装备和治疗，西里奥甚至可以在战斗中提供一些支援，并且愿意陪伴PC们冒险或者在PC们面对铁牙部队时作为难民的守卫。他的装备存放在最西部的军官宿舍（J22区），但他很乐意利用PC们借给他的任何东西。

西里奥愿意回答PC们可能有的任何问题，可能包括以下一些问题。

**你是谁？**“我的名字叫西里奥。西里奥·塞萨丁，我现在似乎是里斯汀堡的指挥官，因为我是这里唯一活着的切尔纳萨多游侠。”

**你在这里做什么？**“嗯，这里很安静，也没有人打扰我，我想潮湿的空气可以使我的脸色变得好一些。我还被那些混蛋大地精和他们的宠物龙肢解和锁住了，就是这样。”

**里斯汀堡发生了什么？**“现在？不确定。听起来像就像一场地狱般的派对，所以我猜大地精们已经走了。不过，大约两周前，我们遭到了一群大地精的袭击，还有一群巨魔和森林动物。不知道它们是从哪里来的；侦察兵从来没有提到过这么大的部队。但我们坚守阵地，直到他们的巨龙俯冲下来，喷洒酸液，撕毁北墙。我狠狠地敲了一下他的下巴，作为回敬，他咬掉了我的腿。士兵们把我们几个幸存下来的人包扎起来，扔到这里。”

**你能告诉我们关于铁牙军团的事吗？**“我认识铁牙军团。他们是为摩尔苏恩效力的雇佣兵军团。但这感觉不像是摩尔苏恩的行动。对堡垒的战略价值考虑过少，也没有人力的跟进。在第一次进攻后，军团开始减少兵力，就像他们要撤退一样，然后几天前我们听到一些骚动，精类就开始行动了。”

**这些精类是谁，他们在这里做什么？**“如果让我从那位过去几天一直指指点点嘲笑我的毛茸茸的迷人绅士那里猜的话，那就是哈尔克·格伦德查尔。他认为自己是某种精类军阀，但我们花了几年时间把他从这些幻想中解放出来。听起来像他和切尔纳萨多的那些懒洋洋的精类们已经把这里当成了自己的家。”

**其余的切尔纳萨多游侠在哪里？**“这里的人都死了，除了我。几乎所有人都是为了保卫堡垒而死的，其他人都是因感染伤口而倒下的或者是因为这些精类混蛋总是忘了喂我们。在森林里可能还有其他人——可能在我们的另外两个堡垒里，但也可能只是藏起来了。我知道我们在纳德堡藏了一些武器，如果你让我出去，我很乐意和你分享。也许还能共享一顿或六顿饭。”

**如果我们放你出去，你能帮我们吗？**“好吧，我不是来向蜘蛛求爱的，朋友。让我出去，我很乐意能去敲几个人的头。”

故事奖励：如果PC们营救了西里奥并获得了他所知道的关于切尔纳萨多堡垒的有价值的信息，奖励他们2400 XP。

J19.正殿（CR 7）

这个房间里重新安排了十几张双层床。稻草床垫被全部堆放起来，做成了一张高得可笑的床，金属床架被捣碎成凹凸不平的形状，并向北堆放，形成了一个上面有着金属王座的台子。周围到处是空瓶子、木桶和杯子。四块低矮的石头围在房间四周，每块石头大约两英尺见方，密封在地板上。

这个房间曾经是堡垒的主要营房。箭缝俯瞰着庭院（J3区），门通向画廊（J20区）。这些石块就是哈尔克存放各种贵重物品的宝盒（见29页的宝藏）。当一个中等或更小的生物站在这些盒子的同一个方格上时，它将获得部分掩蔽（AC +2加值和反射豁免+1加值），但它的攻击和移动不会受到阻碍。

生物：里斯汀堡的精类首领哈尔克·格伦德查尔是红石狂欢的第一饮酒者，他占据了这个大房间，并按自己的喜好重新布置了家具。哈尔克是一个身材魁梧的考芮精，躯干粗壮，五官丰满，有着杂乱的头发和浓密的胡须。哈尔克的时间通常会一边手里拿着酒懒洋洋地坐在王位上，一边在最近的狂欢中睡觉。他偶尔会摇摇晃晃地走到J23区的阳台上，发出专横的命令，让狂欢继续下去。

当PC们到达时，哈尔克接待着两个矮妖，他们希望能为他们部落赢得参加红石狂欢的邀请。哈尔克喝醉了，而且很固执，所以他一直要求矮妖们执行一些武断而荒唐的任务（比如在房间里跳来跳去，改变他们的体型，参加床垫变乱比赛，或者在彼此的肩膀上保持平衡）。一只矮妖是大型，而另一只是小型。如果非精类打扰了他的欢乐，哈尔克向矮妖们提出了一个邀请，如果他们杀死了入侵者，他们将能够参加狂欢。为了结束哈尔克愚蠢的游戏，矮妖们急切地投入了战斗，并会战斗至死。

这场战斗可能特别具有挑战性，但有几个因素对PC们有利。首先，哈尔克喝醉了，使他处于恶心状态（如下面的统计数据所示），并使他的挑战等级降低了1。PC们也可能在这场战斗中从堡垒的其他地方获得盟友，比如来自J7区的迪尔加·芬莱或来自J18区的西里奥·塞萨丁。在遭遇哈尔克之前，PC们应该达到第6级——鼓励他们探索里斯汀堡的其他区域，或者安排一群喝醉了的考芮精来打断他们的前进道路，如果他们似乎过早地开始了这场战斗的话。

哈尔克·格伦德查尔（HALK GRUNDLECHAR） CR 5

XP 1600

男性考芮精歌者4（《怪物图鉴2》173页，《进阶职业指南》49页）

混乱邪恶 小型精类

先攻 +2；感官 低光视觉；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 21，接触 14，措手不及 18（+5护甲，+2敏捷，+1闪避，+2天生，+1体型）

生命值 73（10HD；6d6+4d8+34）

强韧 +9，反射 +8，意志 +11；+4对抗吟游表演，语言相关，和音波

防御能力 直觉闪避；DR 5/寒铁；SR 17

弱点 醉酒

————————攻击————————

速度 30尺

近战 考芮冈之棒+14/+9（1d4+10）

远程 精制品匕首+8（1d3+6/19-20）

特殊攻击 活化毛发，狂暴之力（猛力一击+2），战怒之歌13轮/天（激发狂暴，进行军乐），投石（100尺），震慑狂笑

类法术能力（CL6；专注+10）

任意——活化绳，粉碎音波（DC 16），塑石术

1/天——石言术

歌者已知法术（CL4；专注+8）

2环（2/天）——注目术（DC 16），镜影术

1环（4/天）——羽落术，油腻术，狂笑术（DC 15），移除恐惧

0环（任意）——晕眩术（DC 14），闪光术（DC 14），光亮术，传讯术，开关术（DC 14），乐器召唤术

————————战术————————

战斗中 哈尔克在醉酒时是个邪恶的恶作剧者，他开始时用战怒之歌激励矮妖们行动起来，他用油腻术攻击敌人使他们倒下，然后用狂笑术攻击盟友，同时让他的考芮冈之棒代表他战斗。然后，他会在自己身上施放镜影术，然后大摇大摆地去打一架。他最终宁愿囚禁任何入侵者以供娱乐，并欣然接受任何投降。

士气 哈尔克喝得烂醉，顾不上考虑自己的死亡，并会战斗至死。

————————属性————————

力量 23，敏捷 15，体质 16，智力 14，感知 14，魅力 18

BAB +6；CMB +11；CMD 24

专长 闪避，灵活移动，猛力攻击，抄写卷轴，技能专攻（察觉），跳跃攻击

技能 特技+14，唬骗+13，手艺（编制绳子，制作雕塑）+11，逃脱+10，知识（自然）+10，察觉+14，表演（舞蹈）+13，表演（打击）+19，察言观色+9，潜行+14，使用魔法装置+10

语言 通用语，精灵语，木族语

特殊 轶闻知识+2，狂暴之力，石跃术，多才多艺（打击）

战斗装备 熊之坚韧药水，治疗中度伤卷轴（3），隐形术卷轴；其他装备 +1链甲衫，考芮冈之棒（见边栏），精制品匕首，精制品手鼓，红羊毛围巾（价值15 GP），卷轴筒，形状像一个老矮人女人的银酒杯（价值50 GP）

————————特殊————————

醉酒（Intoxicated，Ex） 哈尔克已经醉了好几天了，现在已经处于恶心状态了（已经应用到他上面的数据中了）。如果他逃跑或PC撤退，他需要1d4天清醒，此时他的攻击骰、伤害骰、技能加值和豁免骰都增加2，挑战等级增加1。

考芮冈之棒（KORRIGAN CLUB）

考芮冈之棒是考芮精偶尔从一棵生长在荒凉和多岩石的地形上的橡树的核心雕刻而成的弯曲的橡木棍。它们是权威的象征，常常世代相传，许多嗜血的精类会通过夺取这些强有力的武器来寻求地位。

考芮冈之棒（KORRIGAN CLUB） 价格：13400 GP

栏位：无 施法者等级：8 重量：3磅

灵光：中等变化系

小的多毛的人的蚀刻装饰这根多节的+1雷鸣木棒。持用者每天可以以一个标准动作激活自己的头发，使之不用手挥动木棒4轮，如同考芮冈之棒有舞空武器特殊能力一样。持用者的头发或胡须必须至少有2英尺长才能激活此能力。割裂持用者的头发（HP 2）会立即导致考芮冈之棒倒在地上，使持用者无法启动此特殊能力，直到失去的头发重新长出来。

制造条件 成本：6700 GP

制造魔法武器与防具，活化物体，目盲/耳聋术

矮妖（SPRIGGANS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 22，34（《怪物图鉴2》257页）

宝藏：哈尔克把他的宝藏堆在地板上，用塑石术在它们周围形成一个石盒来保护它们。4个这样的石盒散落在房间各处，必须将它们打碎才能打开（硬度8，HP 10），或者使用塑石术或类似的法术打开。一个盒子包含5305 SP，另一个包含1403 GP，第三个盒子包含2颗祖母绿（每颗价值500 GP）和1颗法力再生珍珠（2环）。第四个盒子里只有一种可怕的气味，这是哈尔克在喝得酩酊大醉，试图“拯救”一个特别难闻的打嗝时产生的。

J20.画廊

门和楼梯覆盖了这个长长的、扭曲的大厅的两端。沿着东墙有几处箭缝望向森林。这个画廊的墙壁被划伤了，被火烤焦了，还染了血。

这个画廊见证了切尔纳萨多游侠和铁牙军团之间一些最激烈的战斗。曾经通向东北塔的入口被塔倒塌后的碎石堵塞，无法进入。北面的楼梯通向J14区，南面的楼梯通向J23区。双开门通向J19区，而南向的单门根本没有打开——它被从另一侧用石头封死，正如J12区所描述的那样。

J21.军官宿舍

这些房间曾被切尔纳萨多游侠的首领和铁牙军团的军官使用，但现在被遗弃了，直到一个喝醉的考芮精随意挑选一个房间让他昏过去。每个房间都有一张床，一个衣柜和一张桌子，但家具都被精类破坏了。PC们有25%的可能会找到三个痛苦的考芮精睡在这里。

J22.装备间

这个房间看起来和其他军官宿舍没有什么不同（J21区），但是衣柜是锁着的，钥匙早就不见了。通过一个成功的DC 22解除装置或DC 25力量检定可以打开衣柜。一个大地精军官用这个衣柜来存放关押在J18区的游侠的装备，但从来没有机会分发。精类还没来得及打开衣柜。

宝藏：衣柜里有西里奥·塞萨丁的所有的装备（见第27页），还有2把精制品寒铁短剑，1件灰绿色的精灵披风，1个装着6瓶药水的带环的皮革子弹带，还有1把摸起来总是很温暖的+1弯刃大刀。皮革带上的包含3瓶树肤术药水，2瓶治疗中度伤药水，以及1瓶魔化武器油。

J23.战略会议室（CR 5）

这房间的中央有一张沉重的木桌，被火弄得伤痕累累，裂开了一半。西面有一个宽阔的阳台，可以俯瞰庭院的景色，墙上还嵌了几扇木门。

这个房间曾经是里斯汀堡的战略会议室，在这里，大地精攻击者打败了切尔纳萨多堡垒的指挥官。这张沉重的桌子是用来计划突袭的，但在战斗中被破坏了。除了哈尔克偶尔笨拙地站在阳台上发表声明外，红石狂欢里的精类不会使用这个房间。阳台的门是开着的，因为哈尔克根本就懒得把门关上。

朝北的门不再与任何房间相连，而是通向一个狭窄的壁架，壁架从15英尺高的地方一直延伸到东北塔的废墟上。门被从其铰链上移开，需要一个成功的DC 20力量检定打开。从内部，PC可以使用援助他人动作来打开门，但从外部，狭窄的壁架不能提供足够的空间，让任何人援助这一检定。

生物：几天前，一只名叫奥汉卡奴（ohancanu）的独眼精类生物从药水的一侧爬进了这个房间。这个名叫比埃洛（Biello）的奥汉卡奴想要加入红石狂欢，但是没有得到邀请，他担心如果他不请自来参加狂欢，哈尔克会杀了他。比埃洛正在考虑如何最好地接近哈尔克，除此之外，他会躲在这个房间里（每当哈尔克从阳台上跌跌撞撞地走过来发表声明时，他会就躲在旁边的一个军官宿舍里）。如果比埃洛发现房间里有PC们，他就会发起攻击，哈尔克肯定会欢迎他杀死入侵者。

奥汉卡奴（OHANCANU） CR 5

XP 1600

HP 52（见88页）

占领里斯汀堡

一旦哈尔克和他的兄弟们被击败，红帽子迪尔加·芬莱（如果还活着的话）会立即试图接管红岩狂欢，以巩固她作为该地区新的精类统治者的权威。如果PC们也处理了残酷的红帽子，任何留在堡垒的精类都会在接下来的1d4天内溜走，如果受到来自哈尔克私人阳台的威胁，可能会更快。PC们可能会考虑把他们的难民转移到这个建筑里，尽管墙壁和主堡垒已经破败不堪，沾满了鲜血，而铁牙军团和切尔纳萨多的许多残忍的精类都知道这些。如果玩家选择将他们的追随者转移到废墟中，它将提供更多的空间和更舒适的住所，这反过来会使所有在废墟中休息的NPC每天一次在一个技能检定上获得+1士气加值（a +1 morale bonus on one skill check each day）。然而，你应该每24小时进行一次随机遭遇，因为其他森林居民正在调查这个堡垒。除非这些PC们仍然作为守卫者留在后面，否则他们将需要一个或多个NPC或可能的盟友来完成保护该地点的任务；你可以让玩家派遣他们招募或训练的各种NPC角色——比如绿衣奥布林，西里奥，或木巨人埃尔热——来面对任何危险，或者只是用你最好的判断力来判断这样的遭遇。

P30-P38

第三部分：纳德堡的秘密

纳德堡是切尔纳萨多游侠的离涅斯米亚平原最近的据点，它坐落在一座名为纳德崖的陡峭山头的西侧。纳德堡的设计意图是作为一个休息和补给的地方，而不是一个长期居住的地方，除了几个储藏室、熏制室和食品储藏室以外，它几乎没有兵营。

在几十年前，游侠们决定在纳德崖下建造一个保险库，以保护他们日常不需要的特殊武器和装备。而游侠们中的两个最好的陷阱师——一个叫达格雷·福伊希尔（Dargrit Foehewer）的矮人和一个叫埃卡特琳·弗莱彻（Ekaterin Fletcher）的人类弓箭手——在为了如何最好地保护保险库而争吵。埃卡特琳喜欢用无尽的箭雨来保卫又长又直的大厅，而达格雷更喜欢用单独的、野蛮的、带刀刃的陷阱来模仿他的双斧战斗风格。这两位长期不和的建筑师分别建造了两条通往保险库的陷阱通道，他们都相信自己的陷阱能提供对方所缺乏的防御。这两名游侠对他们的建筑非常有信心，以至于他们死后都要求被埋葬在山上。储藏在保险库中的装备已经闲置了几十年，最终，除了两个设计者之间著名的竞争，切尔纳萨多游侠们忘记了很多关于保险库的事情。

如果他们救出了西里奥，他就会警告他们有龙在协助铁牙军团，并建议他们在追击这只野兽之前先去纳德堡。二代人之前，切尔纳萨多游侠与三条凶恶的绿龙搏斗了将近十年，如果他们还有任何猎龙的装备，他们一定会被存放在纳德臭名昭著的保险库中。

在锐齿森林行动中，铁牙军团招募了一部分雇佣军，其中包括一个由先知帕图克（Parthuk）领导的巨魔部落（见50页）。伊布扎里亚克认为这些巨魔只不过是强盗，于是派遣巨魔作为突击队去削弱纳德堡的防御力量，但他高估了游侠们的防御能力。巨魔们爬上了纳德堡的城墙，迅速地杀死并吃掉了少数的防御者，并使自己变得如此疯狂，以至于他们将剩余的进攻力量都扑向了堡垒本身，摧毁了城墙和塔楼，严重损害了要塞的价值。等到伊布扎里亚克和大地精们到达的时候，保险库的入口已经被碎石所掩盖，而建筑本身也只是一堆废墟，对于军团来说作为任何一种要塞都是毫无用处的。

对这种浪费行为感到愤怒的伊布扎里亚克把被毁坏的堡垒给了剩余的巨魔，作为他们服务的“报酬”。当巨魔的战地指挥官弗格萨（Vugsar）提出抗议时，巨龙用一股酸液溶解了他，并提拔弗格萨的女儿纳什格拉（Nashgra）担任指挥官，然后要求她接受他慷慨的补偿。她默许了，于是军团离开了，留下了巨魔在他们的废墟中。帕图克——从未与他的追随者有过特别的联系——在听到他的随从们残忍的愚蠢行为后，他也和他们撇清了关系，选择留在了铁牙军团。

现在，巨魔们在他们的新家抱怨，在这片区域狩猎，一边炖肉一边梦想着杀死伊布扎里亚克。纳什格拉很大程度上阻止了她的部队去做任何自杀性的事情，比如袭击特雷瓦雷堡，但是他们会攻击在树林里发现的大地精巡逻队，把俘虏拖回纳德堡去吃。

纳德堡特性

这个由石头和木头组成的矮墩墩的堡垒已被夷为平地。墙壁坍塌成15英尺高的石头堆，而以前的塔只不过是稍高的堆；攀登这些石堆需要一个成功的DC 15攀爬检定；当其中一次攀爬检定失败，就会导致一些在整个被毁坏的堡垒中都可以听到的小规模的碎片滑坡，并吸引巨魔前来调查。堡垒建在一座又高又陡的山丘的背风处，这座山丘比堡垒要高出10英尺。山顶上的木栅表明它曾被用作岗亭，但现在木栅已被打碎，岗亭无人值守。堡垒的警卫室仍然完好无损，尽管上面的房间现在只是一堆废墟。

纳德堡仅存的门是纳德崖下的保险库建筑群中锁着的铁钉石门。室内的房间和大厅有10英尺高，没有照明，除非有指示。

K1.警卫室（CR 6）

警卫室的闸门被抬高，并在填满上方通道的石堆下侧向弯曲，提供了一条通向堡垒内部的清晰但阴暗的通道。在通道的另一边，一个栩栩如生的雕像站立着，双臂向前，脸上带着欢迎的微笑。

拱形的入口经受住了巨魔的狂暴，而且仍然很坚固。这座雕像描绘的是著名的切尔纳萨多工程师埃卡特琳·弗莱彻，是一位天才雕刻家的作品，他在自己的城镇和作坊被烧毁后加入了游侠们。一个类似的雕像曾经矗立在这个雕像的对面，但是现在被埋在1000磅的碎石下面。

生物：纳什格拉和她的部落饲养了一种叫做巨魔犬的凶猛战争野兽，其中有三只怪物在袭击堡垒时幸存了下来。臭气熏天、吵吵嚷嚷的三只宠物懒洋洋地躺在警卫室里，一边伏击入侵者，一边在巨魔狩猎归来时迎接主人。他们会恶毒地攻击任何陌生人。

巨魔犬（TROLLHOUNDS）（3） CR 3

XP 800 每个

HP 30 每个（《怪物图鉴3》274页）

宝藏：如果PC们能找到买主的话，埃卡特琳的雕像价值50 GP，但这个雕像和它的埋藏物还隐藏着为任何在危机或攻击中需要逃跑的游侠提供的应急物资。雕像是中空的（可以通过成功的DC 20察觉检定检测到，也可以通过任何熟悉岩石的PC自动检测到），已经被打开，然后再用塑石术密封，很容易被一击打破（使其失去价值）。内部有一个装有150 GP的袋子，30天的口粮，1套化装工具包，10支炼银箭和1瓶气化形态药水。雕像的伙伴也是中空的，如果PC们猜测它的存在（无论是通过了解这个臭名昭著的对手的故事，还是在参观了保险库之后）并把它挖出来（需要一个小时的工作），现在破碎的达尔沙雕像包括一个装有150 GP的袋子，30天的口粮，1套伪造文书工具包，1把炼银手斧，以及1瓶狂暴术药水。

K2.院子（CR 8）

在堡垒倒塌的城墙内，有一个大约50英尺宽的院子里布满了石头和木材碎片。一个几乎毁坏了的屋顶仍然紧紧地贴着屋角，为西北角的木楼梯和东边陡坡上倒塌的建筑提供了一点遮蔽。藤蔓和杂草已经开始在新的废墟上扎根。尸骨散落在地上，一堆堆的石料被堆成了简单的椅子和桌子，比人类所需要的还要大一半。

一些用撕破的绿色织物和鲜红色油漆制成的简单的横幅在倒塌的墙上飘扬。每条手工绘制的横幅都描绘了一个简单的符号：一个大大的“X”和上方一双威胁的眼睛。

纳德堡的院子现在成为了巨魔的巢穴，幸存的雇佣兵们被铁方军团解散后，慢慢地把它改装成他们需要的样子。西边有一个巨大的洞，现在是巨魔的主要入口，上面挂着由切尔纳萨多游侠和铁牙大地精的骨头和头骨制成的编钟，作为对入侵者的警告。这些旗帜宣告了部落的新身份，他们是一支可怕的雇佣军，可以与铁牙军团抗衡（至少在他们自己的想法中是这样的）；纳什格拉一直在绞尽脑汁，试图弄清楚这条横幅所描绘的是什么，以及用什么名字。在考虑这些问题之前，她已经画出了几条她想象中令人生畏的横幅。

墙上的炭笔画描绘了该地区的几幅地图，包括纳德堡和特雷瓦雷堡，以及纳什格拉潦草的进攻计划。到目前为止，所有的计划都描述了对北桥或南桥的袭击，完全忽略了西桥（L2区），因为巨魔首领知道那条路线被设置了陷阱。敏锐的冒险家研究了她的笔记后，可能也会得出这样的结论：这座桥比其他的桥更危险。

木制楼梯通向曾经覆盖堡垒墙壁的走道。这条走道的大部分现在都被破坏了，尤其是沿着东墙的，剩下的是崎岖不平的地形。

生物：在任何时候，一半的巨魔部队都在这里闲荡，另一半则在森林里搜寻食物、游侠或铁牙侦察兵（后两者最终会成为食物）。这三个“守卫”在堡垒周围的巨魔通常会在院子里休息，但在晚上或恶劣的天气里会撤退到废弃的内部（K3区）。

为了打发无聊，纳德堡的巨魔们开始玩起了赌博——这是他们从铁牙士兵那里学来的习惯。由于没有强大的战略头脑，他们更喜欢非常随机的游戏，并将时间花在玩二十骨（twentybone，《游戏运作指南》241页）上，根据谁在最后一次狩猎中带来的最令人印象深刻的杀戮来决定哪天晚上谁将成为庄家。守卫们被他们的游戏逗乐了，他们在所有的察觉检定上都受到-5的环境惩罚。巨魔甚至愿意与陌生人赌博（尽管他们计划稍后吃掉他们），任何与巨魔玩至少两轮二十骨的人在10分钟内的任何对他们的唬骗、交涉或威吓检定中获得+2环境加值。

守卫们经常因为他们的碰运气游戏而打架，所以纳什格拉很少在听到打斗声时从她的房间里出来，除非这里的巨魔明确地在呼救。守卫们只有在其中一人被杀的情况下才会这样做。

巨魔（TROLLS）（3） CR 5

XP 1600 每个

HP 63 每个（《怪物图鉴》268页）

宝藏：除了巨魔用于赌博的各种各样的硬币（218 CP，855 SP和61 GP）以外，巨魔还使用了前堡垒指挥官的1根次等延时超魔权杖作为桌子腿。

K3.废营房

木制的内墙和家具都被砸烂了，只剩下一间像洞穴一样的石屋和一层铺满稻草、碎片和臭气熏天的粪便的地板。

一些堡垒的内部部分仍然存在，尽管住所对新的巨魔居民来说太小了。他们轮流清理内部，让纳德堡感觉更像他们在森林深处的老家。从地板上挖出了几张大床，铺着斗篷和动物毛皮。

宝藏：虽然巨魔打碎了大部分值钱的东西，但也有一些零星的东西幸存了下来，要么是因为它们很漂亮，看起来很有价值，要么是因为它们太小而被忽略了，其中包括1套精制品缝纫工具，1本讲述切利亚斯历史的皮面书（价值150 GP），几块精美的布（总共价值300 GP），1把秘银匕首，1罐石化软膏，1张恶意变形术卷轴，以及2瓶减缓毒发药水。西南部的兵营里仍然有维修用品，包括锤子、木材、钉子、油布和二十多桶油漆。一个成功的DC 18初级阶段发现了一个密封的瓶子，里面装着保存在一个油漆罐里的1份惊奇染料。

K4.指挥官住处（CR 7）

这里曾经是堡垒的精灵指挥官加列尔·福赛斯（Garlielle Forsyth）的卧室和办公室，她是一位善良而有耐心的术士，在奇奥尼和水晶树林都受过训练。福赛斯自己杀死了四个巨魔雇佣兵，然后被弗格萨撕断了四肢。为了提升自己的魔法能力，弗格萨和他的女儿用指挥官的遗体作为晚餐，并洗劫了她的财物。从那以后，纳什格拉把这个房间变成了一个舒适的小房间，把稻草和昂贵的床上用品堆在一起，做成了一个巢，里面铺满了一些最吸引人的碎黑木家具。福赛斯的头骨仍然躺在角落里，现在被涂上了假的奥术符号。

生物：纳什格拉，如同她的父亲一样，相信自己是一个强大的法师。两人在抢劫了森林深处一个摇摇欲坠的法师塔后，掌握了激活魔杖和类似魔法装置的技能，但不知道真正的施法需要多少天赋。第一眼看上去，她甚至像是一个施法者，这要归功于她的魔杖带和魔法手套，在帕图克进入他们的领地并建立起他半心半意的统治之前，她的外表对她的部落的其他成员产生了很大的影响。

纳什格拉声音很大，而且很愤怒——并在她的父亲被别人杀害之后更加愤怒。她想要报复伊布扎里亚克和帕图克，但不足以与人类合作。尽管如此，年轻的巨魔还是很容易就开始咆哮，而聪明的PC可能会了解到很多关于在特雷瓦雷堡等待他们的事情，如果他们让她继续的话。纳什格拉知道被设了陷阱的桥梁（L2区）和伊布扎里亚克的被设了陷阱的进入塔内的秘密通道（L20区），以及各种指挥官，包括张、帕图克和铁牙指挥官艾加拉和萨罗库（Eygara and Salokut）。

不管PC们能让她说话多久，纳什格拉最终还是计划吃掉它们，尤其是当她发现任何明显的施法者时。

纳什格拉（NASHGRA） CR 7

XP 3200

女性巨魔盗贼（伪魔术师）4（《怪物图鉴》268页，《进化职业指南》109页）

中立邪恶 大型类人生物（巨人）

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +10

————————防御————————

防御等级 19，接触 13，措手不及 15（+4敏捷，+6天生，-1体型）

生命值 109（10d8+64）；再生5（强酸或火焰）

强韧 +12，反射 +10，意志 +5

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 啮咬+11（1d8+5），2爪抓+11（1d6+5）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 撕扯（2爪抓，1d6+7），偷袭+2d6

————————战术————————

战斗中 纳什格拉非常依赖她的燃烧之手魔杖和强酸箭魔杖，因为火焰和强酸对巨魔来说是最危险的，所以它们在任何情况下都是最好的武器。如果她的生命值减少到一半以下，她会放弃她的魔杖，而仅仅依靠她的爪抓和啮咬去消灭所有剩余的敌人。

士气 纳什格拉相信像她这样强大的法师是永远不会被杀死的，所以她会战斗至死。

————————属性————————

力量 21，敏捷 18，体质 22，智力 8，感知 11，魅力 10

BAB +7；CMB +13；CMD 27

专长 精通先攻，精通天生护甲，威逼，钢铁意志，即时备战，技能专攻（使用魔法装置）

技能 威吓+15，知识（本地）+5，察觉+10，察言观色+8，潜行+8，使用魔法装置+13

语言 巨人语

特殊 魔法研究+2，盗贼天赋（战斗窍门），礼装魔杖

战斗装备 强酸箭魔杖（19发充能），燃烧之手魔杖（42发充能），魔化武器魔杖（11发充能），动物缩小术魔杖（8发充能），臭云术魔杖（14发充能）；其他装备 学徒欺诈手套，子弹带，法术材料包，银玛瑙狐狸护身符（价值100 GP）

发展：前堡垒指挥官办公室东边的一扇门通向纳德堡真正的宝藏：建在纳德崖上的保险库。随着堡垒的破坏，这些门现在部分被埋在瓦砾和被毁的家具下。要找到石门（硬度10，HP 60，破坏DC 28）需要一个成功的DC 15察觉检定，尽管如果西里奥告诉他们要去哪里看，PC们会自动找到石门。这扇门精密的锁需要一个成功的DC 35解除装置检定才能打开，但钥匙就在指挥官福赛斯的旧桌子的抽屉里——这是纳什格拉留下的少数完好无损的家具之一，因为它可以被作为一把舒适的椅子。不用钥匙开门需要一个成功的DC 28力量检定。纳什格拉发现了那扇门，但她没有足够的力气打开它，也不相信门后有任何有价值的东西。

K5.陷阱师铭牌

一条短的东西走廊通向一个更大的南北走廊。两块铁板被安装在东墙的石头上，每一块都高出石板地面三英尺。北部和南部的大厅都向东弯曲着。

南部的铭牌上写着:“一阵旋风般的打击意味着胜利。——达格雷·福伊希尔”，而北面的铭牌上写着“安全袭击，安静袭击。——埃卡特琳·弗莱彻”。这是两名游侠最喜欢的警句，他们在如何最好地保护纳德崖上的保险库的问题上意见不一。他们提供了线索，在南方大厅的陷阱是由一个喜欢近战攻击的建筑师设计的，而在北方大厅的陷阱是由一个弓箭手设计的。

如果西里奥看到这些铭牌（或了解到这些铭牌），他就会回忆道，达格雷·福伊希尔和埃卡特琳·弗莱彻是切尔纳萨多游侠中备受尊敬的工程师。达格拉是一个用双斧作战的矮人，而埃卡特琳是一个传奇射手。两人在西里奥出生前就去世了，所以他不认识他们，但他们的竞争仍然是一个传奇。游侠们仍然在谈论这对对手，以及他们决定创造两个独立的通道。然而，西里奥并不知道陷阱的细节，因为游侠们已经很多年没有进入保险库了。如果西里奥没有提供上述信息，PC们可以通过一个成功的DC 18知识（历史）或知识（本地）检定来回忆相同的信息。

K6.猛击陷阱（CR 6）

福伊希尔的刀锋和残杀哲学保护着这个南部大厅。

陷阱：这个大厅的墙壁包含两个超大的巨斧状刀片，当任何一块压力板（如地图所示）被压下超过25磅时，刀片就会划过大厅的左右。刀片会在1英尺高和3英尺高的平行于地板的弧线上扫过。在他们攻击之后，装置需要一分钟来复位，之后陷阱准备再次激活。

猛击陷阱（LUNGING STRIKES TRAP） CR 6

XP 3200

类型 机械型；察觉 DC 24；解除装置 DC 18

效果

触发器 位置型；复位 自动；开关 隐藏开关（察觉DC 30定位）

效果 近战攻击+10/+10（3d6/×3），多重目标（K6区标记方格内的所有目标）。此外，当这个陷阱被触发时，K8区的木魔像有50%的概率会激活并前来调查。

K7.前进线陷阱（Advancing Formation Trap）（CR 5）

一个铁钩从走廊南端的墙中央伸出来。一把大的钢制钥匙挂在钩子上。

钥匙长18英寸，重6磅。它的每个齿上都有一系列复杂的凹槽，这表明它所配的锁非常复杂。这是K13区打开保险库门需要的两把钥匙中的一把；另一把钥匙挂在K10区。

陷阱：细如发丝的金属丝在大厅里纵横交错，可以探测到钩子5英尺内的任何空中移动，即使这个生物正在飞行（但不是一个以太生物）。当陷阱触发时，一对长矛会从东西两堵墙向前刺穿大厅里的人，并持续这样4轮。成功的反射豁免可以让角色在一轮中避开攻击并——如果她愿意的话——向后跳5英尺，这有可能将她带离危险的走廊。钥匙可以安全地从远处取回，比如用一根长杆。

前进线陷阱（ADVANCING FORMATION TRAP） CR 5

XP 1600

类型 机械型；察觉 DC 18；解除装置 DC 20

效果

触发器 接近型（距离钥匙5尺以内）；持续时间 4轮；复位 自动

效果 隐藏长矛（1d8+2穿刺伤害，反射DC 17避开），多重目标（K7区的所有生物）。此外，当这个陷阱被触发时，K8区的木魔像有50%的概率会激活并前来调查。

K8.战斧守卫凹室（CR 6）

这个不起眼的凹室里只有一个小台子和长期被忽视的木工工具。

生物：放置在这里的木魔像被雕刻得好像每只手上都握着一把超大号的木斧，尽管这些斧头是生物的一部分并且不能被移走。这个魔法会在几种不同的情况下激活；如果它看到任何没有穿着灰绿色斗篷的生物（例如切尔纳萨多游侠所穿的），如果它听到K6或K7区的陷阱触发（每次触发一个陷阱有50%的几率），或者如果K11区的木魔像弓箭手受到任何伤害。如果其中一个魔像受到伤害，另一个魔像会立即知道它的位置并加入战斗。这个魔像不会攻击或攻击任何穿着切尔纳萨多游侠斗篷的人。

战斧守卫是一个直截了当的战士；它每轮会攻击最近的对手，并战斗至摧毁。

战斧守卫（AXE GUARDIAN） CR 6

XP 2400

变体木魔像（Variant wood golem，《怪物图鉴》164页）

HP 64

近战 2大型木制战斧+12（2d6+4/×3）

K9.百箭陷阱（CR 6）

这个长长的、光秃秃的大厅向东北延伸，与另一个向东延伸的大厅相连。在这个十字路口附近，两个巨大的铁烛台从靠近天花板的墙壁上伸出来，在通道的两边各有一个。烛台被雕刻成绷紧的长弓，上面排列着几十根箭矢指向它们之间的空间。火在每个烛台上欢快地燃烧着。

一个不灭明焰法术照亮了每个烛台。它们描绘的风景是为了显得可疑，就好像烛台会向走在他们中间的任何人射箭一样。事实上，它们只是无害的装饰；实际的陷阱会在大厅的中心触发，在这个令人分心的装饰西南15英尺处。

陷阱：如地图所示，大厅中央排列着几块压力板。当任何一块压力板被压下超过25磅时，大厅末端的几个隐藏的舱口就会向K9区的所有生物发射2d4根箭。

百箭陷阱（HUNDRED ARROWS TRAP） CR 6   
XP 2400

类型 机械型；察觉 DC 25；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 修复；开关 隐藏开关（察觉DC 30定位）

效果 2d4箭矢；远程攻击+12（1d8/×3）；多重目标（K9区的所有目标）。此外，当这个陷阱被触发时，K11区的木魔像有50%的概率会激活并前来调查。

K10.围猎陷阱（Cornered Prey Trap）（CR 5）

在走廊北端的中央，一把巨大的铜制钥匙挂在一个铁钩上。

这把铜制钥匙长18英寸，重6磅。就像K7区的钢制钥匙一样，这把钥匙上有着复杂的凹槽，表明它适配一把复杂的锁。这是K13区打开保险库门需要的两把钥匙中的一把。

陷阱：移动铁钩——比如移开钥匙——在地板上触发一个陷阱门，就会触发地板上的陷阱门，把这个区域里的任何生物都扔下来，然后把它们困住，直到附近的木魔像来抓它们。

围猎陷阱（CORNERED PREY TRAP） CR 5

XP 1600

类型 机械型；察觉 DC 25；解除装置 DC 23

效果

触发器 位置型；复位 自动

效果 30尺深坑（3d6坠落伤害）;；DC 22反射避开；多重目标（所有在10英尺乘15英尺的区域内的目标）。此外，当这个陷阱被触发时，K11区的木魔像有50%的概率会激活并前来调查。

K11.长弓守卫凹室（CR 6）

这个区域如同K8区。

生物：这个凹室里有一个上面雕刻着一把超大的长弓的木魔像，虽然这把弓是这个生物的一部分，而且不能被移走。魔像会使用自己身体上的长刺作为箭，为它提供了无限的弹药。这个魔像和K8区的魔像会在类似的情况下激活，但除非它的挥舞斧头的同伴被伤害，否则它的活动仅限于北走廊。如同K8区的魔像一样，这个魔像不会瞄准或攻击任何穿着切尔纳萨多游侠斗篷的人。

长弓守卫一看到敌人就会立即停下来，用长弓对最近的敌人进行全力攻击。如果在近战中接近，它会撤退并继续发射箭矢，或者如果不能撤退，它会使用挥击攻击。

长弓守卫（BOW GUARDIAN） CR 6

XP 2400

变体木魔像（Variant wood golem，《怪物图鉴》164页）

HP 64

近战 2挥击+12（1d8+4）

远程 大型复合长弓+11/+6（2d6+4/×3）

K12.地下室

一堵低矮的石墙将这个大房间一分为二。在墙的两边各有一个石棺。南部的石棺上雕刻着一个手持两把交叉的手斧的结实的男性矮人。北部的石棺上有一个尖脸的人类女人手持长弓的形象。在每一个石棺旁边，一根铁杆从墙上的嵌板上伸出来。

这些陷阱师要求被埋在他们帮助保护的大厅里，永远监督着他们的工作，并在对手的陷阱被挫败时幸灾乐祸。这些工程师们是在数周内相继死亡的（尽管关于谁先死亡的报道存在争议），而游侠们中的传言坚持认为，如果没有其他人可以争论，剩下的工程师只会失去对生命的所有热情。

打开任何一个石棺都需要一个成功的DC 20力量检定。

这个地下室也可以作为陷阱的控制室。虽然每个面板上的杠杆可以轻易地移动到三个位置，但每个位置的功能并不能立即显现。

靠近南部石棺的嵌板在顶部标有“猛击”，在底部标有“前进线”。杠杆目前处于中心位置，表明两个陷阱都处于启动状态。将杠杆向下移动到底部位置将使K6区的陷阱失效，同时将杠杆向上移动到顶部位置将使K7区的陷阱失效。

靠近北部石棺的嵌板在顶部标有“百箭”，在底部标有“围猎”。杠杆目前处于中心位置，表明两个陷阱都处于启动状态。将杠杆向下移动到底部位置将使K9区的陷阱失效，同时将杠杆向上移动到顶部位置将使K10区的陷阱失效。

宝藏：南部的石棺里有一个名叫达格雷的矮胖男性矮人的腐烂遗骸，他身穿1套精制品胸甲，手持1把精制品手斧和1把+1手斧。在达斯雷的脖子上有1个价值300 GP的挂坠盒，里面有着他妻子的一幅精美雕刻的肖像。北部的石棺里有一个名叫埃卡特琳的女性人类的遗骸。她的精制品镶嵌皮甲完好无损，但她的长弓已经断了一半，显示出她最后一仗的凶猛。她的1个效率箭袋里装有6支+1破敌人类箭，每支箭上都刻着“少了一个摩尔苏恩人”的字样。

K13.保险库门

这条通道的尽头是一扇从墙壁至墙壁的铁门，没有把手或铰链。门北面的石墙上镶嵌着一对大钥匙孔。

当这扇门的两把钥匙（来自K7区的钢制钥匙和K10区域的铜制钥匙）插入锁孔并转动后，它就会向南滑动打开。铁门厚8英寸（硬度10，HP 240，破坏DC 42）。双锁机构特别复杂；不用钥匙打开门需要一个成功的DC 40解除装置检定。用一个钥匙打开门稍微容易一些，减少这个解除装置检定的DC至35。

无数的警告和诅咒被铭刻在门上，承诺在门后只有痛苦和死亡或可怕的命运将困扰任何进入的人。这些警告都是假的——某种程度上是在纳德堡的军官站中发展起来的一个玩笑，他们发明了一种传统，在门上贴上他们能想到的最可恶的诅咒。如果西里奥和PC们一起，半身人会坚持认为这些警告只是“无聊的森林人为了打发时间而编造的一些戏剧性的故事”。

K14.保险库

整齐排列的盒子，柜子和麻袋排列在这个低矮的石头房间的架子上，而盔甲假人和武器架占据了地板空间。东墙上的一幅壁画描绘了一群披着绿灰斗篷的弓箭手击退了由摩尔苏恩士兵、巨人和绿色鳞片的龙组成的混杂军队。

坚固的保险库门是这个房间唯一的入口，它不能从保险库里面打开，也几乎不可能从里面关闭。大部分的书架和箱子都是空的——在不断的冲突中被不同的切尔纳萨多游侠们征用——但是有一些有用的宝藏保留了下来。

宝藏：武器架上有12把长剑、24把短剑、36把长矛、1把精制品巨斧和2把精制品长矛，而盔甲架上则穿着2套精制品革甲、1套+1皮甲和1套绿龙革混织铁甲。架子上有300天份的口粮，1个装有400 GP的小锁盒，一个装有4瓶永恒油膏的铁罐，1把+1适应复合长弓，1个绿色的装饰着龙牙的盒子（价值200 GP），里面有4瓶移除恐惧药水，1枚低等抵抗能量伤害（强酸）戒指，和10支+1破敌龙类箭。在一次DC 21察觉检定中成功的PC也会在一个肮脏的角落里发现了1把被灰尘覆盖的精金星刃。

P39-P55

第四部分：深谷之上

一条宽阔的河流在森林中划出了一条五十英尺深的峡谷。峡谷围绕着一根三百英尺长、一百英尺宽的暗色岩石柱裂开。柱子的顶端是一个由几座石头建筑和一些部分组装的战争机器组成的建筑群，四周环绕着十二英尺高的城墙。一座又高又宽、带着几扇小窗户的塔楼隐约出现在东北方向。水从上层墙壁上砸出的一个大洞中稳定地倾泻而出。

三座由粗绳和厚木板制成的桥横跨峡谷；一座在峡谷的北面，另一座在西面，第三座在南面。这些桥梁通向堡垒周围石墙的缺口。

特雷瓦雷堡是切尔纳萨多游侠堡垒中最具防御力的，并经常被错误地认为是该组织的总部。不幸的是，它也是第一个落入铁牙军团之手的堡垒。六颚河流经一系列由柔软的石灰岩构成的高山，在很久以前在密集的岩石周围形成了一个深深的峡谷。这个独立的岩柱很难进入，因为峡谷四面环绕着它，因此切尔纳萨多游侠们把它视为理想的防御位置。三十年前，他们在柱子上搭了一座木桥，然后在它表面建造了几座低矮的石头建筑。随着时间的推移，他们将最大的建筑向上扩展，形成了一个塔，在柱子的边缘用石墙环绕着建筑群，并增加了两座可以倒塌并投进峡谷里阻止入侵的桥。游侠们在他们的防线后面变得有点太安全了；他们在保卫特雷瓦雷堡时警戒很松懈，而为了在其他地方执行任务，特雷瓦雷堡经常人手不足。

在三个切尔纳萨尔多堡垒中，张全心全意地建议先洗劫特雷瓦雷堡，因为她知道那将是一个无懈可击的堡垒，铁牙军团可以在那里扫平剩下的堡垒。虽然特雷瓦雷堡的地面防御很好，但来自空中的猛烈攻击摧毁了堡垒的防御者。伊布扎里亚克沿着峡谷滑行，避开了堡垒守卫者的视线，然后爬上西南墙，用他的强酸喷吐武器覆盖了院子。随着防御者的分散，大地精们冲进了L3区的桥梁，进入了堡垒。幸存的游侠撤退到了堡垒的塔中，但伊布扎里亚克和张预料到了这种防御。巨龙冲破塔顶，杀死了堡垒的指挥官和他的随从。当大地精冲进塔门时，幸存的游侠投降了。这些游侠现在以奴隶的身份为大地精服务，从塔的监狱（L13区）中密谋反抗他们的大地精主人。

处于戒备状态下的特雷瓦雷堡

特雷瓦雷堡由铁牙军团严密守卫。大地精通常会把堡垒的防御工作留给L1和L3区的守卫。但L6区的军士和他们的动物伙伴也会对危险保持警惕，任何严重的攻击都会将这三个群体聚集起来保卫堡垒（在一起，这些防御者们组成了一个CR 9遭遇）。这些PC们可能会利用所有这些大地精都会一起做出反应的事实来转移注意力，从另一个方向潜入堡垒。

如果有必要，大地精会扔下一座桥（L1或L3区），但他们不愿同时摧毁两座桥，因为这样会把它们困在堡垒里。他们会把被设置陷阱的第三座桥固定在原地，作为对毫无防备的攻击者的诱饵。

如果防御者被击败并请求了帮助，兵营（L11区）的大地精会回应。艾加拉中尉喝下了她的隐形术药水，马上溜出去评估危险，但其他大地精花了2分钟时间来穿上护甲，收集武器。

如果兵营的大地精被击败，他们中的一个就会逃到塔楼寻求帮助。张带来了她的保镖，她的巨魔盟友帕图克和他的凶暴鼬，以及在L8区的美洲豹。如果伊布扎里亚克在场，他会飞行很长一段时间去恐吓入侵者，然后返回塔楼，并认为张会处理这个问题。

特雷瓦雷堡的其他居民——比如L9区的犬魔裂骨（Marrowcrack）和L10区的幽灵——不会离开他们的区域，除非入侵者恰好靠近他们的位置。

张和伊布扎里亚克宣称这座塔是属于他们自己和他们最亲近的盟友的，用地精语称它为“费萨克萨尔古（Fethak Salgu）”。自那以后，伊布扎里亚克花了很多时间摧毁内墙以腾出更多空间，并命令张把这座阴沉的石头建筑改造成一个腐烂潮湿的地方，以安抚他的黑龙情结。

现在征服切尔纳萨多堡垒的大部分工作已经完成，铁牙军团的主力部队似乎已经忘记了最北部的部队，而特雷瓦雷堡的首领们已经开始了例行工作。伊布扎里亚克在堡垒周围闲逛，在下面的峡谷里捕鱼，每隔一周醒来一次，飞往北方的锐齿森林中心的荒疫之地。这条傲慢的巨龙希望向居住在扭曲森林中的一只更古老更强大的黑龙——纳菲西求婚。这个旅程持续3天；纳菲西不允许伊布扎里亚克在这里呆上几个小时以上，而且总是带着对奇怪的草药、真菌或试剂的需求把他打发走。关于纳菲西的详细信息会出现在《冒险之路#119：荒疫囚徒》中。

由于对炼金术一无所知，伊布扎里亚克急忙回到特雷瓦雷堡，向德鲁伊张解释最新的请求。对她来说，张忍受着伊布扎里亚克偶尔提出的要求，并乐于尝试把堡垒改造成阶地沼泽，以及黑龙对真菌混合物的荒谬要求。她把铁牙的大部分行动都交给了真正由军团训练过的最资深的代表：艾加拉中尉，一个尚未准备好全权指挥的大地精。

特雷瓦雷堡传闻

隐秘的PC可能会窃听特雷瓦雷堡的大地精防御者，以了解该堡目前的居民。当偷听大地精时，一个未被发现的PC成功通过一个DC 15察觉检定可以从下表中获悉一个随机传闻。对于每5点超过DC的检定结果，这个PC会无意中听到另一个传闻。PC们也可以捕获和审问一个大地精，以了解下面的信息。在这种情况下，使用与PC们的审问路线最相关的传闻。由于铁牙军团的组成是折衷的，所以大地精通常说通用语。

d6 传闻

1 “我不明白为什么伊布扎里亚克还在指挥这次行动。这条龙没有军衔，没有纪律，并且他每次都要跑走三天。而且你知道他不是去听命令的；他朝北飞，不往南飞！”

2 “张甚至不是军团的一员。那个令人毛骨悚然的森林女巫距离精灵魔法只有两步之遥，而且比起大地精更像野兽。哈德莱加什知道她在那个塔里和巨龙以及那些小动物在一起的目的。为什么不是艾加拉负责这次行动？”

3 “美洲豹、蜥蜴和鼬。这不是堡垒，这是个动物园！我们应该带更多的奴隶来清理所有的宠物。我们对付的那些游侠们还没有被击溃呢。”

4 “无法摆脱裂骨和她的小宠物在我们睡觉的时候一直盯着我们的感觉。我知道艾加拉把那个令人毛骨悚然的地精牧师关在了铁匠铺里，但并不是某种流感把特古特变成了石头！”

5 “每当我走过那个狗舍，我就会感到一阵寒意。我很高兴在巨魔把狗都吃了之后，中尉把那里用铁链锁起来了。”

6 “妮莎昨晚因为不服从上级命令而被训斥了。艾加拉通过与她的个人交锋消除了她的缺点。我说，给我鞭子！”

特雷瓦雷堡特性

特雷瓦雷堡是由浅灰色的石头建造在峡谷中心的深色石柱顶上。除了主塔高达45英尺外，堡垒内的建筑高度为10英尺。虽然这些建筑是由石头建造的，但它们的屋顶是粗糙的木瓦。围绕着堡垒的石墙高12英尺，从建造堡垒的石柱的边缘升起。虽然在墙上没有走道（不像其他两个游侠堡垒），但防御者可以站在堡垒的建筑顶上，俯瞰城墙外。外墙有2英尺厚，内墙页1英尺厚。攀登堡垒内的任何墙壁都需要一个成功的DC 20攀爬检定。

里面的房间有10英尺高，偶尔会有灯笼挂在天花板的钩子上——一般来说，堡垒的居民都不需要光照，但铁牙军团的士兵偶尔会用它来阅读，或者当他们不希望依靠有限的黑暗视觉时。堡垒内的几个房间有窗户，但这些窗户只有1平方英尺，中间交叉着两根相距4英寸的铁棒。堡垒内的门是坚固的木门（硬度5，HP 20）。没有一扇门有锁；那几扇锁着的门在袭击中被大地精摧毁了，现在还没有被替换。

L1.北桥（CR 5）

一座十英尺宽的宽索桥横跨着深深的峡谷和五十英尺以下缓慢流淌着的河流。索桥通向堡垒墙壁上的一个开口。粗绳支撑着均匀间隔的木条，在木条下方有一根粗链作为支撑。

这座桥由结实的吊绳和厚实的木板制成，足以承受一辆满载货物的大车的重量。

一个带有杠杆和曲柄的金属机构被建在靠近桥的堡垒的墙上，从远处看是看不见的。这种机制是防止入侵者使用桥的最后防线。一拉下杠杆，桥底下的铁链就会立刻绷紧，远处的铁桩也被拉了出来，桥的另一端也被拉进了峡谷里。曲柄可以用来卷起堡垒一侧的吊桥，让被卷起的桥作为一个横跨堡垒墙壁缺口的厚重的木制屏障。把桥卷起来需要1分钟。一旦桥梁倒塌，修复它是一项耗时的工作，所以堡垒的居民只在绝对必要的时候使用这种防御。确定机构和链条的目的需要一个成功的DC 15知识（工程）检定。

生物：两名铁牙士兵站在桥的另一边，警惕着森林中的危险，偶尔还会射击野兔和鸟类作为食物。大地精们渴望战斗来打破守卫任务的单调，并会向任何接近桥的陌生访客发射他们的长弓。如果他们只有一个或两个目标，并且目标接近了，大地精们会进入近战，但是一个生命值减少到一半的守卫会通过桥撤退到堡垒发出警报，并从峡谷的堡垒一侧开始战斗。如果守卫发现了一大群入侵者，他们会撤退到桥上并呼喊援助。在这种情况下，L6区的中士会在3轮后到达，而L3区的大地精守卫会在2轮后到达。

铁牙森林士兵（IRONFANG FOREST SOLDIERS）（2） CR 3

XP 800 每个

大地精武者5（《怪物图鉴》175页

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 18，接触 11，措手不及 17（+6护甲，+1敏捷，+1盾牌）

生命值 44 每个（5d10+17）

强韧 +7，反射 +3，意志 +4

————————攻击————————

速度 20尺

近战 精制品战斧+8（1d8+2/×3）或大砍刀+7（1d10+3/×3）

远程 复合长弓（1d8+2/×3）

————————战术————————

战斗中 这些普通士兵使用简单的战术，用他们的长弓瞄准远方的敌人，当敌人接近时切换到近战武器。只要有可能，他们就会试图形成一个防护队形，一名在前的士兵挥舞着盾牌和战斧，而另一名伙伴站在后面，用大砍刀攻击。

士气 铁牙士兵战斗至死。

————————属性————————

力量 14，敏捷 13，体质 14，智力 9，感知 10，魅力 8

BAB +5；CMB +7；CMD 18

专长 警觉，钢铁意志，健壮

技能 特技-2（-6当跳跃时），攀爬+3，驯养动物+4，察觉+4，骑术+2，察言观色+2，潜行+6，游泳+3；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

战斗装备 治疗中度伤药水；其他装备 精制品胸甲，精制品轻钢盾，复合长弓（+2力量）和20支箭，大砍刀，精制品战斧，+1抗力披风，铺盖卷，信号哨，水袋

L2.陷阱桥（CR 4）

这个桥看起来与L1区的桥相同，但是没有守卫。这并不是因为大地精们有任何松懈；大地精们不需要这座桥，他们把桥设置了陷阱，让它在有人过桥时坍塌。一个成功通过一个DC 15察觉或生存检定的PC会注意到桥上的污垢和散落的树叶，这表明桥没有被使用。这座桥的堡垒一侧的杠杆和曲柄机构已经被破坏以制造陷阱。

陷阱：如L1区所述，任何超过50磅的重量都将导致桥下的铁链收缩，拉出铁柱并将桥的远端抛入峡谷。落水的角色会掉进下面的浅水里。在桥头5英尺内的角色通过反射豁免后可以跳回地面；否则，成功的反射豁免意味着角色已经抓住了一个木桥板条，并可以像使用梯子一样使用它们。攀爬板条需要一个成功的DC 5攀爬检定。

坍塌桥陷阱（COLLAPSING BRIDGE TRAP） CR 4

XP 1200

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 修复

效果 50尺坠落（5d6坠落伤害）；DC 20反射避免；多重目标（在桥上的所有目标）

发展：任何在院子里的铁牙部队都会注意到桥的倒塌（察觉DC 0）。L6区的中士会2轮后到达调查现场，而L3区的守卫会在2轮后到达。

L3.南桥（CR 5）

这个桥与L1区的桥相同。

生物：两名铁牙士兵守卫着这座桥，就像L1区的守卫一样，但一旦有麻烦的迹象，他们就会从桥上撤退。它们知道下面的马形水怪（见L4区）喜欢激活它们的迷魂诱惑能力，引诱猎物从桥上跳下来。

铁牙森林士兵（IRONFANG FOREST SOLDIERS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 44 每个（见41页）

L4.南峡谷（CR 6）

一条宽阔而缓慢的河流蜿蜒流过深深的峡谷底部。

从峡谷底部流向特雷瓦雷堡东南部的河流流速缓慢，有12至15英尺深（不像西北方向的河流，只有几英尺深，流速很快）。峡谷的南壁有一个被河水冲刷出来的小洞。洞穴有一半被淹没了，天花板上泛起一层泛着磷光的苔藓，发出微弱的光，晚上它会在河上投下了奇怪的影子。

生物：一对马形水怪生活在峡谷底部的水里。张引诱精类来到这个地方，并向它们许诺猎物，条件是他们不能攻击任何大地精。马形水怪会以马的形态在水中悠闲地捕鱼。它们不会走得太远，因为它们害怕在北岔口捕猎的披着羊皮的狼，而西北的溪流又浅又多岩石，它们不喜欢。虽然张最初给这些马形水怪喂了一些切尔纳萨多一下，但它们现在很饿，一直在寻找非大地精的类人生物来吞食。

一半的时间，马形水怪会在它们的洞穴里休息，只会注意到河里的生物。否则，马形水怪会在峡谷里，在峡谷边缘或者L3区的桥上寻找生物。如果他们发现除了大地精以外的任何生物，他们就会用他们的迷魂诱惑引诱入侵者跳向他们，伪装成价值连城的骏马。一个生命值降低到15点以下的马形水怪会沿着河流向西南逃跑。

马形水怪（KELPIES）（4） CR 4

XP 1200 每个

HP 38 每个（《怪物图鉴2》172页）

宝藏：马形水怪洞穴位于峡谷的南墙，里面有几具切尔纳萨多游侠的遗骸，还有1把精制品战锤、1套+1链甲衫，1瓶跳跃术药水，1瓶魔牙术药水，1颗力场珠，和1颗巨大的粉红色珍珠（价值200 GP）。

L5.隐藏隧道（CR 8）

一个小的石滩紧挨着岩柱的北部边缘。一条狭窄的裂缝从滩上通向柱子。

这个小石滩是很久以前由急流沿着柱子的裂缝沉积的砾石形成的，这个裂缝与柱子中心的井筒相连。井筒向下5英尺进入清澈的水中，再向上50英尺到达L6区。攀登粗糙的井壁需要一个成功的DC 10攀爬检定。

生物：一只胖胖的青蛙在一个紧贴着石滩上的裂缝的树桩上有规律地呱呱地叫。但树桩实际上是一种可怕的掠食者，被称为披着羊皮的狼。该生物使用青蛙作为诱饵，但是L4区的马形水怪已经注意到了这种生物，所以不会靠近它。披着羊皮的狼已经在裂缝前呆了好几年，主要以有时会在河里捕鱼的熊为食，但切尔纳萨多游侠和大地精都不知道这种生物的存在。

披着羊皮的狼（WOLF-IN-SHEEP’S-CLOTHING） CR 8

XP 4800

HP 97（《怪物图鉴3》285页）

L6.院子（CR 7）

这个大院子包含了西南方向的一对部分建造的投石机和东北方向的一口石井。东北方向有一座高大的高塔俯视着庭院。在西北方，两座低矮的建筑物旁边是一个杂草丛生的花园。西南方向的建筑散发出一种野兽的气味，而通往东南方向的大型建筑有一扇双开门。木桥从庭院向北、向西、向南延伸，横跨环绕堡垒的峡谷。

这个院子连接着特雷瓦雷堡的所有建筑，因此有很多用途。

这口井有一个挂在长绳上的大金属桶，向下下沉到55英尺深的水中。对于这个堡垒的居民不知道的是，井底在水位线上方有一条狭窄的裂缝，通向L5区。攀登井壁需要一个成功的DC 10攀爬检定。

一个大地精工程师带来了制造这些投石机的零件，但在她完成之前与张发生了争执，导致了德鲁伊杀死了这个不服从的工程师，并把她的遗体喂给了L9区的裂骨。虽然大地精偶尔会尝试完成攻城武器，但他们缺乏专业的技术。当他们探索堡垒时，PC们可能会使用这些成堆的木材和金属作为掩护。

生物：三名大地精中士（格鲁克、哈多特和塔弗拉）是经验丰富的野外侦察兵，在张被招募之前，他们是铁牙军团最擅长森林的专家之一。现在，它们在不情愿地充当一个自由职业者和一只脾气暴躁的蜥蜴的副手，把大部分时间花在这个院子里训练它们的大鹏伙伴，而不是保卫这个地区。

这三人是经验丰富的生存主义者，在一起工作了很多年。他们会向艾加拉汇报工作，而艾加拉又会向张汇报工作，但他们最忠诚的是彼此。他们的部队名为“铁翼小队”，名字来自于他们的标志性伙伴：在大地精们杀死了母大鹏后，从蛋中孵出的年轻大鹏。

猎人们渴望战斗，一旦警报响起，他们就会冲向入侵者。他们也会叫他们的大鹏们战斗，抓住机会在真正的战斗环境中进一步训练它们的鸟。大鹏们不喜欢远离猎人，因此通常栖息在兵营的顶部，等待主人的信号。大鹏们被训练为会战斗至死。

虽然这三名大地精猎人中士和他们的大鹏动物伙伴大部分时间都在这里度过，但堡垒里的其他居民可能会穿过这个院子来办公，或者在这片空地上训练或操练。

铁翼小队中士（IRONWING SQUAD SERGEANTS）（3） CR 4

XP 1200 每个

大地精猎人5（《怪物图鉴》175页，《进阶职业指南》26页）

中立邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +9

————————防御————————

防御等级 21，接触 13，措手不及 18（+5护甲，+3敏捷，+2天生，+1盾牌）

生命值 41每个（5d8+15）

强韧 +7，反射 +8，意志 +3

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品长剑+7（1d8+4/19-20），精制品轻型镐+6（1d4+2/×4）

远程 复合长弓+6（1d8+3/×3）

猎人已知法术（CL5；专注+6）

2环（2/天）——树肤术，炽焰法球（DC 13），动物定身术（DC 13），二级自然盟友召唤术

1环（5/天）——动物信使，治疗轻伤，抵抗能量伤害，动物交谈术，一级自然盟友召唤术

0环（任意）——侦测魔法，侦测毒性，闪光术（DC 11），神导术，修复术，提升抗力

————————战术————————

战斗前 在战斗前，中士们会消耗他们的怒气饮来获得凶猛能力，对自己施放树肤术，并使用动物之力（公牛）来获得力量加值。

战斗中 铁翼小队紧密合作，夹击似乎强悍的敌人，并指挥他们的大鹏去袭击施法者和远程敌人。

士气 忠诚于彼此和铁牙军团，中士们会战斗至死。

基础统计数据 没有树肤术或动物之力，铁翼小队中士的统计数据是 防御等级 18，措手不及 15；近战 精制品长剑+6（1d8+3/19-20），精制品轻型镐+5（1d4+1/×4）；力量 16；CMB +6；CMD 19；技能 攀爬+9

————————属性————————

力量 18，敏捷 16，体质 14，智力 10，感知 13，魅力 8

BAB +3；CMB +7；CMD 20

专长 包抄，军团之力（《怪物法典》），双武器防御，双武器格斗，武器专攻（长剑）

技能 攀爬+9，驯养动物+7，威吓+7，知识（地理）+7，知识（自然）+5，察觉+9，潜行+6，生存+9，种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 动物伙伴（大鹏），动物之力（5分钟/天），猎人战术，精通情感链接，自然训练，追踪+2，野性认同+4，穿林步

战斗装备 怒气饮（《怪物法典》）（2），发烟棒（2），爆雷石（2）；其他装备 +1链甲衫，复合长弓（+3力量）和20支箭，精制品轻型镐，精制品长剑，+1抗力披风，背包，腰包，毛毯，燧石和铁片，冬青和槲寄生，餐具，法术材料包，火柴（5），干粮（5），水袋，11 GP

铁翼大鹏（IRONWING ROCS）（3） CR —

大鹏动物伙伴（《怪物图鉴》236页）

中立邪恶 中型动物

先攻 +9；感官 低光视觉；察觉 +6

————————防御————————

防御等级 22，接触 15，措手不及 17（+5敏捷，+7天生）

生命值 27 每个（5d8+5）

强韧 +4，反射 +9，意志 +2

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 20尺，飞行80尺（平均）

近战 啮咬+8（1d6+1），2爪击+8（1d4+1）

————————属性————————

力量 13，敏捷 20，体质 10，智力 2，感知 13，魅力 11

BAB +3；CMB +4；CMD 19

专长 精通先攻，包抄，军团之力（《怪物法典》），健壮，武器娴熟

技能 特技+5（+1当跳跃时），飞行+10，察觉+6

特殊 动物之力，技巧（攻击，过来，护卫，捡拾，跟随，搜索，停留）

L7.改装过的军械库（CR 6）

这座建筑显然曾被用作军械库，但它的钩子和武器架都是空的，长桌上现在放着一箱箱土壤，上面长出了各种蘑菇和霉菌。房间后面的一个箱子盖着一张帆布，上面用砖块压住。空气中弥漫着一股酸涩的泥土味。一扇旋转门通向西南方向，一扇东南凹室里的门通向院子。

张接管了这个军械库，把它变成了一个私人工作区，用来种植伊布扎里亚克最近要求的所有奇怪的霉菌和真菌。在一张桌子下面的地板上放着张的账本，里面详细记载了伊布扎里亚克所有奇怪的要求，以及她寻找和种植这些稀有物种的过程，但张的记录都是用将她一生的经验与植物生命结合起来的个人速记法写的。一个成功的DC 15语言学或知识（自然）检定是理解日志所必需的（在语言学和知识[自然]皆有等级的角色在此检定上获得+4环境加值）。如果被破译，该日志提供了一份伊布扎里亚克所要求的某些真菌混合物的清单，以及张关于龙的要求的理论。她所得出的结论是，伊布扎里亚克已经对所谓的“荒疫”的一个方面产生了浓厚的兴趣，它远在北方，不知道荒疫在当地的名声。

危害：有盖的盒子里有一块黄色霉菌（《核心规则手册》416页），如果覆盖它的帆布被搅动或抬起，它就会释放出一团孢子。每当她需要处理黄色霉菌的时候，张都会在自己身上施放减缓毒发。

宝藏：一张桌子上放着1个安慰护身符（periapt of placebos，见侧栏）；张在与真菌打交道的时候使用了这个护身符以避免感染真菌疾病，她把它误认为是一种更强力的辟毒护符。

安慰护身符（PERIAPT OF PLACEBOS）

安慰护身符在炼金术士和瘟疫医生中是一种常见的魔法物品，他们中的许多人错误地认为它能使他们对他们工作的危险环境免疫。

安慰护身符（PERIAPT OF PLACEBOS） 价格：3600 GP

栏位：肩部 施法者等级：5 重量：1磅

灵光：微弱惑控系

起初看起来像是一颗精致的宝石悬挂在一条长长的银链上，但其实是一颗经过切割和抛光的牛黄。这种项链——经常被误认为是健康护符或辟毒护符——会让佩戴者坚信他已经对疾病和毒素都具有免疫。虽然这条项链没有提供真正的保护，但它所提供的信念之力仍然使佩戴者在对疾病和毒素的所有强韧豁免中获得+2士气加值。

除非发现安慰护身符的人在识别它的法术辨识检定中成功了5点或更多，否则她会误以为这是一个更强大的保护项链，而不是看清它的真正本质。

制造条件 成本：1800 GP

制造奇物，妄尊自大

L8.花园（CR 4）

这个杂草丛生的花园占据了在东北处和西南处的建筑之间的空间。花园里有大量的蔬菜、小果树和藤蔓植物。透过杂乱的植被，可以看到邻近建筑物的门。

尽管大地精们在兵营（L11区）里储存了硬面包和牛肉干，但张更喜欢新鲜的食物。游侠们在这里建立了一个多产的花园，但由于德鲁伊的植物滋长法术和精心照料，它的产量大大增加了。大地精们喜欢用在这里种植的食物来补充他们苛刻的口粮，但张安置了一个守卫来防止盗窃，只把蔬菜和水果分给取悦她的士兵作为奖励。

通过一次成功的DC 10知识（自然）检定可以发现这个花园里大约有三分之一的植物感染了某种真菌，并使它们不能食用。一个PC如果在这一检定中成功了5点或更多，就会意识到真菌是被有意培养的。

生物：张最近驯服了一只锐齿森林美洲豹，当地传说这是一种从第一世界逃出来的大型狩猎猫科动物。这只美洲豹通常潜伏在花园后面堡垒高墙的阴影处，或者在阳光下在墙头打盹，但它时刻警惕着入侵者。这只大猫不区分大地精和其他生物，它会野蛮地攻击任何进入花园的人，除了张。这只大猫喜欢花园，不会追击逃跑的敌人，但如果受到来自花园外的攻击，它会猛扑出去自卫。

锐齿森林美洲豹（FANGWOOD COUGAR） CR 4

XP 1200

变体虎（Variant tiger，《怪物图鉴》265页）

HP 45

L9.铁匠铺（CR 7）

破碎的刀刃和撕裂的胸甲——都急需修复——整齐地堆放在一个温暖发亮的熔炉旁。在房间的西边角落里有两个锯木架，上面放着一套几乎已经拆开的全身甲坐骑护甲。这个房间有两扇门：一扇在东北，另一扇在东边的凹室里。

攻下堡垒后，铁牙部队派了一队地精来修理武器和盔甲，但很快地精就被一个名叫裂骨的“地精专家”所取代了。尽管工作正在堆积——因为裂骨更倾向于生气而不是做任何有用的事情——但大地精们怀疑裂骨不仅仅是一个地精，所以他们对于她和这个铁匠铺敬而远之。

东凹室的门通向院子。朝北的门直接通向花园；裂骨不使用那扇门，除了在时不时地顺点食物时。

生物：裂骨是一个身材瘦削、肌肉发达的犬魔，曾在五王山脉统治着盗骨者（Bonesnappers）地精部落。一群受够了盗骨者的掠夺的矮人义愤填膺地向地精们扑来，将他们全部屠杀。裂骨勉强活了下来，从此陷入了深深的恐惧之中。在加入铁牙军团成为一名刺客和侦察员之前，她漫无目的地游荡了几年，在伊布扎里亚克正面进攻之前，她通过悄悄除掉几名看守着的指挥官来帮助削弱特雷瓦雷堡。

裂骨在大部分时间中都变形成了一个高大强壮的地精——这是她在指挥着盗骨者的漫长岁月中逐渐习惯的形态。只有当地铁牙军团的最高级别成员（包括伊布扎里亚克和张）知道裂骨的真实性质；对于普通士兵，她装扮成部队的牧师，虽然她不给人治疗，也很少说些安慰的话，并且事实上她已经吃了几个奴隶和一个不服从的工程师。

裂骨在她魅惑的石化蜥蜴窥人者（Manwatcher）的陪伴下对切尔纳萨多游侠进行了几次攻击。现在张相信铁牙军团已经控制了南锐齿森林，她就命令裂骨留在特雷瓦雷堡附近。这个可怜的野兽接管了铁匠铺作为她的领域，因为炎热让她想起了她几十年没见过的家园位面，但她对金属锻造没有真正的天赋或兴趣，所以现在维修堆积了起来，而她大部分时间都在这里闷闷不乐和喝酒。

窥人者很快就变得又胖又懒，经常在角落里拆下来的粗布下打瞌睡。在石化蜥蜴附近有一个皮兜，当大地精们来发号施令、要求修理或寻求半心半意的精神咨询时，裂骨会把它罩在石化蜥蜴身上。裂骨和窥人者对堡垒里的任何警报都没有反应，但是他们会攻击任何进入铁匠铺的非大地精。只要周围没有其他大地精，裂骨就会以她的犬魔形态战斗。在任何形态下，她会对自己施放闪现术，然后在前去近战前用极度绝望和魅惑怪物来攻击敌人。如果生命值降低到20点以下，裂骨会用她的任意门能力逃跑（如果石化蜥蜴还活着，她就会带上窥人者），然后潜伏在特雷瓦雷堡外寻找复仇的机会。

窥人者是一名凶猛的战士，一旦被唤醒，它就会冲向第一个它看到的对手，然后盯着其他人。石化蜥蜴会不加选择地攻击附近除了裂骨之外的任何人，而且如果没有它主人的监督，它的攻击性就会特别强。

裂骨（MARROWCRACK） CR 5

XP 1600

女性犬魔（Barghest，《怪物图鉴》27页）

HP 55

装备 注视护身符手镯（lidless charm bracelet，见46页侧栏）

成长点数（Growth Points，Su） 裂骨有2点成长点数，使她在攻击骰、战技检定、豁免检定和技能检定上有+2加值，在类法术能力的施法者等级上有+1加值。

窥人者（MANWATCHER） CR 5

XP 1600

石化蜥蜴（Basilisk，《怪物图鉴》29页）

HP 52

宝藏：在房间西侧角落的1套精制品全身甲坐骑护甲已经被修复得很好了，只需要半个小时的工作和一个成功的DC 12手艺（打造护甲）检定，就可以重新组装以适应任何大型四足动物。

注视护身符手镯（LIDLESS CHARM BRACELET）

注视护身符手镯是一种罕见的奇物，可以使佩戴者免受各种怪物的致命凝视攻击。它们几乎完全由蛇发女妖施法者精心制作，以向盟友展示诚意。

注视护身符手镯（LIDLESS CHARM BRACELET） 价格：10000 GP

栏位：腕部 施法者等级：9 重量：1磅

灵光：中等防护系

这个青铜蛇形手镯上有五个悬挂的护身符，每一个都描绘了一只张开的凝视的眼睛。佩戴者每天一次可以以标准动作触摸具有凝视攻击的生物（对不愿意的生物需要一个成功的接触攻击），并在接下来的24小时内对所有该类型生物的天生凝视攻击免疫。例如，佩戴者可以将手镯接触石化蜥蜴以获得对所有石化蜥蜴凝视攻击的免疫，但不能对蛇发女妖的凝视免疫。此能力无法给予对法术或魔法物品，如毁灭之眼，造成的凝视攻击的免疫。在免疫期间，手镯上的护身符看起来都是闭着眼睛的。

当佩戴者对一个凝视攻击豁免失败时，她可以以一个直觉动作从手镯中消耗一个护身符来重掷该豁免，但必须接受第二次的豁免结果，即使更糟。消耗的护身符会化为尘土。当最后一个护身符用尽时，注视护身符手镯会失去所有魔法属性。

制造条件 成本：5000 GP

制造奇物，目盲/耳聋术，强迫凝视

L10.狗舍（CR 7）

一根沉重的链条锁住了旧狗舍的门，用一个大而便宜的挂锁锁住了（解除装置DC 20）。艾加拉中尉（L11区）带着唯一的钥匙。

在这个楔形的房间里，西面和东北面的墙壁上排列着十几个笼子，它们的门弯曲着，地板上结满了干涸的血迹。一扇双开门嵌在东北墙上，微微歪斜地悬挂着。

驻扎在特雷瓦雷堡的切尔纳萨多游侠有着饲养狼和猎狗作为追踪者和侦察员的悠久传统。当铁牙军团占领特雷瓦雷堡时，跟随军团的巨魔雇佣兵闯入了狗舍，吃掉了所有的狗。这个大房间现在已经完全不适合文明生物居住了。笼子里的地板上满是干狗的血，大训练区到处都是破碎的骨头和软骨，墙壁和天花板上到处都是狗的粪便。

生物：并非所有的切尔纳萨多游侠都是无私的自由斗士。奥塔·加克斯是一个暴力和脾气暴躁的怪物，她发现游侠的事业和孤立主义的操作程序完全符合她的使她被驱逐出她的家乡杜鲁玛的嗜血欲望。只要她将她的残忍仅限于摩尔苏恩军队，她的游侠伙伴们就只会抱怨，但最终对她的破坏视而不见。

当伊布扎里亚克发动攻击时，加克斯正在特雷瓦雷堡补给物资，她最终逃离了战斗，躲在狗舍里，希望能在事后偷偷溜走。当巨魔雇佣兵们开始搜查狗舍和吞食狗时，他们发现了她，并对她表示了同样的敬意。加克斯死前一直在诅咒游侠和军团对她的命运，她的灵魂没有得到安息。从那以后，她以一个愤怒的幽灵的形式复活了，被一打幻影的项圈和锁链拴在狗舍里。她的狂暴的精魂杀死了几个试图夺回这座建筑的军团大地精，而一贯务实的艾加拉只是用锁链锁住了这座建筑。她已经命令裂骨——作为牧师——去清除邪恶的精魂，但迄今为止，犬魔已经证明了自己太懒惰，并不愿与精魂对抗。

奥塔·加克斯（OTA GAX） CR 7

XP 3200

幽灵（Spectre，《怪物图鉴》256页）

HP 52

宝藏：加克斯在狗舍的南角埋了一堆战利品。成功通过一个DC 23察觉检定的PC会在地板上找到松动的石头，里面藏着512 GP、14枚摩尔苏恩勋章（每枚价值25 GP）、1颗力场珠和2对援助手套。

L11.兵营（CR 8）

这幢大型建筑里铺满了双层床，每一张床都是用军事精度制作的。西北方向有一张圆桌，靠近着一堆板条箱和箱子。

这栋建筑有十二张双层床和一张供简单用餐的大圆桌。堆放在桌子旁边的箱子和板条箱里装着几周的平淡无味的口粮，比如硬面包和牛肉干。这些口粮曾经储存在主塔里，但艾加拉不相信她的部队能在这么多野生动物附近得到口粮，所以把它们转移到了这里。

生物：剩下的十几名铁牙部队士兵就驻扎在这里（与张或巨魔雇佣兵等各种自由职业者不同）。大部分剩余的切尔纳萨多入侵部队要么驻扎在剩下的两个堡垒，要么通过缟玛瑙钥匙被召回重新加入主力部队。阿扎尔丝将军认为，既然切尔纳萨多游侠已经被压制，在偏远地区维持一支庞大的常备军没有什么意义。

在任何时候，四个大地精森林徘徊者都在这里睡觉或清洁他们的装备。这些普通的大地精轮流在L1区和L3区站岗，偶尔也会在周围的森林里巡逻。他们现在没有穿护甲。如果在这里遇到敌人，他们会拿起盾牌和剑自卫。如果堡垒的其他地方遇到麻烦，他们会在出发前花2分钟穿上他们的护甲并准备好装备。

这个堡垒的铁牙部队指挥官是一个严厉的大地精女人，名叫艾加拉。艾加拉出生在一个专横的指挥官家里，她学习了一种古老而难对付的大地精战斗风格，叫做阿朱卡伊（ajukjai）——挥舞着一把独特的双刃剑——以从她的五个姐妹中脱颖而出，而最终她转向了药膏和药水来磨练自己的技能。经过十多年的帮助她升职的稳定使用，中尉已经养成了一种对变形药水上瘾的习惯，她努力将其隐藏起来，并向德鲁伊张妥协，以换取稳定供应的灵药。

艾加拉会向张汇报，但她梦想取代德鲁伊，直接为伊布扎里亚克服务。她很快就会对逃避责任的人进行严厉的惩罚，而且她对L6区的中士们更喜欢“和小鸟玩耍”，而不是无情地训练他们的部队感到不太高兴。艾加拉比这里的其他大地精更容易发怒，而且很可能会带领她的部队攻击PC们。

艾加拉（EYGARA） CR 6

XP 2400

女性大地精战士7（《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 +3

————————防御————————

防御等级 21，接触 13，措手不及 18（+7护甲，+3敏捷，+1盾牌）

生命值 85（7d10+42）

强韧 +9，反射 +6，意志 +4（+2对抗恐惧）

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +1双刃剑+14/+9（1d8+10/19-20）或+1双刃剑+12/+12/+7（1d8+8/19-20）

远程 精制品标枪+11（1d6+4）

特殊攻击 武器训练（重刃+1）

————————战术————————

战斗前 如果她怀疑有入侵者，艾加拉会喝下她的熊之坚韧药水和牛之力量药水，然后花一点时间在她的双刃剑上涂抹魔化武器油。如果没有敌人立即出现，她会喝下隐形术药水并找到他们。

战斗中 只要有可能，艾加拉就会用她的双刃剑发动全力攻击。

士气 艾加拉极其忠诚于铁牙军团，并会与入侵者战斗至死。

基础统计数据 如果没有药水和油，艾加拉的统计数据是 生命值 71 强韧+6,；近战 精制品双刃剑+12/+7（1d8+6/19-20）或精制品双刃剑+10/+10/+5（1d8+5/19-20）；远程 精制品标枪+11（1d6+2）；力量 15，体质 16；CMB+9，CMD 22；技能 攀爬+5

————————属性————————

力量 19，敏捷 16，体质 20，智力 10，感知 8，魅力 12

BAB +7；CMB +11；CMD 24

专长 警觉，双重切割，擅长异种武器（双刃剑），钢铁意志，双武器防御，双武器格斗，武器专攻（双刃剑），武器专精（双刃剑）

技能 攀爬+7，驯养动物+6，威吓+11，察觉+3，察言观色+1，潜行+6，生存+4；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 盔甲训练2

战斗装备 魔化武器油（5），熊之坚韧药水（2），牛之力量药水（2），治疗中度伤药水，隐形术药水，炽火胶（4）；其他装备 +1胸甲，精制品标枪（5），精制品双刃剑，+1抗力披风，子弹带，钥匙环（有着L10区，L13区，还有阿基普[Ageep]和米拉[Milla]的镣铐的钥匙）

铁牙森林士兵（IRONFANG FOREST SOLDIERS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 44 每个（见41页）

发展：两个人类奴隶——阿基普和米拉——被关押在这里，他们是新来的切尔纳萨多游侠，被铁牙军团俘虏，从事清洁和烹饪的工作。他们都营养不良，缺乏装备。他们被3英尺的铁链铐在一起（解除装置DC 30；艾加拉中尉拿着唯一的钥匙），阻碍了他们的行动。尽管他们的处境很悲惨，但他们都渴望帮助铁牙军团的任何敌人，并在他们需要的时候帮助PC们隐藏或分散守卫。他们也可以提供一些关于堡垒布局和铁牙部队驻扎的基本信息，尽管他们还没有离开过塔楼的第一层。就像铁牙部队一样，他们知道伊布扎里亚克每两周会离开三天。阿基普和米拉使用了49页的切尔纳萨多新兵的统计数据。

L12.塔楼入口（CR 7）

这座塔的最低一层有几个大洞打穿了砖墙。地板上到处是碎木和碎石。水顺着楼梯往北滴，穿过一扇开着的门，进入东南方向一间厕所，里面脏乱不堪，臭气熏天。通往东边的一扇坚固的门被闩上了。

为了支撑上面的塔楼，这一层相对完整，由于塔楼的监狱在这一层，这也是张允许铁牙士兵进入的唯一一层。看守监狱是最不理想的职位，一方面是因为它靠近令人毛骨悚然的德鲁伊和不稳定的巨龙，这两个角色都不符合合理的大地精规矩，另一方面是因为张在这一层养着猪用于喂她各种各样的宠物，造成了大楼东南半部分的恶臭和混乱。

被锁住的东门通向塔的监狱（L13区）并被锁住（解除装置DC 30）。总指挥官萨罗库、张和艾加拉中尉都带着钥匙。

生物：在裂骨到达之前，总指挥官萨罗库担任着随军牧师（见L9区），并亲自监督监狱守卫，主要是作为对张和伊布扎里亚克持怀疑态度的借口。他希望自己能在叛国的阴谋中抓住他们，说服军团放逐其中一个或两个，并把特雷瓦雷堡变成一个值得尊敬的军事前哨。在任何时候，三名铁牙士兵都会和他一起站岗，尽管他们对“惩罚”任务感到不满，而且通常注意力涣散（察觉检定受到-2惩罚），他们会把所有武器都放在监狱门附近的一张桌子上。

张的猪——两只巨大的母猪和其他十几头不同年龄的猪——在废墟中到处乱窜，吃着食物残渣和花园的残羹剩饭，偶尔因为随着囚犯数量的减少或在审问中死亡还会有游侠。虽然脾气暴躁，但猪不会对抗，而且会逃避战斗。

萨罗库（SALOKUT） CR 3

XP 800

男性大地精哈德加什（Hadregash）的战斗祭司4（《怪物图鉴》175页，《进阶职业指南》60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 +2

————————防御————————

防御等级 17，接触 10，措手不及 17（+6护甲，+1盾牌）

生命值 37（4d8+16）

强韧 +7，反射 +3，意志 +6

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1轻型链枷+7（1d8+3）

特殊攻击 祝福 5/天（秩序：守序之击；战争：战地之心），引导负能量 2/天（DC 14，1d6伤害），热诚 4/天（1d6），神圣武器（1d6，+1,4轮/天）

战斗祭司准备法术（CL4；专注+6）

2环——共用防护善良，粉碎音波（DC 14）

1环——命令术（DC 13），治疗轻伤（2），移除恐惧

0环（任意）——神导术，修复术，净化食粮（DC 12），提升抗力

————————战术————————

战斗前 如果萨罗库预期会有麻烦，他会施放共用防护善良来让他自己和其他守卫获得1分钟的防护善良效果。

战斗中 每一轮，萨罗库轮流攻击敌人和协助他的步兵，要么使用他的战争祝福来增强他们的战斗，要么用他的热诚治疗他们。

士气 萨罗库是个狂热者，并会战斗至死。

————————属性————————

力量 14，敏捷 10，体质 17，智力 10，感知 14，魅力 12

BAB +3；CMB +5；CMD 15

专长 战斗施法，精通先攻，闪电反射，武器专攻（轻型链枷）

技能 特技-3（-3当跳跃时），威吓+6，知识（宗教）+4，骑术+1，察言观色+7，法术辨识+5，潜行+1；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

战斗装备 羽符（鞭），炽火胶（5）；其他装备 +1鳞甲，精制品小圆盾，精制品轻型链枷，一瓶威士忌（20 GP），哈德加什的银制邪徽（价值25 GP），精金链项链（价值100 GP），塔楼牢房的钥匙（L13区）

铁牙森林士兵（IRONFANG FOREST SOLDIERS）（3） CR 3

XP 800 每个

HP 44 每个（见41页）

宝藏：张和大地精们偶尔会把倒下的切尔纳萨多游侠的尸体扔给猪吃。现在，一堆脏兮兮的物品被搅进了厕所里的垃圾堆。在淤泥中挖掘并成功通过一个DC 22察觉检定的PC会发现121 GP，1把+1回力飞镖，1瓶圣域术药水，和1个装有1张黑触手卷轴和1张飞行术卷轴的卷轴管。任何在此污水中搜索的生物必须成功通过一个DC 12强韧豁免或感染腐热症（《核心规则手册》557页）。

L13.监狱

这间短厅通向一扇装着铁栏的门，门上嵌着一扇小窗户。远处是一间长满霉菌的空荡荡的房间。

尽管张和伊布扎里亚克希望摧毁费萨克萨尔古的大部分内墙，但他们明白保持塔内监狱完好无损的价值。大地精们奴役那些在袭击中幸存下来的切尔纳萨多游侠，并在他们不工作的时候把他们关在这个狭窄肮脏的监狱里。被闩上的门被锁上了（解除装置DC 30），指挥官萨罗库，张和艾加拉中尉都带着钥匙。

生物：这里仍有十几名囚犯活着，他们都是前切尔纳萨多游侠，并处于不同程度的营养不良。其中一名——一个名叫科布·格林利夫（Cobb Greenleaf）的身材魁梧的，有着瘦削脸形的男人——是堡垒的一名副官。其他14名囚犯由受训者和在战斗中幸存下来的更有经验的士兵组成。伊布扎里亚克吞噬了最有经验的游侠和任何过于目中无龙的人。那些幸存下来的人吃不饱、受了伤，还有几人被苦难折磨得浑身发抖。他们的装备早就不见了，分发给了方圆各处的大地精们。

科布·格林利夫（COBB GREENLEAF） CR 6

XP 2400

混乱善良 男性冷漠的弓箭手（Aloof archer，《NPC志》269页）

HP 52（目前13）

切尔纳萨多游侠（CHERNASARDO RANGERS）（4） CR 2

XP 600 每个

混乱善良 偷猎者（Poachers，《NPC志》129页）

HP 30 每个（目前10每个）

切尔纳萨多新兵（CHERNASARDO RECRUITS）（9） CR 1/2

XP 200 每个

混乱善良 新手侦察兵（Novice scouts，《NPC志》128页）

HP 12 每个（目前4每个）

发展：尽管他们营养不良，缺乏装备，但幸存下来的切尔纳萨多游侠仍然忠于营救他们的人，特别是现在他们的领袖们已经被杀害和分散了。其中一些人身上有着伤口和感染，需要几天的治疗，这使得囚犯们很难选择协助夺回特雷瓦雷堡，但如果能提供一些基本的食物、治疗和装备，他们就能守住塔的最低一层，对抗那些被PC们留下的任何铁牙部队。他们需要休息和新的装备才能恢复到完全的战斗状态，但随着时间的推移和照顾，他们可以变成一个PC们可以用来反击军团的真正的军队的基础。

故事奖励：如果PC们释放了囚犯，奖励他们额外的4800 XP。

L14.训练大厅（CR 8）

这一层的大部分内墙已被拆除，由此产生的碎片已经被运走，只剩下北部的一个小房间。一股水流从房间南端的上行楼梯稳定地倾泻到西面的下行楼梯。现在这里唯一的物品是一些凳子，一个开着的装有生肉的箱子，几卷鞭子和挂在墙上挂钩上的带刺项圈。

塔楼的这一层曾经包含一个餐厅、厨房和教堂，但是大地精们把它变成了一个训练动物的单独空间。尽管在院子里（L6区）的铁翼中士试图训练张的野生动物，但没有成功。张最老的盟友之一，名叫帕图克的年长巨魔坚称，他可以训练任何动物，而且不用使用大地精的残忍惩罚。帕图克用箱子里的生肉来喂动物，也偶尔会作为自己的零食。

生物：帕图克，一个有着深绿色皮肤和小獠牙的巨魔先知，在这里训练着两只凶暴鼬。在年轻时戴上装饰性的头带后，帕图克发现了一种奇特的自信和内心的平静——这是一条魅力头带，尽管当时他自己并不知道——随着时间的流逝，他学会了倾听周围自然世界的精魂的低语。多年后，他学会了命令野兽和解释预兆，他喜欢使用这些精魂所赋予的力量，最终使用森林本身为他狩猎。

帕图克和张多年前就认识了，两人都尊重对方的能力，认为对方在需要的时候能够控制住自己内心的野性。当铁牙军团招募张时，她带来了帕图克，这样他和他不情愿的巨魔部落就可以作为雇佣兵协助军团。老巨魔在铁牙军团中没有正式的职位，为了表示蔑视，他与大地精甚至自己的同类分开居住。作为一个神奇的驯兽师，帕图克让自己变得有用了起来，只要他继续提供野兽守卫来弥补他们日益减少的数量，大地精们就只能不情愿地接受了他的存在。大地精们特别欣赏帕图克对清洁的偏爱。

虽然帕图克是一个谨慎的思考者和理性的健谈者，但他的心是残忍的。他可能会花几分钟时间和礼貌的PC们交谈，但他不会在攻击前交谈很长时间。PC们可能会对巨魔撒谎；帕图克对铁牙军团并不了解，所以PC们可能会让他相信他们是军团雇佣的专家，或者属于塔内。

帕图克（PARTHUK） CR 7

XP 3200

中年巨魔先知（《怪物图鉴》268页，《进阶玩家手册》42页）

中立邪恶 大型类人生物（巨人）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 17，接触 11，措手不及 15（+1护甲，+2敏捷，+5天生，-1体型）

生命值 99（10d8+54）；再生5（强酸或火焰）

强韧 +11，反射 +5，意志 +10

————————攻击————————

速度 20尺

近战 啮咬+11（1d8+5），2爪抓+11（1d6+5）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 撕扯（2爪抓，1d6+7）

先知已知法术（CL4；专注+6）

2环（4/天）——树肤术，死亡丧钟（DC 14），造成中度伤（DC 14）

1环（7/天）——祝福术，魅惑动物（DC 13），命令术（DC 13），造成轻伤（DC 13），隐雾术

0环（任意）——造水术，侦测毒性，神导术，修复术，提升抗力，稳定伤势

秘示域 自然

————————战术————————

战斗前 帕图克会对两只凶暴鼬使用树肤术。他每天会使用自然预知来获得+4先攻加值（包括在他上面的统计数据中）。

战斗中 帕图克偏好首当其冲受到攻击，而凶暴鼬则攻击对手。他在缓慢地进入近战之前会施放命令术，以确保他仍然是攻击的焦点。帕图克会在战斗中第一个倒下的生物身上施放死亡丧钟，即使是他的凶暴鼬之一。

士气 帕图克坚信自己的再生能使他永生，并会战斗至死。

————————属性————————

力量 20，敏捷 15，体质 20，智力 9，感知 14，魅力 14

BAB +7；CMB +13；CMD 25

专长 动物亲和，战斗施法，威逼，钢铁意志，技能专攻（察觉）

技能 特技+2（-2当跳跃时），驯养动物+11，医疗+2（+5治疗普通动物，+1治疗其他生物），威吓+13，知识（自然）+6，察觉+11，骑术+4，生存+9

语言 巨人语

特殊 先知诅咒（跛足），启示（自然预知，动物交谈）

战斗装备 魅惑动物魔杖（27发充能）；其他装备 护垫甲，+2魅力头带，兽鸣哨（美洲豹，大鹏，鼬，和狼），动物挽具（4），帆布球，兽医工具包

凶暴鼬（DIRE WEASELS）（2） CR 3

XP 800 每个

防御等级 19，接触 12，措手不及 16（+3敏捷，+7天生，-1体型）

HP 32 每个（《怪物图鉴4》275页）

宝藏：大地精驯兽师留下的四根鞭子挂在这儿的墙上。其中一根是1把+1破敌魔法兽长鞭。

L15.帕图克的住处

这个方形的房间里只有一个巨大的托盘和一个破损的洗脸盆。

帕图克睡在这个房间里。尽管他试图保持房间的整洁，但仔细观察就能清楚地看出他的巨魔本性：托盘下面有一只半嚼碎的手臂，洗脸盆里有古老的血迹和一颗巨魔的牙齿。

L16.战情室（CR 6）

房间中央的一张高桌子上放着一幅巨大的南锐齿森林地图，上面布满了标记和雕像，而西北墙上挂着一幅很大的布地图——是最近绘制的，上面布满了沉重的标注。朝南的一扇大窗户可以俯瞰周围的森林。

切尔纳萨多游侠们把这个大房间作为作战室，在那里他们巧妙地绘制了一幅南锐齿森林的地图，以协调巡逻和预测危险生物的行动。这张地图的细节和准确性给张留下了特别深刻的印象，所以她把它小心地保存在这里。大地精们现在利用这张地图来组织消灭那些躲藏起来的切尔纳萨多游侠。三个游侠堡垒的位置都被清楚地标示出来了，还有一些隐蔽的掩体和藏身之处（比如E区的掩体，或者“猎物之痕”中全眼的树林里的掩体）。铁牙军团捕获并杀死切尔纳萨多游侠的地点（如A和E区）都标记着一个按着固定格式的头骨。

这些雕像代表着锐齿森林里的铁牙军团部队的位置，尽管这些标记大部分都过时了（例如，雕像展示了在里斯汀堡的一大群大地精，以及占领了纳德堡的几个巨魔和大地精）。

地图上最不寻常的小雕像是一只飞行中的龙。龙雕像位于地图的北部边缘，下面压着一张折叠的纸。这张折叠的页面是从地图册上撕下来的，用更少的细节描绘了整个锐齿森林。页面的边缘是关于龙从特雷瓦雷堡起飞12小时、24小时和36小时飞行速度的计算，每一项旁边都有个问号。只标注为“荒疫之地”的中部锐齿森林区域被圈了出来，旁边还写着“为什么在这里？”

在这个房间的对面，有几扇门通向张及其保镖的私人房间。在这个房间的外面，一条宽阔的楼梯向东下降，另一条楼梯向西上升。水从西边的楼梯上源源不断地流下来，穿过一条精心维护的短粘土堤岸通道，然后沿着东边的楼梯下去。通往伊布扎里亚克巢穴的楼梯上受到了魔法警报法术的防护，就像L19区描述的那样。

生物：铁牙军团指派忠诚的武僧黑萨尔和肯萨（Hessal and Kensa）担任张的保镖（同时也担任他的助手，如果必要的话，还会担任行刑者——阿扎尔丝对这位野女人的长期忠诚几乎没有信心）。起初，他们试图指导张与艾加拉中尉和其他大地精的互动，但他们与上级的关系迅速恶化。由于张对武僧们的干涉感到不满，她尽可能少地与武僧们打交道。

尽管张态度冷淡，但黑萨尔和肯萨还是认真履行了自己的职责。如果他们认为张有麻烦，或者可能会制造麻烦，他们就会冲到她身边。否则，他们就会在这里度过他们的时间，边对打边仔细抄写锐齿森林的军队活动记录。

张偶尔也会呆在这个房间里，更新她的地图和笔记。当她这么做的时候，她会把她的保镖派到他们的房间（L17区）。

黑萨尔和肯萨（HESSAL AND KENSA） CR 4

XP 1200 每个

女性大地精武僧5（《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 +10

————————防御————————

防御等级 20，接触 18，措手不及 16（+1偏斜，+3敏捷，+1闪避，+1武僧，+2天生，+2感知）

生命值 41（5d8+15）

强韧 +6，反射 +7，意志 +6；+2对抗惑控系

防御能力 反射闪避；免疫 疾病

————————攻击————————

速度 40尺

近战 徒手攻击+6（1d8+2）或徒手攻击疾风连击+6/+6（1d8+2）

远程 匕首+6（1d4+2/19-20）

特殊攻击 疾风连击，震慑拳（5/天，DC 14）

————————战术————————

战斗前 保镖们在冲去战斗之前每人会喝下一瓶树肤术药水。

战斗中 如果张在场，这些保镖尽其所能介入张和任何敌人之间，然后瞄准最近的敌人。如果张不在场，他们的行动会灵活得多，通过夹击将对手逐个击溃。他们会自由的使用他们的气池，希望能通过额外的攻击快速的击败对手。

士气 忠诚和奉献，这些保镖会战斗至死。

基础统计数据 如果没有树肤术，黑萨尔和肯萨的统计数据是 防御等级 18，措手不及 14

————————属性————————

力量 14，敏捷 17，体质 14，智力 8，感知 14，魅力 10

BAB +3；CMB +7（+9擒抱）；CMD 23（25对抗擒抱）

专长 保镖，战斗反射，闪避，精通擒抱，精通徒手击打，震慑拳，武器专攻（徒手攻击）

技能 特技+11（+20当跳跃时），察觉+10，察言观色+10，潜行+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 快速移动，轻功，气运丹田（4点，魔法），招式训练，轻身坠20尺

战斗装备 树肤术药水（3），治疗中度伤药水，抗毒剂（2）；其他装备 匕首（5），防护戒指+1，蚀刻铜铁护腕（价值125 GP）

宝藏：龙雕像是1个青铜狮鹫奇妙雕像的变体。它拥有和原来一样的能力和数据，但是却会变成一匹有着马大小的龙。为了侦察该地区，张已经花费了雕像一周的所有充能，并且需要5天的再充能时间。

即使加上大地精在地图上画的所有标记，它的精度和细节也使它价值300 GP。

发展：挂在西北墙上的布制地图没有桌子上的地图那么令人印象深刻，但更令人不寒而栗。它描绘了涅玛萨斯和北摩尔苏恩，标签整齐地用地精语写着。一个红色的“X”标志着潘恩达尔镇，粗粗的红色线条从这里延伸出来，穿过涅斯米亚平原，沿着玛利蒂斯河向北延伸。一条虚线环绕着涅斯米亚平原，经过矮人天空堡垒克拉铎冈，向东穿过摩尔苏恩，进入锐齿森林。这张地图属于艾加拉中尉，她用它来追踪军团开拓新家园的战斗进程。最新的注释可以通过一个DC 15察觉检定发现，它沿着河流向北，通向精炼城镇长影镇，涅玛萨斯的生产基地之一。

L17.保镖房间

这间整洁的房间的东南墙上有一扇门。西北墙边放着一张床，小桌子上的蜡烛稳定地燃烧着。

大地精们不需要桌子上点着蜡烛就能看清这两间卧室；他们是用它们来帮助冥想。

L18.张的住处

这个房间看起来更像一个森林洞穴而不是一个房间。墙边堆着一堆堆大石头，打破了房间的直线和棱角，花盆和碗里还长着蕨类植物和常春藤。西南墙上的石头上放着一张撕破的大床，与其说是一张床，不如说是一个窝。一扇双开门通向东南，西北墙上的一扇小窗可以眺望远处的森林。

张发现自己无法在合适的床上睡觉，但她在特雷瓦雷堡的工作要求她在费萨克萨尔古维持一间房间。于是她努力工作，把这个房间改造得有家的感觉。这个巢穴是张和卢安尼（Ruanni）睡觉的地方，不过她越来越发现自己在楼上为伊布扎里亚克设计的沼泽花园中更自在了。在龙离开的任何一个晚上，她都会睡在L19区；否则，她和卢安尼就会在半夜三更的时候出现在这里，辗转难眠。

宝藏：房间里有1个变形袋，是阿扎尔丝因她为铁牙军团效力而送给张的礼物。包里装着1盒冥想熏香，但张觉得太刺鼻了，根本用不上，于是她把香袋和香都埋在了房间的废墟下。一个成功通过一个DC 22察觉检定的PC会在一堆碎石和一个充当蕨类种植盆的侏儒头骨下发现这个宝藏。

L19.龙的花园（CR 11或CR 9或CR 10）

当他在场的时候，伊布扎里亚克每天都会在从三楼通往这个房间的楼梯上施放一个魔法警报法术。

塔的这一层就像一个潮湿的云雾缭绕的洞穴。水从天花板上一个奇怪的岩石上倾泻而下，注入了一个巨大而又浑浊的由大量的石块堆砌而成的水池。泥浆和浅水池——到处都是厚厚的沼泽草、香蒲和蕨类植物——完全掩盖了石头地板。一个巨大且参差不齐的洞刺穿了南墙，被一团乱蓬蓬的苔藓和悬挂着的藤蔓遮住了。一个被水淹没的楼梯向下延伸，一个小壁龛紧贴着东北的墙壁。

臭气熏天的池塘里闪烁着金光和银光。

和张一样，伊布扎里亚克也发现塔内的军事环境很不舒服，于是要求德鲁依把这个最高层的地方改造成更适合黑龙的地方。利用德鲁伊魔法（包括嵌入在房间天花板上的恒定造水术法术）和许多被摧毁的堡垒墙壁上的碎石，张把堡垒的最上层重建成了一个巨大的沼泽生态环境，里面有呱呱作响的蟾蜍、咬人的昆虫和大量色彩斑斓的沼泽植物。

伊布扎里亚克很喜欢他潮湿的住所，但是他还没有意识到碎石堆能给更小的生物提供多大的保护。在这个房间里的任何地方的中型和小型生物都可以通过一个移动动作在这些石堆旁蹲下或趴下来获得部分掩蔽（防御等级+2加值和反射豁免+1加值）直到离开方格。如果PC们想要在这里伏击伊布扎里亚克的话，这些废墟也提供了充足的藏身之处。

生物：张和伊布扎里亚克大部分时间都呆在这里，另外还有三只恩卡坦脊尾蜥蜴，这是一种大型爬行动物，以在恩卡坦湖的沼泽岸边捕食而闻名，伊布扎里亚克发现它们是有趣的宠物。

伊布扎里亚克只要不在锐齿森林深处追求纳菲西，就会在这个房间里闲坐。黑龙曾是攻击切尔纳萨多游侠堡垒的核心，但现在游侠已经四散躲藏，而伊布扎里亚克觉得他在铁牙军团的任务已经结束了。现在，他把时间花在了对被拒绝的浪漫提议的伤感上，并鼓励张加紧制作纳菲西让他带来的不同寻常的真菌混合物上。

如果魔法警报在伊布扎里亚克在场的时候被触发，他会立刻发出一声巨大的咆哮:“谁敢闯进创痕者的巢穴？”如果对他的挑战没有立即回应，他就会怀疑是入侵者。巨龙非常自负，喜欢在攻击入侵者之前先奚落他们。他洋洋得意地说，他是多么迅速地摧毁了切尔纳萨多游侠，而“他的”大地精是多么彻底地控制了南锐齿森林。他甚至对张为他强大而受人喜爱的准配偶纳菲西制造真菌混合物的苦役感到得意。尽管伊布扎里亚克并不知道纳菲西打算用这些礼物做什么（他也否认了PC们提出的任何理论），但他确信有一天他会在纳菲西的身边获得更大的地位和权力。

张大部分时间都待在这里，照料着花园，想知道伊布扎里亚克那三天的航程要去哪里，但有时也能在其他地方找到她。她通常每天花几个小时在改装过的军械库（L7区）做实验，或者在卧室（L18区）断断续续地睡觉。如果她发现了入侵者，她会立即发起攻击。她没有想过要马上求救，但是战斗的声音环把她的保镖从L17区带了过来。

如果所有可能的对手同时聚集在这里，这个遭遇将是极具挑战性的，这将创造出一个CR 11的遭遇——具有挑战性，但是对于PC们来说并不一定是不可能的（尤其是考虑到从纳德堡回收的猎龙装备）。如果PC们的攻击发生在伊布扎里亚克定期离开的时候，那么的张、卢安尼和脊尾蜥蜴就只是一次单独的CR 9遭遇。首先击败他们会给PC们提供一天左右的时间来计划，以便在伊布扎里亚克回来后伏击他。

伊布扎里亚克（IBZAIRIAK） CR 10

XP 9600

HP 126（见58页）

张（JANG） CR 7

XP 3200

HP 95（见60页）

卢安尼（RUANNI） CR —

HP 52（见60页）

恩卡坦脊尾蜥蜴（ENCARTHAN RIDGETAIL LIZARDS）（3） CR 4

XP 1200 每个

幼体巨伞蜥（Young giant frilled lizard，《怪物图鉴》295页，194页）

HP 45 每个

宝藏：伊布扎里亚克的宝藏散落在他的浅水池底部。它包括232 CP，2114 SP，2128 GP，1把+1电击重剑，1把+1轻弩，1条+2敏捷腰带，1瓶动物无视术药水，2瓶飞行术药水，1根火球术魔杖（16发充能），1根二级怪物召唤术魔杖（22发充能），1颗巨大的黑珍珠（价值650 GP），1座金色的蝎狮雕像（价值110 GP），1套六枚银骰子（价值75 GP），1个阿巴达尔的黄金圣徽（价值100 GP），1根刻有老鹰图案的银权杖（价值125 GP），1套饰有蛇形纹饰的银风铃（价值60 GP），还有1把曾刺穿伊布扎里亚克胸膛的弯曲长矛（破损并一文不值）。

L20.陷阱入口（CR 8）

这个开口穿过外墙，并且足够大足以轻易地让整匹马通过。苔藓、蔓生的藤蔓和蕨类植物在整个建筑中生长，源源不断的水流从裂缝中倾泻而出，沿着塔的南面形成了一个小瀑布。

伊布扎里亚克希望能方便地进入他的巢穴，但又担心小偷会从屋顶进入。因此他给张提供了必要的卷轴，用来设计一个可以抓住并杀死小偷的陷阱。

陷阱：大开口被设置了一对德鲁伊法术陷阱。当有生物穿过洞时，该地区的植物和真菌就会活跃起来，缠住洞口或两边5英尺内的任何生物。一轮后，一个改良的燃火术法术会从洞口喷出，点燃了被激活的藤蔓，使其变成一团翻滚的火焰。两个法术效果的施法者等级都是8。

在伊布扎里亚克的指示下，张精心设计了这个陷阱，这样当伊布扎里亚克穿过洞口时就不会触发这个陷阱。伊布扎里亚克不知道的是，狡猾的德鲁伊也排除了自己和所有动物类型的生物。因此，如果必要的话，张和卢安尼可以使用这个开口作为逃跑路线而不触发陷阱，如同PC们可能拥有的任何动物伙伴一样。

烤贼陷阱（THIEF-ROASTING TRAP） CR 8

XP 4800

类型 魔法型；察觉 DC 26；解除装置 DC 26

效果

触发器 接近型（魔法警报）；复位 无法

效果 法术效果（纠缠术，反射DC 14避免）；法术效果（燃火术；每轮对该区域内所有生物造成1d6点火焰伤害，持续8轮）；多重目标（所有在通道内或5英尺范围内的目标）

发展：虽然这个陷阱本身不一定能杀死盗贼，但它所产生的火焰也可以用来警告整个堡垒——尤其是张和伊布扎里亚克——有入侵者。如果伊布扎里亚克在场，大地精们不会对陷阱做出反应，因为他们认为巨龙会对付入侵者。如果伊布扎里亚克不在，张的保镖会立即冲到J19区，和他们一起对抗入侵者，在触发陷阱5轮后到达。

L21.神龛

壁龛里有一张大桌子。桌子周围的瓦砾已被清理干净。桌子上摆放着一堆鳞片、石头和其他零碎物品，围绕着一个用烂树枝做成的人形雕像。

在这个壁龛里，伊布扎里亚克摆放了一些他在访问期间从纳菲西处偷来的零零碎碎的东西，这些东西被收集起来，作为献给他心爱的龙的令人不安的神龛。这些物品除了作为伊布扎里亚克的感伤纪念品外没什么价值，但这些收藏品为了解纳菲西即将发生的转变提供了一些线索。这些收藏品中包括几块巨大的黑龙鳞片——比伊布扎里亚克的鳞片还要大——上面覆盖着一层薄薄的霉菌，几只死蜈蚣，以及覆盖着黑色黏液的光滑小岩石。

扎成一捆的烂树枝是伊布扎里亚克在纳菲西的巢穴内和周围看到的一个象征。伊布扎里亚克不确定这个象征的意义，也没有把这个象征做得完全正确，但是一个成功通过一个DC 20知识（宗教）检定的PC会认为这个符号近似于真菌恶魔领主希斯-威瑟格（Cyth-V’sug）的象征，尽管这个象征是由一个不知道这个象征是什么的人清晰地制作出来的。

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。在这次冒险中，玩家的民兵阶级唯一的限制是他们自己的职业等级。

从这次冒险中可以招募一些NPC成为民兵，并给予特殊的好处。

西里奥·塞萨丁（独特盟友）：如果西里奥能挺过他的磨难，他会迫不及待地加入PC们的民兵组织，并在伏击和误导方面发挥了他的专长。只要西里奥还留在他们的组织里，民兵就可以每周重骰一次隐秘检定。

埃尔热（独特盟友）：木巨人埃尔热是一位耐心的教育者和细心的侦察员。如果PC们和他结盟，他们可能会招募他作为一个独特盟友。埃尔热在训练民兵行动的所有忠诚检定上获得+1加值，每周他可以减少一个队伍的一半升级金钱成本。

微粒精侦察兵（独特队伍）：如果PC们在里斯汀堡击败了微粒精狂欢者，但仍表现出尊重，他们可以通过一个成功的DC 20交涉检定招募精类勇敢者。微粒精们就如同一个告密者队伍，但他们对失能的情况免疫（尽管他们仍然可能失踪）。

格林利夫的流氓（独特队伍）：虽然切尔纳萨多游侠提供了充足的资源，让PC们可以招募民兵队伍，但如果柯布·格林利夫幸存了下来，并且PC们让他印象深刻，精灵会自愿派出自己的侦察兵和游击队为他们服务。流氓是一群渗透者（可以通过训练加以改进），他们也能进行展开宣传和确保储备行动。这些流氓并不算在民兵队伍的最大人数之内。

结束冒险

一旦PC们在特雷瓦雷击败击败了铁牙部队的主要领导人——艾加拉，萨罗库，张，和伊布扎里亚克——他们就打破了铁牙军团在锐齿森林的领导地位。分散的部队（类似于来自C区的部队）会在该地区停留数天或数周——如果PC们在经验值或宝藏方面落后的话，这可能会带来额外的挑战——但如果没有一个集中的支援建筑物，这些部队就没有能力再补给或重新集结，而任何幸存者最终会前往西南方向进入稳步扩张的潘恩达尔堡。切尔纳萨多——至少目前如此——已经从军团征服它的象征性努力中收复回来了。

PC们的胜利也阻止了切尔纳萨多游侠，PC们在这次冒险开始时希望寻求的重要盟友的灭绝。除了在这次冒险中他们可能救下的少数游侠——比如西里奥·塞萨丁，科布·格林利夫，和关押在特雷瓦雷堡监狱的游侠们——PC们很快会了解到许多在森林中巡逻的切尔纳萨多游侠在他们的堡垒陷落时躲藏起来了。一旦铁牙军团的领导权被打破，这些游侠们就会挺身而出，加入PC们的行列，消灭或赶走锐齿森林中的大地精。总而言之，将近50名游侠会从森林中出来，而等级从1级到6级不等，由于切尔纳萨多游侠的领导层处于混乱状态，他们暂时需要英雄们的指导。这将提供一个极好的机会来引入新的NPC或新的PC，或者为选择领导力专长的PC提供部属。

切尔纳萨多游侠在这次冒险之外的角色很大程度上取决于你和你的玩家们。随着PC们已经成为了附近地区最强大的英雄，这支小部队几乎没有希望解决他们所有的问题，但游侠们可以解决许多PC们无法自行解决的小问题（比如森林里残留的铁牙部队）。这些部属们同样可以为PC们寻找新的区域，潜在地为你提供了一种简单的方式，让你播下冒险引子，或者引导PC们走向挑战，从而缩小经验值的差距。游侠也可以扮演信使的角色，让PC们在其他地方冒险时与他们的军队和难民保持联系，或者递送从较大城市订购的特殊材料或魔法物品。

在这次冒险之初，PC们的目标之一就是为来自潘恩达尔的难民找到一个安全且永久的家。特雷瓦雷堡是最好的选择，因为它是切尔纳萨多游侠堡垒中最完整的，但任何一个堡垒都可能需要一些艰苦的工作来修复。切尔纳萨多游侠们欢迎难民，并同意与他们一起工作，使锐齿森林成为一个更安全的地方。下一场冒险“长影突袭”的开始，涵盖了运送一大群难民穿越蛮荒荒野，安全转移到PC们决定称之为家的任何堡垒所涉及的一些复杂问题。

除了切尔纳萨多游侠们，PC们可能会获得了一些强大的盟友，他们也能够保护和引导潘恩达尔的难民。其中最主要的是来自E区的木巨人埃尔热和来自G区的树人朗弗隆德。埃尔热同意教难民们改进森林学技术。他的指导允许PC们重训来自“猎物之痕”的最初的追随者NPC们，有可能会将从潘恩达尔中拯救出来的角色转变为强大的伙伴或在他们日益壮大的联盟中有价值的领袖。重训一个NPC的职业需要7天，每级需要70 GP（重训的成本通常会更高，但是埃尔热的专业知识减少了费用；参见《极限战役》，以了解关于重训其他特性，如专长和技能的附加规则。）埃尔热一次只能重训一个NPC，但他总是视为德鲁依、猎人和游侠是具有重训增效的职业，而不考虑一个角色从哪个NPC职业开始。具有重训增效的职业只需要5天和50 GP来重训。

朗弗隆德很感激这个教训：不是所有的类人生物都是邪恶的，并成为了PC们和切尔纳萨多游侠们的坚定盟友。从本质上讲，她是一个安静而易怒的观察者，并与该地区许多不那么咄咄逼人的精类保持着良好的关系。如果PC们与年轻的树人建立了友好的关系，她就会为他们提供了所有他们想要的在切尔纳萨多地区的侦察活动。虽然这并不能阻止铁牙军团或投机主义的强盗的潜在报复，但她可以在1d4天内通知PC们有部队在逼近，并在识别任何区域性威胁的知识（本地）和知识（自然）检定上提供+5环境加值（包括他们在《冒险之路#119：荒疫囚徒》中返回森林的时候）。

总的来说，多亏了这些英雄，切尔纳萨多变得更安全了。但是切尔纳萨尔多地区——以及整个锐齿森林——只是铁牙军团的征服计划中的一小部分。即使是在PC们解放森林的时候，大地精们也会用更强大的力量来对抗西涅玛萨斯。

P56-P57

西里奥·塞萨丁（CIRIEO THESSADDIN）

西里奥·塞萨丁的智慧和勇气帮助他从失去家人的痛苦中幸存下来，并引导他在切尔纳萨多游侠中开始了冒险生活。在他们的失败之后，他渴望向巨龙伊布扎里亚克复仇。

西里奥·塞萨丁（CIRIEO THESSADDIN） CR 4

XP 1200

男性半身人游侠（散兵）5（《进阶玩家手册》128页）

混乱善良 小型类人生物（半身人）

先攻 +4；感官 察觉 +11

————————防御————————

防御等级 18，接触 15，措手不及 14（+3护甲，+4敏捷，+1体型）

生命值 42（5d10+10）

强韧 +7，反射 +10，意志 +4；+2对抗恐惧

————————攻击————————

速度 15尺

近战 +1半身人投石杖+8（1d6+2/×3）

远程 +1半身人投石杖+11（1d6+2/×3）

特殊攻击 战斗流派（箭术），宿敌（人类+4，虫类+2）

————————战术————————

战斗中 西里奥偏好在有利的位置作战，要么伏击他的敌人，要么把他们引入一个事先准备好的陷阱。如果出现意外，他会依靠自己可靠的投石杖来延缓敌人的进攻，然后撤退到盟友处或更高的地方。

士气 如果战斗情况不好，西里奥就会逃离——如果他在战斗中活了下来，他可以稍后回来来解决这个问题。如果这样做意味着放弃盟友，他会尽快返回，解救任何被俘虏的人，并照顾伤员。

————————属性————————

力量 12，敏捷 18，体质 12，智力 10，感知 13，魅力 10

BAB +5；CMB +5；CMD 19

专长 坚忍，近距射击，精准射击，快速装填，快速射击

技能 特技+6（+2当跳跃时），攀爬+8，驯养动物+8，医疗+9，知识（地理，自然）+5，察觉+11，潜行+14，生存+9，游泳+5；种族调整 +2特技，+2攀爬，+2察觉

语言 通用语，半身人语

特殊 偏好地形（森林+2），猎手羁绊（动物伙伴），猎人奇术（妨碍式攻击），缺腿，追踪+2，野性认同+5

装备 精制品镶嵌皮甲，+1半身人投石杖和30颗弹丸，匕首，+1抗力披风，背包，铺盖卷，咖啡壶，拐杖，医疗包，餐具，丝绳（50尺），日光杖（3），金属丝（10尺），腕鞘，25GP

————————特殊————————

缺腿（Missing Leg，Ex） 西里奥的左腿大腿处被切断了。西里奥的速度为5尺。如果他使用木拐杖或投石杖辅助他的行动（两者都需要一只手），他的速度会增加至15尺。

西里奥·塞萨丁出生于25年前，是涅斯米亚平原上一个大型牧场家庭中最小的一个。这个小男孩喜欢到处探索，经常逃避农场的杂活，钻进浓密的灌木丛中，或者到邻居家的谷仓里看看。尽管他的父母贝尼纳和哈珀经常抱怨他真正的才能是逃避工作，但他们非常爱他们的儿子，一家人非常亲密。

塞萨丁一家在西里奥的十一岁时突然走到了尽头。一支摩尔苏恩巡逻队进入了涅玛萨斯，袭击了当地的农场，并屠杀了牲畜为一天后的更大部队准备好食物。士兵们发现了牧场里喂养良好的羊，并将它们宰杀了。由于对大屠杀感到震惊，塞萨丁夫妇进行了反击。虽然塞萨丁夫妇不是战士，但由于他们身材矮小，并对土地了如指掌，使得他们在巡逻队还没有做出反应之前，就杀死了四名摩尔苏恩士兵。而结果这个家族被摩尔苏恩人的剑夺去了生命，西里奥很快就成了塞萨丁家族唯一的幸存者。中士同情这个孩子，给了他一个水袋，并警告他不要再回来，并把他放了。

西里奥逃到了一个他熟悉的臭气熏天的池塘，在那里他把水袋里的水倒了出来，灌满了腐臭的水。在夜幕降临时，他蹑手蹑脚地回到牧场，避开了站岗的士兵，把鲜肉浸泡在腐臭的水里，彻底玷污了从家人那里偷来的肉，最终导致了随后入侵的军队生病。那天晚上，西里奥明白了一个巧妙的计划比拔出的剑要更危险得多。

随着西里奥的成长，他从其他涅玛萨斯自由战士那里学到了游击技术，并磨练了与穿越墨水河和玛利蒂斯河的摩尔苏恩士兵作战的技能。然而，由于失去了家人，西里奥甚至远离了潜在的盟友。他向北迁移，然后向东迁移到锐齿森林的切尔纳萨多地区，当被这么多可以探索的新地方包围时，他那颗沉甸甸的心终于减轻了。他觉得自己又回到了童年。

在遇到一对叫哈维耶洛（Haviello）和斯鲁蒙德（Thrumond）的切尔纳萨多游侠之前，西里奥在锐齿森林住了几个月。不久之后，西里奥加入了游侠们，而这个团体成为了西里奥长久以来缺少的家庭。他的非传统计划和热切的好奇心使他出名了。而西里奥、哈维耶洛和斯鲁蒙德变得形影不离。

当伊布扎里亚克和铁牙军团进攻时，西里奥驻扎在里斯汀堡。当时，里斯汀堡的游侠们并不知道大地精来了这么多，也不知道他们是由一条龙领导的。在意识到自己不太可能活着逃出堡垒时，西里奥进行了一次大胆的突袭，将一块巨大的石头砸在巨龙的头骨上，然后徒然地扑向巨龙。比起直接杀死半身人，伊布扎里亚克选择了咬掉了西里奥的左腿，一想到要把这个潜在的杀手变成一个温顺的宠物，他就觉得好笑。一个大地精外科医生给他缝合了伤口，然后把他和其他几个幸存的士兵一起扔进了里斯汀堡监狱——在那里他又一次眼睁睁地看着他的家人们一个接一个死去。

西里奥是一个肌肉发达的半身人，尽管营养不良，但他的身体仍然保持着健美的体格。他是个聪明的人，通过笑话和经常的旁白来处理他严峻的生活，尽管最近的事件已经使他的幽默变成了冷酷而犀利的机智。一块古老的伤疤，是摩尔苏恩长剑留下的，从他的左前额一直延伸到下巴。西里奥的左腿大腿上部不见了，所以他把左腿的裤腿绕到腰带上以免碍事。如果给他一点时间去削木头，西里奥会用光滑的深色木材为自己雕刻一根舒适的拐杖。由于他的绿灰色的切尔纳萨多游侠斗篷在被大地精囚禁时带走了，他会试图尽快找回另一件斗篷，以展示他对成为他第二个家庭的人们的奉献。

战役中的作用

一旦获救，西里奥就成为了整个冒险过程中PC们的亲密盟友。他最重要的任务是为剩余的切尔纳萨多堡垒提供指引，并建议在与伊布扎里亚克交战之前在纳德堡搜寻猎龙装备。他可以提供一些关于铁牙军团的信息，比如伊布扎里亚克的存在，或者军团使用巨魔之类的雇佣兵。

当这些人清理锐齿森林邪恶的行为给西里奥留下深刻印象时，他开始依赖他们的指引，并在他们身上看到了他在切尔纳萨多游侠们身上看到的同样的雄心和希望。在这次冒险之后，他选择加入PC们的远征，如果他们愿意的话。虽然由于受伤而行动迟缓，但半身人有着敏锐的战术头脑，能够同时跟踪几次行动。他也证明了自己是PC们所照顾的难民的坚定而忠诚的守护者，允许让PC们反击铁牙军团，或在不考虑他们的安全的情况下远行。西里奥非常认真地对待这项义务；他会尽可能的为PC们提供定期更新，并保持警惕。

从长远来看，西里奥的受伤并不是一个特别严重的障碍，因为他的战术更多的是依靠潜行和耐心，而不是机动性。如果PC们愿意让他成为同伴的话，他很乐意加入到战场中来。他可能还会对一位或多位新领导者产生爱慕之情；尽管他的生活充满了恐怖，这个迷人的半身人仍然是一个乐观的——尽管他已经厌倦了——浪漫主义者。

一个再生术法术可以完全恢复西里奥的腿，但在几个月的时间里，他已经适应了拐杖或假肢（如果PC们提供给他的话），和吹嘘自己在与巨龙的一场单打独斗中失去了一条腿，西里奥可能需要一些说服才能同意放弃他最喜欢的谈资。

P58-59

伊布扎里亚克（IBZAIRIAK）

傲慢而恶毒的黑龙伊布扎里亚克——在锐齿森林中被称为创痕者——被铁牙军团高薪雇佣，以消灭切尔纳萨多游侠们。

伊布扎里亚克（IBZAIRIAK） CR 10

XP 9600

雄性青年变体黑龙（《怪物图鉴》92页）

混乱邪恶 大型龙类

先攻 +6；感官 龙感；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 27，接触 13，措手不及 24（+2敏捷，+1闪避，+15天生，-1体型）

生命值 126（12d12+48）

强韧 +12，反射 +10，意志 +10

DR 5/魔法；免疫 强酸，麻痹，睡眠；SR 21

————————攻击————————

速度 60尺，飞行200尺（不良），游泳60尺

近战 啮咬+17（2d6+8），2爪抓+17（1d8+6），尾扫+12（1d8+8），2翼击+12（1d6+3）

占据10尺；触及5尺（啮咬10尺）

特殊攻击 喷吐武器（80尺线形，DC 20，10d6强酸）

类法术能力（CL12；专注+13）

常驻——动物交谈术（只有爬行动物）

任意——黑暗术（50尺半径）

术士已知法术（CL1；专注+2）

1环（4/天）——魔法警报，无声幻影

0环（任意）——舞光术，侦测魔法，幻音术（DC 11），传讯术

————————战术————————

战斗前 伊布扎里亚克喜欢欺骗和误导。他每天会在通往他老巢的楼梯上施放魔法警报。当他意识到有人闯入时，他会发出威胁的咆哮，但他会安静地躲在房间的一个角落里，避开楼梯的视线，并施放了无声幻影以制造自己坐在水池里的错觉。他希望入侵者在他进攻之前浪费资源来攻击这个幻象。

战斗中 伊布扎里亚克讨厌一场公平的战斗。他在任何战斗开始时都会释放他的喷吐武器，然后施放黑暗术迷惑和恐吓他的对手。他利用自己的速度和触及，用有力的一咬攻击，然后撤退，甚至把与特别顽强的敌人的战斗拖到院子里。如果他伤害了一个对手，以至于再来一次近战攻击就可能使她倒下，他会停止对那个敌人的攻击并大叫:“快逃吧，虫子，去抚平创痕者给你的伤口吧。”如果一个严重受伤的敌人选择继续战斗，龙不会表现出仁慈。

士气 伊布扎里亚克傲慢地战斗至死。

————————属性————————

力量 21，敏捷 14，体质 19，智力 12，感知 15，魅力 12

BAB +12；CMB +18；CMD 31（35对抗绊摔）

专长 闪避，精通先攻，精通要害打击，灵活移动，技能专攻（潜行），要害打击

技能 特技+2（+14当跳跃时），唬骗+16，攀爬+14，飞行+11，威吓+16，知识（奥秘，本地）+10，察言观色+11，法术辨识+10，潜行+19，游泳+22

语言 通用语，龙语

特殊 爬虫交谈，敏捷，沼泽漫步，水中呼吸

装备 重拳护符（原文没写加几）

————————特殊————————

敏捷（Spry，Ex） 伊布扎里亚克比大多数青年黑龙更快更瘦，这增加了2点他的敏捷值，但减少了等量的力量值。

伊布扎里亚克孵化于沿近恩卡坦湖湖岸的东锐齿森林沼泽岸边。这条小龙很快就学会了在该地区更大的沼泽掠食者中保持警惕和恐惧。当其他动物走近时，它就潜伏在树根或高高的树枝间一动不动。弱者和粗心的人成了猎物，而其他人则从来都不知道他的存在。随着伊布扎里亚克体型的增大和狡猾程度的提高，他的速度和能力使他能够应付更加危险的境地。少数路过该地区的旅行者会谈到溅有酸的树木和被啃得干干净净的骨头，但多亏了伊布扎里亚克的细心和隐秘，没有人怀疑是黑龙在作怪。虽然伊布扎里亚克怀有一种施虐欲——这是黑龙的典型特征——但他的谨慎克制了他的嗜血欲望。

一群宝藏猎人，狮鹫之子，听说了袭击的故事。这些精明的猎人把线索拼凑在一起，得出了结论：一条狡猾而胆小的龙潜行于湖中，躲在森林里。狮鹫之子们准备了一次远征，他们的崇高目标是捕获巨龙。AR 4701年夏天的第一天，他们的探险队离开了塔姆兰并前往沼泽。

当三十个猎人进入他的领地时，伊布扎里亚克意识到自己终于被发现了，他别无选择，只能战斗。随着一声怒吼，他跳起来发动攻击，向团体内的每个人喷洒了大量的酸液。狮鹫之子们相信巨龙是一个懦夫，对它的突然袭击毫无准备。猎人们尖叫着四散而去，而更有经验的猎人们则团结起来保卫自己。

当他一边照料着自己的伤口，一边吃着狮鹫之子们时，伊布扎里亚克意识到自己是多么享受战斗的刺激。虽然狮鹫之子们遭受了可怕的烧伤，但他们中的少数人还活着。伊布扎里亚克饶了他们一命，并要求他们把战败的故事带回文明世界。为了强调他的信息，巨龙在接下来的三天里追踪着逃跑的随从们，依次对他们造成伤害和疤痕。这些不幸的人带着化脓的伤口、酸盲的眼睛和大面积的烧伤回到了文明世界，每个人都讲述了“创痕者”的故事。

黑龙的消息传到了阿扎尔丝将军那里。铁牙的首领给了他荣誉和丰厚的报酬——连同一小群大地精和巨魔——让他摧毁切尔纳萨多游侠并占领他们的领土。他的残忍、贪婪和自负都被同等地点燃了，龙急切地接受了。

伊布扎里亚克最近得知，一条更大更强大的黑龙纳菲西生活在荒疫之地。伊布扎里亚克把自己当作了一个潜在的伴侣，但年长者痛击了这个自以为是的追求者，于是，再一次，伊布扎里亚克变得狡猾起来。了解到纳菲西对真菌的喜爱，以及她对稀有蘑菇和霉菌的需求，他让他的德鲁伊“仆人”培育最稀有的真菌，并将它们作为礼物赠送。现在，只要伊布扎里亚克能提供她所需要的试剂，这位荒疫贵妇就可以容忍伊布扎里亚克的热切来访。伊布扎里亚克现在更关心的是讨好纳菲西，而不是领导大地精或者干掉切尔纳萨多游侠们。他每隔一周就会去荒疫之地待三天，特雷瓦雷堡的大地精们已经习惯了他定期但原因不明的缺席。

作为一条青年黑龙，伊布扎里亚克又长又瘦。在攻击狮鹫之子时，他的下巴被撞歪了，所以他经常流着酸性口水。伊布扎里亚克会把他的大部分财富作为珠宝佩戴，并偏好镶有宝石的项链。

战役中的作用

伊布扎里亚克是这次冒险的主要对手。虽然他只是铁牙军团的雇佣兵，但他给切尔纳萨多地区带来了明显的危险，并为驻扎在那里的铁牙部队提供了避难所。伊布扎里亚克的自负可能会迫使他与PC们战斗到死，但狡猾的巨龙可能会幸存下来。如果是这样的话，他会背负着长期而又恶毒的怨恨，帮助铁牙军团为锐齿森林的冠军设置了未来的陷阱或伏击，或者在《冒险之路#119：荒疫囚徒》中，当PC们最终与她对峙时，他会和他的爱人纳菲西并肩作战。

P60-P61

张（JANG）

张是一个由美洲豹养大的残忍的大地精德鲁伊，她把自己的专业知识交换给了铁牙军团。仍然不确定把自己和一支文明的军队绑在一起是否明智，张很高兴有机会释放她野蛮的野性。

张（JANG） CR 7

XP 3200

女性大地精德鲁伊8（《怪物图鉴》175页）

中立邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 20，接触 13，措手不及 17（+5护甲，+3敏捷，+2天生）

生命值 95（8d8+56）

强韧 +11，反射 +5，意志 +9；+4对抗精类和植物目标效果

————————攻击————————

速度 20尺

近战 精制品弯刀+10/+5（1d6+3/18-20）

远程 精制品投石索+10（1d4+3）

特殊攻击 自然变身 4/天

德鲁伊准备法术（CL8；专注+11）

4环——焰击术（DC 17），行动自如

3环——水牢法球，召雷术（DC 16），支配动物（DC 16），高等魔牙术

2环——树肤术，熊之坚韧，牛之力量，动物定身术（DC 15）

1环——治疗轻伤，纠缠术（DC 14），妖火，水流冲击，动物交谈术

0环（任意）——造水术，侦测魔法，侦测毒性，修复术

————————战术————————

战斗前 张将熊之坚韧、牛之力量和行动自如施放在自己身上，并将树肤术和高等魔牙术施放在她的美洲豹伙伴卢安尼身上。

战斗中 张通过施放焰击术开始战斗。她会使用水牢法球来困住和聚集敌人，如果她将多个敌人包裹在法球中，她会施放召雷术，将所有困在法球中的人电死。她会对任何动物伙伴施放支配动物，并使用她的自然变身能力变成为凶暴狮进行肉搏。

士气 张会战斗至生命值减少至30点以下，在这时，她就会试图和卢安尼一起逃跑。如果卢安尼死了或被困住了，张就会战斗至死。

基础统计数据 没有了熊之坚韧和牛之力量，张的统计数据是 生命值 79；强韧+9；近战 精制品弯刀+8/+3（1d6+1/18-20）；远程 精制品投石索+10（1d4+1）；力量 12，体质 16；CMB +4；CMD 16；技能 攀爬+3

————————属性————————

力量 16，敏捷 16，体质 20，智力 10，感知 16，魅力 8

BAB +6；CMB +9；CMD 22

专长 战斗施法，制造奇物，自然施法，健壮

技能 特技+0（-4当跳跃时），攀爬+5，知识（自然）+13，察觉+14，法术辨识+11，潜行+4，生存+12，游泳+3；种族调整 +4潜行

语言 通用语，德鲁伊语，地精

特殊 自然纽带（名为卢安尼的美洲豹），自然智识，无踪步，野性认同+7，穿林步

战斗装备 抗生素（2），巨魔油；其他装备 精制品角板鳞甲，精制品弯刀，精制品投石索，+2天生防护护符，兽魂联系印记，德鲁伊祭袍，园艺剪，冬青，槲寄生，法术材料包

卢安尼（RUANNI） CR —

美洲豹（Cougar）动物伙伴

中立邪恶 中型动物

先攻 +5；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +6

————————防御————————

防御等级 24，接触 16，措手不及 18（+5敏捷，+1闪避，+5天生）

生命值 52（7d8+21）

强韧 +8，反射 +10，意志 +3（+4对抗惑控系）

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 50尺；冲刺

近战 啮咬+10（1d6+5），2爪抓+11（1d3+5）

————————战术————————

基础统计数据 没有了树肤术和高等魔牙术，卢安尼的统计数据是 防御等级 21，措手不及 15；近战 啮咬+9（1d6+4），2爪抓+10（1d3+4）

————————属性————————

力量 18，敏捷 21，体质 16，智力 2，感知 12，魅力 6

BAB +5；CMB +9；CMD 25（29对抗绊摔）

专长 战斗反射，闪避，隐秘，武器专攻（爪抓）

技能 特技+10（+18当跳跃时），攀爬+9，逃脱+7，察觉+6，潜行+11（+15在茂盛草丛中）；种族调整 +4潜行在茂盛草丛中

特殊 忠诚，技巧（攻击，过来，护卫，退下，捡拾，看守，跟随，停留，追踪）

张最早的记忆是她的养母——一只她称之为拉鲁恩的锐齿森林美洲狮——保护她免受拉鲁恩的动物孩子们的利爪。在4岁的时候，张比其他幼崽大得多，但也虚弱得多，在一次家庭狩猎后，她甚至不能撕下自己的那份肉。张敏锐地意识到自己的差异，学会了更多地去观察，而不是去行动，并最终意识到她的家人在用她无法理解的语言交谈。她渴望更像他们，这种与家人交流的愿望促使了张第一次萌发了德鲁伊力量。

就在那一刻，张的德鲁伊力量绽放了。她最终和姐姐卢安尼结下了深厚的感情。卢安尼的狩猎技巧帮助这个孩子存活了一段时间，但是随着张的魔法的开花结果，他们俩靠她施了魔法的猎物养肥了自己。

深深的自卑感困扰着张，并巩固了她的德鲁伊魔法实践。张喜欢能让她变得更强大，更强壮，更兽性的法术，还有那些能召唤自然之怒的法术。她的大部分时间都会变成美洲狮。

当铁牙军团开始招募锐齿森林的专家时，张提供服务并非出于与她的其他大地精同胞的亲属关系，而是出于展示自己实力的愿望。她对森林和许多动物盟友的深刻了解，使她被任命为高级战略家和黑龙伊布扎里亚克的副手。张对这种权威感到不安；她喜欢消灭切尔纳萨多游侠，但对她的大地精“亲戚”毫无兴趣，因为他们的军国主义同志情谊令人不快。

张喜欢伊布扎里亚克，这在很大程度上是因为她认为他是一个志趣相投的人。虽然这不是她正式职责的一部分，但张会通过收集草药、真菌、药膏和他送给雌龙的杂物来协助伊布扎里亚克追求纳菲西。张还不明白这些组成部分之间的联系，但她知道纳菲西脑子里一定有比伊布扎里亚克所理解的更大的计划。

张身材矮小，肌肉发达，站起来只有5英尺高。在她加入铁牙军团之前，张只会穿一件绿色无袖上衣。现在她在昂贵的新盔甲下穿着这件亚麻衬衫。

战役中的作用

当她与特雷瓦雷堡的大地精互动时，张压制了她对类人生物的仇恨。她向铁牙军团提供了她对锐齿森林的广泛了解，关于被鄙视的切尔纳萨多游侠的信息，以及她的充满野性的盟友的服务。

取决于PC们何时攻击特雷瓦雷堡，张可能是他们最后的障碍和堡垒最强硬的战士之一，或者她可能会作为可怕的伊布扎里亚克的助手。如果她逃跑或者被允许活着，她将不会对铁牙军团保持忠诚。她甚至可能会在PC们很久以后回到锐齿森林后面见他们，并可能被证明愿意作为一个顾问或穿过荒疫之地（在那时她已经开始研究纳菲西）的向导。然而，如果PC们杀死了卢安尼，她就会把他们标记为敌人，并召唤森林里的其他野兽来袭击并随时骚扰它们。

P62-P69

切尔纳萨多游侠

我听到新兵们充满敬畏的低语。“当你认为自己面对十个人的时候，你就会发现自己面对一百个人，”，他们说。“当你认为自己占据了高地，他们就会从天而降。如果你怀着自己占优势的妄想去攻击他们，你会在还不知道发生了什么事情之前就发现自己的脖子上已经被插了一箭。”听他们说话，你会以为我们是在和来自天上的军队作战，而不是一群躲在树屋里的乌合之众。

昨晚，格勒登营的一些部队试图逃离他们的岗位，向西逃跑。但今天早上，我的侦察兵发现他们死了，被剥去了护甲和武器，被留下来喂养森林里的野兽。那些爬树的人对他们要比对我们友好得多。然而，他们的尸体对其他士兵起到了适当的提醒作用——撤退不是一种选择。——摩尔苏恩指挥官德雷迪克·卢的日记

涅玛萨斯是一个从冲突和革命中诞生的国家。在有记载的大部分历史中，该地区的人民别无选择，只能为了生存而反抗。在锐齿森林的树冠之下，他们不仅学会了如何依靠森林来保护自己，还学会了如何将森林变成他们可以主宰的战场。

森林最南端的切尔纳萨多长满了比记忆还要古老的参天冷杉，茂密的荆棘也让脚步最稳健的人踌躇不前。在这里，已经习惯了混乱的战斗的士兵们对森林中令人生畏的寂静和宁静感到不安。昏暗的灯光和不断变化的阴影使他们的眼睛出了毛病。传统的开放式战术和作战计划对他们看不到的敌人毫无用处，而且在困难的地形中，他们的装甲比起保护更容易成为障碍。让摩尔苏恩军官感到沮丧的是，他们的军队在这群勉强可以称之为民兵的森林管理者组织面前举步维艰。

切尔纳萨多游侠在历史上的表现完全出乎人们的预料，原因很简单——对他们来说，投降从来就不是一个选择。他们认为任何损失都只是一次挫折，任何失败都是改进战略的机会。只要他们还活着，他们就会继续寻找更好的反击方式，在老方法被发现的同时，开发新的颠覆性策略。

历史

几千年来，锐齿森林培养了无与伦比的猎人和追踪者。在切尔纳萨多地区，即使是普通的捕兽者和强盗，他们的技能也能与任何来自不那么宽容的土地上的游侠相媲美。因此，切尔纳萨多游侠这一术语长期以来就被冠以几乎无与伦比的狩猎本领、生存本能和林地技能的荣耀。

直到上个世纪，游侠们才成立了类似于今天以他们的名字命名的组织。几个世纪以来，涅玛萨斯一直是摩尔苏恩的一部分，而它本身就是横跨大陆的切利亚斯帝国的附庸。在此期间，切尔纳萨多的人民是孤立和独立的，但大体上没有与帝国中更大的政治力量发生冲突。然而，到了AR 4632年，情况突然发生了变化。切利亚斯陷入了一场激烈的内战，而摩尔苏恩宣布从长期的君主国家中独立。新掌权的摩尔苏恩总督凯隆以军国主义的统治维持了这个新国家的秩序，并继续对在切利亚斯统治下忍受了这么长时间的森林居民的锐齿森林进行开采。

随着坎诺雷特和锐齿森林居民之间的紧张关系加剧，切尔纳萨多游侠组织混乱的团体开始相互协作，破坏贸易、扩张以及摩尔苏恩政府在资源丰富的切尔纳萨多地区的影响力。森林元帅伊尔加·涅玛斯最终在历史上第一次将不同的切尔纳萨多游侠联合在一起，作为建立现代涅玛萨斯边界的更大运动的一部分。通过他们的共同努力，他们赶走了摩尔苏恩人，最终在AR 4655年赢得了独立。

然而，这种统一是短暂的；随着涅玛斯的过早死亡，没有其他人能够有效的领导切尔纳萨多游侠成为一个有着凝聚力的团队。尽管游侠们会在需要的时候响应了涅玛斯继任者们的号召，但他们在很大程度上还是按照自己的想法行事。幸运的是，森林管理者涅玛斯的领导留下了持久的影响，现在的切尔纳萨多游侠们比以往任何时候都更加有效和积极。

准则和哲学

像大多数涅玛萨斯人一样，切尔纳萨多游侠重视个人自由和独立。他们当中有追求个人荣耀的有抱负的英雄，有希望为了和平而结束冲突的理想主义者，还有从被盗的摩尔苏恩物资中获利的敲诈勒索者。在外人看来，一支游侠队伍与另一支游侠队伍看起来是如此不同，以至于很难相信他们拥有同样的头衔。然而，对于他们所有人来说，锐齿森林的安全一直是最重要的。在危机时刻，即使是他们中最叛逆的人也会为了保护自己的家园而搁置个人议程。

保密对这个组织的生存至关重要。他们最大的优势来自于保持他们的战斗力量、据点和战术不被敌人发现。几乎所有的信息都是口头传递的，而那些必须记录下来的信息则是用各种密码记录的，其中许多密码只能由不到十二个人来破译。定期往返的路线和会议地点经常会被移动，通常是在接到通知后。每一种可能的安全措施都会被安装到位，以确保没有任何有价值的东西会被泄露给敌人。

为了让切尔纳萨多游侠能在如此严格的保密规则下工作，他们培养了彼此间难以置信的忠诚。他们随时准备为同志们献出自己的生命——特别是如果这意味着在途中消灭几个敌人的话。虽然为了避免任何误解，大多数涅玛萨斯人对自己的用词相当挑剔，但切尔纳萨多游侠总是尽可能的简明扼要，相信他们的同志们能够顺利地解读他们的信息。

格言

切尔纳萨多游侠成员在与自己和外人交流的时候，通常会使用以下用语。

**我会如同鸟儿一样自由，或如同箭矢一样自由。**在外人看来，切尔纳萨多游侠们对他们事业的奉献似乎与他们对独立的渴望相矛盾，但这对自由战士们来说是一样的。战斗和诡计的生活是危险的，而且往往看起来像飞箭一样短暂。然而，那些拥抱这种生活方式的人确保了无数其他人的自由。

**如果你能穿过树林，每条路都有一个岔路。**切尔纳萨多游侠是灵活思维的专家，这几乎体现在他们生活的所有方面。无论是从意想不到的角度攻击敌人，为看似不妥协的问题寻找解决方案，还是对某些口头协议进行极具创造性的解释，只要一个人足够聪明，能够看到这些，总有一条路可以走。

结构

切尔纳萨多游侠有着令人难以置信的多样化组织；虽然他们的大部分成员是人类和精灵，但在他们中遇到矮人、半身人甚至半兽人也很常见。切尔纳萨多游侠们同样信奉广泛的宗教和信仰。德鲁伊和萨满成员通常崇拜黛丝娜、哥兹莱或苍翠誓约，而审判者和战斗祭司则偏向埃拉斯蒂尔和艾奥梅黛。许多成员受到卡莉斯翠复仇和混乱本性的鼓舞，而其他人则迷恋自由奔放的凯登·凯连或革命的密拉妮。

切尔纳萨多游侠中很少有真正的领袖，追随者就更少了。如果一个善意的建议听起来像是命令，大多数成员会忽略它，即使它是他们本来会同意的。只有那些在多次遭遇中证明了自己并赢得了守望者头衔的游侠才能发布命令并可靠地期待他们被遵守。对于其他人来说，游侠们认为这是一种娱乐，看看他们是如何惊人地违抗他们的命令，同时仍然取得良好的结果。

游侠们通常以六人或更少人组成队伍，每个队伍独立运作。许多人扮演着突击队、侦察兵或走私者的角色，但也有同样多的人没有特别的角色，承担着他们面前的任何任务。在游侠中几乎没有实际的计划，因为大多数人认为除了采取直接行动以外的任何事情都是官僚主义的胡言乱语。因此，担任行政长官、战术顾问和少数几个永久游侠堡垒指挥官的军需官是他们最不受欢迎的成员。然而，没有人会否认这些立场的重要性，因为没有他们，自由战士们肯定不会取得这样的成功。

在一支游侠队伍中，没有真正的等级制度。那些最有智慧和远见的人——无论从游侠到游侠的解读多么宽泛——都被视为非官方的队长。虽然这些队长可能不是传统意义上的领导，但他们的战友充分信任他们的判断，允许他们在没有时间讨论时迅速做出决定。队长通常在战斗中扮演支援角色，从远处观察战场，或者提供掩护和建议。

运作

切尔纳萨多游侠扮演着边境巡逻队、护卫队、侦察兵和走私者的角色，同时充当着临时组织的民兵组织，以协助该国与摩尔苏恩的战争。

侦察兵扮演着最重要的角色，因为在与摩尔苏恩军队的小规模冲突中，情报优势常常是决定性的因素。审判者，盗贼，和杀手通常会在涅玛萨斯边界之外执行任务，迅速而安静地在不被发现的情况下收集情报。他们在夜晚的掩护下行动，窃取摩尔苏恩的作战计划，破坏装备，并在可能的情况下暗杀摩尔苏恩的关键官员。一个有效的侦察小组可以在敌人看到边界之前摧毁整个营。而那些愚蠢或固执地向前推进的敌人会遭遇到已经知道他们行动和编队的伏击队。

走私者的任务是在那些摩尔苏恩部队可能试图干扰他们的地区建立和维持补给线。该地区的其他国家对与涅玛萨斯公开交易犹豫不决，因为这样做会使他们成为摩尔苏恩的敌人，所以切尔纳萨多游侠们在与敲诈勒索者谈判时变得相当熟练。由于涅玛萨斯缺乏制造先进金属制品的手段，他们会交易护甲和武器——典型的交易对象是来自终焉之墙和乌斯塔拉夫的经纪人，他们渴望得到只有涅玛萨斯德鲁伊和炼金术师才能制造的药品和毒药。这些的配方是高度保密的秘密。

平民依靠切尔纳萨多游侠在村庄之间护送他们，保护他们免受自然威胁和摩尔苏恩部队的伤害。游侠们必须处理其他地区典型的犯罪活动是相当罕见的。当与摩尔苏恩的战争开始时，伊尔加·涅玛斯与切尔纳萨多地区的强盗达成了一个协议：只要强盗只攻击敌人的商队，而不攻击他们国家的公民，涅玛斯的战士就会让他们按照自己的意愿行事。此后，每一位森林元帅都遵守了这个停战协定，因为他们知道让强盗站在自己一边的价值。

那些从事可能是最危险的任务的游侠们自称为“断链者”。奴隶制是涅玛萨斯人所能想象到的最可恶的罪行之一；因为任何一个人以这样的方式将自己的意志强加给另一个人，都违背了他们所信仰的一切。在涅玛萨斯人叛乱的早期，许多摩尔苏恩军官会带着奴隶伴随他们进行长途行军。在那段时间里，切尔纳萨多游侠们把解放这些奴隶视为头等大事，即使他们自己付出了巨大的代价。许多以前的奴隶成为了革命的重要资产，还有一些人成为了切尔纳萨多游侠。

这些游侠比他们的任何一个盟友都要向南行进，他们用偷来的摩尔苏恩装备伪装起来，并利用从他们中获得自由的奴隶那里获得的信息潜入摩尔苏恩城镇。没有森林的优势，在敌人的领土深处，任何与士兵或城市守卫的遭遇都可能是致命的，而这些任务涉及到一种很少有人能有效掌握的微妙的社交技巧。但每当他们带着哪怕只有一个被释放的奴隶回家时，他们就会大胆地再回去解救更多的奴隶。

总部

切尔纳萨多游侠不会在任何单一地点活动。如果有足够大的敌军发现他们，长时间在一起行动将被证明是危险的。相反，他们会分散在不同的基地，而开会的时间刚好够休息和分享信息和资源。一些游侠认为这些基地是家园，尽管大多数游侠更喜欢保持移动，依靠自然界存在的东西来躲避和保护。

随着切尔纳萨多游侠的成长，他们需要更强大、更持久的防御来抵御入侵者。散布在锐齿森林各处的是远在这个国家建立它的名字之前建造的要塞，当时切利亚斯——以及在那之前的塔尔多——宣称对这片土地拥有主权。虽然许多堡垒在很久以前就被森林淹没了，但它们的地基依然坚固。自由战士认为收回这些堡垒是合适的，这是另一种帮助提升士气的反抗行为。

里斯汀堡是这些要塞中最古老、最令人印象深刻的一个。坚固的城墙和高耸的塔楼使它成为一个可怕的要塞，它靠近切尔纳萨多领土边缘的位置使它成为边境巡逻的理想基地。虽然这座堡垒的建筑很独特，但自由战士们竭尽全力地清除了它以前主人的所有其他痕迹，尽管他们仍然利用了它更为华丽的特征。

纳德堡与其说是要塞，不如说是一个仓库。这座堡垒建在一座叫纳德崖的陡峭山坡上，非常不适合居住，它仅仅是自由战士和疲惫的旅行者休息和补给的短暂停留之地。有几个兵营是可用的，但大部分的堡垒都被用于存储空间。纳德堡还建有一个保险库，由一对竞争激烈的，也许是过分热心的陷阱匠建造。两个人都设计了通往山中的路径，并设置了一系列致命的陷阱。据说这个保险库储存了专门用于紧急情况的武器，但它已经几十年没有人使用了，现在基本上已经被遗忘了。

特雷瓦雷堡是一个真正的要塞，完全由切尔纳萨多游侠们建造。虽然其他基地拥有令人印象深刻的建筑，但没有一个能完全满足叛军的需要。这座城堡建在一个宽阔的峡谷中央的巨大石柱上，只有通过可折叠的索桥才能到达。它是由它所依靠的同一块石头建造的，使它几乎与远处的天然岩层难以区分。大多数涅玛萨斯基地都经历了几轮翻修，以适应各种临时用途，特雷瓦雷堡从一开始就设计了一个训练大厅，作战室，和功能齐全的锻造室，以及许多其他必要的设施。

除了比较大的堡垒，还有几个较小的藏身之处隐藏在锐齿森林各处。奥赞堡（Fort Ozem）就是这样的前哨基地之一，以塔尔多远征军的名字命名，他们曾在对抗默语暴君的战争中把该地区作为中途站。有些人甚至说，这个堡垒曾经是艾奥梅黛自己的家。虽然内部还可以使用，但由于年代久远，外墙已经磨平并长满了植被，所以从外面看，这座堡垒似乎已经完全毁坏了。与其他堡垒不同的是，这不是一个需要防御的地方——相反，它是为了给人一种里面没有任何东西和任何人值得调查的假象。不过，堡垒周围的地区到处都是陷阱，既有魔法的也有普通的。如果敌人真的来了，堡垒的人员可以在接到通知后立即撤离，不留下任何有价值的东西，也不给任何愚蠢到要把堡垒据为己有的人留下一个站着住脚的位置。

每个堡垒会由大约十二名军需官组成的小团队管理。这些游侠通常年龄较大，身体状况不佳，但仍然聪明、果断、战术出色。他们负责大部分其他反叛者认为乏味的工作。不像大多数的切尔纳萨多游侠，它们不以个体的身份行动，而是由委员会来做决定，并共同向守望者提出建议。他们负责收集和汇编侦察兵提供的情报，并将其用于计划大规模的行动，这需要几个团伙密切合作。他们的决定往往涉及严厉和激烈的辩论，但他们几乎总是很快达成共识。

那些反对在任何基地花费过多时间的游侠们都有足够的资源来保护自己。有些人利用酒馆的地下室和地窖作为秘密会议的场所。另一些人则把药品、武器和其他装备藏在森林深处的灌木丛中，用倒下的树木和动物的洞穴来掩盖这些贮藏处。建立临时的、可移动的避难所也是一种常见的做法，永远不会在同一个地方停留超过几天。那些人可以使用像猎手树堡（《进阶职业指南》231页）这样的物品，而德鲁伊和术士可以在树和石头中制造复杂的藏身之处。

加入切尔纳萨多游侠

只要他们体现了所有涅玛萨斯人所秉持的自由精神，就没有人被禁止获得切尔纳萨多游侠的头衔。即使如此，这个头衔本身也没什么价值。由于该组织的脱节和秘密性质，没有正式的加入程序，也没有成员的全面记录。相反，行为和声誉是决定谁是真正的切尔纳萨多游侠最重要的因素。

人们对那些在战斗中证明了自己的人有一定程度的尊重，但对熟练的治疗者、商人和战术家也有极大的尊重。一个有名望的人可能会在不知不觉中被选为候选人。成员们经常以朋友的身份接触有能力的平民，或者寻求成为学徒的机会，等待数周甚至数月来揭示他们真正的动机。不是每个通过这种方式被发掘出来的人都能通过招募过程，但那些通过的人往往会成为模范成员。

相反，有些人从小听着切尔纳萨多游侠的故事长大，他们只想成为其中一员。通常都是年轻而有野心的，他们常常是第一批向摩尔苏恩士兵发起攻击、试图成名的人。虽然一开始他们可能没有太多的判断力，但他们用天赋和非正统的策略弥补了这一点，让敌人措手不及。这些急切的反叛者很少渴望成为切尔纳萨多游侠的上层，而是留在更靠近边境的地方，为了他人的利益而让自己处于危险的境地。

一个队伍在没有看到一个基地或组织其他成员之前独立活动多年是很常见的。当它们遇到其他的切尔纳萨多游侠时，它们可能会短暂地合作并交换信息，然后再分道扬镳。随着时间的推移，这些非正式的联系变成了一个广阔的盟友网络。这样，新的游侠和游侠队伍会逐渐融入到更大的组织中。

然而，那些还没有完全开始的人很少得到明确的信息。随着时间的推移，他们可能从一个联系人那里收到一些的密码，而从另一个联系人那里收到另一半的密码。线索和隐藏的信息隐藏在整个锐齿森林，但很少人知道去哪里寻找。把这些线索拼凑在一起需要奉献和耐心，但那些人得到了所有他们需要的以找到一个切尔纳萨多游侠堡垒的工具，它将会欢迎他们——一旦他们找到了第一座堡垒，其他的秘密就会变得唾手可得。

谋生的工具

切尔纳萨多护林员经常采用以下规则选项来保护他们的森林家园。

新专长

切尔纳萨多游侠的游击战术表现在以下由森林保卫者开发的新专长中。

延迟法术（超魔）（Delayed Spell）

你可以设置一个法术延迟触发。

专长效果：一个延迟法术可以在施放后的每法术环级1分钟内的任何时候以一个标准动作激活。只有目标为一个或多个方格或方格交叉点的法术可以被延迟法术影响，并且一旦延迟法术施放，就不能改变目标（以及施法时所决定的其他变量）。你可以在任何时间拥有任意多的延迟法术，但是一个标准动作只能触发一个法术。虽然延迟法术在被触发前不会显现，但它会像平常一样释放出魔法灵光，并且可以被知识（奥秘）识别出法术效果。一个延迟法术须占用高于原本1个环位的法术位。

快速陷阱师（Quick Trapper）

你的陷阱制作能力大大提高。

先决条件：学习游侠陷阱或设置陷阱职业能力，生存5级

专长效果：当设置一个游侠陷阱（《极限魔法》64页）时，你可以将其作为一个标准动作而不是一个整轮动作。如果你这样做，陷阱的DC减少5。

新法术

切尔纳萨多游侠开发了以下法术，这些法术也开始被游侠的盟友使用。

幽灵斥候（SPECTRAL SCOUT）

学派 咒法系（创造）；环位 吟游诗人 3，德鲁伊 3，游侠 3，萨满 3，术士/法师 3

施法时间 1分钟

成分 语言，姿势

距离 1英里

效果 一个超小型或更小的虚体动物

持续时间 10分钟/等级（可解消）

豁免 无；法术抗力 无

你召唤一只外形是由你选择的超小型或更小的动物的幽灵生物，它总是会出现在你的方格中。该生物会发出一种由你在施放法术时选择的颜色的微弱光芒，如同蜡烛的照明。它的统计数据与建模后的生物相同（包括属性值、防御等级、专长、感官、技能和速度），但它是虚体，并只有1点生命值。幽灵斥候不能攻击，但可以遵循任何可以给予类似智力的宠物或动物伙伴的基本的指示，而不需要进行驯养动物技能检定。

幽灵斥候可以与施法者进行其他人无法理解的口头交流。幽灵斥候可以将它直接目睹的信息非常清晰地传递，包括景象、声音和气味，但它不能进一步解释这些信息。例如，一个幽灵斥候可以报告它看到了多少个体，他们行进的方向，以及他们携带的装备；它不能告诉施法者这些人是敌是友，或是他们的目标。

森林庇护所（SYLVAN HIDEAWAY）

学派 咒法系（创造）；环位 德鲁伊 3，游侠 3，萨满 3

施法时间 1标准动作

成分 语言，姿势，材料（一磅未加工过的石头或木头）

距离 接触

目标 一块接触到的5尺方格土壤

持续时间 2小时/等级（可解消）

豁免 无；法术抗力 无

当这个法术在一个自然的未加工表面施放时，它会创造一个超维度的地下空间，足够舒适地容纳每施法者等级两个任意大小的生物（最多12个）。房间被一扇5平方英尺的隐蔽活板门封闭起来，并可以从里面锁上。（此活板门硬度为10，生命值为每施法者等级20点；察觉到隐藏的活板门的察觉DC等于该法术的豁免DC。）门和房间的材质与施法时所用的材料相同。当你创建房间时，你可以选择它的形状和配置；然而，房间里的任何家具（桌子、床等）都是由与房间相同的材料制成的，一旦被制造出来就不能移动。当法术结束时，空间内的任何东西都会被弹出到最近的方格中。

新进阶职业：

切尔纳萨多守望者（CHERNASARDO WARDEN ）

切尔纳萨多守望者是一个很少有人能够指望获得的头衔。在自由战士中，守望者们一次又一次地证明了自己的实力，并与威胁涅玛萨斯命运的敌人展开较量。拥有无与伦比的军事实力和战术技能，切尔纳萨多守望者是森林的主人。它们擅长在不被发现的情况下压制敌人，但即使在近距离战斗中它们也不是一个可以轻易对付的威胁。

只有那些克服了难以克服的困难，从难以想象的危险中幸存下来的人才能赢得这个称号。任何时候都只有少数守望者还活着，因为这是一个让人处于持续危险中的位置。守望者们佩戴着由战斗中赢得的战利品制成的徽章或盔甲，以彰显自己的与众不同。传统上，这些徽章是用巨兽的角或兽皮制成的，但近年来，摩尔苏恩高级官员的徽章变得越来越常见。在切尔纳萨多游侠中，只有涅玛萨斯森林元帅比守望者更受尊敬。

生命骰：d8

先决条件：

要成为切尔纳萨多守望者，角色必须满足后述所有条件。

阵营：任意非邪恶和非守序

基本攻击加值：+5

技能：潜行5级，生存3级

特殊：你必须打败一个挑战等级至少为CR 5并比你的角色等级高的邪恶敌人。（You must defeat an evil enemy of a CR 5 levels higher than your character level. ）这场胜利必须由一名切尔纳萨多游侠见证。

本职技能：

切尔纳萨多守望者的本职技能（以及每个技能的关键属性）为：特技（敏捷），唬骗（魅力），攀爬（力量），解除装置（敏捷），易容（魅力），逃脱（敏捷），驯养动物（魅力），威吓（魅力），知识（自然）（智力），察觉（感知），察言观色（感知），法术辨识（智力）潜行（敏捷），和生存（感知）。

每级技能点数：6+智力调整值

等级　 BAB　 强韧　 反射　 意志　 职业能力

1级 +0　 +0 　 +1 　 +1 　 森林魔法1，无拘之心+2

2级 +1　 +1 　 +1 　 +1 　 关联职业，奖励专长

3级 +2　 +1 　 +2 　 +2 　 森林魔法2，游击战术

4级 +3　 +1 　 +2 　 +2 　 关联职业，无拘之心+3

5级 +3　 +2 　 +3 　 +3 　 奖励专长，森林魔法3

6级 +4　 +2 　 +3 　 +3 　 进阶战术，关联职业

7级 +5　 +2 　 +4 　 +4 　 森林魔法4，无拘之心+4

8级 　 +6/+1　 +3 　 +4 　 +4 　 关联职业，奖励专长

9级 +6/+1　 +3 　 +5 　 +5 　 森林魔法5，第二战术

10级 +7/+2　 +3 　 +5 　 +5 　 关联职业，幻影突袭

职业能力：

后述内容为切尔纳萨多守望者进阶职业的职业能力。

武器与护甲擅长：切尔纳萨多守望者擅长所有简易和军用武器，轻甲和小圆盾。

森林魔法（Forest Magic，Sp）：切尔纳萨多守望者是森林中的一员，由于这种与树的亲和力，他获得了许多类法术能力。她使用她的切尔纳萨多守望者等级作为施法者等级。她可以在1级时选择以下法术中的一个获得类法术能力，在每天能够使用1次：魔法警报、侦测陷阱和坑、忍受环境、纠缠术、跳跃术、大步奔行或行踪无迹。从这个列表中选择的类法术能力可以在3级时每天使用3次，在5级时每天使用5次。

在3级时，她获得了第二个类法术能力，并将以下法术添加到她可用的选择中：云雾术，圈套术，蛛行术，和荆棘丛生。从这个列表中选择的类法术能力可以在3级时每天使用1次，在5级时每天使用3次，在7级时每天使用5次。

在5级时，她获得了第三个类法术能力，并将以下法术添加到她可用的选择中：树肤术，治疗轻伤，黑暗视觉，重压之箭，重压之刃，植物滋长，和幽灵斥候（见67页）。从这个列表中选择的类法术能力可以在5级时每天使用1次，在7级时每天使用3次，在9级时每天使用5次。

在7级时，她获得了第四个类法术能力，并将以下法术添加到她可用的选择中：问道自然，治疗中度伤，回避侦测，森林庇护所（见67页），和树化术。从这个列表中选择的类法术能力可以在7级时每天使用1次，在9级时每天使用3次。

在9级时，她获得了第五个类法术能力，并将以下法术添加到她可用的选择中：治疗重伤，辨识谎言，行动自如，和树跃术。从这个列表中选择的类法术能力可以每天使用1次。

无拘之心（Unchained Heart，Ex）：切尔纳萨多守望者的自由精神远远超越了单纯的固执。在1级时，她在对抗胁迫和影响心灵效果的意志豁免上获得+2加值。如果成功通过豁免，切尔纳萨多守望者在对抗该法术或效果来源的攻击骰上获得+1加值，持续1d4轮。豁免的加值在4级时增加到+3，在7级时增加到+4。

关联职业（Aligned Class，Ex）：切尔纳萨多守望者来自于各行各业，每个人都有着独特的视角和技能。在2级时，一个切尔纳萨多守望者必须选择一个在获得进阶职业之前所具有的职业作为她的关联职业。她会获得她的关联职业额外一个等级的所有的职业特性，就如同她已经在这个职业中获得了一个等级一样。她在4级、6级、8级和10级获得了她关联职业的另外额外一个等级的职业特性。她仍然保留该进阶职业的生命骰、基础攻击加值、豁免加值和技能等级。

奖励专长：在2、5、8级时，切尔纳萨多守望者会获得一个额外专长。她必须满足奖励专长的先决条件。她可以从以下列表中选择一个（带有星号[\*]的专长出现在第67页；那些标有匕首的[†]可以在《玩者手册：武器大师手册》中找到）：弃兵断翼，寓守于攻，战斗戒备，延迟法术\*，高等阴招，精通阴招，学习游侠陷阱，矢暴式†，矢暴策†，矢暴啸†，双重藉机，快速陷阱师\*，移动射击，法术默发，跳跃攻击，法术定发，见缝插针，武器技法†，和旋风攻击。

游击战术（Guerrilla Tactics，Ex）：切尔纳萨多守望者是打了就跑战术、破坏和诡计的专家。在3级时，她可以在战斗中使用以下战术。她一次只能获得一种战术的奖励，但可以以一个迅捷动作在它们之间切换。如果切尔纳萨多守望者变得困惑、惊惧、恐慌或战栗，只要状态还在持续着，她就不能从游击战术中获得任何奖励。

利用弱点：当夹击一个敌人时，一个切尔纳萨多守望者可以放弃从夹击获得的攻击骰+2加值直到下一轮开始，以进一步惩罚敌人。当在放弃攻击加值的同时成功攻击被夹击的敌人时，切尔纳萨多守望者可以以一个迅捷动作以她的全部基础攻击加值对目标进行一次卸武、破武、或绊摔战技。这一动作仍然会像往常一样引发借机攻击。

偷袭：一个切尔纳萨多守望者获得偷袭+1d6。在6级时增加到+2d6，9级时增加到+3d6。

狙击本领：切尔纳萨多守望者利用了所有可用的掩护。她在狙击时的潜行检定惩罚变为-16。在6级时惩罚变为-12，在9级时惩罚变为-8。

妖精步：在森林地形中移动时，切尔纳萨多守望者在特技和攀爬检定上获得+4表现加值。在攀爬过程中，她不会失去她的敏捷加值，也不会因为加速攀爬而受到惩罚。

进阶战术（Advanced Tactics，Ex）：在6级时，切尔纳萨多守望者将下列战术加入了她的选择列表。

先发制人：切尔纳萨多守望者在她的目标做出反应之前就开始了攻击。在一个突袭轮中，她可以进行一个移动动作和一个标准动作。她无法在一个突袭轮中进行一个整轮动作，如同正常情况。

特技射击：这个战术允许切尔纳萨多守望者以-4惩罚使用远程武器尝试阴招战技。在9级时，这个惩罚变为-2。

第二战术（Second Tactic，Ex）：在9级时，切尔纳萨多守望者可以同时从两种战术中获益。她可以以一个迅捷动作改变其中一个。

幻影突袭（Phantom Strike，Ex）：在10级时，一个切尔纳萨多守望者成为了一个真正的战场大师。她总是能在非魔法的困难地形上全速移动，而且不会因为能见度差而受到移动惩罚。

每天相当于她的智力调整值的次数，当切尔纳萨多守望者对不知道她存在的对手造成武器伤害时，她可以额外造成2d6点精准伤害或使目标畏缩2d6轮。目标可以通过一个意志豁免检定以抵消畏缩效果（DC=10+一半切尔纳萨多守望者的角色等级+她的智力调整值）。

P70-P77

生于战斗

“当我们听到城里神殿里的警报响起时，我们担心会发生最坏的情况，但我们的担心远不及等待着我们的命运。当我们看到横跨山脊的威瑟比农场里冒起的浓烟被红色的火焰照亮时，我们就知道他们要来找我们了。我们无处可藏，没有任何防御手段可以拯救我们自己或我们所建造的一切。我把马放出马厩，希望它们至少能逃到安全的地方。但他们还没走到沿路一百码远，入侵者的箭就射倒了他们。怪物们无声地向我们扑来，连一声呐喊也没有。他们只是慢慢地走出树林，点燃了田野、房子和谷仓。想到失去这一切虽然令人痛心，但与他们的锁链的记忆相比就相形见绌了。凯登，帮帮我，那些锁链……”

——埃尔德斯·沃林，关于地精血战

在所有在内海地区安家的种族中，很少有种族会像大地精一样残忍、纪律严整、组织分明，他们的军事化社会无论在哪里蔓延，都会带来战争、征服和苦难的威胁。大地精很少形成永久性的政治实体；天洲的高领是一个孤立的国度，在那里大地精们维持着稳定的政府、固定的边界和繁荣的首都。大多数大地精生活在流动的战争队伍中；这些军队在他们最近征服的战场废墟上建立家园，总是期待着有更多的受害者被奴役，有更多的定居点被烧毁和掠夺。但并不是所有的大地精组织都是家族性军事单位。尽管他们享受着与其他文明的冲突，并且很少建立永久的根基，但是大地精仍然有无数的行会、秩序和宗教崇拜，这些都与人们所认知的规范截然不同。

大地精组织

许多非大地精视大地精文化的军国主义本质为一种障碍，一种阻碍种族超越现状的固定性。这些观察家们没有领会到的是，大地精们愿意把他们的秩序意识强加给他们周围的世界。在大多数情况下，这一行动采取的形式是传统的军事征服形式——大地精试图通过武力和死亡威胁迫使世界适应他们的意志。然而，在其他一些不那么引人注目的例子中，大地精种族的远见卓识为他们自己的社会和世界带来了革命性的变化。

血之遗产

随着依斯嘉的地精血战的结束，地精们的军队逃到了内海的其他地方重新集结，撤退到了尖叫森林的地下巢穴中舔舐伤口，或者被安多安，切利亚斯，五王山脉，依斯嘉和摩尔苏恩的联合军队消灭。在他们的集体记忆中，大地精和他们的地精、熊地精亲戚的士气达到了前所未有的低谷。然而，一小群大地精，由魅力超凡的德隆（Dtrung，守序邪恶男性大地精歌者12）领导，受到了这次失败的启发，不仅团结了尖叫森林和依斯嘉的大地精，还团结了整个内海地区的大地精。认为征服阿维斯坦和其他地方是大地精不可避免的结果，德隆和他最信任的使节远走他乡，将流亡的尖叫森林人和拥有共同的地精优越感的没有参与地精血战的地精团结起来。

血之遗产在其他大地精部落的努力中取得了最大的成功，特别是在阿维斯坦的其他地方，在西部和西南部的卡斯玛隆，以及在北部的伽伦德。熊地精经常嘲笑这种大规模的、协调的努力的概念，他们更喜欢孤独的生活，很少有人愿意与他人合作。但与疯狂的地精相比，即使是熊地精也似乎是顺从的，他们会攻击并试图吃掉德隆的使者，就像他们给使者一个听众一样。

对于德隆和血之遗产来说，要把阿维斯坦、卡斯玛隆和伽伦德的地精民族团结在一起，还有很多工作要做，但如果他们不坚持不懈、一心一意地完成他们的任务，他们就什么也不是。如果他们的最终目标成功了，地精血战可能看起来仅仅是一场持续了几代的冲突的开始，这场冲突可能会吞噬比依斯嘉及其周边地区更多的世界。

坎托里安霸权

大地精把自己看作是地精类生物的缩影——这是传说中的神器坎托里安之泉（Cantorian Spring）的魔法进化的结果。这个失传已久的遗物被地狱大公坎佐里安特（Canzoriant）的信徒们用来将虚弱而无纪律的地精突变成今天存在的更大、更强、更专注的大地精。当坎托里安之泉不再在大地精手中时，许多在这骄傲的种族中的希望通过继续将他们自己和地精进化成更完美的杀戮机器来重现它的奇迹。

结合了炼金术和神术，被称为坎托里安霸权的秘社成员们在志愿者和奴隶实验对象身上进行实验，以努力培养出一名完美的士兵。大地精被赋予了更多的力量、速度和耐力，而地精则被赋予了非凡的体型、智力和专注力。每个种族的成员可能会被增强他们的自然感官，包括扩展的黑暗视觉和更奇异的感知形式，如盲感、震颤感知和灵敏嗅觉。其他种族倾向——比如纵火狂——也受到了鼓励，就像地精和大地精天生倾向潜行一样。

尽管在地精和大地精的进化上都取得了重大进展，但坎托里安霸权面临着来自传统主义者的严厉反对，他们认为致力于优生学项目的炼金术师和牧师正在篡改他们无法控制的力量。一些诋毁者称霸权的工作是异端邪说，并指责秘社的成员正在使用伪装成更温和的东西的精灵魔法。还有一些人担心，坎托里安霸权会以某种方式控制其他地精类生物，就像大地精的最初创造者用坎托里安之泉控制他们一样。坎托里安霸权的努力是否会对地精在世界范围内的进化带来巨大的改变，很大程度上取决于它的成员能否说服他们的大地精同伴们相信他们工作的潜力。在那一天到来之前，世界上的其他种族只能希望这种努力永远不会成功。

费龙之拳

内海地区的一些大地精向东看向了高领，并把它视为大地精可以和该地区的其他种族一起拥有自己家园的证据。一个组织，费龙之拳，致力于建立这样一个国家——一个不是建立在征服之上，而是建立在用力量和纪律控制属于他们的东西之上的王国。十年前由费龙将军（General Feilong，秩序邪恶男性大地精武士9）创造的这支队伍在阿维斯坦中部横冲直撞，寻找一块他们可以宣称属于自己的土地。

发现该地区的大部分土地都受到了既定主权的保护，费龙最终将目光投向了河域诸国，在那里，即使是现有最牢固的边界也是可以协商的，而最脆弱的边界也几乎无人知晓。在这片肥沃的土地上，他看到了为大地精建立一个新王国的潜力，一个在伟大和影响力上可以与高领匹敌的国家。费龙和他最好的侦察兵没有对已建立的定居点发动战争，在现存的联合的河域诸国中激起不必要的抵抗，而是搜索了尚未被人类占领的野生地区，选择了一个可防御的森林空地，在那里播种新王国的种子。

费龙堡的建设已经开始，这是一个充满灵感的工程设计和富有创造性的城堡设计的作品，围绕着它，一个不断壮大的村庄正在拔地而起。到目前为止，堡垒的邻居们一直在远处警惕地观察着，但并没有激怒这个正在迅速发展的大地精国家，部分原因是费龙和他的追随者并没有像预期的那样对他们进行侵略。超过2000名来自内海地区的大地精加入了来自高领的移民到费龙堡的行列，他们中的许多人都是地精血战中被打败的军队的难民。费龙之拳包括了数量惊人的骑将（以及从高领移居国外的武士和阿维斯坦本土的武士），他们对牦角马的饲养大大增加了内海地区所谓的战斗牦牛的数量。

尽管仍处于初期阶段，但如果费龙堡继续以目前的速度增长，它可能对其他河域诸国和整个地区构成非常现实的威胁。邻国已经开始寻求通过政治影响或军事行动来破坏费龙之拳势力的壮大，而那些有能力阻止这一威胁进一步发展的英雄们，既能扬名立万，也能因自己的努力获得可观的回报。

铁环

在大地精社会中，奴隶制就像战争一样根深蒂固，然而大地精并不像灰矮人，豺狼人，甚至是邪恶的人类那样参与奴隶贸易。大地精利用奴隶将他们的秩序强加于他人，维护自己的统治，并传播痛苦。大多数大地精军队把危险或卑微的任务留给这些囚犯，让大地精更有效地专注于军事行动。当奴隶们生病或不再履行他们的职责时，他们就会被杀死或残废，任其自生自灭。

这条规则的主要例外是被称为“铁环”的大地精贩奴组织。这些奴隶贩子参与并推动奴隶贸易，将其作为一种生意，而不仅仅是一种剥削战俘的手段。他们认为，奴隶既是军队的工具，也是财产，他们也认识到，一支拥有充足资金以改善军械库的军队会更加强大。铁环主要与其他怪物进行奴隶交易——卡塔佩什和南奥斯里昂的豺狼人，幽暗之地的灰矮人，以及盖布的不死生物——他们很少与人类交易。大地精主要把人类当作奴隶，并不会相信其他人类会因遵守大地精的贸易协议而背叛自己的同类，因此，它们更喜欢交易人类，而不是与人类交易。

大地精一般不擅长航海，但铁环维持着一支由奴隶船组成的小舰队，在欧巴利洋航行，在卡塔佩什、卡希尔和欧克诺停泊，并与他们的豺狼人伙伴和居住在马拉兹沙漠的大地精亲戚进行贸易。这一海上奴隶行动已经引起了安多安灰海盗们的注意，他们密切关注着在公海上不断增加的大地精活动。

阴影面具

大地精不倾向于崇拜宗-库山，但乌斯克森林的阴影面具是一个明显的例外。这是一个狂热的宗-库山信徒的邪教，其崇拜的中心是午夜领主对黑暗的影响（尽管它的成员并不反对痛苦、折磨和其他与他们的守护神有关的领域）。

阴影面具主要由牧师、武僧和战斗祭司组成，约有200名成员住在乌斯克森林。奈多人认识到邪教崇拜宗-库山，因此出于对他们信仰的尊重，允许大地精们住在离首都帕格莱斯这么近的地方。这两个群体大多数情况下只与自己呆在一起，只在在黑暗森林中意外遭遇的情况下进行互动，他们更喜欢自由放任的关系，而不是更正式的条约、协定和不可避免的背叛。

邪教的高级女祭司普里鲁克（Prihruk，守序邪恶女性大地精武僧15）领导着阴影面具已经几十年了，据说她是邪教创始人的最初的助手之一，一个神秘的阴影萨满，邪教的名字就是从他而来的。普里鲁克在魔法能力上的不足（因为她不能引导午夜领主的力量），被她用纪律和对那些服从她命令的牧师和导师的影响来弥补了。普里鲁克独自掌握着夜眼之舞（Nighteye Dance）的秘密，这是从阴影面具那里传授给她的一种仪式，它赋予参与者可以看穿所有形式的黑暗的能力（如同通过一个魔鬼的眼睛），这种仪式她只留给那些证明自己足够顺从和虔诚，足以满足她的高标准的追随者。

邪教中的施法者擅长使用或采用目盲、寒冷、黑暗、空虚、阴影、沉默以及强化感官和意识的效果。缺乏魔法能力的阴影面具训练控制自己的情绪，在战斗中使用刺链，并体现出链魔的理想（就像地狱骑士从魔鬼和地狱军团中获得灵感一样）。在极少数情况下，被召唤或被呼唤的链魔甚至会被用作该教派最精英成员的陪练，这种做法导致的不幸死亡的人数与掌握武术能力的人数一样多。

寂静之沙

广阔的卡蒂亚沙漠是无数游牧部落的家园，从沙漠巨人和巨灵到人类和鼠族。在这些沙漠居民中，最具攻击性的是被称为寂静之沙的大地精，这是一个松散的部落联盟，以穿越佐山和马拉兹沙漠的商队和雇佣他们作为雇佣兵来保护那些负担得起他们服务的旅行者的人作为猎物。

寂静之沙是沙漠伏击的大师，他们会部分被埋在灼热的沙丘下，埋伏在那里等待选定的目标，长达数小时，甚至数天。每一队掠袭队伍通常至少有一名沙尘萨满或沙漠德鲁伊，他们可以控制战场，包括天气控制、地形改变和产生海市蜃楼般的幻觉。寂静之沙的战士被训练在最猛烈的沙尘暴中和在不确定的立足点的条件下战斗。

虽然人们都知道寂静之沙会为了自己的利益而攻击商队，但他们更经常被诡计多端的商业对手雇佣来伏击旅行者，希望消除竞争而不被卷入攻击。因此，当谈到他们的雇主、赞助人和盟友时，寂静之沙是非常谨慎的。一辆大篷车可能被大地精的袭击队伏击了，但它的幸存者并不知道，从他们那里偷来的货物最终落入了他们自己的腐败雇主的手中，而后者利用这次袭击作为了索取利润丰厚的保险索赔的理由。

对寂静之沙而言，只要部落能得到约定的报酬，他们就不关心是谁雇用他们，也不关心他们的动机是什么。那些违背了他们与大地精的契约的人会发现自己成为了更恶毒攻击的目标，并经常被铁链锁住，被寂静之沙卖给了其他远离卡蒂亚律法的无耻之徒。

战语者

由相等数量的外交官和破坏者组成，战语者的目的是在原本和平的地区挑拨离间。虽然许多人对那些看起来和平、圆滑、通情达理的大地精持怀疑态度，但也有一些人认识到战语者可以给他们的法庭带来独特的视角。该组织的成员会充当将军、煽动家和地区统治者的顾问，利用他们的影响力促进暴力、战争和奴隶制，以促进社会中大地精的理想和生活方式成为规范。毕竟，在一个被战争撕裂的世界里，除了一个从出生就为战争而培养和训练的种族，还有谁能更好地登上权力结构的顶端呢？

与大多数同类不同的是，战语者是敏锐的大师，他们很少会伸出手来透露自己的真实意图。从伽伦德中心到珂莱士的帕迪莎帝国的中心，再到布雷斡和塔尔多的高贵宫廷，该组织的成员们以合理的军事建议、务实的战术和操纵权力的手段来促进冲突，甚至把自己影射成最顽固的人类组织。

与此同时，战语者的幕后破坏者通过发动起义，煽动被压迫者暴动，在没有叛变的地方制造叛变的假象，从而点燃了政治紧张和战争的火药桶。战语者会被吸引到条件已经有利于冲突的地区，例如伽尔特、摩尔苏恩、萨迦瓦以及塔尔多和卡蒂亚之间的边界。

孤独的英雄

所有的类人生物种族都有活着的传说和受人尊敬的英雄，大地精也不例外。虽然他们倾向于忠于自己的同类——这既是出于种族忠诚，也是因为他们在人类、精灵、矮人和他们的同类的城市中不受欢迎——但一些大地精英雄的名声却超越了社会的障碍。下面描述了两个这样的大地精英雄。

高加格（Gaugagh）

这个高大的女性大地精在她的光秃秃的头皮上扎着一圈莫霍克式的骨头穿刺，并且从头到脚都被一大堆不同时代、风格和情况的武器所覆盖着。

高加格（GAUGAGH） CR 7

XP 3200

女性大地精通灵者8（《怪物图鉴》175页，《异能冒险》30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 18，接触 13，措手不及 15（+5护甲，+3敏捷）

生命值 71（8d8+32）

强韧 +7，反射 +5，意志 +7

弱点 禁忌

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1重剑+12/+12/+7（1d10+8/19-20）或精制品轻型链枷+12/+12/+7（1d8+7）或矛+11/+11/+6（1d8+8/×3）

远程 精制品短弓+13/+13/+8（1d6+5/×3）

特殊攻击 制祟者（4d6），降灵会，英灵（勇士，1点共鸣），瞬袭

通灵者已知法术（CL8；专注+11）

2环（2/天）——牛之力量，加速术，苦痛刑罚

1环（2/天）——惊恐术（DC 14），人类变巨术（DC 14），防护善良，克敌机先

0环（任意）——出血术（DC 13），侦测魔法，神导术，魔法伎俩，提升抗力，恩赐

————————属性————————

力量 14，敏捷 16，体质 14，智力 10，感知 8，魅力 16

BAB +6；CMB +11；CMD 21

专长 见招拆招，钢铁意志，猛力攻击，健壮

技能 特技+8（+4当跳跃时），攀爬+6，威吓+14，察觉+6，察言观色+6，潜行+4，游泳+6；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 斗士之威（重剑），呼唤浮游灵，呼唤地缚灵（8轮），英灵同调（+3攻击检定，力量检定，基于力量的技能检定，强韧豁免检定以及非法术的伤害投骰），灵力奔涌 +1d6，禁忌（避开奥术力量）

战斗装备 强酸（2），炽火胶（3）；其他装备 +1革甲，+1重剑，战斧，匕首（3），精制品轻型链枷，精制品短弓和20支箭，矛，次等箭矢防护护身符，次等治愈之力护身符，次等勇士胆魂护身符，114 GP

大地精为自己的军事实力感到自豪，他们经常佩戴奖杯和护身符，以纪念自己最伟大的个人胜利，并表明自己在军队中的地位。但是很少有大地精能像臭名昭著的雇佣兵高加格那样从他们的迷恋中获得力量。

高加格是地精血战的老兵，曾作为步兵参加过数十场战斗。渴望提升自己的军衔并为自己赢得声誉，她收集了她打倒的敌人中最强大的人的骨头、耳朵、手指、头发和牙齿，这些敌人包括矮人守卫者、黄金军团的雄鹰骑士、地狱骑士和依斯嘉指挥官，这些都为她带来了越来越多的战利品。除了这些可怕的纪念品，高加格还继承了大地精的传统，用她击败的敌人的尸体来改进她的个人武器库。

然而，与她的战友不同的是，高加格发现了她的战利品，无论是刀刃还是骨头，都在对着她说话。起初，她以为这是她同盟者的呐喊，因为激战的喧嚣声常常是混乱的。但她很快意识到，他们说的语言是大地精在战场上不会说的。那些声音低声地说着她能听懂的话，并告诉她克服最具挑战性的障碍所需要的策略和技巧。当她需要一把又快又锋利的剑时，她成为了部队中最伟大的剑客。当面对一个鬼鬼祟祟的狙击手时，她获得了视野和技巧并用弓消除了隐藏的威胁。在她需要介入并掩护她的部队中倒下的战地医生时，她发现只要有足够的冥想，她甚至可以做到这一点。

通过仔细地思考她佩戴的和穿在她身上的小玩意，高加格可以利用那些在她的受害者死后挥之不去的难以名状的力量。甚至那些被她从战场上杀死的人也增加了她的潜力——一位在高加格点燃他的图书馆时拒绝放弃他的书的学者，一位试图从尖叫森林的大地精营地解救奴隶时被她抓住的半身人废奴主义者，一位当它是一只大野猪的形态时被她杀死作为食物的古老德鲁伊治疗者。

由于拥有一支只有她才能使用的精魂军队，高加格在大地精队伍中迅速晋升，最终开始指挥了自己的营。但侍奉她的士兵们对她的奇异力量十分警惕，并传言说她受到了精灵诅咒的困扰。由于担心她的一个副手会抓住她的“痛苦”的弱点，将她除掉，高加格放弃了她的职位，抛弃了参与战争的大地精军队。她开始依靠自己的力量奋斗，不再与同类打成一片，并被越来越强大的敌人所吸引，希望这些敌人的能力和专业知识能增加她的技能。

在这其间的15年里，高加格一直忙于在阿维斯坦和伽伦德北部的十几个雇佣军公司中担任雇佣剑士。但她在这几家公司的任期都因痴迷于寻找和面对更强大的敌人而缩短。虽然她的多才多艺和经验最初对她所服役的每一个单位都是有利的，但当高加格违抗命令或为所欲为以实现她自己设定的对更残酷的战利品的追求时，指挥官们的耐心就会被消耗殆尽。

高加格目前在雇主之间穿梭，在黑暗的掩护下沿着内海地区更为荒凉的道路寻找新的机会。当她遇到旅行者时，她会采取最圆滑的手段来迎合他们，要么是为了确定他们之中谁最值得挑战决斗，要么是为自己争取一个雇佣兵的职位。高加格对冒险者尤其具有欺骗性，因为她既是一个宝贵的盟友，也是一个致命的敌人；她所扮演的角色可以随着她对新技能的思考而迅速变化。即使是和朋友在一起，高加格也仅仅只会为了找到一个新的敌人而降灵——同时也是为了她恐怖收藏的潜在的补充。

高加格陶醉于她的名声，并会作为她的雇佣兵连队或大地精单位的勇士，或一个孤独的种族模范，对着她的敌人中最强大的发起挑战进行单挑。在其他大地精中，她经常援引卡莱-玛（kalech-mar）的传统，即下级军官和她的上级之间的荣誉决斗，以显示后者的弱点。虽然这是大地精军队中晋升的常见手段，但高加格认为这一传统并不是通往更高地位的途径，而是一个合法并被接受的借口，可以用来对抗她社会中那些被认为比她更优秀的战略家和更熟练的战士。她很有可能打败上级，然后调换部队，放弃她新获得的职位，就像她只是简单地挑战长长的指挥链中的下一个指挥官，以凶猛和敏捷的方式提升自己的地位。

在战斗中，她会利用最有可能为她提供优势的倒下的敌人的英灵——在与其他精灵战斗时是精灵之敌，在面对强大的刀刃时是伟大的决斗者，在遭遇能够摆脱难以置信的伤口的庞然大物时是残忍的杀手。大多数情况下，她会降灵勇士英灵，允许她使用她携带的战利品武器从一个战场至另一个战场。然而，在特殊需要的时候，她并不不会降灵守护者、大祭司、统帅 、或诡术师。她不会降灵大法师，因为她认为大法师带有精灵魔法的污点。当她遇到奥术施法者时，高加格会特别小心地用最残忍的方式杀死他们，她宁愿把他们的尸体完全清除掉，也不愿冒着被他们邪恶灵魂腐蚀的风险随身携带纪念品。这种迷信让大地精勇士很容易受到魔法的攻击，如果面对一个能在她的猛攻中生存下来的奥术敌人，她可能有一天会在战场上遇到她的对手。

尽管她过于自负并自信满满，但高加格很聪明，知道自己什么时候会被打败，而且她不会战斗至死，除非这是她挑战对手的特殊用语（当她不确定能否获胜时，她很少同意这个说法）。

高加格可以被雇佣为佣兵来服务，费用可以协商，但起价通常为每天100 GP。她知道她的能力对任何潜在雇主来说都是一笔宝贵的资产，她不会满足低于她的价值的开价。当她看到机会的时候，她就会大幅提高工资，要么是因为她的工作风险增加了，要么是因为她意识到雇主有更多的空闲资金。

凯阿尔（Qa’al）

这个男性大地精穿着一件红色的皮革掸子，戴着一顶宽边帽还有子弹带。他挥舞着一把看起来像一条龙的手枪。

凯阿尔（QA’AL） CR 11

XP 12800

男性大地精铳士12（《怪物图鉴》175页，《极限战斗》9页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +18

————————防御————————

防御等级 24，接触 20，措手不及 15（+4护甲，+1偏斜，+5敏捷，+4闪避）

生命值 106（12d10+36）

强韧 +10，反射 +13，意志 +9

防御能力 护命25%，机敏+3

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品长剑+13/+8/+3（1d8/19-20）

远程 +1可靠龙铳+19（1d6+6/19-20/×4）或精制品滑膛枪+18（1d12+5/×4）

特殊攻击 炫技（伤口出血，致命射击，狙击之眼，装填专家，把握主动，铳士闪避，闪电装填，枪柄打击，快速清膛，惊异射击，精确瞄准，万用射击），勇毅（3），枪械训练+5（龙铳，滑膛枪）

————————属性————————

力量 10，敏捷 20，体质 14，智力 13，感知 16，魅力 8

BAB +12；CMB +12；CMD 32

专长 致命瞄准，闪避，枪匠，精通重击（龙铳），钢铁意志，近距射击，精准射击，快速装填，要害打击，武器专攻（龙铳）

技能 特技+14，攀爬+9，手艺（炼金术）+5，威吓+5，知识（本地）+10，察觉+18，骑术+10，潜行+24，生存+18；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语，珂莱仕语

特殊 炮匠

战斗装备 治疗重伤药水（2），隐形术药水，炼金定装弹（龙息弹）（50），炼金定装弹（纠缠弹）（20），炼金定装弹（闪光弹）（20），炼金定装弹（纸包弹）（50）；其他装备 +1次等护命镶嵌皮甲，+1可靠龙铳，精制品长剑，精制品滑膛枪，+2敏捷腰带，观命之眼，防护戒指+1，181 GP

居住在沙漠中的游牧的卡蒂亚的大地精部落主要与往来于卡蒂亚、欧巴利洋的其他地方和帕迪莎帝国的东部心脏地带之间的商队往来。这些孤立的地精很少与同类接触，除非是为了他们的战略需要。在指挥官的命令下，年轻的凯阿尔被派往伽伦德的阿肯斯塔城邦，带回火药和火器的炼金秘密。

凯阿尔独自穿越了马拉兹沙漠，并预定了通过扎摩诔前往量子城的航线，他一直待在货船的船舱里，这样就不会被发现（因此，如果凯阿尔被发现，船长就有理由声称大地精是一个偷渡者）。凯阿尔从量子城来到了内陆，沿着乌斯特拉迪河向阿肯斯塔进发，他发现法痕荒漠虽然比卡蒂亚的马拉兹沙漠更加混乱和原始，但更符合他的口味。特别是当地人由于折磨着法力废墟的漫游着的原能和死魔地带对魔法的恐惧，这反映了他对非大地精广泛使用的“精灵魔法”的厌恶。

在阿肯斯塔，凯阿尔发现很难获得关于枪支、火药和其他炼金进步的信息，尽管这些技术在大公国随处可见。虽然他在药店、炼金术士和军火商的店里比在人类居住区更受欢迎，但凯阿尔却没有找到他想要的信息。那些贩卖枪支的人对他们的来源守口如瓶，而那些在戒备森严的枪械工厂工作的人，即使是好奇的大地精提出的最温和的问题，也会心存疑虑。在经过几个月的询问后，凯阿尔并没有比他到达这座城市之前更接近揭露火药的秘密。

最后，凯阿尔在城市阴暗的下层找到了一个名叫内基兹的绝望的佣兵队长，他愿意雇这个大地精来做一个看守仓库的短期任务。尽管有着可怕的传统，但凯阿尔是一个专业精神的典范。因此，他开始在越来越高知名度的地点获得了额外的任务，其中包括一些他认为藏有枪支制造秘密的地方。在过去的三年里，凯阿尔服务于各种各样的大师（Over the course of 3 years of service to various masters of even more varied levels of integrity），最终获得了一个保护火器工坊本身的职位。

他知道，这是一个不能错过的好机会。当他在夜间巡逻这个设施时，他沉浸在了工厂的工作中，吸收了所有他想要获得的火器、火药和类似技术的知识。他把少量的氨、弹药、硝石和未组装的枪零件藏起来，在简陋的出租房中拼凑起了自己的军火作坊。通过反复试验，他对这些新材料进行了实验，最终制造出了自己的枪，并制造出了越来越先进的弹药。

然而，在工作了六个月后，凯阿尔在火器工坊的时间突然戛然而止。阿肯斯塔负责确保大公国的安全，以及保持其经济繁荣的技术进步的秘密性的精英盾勋执法官，发现枪支和火药组件不见了，并开始对此事进行调查。凯阿尔不知道，内基兹——几年前，正是这个人给了他第一份守卫那个简单仓库的工作——在其他轮班期间，在掌握了凯阿尔职位的同谋的帮助下，从军火工厂走私了大量甚至更有价值的材料。当盾勋执法官开始询问问题时，内基兹离开了小镇，但在此之前留下了一串证据，暗示凯阿尔参与了更大规模的抢劫。

盾勋执法官们上钩了，只进行了粗略的调查就逮捕了凯阿尔。当盾勋执法官突袭他的公寓时，大地精并不在家，但他们找到了他在那里建的简陋的车间。仅凭这一点，凯阿尔就已经是罪大恶极了。当他了解到发生了什么后，他就只带着衣服逃离了阿肯斯塔。

凯阿尔已经知道了他要找的是什么，如果他逃回欧巴利洋的另一边回到他的部族，他就能完成他的任务，但他对内基兹的懦弱和背叛感到愤怒。为了不让对他的侮辱继续下去，凯阿尔发誓要用他在前几个月学到的技能对内基兹和他的同伙进行报复，而不管他们可能逃到什么地方。

他对复仇的新追求带着他穿过芒吉莽原来到镣铐群岛，远至北方的喀斯嘉德，来到了白王座和艾巴萨罗姆等形形色色的城市。在追击的过程中，他已经多次遭遇冷遇，但凯阿尔把一段时间的拖延看作是改进他技艺的机会。他已经开发出新的方法，将他的部落对从火巨灵处得到启发的火焰炼金术的喜爱与火器结合起来，此外，他还掌握了用他标志性的龙铳的枪口发射灼热火焰的诀窍。

阿肯斯塔的盾勋执法官们把凯阿尔从大公国逃跑的行为看作是对罪行的默认，他们以他追踪内基兹时的那种热忱追捕着这个大地精。到目前为止，凯阿尔已经避免了与猎枪者的冲突，但是他知道，他对被捕的恐惧和他在被背叛后允许内基兹继续活着而遭受的损失一样多。

凯阿尔的复仇之旅可以带他去内海地区的任何地方，如果他们的目标与他一致，他也非常愿意与他们合作。在内基兹的背叛之后，凯阿尔对潜在的盟友产生了怀疑，这是可以理解的，但是对于任何和他一样有着报复动机的人，凯阿尔都是信任的。盾勋执法官们同样愿意与寻找凯阿尔的人一起工作，而冒险者也同样可能与大地精的追求者们有交集，就像遇到凯阿尔一样。在任何情况下，这个变节的铳士都是一个强大的战士，有着强烈的正义感和无与伦比的生存本能。

P78-P91

怪物图鉴

“‘小心巨魔，’他们说。‘小心地观察洞穴和桥下的阴影。这些就是你最可怕的噩梦的巢穴。’

你说得很对，‘小心巨魔’，但是他们不会从地上攻击你。脚下的敌人和和你水平的敌人都很容易对付。真正的危险是从上面来的。别以为巨魔不会爬树。不，它们变成了树的一部分，这些小猴子巨魔就是这样做的，从一根树枝荡到另一根树枝上，好像它们是附在植物上的入侵藤蔓，从它的根部吸取力量。他们会狠狠地打你，用尾巴抽打你，用滚落的木头的力量打你，我说。你会被带到树梢上，再也不会被看到——或者像陷阱一样被扔在你的朋友身上。小心那些巨魔，我的朋友！”

——梅蒂斯·兰德，锐齿森林租用指南

这卷《铁牙入侵》冒险之路怪物图鉴的特色是一种致命的树液泥怪，两种新的精类生物，一些新的森林虫类，还有一种小型的树栖巨魔变种，即使是最有经验的冒险家也会被它迷惑。

额外遭遇

切尔纳萨多是涅玛萨斯最蛮荒的地区之一，这片古老的森林不欢迎所有人，除了最顽强的当地人以外。当玩家角色探索这一地区时，他们很可能会遇到一些危险，正是这些危险使得锐齿森林的这一部分与涅玛萨斯和可能的摩尔苏恩入侵者隔离了开来。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们在白天探索切尔纳萨多的每一个小时都有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。

铁牙军团巡逻队（CR 7）：这支由铁牙军团士兵组成的巡逻队已经从派往特雷瓦雷堡的大军团中脱离，可以在切尔纳萨多的任何地方遭遇。巡逻队由四个铁牙森林士兵组成（见第41页），所有人都处于戒备状态，随时准备战斗。就像他们在森林深处一样孤独，这些大地精们听信了有关切尔纳萨尔多游侠伏击战术的传言，从而控制了他们的情绪，而且他们特别急躁。如果PC们能在铁牙军团巡逻队之前抢得先机的话，那么大地精会在突袭轮和第一轮战斗中因为恢复了他们的神经紧张而变得战栗。

莱西群（CR 7）：莱西有时是非常群居的生物，它们会与同类和其他物种形成了联系。这一小片莱西由三个地衣莱西（比洛，雷杰和斯蒂夫[Billo, Rej, Steff]）组成，他们和富有魅力的金鱼草莱西，赫西尔达（Hessilda）一起分享了他们的土地（这两种莱西的统计数据见86-87页）。莱西们并没有敌意，但对PC们相当好奇，他们很快就开始谈论这些冒险者的过去、动机和野心。他们可能出于共同的探险热情而跟随PC们，但莱西们并不喜欢战斗；如果PC们带领莱西们进入战斗，植物们就会与他们并肩作战，但随后会分道扬镳，希望在PC们出现时避免进一步的暴力。

多疑的游侠（CR 6）：尽管在切尔纳萨多有着铁牙军团的存在，但与这个森林地区同名的游侠仍然保护着他们那部分的锐齿森林。虽然PC们在冒险期间有机会与游侠成为朋友并援助他们，但并不是所有组织松散的民兵成员都知道这个脆弱的联盟。当PC们探索切尔纳萨多时，他们遇到了一小队多疑的游侠，他们怀疑他们的动机，并如果他们无法说服游侠们相信他们的动机，他们就会拿起武器对抗冒险者们。这支小队由4名切尔纳萨多游侠组成（使用《NPC志》129页的偷猎者[poacher]的统计数据）。游侠们采用秘密监视来评估这些PC们的意图，如果这些PC们对游侠们或切尔纳萨多构成公然威胁，就会伏击他们。如果他们给了PC们无罪推定，两名游侠会暴露自己并试图谈判（他们最初对PC们的态度是不友善的） ，而另外两个则会保持隐蔽，用弓箭瞄准离暴露的游侠最近的PC们。如果使他们变得乐于帮助，切尔纳萨多游侠会向PC们提供生存建议、方向或其他信息来帮助他们的旅程，但拒绝与PC们合作，认为自己有着足够的装备来保护切尔纳萨多，而不被外人打扰。如果它们转而与PC们战斗，一个游侠会在被杀或被俘之前逃离战斗，去召集增援部队。

切尔纳萨多遭遇

d% 结果 平均CR 出处

1-5 1d3蝉群 4 见84页

6-9 1灰熊 4 《怪物图鉴》31页

10-14 1d3安哈娜 5 见82页

15-20 2Snallygasters 5 《怪物图鉴4》247页

21-24 1d3枝节妖 5 《怪物图鉴2》274页

25-30 1d6泰兹瑞亚龙 5 《怪物图鉴3》261页

31-35 1不祥琥珀 6 见80页

36-41 1d6剧毒蟑螂 6 见85页

42-46 多疑的游侠 6 见上

47-50 1蔓生怪 6 《怪物图鉴》246页

51-57 1触手魔藤 6 《怪物图鉴2》259页

58-65 莱西群 7 见上

66-71 1d3奥汉卡奴 7 见88页

72-79 1d6树冠巨魔 7 见90页

80-84 铁牙军团巡逻队 7 见上

85-90 1d6森林龙兽 7 《怪物图鉴2》107页

91-94 2d6矮妖 8 《怪物图鉴2》257页

95-97 2死亡之网 8 《怪物图鉴3》65页

98-99 1d3焰蹄鹿 8 《怪物图鉴5》71页

100 1扁虱群 9 《怪物图鉴2》265页

不祥琥珀（AMBERGRIM）

一个粗糙的宝石做成的王冠环绕在这颗圆滑的、橘红色的球体的顶部，当它滚动的时候，森林的碎屑在里面翻腾。

不祥琥珀（AMBERGRIM） CR 6

XP 2400

绝对中立 中型泥型生物

先攻 -5；感官 盲视60尺，低光视觉；察觉 -5

————————防御————————

防御等级 5，接触 5，措手不及 5（-5敏捷）

生命值 103（9d8+63）

强韧 +10，反射 -2，意志 -2

免疫 钝击伤害，影响心灵效果，泥怪特性

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬20尺

近战 啮咬+9（1d6+3附加攫抓），挥击+9（2d4+3附加攫抓）

特殊攻击 活吞（AC 10，10 HP）

————————属性————————

力量 16，敏捷 1，体质 24，智力 -，感知 1，魅力 1

BAB +6；CMB +6（+13擒抱）；CMD 14（无法被绊摔）

技能 攀爬+11，察觉-5

特殊 保存

————————生态————————

环境 任意森林

组织 单独或集群（2-4）

财宝 减半

————————特殊————————

保存（Preserve，Ex） 一个不祥琥珀可以通过一小时的静止来将柔软的树脂外壳硬化成宝石状，以此来保存被其活吞能力所麻痹的生物。一个生物可以在一小时的过程结束时尝试一次DC 21强韧豁免以避免被保存；如果成功了，它仍然会处于纠缠状态，但是不祥琥珀必须重新开始这个过程来保存这个生物。死的和无生命的物质会如同在一份永恒油膏的作用下被保存下来。活着的生物会被困在静止状态中，无法移动，不再需要进食、饮水或呼吸。在这种状态下，生物的每一点体质都可以让它存活一天，在此之后，它会窒息而死，但却会如同被一个遗体防腐法术一样被无限期地保存下来。每天，一个被保存的生物可以尝试一次力量检定（DC=10+不祥琥珀的体质调整值）来挣脱琥珀外壳。外壳的硬度为8，生命值为20；在浓酒精中浸泡一小时也能溶解外壳。

活吞（Swallow Whole，Ex） 一个不祥琥珀可以用它的活吞能力来吞下与它体型相同的生物（通常是中型）或更小的生物。被吞下的生物会被纠缠，但与通常纠缠状态下的敏捷惩罚不同，因为不祥琥珀把它包裹在厚厚的树脂里，它的敏捷每轮都会受到累积的-1d6惩罚。如果此惩罚超过该生物的敏捷值，它将麻痹直到树脂被移除。

不祥琥珀通常会吐出麻痹的猎物，这样它就能瞄准新的生物。在不祥琥珀之外的麻痹生物如果不受其保存能力的影响，可以每轮尝试一次力量检定（DC=10+不祥琥珀的体质调整值）来释放自己，但只要敏捷惩罚持续存在，纠缠状态就会持续。随着树脂变得易碎，敏捷惩罚每小时会减少1点，如果树脂被浸泡在浓酒精中，则会在1d4轮中完全消失。

不祥琥珀是一种蜂蜜色的黏液，是森林里的食腐动物和收藏家，它们把不需要的灌木丛和毫无戒心的动物卷起来，储存在它们的领地里，以备不时之需。它们不只是好斗的、人类大小的树液和树脂，还会借助这对神奇的双胞胎和它们难以置信的粘性身体来捕食，它们会自然地依附于其他生物，并把它们拉得更深，进入不祥琥珀的躯体。这些泥怪的名字不仅描述了它们丰富而温暖的颜色，也描述了它们能将猎物固定在柔软的琥珀状胶囊内的能力，它们能将胶囊硬化成坚韧的茧，以便日后保存食物。从兔子到粗心大意的人类旅行者，任何东西都是这些生物无尽饥饿的合适饲料。

不祥琥珀的大小和颜色因环境和来源的不同而大相径庭，但最常见的不祥琥珀宽约4英尺，重约200磅。

生态

不祥琥珀是一种由一种相对常见的荒疫引起的异常，这种病感染了许多温带和北极的树木。这种真菌会在树干上制造出巨大的树脂状突起，但一旦感染了树人或类似的可走动的植物，这种生长就会在一定程度上继承其双亲的移动性，并最终孵化成新生的不祥琥珀。已经完全长大且饥肠辘辘的它会四处游荡——常常被如释重负的昔日父母忽视——并立即开始狩猎。

不祥琥珀不会繁殖，这使得它们非常稀有，除非是沉迷荒疫的德鲁伊培育它们，或者树人将它们培育为守卫野兽。每个泥怪实际上都是不朽的，会活着和狩猎直到它被摧毁或慢慢饿死。

随着每一个动作，不祥琥珀留下了一层薄膜，随着每一个起伏的动作，他们自己也会逐渐缩小。为了弥补这种持续的损失，它们非常贪婪，在灌木丛中爬行时慢慢地以树枝、树叶和昆虫为食，但它们更喜欢较大的猎物。它们能消化什么就会消化什么，但在食物充足的时候，它们会急切地吞噬并保存更多的生物，以便不时之需。这种囤积行为使许多人认为不祥琥珀具有基本的智力；然而，就像松鼠一样，这些泥怪只是在储存尽可能多的食物，增加它们在数月或数年后偶然发现贮藏物的几率。在森林里的绝望的流浪者可能会幸运地误入不祥琥珀的领地并发现它丰富的食物储备——前提是它们能逃过猎人的注意。

不祥琥珀的身体是由一种粘性的、类似于液体的物质构成的，这使得他们成为天然的擒抱者。在安静的时候，它们会静坐不动，被动地捕食，吸引昆虫和小动物到它们散发出的芳香中，把这些生物困在它们的粘性物质中。这些泥怪的细胞质会硬化成特别致密的晶体，使它们能够将猎物包裹在难以穿透的外壳中，以备日后食用。不祥琥珀的表面由于经常暴露在空气中而变硬，当它的软泥保持静止时，会形成坚硬的水晶状突起。龙涎香把这些牙齿当作原始牙齿来“咬”和抓住猎物，试图吞下它。不祥琥珀会用这些牙齿作为基本的牙齿来“啮咬”并在试图吞噬猎物时抓住猎物。这些同样的宝石也能聚焦光线，形成简单的眼睛，赋予不祥琥珀很少被其他软泥所拥有的单纯的视觉。它们能够识别颜色和运动，是为数不多的会主动捕食、攻击那些完全依靠盲感来定位和锁定潜在食物的捕食者看不见的熟睡或静止的猎物的泥怪之一。

栖息地与社会

树人对不祥琥珀的感染会表现出各种各样的反应，尽管大多数树人对不祥琥珀的排斥程度与人类对寄生虫的排斥程度一样。许多人试图在疣状突起爆裂之前将其移除，但这是一个痛苦的过程，会造成很深且容易感染的疤痕。稀有的树人会与不祥琥珀形成一种共生关系，让泥怪在它们的体内繁殖，并利用它们使树人的森林家园远离较小的寄生虫和捕食者。然后，它们就可以自由地进行类似于冬眠的长时间的安静的自省，依靠它们的琥珀色的宠物来保卫它们的领地，而此时，树人们安静地沉思着，彼此交流着，并与周围的树木交流。

不祥琥珀是一种由于环境而产生的不聪明和孤独的生物，但它们却吸引着陌生的随从。各式各样的食腐动物跟在它们的后面，吃着隐藏在它们的宝石盒子里的被保存下来的剩饭剩菜。人类拾荒者也蜂拥到不祥琥珀的领地，把这种生物的保存树液当作真正的琥珀出售——尽管它没有真正的琥珀所具有的魔法或炼金属性——或者把这些保存茧作为绊足包和炼金胶水中的一种珍贵成分收集起来。一些学者发现了不祥琥珀的防腐能力的用途，他们会利用被俘虏的受试者来保存贵重物品，或者从生物体内提取液体来混合药剂和膏药以延长寿命。在罕见的情况下，生病或衰老的德鲁伊或精类会积极寻找一只不祥琥珀，希望它的防腐茧能在冬眠中维持他们，以抵消他们不可避免的死亡。虽然保存在不祥琥珀保存宝石中的生物通常会在数周内窒息而死，但这种宝石的安全足以保护它的遗骸，足以让生物轻易复活——前提是不祥琥珀不会再回来把它当饭吃。

转自<http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?topic=116233.0>

安哈娜（ANHANA）

这位娇小的少女皮肤白皙；柔软的长发上绑着丝带；大大的深紫色眼中满是好奇。她穿着飘动着的轻薄的衣服，并带着一把园艺剪刀。

安哈娜（ANHANA） CR 3

XP 800

混乱善良 小型精类

先攻 +3；感官 低光视觉；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 15，接触 15，措手不及 11（+3敏捷，+1闪避，+1体型）

生命值 27（5d6+10）

强韧 +3，反射 +7，意志 +6

DR 5/寒铁

————————攻击————————

速度 30尺

近战 剪刀+7（1d8+1/19–20）

类法术能力（CL5；专注+9）

常驻——动物交谈

任意——幻音术

3/天——深度睡眠（DC 17），纠缠术（DC 15），狂笑术（DC 16）

1/天——荆刺之躯

————————属性————————

力量 10，敏捷 17，体质 14，智力 13，感知 14，魅力 19

BAB +2；CMB +1；CMD 15

专长 警觉，闪避，武器娴熟

技能 交涉+12，飞行+13，察觉+12，表演（歌唱）+12，察言观色+12，潜行+15，游泳+8

语言 通用语，木族语；动物交谈

特殊 水体交谈

————————生态————————

环境 任意森林

组织 单独，成对，或者姐妹团 （3–15）

财宝 标准

————————特殊————————

大剪刀（Shears，Su） 安哈娜携带着一把10英寸长的园艺剪刀。在安哈娜手中，这些剪刀会造成如同比安哈娜的体型大两级的+1短剑的伤害。安哈娜能对其剪刀使用武器娴熟专长。如果安哈娜的剪刀丢失或者被摧毁，它可以通过一些碎金属来制作一把新剪刀。

水体交谈（Speak with Water，Sp） 每日一次，四位安哈娜共同合作，可以与任何稳定或者流动的，与安哈娜相同大小的新鲜水体交谈。该能力如石言术一般。流动的水可以大概描述上游发生的事情（甚至上游很远的位置），但是不包括下游发生的事情。

安哈娜是和平而友好的森林生物，安哈娜会更偏向森林的树木，并且与动物和护林人为友。尽管安哈娜的外表基本上是一个年轻的半身人女性，她不寻常的眼睛和飘忽的举止显出她精类的本质。安哈娜睿智，聪慧，并且乐于助人。她们使用魔法剪刀来保养森林，促进其成长和发展，以此令自然和文明能够和谐共存。安哈娜以友好回应慷慨，她们用异界的力量来抵御森林的敌人。

安哈娜通常有2到3英尺高，重30磅。

生态

安哈娜不是从小孩子变来，她们从深林中成熟的橡树或者枫树中出生。虽然安哈娜诞生即在其完整的——也有可能是较小的——形态，她一丝不挂，皮肤上复盖着诞生她的树的树皮碎片。新长出的安哈娜，具有上文所述的生命骰和能力，并且还不会说话，只有帮助他人和保护自然世界的原始冲动。诞生安哈娜的树在其诞生后的数天发出低沉的，庆祝一般的低鸣。这种声音能传播很远，但是只有精类和植物类生物能够听见。成熟的安哈娜能够辨识该低鸣，并且会寻找新来者，欢迎新伙伴的加入。安哈娜和其新的姐妹分享衣物和其他的礼物，并且教导其音乐，仁慈与木工。大部分会在数周内吸收其树皮复盖物，但所有的安哈娜都能暂时长出锋利的木刺来防御敌人。创造安哈娜的树木通常有仁慈的历史，或者与神力有所关联，例如为疲惫的圣者提供庇护，或者在自然女神曾踏足的地方生长。林精 （Pathfinder RPG Bestiary 4 148）们暗示他们能够通过魔法保养一颗树木，令其能够长出安哈娜，但它们始终为具体的过程保密。

所有的安哈娜都是自然世界的朋友。她们能和动物自由而温和地交谈，即使是肉食动物也会尝试交友。她们修剪花朵和树木，鼓励成长，而不是伤害或者杀死植物。在姐妹团中的安哈娜可以增强其对自然世界的理解，并能够与河流和湖泊交谈。

尽管安哈娜仁慈地管理着森林，但安哈娜也了解自然以自身为食物。安哈娜不会因为一个胖兔子被枭抓住或者匐藤杀死其寄生的树而悲伤。类似的，安哈娜不会对伐木人的生活方式不满，但是会指导伐木人以对森林影响最小的方式收获树木。

安哈娜以坚果和浆果为食。她们倾向于不一直花费时间收集维生所需，所以她们会仔细地修建维护浆果丛和坚果树，来最大化产出。由于对这些特定的树和灌木没有特殊联系，安哈娜喜欢在森林的其他部分游荡，留下那里的坚果和浆果，让其他人找到时可以享受。

安哈娜可以活数个世纪。其身体外观不会随着年龄增长而变化，几乎无法区分年轻和年老的安哈娜。如果一个安哈娜由于灾难或者疾病而死，她会感到回归自然的感召。安哈娜——可能的话，由其姐妹陪伴——会前往深邃的水流或者湖泊沉入水中，，并将其生命力完全溶入水中。

安哈娜可以在任何气候下产生，但是它在温带森林中最常见。在寒带森林中，安哈娜偶尔会保持其木质外皮（这些安哈娜具有+2天防加值，但是没有荆刺之躯类法术能力）。热带安哈娜是熟练的攀爬者，并且通常在大树的树冠中生活，而不是地面上（这些安哈娜具有攀爬速度30尺，但是没有水体交谈类法术能力）。

栖息地与社会

安哈娜非常罕见，但在瓦杜兰森林（Verduran Woods）和艾欧巴瑞亚的杜洛森林（Duroth Wood of Iobaria）有数个群体。少数生活在锐齿森林中的安哈娜容易遭受荒疫的影响，此处生出的安哈娜多数具有荒疫精怪模板（Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Bestiary 6）。

尽管这些温和的精类生活在深林中，她们也喜欢帮助好心肠的文明人。安哈娜会在毗邻老森林的，人多的路径以及聚居地的外围徘徊。她们会整日打理森林，令其与人们合拼共处，她会被发现在修剪过度生长的棘木，为迷路的旅者指明方向，用歌唱为本地人带来娱乐。虽然她们总体而言是温和的，她们也会使用其能力来对抗试图摧毁或者无法挽回地伤害森林的敌人。

与多数精类不同，安哈娜并不内向。她们积极接触森林道路上的陌生人，打招呼并提供帮助。她们认为打扰他人是不礼貌的，她们通常会通过抖动的树丛或者通过幻音术模拟铃铛或者水流声来表示自身的存在。安哈娜通常不会明白这种“礼节”对其他人来说可能是一种警报。

安哈娜喜欢和称为姐妹团的同类群聚。姐妹团偶尔会占据一片树林或者峡谷数十年，取得善良的森林精灵的好名声。其他的姐妹团则会在森林中漫游。在成员对于是否旅行以及旅行目标上有分歧时，姐妹团会解散，但成员会和平分开。

安哈娜对于其他人的情感有着第六感。她们会躲开生气的和讨厌的人，并且会被快乐的旅行者所吸引。安哈娜也会被害怕的和绝望的人所吸引，例如走丢的孩子或者饥饿的逃亡者，并且会尽力帮助他们。通常而言，这种帮助往往是分享一捧坚果，或者指向主干路的明确方向，但安哈娜有时也会提供更直接的帮助，例如对抗一个邪恶的追踪者。安哈娜对于遵守文明的法律几乎毫无认知，她们对于帮助一个好心的逃亡者和帮助一个善意的警长之间没有区别想法。

安哈娜天然地飘忽不定反复无常，尽管其天性善良。她们很少有长期的计划，无论她如何真诚同意，并且她们会毫无理由地从某个地区离开，即使她们已经细心照顾这里数月甚至数年。

尽管多数安哈娜喜欢帮助他人，她们对于个人空间有强烈的感觉，并且不喜欢过于接近人们和动物。她们对于被其他安哈娜以外的生物接触有一种强烈的恐惧，在接触即将发生时，她们会近乎反射地激活其荆刺之躯类法术能力。

安哈娜可以通过召唤自然盟友IV法术召唤

森林虫类

昆虫是世界上数量最多的生物之一；而有些会长得很大，把简单的害虫变成对其他生命形式的威胁。

蝉群（Cicada Swarm）

嘈杂的嗡嗡声伴随着这一大群飞虫。

蝉群（CICADA SWARM）CR 2

XP 600

绝对中立 微型虫类（集群）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +9

————————防御————————

防御等级 17，接触 17，措手不及 14（+3敏捷，+4体型）

生命值 18（4d8）

强韧 +4，反射 +4，意志 +2

防御能力 集群特性；免疫 影响心灵效果，武器伤害

————————攻击————————

速度 5尺，攀爬20尺，飞行40尺（一般）

近战 集群攻击（1d6附加扰乱心神和蝉鸣）

占据10尺；触及0尺

特殊攻击 蝉鸣

————————属性————————

力量 1，敏捷 16，体质 11，智力 -，感知 13，魅力 2

BAB +3；CMB -；CMD -

技能 攀爬+3，飞行+13，察觉+9；种族调整 +8察觉

————————生态————————

环境 温带森林

组织 单独或群袭（2-8）

财宝 无

————————特殊————————

蝉鸣（Song，Ex） 在蝉群占据空间内的任何生物必须成功通过一个DC 12强韧豁免，否则将会耳聋1d6轮。豁免DC是基于体质的。

有时，特别是在温暖的月份，普通的蝉会聚集成翻滚的嗡嗡作响的云群。当它们成群结队的时候，蝉可以在几秒钟内将树木上的植被剥去。

巨蟋蟀（Giant Ground Cricket）

许多尖刺从这只巨大的蟋蟀的腿和背部突出来。

巨蟋蟀（GIANT GROUND CRICKET） CR 2

XP 600

绝对中立 中型虫类

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 16，接触 12，措手不及 14（+2敏捷，+4天生）

生命值 26（4d8+8）

强韧 +6，反射 +3，意志 +1

防御能力 尖刺；免疫 影响心灵效果

————————攻击————————

速度 30尺，掘地10尺，攀爬20尺

近战 啮咬+5（1d8+3）

————————属性————————

力量 15，敏捷 14，体质 15，智力 -，感知 11，魅力 2

BAB +3；CMB +5；CMD 17（25对抗绊摔）

技能 特技+2（+10当跳跃时），攀爬+10；种族调整 +8特技当跳跃时

————————生态————————

环境 温带森林

组织 单独，成对，或成群（3-12）

财宝 无

————————特殊————————

尖刺（Spines，Ex） 任何以天生攻击或徒手攻击攻击巨蟋蟀的生物必须成功通过一个DC 14反射豁免，否则将受到1d4点穿刺伤害。豁免DC是基于体质的。

如同一头狼一样大，这种巨大的蟋蟀在腿、背部、腹部和头部都有着尖刺。这些蟋蟀通常没有敌意，但它们会保护自己的洞穴不被入侵。当不安时，巨蟋蟀会从关节处分泌出黄绿色的血液。这种血液有一种难闻的气味，可以驱赶捕食者。巨蟋蟀身高约2-1/2英尺，体长约5英尺，体重约80磅。

巨蝉（Giant Cicada）

整齐的翅膀沿着这只长方形的彩虹色昆虫的背部折叠起。

巨蝉（GIANT CICADA） CR 1

XP 400

绝对中立 小型虫类

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 15，接触 12，措手不及 14（+1敏捷，+3天生，+1体型）

生命值 15（2d8+6）

强韧 +6，反射 +1，意志 +0

免疫 影响心灵效果

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬20尺，飞行50尺（一般）

近战 啮咬+2（1d4）

特殊攻击 蝉鸣（DC 14）

————————属性————————

力量 11，敏捷 13，体质 16，智力 -，感知 11，魅力 2

BAB +1；CMB +0；CMD 11（19对抗绊摔）

技能 特技+0（+8当跳跃时），攀爬+8，飞行+3；种族调整 +8特技（当跳跃时）

————————生态————————

环境 任意温带或热带陆地

组织 单独，成对，或一窝（3-12）

财宝 无

————————特殊————————

蝉鸣（Song，Ex） 以一个移动动作，巨蝉可以弯曲它腹部的膜来产生一种响亮而分散注意力的声音。在开始鸣叫之后，巨蝉可以在接下来的几轮中以一个自由动作继续鸣叫。任何在巨蝉30英尺内的生物必须成功通过一个DC 14强韧豁免，否则在巨蝉蝉鸣的持续时间内会耳聋。以这种方式耳聋并不会使生物对这种效果免疫，但是在遇到这种效果之前就天生或魔法性耳聋的生物不会受到影响。这是一个音波效果，而豁免DC是基于体质的。

这些树栖昆虫最著名的特征是它们在蜕皮时会留下几乎完美的外骨骼。巨蝉有一种独特的叫声，在傍晚时分会在森林里回荡。这种蝉鸣在几英里外都能听到，近距离听起来会让人震耳欲聋。

巨蝉一生中大部分时间都以若虫的形式生活在地下，十三年后才会成年。有时，一大批这样的生物会同时出现，给居住在这些地区的类人生物带来麻烦。一些与巨蝉共享领地的生物会收集它们蜕下的外骨骼，并用这些材料制作护甲和其他物品。

巨蝉身长近3英尺，体重可达20磅。

剧毒蟑螂（Venomroach）

这种蟑螂的褐色和黑色的外骨骼在光照下闪闪发光。

剧毒蟑螂（VENOMROACH） CR 3

XP 800

绝对中立 大型虫类

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 15，接触 10，措手不及 14（+1敏捷，+5天生，-1体型）

生命值 31（3d8+18）

强韧 +4，反射 +6，意志 +8

免疫 影响心灵效果

弱点 强光敏感

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬40尺，飞行60尺（不良 ）

近战 啮咬+3（2d6+3附加毒素）

占据10尺；触及5尺

特殊攻击 毒素

————————属性————————

力量 15，敏捷 13，体质 22，智力 -，感知 13，魅力 2

BAB +2；CMB +5；CMD 16（24对抗绊摔）

专长 顽强，坚忍

技能 攀爬+10，飞行-5，察觉+5，潜行+1；种族调整 +4察觉，+4潜行

特殊 闭气

————————生态————————

环境 任意陆地

组织 单独，成对，或群袭（3-12）

财宝 无

————————特殊————————

毒素（Poison，Ex） 啮咬—伤口，豁免 强韧 DC 17，频率 1次/轮，共4轮，效果 1d3体质伤害，痊愈 2次连续豁免。

就像它们更小、更平凡的表亲一样，剧毒蟑螂潜伏在类人生物文明的边缘，在世界的黑暗角落里飞来飞去。剧毒蟑螂是下水道和小巷里的危险居民，它们有两个特征，这使它们与大多数同类区别开来。顾名思义，这些虫类会产生一种强力毒素，使组织萎缩并毒害血液。与它们的近亲不同，剧毒蟑螂的口器也很大，这给了它们强有力的啮咬攻击。

剧毒蟑螂有8英尺长，120磅重。

地衣莱西（LESHY, LICHEN）

这个微型的植物人有着由地衣组成的身体和用绿叶植物编织的雨披。

地衣莱西（LICHEN LESHY） CR 3

XP 800

绝对中立 小型植物（莱西，变形）

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +10

————————防御————————

防御等级 14，接触 12，措手不及 13（+1护甲，+1敏捷，+1天生，+1体型）

生命值 37（5d8+15）

强韧 +6，反射 +2，意志 +3

免疫 电击，植物特性，音波

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬20尺

近战 挥击+4（1d4附加退化）

远程 细丝+5（1附加退化）

特殊攻击 紧勒（2d4强酸）

类法术能力（CL10；专注+10）

常驻——忍受环境，行踪无迹

————————属性————————

力量 11，敏捷 12，体质 15，智力 10，感知 15，魅力 10

BAB +3；CMB +2；CMD 13

专长 坚忍，技能专攻（知识[地理]），健壮

技能 攀爬+8，知识（地理）+5，察觉+10，潜行+10（+14在丘陵和山脉中），生存+3（+7在丘陵和山脉中）；种族调整 +4潜行和生存在丘陵和山脉中

语言 德鲁伊语，木族语；植物交谈（地衣）

特殊 变形（小型地衣；树化术），攀爬能手，苍翠爆发，侵蚀

————————生态————————

环境 任意丘陵和山脉

组织 单独或小群（2-16）

财宝 标准

————————特殊————————

退化（Degradation，Ex） 地衣莱西的攻击会将目标包裹在一堆精致的消化生长物中。以一个标准动作，受到攻击的生物可以撕裂任何这样的生长物。如果一个生物在没有移除生长物的情况下结束它的回合，卷须会脱落并释放强酸造成2d4点强酸伤害，而且受害者必须成功通过一个DC 14强韧豁免，否则将会恍惚1轮。

攀爬能手（Expert Climber，Ex） 地衣莱西可以附着在几乎任何表面上，如同不断地处于一个天生版本的蛛行术下。

细丝（Filaments，Ex） 以一个标准动作，地衣莱西会吐出一团缠结的细丝。如果命中，此攻击造成会1点伤害（此伤害不受力量影响），并会让地衣莱西的退化能力影响目标。细丝的射程增量为20英尺，最大射程为100英尺。

侵蚀（Weathering，Ex） 地衣莱西可以释放一种能溶解石头和有机物的缓慢作用的酸。通过与5平方英尺的面积保持接触8小时，莱西可以对表面造成3d6点强酸伤害，忽略小于10的硬度。

就像组成它们的奇特植物一样，地衣莱西是一种能在严酷气候中生存的粗犷生物。与大多数莱西不同，地衣莱西很少满足于长时间呆在一个地方，而是利用它们的生存技能到达最壮观的景色，最严酷的环境，和最大胆的高度。在那里，他们安静地沉思和敬畏地休息，慢慢地将不适宜居住的岩石分解成可以维持新的植物生命的营养丰富的土壤。

地衣莱西几乎总是穿着舒适的雨披，他们用它来模糊轮廓，更好地伪装自己的外形。他们经常在他们的衣服里藏一些小纪念品，以提醒他们自己的最伟大的成就，如果你愿意听他们讲述如何找到每一个纪念品的杂乱故事，你可以得到一个地衣莱西的随时帮助。这种苔藓服装对于一只地衣莱西如同一件精制品护垫甲，但不适用于任何其他生物。

制造地衣莱西（Growing a Lichen Leshy）

只要空气干净，地衣莱西几乎可以在任何地方生长，尽管大多数种植者更喜欢巨大的岩石峭壁。种植者准备了一种由孢子、芳香盐类和纯净的雨水制成的软膏，用它在种植的表面上画出了未来的莱西的形象。一旦莱西成熟，它就会从准备好的表面脱落。如果让它自己动手，它可以在一天之内用现有材料制作雨披和其他装备。

地衣莱西（LICHEN LESHY）

施法者等级 10；价格 4500 gp

仪式

先决条件 知识（自然）5级，植物滋长，柔石术，召唤自然盟友 III；

技能 知识（自然）DC 15；

花费 2250gp

转自<http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?topic=103451.0>

金鱼草莱西（LESHY, SNAPDRAGON）

青翠的茎互相缠绕，形成出一个人形，而它的头部是一朵巨大的金鱼草花。

金鱼草莱西（SNAPDRAGON LESHY） CR 4

XP 1200

绝对中立 小型植物（莱西，变形）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +6

————————防御————————

防御等级 15，接触 13，措手不及 13（+2敏捷，+2天生，+1体型）

生命值 39（6d8+12）

强韧 +7，反射 +4，意志 +3

免疫 电击，植物特性，音波

————————攻击————————

速度 20尺

近战 啮咬+7（1d6-1）

远程 花套索+7（1附带严重性歇斯底里）

特殊攻击 吟游表演 13轮/天（破咒曲，清心，迷魂[DC 15]，提振技能+2, 激发勇气+1），花套索, 严重性歇斯底里

类法术能力（CL12；专注+15）

常驻——行踪无迹

————————属性————————

力量 8，敏捷 15，体质 14，智力 12，感知 13，魅力 17

BAB +4；CMB +2；CMD 14

专长 精通先攻，技能专攻（唬骗），武器娴熟

技能 唬骗+12，交涉+5，察觉+6，表演（喜剧，朗诵，演唱）+5，潜行+10（+14在丘陵或城市时），生存+2（+6在丘陵或城市时）；种族调整 +4潜行在丘陵或城市中，+4生存在丘陵或城市中

语言 通用语，德鲁伊语，木族语；植物交谈（金鱼草）

————————生态————————

环境 温带丘陵或城市

组织 单独，成群（2-8），或随行组（1-3金鱼草莱西和2-16其它莱西）

宝物 标准

————————特殊————————

吟游表演（Bardic Performance，Su） 金鱼草莱西具有4级吟游诗人的吟游表演职业能力，可以使用吟游表演的破咒、清心、迷魂、提振技能和激发勇气。

花套索（Bloom Lasso，Ex） 以一个标准动作，金鱼草莱西能制出并抛出一个卷须。如果它击中, 这次攻击造成1点伤害（此攻击不会受到力量调整值的影响） 并以金鱼草莱西的严重性歇斯底里影响目标，此攻击有着20尺的射程增量和最大射程为100英尺。

严重性歇斯底里（Crippling Hysterics，Ex） 金鱼草莱西的花能随着套索紧抓目标，释放出醉人的花粉。任何被索套击中的生物必须通过一次DC14的强韧鉴定，否则会因无法控制而傻笑1d4+1轮。这种状态会使攻击鉴定，技能鉴定，豁免鉴定与属性鉴定获得-2的减值;在效果持续时，目标必须在每回合结束时必须要通过另一次DC14的强韧豁免鉴定，失败则因歇斯底里而摔倒进入俯卧状态。 此豁免DC基于体质。

翡翠语者（Greenspeaker，Su） 金鱼草莱西的吟游表演能影响到植物，如同它们不免疫影响心灵效果一般。此外, 通过莱西的提振技能与激发勇气给予的加值增加1点。

虽然大都数莱西是避世隐居着，并满足于悄然培育自然世界。但金鱼草莱西是完美的外向者，他们经常找到进入居住区的方法，在那里他们对周围的人进行着哄骗与谈空话。当它们的街坊邻里不易发笑时，金鱼草莱西有时会采取幼稚的恶作剧来引起反应。 这种逐步上升的「功绩」往往会使驱使市民驱赶这些植物人，不过只要没有人受伤，金鱼草莱西便会很快获得谅解。

制造金鱼草莱西（Creating a Snapdragon Leshy）

金鱼草莱西在多岩石，排水良好的土壤中生长得最好。对于种金鱼草莱西，制造着需要在种好种子后，每日来几次为它讲故事和笑话。这种莱西只有在至少十几个观众来赞扬它的到来时才会出现。

金鱼草莱西（Snapdragon Leshy）

施法者等级 10；价格 6500 gp

仪式

先决条件 知识（自然）5级，表演（喜剧，朗诵或演唱）1级，召唤自然盟友 IV，植物交谈，植物滋长；

技能 知识（自然）DC 18；

花费 3250gp

奥汉卡奴（OHANCANU）

这个野蛮的独眼巨人手持一把做工精良的大斧头，穿着一件简单的束腰外衣。他有一头蓬乱的头发，下半张脸被浓密的黑胡子遮住了。

奥汉卡奴（OHANCANU） CR 5

XP 1600

混乱邪恶 大型精类

先攻 +6；感官 低光视觉；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 17，接触 11，措手不及 15（+2敏捷，+6天生，-1体型）

生命值 52（7d6+28）

强韧 +6，反射 +7，意志 +7

DR 5/寒铁

弱点 白发

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品巨斧+10（3d6+9/×3）

远程 石头+5（1d8+6）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 投石（100尺）

————————属性————————

力量 23，敏捷 14，体质 19，智力 7，感知 14，魅力 8

BAB +3；CMB +10；CMD 22

专长 精通先攻，威逼，猛力攻击，武器专攻（巨斧）

技能 攀爬+16，威吓+12，察觉+12，游泳+16

语言 邪灵语，通用语，木族语

————————生态————————

环境 温带森林

组织 单独或狩猎队（2-6）

财宝 标准（精制品巨斧，其他宝藏）

————————特殊————————

白发（White Hairs，Su） 奥汉卡奴有着2d4根白发，不仅和它的头部相连，而且也和它的本质相连。如果其中一根白发被成功的盗取战技（《进阶玩家手册》322页）拔下，奥汉卡奴将受到2个负向等级。奥汉卡奴会在24小时后自动长回失去的白发，并恢复负向等级。

奥汉卡奴是一种体型庞大、野蛮的森林生物，以毁灭为乐。看起来像巨大的类人生物，奥汉卡奴粗壮有力，肌肉发达，类人猿般的手臂几乎可以伸到地面。虽然奥汉卡奴额头中央只有一只眼睛，但它们是精类生物，与古代的独眼巨人种族无关。奥汉卡奴有着宽大的鼻子和长满钝牙的大嘴。所有的奥汉卡奴是多毛的；雄性有着浓密的胡须，而稀有的雌性（称为奥汉坎娜[ohancanas]）头上长着长长的、不规则的毛发。所有的奥汉卡奴都有黑色的头发和一些白色的发丝；在雄性身上，这些白发长在胡须里，而在雌性身上，它们从头部长出来。白发锚定了奥汉卡奴的本质，所以拉出这些丝会导致精类变弱和死亡。

一只奥汉卡奴高10英尺，重约800磅。

生态

奥汉卡奴贪婪且具有破坏性，污染着它们赖以生存的森林。它们为了捕捉被困住的鱼而阻塞溪流，造成岩石滑坡伤害猎物，为了享受杀戮的乐趣而砍倒健康的树木。奥汉卡奴喜欢打猎，但他们没有耐心设置陷阱或埋伏；相反，它们会高举斧头冲向猎物。奥汉卡奴杀死的猎物远比他们吃掉的多，而且会把尸体留在那里腐烂。

奥汉卡奴通常能活上几个世纪，在大片的森林中度过他们的岁月。他们喜欢四处走动，除非有需要，比如制造一把新斧头或等待一场漫长而猛烈的风暴过去，否则他们很少在一个地方呆上几天以上。由于它们的寿命很长，所以奥汉卡奴在寻找最容易被捕食的猎物以及如何躲避它们无法简单捕杀的少数掠食者方面具有良好的本能。

尽管他们残忍地漠视森林和它的生物，但奥汉卡奴的生命周期本质上是与森林深处的老树联系在一起的。奥汉卡奴不会怀孕，也不会生育。相反，他们会谋杀同类中的老弱病残，把他们的器官挖出来埋在他们能找到的最古老的树的根里。一年后，一只年轻的奥汉卡奴会在同一地点从土中爆发出来。如果埋葬的树的生命力特别旺盛，可能会生出双生或三生的奥汉卡奴。奥汉卡奴具有基本的生存技能和说话能力；大多数都依稀记得，他们是在地下生长的时候，从被屠杀的“父母”那里学习这些技能的。

奥汉卡奴天生就有一头浓密的头发（对于男性来说，是胡须），包括拔下时令人衰弱的白发。奥汉卡奴长出时只有几根白发，但在几乎致命的经历（如长时间的坠落或遭雷击）后幸存下来的奥汉卡奴可能会长出额外的白发。有许多白发的奥汉卡奴会被崇拜的同伴称为“死亡躲避者”。拔掉奥汉卡奴的白发不仅会让它感到无力，而且还会让它感到痛苦和沮丧；一个被拔毛的奥汉卡奴可能会逃到一个安全的地方，直到白发重新长出来。

考虑到它们巨大的体型，奥汉卡奴的敏捷程度令人惊讶，而且天生就是运动健将。它们是敏捷的攀登者，游泳游得很好，可以连续几天以缓慢的步伐行走而不累。

栖息地与社会

奥汉卡奴栖息在古老的森林中，如维杜兰森林和锐齿森林。他们一生都在森林里游荡，寻找可以摧毁的文明建筑，可以恐吓的生物，以及满足他们巨大胃口的食物。奥汉卡奴喜欢吃坚果、浆果和鲜肉（尤其是类人生物和鹿和兔子之类的猎物），但它们也能从包括树皮和腐肉在内的大部分有机物中获取食物。

虽然奥汉卡奴经常四处游荡，无法建立真正的巢穴，但它有时会在浅洞穴或小岛上露营。些遗址的特征是多年来偶尔会被游荡的奥汉卡奴占领，通常有古老的骨头、被遗忘的小装饰品和用来保持斧头锋利的简单磨刀石。发现无人居住的奥汉卡奴营地的旅行者最好继续前进，因为这些游荡的野兽可能随时返回营地。

奥汉卡奴以毁灭东西为乐，尤其是由类人生物建造的东西。他们急切地用近乎狂热的冲动拆除桥梁、村舍、栅栏和其他建筑物。它们也会愉快地攻击类人生物防御者，以便在肆意破坏之后填饱自己的肚子。如果一个建筑防御太严密，使得奥汉卡奴无法单独攻破，他只能撤退至足够长的时间来召集盟友，然后再次发起攻击。

尽管它们残忍恶毒，但奥汉卡奴是群居动物，喜欢与同类为伴。奥汉卡奴经常聚集起来组成一个小的狩猎群体，尽管这样的群体很少能很好地合作。如果它们抓住了诱人的猎物，比如一只大鹿或一个胖乎乎的侏儒，奥汉卡奴们通常会为谁拥有它而争吵不休。狡猾的猎物可以让贪婪的奥汉卡奴自相残杀到足以逃跑。面对严重的危险，奥汉卡奴会把自己的生命看得比其他一切都重要，为了逃跑他会践踏了自己的同伴。只有在摧毁大型建筑如水坝、堡垒或小型定居点时，奥汉卡奴才能很好地合作。

每隔四年，森林里的奥汉卡奴就会聚集在一起，交换信息，解决仇恨，屠杀老人，参加残酷的体育运动。虽然摔跤和拳击是很受欢迎的消遣，但没有哪个奥汉卡奴会扯别人的胡子或头发。拔下另一个奥汉卡奴的白发，即使是偶然，也是这些野蛮的怪物为数不多的禁忌之一。

奥汉卡奴没有宗教信仰，但他们对雷暴、龙卷风和森林火灾等引人注目的自然现象有着深厚的敬意。当暴风雨来临的时候，奥汉卡奴会收集囚犯，把他们绑在被风吹动的树顶上，或者把他们钉在山洪肆虐的道路上的巨石下，以此来“祭祀”风暴。

奥汉卡奴特别喜欢猜谜，尽管他们有限的智力意味着他们很难想出新的谜语，而且即使是最难的谜语通常也被认为是相当简单的。奥汉卡奴通常将其他生物视为猎物或要躲避的掠食者，但精明的旅行者可以给奥汉卡奴提供一个谜语来平息它的嗜血欲望。但奥汉卡奴对交换谜语的耐心也仅限于此，因为当他们不能回答一个谜语时就会感到沮丧，而当他们的简单谜语很容易回答时就会生气。大多数旅行者都会试图分散奥汉卡奴的注意力，让它有着足够长的时间计划逃跑，或者引诱它蹲到足够低的地方，拔下它的一根白发，让它逃跑。在满足奥汉卡奴的要求的同时，又不让他们感到沮丧从而触发他们的攻击，这是一个比大多数谜语更高级的谜题！

树冠巨魔（TROLL, CANOPY）

突出的獠牙和难以驾驭的绿色皮毛表明，尽管体型很小，这种可怕的生物仍然是一种巨魔。它在头顶上盘旋，在它巨大的前臂和钩状的尾巴之间摇摆。

树冠巨魔（CANOPY TROLL） CR 3

XP 800

混乱邪恶 小型类人生物（巨人）

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 15，接触 15，措手不及 11（+4敏捷，+1体型）

生命值 30（4d8+12）；再生5（强酸或火焰）

强韧 +7，反射 +5，意志 +2

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬30尺

近战 啮咬+5（1d4+1），2爪抓+5（1d3+1），钉刺+5（1d3+1附加毒素）

占据5尺；触及5尺（10尺钉刺）

特殊攻击 毒素，群居

————————属性————————

力量 12，敏捷 18，体质 17，智力 4，感知 9，魅力 7

BAB +3；CMB +3（+6擒抱）；CMD 17（20对抗擒抱）

专长 精通擒抱，钢铁意志，武器娴熟

技能 特技+5（+13当跳跃时），攀爬+10，察觉+4；种族调整 +8特技当跳跃时

特殊 擒抱专家

————————生态————————

环境 温带或温暖的森林

组织 成对，一群（3-4），或集群（5-12）

财宝 标准

————————特殊————————

擒抱专家（Cradling，Ex） 多亏了他们巨大的双手、可抓握的脚和灵巧的尾巴，树冠巨魔在擒抱时被视为体型比巨魔本身大一级。他们获得精通擒抱作为奖励专长。

毒素（Poison，Ex） 一个树冠巨魔的尾刺会向目标体内注入一个自己的再生肉块。在一次失败的强韧豁免中，这个肿瘤会在受害者的皮肤下生长，长出刚毛和短粗的牙齿，给它的主人造成虚弱的疼痛。该病症会持续2d4天，然后团块会溶解，尽管宿主每天都可以尝试强韧豁免来克服疼痛并忽略这种情况。或者，肿瘤可以通过一个成功的DC 20医疗检定被切除。

钉刺—伤口，豁免 强韧DC 15，频率1次/轮，共3轮，效果 恶心2d4天，痊愈 特殊

群居（Swarming，Ex） 树冠巨魔在一堆杂乱的东西中生活和战斗，并且擅长将敌人团团包围。至多两只树冠巨魔能够同时分享同一个方格。若同一方格的两个树冠巨魔攻击同一个敌人，则视为他们在夹击敌人就好像他们在相对侧的方格一般。

锐齿森林最贪婪的危险之一是树上的树冠巨魔，他们会成群结队地穿过树梢，以水果和坚果为食，然后降落到更大的猎物身上，将其猎物撕成碎片。它们和大型巨魔有着同样的耐久力，会从高处无畏地俯冲而下，出其不备地抓住猎物，并经常会折断骨头，等到开始进食时才会痊愈。这些伤很少能正确地愈合，让大多数树冠巨魔处于持续的痛苦中，使他们本已恶劣的态度更加恶化。树冠巨魔常常被低估，它们依靠庞大的数量和集体协作的能力，凭借数量压倒猎物，把它们踢着、尖叫着拖进它们混乱、嚎叫的胃里。

树冠巨魔有3-1/2英尺高，尾巴可以缠绕，长度几乎是它的两倍。它们肌肉密集的身体重达150磅。

生态

树冠巨魔又小又快，拥有许多奇怪的适应能力来帮助它们生存。和大多数巨魔一样，他们巨大的下颚可以轻易撕扯身体，而它们的可抓握东西的脚和超大的手——几乎和成年巨魔一样大——帮助它们抓住更大的猎物，或者在遥远的树枝间轻松地摇摆。它们的尾巴比大多数巨魔残留的尾巴要长，而且很灵活，可以让树冠巨魔挂在树枝上，尾巴末端有着锋利的爪子，能够释放对于巨魔不寻常的毒液。

根据锐齿森林的著名传说，树冠巨魔是由笨拙的冒险者从完全大小的巨魔身上切下的四肢和其他肉块生长而来的，但事实上，这些敏捷的分支只是巨魔物种中存在的另一个多样性的例子。虽然身材矮小，但这些森林中较常见的巨魔孩子般大小的表亲们保留了他们同类特有的凶猛、饥饿和再生能力。它们是杂食动物，在困难时期靠水果、树叶和昆虫为生；和所有的巨魔一样，他们非常喜欢新鲜的肉来帮助他们的传奇般的再生。如果不加以控制，一个集群可以在几个月内夺走一个森林山谷里的动物的生命，或者使一个小镇人口减少，然后再继续前进。

雌性树冠巨魔在怀孕三个月后会产下一对双胞胎，并在头几天内选择其中较强壮的那个，吃掉第二个，以确保它们能为剩下的正在哺乳的孩子提供充足的营养。幼崽在出生后的头六个月里会紧紧地依偎在妈妈的背上，在这之后，当它们在树林里荡秋千的时候，它们的动作就会非常快，协调性也足够好，能跟得上队伍中的其他幼崽。树冠巨魔的同类相食不仅限于新生儿；这些生物对待群体中年老或体弱多病的成员的首选方法是扑向他们，并享用这些再生的小块食物。

栖息地与社会

树冠巨魔是严格的树栖生物，生活在森林地面上的茂密树枝中。像苔巨魔一样，它们很少踏上坚实的地面；许多树冠巨魔对地面有着轻微的恐惧，如果在战斗中被击倒在地，就会撤退到树上。然而，它们与苔巨魔的相似之处仅限于它们共同的地形，因为这些较小的生物缺乏它们较大的同类所具有的狡猾和天生的魔法。虽然在恩卡坦湖的西部很常见，但是在锐齿森林和邻近的小树林之外，树冠巨魔就很少见了。它们对冷热都很敏感，在干燥的气候中很快就会生病。一些游侠坚持认为这些生物来自第一世界，但几乎所有在锐齿森林发生的奇怪事件都会被归因于神秘的精类国度，而树冠巨魔仅仅是为了对它们的特定环境而高度特化了。有传言说，在乌斯塔拉夫也有一种类似的小型树栖巨魔——烟囱巨魔——还有一种树冠巨魔的更强壮的表亲，名叫瓦瓦尼斯（vavanis），在乌荼罗的丛林里横行霸道。

尽管树冠巨魔表面上看起来很聪明，但它们却表现出非同寻常的好奇心，喜欢把东西——包括动物和类人生物——拆开，看看里面可能有什么。他们发现机械和乐器特别吸引人，整个集群可能会为了一个新发现的竖琴或号角而互相战斗。他们也喜欢用华丽的东西来装饰自己，尽管他们收集到的任何珍宝，只要这些生物在树枝间荡来荡去，并把它们堆进肮脏的窝里，它们就很少能长久保存。一般来说，只有魔法宝藏和小珠宝在树冠巨魔手中超过一天后仍会有价值。同样的好奇心使得这些生物特别容易受到所谓的“猴子陷阱”的攻击，因为一旦它们抓住了一件有价值的东西，它们就很少愿意放手；聪明的猎人只要把闪亮的硬币扔进大到可以让巨魔的手滑进去，而小到不能把装满硬币的拳头拉出来的洞里就能捕获怪物。他们说一种混杂的巨人语，主要是辱骂和粗俗的言语，以及一些表示食物的词语。

树冠巨魔甚至比一般巨魔还要头脑简单，在类似猿猴的集群中生活得更像动物而不是类人生物。一个集群会在自己的地盘上选择了最大的一棵树作为巢穴，用树叶和青草搭建粗糙的巢穴，用动物骨头绑在树枝上，把丑陋的娃娃悬挂起来。树冠巨魔对彼此不太关心，聚集在一起只是因为他们喜欢的狩猎策略——挤到一个生物身上，直到可怜的野兽在这么重的重量下几乎无法移动或呼吸——需要大量的数量。他们通过不断的欺凌来敲定大致的吃饭顺序，在大餐之后，整个团体通常会陷入内讧，以便更正式地确定接下来几天的领导者。感情和同情是陌生的概念，因为群体中的每个成员都在不断地嗅出邻居们的弱点并加以利用。集群有时会聚集在一个外来者周围——通常是一个更大的巨魔，但偶尔也会是另一个大型捕食者——把这个外来者当作临时的首领，直到它们变得焦躁不安、饥饿或无聊，于是它们就把这个临时首领变成了一顿大餐。

P92

下期预告

长影突袭

作者：Benjamin Bruck和Thurston Hillman

在拯救了切尔纳萨多游侠的残部后，英雄们有了第一次进攻铁牙军团的机会，当时有传言说，怪物入侵者正在围攻铸造城镇长影镇。如果铁牙军团成功地占领了长影镇，它将会加强对西部涅玛萨斯的控制，而矿山和精炼厂将会为它的战争机器提供燃料。但由于军团对长影镇的高度关注，它的侧翼很容易受到破坏和骚扰！这些PC是否能终结大地精的围攻，并证明他们是不仅能拯救长影镇，还能拯救所有的涅玛萨斯的英雄呢？

哈德加什

作者：Jason Keeley

与其他三个地精英雄神相比，哈德加什因其对地精奴役、霸权和领土的统治而受到大地精们的尊敬。了解最伟大的至高首领老大（Greatest Supreme Chieftain Boss）的教条，传统和崇拜者，并准备在枷锁中为他服务！

长影镇

作者：Thurston Hillman

探索工业河畔城镇长影镇，本卷中令人兴奋的冒险地点。除了介绍这个涅玛萨斯小镇和它的历史，居民，和突出的位置的完整公报外，这篇文章还详细介绍了周边的内陆地区，提供了可以发生在定居点和它的城墙之外的无数的冒险机会。当在跑铁牙入侵冒险之路时没有这个必须的地名表，没有GM的武器库是完整的！

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！