铁牙入侵

冒险之路 第三部（3/6）

长影突袭

Benjamin Bruck和Thurston Hillman/ 著

虹名暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P1

目录

前言 2

长影突袭 4

NPC画廊 58

长影镇 62

哈德加什，最伟大的至高首领老大 72

怪物图鉴 78

P2-P3

一步一个脚印（ONE FOOT IN FRONT OF THE OTHER）

《铁牙入侵》冒险之路的核心是如何在一个你甚至没有意识到它即将来临，直到它来到你的家门口，夺走你所珍爱的一切的威胁面前生存下来。这是关于如何学会足够聪明和足够坚强，以便在压倒性的敌对势力下生存下来。这不仅仅是一场与怪物的战斗；这是一场生存之战。铁牙军团在起步时的基础比PC们要好得多，也比涅玛萨斯整体更好——大地精们装备精良，训练有素，机动灵活，而且他们的据点隐藏在人们的视线之外。“猎物之痕”探讨了面对压倒性优势时的恐惧和绝望。“战争之牙”体现了寻找家园和社区。而“长影突袭”是转折点——冒险者们停止处于被动并开始反攻的令人满意的时刻。他们终于有机会准备，集结他们的军队，并进行抵抗。到目前为止，这是一段艰难的旅程，有挫折也有胜利，但长影镇是（至少是书面上写的）第一个被PC们划定界限并高呼“不许再前进了！”的地方。

抵抗是困难的，即使这是一个游戏。节节败退和不断警惕着威胁会让我们精疲力竭、不堪一击。虽然它通常看起来像是大胆的演讲和戏剧性的对抗，但大量的抵抗只是在等待着——在这个世界最希望你永远消失的时候坚持和存在。忍耐是抵抗中困难而乏味的部分，它们很少在电影或游戏中出现——长时间安静地独自思考，想着这个世界是否会一直这样。在依靠纸面、骰子和想象中的龙的游戏中，很难捕捉那些挥之不去的、深思熟虑的时刻。当你身体里的每根骨头都想休息的时候，你要学会每步都脚踏实地，这是一个很大的阻力。这对角色来说很容易；他们的脚是数字和墨水。但这对他们的玩家来说要困难得多。

当我写这篇文章的时候，我们中的很多人都在关注着这样的挑战，比你读这篇文章的时间早了6个月，而它可能带来的危险仍是未知的。它们可能只是——希望只是——想象中的龙。

我们都挣扎过。我们都面临过毫无希望的挑战，而且都失败了。这就是生活的现实。有时，这些挑战我们会迅速恢复过来，而有时，它们似乎年复一年地困扰着我们。我们中很少有人愿意在游戏中面对同样的场景。在经历了足够多的失败、太多无望的战斗或太多的失利后，我们很容易就会放弃，站起来离开桌子。有些时候，感觉唯一的胜利选择就是停止。等待转折点到来——甚至不知道它是否会到来——是一件很费力的事情，但如果你离开了，你将永远、永远无法到达它。

有人说我们玩游戏是为了逃避，没有人希望在逃避中感到无力或受到虐待。不过，我认为我们玩游戏还有其他原因。我认为我们玩游戏是为了抓住那些我们在日常生活中不能抓住的机会——那些被我们拒绝的选择，因为它们不现实，或者离我们所走的日常道路太远，或者因为我们害怕。我认为我们通过玩游戏来看到像我们这样的人成为强大的英雄或可怕的恶棍——无论哪种方式，我们都需要看到像我们这样的人的存在。对我们中的一些人来说，我们所需要的只是一个有趣的权力幻想，让我们逃离日常的平凡工作。但对很多人来说，这意味着一个我们感到被认可、被重视、被认同的世界，最重要的是，一个我们不会感到孤立的世界。在现实世界中，我是一个弱小、胆怯的女人——很容易被吓倒，很容易被打垮——但在游戏中，我却能坚强地承受打击；我有足够的勇气在沙子上划清界限，然后大喊:“不许再前进了！”

我们玩游戏不是为了逃避。我们玩游戏是为了让自己成为更好的人。我们需要触摸我们内心的那个人，他足够坚强，能够忍受，足够善良，能够做正确的事情，尤其是当现实世界渐渐逼近的时候。

我不会欺骗自己，以为角色扮演游戏会把一代孩子培养成为受压迫者服务的十字军战士，但我确实希望，这足以给予一些人力量，让他们保持一步接一步地朝前迈进。

与此同时，在前线...

随着“长影突袭”的开始，铁牙军团已经占领了几乎所有的涅斯米亚平原和空心丘陵，并向玛利蒂斯河北部扩张，在其大部分河岸进行了积极的巡逻。但给克拉铎冈一个宽阔的空间——主要是为了缓和正在围攻这座矮人城市的摩尔苏恩军队——否则它就会毫无节制地控制西部的涅玛萨斯，直到远东的墨水河。多亏了缟玛瑙钥匙的力量，预测军团的计划几乎是不可能的。部队可以集结几天行军时间前往他们的最终目标并在夜深人静的时候突然下降。摩尔苏恩和涅玛萨斯的战略家们都预计军团会很快占领塔姆兰，而森林元帅已经开始集中他所能集中的力量包围这座小城市，以抵挡预期的入侵。几乎没有人怀疑阿扎尔丝将军打算彻底绕过涅玛萨斯的首都——因为她不立即需要恩卡坦湖提供的贸易通道。

按照涅玛萨斯的方式，许多市民已经撤退并躲藏起来，转而采用忠实地帮助他们对抗摩尔苏恩人的可靠的打了就跑战术和伏击。更孤立的定居点甚至没有意识到铁牙军团不是在摩尔苏恩的命令下行动的。那些逃脱的人几乎得不到什么帮助，这要归功于军团的扩张范围和其庞大的军队，而且他们比普通的摩尔苏恩步兵更习惯于在野外狩猎。但铁牙部队部署的速度之快，以及他们在夜深人静时迅速占领定居点的轻松，使得防御者逃跑或躲藏的机会变得更少。许多长期居住在这一地区的居民发现，他们所从事的领域与他们一生所从事的领域相同，但现在他们却在枷锁中劳作。

游戏必须继续

上大学时，我住在一个巡回马戏团的冬季住所里（说来话长），那时我了解到“演出必须继续”这句话可以追溯到19世纪的马戏团。在那时因为意外的灾难而提前结束演出被认为是对观众和表演者的不尊重。19世纪充斥着暴力、战争和哲学上的冲突，在这些冲突中，普通民众需要一些东西，任何东西，来让自己感到稳定和神圣不可侵犯。正是因为这个原因，美国的娱乐业在第二次世界大战和经济大衰退等国家危机期间蓬勃发展。

不管你玩桌游的原因是什么——不管是为了好玩、逃避、激励自己还是为了探索身份认同——你都在为你周围的人创造社区和稳定。在困难时期，一个爱好可能显得无足轻重，甚至微不足道，但这种共同的认同感是使我们成为人类并给予我们忍受的力量的重要组成部分。分享你必须给予的人性，并帮助提升彼此。

P4

长影突袭

第一部分：安全的避风港 第5页

英雄必须保护铁牙袭击的难民不受锐齿森林的威胁，同时试图了解他们的敌人的活动。

第二部分：侦察空心丘陵 第8页

英雄们冒险进入空心丘陵，了解铁牙军团的计划，侦察该地区，并打击几个大地精的营地。

第三部分：玛利蒂斯上的宝石 第20页

英雄们必须说服位于战略要地的长影镇的镇长，以加强这个沉睡的小镇对即将到来的袭击的防御。

第四部分：削弱军团 第33页

当军团将其军队部署到位准备进攻时，英雄们试图破坏和分裂分散的敌军。

第五部分：长影之战 第44页

铁牙军团围攻了长影镇，英雄们孤注一掷，想要从军阀科塞鲁克手中保护这个城镇。

升级进度

《长影突袭》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

8 玩家从8级开始冒险

9 玩家在结束侦察空心丘陵后应达到9级

10 玩家在长影之战开始前应达到10级

玩家在这场冒险的尾声应该达到11级。

P5

冒险背景

随着潘恩达尔被征服，切尔纳萨多游侠的威胁减轻，阿扎尔丝将军开始了全面入侵。她失去了对切尔纳萨多的控制，但她通过关注西部的洞穴、峡谷和山脉以及它们所拥有的丰富矿产资源，进一步实现了建立家园的目标。当PC们忙于解放切尔纳萨多堡垒时，阿扎尔丝的军队越过了涅斯米亚平原的矿区城镇和农场，进入了空心丘陵。只有阿扎尔丝的奥术顾问，暗娜迦扎那图拉，对傻瓜伊布扎里亚克的失败和从潘恩达尔来的一群乌合之众有着任何担忧。

军团北方军队的指挥官落在了科塞鲁克（Kosseruk）身上，她是一个耐心而狡猾的牛头人，曾经是她自己的雇佣军军团的首领：战争迷宫（War Maze）。在命令之下，她不仅要占领土地，还要在铁牙军团的超次元据点之外为其提供基础设施。科塞鲁克的军队从几乎无法穿越的阿洛伊山谷的安全地带出发，通过石路发动袭击，伤亡微乎其微。然而，进攻一个有着城墙的城市需要大量的物资和武器，以至于无法通过石路的严格限制，因此牛头人已经准备好了用攻城机器和战争野兽进行更传统的入侵。

阿扎尔丝绝非粗心，尽管她对科塞鲁克的技术很有信心，她还是派出了自己的代理人——变形怪和残忍的大地精刺客——在入侵之前从内部削弱长影镇。多亏了她的努力，长影镇的人们仍然对不断逼近的威胁视而不见，即便是在那些为他们提供锻铁的矿工和为他们填饱肚子的农民一个接一个地落入了大地精大军的手中时。这个城镇就像一个成熟的桃子，只待采摘。

扎那图拉同样致力于征服长影镇，自愿提供宝贵的资源：几十个摩洛克崇拜者。摩洛克们对空心丘陵十分熟悉，他们准确无误地带领科塞鲁克的部队找到了宝贵的矿藏和难民逃亡的藏身之处。

长影镇提供了一个要塞和工业中心，可以巩固铁牙军团现有的据点，并铁牙军团迅速建立的堡垒却无法实现这一点。而如果没有援助，这个城镇几乎无法抵抗科塞鲁克的进攻，她要拆毁这座城市的城墙，用铁链束缚住它的人民。

P5-P8

第一部分：安全的避风港

“长影突袭”始于PC们在锐齿森林建立一个永久的家，驯服仍然存在的危险，并聚集仍然在森林中的难民。这次冒险可以从PC们将他们的潘恩达尔幸存者从战蜥人人的避难所运送到更安全的住所，如之前的冒险中占领的堡垒中开始，或是遇到在潘恩达尔攻击中幸存下来的难民，或现在逃离军团征服的涅斯米亚平原和空心丘陵的难民开始。

在森林里巡逻时，或者在把自己的幸存者从战蜥人洞穴运送到一个永久的家时，PC们可以遭遇以下任何一个遭遇。如果PC们已经在他们的新堡垒家园安顿下来，切尔纳萨多游侠侦察兵可以报告这些事件；游侠们正独自应对小规模的威胁，但目前缺乏对付特别危险的捕食者或大型群体的能力或经验。

A.铁牙逃兵（CR 8）

虽然有一小部分铁牙士兵仍在树林里，但他们大多技艺不太熟练，切尔纳萨多游侠很容易就能把他们干掉。但当两名巡逻兵在树林里失踪后，游侠们要求PC们去调查一个名为血湾（Blooder 's Bend）的区域，那是一个宽阔而干燥的河床，侦察兵在那里保留了一个小堡垒。由于森林浓密的树冠完全遮蔽了阳光，这片地区一直处于黑暗之中。

或者，逃兵们可以伏击正在忙于其他事务的PC们。

生物：当PC们洗劫了特雷瓦雷堡时，一队经受了风吹雨打的铁牙侦察兵在巡逻中，然后他们躲了起来等待军团的增援。从那以后，他们意识到军团已经抛弃了他们，整个切尔纳萨多行动的存在是为了分散切尔纳萨多游侠和类似的团体的注意力，把军团的真正目标转移到西部。他们现在带着一个含糊的计划像强盗一样行动：收集足够的补给，然后逃回摩尔苏恩的森林。

强盗是残忍的，但决不是安静的。当他们拦截旅客时，他们经常争吵和抱怨，几乎不能容忍彼此的陪伴，但他们的痛苦使他们团结在一起，因为军团和阿扎尔丝决定抛弃“不受欢迎的人”至锐齿森林入侵计划，以分散注意力。他们不知道铁牙军团目前的计划，但逃兵可以很容易地透露任何关于玩家之前可能错过的冒险的细节，或者暗示未来的军团对手可能会有更好的装备和组织。

铁牙逃兵（IRONFANG DESERTERS）（4） CR 4

XP 1200 每个

大地精佐官（Hobgoblin lieutenants，《怪物法典》119页）

HP 47 每个

宝藏：一些失踪的切尔纳萨多巡逻队员还活着，不过他们被绑在附近的一个山谷里，并且待会会被吃掉。如果获救，他们会感谢PC们并揭示附近隐藏的堡垒的位置，在那里PC们可以找到20支精制品箭，20支精制品弩矢，10颗精制品投石索弹丸，和一个装有3份重压之箭油的罐子。

B.羊群中的狼

切尔纳萨多游侠和PC们自己的幸存者们的报告描述了附近树林里另一群想加入他们的难民。当PC们打破铁牙军团对锐齿森林的控制时，一个名叫纳斯本·加斯（Naspen Jarth，混乱中立人类平民2）的有魅力但缺乏经验的伐木人将几个难民聚集在一起，组成了一个生存主义的乌合之众组织——可能包括几个最初的对自己不舒适的生活安排和微薄的口粮不满的潘恩达尔幸存者。就在这次冒险开始之前，纳斯本的缺乏经验让他陷入了困境，他和他的同伴们遇到了一只受伤的鹿，他们很容易的就把鹿杀了吃。虽然这只动物身上只有表面的伤口，但加斯不知道，它刚从一只披着羊皮的狼（《怪物图鉴3》285页）的攻击中幸存下来，并且大量感染了这种生物的卵。由于没有识别出动物的伤口，加斯无意中通过鹿肉把传染性极强的卵传播到了他营地的大部分地方。

包括纳斯本·加斯在内的23名难民现在都出现了一种神秘疾病的症状，症状包括胃痛、疲劳和贫血。任何一个检查被感染的人的PC也可以发现难民皮肤下奇怪的移动和抽搐的形状。一个成功的DC 19医疗或知识（地城）检定可以确认感染是披着羊皮的狼的卵。如果PC们无法识别传染病，像奥布林、西里奥或木巨人埃尔热这样的盟友可以识别危机，并就其所带来的极端威胁向PC们发出警告。PC们可以通过采访加斯和其他受感染的难民，了解到他们中的一些人最初怀疑他们的疾病是由一只患病的鹿引起的食物中毒，来推断其源头。

当PC们第一次发现感染时，难民们已经遭受了几天的力量伤害。在NPC开始死亡之前，PC们有2天的时间来寻找解决方案。在第三天，以及之后的每一天，会有1d6个NPC死亡，释放出未成熟的披着羊皮的狼进入该区域（这些怪物太小和太虚弱，不能构成直接的威胁，但他们成熟得很快，可能会及时返回攻击）。

在这个等级，PC们可以使用移除疾病和类似的魔法；然而，感染者的数量可能会使魔法治疗变得不现实，而通过手术用医疗技能提取寄生虫可能会杀死患者，因为许多感染者是1-2级角色。有一个自然的解决方案——一个成功通过DC 20知识（自然）或知识（地城）检定的PC会回想起一种叫做光泽叶（glossleaf）的本地灌木对披着羊皮的狼有着剧毒，但对类人生物只有轻微的毒性。一份用这种植物的浆果制成的酊剂是一份非魔法的移除疾病药水，但只能用于祛除披着羊皮的狼的卵。切尔纳萨多游侠对披着羊皮的狼并不陌生，如果PC们觉得不知所措，他们会主动提供这些信息。

光泽叶生长在整个锐齿森林的浅溪边的阴凉地方。通过一个DC 20知识（自然）或生存检定，可以找到足够的浆果来准备1d6份酊剂；每次检定需要1d4小时的搜索。在晚上，DC增加5，因为光泽叶最容易在白天用它的叶子散发出的彩虹光泽所识别。招募切尔纳萨多游侠来协助的PC在此检定上获得+4环境加值。

发展：幸存下来的难民抛弃了加斯顽强独立的领导，要求加入PC们不断壮大的队伍。加斯本人很固执，但对任何提供的援助都心存感激。如果有人追问他的话，他谈到了在铁牙军团入侵时，他和其他十几个人逃离了自己的家乡空心丘陵的埃库鲁（Ecru，见P区），并承认在森林中穿行并不像他想象的那么容易。

故事奖励：如果PC们成功治愈了至少一半的感染NPC，奖励他们3200 XP。如果他们拯救了所有难民，奖励他们额外的1200 XP。

C.森林聚会（CR 9）

这个事件发生在PC们开始探索锐齿森林的时候，可能是在PC们寻找光泽叶莓的时候（见B区），在护送难民到特雷瓦雷堡的时候，或者只是在探索森林的时候。PC们偶然发现树林中正在举行一场奇怪的聚会。从远处，他们听到了笑声和竖琴的音乐。如果他们接近，阅读或改写以下内容。

一块巨大的树桩从这片空地的中心伸出来。表面被磨得很光滑，上面安放着杯、盘、瓶，都是用木头雕刻的。水果、烤肉、奶酪和红酒充满了碟子。

生物：四个半裸而疲惫的矮人围坐在桌旁，大吃大喝。第五个人物——一个美丽的女人——围着桌子跳舞，弹奏着竖琴，劝诱矮人们尽情地大吃大喝。

矮人是来自空心丘陵的拉迪亚山谷定居点（Radya’s Hollow，见I区）的矿工，当铁牙军团入侵他们的村庄时，他们逃进了锐齿森林。

这个女人是特诺马基，一个迷人但致命的生物，被称作为狂女，以醉酒狂欢的流血事件为乐。过去几周，她一直在款待不同的难民群体，两天前她刚刚遇到了矮人。特诺马基用她变出的食物和美酒诱惑着饥饿的矮人，并依次魅惑了他们。她希望能让矿工们保持肥胖和满足，直到她找到另一群难民，与矿工们酒后斗殴。

如果参加聚会的人中有谁注意到这些PC们，他们会恳求这些PC们加入盛宴。如果英雄们拒绝，狂女会强制使用她的魅惑怪物类法术能力发出邀请。她最终希望能让这两个团体都胖起来，然后引诱他们进行一场血腥的斗殴，再享用剩下的人。

虽然她在PC们接近时跳着舞，但特诺马基直到战斗开始才会激活她的感染之舞能力。如果PC们攻击狂女，矮人会犹豫一轮，但很快就会成为狂女感染之舞的牺牲品。他们会在下一轮冲向前进攻，命令PC们“放下这个好心的年轻姑娘”。尽管矮人们战斗是为了约束PC们，保护他们的“恩人”，但一旦战斗开始，狂女就会以致命的残忍战斗。

特诺马基（TROMAKI） CR 8

XP 4800

狂女（Maenad，《怪物图鉴4》191页）

HP 94

杜金，索尔巴，玛格拉斯和J.W.（DUGGIN， SOLBA， MARGRATH， AND J.W.） CR 1

XP 400 每个

矿工（Miners，《NPC志》256页）

HP 23 每个

强韧 +4，反射 +0，意志 +2；+4对抗恐惧效果

近战 木棒+3（1d6+2）

CMB +3；CMD 12（16对抗冲撞或绊摔）

————————特殊————————

狂宴（Mad Feast，Su） 所有的矿工都吃下了特诺马基的狂宴，给予他们+2力量和体质加值，额外的临时生命值，以及在对抗恐惧的豁免中+4的士气加值。

发展：任何在战斗中幸存下来的矮人都会很快克服他们的困惑和魅惑状态。他们感谢PC们把他们从他们认为的“精类女巫”手中拯救了出来。一旦获得自由，矮人们就会自我介绍，并向PC们解释，他们是在大地精入侵拉迪亚山谷时逃离的。由于对森林不熟悉，他们很快就迷失在森林里，而过去的几天都是醉意朦胧。

矮人们警告PC们，铁牙军团现在控制了玛利蒂斯河以南的所有土地，并开始占领河流以北的空心丘陵中的城镇。当军团袭击拉迪亚山谷时，他们已经吸收了几十个在之前的铁牙袭击中幸存下来的人。特别值得一提的是，索尔巴迅速要求PC们进行调查，希望她的哥哥沃尔丹（Voldan）能活下来。她提到了她的家人在麻烦开始时埋藏的宝藏（见I区），希望能吸引救援任务。

故事奖励：如果有一个或所有的矮人幸存了下来，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了矮人一样。

D.斑奇（CR 8）

即使铁牙军团被驱逐出边界，锐齿森林仍然是一片未被驯服的荒野，充满了自然危险，而旅行仍然是危险的。它仍然是一片充满自然灾害的蛮荒之地。这个遭遇可能发生在PC们在森林中旅行时，但更有可能发生在他们与一个更大的团体旅行时，比如他们护送一群难民到他们的据点时。

生物：由于最近的种种活动，一些长期居住在切尔纳萨多的居民变得焦躁不安，或者被迫离开了他们的正常栖息地。斑奇就是这样一个例子，这是一只凶暴熊，它身上的白色皮毛使它成为了当地猎人的传说。最近刚生完孩子的斑奇非常有领地意识和攻击性，它会跟踪任何进入它领地的类人生物。

一个PC可以通过一个DC 17知识（自然）或生存检定来识别何时进入了凶暴熊的领地。为了躲避饥饿的生物，每走1英里，都需要一个成功的DC 24潜行或生存检定（假设穿越或离开斑奇的领地需要1d4英里的旅行）；与较大的团体旅行（如护送难民）会增加DC值10。在一次失败的检定中，斑奇会注意到闯入她的领地的人，并进行了攻击（如果只有PC们），或者抓住了1d3名落在队伍后面的难民。追踪这只熊相对简单。

斑奇会为了觅食和保护她的幼崽而战斗。凶暴熊会咆哮着向任何接近它30英尺内的生物发起挑战，但不会立即攻击。如果这些PC们成功地通过了一次野性认同检定，将熊的态度从不友善转变为冷漠，它们就能争取到足够的时间撤退，转移熊周围的难民，而不会发生进一步的事件。如果她的生命值降低到一半以下，她会逃跑，除非是在防御她的洞穴。

如果PC在此检定失败，或无法尝试，熊会攻击最近的PC。

斑奇（PATCHY） CR 8

XP 3200

进化凶暴熊（Advanced dire bear，《怪物图鉴》294页，31页）

HP 115

发展：斑奇的三只小熊藏在她的洞穴里。通过一次成功的DC 15知识（自然）检定，一个PC会意识到幼崽可能会在没有妈妈的情况下死亡。每只幼崽可以以600 GP的价格卖给驯兽师或收藏家。另一种选择是，PC们或他们的盟友可以抚养一只或多只幼崽，作为动物伙伴或用驯养动物技能，尽管养幼崽需要几个月的工作。

洞穴里有几只溜进了熊的领地的熊啃过的残骸。大部分遗骸都是类人生物骨骼，不过也有两具带有铁牙徽章的大地精尸体。在碎石中有1副辟矢夺箭手套，1瓶治疗重伤药水，和433 GP。

故事奖励：如果PC们成功地避开了斑奇，或者设法在不使用暴力的情况下保护了自己和其他旅行者，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了斑奇一样。

P8-P19

第二部分：侦察空心丘陵

空心丘陵位于锐齿森林的西边，控制着该地区大部分的矿产资源。由于玛利蒂斯河的瀑布和急流，它相对孤立，而它的社区和锐齿森林的社区一样独立和自豪。和南部的涅斯米亚平原一样，它现在也迎来了大规模的铁牙军团的入侵，他们奴役着这里的居民，并为他们的大地精帝国索要战利品。这次冒险的第一部分的几次遭遇暗示了铁牙军团要占领空心丘陵的行动，这可能激起了PC们对大地精意图的好奇。

随着锐齿森林的最紧迫的威胁被平息，滞留的难民开始前往安全地带，而PC们的盟友切尔纳萨多游侠请求与他们会面。如果PC们将他从特雷瓦雷堡的地下室中解救出来，柯布·格林利夫将主持会议，如果不能，西里奥·塞萨丁或绿衣奥布林将介入，担任PC们和游侠之间的协调者。在会议开始时，阅读或改写以下内容。

“当我们开始平息森林，并在这里围捕残存的铁牙军团时，从西部的空心丘陵里传来了大地精侵略活动的报告。每天都有更多的难民从被杀害的社区和商队中涌入。如果我们继续以这样的速度吸收流亡者，我们很快就无法为他们提供食物或住房。越来越明显的是，军团对锐齿森林的攻击是为了分散我们游侠的注意力，防止我们与西方的主力交战。现在，听起来好像他们已经控制了整个涅斯米亚平原，并正在向玛利蒂斯河以北挺进。

“我们还在为自己的损失而挣扎，但是我们需要更多的情报，如果我们想让军团远离锐齿森林，更不用说反击他们了。除了当地中尉的名字：科塞鲁克，我们对铁牙军团的活动几乎一无所知。她已经占领了这里的几十个村庄，最近的是拉迪亚山谷，一个距离西部仅有30英里的采矿村庄。我们派往该地区最大城镇长影镇的使者没有给我们任何回音，但我不确定这是因为小镇陷落还是因为我们的使者被捕了。

“游侠现在可以保证森林的安全，但是如果他们在丘陵那结束并转向东部，我们没有能力反击他们的进攻。如果有人想阻止铁牙军团，我们需要知道他们在做什么，并且我们需要新的盟友和资源。”

通过一个成功的DC 15知识（地理）或DC 20知识（本地）检定，一个PC可以回忆起空心丘陵的基本细节。该地区覆盖了锐齿森林和眩心山脉之间的干燥丘陵地带，是许多奇怪生物的家园，包括狮鹫和鲨蜥兽。该地区遍布着天然洞穴和熔岩管，还有大量的铜、金、铁、盐和各种矿物的矿藏。尽管有着捕食者和贫瘠的土壤，但许多小型的采矿社区——比如拉迪亚山谷——已经涌现了出来。当地的贸易中心长影镇是斯克尔特南部的涅玛萨斯最大的城镇之一，和斯克特一样，它通过提炼和锻造在整个地区开采的各种金属，然后将成品运到塔姆兰或前线而生存下来。

游侠们可以为PC们提供他们需要的生存物资——帐篷、水袋、口粮和地图——但是除了在解放三个陷落堡垒时掠夺的物品之外，他们没有足够的资源来提供任何魔法。如果PC们仍然不愿离开安全的森林，他们的切尔纳萨多联络人会提醒他们，许多被军团占领的空心丘陵社区保存着各种有价值的矿物的季节性储备，可供现在掠夺，而长影镇是涅玛萨斯最富有的社区之一，会定期给冒险者丰厚的报酬，以保护他们的社区免受当地危险。

空心丘陵的地图显示了下面所描述的静态位置，切尔纳萨多游侠在他们提供的地图上标出了拉迪亚山谷（I区）和长影镇。有几个只是空心丘陵特有的威胁，但拉迪亚山谷、红地穴（Redburrow）和山脊营地（ridgeline camp）都是铁牙活动的场所。PC们也可以简单地通过在附近移动来定位这些地点，而随机遇到的捕食者可以发生在PC们的旅行的任何地方。空心丘陵里的大地精们处于戒备状态。任何时候，当PC们接近空心丘陵的某个位置时，他们就有被该位置的防御者发现的危险，除非他们成功地通过了对抗防御者察觉检定的潜行检定。

还有一支军队在我背后…

PC们在过去的两次冒险中把一群乌合之众幸存者组织成了自由战士，所以很自然地他们会想要把这些人中的一部分或全部带上来参加这次新的冒险。冒险假设冒险者可以带一些随从或守卫，但总的来说，PC们所面临的威胁对于2级和3级NPC来说是非常具有挑战性的。相反，可以允许PC们带来的任何追随者提供奢侈和安全的食物，建立营地，侦察路线，并在夜间站岗——让PC们专注于最具挑战性的危险。允许追随者承担超出此范围的责任，淡化了领导力专长和提供同伴的职业特征的重要性。

空心丘陵有很多危险，你可以用PC们带来的士兵来说明这些危险。怪物的攻击可能会在PC们做出反应之前杀死一到两个追随者，而失踪的侦察兵可能会在泉水边发现死亡，这暗示泉水可能有毒。由故事所提供的NPC追随者，而不是由职业能力或专长所提供的NPC追随者，可以很容易地被带走以帮助解决PC们所面临的危险，并展示他们作为活着的传奇的地位。

如果你的PC们想要指挥更持久和有用的追随者，鼓励他们选择领导力专长，或者引进在《探索者战役设定：冲突之地》中出现的民兵系统。

E.鲨蜥兽埋伏（CR 9）

当PC们第一次在空心丘陵中休息时，两只鲨蜥兽在夜间袭击了他们的营地。鲨蜥兽在午夜刚过时发起攻击，从西南方向在地下逼近。通过一个成功的DC 12察觉检定，PC们可以发现到隆隆声。睡觉的角色会在此检定上获得-10惩罚。

生物：由于铁牙入侵，鲨蜥兽从它们通常的狩猎场转移了出来，变得特别贪婪。他们会从地面跳起来攻击最近的PC，战斗至生命值减少到10或更少，然后撤退。

鲨蜥兽（BULETTES）（2） CR 7

XP 3200 每个

HP 84 每个（《怪物图鉴》39页）

F.狮鹫屠杀（CR 9）

在PC们穿越空心丘陵的途中，他们遇到了一群盘旋在猎杀目标周围的狮鹫。PC们很容易就能发现在远处绕着地面某物旋转的狮鹫。如果PC们接近，阅读或改写以下内容。

两辆翻倒的马车躺在一条粗糙的土路上，仍然拴在两匹掏空了内脏的马身上。撞坏的大车周围的地面上覆盖着十几具类人生物尸体，有些在阳光下已经肿胀起来。

生物：几天前，铁牙军团袭击了一个难民商队，留下了他们倒下的尸体。一群狮鹫被腐肉的气味吸引，刚刚发现了这个地方。当PC们接近时，这些大型野兽会在队伍和残骸之间的地面上降落，尖叫着警告并提出他们的要求，但除非PC们靠近，否则它们不会攻击。如果PC们以某种方式将怪物的态度从不友善转变为友善，狮鹫会允许团队检查尸体并拿走他们想要的任何东西。否则，狮鹫就会攻击。

进化狮鹫（ADVANCED GRIFFONS）（4） CR 5

XP 1600 每个

HP 52 每个（《怪物图鉴》294页，168页）

宝藏：如果PC们从战斗中撤退，狮鹫会在一个小时后每只带着一具尸体离开。然后，这些PC们可以自由地检查被毁坏的大车，在那里他们发现了价值3300 GP的金、银和镍条。PC们也在残骸中发现了1套+1镶嵌皮甲，2个精制品轻钢盾，2把精制品弯刀，2把长弓，和48支箭——弯刀和长弓明显是大地精设计的。

如果PC们在狮鹫夺取战利品之前追上狮鹫或翻找残骸，他们也会在残骸中发现一具铁牙士兵的尸体。他仍然穿着他的1套精制品链甲，1个鼓鼓的钱包，里面装着576 GP，还有1把从土元素位面的铁牙总部偷来的+1破敌元素长剑。

发展：几件私人物品散落在各处，包括地图和日记。通过几分钟的研究表明，这辆大篷车是为了躲避大地精对附近红地穴的村庄的袭击（见下文H区）。

G.陷阱门蜘蛛（CR 8）

团队在旅途中靠近了一只巨大的陷阱门蜘蛛的洞穴，它把自己的地穴放置在一条旅行路线上。成功通过一个DC 25察觉检定的PC在踏上陷阱之前会注意到它。如果没有一个PC检测到陷阱，PC们会不慎越过了陷阱门（参见下面的陷阱）。

生物：蜘蛛在它的洞穴里等待，挤在一个通往洞穴的顶部的小房间里。如果至少有一个PC落入陷阱，蜘蛛就会爬下去从上面攻击。如果PC们发现或避开了洞穴，蜘蛛就会打开洞穴的盖子，用它的捕网试图把一个生物拖进它的巢穴。

巨化食人魔蛛（GIANT OGRE SPIDER） CR 6

XP 2400

HP 66（《怪物图鉴3》291页，254页）

陷阱： 蜘蛛的洞穴由一个50英尺深的竖井组成，上面布满了粘稠的蛛丝。一个20英尺见方的洞穴就在顶部下方的竖井上，这给了蜘蛛一个可以潜伏的地方，而不会阻碍生物掉进坑里。屋顶会在至少两个中型生物或一个大型生物的重压下坍塌。

蛛网深坑陷阱（WEBBED PIT 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

效果 50尺深坑（5d6坠落伤害）；蛛网墙（任何试图攀爬坑壁的人都必须通过一个反射豁免，否则就会被困住，如同被成功的捕网攻击一样）；反射DC 22避免；多重目标（所有在20平方英尺范围内的目标）

宝藏：蜘蛛的巢穴底部散落着动物的骨头，但在通过一个成功的DC 20察觉检定后，一个角色还发现了一个人马的遗骸，它干燥的肉体上仍然有红色铁牙徽章的纹身。1个次级神射护腕和1个装有23支精制品箭，12支+2箭的效率箭袋，以及1把破损的无法修复的长弓在她的遗骸中可以找到。

发展：这个人马的怪物是铁牙军团的信使，她的背包里包含了不同营地之间交换的信息，提供了铁牙军团在该地区的总人数的细节——大约400人——以及在一个被称为“山谷西部”的地方的额外2000人的部队。

H.红地穴的残骸（CR 11）

当PC们接近红地穴村时，阅读或改写以下内容。

这里的地面刚被翻起，沾上了血迹。周围布满了几个爆炸的弹坑，尖锐的木钉组成的临时栅栏——在几个地方被踩成碎片——包围着十几个小房子的残垣断壁。病恹恹的薄雾从焦黑的土地上卷起，血迹斑斑的武器和盔甲散落在地上。

红地穴曾经是一个多产的小村庄，靠开采铁矿为生。几个大坑和壕沟围绕着村庄，居民们希望这些能提供一些保护，使他们免受大地精的入侵。现在，除了烧焦的墙壁和可怕的遗产，这个村庄几乎没有什么残存了。

生物：一个科塞鲁克的战争迷宫牛头人分队轻易地击败红地穴的防御者。隐居的娜瓦（Navah，见K区）的一个年轻学徒——文顿·查斯（Venton Chase）——试图使用他“借来”用于学习的卷轴，但他没有意识到这是一个酸雾术法术。在他无法控制的情况下，文顿的魔法摧毁了人类防御者和牛头人们。

在那之后的日子里，死者不安分的灵魂凝聚成了一种被称为堑壕迷雾的怪物。虽然大多数堑壕迷雾会将被他们杀死的生物变成了僵尸，但这里燃烧的酸液熔化了肉和皮，并将尸体熔进了牛头人的金属盔甲中，取而代之的是带有刺纹的幽魂战甲。

堑壕迷雾（TRENCH MIST） CR 10

XP 9600

HP 127（《怪物图鉴5》250页）（PS：同时也在《冒险之路#71：拉斯普京必须死》90页中出现）

大型幽魂战甲（GIANT PHANTOM ARMORS）（3） CR 4

XP 1200 每个

HP 37 每个（《怪物图鉴4》213页）

宝藏：成功通过一个DC 20察觉检定的PC会发现一个防火保险盒，里面有6颗黄玉（每颗价值200 GP）和1根充满充能的灼热金属魔杖。

I.拉迪亚山谷

PC们可以从获救的矮人（见C区）或切尔纳萨多游侠那里了解到拉迪亚山谷。这个社区很小：有着十几户人家，还有一家杂货店和一个分析者的办公室。大约十年前，由于一场导致了十几名工人死亡的致命的坍塌事故，该镇的一个主要矿井关闭了，而试图重开该矿井的努力遭遇了奇怪的事故。两周前，由骑将达格（Dargg）率领的铁牙军团部队征服了这个简陋的定居点，让那里的居民重新开始工作。

矿中的不死居民对这次入侵感到愤怒，他们重现了最初的矿井坍塌，杀死了几个奴隶和士兵。由于缺乏平息不死生物的能力，达格削减了他的损失，并将他的军队和奴隶转移到了一个新的营地（见J区）。通过一个DC 18生存检定，一个PC可以估计出有两打大地精、一只大狼和两打或三打人类在这里宿营过。如果PC超过DC 5点或更多，她也会发现一些摩洛克的爪迹。

宝藏：如果PC们从狂女特诺马基手中救出了矮人矿工，索尔巴会让他们去寻找她的兄弟沃尔丹，并提到她的家人在铁牙军团到来之前埋下了贵重物品。沃尔丹仍然被困在矿井里（见I7区），但是PC们可以很容易地挖出埋藏的宝藏，总共需要4个小时的工作。在一个涂了油的皮袋里，他们会发现33块金块（每个价值75 GP），1块异常透明的拳头大小的石英（价值50 GP），1根维生汤匙和1根攀爬绳。没有来自索尔巴的指示，注意到该地点需要一个成功的DC 30察觉检定。

军事行动第52天：占领了锐齿森林边界附近的拉迪亚山谷。获得了一个挑剔的新奴隶，可以听写和梳理毛发。现有的矿山似乎生产的铁矿石质量很低，但扎那图拉的小宠物们报告说在老的矿山里有着金矿。新的奴隶们坚持认为这个矿井“危险而且已经倒塌”，但在最初的检查中，它似乎是安全的。矿石样品很有前景。怀疑这些新奴隶只是不喜欢自己的汗味。

军事行动第54天：拉迪亚山谷的矿井的金和石英产量合理。摩洛克坚持认为他们闻到了矿脉的味道。新奴隶的抗议已经结束。在科塞鲁克的建议下，我命令其中两个人把他们的前任市长活活打死。这似乎使他们的精神受到了极大的打击，同时也使士兵们开怀大笑。希望不久能再次采用同样的策略。

军事行动第57天：塌方已经杀死了我的中尉，六个奴隶，四只摩洛克。扎那图拉会因为失去了她的小宠物而惩罚我。之后，士兵们报告从隧道中传来奇怪的声音，并拒绝命令营救潜在的幸存者。为了这个代价高昂的错误，我搬到了东南8英里处原来的山脊营地，等待来自科塞鲁克的惩罚。

资料

发展：冒险者们调查了这个小镇，发现里面的贵重物品被洗劫了，尽管在他匆忙打包的过程中，达格把他的日记留在了分析者的办公室里。大部分日记都是用地精语写的（对地精来说不常见，但对大地精和熊地精来说很常见），并且以非常粗暴的语言描述了军队调动、战斗、损失和夺取的奴隶，但是在征服了拉迪亚山谷之后，达格把一个侏儒抄写员作为了他的私人奴隶，此后所有的记录都是用通用语写的（见资料）。

拉迪亚山谷矿井

十年前，拉迪亚山谷的主矿井坍塌了，几名矿工被压碎，而更多的矿工被有毒气体的喷口慢慢杀死。残酷和折磨的命运导致矿工们的灵魂在死后以采石场鬼魂（quarrygeists）的身份存留，这是齿轮幽灵（《怪物图鉴4》123页）的一种变体。这些灵魂使矿井短暂地恢复到坍塌前的状态。他们利用这种能力引诱毫无防备的受害者进入矿井。

在第一次试图重开矿井时，拉迪亚山谷的人们遭遇了上一次灾难的重演，于是他们封闭了矿井，而采石场鬼魂陷入了深深的麻木状态。达格中士不顾当地人的忧虑，把他们当作奴隶，让他们和摩洛克监工一起重新在矿场工作。不死生物们最终苏醒过来，再次摧毁了隧道，杀死了达格的摩洛克、几个士兵和奴隶，并在隧道内困住了两个矿工——沃尔丹和梅斯林。

拉迪亚山谷矿井内的隧道高10英尺，没有照明，每隔20英尺用木材支撑。在一个DC 15知识（工程）或专业（矿工）检定中成功的PC会发现，虽然这里的岩石在过去10年里发生了一些变化，但它们已经稳定下来，看起来很坚固。

本节的所有朗读文本都假设这是PC们第一次遇到这一个区域，所有的陷阱和掉落的岩石都已经被触发。如果PC们绕过了I3，I4，或I5区，你可能需要修改这些描述，以消除任何陷阱或灾难的痕迹，因为采石场鬼魂一旦将PC们困在矿井内，就会消除他们所造成的损害。

I1.入口竖井

这条粗糙的隧道向东北倾斜进入山坡中。一块巨大的岩石碎片压碎了一个庞大而苍白的类人生物，他和三个死大地精躺在一起。

当采石场鬼魂开始工作时，矿井的入口部分坍塌了，造成了一只摩洛克和三名士兵死亡。一个PC可以通过一个DC 12（自然）检定成功识别出摩洛克，如果他们超过DC 5点或更多，他们也会知道摩洛克很少冒险进入空心丘陵，而是居住在遥远幽暗之地的与世隔绝的演化支中。成功通过一个DC 15医疗检定的PC可以分辨出其中一个大地精被木器击伤和刺伤了。一条血迹深入矿井深处，给出了大地精最后时刻的可怕暗示。

宝藏：每个大地精都带着1把精制品长剑，1套精制镣铐和25 GP。其中一人还带了一个装有4个大金块（每个价值75 GP）的小提包。摩洛克戴着一个看似圣徽的东西——一条银蛇围绕着一块粗糙的翡翠（价值100 GP）——尽管一个成功的DC 20知识（宗教）检定可以分辨出它不属于任何已知的信仰（因为它实际上属于扎那图拉的虚假邪教，在《冒险之路#118：磐石围攻》中有着更详细的描述）。

I2.装配区（CR 9）

这个大房间的南入口处到处是碎石，天花板一直延伸到头顶近三十英尺的地方。木桩、被丢弃的工具和被忽视的推车摆放在几把相对较新的镐和铁锹旁边。行政区域填补了东北的一个角落，而岩崩部分掩盖了通向北部和东部的隧道。一声叩击声从东面传来，北部的隧道看起来清晰得足以通过。

工人们曾经在轮班前在这里装配，完工后把工具和物资存放在这里。向北通往I3的隧道很容易就能穿越，但向东通往I7的隧道只给一个小型生物留下了足够挤压通过的空间，需要通过成功的DC 20逃脱检定才能通过；更大的生物必须至少花一个小时清理出一条通道。在I7区受伤的矿工发出了敲击声，他们甚至在被遗弃几天后还在继续敲打，希望能得到救援。

生物：两个采石场鬼魂潜伏在这里，藏在北部的废墟中。采石场鬼魂的身体是由破碎的石头和木材组成的，这样他们就可以和这条通道北端坍塌的隧道混在一起。他们会静止不动，直到PC们通过，然后激活I3区的坍塌陷阱，并摧毁通往I7区的小开口，使隧道变得无法通过。

采石场鬼魂（QUARRYGEISTS）（2） CR 7

XP 3200 每个

变体齿轮幽灵（Variant gearghost，《怪物图鉴4》123页）

混乱邪恶 小型不死生物

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +15

————————防御————————

防御等级 20，接触 15，措手不及 16（+3敏捷，+1闪避，+5天生，+1体型）

生命值 88 每个（10d8+30）

强韧 +6，反射 +8，意志 +10

防御能力 导能抗力+4，重生；DR 5/-；免疫 不死生物特性

————————攻击————————

速度 飞行40尺（完美）

近战 2挥击+9（1d6+1）

类法术能力（CL9；专注+12）

任意——侦测魔法，快速挖掘，心灵遥控

3/天——造坑术（DC 15）

————————属性————————

力量 12，敏捷 17，体质 -，智力 15，感知 16，魅力 17

BAB +7；CMB +7；CMD 21

专长 闪避，飞越攻击，精通先攻，闪电反射，技能专攻（潜行）

技能 手艺（制作陷阱）+19，解除装置+12，飞行+18，知识（工程）+9，察觉+15，专业（矿工）+10，法术辨识+12，潜行+26；种族调整 +8手艺（制作陷阱）

语言 邪灵语，通用语，地底通用语

特殊 挖坑者，鬼灵重启

————————特殊————————

挖坑者（Create Trap，Su） 采石场鬼魂的能力只能用于再造自然灾害，如滑坡或岩崩。这些会如同具有接近触发器的陷阱一般作用。

宝藏：北边的矿井经理办公室里有着矿井的简单地图，以及不同矿工轮班和日产量的日志。铁牙士兵洗劫了收款箱，但忽略了一个标有“紧急物资”的盒子，里面有5瓶治疗中度伤药水，5个快速复原绷带，和1个开门钟琴（还剩8发充能）。

I3.塌方的通道（CR 6）

巨大的石块从天花板上脱落下来，在通道中填满了三英尺高的碎石。几具血肉模糊的尸体躺在废墟中。

这里的坍塌压死了一个大地精和两个奴隶。

陷阱：这里的陷阱——巨大的石块和几百磅从上面掉下来的碎石——已经被触发，不过一旦PC们到达I7区，I2区的采石场鬼魂就会重置陷阱。

落石陷阱（FALLING ROCKS 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

效果 近战攻击+15（6d6）；多重目标（在10尺方格内的所有生物）

发展：如果这里的塌方没有杀死PC们，那么来自I2区的采石场鬼魂们就会用他们的类法术能力进行攻击，尽管他们不会离开他们出没的房间。

I4.洞穴桥梁（CR 9）

这个宽阔的天然洞穴有八十英尺宽，而高度几乎一样。一座木桥曾经跨越了四十英尺的落差，一直延伸到下面的石头地板上，但它显然已经倒塌，使得连接通往西北和东南的矿井隧道之间不太容易。

这里的天然洞穴比采矿隧道的平面低40英尺；攀爬洞壁相对容易（攀爬DC 15）。在最近的矿井塌方中桥梁倒塌了，造成了几名矿工和两个摩洛克死亡，尽管他们的尸体已经被洞穴居民抢走了。一个现在被碎片遮蔽的铁栅栏（察觉DC 21）通向下面矿井的排水隧道（见I6区）。

生物：一群巨大的白化岩穴避日蛛——当地人称之为幽灵蜘蛛——在这个洞穴里筑了巢。胆小如鼠但伺机而动，他们一直躲着矿工和摩洛克们，直到洞穴坍塌，然后再尽情享用遇难者的尸体。他们重新振作起来，等待着新的一批受害者，躲在洞穴的底部，只有在桥梁再次坍塌时才发动攻击（见下面的陷阱）。

白化岩穴避日蛛（ALBINO CAVE SOLIFUGIDS）（4） CR 4

XP 1200 每个

HP 45 每个（《怪物图鉴2》253页）

陷阱：跨越这个缺口的桥梁已经坍塌，但一旦有人到达I7区，I5区的采石场鬼魂就会将其重新组装起来，使之随时准备再次坍塌。

塌桥陷阱（COLLAPSING BRIDGE TRAP） CR 6

XP 3200

类型 机械型；察觉 DC 25；解除装置 DC 25

效果

触发器 位置型；复位 修复

效果 40尺深坑（2d6坠落伤害）；反射DC 22避免；远程攻击碎石+15（2d6钝击）；多重目标（在桥上的所有目标）

I5.腐蚀性裂缝（CR 8）

这条裂缝蜿蜒穿过石头，大得足以让一个成年人通过。骨头碎片散落在地上，空气中弥漫着刺鼻的恶臭。

这条裂缝的不平坦的斜坡是困难地形。

生物：一个采石场鬼魂从这里特别可怕的死亡事件中冒了出来，而当生物到达I7区时，就会重新设置毒气陷阱。一旦陷阱启动，它就会使用类法术能力进行攻击，并会跟随受害者进入I4或I7区（特别是当生物试图通过隐藏的排水隧道绕过它的气体喷射陷阱时）。

采石场鬼魂（QUARRYGEIST） CR 7

XP 3200

HP 88（见13页）

陷阱：当矿井最初坍塌时，一股腐蚀性硫酸和天然气从这里的墙壁喷出，将试图挤过裂缝的矿工们点燃了起来。采石场鬼魂在这里重置了这场灾难，用它来溶解了几个试图逃离矿井的摩洛克。

腐蚀性气体喷射陷阱（CAUSTIC GAS JET TRAP） CR 6

XP 2400

类型 机械型；察觉 DC 30；解除装置 DC 30

效果

触发器 接近型（魔法警报）；复位 修复

效果 腐蚀性气体喷射（8d6强酸伤害，反射DC 18减半）；多重目标（在60尺线形内的所有目标）

I6.排水隧道（CR 4）

这条坑坑洼洼的地道的地板上满是冰冷、恶臭的水。

这条隧道是为矿井和村庄服务的几条排水隧道的全部遗迹。水有两英尺深。

危害：污水和矿井尾矿的不流动混合物有着轻微的毒性，任何在水中停留超过两轮的生物都会受到影响，就如同他们每人都摄入了一剂砒霜（《核心规则手册》558页）一样。在不进入水中的情况下通过隧道需要通过魔法在隧道上方移动，或者要通过一个成功的DC 15攀爬检定来沿着墙壁快速移动。

宝藏：之前的矿井主管索拉·达克曼（Thora Dackman）在试图逃跑时腿部骨折，死在了这条隧道中。受化学污染的水浸泡了她的遗体，这使得即使是在十一年之后，她最多看起来也只是几天内死去的。发现她的尸体在水面下需要一个成功的DC 18察觉检定。索拉仍然佩戴着她的1条+2健体腰带。

猴子陷阱地牢

位于拉迪亚山谷定居点的矿井本质上是一个猴子陷阱：很容易让人进入，找到宝藏，救出困在里面的人，但要逃出去就难得多了。在这种情况下，采石场鬼魂很容易就能重新激活PC们所绕过的所有陷阱，迫使他们与已知的危险斗争以逃脱。到8级时，PC们能够使用像任意门这样的法术，这可能允许让他们能够轻松地避开这些挑战。然而，他们需要执行的大量任务（他们自己的队伍，两个受伤的NPC，以及几百磅的宝藏）可能会阻止他们这种选择。如果PC们找到了一个让他们逃离矿井的聪明的魔法逃脱方式，对于他们解决问题的一个XP奖励可以帮助减少落后的风险，或者你可以引入矿井的一些独特属性，或者在矿井中所遭遇的悲剧，来阻止任何类型的传送，类似于一个恒定次元锚法术。无论是以哪种方式，最好在把玩家困在里面之前决定一种方法。

I7.测绘员的办公室

在这个长方形的房间里，墙上挂着一盏盏早已熄灭的灯笼，一张大木桌占据了一个角落。地板和桌子上覆盖着一层厚厚的灰尘，只有几个地方似乎曾经有过东西，现在却不见了。在房间的东南角，一具沾满鲜血的大地精尸体靠在墙上，脸上露出惊恐的表情。房间北面有一条天然的石头裂缝，通往已经坍塌的东北和西南处的隧道。

这个房间被用作一个前哨营地来管理矿山的开采进度和检查矿石样品，曾经有着关于当地的有价值的矿物报告。科塞鲁克的特工在逃离萦绕矿井的复仇幽灵之前带走了这些文件。

宝藏：桌子上放着1根洁净空气蜡烛，被惊慌的矿工们忽略了。

其中一个采石场鬼魂在这里把一名大地精士兵逼到了墙角，并把她殴打致死。在她的装备中，大地精携带着一面旗帜，上面有铁牙军团的红色盾牌和一个迷宫般的斧头符号。她旁边有一张空心丘陵地图，上面标有拉迪亚山谷和山脊营地（见8页）。

在这个房间中的三辆推车包含了在矿井塌陷之前开采的各种石英和金脉花岗岩块。每辆推车重650磅，需要至少12点力量才能推动。推动这些推车需要一个整轮动作，尽管PC们可以在推车停止移动的任何时候停下来做其他的事情。当通过一个成功的DC 18估价检定后，一个PC能将推车中材料的价值分别确定为1600 GP、2800 GP和2900 GP。长影镇的商人们很乐意购买这些有价值的矿产，如果PC们到目前为止还能够运输这么重的货物的话。

发展：这个房间里有矿井里仅有的两个幸存者，人类梅斯林·莫迪凯（Meslin Mordecai）和矮人沃尔丹（分别使用了《NPC志》256页里的养猪农民[pig farmer]和矿工[miner]的数据）。当采石场鬼魂重现了矿井最初的破坏时，一辆满载的矿车倒在他身上，压断了他的脚，把他压在数百磅重的岩石下，沃尔丹被困住了。事情平息后，梅斯林试图离开，为他的丈夫寻求帮助，但由于缺乏黑暗视觉，又被隔壁裂缝里的采石场鬼魂袭击，他选择留在沃尔丹身边。在被困了几天之后，他们都营养不良、疲惫不堪，而且都受伤了（梅斯林是在遭遇采石场鬼魂时受伤的，沃尔丹则是因为倒下的矿车受伤的）。释放沃尔丹需要一个成功的DC 22力量检定才能移动车，不过最多可以同时有4个角色提供援助。考虑到他们的状态，他们看到任何人都很激动，他们会急切地把矿井和铁牙士兵的信息传递给PC们，尽管他们真正知道的只是在征服者到达时，他们似乎热衷于在整个空心丘陵中获取资源。

如果PC们能帮助矿工中的任何一个到达长影镇，他们的报告就能让市长托姆·克劳伯特（Thom Crawbert）相信铁牙军团的威胁是真实存在的（见20页）。

一旦PC们到达这个房间，采石场鬼魂就会重置I3、I4和I5区的陷阱。

故事奖励：如果PC们在这个房间里找到了空心丘陵的地图，奖励他们额外的3200 XP。如果他们救出了被困在这里的矿工中的一个或两个，并且了解到了任何关于铁牙军团活动的额外细节，奖励他们额外的3200 XP。

J.山脊营地

当PC们第一次发现或接近山脊营地时，阅读或改写以下内容。

在这座陡峭的山峰的最上面的山脊上，耸立着许多单调的帐篷。红色的旗帜在草原的风中飘扬，动物和腐肉的气味弥漫在空气中。

这个营地坐落在空心丘陵东部边缘的岩石山脊上，是达格中士和他的铁牙部队的中心据点。在拉迪亚山谷的灾害中失去了几个有价值的摩洛克特工后，大地精骑将拼命地在想办法挽回自己的名声，并在科塞鲁克收到他失败的消息并要求他解释损失之前，把同样有价值的盟友交给她。为了达到这个目的，达格开始试图拉拢当地的一个鹰身女妖部落——腐肉新娘（Carrion Brides）——加入铁牙军团即将对长影镇的进攻。科塞鲁克与这些鹰身女妖进行了初步接触，但谈判因牛头人多管闲事的本性和对顺从的要求而陷入僵局。达格用礼物和没完没了的赞美来讨好新娘们，这个策略非常奏效，直到他的副手马赫赞（Mahrzan，男性大地精战士7）断然拒绝了鹰身女妖首领的浪漫求爱。这一误解最后演变成了暴力，导致了三个鹰身女妖被杀。

由于担心自己的失败会受到科塞鲁克的惩罚，达格不顾一切地想要赢回鹰身女妖的欢心，确保联盟的安全。为了达到这个目的，他计划贿赂鹰身女妖们，给他们马赫赞和几个他在拉迪亚山谷剩下的奴隶。

PC们可以通过在拉迪亚山谷里找到达格的日记，或者通过在I7区死亡的大地精的地图，或者通过探索空心丘陵地区来找到这个营地。营地可以从远处看到，只要PC们进入山脊营地的大致区域，他们就能很容易地看到帐篷和悬崖表面。

J1.周边守卫（CR 8）

瞭望塔与主营地分开。

生物：两个目光锐利的铁牙狙击手整天都在站岗，监视着敌人和回来的鹰身女妖。哨兵站岗时会在察觉检定上取10，鉴于他们在塔内的有利位置，他们会注意到PC们，除非PC们成功通过DC 23潜行检定（根据距离调整）。在晚上，守卫们会休息，依靠训练有素的猫头鹰在该地区巡逻，寻找入侵者。如果守卫发现了任何人，他们会射击两轮，然后鸣响塔内的锣，在1d4轮内把剩余的铁牙部队拉了出来。

铁牙狙击手（IRONFANG SHARPSHOOTERS）（2） CR 6

XP 2400 每个

大地精游侠（散兵）7（《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》128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 +11

————————防御————————

防御等级 20，接触 13，措手不及 17（+护甲，+3敏捷）

生命值 64 每个（7d10+21）

强韧 +7，反射 +9，意志 +5

————————攻击————————

速度 30尺（穿甲20尺）

近战 精制品弯刀+10/+5（1d6+2/18-20）

远程 +1复合长弓+12/+7（1d8+3/×3）

特殊攻击 战斗流派（箭术），宿敌（矮人+2，人类+4）

————————战术————————

战斗中 弓箭手喜欢远距离狙击，只有当敌人接近100英尺以内时才会使用致命瞄准和快速射击。他们会命令猫头鹰袭击敌人和分散正在接近的敌人的注意力。

士气 终身是士兵，弓箭手们会战斗至死。

————————属性————————

力量 14，敏捷 18，体质 15，智力 10，感知 12，魅力 8

BAB +7；CMB +9；CMD 23

专长 致命瞄准，坚忍，远距射击，钢铁意志，近距射击，精准射击，快速射击

技能 特技+1（-3当跳跃时），攀爬+9，驯养动物+9，知识（地理）+10，察觉+11，潜行+15，生存+11；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 偏好地形（平原+2），猎手羁绊（猫头鹰），猎人奇术（防守射击模式，妨碍式攻击），追踪+3，野性认同+6，穿林步

战斗装备 躲藏灵药，治疗中度伤药水（2），英雄气概药水；其他装备 +1胸甲，+1复合长弓（+2力量），精制品弯刀，餐具，精制背包，85 GP

铁牙猫头鹰动物伙伴（IRONFANG OWL COMPANIONS）（2） CR —

绝对中立 小型动物

先攻 +3；感官 低光视觉；察觉 +10

————————防御————————

防御等级 17，接触 17，措手不及 14（+3敏捷，+3天生，+1体型）

生命值 26 每个（4d8+8）

强韧 +6，反射 +7，意志 +3

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 10尺，飞行80尺（一般）

近战 啮咬+6（1d4+2），2爪抓+7（1d4+2）

————————属性————————

力量 14，敏捷 16，体质 12，智力 2，感知 14，魅力 6

BAB +3；CMB +4；CMD 17

专长 技能专攻（察觉），武器专攻（爪抓）

技能 特技+3（-5当跳跃时），飞行+10，察觉+10

特殊 技巧（攻击，过来，扰乱[distract，虽然写了是UC的但是没找到]，退下，搜索）

J2.中央营地（CR 8）

营地的核心是一个半圆形的隐藏帐篷，以及一个食堂和指挥所。

生物：达格中士——和近二十多名普通士兵——在这里等待着腐肉新娘们的回来，时而审阅战场报告，时而为自己不可避免的来自科塞鲁克的惩罚而烦恼。达格是一名雄心勃勃、魅力非凡的年轻军官，他对自己的部队知之甚少，但却十分趾高气扬。他已经把他的副手马赫赞晾在一边，并没有想过要牺牲他手下的其他士兵来抓捕那些闻名遐迩的“潘恩达尔逃犯”。他唯一尊敬的是他的坐骑——格鲁扎克（Gruzak）。

除非他们的看守发出有入侵者到来的警报，否则大地精们并不会料到会有一场战斗，他们会用1d4轮的时间集结成一支队伍来帮助达格。

达格（DARGG） CR 7

XP 3200

大地精骑将（兽骑士）8（《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》32页，《极限战斗》36页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 20，接触 12，措手不及 18（+6护甲，+2敏捷，+2盾牌）

生命值 88（8d10+40）

强韧 +10，反射 +5，意志 +5

————————攻击————————

速度 30尺（穿甲20尺）

近战 +1炽焰轻型链枷+12/+7（1d8+4附加1d6火焰）

特殊攻击 旗帜+2，骑将冲锋，挑战 3/天（+8伤害，获得+3AC），为了吾王，战术 2/天（双重藉机，7轮）

————————战术————————

战斗前 如果受到警告，达格会骑上格鲁萨克。

战斗中 达格会先向最近的敌人冲锋，然后对敌人的战士使用挑战能力。一旦他的军队加入战斗，他会花一点时间来激活他的为了吾王能力——高喊“为了铁牙和科塞鲁克！”——让他的坐骑和他的铁牙部队在攻击骰和伤害骰上获得+2加值，持续1轮。

士气 达格宁愿战斗至死，也不愿失败后撤退到科塞鲁克处。

————————属性————————

力量 16，敏捷 14，体质 16，智力 8，感知 10，魅力 14

BAB +8；CMB +11；CMD 23

专长 钢铁意志，骑乘战斗，双重藉机，猛力攻击，健壮，武器专攻（重型链枷）

技能 特技-2（-6当跳跃时），威吓+13，专业（士兵）+11，骑术+9，潜行+2；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 奇异坐骑（名叫格鲁萨克的狼），狮之呼唤，雄狮骑士团

装备 带甲刺的精制品胸甲，精制品重钢盾，+1炽焰轻型链枷，+1抗力披风，工钱箱（见下宝藏）和绞刑架笼子（J3区）的钥匙，银珐琅铁牙英勇勋章（75 GP）

格鲁萨克（GRUZAK） CR —

狼  
绝对中立 大型动物

先攻 +6；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +9

————————防御————————

防御等级 23，接触 11，措手不及 21（+4护甲，+2敏捷，+8天生，-1体型）

生命值 66（7d8+35）

强韧 +9，反射 +7，意志 +5（+4士气加值对抗惑控法术或效果）

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 50尺

近战 啮咬+12（1d8+10）

占据10尺；触及5尺

————————属性————————

力量 24，敏捷 15，体质 19，智力 2，感知 12，魅力 6

BAB +5；CMB +13；CMD 25（29对抗绊摔）

专长 坚忍，精通先攻，钢铁意志，健壮，武器专攻（啮咬）

技能 特技+1（+9当跳跃时），察觉+9，游泳+11；种族调整 +4生存当用灵敏嗅觉追踪时

特殊 战斗训练，忠诚，技巧（攻击，过来，护卫，退下，看守，跟随，追踪）

装备 精制品链甲衫坐骑护甲，军用鞍座

大地精部队（HOBGOBLIN TROOP） CR 6

XP 2400

HP 73（《冒险之路#115：猎物之痕》77页）

宝藏：铁牙军团在指挥所有一个锁着的箱子（解除装置DC 30）。箱子里有15000 GP和另外价值4500 GP的宝石和珠宝，用来贿赂当地的生物加入科塞鲁克日益壮大的军队。箱子里还储存了一些药水，包括5瓶治疗中度伤药水，1瓶飞行术药水和1瓶巧言术药水。

发展：达格的私人仆人——一个来自拉迪亚山谷的名叫尼比茨（Nibbitz，绝对中立女性侏儒专家4）的侏儒分析员——仍然被锁在指挥所的一张桌子上，如果战斗的声音减弱，他就会大声呼救。如果被释放，尼比茨会希望逃离，但是通过一个DC 14威吓或交涉检定，她可以被说服继续留在这里，协助PC们直到他们到达安全的堡垒。她推荐长影镇和它厚实坚固的城墙。尼比茨对她过去几周的遭遇和她与科塞鲁克的短暂接触的详细描述可以帮助PC们说服市长托姆·克劳伯特铁牙军团是一个真正的威胁。

即使没有尼比茨，达格的指挥所也包含了一些来自其他铁牙在空心丘陵中的前哨基地的有价值的公告，讨论了在12天内开始对封闭的城市长影镇发动全面攻击的准备工作。这些情报报告详细说明了一个战兽训练营的进展情况（见M区），为新的双足飞龙侦察兵确保一个筑巢地点（见N区），攻城工程师努力运输他们的战争机器到会合地点（见O区），以及在被征服的埃库鲁镇建立的军需品营地的最新进展（见P区）。关于PC们如何使用任何或所有这些材料破坏军团的入侵计划，请参阅本冒险的第四部分。

一旦PC们发现了这些材料，他们离对长影镇的进攻开始就只有12天了！

故事奖励：如果PC们找到了铁牙军团入侵长影镇的情报，奖励他们6400 XP。如果他们释放了尼比茨并得到了侏儒作为盟友，奖励他们2400 XP。

J3.囚犯牢笼（CR 10）

在离营地稍远的地方，一排由十个绞刑架组成的铁架吊在木桩上，悬在有八十英尺深的陡峭的悬崖之上。每个笼子都有一个简单的锁（解除装置DC 20），其中七个里面有囚犯——六个看起来很可怜的人类，还有一个名叫马赫赞的裸体大地精。囚犯们会立即开始呼救，但在新的威胁到来之前，PC们只有4轮机时间在击败铁牙部队后喘口气。

生物：营地内突然爆发的活动提醒了观察该地区的鹰身女妖，吸引她们前来调查。三个腐肉新娘的首领和一对鹰身女妖猎人降落在柱子上的笼子。他们的领袖文达（Wenda）声称对这些囚犯拥有所有权，并要求知道PC们侵入她们的土地的原因。鹰身女妖的态度一开始是不友善的，但如果转变为至少是中立的，她们会同意进行一次简短的谈判。新娘们承认，她们目前对外界的冲突不感兴趣，但“那头牛”已经做出了许多慷慨的提议，说服她们的部落加入她的战争——她们原本计划接受这些提议，直到“尖叫的啮齿动物”马赫赞辱骂了她们中的一个，而铁牙士兵在随后的混战中杀死了她们的三个姐妹。马赫赞坚持说，他除了拒绝“令人讨厌的野兽”的不受欢迎的求爱外，什么也没做，他还向PC们承诺只要他们救了他，他就会给他们他所能想象的到的一切。

腐肉新娘易受奉承的影响，但在面对威胁时意志坚强；PC们可以通过一个成功的DC 21唬骗或交涉检定，或一个成功的DC 26威吓检定，说服鹰身女妖们拒绝科塞鲁克的提议。要求新娘释放任何或所有人类囚犯会将DC增加2，而要求释放马赫赞会将DC增加5。价值至少5000 GP的现金或魔法物品的贿赂可以在这些检定中获得+5环境加值。在这次遭遇中，如果PC们的任何交流检定失败，鹰身女妖会立即发起攻击。

如果PC们在之前的遭遇中表现得太过轻松，那么新娘们可能会在战斗中出现，并将其变成一场三方混战。

腐肉新娘（CARRION BRIDES）（3） CR 6

XP 2400 每个

鹰身女妖（Harpy）杀手2（《怪物图鉴》172页，《进阶职业指南》53页）

混乱邪恶 中型人形怪物

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +9

————————防御————————

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

生命值 73 每个（9d10+20）

强韧 +9，反射 +12，意志 +7

————————攻击————————

速度 20尺，飞行80尺（一般）

近战 2爪击+13（1d8+2）

远程 标枪+13（1d6+2）

特殊攻击 杀戮目标+1（1个，移动动作）

————————战术————————

战斗中 鹰身女妖们用她们的迷魂曲引诱PC们跳下悬崖边缘，而首领们则扑向任何剩下的人，赤手空拳地撕咬他们。

士气 腐肉新娘们战斗至死。

————————属性————————

力量 14，敏捷 19，体质 14，智力 7，感知 14，魅力 15

BAB +9；CMB +11；CMD 27

专长 闪避，飞越攻击，强韧加强，精通天生武器攻击（爪击），武器娴熟

技能 特技+4（+0当跳跃时），攀爬+9，飞行+12，威吓+9，察觉+9，表演（演唱）+7，潜行+9

语言 通用语

特殊 迷魂曲，杀手天赋（巧手盗贼），追踪+1

装备 +1镶嵌皮甲，标枪（5），精灵披风，防护戒指+1，一袋未经切割的宝石（价值300 GP）

鹰身女妖（HARPIES）（2） CR 4

XP 1200 每个

HP 38 每个（《怪物图鉴》172页）

马赫赞（MAHRZAN） CR 6

XP 2400

大地精先锋（Hobgoblin forerunner，《怪物法典》119页）

HP 71（目前28）

入侵时间线

这次冒险的时间安排是在PC们得知此事后的12天后攻击长影镇，给PC们2到3天的时间前往城市，1天时间说服克劳伯特市长相信危险正在逼近，然后的8到10天的时间让城市做好准备，并袭击四个主要的铁牙资源站。PC们可能需要依靠马匹甚至魔法来减少完成所有任务所浪费的时间，即使这样，它们也可能没有像它们希望的那样做好战斗准备。

这种冒险计划是为了给PC们施加压力，迫使它们按优先顺序排列行动，而不是让战争看起来不可能完成。你可以给你的团队更多的机会来延迟军团的到来（比如在L区的遭遇），或者如果事情进展的太容易，你可以让科塞鲁克提前她的时间，希望在毫无准备的情况下占领这个城镇。

发展：如果PC们不杀死腐肉新娘的战士或贿赂她们成为中立方，他们最终会站在科塞鲁克一边，并在这次冒险的第五部分回来。

如果PC们把马赫赞交给了鹰身女妖们，腐肉新娘会感谢他们杀死了达格和其他大地精，并允许他们暂时能够安全通过自己的领地。鹰身女妖们知道一些铁牙在空心丘陵中的行动，并且可以分享在指挥所（见J2区）发现的相同信息，如果他们错过这些线索的话。她们对军团的未来计划几乎一无所知。

如果PC们拒绝交出马赫赞并打败了鹰身女妖们，那么大地精是忘恩负义的。他知道科塞鲁克正计划在12天内对长影镇发起一场大规模的进攻，并且她希望招募鹰身女妖们作为空中侦察兵。他可以如同鹰身女妖们一样分享铁牙军团在该地区的行动信息，尽管他会尽可能地夸大铁牙军团的力量。他拒绝跟随PC们，只想在战争的混乱中消失，一旦被俘，他会试图在任何可能的情况下逃跑（比如当PC们被空心丘陵里的其他危险缠上时）。如果他被护送到长影镇，他的出现有助于让市长托姆·克劳伯特相信大地精的存在可能比他想象的要更强大。

故事奖励：如果PC们设法与腐肉新娘谈判，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了鹰身女妖们一样。

P20-P33

第三部分：玛利蒂斯上的宝石

沿着湍急的玛利蒂斯河修建，为它的磨坊提供动力，长影镇是该地区最大的城镇——也是铁牙军团当前的目标。它的铸造厂和锻造厂能为大地精的战争机器提供燃料，而其人口将提供奴隶劳动力以维持稳定的供应。当PC们得知即将到来的入侵时，科塞鲁克已经开始移动棋子，还有不到12天，铁牙军团就会像一股巨浪袭向沙滩一样占领这座城市。

长影镇的防御系统现在很可怜。多年来，由于没有摩尔苏恩的威胁，镇里的守卫变得疏于职守，甚至连城镇的可怕城墙也已经风化剥落。情况实际上比PC们意识到的还要更糟。不仅长影镇现在无法抵挡铁牙军团的攻击，阿扎尔丝将军还派出了她自己的代理人——三个变形怪破坏者和一对残忍的熊地精刺客——来破坏这座城市的微弱抵抗。在这次冒险开始的一个星期前，她的变形怪们偷偷地进入了长影镇，准备杀死并取代市长托姆·克劳伯特。他们发现克劳伯特是个太过公开的人物，而且守卫十分森严，所以他们替换了他最信任的三个顾问：加勒特·格雷戈罗（Garret Graygallow，绝对中立男性人类专家6），当地铸造厂的老板；塞内卡·沃尔施塔特（Seneka Volstadt，绝对中立女性半精灵盗贼4），航运巨头；和银行家所罗门·赞恩（Solomon Zane，守序中立男性中年人类阿巴达尔的牧师5）。占据着现在的定居点的权力位置，变形怪们上周一直在托姆·克劳伯特耳边窃窃私语，淡化大地精入侵的威胁，让市长相信，定居点完全有能力抵御“野蛮的野蛮人”的任何攻击，并提出，在毫无根据的谣言中表现出任何恐惧，都可能会摧毁当地经济。

警告长影镇

根据PC们到达长影镇的时间，他们会发现市长要么在长影镇的市政厅工作，要么在当地酒吧与他的选民会面。与市长见面并不难。托姆是个爱交际的人，总是渴望从他正常的市长职务的苦差事中分心。要想了解关于市长的情报只需要一次成功的DC 12搜集信息交涉检定。

虽然与克劳伯特市长会面很简单，但说服他为战争做准备却不简单。当他们警告他铁牙军团的时候，托姆·克劳伯特感谢他们让他注意到这些事实，但向他们保证他并不担心。他认为长影镇是涅玛萨斯最戒备森严的城市之一，而且有能力抵御“几个自大的地精”。如果PC们提出这个问题，或者试图说服市长科塞鲁克和铁牙军团带来的风险比他意识到的要大得多，变形怪议员们就会介入干预。

市长的顾问们日夜守在他身边——如果被追问的话，他承认他们最近有点太粘人了。在这时，变形怪们已经听到了关于PC们在空心丘陵中活动的谣言，并注意寻找可能试图警告市长即将到来的入侵的冒险者们。一旦PC们开始窥探，他们也会使用他们的隐匿阵营魔杖。变形怪渗透者的全部数据块，请参见24页的破坏者遭遇。

为了克服变形怪的影响，PC们将需要与顾问进行一场舌战（参见第22页侧栏）。在这场舌战中，顾问们会作为一个团队，而市长是听众。PC们会作为一个团队一起反驳顾问们的说法，并让市长相信威胁是真实存在的。克劳伯特市长有很多偏好：他不喜欢嘲讽，因为他以前的冒险团队经常嘲笑他缺乏户外技能；任何对他使用嘲讽辩才的检定都会受到-2惩罚。然而，市长非常喜欢玩笑，任何对他使用玩笑辩才的检定都将获得+2加值。PC们可以在舌战前通过一个成功的DC 15察言观色检定来确定市长的偏好。

PC们并非没有资源。由于他们作为英雄和屠龙者的声望越来越高，他们在舌战中自然而然地拥有了一个机锋。他们还从他们在空心丘陵的经历取得的每一个以下成就中获得了一个机锋。

•从陷阱门蜘蛛巢穴（G区）的人马遗骸中找回信息。

•从拉迪亚山谷矿井（I区）救出梅斯林和沃尔丹。

•从大地精的山脊营地（J区）救出侏儒尼比茨。

•将大地精囚犯马赫赞（J区）带到长影镇。

市长顾问

变形怪顾问（3）

决心 10

辩才

寓言 知识（历史）+2

套话 察言观色+10

煽情 表演（朗诵）+6

恭维 交涉+12

逻辑 知识（本地）+7

嘲讽 表演（喜剧）+3

风度 威吓+8

惑言 唬骗+14（每个1机锋）

辞藻 表演（戏剧）+6

玩笑 语言学+7

舌战策略

顾问们偏好用逻辑、玩笑或寓言来开启交锋，把他们强大的辩才保留下来，以便在稍后的交锋中反击PC们的检定。

如果PC们在舌战中击败了顾问，他们不仅会使市长相信大地精的入侵迫在眉睫，而且也使市长相信城镇的防御是不够的。更重要的是，PC们赢得了市长的信任。他承认他们在对抗铁牙军团方面的专业知识和经验，并正式要求他们留在定居点协助防御。

顾问们优雅地接受了失败，并为他们在这个问题上的无知道歉，承认他们的贪婪可能使他们对真正的威胁视而不见。变形怪们稍后进行了协商，更新了PC们的存在和活动，一旦城镇的防御开始准备，他们就会破坏PC们的努力。

如果PC们输掉了舌战，他们就无法说服托姆·克劳伯特相信铁牙军团对该地区构成了真正的威胁。他解释说，尽管他们远离摩尔苏恩边境，但间谍和奸细的危险也不是无关紧要的。出于良心，他不能让他的公民们惊慌失措，掏空他的金库来加固长影镇，以防止可能永远不会到来的仅仅基于一小撮陌生人，甚至是名人的话的袭击的发生。

然而，托姆·克劳伯特一直对于弱者有一个软心肠，他并没有立即解雇PC们，而是给了他们一个证明自己的机会。克劳伯特解释说，最近几个月来，有人或什么东西一直在威胁城镇北部的贸易路线。这甚至可能是这些“铁什么的”的杰作。如果PC们能阻止这些攻击，他对PC们的忠诚度的怀疑肯定会消散。

宝藏：如果PC们赢了这场舌战，克劳伯特市长同意通过提供城镇所能负担得起的任何资源来帮助他们，外加20000 GP的津贴，用于购买他们用来保卫城镇可能需要的任何东西。他还向每个PC提供500 GP的预付金，并承诺在未来给予更大的奖励。

发展：如果PC们没有兴趣说服市长和他的助手们，让他们相信危险正在逼近，或者没有得到市长的批准，一群长影镇的工匠和商人会走近他们——他们是已经流离失所或被大地精奴役的人们的许多亲戚——不顾市长的意愿请求他们的帮助，向他们提供2000 GP的奖金，以拯救这座城市。他们已经没有更多可以从他们的小集体中得到的了，但是他们相信，一旦长影镇的其他人看到铁牙军团的行动，其他的镇民也会做出同样的贡献。

故事奖励：如果PC们在舌战中击败了市长顾问，奖励他们6400 XP。

对勇气的考验（CR 9）

托姆·克劳伯特提到的袭击都是沿着老橡树路（Old Oak Road）发生的，这是一条贸易道路，从定居点向北穿过一个树木繁茂、雾气弥漫的山谷。如果PC们在镇上询问有关袭击的情况，他们就会知道大约一个月前沿着老橡树路旅行的商队开始失踪。民兵组织派出了几支搜索队，虽然他们找到了几辆满载贸易货物的货车，但没有发现失踪商人或商队卫兵的迹象。在出现几起失踪事件后，克劳伯特市长停止了沿路的交通，并在树林的两端张贴了警告标志，提醒行人改道。

老橡树路并不难找，因为它是从长影镇向东的主路分叉而出的，从定居点出发大约需要一个小时的路程。当PC们到达目的地时，阅读或改写以下内容。

一条深深的车辙蜿蜒穿过这片矮小的橡树林。枯叶在风中轻轻飘动，空气中充满了沙沙的声音和腐烂的泥土气味。在路的中央有一个小小的木制标牌，上面用通用语写着:“道路被长影镇市长托姆·克劳伯特下令关闭。通行风险自承。”

生物：攻击长影镇商人的怪物是一种被称为快木的食肉植物，铁牙军团以巨大的个人成本将其运到这里，以进一步孤立该镇。快木进入了这个地区寻找食物，有一段时间，它定期地会把商队的护卫和经过这片小树林的商人当做美食享用。然而，由于现在商人们正围绕着森林转移他们的货物，这个植物已经没有什么可吃的了。在PC们进入森林后不久，饥饿和侵略性的植物会开始攻击。

快木（QUICKWOOD） CR 9

XP 6400

HP 95（《怪物图鉴2》228页）

宝藏：一个大地精的尸体仍然缠绕在植物的上部树枝上，虽然渡鸦已经带走了她大部分的贵重物品，但她仍然穿着1套+1装甲外套。

发展：在运送快木的行动中，科塞鲁克失去了她的门徒——一个充满天赋的大地精中士，名叫阿克里莎（Acreesha）。那些检查了快木尸体的人很容易就能发现几条锁链——其中很多都断裂了——以及四道质量上乘的锁。带回来大地精和一块快木的木头来证明他们已经消灭了怪物，足以让市长相信PC们至少知道他们在做什么，而且铁牙军团可能比他想象的更有威胁。

舌战

舌战规则可以在《极限诡道》的176-181页上找到。虽然社会冲突不是这条冒险之路的基石，但当PC们必须赢得盟友或试图通过外交手段而不是暴力来解决紧张局势时，你可能希望参考这些规则。

如果你不希望使用舌战系统，你可以让PC们与变形怪们进行五项技能的对抗，使用以下技能：唬骗、交涉、威吓、察言观色，并在最后一轮中使用知识（本地）、表演（朗诵）或专业（士兵）。每一方只有一个代表可以尝试每次检定，但是一个额外的PC可以援助他们的主要发言人的检定，并且变形怪们可以互相援助。PC们仍然可以使用他们所获得的机锋来重新进行一个技能检定。

长影镇的防御

这次冒险的关键是即将到来的长影镇围攻。铁牙军团在科塞鲁克的指挥下，打算把这个城镇作为一个中心据点和生产设施，以支援其北部的行动。只有PC们的行动才能阻止不可避免的事情的发生，而《长影突袭》的剩余部分集中在他们的准备和战斗本身上。

在PC们说服了克劳伯特市长和长影镇的人们铁牙军团构成了真正的威胁之后，他们就可以开始准备城市抵抗入侵者了。

防御点

长影镇的防御是用防御点来衡量的，防御点对社区的作用就像对单个生物的生命值一样。它们代表了物理防御、民兵力量和城镇士气的结合。攻城过程中的事件会影响到城镇的防御点，而长影镇在围城中坚持的程度直接与目前的防御点总量有关。如果长影镇的防御点减少到0，它就会落入铁牙军团的手中，虽然它不一定会被摧毁——许多建筑仍然屹立不倒，居民也幸存下来——但它的守军已经分散和惊慌失措，而它的街道毫无疑问是在科塞鲁克的军队的控制之下。

长影镇有50点防御点，这代表了它的武器储备，但也反映了它缺乏训练的民兵和破碎的城墙，以及防御已经被阿扎尔丝的渗透者和刺客破坏。许多PC们的行动会增加现有的防御点，而铁牙在攻城期间的攻击会减少这个总数。

为小镇做好准备

不管有没有市长的批准，PC们都可以召集居民开始加强城镇的防御。多数涅玛萨斯城市都避开了传统的防御，因为它们在面对摩尔苏恩的集中力量时很少能坚持很久，而且一旦被占领，它们实际上会保护摩尔苏恩占领者免受涅玛萨斯民兵青睐的游击战术的伤害。长影镇和空心丘陵中的许多社区一样，反对这种趋势。该定居点拥有大量的锻造厂和铸造厂，如果被摩尔苏恩占领或摧毁，重建起来就会非常困难，成本也很高。因此，与大多数涅玛萨斯定居点相比，长影镇更像一个典型的设防城镇，有坚固的建筑、攻城物资，还有一座20英尺高的砖墙包围着城镇。当然，还有很大的改进空间：一个成功的DC 15知识（工程），知识（历史），专业（士兵），或者生存检定可以识别出弱点，让PC们集中精力。

PC们在长影镇中的每一天，他们可以执行以下列表中的三个动作（每一个都需要大约5个小时的时间）。这些行动代表了PC们组织长影镇的劳工、工匠、民兵和商业领袖以改善该镇防御的能力。每一个动作都需要至少一个PC的监督，他必须成功通过一个下列技能之一的DC 15技能检定；在没有首先说服克劳伯特市长入侵的情况下执行这些行动，意味着需要更少的人手和更有限的资源，这将对所有用于提高长影镇的防御能力的技能检定施加-5环境惩罚。多个PC可以监督一次行动；第一个之外的额外PC可以使用援助的援助他人动作。PC们可以在一天内执行一次以上的特定动作，并多次获得它所列出的好处，但每个动作都有它能提供的最大防御点。在任何一项技能检定上骰出一个天然1表明在紧急准备中发生了意外，对相应的PC造成3d6点的伤害。

每一个PC提高城镇防御的技能检定都可能会因为阿扎尔丝的变形怪破坏者而变得复杂化（参见第24页的破坏者）。

•城墙：一堵坚固的砖墙围绕着长影镇的大部分地区，只留下码头区暴露在外。城墙上有城垛和步道，让镇上的民兵可以在长影镇的边缘巡逻，并密切关注土匪、摩尔苏恩军队和偶尔出没的双足飞龙。然而，这堵墙在好几个地方维修不良，使它很容易攀登（攀爬DC 10）。一个PC可以通过一个成功的手艺（石工技术），知识（工程）或专业（石匠）来引导工人修理墙壁。效果：每次成功修复城墙，长影镇的防御点增加10点。每一次成功的检定也会增加5点攀爬的DC。PC们最多可以获得3次这种好处（最多可获得30点防御点）。

•内部防御：虽然长影镇城墙是最重要的防御，但它们不可能抵挡住每一个敌人。通过一些准备和计划，PC们可以组织好备用位置和阻塞点，以及路障和医疗站。组织未经训练的公民进行所有这些改进需要一个成功的手艺（炼金术，木工，石工技术，或布设陷阱），交涉，或知识（本地）检定，以确定防御的最佳位置或直接帮助他们建设。效果：每次成功的增强内部防御，长影镇的防御点增加5点。PC们最多可以获得3次这种好处（最多可获得15点额外防御点）。

•民兵训练：城镇的民兵由50名士兵组成（使用《NPC志》267页的守卫[guard]的统计数据），尽管只有25名士兵在指定的时间在城镇中活动。其余的人在荒野和附近的村庄担任侦察兵和元帅。如果他们得到了克劳伯特市长的支持，PC们可以从城镇的后备部队中再召集300名士兵，但是这些新兵缺乏经验和纪律。通过一个成功的威吓或专业（士兵）检定，一个PC可以鞭笞民兵成型。效果：每次成功训练和组织长影镇民兵都能增加10点城镇的防御点。在城镇的主要民兵处，PC们只能获得1次这种好处，如果克劳伯特市长帮助他们召集新的志愿者，可以获得2次额外的好处（最多可获得30点额外防御点）。

•增援部队：PC们可能有一些额外的部队可以用来加强长影镇的防御，比如切尔纳萨多游侠或者从铁牙部队中解放出来的奴隶（J，M，O区）。解放出来的奴隶渴望战斗但缺乏技能，而游侠们在他们当前的状态下不能部署大量的部队。效果：训练被释放的奴隶需要一个成功的表演（朗诵）或专业（士兵）检定。从游侠那里招募援助会自动成功，但是游侠们需要2d4天时间到达。拥有领导力专长的PC也可以召唤自己的追随者去加强长影镇的防御，这会自动成功。游侠们和来自领导力的追随者每个会增加5点城镇的防御点，但只能召唤一次。每个被解救的奴隶的部队会增加5点长影镇的防御点（所有来源最多增加25点防御点）。

•围攻物资：长影镇周围田地里的很多庄稼还没有准备好收割，但是可以用来帮助城市应对灾难。同样，受过狩猎和陷阱训练的城镇居民可以在灾难来袭前加倍努力填满食物。组织这些努力需要一个成功的专业（面包师，厨师，农夫，或猎人）或生存检定。效果：每成功一次检定，长影镇就会额外获得5点防御点。PC们可以获得两次这种好处（最多10点额外防御点）。

•市民准备：虽然没有接受过士兵训练，但长影镇的居民身强力壮，渴望保卫家园。这些成年人可以接受训练，去救火、传递信息和照料伤者，而不是去当兵。鼓舞和训练长影镇的普通公民需要一次成功的交涉、医疗或专业（士兵）检定。效果：每成功一次检定，长影镇额外获得5点防御点。PC们可以获得两次这种好处（最多10点额外防御点）。

故事奖励：为每10点PC们在攻城之前为长影镇产生的防御点，奖励他们3200 XP。

破坏者（CR 10）

在看到他们如此强烈地反对城市为战争做准备后，PC们可能已经怀疑市长的顾问们有欺诈行为，但他们的勾结程度之深是不可想象的。变形怪们已经很好地适应了他们的角色，取代了社区中受人尊敬和爱戴的人物。在没有证据的情况下公开诽谤市长的顾问，只会让PC们受到当地人的蔑视和解雇，而公开攻击他们则会导致镇守卫队和克劳伯特市长自己把矛头指向他们。

只要阿扎尔丝的变形怪特工还在城里，他们就会竭尽所能地破坏PC们的工作，破坏长影镇的防御系统。

生物：这三个变形怪每天都会对一个随机选择的PC进行破坏工作，他们会试图用唬骗或解除装置检定对抗目标PC的技能检定结果。如果变形怪成功了，PC们的努力就没有任何进展——士兵仍然懒惰，建筑尝试结果是劣等的，等等。如果变形怪以5点或5点以上的优势赢得了这次对抗检定，那么一个神秘的意外也会造成补给被毁，城镇居民受伤，从而摧毁1d6点防御点。

变形怪会伪装成其他PC进行破坏（而不是伪装成受人尊敬的当地人），因此对事故的调查会发现目击者指责新来的“英雄”懒惰、无能和煽动暴乱。识别变形怪的手工破坏是很棘手的，需要一个DC 25的察言观色（如果他们使用唬骗）或察觉（如果他们使用解除装置）检定。而追踪变形者更加困难，需要具有灵敏嗅觉特殊能力的生物或使用魔法（比如辨识谎言、预言术或探寻思想）。根据你的判断，变形怪的破坏尝试骰出天然1会伤害它，造成3d6点的伤害，并可能留下额外的线索（比如非人类的血液），或者让它变得一瘸一拐的，让观察力敏锐的PC可以识别出他们。

当其他PC正常进行防御准备时，冒险者也可以埋伏起来伏击潜在的破坏者。这样做需要一个PC去尝试一个对抗变形怪的察觉检定的易容或潜行检定，但是如果成功的话，这个PC就可以抓住行动中的破坏者。

玩家们可能会想出一种方法来对付上面提到的破坏企图。奖励创造性思维，并将上述方法的难度作为设置技能检定的DC的指导原则。

如果PC们在开始准备之前离开城镇，三个人就会简单地安排尾随他们并伪装成难民在路上伏击他们。如果在他们破坏时遭遇到他们，他们会立即发动攻击。他们意识到了PC们对科塞鲁克的入侵和阿扎尔丝的最终胜利构成的威胁。

铁牙渗透者（IRONFANG INFILTRATORS）（3） CR 7

XP 3200 每个

变形怪盗贼4（《怪物图鉴》89页）

守序邪恶 中型人形怪物（变形）

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +13

————————防御————————

防御等级 23，接触 15，措手不及 18（+4护甲，+4敏捷，+1闪避，+4天生）

生命值 76 每个（8HD；4d8+4d10+36）

强韧 +7，反射 +12，意志 +7

防御能力 反射闪避，陷阱感知+1，直觉闪避；免疫 魅惑，睡眠

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品杖剑+12/+7（1d6+3）或2爪抓+11（1d8+3）

远程 +1手弩+12（1d4+1/19-20）

特殊攻击 偷袭+2d6

类法术能力（CL18；专注+20）（我觉得这是bug）

任意——侦测思想（DC 14）

盗贼类法术能力（CL4；专注+6）

3/天——传讯术

————————战术————————

战斗前 变形怪偏好躲起来攻击，喝下一瓶朦胧术药水，用一轮突袭轮（如果他们有的话）从他们的火球项链中扔出一个球体（最初的目的是在入侵期间摧毁基础设施）

战斗中 渗透者们用手弩开始战斗，希望能抓住措手不及的敌人，然后开始移动用他们的杖剑夹击敌人。他们会向施法者投掷爆雷石。只有当它们已经暴露为变形者时，它们才会使用爪抓。

士气 渗透者是忠诚的战士，他们会战斗至死。

————————属性————————

力量 16，敏捷 18，体质 16，智力 15，感知 14，魅力 15

BAB +7；CMB +10；CMD 25

专长 闪避，强韧加强，精通先攻，健壮，武器娴熟

技能 唬骗+14，攀爬+8，交涉+12，解除装置+15，易容+16（+36当使用变形能力时），逃脱+14，威吓+8，知识（本地）+7，语言学+8，察觉+13，表演（戏剧，朗诵）+6，察言观色+10，潜行+14；种族调整 +4唬骗，+4易容

语言 通用语，矮人语，精灵语，地精语，半身人语，地底通用语

特殊 变形（变身术），拟态，完美复制，盗贼天赋（巧手盗贼，次级魔法），寻找陷阱+2

战斗装备 羽符（鸟，2），火球项链二型 ，朦胧术药水（2），短讯术卷轴，隐匿阵营魔杖（31发充能），爆雷石；其他装备 秘银衫，+1手弩，精制品杖剑，精制品盗贼工具，75 GP

发展：揭露变形怪们强化了PC们作为英雄的地位和声誉，确保了长影镇的人们最终毫无疑问地相信铁牙军团是一个威胁。

刺客（CR 11）

除了变形怪之外，阿扎尔丝还派出了两名她最令人畏惧的刺客：梦潜者姐妹（Dreamstalker Sisters）。她原本计划让熊地精们躲起来，监视渗透者的进展，然后在入侵前几小时偷偷溜出去处决长影镇的首领。但是随着渗透者的被杀，姐妹们惊慌失措，决定在PC们能够进一步集结社区的防御之前加紧她们的暗杀行动。

生物：布雷加和马尔加（Bregga and Malga）是一个熊地精部落的成员，他们在几个世纪前宣誓效忠于一个强大的老鬼婆，她同意在部落的孩子们的噩梦中指导他们，以换取他们死后的忠诚。阿扎尔丝从老鬼婆那里签下了他们的契约，暗中清除了自己队伍中的异己分子，也在敌军中播下了混乱的种子。

梦潜者会在夜间袭击。在渗透者死后的第一个晚上，她们溜进了PC们的房间，时间刚好够从每个熟睡的冒险者身上剪下一绺头发。第二天晚上，每个都会用他们偷来的头发用他们的梦魇类法术能力诱捕一个随机的PC进入一个可怕的梦境。如果PC们拒绝逃跑，在第三天晚上，她们会亲自攻击，在一条小巷或空旷的街道上伏击英雄们。

熊地精们会从空中接近，利用他们的飞行能力从上面落到PC们上。

布雷加和马尔加（BREGGA AND MALGA） CR 9

XP 6400 每个

女性梦魇（nightmare）熊地精杀手6（《怪物图鉴4》204页，《怪物图鉴》38页，《进阶职业指南》）

混乱邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +4；感官 黑暗视觉120尺，灵敏嗅觉；察觉 +12

灵光 恐惧（60尺，DC 17），气势凶猛（30尺，DC 17）

————————防御————————

防御等级 25，接触 14，措手不及 22（+7护甲，+偏斜，+3敏捷，+3天生，+1盾牌）

生命值 88 每个（9HD；3d8+6d10+42）；再生 5（善良法术或武器，银）

强韧 +10，反射 +13，意志 +7；+4对抗幻术效果

防御能力 幻术抵抗，防护善良；DR 5/善良或银

————————攻击————————

速度 20尺，飞行10尺（完美）

近战 +1拳刃+12/+7（1d4+5/×3），+1拳刃+12（1d4+5/×3）

远程 飞镖+12（1d4+4）

特殊攻击 黑夜恐惧（DC 17），偷袭+2d6，杀戮目标+2（2个，移动动作）

类法术能力（CL3；专注+6）

常驻——防护善良

3/天——侦测思想（DC 15），托梦术，梦魇（DC 18），暗示术（DC 16）

1/天——行影术

————————战术————————

战斗中 梦潜者做事有条不紊，而且过于自信。她们相信自己的可怕的存在可以驱散敌人，并在追击其他人之前，会干掉任何站着的人。

士气 如果姐妹中有一个被杀了，另一个就会试图使用行影术逃跑，并向阿扎尔丝报告她所知道的关于PC们的一切。她以后可能会再次出现在PC们的梦中，或者为她姐妹的死复仇。

————————属性————————

力量 18，敏捷 18，体质 17，智力 10，感知 12，魅力 17

BAB +8；CMB +12；CMD 27

专长 双重切割，钢铁意志，健壮，双武器防御，双武器格斗，武器专攻（拳刃）

技能 特技+9（+5当跳跃时），攀爬+9，飞行+9，威吓+22，察觉+12，察言观色+12，潜行+25；种族调整 +8威吓，+8潜行

语言 通用语，地精语

特殊 战斗流派（双武器格斗），偏好地形（都市+2），装死（DC 17），杀手天赋

（快速潜行，游侠战斗流派，地形专家），追踪者，追踪+3

装备 +1暗影胸甲，+1拳刃（2），飞镖（5），+1抗力披风，防护戒指+1，43 GP

发展：梦潜者姐妹已经在塞内卡·沃尔施塔特的一个仓库里扎好了营——就是那个被阿扎尔丝的变形怪渗透者所取代的塞内卡·沃尔施塔特。随着变形怪和熊地精们被杀死，仓库工人很快就会发现了他们在几个箱子后面的巢穴（如果PC们没有首先追踪到他们的巢穴的话），并引起了冒险者们的注意。在几份用地精语潦草地写着的的公报和墙上挂着的铁牙旗帜中，PC们发现了一堆由阿扎尔丝将军亲自写的关于向北方派遣军团的命令。这些命令是为了帮助协调不同的部队以完美的时间攻击长影镇，但是聪明的人可以改变它们以制造混乱，为长影镇多争取几天时间。有关更多细节，请参阅L区。

杀死梦潜者姐妹阻止了她们在入侵期间执行预定的处决（见46页）。

K.长影镇法师

当长影镇的民兵对付土匪、野蛮的动物和偶尔来自摩尔苏恩的入侵时，他们不会遇到什么麻烦，但他们偶尔也会遇到一些无法单独对付的异常或强大的东西。在这种情况下，长影镇得求助于替换儿法师娜瓦——她是克劳伯特市长以前的冒险伙伴之一，住在长影镇西北二十英里的一座塔里。通常情况下，托姆会在紧急情况下放下自尊，并请求他曾经的对手在紧急情况下提供帮助，比如现在正在向长影镇逼近的那个，但是已经有一个多月没有人收到娜瓦的消息了。一旦意识到铁牙的威胁，市长就会派了两名骑手去联系娜瓦，但他们都没有回来，他会在PC们开始进行准备工作后的一两天后接近他们。

娜瓦现在基本上已经退休了，她每隔几周就会到镇上来一次，为她的研究收集一些用品，但她最后的订单却没有过来拿。克劳伯特市长担心他的前同事可能已经落入铁牙军团之手，害怕大地精会利用她的塔作为他们军队的先头阵地。克劳伯特市长要求PC们去进行调查。

如果PC们问到更多的细节，托姆就会分享他所知道的：娜瓦一直对怪物着迷——尤其是那些被魔法创造或扭曲的怪物——当她退休时，她在附近建造了她的高塔，以研究空心丘陵里的生物。他怀疑促使她进行研究的还有更深层次的恐惧，但他们与其说是朋友，不如说是同事，所以他总是不愿意去打听。克劳伯特确实担心娜瓦的研究引起了铁牙军团的注意，如果这个法师有一大群危险的生物被锁在某个地方，它们可能会成为大地精大军中令人生畏的新成员。

克劳伯特市长的恐惧只是部分基于现实。当娜瓦还是一个学徒时，她意识到自己的本性是一个替换儿，并产生了一种恐惧，害怕自己会违背自己的意愿变成鬼婆或任何其他东西。她的研究越来越集中在变化系上，最终她开始冒险，既是为了学习新的奥术秘密，也是为了比她担心盘旋在视线之外的看不见的母亲领先一步。她的母亲，一个名叫库萨娜（Kusana）的强大的血鬼婆（《怪物图鉴4》19页），确实时不时地在暗中监视她，并对她女儿的学习感到困惑。当铁牙军团开始穿越涅玛萨斯时，库萨娜决定是时候收拾她的物品了，包括娜瓦，然后继续前进。母女在塔内战斗，互施法术，并释放了娜瓦的许多奇怪的创造物和实验品。替换儿最终重伤了她的母亲，而库萨娜逃跑了，但在此之前，她对她那忘恩负义的孩子发出了可怕的诅咒：疯狂和偏执。

库萨娜的离别诅咒让娜瓦相信她的转变已经发生了，而她现在也变成了一个可怕的鬼婆。她的恐惧已经失去控制，她放弃了她的研究，撤退到她的塔的最高一层，在那里她疯狂地写下新的笔记，试图撤销不存在的转变。尽管娜瓦暂时神志清醒，但到目前为止，她还无法集中足够的清醒来摆脱诅咒。

娜瓦的塔

娜瓦的塔在长影镇西北二十英里处。一条几乎不可见的小路通向那里，市长可以提供更详细的指示。塔本身被雕刻在三十英尺高的玄武岩悬崖上。娜瓦本人用反复施放的石墙术和塑石术制造出了这座塔；一个成功通过DC 25知识（奥秘）检定的PC会将该建筑的石雕识别为这些法术的产物。塔的主体从悬崖脚下一个浅洞的底部升起，然后穿过天花板进入上面的石头。它在悬崖内分支，连接到山上第二个塔的地下室。两座塔都从悬崖的顶端伸出来，终止于锥形石板构成的屋顶。

塔楼的墙壁很光滑（攀爬DC 30），窗户也很窄，以防止奇怪的逃跑的实验品跑进农村。塔身所处的悬崖提供了许多支撑点（攀登DC 20）。塔楼的每一层都由嵌在墙上的不灭明焰烛台点亮。内部的门是由坚固的橡木制成（硬度5，HP 20，破坏DC 23），并且没有锁，除非另有说明。天花板特别高（15英尺），既是为了在严酷的夏季保持房间的凉爽，也是为了娜瓦实验产生的有毒气体有地方可去。

K1.洞穴（CR 9）

一个潮湿的小洞穴通向陡峭的悬崖。虽然洞口有二十英尺高，但洞穴的顶部却慢慢向下倾斜，直到后面的十英尺高。一座六十英尺宽的石塔几乎挡住了整个入口。橡木碎片和铁条散落在洞穴的地面上。

娜瓦的母亲库萨娜在来接女儿的时候，冲开了大楼的前门。

生物：娜瓦最早的研究集中在枭熊上，枭熊是涅玛萨斯的常见生物，也是古代巫术篡改的产物。她付给狩猎者一笔可观的报酬以获得一群幼仔，并开始尝试将这些连体动物分离成它们的组成部分。她的实验产生了一个长着一个熊头和一个猫头鹰头的奇异突变体。她被自己所做的事情吓坏了，于是停止了实验，开始照顾这只被她称为希尔默（Hillmer）的幼崽，让它恢复了健康。现在希尔默已经完全长大了，他仍然和他的两个兄弟姐妹住在这个洞穴里。枭熊们会保护他们的创造者，并攻击任何没有法师陪伴的生物。

遇到这些生物的PC们可以清楚地看到这三个生物脖子上的皮项圈。它们相对来说比较温顺（对于枭熊来说），PC们可以通过驯养动物或野性认同与它们互动，而不会受到试图影响魔法兽通常会受到的惩罚。

希尔默（HILLMER） CR 7

XP 3200

独特枭熊（Unique owlbear，《怪物图鉴》224页）

绝对中立 超大型魔法兽

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 18，接触 8，措手不及 18（+10天生，-2体型）

生命值 103（9d10+54）

强韧 +12，反射 +6，意志 +6

————————攻击————————

速度 30尺

近战 2啮咬+13（1d8+5），2爪抓+12（1d8+5附加攫抓）

占据15尺；触及10尺

————————战术————————

战斗中 希尔默虽然很有领土意识，但他的温和态度却令人惊讶。它不会追击洞穴之外的生物，而只是简单地把受伤和被制服的敌人拖进自己的巢穴，不知道拿他们怎么办。

士气 虽然体型庞大，但希尔默和他的兄弟姐妹们却很温顺，很容易受到惊吓，如果他们的生命值降低到20点以下，他们就会逃跑。

————————属性————————

力量 21，敏捷 10，体质 23，智力 2，感知 12，魅力 11

BAB +9；CMB +16（+20擒抱）；CMD 26（30对抗绊摔）

专长 精通先攻，精通天生护甲，钢铁意志，技能专攻（察觉），武器专攻（啮咬）

技能 攀爬+10，察觉+14

雷夫和瑟特（LEIF AND THURT） CR 5

XP 1600 每个

进化枭熊（Advanced owlbears）

HP 57 每个（《怪物图鉴》294页，224页）

故事奖励：如果PC们和枭熊和平相处，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了这些生物一样。

K2.入口

几件简单的纪念品——一条碎了的摩尔苏恩旗帜，几个怪物的头骨，还有一个凹陷的盾牌——悬挂在这个空无一物、天花板很高的房间的墙上。一扇厚重的双扇门在塔楼西边，正对着破碎的前门，一扇较小的门通向北边。向南的螺旋楼梯通向楼上。

娜瓦的门厅非常稀疏和开放。除了长影镇的使者外，几乎没有客人来访，所以她觉得装模作样没什么意义。这些纪念品是对她冒险岁月的感伤回忆——大部分纪念品现在都蒙上了一层厚厚的灰尘——而且没有任何金钱价值。

K3.铸造厂（CR 8）

工作台占据了这个房间的北面，旁边是一个巨大的、仍在发光的锻炉和矮墩墩的铁砧。摆满了工具和半成品金属和皮革的桌子和架子排列在房间的边缘。奇怪的兽皮沿着西墙延伸，在南面，一个简陋的厨房被挤在工业环境中。

娜瓦用这个房间制造魔法设备，用于她的研究和魔法物品实验。娜瓦并不是一个出色的铁匠，所以她经常会从斯克尔特的居民区雇一个铁匠——她朋友的女儿，名叫丽莎（Reesha）。雇佣了一个斯克尔特本地人，使得法师从长影镇的商人那里得到了不少不满的目光。

生物：娜瓦的锻炉是魔法的，拥有精心控制的元素之火。没有她的监督，这些不灭的火焰烧毁了在库萨娜攻击时遗留在锻炉里的各种魔法物品，并从那以后变成了一种被称为熔刃泥怪的奇异生物。到目前为止，泥怪仍然包含在锻炉里——几乎像一个蛋——但一旦有活着的生物进入铸造厂，它就会爆开并开始攻击。

熔刃泥怪（SHARD SLAG） CR 8

XP 4800

HP 126（《怪物图鉴4》240页）

宝藏：西侧墙上的兽皮实际上是1个被称为斯克尔特皮（skelterhide）的魔法物品。娜瓦的一位以前的冒险联系人将它送给了法师，以感谢他雇用了她的女儿。除了是一种强大的魔法物品之外，兽皮还特别有助于逆转娜瓦目前所遭受的一些精神伤害（更多信息请参见K9区）。

K4.仓库

摆满干货和炼金术用品的架子排列在这个发霉的房间的墙壁上。

娜瓦在这里储存了她无法用魔法生产的食物，还有应急物资、动物饲料和法术材料。这里的一口井下降四十英尺至地下水，而井上的一个洞通向K7区。

宝藏：在这个区域中储存着几种有效的药水：8瓶治疗中度伤药水，3瓶治疗重伤药水，1瓶气化形体药水，2瓶中和毒性药水，1瓶回避侦测药水，和1瓶移除目盲/耳聋药水。成功通过一个DC 22估价或知识（奥秘）检定的PC也会发现藏在香料中的两个尘封的瓶子：一个装有价值1000 GP的钻石粉，另一个装有价值750 GP的金粉。

K5.炼金实验室（CR 9）

这个房间的东半部有一张桌子，上面摆满了炼金术用具、陶罐、玻璃瓶和奥术用具，而一个更大的仍然占据了地板的大部分。笔记本和炼金术参考手册占据了南面的书架。门安装在南面和东面的墙上。

娜瓦的实验有一些是魔法的，但很多都依赖于炼金术或两门学科的结合。在这里，她准备了实验所需的各种诱变剂和治疗剂。尽管娜瓦和她的母亲在战斗中都穿过了这个房间，但她们分开了片刻，唯一的痕迹就是库萨娜的灼热射线在石墙上留下的焦痕。

生物：娜瓦研究的主要助手是一个发条法师，至今仍在这里工作。尽管这台机器没有智能，但娜瓦还是将它命名为“罗宾（Robyn）”，并向这台无意识的机器吐露了自己的秘密。魔像奉命留在这里，混合新的炼金术试剂，所以在鬼婆入侵时没有与库萨娜交战。

发条装置会攻击任何干扰它工作的生物。任何试图检查房间炼金术物品的生物每轮都有25%的几率会被视为“干扰”，并触发攻击。罗宾不会离开房间，但会继续攻击干扰它的生物，只要他们保持在它的视线和炸弹攻击的范围内。

娜瓦在发条法师身上安装了一颗死灵系魔杖晶核，这让她可以在需要的时候使用一些死灵法术。

发条法师（CLOCKWORK MAGE） CR 9

XP 6400

HP 102（《怪物图鉴4》32页）

新魔法物品

斯克尔特猫（Skeltercats ，《冒险之路#92》90页）是斯克尔特酒馆里很常见的民间传说——当地的可怖之人，住在眩心山脉中的母亲们会用它们来吓唬他们的孩子。这些具有双重意识的生物的兽皮被认为是适合惑控系的，许多卡利德萨满会用它们来制造部落纪念物。

斯克尔特皮（SKELTERHIDE） 价格：4500 GP

栏位：肩部 施法者等级：15 重量：5磅

灵光：强烈惑控系

这件厚皮披风赋予穿戴者一种斯克尔特猫的分裂思维。穿戴后，披风在强韧和反射豁免上给予+1抗力加值，在意志豁免上给予+2抗力加值。此外，穿戴者每轮可以重掷一次当她困惑时决定她的行动的百面骰，并选择想要的结果。一旦穿上披风，穿戴者就不能说话或写字；她只能用难以理解的咆哮来交流。穿戴者仍能像平常一样理解语言。

如果穿戴者遭受着一种或多种改变其行为的永久性精神折磨，如精神错乱或阵营逆转头盔的效果，每天有15分钟她可以像不受这些条件影响一样正常行动。这个时间不需要一次性全部使用，但必须以1分钟为增量使用。

制造条件 成本：2250 GP

制造奇物，安定心神，提升抗力，目盲/耳聋术

K6.突变实验室（CR 9）

三个破碎的玻璃圆筒的残骸排列在这个大房间的东南墙上。地板上覆盖着一层厚厚的、油腻腻的、看上去滑溜溜的橙色黏液。走廊通向北部和西南部，而在东面的墙上设置了一扇严实的双开门，在西面设置了一扇单开门。

娜瓦使用这个实验室的容器来进行她的改造实验。她与母亲的战斗摧毁了她用来装样品的容器，释放了里面的变态的可憎之物。这个房间里通往东边的双开门通向外面悬崖顶端的岩石平原，被秘法锁封死、加固和密封（硬度6，HP 50，破坏DC 35，解除装置DC 35）。娜瓦偶尔会打开这些门，让新鲜空气进入，或者放养更温和的实验品，但她在她的自我放逐中又把它们锁了起来。

突变实验室的地板仍然很光滑，上面还残留着越狱的实验品留下的防腐黏液。PC们在通过黏液时的特技检定将受到-5惩罚，在思考冲撞、移位或拖拽时的CMD将受到-2惩罚。

生物：尽管娜瓦的大多数测试生物都在战斗中死亡，但两只幼年lurking rays在被从保存管中驱逐出来的创伤中幸存下来，并从其他样本生物的残骸上获得了脂肪。这两只已经爬到了十五英尺高的天花板上，由于已经好几周没有新鲜食物，它们特别饿。

LURKERS ABOVE（2） CR 7

XP 3200 每个

HP 85 每个（《怪物图鉴4》187页）

K7.井室

这个房间里有几种动物饲料，还有一个大水桶。地板上的一个洞通向一楼的K4区和下面的井。绳子和滑轮可以让任何人从一楼取水或运送给养。

K8.娜瓦的房间

第二个塔楼位于离娜瓦的工作空间稍远的地方，容纳了她用于休息和研究的私人空间。一楼包括一间卧室和一间盥洗室，以及通往楼上的螺旋楼梯。

一个恒定的隐型仆役打理着东边的盥洗室，保持它的整洁，补充娜瓦的化妆品和油，为浴缸取水和加热水。这个法术持续了足够长的时间，已经变得有些麻烦了。它讨厌在使用盥洗室的所有人，除了它的创造者——它会抱怨得打翻瓶子，对闯入者喷出阵阵冷空气，但除此之外，它是无害的。

娜瓦的卧室位于盥洗室的西边，虽然已经被摧毁，但并不是因为那场战斗。在她一阵阵的妄想和绝望中，她撕碎了这里几乎所有能让她想起过去的东西——日记、绘画和纪念品——还打碎了她的全身镜。她有时会回到这里睡觉（当她不是简单地因为楼上的疲劳而倒下时），但卧室是废弃的。不幸的是，娜瓦的暴怒毁坏了她的大部分作品，她的一些重要笔记现在只是散落在卧室地板上的灰烬。

宝藏：在娜瓦破损的床下面有一个长长的盒子，里面舒适地放着一件值得注意的东西。这是1把+2追猎矛，纳瓦打算用于送给克劳伯特市长，以感谢长影镇多年来对她的支持，也作为他们多年尴尬之后的友谊象征。这把武器的零售价为18302 GP，托姆·克劳伯特愿意为这个物品支付全价。

K9.书房（CR 11）

这间舒适的书房的圆形墙壁上排列着从地板延伸到天花板的书架。桌子、椅子和沙发占据了房间的中心。被撕破的书页被铺在地板上，它们和墙壁都被用墨水和木炭写下的潦草的字迹所覆盖着。

这是娜瓦的私人房间，在这里，她研究她的法术，复习她的笔记，并研究其他的关于变化的工作。

生物：娜瓦的不平衡的心理状态是由于她在与母亲的战斗中受到感知伤害而陷入昏迷的边缘迷，再加上她自己对母亲归来的恐惧。最终，娜瓦成功地赶走了鬼婆，但这段经历却让她留下了伤疤——她现在相信自己已经变成了一个邪恶的鬼婆，对她曾经关心过的任何人都构成了巨大的威胁。尽管娜瓦的感知值已经恢复，但她还没有摆脱这种错觉的影响，甚至还没有意识到这一点。她生活在一种持续恐慌的状态中，不再相信自己的判断，认为这种转变腐蚀了她的道德感。现在，她整天待在书房里，把自己的工作、鬼婆的本质，以及她遇到或想象过的各种怪物草草记下，在书架上随便拿来的书的空白处写下自己的想法。在她疯狂的状态下，她不明白为什么她所有逆转转变的努力都失败了，因为实际没有任何转变发生。

尽管她一听到PC们靠近就会准备战斗，但娜瓦不会立即攻击它们。相反，她会花一些时间来尽可能地警告他们离开，大喊:“你不能来这儿！我是一个怪物！我会吃了你！”和“你真的蠢到不能理解吗？”如果PC们没有逃离她那“明显”的怪物形态，她会尖叫道，“当然，如果你是为她工作的话，看到我这样就不会惊讶了！”并开始攻击。当娜瓦咆哮时，任何明显的接近她的企图或施放法术都会打断她的疯狂，使她立即发起攻击。

成功通过一个DC 20察言观色检定的PC可以认定娜瓦患有精神分裂症。另外，那些听了娜瓦一轮或更多时间的唠叨并成功通过一个DC 20知识（自然）检定的PC会意识到她的唠叨并不完全是废话。相反，它们似乎反映出她相信自己变成了一个怪物——某种鬼婆。如果PC们在冒险中发现了斯克尔特皮（K3区），娜瓦对这件物品也表现出了明显的迷恋和恐惧，她知道它可以帮助她解决问题。PC们可以通过一个成功的DC 25唬骗或交涉检定来说服法师穿上斯克尔特皮。如果这一检定失败，娜瓦就会开始战斗，因为她认为这是某种诡计。

在这个房间里还有两个特别奇怪的构装体：一对活化桌子。娜瓦在她疯狂的早期活化了桌子，保护她不受她母亲归来的伤害。当他们的女主人受到威胁时，桌子会尽其所能保护她。他们会践踏他们的敌人提供干扰，以便纳瓦可以对入侵者释放她的法术。

娜瓦（NAVAH） CR 10

XP 9600

女性替换儿变化师11（《怪物图鉴4》29页）

守序中立 中型类人生物（替换儿）

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 26，接触 16，措手不及 23（+4护甲，+3偏斜，+3敏捷，+2天生，+4盾牌）

生命值 96（11d6+55）

强韧 +10，反射 +10，意志 +10

DR 10/精金

————————攻击————————

速度 30尺

近战 2爪抓+6（1d4+1）

奥术学派类法术能力（CL11；专注+15）

任意——改变形态（野兽形态II或元素身躯I，11轮/天）

7/天——空间拳（1d4+5钝击）

变化师准备法术（CL11；专注+15）

6环——人肉炮弹（DC 20），石化术（DC 20）

5环——恶意变形术（DC 19），死云术（DC 19），护身掌

4环——黑触手，高级隐形术，塑石术，石肤术

3环——水牢法球（DC 17），闪现术，解除魔法（2），火球术（DC 17），缓慢术（DC 17）

2环——猫之优雅，完全修复术，抵抗能量伤害，灼热射线（2），识破隐形

1环——魔法警报，脚底抹油，油腻术，法师护甲，魔法飞弹，护盾术

0环（任意）——侦测魔法，光亮术，修复术，阅读魔法

对立学派 惑控，死灵

————————战术————————

战斗前 娜瓦每天对她的突变实验室施放魔法警报。战斗前，娜瓦会对自己施放猫之优雅、法师护甲、护盾术和石肤术。

战斗中 娜瓦在每一轮战斗中都会处于困惑状态。每轮当她骰出“正常行动”的结果时，她就会试图使用控制法术，如护身掌，黑触手，和恶意变形术。每轮当她骰出“攻击最近的生物”的结果时，她会转而释放更危险的法术，如敌人之锤、石化术和死云术。每轮当她骰出“胡言乱语”的结果时，她会试图增强自己以应对尚未被发现的威胁，对自己施放闪现术或抵抗能量伤害。

士气 娜瓦认为她是在为自己的生命而战。如果生命值降低到10点以下，她会试图变成一只鸟并飞出窗户逃跑。

基础统计数据 当没有她的法术时，娜瓦的统计数据是 防御等级16，接触14，措手不及15；反射+8；DR 无；敏捷 13

————————属性————————

力量 12，敏捷 17，体质 16，智力 18，感知 12，魅力 10

BAB +5；CMB +6；CMD 22

专长 制造药水，制造构装体，制造魔法武器与防具，制造奇物，强韧加强，精通先攻，闪电反射，抄写卷轴，健壮

技能 估价+18，手艺（炼金术）+18，驯养动物+11，知识（奥秘，自然）+18，法术辨识+18

语言 邪灵语，通用语，龙语，矮人语，精灵语，哈里特语

特殊 奥术联结（防护戒指+3），体能增强（+3体质）

战斗装备 法力再生珍珠（2环）；其他装备 +1天生防护护符，+2抗力披风，+2智力头带，防护戒指+3，法术书，花岗岩尘和钻石尘（价值500 GP）

活化桌子（ANIMATED TABLES）（2） CR 5

XP 1600 每个

活化物体（Animated object，《怪物图鉴》14页）

绝对中立 大型构装体

先攻 -1；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 -5

————————防御————————

防御等级 14，接触 8，措手不及 14（-1敏捷，+6天生，-1体型）

生命值 52 每个（4d10+30）

强韧 +1，反射 +0，意志 -4

防御能力 硬度5；免疫 构装体特性

————————攻击————————

速度 40尺

近战 挥击+9（1d8+9）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 践踏（1d8+9，DC 18）

————————属性————————

力量 22，敏捷 8，体质 -，智力 -，感知 1，魅力 1

BAB +4；CMB +11；CMD 20（24对抗闯越，绊摔，和冲撞）

宝藏：如果娜瓦在战斗中幸存下来，并恢复了一些对自己能力的控制，她会感谢PC们，告知他们她母亲在战斗中从她身边夺走的但在受到一个火球术后立即扔出了窗外的1颗天蓝色圆球艾恩石的位置。在窗外的杂草中搜寻确实可以找到那块小石头，它的一半被埋在了战斗留下的瓦砾中。

发展：娜瓦目前的躁狂症只是暂时的，但是从她的精神疾病中恢复是一个漫长的过程。她的精神病症的当前DC是12（《游戏运作指南》250页），这意味着她至少需要12周才能恢复正常。PC们可以通过施放复原术来加速这一过程，使她当前的精神病症DC减少相当于法术的施法者等级的数量。多次施放复原术会将DC降低到0，并治疗了娜瓦目前的躁狂症（尽管她对母亲和转变的长期恐惧仍然存在）。一个高等复原术、医疗术、有限祈愿术、祈愿术或奇迹术法术可以立即移除娜瓦的精神病症。

如果PC们无法获得合适的治疗魔法，斯克尔特皮可以帮助娜瓦更好地控制她的精神分裂症和妄想。

如果PC们能恢复娜瓦的理智，她会热情洋溢地感谢它们。在听到长影镇有危险时，她就会保证提供一切力所能及的帮助。这种帮助不仅包括法师本人，还包括她的任何怪物宠物（比如她的枭熊或炼金实验室的发条法师）。纳瓦的存在使长影镇额外获得25点防御点，而她的那些幸存下来的奇异宠物（枭熊希尔默和发条法师罗宾）各提供了额外10点防御点。

如果PC们杀死了娜瓦，克劳伯特市长对失去了一个长期的同事深感悲痛。他相信英雄们所说的，她陷入了黑暗的影响，并承认有时这样的悲剧是必要的。不管怎样，他还是感谢他们对这个问题的调查。

故事奖励：如果PC们成功制服了娜瓦，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。如果他们成功地治愈或减轻了娜瓦当前的狂躁症，并说服她帮助长影镇防御，奖励他们额外的6400 XP。

P33-P43

第四部分：削弱军团

随着PC们开始加强长影镇的防御，科塞鲁克移动了她入侵战略的最后一部分。聪明的牛头人很好地适应了铁牙军团快速部署的战术。就像迷宫中的蜿蜒曲折的分支组合在一起构成了一个可怕的挑战，她的部队也通过在较小的孤立的营地中旅行来隐藏他们的行动和目的，只有在开始进攻时才集合起来。虽然她原计划在不引起长影镇注意的情况下，小心地将她的军队部署到位，但科塞鲁克现在相信，展示压倒性的武力是她征服这个拥有大量工厂的城市的最佳机会。

大部分的铁牙士兵仍然驻扎在远远超出PC们目前触及范围的阿洛伊山谷。除了她的侦察兵和控制被征服的城镇的部队，在空心丘陵中移动着的部队的只有那些因为太大而无法通过石路的——比如投石车和科塞鲁克的宝贵的攻城怪物——以及那些在开采自然资源的地方的。PC们在搜索达格的笔记或招募他的前助手尼比茨（J2区）时会了解到这些信息，并有时间在攻击开始前破坏军团的努力。虽然科塞鲁克的战术保护了她的部队免受有组织的报复，但它们也让她的一些最脆弱的资产在训练有素的小规模袭击下不堪一击。

下面列出了几种PC们可以对铁牙军团的战争机器造成伤害的方法。如果PC们在占领山脊营地时没有发现或注意到铁牙军团的行动，你可以简单地将这些目标描述为长影镇或切尔纳萨多游侠的侦察兵发现的目标。你可以在PC们准备工作的早期展示所有这些任务，让他们选择他们的工作重点和如何规划他们有限的时间，如果PC们在一次面对太多的选择时会感到窒息，那么可以一次分配一两个任务。

L.虚假命令（CR 10）

如果PC们能在被派去压制他们的铁牙刺客手下存活下来（见第25页），他们会发现一个隐藏在长影镇的秘密铁牙堡垒，里面藏着铁牙军团首领阿扎尔丝的宝贵命令。这些命令可以被狡猾的PC们修改，向组织起来攻击长影镇的军团散布虚假信息和混乱。虽然像全面撤军这样的明目张胆的错误命令将会被忽视，但更微妙的处理可能会误导军队，浪费资源，甚至会鼓励科塞鲁克在袭击发生前重新部署军队，让她推迟进攻，并为长影镇赢得宝贵的几天时间来继续准备。

如果PC们没有找到长影镇的熊地精巢穴，他们也可以简单地从陷阱门蜘蛛巢穴的人马信使（G区）、达格中士的笔记（J2区），或者从玩家或他们的侦察兵在营地之间捕获的铁牙信使那里获得这些命令。

准备虚假命令：有了一份现有的铁牙军团命令副本，PC们就获得了一份相对可靠的文件来制造他们的伪造命令，并在技能检定上获得+4环境加值。这个检定应该是秘密进行的，因为在发送伪造的文件之前，PC们不应该知道结果。如果PC们缺乏语言学技能的话，托姆·克劳伯特市长就是一个相当熟练的伪造者，这要归功于他作为图书管理员的时间。

递送：一旦伪造的命令完成，PC们必须将它们传播给空心丘陵中的铁牙军团。任何聪明的计划都有成功的可能，从简单地潜入铁牙营地，到把命令留给一个死去的信使，再到利用易容来亲自传递命令。奖励创造性。交付命令至少需要两次不同的技能检定，一次DC 20，另一次DC 25；例如，要偷偷摸摸地送去命令，需要成功地进行潜行和巧手检定；而易容后去送去命令则需要成功地进行易容和唬骗检定。你是对某一特定计划中哪些技能有意义的最终仲裁者，但PC们应该有一些发挥自己优势的自由。PC们只需要通过一次检定能成功送入命令，但是两次检定都成功会使它们的送入方法看起来特别自然或令人信服，这会对铁牙军团自己的来检测这些伪造品的语言学检定施加-2惩罚。

铁牙反应：铁牙的领导们仔细检查了他们的新命令，并且没有发现这些命令是伪造的，除非他们的对抗语言学检定（总计+9加值）击败了PC们的技能检定结果。即使是科塞鲁克也会被新命令所欺骗，尽管她对阿扎尔丝的笔迹和战术的熟悉让她能获得总计+15加值来识别出错误命令。

发展：如果PC们制造出了一份成功的赝品，铁牙军团在部署上就会遭遇一些挫折，并将会使铁牙对长影镇的攻击延迟2天。如果他们的命令也欺骗了科塞鲁克，牛头人会选择在开始入侵前彻底地重新部署她的部队，并将攻击延迟4天。

故事奖励：如果PC们成功地伪造了命令并传播给铁牙部队，奖励他们9600 XP。

M.战兽营地

科塞鲁克成功的关键之一是她喜欢用怪物仆从来代替任何可能的机械设备，而她的副手们则特别擅长于看管和驯服可怕的野兽。在空心丘陵里的这个任务落到了雷帕尔（Repral）身上，她是一个在幽暗之地长大的大地精，她的父母因战争罪而从依斯嘉逃到了地下洞穴里。

这个营地坐落在一个宽阔的峡谷里的一个砂岩隆起上，驻扎着一群捕捉和训练怪物的大地精和牛头人。这个营地已经为即将到来的攻城战培育出了几只成功的野兽——包括忠诚的双足飞龙侦察兵和训练有素的掘地虫——但最令人印象深刻的生物却在挣扎：一对成年铜牛。营地里还关押着数量异常庞大的人类囚犯，他们既充当奴隶，清理着这些非同寻常的生物，也被充当饲料。

从峡谷接近的PC们可能会沿着干涸的河床被看到。从悬崖上靠近的PC们很容易就能保持隐蔽，直到到达营地的顶部。悬崖高出峡谷底部五十英尺，陡峭的岩壁比较容易攀爬（攀爬DC 15）。在第28页的战兽营地地图上可以看到M区的遭遇。

当PC们接近时，阅读或改写以下内容。

一座木塔和六个大小不一的帐篷暗示着这是一个营地，尽管在它后面的砂岩悬崖上有一个洞穴。风带着动物粪便的酸味和黑暗中野蛮的的吼声。

M1.看守点（CR 8）

营地旁边的岩石上耸立着一座小塔，从那里可以更好地看到周围草原的景色

生物：两名铁牙狙击手在塔顶放哨。与山脊营地的同伴不同，这些弓箭手带着狼伙伴。他们派遣他们的狼去减慢入侵者的速度，并从高位上射出如雨般的箭。

铁牙狙击手（IRONFANG SHARPSHOOTER）（2） CR 6

XP 2400 每个

HP 64 每个（见16页）

狼伙伴（WOLF COMPANIONS）（2） CR —

狼

绝对中立 中型动物

先攻 +3；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 21，接触 13，措手不及 18（+4护甲，+3敏捷，+4天生）

生命值 26 每个（4d8+8）

强韧 +6，反射 +7，意志 +2

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 50尺

近战 啮咬+5（1d6+3）

————————属性————————

力量 15，敏捷 16，体质 15，智力 2，感知 12，魅力 6

BAB +3；CMB +5；CMD 18（22对抗绊摔）

专长 擅长轻型盔甲，技能专攻（察觉）

技能 特技+1（+9当跳跃时），察觉+11；种族调整 +4 生存当用灵敏嗅觉追踪时

特殊 技巧（攻击，护卫，退下，看守，搜索，停留）

装备 链甲衫坐骑护甲

M2.训练场地（CR 9）

这片开阔的土地被践踏得很平整。这片区域布满了结实的木制柱子——其中一些明显是被连根拔起的树——上面用铁链牢牢地包裹着。

科塞鲁克的驯兽师们在这个围场里训练着他们的双足飞龙侦察兵，鞭打他们到岗位上，对任何不服从命令的施以严厉的惩罚。通过一次成功的DC 21生存检定，一个PC可以发现半打左右靠两条腿移动的大型爬行动物——双足飞龙。

生物：科塞鲁克的精英牛头人训练者之一——一个战争迷宫大师——随时监视着双足飞龙训练场地，要么为军团训练狼和其他普通的动物，要么照顾围场的其他居民。战争迷宫大师是科塞鲁克的副手——有经验的领导者和战士，同时也是无与伦比的猎手和驯兽师。当PC们到达时，战争迷宫大师在她开始攻击之前怒吼道：“你已经到达了你的回合的终点了！”

虽然营地运送了六只年轻的双足飞龙到科塞鲁克中尉的主力部队担任空中侦察兵，但双足飞龙的母亲仍然是营地的俘虏和最喜欢的宠物。由于年纪太大，不适合训练，体型太大，不能像她的孩子们那样优雅地飞行，“老妈妈”基本上只能充当一只护卫兽和吉祥物。她被一根三十英尺长的铁链拴在一根柱子上，但牛头人驯兽师发现麻烦后做的第一件事就是解开锁住这头巨兽的锁。

老妈妈（OLD MAMA） CR 7

XP 3200

巨化双足飞龙（Giant wyvern，《怪物图鉴》295页，282页）

HP 87

战争迷宫大师（WARMAZE MASTER） CR 7

XP 3200

牛头人（Minotaur）游侠3（《怪物图鉴》206页）

混乱邪恶 大型人形怪物

先攻 -1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +15

————————防御————————

防御等级 21，接触 8，措手不及 21（+5护甲，-1敏捷，+5天生，+3盾牌，-1体型）

生命值 79（9d10+30）

强韧 +10，反射 +7，意志 +10

————————攻击————————

速度 30尺（20尺穿甲）

近战 +1战锤+13/+8（2d6+5/×3），抵撞+7（1d6+2）

远程 捕网+10/+5（纠缠）或精制品飞斧+8（1d8+4）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 战斗流派（剑盾格斗流派），宿敌（魔法兽+2），强力冲锋（抵撞+11，2d6+6）

————————战术————————

战斗前 如果一个战争迷宫大师估计会战斗，她会使用她的防火胶。

战斗中 战争迷宫大师会在前领导其他人，用她的捕网征服敌人，用战锤击打敌人。她首先会瞄准最大最强的敌人。

士气 战争迷宫大师会战斗至死。

————————属性————————

力量 19，敏捷 8，体质 17，智力 9，感知 14，魅力 12

BAB +9；CMB +14；CMD 23

专长 坚忍，擅长异种武器（捕网），强韧加强，钢铁意志，猛力攻击，盾牌专攻，技能专攻（驯养动物）

技能 特技-4（-8当跳跃时），攀爬+6，驯养动物+15，医疗+2（+5治疗常见动物，+1治疗其他生物），威吓+8，知识（自然）+7，语言学+0，察觉+15，生存+16；种族调整 +4察觉，+4生存

语言 通用语，巨人语

特殊 偏好地形（平原+2），自然狡黠，追踪+1，野性认同+4

战斗装备 治疗重伤药水（3），抗毒剂（4），防火胶（2），抗冻胶（2），遮味剂（4）；其他装备 +1革甲，精制品重钢盾，+1战锤，精制品飞斧（2），捕网（3），兽医工具包，200 GP

M3.动物围栏

这五个用绿木和生皮条做成的粗糙笼子里关着各种各样的动物，它们处于不同的痛苦状态。

这些笼子里养着狼、猎犬、猫头鹰和鹰，它们都在营地里接受训练，为铁牙军团的北方行动担当不同的角色。动物们开始时的态度是不友善的。但是，如果笼子的门打开了，它们就不会攻击；如果无人看管，他们就会逃到山里。

发展：能够与动物交流的PC们可以了解到营地的一些情况，比如驻扎在那里的牛头人和大地精的总人数，关在洞穴里的“金属公牛”，指挥营地的“鞭打女士”雷帕尔，以及“幽灵男人”——最近抵达的哈德加什牧师，被派去协助和检查雷帕尔的工作。

M4.铁牙兵营（CR 8）

这里有一堆帐篷——五个人类大小的帐篷，三个更大的，还有一个亭子——住着营地的工作人员，十个大地精和六个牛头人。最大的帐篷是用来准备食物的，包括铁牙士兵和怪物们。任何时候都只有一半的雷帕尔的士兵在营地；其余的则在该地区寻找新的野兽来捕获和驯养。

生物：任何时候，三个大地精佐官和一对牛头人都会在这里休息。除非有入侵者的警告，否则他们会被突袭，并且必须在第一轮战斗中取回武器。

进化牛头人（ADVANCED MINOTAURS）（2） CR 5

XP 3200 每个

HP 57 每个（《怪物图鉴》294页，206页）

大地精佐官（HOBGOBLIN LIEUTENANTS）（3） CR 4

XP 1200 每个

HP 47 每个（《怪物法典》119页）

宝藏：每个帐篷里都有两个装满个人物品的储物柜，但一次成功的DC 22察觉检定可以发现在一堆脏衣服下面有1把建筑大锤，是营地快速建造时使用的。

M5.踱步场地（CR 10）

这里的洞口被十二英尺高的粗原木栅栏挡住了。大门有十英尺宽，用一个简单但坚固的挂锁锁住了（解除装置DC 20）。

这个洞穴的内部凉爽干燥。一个大又空旷的房间分成东、西、北三个较小的洞穴。

这个更大的洞穴被铁牙军团占领，作为该地区的作战基地。这个封闭的空间大得足以容纳在空心丘陵中发现的几乎任何一种怪物，但已经足够隔离，可以轻易容纳甚至会飞的野兽。到达后，军团将西部区域作为被俘人类的聚集地，而基地指挥官则住在北部更远的地方。地上散落着无数的石头碎片——被石化的囚犯的残骸。

生物：雷帕尔把她的最新作品——一对愤怒的铜牛——放在这个宽敞的房间里。这些不聪明的魔法兽接受了铁牙军团制服他们的训练，并学会了不去对抗大地精和牛头人们。它们会立即攻击任何进入洞穴的其他生物。

铜牛（GORGONS）（2） CR 8

XP 4800 每个

HP 100 每个（《怪物图鉴》165页）

发展：杀死铜牛会阻止军团在攻击中释放它们（见第48页）。

M6.俘虏围栏

军团在两个较小的侧边洞穴中设置了木制的路障，作为关押类人生物俘虏的地方。有二十一个俘虏——大部分是人类——被留下了，虽然他们因为太过瘦弱和虚弱而无法战斗，但如果被释放，他们能够长途旅行。在北部的围栏有一条狭窄的侧通道通向M7区，但是由于洞穴墙壁的锯齿状纹理所以很难被发现（察觉DC 15）。

宝藏：两个围栏之间的小房间里存放着各种各样的物品，包括100份铁皮口粮（iron rations），10剂抗生素，和1罐石化软膏，还有一些日常的营地用品。

发展：如果PC们营救了奴隶，心怀感激的囚犯们同意帮助长影镇防御。见第23页。

故事奖励：如果PC们释放了这些奴隶，奖励他们额外的4800 XP。

M7.绿洲房间

这个不太引人注意的房间只能通过洞穴墙壁上的两条狭窄的扭曲裂缝（一条在M6区，另一条在M9区）进入，一个中型生物需要一个成功的DC 18逃脱检定才能通过。这里有一口富含矿物质的深井，向下延伸超过一百英尺，与一个蜿蜒的水下洞穴相连，这个水下洞穴最终与距离营地半英里处的另一个温泉相连。被囚禁的人类发现了这口井，并在很大程度上依靠这里的水维持了生命，但他们并不知道这口井通向自由（并且即使他们会游泳，他们也游不动这么远）。

这个空间对军团的部队来说是未知的，可以为需要休息的PC们提供一些喘息的机会。

宝藏：在井底一百英尺深的地方，躺着几十年前长眠于洞穴中的一个鹰身女妖女巫的骨头。她在试图探索洞穴时溺水而亡，但她的1根火炎法杖仍然完好无损。从水表发现骨头或法杖需要一个成功的DC 24察觉检定。

M8.掘地虫窝

这个洞穴是被挖出来的，而不是洞穴的自然组成部分。这里曾经有着一个巨大的变异掘地虫，被营地训练用来破坏长影镇的城墙。一次成功的DC 16知识（地城）或生存检定会将该区域识别为一个巨大的巢穴，而一次成功的DC 18知识（奥秘）检定可以识别出从一个掘地虫上脱落的大量超大的几丁质板。这只生物已经被运到另一个营地，为袭击做好准备。

M9.监管者的住处（CR 12）

在这个洞穴的中央有一张堆满地图的桌子，墙壁上的绘画描绘了程式化的眼睛和在火焰中挣扎的生物。一张巨大的床上铺满了床单和毛皮。

营地的大地精首领雷帕尔中士在这个洞穴里工作和睡觉，仔细地记录和绘制该地区的地形和野生动物的地图。墙上的画是洞穴的前主人，鹰身女妖女巫卡利克罗斯（Kallikros）的作品，描绘了她所尊敬的并相信自己的力量是从之流出的全视之眼。卡利克罗斯的遗体躺在M7区。

生物：雷帕尔，营地的监管者，在摩尔苏恩地下深处的幽暗之地长大。她与奇怪而可怕的野兽有一种不自然的亲缘关系，这是她在一个怪物王国生存的长期过程中形成的。十年前，当科塞鲁克把大地精当成奴隶时，她发现这种亲缘关系很有用。在这十年中因此雷帕尔成为了牛头人最信赖的代理人之一——尽管她有点野性——并为她赢得了自由，但大地精仍然戴着她的铁制奴隶项圈，以示顺从和恐惧。

当PC们接近时，雷帕尔在与克拉达赫（Krahdahk）争论——一个由科塞鲁克表面上派来协助她工作的哈德加什牧师。使者是坚忍和有序的，并蔑视雷帕尔混乱的阵营。到目前为止，他一直拒绝协助驯服铜牛，除非雷帕尔同意收紧管理。

除非PC们悄悄地靠近，否则双方会停止争论，并开始对付入侵者。

克拉达赫（KRAHDAHK） CR 8

XP 4800

大地精战争祭司（Hobgoblin battle priest，《怪物法典》121页）

HP 71

雷帕尔（REPRAL） CR 10

XP 9600

女性大地精猎人11（《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 +6；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 24，接触 15，措手不及 21（+7护甲，+2偏斜，+2敏捷，+1闪避，+1天生，+1盾牌）

生命值 130（11d8+77）

强韧 +13，反射 +10，意志 +8

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1炽焰蝎尾鞭+14/+9（1d4+6附加1d6火焰）

猎人已知法术（CL11；专注+13）

4环（2/天）——动物异变（DC 16），治疗重伤，行动自如，四级自然盟友召唤术

3环（4/天）——气泉喷升（DC 15），支配动物（DC 15），高等魔牙术，毒击术（DC 15），三级自然盟友召唤术

2环（5/天）——牛之力量，冻寒金属（DC 14），动物定身术（DC 14），二级自然盟友召唤术，飞虫走兽，蜘蛛长鞭

1环（6/天）——魅惑动物（DC 13），治疗轻伤，大步奔行，燃火术，抵抗能量伤害，一级自然盟友召唤术，雷霆重踏

0环（任意）——造水术，侦测魔法，侦测毒性，神导术，指北术，提升抗力

————————战术————————

战斗前 如果她听到敌人的活动（例如在M5区与铜牛的战斗），雷帕尔对提基克施放动物异变和高等魔牙术，对自己施放牛之力量和自由移动，并激活动物之力使他们都获得+4体质和反射闪避。

战斗中 雷帕尔让提基克在战斗中和她保持近距以保护她。她在开始时会向装甲最重的敌人施放冻寒金属，然后在她的蛇对付任何靠近的人的时候施放毒击术和蜘蛛长鞭。

士气 雷帕尔是个狂热者，并会战斗至死。

基础统计数据 当没有她的法术和动物之力时，雷帕尔的统计数据是 生命值 108；强韧+11；近战 +1炽焰蝎尾鞭+12/+7（1d4+4附加1d6火焰）；力量 16，体质 16；CMB +11；CMD 26；技能 攀爬+4

————————属性————————

力量 20，敏捷 14，体质 20，智力 8，感知 14，魅力 10

BAB +8；CMB +13；CMD 28

专长 闪避，擅长异种武器（长鞭），精通先攻，钢铁意志，包抄，双重藉机，精准打击，持盾施法，技能专攻（驯养动物），健康强壮

技能 特技-2（-6当跳跃时），攀爬+6，驯养动物+20，知识（奥秘）+4，知识（地城，自然）+12，察觉+14，潜行+2，生存+13；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 动物伙伴（名为提基克的蟒蛇），动物之力（11分钟/天，两个），奖励技巧（1），猎人战术，精通情感链接，自然训练，快速追踪，追踪+5，野性认同+11，穿林步

战斗装备 治疗重伤魔杖（15发充能）；其他装备 +1胸甲，小圆盾，+1炽焰蝎尾鞭，+1天生防护护符，+1抗力披风，防护戒指+2，大蛋白石（2，每颗价值300 GP）

提基克（TIKIK） CR —

雌性蟒蛇动物伙伴

绝对中立 超大型动物

先攻 +7；感官 低光视觉；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 22，接触 11，措手不及 19（+3敏捷，+11天生，-2体型）

生命值 121（9d8+72）

强韧 +12，反射 +9，意志 +6（+4对抗惑控法术或效果）

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬20尺，游泳20尺

近战 啮咬+18/+13（1d8+20附加攫抓）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 紧勒（1d6+12）

————————战术————————

基础统计数据 当没有雷帕尔的法术时，提基克的统计数据是 先攻 +8；防御等级 22，接触11，措手不及 19；生命值 85；强韧+10，反射+10；近战 啮咬+13（1d8+12附加攫抓）；力量 26，敏捷 18，体质 18；CMB +15；CMD 29；技能 特技+4，攀爬+16，潜行+7

————————属性————————

力量 34，敏捷 16，体质 22，智力 2，感知 12，魅力 2

BAB +6；CMB +20（+24擒抱）；CMD 33（无法被绊摔）

专长 精通先攻，精通天生武器攻击（啮咬），钢铁意志，包抄，双重藉机，精准打击，持盾施法，技能专攻（察觉），健壮

技能 特技+3（-1当跳跃时），攀爬+20，察觉+12，潜行+2，游泳+20

特殊 动物之力，忠诚，多重攻击，技巧（攻击，退下，捡拾，看守，跟随，捕猎，搜索，停留，追踪），穿林步

宝藏：除了列出的装备外，克拉达赫还带来了几卷卷轴，供他在基地执行任务时使用。桌子上放着1张破除结界卷轴，1张行动自如卷轴，和2张复原术卷轴。

N.双足飞龙侦察兵（CR 11）

科塞鲁克的部队动用了六只双足飞龙作为空中侦察兵；从山脊营地得到的笔记也揭示了这一点，但即使是PC们在准备长影镇的防御时观察天空，也足以揭示双足飞龙的存在。双足飞龙——由大地精骑手控制——每天在城镇上空懒洋洋地盘旋一两次，远远超出了任何长弓的射程范围。

缴获的情报显示了双足飞龙营地的位置，但如果PC们能以至少50尺的速度移动，并在一个小时内连续通过三次DC 19察觉检定，那么追踪飞行侦察兵是非常简单的。

营地本身很简单，只有几顶铁牙侦察兵的帐篷，还有一块铺在双足飞龙用作巢穴的一堆堆松动的岩石上的防水油布。

生物：总共有六只双足飞龙担任铁牙军团的侦察兵，虽然只有三只是成年的。年轻的双足飞龙体型太小，无法携带骑手，目前主要用于从空中追踪大型生物或部队的动向（尽管它们可以在军团攻击长影镇时轻易地绕过城墙）。当没有年长的双足飞龙或大地精守卫看管时，这些冲动的青年龙就会被锁在它们的巢穴里。

年长的双足飞龙们每只带着一个大地精骑手，他们指挥着他们的残忍的坐骑，在空中仔细地做着笔记。无论PC们是在空中还是在营地攻击侦察兵，他们都必须与三只成年双足飞龙和他们的骑手交战。

大地精先锋（HOBGOBLIN FORERUNNERS）（3） CR 6

XP 2400 每个

HP 71 每个（《怪物法典》119页）

双足飞龙（WYVERNS）（3） CR 6

XP 2400 每个

HP 73 每个（《怪物图鉴》282页）

发展：这三只青年双足飞龙（带着幼体生物模板的双足飞龙）不能离开它们的巢穴，很容易被杀死。如果这些青年被释放，它们离开时不会威胁到PC们，但却没有表现出多少感激之情。尽管如此，杀死成年双足飞龙并释放或杀死青年双足飞龙会阻止军团在最后的攻击中使用它们（见第45页）。

如果PC们追踪到双足飞龙巢穴，他们会发现一个受了重伤的地精。科塞鲁克利用地精作为前往双足飞龙营地的信使，但先锋们对传递信息的语气感到了冒犯。信使现在的生命值为0，并提出如果被治疗就分享她的信息。传递的信息如下:“火焰已准备好接收；它们在军需品营地等着你。”

信使对信息的内容所知甚少，她直到最近才加入更大的铁牙军团。她后悔自己的选择，现在寻求在被PC们治愈后逃离该区域。如果他们不能从山脊营地找到其位置，信使可以引导PC们到军需品营地（P区）。

O.围攻渡口（CR 9或11）

科塞鲁克进攻这座有着城墙的城市的关键之一是四个重型投石车，她计划用它们来摧毁城墙和重型防御。然而，空心丘陵中没有适合建造这种气势恢弘的攻城兵器的大树，所以铁牙部队在他们位于阿洛伊山谷的中央营地组装了攻城兵器，并花了一周的时间在崎岖的地形上拖了十英里把它们运到了目的地。在接近打击距离的情况下，军队只需将投石车运过玛利蒂斯河，就能最终将投石车安置到位。

每一个投石车都由两只**牦角马**（《怪物法典》124页）组成的团队拖着，他们可以以15尺的速度拖着他们的货物穿越崎岖的地形。

生物：在过河时，攻城兵器正处于最脆弱的状态。大部分守卫大型武器的部队已经前往保卫最后的营地，只留下一支投弹手部队的骨干部队和一名缺乏经验的军官守卫投石车和与马格达瓦（Magdava），一只叫做**海人马**的邪恶的水生精类谈判。马格达瓦拥有暂时降低水位的能力，能够允许铁牙军团拖着投石车过河，并同意这样做以换取二十名一旦大地精们离开，她就可以溺死在自己的河里的人类奴隶。

在PC们到达时，铁牙军官在开始与马格达瓦谈判。如果PC们再观看一个小时，他们就会看到两人在争论并最终达成了一致，这时怪诞的精类会转身降低奔腾的玛利蒂斯河的水位。此时，铁牙军团开始穿越120英尺宽的广阔区域。冒险者们可以在任何时候攻击，但是如果他们在渡河的任何时候杀死**海人马**，河流就会立即冲垮，摧毁投石车并杀死与他们一起渡河的大地精。

精类对铁牙军团并不忠诚。除非她受到袭击，或者她的新奴隶被偷走，否则马格达瓦只是站在后面观看战斗。

马格达瓦（MAGDAVA） CR 9

XP 6400

海人马（Nuckelavee，《怪物图鉴3》203页）

HP 104

掷弹兵部队（GRENADIER TROOP） CR 8

XP 4800

HP 94（《冒险之路#115：猎物之痕》77页）

铁牙工程师（IRONFANG ENGINEER） CR 5

XP 1600

大地精盗贼6（《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 +8

————————防御————————

防御等级 18，接触 13，措手不及 15（+5护甲，+3敏捷）

生命值 54（6d8+24）

强韧 +6，反射 +9，意志 +4

防御能力 反射闪避，陷阱感知+2，直觉闪避

————————攻击————————

速度 30尺

近战 短剑+7（1d6+2/19-20）

远程 精制品重弩+8（1d10/19-20）

特殊攻击 偷袭+3d6

————————战术————————

战斗中 铁牙工程师偏好远程战斗，躲在其他部队后面，向敌人投掷引信手榴弹和炽火胶。如果敌人逼近，他会用烟玉掩护撤退。

士气 铁牙工程师会战斗至死。

————————属性————————

力量 14，敏捷 16，体质 17，智力 12，感知 8，魅力 10

BAB +4；CMB +6；CMD 19

专长 手榴弹专家，钢铁意志，随手投掷，武器专攻（短剑）

技能 手艺（攻城兵器）+12，交涉+9，解除装置+16，威吓+9，知识（工程）+7，察觉+8，专业（攻城兵器）+8，察言观色+8，潜行+6，生存+8；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语，地底通用语

特殊 盗贼天赋（伪装，求生者，武器训练），寻找陷阱+3

战斗装备 治疗重伤药水，炽火胶（10），引信手榴弹（8），烟玉（5）；其他装备 +1链甲衫，重弩，精制品短剑，+1抗力披风，子弹带，投弹器（《怪物法典》），精制品盗贼工具，精制品攻城兵器工具（siege engine tools），火柴（25）

————————特殊————————

手榴弹专家（Grenade Expert，Ex） 当铁牙工程师点燃一枚炼金手榴弹（如引信手榴弹，弹丸手榴弹，或刺痛手榴弹）时，他可以选择在几轮之后手榴弹会爆炸（最少1轮，最多3轮）。此外，他在制造手榴弹的手艺（炼金术）检定上获得+4加值。

发展：PC们可以在攻击前等待攻城兵器继续前进，或者偷偷地从铁牙士兵身边溜过去暗中破坏他们。每个投石车需要2d4轮和一个成功的DC 20解除装置检定来使它失效。PC们也可以不破坏投石车，转而使其在装弹时剧烈失效，但这样做会将DC增加到25。任何对攻城兵器的破坏都会在24小时内被发现并修复，除非PC们在攻击前立即破坏投石车或隐藏它们的工作（增加DC 5点）。

如果PC们在马格达瓦溺死奴隶之前救出了他们，心怀感激的囚犯们会同意帮助长影镇进行防御（见第23页）。摧毁或使攻城兵器失效将阻止军团在最后的攻击中使用它们（见第45页）。

P.军需品营地

科塞鲁克的军队在空心丘陵中建立了各种各样的补给营地，但很少有像被征服的埃库鲁村那样重要的。这个小社区的大部分财富都是靠在周围山上开采硫磺来获得的，其他定居点则把硫磺用作肥料和各种炼金术混合物。铁牙军团发现了这种矿产资源更加危险的用途：大量生产炸药。

铁牙军团在入侵过程中烧毁了大部分的埃库鲁，只在露天矿井旁留下几座石头建筑，而整个区域都散发着臭鸡蛋的恶臭。该镇建立在岩石地形上的几个梯田上，一条被污染的小河从中间流过，提供了大部分的水。

由于营地的敏感性质，军团不会雇佣奴隶来处理炸药或开采硫磺。相反，它依靠自己的力量，雇佣扎那图拉的摩洛克来处理繁重的采矿工作。

P1.采矿作业区（CR 10）

整个坑里散发着臭鸡蛋和汗臭的味道，还有一道道明亮的黄色条纹，但其他地方都是暗淡的岩石。几条粗糙的木制梯子一直通向三十英尺以下的底部，那里的几英寸的积水已经变成了污浊的污泥。

这个位于村庄旁边的矿坑目前生产的硫磺大部分是军团在当地运作所需要的。一个带有滑轮和滑车的简单起重机可以帮助拉出大块的岩石，但是结实的背部可以处理大部分的挖掘工作。

生物：来自军团的两个工程师监管着这里的十几个摩洛克矿工，尽管他们大部分时间都在欺负幽暗之地的原住民。摩洛克们缺乏反抗大地精的士气，他们害怕反抗会惹恼他们的女神。摩洛克们在白天戴着墨镜（《进阶玩家手册》183页）来克服他们的强光失明，尽管墨镜会使他们在察觉检定上有着-4惩罚。如果摩洛克们受到攻击，只有四个会参加战斗；其余的则紧张地忽视冲突，继续他们的工作，如果受到攻击就会逃跑。

铁牙工程师（IRONFANG ENGINEERS）（2） CR 5

XP 1600 每个

HP 54 每个（见39页）

摩洛克矿工（MORLOCK MINERS）（4） CR 4

XP 1200 每个

摩洛克战士5（《怪物图鉴》209页）

混乱邪恶 中型人形怪物

先攻 +8；感官 黑暗视觉120尺，灵敏嗅觉；察觉 +7

————————防御————————

防御等级 15，接触 14，措手不及 11（+4敏捷，+1天生）

生命值 72 每个（8d10+29）

强韧 +7，反射 +10，意志 +6

免疫 毒素，疾病

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬30尺

近战 重型镐+12/+7（1d6+4/×4），啮咬+6（1d4+1）

特殊攻击 跳跃攻击，偷袭+1d6，蜂拥

————————属性————————

力量 16，敏捷 19，体质 15，智力 4，感知 14，魅力 6

BAB +8；CMB +11；CMD 25

专长 精通先攻，闪电反射，健壮，武器专攻（重型镐）

技能 特技+13（+17当跳跃时），攀爬+23，察觉+7，专业（矿工）+7，潜行+9（+13在洞穴中）；种族调整 +8特技，+16攀爬，+4潜行在洞穴中

语言 地底通用语

特殊 攀爬专家

装备 重型镐

宝藏：不为铁牙军团和城镇的先前居民所知，埃库鲁坐落在一条特别有生命力的铁矿脉之上。在矿井中，一个PC通过一个成功的DC 22知识（工程）或专业（矿工）检定可以识别出矿脉的痕迹。虽然PC们在不久的将来可能没有能力利用这些资源，但他们可以以2000 GP的价格将这些信息卖给长影镇的相关方——如果该镇在入侵中幸存下来的话。

发展：如果PC们在攻击矿坑时声音特别大，来自P2区的犬魔守卫会在1d6轮后加入战斗。

如果工程师倒下了，剩下的摩洛克就会逃到山里去。如果被阻止，这些头脑简单的生物就会乞求怜悯，只想逃回“女神的身边”，但是他们的女神——被他们描述为强壮的大地和隧道的女主人——听起来并不像格拉里昂上的任何神。

P2.小镇大门（CR 9）

一堵粗糙的十英尺高的石墙环绕着村庄，以抵御该地区的各种捕食者，但军团毫不费力地推倒了这堵墙。大地精们已经重建了倒塌的部分和它的木门。不平整的墙壁很容易攀爬（DC 15），但是门本身被从内部拦上了，需要一个PC通过一个DC 25力量检定从外部突破，或者通过一个DC 15力量检定从内部打开。

生物：两个坏脾气的地精看守着大门。事实上，这些守卫是大犬魔。异界生物对铁牙军团的政治几乎不感兴趣，他们被召唤并受到贿赂，承诺要将他们的嗜血欲望发泄到涅玛萨斯的人民身上。他们吞噬了小镇上的居民，逐渐成长为现在这个强大的状态，但现在却发现他们的职位枯燥得令人沮丧。

一旦入侵者靠近，一个“地精”会立即施放群体牛之力量。他们会威胁和吹嘘，希望能激起入侵者的斗志。

大犬魔（GREATER BARGHESTS）（2） CR 7

XP 3200 每个

HP 85 每个（《怪物图鉴》27页）

P3.小镇遗迹

埃库鲁现在不过是几面煤烟斑驳的石墙和三栋依然屹立的建筑。军团部队已经在一些废墟上铺上帆布搭建临时避难所了。

生物：一个大地精方阵部队在站岗着。

大地精方阵部队（HOBGOBLIN PHALANX TROOP） CR 10

XP 9600

HP 126（见90页）

发展：除非被悄悄地解决了，否则大地精部队发出的噪音会在1d4轮内吸引来自P4区的投弹兵。

P4.处理实验室（CR 12）

一块帆布篷布被作为了这个烧毁的石头教堂的屋顶。桌子上挤满了冒着泡的烧杯和蒸馏器，墙上堆着一袋袋黑色、黄色、红色和白色的粉末。空气中弥漫着酒精和臭鸡蛋的味道。

军团利用埃库鲁的托拉格神殿烧毁的外壳，为科塞鲁克的军队生产各种各样的炼金用品——最值得注意的是科塞鲁克计划用几个大型炸药来炸毁长影镇的城墙。神殿的主房间里有两个精制品炼金师工作台。由于正在处理的化学物质的敏感性质，任何造成火焰伤害的攻击都有50%的几率在随机的邻近方格中造成爆炸，对该区域的任何生物造成2d6点火焰伤害和2d6点钝击伤害。

生物：一对铁牙炼金术师，在实验室里研究各种制剂。而一对炼金魔像——几年前在一次对矮人前哨站的突袭中被科塞鲁克当做战利品——和他们一起完成大部分重复性的工作。

如果PC们已经宣布了他们的存在（通过在营地的其他地方大声战斗或炸毁炸药储备），爆破手就会喝下加速术化合炼成，然后到外面去调查。由于害怕破坏他们的成果，他们会依靠恶臭炸弹和震荡炸弹而不是火焰。

炼金魔像（ALCHEMICAL GOLEMS）（2） CR 9

XP 6400 每个

HP 96 每个（《怪物图鉴2》135页）

大地精爆破手（HOBGOBLIN BOMBARDIERS）（2） CR 7

XP 3200 每个

HP 71（《怪物法典》120页）

宝藏：实验室里的炼金术设备总共价值500 GP，前提是战斗不会引发爆炸——否则就会变得毫无用处。另外，房间里还散落着总计2000 GP的随机炼金术试剂。这些试剂可以按其价值出售，或者作为炼金术物品和制造药水的原材料。

发展：如果PC们摧毁了军团的军需品库存（P6区），这两名爆破手可以及时重建一些库存以备入侵，除非他们也被杀死（见第48页）。

P5.武器仓库

铁牙军团在这个只有一个房间的石头房子里保留了武器和盔甲，以快速补给侦察兵或该地区的其他高级部队。门被锁上了（解除装置DC 30）。P1区的一个铁牙工程师拿着唯一的钥匙。

宝藏：房间角落的木架上放着6套精制品板鳞甲。武器架上有4把精制品长剑，12把弯刀，1把精制品复合长弓（+4力量），放在1个华丽的银支架上（本身价值100GP），还有一个装有25支+2破敌异怪箭的箭筒。

P6.军需品仓库（CR 10）

板条箱和木桶填满了这座圆形石头建筑的整个西南边缘。房间里充满了一股干净而刺鼻的气味。

这栋建筑的加固木门是用高级挂锁锁上的（解除装置DC 40）。P4区的一名大地精爆破手携带着唯一的钥匙。

埃库鲁以前的居民不是从被污染的小河里取水，而是主要依靠镇上的水井来获取大部分水源。这口井最近干涸了，居民们还没来得及挖深点，军团就占领了他们的社区。尽管如此，这栋建筑也是镇里最坚固的，即使在炎热的天气里也很凉爽，所以科塞鲁克军需品基地的综合战争物资就储存在这里。主要是由埃库鲁的硫磺沉积物制成的强酸和炽火胶，这些物资将为围攻城市的军队提供巨大的优势。另外，这里还储存了四枚设计用来炸穿长影镇城墙的大型炸药。

生物：一个空心丘陵的本地人有些高兴地看着埃库鲁被征服。无息者——一种被称为迷妖雾的奇怪元素生物——是当地的一个传说，几十年来，它一直在该地区扼杀睡梦中的旅行者。当军团建立他们的营地时，它接近了他们，希望把这片臭气熏天的埃库鲁废墟据为己有。军团同意在入侵完成后将废墟交给元素控制，前提是元素可以在此之前保护他们的储备。无息者享受着它的简单工作，但又兴奋地想要再次从新的受害者身上吸取生命。

无息者（BREATHLESS） CR 8

XP 4800

迷妖雾（Mihstu，《怪物图鉴2》190页）

HP 92

陷阱：铁牙军团将这栋建筑干渴的井变成了一个临时的陷阱，他们在井的底部装上长矛，并用一层很容易脱落的薄薄的木地板覆盖上了。无息者知道陷阱，但它的飞行能力使它免疫它。它希望能引诱猎物到洞里来，并在闲暇时捕获它们，把它们吸干。

伪装刺坑陷阱（CAMOUFLAGED SPIKED PIT TRAP） CR 8

XP 4800

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 手动

效果 50尺深坑（5d6坠落伤害）；钉刺（近战攻击+15，每目标1d4根，每根伤害1d6+5）；反射DC 20避免；多重目标（所有在10平方英尺范围内的目标）

发展：PC们可以通造成任意数量的火焰伤害轻易地引爆库存，在此过程中摧毁整个建筑，并制造出在数英里外可见的火球（并在数小时内吸引更多的铁牙部队进行调查），但这会在即将到来的战斗中让铁牙军团失去宝贵的资源。PC们也可以自己夺取炸药，或者为铁牙士兵设下陷阱，或者在他们最终向科塞鲁克发起进攻时用来攻击铁牙要塞。

在这个房间里的爆炸性炸药很难运输而且非常不稳定——运送它们需要一个有着衬垫的马车（或异次元空间）和一个成功的DC 20手艺（炼金术）检定。如果被成功运输，炸药可以被放置在PC们预计会被突破的长影镇区域（确定最可能的位置需要一个DC 20的知识[历史]或专业[士兵]检定），或者放置在城外他们认为军团会通过的周边区域（增加DC至26）。玩家们不需要在入侵开始前说明他们在哪里放置炸药，他们可以决定哪个铁牙部队是爆炸的目标以及在什么时候引爆。如果PC们的这些检定成功，他们可以对一个遭遇的敌人造成4d6点火焰伤害和4d6点钝击伤害（如果炸药被设置在长影镇内，爆炸也会降低城镇的1d8点防御点）。在检定失败的情况下，PC们没有准确地预测军团的移动，并且炸药没有被放置在离敌人足够近的地方。你应该秘密进行技能检定，并只有在入侵开始时才会显示结果。

PC们可以使用这些炼金术化合物在这个冒险的结尾时攻击缟玛瑙塔，如果炸药没有在入侵期间引爆的话。设置炸药需要四个整轮动作，然后是一个成功的DC 20手艺（炼金术），解除装置，或知识（工程）检定。爆炸会在半径20英尺范围内造成10d6点火焰伤害，摧毁塔，并关闭了石路的大门。

这些炸药太不稳定，体积太大，不能可靠地被用作投掷武器。

故事奖励：如果PC们摧毁或夺取了这里的炼金储备，并杀死或捕获了铁牙炼金术师，奖励他们6400 XP。

P44-P57

第五部分：长影之战

与对潘恩达尔的攻击不同，对长影镇的攻击不是一个突袭。科塞鲁克的间谍已经报告了这些PC们的位置和活动，事实上她很享受这些暴发户带来的新挑战。科塞鲁克注意到PC们在镇上的存在给予了长影镇的人们一个经验丰富的领导团队，他们对抗铁牙军团的方式很精明，并且认识到希望是她造成恐惧的行动的最大威胁。她还希望通过展示野蛮的暴行来早日打破和解的决心。

在黎明后不久，铁牙部队就开始在距离长影镇东北半英里的地方集结，尽管他们的数量庞大到让PC们无法单独应付——很容易地就有一百多名士兵和几十只战兽——但他们似乎无法占领像长影镇这么大的一座城市。科塞鲁克本人也没有出现在他们的队伍中，目前只有少数中尉维持着军队的秩序。此时，铁牙军队处于高度戒备状态。现在破坏他们的集体已经太晚了，逃跑也太晚了。

由于战斗的混乱性质取决于PC们的准备方式，所以没有为每一场战斗提供固定的地图。相反，可以参考包含在62-71页的地名表中的长影镇地图。

入侵的使者

当黄昏来临，阅读或改写以下内容。

一个人类裹着破衣烂衫和铁链孤零零地走近长影镇的北门，挥舞着一面谈判的旗帜，手里拿着一幅卷轴。在落日的余辉中，他眯起眼睛，开始用颤抖的声音朗读。

“‘长影镇的人们啊！你面对的是科塞鲁克的军队，战争迷宫之主，铁牙军团的使者，她的角将刺穿你的城墙，仁慈地用你的鲜血染红河流！

“‘你侵入了我的女主人所渴望的地方。出于仁慈，她给了你们一个机会：打开你的大门。放下你的武器。你将要服侍她。你将为军团效力，在这个你称之为家的地方，在这些你如此用心建造的铸造厂中。而你的孩子们将活到直到他们知道自由的那一天。反抗，你就会死。不要以为你的死是光荣的。我的女主人会用她的蹄子把你们踩扁，把你们的骨头碾到泥土里，而剩下的东西只会腐烂。你们这些虚伪的英雄们无法阻止这一切。

“‘当个明智的人！你们的生命，你们的家庭，你们的朋友，真的值得这一小块土地和你们执著于的虚假希望吗？科塞鲁克是一个慷慨的女主人，但她的不悦震撼了山峦，甚至使众神们落下了眼泪。’”

在大约一千英尺远的山上，军团的军队集结在那里，一个大地精举着一根闪闪发光的黑色尖刺，然后把它插进了地面。军队沉默了片刻，然后地面开始隆隆作响。随着一声雷鸣般的爆裂声，石块和黑曜石柱直插云霄，并逐渐扭曲成一座不祥的塔楼。一千只铁靴的回声从巨石基座的拱门中回响，一个身材高大的女人从黑暗中走出来，全身裹着闪闪发光的青铜。

“长影镇！”她咆哮着，同时军队从她身后高塔的洞口中倾泻而出。她的声音如雷声般响彻山岭。“太阳已经落在你们绯红的脸上，因为我愿意把这最后一刻的美丽送给你们。但是现在太阳已经消失了，这个夜晚是怪物的地盘！”

铁牙军团的部队主要由大地精组成，辅以牛头人、巨魔、熊地精和各种为战争而训练的凶残动物和怪物。

长影之战：第一天

大规模的战斗缓慢而激烈，会耗时数小时甚至数天。为了更好地模拟这种混乱，科塞鲁克对长影镇的攻击大致是以回合（turn）进行的。回合是一个任意的时间单位，短至几秒，长至一小时。从玩家的角度来看，一个战斗轮就是1回合，但是一回合也是为了面对一个新的威胁而从城镇的一个地方移动到另一个地方，或者是在战斗之外施放一些法术（比如在一场精疲力竭的战斗后施放一些治疗法术来恢复体力）所需要的时间。在两个回合之间，当PC们没有积极参与战斗时，它们可能会在可怕的寂静中度过几个小时，或者在“后台”与入侵部队作战。从战斗开始到日出有15个回合。

铁牙军团会在特定的回合中执行特定的行动和派遣特定的部队，而不考虑PC们的行动（尽管PC们在此冒险早期的行动可能会减少或阻止某些攻击）。当没有具体的行动被列出时，军团会继续它的进攻——试图攻破城墙，与防御者战斗，或者从城镇防御设施的开口中突围——但城镇自己的军队仍在坚守。每过一个回合，减少1点长影镇的总防御点，因为军团慢慢的在减少城镇的防御力量和士气。

特殊的遭遇可以更快地减少长影镇的防御点，而这些遭遇正是需要PC们介入的。每一回合，如果PC们不直接攻击这些威胁（包括他们出现的第一回合），长影镇的防御点就会减少一定数量。一旦PC们与这些威胁交战，对长影镇的伤害就会停止，因为铁牙部队在专注于打败英雄们。如果英雄撤退或失败，任何未被击败的威胁会再次继续破坏城镇的防御点。

在战斗中，一个或多个玩家的NPC盟友——比如游侠西里奥和市长托姆·克劳伯特——应该让PC们了解城镇现在面临的威胁。

在太阳落山两小时后，入侵开始了。大地精喜欢在夜深人静的时候发动战争，当他们对抗长影镇的人类防御者时，他们的黑暗视觉是一个额外的优势。

阅读或改写以下内容以开始战斗。

隆隆的战号响彻山谷，几百只大地精向小镇冲来，地面突然开始颤抖起来。箭从黑暗的天空中倾泻而出，嵌在盾牌上，在石墙和石板屋顶上噼啪作响，在那些不幸的灵魂的肉体中找到了可怕的东西。

第0回合：集结部队

科塞鲁克的突然到来和吓人的演讲使得许多长影镇的当地人彻底动摇，军队开始低声投降以拯救他们的生命和城镇。PC们有机会发表自己的演讲，并把军队召集回战斗精神中。

每个PC可以尝试一次DC 20交涉，表演（朗诵），或专业（士兵）检定，或尝试检定来援助其他PC。每一次成功都能提升城镇的士气，增加1点长影镇的防御点。每次失败都会播下怀疑的种子，减少1点总防御点。如果一个PC在其中成功了5点或更多，她鼓舞人心的存在反而会增加1d4点长影镇的总防御点。

第1回合：投石车（CR 8每个）

科塞鲁克的攻城兵器是毁灭性的，尽管她将攻城兵器的使用限制在拆毁城墙和投掷西瓜大小的石头，以击垮防御者，同时保持建筑完好。四个重型投石车位于铁牙营地的侧翼，距离城墙约1500英尺，而科塞鲁克的开场齐射是在她的军队向城墙冲锋时发射攻城兵器。

特殊：如果PC们在O区摧毁了这些投石车，科塞鲁克将无法在战斗中使用它们。如果PC们暗中破坏了武器，当科塞鲁克命令第一次扫射时，他们灾难性地失败了，飞开并将一块大石头扔向军团的三臂巨怪雇佣兵（见第2回合），对这个野蛮人造成了6d6点钝击伤害。

生物：四辆投石车分别由一名铁牙工程师和三名士兵作为机师组，并由一名铁牙狙击手防守。直接面对这些士兵是困难的，需要PC们穿过开阔的战场或者通过魔法到达。杀死投石车的普通大地精机师组只会延迟1回合发射，因为军团有着多余的步兵。杀死一个投石车工程师会将其关闭直至第二天晚上，同时摧毁投石车本身会使它从战斗中移除。

铁牙工程师（IRONFANG ENGINEER） CR 5

XP 1600

HP 54（见39页）

铁牙狙击手（IRONFANG SHARPSHOOTER） CR 6

XP 2400

HP 64（见16页）

狼伙伴（WOLF COMPANION） CR —

HP 26（见34页）

大地精（HOBGOBLINS）（3） CR 1/2

XP 200 每个

HP 17 每个（《怪物图鉴》175页

防御伤害：投石车每奇数回合发射一次，每次减少1d4点长影镇的总防御点。每消灭一个投石车，伤害减少1点（最少1点），直到4个攻城兵器全部被消灭。

第2回合：破门者（CR 12）

在进攻开始阶段，科塞鲁克的主要目标是城镇的大门。通过粉碎这里，她希望在城镇的南部广场建立一个据点，在长影镇的城墙内建立一个前沿指挥部，以便派遣她的大部分军队。

生物：为了快速有效地摧毁这扇门，科塞鲁克部署了她最喜欢的战争野兽，一个名叫布罗格索斯（Brogthus）的三臂巨怪。科塞鲁克在几年前招募了布罗格索斯来做这类工作，从那时起这个巨大的可憎之物已经多次证明了他对铁牙军团的价值。布罗格索斯会花了2回合时间摧毁大门，即使受到攻击，他也会将所有攻击集中在铁门上，然后冲进去清除人类，让铁牙军团在前方建立一个据点。

三臂巨怪（ATHACH） CR 12

XP 19200

HP 161（《怪物图鉴2》33页）

防御伤害：在布罗格索斯没有遭遇对手的每一轮，他将会减少1d6点长影镇的总防御点。如果他摧毁了南门，他将会额外减少2d6点总防御点，即使PC们已经与巨人作战过。

第5回合：空中突袭（CR 10）

随着她的进攻顺利进行，科塞鲁克的兴趣转向了通过将攻击者安排在防线后来制造混乱。在几匹飞行坐骑的帮助下，她把由来自空心丘陵的新兵领导的攻击小队送到了小镇中。

特殊：如果PC们杀死了J3区的腐肉新娘，或者说服她们不要与铁牙军团结盟，科塞鲁克在战斗中就无法接触到她们。虽然她仍然通过其他飞行怪物在敌人后方安插了一些前沿特工，城镇防御者可以作为战斗背景的一部分来对付这些部队。

生物：腐肉新娘——残忍的鹰身女妖战士——与其他的鹰身女妖和其他会飞的怪物一起领导了这场后方攻击。长影镇的守军可以对付这些入侵者，但无法对付新娘们。

腐肉新娘（CARRION BRIDES）（3） CR 6

XP 2400 每个

HP 73 每个（见19页）

鹰身女妖（HARPIES）（2） CR 4

XP 1200 每个

HP 38 每个（《怪物图鉴》172页）

防御伤害：在腐肉新娘们没有遭遇对手的每一轮，她们会减少1d6点长影镇的总防御点。

非正规战术

这一章的冒险列出了铁牙军团对付长影镇的非常具体的战斗计划，但正如一句老话所说：没有计划能在第一次接触PC们时幸存下来。玩家角色们在入侵期间可能想要做的不仅仅是袖手旁观，但是在一场与成千上万的大地精的战斗中，一个火球术（或10个）——虽然是致命的——但无法扭转战斗的趋势。他们可以独自进攻铁牙营地，尽管胜算不大；具体见科塞鲁克尚未派出的剩余部队来评估她的防御能力，并记住她可以调用数量无限的CR 6大地精部队（《冒险之路#115》77页）。

正如所写的，冒险假定玩家帮助掘壕固守并保护长影镇，直到科塞鲁克变得疲乏并开始在她的防御中留下缺口，但他们可能有自己的反攻计划和陷阱以击退敌军。使用你最好的判断来处理任何PC们的计划，并且在无法保证成功的情况下，让PC尝试对抗科塞鲁克的技能检定，看看她是否能预见到或击败了他们的努力。最明显的技能检定是让PC们的唬骗对抗科塞鲁克的察言观色（误导或隐藏危险），或者让他们的专业（士兵）对抗她的专业（士兵）以在战术和机动方面的问题进行较量。每个PC在攻击开始前可以自由准备一种战术，但在战斗中尝试新的战术、陷阱或策略会消耗PC在1回合中的所有行动。

如果PC们成功实施了他们的策略，奖励给他们以下最合适的一个：

•下一个主要威胁被延迟1回合。

•下一个主要威胁已经受到了6d6点伤害。

•长影镇不会在下一回合自动损失1点防御点。

第6回合：士兵恐慌

科塞鲁克的最终目标——心理上的胜利——随着长影镇的人们目睹了战争的恐怖和军团的力量开始引起关注。恐慌开始占据上风，随着平民甚至士兵开始逃离，队伍慢慢瓦解。

一个PC可以通过一个成功的DC 28交涉、威吓、表演（朗诵）或专业（士兵）检定恢复一些秩序。额外的PC可以援助另一个角色的检定。影响大部队士气的法术或效果——例如祝福术，吟游诗人的激发勇气，骑将的旗帜和歌者的战怒之歌——给予每个PC在她的检定上+2环境加值来平息和召集人群。

特殊：如果PC们在准备长影镇防御时未能杀死潜梦者姐妹（见第25页），那么这种恐慌至少部分源于熊地精们在克劳伯特市长指挥防御时刺杀了他。除非被复活，克劳伯特市长在这之后无法协助PC们。

防御伤害：持续的恐慌会使长影镇的总防御点每回合减少1点，这独立于每回合自动减去1点之外。如果潜梦者暗杀了克劳伯特市长，那么长影镇的总防御点将减少2d6点。

故事奖励：如果PC们成功地增强了防御者的士气，奖励他们3200 XP。

第8回合：码头袭击（CR 10或12）

长影镇的城墙只能保护城镇的北部、南部和东部，并留下了玛利蒂斯河作为码头区唯一的防御。虽然河水湍急而强大，但铁牙军团的部队还是准备好了攻击船，还有在渡河时的可能的超自然力量的援助。科塞鲁克希望，随着大量的人类部队在防守她对南门的进攻，她的次要部队可以占领码头，并建立一个滩头阵地，让她的剩下的士兵能够增援。

特殊：如果PC们既没有杀死O区的雇佣兵海人马马格达瓦，也没有破坏她和铁牙军团之间的关系，那么军团就会再次招募她来驯服玛利蒂斯河，把水位降低到足以让科塞鲁克的军队轻易穿过。马格达瓦没有参加战斗，她留在河的另一边，但她的魔法允许军团派遣两个方阵而不是一个方阵进入城市。

生物：科塞鲁克派遣了她的全副武装的铁牙方阵去守住长影镇的这个阵地。这些部队经过了专业训练和实战考验，轻而易举地击溃了码头的防御。一旦PC们到达，大地精方阵部队就会利用他们的近距离作战能力，希望尽可能延长战斗时间，从而为他们在城镇其他地方的盟友争取更多时间来拆除长影镇的防御。

铁牙方阵（HOBGOBLIN PHALANX）（1或2） CR 10

XP 9600 每个

HP 126 每个（见90页）

发展：为了解决这个威胁，PC们必须重新夺回码头区并恢复平民防御者的秩序。为了恢复这里的秩序，一个PC必须成功通过一个DC 20交涉，威吓，表演（朗诵），或专业（士兵）检定以一个整轮动作，尽管PC可以在击败占领的大地精之前试图集结当地部队。一旦秩序恢复，方阵的主力被摧毁，城镇的守军就能对付任何游荡的大地精。

防御伤害：铁牙部队对码头的无争议控制的每一回合都会减少2d6点长影镇的总防御点。如果方阵被击败，而PC们却无法恢复该地区的秩序，这种伤害将会减少为每回合1点（在每回合自动损失1点之外）。

宝藏：除了他们的各种普通武器和护甲外，这支部队还携带着一套医疗器械，包括10根发烟棒，10份防火胶，5瓶治疗中度伤药水，2瓶移除目盲/耳聋药水，和3瓶移除疾病药水。成功通过一个DC 22察觉检定来检查阵亡部队的PC会发现1枚被一个带着金链的大地精佩戴着的防护戒指+3。

第13回合：元素轰炸（CR 11）

随着战斗的进行和黎明的来临，科塞鲁克意识到她需要坚守阵地，让她的强光敏感部队熬过这一天，并给长影镇的人民一些除了反击以外的东西。她下令向墙内发射一连串的沥青和燃烧的箭矢，并点燃了居民区。这一决定完全是惩罚性的，反映了她对长影镇不太可能的抵抗日益增长的愤怒，而且实际上与她要求的以尽可能小的损失占领城镇的命令背道而驰——牛头人确信长影镇，或至少是它的传奇防御者，会阻止她的战利品变成灰烬。

生物：为了给这些目中无人的人类带来最大的伤亡，科塞鲁克还发射了一枚装有非常特殊——和昂贵——的货物的弩炮矢：两颗经过特殊强化的元素宝石在撞击时被粉碎，释放了一对愤怒的火元素。被召唤的元素只能在主物质位面上停留13轮，但这给了他们足够的时间来点燃建筑并破坏长影镇的火灾应对。

菁英火元素（GREATER FIRE ELEMENTALS）（2） CR 9

XP 6400 每个

HP 123 每个（《怪物图鉴》124页

发展：击败火元素并不能阻止火灾在长影镇肆虐。水——或者至少四环的控制温度的法术，比如寒冰锥或者冰风暴——可以用来缓解火灾，但是扑灭一切需要数小时的艰苦工作。

防御伤害：未受控制的元素狂暴每回合将减少1d8点长影镇的总防御点。即使是在PC们击败元素之后，火灾仍会每回合减少1点防御点，直到第15回合，当铁牙军团撤退时，长影镇才可以将更多的注意力投入到控制火灾上。

黎明

在第15回合之后，阅读或改写以下内容。

黎明的第一缕曙光开始在东边的山丘上闪耀，勾勒出铁牙军团不祥的黑塔的轮廓，同时也照亮了在黑夜中建立起来的新战壕和路障。远处的营地传来了号角声，城墙上的铁牙部队开始了缓慢但稳定的撤退。

至少现在，日光似乎带来了休息的希望，以及埋葬死者的足够的喘息时间。

随着对长影镇的围攻继续进行，科塞鲁克动用了她的后备部队来加强自己的阵地，并在缟玛瑙塔周围筑起了防御工事。她对需要一天以上时间的入侵并不满意，因为她希望一场压倒性的胜利能让她在阿扎尔丝那里建立自己的声誉，并让她在将军的副手处占有一席之地。

随着太阳升起，她的许多部队会在日光下处于劣势，于是科塞鲁克撤回了她的部队等待日落，给了长影镇和PC们一个休息的机会。铁牙军队一直在守着夜，而科塞鲁克的弓箭手——大地精们在太阳的刺眼光线下十分自在地对付任何试图逃离被围困的城市或试图穿过长影镇和铁牙营地之间的无人区的可怜的人，甚至是那些手持休战旗的人。在战斗恢复前，PC们还有9个半小时的时间。

当敌人重新集结时，每个PC可以花一个小时的时间来指导救援工作，提供治疗，或者提升防御者的士气。通过一个成功的DC 20交涉，医疗，表演，专业（士兵），或生存检定，一个PC可以恢复1点长影镇的防御点，如果她在此检定中超过5点，再增加1点防御点。

发展：在这时，PC们很可能已经力竭并且资源不足，所以乐于迎接这场战斗中的休息来治疗，休息和恢复消耗的法术。即使PC们在没有消耗大量资源的情况下安然度过了这场入侵，在白天进行反击也是不明智的；铁牙营地目前由牛头人、怪物和一千多名大地精士兵守卫着，并由弩炮和弓箭手监视着入口。如果PC们选择利用这个机会进行反击，那么就使用战斗后半段提到的剩余部队来填充铁牙营地。

特殊：如果PC们没有摧毁铁牙军团在P6区的军需品营地并杀死P4区的大地精爆破手，军团就会利用这段安静的时间来派出了工兵：四对伪装好的爆破手（《怪物法典》120页），他们会使用飞行术和隐形术化合炼成向长影镇的城墙底部发射四枚炼金炸弹。这些装置会引爆，摧毁部分城墙，并将长影镇的防御点减少3d6点。

防御伤害：对长影镇的总防御点的持续伤害会在第15回合后暂停。留在长影镇墙内的铁牙部队会掘壕固守，直到主力重新开始进攻，这样城镇就可以给防御者留出足够的时间来处理持续的骚乱和火灾。

长影之战：第2天

在战斗的第二晚，科塞鲁克采取了更加激进的态度，对小镇采取了更多非传统的战术，而不太关心自己的安全。细心的PC会注意到她的营地没有前一天晚上那么戒备森严，而她后来的一些策略甚至让她的防护漏洞百出。

虽然科塞鲁克不打算让对长影镇的攻击拖这么长时间，但是她已经准备好了只要有必要，就会继续围攻————不管付出多少大地精的生命代价。当她发现她最初的部队不足以占领长影镇时，她派了一名骑手穿过石路向位于阿洛伊山谷的营地请求增援。

增援部队在第二天晚上开始的时候到达，从缟玛瑙塔的底部涌出来，向南奔向城镇北面和东面的城墙。虽然这些部队在前进中遭受了严重的伤亡，但他们到达的数量如此之多，除非阻止大地精们穿过石路，否则他们肯定会攻破城镇的防线。

第1回合：先锋队（CR 10或12）

军团在第二次进攻中会首先瞄准已经创造出的薄弱环节，要么从城墙上已经打开的洞里冲出来，要么用蛮力攻击防御最薄弱的城门。

特殊：如果PC们杀死或释放了由雷帕尔在战兽营地（M5区）训练的铜牛，它们将不会出现在这次进攻中，将CR减少至10。

生物：科塞鲁克用一堵盾墙把她的几个牛头人战士和她珍爱的战兽一起送到了长影镇。

战争迷宫大师（WARMAZE MASTERS）（3） CR 7

XP ，200 每个

HP 98 每个（见35页）

铜牛（GORGONS）（0或2） CR 8

XP 4800 每个

HP 100 每个（《怪物图鉴》165页）

防御伤害：没有PC们介入的牛头人的横冲直撞每回合会减少1d6点长影镇的总防御点。如果铜牛们也出现了，那么会减少2d6点。

第4回合：摩洛克冲锋（CR 9）

当防御者开始聚集在铁牙军队已经打开的缺口周围时，科塞鲁克开始派遣专家在城墙上部署任何可能的的防御者。

生物：铁牙军团与暗娜迦扎那图拉签订的契约将一批摩洛克置于了科塞鲁克的指挥之下。她很快意识到，摩洛克在协调和集体行动方面的天赋，使他们成为在严格的限制条件下进行外科手术式打击的理想对象——比如冲破防御工事上集中的防御者。

科塞鲁克部署了一支摩洛克小分队，以及扎那图拉的一个扭曲的“先知”——一个对蠕虫的信仰使他能够从更广阔的世界汲取神术的先知。长影镇的守军准备与大地精们战斗，但攀爬、跳跃的摩洛克大军压垮了他们的准备。

摩洛克集群部队（MORLOCK SWARMER TROOP） CR 7

XP 3200

HP 85（见90页）

扎那图拉先知（ZANATHURA PROPHET） CR 7

XP 3200

摩洛克（Morlock）先知6（《怪物图鉴》209页，《进阶玩家手册》42页）

中立邪恶 大型人形怪物

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，灵敏嗅觉；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 20，接触 13，措手不及 18（+5护甲，+2偏斜，+2敏捷，+2天生，-1体型）

生命值 85（9HD；6d8+3d10+42）

强韧 +7，反射 +10，意志 +13

免疫 毒素，疾病

弱点 强光致盲

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬30尺

近战 +1钉头锤+12/+7（2d6+6），啮咬+6（1d6+3）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 跳跃攻击，偷袭1d6，蜂拥

先知已知法术（CL6；专注+7）

3环（3/天）——造成重伤（DC 14），魔化防具，祈祷术

2环（5/天）——黑暗术，云雾术，造成中度伤（DC 13），灵能武器

1环（7/天）——治疗轻伤，神恩，人类变巨术（DC 12），造成轻伤（DC 12），移除恐惧，虔诚护盾

0环（任意）——出血术（DC 11），造水术，侦测毒性，神导术，提升抗力，稳定伤势，恩赐

秘示域 战斗

————————战术————————

战斗前 在战斗开始之前，先知会在他的护甲上施放魔化防具，在投入战斗之前，他也会施放人类变巨术，祈祷术，和虔诚护盾。

战斗中 先知首先施放灵能武器——制造幻影獠牙来攻击敌人——然后在近战之前施放黑暗术。他会在摩洛克部队中移动，在分享他们的空间的同时受益于他的蜂拥种族能力。

士气 先知是一个狂热分子，并会战斗至死。

基础统计数据 当没有他的法术时，先知的统计数据是 先攻 +7；防御等级 19，措手不及 16；强韧 +6，意志 +12；近战 +1钉头锤+11（1d8+4），啮咬+5（1d4+1）；力量 16，敏捷 17，CMB +10；CMD 23；技能 攀爬+22，潜行+7

————————属性————————

力量 18，敏捷 15，体质 17，智力 5，感知 18，魅力 13

BAB +7；CMB +13；CMD 26

专长 战斗施法，精通先攻，精通天生护甲，闪电反射，健壮

技能 特技+12（+16当跳跃时），攀爬+24，知识（宗教）+3，察觉+5，潜行+3（+7在洞穴中）；种族调整 +8特技，+16攀爬，+4潜行在洞穴中

语言 地底通用语

特殊 攀爬专家，先知诅咒（盲目），启示（惊人突进 1/天，战阵先决）

战斗装备 熊之坚韧药水（2），治疗中度伤药水（2）；其他装备 +1链甲衫，+1钉头锤，+2魅力头带，42 GP

宝藏：摩洛克的武器和护甲都是零零碎碎的，毫无价值，但是这支队伍携带了一些值得注意的魔法物品：1个防护石化护符，1套+3防御护腕，和1颗深蓝色长菱形艾恩石。扎那图拉为自己制作了这个护符，以免阿扎尔丝的蛇发女妖间谍埃拉克妮达攻击她。在蛇发女妖去世后（详情见《冒险之路#118》），娜迦将这个毫无价值的物品作为“圣物”送给了她的摩洛克部落，他们随后在战斗中携带它以求好运。

防御伤害：不加控制的摩洛克狂暴每回合会减少1d8点长影镇的总防御点。

第6回合：死从天降（CR 9或11）

当她的前线士兵继续撕裂长影镇的防线时，科塞鲁克派遣了一支空降部队来分散最集中的防御部队。

特殊：如果PC们在他们的巢穴（N区）击败了双足飞龙侦察兵，野兽和他们的骑手不会出现在战斗中，而长影镇的防御者可以在他们的位置击退科塞鲁克训练有素的猛禽。

生物：三只训练有素的双足飞龙和大地精骑手从空中指挥着攻击部队，带领着数十只秃鹰和巨型蝙蝠不停地骚扰防御者。

大地精先锋（HOBGOBLIN FORERUNNERS）（3） CR 6

XP 2400 每个

HP 71 每个（《怪物法典》119页

双足飞龙（WYVERNS）（0或3） CR 6

XP 2400 每个

HP 73 每个（《怪物图鉴》282页）

防御伤害：当双足飞龙和他们的骑手不专注于PC们上的每回合会减少1d6点长影镇的总防御点。

第9回合：地底威胁（CR 11）

当科塞鲁克专注于眼前的战斗时，她的副手们开始对缓慢的进展感到担忧。他们确信，他们的女主人正在徒劳地将他们的军队撞向城墙，试图让她的战术头脑与真正的对手较量，于是为了结束人类的抵抗，他们决定将目标对准该镇的传奇守军。

在第9回合开始时，阅读或改写以下内容。

随着战斗的激烈程度不断加剧，你周围的空气中弥漫着灰烬的气味和死亡的惨叫——包括人类的和大地精的。你的脚步稍稍移动了一下，然后你脚下的鹅卵石坍塌了下去，让你掉进了在长影镇的街道下面挖出来的一个大坑里。

这一坠落会让PC们掉落20英尺，造成2d6点的伤害。成功通过一个DC 15反射豁免的PC会将此伤害降低到1d6，而在此检定中成功5点或更多则会抵消掉任何坠落伤害，因为角色成功地滑下了40英尺宽的临时竞技场的两侧斜坡。

生物：博尔查格和扎哈什（Bolchag and Zaghash），两个科瑟鲁克的不情愿的中士，决定溜进长影镇，直接把目标瞄准PC们，他们确信如果没有这些强大的英雄的保护，城市将会崩溃，并会向阿扎尔丝证明应该是大地精而不是野蛮的牛头人来指挥北方的入侵。这对搭档释放了科瑟鲁克剩下的战争野兽——一只名为撼地者（Earthshaker）的巨大的掘地虫——并利用这头野兽在长影镇下面挖掘隧道进行突袭，依靠这头野兽的震颤感知和他们坐骑敏锐的鼻子来追踪PC们在第9回合开始时的确切位置。一旦PC们落入他们临时的竞技场，博尔查格只花了足够的时间大喊一声战斗口号，宣布，“现在该让那头牛看看一场战斗是如何胜利的了！”，然后铁牙部队就冲入了战场。

铁牙中士（IRONFANG SERGEANTS）（2） CR 7

XP 3，200 每个

HP 88 每个（使用在17页的中士达格的数据）

凶暴狼坐骑（DIRE WOLF MOUNTS）（2） CR —

HP 66 每个（使用在18页的格鲁萨克的数据）

撼地者（EARTHSHAKER） CR 9

XP 6400

独特雌性掘地虫（Ankheg，《怪物图鉴》15页）

绝对中立 超大型魔法兽

先攻 -1；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，震颤感知60尺；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 18，接触 7，措手不及 18（-1敏捷，+11天生，-2体型）

生命值 159（11d10+99）

强韧 +15，反射 +6，意志 +6

————————攻击————————

速度 30尺，掘地20尺

近战 啮咬+18（4d6+12附加1d4强酸和攫抓）

占据15尺；触及5尺

特殊攻击 酸液喷吐

————————属性————————

力量 26，敏捷 8，体质 27，智力 1，感知 13，魅力 6

BAB +11；CMB +21（+25擒抱）；CMD 30（38对抗绊摔）

专长 精通天生护甲，精通天生武器攻击（啮咬），钢铁意志，技能专攻（察觉），健壮，武器专攻（啮咬）

技能 攀爬+15，察觉+14

发展：一个有着10英尺宽的、粗略挖掘的隧道在大地精们把PC们扔进去的坑的东端敞开着。被留在了洞穴生物的尾迹后，让它的主人可以跟在后面，这条隧道穿过了通往科塞鲁克营地的通道，以及铁牙军团在缟玛瑙塔周围设置的路障和防御工事，在敌人营地的防御工事中形成了一个巨大的漏洞。PC们现在可以利用这一弱点——如果他们已经努力准备好了长影镇的防御——或花点时间休息一下，最终突破并终结对长影镇的铁牙威胁。

防御伤害：这支突击队在第一次出现时不会对长影镇的防御系统造成直接伤害，但是如果PC们逃跑了，中士会转而攻击城镇的防御者，每回合减少1d6点长影镇的防御点。

前进的道路

与前几次进攻不同，科塞鲁克的第二次进攻没有减弱的迹象，即使是在太阳升起的时候。托姆·克劳伯特市长（或者另一个NPC盟友，如果克劳伯特被杀了）在持续的战斗中流血受伤，在PC们解决最后的威胁后不久就找到了PC们。他指出作为长影镇的侦察兵的幸存下来的切尔纳萨多游侠已经发现越来越多的大地精在从城镇东边奇怪的黑曜石塔中涌出来。

NPC盟友强调:“我们的城墙已经被摧毁，只有长矛和坚强的心才能保护长影镇。我们只能牵制住军团，直到我们开始精疲力竭——大概十二个小时，或许是一天。但无论我们的士兵多么勇敢，我们也无法抵挡住源源不断的增援部队。”这让PC们可以休息或收集供应品，但也提醒他们，每一个小时的准备工作都是用人的生命换来的。

在这时，长影镇会继续每小时失去1点防御点，直到大地精的增援浪潮因为摧毁了矗立在铁牙营地中心的缟玛瑙塔而停止。唯一的好消息是，科塞鲁克已经花费了她最具破坏性的资源来摧毁长影镇的城墙，并采取了非常激进的策略，使她的营地很容易受到反击——尽管她相信这样的壮举是不可能完成的。

Q.科塞鲁克的营地

石路塔是一个30英尺高的尖塔，由漆黑的水晶制成，外部有一个楼梯通向距离塔底30英尺高的一个开放房间，作为指挥中心俯瞰着战场。一个10英尺宽的拱门在建筑的底部打开，延伸到一条长约1000英尺的粗凿石头砌成的非自然的走廊，然后连接到阿洛伊山谷中一个相匹配的塔（详细内容见《冒险之路#118：磐石围攻》）。

科塞鲁克的北部营地围绕着这个遥远的塔，尽管她已经开始稳步地通过石路将她的部队和防御工事转移到长影镇旁边的这个新位置。尽管一个知识渊博的工程师可以从缟玛瑙钥匙上调谐出一块水晶碎片，用多种方法来建造精细的防御工事，但这样做需要时间，而科塞鲁克觉得突然出现的一股军队要比一座只需要几个小时就能建成的雄伟堡垒强大得多。所以目前，她在一个顶部有一间观察室的简单的塔中工作。

到达塔楼：PC们有很多路线可以到达石路营地，包括魔法飞行，传送，或者偷偷溜过战场。最明显的路线是科塞鲁克头脑发热的副手们在掘地潜入长影镇杀死PC们时留下的隧道（见上面的发展），尽管这条路线很快就被发现并守卫上了。

潜行穿越战场是一项困难的任务，需要每个PC通过一个DC 30潜行检定，然后至少有一个PC通过一个DC 28生存检定来导航。如果在这些检定中失败，PC们将会遭遇随机的铁牙部队——很可能是大地精方阵部队（见第90页）。

电影般的结尾（Cinematic Conclusion）：攻击连接着科塞鲁克和石路的塔是这场冒险的高潮，并且PC们在准备这次任务时应该意识到这个事实。由于科塞鲁克的充满侵略性的过分自信，围绕着石路塔的营地大部分已经被废弃，而且她还在指挥着新来的士兵加入对该镇的进攻。不过，即使是粗略地观察一下这个营地，也能发现至少有一支象征性的守卫部队。

考虑到任务的重要性，一定要让PC们在最后的战斗中能够调用任何他们想要的剩余的支援或盟友。在攻击基地期间，像切尔纳萨多游侠或私人追随者这样的大型团体不应该单独管理。相反，使用这些部队（和其他重要的盟友）作为背景装扮，以迎接高潮遭遇——这些伙伴勇敢地抵挡住了在PC们攻击营地，摧毁石路，最终面对科塞鲁克时袭来的科塞鲁克的增援部队。

Q1.军队帐篷（CR 11）

在一座隐约可见的黑曜石塔的东北方向，排列着十几个皮革帐篷。有几个帐篷上有着铁牙军团醒目的红黑相间的徽章，而北面更远的两个更大的帐篷上则有一把带有迷宫的斧头。

这些帐篷是营地的后勤人员和守卫人员的临时住所，因为几乎没有前线部队有时间支起帐篷或打开他们的补给。大部分帐篷里住着铁牙军团的大地精或人类奴隶，而两个较大的帐篷里住着几只牛头人盟友，他们是科塞鲁克在这次袭击中带来的。

生物：几个受伤的大地精占据了各个帐篷，但他们的状态还不能参加战斗。然而，科塞鲁克的牛头人战士们已经做好了充分的准备，准备组成一支正式的队伍践踏入侵者。牛头人不会立即对抗PC们，除非PC们在攻击石路之前主动搜索帐篷。相反，这些援军可以用来增加其他敌人的难度——比如在1d4轮后加入——如果PC们做的非常好的话，或者可以用来和PC们带来的盟友战斗，以对抗他们对营地的攻击。

战争迷宫门徒部队（WARMAZE DISCIPLE TROOP） CR 11

XP 12800

HP 152（见91页）

宝藏：在牛头人和大地精之间，通过一个小时的搜索，PC们可以从帐篷中找回价值5663 GP的贵重物品——主要是硬币和珠宝。

Q2.攻城兵器

四个坚固的木制弩炮架在山的西北边缘。金属装饰覆盖着它们的表面，而它们致命的弩矢指向远处的战场。巨大的弩矢，尖端有着锋利的金属尖，堆在附近。

在最初的战斗阶段，科塞鲁克指挥这些弩炮如同雨点一样倾泻下进行破坏，但现在它们被保留下来，以阻止任何有组织的对她的营地的正面袭击。随着她的战略转变为侵略性的攻击，这些防御措施变得毫无防备。

发展：这里的攻城兵器可以转向附近的石路入口拱门。将一台弩炮对准石路的入口需要两个整轮动作（或者两个PC各做一个整轮动作）。发射需要额外的一轮，而重新装填一台弩炮则需要三个整轮动作才能完成。弩炮每发射一次会对拱门造成20点伤害；在瞄准过程中，一次成功的DC 20知识（工程）检定会将使这一伤害加倍。

如果PC们发射，塔的守卫者（Q5区）和科塞鲁克（Q6区）会立即攻击。

Q3.路障（CR 10）

山的西部和南部边缘覆盖着一个匆忙挖掘的战壕网络，其中的木质路障正对着远处的战场。

这些路障和壕沟是科塞鲁克为她的新指挥所匆忙建造的防御工事。坑有10英尺深。

生物：一支由大地精精英组成的小分队守卫着通往科塞鲁克营地的道路——铁牙方阵部队。除非受到攻击，或者接到科塞鲁克的直接命令，否则这些大地精会留在他们的岗位上。在其他部队发出警报时，这些训练有素的士兵在接到命令之前不会放弃他们的岗位。

铁牙方阵部队（IRONFANG PHALANX TROOP） CR 10

XP 6400

HP 126（见90页）

Q4.战兽围栏（CR 8）

十几个由钢铁和木材制成的笼子塞满了这个地区，旁边还有二十几根结实的铁棒，它们被打入多石的土壤中，用有着兽人手臂那么粗的铁链拴了起来。

铁牙军团在这里保留着它各种各样的怪物宠物和武器，尽管大多数已经在这个时候被派去对付长影镇，而科塞鲁克现在正等待着来自她隐藏在该地区的训练营地的增援——这些增援可能需要好几天才能到达她那里。铁牙掘地虫挖的隧道的出口就在这里，在最东边的围栏处。

生物：科塞鲁克把她最后剩下的战兽放在手边，守护她的营地。这只伤痕累累、脾气暴躁的青足龙蛇或多或少的自由地管理着东部的动物围栏。由于年事已高且不听话，它无法作为前线士兵，这堆蜷曲的鳞片和手臂已经从几十年的暴力中学会了不要攻击牛头人或（最近的）大地精，但这头野兽会扑向任何接近它触及范围内的其他生物。

青足龙蛇（BEHIR） CR 8

XP 4800

HP 105（《怪物图鉴》34页）

Q5.石路塔（CR 10）

一座黑曜石塔从地上突出来。一个宽阔的石拱门在塔的西侧打开，有一条十五英尺宽的走廊延伸到这座阴暗的建筑中。闪闪发光的符文在表面上下移动，折射出哪怕是最微弱的光线。

这是一座由缟玛瑙钥匙的八个块可拆卸碎片之一创造黑曜石塔，并通过异次元石路连接到散布在涅玛萨斯的几个类似的建筑。科塞鲁克的特工把碎片放置在山上，作为建立她的指挥营地的第一步，同时也是为了从她遥远的营地处获得增援，甚至是在入侵进展不利的情况下从其他铁牙据点处获得增援。该塔目前连接到位于阿洛伊山谷的另一个黑曜石塔处（见侧栏），但科塞鲁克知道如何在需要时重置该连接。

塔上的符文是用矮人语写的，歌颂着“荣耀与荣誉归于石路，它承载着我们的亲族穿越了大地的黑暗子宫。荣耀与荣誉归于天寻者克拉铎冈，是他用钥匙为我们开启了这条石路！”另外还列出了数千个古老矮人的名字——那些在很久以前借助神器寻天的克拉铎冈部族的成员。用土族语写的较早的笔记需要一个成功的DC 30语言学检定来破译，但是其中描述的不寻常的奥术公式在形式上近似于异界之门和异界传送这样的法术。这些细节只提供了很少的关于石路本身的信息，但是把PC们指向了克拉铎冈，让他们在《探索者冒险之路#118：磐石围攻》中了解更多。

建筑：PC们可以通过粉碎拱门周围的框架来摧毁石塔（硬度8，225点生命值），这会导致整个塔的缓慢倒塌。同样的，也有很多法术可以摧毁塔体：化石为泥可以立即摧毁塔体，同时一个塑石术法术可以以一个整轮动作通过一个DC 20手艺（石工技术），知识（工程），专业（石匠）检定来摧毁塔体。

或者，PC们也可以尝试一个DC 35力量检定将拱门入口连根拔起并推倒。

生物：科塞鲁克最初在石路塔周围部署了大量的军队，以在战斗中保卫它。然而，由于对长影镇的守军的坚韧感到失望，她愤怒地派遣了这些部队中的大多数去攻击定居点。她预计不会有任何敌人通过战场到达她的基地，并打算依靠即将到来的援军来阻击来自长影镇的最后一击。

当然，科塞鲁克不会傻到让她最关键的基础设施无人看守。一个铁牙方阵部队在此站岗警戒。

每隔1d4分钟，一支铁牙士兵部队（见《探索者冒险之路#115：猎物之痕》）就会通过石塔到达。然而，这些部队很快就会加入主战场，而精明的PC可以调整攻击时间以避免部队的到来。

大地精方阵（HOBGOBLIN PHALANX） CR 10

XP 9600

HP 126（见90页）

大地精部队（HOBGOBLIN TROOP） CR 5

XP 2400

HP 73（《探索者冒险之路#115：猎物之痕》77页）

发展：坍塌的石路拱门导致了巨大的黑曜石建筑逐渐倒塌。没有更多的援军可以通过塔，而在另一边的任何人都被困住了。在拱门被摧毁后的2d6个小时内，这座塔就会变成一大堆黑曜石污泥，在接下来的一天里蒸发掉。如果PC们不知何故悄悄地摧毁了拱门，那么由此产生的内爆就会让整个军队——更不用说附近战场上的部队——警觉到塔的倒塌。

取决于长影镇在围城中的表现，摧毁石路塔将终结铁牙的压倒性胜利的威胁。科塞鲁克没有来自缟玛瑙钥匙的另一个碎片，而且神器需要几周时间才能长出一个新的碎片。牛头人意识到她的指挥已经到了尽头，因为阿扎尔丝不会容忍这样的失败。结果，科塞鲁克集合了所有可能的盟友，并向PC们发起最后的孤注一掷，试图从灾难性的围城中挽救一些东西。请参阅下面的Q6区以获得关于这次的最终遭遇的信息。

阿洛伊山谷

这个阴暗的地方成为了科塞鲁克军队的理想的指挥中心，虽然通过普通的手段很难到达，但是任何熟悉周围幽暗之地隧道的人都可以轻易到达——比如军团新招募的摩洛克。

现在，科塞鲁克已经吸引了这么多资源来通过石路攻击长影镇，而山谷营地实际上已经被废弃了。PC们可能会（合理地）决定在它倒塌之前穿过石路逃跑，而不是面对科塞鲁克和她的剩余部队。这样做会使得牛头人继续威胁长影镇，并最终占领了小镇，尽管她缺乏增援，使得许多居民逃到了锐齿森林的切尔纳萨多地区的安全地带。PC们并不会因为它们的转移而受到特别的阻碍，而只是在下一次冒险“磐石围攻”中夺得了先机。

Q6.指挥中心（CR 13）

超大的楼梯环绕着黑曜石塔的外部，最终通向一间宽敞的房间，房间里有着刻有符文的黑色墙壁，还有匆忙组装起来的木制桌椅。地图和雕像覆盖了每一个表面，巨大的窗户可以看到下面的战场和远处的长影镇。

科塞鲁克和她的指挥人员在这个指挥中心执行任务，还有一支象征性的卫队。桌子上有大量的地图，描绘了空心丘陵地区，以及大部分的南涅玛萨斯。石雕像代表着不同的军队标记，其中大部分集中在长影镇周围。几个更大的标记被放置在南部，靠近潘恩达尔，而更多的军队标记被放置在在长影镇西南的一个地区的一个蛇形人物旁边，穿过隐藏在眩心山脉中的河流。

科塞鲁克向潘恩达尔的铁牙军队发送了一条魔法信息，将会在她的从阿洛伊来的最后一支军队完成了使用石路的任务后抵达，那时军团就可以重新排列连接到她的塔上的石路。阿扎尔丝将军也谴责了她低估敌人和浪费资源的行为。科塞鲁克知道，无论是阿扎尔丝还是其他铁牙高层领导，都会很快对她进行惩罚，因为她夺取长影镇的行动会被认为是对宝贵军事资源的浪费——从所有的估计来看，这是一个相对毫无防备的解决方案。

这里的符文与Q5区所描述的符文完全相同。

生物：科塞鲁克的大部分战场领导者已经离开去监督围城的最后阶段，但是科塞鲁克自己仍然留在后面指挥她的部队并且分析长影镇奇怪的战术转变。

如果PC们设法潜入她的指挥中心，她会进行战术性撤退以集结所有剩余的防御者。否则，一旦她一听到PC们的到来，无论是开始攻击塔本身还是在外面战斗，科塞鲁克就会加入战斗。当她到达时，她大吼道：“最后，我终于见到了逃离潘恩达尔的声名狼藉的牛犊们。你们都只是傻瓜，你们都只是来送死的。你们所有的准备，你们所有的战斗，都只会激起铁牙军团无尽的欲望。阿扎尔丝将军是无法阻挡的，而我很明智地与她结盟。也许她的那只会点巫术的蛇能把你破碎的尸体复活成有用的东西。我想是厨房女佣吧。”

作为这次冒险的最终遭遇，PC们将面对牛头人军阀科塞鲁克和任何剩下的指挥营地的散兵们。她在开始的时候只有她的保镖——两个为了保护他们的职责不惜牺牲自己的生命的大地精牧师——但是Q1的牛头人，Q3的方阵，以及Q4区的青足龙蛇会随着战斗的进行而加入（如果还没有被击败的话）。每1d4轮就会有一支新部队到达。

如果PC们带来了额外的盟友，特别是通过领导力专长或可选战役系统获得的更大的攻击部队，可以自由地让来自战场的额外铁牙部队加入塔楼的防御（被更多的数量和更大的噪音所吸引）。

科塞鲁克会为了保卫这座塔和它通向的石路而战斗至死。

科塞鲁克（KOSSERUK） CR 10

XP 9600

HP 155（见58页）

铁牙守卫（IRONFANG GUARDIANS）（2） CR 8

XP 4800

大地精哈德加什（Hadregash）的牧师9（《怪物图鉴》175页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 23，接触 12，措手不及 21（+8护甲，+2敏捷，+3盾牌）

生命值 97（9d8+54）

强韧 +12，反射 +7，意志 +12

————————攻击————————

速度 20尺

近战 精制品轻型链枷+8/+3（1d8+1）

特殊攻击 引导负能量 3/天（DC 14，5d6），凶猛打击，神力（+9，9轮/天），武器大师（9轮/天）

领域类法术能力（CL9；专注+11）

5/天——战斗狂暴（+4）

牧师准备法术（CL9；专注+11）

5环——正气如虹（领域），法术抗力

4环——治疗致命伤，复原术，法术免疫（领域）

3环——治疗重伤（2），魔化防具（领域），防护能量伤害

2环——治疗中度伤，减缓毒发，人类定身术（DC 14），次等复原术，护卫他人，灵能武器（领域）

1环——惊恐术（DC 13），侦测善良，忍受环境，魔化武器（领域），移除恐惧，虔诚护盾

0环（任意）——侦测魔法，侦测毒性，神导术，提升抗力

D 领域法术；领域 力量（凶猛子域），战争

————————战术————————

战斗前 科塞鲁克的守卫们每天轮流对她施放护卫他人法术。如果他们听到战斗开始，他们会对科塞鲁克施放防护能量伤害和法术免疫，依靠在战斗中的侦察报告和观察来推测PC们可能会使用的战术。

战斗中 在战斗中，守卫们会紧靠科塞鲁克用保镖专长保护她，并在必要时施放治疗和复原法术。

士气 铁牙守卫都是精英奴隶，从出生到死亡都是为了他们的使命。他们会战斗至死。

————————属性————————

力量 12，敏捷 15，体质 18，智力 8，感知 15，魅力 10

BAB +6；CMB +7；CMD 19

专长 警觉，保镖，战斗反射，钢铁意志，健壮

技能 特技-3（-7当跳跃时），察觉+11，察言观色+9，潜行+1；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

装备 +2链甲，+1重钢盾，精制品轻型链枷，+2抗力披风，金制哈德加什的邪徽

宝藏：在地图桌下的一个箱子里有着2200 GP和价值1500 GP的宝石——军队的工钱以及吸引雇佣兵的贵重物品。放在帐篷角落的讲台上的是科塞鲁克最珍贵的东西：1本她已经快读完的+2静思卷册。

发展：科塞鲁克对战术策略的喜爱在这里的战术地图和标记表上表现了出来。除了铁牙部队在该地区以及潘恩达尔附近的部署的信息外，地图还显示了该地区的另一个重要位置：阿洛伊山谷。附近的山谷用着不同的符号标记着，表明她已经在这个隐蔽的地方活动了好几个星期，而铁牙军团的盟友摩洛克部落称它为家。

这里的地图也显示了摩洛克占领的山谷和相对靠近的克拉铎冈矮人天空堡垒之间的一些地下联系，包括一张褪色的皮革地图，上面有几个幽暗之地的隧道，可能连接到天空堡垒的较低的楼层。虽然科塞鲁克关于这些联系的笔记最多只能说是粗略的，但另一方面的笔记表明铁牙军团在几年前成功地进入了这座城市——尽管没有任何线索表明他们这样做的原因。科塞鲁克从缟玛瑙城堡的铁牙军团档案中获得了这张地图，希望她征服空心丘陵的成功能为她的理想战役带来晋升和认可：拿下克拉铎冈！

关于PC们如何继续跟进这些文件的更多信息请参阅第56页的结束冒险，因为阿洛伊山谷和前往克拉铎冈的路线在接下来的冒险“磐石围攻”中占据了显著位置。

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。如果长影镇的最终防御点总数是110或更高，大量的幸存者会使民兵的最大阶级提升至PC们的职业等级+1。

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。

长影镇非正规军（独特队伍）：只要长影镇的最终防御点达到或超过90，PC们就可以招募一支无畏的城镇守卫队伍作为自己的民兵。非正规军如同一个特种兵队伍，但不计入民兵的队伍上限。

娜瓦（独特盟友）：如果PC们拯救了法师并帮助她恢复精神健康，她同意暂时恢复冒险的生活方式。只要娜瓦还在民兵中，她就能够允许进行赚取金币和知识检定行动，并为这两项行动提供+1加值。如果民兵中有一个施法者队伍，娜瓦会在每个行动阶段给予他们一次自由行动，以执行赚取金币或知识检定行动（占用该周的队伍）。

尼比茨（独特盟友）：如果PC们释放了侏儒尼比茨，她会感谢他们，但她的经历给她留下了太大的创伤，无法继续作为一个可靠的民兵成员。如果允许的话，她会检查民兵的账簿，并作为一次性奖励使民兵现有的金库增加50%。

长影镇的命运

取决于PC们之前的行动，长影镇要么在袭击后胜利地挺立着，要么仅仅是一片残垣断壁，被洗劫一空，充满了涅玛萨斯和铁牙双方的死难者。克劳伯特市长召集PC们到城镇的中心广场讨论战斗的结果。计算长影镇的最终生命值，并确定小镇在进攻中表现如何。

宝藏：只要PC们取得了代价高昂的胜利或更好的结果，长影镇的商人和阿巴达尔教会就会收集12000 GP的奖励来提供给PC们。如果PC们赢得了一场代价惨重的胜利，托姆市长会自掏腰包奖励他们5000 GP，尽管他会悄悄要求他们离开。如果PC们取得了胜利，或者取得了伟大的胜利，而法师娜瓦在与PC们的对抗中幸存了下来，她和长影镇的铁匠们会合作制作1套命令胸甲 ，作为对PC们英勇行为的额外奖励。

最终防御点 结果

150+ 伟大的胜利：长影镇除了大门和防御墙外，几乎没有人员伤亡，损失也相对较小。人们欢呼PC们是城镇的救星。卖家可以在几天内重新开张，并永久地对他们出售的所有商品给予10%的折扣。克劳伯特市长为PC们提供了一个位于长影镇的永久住所，作为一个行动基地，或者用于帮助重新安置其他幸存者。故事奖励：25600 XP

110-149 胜利：防御取得了成功，但该城遭受了攻击。幸存者努力照料伤者，清除街道上的死者。尽管几乎没有欢呼，但人们安静地与PC们分享感激之情。卖主可以在1d3周内重开他们的商店，并且永久地对他们出售的所有商品给予5%的折扣。PC们总是在长影镇有一个家和庇护所。故事奖励：19200 XP

70-109 代价高昂的胜利：防守取得了成功，但也使该镇付出了巨大的代价。街上满是死伤。大多数人并不把小镇遭受的破坏归咎于PC们，但也有一些人愤怒地大喊逃离城镇比被屠杀要更好。大多数商店会关门1d3个月。PC们只会在食物和住宿上享受50%的折扣。故事奖励：12800 XP

1-69 代价惨重的胜利：不管PC们战胜了科塞鲁克，许多幸存者慢慢地放弃了现在已经毁坏的定居点，而更多的人被杀害了。大多数剩余的市民转而反对PC们，甚至连克劳伯特市长也同意，如果长影镇没有听从陌生人的话，也许他会过得更好。在长影镇的所有购物和住宿费用增加25%。铁牙军团将在1d6个月内再次占领这座城市，并且一旦PC们不再在那里防御，他们将轻而易举地击溃受损的定居点。故事奖励：9600 XP

0 失败：长影镇的大部分居民都被铁牙军团俘虏和杀害。这个城镇的工业落于铁牙军团的控制之下，另外的增援部队也会很快从南方赶来。这可能需要你对这条冒险之路的后续章节进行修改，以解释军团增强的力量。故事奖励：0 XP

结束冒险

这次冒险结束于PC们战胜了军阀科塞鲁克，摧毁了缟玛瑙塔，切断了剩余的增援部队。随着科塞鲁克和她的大部分中士的死亡，剩下的士兵变得杂乱无章，分散到周围的山上，最终向南重新加入驻扎在潘恩达尔周围的主要部队。

在这些事件之后，长影镇评估了对它造成的破坏，然后继续行动，从其他空心丘陵社区收集难民以及科塞鲁克军队带走的奴隶。除非PC们在防御定居点方面做得特别糟糕，否则长影镇将会在不久的将来继续存在——尽管铁牙军团很快就会重组，并且在PC们离开后仍有可能征服这个城镇。

随着铁牙军团攻占长影镇的企图被挫败，PC们获得了一些喘息的空间。军团需要一段时间来重新集结，而在涅玛萨斯的其他部队无疑把对长影镇的攻击看作是一种大开眼界的做法，并为更多大地精的袭击做好准备。但是问题仍然是PC们如何从他们的防御位置转移到以一种更有意义的方式去对抗铁牙军团。

如果PC们给了军团一个巨大的打击，阿扎尔丝将军会选择将她的资源集中在军团即将到来的对摩尔苏恩的入侵上。她在玛利蒂斯河标记了军团的北部边界，目前的内容是继续向她的军队提供他们的跨位面要塞的矿产资源。为了报复她的军队所遭受的尴尬，她派遣了一支小部队到东部去焚烧涅玛萨斯的首都塔姆兰，希望报复的威胁能阻止社区在未来与潜在的救星结盟。

不管PC们是否成功的保护了长影镇，科塞鲁克的死都让军团付出了巨大的代价，阿扎尔丝对PC们做出了官方的回应，最初为每个PC提供了15000 GP的赏金，以换取他们的被俘或死亡。

科塞鲁克军队的失败导致了几个大地精，以及少数与军团结盟的摩洛克被抓。PC们可以发现信息指向长影镇西南方向的摩洛克巢穴，无论是通过审问这些囚犯或是在科塞鲁克的指挥中心找到的文件。迄今为止，铁牙军团成功的真正秘诀是它能够穿越遥远的距离，通过神秘的黑曜石塔进行出其不意的攻击，而减缓大地精前进或攻击其核心部队的唯一希望就是解开这些建筑的神秘面纱。科塞鲁克的笔记以及覆盖在塔壁上的奇怪的符文都指向了它起源于矮人，但真相被埋在遥远的南方的被包围的矮人城市克拉铎冈的某个地方。

P58-P59

科塞鲁克中尉（LIEUTENANT KOSSERUK）

不像她那野蛮的亲戚，科塞鲁克那张牛一样的脸上流露出一种精于算计的——甚至有些轻蔑的——表情。在她看来，在心理上有着一个巨大的迷宫，而且大多数敌人的头脑都很容易被它解决。（In her estimation， the great maze is psychological， and most enemy minds are easily solved. ）

科塞鲁克（KOSSERUK） CR 10

XP 9600

独特牛头人（Minotaur）战士（感知者）8（《怪物图鉴》206页，《异能冒险》118页）

守序邪恶 大型人形怪物

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +20

————————防御————————

防御等级 24，接触 8，措手不及 24（+8护甲，-1敏捷，+5天生，+3盾牌，-1体型）

生命值 155（14d10+78）

强韧 +17，反射 +10，意志 +14（+2对抗虚假幻觉，凝视攻击，五官幻觉，心灵幻觉，基于感官的攻击，和音波效果）

防御能力 精通直觉闪避；SR 21

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1雷鸣战锤+23/+18/+13（2d6+9/19-20/×3），抵撞+16（1d6+3）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 强力冲锋（抵撞+18，2d6+6）

————————战术————————

战斗前 科塞鲁克的保镖每天都会对她施放护卫他人，使她从大多数来源受到的伤害减半。如果战斗即将来临，他们会用防护能量伤害和法术抗力进一步增强她。科塞鲁克会在战斗前使用她的英雄气概卷轴和识破隐形卷轴来为自己做好准备。

战斗中 科塞鲁克在战斗开始时会释放她的火球术卷轴，然后通过一个移动动作来集中她的感官（在攻击骰、武器伤害和意志豁免上获得+1洞察加值）。她会依靠寓守于攻来增强防御能力，并在任何可能的情况下使用要害打击。牛头人会首先瞄准施法者。

士气 科塞鲁克很骄傲，并会战斗至死。

基础统计数据 当没有英雄气概时，科塞鲁克的统计数据是 强韧 +15，反射 +8，意志 +12；近战 +1雷鸣战锤+21/+16/+11（2d6+9/19-20/×3），抵撞+14（1d6+3）；技能 交涉+9，威吓+12，知识（历史）+17，察觉+20，专业（士兵）+18，察言观色+16，生存+5，使用魔法装置+21.

————————属性————————

力量 23，敏捷 8，体质 20，智力 16，感知 12，魅力 12

BAB +14；CMB +21；CMD 30

专长 寓守于攻，扰法者，精通重击（战锤），精通先攻，精通钢铁意志，钢铁意志，猛力攻击，技能专攻（使用魔法装置），快步跟进，要害打击，武器专攻（战锤），武器专精（战锤）

技能 交涉+11，威吓+14，知识（历史）+19，察觉+22，专业（士兵）+20，察言观色+18，生存+7，使用魔法装置+23；种族调整 +4察觉，+4生存

语言 通用语，矮人语，巨人语，地精语

特殊 制空圈+1，自然狡黠，缔造者的标志

战斗装备 朦胧术药水，治疗重伤药水，驱逐术卷轴，火球术卷轴，气化形体卷轴，加速术卷轴，英雄气概卷轴，识破隐形卷轴；其他装备 +2净土青铜胸甲，+1重钢盾，+1雷鸣战锤，+2健体腰带，+2抗力披风，子弹带，琥珀金角环（8，每个20 GP）

————————特殊————————

缔造者的标志（Sign of the Architect，Ex） 科塞鲁克出生在牛头人的吉兆之下，这使她的魅力和智力值得到+4加值。

在冬天出生的牛头人很少能够生存下来。对于他们来说，这是一个艰难和忍耐的时期，为氏族增加新成员被认为是残忍的——而且反过来也会遭到残酷的对待。尽管冰天雪地的暴风雪撼动了整个眩心山脉，但科斯卡兰（Kosskaran）拥有着巨大的财富和高超的武艺，所以氏族不情愿地接受了她女儿科塞鲁克的出生。由于对她的同胞没有真正的信任，科斯卡兰用植根于牛头人占星术的仪式为她的孩子涂油礼，唤起迷宫制造者（mazemaker）的精魂——她建造迷宫并知道迷宫的危险——进入她的孩子。科塞鲁克成长为了一个强大的年轻女性，在战斗中可以与她的母亲匹敌，但她也能驾驭错综复杂的政治阴谋，就像大多数牛头人穿越迷宫和洞穴一样容易。

她作为一个冬生者的身份使得科塞鲁克与部落中其他的牛头人保持着距离。虽然所有的牛头人都有一点聪明，但大多数都没有什么洞察力或野心，只关心迅速而简单的满足。科塞鲁克很深思熟虑，也很好奇，她对满足自己的欲望不感兴趣，而更感兴趣的是理解它们——以及如何操纵别人的动力和欲望。

部落中日益加剧的骚乱最终导致科斯卡兰被杀，科塞鲁克和她的少数追随者被流放。在摩尔苏恩，她的身体力量和战略思维不仅受到尊重，而且也受到畏惧。作为军队中可怕的雇佣兵军团之一——战争迷宫——科塞鲁克和她的追随者们通过镇压那些被琐碎的争吵分散注意力的人类而变得强大和富有。在兰盖特大屠杀中，科塞鲁克和阿扎尔丝偶然相遇，经过一个小时的辩论后，牛头人意识到她遇到了平等的对手——也许甚至是她的上司。当阿扎尔西脱离了莫尔图恩，并宣布她将为那些被称为“怪物”的人建立一个新家时，科塞鲁克高兴地加入了这项事业。

最终，她的才能得到了认可，科塞鲁克现在是铁牙军团最有经验和最值得信赖的中尉之一。她的残忍在铁牙中臭名昭著——牛头人不会很快杀死他们的敌人；它们会等到猎物迷路、恐惧、疲惫之后，才会靠近猎物，进行致命一击。同样，在摧毁敌人之前，科塞鲁克从不放过任何摧毁敌人士气的机会。

科塞鲁克已经开始整理她关于这种战斗哲学的笔记，她把战斗的运作方式比作迷宫的运作方式。在这项研究中，她认为，如果一个人在进入战斗之前不知道战斗的方向，那么他就有失败的风险。失败者本能地做出反应，轮流行动，而不考虑他们将走向何方。聪明的战士强迫她的敌人进入迷宫，指示战斗的转弯处来迷惑和混淆敌人的道路。科塞鲁克的理论在铁牙军团的其他牛头人中很受欢迎，她最近开始训练这些没有部族的牛头人作为她的门徒。

战役中的作用

科塞鲁克是“长影突袭”的主要对手，她的名字被列入了一个候选名单，如果现在的军团指挥官在战斗中倒下，她将取代大地精克雷洛斯（Kraelos）。虽然她不太可能在本书结尾的高潮战斗中幸存下来，但牛头人仍可能在接下来的冒险之路中扮演一个间接的角色。在战胜了牛头人并洗劫了她在玛利蒂斯河西岸的营地后，他们发现了一堆珍贵的笔记和日记，里面详细记录了科塞鲁克的个人战术和铁牙军团的战术。

科塞鲁克也许还能存活下来。如果她在保镖们还在的情况下丧失了行动能力，牧师们会尽快把她带走，以帮助他们的女主人恢复健康。阿扎尔丝将军召回了牛头人来惩罚她，但同时也很欣赏PC们带来的特殊挑战，并将科塞鲁克留作她的顾问——很快娜迦扎那图拉就支配了她，在阿扎尔丝的耳旁里充当她自己的棋子、保护者和发言人。当PC们最终在“缟玛瑙城堡的穹窿”中攻击阿扎尔丝的据点时，他们可能会再次遭遇牛头人（有着一些额外的经验）。

P60-P61

托姆·克劳伯特市长（MAYOR THOM CRAWBERT）

虽然他现在戴着市长办公室的绶带，但托姆·克劳伯特的粗鲁的幽默，快活的态度，缺乏狡黠的性格，所有这些都标志着他是空心丘陵特有的坚韧和谦逊的定居者之一。

托姆·克劳伯特（THOM CRAWBERT） CR 7

XP 3200

男性中年人类专家5/战士4

绝对中立 中型类人生物（人类）

先攻 +4；感官 察觉 +3

————————防御————————

防御等级 19，接触 10，措手不及 19（+9护甲）

生命值 80（9HD；5d8+4d10+31）

强韧 +8，反射 +5，意志 +9（+1对抗恐惧）

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1精金戟+11/+6（1d10+6/×3）

远程 精制品复合长弓+8/+3（1d8+2/×3）

————————战术————————

战斗中 托姆是一名保守派斗士，通常会等待对手接近他。然而，如果他看到盟友处于危险之中，他会迅速放弃谨慎，将自己置身于朋友和对他们的任何威胁之间。

士气 尽管托姆是本地的英雄，但他在战斗中十分谨慎，如果他的生命值低于30，他就会撤退。

————————属性————————

力量 14，敏捷 10，体质 14，智力 11，感知 13，魅力 14

BAB +7；CMB +9；CMD 19

专长 警觉，坚忍，精通先攻，钢铁意志，闪电反射，猛力攻击，健壮，武器专攻（戟），武器专精（戟）

技能 特技-4（-8当跳跃时），估价+7，唬骗+9，交涉+9，知识（工程，本地）+7，语言学+5，察觉+3，表演（朗诵）+10，专业（职员）+10，专业（商人）+10，察言观色+10，生存+6

语言 通用语

特殊 盔甲训练1

装备 精制品全身甲，+1精金戟，精制品复合长弓（+2力量）和20支箭，+1抗力披风，坚定消化石，伪造文书工具包，梳洗工具箱，文书工具箱，987 GP

托姆·克劳伯特出生在长影镇，是三兄弟中的老二。托姆的父亲是矿工，他的父亲的父亲和更早前的祖辈也都是矿工。12岁时，托姆也去了矿井工作。体力劳动对托姆很有好处，他长成了一个体格结实、英俊（虽然有些矮胖）的年轻人。尽管托姆的技术和体力都很好，但他的父亲总是希望他的家庭最终会比繁重的劳动做得更好；每天晚上，当孩子们倒班后，他会让他们坐下来练习阅读和学习数学。

托姆满足于在矿上工作，但丰厚的收入从未完全抵消缺乏挑战的影响。不过，他喜欢父亲的课程，渴望学到小长影镇所不能提供的东西。他梦想学习历史和诗歌——也许甚至是魔法！但课程从未完全固定下来，方程式也从未完全平衡过。虽然聪明又善良，但托姆却找不到他想要出人头地所需要的重点和天赋。沮丧的时候，他和他的兄弟们会吵架，有时是互相争吵，但更多的时候是和其他当地人。他们的母亲——守卫中的一员——最终决定通过把孩子们拉到守卫队伍中来约束他们的“激情四射”的行为，并在教他们纪律的同时教会他们如何少碰点壁。

男孩们继续做着矿工的工作，晚上则在父母的职责之间轮流度过。被撒播得太细的挫败感在托姆心中扎根，离家出走的计划很快在他心中找到了肥沃的土壤。然而，春季的大雨打断了他的计划，暴风雨把一群食人魔从附近的眩心山脉上驱赶了下来，径直冲进了长影镇。怪物们撕破墙壁，抓住城里人，把守卫像虫子一样赶走。当食人魔首领向托姆冲锋时，他跌跌撞撞地落在一块松动的鹅卵石上，掀翻了托姆的长矛，一不小心刺穿了这头笨重的巨兽的胸膛。首领被杀后，剩下的食人魔惊慌失措，逃回了雨中。

托姆被誉为长影镇的英雄，这一声誉一直延续到今天。名声带来了回报：充足的硬币，免费的饮料和浪漫的伴侣。但托姆对“英雄”这个标签一直感到不舒服。他还在父母对他的相互矛盾的计划中左右为难，于是就采取了自己以前的计划，离开了长影镇。不知道该去哪里，他很快和一队需要另一把剑的冒险者们混在了一起。

对托姆来说，作为冒险者的生活并不顺利。布伦顿的突袭者（Brunton’s Raiders）——他加入的冒险连——作为侦察兵签约加入了涅玛萨斯民兵。他们穿行在崎岖不平的地区，靠陆地为生，睡在星空下。汤姆出生在城里，在城里长大，他发现自己讨厌荒野，那里没有床，没有奶酪，也没有调情的女人。此外，他粗壮的体格虽然是矿工或战士的理想身材，却让他难以与丛林中的同伴们齐头并进。

布伦顿的突袭者也不喜欢他。他们不停地戏弄他，把她当成了每一次不幸和失败的替罪羊。一年之后，突袭者们礼貌而坚定地将托姆送到了塔姆兰。

尽管经历了这些困难，托姆还是让队伍的生活变得更好了。一年的冒险生活为他赚了一大笔钱，托姆找到了回到长影镇的路，用他当冒险者时得到的东西开了一家古玩店，舒舒服服地安顿了下来。几年后，托姆参加了市长竞选，由于他被誉为当地的英雄，他轻松获胜。二十年后，他的内心仍然是一个简单的矿工，并把大部分艰苦的治理工作留给了从城市的商人和行会主人中挑选出来的顾问小组。托姆更喜欢花时间与他的选民们交往，倾听他们的问题，把自己视为普通公民的代言人。

托姆再也没有回去冒险，他认为政治家的生活更适合他。他住在城里，睡在舒适的床上，吃得很好，仍然喜欢和轻浮的女人在一起。最重要的是，人们尊敬他。虽然他不再多想这件事，但他在布伦顿的袭击者手下所遭受的耻辱给他留下了深刻的印象。他与另一位退休的冒险者——附近的法师娜瓦建立了一种冷漠而专业的关系，但至今仍对掠袭者和“荒野类型”心怀怨恨。

战役中的作用

虽然一开始对PC们并不友好，但当托姆·克劳伯特意识到PC们真的想帮助他的城市时，他就被很容易地说服了。在团队赢得他的信任后，市长不知疲倦地工作，以帮助PC们实现他们的目标，并保护城市免受即将到来的入侵。他可以给PC们指示在该地区的重要资源和盟友，并帮助提供任何他们需要的材料来加强长影镇的防御。克劳伯特也可以鼓励他们在战斗前招募新兵，引用他自己作为民兵志愿者的经验来鼓励其他人入伍。

虽然托姆不再是一个强壮的年轻冒险者，但他仍然可以在长影之战中遇到任何可能压垮PC们的情况下，投入战斗并冲向PC们的防线。为了在冒险中加入一些轻松的元素，托姆·克劳伯特也可以邀请自己和PC们一起冒险，提供未经批准的建议，给他们讲一些战争故事，偶尔也会做些超出他的能力范围的事。托姆已经很多年没有投入战斗了，也不太可能意识到他所帮助的这些“菜鸟”更适合他们所面临的挑战。

如果PC们成功地抵御了科塞鲁克的入侵，它们就会赢得托姆·克劳伯特的尊重和感激。他很高兴地承诺长影镇可以为PC们和他们对抗铁牙军团提供任何和所有的帮助。在不久的将来，这可能包括通过派遣技术工人和石匠来帮助PC们维修特雷瓦雷堡。在未来的时间中，PC们总是可以指望长影镇和托姆·克劳伯特为他们提供住宿，并为他们提供美食和美酒。另外，托姆承诺，如果他们要反击铁牙军团，长影镇的民兵将会加入他们。

P62-P71

长影镇

“历史记载，我们古雅的冶炼小镇的名字来自乔迪什·雷德克里夫（Jordish Redcliff）留下的‘长影’。他不仅建立了这个小镇，还在附近的山上冒险，并花了大量时间作为一名律师学习风俗和法律。正是他的先见之明给了北部山区的许多矿工今天所拥有的一切。当然，他不可能把躲在山下的所有野兽和怪物都赶出去，但这可能就是你来猎人局（Hunter Bureau）的原因，不是吗？

“我们的目标是为怪物猎人提供一切他们需要的东西，以清除洞穴、地雷和其他野兽现在称为家的巢穴，但有一件事是我们无法提供的，那就是指向他们在哪里。你只需要离开小镇；他们也会找到你的。还有小心脚下！大家都知道，这里的洞会伸出来抓住你——有些洞比你看出来的还要深，我劝你别掉下去死了。”

——梅里亚姆·凯姆斯（Meriam Kems），游侠，自称长影镇大使

长影镇的人们致力于锻造和冶炼行业。他们这座烟雾弥漫的小镇坐落在玛利蒂斯河的北端，在潘恩达尔以北，在涅玛萨斯首都塔姆兰遥远的西部。长影镇在众所周知的另一个涅玛萨斯定居点——斯克尔特的阴影下工作。长影镇的居民在他们各自的行业的技能只被更强的斯克尔特的能力所掩盖——有了这样一个可以防御的位置，它可以几乎完全专注于贸易，而不用担心摩尔苏恩军队的潜在威胁。长影镇和斯克尔特之间同样的能力助长了两个定居点之间的一种相当片面的竞争。

长影镇靠近空心丘陵的地理位置使得它的居民能够有效地与远方的斯克尔特竞争。该地区位于长影镇的北部，有几十个挖掘和采矿地点。许多在空心丘陵中的努力早已被遗弃，而这片地区到处都是纵横交错的地下隧道，这就是这个地区的名字来源。但是，尽管有许多被遗忘和忽视的矿山，空心丘陵中仍然充满了有价值的矿产，而将这些资源运输到附近的长影镇的便利确保了这个城镇的工业继续大量生产商品。

长影镇（LONGSHADOW）

守序中立 大城镇

腐败+0；犯罪+0；经济+3；秩序+1；文化+2；社交+1

特质 工业城镇，繁荣，全民八卦

危险度 +5

───────────────────────────

人口统计

政府 独裁政府（市长）

人口 4000（3223人类，615半身人，138矮人，24其他）

───────────────────────────

重要NPC

加勒特·格雷戈罗（Garret Graygallow），格雷戈罗铸造厂的老板（绝对中立男性人类专家4/盗贼2）

基兹维兹（Kizviz），炼金拾荒者（混乱中立女性鼠族炼金术师5）

托姆·克劳伯特市长（Mayor Thom Crawbert）（绝对中立男性人类专家5/战士4）

梅里亚姆·凯姆斯（Meriam Kems），地区侦察兵（守序善良女性半身人吟游诗人4/游侠3）

塞内卡·沃尔施达（Seneka Volsadd），航运巨头（中立善良女性半精灵望族2/专家4）

───────────────────────────

市场交易

基础购买价值 2600 GP；购买限额 15000 GP；施法服务 5环

次级物品 3d4；中级物品 2d4；高级物品 1d4

───────────────────────────

特殊特质

工业城镇（Industrial） 长影镇以其众多的锻造和冶炼设施而闻名。这些设施增加了长影镇的整体经济，提高了居民的士气。（经济+2，社会+2）

历史

后来成为长影镇的定居点是在切利亚斯的扩张主义征服，也就是众所周知的“永恒战争”后不久的AR 4450年正式建立的。乔迪什·雷德克里夫，一位自称的冒险者、狂热的勘探者和来自塔姆兰的的律师，声称这片地区是他的。从小镇形成的10年前开始，雷德克里夫就参与了在空心丘陵中探险和勘探的活动。在同伴们的帮助下，他清除了地精、大地精、食人魔和其他的来自玛利蒂斯北部山上的怪物。雷德克里夫发现了不少于半打的金、铁和银的竖井，这使他认识到这一地区的富饶。

这个殖民地开始时没有一个真正的名字，乔迪什太谦虚了，不愿用自己的名字命名它。这里主要是来雷德克利夫附近的挖掘地点工作的矿工和他们的家人的避难所。乔迪什后来捐赠了这块土地给市政机构，其中包括一座献给阿巴达尔的神殿和一所学校，他最终同意把一块土地给他以前的一位冒险同伴，让他建造一座客栈。在雷德克里夫最初宣称拥有这片土地后的20年里，这个地方发展成为了一个可持续的定居点，大约有300人。

这个新生城镇的居民说，当乔迪什·雷德克里夫最终去世时，他给这个地区留下了“长长的阴影”，这指的是他在该地区留下的难以置信的印记。雷德克里夫在宣称拥有这片土地将近40年之后，在睡梦中平静地去世了。当时成立的管理委员会的第一个行动是通过一项法律，正式将该定居点命名为长影镇，以纪念乔迪什的贡献。

在接下来的几十年里，长影镇的人口不断增长，到AR 4632年，也就是摩尔苏恩正式从切利亚斯脱离出去的那一年，人口激增到了近5500人。在国际化的首都坎诺雷特看到了机遇，许多市民离开了锻造和冶炼工厂的枯燥工作，到这个独立国家的其他地方寻找新生活。不仅市民们纷纷涌向他们所认为的更好的生活，冒险者们也是如此，但他们的缺席很快就被注意到了。仅仅5年时间，该地区的安全状况就开始恶化，残暴的部落占领了附近的山丘，迫使矿工们在长影镇寻求庇护。在这一时期，人们建造了标志性的城墙，环绕着不紧靠河流的城镇边缘。对长影镇来说，幸运的是，坎诺雷特和摩尔苏恩的高贵气质在冒险家的眼中很快就失去了吸引力，到了AR 4640年，几个冒险者已经签下了有利可图的合同，去搜寻那些出现的怪物问题。

在AR 4648年，当反对坎诺雷特新贵族的第二次革命爆发为全面冲突时，长影镇与附近的其他定居点步调一致，从摩尔苏恩中分离了出来。大多数人认为，这次分裂与摩尔苏恩领导层在处理从切利亚斯分裂出来的问题时的不当行为有着直接相关。事实上，人们对于摩尔苏恩掠夺长影镇的居民和资源的愤怒，使得这个定居点成为第一个致力于为涅玛萨斯游击战士制造武器和盔甲的定居点，当地人会将他们的热情与斯克尔特的延迟参与进行比较，并热切地宣扬这一事实。当革命实现了它的目标时，长影镇——现在有4000人定居——宣布了自己是新成立的涅玛萨斯国的一个城镇。

自从涅玛萨斯形成以来，摩尔苏恩已经至少占领了长影镇四次。每一次城镇被占领时，摩尔苏恩军队都会大举进入，以至于市长都打开了城门允许征服者进入。而每一次，来自叛军的持续游袭击，再加上向占领军提供物资所固有的后勤问题，这都会迫使摩尔苏恩士兵在几个月内从玛利蒂斯撤退。许多年长的市民开玩笑地把这些征服称为“旗帜互换”，一些镇民还把摩尔苏恩和涅玛萨斯的旗帜放在阁楼或地下室的箱子里——有些人甚至还保留着旧的切利亚斯旗帜，“以防万一”。尽管他们是自豪的涅玛萨斯爱国者，但长影镇的居民知道对抗集结的摩尔苏恩军队是多么的愚蠢，因此除非他们有很大的获胜机会，否则他们不会公开战斗。

自从长影镇驱逐了最后一轮的摩尔苏恩占领者以来，已经过去了近30年。人们仍然记得托姆·克劳伯特——过去20年以来的长影镇市长——所采取的行动，在那次攻击中，他协助完成了长影镇的第一次真正的防守。有人说，这六天的围攻，是长影镇历史上第一次击退了人类攻击者，而不是最初建造用来抵御的怪物。长影镇坚守阵地，而摩尔苏恩军队在占领该城的过程中遭到了强力的阻击，撤退到了玛利蒂斯河的另一侧。受到他们城墙的防御的鼓舞，长影镇的人民从此享受着相对的和平。

长影镇的地点

以下是长影镇的一些比较值得注意的地方和商店。

1.市政厅：曾经是切利亚斯统治者的权力中心，长影镇市政厅现在被改造成了一个面向公众的建筑。建筑的一半用于处理治理问题，设有会议室和市长及镇议会成员的独立办公室。大厅的另一半是一个大礼堂，数百名市民可以在这里聚在一起讨论政治问题，或享受议会提供的娱乐活动。就在20年前，当时刚刚当选的克劳伯特市长下令使用必要的金属材料使这座建筑的外立面变为了涅玛萨斯的官方标志。要建造一棵复杂的银树和一把突出的铜剑需要一位来自奇奥尼的专业的金属工匠的才能，他煞费苦心地将加热的金属丝缠绕在一起，制造出了这个国家的标志的枝叶。

2.金丝雀酒馆：金丝雀酒馆是一家备受好评的客栈和酒馆，它是长影镇最早建造的建筑之一，甚至在这个殖民地有一个正式的名字之前就建好了。与长影镇不同的是，金丝雀仍然由它的创始人——他曾是乔迪什·雷德克里夫的冒险伙伴——的家族控制着。格斯特尔·安布罗斯（Gestelle Ambrose，混乱善良女性人类专家3/游荡剑客2）现在经营着这家旅馆，她曾经作为一名冒险者在血誓山谷待过一段时间，直到在一次与狗头人制造的陷阱的冲突中失去了一只眼睛。这件事使她失去了往日的光彩。现在，她从管理家族生意和用她的剑锋威胁吵闹的顾客中获得乐趣，她经常声称，“我可能很难把你固定在一个不太重要的位置——因为眼神不好什么的。”（“I might have trouble sticking ya in a nonvital location—what with the bad eye and all.”）

3.格雷戈罗铸造厂：这个巨大的设施位于玛利蒂斯河的沿岸，横跨着三个不同的建筑。面向客户的销售办公室对外开放，而实际的铸造厂和工人的住所未经批准不得进入。加勒特·格雷戈罗最近对员工的指示反复无常，故意推迟发货的命令令长期工作的员工感到困惑不已。加勒特的女儿奥莱妮·格雷戈罗（Aureni Graygallow，守序善良女性人类专家4）知道她父亲最近的行为有些不对劲，尽管她的调查只使她发现了大量未经加工的金属。

4.冶炼厂穹顶：大多数长影镇矿石的冶炼都在一个被称为冶炼厂穹顶的大型设施中进行。与格雷戈罗铸造厂相比，穹顶的员工要少得多，但它的好处是它是完全由公民的利益所拥有和经营的。市议会拥有着对冶炼厂穹顶的多数控制权，而其他私人股东从其利润中获得的股息较少。冶炼厂的现任经理是一个衣衫褴褛的半精灵，名叫凯斯腾·伊德利斯（Kesten Idliss，守序中立男性中年半精灵专家4/战士3），他曾在克劳伯特市长的一些早期冒险中陪伴着他。尽管在冶炼方面缺乏真正的才能，但凯斯腾仍被任命为经理，这使得一些人相信他知道托姆·克劳伯特过去的一些可怕的秘密。无论如何，凯斯顿仍然守口如瓶，并尽其所能确保矿石经过适当的熔炼，以便分销到城镇的其他地方。

5.觅食者的炼金术商店及百货商场：一个鼠族家族经营着炼金术加工和垃圾搜寻的联合业务。这些鼠族是在摩尔苏恩脱离切利亚斯的动荡时期时期来到这里的，他们留在了长影镇，在镇里形成了自己的几代同堂的家族领地。回收了空心丘陵中的各种废弃矿山，见证了那些想要把重新发现的小饰品卸下来的冒险者们的归来，事实证明，鼠族家族善于决定哪些东西可以以较低的价格购买，然后再转手（在城里或国外）以获得可观的利润。技艺精湛的鼠族炼金术师基兹维兹和她的妹妹一起管理着店里的炼金术商店部分。与此同时，还有六七个鼠族小贩经营着这个商场，在重新发现的次等魔法物品和其他有价值的饰品上讨价还价。

6.戈伦海姆渡口：只要花一枚银币，乘客就可以乘坐三艘渡船中的一艘渡过玛利蒂斯河。这些特别宽敞和坚固的木船保持着平均的分布，其中一艘靠近河中心，而其他的则分别停靠在河道的两端进行补给。然而，并不是乘客们让戈伦海姆渡口赚到了钱；这项业务的大部分利润来自大型渡船下舱的大规模的工业运输。

7.最后一班墓地：尽管大多数采矿工作协议都是单方面的，往往偏袒雇主而非雇员，但在空心丘陵地区经营的矿业企业必须提供“最后一班条款”。合同条款保证工人的尸体被发现后可以自由安葬在长影镇的墓地。作为乔迪什·雷德克里夫的不朽遗产之一，最后一班墓地坐落在为那些在矿难中丧生的人专门预留的荒凉土地上。其他地块则授予那些死于自然原因但多年来致力于空心丘陵地区采矿或工业需要的人。

一个名叫阿希拉（Aahshira，绝对中立轮回者术士5；《怪物图鉴4》230页）的忧郁而神秘的人维护着墓地的场地。阿什拉得到了一群中老年村民的支持，并且她充当着他们的生活顾问。当轮回者出现在长影镇时，墓地的前任看守人刚刚去世，而阿希拉几乎立即开始了工作。虽然缺乏任何正式的宗教训练，但阿希拉对于维持最后一班墓地所必需的宗教仪式了如指掌。实际的仪式和祝福是在远离墓地的地方举行的，因为遗体都被供奉在死者的守护神的神殿里。

8.闪击铁匠铺：一个名叫埃卢斯·闪击（Elus Sparkstrike，混乱善良男性人类战士5）的喧闹的工匠被认为是长影镇的三个铁匠中最杰出的一个。在他工作时，他只会穿上一条腰带和加固过的皮围裙作为上半身的保护——这一传统导致了他的手臂和脸部上出现了烧伤的疤痕。尽管存在这种明显的、有些自我折磨的缺陷，但埃卢斯还是工作的很开心。他最大的乐趣就是一边捶打刚加热过的金属，一边与店对面的顾客大声交谈。那些在铁匠工作的时候和他呆在一起的人可以听到最新的城市八卦，还有定期从金丝雀酒馆运过来的大量的（免费）啤酒。

9.北门：作为守着长影镇入口的三扇门之一，北门的暴力事件最为频繁。来自空心丘陵的怪物们不断地试图攻击这个城镇，而每一次入侵都在这个门前结束。最近一次袭击发生在15年前，当时一群组织严密的食人魔在魔法装备和出人意料的战术的支持下袭击了城墙。但由于一群在探索附近的眩心山脉时休息了一下的探索者协会探员的英勇行为，这次袭击毫无进展。为了纪念他们的及时介入，长影镇的北门永久地装饰着探索者协会的标志，即开放之路徽记，向正在赶路的探索者们发出信号，表明他们在镇上会受到欢迎。

10.移民的欢迎码头：在乔迪什·雷德克里夫去世后，长影镇的码头获得了一个颇有争议的称号。当空心丘陵中发现矿藏的消息传开后，那些参与移民潮的人被长影镇的居民所蔑视，他们常常宣称这些第一批工人是移民，尽管他们也是切利亚斯的忠实公民——他们上岸的码头也以他们的名字命名。这个名字保留了好几年，甚至当人们从长影镇涌回坎诺雷特的时候，镇上的人们仍然在使用它，主要是出于熟悉的原因。

无数的木制码头从长影镇的西南边缘伸展出来，像贪婪的手指一样伸向玛利蒂斯河。糟糕的规划导致了码头安排的随随便便，新码头的添加往往没有考虑到适当的航运路线或大型船只停靠的方便。现在，这种草率的安排由一个60人的工作小组负责，并由4名轮班经理监督。克德林·雷维德（Kidrin Relvaed，中立邪恶男性人类盗贼3）就是这些轮班经理之一。他利用职务之便协助当地的犯罪集团，主要是利用过往船只将船体运离长影镇。无良的船长知道，他们可以通过接受克德林的“额外”货物来赚取一些金币。

11.仓库巷：在这个光线暗淡的镇区有着6个仓库，每个都是按合同从镇里租来的。在任何时候，对长期储存货物感兴趣的各种采矿和冶炼企业都占据着建筑总量的一半。这些闲置的仓库常常是长影镇的犯罪集团在夜幕降临后举行非法集会的场所。一个摩尔苏恩爱国者，尼尔·维特奇（Neele Wittich，混乱中立女性人类战士4/盗贼4），在这个地区工作，在合同失效和装卸建筑物时从一个仓库转移到另一个仓库。她维持着一个庞大的地下隧道网络，连接着长影镇的每个主要仓库，她的特工还在继续扩展这个系统。随着尼尔的几名特工失踪，以及在镇子下面发现了以前不为人知的隧道，最近的挖掘工作已经结束了。

作为摩尔苏恩政府长期支持的颠覆阴谋的一部分，尼尔的任务是彻底无情地打破长影镇的力量平衡。她目前的计划包括窃取和藏匿锻造的武器和珍贵的矿物，以便摩尔苏恩在下一次入侵这个城镇的时候可以得到他们。这些武器都储存在她的地下隧道中，尽管最近发现的一个延伸的不相关的隧道网络使这一努力处于危险之中。长影镇没有人怀疑尼尔是摩尔苏恩的破坏者和间谍，镇上只有少数人知道她是长影镇的地下小犯罪组织的杰出领袖。

12.拉特拉的贸易站：以其当前所有者的名字命名，拉特拉的贸易站无疑是长影镇最显眼的建筑之一。宽敞的综合商店的建筑风格与小镇截然不同，只有那些熟悉矮人石雕的人才能认出来，因为这个贸易站的建筑风格与遥远的克拉铎冈的一样——长影镇西南方向的一座矮人天空堡垒。拉特拉·格里姆伯罗（Rutra Grimburrow，守序善良女性矮人专家2/法师4）以冷静的效率经营着这家商店。很久以前，格里姆伯罗家族从克拉铎冈移民到这里，想要在天空堡垒和其他定居点之间建立贸易通道，结果经过几代人的努力，他们却发现自己更像是人类城镇的一部分，而不是他们遥远的山区老家。

拉特拉管理着一个由十几名助手和劳工组成的团队。这个群体主要由拉特拉的近亲和一些长影镇的居民组成。直到最近，格里姆伯罗家族还在从附近的克拉铎冈获取最好的进口物资，但是正在进行的摩尔苏恩对天空堡垒的围攻已经大大减少了要塞城市对贸易站的出口。在摩尔苏恩军队的进攻被击退的时期，一些勇敢的商人仍然在天空堡垒的上游地区销售他们的商品，尽管这些进口商品比以往任何时候都要少。拉特拉一直在与塔姆兰谈判以准备开始交易，但在她能安排好合适的交易之前，她的库存严重不足，无法满足她通常奢侈的需求。

13.猎人局：这座简单的两层木制房子与附近的住宅楼截然不同，其醒目的暗色木质标志上有红色的油漆，上面详细标明了它的名字。尽管有着正式的头衔，但猎人局的内部是酒馆和休息室的结合体，经常有活跃在空心丘陵中的冒险者、猎人和捕兽者光顾。那些有着相似兴趣的访客们坐在一起讲述他们的冒险或狩猎故事。猎人局的空气中弥漫着浓重的烟草味和偶尔的一丝剥皮叶的味道。因为这座建筑迎合了长影镇生态系统的重要成员，所以这里在前提允许的范围内有一定的回旋余地；除了局里最严重的问题外，大多数镇上的守卫都会忽视了其他问题。

猎人局的真正目的是把赏金分配给有兴趣在该地区猎取生物的个人和团体。最初，该组织只负责收集动物尸体和皮毛，但后来扩展到猎杀怪物和控制怪物数量的业务。伊萨克·法尔希夫（Isaki Farhif，守序中立男性人类游侠3）从它的前任主人那里继承了这座建筑，尽管他们之间没有血缘关系。相反，在结束了卡塔佩什的旧生活后，伊萨克证明了自己是一个能干和有用的猎人。他坐在办公室休息室的主办公桌后面，分配并发放奖金。与此同时，一位名叫梅里亚姆·凯姆斯的快乐的半身人幻想自己是那些前来局里的人事实上的大使。她会亲自介绍新来的人认识所有的常客，如果有大型狩猎活动需要参加，她还会提供她的服务（以合理的费用）。

14.多明尼克的试剂和药膏：多明尼克·弗拉斯（Dominick Vlais，中立善良男性人类导师3/专家2）是一名当地治疗专家，在他家附近开了一家商店。该商店包含各种独特的草药，次等炼金术物品，和在产生魔法效果中有用的各种各样的成分。多明尼克过着孤独的生活，但他喜欢与检查他商品的客户讨论各种魔法。虽然他只是一个小小的魔法实践者，但他对各种治疗技术有着广泛的知识，而且他简陋的储藏室里的很多东西都是用于治疗的。

1. 长影镇军械库：任何一个受到游荡的怪物和侵略性的邻国双重威胁的城镇都需要装备来保护自己。长影镇军械库是城里防御最严密的建筑之一，配备了至少12名武装警卫，以防止盗窃和叛乱行为。在这栋建筑的金属加固墙内，有几十个箱子和架子，上面摆满了各式各样的武器和盔甲。储存的大部分设备是向当地采矿企业征税的结果；所有利润的一部分用于武装和维持长影镇的民兵。

长影镇最著名的遗物之一是1把迅捷黑曜斧（《极限装备》161页），它曾经属于一位冒险者，他在AR 4640年起义期间在空心丘陵中四处搜寻着日益猖獗的怪物。玛德琳·库尔彻（Madleen Kulcher，守序中立女性人类战士6）是军械库的现任安全主管，最近巨斧在她的管理下消失了。失踪的消息还没有传到她手下的几个守卫那里，他们坚持认为武器只是在例行清洁和维护中。然而事实是，在长影镇的一个摩尔苏恩间谍威胁了玛德琳的家人，她放弃了武器来保护他们。现在，玛德琳秘密地调查了新到镇上的人，希望能找到一群人秘密地找回丢失的武器，并找出隐藏的摩尔苏恩特工的身份。

16.监狱：长影镇也有自己的犯罪团伙，因此也在维持着这座监狱，尽管监狱里很少有犯人。很多人把镇里这么多市民的合法行为归功于首席治安官格兰塔·艾恩图斯克（Grenta Irontusk，守序中立中年女性半兽人拳师5）的努力。她曾经是长影镇的一股混乱势力，最终在金丝雀酒馆的一场斗殴中打碎了她那两颗突出的獠牙后陷入了困境。镇上的人齐心协力，买了一套锻铁插入物来代替格兰塔失去的獠牙——在这时，她学会了尊重法律和她的社区。十年后，她就任了治安官一职，即使是最资深的民兵和城镇守卫成员也没有反对。

17.雷德克利夫校舍：长影镇致力于教育那些家庭在采矿和冶炼行业工作的孩子。雷德克利夫校舍自长影镇成立以来就一直存在，尽管建筑本身自最初建造以来已经被拆除和重建了无数次。小镇创始人乔迪什·雷德克里夫的遗产通过不断的重建和该镇对学校的资助得以延续。这个设施很容易地相当于任何一所在较大的定居点建立的学校，如斯克尔特或塔姆兰。

雷德克里夫校舍最出名的地方是它会为当地工人的孩子提供免费教育。寻求在长影镇的主要行业（即采矿和冶炼）接受教育的青少年占了学校学生的很大一部分。学校的教学人员由六名教师组成，并由不同行业经验丰富的兼职教授支持。校长克莱门斯·德拉赫特（Klemens Dracht，守序邪恶男性人类男法师5）是雷德克利夫校舍的现任管理员，他把这里更多地用作个人书房而不是教育场所。校长目前的隐居生活很大程度上与他从途经长影镇的瓦瑞西亚车队那里买了几本大部头有关。除了克莱门斯之外，这些大部头的内容对所有人来说都是一个谜，尽管急切的学生们已经瞥见了一本据说是由皮革制成，用骨头装订的大部头。

18.塞利森庄园：这座布满灰尘的被遗弃的庄园曾经居住着许多切利亚斯贵族，后来又居住着摩尔苏恩贵族。在涅玛萨斯宣言独立的时候，拥有它的家庭逃离了，把他们的世俗财产留在了里面。没有当地人想要与庄园联系在一起，而城镇方面也没有做出任何努力来维护或恢复它。学生们在白天玩着游戏，他们互相斗胆跑进房子里，在那里停留一段时间，然后离开。游戏并没有带来任何问题，主要是因为——就像长影镇的年轻人会告诉你的那样——房子只有在晚上才会闹鬼。对孩子们来说，太阳下山后庄园里的灯是怎么亮起来的可能是个谜，但一些居民因为涅玛萨斯蔑视他们所谓的活神，谈到了拉兹密尔崇拜者的秘密集会。

空心丘陵采矿村庄

下面是位于空心丘陵地区的一些村镇和村落。

库斯克农场（人口23）：库斯克周围的土地只不过是一个家庭经营的农场。六名工人协助经营着一个小型乳品厂，并在附近的牧场放牧着羊群。阿尔布雷希特•辛特（Albrecht Shinter，绝对中立中年男性平民4）经营着这个农场，他最近做出了一个艰难的选择：他秘密地将自己的一名工人交给了一个威胁到了他的财产的食人魔部落。他担心食人魔会回来买更多的“玩具”，而且他的人手会变得不够——之后食人魔可能会带走他的家人。

劳森（人口180）：矿工们会穿过空心丘陵来到劳森参加热闹的庆典。这个村庄以在每个工作周结束时举办不同的庆典而闻名，每个庆典都有独特的主题。目前庆典的趋势包括描绘不同内海国家的游行。参加切利亚斯庆典的人会在一周内穿着魔鬼的服装，而下一周在庆祝林诺姆诸王国时，他们就会换成牛角杯和皮草。这些持续不断的景物耗尽了附近矿工的大部分财富，但却让这个偏远的村庄得以繁荣发展。

老崎岖（人口37）：一座可以追溯到切利亚斯统治时期的由矿工建造的酿酒厂，老崎岖矗立在一座小山顶上。有些受雇者住在长影镇、劳森或红茎村，其他人则住在酿酒厂的附属建筑里，和附近的矿工一起工作。游客们远道而来，享受这里酿造的啤酒，这种啤酒也深受长影镇市民和当地矿工的欢迎。

红茎村（人口45）：红茎村建在一条小路的交叉处，坐落在当地的几座小山之间。在十字路口有一家和村子同名的小旅馆。矿工们到红茎村来通常是为了从它的杂货商店处买杂货。

空心丘陵地区

正如它的名字一样，空心丘陵是一个布满地下洞穴和由人手制造的隧道的地区。布满山丘的平原、岩石峭壁和旧工业设备的残余物散落在这一地区。那些徒步到达山顶的人会发现地平线上有着更高的山峰，其间点缀着一些值得注意的区域。这些山中重要的地标和地点错综复杂，这使它成为探险者探索的天堂，攀登每一座山的人都渴望获得下一组探险地点的鹰眼视野。

空心丘陵地区不仅是有用矿物的宝库，也是各种寻求躲避文明的生物的避难所。由于该地区有着如此多的天生于倾向使用暴力的怪物，因此人们需要更多的安全保障——尤其是以冒险者的形式。

以下是空心丘陵地区几个值得注意的地点。

腐肉新娘的巢穴：鹰身女妖对于空心丘陵地区的居民们几乎没有什么直接影响，主要是由于该地区唯一的鹰身女妖群——腐肉新娘的狡猾领导。这些人形鸟类跟踪着其他的怪物威胁着空心丘陵，与长影镇的人类和当地的矿工保持着相对的和平。这种独特的共存开始于二十多年前，当时现任首领帕尔沃纳（Parvona，中立邪恶鹰身女妖术士6/魔射手4）在飞行中射穿了前任首领的翅膀，成为了腐肉新娘的首领。虽然其他的鹰身女妖对于她的不打扰人类的命令不以为然，但没有人质疑这对于她们的安全所产生的直接的积极影响。

鹰身女妖目前在空心丘陵西北边境的眩心山脉的山脚下有一处防御工事。这个栖息所完全无法通过陆路旅行到达，需要飞行或专业的攀登装备才能到达。腐肉新娘的巡逻队守卫着这个单独的入口，虽然有几个人类大小的通道通往复杂的洞穴部分。虽然没有守卫，但这些通风道被安装了各种各样的陷阱，既能阻止入侵者，又能让鹰身女妖拥有逃生的途径。洞穴里有许多私人房间，还有一个相当大的帕尔沃纳首领的房间。洞穴的另一端有一座供奉拉玛什图女神的神殿。阿德里奥尼丝（Adriaonis，鹰身女妖拉玛什图的牧师8）尽职尽责地照料着神殿，尽管她那充满噩梦的睡眠警告她风暴即将来临，而腐肉新娘们将需要与长影城的人类对抗——而不管女主人帕尔沃纳是怎么想的。

几丁质女王的领地：巨蚁被认为是空心丘陵采矿作业中最危险的威胁之一。采矿工人在挖掘新隧道的过程中会非常小心，因为他们担心会撞上一个活跃的巢穴。蚂蚁们发现这一地区大量废弃的隧道是筑巢的好地方，而这些虫类在空心丘陵的地下收获颇丰。这些巨蚁最初是如何来到空心丘陵的目前还不得而知，尽管它们在几个世纪前就已经出现了，但也有说法称摩尔苏恩与此有关。

一只被称作几丁质女王（Chitinous Queen，守序中立女性巨化努诺小魔怪苦行者[nuno ascetic，《怪物图鉴5》]武僧11）的强大的小魔怪是当地传说的主角，她被认为是许多意外死亡或无法解释的灾难的罪魁祸首。多年来，探险者和矿工们都因为破坏了女王领地内的蚁丘而受到了一种独特的魔法诅咒。这个诅咒会使伤口结痂长出类似于蚂蚁的头部的几丁质。除了视觉上的怪癖，几丁质的生长也阻碍了自然愈合，导致这个被诅咒的个体因后续伤口而大量出血。虽然强大的魔法可以克服诅咒，但许多人会去朝圣寻找几丁质女王，并向她献上贡品，以换取诅咒的解除。据说，小魔怪在空心丘陵的数十个巨蚁群之间移动，这使得她很难被发现。熟悉这个诅咒的人已经知道，如果一个受折磨的人把熔化的金属倒进一个容器里，金属就会朝几丁质女王的方向流去。长影镇的几家冶炼厂允许将其设备用于这一目的——当然，价格不菲。

失落矿井：就在200多年前，空心丘陵中的最赚钱的矿井之一突然地就消失了。甚至连该矿井的原始名称也似乎从历史记录中消失了，尽管一些无良商人——以高昂的价格——提供的地图据说显示了矿井的位置。那些遵循着极其罕见的地图寻找失落矿井的真实位置的人会发现在土地中找不到任何租金（Those who follow the tremendously rare maps that show the true location of the Lost Mines find no rents in the earth），也没有迹象表明曾经有过这样的矿井。失落矿井已经成为了一个世代相传的民间故事，多年来甚至演变成了一种长影镇吸引寻求快速致富的冒险者的聪明的营销工具。每年数十个冒险队都会出发，在空心丘陵中搜寻失落矿井——但不可避免的是，其中至少会有几队没有回来，这只会给围绕着矿井的传言火上浇油。

近年来，一些可信的关于失落矿井的线索如雨后春笋般出现。矮人第九营的首领查拉克·舵手（Charak Helmrunner）拥有着几份古老的文件，其中提到了曾经在矿井附近发生冲突的兽人部落和地精部落之间的争斗。查拉克一直对与失落矿井有关的线索感兴趣，并担心该地点的失踪是某个精心策划的兽人阴谋的一部分。不知什么原因，芭芭雅嘎的舞动小屋（《探索者战役设定：神器与传说》20页）包含着一个到达矿井的配置。女巫之王为什么要创造一个通往失落矿井的入口是个谜，但考虑到芭芭雅嘎令人难以置信的力量，完全有可能她对于矿井的消失负有首要责任。

月望者：在过去的一千年里，一群神秘的穿着长袍的巨人每年两次会定期在空心丘陵中露营。大多数时候，巨人们会平静地通过，但他们最早的到来却充满了冲突。最终，长影镇的居民们发现了巨人的来来去去与重要的月相所对应的春秋分和夏至相一致。在这段时间里，由于暂时停止了冶炼，长影镇的居民们避免了来自流浪巨人们的愤怒。在上次长影镇的居民忽视了这个重要的工业仪式的时候，巨人们操纵一群食人魔袭击了城镇北部的城门；由于几名经验丰富的探索者的及时干预，袭击才得以停止。

巨人们是一个月巨人（《怪物图鉴5》122）教团，由一个名为查达瓦塔瑞姆（Xadvatharium，男性月巨人苍天先知12）的强大的先知领导着。他们会定期造访空心丘陵，观察夜空中特定的月亮和天象。在过去的几年里，当长影镇的铸造厂和冶炼厂使天空中弥漫着烟雾时，巨人们变得焦躁不安，虽然他们自己很少攻击附近的城镇，但他们的移情作用散发出的气息已经让附近的几十个类人怪物疯狂地攻击城镇。查达瓦塔瑞姆花了几个世纪的时间在他的身体上雕刻月相记录，他相信只要再观察一个周期就能解开他狂热研究的复杂的恒星之谜。如果巨人的视线受到了阻碍，无论是因为长影镇的居民决定在月巨人到来时突然重新开始作业，还是因为发生了像围攻这样的灾难性事件，查达瓦塔瑞姆的怒火肯定是无法抑制的。

娜瓦的塔：这座著名的塔位于长影镇东北约40英里处。娜瓦是一个对于与怪物相关的研究有着浓厚兴趣的替换儿法师，目前居住在这座塔上。她的塔在这次冒险的第27页有着进一步的描述。

食人魔洞：伯尔家族领导着整个西涅玛萨斯的大多数食人魔。但50多年前，他们的可悲行为直接导致他们被赶出了眩心山脉。住在山上的火巨人联盟迫使伯尔们和几个屈从的食人魔家族离开了山脉，所有这些都是在红龙甘伯拉塔克斯（Gamrestrax）（许多人认为他的行为受到了摩尔苏恩的影响）的影响下完成的。由于无处可去，食人魔们逃进了空心丘陵，他们在废弃的矿井里建立了几十个家族住所，并开始在乡村中进行肆虐。

今天，这些所谓的“食人魔洞”的居民折磨着长影镇的人们和空心丘陵的矿工们。大多数食人魔家族都会在这些被遗忘的矿井里呆上几个月或几年；但他们偶尔——而且对于矿工来说太频繁了——会出现在定居点和采矿前哨释放出他们的堕落。伯尔家族的成员很容易成为食人魔中最坏最恶劣的罪犯。他们庞大的家族横跨着至少四个废弃的矿井。最近，空心丘陵里有传言说，他们的族长老帕比·伯尔（Grand Pappy Burl，混乱邪恶暮年男性食人魔拳师7）正在组织一次“家庭聚会”，如果不阻止，空心丘陵里的人们肯定会遭受鲜血和苦难。

塔架岩：这个又高又窄的岩石从空心丘陵北部边缘一个原本光秃秃的山丘顶部升起了。柱子的高度和宽度偶尔会发生变化，有时会保持数年不变，然后连续几个晚上发生剧烈的变化。关于巨石的起源和目的的理论有很多，从声称它是由阿兹兰特探险者在星陨之灾之前建造的，到关于异常的侵蚀、地震活动和错误施放的塑石术的科学假设。

事实上，这个岩石是几个世纪以来无数的土魔蝠用他们的柔石术类能力塑造而成的结果。这些生物大多呆在山下，在一系列巨大而又孤立的洞穴里不断地试图用自己富有创意但有时很危险的雕塑来超越彼此，包括摇摇欲倒的平衡平台、走道，以及墙上和地板上的有着螺旋形尖刺的深坑。偶尔会有一只魔蝠在塑造过程中撞破了表面，当它看到垂直的岩石时，就会努力以某种方式改变它——无论是改变它的形状还是纹理——来在这个吸引人的结构上留下自己的印记。

P72-P77

哈德加什，最伟大的至高首领老大

最初之歌讲述了在格拉里昂还很年轻的时候，拉玛什图生下了四只卑鄙的、像狼一样的生物，它们被称为犬魔，用来猎杀和享用世界上原始人类的血肉。这些野兽吞噬了成千上万的不幸受害者，每当一只犬魔把滚烫的鲜血洒在地上时，这些血潭就会迅速变成性情相似的怪物，如果不看外表的话：第一批地精。犬魔们带着他们所谓的孩子们向世界各地扩散，征服了一些地区，继续威胁着人类。随着被犬魔吞噬的每一个灵魂，它变得越来越强大，直到它进化成一个更强大的自己，一个真正的种族典范。在这些大犬魔中出现了四位以这种方式获得神性的犬魔——犬魔英雄神——他们只服从于拉玛什图本人。

在这些犬魔英雄神中最为强大的是哈德加什。

哈德加什浑身充满着力量！

他教我们地精怎么去战斗！

——最初之歌

狡猾的哈德加什理解团结在一起成为一个紧密团结的团体所具有的力量。跟随他的地精们学会了部落忠诚，战略思维，以及如何尊重指挥系统。虽然这些策略对地精们有利，但哈德加什的教导在更成熟的大地精中真正地生根发芽了，并推动他的追随者取得了伟大的成就。在哈德加什的神圣指引下，大地精散布到世界各地，并与他们一起传播他们的英雄神的言语。

哈德加什，被地精们称为最伟大的至高首领老大，而被这些新来的，更刻板的大地精们简称为至高首领。这位神继续带领着他的子民们进行军事征服，并认为地精是格拉里昂上最卓越的生命形式。他认为他们的最终命运将是覆盖这颗星球的土地，剩下的其他种族只有那些屈服于奴隶制的种族，无论是出于自愿还是其他。哈德加什给了他的大地精们另外两件礼物：对绝对统治的渴望和可怕的奴役制度。

在此期间，其他三只犬魔——文克沃尔、萨朗格尔和佐格穆格特（Venkelvore， Zarongel， and Zogmugo）——开始嫉妒哈德加什日渐强大的力量，密谋推翻他，以便瓜分他的领土和追随者。他们把哈德加什引诱到一个偏远的森林空地，许诺告诉他萨朗格尔的活火皮的秘密，这是一个至高首领非常嫉妒的来自拉玛什图的礼物。然而，另外三个犬魔低估了哈德加什的力量，当他们跳出陷阱时，最强大的犬魔轻而易举地击败了他们。文克沃尔、萨朗格尔和佐格穆格特投降了，并承诺再也不会质疑至高首领的优越性。哈德加什允许他们继续自治，因为他知道他们已经被安置在了自己的位置上，并且他可以在需要的时候要求他们服务。

然而，哈德加什并没有毫发无损地逃脱这场冲突。他的一个犬魔同伴的爪子——在冲突中他分不清是哪一个——在他的身体一侧留下了深深的伤痕。他把伤口藏了起来不让其他人看见，直到他们走了，在只有他一个人的时候，血开始流了起来。充满了被兄弟姐妹背叛的愤恨，拉玛什图的不朽怪物之子的血液可不是普通的液体。它落到地上时发出嘶嘶声，溅了一地，还有一些滴落在一只恰好在附近爬行的小虫子身上。这条虫子立刻在身体和精神上都转化了一种被称为地精蛇的可怕的异怪。对这个愉快的意外感到高兴，哈德加什找出了更多的虫子来进行这种变异，最后才包扎了他的伤口。有人说，即使是现代的地精蛇也很像哈德加什，这是他们由他亲手创造的结果。

最终，当其他神祇对格拉里昂和它的居民变得更加感兴趣时，拉玛什图意识到她和她的怪物孩子们无法安全地留在物质位面上。她退到她在深渊的王国，并在那块位面上雕刻出一块犬魔英雄神们可以居住的地方。被称作为巴萨尔费斯特（Basalfeyst），这个邪恶的地方很适合犬魔神祇的个性。但在前往他的新家之前，哈德加什遇到了他的大地精指挥官中最聪明和最强硬的人，他向他们下达了神的命令，直到今天，神的崇拜者们都遵循着这样的命令：以地精霸权的名义征服世界，并用铁腕统治着它。

化身与国度

最伟大的至高首领老大是犬魔英雄神之中最为强壮的，肌肉在他那烟雾缭绕的皮毛下颤动。他的脸经常扭曲成一种鄙夷的嘲笑，他的眼睛闪烁着残忍的狡诈。哈德加什的崇拜者会把他描绘成一只强大的犬魔，而大地精教派经常把他描绘成他们的同类，尽管有着相似的表情。大地精版的哈德加什身穿黑色铁甲，挥舞着染有血迹的连枷，经常拿着一根铅链，拴在人类或精灵的奴隶或战俘身上。

哈德加什和其他的犬魔英雄神一起在巴萨尔费斯特安家，这是拉玛什图在她自己的领地附近创造的一层深渊。它的外观与地狱的样子很相似，有着被摧毁的荒地，火山高原和燃烧着的森林。建筑废墟散落在各处，它们的架构是魔鬼和恶魔风的奇怪混合。哈德加什已经占领了这些区域中最大的一块，并将其建成了一个巨大的被称为“屠杀要塞”的拼凑工事，在那里，那些取悦他的地精的灵魂们一直不断地在训练，为将来未知的战争做好准备。

教条和信徒

作为最重要的犬魔英雄神，哈德加什强调了通过征服和服从那些正当的统治者的命令来证明自己力量的重要性。这样的胜利不需要公平地赢得。事实上，至高首领的追随者们相信，伏击和肮脏的战斗是在不遭受太多伤亡的情况下取得胜利的最好方式。哈德加什还鼓励他的崇拜者把其他种族当做奴隶，因为这是非地精唯一适合扮演的角色。如果哈德加什如愿以偿，地精将成为格拉里昂上的主导力量，他会将他的追随者推向这个可怕的结局。

鉴于他们的军国主义文化，哈德加什的大部分信徒都是大地精。他们了解自己在部落等级中的地位，并把晋升至首领级别的大地精视为受到神的祝福。一个崇拜哈德加什的大地精领袖会发现他通常会受到同样崇拜哈德加什的勇士们的尊敬。虽然地精们看起来过于混乱，不可能得到至高首领的青睐，但他们对强有力的领导做出了很好的反应（或者至少是适当地拍马屁）。

另一方面，熊地精通常不关心权威，只喜欢在可能的地方制造混乱，所以他们中只有少数崇拜哈德加什。因为对地精霸权的信仰是哈德加什信仰的核心原则之一，所以遇到一个对他忠诚的非地精是罕见的例外。

神殿与圣祠

虽然哈德加什被尊为地精神的领袖，但他和他的信徒们避开了宏伟的神殿和精致的圣祠。大多数向他献上祭品的地精首领会在他们小屋内的小祭坛上供奉祭品，通常会虔诚地将在最近伏击类人敌人时获得的最闪亮的小饰品放在祭坛上，并用歌声感谢神。当一个地精部落发展到足够大的时候，一个特别值得尊敬的成员可能会被哈德加什赋予神力，成为当地的祭司。然后，部落的祭坛会被搬到祭司的小屋外面或里面，在那里，更大的群体可以聚集起来对至高首领表达赞美（和献上珍宝）。哈德加什通常不会收集这些物质祭品，他更喜欢血祭，但如果地精们掠夺了一件强大的魔法武器或护甲，他可能会指示他更有纪律的大地精信徒们去那个部落取走这些物品。

大地精在他们的崇拜上更加严格，但仍然只在祭坛或小教堂里敬拜。与地精一样，大地精部落的首领经常领导礼拜，直到哈德加什认为合适才将他的力量授予牧师。大地精的祭坛被供奉在离部落的奴隶围栏很近的地方，所以当他们中的一个人定期被献祭给至高首领时，俘虏们就可以惊恐地看着。这些受害者通常是奴隶中最软弱的，但有时祭司会杀死一个制造麻烦的人，以此给其他人树立榜样，即使那个奴隶还很强壮。由于这些祭拜，大地精们崇拜哈德加什的地方经常覆盖着无数受害者的血渍所留下的红褐色斑点。

祭司的职责

哈德加什的祭司们以自己的严守纪律而自豪，通常比他们的追随者更甚。在外人看来，这些祭司更像将军而不是宗教人物。他们在黎明醒来，向他们的神祈祷，穿上他们整齐的盔甲，检查他们部落的边界。他们确保不会在一夜之间发生任何违规行为，并谴责任何他们注意到在工作中偷懒的地精同胞。很明显，地精祭司要比大地精更难维持纪律，必须把任何懒惰的下级报告给他们的首领，以便以后的纪律。总的来说，哈德加什的祭司关心部落的安全，相信力量来自于数量——但只有当这些数量作为一个整体起作用时。

有时，祭司也会扮演奴隶主的角色，喂养和照顾部落的俘虏，尽管没有任何类似的同情心。牧师会规定每个奴隶适合做什么工作，并决定让奴隶们工作至死是否可行。当一个俘虏无法工作但还活着时，祭司的工作就是把这个奴隶献给哈德加什。

那些为哈德加什服务的牧师通常更注重武功，而不是法术，或者是审判者或战斗祭司。他们往往是守序邪恶，少数是中立邪恶。他们学习了战场战术和一般战略，并且有很多人在专业（士兵）技能上有着等级。

宗教节日

大多数哈德加什的崇拜者认为假期和节日是浪费时间和资源。然而，一些大地精信徒认识到某些场合需要一些壮观的场面。

新血仪式：大地精首领很少活到老年；他们要么战死沙场，要么被认为他们太过虚弱，无法继续领导的年轻士兵杀死。在大地精首领因自然原因去世的罕见情况下，部落会聚集在一起，从他们当中最强壮、最聪明的人中任命一个新的指挥官。当不止一个候选人走上前来要求这个职位时，就会举行一场新血仪式。与其说是这一场庆典，不如说是这一场选举，再加上一场马拉松式的模拟战斗，以考验竞争对手的决心和坚韧不拔。选举过程一直持续到只有一个大地精——也就是新首领——存留下来。在一些部落，新血仪式是血腥的，所有的失败者都被杀死，但大多数部落举行的审判都只会让所有的挑战者被打败并精疲力竭。有时，这些部落的新首领会把在比赛中表现出色的竞争者作为值得信赖的助手。

口头禅

哈德加什的地精追随者们经常用沙哑的歌曲赞美他，这些歌曲在不同的部落之间差别很大。相反，世界各地的大地精崇拜者都有一些赞美哈德加什的俗语。

照顾好首领（Attend to the Chieftain）：大地精的社会通常是纪律严明的，而那些地位较低的人必须服从那些负责人的命令。这样，他们在向他们的前辈学习的同时，也给部落（或军队）带来了更大的荣耀，就像哈德加什教导那些后来成为大地精的地精一样。这句格言有时也被用作一种巧妙的方式号召暗杀领导部落走向错误方向的首领。

即使是奴隶也可以战斗（Even Slaves Can Fight）：从事肮脏的奴役行为的部落绝不能沾沾自喜，因为轻于鞭子和铁链的手常常会在反抗中被奴隶打倒。除了作为一种警告之外，这句格言还被一些大地精将军当作在他们的正规军处于劣势时的一种战术。

圣典

由于他们自己的特殊原因，哈德加什的崇拜者并没有正式的圣典。地精们认为书写是一种生物所能做的最可怕、最亵渎神灵的行为之一，而大多数大地精则认为任何这样的大部头都是无聊和无关紧要的。

然而，地精种族共享着一个松散的不断增长的圣歌集合，被称为“最初之歌”，它详细描述了地精历史上的每一件事，从拉玛什图创造犬魔到现代部落的征服。这些无数的押韵被地精们作为口头传统传承了下来，而每一代人都添加了自己的诗节来巩固它在后代的记忆中的地位，这使得要记住整个首歌几乎是不可能的。就其本身而言，丢失的诗和被创造出来的诗几乎一样多。

尽管如此，最初之歌中的许多诗句在几个世纪中一直保持不变，尤其是关于四个犬魔英雄神的那些。当新的首领掌权时，地精们就会高唱关于哈德加什和他的功绩的诗，当大地精们带着新一批奴隶回家时，他们也会庄严地吟唱。至高首领的祭司会使用最初之歌的某些部分来对他们的群体传授对社区的忠诚，就像他们现在这样。

与其他宗教的关系

虽然哈德加什是犬魔英雄神中唯一守序的神祇，但他和他的犬魔兄弟姐妹有着明显的联系。他、文克沃尔、萨朗格尔和佐格穆格特希望看到地精种族成为格拉里昂的优势物种，尽管他们的方法不同。哈德加什更喜欢他的追随者去征服和奴役那些他认为次要的种族，而文克沃尔宁愿吃掉他们。哈德加什和萨朗格尔都喜欢战斗，但至高首领看不起在战斗中被狂吠破坏者（Bark Breaker）的忠实信徒所拥抱的鲁莽行为。虽然他们都欣赏精心策划的伏击，但哈德加什的信徒经常发现佐格穆格特的追随者为了他们自己的利益太聪明了。

尽管拉玛什图为自己最强壮的犬魔儿女感到骄傲，但她并不关心哈德加什的信徒们变得多么有着秩序。相反地，虽然阿斯摩蒂斯是一位秩序之神，但他发现哈德加什的追随者们屈服于战争的欲望的次数对于他的口味来说太频繁了。无论在哪里，只要善良阵营的神祇发现了哈德加什的邪教就会反对他们，尽管他们通常不是此类教会的首要任务。在天夏的大地精国家　高领中，哈德加什与大将军进的信徒们之间的关系更为复杂。虽然这两个阵营都追随着守序邪恶的战争神，但这两个神的祭司并不总是意见一致，通常争论的更多的是战争策略，而不是任何宗教教义。然而，当他们的领导者做决定时，他们的追随者总是会服从，而不管他们的个人感受如何。

施法

哈德加什的牧师和审判者可以将硬化血甲（ACG）作为2环法术施放，而将重压之刃（APG）作为3环法术施放。献身于哈德加什的大地精炼金术师们也开发了以下的炼成来增强他们自己和他们的盟友，或者使猎物更容易被捕获和奴役。

犬魔盛宴（BARGHEST FEAST）

学派 变化系（邪恶）；环位 炼金术师3

施法时间 标准动作

成分 姿势

范围 接触

目标 接触到的生物

持续时间 10分钟/等级；见后文

豁免 意志， 通过则无效（无害）；法术抗力 可 （无害）

目标获得了通过吞食类人生物尸体吸收能量的能力。要使用此能力，目标必须以一具非邪恶类人生物的尸体为食，在此过程中该生物每有1个生命骰就会消耗1整轮，并这会引发借机攻击。以尸体为食每2轮，目标就会在攻击骰、豁免投掷和技能检定上获得+1亵渎加值（最多+5）。

蹒跚炸弹添加剂（HOBBLING BOMB ADMIXTURE）

学派 变化系；环位 炼金术师4

施法时间 标准动作

成分 语言，姿势

范围 自身

目标 你

持续时间 1轮/等级

通过饮用这个公式制作的化合炼成，使你注入炸弹的魔法产生显著变化，在该化合炼成的持续时间内制造并投掷的所有普通炼金炸弹的基本性质均被改变。该效果对任何用于改变炸弹性质的科研发现没有影响，而且同一时间你只能拥有一种添加剂效果 （名称中带有“炸弹添加剂”的公式）。如果你饮用另一剂炸弹添加剂，那么之前生效的炸弹添加剂效果结束，新获得的效果生效。

当你投掷炸弹并且直接命中目标时，炸弹会影响最多3个生物——炸弹直接命中的生物外加最多2名受到炸弹溅射伤害的其他生物（由炼金术师选择）。每个目标生物必须通过强韧豁免，否则其速度将降低20英尺（最低0英尺）。

服从仪典

以下描述了哈德加什的追随者充分利用崇神仪典专长所必须执行的仪式，以及在《探索者战役设定：内海诸神》中发现的进阶职业的神恩。

服从仪典（哈德加什）

花一个小时大声宣告（或歌唱）各种地精种族的优越性：大地精的严格的军国主义思想，地精无界的残忍，以及熊地精的纯粹的体力。你在对敌人挫败士气的威吓检定上获得+2加值，并且对你挫败士气的威吓检定的DC增加2。

传音者神恩

第一神恩：地精吓！（Goblins Scare！，SP）：绝望术（Bane）3次/天，严加斥责（Castigate，APG）2次/天，或惩戒（Retribution，APG）1次/天

第二神恩：闭嘴听着！（Shut Up and Listen！，SU）：许多大地精指挥官相信哈德加什会陪伴他们来到战场，并在他们耳边低声耳语战术建议。以一个标准动作，您可以用一两句温和的话向相邻的盟友提供类似的指导。你的盟友在攻击和伤害骰上获得+2环境加值，持续1轮；在尝试阴招战技时，此加值增加到+4。你每天可以使用此能力等同于你的魅力调整值的次数。

第三神恩：我的血好滑！（My Blood Slithers！，SU）：哈德加什赋予你复制他创造的地精蛇的能力。每天三次以一个整轮动作，你可以用穿刺、挥砍武器或牙齿对自己造成9点伤害，并将溅出的鲜血变成一个微型的有毒地精蛇集群。集群如同一个进化蜈蚣群（advanced centipede swarm，《怪物图鉴》294页，43页），并会出现在你的相邻位置。你可以以一个移动动作指挥集群。集群会持续9轮。

颂教者神恩

第一神恩：地精定！（Goblins Rule！，SP）：命令术（Command）3次/天，人类定身术（Hold Person）2次/天，或次元锚（Dimensional Anchor）1次/天

第二神恩：不许动！（You No Move！，SP）：在追捕奴隶时，你知道防止他们逃跑是多么重要。当你以一个标准动作对一个小型或中型的生物进行了一次成功的接触攻击时，你可以召唤一对精制品镣铐来阻碍目标的移动。这些镣铐在试图打破和逃脱他们时被视为精制镣铐（《极限装备》68页）。目标生物会被纠缠，只能以正常速度的一半移动，并且必须通过一个DC 15特技检定才能在一轮中移动超过减速后的速度。如果目标在此检定失败了5点或5点以上，它就会摔倒变为俯卧。镣铐会在一分钟后消失。你每天可以使用此能力等同于你的魅力调整值的次数。

第三神恩：我的意志是最好的！（My Will Is Best！，EX）：你坚信自己的优越，认为别人应该按你说的去做。你的胁迫法术的目标在被迫对抗他们的本性后，不会在新的豁免检定上获得+2加值。此外，你在对你的魅惑法术的目标的以说服他们去做他们通常不会做的事情的魅力检定上获得+4加值。

卫道者神恩

第一神恩：地精打！（Goblins Fight！，SP）：雷霆重踏（Thunderstomp，ACG）3次/天，牛之力量（Bull's strength）2次/天，或狂暴术（Rage）1次/天

第二神恩：狼的形态！（Form of Wolf！，SP）：就像你崇拜的犬魔神一样，你可以变成一只狼。以一个标准动作，你可以如同野兽形态I一样变成狼的形态。你每天可以保持这个形态的分钟数等于你的魅力调整值。这些分钟不需要连续使用，但必须以1分钟的增量使用。你可以通过一个移动动作回到你的正常形态。

第三神恩：我的力量超强大！（My Might Is Mighty！，EX）：至高首领教导你，在一场战斗中，你应该为任何事情做好准备。每天三次以一个移动动作，你可以在接下来的一分钟时间内获得一个你不具有的战斗专长。你必须满足该专长的所有先决条件，如果你在持续时间结束前再次使用该能力，新的战斗专长将会取代旧的战斗专长。如果一个战斗专长有着每日使用限制（如震慑拳），那么在使用该能力的同时使用该战斗专长，即使是多次使用该专长，也将计入该能力的每日使用限制。

特殊召唤列表

除了法术中列出的普通生物外，哈德加什的牧师还可以使用召唤怪物法术召唤以下生物。

二级召唤怪物

地精蛇（Goblin snake，《怪物图鉴3》132页）

五级召唤怪物

犬魔（Barghest，《怪物图鉴》27页）

六级召唤怪物

大犬魔（Greater barghest，《怪物图鉴》27页）

P78-P91

怪物图鉴

“虽然孔蠕虫（bore worm）绝不是唯一的生活在我们脚下并在生命周期中有着这样截然不同的阶段的生物——例如，lurking ray们就因为这一点而臭名昭著——但它们的独特之处在于它们中最年长、最强壮的必须死去才能繁衍下一代。这意味着你更有可能遇到一群处于幼虫状态的虫群，而不是完全发育成熟的女皇孔蠕虫，即使消除了后者所构成的威胁，你也要冒着增加虫群总数一个数量级的风险。我和我的同事们正在不知疲倦地工作，试图找到控制这些威胁物种数量的方法，但与去年相比，我们并没有更接近目标。最好的办法可能是不要去打扰这些野兽，并祈祷它们继续满足于在幽暗之地狩猎。”

——雷维克·尼博韦瑟教授，阿拉玛斯大学

在《铁牙入侵》冒险之路的这一卷，PC们将在被包围的铸造城镇长影镇与铁牙军团势不可挡的主宰对峙——但这并不是GM们能给予他们的唯一挑战！有了这本书的怪物图鉴，任何战役的GM们现在都可以为自己配备一种新的盖丁天族；一种水晶伏击捕食者；三种适用于铁牙军团或任何其他野兽军队的新部队，一种发条采矿自动机；一种致命的地下蠕虫；和一种会使任何平原都成为致命的杀戮之地的欺骗性掠食者。

部队和部队亚种的完整规则可以在《怪物图鉴6》或《探索者冒险之路#115》中找到。

额外遭遇

这里展示的随机遭遇表展示了PC们在防守长影镇和对抗铁牙军团时可能遇到的一些典型威胁。在冒险过程中，PC们在积极冒险的每一个小时都有20%的概率遭遇随机遭遇，但他们在每天不应有超过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。

伯尔食人魔（CR 10）：空心丘陵中有许多致命的居民，但很少有像住在废弃矿井里的食人魔部落那样危险的，而当地人把这些矿井称为“食人魔洞”。在这些家族中组织最严密、最活跃的是伯尔家族，他们的领地包括不少于四处绵延数英里的丘陵地带的复杂的矿区。PC们遇到了一群急切的人类捕猎者，他们在山上搜寻着猎物，并且食人魔希望在最终杀死并吃掉它们之前能回到自己的巢穴折磨它们。猎人们的首领是格鲁格·伯尔（Gruggl Burl，使用《怪物法典》155页中食人魔大佬的数据），他希望用一个在受到折磨时会“发出凶猛的声音”囚犯来打动家族的族长老帕比·伯尔。格鲁格的两个兄弟和他同父异母的妹妹陪伴着他（使用《怪物法典》155页中食人魔暴徒的统计数据），他们渴望在残忍程度上胜过对方。请参阅71页以获得更多关于伯尔家族和该地区的食人魔洞的信息。

几丁质女王的诅咒（CR 11）：在探索空心丘陵的过程中，PC们可能会遇到一窝巨蚁（《怪物图鉴》16页），乍一看它们是正常的，但它们的成员会用它们的钉刺传递奇怪的诅咒，而不是它们同类的正常毒素。这个诅咒是几丁质女王（守序中立女性巨化努诺小魔怪苦行者[nuno ascetic，《怪物图鉴5》]武僧11）影响下的结果，她宣称对这一地区巨大的虫类拥有主权。这个诅咒的作用如同努诺诅咒（《怪物图鉴5》132页），除了豁免DC为22，并且会对敏捷施加-2惩罚外，它还在被诅咒区域周围制造出了几丁质的肿胀，阻止受到折磨的生物通过自然恢复恢复生命值，以及在濒死或结束流血伤害时使用医疗技能稳定生命值（魔法治疗在这三种情况下仍然正常）。这个诅咒可以以一个移除诅咒或类似的效果，在成功通过一个检定结果至少为32的施法者等级检定后移除，也可以由几丁质女王自己以一个标准动作移除。

如果任何PC在遇到一个巨蚁巢时被诅咒，他们可能会在成功通过一个DC 30知识（自然）检定或在长影镇通过一个DC 25交涉检定后得知几丁质女王和她谣传的巢穴在一个深埋在空心丘陵中的巨大蚁丘里。如果他们接近女王的巢穴，他们就会发现女王允许PC们进入蚁穴，只要PC中至少有一人忍受着女王的诅咒，并且PC们不会对昆虫们采取敌对行动。几丁质女王需要贡品来移除诅咒，通常是代表她进行一项任务（可能是消灭一个竞争对手或无处不在的捕食者，比如附近的根格里尔[genghryl，见86页]），或是一笔小小的魔法物品或金钱。有关几丁质女王和她的领地的更多信息，请参阅第70页。

额外遭遇

d% 结果 平均CR 出处

1-7 1鲨蜥兽 7 《怪物图鉴》39页

8-15 1d6+1掘地虫 7 《怪物图鉴》15页

16-22 2d4+1土魔蝠 8 《怪物图鉴》202页

23-28 2d6岩精 8 《怪物图鉴2》206页

29-35 1d4大地精部队 8 《猎物之痕》77页

36-42 1菁英泥元素 9 《怪物图鉴2》121页

43-50 1d4超大型土元素 9 《怪物图鉴》122页

51-58 1帝王孔蠕虫和1d6孔蠕虫集群 9 见82页

59-66 1兽王部队 10 《猎物之痕》78

67-72 1齿轮挖掘机 10 见84页

73-78 伯尔食人魔 10 见上

79-85 1d4掷弹兵部队 11 《猎物之痕》77

86-91 1根格里尔 11 见86页

92-98 几丁质女王的诅咒 11 见上

99-100 1三臂巨怪 12 《怪物图鉴2》33页

地鼹神使（AGATHION，MULDNAL）

这个个子矮小、小眼睛的生物全身覆盖着浓密的炭灰色毛皮，穿着一件脏兮兮的罩衫；它粉红色的鼻子在不停地抽动。

地鼹神使（MULDNAL） CR 3

XP 800

中立善良 小型异界生物（盖丁，跨位面，善良）

先攻 -1；感官 黑暗视觉120尺，侦测陷阱和坑，低光视觉，震颤感知30尺；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 14，接触 10，措手不及 14（-1敏捷，+4天生，+1体型）

生命值 38（4d10+16）

强韧 +8，反射 +3，意志 +6；+4对抗毒素

DR 5/邪恶或银；免疫 电击，麻痹，石化；抗力 强酸10，寒冷10，音波10；SR 14

弱点 强光敏感，厌恶

————————攻击————————

速度 20尺，掘地40尺

近战 精制品木棍+6（1d4）或啮咬+5（1d8附加麻痹），2爪抓+5（1d3）

特殊攻击 麻痹（1轮，DC 16）

类法术能力（CL4；专注+5）

常驻——侦测陷阱和坑

3/天——造坑术（DC 13）

1/天——移土术，召唤（4环，1灵猫神使[《怪物图鉴2》21页]35%）

德鲁伊准备法术（CL4；专注+9）

2环——控制虫类（《怪物法典》，DC 17），柔石术，飞虫走兽

1环——呼唤动物，治疗轻伤，快速挖掘，橡棍术，雷霆重踏

0环——侦测毒性，指北术，净化食粮（DC 15），稳定伤势

————————属性————————

力量 11，敏捷 9，体质 19，智力 10，感知 20，魅力 12

BAB +4；CMB +3；CMD 12

专长 钝击士，毒虫之心

技能 手艺（布设陷阱）+11，知识（工程）+11，知识（自然）+7，察觉+12，潜行+10（+14在地下），生存+12；种族调整 +4手艺（布设陷阱），+4知识（工程），+4潜行在地下

语言 天界语，龙语，炼狱语；动物交谈，巧言

特殊 尘埃之子，闭气，圣疗（2d6，3/天），野性认同+1

————————生态————————

环境 任意地下（涅槃境）

组织 单独，成对，或工作队（3-10）

财宝 标准

————————特殊————————

尘埃之子（Dust Child，Ex） 地鼹神使天生就与它们周围的泥土和石头结构相协调。他们在手艺（布设陷阱）和知识（工程）检定上获得+4种族加值。

厌恶（Revulsion，Ex） 地鼹神使会对刚刚溅出的鲜血感到厌恶。当在距离受到流血伤害的生物30英尺范围内，或当地鼹神使自身受到流血伤害时，地鼹神使必须每轮成功通过一个DC 17意志豁免或在下一轮开始或该流血生物被治愈前变得战栗，此外，当在受到厌恶的影响时，地鼹神使无法使用它的掘地或潜地能力。成功抵挡厌恶的地鼹神使在24小时内不会受到同一血源的影响。

法术（Spells） 一个地鼹神使可以如同一个等级等于他的生命骰的德鲁伊一般准备法术，并会专注于与动物、土和虫类相关的法术。

地鼹神使的出现并不会立即赢得尊重。他们站直有着大约3英尺高，他们的宽大、满是污垢、有着爪子的手和同样肮脏的未染色亚麻布罩衫掩盖了他们真正的跨位面性质。浓密的黑色、棕色和灰色皮毛覆盖着它们肌肉发达的身体，粉色的鼻子和胡须在感知周围的环境时抽动着，而他们黑色的小眼睛消失在身上的皮毛和污物中。

当凶猛的狮首神使守卫着涅槃境的入口时，而被忽视的地鼹神使倾向于那个位面的无数地下通道。当在物质位面上被发现时，地鼹神使倾向于在与农业和自然联系在一起的魔法地点出现。许多人会被他们那友好的、毛茸茸的脸所愚弄；但当被激怒时，地鼹神使会用麻痹性的啮咬和对大地的命令来赶走它的敌人。

生态

由农民和矿工的灵魂构成，地鼹神使延续着他们在凡人生活中所拥有的农耕传统。这些灵魂在季节更替的潮起潮落中发现了平静，在庄稼的生长和规划中发现了地下的自然财富，他们的技能和才能在涅槃境的永恒宁静中找到了自己的归宿。

与其他盖丁天族一样，地鼹神使是在涅槃境中完全成形的，当他们开始纠正在位面的深洞中的不恰当的混乱或秩序的影响时，他们的脑海中清晰地浮现出了他们的目标。在不需要吃不需要睡的情况下，地鼹神使们不知疲倦地重新安排通道以确保其更加安全或增强其自然风光，提高草原土壤的肥力，在涅槃境的原始森林里分解落叶以促进位面的健康。

地鼹神使们本质上是和平主义者，他们宁愿避免战斗，因为血腥的场面和气味会让他们反感。但这并不意味着他们没有能力自卫，他们会泰然自若地挥动着木棍、木棒、鞭子。单个地鼹神使的努力可能只会骚扰入侵者，但当他们召唤更强大的盟友（通常是灵猫神使或灵狐神使）的帮助时，他们的全部努力可以摧毁入侵者的地道或巢穴。当一个地鼹神使落入暴力之中时，它就会塌陷成一堆泥土、爬行的昆虫或蠕虫——回到形成它的存在和目的的尘埃中去。

栖息地与社会

在大多数情况下，地鼹神使们过着孤独的生活，满足于修理通道，为农民肥沃土壤，把他们发现的邪恶驱逐出去。他们自诩为涅槃境的园丁和看护人，如果能在第一时间找到他们，他们也是很好的向导。与其他盖丁天族相比，地鼹神使们是独行侠，在物质位面的旅行中他们更喜欢精类或社神的陪伴。

地鼹神使们并不觉得自己受制于某个特定的神或至高天神使，而且与其他盖丁天族不同，他们实际上没有一个代表性的至高天神使。关于为什么会这样的理论有很多，但是地鼹神使的隐遁天性，以及他们对血腥冲突的回避，可能是他们没有人获得至高天神使的力量的原因。他们可以在乡村田野中服务埃拉斯蒂尔的追随者，代表托拉格帮助矮人矿工，为贝鲁斯鲁斯（Benorus）寻找隐藏的奇迹，照料哈拉卡莫拉（Halcamora）神圣的花园和果园，或者帮助土元素位面的元素使徒。

地鼹神使可能一辈子都没有见过其他同类，但当他们相遇时，这是值得庆祝的，而且可能会产生一个非凡的工程项目。许多传说中的地下岩洞，如乌荼罗的千星洞（Cave of a Thousand Stars）和摩尔苏恩的翡翠草原（Emerald Veldt），都是相遇的地鼹神使的作品。在这些地方，物质位面和涅槃境之间的屏障要薄得多——这些地方可以触及到启迪和完美，因此武僧和学者们都在寻找着它们。

在他们的社会中，地鼹神使信奉师徒关系。有经验的地鼹神使应该教给年轻的地鼹神使他们所知道的一切，并在他们旅行和一起工作的时候口头传授给他们。独自旅行的地鼹神使会在石头上留下知识，建造不同类型的石头石冢，完美的圆形走廊，或其他的土制奇观作品。

最近，更多的地鼹神使声称听到涅槃境的大地在“呼唤着”他们，召唤他们到一个他们不知道的地方。一座被称为“莫尔迪库布（Mouldywarp）”的巨大的土丘，它破坏了涅槃境之一的青翠草原，而这可能是因为地鼹神使们在涅槃境的田园般的完美中占有了自己的一席之地。

地鼹神使老者

像其他异界生物一样，地鼹神使是永恒的，在外层位面过着不朽的生活，不停地无怨无悔地执行着自己的使命。它们很少会通过完全转化为更强大的盖丁天族变体以进化，但是那些世世代代生活在涅槃境的黑暗洞穴中的地鼹神使可能会在体型和力量上都有所增长，并对威胁到位面地下区域的力量构成更大的威胁。这些地鼹神使老者经常领导着其他地鼹神使的小领地，并且在他们的许多追随者眼中呈现出圣人般的品质。

老者（+2 CR）：地鼹神使老者在同类中赢得了极大的尊敬。它获得了进化和巨化生物简单模板，获得了盲视而不是震颤感知，并且每天一次可以以类法术能力施放刺坑。

孔蠕虫（BORE WORM）

孔蠕虫是一种令人不快的地下穴居蠕虫，它们会在幽暗世界的家中攻击猎物，而更罕见的情况也会在大地表面攻击猎物。蠕虫有三种主要的变体，每一种都代表了蠕虫漫长生命周期中的不同阶段——集群阶段、帝王阶段和女皇阶段。

孔蠕虫集群（Bore Worm Swarm）

有着明亮的绿色和一层不透明的黄色黏液，这群蠕动的分节蠕虫在它的尾迹后留下了融化的石渣发出的嘶嘶声。

孔蠕虫集群（BORE WORM SWARM） CR 5

XP 1600

绝对中立 超微型虫类（集群）

先攻 +2；感官 震颤感知60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 20，接触 20，措手不及 18（+2敏捷，+8体型）

生命值 45（7d8+14）

强韧 +7，反射 +4，意志 +3

防御能力 集群特性；免疫 强酸，影响心灵效果，武器伤害

弱点 流水易伤

————————攻击————————

速度 5尺，掘地20尺

近战 集群（2d6附加1d6强酸和扰乱心神和痛苦啮咬）

占据1/2尺；触及0尺

特殊攻击 扰乱心神（DC 15），痛苦啮咬（DC 15）

————————属性————————

力量 2，敏捷 15，体质 14，智力 -，感知 10，魅力 2

BAB +5；CMB -；CMD -

特殊 压缩

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或震动（1d6附加1帝王孔蠕虫）

财宝 无

————————特殊————————

痛苦啮咬（Painful Bite，Ex） 被孔蠕虫伤害的活着的生物将会受到恐怖的痛苦折磨，并获得惊惧状态（强韧DC 15免受）1d6轮。豁免DC是基于体质的。

流水易伤（Vulnerable to Water，Ex） 水对于孔蠕虫是致命的，当孔蠕虫接触到淡水或盐水时，它们会皱缩起来。孔蠕虫从有着水描述符的法术和能力中再次获得一半（+50%）的伤害，对不造成生命值伤害的有着水描述符的法术和能力的豁免受到-2惩罚。

帝王孔蠕虫（Bore Worm Monarch）

这种巨大的蠕虫呈鲜红色，外面包裹着一层不透明的黄色黏液，有一对可怕的倒钩下颚。

帝王孔蠕虫（BORE WORM MONARCH） CR 7

XP 3200

绝对中立 大型虫类

先攻 -2；感官 震颤感知60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 19，接触 7，措手不及 19（-2敏捷，+12天生，-1体型）

生命值 78（12d8+24）

强韧 +10，反射 +2，意志 +4

DR 10/穿刺；免疫 强酸，影响心灵效果

弱点 流水易伤

————————攻击————————

速度 20尺，掘地40尺

近战 啮咬+13（2d6+7附加2d6强酸和痛苦啮咬）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 痛苦啮咬（DC 18）

————————属性————————

力量 20，敏捷 7，体质 15，智力 -，感知 10，魅力 2

BAB +9；CMB +15；CMD 23（无法被绊摔）

特殊 压缩，腐蚀性尾流

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或震动（1附加1d6孔蠕虫集群）

财宝 无

————————特殊————————

腐蚀性尾流（Corrosive Wake，Ex） 当帝王孔蠕虫掘地时，它可以穿过坚硬的材料，包括石头和金属，就像鱼在水中游泳一样容易。它会留下一个直径5英尺，表面涂有强酸的光滑隧道，对接触到它表面的生物造成1d3点强酸伤害。这种强酸能够持续等同于它所钻穿的材料的硬度的轮数。

女皇孔蠕虫（Empress Bore Worm）

红色的脓从这条巨大的蠕虫染色的赭色的皮中渗出来。成千上万的形体在它半透明的皮肤下蠕动，使皮肤在一种翻滚的令人作呕的运动中荡漾。

女皇孔蠕虫（EMPRESS BORE WORM） CR 10

XP 9600

绝对中立 超大型虫类

先攻 -2；感官 震颤感知60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 24，接触 6，措手不及 24（-2敏捷，+18天生，-2体型）

生命值 142（15d8+75）

强韧 +14，反射 +3，意志 +5

防御特性 异胎生产；DR 15/穿刺；免疫 强酸，影响心灵效果

弱点 流水易伤

————————攻击————————

速度 30尺，掘地40尺

近战 啮咬+20（3d6+16附加4d6强酸和痛苦啮咬）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 痛苦啮咬（DC 22）

————————属性————————

力量 32，敏捷 6，体质 20，智力 -，感知 11，魅力 5

BAB +11；CMB +24；CMD 32（无法被绊摔）

特殊 压缩，腐蚀性尾流

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独

财宝 无

————————特殊————————

腐蚀性尾流（Corrosive Wake，Ex） 这种能力的作用与帝王孔蠕虫的能力相同（见第82页），除了它会在它的尾迹后留下一个直径10英尺的隧道。

异胎生产（Viviparous Birth，Ex） 为了保护下一代，女皇孔蠕虫会在它死后猛烈地排出它可能携带的任何幼虫；这些幼体如同1d6个孔蠕虫集群（见第82页）。此外，女皇孔蠕虫会爆发出一股腐蚀性血液和脓水，对30英尺半径内的所有生物造成12d6点强酸伤害（反射DC 22减半）。豁免DC是基于体质的。

一只单独的有着手指长度的孔蠕虫从来不会对任何一种生物造成很大的威胁，但只有在实验室里才能发现单独的孔蠕虫。孔蠕虫集群，正如更常见遭遇到的它们那样，以贪婪的胃口消耗着有机物质，当它们逐渐变得更大时，它们也像水一样在土壤中挖掘着隧道。

生态

像许多其他虫类一样，孔蠕虫为自然生态系统提供了必要的功能，它可以分解腐烂的动植物，形成肥沃的土壤作为农田。它们的令人恐惧的啮咬会让意志坚强的人失去信心，有时仅仅是它们的威胁就足以迫使施刑者的受害者交出情报。孔蠕虫是可食用的，并且很容易用水杀死，尽管它们的味道从“鸡肉”到“大汗淋漓的脚”各不相同。

在它们的幼年阶段，孔蠕虫们会聚集在一个由粘性粘液组成的起伏的沼泽中。在这个阶段，只要给它们提供稳定的食物供应，就可以阻止它们进入下一个阶段。食物供应不足会触发它们的下一个生长阶段，孔蠕虫集群们会自相残杀，直到其中一只孔蠕虫获胜成为帝王孔蠕虫。

在它们生命的这个阶段，帝王孔蠕虫有着一种强烈的需求，那就是尽可能多地捕食，并且它们也能够摄食宝石和金属，以为繁殖而积累脂肪储备。帝王孔蠕虫会分泌出一种富含信息素的酸性黏液，这种黏液会排斥其他的孔蠕虫，使这些生物看起来像是有领地意识。而事实上，孔蠕虫们缺乏真正识别一个位置和另一个位置的智能，尽管两只过于靠近对方的帝王孔蠕虫可能会在它们贪婪地进食的时候互相吃掉对方。最终，帝王孔蠕虫会开始攻击集群，吃掉它们，直到它们到达它们的生命的下一个也是最后一个阶段。

女皇孔蠕虫是孔蠕虫中体型最大、年龄最大的一种，在它们发育的最后阶段寿命很短。它们通过吃下自己的同类使它们的物种延续下去，而在长达一周的麻木之后，女皇孔蠕虫会贪婪地吞噬它们路上的所有东西，以便找到合适的巢穴——然后死去。然后它们会被它们生出的孔蠕虫集群从内部吃掉，它们在帝王时期积累的脂肪储备在它们生命的最后时刻充当了燃料。

齿轮挖掘机（CLOCKWORK EXCAVATOR）

这个巨大的装置安装在轮辐式车轮上，有着两个铰接的关节臂，看起来是为了把石头铲进它张开的胃里而设计的。构装体底座周围安装着闪闪发光的钻头，看起来很容易就能把石头砸开，还有一块闪闪发光的深色玻璃从关节臂的末端伸了出来。

齿轮挖掘机（CLOCKWORK EXCAVATOR） CR 10

XP 9600

绝对中立 超大型构装体（齿轮）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，金属感知120尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 23，接触 9，措手不及 21（-1敏捷，+2闪避，+14天生，-2体型）

生命值 111（13d10+40）

强韧 +4，反射 +5，意志 +4

DR 10/精金；免疫 强酸，构装体特性，火焰

弱点 电击易伤

————————攻击————————

速度 20尺，掘地10尺

近战 2挥击+21（1d8+10附加攫抓），钻头+21（2d6+10）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 爆破炸药 3/天，粉碎射线（30尺线形，6d8音波伤害，反射DC 16减半，每1d4轮可用），活吞（2d6钝击伤害，AC 17，11 HP）

————————属性————————

力量 30，敏捷 8，体质 -，智力 -，感知 11，魅力 7

BAB +13；CMB +25；CMD 36

专长 精通先攻，闪电反射

特殊 难以制造，优良工艺，迅捷反应，发条驱动

————————生态————————

环境 任意陆地

组织 单独或小组（2-4）

财宝 偶有

————————特殊————————

爆破炸药（Explosive Charge，Su） 发条挖掘机可以制造出炼金术炸药以帮助清理特别密集的岩石区域。每天三次，挖掘机可以发射一枚圆柱形炸药如同一次远程攻击，瞄准30英尺内的任何网格交叉点。投掷的炸药会在被释放后的1d4-1轮后引爆（结果为0会导致其在撞击时引爆），产生一个10英尺范围的爆炸（a 10-foot burst），并造成2d6点火焰伤害和2d6点钝击伤害（这会绕过物体的硬度）。爆炸范围内的生物可以尝试一次DC 16反射豁免以减半伤害。豁免DC是基于体质的。

金属感知（Metal Sense，Su） 当发条挖掘机上紧发条时，操作员可以将1磅重的一种宝石、金属矿石或矿物放入构装体头部，并将发条键入以在120英尺范围内搜索所需材料。如果构装体没有立即感觉到目标的存在，它就会开始从它的激活点向外以顺时针的螺旋方向搜寻，直到它需要再次上弦为止（除非它的操作者有任何其它指令）。将人造或混合材料（如钢铁、青铜或合金硬币）放入构装体头部，挖掘机就会（随机地）将其与构成该材料的一个基本元素相连，并且该生物每经过一小时的运转就会增加累积的5%的狂暴概率。一辆狂暴的挖掘机会横冲直撞，攻击最近的生物或物体，然后继续扩散更多的破坏，直到它需要再次上紧发条。

粉碎射线（Pulverizing Ray，Su） 发条挖掘机可以利用强大的音波射线快速清除路上的障碍物。这如同一种每1d4轮可以使用一次的喷吐武器。

优良工艺（Superior Craftsmanship，Ex） 发条挖掘机被设计成能够分解几乎任何作为其采矿任务的一部分的材料。发条挖掘机上的钻头是用精金制作的，会忽略所有的硬度，而且构装体不会生锈（does not rust）。

一个贪婪和发明的产物，发条挖掘机被设计用来露天开采一个地区的矿产资源。在那些欲望凌驾于对自然环境的担忧之上的地区，发条挖掘机耐用、坚固、且具有专用功能。

生态

发条挖掘机的最初发明者与经验丰富的矿工携手合作，以确定这种新装置的最有利的能力。这些构装体可以在完全黑暗的环境下日夜工作，不用担心矿井里的有毒气体，它们可以找到钻石、黄金或铁矿脉，将原始矿石放入储藏箱，然后将其运回操作者手中，而不会危及到生命或肢体。

作为发条装置，这些构造体能够比较次等的构装体接受更复杂的命令，并且能够轻易地区分敌友。然而，无良的主人可能会选择将铁储存在发条挖掘机的头部里，然后将它放在人口密集的地区，把这个工业用的发条装置变成一件临时武器，让它试图把钢铁护甲和武器装进仓库——而它们的主人仍在使用着仓库。发条挖掘机的好坏取决于它所得到的指示，而且为了获得更多的财富而无视安全总是一种诱惑。当然，这种尝试也有其自身的风险，因为放置在发条装置中的复杂金属可能会使它发狂，在无法控制的情况下横冲直撞地穿过狭窄且无法逃脱的采矿隧道。

发条挖掘机的性质使得制造者可以很容易地更换在挖掘机的关节臂末端的工具。镐、锯子和铁锹都是常用的替代品，从采石场底部提起重物的滑轮系统也不是闻所未闻的。许多专精这些挖掘机的发条装置发明家希望最终在他们的发明中加入一种处理原始矿石的方法。但到目前为止，这个目标还没有实现，因为在所有精致的齿轮中加入一个熔炉的复杂性已经被证明是困难的，而且失败同时也是爆发性的和炽热的。

栖息地与社会

发条挖掘机是一种构装体，没有自己的社会，在任何需要它们的能力的地方都能找到它们，通常由财力雄厚的人和维护复杂机械的工程师共同拥有。一些发明家会过着整洁的生活，把他们的发条挖掘机从一个地点搬到另一个地点，并在继续前行之前，先租出挖掘机一圈发条的时间。

传统的矿工认为发条挖掘机和他们的创造者对他们的生活方式构成了威胁——而其他矿工则视之为不可避免的未来。构装体常常是破坏企图的目标，但是当潜在的破坏者意识到发条挖掘机对于保护自己有着充足的能力时，许多尝试都被打断了。

为寻找特定矿物而建造的发条挖掘机只能搜寻无机材料，宝石和金属矿物是最常见的。复杂的锁通常被添加到头部上，以防止任何对它的目标的恶意改变，因为发条挖掘机在寻找它的目标时是相当不加区分的。在公元4702年，一位名叫（基尔杜·贝尔霍恩Kyrdu Bellhorn）的涅玛萨斯发明家被处以绞刑，原因是他的挖掘机里的铁矿石被换成了金币，而且挖掘机还屠杀了几位富商。他的挖掘机被布莱的追随者拆解并作为废品出售，然后再将收益分配给受害者家属。

矮人和发条女神布莱的追随者最常制造发条挖掘机，不过矮人这么做可能会招致传统主义者的愤怒，他们不赞同机械机器人取代熟练工人。另一方面，布莱和她的追随者们却没有这种顾虑，也没有让传统阻碍创新或工程的成功。来自内海的专注于齿轮的工程师们收到了前往艾巴萨罗姆参加AR 4717年夏季会议的邀请，在那里他们可以见到志同道合的同行，炫耀他们的工作成果。更重要的是，阿肯斯塔的最高发条修道院院长（High Clockmother）兰纳里尔（lanalir）将会作为一场比赛的评委，希望通过在阿肯斯塔城市为获胜者提供一个作坊，从而从阿肯斯塔边界以外的地方找到新的创意和发条创新者。在阿肯斯塔与最高发条修道院院长和邻近的顿加堡矮人一起工作的机会已经吸引了无数的参赛者来到这座城市，他们在那里为即将到来的庆典做着准备。

构装

在制造发条挖掘机的时候，除了价值10000 GP的耐酸和防火发条组件外，制造者还必须获得价值10000 GP的精金钻头。

制造发条挖掘机

施法者等级10；价格：140000 GP

构装

需求：制造构造体，活化物体，鬼斧神工，指使术，物品定位术，粉碎音波；制造者至少拥有10个施法者等级；技能：手艺（发条机关）DC 20；花费：80000 GP

根格里尔（GENGHRYL）

粗壮而纤细的触须从这种大型的蠕虫状生物身上伸展了出来。在它尖利的嘴下有一排排可怕的尖牙。

根格里尔（GENGHRYL） CR 11

XP 12800

绝对中立 大型魔法兽

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，震颤感知60尺；察觉 +16

————————防御————————

防御等级 23，接触 11，措手不及 21（+2敏捷，+12天生，-1体型）

生命值 152（16d10+64）

强韧 +14，反射 +12，意志 +9

DR 5/穿刺或挥砍；抗力 强酸10，寒冷10

————————攻击————————

速度 20尺，掘地20尺

近战 啮咬+20（2d8+5），4触手+19（1d8+2附加攫抓或拉拽）

占据10尺；触及5尺（触手10尺）

特殊攻击 紧勒（1d8+2），不安之声，拉拽（触手，5尺），天坑

————————属性————————

力量 20，敏捷 15，体质 19，智力 6，感知 14，魅力 15

BAB +16；CMB +22（+26擒抱）；CMD 34（无法被绊摔）

专长 战斗反射，精通先攻，钢铁意志，多重攻击，猛力攻击，技能专攻（易容，察觉），武器专攻（触手）

技能 易容+9（+17易容成掘地动物），察觉+16，潜行+5（+10在地下）；种族调整 +8易容成掘地动物，+5潜行在地下

语言 土族语（无法说）

特殊 压缩，诱饵触手

————————生态————————

环境 任意平原

组织 单独或成对

财宝 偶有

————————特殊————————

不安之声（Disturbing Vocalizations，Su） 根格里尔可以从它的诱饵触手发出不同的声音，使它能模仿在穴居哺乳动物中常见的吠叫、嚎叫、尖叫、尖声和其他声音。此外，每轮以一个自由动作，它还可以用它的一只触手攻击具有两种声音之一的生物（it can also use one of its tentacles to target a creature with one of two sounds），对其施加惊惧或震慑状态1d6轮，除非目标成功通过一个DC 20意志豁免。成功通过豁免的生物在24小时内不会受到同一根格里尔的不安之声的影响。这是一个影响心灵的音波效果。豁免DC是基于魅力的。

诱饵触手（Lure Tentacles，Ex） 一个根格里尔拥有相当于其生命骰一半的数量的特化触手。它会用这些触手来活动和操纵小型或更小的生物的尸体并发出不安之声。根格里尔通常会使用这些触手来维持一群活着的穴居动物的假象，从而吸引更大的掠食性动物。当它以这种方式使用动物尸体时，它会在易容检定上获得+8加值（加上它正常的种族加值）。虽然根格里尔可以用这种方式使小型类人生物动起来，但这样做时它不会获得易容检定的额外加值。切断一根诱饵触手需要使用一把挥砍武器对触手进行一次破武尝试。诱饵触手被认为是一把独立的武器，硬度为0，生命值等同于根格里尔的生命骰（通常是16点HP）。要切断触手，对手必须造成足够的伤害使触手的生命值降低到0或更少。切断一根触手会对根格里尔的身体造成等同于其生命骰的伤害。一个没有剩余诱饵触手的根格里尔无法使用它的不安之声。

天坑（Sinkhole，Ex） 一个根格里尔可以使它上方的一个邻近区域（10英尺乘10英尺的方格）崩溃，任何在这个区域的生物都会被扔进一个10英尺深的洞中，如同他们受到了陷阱的影响一样，除非他们成功地通过了一个DC 23反射豁免。根格里尔会在靠近坑底的地方等待，可以立即对掉进坑里的一个生物进行单次近战攻击并对抗他的措手不及AC。在反射豁免中失败5点或以上的生物也会变为俯卧。豁免DC以力量为基础。

根格里尔是一种地下的蠕虫般的生物，他们会使用特化的触手来引诱和削弱他们的猎物。根格里尔之于翠绿的土地，就像海草塞壬（seaweed siren，《怪物图鉴4》235页）之于海运航线，或披着羊皮的狼（《怪物图鉴3》285页）之于茂密的林地——在其中的一种威胁。

根格里尔斑驳的、粉棕色的身体前部约有3英尺宽，沿着尾部逐渐变细，形似一条可怕的分节蠕虫。它的头部在尖尖的喙后面有一个布满牙齿的开口，喙周围有四根有力的触须和三只均匀分布的黑眼睛。一些更长的、更细的触须从根格里尔头部后面的部分中伸了出来。根格里尔的年龄越大它的体型也会变得更大，而触手也会更多。

一只成年根格里尔大约重300磅。

生态

根格里尔生活在地下，尽管它们更喜欢温带或温暖的气候，但它们可以在几乎任何没有水淹、冰冻或高温的地方生存。它们的适应能力使它们能够适应那些小型穴居哺乳动物聚居的地区，比如土拨鼠、猫鼬、草原犬鼠和类似的猎物。

当根格里尔移动到一个区域后，它会先用它的触须打倒然后勒死一群哺乳动物。根格里尔不会吃这些生物，而是把它的诱饵触手插入其中一具尸体中，并让它动起来。根格里尔会操纵着这些尸体，让土堆里看起来居住着一些活跃但粗心大意的生物。然后挖出洞穴下的地洞，弱化关键支点，等待掠食性动物——比如獾、狐狸或更大的动物——注意到潜在的猎物。

当它的猎物足够接近洞穴时，不管是为了捕获一顿简单的食物，还是为了调查动物的奇怪行为，根格里尔都会弄塌在它的猎物下面的地面。受害者掉进了坑里，而根格里尔等着抓住它。如果一个接近的生物太强大或太危险，根格里尔可以从它的诱饵触手发出尖叫以削弱或吓跑威胁。

根格里尔的诱饵触手并不能防止死去的动物腐烂，所以它最终必须放弃枯竭的巢穴，去寻找新的诱饵。一个根格里尔能操纵的动物数量受到了它拥有的诱饵触手数量的限制。虽然根格里尔通常会使用超小型动物，但他们也可以操纵像类人生物一样大的生物。根格里尔的原始智能甚至可以让他模仿一些基本的类人行为。生活在一个偏僻的村庄下面的一只庞大的根格里尔可能会对疲惫的旅行者构成可怕的威胁。

根格里尔需要很大面积的狩猎区域，并且具有极强的领地意识。它们是雌雄同体的，就像蚯蚓一样，而交配是两只根格里尔能够容忍另一只的存在的唯一原因。交配后，每只根格里尔都会在其领地边缘的一个小而活跃的洞穴之下产下一窝黏液覆盖的卵。第一只孵化出来的根格里尔会吃掉其他的卵，以它的兄弟姐妹为食以获得力量，然后攻击附近的洞穴并开始捕食。

栖息地与社会

像根格里尔这样的生物最早的记录来自于在芒吉丛林和卡瓦地（《探索者战役设定：丛林之心》28页）之间的瑞奇恩德平原上的瓦拉布图部落（Warabutu tribe）。这些故事讲述了一种“挖洞的恐怖”，会抢夺猎狗、牛，甚至人。瓦拉布图人声称，在平原上发现的巨蚁群落以挖洞的恐怖为食，控制了它们的数量。

在过去的几年中，根格里尔开始出现在摩尔苏恩平原上。根格里尔是一个合成词，借用了哈里特语，泛指挖洞的恐怖。这些生物会以惊人的速度繁殖，而当地人缺乏与它们接触的经验，这给人们带来了极大的风险。而这种危险只会加剧摩尔苏恩粮仓劳动力短缺所造成的问题。

当地的领主们相信，有人——可能就是他们中的一个——偶然从芒吉莽原带来了根格里尔的卵，可能是和种子或其他一些旨在促进他们土地生产的产品混合在了一起。由于没有巨蚁作为天敌，这些生物孵化了出来并开始捕食土拨鼠和包括人类在内的其他区域性生物。这个威胁的消息传到了坎诺雷特的帝国总督那里，他悬赏给任何可以消灭根格里尔而又不向摩尔苏恩引进侵略性的巨蚁的人丰厚的报酬。帝国的统治者也会给那些最先发现将根格里尔带到了摩尔苏恩的傻瓜们的人稍微少一点的报酬。

闪烁空洞（GLIMMERHOLLOW）

一股酸味弥漫在这个小小的闪闪发光的洞穴里。一些极其锋利的岩层都有人头那么大。

闪烁空洞（GLIMMERHOLLOW） CR 9

XP 6400

绝对中立 超大型泥形生物（土系，跨位面）

先攻 -5；感官 盲视30尺，震颤感知30尺；察觉 -5

灵光 催眠引诱（30尺，DC 18）

————————防御————————

防御等级 15，接触 3，措手不及 15（-5敏捷，+12天生，-2体型）

生命值 119（14d8+56）

强韧 +8，反射 -1，意志 -1

DR 10/-；免疫 强酸，寒冷，泥怪特性；抗力 电击20，火焰20

弱点 易碎，音波易伤

————————攻击————————

速度 5尺，掘地5尺

近战 挥击+11（3d8+4/18-20附加拉拽）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 包卷（DC 20，6d8穿刺/挥砍和2d6强酸），拉拽（挥击，5尺），锋锐

————————属性————————

力量 16，敏捷 1，体质 18，智力 -，感知 1，魅力 1

BAB +10；CMB +15；CMD 20（无法被绊摔）

技能 潜行-3（+7在地下）；种族调整 +10潜行（+20在地下）

特殊 静止（作为晶洞）

————————生态————————

环境 任意地下（土元素位面）

组织 单独

财宝 双倍（宝石和水晶）

————————特殊————————

易碎（Brittle，Ex） 造成钝击或音波伤害的攻击可以对闪烁空洞造成重击。闪烁空洞仍然对精准伤害免疫，比如偷袭造成的伤害。

包卷（Engulf，Ex） 闪烁空洞可以在它的回合开始时试图包卷相邻的所有生物，这会像往常一样引发借机攻击。每一个没有借机攻击的目标必须成功通过一个DC 20反射豁免，以避免被困住并进行一个用于远离闪烁空洞的5尺快步。被包卷的生物会被压制并面临窒息的危险，并且每轮会从该生物的晶体结构受到6d8点穿刺和挥砍伤害，以及从其消化分泌物受到2d6点强酸伤害。豁免DC以力量为基础。

催眠引诱（Hypnotic Lure，Ex） 闪烁空洞内部闪烁的水晶创造了一个迷人的视图，会进一步地引诱它的猎物。在闪烁空洞30英尺以内的所有生物必须成功通过一个DC 18意志豁免，否则就会以全速向结晶移动，直到与它相邻为止。成功通过豁免的生物在24小时内不会受到同一闪烁空洞的催眠引诱的影响。如果闪烁空洞因音波伤害失去超过一半的生命值，它将无法使用此能力直到它完全恢复为止。这是一种基于视觉的影响心灵胁迫效果。豁免DC基于魅力，并包含+6种族加值。

锋锐（Razor Sharp，Ex） 闪烁空洞的挥击攻击会同时造成穿刺和挥砍伤害，并且会在投掷出18-20时造成重击威胁。

在土元素位面或在幽暗之地的旅行者可能会对肉食晶簇很熟悉——一种以活着的生物为食的以可怕的方式加速其自身繁殖的结晶泥怪。但即使在最伟大的位面学者中，也不太为人所知的是，肉食晶簇并不是来自土元素位面并从活着的生物那里获得营养的唯一的泥怪。

与它们更具攻击性的表亲不同，被称为闪烁空洞的食肉晶洞完全依靠丰富的矿藏来吸引猎物。它们仍然会从周围的土壤中滤出矿物作为食物，但是它们会使用这些矿物中的一些来形成奇妙的晶体。贪恋这些宝藏的生物，无论是为了财富还是为了食物，都会发现闪烁空洞喜欢他们身体里的矿物质胜过其他的一切。

一只成熟的闪烁空洞可以覆满一个10英尺的立方体的内部，重达惊人的10万磅。

生态

闪烁空洞是一种罕见的泥形生物，但它们不是由变节的法师的粗心的实验所产生的。就像肉食晶簇一样，它们起源于土元素位面，但即使是在那些无尽的隧道里，闪烁空洞也是相当罕见的。当然，正是因为他们不为人所知，闪烁空洞才得以生存下来。

闪烁空洞的捕食方式是进入一个小洞穴或类似的空间，并在房间的内部展开，覆盖墙壁、地板和天花板，同时为猎物留下一个入口。如果没有足够大的天然洞穴，闪烁空洞就会把自己楔入一个裂隙或裂缝中，花一天或更多的时间慢慢挖洞，吞食掉足够的泥土和岩石来为自己创造一个凹坑。一旦进入内部，它就会用吞食掉的矿物质在内部表面形成一层晶体。

这些水晶看起来很壮观。岩层可以厚重而令人印象深刻，也可以薄而精致。它们可能是低矮的簇状物，也可能是尖锐的尖刺。无论它们以何种形式出现，这些水晶都会制造出一个巨大的晶洞的假象，里面装满了一些其他人从未见过的最纯净、最精致的标本。有些晶体甚至具有固有的亮度，导致整个空间变得闪烁和闪耀。闪烁空洞可以使用这种光亮来产生催眠效果，吸引受害者靠近。

像其他的泥怪一样，闪烁空洞可以产生伪足来保护自己，经常用它们把抵抗住其他诱惑的受害者拖进它们的中心腔。然而，闪烁空洞更倾向于让贪婪、饥饿或他们的催眠能力带来目标。一旦猎物在里面了，泥怪就会迅速将陷阱关上。那些曾经被认为是珍宝的水晶，现在变成了撕裂血肉的砂石。受害者会被浸软并与酸性消化液混合，将它们分解为组成它们的矿物元素，然后被闪烁空洞吸收。在这个过程中，猎物通常很快就会被杀死，可能是因为受伤，也可能是因为窒息，但消化过程可能需要好几天，这取决于猎物的大小。

在土元素位面中，闪烁空洞捕食着位面中以岩石和宝石为食的本地生物。一般来说，这意味着水晶蝎（《怪物图鉴2》61页）和索尔石怪，尽管它们表现出偏好索尔石怪。如果一只水晶蝎在闪烁空洞中，而有一只索尔石怪在附近，泥怪会等待足够长的时间直到水晶蝎逃脱，希望欺骗索尔石怪认为它的洞穴是一个对于采集食物来说很安全的地方。在物质位面上，闪烁空洞很少能够遇到索尔石怪，但他们已经养成了对活着的生物的嗜好，这些生物的身体中含有几种美味的矿物质和碳，它还可以将碳转化为晶体材料。

闪烁空洞通过有丝分裂的形式繁殖。给予时间和足够的食物，成熟的闪烁空洞可以长到成年体型的1.5倍。然后，泥怪会裂开，形成了两种完全相同的生物，它们会滑入黑暗中，以岩石和矿藏为食，直到它们大到足以形成自己的晶洞陷阱。

栖息地与社会

闪烁空洞是独居的生物，没有可辨的文化和社会。它们的进食方式要求它们要彼此远离，除非食物很充足。一般来说，如果两只闪烁空洞遇到对方，它们会开始战斗，直到其中一只杀死或驱逐走另一只。

闪烁空洞会在一个区域的猎物耗尽后重新迁徙。随着时间的推移，它们可能会遇到人迹丰富的道路。它们会本能地避开那些过于繁忙的区域，而是保持在附近隐蔽的路径和位置上。这使得它们偶尔可以捕捉好奇、粗心的旅行者，而不会吸引太多的注意力。

宝藏

虽然闪烁空洞陷阱里的水晶结构是用来引诱生物的，但它们中的许多确实有很高的货币价值。在杀死了闪烁空洞之后，角色们可以收获一些珍贵和不太珍贵的宝石和水晶。这些主要是3级、4级或5级的水晶，但至少有一颗宝石会是更珍贵的宝石（6级），价值至少3500 GP（见《极限装备》的附录2）。

在百里挑一的情况下，闪烁空洞的奇特构造能够制造出一种极为罕见的晶体，如蓝色的石榴石、红色的祖母绿或明亮的绿色钻石。仅凭其稀有程度，这样一个标本的价值可能超过10000 GP，但这些宝石也被炼金术师视为珍品，他们可以将它们用于制作灵药、药水、酊剂，甚至是奇物。因此，阿特-阿纳斯（Atet-Anath，绝对中立女性人类炼金术师9）擅长使用粉状宝石来增强她的药水，并声称她的一些最惊人的结果是来自从闪烁空洞提取的宝石。有传言说，她正在寻找一种方法来捕获和保持一只闪烁空洞，以便她可以研究它，并确定如何影响它产生的晶体。

部队，铁牙军团（TROOPS，IRONFANG LEGION）

这些有组织的部队为军团服务的效果比他们的个人成员自己所能发挥的更大。

大地精方阵部队（Hobgoblin Phalanx Troop）

在铁牙军团中表现出色的大地精士兵将被晋升为铁牙方阵中的一员。这些士兵的身体状况要比一般的铁牙军团士兵好得多，他们接受了专门的盾牌和长矛技术训练，可以竖起几乎无法穿透的盾墙，同时还能举起长矛随时准备攻击。

大地精方阵部队（HOBGOBLIN PHALANX TROOP） CR 10

XP 9600

守序邪恶 中型类人生物（地精，部队）

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +18

————————防御————————

防御等级 25，接触 14，措手不及 21（+9护甲，+4敏捷，+2盾牌）

生命值 126（12d8+72）

强韧 +13，反射 +8，意志 +12

防御能力 团结一致，部队特性

————————攻击————————

速度 20尺

近战 部队攻击（3d6+5附加绊摔）

占据20尺；触及10尺

特殊攻击 绊摔长矛，齐射

————————属性————————

力量 20，敏捷 19，体质 20，智力 13，感知 22，魅力 9

BAB +9；CMB +14（+16绊摔）；CMD 28（30对抗绊摔）

专长 寓守于攻，拨挡飞箭，精通先攻，精通绊摔，精通徒手击打，健壮

技能 威吓+11，察觉+18，潜行+20；种族调整 +4潜行

语言 地精语

————————生态————————

环境 任意陆地

组织 单独，成对，或军团（3-8）

财宝 标准

————————特殊————————

团结一致（Close Ranks，Ex） 大地精方阵部队可以以一个移动动作采用防御姿态。这将使部队的盾牌AC加值加倍，并获得DR 5/-直到下一轮开始。当采用这种防御姿势时，大地精方阵部队的速度会降低到5英尺。

绊摔长矛（Tripping Spears，Ex） 大地精方阵部队擅长用他们的长矛将生物击倒在地。部队的部队攻击获得绊摔武器属性（trip weapon quality）。

齐射（Volley，Ex） 一支大地精方阵部队可以以一个标准动作射出一排箭。这种攻击的形式是四条直线，射程为100英尺。这些直线可以从部队空间中任何方格的角落开始。在任何直线上的每个生物会受到每条命中他的直线4d6点穿刺伤害（反射DC 20减半）。豁免DC是基于敏捷的。

摩洛克集群部队（Morlock Swarmer Troop）

虽然所有的摩洛克都擅长集体作战，成群结队地对抗敌人，但科塞鲁克的训练将这些摩洛克打造成了一支凝聚力很强的队伍，使他们变得特别致命。如果没有扎那图拉的影响，摩洛克军队就不太可能发挥作用。

摩洛克集群部队（MORLOCK SWARMER TROOP） CR 7

XP 3200

混乱邪恶 中型人形怪物（部队）

先攻 +5；感官 黑暗视觉120尺；察觉 +2

————————防御————————

防御等级 18，接触 16，措手不及 12（+5敏捷，+1闪避，+2天生）

生命值 85（9d10+36）

强韧 +6，反射 +11，意志 +10

防御能力 部队特性

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬30尺

近战 部队攻击（4d6+3）

占据15尺；触及5尺

特殊攻击 跳跃攻击，蜂拥

————————属性————————

力量 17，敏捷 21，体质 16，智力 5，感知 14，魅力 6

BAB +9；CMB +12；CMD 28

专长 特技专家，闪避，钢铁意志，灵活移动，健壮

技能 特技+18（+22当跳跃时），攀爬+25，潜行+11（+15在洞穴中）；种族调整 +8特技，+16攀爬，+4潜行在洞穴中

语言 地底通用语

特殊 攀爬专家

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或部落（3-6）

财宝 标准

————————特殊————————

攀爬专家（Expert Climber，Ex） 只要洞穴表面有落脚落手点，摩洛克集群部队就能依附在岩壁甚至天花板上。实际上，这支部队被视为一直处于非魔法版本的蛛行术法术之下，除了它不能依附着在光滑表面之外。此能力使具有攀爬速度的生物在攀爬检定上的+8种族加值加倍。

跳跃攻击（Leap Attack，Ex） 以一个标准动作，在一次特技检定中成功的摩洛克集群部队可以按照其检定结果移动，正常地进行跳远或跳高。部队必须在跳跃过程中沿直线水平移动。这一移动不会引起借机攻击。当使用此能力时，摩洛克集群部队可以在跳跃过程中对其相邻的任何生物造成部队伤害。这不允许摩洛克集群部队每轮对一个生物造成一次以上的部队伤害。

蜂拥（Swarming，Ex） 摩洛克集群部队的大部分伤害来自其成员的偷袭，他们爬过对方，迷惑了他们的猎物。对于对无法被夹击的生物，或者对重击、偷袭或精准伤害免疫的生物，摩洛克集群部队的攻击伤害降低到2d6。

战争迷宫门徒部队（Warmaze Disciples Troop）

科塞鲁克的迷宫战争哲学为她赢得了许多铁牙军团的牛头人追随者。其中最虔诚的是战争迷宫门徒。虽然大多数战争迷宫门徒都以野蛮人的身份接受训练，但他们避开了与这个角色相关的愚蠢的暴力，而专注于磨练他们的愤怒至致命的程度。

战争迷宫门徒部队（WARMAZE DISCIPLES TROOP） CR 11

XP 12800

混乱邪恶 大型人形怪物（部队）

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +13

————————防御————————

防御等级 25，接触 11，措手不及 23（+6护甲，+1敏捷，+1闪避，+8天生，-1体型）

生命值 152（16d10+64）

强韧 +11，反射 +11，意志 +12

防御能力 自然狡黠，部队特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 部队攻击（4d6+8）

占据20尺；触及5尺

特殊攻击 标枪弹幕，强力冲锋，狂暴

————————属性————————

力量 26，敏捷 13，体质 18，智力 7，感知 10，魅力 9

BAB +16；CMB +25；CMD 37

专长 闪避，额外狂暴，强韧加强，精通先攻，精通钢铁意志，威逼，钢铁意志，技能专攻（威吓）

技能 威吓+32，察觉+13，潜行+5，生存+12；种族调整 +4察觉，+4生存

语言 巨人语

————————生态————————

环境 任意山脉或地下

组织 单独，成对，或军队（3-6）

财宝 标准

————————特殊————————

标枪弹幕（Javelin Barrage，Ex） 以一个移动动作，战争迷宫门徒部队可以投掷一连串的标枪。这种攻击的形式是四条直线，射程为100英尺。这些直线可以从部队空间中任何方格的角落开始。在每条直线上的每个生物都会受到4d6点穿刺伤害（反射DC 19减半）。豁免DC是基于敏捷的。

自然狡黠（Natural Cunning，Ex） 一支战争迷宫门徒部队永远不会陷入措手不及。

强力冲锋（Powerful Charge，Ex） 以一个标准动作，战争迷宫门徒部队可以直线移动它的速度的距离。如果部队移动了至少10英尺并且没有穿越任何困难地形，其部队伤害增加到8d6+8直到此轮结束。

狂暴（Rage，Ex） 每日一次以一个自由动作，战争迷宫门徒部队可以鞭笞自己进入狂乱状态，这会增加所有伤害1d6，在强韧和意志豁免上获得+2加值，并获得32点临时生命值。在狂暴时，部队的AC会受到-2惩罚，除了特技、飞行、威吓和骑术，无法使用任何基于会魅力、敏捷，或者智力的技能，也不能使用任何需要耐心或需要集中精神的能力。这些效果持续16轮或直到部队溃散。

P92

下期预告

磐石围攻

作者：Thurston Hillman

铁牙军团的秘密武器已经被揭开了！一个被称为缟玛瑙钥匙的远古矮人神器可以让大地精一次将他们的军队移动数百英里，而且完全不会被发现。不管它有什么秘密——和弱点——缟玛瑙钥匙可能已经被封存在克拉铎冈的矮人天空堡垒中了。为了进入被包围的堡垒城市，英雄们必须勇敢面对幽暗之地的危险，从灰矮人的奴隶到摩洛克狂热者，再到他们滑行着的神。然而，英雄们所追求着的仍然隐藏在城市中长期被遗弃的角落里，而现在被来自地下深处的恐怖所主宰着！

克拉铎冈

作者：Thurston Hillman

通过一个详尽地记录着要塞的历史、地理、居民、防御和古代秘密的地理志，深入了解这个矮人天空堡垒。从被称为“上层堡垒”的山顶市场到城市的地下宫殿，克拉铎冈

肯定会激发出无数的冒险！

娜迦的生态

作者：Patchen Mortimer

长时间以来，被称为娜迦的有着人头的蛇形异怪引起了格拉里昂的文明的居民的兴趣，从他们在古代乌荼罗的神话起源，到他们在龙国中建立的[娜迦国](http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?topic=57913.0" \t "http://www.goddessfantasy.net/bbs/_blank)。这本深入研究娜迦的历史、生理、宗教和社会的书揭示了这个神秘种族的许多变种。发现娜迦是如何适应探索者战役设定，并准备被他们的神秘，狡猾和天生的魔法能力所迷惑！

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！