铁牙入侵

冒险之路 第五部（5/6）

荒疫囚徒

Amanda Hamon Kunz/ 著

星之圣剑使暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P1

目录

前言 2

荒疫囚徒 4

NPC画廊 52

荒疫之地 60

希斯-威瑟格，腐败荒原王子 66

精类祝福和诅咒 72

怪物图鉴 78

P2-P3

越奇越怪，越奇越怪（CURIOUSER AND CURIOUSER）

也许最能把精类与其他对手区分开来的是它们合群的天性和对生活的好奇且情绪化的看法。它们是充满激情和冲动的生物，当它们的执著与人类的生存需求发生冲突时，它们常常会与人类发生物理冲突。虽然精类需要呼吸、吃饭和睡觉，但他们也会经常施展魔法，使满足这些需求的难易度变得微不足道，因此对那些基本生存不是那么容易的人来说，他们几乎没有什么耐心。与饥饿和暴晒相比，精类最大的敌人是无聊，这一点在第一世界的本土种族侏儒的可怕漂白症过程中就能体现出来。

来访者可以让精类愉快地打破他们的日常生活，只要客人不是直接的威胁，而且精类也不是一个简单的痛苦和暴力的产物（比如死魂精，可怖之人，或者本书中的荒疫守卫），那么即使是最邪恶的精类也可能会停下来热烈地讨论天气。“荒疫囚徒”中包含的对话比一般的冒险要多得多，既解释了精类在这个地区丰富而传奇的历史中的动机，也有助于强调这次冒险的味道。被黑枯病污染的精类不仅仅是可以杀死的怪物。他们是寻求着理解的扭曲的孩子——或者至少是寻求着娱乐。对他们来说，黑枯病是所有事物都应有的样子，而世界上其他人不愿接受这一点，这既让他们感到无尽的沮丧，又给他们带来病态的好奇。是怎么样的困惑的头脑会拒绝黑枯病？究竟是什么童年创伤如此阻碍了一个陌生人的发育，以至于让他们拒绝接受阿兰蒂亚公主的爱？告诉他们。现在告诉他们！

这个冒险的对话部分是完全可选的，但是如果你的玩家喜欢角色扮演，可以考虑为这个冒险设置一些技能检定，而不是让玩家们靠唬骗、交涉和威吓来处理，以处理，迷惑，打动，或编织逻辑陷阱来说服或混淆他们的对手。在“荒疫囚徒”中，桌上讨论是被鼓励的。我们的目标是获得乐趣和一场难忘的冒险，这可以有很多种来源。如果没有别的，考虑奖励聪明的玩家，在那些精类对手被分心或者被智取之后，限制或者惩罚他们。一场良好的对话可能会对树精的先攻检定施加-4的惩罚，而欺骗红帽子承认她的工具太大可能会短暂地说服她只用她的铁靴践踏战斗。

你可以自由地在PC们遭遇精类的时候加入更多的对话，并且他们随时愿意在打架前停下来，争论道德问题或者对她的动机发表独白。一些精类甚至可能被说服放弃他们的守卫职责，尽管哲学上的讨论和质疑精类最宝贵的信仰更有可能会引发冲突。

GM们应该翻阅巴里，J·M（J.M.Barrie），莱曼·弗兰克·鲍姆（L.Frank Baum），刘易斯·卡罗尔（Lewis Carroll）和克里斯蒂娜·罗塞蒂（Christina Rossetti）的经典文学和诗歌来为精类的思维模式寻找灵感。你甚至可以从这些资料中借用几句台词（如果你的玩家不是英语专业的）。以下是一些我最喜欢的入门指南。

“我宁愿你能将我微笑地忘记

也远远胜似把我悲伤地记起”

——克里斯蒂娜·罗塞蒂，“思忆（Remember）”

“好人们啊，我一个硬币也没有；

要是拿取就等于是偷：

我的钱包里没有一块铜板，

也没有一枚银钱，

而我所有的金子都在那荆豆上

摇晃在微风的天气里

在腐烂的石南上面。”

——克里斯蒂娜·罗塞蒂，“妖精市场（Goblin Market）”

“好吧，既然我们已经见面了，”独角兽说，

“如果你相信我，我也相信你”

——刘易斯·卡罗尔，“爱丽丝镜中世界奇遇记（Through the Looking-Glass, and What Alice Found There）”

“一个初生的婴儿就有着脑子，但是他不能立刻就知道许多东西。经验是唯一能带来知识的东西，你在世上的时间越长，你肯定会得到越多的经验”

——莱曼·弗兰克·鲍姆，“绿野仙踪（The Wonderful Wizard of Oz）”

“你会后悔这样对待我的，”，车轮怪抱怨道。“我是一个很残暴的人！”

——莱曼·弗兰克·鲍姆，“奥兹玛公主（Ozma of Oz）”

“一旦你怀疑自己是不是能飞，你就永远都飞不起来了。”

——巴里，J·M，“小飞侠彼得潘（Peter Pan in Kensington Gardens）”

“每个人的生活都是一本日记，他打算在日记里写一个故事，然后再写另一个故事。”

——巴里，J·M，“小牧师（The Little Minister）”

就像对话可以创造出伟大的奇幻文学一样，它也可以让游戏中的遭遇变得更加引人入胜和难忘。不要害怕播放对话，就像你会用背景音乐或小模型来帮助设定你和你的团队最喜欢的故事的基调一样。每个人都可以从这个游戏中获得更多的乐趣，而且在这个过程中，你也可以偷偷地将你最喜欢的作者介绍给你的游戏小组！

与此同时，在前线...

PC们花了很多时间来探索铁牙军团的历史和秘密，却没有花多少时间来直接面对大地精的扩张。当他们的各种代理人，如切尔纳萨多游侠们，可能在继续骚扰着入侵的军队时，PC们本身似乎已经退出了实际的冲突。他们的失踪使得一些铁牙士兵希望臭名昭著的“潘恩达尔逃亡者”终于走到了尽头，但这也引发了一些类似于可怖之人的恐怖故事。阿扎尔丝将军正确地推测PC们正在调查她的背景，并将揭露出最终将使他们成为她的眼中钉的足够的细节，但现在她在专注于管理她新生的帝国和消灭真正的威胁，而不是纠缠于潜在的威胁。

铁牙军团在涅玛萨斯的领土被严格控制着，而他们已经开始了第二阶段的入侵：摩尔苏恩平原。就像他们在潘恩达尔所做的一样，大地精的军队似乎无处不在，在没有任何警告或抵抗的情况下征服了整个城镇，并在这次背叛的消息传出之前就巩固了他们的地位。多年的谨慎谈判说服了几十个摩尔苏恩的“怪物军团”向他们的主人发起进攻，这立即形成了一条将摩尔苏恩平原大致一分为二的战线，并在这条西部战线上留下了大量人手不足的摩尔苏恩军队。随着夏季战役季的全面展开，以及摩尔苏恩的大部分部队被困在兰盖特堡内外的敌对状态中，军团已经在摩尔苏恩建立了自己的地盘，几个月来都几乎没有出现流血事件，摩尔苏恩也几乎没有做出军事反应的机会。

P4

荒疫囚徒

第一部分：进入荒疫森林 第6页

为了寻找传说中的精类盟友，英雄们冒险深入被荒疫污染的锐齿森林，寻找阿兰蒂亚——引起了黑枯病的腐化树精——的树洞，并最终与她的巨龙守护者纳菲西决一死战。

第二部分：瘟疫宫殿 第27页

一个邪恶的精类宫廷和强大的荒疫化仆从们奋起反抗冲进了蔓延在阿兰蒂亚的树下的腐烂“宫殿”深处的英雄们。

第三部分：腐败荒原的公主 第38页

在重新组装了一个古老但扭曲了的精类神器后，英雄们奋力击败阿兰蒂亚，并救出了森野女士戈多温——在黑枯病永远地毁灭他们之前。

升级进度

《荒疫囚徒》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

14 玩家从14级开始冒险

15 玩家在到达瘟疫宫殿的深处前应达到15级

16 玩家在冒险结束时应达到16级

P5

冒险背景

700多年前，岩浆从卓斯卡之喉中喷涌而出，摧毁了五王山脉的矮人领地。尽管这个被称为大断裂（Rending）的毁灭性事件没有触及到遥远的涅玛萨斯的克拉铎冈天空堡垒，但这个高贵的定居点的矮人们仍然遭受着深深的心灵创伤。由于担心火山即将爆发，克拉铎冈的矮人们开始寻找答案：是否会有另一场爆炸来摧毁他们？在矮人的传说中，有一位强大的女性精类——一个名叫戈多温的森野女士——住在附近的锐齿森林深处，统治着一个叫做阿克瑞西尔宫廷（Accressiel Court）的社区。为了寻求帮助，矮人们派使者进入森林，与这位大地公主取得联系并恳求她的帮助。

当他们穿过锐齿森林时，使者们小心翼翼地记住他们是这个陌生而葱茏的世界的客人。他们会补偿任何给精类带来的不便，只在需要生存的时候才捕猎动物，并保护森林不被闯入的伐木者所砍伐。最后，他们到达了高贵的戈多温的宫廷。矮人们匍匐在她面前，尊重她的智慧，问了一个问题——大地会不会再次爆发并把他们都送到托拉格身边？

矮人们的体贴和尊重深深打动了戈多温。在给了他们一个舒适的拥抱后，戈多温开始与大地交流，并很高兴地报告说眩心山脉没有喷发的倾向。被这些彬彬有礼的陌生男女迷住了，戈多温决定通过中间人与他们建立真正的联盟。在与各种各样的精类朝臣商议之后，戈多温制作了一件强大的神器，名为“树精之歌（Dryad’s Song）”——一根金制权杖，可以召唤锐齿森林的精类来帮助持有者。戈多温把这份礼物送给了矮人们，并保证只要她还控制着锐齿森林，就欢迎他们来参观这里。在接下来的几十年里，矮人们经常接受她的提议，用大地的馈赠来交换精类女王的洞察力和魔法。

八十年后，矮人们与戈多温和锐齿森林的精类失去了联系。慌乱而又担心的克拉铎冈派了一个代表团前往森林里，给领队配备了树精之歌，以备他们需要精类的帮助。在树林深处，他们发现戈多温的侍女阿兰蒂亚背叛了阿克瑞西尔宫廷，并与真菌、寄生虫和饥饿的恶魔领主希斯-威瑟格结盟了。阿兰蒂亚打开了通往她的恶魔领主庇护主的炼狱王国劫害菌瘤（Jeharlu）的裂缝，让他的王国的侵扰与她的精类魔法混合在一起，创造了一种有害的超自然瘟疫——黑枯病（Darkblight）。阿兰蒂亚随后制服并监禁了戈多温。当矮人使节发现阿兰蒂亚和她堕落的随从们站在戈多温的王座之上时，堕落的树精嘲笑着矮人的可怜的联盟，并无情地杀害了他们，并夺取了树精之歌以巩固她对森林中的精类种群的控制。

克拉铎冈没有从他们的特遣队那里得到任何消息，最终他们派了一支全副武装的作战部队进入森林。那个队伍同样页消失了。他们又送去了一队，当阿兰蒂亚俘获、折磨并杀害了那些勇敢的矮人灵魂时，它也消失了。在最后一队之后，她派了一名感染了致命真菌疾病的矮人幸存者回到克拉铎冈，并带去了一条简短的信息：戈多温和锐齿森林属于腐败荒原的公主阿兰蒂亚。藐视她就是自取灭亡。

随后克拉铎冈派出的矮人救援人员只遭遇了杀戮，而黑枯病继续蔓延着。矮人们心碎地承认戈多温失踪了。以典型的矮人实用性，他们开始建造符文石，一种镶嵌着黄金和宝石的巨大的巨石，以引导强大的仪式魔法在最前线阻挡黑枯病。

大约在400年前，贪婪的切利亚斯探险者们偶然发现了这些石头，偷走了镶嵌在上面的贵重物品，逐渐削弱了石头的力量，并让黑枯病再次在锐齿森林蔓延开来。近年来，矮人们越来越警惕地注意到这一现象，但戈多温和阿克瑞西尔宫廷早已从活着的矮人的记忆中消失了，他们的故事只有在古代的记录中才有记载。尽管矮人们现在已经重新发现了他们的遗产其中的这一部分（多亏了英雄们努力找回了储存在飞升圣物匣里的丢失的知识），但是考虑到天空堡垒面临的直接威胁，他们缺乏资源来对抗阿兰蒂亚的黑枯病。矮人们现在希望这些英雄能帮助他们结束黑枯病对锐齿森林的控制，并在这个过程中拯救森野女士戈多温。精类统治者是对抗铁牙军团的强大盟友，而拯救她也将恢复克拉铎冈和锐齿森林的精类之间的伟大联盟，最终将解放矮人们并让他们能够帮助PC们对抗铁牙军团。

但矮人们并不是唯一对黑枯病和它的树精女主人感兴趣的人。随着潘恩达尔逃亡者步步逼近，铁牙军团的阿扎尔丝将军对盟友越来越绝望，然后她做了一件不可思议的事：向阿兰蒂亚和她那荒疫化的精类伸出了联盟之手。虽然大地精们通常会避开“精灵魔法”和他们认为代表魔法的精类生物，阿扎尔丝却渴望非常规的方便盟友——她的人类对手绝对不会想到的敌人。她最近派出了她的间谍头目屠格瑞斯，向她承诺如果阿兰蒂亚派遣特工消灭PC们，铁牙军团将会在不可避免地征服涅玛萨斯之后让锐齿森林保持平静。

这个计划对那些自大的大地精们产生了反作用。阿兰蒂亚对铁牙军团及其迷信的大地精毫不畏惧，她发现他们的提议毫无威胁，也不尊重人。树精用危险的、能改变思想的寄生虫奴役屠格瑞斯和他的大地精保镖。她偷走了屠格瑞斯携带的缠丝玛瑙碎片——大地精把它从缟玛瑙城堡偷偷带了出来，作为万一遭遇对他不利的快速逃离计划——现在将屠格瑞斯藏在她那可怕的宫殿的地下，试图决定她是将这个可怕的战士留作宠物还是让他回去杀死他的前女主人。现在，阿兰蒂亚比以往任何时候都相信，她可以自由地将她的黑枯病不受控制地传播到整个锐齿森林，最终为自己和她的恶魔庇护主——可怕的腐败荒原王子希斯-威瑟格——夺取整个格拉里昂。

P6-P27

第一部分：进入荒疫森林

在“磐石围攻”中，PC们了解到了很多关于缟玛瑙钥匙的知识，向克拉铎冈的矮人证明了他们的可信度，并将缟玛瑙钥匙的失窃与铁牙军团联系了起来。现在，矮人们确信天空堡垒和摩尔苏恩最终可能会实现不稳定的和平，他们对PC们的帮助深表感激，并越来越担心真正的威胁的到来：铁牙军团。然而，矮人们坦率地承认，只要摩尔苏恩的围攻还在继续，他们就没有资源为PC们提供与大地精大军作战所需的军队。

然而，皇家档案管理员卡尔伯汀提供了一个可能的选择。矮人们曾经与一个强大的精类结盟过——一位名叫戈多温的森野女士——自从在650多年前黑枯病第一次侵袭锐齿森林以来，她就一直被囚禁着。如果PC们能够从处于黑枯病中心的邪恶树精阿兰蒂亚的手中拯救出戈多温，那么森野女士必将成为PC们对抗铁牙军团的强大盟友。

这次冒险可以在PC们完成他们在矮人飞升圣物匣的冒险之后的几天或几周内进行（见《冒险之路#118：磐石围攻》），而这使得他们的盟友卡尔伯汀·光印可以研究里面的大量档案。允许PC们在他们需要的任何时间治疗，购物，销售宝藏，制造魔法物品，或进行一些支线任务以防他们在XP上落后。一旦他们准备好了，一个信使就会从卡尔伯汀处赶来，告诉他们矮人法师要把他们召集到他家里。信中提到，这件事很复杂，矮人更愿意和PC们面对面讨论。

一旦PC们与卡尔伯汀·光印会面，他就会让他们坐在自己轰鸣的壁炉旁，以及提供了精心制作的装满了葡萄酒或麦酒的小酒杯，然后小心地清了清喉咙，开始谈正事。

“亲爱的朋友啊，”光印一边说，一边忧虑地揉着他的短胡须。“你们在过去的几个星期里为我们做了这么大的贡献，我希望我能够给你们带来更好的消息。戈姆王子已经向你的盟友派遣了大量的物资援助——武器和护甲，但是，唉，我必须坦白。我们心爱的天空堡垒没有任何兵力来向你们提供任何军事援助。王子把你们当作终身的朋友，但我们不能把我们的小型防御部队派去执行进攻任务，从而危及到我们的家园。你们肯定能够理解。

“但是，这并不意味着我们不愿意提供帮助。我刚刚完成了对缟玛瑙钥匙的广泛研究，那是在我们保险库里失窃的神器，它确实是你们的敌人现在用来转移他们的军队的武器。这个装置创建了一个跨位面隧道网络——这是一个令人着迷的过程，真的。我的祖先们怀疑这件神器依赖于某个位于现实世界之外的强大能量源或中枢，并且曾经用过这个神器底部的缠丝玛瑙碎片打开了通往它的大门。但在这个过程中，他们释放了可怕的怪物，摧毁了我们的城市。我相信铁牙军团在我的祖先失败的地方取得了成功，他们征服了这个中枢，现在把它作为他们直接入侵的中心据点。

“我一直在探知，试图为你们找到缠丝玛瑙碎片，这样你们也可以打开通往中枢的大门。我最近的法术发现它在锐齿森林深处，但不久之后，一个强大的魔法开始保护它不受我法术的影响。对我来说，这只意味着一个罪魁祸首：荒疫。”

卡尔伯汀在这里稍作停顿，给客人们斟满酒，并回答了他们可能提出的关于缟玛瑙钥匙及其与矮人的历史（其中许多都可以在“磐石围攻”的冒险背景中发现）的任何问题。一旦PC们似乎准备好了，他就会继续说明。

“你们肯定知道锐齿森林的那颗病变心脏的传说：关于残忍、腐化的怪物的故事，还有树木移位的故事，以及一旦旅行者经过，小径就会改变的故事。这是荒疫的杰作，或者更准确地说，是黑枯病，它既是一种疾病，也是一个地点——一个被称为阿兰蒂亚的腐化精类统治者的领域。但情况并非一直如此。

“不久以前，锐齿森林被一个叫做阿克瑞西尔宫廷的精类团体所支配着，并由一位名叫戈多温的强大的大地女神统治着。当然，“女神”是一种充满敬意的说法。她很强大，但算不上真神。我是这样认为的。无论如何，我的祖先们过去曾在关于大地和季节的问题上寻求过她的意见。阿兰蒂亚曾经是戈多温的左膀右臂，直到大地女神的阿克瑞西尔宫廷被推翻，扭曲成被黑枯病充斥的领域。

“缠丝玛瑙碎片就在这片被诅咒的土地的某个地方——确切地说，我也不知道是为什么——并被该地区强大的腐败所掩盖。但如果你们愿意勇敢面对这个可怕的地方，这也许会因祸得福。我相信戈多温足够强大，不会被简单地杀死，而阿兰蒂亚也足够自负，不会杀死她，而是俘虏她并幸灾乐祸着。阿兰蒂亚曾经是一个树精，所以她必须被绑定在那片肮脏的森林里的一棵树上。如果你们能找到它的话，你们的缠丝玛瑙碎片和戈多温很可能都被关在那里。

“释放我们尊敬的戈多温会让她欠你们的人情，我们矮人可以证明，戈多温对她所宠爱的人的仁慈是无限的。朋友们，救救她吧，这样你们就能获得所需的力量，把整个铁牙军团从格拉里昂的地表上抹去。”

在他们开始他们的根除黑枯病和解救戈多温的任务之前，PC们可能有一些问题要问卡尔伯汀。他会尽最大努力回答这些问题，如下所示。

此外，在PC们离开克拉铎冈之前，卡尔伯汀通过允许每个PC从他的个人收藏中选择一个奇物来表达他对冒险者和他们的任务的个人支持。每个PC都可以选择一个价值至多10800 GP的奇物。

**关于戈多温你能告诉我们些什么？**“啊，是的，当然，你不会知道的。戈多温是一个森野女士，一个强大的精类，古老得甚至超越了我的知识范围。据记载，我们氏族与她的第一次接触是在700多年前，当时我们尊敬的祖先听说了安多安的卓斯卡之喉大爆发，并开始担心起来了我们自己城市的安全。我们听说过这个大地公主，她控制着锐齿森林的脾气暴躁的精类。戈多温与这片土地进行了交流，至于她是驯服了这片土地，还是仅仅是确认了它的稳定意图，我无法确认。但在这艰难的一段时间里，她给了我们无价的安宁，更重要的是，她巩固了我的氏族和锐齿森林的精类之间的真正的联盟。公主甚至为我的人民精心制作了一件礼物：一根金制权杖，如果我们需要帮助，可以用它来分割树木，并召唤森林的精类来帮助我们。80年来，克拉铎冈和戈多温的精类一直沉浸在友谊之中，直到——好吧，直到那个邪恶的树精，那个阿兰蒂亚，把她的堕落释放在这个世界上。这是一个可怕的，不可原谅的耻辱的来源，因为这些年来我们辜负了我们的盟友。”

**为什么矮人们从来没有去试图营救戈多温？**“哦，我们做过，而且付出了可怕的代价。我们派去的勇士，除了一个人之外，没有一个人从那个该死的地方回来。而她在回来的时候身体扭曲不堪，一瘸一拐，痛苦地只活了三天。最终，我们决定用一个符文石网络来遏制阿兰蒂亚的腐化，但这些都失败了，多亏了……人类的干预。”

**你对戈多温的现状了解多少？你能肯定她还活着吗？**“我们只知道我们无法联系到她，也找不到她。黑枯病扭曲着魔法，特别是预言系和咒法系。唯一从黑枯病中心带回来的矮人战士拿着一绺大地女神的头发爬了回来，通过强大的预言魔法我们知道她还活着，而且在地下的某个地方。但是我们已经很久没有头发可用来占卜了。”

**锐齿森林的荒疫地区是什么样子的？**卡尔伯汀用严肃的目光盯着每个团队成员。“我不会撒谎；它那可怕的本性几乎完全无法用言语形容。唯一一个从深渊中活着回到克拉铎冈的矮人在她死于极度痛苦之前，描述了一个充满恐怖、梦魇和腐烂的地方。

“据说，在荒疫地区的深处，精类和粗心的旅行者的活着的身体长进了病树的树干；蘑菇和真菌喷出的孢子会啃噬你的大脑；可怕的、令人发狂的笑声在四面八方回荡着。魔法经常在那里失灵或根本不起作用，几乎所有事情都以违背逻辑的方式扭曲着。荒疫森林将考验你的灵魂——我相信，我的朋友们，只有你们才有力量与之战斗。”

**黑枯病会传染吗？**“我很遗憾，它确实能够，而且一旦感染就会致命。好的一面是，虽然精类很容易受到感染，但普通人似乎更难以受到感染。矮人、人类和类似的生物似乎只能从被感染的树直接感染，或者通过魔法跳过这一步——将你的灵魂与黑枯病自身的精华混合起来——或者与之长期接触。有传言说，精类会把他们的受害者绑在受感染的树木上好几天，让它们腐化。”

**阿兰蒂亚是谁？我们怎么才能找到她的树？**“阿兰蒂亚是给森林带来黑枯病的邪恶生物。她曾经是戈多温的侍女，我的曾祖父曾深情地写过她的激情和创造力。但不知什么原因，她离开了戈多温，转而信奉真菌和寄生虫的恶魔领主希斯-威瑟格。我们怀疑她所有的恶行都是以他的名义进行的，我们相信她是在黑枯病中心的一棵树上活动的。”

**解救戈多温对我们对抗铁牙军团有什么帮助？**“戈多温本身就是一个强大的精类，但她也曾指挥过锐齿森林成千上万的精类生物。几个世纪后，如果他们中仍有一小部分人对她忠心耿耿，那么他们就可以组建成一支军队，任你们听候差遣。这肯定能帮助你和铁牙军团正面交锋了。”

**缠丝玛瑙碎片如何能帮助我们对抗铁牙军团？**“碎片是打开他们大门的钥匙。他们赢得了这场战争，是因为他们可以通过那些该死的长出来的黑塔出现在任何地方，并撤退到一个你们无法达到的要塞。有了缠丝玛瑙碎片，你就能杀进他们的家。”

黑枯病

在其核心，黑枯病是一种注入了第一世界和劫害菌瘤的能量的超自然感染病。它慢慢地将它所寄生的土地转化为一个渗透位面，允许精类和恶魔穿越到物质位面。污染主要通过植物传播，使之成为一种疾病。黑枯病既能侵染植物，也能侵染生物，尽管这通常需要与受感染的植物进行长时间的物理或超自然接触。与特定树木有着精神联系的树精尤其容易受到黑枯病的伤害。

类人生物和非精类生物通常只有在与被感染的植物长时间接触（24小时或更长），或者当通过魔法与植物占据相同的空间时，才会有被黑枯病感染的风险，比如通过木遁术、树化术和树跃术。

对疾病免疫并不会使生物对黑枯病免疫。移除感染需要成功地施放移除诅咒和移除疾病各一次，或者使用有限祈愿术、神迹术或祈愿术法术。

黑枯病（DARKBLIGHT）

类型：感染，特殊（见下）；豁免：强韧DC 15免除感染，强韧DC 21免受感染后的效果

潜伏期：1天；频率：1次/天

效果：初始效果1d4魅力伤害和反胃

痊愈：3次豁免

特殊：被黑枯病降低到0点魅力的植物生物立即获得真菌生物模板（fungal creature template，《怪物图鉴4》）并移除所有魅力伤害。精类生物在一次失败的豁免中将受到2d4点魅力伤害，如果被黑枯病降低到0点魅力，他们将昏迷并在下一次日落时醒来，获得荒疫化精类（blighted fey template，《怪物图鉴6》）模板并移除所有魅力伤害。

定位荒疫深渊

黑枯病最令人抓狂的方面之一是，被它感染的土地会不断地扭曲和变化，在没有警告的情况下改变地标和路径，并困住任何通过它的人。同样的效果使得它在现实世界的核心——异界生物和精类都称之为荒疫深渊（Blighted Depths）——几乎不可能找到。让这个效果更加混乱的是，被黑枯病所占据的区域同时被注入了第一世界和希斯-威瑟格的炼狱王国劫害菌瘤的能量，扰乱了预言法术，比如寻找捷径，生物定位术，物品定位术，以及其他需要目标在同一位面上的法术。

卡尔伯汀相信他可以利用矮人们曾经用来遏制黑枯病的符文石来解决这个问题。通过连接符文石强大的大地魔法和包含在缠丝玛瑙碎片中的刺目的大地魔法灵光，卡尔伯汀相信他可以创造一个定位器，引导PC们到达荒疫深渊。

卡尔伯汀写下了他所有的仪式笔记，以及一张到最近的符文石的地图，然后派PC们前去挑战。有了矮人的大量笔记，进行仪式就很简单，只需要一个小时的时间。然后，PC们就可以切下一块符文石，它会像指南针一样慢慢地向缠丝玛瑙碎片的方向移动。

卡尔伯汀的解决方案只是寻找荒疫深渊的众多可能解决方案之一。如果PC们有他们自己的计划，简单地忽略掉这一部分。

黑枯病之地

锐齿森林位于克拉铎冈东北80英里处。要到达那里，PC们可能需要穿越草原、涅斯米亚平原、深切河和玛利蒂斯河——所有这些都被铁牙军队占领着（尽管传送回他们之前收复的切尔纳萨多游侠要塞可以绕过军团）。森林中出现了许多黑枯病的小块区域，但它最密集的地方是一片黑暗、原始的凝块，由树木、山丘和大约50英里宽的沼泽组成，周围环绕着矮人的符文石。在那里，PC们开始在各处看到奇怪的迹象，这表明它们正徘徊在不断加深的黑枯病中。这可能包括偶尔出现的一种6英尺高的蘑菇，它的茎上长满了眼状的真菌，原始的树木上覆盖着厚厚的、粘稠的、像绳索一样的真菌，甚至是一具可识别出的被一根被真菌覆盖的原木缠住的类人生物的尸体。

在这时，PC们可能会拥有魔法的移动方式，如高等传送术或翱翔天际。这样的魔法会正常运作，直到PC们进入了被黑枯病侵袭的森林的一个角落，在那里，跨位面能量的注入破坏了旅行。成功通过一个DC 25知识（地理）或DC 30知识（自然）检定的PC就会知道下面列出的黑枯病的所有细节。或者，通过一个DC 26知识（奥秘）检定，一个角色可以理解魔法在荒疫森林中是如何被影响的（但不知道其他细节）。

预言系：预言法术只有在距离为近距的情况下才会生效（比如侦测邪恶或侦测密门），或者即使目标在另一个位面上也能生效。像通晓传奇和灵视这样的法术可以帮助PC们找到荒疫深渊，但是阿兰蒂亚的树和树下的瘟疫宫殿被强大的回避侦测效果所保护着（CL 20）。在深渊中施放这些法术后，无论施法者等级检定的结果如何，施法者都会听到一个女人狂笑的可怕回声。

如果PC们使用卡尔伯汀的符文石仪式，它的魔力只能把他们带到荒疫深渊的边缘，在那之后，符文石和缠丝玛瑙碎片之间的联系最终会被腐蚀殆尽。

飞行：可怕的黑枯病折磨着锐齿森林，弥漫在森林上空，大量的被诅咒的孢子云飘过天空。无论是通过魔法还是物理方式，在锐齿森林的黑枯病区域上空飞行的每一分钟，该生物都必须通过一个DC 18强韧豁免，或者按照下面表格投掷来决定孢子造成的诅咒。每飞行一分钟DC就会增加1点。多次失败的豁免会产生额外的随机效果（重掷之前以遭受的效果，所有效果都会累积）。这影响会飞行坐骑（包括动物伙伴和幻灵），但不包括完全由魔法产生的坐骑（如具有魔法力量的黑檀苍蝇奇妙雕像）。这些都是诅咒效果，可以通过破除结界、有限祈愿术、神迹术、移除诅咒或祈愿术来移除，但每个单独的效果必须分开移除。

d6 效果

1 该生物变得永久耳聋。

2 该生物会在24小时内失去任何飞行速度。如果目标是通过可以让他以魔法方式飞行的法术飞行的，那么这些法术在此期间对他没有效果。

3 该生物变得无法发声，24小时内不能说话或使用语言法术成分。

4 该生物会在接下来的24小时内变得恶心。

5 该生物变得永久目盲。

6 该生物受到精神错乱法术的影响（不像原本法术，移除诅咒可以治疗该生物[DC 30]，如同高等复原术和医疗术所能做到的那样）。

陆上移动：在被黑枯病侵袭的地区，茂密下层植物（thick undergrowth，查了查没这地形）（包括第14页荒疫深渊地图的森林覆盖区域）被认为是茂盛下层植物（见《核心规则手册》第440页）。此外，当一个生物在该方格结束其轮时，它必须成功通过一个DC 18强韧豁免，否则会反胃10分钟（此持续时间与多次失败的豁免叠加）。如果一个生物以这种方式反胃30分钟，它必须成功通过一个DC 25强韧豁免，否则将面临感染黑枯病的危险（见第7页侧边栏）。该灌木丛被视为是被魔法操纵的，并干扰了在正常情况下可以轻松通行的效果，比如德鲁伊的穿林步。带有真菌生物或荒疫化精类模板的生物可以像常规地形一样穿过这片灌木丛。

植物操纵魔法：组成了荒疫化的锐齿森林的树木和其他植物仍然活着，因此可以用法术和效果，如纠缠术和活化植物来操控。然而，强大的黑枯病可以抵消那些会减少或破坏森林的法术和效果，比如植物凋零术或枯萎术。这样的法术和效果只会在没有效果的情况下失效。

传送：来自传送子学派的魔法也在锐齿森林的荒疫地区发挥着奇怪的作用。这类法术不能跨越森林中的荒疫化和未被荒疫化的区域之间的屏障，但在荒疫化区域内会正常发挥作用，允许那些被困在扭曲路径内的人传送到被黑枯病侵袭的森林内的其他区域，但不能完全逃脱黑枯病。其他较弱的传送法术，如任意门，可以正常工作。任何使用传送而依靠植物作为媒介的生物，如木遁术或树跃术，会在到达后立即暴露在黑枯病中并反胃1分钟（或在一个成功的DC 18强韧豁免后反胃1轮）。带有真菌生物或荒疫化精类模板的生物对此效果免疫。

描述黑枯病

在锐齿森林最被荒疫侵蚀的地方，深渊的影响是强大的。根据GM的判断，下面的表格可以在荒疫化锐齿森林帮助建立一个适当的令人毛骨悚然的腐化气氛。PC们在没有遇到任何生物、危险或第一部分中的其他内容的情况下穿越荒疫森林的每小时，滚动一个d6来确定发生的随机事件。

随机黑枯病事件

d6 随机效果

1 一个随机的PC撞到了一棵树，并感觉到了它在颤抖。仔细一看，树干上裂开了一道巨大的裂缝，露出了一只充满血丝的黄色眼睛。

2 PC们遇到了一块很大的黑莓树丛，但曾经健康的黑莓却被黏糊糊的绿黑相间的黏液覆盖着。任何接触到黏液的PC必须成功通过一个DC 20的强韧豁免，否则将恶心1小时。

3 突然，森林里所有的环境噪音都停止了。一个女人的笑声在树林里回荡了整整一个整轮。PC们必须成功通过一个DC 18意志豁免，否则会战栗1分钟。这是一个恐惧效果。

4 PC们遇到了一个小土丘，土丘上刻着深深的抓痕，并通向一棵巨大的树。这棵树的一大部分树皮都被剥去了，木头上用干涸已久的鲜血写着木族语：“救救我们！她要把我们都杀了！”

5 在灌木丛之间整齐地排列着一堆头骨，它们的嘴和眼窝里长出了盛开的蘑菇。在成功通过一个DC 20知识（自然）检定后，一个玩家可以将其识别为树精头骨。

6 PC们遇到了一只凶暴熊的尸体，它被吃掉了一半，并布满着蘑菇。一个PC可以通过一个成功的DC 17知识（自然）检定检测出尸体被可怕的真菌感染了，然后一些更大的捕食者不知不觉地停止了这个过程。

A.符文石（CR 15）

无论PC们是有意寻找一个矮人符文石来遵循卡尔伯汀的追踪仪式（见第8页），还是简单地穿过锐齿森林，它们都到达了荒疫森林边缘的一处矮人符文石。阅读或改写以下内容。

突然，盘根错节的树木分开了，一片郁郁葱葱的绿色空地绵延了近五十英尺。在中心有一块二十英尺高的青石板，上面蚀刻着块状的符文，并镶嵌着黄金和宝石。破坏了许多当地树木的溃烂和斑点在这片空地周围的树木和植物中消失了。

这是克拉铎冈的矮人为躲避切利亚斯和涅玛萨斯拾荒者的注意而建造的为数不多的符文石之一，它还保留了足够的魔法，可以在非常短的范围内将黑枯病拒之门外。符文石散发出中等防护系灵光。

生物：库萨娜，一个强大的血鬼婆，在几个星期前到达了锐齿森林，由于害怕被强迫服役，她一直走在铁牙军团的前面。她试图在离开之前找到她的替换儿女儿娜瓦，这导致了一场魔法大战，并在血鬼婆的右臂和右腿上留下了丑陋的伤疤，直到娜瓦最终将她赶走。此后，她一直在森林里生闷气，研究着符文石，希望能复制它的魔力，并阻止黑枯病。

血鬼婆视任何新来的人为潜在的食物——一个受人欢迎的从动物和精类血解脱出来的机会。在白天，当她被她的邪恶伪装能力所笼罩时，她假装是一个迷失的难民，并长时间假装困惑来衡量新来的人。之后，或者在晚上，她就会攻击。

库萨娜身边还有两个巨大的毛茸茸的野兽：切克（Cherk）和德旺加（Dvanga），一对fen mauler，他们试图在她穿过沼泽时伏击她。他们因自己的无礼而备受痛苦，现在就像挨鞭子的牲口一样服侍着她。它们静静地在树上注视着，一旦有人威胁到它们的女主人，它们就会猛扑过去，一旦旅行者离开幽谷，它们就会跟踪他们。每个fen mauler都携带着图腾，赋予他们反射闪避能力和潜行检定+4加值。

库萨娜（KUSANA） CR 13

XP 25600

女性血鬼婆女巫9（《怪物图鉴4》19页，《进阶玩家手册》65页）

中立邪恶 中型人形怪物（变形）

先攻 +11；感官 黑暗视觉60尺，侦测善良，侦测魔法；察觉 +28

————————防御————————

防御等级 28，接触 18，措手不及 20（+4护甲，+7敏捷，+1闪避，+6天生）

生命值 190（21HD；9d6+12d10+93）

强韧 +13，反射 +18，意志 +17

DR 5/寒铁和魔法；免疫 魅惑，疾病，恐惧，火焰，睡眠；SR 24

————————攻击————————

速度 30尺

近战 矛+23（1d8+7/×3）或啮咬+23（2d4+5），2爪抓+23（1d6+5附加攫抓）

特殊攻击 吸血（1d2体质），爆炸，巫术（魔釜，易容，邪眼，飞翔，祈福）

类法术能力（CL12；专注+16）

常驻——侦测善良，侦测魔法

任意——造成中度伤（DC 17），灼热射线，蛛行术（仅限自身）

3/天——瞬发深度睡眠术（DC 17）

女巫准备法术（CL9；专注+13）

5环——绞杀（DC 20）

4环——困惑术（DC 20），预言术，毒击术（DC 19）

3环——降咒（DC 18），强效幻影（DC 17），移除诅咒，移除疾病

2环——占卜术，灼热凝视（DC 16），死亡丧钟（DC 17），镜影术，识破隐形

1环——诱人赠礼（DC 15），燃烧之手（DC 15），鉴定术，法师护甲，隐雾术

0环（任意）——出血术（DC 15），舞光术，侦测魔法，阅读魔法

庇护主 诡术

————————战术————————

战斗前 在这片陌生的荒野中，库萨娜每天都给会给自己施放法师护甲。

战斗中 库萨娜使用她的飞行巫术飞到空中，释放法术，比如降咒、毒击术、绞杀和她的瞬发深度睡眠术类法术能力，而她的随从则接近近战。一旦它们都被打败了，它就会再次近身，用它的利爪战斗并吸取敌人的血。

士气 库萨娜很恶毒，但很实际。如果她的fen mauler被杀死，而她的生命值降至90点以下，她就会乞求宽恕，并为自己的粗鲁道歉，承诺如果他们让她活着，她就会使用她的魔法（见下文的发展）。

————————属性————————

力量 20，敏捷 25，体质 19，智力 18，感知 17，魅力 18

BAB +16；CMB +23（+27擒抱）；CMD 39

专长 灵活战技，制造药水，战斗施法，战斗反射，闪避，奥秘之爪，精通先攻，灵活移动，类法术能力瞬发（深度睡眠术），法术专攻（死灵），跳跃攻击，武器娴熟

技能 特技+19，唬骗+22，易容+16，飞行+15，威吓+25，知识（奥秘，自然）+25，察觉+28，察言观色+5，潜行+28，使用魔法装置+25

语言 深渊语，通用语，精灵语，巨人语，炼狱语，木族语

特殊 炽焰形态（DC 20），邪恶伪装，女巫魔宠（叫做朱尼珀的老鼠）

装备 矛

进化FEN MAULERS（ADVANCED FEN MAULERS）（2） CR 11

XP 12800 每个

HP 162 每个（《怪物图鉴6》127页）

宝藏：库萨娜戴着1个友伴手镯，她打算在娜瓦被变成鬼婆之后让她的女儿戴上。

发展：如果PC们饶恕了库萨娜，她会闷闷不乐地同意为他们施放法术。她的各种计划和欺骗除了依赖于她的伤害性法术之外，还依赖于许多预言和治疗法术，此外，她还能够为那些感染了黑枯病的PC提供解除诅咒和解除疾病的途径（尽管库萨娜每天只能治疗一个受折磨的生物）。一旦她有机会休息和治疗，库萨娜的调子就会改变：虽然她不愿意再次攻击PC们，但她会要求为她的施法服务支付正常的报酬。如果给她足够的时间和合适的坩埚，她也可以制造药水。除了她已经准备好的法术，她的魔宠朱尼珀还知道以下适合制作药水的法术：治疗重伤，人类缩小术，和巧言术。虽然既狡诈又贪婪，但鬼婆在荒野中仍然是一个潜在的宝贵资源，并在符文石附近维持了几个星期的营地。

如果PC们使用卡尔伯汀的仪式来同调符文石与缠丝玛瑙碎片的魔力，那么整个过程需要一个小时的吟唱和燃烧稀有矿物。一旦完成，他们可以削下一小块符文石（如果被武器或结实的工具击中，就会从石块上割下一个手指大小的碎片），而它会慢慢地拉向荒疫深渊。这个符咒允许PC们找到黑枯病的神秘心脏，但是一旦当他们进入D区就会失去它的魔力。

B.村庄废墟

当PC们开始探索被黑枯病污染的森林区域时，阅读或改写以下内容。

在枯死的树木中间，矗立着一个沿着泥泞的小河修建的小村庄的冒烟废墟。

这就是在荒疫森林边缘的一个小快可灵村庄所剩下的一切。精类们把他们的小定居点伪装了起来，希望在阿兰蒂亚的黑枯病侵袭他们的时候，他们不会被发现，而他们享受了几十年的相对和平。但随后，阿兰蒂亚的次级潘达斯奈基（Lesser Bandersnatch）在村子里四处狩猎，将居民分散到树林中，她的部队很容易就将他们抓获了，并将他们变成了额外的荒疫守卫（参见G4区）。

在搜索废墟时，PC们可以很容易地识别出这个定居点属于一些小型生物；一个成功的DC 18知识（自然）检定可以将他们识别为快可灵。成功通过一个DC 21察觉或生存检定的PC也会在小溪的泥中发现一个巨大的有爪的动物印记，而在一个DC 27知识（奥秘）检定中成功的角色可以判断出它是被第一世界中强大的掠食者，潘达斯奈基所留下的。

生物：虽然PC们可能还没有意识到这一点，但它们在调查村庄时会接收到一个追随者。温德尔是这次攻击的唯一幸存者，他保持着谨慎而好奇的态度，开始跟随PC们穿过森林，依靠他的自然隐形能力和高额的潜行加值来保持隐蔽状态，直到他确认他和PC们有着一个共同的敌人，阿兰蒂亚（见D1区）。

许多的锐齿森林的快可灵——麻烦而且常常充满暴力的精类——都是阿兰蒂亚的心甘情愿的服务者，直到她开始将它们宰杀，作为零件来建造她的怪诞的荒疫守卫。在躲藏了几个世纪之后，大多数像温德尔这样的隐蔽的快可灵都没有普通的快可灵那么好斗。不过，与森林中的善良精类不同的是，快可灵们从来没有做过任何事情来对抗黑枯病或帮助有需要的森林居民；黑枯病对它们没有太大的影响，所以快可灵们认为没有必要改变他们的方式。然而，当潘达斯奈基残忍地杀害了他的家人时，温德尔看到了这种观点的可怕错误。他对家人的死负有极大的罪责，并发誓要为他们报仇。然而，他越深入这片荒疫森林，就越意识到自己已经无计可施了。温德尔最终希望能找到盟友来帮助他救出他的姐姐，梅里尔（Meril），他眼睁睁地看着荒疫守卫拖走了她，但他现在比以往任何时候都更警惕陌生人。

温德尔（WENDEL） CR 11

XP 12800

男性快可灵盗贼10（《怪物图鉴2》227页）

混乱中立 小型精类

先攻 +13；感官 低光视觉；察觉 +19

————————防御————————

防御等级 25，接触 23，措手不及 15（+2偏斜，+9敏捷，+1闪避，+2天生，+1体型）

生命值 125（14HD；4d6+10d8+66）

强韧 +10，反射 +20，意志 +9

防御能力 反射闪避，精通直觉闪避，自然隐形，超凡疾速，陷阱感知+3；DR 5/寒铁

弱点 缓慢易伤

————————攻击————————

速度 120尺

近战 +1银制短剑+21/+16（1d4/19-20）

远程 +1手弩+20（1d3+1/19-20）

特殊攻击 偷袭+6d6

类法术能力（CL4；专注+7）

1/天——舞光术，闪光术（DC 13），浮空术，粉碎音波（DC 15），腹语术（DC 14）

————————战术————————

战斗前 温德尔偏好尽可能躲藏起来。

战斗中 虽然曾经是一个勇敢的人，但当他看到他的村子里的大多数人在阿兰蒂亚的潘达斯奈基的虎口下惨死时，温德尔就已经被深深地震撼了。他几乎完全只会在隐蔽的时候攻击，并且会依靠他的奔若狡兔和快速潜行盗贼天赋来躲避敌人。

士气 温德尔会在生命值低于50点时逃跑。

————————属性————————

力量 10，敏捷 28，体质 18，智力 15，感知 14，魅力 16

BAB +9；CMB +8；CMD 30

专长 战斗反射，诈欺师，闪避，强韧加强，精通先攻，灵活移动，跳跃攻击，武器娴熟，武器专攻（短剑）

技能 特技+26（+62当跳跃时），唬骗+24，手艺（裁剪衣物）+7，解除装置+31，易容+5，逃脱+26，察觉+19，巧手+26，法术辨识+6，潜行+30（+70当静止时），生存+14，使用魔法装置+20

语言 邪灵语，通用语，木族语

特殊 用毒，盗贼天赋（韧性，快速潜行，斗转星移，扰乱反应，陷阱嗅觉），寻找陷阱+5

战斗装备 治疗重伤药水（4），气化形体药水（2），英雄气概药水，移除目盲/耳聋药水；其他装备 +1手弩，+1银制短剑，+1天生防护护符，防护戒指+2，装着32颗电气石（每颗价值100 GP）的袋子

宝藏：这个村庄资源贫乏，但魔法物品丰富。一个成功通过一个DC 27察觉检定的PC发现了4瓶治疗重伤药水，3瓶强大希望药水，和7瓶加速术药水，它们都在混乱中掉进了小溪里。

C.虚假避难所（CR 14）

在树林里又穿行了一段时间后，经过了黑枯病地区的PC们偶然路过了一小片绿色植物和冒着泡的泉水——对于其他的危险地带，这里显然是一个安全的避难所。

生物：这片池塘和土地到目前为止还没有受到黑枯病的影响，因为它被一只贪婪的巨茅膏菜积极地保护着，它以任何冒险进入它的领地的荒疫生物为食，而且到目前为止已经被证明了它对于感染有着抵抗力。它在消化猎物时所造成的缓慢的痛苦吸引了一群特别恶毒的鬼火，它们学会了在夜间引诱新鲜的猎物，帮助植物抵御黑枯病，保持天堂的外观。

当陌生人走近林间空地时，隐形的鬼火会模仿他们听到的声音，诱使新来者进入茅膏菜的触及。一旦战斗开始，他们就会集中攻击那些躲避掉了巨型植物的攻击的生物。

巨茅膏菜（GIANT SUNDEW） CR 12

XP 19200

HP 153（《怪物图鉴6》258页）

进化鬼火（ADVANCED WILL-O-WISPS）（6） CR 7

XP 3200 每个

HP 58 每个（《怪物图鉴》294页，277页）

D.荒疫深渊

随着PC们越来越接近荒疫深渊，森林的地形就变得更加稳定，尽管它同时也变得更加古怪、陌生和病态。黑枯病地区的最深处曾经是戈多温的阿克瑞西尔宫廷的权力中心，她的宫殿废墟至今仍然被注入了足够的魔法，以维持这片原本混乱的土地的稳定。当地居民和植物仍然感染了疾病，并处于极度危险的状态，但树木和小径不会像森林中的其他地方那样移动，这使得PC们更加容易导航。

D1.荒疫空地（CR 15）

这片空地被若隐若现的树木所包围着，这些树木覆盖着枯萎的树皮、粘稠的粘液，以及纵横交错的病态的绿色真菌。树与树之间滋生着大量的霉菌，上面长满了黑色的蘑菇。毛茸茸的真菌和污物铺满了空地的地板，植物腐烂的气味弥漫在空气中。

这片空地是通往锐齿森林最被荒疫侵蚀的部分的主要入口。这个区域很少有生物知道如何接近阿兰蒂亚的树，而且只有一个生物是略微友好的（见D8区）。

当PC们经过这个区域时，一种不安的感觉笼罩着他们，就好像他们被监视着一样。

生物：一个成功通过一个DC 25察觉检定的PC可以注意到，在空地的西北角附近有一棵树的树干上嵌有几个小眼睛，这些眼睛正在密切关注着队伍的行动。这是一棵腐心树，一旦一个或多个PC进入它的触及范围内，它就会攻击。如果没有PC进入它的触及范围内，那么腐心树就会悄悄地移动到PC们的后面，来到队伍的后方，然后攻击。

在察觉检定中成功超过5点或5点以上的PC也会注意到隐藏在树的空地上的真菌蔓生怪。这些蔓生怪的真菌近亲要比它们弱些的亲戚要强大得多，毒性也大得多，它们有着四条真菌前肢用来攻击。

虽然他躲在了空地东部边缘的树林中，利用他的自然隐形能力保持沉默，但温德尔还是观察到了这场战斗，并最终承认PC们可能是宝贵的盟友。他会观察随后发生的战斗，直到之后才让自己为人所知（见发展部分）。如果PC们的战斗情况显得特别危险，他会勇敢地用他的手弩进行一次偷袭，但随后会立刻躲起来。

真菌蔓生怪（FUNGAL SHAMBLER） CR 13

XP 25600

变体真菌蔓生怪（《怪物图鉴4》116页，《怪物图鉴》246页）

中立邪恶 大型植物（增强）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 26，接触 8，措手不及 26（-1敏捷，+18天生，-1体型）

生命值 195（17d8+119）

强韧 +17，反射 +6，意志 +7

免疫 疾病，电击，植物特性；抗力 火焰10

————————攻击————————

速度 10尺

近战 4挥击+19（2d6+7/19-20附加攫抓）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 创造衍体，毒孢子云（DC 25），毒血，紧勒（2d6+10）

————————战术————————

战斗前 真菌蔓生怪行动迟缓，因此它们会依赖于伏击，隐藏在荒疫化的锐齿森林的落叶和生长出的真菌中。

战斗中 真菌蔓生怪会用它的挥击发动伏击。如果猎物试图逃跑，它会用孢子云来减缓敌人逃跑的速度。

士气 真菌蔓生怪会战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 25，敏捷 8，体质 25，智力 7，感知 10，魅力 9

BAB +12；CMB +20；CMD 29

专长 顺势斩，重击专攻，大顺势斩，精通重击（挥击），精通先攻，钢铁意志，闪电反射，猛力攻击，武器专攻（挥击）

技能 察觉+11，潜行+11（+19在沼泽和森林中）；种族调整 +4察觉，+8潜行在沼泽和森林中

语言 通用语，木族语（不能说）

特殊 电击刚毅，真菌代谢，复生

腐心树（HEARTROT TREE） CR 13

XP 25600

HP 184（见86页）

发展：一旦PC们打败了真菌蔓生怪和腐心树，他们听到了一个惊恐的，高音调的声音在树线后面用木族语快速地说着话。一个成功的DC 22察觉检定允许PC们解析出实际说的话。

“他们不是那个坏蛋的奴才吗？不不不，温德尔不这么认为。盟友呢？也许吧。哦,也许也许。温德尔需要帮助，他认为。不要单独与坏蛋作对。荒疫-死亡-痛苦-毁灭！哦！但温德尔无法信任！温德尔应该杀了他们？”

在这时，温德尔没有完全意识到他在大声说出他思考的内容，并且他还在保持静止和隐形。如果PC们试图找到他，他会立刻安静下来。PC们可能希望说服他，让他知道他们对他没有恶意（这需要一次成功的DC 22交涉检定才能使他的态度转变为冷漠），或者试图降低他的警惕。他可能会被威吓出来，但要做到这一点并不容易，这要归功于他一贯的懦弱（威吓DC 45）。说服温德尔现身的最好方法是详细阐述团队想要结束黑枯病的意图，或者谴责阿兰蒂亚对锐齿森林造成的可怕伤害（表演[朗诵]DC 20）。

如果温德尔确信这个团队可能会成为很好的盟友，他就会从躲藏的地方出来与PC们交谈，PC们看到他是一个瘦骨嶙峋的家伙，穿着破旧的皮衣，有着蓝色的皮肤，优雅的尖耳朵，长长的触角，还有一头蓬乱的长发。如果他出现了，而PC们对他做出任何有着敌意的举动，他在与他们战斗的时间中只会溜进树林。如果PC们不费心去说服他他们的意图，或者没能说服他，温德尔也会同样地逃跑，尽管他会追随PC们的足迹，并最终在他认定这个团队是找到他姐姐的最佳机会时再次暴露自己。

下面是温德尔对PC们的可能出现的问题的回答。如果PC们最终杀死了温德尔，或者将他永远地赶走，他就会扔下记录了同样信息的日记。然而，它是用微小且轻浮的笔迹以相当混乱的木族语写的，因此，要破译这本日记的每一部分（提供了以下问题的一个答案），需要一个成功的DC 30语言学检定（能够阅读木族语会使角色在此检定上获得+5加值）。

如果温德尔加入了队伍，他通常会在战斗遭遇中躲藏起来，尽管他偶尔会鼓起勇气偷偷地给倒下的同伴喂他的治疗重伤药水，或者在毫无防备的敌人的武器上施放粉碎音波。如果PC们似乎都要完蛋了，他就会逃走。尽管他声称他可以帮助他们对抗森林的恐怖（见下面他的其他答案），但是温德尔确实是一个非常自私的生物。他会出现在森林的后续区域，并可能在非战斗遭遇中提供帮助，但他很大程度上是为了自己的目的。他的首要任务是弄清楚他的姐姐是否还活着，尽管只有最温和的哄骗（交涉DC 40）才能让他在这时透露真相。（更多关于温德尔姐姐的细节请见第32页。）

**你是谁？**“我叫温德尔，”快可灵说，他一边不停地坐立不安，一边用嗡嗡的声音说话。温德尔是孤独的——孤身一人的孤独——但是温德尔知道很多事情，温德尔擅长使用刀子，温德尔也需要盟友来阻止黑枯病。邪恶，邪恶的黑枯病。也许你们就是那些盟友。你们会成为温德尔的盟友吗？”

**你从哪里来？/你为什么想结束黑枯病？**“温德尔和他的家人住在树林里。他们是许多快可灵，而其他的精类让他们独处，他们在一起很快乐。他们很聪明，在很长一段时间里避开了黑枯病。很久很久很久很久。但后来，一只可怕的野兽发现了温德尔的家人。它杀死了温德尔的家人。温德尔活了下来，但温德尔什么也做不了。”快可灵的声音一反常态地放慢了速度，但随后又加快了速度。“这是温德尔的错，但温德尔会报仇的。温德尔要么找到坏蛋的树，要么在尝试中死去。”

**你看起来不太像其他的快可灵。这是为什么呢？**“和更大的坏蛋打架是非常、非常、非常愚蠢的行为。快可灵们很久以前就知道了。自从温德尔的家人去世后，温德尔学到了很多东西。温德尔不会再傻了。不不不。温德尔现在想帮助森林。帮帮忙，帮帮忙，然后向那个坏蛋复仇。”

**你知道在哪里可以找到阿兰蒂亚的树吗？**一提到阿兰蒂亚，温德尔就畏缩起来了。“啊，那个坏蛋！不，不，不，锐齿森林的所有精类都不知道她住在哪里——至少那些没有接受过她那黏糊糊的真菌之爱的都不知道。但温德尔很聪明。温德尔听到了。温德尔知道那头大蛇纳菲西是坏蛋最亲密的盟友。纳菲西控制着这部分荒疫森林，温德尔在没有帮助的情况下无法探索它。但温德尔知道巨龙的巢穴在哪里。哦，是的——是的——是的，他知道；他听到了。它在这里的东面。往东走，温德尔会跟着你。黑色大蛇是坏蛋的哈巴狗，而狗总是知道女主人把头靠在哪里。”

请注意，温德尔的信息已经过时了几十年；当她长大了，需要额外的空间来开始她的转变仪式时，纳菲西从她在D8区的沼泽巢穴中离开了。无论如何，温德尔都迫不及待地将他的盟友们引向东部的沼泽，而从不怀疑自己的无所不知。

**你还知道关于纳菲西的其他消息吗？**“她是一头龙。她很强壮，很聪明，黑得像变质了的血。温德尔还能说些什么呢？她知道坏蛋住在哪里，等温德尔解决了她，她会告诉温德尔的。是的，是的，是的，她会说出来的。温德尔不怕大东西，甚至龙也不怕。”他停顿了一下，接着说：“嗯，也许温德尔是害怕了。但只有一点点，对吗？温德尔很明智。”

**你知道一个叫做戈多温的被囚禁的大地女王吗？**“温德尔听说过这位大地公主！她是锐齿森林精类中的传奇人物——哦，但是她在很多年前住在这里，很多很多很多年以前。她是一位美丽的公主——可怕还是奇妙，这要看是谁问她的了——故事是这样说的，但后来她就离开了。突如其来地消失了！她在监狱里吗？也许她被坏蛋抓住了？这是可能的，非常非常地可能！”

故事奖励：如果PC们和温德尔结盟，奖励他们12800 XP，就如同他们在战斗中击败了快可灵一样。

D2.静水沼泽（CR 15）

这里西边的植被看起来健康而匀称——不知怎么的，它幸免于了荒疫。这些树的树皮健壮，叶子茂盛，充满活力的灌木丛在它们之间发芽。鸟鸣和蛙鸣的声音正常地回响着，泥土的味道在空气中飘动，与这个区域其他地方满是水藻的池塘形成了鲜明的对比。

在这里，看似正常、平静的景象其实只是一种幻术，而不是真正的能够抵御笼罩着锐齿森林的黑枯病的庇护所。在阿兰蒂亚叛乱之前，这片区域是一片皮克精和格利精的飞地，他们用强大的魔法将自己的巢穴隐藏了起来，不让任何人发现。这种幻术使他们避开了阿兰蒂亚，但却没有避开那些头脑迟钝的沼喉怪大军，它们笨拙地穿过了幻术，吞噬了它们的创造者。

制造虚假树木线的特殊幻术是一个恒定强效幻影法术（CL 13）。一个与幻术交互的PC可以通过一个成功的DC 14意志豁免看穿幻术，显示出这里的树林和周围的环境一样受到了荒疫的侵蚀，而且树木线掩盖了一个陡峭的山脊，这条山脊向下延伸10英尺，延伸到了下面一块巨大的沼泽。

生物：一对沼喉怪——它们是几个世纪前占据了这块土地的可怕野兽的后代——幸福地生活着，没有意识到黑枯病，快乐地在这片奇怪的幻术和溃烂的超自然腐朽之中栖息着。虽然沼喉怪通常不合作，但这些兄弟姐妹可以容忍彼此的陪伴。一旦一个或多个PC不相信强效幻影，沼喉怪们就会发起攻击。

沼喉怪（FROGHEMOTHS）（2） CR 13

XP 25600 每个

HP 184 每个（《怪物图鉴》136页）

宝藏：沼喉怪们已经吞噬了精类保存在他们身上的大部分宝藏，并掠夺了其余的。然而，在该区域的西北角，靠近真正的树木线的地方，有着一根强大的魔法权杖藏在长满青苔的碎石下面。这是1根高等延时超魔权杖。精类用这根权杖来稳定存在于这里的幻术；他们原本打算把它当作临时的解决方案，直到他们能想出一个更永久的方法来隐藏他们的家。从当前位置移除魔法权杖会立即消除森林幻术。

D3.荒疫守卫营地（CR 14）

虽然缓慢而浑浊，但穿过荒疫深渊的小溪却呈现出了一种完全不同的、更具威胁性的特征。再往西，粉红色的泡沫变成深红色的丝带，直到整条溪流变为红色。小路通向南部和东南部，一条泥泞的小径沿着血迹斑斑的小溪向东和向西延伸。

这里曾经是一片生机勃勃的水潭，各种森林生物都可以在这里找到庇护之地，也可以喝到清凉的水。如今，这里成为了一群荒疫守卫团伙的藏身之所，这个团伙的头目是一个名叫卡塞里尔（Carthrel）的硕大而凶恶的红帽子。这里的守卫表面上在荒疫深渊巡逻，寻找入侵者，但实际上是在为阿兰蒂亚监视着在附近的巢穴（E区）的纳菲西。

此外，黑枯病与红帽子和荒疫守卫流进了小溪的血液结合在了一起，使其变得特别腐败。进入溪流的生物必须成功通过一个DC 18强韧豁免，否则将恶心1分钟。喝下此水的生物必须成功通过一个DC 22强韧豁免，否则将反胃30分钟。这个区域的精类对此效果免疫。

向西的小路通向纳菲西的沼泽（E区），但是许多巨大的有着尖牙的生物的头盖骨挡住了去路，向好奇的人发出了可怕的警告。

生物：在小溪边灌木丛的南面有一个守卫们建立的小营地。大部分的荒疫守卫警卫都在森林里巡逻，但仍有两名警卫和他们的指挥官卡塞里尔一起在这里执勤。荒疫守卫是红帽子和快可灵的邪恶混合体，用真菌的碎片粘在了一起。有着快可灵的急速，红帽子的野蛮，他们是阿兰蒂亚的意志的无情执行者。

荒疫化红帽子队长会立即前去近战。如果他们听到PC们来了，荒疫守卫就会使用潜行躲在灌木丛后，直到PC们进入他们的投掷荆棘能力的射程范围内。在前去加入他们的首领一齐战斗之前，他们会对任何被荆棘击中的PC使用他们的寄生纽带能力。荒疫深渊的布局使得荒疫化精类的真菌复苏能力总是会生效，并给予他们快速痊愈5。

卡塞里尔（CARTHREL） CR 11

XP 12800

男性荒疫化红帽子游侠3（《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴2》233页）

混乱邪恶 小型精类

先攻 +10（+12在森林中）；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +17（+19在森林中）

————————防御————————

防御等级 25，接触 20，措手不及 18（+2偏斜，+6敏捷，+1闪避，+5天生，+1体型）

生命值 154（11HD；8d8+3d10+102）；快速痊愈5

强韧 +14，反射 +16，意志 +10

防御能力 真菌复苏；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，毒素，变形；抗力 寒冷10，电击10；SR 22

弱点 无神无信

————————攻击————————

速度 60尺

近战 中型+2寒铁巨镰+18/+13（2d4+16/×4），脚踢+10（1d4+7）

远程 投掷荆棘+14（1d3+7）

特殊攻击 战斗流派（双手武器），宿敌（精类+2），寄生纽带

————————战术————————

战斗中 卡塞里尔的战术并不复杂，只是用他所有可用的武器猛烈攻击，直到他的敌人倒下。

士气 卡塞里尔会战斗至死。

————————属性————————

力量 24，敏捷 23，体质 26，智力 16，感知 15，魅力 15

BAB +7；CMB +13；CMD 32

专长 顺势斩，闪避，坚忍，精通先攻，猛力攻击，健壮，要害打击，武器专攻（巨镰）

技能 特技+19（+31当跳跃时），唬骗+15，攀爬+20，逃脱+19，威吓+15，知识（自然）+17，察觉+17，察言观色+15，潜行+25，生存+15；种族调整 +2知识（自然），+2察觉，+2潜行

语言 邪灵语，通用语，巨人语，木族语

特殊 荒疫聚集，铁靴践踏，偏好地形（森林+2），重型武器，红帽，污染之血，追踪+1，野性认同+5

装备 中型+2寒铁巨镰，+1抗力披风，防护戒指+2，赤铜龙革手套（价值500 GP），一套白金餐具（价值1000 GP）

荒疫守卫（BLIGHTGUARDS）（2） CR 11

XP 12800 每个

变体荒疫化红帽子战士3（《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴2》233页）

混乱邪恶 中型精类

先攻 +10；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +16

————————防御————————

防御等级 25，接触 17，措手不及 18（+3护甲，+6敏捷，+1闪避，+5天生）

生命值 154 每个（11HD；8d8+3d10+102）；快速痊愈5

强韧 +13，反射 +13，意志 +11（+1对抗恐惧）

防御能力 反射闪避，真菌复苏；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，毒素，变形；抗力 寒冷10，电击10；SR 22

弱点 嵌合解剖学，无神无信

————————攻击————————

速度 80尺

近战 大型+1寒铁镰刀+16/+11（1d8+12），脚踢+9（1d6+11）

远程 投掷荆棘+13（1d6+11）

特殊攻击 寄生纽带

————————战术————————

战斗前 荒疫守卫不吃不睡，守在岗位上直到被派去执行新的任务。

战斗中 在战斗中，荒疫守卫偏好保持机动，依靠他们的超常的速度和越型的武器来削弱敌人。

士气 荒疫守卫们会战斗至死。

————————属性————————

力量 24，敏捷 23，体质 26，智力 14，感知 15，魅力 17

BAB +7；CMB +14；CMD 31

专长 闪避，精通先攻，钢铁意志，灵活移动，猛力攻击，跳跃攻击，健壮，要害打击，武器专攻（镰刀）

技能 特技+17（+37当跳跃时），唬骗+14，攀爬+19，逃脱+18，威吓+14，知识（自然）+15，察觉+16，察言观色+14，潜行+19；种族调整 +2知识（自然），+2察觉，+2潜行

语言 邪灵语，通用语，木族语

特殊 盔甲训练1，荒疫聚集，铁靴践踏，重型武器，快可灵之速，红帽，污染之血

装备 +1皮甲，大型+1寒铁镰刀

————————特殊————————

嵌合解剖学（Chimeric Anatomy，Ex） 荒疫守卫获得了组成了它的精类的弱点——快可灵和红帽子。如果受到了缓慢术法术或效果的影响，荒疫守卫将失去它的快可灵之速能力和快速痊愈，并在该效果持续的时间内变得恶心。如果它在红帽子的无神无信弱点产生的豁免中失败了，它除了获得惊惧状态外，还会失去快可灵之速能力。

快可灵之速（Quickling Speed，Su） 由于组成它的快可灵部分，荒疫守卫会以不自然的速度和优雅的动作移动，这使它很难被瞄准，并使它的基本速度增加了20英尺。在任何一轮中，当荒疫守卫至少移动了10英尺时，它将获得隐蔽（20%失手率）直到下一轮开始。这个能力也给予了荒疫守卫反射闪避能力（如同盗贼的能力）。

宝藏：卡塞里尔把他的最近一次袭击的战利品藏在了麻袋里，塞在了河流分叉附近的岩石下面（察觉DC 22）。这个袋子里有1双森林凉鞋和10颗镶嵌有叶子图案的琥珀宝石（每颗价值200 GP）。

D4.纳菲西的圣地

巨大的石板呈环形排列，上面爬满了密集的藤蔓、匍匐的苔藓和一片片光滑的黑色真菌。一些人形生物的骷髅嵌在叶子中，浑身伤痕累累，仿佛是被特意绑在每块石头上的，其中一些还有着偶蹄。在圆环的中间是一块较小的矮石头，上面雕刻着一个如蜘蛛般细长的符文。

这里曾经是一个神圣的立石圈，锐齿森林的精类偶尔会在这里举行集会。如今，这里成为了在纳菲西的转化仪式中被杀的数十个生物的可怕墓地。

如果PC们更加仔细地检查圣地并成功通过一个DC 15医疗检定，他们就会发现骷髅们已经死亡至少几个月了——有些已经死亡好几年了。成功通过一个DC 14知识（自然）检定的角色可以将他们识别为萨特羊人和树精，并且通过一个成功的DC 27知识（奥秘）检定，PC可以确定骷髅上可见的伤疤是黑龙的强酸的产物——很可能来自一头极老黑龙。中间石头上的符号可以通过一个成功的DC 25知识（宗教）检定识别为真菌和寄生虫的恶魔领主希斯-威瑟格的邪徽。

生物：20年来，这片空地一直是格罗格（Groger）的家，他是一种被称为雷马西拉（remacera）的有着毛毛虫的模样的精类生物。由于痴迷于转化和蜕变，格罗格来到了锐齿森林的荒疫地区，观察着黑枯病的蔓延和影响，但这种经历实在是太令人不安了，甚至连他的心智都无法欣赏。由于受到了严重的心理创伤，并被内疚和焦虑所击垮，他通常会躲在树上睡觉，或者麻木地咀嚼树叶。他观察着新来者的行动，并大声地说出来，最初听起来就像一个看不见的叙述者。如果被发现或被质疑，他会继续假装自己并不存在于这个故事中，而只是简单地讲述PC们“向天空、风和世界本身提出了要求”。尽管有着这些怪癖，但格罗格还是喜欢有着未被荒疫侵蚀的访客，他回答问题时就像小说里的旁白一样，在回答问题前先用一些短语，比如“这些陌生人几乎没有意识到……”

格罗格在很大程度上逃过了死亡和强行的转化，因为纳菲西觉得他很有趣，而他对变形的丰富知识也帮助指导了她自己的转化仪式。雷马西拉对她的转化的细节知之甚少，只知道她“寻求着一段痛苦的自我发现之旅，并找到了自己的目的地”。

格罗格对PC们（或大部分的荒疫深渊居民）几乎没有什么挑战，如果受到攻击，他会躲藏起来或者畏缩起来。只要PC们和格罗格和平相处，他最终会提出向他们出售“不朽”，他坚持认为荒疫深渊是非常危险的，而结束于死亡也过于突然，以至于无法改变和成长。PC们每提供给他价值3000 GP的魔法宝藏或不寻常的物品（magical treasures or unusual artifacts）（这只毛毛虫对硬币或宝石不感兴趣），他就会答应咬一个人，并承诺“只要我的伤口还留有一点痕迹，你就能摆脱死亡的负担”（见格罗格的属性栏中的轮回超自然能力）。他没有提到他的礼物也会改变收礼者。

格罗格（GROGER） CR 6

XP 2400

男性雷马西拉（remacera）（《探索者战役设定：第一世界，精类国度》63页）

混乱中立 大型精类

先攻 +5；感官 低光视觉；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 18，接触 11，措手不及 15（+1敏捷，+1闪避，+7天生，-1体型）

生命值 85（10d6+50）

强韧 +8，反射 +8，意志 +8

DR 10/寒铁；抗力 强酸10，寒冷10，火焰10

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+13（1d8+12附加2d6音波）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 新生，轮回

类法术能力（CL5；专注+6）

3/天——植物滋长

————————属性————————

力量 26，敏捷 13，体质 20，智力 10，感知 13，魅力 13

BAB +5；CMB +14；CMD 26（无法被绊摔）

专长 闪避，精通先攻，灵活移动，跳跃攻击，武器专攻（啮咬）

技能 特技+14（+18当跳跃时），攀爬+21，交涉+9，知识（历史）+7，语言学+2，察觉+14，表演（演唱）+7，潜行+10

语言 通用语，原初语（First Speech），龙语

————————特殊————————

新生（New Growth，Su） 以一个标准动作，雷马西拉可以迫使400英尺内的任何生物进行一个DC 16强韧豁免。如果目标失败，它将受到5d6点伤害，并因一些微小的雷马西拉幼虫突然钻出皮肤而恶心1d4轮。一旦脱离了寄主，新生的雷马西拉是无害的，它们只会试图逃跑。豁免DC是基于魅力的。

轮回（Reincarnation，Su） 在完全从雷马西拉所造成的伤害中恢复之前死亡的任何生物将立即受到转生术法术的影响，除了灵魂是否愿意并不重要，而且效果是立即产生的，不需要1个小时。被杀死的雷马西拉也会受到同样的效果，只是它会在离死亡地点1d20英里的地方重新出现。

宝藏：经过对尸体的仔细检查和一个成功的DC 25察觉检定，PC们发现了一个银色的王冠，它仍然被长出的树根固定在一个头骨上。这是1个猫眼王冠。格罗格已经厌倦了这些古老的小玩意，如果外来者从他家里掠夺这些宝贝，他也不会提出抗议。

发展：如果温德尔与PC们结盟了，他会从藏身之处跳出来，疯狂地检查圣地，就好像在寻找他认识的任何生物一样。看到没有，他就慢吞吞地——对于一个快可灵来说——离开了石阵，然后摇摇头。“坏蛋的龙——这是她干的，温德尔猜。温德尔和他的盟友们必须朝着正确的方向前进，是的——是的——是的。”

D5.被屠杀的小妖精村庄（CR 14）

用格子状的树枝和藤桥搭成的小房子巧妙地编织在这里的树木中，但这些隐蔽的凹室却出奇地安静。光滑油腻的真菌在树干上盛开，而这些微型建筑脆弱不堪，破败不堪，好像多年来没有任何东西碰过它们。透过森林地面的碎屑，可以看到一些小小的、漂白过的骨头和细长的头骨。

这里曾经是塔纳格拉克（Tanagrak），一个有着许多任性的小妖精的大村庄，他们会为戈多温和她的宫殿做侍从。但就在阿兰蒂亚占领了锐齿森林之后，邪恶的树精用邪恶的魔法和恶毒的乐趣亲自屠杀了这里的所有生物。大多数小妖精都死于阿兰蒂亚的第一次负能量爆发，但也有一些幸存了下来。她无休止地折磨着他们，试图在他们死前迫使他们皈依她的庇护主。阿兰蒂亚没能完成这项任务，但她对村庄造成的恐惧给村庄注入了至今仍挥之不去的能量。

在这里找到所有完整的小妖精骷髅需要30分钟的搜索，然后成功通过一个DC 28察觉检定（见下面的作祟摧毁条件）。

生物：这里的苦难灵光吸引了一个名叫格特的纳赫齐赫勒（nachzehrer），一种通常被称为精类吸血鬼的不死生物。他潜伏在闹鬼村庄的主要建筑后面，观察新来的人是如何面对作祟的（见下文）。如果他们看起来似乎很弱，他就会攻击他们，但如果他们轻易地解决掉了威胁，他就会伪装成一个瘦弱的萨特羊人，请求PC们在危险的森林中保护他，并提出要告诉他们荒疫深渊的危险。他知道南边的蝰蛇藤（D7区），沼泽里的萨特羊人（D8区），以及常规的荒疫守卫巡逻队（D3区），但是他从来没有前去过宫殿。他最终希望能引走一个受害者，然后平静地吸干他的血。

纳赫齐赫勒（NACHZEHRER） CR 12

XP 19200

HP 161（见90页）

危害：小妖精们的不安的灵魂被他们的痛苦的死亡所激怒了。他们把他们在邪恶的树精手中的可怕的死亡归罪于所有的生灵，并会在受到干扰的时候狂怒起来。

陨落之光的狂怒（WRATH OF FALLEN LIGHTS） CR 12

XP 19200

混乱邪恶 顽固作祟（D5区）

施法者等级12

察觉：察觉检定DC 30（听到上千个愤怒的嗡嗡声在用着木族语低语：“杀人犯！“）

生命值54；触发：接近；再起：1小时

效果：当入侵者进入被屠杀的小妖精的村庄时，他们愤怒的灵魂会扭动着并猛烈攻击，使他们的骨头活跃起来，形成了一个剧烈的漩涡。这个漩涡形成了一个足以包围入侵者的圆环（半径30英尺），并会持续12轮。试图穿过圆环的生物会受到12d6点伤害（反射DC 19减半）；一半是挥砍伤害，而另一半是负能量伤害。

漩涡也创造了会吸引人的灯光。每一轮，圆环内的生物都必须通过一个DC 13意志豁免，否则就会被迷魂而走进致命的漩涡。受到任何伤害的生物将立即摆脱该迷魂效果。

摧毁：该区域的所有小妖精的骨头必须被收集并埋在一个没有真菌、苔藓或其他荒疫物质的土堆中。另外，打败阿兰蒂亚也能够平息这里的精魂。

宝藏：这里的木制结构主要建在离地10到20英尺的地方。它们是为微型生物设计的，但是许多地板已经掉了下来，所以要找到它们来搜索里面的东西相对比较容易。虽然小妖精的住所已经破旧不堪，但是他们居住时用来装饰家里的小装饰品仍然完好无损。通过普通的方式爬到树上到达住所需要一个成功的DC 26攀爬检定。

经过15分钟的搜索以及一个成功的DC 30察觉检定，PC们能够发现以下物品：3瓶治疗重伤药水；1个黑檀苍蝇奇妙雕像；以及价值2750 GP的各种宝石、珠宝和小雕像。

D6.阿克瑞西尔宫殿（CR 14）

海绵状的黑色卷须在曾经矗立在这片空地上的一幢倒塌的大理石墙壁上生长着。在油腻腻的真菌中，昔日的辉煌在破碎的马赛克和镀金装饰中熠熠生辉。

戈多温的宫殿曾经矗立在这里——这是一个由她强大的大地魔法建造和配备起来的辉煌建筑，并在它的最后日子里由矮人工匠进行了修缮。在这里，阿克瑞西尔宫廷的成员聚集在了一起，巴结着强大的森野女士。她的侍女、侍卫和使者住在舒适的住所里，其中许多都是用活的植物雕刻而成的，但现在除了破败的城墙和她的活白蜡木王座之外，什么也没有了。

为了取悦她的女王，阿兰蒂亚在很久以前砍下了她自己的树，制作了这个王座。这些光彩夺目的、像孔雀一样的树枝和树叶扇，至今仍与阿兰蒂亚那棵已经腐烂的树有着强大的联系。使用树跃术法术通过王座的生物会被自动转移到阿兰蒂亚的幽谷（F区）。然而，王座已经被黑枯病彻底感染了，那些使用树跃术或者类似效果前往阿兰蒂亚的幽谷的生物也会自动感染上这种疾病（参见第7页侧栏）。如果PC们成功地从纳菲西处取回了树精之歌的一个戒指，他们就可以使自己暂时免疫于黑枯病，这样他们就可以安全地穿过王座了。

如果PC们自己不调查王座，即使在与米丽娜谈过之后（见D8区），温德尔也会小心翼翼地靠近它并说：“看-看-看。我们前女王的座位，就是在那里坏蛋从她身上跨过然后夺取了权力的。这把植物椅子真奇怪。是的，但不像其他地方。哦，但温德尔说不清楚。温德尔的盟友应该看看，是的，是的，是的，他们应该看看。”

生物：宫殿废墟由戈多温的前执法者，一个无名的死魂精看守着，他更喜欢服侍他的新的，更加嗜血的女主人。冷血杀手潜伏在高处的树枝上，观察着入侵者，准备向阿兰蒂亚报告他们的存在。只有当入侵者调查王座时，他才会攻击，并且在召唤出足够多的影分身来一对一对抗每个PC之前，它会施放深幽黑暗术。

死魂精（ANKOU） CR 14

XP 38400

HP 133（《怪物图鉴4》10页）

D7.遮蔽小径（CR 15）

荒疫化的枝叶——油腻腻的藤蔓，滴满黑色苔藓的树枝，以及在垂死果园的腐烂的树干上盛开的蘑菇——在这里的狭窄的小径周围密密麻麻地生长着。黑暗中充满了不祥的寂静。

这片古老的果园在很久以前就被黑枯病笼罩了，形成了如同迷宫般的狭窄小径。由于四面枝叶的密集，这里的光线甚至在中午的时候都是昏暗的。水果烂了一半，但还可以吃。

生物：两棵蝰蛇藤潜伏在这里的树叶中。它们是阿兰蒂亚自己的葡萄园里的植物的后代；她在这些守卫者身上特别培育了对她的黑枯病的抵抗能力，并通过精类和地狱魔法的结合，把这些曾经孕育生命的植物变成了邪恶的掠食者。它们会捕食前往D8区——附近唯一的可饮用水源——的任何生物。蝰蛇藤经常捕食前往纳菲西处的生物。然而，自从巨龙离开后，通行变得更少了，而藤蔓们也确实饿了。

蝰蛇藤（VIPER VINES）（2） CR 13

XP 25600 每个

HP 190 每个（《怪物图鉴2》279页）

宝藏：蝰蛇藤最近伏击并吞噬了一对来自北锐齿森林打算结束黑枯病的萨特羊人英雄。每根藤蔓都包含着一具部分腐烂的尸体和一些幸存的魔法物品，虽然肮脏，但仍然可以正常工作。一根藤蔓中包含着一具穿着1套+3抗力披风的尸体，而另一根包含着1件无拘衬衫。

D8.海妖精的避难所（CR 14）

在这片开阔的空地的东南角，有着一片阴暗的沼泽，上面散布着锋利的、长满苔藓的岩石。在东南方，一个瀑布从一块突出地面的高地上奔泻而下，把它周围的水塘填满了，也给远处的沼泽提供了水源。周围的沼泽和树叶被油腻的荒疫生长物覆盖着，但深水池有着一种健康的蓝绿色，似乎避免了严重的污染。

多年来，这片沼泽一直是纳菲西的巢穴，但直到大约一个世纪前，她长大了，也不再生活在这里了。现在，因为瀑布和周围的小池塘没有受到任何严重的感染，它们为一个偏执的海妖精提供了庇护。

当PC们接近这个区域时，它们听到了一阵低沉的合唱，用深渊语唱着一段奇怪而重复的旋律。那些能理解这首歌的人可以尝试一个DC 25察觉检定来听清重复的歌词：“我们的湖中女士/沼泽的女主人/愿我们的剑与她同在/在今生和遥远的未来。”

如果温德尔与团队结盟了，他就会从藏身之处跳出来，仔细地听着歌声，并困惑地搔着耳朵。“这些献辞让温德尔感到惊讶，是的，是的，是的，”他说。“温德尔没有听到纳菲西称自己为湖中女士，温德尔也向许多生物问过了那条恶龙的情况。这看起来很奇怪——是的，确实很奇怪。温德尔建议谨慎点。”

生物：深渊语的歌声来自四个荒疫化萨特羊人，他们环绕着这个地区的瀑布，唱着小夜曲。事实上，海妖精米丽娜在站在瀑布中，利用她的透明能力保持着隐身，尽管PC们可能看不到她（温德尔当然也看不到）。

米丽娜曾经住在下游的靠近纳菲西的新巢穴的地方。巨龙的到来给她的隐藏的洞穴带来了更多的部队和新的监视，所以她只能逆流而上，讽刺的是，它在巨龙的前巢穴定居了下来，而巨龙刚刚把她逐出了自己的原家园。她之所以能存活这么久并不被感染，仅仅是因为黑枯病不会污染水，而米丽娜自己在阿兰蒂亚开始接管时就已经有点偏执了，从那以后她开始变得更加善于隐藏和操纵他人。在离阿兰蒂亚的权力中心更近的地方，她现在变得更加偏执，甚至骗过了这里的四个萨特羊人，让他们相信她是阿兰蒂亚的代理人，强迫他们保护她不受其他荒疫化精类的伤害。

当萨特羊人一看到PC们的时候，他们就认定PC们是海妖精的威胁，于是开始狂暴并发起攻击。对于米丽娜来说，她会在瀑布中继续保持隐形状态，只有在PC们打败了萨特羊人之后才会出现。

荒疫化萨特羊人（BLIGHTED SATYRS）（4） CR 10

XP 9600 每个

男性荒疫化萨特羊人野蛮人4（《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴》241页）

混乱邪恶 中型精类

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +30

————————防御————————

防御等级 22，接触 12，措手不及 18（+3护甲，+3敏捷，+1闪避，+7天生，-2狂暴）

生命值 186 每个（12HD；8d8+4d12+124）；快速痊愈5

强韧 +15，反射 +10，意志 +12

防御能力 真菌复苏，陷阱感知+1，直觉闪避；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，毒素，变形；抗力 寒冷10，电击10；SR 21

————————攻击————————

速度 50尺

近战 +1巨剑+18/+13（2d6+13/19-20），角抵+11（1d6+4）

远程 投掷荆棘+11（1d4+8）

特殊攻击 寄生纽带，牧神笙，狂暴（17轮/天），狂暴之力（击飞，猛力一击）

类法术能力（CL8；专注+12）

任意——魅惑人类（DC 15），舞光术，幻音术（DC 14），睡眠术（DC 15），暗示术（DC 17）1/天——恐惧术（DC 18），三级自然盟友召唤术

————————战术————————

战斗中 荒疫化萨特羊人用他们的卓越速度保持在对手的触及范围外并投掷荆棘，直到他们与一个生物形成寄生纽带，然后对那个生物发起冲锋开始近战，该生物现在将承担部分对与它共享纽带的荒疫化萨特羊人造成的伤害。

士气 荒疫化萨特羊人是狂热者并会战斗至死。

基础统计数据 当没有狂暴时，荒疫化萨特羊人的统计数据是 防御等级 24，接触 14，措手不及 20；生命值 162；强韧 +13，意志 +10,；近战 +1巨剑+16/+11（2d6+11/19-20），角抵+9（1d6+3）；远程 投掷荆棘+11（1d4+6）；力量 22，体质 24；CMB +14；CMD 27

————————属性————————

力量 26，敏捷 17，体质 28，智力 12，感知 16，魅力 19

BAB +8；CMB +16；CMD 29

专长 闪避，灵活移动，猛力攻击，技能专攻（察觉），健壮，武器娴熟，武器专攻（巨剑）

技能 特技+7（+15当跳跃时），唬骗+15，交涉+15，易容+9，威吓+19，知识（自然）+12，察觉+30，表演（吹奏）+19，潜行+20，生存+17；种族调整 +2知识（自然），+6察觉，+4表演，+6潜行

语言 通用语，木族语

特殊 荒疫聚集，快速移动，污染之血

战斗装备 朦胧术药水，治疗重伤药水；其他装备 +1巨剑，+3防御护腕，蛋白石和黑龙鳞片项链（价值1000 GP）

米丽娜（MIREENA） CR 10

XP 9600

海妖精（Nereid，《怪物图鉴2》198页）

HP 126

宝藏：米丽娜给予了PC们1个林地通行令牌（woodlands’ ingress token，见第23页的侧边栏）；或者，如果他们吓跑了她，他们可以在她的瀑布后面找到被遗弃的令牌。

米丽娜还保留了一些药水，她可能会被说服把这些药水给予PC们；如果她是友善的，一个在一个DC 25交涉检定中成功的PC可以说服米丽娜给予他们一瓶药水。如果检定结果超过DC 10点或更多，米丽娜会给予PC们任意多他们想要的药水。米丽娜拥有以下药水：1瓶树肤术药水（CL12），3瓶治疗重伤药水，1瓶移除目盲/耳聋药水，1瓶移除诅咒药水，1瓶移除疾病药水，和1瓶虔诚护盾（CL12）。药水就放在瀑布后面的一个小背包里，但如果她离开了这个地方，她会把药水带在身边。

发展：在PC们打败了萨特羊人后，米丽娜小心翼翼地从瀑布中走了出来，毫无威胁地举起了她的双手。如果PC们不采取任何行动来攻击她，她就会向他们致意。她保持着她的迷醉灵光——部分是出于偏执，但同样也是因为她更喜欢被惑控的旁观者给出的直率的回答。

“我看，你们就是这个可怕国度的外来者。”水中的精类说，同时她那评估的目光上下扫视着。“你们了解你们所遭遇的可怖之物吗？你们很强大——也许那些就是你们想要击败的恐惧。或者你们是黑枯病的代理人。告诉我，你们到底是哪一方？ ”

在这时，米丽娜抱着一丝希望，希望PC们可能打算帮助荒疫森林（或者至少是帮助她个人），即使他们已经打败了保护她的荒疫化萨特羊人。然而，她不确定PC们的动机，所以她的起始态度是冷漠的。PC们可以向她解释他们的任务，向她保证他们对她没有恶意，或者向她提出任何其他合理的讨好性的论据来改善她的态度，使她的态度变为友善，尽管米丽娜的偏执使这成为了一个困难的挑战（交涉DC 30）。如果温德尔和团队一同旅行，他会为PC们担保；这会对任何影响米丽娜的交涉检定提供+3加值。或者，PC们可以用谄媚来迎合米丽娜温柔而又实质性的自我（唬骗DC 30），或者为她唱小夜曲，歌颂他们会献身于她的安全，歌颂他们对于杀死纳菲西和终结黑枯病的奉献，或者任何其他相关的主题（表演DC 20）。

如果PC们无法用语言打动米丽娜，她仍然会同意与他们交谈，但会要求以保护形式支付给她一些报酬——要么是她的两个“守卫”携带的物品，要么是一个价值至少20000 GP的魔法物品，使她可以合理地使用它们来保护自己。如果PC们威胁或攻击米丽娜，她会反击，但会试图尽早逃到树林里。与温德尔不同的是，如果PC们把米丽娜赶走了，她就不会回来了，尽管她会把林地通行令牌藏在瀑布后面（见上面的宝藏部分）。在这种情况下，PC们可以通过审问一个萨特羊人来获取更多信息，尽管这会是从萨特羊人的角度来看的。

一旦PC们改善了米丽娜的态度或满足了她的自我，他们就可以问她问题。如果PC们不提问，米丽娜会简单的给予他们她的令牌，详见第22页。

**你为什么要和那些荒疫化萨特羊人结盟？**“我从来没有与那些东西*结盟*过，”她懒洋洋地躺着说。“真是可怕的生物，而在黑枯病偷走他们的思想之前也是如此。不，他们只是有用的走狗。真的，这是偶然的——恶龙离开了她的巢穴，我为了我的小命而逃命，而这里的那些萨特羊人只是无聊地用他们的笛子吹着讨厌的小曲子。我只是利用了他们的被黑枯病腐蚀殆尽的大脑说服了他们保护我。这是我所能想到的唯一的保护自己安全的办法，在一段时间内它也起了作用。”她叹了口气，几乎有些留恋。

“啊，唉，我知道我无法永远控制他们。我只高兴是你们打败了他们，而不是别的什么荒疫化的野兽——在这深渊深处，有着那么多的东西乐意看到海妖精死去。或者更糟：被感染。”

**这不是纳菲西的巢穴吗？**“这是一个暂时的解决方案。我无处可逃，而这片沼泽刚刚被腾空。告诉我，如果你是我，你会做得不一样吗？这并不意味着我支持纳菲西或阿兰蒂亚。远非如此；我和任何人一样，都想把它们和它们的可怕的黑枯病从锐齿森林里赶出去。”

**你知道纳菲西现在在哪里吗？**“那些萨特羊人的脑子里尽是些粗俗的笑话和蹩脚的歌曲，不过他们还吹嘘着那只恶龙拥抱了黑枯病以取悦她的女主人。但我不知道这是怎么做到的，因为黑枯病只会改变精类。对其他生物来说，这只会让他们蜷缩起来死去。我唯一能确定的是纳菲西在几十年前就把我以前的藏身之处——离这里下游几英里的一个可爱潮湿的峡谷——当成了她的新家，所以我逃到了她的老家，因为没人愿意走进龙的巢穴，即使是一个被遗弃的。”

**你有没有听说过戈多温的下落或状况？**米丽娜困惑地皱起了眉头，直到她醒悟过来。“哦，天哪……是的，戈多温曾经举办过最盛大的派对。戈多温，锐齿森林的大地女神。”米丽娜叹了口气，几乎被悲伤压垮了。“不，我不知道她会变成什么样子。她很久以前就消失了，虽然有很多人向她求救过，但她从来都没有来过。我想这黑枯病已经把她从我们身边永远地夺走了。”

如果PC们提到了他们的任务是寻找并解救戈多温，米丽娜会哀叹自己不会对这样的希望感到乐观，但她的眼睛里闪烁着一丝光芒。在这种情况下，她会解释找到阿兰蒂亚的树是多么的困难，并提供了她的个人令牌，详情见下。

**你为什么没有感染黑枯病？**“黑枯病存在于树木和植物里，”她得意地笑着说。“而我是水的精灵。唯二能感染我的方法之一就是找到我，把我绑在他们的扭曲的树上，而我非常擅长藏起来。唯二的另一种方法就是像树精那样在树林中传送，但我不会傻到使用我的小饰品，然后让自己慢慢死去。”

**我们怎样才能找到阿兰蒂亚的树呢？**米丽娜阴沉地笑了笑，微微颤抖起来，把她那湿漉漉的披肩紧紧地裹在胳膊上。“亲爱的，只有傻瓜才会去寻找自己的死亡。树精把它锁在了数英里的扭曲饥饿的荆棘和层层的保护魔法后面。你不会只是简单地走在森林的小径中就能发现它。但在我的记忆中，她就像一棵小树，虚荣而兴奋，永远渴望取悦她的女王。她从自己的树上砍下了戈多温的王座，而两者至今还连结在一起——树和王座。阿兰蒂亚的恳求者仍然要大步穿过王座才能到达她的身边。当然，它跟这些树林里的任何东西一样，都被黑枯病感染了；穿过它会让你沾染上那种腐败。如果你在接近她的树前不是阿兰蒂亚的仆人，那么你到达树后就会变成她的仆人了。”

米丽娜安静了下来，一种顿悟的感觉掠过她的脸庞。她礼貌地打了个招呼，然后走到了瀑布后面。过了一会儿，她回来了，手里拿着一块小而光滑的抛光琉璃（参见第22页的宝藏部分）。

“这是我的个人令牌，是我母亲的祖先传给我的传家宝。当触摸到它时，它可以让一些生物进入一棵树，就像树精那样，并且只需要一个念头就可以移动到其他同类的树中。在这些荒疫森林里使用它是危险的，而且现在除了多愁善感之外，它对我已经没有什么用处了。我不知道如何保护你们不受黑枯病本身的伤害，但我知道纳菲西经常在没有困难的情况下来到阿兰蒂亚的身边。如果你能找出恶龙是如何做到这一点的，那么你就能到达阿兰蒂亚的瘟疫宫殿。如果那些大地精都能做到，你当然也能做到。”

**大地精，啥？**“他们是好奇的游客。大地精们通常都恨我们这类，但就在几天前，就有六七个来到这里，请求阿兰蒂亚接见他们。他们像走失的孩子一样在森林里走来走去，直到纳菲西把他们藏进了地下，从那以后我就再也没见过这些可怜的野兽了。我想大概是被一只贾布贾布鸟给吃了。”

当PC们准备离开的时候，米丽娜和他们道别的时候，一丝绝望的气息悄悄掠过她的脸庞。“我再也不会让自己有着什么奢望了。我非常怀疑我还能再活着见到你们中的任何一个人。不过也许你们的死亡将是仁慈的快速且无痛的。”

如果PC们试图劝说米丽娜帮助他们找到那棵树，她拒绝了他们的请求，声称她相信瀑布对她来说是最安全的地方。如果PC们和对这部分森林进行了广泛的研究的温德尔结盟了，他可以将他们指向D6区，那里是阿兰蒂亚宫殿——和她的王座——的废墟。

故事奖励：如果PC们说服了米丽娜他们是站在她这边的，并且她给予了他们她的林地通行令牌，奖励团队38400 XP。

新魔法物品

以下是林地通行令牌的细节，米丽娜拥有着这个魔法物品，它可以帮助PC们进入阿兰蒂亚的树。这些物品很少存在。大多数是由精类生物创造的，作为母系传家宝，帮助那些缺乏长途移动能力的精类保持与他们的盟友的联系。

林地通行令牌（WOODLANDS’ INGRESS） 价格：18000 GP

栏位：无 施法者等级：10 重量：-

灵光：中等咒法系

这块小而光滑的石头是由一种精致的浅蓝色琉璃石打磨而成的。它发出了微弱的光芒，边缘上点缀着精致的木族语楹联，歌颂着原始森林中的生活。每天一次，持有者可以说出一个命令字，并指定最多10个生物（包括她自己）受到一个树跃术法术的影响，并允许每个受到影响的生物在未来10小时内的某个时间进入一棵树并根据该法术传送。每一个受到影响的生物只能传送一次，在此之后，它将不再会获得树跃术的效果，直到再次作为林地通行令牌的目标为止。

制造条件 成本：9000 GP

制造奇物，树跃术

E.腐朽女公爵泥沼（CR 17）

这里的溪流汇入了一个宽阔的沼泽峡谷，峡谷里长满了蕨类植物和真菌。死水和腐烂的恶臭让呼吸成为了一件苦差事。在峡谷东侧入口处的锯齿状露头之外，有一片由黑绿色沼泽形成的沼泽池，后面是覆盖着光滑海藻和黏液的泥泞湖岸。经过这片肮脏的泥沼，一片隆起的石岸上面点缀着几片树木大小的蘑菇。在这一切之后，有着一个由柳条编织而成的人造洞穴，上面覆盖着超自然的生长物和真菌。沿着峡谷的两侧挂着各种各样的尸体，用腐烂的藤蔓和植物捆绑在墙上，有些是骷髅，有些还仍在滴着液体。

任何在一个DC 20知识（自然）检定中成功的PC都能识别出最近死亡的尸体是各种精类生物的尸体。通过一个DC 20知识（本地）检定，PC们能够识别出许多较老的骷髅是属于矮人的，并注意到一些遗骸上仍然有着带有克拉铎冈印记的护身符（这些珠宝很普通，并且破损严重，实际上毫无价值）。

腐朽女公爵泥沼的地形很多样。为了GM的方便，下面的章节详细说明了在发生的战斗中，PC们可能会遇到的泥沼的不同区域（见第25页的生物）。

露头：当PC们从荒疫深渊进入泥沼时，他们会在沼泽东端一处像悬崖一样露出来的坑坑洼洼的石灰岩处出现，就在河流流入泥沼的南侧。露头的表面很平坦，比下面的沼泽高出50英尺。露头的北部和南部边缘都是一簇蘑菇的家园，这些蘑菇的大小从几英尺到近十英尺高不等。每个蘑菇团的中间包含着一个尖叫蕈（《核心规则手册》416页）。成功通过一个DC 20知识（自然）检定的PC可以识别出尖叫蕈，以及它们在受到干扰时会向其他生物发出警报的倾向。如果一个尖叫蕈探测到了PC们，它的叫声会向纳菲西发出警报，而她就会开始向PC们靠近（见第25页的生物）。沿着露头向上或向下攀爬需要一次成功的DC 20攀爬检定。

沼泽：根据角色所处的位置，沼泽中的水要么被视为普通的，要么被视为深泥沼，要么被视为浅泥沼（《核心规则手册》427页）。在露头的底部的水大约有着45英尺深，但很快就变浅了；在离露头20英尺的地方，水深只有4英尺，相当于一片深泥沼。漂浮在这片沼泽之上的是三大片睡莲叶，它们很光滑，但被视为是正常地形。沿着沼泽的西部边缘，湖水变成了一块30英尺宽的湖岸线，湖岸线上覆盖着1英尺深的泥浆和腐烂的植物，会如同一个浅泥沼一般生效。在深泥沼和湖岸线之间的边界上有几堆大约四英尺高的浮木，可以被作为能够给予部分掩蔽的遮挡物使用。

平台：在沼泽的西面，地面上有着三层隆升的石头平台。平台的陡峭边缘有着5英尺高，并覆盖着光滑潮湿的苔藓和黏液；它们需要一个成功的DC 15攀爬检定才能爬上，或者一个成功的DC 20特技检定才能跳上。平台的其他方面如同正常地形，每个平台都有着多个大型蘑菇集群，类似于在第24页中的露头部分描述的蘑菇集群（尽管这些集群中不包含尖叫蕈）。

巢穴：沼泽西端的柳条窝棚就是纳菲西的巢穴。它高30英尺，宽70英尺，有着一个40英尺宽的开口。它的墙壁大约有着2英尺厚（硬度5，HP 240，破坏DC 26）。纳菲西把她的宝藏放在了这里（见第26页的宝藏部分）。

生物：黑龙纳菲西在这个沼泽峡谷里过得很舒服。她把这里的大水池当作了一个巨大的坩埚，把自己浸泡在里面，作为她转化为真菌生物的漫长过程的一部分。在转化后不久，她遇到了阿兰蒂亚，后者赋予了她对地面森林中精类的统治权，尽管树精对龙没有那么地尊敬，但纳菲西也觉得她已经赚了。

当PC们到达时，纳菲西在轻蔑地在她的窝里翻腾着，但是如果她发现了接近的冒险者（要么是由于她的尖叫蕈守卫者，要么是她自己惊人的察觉技能），她就会出现在那些敢于闯入她的家的低等生物面前。

“可憎的血肉啊！是哪些不请自来的不速之客游荡在这里，玷污了纳菲西，锐齿森林的腐朽女公爵的光荣家园？你们并不是由黑枯病而生——荒疫之子们会一同分享着心灵和良好的判断力。向你的女公爵献上礼物吧，不然我就从你的骨头上剥去你那肮脏的肉，你那可怜的尸体就会成为我墙上的装饰品！”

纳菲西的肉体已经腐烂了一半，露出了真菌生长物和在下面颤动和搏动着的菌丝。她对贡品的要求是虚伪的，因为她已经计划吞掉入侵的PC们，以平息她对自己从瘟疫宫殿的等级制度中感受到的不尊重感所产生的愤怒和挫败感。然而，如果PC们提供给她一件或多件总共价值至少15000 GP的魔法物品，她在会分心个几分钟后，再对它们发起全面攻击。如果PC们不向她进贡，或者在任何时候侮辱她，纳菲西就会开始攻击。

下面是PC们可能会问纳菲西的一些问题的答案。

**女公爵？你为什么说你是女公爵？**纳菲西上唇卷曲，并愤怒地咆哮着。“这是我应有的头衔！我从悲哀女士（Her Wretchedness）阿兰蒂亚公主处得到的礼物！但这比我应得的还要少——我，我应该是我的女士的先驱。我总有一天会从阿兰蒂亚身边飞下，奉命去探访这个世界上的所有生命中的黑枯病！”

**你的皮肤怎么了？**纳菲西深情地看着她的身体，然后对着PC们狂笑。“这是光荣，不是吗？这正是我们的主的恩典的表达方式！肉身，即使是龙的肉身，也常常是无常的。多亏了我们的腐败荒原王子——和他的公主，悲哀女士阿兰蒂亚，黑枯病的统治者，我才变得如此强大。”

**阿兰蒂亚在哪里？**“你们不配和悲哀女士在一起。她在她的瘟疫宫殿的深处，在她的圣所疫病之心（Arhlantu）——黑枯病的心脏中。她在那里与我们的主交谈，准备揭开黑枯病的面纱笼罩整个世界。你们是又渺小而又无常的东西。你们阻止不了她。”

**你是如何去和阿兰蒂亚会面而又没有被黑枯病所击垮的？**“当我比现在要小的时候，我的光荣的公主送给了我一件纪念品，这样她的黑枯病就不会使我的尖牙变钝。不过，现在我可以随心所欲地来来去去，而那些想拜倒在悲哀女士身下的人必须先向我求情。”她的嘴裂开了一道参差不齐的微笑。“而我并不想慈悲地赐给你们。”

**戈多温在哪里？**“戈多温？你们是说那个觊觎锐齿森林王座的人？那个曾经让这片土地上所有的飞虫都向她俯首称臣的笼中的飞蛾？她是阿兰蒂亚最大的战利品，并被藏在地下的隧道深处。她还活着，不过这只是因为死者能够从痛苦中得到喘息的机会。”

在她嘲弄了PC们之后，纳菲西尖叫道：“而现在你们的生命都是我的了——为了公主的荣耀！”然后开始攻击。

纳菲西（NAPHEXI） CR 17

XP 76800

雌性真菌极老黑龙（Fungal very old black dragon，见56页）

HP 250

宝藏：纳菲西的巢穴里有着她的大量的财宝，散落在堆成一堆的作为她的铺盖的真菌和苔藓中。以下的魔法物品构成了她的大部分财宝：1条+2超凡体能腰带，1套天界装甲，1把剧毒匕首，和1面斩龙者之盾（所有这些都是一个来自终焉之墙的潜在屠龙者遗留下来的）；2个油腻的小瓶，每瓶里都装着1剂隐身粉；1套矮人板甲；1根顶上有着浑浊的翡翠的神圣法杖；1把吉兆刃（纳菲西将最后的祈愿术法术为了转化的其中一部分使用了，但它仍然会给它的主人带来幸运加值）；1套惊奇染料；还有一袋看起来像是家徽的血迹斑斑的金制护身符。一共有10个家徽，一个成功通过一个DC 20知识（本地）检定的PC可以分辨出其中一些明显是矮人制造的，代表着克拉铎冈的氏族，而其他一些则来自人类家族，可能来自摩尔苏恩和涅玛萨斯的氏族。这些家徽总共价值2000 GP，或者在克拉铎冈价值2500 GP。财宝中还包含5812 SP，8408 GP和126 PP。

在成功通过一个DC 28察觉检定后，一个PC发现了一个巨大的抛光红木盒子，它被压在了所有的硬币和一层薄薄的粘苔藓下面。锁上的盒子（解除装置DC 35）包含着1张超越之障卷轴，3张黑暗视觉卷轴，2张气化形体卷轴，2张英雄气概卷轴，和1张怪物定身术卷轴（都是CL 11）；加上1张力场监牢卷轴，1张预警术卷轴，和1张真言术：震卷轴（都是CL 17）。

最后，她的床的上方挂着一条简单的锡链，上面戴着一枚已经失去光泽的金戒指。这枚戒指来自腐化的树精之歌（见发展部分）。

发展：除了她的数量众多的财宝之外，纳菲西还保留了树精之歌的四枚戒指（见侧栏），让她可以护送信使和恳求者前往阿兰蒂亚处，而不会因为黑枯病让他们缓慢而痛苦地死去。多年来，有三枚戒指落在了其他人手中，分别是快可灵梅里尔（G4区）、岩精奥瑞利（H4区）和屠格瑞斯的大地精突击队（H5区），但有一枚戒指留在了这里，上面刻着“腐败荒原的公主”。虽然这枚戒指作为对抗黑枯病的武器不如完整的树精之歌那么强大，但是当它上方的文字被大声朗读时，它足以能使10个生物在1小时内免疫潜在的黑枯病感染。

如果快可灵温德尔注意到PC们正在检查超大的戒指，他就会挤进他们的私人空间来亲自检查，并很快高兴地叫道：“哦，太漂亮了——太漂亮了——太漂亮了！确实是的！它就像祖母很久以前拿来的那个！说它能保护我们，嗯，她说了！能够让我们保持安全——安全——安全。但这上面刻的字和祖母的不一样。是不同的魔法吗？是相同的吗？为什么蛇有奶奶的手镯？它应该是梅里尔戴着的！”

故事奖励：如果PC们发现了来自树精之歌的第一枚戒指，奖励他们9600 XP。

腐化的神器

引导了来自希斯-威瑟格的强大的魔法，阿兰蒂亚将污染性的死灵魔法注入了传说中的树精之歌——曾经是戈多温权威的象征——并极大地削弱了森野女士的力量，将她禁锢在死亡般的沉睡中。下面的属性格代表了PC们在第一次遇到神器时神器的功能。PC们必须找到神器丢失的戒指，才能充分利用神器的能量，最终释放戈多温。有关此神器未腐化的版本，请参阅第49页的树精之歌部分。

树精之歌（腐化）（DRYAD’S SONG[CORRUPTED]） 高等神器

栏位：无 施法者等级：20 重量：2磅

灵光：强烈变化系和死灵系

这根失去光泽的金制权杖的末端是病态的枯萎的叶子。权杖的杆上有四个槽，可以放入四枚大戒指。每一枚戒指上都用着深渊语刻着一段短语，可以以一个标准动作放在权杖上或从权杖上取下。

戒指1：“腐败荒原的公主。”

戒指2：“应为自己所赢得的荣誉而自豪。”

戒指3：“苔藓和腐烂应肆意生长。”

戒指4：“直到所有的手都背负着他们应得的罪孽。”

腐化的树精之歌给予了对黑枯病的一些有限的控制能力。在持有单枚戒指的时候，持有者每天可以施放纠缠术和塑木术各3次。在持有两枚戒指的时候，持有者每天还可以施放枯萎术，植物凋零术，植物滋长，和树跃术各1次。在持有三枚戒指的时候，持有者每天还可以施放黑触手1次，虽然效果是使该区域内的真菌物质活跃起来，而不是制造超维度的触手。在持有四枚戒指的时候，持有者可以以一个整轮动作背诵权杖上的整首诗，以净化在60英尺内的单个生物的黑枯病污染，如同她成功地施放了移除诅咒和移除疾病一样——这甚至能够移除目标生物身上的荒疫化精类模板（不情愿的精类可以通过一个成功的DC 28意志豁免抵抗此效果）。所有这些类法术能力只会影响感染了黑枯病的真菌和植物。

一枚单独的戒指就能对黑枯病产生一定的控制能力——以一个标准动作读出戒指上的短语就能使持有它的生物和最多9个她能看到的其他生物对感染黑枯病免疫1小时。单独的戒指不能逆转已经感染生物的黑枯病的效果。

摧毁：如果荒疫化树精阿兰蒂亚被杀死，树精之歌会慢慢恢复到原来的状态。

F.阿兰蒂亚的幽谷（CR 16）

在这片怪异的空地的中心是一棵巨大的、古老的、枯萎得可怕的白蜡树，它高得遮住了太阳，宽得足以让附近其他树的周长相形见绌。枯萎的树皮上有着奇怪的标记，看起来更像腐烂的皮肤，下垂的树枝上沾满了腐烂的霉菌，而这棵树给这片病态的草地蒙上了一层不祥的阴影。在这片一百英尺宽的空地上，视线所及之处皆是在愤怒的荆棘中盛开的奇异的真菌。

这片空地位于阿克瑞西尔宫殿（D6区）西北约1英里处，而那里的王座是唯一可靠的旅行到这里的方式。中心的巨树标志着阿兰蒂亚的瘟疫宫殿的入口。由于与王国公主的连结，这棵曾经的树精与之连结的树仍然长得异常高大强壮，但阿兰蒂亚自己早已摆脱了对这棵树的依赖。虽然这棵参天大树给这片区域蒙上了一层阴影，但这里的光线是正常的。

树皮上的记号实际上是垂直书写的深渊语符文。符文拼写出了相同的重复短语：“腐败荒原的公主——愿她长久统治。”

在树的西部根部，两根粗糙的树根形成了一个拇指大小的开口，露出了一片漆黑（察觉DC 20；见发展部分）。在这个洞的上面雕刻着与D4区中央石头上相同的符文。任何认识该符文或在DC 20知识（宗教）检定中成功的人都会知道这是希斯-威瑟格的邪徽。如果PC们没有发现这个洞，温德尔可能会指出来——在这个过程中他的手指会卡在洞里。

生物：在这棵树前站岗守卫的是昆扎尔，一只古老的贾布贾布鸟——一种来自第一世界的巨大捕食者——而它曾经是戈多温的宠物和守护者。黑枯病在很久以前就扭曲了它的思维，而阿兰蒂亚诱骗了这个泰坦成为她的受虐的看门狗。昆扎尔的适应性防御保护了它不受黑枯病的影响，但是它仍然很容易被任何荒疫化精类和纳菲西所吓倒。它会迫不及待地攻击任何接近阿兰蒂亚的树的生物。

昆扎尔（QUENZAL） CR 16

XP 76800

进化贾布贾布鸟（Advanced jubjub bird，《怪物图鉴3》290页，157页）

HP 270

发展：昆扎尔的脖子上戴着被腐化的神器树精之歌（有关神器的详细信息，请参阅侧栏）。虽然神器上通常会有四个金戒指，但现在只剩下四个空槽。PC们很可能能够探测到神器的强烈变化系和死灵系灵光，并能通过一个DC 30法术辨识检定来确定它的属性（包括它被腐化后的属性，它的原来的属性，以及它的戒指丢失的事实）。这个神器可以控制黑枯病和浸染着腐化的植物，而阿兰蒂亚最初把这个神器托付给了巨龙纳菲西管理，纳菲西用这个神器和它的戒指保护自己免受来自另一个世界的感染，并护送上访者与阿兰蒂亚见面。在龙变成真菌后，她对这个小玩意儿失去了兴趣，于是把它绑在了昆扎尔的脖子上，就像一个粗心的房主把钥匙藏在石头下面一样。

树精之歌的大小和形状也和阿兰蒂亚的树下隐藏的洞一样。把它像钥匙一样插进去，这个开口就会长成一个10英尺宽的通往地下的入口。

不管PC们是否确认了它的属性，当温德尔看到任何人在研究树精之歌时，他都会目瞪口呆地盯着权杖。“那——那——那根杆子！不，那根权杖！这是不可能的，但它确实就是。这是树精之歌。这是一个古老的锐齿森林神器。森林里所有的精类一眼就能看出来；是的，是的，是的，它是戈多温的全副武装之一。它能召集所有的锐齿森林里的树精们武装起来，让树木像野狗一样攻击入侵者！哦，但是它的戒指不见了！这是什么？它闻起来很臭！邪恶-错误-亵渎！”如果温德尔没有陪同PC们，团队成员们可以通过一个成功的DC 30知识（历史）或知识（地方）检定来了解下面给出的历史要点。

一个PC可以尝试一个DC 15智力检定，以认识到这个神器——一个戈多温的力量焦点——很可能与阿兰蒂亚囚禁强大的精类所做的事情有关。如果PC们很难意识到神器在释放戈多温方面的重要性，温德尔可能会大声地推断，如果树精之歌曾经被用来扩展戈多温对锐齿森林的控制，这个被腐化的版本可能会对黑枯病产生一些影响（尽管团队需要在它能够发挥这个功能之前找到神器的戒指）。

故事奖励：为他们发现了阿兰蒂亚的树并最终找到了入口，奖励团队25600 XP。

P27-P38

第二部分：瘟疫宫殿

作为一个树精，阿兰蒂亚的生命在开始时被绑定在了一棵锐齿森林的树上，即使现在她已经脱离了这种连结——而是被绑定在了黑枯病本身上——她现在仍然在把这棵多瘤的白蜡树视为自己的家。在拆除了大部分的阿克瑞西尔宫殿后，阿兰蒂亚用她的魔法和她的新奴隶在她的树的根部为她开辟了一片广阔的领地，在此后的几个世纪里，瘟疫宫殿已经演变成了一个贵族庄园的拙劣模仿。瘟疫宫殿在地下蜿蜒曲折，布满了潮湿的隧道和缠结的真菌丝，直到到达黑枯病的中心和阿兰蒂亚的王座室：疫病之心。

一旦PC们进入了阿兰蒂亚的树内，他们就可以下到她的瘟疫宫殿里。除了一些在相关部分中特别提到的例外情况，瘟疫宫殿的一般特征将在下面详细说明。

黑枯病在游戏中：因为黑枯病构成了瘟疫宫殿的墙壁和通道，在第8-9页的黑枯病部分中提到的限制仍然适用。

天花板：瘟疫宫殿是一个巨大的地下建筑，尽管它在某些地方可能会非常狭窄，但它的天花板在大多数地方都高达令人印象深刻的60英尺，而真菌像钟乳石一样从上面垂下来。

地板和墙壁：宫殿的基础设施是由缠绕的丝状菌丝构成的，它们形成了地板、墙壁和内部结构。宫殿的地板可能会有一些起伏或高度的小变化，但除非特别说明，这种变化不会影响移动。宫殿的墙壁大约有着5英尺厚，很难突破，如同被魔法处理过的砖石一样（硬度16，HP 180）。黑枯病的真菌生长物在对植物凋零术，看穿植物，植物交谈术，或以其他方式操纵它的法术和效果时不被认为是植物，除了腐化的树精之歌的魔法效果以外。

照明：许多在上层区为阿兰蒂亚服务的生物需要少量的光来履行他们的职责。除非另有说明，由于磷光苔藓或灯笼的存在，上层区有着昏暗照明。然而，除非另有说明，深层区（见H区）的区域是一片黑暗。

G.上层区

瘟疫宫殿的上层区是最繁忙和最拥挤的。作为对阿克瑞西尔宫殿的嘲弄——甚至偷走了前者的许多家具——上层是一个宫廷，在那里，阿兰蒂亚的上访者为了得到她的欢心互相攀比，而她的卫兵则把俘虏变成了忠诚的奴隶。对他们来说，阿兰蒂亚的爪牙们大多认为自己是一个邪恶的宫廷，以纳菲西为首，并通过取悦巨龙为阿兰蒂亚服务。但是实际上，阿兰蒂亚并不在意她宫殿的上部发生了什么，尽管这让纳菲西感到沮丧，她拼命地想要讨好树精，但又不喜欢穿越幽闭恐怖的隧道前往下面的疫病之心。

G1.真菌前厅（CR 15）

通向阿兰蒂亚的树下的陡峭通道在这里变宽了，而地面——一种由缠绕得紧紧的、发霉的根茎组成的奇怪的茅草——也开始变得平坦了。潮湿的空气中弥漫着腐烂的气味，浓密的藤蔓和根茎沿着天花板和墙壁跳动着，散发着恶臭。茅草上到处是黏糊糊的青苔。几十只布满血丝的小眼睛在四面八方注视着。

这里是通向瘟疫宫殿的房间。这里白天的光照是昏暗的，暗示着远处可怕的地方。几丛毒蕈从地下冒出来，但是真正的危险却在上面生长着。

生物：在宫殿入口外大约30英尺的地方，从天花板上伸出来的树根沿着墙壁伸展开来，显得更加结实。成功通过一个DC 30察觉检定的PC可以注意到根在按照预期抽搐；这些是从前厅天花板上生长出来的腐心树的根。

腐心树（HEARTROT TREE）（2） CR 13

XP 25600 每个

HP 184 每个（见86页）

发展：在PC们击败了或绕过了腐心树之后，温德尔会冲进黑暗中（如果他和他们一起旅行的话）。在一分钟后，他回到了PC们旁边，用他纤细的腿来回弹跳着，手里拿着一双适合快可灵体型的鞋子。过了一会儿，或者如果PC们询问了，温德尔会结结巴巴地给出了以下解释。

“好吧，好吧，好吧，温德尔可能没有把他追求的每一个细节都告诉他的盟友。温德尔怎么可能会知道盟友们竟然是如此的强大？你们不能责怪温德尔。这其实是关于温德尔的大姐的事。这其实是关于可怜的梅里尔的事。”

然后温德尔会变得非常不愿意谈论这个话题，但是一些温和的劝诱足以促使他以一种柔和的、慢得令人惊讶的声音说出了下面的话。

“那是在那个讨厌的野兽谋杀了温德尔一家之后。温德尔醒来了，看到的是他的家人的尸体们——那么多的尸体，可怕-荒疫-死亡-厄运-哦！所有的人都变成了尸体，除了梅里尔！温德尔有点迷糊——那肯定已经过去了很多时间，很多很多——但他看到了法翁羊人离开了营地，是的，他看到了。在法翁羊人的肩膀上，温德尔看见了他姐姐的发光树皮鞋子。法翁羊人绑架了梅里尔！温德尔知道她肯定还活着！这就是为什么温德尔在不顾一切地寻找纳菲西的原因。龙一定知道他的姐姐在哪里。知道坏蛋把她关在了哪里！温德尔会帮助梅里尔的。这样，温德尔和梅里尔就可以帮助他们的盟友了，是的！”

如果PC们同情温德尔的故事，他会让他们承诺帮助他找到他的姐姐。然后，温德尔发誓，一旦他们找到了梅里尔并帮助她恢复健康和自由，他将会在PC们向阿兰蒂亚处推进时为他们提供四次帮助，而不仅仅只是躲藏。尽管他自高自大，但他的计划原本只是偷偷地溜进瘟疫宫殿，救出梅里尔，然后逃走，但在这些奇怪的新英雄的鼓舞下，他决定尽可能地结束阿兰蒂亚的暴政。

如果PC们对温德尔的家人或姐姐表现出冷漠，或者拒绝帮助他找到梅里尔，他就会愤怒地消失，并尖叫着要自己帮助梅里尔。除非PC们竭尽全力找到他并说服他，否则温德尔会试图独自潜入更深处的宫殿。结果，他最终在H5区成为了驭灵菌的俘虏。

重组的瘟疫宫殿

在瘟疫宫殿内的职位对于阿兰蒂亚的仆人来说是他们的荣誉奖励，包括负责树精要塞内的轻型防御工事。阿兰蒂亚并不关心那些被PC们杀死的仆从们——事实上，她的仆人们经常互相争吵和谋杀——但是如果冒险者们离开宫殿去重组、休息或补给，她很快就会替换被PC们杀死的守卫。阿兰蒂亚能够命令数百个荒疫守卫（第17页）和数十个荒疫化侍女（第33页），并能在24小时内替换掉被杀者。她的炼狱部队（比如G9区的深渊魔猿）和未被荒疫化的精类仆从需要1d6天的时间来替换，虽然她可以找到替代的野兽来保卫这些区域。她无法轻易地替换掉她的荒疫化法翁羊人外科医生（G4区），她的贾布贾布鸟（F区），或者她的心爱的潘达斯奈基（G10区）；一旦被击败，这些守护者将会保持缺席（除非通过复活魔法，而这由你来决定）。

最后，阿兰蒂亚命令着数百种奇异的生物，如果给她时间重组，她可以用任何你认为合适的创造性方案来加强她的防御，特别是从奇异的精类、植物和魔法兽中选择。

G2.死水护城河（CR 14）

死水和藻类的气味充斥着这个庞大的洞穴，并从玻璃般的、满是浮渣的水中汩汩涌出。在池塘的堤岸上，有着一滩腐烂的树根、五颜六色的蘑菇和粘土，周围长满了布满油腻的黑色斑点的柳树。在池塘的另一边，有一座由缠绕的树根和苔藓建成的坚固的桥。

这个区域是宫殿里的邪恶精类的扭曲花园，也是大多数生物进出宫殿的地方。这个池塘的中心有着20英尺深，而岸边的浅水约有3英尺深。由于最近精类们的谨慎，它起初看起来似乎被遗弃了。通往远处更大洞穴的唯一通道在恶臭的池塘的另一边。

生物：两个水泽妖女生活在池塘里，潜伏在水面下，观察着入侵者。阿兰蒂亚让这对姐妹免于感染黑枯病，只要她们继续着她们的凄惨的玩乐，溺死入侵者，并偶尔与那些被无聊的树精诱捕的野兽搏斗。浑浊的湖水使精类的潜行检定获得+5环境加值。

一旦PC们登上通往G3区的桥梁，水泽妖女们就会召唤一对超大型水元素并观察PC们的反应。然后她们就会开始攻击，用操纵水位淹没整个房间，然后把冒险者拖拽下去直至他们淹死。

水泽妖女（RUSALKAS）（2） CR 12

XP 19200 每个

HP 150 每个（《怪物图鉴3》232页）

宝藏：在池塘的底部是一具握着一把剑的肿胀的大地精尸体。尸体在脏兮兮的水面下几乎看不见（察觉DC 30）。这把剑是1把十环刀，上面扣着1枚跳跃戒指。大地精还带着1枚诱饵戒指。

G3.真菌农场（CR 13）

在这个庞大的洞穴里，一扇扇颜色令人作呕的蘑菇在泥泞的土壤中生长着，有些蘑菇甚至都和人一样高。一些较大的蘑菇没有蘑菇帽，切口很整齐。在洞穴的北端有着几个大箱子，里面装满了肉质真菌。

这个房间的地板上覆盖着一层厚厚的泥土，在追踪时被视为软质的地面。并且这些厚实的覆盖物被认为是困难地形。生长在这一区域的蘑菇是经过精心培育的，是上层区大部分生物的养料。北边的大板条箱已被改作安置农场工人的地方。

生物：十几个农场奴隶——都是被俘虏的皮克精——照料着农场，采集着蘑菇帽。基本已经彻底地崩溃了，皮克精们只需要一对荒疫守卫就能让它们保持一致。如果PC们在G2区制造了不适当的骚动，荒疫守卫就会在洞穴中心附近设下埋伏。

荒疫守卫（BLIGHTGUARDS）（2） CR 11

XP 12800 每个

HP 154 每个（见17页）

宝藏：箱子里的蘑菇供养着瘟疫宫殿里的荒疫化精类，但是它们可能会对类人生物产生奇怪的影响。如果一个PC吃下了一个，有50%的概率她会被疯狂幻象法术的效果所影响1小时（强韧DC 22抵消），有25%的概率她会被激励，如同英雄宴法术，有25%的几率她会像吃了一顿营养丰富的大餐一样，如同复原术法术。所有的板条箱中有着16个蘑菇。

发展：即使被释放了，皮克精们也不知道应该做什么，只是继续他们的工作。如果PC们接近他们或者试图劝说他们逃跑，皮克精们就会撤退到他们简陋的北方铺位并躲藏起来，直到救援到来。

G4.缝合实验室（CR 15）

一簇簇发光的、蜡烛形状的绿色真菌模糊地照亮了这个怪异的实验室。在整个房间里，小小的柳条桌支撑着那些被活生生地解剖过的受约束精类的尸体。在房间中央最大的桌子上放着一具尸体，而旁边是刑具。房间的北端挂着两个笼子。

施虐狂精类们把这片区域用作了进行残忍实验的实验室，并在这里创造了阿兰蒂亚的令人憎恶的荒疫守卫。实验人员们正在试图找到更快且更有效地转化森林里那些尚未被污染的少数精类的方法。纳菲西还胁迫过这里的精类帮助她转化为一个真菌生物。尽管纳菲西的惊人的体质使她在转化过程中幸存了下来，但所有重复转化的努力只导致了受试者的可怕死亡。

每张桌子上死去的生物混合着皮克精和小妖精。通过一个成功的DC 20医疗检定，PC们可以判断出一些是在几天前死了，而另一些已经死了好几个星期了，并有着严重的真菌感染和脏器位置不正确的迹象——这是实验室的炼金术师试图将快可灵的部分移植到其他精类身上以复制他们在制造最新的荒疫守卫上的成功的结果。

生物：两个荒疫化法翁羊人外科医生在这里进行实验，而第三个完成了用红帽子“志愿者”和在过去几天捕获的新一批快可灵部件组装成新的荒疫守卫的工作。由于感染，这些通常富有同情心的精类彻底崩溃了，现在他们在高兴地用黑色的钝刀屠杀其他人，然后把他们缝合在一起。当他们注意到入侵者时，三个法翁羊人和荒疫守卫都会发起攻击。

之前的实验对象大多已经死亡；然而，仍有5名俘虏幸存了下来，他们被塞进了挂在房间后面的一个大鸟笼里。这些身材矮小、灰蓝色的生物都是从温德尔的村子里绑架来的快可灵，其中包括他的姐姐梅里尔。

荒疫守卫（BLIGHTGUARD） CR 11

XP 12800

HP 154（见17页）

法翁羊人外科医生（FAUN CHIRURGEONS）（3） CR 11

XP 12800 每个

荒疫化法翁羊人炼金术师9（《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴3》114页，《进阶玩家手册》26页）

混乱邪恶 中型精类

先攻 +9；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +19

————————防御————————

防御等级 26，接触 18，措手不及 20（+3护甲，+2偏斜，+5敏捷，+1闪避，+5天生）

生命值 158 每个（12d8+105）；快速痊愈5

强韧 +16，反射 +14，意志 +8；+6对抗毒素

防御能力 真菌复苏；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，毒素，变形；抗力 寒冷10，电击10；SR 22

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +2寒铁匕首+14/+9（1d4+7/19-20）

远程 强酸炸弹+13（5d6+2强酸）或投掷荆棘+7（1d4+2）

特殊攻击 炼金炸弹 11/天（5d6+2强酸或火焰，DC 16），牧神笙，寄生纽带

类法术能力（CL3；专注+7）

任意——幻音术（DC 14）

1/天——狂笑术（DC 15）,睡眠术（DC 14）

炼金术师准备化合炼成（CL9；专注+11）

3环——增效灵药，治疗重伤，荆刺之躯

2环——熊之坚韧，朦胧术，治疗中度伤（2），火焰吐息（DC 14）

1环——掷弹手之眼，治疗轻伤，变巨术（DC 13），跳跃术，护盾术，克敌机先

————————战术————————

战斗前 如果PC们在G3区与荒疫守卫战斗了，这里的法翁羊人就会通过他们的荒疫聚集能力意识到了即将到来的危险。它们会喝下熊之坚韧和荆刺之躯炼成，然后躲在桌子下面准备伏击——只留下孤独的、新生的荒疫守卫引诱PC们进入房间。

战斗中 当他们有着突袭轮时，外科医生们会喝下他们的增效灵药炼成，以增强它们的火焰吐息和治疗炼成，然后开始攻击。它们偏好远距离作战，如果被接近就会撤退。

士气 外科医生们是狂热者，并会战斗至死。

基础统计数据 当没有他们的熊之坚韧炼成时，法翁羊人外科医生的统计数据是 HP 134；强韧 +14；体质 21。

————————属性————————

力量 20，敏捷 20，体质 25，智力 14，感知 14，魅力 18

BAB +7；CMB +12；CMD 30

专长 制造药水，制造构装体，闪避，强韧加强，精通强韧加强，精通先攻，近距射击，随手投掷，健壮，武器娴熟

技能 特技+20，唬骗+10，手艺（炼金术）+17（+26在制造炼金物品时），知识（自然）+19，察觉+19，表演（吹奏）+10，察言观色+7，法术辨识+17，潜行+18，生存+7；种族调整 +2知识（自然），+2察觉，+2潜行

语言 邪灵语，通用语，炼狱语，木族语

特殊 炼金术（制造炼金物品+9），荒疫聚集，科研发现（强酸炸弹，定时炸弹，灌注炼成，创源门徒[异能冒险]），突变药剂（+4/-2，+2天生防御，90分钟），用毒，迅捷炼金，污染之血

战斗装备 波若珠（1环），治疗重伤药水（2），减缓毒发药水（4），次等复原术药水（2）；其他装备 精制品镶嵌皮甲，+2寒铁匕首，防护戒指+2，一瓶鬼兰香精香水（价值500 GP），柚木鼻烟盒（价值250 GP）

快可灵（QUICKLINGS）（4） CR 3

XP 800 每个

HP 18（目前4 每个；《怪物图鉴2》227页）

梅里尔（MERIL） CR 11

XP 12800

女性快可灵盗贼10（使用在第12页的温德尔的统计数据）

HP 125（目前5）

宝藏：除了外科医生携带的装备和药水外，实验室里还有1根变形术魔杖（14发充能）、1个融合之瓶、1颗波若珠（3环）和1罐滋补软膏。这里的炼金设备如同1个精制品炼金师工作台。

发展：在战斗结束后，梅里尔会用刺耳的声音呼救。如果到目前为止他还活着，温德尔会从阴影中向他的姐姐靠近，疯狂地试图将她从笼子中解救出来，并试图安抚她。无关PC们在之前与温德尔的互动，他会一直跟随着PC们来到这里，希望找到并帮助梅里尔。法翁羊人们发现了梅里尔对黑枯病的抵抗力，并对她的肉体进行了彻底的实验，而从未怀疑过她的抵抗力是来自于她所戴的脚环（见下文），而不是任何天生的免疫。

梅里尔的一只眼睛不见了，几大片皮肤也不见了，不过法翁羊人们已经小心翼翼地给她的伤口包扎好了。即使在被释放后，她仍然在闷闷不乐，也只是含糊不清地回应温德尔。一旦她的生命值恢复了一半或者更多，她就会开始敞开心扉，说出如下的话。

“噢,噢,噢！这是结束了吗？这真的结束了吗？梅里尔认为她在劫难逃了！她的家人们都死去了，而那个坏蛋的爪牙把她拖到这个地狱里去了，就这样！他们拿走了梅瑞尔的皮肤，高尔文的眼睛和佩图利亚的手，创造了一个身上散发着腐烂的恶臭的跳舞着的人。但是新朋友们拯救了她——是的，焕然一新——而现在梅里尔必须告诉她的朋友们她听到的可怕的事情。那些在梅里尔身上做实验的手下真是卑鄙！吹嘘着他们在去拜访远在下面的坏蛋时嘲笑了大地女王！”

梅里尔的脚踝上戴着一枚阿兰蒂亚巢穴的钥匙：一枚取自于树精之歌的戒指，她的祖母在几个世纪前偷来了它，为了保护她的儿子，以及后来的孙女免遭黑枯病的摧残。如果获救，她最终会把它交给PC们，因为这是她除了她现在穿着的血迹斑斑的衣服外的唯一的报酬。金戒指上的深渊语铭文写道：“苔藓和腐烂应肆意生长。”

如果梅里尔和温德尔重逢，这两个快可灵会花点时间互相安慰。当姐姐平安后，温德尔的信心动摇了，而他们也不是真的想冒着生命危险向前推进。不管怎样，梅里尔和温德尔（或者说是梅里尔自己）仍然在为对他们家的屠杀寻找复仇的机会，而温德尔觉得自己受到了他之前的承诺的约束（如果团队接受了他的帮助）。只要PC们在早些时候同意帮助温德尔解救他的姐姐，快可灵们就会在PC们选择的4个不同场合提供帮助，帮助他们穿越瘟疫宫殿。如果PC们拒绝帮助温德尔，或者只有梅里尔活了下来，那么她愿意通过放弃她的脚环来感谢她的救援者，但之后他们会逃离宫殿和黑枯病。快可灵的帮助可以使用在“快可灵的帮助”侧边栏中列出的任意一种形式。

故事奖励：如果PC们获得了树精之歌的丢失的戒指，奖励团队12800 XP。

快可灵的帮助

梅里尔和温德尔可以为PC们提供以下帮助。尽管快可灵们非常能干，但他们并没有特别无私或特别勇敢，因此他们不会前往PC们所不在的宫殿的不同层。快可灵们也不会跟随PC们进入疫病之心（I区）。一旦他们已经完成了所有的四次帮助，他们将继续跟随队伍，但只会提供建议（和诘问）。

制造干扰：快可灵们可以制造骚动，在一个区域内干扰其中的生物们至多1分钟。当其中的居民被分散注意力时，在该区域内的PC们在潜行检定上获得+10环境加值。

与PC们并肩作战：如果PC们要求的话，一个或两个快可灵可以加入战斗的队伍，PC们甚至可以在战斗中呼救以获得支援。

在前侦察：快可灵们可以使用他们相当可观的潜行能力潜入一个房间，评估那里的生物，并向PC们报告。当他们这样做时，他们会自动成功，而不需要尝试任何技能检定。这将显示该区域内的所有生物和它们的一般细节，包括它们的生物类型和CR。

偷点啥：快可灵们可以偷走一个无人看管的物品，然后把它交给PC们。然而，只有当没有任何生物注视着它们想要偷的东西时，它们才能做到这一点。如果他们要偷的是树精之歌的戒指（见第26页），两个快可灵都必须通过一个DC 40潜行检定，否则该区域内的任何生物都会意识到盗贼并立即攻击。

此选项只能选择两次；之后，快可灵们会拒绝再次执行这项任务。

G5.感染客厅（CR 16）

从这里的地板上长出的野生树根在好几个地方都长得很浓密，互相叠在一起，形成了简单的椅子和长椅。这些人造家具环绕着一棵散发着病态的甜果香味的大树。各种上流社会的杂物——雕花餐具、花边针垫和精致的瓷器——都搁在雕刻精细的真桌子和餐具柜上，虽然它们都被霉变和腐烂弄得脏兮兮的。

阿兰蒂亚把这间客厅打造成了一处她的朝臣们可以在此放松的地方。

生物：生长在大厅中心的树是一棵人面树——一棵有着知觉的食肉树，是阿兰蒂亚的深渊魔猿手下（见G9区）在几个世纪前请求加入为她服务时送给她的。多亏了阿兰蒂亚和她的荒疫化精类所提供的大量受害者，这棵树才长得这么健壮。该区域的许多邪恶精类都认为这些来自阿兰蒂亚的“骷髅树”的水果是一种珍贵的礼物。

阿兰蒂亚的三个侍女——哈丽亚、克利奥和梅波米内——随时都坐在这间屋子里，勾心斗角，说长道短，呼吸着人面树那醉人的烟雾。虽然对毒素免疫，但是人面树的迷人的香味和果实仍能让她们体验到愉快的幻觉和宁静。这些荒疫化的树精是宫廷中最古老的居民，也是强大的施法者，她们长期以来都善于将自己的力量结合成一个战团。黑枯病的腐化使得侍女们可以将其他的荒疫化树精视为鬼婆以满足战团巫术的条件。

进化人面树（ADVANCED JINMENJU） CR 12

XP 19200

HP 175（《怪物图鉴4》288页，161页）

荒疫化侍女（BLIGHTED HANDMAIDENS）（3） CR 12

XP 19200 每个

女性荒疫化树精女巫9（《怪物图鉴6》45页，《怪物图鉴》116页，《进阶玩家手册》65页）

混乱邪恶 中型精类

先攻 +9；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +19

————————防御————————

防御等级 28，接触 15，措手不及 23（+4护甲，+5敏捷，+9天生）

生命值 188 每个（15HD；9d6+6d8+129）；快速痊愈5

强韧 +14，反射 +13，意志 +15

防御能力 真菌复苏；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，毒素，变形；抗力 寒冷10，电击10；SR 23

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品匕首+13/+8（1d4+1/19-20）

远程 投掷荆棘+12（1d4+1）

特殊攻击 巫术（凋零，战团，邪眼，治愈，降祸）

类法术能力（CL6；专注+12）

常驻——植物交谈术

任意——纠缠术（DC 17），树形术，塑木术（仅1磅，DC 18）

3/天——魅惑人类（DC 17），深度沉眠（DC 19），树跃术

1/天——暗示术（DC 19）

女巫准备法术（CL9；专注+13）

5环——群体痛苦打击（DC 19）

4环——野兽形态II，治疗重伤，弱能术

3环——秘法视力，解除魔法（2），暮光之刃

2环——占卜术，熊之坚韧，目盲/耳聋术（DC 17），死亡丧钟（DC 17），闪光尘（DC 16）

1环——诱人赠礼（DC 15），寒冷之触（DC 16），法师护甲，衰弱射线（DC 16），隐型仆役

0环（任意）——出血术（DC 15），舞光术，侦测魔法，传讯术

庇护主 转变

————————战术————————

战斗前 如果PC们与在这一层上的任何其他的荒疫化精类交战过，侍女们会由于她们的荒疫聚集能力而意识到入侵者；她们施放了熊之坚韧和法师护甲，但不会立即攻击。

战斗中 侍女们相信人面树的醉人恶臭和诱人果实能够对付大多数入侵者，并通过施放诱人赠礼来增强它们的吸引力。如果PC们抵抗住了这些努力或立即发起攻击，她们三个会使用他们的战团巫术来协助单体施放群体痛苦打击和弱能术。如果战团中的一名成员死亡，剩下的两名会施放暮光之刃和用野兽形态II变成老虎，然后跳起来前去攻击。

士气 如果两个树精被杀死，剩下的一个就会用树跃术逃到阿兰蒂亚身边，警告她有着入侵者到来，并最终在PC们到达时与她的女主人并肩作战。

基础统计数据 当没有她们的法术时，树精们的统计数据是 防御等级 24，措手不及 19；生命值 158；强韧 +12；体质 21.

————————属性————————

力量 12，敏捷 20，体质 25，智力 18，感知 18，魅力 22

BAB +7；CMB +8；CMD 23

专长 战斗施法，强韧加强，精通先攻，精通天生护甲，说服者，法术专攻（死灵系），隐秘，健壮，武器娴熟

技能 唬骗+19，攀爬+10，手艺（制作雕塑）+13（+19制造木质雕塑），交涉+8，逃脱+22，驯养动物+12，威吓+23，知识（自然）+19，知识（贵族）+14，察觉+19，巧手+18，潜行+24，生存+10，使用魔法装置+19；种族调整 +2知识（自然），+2察觉，+2潜行

语言 邪灵语，通用语，精灵语，炼狱语，木族语；植物交谈术

特殊 荒疫聚集，荒疫之子，污染之血，融身入树，荒野认同+18，女巫魔宠（老鼠），木工

装备 精制品匕首，+3天生防护护符

宝藏：一个漆盒（价值150 GP）放置在一张桌子上，里面有1根快速挖掘魔杖（32发充能），侍女们会使用它护送非精类俘虏前往阿兰蒂亚的花园和疫病之心，而不触发G12区的陷阱。一名侍女也戴着1对空间跳跃环中的其中一枚作为项圈（它与H5区的空间跳跃环相配套，但影响该区域的跨位面能量使得空间跳跃环在阿兰蒂亚活着的时候除了作为装饰以外没有任何其他用处）。

被黑枯病所囚禁

瘟疫宫殿有着许多奇怪的设施，但它真正缺少的东西之一是地牢或其他关押囚犯的长期设施。阿兰蒂亚天生就有着扭曲他人意志的能力，而她相信要把敌人变成盟友。为此，她很少需要把任何人长时间地关押起来。精类们被黑枯病所感染，变成了奇形怪状的仆人，而她则培育了大量的驭灵菌（《怪物图鉴3》194页），以确保其他俘虏的服从。当屠格瑞斯和他的铁牙突击队来谈判时，她用这种植物向他们灌输了同样的思想，并将同样的命运传递给任何其他的看起来很强大或有趣的囚犯。

如果你的玩家在徘徊在阿兰蒂亚的要塞时被俘，腐败荒原的公主会给他们施加类似的命运，在H5区监禁PC们，让每个PC都被一个驭灵菌寄生，直到他们最终屈服于植物的控制。这提供了一次与平常截然不同的“越狱”，因为PC们被囚禁在他们自己的头脑中，而他们的身体则被派去以希斯-威瑟格的名义进行恐怖活动。记住，每一个与PC们的阵营或价值观相冲突的命令都会获得一次新的豁免检定机会，这可能允许一两个PC逃离阿兰蒂亚的控制并释放他们的盟友。具有讽刺意味的是，如果他们在打破驭灵菌的支配后假装仍在控制之下，他们甚至可以有更多的自由和机会去不受干扰地探索瘟疫宫殿。

G6.密封洞穴（CR 16）

除了一条粗锁链和一把挂锁外，厚实的藤蔓和粘稠的真菌随意地封住了这个房间的唯一的入口。障碍物上有着一个潦草地写着字的木牌，上面挂着一个长角的头颅。

这里曾经是一只强大生物的住所，精类们曾经希望能够把它变成一个真菌生物，但现在只希望能够控制住它。这里的障碍物没有宫殿的墙那么坚固，硬度为4，生命值为10，破坏DC为20。挂锁是优质锁（解除装置DC 40）。对头骨的随意检查可以确定它没有牙齿，但在通过一个成功的DC 14知识（自然）检定后，一个PC可以识别出这个头骨是来自于一个不幸的萨特羊人的。

障碍物上的牌子用着木族语写着“危险！不要释放！”

房间的内部曾经是一个设备齐全的毒品间，有着倾斜的沙发，低矮的桌子，柜子里装满了各种各样的装在水晶酒瓶里的烈酒。然而，所有这些精美的家具都被房间里凶狠的囚犯们粉碎成了碎片，现在和几个红帽子和一个死魂精的肢解残骸混在一起散落在成为了一片废墟的地板上。

生物：在几个月前，阿兰蒂亚的荒疫守卫发现了一个巨大的巢穴——里面有着几百个强壮的邪恶的牙仙——藏在她的领地里。他们捕获了几只带到了缝合实验室里（G4区），以便那里的法翁羊人可以试验如何利用这些多动的、调皮的小生物。巢穴里的其他成员很快就跟踪着他们被俘虏的同伴来到了瘟疫宫殿，然后从狭小的入口溜了进去，在那里他们释放了俘虏，并开始了疯狂的杀戮。阿兰蒂亚的军队意识到了这些害虫带来的麻烦已经远远地超过了他们的价值，最终，当这些小怪物们发现了洞穴里的酒和蛋糕并狼吞虎咽地把自己吃得暂时昏迷（在杀死几个休息的守卫后）后，他们设法把牙仙们关在了里面。

朝臣们原本计划只是简单地饿死这些小生物,但是这个过程远比任何人预期的都要长，因为牙仙们最终开始吃起来它们杀死的其他精类的尸体，然后再开始互相残杀，留下了一个小得多、同时也邪恶得多的生物集群。一打开房间，牙仙们就会被释放出来，它们会立刻扑向附近的任何人，把他吞食掉——并首先从牙齿开始吃起。

贪婪牙仙集群（RAVENOUS TOOTH FAIRY SWARM） CR 16

XP 76800

独特牙仙（《怪物图鉴4》262页）

混乱邪恶 微型精类（集群）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +31

————————防御————————

防御等级 18，接触 17，措手不及 15（+2敏捷，+1闪避，+1天生，+4体型）

生命值 117（26d6+26）

强韧 +10，反射 +19，意志 +19

防御能力 集群特性；DR 5/寒铁；免疫 武器伤害

————————攻击————————

速度 15尺；飞行60尺（完美）

近战 集群伤害（5d6附加麻痹）

占据10尺；触及0尺

特殊攻击 临终痛楚，扰乱心神（DC 23），拔牙，麻痹（1d3轮，DC 23）

类法术能力（CL26；专注+22）

任意——法师之手，开关术

1/天——隐形术（只限集群自身），睡眠术（DC 25）

————————战术————————

战斗中 牙仙们会利用隐形术尽可能地一直躲着，但只要有人打开障碍物，它们就会蜂拥而上。

士气 集群会战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 5，敏捷 14，体质 11，智力 8，感知 15，魅力 14

BAB +13；CMB -（+15盗取）；CMD -（21对抗盗取）

专长 灵活战技，闪避，坚忍，强韧加强，高等盗取，精通先攻，精通天生护甲，精通盗取，钢铁意志，闪电反射，灵活移动，技能专攻（察觉，潜行），健壮，武器娴熟

技能 特技+25（+21当跳跃时），逃脱+25，飞行+29，察觉+31，察言观色+25，潜行+43，生存+22；种族调整 -4特技当跳跃时

语言 木族语

————————特殊————————

临终痛楚（Death Throes，Su） 当一个牙仙集群从任何来源处受到5点或更多的伤害时，几个组成集群的牙仙就会化为一团散发着恶臭的闪烁的妖精尘云。任何距离集群5英尺以内的生物必须通过一个DC 23强韧豁免，否则将在1d4轮内因为恶臭而变得恶心。这是一种毒素效果。豁免DC是基于体质的。

拔牙（Extraction，Su） 在每轮结束时，牙仙集群会尝试一次盗取战技检定。所有CMD等于或低于这个检定结果的生物将被迫拔出1d6颗牙齿，并受到等同于拔出牙齿数量的魅力伤害和流血伤害。如果被偷的牙齿在10分钟内被归还，并且角色收到了一定数量的魔法治疗，牙齿会重新连接上，流血伤害会结束，而魅力伤害也会被治愈。

宝藏：如果一个PC搜索外壳并成功通过一个DC 25察觉检定，她会发现其中一个红帽子的尸体仍然穿着1套不合身的中型+3止血镶嵌皮甲。

G7.大树大厅（CR 14）

蔓生的木本植物布满了这条通道，像石笋一样从地面向上爬升。墙上挂着一排单调乏味的画，上面画着伤痕累累的精类在纵情于声色。

这条走廊复制了上面的森林小径，并生长着几棵阿兰蒂亚的侍女们依附的真菌“树”。这里的石笋高度从5英尺到10英尺不等，任何有着石笋的方格都是困难地形。

这些画染上了各种霉菌和污染，没有任何转售价值

生物：一个通过一个DC 36察觉检定的PC可以注意到这里的两颗石笋质地坚实，几乎像肉一样；这些实际上是用来保护被感染的树林的树绳怪（瘟疫宫殿的类似于根的组成物对于树绳怪的潜行种族调整值来说被认为是石质地形）。树绳怪会非常明智地攻击；以至于宫殿里的大多数精类居民都不知道他们的存在。

如果未被发现，树绳怪们会等待PC们进入他们的触手攻击的触及范围内。

树绳怪（ROPERS）（2） CR 12

XP 19200 每个

HP 162 每个（《怪物图鉴》237页）

G8.蜘蛛巢（CR 16）

厚厚的织网纵横交错在这个宽敞的房间里，沉重地沉淀在不规则的角落里。到处都有荧光蘑菇从网上探出头来，给整个房间蒙上了一层令人作呕的阴影。

阿兰蒂亚把这个相对孤立的房间作为了门徒们的客房，她认为随着希斯-威瑟格力量的增长，他会定期派遣门徒过来。但到目前为止，腐败荒原王子还没有派遣任何代理人过来，相反，这个房间现在成为了一对狡猾的冷蛛的家。精类们已经在很大程度上放弃了这个房间，把它留给了那些利用它的生物。虽然这个房间的大部分地板和墙壁都覆盖着一层蜘蛛网，但这些丝线并没有粘结在一起，使得生物可以爬上蜘蛛网而不会被粘住。

因为荒疫精类避开了这个房间和里面饥饿的居民，这里为冒险者们提供了一个安全的休息场所。目前来说。

生物：冷蛛瑞米亚和鲁雅在这里筑巢，为阿兰蒂亚提供间谍、信使和刺客的服务。然而，她们的女主人并不信任这些游手好脚的蜘蛛，这是可以理解的——除了阿兰蒂亚为她们提供的庇护之外，她们对阿兰蒂亚也没有任何真正的忠诚。他们认为他们应该是宫殿的主人，经常争论如何消灭这里的会反对他们和聘请他人为其服务的生物。

当PC们到达的时候，她们俩出去了，递送着阿兰蒂亚的对于归还缠丝玛瑙碎片，可能还有屠格瑞斯的赎金要求（尽管她越来越喜欢她的新玩具了）。此后每24小时会累计10%的蜘蛛返回巢穴的概率。她们认为没有理由在宫殿内隐蔽地行动，回来后她们就会争吵起来，给PC们一些警告，让他们躲起来。瑞米亚和鲁雅会攻击她们在巢穴中发现的任何入侵者。

在战斗中，冷蛛们首先会使用她们的投网特殊攻击，然后使用她们的连枷和啮咬攻击开始近战。

瑞米亚和鲁雅（REMIYA AND RHULYA） CR 14

XP 38400 每个

雌性冷蛛（Leng spiders，《怪物图鉴2》176页）

HP 202 每个

宝藏：在靠近天花板的织网里（察觉DC 30），一具干燥的人类尸体仍然穿着贵族的服饰，与之同在的还有1件节肢披风，2枚红宝石戒指（每枚价值1000 GP），1条丝绸珍珠项链（价值500 GP），1个装有658 PP和1幅画着一对衣着考究的老夫妇（价值100 GP）的小型油画的次元袋（I型）。如果尸体在她们不在的时候被干扰了，瑞米亚和鲁雅一回来就会被激怒了，并立刻开始在宫殿里搜寻窃贼。

G9.摧毁的走廊（CR 14）

随着中央走廊蜿蜒前行，木质的石笋被尖锐且破碎的生长物所取代。它在一个拐弯处转弯，而大部分的通道都落入了一个巨大的坑里。

除了作为上层区不同区域之间的通道，这个区域和它的坑（见下面的危害）经常被用作捕获试图使之染上黑枯病或变成真菌生物的关押设施。

生物：这一区域是两个深渊魔猿的家园，他们在许多世纪前从劫害菌瘤出发，去作为阿兰蒂亚的执行者。他们曾经是她的攻击犬，撕碎了试图终结黑枯病的勇士和强大的善良精类，但是他们的角色已经被纳菲西和最近被阿兰蒂亚新奴役的大地精宠物所篡夺了。在这些天，深渊魔猿们在这片区域巡逻着，以不让任何俘虏逃出深坑。

尽管深渊魔猿们是为阿兰蒂亚服务，但他们却是不可预测的危险人物。他们经常在这片区域横冲直撞，将周围的盟友分散开来，并在这里制造了破碎的石笋。当PC们进入这个区域时，深渊魔猿们处于离队伍最近的坑的一边。当深渊魔猿们一看到PC们，他们就会发起了攻击，并愤怒地发现入侵者们已经深入了上层区这么深了——他们认为如果他们仍然是阿兰蒂亚的首选守卫，这个错误就不会发生。

深渊魔猿（BAREGARAS）（2） CR 12

XP 19200 每个

HP 168 每个（《怪物图鉴3》34页）

危害：在地图上标出的被破坏的生长物是狂暴的深渊魔猿的受害者（见生物部分）。被碎石笋占据的方格就如同上面有着铁蒺藜的方格一样，除了由于这个危害的魔法和特别尖锐的性质，锯齿状的刺会绕过5点或更少的DR。此外，因为这些被破坏的生长物非常密集，即使是在这些方格中以半速或慢速移动的生物也无法避开它们。

除了这些碎片，在这个区域的中心还有一个50英尺深的坑。任何在坑旁方格结束回合的生物必须成功通过一个DC 22反射豁免以避免掉入。攀爬坑壁需要成功的DC 20攀爬检定。落入深坑的生物会受到5d6点坠落伤害以及从底部的一英尺长的荆棘里得到的5d6点穿刺伤害。

宝藏：在坑底，两具人形的尸体靠墙支撑着，他们的腿显然已经断了。任何矮人或者通过一个成功的DC 15知识（本地）检定的PC都能认出这些尸体是矮人。在其中一人上面，1个猎人头环深深地嵌在已经失去光泽的盔甲里。

G10.凶残洞穴（CR 16）

红棕色的蘑菇足足有10英尺高，几乎是房间宽度的一半，但上面的墙壁上凿出了放满骨头的露台。餐盘大小的脚印散布在地板上。

这个区域是阿兰蒂亚的最邪恶的爪牙之一的住所，房间里的茂密的树叶使得对10英尺以内的生物有着隐蔽，而对更远的生物则有着全隐蔽。这种惩罚不会影响盲感、盲视或灵敏嗅觉的生物（比如潘达斯奈基）。这种有限的可见度使得遭遇的挑战等级提高了1。树叶高达10英尺。

生物：在很久以前，阿兰蒂亚把一个可怕的第一世界捕食者从它的家中捉了出来，把它放到了锐齿森林中以自娱自乐。在勇敢的冒险者们把潘达斯奈基打倒之前，它曾在当地社区恐吓了几十年。然而，在他们发出致命一击之前，阿兰蒂亚又出现了，赶走了猎人们。阿兰蒂亚拯救了野兽，消除了冒险者强加给它的魔法折磨，并照料它恢复健康，这赢得了这只可怕野兽的永恒的忠诚。从那以后，它就成为了她的攻击犬，在她的荒疫守卫前来抓捕俘虏之前，它能嗅出阿兰蒂亚领地内隐藏的精类社区，并在这些社区中横冲直闯。

虽然严格来说它是一个次级潘达斯奈基，但阿兰蒂亚的宠物在同类中是一个非常强大的个体。有时它会一连几天在它的巢穴的上层露台上打盹，但根据GM的判断，PC们可以在宫殿的任何地方或上面的荒疫深渊找到它。如果PC们在依靠打了就跑的战术来削弱阿兰蒂亚的力量，她会很高兴地释放她的宠物来追捕他们。

锐齿森林潘达斯奈基（FANGWOOD BANDERSNATCH） CR 15

XP 51200

独特次级潘达斯奈基（Lesser bandersnatch ，《怪物图鉴3》32页）

中立邪恶 超大型魔法兽

先攻 +9；感官 盲感120尺，黑暗视觉120尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +19

————————防御————————

防御等级 31，接触 13，措手不及 26（+5敏捷，+18天生，-2体型）

生命值 230（20d10+120）；快速痊愈10

强韧 +18，反射 +17，意志 +9

防御能力 刚毛防御；免疫 恐惧，麻痹，毒素，睡眠

————————攻击————————

速度 60尺，攀爬20尺

近战 啮咬+29（2d6+11附带攫抓），2爪抓+29（1d8+11/19-20），尾扫+24（2d6+5/×3附带苦痛）

远程 4刚毛+23（1d8+11/19-20）

占据15尺；触及10尺（尾扫15尺）

特殊攻击 弹跃冲锋，凶残尾扫，凝视（DC 26），穷追猛打，苦痛（DC 25），猛扑，耙抓（4爪抓，+39，1d8+11/19-20），撕扯（2爪抓，1d8+16）

————————战术————————

战斗前 潘达斯奈基一旦听到陌生人靠近就会利用巢穴的茂密树叶躲起来。

战斗中 在像这个洞穴和上面的森林里的茂密树叶中，潘达斯奈基会依靠它的弹跃冲锋、猛扑和耙抓能力来快速攻击，然后又消失在视线之外。在比较开阔的地方（比如宫殿的其他地方），它会用它的刚毛来折磨猎物。

士气 如果生命值降低到60点以下，潘达斯奈基会逃跑并通过它的快速痊愈帮助它恢复力量。之后，它会再次跟踪PC们，在它们似乎分心的时候进行攻击。

————————属性————————

力量 32，敏捷 21，体质 23，智力 2，感知 13，魅力 16

BAB +20；CMB +33（+37擒抱）；CMD 48（54对抗绊摔）

专长 流血重击，战斗反射，重击专攻，精通重击（爪抓，刚毛），精通先攻，精通钢铁意志，钢铁意志，技能专攻（潜行），疲倦重击

技能 特技+21（+33当跳跃时），攀爬+19，察觉+19，潜行+20（+32在森林里），生存+1（+21在追踪时）；种族调整 +8特技，+10察觉，+4潜行（+12在森林里），+20生存在追踪时

特殊 位面适应，不息追踪者

G11.荒疫守卫营房（CR 15）

这个房间里弥漫着发霉和腐烂的气味，上面覆盖着腐烂的肉的臭味。它的北面和东面的墙壁上用着柳条框架支撑着破旧的铺盖卷，中间的一个大坩埚冒着恶臭的液体。沿着南墙有着一个架子，上面摆放着一系列凶狠的武器。

这里是被称作为荒疫守卫的残缺士兵的主要休息场所。房间中央的坩埚里装满了一种散发着恶臭的灰色液体，里面有几十个油腻的蘑菇和小小的尖耳朵在晃动。PC们可以通过一个成功的DC 14知识（自然）检定来识别出这些小妖精和皮克精耳朵。

移动到和坩埚临近的方格的任意PC必须成功通过一个DC 24强韧豁免，否则会因为混合物的可怕气味而反胃1分钟。任何生物在尝到此混合物后会反胃1分钟（无豁免检定）。

生物：这里有着四个不当班的荒疫守卫。他们会使用一个标准动作在攻击之前从床上或南方的架子上抓起他们的武器。

荒疫守卫（BLIGHTGUARDS）（4） CR 11

XP 12800 每个

HP 154 每个（见17页）

宝藏：除了荒疫守卫们携带的装备之外，房间南角的武器架还存放着士兵的额外武器和从俘虏那里没收的武器。里面有着1把+1寒铁血光巨剑，1把+2电爆弯刀，1把暗刃，1把大型精制品巨镰，1把中型精制品巨镰，以及两到三把《核心规则手册》中的常见武器的普通样本，它们都处于不同的失修状态。

G12.前往黑暗之路（CR 15）

洞穴在这里变窄，开始陡降。墙壁上的木质生长物突然陷入前方的黑暗之中，但在可见的部分上还有着可怕的、被熏黑了的伤疤，仿佛是被污染了或者被烧焦了。

大厅的北部的光照是昏暗的，但大厅的南部完全被黑暗笼罩着，这部分区域通向下方的阿兰蒂亚的污秽花园。因为它通向宫殿的更深处，所以整个区域在陡峭地下降，并使它成为了一片困难地形。

任何一个通过一个成功的DC 20手艺（炼金术）或知识（奥秘）检定的PC都能识别出洞穴柳条墙壁上的烧焦痕迹是强酸留下的。焦痕在离地面约6英尺的地方突然停止。

陷阱：这里有一个魔法陷阱守卫着瘟疫宫殿的下层。这条通道的底部充斥着来自第一世界的混乱而活泼的能量，当有生物走过它的影响区域的中心时，它的地板就会突然活跃起来——土壤会膨胀并翻腾至6英尺深，并迅速消化掉任何被困在酸性污泥中的东西。这个陷阱也创造了肥沃的土壤，仆人们可以把这些土壤推入隧道，给H5区的阿兰蒂亚的花园施肥。

精类不会触发这个陷阱（虽然当其他生物经过时精类仍然会受到影响）。在该区域的任何地方施放诸如快速挖掘、移土术、柔石术、塑石术或化泥为石等法术可以使陷阱在等同于法术环级的轮中处于失效状态。

恶意土壤陷阱（MALEVOLENT EARTH TRAP） CR 15

XP 51200

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 无

效果 类法术效果（变体扩展酸池坑，10d6点钝击伤害；大型或更小的生物会被囚禁和被压制5轮；反射DC 19减半伤害并避免囚禁；被困的生物可以以一个整轮动作尝试一个DC 30战技或逃脱检定以逃脱）；类法术效果（每轮1d6点强酸伤害，持续5轮；受困生物每轮会受到2d6点强酸伤害）；多重目标（在20英尺乘30英尺范围区域内的所有目标）

P38-P51

第三部分：腐败荒原的公主

这次冒险的最后一部分发生在瘟疫宫殿的最深处——被称为深层区的部分，其中包括疫病之心，阿兰蒂亚本人的巢穴。除非另有说明，这些区域都是一片漆黑，并且长满了异类的霉菌和真菌，在地下深处形成了丛林般的环境。

H.深层区

从上层区向下延伸的隧道以一个陡峭的向下的角度蜿蜒了几百英尺，最终进入了瘟疫宫殿的深层区。这里的所有区域都是完全黑暗的，除非另有说明。不同于拥有着邪恶而又奇怪的社会结构的上层区，深层区几乎完全是一片荒野，有着成群的真菌，奇怪的腐蚀性水池，天然隧道，和潜伏在漆黑的深处的可怕的野兽。总而言之，深层区的环境应该比上面森林里的任何东西都更像是一片未驯化的丛林。

H1.蘑菇森林（CR 16）

大量高大的蘑菇螺旋上升至上面的天花板，它们扇状的菌褶在一种感觉不到的微风中轻轻地搅动着，几乎触及到了覆盖在地板上的土壤。这里的空气潮湿，幽闭，且令人生厌。

这片微型森林的枝叶茂密到足以把它的边界以外的景色遮住。这里的蘑菇高度在10到45英尺之间，任何一个有着小蘑菇的方格都是困难地形。有着大蘑菇的方格无法通过。地上长满了较小的真菌和霉菌。

生物：各种各样的外来昆虫和动物在这片真菌森林中觅食着——大部分都是从深渊中移植过来的——但大多数都在躲避着入侵者。只有其中的三个居民会积极地狩猎：它们是曼陀罗古勒尔。这些强大的、变种的曼陀罗草生长在劫害菌瘤的腐烂的土壤中，虽然它们并不直接为希斯-威瑟格服务，但是它们经常在希斯-威瑟格的邪教中筑巢并围绕着他们，并确保邪教的安全。在几个世纪以来，这个特殊的生物群落一直在瘟疫宫殿的深处狩猎着，并且它们曾经有过十多只。它们中的大多数都落入了阿兰蒂亚贪婪的潘达斯奈基之手，而幸存者们也变得越来越谨慎和聪明，但它们自己也同样饱受饥饿的苦痛。

曼陀罗古勒尔（MANDRAGLOIRES）（3） CR 13

XP 25600 每个

变体半炼狱曼陀罗草（Half-fiend mandragora，《怪物图鉴》171页，《怪物图鉴2》185页）

混乱邪恶 小型异界生物（植物）

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +23

————————防御————————

防御等级 31，接触 16，措手不及 26（+5敏捷，+15天生，+1体型）

生命值 126 每个（11d8+77）

强韧 +13，反射 +10，意志 +6

DR 5/魔法；免疫 植物特性；抗力 强酸10，寒冷10，电击10，火焰10；SR 24

弱点 超自然黑暗弱点

————————攻击————————

速度 40尺，掘地10尺，攀爬40尺；飞行80尺（良好）

近战 啮咬+15（1d6+4附加攫抓），2挥击+14（1d4+4附加毒素）

特殊攻击 吸血（1d2体质），毒素，尖叫，破善斩

类法术能力（CL5；专注+6）

3/天——黑暗术，瞬发毒击术（DC 17）

1/天——渎神之语（DC 20），疫病术（DC 16），亵渎术，邪影击（DC 17）

————————战术————————

战斗中 曼陀罗古勒尔们非常清楚，与瘟疫宫殿里的许多居民相比，它们是如此的弱小而脆弱，因此它们会依靠狡猾和耐心赢得胜利。它们会用打了就跑的战术削弱猎物，使用它们的飞行和瞬发毒击术能力，然后隐藏起来跟着，并诡异地咯咯笑着。只有当它们的对手被削弱或在恐慌时，它们才会发动最终攻击，释放它们的尖叫和渎神之语，以试图进一步分散敌人。

士气 当曼陀罗古勒尔的生命值降低到20点以下时，它们就会开始逃跑以躲藏起来，并在未来会避开这些危险的敌人。

————————属性————————

力量 19，敏捷 20，体质 22，智力 10，感知 17，魅力 12

BAB +8；CMB +11（+15擒抱）；CMD 26

专长 闪电反射，类法术能力瞬发（毒击术），技能专攻（察觉），健壮，武器娴熟，武器专攻（啮咬）

技能 特技+5（+9在跳跃时），攀爬+23，飞行+25，察觉+23，潜行+23（+31在植被中），生存+14，游泳+15；种族调整 +8潜行在植被中

语言 深渊语，通用语

宝藏：一片中等变化系灵光从其中一只曼陀罗古勒尔的内脏中散发出来。如果PC们要去完成把它切开的可怕任务（这样做需要一把魔法武器），他们会找到1条地元素腰带。这条腰带是属于屠格瑞斯的一名突击队员的，当铁牙军团第一次控制缟玛瑙城堡时，他从那里掠夺了它，而这是在曼陀罗古勒尔们伏击来客后，这个不幸的大地精唯一幸存下来的装备。

H2.腐臭绿洲（CR 15）

一座覆满扭曲的柳条和血渍的小山在树冠之上升起，呈现出来了一个绿洲状的水池，而周围环绕着恶臭的植物。一股绿色液体有节奏地从天花板滴落到中心翻滚的池子里，释放出了一股腐蚀性的气味。在水池旁边，一片片的脊状蘑菇高达十英尺。闪烁着的磷光昆虫偶尔照出了一些不祥的形状。

这座山是在一处巨大的花岗岩架的顶部形成的，它提供了一个能够俯瞰大部分地下山谷的地方——至少对于那些能在完全的黑暗中看见东西的人来说是这样。通往和离开这个区域的斜坡是陡峭且不平坦的，被认为是困难地形。有着蘑菇的方格也同样是高低不平的地形（原文rough terrain），尽管这些蘑菇都是为阿兰蒂亚的餐桌种植的可食用品种。中间的水池里充满了强酸——这些是从宫殿的矿质天花板渗出来的天然水与制造宫殿的污染魔法混合在一起的产物（见下面的危害）。

生物：一对忠于希斯-威瑟格的泥魔已经定居在了腐蚀性的受到污染的池子里，守卫着丛林。阿兰蒂亚的一个荒疫化侍女——艾拉多——已经对烂泥恶魔产生了一种扭曲的情感，现在她大部分时间都待在这里，懒洋洋地躺在他们的池子旁，就好像那里是真正的绿洲一样。

荒疫化侍女（BLIGHTED HANDMAIDEN） CR 12

XP 19200

HP 188（见33页）

泥魔（OMOXES）（2） CR 12

XP 19200 每个

HP 162 每个（《怪物图鉴2》79页）

危害：池子里的强酸具有特别强大的腐蚀性，任何相邻它结束一轮的角色必须成功通过一个DC 23强韧豁免，或者受到1点体质伤害（在深层区的所有生物都免疫这个效果，但不免疫强酸本身）。完全陷入池中每轮会受到10d6点伤害。

宝藏：在池子边的一个巨大的螺旋形贝壳里，恶魔们储存了从他们的受害者那里得来的战利品，包括他们在来到瘟疫宫殿很久之前就储存下来的一些财宝。一个脏兮兮的大袋子里塞着1个法术大师护符，1对+4尖刺（grinding）防御护腕，1副吸血鬼手套，和价值2445 GP的金币和小饰品。

发展：除了它的美丽之外，腐臭绿洲也是通往下方阿兰蒂亚的王座室的通道（见第41页的侧栏）。

打开通道

阿兰蒂亚的王座室——一个她称之为疫病之心的巨大洞穴——对宫殿的其他部分是隐藏的，就像她的树对于上方的锐齿森林的其他部分是隐藏的一样。到达疫病之心只需要知道刻在树精之歌的四个戒指上的阿兰蒂亚和她的目标的韵律，并在深层区的任何地方大声重复它。当这一步骤完成后，随着洞穴中心的腐臭绿洲的排水和移动，整个深层区都能听到一种隆隆声和汩汩声，并揭示了通向更下一层的楼梯井。

通道会在5分钟后自动关闭，池子也会在那时重新充满强酸。

H3.幽闭恐怖走廊（CR 14）

缠绕在一起的细丝和树根给这原本宽阔的走廊带来了一种幽闭恐怖的感觉。

生物：依附在北墙上的是一只地穴魔虫——一种原产于远在下方的幽暗之地的残酷的异怪——在一连串的噩梦使得那些受感染的深渊渗出物渐渐地引起了它的注意后，它一路爬到了瘟疫宫殿。阿兰蒂亚觉得这个丑陋的生物很可爱，于是就允许它在她的花园里自由自在地游荡，只要它偶尔出现在地面吓唬她领地边缘的类人生物就行。地穴魔虫会试图使用它的喷吐武器突袭队伍，然后落到地上进行攻击。如果它使用了它的地震术超自然能力，洞穴的顶部就会坍塌，这可能会把生物困在废墟下，但这不会影响宫殿其他部分的结构完整性。

进化地穴魔虫（ADVANCED VEMERAK） CR 14

XP 38400

HP 229（《怪物图鉴2》292页，278页）

宝藏：北墙两侧排列着由地穴魔虫的强酸喷吐腐蚀出的几个凹洞，而各种各样的宝物堆积在洞的深处——大多数是削尖的骨头和腐烂的无法辨认的块状物。两个小隔间里除了腐烂的物品外，还有一些真正的贵重物品（察觉DC 25）：第一个隔间里放着1个携带式次元洞，而另一个里放着542 GP和1个有着扭曲牙齿和卷须的铂金神像（价值9000 GP）。在第三个隔间里有着1本强身手册+2，但需要通过一个成功的DC 32察觉检定才能注意到在污物的遮蔽之下的手册。

H4.温室（CR 13或CR 15）

在这个闷热的房间里，成团的鲜红、黄色和紫色蘑菇排列在墙壁上，其中夹杂着生机勃勃的、健康的雪花（snow flowers）、糖棒花（sugar stick）和各种各样的兰花。北边是一处凌乱的露营地，其中铺着一个铺盖卷，而一个锅放在闷燃的火堆上，周围散落着其他物资。发黄的羊皮纸凌乱地散落在肥沃的地面上。

这个侧洞被恒定了魔法，以保持类似于丛林的闷热温度。这里的高温和潮湿有助于维持一些奇异的真菌，而这些真菌通常在锐齿森林附近是找不到的——其中许多是来自于来访的希斯-威瑟格信徒的礼物。在一个DC 18知识（自然）检定中成功的PC可以识别出同样生长在这里的植物是寄生植物——一种只能从活真菌中生长而出的植物。墙上多次用深渊语雕刻着一行铭刻在树精之歌的一枚戒指上的话：“应为自己所赢得的荣誉而自豪。”

房间的唯一的入口被一个由它暴躁的主人建造的简单的陷阱保护着（见第43页）。

生物：荒疫化岩精奥瑞利把这里当成了她的避难所。作为阿兰蒂亚和希斯-威瑟格的狂热信徒，奥瑞利花了多年时间试图说服阿兰蒂亚她是一个强大的牧师，并应该在宫殿里拥有权力和荣誉。她对于黑龙纳菲西最近被转化为一个真菌生物而感到愤怒，视巨龙为一个局外人，是阿兰蒂亚扭曲的精类天堂的破坏者，是对她自己的权力的威胁。纳菲西转变为一个强大的有着生命的植物，只会加剧奥瑞利对失去她的脆弱地位的恐惧。

多年前，奥瑞利从纳菲西的巢穴里偷了一枚树精之歌的戒指，并花了数年时间研究如何使用它的魔力创造属于她自己的真菌生物。虽然没有成功，但她已经学会了影响各种腐烂的生物，比如聚集在她身边的虫类。

当PC们接近这个区域时，不管他们是否在入口处落入陷阱（见第43页的陷阱），奥瑞利会都很谨慎，但不会立即对他们怀有敌意（虽然如果岩精抓到快可灵们试图侦察她的巢穴或在她的巢穴中偷盗，或者如果PC们立即攻击她，她就会以暴力回应）。否则，奥瑞利会用下文欢迎PC们。

“旅行者？嗯！你们想要什么？你们不像是那种会来闻我漂亮的花的人。我很忙——我真的很忙，尽管那只该死的龙还在嘲笑着我为我们的女主人的阴谋所做的工作。但我猜你们不是为了那个伪君子而来的。你们是来嘲笑我的，对吧？或者也许有人最终会欣赏我的出色的计划和重要的工作？”

奥瑞利意识到她现在处于绝望的境地，因为多年来，除了偶尔要求使用她的魔法，阿兰蒂亚基本上已经忽视了她。她最初对PC们的态度是不友善的，但如果PC们告诉了她他们杀了纳菲西，她的态度就会改善一级。只要PC们不透露他们是来偷窃或杀害阿兰蒂亚的，奥瑞利就是一个自愿的主人（虽然有点坏脾气），会提供难闻的茶和用捣碎的蘑菇和苦酒做成的小蛋糕。奥瑞利很孤独，希望有人能让她炫耀自己的研究成果，她也不会停下来考虑来访者的动机。如果PC们问在哪里可以找到阿兰蒂亚，奥瑞利也只是简单地说，荒疫化树精“在疫病之心，在池子下面深处，在与我们的王子交谈着。”如果被追问，奥瑞利会得意地说，访客们可以在洞穴中心的池子里找到被祝福的疫病之心，“只需简单地喊出刻在阿兰蒂亚的最伟大的战利品上的赞美诗，”但拒绝进一步发表评论（参见第41页的打开通道侧栏）。

奥瑞利把她的树精之歌的戒指戴在了脖子上的银项链上，虽然她不再需要它来进行研究，但她很喜欢它，并认为它是纳菲西的无能的象征。要想说服奥瑞利放弃她的宝藏，首先需要改变她的态度至友善或乐于帮助，然后需要通过一个成功的DC 35威吓或交涉检定。即使在成功的检定之后，PC们也必须给岩精一个魔法物品来帮助她在深层区保护自己，然后她才会给他们戒指——任何价值15000 GP或更多的魔法武器或保护装置。

如果PC们不能达成交易，或者泄露他们计划杀死阿兰蒂亚或释放戈多温的消息，奥瑞利会立即谴责他们是“光荣而富饶的王座的叛徒”，并开始攻击，希望通过杀死这些叛乱分子来赢得阿兰蒂亚的宝贵关注。

除了奥瑞利之外，还有三只巨大的陷阱蝎在高处缠绕的天花板上筑巢。除非他们的女主人变得焦躁不安，否则他们就满足于休息，但会在奥瑞利的命令下攻击任何入侵者。

进化陷阱蝎（ADVANCED DEADFALL SCORPIONS）（3） CR 9

XP 6400 每个

HP 115 每个（《怪物图鉴3》290页，237页）

奥瑞利（ORELLIE） CR 14

XP 38400

女性荒疫化岩精希斯-威瑟格的审判者11（《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴2》206页，《进阶玩家手册》38页）

混乱邪恶 小型精类（土系）

先攻 +10；感官 黑暗视觉90尺，低光视觉；察觉 +24

————————防御————————

防御等级 32，接触 13，措手不及 30（+8护甲，+2敏捷，+7天生，+4盾牌，+1体型）

生命值 206（17d8+130）；快速痊愈5

强韧 +17，反射 +10，意志 +18

防御能力 荆棘护甲（1d6+5,11轮/天），真菌复苏，坚定；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，石化，毒素，变形；抗力 寒冷10，电击10；SR 25

弱点 强光目盲

————————攻击————————

速度 15尺

近战 +1冰爆重型镐+19/+14/+9（1d4+6/×4附加1d6寒冷）

远程 投掷荆棘+9（1d3+2）

特殊攻击 破敌（11轮/天），大地精通，审判 4/天（双重），寄生纽带，岩精魔法，岩石知识

类法术能力（CL10；专注+12）

3/天——塑石术，石言术

审判者类法术能力（CL11；专注+15）

任意——侦测阵营

11轮/天——辨识谎言

审判者已知法术（CL11；专注+15）

4环（3/天）——混沌之锤（DC 18），怪物定身术（DC 19），众怒

3环（5/天）——治疗重伤，死疽（DC 17），造成重伤（DC 17），惩戒（DC 17）

2环（5/天）——援助术，严加斥责（DC 17），信仰之火，人类定身术（DC 17），灵能武器

1环（6/天）——祝福术，侦测善良，防护善良，虔诚护盾，克敌机先，狂怒

0环（任意）——烙印术（DC 14），造水术，侦测魔法，阅读魔法，提升抗力，恩赐

领域 植物（滋长子域）

————————战术————————

战斗中 奥瑞利通过激活她的锐刺和纯洁审判开始战斗，然后通过施放众怒来增强她自己和她的蝎子随从（她会选择一个亵渎了阿兰蒂亚或希斯-威瑟格的对手，或者仅仅是最善良的对手作为目标）。她信任她的蝎子能让对手忙个不停，同时她施放惩戒，怪物定身术和混沌之锤，最后她会激活她的破敌能力并亲自战斗。如果她的所有的蝎子都倒下了，她也会施放灵能武器。

士气 奥瑞利是狂热者，并会战斗至死。

————————属性————————

力量 21，敏捷 14，体质 22，智力 14，感知 18，魅力 14

BAB +11；CMB +15；CMD 27

专长 顺势斩，强韧加强，精通先攻，精通天生护甲，钢铁意志，包抄，猛力攻击，精准打击，盾牌专攻，法术专攻（惑控系），换位，健壮，武器专攻（重型镐）

技能 特技-1（-9当跳跃时），攀爬+12，手艺（石工技术）+15，威吓+7，知识（奥秘，宗教）+20，知识（地城，工程）+11，语言学+4，察觉+24，专业（矿工）+17，察言观色+9，法术辨识+18，潜行+23，生存+22，使用魔法装置+20；种族调整 +4手艺（石工技术），+2察觉，+4专业（矿工），+2潜行

语言 深渊语，通用语，木族语，土族语，地底通用语

特殊 荒疫聚集，巨大化，怪物学识+4，独行战术，严苛凝视+5，污染之血，追踪+5，虫类洞察

战斗装备 树肤术药水（2，CL9），治疗重伤药水（2），移除麻痹药水，祈祷念珠项链（次等），巨虫术魔杖（13发充能）；其他装备 +2胸甲，+2小圆盾，+1冰爆重型镐，希斯-威瑟格的邪徽，127GP

————————特殊————————

虫类洞察（Verminous Insights，Su） 奥瑞利对黑枯病和树精之歌的广泛的研究和接触，使她对虫类的行为有着深入的了解。她受益于一种恒定的控制虫类效果之下。她控制的任何虫类在她的独行战术职业能力中都被视为盟友，她控制的任何虫类都可以从她施放的法术中获得士气加值，比如祝福术。

陷阱：奥瑞利使用了一个简单但却痛苦的钟摆陷阱来保护她的孤独，她将活的带刺藤蔓编织成一个布满尖刺的球体，而球体里装着半吨重的潮湿泥土。一旦扰乱洞口地板上的几根蔓生的藤蔓，钟摆就会松开。虽然不太可能对深层区的居民造成致命伤害，但是它会瞬间在受害者的身上留下会持续数天的痛苦的荆棘，让好奇的人望而却步。

荆棘摆陷阱（SWINGING THORN TRAP） CR 13

XP 25600

类型 机械型；察觉 DC 25；解除装置 DC 32

效果

触发器 位置型；复位 自动

效果 近战攻击+15（8d6钝击和穿刺伤害）；特殊（一次攻击会在该生物皮肤上留下1d4根荆棘；每根荆棘会使他在攻击骰和技能检定上受到累积的-1惩罚，持续24小时；清除一根荆棘需要一个成功的DC 20医疗检定），多重目标（在10英尺乘20英尺范围区域内的所有目标）

发展：奥瑞利的戒指上用深渊语刻着“应为自己所赢得的荣誉而自豪。”的字样。这是完成能够解救戈多温的树精之歌所需的四枚戒指之一。

故事奖励：如果PC们能够寻回奥瑞利携带的树精之歌的戒指，并把它放在神器上，奖励他们9600 XP。

H5.西部要塞（CR 17）

有机物腐烂的刺鼻气味像浓雾一样笼罩着这片死角。在北边，扭曲的柳条椅子和脏兮兮的铺盖卷乱七八糟地倒在一片超大的蘑菇地前。在南方躺着巨大的腐烂的尸体，它们长着角和尖尖的手臂。天花板感觉低得奇怪，尽管头顶上的午夜虚空似乎无限向上延伸。

通道在进入这个大洞穴之前变窄了。一场轻微但稳定的“雨”从头顶处落下，而它实际上是从几百英尺以上的地面沼泽（D8区）过滤过来的水汽。在外观上与锐齿森林相似，这个洞穴长期以来一直为利用了由黑枯病创造的较弱的位面边界进入物质世界的劫害菌瘤的恶魔们提供了舒适的避难所。阿兰蒂亚容忍他们的存在，只要他们带着礼物到来，或者付出一段时间的服务。北部的蘑菇地是困难地形。

在从离地面约50英尺的地方开始，有着一系列的四个架子——从洞穴的墙壁上长出来的巨大蘑菇——每一个蘑菇都与洞穴的墙壁直接相对，并在之前蘑菇的上方约10英尺处生长。阿兰蒂亚用这些梯田种植了大量的驭灵菌，一种能奴役人类的意志的第一世界植物，并让它感染了她的黑枯病以增强它的力量。她耗费了她的大部分成熟驭灵菌来奴役屠格瑞斯和他的突击队员，而现在长出来的样本还太小，不能自由活动，更不用说是受到黑枯病的感染了。

成功通过一个DC 23知识（位面）检定的PC能够知道在南方死去的生物是几只迷诱魔，他们是最近前来向纳菲西求爱的深渊旅客。当屠格瑞斯和他的突击队进入瘟疫宫殿时，恶魔们拒绝让大地精们通过，除非他们达成交易，用他们的灵魂交换进入疫病之心的秘密。屠格瑞斯的回应是把他们的内脏挖出来，并任由他们的尸体腐烂。

生物：如果温德尔没有和PC们一同旅行，他会在上层区被抓获并被带到这里，在这里可以在最上面的平台上找到受伤了但还活着的他。

四名铁牙军团突击队员——阿菲特、唐塔、艾玛纳和哈达斯帕——在房间的中心。阿兰蒂亚用驭灵菌感染了代表团，把大地精战士们变成了她的心急的特工，而现在又在争论到底是保留他们作为保镖还是派他们去暗杀他们的前领袖阿扎尔丝将军（尽管这样的行为对于士兵来说是一种非常厌恶的事，因此有可能打破驭灵菌对他们的控制）。这些突击队员是屠格瑞斯亲自挑选出来作为他的个人作战部队的，尽管他们处于精神控制之下，但仍然是致命的战士和狡猾的间谍。控制它们的驭灵菌躲在他们的护甲下面，享受着温暖和安全，注意到任何奇怪的行为需要一个DC 20察言观色检定（而不是通常的识别支配法术的DC 15）。

如果他们发现入侵者，突击队员们会暂停他们的对练并开始安静地观察，而他们的驭灵菌会安静地与屠格瑞斯的驭灵菌交流。过了一会儿，他们会向新来的人大声打招呼，并提出要与他们谈判。阿菲特会代表团体发言。

“我很高兴看到任何没有被真菌感染的面孔，即使它必须如同你们一样软弱。我们是铁牙军团的成员，希望与你们谈判。我们被困在这个被诅咒的地方，无法找到出口，也无法对抗它的统治者。如果你们愿意和我一起讨论一些结盟的机会，我就会把我的士兵打发走。在我们离开这个鬼地方之前，我大概还能够忍受见到你们。”

在PC们同意的情况下，阿菲特会派遣她的盟友进入蘑菇森林，并邀请PC们和她一起吃一顿炖洋葱和蘑菇晚餐，同时交换关于宫殿的情报。她偶尔会停顿几秒钟，思考PC们向她透露的任何信息——通过驭灵菌无声地向屠格瑞斯发送信息。她几乎没有什么有用的信息可以提供，但她会告诉PC们她认为可能会引起他们兴趣的任何东西，并暗示她已经了解了树精的一些秘密弱点。她的最终目标是收集所有关于入侵者的情报，并将其传递给下方的屠格瑞斯。关于如何到达阿兰蒂亚处，她只透露了以下内容：“通往她的王座室的入口被隐藏了。一些该死的儿歌揭示了这一点，但哈德加什知道这可能只是什么精类的无稽之谈。”

如果PC们没有任何有着价值的情报或不愿谈判，她会扔出一小瓶蓝百合花粉（《极限装备》111页）并攻击。虽然在上面孵化的驭灵菌还太年轻，无法自己移动，但突击队员们希望把它应用到任何昏迷或麻痹的入侵者身上，教导他们服从腐败荒原公主的价值。

四个控制大地精的驭灵菌与黑枯病共生着，使他们比正常的更为强大，并给予他们DR 10/寒铁和善良。尽管如此，这些植物通常是非战斗性的，只有当它们的大地精仆人无法战斗时才会参与战斗——它们会向敌人发射孢子囊，但不会分离下来。

大地精突击队员（HOBGOBLIN COMMANDOS）（4） CR 13

XP 25600 每个

大地精刺客7/战士（恶棍）7（《怪物图鉴》175页，《极限战斗》45页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +13

————————防御————————

防御等级 27，接触 15，措手不及 25（+8护甲，+3偏斜，+2敏捷，+2天生，+2盾牌）

生命值 179 每个（14HD；7d8+7d10+105）

强韧 +15，反射 +10，意志 +8；+3对抗毒素

防御能力 精通直觉闪避

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1电爆长剑+19/+14/+9（1d8+6/17-20附加1d6电击）

远程 精制品寒铁匕首+15（1d4+5/19-20）

特殊攻击 夺命攻击（DC 18），报复，寂静刺杀，偷袭+4d6，毁灭刺杀（DC 22）

————————战术————————

战斗前 突击队员们会喝下熊之坚韧和牛之力量药水准备战斗。

战斗中 阿菲特和她的团队在战斗中严重依赖虚招，为了利用偷袭和致命惊喜能力而剥夺敌人AC的敏捷加值；他们特别喜欢用阴招战技使战士变得目盲和使施法者变得耳聋。他们希望能活捉入侵者，使其皈依，并避免使用他们的夺命攻击。

士气 被精神控制的大地精会战斗至死。如果PC们设法移走控制他们的驭灵菌，他们反而会立即尝试逃跑。

基础统计数据 当没有他们的药水时，突击队员的统计数据是 生命值 151；强韧 +13；近战 +1电爆长剑+17/+12/+7（1d8+4/17-20附加1d6电击）；远程 精制品寒铁匕首+15（1d4+3/19-20）；力量 16，体质 18；CMB +15（+21阴招，+17卸武，盗取）；CMD 30（34对抗阴招，32对抗卸武或盗取）

————————属性————————

力量 20，敏捷 14，体质 22，智力 13，感知 10，魅力 8

BAB +12；CMB +17（+23阴招，+19卸武，盗取）；CMD 32（36对抗阴招，34对抗卸武或盗取）

专长 随手武器，寓守于攻，高等阴招，精通重击（长剑），精通阴招，精通虚招，精通先攻，钢铁意志，擅长中型盔甲，技能专攻（唬骗），健壮，武器专攻（长剑）

技能 特技-1（-5当跳跃时），唬骗+18，解除装置+12，易容+8，察觉+13，察言观色+8，潜行+16，生存+8；种族调整 +4潜行

语言 通用语，矮人语，地精语

特殊 致命惊喜，藏刃，用毒

战斗装备 黑暗术油，熊之坚韧药水（2），牛之力量药水，治疗重伤药水（2），蓝百合花粉；其他装备 +2胸甲，+1轻钢盾，+1电爆长剑，精制品寒铁匕首（3），+2天生防护护符，+2抗力披风，防护戒指+3

黑枯病驭灵菌（DARKBLIGHT MINDSLAVERS）（4） CR 4

XP 1200 每个

进化驭灵菌（Mindslaver mold，《怪物图鉴4》288页，194页）

HP 38 每个

DR 10/寒铁和善良

宝藏：任何通过一个DC 30察觉检定的PC在最低的平台中搜索时，都会注意到从精心排列的苔藓床中发出的金属闪光。苔藓下有一个结实的青铜锁箱，里面装着一些大地精的装备，还有他们要送给阿兰蒂亚的祭品。盒子里仍然有1个次元袋（四型），1颗真知宝石，和1个单独的空间跳跃环（与G5区的空间跳跃环配对，但在阿兰蒂亚被杀之前仍然只是装饰）。

发展：阿菲特在她的腰带袋里藏了一枚树精之歌的戒指，这枚戒指是在屠格瑞斯最初带领他们进入宫殿与阿兰蒂亚谈话后留给她的。戒指上刻着“直到所有的手都背负着他们应得的罪孽。”

故事奖励：如果PC们能够寻回被大地精们保护着的树精之歌的戒指，奖励他们9600 XP。

I.疫病之心，黑枯病之席

疫病之心是阿兰蒂亚的王座室。这个巨大的天然洞穴位于她的树下一千英尺处，是她第一次开始用她那肮脏的祈祷和仪式来遵从希斯-威瑟格的地方，也是他第一次打破现实的墙壁，将黑枯病带给他的热切的仆人的地方。今天，一个巨大的真菌组织结占据了房间的大部分，由大量的真菌卷须悬垂着，将它与头顶上腐烂和疾病的网络连接在了一起。疫病之心是黑枯病的象征意义上的“心脏”，虽然在这里摧毁阿兰蒂亚并不能完全阻止黑枯病，但这会摧毁这个领域与希斯-威瑟格的深渊国度的连接，并防止新的恐怖从劫害菌瘤蔓延到物质位面。

这一区域也是黑枯病的工程师，荒疫化树精阿兰蒂亚的最后据点。腐败荒原公主很少离开黑枯病的心脏带给她的舒适，并且可以使用她的精神连接来寻找大块的真菌凝块，观察甚至对被诅咒组织中蜿蜒而出的菌丝体连接着的荒疫化锐齿森林的任何部分下达命令。虽然这不能让她看到或影响锐齿森林的其他角落出现的黑枯病的新分支——这通常是贪婪的人类或逃离的精类无意中携带的——这种限制只会持续到核心感染扩散到包围这些新分支为止。

疫病之心的天花板在大多数地方都比洞穴的地面高出约150英尺，墙壁上的真菌物质里有着发光的结节，它们发出了昏暗的光线；有关洞穴地形的更多信息，请参见I1区。

离开的快可灵

一旦PC们准备好进入I区，他们的快可灵盟友会用一声低沉的招呼来吸引他们的注意力。梅里尔和温德尔听起来比以往任何时候都要严肃，他们告诉PC们他们不能再继续前进了。温德尔开始恐慌，因为他幻想着的要面对“坏蛋”的白日梦突然变得太真实了，而梅里尔则从一开始就不完全赞同对抗强大的领袖。两个快可灵都对阿兰蒂亚感到恐惧，尽管他们会徒劳地试图掩饰恐惧的程度。他们常常异口同声地宣布：“坏——坏——坏——坏蛋必须死！但她像女神一样强大！我们可不是神，不不不！”

如果PC们还有剩下来的任何帮助次数，他们可能会利用这个机会让快可灵们去侦察他们还没有探索过的任何深层区或上层区的地方（但要记住快可灵们不会去和PC们所在的宫殿层不同层的地方）。如果快可灵们侦察到任何有着PC们没有获得的宝藏的地方，他们会收回贵重物品，但每件物品有着50%的概率交给PC们或自己留着（不过他们可以在稍后交出最初保管的物品；参见第50页的结束冒险）

I1.腐败王座（CR 19）

一个巨大的由绿、黑、白三色真菌组成的凝块——在它那肉质表面之下仿佛有一千颗心脏在跳动着——支配着这个巨大的洞穴。无数粗壮的纤维状线从洞穴的墙壁中伸出来，将巨大的生长物悬挂在五十英尺高的空中。在巨大的真菌球茎的最顶端，有着一个由枯萎的黄花编织着缠绕的柳条而做成的王座。巨大的壁架栖息在洞穴的东西两端，俯瞰着洞穴的地面，地面上点缀着蘑菇和发臭、冒泡的粘稠物。

被称为疫病之心（使用了劫害菌瘤——恶魔领主希斯-威瑟格的深渊国度的风格），阿兰蒂亚的家是她带给这个世界的疾病的怪诞而又活生生的心脏。从上方进入疫病之心的入口会将来客留在洞穴西部边缘的一个大突起上，而像桥一样的真菌物质从岩架延伸到岩体本身，如上图所示。这些桥还将真菌团块连接至洞穴的东壁，并从团块延伸到I2区的边缘。在其5英尺宽的可穿越表面上，每座桥都被视为正常地形，但它们没有栏杆来防止通过冲撞、复位，以及类似的战技将生物扔下去（参见第48页的危害）。作为有机物，索桥是易燃的。每5平方英尺的桥的硬度为5，生命值为30。另外还有着十几根绳子，每根都和矮人的躯干一样粗，被用来帮助支撑房间中央的巨大凝块。

阿兰蒂亚用一个恒定魔法警报法术（CL 15）守卫着她的巢穴的入口，每当有人靠近时，这个法术就会发出响亮的锣声。此外，整个洞穴都处于一个恒定次元锚法术的影响之下，这是洞穴与劫害菌瘤的紧密联系的副作用。

真菌块体本身由三层平坦层构成，每一层都算作正常地形。每一层都比前一层高10英尺；每层的边缘都很滑，需要一个成功的DC 20攀爬检定才能通过。

一个在一个DC 30察觉检定中成功的PC会注意到在该区域的东端有一个凹陷的监狱般的洞穴。这是I2区，戈多温被关押在这里。

生物：在她的真菌之家的王座上，坐着自封为腐败荒原公主的阿兰蒂亚。她意识到了PC们的存在，无论是通过她与荒疫化精类仆从的精神联系得到的报告，还是通过她的魔法警报法术。尽管岩精奥瑞利对她明显被忽视的地位感到不满（见H4区），但阿兰蒂亚与不满的精类保持着强烈的精神联系，并会严重依赖于奥瑞利的经验——以及在H5区的屠格瑞斯的突击队的报告——来计划她对这些闯入者的防御。在与树精的战斗开始时，让她采取任何有着意义的防御措施或法术。

大地精屠格瑞斯，铁牙军团的间谍头目，也潜伏在这里。他被从他身上长出的驭灵菌完全灌输进了阿兰蒂亚的事业，而他会从暗处观察这些入侵者是否有任何暴力迹象，但除非得到命令，否则他不会攻击。

当PC们进入了她的巢穴时，阿兰蒂亚咯咯地笑了起来，声音震耳欲聋地在洞穴周围回荡着。

“最后，我的可怜的崇拜者们终于找到了我！我还担心你们在路上迷路了呢。欢迎来到一个相当简略的终点！我承认，你们的激情让我印象深刻。也许我应该把你们招进我的可爱的王子的事业——第一世界突然间知道了我失去了足够多的仆从。我要把你们变成我最新的宠物吗？让你们像我的亲爱的小大地精那样听话？或者你们会选择牺牲自己并献祭给我的主人，腐败荒原王子，而他很快就会在锐齿森林这个溃烂的游乐场里嬉戏？”

像她的大多数仆从一样，阿兰蒂亚喜欢说话——这既能缓解她的无聊，也能夸耀她的伟大——精明的PC们可能会让她专注于讨论而不是暴力，让PC们有几轮时间安静地准备战斗。

**戈多温在哪里？**“你们要找的是那珍贵的大地冒牌货，是不是？”阿兰蒂亚指向洞穴东端的一堆缠绕着的藤蔓和巨大的黄色囊肿。“我已经教会了曾经的骄傲的‘女神’她的地位。曾经那么优越。曾经对周围人的才华毫不在意。而现在她的健忘使这一切都成为了我最喜欢的战利品！如果你们愿意的话，我就当着你们的面把她杀了，然后，当你们为你们那卑鄙的骗子的死而悲伤时，我就用你们那可怜的眼泪把你们淹死！”

**缠丝玛瑙碎片在哪里？**“这就是我最新的小玩意儿的名字吗？就像我的奴隶们曾经献上的许多华而不实的贡品一样，我根本用不着它，于是我就把它做成了一个可爱的头冠送给了我的小娃娃。”

**为什么铁牙的大地精在为你工作？**“那个自称阿扎尔丝的人提议结盟——我想是要打算杀了你们。你们对她一定和你们对我一样讨厌。我发现她献上的华而不实的东西太可悲了，以至于我无法原谅一个自以为是我的平等对手的肮脏的大地精对我的侮辱，因此我选择了我喜欢的肉制祭品。起初他们在反对，但我是荣耀和痛苦之女，而没有人会长久地拒绝我的意愿。”

**为什么是“腐败荒原公主”？**“在几个世纪以来，我一直在培育着黑枯病，这是我可爱的王子希斯-威瑟格送给我的礼物。当他看到我有多么成功——我将会多么成功——他将赐予我在深渊中与他同在的位置。我难道不是抚养着我们共同生下的可爱孩子的他的新娘吗？我是他的公主，我们将一起把全世界拉进贪婪的劫害菌瘤。你们无法阻止我们。没有什么可以阻止我们。”

**结束黑枯病！**“啊，是的，结束我一生的工作，一个新娘和她遥远的丈夫之间的最终结合。停止这生命和成长的光荣礼物，它将使整个世界成为一个整体。不，我想我不会。”

**我们能带着我们需要的神器悄悄地离开吗？**阿兰蒂亚对任何和平谈判、贸易或宽恕的请求都报以忍不住的大笑。

阿兰蒂亚（ARLANTIA） CR 18

XP 153600

HP 277（见52页）

屠格瑞斯（TAURGRETH） CR 15

XP 51200

HP 164（见58页）

胜算渺茫

作为一个CR 18的敌人，阿兰蒂亚甚至在自己独自对抗PC们时也是一个压倒性的挑战。而有了屠格瑞斯作为她顺从的防御者，这次遭遇的挑战等级上升至了19，能够轻松地压垮一队15级角色。然而，阿兰蒂亚确实有几个PC们可以利用的明显弱点。

树精之歌：神器权杖为PC们提供了在这场战斗中有用的一些有价值的法术，但是它最具毁灭性的力量是净化精类的黑枯病的能力。阿兰蒂亚可以尝试使用意志豁免来抵抗此净化。如果被净化，她会立即失去与她的王国的连接，失去她的快速痊愈；寄生纽带；投掷荆棘；对疾病、麻痹、毒素和变形的免疫。这也降低了她的伤害减免至5/寒铁并且移除了她的荒疫女王（无此能力，怀疑是下文的荒疫先驱能力）特殊能力。她的属性值的降低会对攻击和伤害骰、强韧豁免和AC造成-2减值，并立即减少63点她的当前和最大生命值。

屠格瑞斯：屠格瑞斯的服从只能通过从他背上长出的驭灵菌来维持。PC们可以在H5区遭遇大地精突击队员后，或者在一个成功的DC 20察言观色检定后推断出同样多的信息。PC们可以通过抑制屠格瑞斯来移除寄生物，然后通过一个成功的DC 17力量检定将其撕下。屠格瑞斯的护甲和身体为驭灵菌提供了掩蔽，但一些植物专用法术如枯萎术、命令植物、操控植物和凋死术能够轻易摧毁脆弱的霉菌。屠格瑞斯讨厌PC们给军团带来的失败，但在他被奴役之后，他更加憎恨阿兰蒂亚，于是他会改变立场与精类战斗。

危害：聚集在洞穴的地板上的凝滞的液体是腐蚀性分泌物和来自上方森林的荒疫化径流的危险混合物。在2英尺深的池子中涉水的生物每轮将受到2d6点强酸伤害，并且必须通过一个DC 15强韧豁免，否则将感染黑枯病（参见第7页边栏）。完全浸没在其中（如果生物被绊摔或从上面掉下来）会受到10d6点强酸伤害，并对角色的抵抗黑枯病的强韧豁免施加-5环境惩罚。水池的空间被认为是困难地形。

发展：如果屠格瑞斯在阿兰蒂亚死后还活着，那么感染他的驭灵菌就会试图挣脱并滑入组成洞穴墙壁的植物物质中。即使重获自由，屠格瑞斯对PC们也没有任何好感——他将铁牙军团最近在征服中遭遇的挫折归咎于他们——但他并不想死。不管是在战斗中被PC们故意释放，还是因为阿兰蒂亚的死而被释放，大地精在投掷烟雾弹并试图在混乱中逃跑之前，都会简短地请求离开。如果他成功了，PC们将在冒险之路的高潮——“缟玛瑙城堡的穹窿”中遇到他。

无关阿兰蒂亚的存在，房间心脏里巨大的真菌球会继续像有病的心脏一样跳动着，慢慢地消化着将锐齿森林与劫害菌瘤隔开的位面屏障。虽然杀死阿兰蒂亚并不能结束黑枯病（见第50页的结束冒险），但这会让这个感染的据点变得脆弱。在1小时内对心脏施放5次植物凋零术或凋死术会导致心脏枯萎并最终死亡，这会结束将锐齿森林与深渊相连的位面侵蚀。这将立即结束锐齿森林的荒疫区域对传送和位面旅行魔法的限制，并阻止了恶魔和其他深渊生物的轻易穿越。

在阿兰蒂亚被摧毁后，她在树精之歌之上造成的污点开始明显地消散。神器的失去光泽的黄金变得越来越明亮，雕刻在其末端的叶子看起来更加的新鲜，雕刻在其戒指上的雕刻开始动摇，仿佛符文本身也在改变。权杖可以被用来将戈多温从她的监狱中解救出来，无论是在它腐化的状态下还是在它完全恢复的状态下，但是在它腐化的状态下，树精之歌只能被用来枯萎作为黑枯病的心脏的真菌病结。有关神器恢复后的能力的更多信息，请参见第49页。

有关释放戈多温的更多信息，请参见I2区。

故事奖励：如果屠格瑞斯仍然活着，奖励PC们XP，就如同他们在战斗中击败了他一样。

I2.战利品陈列室

洞穴东侧有着一个阴暗的凹洞，里面有着一大堆黏糊糊的藤蔓和人类大小的囊肿。模糊的人形漂浮在被封闭的牢房内的一些厚厚的泡沫浆中。

阿兰蒂亚的与地牢最接近的东西是她心爱的“战利品”收藏——拒绝服从她的统治的阿克瑞西尔宫廷的精类，因此他们被埋葬在真菌囊肿中，处于昏迷状态，如同被束缚大法法术保存着一样。每个囊肿都非常坚固（硬度10，120 HP，破坏DC 40），但用树精之歌接触它就能够使它打开。没有了阿兰蒂亚的魔法来维持监狱，被埋在里面的精类将在15个月后自己醒来。

生物：总的来说，附近有五十几只精类——大多是微粒精、树精、宁芙、皮克精和萨特羊人——被囚禁在这里，他们都有着职业等级、经验或独特的天赋，使他们在现已不存在的阿克瑞西尔宫廷中成为重要人物。被释放的精类处于力竭状态，而且由于多年被阿兰蒂亚的黑魔法囚禁，大部分精类的能力都减弱了——这需要几个月甚至几年的时间才能完全恢复。

森野女士戈多温在她的牢房里受折磨的时间比她的任何一个仆人都要长，在她被囚禁的几个世纪里，她遭受了阿兰蒂亚的残酷折磨和实验。如果被释放，戈多温会感到疲倦和迷惘，但她隐隐约约地意识到了所有发生的一切，这都要归功于她与阿兰蒂亚在树精堕落之前很久以来就有着的精神上的联系。

戈多温（GENDOWYN） CR 15

XP 51200

HP 210（见54页）

发展：当PC们解救戈多温时，她茫然地看着周围的一切。然后她看着PC们，当她开始意识到发生了什么时，她的脸上浮现出一种解脱和痛苦交织在一起的表情。她对PC们的发言如下（除非她被释放去帮助对抗阿兰蒂亚，在这种情况下，她会在混战结束后向PC们发言）。

“自由？我…自由了？我在黑暗中憔悴了多久。我的森林承受了多少苦难……我那爱虚荣的小女孩不喜欢跟我的其他仆人肩并肩地站在一起，所以她想把我们都踩在她的脚下。遗憾的是，这样的智慧和潜力可能会在无尽的权利中腐烂。因为杀死了我的心爱的侍女，我应该对里面怀恨在心，也应该感谢你们把我从无法忍受的监禁中解救了出来。我不知道哪个分量更重些呢？”

戈多温是一个拥有难以置信的力量的不朽生物——混乱和异想天开，但也有着数千年的经验。尽管这是开玩笑，但她关于感谢或杀死PC们的评论准确地反映了她的第一直觉。经过片刻的反思，她决定拥抱她的解救者，并表达她不朽的感激之情。她会以一个标准动作召唤恢复的树精之歌到她的手上，然后使用它的魔法传送她自己、PC们和精选的仆人们到地表她宫殿的废墟上。

更多关于戈多温和缠丝玛瑙碎片是如何影响冒险的结局的信息，见第50页的结束冒险。

戈多温的头上戴着一顶由多刺藤蔓编织而成的王冠，中间镶嵌着一颗血红的宝石。这是屠格瑞斯从阿扎尔丝将军的宝藏中借来的缠丝玛瑙碎片，作为他与阿兰蒂亚谈判失败时的逃生计划。他从未意识到阿兰蒂亚的魔法会使位面旅行变得迟钝，因此阿兰蒂亚轻而易举地击败了他并偷走了碎片。经过几个小时的无聊的检查，公主把碎片戴在了戈多温头上的王冠上。阿兰蒂亚觉得让森野女士戴上一件威力强大的神器很可笑，如果没有荒疫化树精的邪恶力量的影响，戈多温就能够轻易地逃脱她的监禁。

故事奖励：如果PC们使用树精之歌来释放戈多温或找回缠丝玛瑙碎片，奖励他们51200 XP。

怨恨弯刀

阿兰蒂亚挥舞着怨恨弯刀，这是一件在千年前从毁木者处偷来的强大魔法物品，而当时戈多温在率领她的精类大军对抗新生恶魔领主的入侵。阿兰蒂亚相信是希斯-威瑟格指引她找到了这把武器，从那以后，这把剑就在她的沉睡的脑海里制造了噩梦。这些幻象指引着阿兰蒂亚成为一个残忍而扭曲的统治者。

怨恨弯刀（SPITEFUL SCIMITAR） 价格：75315 GP

栏位：无 施法者等级：11 重量：4磅

灵光：中等防护系，变化系，和死灵系

这把+2残忍渐狂弯刀是在恶魔领主毁木者用森野女士赫弗洛玛（Hephloma）的弯刀刺入她自己的胸膛时意外地创造的。枯萎的藤蔓和枯萎的花朵装饰着它的刀刃片。在对生物造成伤害后，每天三次以一个直觉动作，持有者能够使刀刃上描绘的枯萎植物活化，将带刺的藤蔓植入该生物的伤口。蔓生、缠绕的藤蔓会使该生物纠缠1d4轮，当纠缠状态持续时，它会因疼痛而反胃。一次成功的DC 22强韧豁免能够免除反胃状态。

制造条件 成本：37815 GP

制造魔法武器与防具，惊恐术，死亡丧钟，狂暴术，毒液纠缠术

树精之歌

被称为树精之歌的权杖是森野女士戈多温在年轻时制作的一件高等神器。据说是由锐齿森林的精类的一千零一份忠诚誓言铸就的，权杖巩固了强大的精类对大片森林的控制，并为她的阿克瑞西尔宫廷奠定了权力的基础。虽然戈多温很少会允许神器离开她的视线，但她偶尔会把它的戒指送给盟友——比如克拉铎冈的矮人——这样他们就可以请求她的帮助。

下方是在被阿兰蒂亚的邪恶魔法玷污之前的树精之歌。

树精之歌（DRYAD’S SONG） 高等神器

栏位：无 施法者等级：20 重量：2磅

灵光：强烈咒法系和变化系

金光闪闪的权杖点缀着优雅的枝叶，而一头绽放成微型的花朵树梢。权杖的杆上有着四个插槽，可以在插槽上扣上四个大指环。每一枚戒指上都刻着一句木族语，可以以一个标准动作扣在权杖上或从权杖上取下。

戒指1：“锐齿森林的翠绿之女们。”

戒指2：“请倾听我的热烈的呼唤。”

戒指3：“现在履行长久立定的誓言。”

戒指4：“为了阿克瑞西尔的荣耀，生或死。”

树精之歌给予任何持有它的人在对住在锐齿森林的精类的所有交涉和威吓技能检定上获得+5士气加值。树精之歌允许持用者随意施放植物凋零术、纠缠术、植物滋长和塑木术，尽管这些法术只会作用于锐齿森林内的植物。每天至多三次，通过以一个整轮动作背诵在指环上的这首诗，树精之歌允许持有者召唤总共40HD的树精、宁芙和萨特羊人，或者允许持页者和另外19个中型或更小的生物传送到锐齿森林的任何地方，就如同他们非常熟悉目的地一样。被召唤的精类会停留20小时，可以随意解散，且不需要服从持有者的命令；被树精之歌召唤的树精在为持有者服务时，会失去树木共生弱点。与腐化的神器不同，完全恢复的树精之歌无关它的各种戒指是否插在权杖上都允许使用它的魔法。就像腐化的版本一样，树精之歌可以以一个整轮动作净化在60英尺内的生物上的黑枯病。

权杖上的戒指可以赠予他人。该戒指可以作为手镯佩戴，也可以戴在项链上（占据相应的魔法物品位），佩戴者的豁免检定会获得+3抗力加值。每天一次，戒指的佩戴者可以通过短讯术与树精之歌的持有者联系。

森野女士戈多温与神器保持着强大的联系，可以以一个标准动作将树精之歌召唤到她的手中。

摧毁：如果树精之歌完全淹没在森野女士的血和叛徒后悔的眼泪的混合物中，它就会化为灰烬。

使用民兵系统

《探索者战役设定：冲突之地》引入了可选的民兵系统来管理大群的NPC，并将他们从相对的无名小卒发展成一支不容小觑的军事力量。在这卷中，当PC们探索着一片充满敌意的荒野时，民兵队成为了无价的守卫、助手和侦察兵，尽管在这次冒险中，即使是装备最精良的民兵也无法应对大多数主要冲突。根据PC们在整个冒险过程中的行动，他们有机会招募一些独特的伙伴。

库萨娜（独特盟友）：如果PC们放过了血鬼婆库萨娜，她就会显示出唯利成性的倾向，愿意用她的服务来换取5000 GP。她的狡猾和施法能力使得在所有的隐秘和安保组织检定上获得+2加值，但她的令人不安的本性对所有忠诚组织检定施加-5惩罚。如果PC们在“长影突袭”中招募了法师娜瓦，转化者会愤怒地退出民兵队伍，在她离开时造成价值3d6×100 GP的伤害。

温德尔和梅里尔（独特队伍）：如果快可灵姐弟温德尔和梅里尔在这次冒险中都活了下来，而PC们对他们很好，他们就会请求加入PC们的行列来偿还他们的荣誉债务。不幸的是，快可灵们的对荣誉的理想远远超过了他们的能力；虽然他们是充满天赋的战士，但他们也很有破坏性，而且容易犯小偷小摸的错误。当他们留下来的时候，他们如同一支破坏者队伍，这并不会影响到民兵队伍的最大数量。如果他们进行暗中破坏行动，他们会获得+2加值来取消一个事件，但是他们的鲁莽的风格会使PC们的恶名值增加了正常数量的两倍。

结束冒险

如果PC们解救了戈多温，只要他们对这位自封的女神表现出一定程度的尊重和顺从，他们就能赢得她的忠诚和感激。虽然数个世纪的牢狱生活削弱了她的能力，但戈多温仍然掌握着相当多的魔法——包括她自己的魔法和那些从黑枯病中逃脱的锐齿森林精类所使用的魔法。与戈多温一起被囚禁的阿克瑞西尔宫廷的许多成员都是牧师和审判者，他们崇拜着森野女士作为他们的女神，并号令着强大的神术，足以复活在解救戈多温过程中被杀死的角色。要完全恢复她的力量需要多年的休息和努力，而这可能会为PC们带来未来的冒险，但现在戈多温已经足够强大，足以成为一个强大的盟友。她很乐意尽她所能回答PC们的问题，尽管她对时事的了解只来自她与阿兰蒂亚的断裂的精神联系。戈多温知道缠丝玛瑙碎片是什么以及它是如何使用的，但是她不知道铁牙军团是什么人，也不知道缟玛瑙城堡可能在哪里。戈多温很高兴地把缠丝玛瑙碎片送给了PC们，以感谢它们为她的服务，并承诺在未来会提供帮助，说：“今天你们解救了一个遗产，赢得了一位女神的感激——这远比大多数你们的同类在短暂的一生中所取得的成就要多得多”

在此之后，她会集中精力修复她的宫殿，击退黑枯病，并派遣信使到锐齿森林的遥远角落歌颂她的归来，把PC们作为客人留给了一个名叫格萨默（Gossamer）的力竭的微粒精来照顾（关于格萨默的更多信息，请参见《冒险之路#120：缟玛瑙城堡的穹窿》）。精类们欢迎PC们在阿克瑞西尔宫殿呆上一周又零一天，然后格萨默就会礼貌而坚定地要求他们离开。

就像戈多温自己一样，阿克瑞西尔宫廷需要时间和工作来重建。除了被关在她身边的同样因为长时间的睡眠而变得虚弱的五十几个精类以外，锐齿森林的精类大多只知道戈多温是一个传说。锐齿森林中善良的精类将加入她的行列，希望失落的女神能够击退黑枯病，恢复他们世界的秩序，而中立的，甚至许多邪恶的精类都被传说中她的力量和可怕的脾气吓得服从——据说它们就和地震一样意想不到且充满毁灭性。尽管拥有如此少量的追随者，但是在接下来的几个月里，她甚至都无法指挥一支小规模的精类部队。

杀死阿兰蒂亚和黑枯病之心并不能立即摧毁黑枯病，尽管这两种方法都极大地降低了这种超自然疾病的威力并减缓了它的蔓延。如果黑枯病在哪怕只有单个荒疫化精类的身上存留了下来，它也可以继续传播并感染全世界。根除它需要数年的精心努力，因为数量越来越少的荒疫化精类都会聚集在隐蔽的邪教和隐藏在腐烂的林间空地中。然而，没有了真菌之心，锐齿森林内的位面边界再次开始变得强大，允许生物传送并阻止恶魔在没有帮助的情况下穿越到物质位面。有了树精之歌，戈多温可以如同施放植物凋零术一样，从受感染的植物中驱散黑枯病，让她在几天之内恢复她被毁坏的宫殿周围的大部分地区昔日的辉煌，尽管受到感染的精类仍然需要一个接一个地被治愈。

如果PC们和梅里尔或温德尔一起旅行，并对他们友好、尊重或关心，精类们就会把他们在最后时刻发现的贵重物品交给他们。快可灵们被PC们的成就深深地感动了——这让他们对失去亲人的悲痛有了一种释怀之情，让他们觉得自己弥补了之前对黑枯病的冷漠，也让他们的森林家园得到了治愈。他们计划向戈多温请求在她重生后的宫廷中担任一个角色，但在他们离开之前，他们承诺如果凡人们需要帮助，他们的剑将会为PC们而战。其中一人或两人都可以加入他们的民兵作为同伴或特工（见第50页边栏）。

P52-P53

阿兰蒂亚（ARLANTIA）

阿兰蒂亚自封为恶魔领主希斯-威瑟格的新娘，拥有着令人难以置信的力量，但缺乏她的庇护主的直接关注。恶魔领主的漠视驱使树精为了赢得她的偶像的欢心，做出了越来越残酷的行为。

阿兰蒂亚（ARLANTIA） CR 18

XP 153600

女性荒疫化树精希斯-威瑟格的牧师15（《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴》116页）

混乱邪恶 中型精类

先攻 +9；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +26

灵光 腐败光环

————————防御————————

防御等级 36，接触 19，措手不及 31（+6护甲，+4偏斜，+4敏捷，+1闪避，+11天生）

生命值 277（21d8+183）

强韧 +25，反射 +22，意志 +25

防御能力 反射闪避，真菌复苏；DR 10/寒铁和善良；免疫 疾病，麻痹，毒素，变形；抗力 寒冷10，电击10；SR 29

————————攻击————————

速度 30尺，飞行40尺（完美）

近战 怨恨弯刀+21/+16/+11（1d6+7/15-20）

远程 投掷荆棘+14（1d4+2）

特殊攻击 引导负能量 9/天（DC 24，8d6），寄生纽带，秽恶之镰（7轮，2/天），木拳（+7，9轮/天）

类法术能力（CL6；专注+13）

常驻——植物交谈术

任意——瞬发支配怪物（仅荒疫化精类；DC 26），纠缠术（DC 15），探知（DC 21），短讯术，树形术，塑木术（仅1磅）

3/天——魅惑人类（DC 15），深度沉眠（DC 17），树跃术

1/天——暗示术（DC 17）

领域类法术能力（CL15；专注+21）

9/天——邪恶之触（7轮）

牧师准备法术（CL15；专注+21）

8环——操控植物（领域），群体造成致命伤（DC 24）

7环——渎神之语（领域，DC 23），弹性重伤术（DC 22），混沌真言（DC 23）

6环——剑刃护壁（DC 22），高等解除魔法，重伤术（领域，DC 22），医疗术（2）

5环——高等命令术（DC 21），焰击术（DC 21），真知术，石墙术，棘墙术（领域，2）

4环——治疗致命伤（2），驱逐术（DC 20），毒击术（领域，DC 20），短讯术，邪影击（DC 20）

3环——疫病术（领域，DC 19），解除魔法，弹性人类定身术（DC 18），消除隐形，防护能量伤害（2）

2环——树肤术（领域），安定心神（DC 18），黑暗术，弹性丧志术（2，DC 17），人类定身术（DC 18），沉默术（DC 18）

1环——绝望术（DC 17），惊恐术（DC 17），命令术（DC 17），纠缠术（领域，DC 17），隐雾术，防护善良，虔诚护盾

0环（任意）——侦测魔法，侦测毒性，神导术，阅读魔法

D领域法术；领域 邪恶，植物（腐朽子域）

————————战术————————

战斗前 阿兰蒂亚通过她的蜂群思维和探知观察着PC们的接近，并对自己施放防护能量伤害来抵抗他们所偏好的法术。一旦PC们进入她的领域，她就会施放虔诚护盾。

战斗中 阿兰蒂亚会无情地攻击，施放高等解除魔法来解除所有准备措施，然后施放群体造成致命伤、渎神之语和重伤术。当她在疫病之心飞行时，如果她的敌人设法与她近战，她会在攻击前用她的秽恶之镰能力在她的弯刀上加上邪恶附魔。当她的生命值低于150点时，她会对自己施放医疗术。阿兰蒂亚知道她的腐败光环会摧毁控制屠格瑞斯的驭灵菌，所以她只有在屠格瑞斯死亡或从她的控制中解放出来时才会激活它。

士气 阿兰蒂亚会战斗至死。

基础统计数据 当没有她的虔诚护盾时，阿兰蒂亚的统计数据是 防御等级 32，接触 15，措手不及 27

————————属性————————

力量 20，敏捷 21，体质 25，智力 14，感知 22，魅力 24

BAB +14；CMB +19；CMD 35

专长 弹性法术，导能打击，战斗施法，制造奇物，闪避，额外引导，强韧加强，精通重击（弯刀），精通先攻，精通天生护甲，闪电反射，类法术能力瞬发（支配怪物）（原文Quicken Spell[Dominate Monster]），健壮

技能 特技+22，交涉+20，逃脱+17，飞行+17，威吓+22，知识（自然）+17，知识（宗教）+15，语言学+8，察觉+26，察言观色+19，潜行+16；种族调整 +2知识（自然），+2察觉，+2潜行

语言 通用语，龙语，矮人语，精灵语，炼狱语，木族语；植物交谈术

特殊 荒疫聚集，荒疫之子，污染之血，投掷荆棘，融身入树，荒野认同+16，木工

战斗装备 治疗重伤药水（2）；其他装备 +2次等护命无相链甲衫，怨恨弯刀，+3天生防护护符，+6健体腰带，+5抗力披风，+2感知头带，反射闪避戒指，缟玛瑙制希斯-威瑟格邪徽（价值500 GP）

————————特殊————————

森野女士伪装者（Glaistig Pretender，Su） 阿兰蒂亚用戈多温的血为自己举行了许多仪式，试图把森野女士的神性赋予她。虽然她的努力还没有授予她神话之力，但她的魅力得到了永久的+6加值，而AC得到了+2天生护甲加值。

荒疫先驱（Harbinger of the Blight，Su） 黑枯病通过阿兰蒂亚的被感染的身体来到了格拉里昂上，她保留了对真菌物质近乎神圣的掌控力。她能够施放瞬发支配怪物，但只能生效于有着荒疫化精类模板的生物。她也可以随意施放探知和短讯术作为类法术能力，但只适用于被黑枯病侵扰的区域。在任何被黑枯病感染的地方，她都能命令真菌带她飞到空中，使她获得40尺飞行速度（完美）。

阿兰蒂亚生来就是一个才华横溢，但同样自负的树精，她渴望服务于人，也渴望被人认可。她的技能和地位迅速地在提高，这最终使她成为了阿克瑞西尔宫廷的侍女，成为了少数特权阶层的一部分，可以亲自为戈多温服务，在森林中充当她的代理人。

但即便是身处精英阶层，她也觉得自己受到了轻视。阿兰蒂亚渴望得到别人的认可，而她的冲动和过于急切的天性导致她经常犯错，并疏远了她的树精同胞。尽管阿兰蒂亚尽了最大的努力，但戈多温仍然认为她和她的姐妹们是平等的，而不是一个被珍爱的女儿。

嫉妒和沮丧使她的心变得灰暗，而奇怪的低语传到了阿兰蒂亚的耳旁——那是一种难以理解的低语，引导着她深入到阿克瑞西尔宫殿下面。在这里，她发现了一个禁止入内的洞穴，里面囚禁着被诅咒的怨恨弯刀，还有几个世纪前戈多温在对抗毁木者的战役中获得的其他战利品。阿兰蒂亚接过了那把召唤着她的刀刃，花了几个月的时间阅读希斯-威瑟格的教义，以了解戈多温自私地隐藏起来的世界的真相。正当她学习和祈祷的时候，一种疾病在树精体内蔓延开来，在她的肉体上绽开了水痘，而从她哭泣的伤口流出的液体中，第一批黑枯病生根了。

然后，阿兰蒂亚感染了她的树精同伴，扭曲了他们崇拜的信仰，并在戈多温的最强大的仆人的帮助下推翻了阿克瑞西尔。她现在是一个残忍而善变的女王，有时狡猾而咄咄逼人，有时则躲进疫病之心的圣所，一次窝个几个星期。

虽然希斯-威瑟格给了她他所喜欢的诱人的口味——怨恨弯刀和黑枯病——但阿兰蒂亚还是在因为他没有赋予她神话之力而感到沮丧。无论黑枯病是如何深入地掌握了锐齿森林，阿兰蒂亚对恶魔领主的请求都没有得到任何回应。

战役中的作用

在铁牙入侵的整个过程中，我们时不时地能够感受到阿兰蒂亚的存在，比如在锐齿森林中游荡的荒疫化精类和腐化的动植物。从来都非常自大的阿兰蒂亚不会在与PC们的对抗中让步，而她的命运要么是杀死这些英雄，要么就是在尝试中灭亡。如果她或PC们不知为何逃脱了，她会收集所有剩余的爪牙，并毫无怜悯地追击PC们。

阿兰蒂亚的存在应该让人感到压抑和隐隐约约；她能够随心所欲地对它们进行探知，甚至奚落它们——甚至是在PC们进入她的瘟疫宫殿之前。

P54-P55

戈多温（GENDOWYN）

古老而强大的戈多温曾经统治着锐齿森林的大部分精类，甚至连附近的克拉铎冈的矮人也认为强大的精类是一个守护神。

戈多温（GENDOWYN） CR 15/MR 7

XP 51200

独特森野女士（Glaistig，《怪物图鉴5》124页）

混乱中立 中型精类（土系，神话）

先攻 +21；感官 低光视觉，颤动感知120尺；察觉 +30

灵光 狂欢者的狂喜（30尺，DC 26）

————————防御————————

防御等级 35，接触 27，措手不及 25（+7偏斜，+10敏捷，+8天生）

生命值 276（19d6+194）；再生10（气系）

强韧 +14，反射 +21，意志 +19；二次豁免

DR 10/寒铁和史诗；免疫 晕眩，影响心灵效果，恍惚，震慑；抗力 强酸30，寒冷20，电击20，火焰20，音波20；SR 26

弱点 空毒

————————攻击————————

速度 40尺，掘地40尺，攀爬40尺；潜地

远程 岩击+29（8d6+16/19-20钝击、穿刺或挥砍附加巫术）或绿之爆发+29（16d6+24/19-20挥砍附加巫术）

占据5尺；触及5尺（大地之鞭或绿之鞭10尺）

特殊攻击 神话之力（7/日，神力涌动+1d10），精类女巫

类法术能力（CL19；专注+26）

常驻——行踪无迹

任意——造水术，指北术，净化食粮（DC 17），木遁术

1/天——巨石碾压（DC 26），困惑术（DC 21），石化术（DC 23），移土术，八级自然盟友召唤术

操念使已知原力

注能——强击注能，纠缠注能（DC 22），增距，贯通，念刃，念鞭，推行注能，筑墙

念袭——岩击（8d6+16钝击、穿刺或挥砍），绿之爆发（16d6+24挥砍）

通用——基础地脉念力，潜地，土行，持久之土，束缚元素，随念而动，地动，雕石者

————————战术————————

战斗中 戈多温会带着神器树精之歌进入战斗，释放了它的力量召唤精类仆从到她身边。她偏好击倒或监禁她的敌人，这样她就可以在闲暇时处置他们。

士气 戈多温在战斗中曾两次被击败，而现在有些害怕死亡。如果生命值降低至100点以下，她会撤退。

————————属性————————

力量 24，敏捷 31，体质 26，智力 27，感知 26，魅力 25

BAB +9；CMB +16；CMD 43

专长 战斗施法，战斗反射（神话），精通先攻（神话），近距射击，精准射击，技能专攻（唬骗，察言观色），武器娴熟，武器专攻（念袭）（神话）

技能 特技+28（+32当跳跃时），唬骗+35，攀爬+15，交涉+29，易容+29，逃脱+32，威吓+29，知识（地理）+21，知识（本地，自然）+30，察觉+20，表演（舞蹈）+29，察言观色+36，巧手+28，潜行+30，使用魔法装置+29

语言 阿兹兰特语，通用语，矮人语，精灵语，侏儒语，哈里特语，木族语，土族语，瓦瑞西亚语

特殊 神力之源，森之优雅，地动

装备 树精之歌（见49页）

戈多温声称，当她从第一世界旅行到恩卡坦湖的岸边时，她在那里种下了第一棵锐齿森林的幼苗。考虑到精类们倾向于古怪的说法，她的叙述仍然令人怀疑，但不管是不是森林的始作俑者，戈多温已经统治了精类们几千年，甚至在萨克利斯建立之前就已经出现在了卡利德人的著作中。

骄傲而又拥有着强烈情感的戈多温把格拉里昂的所有森野女士都当成了她的姐妹，所以当暴君毁木者在AR 2506年杀死了菲拉妮森林的守护者赫弗洛玛时，戈多温将她的阿克瑞西尔宫廷召集成一支精类军队，并向新生的恶魔领主进军。尽管他们在战斗中杀死了许多毁木者的信徒——甚至还缴获了一件传奇武器——怨恨弯刀——但戈多温最终还是带着毁木者留下的几处溃烂的伤口返回了，而这位自称大地女神的精类花了几十年才完全从中痊愈。

她对战争的兴趣减弱了，她对外界的不信任也加深了，当几个世纪后当地的卡利德部落来到她面前时，戈多温无视了援助的请求。当默语暴君在这片土地上行军时，戈多温坚持要锐齿森林保持中立，但最终，她那古老的灵魂对成千上万的死难者感到了一阵痛苦的内疚。

在七个世纪前，当克拉铎冈的矮人冒险进入锐齿森林寻求她的建议时，戈多温的内疚得到了些许缓解。透过森林居民的眼睛和耳朵观察这些矮人访客，戈多温看到了这些外来者对她的王国的尊重和顺从（虽然很大程度上是因为他们害怕陌生的环境，尽管她当时并没有意识到）。在五王山脉的火山爆发后，矮人们来到了这里，恳求戈多温帮助他们了解他们在山上的家是否安全，而戈多温一反常态地异常仁慈，并慷慨地提供了她的智慧。不仅如此，她还为矮人们提供了一个联盟，并用她的权杖，树精之歌来盖印。矮人们很高兴地接受了，矮人们和精类之间的不太可能的友谊变得越来越深厚，直到克拉铎冈的居民开始把根道恩看作是一个守护神。

戈多温对这些类人入侵者表现出明显的偏袒的行为足以促使她的侍女阿兰蒂亚——已经是一个嫉妒的女人——开始叛国。挥舞着曾被戈多温视为战利品的怨恨弯刀，并学习了从毁木者的领地掠夺来的宗教书籍，在一小撮感染了深渊疾病——黑枯病的精类军团的支持下，阿兰蒂亚背叛了她的女主人。戈多温要求树精放弃她的邪恶意图，并除去降临在锐齿森林头上的阴云。为了强调她的观点，戈多温在阿兰蒂亚的树上召唤了一场可怕的风暴，以一种令人难以置信的方式展示她的力量。

在女主人的力量面前，阿兰蒂亚犹豫了一会儿，但树精的背叛比戈多温想象的还要更为严重。阿兰蒂亚利用她能够自由出入戈多温的房间，用黑枯病玷污了树精之歌。当戈多温启动了权杖时，魔法的反冲撕裂了她的肉体和魔法的本质。爆炸削弱了戈多温的力量，而她最后的记忆是她的前仆人用手扼住了她的不朽的喉咙的感觉。

戈多温是一个古老而反复无常的自然精灵，她的力量近乎神力，但她已经被彻底打败过了两次，因此她比大多数森野女士更倾向于谈判。然而，她对无礼几乎没有什么耐心，而她的承诺只有在她记得当初为什么做出这些承诺的时候才会可靠。虽然按照精类的标准，她是善良的，但她会从不朽的角度看待世界，经常把对死亡的恐惧错当成粗鲁或不耐烦。

战役中的作用

PC们必须通过解救戈多温以获得缠丝玛瑙碎片和一支精类军队。她向PC们表示她的友谊将伴随它们的余生（除了对她的任何严重的侮辱），并像老朋友一样欢迎它们的到来。然而，在经历了几个世纪的残酷压迫之后，她必须花很多时间重建她的宫廷，而且她的援助在一段时间内是通过代理人来处理的，比如微粒精格萨默。锐齿森林的精类们也感谢PC们，并自动改善了一格他们遇到的锐齿森林精类的起始态度。

腐化的树精之歌的强烈反冲耗尽了戈多温的神话之力，而恢复它将需要时间和超越这条冒险之路的冒险。尽管她处于虚弱状态，但戈多温仍然拥有能力赐予她的信徒们神术（至多7环法术，直到她恢复失去的神话等级），虽然她通常会把这个礼物留给她的侍女们，但她愿意因为PC们对她的服务而破例。戈多温的领域是混乱、团队和植物领域，以及滋长和家园子域。

P56-P57

纳菲西（NAPHEXI）

在过去的一千年里，作为阿兰蒂亚的副手，黑龙纳菲西完全致力于希斯-威瑟格的远见的必然性。现在她自己也是一个腐朽的生物，是阿兰蒂亚的先驱，也是虚拟的女儿。

纳菲西（NAPHEXI） CR 17

XP 102400

真菌极老黑龙（Fungal ancient black dragon，《怪物图鉴4》116页，《怪物图鉴》93页）

混乱邪恶 超大型植物（增强龙类，水系）

先攻 +3；感官 龙感；察觉 +23

灵光 气势凶猛（300尺，DC 25 ）

————————防御————————

防御等级 39，接触 7，措手不及 39（-1敏捷，+32天生，-2体型）

生命值 297（22d8+198）

强韧 +22，反射 +12，意志 +18

防御能力 有毒血液（Poisonous blood）；DR 15/魔法；免疫 强酸，疾病，影响心灵效果，麻痹，毒素，变形，睡眠，震慑；SR 28

————————攻击————————

速度 50尺，飞行190尺（不良），游泳50尺

近战 啮咬+34（2d8+19附加4d6强酸），2爪抓+33（2d6+13），尾扫+31（2d6+19），2翼击+31（1d8+6）

占据15尺；触及10尺（啮咬15尺）

特殊攻击 酸池（50尺半径，20d6强酸），强酸啮咬，喷吐武器（100尺线形，DC 30，20d6强酸），制造衍体（create spawn），碾压（小型生物，DC 30，2d8+19），毒孢子云（poison spore cloud）

类法术能力（CL22；专注+26）

常驻——动物交谈术（仅爬虫类）

任意——黑暗术，疫病虫群，植物滋长

1/天——腐化水质

术士已知法术（CL11；专注+15）

5环（4/天）——死云术（DC 19），怪物定身术（DC 19）

4环（7/天）——黑触手（2），疫病术（DC 18）

3环（7/天）——解除魔法，人类定身术（DC 17），回避侦测，臭云术（DC 17）

2环（7/天）——朦胧术，侦测思想（DC 16），隐形术，飞虫走兽，蛛网术（DC 16）

1环（7/天）——魔法警报，忍受环境，油腻术，魔法飞弹，隐雾术

0环（任意）——舞光术，侦测魔法，幻音术（DC 14），法师之手，修复术，传讯术，开关术（DC 14），魔法伎俩，阅读魔法

————————战术————————

战斗中 纳菲西既残忍又懒惰，她偏好用尽可能少的努力去杀人。她偏好用怪物定身术或黑触手让受害者变得无助，然后将他们置于死云术或她的喷吐武器的酸池中。如果被迫交战，它会在用飞越攻击啮咬和碾压敌人之间交替进行全力攻击。

士气 纳菲西是一个狂热者，但她并不急于牺牲她刚刚转变成她的神的美丽映像的身体。如果她的生命值降低至50点以下，她就会试图逃到瘟疫宫殿，一旦PC们进入深层区，她就会追击他们。然而，她不会第二次退却。

————————属性————————

力量 37，敏捷 8，体质 29，智力 18，感知 21，魅力 18

BAB +22；CMB +37；CMD 46（50对抗绊摔）

专长 警觉，寓守于攻，飞越攻击，高等要害打击，精通先攻，精通要害打击，多重攻击，猛力攻击，技能专攻（潜行），要害打击，武器专攻（啮咬）

技能 特技-1（+7当跳跃时），唬骗+18，攀爬+27，飞行+16，威吓+29，知识（奥秘，自然）+29，察觉+23，察言观色+23，法术辨识+29，潜行+22，游泳+46，使用魔法装置+29

语言 通用语，龙语，巨人语，地精语，兽人语，木族语

特殊 真菌代谢（fungal metabolism），复生（rejuvenation），爬虫交谈，沼泽漫步，水中呼吸

纳菲西仍然记得她最初的记忆：听到她的精类邻居们在低声谈论在一个隐藏的宫殿里发生的大屠杀。这是森林的一个树精女儿犯下的罪行，是森林里的一个传说中的悲剧——但对纳菲西来说却不是，他好奇的是，一个迟钝而善良的树精居然能如此邪恶。许多年过去了，巨龙变得越来越大，越来越狡猾。当她熟悉了森林里的小路时，她长途跋涉来到了大屠杀的现场，在那发现了森林里有一种正在滋长的瘟疫，而在谈论它时人们只敢低声低语：黑枯病。

腐烂和疾病几乎不会让黑龙感到恐惧，在孩子身上更是如此。在支离破碎的阿克瑞西尔宫殿里，纳菲西第一次见到了阿兰蒂亚。阿兰蒂亚看着这个小小的、令人敬畏的入侵者，发现它的价值会随着时间而成熟。树精收养了纳菲西，先是作为宠物，后来成为学生。纳菲西学会了贾布贾布鸟的野蛮和潘达斯奈基的狡猾，最重要的是，她了解到了希斯-威瑟格。对腐败荒原王子的狂喜塑造了纳菲西成长中的心灵，宗教的黑暗力量和天启般的执着从原始的层面上吸引着她。黑龙成为了希斯-威瑟格的追随者，而她对他的忠诚只有她对阿兰蒂亚的奉承才能与之媲美。

随着黑枯病的蔓延，纳菲西对阿兰蒂亚的表面上的完美越来越嫉妒，对她自己的龙类肉体也越来越愤恨。锐齿森林的精类可以毫不费力地拥抱希斯-威瑟格的美丽——不管他们愿意不愿意——但她自己多次拥抱黑枯病的尝试却只留下了虚弱和伤痕。但是她的长夜研究最终揭示了一个潦草地写在一个死去牧师日记边缘的仪式，它可以让一个凡人野兽超越肉体，变成一种由真菌和腐烂构成的生物，就像希斯-威瑟格的形象一样。同样的仪式杀死了它的作者，但纳菲西敏锐的智力和非凡的体质让她在虚弱的人类失败的地方取得了成功。她花了几十年的时间试验和收集稀有的原料，最终甚至招募了一个名叫伊布扎里亚克的更年轻、更傲慢的黑龙作为她的仆人。她最后的转变过程是缓慢而痛苦的，这让她的肉体从内部腐烂，而她靠吸食药水和灵药来维持脆弱的生命，直到一个新的、更大的纳菲西从她的旧身体的腐烂外壳中爆发出来，力量强大得无法想象，终于配得上她养母的爱。

纳菲西古老、强大、且傲慢，但她却盲目地崇拜着阿兰蒂亚和，她认为他们是格拉里昂的真正继承者。她将自己最近转化为真菌生物视为神圣的神化，证明了她值得阿兰蒂亚的尊敬和希斯-威瑟格的宠爱，而且她比任何其他凡人都更强大也更聪明。阿兰蒂亚奖赏了纳菲西的狡诈和忍耐力，授予了她对锐齿森林的统治权——称她为腐朽女公爵——尽管这条龙的势力范围实际上只延伸到了那些黑枯病出没的角落……至少是现在。

战役中的作用

纳菲西充当着阿兰蒂亚的先驱，希望把黑枯病传播到锐齿森林的各处和更远的地方。她相信阿兰蒂亚注定要飞升并成为希斯-威瑟格身边的女神，她自己将成为阿兰蒂亚的神圣神使。她守护着锐齿森林的深处，尽管她在经历了艰苦的转变之后，实际上大部分时间都在休息。

PC们很可能在纳菲西的巢穴中打倒了她。然而，如果龙活了下来，她会为自己的失败感到尴尬和愤怒。如果她幸存了下来，而阿兰蒂亚被杀死，纳菲西会认为实现她偶像的愿景——用黑枯病玷污所有的锐齿森林——是她的特权和责任，尽管在没有阿兰蒂亚的魔法的情况下，要想在她的地盘上控制那些暴躁而邪恶的荒疫化精类要困难得多。纳菲西变成了一个残忍的暴君——甚至远远地超过了阿兰蒂亚——但她必须花更多的时间来阻止她的下属们的背叛计划，并迫使士兵们屈服。

P58-P59

屠格瑞斯（TAURGRETH）

屠格瑞斯指挥官是铁牙军团的一位直率而高效的间谍头目，他沉默耐心，冷酷无情，是已故的埃拉克妮达的继任者。虽然现在在被阿兰蒂亚控制，但他仍然是一个残忍而沉默的执法者。

屠格瑞斯（TAURGRETH） CR 16

XP 76800

大地精杀手16（《怪物图鉴》175页，《进阶职业指南》53页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +13

————————防御————————

防御等级 32，接触 20，措手不及 25（+7护甲，+3偏斜，+6敏捷，+1闪避，+4天生，+1盾牌）

生命值 204（16d10+112）

强韧 +17，反射 +16，意志 +7

抗力 负能量10，正能量10

————————攻击————————

速度 30尺

近战 服从+24/+19/+14/+9（1d6+6/19-20），惩罚+23/+18（1d6+5/19-20附加2d6对混乱）

特殊攻击 狩猎目标，杀手突进 1/天，偷袭+5d6附加5流血，杀戮目标+4（4个目标，迅捷动作）

————————战术————————

战斗前 屠格瑞斯从隐藏处监视着入侵者，并将其中四个标记为杀戮目标。

战斗中 当被唤醒去战斗时，屠格瑞斯会变成一团闪烁的剑刃大风车。他一次只专注地攻击一个目标，依靠他的移位披风和他的名为服从的剑提供的防御加值来保护他不受目标的盟友的伤害。

士气 只要他被驭灵菌所控制，屠格瑞斯就会战斗至死。如果被释放，他会将愤怒转向阿兰蒂亚，如果PC们继续攻击他或者他的生命值降低至40点以下，他就会逃离。

————————属性————————

力量 16，敏捷 22，体质 20，智力 8，感知 10，魅力 12

BAB +16；CMB +19；CMD 39

专长 战斗反射，闪避，双重切割，强韧加强，精通双武器格斗，钢铁意志，即时备战，技能专攻（唬骗），健壮，双武器防御，双武器格斗，双武器撕裂，武器娴熟，武器专攻（短剑）

技能 特技+19，唬骗+14，易容+14，知识（本地）+12，察觉+13，察言观色+18，潜行+28；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 战斗流派（双武格斗），杀手天赋（流血攻击+5，战斗窍门，快速潜行，巧手盗贼，游侠战斗流派[3]，武器训练），追踪者，快速追踪，追踪+8

战斗装备 诚实药水（2），水刃（2），烟玉（10），发烟棒（5），火柴（20）；其他装备 +3拒亡秘银链甲衫，服从（+3护体短剑），惩罚（+2公理短剑），+4天生防护护符，+4体能腰带（敏捷，体质），次级移位披风，易容帽，行动自如戒指，防护戒指+3，一副上面画着下流的地精男女的卡片（价值5 GP）

————————特殊————————

富有（Wealthy，Ex） 作为铁牙军团的指挥官，屠格瑞斯可以接触到大地精军队最雄厚的财力。因此，他拥有相当于15级PC的装备和所持财富。这会使屠格瑞斯的挑战等级提高1。

总是比他的同龄人更瘦弱，大地精屠格瑞斯是在自己的摩尔苏恩同族的邪恶部落的互相争斗中长大的。他不是一个聪明的孩子，在早年输了很多很多场战斗，但通过仔细观察别人的战斗，他学到了很多。在他了解到他的敌人是如何行动和思考的时候，那些敌人很快就被他打倒在地。不过很快，围绕着篝火的醉醺醺的争吵对屠格瑞斯来说就开始不够了。在他加入了摩尔苏恩的一个非官方怪物部队后，他最终成为了一名伟大的战士——以对对手残酷的致命一击而闻名——但阿扎尔丝和间谍头目埃拉克妮达在他身上看到了更多东西。

两位女士都看到了一个能够理解耐心、观察和人的本性的大地精——一个能够读懂别人和他们的弱点的大地精。埃拉克妮达向这个年轻人示好，让他加入了铁牙军团，并把他培养成她的间谍和刺客。很快，这个被大家认为“过于迟钝”而无法学到战争艺术的男孩，开始帮助引导起了重大战斗的进程。

在两年前的一个寒冷的日子里，阿扎尔丝将军在执行完一项秘密任务回来后，将她那把沾满鲜血的剑——服从——扔在了屠格瑞斯的脚下。她的话只够告诉那个瘦长的大地精他现在是她的间谍头目了。屠格瑞斯的智慧超越了他的年龄，他没有问任何问题，尽职地接受了这个角色。

虽然相对缺乏经验，但屠格瑞斯是奉献精神和行动力的化身。他缺乏前任导师的狡猾和魅力，但在战斗能力上远远超过她。与埃拉克妮达不同的是，他乐于远离人们的关注，他花了很多时间潜伏在营地里，伪装成一个卑微的士兵，甚至在人类聚居地伪装成一个旅行者或乞丐。屠格瑞斯得到了阿扎尔丝的许可，可以组建自己的精英战士队伍，在常规的指挥系统之外服役。阿扎尔丝起初持怀疑态度，并向屠格瑞斯提出了一个挑战：在没有军团协助并在不激怒摩尔苏恩的情况下，夺取一座摩尔苏恩城镇。阿扎尔丝本以为这是一场敲诈或颠覆行为，但当屠格瑞斯的部队在某天晚上潜入一个叫吉勒特（Gillet）的农业小镇，并在没有惊醒一个人的情况下割断了每个居民的喉咙时，阿扎尔丝震惊了。被屠格瑞斯和他的士兵们所表现出的技巧和率直所折服，这位将军自此开始认同他的特工。

从那以后，屠格瑞斯和他的团队承担着军团最危险的任务。然而，即使对他们的精锐部队来说，他们的最后一项任务也显得太艰巨了。他们被派去与阿兰蒂亚结盟——这是一项大多数大地精都认为难以想象的可怕任务——但他们却与残忍的树精和她的异类植物发生了冲突。现在，屠格瑞斯被阿兰蒂亚的驭灵菌所控制着，而他在精类公主身边充当着一名沉默的哨兵——仍然观察着并等待敌人向他展示他们的弱点。

战役中的作用

尽管屠格瑞斯在这次冒险中只占很小的一部分，但在“荒疫囚徒”中，他却是一股强大的推动力。和大多数大地精一样，他对精类所使用的“精灵魔法”充满了迷信的恐惧和仇恨，在执行这个注定要失败的任务之前，他潜行到了阿扎尔丝将军的房间里，从缟玛瑙钥匙上偷取了之上的缠丝玛瑙碎片——这保证了如果谈判失败他就能够迅速撤退。屠格瑞斯无法知道阿兰蒂亚和黑枯病阻挡了在被诅咒的区域内的次元旅行，因此缠丝玛瑙碎片被证明是无用的，并落入了阿兰蒂亚的手中。

PC们很有可能在与阿兰蒂亚的最终决战中杀死了屠格瑞斯。然而，如果PC们立即攻击并摧毁了阿兰蒂亚，或者在不杀死屠格瑞斯的情况下以某种方式摧毁了驭灵菌，大地精就可以从奴役中解脱出来。在这一事件中，屠格瑞斯对于自己的思想遭到了侵犯感到非常愤怒，并加入了PC们与阿兰蒂亚的战斗——这可能在对抗强大的对手时有助于扭转局势。虽然对于自己的自由心存感激，但屠格瑞斯非常清楚PC们的身份，对他们既不忠诚也不怜悯。一旦阿兰蒂亚被击败，他会礼貌地请求让他平安无事地离开。如果受到攻击，它会投掷一个烟玉来分散注意力，以让自己溜走。现在，大地精的目标是救出任何幸存下来的突击队员，并向阿扎尔丝汇报情况。如果屠格瑞斯逃脱了，在《冒险之路#120：缟玛瑙城堡的穹窿》中，当他们最终与铁牙军团战斗时，他们将再次遇到他。

P60-P65

荒疫之地

我们花了三天时间在砍伐带刺的植被上，似乎随着时间的流逝，天空开始变得灰暗起来。有趣的是，当我现在回顾起那次长途跋涉，进入那片荒芜的领域的旅程好像远比逃离它要容易的多。别搞错了：虽然没有任何可察觉的威胁出现，但我们知道危险在那潜伏着。这片土地仿佛就是在寻找我们的灭亡，用疾病、疯狂和更糟糕的事情折磨着我们的远征。我知道你想让我详述这些事情，但我担心——不，我很感激——我的心灵已经抹去了那次秽恶远征的大部分记忆。我心满意足感谢董事会释放我，使我能过上正常的生活。但我要向这个机构告别了。

——皇家探险家法利恩·哈拉芬（已退役）从汉文卫精神病院释放后的的最后已知信息

黑暗之地存在着，隐藏在沐浴着纯净的阳光的原始的山谷和傲然的山脉之下。这些地区像溃烂的伤疤一样破坏着这片土地，让穿越其模糊边界的旅行者苦恼不已。无论这些秽恶的地形是缠结着的树林，充满瘴气的沼泽，还是刺鼻的污水坑，这些土地都在反抗着入侵者。究竟是什么把大自然扭曲至这些被遮蔽的地方，我们并不完全了解，而每个地区的情况也不尽相同。

下面的文章为GM们提供了在冒险中使用的创造荒疫之地的快速工具，为来自荒疫之地或在荒疫之地冒险的PC或NPC提供了新的专长，并详细介绍了内海四个因荒疫而闻名的标志性区域。

创造荒疫之地

应用以下的简单规则可以将任何环境变成一片荒疫之地。我们鼓励GM们在团队探索某一地区的过程中慢慢地介绍这些内容，以增加玩家们对这片土地存在问题的感觉。通过这种方式，PC们可能会在一个环境对它们不利的地区中太晚地意识到它们已经走过了无法回头的临界点。

困难地形：无论是杂草丛生的植物，奇怪的真菌结构，古代灾难留下的陨石坑，还是泥浆，在正常的地貌中引入困难地形是创造环境障碍的简单方法，而且GM不需要做太多的工作。在那些荒疫是由魔法产生的地方，这种困难地形甚至能够阻碍具有通常会让他们忽略这些障碍的职业能力的角色的移动，比如穿林步。

光照等级：即使是在平原、山顶或开放水体等其他没有阻碍的地区，光照也会被超自然地抑制以表示荒疫的存在。这可以通过简单地将光照降低一级，利用现有的阴影来提供更大的奖励和惩罚，或者甚至在意料之外的地方引入不自然的强光。光照不仅能够影响PC们的战术移动和察觉，还会影响当地的动植物；农作物不太可能在常年笼罩在乌云之下的田地里繁茂生长。

有毒资源：荒疫之地使得寻找食物、水和避难所的生存检定更加困难。根据荒疫的严重程度或PC们在受影响区域内的深度，这可能会增加2点至10点的检定DC。如果PC们没有意识到荒疫，他们甚至可能没有注意到寻找饮用水或可食用食物的难度增加了，或者当他们相信他们已经成功地通过技能检定并安全地在这片土地上生存时，他们正暴露在辐射（见《探索者战役设定：纽梅利亚，星落之地》），疾病或毒素中。

非自然温度：极端寒冷或炎热对于那些有能力施放忍受环境的人来说比起实际的威胁更像是一种麻烦，但改变环境中的温度只是一种简单的表明事情并不正常的改变。这可能表现为在沙漠或丛林中的不正常的寒冷天气，或者在北部地区的温度并不正常的炎热的夜晚。另一种情况是，通常的极端温度可能会上升至更严重的水平，使冷空气变得刺骨，使热空气变得炽热。

专长

以下专长适用于角色主题主要是关于荒疫之地的PC或NPC。

荒疫向导（Blight Guide）

你对探索危险地区的信心也会激励你的同伴。

先决条件：荒疫生存者，技能专攻（生存）

专长效果：你从荒疫生存者专长获得的豁免加值能够延伸至30英尺内的盟友。另外，每天一次，如果你没有通过环境危害或天气影响的豁免检定，你可以重掷该豁免，但你必须接受重掷的结果，即使比原来的结果还要差。

荒疫生存者（Blight Survivalist）

你学会了如何在危险的环境中生存下来。

先决条件：技能专攻（生存）

专长效果：你对环境危害和天气影响的豁免检定获得+3加值。

特殊说明：如果你有偏好地形职业能力，并且正在探索的荒疫之地与其中一个地形相匹配，你可以选择使用偏好地形加值来代替这个专长所给予的+3加值。

抑制荒疫（Suppress Blight）

你可以暂时抑制带来的痛苦，但要付出长期的代价。

先决条件：强韧加强，钢铁意志

专长效果：当你遭受诅咒或疾病的影响时，你可以每天一次以一个标准动作，压制该效果（如同减缓毒发）每3个角色等级1小时（至少1小时）。当苦难被压制时，你将获得等同于被压制的苦难豁免DC的临时生命值，该临时生命值会随着苦难效果被压制而持续。当此持续时间结束时，效果会返回并且所有后续对苦难的豁免DC（包括永久终止效果的DC）增加2点，至多增加生命骰的一半；你无法压制一个豁免DC已经达到最大值的苦难。

无日之湖（LAKE LOST TO THE SUN）

很少有人见过这个位于世界之伤的北部边缘的巨大而狭窄的湖，它平静得令人毛骨悚然，但它的下方住着大量的水涡龙，而它们把这个湖称为无日之湖。湖泊深色的水面反射出了天空，但并非是它的完美的图像，它呈现出的是一种不祥的反射——晴天多云的天空，风平浪静的天气下猛烈的雷暴，甚至是太阳照耀下的一片繁星。湖的边缘50英尺内没有植被，深深的湖床上也没有植被。湖水尝起来很苦，闻起来像胆汁和蜂蜜的混合物。但并不是水的化学成分让它如此不适宜居住；这是来自第一世界的一个强大存在的污点——其中一位古老者，拉格达恩，蛇龙，海洋和漩涡之主。正是这种与第一世界的水之君王的联系，使得恶魔和苍翠誓约的德鲁伊都避开了这个地方，即使他们不知道这个湖的非自然属性的来源。

无日之湖的深度超过了一英里，虽然其真正的深度尚不可知，但在它如同玻璃般光滑的水面下超过1500英尺的地方，物质位面和第一世界开始混合，将水变成了一种跨位面的泥浆。在超过3000英尺的地方，湖水就完全在精类国度的范围内，这也是为什么几千年来探险者的探知和传送都未能揭示湖泊的秘密的部分原因。从这些深处，拉格达恩的堕落的影响力渗透到了物质位面，这种腐化使得古老的遵循着苍翠誓约的萨克利斯德鲁伊和世界之伤的恶魔入侵者都离开了贫瘠的湖岸。

除了大量聪明的、有着精类痕迹的水涡龙（见下文）之外，无日之湖还居住着一只特别强大的名叫伊利加斯特（Ilirjastehr）的蛇龙（混乱邪恶雌性进化巨化峡湾蛇龙；《怪物图鉴3》290页，291页，183页），她既是湖中水涡龙的统治者，也是拉格达恩在这片神秘水域的代理人。尽管有着极强的领土意识，但伊利加斯特更愿意将入侵者囚禁起来，护送他们到她的在第一世界的古老者主人那里，而不是直接摧毁入侵者，但如果她愿意，没有什么能阻止她这么做——拉格达恩没有发布任何法令来阻止强大的蛇龙按照她认为合适的方式统治她的湖。

一个成功的DC 32知识（自然或位面）检定会揭示出下面列出的关于荒疫的所有细节。

诅咒之水：这个湖与拉格达恩的联系给它的湖水带来了一种类似于屠龙者的诅咒。此诅咒会作用于所有在湖中游泳时间超过1小时的非精类生物，并与峡湾蛇龙的死亡诅咒相同（见《怪物图鉴3》183页）。成功豁免诅咒之水的生物或移除该诅咒的生物会在24小时内免疫再次被诅咒，或直到它离开水超过1小时，以较早发生者为准。

极端深度：无日之湖是格拉里昂上最深的非海洋水体之一，尤其是当你考虑到它与另一个现实位面的联系时。那些在水里游泳的人必须与极端的水压进行斗争，这在《探索者战役设定：水下冒险》的第二章中有着详细说明。在冰冷的水域安家的水涡龙们得到了它们的古老者主人的祝福，这使得它们可以在任何深度自由游泳而不会有任何并发症。

通往第一世界：在探索无日之湖的深处时，可能会无意中从黑暗的水域进入第一世界的其他水域，其中最著名的是拉格达恩的故乡——蔚蓝海（Cerulean Sea）。这些不幸的人发现当他们在湖中游泳后浮出水面时，他们已经不在格拉里昂的世界之伤，而是处于可塑性强、常常充满恶意的精类世界，直到他们微妙的转变之后很久才会意识到自己已经飘荡到了另一个位面。然而，那些想要有意地进行跨位面旅行的探索者总是会失败，这使得这个现象比能够稳定可靠地运送生物的传送门更加危险和令人沮丧。

水面探知：当无日之湖的湖面被用作探知或类似仪式或法术的一部分时，它可以让施法者看到第一世界，仿佛它和物质位面并不是一个不同的位面，并将施法者的有效施法者等级提高2。任何以这种方式使用湖面的生物都有被拉格达恩的影响扭曲心灵的危险，并且必须成功通过一个DC 26意志豁免或在法术持续时间结束时受到1d6点感知吸取。这种感知吸取只能通过一个神迹术或祈愿术法术恢复，或者通过前往第一世界并让拉格达恩自己消除这种情况，尽管水之君王可能会吃掉请愿者，也可能会尊重他们的请求。

游泳：尽管表面上很平静，但无日之湖充满了难以察觉的水流和漩涡，这使得在湖的深处游泳显得十分困难。在静水中增加所有的游泳技能检定DC 5点。如果水域被任何方式扰乱，无论是魔法还是生物的移动，所有的游泳技能检定DC会增加10点。

水涡龙：大部分在平静的湖中生活的水涡龙（《怪物图鉴2》280页）都异常聪明，并且拥有《怪物图鉴3》第116页的精化生物模板。与获得飞行速度不同，水涡龙会获得额外的+2智力加值，而不需要承受模板通常给予的-2惩罚。

法痕荒漠（SPELLSCAR DESERT）

位于奈克斯和盖布两国之间的这片荒凉的沙漠上充斥着奇怪的魔法现象。这些罕见的环境和天气影响以原能魔法的风暴、幽灵般的暴风和魔法漩涡的间歇泉的形式出现，撕裂着通常没有魔法的地区。无数的废土变种生物带着魔法热在法力废墟中游荡，魔法热是一种由现实和魔法扭曲引起的超自然疾病，在奈克斯和盖布之间的战争中困扰着这一地区。更多关于法力废墟和法痕荒漠的信息，请参见《探索者模组：重生熔炉守护者》。

在一个DC 26知识（自然或宗教）检定中成功的角色就能够知道在下面列出的荒疫的所有细节。通过一个DC 20知识（奥秘）检定，一个PC就能理解魔法在荒疫废土的作用方式（但不知道其他细节）。

反魔场：在法痕荒漠中旅行时，每小时有10%的概率遇到一个移动的反魔场，持续6d6分钟。这如同一个方圆数十平方英里的反魔场，有效地在效果的持续时间内消除所有受影响角色的魔法来源。一个团队在24小时内不应该遭遇超过3个反魔场。

碎片风暴：在最猛烈的魔法风暴中，卷起的沙子和锋利的玻璃会撕裂沙漠。把碎片风暴当作龙卷风（《核心规则手册》439页）。而除了龙卷风所列出的效果外，那些与龙卷风接触的玩家每轮会受到8d6点挥砍伤害，并且他们在龙卷风的激流中旋转的每一轮，他们都有25%的概率获得随机的弱效法术荒疫（《极限魔法》95页）。

法痕热：与该地区的废土变种生物传播的魔法热类似，法痕热也由环境本身传染给那些在法痕荒漠中游荡的人。在这片扭曲的空间内度过2d6天后的每天，该生物都必须成功地豁免法痕热，否则就会被不自然的奥术能量突变。

法痕热（SPELLSCAR FEVER）

类型：疾病，摄入或吸入；初始豁免：强韧DC 15+1/每次先前豁免；持续豁免：强韧DC等同于初始豁免失败的豁免DC

潜伏期：2d6+1天；频率：1次/天

效果：1d2体质伤害，1d2魅力吸取；痊愈：2次连续豁免

任何一个在感染了法痕热的情况下连续生活一周而没有死亡的人将会对疾病和魔法热免疫，但同时也会成为由GM选择的法力废墟突变体（Mana Waste mutant，《探索者战役设定：内海怪物图鉴》28页）或变种人（mutant，《怪物图鉴5》180页）。以这种方式创造的法力废墟突变体可以使用以下法痕热畸形表来代替在内海怪物图鉴中的畸形，而由法痕热产生的变种人可以从同一表中获得一个效果来代替一个畸化和一个突变。

法痕热畸形表

d4 效果

1 回声定位（Echolocation，Ex）：突变体不断地发出一种尖声噪音，使它在潜行检定上受到-4惩罚。它不能施放带有语言成分的法术，但它获得了15尺范围的盲视能力。

2 巨人症（Gigantism，Ex）：突变体在所有基于智力的技能检定上受到-2惩罚，但它会获得恒定的人类变巨术的效果。

3 千变身躯（Proteanism，Ex）：突变体在所有基于力量的技能检定上受到-2惩罚，但在易容技能检定上获得+2加值，并获得压缩怪物通用能力。

4 现实转变（Reality Shift，Ex）：突变体在先攻检定中受到-5惩罚，并且不能在突袭轮中行动，但它会获得恒定的朦胧术的效果。

扭曲棘林（TANGLEBRIAR）

尖锐的荨麻和有毒的荆棘野蛮地对待那些进入奇奥尼林地的人，在那里，甚至树冠都会威胁要压碎它下面的人。在这翠绿的监狱里，人们发现它那竖立的栅栏几乎是坚不可摧的，所以穿越扭曲棘林的旅程成为了一项需要集中精力的任务。

在一个DC 28知识（自然或宗教）检定中成功的角色就能够知道在下面列出的荒疫的所有细节。成功通过一个DC 24知识（奥秘）检定的PC能够知道魔法在棘林中是如何被影响的（但不知道其他细节）。

迷路：每隔一小时，扭曲棘林就会再生出新的枝条、藤蔓和浓密的灌木。这种变化的地形会让旅行者感到困惑，增加了迷路的几率，并且让为避免迷路的生存检定的DC增加了5点。另一种惩罚是由于这些密实的树林，扭曲棘林里的光照从不高于昏暗（在没有人为的手段下），这导致探险者也可能会受到可见度惩罚。

棘生咒：扭曲棘林的中心是一系列内部中空的深渊树，该地区的恶魔们会用这些树作为他们最著名的俘虏的牢房，并且关押在这些牢房里的人会被注射被污染的汁液。被关押在这样一个牢房里超过一周的生物必须每天尝试一次对一个可怕诅咒的豁免，毁木者会用这个诅咒来增加他被感染的军队的数量。

棘生咒（BRIARBLIGHT）

类型：诅咒；豁免：意志DC 18免除

效果：目标获得了炼狱简单模板（《怪物图鉴》29页4），其阵营变为混乱邪恶，并成为在GM控制下的毁木者的NPC仆人。如果诅咒在1年内通过破除结界、移除诅咒或类似魔法而被解除，该生物的阵营将恢复并失去炼狱简单模板。否则，该生物将获得半炼狱模板（《怪物图鉴》171页），并永久处于GM的控制之下，除非通过一个神迹术或祈愿术法术使他恢复正常。

陆上移动：穿越扭曲棘林最密集的区域所需要的时间是正常时间的四倍，并且每花一小时探索林地，一个生物就必须通过一个DC 14强韧豁免，或者因为该区域的敌对植被而受到1d4点力量伤害。对毒素或疾病的免疫会减少2点属性伤害，并且对两者的同时免疫能够完全免除该属性伤害。

基于植物的魔法：任何影响植物并对目标造成伤害的法术，如爆射荨麻（《极限魔法》210页），飞刺纠缠术（《进阶职业指南》196页），或棘墙术会造成双倍伤害。任何试图绕过或伤害扭曲棘林的法术或能力，如防植物护罩，木遁术，树跃术，或其他类似的魔法都会失败并没有效果。

女巫树：毁木者的家是一棵移动的、有知觉的树，它不仅仅是一个活的地牢，而且它注定要迷惑和摧毁那些未经初生恶魔领主祝福而进入的人。它还对那些不愿冒险进入其被深渊污染的身体的人构成了重大威胁。整个建筑会向250英尺外散发出一种令人不安的恐惧气氛。进入该灵光的生物必须成功通过一个DC 20意志豁免，否则只要他还在灵光中他就会战栗。在灵光中停留较长时间的生物必须每小时尝试一次额外的豁免，并且在第一次豁免后的每次豁免会累积-1惩罚。

乌斯克森林（USKWOOD）

在这片黑暗的奈多森林中，郁郁葱葱的树枝交织在一起，遮挡住了阳光的灿烂光芒，使整个森林笼罩在持续的黑暗之中。虽然光线偶尔会穿透森林外围，但其覆盖着覆盖物的地面越来越远离阳光直射，更接近它阴暗的核心——乌斯克之心。而在乌斯克森林，在没有魔法的增强的情况下（如昼明术法术），自然光线的光照等级永远无法达到强光，但即使如此，粘在这片土地上的污秽的污点仍然在抵抗这种改变。那些在被遮蔽的乌斯克之心内探险的人们会发现，由于上面浓密的树冠，白天的光照等级从来都没有超过昏暗。有关乌斯克森林和乌斯克之心的更多信息，请参见《探索者战役设定：惊骇国度》。

到了晚上，乌斯克森林阴冷而黑暗，月亮和星星发出的微弱光线对那些在漆黑的深渊里艰难前行的人毫无帮助，因此也抵消了昏暗视觉的好处。

在一个DC 28知识（自然或宗教）检定中成功的PC能够知道在下面列出的荒疫的所有细节。成功通过一个DC 24知识（奥秘）检定的PC能够知道魔法在乌斯克森林中是如何被影响的（但不知道其他细节）。

操纵光照魔法：在荒疫化的乌斯克森林中蔓延的植被被一种污浊的污物所浸染了，它会抑制任何魔法光线照射到它的叶子上。在乌斯克森林中的施法者必须击破SR 21才能施放带有光亮描述符的法术，而在乌斯克之心的黑暗中这个法术抗力会增加至26。任何能够击破法术抗力的效果，比如精灵魔法和法术穿透，也可以用来击破这个效果。

变形魔法：变形子学派的魔法也会在乌斯克森林中不可预料地发挥作用。受到一种变形效果影响的生物，如果在很长一段时间内保持其变形的形态，将会遭受进一步的变形。在乌斯克森林中，在变形效果下持续1分钟以上的生物必须在下面的随机变形效果表上滚动，以确定有害效果。生物在乌斯克森林内累计变形的时间每增加一分钟，它就必须再次在表上滚动（重掷之前所受的效果；所有的影响会累积）。使用自然变身能力的德鲁伊对这种改变效果免疫，因为这是一种超自然能力而不是类法术能力。即使施法者终止变形的法术效果，这些随机的变形仍会持续。这些诅咒效果的施法者等级为19，可以通过破除结界、有限祈愿术、神迹术、移除诅咒或祈愿术来移除，但每个单独的效果必须单独移除。

随机变形效果

D6 效果

1 该生物长出无害的刺，使它难以移动。它所穿戴的任何防具的防具检定减值增加2。即使是在没有穿甲的情况下，也会受到-2防具检定减值。

2 该生物散发出腐蚀性的分泌物，破坏它的装备。当该生物使用或穿戴非魔法物品累计8小时后，该物品将获得破损状态。

3 该生物受到了巢兽族的心灵感应的骚扰（见下文），在专注检定、基于智力和感知的属性检定和技能检定上受到-2惩罚，并且由于不和谐的声音在召唤它失去在这些检定上取10的能力。

4 该生物的皮肤上长出了几丁质斑块，在魅力上受到了-2惩罚。

5 该生物长出了一个退化的附属物，并不断在干扰它的优势肢体，导致它在攻击骰和基于敏捷和力量的属性检定和技能检定上受到-2惩罚。

6 该生物长出平行的眼睛，并且由于无法适应视觉刺激而产生眩晕。该生物获得恶心状态，直到恢复正常视力。

昏迷：无论只是睡觉还是受创倒下，在探索乌斯克之心（而不仅仅是乌斯克森林）时昏迷都是一件危险的事情。当一个生物在这个森林荒疫化的核心中第一次进入昏迷状态时，他有20%的概率被一个被称为“巢兽族”的外星文化造访。每增加一次昏迷的实例，这个概率就会累积增加5%。如果这样的话，这个生物会在睡眠中经历了一种集体意识发出的大量难以辨认的低语。一旦巢兽族与一个个体建立了联系，它就会抓住每一个机会拜访目标，直到受害者听到巢兽族的召唤。在经历这些低语时，目标必须成功通过一个DC 19意志豁免检定（在随后的每个实例中会对其豁免累计-2惩罚），否则就会受到梦游暗示法术的影响（《惧怖冒险》127页；意志DC 19免除）。这个效果的受害者会来到离最近的巢兽族虫巢500英尺以内的地方，在那里他遇到了一群想要感染熟睡的受害者的巢兽族幼虫群（《惧怖冒险》236页）。如果被感染，目标将受到腐化阶段0的虫群寄体感染，并且必须尝试第一次强韧豁免，以在下一次获得角色等级时阻止巢兽族继续感染。查看《惧怖冒险》以更多了解关于巢兽族及其相应腐化的信息。

P66-P71

希斯-威瑟格，腐败荒原王子

在人类开始行走在物质位面之前很久，甚至在恶魔游荡在深渊的污秽景象之前很久，古魔就已经控制了外层位面的大片区域。这些蠕动着的邪恶和熵的实体中最伟大的一个，古魔领主乌尔-乌格（Oaur-Ooung），在浩瀚的深渊中漂浮在一个巨大且恶臭的海洋中。她那苍白的蘑菇状触手延伸了数英里，渴望着食物，过滤着多元宇宙的精华，并将其转化为她在她的无数起伏的水泡子宫中孕育的众多后代的营养。希斯-威瑟格，一个由蘑菇、真菌和腐烂的植物组成的扭曲的混合物，从这些脉动的囊中迸发出来，完全成形，并渴望腐化、亵渎和腐烂。贪得无厌、冷酷无情的他很快就凭借着自己的能力成为了古魔领主，与他从中脱离出肉体的扭曲的母亲相抗衡。

所有生命终将归于腐烂，而腐烂都必将归于虚无。——污秽菌瘤（The Excresence）

最终，凡人的生命和与之相关的所有罪恶都出现了。当这些罪恶的灵魂进入来世时，深渊将他们中的一些变成了恶魔。而众多国度创造了大批恶魔，这要归功于凡人的丰饶和他们无限的残忍潜能。好战的恶魔们为了争夺位面的控制权与古魔发生了冲突，虽然他们更年轻，但恶魔们在数量上有着优势。他们一次又一次地胜利了，并在此过程中增强了自己的力量，有些成为了恶魔领主，与最强大的古魔相抗衡。

希斯-威瑟格不想参与这场无休止的战争，所以他呆在了自己的国度里。他杀死了那些试图入侵他的避难所的恶魔，但持续不断的攻击很快开始让他疲惫不堪。经过仔细观察，他意识到了他那些更强大的敌人受到了自毁的凡人的崇拜。他把他的意识的卷须送到了物质位面，发现那些绝望的生物渴望有人（或某事）回应他们的祈祷。他听到了这些怪物的恳求并作出了回应。然而，尽管这成功地帮助他增强了力量，但希斯-威瑟格最终还是被迫和其他古魔一起深入深渊的最深、最偏远的地区。

希斯-威瑟格潜藏在这些黑暗的领域里，而他继续倾听着崇拜者们的恳求。他们不断地想要更多——更多的神赐，更多的从神那里得到的回应。这种贪婪对古魔领主产生了一种奇怪的影响：他自己也开始体验到这种致命的情感。特别是，他想要回到他原本的家。他想品尝更多恶魔的鲜血。他想因为被赶走而复仇。随着时间的推移，其他的古魔领主——尤其是乌尔-乌格——注意到了这一变化，并感到很不悦。他们以毁灭威胁希斯-威瑟格，迫使他逃到深渊的上层。

希斯-威瑟格很快就意识到他已经变成了他所憎恨的恶魔，但这一发现并没有缓解他日益膨胀的饥饿感。他继续要求他的追随者做出牺牲，并在这样做的过程中他慢慢地变成了一个完全的恶魔领主。虽然他现在是他们中的一员，但他对恶魔的仇恨依然炽烈。他的最终目标是毁灭那些包含凡人生命的物质位面世界，从而切断恶魔的灵魂来源，并允许古魔从流放中返回。这个计划也会导致他自己的毁灭，但这对希斯-威瑟格来说并不重要。至少对他来说，这将意味着他的胃口终于得到了满足。

化身和领域

虽然他的外形具有一定的可塑性，但希斯-威瑟格最常被描绘成一个巨大的龙一般的生物，由一堆扭曲的带着锋利爪子的触手、拉长的真菌生长物和腐烂的藤蔓组成。一对蓬松的蘑菇充当着他的眼睛，而他的胃里长满了一大堆尖利的、参差不齐的尖牙。为数不多的几个曾遭遇过恶魔领主并活下来的人都讲述了这个故事：当希斯-威瑟格说话的时候，他的声音听起来就像是一个被肿胀的舌头弄得窒息而死的凡人。他们还注意到了他身上不断散发出的恶臭，一种几乎可以觉察到的腐烂灵光。希斯-威瑟格的邪徽是一个发霉的螺旋状触手，而他最喜欢的动物是蜈蚣。

腐败荒原王子的国度非常与众不同，因为它是一个有着生命的东西。这个被称为劫害菌瘤的、颤动着的、行星大小的真菌物质位于深渊中一个巨大洞穴的中心，由连接在远处石头上的白色绳索悬吊在高处。劫害菌瘤能够将探测卷须延伸到其他位面，以便在希斯-威瑟格和他的信徒们完全感染并吞噬一个世界时舔食遗留下来的垃圾。就这样，劫害菌瘤逐渐变得越来越大，理智的学者担心巨大的真菌可能会变得太大而无法融入它的深渊洞穴中，即使这种情况只会发生在遥远的未来。

教条和信徒

希斯-威瑟格只关心污染和毁灭一切存在的东西，把人类世界变成他能够在他的深渊国度中尽情享用的污秽的泥浆。然而，他的饥饿是无法满足的，一旦他离开了一个地方，他就会把目光投向另一个地方。整个过程是缓慢的，有时需要上千年的时间，但是恶魔领主有着极大的耐心。

在一个世界的表面上（如格拉里昂），希斯-威瑟格的信徒往往都是隐士，他们常常被一种疯狂的冲动驱使着去努力摧毁自己的家园。这些人通常都受到了社会的伤害，或者认为自己受到了不公正的待遇，所以正在寻求补救这些不公的方法。此外，黑龙偶尔会崇拜腐败荒原王子，以发现关于疾病和真菌的禁忌知识。这片被称为霜冻沼泽（Frostmire Fen）的世界之伤的寒冷沼泽是一种被称为真菌女王（fungus queens）的邪恶植物生物的希斯-威瑟格邪教的家园，它们由牧师伊尼乌尼（Enivuni），这类生物中的第一个领导着。

对希斯-威瑟格的崇拜在幽暗之地更为普遍，在那里，乌尔德里诺（Urdrinor）氏族的卓尔为泽尔纳纳宁（Zirnakaynin）的居民在各种蘑菇园里种植着注入了他们的恶魔庇护主力量的蘑菇。在德洛人中也有一些实例，当他们在为他们的可怕的胞菌实验寻找灵感时，他们转向了对恶魔领主的崇拜，以增强那些最初赋予德洛人疯狂的奇怪真菌。偶尔，希斯-威瑟格会赐予那些想要让他们的部落繁衍并征服越来越多的地下地区的孢子人萨满神恩。

神殿与圣祠

因为他想要毁灭世界，所以希斯-威瑟格并不要求他的追随者们以他的名义建造宏伟的建筑——新的建筑和凡人建造的造物与腐败荒原王子是截然对立的。即使是在乌尔德里诺氏族，可以被认为是恶魔领主信徒最集中的地方，也没有建造过一座神殿。他的信徒们通常会对小神龛表示敬意，这些神龛很容易会被误认为是在贫瘠的森林里发现的东西：长满湿漉漉的真菌的树桩，爬满蛆虫的腐烂原木，或者一堆散发着恶臭的腐烂的堆肥。信徒们将这些祭坛视为与他们的神的双向连接，用泥土或腐烂的肉当做祭品来维持神龛的生命部分和希斯-威瑟格，让奇怪的生长物在那里生长，供信徒们食用或用在肮脏的混合物中。

祭司的职责

大多数的希斯-威瑟格的祭司往往是无法辨认的。他们没有相似的外表，也没有共同的着装。他们把他们的邪徽隐藏在松散、肮脏的外衣之下，这也可能隐藏着明显的疾病或寄生虫感染的迹象。在许多人看来，他们可能只是邋里邋遢的乞丐或不幸的过客。一般来说，一位祭司会培养这个形象以传播她的神的污染。

卓尔祭司和乌尔德里诺氏族的圣蘑菇守护者讲述了一个不同的故事。他们更受人尊敬，因为他们对真菌的知识使得他们在与其他卓尔氏族的商业链中占有重要地位。这些牧师通常都是女性，穿着上面印有希斯-威瑟格的邪徽的剪裁精致的长袍。在一定程度上，他们在履行职责期间所患上的任何疾病都被认为是受到恶魔领主青睐的征兆——并且在一定程度上得到了庆祝。卓尔们当然不希望被瘟疫消灭，所以他们通过政治隔离来控制这些疾病，在那里，被感染的卓尔可以享受一切直至他们恢复健康。

希斯-威瑟格的祭司通常是牧师，德鲁伊，或林木秘示域的先知。偶尔也会有炼金术师或女巫崇拜腐败荒原王子。审判者和战斗祭司的行动通常比希斯-威瑟格更为直接，但他最终并不在乎谁崇拜他。他的大多数祭司都精通知识（自然）和生存技能，而他们通常在医疗技能上有几个等级——不是为了治疗疾病，而是为了能够诊断并帮助它们繁荣发展。

宗教节日

关于希斯-威瑟格的信仰没有什么被认为是特别神圣的节日，但是一些狂热的信徒把他们的生命的终结赋予了特殊的意义——只要它是来自于他们的庇护主的邪恶力量。

致病之行（Virulence）：不出所料，许多希斯-威瑟格的信徒都患有各种疾病，而且身上布满了寄生虫，并且经常是有意为之的。这些不幸的灵魂都意识到了他们的疾病，并有一种第六感，知道他们在什么时候会最终屈服于它们。当时间临近时，这些被感染的人会试图通过一种被称为致病之行的亵渎圣礼将他们的疾病传播给尽可能多的人。有些人只是漫步到拥挤的城市，试图触摸任何接近的人或对其咳嗽。还有一些人确保它们在城镇的水源内死亡，以这种方式感染居民们。历史上的一些流行病爆发都可以追溯到希斯-威瑟格的信徒进行的这种死亡仪式上。

口头禅

虽然许多希斯-威瑟格的信徒是与世隔绝的德鲁伊或孤独的疯子，但偶尔的有组织的邪教——尤其是在卓尔中——会在其成员中会使用以下口头禅。

滋生与传播（Fester and Spread）：这句话是信徒们在分别时共同的祝福，它强调希斯-威瑟格的污秽必须继续传播，以使他毁灭世界。它也说明了信徒们应该如何行事——潜伏在表面之下，秘密地扩散。

感染无法保持隐藏（The Infection Cannot Remain Hidden）：这些警示性的话语提醒着那些隐藏着自己扭曲崇拜的虔诚信徒，内在腐朽的迹象最终总会浮现在表面。当然，这种腐烂是希斯-威瑟格的最终目标，但由于许多社会更喜欢生命而不是毁灭，恶魔领主的崇拜者通常需要隐藏他们的信仰，直到恶化无法阻止。

宗教经典

就像他的国度一样，一份希斯-威瑟格的圣典的真正拷贝——被称作为污秽菌瘤（The Excresence）——是一种有着生命的东西，是一种巨大的真菌寄生虫，不断地以瘦弱的声音低语着恶魔领主的教条。要培育出这部有着知觉的巨著的“复制品”，希斯-威瑟格的信徒必须在她身上的伤口上涂抹一种由污秽和化学物质混合而成的肮脏混合物——恶魔领主只会把精确的配方授予那些他认为最有价值的人。一旦她的伤口被感染，崇拜者要在不治愈疾病的情况下挣扎着维持自己的生命，而真菌会一直生长，最终长成一只猫的大小。这时，低语声就开始了，信徒如果愿意，她可以安全地除掉寄生虫，但如果她真的这么做了，她必须找到另一个（通常是不情愿的）寄主来维持这本书的生命。许多的追随者选择将他们的污秽菌瘤拷贝保存在自己的身体上，通常隐藏在公众视线之外，并加以遮盖，以免暴露他们的存在。

没有人能够确定每种版本的污秽菌瘤到底是一个独立的实体，还是某种更大的知觉体的一个片段。然而，每个都会用着同样的声音说话，如果把两份拷贝凑得很近，它们就会开始以一种令人毛骨悚然的和谐统一的方式吟诵。在很久以前的某个时候，一个充满进取心的教徒得到了这些活生生的大典中的一本，他花了好几个小时来聆听它的低语，并把它全部复制到真正的纸张上。从那时起，这段抄写的副本就在希斯-威瑟格的崇拜者中流传着，但由于恶魔领主的影响，这些手稿的腐烂速度远远地超过了它们应有的速度。因此，这些副本是不完美的，只有那些接受了腐败荒原王子的真菌祝福的人才能获得污秽菌瘤所提供的所有智慧。

和其他宗教的关系

大多数希斯-威瑟格的信徒与其他宗教的成员之间几乎没有什么关系。那些崇拜其他恶魔领主的人希望通过其他方式播下混乱和毁灭的种子，所以他们之间实际上没有什么共同点。希斯-威瑟格的信徒们有时会和珈兰德尔或厄加图娅的崇拜者们一起传播疾病和传染病，但这样的联盟很少能持续很长时间。正是因为他们侍奉着不同的主人但有着相似的目标，希斯-威瑟格的信徒们在意识到旧日支配者夏曼-朵的信徒的时候就会试图杀死他们，反之亦然。这种仇恨会延伸到其他恶魔领主的崇拜者身上，因为希斯-威瑟格鄙视他们。

新生的恶魔领主毁木者，奇奥尼的扭曲棘林天灾，可能是因希斯-威瑟格在深渊中诞生的。尽管毁木者不是腐败荒原王子的后代，但他在恶魔领主晋升之前一直为他服务，在此之后，这只邪恶的长翼恐龙变得野心勃勃，试图篡夺他主人的力量。希斯-威瑟格在黑暗之年的某个时候因其大胆的行为而将毁木者放逐到格拉里昂，但这仍然是对新生恶魔领主的惩罚；看来希斯-威瑟格要么是原谅了他要么是不再关心毁木者。然而，希斯-威瑟格的崇拜者有时会与崇拜毁木者的精灵结社发生冲突，似乎是为了他们的神报仇。到目前为止，这类冲突还没有升级到一场持续一两代的轻度暴力对抗，尽管两种信仰之间爆发全面战争的可能性已经出现在了地平线上。

新法术

希斯-威瑟格的牧师可以准备汲取苦难（absorb toxicity）作为4环法术和提取苦难（withdraw affliction）作为6环法术。此外，腐败荒原王子的崇拜者可以使用以下法术。

真菌水泡（FUNGAL BLISTERS）

学派：变化系；环位：炼金术师 2，德鲁伊 2，术士/法师 2，女巫 2

施法时间：标准动作

成分：语言，姿势

范围：个人

目标：你

持续时间：1分钟/等级或直到耗尽（见文本）

当你施放这个法术时，可怕的真菌生长物会在你的全身萌芽。每有2个施法者等级可以产生1d2+1个这样的水泡。每当你受到超过5点的钝击、穿刺或挥砍伤害时，其中一个水泡就会爆裂，在以你为中心的5英尺半径内爆发出大量有害的孢子。这些孢子会进入孢子云内所有需要呼吸的生物的肺部，并且每有2个施法者等级会造成1d6+1点伤害（强韧无效）。这是一种疾病效果，你和植物都不会受到孢子的影响。在一轮中有可能出现多个水泡破裂。如果你的生命值减少到0或更少，所有剩下的水泡都会爆裂，由此产生的孢子会造成累积的伤害。

当你穿着重甲时你无法施放这个法术。如果在该法术的持续时间内你穿戴上了重甲，所有剩下的水泡都会爆裂开来，就如同你的生命值减少到0或更少一样。

脂肪双子（SEBACEOUS TWIN）

学派：变化系；环位：牧师 3，德鲁伊 3，术士/法师 3，女巫 3

施法时间：标准动作

成分：语言，姿势

范围：接触

目标：接触到的活着的生物

持续时间：1轮/等级（见文本）

豁免：无（见文本）；法术抗力：可

通过触碰一个有着生命的目标，你会使目标的一个半成形的寄生克隆体从它的中部爆发出来。双子会悬挂在目标的身体上，使目标难以轻松移动，并在特技和攀爬检定上受到-2惩罚。此外，在该法术的持续时间内，目标必须在每一轮开始时成功通过一个强韧豁免，否则它将受到1点体质伤害，并在该轮因其双子在吸他的血而恶心。目标每接受一次治疗（魔法或其他），此法术持续时间就会延长1轮。每一次对目标造成伤害的攻击都会减少此法术持续时间1轮。如果以这种方式让持续时间达到0轮，该双子将被从身体上剧烈地切除下来，目标将受到1d6点流血伤害（可以被正常治疗）。

脂肪双子的效果被视为一个疾病效果，其DC值等于该法术的豁免DC值。

服从仪典

以下描述了希斯-威瑟格的追随者必须完成的日常仪式，以充分利用崇神仪典专长，以及在《探索者战役设定：内海诸神》中发现的进阶职业的好处。

服从仪典（希斯-威瑟格）

在1小时的盛宴中食用长着寄生虫的腐肉和由稀有真菌蒸馏出来的腐败酒精。在对抗疾病和导致反胃效果的效果的豁免检定中获得+4亵渎加值。

传音者神恩

第一神恩：污染腐蚀（Contamination，Sp）：恶心射线（Ray of Sickening）3次/天，疱疹咒（Pox Pustules）2次/天，或菌皮疫（Fungal Infestation）1次/天

第二神恩：毒性云雾（Cloud of Toxicity，Su）：以一个标准动作，你可以吐出20尺锥形的恶臭瘴气来活化疾病。锥形范围内的每个染病生物必须进行一次强韧检定（DC=10+1/2HD+魅力调整值）；如果失败，那么就会视为疾病立刻发作并产生效果，如同所有强韧检定都失败一样，并且这个疾病的持续时间立刻结束。你每天可以使用这个能力等同于你的魅力调整值的次数。

第三神恩：肆虐重伤（Ravaging Harm，SU）：每天三次，你可以以一个成功的接触攻击来削弱一个活物的免疫系统。除非目标通过一个成功的豁免检定（DC=10+1/2HD+魅力调整值），否则会在接下来24小时内，该生物豁免失败而受到的属性伤害中的1点变成永久属性流失。这是一种诅咒效果，可以使用移除诅咒法术来进行解除。（将你的总HD视为施法者等级）。

颂教者神恩

第一神恩：内在疾病（Sickness Within，Sp）：衰弱射线（ray of enfeeblement）3次/天，曲木术（Warp wood）2次/天，或疫病术 （Contagion）1次/天

第二神恩：寄生连结（Parasitic Link，SU）：每天一次以一个成功的接触攻击，除非目标通过一次成功的豁免检定（DC=10+1/2HD+体质调整值），否则你可以向一个活物体内植入微小的侵蚀寄生虫。这些寄生虫和你之间有些不洁的连结，可以消耗目标生物的能量来转移给你。这种寄生侵蚀可以持续10轮，在此期间，你视为拥有法术加速术的效果下行动，而被寄生者则会恍惚。以一个迅捷动作，你可以加快寄生虫的侵蚀——这会减少1轮剩余持续时间，但是目标会因为寄生虫加速侵蚀而受到1d3点魅力伤害。你同时只能保持一个寄生连结。这些寄生虫视为一个疾病效果。

第三神恩：真菌崩坏（Fungal Ruin，Sp）：每天一次，你可以对一个生物使用法术灰飞烟灭。被这个效果杀死的生物会立刻崩坏为一团赤褐色霉菌（《怪物图鉴》273页）并且在半径20尺内立刻释放一团孢子云进行爆发。

卫道者神恩

第一神恩：致命自然（Deadly Nature，Sp）：荆刺标枪（Thorn Javelin）3次/天，毒液纠缠术（Sickening Entanglement）2次/天，或命令植物 （Command Plants）1次/天

第二神恩：恶毒荆棘（Vicious Thorns，SU）：以一个标准动作，你可以使你周围5尺半径爆发内的地面长出扭曲荆棘。尝试穿越这片区域的生物必须半速否则就会受到等同于1/2你角色等级的流血伤害；如果你在有许多植物（草，树，灌木等）的区域使用此能力，那么这些区域也会变为困难地形。这些效果持续1分钟，随后荆棘就会崩坏为灰尘。可以不受阻碍穿越自然植被的生物可以忽略此能力的影响。你每天可以多次使用这个能力，次数等同于3+魅力调整次。

第三神恩：蔓生形态（Shambling Form，SU）：每天一次以一个移动动作，你可以进入超大型蔓生怪形态。你在力量上获得+8体型加值，在敏捷上获得-2体型减值，在体质上获得+4体型加值，以及+6天生防御。你获得紧勒特殊攻击和2次造成2d8+力量调整值附带攫抓特殊攻击的挥击。你获得黑暗视觉（60尺）和20点电击和火焰抗力。此外，如果你受到造成等级伤害的攻击而未击穿你的抗力，你可以获得等同于你等级的临时生命值。你会在1小时后损失这些临时生命值。你会在10分钟后回到自己的真实形态，或者使用一个自由动作消解此能力，以先到者为准。

特殊召唤列表

除了法术中列出的普通生物外，希斯-威瑟格的祭司还可以使用召唤怪物法术召唤以下生物。

四级召唤怪物

曼陀罗草（Mandragora，《怪物图鉴2》185页）

五级召唤怪物

触手魔藤（Tendriculos，《怪物图鉴2》259页）

P72-P77

精类祝福和诅咒

“我后悔吗？我说不上来。我几乎记不起我们见面前的生活了。除了她的脸，她温柔的抚摸，她热情的亲吻，我几乎什么也想不起来。我的耳朵还回响着她的笑声，我的皮肤因想起她的拥抱而灼热。我每天早上气喘吁吁地醒来，拼命地想感觉到她就在身边。酒没有味道；黄金没有光泽；荣耀没有快乐。没有她的生活究竟到底是什么？除了她，这个世界上难道还有什么别的美吗？”

“我决心要完成这个任务。我要回到那些蜿蜒的森林小径，再去寻找她的林间空地。要么我永远知道她的爱，要么我将在追求中死去。她的离开对我来说是一种折磨，比在地狱深处的任何想象都要残酷。”

——女男爵卡拉·维德拉（推测已去世）

塔尔多骑士以及宁芙叶莱塞拉的前情人

从瓦瑞西亚到萨迦瓦，再到遥远的天夏，每一块土地上的民间传说都讲述着第一世界的精类们所使用的神奇礼物和可怕的诅咒。据说，每一种精类都有自己珍贵的秘密——一种祝福和一种诅咒，用于加于那些取悦他们或冒犯他们的人。这篇文章包含了11种精类的祝福和诅咒，以及关于什么可能会促使精类们授予这些的信息。GM们可以随意使用这里提供的精类的祝福和诅咒作为为其他类型的精类创建效果的指南。

精类祝福和诅咒会被新法术精类赐福和精类降灾所授予。这些法术不会出现在任何职业的法术列表中，魔法物品（如魔杖和卷轴）也不能包含它们；这些法术只属于精类的领域。除0-HD种族外的任何精类生物，如伽瑟兰（Gathlains，《怪物图鉴4》122页）和水泽之灵（Naiads，《怪物图鉴6》200页），每天都可以各施放三次精类赐福和精类降灾作为类法术能力。精类赐福和精类降灾的法术环级等于精类生物HD的一半（最高9环），施法者等级等于精类的HD或者精类的其他类法术能力的施法者等级，以更高者为准。由于精类是由超自然的奇思妙想构成的，所以自由对这种魔法至关重要；被召唤或受精神影响的精类无法使用这些类法术能力，而被呼唤的精类永远不会同意使用这些类法术能力作为与召唤者的讨价还价的一部分。

对于那些想要一个不那么强大的替代品来替代这些好处的GM们，《探索者战役设定：精类再临》中包含了精类标记（fey tokens）的信息，而这些标记具有短期的效果。

精类赐福（FEY BOON）

学派：变化系；环位：特殊

施法时间：标准动作

成分：语言

范围：接触

目标：一个非精类的活着的生物

持续时间：见下（可解消）

豁免：意志无效（无害）；法术抗力：可（无害）

目标获得根据施法者的精类种族而决定的精类祝福（有关详细信息，请参阅下面的每个特定精类种族的祝福和持续时间）。

精类降灾（FEY BLIGHT）

学派：变化系[诅咒，诡计]；环位：特殊

施法时间：1分钟

成分：语言

范围：接触或近距（25尺+5尺/每2施法者等级）

目标：一个非精类非植物的活着的生物

持续时间：见下（可解消）

豁免：意志无效（无害）；法术抗力：可（无害）

目标被诅咒，获得根据施法者的精类种族而决定的精类诅咒（有关详细信息，请参阅下面的每个特定精类种族的祝福和持续时间）。豁免成功的生物将在24小时内免疫同一类型精类的精类降灾。精类降灾无法被解除，但是移除诅咒对它有效。

试图用技能检定来识别精类降灾会错误地将其识别为精类祝福（参见《极限诡道》第192页的诡计描述符）。

微粒精

即使是最小的精类，微粒精们（《怪物图鉴3》28页）也仍然痴迷于军事行动。他们经常跟随探险队在他们的土地上旅行，聆听篝火故事，偶尔向骄傲的战士们发起决斗。一个光荣地赢得胜利的战士（同时忍受着精类们试图平摊胜算的努力）可能会赢得微粒精的祝福。在其他情况下，一个讲故事的人如果用光荣的故事来取悦微粒精们，就可能被赋予这种祝福，特别是如果她在这个过程中触动了小战士的自尊心。

微粒精们可以自由地使用诅咒来在决斗中获得优势或阻碍攻击者。幸运的是，对于他们的目标来说，诅咒就像微粒精的注意力持续时间一样短暂。

祝福：你将你所持的任何武器视为精制品，在攻击骰上获得+1增强加值。如果你持有的武器已经是精制品，你反而在伤害骰上获得+1增强加值。此祝福的持续时间为每施法者等级一小时（一个标准的微粒精的祝福会持续6小时）。

诅咒：你使用的任何武器都如同是小于你一级体型的持用者使用的。这将适当减少武器的伤害骰，并使你的攻击骰受到-2惩罚。武器的实际大小和使用它所需的努力（轻型、单手或双手）不会改变。此诅咒的持续时间为24小时。

树精

当树精的树受到饥饿的居民或邪恶的类人生物的威胁时，被树束缚的精类可能会向善良的英雄们寻求帮助。一个精类可能会提供她的祝福作为激励，因为它允许这些保护者在必要的时候撤退到她的身边重新集结。即使在没有威胁的情况下，一个树精也可能会迷恋上一个漂亮的偶然发现了她与世隔绝的树林的人形生物，她会把她的祝福给她的情人，这样他们就可以轻松重逢。

唤醒树精的愤怒的最快方法是威胁她的树或她森林里的树（尽管有些树精允许对附近的树进行有限的砍伐，如果表现得恭敬的话），但善良的精类很少诅咒那些没有明显恶意的人。有时，那些被树精的诅咒变成树的人会重生为树精；这些精类会将他们以前的大部分技能与树精的心结合在一起，使他们成为他们的树的领地的凶猛保护者。

祝福：你获得了德鲁伊的穿林步能力。如果你已经有了这个能力，你可以正常地通过被魔法操纵的地形效果，并在森林地形中获得+10尺地面移动速度加值。此祝福的持续时间为每施法者等级一天（一个标准的树精的祝福会持续6天）。并且你可以进入任何周长至少与你相等的树，并将你自己转移到树精的树处，如同树跃术一般，但这样做会立即终止祝福的效果。

诅咒：每天早晨，当你的身体慢慢变成木头的时候，你会受到1d2点敏捷吸取。如果这个诅咒被移除，你从这个诅咒中积累受到的所有敏捷吸取将会立即消失。如果这个诅咒将你的敏捷值降低到0，你将变成一棵成熟的普通橡树，在你现在的位置扎根，并在这个过程中潜在地破坏建筑或地板。此诅咒是永久的。

狐德菈

有着狐狸尾巴的狐德菈（《怪物图鉴4》151页）是充满野性且冲动的，但她们不会轻易给予她们的祝福。帮助狐德菈对抗敌对的敌人可能会赢得她的青睐，但这样做的机会是罕见的；实际十分强壮的精类并不是陷入困境的少女。一个多情的狐德菈可能会在她激情高涨的时候把她的祝福给她的情人，但是不幸会降临在那些表现得好像有权得到她的赐福的情人身上。更有思想的狐德菈会意识到她们的祝福所带来的变化和她们自己对于自己的尾巴的羞涩，在给予祝福之前与潜在的接受者商量；然而，大多数人不加思索就会同意了。

激怒狐德菈的最简单的方法是把注意力集中到她的尾巴上，或者提到她的种族与巨魔的传说——大多数狐德菈认为她们的诅咒完美地惩罚了这种不正当行为。狐德菈是反复无常的，然而，一个衷心的道歉可能会说服狐德菈解除她的精类诅咒。狐德菈憎恨那些限制她旅行的企图，并可能会对任何侵犯她在这片土地上漫游的不可侵犯权利的人施以惩罚。狐德菈很少会在战斗中诅咒敌人，除非是在战斗失败时进行最后的复仇。

祝福：你长出了一条像狐德菈一样的狐狸尾巴。这条尾巴被注入了超自然的力量，你可以把它作为一个造成1d6点钝击伤害（小型生物1d4点）的主要天生武器使用。此祝福的持续时间为每施法者等级一天（一个标准的狐德菈的祝福会持续4天）。

诅咒：你的身体扭曲成巨魔的样子，变得瘦长、大腹便便、极其丑陋。与此同时，你的性格也会变得愚蠢而乏味。你的魅力值会减少相当于该诅咒的施法者等级的数值（最低至6）。此诅咒是永久的。

冥灵

由于她们阴沉且喜怒无常的举止，以及她们通常认为地表种族是贪婪的露天矿工，冥灵们（《怪物图鉴4》178页）很少把她们的礼物赐予别人。那些有礼貌地请求洞穴之女允许采矿，并进一步承诺留下雕刻和巧妙的设计来尊重石头，以换取它丰富的珠宝和金属的矿工通常会得到冥灵的祝福。此外，那些捍卫冥灵洞穴神圣性的人也可能会得到她的祝福。然而，无论如何，要求冥灵给予奖励只会招致她的愠怒的拒绝。

在战斗中，冥灵会毫不犹豫地使用她的诅咒来对抗那些没有被她的诱狂绝色或超自然悲泣所吓倒的人。那些公然不尊重洞穴之女或她的家的人也会受到她的诅咒。冥灵很少会给无辜的矿工或冒险家造成伤害，但那些善变的精类们对那些坚持待得比他们久的人就没有什么耐心了。当一个冥灵因为误解而匆忙诅咒一个闯入者时，她可以被说服来消除她的诅咒，尽管尊重和交涉是关键的。

祝福：你获得60尺的黑暗视觉和矮人的岩石敏锐种族特性。此外，当你在地下的未开采的洞穴时，你周围的石头会对你说话，警告你危险，并在AC和反射豁免上给予你+1洞察加值。此祝福的持续时间为每施法者等级一天（一个标准的冥灵的祝福会持续7天）。

诅咒：你不断地流下浓浓的泪水，损害了你的视力。你将所有其他生物都视为具有隐蔽，并且你使用的需要视觉线的法术有着20%的法术失败率。此诅咒是永久的。

小矮妖

小矮妖（《怪物图鉴2》177页）喜欢各种形式的恶作剧。与同道的骗子们相遇的小矮妖也许会赐予他们祝福，希望不需要跑腿或亲力而行就能散播恶作剧。在这种情况下，小矮妖常常会隐形地跟随受到祝福的人一段时间，希望看到一个愚蠢的示范；如果不能给他提供一个好的节目，这可能迫使小矮妖自娱自乐，损害接受者的利益。虽然有传言说抓到一个小矮妖可能会得到好处，但精类更有可能会暗地里诅咒他的俘获者。

就像微粒精一样，小矮妖们会自由地使用他们的诅咒来为难或挫败它们的目标。一个小矮妖甚至可能会提出一个“解决方案”来解除他所施加的诅咒，这通常是一些令人尴尬的事情，比如中午在镇上的喷泉里裸体洗澡。当然，这个所谓的解决方法对诅咒没有任何作用，除非小矮妖被逗乐了并把它移除了。

祝福：第一世界的幻象就在你的掌控之中。你可以使用以下类法术能力各三次：舞光术、易容术、幻音术、强效幻影（仅限视觉和听觉元素）和腹语术。它们的施法者等级等于你的生命骰。此祝福会持续到你耗尽所有类法术能力或1周后（以较早者为准）。

诅咒：你的平凡的财产会在充满压力或需要的时候崩溃。当你投掷先攻时，你必须成功通过一个强韧豁免（DC等于精类降灾类法术能力的DC），否则你的一件非魔法物品将降解，获得破损状态。受此影响的破损物品将被摧毁。受影响的物品由GM选择，但诅咒倾向于影响对受害者特别珍贵的物品。所有普通的衣服对于这个诅咒都被认为是单一物品，因为所有的衣服都带有硬币。此诅咒持续时间为1周。

海妖精

水手和其他航海者很珍视海妖精（《怪物图鉴2》198页）的宠爱，尽管海妖精是不可预知的生物，而特定的海妖精的祝福可能会有很大的不同。一个好色的海妖精可能会把她的祝福赐予充满吸引力的类人生物，鼓励他们在她的水里陪伴她。这样的情侣必须小心，不要激怒他们古怪的主人，否则就有可能在不合时宜的时候被剥夺这份礼物。为海妖精做一件伟大的事，比如归还她被偷的纱巾，很可能会赢得她的好感。当一些小偷偷走了海妖精的纱巾，希望得到她的祝福时，狡猾的精类通常会在她的纱巾安全回到她手中时对小偷施加她的诅咒。

海妖精经常使用她的毒药来补充她的迷醉灵光，特别是在对付单独的敌人时。海妖精也会一时冲动诅咒生物，为那些麻木的傻瓜服从着他们所听到的一切而高兴。如果海妖精的纱巾落入敌人之手，她可能会偷偷诅咒拥有着纱巾的人，希望迫使他归还珍贵的物品。

祝福：你长出了能够让你呼吸水和空气的鳃。此祝福是永久的。

诅咒：当有人跟你说话时，你必须通过一个意志豁免（DC等于精类降灾类法术能力的DC）或者把他们的话当作一个暗示术（如同法术）。这种影响仅适用于如果这句话在逻辑上可以遵守，而GM有着自由裁量权。此诅咒是永久的。

织命女

织命女（《怪物图鉴3》202页）是最强大的精类生物之一，她们拥有对未来的强大知识，以及对人类命运的超自然控制能力。织命女能够窥视尚未被解开的未来，但除了织命女自己之外，其他人似乎都无法理解他们在获得赐福时所采取的行动。在罕见的情况下，织命女会出现在英雄或冒险者面前——甚至是那些缺乏经验或力量的人——并给予他们祝福；通常，这些收到恩赐的人会被卷入惊天动地的事件中，而这一切都是由精类恩赐的超自然远见所驱动的。

织命女的诅咒也同样被用来为她的神秘目标服务。一个织命女也许会徘徊在一场伟大而不祥的战斗的边缘，将她的诅咒留给那些命中注定死亡的人，或者诅咒一个领袖以确保刺客的刀刃能够找到它的标记。

祝福：你在AC和豁免检定上获得+2洞察加值。此外，你偶尔（由GM自行决定）会获得对未来的隐晦的洞察力，甚至是对将要发生的事件的幻象。此祝福的持续时间是9个月。

诅咒：织命女暴露了你的命运的丝线，并让别人来切断。对你的近战和远程攻击的重击威胁范围和倍率增加至16-20/×3。此外，你对法术的豁免会受到-5减值。此诅咒是永久的，并且比大多数诅咒都更顽固；它只能被一个神迹术或祈愿术法术，或被织命女自己移除。

宁芙

虽然不像树精那样被束缚在某个地方，但宁芙们会一直保护着自己纯净而未受破坏的家园。保卫宁芙住所或其他自然美景的英雄们可能会得到宁芙的祝福。此外，宁芙比起大多数其他精类更愿意与凡人互动，而那些为某个地区的隐居精类做出巨大贡献的人可能会得到宁芙的祝福。这个祝福总是会提高接受者的外表吸引力，以这种方式反映了宁芙自己的外表，如改变以匹配宁芙的皮肤或头发的颜色，扩大或杏仁状的眼睛，或尖耳朵。这种表现可能是由于宁芙把她自己的本质灌输到接受者身上，或者可能只是反映了精类少女的强烈的自恋心。

宁芙很容易被激怒，并且认为她们的诅咒是惩罚闯入者的另一种工具。宁芙常常把诅咒施加在那些不尊重她美貌的人身上。在激情的阵痛中，宁芙可能会无意中诅咒他们的爱人，却没有意识到她们这样做了，这引发了与宁芙同床会带来疯狂的谣言。

祝福：你的外表会随着你的种族和性别而变得更有吸引力；这种变化总是使你在一定程度上像赋予它的宁芙。另外，你被大自然所爱；动物和植物对你的起始态度总是友善，并且这些生物从来不会攻击你，除非被激怒，被迫，或被一个连结的主人所指挥（如德鲁伊指挥她的动物伙伴）。此祝福的持续时间为每施法者等级一天（一个标准的宁芙的祝福会持续8天），但其对外表的增强效果通常是永久的。

诅咒：你被宁芙的美貌所困扰，在此之前，所有其他的美都是无用的。你无法再从士气加值或吟游表演中受益。此外，对宁芙美貌的记忆会慢慢让你抓狂。每个月，你必须成功通过一次意志豁免（DC等于精类降灾类法术能力的DC）或者到1d4点感知吸取。此诅咒是永久的。

海仙女

海仙女们（《怪物图鉴4》208页）虚荣且不可预知，她们最常将她们的祝福给予那些将她们视为美丽的海洋女王的海员们。那些派出去解决海仙女王国的强大威胁的英雄，如底栖魔鱼或水生巨魔部落，也可以会得到精类的赐福。然而，授予的东西也可以撤销，明智的接受者会仍然对海洋女王保持尊敬，以免善变的海仙女剥夺她对她的恩惠。

尽管海仙女们性情急躁，但她们只会把诅咒留给那些特别令她们不快的人。直接侮辱她，污染她的家，或者拒绝承认她对她的王国的统治可能会激起她的诅咒。海仙女们能够旅行很远，并且经常与海洋生物交流；一个报复心强的海仙女可以很容易地追踪到那些自认为距离太远而不会受到惩罚的掠夺者和屠夫。海仙女喜欢诅咒吟游诗人、船长、施法者和其他依靠他们的声音的人。

祝福：你可以召唤出海仙女的水之护罩来保护和服务你。你获得操念使的基础流水念力原力和水之护罩护身原力，如同一个等级和你的生命骰相等的操念使（《异能冒险》23页，17页）。你在使用这些原力时无法接受超载，除非你有超载职业能力。如果你是一名流水操念使（《异能冒险》14页），你将在基于水的念袭的攻击和伤害骰上获得+2增强加值。此祝福的持续时间为每施法者等级一天（一个标准的海仙女的祝福会持续9天）。

诅咒：你的身体会变得极度干枯和脱水，并且再多的水也不能让你恢复元气。当这个诅咒生效时，你会变得力竭，并且无法从力竭状态中恢复过来。此外，你的干舌和裂唇对你试图施放的任何包含语言成分的法术都有着20%的法术失败率。此诅咒是永久的。

快可灵

作为最残忍的精类之一，快可灵们（《怪物图鉴2》227页）很少会给予他们的祝福。主要的例外是受到更加强大的力量的胁迫，比如更强大的精类或伊利森的冬女巫，或者当他们发现有人像他们一样痛苦和邪恶时。快可灵可能会在直接胁迫下给予祝福，但更有可能会尝试诅咒它的俘获者。当一个快可灵给予了一个祝福时，背信弃义的他会在第一时间撤销它。

考虑到快可灵的诅咒的长期性，施虐狂的精类会把它留给那些他们不能立即杀死的目标，让他们享受自己造成的痛苦。他们很喜欢诅咒孩子，偷走他们的青春，把他们推向成年。一个没有机会逃跑的快可灵可能会恶毒地诅咒一个敌人，甚至在他死后也会依靠它来惩罚杀死它的人。在任何情况下，即使是在死亡的威胁下，快可灵也不会解除它的诅咒——这些可憎的生物宁愿死也不愿解除他们造成的痛苦。

祝福：快可灵的祝福让你拥有难以置信的速度。每分钟一次以一个迅捷动作，你可以获得1轮的加速术效果。此祝福的持续时间为每施法者等级一小时（一个标准的快可灵的祝福会持续6小时）。

诅咒：快可灵的诅咒加速了你的身体的老化，每过一周，你的身体就会衰老一岁。虽然你的身体属性值会随着你的年龄降低，但是你的心智属性值不会提高。此诅咒是永久的；即使移除了，任何在此诅咒生效时发生的老化也只能通过高等复原术、神迹术或祈愿术来恢复。

萨特羊人

要讨萨特羊人的欢心的最简单的方法就是加入他的狂欢，无论是狂野的享乐主义还是对新体验的开放享受。萨特羊人经常把他的祝福给予那些用新奇刺激的方式来娱乐萨特羊人的人，无论是充满才华的艺术表演，大胆的故事，或者——当然——色情的表演。萨特羊人热爱自己和他人的自由，并可能把他们的祝福给予自由的捍卫者。

虽然萨特羊人以热情地劝说他人加入他们的狂欢而闻名，但绝大多数萨特羊人会尊重别人的拒绝——尽管他们并不羞于表达他们的失望。然而，仅仅拒绝萨特羊人的求爱通常不足以赢得他的诅咒；相反，萨特羊人会把他的诅咒施加在那些特别残忍或傲慢的人身上，因为他们拒绝他的求爱或陪伴。此外，威胁雌性精类会激怒任何知道这种行为的萨特羊人。

祝福：你会表现出萨特羊人认为会让你更充满吸引力的身体特征（无论他的审美喜好是否与你的相匹配）。如果你是男性，你变得高大而粗犷英俊，并有着雕塑般的身材；如果你是女性，你会变得美丽而有着曲线美，拥有飘逸的长发；如果你是无性别的或非二元性别的，你会变得苗条和拥有雌雄同体的美丽。此外，你获得了强大的性吸引力，在对那些可能被你性吸引的生物的所有基于魅力的技能和属性检定上给予你+4增强加值。此祝福的持续时间为每施法者等级一天（一个标准的萨特羊人的祝福会持续8天）。

诅咒：你的心态变得粗俗和粗野，你的智力、感知和魅力值各降低2点（最低为3点）。此外，每当你有机会纵情享乐，比如狂欢、食物和饮料，或性快感时，你必须通过一个意志豁免（DC等于精类降灾类法术能力的DC）或被强迫尽情放纵自己。此诅咒是永久的。

P78-P91

怪物图鉴

在大约六个月前，一种新型毒药的谣言开始在匕痕城流传，这种毒药据说是一种腐烂树木上结出的受污染的水果。我有一整架子的从浆果中提取出毒药的配方，还有三种是关于如何用普通食物来伪装或传递各种致命的混合物的，但这一种对于我来说是新的。他们称它为“朽林妖果实”。说它可以以任何形式出现——从被污染的苹果园里得到的苹果，从被污染的荆棘地里得到的覆盆子，甚至是更奇异的水果，如香蕉、番石榴和根藤。在仅仅几周后，该市的面包师就开始提供据称是用这种材料制作的“特殊”馅饼、糕点和蜜饯。我的分析表明，大多数都只是贴上了新标签的现存毒药，但在乔利奥的作品中，正如我所知，它们都是货真价实的。这种朽林妖果实肯定有市场，需要进一步的调查！

——探索者尼罗·布莱辛的年度投毒者年鉴，AR4717年

在这部分铁牙入侵中，PC们会长途跋涉到荒疫化锐齿森林的心脏地带，在那里，他们的目标是营救一个被俘的精类公主，而她可能会成为一位对抗铁牙军团的强大盟友。这份怪物图鉴提供了额外的威胁来增强这场丛林探险，包括原产自第一世界的动物，两个腐烂的植物生物（一个是不死的，而另一个是被真菌荒疫感染的），一个有着无法满足的饥饿的变形植物生物，一个受德国传说启发的精类吸血鬼，还有大地精对溃烂的地精犬的回应，可燃的大地精犬。

额外遭遇

锐齿森林是阿维斯坦最大的森林之一，考虑到它的危险性，它能够为探险提供的机会比大多数冒险者所能投入的时间要多得多。虽然冒险提供了许多与堕落的精类和其他荒疫化生物的遭遇，但在PC们遇到的每一个小树林、森林和空地中都有无数的进一步冒险的可能性。在这里呈现的锐齿森林遭遇表中，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们在探索锐齿森林的每一个小时中都有30%的概率遭遇随机遭遇。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。

精类回收者（CR 16）：来自阿维斯坦各地的精类生物对侵蚀锐齿森林的荒疫感到了恐惧和愤怒。精类的远征军突击队经常前往森林试图拯救他们荒疫化的同胞，反击腐化的力量，并了解如果黑枯病蔓延到他们的世界角落，他们能够采取的潜在防御措施。然而，在大多数情况下，这些勇敢的精类会被荒疫击垮，并支撑着纳菲西的军队。PC们遭遇了一队精类远征军，由林精（《怪物图鉴4》148页）布拉米斯蒂亚（Buramestia）率领着，她带来了她最高贵的战士——三个萨特羊人，三个狐德菈（《怪物图鉴4》151页），两个宁芙，两个皮克精和两个树人——从拉兹密安一路前来对抗黑枯病。在与类人生物经历了一生的冲突后，她对他们不太信任，而在PC方面需要强大的交涉能力才能让她相信他们有这良好的意图。她一开始对PC们的态度是不友善的，但如果让她变得乐于帮助，她或她的一个精类可以给予PC们一个祝福（使用第73-74页的树精祝福来表示一个林精的祝福）。

狩猎小队（CR 16）：PC们并不是唯一一队冒险进入锐齿森林中心的类人生物。当他们探索荒疫化森林时，他们遇到了一群寻找着稀有战利品的猎人。这群完全不同的猎人包括了社团领袖布瑞特·拉恩（行会大师[guildmaster]，《NPC志》152）；著名的当地吟游诗人瑞克·利德勒（部落领袖[tribal leader]，《NPC志》36页）；德鲁伊维兹洛·詹登斯利克（精类之友[fey friend]，《NPC志》72页）；两个绿色看守人（green wardens，《NPC志》200页）；和八名骑乘弓箭手（mounted archers，《NPC志》130页）。猎人们对PC们的任务不感兴趣，对他们的态度是不友善的，把PC们看作是他们狩猎的潜在障碍，而不是潜在的盟友甚至对手。

奥斯特拉克丝（CR 17）：在纳菲西的众多未荒疫化的仆从中，有着古绿龙（《怪物图鉴》97页）奥斯特拉克丝，她不情愿但忠诚地侍奉着精类女王。一开始，奥斯特拉克丝击退了纳菲西和黑枯病的入侵，但她很快就发现自己被征服了——最终她被奇怪的感染吸引住了，而这种感染正在把锐齿森林变成一种全新的东西。现在她在协助着纳菲西实施她的计划，以换取保护她免受黑枯病的影响，并允许她自己在不干扰纳菲西的行动的情况下对感染进行研究。

虽然奥斯特拉克丝不会公开协助PC们执行任务，但她也不一定会妨碍他们。如果PC们对绿龙采取了敌对性行动，她当然会保护自己和她的巢穴，但他们的野心和最终摆脱她与纳菲西的安排的可能性激起了她的兴趣。

锐齿森林遭遇

d% 结果 平均CR 出处

1-6 1d3魔蝰 13 《怪物图鉴4》237页

7-11 1 corpse lotus 13 《怪物图鉴5》60页

12-17 1d4+1朽林妖 14 见80页

18-22 1死魂精 14 《怪物图鉴4》10页

23-28 1d10疫病邪魔 14 《怪物图鉴2》68页

29-34 1d6伏德雷克斯 14 见84页

35-40 1 goezspall 14 《怪物图鉴6》139页

41-48 1三头龙（gorynych） 15 《怪物图鉴3》137页

49-54 1 nemhain 15 《怪物图鉴5》182页

55-60 1d6祸光（banelights） 15 《怪物图鉴6》37页

61-66 狩猎小队 16 见上

67-71 1d3瘟疫巨人 16 《怪物图鉴6》134页

72-78 1d4镰鼬（kamaitachis） 16 《怪物图鉴6》176页

79-86 精类回收者 16 见上

87-92 1d6冷蛛 17 《怪物图鉴2》176页

93-97 2d6 bonethorns 17 《怪物图鉴6》52页

98-99 奥斯特拉克丝 17 见上

100 1 forest blight 18 《怪物图鉴6》41页

朽林妖（COPSEWIGHT）

这棵枯死的树的扭曲的无叶树枝仍然结着鲜红的果实，每一颗都枯萎了，布满了黑色腐烂的斑点。

朽林妖（COPSEWIGHT）CR 11

XP 12800

中立邪恶 超大型不死生物

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 26，接触 12，措手不及 26（+14天生，+4亵渎，-2体型）

生命值 136（16d8+64）；再生5（火焰或正能量）

强韧 +9，反射 +7，意志 +13

防御能力 全局视野，导能抗力+4；免疫 变形，不死生物特性；抗力 寒冷10,

弱点 火焰易伤

————————攻击————————

速度 5尺

近战 4挥击+17（1d8+6附加攫抓）

远程 果实炸弹+11接触（1d6附加毒素）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 紧勒（1d8+6），果实炸弹，毒素，棘刺树枝

————————属性————————

力量 22，敏捷 11，体质 -，智力 5，感知 16，魅力 19

BAB +12；CMB +20（+24擒抱）；CMD 34（无法被绊摔）

专长 顺势斩，精通先攻，闪电反射，近距射击，猛力攻击，精准射击，武器专攻（挥击，果实炸弹）

技能 易容+13（+17在伪装成一颗死树时），察觉+12，潜行-1；种族调整 +4易容在伪装成一颗死树时

语言 木族语（无法说）

特殊 荒疫之怒，传染性荒疫

————————生态————————

环境 任意森林

组织 单独或果园（2-10）

财宝 偶有（有毒果实）

————————特殊————————

荒疫之怒（Blight Wrath，Su） 扭曲的力量将荒疫化的树木变成了朽林妖，给它注入了负能量，并给予该生物导能抗力+4和在AC上的等于其魅力调整值的亵渎加值。枯树会从土壤中吸取这种可恨的能量，再生任何不是由火焰或正能量引起的伤害。

果实炸弹（Fruit Bombs，Ex） 无论朽林妖生前是什么类型的树木，现在都会结出有毒的果实，并在长在枝头的那一刻起就腐烂了。该树可以向敌人投掷一个果实作为一个射程增量为20尺的远程接触攻击。果实会在碰撞时溅开，造成1d6点伤害，并使目标暴露在果实的毒素中。食用果实或果汁的生物会自动接触到2剂的毒素（见下文）。

传染性荒疫（Infectious Blight，Su） 朽林妖会用它的邪恶感染周围的树木，使整个森林面临着变成充满着致命的复仇树木的噩梦树林的危险。在一个朽林妖扎根在一个地方的每一天，它都有2%的累积概率感染60英尺以内的所有树木。受感染的树木会在一周内枯萎死亡，成熟的树木会在第七天之后变成新的朽林妖。

毒素（Poison，Ex） 朽林妖毒：果实炸弹——接触，豁免 强韧 DC 22，频率 1次/轮，共2轮，效果 1d2体质伤害，痊愈 1次豁免

棘刺树枝（Spiked Branches，Ex） 朽林妖的树枝上布满了荆棘和折断的小树枝的尖梢，这使得它的挥击能够同时造成钝击和穿刺伤害。

许多文化认为，自然界的万物都是有着生命的，是由一种在植物和动物之间流动的精神力量驱动的。这导致了这样一种概念，即所有事物都是相互联系的，而自然界的不平衡是最严重的环境灾难的核心，特别是当这些不平衡是由文明种族的粗心或残忍造成的时候。无论其根源是什么，一些不平衡导致了更大的恐怖的产生，比如荒疫化的朽林妖。

朽林妖是由死于魔法或超自然荒疫的树木形成的。它们看起来是正常的枯树，除了那些挂在树枝上的鲜红色果实似乎正在腐烂着。朽林妖有着一种本能的智能，会试图保持一种除了死树以外什么都没有的假象，直到它们的受害者触手可及。

一个朽林妖有着30英尺高，12000磅重。

生态

朽林妖可以由各种落叶树形成。而针叶树和其他植物都只会简单地被这种生物的荒疫杀死。作为不死生物，朽林妖不再需要进一步的营养。它们的根可以利用某种来自另一个世界的力量，让它们再生失去的树枝，治疗伤害，并替换它们扔给敌人的果实。因此，它们无法从土壤或被它们杀死的生物中获得营养。根据它们的行为，它们存在的唯一目的就是杀死活着的生物，并将它们的荒疫蔓延到森林的其他地方。

一棵单独的朽林妖对那些被它的外表所欺骗的人来说是危险的。该生物特别喜欢引诱类人生物，但会抓住机会攻击那些威胁着它，或者在触及内没有更好的目标时的动物或其他生物。一棵朽林妖会尽其所能伪装自己，在风中摇摆，模仿着普通树木的动作。

当多棵朽林妖聚集在一起时，要克服它们要困难得多。这些树会合谋在它们的有毒果实的交叉火力中抓住受害者，或者把目标驱向彼此触手可及的范围内。目前尚不清楚它们是如何沟通的，但它们会与猎食动物一样协调攻击。

学者们认为，第一棵朽林妖可能是一些复仇心切的精类故意创造的，因为他们想要惩罚那些让自己最喜欢的树或树林屈服于疾病的人类。这一理论的支持者指出了这样一个事实：尽管朽林妖不会说任何语言，但它们却能理解木族语。另一些人则认为，这些树是深渊黑枯病破坏锐齿森林的副产物，但是，这些树的移动速度非常缓慢，并且在内海地区和更远处的一些地方也曾遇到过它们，这表明黑枯病并不是这些生物的唯一来源。无论它们最初的来源是什么，现在的大多数朽林妖都似乎是自发产生的，尤其是当患病的树木死在被堕落魔法污染的区域时。

一个服务于一个有着死亡、毁灭或植物领域的神祇的20级牧师可以使用唤起高等死灵法术从被荒疫或疾病杀死的树中创造出朽林妖。

栖息地与社会

朽林妖通常生长在大森林里。但即使在那里，它们也非常罕见。由于其传播传染病的能力和从其杀死的树木中创造出更多同类的能力，即使只是一棵朽林妖也是一种威胁。德鲁伊们，大多数的精类，和苍翠誓约的仆人们总是在寻找朽林妖的迹象并努力消灭它们。

虽然这些不死树木有着基本的本能，并且有时是群居的，但它们没有正式的社会结构。它们没有自然的生命周期，并会在被发现和毁灭之前一直存在着。虽然在腐烂的果实里有着种子，但从中什么也长不出来。这些果实只对投毒者才有用。

在格拉里昂的许多最臭名昭著的森林里都发现了朽林妖。有传言说其中一棵从锐齿森林来到了摩尔苏恩与杜鲁玛交界处的暮隐森林，尽管它们似乎不太可能能够走那么远，尤其是因为它们必须要穿过诺萨姆河。冒险者们也报告说在奈多的默语森林和奇奥尼的扭曲棘林中都遇到过朽林妖。这些生物也会出现在芒吉莽原的部分地区。

最近来自终焉之墙的报道表明，有两棵强大的朽林妖在位于警醒城和绞首塔之间的河边公路上的维夏遗迹的老院子里住了下来。废墟被认为是引诱不死生物的诱饵，而它们似乎在回应一个只有它们能听到的呼唤。欧泽姆骑士团在每月一次的废墟之旅中处理了这些树木，但是复活的不死生物的存在仍然是一个谜。似乎没有人知道是谁或什么使它们走向毁灭，也没有人知道为什么这两棵朽林妖是如此的强大。

朽林妖毒（COPSEWIGHT POISON） 价格：500 GP

类型：毒素，接触；豁免：强韧DC 18

潜伏期：立即；频率：1次/轮，共2轮

效果：1d2体质伤害；痊愈：1次豁免

一个熟练的炼金术师可以收集并保存朽林妖果实的汁液，并将其蒸馏成一种接触毒药。一棵朽林妖的果实可以产生至多12剂毒药。

第一世界动物

作为众神创造物质位面的计划阶段，第一世界是各种奇怪和奇异的野兽的家园——包括许多在物质位面上难以发现的奇异实验品。

妖精犬（Faerie Mount）

它的腿和大耳朵让这只宽胸脯的狗狗显得滑稽可笑。

妖精犬（FAERIE MOUNT） CR 1

XP 400

绝对中立 中型动物

先攻 +0；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 11，接触 10，措手不及 11（+1天生）

生命值 15（2d8+6）

强韧 +6，反射 +3，意志 +1

防御能力 稳固

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+2（1d6+1）

————————属性————————

力量 13，敏捷 10，体质 17，智力 2，感知 13，魅力 12

BAB +1；CMB +2；CMD 12（16对抗冲撞，20对抗绊摔）

专长 坚忍，灵狐步

技能 察觉+5，生存+2（+6当通过灵敏嗅觉追踪时）；种族调整 +4生存当通过灵敏嗅觉追踪时

特殊 脚踏实地

————————生态————————

环境 温带森林，山地，平原（第一世界）

组织 单独，成对，或一群（3-12）

财宝 无

————————特殊————————

稳固（Stability，Ex） 当妖精犬站在实体地面上时，他们在对抗冲撞以及绊摔战技的CMD上获得+4种族加值。

脚踏实地（Sure-Footed，Ex） 只要负重不超过轻载，妖精犬就会获得灵狐步作为奖励专长。

也被被称为精类狗和矮人狗，妖精犬是狗和狼的表亲，能够很好地载着超小型或小型骑手。这种生物的强健的腿、较低的重心和肌肉发达的躯体，特别适合在第一世界蜿蜒、多山、绿树丛生的地形中前行，而这使它们成为了侦察兵、信使、甚至小到足以驾驭这种传奇般忠诚的生物的骑士的首选坐骑。虽然通常会在精类的马厩中发现，并用着马鞍和马具装饰，但是小群的妖精犬有时会与成群的野鹿和山羊形成共生关系，保护这些食草动物，以换取羊奶和最先捕食倒下的生物的机会。

妖精犬可以长到5英尺长，3英尺高，重约120磅。

有关这些动物的勇敢和忠诚的传奇故事激励了塔尔多的狗饲养者创造了一个类似比例的品种。这些犬科动物是优秀的牧羊犬，分布在塔尔多、依斯嘉和摩尔苏恩的中部高地。为了反映塔尔多的柯基，需要使用小型犬的统计数据，去掉它的在跳跃时的特技种族加值，并添加妖精犬的稳固特殊能力。

妖精犬动物伙伴

初始数据：体型 小型；速度 30尺；AC +1天生防御；攻击 啮咬（1d4）；属性 力量9，敏捷12，体质15，智力2，感知13，魅力12；特殊能力 低光视觉，灵敏嗅觉，稳固.

4级进化：体型 中型；速度 40尺；攻击 啮咬（1d6）；属性 力量+4，敏捷-2，体质+2；特殊能力 脚踏实地.

莫姆拉斯（Mome Rath）

苔藓和地衣从这种类似于野猪的动物的毛茸茸的背上长了出来。它的弯曲的爪子和可缠绕的尾巴将它固定在了树上。

莫姆拉斯（MOME RATH） CR 2

XP 600

绝对中立 中型动物

先攻 +1；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +7

————————防御————————

防御等级 12，接触 11，措手不及 11（+1敏捷，+1天生）

生命值 22（3d8+9）

强韧 +8，反射 +4，意志 +3

————————攻击————————

速度 30尺，攀爬30尺

近战 2爪抓+4（1d3+2附加毒素）

特殊攻击 毒素

————————属性————————

力量 14，敏捷 12，体质 17，智力 2，感知 14，魅力 7

BAB +2；CMB +4；CMD 15（19对抗绊摔）

专长 强韧加强，技能专攻（潜行）

技能 攀爬+14，察觉+7，潜行+4（+8在树上）；种族调整 +4潜行在树上

————————生态————————

环境 温带森林（第一世界）

组织 单独或成对

财宝 无

————————特殊————————

毒素（Poison，Ex） 爪抓—伤口，豁免 强韧 DC 14，频率 1次/轮，共3轮，效果 恶心1d4轮，痊愈 1次豁免.

莫姆拉斯是拉斯的一种，它们会在第一世界的森林中嗅来嗅去，挖出树根，并用各种狡猾的伪装技术躲避大型掠食者。当被发现时，可以依靠它们的有力、弯曲的背部和粗壮的爪子很容易地认出来它们。成熟的个体会在背上种植苔藓、藻类和其他植物，以保持水分，抵御寄生虫，并帮助它们融入环境，使它们呈现出斑驳的绿色。所有的拉斯都会用强大的踢击来保护自己，并且它们的后腿上覆盖着燃烧的毒液。

一些伽伦德学者认为莫姆拉斯是穿山甲的远亲——仅仅是因为它们的身体结构类似。虽然各种各样的拉斯已经适应了第一世界的奇怪气候，但是莫姆拉斯是最为常见的，它们可以翻越树木，啃食树叶和水果，偶尔也会袭击鸟窝或蛇窝。包括肌肉发达的尾巴在内，一只健康的莫姆拉斯身长可达6英尺，体重约100磅。

莫姆拉斯动物伙伴

初始数据：体型 小型；速度 30尺，攀爬10尺；AC +1天生防御；攻击 2爪抓（1d3附加毒素）；属性 力量12，敏捷14，体质15，智力2，感知14，魅力17；特殊攻击 毒素（频率 1次/轮[3]，效果 恶心1d3轮，痊愈 1次豁免，体质基础DC）；特殊能力 低光视觉，灵敏嗅觉.

4级进化：体型 中型；攻击 2爪抓（1d4附加毒素）；属性 力量+2，敏捷-2，体质+4；特殊攻击 毒素（频率 1次/轮[3]，效果 恶心1d6轮，痊愈 1次豁免，体质基础DC）.

斯纳克（Snark）

明亮的颜色和图案在这种长鼻子，类似啮齿动物的生物的皮毛上闪闪发光，而华丽的翅膀将它高举在空中。

斯纳克（SNARK） CR 1/4

XP 100

绝对中立 微型动物

先攻 +1；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 15，接触 15，措手不及 14（+1敏捷，+4体型）

生命值 3（1d8-1）

强韧 +1，反射 +3，意志 +1

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬15尺，飞行30尺（不良）

近战 2爪抓+5（1d2-5）

占据1尺；触及0尺

————————属性————————

力量 1，敏捷 13，体质 8，智力 2，感知 12，魅力 13

BAB +0；CMB -3；CMD 2

专长 武器娴熟

技能 特技+0，攀爬+13，飞行+3，察觉+5，潜行+17；种族调整 +4攀爬，+4潜行

特殊 生物荧光

————————生态————————

环境 任意（第一世界）

组织 单独，成对，或小群（3-10）

财宝 偶有

————————特殊————————

生物荧光（Bioluminescence，Ex） 所有的斯纳克都有能够发光的能力，可以如同蜡烛一样发光。这是一个无意识动作（involuntary action），斯纳克可以通过一个成功的DC 12意志豁免压制1d6分钟。

如果像许多精类所说的那样，众神在创造鸟类时宿醉未醒，那么当他们创造斯纳克时，他们正沉浸在自己的杯中。作为在鸟类和蝙蝠之间的不同寻常的一步，斯纳克们有着不同的形状和大小——从昆虫大小到大型且危险的掠食者——但较小的七弦琴斯纳克是最常见的。斯纳克生活在森林、峡谷和第一世界的城镇里。它们会用响亮的歌声标出自己的领地，但却把自己隐藏得很好——以至于许多局外人相信它们可以随心所欲地隐身。它们的翅膀上有着灵巧的小手，可以摘水果、坚果，偶尔也会有闪闪发光的东西。它们擅长从大型生物身上采集寄生虫，并且是为数不多的Tane们——包括贪婪的潘达斯奈基——通常可以允许近距离接触它们的小型生物之一。

所有类型的斯纳克都能够在快乐或兴奋的时候发出柔和的光，这对它们是有害的，因为这种光会吸引掠食者。在第一世界的一些地方，斯纳克和鸟类会共享领土，它们通常是强有力的飞行者，但不太适应在地面或树木中奔跑。七弦琴斯纳克的重量很少超过一磅。对于更大更有攻击性的斯纳克——比如食肉的布朱玛（boojuma）——使用鹰、枭或秃鹫（《怪物图鉴3》284页）的统计数据。

小一点的斯纳克，就像这在里展示的，是可爱的宠物，但人们都知道它会偷主人的小物件和小点心，用来搭建各种巢穴和秘密藏身处。选择斯纳克作为魔宠的奥术施法者会在潜行检定上获得+3加值，尽管斯纳克魔宠在第一世界之外是非常罕见的。

伏德雷克斯（FULDREX）

这个小而多肉的植物生物有着斑驳的、绿黑相间的皮肤，还有一双从一层湿漉漉的、真菌性毛发下恶毒地窥视着的小眼睛。

伏德雷克斯（FULDREX） CR 11

XP 12800

中立邪恶 小型植物

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 27，接触 12，措手不及 26（+1敏捷，+15天生，+1体型）

生命值 168（16d8+96）

强韧 +16，反射 +8，意志 +6

免疫 电击，植物特性，音波

弱点 强光敏感

————————攻击————————

速度 20尺

近战 啮咬+21（2d6+8/19-20），3挥击+21（1d8+8附加窒息真菌）

特殊攻击 窒息真菌，腐烂肉体

类法术能力（CL10；专注+12）

常驻——行踪无迹

3/天——纠缠术（只地下；DC 13）

————————属性————————

力量 26，敏捷 12，体质 22，智力 7，感知 13，魅力 15

BAB +12；CMB +19；CMD 30

专长 警觉，战斗反射，顽强，精通重击（啮咬），精通先攻，闪电反射，突刺，猛力攻击

技能 察觉+14，察言观色+3，潜行+16（+20在地下时）；种族调整 +4潜行在地下时

语言 深渊语，木族语

特殊 改变外形（小型真菌；树化术）

————————生态————————

环境 温带森林或地下

组织 单独，成对，或感染（8-12）

财宝 标准

————————特殊————————

窒息真菌（Choking Fungus，Ex） 当伏德雷克斯的挥击击中目标时，它会释放出微小的、有毒的孢子，这些孢子会试图在受害者的肺部繁殖。被伏德雷克斯的挥击击中的生物会受到1d6点体质伤害，并在痛苦地咳嗽出侵入的真菌的同时恍惚1d4轮。成功通过一个DC 24强韧豁免的受害者只会恍惚1轮并且不会受到属性伤害。受到该能力影响的生物只要处于此效果造成的恍惚状态就会对额外的窒息真菌免疫。这是一种只影响会呼吸的生物的疾病效果。豁免是以强韧为基础的（The saving throw is Fortitude-based）。

腐烂肉体（Rotten Flesh，Ex） 组成伏德雷克斯身体的肉质真菌散发着恶臭。当一个伏德雷克斯受到一把挥砍武器的伤害时，它的肉体会释放出一团有毒气体。离伏德雷克斯10英尺以内的生物必须通过一个DC 26强韧豁免，否则会反胃1轮。

伏德雷克斯是一种自私的、充满领地意识的生物，尽管它们天生就具有小型类人生物的外形，但它们似乎比任何其他生物都更具有与真菌相同的物理特征。一层层薄薄的有斑点的纤维状肉覆盖着他们的身体，就像皮肤一样；它们的胖乎乎的手指看起来更像蘑菇柄，而不是手指；在头发通常生长的地方，取而代之的是一些花边状的生长物，这些生长物似乎更适合生长在洞穴的墙壁上。伏德雷克斯渴望温暖、黑暗、与世隔绝的地方，一旦受到干扰，就会做出激烈的反应。唯一的例外是当一个更强大的生物——尤其是真菌生物（参见《怪物图鉴4》116-117页）——以压倒性的力量进入它们的领地时。在这种情况下，那些懦弱愚钝的生物就会在强者面前俯首称臣，发誓要像其他生物崇拜神灵一样侍奉和崇敬强者。

伏德雷克斯是臭名昭著的变形者，只要它们愿意，它们随时都可以成为自然生长的真菌。它们经常在伏击敌人之前利用这种能力融入周围环境，或者在主要威胁冲过来时从视线中消失。在其自然形态下，一个伏德雷克斯高2.5英尺，重50磅。

生态

自然生长的产物肆意横行着，伏德雷克斯会在普通真菌丰富的偏远地区繁殖，特别是在地下洞穴和绿洲。伏德雷克斯总是生活在水分充足、阳光稀少的地方，与其他植物生活在一起。不过，与大多数植物不同的是，伏德雷克斯拥有着先进的生理机能，因此渴望肉食——越新鲜越好——以维持它们奇怪的小身体。它们还需要从食物和环境中获得水分，以保持身体系统的平稳运行。

在紧急情况下，伏德雷克斯会吃它们家里土生土长的小动物。然而，伏德雷克斯还是更喜欢与更大的生物打交道，尤其是类人生物，因为它们不仅能提供大量的肉，还能保持身体的水分。作为一个地下物种，它们在地下最为常见，在那里也最为舒适，尽管一些伏德雷克斯会在原始森林的深处茁壮成长——特别是荒疫化森林——在那里，树冠会保持着周围黑暗、潮湿和完全适宜的环境。当他们确实生活在荒疫化地区时，伏德雷克斯们倾向于吃那些迄今为止都逃过了肉体伤害的精类，而忽视那些身体和思想已经被转化为他们以前的自己的邪恶阴影的精类（参见《怪物图鉴6》46-47页的荒疫化精类模板）。

不管它们生活在哪里，它们都会用孢子来繁殖。在伏德雷克斯之间不存在性别二态性，但是需要两个生物来进行这个过程。一个伏德雷克斯会在一个安全的充满真菌的地方留下孢子，例如一棵巨大的腐烂原木的空洞，或者地下岩层的裂缝。随后，当另一个伏德雷克斯注意到这种孢子的刺鼻的味道时，它就会把自己的孢子加入到混合物中。父母总是会抛弃它们的正在孕育的卵，在几个星期后，一个新的伏德雷克斯就会从它的纤维囊中完全形成。

伏德雷克斯没有为人父母的概念，经常和它们的孩子们为最好的狩猎或收集水分的地方争执。然而，它们通常会让小动物们住在它们的领地里，前提是这些小动物能够帮助吸引新鲜的肉到它们的领地来。在极少数情况下，伏德雷克斯会在任何近亲的领地之外的地方产卵，在这种情况下，幼崽们就会完全由它们自己支配。

尽管疾病和荒疫对产卵的伏德雷克斯没有任何影响，但这些生物仍然在它们的体内保持着浓度令人难以置信的窒息孢子。成熟的伏德雷克斯知道如何利用这些身体特征进行攻击，从而削弱或杀死它们的猎物。更糟糕的是，尽管这样的计划和合作在它们的同类中是罕见的，一些伏德雷克斯甚至会悄无息地靠近潜在的猎物，从腐烂的肉中释放出有毒的气体，而其他的伏德雷克斯则会扑向虚弱的猎物。尽管这听起来很可怕，但是伏德雷克斯几乎总是只会单独或成对捕食，即使是在有着五六个或更多这种生物居住的地方。只有在最不适宜居住的环境中，成群结队的伏德雷克斯才会协同工作，杀死任何不幸路过的生物。

栖息地与社会

作为具有强烈领土意识的生物，伏德雷克斯最关心的是维持一个稳定的栖息地，为它们提供源源不断的猎物作为食物。它们很残忍，但相当胆小，因此在伏击受害者前，它们更喜欢利用环境作为伪装。一片茂密的森林或一个广阔的地下洞穴可能看起来被遗弃了，但它很可能充满了潜伏着等待袭击的伏德雷克斯。

伏德雷克斯通常以中立的态度对待对方；也就是说，占据同一领地的伏德雷克斯如果不是捕食伙伴，它们往往会忽略另一只——当然，除非是为了猎杀或躲避和伏击猎物的主要地点而发生争斗。在这种情况下，伏德雷克斯会开始互相残杀，而且这常常会致死。

尽管它们对彼此抱有矛盾的心理，但它们不会容忍住在它们领地内甚至经过它们领地的其他猎人。它们经常联合起来驱赶比自己弱小的捕食者，如果它们不直接杀死这些令人反感的生物作为食物的话。这种行为以一种奇怪的方式模仿了一种荣誉准则，尽管一旦冒犯的入侵者被杀死，这些邪恶的生物可能会开始互相攻击。

伏德雷克斯对敌对掠食者的敌意有着一个例外，那就是那些比它们强大得多的邪恶生物，比如龙、恶魔和妖灵。这些恐怖的邪恶灵光对伏德雷克斯来说就如同塞壬之歌一般。如果这样一个强大的对手在一片伏德雷克斯的领土上横冲直下——特别是如果对手肆意展示自己的力量或邪恶——当地的伏德雷克斯就很可能从隐藏的地方出来，发誓永远为这些生物服务。如果他们接受了伏德雷克斯的提议，这些植物就会致力于成为忠实的奴才，甚至会听从会导致它们死亡的命令。由于伏德雷克斯相当愚笨，而且明显以自我为中心，它们还倾向于相信自己是强大生物的被选中的助手，而且它们可以通过服务那些它们认为值得的人而获得超自然的力量。

腐心树（HEARTROT TREE）

真菌从这棵奇形怪状的树的脊状树皮上滴落下来，它的树枝像没有骨头的手臂一样摆动着。

腐心树（HEARTROT TREE） CR 13

XP 25600

中立邪恶 超大型植物

先攻 +4；感官 盲感60尺，低光视觉；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 28，接触 8，措手不及 28（+20天生，-2体型）

生命值 184（16d8+112）

强韧 +17，反射 +7，意志 +5

防御能力 全局视野；DR 10/挥砍；免疫 植物特性，毒素

————————攻击————————

速度 10尺

近战 2卷须+20（2d6+9/19-20），挥击+20（1d8+13/19-20附加疾病）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 疾病

————————属性————————

力量 29，敏捷 10，体质 24，智力 2，感知 11，魅力 3

BAB +12；CMB +23；CMD 33（无法被绊摔）

专长 精通重击（卷须，挥击），精通先攻，闪电反射，猛力攻击，技能专攻（察觉），武器专攻（卷须，挥击）

技能 察觉+14，潜行+3（+11在森林中）；种族调整 +8在森林中

特殊 强壮树桩，恶毒树根

————————生态————————

环境 任意森林或地下

组织 单独，成对，或化脓树林（6-12）

财宝 偶有

————————特殊————————

疾病（Disease，Ex） 与其他疾病不同，腐心疫是特别阴险的，因为除了具有持久的效果外，它还具有立即的效果。

腐心疫：挥击—接触；豁免 强韧DC 25；潜伏期 立即；频率：1次/轮，持续5轮，然后1次/天，持续10天；最初效果 1d2感知伤害和反胃；次生效果 1d3体质吸取；痊愈 3次连续豁免.

强壮树桩（Hardy Stump，Ex） 腐心树是很难杀死的。在受到致命伤害后，腐心树会开始再生，并能在1d4周内恢复到原来的大小。在腐心树树桩受到致命伤害后，对其造成50点火焰伤害可以阻止再生。

恶毒树根（Virulent Roots，Ex） 腐心树的根深植于表面之下。如果这棵树生长在洞穴、地洞或其他地下大洞的上方，它的根会与地上的树有着相同的统计数据，也能以同样的方式威胁地下的生物。在这种情况下，尽管它们是从天花板上长出来的，但要把腐心树的根看作是正常的腐心树。腐心树不能同时用它的树枝和树根进行战斗。

作为荒疫或其他魔法瘟疫的恶心产物，腐心树代表了扭曲至最阴险的一面的大自然。腐心树一般潜伏在污染森林的最深处；它们是毒害这片土地的那些力量的表现。因此，邪恶和疾病在腐心树内脉动着，而巨兽们饥饿地要摧毁仍然留在它们周围的任何美好或自然的东西。

从树干根部到卷须状枝条的顶端，腐心树一般有着30英尺高。当这些树长在洞穴或其他大型地下空间的上方时，它们的根会与树枝相似得可怕，悬挂在距离天花板同样远的地方。树的树干周长一般为15英尺，整棵植株重量约为15吨。

生态

对于大多数热爱大自然的人来说，腐心树的存在是一场悲剧，因为这些邪恶的植物并不总是如此。在成为疾病的怪异的前兆之前，腐心树总是生长在原始森林深处的古老而雄伟的大树。腐心树曾经是典型的枫树、橡树、榆树或其他当地常见的落叶树。它们曾经是森林里最大最受尊敬的树木；也许它们标志着一个遥远的德鲁伊之环，或者是森林居民共同的聚会场所。

然而，一旦荒疫降临到树木繁茂的地区，它就会不可逆转地定居在这些树木的心材中。要么是由于靠近了荒疫的中心，要么是由于邪恶力量扭曲了曾经保护植物的魔法，这些树变成了有着感知能力，滴落着真菌的恐怖。一种恶意在它们身上觉醒了，类似于引起周围的荒疫的力量。新形成的腐心树渴望着暴力，并经历了生理上的剧烈变化。

腐心树和它的之前的前身之间的差异是多方面的。腐心树在视觉上最具戏剧性的变化是它会枯萎并缩小到原来大小的一小部分。曾经在它木质的血管中循环的水和营养物质转化成了一种疾病，并从内到外腐蚀着它——而腐心树变成了一个瘟疫的载体，它会把受害者逼疯，然后再把他们的生命从身体里抽走。腐心树的恶意蔓延到了它们的根、树干和树枝系统。因此，它们不再以阳光或水为食，而是由那些驱动它们的邪恶和它们带给那些在道路上相遇的善良生物的痛苦来维持着。

然而，给腐心树带来的最令人发指的变化，可能是潜伏在它们树内的邪恶的纯粹决心。与天然树木不同的是，当它们生长在洞穴或其他类似的开口上方时，它们能够感知到靠近树干甚至靠近地下树根的生物。腐心树可以攻击地上或地下的受害者，但不能同时用树枝和树根进行攻击。即使在看起来像是被破坏的情况下，它们也能在几周内再生。腐心树会攻击并摧毁任何进入它们领地的生物，尽管它们更喜欢潜伏在荒疫的中心，等待着摧毁尚未扭曲的游荡生物。

栖息地与社会

虽然腐心树通常起源于荒疫的中心，但它们是不安分的游荡的暴徒。因此，它们最终可以在几乎任何一片荒疫化地区被发现，从扭曲的森林的边缘到它的核心。

在荒疫化地区边缘发现的腐心树是典型的独居生物。它们总是具有强烈的攻击性，因为大量的迷路的流浪者和逃离森林的居民自然为它们提供了受害者。对于眼光敏锐的冒险者来说，这些树很容易被发现——在一堆破碎的尸体中或者立于血泊中的一棵扭曲的正在腐烂的树几乎可以肯定就是一棵腐心树。对于潜在的猎物来说，幸运的是，以新鲜猎物为食的腐心树并不擅长隐藏猎物的残骸或它们的存在。更重要的是，特别活跃的腐心树会经常把受害者撕裂的皮肉或血淋淋的衣服挂在扭曲的树枝上，以一种怪诞的方式展示这些植物是多么渴望杀戮。

栖息在荒疫化地区深处的腐心树通常比较难以被发现。它们会自然地和周围的环境融合在一起，所以GM们可能希望在这些区域中给予腐心树+8潜行检定种族调整。这种腐心树也更有可能会成对地潜伏。在荒疫最严重的区域，一棵腐心树常常会立在一条不祥的深林小径的一边，而另一棵则在小径对面。通过这种方式，腐心树可以同时抓住许多路过的生物，并确保它们的猎物不会逃脱它们的卷须。

腐心树林

在格拉里昂的扭曲程度最严重的自然区域，腐心树有时会生长在由6到12个个体组成的可怕的树林里。在这种情况下，这些树倾向于呈圆形排列，就像一个扭曲的德鲁伊树林一样。这些树林中纯粹集中的邪恶赋予了腐心树一种奇怪的魔法能力，可以召唤受害者直接来到屠杀现场。腐心树林每天可以施放三次群体暗示术，法术范围为220英尺（意志DC 24；CL 12）。树林会使用这种类法术能力来召唤附近的潜在受害者，而这些受害者的破碎的尸体通常会散落在树木周围的森林的地面上。在一个树林中，只要摧毁一棵腐心树就能够暂时阻碍树林吸引生物的能力。然而，如果被击败的腐心树在树林中恢复了全部的能量，树林就会恢复它的暗示术能力。

大地精犬（HOBBE HOUND）

这只狗形野兽的伤痕累累、起伏不定的兽皮上布满了油腻的光泽。圆圆的眼睛，大大的耳朵，锯齿状的牙齿使这只气势雄伟的战争野兽具有啮齿动物的特征。

大地精犬（HOBBE HOUND） CR 2

XP 600

绝对中立 中型动物

先攻 +1；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 14，接触 11，措手不及 13（+1敏捷，+3天生）

生命值 25（3d8+12）

强韧 +6，反射 +4，意志 +1

抗力 火焰3

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+6（1d6+6附加过敏反应）

特殊攻击 过敏反应（DC 14），易燃

————————属性————————

力量 18，敏捷 13，体质 17，智力 2，感知 10，魅力 7

BAB +2；CMB +6；CMD 17（+21对抗绊摔）

专长 技能专攻（察觉），健壮

技能 察觉+8，潜行+5

————————生态————————

环境 温带山地或地下

组织 单独，成对，一群（3-6），或战团（2-4和2-12个大地精）

财宝 无

————————特殊————————

过敏反应（Allergic Reaction，Ex） 大地精犬的唾液和皮肤会产生高度刺激性的分泌物，并会影响所有不具有地精亚种的生物。非地精生物若受到大地精犬的啮咬伤害，或使用天生武器或徒手攻击对大地精犬造成伤害，或以其他方式接触到大地精犬（包括试图擒抱或骑乘该生物），就必须成功通过一个DC 14强韧豁免，或爆发出令人发痒的皮疹。受到此皮疹影响的生物在24小时内会在敏捷和魅力上受到-2惩罚（多个过敏反应不会叠加）。这是一种疾病效果。豁免DC是基于体质的。

易燃（Flammable，Ex） 经常覆盖在大地精犬的身体上的黏腻的炼金术麝香是高度易燃的，如果被明火点燃，或者被任何造成火焰伤害的法术点燃，它会燃烧10轮。在燃烧时，大地精犬的天生攻击会造成额外的1d6点火焰伤害，使用天生武器或徒手攻击它的生物，或试图擒抱大地精犬的生物将会受到1d6点火焰伤害。大地精犬每轮都会受到1d6点火焰伤害，但这会正常应用它的能量抗性。扑灭一只大地精犬需要它以一个整轮动作成功通过一个DC 15反射豁免或者完全浸泡在水中。

一只被点燃的大地精犬会在24小时内失去它的过敏反应特殊能力，而它的身体会在此时补充燃烧掉的刺激性油脂。

每只身高约有3英尺，体重近150磅，大地精犬是大地精军队的一次性作战犬。只会被暴力的表现吓到，它们是令人厌恶的悲惨的生物，并以同样的方式回归野性。从它们的布满麻子的皮肤上不断渗出的粘稠的蜡状麝香散发着死亡和尿液的气味，对非地精类生物有着强烈的刺激性。更糟糕的是，它们的散发着恶臭的外表只要遇到一点点火花就会燃烧成火焰，大多数军队觉得可燃的突击部队是一个障碍，而高效且残忍的大地精会发现燃烧、咆哮、凶猛的战争野兽是打乱敌人部队和在自己的军团近身近战之前制造混乱的理想武器。

大地精犬第一次出现在阿维斯坦是在地精血战期间，当时这些野兽在战争的南部前线被释放，以对抗安多安雄鹰骑士。尖叫森林的大地精经常故意点燃他们自己的冲锋手，向受惊的士兵们释放出一整面墙的熊熊烈火。在那之后的几年里，幸存下来的战争野兽在依斯嘉、摩尔苏恩和切利亚斯形成了一个野生群体，而内海地区的大地精部落也开始了繁殖他们自己的怪物种群。

生态

大地精犬是精心培育和大地精炼金术修补的结果，在自然界中几乎没有立足之地。它们与普通的地精犬有着许多相同的特征——肮脏的、像老鼠一样的生物，经常与它们的悲惨的村庄里的地精生活在一起——大地精犬拥有着更重的骨架和更厚的皮毛，但却牺牲了地精犬本来就有限的智力。一代又一代的近亲繁殖给了它们致密的肌肉组织和难以置信的抗疼痛能力，而诱变剂则进一步发展了它们笨重的身体。这种修修补补还会加剧这种物种过度活跃的皮脂腺，导致了一种甚至比它们更瘦的表亲的刺激性皮屑更难闻的分泌物。这种注入了炼金术的体油能够很容易地燃烧，并会产生滚滚的黑色油腻的烟雾。多亏了这些油脂，大地精犬对火焰有了一定的抵抗力，而残酷的训练方法也消除了它们曾经对火焰的恐惧，这导致了凶猛的野兽冲进战场，却对火焰灼烧自己的肉体浑然不觉。这些腺体通常会由于严重的烧伤疤痕而感染，而且大多数大地精犬的背部、脖子和头部都有着令人厌恶的疖子和水泡斑。

大地精犬很难交配。雌性进入发情期的时间并不规律，在发情期，她们会挑剔哪些雄性可以与自己亲近。她们的咄咄逼人的拒绝给潜在的追求者留下了疤痕，甚至让他们变得残废。在怀孕的罕见情况下，母亲会变得无精打采、懒惰起来，被体内不断生长的庞大而好斗的卵子抽干。大地精们会给这些晕头转向的母亲源源不断地喂食兴奋剂和诱变剂，以克服这种不适；在野外，兽群中的其他成员会变得越来越具有保护意识，因为它们一年可能只有一到两次怀孕。在3个月后，母亲产下了半打死胎和5到10只机灵的幼崽。它们一出生就准备吃肉，大地精犬的幼犬通常会把没能存活下来的同伴作为第一餐。尽管依斯嘉的大地精们创造了许多变种（见下文的变种），但只有一个“真正的”品种被证明有足够的韧性在没有持续监督和炼金术补充的情况下在新的种群和环境中生存和繁荣。

栖息地与社会

不出所料，考虑到它们的起源，大地精犬具有极端的攻击性，它们拥有着大片的领土，几乎会攻击任何进入它们领地的动物，甚至是体型比自己大很多倍的掠食者。一群猎犬会出于对外来者的共同仇恨而聚在一起狩猎，但它们缺乏大多数群体猎人的策略或合作。一旦猎物被击倒，大地精犬就会开始互相攻击，以争夺最美味的食物。

这些由大地精部落养大的群体服从于大地精的统治——一部分来自于天生的顺从，一部分来自一生的残酷的殴打——他们的组织至少比他们的野蛮亲戚要好一点。没有积极参加战役的部落有时会用大地精犬作为守卫，但是这些任性的野兽很少呆在原地，除非用链子把它们拴在它们的岗位上。然而，在激烈的战争中，它们却熠熠生辉，证明了它们比普通的战争野兽更加凶猛和坚韧，比座狼和类似的便利盟友更加顺从。

由于使用了炼金术诱变剂，大地精犬会产生许多强有力的副产品。它们的尿液会排斥其他犬科动物，并轻易地杀死植物，而它们的粪便同样会破坏大多数真菌。一群大地精犬占领的领土很快就会被掠夺一空，其标志是枯树和咀嚼过的尸体，而这些尸体从未完全腐烂。由于食物短缺，兽群会开始自相残杀以满足饥饿，最后才向肥沃的土地迁徙。

变种

从疯狂的实验和强迫育种中诞生的大地精犬容易发生突变，并且出现了许多变种。因为这些变种是炼金术修炼的结果，它们几乎总是以驯养动物的形式出现，而不是以野生动物的形式。

熊猎犬（Bug Hound）：这些瘦削的大地精犬可以通过它们黑色斑驳的身体辨认出来。他们对地精们保持着尊重，但避开了他们自己的同类，而是躲在阴影里埋伏着打猎，这使他们成为了熊地精侦察兵的合适伙伴。熊猎犬在潜行检定上获得+4种族加值。

巨兽犬（Hobbe Hulk）：这些肿瘤遍布的令人憎恶的生物是由于过度纵容大地精犬们对诱变剂的过度沉迷，从而导致它们长到像一匹小马那么大。巨兽犬获得巨化生物模版（《怪物图鉴》295页）。

大地精犬动物伙伴

大地精德鲁伊，猎人（《进阶职业指南》26页），和可以带着动物伙伴的游侠可以选择一只大地精犬作为动物伙伴。

初始数据：体型 中型；速度 40尺；AC +1天生防御；攻击 啮咬（1d4附加过敏反应）；属性 力量12，敏捷15，体质15，智力2，感知10，魅力7；特殊能力 过敏反应，低光视觉，灵敏嗅觉.

7级进化：AC +3天生防御；攻击 啮咬（1d6附加过敏反应）；属性 力量+6，敏捷-2，体质+2；特殊能力 火焰抗力3.

纳赫齐赫勒（NACHZEHRER）

这个长着细长四肢的恐怖怪物有着苍白的眼睛，手指骨瘦如柴，爪子脏兮兮的，皮肤像纸一样粗糙，长长的尖牙从它的气喘吁吁的嘴里伸了出来。

纳赫齐赫勒（NACHZEHRER）CR 12

XP 19200

混乱邪恶 中型不死生物

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +23

————————防御————————

防御等级 27，接触 15，措手不及 22（+4敏捷，+1闪避，+12天生）

生命值 161（14d8+98）；快速痊愈5

强韧 +13，反射 +10，意志 +13

防御能力 导能抗力+4；DR 15/寒铁和魔法；免疫 不死特性；抗力 寒冷10，电击10

弱点 缚于墓中

————————攻击————————

速度 30尺

近战 2爪抓+19（2d6+9），挥击+19（1d8+9附加可怖景象）

特殊攻击 吸血，唤起死者，可怖景象

————————属性————————

力量 28，敏捷 19，体质 -，智力 16，感知 15，魅力 25

BAB +10；CMB +19；CMD 34

专长 警觉，战斗反射，闪避，强韧加强，精通先攻，钢铁意志，闪电反射

技能 唬骗+21，威吓+24，知识（自然）+17，察觉+23，察言观色+23，潜行+21，生存+16

语言 通用语，精灵语，木族语

特殊 精类伪装

————————生态————————

环境 任意森林

组织 单独

财宝 标准

————————特殊————————

吸血（Blood Drain，Su） 纳赫齐赫勒可以从被压制的对手身上吸血。如果纳赫齐赫勒完成了或维持着压制，它就会吸血，对其受害者造成1d4点体质伤害。在吸血的每轮，纳赫齐赫勒会治疗10点生命值或获得10点持续1小时的临时生命值（最大临时生命值等于其全部正常生命值）。

缚于墓中（Bound to the Grave，Su） 纳赫齐赫勒容易受到某些旨在将他们束缚在坟墓上的仪式的影响。将一枚硬币塞进无助的纳赫齐赫勒（一个整轮动作）的嘴里会立即使其丧失行动能力（incapacitates）。但是拿掉这枚硬币后，纳赫齐赫勒会不再丧失行动能力，并可以正常行动，除非它的头也被从身体上割下来（硬币仍在嘴里），并用圣水涂抹，并且身体和头都埋在至少6英尺的地下。

唤起死者（Call the Fallen，Su） 当在任何森林里，每天一次以一个标准动作，纳赫齐赫勒能够利用在附近死亡的精类和类人生物的能量。这能有效地使1d4个人类巫毒僵尸（《怪物图鉴2》291页）在纳赫齐赫勒周围30英尺半径的任意地点中从土中升起。当他们以这种方式被唤起时，这些巫毒僵尸不会引发借机攻击，它们处于纳赫齐赫勒的控制下，并会在轮到它们的时候采取行动。巫毒僵尸无法以这种方式从任何非天然土壤的表面（比如建筑物的地板或用天然岩石或石头铺成的区域）唤起。纳赫齐赫勒使用该能力能创造的巫毒僵尸会在24小时后溶入大地并被永久摧毁。

精类伪装（Fey Disguise，Su） 当在任何森林里，纳赫齐赫勒都可以呈现出任何小型或中型精类生物的虚幻外观（illusory appearance）。这不会影响纳赫齐赫勒的统计数据，也不会给它任何特殊能力。如此伪装的纳赫齐赫勒会通过其细微的行为举止或外表缺陷暴露其真实本性，任何与之互动的生物都能通过一个成功的DC 25察觉或察言观色检定或一个DC 24意志豁免看穿其伪装。豁免DC是基于魅力的。

可怖景象（Horrifying Vision，Su） 纳赫齐赫勒可以将其可怕命运的污秽能量引导到挥击攻击中。被其挥击伤害的生物会因其心灵受到纳赫齐赫勒所遭受的可怕创伤而恐慌1轮，但目标可以通过一个成功的DC 24意志豁免将此效果降低为战栗。纳赫齐赫勒可以选择不将其可怖景象强加于其攻击中的生物。这是一种影响心灵的恐惧效果。豁免骰是基于魅力的。

纳赫齐赫勒是那些森林居民的许多恐惧和畏惧的灵感来源，在他们通常居住的森林地区，纳赫齐赫勒被称为精类吸血鬼。当地人经常把他们误认为是真正的吸血鬼，尽管实际上纳赫齐赫勒是那些令人憎恶的不死生物的可怕表亲。他们来自于剧毒疾病的精类受害者；瘟疫的起源越邪恶，比如来自深渊的荒疫，倒下的精类就越有可能变成纳赫齐赫勒。与真正的吸血鬼不同，纳赫齐赫勒不能繁衍后代，尽管他们对生者的侵略性和仇恨就像那些传说中的恐怖一样强烈。

不幸的是，纳赫齐赫勒通常是由善良的或中立的精类变成的，如树精、狐德菈、宁芙和海妖精。他们的外表是对他们的生活方式的病态模仿。他们那优雅的四肢变得细长而瘦骨嶙峋，他们的皮肤变得薄如纸片，他们那精致的牙齿磨成了邪恶的尖牙。纳赫齐赫勒通常有5.5英尺高，100磅重。

生态

尽管在任何地方都很罕见，但纳赫齐赫勒最可能会出现在荒疫化森林或最近遭受了大规模疾病侵袭的林地。许多的纳赫齐赫勒都曾经是抵抗住荒疫的污染精类生物——比如在涅玛萨斯的锐齿森林最深处受到了深渊黑枯病的影响——而这可能会扭曲他们的身体和思想（参见《怪物图鉴6》46-47页的荒疫化精类模板）。然而，这些精类还是会患上使他们衰弱的消耗性疾病，这些疾病会给他们带来可怕的痛苦，直到他们最终死亡。这些精类中最不幸的会发现自己变成了纳赫齐赫勒。事实上，死于这些疾病是所有纳赫齐赫勒的重生的标志。

当纳赫齐赫勒醒来时，他们的状态是虚弱的——典型的纳赫齐赫勒在生命开始只有1点生命值。因为大多数会发现自己被埋葬在坟墓里，而坟墓里还有其他同样死于疾病的精类生物，纳赫齐赫勒会以这些生物体内停滞的血液为食，在吸取那些曾经爱过他们的人的尸体时，他们也获得了活力。在罕见的情况下，一个纳赫齐赫勒会在不容易获得的血源的地方附近醒来，这时这些邪恶的生物通常会潜回它的前生的领地，伺机杀死它的前氏族中年轻而虚弱的成员，以吸取它需要的血来获得力量。

纳赫齐赫勒虽然对自己在变成不死生物之前的生活几乎不记得，但他们对自己在感染期间所经历的痛苦和折磨却记忆犹新。更糟糕的是，他们会把这些可怕的经历传递给他们的敌人——他们把所有的生物都算在其中，并把仇恨和嫉妒心同等看待。大多数纳赫齐赫勒希望毁灭生命，只是为了要这样做，但他们中最古老和最令人发指的会希望看到尽可能多的生物遭受他们很久以前所遭受的同样痛苦。因此，因为他们不需要血液来生存，一些纳赫齐赫勒会抓住受害者并不断地用恐怖的景象折磨他们，却从未让他们通过死亡以得到解脱。

栖息地与社会

因为他们在作为不死生物重生之前遭受了如此之深的痛苦，纳赫齐赫勒尤其憎恨他们前生的精类氏族，指责他们没有找到治愈他们疾病的方法，或者至少减轻他们的痛苦。结果，大多数纳赫齐赫勒都会跟踪他们以前的战友，恐吓他们，等待时机去袭击单独的受害者。对于氏族已经消失的纳赫齐赫勒来说——他们要么被疾病消灭，要么逃离了这个地区——他们会在树林里游荡，寻找其他的生物来折磨他们。

流浪的纳赫齐赫勒经常被吸引到饱受苦难的地方，希望能把他们不断重温的痛苦记忆淹没。事实上，最常见的找到流浪的纳赫齐赫勒的地方是一个位于地区或林地小路的十字路口的被摧毁的精类村庄的遗址。在这里，纳赫齐赫勒吸收了这个区域的潜在的痛苦，同时等待新的受害者偶然发现他们的新巢穴。

尽管纳赫齐赫勒的行为非常野蛮，但他们是极其聪明的生物。他们至少在名义上意识到他们是令人憎恶的不死生物，而他们犯下的可憎行为是极其邪恶的。因此，纳赫齐赫勒认为附近的精类或仁慈的类人生物最终会试图摧毁他们，而他们最害怕的就是像天使这样的跨位面盟友的到来并将他们送进遗忘。

纳赫齐赫勒憎恨并特别害怕携带硬币的生物，他们认为这些钱币是对即将到来的跨位面盟友支付的。尽管纳赫齐赫勒可以自由地与携带硬币的人战斗，但把一枚硬币放进纳赫齐赫勒的嘴里会使它瘫痪，就像把木桩插入心脏会使一个真正的吸血鬼丧失行动能力一样。聪明的冒险者可以通过和杀死夜之子一样的恐怖仪式来完全摧毁失去行动能力的纳赫齐赫勒。那些足够聪明，能把纳赫齐赫勒诱入无助境地的人发现，这是杀死这些生物最简单的方法。然而，不幸的是，除了最有眼光的冒险者和学者之外，所有人都倾向于把纳赫齐赫勒误认为是他们常见的吸血鬼亲戚，并试图像消灭真正的吸血鬼一样消灭他们，而不用硬币——结果总是灾难性的。

P92

下期预告

缟玛瑙城堡的穹窿

作者：Larry Wilhelm

凭借着属于他们的一支斗志昂扬的军队，英雄们最终向铁牙军团的秘密的，来自另一个世界的据点发起了攻击：缟玛瑙城堡。这座古老的堡垒被土元素位面深处敌对的、陌生的景观包围着。英雄们是否能够打败铁牙军团最伟大的领袖们，并在阿扎尔丝将军启动她的终极武器之前与她决一死战？

继续这场战役

作者：Crystal Frasier

在铁牙军团被击败后，PC们有很多选择来继续他们的冒险，从占领缟玛瑙城堡的穹窿到帮助被拯救的精类戈多温恢复她的神性。

穹窿建造者的生态

作者：Greg A. Vaughan

在居住过格拉里昂的最古老的生物中，神秘的穹窿建造者来自土元素位面，它们塑造了巨大的穹窿，构成了幽暗之地的奥乌层。了解它们的历史、文化和生态，在此全面了解神秘的希尔摩恩。

穹窿建造者的遗物

作者：Tim Hitchcock

穹窿建造者留下的远不止奥乌的穹窿。发现七个新的古希尔摩恩遗物，每个都有着完整的统计数据和充满冒险引点的背景故事，它们一定能够增强任何战役！

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！