铁牙入侵

冒险之路 第四部（4/6）

磐石围攻

Thurston Hillman/ 著

路易吉暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P1

目录

前言 2

磐石围攻 4

NPC画廊 56

克拉铎冈 62

娜迦的生态 72

怪物图鉴 80

P2-P3

感到害怕了吗？他们已经面露“土”色了！（TERRIFIED？ THEY’RE PETRIFIED！）

在石化蜥蜴、法术和现在的蛇发女妖之间，玩家可能会开始认为这是一条石化术冒险之路，而不是铁牙入侵冒险之路。他们是对的。

铁牙入侵的背景主题之一是大地本身的危险。火是危险的——它能把我们烧成灰烬。水是危险的——它会把我们淹死。但很多时候，人们认为大地是稳定的、坚实的，代表着安全：

“我们现在很好，我们回到了坚实的基础上。”

“像岩石一样坚固。”

但考虑到地震。山体滑坡。塌陷。当大地抛弃我们的时候，我们会尤其感到被背叛了。这是一种异类的威胁——一种我们不习惯去思考的威胁，一种让我们感到不安和恐惧的威胁。在内心深处，我们需要与泥土和石头和平相处——无论我们走到哪里，它们就在我们的脚下，但我们知道它随时都可能倒塌，或向上升腾，这就消除了我们对安全的幻想。而魔法只会让情况变得更糟，让你脚下的石头伸出手来抓住你，或者把你磨成糊状，或者把你变成石头中的一员。铁牙入侵冒险之路有意为之的设计决策之一就是通过不断地制造由泥土和石头构成的威胁来滥用这种疏离感。石化蜥蜴，土元素，把你封在小房间里或者把你变成石头的陷阱——在任何有意义的地方，我们都会把构成冒险主要元素的火球术换成石化术，化石为泥，或召岩术。

“磐石围攻”是这方面的一个缩影，它把PC们带到了险恶的大地深处，在那里，致命的生物和邪恶的文明远离了严酷的阳光，蓬勃发展着，并且PC们最终会面对一个与石头和石化紧密相连的恶棍。

当你带领你的团队穿越幽暗之地，探索克拉铎冈的街道时，渲染一下这种奇怪的情况。在幽暗之地和克拉铎冈的山中储存库中都看不到阳光，所以PC们无法知道在旅程的开始和结束之间要相隔多少时间。他们累了就睡觉，饿了就吃饭，除了头顶上冰冷的石头，什么也看不见——没有太阳，没有云，也没有星星。怪异的声音到处都是，在石头隧道里回荡了数英里，甚至连他们自己的感官也会捉弄他们。在现实世界中，远离白天和黑夜自然循环的洞穴探险者可以睡得比通常的8小时长得多——在一些研究中的睡眠时间甚至长达30小时——这完全扭曲了他们的时间感和自然节奏。如果没有阳光，人体也很难处理某些维生素，这可能也会导致抑郁和呼吸问题。虽然PC们离开太阳的时间不会长到导致佝偻病的程度，但一个残酷的GM应该会非常乐意把PC们的脑袋弄乱，把挑战描述成势不可挡的，空气不断变得稀薄，天花板每天都在一点点靠近。

在这次冒险的过程中，你的一位或所有的PC完全有可能会变成院子里的装饰品，这要归功于埃拉克妮达她的石化凝视。在之前的冒险之路中的冒险就已经尝试过让PC们做好准备——从注视护身符手镯到散布在各种储物柜里的几份石化软膏——但是现在PC们已经到达了第11级，他们终于可以接触到无价的解除石化了，这可以稍微削弱石化的尖牙。虽然解除石化并不是一个完美的解决方案——石化的受害者必须通过一个DC 15强韧豁免才能存活下来——但是它提供了一个不需要花费时间和金钱的解决方案。如果团队中缺少奥能师、魔战士、萨满、术士、女巫或法师来施展这个有用的法术，那么他们必须继续依靠其他方法——你可能希望在你的冒险中加入更多的石化软膏，连同卷轴或灵药，因为铁牙入侵中的石化不会因为蛇发女妖的死亡而结束。

当然，对GM有好处的也会对玩家有好处，从11级开始，上面列出的职业开始可以接触到石化术。很少有什么事情能像在一个用来猛击你的主要反派的即死法术中失败的瞬间那样使你气馁。作为一个6环法术，它会自动变成一个有限的资源，并将其置于类似“一击毙命”的法术中，如死亡法阵和解离术。与死亡法阵不同，石化术的目标是你想要的，而且与解离术不同，无论你的目标的生命值是多少，它都同样具有毁灭性。然而，GM们仍然拥有一些PC们所没有的对这个危险法术的保护措施。石化术只会影响拥有血肉的生物——也就是肌肉、脂肪和皮肤——这使得泥怪和植物生物免疫它。元素——由原始元素而不是血肉组成——也同样具有抵抗力。它还需要一个强韧豁免，所以不能影响构装体和不死生物。

请注意，石化术并不意味着死刑。即使是破碎的雕像也可以很容易地用2环的完全修复术法术修复，铁牙军团也可以从他们现在使用的穹窿建造者的废墟中掠夺石化软膏和类似的魔法据为己用。阿扎尔丝将军明白所有由肉体构成的生物都有着同样的弱点，并且也理解那些仆从变成了无情的岩石。通过石化解决的遭遇只会被推迟，而这样的对手——尤其是值得注意的对手——会再次出现在冒险之路的结局“缟玛瑙城堡的穹窿”中。

与此同时，在前线...

在北方被轻松击败后，阿扎尔丝调整了她的战略并减缓了她的扩张速度。根据她的估计，考虑到他们日益增长的军队和资源，PC们现在代表着真正的威胁。随着威胁的迫近，她更愿意加强那些她已经宣称拥有的领土，而不是专注于扩大她在北方的边界。潘恩达尔得到了大量增援，而当地铁牙指挥官斯卡伯威斯汀（斯卡维内斯之父，冒险之路#115中所面对的赏金猎人）的任务是监视和破坏PC们的北方部队。当PC们在更远的地方冒险的时候，他们收到的信息可能会反映出这些信息，或者，如果你愿意的话，返回他们收回的堡垒的PC们可能会从他们的民兵中找到破坏者和线人。但这条冒险之路侧重于老派的冒险，而不是政治和阴谋诡计，所以这些额外冒险完全取决于你自己的想象。

在南方，军团结束了对涅斯米亚平原的入侵，占领了墨水河以北的一切，并将平原上的居民变成了劳动力，开始建造传统的堡垒以帮助他们坚守自己的战利品。它允许摩尔苏恩的军队自由通过它的领土，以维持人类对克拉铎冈的围攻，但是一个庞大的大地精军队的接近在这个南部国家引起了不少不满。部队——表面上看是帮助扩大围城规模的增援部队——开始在墨水河沿岸的防御阵地集结。当摩尔苏恩的偏执驱使着它的部队部署时，阿扎尔丝在摩尔苏恩防线之后派遣了自己的侦察部队进入摩尔苏恩平原，连同她的军队用来包围寡不敌众的守军队的缟玛瑙碎片。

P4

磐石围攻

第一部分：女神之下 第6页

PC们在阿洛伊山谷搜寻铁牙军团的摩洛克盟友和能够帮助他们对抗推进中的大地精的线索。在这些巢穴中隐藏着一个更加险恶的威胁：一个部落女神暗娜迦扎那图拉的复制品。

第二部分：长路漫漫 第23页

发现阿扎尔丝将军是在这些隧道中开始崛起的，并从矮人天空堡垒克拉铎冈地下的地窖中偷走了她那令人难以置信的石路，PC们开始循着她的足迹穿越幽暗之地的那-沃斯。

第三部分：天空堡垒的审判 第36页

到达被围困的克拉铎冈后，PC们必须说服持有怀疑态度的领导层相信他们的善意，并说服矮人们允许他们接触这座城市最古老、最受尊敬的秘密。

第四部分：昔日的幽魂 第42页

英雄们进入了密封的飞升圣物匣，在那里他们与久经考验的矮人陷阱和野蛮的幽暗之地占领者战斗。发现了丢失的缟玛瑙钥匙的地点，英雄们与铁牙军团背信弃义的前间谍头目的幽魂正面对峙。

升级进度

《磐石围攻》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

11 玩家从11级开始冒险

12 玩家在开始第二部分后应达到12级

13 玩家在第四部分进入飞升圣物匣前应达到13级

玩家在这场冒险的尾声应该达到14级。

P5

冒险背景

在星石坠落之时，整个格拉里昂都颤抖了——连同地上和地下。幽暗之地的矮人们把这次的震动看作是伟大精魂托拉格所承诺的开始寻天宏愿的征兆。当许多矮人在塔吉克王的领导下联合起来开始这一探索之旅时，分散的部落却留在了后面，要么是计划了他们自己的旅程，要么是因为他们太固执而不愿离开自己的家园。许多掉队的人都是在塔吉克成功的激励下采取行动的。年轻的冒险者克拉铎冈选择了更深入的探索。痴迷于奥乌和他们早已逝去的创造者的巨大宝藏，克拉铎冈推测他们的帝国仍保留着一些让他们能够在危险的幽暗之地之旅中幸存下来的秘密。他蹑手蹑脚地走进他们寂静的大厅，发现了一件遗物，它能在瞬间形成防御工事，并将防御工事与坚固的隧道连接起来：缟玛瑙钥匙。

克拉铎冈的追随者们沿着缟玛瑙钥匙打开的石路，以前所未有的速度完成他们的寻天宏愿；侦察兵会迅速前进，一旦认为安全，他们就会打开隧道，让年老的、年轻的和身体虚弱的人都跟上他们。不幸的是，克拉铎冈在他的族人到达地面之前死于与兽人酋长的战斗，但他的工作极大地缓解了这次旅程的压力，以至于克拉铎冈的追随者们为了纪念他们的领袖，用他的名字为他们的新的地面家园命名。

当他们的天空堡垒开始建造时，矮人们开始研究他们神秘的祝福。学者们不敢将红色缠丝玛瑙碎片从神器的基座上移除，但它散发出的强大咒法系魔法表明，它有可能会把这条石路开辟更远的地方。把缠丝玛瑙碎片连接了石路上，他们找到了一条通往道路中心的路：一个深埋在土元素位面内、镶满珠宝的乌托邦式穹窿。但这片富饶的土地也隐藏着可怕的危险，强大的野兽从敞开的大门涌进来，杀掉了许多在寻天宏愿的过程中被缟玛瑙钥匙轻而易举保护起来的矮人。克拉铎冈的矮人反击了这些入侵者，再次封锁了石路。由于担心粗心的使用会再次打开这扇门，矮人们把缟玛瑙钥匙和他们在寻天宏愿中得到的其他神器锁在了飞升圣物匣里，使它的存在变成了神话。

五十年前，暗娜迦扎那图拉——对矮人历史和魔法有着浓厚的兴趣——发现了克拉铎冈曾从这里夺取缟玛瑙钥匙的那个奥乌穹窿，并且她跟随着他的家族爬上了地面。她在阿洛伊山谷发现了一个荒废的矮人前哨站，并留在那里研究她旅行中积累的丰富知识。她奴役了当地的摩洛克部落来保护和服务她，让那些简单的生物相信她是女神。摩洛克们接受了这个新的信仰，称她为世界之蛇（World Serpent），活女神。

当阿扎尔丝将军开始寻找关于缟玛瑙钥匙的信息时——几年前她在折磨一名矮人史官时得知了这个神器——她的研究很快把她带到了扎那图拉，也许是该地区最伟大的矮人知识学者的面前。扎那图拉用她的魔法能力震惊了阿扎尔丝，这通常是大地精们所憎恶的特质。阿扎尔丝的野心逗乐了娜迦，她向大地精指挥官许诺，如果阿扎尔丝让她在不断壮大的铁牙军团中获得权力和影响力，她就会向阿扎尔丝传授渊博的知识。阿扎尔丝不情愿地答应了扎那图拉的请求，给娜迦提供了一个铁牙内部的顾问职位，以帮助研究和对抗“精灵魔法”。

扎那图拉提供了她所知道的关于传说中的矮人石路和创造石路的缟玛瑙钥匙的信息，以及克拉铎冈的矮人在寻天宏愿时是如何使用石路的。但是阿扎尔丝得到的不仅仅是信息，扎那图拉还提出带阿扎尔丝和她的同胞们去存放神器的地窖。

扎那图拉留下了一个她自己的拟像来维持她对摩洛克们的统治，然后带着阿扎尔丝和由战士丹德拉克（Dendrak）和蛇发女妖间谍埃拉克妮达（Elacnida）（见56页）组成的随从离开了。四人穿过幽暗之地，进入了克拉铎冈被忽视的低层，并偷偷进入了城市的飞升圣物匣——一个与寻天宏愿有关的知识宝库。一到那里，他们就放置证据栽赃嫁祸是摩尔苏恩盗窃的，但当他们拿到缟玛瑙钥匙时，埃拉克妮达的贪婪和偏执战胜了她，使她转而攻击她的盟友，把丹德拉克石化了，并差点杀死了扎那图拉。阿扎尔丝杀死了她的叛徒仆从，她和扎那图拉很快逃回了幽暗之地，没能处理掉尸体，也没能封死他们身后的入口。

幽暗之地的居民很快就迈着沉重的步伐穿过了敞开的通道，引起了矮人们的注意。在击退了入侵的异怪后，矮人们发现了军团设置的证据，并派使者到摩尔苏恩要求交代入侵的原因。摩尔苏恩囚禁了这些使者。一支矮人军队从克拉铎冈出发，却被强大的摩尔苏恩军队所击退。所有这些都在阿扎尔丝的总体计划中发挥了作用，大地精壮大了她的铁牙军团，准备与涅玛萨斯开战，现在克拉铎冈和摩尔苏恩都被他们日益增长的冲突弄得心烦意乱。

随着长影镇周围的火焰冷却了下来，PC们有两条值得注意的线索。第一个是军团的起征点——荒凉的阿洛伊山谷。第二，他们近距离看到了军团不祥的黑塔——这显然是大地精们快速攻击和瞬间强化的秘密——以及覆盖在它表面的矮人符文。只有通过追踪这些要素，PC们才能更多地了解军团，它的历史，以及它运作的脆弱核心。

P6-P22

第一部分：女神之下

铁牙军团犯了一个小错误，他们招募了眩心山脉的摩洛克们。当摩洛克们被证明善于追踪地下财富，屠杀那些在空心丘陵的矿井中寻找庇护所的人，并绘制出纵横交错的无数洞穴的图表时，当地人普遍会将这种隐居的类人生物与令人敬畏的阿洛伊山谷联系在一起。铁牙军团的大部分部队会从相对较近的前哨阵地行动——或者隐藏在他们的位面堡垒缟玛瑙城堡里——但是摩洛克们是第一个真正的静态前哨。精明的PC们在之前的冒险中可能已经找到了科塞鲁克中尉的地图，并得知她的大部分部队是在一个隐藏在这个山谷中的秘密基地中行动的。

当冒险开始的时候，PC们刚刚保卫了长影镇，抵抗住了铁牙军团的袭击。军团的人数不是无限的；阿扎尔丝和她的指挥官们知道，赢得这场旷日持久的战争的关键在于在敌人已经被削弱的情况下谨慎地运用武力，而不是在虚张旗鼓的攻击中把好士兵扔向坏目标。

当托姆·克劳伯特市长（参见《冒险之路#117：长影突袭》）渴望开始监督长影镇的重建工作时，绿衣奥布林（参见“猎物之痕”）和西里奥·塞萨丁（参见“战争之牙”）都鼓励PC们去调查阿洛伊山谷。他们推测铁牙军团要么会迅速增援营地——使之成为报复打击的理想目标——要么会放弃它，可能会留下有价值的情报。如果PC们不愿意介入，切尔纳萨多游侠会要求他们调查铁牙在阿洛伊山谷的营地，或者克劳伯特市长会雇佣他们来结束摩洛克们的威胁。

许多当地的矿工，以及克劳伯特市长，都可以在地图上标出这个山谷的位置。当地的传说讲述了由于该地区的恶性风暴、本地龙兽和食肉的摩洛克，人们放弃了丰厚的赏金，几乎每一个空心丘陵的矿工都能编造一个故事，说一个表亲朋友的妹妹在山谷边缘发现了一些古老的宝藏，却被某个怪物或其他的东西赶走了。虽然离开了普通的小径，但从长影镇到阿洛伊山谷非常简单，需要花费大约5天的时间穿过崎岖的山丘和蜿蜒的山路。

阿洛伊山谷

这个峡谷大约在长影镇西南约20英里处，靠近眩心山脉的山脚下。蛮荒的山脉和陡峭的花岗岩墙壁使它相当难进入，除非是那些熟悉荒野的旅行者或那些有着魔法帮助的人。山峰在山谷的东西两侧，北面最终与一座高耸的山峰相接。在邻近的山脉陡峭的上坡之前，一条深深的裂缝切入了大地，直插到黑暗的深处（最终进入幽暗之地）。

数千年前，来自克拉铎冈的矮人在这个山谷定居了下来，建造了坚固的水渠来支撑巨大的堡垒和地牢，守卫着幽暗之地的入口。由于被遗弃已久，这些建筑奇迹大部分已经倒塌，只留下两条水渠和地面上几堵坚固的墙。东部的水渠在几个世纪前倒塌了，现在它的水会直接倾泻到裂缝中，但是西部的水闸仍然在把水输送到矮人废墟中，在那里它会落入下面的摩洛克巢穴中。

许多失败的采矿探险遍布着这片土地，而几十个考察队在过去的几个世纪中消失了。这些失踪的原因有两方面：当地的野生动物会捕食任何进入它们领地的生物，而当地的摩洛克同样会将新来者视为潜在的食物。

地形：白天，阿洛伊山谷被连绵不断的雾气所覆盖着，这种雾气覆盖了山谷，有效地模仿了云雾术法术的效果（尽管它不是一个魔法效果）。随着太阳开始落山，雾会逐渐变薄，并在夜幕降临前约2小时消失。这给了探险者们每天2个小时的时间在他们对周围环境有着可靠的视线范围的时候探索山谷。日落之后，摩洛克和其他捕食者会出现，尽管直到日出才会重新出现雾。

PC们可能能够通过魔法飞行，允许他们在山谷中降落和离开。白天的大雾阻止了对该地区的高空侦察，限制了PC们在正常视野下只能进行约2小时的搜索。另外，谷中的龙兽和大鹏会让PC们在飞行方面的使用更加复杂，它们会咄咄逼人地向飞行的PC们发起进攻。食人魔法师奥瑞加（Origa，见B区）也能飞行，这让她有可能加入空战，如果她相信她能在不利的情况下抓住入侵者的话。

山谷遭遇

许多危险的生物在阿洛伊山谷和周围筑巢，包括龙兽、摩洛克、食人魔和这里列出的其他怪物。在探索过程中，每天有5%的概率在有雾的白天遭遇到危险。一旦在黄昏雾消散了，随着捕食者变得更加活跃，这一概率会增加到25%。一旦太阳落山，随机遭遇的概率将增加到35%，除非玩家在成功成功通过一个DC 23生存检定后找到一个隐蔽的营地。

d% 结果 平均CR 出处

1-10 1进化暗音盲怪 9 《怪物图鉴2》292页，83页

11-22 1 peuchen 10 《怪物图鉴5》189页

23-33 1d6摩洛克爬行者 11 见14页

34-44 1d4食人魔猎人 11 《怪物法典》157页

45-53 1土元素长老 11 《怪物图鉴》122页

54-64 2角翼魔兽 11 《怪物图鉴2》290页

65-77 1 banelight 12 《怪物图鉴6》37页

78-89 1霜虫 12 《怪物图鉴2》126页

90-100 1d6火巨人 13 《怪物图鉴》148页

铁牙和摩洛克

PC们的主要目标，至少目前来说，是调查铁牙营地和找到山谷中的摩洛克。铁牙军团营地（B区）的遗迹在进入山谷时很容易就能被发现。然而，摩洛克们却不那么明显，他们居住在矮人废墟下的洞穴和隧道中（E区），紧挨着山谷尽头的裂隙（F区）。在山谷中尝试搜寻摩洛克并成功通过一个DC 23生存检定的PC可以辨别出人型怪物沿着狩猎小径或在他们捕鱼的沼泽中留下的踪迹。从那时起，追踪它们回到裂隙就很简单了。摩洛克们每天晚上也会出现来打猎，并试图伏击在他们领地内露营的PC们。受伤的摩洛克会试图逃回他们的巢穴，无意中把PC们引到了他们的巢穴。

A.山谷入口（CR 11）  
当PC们第一次进入阿洛伊山谷时，阅读或改写以下内容。

崎岖不平的兽道在云雾缭绕的山谷尽头戛然而止。山脉向东和向西隆起，于眩心山脉的近垂直面阻碍了进一步向北的道路。水沿着山的两侧奔流而下，通过摇摇欲坠的引水渠，然后倾泻到一个摇摇欲坠的废墟中。前面的地面长满了野草，点缀着岩石，偶尔还有黑色的水池和石柱。山谷绵延数千英尺，最终陷入北部山脉底部的一个深裂缝中。

一些木制建筑——比散布在山谷北部尽头的石头废墟要新得多——挤在西南边，而在山谷中心附近，一座因天气而变灰、吱吱作响的木制塔在雾中隐约可见。

进出山谷最可靠的途径是一条古老的矮人大道，它早已分解成一条简单的狩猎小径。

生物：大鹏们在附近的眩心山脉筑巢，狩猎公羊和山羊。沿着这条狩猎路线，有两只巨鸟已经占据这里作为一个特别理想的筑巢地。它们最近试图在扎营时捕食新来的食人魔，但被奥瑞加的箭术逼走了（见B区）。由于食人魔在继续掠夺它们的食物，大鹏们现在在寻找更容易捕捉的猎物，这驱使着它们攻击任何较小的入侵者。饥肠辘辘的大鹏们希望能扑向一个单独猎物，用他们的飞越攻击专长擒抱住对手，然后返回天空或者他们的巢穴平静地进食。如果被追击，它们就会转而战斗。

如果PC们通过魔法或飞行到达山谷，他们会在大鸟捕食的时候遭遇到徘徊着的大鹏们，也许是一个随机遭遇，或者只是在PC们干掉食人魔后从上面落了下来。

鉴于他们最近与食人魔的战斗，大鹏们会以敌对的起始态度开始任何遭遇，任何使他们冷静下来的驯养动物或野性认同检定将会受到-5惩罚。无论是否有任何谈判，大鹏们只会战斗至生命值降低到20点以下，在这时他们会永久撤出山谷。

大鹏（ROCS）（2） CR 9

XP 6400 每个

HP 120 每个（《怪物图鉴》236页）

故事奖励：如果PC们与大鹏们和平相处，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了它们一样。

B.科塞鲁克的营地（CR 12）

在潮湿的空气中无精打采地悬挂着的帐篷杆和破烂的帆布的海洋中，矗立着几座仓促建成的木屋。被践踏的土地和几十个壁炉诉说着最近有着数百人——也许是数千人——的军队占领了这个安静得令人毛骨悚然的军营。堆得比一棵树还高的黑色石头在营地中心围成一个圈。

就在几周前，这个营地还充当着科塞鲁克的行动的核心，它供养着一千多名大地精步兵、牛头人、战兽和数百名奴隶。大部分部队跟随着他们的首领向长影镇发起了袭击（在之前的冒险中有着详细描述），少数幸存下来的人在牛头人被击败后突然发现自己失去了领袖。阿扎尔丝将军下令解散营地，将剩余的兵力召回缟玛瑙城堡。营地中心的黑色石头堆是曾经连接营地和铁牙军团的石路网的缟玛瑙塔的全部遗迹，当时，在缟玛瑙城堡里工作的阿扎尔丝为了防止任何来自涅玛萨斯的报复性武力夺取这座塔，把这座塔夷为了平地。

生物：一个名叫奥瑞加的食人魔法师带领着一个邪恶的食人魔部落，他们在眩心山脉的家中观察了铁牙营地长达数周。一旦大地精们收拾好行装继续前进，他们就从山上下来，拾取遗留下来的贵重物品，现在他们已经把被毁坏的营地认作是自己的了。

奥瑞加意识到铁牙军团正在将涅玛萨斯变成一个战区，而像她这样的部族一旦被发现也将被迫服役，所以她打算在山谷中等待冲突结束。然而，她那些头脑简单的下属在攻击该地区的生物和吸引注意力的方面变得越来越轻率。

先前与奥瑞加一同来到这个山谷的13只食人魔现在只剩下10只了。两个食人魔接受了奥瑞加的训练，成为了熟练的侦察兵。剩下的食人魔是残忍的战士，懒惰而傲慢的笨蛋，他们把时间花在摔跤和狩猎当地的野生动物上。奥瑞加对团伙保持着一定的控制，抑制了他们种族最恶劣的破坏行为。

在任何时候，这个营地都有六个食人魔。从下午到黎明，奥瑞加和她的猎人们会在山谷中四处搜寻（见下文），寻找食物并伏击从附近洞穴中冒出来的摩洛克。如果PC们在早晨攻击营地，他们将面对奥瑞加和她的弓箭手和通常的部队，这将增加这次遭遇的难度至CR 14。

食人魔大佬（OGRE BOSSES）（6） CR 7

XP 3200 每个

HP 76 每个（《怪物法典》155页）

宝藏：食人魔已经搜遍了营地，把他们能找到的所有剩余的贵重物品都放在了他们现在占领的前牛头人兵营里。他们的宝藏包括127 GP，121 PP，1把+1猛击重钢盾，1个强力打击裹袍（没写+几，疑似bug），1瓶魔化武器油，1瓶中和毒性药水，1张热情祝福卷轴，1张祈祷术卷轴，1根高等魔化武器魔杖（29发充能），和1个刻着两个大地精男人拥抱的色情玛瑙小雕像（价值630 GP）。

发展：奥瑞加的食人魔团伙激起了阿洛伊山谷的许多其他掠食者。他们的失败会使PC们可以在不用担心后续攻击的情况下前往摩洛克巢穴（G区），并减少10%的随机遭遇的概率。仅仅打败食人魔法师就会让剩下的食人魔陷入内斗，剩下的食人魔会在接下来的1d3天内离开山谷。

在没有食人魔干扰的情况下，只花几分钟的时间就能够找到了科塞鲁克的指挥中心，它就在一个木制的建筑里，里面有几张空心丘陵地区的地图，详细描述了PC们在之前的冒险中与之战斗的部队和营地。一叠整齐地捆在一起的战争信件——被食人魔认为毫无价值——放在她超大的办公桌上，透露了许多关于军团的有用信息，包括以下内容：

·阿扎尔丝将军以铁腕统治着军团，但大部分日常行动都留给了她的指挥官们。克雷洛斯指挥军事行动。屠格瑞斯领导着军团的特种部队，比如侦察兵和间谍。大祭司阿兹洛维负责处理军团的精神需求，占卜，并监督他们忠诚的军队。第四名顾问扎那图拉在指挥机构之外工作，似乎除了阿扎尔丝自己之外，所有人都非常不喜欢她。

·阿扎尔丝将军两年来一直在巩固她的权力，自从她在同一个山谷遇见女巫扎那图拉，并向她学习如何在不被发现的情况下打开石路和操纵她的军队。

·有几封信提到一个叫做“缟玛瑙城堡”的地方是军团发动攻击的中心地点，但没有提到城堡的具体位置。

·潘恩达尔，也就是现在的潘恩达尔堡，继续消耗着大量的资源，而且似乎有一支供应充足的守军来抵御任何可能的反击。

·扎那图拉的摩洛克仆人住在山谷尽头坍塌的矮人废墟下面的洞穴里。

故事奖励：如果PC们调查了营地并了解了铁牙军团的新细节，奖励他们9600 XP。

奥瑞加的狩猎队（CR 12）

食人魔法师奥瑞加和她的两个见习猎人会在下午的几个小时和日落之后徘徊在阿洛伊山谷。他们可能会在PC们扎营时突袭他们，或者在PC们搜索铁牙营地时攻击他们。

生物：两个食人魔猎人经常在奥瑞卡前面侦察，和他们的狼动物伙伴一起寻找猎物。他们会使用潜行来保持隐蔽，偏好冲锋穿过迷雾来对付他们发现的任何猎物或敌人。奥瑞卡会留下来，保持潜行状态，偶尔也会批评她的盟友的技巧。她喜欢隐藏自己的真实本性，甚至对她的食人魔下属也是如此，以食人魔的畸形外表。如果她的盟友被杀，她会在远程攻击时显露她的恶鬼本性。

食人魔猎人（OGRE HUNTERS）（2） CR 9

XP 6400 每个

HP 81 每个（《怪物法典》157页）

奥瑞加（ORIGA） CR 10

XP 9600

女性食人魔法师（ogre mage）战士2（《怪物图鉴》221页）

守序邪恶 大型异界生物（巨人，本地，恶鬼，变形）

先攻 +10；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +15

————————防御————————

防御等级 25，接触 15，措手不及 19（+5护甲，+6敏捷，+5天生，-1体型）

生命值 127（10d10+72）；再生5（火焰或强酸）

强韧 +16，反射 +8，意志 +12（+1对抗恐惧）

SR 21

————————攻击————————

速度 40尺，飞行60尺（良好）

近战 精制品巨剑+16/+11（3d6+9/19-20）

远程 +1电击复合长弓+17/+12（2d6+6/×3附加1d6电击）

占据10尺；触及10尺

类法术能力（CL9；专注+13）

常驻——飞行术

任意——黑暗术，隐形术

1/天——魅惑怪物（DC 18），寒冰锥（DC 19），深度睡眠（DC 17），气化形体

————————战术————————

战斗前 奥瑞加会在接近任何潜在的冲突之前对自己施放隐形术。

战斗中 奥瑞加在她的食人魔猎人与敌人交战时从远处发起攻击。她隐秘的以一排容易被误认为是闪电的箭开启战斗。奥瑞加对她的食人魔侦察兵产生了一种不寻常的喜爱，除非她确定自己不会击中他们中的任何一个，否则她不会施放她的寒冰锥。

士气 奥瑞加无意为一群食人魔而死，所以如果她的侦察兵倒下了，她会撤退到主营地寻求增援。如果她所有的随从都被杀死，并且她的生命值低于30，她就会完全离开山谷。

————————属性————————

力量 22，敏捷 23，体质 25，智力 14，感知 18，魅力 ,9

BAB +10；CMB +17；CMD 33

专长 精通先攻，钢铁意志，多重射击，近距射击，精准射击，快速射击，武器专攻（长弓），

技能 特技+6（+10当跳跃时），唬骗+14，易容+14，飞行+12，威吓+17，知识（奥秘）+13，察觉+15，察言观色+15，法术辨识+12，生存+16，使用魔法装置+14

语言 通用语，巨人语，地底通用语

特殊 改变外形（小型、中型或大型的类人生物；变身术或巨人形态I）

战斗装备 移位术药水；其他装备 +1秘银链甲衫，+1电击复合长弓（+5力量）和30支箭，精制品巨剑，+2敏捷腰带

C.龙兽巢（CR 12）

一堆骨头、树枝和干枯的杂草楔入了山谷中露出地面的岩石中，形成了山谷中的裂隙龙兽的小巢穴。这个休息地粗略地沿山谷的东部山麓堆积了起来，并在食人魔营地的东北部。

生物：三只裂隙龙兽在这个山谷筑巢，把这里当成它们的领地。它们主要会在夜间山谷的雾气散去后捕猎。这些龙兽是完全恶意的生物，他们以折磨弱小的生物为乐。他们在夜间成功地抓住了一些误入歧途的摩洛克，但不愿与更大的食人魔较量。当他们看到PC们时，他们认为自己找到了新的玩物，并会立即发起攻击。

裂隙龙兽（RIFT DRAKES）（3） CR 9

XP 6400 每个

HP 126 每个（《怪物图鉴3》106页）

宝藏：龙兽们会把从废墟中捡来的贵重物品放在他们的巢穴里。巢穴需要一个成功的DC 27生存检定来定位和一个成功的DC 30攀爬检定来到达。在巢穴的碎石中，PC们可以找到2674 GP，7颗海蓝宝石（每颗价值165 GP）和1根弹性超魔权杖（未标等级，疑似普通？）。

D.荒废的挖掘机

四辆撞坏的大车杂乱地躺在一个摇摇欲坠、由风化的灰色木头搭建的脚手架周围。该建筑位于10英尺宽的地面上。在残骸中可以看到散落的骨头，还有被木头碎片或被岩石紧紧夹住的破衣服碎片。

许多年前，一群勘探者来到阿洛伊山谷寻找潜在的新矿区。矮人废墟和附近峡谷的出现似乎是一个好兆头，所以勘探者们搭起了一个小帐篷。然而，仅仅过了几天，摩洛克就从附近的洞穴中出现，并谋杀了勘探者。剩下的只有破碎的木制残骸和一些矿工的骨头。该设备是一个用于支持挖掘矿井的小型装置，但由于被忽视太久而无法工作。

宝藏：在一个DC 25察觉检定中成功的PC会发现半埋在地下的一个隐藏的锁盒。盒子里有一份精致的羊皮纸——一份尚未命名的矿井的契约——以及来自该地区的矿物样本，包括2颗未切割的粗糙红宝石，每颗都有一个人的拳头的大小。这些红宝石在目前的状态下每颗价值1500 GP。一个成功的DC 25手艺（珠宝加工）检定将使被切割和抛光后的宝石的价值加倍，但是在此检定中失败5点或更多将会破坏宝石，使其价值减半。

E.矮人废墟（CR 12）

在一个巨大的裂口边缘，几座石拱在破碎的柱子和散落的摇摇欲坠的墙壁上矗立着。冰冷的水仍然从一条巨大的水渠倾泻到这里的一个中央井里，这条水渠从山上向下延伸，穿过了半英里宽的裂缝。唯一看起来不受时间影响的建筑是四尊肃穆的矮人战士雕像，它们在水渠尽头站岗守卫着。水轰隆隆地流进石头上一个十英尺宽的洞里。

克拉铎冈的矮人在寻天宏愿之后维持了几个观察哨站。这个要塞曾经就是这样的前哨，守卫着裂缝中的幽暗之地入口。自那以后，它往日的辉煌已被时间消磨殆尽。由于矮人在闪耀远征中遭受了毁灭性的损失，他们放弃了这个地点，使它几乎完全崩溃了。水殿，也就是它的名字，曾经是城堡门厅里的一个宏伟的建筑，而现在它的石头——用了魔法加固以抵抗水的侵蚀力——成了废墟中唯一大部分仍完好无损的部分。

在过去的岁月里，两条水道从山上的一个中央输水管道向下延伸，穿过裂隙并与要塞相连。今天，只有一条水渠仍在正常运行；另一只很久以前就崩塌掉进了裂缝里。从剩余的水渠流出的瀑布冲过了摩洛克巢穴（G区），穿过G5和G10区，然后冲进G14区的水池。

生物：矮人们并没有完全放弃他们的管理。四个异首像——强大的构装体守卫——守卫着废墟和上面的连接着为克拉铎冈供水的同一个网络的水渠。它们会保持静止状态，直到有生物进入大厅的残骸或以其他方式与水发生反应。当战斗开始时，异首像的头会令人不安地从它们的石颈滑落到它们胸前的手掌中。他们保卫着废墟，在返回自己的休息处之前，只会离开遗迹200英尺。他们不会追击在房间中心的瀑布井中穿行的PC们。下面的摩洛克们学会了与这些雕像保持距离。

在一个DC 22知识（宗教）检定中成功的PC会将这些雕像识别为描绘奎因迪勒（Grundinnar）的雕像，奎因迪勒是矮人的友谊之神和勤奋工作之神。

异首像（CEPHALOPHORES）（4） CR 8

XP 4800 每个

HP 96 每个（《怪物图鉴4》27页）

宝藏：每只异首像脖子上都戴着一个小银锤链（每个价值100 GP）。

水殿最初是为奎因迪勒建造的。异首像被雕刻成他的形象，一块纪念和平与友爱的矮人之神的小牌匾放在一个小供奉碗旁。任何将异首像颈部的银锤放入碗内的生物将获得持续24小时的快速治疗1，或者直到它杀死另一个有着知觉的生物（以先发生者为准），尽管获得此祝福会在此过程中摧毁银锤。成功通过一个DC 22知识（宗教）或法术辨识检定的PC就可以猜出这个功能。

发展：矮人废墟中的井是通往地下摩洛克隧道最方便的通道。凿入井边的梯子（攀爬DC 10）通向G5区。大厅也是一个有用的退路。摩洛克们害怕异首像（即使PC们摧毁了雕像），并会在PC们摧毁构装体后对这个区域敬而远之1d4周。

F.裂缝

裸露的土地在这里下降了超过2000英尺，进入了幽暗之地的那-沃斯。在第一个1000英尺之后，裂缝稍微向北倾斜，自然地模糊了阳光照射到更深的区域。然后扩展成一系列较小的洞穴。裂缝的底部连接到一个更大的洞穴，这个洞穴毗邻一条名为长路（Long Walk）的幽暗之地大道。关于这个区域的进一步信息将在本冒险的第2部分中提供。

大部分的裂缝墙壁需要一个成功的DC 25攀爬检定以爬行。几代人来以来，摩洛克们的来来去去已经磨损了地表与G1、G6、G8和G18之间的裂缝的墙壁。遵循这些路径只需要一个成功的DC 15攀爬检定。

G.摩洛克巢穴

摩洛克们居住在一系列古老的沿着邻近的幽暗之地的裂缝的矮人防御工事和洞穴中。洞穴跨越四个不同的层面，其中三个层面通过一系列沿着裂缝南端的粗糙支点连接。其中一些房间曾经是矮人要塞的地下扩建物，但是侵蚀和摩洛克们的采掘已经把这个结构扩展成了一个鼠窝般的隧道。水从古老的矮人水渠从矮人废墟（E区）流下，通过这些洞穴的三个上层。

巢穴供养着各种各样的变异摩洛克，这是由扎那图拉的魔法和暴露于巢穴内部致命的炽辐晶（blightburn）沉积物所共同创造的。摩洛克们对晶体辐射的致命影响免疫，但他们的婴儿死亡率很高。那些幸存下来的往往是扭曲的，有瑕疵的，更强壮的，甚至是有着更彻底的改变，这在部落中创造了特定的种姓。关于炽辐晶及其引起的疾病的更多信息可以在第17页找到。

除非特别说明，任何房间都没有光线，天花板有15英尺高——摩洛克们依靠他们的黑暗视觉和天生的攀爬能力来生存。这些墙全是石头做的。该区域有四层，由不同的垂直高度分隔，一些房间通过垂直隧道连接。

1层：由G1到G7区组成。这个区域位于地下100英尺。

2层：由G8到G12区组成。这个区域位于1层以下60英尺。

3层：由G13到G17区组成。这个区域位于2层下80英尺。

4层：由G18到G22区组成。这个区域位于3层下60英尺。

G1.食堂（CR 11）

这个30英尺宽的房间的地板和墙壁上布满了黑暗可怕的污迹，这些污迹大致刻在裂缝的南面。隧道转向西面、南面和东南方。墙壁上布满了血渍和骨头，房间里散发着腐烂的气味——如果不是因为裂缝的巨大开口，这种恶臭会让人无法抵挡。

这个房间是摩洛克们进入他们的巢穴的主要入口，因此大部分狩猎和拾荒的战利品都被部落在这里撕裂了，并让这里成为了临时的餐厅。

生物：几个摩洛克懒洋洋地守卫着这个通往洞穴系统最上面的入口，一边啃着残羹剩饭，一边啃着前些日子被他们拖进围栏的食人魔的骨头。两个笨重的变种人——也就是所谓的破坏者——陪伴着他们的四个普通亲属。破坏者用他们的巨木棒无情地攻击敌人，在看到入侵者时立即进入狂暴状态。他们使用飞斧攻击飞行在房间的入口附近的目标。

小点的摩洛克不惧怕死亡，只寻求给他们的女神留下深刻印象。他们和他们的盟友，特别是破坏者一起聚集在一起，并使用援助他人行动来提高破坏者的防御等级和攻击骰。对施法者，他们会有意的采取准备动作来扰乱施法。面对飞行的施法者，它们会进行跳跃攻击并尝试擒抱对手——它们完全不害怕在下面的深渊中坠落而死。

进化摩洛克（ADVANCED MORLOCKS）（4） CR 3

XP 800 每个

HP 28 每个（《怪物图鉴》29页，209页）

摩洛克破坏者（MORLOCK DESTROYERS）（2） CR 8

XP 4800

变体摩洛克野蛮人5（《怪物图鉴》209页）

混乱中立 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 20，接触 12，措手不及 16（+4护甲，+4敏捷，+4天生，-2狂暴）

生命值 125 每个（8HD；3d10+5d12+77）

强韧 +14，反射 +10，意志 +9

防御能力 精通直觉闪避，陷阱感知+1；免疫 毒素，疾病

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 35尺，攀爬30尺

近战 +1巨木棒+18/+13（1d10+13），啮咬+11（1d4+4）

远程 飞斧+12（1d6+8）

特殊攻击 跳跃攻击，狂暴（19轮/天），狂暴之力（狂暴跳跃+5，迷信+3），偷袭+1d6，蜂拥

————————战术————————

战斗中 摩洛克破坏者会立即进入狂暴状态并在攻击时使用猛力攻击。如果有其他摩洛克陪伴，他们会蜂拥起来造成额外的偷袭伤害；否则，他们会依靠跳跃攻击。

士气 摩洛克破坏者会战斗至死。

基础统计数据 当没有狂暴时，破坏者的统计数据是 防御等级 22，接触 14，措手不及 18；生命值 109；强韧 +12，意志 +7；对抗类法术能力，法术，超自然能力无加值；近战 +1巨木棒+16（1d10+10），啮咬+9（1d4+3）；远程 飞斧+12（1d6+6）；力量 22，体质24；CMB +14；技能 攀爬+24

————————属性————————

力量 26，敏捷 19，体质 28，智力 5，感知 16，魅力 4

BAB +8；CMB +16；CMD 28

专长 精通先攻，闪电反射，猛力攻击，武器专攻（巨木棒）

技能 特技+14（+19当跳跃时），攀爬+26，威吓+2，察觉+7，潜行+7（+11在洞穴中），生存+7；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，快速移动，笨重

战斗装备 治疗重伤药水；其他装备 精制品革甲，+1巨木棒，飞斧（4）

————————特殊————————

笨重（Hulking，Ex） 摩洛克破坏者是其种族中异常巨大和坚固的典范。他们的力量和体质得到了+4加值，AC得到了+3天生护甲加值，但敏捷受到了-2惩罚。这些调整使他们的CR增加了1。

G2.屠宰室（CR 9）

一堆动物尸体斜靠在这个洞穴的南侧。这堆尸体散发着腐烂的恶臭，数百只嗡嗡叫的昆虫在堆起来的尸体周围飞来飞去。隧道出口通向南北。

摩洛克们把剩下的食物堆在这里，偶尔在猎物变瘦并且不想爬到真菌农场的时候从腐烂的肉里挑选食物。这里没有宝藏，尸体成了一种蠕动的威胁的家园。

生物：一大群腐尸虫——足以形成两群——在尸体堆的下方出没。它们会溢出来攻击任何检查尸体的生物。

腐尸虫群（ROT GRUB SWARM）（2） CR 7

XP 3200 每个

HP 85 每个（《怪物图鉴》215页）

G3.涂鸦大厅

厚厚的红色颜料覆盖了这座部分坍塌的地牢大厅的南墙。这幅画描绘了无数的人物，尽管没有任何精致的艺术技巧。畸形的扭曲的生物站在由倒下的人形组成的虚拟地毯上。在这幅巨大的壁画的顶端隐约可见一条有着一张女人的脸的盘绕着的蛇。

这里的描述是洞穴中的摩洛克绘制的粗糙图像。最初，这些图像只描绘了摩洛克们贬低他们的人类祖先。现在，扎那图拉的新形象装饰在壁画的顶端。一个成功的DC 23察觉检定可以识别出扎那图拉的图像是最近新增的，而在一个DC 25知识（地城）检定中成功的PC可以将该图像解读为娜迦的图像——确切地说，是一个暗娜迦，这可以从暴露的头冠和脊骨上得到证明。

G4.警报陷阱（CR 8）

一个魔法陷阱是这段通道里唯一的东西。

陷阱：扎那图拉的拟像在这个房间里给任何想要来探险的人设置了一个小陷阱；摩洛克们知道这个陷阱，所以避开了这个地方。进入房间的生物一旦通过房间的中心就会触发陷阱。在陷阱触发之前，一个刻在泥土上的魔法印记会以可见的形式发光。这种效果会导致房间天花板的20平方英尺的部分变成泥浆（如同化石为泥），并对G1、G6和G7区的摩洛克发出声音警报。触发这个陷阱也会向位于G17区的扎那图拉的拟像发送一个精神警报。

塌方陷阱（MUDSLIDE TRAP） CR 8

XP 4800

类型 魔法型；察觉 DC 30；解除装置 DC 30

效果

触发器 接近型（魔法警报）；复位 无

效果 法术效果（魔法警报）；法术效果（化石为泥；8d6钝击伤害和行动受限；反射DC 21减半）；多重目标（在20尺方格内的所有目标）

发展：一旦这个陷阱被触发，G1和G6区中剩余的莫洛克会在1d4轮中到达并调查。

G5.瀑布

这个经过雕琢的石屋里的水声震耳欲聋。一个升高的平台离地面有着两英尺高。水从头顶上的竖井倾泻而下，冲过高台中央十英尺宽的圆孔。

这个区域曾经是上面的矮人废墟的一个地下层，并且是一个巧妙的能源供应处，在这里，矮人们可以用它来驱动各种水力设备——磨坊、活塞、水泵等等——以利用洪水的力量。多年来，由于在石头和旧水渠的路径上设置了加固魔法，这个房间一直保持着良好的状态。魔法已经消退，但石头的工艺足以让这块区域没有完全坍塌。

这里的瀑布从上方的矮人废墟（E区）向下延伸至G10和G14区。可以通过跳入其中以朝下穿行，但是在G10区停留需要一个成功的DC 20攀爬或游泳检定以离开快速翻滚的水。雕刻在井壁上的坚固的阶梯让攀登到上面的矮人废墟相对容易（攀爬 DC 10）——尽管有点潮湿。

G6.西部哨所（CR 12）

一块凸出来的岩架立在大地上一个巨大的裂缝上，裂缝向下延伸到无边的黑暗之中。洞穴的墙壁和地板上覆盖着一层层白色的条纹，石头上的每一条缝隙里都冒出了缠结的野草和枯草。一条隧道在东南方向裂开。

摩洛克们在这个房间里守夜，还有一群在墙壁上筑巢的鸽子。摩洛克们发现鸟儿的粪便可以为他们的真菌花园施肥，也可以酿造毒药，因此他们会避免骚扰鸽子，尽管在监视着的爬行者有时会练习瞄准那些在裂缝中飞来跑去的鸟儿。

生物：三个摩洛克破坏者守卫着这个特殊的洞口，旁边是另一个摩洛克变体：一个有着儿童大小的爬行者，它小心翼翼地爬在墙上，依靠吹箭保护着巢穴。爬行者是特别敏捷的摩洛克个体，他们通过给敌人施毒来支援他们野蛮的破坏者兄弟。

他们凶猛地保卫着这个区域，试图阻止入侵者闯入他们的家。

摩洛克破坏者（MORLOCK DESTROYERS）（3） CR 8

XP 4800 每个

HP 125 每个（见12页）

摩洛克爬行者（MORLOCK CREEPER） CR 7

XP 3200

变体摩洛克盗贼5（《怪物图鉴》209页）

混乱邪恶 小型人形怪物

先攻 +12；感官 黑暗视觉120尺，灵敏嗅觉；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 23，接触 19，措手不及 15（+1护甲，+8敏捷，+3天生，+1体型）

生命值 67（8HD；5d8+3d10+29）

强韧 +7，反射 +15，意志 +8

防御能力 反射闪避，陷阱感知+1，直觉闪避；免疫 毒素，疾病

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬30尺

近战 精制品短剑+8/+3（1d4/19-20），啮咬+2（1d3）

远程 精制品吹箭+16/+11（1附加毒素）

特殊攻击 跳跃攻击，偷袭+4d6，蜂拥

————————战术————————

战斗前 在战斗之前，爬行者会给两支吹箭涂上血脑毒（bloodbrain venom），并在洞穴墙壁的角落里找到一处藏身之处。

战斗中 爬行者只要有可能就会用吹箭在远处战斗。它会黏在墙上，利用它的偷袭能力和毒吹箭反复向敌人射击。它更偏好狙击敌人（在潜行检定上受到-20惩罚）而不是立即暴露自己。

士气 爬行者对于其他摩洛克来说是胆小的，如果生命值降低到10点及以下，它就会逃跑去增援其他防御者。

————————属性————————

力量 11，敏捷 26，体质 17，智力 7，感知 18，魅力 6

BAB +6；CMB +5；CMD 23

专长 强韧加强，精通先攻，近距射击，精准射击

技能 特技+23（+27当跳跃时），攀爬+23，手艺（炼金术）+8，知识（地城）+7，察觉+12，潜行+20（+24在洞穴中），生存+12；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，盗贼天赋（突袭攻击，迅捷上毒），寻找陷阱+2

战斗装备 血脑毒（4剂；见16页）；其他装备 护垫甲，精制品吹箭，精制品短剑，+2天生防护护符

————————特殊————————

轻快（Spritely，Ex） 爬行者比普通的摩洛克体型更小，速度更快，但也更虚弱。他们的体型是小型，在敏捷上得到+2加值，但在力量上却受到-2惩罚。这些修改不会影响爬行者的挑战等级。

G7.巢（CR 7）

在这个大房间里，精心雕刻的墙壁和瓷砖地板被粗略挖掘的洞穴所取代。洞穴里到处都是骨头和兽皮的巢穴，空气中弥漫着刺鼻的汗臭和污物臭味。在西南部有一个垂直的竖井向下延伸到黑暗中，而东南部则是杂乱的骨头最集中的地方。一条隧道通向东北方向的开放空间。

大多数部落的摩洛克都睡在散布在这个房间各处的各种巢穴里。西南方的坑通往G11区，需要一个成功的DC 15攀爬检定才能爬下。

生物：在铁牙军团吸收大部分部落成员之前，有几十个摩洛克整天都睡在这个房间里。现在，这里连一打摩洛克都没有。

这些摩洛克没有对PC们构成真正的威胁。它们对入侵的反应是分散开来，并向其他摩洛克群体发出警报。一旦PC们进入房间，五个摩洛克会立即沿着垂直的竖井逃去警告下面的部落。剩下的六只摩洛克会跳到入侵者身上，依靠他们的蜂拥和援助他人来追击入侵者（有着夹击的好处，援助他人的好处，以及他们抓住天花板或墙壁时能爬到更高的地方的优势，最多三个摩洛克每轮攻击的总攻击加值为+10）。

摩洛克（MORLOCKS）（6） CR 2

XP 600 每个

HP 22 每个（《怪物图鉴》209页）

发展：逃脱的摩洛克可以在洞穴系统中进一步增加遭遇，可能会使破坏者或爬行者受益于它们的蜂拥能力。

G8.训练场（CR 10）

两条漏斗形的小路从这个开放的洞穴通向东南和西南。在北面，这个洞穴通向一个巨大的裂缝，裂缝一直延伸到地下深处。飞镖和孔洞刺穿了竖立在房间东端的几根木桩。刻在石头上的盆里盛着各种各样的红色液体，它们慵懒地冒着泡。

部落用这个地方酿造他们的血脑毒，并练习用吹箭射击。

生物：三个摩洛克爬行者沿着这里的墙壁飞掠而过，检查着正在发酵的毒药盆，并留意着入侵者。

摩洛克爬行者（MORLOCK CREEPERS）（3） CR 7

XP 3200 每个

HP 67 每个（见14页）

宝藏：只有一盆毒药——一共有着8剂的量——可以装瓶使用；剩下的盆里的液体如果用于武器只会引起搔痒和疼痛的肿胀。摩洛克们从废墟中捡来了1根不动权杖作为搅拌棒。

G9.宝藏室

这个洞穴的弧形墙壁上布满了雕刻。昏暗的蜡烛停在这些雕刻的壁画下面，散发出油腻的烟雾，给雕刻一种在动的错觉。这些图像描绘了在满是尖塔的穹顶城市里的类人人物。一条宽阔的通道通向东方。

这个区域相当于摩洛克历史上的神龛和圣物箱。在这个房间里，摩洛克把一些小饰品作为古阿兹兰特的变形分支陈列在这个房间里。这里的蜡烛对适应黑暗的摩洛克毫无用处，纯粹是为了装饰和附近的先知维持着的古老传统。

宝藏：摩洛克保留了一小部分宝藏作为对祖先的祭品，不过每个人都会定期掠夺这些宝藏。在墙雕下面，有一小堆藏品，里面有3265 GP，5464 SP，一圈镶有脊的金银，价值980金币，1个价值980 GP的有脊状线的金银圆环，1个理解眼镜，和1把+1回力多刃飞刀。

血脑毒

摩洛克爬行者酿造了一种强烈而芳香的毒药，这种毒药是从生长在洞穴下部的鲜红色脑状蘑菇的汁液中提取而出的。被毒飞镖击中的生物，即使他们成功地通过了强韧豁免，也会在10分钟内散发出刺鼻的真菌气味。这种气味对摩洛克特别有效，使他们能够在100英尺范围内，甚至在洞穴里静止的空气中，用他们的灵敏嗅觉能力发现被这种气味污染的生物。这种气味可以用碱性物质（如牛奶或肥皂）以一个整轮动作彻底清除。

一剂血脑毒价值400 GP。

血脑毒（Bloodbrain Venom）

类型：毒素，伤口；豁免：强韧DC 17

频率：1次/每轮，共6轮

初始效果：1d6力量伤害和能够被灵敏嗅觉侦测到10分钟；后续效果：1d3力量伤害

痊愈：1次豁免

G10.瀑布神殿（CR 11）

房间东端的一口井打破了这个几何结构。水从上面的洞里奔流而下，流进井里，在瓷砖地板上覆上了一层涟漪的水坑。四周的墙壁上挂满了蜡烛，在整个房间里投射出暗淡的光芒。通道通向西南和东南方向。

这个房间曾经是矮人前哨的地下层的一部分。瀑布从G5区和上面的矮人废墟穿过这层。然后它落入洞穴的第三层，在G14区形成了一个湖泊。要通过湿润的隧道爬升到G5区需要一个成功的DC 25攀爬检定。

几十支蜡烛靠墙排列，为整个房间提供昏暗的照明。

生物：尤拉斯，摩洛克的精神领袖，在这个房间里踱步。虽然他是“世界之蛇”的忠实助手，但在过去的一年里，他注意到了他们所谓的女神的言行不一并为此感到烦恼，并且也看穿了拟像的伪装。尤拉斯正在经历一场信仰危机，开始意识到扎那图拉是一个虚假的神，尽管他并不足够信任他部落里的任何人来讨论这个话题，因此还是保持着一个忠诚的支持者的形象。

作为一个摩洛克来说，尤拉斯异常聪明，他认为任何人形入侵者都是病态和堕落的生物，但可能会有用。如果PC们不攻击，他就会——用地底通用语——将它们指引向G17区的“虚假女神”，尽管他没有任何办法打开封闭的矮人大门（也没有提及该区域的陷阱）。他希望入侵者能够抓出并削弱虚假女神，让他能够杀死她，并为“真正的”扎那图拉的返回腾出空间。如果PC们杀死了拟像，尤拉斯会在它们从战斗中恢复之前立即尝试伏击它们。

如果PC们听不懂地底通用语，或者他们拒绝他的提议，尤拉斯就会变得懊恼，并会直接攻击他们。

摩洛克先知身穿一件由无数种不同披风缝制而成的披风，走起路来手持一根镶满宝石的棍棒。走路时还带着一根镶满宝石的木棒。六块艾恩石围绕着他的脑袋——都是部落遥远的阿兹兰特过去的遗物——尽管其中只有两块拥有有用的魔法。

尤拉斯（IUWLAS） CR 11

XP 12800

男性变体摩洛克先知10（《怪物图鉴》209页，《进阶玩家手册》42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 +14

————————防御————————

防御等级 24，接触 18，措手不及 20（+5护甲，+3偏斜，+4敏捷，+1洞察，+1天生）

生命值 162（13HD；10d8+3d10+101）

强韧 +15，反射 +15，意志 +16

免疫 毒素，疲乏，疾病

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 30尺，攀爬30尺

近战 精制品木棍+12/+7（1d6+1），啮咬+6（1d4）

特殊攻击 跳跃攻击，偷袭+1d6

类法术能力（CL13；专注+15）

3/天——治疗轻伤（DC 16）

先知已知法术（CL10；专注+15）

5环（4/天）——高等命令术（DC 20），群体造成轻伤（DC 20），心灵遥控

4环（6/天）——行动自如，造成致命伤（DC 19），毒击术（DC 19），灵能盟友

3环（7/天）——目盲/耳聋术（2[明显的bug]）（DC 18），解除魔法，英雄气概，造成重伤（DC 18）

2环（7/天）——黑暗术，鹰之威仪，注目术（DC 17），人类定身术（DC 17），造成中度伤（DC 17），灵能武器

1环（8/天）——神恩，造成轻伤（DC 16），隐雾术，防护善良，圣域术（DC 16），虔诚护盾，隐型仆役

0环（任意）——出血术（DC 15），造水术，侦测魔法，侦测毒性，神导术，修复术，净化食粮（DC 15），提升抗力，恩赐

秘示域 先祖

————————战术————————

战斗前 如果他听到有人接近或要计划伏击，尤拉斯会在自己身上施放鹰之威仪，防护善良，和虔诚护盾。

战斗中 尤拉斯会通过释放他的魂魄风暴启示开始任何冲突，然后会施放灵能盟友。他会紧紧抓住墙壁和天花板，释放攻击法术，并用心灵遥控将敌人抛入瀑布，然后降落到G14区，让湖中的居民完成任务。

士气 如果生命值降低到60点以下，尤拉斯会撤退到他的在G12区的摩洛克盟友那里。他与部落首领会在G19区进行最后的决战。

基础统计数据 当没有他的法术时，尤拉斯的统计数据是 防御等级 21，接触 15，措手不及 17；专注 +13；魅力 16；降低2点每个法术的豁免DC

————————属性————————

力量 12，敏捷 19，体质 22，智力 8，感知 16，魅力 20

BAB +10；CMB +11；CMD 29

专长 战斗施法，额外启示，强韧加强，精通先攻，闪电反射，法术默发，健壮

技能 特技+12，攀爬+20，知识（历史，宗教）+8，察觉+12，察言观色+14，法术辨识+12，潜行+7（+11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 先祖之触，攀爬专家，先知诅咒（跛足），启示（圣灵护盾，魂魄风暴，墓穴之声，先祖智慧），慢而稳

装备 +1链甲衫，精制品木棍，+3抗力披风，暗灰色艾恩石（4），土红色棱柱艾恩石，粉色长菱艾恩石，玉制扎那图拉“圣徽”（价值150 GP）

————————特殊————————

先祖之触（Ancestor-Touched，Ex） 尤拉斯是一个进化的返祖者，拥有他的族人很久以前就失去了的魔法和智慧。他的魅力得到+6加值，并且每天三次可以以类法术能力施放治疗轻伤。因为他激发了其他摩洛克的敬畏和恐惧，他失去了他的蜂拥种族特性。这个特性最初出现在《探索者战役设定：幽暗之地再临》中。

G11.守望者

这个大房间的石墙上雕刻着六个矮人阴森而风格独特的面孔，他们的脸都被恶臭的垃圾弄得面目全非了。一条通道通向东北。一条竖井穿过西南部分坍塌的天花板向上延伸。

这个较低的房间是矮人堡垒的地下室之一。摩洛克的挖掘已经把它连接到他们楼上的铺位室了（G7区），不过要想爬上隧道还需要一次成功的DC 15攀爬检定。摩洛克们把这个地方当作垃圾场和厕所。

G12.裂缝房间（CR 12）

柔软的绿色光芒从镶嵌在这个球根状房间石壁上的手臂大小的水晶碎片中散发出来。这里的洞顶最高可达三十英尺。房间中央的地板上有一道深深的裂缝，大约有着十英尺宽，从北向南延伸。隧道蜿蜒伸向西北和西南。

这个更大的房间是这个部落的摩洛克的共同聚集地，他们在这里沐浴在炽辐晶温暖的光芒之下。摩洛克们已经发展出了对辐射的抵抗力，现在只有他们未出生的孩子可能会遭受折磨大多数生物的炽辐病的伤害（见下文）。

当下面的部分建筑群坍塌时，这里的裂缝裂开了。该裂缝通向G13区；两层之间的落差有着80英尺。

生物：摩洛克们发现在峡谷的另一边的绿光使他们感到放松并在这里休息着。三个摩洛克爬行者贴在墙上，同时一对高耸的破坏者会进行近战。摩洛克们利用裂缝来对抗移动能力差的敌人；爬行者会通过准备动作阻止试图跃过或飞越裂缝的生物，而破坏者则试图用冲撞将敌人冲进无底洞里。

如果战斗持续超过3轮，来自G13区的一只蜈蚣会注意到并从裂缝中钻出来。蜈蚣会试图在裂缝中擒抱PC。如果成功了，这条巨大的虫类就会把它的战利品带回它的巢穴享用。

摩洛克爬行者（MORLOCK CREEPERS）（3） CR 7

XP 3200 每个

HP 67 每个（见14页）

摩洛克破坏者（MORLOCK DESTROYERS）（2） CR 8

XP 4800 每个

HP 125 每个（见12页）

危害：在这里的炽辐晶使得辐射覆盖了整个洞穴，使得任何进入的人每轮必须尝试一个DC 22强韧豁免以抵抗炽辐病，尽管额外的暴露不会加速或恶化辐射的效果。摩洛克和下面的泰坦蜈蚣都对这种疾病免疫。

触摸水晶本身会受到2d6点火焰伤害，因为它们会灼伤皮肤。该物质还可以抑制传送魔法。在G12区内施放传送法术或传送进出G12区的任何人必须成功通过一个DC 30施法者等级检定，否则法术失效。

炽辐病（BLIGHTBURN SICKNESS） CR 7

类型：疾病，接触（当一个生物进入半径60尺范围内时自动生效，并且只能被铅板、一英尺的石头或一个力场效果阻挡）；豁免：强韧DC 22

潜伏期：1天；频率：1次/天

效果：1d6体质伤害和1d6魅力伤害；痊愈：2次连续豁免

G13.旧食品储藏室（CR 11）

这座古老而巨大的仓库的几面墙已经倒塌，岩石、碎屑和巨大的几丁质板子散落在地板上。这里的天花板高达三十英尺，已经部分坍塌了，露出了一条大裂缝，通向一道微弱的绿色辉光。奔流的水声从西边传来。唯一可见的出口是西北方向部分坍塌的隧道。

这里曾经是上面矮人要塞的巨大仓库，储存了可用数年的谷物和其他主食，以备长期围困之需。屋顶和墙壁由于年久失修和被腐烂的食物所吸引的大量虫类的挖掘，大部分已经倒塌了。

沿着房间西北方向的滚落的石头使得连接G15区的通道变得模糊不清。

生物：这个房间是两只泰坦蜈蚣的巢穴。它们最初来到这里是为了吃腐烂的食物，享受丰富的水——一种相对稀少的商品——并且因为上面的摩洛克提供的食物而留了下来。它们偶尔会吃掉摩洛克部落中的一员，并且摩洛克们错误地害怕伤害蛇一样的虫类可能会招致他们蛇形女神的愤怒。

泰坦蜈蚣（TITAN CENTIPEDES）（2） CR 9

XP 6400 每个

HP 135 每个（《怪物图鉴2》53页）

G14.蓄水池（CR 9）

一股圆柱形的水流从天花板上奔涌而下，汇入一个四十英尺宽的水池，发出震耳欲聋的声响。五颜六色的矿物结构覆盖着水面和水下的岩壁。一道金色的光芒在水的深处闪烁着。

瀑布从地上的矮人废墟开始，在这里终止。小的溢流水渠通过把多余的水排到更深的幽暗之地来防止蓄水池溢出。几千年来，沉淀物已经部分填充了四十英尺深的蓄水池，所以水只有三十英尺深。瀑布上升至G10区，尽管攀爬光滑的岩石需要一次成功的DC 25攀爬检定。

生物：蜈蚣并不是唯一以巢穴的恩惠为食的虫类。一只洞穴螳螂虾在幼虫的时候爬上了蓄水池的下水道，但后来长得太大了使它无法从这里逃脱。它以垃圾和从瀑布中摔下来的不幸动物为食，并会积极保卫自己的小王国。

巨螳螂虾（GIANT MANTIS SHRIMP） CR 9

XP 6400

HP 105 （《怪物图鉴5》232页）

宝藏：各种各样的宝藏从瀑布中滚落而下——螳螂虾吃掉了其中的大部分。在池底的淤泥中有着1顶有角的金色王冠（价值1200 GP），但虾的透明的甲壳里还藏着1112 GP，12颗大紫水晶（每颗价值150 GP），还有1个低等抵抗寒冷伤害戒指。

G15.长路之道

在这个参差不齐的洞穴的西北方，有一道通向黑暗的明显的裂缝，而房间的其余部分则向西和向南弯曲。一扇巨大的铜门嵌在部分坍塌的西南的墙里，剩下的墙周围是成堆的碎石。

这部分矮人建筑群的大部分在数年前就倒塌了。扎那图拉命令摩洛克们挖掘它，同时继续在建筑群中搜寻矮人的历史。当她揭开了旧档案室（G17区）的面纱时，她占领了这个侧厅作为她的私人房间。今天，摩洛克们会避开建筑群的这一层，除非是有意寻求与他们的女神见面。

西南方向的门通向下方的幽暗之地和长路，尽管建筑的沉降已经使得门卡住了（力量DC 28强行打开）。

这个房间地板上的裂缝通向G22区。

宝藏：摩洛克们在挖掘废墟时发现了大量矮人装备。他们拿走了大部分，分给了各自的成员，或者留下作为供奉女神或祖先的祭品，但有一些——尤其是那些适合矮人的——已经被丢弃在角落里了。1套+1次等护命石板甲和1组装在陶罐中的惊奇染料躺在一件破旧的旧披风下。

G16.恳求者的房间（CR 11）

一个十英尺宽的石门矗立在在这个玄武岩矩形房间的东侧挖掘出来的石墙内。门上装饰着两个粗壮的人形生物的形象，他们用交叉着的斧头挡住了道路。交叉的武器下方有一个凹槽，形状呈四角星状，似乎与更深处的机械装置相连。

一条通道从挖掘出的门向北延伸，与此同时，一条通向南边的类似的走廊已经完全坍塌了。

门的魔法锁被绑定在两个被施了魔法的矮人楔石上。扎那图拉的拟像有一个，而另一个目前在格拉克斯（Grax）酋长手中。在没有楔石的情况下，需要一个成功的DC 38解除装置或DC 28力量检定才能打开古老的门。

陷阱：扎那图拉创造了一个魔法陷阱来保护门不被强行闯入。试图撬开门锁或用蛮力强行打开门会触发陷阱，并用石墙术封住了通往北边的路。在一轮后，该区域会充斥着腐蚀性云雾（如同酸雾术，但会造成火焰伤害）。这两种效果会持续10轮。

腐蚀云雾陷阱（SCATHING FOG TRAP） CR 12

XP 19200

类型 魔法型；察觉 DC 31；解除装置 DC 31

效果

触发器 位置型；复位 无

效果 法术效果（石墙术），法术效果（变体酸雾术，每轮2d6火焰伤害，持续10轮）；多重目标（在G16区内的所有目标）

G17.扎那图拉的房间（CR 13）

在房间的西面和北面有着几段镀上黄铜的石墙。多孔的岩石向内突出，遍布该区域的其余部分。一个沿着东墙的土制平台高出房间地板四英尺，上面覆盖着一个粗糙的图像，描绘着一个有着一张人类女性的脸的蛇形人物，盘绕在大量畸形的人形生物之上。更复杂的文字覆盖在墙壁上，刻在图像旁边。

这个房间曾经是古老的矮人废墟用来储存记录的地下室，但在一次强烈的地震中倒塌了。扎那图拉的手下挖出了幸存的部分，而暗娜迦将这个隐蔽且安全的房间视为完美的书房和卧房。

房间内残存的墙壁上装饰着矮人寻天宏愿的场景的镶嵌画，这可以通过一个DC 21知识（历史）检定来确认。画面缺少了早期寻天宏愿的大部分内容，但清晰地描绘了一些看起来像是铁牙军团使用的缟玛瑙塔的石塔的图像。

生物：摩洛克们的女神扎那图拉——或者至少是她的代理人——住在这个幽静的房间里。在过去的两年里，这个精心制作的复制品领导着她的部落，而只有祭司尤拉斯怀疑着这个转变。拟像的偏执的与世隔绝使她没有引起其他摩洛克的怀疑，但也让她对部落的控制力大大减弱。

四个笨重的摩洛克毁灭者在他们的女神面前卑躬屈膝，站在房间的低地板上守卫着。毁灭者会对任何入侵者都进行猛烈的攻击，并为保护女神而战斗至死。拟像会尽可能避免近距离对抗，因为她非常清楚自己无法从所受到的伤害中恢复过来。

摩洛克毁灭者（MORLOCK DESTROYERS）（4） CR 8

XP 4800 每个

HP 125 每个（见12页）

扎那图拉二世（ZANATHURA THE SECOND） CR 9

XP 6400

HP 105（见60页）

宝藏：摩洛克们将他们部落的许多宝藏送给了扎那图拉。当真正的扎那图拉与阿扎尔丝结盟时，她带走了这些最珍贵的小饰品，而她的拟像守护着其余的小饰品。在她穿戴的装备之外还有一小堆宝藏堆在凸起的土质平台的北端。这堆物品包括435 PP和3268 GP，12颗实心红宝石（每颗价值450 GP），1张野兽形态II卷轴，2张鉴定术卷轴，1张死者复活卷轴，1张复原术卷轴，1张吸血鬼之触卷轴，1把+2狂斩矮人重斧，以及1套价值1500 GP的象牙矮人雕像。墙上的黄铜板虽然很重，但也很值钱。每面重100磅，在任何欣赏矮人艺术的地方（比如克拉铎冈）价值150 GP。一面或多面嵌板也可以成为用来赢得卡尔伯汀·光印（Karburtin Lightbrand）的忠诚的宝藏（见第59页）。共有9块完整的嵌板。

除了这些宝藏之外，扎那图拉的笔记中还详细记载了她在幽暗之地中找到的一把黑曜石战蜥人剑，并在她将这个庞大的变种人变成她的勇士时授给了格拉克斯酋长（见G19区）。同样的笔记也详细说明了她让武器变大以适应这个庞大女人的身体的仪式，并且有了同样的笔记，PC们可以逆转仪式，把大体型的九环大刀变成一把适合他们自己使用的中体型九环大刀——当然，如果他们能从格拉克斯酋长那里得到它的话。逆转仪式需要2个小时才能完成，需要一瓶人类变巨术药水或人类缩小术药水作为材料成分，并且只对黑曜石武器有效。

发展：随着扎那图拉的拟像被击败，摩洛克们陷入了暂时的混乱。如果格拉克斯酋长能够活下来，她就能维持足够长的时间的秩序让真正的扎那图拉在几周内重新建立控制并创造一个新的拟像。如果拟像和格拉克斯都被打败了，摩洛克们就会四散到幽暗之地。如果先知尤拉斯还活着，他将控制部落，带领他们远离正在进行的冲突。

这个房间里最珍贵的东西是扎那图拉的日记——是用矮人语和地底通用语的混合体写成的——其中详细描述了她在奥乌的冒险，她爬到这里的矮人废墟的过程，她对克拉铎冈的持续研究，以及她最终与阿扎尔丝的相遇。更多细节请参阅第20页的资料。

能够破译这些文字的PC们可以轻松地拼凑出一张大致的地图，从邻近的裂口的底部开始，穿过幽暗之地，到达克拉铎冈的最低层。

注释还指出铁牙军团所使用的“石路”不知何故在某种程度上与遥远的天空堡垒克拉铎冈有关，这也是地图的最终目的地。

故事奖励：如果PC们摧毁了扎那图拉的拟像——这可能会赶走摩洛克——并且进一步了解了阿扎尔丝的过去和阴谋，奖励他们额外的9600 XP。

这个叫阿扎尔丝的女人已经证明了自己是一个充满魅力且具有挑战性的合作伙伴，也是一个相当精明的谈判者。她已经同意了我的援助和保护的要求，作为交换，我将引导她去克拉铎冈的深处寻找她的战利品。矮人们似乎忽视了这个作为他们基石的宝贵遗产，所以它会在我们的圈子里找到一个更温馨的家。阿扎尔丝本人似乎很狡猾，但很讨人喜欢，只要我们的目标一致，和她一起工作似乎是一个安全的提议。她的哈巴狗丹德拉克似乎很温顺，但我对埃拉克妮达心存疑虑。就像母亲常说的，永远不要相信有腿的蛇。

沿着从我的裂缝下面经过的灰矮人大道，往南和往东走的路很简单。阿扎尔丝向我保证她有足够的钱和肌肉来驱散卓斯卡信徒试图施加给我们的任何“通行费”。一旦我们到达了五眼女士那里，穿过次要的隧道向西走会变得相当危险，但一旦我们离开长路，一小群安静的人只需三天就能到达克拉铎冈的熔炉。

但愿我不会后悔和这些铁牙结盟，但如果他们真的背叛了我，我会为了能够缠在缟玛瑙钥匙上而吞下一百个大地精。

资料

G18.下层巢穴（CR 11）

两片岩石铺就的土地从这条巨大裂缝的陡峭的石质表面展开而出。这些入口迅速汇聚成一个由粗凿的石头组成的宏伟的大厅。三条小通道从这个区域通向南方。

这两个巨大的洞穴通向裂缝，让摩洛克们进入到巢穴的最低层。在不进食的时候，部落中的大多数成员都在这里度过它们的时光，摔跤、唱歌和交配。

生物：摩洛克守卫者充满恶意地守卫着他们洞穴系统的最低层。他们会急切地攻击任何设法进入房间的生物。

如果战斗持续超过3轮，格拉克斯酋长会从她的房间（G19区）出来加入战斗，尽管她会把她的同伴留在后面。

进化摩洛克（ADVANCED MORLOCKS）（3） CR 3

XP 800 每个

HP 22 每个（《怪物图鉴》294页，209页）

摩洛克破坏者（MORLOCK DESTROYER）CR 8

XP 4800

HP 125（见12页）

摩洛克爬行者（MORLOCK CREEPERS）（2） CR 7

XP 3200 每个

HP 67 每个（见14页）

G19.酋长的房间（CR 12）

这个手工挖掘的洞穴是部落的傀儡统治者的家，里面铺着各种保存得很差的动物皮毛。

生物：摩洛克部落的酋长，格拉克斯，就住在这个房间里。作为一个庞大而臃肿的变种人，她凭借自己的力量在摩洛克的队伍中脱颖而出。当扎那图拉来到部落时，娜迦小心翼翼地杀死了前任首领，任命温顺的巨人为新的首领。格拉克斯的头脑简单让她很容易被控制，而扎那图拉的魔法让她（以及部落的其他成员）保持着秩序。她对入侵者毫不宽容，会立即发起攻击。

格拉克斯的体型可以让多个摩洛克利用他们的蜂拥能力来分享她的空间——同时至多四个——尽管他们必须在她的体型内选择它们希望共享的特定方格。

格拉克斯和她最喜欢的两个伴侣一起住在这个房间里：好斗的战士，凶残得足以引起她的注意，又强壮得足以在与她结合的时候生存下来。它们通常在她身上爬来爬去，向任何靠近它们的首领的人投掷锋利的圆盘。

格拉克斯（GRAX） CR 11

XP 12800

女性巨化摩洛克战士8（《怪物图鉴》295页，205页）

中立邪恶 大型人形怪物

先攻 +8；感官 黑暗视觉120尺，灵敏嗅觉；察觉 +1

————————防御————————

防御等级 26，接触 14，措手不及 21（+5护甲，+4敏捷，+1闪避，+5天生，+2盾牌，-1体型）

生命值 156（11d10+96）

强韧 +14，反射 +12，意志 +6（+2对抗恐惧）

免疫 毒素，疾病

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬30尺

近战 +1混沌黑曜石九环大刀+19/+19/+14/+9（2d6+8/×3附加2d6对抗守序），啮咬+12（1d6+3）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 跳跃攻击，偷袭+1d6，蜂拥，武器训练（重刃+1）

————————战术————————

战斗前 如果她要进入战斗，格拉克斯酋长会喝下一瓶加速术药水。

战斗中 格拉克斯用她的剑和盾凶残地战斗，利用她的触及优势并使用顺势斩和大顺势斩。面对特别耐打的敌人，她会转而使用要害打击。它激烈地保护着它的伴侣，在他们的空间上移动以在战斗中蜂拥。

士气 格拉克斯全身心投入到她对扎那图拉的奉献和她对部落的管理中，并会以她女神的名义战斗至死。

基础统计数据 当没有她的加速术药水时，格拉克斯的统计数据是 防御等级 25，接触 13；反射 +11；近战 +1混沌黑曜石九环大刀+18/+13/+8（2d6+8/×3附加2d6对抗守序），啮咬+11（1d6+3）

————————属性————————

力量 23，敏捷 19，体质 24，智力 5，感知 12，魅力 8

BAB +11；CMB +18；CMD 32

专长 流血重击，顺势斩，重击专攻，大顺势斩，精通先攻，精通天生护甲，威逼，闪电反射，猛力攻击，健壮，要害打击

技能 特技+11（+15当跳跃时），攀爬+24，威吓+12，察觉+1，潜行+2（+6在洞穴中），生存+8；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 盔甲训练2，攀爬专家

战斗装备 加速术药水（2），抵抗火焰伤害药水（2，CL3）；其他装备 精制品鳞甲，精制品重木盾，+1混沌黑曜石九环大刀，玉制王冠（价值300 GP），G17区的矮人楔石

摩洛克伴侣（MORLOCK MATES）（2） CR 7

XP 3200 每个

男性摩洛克游侠（深行者）5（《怪物图鉴》209页，《极限战斗》66页）

混乱邪恶 中型人形怪物

先攻 +11；感官 黑暗视觉120尺，灵敏嗅觉；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 21，接触 15，措手不及 16（+4护甲，+5敏捷，+1天生，+1盾牌）

生命值 97 每个（8d10+53）

强韧 +12，反射 +16，意志 +7

免疫 毒素，疾病

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬30尺

近战 +1飞轮+12/+7（1d8+5），啮咬+7（1d4+2）

远程 +1飞轮+14（1d8+5）

特殊攻击 战斗流派（投掷武器），宿敌（动物+2，人类+4），跳跃攻击，偷袭+1d6，蜂拥

游侠准备法术（CL2；专注+3）

1环——魔法警报，回力武器

————————战术————————

战斗前 在开始战斗之前，伴侣们在他们的飞轮上施放回力武器。来自他们的深邃知识能力的先攻检定和察觉检定的加值已经计算到了他们的统计数据中了。

战斗中 格拉克斯的伴侣们用她的身体作为掩蔽，并专注于远程攻击，通常在当格拉克斯与战士交战时瞄准对面的施法者作为目标。

士气 格拉克斯的伴侣们会战斗至死。

————————属性————————

力量 18，敏捷 21，体质 20，智力 5，感知 12，魅力 8

BAB +8；CMB +12；CMD 27

专长 坚忍，精通先攻，闪电反射，近程射击，精确射击 ，健壮

技能 特技+13（+17在跳跃时），攀爬+23，医疗+9，察觉+9（+11在地下），潜行+8（+10在地下，+12在洞穴中），生存+9（+11在地下）；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 深邃知识，攀爬专家，猎手羁绊（队友），追踪+2，野性认同+4

装备 +1镶嵌皮甲，小圆盾，+1飞轮，+2抗力披风，肮脏的丝巾，金象牙项链（价值300 GP）

发展：格拉克斯酋长的死对部落是一个打击，但他们可以从中恢复过来。扎那图拉的拟像会在接下来的几天里任命一个新的首领，除非她也被杀死或被赶走。

格拉克斯有一个矮人楔石——一个小的魔法调谐的四角石，连接着扎那图拉在G17区的书房的锁着的门。

G20.酋长的保险库

这里的地板上到处是泥土和石头。房间的东角堆满了成堆的小碎屑，还有一堆杂乱的石头和碎布。破烂的盔甲和毁坏的武器在东墙下堆积成一堆。只有一条路通向西方。

格拉克斯酋长就睡在这里，和她选择的各种各样的伴侣一起，并保存着她的各种战利品和珍宝。虽然有时她会和自己的部落一起吃饭，但她为自己被扎那图拉所选中的自豪感使她几乎与世隔绝，除非她在发号施令。

宝藏：格拉克斯的大部分宝藏都是从吸引她注意的矮人废墟中捡来的无用但有吸引力的碎片，或者是她驯服的特别大的怪物的骨头和牙齿。从成堆的物品中挑选需要一个小时，但是通过一个成功的DC 20估价检定，PC们发现了以下的真正的贵重物品：1个反射闪避戒指，3根灼热箭，和一个装着3剂预言家的茶的小锡罐。

G21.真菌农场（CR 10）

狭窄的隧道纵横交错，形成了错综复杂的通道网。天花板、地板和墙壁上都粘着厚厚的褐色真菌，散发着腐烂的臭味。

这个真菌农场为摩洛克部落在地面上的狩猎情况不佳时提供食物。这个部落曾经作为游牧民族在幽暗之地游荡了好几代，而这些摩洛克种下的真菌实际上是来自世界各地（和地下）植物生命的集合。不断的移植、异花传粉和暴露在炽辐辐射下，已经产生了几种独特而病弱的作物，以及一种特别好斗和致命的防御者。

生物：一对进化psychepores附着在隧道的顶部。这些异能蜂群思维植物适应了摩洛克们，不会攻击他们，但是其他生物是这些实体的猎物。在隧道中穿行的生物会发现自己被植物锋利的树皮包围着。

进化psychepores（ADVANCED PSYCHEPORES）（2） CR 8

XP 4800 每个

HP 105 每个（《怪物图鉴5》288页，198页）

G22.真菌裂口

这个房间的墙壁上布满了真菌，有些真菌散发出一种古怪的腐烂的紫色光芒。光线沿着墙壁向上传播，在那里它最终被黑暗的敞开的天花板所吞噬。

这里的墙壁与G15区相连。爬墙需要一个成功的DC 15攀爬检定。

准备好，朝下前进！（Onward，Below！）

打败扎那图拉的拟像并获得她对铁牙军团和阿扎尔丝将军的克拉铎冈之旅的笔记是彻底搜查摩洛克巢穴的终极目标。虽然可能会有额外的遭遇，但PC们应该意识到他们冒险的下一段旅程将带他们进入幽暗之地，跟随阿扎尔丝的路线，并了解她的秘密武器和潜在的据点。

如有需要，容许PC们有着时间休息和补给；穿越幽暗之地的旅程很容易就会花费一周以上的时间，而且还会有各种不同寻常的危险。虽然有些团队可能会试图从地面或空中接近克拉铎冈，但铁牙军团控制着长影镇和天空堡垒之间的大部分领土。在大地精之外，摩尔苏恩的军队正在包围着堡垒城市，而堡垒城市本身已经被封锁起来，抵御着魔法入侵以击退围攻。

P23-P36

第二部分：长路漫漫

克拉铎冈的天空堡垒坐落在眩心山脉中，距离阿洛伊山谷仅有75英里，并需要穿过军团控制的涅斯米亚平原。由于与摩尔苏恩的持续冲突，天空堡垒无法通过正常的贸易路线进入。但扎那图拉的笔记描述了一次穿越幽暗之地的旅程——一次危险的旅程，但也能够绕过许多军队和无法穿透的墙壁。

在阿洛伊山谷一个2000英尺深的裂缝底部，有一条隧道连接到幽暗之地的那-沃斯。比典型的幽暗之地入口点更有用的是，这个特别的入口位于著名的幽暗之地大道——长路附近。PC们可以通过这条可靠的隧道几乎直接到达克拉铎冈标记的位置。

任何在一个DC 18知识（地城）检定中成功的人都会了解到，长路是一条由灰矮人建造和维护的主要大道。灰矮人是一个阴沉的地下种族，是那些留在后面而没有迁移到地面上的矮人的后裔。那些检定结果超过DC 5点或更多的人也会知道，灰矮人只关心地表居民作为奴隶的价值，并且在他们的领地上旅行的人将会遭受沉重的通行费或激烈的战斗。虽然他们的帝国非常分散，但灰矮人士兵仍旧训练有素，且装备精良。

前往克拉铎冈的旅程充满了进一步的危险。长路是一条著名的道路，被幽暗之地上层的居民们所利用。地图上的旅程的终点还需要在众多的侧隧道中进行一段短途旅行，而这些隧道的记录很少。

如果你的PC们仍然坚持走地面路线，看看后面的页面上各种各样的长路事件和侧隧道遭遇，以设计你自己的与摩尔苏恩军队，幽暗之地居民，和一个或两个友好的面孔的遭遇。PC们需要想出他们自己的计划来绕过克拉铎冈的防御系统——在战争中，矮人不会简单地向陌生人打开他们的大门——即使在天空堡垒中，他们也必须会见矮人的领导们来为他们求情（见第三部分）。

长路

长路在很久以前被第一批灰矮人建造以作为连接他们城市的地下大道。主要的隧道系统由灰矮人们严密守卫着，他们经常对所有通过隧道的人征收通行费和关税。

从一边到另一边，长路的隧道最小不少于50英尺，而在最大的地方，它的最大宽度接近200英尺。拱形天花板的高度从30到50英尺不等。古老而巨大的石碑从天花板上凝视着过往的行人。在几千年的时间里，它们已经被侵蚀成了支离破碎的奇形怪状，留下了坑道上偶尔点缀着的巨大的、尖尖的手臂，或是一张长长的破碎的脸上拱形的眉毛。

长路中没有自然光；会发出磷光的真菌生长在孤立的小块区域，但穿越这片广袤无垠的区域的生物通常只有黑暗视觉或自己的光源。在无尽的黑暗中，灰矮人巡逻队很容易就能发现人造光源，并绕路把自己（和高额关税）强加给这些旅行者。

前方的旅程

因为长路通向东南方，所以它呈现了一段比直线飞行更长的旅程：从阿洛伊山谷的裂缝到克拉铎冈下面的洞穴之间的距离略长于150英里。旅程的前130英里是沿着被称为长路的灰矮人大道进行的。这部分的旅程需要PC们在灰矮人控制的领土中穿行，并与偶尔的灰矮人和其他的旅行者进行互动。在最后20英里的旅程中，PC们要穿过一段异常危险的侧隧道。

一个基本陆上速度为30英尺的团队每天可以通过长路的主要隧道前行18英里，而一个基本陆上速度为20英尺的团队每天可以前行12英里。通往克拉铎冈的小隧道远没有那么宽敞，需要更多的时间，这使得该团队的旅行速度降到了在上面所列隧道中的四分之一。需要大约一周的时间才能走完前往次要隧道的长路，而还需要4天的时间才能到达克拉铎冈的地下通道的秘密入口。速度较慢的团队可能需要更长的时间，而那些有坐骑或魔法选项的团队可以在更短的时间内完成旅程，但无论速度如何，PC们在沿途都会遇到几个不同的事件。

事件1：军事巡逻（CR 13）

这一事件发生在PC们离开裂缝底部并出现在长路后的几个小时到一天后。PC们有时间意识到他们在哪里，并且看到一些灰矮人大道上的建筑奇迹——更不用说它们的废墟了。但仅仅过了一会儿，PC们就遇到了一个来自法尔斯卓克的军事车队，他们在路上巡逻并收税——基本上都是雇佣军和从遥远的灰矮人城镇获得许可的盗匪。

生物：巡逻队由三名全副武装的灰矮人士兵和六名矮人奴隶组成，全部由弗伦达克·德斯（Flendak Derth）队长率领。八只温顺的巨锹甲虫缓慢地移动着，每只都驮着鞍、箱子和盒子。弗伦达克切割了甲虫的下颚，消除了它们的啮咬和践踏攻击，使它们变得更加温顺和容易处理，但使它们在战斗中毫无用处。

弗伦达克的其中一个奴隶是吉塞加（Kisegar）——一个技艺高超的灰矮人猎人——她被卖为奴隶来偿还巨额的赌债。她以在那-沃斯指挥类似的车队为生，并且对这个地区也很熟悉，这使她成为一个弗伦达克行动的无价的（虽然不情愿的）帮手。与车队的甲虫不同，吉塞加的虫类伙伴陈仍然有着下颚。这只甲虫像小狗一样跟着它的女主人，偶尔会绕着车队飞来飞去，表演着笨拙的空中杂技。

弗伦达克在发现PC们后，做出了攻击他们的愚蠢决定，希望将这些明显的外乡人当作奴隶，并掠夺他们的装备。当弗伦达克在使用捕俘十字弓之前施放皮肉成钢并使用他的暗影召唤能力时，步兵们上前攻击。

吉塞加退后，在远处战斗，并指挥陈保护她。如果PC们可能会战胜大篷车的守卫，吉塞加会转而攻击她的主人，尽最大努力确保自己是唯一能活下来的灰矮人。

弗伦达克·德斯（FLENDAK DERTH） CR 9

XP 6,400

男性灰矮人监工（Duergar taskmaster，《怪物法典》47页）

HP 64

灰矮人精英守卫（DUERGAR ELITE GUARDS）（3） CR 8

XP 4800 每个

灰矮人队长（Duergar captain，《怪物法典》50页）

HP 90 每个

吉塞加（KISEGAR） CR 8

XP 4800

女性灰矮人猎人（毒虫猎人）9（《怪物图鉴》117页，《进阶职业指南》26页，98页）

中立邪恶 中型类人生物（矮人）

先攻 +3；感官 黑暗视觉120尺；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 20，接触 13，措手不及 17（+7护甲，+3敏捷）

生命值 80（9d8+36）

强韧 +9，反射 +9，意志 +8；+2对抗法术和类法术能力

免疫 麻痹，魅影，毒素

弱点 强光敏感

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬30尺

近战 精制品矮人重斧+7/+2（1d10/×3）

远程 +1酸蚀重弩+11（1d10+1/19-20附加1d6强酸）

类法术能力（CL9；专注+8）

1/天——人类变巨术（仅限自身），隐形术（仅限自身）

猎人已知法术（CL9；专注+12）

3环（4/天）——气泉喷升（DC 16），治疗中度伤（2），融身入石，三级自然盟友召唤术

2环（5/天）——控制虫类（《怪物法典》，DC 15），造风术（DC 15），蛛行术，二级自然盟友召唤术，风墙术

1环（6/天）——魔法警报，纠缠术（DC 14），妖火，神莓，抵抗能量伤害，一级自然盟友召唤术

0环（任意）——造水术，侦测毒性，神导术，指北术，净化食粮（DC 13），恩赐

————————战术————————

战斗前 给予威胁警告后，吉塞加施放了高等大步奔行，紧随其后的是蛛行术。

战斗中 吉塞加通常采用甲虫毒虫之力，给予她和陈的天生护甲加值+4。她喜欢远距离作战，或者用蛛行术爬上隧道的天花板，或者用陈作为掩蔽。当敌人靠近时，她施放三级自然盟友召唤术来召唤巨蜘蛛。

士气 吉塞加是一个讲求实际的女人，她会在远处战斗，当战斗似乎对她不利时，她就会投降。

基础统计数据 当没有她的法术时，吉塞加的统计数据是 速度 20尺；技能 攀爬-3

————————属性————————

力量 10，敏捷 16，体质 16，智力 8，感知 16，魅力 8

BAB +6；CMB +6；CMD 19（23对抗冲撞或绊摔）

专长 协调防御，协调战技，致命瞄准，钢铁意志，包抄，近距射击，精准射击，快速装填，武器专攻（重弩）

技能 特技+5（+1当跳跃时），攀爬+5，驯养动物+7，知识（地城，地理）+7，察觉+11，骑术+8，法术辨识+7，潜行+12，生存+11；种族调整 +8攀爬，+4潜行

语言 通用语，矮人语，地底通用语

特殊 动物伙伴（叫做陈的巨甲虫），动物之力（9分钟/天，双重），奖励技巧（1），猎人战术，精通情感链接，自然训练，慢而稳，稳固，穿虫群步，快速追踪，追踪+4，野性认同+8

装备 +1胸甲，+1酸蚀重弩和20支弩矢，精制品矮人重斧，法术材料包，18 GP

陈（CHEN） CR —

巨甲虫（Giant beetle，《极限魔法》36页）

绝对中立 中型虫类

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 24，接触 12，措手不及 22（+2敏捷，+12天生）

生命值 60（8d8+24）

强韧 +9，反射 +8，意志 +2（+4对抗惑控系）

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 20尺，飞行20尺（不良）

近战 啮咬+11/+6（1d8+7）

特殊攻击 践踏（1d4+7，DC 19）

————————属性————————

力量 20，敏捷 14，体质 16，智力 -，感知 11，魅力 4

BAB +6；CMB +11；CMD 23（31对抗绊摔）

专长 协调防御，协调战技，包抄

技能 特技+2（-2当跳跃时），飞行-2

特殊 动物之力，忠诚，技巧（攻击[任何目标]，过来，护卫，看守，搜索），穿林步

宝藏：车队已经花了好几个月的时间在长途跋涉中向旅客“征税”，并收集了328 GP，100天份的口粮，300磅茴香花粉（一种价值10 GP/磅的美味香料），600块2磅重的银条（每根价值10 GP），以及1条矮人腰带。

发展：如果PC们接受了吉塞加对她的人的突然背叛，吉塞加就会解释说，她因为赌债而被卖为奴隶，并对有机会逃脱而心存感激。然而，她的债务仍然没有解决，她会为PC们提供向导服务，以换取她需要支付给债权人的7500 GP。吉塞加愿意谈判，如果一个PC成功通过一个DC 26交涉或威吓检定，她会将要求的补偿减少到5000 GP。如果被哄骗或威胁免费引导PC们，她会让步，但她一有机会就会逃离。她很清楚长路的路线和危险，当灰矮人侦察兵带领着他们时，将PC们的随机遭遇概率减少一半（参见第81页）。

吉塞加毫不掩饰她对地表矮人的仇恨，如果她将带领一个包括一个矮人在内的团队，她会把费用提高50%，并会挑出任何矮人来骚扰、侮辱和小偷小摸。

故事奖励：如果PC们与吉塞加达成了协议,奖励他们4800 XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。

事件2：暮光的诱惑（CR 13）

该事件发生在前30英里的旅程之后。PC们遇到了灰矮人大道上的一个自然危险：一片彩虹色的暮光蘑菇。它们在一具手持长矛的战蜥人尸体上生长着，由一对危险的当地掠食者照料，它们已经知道了这种致命的真菌是多么的有用。

生物：两只幽暗之地的peludas——原始的地下龙类——在几十年前就认识到了暮光蘑菇的价值（见下面的危害），它既可以轻易地制服猎物，也可以吸引贪婪的灰矮人来搜刮尸体。它们将发出白热光的蘑菇洒在每一批刚杀死的猎物上，等到蘑菇的毒素影响到好奇的新访客，再从他们的藏身之处——高处岩石的一个角落——直冲而出。Peluda们本身并没有对毒素免疫，但是由于它们惊人的体质值，它们还没有屈服于毒素的效果（并且错误地相信自己是免疫的）。

PELUDAS（2） CR 10

XP 9600 每个

HP 126 每个（《怪物图鉴4》212页）

危害：暮光蘑菇是一种紫罗兰色的真菌，可以长到大约4到6英寸高。这些蘑菇生长在潮湿、黑暗的地下区域。灰矮人们会在长路中培养毒性特别强的菌株来阻止入侵者（它们自身的天然毒素免疫使蘑菇对它们无害）。这种恶意的做法导致路边偶尔会有尸体被笼罩在一大片暮光蘑菇群中——这是一个毫无风险的劫掠机会。

必须通过一个成功的DC 28知识（地城或自然）检定才能识别出暮光蘑菇。如果吉塞加和PC们一同旅行，她会警告他们这些植物的危险，尽管如果PC们在和一个地表矮人一起旅行时她会坚持说矮人对这种毒素免疫，甚至提议和一个地表矮人同伴一起调查尸体。如果她的同伴中毒身亡，她只是坚持说她不知道地表矮人缺乏灰矮人对毒素的免疫，并为那可怜的弱点道歉。

致命暮光蘑菇（VIRULENT TWILIGHT MUSHROOMS） CR 10

变体暮光蘑菇（Twilight mushrooms，《Tome of Horrors Complete》763页）

效果 暮光蘑菇能感觉到震动，当一个生物进入到离它不到10英尺范围的地方时，就会在半径20英尺范围内爆发出有毒的、令人窒息的尘云。该区域内的生物必须成功通过一个DC 22强韧豁免，或受到2d6点体质伤害。一分钟后，被感染的生物必须再尝试一次同一DC的强韧豁免，或额外受到1d6点体质伤害。无论成功与否，该区域内的生物都将因窒息和咳嗽而瘫痪2d4轮，且只能采取自卫行动。

日光会使暮光蘑菇处于休眠状态，而寒冷会立即摧毁它们。

宝藏：战蜥人的尸体手握一把+1矛，但是以任何方式移动武器都会触发有毒的蘑菇尘云。

Peluda们的巢穴在60英尺高的陡峭岩壁上，并要通过一个需要一个成功的DC 24逃脱检定才能通过的裂缝，这要归功于周围岩石中嵌入的所有的刺（把失败的检定当作是以近战攻击了Peluda）。清理这些东西需要2小时的工作。里面有6107 CP，11457 SP，92 GP，26 PP，1瓶缩物术油，1个健康护符，1瓶飞行术油，1根魔法飞弹魔杖（CL7，32发充能），1颗蛋白石（价值350 GP），4颗紫水晶（每颗价值100 GP）和1个用红龙的大腿骨雕刻的龙小雕像（价值500 GP）。

事件3：在黑暗中的商人

当PC们到达了通往克拉铎冈的侧道的旅程的最后50英里时，他们遇到了一个独特的车队。与他们已经习惯的灰矮人不同，这支商队由忧郁的男男女女组成，从头到脚裹着肮脏的衣衫——幽暗之民——并拖着一辆临时的马车。篷车里主要装着物资——毯子、睡垫、口粮、水、绳索、帆布、油和灯笼——而大部分贵重物品都被小心地藏在缝在商队成员装备和衣服上的各种口袋里，不让别人看到。

生物：这支商队由十几个卡利尼组成——返祖回在神秘的幽暗之魂（《怪物图鉴4》210页）将他们带到他们现在的种姓社会之前的古老过去的幽暗之民。由于与邻近的精类宫廷的紧张关系，他们的部落的仇外情绪突然高涨，因此导致了他们被驱逐出部落，现在他们在忠诚地在为收留他们的商队女主人服务。

商队的女主人是一个名叫诺维的地底侏儒（在《冒险之路#115：猎物之痕》中，PC们可能在战蜥人洞穴中遇到过她）。和PC们一样，诺维也没有满足于自己的成就，她在幽暗之民和精类之间的斗争中发展自己的贸易帝国，同时也磨练了自己作为间谍和侦察员的能力。诺维给了团队提供了一次补给的机会。她会和任何有钱可花的人交易，她的生意已经扩大到可以如同小城镇的市场一样提供商品，有75%的可能性手头上有任何价值1000 GP或更少的商品，最多可以有5000 GP从PC们处购买商品。她的库存还包括一些高价值的魔法物品：1把秘银重盾，1把+1真气短剑，1把+1幽冥投石索，1根解除魔法魔杖（15发充能），1根音鸣爆魔杖（48发充能），和在她的个人袋之外的1个备用的次元袋（二型）。

诺维伪装成了一个幽暗匍匐者（《怪物图鉴》53页）旅行——令人不安的幽暗之地原住民，灰矮人们通常允许他们不受骚扰地通过——但如果她认出这些PC们是她以前的客户，她就会暴露自己。即使她不认识PC们，或者还没有见过它们，诺维也很高兴看到任何非灰矮人的面孔，并对任何接近她希望交易的人热情起来。她在自己的家乡里会比在战蜥人洞穴里更有信心。

如果受到攻击，商队会依靠诺维和他们的隐藏着的保护者帕利斯和凯莱布，他们是两个Shadow collector，因诺维在对他们社区的一次地底侏儒突袭中获救，同时卡利尼们则逃进了周围的隧道。Shadow collector们释放他们的幽影咒法术来制造幽暗之地上可怕的野兽。归根结底，诺维和她的商队只是想分散他们的注意力，使得他们可以逃离，并且会不情愿地放弃他们的大篷车——虽然大篷车里有大量的纪念品和私人物品，但贵重物品却很少。

卡利尼（CALIGNI）（12） CR 1/2

XP 200 每个

HP 12 每个（《怪物图鉴5》66页）

帕利斯和凯莱布（PALIES AND CALEB） CR 8

XP 4800 每个

Shadow collectors（《怪物图鉴5》228页）

HP 90 每个

诺维（NOVVI） CR 9

XP 6400

女性地底侏儒专家4/盗贼5（《怪物图鉴》261页）

绝对中立 小型类人生物（侏儒）

先攻 +7；感官 黑暗视觉120尺，低光视觉；察觉 +2

————————防御————————

防御等级 21，接触 16，措手不及 16（+5护甲，+3敏捷，+2闪避，+1体型）

生命值 63（9d8+23）

强韧 +6，反射 +10，意志 +9

防御能力 反射闪避，陷阱感知+1，直觉闪避；SR 20

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1短剑+11/+6（1d4/19-20）

远程 精制品短弓+11/+6（1d4-1/×3）

特殊攻击 仇恨，偷袭+3d6

类法术能力（CL9；专注+10）

常驻——回避侦测

1/天——目盲/耳聋术（DC 13），朦胧术，易容术

————————战术————————

战斗中 如果受到攻击，诺维会在试图逃跑前用目盲/耳聋术来攻击攻击者。

士气 诺维是一名商人，而不是战士，她只希望能分散袭击者足够长的时间的注意力，让她的商队的其他成员安全到达安全处。

————————属性————————

力量 8，敏捷 16，体质 14，智力 12，感知 10，魅力 12

BAB +6；CMB +4；CMD 19

专长 诈欺师，精通先攻，精通钢铁意志，钢铁意志，武器娴熟

技能 特技+2（-2当跳跃时），唬骗+15，交涉+13，易容+12，知识（地城，本地）+8，语言学+8，察觉+2（+4察觉异常的石制造物），专业（商人）+12，察言观色+12，巧手+10，潜行+20（+22在地下时），生存+8；种族调整 +2察觉，+2潜行

语言 邪灵语，通用语，幽暗之民语，矮人语，侏儒语，木族语，地底通用语

特殊 地底侏儒魔法，盗贼天赋（虚假情报，老油条）

战斗装备 治疗中度伤药水，气化形体药水；其他装备 +1链甲衫，+1短剑，精制品短弓和20支箭，次元袋（二型，缝进了她的夹克里），化装工具包，伪造文书工具包，22个赭石（每个10 GP），62 GP

宝藏：商队的大部分财富实际上都藏在卡利尼随从的衣服和破布的隐蔽口袋里，除非他们被制服，否则袭击者没有办法掠夺商队的全部财产。除了她所列的装备之外，诺维本人只携带了2000 GP，以10个小贸易条（small trade bars）的形式装在她的缝上的次元袋里，同时还带着作为商队物资一部分的音鸣爆魔杖。

发展：如果PC们是友好的，诺维会邀请它们加入她的车队一起吃饭，讨论到目前为止他们在旅途中看到的东西，并悄悄地询问他们关于她的旅行方向的信息。她也以同样的礼貌回应PC们，提到了她在过去几天看到的一些巡逻兵和生物。如果PC们倾听并在一个DC 27察言观色或生存检定中成功，接下来的1d3天里，他们可以忽略任何随机遭遇的机会。

故事奖励：如果PC们与诺维会面并了解到关于幽暗之地或前方道路的任何信息，奖励他们9600 XP。

事件4：五眼女士（CR 14）

带有磷光的真菌附着在墙上，发出柔和的紫光，穿过一个巨大的地下水池，照射到铺好的大道的一边。一个矮胖女人的巨大雕像似乎把天花板托在岸边高高举起，她蜘蛛般的脸半塌，只留下一张愁眉苦脸的嘴和五双眼睛。

五眼女士是长路上一个相当有名的地标，因为它不仅有独特的雕像，还有宜人的营地和附近的供水设施。充满矿物质的水池从几个小的侧洞中汇集，形成了一个100英尺宽的地下湖，是盲鱼和好斗的半透明昆虫的家。

穿过湖的隧道最终通向克拉铎冈。

生物：两天前，一群灰矮人朝圣者在这个湖边扎营，准备前往法尔斯卓克，而他们的卓克斯虫族（《怪物图鉴4》264页）奴隶们将横跨湖的隧道视为一个摆脱镣铐逃跑的绝佳机会。卓克斯虫族们也没有悄无声息地逃走，他们穿过营地，殴打俘虏他们的人以阻止他们的追击，然后逃进了PC们现在需要沿着前往克拉铎冈的同一条隧道。

罗瓦尔达（Rovalda），灰矮人神卓斯卡的女祭司，正带领队伍从马布林（Mabbryn）附近的修道院前往遥远的法尔斯卓克。当PC们到达时，罗瓦尔达的商队仍在从奴隶起义中恢复过来，并在修理马车。转移注意力的行动代价高昂，在冲突中，灰矮人们损失了三名商队守卫，还杀死了一名宝贵的卓克斯虫族奴隶。从那以后，罗瓦尔达使用魔法治愈了自己和她的坐骑使他们恢复了战斗力。一些灰矮人朝圣者已经回到了马布林，现在罗瓦尔达担心她会空手回到法尔斯卓克或马布林。

罗瓦尔达不会立即发起攻击。她并不想把剩余的力量分散开来，既追踪逃跑的奴隶，又保护商队，但她也不想失去她心爱的卓克斯虫族奴隶。因此，灰矮人女祭司愿意与PC们谈判，提出只要PC们答应向她汇报四个逃脱的卓克斯虫族中的任何一个的位置，就允许他们在不受干扰的情况下进入连通的隧道。如果PC们看起来不情愿，她就会让步，并为每一个活着返回的卓克斯虫族提供1000 GP的奖励——她认为外乡人们只是在装傻，并且无法理解会有人不愿意保留或找回强大的奴隶，如果他们可以做到的话。如果所有的PC都同意，她会坚持给任何一个她认为是领导者的成员施放一个次等指使术，甚至还会提供1张短讯术卷轴，以允许PC们进行通信，但前提是至少有一个PC可以使用它。

如果团队拒绝帮助她，或者一个地表矮人和PC们一同旅行，罗瓦尔达就会决定用这些魁梧的外乡人取代她的奴隶，并命令她剩下的守卫攻击。在这种情况下，PC们可以以一个成功的DC 32交涉或威吓检定说服商队放弃。

罗瓦尔达是一个异能者，她通过对奴役和劳作的矮人神卓斯卡的信仰来磨练自己的力量。虽然她的异能法术不需要法器，但她仍将卓斯卡的邪徽蚀刻在她的甲虫坐骑的甲壳和她自己的肉体上。

灰矮人精英守卫（DUERGAR ELITE GUARDS）（4） CR 8

XP 4800 每个

灰矮人队长（Duergar captain，《怪物法典》50页）

HP 90 每个

罗瓦尔达（ROVALDA） CR 10

XP 9600

女性灰矮人异能者11（《怪物图鉴》117页，《异能冒险》60页）

守序邪恶 中型类人生物（矮人）

先攻 +4；感官 黑暗视觉120尺；察觉 +17

————————防御————————

防御等级 24，接触 10，措手不及 24（+8护甲，+4盾牌）

生命值 107（11d6+66）

强韧 +14，反射 +8，意志 +14；+2对抗法术和类法术能力

防御能力 坚毅信仰+3；免疫 麻痹，魅影，毒素

弱点 强光敏感

————————攻击————————

速度 20尺，飞行40尺（良好）

近战 +1储法拳刃+7（1d4/×3）

特殊攻击 神力能量（造成伤害，至多2点），精神增幅（自卫预言，驱散脉冲，触探心智，意念压迫），精神力池（7点）

类法术能力（CL11；专注+14）

1/天——人类变巨术（仅限自身），隐形术（仅限自身）

异能者类法术能力（CL11；专注+14）

1/天——侦测思想（DC 11），心灵连线

异能者已知法术（CL11；专注+14）

5环（4/天）——通神术，真知术，灵质墙（DC 18）

4环（6/天）——困惑术（DC 17），信仰戍卫，次等指使术（DC 17），心灵遥控

3环（7/天）——闪现术，飞行术，英雄气概，魔化防具，回避侦测

2环（7/天）——牛之力量，人类定身术（2，DC 15），镜影术，沉默术（DC 15），灵能武器

1环（7/天）——祝福术，魅惑动物（DC 14），魅惑人类（DC 14），熵光护盾，完美假象，护盾术

0环（任意）——秘法印记，晕眩术（DC 13），侦测魔法，指北术，修复术，阅读魔法，提升抗力，稳定伤势，念动射弹

精神境界 信仰（卓斯卡）

————————战术————————

战斗前 罗瓦尔达每天都在她的护甲上施放魔化防具。她为战斗或陌生人做准备会给她的团队施放英雄气概，在自己身上施放飞行术，护盾术，和真知术。

战斗中 罗瓦尔达通过施放镜影术开始战斗。她让她的仆从和坐骑直接战斗，而她盘旋在上方控制战场，对战士和施法者释放困惑术和心灵遥控（分别），经常与她的驱散脉冲一起用来撕裂魔法保护。她喜欢使用灵质墙来隔离治疗者和他们的盟友。

士气 罗瓦尔达不是傻子，当四个或更多的商队守卫被杀，她的坐骑被杀，或者她的生命值降低到40点或更少时，她就会请求谈判。如果用和平解决方案解决不了，她就会尽力从战场上撤退。如果PC们的团队中有任何地表矮人，罗瓦尔达不会投降或寻求和平解决方案——她会狂热地战斗至死。

基础统计数据 当没有她的法术时，罗瓦尔达的统计数据是 防御等级 16，接触 10，措手不及 16；强韧 +12，反射 +6，意志 +12；速度 20尺；近战 +1储法拳刃+5（1d4/×3）；技能 交涉+8，威吓+13，察觉+15，专业（预言者）+15，察言观色+15，法术辨识+16

————————属性————————

力量 8，敏捷 10，体质 16，智力 16，感知 14，魅力 10

BAB +5；CMB +4；CMD 14（18对抗冲撞或绊摔）

专长 强韧加强，精通先攻，擅长轻型盔甲，擅长中型盔甲，抄写卷轴，健壮

技能 特技-1（-5当跳跃时），估价+5，唬骗+2，攀爬-2，交涉+10，易容+2，逃脱-1，飞行-1，医疗+4，威吓+15，察觉+17，专业（预言者）+17，骑术-1，察言观色+17，法术辨识+18，潜行+3，生存+4，游泳-2；种族调整 +4潜行

语言 邪灵语，通用语，矮人语，巨人语，地精语，地底通用语

特殊 侦测思想，慢而稳，稳固，心灵连线

战斗装备 治疗重伤药水，短讯术卷轴（2），心灵遥控卷轴，次等困惑术魔杖（20发充能），护盾术魔杖（38发充能）；其他装备 精制品胸甲，+1储法拳刃（现在持有着吸血鬼之触），+2健体腰带，+1抗力披风，金红宝石项链（250 GP），铁制卓斯卡邪徽，保险柜钥匙，23 GP

教堂甲虫（CHAPEL BEETLE） CR 10

XP 9600

变体巨锹甲虫（Giant stag beetle，《怪物图鉴》33页）

绝对中立 超大型虫类

先攻 +0；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 22，接触 8，措手不及 22（+14天生，-2体型）

生命值 142（15d8+75）

强韧 +14，反射 +5，意志 +5

免疫 影响心灵效果

————————攻击————————

速度 20尺，飞行20尺（不良）

近战 啮咬+18（3d8+13）

占据15尺；触及10尺

特殊攻击 践踏（1d8+13，DC 26）

————————属性————————

力量 28，敏捷 10，体质 20，智力 -，感知 10，魅力 9

BAB +11；CMB +22；CMD 32（40对抗绊摔）

技能 特技-0（-4当跳跃时），飞行-8

宝藏：除了他们的装备，罗瓦尔达的商队还携带了神殿宝藏的一部分，装在一个用螺栓固定在教堂甲虫的侧面的保险柜里（解除装置DC 35），装有310 PP，1138 GP和17个铅和孔雀石环，每个价值75 GP。保险箱里还有罗瓦尔达的卓克斯虫族奴隶的所有权文件和她的教会宪章的副本。虽然这些文件对PC们没有什么意义，但这些所有权文件可以用来获得卓克斯虫族勇士卡拉兹哈尔（Kharazhar）的忠诚（参见H4区），而教会宪章则是对灰矮人哲学的宝贵见解，有助于赢得卡尔伯汀·光印的友谊（参见NPC部分）。

逃跑的奴隶偷走了第二个保险柜——是从甲虫的甲壳上撕下来的——任何检查甲虫的人都能清楚地看到甲壳被撕裂的地方有一个疼痛的伤口。

发展：这里的雕像是扎那图拉笔记中提到的“五眼女士”，从这里开始，PC们要从长路进入文明程度较低的二级和三级洞穴。横渡湖并不困难——尽管湖水很深而且很冷，但几个世纪前，这个湖已经被灰矮人们清除了危险的捕食者。

H.克拉铎冈的熔炉

近30英里的蛮荒洞穴和隧道连接着克拉铎冈的下层和长路，沿着这条路，PC们的旅程需要更多的洞穴探索，而不是步行。狭窄的岩架、陡峭的攀登、突然的下坠、迂回曲折和狭窄的通道是这段旅程的主要标志。这条通道被废弃了，意味着灰矮人和其他来自幽暗之地的文明威胁对这些洞穴没什么兴趣和业务。只有少数的灰矮人走私者知道这些隧道通向克拉铎冈，而灰矮人们为了个人利益而隐瞒信息的倾向确保了这条隧道的存在仍然是一个严密保护的秘密。除了天空堡垒下面的区域，这些隧道大部分是无人居住的。

在靠近克拉铎冈的地方，越来越多的隧道变成了熔岩管、气体喷口和火山网络的其他特征，这些特征帮助形成了眩心山脉（并创造了数千年前引导矮人到达地表的洞穴系统）。城市本身利用来自岩浆房的热量和挥发性气体为上面的工业提供动力，许多生物居住在这些洞穴里享受着同样的温暖——这在幽暗之地上是一种奢侈。一个古革巨人部落（《怪物图鉴2》151页）曾经统治过这个地区，但是阿扎尔丝最近的造访打乱了当地的权力结构。此后，许多新来者来到了这里，仍在争夺着地盘，这使他们比以往更加咄咄逼人。

H1.水晶洞穴（CR 13）

高度反光的水晶从这个宽敞房间的洞穴墙壁上突出来。一些晶体结构的内部发出白光，照亮了整个区域。石头缝里的通道继续向北和向南延伸，而一条较小的通道向东北倾斜。

在很久年前火山最后一次喷发后，被困在这个小坑里的矿物质水最终形成了巨大的晶体状生长物，有些甚至长达3英尺。侵蚀最终打开了这个气泡，让它通向克拉铎冈下面的熔岩管道网络。

生物：两块肉食晶簇居住在这个房间，隐藏在水晶形成的墙壁中。这两堆活化水晶会攻击任何扰乱它们家园的生物。

肉食晶簇（CARNIVOROUS CRYSTAL）（2） CR 11

XP 12800 每个

HP 136 每个（《怪物图鉴3》45页）

宝藏：古革巨人们曾经住在这些隧道里，虽然墙壁上的晶体是相对没有价值的石英，但这些异怪却雕刻出了几件奇形怪状的艺术品。8块3英尺长的石英被切割成优雅的、令人不安的嘴、眼睛和卷须（每根价值300 GP）。他们也从晶体中塑造成了一组大针，并被施了魔法变成了1组血肉画板纹身针。这些针已经被用于给充满疾病的古革巨人纹身了，所以任何使用它们的人必须成功通过一个DC 15强韧豁免或感染红肿症（《核心规则手册》557页）。成功地在针上施放治疗疾病的法术会移除这个副作用。

H2.卡巴辛矿床（CR 10）

这个小凹室的玻璃般光滑的墙壁上布满了几十条细小的裂缝。一条通道从北面进入，而几十块巨石挡住了从这个房间向东的通道。

该区域曾经间接连接到熔岩湖（H6区），但是东部隧道已经坍塌了。清理北部的隧道需要5次成功的DC 20力量检定，每一次检定都需要1个小时，由于这个房间的空气质量很低（参见下面的危害），任何试图进行检定的人都会自动陷入疲乏状态。

危害：看不见的可燃卡巴辛气体（Carbauxine gas）——一种许多矮人定居点会采集来为他们的熔炉提供燃料或为他们的家供暖的重而可燃的气体——从更深的火山源头的岩石裂缝中渗透了进来，填满了这个低矮的洞穴的大部分。一个成功通过一个DC 20知识（地城）或生存检定的PC，可以通过气体的微妙气味和之前爆炸后产生的墙上的碳来识别出气体。由于空气稀薄，每花一个小时时间在这个房间里，一个角色就必须成功通过一个DC 15强韧豁免，否则就会变为疲乏。一旦角色疲乏了，每15分钟她就会受到1d6点非致命伤害并开始缓慢窒息。不需要呼吸的生物对这个效果免疫。

卡巴辛气体具有高度的爆炸性，即使是最小的明火（如火炬或灯笼）也会在巨大的爆炸中点燃它。移动岩石以清理隧道的每次力量检定都有10%的概率产生火花引爆气体（如果PC们使用金属工具，这个概率加倍）。该区域的压缩气体特别集中，并会爆发出一阵冲击波，对距离房间60英尺内的所有生物造成10d6点火焰伤害。爆炸会清理了北部隧道的岩石。

任何造成寒冷伤害的区域效果法术都会使气体变得惰性1小时。

发展：如果PC们发现了这里的气体出口，他们就可以把信息提供给克拉铎冈的矮人（特别是海卡尔·贝雷坦[Hikal Balatum]；见38页）。这样做展示了他们精明的天性，并增加了矮人对PC们的尊重。克拉铎冈派遣了一个小团队开始从深层提取有用的气体。贝雷坦奖励了他们2500 GP作为提供有价值的资源的报酬。如果PC们引爆了气体洞穴，海卡尔需要投入额外的资源来加固被摧毁的洞穴，并且只能提供1750 GP作为奖励。

故事奖励：如果PC们在没有点燃它的情况下成功地识别出了气体矿床，或者如果他们在爆炸之后幸存了下来，奖励他们4800 XP。

H3.脆弱的房间（CR 11）

这个房间热得让人透不过气来，一束温暖的橙色光线从东北的通道照射进来。墙上画着一个带有蝙蝠翅膀的三眼圆圈。西南通道被碎石填满了。

古革巨人们曾经为祭祀和仪式保留了这个次级熔岩池。一个成功的DC 25知识（宗教）检定可以识别出墙上的符号是奈亚拉托提普的粗糙描绘，但除此之外就没有什么可得知的了。没有了古革巨人们和他们的魔法，熔岩池开始冷却，形成了一层薄而脆的外壳，让地面看起来似乎是一个普通的洞穴底部。

危害：这条通道的地面异常脆弱——只有熔岩上的一层薄薄的石头外壳。有意检查房间的生物可以尝试一个DC 20知识（地城）或手艺（石工技术）检定，以确定地板和墙壁的明显的结构不一致。一个矮人只要进入该区域就可以尝试这个检定。发现这种结构上的弱点可能会迫使PC们寻找另一条路径。

穿过房间的生物每轮有10%的概率意外地破开地板上薄薄的表面岩石。这样做会将该生物部分淹没在下面的熔岩中，并造成10d6点火焰伤害。成功通过一个DC 22反射豁免的角色将受到2d6点火焰伤害。

在下一轮开始时，整个房间会开始隆隆作响，墙壁开始倒塌。下一轮结束时仍留在房间里的角色将受到8d6点伤害，如果成功通过一个DC 15反射豁免则伤害减半。他们随后会被熔岩碎片掩埋，每掩埋一轮会造成额外2d6点火焰伤害。没有被埋的角色可以挖出被困的生物（见《核心规则手册》第415页的陷落和坍塌），但每这样做一次会受到2d6点火焰伤害。

故事奖励：如果PC们发现了危险并绕过了它，或者它们逃脱了坍塌，奖励它们12800 XP。

H4.石英洞（CR 13）

在这个宏伟的房间里的每一个表面都覆盖着白色的水晶，使它看起来就像冬天的景色。整个房间就像一个巨大的万花筒，白色和灰色的图案不断变化着，反射在洞穴突出的岩石上。

就像H1区一样，这一区域覆盖着一层闪闪发光的矿物结构，虽然面积更小，也不那么引人注目。统治这一地区的古革巨人部落就驻扎在这里，尽管巨人已经被洞穴里的新的蛇形管理人所取代，但大部分地面已经被踩成了白色的沙子。

填充着这个房间的石英晶体给了它一个独特且扭曲的效果。在这个房间里的有着视觉的生物将受到-5远程攻击骰和察觉检定惩罚，直到他们离开或者在接下来的一个小时后他们的感官调整完毕。具有特殊感官的生物，如盲视、灵敏嗅觉或真知术，不会受到这种效果的影响。娜迦们和他们的新朋友已经适应了洞穴的扭曲，并且不会接受任何惩罚。

生物：两个争吵不休的娜迦兄妹，赛利斯（Sylyeese）和辛瓦（Synvaar），住在这个宽敞的洞穴里。他们以前就像寄生虫一样生活，偷偷摸摸地在古革巨人部落的残羹剩饭中寻找食物。古革巨人们崇拜夜魔（The Haunter of the Dark），这是旧日支配者奈亚拉托提普的化身之一，并认为在他们的神对世界的看法中这些滑溜溜的、会施魔法的蛇是与他相似的灵魂——可以容忍，但很少被欣赏。

阿扎尔丝将军带领的探险队一路打倒了古革巨人，他们舔了舔自己的伤口后，跟随铁牙部队进入了克拉铎冈。古革巨人们后来在那里定居下来，把这块从前的领土让给了娜迦们。然而，这种新获得的自由却点燃了娜迦兄妹之间的宿怨，引发了关于这一对中的哪一个应该被认为是他们领地的统治者的持续争论。

罗瓦尔达（见第27页）的一个逃亡的奴隶——一个名叫卡拉兹哈尔的野蛮人——不久前逃到了这个区域。辛瓦用他的魅惑凝视让这个野蛮人被迷住了，“劝说”她留下来帮助娜迦们建立他们的新据点。他们一直在利用这个昆虫般的女人来消除对他们领地的威胁，并清理古革巨人们留下的更大的混乱。赛利斯试图用一种激烈的心理游戏来篡夺她哥哥对他们的新仆人的控制权：用真正的温柔和尊重来对待这头巨兽。卡拉兹哈尔从她的灰矮人奴隶主那里偷走了几件珍贵的魔法装备，而赛利斯帮助卡拉兹哈尔调整了许多磨损的装备以适应她的体型，进一步迎合了卓克斯虫族的心理。卡拉兹哈尔显然很感激赛利斯给予她的关注，并认为娜迦是她唯一的朋友——尤其是考虑到男性娜迦的愤怒——但她仍然牢牢地处于辛瓦的精神控制之下。到目前为止，辛瓦还没有意识到，一天天过去，他的妹妹对他的需求越来越少，而越来越多的是对卡拉兹哈尔蛮力的需求。

PC们的到来使兄妹们短暂地团结在一起，他们共同努力迫使入侵者退后或制服入侵者。辛瓦命令卡拉兹哈尔攻击PC们，同时他和他的妹妹提供魔法支援。如果受到攻击，娜迦们会在命令不情愿的卡拉兹哈尔阻止入侵者之前对自己施放虔诚护盾。双方都想要新的棋子来进行权力斗争，并且偏好用他们的凝视攻击来魅惑入侵者。

辛瓦（SYNVAAR） CR 9

XP 6400

雄性幽魂娜迦（Spirit naga，《怪物图鉴》213页）

HP 95

————————攻击————————

已知法术（CL7；专注+10）

3环（5/天）——解除魔法，闪电束（DC 16）

2环（7/天）——鹰之威仪，狂笑术（DC 15），镜影术

1环（7/天）——魅惑人类（DC 14），治疗轻伤，法师护甲，魔法飞弹，虔诚护盾

0环（任意）——出血术，晕眩术（DC 13），侦测魔法，法师之手，开关术，冰冻射线，阅读魔法

赛利斯（SYLYEESE） CR 9

XP 6400

雌性幽魂娜迦（Spirit naga，《怪物图鉴》213页）

HP 95

————————攻击————————

已知法术（CL7；专注+10）

3环（5/天）——移位术，火球术（DC 16）

2环（7/天）——熊之坚韧，隐形术，灼热射线

1环（7/天）——魅惑人类（DC 14），治疗轻伤，强迫凝视，魔法飞弹，虔诚护盾

0环（任意）——出血术，晕眩术（DC 13），侦测魔法，法师之手，开关术，冰冻射线，阅读魔法

卡拉兹哈尔（KHARAZHAR） CR 11

XP 12800

女性卓克斯虫族野蛮人10（《怪物图鉴4》264页）

混乱中立 大型人形怪物

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +11

————————防御————————

防御等级 18，接触 12，措手不及 16（+6护甲，+3偏斜，+2敏捷，-2狂暴，-1体型）

生命值 140（10d12+70）

强韧 +13，反射 +8，意志 +6

防御能力 精通直觉闪避，陷阱感知+3；DR 2/-

————————攻击————————

速度 30尺，掘地20尺

近战 徒手打击+18/+13（1d4+8附加2d6在冲锋时）或徒手打击+16/+11（1d4+8），徒手打击+16（1d4+4），啮咬+13（1d6+4）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 狂躁，狂暴（25 轮/天），狂暴之力（野性之怒，斗殴，高等斗殴，猛力一击+3，血性狂怒）

————————战术————————

战斗前 卡拉兹哈尔没有为战斗做任何准备，但她的娜迦朋友们给她施放了虔诚护盾来保护他们的勇士。

战斗中 卡拉兹哈尔会向任何威胁她新朋友的人发起冲锋。她会擒抱敌人，希望用她的碎骨者护腕在战斗初期使那些看起来特别强壮的战士失去能力。她的擒抱附肢允许她对被擒抱的敌人用徒手打击和啮咬进行猛力攻击。一旦她受到任何伤害，她的狂躁能力将增加她的力量和体质，在攻击骰、战技、伤害和强韧豁免上提供+1加值，并增加10点她的生命值。

士气 当生命值降低到70点和35点时，卡拉兹哈尔各可以尝试一次DC 20意志豁免来逃脱她的俘获者的魅惑束缚。如果她成功了，她能够无视辛瓦的命令，无视他的人身安全，但会继续保护赛利斯。无论成功还是失败，只要PC们威胁到赛利斯，她都会战斗至死。如果赛利斯被杀了，卡拉兹哈尔会逃到幽暗之地，但稍后可能会回来追击PC们。

基础统计数据 当没有狂暴和保护性法术时时，野蛮人的统计数据是 防御等级 17，接触 11，措手不及 15；HP 120；强韧+11，意志+4；近战 徒手打击+15/+10（1d4+6非致命）；力量 20，体质 16；CMB +16（+18擒抱）；技能 攀爬+12

————————属性————————

力量 24，敏捷 14，体质 20，智力 6，感知 10，魅力 8

BAB +10；CMB +18（+20擒抱）；CMD 29（31对抗擒抱）

专长 警觉，战斗反射，精通擒抱，闪电反射，猛力攻击，健壮

技能 特技+4，攀爬+14，威吓+4，语言学-1，察觉+10，察言观色+2，生存+9

语言 土族语，地底通用语

特殊 快速移动，擒抱附肢

战斗装备 碎骨者护腕（原文bonebreaker bracers，疑似打错）；其他装备 犀牛皮甲，+1重拳护符，+1抗力披风，钢铁保险柜（解除装置DC 35）包含1颗元素宝石（火）和2540 GP

发展：如果PC们打败了辛瓦，那么卓克斯虫族卡拉兹哈尔的攻击性就会大大减弱，她会向赛利斯靠近，并且只会攻击任何试图接近他们的人。赛利斯和她的哥哥一样想要新的仆从但是她不想为了赢得他们而死。如果她的兄弟被杀了，而她仍然没有占据上风，她会请求宽恕。她宣称她“邪恶的，恶毒的哥哥”“迷惑了她的心灵”，她只要求允许她和卡拉兹哈尔离开。她和卓克斯虫族已经建立了一种真正的亲缘关系，不希望看到这个野蛮人被杀死。如果PC们允许这对不寻常的一对通过，卡拉兹哈尔会将她从罗瓦尔达的甲虫坐骑上偷来的未开封的保险柜送给他们以示感谢。

如果PC们给了卡拉兹哈尔她的从罗瓦尔达的宝藏中拿出来（见第29页）的所有权文件，卓克斯虫族就会很高兴，并表示愿意陪伴PC们直到他们到达目的地（并会请求赛利斯留下来保护自己）。卡拉兹哈尔会带着PC们到H8区，尽她最大的能力保护它们。如果PC们表现出非凡的善良，她甚至可能选择留下来作为一个部署（如果PC们有领导力专长）或盟友。

根据PC们与罗瓦尔达的谈判，他们可能已经承诺向灰矮人提供有关卡拉兹哈尔下落的信息，或者归还逃跑的奴隶。如果PC们使用提供的短讯术卷轴来通知灰矮人卡拉兹哈尔的死亡（不管是真实的还是不真实的），罗瓦尔达就会表明她收集尸体的意图，但拒绝支付任何赏金。如果PC们让卓克斯虫族逃走了或者没有找到，罗瓦尔达最终会鼓起足够的勇气来亲自探索洞穴。如果PC们使灰矮人女祭司变得不耐烦了，她可能会在接下来的冒险中回来实施报复，也许会发现PC们进入了克拉铎冈的入口，然后继续寻找一些矮人作为替代奴隶。

故事奖励：如果仆从们能与卓克斯虫族或赛利斯和平相处，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了她们一样。

H5.喀尔达金的休息处（CR 14）

粗糙凿成的石头形成了这个延伸的洞穴结构的墙壁，而地板是由破碎的岩石组成的。昆虫身体的碎片散落在这个区域。八到十英尺深的小犁角深深地陷在墙壁里，几乎一直延伸到天花板。

很久以前，古革巨人们就把这个原本小得多的地方挖成了一个大巢穴。

散落的昆虫内脏碎片是罗瓦尔达的两个逃亡的卓克斯虫族奴隶的遗骸，他们在隧道的其他地方逃离娜迦后，试图穿过房间的守卫。只有一个卓克斯虫族成功了。

生物：一种被遗忘的远古恐怖怪异地漂浮在这个巨大的洞穴里。被称作为喀尔达金（khardajeen），这个由一团凝结的液体和移动的碎屑组成的异怪就在这里休息。被阿扎尔丝激活的缟玛瑙钥匙所吸引，它耐心地等待着远古神秘能量的新爆发，同时会无情地撕裂任何进入它领地的生物。

当PC们到达时，喀尔达金会展现土红色宝石、绿色宝石、珍珠白宝石和红色宝石。它会根据需要调整它显现的宝石，用淡紫色对付强大的施法者，或者改变它的基础射线攻击的元素伤害。

喀尔达金（KHARDAJEEN） CR 14

XP 38400

HP 210（见88页）

宝藏：一大块卓克斯虫族的躯干上仍然带着逃跑时偷来的灰矮人剑鞘。腰带上有着1把+1精金破敌构装体战斧，并挂着1个破魔像圣甲虫。

H6.熔岩湖

在绵延数百英尺的巨大熔岩湖的边缘，是一片玻璃般的石滩。一个古老的熔岩管从西边突来，而向北是一条由岩石组成的上升通道，蜿蜒在巨大的岩浆房的两侧。一个石头结构缓缓地漂浮在离岸边约二十英尺的冒泡的熔岩池上。天花板笼罩在黑暗中，至少上升了几百英尺。几簇金属管和陶瓷管从上面伸了下来。

这个区域是一个古老的岩浆库，位于克拉铎冈的天空堡垒之下。即使有明亮的岩浆辉光的帮助，正常的视觉也不足以看清上面的屋顶。只有走得更高，才能够发现天空堡垒。远在天空上方的天花板由一片圆顶形的冷却熔岩组成，这些熔岩形成于矮人到来以来很久之前的火山的最后一次喷发。几组金属和陶瓷管道有助于将热量、蒸汽和有毒气体转移到上方的城市，为克拉铎冈的工业提供燃料，并通过确保岩浆库的压力始终被仔细监测和排放，防止火山的再次喷发。

整个洞穴（包括H7和H8区）被视为处于极度高温之下（《核心规则手册》444页），仅仅是呼吸其中的空气每分钟就会受到1d6点火焰伤害。

H7.倒塌的墓穴（CR 12）

一块棱角分明的石块从熔岩中伸了出来。石块的上部裂开了，露出了一个中空的内部。

索勒特尔（Xoletl）氏族的家族墓穴是克拉铎冈最早的、现在已经变得破败不堪的基础设施的一部分，但在几个世纪前的一场地震后倒塌了。随着索勒特尔氏族在闪耀远征中被消灭，没有人费神去资助恢复它，但是墓穴的玄武岩结构被证明太过于耐用，以至于岩浆都不会熔化掉它。

生物：三个熔岩元素居住在熔岩池中，它们认为里面的任何东西都是属于自己的。这些生物在倒塌的墓穴周围的熔岩中等待着，在潜行检定上获得+10环境加值以避免被发现。一旦一个生物试图进入暴露的墓穴入口，其中一个元素就会在触及范围内进行擒抱以抓住探索者。剩下的元素会一齐攻击第一个目标，然后爬上岸去攻击熔岩池外的任何活着的目标。它们不会移动到天空堡垒或邻近的H6-H8区之外的房间。

菁英熔岩元素（GREATER MAGMA ELEMENTALS）（3） CR 9

XP 6400 每个

HP 123 每个（《怪物图鉴2》119页）

危害：墓穴的表面和周围的空气一样热，但是它的内部温度高达几百度——足以每轮对进入的生物造成2d6点火焰伤害。在墓穴地板上的熔融银金池（见下面的宝藏）每轮会对轻触者造成额外的1d6点火焰伤害，或者对完全浸泡在里的人造成额外的10d6点火焰伤害。

宝藏：极端的高温摧毁了索勒特尔氏族的大部分宝藏，并将他们储存的黄金和白银融化成一个齐膝深的液态银金池。银金混合物的热度足以在没有魔法保护的情况下造成可怕的灼伤（见上面的危害），但如果PC们能想出如何提取熔融的金属的方法，它的价值将达到7600 GP。

1把+2抗能火焰重钢盾漂浮在金属池上。盾中有一个被抵抗能量效果所保护的卷轴盒，里面有1张寒冰锥卷轴，1张死者复活卷轴，和1张真知术卷轴。

H8.上坡路

一条石路蜿蜒而上，通向容纳熔岩湖的巨大洞穴的北侧。它上升了几百英尺，然后突然停在一个通往一条长长的隧道的石拱的入口处。

这条维修隧道连接着克拉铎冈下层和下面的岩浆池。阿扎尔丝和她的同伴们从这个入口进入了天空城堡，一个DC 30生存检定足以发现在几年前穿过这个区域的四种生物的独特踪迹。在一次成功的DC 25生存检定后，一个PC可以记录下几个巨大的无法辨认的生物的踪迹——在阿扎尔丝的尾迹之后的古革巨人们。

巨大的石门得到了强化（硬度8，生命值120，破坏DC 28），并具有火焰免疫效果。两个超大的锁（解除装置DC 40）在不使用时安全地密封着它。门前的上层平台上有一个无声的魔法警报法术，当被触发时，它会提醒卡尔伯汀（见35-36页），而门上本身有第二个魔法警报法术，会发出在整个拱顶通道（Vault Way）中都可听到的铃声。

宝藏：埃拉克妮达的1套自动撬锁工具躺在一层灰尘和煤烟之下，被推到了门边的角落里，也被矮人维修人员所忽略了。它的皮制提包上仍有隐约凸纹的铁牙军团纹章。

I.陨落的防御者（CR 12）

破旧的楼梯最后进入一个大房间，里面装满了采矿设备和工具，用来维护通往下面熔岩湖的各种管道和导管。在克拉铎冈的拱顶通道入口附近，躺着两具被高温变成木乃伊的矮人尸体。

生物：当克拉铎冈的居民发现了阿扎尔丝的入侵并确定了他们脆弱的侧翼时，他们部署了两个勇敢的矮人防御者——德拉戈（Draggo）和卡尔洪（Calhun）来防止进一步的入侵，直到他们决定如何封锁幽暗之地的通路。然而，没过多久，阿扎尔丝和她的队伍一路战斗而过的古革巨人们跟着大地精的足迹涌进了城市，迅速击退了他们遇到的不堪重负的守军。

为侍奉他们的主人而死于利刃下，两人以英灵的身份来到了来世——为了光荣的战斗而存在的异界生物。由于克拉铎冈没有人看守，他们回到了人间世界，现在，德拉戈和卡尔洪继续履行着他们的誓言，保护克拉铎冈不受入侵者的侵扰，直到城市安全——直到摩尔苏恩围攻结束。他们允许矮人们自由通过——尽管他们戏弄路人，希望发生一场友好的争吵——但坚决拒绝任何其他生物进入这座城市。他们不怀恶意，但也毫无慈悲，对陌生人的好意和善言他们也毫不关心。

德拉戈和卡尔洪（DRAGGO AND CALHUN） CR 10

XP 9600 每个

英灵（Einherji，《怪物图鉴4》84页）

HP 123 每个

故事奖励：在PC们到达克拉铎冈时，额外奖励PC们19200 XP。

拱顶通道（CR 12或14）

从上坡路房间出来的通道直接通向克拉铎冈的拱顶通道。这里曾经是城市的最低层，充满了繁华的商店和温暖的家，但在早期的缟玛瑙钥匙实验向着矮人们释放出各种跨位面怪物后就被遗弃了。天空堡垒的这个区域后来被重建成一个安保用迷宫，里面有着保险库和藏骨堂，用来作为家族墓穴和存放克拉铎冈的历史遗迹。维修入口出现在七扇巨大的铁门中的第四扇前，这扇铁门守卫着更多的矮人传说。每扇门之间都有几十扇较小的石门，通向不同的家族墓穴和宝藏库。

当阿扎尔丝的团队在两年前进入这层时，他们迅速而残忍地解决了守卫们——埃拉克妮达石化了守卫者，阿扎尔丝命令丹德拉克将雕像扔进他们身后的熔岩湖中，消灭了所有可能能够通过魔法与之对话或被复活的尸体。这一行动使得阿扎尔丝的小队能够在没有任何反应的情况下进入附近的飞升圣物匣的入口。在这场奇怪的无声入侵之后，克拉铎冈——更确切地说，是当地的矮人防御之神杜鲁德（Trudd）的神殿——在这一层大大增加了它的物理和魔法保护。

扎那图拉的笔记没有描述天空堡垒的这个部分，而PC们发现自己不知不觉地走进了克拉铎冈防御最为严密的部分。

生物：缟玛瑙钥匙的失窃促使克拉铎冈的管理委员会开始对整个保险库进行编目，以确定是否还有其他东西被盗，这占用了皇家档案管理员卡尔伯汀·光印的大部分空闲时间。这也促使杜鲁德神殿加强了警戒。作为他调查的一部分，卡尔伯汀在这层设置了几个魔法警报法术。

在阿扎尔丝的攻击和随后的古革巨人入侵之后，四个坚定的防御者一直守卫着维修用门。一旦其中一个魔法警报法术响起，卡尔伯汀和科尔加（Colga）——她的神殿的防御部队的首领和一个坚强的圣骑士——会召集另一对武僧冲向门口。通过一个成功的DC 18知识（宗教）检定，一个PC可以识别出矮人的宗教信仰，并了解到杜鲁德是代表着勇敢、力量和防御的守序善良矮人神。

科尔加立即使用她的侦测邪恶能力来检查任何侵入者。只要PC们的团队不是完全由邪恶的成员组成，矮人们就不会攻击——圣骑士特别命令她的部队保持放松，以表示善意，希望能缓和局势。

在要求了解他们在克拉铎冈的保险库里的任务之前，卡尔伯汀发出了好几声抱怨。他将回答几个基本问题，但目前仍一反常态地守口如瓶。如果他和科尔加确信PC们不会对城市造成直接威胁（特别是如果这些PC们描述了他们跟随阿扎尔丝的脚步的任务，或者展示了埃拉克妮达在2年前撬锁时落下的自动撬锁工具），矮人们会决定护送这些新来者前往城市。卡尔伯汀会不停地追问着他们——一开始只是问他们的使命和动机，但很快就广泛地问到了地表世界和其他种族的习俗。

如果PC们拒绝护送——科尔加和卡尔伯汀不愿称其为“逮捕”，因为他们还没有打算以任何罪名起诉PC们——矮人会要求他们返回幽暗之地。如果真的爆发战斗，矮人们会依靠非致命的战斗选择制服入侵者们，如震慑拳和卡尔伯汀的墙法术。

卡尔伯汀·光印（KARBURTIN LIGHTBRAND） CR 9

XP 6400

HP 67（见58页）

杜鲁德的科尔加（COLGA OF TRUDD） CR 11

XP 12800

熔炉骑士（Forge rider，《NPC志》119页）

HP 142

坚定防御者（STEADFAST DEFENDERS）（4或6） CR 8

XP 4800 每个

HP 93 每个（《NPC志》100页）

发展：冒险假设PC们到达克拉铎冈会导致他们受到来自天空堡垒的最高会议的调查。PC们有可能会偷偷地通过防御者，并直接进入飞升圣物匣。如果他们这样做了，简单地跳过这个冒险的第三部分（尽管PC们失去了XP奖励和矮人们最终可以提供的物质支援）。

故事奖励：只要PC们没有与拱顶通道的矮人战斗，无论他们是绕过还是与防御者们谈判，奖励他们25600 XP。

P36-P41

第三部分：天空堡垒的审判

这部分的冒险是正在进行的地下城和荒野探索的一个短暂的插曲，并为PC们提供了休息、交易、探索天空堡垒和结交新盟友的机会。

看守们带着PC们在杜鲁德神殿短暂休息，等待戈姆·巨锤王子（Prince Gorm Greathammer）的命令。几个小时后，消息传来，PC们将被送到位于市中心的巨锤堡垒（Greathammer Bastion）的大使住处（如果这些访客被证明有着问题的话，这些豪华的住所也能够便利的严密保护这里）。戈姆王子还任命不太情愿的卡尔伯汀护送他们，照顾他们的需要，向陌生人通报当地的政治局势。只要有卡尔伯汀或神殿的守卫陪同，PC们可以在城市的公共区域自由移动。3天后，公正议会（Evenhanded Synod）——现任的克拉铎冈管理委员会——将会听取他们的申诉并决定这些外来者的命运。

卡尔伯汀花了一些时间来解释这座城市的近代史（在他看来），首先是摩尔苏恩入侵克拉铎冈最神圣的历史宝库——飞升圣物匣，然后囚禁了派来谈判此事的矮人外交官，最终升级为了目前被摩尔苏恩围攻的状态。他认为这个问题没有简单的解决办法，除非摩尔苏恩感到厌倦并离开了，他认为任何有关大地精参与其中的说法都是毫无意义的谣言，并没有任何证据支持。

矮人的款待

克拉铎冈的矮人信守了他们的诺言，他们被和平地护送到巨锤氏族的堡垒的临时住所。卡尔伯汀觉得自己在作为保姆的角色上被浪费了，但很快就被PC们、它们的故事和习惯迷住了，询问着每一个小特点，并很快就兴奋地带它们参观了整个城市。

克拉铎冈的矮人不是PC们的敌人，甚至也没有怀着特别的敌意或怀疑。尽管PC们在一场围攻中出现在天空堡垒的中央，但克拉铎冈的矮人们比任何事情都更好奇他们。多年来，他们几乎没有看到过贸易来往，也没有听到过来自更广阔世界的消息，而访客们——尤其是非矮人的访客们——是他们的一个新的兴趣点。只要PC们满足了克拉铎冈好奇的市民的合理要求，他们就会发现自己比在大多数地面定居点的时候得到了更好的待遇。

对这些新来者的反应褒贬不一。一些克拉铎冈的矮人担心PC们是摩尔苏恩间谍，就像（他们相信的）几年前袭击保险库并开始围攻的那些人一样。另一些人则担心这些访客是倒霉的冒险者，他们偶然发现了进入城市的路，但允许他们离开可能最终导致摩尔苏恩了解到了PC们发现的同一秘密入口。一些脾气暴躁的人认为，PC们和所有人类一样，都是来掠夺克拉铎冈过去财富的劫掠者，而现在只是编造了一个关于大地精入侵的疯狂故事以逃避后果。最后，有不少乐观的人希望这些来自外部的访客是涅玛萨斯派来的外交官，他们将与巨锤王子结盟，帮助打破围困。

普通市民带着一些惊奇的目光在一旁观看，但他们也保持着距离，而克拉铎冈的工匠们则急于展示他们的产品，学习最新的风格和创新，在他们探索城市的过程中争夺PC们的关注。克拉铎冈的矮人们总是渴望交易，虽然PC们在天空堡垒的最终命运还没有决定，但是符文铁匠巷（Runesmith Alley）的商家代表听说了他们的到来。这些有商业头脑的矮人们将自己呈现在PC们面前，并以魔法武器和护甲的形式提供他们的制造服务，包括对PC们已经拥有的装备的进一步改进。这些交易者承诺，即使PC们被迫离开天空堡垒，他们的任何购买行为都也将得到遵守。如果PC们与公正议会的互动进展顺利，他们可能会在符文铁匠巷的铁匠提供的服务上获得额外的折扣；将此视为已完成物品的退款。

摩尔苏恩的影响

卡尔伯汀在PC们的准备过程中提到了围攻的历史——摩尔苏恩偷走了缟玛瑙钥匙，这对克拉铎冈的矮人来说是一件具有不可思议的文化意义的神器（尽管它的存在现在只有少数学者和政治家知道）。他对任何声称是外部特工偷了物品的说法都持怀疑态度，而且他驳斥了任何大地精参与其中的说法，认为他们“只不过是摩尔苏恩阴谋的奴才”，尽管他们掌握的证据表明他们与摩尔苏恩有关。

如果PC们要求再看一遍表明是摩尔苏恩的证据，卡尔伯汀会安排他们去查看。古革巨人们的袭击打断了矮人的调查工作，但即使是在搜寻飞升圣物匣的第一个房间时，他们也发现了盗贼逃跑时留下的摩尔苏恩硬币和设备。魔法占卜也发现所有回收的装备都来自摩尔苏恩，并认为人类士兵是最后使用它们的人。另外，三把精制品长剑，三个披风胸针，一件军服上的碎布，还有516 GP都证明摩尔苏恩牵涉其中。PC们可以尝试一个DC 15知识（贵族）检定，以确定披风胸针和武器上的标记属于摩尔苏恩军队。然而，随着一个成功的DC 24知识（历史）或知识（贵族）检定，一个角色可以注意到这些样式和徽章属于一个在7年前被解散的部队——在被认为的保险库入侵之前——并且回忆到被解散的部队的装备通常会被卖给雇佣军部队。

铁牙间谍首领埃拉克妮达非常小心地获得和运输这些物品，有意地购买使用过的物品，并从不直接处理它们，以故意误导预言魔法。当她和阿扎尔丝进入保险库时，她只是打开箱子，并把里面的东西倒在地板上。只有这些金币能提供任何关于真相的线索，这些金币是来自铁牙军团的金库的，尽管它们是由摩尔苏恩铸造的。任何能确定最后拿着给定硬币的对象的预言魔法，都有70%的概率看到一个大地精，10%的概率看到埃拉克妮达本人的幻象。

公正议会

克拉铎冈花了3天时间召集了4名公正议会的成员——足够多的成员来参与对PC们的到来的调查。由于PC们的到来的重要和奇怪的性质，出席会议的四名成员也是那些在管理机构中拥有最高威望的人。

PC审裁处的成员包括以下人员。

皇家档案管理员卡尔伯汀·光印（Karburtin Lightbrand，守序中立男性矮人法师10）：作为克拉铎冈的皇家档案管理员，卡尔伯汀负责维护天空堡垒的众多图书馆中可用的大量知识。他对居住在地面上的国家的历史有着特别的兴趣，这使得他在处理那些来自天空堡垒之外的事物时，判断力变得模糊不清。虽然卡尔伯汀一开始对外来者不太信任，但他和PC们呆了3天，这使他成为这些外来者在议会中最坚定的拥护者——尽管这并不能阻止他在他们的故事中找出漏洞或纠正他们的语法。这次冒险的NPC画廊对卡尔伯汀进行了详尽的描述（见第58页）。

戈姆·巨锤王子（Gorm Greathammer，绝对中立男性矮人吟游诗人7/历史探索者2）：戈姆是克拉铎冈的国王的第三个孩子，也是探索者协会的成员。在他父亲突然的自我放逐之后，戈姆做出了妥协，在公正议会中占据了一席之地，而不是亲自承担国王的重任。他最渴望的是冒险和探索的刺激，但他也明白他的血统带来的责任。戈姆喜欢冒险故事，并在英雄们身上看到了一点自己的影子，只要他们把自己描绘成充满英雄色彩的。尽管他充满热情，但戈姆还是以矮人特有的骄傲和固执承担起了自己的责任，尽管他很有魅力，甚至表现出了喜爱，但他对大多数事情都持怀疑态度，而且不善于说服别人。

模范斯拉米拉·巨锤（Thramirra Greathammer，守序善良女性矮人圣骑士11）：斯拉米拉是克拉铎冈杜鲁德教会最高级的成员。她是克拉铎冈的国王的第二个孩子，尽管她作为教会模范的地位使她无法在公正议会中担任领导角色。斯拉米拉性情平和，善于分析，是一名战略家，她面临的主要挑战是在围城期间保持她信仰中的黩武元素的稳定和集中。她是公正议会中为数不多的几个没有立即要求摩尔苏恩人为闯入保险库以血还血的成员之一，这使其他人感到十分惊讶。然而，她非常关注天空堡垒的安全，不愿让外人代表她调查犯罪，这使她成为议会中最不可能被PC们所说服的成员。

海卡尔·贝雷坦夫人（Hikal Balatum，守序中立女性矮人望族10）：作为公正议会中最年轻的成员，海卡尔·贝雷坦仍然在天空堡垒中拥有巨大的权力。她维护着克拉铎冈氏族之间的各种商业和贸易协议。她还主持所有与外部势力的主要贸易安排，如克拉铎冈向杜鲁玛、涅玛萨斯和（以前的）摩尔苏恩的出口。多亏了围城，她已经开始变得无聊，变成了一个八卦专家来保持她的思维敏捷。如今，只有丑闻或有关新贸易机会的讨论才能激起她的兴趣。作为天空堡垒的有效贸易大使，海卡尔对PC们的去留不感兴趣，只关心它们在留下期间的花费或提供的新交易。她特别感兴趣的是证明摩尔苏恩在飞升圣物匣的入侵中是清白的，因为她渴望看到围攻结束，以及完全的贸易回到克拉铎冈。

讲故事法庭

PC们不会被护送到传统的法庭，而是被带到巨锤堡垒的宴会厅，那里的桌子上摆着食物和饮料。PC们坐在公正议会成员的对面。几个守卫站在大厅的外墙上，守卫着整个过程，他们如同拱顶通道的坚定防御者（事实上，如果PC们和卡布丁以外的矮人交上了朋友，也会是同样的几个人）。

公正议会一到，戈姆·巨锤就抓住机会介绍自己和他的同事们。

“各位好,欢迎来到克拉铎冈的天空堡垒。虽然你们来的时间有些可疑，但我们矮人不会吝啬好客，所以我希望你们到目前为止过得很愉快。我是戈姆·巨锤，克拉铎冈的第三王子，公正议会的第一席。和我一起的是我的妹妹，杜鲁德的模范，斯拉米拉·巨锤；克拉铎冈的贸易和家族关系的监督者，海卡尔·贝雷坦夫人；还有皇家档案管理员卡尔伯汀·光印。

关于你们来到我们家的事，你们似乎有很多故事要告诉我们，而我们就很想听听。”

PC们在进入克拉铎冈时不会为自己的行为辩护。相反，公正议会想要听到PC们完整的叙述他们的旅程直到他们进入天空堡垒的拱顶通道。这次社交遭遇为PC们提供了一个向统治着克拉铎冈的矮人们讲述他们的旅程的机会——可能会是经过修饰或编造的。从这段叙述中，议会将判断PC们的需求是否足够大，动机是否足够纯洁，以进入飞升圣物匣。如果玩家们以特别激情或欢乐的心情叙述他们的冒险经历，你可以自由地给他们的相关技能检定少量的加值。

PC们告诉法庭的故事分为四个部分：潘恩达尔的陷落，拯救切尔纳萨多游侠，保卫长影镇，以及最终直接导致PC们到达克拉铎冈的事件。

四次复述的每一次都被分为三个检定——方便地匹配冒险的开始、中间和结束——这可以用各种技能检定来解释。PC们可以尝试使用估价（展示故事中的战利品）、唬骗、交涉、驯养动物（推动动物伙伴或魔宠重演事件）、威吓、知识（可变）、表演（可变）、察言观色或法术辨识（展示获得的魔法物品）来进行检定；然而，公正议会的矮人很快就厌倦了单一的故事风格，每次PC们在后续检定中使用相同的技能时，DC会增加5点。如果同一个人连续尝试一次以上，DC值也会增加5点，因为法庭希望听到尽可能多的英雄的声音。PC们可以执行援助他人动作来增强同伴的故事，而强大的角色扮演应该获得从+2到+5不等的适当加值。在此事件中，任何使用矮人语的PC在技能检定上获得+2环境加值。

另外，每个故事都有与之相关的特殊奖励，详情如下。通过一个成功的DC 20察言观色检定来解读社交场合，一个PC可以了解到在每个故事中哪些技能可以提供奖励或惩罚。

第一个故事：猎物之痕

这个故事应该包括第一次冒险的事件，从PC们对潘恩达尔的注定失败的防御，到他们撤退到森林中，最后以击败大地精斯卡维内斯而告终。

影响DC：22

开始：由于这个介绍为PC们的其他努力定下了基调，矮人们听得很认真。如果一个PC在第一次检定中成功，他可以立即尝试一个DC 20察言观色检定，以注意到斯拉米拉的微妙情绪反应，而斯拉米拉显然被PC们从潘恩达尔的撤退所感动。PC们可以对中间和结束部分利用这种同理心，在两个检定上都得到+2加值。

中间：卡尔伯汀提出了许多关于PC们遇到的战蜥人的问题。他对存在于洞穴的较低层的穹窿建造者的“地穴”非常感兴趣；如果一个PC在使用估价、知识（工程）或法术辨识技能检定时将这部分故事传达得足够详细，那么他的检定将获得+2加值。

结束：结束第一个故事的主要目的是叙述PC们与斯卡维内斯的战斗。这样做让斯拉米拉和戈姆都坐立不安。试图在故事高潮中进行表演检定的PC将在她的检定上获得+2加值。

结果：只要PC们在这段故事的两个考验中取得成功，它们就会强调自己早期的失败和胜利。公正议会发表的吊唁和赞扬的声明表明了矮人们对PC们的同情。如果一个或多个PC出色地讲述了它们逃离潘恩达尔或与斯卡维内斯战斗的戏剧性过程，戈姆王子会从座位上站起来，给它们一个熊抱。

故事奖励：在讲故事的第一部分中，每成功一次检定，就奖励PC们4200 XP。

第二个故事：战争之牙

第二个故事详细描述了PC们对锐齿森林的探索，他们对游侠西里奥的营救，最后他们在特雷瓦雷堡战斗并击败了黑龙伊布扎里亚克。

影响DC：27

开始：PC们详细描述了他们对锐齿森林的探索。这对矮人们来说是难以置信的平淡无奇，除了戈姆，所有人都觉得很难接受探索森林的概念。因为缺乏兴趣，这一检定的DC增加2点，除非叙述这个故事的PC是一个矮人或者使用威吓技能来渲染地表森林令人毛骨悚然的异质性质。

中间：在这里，PC们叙述了他们在里斯汀堡的磨难，打败了狂欢的精类和释放被囚禁的游侠西里奥。这里的紧张气氛重新引起了议会的兴趣，尤其是戈姆·巨锤，他发现自己被冒险故事所迷住了。卡尔伯汀从对话中消失了，他认为自己是精类方面的权威，并指出了他在PC们的描述中看到的任何漏洞。任何试图使用唬骗或知识（自然）检定或严重依赖精类的描述来解释这部分故事的PC也必须击败卡尔伯汀的知识（自然）检定的结果（+16加值），否则他们的解释将被拒绝，在讲故事的实际技能检定中受到-2惩罚。

结束：PC们的第二个故事在他们与铁牙军队在特雷瓦雷堡的战斗以及他们与黑龙伊布扎里亚克的战斗中达到高潮。展示一个来自最后一场战斗的战利品和纪念品将使PC们在此技能检定上获得+2加值。如果他们提到了伊布扎里亚克和巨龙纳菲西的关系，PC们也会得到额外的+2加值——卡尔伯汀的关于深层锐齿森林的传说知识使他相信了PC们的真实性。

结果：这部分的故事是对公正议会的矮人影响最小的（因此有着更高的技能DC）。卡尔伯汀对锐齿森林的精类很了解，但对涅玛萨斯的政治不感兴趣。斯拉米拉女士对所使用的堡垒和防御工事表现出了一些短暂的兴趣。但只要PC们成功通过至少两项检定，他们就能保持公正议会的关注。如果他们没有做到这一点，他们就会发现下一个故事很难开始——PC们必须对下一个故事的开始进行两次技能检定，并取得较低的结果。

故事奖励：在这一部分的讲故事法庭中，每成功一次检定，就奖励PC们8600 XP。

第三个故事：长影突袭

在平定了切尔纳萨多之后，PC们讲述了自己在加固长影镇之前探索空心丘陵和与铁牙军团间接交战的故事，最后详细描述了他们与科塞鲁克的军队的战斗。

影响DC：25

开始：PC们首先描述了他们如何团结他们的乌合之众追随者并探索像拉迪亚山谷这样被铁牙军团消灭的城镇的努力。灾后社区重建的想法——以及开放的潜在市场——在海卡尔心中激起了一些想法，如果不是因为摩尔苏恩围攻事件，他们愿意探索这些新市场。如果PC没有通过这一初步检定，她可以尝试一个DC 20察言观色检定在之后立即注意到海卡尔对难民困境的反应。如果成功，此PC可以重试此部分的复述，使用有着+4加值的估价。

中间：探索空心丘陵再次吸引了戈姆·巨锤的冒险精神，而矮人王子渴望听到与他的领地如此接近的消息。使用知识（地城）或知识（地理）来讲述这部分故事的PC将获得+2加值。

结束：团结长影镇并抵抗铁牙军团的攻击是PC们的第三个故事的顶峰，并赢得了所有公正议会成员的反应，他们同情着被围困者的困境。两个独立的PC可以尝试讲述这部分的故事，只要他们不使用唬骗技能。

结果：在这时，公正议会开始拼凑是什么把PC们带到了他们的山区，尽管他们并不急于下结论。如果PC们成功地完成了两次或两次以上的检定，斯拉米拉女士就会移动到桌子的PC们那边，以便更好地了解细节。

故事奖励：在这一部分的讲故事法庭中，每成功一次检定，就奖励PC们6400 XP。

第四个故事：磐石围攻

最后这个故事是公正议会最关心和最仔细审查的：直接导致PC们进入克拉铎冈的事件。这个故事只有两个部分——开始和中间部分，而最后部分是PC们终于可以请求帮助和请求访问矮人的历史了。

影响DC：29

开始：PC们应该从阿洛伊山谷，下面的摩洛克巢穴，以及他们与扎那图拉的拟像的对抗展开他们的故事。发现娜迦的关于到达克拉铎冈的笔记引起了议会成员的关注，他们想知道札那图拉是如何得知天空堡垒的意外后门的。海卡尔对阿洛伊的矮人遗迹特别感兴趣，她看到了未来修复堡垒的潜力。在一个PC进行技能检定来讲述故事之前，她可以尝试使用一个估价或知识（工程）检定来叙述矮人堡垒的细节；如果成功，她在主检定上获得+4加值。

中间：PC们讲述了他们在进入克拉铎冈地下洞穴之前穿越幽暗之地和长路的漫长旅程。所有公正议会的成员都对把PC们带到他们家门口的旅程感兴趣。当故事结束时，允许PC们积极地通过角色扮演对故事做出贡献，使用列出的任何技能来尝试援助他人动作，而不是仅仅使用PC尝试检定所使用的技能。

结果：与其为他们的故事添加一个结论，PC们必须最终陈述自己的情况，告诉公正议会他们需要从克拉铎冈那里得到什么，并要求获得飞升圣物匣的进入权限。在最后的技能检定中，PC们只能使用唬骗、交涉、威吓或知识（历史）。

结果：作为故事的最后一部分，这个故事对公正议会的成员的影响最大。在故事结束时，矮人们把PC们送回了他们的营房，同时他们还在讨论他们所听到的——实际上只是另一场喧闹的吃喝，而议会的成员们则在讨论他们对PC们和他们的故事的看法。

故事奖励：在这一部分的讲故事法庭中，每成功一次检定，就奖励PC们8600 XP。

卡尔伯汀的证词

戈姆·巨锤特意任命了一名公正议会成员，对PC们进行几天的观察，以判断他们的品格和行为。如果PC们表现出礼貌，回答他的问题，或者表现出慷慨——通常是尊重秩序或促进善良——卡尔伯汀就会对他们产生积极的看法。如果他们表现出贪婪或狭隘，或嘲弄或逃避学者矮人——行为混乱或邪恶——他就会对他们产生普遍的负面看法。

如果卡尔伯汀对PC们产生了积极的看法，那么他在故事结束后的证词就会给PC们的总成功数增加一次成功。如果他产生了负面的看法，他的证词反而减少了一次成功。

结果

每一个故事都包含三个PC们可以成功或失败的检定。成功检定的数量决定了公正议会成员对PC们和他们的故事的看法，以及他们如何在他们的探索中取得进展。

10-12次成功：PC们毫无疑问地说服了克拉铎冈的领导层支持它们。公正议会积极地要求PC们调查飞升圣物匣，希望他们能发现证据，证明铁牙军团，而不是摩尔苏恩，才是真正的盗窃行为的罪魁祸首——也许最终会导致与摩尔苏恩的休战。他们向PC们提供了20000 GP作为奖励来获得这样的证明，并且通过一个成功的DC 27交涉检定，PC们可以说服议会预先提供一半，这样他们就可以为这个危险的任务做好准备。戈姆·巨锤为他们提供了1个克拉铎冈魔法纹章（magical sigil of Kraggodan ）来打开保险库并平息里面的一些危险。此外，卡尔伯汀同意用他的能力为PC们制作物品，只要他们支付材料费用。PC们在购买符文铁匠巷的铁匠产品时还可以享受15%的折扣。

新魔法物品

在克拉铎冈还有资源定期维护其较低层的年代，这些由精金和石头制成的戒指很常见。这些戒指可以安全通过保险库的许多陷阱和守卫，让看守人员可以在不冒生命危险的情况下清理和维护这些古老的设备。现在，克拉铎冈纹章只有几十个。

克拉铎冈纹章（SIGIL OF KRAGGODAN） 价格：16000 GP

栏位：戒指 施法者等级：10 重量：-

灵光：中等防护系

这个精金戒指的顶部有着第一个定居在克拉铎冈天空堡垒的氏族的石印。这枚戒指可以与天空堡垒的保险库（持有古代历史和家族财富的仓库）内的几个装置和陷阱进行交互。这枚戒指赋予佩戴者强酸抗力10。佩戴者每天三次以一个迅捷动作，可以使自己在接下来的一分钟内不被人工制造陷阱、魔法陷阱和构装体生物察觉。这个功能如同在这些限制内的高级隐形术，也可以防止因为角色的体重或存在触发陷阱。

制造条件 成本：8000 GP

锻造戒指，抵抗能量伤害，圣域术

8-9次成功：PC们向大多数的公正议会成员保证他们的良好意图。矮人们允许PC们留在天空堡垒内，甚至允许他们继续留在巨锤堡垒内。PC们可以自由地探索飞升圣物匣——进进出出，这样他们就可以在这座城市里休息或补充库存——他们还被提供了克拉铎冈魔法纹章，以打开保险库并协助他们探索。如果PC们找到铁牙参与盗窃缟玛瑙钥匙的证据，矮人们将提供15000 GP的奖励。PC们在购买符文铁匠巷的铁匠产品时还可以享受10%的折扣。

5-7次成功：PC们最终说服了一半的公正议会成员，他们的故事值得进一步调查，但并非没有一些怀疑。卡尔伯汀说服他的矮人同伴们允许PC们们去探索尘封的飞升圣物匣，尽管他们必须在没有克拉铎冈的任何支持的情况下这样做，他们必须自己支付装备和住宿。PC们得到了一个非魔法的克拉铎冈纹章——一把简单的钥匙，可以打开保险库和里面的一些门。如果PC们找到了铁牙参与的证据，议会将向他们提供7500 GP的奖励。

0-4次成功：PC们完全无法让议会充分相信他们高尚的意图，甚至连他们故事的真实性都无法让人信服。矮人们反而相信PC们既不是邪恶的，也不是出于善意的；他们可能认为PC们有着妄想症、无能，或者更有可能两者兼而有之。矮人们同意让PC们休息最后一晚，解决他们在城里剩下的事情。第二天，他们将被护送出城，要么通过地面出口（如果他们愿意的话，可以安全送到摩尔苏恩），要么回到幽暗之地的隧道（在这条道路被封死之前）。关于如何处理这个可怕结果的更多细节，请参阅第四部分开头的最后一次机会。

P42-P55

第四部分：昔日的幽魂

克拉铎冈的最深层是在天空堡垒的早期熙攘的城市街道，但在灾难袭击和来自石路以外的元素恐怖横行整个社区之后，创始氏族将废墟重建成了一层安全的保险库。飞升圣物匣最初的目的是保护缟玛瑙钥匙，使之远离好奇者之手，但它很快就成长为知识、文物和与寻天宏愿

有关的荣耀死者的储存库。拱顶通道在飞升圣物匣的周围成长着，氏族通过将他们的亲人和氏族财富埋葬在神圣的保险库附近而获得威望。今天，除了银行家和殡葬队伍外，很少有人前往拱顶通道，但通往飞升圣物匣的铁石门仍然是这个最低层的关键设施。

只要PC们在给克拉铎冈的统治精英留下深刻印象的尝试中没有完全失败，他们就有机会探索飞升圣物匣。如果PC们能在审讯过程中获得至少8个或更多的成功，那么克拉铎冈的天空堡垒将允许它们进行长时间的访问。

最后一次机会

如果PC们在公正议会处搞砸了他们的外交努力，他们仍然可以从卡尔伯汀·光印那里找到一些支援。这位皇家档案管理员并不一定喜欢这些PC们（取决于它们在讲述过程中的失败程度），但他认识到，这个问题可能远比克拉铎冈的统治者愿意接受的复杂得多。当城里大部分的人都睡了，卡尔伯汀秘密地护送PC们通过拱顶通道，并为他们提供了一个探索飞升圣物匣的机会。他警告说，除非他们带着确凿的证据回来，证明是铁牙军团而不是摩尔苏恩犯下了盗窃罪，否则当他们出现时，他和他们很可能会被逮捕。一旦他们进入，他就在圣物匣的入口处施放石墙术，为他们争取了额外的时间，减缓了克拉铎冈的部队跟踪他们的企图，但也把冒险者们封闭在了危险的废墟中。在这个不太可能发生的事件中，PC们只有一次机会来充分探索保险库，以免因为他们藐视公正议会而遭受克拉铎冈的愤怒。

J.飞升圣物匣

飞升圣物匣坐落在拱顶通道的入口处，并且离把PC们带到克拉铎冈的通道很近。

随着圣物匣在很久以前被封存起来，除了在统治氏族之中，关于缟玛瑙钥匙的记忆逐渐成为了传说。如今，大多数克拉铎冈的矮人都认为，石路的传说是对他们祖先走过的小径的隐喻，而不是一条真正的魔法之路。在此后的几个世纪里，来自寻天宏愿的其他宝物都也被逐渐添加进了这个保险库里。今天，这个保险库的确切内容还有待商榷，因为在闪耀远征和大断裂（Rending）之后，许多记录都在混乱中丢失了（尽管克拉铎冈距离五王山脉很远）。

令人遗憾的是，克拉铎冈对入室盗窃的调查被中断了。幽暗之地的古革巨人们跟着阿扎尔丝进入了保险库，在矮人们寻找证据、试图把事情的经过拼凑起来的时候袭击了他们。经过一场短暂而激烈的战斗后，矮人们撤退了，并封上了身后的飞升圣物匣，希望古革巨人们会饿死。但是这些异怪们还在存在着，他们凿穿了一些墙壁，把保险库和幽暗之地重新连接了起来。他们的族人活得很快乐，直到最近出现了一些熔炉恶魔（forgefiend），这是因为铁牙军团大量使用缟玛瑙钥匙而导致的元素逃亡者。这些新来者已经占据了部分建筑，并切断了古革巨人们的幽暗之地入口。由于受到孤立和攻击，古革巨人们变得更加咄咄逼人。

证据

PC们探索飞升圣物匣的目的是为了揭示铁牙军团偷窃了缟玛瑙钥匙。当间谍首领埃拉克妮达捏造了一套令人信服的假证据，导致克拉铎冈将摩尔苏恩牵连其中时，反对这一说法的最有力的证据是她和丹德拉克的遗骸，它们仍然躺在钥匙之间（J19区）里。有一些证据表明大地精帮助了摩尔苏恩，或者对于这个国家的参与产生了怀疑，但是只有来自内部深处的蛇发女妖或大地精的遗骸才能彻底说服克拉铎冈的领导人认识到他们的错误，并开始和平进程。

冻结于时间之中

在她的背叛和死亡之后，埃拉克妮达（见第56页）的贪婪的灵魂依附在物质世界，现在自由地在保险库中移动着。幽魂被她石化的那些人的雕像锚定在物质世界上——尤其是丹德拉克（见J19区）。每一个新的石化的受害者都让她觉得自己在这个充满生命的世界里扎根得更牢了，她错误地得出结论，认为只要石化足够多的新受害者，她就能以某种方式复活。比起试图立即石化PC们，埃拉克妮达希望他们能够把困住矮人的古革巨人们消灭，并把更多的受害者带到她最后的安息之地。

埃拉克妮达的幽魂可以透过她所石化的生物的眼睛看到东西，并且她可以随意改变自己的形状和声音，使之像她以前的受害者一样。在PC们探索圣物匣的整个过程中，她经常使用这种能力来鼓励一些行动，并劝阻另一些行动，并且她会强调不鼓励让任何被石化的受害者恢复血肉之躯。埃拉克妮达也隐藏了她自己的死亡，她会以伪装的形式坚持说一个“被她的主人背叛的致命的蛇发女妖”潜伏在保险库的心脏中，但没有提及她的虚体状态。关于埃拉克妮达是如何与PC们交互的具体细节会在它们各自的区域中给出。

要想永远摧毁埃拉克妮达的幽魂的唯一的方法就是摧毁她所有的锚，要么让它们回归血肉之躯（在某些情况下，这是一个危险的主张），要么彻底摧毁它们的石像。简单地粉碎或用塑石术重塑它们是不够的；它们必须被粉碎成尘埃（需要几个小时的嘈杂工作），在岩浆中熔化，或者用解离术将其消灭掉。即使是像胳膊或腿这样小的一块，也足以让她的幽魂维持在物质世界中，尽管她可能需要几个月的时间才能凭借这样一条脆弱的纽带复生。

J1.入口大厅

这条巨大的走廊从南到北延伸了近一百英尺，然后突然在一处塌方处停止。坍塌的天花板和石块堵住了通往曾经长得多的大厅的道路。巨大的、八英尺宽的石柱上装饰着发光的灯和刻有符文的牌匾，一直延伸到大约六十英尺高的天花板上，而在南边的入口附近，矗立着一尊栩栩如生、令人毛骨悚然的矮人妇女雕像，她被吓得僵住了。这座巨大的大厅有四个侧廊：两个向西，两个向东。

这里的牌匾是用大理石雕刻的纪念碑，上面写着的字用的是矮人语。每一个都描述了一个氏族在寻天宏愿的过程中的旅程、胜利和悲剧。在矮人们和古革巨人们在这个纪念馆的战斗时发生的坍塌阻断了北部的几个通道和地下保险库。坍塌将这个区域与J16区最窄处隔开了40英尺，有效地阻止了使用魔法，如塑石术和穿墙术穿越屏障。

如果PC们在这里制造出很大的噪音——比如试图挖掘北方的塌方或与贝拉查尔的“幽魂”争论——它们就会吸引J2区的古革巨人们的注意。

生物：这个被石化的矮人曾经是贝拉查尔·德尔吉克（Bellachal Dergik），一个年轻的圣骑士，在古革巨人袭击时协助着调查抢劫案件。即使是在混乱中，埃拉克奈达的灵魂出现在了这名年轻的战士面前，把她石化了。她的盟友们把贝拉查尔列为死者之一，封上了保险库的门。确认雕像为石化的矮人需要一个成功的DC 22知识（工程）或知识（自然）检定。

埃拉克妮达通过贝拉查尔的石眼监视着PC们，如果PC们调查了雕像，她就会以年轻矮人的幽灵形象出现在PC们面前。这个假贝拉查尔创造了一个悲惨的故事，讲述了邪恶的古革巨人入侵，保险库中央的蛇发女妖被她的主人背叛并被猛烈攻击。她坚持认为她已经离开矮人社会太久了,如果恢复了肉体，她就没有地方可去了（忽略提及贝拉查尔只做了2年的石头）,但她会请求PC们的帮助：他们必须摧毁肆虐保险库的古革巨人，并将更多的矮人带到这个神圣的地方，以充分了解摩尔苏恩犯下的罪行的严重性。如果PC们要求她提供更多的细节，或者建议她向权威机构作证，幽魂贝拉查尔只是要求他们在摧毁古革巨人之后尽可能多地带来法官和领导人。她也可以解释保险库的大部分近期历史，但她一再鼓励PC们把更多的人带到保险库，而不是把她从那里带走——她坚持说，如果她的遗体受到打扰，她的灵魂就会被释放。

PC们可以尝试察言观色检定对抗埃拉克妮达的唬骗检定（即使她因为谎言太牵强而遭受-10惩罚），但即使不尝试技能检定，贝拉查尔的故事中的许多元素也与PC们已经了解到的不一致。如果贝拉查尔恢复了肉身，埃拉克妮达的幽魂就会退到保险库深处，贝拉查尔自己则讲述了一个非常不同的故事，关于调查这起抢劫案，她觉得针对摩尔苏恩的证据似乎放得太方便了。在那之后，古革巨人们袭击了保险库，而她只记得那双闪闪发光的蓝眼睛，别的什么都不记得了。

贝拉查尔含糊的怀疑并不能让公正议会认为摩尔苏恩是无辜的但是让她恢复肉身将会摧毁埃拉克妮达在物质世界的一个锚。

宝藏：如果PC们让贝拉查尔回归血肉之躯，他们将得到她永恒的感谢。虽然除了4瓶治疗重伤药水之外，她几乎没有什么可以即刻提供的东西，但她还是回到了杜鲁德神殿，说服她的上级提供更丰厚的报酬。下次当PC们从飞升圣物匣中出来时，杜鲁德神殿会免费为他们提供治疗服务，并给每个PC提供1个复原徽章，形状是对应角色信仰的神的圣徽。

J2.日落藏骨堂（CR 14）

某种巨大生物的挖掘把这三个不同的洞穴连接成了一个。一幅巨大的画着符号的壁画装饰着西面的墙壁。

三个以前的保险库和一个洞穴组成了这个区域，它已成为剩余的古革巨人们的主要睡眠区域。这片区域曾经是看到日落的第一代矮人的藏骨堂，尽管大部分骨头早已消失。西部洞穴墙壁上的壁画描绘了各种用邪灵语书写的符号——大多是胡言乱语的复制品，因为普通的古革巨人都不会说邪灵语。

生物：四个古革巨人居住在这个区域。其中两个蹲在壁画旁边；很久以前，它们就已经吃掉了这里的大部分圣骨，现在它们只能靠骨头和其他碎屑来获得它们所能获得的少量食物。剩下的两个蹲在北边的房间里。

壁画下的两个古革巨人会立即攻击外来者，而他们在相邻房间的亲戚会在接下来的一轮中会合。

古革巨人（GUGS）（4） CR 10

XP 9600 每个

HP 127 每个（《怪物图鉴2》151页）

宝藏：最北边的保险库在东墙上有一个小裂缝，里面有561 GP，3颗内部为亮橙色的钻石（每颗价值400 GP），和1个明晰战斗号角。

J3.东南保险库

魔法灯光在间隔的青铜壁灯上嗡嗡作响，照亮了这个石头房间。房间里空荡荡的，只有一尊石像的上半身，石像年轻英俊的面庞上露出恐怖的表情。

最初建造保险库时，矮人工程师用这个小保险库储存设备，后来又用它来存放来自幽暗之地的小古董——古革巨人们在很久以前就掠夺了这些东西。这个区域完全是空的，除了一个前摩尔苏恩突击队员石化的上半身。

生物：随着克拉铎冈和摩尔苏恩之间的紧张关系加剧，人类国家派出了一队突击队员秘密调查这起抢劫案。摩尔苏恩人被传送到保险库后，立即遭到了古革巨人的袭击，他们的队伍被野蛮地击溃了。只有一个幸存者逃脱了这场大屠杀：一个名叫尤斯塔提乌斯·通德雷（Eustatius Tondere）的社会随员。尤斯塔提乌斯的缓刑是短暂的，因为他在途中遇到了埃拉克妮达的幽魂，并被吓呆了。他的石头身体摔在地板上，变成了三部分——躯干和两条腿。

蛇发女妖幽魂埃拉克妮达（见56页）利用她的雕像视觉能力通过尤斯塔提乌斯的眼睛来观察，并在PC们检查房间的时候，假装是尤斯塔提乌斯的幽魂。假尤斯塔提乌斯坚持认为，他是摩尔苏恩最初窃取缟玛瑙钥匙的任务的一部分，他无法前往来世，除非他向克拉铎冈的当局承认他的罪行。他恳求PC们不要试图恢复他的肉体，因为他在石化后所受的严重创伤会在片刻之内痛苦地杀死他，并在他能承认自己的罪行之前诅咒他的灵魂。幽魂同样给PC们“警告”了位于J7区的陷阱，但是告诉他们在穿过该区域之前可以通过大喊“托拉格准许我通过”来关闭它。这是一个谎言，并且埃拉克妮达希望能说服好奇的PC们回头。

尤斯塔提乌斯·通德雷（EUSTATIUS TONDERE） CR 11

XP 12800

业余艺术爱好者（Dilettante，《NPC志》151页）

HP 57

发展：为了使尤斯塔提乌斯恢复到活着的状态，PC们必须收集他的两条石化的腿，并在试图逆转石化之前将它们与躯干连接起来。一条腿和古革巨人首脑的恐怖战利品放在J6区，而剩下的一条腿被留在J14区，当时一个古革巨人用它作为改良的棍棒对付那里的熔炉恶魔。如果恢复原状了，尤斯塔提乌斯会很惊讶，他会试图从PC们了解到尽可能多的东西。与他的“幽魂”的证词相反，他渴望证明摩尔苏恩的清白，但他不希望进入任何进一步的危险境地。

恢复尤斯塔提乌斯的生命破坏了埃拉克妮达在物质位面上的另一个锚，而一个秘密潜入他们保险库的摩尔苏恩间谍的证词将不会使公正议会相信这个国家是无辜的。

故事奖励：如果PC们取回了尤斯塔提乌斯的腿并成功逆转了他的石化状态，奖励他们12800XP，就如同他们在战斗中击败了他一样。

J4.日升藏骨堂（CR 12）

粗略的挖掘已经把这两个相邻的墓穴连接成一个大的散落着碎石的房间。破碎的陶瓷铺在地板上。一条十英尺宽的走廊连接着南面的房间和西面的宽阔走廊。北室向东扩展成一个更大的洞穴。

就像在大厅对面的日落藏骨室（J2区）一样，这些地下墓室埋葬了第一批见过日出的克拉铎冈矮人的遗骸，尽管古革巨人们早已吞食了大部分的骨头。这里破碎的陶器曾经保存着克拉铎冈的创始和各种氏族血统的书面记录。

现在瓦片覆盖了这个区域的南部房间，这对于中型或更小体型的生物来说是困难地形。古革巨人们穿越这个区域没有任何困难。

生物：有两个古革巨人在北方的房间里无所事事。它们会立即对入侵者作出反应，并行动起来与任何被困在破碎陶器中的生物交战。

古革巨人（GUGS）（2） CR 10

XP 9600 每个

HP 127 每个（《怪物图鉴2》151页）

J5.祭拜洞穴（CR 15）

水流像薄薄的帘子一样沿着被真菌覆盖的洞窟东壁向下流淌，在底部形成一个长长的水池。这个洞穴一直向北延伸，而一个发育不良的分支在东南四十英尺处突然终止。充满活力的真菌覆盖着侧室的墙壁，地板上粗糙的颜料线形成了一系列同心的、蠕动的圆圈，周围有着三只眼睛。

沿着墙的水从山上较高的地方渗漏了进来，那里的冰盖融化了并从岩石中渗下来了。水源使真菌得以猖獗生长，为古革巨人提供了另一种营养来源。

成功通过一个DC 23法术辨识技能检定后，应该PC可以识别地上潦草的符号，这是一个伪劣的恶魔召唤仪式的一部分。破坏或篡改符号在仪式的这个阶段没有影响，因为仪式现在完全与刻下它的生物联系在了一起。

生物：古革巨人首脑伊什加卡（Ishgahkah）住在这个宽敞的洞穴里。伊什加卡天生的魔法才能见证了它的崛起，并使得他统治了这个小部落，现在它引导着他们崇拜神秘的夜魔（奈亚拉托提普的一个化身）。然而，它的信仰从未使他获得任何额外的赞美或力量，直到部落被困在飞升圣物匣中。研究了几本古老的矮人文献，使用了各种污染的魔法物品，给这位首脑注入了深渊能量——虽然不足以改变它自己的身体，但足以影响它的孩子们。现在，每当伊什加卡生出新的古革巨人时——对这个臭名昭著的多产种族来说，这是一个快速的过程——它就会生出炼狱后代。到目前为止，伊什加卡已经完成了两次这项任务，而那些被深渊触及的古革巨人就住在附近的J9区。

当PC们到达时，伊什加卡正在从一项正在进行的仪式中休息，沿着东墙吃真菌。这是一个持续数周的召唤恶魔使者来指导部落的过程的中途。作为仪式的一部分，它在自己的脸上盖上前摩尔苏恩突击队成员的脸皮，通过反复施放遗体防腐，使这张脸和其他的脸保持新鲜。古革巨人对PC们的入侵感到愤怒，并会立即发起攻击，希望流血事件能加速召唤。

事实上，流血确实会引起恶魔的注意。当伊什加卡在该区域造成或受到总共30点伤害时，召唤法阵就会启动。流血事件召唤出了一个缚魂魔，它加入了古革巨人首脑的行列来击退PC们。恶魔会立即以束缚灵魂能力攻击对伊什加卡造成伤害的PC。之后，缚魂魔会与伊什加卡一起战斗至死。

伊什加卡（ISHGAHKAH） CR 14

XP 38400

古革巨人首脑（Gug savant）术士7（《怪物图鉴2》151页）

混乱邪恶 大型异怪

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +21

————————防御————————

防御等级 30，接触 12，措手不及 27（+4护甲，+3敏捷，+14天生，-1体型）

生命值 208（22 HD；7d6+15d8+117）

强韧 +12，反射 +10，意志 +16

免疫 疾病，毒素；抗力 电击5

————————攻击————————

速度 40尺，攀爬20尺

近战 啮咬+20（1d8+7），4爪抓+21（1d8+7）

占据10尺；触及5尺

特殊攻击 撕扯（2爪抓，1d6+10）

类法术能力（CL10；专注+16）

1/天——隐形术，刺石术（DC 20），化石为泥（DC 21），邪影击（DC 20）

术士已知法术（CL7；专注+13）

3环（5/天）——遗体防腐（DC 19），狂暴术，缓慢术（DC 19）

2环（8/天）——强酸箭，目盲/耳聋术（DC 18），牛之力量，飞虫走兽

1环（8/天）——燃烧之手（DC 17），惊恐术（DC 17），法师护甲，魔法飞弹，护盾术，克敌机先

0环（任意）——酸液飞溅，侦测魔法，打击死灵，幻音术（DC 16），传讯术，冰冻射线，阅读魔法

血统 深渊

————————战术————————

战斗前 如果伊什加卡注意到战斗的声音，它会在自己身上施放隐形术和法师护甲。

战斗中 伊什加卡立即使用七级怪物召唤术卷轴在隐形的情况下召唤1d4+1只巴布魔，然后在接近近战前施放缓慢术。作为一个古革巨人，它喜欢流血，它使用奥术打击和猛力攻击来用它的利爪撕裂敌人，只对那些保持距离的敌人释放更多的法术。

士气 如果生命值减少到80点或更少，伊什加卡会撤退到J9区的炼狱亲戚那里，而首脑会在那里进行最后的抵抗。

基本统计数据 没有法师护甲，伊什加卡的统计数据是 防御等级 26，措手不及 23

————————属性————————

力量 25，敏捷 16，体质 20，智力 13，感知 14，魅力 23

BAB +14；CMB +22（+26冲撞）；CMD 35（37对抗冲撞）

专长 奥术打击，可怖殴击，盲斗，顺势斩，战斗反射，施法免材，高等冲撞，精通冲撞，突刺，魔法天赋，猛力攻击，技能专攻（察觉），武器专攻（爪抓）

技能 特技+3（+7当跳跃时），攀爬+15，逃脱+13，知识（奥秘，位面）+18，知识（地城）+11，察觉+21，法术辨识+23，潜行+15，生存+15，使用魔法装置+18；种族调整 +4逃脱

语言 深渊语，地底通用语

特殊 血统奥秘（召唤生物获得DR 3/善良），压缩

战斗装备 巨人形态I卷轴，高等解除魔法卷轴，群体治疗中度伤卷轴，七级怪物召唤术卷轴（3）；其他装备 二型法术知识戒指（目前包含通晓语言），虹光法袍，红宝石和金制奈亚拉托提普邪徽（价值750 GP）

缚魂魔（KALAVAKUS DEMON） CR 10

XP 9600

HP 125（《怪物图鉴2》78页）

J6.人面保险库

这个石头陵墓的墙上布满了参差不齐的红色墨水笔迹。一个蜿蜒的洞穴通过破碎的墙壁进入南边，而一条通道通向西边。一根小小的、奇怪的看上去有机的柱子耸立在北面，支撑着一堆保存完好、令人毛骨悚然的人类的脸皮。

古革巨人们很久以前就吃了那些在这里安息的矮人长者的木乃伊遗骸，现在伊什加卡把这个房间用作私人圣所。墙上的文字是用地底通用语写的，大部分是翻译笔记，以帮助首脑翻译矮人语，还有关于召唤仪式的速记笔记。

即使是粗略的检查，也能够发现保险库里的小柱子实际上是尤斯塔提乌斯·通德雷丢失的石化腿之一（见J3区）。柱子上的四张人脸一文不值，如果没有伊什加迦的管理，很快就会开始腐烂。

发展：PC们要把腿从这个房间里拿出来和尤斯塔提乌斯的另外两个被石化的部分结合在一起，然后才能恢复摩尔苏恩突击队员的生命。

J7.东厅（CR 12）

这条宽阔的走廊绵延一百多英尺。坍塌的墙壁的碎片阻碍了走廊向南的路线，而走廊向北转向了西北，在类似的坍塌中突然结束。两条短走廊通向东边，第三条通往东北。

灰泥墙上的壁画生动地描绘了寻天宏愿，一个皮肤黝黑、红发的矮人带领并协助其他矮人穿越幽暗之地的各种危险。

陷阱：因为最后面的保险库曾经存放着圣物匣里最珍贵的宝物，所以矮人建造者们用致命的陷阱保护着这个走廊，这个陷阱会使画中的斧子和壁画上的石斧变成致命的钢刃冰雹。戴着克拉铎冈魔法纹章的生物对陷阱的魔法感官来说基本上是隐形的，并且喊出“福格瑞特

准许我通过”这句话会使陷阱失效1分钟。否则，当任何生物通过目标区域的一半以上时，陷阱就会启动。与普通的剑刃护壁不同，这个陷阱所召唤的剑刃只能持续1轮，然后就会融化回壁画中。

画中剑刃陷阱（PAINTED BLADES TRAP） CR 12

XP 19200

类型 魔法型；察觉 DC 31；解除装置 DC 31

效果

触发器 接近型（魔法警报）；复位 自动

效果 法术效果（剑刃护壁，14d6挥砍伤害，反射DC 19减半）；多重目标 （在20尺方格内的所有目标）

J8.金库（CR 13）

金色的托架排列在房间的墙壁上，天花板上的火盆里闪烁着火焰。在支架旁边是金和银的凹室，每个凹室都类似于大约两英尺宽的储藏区。每个凹室的顶部都写着块状的矮人语。

在这个保险库的入口大厅里，有一块用矮人语写着字的铭牌，上面写着“金库”。这个金库并非属于一个氏族，而是为城市储存着大量财富，以备紧急情况之需，并让所有人都能受益。这座城市的每个创始氏族都将一小笔黄金放在一个由魔法加固的花岗岩制成的像保险箱一样的储物凹室里。除了一个凹室外，其余的凹室都是密封的，打开的凹室已经被仍还活着的埃拉克妮达清理完毕了。其余的凹室都是锁上了的（硬度16，HP 120，解除装置DC 40）。

生物：两个涂着金色油漆的石魔像守卫在保险库的东角。它们对入侵的反应是活化和接近。他们无法看到一个佩戴着激活的克拉铎冈魔法纹章的生物，除非该生物先攻击他们，尽管其他生物没有受到这样的保护。魔像不会追击生物出房间外，但如果生物从走廊攻击他们，他们会在侧壁处寻找掩护。

石魔像（STONE GOLEMS）（2） CR 11

XP 12800 每个

HP 107 每个（《怪物图鉴》163页）

宝藏：七个密封的凹室每个都装有10块10磅重的金锭（每块价值500 GP），并被盖上了城市印章。一个凹室里除了金子还有1块同盟之石。

J9.宁静的动物园（CR 13）

大块的金属和石头覆盖了这里的大部分地板，还有成堆的骨头和黑色的血迹。在北面，墙壁突然以锯齿状的崩塌而告终，通向更远的更大的洞穴。房间唯一的另一个出口是一个连接西南的大厅。

保险库入口上的一块牌匾上用矮人语写着“宁静的动物园”。内部区域曾经住着许多来自幽暗之地的动物和外来生物，被强大的魔法保持在停滞状态。当古革巨人们到达时，他们愉快地吞下了在这里找到的食物。

生物：两个特别可怜的古革巨人蹲在这个保险库里。伊什加卡生下了这两个怪物，术士的深渊血液将新生物变成了炼狱古革巨人。他们住在这个地方，知道要避开西边的房间，因为那里的熔炉恶魔不断地排斥他们。他们在等待来自伊什加卡的指示，但除此之外，他们会攻击任何入侵者。

炼狱古革巨人（FIENDISH GUGS）（2） CR 11

XP 12800 每个

HP 127 每个（《怪物图鉴2》292页，151页）

J10.废弃的巢穴（CR 13）

一段隧道向东延伸，向南弯曲，最后突然终止在一堆翻倒的泥土中。

古革巨人们曾经睡在这个毫无特色的洞穴里，但当新主人到来时，他们就搬走了。

生物：伊什加卡的深渊魔法和首脑的两个炼狱后代的出现吸引了一个特别邪恶的幽暗之地生物的注意，这个生物和他们有着同样的炼狱血统。这条被称为无尽之胃的恶魔血紫虫，在蜿蜒进入矮人保险库之前，在塞卡米纳潜伏了几个世纪。如果被深渊接触的古革巨人被杀死，无尽之胃会从它的麻木中苏醒过来，并会试图惩罚那些入侵的PC们。

无尽之胃（ENDLESS MAW） CR 13

XP 25,600

进化炼狱紫虫（Advanced fiendish purple worm，《怪物图鉴》294页，230页）

HP 200

J11.福格瑞特的藏骨堂

在这座巨大的石质陵墓的东墙和西墙上，都有壁炉的浮雕和一个胖胖的矮人女人。房间中央有一根大石柱，高至三十英尺左右的天花板。石柱的侧面雕刻着身着丧服的矮人的灰色和橙色的象形图。四英尺宽的壁龛覆盖了所有剩下的表面，每个壁龛里都有一个用亚麻包裹的小包裹，包裹着项链和干花。

一条部分被碎石堵住的走廊从南边通入，东北角通往一个大洞穴。

这个供奉给矮人女神福格瑞特的墓穴，并没有埋葬氏族的遗骨，而是专门为那些在寻天宏愿的征途中丧生的孩子们保留的。当地的传说是，福格瑞特收留了那些在艰难旅途中死去的孩子们，他们现在永远生活在所有矮人的母神的温暖中，直到他们决定平安归来，回到生者之地。通过一个DC 22知识（宗教）检定，一个PC能够识别出这个地点与福格瑞特的联系，以及她在矮人万神殿中的位置。

这个房间的神圣性阻止了埃拉克妮达的幽魂和深渊古革巨人进入，甚至连普通的古革巨人也被福格瑞特的神圣存在吓得不敢打扰埋葬在这里的孩子们。尽管它的环境是病态的，但这个房间是为数不多的在飞升圣物匣中能够安全休息的地方。

J12.西北厅（CR 10）

天花板高的瓦砾堵塞了向东南倾斜的走廊。通往北面和西北部的门，以及通往西面的一扇开着的门，都是走廊的出口。一尊栩栩如生的四臂巨人雕像靠在北门对面的墙上。

在走廊的边缘耸立着一只石化的古革巨人。当来自另一个世界的巨人第一次闯入保险库时，埃拉克妮达石化了古革巨人，但她发现他们作为她的灵魂的锚是令人厌恶的。而伊什加卡的惩罚——通过魔法飞弹——迅速且痛苦。从那以后，蛇发女妖就和古革巨人们保持了距离。

生物：埃拉克妮达会通过古革巨人雕像的眼睛观察PC们。到目前为止，她可能已经确认至少有一个PC是有着威胁的——有着高智力值或者对摩尔苏恩参与保险库入侵表示怀疑的PC。当他们进入走廊时，她会如同一个古革巨人幽魂出现，并发出了恐怖哀嚎，使队伍分裂，造成进一步的恐慌。她的位置会使至少一个在他的豁免中失败的PC逃到J14区，而那里居住着熔炉恶魔。

PC们可以将古革巨人雕像还原为血肉之躯来摧毁埃拉克妮达的一个物质世界的锚，但是如果他们这样做，这个贪婪的生物会立即攻击。

古革巨人（GUGS） CR 10

XP 9600

HP 127 每个

J13.第一王座的墓穴（CR 14）

三个精致的石棺放在一个沿着这个房间的西北墙壁的四英尺高的石台子上，墙上布满了与兽人和影子怪物作战的浮雕。在离门最远的房间角落里立着两座巨大的铅像，它们的形状并不完全是矮人战士的样子。

这个房间是登基王（Enthroned King）的最后安息之所，他是天空堡垒建成后的克拉铎冈的第一位统治者。后墙上描绘的是一场被遗忘已久的战争，战争发生在克拉铎冈的矮人和兽人之间，兽人在地表上迎接着他们，而后来又与憎恨他们堂兄弟野心的灰矮人展开了斗争。

生物：在克拉铎冈历史上动荡的早期，这座城市受到了许多威胁，先是来自地表的兽人，然后是地下的灰矮人。国王采取了极端的措施来维持他稳定的统治，使用炼金术和奥术魔法——还有一些人说，是用血祭——来延长他的统治，使他的寿命远远超过了普通矮人的寿命。他的头脑依然敏锐，但最终随着身体枯萎为尘而变得冷酷无情。（His mind remained sharp,

but eventually grew cruel as his body withered into dust.）

在他的登基之年后的几个世纪里，克拉铎冈的人民在他们日益疏远的国王的统治下颤抖着，他们策划了一场起义，以让一个活着的继承人登上天空堡垒的宝座。登基王厉声呵斥，号召来来自召唤的制裁者（《怪物图鉴2》161页）手中的难以言状的暴力。（The Enthroned King lashed out, calling down unspeakable violence at the hands of conjured inevitables.）在惊恐地发现了自己的所作所为之后，国王在他的行为引起的流血冲突后退位，并因为他那可耻的行为下令将他的名字从克拉铎冈的记录中删除。然而，在他等待死亡的过程中，他很快发现自己已经如此长久地拒绝了矮人的死神马格林，死亡再也不能带走他，只会留他在瓶中继续呼吸。今天，没有任何记录可以证明这个离奇的故事是真的，或者国王是否通过把他的灵魂转移到一个智能魔法物品里来延长他的生命（见第49页的侧边栏）。

登基王下令将自己埋葬在氏族墓穴中，与他死去已久的孩子们葬在一起，并委任一对铅魔像作为守卫和狱卒。魔像们会阻止他逃跑或探知外面的世界，以免他的心灵再次滑向可怕的行为。

任何进入该区域的生物都会唤醒瓶中熟睡的国王。他会用矮人语向新来者打招呼，想知道是谁扰乱了他的睡眠。他对PC们持谨慎态度，只有在成功通过一个DC 35交涉检定的情况下才能说服他进行谈判。如果PC们中有一个矮人，则此检定的DC减少到28。拥有克拉铎冈魔法纹章的PC们会在此检定中获得+5环境加值（国王会嘲笑非魔法纹章）。

如果PC们未能通过这一检定，国王就会要求他们立即离开他；如果他们逗留，他会和他的魔像一同攻击。当国王在石棺上休息时，他可以从埋葬在石棺里的身体遗骸中获得额外的类法术能力。虽然瓶子和里面的灵魂本质上是不受物理伤害的，但是把瓶子从它现在的位置移走可以使登基王和这些额外的法术分开。一个成功的对抗AC 27并会造成至少5点伤害的远程攻击足以击倒瓶子，就像物理举起2磅的神器一样。这些额外的类法术能力将使这次遭遇的挑战等级提高1。铅魔像无法看到戴着克拉铎冈魔法纹章的生物，但是登基王不会被它的魔法所影响。

绝对铅魔像（RESOLUTE LEAD GOLEMS）（2） CR 11

XP 12800 每个

HP 107 每个（《怪物图鉴5》289页，127页）

登基王（THE ENTHRONED KING） CR —

XP —

见侧栏

————————攻击————————

类法术能力（CL13；专注+17）

1/天——高等命令术（DC 19），秩序之怒（DC 18），探知

3/天——强酸箭，次等复原术，圣域术（DC 15）

新魔法物品

由于比他的身体更加长寿，而且现在被装在一个施了魔法的瓶子里，登基王变成了一个智慧魔法物品，而且是一个非常任性的魔法物品。他专横而博学，他希望让克拉铎冈了解和平与安全，但又严重担心自己可能再次滑向独裁的疯狂，他只愿意让自己被守序善良或中立善良的生物所拥有或使用。他会试图尽快支配任何其他的持有者，并看到他自己回到克拉铎冈和他的墓穴。

登基王（THE ENTHRONED KING） 次等神器

栏位：- 施法者等级：13 重量：2磅

灵光：强烈塑能系和死灵系

阵营：中立善良

感官：60尺（黑暗视觉）

智力：16 感知：16 魅力：19 自我值：16

语言：通用语，矮人语，土族语，地底通用语

滚滚的蓝色烟雾充满了这个小玻璃瓶，偶尔也会在其中形成一张迅速消失的衰老面孔。只要瓶子被公开地戴在一个生物身上，登基王的鼓舞性存在就会使其携带者在所有属性检定、豁免检定和技能检定上获得+1幸运加值。被困在其中的灵魂完全致力于保护矮人，尤其是克拉铎冈的天空堡垒。每天三次，登基王可以向佩戴者注入自己的不朽生命，给予她1d10+10点临时生命值。

摧毁

登基王必须拜倒在马格林——矮人的来世守卫——的一个强大的仆人面前——这项任务要求他再次拥有身体，而不是现在的只有尘土和呼吸的形态。

宝藏：登基王是这个显著的墓穴中的唯一的宝藏。作为一个智能魔法物品（见侧栏），他会同意帮助PC们，前提是他们的动机看起来很纯粹，并且他们保护克拉铎冈的努力与他的意愿一致。如果违背他的意愿掠夺他，他就会抓住每一个机会成为PC们的眼中钉，他会试图进行意志对抗，并整夜大声歌唱。

发展：说服登基王他们不是威胁会使PC们赢得一些时间与他交谈，如同打败他的魔像一样，但这证明了他仍然有着一些同情心。他过着隐居的生活，尽管一名娜迦（他没有办法在他孤独的坟墓里记录下时间的流逝）前些时候拜访过他，并讨论了矮人的历史和魔法，他发现尽管她相貌丑陋，但她很有洞察力，很有魅力，很受人尊敬。登基王透露了扎那图拉对缟玛瑙钥匙的兴趣，这是一个他非常了解的神器。

年轻时，登基王和传说中的矮人克拉铎冈一同旅行，带领他们的人民到达地表。他非常清楚地看到过一座缟玛瑙塔从地上生长出来，而石路张开大口让人通行。他向任何愿意听的人详述了他的氏族在寻天宏愿中的旅程。也正是他的命令打开了通往另一个世界的穹窿和缟玛瑙城堡的石路，迫使克拉铎冈最早的定居者与元素恐怖进行斗争。他严肃地警告PC们不要激活缠丝玛瑙碎片，它连接着任何通往另一个世界和它的异界堡垒的塔。

就像瓶中精灵一样，登基王可以陪伴PC们踏上旅程，尽管他在离开墓穴后失去了许多魔法能力，并恐惧再次滑入暴君的角色。要想说服他愿意帮忙，就需要对抗上文提到的同一DC进行第二次成功的交涉检定。如果违背他的意愿拿走它，这个神器会支配他的主人尽快把自己送回这里。

故事奖励：如果PC们成功地说服了登基王谈话并且避免战斗，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了它和它的魔像一样。

J14.熔炉恶魔的领地（CR 14）

扭曲的金属碎片从洞穴的墙壁上伸了出来，一直延伸到石屋的西边。腐烂的、覆盖着毛皮的尸体在东入口附近的地上排列着。在尸体的另一边，靠近房间的西边，有一尊笨重的铁雕像一动不动地矗立着。

这个被遗弃的地下保险库已经因为地震的变化而暴露在更深的洞穴中了，就像这个区域的其他地下保险库一样。这里的尸体是被杀的古革巨人们。

生物：两个斯坎德里格（scanderig），土元素位面的原生生物，通常被称为熔炉恶魔，把这个房间变成了他们临时的家。熔炉恶魔们无意中通过军团的缟玛瑙塔进入了物质位面，被缟玛瑙钥匙挥之不去的魔法灵光吸引到圣物匣，希望能找到一个新家。他们曾经有着6个，但是在过去的几个月里的几次损失使他们变成了绝望的一对。剩下的两名幸存者偶尔会享用周围岩石中的铁矿。他们多次遭受古革巨人们的攻击，但仍然不知道炼狱古革巨人取代了他们之前杀死的那些。

他们成功地从他们被杀的亲属身上拼凑出了一个类似尸体的炸弹（见下面的陷阱）。熔炉恶魔们就在洞里等着。当PC们足够接近时，其中一个熔炉恶魔会使用它的粉碎音波类法术能力引爆炸弹，而另一个熔炉恶魔施放火墙术关闭战场。在这里，他们与新入侵者展开了殊死搏斗。一个PC可以通过一个DC 26知识（位面）检定识别出该生物为斯坎德里格。

熔炉恶魔（FORGEFIENDS）（2） CR 10

XP 9600 每个

《符文领主的崛起周年纪念版》409页

守序邪恶 大型异界生物（土系，跨位面）

先攻 +6；感官 看破黑暗；察觉 +15

————————防御————————

防御等级 23，接触 11，措手不及 23（+2敏捷，+14天生，-1体型）

生命值 137 每个（11d10+77）

强韧 +14，反射 +5，意志 +10

免疫 火焰，毒素；抗力 强酸10，寒冷10

————————攻击————————

速度 20尺，掘地20尺，潜地

近战 啮咬+17（2d6+7附加撕扯护甲），啮咬+17（1d6+7），2爪抓+17（1d6+7）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 精金啮咬，灼热喷涌

类法术能力（CL10；专注+12）

常驻——行踪无迹

任意——强效幻影（DC 15），穿墙术，粉碎音波（DC 14），塑石术

3/天——深幽黑暗术，次元锚，石化术（DC 18），瞬发燃火术，火墙术，石墙术

————————属性————————

力量 24，敏捷 14，体质 25，智力 15，感知 12，魅力 15

BAB +11；CMB +19（+23破武）；CMD 31（33对抗破武）

专长 战斗反射，高等破武，精通先攻，精通钢铁意志，精通破武，钢铁意志，类法术能力瞬发（燃火术），要害打击

技能 特技+16（+12当跳跃时），攀爬+21，手艺（布设陷阱）+16，解除装置+16，知识（地城）+16，察觉+15，察言观色+12

语言 通用语，矮人语，炼狱语，土族语

————————特殊————————

精金啮咬（Adamantine Bite，Ex） 熔炉恶魔的啮咬攻击在克服伤害减免时被视为精金。

撕扯护甲（Rend Armor，Ex） 当熔炉恶魔使用它的啮咬攻击时，它可以咬穿目标身上的任何护甲——如果受害者没有通过一个DC 22反射豁免，那么这个熔炉恶魔就可以对目标身上的护甲进行一次自由破武尝试。熔炉恶魔也获得了高等破武和精通破武作为奖励专长。豁免DC是基于力量的。

灼热喷涌（Searing Spew，Ex） 每隔1d4轮，熔炉恶魔可以以一个标准动作从胃里喷出一堆灼热的炉渣。这一团熔化的金属会影响到与熔炉恶魔相邻的任何10平方英尺的区域。此区域内的任何生物会受到14d6点火焰伤害（反射DC 22减半）。矿渣迅速冷却，形成了一堆崎岖不平、毫无价值的废料和畸形的金属，这会作为困难地形处理，并在1小时后粉碎成粉末。豁免DC是基于体质的。

陷阱：这两个熔炉恶魔从墓穴和他们死去的同伴的碎片中拼凑了足够的炼金术成分，创造了一个类似于熔炉恶魔的陷阱中空身体。外壳中含有大量挥发性成分。即使是很小的伤害也足以将这种危险的魔法火焰释放到房间中。

虚假熔炉恶魔（FALSE FORGEFIEND） CR 12

XP 19200

类型 魔法型；察觉 DC 31；解除装置 DC 31

效果

触发器 手动（任意伤害对虚假外壳）；复位 无法

效果 法术效果（极效火球术，60火焰伤害，反射DC 19减半）；多重目标（在20尺爆发范围内的所有目标）

宝藏：熔炉恶魔在房间的西侧保留了价值5300 GP的珍贵宝石，以及他们从一个曾经被击败的古革巨人那里拿走的1条法术反制头带。

发展：熔炉恶魔收集的战利品中还有一根尤斯塔提乌斯·通德雷的石化腿（见J3区）。在早期与熔炉恶魔的战斗中，古革巨人们把这条腿当作一根棍棒挥舞着，但在撤退到保险库的东部时把武器丢掉了。

J15.西部洞穴（CR 13）

几颗石笋从这个古老的洞穴中破土而出，从人类小孩的高度到将近二十尺高不等。洞穴的南延伸处隐约可见一个坑。在东面，岩石地面被精致的石头地板所取代。

几个石笋填满了洞穴的南部部分，就在一个陡峭的下降隧道之前，而它通向几百英尺深的地下并会进入一条三级幽暗之地隧道。这条隧道最终连接到幽暗之地的第二层塞卡米纳，但由于它的新守卫者，现在看来用处不大。几块骨头（属于卓尔、食尸鬼和地底侏儒）躺在大洞周围，上面没有任何肉。

生物：这条通往幽暗之地的隧道还没有看到任何主要的旅行者，除了一个脾气暴躁的树绳怪的到来，它位于裂缝的西南侧，现在在确保很少有访客会从隧道中出来。在过去的几个月里，树绳怪并没有和保险库里的少数旅行者攀上关系，而是把石头和硬币往坑里扔，并吃掉了所有爬上来调查井口的幽暗之地探险者。除此之外，异怪还享受着这一带的孤寂——熔炉恶魔和古革巨人对它敬而远之。虽然是邪恶的，但树绳怪喜欢讨论任何与它的知识技能有关的话题（地城和宗教），尽管它也会敏锐地倾听生物讨论其他事情。任何类型的成功的DC 30知识检定都可以说服树绳怪暂时不去管PC们，尽管它拒绝离开保险库。

树绳怪的首选策略是用它的触手把受害者拉过深坑到它在西南的栖木上。它用潜行来使自己看起来像一个石笋，然后暴露出来去面对明显较弱的或单独的目标。尽管它性情古怪，但树绳怪还是喜欢在吸取生物生命的时候与它们交谈。

进化树绳怪（ADVANCED ROPER） CR 13

XP 25600

HP 186（《怪物图鉴》294页，237页）

J16.北大厅（CR 15）

四根巨大的石柱直插到这座大殿的天花板上。从地板到天花板堆积的岩石碎片阻碍了进一步向南的通道。类似的碎片堵塞了通向东方的连接大厅。侧室通向东西，而一根大厅通向西边，在西边连接房间以北大约三十英尺处。一个巨大的铁门——近二十英尺宽，装饰着矮人肖像——封住了房间的北面出口。

这个区域是J1区的入口大厅的北段。残骸阻止了向南向东的移动。一扇装饰着黄铜细丝的大铁门嵌满了北墙。上面用矮人语写的符号表示了上面的区域是“缟玛瑙钥匙的房间”。门需要一个成功的DC 15力量检定才能打开。

在一次成功的DC 22察觉检定后，一个PC注意到了一段干涸了很长时间的血滴滴落的痕迹，从这里通向巨大的北门，就像一个受了重伤的生物跌跌撞撞地走进了房间。

作祟：在埃拉克妮达石化丹德拉克之后，阿扎尔丝和扎那图拉在这个大厅里发现了她（见J19区）。三人展开了一场恶战，而最后埃拉克妮达倒下了。虽然她后来成为了一个幽魂，但这场战斗的精神影响在这一区域仍然很强烈，并表现为了一个独特的作祟。在此区域内停留超过1分钟的生物将触发该作祟。

埃拉克妮达的陨落（ELACNIDA’S FALL） CR 15

XP 51200

守序邪恶好战（belligerent，《异能冒险》）束缚（chained，《异能冒险》）顽固作祟

施法者等级8

察觉：察觉检定DC 15（听到阿扎尔丝、埃拉克妮达和扎那图拉之间的战斗呐喊声）

生命值 90；弱点 可战胜（见下）；触发：接近；再起：1天

效果：在作祟的区域内的生物当它触发时，就会目睹了一个幽灵般的穿着连帽外套的大地精女人（阿扎尔丝），一个类似的模糊的蛇形人物（扎那图拉）和蛇发女妖埃拉克妮达之间的战斗。这个作祟表现为一场夸张的决斗，并将埃拉克妮达的死亡施加于附近的任何生物。在战斗的高潮，扎那图拉的影像唤起了一群幽灵般的触手。它的作用如同黑触手法术，总CMB为+23。仍然被触须抓住的生物在下一轮会听到一个刺耳的声音在他们耳边用地精语低声说道：“叛徒的结局总是如此。”一把幽灵般的剑从背后刺穿他们，造成8d6点穿刺伤害。生物每轮会继续受到4d6点伤害，直到它们挣脱出触手或作祟被驱散。成功避开幽灵触手的PC在之后的轮中不会受到影响。

摧毁：这个作祟被束缚在埃拉克妮达身上，只有当埃拉克妮达的幽魂安息后才会被摧毁。

J17.武器库（CR 13）

金属架排列在石头保险库的墙壁上，每一个上都覆盖着尘封的武器。

这个房间的入口处有一块牌匾，上面写着：“达莱恩（Daraign）氏族武器库”。顾名思义，这个区域曾经是达莱恩矮人氏族的武器仓库，而该氏族在几个世纪前因魔鬼主义而被流放，现在已经解散了。巨锤氏族在驱逐了达莱恩氏族之后挑选出了最精良的武器，但很快被达莱恩氏族的不速之客赶了回去。

生物：如果这个房间里的任何武器受到干扰，温度就会骤然下降到冰点。一轮之后，达莱恩氏族的古老契约会召唤出冰魔克瑞摩斯（Krymous），一个早已消失的氏族的异界生物仆人。为了履行职责，她会发起进攻保卫保险库和里面的武器。然而，在把她拖回地狱之前，她的契约每次只会束缚她进行1分钟的服务，并且在她从这个义务中解脱出来之前，她的契约里只剩下了3次召唤机会。

克瑞摩斯（KRYMOUS） CR 13

XP 25600

雌性冰魔（Ice devil，《怪物图鉴》77页）

HP 161

宝藏：武器库中仍然有着10把精制品长剑，5把+1矮人战斧，4把+4重弩和3把+1战锤。隐藏在后壁的面板里（察觉DC 30）也包含着1根强化超魔权杖（等级未写，应为普通），1个力场护盾戒指，和1把+1/+1神圣矮人矛斧，都被忽略了几个世纪。

J18.声音的记录（CR 13）

通向这扇门的门上有一块牌匾，上面用矮人语写着：“为了所有人的专注和安全，肃穆的沉默应在里面得到尊重。”

坚固的青铜书架排列在这个八角形房间的外墙上。西墙边有一个简单的讲台，上面放着一本敞开的书。

这个房间里存放着大量关于古代矮人社会和唯灵论的知识。天空堡垒的矮人忘记了这个房间的大部分内容，而它的保存对那些对他们的历史感兴趣的矮人来说是一种恩惠，因为它详细描述了成千上万的精魂，从低级的魔蝠和元素到强大的精类领主。

对于PC们未来的探索特别有着意思的是，缮写室里有几卷关于附近锐齿森林里一个叫做阿克瑞西尔（Accressiel）的强大精类宫廷的资料，而克拉铎冈在很久以前就把它算为盟友了。而由一个叫戈多温（Gendowyn）的所谓的“大地女神”统治的宫廷，在荒疫开始的时候消失了——这对当时的矮人学者来说非常震撼，他们认为戈多温的军事力量对于一个精类来说有着惊人的强大。

一些大部头也提到了缟玛瑙钥匙，但大多是关于在石路上遇到的跨位面实体。

陷阱：一个危险的陷阱保护着这个图书馆的圣洁，严厉地谴责任何不保持最大限度沉默的入侵者。任何巨大的干扰都会伴随着令人惊愕的用矮人语说出的“安静！”，强大到足以造成伤害并造成暂时耳聋。偶然的脚步声和窃窃私语不足以触发陷阱，但中重型护甲的碰撞声和偶然的交谈则可以。任何穿著中型或重型护甲或在书中搜索的生物必须在缮写室内通过一个DC 16潜行检定或触发陷阱。

沉默惩戒陷阱（PUNISHING SILENCE TRAP CR 13

XP 25600

类型 魔法型；察觉 DC 31；解除装置 DC 31

效果

触发器 特殊（见上）；复位 自动

效果 法术效果（强效咆哮术，7d6+3点音波伤害附加耳聋3d6轮，强韧DC 17减半）；多重目标（J18区内的所有目标）

宝藏：讲台上放着一份古老的矮人魔法文本，主要由奥术理论组成，但也包含了以下法术的卷轴：地震术，雕像术，石肤术，和石墙术。如果没有这些卷轴，这部大部头对一个收藏家（比如卡尔伯汀）来说价值2000 GP。用来搜索书堆的一个成功的DC 30估价或法术辨识检定可以发现1本健骨手册+1。

J19.钥匙之间（CR 16）

四个三十英尺宽的凹室标志着这个大房间的各个角落。每个凹室上都装饰着青铜浮雕，描绘了探险、庆祝、战斗和哀悼的矮人形象。在房间的中央，四条沉重的链条支撑着一个离地面一英尺高的圆形石头平台，平台下面有一个三十英尺深的坑，里面是炽热的熔岩。

在大厅的中心附近，矗立着一座在害怕的咆哮中被停滞的大地精雕像。它的脸和头的上半部分被撞碎了。

钥匙之间曾经把缟玛瑙钥匙安全地放在远离好奇之手的地方，它位于一个石基座的顶部，如果它威胁到克拉铎冈的安全，基座可以被扔进下面的熔岩中。

每个凹室里的雕刻描绘了克拉铎冈早期历史的各个部分，从他探索奥乌的深处，到他获得缟玛瑙钥匙，最后在寻天宏愿结束时死去。一个成功通过DC 24知识（历史）检定的PC就能识别出这些描述；另外，观看壁画的PC们可以通过图像了解克拉铎冈和缟玛瑙钥匙的历史，直到这个神器在城市中释放了怪物后被放置在这个房间里。花四个小时研究这些雕刻和它们下面的符文，就能揭示登基王（见J13区）所能揭示的缟玛瑙钥匙、缟玛瑙城堡、缟玛瑙碎片和缠丝玛瑙碎片的历史。

阿扎尔丝和她的队伍通过操纵房间四个角落里的杠杆降低了圆形平台。这些杠杆可以用来将平台提升到更高的位置，也可以将平台降低到熔岩中。平台下面只有熔岩。

生物：埃拉克妮达大部分时间都在这间房间里，和两个一直呆在这间屋子的地板里直到被呼唤出来的土元素长老在一起。扎那图拉创造了一个法术来控制这个房间的守卫者，它的效果使他们在埃拉克妮达死后仍与她的意志联系在一起。

阿扎尔丝的贴身保镖丹德拉克的石化残骸站在这里。蛇发女妖在她死前用最后一个卑鄙的手势砸碎了他的躯干，以否认阿扎尔丝是她的朋友。几年前，从守卫的躯干上摔下来的一大块被踢进了熔岩池，如果能让丹德拉克恢复血肉，这个伤口会立刻致命。

当PC们进入时，埃拉克妮达会以大地精丹德拉克的幽魂的形象出现在他们面前，祝贺他们通过到达他最后的安息之地证明他们的超凡能力。他编了一个故事，讲述他和阿扎尔丝是如何背叛蛇发女妖埃拉克妮达，而她发起了猛烈的攻击，把他石化了，并以正义的方式粉碎了他的躯干。然后他指示PC们蛇发女妖“住在下面的宝藏室里”，然后指了指熔岩坑。他坚持认为熔岩只是一种幻术，目的是为了让傻瓜远离“克拉铎冈的不可估量的财富”，如果PC们延迟或拒绝跳入熔岩池，他会变得越来越焦躁不安。埃拉克妮达挫败感与时俱增，直到她最终放弃了伪装，命令她的元素仆从摧毁入侵者们。

虽然已经损坏，但这尊丹德拉克的雕像是埃拉克妮达在生者世界中的最后的锚，如果它被恢复为肉身或者完全被摧毁（比如把它扔进下面的熔岩中），这时如果其他所有石化的雕像都被进行了类似的处理，埃拉克妮达的幽魂就会开始消失。她会变得恍惚5轮，然后逐渐消失，并被打败了，除非她能石化一个新的受害者。

埃拉克妮达（ELACNIDA） CR 15

XP 51200

HP 207（见56页）

土元素长老（ELDER EARTH ELEMENTALS）（2） CR 11

XP 12800 每个

HP 168 每个（《怪物图鉴》123页）

宝藏：埃拉克妮达的遗体躺在西北凹室里，由于凹室的高温和干燥的空气而变得干燥。她仍然带着1把+2寻踪复合短弓，1套+3强化暗影镶嵌皮甲，上面装饰着铁牙军团的徽章，1个跟踪者面具，还有她的笔记，详细说明了保险库的防御，以及她为了栽赃嫁祸给摩尔苏恩而购买的设备。

发展：即使PC们在这个房间里击败了埃拉克妮达的幽魂，他们也不可能永久地摧毁这个前铁牙间谍。只要她的被石化的受害者还活着，埃拉克妮达就能在几天或几周后回来。如果她的装备或受害者的遗体由PC们携带着，幽魂可以追踪它们并离开保险库去追踪她的猎物，在他们最意想不到的时候回到他们的身边。

在埃拉克妮达的遗体上发现的压倒性证据，以及矮人们用魔法调查现在已经被平息危险的飞升圣物匣的结果，足以使公正会议相信PC们的言论是真实的，而且摩尔苏恩没有参与偷窃他们的古代神器。

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。这卷给PC们带来了一些挑战，因为他们必须独自旅行，很可能无法与他们的部队接触。最理想的情况是，他们应该从之前结交的NPC中挑选一些替代的军官来代替他们执行任务。具有某种魔法远距离通信手段的PC可以保持直接指挥，但缺乏直接监督会给所有组织检定带来-2惩罚。你可以允许PC们在他们的地下冒险中带一支队伍作为追随者，并且PC们在指挥这支部队时不会受到任何组织检定惩罚。

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。

卡尔伯汀（独特盟友）：卡尔伯汀是有用信息的源泉，他乐于将这些信息传递给任何愿意倾听的人。只要卡尔伯汀留在民兵中，他在所有知识检定动作上获得+4加值。他还可以在克拉铎冈的市场上进行交易，允许进行置办市场动作。最重要的是，卡尔伯汀可以根据要求制造权杖、卷轴、魔杖和奇物。

卡拉兹哈尔（独特盟友）：如果PC们对卓克斯虫族野蛮人卡拉兹哈尔展现出特别的善意，她就会同意帮助他们争取自由，就像他们帮助她一样。卡拉兹哈尔是一个庞大的，忠诚的野兽和守护者；她给予营救角色行动的安保检定+4加值，并将歼灭小队行动提供的表现加值从+2增加到+3。

结束冒险

在PC们探索飞升圣物匣的过程中，他们发现了各种各样的证据，暗示铁牙军团对缟玛瑙钥匙的失窃负责，而没有任何来自摩尔苏恩的介入。大部分证据都是间接的，只有发现了埃拉克妮达的遗骸和她的笔记才有足够的证据动摇天空堡垒的统治者。无论如何，有了埃拉克妮达的遗骸（以及进行独立调查的时间），矮人们完全相信了铁牙参与了对他们保险库的攻击。他们发现摩尔苏恩没有参与这次行动，于是戈姆王子和模范斯拉米拉借口立即开始与摩尔苏恩的不稳定的外交进程，希望能与围攻的军队会面并达成休战协议。

即使摩尔苏恩被证明没有参与克拉铎冈的事务，和平进程仍然需要一段时间才能实现。当围攻被有效地暂停时，矮人们已经无力去派军队去支援距离克拉铎冈如此之近的PC们了。随着冒险的结束，卡尔伯汀·光印花费了大量的时间研究他的大量的教科书和飞升圣物匣来寻找能够帮助PC们的东西。这个过程可以很短，也可以很长，以填补PC们在克拉铎冈的时间。如果PC们需要几周时间来制作或购买魔法物品，这段时间可以被填充进卡尔伯汀的研究中。无论他们住多久，巨锤氏族都会继续他们的热情好客，允许PC们在他们家族的大本营里想住多久就住多久。

在完成他的研究时，卡尔伯汀给PC们展示了另一个对抗铁牙军团的潜在盟友：锐齿森林的精类。如何唤醒这些精类来帮助PC们进行斗争，这就是在下一个冒险——《荒疫囚徒》——中要充分探索的主题。

P56-P57

埃拉克妮达（ELACNIDA）

埃拉克妮达曾是新生的铁牙军团的间谍首领，但她背叛了自己的同胞，并死于阿扎尔丝之手。她心中充满了仇恨，被那些她所石化的人牢牢束缚着，她渴望复仇。

埃拉克妮达（ELACNIDA） CR 15

XP 51200

女性蛇发女妖幽魂间谍大师10（《怪物图鉴》201页，114页；《进阶玩家手册》270页）

守序邪恶 中型不死生物（增强人形怪物，虚体）

先攻 +9；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +39

————————防御————————

防御等级 23，接触 23，措手不及 17（+7偏斜，+5敏捷，+1闪避）

生命值 207（18d8+126）

强韧 +12，反射 +16，意志 +15

防御能力 全局视野，导能抗力+4，虚体，复生；免疫 不死生物特性

————————攻击————————

速度 飞行30尺（完美）

近战 腐化触碰+20（15d6）

特殊攻击 夺命攻击（DC 22），吸取触碰，恐怖哀嚎（DC 26），附身（DC 26），石化凝视（未写DC，应为23？），偷袭+4d6

间谍大师类法术能力（CL10；专注+17）

常驻——心灵屏障，回避侦测

2/天——魔法灵光（只能显示无魔法）

————————战术————————

战斗前 埃拉克妮达喜欢伪装成以前的受害者，欺骗和干涉新来的人。她用这些形象迷惑敌人，把潜在的威胁变成陷阱，在暴露自己的真实本性之前削弱对手。

战斗中 埃拉克妮达在伪装时抑制了她的凝视攻击，但在恢复到真实形态后立即恢复了凝视攻击。她用她的恐怖哀嚎驱散敌人，然后用她的腐化触碰追击逃散的人。她拼命地想石化至少一个新的受害者，以加强她对现实世界的控制，如果只有一个或两个目标，她只会用她的石化凝视攻击。

士气 埃拉克妮达不再完全清醒，并会战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 -，敏捷 20，体质 -，智力 14，感知 15，魅力 24

BAB +15；CMB +20；CMD 38

专长 能力专攻（石化凝视），警觉，寓守于攻，诈欺师，闪避，精通先攻，钢铁意志，灵活移动，武器娴熟

技能 唬骗+34，易容+34，飞行+13，威吓+28，知识（地城，本地）+15，察觉+39，察言观色+37，潜行+34，使用魔法装置+26；种族调整 +12察觉，+8潜行

语言 通用语，地精语，地底通用语

特殊 隐藏思想，欺骗施法者，谎话连篇，伪装阵营，易容大师，石化替身，快速变装，心智灵活，雕像视野，表现学识

————————特殊————————

石化替身（Petrified Assumption，Su） 埃拉克妮达可以模仿成任何被她石化的生物的样子和声音，但只能是幽魂的版本。除此之外，它的工作方式和埃拉克妮达的间谍大师职业等级所提供的替身职业能力完全一样。埃拉克妮达还可以通过一个移动动作来了解石化生物所知道的任何信息。

复生（Rejuvenation，Su） 在她的背叛和死亡之后，埃拉克妮达贪婪的灵魂依附在物质世界，锚定在丹德拉克的雕像和那些在她变为幽魂后被她石化的雕像上。只有消除她所有的锚——要么让他们变成血肉，要么彻底摧毁他们的石像——埃拉克妮达与凡间的系索才能被切断，让她的灵魂继续前往骨园。

雕像视野（Statue Sight，Su） 作为她的幽魂能力之一，埃拉克妮达可以透过她在死后所石化的任何生物的眼睛来观察。激活此能力是一个移动动作，它可以通过每轮消耗一个移动动作来维持。每天一次，埃拉克妮达可以透过她正在用来观察的雕像，将她的石化凝视传导过去。生物在抵抗以这种方式进行的石化凝视时，强韧豁免可以获得+2环境加值。

从铁牙军团作为在摩尔苏恩指挥之下的雇佣军联盟成立之时起，埃拉克妮达就担任着铁牙军团的间谍首领。阿扎尔丝在埃兰玛斯城训练时发现了蛇发女妖。后来，当冒险者们发现她的非人身份时，作为犯罪首领的埃拉克妮达欢迎了大地精的友谊。尽管她们杀死了埃拉克妮达的敌人，但她的犯罪网络已经暴露无遗，她选择了逃跑。她的一生都在融入人类，然而，城市街道之外的生活是陌生的。埃拉克妮达最终在荒野中与她的怪物血统重新建立了联系，并在铁牙军团中找到了援助，成为了阿扎尔丝的得力助手——这是她在新生活中唯一能给她稳定感的东西。

事实证明，一个蛇发女妖的存在——尤其是拥有埃拉克妮达的伪装天赋的蛇发女妖——对军团很有帮助。她的伪装和诡计天赋使阿扎尔丝的军团能够接触和入侵地精们通常无法接触的地方，而无声的暗杀在许多战斗前的黎明播下了混乱的种子。然而，埃拉克妮达的狩猎并不完全只是外部的，许多野心勃勃的副官在要求进行卡莱-玛（kalech-mar）——大地精之间的一场来取代上级的荣誉决斗之前就在神秘的情况下死去了。

作为军团的间谍头目，埃拉克妮达帮助审问了那位年长的矮人学者，正是他第一次将石路的故事灌输给阿扎尔丝。当阿扎尔丝向阿兹洛维——她的犬魔先知——请教，并得知历史学家扎那图拉的消息时，埃拉克妮达只听到了一个新的势力的名字，威胁着她作为将军宠爱的女儿的地位。阿扎尔丝和埃拉克妮达，以及阿扎尔丝的保镖丹德拉克前往了阿洛伊山谷，在那里他们见到了扎那图拉本人。

阿扎尔丝被扎那图拉的力量和诡计所吸引，这只会加强埃拉克妮达的怀疑和对被取代的恐惧。当他们的队伍穿越幽暗之地时，埃拉克妮达的思绪又回到了她的都市生活，以及他们所寻找的神器在人类的世界能卖到多少钱。她梦想着她曾经享受过的如今已不复存在的物质享受，尽管她的脑海里在编织着阿扎尔丝不可避免地背叛她，支持这位娜迦新进者的虚构故事。

当他们到达缟玛瑙钥匙处并开始安排嫁祸给摩尔苏恩的时候，埃拉克妮达已经决定偷走这件神器逃走，以免她死于不可避免的欺骗。她的盗窃被丹德拉克打断了，当她把丹德拉克石化时，阿扎尔丝和扎那图拉赶到了。阿扎尔丝的判决是迅速而残忍的——她杀死了她的朋友，任由尸体腐烂。

埃拉克妮达的死并不是她的终结；她的愤怒和背叛将她不朽的灵魂与丹德拉克石化的遗体束缚在了一起。当克拉铎冈的矮人来调查盗窃时，埃拉克妮达石化了一个新的受害者，而她发现自己与现实世界的联系更加紧密了。她的灵魂被锚定在这些受害者身上，无法移动到离任何遗骸几百英尺远的地方。埃拉克妮达现在相信——虽然不是很准确——她可以通过石化足够多的受害者来恢复自己的生命；她希望尽可能多地吸引新来者进入保险库，以重新获得她的肉体和它所能带来的复仇。

战役中的作用

埃拉克妮达的死亡环境把她困在了克拉铎冈的地下保险库中，切断了与大多数生物的联系，阻止了她进一步向铁牙或阿扎尔丝复仇。她是这次冒险的主要对手，同时也是第四部分的一个混淆角色，因为她试图误导PC们，让她更多的受害者被石化或使用她的幽魂能力使他们错误进入陷阱。在冒险的后期，埃拉克妮达的幽魂会在PC们探索的过程中出现。她使用她的石化替身能力把自己塑造成自阿扎尔丝远征以来她所石化的无数生物和探险家。除非PC们彻底摧毁她所依附的锚点——矮人贝拉查尔·德尔吉克（J1区）、摩尔苏恩间谍尤斯塔提乌斯·通德雷（J3区）、无名古革巨人（J12地区）和丹德拉克（J19区）——否则埃拉克妮达的灵魂将会回来威胁他们。

P58-P59

卡尔伯汀·光印（KARBURTIN LIGHTBRAND）

作为克拉铎冈的皇家档案管理员，卡尔伯汀·光印出人意料地在很小的时候就担任了这个职位。他对地表世界既怀疑又好奇，他知道他的人不可能永远躲在他们山中的家里。

卡尔伯汀·光印（KARBURTIN LIGHTBRAND） CR 9

XP 6400

男性矮人防护师10

守序中立 中型类人生物（矮人）

先攻 -1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +8

灵光 保护结界（10尺，+3偏斜，5轮，8/天）

————————防御————————

防御等级 10，接触 10，措手不及 10（+1偏斜，-1敏捷）

生命值 67（10d6+30）

强韧 +5，反射 +2，意志 +10；+2对抗毒素，法术，和类法术能力

防御能力 防御训练，能量吸取（30点/天），抗力；抗力 强酸5

————————攻击————————

速度 20尺

特殊攻击 仇恨

防护师准备法术（CL10；专注+15）

5环——驱逐术（DC 20），法师的私人密室，心灵连线，石墙术

4环——秘法眼，次等法术无效结界，移除诅咒，探知（DC 19），咆哮术（DC 19）

3环——秘法视力，解除魔法，爆裂神符，防护能量伤害，巧言术

2环——物品定位术，完全修复术，遮蔽物品（DC 17），灼热射线，识破隐形，粉碎音波（DC 17）

1环——鉴定术（2），法师护甲，魔法飞弹，防护邪恶，克敌机先，隐型仆役

0环（任意）——秘法印记，侦测魔法，修复术，阅读魔法

禁制学派 幻术，死灵

————————战术————————

战斗前 卡尔伯汀很少期望战斗，只有在被告知的情况下才会对自己施放法师护甲。

战斗中 卡尔伯汀尽可能不参加战斗。他准备了一些攻击性的法术，但是会依靠防御性法术如次等法术无效结界或石墙术来保护自己或他人。

士气 卡尔伯汀一有机会就会逃离战斗，联系了克拉铎冈的守卫来应对威胁。

————————属性————————

力量 10，敏捷 8，体质 14，智力 20，感知 16，魅力 12

BAB +5；CMB +5；CMD 15（19对抗冲撞或绊摔）

专长 奥术建造者，制造权杖，制造魔杖，锻造戒指，进阶魔宠，魔法天赋，抄写卷轴，技能专攻（法术辨识）

技能 特技-1（-5当跳跃时），估价+5（+7在判断含有珍贵金属或宝石的非魔法物品的价值时），手艺（石工技术）+13，知识（奥秘，地城，地理，历史，自然）+18，察觉+8（+10在察觉异常的石制造物时），法术辨识+18；种族调整 +7估价在判断含有珍贵金属或宝石的非魔法物品的价值时，+2察觉在察觉异常的石制造物时

语言 邪灵语，通用语，矮人语，兽人语，木族语，土族语，地底通用语

特殊 奥术联结（名叫科布里诺维斯[Cobblenovis]的熔岩魔蝠）

战斗装备 通晓语言魔杖（24发充能）；其他装备 +4智力头带，防护戒指+1，杂货法袍，老花镜，法术材料包，法术书，68 GP

卡尔伯汀在克拉铎冈的山堡长大，研究他的民族的历史，学习晦涩难懂的艺术。他的父亲拉姆巴德·光印（Rambard Lightbrand）忠实地担任着克拉铎冈的皇家档案管理员，这个职位需要他对天空堡垒地下保险库中各种文物和魔法物品的渊博知识。拉姆巴德到国外图书馆的研究之旅以他在3年之前失踪而告终。从那时起，卡尔伯汀继承了皇家档案管理员的衣钵，致力于研究克拉铎冈的隐藏奇迹。

以前拥有皇家档案管理员头衔的人在担任这个角色之前，花了几十年时间在地表世界漫游，参加冒险活动，学习各种战斗技巧；卡尔伯汀的突然晋升使他失去了这种特权。因此，他缺乏矮人社会所看重的战斗能力和体力。卡尔伯汀通过研究大量关于地表世界的历史和习俗来弥补自己世俗经验的缺失，他认为自己是克拉铎冈的外交事务专家。这种基于事实的研究让卡尔伯汀对外部世界有了一种有些悲观的看法，因为他看的著作中经常提到地表居民带来的无数冲突和灾难。

克拉铎冈的公正议会的形成使卡尔伯汀在在新的克拉铎冈管理机构中获得了一个席位。当守卫发现摩尔苏恩特工渗透到克拉铎冈的保险库的证据时，卡尔伯汀和其他成员一起对地表居民的行为表示担忧。卡尔伯汀为自己对此次入侵的仓促反应感到遗憾，他在沮丧中目睹了这一政治事件失去控制，最终导致了目前对克拉铎冈上层堡垒的围攻。他知道克拉铎冈可以安然度过几十年，但他担心无知的人类会窃取更深处的保险库，以及可能降临天空堡垒的巨大破坏。

卡尔伯汀缺乏在天空堡垒内部之外的经验，而且他不喜欢与人对抗，这让他在这座城市里显得有些格格不入。虽然他因了解克拉铎冈的历史和许多秘密而备受尊敬，但他缺乏真正的朋友。他在社交上的尴尬很大程度上是由于在克拉铎冈的人当中，没有几个人在智力上能与他匹敌，因为大多数寻找皇家档案管理员的人需要的是知识，而不是同辈。

这位皇家档案管理员唯一的真正的伙伴是熔岩魔蝠科布里诺维斯——一个卡尔伯汀在研究克拉铎冈的历史时偶然召唤来的异界生物。自那以后，魔蝠一直停留在物质位面上；她崇拜卡尔伯汀，并试图模仿这个矮人。她拿着用陶片和泥板做成的“书”，戴着不必要的眼镜模仿卡尔伯汀的智慧气质，有时甚至在他说话时模仿他的手势。到目前为止，公正议会的成员们对魔蝠对卡尔伯汀的痴迷和怜悯都表现出了同等的兴趣，他们的社交技巧还有很多不足之处。

战役中的作用

作为一个公正议会成员，卡尔伯汀会在PC们到达拱顶通道后，在冒险的第三部分对PC们进行评判。如果PC们证明他们不仅仅是盗墓者，卡尔伯汀可能会成为他们最坚定的支持者之一。如果PC们不能打动公正议会，卡尔伯汀甚至会拿自己的名誉冒险提供进入保险库的途径。卡尔伯汀对地表世界的迷恋和他与矮人社会的距离使他渴望成为PC们的朋友。当他把这些陌生人视为探险家，而不是他在书中读到的嗜血暴君时，卡尔伯汀就成为了一个过于热心的朋友，并问了太多的问题。他想要证明自己的知识，甚至在表面的礼仪和传统问题上矫枉过正，却没有意识到他的学术研究缺乏第一手经验的真实性。虽然一开始如果纠正错误他会感到沮丧，但他的好奇心会帮助他倾听、学习和成长。卡尔伯汀甚至是一个潜在的浪漫对象，尽管他对肉体关系没有兴趣。

除了他作为仲裁者的角色之外，卡尔伯汀还可以在接下来的冒险之初——《冒险之路#119：荒疫囚徒》——向PC们提供额外的信息。他不喜欢旅行，也不太可能和PC们一同离开克拉铎冈，但他仍然是一位多产的笔友。有着克拉铎冈的资源使得卡尔伯汀能够接触到所有类型中最好的工匠。具有领导力专长的PC也有可能将他作为一个部属。卡尔伯汀会反复使用法术，比如短讯术，以及雇佣信使和传送，为异地的PC们提供制造物品和其他的支援。如果被迫旅行，他宁愿把所有的时间都花在法师的私人密室里。

P60-P61

扎那图拉二世（ZANATHURA THE SECOND）

扎那图拉二世是一个拟像，用来代替原来的扎那图拉统治摩洛克部落。像她的创造者一样，她渴望知识，但由于无法保留新信息，她变得越来越沮丧。

扎那图拉的拟像（ZANATHURA SIMULACRUM） CR 9

XP 6400

暗娜迦拟像术士5（《怪物图鉴》211页，《核心规则手册》343页）

守序邪恶 大型异怪

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺，侦测思想；察觉 +16

————————防御————————

防御等级 24，接触 15，措手不及 18（+4护甲，+5敏捷，+1闪避，+5天生，-1体型）

生命值 105（10HD；5d6+5d8+65）

强韧 +9，反射 +9，意志 +11（+13对抗魅惑效果）

防御能力 思维保护；免疫 毒素

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+8（1d4+1），钉刺+8（2d4+1）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 毒素，tremor（抱歉，我查不到这是什么）

术士已知法术（CL9；专注+15）

4环（5/天）——酸池坑，黑触手

3环（7/天）——解除魔法，元素光环（DC 19），吸血鬼之触

2环（8/天）——熊之坚韧，黑暗视觉，闪光尘（DC 18），抵抗能量伤害，蛛行术

1环（8/天）——魔法警报，快速挖掘，鉴定术，法师护甲，魔法飞弹，渐隐术（DC 17）

0环（任意）——酸液飞溅，侦测魔法，光亮术，法师之手，修复术，传讯术，魔法伎俩，阅读魔法

血统 后土

————————战术————————

战斗前 扎那图拉二世会不定期地施放魔法警报法术。如果有陌生人进入她的领域，她会给自己施放熊之坚韧，法师护甲，和抵抗能量伤害（选择一个她看到入侵者依赖的能量类型）。

战斗中 扎那图拉二世在施放渐隐术来隐藏自己并允许她的保镖对抗入侵者之前向敌人施放了黑触手。最后，她在自己身上施放元素光环（偏好强酸），并尽可能多地使用吸血鬼之触接近近战。

士气 她无处可去，扎那图拉二世会战斗至死。如果她的生命值降低到0以下，她就会回到原来塑造她的冰雪的状态。

基础统计数据 没有她的法术，扎那图拉二世的统计数据是 防御等级 20，接触 15，措手不及 14；生命值 85；强韧 +7；体质 16

————————属性————————

力量 12，敏捷 21，体质 20，智力 20，感知 17，魅力 22

BAB +8；CMB +10；CMD 26（无法被绊摔）

专长 战斗施法，诈欺师，闪避，施法免材，闪电反射，健壮

技能 特技+5（+9当跳跃时），估价+10，唬骗+18，攀爬+6，易容+8，逃脱+12，知识（奥秘，地城）+18，察觉+16（+18在察觉异常的石制造物时），察言观色+13，法术辨识+18，潜行+11，游泳+7，使用魔法装置+14；种族调整 +2察觉在察觉异常的石制造物时

语言 通用语，地精语，炼狱语，土族语，地底通用语

战斗装备 法力再生珍珠（3环）；其他装备 劝诱头饰

扎那图拉二世是在两年前出现的，当时真正的暗娜迦扎那图拉选择为大地精阿扎尔丝野心勃勃的铁牙军团服务，以扩大她的知识和权力基础。这个拟像只不过是真正的扎那图拉的一个低劣的复制品，用山上的雪塑造而成，但事实证明，她完全有能力在阿洛伊山谷的简单摩洛克中间维持娜迦的神化角色。但是延续她的前任的遗产对于充实这个拟像没有什么帮助，她已经意识到她的存在是多么短暂，她的成长是多么有限。

扎那图拉二世比最初的“女神”拥有着更严格的控制欲和更严厉的惩罚，部分原因是为了迫使她的仆从们从不质疑她，但也是出于同情心的根本缺乏。虽然她被分享了扎那图拉的所有记忆，但这些记忆就像是从教科书中得来的，缺乏个人经历的细微差别。痛苦和恐惧与这条没有感情的蛇毫无关系，所以她不成比例地抛出两者。最近，最初的扎那图拉命令部落的大多数成员放弃他们的巢穴而去服务于铁牙军团；当二世愤怒着并统治着她那被摧毁的领地时，她日益增加的沮丧开始让她曾经最强大的盟友——先知尤拉斯感到怀疑。此后，尤拉斯被禁止进入女神的房间。从那一刻起，扎那图拉的二重身就开始思考处理掉先知的最佳方法，因为摩洛克的精神领袖是他们之前信仰的强大纽带，而且很可能是唯一能动摇部落反对她的生物。

扎那图拉的二重身和她最忠实的追随者一起躲在一个戒备森严的房间里。这种隔离只会增加围绕在“女神”扎那图拉周围的神秘气氛，而巢穴中其余的摩洛克急切地等待着他们的神的出现。扎那图拉的拟像秘密地害怕其他人发现她的真实本性——这一事件将会把她从部落中驱逐出去，也意味着她的创造者不再需要她了。

她的存在的本质挫败了这个拟像，她明白她只不过是她的创造者的一个卒子。她对创造者忠心耿耿，但没有了女主人的陪伴，她就失去了目标和动力。她被分享了扎那图拉对知识的渴望，但作为一个冻结在时间中的瞬间存在，她无法掌握新技能或完全吸收新知识。虽然一开始她只是因为无法回忆起自己学习的历史文献而感到沮丧，但随着时间的推移，她的健忘让她难以将自己生活中的事件按照正确的顺序或上下文进行排列，有时她会花上几天时间来重复学习同样的几个小时。置身于个人的地狱中，扎那图拉二世变得越来越渴望任何逃跑的方法。

战役中的作用

扎那图拉的拟像几乎注定要被PC们摧毁。她的毁灭对于摩洛克部落的士气是一个巨大的打击，他们会迅速聚集在任何幸存的有名无实的首领周围（格拉克斯酋长或尤拉斯是最有可能的候选人）。真正的扎那图拉花了一段时间才知道她的拟像被摧毁了，此时大部分的摩洛克已经放弃了铁牙的事业而四散到了幽暗之地。

拟像守护着的是什么对于冒险的继续是至关重要的：阿扎尔丝的队伍走过长路进入克拉铎冈的路线的详细记录。一旦被发现，由原扎那图拉组装的大部头将PC们指向了长路和矮人天空堡垒。这些笔记也提到了石路，这是正在进行的战役的一个关键的故事元素。当PC们战胜扎那图拉的拟像时，他们应该已经发现了足够的信息，可以继续沿着阿扎尔丝之前前往天空堡垒地下保险库的寒冷小道深入幽暗之地。

这次冒险假设PC们打败了这个拟像，但她有可能以某种方式在战斗中幸存下来。在这次事件中，她会尽她最大的努力撤退到缟玛瑙城堡，并警告她的创造者PC们的干涉。她在这件事上几乎没有任何选择，因为只有最初的扎那图拉有能力修复对拟像造成的任何伤害。真正的扎那图拉用冰冷的愤怒回应，修复她的拟像的身体损伤，但同时留下了她的皮肤被攻击的痕迹，并毁掉了她的复制品原本美丽的容貌。这个拟像可以在战役后期作为一个反复出现的反派回来，潜在地招募更多的盟友来帮助击败PC们。

P62-P71

克拉铎冈

“请记住，我们是远离我们的表兄弟五王山脉的同一个民族。我们与我们的亲人们隔离在其他伟大的古代天空堡垒中，尽管我们都经历了完成寻天宏愿的同样考验。记住，他们的失败是他们自己的，而我们的成功确实是我们的成功。虽然我们大多数人都生活在山岭的怀抱之中，但我们和山外的任何国家一样，都是这个地表世界的一部分。多年前，当我们与人类和精灵并肩对抗兽人和默语暴君的不死军团时，我们证明了这一点。让历史记住我们的行动，让人们永远记住我们是自己命运的塑造者！”

——卡拉加·巨锤（Karagar Greathammer）女王，达-艾（Dar-Ain）氏族灭亡后的加冕演说

克拉铎冈的天空堡垒矗立在涅玛萨斯南部的眩心山脉的顶峰上。克拉铎冈是现存仅有的10座这样的矮人工程奇迹之一，也是目前仍在矮人手中的5座天空堡垒之一。克拉铎冈的泥瓦匠打造的高耸的建筑，从涅玛萨斯南部丘陵和摩尔苏恩北部平原都可以看到。死去已久的矮人王族的严峻面容凝视着大地，而这仅仅是克拉铎冈无与伦比的矮人工程的一个范例，自从几千年前天空堡垒最初完工以来，它只是变得更加令人印象深刻。

克拉铎冈作为矮人文化和社会的堡垒而存在，与五王山脉中易于发生冲突的矮人领地分离了开来。天空堡垒经常因其对闪耀远征的贡献而被人们铭记，当时它的士兵们拿起武器站在阿维斯坦人类的军队旁边，反抗默语暴君的掠夺。今天，克拉铎冈遭受了来自附近国家摩尔苏恩的围攻。在这场冲突中，摩尔苏恩军队曾多次突袭克拉铎冈的山顶，但当矮人们撤退到山里时，他们的军队就四分五裂了。克拉铎冈顽固的市民们没有表现出默许的迹象；每一次摩尔苏恩突袭之后，矮人们只需几天时间就会再次回到他们的上层要塞，重新打开他们关闭的市场。

克拉铎冈（KRAGGODAN）

守序善良 大城市

腐败+2；犯罪+1；经济+1；秩序+4；文化+4；社交+9

特质 冒险地点，孤立，灵场，种族歧视（摩尔苏恩人类），天空堡垒

危险度 +5；灾祸 围攻

───────────────────────────

人口统计

政府 地方议会（公正议会）

人口 24000（22565矮人，1023人类，207半身人，180土元素裔，25其他）

───────────────────────────

重要NPC

模范斯拉米拉·巨锤（Exemplar Thramirra Greathammer），前克拉铎冈第二公主（守序善良女性矮人杜鲁德的圣骑士11）

波罗姆·巨锤国王（King Borom Greathammer），与世隔绝的克拉铎冈国王（守序中立男性矮人战士10/坚定防卫者4）

雷亨索元帅（Marshal Rhenso），上层要塞的军事指挥官（中立善良女性土元素裔骑将7）

戈姆·巨锤王子（Prince Gorm Greathammer），克拉铎冈第三王子（守序中立男性矮人吟游诗人7/历史探索者2）

皇家档案管理员卡尔伯汀·光印（Royal Archivist Karburtin Lightbrand），克拉铎冈的历史管理员（守序中立男性矮人法师10）

───────────────────────────

市场交易

基础购买价值 9600 GP；购买限额 75000 GP；施法服务 9环

次级物品 4d4；中级物品 3d4；高级物品 2d4

───────────────────────────

特殊特质

冒险地点（Adventure Site） 克拉铎冈与幽暗之地的众多联系以及与探索者协会的联系一直吸引着来自这片土地的好奇冒险者。（社交+2，增加购买限额50%）

围攻（Besieged） 摩尔苏恩的军队仍在继续对克拉铎冈的上层要塞进行围攻。当摩尔苏恩军队攻击时，上层天空堡垒的居民习惯于频繁地在上层和下层之间转移。（经济-1，降低购买限额20%；注意：在说明围城之前的克拉铎冈时，这个劣势和种族歧视的特质应该从城市属性列表中移除。）

天空堡垒（Sky Citadel） 克拉铎冈的山堡建在山中，给了它能够充分防御的位置，并保护它不受地面敌人的攻击。它还拥有一些可以追溯到寻天宏愿之前的古代矮人知识的宝库。（秩序+2，文化+4，危险-5）

外观

克拉铎冈位于眩心山脉的山顶和山中，由两个主要部分组成：暴露在太阳和星星下的外部上层要塞（Upper Fastness），以及固定在山的活石中的山堡（Mountain Hold）。

上层要塞一半是市场一半是军事堡垒。大型机械升降机将深处的山堡与上层要塞连接起来，在和平时期不断移动，在战争时期被锁在原地。通往内部洞穴的为数不多的瓶颈入口外的检查站和小堡垒都建在山体的岩石中。这些坚守阵地的军事堡垒是抵御侵略者的堡垒，也是和平时期居住在商业摊位上的商人们的临时住所。来自外国的和在堡垒出生的商人占据了沿着上层要塞上行通道排列的众多市场摊位。当上层要塞安全时，这些基本的石头站点会作为营业场所，但当入侵者进攻时，则可用作阻碍物以延缓入侵者的进攻。

山堡坐落在一个由富含铁的石头形成的空旷的大洞穴里，而它不可思议地从城市下面几百英尺的熔岩湖中升起。金属和石头在克拉铎冈的内城的建筑中都很突出，这两种材料经常交织在独特的展示中，凸显了矮人对于这种技艺的敏锐。巨大的青铜火盆挂在洞顶的大铁链上，燃烧着明亮而温暖的光芒。这些光线被镶嵌在岩石上的大量颗粒大小的石英宝石所反射，为洞穴提供了与遥远的太阳同等的照明。即使这些火盆被熄灭，在城市深处的熔岩的光亮也足以让视力正常的人看清楚，尽管它只能提供昏暗照明。持续不断的光照更多的是对矮人虚荣心的让步，而不是对外界的让步，因为光照能让人们惊叹于山中无数的建筑奇迹，而不受黑暗视觉的审美限制。

历史

在传说中的寻天宏愿中，虽然大多数矮人都在顶着兽人的浪潮向上推进，以到达更高的高度，但并并非所有氏族都参与了最初的努力。一些矮人与黑暗之神订立了契约，并最终演化为灰矮人（他们仍然在幽暗之地安家），而其他矮人氏族随后也开始了他们的逃亡之旅。克拉铎冈是留在幽暗之地的矮人之一，他不仅没有去爬上地表，反而在积极地向另一个方向行进。宗教，包括促成了寻天宏愿的托拉格预言，对克拉铎冈来说从来没有让他成为他的人民的最伟大的探险家之一创造自己传奇的机会那么重要。按照他的矮人祖先的古老传统，克拉铎冈希望能比以往任何一次探险都更深入地探索奥乌穹窿。正是这一动力将他带到了阿维斯坦腹地下的午夜山脉，在那里，有一件神器将永远改变他的道路——缟玛瑙钥匙。

起初，克拉铎冈对这个来自另一个世界的遗物感到困惑，他花了几个月的时间翻译那些覆盖在他发现宝藏的废墟上的奇怪符号。最终，这让他知道了如何操作缟玛瑙钥匙，这使得他能够通过一条穿越土元素位面的捷径穿越很长的距离。虽然寻天宏愿之前并没有引起克拉铎冈的兴趣，但他意识到这个神器对他的亲属的探索具有潜在的价值。如果他能使用缟玛瑙钥匙，独自有效而安全地带领他的氏族，那么他所获得的声望将远远超过仅仅在大地内脏中探索一个未被探索的洞穴所获得的声望。他使用这个神器迅速回到了他远在午夜山脉之上的氏族据点，到了年底（-4982AR），氏族已经开始出发前往预言中的在格拉里昂表面上的新家园。

与其他氏族完成寻天宏愿的时间相比，他们只花了很短的时间就完成了迁移，这在很大程度上要归功于缟玛瑙钥匙和它解锁的石路。虽然他们不是第一个看到地表的矮人，但克拉铎冈的追随者的行动速度是他们的同胞无法比拟的。虽然很有效率，但旅途中并不是没有冲突，克拉铎冈的氏族也遇到了曾经困扰其他矮人旅途的同样充满敌意的兽人。在他们破土而出的前夕，矮人们和他们的兽人死敌发生了最后一场战斗，在这场战斗中，克拉铎冈在亲自与折磨过他的族人的兽人酋长作战。当矮人赢得了胜利时，兽人却为此索取了高昂的代价：在由熔岩照亮的巨大洞穴地面上的尸体中，躺着克拉铎冈的尸体。历史哀叹克拉铎冈在距离通往地表太阳的开口仅仅只有几分钟的路程之前就死去了，而他是如此迫切地想找到它。然而，矮人们继续前进，把兽人赶出了山区，并用他的名字为他们的新家命名，以纪念带领他们来到这里的殉道者领袖。

在接下来的五年里，随着伟大的天空堡垒开始建造，克拉铎冈的矮人研究了他们的前任首领留给他们的神秘的缟玛瑙钥匙。他们对石路的尽头进行了几次突击——克拉铎冈从来不敢采取这种行动——但最终以灾难告终。在一次这样的考察中，无数疯狂的元素生物出现在了新生的天空堡垒中。在控制这些狂暴的生物的过程中，有着数以百计的矮人丧生，最后，克拉铎冈的矮人把缟玛瑙钥匙封进了他们的第一个保险库。

AR-4901年，克拉铎冈的主城区建设完成。建成后的天空堡垒的居民扩展到了未来的涅玛萨斯地区，同时与眩心山脉保持着近距离。在这段时间里，他们最大的盟友是初生的闪光堡定居点和寇杜卡尔堡的天空堡垒，它位于现在被称为贝尔克泽恩的土地上。然而，到了AR-3708年，贝尔克泽恩的兽人已经充分地组织起来，围攻并占领了寇杜卡尔堡。在这场灾难性的失败中，为数不多的矮人幸存者撤退到了克拉铎冈；直到今天，他们的后代还在痛苦地等待机会夺回他们祖先的家园。

在这之后的几千年里，克拉铎冈的矮人一直保持警惕，以防兽人的入侵——他们的军队做好了准备，但却从未被召唤。矮人们与当地卡利德部落的关系虽然有些不稳定，但长久以来都很好；当塔尔多的探险军到达时，特别是在AR499年左右，矮人与新来者签订了和平条约。现代涅玛萨斯的土地被割让给了这些新人类，因为克拉铎冈的矮人发现，在他们和贝尔克泽恩之间建立一个缓冲区的想法很有吸引力。许多其他矮人憎恨克拉铎冈的冷漠天性和它的居民与其他矮人事务保持的距离，但尽管如此，克拉铎冈还是与它的远亲保持着距离，因为害怕遭受降临到五王山脉的内讧。

在AR3203年，当贝尔克泽恩的兽人与默语暴君结盟时，克拉铎冈为再次开战做好了准备。当克拉铎冈承诺支援闪耀远征，加入对抗不死生物和他们的兽人盟友的战斗时，大家都很惊讶。克拉铎冈的军队在最终击败塔-巴冯的军队中发挥了重要作用，尽管他们将天空堡垒的人口减少到了原来的三分之一。在取得胜利的过程中遭受了难以想象的损失——这让人痛苦地想起了千百年前克拉铎冈自己的牺牲——让克拉铎冈的矮人远离了大多数地表上的世界政治。

在闪耀远征结束后不到200年的时间里，附近五王山脉的矮人被一场被称为大断裂的事件摧毁了。为了避免同样的命运，克拉铎冈最终在附近的锐齿森林中找到了强大的精类盟友，矮人相信他们可以帮助阻止其他自然灾害。矮人们和精类达成了协议，但具体细节仍由双方严密保守。最终，一种被称为黑枯病（Darkblight）的力量腐化了精类，而矮人所能做的就是阻止被腐化的精类从锐齿森林中流出，在返回克拉铎冈之前建造了一系列符文石。

在AR 4665年，一个无法解释的魔法事件使得波罗姆·巨锤国王的长子，博学的战士达隆德（Darund），被困在了一个坚不可摧的水晶监狱里。由于无法解救达隆德，也无法让他的继承人复活，国王把水晶藏在了城堡最深、最安全的地窖里，并在一段时间的哀悼后脱离了统治。从那天起，对克拉铎冈的管理就落到了一个被称为公正议会的经过挑选的代表团体手中。

就在过去的两年中，事情发生了更灾难性的转折，因为有证据表明了摩尔苏恩侵入了克拉铎冈的保险库（包括包含达隆德王子的保险库）。此次袭击造成的全部损失还没有完全记录在案，但如此大胆的袭击促使克拉铎冈的外交官要求给出解释。摩尔苏恩政府通过监禁外交官使得事态进一步升级，导致了来自克拉铎冈的一支惩罚性军队发动了一场注定失败的突袭。由于找不到他们的外交官，矮人们回到了他们的山区要塞，但身后还有着摩尔苏恩军队。从那以后，摩尔苏恩的军队包围了克拉铎冈，还有相当数量的军队驻扎在涅玛萨斯领土的眩心山脉山脚下的东部丘陵地带。

政府和法律

一个以统治氏族为基础的君主政体传统上统治着克拉铎冈。占优势的氏族组成了天空堡垒的第一统治者，提供了一个国王或王后来管理统治。这些氏族的继承在过去一直是混乱的，有些氏族死去了，在丑闻之后发现自己被逐出了统治地位，或者只是希望脱离统治。在过去的300年里，克拉铎冈发生了最致命的一次领导层变动，在令人震惊的发现达-艾氏族与五王山脉的卓斯卡信徒们结盟后，巨锤氏族废黜了达-艾氏族。

最近，波罗姆·巨锤国王的长子意外离世，这打乱了克拉铎冈的王位继承顺序。按理说，波罗姆的第二个孩子，斯拉米拉·巨锤，将成为天空堡垒的女王。作为杜鲁德圣骑士的誓言的一部分，她拒绝了这个职位，她以模范的称号领导着当地教会和规模庞大的武装民兵。波罗姆的第三个孩子戈姆·巨锤也拒绝接受这个头衔，他相信他的父亲总有一天会从自我封闭的状态中回来，再次统治他的人民。鉴于这一点，克拉铎冈的领导人们组成了公正议会，这是一个临时的管理机构，由克拉铎冈内部的几位杰出的政治、军事和宗教领袖组成。

公正议会颁布新法令，并会主持对被指控的罪犯的审判，而执行法律的任务则落到了克拉铎冈的军队身上。克拉铎冈的军队在寻天宏愿之前就已经存在了，对于矮人来说，战场上的老兵和经验丰富的和平守护者没有什么区别，而对于克拉铎冈的市民来说，军队就是城市守卫。身穿铁胸甲的战士们在街道上高效地巡逻，而那些穿着复杂的石板甲的战士们只会被召集来对付山堡的少数威胁。遵守法律是克拉铎冈的矮人文化的一个重要组成部分，天空堡垒的守军会花费更多的时间来击退偶尔出现的幽暗之地入侵者，而不是镇压民众的起义。

当需要更微妙的手段来维持和平时，通常会召集德朗维特和科欧斯的教会。为了防止克拉铎冈的众多氏族之间的紧张局势升级，这两个教会的审判者通常是由公正议会直接下达命令的。科欧斯的仆人们唤起了氏族的崇高愿望，帮助他们在内部冲突升级到暴力之前认识到自己的错误。德朗维特的审问者表情严肃，远没有那么宽容，他们的外表往往足以缓和氏族之间日益紧张的关系。在极其罕见的情况下，氏族或其他实体会无视这些教会的请求，这时就会采取更直接（通常是暴力）的行动来维持天空堡垒内的秩序。

社会

氏族构成了克拉铎冈的社会结构，而它们的总数接近100个。克拉铎冈氏族的数量曾一度高得多，这是因为他们逃离了寇杜卡尔堡的覆灭，但在闪耀远征之后急剧下降了。每个氏族都是一个家族单位，有时有着数百人，但许多氏族只有几十名成员。氏族要负责各种各样的职责，并经常承担长期的祖传费用，比如维护天空堡垒的部分区域，或者管理居住区内的某些服务。

克拉铎冈的对对外贸易的渴望始于扩张主义的塔尔多探险者来到眩心山脉的山脚下时。非游牧民族的到来（不像当地的卡利德人，矮人们曾与他们进行过友好但不一致的交易）迫使上层要塞转变为了一个贸易市场，同时也是一系列可防守的军事据点。在天空堡垒短暂停留的外国人可以在群山的阴影下出售他们的物品，而只有那些有着长期利益的人才被允许进入山堡。即使在今天，尽管在面临着不断的摩尔苏恩围攻，但固执的克拉铎冈矮人仍然在竭尽全力维持与外部各方的贸易协议。

许多天空堡垒的机构是由宗教引导的，甚至是那些没有直接隶属于特定神殿的机构也是如此。除了他们对托拉格的忠诚奉献，克拉铎冈的矮人也尊敬其他一些神灵。据信，矮人战神熔火安哥拉德直接影响了克拉铎冈加入了对抗默语暴君的闪耀远征，但他几乎所有的忠实信徒都在战争中丧生了，他的崇拜也自此失宠。现在，克拉铎冈更坚定地要保护自己的领地，而不是把远征军派往更广阔的世界，于是杜鲁德的好战信仰在很大程度上取代了安哥拉德的信仰。德朗维特，奎因迪勒，和科欧斯同样受到尊敬，因为他们在克拉铎冈中促进了商业发展和社区发展，他们各自在山堡中都有着规模可观的教堂。

地名表

下面的部分介绍了整个克拉铎冈中的关键位置的信息，包括山堡和上层要塞的区域。城市里的名胜古迹比这里列出的多得多；这些简短的概述只是那些在天空堡垒中等待发现的独特地点的代表性例子。

上层要塞

沿着眩心山脉的北部和南部绵延数英里的道路上有着堡垒和前哨，但只有上层要塞被认为是与克拉铎冈真正相连的。这一部分位于山顶，但也会延伸到通往附近山麓的主干道。大部分士兵和商人住在这些地区，但这些住所通常是临时的。在战争时期，比如正在进行的摩尔苏恩围攻，天空堡垒的外部区域会变成为军事据点以抵抗进攻的军队。

1.肮脏市场：在克拉铎冈的非官方第三市场——肮脏市场中开店不需要任何令状或许可。从技术上讲，这块土地位于天空堡垒所宣称的领土之外，因此对于在这里发生的行为可以有一定程度的宽大处理。非法贸易就像诚实贸易一样普遍存在于那些没有准许文件以在大道或峰顶市场上进行贸易的人之间。

2.荣誉之墙：荣誉之墙军事堡垒是被认为是天空堡垒的一部分之一的最遥远的建筑。它标志着兽人军队最终在克拉铎冈的部队的寻天宏愿的最后几个小时中与他们交战的位置。为了纪念这次胜利，同时也为了纪念他们为到达地面而与之战斗了几十年的野蛮兽人，矮人们建造了这座堡垒。

坚固的石墙沿着通往天空堡垒的上升路径扩张，形成了第一个防御入侵的堡垒。原始的兽人头骨排列在荣誉之墙的外部边缘，被坚固的力场墙保护着。这种令人毛骨悚然的展示本来是为了表示矮人们对他们以前的敌人的尊敬，但现在对任何胆敢挑战克拉铎冈的勇士的人来说都是一种威胁。

3.大道市场：在荣誉之墙和天空之家之间的碎石小路本身就是一个社区。大道市场是众多企业的大本营，尤其是那些无法在峰顶市场的拱廊中获得设立特权的企业。与肮脏市场不同，这一区域的业务需要某种形式的证书才能在其中经营；它的摊位和地块的管理是由天空之家的市长决定的。

4.天空之家：天空之家的密集的建筑本身就是一个自给自足的定居点——至少以大多数地面种族的标准来看是这样。经常在上层要塞进行贸易的天空堡垒的居民，以及不需要进入山堡的外国游客，会在天空之家的公寓里住宿。这些低矮的石头和金属建筑物在从山的表面上雕刻出来的平坦的石头上形成了一个结构化的网格。

一个充满商业头脑的矮人，赫雷登市长（Hrayden，守序中立女性矮人望族3/专家4），管理着天空之家的事务。尽管她仍然宣誓效忠巨锤氏族和公正议会，但她对上层定居点的领导实际上使她成为了除了名义之外的君主。

5.王冠灯：克拉铎冈的前君主和充满影响力的公民的巨大面孔被雕刻在巨大的浮雕上，从山上俯瞰着沿着上层要塞蜿蜒的小路。这些脸最小的有着二十英尺高，而最大的有着几百英尺高。每一张雕刻的脸都被施放了类似于不灭明焰的魔法，虽然它们只会在太阳下山时才会激活。大多数石雕脸上的顶部都有这些魔法光源，因此外地人会用“王冠灯”来形容山间小路上的夜灯。而其他的面孔，尤其是那些克拉铎冈的最著名的施法者们，则有着发光的眼睛，可以在令人难以置信的距离外闪闪发光。

6.峰顶市场：沿着上层要塞蜿蜒的上层小径，有着用来向过路的人展示商人的商品的坚固的石拱廊。在和平时期，外国商人和当地商人都对这些货摊垂涎三尺，就像那些前往克拉铎冈的游客都渴望看到天空堡垒的最外端一样。严格的协议决定了哪些商家和氏族可以在峰顶市场的货摊上享受到奢华的空间，因为黄金地段几乎总是能保证源源不断的黄金流入，而不管在那里销售的商品的实际质量如何。

7.巨拳：一张克拉铎冈的巨大的脸从天空堡垒的山顶凝视着外面。在这张脸下面出现了几条汇聚在一起的小路，然后沿着山腰蜿蜒而下。一个巨大的握紧的石制拳头隐约地出现在山坡上。被称为“巨拳”，这一建筑壮举也是上层要塞上的最大的单一堡垒。观察口从刻在拳头上的两个戒指处打开。在这些有利位置上，军事指挥官可以看到整个东部的广阔的克拉铎冈领地，包括山脚下较低的山丘。

令人惊讶的是，在这个堡垒里是土元素裔雷亨索率领着克拉铎冈的军队，而不是一个矮人。作为一位曾经的朝圣者，当雷亨索了解到天空堡垒的悠久历史时，她主动加入了防御部队。她的无与伦比的能力和对地表世界战术的理解使她成为协调正在进行的对摩尔苏恩的防御的最佳选择。雷亨索经常离开普通坐骑，在一堆移动的土壤上大步跨过战场——实际上是一个结盟的大型土元素。到目前为止，正在进行的摩尔苏恩围攻还没有穿透巨拳，尽管雷亨索仍然很清楚，有一天她可能需要放弃她的堡垒，加入撤退的居民向山堡逃跑的行列。

山堡

克拉铎冈的最古老的建筑占据了一个在一片巨大的熔岩之上的巨大洞穴，被称为山堡。该地区居住着克拉铎冈的大部分常住人口，通过一系列通向上层要塞的地面入口的升降梯与地面相连。石质水槽与山体内壁相连，为山堡和上层要塞的天空之家定居点提供淡水。

8.拱顶通道：一系列的七扇加强的精金门，将山堡和克拉铎冈最低层保险库之间的道路隔开。每一扇巨大的金属门上都刻着几十个符文，赋予它们抵抗攻击的能力，并能够释放可怕的矮人魔法来对付任何可能的毁灭者。每一扇门之间是一个宽阔的大厅，连接着遍布整座山的众多储藏室。最远处的保险库承载着最重要的物品，最后一扇门挡住了通往克拉铎冈最重要的物品——达隆德王子被水晶包裹的身体的通道。

杜鲁德教堂的棕衣和灰衣的守卫们站在克拉铎冈正式军队的荣誉成员旁边，保卫通道。所有这些守卫都被永久封存在他们的石板甲中。这些守卫每人都被提供了一个维生戒指以确保他们的身体不会萎缩，并接受了特殊训练，使他们能够穿着华丽的护甲站着睡觉。

9.杜鲁德要塞：杜鲁德要塞的大厅里回荡着武器碰撞和盔甲阻挡攻击的声音。勇士的矮人仆人们通过不断的防御训练来尊敬他们的神，为将来对堡垒的攻击做好准备。随着摩尔苏恩军队来到上层要塞的大门前，信徒们增加了这种训练的频率和强度，而经验丰富的追随者们承担起了训练新信徒和克拉铎冈的普通市民以应对即将到来的冲突的责任。

当公正议会的工作并不充实时，模范斯拉米拉·巨锤指导着要塞和附属教会的运作。她对杜鲁德教会的忠诚是如此之深，以至于她没有要求继承克拉铎冈的王位。和她的父亲一样，她也为失去克拉铎冈的前继承人，她的哥哥达隆德而悲痛，但是她相信她可以通过确保任何一个矮人都不会遭受同样的命运来最好地向他表示敬意。

10.缘界矿井：克拉铎冈的第一批定居者担心组成天空堡垒的主要洞穴的富含铁的石头会在城市居民中滋生怨恨和贪婪，因为贪婪的氏族可能会为了争夺资源丰富的矿藏而自相残杀。然而，即使面对这样的诱惑，这座城市的缔造者们也相信，人们永远不会希望住在矿井里，而是希望住在从石头上拔地而起的精心建造的城市。为了消除因洞穴资源而产生的任何冲突，创建者们在洞穴深处，也就是在山的深处，建立了铁矿（以及许多专门开采其他矿石、宝石和贵金属的矿井）。通过错综复杂的脚手架系统可以进入矿井，而这些脚手架覆盖着高耸的岩石表面，俯瞰着城市深处的熔岩湖。

吉姆霍姆（Gilmholm）氏族目前持有在这些难以到达的地点进行采矿所需的授权，并且在非常小心地执行这项任务。身着洞穴挖掘装备的矿工们从铁洞底部的边缘垂下，寻找新的矿脉。在获准这样做时，采矿作业首先是建立一条通向矿点的水平隧道，随后可通过半永久性楼梯或在少数情况下使用机械升降机和输送机进入。勘探者杜兹拉（Dhuzra，中立善良女性矮人专家5/战士2）负责监督吉姆霍姆氏族的采矿工作，就像她负责管理过去的半打房子以获得克拉铎冈的采矿权一样。与其他采矿活动不同的是，在有报道称至少有着12名矿工失踪后，她考虑暂时停止目前的采矿活动。这些失踪的原因尚不清楚，但有人指出克拉铎冈周围洞穴的土元素活动在显著增加。

11.火成岩监狱：这座面向内的堡垒建在克拉铎冈的山堡底部的一个完美的圆柱形洞上。这个缺口直径近六十英尺，据说是许多矮人施法者共同设计的，目的是为天空堡垒的垃圾设计一个处理槽。这个滑槽最终会打开，通向克拉铎冈下面的一个巨大洞穴，而它的底部是熔岩湖。

虽然较低层的滑槽连接到了大量的废物处理隧道，但在较高层的边缘是数以百计的开放牢房。在这里，克拉铎冈的少数罪犯中最坏的会被关押起来等待判决，或者由公正议会决定服刑时间。狱警们借助魔法浮动平台在牢房中移动，这些平台与它们的身份紧密相连，从而防止囚犯利用这些平台逃跑。即使有囚犯成功逃出牢房，火成岩监狱的上层堡垒里也有近百名熟练的矮人士兵在为科欧斯神效力。

12.克拉铎冈的陨落：一个与天空堡垒同名的银色雕像矗立在这里，勇敢地面对着一个兽人铁雕像。这个场景代表了克拉铎冈的死亡，同时也标志着决定克拉铎冈远征的命运的最后一场大战的发生地点。金顶石制的圆形底座上有着两尊雕像，以及自那场决定性战役以来每位统治克拉铎冈的君主的纪念物。即使是堕落的统治者或那些有着不光彩的遗产的人，如达-艾氏族的君主，也被列入了名单，因为德朗维特教会认为任何歪曲知识的行为都是对女神的亵渎。

13.达-艾氏族的席位：大约在300年前，达-艾氏族继承了克拉铎冈的王位。它的国王秘密地迎娶了五王山脉前统治者奥德里克·塔里克（Ordrik Talhrik）的女儿，从而播下了氏族垮台的种子。塔里克氏族对卓斯卡忠心耿耿，这桩婚事也使达-艾氏族走上了同样的道路。在整个克拉铎冈都陷入了黑铁匠无处不在的苦役之下之前，巨锤氏族包围了达-艾氏族的祖传领地，结束了该氏族的统治。被摧毁的达-艾氏族的废弃大厅对克拉铎冈人来说仍然是封闭的。来自克拉铎冈军队和杜鲁德教会的守卫在巨大堡垒的外围巡逻，阻止好奇的市民和访客进入闹鬼的大厅。

大量腐化的元素、恶魔、矮人陷阱，甚至是达-艾氏族的不死仆从都充斥着这个杂乱的庭院。到目前为止，所有清理这座堡垒的努力都以失败告终，而遏制政策使得除了前统治氏族的肮脏记忆外，其余的一切都没有泄露出去。公正议会的一些成员对于看到克拉铎冈的污点被彻底清除很感兴趣，尽管到目前为止，对探索烧焦的铁堡感兴趣的只有探索者协会的成员。戈姆·巨锤渴望让探索者们进入，但议会的其他成员不太愿意让外人看到他们历史上的这一污点。

14.巨锤堡垒：巨锤氏族的所在地被认为是伟大的氏族大厅之一，甚至在它升任为克拉铎冈的王位之前也是如此。当巨锤氏族阻止了之前的统治氏族，达-艾，将天空堡垒转化为卓斯卡的神殿时，巨锤氏族也掌握了权力。没有其他氏族反对这一改变，而从那段动荡的历史时刻起，巨锤氏族就一直统治着克拉铎冈。

城堡的外墙覆盖着巨大的精金板材，上面刻有家族的徽记——同名的巨锤。这里曾经是前国王的家，但现在堡垒里只住着波罗姆忠诚的后代，最著名的是他的三子戈姆·巨锤。作为一位久负盛名的探索者，在面临着领导的重任的时候，戈姆接受了公正议会中的一个重要职位，作为拒绝接过国王的衣钵的让步。在不处理政治事务的时候，戈姆会邀请外国人（尤其是探索者们）到他的家中，用一顿精致的矮人餐饮来换取克拉铎冈外的冒险故事和事件。虽然在克拉铎冈没有被批准的探索者旅馆，但巨锤堡垒是最接近于此的，而且协会的一些成员相信巨锤很快就会晋升为冒险队长，并让氏族大厅在协会中的角色正式化。

15.符文铁匠巷：少数铁匠和奥术施法者在这个独特的区域拥有着共享的商店。每个铁匠都会制作精良的武器和护甲，而施法者则以合理的价格提供增强服务。这样的业务是由目前与克拉铎冈氏族无关的矮人进行的，因为氏族的施法者和铁匠通常只需要为氏族成员提供服务。这个区域是外地人造访最多的地区之一；雇佣兵和贵族都在争相购买矮人们制造的精良装备武器。

16.钻研者旅馆：快嘴帕特（Pate，中立邪恶男性人类盗贼7）利用戈姆·巨锤与探索者协会在克拉铎冈和周边地区开展活动的公开联系和鼓励，经营着钻研者旅馆。他为那些不属于这个社会的人提供“任务”，将这些努力转化为一种快速追踪那些对加入探索者协会感兴趣的人的方式，或者追踪那些因为某种原因而得到十人团青睐的人的机会。

伪装成街头咖啡馆的钻研者旅馆只不过是帕特的临时雇佣行动的幌子。他会收取相当可观的中介费，并经常提供任务，把有着兴趣的人带到幽暗之地。帕特还与维护克拉铎冈地下保险库的守卫保持着许多联系，并能让冒险者进入拱顶通道的前三道门，他通过虚张声势、贿赂和勒索等多种手段维持了这一通道的通行权。尽管给探索者协会带来了不必要的竞争，但迄今为止，帕特在避开协会的关注方面做得很好，主要是通过将他的考察限于在公正议会成员戈姆·巨锤的指导下在该区域执行的不那么严谨的任务。

天空堡垒围攻

本文中介绍的许多信息详细说明了克拉铎冈在和平时期的情况。然而，在铁牙入侵冒险之路开始的时候，克拉铎冈正在遭受围攻。在AR4715年，大约在冒险之路预期开始的2年前，摩尔苏恩袭击了克拉铎冈。以下内容提供了与攻城有关的重要信息，以及专门为GM们运行铁牙入侵而设计的天空堡垒未来的潜在危险。

在他们山中的矮人：也许对于了解正在进行的摩尔苏恩围攻的最重要的战术因素是，它还没有突破克拉铎冈上层要塞的最上层堡垒，巨拳。雷亨索元帅毫不留情的防守确保了敌军尚未进入山中。摩尔苏恩的军队不断地冲进矮人的防御工事，但无法完全拆除阻挡他们的坚固石墙。天空之家的分定居点曾多次遭到摩尔苏恩的侵略，但大多数时候，当军队走上宽阔的入口台阶时，它就已经被遗弃了。雷亨索认为最终撤退到山堡已经是一个必然的结果了，但她很喜欢和摩尔苏恩对手们纠缠不休，她认为他们已经意识到上层要塞的战斗只是他们在进攻山脉内部时即将面临的艰难的预演。

在山的内部，公正议会举行着例行的讨论，讨论如果上层要塞沦陷接下来该怎么办。充足的食物储备和地下农业确保矮人们可以在担心饥饿之前生存几个世纪。当克拉铎冈的大部分武装力量在地面上战斗时，毫无疑问，如果山堡受到威胁，杜鲁德的神圣卫士将领导对人类侵略者的积极防御。即使在那时，连接山堡和上层要塞的升降机的结构使得克拉铎冈可以很容易地降下升降机，防止它们返回地面，有效地将内城与传统的围城隔离开来。

所有这些考虑，再加上克拉铎冈不断取得的成功，意味着矮人们对于人类围攻的压力很小。他们认为这次袭击再次证明了他们的军事实力，以及摩尔苏恩顽固的本性。毕竟，两年对于一个矮人来说只是很短的一段时间，到目前为止，摩尔苏恩——在大多数矮人的眼中——只是设法取代了一些商人，并给他们带来了不便。

摩尔苏恩的发展：意志坚定的卡德米乌斯·奥图将军（Cadmius Ortho，守序善良男性人类吟游诗人4/骑将7/先锋3）领导着摩尔苏恩的围城军队，他同样地憎恨和尊敬他的敌人。他的政治上司下达命令，要求天空堡垒的建筑要尽可能的保持完好——这一壮举有效地阻碍了正在进行的占领矮人堡垒的努力。每当与矮人的战斗取得重大进展时，奥图就会被迫召回他的部队，在矮人集中来自山口众多的哨所和要塞的火力的情况下重新集结。

好像是为了嘲弄奥图，每次摩尔苏恩军队在山脚下重新集结时，天空堡垒的升降机就会启动，并将先前庇护的平民释放回上层市场。非战斗人员的突然涌入迫使摩尔苏恩部队必须缓慢推进，因为奥图努力确保他的部队不让无辜的人流血。自围攻开始以来，这一过程已经重复了五次，现在摩尔苏恩军队中的许多人敦促他们的指挥官拆除通往山顶的各种市场，并永久占领天空之家作为作战的前沿基地。

P72-P79

娜迦的生态

拉维斯拉的娜迦子孙围在摆在他们面前的碗旁，弯着他们弯曲的脖子，想要舔到她许诺给他们的不朽灵药。但他们的仆人舒达恰拉背叛了他们。碗是一个幻象，娜迦们被锋利的莎草叶片割破了舌头。它们痛苦地发出嘶嘶声，向四面八方滑去——钻进黑暗的洞穴，钻进荒废的庙宇，钻进最荒无人烟的丛林，甚至钻进梦境。拉维斯拉的一些孩子独自生活在这个世界上被遗忘的地方，他们从照料失去的东西和古老的秘密中得到安慰，随着他们在新占领的领土上称霸，他们的权力也在逐渐增长。但幽魂娜迦在漫长的季节里一直在忍受着他们的痛苦。

——普兰迪普·瓦什，在七天大智书上的注释

拥有巨蛇般的身体和智慧的类人面孔，娜迦们毫无疑问是格拉里昂的黑暗洞穴和腐朽庙宇的居民。大多数冒险者所遇到的典型的娜迦是一种残忍、多疑的生物，一旦受到轻微的挑衅，就会泰然地吐出法术或用尖牙猛击。但当你带着尊重接近它的时候，娜迦也可以是明智的，体贴的，甚至是仁慈的。娜迦们仔细研究了——包括他们自己在内的——沦陷帝国的历史，他们知道一些甚至连古代精灵都忘记了的秘密。

娜迦有很多亚种，每个亚种都有自己独特的生理机能、超自然的天赋和世界观。他们同样生活在不同的地方：城市的下水道，破碎的废墟，幽静的河流，甚至是幻梦境。如果他们选择巢穴有着一个共同的主题，那就是与世隔绝。娜迦们倾向于生活在其他种族已经遗忘的空间里，独自居住或只聚集他们需要的仆人来满足他们的需要。当他们与其他种族结成伙伴关系，或者居住在熙熙攘攘的文明社会附近时，那是因为这样做会进一步促进他们的个人目标。

而这些个人目标是娜迦的一切。

尽管娜迦有着不同的阵营和个性，但他们的一个共同特征就是占有欲。所有的娜迦都是这样或那样的痴迷者，并且都有一个他们认为只属于自己的领域。在水娜迦（《怪物图鉴3》199页）中，这表现为简单的领土。对于暗娜迦和黏液娜迦（slime nagas，《怪物图鉴6》199页），它表现在他们积累的奇怪的收藏和统治低等生物的需要。守护娜迦和帝王娜迦（《怪物图鉴3》198页）声称他们拥有古老的保险库，甚至整个废弃的城市。或者，领域可能是一个专门知识的领域。月娜迦（《怪物图鉴3》197页）追踪着恒星的运动，梦娜迦（dream nagas，《怪物图鉴6》198页）溜进溜出沉睡者的噩梦，而幽魂娜迦隐藏着神秘的秘密。无论她的领域是字面上的还是比喻上的，在她自己的领域里，娜迦将自己视为绝对的权威。那些想在她声称的领域里挑战娜迦的人最好小心点。

生态

娜迦是爬行动物。它们天生是冷血动物，喜欢温暖气候而不是温带气候。与蛇不同的是，大多数娜迦不是天生厌恶光线，就是过于谨慎，不愿花太多时间在阳光下取暖。相反，他们会尽最大努力来使他们的巢穴尽可能地舒适。他们会收集华丽的地毯和丝质窗帘，用它们来布置自己的房间，并命令他们的仆人在火盆或火坑里生火。如果可能的话，他们还会利用热水浴或天然硫磺温泉。由于娜迦的追求会使他们深入地下或进入更寒冷的气候，他们偏爱忍受环境法术，尽管他们更喜欢从一个魔法戒指或护身符中获得防护，而不是将他们的魔法天赋用于自学。

在战斗中，娜迦是首要也是最重要的施法者。即使是最底层的水娜迦也能像术士一样施法，而且一些娜迦的天赋如此强大，使得他们甚至能掌握神术。梦娜迦，对他们来说，会使用异能法术。因此，与娜迦的遭遇通常开始于蛇施展魔法，在隐形术或隐雾术的掩护下评估队伍。如果娜迦相信他们会被误导或者屈从于她的意志，她就会对最弱的人施放魔法——许多娜迦的亚种都有超自然的天赋来帮助他们。如果无法避免战斗，娜迦在滑行离开前会在远处施放法术，如果可能的话，还会在掩体后面施放。只有在被逼到一个角落或被迫保护她的领地时，她才会用物理方式回击。

娜迦是食肉动物，理所当然地认为自己处于各自食物链的顶端。它们在捕猎时往往会四处旅行，以保护巢穴的圣洁。娜迦主要会吞食家畜和野生食草动物，而类人生物紧随其后；在文明地区，大家会在夜间搜寻贫民窟，或者与当地的牲畜贩子和奴隶贩子进行周密的安排。它们有如此多的魔法和物理攻击，包括有毒的啮咬和钉刺，使得它们轻而易举地就能制服和吞噬猎物——有些甚至会魅惑它们的猎物来一个致命的拥抱。

尽管长着与人类相似的面孔，娜迦却能轻易地将下颚脱臼以吞下人类大小的猎物。然而，消化如此丰盛的食物会让娜迦昏昏欲睡，笨拙不堪。此外，他们认为自己是有智慧的生物，而基本的生物需求让他们有些尴尬，不值得他们考虑。因此，尽管黑娜迦可能会威胁要把她的仆人活活吃掉，以此来约束他们，但事实上，娜迦进餐是一件非常私人的事情。除非有战略原因，否则娜迦绝不会让任何人看到他们吃东西。

这并不是说娜迦不喜欢宴会。除了黏液娜迦之外，所有的娜迦都有着敏锐的嗅觉，他们喜欢用美味佳肴来放纵自己的感官，这些美食既芳香又容易不用手吃掉。难得的招待客人的娜迦会用盛满可食用的花朵、蜂巢和芳香的水果的小盘子款待客人。这些菜肴会配以葡萄酒和利口酒盛在宽大的小酒杯里，每个角落都燃烧着香火。参加这些活动的客人最好向主人表示感谢，但不要在餐桌上逗留。不止一个冒失的冒险者谈到过没有主菜，结果却在同伴离开后变成了甜点。

娜迦之间的交配通常是一种非正式的事情，更多的是出于本能和欲望，而不是出于感情，尽管守护娜迦和帝王娜迦们会认真对待配对，而深层娜迦（见90页）会进行无性繁殖。除非两只娜迦共享一个特定的领域或兴趣，否则雄性会在交配后迅速离开。然后雌性产下一窝三到七个蛋。（暗娜迦、黏液娜迦和水娜迦产卵较多，但幼娜迦之间的自相残杀很常见，许多刚孵化出的幼娜迦无法存活到成年。）娜迦的蛋需要大约三个月的时间孵化，而母亲在这段时间内很少离开巢穴。

尽管有着这些不光彩的开始，但令人惊讶的是，娜迦都是非常溺爱孩子的父母。娜迦孵化出的幼崽需要整整三年的时间才能具备魔法能力，在这段时间里，它们会受到仔细的观察和培养。即使是原始的水娜迦也会对那些在兄弟姐妹的捕食中幸存下来的后代表现出强烈的自豪感。娜迦母亲尽其所能让他们的孩子为他们周围严酷的现实环境做好准备，给他们灌输了一生的策略来操纵类人生物和保护自己的皮肤。

三年后，年轻的娜迦就能够在这个世界上生存。暗娜迦、黏液娜迦和水娜迦会立即将它们的幼雏推出巢穴，以打造它们自己的领地。其他亚种可能会让他们的后代留下来接受进一步的魔法教育，或者与年长的血亲一起抚养他们做长期的学徒。守护娜迦和帝王娜迦的第一子可能永远不会离开他们的父母，并形成可以持续几个世纪的王朝。

一旦离开巢穴，年轻的娜迦就会努力保护自己的领地，追求自己深奥的兴趣。她也会急切地寻找金子或魔法物品来帮助自己实现这些目标。大多数作为跟班或者其他生物的仆人遭遇的娜迦都在等待着宝石、魔法服饰或者稀有书籍的回报。一旦娜迦积累了大量的物质财富，她就会离开，去占领自己的巢穴——理想情况下是被忽视的废墟或寺庙——在那里她可以平静地进行研究，或者迫使当地的类人生物成为奴隶。一旦她确立了自己的地位，她就不允许其他娜迦进入她的领地，除非他们有着血缘关系。除了交配季节之外，竞争对手都会被击退，而弱小的娜迦也会被胁迫而屈服。

一旦长到成年，娜迦就会慢慢衰老。如果不是因为受伤或疾病而死亡，一只活跃的娜迦可以活250年左右。然而，大多数娜迦会选择每70年冬眠一次。这段可以持续数十年的麻木期会产生一种再生效应，基本上重新启动了娜迦的生物钟。出于实际目的，这使得娜迦实际上是不朽的。然而，随着年龄的增长，这些冬眠的时间会变得越来越长，这使得娜迦的领地会任凭其竞争对手摆布。因此，许多年长的娜迦仍然在寻找真正不朽的秘密。

娜迦主要会通过职业等级来提升。然而，特别长时间的麻木状态可能会使娜迦的体型和魔法能力同时增长。一个刚以这种方式醒来的娜迦是半盲的并且必须蜕皮，这会使她变得特别脆弱，因此变得多疑和暴力，直到她这样做为止。有报道称，在最深处的丛林里存在着达到了巨型甚至超巨型的娜迦

起源和社会

根据神话来是，娜迦是拉维斯拉（Ravithra），娜迦和蛇的乌荼罗女神的孩子。在这些故事中，拉维斯拉是一位精明的女族长，总是想方设法为她的雏鸟积累更多的权力和影响力。在一个著名的史诗中，她几乎成功地让娜迦们获得了永生，但却遭到了守护者格鲁哈斯塔（Gruhastha）和第一个迦楼罗（《怪物图鉴3》123页），舒达恰拉（Sudachala）的阻挠。（这个故事的人类版本暗示，格鲁哈斯塔憎恨拉维斯拉越过了真正的启蒙的捷径，而舒达恰拉则试图解放他的母亲雅那西尼[Janasini]，被拉维斯拉奴役的鸟神。）在这次事件中受伤后，拉维斯拉的娜迦孩子们四处逃散，将娜迦们分裂成不同的亚种，这也开启了娜迦和迦楼罗之间持续至今的敌意。

娜迦族可能没有被赋予永生，但它被赋予了一个帝国：娜迦是乌荼罗的第一任统治者。在广阔的丛林、起伏的山丘和卡斯马隆东南部难以形容的高山之间，早期的娜迦建立了格拉里昂最早的国家之一。由于对臣民和劳动力的渴求，他们获得了当地蛇类种族的服务，特别是蝮血裔（《怪物图鉴3》，281页），以及乌荼罗的初生的树蛙人（《怪物图鉴2》149页）和猫族（《怪物图鉴3》47页）部落。当人类崛起时，娜迦们也急切地将它们纳入自己的财产中。统治的娜迦们对于人类的石制和金属制品天赋赞不绝口，他们鼓励仆人们用大理石和红木建造华丽的宫殿以供他们居住，还有高耸入云、雕刻精美的石制寺庙以供奴隶们朝拜。随着时间的推移，人类变得如此多产和如此能干，以至于娜迦们甚至依靠他们来执行管理任务，创造了职业阶级，这是种姓制度的开端，直至今天，种姓制度依然存在于乌荼罗中。

然后，娜迦帝国灭亡了——从历史的角度来看，几乎就是在一夜之间。连娜迦们都不知道为什么。大灾难来得是如此突然，如此骤然，它甚至抹去了关于它本身的记忆。

一些零散的故事和持续不断的预言提供了线索。有些人——尤其是幽魂娜迦学者——再次指责格鲁哈斯塔和舒达恰拉，认为娜迦乌荼罗的陷落是拉维斯拉的孩子们被残害的回声。另一个故事是由扎摩诔的学者发掘出来的，讲的是一个由黛丝娜引导的神职人员团体，他们编织了一个法术，使所有的娜迦族都陷入了沉睡状态，在这个状态下他们梦着他们的帝国长达444年之久。当娜迦们醒来的时候，黛丝娜拨开了他们眼睛上的鳞片，揭示了一个如今已沦陷的国家的破碎废墟。然而，根据某些探索者考古学家的说法，造成这种现象的原因可能更为平凡。他们声称娜迦的人类奴隶意识到他们的人数超过了他们的蛇类主人，简单地在一场血腥且迅速的叛乱中崛起，以至于当娜迦的下一代从冬眠周期中醒来时，他们发现他们的祖先被彻底打倒了，他们自己也没有地方寻求帮助。

不管原因是什么，乌荼罗的消失使得娜迦族作为一个社会崩溃了。已经既保守又有着领地意识了，娜迦们开始变得偏执且有着强迫症。他们远离取代他们帝国的人类。他们仔细研究着废墟和神秘的文字——包括他们自己的和其他帝国的——寻找让时间倒流或调整历史的天平的线索。最终，他们学习和收集的动力本身就成为了他们的目的。他们的亚种变得更加分裂和多样化，在他们独特的习惯和栖息地中被孤立，并且他们不再作为一个种族合作。

今天，娜迦社会基本上是以家庭级存在的。巢穴是娜迦文化的核心单元，最高位的是女族长，其他所有娜迦的地位都是基于他们与她的血缘关系，有时是通过交配，以及他们自身的力量。因此，冒险者遇到的所有娜迦群体通常都是某种类型的亲属。任何其他的这样的组合通常都是短暂的，除非娜迦们被一个共同的利益（比如前往同一个天文台或灵脉）紧密地联合在一起。即便如此，许多娜迦还是试图通过宗教仪式或其他一些模仿家庭纽带的仪式将这种关系正式化。

娜迦与其他种族的关系往往是由相对力量决定的。它们在可能的时候统治类人生物，在有用的时候与它们结盟，在必须的时候与它们战斗，否则就会避开它们。娜迦们对迦楼罗恨之入骨，对大多数其他鸟类也都怀有反感。他们尊重巨龙的明显的力量，而且许多娜迦已经和一条或另一条龙签订了契约，特别是如果他们认为这样做可以获得宝藏或知识的话。娜迦们因为他们造成的破坏和掠夺，憎恨邪灵（《怪物图鉴3》82页）和大多数其他邪恶异界生物——尽管一些怨恨的幽魂娜迦会与阿修罗（《怪物图鉴3》21页）结为联盟，渴望得到被偷的神器，同时为数以千计的真实和想象的蔑视向神复仇。

娜迦与变形怪、罗刹和其他变形生物之间存在着争议性的关系。所有这些在力量上都几乎是娜迦族的对手，所有这些都在乌荼罗有着强大的势力，并且在被揭露之前都曾统治过这片土地的主要部分。目前，罗刹们再次崛起，这意味着许多乌荼罗娜迦发现自己要被迫与兽头邪魔一同工作——至少目前如此。

娜迦国和娜迦裔

当然，在娜迦的社会崩溃和与世隔绝的故事中有一个例外：强大而神秘的娜迦国。娜迦国是位于天夏西南部的一个半岛国家，是一个完全由娜迦统治的拥有数千年历史的王国。娜迦国由女族长纳丽尼瓦提（Nalinivati）建立，她后来成为了娜迦国的守护神，而娜迦国是乌荼罗消失的娜迦帝国中唯一幸存的部分。事实上，许多娜迦声称他们的种族起源于娜迦国，似乎试图抹去他们在乌荼罗衰落的耻辱。

两个因素促成了娜迦国的成功。第一个是娜迦裔（《怪物图鉴4》199页），一种类似蛇人的类人爬行生物，虽然更健壮，肌肉也更发达。纳丽尼瓦提和她的助手们通过魔法将娜迦志愿者和人类杂交，创造了一个在性情上更类似于娜迦族的仆从种族，他们将崇敬作为统治者的娜迦，而不是憎恨他们的控制。

第二个因素是娜迦国的宗教和社会结构。尽管纳丽尼瓦提本人是一名术士，但她提倡一种融合了德鲁伊对自然的尊重和天夏的公民宗教观念的信仰。千百年来，娜迦裔们已经开始相信忠诚地履行他们的职责会在社会和精神进步中得到回报，不管是在今生还是来世。就像他们的守护神从女王升为女神一样，娜迦裔也知道如果他们是忠诚的话，他们的德鲁伊也能够成为真正的娜迦（见《进阶种族手册》196页的娜迦候选者变体）——那么他们为什么要不坚守本职和不成为他们土地的好管家呢？

这种信仰和传统的融合不仅确保了娜迦裔为他们的主人服务，也限制了娜迦的贵族地位。统治着的娜迦处于被荒野分隔的主权领土上，法律规定他们不能伤害自己的邻居，这使得他们很少有机会在地方层面之外争吵和策划阴谋。

其结果虽然不是乌托邦，但显然奏效了。尽管表面上如此，但娜迦裔并不是他们的统治者的盲目追随者。他们的娜迦上司可能是遥远的、傲慢的或危险的，有时需要被推翻。但在娜迦裔眼中，这总是被视为是那个特定的娜迦的失败，而不是这个系统的失败。他们对皇室的信仰，对他们的生活方式，对娜迦国整体的信仰仍然是不可动摇的。

有关娜迦国的更多信息，请参见《探索者战役设定：龙国舆图》。娜迦裔是一个种族，参见《进阶种族手册》和《探索者玩家伴侣：野兽血脉》。要了解一个受娜迦派系竞争影响的典型娜迦裔村，请参见《探索者社会场景[Pathfinder Society Scenario]#3-17：红色丰收》。

信仰

乌荼罗是一个诸神以令人眼花缭乱的面貌和化身出现的地方，每一个凡间的王的斟酒人都可能是一个伪装的半神。与此同时，龙国中的每一位娜迦都知道纳丽尼瓦提终其一生都是娜迦国的第一位女王，通过魔法的力量将自己提升为神。

难怪娜迦们尊敬神灵，却不觉得有什么必要去敬畏神灵。幽魂娜迦和守护娜迦甚至不需要通过祈祷来获得他们的牧师法术。毕竟如果这些故事可信的话，娜迦们曾经几乎是不朽的。如果时间是循环的（正如许多乌荼罗神秘主义者所拥护的那样），那么娜迦可能会再次沿着通往神性的道路前进。

因此，娜迦们倾向于模仿神而不是崇拜神，遵守他们的仪式作为理解他们威严的一种方式。一些娜迦甚至声称自己是一个或另一个神的活化身，鼓励类人生物奴隶崇拜他们。对他们来说，这并不是亵渎：他们确实把这种伪装看作是正确而恰当的奉承。至少，拉维斯拉和纳丽尼瓦提似乎并不嫉妒这些教团。

娜迦也尊敬卡莉斯翠、黛丝娜、哥兹莱、义洛理、法莱斯玛和山积的当地化身。月娜迦偏爱天界神灵，如月夜；水娜迦喜欢翰斯普。暗娜迦和幽魂娜迦特别容易受到来自遥远彼岸的堕落低语的诱惑。当拉维斯拉因为他们对乌荼罗有着共同的兴趣，所以不情愿地将这最后一部分的娜迦族交给达哈拉维（Dhalavei），未知腐化（Unsuspected Rot）（见《探索者模组：乌木毁灭者的邪教[Cult of the Ebon Destroyers]》第6页）时，她对阿巴拉克萨斯（Abraxas），格殷永（Geryon）， 拉玛什图和八正（Yaezhing）对她心爱的孩子们越来越大的影响感到震惊。

娜迦亚种

下面是九种最常见的娜迦亚种。由于他们的种族喜欢与世隔绝和隐秘，毫无疑问还有更多未登记的亚种存在。

暗娜迦：经常出没于地下废墟和城市贫民窟的暗娜迦是冒险者们最熟悉的亚种。他们对物质财富非常感兴趣，尤其是珠宝和奢侈品。暗娜迦憎恨其他娜迦——尤其是其他暗娜迦——尽管他们很乐意统治地精、狗头人、蜥蜴人和兽人。典型的暗娜迦痴迷于恐怖的或哥特式的珠宝；坟墓物品；还有魔法带子、圆环或衣领。

深层娜迦：对于深层娜迦，我们对其所知甚少，只知道他们是在远离格拉里昂地表的奥乌穹窿中发现的。与蛇相比，这种长着巨大头颅的生物更加会让人想起紫虫，深层娜迦似乎被穿过地球地壳的灵脉吸引，甚至以它们为食。他们狡猾而强大，有时会允许战蜥人、鱼化人和堕落的蛇人住在他们附近，只要部落的献祭和魔法物品不断到来，他们就会保证他们的安全。由于他们深埋在其他地下同类的深处，深层娜迦在许多方面都是所有亚种中的最不像娜迦的亚种。更多信息请参见第90页。

梦娜迦：无论是塑造多元宇宙的命运——还是扼杀这一命运，使下一个存在周期得以开始——像眼镜蛇一样的梦娜迦以神秘的信使和见证者的身份潜入沉睡者的脑海。梦娜迦们几乎没有盟友，尽管他们尊重轮回者（《怪物图鉴4》230页），他们对存在有着类似的长远看法。梦娜迦的巢穴经常要效忠于一个单一的圣者，而他的戒律指导着他们的行动。梦娜迦的巢穴总是小心地隐藏在幻梦境深处。通常情况下，这些珠子会像丰收的苹果一样大——其中一些可能包含了重要的记忆，一个暂停的法术，或者一个低声的预言。

守护娜迦：守护娜迦会保护宗教狂喜或自然奇观的遗址，包括神龛、修道院、神圣的石窟或瀑布。它们通常成对出现，一个娜迦家族可能会在神龛的类人信徒（如果还有的话）的帮助下，保护同一处遗址几个世纪。许多人与他们关系友好。守护娜迦非常重视保护濒危或已灭绝宗教的仪式和礼仪。然而，他们的观念是静态的保护，几乎没有多少空间去研究或管理：大多数守护娜迦认为学者和档案管理员不比盗墓者要好。

月娜迦：目前已知的最弱的娜迦，月娜迦是夜行动物，喜欢研究天空。他们更喜欢呆在山顶或废弃的高塔上，尽管在很少的情况下他们会在大学或在船上担任领航员。作为天生的占星家和宇宙学家，月娜迦们每个都倾向于专注于一个特定的天体、星座或天文现象，收集工具和论文来进一步掌握它们。古老的天文台往往会吸引月娜迦在那筑巢，其中一些会继续形成观星教团。然而，许多月娜迦被他们的研究逼疯了，所以这些教团经常以悲剧告终。

帝王娜迦：作为娜迦的典范，帝王娜迦是庄严的有着眼镜蛇头冠和令人瘫痪的超自然凝视的五头蛇。他们甚至比大多数娜迦更沉迷于衰落的帝国和失落的城市。在她的原始丛林中，一位帝王娜迦可能会声称拥有整座寺庙或破碎的宫殿。其他的帝王娜迦和类人生物生活在一起，使用他们的超自然变形能力来伪装成多达五种不同的伪装。其中一个总是统治者、圣者、富商或某种形式的大师。遭受过巨大创伤或地位丧失的帝王娜迦很容易出现多重人格障碍。一些冒险者会发现自己在为帝王娜迦工作，结果却发现蛇最痛恨的敌人只是她自己的另一面。

黏液娜迦：黏液娜迦是生活在下水道和真菌洞穴里的可怕生物。他们表现出了对愚蠢的泥怪的超自然的控制力。除了她的宠物泥怪外，一个黏液娜迦还经常从流浪汉、拾荒者和杂种人（《怪物图鉴2》191页）那里建立起邪教，让他们共用她的下水道，伪装成达哈拉维、恶魔领主尤贝莱克斯（Jubilex）或希斯-威瑟格（Cyth-V’sug），或者是她自己的神的使者。黏液娜迦也会欺负被驱逐的幽暗之地物种，包括幽暗之民（《怪物图鉴5》66页），德洛人，潜伏客（《怪物图鉴2》248页）和较弱的娜迦。地位和秘密是黏液娜迦的一切，他们的阴谋几乎总是涉及敲诈勒索。通常，他们收集的秘密也会激发出更多的物质收藏——比如，折磨造假者的黏液娜迦可能会开始收集稀有的硬币。、

幽魂娜迦：幽魂娜迦是娜迦族的女巫，用更黑暗的力量订立黑暗契约。他们居住在腐败和荒凉的地方：酸性沼泽，战场，被亵渎的墓地，被诅咒的废墟。留着油腻的头发，满脸麻子的幽魂娜迦会依靠他们的魅惑凝视诱捕奴隶。他们罕见的盟友通常是其他同样邪恶的生物，特别是次等阿修罗，食人魔，恶鬼（《怪物图鉴3》205页）和魔裔。有时，幽魂娜迦会被认为是鬼婆的荣誉姐妹。典型的幽魂娜迦会痴迷于亵渎神灵的大部头，祭祀刀片，闹鬼玩偶，以及与有着千年历史的邪教有关的物品。有关更多信息，请参见《怪物图鉴》第213页。

水娜迦：由于具有极强的迁徙性和领地性，水娜迦对于渔民、船夫和驳船都是一大威胁。然而，这些蛇以自己是旅行者和故事收集者而自豪。河域居民会避开水娜迦的领地，但会欢迎她的到来，以了解到各种各样的流言蜚语。水娜迦们经常互相争吵，轮流与当地的蜥蜴人，精类和奇怪的绿鬼婆进行交易或征服。除了收集故事外，他们还会收集防水地图、信号旗和精类赠送的魔法纪念品。

格拉里昂上的娜迦

娜迦们居住在阿维斯坦、卡斯玛隆、伽伦德、天夏以及更远的地方，也居住在同一大陆下的幽暗之地。下面只是他们可能被发现的许多黑暗角落中的一些。

艾巴萨罗姆：娜迦在世界中心城附近非常常见。从水坑区（Puddles）凹陷的小巷到遍布在凯恩地（Cairnlands）的围城城堡，有很多地方可以吸引这些着迷着的蛇，尤其是暗娜迦、黏液娜迦和水娜迦。最近，幽魂娜迦查理·死舌（Chali Deathtongue）潜伏在登神者之庭附近的阴影中，审问并派遣那些未能通过星石试炼的追随者。

卡尔玛嘎：如果没有提及到卡尔玛嘎，对娜迦族的描述将是不完整的。在那里，暗娜迦和幽魂娜迦，俗称“虫族”，公开地在街上滑行。他们可能是想探究庇护石的神秘创造者的秘密，尽管他们各自的动机可能就像这座城市不同的居民一样各不相同。这里的一些虫族会炫耀在娜迦国的娜迦中流行的精致的金头饰和珠宝，但是没有娜迦裔仆人陪伴他们的事实表明这些人可能是流亡者或某种叛教者。在陌生人之城的城墙之外，在更广阔的瓦瑞西亚，娜迦们掠夺了古代瑟西隆的废墟，与当地的巨人和拉米亚裔争夺霸权。

芒吉莽原：娜迦遍布在芒吉莽原，享受着温暖的气候和充足的游戏机会。丛林也提供了数英里被遗忘的王国去探索和保卫，有时甚至是死亡——甚至更远。最近，一本探险家的日记出现在萨迦瓦首府艾兰德的拍卖会上。尽管遭受了重创，但这本日记还是描述了一座失落的芒吉城市横跨在峡谷之上，两边仅由两座桥连接（第三座桥已经坍塌落入峡谷）。在鸿沟的一边，查拉乌卡猿族（《探索者战役设定：内海世界指南》308页）发出了刺耳的尖叫声。城市的另一半被一个守护娜迦的幽魂和驾驶着热气球的半身人氏族控制着，他们每天用一连串的法术和炼金术手雷来阻止查拉乌卡猿族登陆。

娜迦国：娜迦国是娜迦在现代的成就的顶峰。然而，像龙国中的许多国家一样，娜迦国也感到了压力，迫于贸易、冒险者和其他外部影响开放了边境。许多低种姓的娜迦和娜迦裔认为这是一个机会。越来越多的村庄见证了娜迦裔犯罪团伙的崛起，或短但血腥的政变在娜迦监督者中发生。与此同时，毒品、稀有香料和偷来的工艺品——包括来自瓦拉苏迈丛林的巨蛋——正以惊人的速度在沿海城市中传播。

河域诸国：水娜迦在整个河域诸国中都很常见，特别是在它们的春季和秋季迁移期间。河域居民逐渐了解了他们所在地区的娜迦，并避开了这些生物的季节性迁移的区域。一个自称为响尾蛇的水娜迦吟游诗人的松散的巢穴，到处传播着破坏誓言者的故事——并提出要暗杀同样的人。

深汶：邪恶的精类和不死生物并不是天夏的阴魂与毒蛛之恶土的唯一的居民。对于顽固的娜迦国来说，幽魂娜迦太过于堕落了，所以他们发现了深汶是一个受欢迎的避风港和邪恶灵感的源泉。与此同时，在深汶的地下首都之下，黑暗能量的上涌吸引了罕见的深层娜迦的注意和欲望。

雨浸湿地：曾经是利尔刚的这片被雨水浸湿的地区已经成为了月娜迦们的灯塔，他们中的许多宣称对索克兄弟会废弃的观景塔和果园拥有着主权。一个著名的阴谋集团“漫游者之子”正在帮助一位绿龙天文学家修复一个巨大的石制日历。时钟似乎正在追踪着卡斯绰维、特里亚克萨斯和第三个未被命名的天体的运行轨迹。

乌荼罗：娜迦们不再公开地统治乌荼罗，但他们绝没有离开那个伟大的王国。大多数已经撤退到了乌荼罗丛林深处藤蔓覆盖的废墟中。少数娜迦，主要是帝王娜迦，收回了他们祖先的土地，通过层层幻术、事实和残酷的间谍网络来统治他们。恰克达那（Chakdahna）的加什·巴纳查里耶（Gesh Bhannacharyeh）就是其中一位这样的王公，他是延续几个世纪的一连串的王朝中最新的一位，这在一定程度上要归功于当地的一种信仰，即每隔一代人，王公必须戴上蛇皮，杀死一只奇美拉，以阻挡邪恶的异界生物。

其他娜迦满足于开拓更微妙的领域。在多山的贾曼（Jaman），一对粘液娜迦控制着这座城市的大部分地下世界。在与贾曼的斗风筝比赛有关的博彩圈中，他们的影响力尤其强大。骷髅面具中的幽魂娜迦潜伏在吉尔·帕拉斯（Geer Pharas）的火葬坑中，在他们被毁灭之前从火葬坑中偷取尸体。幽魂娜迦也会在一个被称为夜饰带（Night Sashes）的由女巫训练的杀手学院（《进阶玩家手册》65页，《进阶职业指南》53页）中作为图腾，导师和仪式记忆。在遥远的东方的被闪电击中的天空修道院（Monastery of the Sky）中，娜迦操念使们通过在岩石峭壁上精心设计的决斗来磨练他们在大地、空气和以太上的念力。水和火的控制者禁止进入，虽然没有人会说为什么。

神话中的娜迦

娜迦在来自印度次大陆的现实世界神话中有着悠久的历史，包括在印度教、佛教和耆那教文本中显著的出现。虽然关于它们的外形描述从一个故事到另一个故事皆有所不同，但它们几乎总是与某种或另一种形式的蛇联系在一起，无论是呈现出蛇形的人类的形状，还是仅仅是大型蛇。

在《摩诃婆罗多》中，娜迦的形象通常是负面的，经常欺骗或密谋反对史诗中的主人公。这部史诗也展现了娜迦对迦楼罗的仇恨，这一元素也融入了《探索者》的传说中，包括娜迦试图喝下一种虚幻的不朽灵药时被锋利的草割破舌头的故事。

现代印度教将娜迦描绘成泉水、水井和河流的守护灵，带来雨水和丰产，但也带来干旱和洪水。在东南亚的一些佛教地区，娜迦的概念已经与当地传统的龙融合在了一起。在所有的传统中，娜迦经常会守护宝藏，无论是水下的还是地下的，这导致他们在角色扮演游戏中被描绘成世界上的废墟和与世隔绝的地区的居民。

娜迦和受娜迦启发的生物也出现在了现代神话中，从哈利波特系列丛书中伏地魔的蛇纳吉尼，到拉迪亚德·吉卜林（Rudyard Kipling）的《丽奇·提奇·塔维[Rikki Tikki Tavi]》中的眼镜蛇纳吉（Nag）和纳迪亚（Nagaina）。

娜迦与异能

由于他们对占星术、逝去的宗教、废墟和其他深奥的主题非常感兴趣，娜迦自然适合以异能为主题的冒险。特殊的样本甚至可能在《异能冒险》里找到的异能职业中获得等级，无论有没有职业变体。所有类型的娜迦经常被催眠师（《异能冒险》38页）所吸引，也许是由于他们的蛇形生理和普遍相信蛇拥有催眠他们的猎物的能力。

收集恐怖古玩的暗娜迦倾向于成为秘学士（《异能冒险》46页）或圣遗物使（《异能冒险》93页）以开启这些物品内在的精神共鸣。守护娜迦以通灵者（《异能冒险》30页）或百战雄主（《异能冒险》100页）的形式来保卫他们选择的领地。痴迷于精神世界和腐败的地点，幽魂娜迦经常成为通灵者或唤魂师（《异能冒险》72页）。那些被血魔法迷住的娜迦成为了御血者（《异能冒险》88页）。大多数的水娜迦因为太野蛮而不愿追求心灵的奥秘，尽管旅行丰富的娜迦可能会被训练成说书人（《异能冒险》95页）或流水操念使（《异能冒险》10页）。

凝视着星空的月娜迦几乎都是大空操念使或心灵操念使（《异能冒险》10页）。帝王娜迦偏爱强调自己的掌握能力的变体，尤其是异能决斗家（《异能冒险》107页）、咏灵人（《异能冒险》102页）和吃书人（《异能冒险》102页）变体。粘液娜迦是强有力的催眠师；而许多也会成为教团领袖（《异能冒险》96页）。

已经在异能魔法方面具有天赋的梦娜迦们通常会继续他们的成为成熟的异能者（《异能冒险》60页）的研究。在地下数英里处，与世隔绝的深层娜迦以肉类和魔法能量为食，成为了啖肉狂魔（《异能冒险》114页）或灵脉守卫（《异能冒险》125页）。然而，比起其他的娜迦亚种，深层娜迦更多的是通过额外的生命骰而不是通过职业等级前进。

P80-P91

怪物图鉴

所有的娜迦都是隐居的，但是没有一种比得上深层娜迦对彻底的孤独和孤立的渴望。当然，这些野兽们允许彼此为伴，但这种情况很少见，而且只在一只明显优于另一只的情况下才会发生。与他们的任何亲属相比，深层娜迦对于具有强大魔力的古代遗址更感兴趣。从这些地方，无论是灵脉，守护神像，长期被遗弃的神庙，还是奥法战场，这些巨大的娜迦都会从以太中吸取能量，并增强他们已经非凡的天生魔法能力。在某些方面，比如它们的大小和甲壳，它们是所有亚种中最不像娜迦的，而在其他方面，比如它们独特的毒素和魔法天赋，它们是他们种族的典范。如果它们在最深处的奥乌穹窿中的数量更多的话，我们可能会对它们有着更多的了解。然而，也许我们最好还是保持距离。

——雷夫利夫·格布雷尔（Revliff Gebreil），关于娜迦

到目前为止，PC们已经直面了铁牙军团的可怕掠夺和它对格拉里昂表面造成的破坏。然而，军团所拥有的奇异力量——让它的庞大军队可以在任何时间、任何地点发动攻击——却来自一个更加黑暗、更加深邃的地方。如果PC们将有着任何机会打败铁牙军团的话，他们必须深入到大地深处，揭开阿扎尔丝将军正在进行的征服背后的秘密。

在这部分的《铁牙入侵》中，PC们深入到了幽暗之地和矮人外交大厅，这两者都充满了各自的危险。这本中的怪物图鉴为扩大这种地下探险提供了额外的威胁，包括那-沃斯的原生动物；一种居住在幽暗之地的原始娜迦；一种新的制裁者；一种奇怪的异怪，能够从内部展示出强大的魔法宝石；还有作为矮人数千年的畜牧业产物的野兽。

额外遭遇

幽暗之地远比一个单独的冒险团队所能完全探索的要大得多，它有着三个不同层，每层都包含着比一生中所能发现的更多的秘密。虽然冒险提供了许多与幽暗之地居民的遭遇，但在地下隧道的每一个转折都有无数的进一步冒险的可能性。在这里呈现的幽暗之地遭遇表中，PC们可以面对那些超过冒险本身的遭遇。在冒险的过程中，PC们在探索幽暗之地的每一个小时中都有30%的概率遭遇随机遭遇。如果它们穿过了那-沃斯进入了第二层，塞卡米纳，这个概率会增加到40%。他们在每24小时内不应有超过3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。

卓尔狩猎小队（CR 13）：虽然通常只会在塞卡米纳的隧道中遇到，但一些卓尔会因为各种各样的原因冒险进入那-沃斯。这支特殊的卓尔队伍已经前往了幽暗之地的上层，为即将在他们家里举行的一场为了庆祝女主人最小的女儿的婚礼所举办的拍卖会寻找有价值的奴隶。虽然他们可以很容易地在自己的家乡附近找到灰矮人或其他幽暗之地的种族，但野心勃勃的卓尔却指望着从地表带回奴隶来赢得女主人的青睐，这些奴隶肯定会卖个更高的价钱。狩猎小队由一个卓尔制毒师（《怪物法典》38页），两个卓尔高级斥候（《怪物法典》34页）和三个卓尔卫队队长（《怪物法典》35页）组成。

战蜥人巢穴（CR 13）：并非所有的在幽暗之地的敌人都在积极地寻求冲突；有些只是在简单地保护自己免受感知到的威胁，包括PC们的存在。徐格鲁克（Xugrukk）部落的战蜥人就是这样的敌人。这个部落特别孤僻，不会与它的邻居互动，无论是矮人、摩洛克、地底侏儒，甚至是其他的战蜥人。他们在简陋的花园中种植真菌，猎食幽暗之地的野兽以获取肉食，他们已经避免与文明种族公开开战近四年（与他们野蛮的种族中的大多数成员相比，这是一段很长的时间）。然而，当PC们探索幽暗之地时，他们可能会偶然发现部落的巢穴，这样做会促使巢穴的守护者和部落最强大的战士做出防御反应。他们最初会遇到守卫巢穴周围的四名战蜥人勇士（《怪物法典》216页）。如果两个或更多的勇士被击败，剩下的守卫会撤退到更深处的巢穴，在那里他们希望找到援军和帮助保护部落最宝贵的资源——产卵室，雌性们会在那里产卵。在这里，勇士们得到了两名战蜥人巢穴守卫（《怪物法典》218页）的帮助，他们会战斗至死。

幽暗之地遭遇

d% 结果 平均CR 出处

1-6 1 古革巨人 10 《怪物图鉴2》151页

7-11 1d3+2黑水怪 11 《怪物图鉴2》55页

12-17 1d4熔岩龙兽 11 《怪物图鉴4》78页

18-22 1浴血女 12 《怪物图鉴4》231页

23-28 1树绳妖 12 《怪物图鉴》237页

29-34 1化石魔像 12 《怪物图鉴3》136页

35-40 1紫虫 12 《怪物图鉴》230页

41-48 1d4战蜥兽 12 《怪物图鉴4》102页

49-54 卓尔狩猎小队 13 见上

55-60 1阿兹弗尔达（azruverda） 13 《怪物图鉴3》30页

61-66 战蜥人巢穴 13 见上

67-71 1喀尔达金 14 见88页

72-78 1d3 syrictas 14 《怪物图鉴5》239页

79-86 1地穴魔虫 14 《怪物图鉴2》278页

87-92 2深层娜迦 14 见90页

93-97 1百目鬼 15 《怪物图鉴4》153页

98-99 2古拉扎格 15 《怪物图鉴3》124页

100 1空心蟒 16 《怪物图鉴3》149页

那-沃斯的野兽

幽暗之地的恶劣环境和辐射催生了各种各样的生物，从可怕的可憎生物到专门进化来填补地下洞穴的动物。在幽暗之地的三层中，那-沃斯拥有最多的仍与地表物种有关的动物种群；更深层的居住者是真正的外星动物，这些动物要么是诞生于跨位面的穹窿建造者的修补过程中，要么是从其他世界引入进来的。

达洛兽（Dallo）

这个矮胖的、哼哼唧唧的生物散发着麝香和泥土的气味。坚韧的甲壳和黑色的角保护着它的毛茸茸的腹部。

达洛兽（DALLO） CR 1

XP 400

绝对中立 小型动物

先攻 +0；感官 黑暗视觉30尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +6

————————防御————————

防御等级 14，接触 11，措手不及 14（+3天生，+1体型）

生命值 13（2d8+4）

强韧 +5，反射 +3，意志 +3；+4对抗摄入毒素

————————攻击————————

速度 20尺，掘地10尺

近战 2爪抓+2（1d3），抵撞+2（1d4）

特殊攻击 喷吐

————————属性————————

力量 11，敏捷 10，体质 15，智力 2，感知 13，魅力 8

BAB +1；CMB +0；CMD 10

专长 钢铁意志

技能 察觉+6

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或一群（6-30）

财宝 无

————————特殊————————

喷吐（Spit，Ex） 每小时一次，达洛兽能够反刍出胃里的食物，将这种肮脏的物质吐向10英尺内的一个目标。目标必须成功通过一个DC 13强韧豁免，否则恶心1d4轮。豁免DC是基于体质的。

达洛兽有时也被称为矮山羊或矮野猪，但它与地表树懒和犰狳更为接近。这些健壮、倔强的动物原本是居住在塞卡米纳洞穴里的小而易动的物种，但在星陨之灾之前很久它们就被矮人驯化了，并在寻天宏愿的过程中被带到了这里。矮人、灰矮人和地底侏儒都饲养着成群的这些咩咩叫的动物，以获取肉、皮革和覆盖在他们柔软肚子上的温暖羊毛。

野生的达洛兽种群占据了那-沃斯的许多更大的洞穴，以从真菌到许多有毒的霉菌和植物的几乎任何东西为食。它们构成了食物链的最底层，为幽暗之地上无数的掠食者和食腐动物提供了食物，并用它们的粪便为地下植物群施肥。虽然它们的巨大的角和坚韧的甲壳能提供一些保护，但使达洛兽成功的真正秘密是它们的惊人的繁殖率；一只母达洛兽一次最多可以产下六只小达洛兽，这些小达洛兽会在短短几个月内就成长为成年达洛兽。

一只家养的达洛兽从鼻子到尾巴总长约3英尺，重60磅。野生的达洛兽可以长得更大。

达洛兽动物伙伴

初始数据：体型 小型；速度 30尺，掘地10尺；AC +2天生防御；攻击 2爪抓（1d3），抵撞（1d4）；属性 力量11，敏捷12，体质13，智力2，感知13，魅力8；特殊能力 黑暗视觉30尺，低光视觉，灵敏嗅觉.

4级进化：体型 中型；AC +2天生防御；攻击 抵撞（1d6），2爪抓（1d4）；属性 力量+4，敏捷-2，体质+2.

加勒洛克（Gallerok）

这种粗壮、蛇形的生物的身体上的肌肉呈波纹状。巨大的尖牙在它粗大有力的下颚上排列。

加勒洛克（GALLEROK） CR 2

XP 600

绝对中立 大型动物

先攻 +6；感官 盲视60尺，低光视觉；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 15，接触 11，措手不及 13（+2敏捷，+4天生，-1体型）

生命值 19（3d8+6）

强韧 +5，反射 +5，意志 +1

————————攻击————————

速度 30尺，攀爬20尺

近战 啮咬+4（1d6+4附加攫抓）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 紧勒（1d6+4）

————————属性————————

力量 16，敏捷 14，体质 15，智力 1，感知 10，魅力 5

BAB +2；CMB +6（+10擒抱）；CMD 18

专长 精通先攻，技能专攻（潜行）

技能 攀爬+11，察觉+4，潜行+10；种族调整 +4潜行

特殊 滑行

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或一圈（3-6）

财宝 偶有

————————特殊————————

滑行（Glide，Ex） 加勒洛克在掉落时不会受到伤害，如同受到羽落术的效果一样，但这个能力是非魔法的。此外，它每下落1英尺，就可以向任何水平方向移动5英尺，速度为每轮60英尺。它不能利用这种能力来向上飞行，只能在下落时向其他方向滑行。

加勒洛克是所谓的玻璃蜥蜴的远亲，看起来是身强力壮的蛇。这些鳄鱼类爬行动物的后代很久以前就抛弃了它们的腿，以便更容易地在幽暗之地的边界上前行。然而，它们仍然保持着强健的肩膀和臀部，这使它们能够平伏身体滑翔很长一段距离，从而穿过地下的裂缝，从上面猛扑向猎物。加勒洛克主要是伏击猎人。一顿卓尔大小的食物可以满足这个生物数周的需要，但就在筑巢前，母加勒洛克会把自己关进洞穴，以便在不睡觉或不捕猎的情况下产卵并保护她的幼崽——长达6个月。

大多数幽暗之地的居民相信加勒洛克是灭亡已久的古蜥人（xulgath）帝国的遗产，而他们在那里充当着守卫动物。许多战蜥人部落仍然保留着一些反社会蛇类来保护他们的领土或帮助猎杀更危险的野兽。

加勒洛克的平均长度为12英尺，重量为1000磅。

加勒洛克动物伙伴

初始数据：体型 中型；速度 30尺，攀爬20尺；AC +2天生防御；攻击 啮咬（1d4）；属性 力量12，敏捷16，体质13，智力1，感知10，魅力5；特殊能力 黑暗视觉60尺，低光视觉.

4级进化：体型 大型；AC +2天生防御；攻击 啮咬（1d6）；属性 力量+4，敏捷-2，体质+2；特殊能力 紧勒1d6，攫抓.

岩蜥蜴（Rock Tuatara）

这只胖胖的爬行动物的外表看起来像石头，末端是一条布满饰钉的沉重的尾巴。

岩蜥蜴（ROCK TUATARA） CR 1/3

XP 100

绝对中立 超小型动物

先攻 +1；感官 黑暗视觉120尺，低光视觉；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 13，接触 13，措手不及 12（+1敏捷，+2体型）

生命值 5（1d8+1）

强韧 +3，反射 +3，意志 +0

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬20尺

近战 啮咬+3（1d3-3），尾扫-2（1d3-3）

占据2-1/2尺；触及0尺

————————属性————————

力量 5，敏捷 12，体质 12，智力 1，感知 10，魅力 5

BAB +0；CMB -1；CMD 5（9对抗绊摔）

专长 武器娴熟

技能 攀爬+9，察觉+4，潜行+9（+13在多石区域），生存+4；种族调整 +4潜行在多石区域，+4生存

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或一巢（3-12）

财宝 无

————————特殊————————

原始眼（Primitive Eye，Ex） 岩蜥蜴的额头上有一只原始的第三只眼，只能探测光线和运动。他们在睡眠时不会受到察觉检定的惩罚。

虽然在格拉里昂的地表上的大蜥蜴几乎已经灭绝了，但它们在纳-沃斯的洞穴和隧道里繁衍生息，在那里它们调整了伪装，融入了岩石洞穴的表面。矮人和灰矮人会饲养着蜥蜴，就像人类或精灵饲养猫一样。它们会在谷仓和家庭中四处游荡，吃着害虫，提供陪伴。

这里列出的岩蜥蜴是最常见的地下品种。其他品种包括笛蜥蜴，带有装饰性的刺以帮助它们融入真菌花园；苔蜥蜴，它们长时间在水下睡觉，以至于它们嶙峋的毛皮上经常长出苔藓；还有蛇蜥蜴，一咬就会释放出致命的毒液。岩蜥蜴一般能长到近2英尺长，重约4磅。

岩蜥蜴可以成为施法者的忠诚的魔宠。岩蜥蜴的主人在多石区域中获得+3潜行检定加值。

伯斯提基特（BURSTIGEIT）

这种四足动物有着长着獠牙的下巴、宽阔的肩膀、野猪般直立的背部，还有带有十字形虹膜的大眼睛。它的前额上有一对短而突出的骨性突起，仿佛它的角是在战斗中折断的。

伯斯提基特（BURSTIGEIT） CR 3

XP 800

绝对中立 大型魔法兽

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 17，接触 11，措手不及 15（+2敏捷，+6天生，-1体型）

生命值 30（4d10+8）

强韧 +6，反射 +6，意志 +2；+2对抗毒素，法术，和类法术能力

防御能力 凶猛，坚韧；抗力 寒冷5，火焰5

弱点 强光敏感

————————攻击————————

速度 30尺，攀爬20尺

近战 抵撞+7（1d8+6）

占据10尺；触及5尺

特殊攻击 强力冲锋（抵撞，2d8+6）

类法术能力（CL3；专注+2）

1/天——重负术（只限自身）

————————属性————————

力量 18，敏捷 15，体质 15，智力 2，感知 13，魅力 8

BAB +4；CMB +9；CMD 21（25对抗绊摔）

专长 神行步，灵狐步

技能 攀爬+12，察觉+8，生存+0（+4在寻找食物时）；种族调整 +4生存在寻找食物时

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或一群（3-18）

财宝 无

————————特殊————————

坚韧（Hardy，Ex） 伯斯提基特在对毒素、法术和类法术能力的豁免上获得+2种族加值。

伯斯提基特是由矮人在几代前创造的驮兽。为了抵御幽暗之地的苦难，这些驮兽是矮人文化中的不可或缺的一部分，尤其是在那些严重依赖地面居民贸易的社区中。

伯斯提基特是强健的四足哺乳动物，有着宽阔的肩膀。和野猪一样，伯斯提基特的尾巴也很细，有一半垂向地面；背上长着坚韧的刚毛；长牙从他们的下颌突出。虽然和大块头的野猪有点相似，但它们的后腿比它们的野猪亲戚更长更粗。伯斯提基特的蹄子也比野猪的蹄子更锋利更强壮，这使得它们能够如同山羊一般爬行。

一只典型的成年伯斯提基特肩高6英尺，重1600磅。

生态

在矮人们从幽暗之地出来后，他们开始建造起了天空堡垒，这是他们的力量和权力的象征，也是他们进行贸易和防御地面居民的集结点。贸易的增加给矮人们带来了巨大的财富，但也给他们世代依赖的补给线带来了压力。由于上面世界的客户需要大量的矿石、宝石和精致的矮人工艺品，手推车和提篮很快就变得不够用了。虽然幽暗之地的一些生物可以用作驮兽，但它们中很少有生物适合在地面上旅行，而且把货物从较深的社区转移到居住在地面上的动物身上既费时又费钱。充满效率意识的矮人们开始寻找能更好地满足他们需要的野兽。

居住在天空堡垒中的矮人们几乎一从幽暗之地出来后就发现了山羊和绵羊。人类的贸易也很快使他们与猪和牛接触。他们看到了饲养这些畜群的好处，就清理了他们的山区家园周围的平地，把这些畜群放出去放牧。生活在地表附近的矮人们学会了从这些动物身上获取宝贵的资源，而其中最聪明的人意识到，这些动物具有某些特性，可以用来将最深的矿井中的货物运输到遥远的地表市场。

即便如此，直到特尔塔伽德帝国的统治者设立了一个奖项，奖励那些能够培育出符合这一目标的驮兽的人，矮人德鲁伊和法师才开始认真研究这个概念。这引发了一场相当激烈的竞争，数十次实验都以失败告终。矮人们尝试了许多方法，相信某种地表动物一定是他们努力的正确基础。矮人们认为穴居动物，尤其是獾，是神圣的生物，因此避免在它们身上进行实验。相反，他们把目光投向了能够在地下短时间生活的动物，比如野猪，它们有时会搬到小洞穴或洞穴里躲避捕食者，尤其是在交配的时候。

最终，一个家族的成功超过了其他家族，而成员们的努力为他们赢得了奖金和随之而来的声望。他们通过自然繁殖和魔法的影响创造出了一种叫做伯斯提基特的野兽，有时也被称为“鬃毛山羊”。

魔法的使用，以及可能会影响幽暗之地生命的奇异能量的注入，给伯斯提基特注入了有用的特性，包括长时间携带更大的负重的能力。伯斯提基特还发展出了能够耐受于熔炉和深层隧道的极端高温和高山和冰冻气候的严寒的能力。

有了这些强壮的工人的帮助，矮人们终于可以从幽暗之地的最深处搬运来矿石，并将材料和精工制品运往世界各地。

栖息地与社会

伯斯提基特们与饲养成它们的兽群很相似。由于它们是家养的，它们的组织会受到饲养者的严格控制，但它们通常遵循与野猪相同的社会结构。伯斯提基特群会由一只年长的雌性控制，主要由其他雌性和幼崽组成。除了在深秋至初冬的繁殖期（从拉玛沙恩到库松纳），成年雄性和雌性是分开的。

伯斯提基特幼崽被称为小猪——尽管大部分是出于方便，因为他们不是猪。不像它们的往往有着统一的灰棕色毛皮的父母，小猪身上有浅色和深色的水平条纹。小猪大约在一年后达到成熟期，此时大部分的伯斯提基特都会被出售。

一些地下矮人定居点确实会饲养普通的猪和山羊，但这必须要依靠自然或人工通风，以防止牲畜的粪便产生令人不快和危险的问题。幸运的是，在伯斯提基特的案例中，矮人的聪明才智克服了这个挑战。矮人们用真菌和特殊生长的藻类为这些生物提供食物，以减少排泄物的气味和毒性。

在幽暗之地中繁殖的伯斯提基特确实对强光很敏感。当他们在地表上行走时，他们的矮人饲养员会给他们戴上眼罩或带有深色镜片的特殊头饰。这一措施会使它们保持平静，使饲养员更容易对它们进行管理，但不幸的是，这会使它们更难看到捕食者或其他危险靠近。

与普通的驴子相比，伯斯提基特要稍微固执一些，那些倾向于刻板印象的人可能会说伯斯提基特的性格是培育它们的矮人的一种反映。然而，这些生物不容易发怒，也不容易受惊；如果有什么事情确实激怒了他们，他们可能会变得相当危险。当它们受到干扰时，它们会发出一种介于啸叫和尖叫之间的哀号声，这会让那些不习惯在它们周围的人感到不安。

虽然在矮人聚居地之外很少会遇到伯斯提基特，但这种生物已经存在了数千年，偶尔会有野兽逃脱。如果这种生物能够存活足够长的时间，它就会变得狂野起来，有时一小群幸存下来的野兽会聚集在一起。一群野生的伯斯提基特可以对幽暗之地的农业社区造成严重破坏，破坏真菌作物和造成其他破坏。

变体伯斯提基特

伯斯提基特主要被用作于驮兽，但一些饲养者也尝试着创造出不同的品种作为坐骑。伯斯提基特的性格通常使这种尝试注定会失败，但偶尔也会成功。

伯斯提基特战兽（CR 5）：伯斯提基特战兽是一种进化伯斯提基特，被培育和训练成战斗坐骑。除了抵撞攻击之外，伯斯提基特战兽还可以用它的前蹄发动两次次要天生武器攻击，每次攻击造成1d6点钝击伤害。

制裁者，恒守者（INEVITABLE，KASTAMUT）

这个矮胖的人型看起来像是一个类似于矮人的发条装置，并由黑色青铜或奇怪的钢合金制成。它的眼睛发出了刺眼的白光。

恒守者（KASTAMUT） CR 6

XP 2400

守序中立 中型异界生物（跨位面，制裁者，守序）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 19，接触 12，措手不及 17（+3护甲，+2敏捷，+4天生）

生命值 80（8d10+36）；再生3（混乱）

强韧 +8，反射 +4，意志 +9

防御能力 意志护甲，构装；DR 5/混乱；SR 17

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1战锤+14/+9（1d8+7/×3）

特殊攻击 强迫性正统化

类法术能力（CL8；专注+10）

任意——绝望术（DC 13），命令术（DC 13），行动禁制（DC 13），怠惰祷言（DC 13）

5/天——虚弱祷言（DC 13）

3/天——神恩，注目术（DC 14），纠缠祷言（DC 15），防护混乱（DC 13），诚实之域（DC 14）

1/天——降咒（DC 15），复仇祷言（DC 17），深沉忏悔（DC 16）

1/周——异界传送（只限自身）

————————属性————————

力量 18，敏捷 15，体质 15，智力 10，感知 17，魅力 14

BAB +8；CMB +12；CMD 24

专长 警觉，精通先攻，说服者，武器专攻（战锤）

技能 交涉+13，威吓+13，知识（历史，宗教）+6，知识（位面）+9，察觉+14，察言观色+14，生存+12

语言 巧言

特殊 辨别传统，慢而稳

————————生态————————

环境 任意

组织 单独，成对，或议会（3-5）

财宝 标准（+1战锤，其他宝藏）

————————特殊————————

意志护甲（Armor of Will，Su） 恒守者的强大意志产生了一层保护力场，使其获得了等同于恒守者感知调整值的护甲加值。

强迫性正统化（Compulsive Orthodoxy，Su） 每周一次以一个整轮动作，恒守者可以对单个目标施放类似于指使术的诅咒。如果目标生物未能通过一个DC 16意志豁免，它将必须准确地遵循恒守者所选择的特定文化的传统或习俗。每当被诅咒的生物未能执行一个常规的仪式或试图进行一个被禁止的行为时，它必须尝试一次新的同一DC的意志豁免。如果失败，它就会被迫遵从文化中被接受的习俗。如果成功，它的行为不受限制，但它会立即受到2d6点非致命伤害并变得恶心=直到它继续按照选择的习俗行事。此诅咒会持续1年，或直到受折磨的生物从一个破除结界或移除诅咒法术中受益为止（使用恒守者的施法者等级进行相关施法者等级检定）。这是一种影响心灵的胁迫效果。豁免DC是基于魅力的。

辨别传统（Discern Heritage，Su） 以一个迅捷动作，恒守者可以确定它所看到的单一生物的文化传统。恒守者可以了解到目标的种族背景，宗族关系，以及任何其他相关信息，这些信息可以帮助他们确定最适合该生物血统和教养的习俗和传统。一个目标可以通过一个成功的DC 16意志豁免来抵抗这个效果。成功通过豁免的生物在24小时内不会再受到该恒守者的辨别传统能力影响。豁免DC是基于魅力的。

慢而稳（Slow and Steady，Ex） 恒守者的速度为20尺，并且不会受到负重以及盔甲影响。

有着许多人知道，住在永恒之城轴心城的纯粹秩序实体奇匠族，是如何锻造了最初和最伟大的制裁者——用来发动对幻蛇和无边无际的大漩涡的混乱的战争的活着的构装体。然而，随着支配多元宇宙的法则因为时间的推移而改变，制裁者的角色也随之发生了改变。除了保卫轴心城的边界以外，制裁者的任务是寻找对一切秩序的威胁。为了完成这些任务，奇匠族创造了更多类型的制裁者。其中不太为人所知的是恒守者，他们的职责是保护在世界各地传播的文化传统。

和协约者（《怪物图鉴2》163页）一样，恒守者在外形上是类似于类人生物的。然而，恒守者更矮也更结实，给人一种矮人的感觉——或者是一个矮人的艺术印象——并用流动的曲线和黑色青铜或镀金钢打造而成。与协约者不同，恒守者在与人类打交道时不会刻意伪装自己的身份。根据恒守者服役的时间长短，它们的金属外壳上可能会有凹痕或裂缝，这是过去它们与叛军和叛变者作战的证据。

一个典型的恒守者高约5英尺，重约250磅。

生态

恒守者代表了传统和习俗的强大保守力量，它们是大多数定义明确的文明的核心。它们反对一个文化传统中的突然且激进的变化，并努力防止已建立的信仰体系、仪式和社会习俗遭到破坏。虽然一些恒守者会通过保护社会遗产来完成这项任务，但大多数会直接对抗威胁文明的内部或外部的变化因素。

恒守者不会在违反传统的小违规上浪费时间和精力。一个任性的孩子拒绝父母的教导不会引起轴心城的注意。即使是一大群人的共同信仰的根本转变也是允许的，只要他们沿着正常的文化发展的路线前进。恒守者所反对的是直接的、实质性的改变，比如当一个新统治者宣布一个国家长期存在的宗教为非法，并试图消除所有旧信仰的实践以支持新信仰，特别是在如果新宗教之前没有先例的情况下。慢慢地从旧的方式转向新的方式可能是自然秩序的一部分，但是暴力地反抗传统做法以支持未经测试的系统会导致混乱，而这是轴心城的力量所不能容忍的。

一些学者推测，恒守者的外表反映了矮人社会中传统的重要性。我们很容易可以假设这种相似性仅仅是巧合，除了这样一个事实：在轴心城中，实际的巧合非常罕见，而且几乎每件事背后都有一个合乎逻辑的解释。

栖息地与社会

恒守者是由秩序的纯粹本质精心打造而成的，因此他们的文化是严格由轴心城的法则定义的。没有哪个恒守者拥有高于其他恒守者的等级或权威。每个都只服从于已定义无限的超越委员会（Transcendental Council of the Defined Infinite），也被称为轴心的神心（Godmind of Axis），或它的直接代表所发布的命令。

矮人们是最有可能与恒守者打交道的，因为他们比其他种族更重视自己的传统。矮人们的长寿意味着任何习俗的改变通常都是非常缓慢的，但是他们比精灵们更容易发生剧烈的动荡，这增加了恒守者参与进来的机会，以防止事情一下子发生太多的变化。

恒守者发现人类文明令人烦恼。人类的相对较短的寿命和个人主义倾向创造了文化和传统的无数变化，并带来了剧烈变化的高可能性。只有那些生存了20代甚至更久的人类文明才能获得获得引起神心的关注所必需的形而上学的深度。

由于他们在物质位面上的任务是保护文化传统，恒守者花费了大部分时间在文明中心。除了像高盔堡、杨德尔霍夫堡和喀斯嘉德这样的矮人人口中心，恒守者还活跃在塔尔多、奥斯里昂、乌荼罗，甚至是盖布和天夏。

然而，这并不意味着恒守者从未在荒野中出现过。事实上，许多处于被颠覆或毁灭的最大危险中的文化都是在野外发现的。据信，其中一些制裁者在芒吉莽原的丛林中活动，在与那些寻求镇压当地土著居民抵抗的切利亚斯殖民者对抗着。探索者协会的报告也指出，至少有一名恒守者出没在伊利森的西部边境，与试图消灭居住在那里的许多乌尔芬部落的白女巫和他们的仆从为敌。与此同时，恒守者也出现在了伊利森和奈多地区，对抗着试图破坏文化现状的叛军。

喀尔达金（KHARDAJEEN）

四根触手从翻腾的彩色液体核中伸了出来。岩石和金属板围绕着漂浮的物体旋转。

喀尔达金（KHARDAJEEN） CR 14

XP 38400

中立邪恶 中型异怪

先攻 +11；感官 黑暗视觉120尺，真知术；察觉 +29

————————防御————————

防御等级 29，接触 17，措手不及 22（+7敏捷，+12天生）

生命值 210（20d8+120）

强韧 +12，反射 +15，意志 +18

防御能力 不定型体，暗视适应

————————攻击————————

速度 20尺，飞行60尺（完美）

近战 4触手+19（1d8+4）

远程 显现宝石+23接触（6d6/19-20，见文本）

特殊攻击 强力触手，射线掌握

类法术能力（CL14；专注+23）

常驻——真知术

————————属性————————

力量 18，敏捷 25，体质 22，智力 19，感知 22，魅力 29

BAB +15；CMB +19；CMD 36

专长 战斗施法，寓守于攻，重击专攻，高等法术穿透，精通重击（射线），精通先攻，闪电反射，近距射击，法术穿透，武器专攻（射线）

技能 飞行+30，威吓+32，知识（奥秘）+27，知识（地城，地理）+24，察觉+29，法术辨识+27，使用魔法装置+29

语言 邪灵语，阿兹兰特语，土族语，地底通用语（无法说任何语言）

特殊 显现宝石，没有呼吸

————————生态————————

环境 任意地下

组织 单独，成对，或拆解（3-12）

财宝 偶有（1d4+1颗暗灰色艾恩石）

————————特殊————————

暗视适应（Darkvision Adaptation，Ex） 使用黑暗视觉的生物在瞄准喀尔达金时有着50%的失手率。使用常规视觉或其他视觉或探测手段的生物不会受到此惩罚。

显现宝石（Manifest Gems，Su） 以一个迅捷动作，一个喀尔达金可以把它的一些液体变成坚硬的宝石状结构。这些宝石会出现在它的四根触手的末端。显现宝石的持续时间是无限的，或者直到以一个迅捷动作被解除。显现宝石的硬度为10，HP为25，AC为22。被摧毁的宝石在1轮内不能被重新显现。显现宝石会授予喀尔达金基于其颜色的能力。每种颜色的宝石一次只能显现一个。显现宝石被视为持续的法术效果，并被计算为6环法术。喀尔达金因为它的宝石能力被认为是14级施法者。

蓝色——当被显现时，此宝石赋予喀尔达金对120英尺内的生物作为一个远程接触攻击发射射线的能力。被射线击中的生物会受到6d6点寒冷伤害。

土红色——当被显现时，此宝石赋予AC+4洞察加值。

绿色——如同蓝色，但会造成6d6点强酸伤害。

桔黄色——当此宝石显现时，使用显现宝石的射线攻击会造成额外的1d6点伤害。

淡紫色——当被显现时，此宝石可以以一个直觉动作吸收一个6环或以下的法术。然后变为暗灰色1d4轮。当变为暗灰色后，此宝石无法被解除，也无法吸收法术。

珍珠白——当被显现时，此宝石赋予快速痊愈5。它也赋予对于显现中的红、绿、蓝或黄宝石相关的能量类型的10点抗性。

红色——如同蓝色，但会造成6d6点火焰伤害。

黄色——如同蓝色，但会造成6d6点电击伤害。

强力触手（Powerful Tentacles，Ex） 喀尔达金的触手是主要天生武器攻击。

射线掌握（Ray Mastery，Ex） 一个喀尔达金可以在一轮中进行和它所显现的提供射线攻击的宝石一样多的远程攻击，最多4次。显现宝石的远程射线攻击不会引发借机攻击。在一轮中产生射线攻击的触手不能用于近战攻击。

这些生物的真名是格拉里昂的众多被遗忘的秘密之一。而“喀尔达金”这个名字来源于古矮人语，比较类似于“深渊的灾难”。这些异怪静静地漂浮在幽暗之地的隧道中。他们被巨大的古代遗址所吸引，特别是矮人幽暗之地王国的宝藏和更深层的奥乌深渊。喀尔达金是一团不断变化的灰色血肉和厚重的五彩缤纷的血液，大约有6英尺高，重约250磅。

生态

喀尔达金看起来不过是围绕着一个暴露在外的液体核心的岩石和金属。一些精神力量确保它们体内的液体不会溢出来，而由血构成的触手允许它们进行基本的操作。它们因其在触手上形成水晶宝石的天赋而闻名。这些宝石被认为是模仿了魔法艾恩石的特性，导致一些人相信这些生物与古阿兹兰特甚至是底栖魔鱼有关。

模糊黑暗视觉的能力是喀尔达金独特的适应能力之一。这种天生的效果会在用黑暗视觉观看喀尔达金时造成视觉扭曲，使这种异怪在面对其他幽暗之地的敌人时具有难以置信的优势。因此，拥有魔法或自然光源的地表生物比幽暗之地的自然居民更容易狩猎喀尔达金。这究竟是喀尔达金在几千年的黑暗中进化出了这种适应能力，还是他们的神秘的创造者选择的一种增强，我们完全一无所知。

大多数研究过喀尔达金的学者相信，他们的生存与他们的珍珠白色显现宝石有关。这些宝石可以使这些生物恢复活力，补充在战斗中失去的维持生命的液体，并治疗其他的伤害。喀尔达金既不用呼吸也不用睡觉，这让他们一直保持于活跃状态。那些没有立即受到迫急的威胁的喀尔达金可能会进入麻木状态；这样的喀尔达金会使他们的血液硬化成类似血肉的化合物，使他们看起来像一个大致和人一样大小的由斑驳的紫色皮肤组成的大球。

栖息地与社会

喀尔达金的历史是一个谜，没有人声称创造了他们。有一件事似乎驱使着喀尔达金：寻找古代的神器。喀尔达金天生就被与原始幽暗之地帝国有关的魔法装置的存在和使用所吸引，尤其是底栖魔鱼、矮人和穹窿建造者。

喀尔达金很少会一起工作，尽管他们偶尔会因为相似的难以捉摸的目标而尴尬地一起旅行——但他们没有真正的忠诚的心或沟通能力。喀尔达金的聚集被称为拆解，因为他们聚集如此多的个体只是为了拆毁伟大的作品或破坏具有历史意义的物品。一组喀尔达金的拆解正在克拉文库斯天空堡垒的最低层潜伏着，他们的目标对于守卫堡垒上层的矮人来说是个谜。

喀尔达金和一种被称为挖掘者（delvers）（《探索者战役设定：Misfit Monsters Redeemed》10页）的幽暗之地物种有着奇怪的关系。喀尔达金不能创造他们自己的隧道——除非以非常缓慢的速度使用他们的显现射线挖掘——所以他们会依靠挖掘者来方便他们的旅行。这样的结合是如何发生的是令人费解的，但是许多喀尔达金会静静地漂浮在贪婪的洞穴挖掘者的身后，等待着他们到达一些被遗忘的幽暗之地的洞穴。在挖掘者完成隧道后，喀尔达金会放弃了它，继续自己的平安无事的旅程。

穆纳维里人（Munavris，《怪物图鉴6》197页）发起了一场持续对抗喀尔达金的冲突。这些异怪从无光之海下方向上滑行来攻击穆纳维里人的岛上城市。穆纳维里人控制的贝里尔（Beryl）岛地区见证了最频繁的袭击，数十名勇敢的穆纳维里人牺牲了自己来阻止喀尔达金的前进。喀尔达金们将他们不稳定的努力集中在了向穆纳维里人最安全的地区推进：瓦尔塞戈斯（Valcergos）的中心城市。

深层娜迦（NAGA，DEEP）

这种生物的巨大的蜿蜒的身体上覆盖着深紫色的鳞片。它的人形头部有着一张长满尖牙的大嘴。

深层娜迦（DEEP NAGA） CR 12

XP 19200

中立邪恶 超大型异怪

先攻 +9；感官 黑暗视觉120尺，低光视觉；察觉 +21

————————防御————————

防御等级 27，接触 13，措手不及 22（+5敏捷，+14天生，-2体型）

生命值 161（17d8+85）

强韧 +10，反射 +10，意志 +15

防御能力 法术吸收；SR 23

弱点 灵脉依赖

————————攻击————————

速度 40尺，掘地20尺，游泳20尺

近战 啮咬+20（2d6+9/19-20附加中断魔法），尾扫+17（2d6+4）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 喷吐武器（80尺直线，12d6力场伤害附加中断魔法，反射DC 23减半，每1d4轮可用）

术士已知法术（CL11；专注+14）

5环（4/天）——问道自然，心灵遥控

4环（6/天）——降咒（DC 17），治疗重伤，幻像墙（DC 17）

3环（7/天）——烦厌术（异能冒险，DC 16），解除魔法，高等魔牙术，圈套术

2环（7/天）——树肤术，虚假生命，抵抗能量伤害，恐吓术（DC 15），蛛网术（DC 15）

1环（7/天）——治疗轻伤，魔法飞弹，隐雾术，行踪无迹，克敌机先

0环（任意）——出血术（DC 13），侦测魔法，幻音术（DC 13），神导术，法师之手，开关术，阅读魔法，提升抗力，恩赐

————————属性————————

力量 28，敏捷 21，体质 20，智力 13，感知 16 魅力 17

BAB +12；CMB +23；CMD 38（无法被绊摔）

专长 战斗反射，精通重击（啮咬），精通先攻，精通要害打击，钢铁意志，多重攻击，快步跟进，要害打击，武器专攻（啮咬）

技能 特技+8，威吓+18，知识（奥秘）+12，知识（本地）+15，察觉+21，察言观色+15，法术辨识+16（+20在同调灵脉时），潜行+12，游泳+17；种族调整 +4法术辨识在同调灵脉时

语言 邪灵语，地底通用语

————————生态————————

环境 任意地底

组织 单独，成对，或一巢（3-4）

财宝 标准

————————特殊————————

灵脉依赖（Ley-Line Dependent，Su） 深层娜迦从深埋于地下的灵脉中汲取他们的力量。当同调到灵脉（《异能冒险》233页）时，深层娜迦在其有效施法者等级上获得额外的+1加值，并将灵脉的最大加值增加到+6。如果深层娜迦距离其同调灵脉超过100英尺，或者因任何原因导致其同调灵脉被破坏，那么深层娜迦将受到每灵脉的施法者等级1d6点非致命伤害，无法使用喷吐武器，并且必须通过一个专注检定（DC=15+法术环级）才能施法，直到它与新的灵脉同调或之前的灵脉被恢复。

中断魔法（Magical Disruption，Su） 深层娜迦的啮咬和喷吐武器具有强大的驱散效果。受到其中任何一种攻击伤害的生物，其身上正在持续的法术效果会受到干扰，如同被作为解除魔法法术攻击的目标一样（CL 11）。

法术吸收（Spell Siphon，Su） 深层娜迦会从周围环境中汲取魔法能量。任何无法穿透娜迦的法术抗力的法术都会被吸收。每轮一次，当以这种方式吸收一个法术时，以一个直觉动作，深层娜迦可以将喷吐武器的冷却时间减少1轮，对正在持续的魔法效果尝试一次新的豁免，或者恢复一个等同于或低于被吸收魔法环级的法术栏位。

法术 深层娜迦能够如同一个11级术士一般施法，并能够施放德鲁伊法术如同术士通常可以使用的法术。对于深层娜迦来说德鲁伊法术也属于奥术。

深层娜迦比他们的地表亲戚要更加凶残，它们在幽暗之地的黑暗深处小心翼翼地守卫着自己的巢穴。深层娜迦住在灵脉附近和其他充满能量的地方，因为它们渴望它们能够从周围环境中吸取的魔法能量。它们的反复无常的天性让它们变得很危险，但能够安抚它们的生物可以在它们的领地内获得安全。大多数深层娜迦长40英尺，重1800磅。

一些深层娜迦从出生就被注入了来自另一个位面的能量。这些深层娜迦变体将它们的喷吐武器的伤害替换为了以下伤害类型之一：强酸、寒冷、电击、火焰或负能量。它们在位面之间的边界较薄的地方建立了巢穴，而不是沿着灵脉，它们的外观通常反映了这些元素位面的影响。

生态

覆盖在深层娜迦蛇形身体上的几丁质鳞片让人联想到了保护紫虫身躯的深紫色甲壳。它们的头部类似于巨大的雌雄同体的类人生物，大嘴上布满了多排锋利的尖牙。虽然深层娜迦喜欢吃肉，但他们也痴迷于它们吸收的魔法能量。在缺少肉类的情况下，它们能在冬眠中依靠魔法能量维持生命，但是深层娜迦们对魔法的执着不仅仅是为了生存，而更像是一种上瘾。与它们的地表亲戚的天生魔法能力相比，深层娜迦的魔法能力缺乏复杂性，而它们使用了原始的力量来弥补。

居住在具有巨大魔法力量的地方的深层娜迦们能够延长它们的寿命至几个世纪甚至更久，甚至连它们的繁殖周期都与魔法能量联系在了一起。一旦成年深层娜迦找到了一个有着稳定魔力流动的地方，它们就可以开始无性繁殖，每隔几年就会产下一到三颗卵。

栖息地与社会

从最深处的奥乌穹窿到那-沃斯的最上层，深层娜迦可以在整个幽暗之地中找到。在沿着古老的灵脉流动的魔法能量最强大的地方，深层娜迦会在其之上建造它们与世隔绝的巢穴，并以其他娜迦亚种无法比拟的热情保护它们。在幽暗之地上层的深层娜迦往往是独居生物，在那里它们比较稀少，被幽暗之民、德诺人、卓尔和灰矮人等种族包围着。这些深层娜迦甚至在它们的后代能够独立生活的时候就把它们赶了出去，这样它们的后代就不会在它们的力量增长的时候从它们的父母手中夺走巢穴。奥乌的深层娜迦会在古老的能量场所筑巢，而最初的娜迦统治着她的几代子孙，其数量取决于她的年龄——即使是在奥乌中，如果深层娜迦的数量增长到无法维持的程度，强者就会把弱者赶走。

单独的深层娜迦和较小的巢穴更有可能让战蜥人部落，鱼化人，或退化的蛇人在它们的领土上生活，以互惠互利。这些部落倾向于把深层娜迦视为易变的像神一样的生物，它们是危险的，但会对安抚它们的人提供保护，因为娜迦对他们领土内的入侵者会极其敌视。深层娜迦通常由部落的萨满来处理，一些部落甚至形成了崇拜这种生物的邪教。这些部落会把血肉和魔法祭品带给与部落分享他们领土的深层娜迦。深层娜迦特别喜欢魔法使用者的血肉，这使得对萨满来说与它们打交道会变得更加危险。如果娜迦的心情不好，萨满的首领可能会派出一个徒弟来代替他，因为——正如部落的传说所教导的那样——吃过大餐的大蛇会更加容易对付。虽然很偏执，但对于一个深层娜迦来说，只要给她一个理由，不管是真实的还是想象的，它就不会轻易背叛一个崇拜她的部落。如果其他种族的生物对深层娜迦没有用处，它们就会被当作食物或需要被消灭的威胁。

深层娜迦对它们的巢穴非常挑剔和保护。它们会付出巨大的努力去找到一个适合它们需要的巢穴，所以它们不会轻易放弃巢穴。除非魔法之源耗尽，或者它们被更强大的娜迦驱逐，否则它们很少会离开巢穴。然而，如果一个深层娜迦知道了一个更强大的魔法地点，她可能会尝试征服这个新的巢穴为自己所用。只要贡品不断到来，深层娜迦通常不关心服务于它们的部落做了什么，但是它们可能会推动部落去征服一个更好的地方作为它的巢穴。

P92

下期预告

荒疫囚徒

作者：Amanda Hamon Kunz

打败铁牙军团的关键就在锐齿森林的黑暗深处，在那里腐化的精类臣服于堕落的树精阿兰蒂亚！由不朽的巨龙、童话故事里扭曲的野兽和铁牙军团的特工守卫着，这位精类君主除了最无畏的英雄之外无人能及。PC们能够勇敢地面对黑暗的荒野并围攻阿兰蒂亚的瘟疫宫殿吗？还是他们会像其他许多人一样成为荒疫的囚徒？

希斯-威瑟格

作者：Jason Keeley

在自然世界中腐朽和衰败的地方，恶魔领主希斯-威瑟格占据着统治地位。了解神的的信仰和追随者，并添加新的法术和他的服从仪典到你的邪恶剧本中。

精类祝福和诅咒

作者：Isabelle Lee

长期以来，冒险者们一直在寻找世界上的荒野，以安抚它们的反复无常的古怪保护者，并获得他们的超凡脱俗的青睐。探索各种精类生物所可以给予那些引起他们愤怒或赢得他们信任的人的诅咒和祝福。

荒疫之地

作者：Larry Wilhelm

锐齿森林不是内海地区中唯一的被强大且不人道的力量破坏的地方。探索其他被诅咒的区域，包括法力废墟，雨浸湿地，扭曲棘林和世界之伤，在每个区域都有新的危险，阴谋和规则元素来支撑冒险！

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！