铁牙入侵

冒险之路 第六部（6/6）

缟玛瑙城堡的穹窿

Larry Wilhelm/ 著

谜之势力暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P1

目录

前言 2

缟玛瑙城堡的穹窿 4

NPC画廊 56

继续这场战役 64

穹窿建造者的生态 70

穹窿建造者的遗物 76

怪物图鉴 82

P2-P3

极限闪烁（EXTRA SHINY）

我们终于又见面了。每条冒险之路的第六卷都让开发者有着机会擦去额头上的汗，呼出一口气，然后说：“这趟旅程太棒了，不是吗？”现在这已经变成了一种奇怪的小仪式，让我们谈论挑战和成长，以及我们到底有多快乐。但是…

铁牙入侵把我痛扁得落花流水。

这项工作比我想象的要难。设计冒险是困难的；这我一开始做这项工作就知道了。但我多年来一直在设计冒险，所以设计第六次冒险到底会有多糟糕呢？

事实证明，这是那些“指数挑战”交易之一。比如说，我可以滑冰，我可以变戏法，但是如果我在溜冰的时候尝试变戏法，我就会摔个底朝天。哇，我到底在铁牙入侵的过程中摔倒过多少次了？在许多地方都有着我的泪水。眼泪，酒和咒骂，哦，我的天呐，见鬼了，为什么就根本找不到一种会在森林里出现的CR 14的泥怪？！？！

但它已经完成了，正如我前面所言，我在这个过程中学到了很多。希望人们能在铁牙入侵带来的挑战和对手面前玩得开心。时间会告诉我们——我们必须在第一卷书上架之前结束整个冒险之路，所以我们不可能知道观众的反应，直到这个项目已经进入了我们的后视镜。在我完成我的所有的创造性努力之后，我必须放手，并专注于使下一个变得更好。敬新的冒险！

在过去的10个月里，我们学到的大部分经验都是关于组织、记录、数学、责任和家庭的重要性（因为如果你在美国的娱乐行业工作，你就不可能不遵守着有关家庭重要性的道德准则）。事实证明，冒险之路是涉及到公司内外许多人生活的重大项目。把它们仅仅看作是一种创造性的努力是一种诱惑——在事情变得完美之前保持沉默，或者当你的选择受到质疑时自我防御——但是没有人能够从我的小小自我放纵中获益。按部就班意味着没有人需要在周末工作，而这些问题会带来更强、更好的产品。虽然我一直很喜欢我们在Paizo的编辑，但创造一条冒险之路的繁忙过程证实了他们对于每个产品和我们作为专业人士的整体声誉是多么的重要。编辑们对我的借口失去了耐心，随着压力的增加，他们开始追踪我工作中的错误。对此我非常感激。这条冒险之路成功的地方，都要感谢Paizo的编辑们。

不管在哪里失败了，你仍然可以责怪我。我总要为某事负责吧。

在石头和…嗯，只是另一块石头之间

“缟玛瑙城堡的穹窿”的大部分都发生在岩石之中。更准确地说，大部分冒险都发生在土元素位面深处的一个巨大的晶洞里，虽然冒险地点在技术上说是在另一个位面上，但目的并不是让它感觉像一个跨位面冒险。穹窿是孤立的，因为它需要是安全的和一些未知的故事原因。在你的主场游戏中，它可以是幽暗之地深处的奥乌穹窿（我们选择不这样做的原因是因为我们已经在这条冒险之路中前往了幽暗之地），或是在某个被遗忘的山谷中的一个隐蔽的要塞（为了不与符文领主的崛起相冲突，这一点被考虑到了并被放置在了一边）。

缟玛瑙城堡的穹窿（指地点，不是这本书）是一片广阔、神秘、陌生的荒野——一个充满冒险的雪景球，既可以作为战役高潮的背景，也可以为未来的机遇打开大门。正如你在第26页的地图上所看到的，在这本书中，PC们只调查了这个独立世界的一个小角落，但是许多古老而神秘的地方仍然有待发现。在第64页的“继续这场战役”中描述了几个兴趣点，但是如果你想在这片陌生的荒野中添加新的地点或冒险引子，甚至开始一个新的战役，不要局限于这些条目。这是一个经典的幻想修辞，让新一代成年后试图调查他们的祖先遗留下来的未解之谜和传说。古老的希尔摩恩魔法和技术在这个广阔的世界中的每一处角落都留下了痕迹，而外来者——从这个冒险中的土巨灵和索尔石怪，到元素，魔蝠和土焢虫——都随着外面的“季节”迁徙而来，就像在凡人世界中的鸟类一样。想要延长他们正在进行的战役的GM们可以极大地增加铁牙军团的资源，并给予阿扎尔丝和她的指挥官们一些神话阶层（通过穹窿建造者的魔法），迫使PC们去探索穹窿的秘密，分离掉额外的地脉结点（geomantic nexuses），并在最终终结铁牙军团之前召集更多的盟友。

穹窿的主要目的是让PC们再次孤立起来，就像他们在开始时一样——除了他们自己的智慧和他们可能赢得的盟友之外，没有什么朋友或资源可以依靠。然而，现在PC们不再被追捕，而是他们在追捕。他们不是跑，而是追。每一步都让他们更接近了那些摧毁了他们的生活方式的怪物，而不是拼命地增加他们之间的距离。即使你没有兴趣去探索穹窿的每一个角落和缝隙，它所带来的孤立与PC们在作为冒险者早期所经历的孤立也形成了鲜明的对比。想要运行这场游戏的GM们可能会考虑取消对一些法术的使用权限，比如异界之门和异界传送——简单地让PC们无法使用它们——或者施加一个由缟玛瑙城堡产生的穹窿大小的次元锚效果（毫无疑问，这是它用来维护石路的魔法的副作用）。这两种选择中的任何一种都迫使PC们再次依靠自己的创造力和资源。

终于，我们在Paizo办公室里安顿好了铁牙入侵。下个月开始的是阿兹兰特废墟冒险之路，由沉着镇定的Adam Daigle率领，并由Jim Groves的“失落的前哨站”开场。我已经得到保证，我（并且只有我一个人）将扮演一个人鱼。

我该把我遗愿清单上的最后一件事划掉了。

与此同时，在前线...

当“缟玛瑙城堡的穹窿”展开时，铁牙军团比以往任何时候都扩大了它的战线，巩固了对西部涅玛萨斯的占领，并在摩尔苏恩平原上扩张。更重要的是，军团已经击溃了当地守军的后防线：塔姆兰在大地精的大胆突袭后仍在重建家园，而摩尔苏恩的眩心省的守军在遭受了铁牙部队的几次巧妙伏击后仍在清点死亡人数。在挡在军团的路上的障碍所剩无几的情况下，只有PC们能够给予大地精们停下的理由。

由于PC们已经赢得了对缠丝玛瑙碎片的控制，阿扎尔丝将军完全期待着人类军队的反击。她的扩张已经放缓，她的军队现在在专注于巩固目前的阵地，而其他单位则被拉回石路，以保卫缟玛瑙城堡免受即将到来的攻击。

P4

缟玛瑙城堡的穹窿

第一部分：盟友与敌人 第5页

PC们集合了几个潜在的盟友在一面旗帜下对抗铁牙军团，尽管在他们中间有着一个叛徒。

第二部分：归乡 第14页

有了新的联盟，英雄们协调着他们的盟友来分裂铁牙防御者，并攻击阿扎尔丝的要塞，包括他们的被摧毁的故乡潘恩达尔，同时他们使用缠丝玛瑙碎片进入阿扎尔丝的世界之外的要塞。

第三部分：进入穹窿 第24页

在国家大小的缟玛瑙城堡的穹窿里，PC们必须使要塞的魔法防御失效，否则就会被里面的铁牙部队击垮。

第四部分：缟玛瑙城堡之战 第38页

随着阿扎尔丝的末日武器启动的时间越来越近，PC们攻击了铁牙军团的据点，与它的勇士们对峙，并最终阻止阿扎尔丝摧毁她无法征服的东西。

升级进度

《缟玛瑙城堡的穹窿》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

16 玩家从16级开始冒险

17 玩家在进入缟玛瑙城堡前应达到17级

18 玩家在冒险结束时应达到18级

P5

冒险背景

铁牙军团成功的核心在于石路，这是一种神秘的隧道系统，它可以让铁牙军团毫无预警地进攻，也可以毫无障碍地撤退。阿扎尔丝将军在她策划夺取涅玛萨斯作为她的人民的土地时，第一次知道了石路。她最初仅仅把它看作是一种战术优势，矮人传说警告他们不要篡改它，因为害怕释放出“深土怪物”。但是当她为自己打开了石路时，她发现了穹窿和现在作为他们行动中心的堡垒——缟玛瑙城堡——她意识到她发现了一个坚不可摧的堡垒，而即使是一小支部队也能在其中轻易地抵御任何攻击。要想控制这座城堡是很有挑战性的：因为它并没有被遗弃，并且实际上是一个由古老而强大的希尔摩恩七面齐古奇（Ziguch the Seventh Facet）率领的一圈神话穹窿守护者的家园。

在数千年前，由传奇般强大的穹窿建造者和他们的随从、穹窿守护者组成的希尔摩恩族，在土元素位面深处占领了一个巨大的洞穴，以开发从穹窿的水银湖生长出来的独特的缟玛瑙矿脉。被注入了来自土、火、水元素位面的力量，这些石头与宇宙韵律产生了自然的共振，这使得召唤和传送魔法变得更加容易。随着时间的推移，希尔摩恩们利用这种能力制造了一个跨位面通道网络（矮人在许多世纪后将其命名为石路）来连接他们遥远的据点和实验。当他们将实验扩展到处于遥远的历史迷雾中的格拉里昂时，他们带来了他们的缟玛瑙城堡的的一小块：缟玛瑙钥匙。

要从一个根深蒂固的古老主人和它的岩精仆人的军队中夺取这样一个神秘的要塞是一个挑战。正如她的方式一样，阿扎尔丝通过结交正确的朋友克服了她的障碍，她首先招募了土巨灵雇佣兵和自信的沙阿基布（Shaakhib）。通过他，她把穹窿里的许多元素居民变成了她的支持者，并且在颠覆齐古奇自己的特工的过程中，绕过了许多希尔摩恩的防线。在最后的对抗中，将军甚至轻而易举地打败了这些强大的对手，让齐古奇逃到了穹窿的陌生荒野去舔自己的伤口。

虽然缟玛瑙城堡可以打开通往在物质位面上的黑塔的大门，但只有通过缠丝玛瑙碎片（缟玛瑙钥匙的一个可拆卸部分），这些大门才能打开并回到穹窿。当阿扎尔丝命令她的间谍首领屠格瑞斯与邪恶的精类阿兰蒂亚结成联盟时，通常在严密守卫下的缠丝玛瑙碎片从她的手中逃了出去（参见《冒险之路#119：荒疫囚徒》中的事件）。由于不相信精类和他们的魔法，借了缠丝玛瑙碎片作为万一他的任务失败时的紧急逃生的方法，但他从来没有意识到阿兰蒂亚的邪恶魔法阻止了她的领域内的跨次元旅行。阿扎尔丝要塞的钥匙落入了阿兰蒂亚手中，而随着她的失败，钥匙现在在英雄们的手中。

虽然军团仍然可以从缟玛瑙城堡打开通往物质位面的入口，但它在物质位面上的间谍和士兵无法独自返回了。更糟糕的是，阿扎尔丝的敌人们现在可以进入缟玛瑙城堡的穹窿，危及到她的无坚不摧的堡垒。阿扎尔丝加大了对所谓的潘恩达尔逃亡者的赏金，并与矮人奥布斯克·页岩锤（Obsik Shalehammer）签订了合同，以夺回缠丝玛瑙碎片。

随着战争的浪潮开始转变，阿扎尔丝的奥术顾问——狡猾的娜迦扎那图拉——意识到如果军团开始败退，她的日子就屈指可数了。通过她对希尔摩恩的古老魔法的研究，娜迦学会了通过掌管它的地脉线来引导城堡的魔法力量，用它们像锚一样把缟玛瑙城堡和有着整个国家大小的穹窿拉进石路中，并让它轰然倒塌在涅玛萨斯的顶上。天启事件会摧毁大片的涅玛萨斯和摩尔苏恩，杀死无数的本地居民，但留下任何在缟玛瑙城堡内受保护的人来统治任何剩余的东西。

使用微妙的魅惑和法术，扎那图拉已经悄悄地把阿扎尔丝推向了更强的偏执和极端的情绪中，让她相信，如果人类的抵抗战胜了涅玛萨斯的铁牙军队，这个极端的计划就是她唯一的依靠。既然扎那图拉已经把城堡的魔法防御转化成了一个巨大的换位引擎，那么铁牙军团完成对涅玛萨斯的征服就只是时间问题了，否则如果他们失败了，他们就会把阿维斯坦夷为平地。

P5-P14

第一部分：盟友与敌人

随着阿扎尔丝的军队沿着石路撤退，预料到PC们会使用缠丝玛瑙碎片攻击他们的据点，涅玛萨斯发出了同盟的号召。PC们花了几个月的时间在国家中集结盟友，而森林元帅维斯兰·加维克（Weslen Gavirk）——涅玛萨斯的组织松散的军队领袖——加入了他们，并同时在涅玛萨斯内部和外部呼吁帮助驱逐剩下的大地精部队。由于PC们控制着大量的部队，包括切尔纳萨多游侠和长影镇的铸造厂，加维克要求他们在谈判中占据主导地位，甚至允许他们在他们愿意的情况下主持。

冒险开始于森林元帅维斯兰·加维克的信使到达PC们的面前，要么是在他们上次冒险之后（甚至可能在等着他们回来）从锐齿森林深处出来后不久，要么是在涅玛萨斯联盟对铁牙军团发动无效攻击后的几个星期或几个月后。关于PC们的英勇故事已经传播得很远很远，随着涅玛萨斯变得绝望，加维克希望PC们的传奇可以团结他那暴躁的军队。加维克的信使传达了以下信息。

致西方的守护者、科塞鲁克的征服者、切尔纳萨多的勇士们，

我的信使和士兵们在突破铁牙军团的防线来寻求你们的意见和支持时遇到了很大的困难，但是现在大地精们开始骚动起来并重新部署他们的部队，很明显你们又对他们进行了一次打击。

涅玛萨斯的人民是骄傲和勇敢的，但也很暴躁且非常独立。他们在被指挥的情况下就像在大地精的锁链下一样焦躁不安。他们需要的不仅仅是一个选举出来的军官来团结他们对抗铁牙军团的前进：他们需要传奇，而你们就是在这些日子里围绕着士兵们的营火所讲述的传奇。更确切地说，你们的军队与铁牙军团的交战时间比任何人都长，你们也比任何人赢得了更多的胜利。我想和你们见面，如果你们确实符合你们的传闻，我就会向你们提供涅玛萨斯部队的指挥权，直到军团被击退或被摧毁。我还有其他的盟友能够提供援助——金融家桑蒂拉·萨沃斯（Santila Savros）和欧泽姆骑士团的代表达克·桑蒂尼（Daq Sontine）——如果你能说服他们，他们也会提供援助。

你们定个时间和地点，我来安排这次会议。

维斯兰·加维克，

涅玛萨斯的森林元帅

随着塔姆兰被摧毁以报复PC们对长影镇的防御，PC们需要为会议选择自己的地点。涅玛萨斯并不缺少被遗弃的堡垒，而PC们自己也控制着三个切尔纳萨多堡垒，并且可能与自由城镇朗沙多有着密切的联系。虽然克拉铎冈仍然与PC们保持着紧密合作，但它位于铁牙军团的核心地带，这使得接近它对于其他与会者来说太危险了。

当会议最终开始时，由于PC们在与铁牙军团的对抗中所取得的声誉和成就，他们发现自己成为了领导者。除了维斯兰·加维克、桑蒂拉·萨沃斯和达克·桑蒂尼之外，还有三个派别听说了这次战争首脑会议并希望参加。新恢复的阿克瑞西尔宫廷的统治者森野女士戈多温派遣了她的代表格萨默（Gossamer）与人类谈判结盟。矮人奥布斯克·页岩锤（Obsik Shalehammer）作为克拉铎冈的代表来到了这里，尽管他有着自己的计划。最后，摩尔苏恩卡特拉·塞宾勋爵将军（Lord Katra Sebine）——她的土地已经开始被铁牙军团所征服——会在会议已经开始之后到达（见第9页的第2天），因为她在敌对国家中行动所以减慢了速度。

由于奥布斯克·页岩锤的存在，PC们的任务会变得更具挑战性。虽然他声称自己是克拉铎冈的代表，也是PC们的老联系人卡尔伯汀·光印的好朋友（见《冒险之路#119：磐石围攻》），但奥布斯克实际上是一个受雇于铁牙军团的间谍，他的任务是破坏会议并偷回PC们在之前冒险中找回的缠丝玛瑙碎片。如果矮人成功了，PC们将需要追踪到他，然后才能执行他们攻击军团要塞的计划。

虽然PC们并不一定要参与或获得不同客人的忠诚，但他们所组建的每一个联盟都能够让他们更轻松地与铁牙军团作战，并给予他们额外的奖励和宝藏。如果你选择要继续战役，联盟也可以为PC们提供资源去追求其他目标。

获得影响力

这部分的冒险使用了《终极阴谋》第3章中关于影响一个人的规则的简化版本。如果您能够使用这些规则，则可以使用它们。

在战争会议期间内的每天，每个PC都可以选择一个出席的NPC进行影响检定，只要那个PC在那一天与这个NPC有过互动。作为一个影响检定，一个PC可以尝试一次唬骗检定（假装同意）或交涉检定（争取NPC）。每个NPC也有特定能够使用的技能检定，会在NPC社会属性栏的影响检定条目中提到，而这些技能检定可用于争取NPC。每天，除了影响检定之外，每个PC都可以尝试一个DC 20察言观色检定来识别出这些特殊的影响技能之一。

一个NPC每天只能被成功地影响一次，尽管多个PC可以一起工作，使用它们的检定来援助他人以提高赢得盟友的机会。这个冒险假设PC们试图为涅玛萨斯的战争争取盟友，所以通过威吓威胁NPC通常是不合适的。

每个NPC都有一个社会属性栏，详细说明了NPC的基本种族和职业信息、背景和个性、参加会议的目标以及兴趣。此外，社会属性栏显示了NPC的影响检定DC，以及NPC在正式与PC们结盟并对抗铁牙军团前必须成功影响NPC的次数。当影响检定的结果超过所列DC每5点时，PC们会获得一次额外的成功。

PC们也可以通过迎合NPC的利益而在影响检定中获得对目标的优势。PC们可以通过成功的发现检定来发现这些激情，这会使用在社会属性栏的兴趣条目中列出的每个角色的特定技能。PC们可以放弃任何一天的影响检定，而是尝试使用列出的兴趣技能进行检定，以注意到NPC对某个主题或方法的特殊兴趣。如果成功，PC们将了解到NPC的激情，并给予所有PC在对该目标的未来影响检定上+4表现加值，只要他们将NPC的偏好纳入谈判中。

反影响

在谈判过程中，矮人奥布斯克会试图在各方之间播下不信任和偏见的种子，使PC们的任务变得更加困难。每天选择一名代表作为随机受害者（投掷1d4；1=格萨默，2=达克，3=桑蒂拉，4=维斯兰）。奥布斯克会避免使用魔法或类似的效果，因为他担心PC们会发现这样的战术，于是转而依靠自己非凡的社交技能。每当一个PC尝试对当天奥布斯克选择的NPC进行影响或发现检定时，与该NPC相关的检定DC会增加5。当奥布斯克转移到一个不同的目标时，该NPC的DC会返回到所列的数字。

战争会议的客人

除了PC们之外，战争防御还有五位客人。会议主席维斯兰·加维克希望PC们的优点能够赢得各派系的支持，而如果他们被说服，他们将承诺援助涅玛萨斯。由于PC们在会议期间有机会与这些贵宾互动，因此每位都会通过下面的社会属性栏介绍。一位来自邻国摩尔苏恩的不期而遇的第六位客人给这次会议增加了紧张气氛（见第9页的第二天）。

维斯兰·加维克（WESLEN GAVIRK）

中立善良男性人类游侠11

背景 作为一名受人尊敬的涅玛萨斯人民的战士，维斯兰掌控着这个国家极为独立的民兵组织。

————————描述————————

个性 维斯兰喜欢与其他林地居民以及那些在世界上以自己的方式生活的人为伍。他是一个安静的人，有着警惕的目光，似乎在逃避聚会上那些更合群的人物。

目标 维斯兰希望他听到的有关PC们的英勇事迹的传说是真实的，但他是一个多疑的人，并习惯了他的士兵们的吹嘘。在交出他的民兵的生命之前，他需要看到PC们的实力和道德的证据。

————————发现————————

兴趣（知识[地理]或生存DC 20） 维斯兰喜欢与普通人进行诚实的交易，并倾向于德鲁伊、猎人、游侠和其他有着类似想法的PC。

————————影响————————

影响检定 交涉DC 25；唬骗或生存DC 30

需要成功数 3

好处 维斯兰开始组织他的民兵进行一系列的打了就跑的袭击来扰乱铁牙部队，并拉出他们的部队。他还告诉PC们，在潘恩达尔附近有一个隐藏的储存库（参见第17页的A1区），当他们攻击驻守在那里的铁牙军团时，他们就可以从中补给。

格萨默（GOSSAMER）

混乱中立女性微粒精（《怪物图鉴3》）战士6/决斗家7

背景 格萨默是阿克瑞西尔宫廷的一名忠诚的士兵，作为戈多温的代理人参加了战争会议。

————————描述————————

个性 傲慢无礼的格萨默会不断地挑战外表最强悍的PC，让他们参加喝酒和打架的比赛，以使单调的聚会活跃起来。

目标 虽然她渴望帮助PC们，但是格萨默对与任何其他类人生物结盟持谨慎态度，尤其是涅玛萨斯人，因为他们会在锐齿森林中伐木和狩猎。

————————发现————————

兴趣（特技或表演[任意]DC 20） 格萨默很容易感到无聊，但只要任何人展示出灵巧的剑术或讲述热闹的故事都能够吸引她的注意力。

————————影响————————

影响检定 知识（自然）DC 25；唬骗或交涉DC 30；在一场决斗中成功击中她（先攻 +14；防御等级 34，接触 28，措手不及 20[+6护甲，+6敏捷，+8闪避，+4体型]）

需要成功数 3

好处 根据格萨默的建议，戈多温派遣了一支由树精和萨特羊人组成的大部队给追击铁牙的信使和侦察兵。此外，格萨默还赠送了50根+3破敌地精箭。

桑蒂拉·萨沃斯（SANTILA SAVROS）

守序中立女性老年人类预言师8/卡利斯拉德先知8（《战役设定：进阶之路》42页）

背景 作为一个军火商和卡利斯拉德先知的虔诚信徒，桑蒂拉通过向摩尔苏恩-涅玛萨斯冲突的双方出售武器而积累了她的财富。

————————描述————————

个性 桑蒂拉在表面上是傲慢的，尽管这大部分是为了让她在谈判中获得优势。

目标 桑蒂拉参加这次会议是因为它有着潜在的利润和更多的东西。除了作为一个稳定客户的价值之外，她与涅玛萨斯的安全没有任何利害关系。

————————发现————————

兴趣（表演[朗诵]或察言观色DC 20） 桑蒂拉欣赏在演讲或谈判中出现的一个好比喻。

————————影响————————

影响检定 专业（商人）DC 25；估价或唬骗DC 30；交涉DC 35

需要成功数 3

好处 如果桑蒂拉受到了PC们的影响，她会把自己的小型私人军队借给涅玛萨斯。她还提供了她的产品样品：4枚低等抵抗能量伤害戒指，分别用于强酸、寒冷、电击和火焰。

卡特拉·塞宾勋爵将军（GENERAL LORD KATRA SEBINE）

守序中立女性人类调查员9

背景 卡特拉是一位雄心勃勃的政治家，她的目标是成为摩尔苏恩的下一任帝国总督。她非常关心她的人民，并且在铁牙军团越过边境进入她的省份后，因为摩尔苏恩的其余部分不能更快地行动来帮助她反击而感到沮丧。

————————描述————————

个性 保守而善于观察，卡特拉非常清楚她的国家和涅玛萨斯之间的冲突。面对逆境，她保持镇静，表现优雅。

目标 如果卡特拉·塞宾因大地精入侵而失去了她的省份，她就没有希望成为帝国总督，她希望她能与涅玛萨斯结成联盟，而这是一个为所有摩尔苏恩人的利益而采取的大胆而果断的行动。

————————发现————————

兴趣（知识[历史或贵族]DC 20） 卡特拉很容易被她的爱国主义和野心所左右。任何让人回想起当摩尔苏恩和涅玛萨斯还是一个对抗切利亚斯的统治的国家的时候的人都会赢得她的青睐。

————————影响————————

影响检定 专业（建筑师或律师）DC 20；知识（工程）DC 25；唬骗或交涉DC 30

需要成功数 2

好处 塞宾勋爵将军可以召集一些军事援助，但更重要的是，她可以促成摩尔苏恩和涅玛萨斯之间的暂时休战，让涅玛萨斯只专注于军团。如果PC们尊重她，她也会向他们吐露她与铁牙军团的家族史（参见第10页的赛宾的耻辱侧栏）。

奥布斯克·页岩锤（OBSIK SHALEHAMMER）

中立邪恶男性中年矮人催眠师17；见12页

背景 曾经效忠于克拉铎冈，奥布斯克在被发现他使用了操纵心灵的魔法来爬上天空堡垒的社会阶梯之后被流放了。后来，他成为了摩尔苏恩的雇佣间谍和破坏者，而现在他在为铁牙军团做着同样的事。

————————描述————————

个性 在表面上，奥布斯克支持PC们。他希望他们能很快地把他当作讨厌的人而不予理会，让他可以不受监督地行动。而他的真实行为充满了算计、颠覆和自私。他会用误导术来隐藏他的阵营。

目标 奥布斯克声称他是PC们的粉丝，并希望为他们获得援助。

幕后动机 奥布斯克被雇来为铁牙军团偷走缠丝玛瑙碎片，他希望扰乱会议能提供给他让他完成这次盗窃所需要的干扰物。

————————发现————————

兴趣（估价DC 20） 奥布斯克喜欢奢华，尤其是宝石。他喜欢精美的东西和那些能为他提供这些东西的人

————————影响————————

影响检定 特殊；见成功.建议的技能包括唬骗、交涉或知识（工程）。

需要成功数 3；一旦PC们试图通过任何三次检定来影响奥布斯克，他就会假装受到了影响。

好处 无。奥布斯克承诺了整个世界——攻城兵器，军队，克拉铎冈的锻造厂的使用权——但最终什么都没有提供。

达克·桑蒂尼爵士（SIR DAQ SONTINE）

守序善良男性人类艾奥梅黛的圣骑士14

背景 作为一名荣耀的欧泽姆骑士团成员，达克在涅玛萨斯的北部长大，长期致力于劝说他的同伴们帮助南部的邻居。

————————描述————————

个性 作为一个热情的男人，达克喜欢和其他专横的人在一起，他想成为任何讨论的中心。

目标 达克想要帮助涅玛萨斯击退军团，一方面是因为他关心这个国家的人民，另一方面也是因为在终焉之墙南部边境上的一个地精国家会迫使欧泽姆骑士团分散他们的资源，并进一步将他们的注意力从他们的神圣使命上引开。

————————发现————————

兴趣（知识[宗教或贵族DC 20） 达克对欧泽姆骑士团忠心耿耿，并为之自豪。任何讨论后继者的信仰的原则或欧泽姆骑士团领袖的人都会发现达克欣喜若狂.

————————影响————————

影响检定 专业（士兵）DC 20；交涉或知识（宗教）DC 30；唬骗 DC 35

需要成功数 3

好处 达克带领了一团骑士团进入涅玛萨斯协助战争。此外，他还赠送了死者复活和群体医疗术卷轴各1张，以及他祖母的+2野性重木盾。

在战争会议中的事件

会议的议事过程持续了5天。大部分其中的时间都是冗长乏味的，每个代表都要求得到情报报告、账簿、地图、证人证词，以及要求回报和让步的承诺。尽管铁牙军团对于他们来说是共同的敌人，但是没有人希望他们的资源被浪费，而每个与会者都必须确信PC们是他们努力的最佳领导者。玩家们不需要在每一场沉闷的会议或者每一轮酒会上扮演他们的角色——只有少数独特的事件会脱颖而出，需要他们的直接关注。每个事件都包括着一个发生遭遇的建议时间，但你可以根据自己的需要调整每一个事件发生的时间，以提供最具戏剧化的效果。

第0天：会议开幕

代表们聚集在一起，维斯兰向到达的达克·桑蒂尼爵士、奥布斯克·页岩锤和桑蒂拉·萨沃斯介绍了PC们。精类们的代表格萨默出人意料地来到了这里，她的到来让其他与会者感到困惑。几位客人开始闲聊起来。在此期间，PC们没有机会开始影响NPC们，但是每个PC都可以通过一个成功的DC 20察觉检定来依靠聆听这些对话以了解到单个NPC的影响所需技能或兴趣。

第1天：政治如常

虽然桑蒂尼爵士和桑蒂拉·萨沃斯之间就信仰和谋取战争暴利的问题进行了大量的唇枪舌剑和言辞激烈的交锋，但是事情并没有升级，而这天的大部分时间都花在了每位代表陈述他们可以贡献的资源和条件上。

第2天：不速之客

会议的第二天以对第一天的讨论的乏味的回顾开始，但就在大约上午10点左右，会场外一个响亮的声音喊道：“你们不能进去！”在此宣告过后，会议厅的大门突然打开，出现了一小群遍体鳞伤的摩尔苏恩战士。在一个DC 20知识（贵族或地理）检定中成功的PC会识别出他们的制服属于摩尔苏恩的眩心省，该省沿着涅斯米亚平原与涅玛萨斯接壤；那里的军队经常入侵防守薄弱的南方。

紧张局势升级了，除非PC们介入，否则一场小规模的冲突就会在会议破坏者和维斯兰的守卫之间爆发。双方都可以通过一次成功的DC 22交涉、威吓或专业（士兵）检定来平静下来，允许摩尔苏恩部队的领导人卡特拉·塞宾勋爵将军命令她的部队撤退。如果PC们一直等到战斗开始后才开始或第一次检定失败了，将缓和局势的交涉检定的DC增加10点。如果PC们袖手旁观，桑蒂拉会负责缓和局势，但是PC们对于领导能力的缺乏会进一步使技能检定的DC增加5点。一旦局势平静下来，请大声朗读以下的句子。

从破败不堪的摩尔苏恩军队中，一位高大的女人带着自信走向前来，她的军服标志着她是一名勋爵将军——摩尔苏恩的领导者之一。她把一个血淋淋的袋子扔在了地上，而大地精的耳朵也被从中摔了出来。“我们在谈判的旗帜下给你们带来这份礼物。我的许多士兵为此付出了高昂的代价。我是卡特拉·塞宾勋爵将军，穆里尔·塞宾将军的女儿，马利·塔文努斯勋爵将军的孙女。”

“我不希望发生流血事件。我忽视了我们的邻居所遭受的恐怖，现在我的人民和我的土地要为我的傲慢付出代价，被铁牙军团所踩在脚下。我的同僚们现在在坎诺雷特争论如何，甚至是否要，进行调解。与此同时，人们都在相继死亡——我的人民和你们的人民——除非我们放下我们的战争，否则我们都将被蹂躏。传言说你们知道军团的藏身之处，如果你们的手臂知道应该攻向何处，那我可能会愿意将我的剑交在你们手中。"

当塞宾结束了她的独白之后，维斯兰会愤怒地命令她离开；然而，桑蒂拉要求整个议会就要不要让塞宾勋爵将军加入进行投票，因为她也受到了战争的影响。在维斯兰的抗议中，桑蒂拉着重建议森林元帅因为他的偏见而放弃这次投票——他勉强接受了这个建议。剩下的NPC在这个问题上产生了分歧——格萨默和奥布斯克投票反对她的加入，而达克和桑蒂拉投票赞成，把这个问题留给了PC们来解决。如果有PC愿意的话，她可以在投票前和摩尔苏恩贵族聊一会儿。在这样一段谈话的期间，赛宾会恳求他们让她留下；在参观了瓦洛尔和奥克斯波这两个被大地精压垮的小农场社区的被烧毁的废墟后，她希望看到铁牙军团的暴力行为终结。

如果卡特拉加入会议，将对维斯兰的影响和察言观色检定的DC增加2点。

第3天：礼貌边缘

尽管第三天的开始和其他日子没什么不同，但塞宾勋爵将军在前一天的露面（不管她是否被允许参加会议）让出席会议的成员们变得多疑、守势。通过交涉和察言观色检定来影响会议的与会者（除了塞宾和维斯兰），或者了解他们的兴趣会受到-5环境惩罚。尽管有着这种紧张气息，但是没有进一步的事件发生，并且在夜晚结束的时候，善于观察的PC们可能会注意到森林元帅和摩尔苏恩的领导人在谈笑风生着。

赛宾的耻辱

如果PC们获得了卡特拉·塞宾的帮助，她也会对自己的家族在创造铁牙军团中所扮演的角色感到尴尬。在十年前，当她的哥哥维特里根被阿扎尔丝的强盗部队所伏击时，他向大地精们恳求性命，并向他们提供了稳定的工作——在边境战争中担任雇佣兵，并利用家族关系为新组建的铁牙军团赢得了最好的训练和装备。在一个强大的国家的资助和支持下，阿扎尔丝和她的雇佣军组织蓬勃发展，并作为特别残忍的突袭者而闻名。没有人意识到阿扎尔丝的敏锐的头脑帮助了她从敌对的怪物军团中招募到了最优秀的人才，也没有人意识到她在担任雇佣兵期间悄悄地从赛宾家族处挪用了一大笔钱。

宝藏：阿扎尔丝在她和铁牙军团叛变时杀死了维特里根，塞宾家族掩盖了他们参与这场灾难的任何证据，但是一种强大的仇恨感仍然在卡特拉心中燃烧着。如果PC们得知了这一消息并同意为她的哥哥报仇并纠正她家族的耻辱，她就会把她哥哥的剑交给他们：1把名叫“警醒”的木生弯刀（sylvan scimitar），这是他们的祖先在最初定居于现在成为摩尔苏恩平原的无名荒野时发现的家族传家宝。

第4天：自负宣言

当会议在第四天重新召开时，格萨默再也无法忍受沉闷的程序和明显浪费时间的行为，并在会议上大发雷霆。大声朗读下面的句子。

议会里最小的成员飞了起来，用一种震撼力极强的声音大声喊道：“所以我们就在浪费宝贵的时间坐在一起争论琐碎的细节！就在你们为每一粒银子争吵的时候，锐齿森林的精类们就已经得知了我们的王国里有着一座缟玛瑙塔！每个人都应该感到羞耻，因为当我们谈话的时候，只有阿克瑞西尔宫廷采取了行动来击退军团！”

当格萨默结束了她的咆哮后，她怒气冲冲地离开了大厅。骑士达克·桑蒂尼跟在她后面，试图安慰她，在他离开后，维斯兰发出了一声沉重的叹息。他只是说：“让我们休息一个小时左右吧。似乎有些成员有着更为重要的事情要处理。”

在这意想不到的事态发展中，叛徒奥布斯克让他的守卫放松了一会儿。PC们可以在通过一个对抗催眠师的唬骗技能的成功的察言观色检定时，注意到他的短暂的悲痛表情（见第12页奥布斯克的属性栏）。如果他接触到这个信息，奥布斯克会试图再撒一个谎，声称他担心微粒精会攻击他。当PC们试图影响他或确认他的影响技能时，他会做出回应，希望晚上能够早点休息。

因为他们离开了，所以在当天无法对格萨默和达克进行影响检定。PC们可以通过一次成功的用于搜集信息的DC 20交涉检定或者一次成功的DC 20生存检定来追踪他们，然后会发现他们在一个安静的避难所中，并喝得酩酊大醉。在他们狂欢期间接近他们的任何PC都必须接受桑椹奶的饮用挑战（见下文），否则他们就会忽视他们。如果任何一个PC能喝下至少一杯而不被它的舞蹈效果所征服，她的坚毅就会立即成功地影响一次格萨默，而整个团队在接下来的会议中在试图影响或分析格萨默或达克·桑蒂尼的检定中获得+2环境加值。格萨默虽然喝得酩酊大醉，但会对这件事守口如瓶。

危害：尽管名字叫桑椹奶，但桑椹奶根本不是牛奶，而是一种发酵饮料，由新生长出的桑椹的乳白色汁液和各种秘密配料制成，是阿克瑞西尔宫廷的最爱。随着宫廷的复辟，森林的各个部分都几乎没有浪费时间来恢复生产。烈酒如同一种毒品，并使用《游戏运作指南》236页上的药物与成瘾规则。

桑椹奶（MULBERRY MILK）

类型：摄取；成瘾性：中度，强韧DC 24

价格：200 GP

效果：1d4+1轮；如同迷舞（Irresistible Dance）法术（强韧DC 24无效）

效果：3小时；魅力+1d4炼金加值，+1d8临时生命值，感知-1d4炼金减值

伤害：1d4体质伤害和1d4感知伤害

发展：在每个人都准备好过夜后，奥布斯克接近醉酒的达克·桑蒂尼，用诡计和魔法探出了精类即将攻击锐齿森林的缟玛瑙塔的消息。在矮人得到这个信息后，他对骑士施放了修改记忆，使他完全忘记了这次情报交换。然后，奥布斯克撤退到他的房间，在那里他施放了动物信使去警告守卫锐齿森林塔的铁牙士兵。

第5天：悲惨消息

在第五天早上，当代表们再次安顿下来时，维斯兰的一个助手走近了森林元帅，开始对着他的耳朵低语。

当维斯兰的注意力转向格萨默时，他的脸变得严肃起来。他走近她，非常平静地告诉她锐齿森林的缟玛瑙塔的战斗失败了。“精类部队冲破了一些象征性的防御工事，进入了要塞，结果却被炸药和炮火淹没，然后被埋伏在那里的增援部队所袭击。那是一场大屠杀。”

格萨默目瞪口呆地坐了几秒钟，然后说：“这不可能；这只有我们才知道。”在一阵尴尬的沉默之后，精类的眼泪变得恶毒起来。“叛徒！是谁？谁是我们中间的那条阴险毒蛇！我要把那个阴谋者刺死！”然后她将愤怒和剑刃转向骑士达克，尖叫道：“是你！你知道所有的细节！我诅咒你趁我醉酒之机，迎接我的怒火吧！”

如果PC们想要干预并阻止格萨默攻击桑蒂尼爵士，让他们投掷先攻。PC们可以通过一个成功的DC 34交涉或威吓检定阻止她的攻击，或者用物理手段压制她（CMD 24），或者用法术或其他能力使她无力化（强韧+8，反射+16，意志+9）。由于冲突的爆发，桑蒂拉和奥布斯克从房间撤退。维斯兰会试图在他的守卫把他拉离危险之前缓和局势。最后，塞宾勋爵将军带着轻微的娱乐感观看了这场战斗。如果格萨默能够攻击达克，她会向骑士冲锋，并将剑刺入困惑的骑士的内脏。虽然造成的伤口很严重，但多亏了他的圣疗能力，骑士能够简单地摆脱掉它。

如果PC们不干预，攻击将持续4轮。圣骑士从来没有发起过反击，而是绝望地恳求自己的清白，因为格萨默的攻击造成了越来越严重的伤害。

在这次攻击中，桑蒂尼爵士表现得很困惑，因为他找不到精类攻击的理由。事实上，由于他的醉酒，他对前一天晚上的事情记得很少，因此他有一部分怀疑自己是不是喝醉了，然后把阿克瑞西尔宫廷的战斗计划透露给了某人。一个PC可以通过一个成功的DC 25察言观色检定来察觉出他行为中的魔法迹象，并且可以通过一个成功的DC 19法术辨识检定来识别出修改记忆法术的效果。施放在达克身上的修改记忆法术会散发出灵光，所以如果PC们使用秘法视力、侦测魔法或类似的法术或效果，他们就能侦测到灵光。如果PC们意识到这个灵光，他们会在用于确定骑士的奇怪行为的任何察言观色检定中获得额外的+10表现加值。如果修改记忆法被解除，达克就会记得矮人奥布斯克向他询问了关于格萨默昨晚所透露的一切。

如果PC们问维斯兰他是如何获得大屠杀的消息的，他说在格萨默前一天大发雷霆之后，他派了一名侦察员到锐齿森林的塔楼去报告袭攻击的情况。当他的特工到达时，精类们已经开始行军了，在随后的大屠杀中，她差点没能从几个大地精手中逃脱出来。

发展：如果PC们阻止了格萨默的攻击，精类和欧泽姆骑士都认可了PC们的掌控局面的能力，并自动对双方成功产生一次影响。在此事件之后的第5天，PC们仍然有着机会尝试对NPC进行正常的影响检定，这包括在这次可能获得的成功之外。

会议结束

不管PC们已经确保了多少盟友，到第五天结束时，很明显，会议已经不再安全了。那些被PC们争取到的盟友将会在未来对铁牙军团的进攻中提供帮助（参见第12页的盟友对抗军团边栏），而那些不相信的人则会放弃联盟并去追求他们自己的计划。

故事奖励：为PC们争取到的每一个盟友奖励他们25600 XP。

盟友对抗军团

在战争会议结束时，PC们获得盟友的机会已经结束。PC们所招募的每一个盟友都可以在发动主要进攻前吸引铁牙防御者或进行突袭。在潘恩达尔堡的几次遭遇中，其难度取决于PC们招募了多少盟友；在这一区域的遭遇中查看特殊部分，以确定PC们将面对多少对手，因为一些要塞的防御者可能会被引走，与他们的盟友进行二次战斗。

羊群中的狼（CR 16）

不管PC们是否意识到奥布斯克参与了泄密，矮人最终会利用这一混乱尝试他的任务：为铁牙军团偷回缠丝玛瑙碎片。然而，由于他自己的贪婪，他的任务开始变得复杂起来。他开始与他的铁牙主管斯卡伯威斯汀（见第22页）就他的报酬问题展开争论，将要价提高了两倍，并从所有相关各方手中劫持了缠丝玛瑙碎片作为人质，直至他论价成功。

这件事究竟是如何发展的在很大程度上取决于你自己的判断。你可能希望这次盗窃会自动地成功，特别是如果PC们还没有采取任何具体的行动来保护神器，并且到目前为止还没有显示出任何对矮人顾问的怀疑。如果PC们已经采取了预防措施来保护缠丝玛瑙碎片，或者他们指定某个PC一直保存着缠丝玛瑙碎片，那么请参见奥布斯克的属性栏，并尝试使用他的最合适的技能——可能是解除装置，巧手，或潜行——以及他的魔法来对抗PC们所使用的任何保护措施，或者对抗PC们本身。奥布斯克蔑视一场公平的战斗，并会做任何他所能做的事情来隔离出他认为携带着神器的NPC或PC。

如果矮人的盗窃行动失败了，你可以让PC们注意到他的欺骗行为，让他们在他逃脱议会之前与他对质。然而，如果他成功了，PC们需要跟踪矮人到他的藏身之处：很久以前被赏金猎人斯卡维内斯（见《冒险之路#115》）在锐齿森林中废弃的铁牙营地。矮人利用了附近的一个埋藏的补给库，并且没有指望任何一方的特工会来搜索现在在战略上无用的营地。

奥布斯克会留下一个预置幻影来迷惑追踪者，浪费他们的资源。幻术在奥布斯克位于山顶的住处徘徊着，当第一次与之交谈时就会被触发。它会像奥布斯克一样假装困惑和无辜，但如果面对达克所提供的信息，这个虚构人物就会发出一声嘲讽的笑声，并贬低PC们作为谈判者的能力。除非有人不相信，这个虚构人物就会持续这种谩骂（17轮）。如果受到攻击，这个虚构人物会做出受伤的反应，但它会继续嘲弄PC们，而不是反击。

此时，任何目前被催眠师操控的人将不再受到他的影响检定DC的增加。（At this point, anyone currently manipulated by the mesmerist is no longer affected by his increases to the DCs of checks to influence them. ）由于会议的安全已受到威胁，在今天结束时，任何尚未成为盟友的人都认为没有理由继续留在会议中。

生物：奥布斯克是克拉铎冈著名的页岩锤家族的长子。有着超凡的魅力，尤其是以矮人的标准来衡量的，他在上流社会中出人头地的速度异乎寻常地快。考虑到他对于财富的大肆炫耀，以及对努力工作和谦逊等矮人价值观的明显蔑视，这种情况尤其奇怪。最终真相大白，他的成功是一系列精神控制魔法的结果，他用这种魔法赢得了好处和财富，而天空堡垒的管理委员会宣布他为亡命之徒，并将他驱逐出城市。在他被流放后的20年里，奥布斯克在摩尔苏恩和杜鲁玛过得很自在，玩着他的操纵和诡计的老把戏，现在他以专业谈判家和偶尔的破坏者的身份出售着他的服务。

对于PC们来说幸运的是，奥布斯克的贪婪暂时切断了他与他的铁牙盟友的联系。当他开始了解到缠丝玛瑙碎片的价值时，他给斯卡伯威斯汀寄去了一系列要求越来越高的信件，要求为盗窃它得到更高的报酬。如果矮人逃离了PC们，他决定躲在树林里（讽刺的是，斯卡伯威斯汀的儿子就是在那里在PC们的手中死去的），让军团变得焦躁，直到他们吐出欠他的钱。通过把缠丝玛瑙碎片放在一个铅制的盒子里，他相信自己能够有效地免受任何预言法术的影响。他没有意识到他在掩盖自己的踪迹时所做的那些混乱的工作，并且不指望任何人能够找到他的藏身之处。

奥布斯克·页岩锤（OBSIK SHALEHAMMER） CR 16

XP 76800

男性中年矮人催眠师17（《异能冒险》38页）

守序邪恶 中型类人生物（矮人）

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +21（+23当察觉异常的石制造物时）

————————防御————————

防御等级 26，接触 13，措手不及 25（+8护甲，+2偏斜，+1敏捷，+5天生）

生命值 165（17d8+85）

强韧 +12，反射 +13，意志 +20：；+2对抗毒素，法术，和类法术能力

防御能力 防御训练

————————攻击————————

速度 20尺

近战 刺客之匕+13/+8/+3（1d4+1/19-20）

特殊攻击 深邃注视（诱引，迷失，魔力衰减，迟钝），仇恨，催眠注视（-3），多重诡计（5），心智潜能（+3），催眠师诡计 13/天（惊奇回避，受迫疾奔，自由之躯，念力救援，催眠镜像，方向误导，以心疗身，鬼魅烟云，先制法术），痛苦注视（+8或+5d6+8）

催眠师已知法术（CL17；专注+22）

6环（2/天）——精神错乱（DC 23），群体人类定身术（DC 23），预置幻影（DC 23）

5环（5/天）——化敌为友（DC 22），群体苦痛刑罚（DC 22），心灵迷雾（DC 22），幽影塑能术（DC 20）

4环（5/天）——任意门，支配人类（DC 21），行动自如，高级隐形术，精神质询（DC 19）

3环（6/天）——困惑术（DC 20），移位术，花言巧语，强效幻影（DC 18），短讯术，吸血鬼之触

2环（6/天）——变身术，动物信使，闪光尘（DC 17），人类定身术（DC 19），催眠图纹（DC 17），镜影术

1环（7/天）——惊恐术（DC 16），魅惑人类（DC 18），易容术，读心阅人，隐匿阵营（DC 16），隐形仆役

0环（任意）——出血术（DC 15），晕眩术（DC 17），侦测魔法，幻音术（DC 15），魔法伎俩，阅读魔法

————————战术————————

战斗前 每天早上，奥布斯克会给自己植入以下催眠师诡计：惊奇回避，自由之躯，方向误导，以心疗身，以及与精神错乱法术相关联的先制法术。如果它预期会有麻烦，它就会喝下树肤术药水，然后把镜影术和行动自如施放在自己身上。

战斗中 奥布斯克会在一场战斗开始时用心灵迷雾覆盖他周围的区域，使他的敌人更容易受到他的法术的影响，然后施放群体人类定身术。他会用刺客之匕和痛苦注视攻击任何被他的法术定身的人，希望他的对手会因为治疗朋友而分心不去追他。之后，他会依赖于困惑术和惊恐术。他会保留他的5环法术来施放化敌为友来转移攻击。

士气 如果生命值降低至15点以下，奥布斯克会尝试使用任意门逃跑，并留下缠丝玛瑙碎片。如果失败了，他就会跪下来乞求怜悯。

————————属性————————

力量 8，敏捷 12，体质 16，智力 14，感知 16，魅力 20

BAB +12；CMB +11；CMD 24（28对抗冲撞或绊摔）

专长 血溢双瞳，战斗施法，制造奇物，妙手，强韧加强，高等法术专攻（惑控），精通先攻，法术专攻（惑控），健壮

技能 特技+0（-4当跳跃时），估价+20（+22当判断非魔法珍贵金属或宝石时），唬骗+31，解除装置+19，威吓+16，知识（贵族）+20，察觉+21（+23当察觉异常的石制造物时），察言观色+21，巧手+22，法术辨识+13，潜行+18；+2估价当判断非魔法珍贵金属或宝石时，+2察觉当察觉异常的石制造物时

语言 通用语，矮人语，地精语，土族语

特殊 精湛骗术+8，从容妄言（DC 32），接触疗法 8/天（高级，破除结界）

战斗装备 树肤术药水（CL 12）；其他装备 +4链甲衫，刺客之匕，+2抗力披风，+4心灵力量头带（感知，魅力），防护戒指+2，礼服，价值900 GP的翡翠指环

你这坨贪婪的矮人肥猪！你已经议定了你的工作的报酬——去干你那该死的活。所以请考虑我的还价：我不愿出三倍于议定价格的价钱，我将只派我的几个人亲自去取那块缠丝玛瑙碎片。然后，等他们把你那可怜的、浑身都是泥巴的身体拖回潘恩达尔堡，我们就可以看看我们能让你那短粗的小手再生多少次，并在它重新变弯之前喂给你吃下。

我不在乎你是否认识每个人。我才不管那些虫子们喜不喜欢你呢。但是虫子们不在这里。所以，把那该死的碎片给我，或者凭借哈德加什的凝结的钱袋，我要用你的头骨，用古老的方法打开石路！

——斯卡伯威斯汀

文字资料#1

发展：如果奥布斯克逃跑了，PC们可以搜查他的房间，在那里他们会找到一件被丢弃的沾满泥块的斗篷。这件衣服上的泥浆与很久以前PC们在峡谷中与熊地精斯卡维内斯搏斗时留下的泥浆是相匹配的——包括来自同一片荆棘的刺——这可以通过一个成功的DC 15智力或感知检定识别出来。如果PC们搜索桌子，他们可以通过一个成功的DC 25察觉检定发现一个隐藏的信封被用蜡粘在桌子底部。打开后，这个信封显示出了一张皱巴巴的纸条（见第13页的文字资料#1）：奥布斯克收到了来自斯卡伯威斯汀的关于他要求更多报酬的最终公报。

如果奥布斯克逃跑了，PC们也可以通过成功的DC 25交涉检定从NPC们那里获得线索来追踪他。例如，桑蒂拉在会议期间向矮人出售了一批武器，并安排将武器运送到锐齿森林的一个会面地点，而格萨默或维斯兰则可以从他们的部队那里得到侦察报告，而报告中提到了看到了一个衣着考究的矮人。

在PC们与奥布斯克的预置幻影互动或者击败矮人后，其他NPC（无论他们是否成为PC们的盟友）都会承认矮人从一开始就在悄悄地试图让他们相信联盟的愚蠢。一些NPC有着额外的信息，如果PC们与他们结成同盟，他们就会透露这些信息——具体见在战争议会的客人中的他们的社会属性栏。

P14-P24

第二部分：归乡

有了盟友们，PC们就可以开始他们的计划，全面进攻铁牙军团在涅玛萨斯境内的据点。只有四座缟玛瑙塔依然存在着；其他的都因为铁牙军团在准备防备PC们的反击时集中好了兵力而被他们摧毁了。一座立在摩尔苏恩平原上，这对于PC们的袭击是一个易受攻击并且政治压力巨大的位置，而另一座立在涅斯米亚平原的南部边缘，需要向南行进数周。第三座矗立在锐齿森林中，被群山和原始森林中无法通过的树叶保护着，能够抵御大规模的围攻。只有一座缟玛瑙塔可以通往铁牙军团的跨位面备用基地，并且很容易就能到达：位于潘恩达尔堡的那座。

冒险假设PC们在接近潘恩达尔堡的时候使用了他们收集到的所有兵力来对付另外三个铁牙堡垒。在最糟糕的情况下——没有强大的盟友——PC们可以派遣他们的切尔纳萨多游侠和一群长影镇非正规军，与他们自己召集的民兵一起制造干扰，在他们的四个咽喉点之间分散铁牙部队的兵力，减缓对PC们的真正目标潘恩达尔堡的增援。如果PC们设法招募了特定的盟友，这些部队的大部分会集中于利用同步攻击来分散军团的部队。招募维斯兰·加维克意味着PC们重新夺回了南部涅斯米亚平原。如果他们与格萨默和阿克瑞西尔宫廷结盟，他们将夺回锐齿森林。如果他们与卡特拉·塞宾勋爵将军结盟，他们将夺回摩尔苏恩平原。在很大程度上，这些被占领的堡垒也给予了如果他们被击败或从潘恩达尔堡被击退，或者如果斯卡伯威斯汀在他们打败他之前成功摧毁了塔（参见B7区）后的他们要进入缟玛瑙城堡的其他选择。

A.潘恩达尔堡

当PC们回到潘恩达尔时，他们发现他们曾经熟悉的建筑已经被夷为平地。而在他们原来的地方，只有一道栅栏围绕着帐篷和坚固的石头建筑。在镇上一度热闹的集市里，一座可怕的缟玛瑙塔若隐若现。

直到最近，潘恩达尔还是铁牙军团入侵的中转站。然而，当阿扎尔丝失去了缠丝玛瑙碎片时，她就开始将她的部队撤回到缟玛瑙城堡的穹窿里，因为她预计PC们的部队会开始反击。留下来的大地精们对于任何普通的军队来说都是一个可怕的威胁，但对于有着涅玛萨斯和精类军队联盟的支援的传奇英雄们来说，它们只不过是另一个需要打倒的挑战。

没有了缠丝玛瑙碎片，物质位面上的军团军队就无法打开石路进入土元素位面。作为替代，他们必须依靠城堡从另一边打开的不定期的入口以获得增援和通讯。这些开放时间不规则的门中的一个会在PC们开始他们最初的攻击后的2d6+12小时内打开，如果斯卡伯威斯汀意识到军团要塞已被攻破，他会命令所有剩余的部队从门中撤退。PC们可以通过捕获艾托兰（Ettoran，在A5区）或者一个大地精指挥官来了解这个协议。

潘恩达尔堡特性

一堵30英尺高的木墙（硬度8，HP 150，破坏DC 30）三面环绕着潘恩达尔，而东北部则被一条20英尺深的峡谷所保护着，落入了下面的汹涌的玛利蒂斯河。需要一个成功的DC 25攀爬检定才能爬上外墙。由于季节性风暴的影响，玛利蒂斯河的流速比PC们上次看到潘恩达尔的时候要快得多，而且需要一个成功的DC 20游泳检检定能通过。

军团砍倒了森林最南端的树木，以建造堡垒和推回林木线。林木线的终点距潘恩达尔桥（A1区）有着400英尺。一些隐蔽良好的掩体点缀在林木线后50英尺内的森林里，被切尔纳萨尔多游侠用作隐蔽的侦察哨，以监视军团的活动。如果事情进展的不顺利，PC们可以使用这些作为后备位置来隐藏自身。

潘恩达尔周围平坦的平原能够使哨兵们清楚地看到任何接近的人。哨兵们会要求旅客们在来到离墙60英尺范围内的时候表明自己的身份，而无聊的守卫则会愉快地向那些没有回答的人开火。每天早上，一大车的人类奴隶会前往农场和伐木营地，并在日落时返回，每辆都会由一名大地精强者和六名大地精士官监督着（见《怪物法典》第122和第118页）。

因为大地精的黑暗视觉只能延伸60英尺，所以潘恩达尔内的道路和人行道都一直用火把照明着，在晚上用昏暗的光线照亮了堡垒。

铁牙军团巡逻队（CR 14或CR 16）

几个大地精小队在潘恩达尔周围地区以及堡垒的内部巡逻着。除非PC们采取预防措施来避开这些巡逻队，否则他们每10分钟就会遇到一队（或者会更频繁，如果PC们已经引起了他们的注意的话）。如果PC们在接近时选择伪装自己——尤其是在魔法的帮助下——他们会轻而易举地让大地精相信他们是侦察兵或是信使。一整支军队是不可能被轻易伪装的。如果战斗发生，战斗发出的声音会使得每隔1d4分钟在该区域增加一支巡逻队。

如果斯卡伯威斯汀没有收到来自一个或多个巡逻队的晨间报告，他就会躲进他的缟玛瑙塔塔内（见第22页的B7区），并进行了几个破坏塔的过程的初始步骤，将摧毁塔所需的时间减少至10轮。

生物：四支巡逻队中的每支都由两个大地精军头和一支大地精部队组成。其中三支是兽王部队，但一支精锐的反奥术部队也在该地区巡逻并保卫着堡垒。当每次PC们遇到一支巡逻队时，他们有25%的概率遇到这个法师猎人部队，而不是兽王部队。

大地精军头（HOBGOBLIN COMMANDERS）（2） CR 12

XP 19200 每个

HP 141 每个（《怪物法典》123页）

铁牙兽王部队（IRONFANG BEASTMASTER TROOP） CR 10

XP 9600

HP 126（《冒险之路#115》78页）

铁牙法师猎人部队（IRONFANG MAGEHUNTER TROOP） CR 14

XP 38400

HP 199（见88页）

特殊：PC们在会议期间每招募了一个盟友就会减少一支巡逻队，因为盟军吸引走了堡垒的守卫，直到只剩下由法师猎人组成的巡逻队。无论PC们招募了多少盟友，法师猎人们只能被PC们的行动所消灭。

潘恩达尔的上空（CR 17）

潘恩达尔堡的上空的天空似乎很晴朗，除了偶尔有信差骑在训练有素的双足飞龙身上，但这里却是前哨基地最奇怪的居民之一：角魔马尔塔格拉的领地。马尔塔格拉是犬魔阿兹洛维的长期盟友，是一个可怕的战士。犬魔将变形的秘密教给了角魔，以此作为她的服务的报酬，为了让地精们安心，马尔塔格拉要么保持在他们的视线之外，要么会变成一个高大、严厉、披着破旧黑色斗篷的大地精女人。铁牙的许多士兵都没有意识到他们的训练者的邪恶的本性，把她的力量和粗糙的翅膀归因于炼金术的奇迹——这是斯卡伯威斯汀支持的谣言，并且还会平静的暗示忠诚的士兵可以期待类似的“礼物”。

生物：当堡垒处于戒备状态时，马尔塔格拉会伪装成一只巨大的黑色渡鸦在上空巡逻，偶尔停下来栖息在缟玛瑙塔上。她会攻击她在城镇上空看到的任何陌生人，尽力迫使他们降落在地面上，这样其他铁牙士兵就可以加入一齐攻击。如果PC们从其中一扇门而不是从上空进入潘恩达尔堡，除非他们采取极端措施以隐藏自己，否则她最终会发现他们在废墟中移动，然后下落攻击。

马尔塔格拉（MALTAGRA） CR 17

XP 102400

进化角魔（Horned devil，《怪物图鉴》294页，76页）

HP 247

————————属性————————

特殊 改变外形（大地精或中型渡鸦；变形术）

A1.大桥大门（CR 17或18）

坚固的木门和石头防御工事挡住了在玛利蒂斯河上拱起的不祥桥梁的西端。这座桥上有着几处巨大的烧焦痕迹，表明它的强度令人印象深刻。

铁牙军团在PC们逃亡途中摧毁了潘恩达尔桥后迅速重建了它，并对其进行了过度的工程设计，以便在河上来回运送重型部队和攻城装备。西岸矗立着一座20英尺高的石砌警卫室，并支撑着一个坚固的铁闸（硬度10，HP 60，抬起DC 25），除了让巡逻人员进出外，它会日夜关闭着。守卫室顶上的走道可以让守卫把守，而它的墙壁可以对下面的敌人形成了掩蔽。里面的绞车能够升起闸门。

桥面上有几个因为反复引爆炼金术炸弹而烧焦的部分，这可以通过一个成功的DC 30知识（工程）或手艺（炼金术）检定来确定。此外，一个成功的DC 36察觉检定也显示了一些粗糙稻草标靶的残余，掷弹兵会将这些稻草标靶击得粉碎，以在平淡无奇的轮班中消磨时间。

生物：三名铁牙军需官日夜守卫着这个大门。军需官们会站在大门上守卫，每隔几个小时下来一次，花5分钟设置和清除放置在桥面上的稻草标靶。如果PC们注意到了这个习惯，它们就可以充分地利用它。

除了炼金术师之外，铁牙军团还雇佣了雷击者——一个残酷的风暴巨人雇佣兵团——来守卫城门。

雷击者雇佣兵（THUNDERSTRIKER MERCENARIES）（1或2） CR 13

XP 25600 每个

守序邪恶 风暴巨人（Storm giants，《怪物图鉴》152页）

HP 199 每个

铁牙军需官（IRONFANG MUNITIONS OFFICERS）（3） CR 13

XP 25600 每个

大地精炼金术师（掷弹兵）14（《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》26页，《怪物法典》116页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +21

————————防御————————

防御等级 35，接触 19，措手不及 26（+7护甲，+4敏捷，+1闪避，+9天生，+4盾牌）

生命值 178 每个（14d8+112）

强韧 +18，反射 +19，意志 +8

————————攻击————————

速度 60尺

近战 精制品长剑+13/+13/+8（1d8+1/19-20）

远程 炼金炸弹+19/+19/+14（7d6+3寒冷或火焰）

特殊攻击 炼金炸弹 17/天（7d6+3火焰，DC 20），恍惚爆裂

炼金术师准备化合炼成（CL14；专注+17）

5环——即效延迟剂，变形术

4环——治疗致命伤，防死结界，行动自如，石肤术

3环——治疗重伤（2），移位术，加速术，英雄气概

2环——树肤术，治疗中度伤，次等复原术（2），抵抗能量伤害，蛛行术

1环——掷弹手之眼，治疗轻伤（2），护盾术（2），克敌机先

————————战术————————

战斗前 军需官使用一份即效延迟剂提炼成来准备行动自如。在执勤时，他们会使用高级突变药剂来增强体质和敏捷，如果他们发现入侵者，他们会喝下树肤术，加速术和护盾术。

战斗中 在第一轮战斗中，军需官会使用毒气炸弹瞄准敌人，然后切换到普通炸弹或寒霜炸弹。

士气 军需官们是狂热者，并会战斗至死。

基础统计数据 当没有喝下化合炼成和突变药剂时，军需官的统计数据是 防御等级 21，接触 14，措手不及 17；生命值 136；强韧 +15，反射 +16，意志 +9；速度 30尺；远程 炼金炸弹+16/+11（7d6+3寒冷或火焰）；敏捷 19，体质 16，感知 10，魅力 8；CMD 28；技能 解除装置+20，医疗+16，察觉+21，专业（士兵）+17，潜行+7

————————属性————————

力量 12，敏捷 23，体质 22，智力 16，感知 8，魅力 6

BAB +10；CMB +12；CMD 28

专长 警觉，制造药水，额外发现，精通先攻，钢铁意志，擅长军用武器（长剑），随手投掷，健壮，武器专攻（炼金炸弹）

技能 手艺（炼金术）+20（+34当制造炼金物品时），解除装置+22，医疗+16，知识（工程）+17，察觉+20，专业（士兵）+16，法术辨识+20，潜行+9；种族调整 +4潜行

语言 通用语，龙语，矮人语，地精语，兽人语

特殊 炼金武器，炼金术（手艺炼金术+14），定向爆破，科研发现（解法炸弹，强效药水，急速炸弹，寒霜炸弹，高级突变，灌注炼成，毒气炸弹，精确炸弹，烟雾炸弹），突变药剂（+6/+4/-2，+4天生护甲，14小时），迅捷炼金

战斗装备 波若珠（3环），火焰箭油，锐锋术油，治疗重伤药水（2）；其他装备 +3链甲衫，精制品长剑，+2敏捷腰带，+3抗力披风，花岗岩和钻石尘（价值500 GP）

特殊：如果PC们在战争议会期间招募了至少两个盟友，他们的部队会把其中一个风暴巨人雇佣兵从她的岗位上引开。在这次遭遇中减少一个风暴巨人。

宝藏：靠近大桥东岸的一个秘密仓库里有着一堆在几周前由无畏的涅玛萨斯侦察员玛丽斯特拉藏起来的材料，需要一个DC 46的察觉检定才能找到。如果PC们在会议期间与维斯兰结盟，他会告诉他们如何找到这些藏物，将此察觉检定的DC减少至21。贮藏物中有2瓶英雄气概药水，2罐滋补软膏，1根治疗致命伤魔杖（14发充能），1根复原术魔杖（6发充能），和1颗力场珠。

A2.加固大门（CR 16）

潘恩达尔堡的两扇陆上大门由一个铁制闸们（硬度10，HP 60，抬起DC 25）守卫着外门，而内部的木制闸门（硬度5，HP 30，抬起DC 25）形成了一个小型的吊门，进站的货车在通过之前都要在其中接受检查。上面的有着雉堞的走道对下方的攻击者形成了掩蔽。一个相互连接的绞车机构控制着闸门，能够防止两个闸门同时打开。

生物：每一个外堡都有一对铁牙之影带领着一队铁牙大地精部队守卫着。通常影子们会被单独或成对指派去荒野侦察和暗杀敌人头目，而在执行警卫任务时，他们越来越感到失落，但斯卡伯威斯汀仍然坚持把这些宝贵的资产留在附近，以防军团召回他的部队。部队负责检查，而影子们则从上方观察。

如果潘恩达尔堡的内部爆发了明显的战斗，铁牙之影们会命令他们的部队在大门上保持警戒，但他们会退回到阴影中，开始成对地在堡垒的建筑中巡逻。

铁牙大地精部队（IRONFANG HOBGOBLIN TROOP） CR 6

XP 2400

HP 73（《冒险之路#115》77页）

铁牙之影（IRONFANG SHADOWS）（2） CR 14

XP 38400 每个

大地精游侠（散兵）15（《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》128页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 25，接触 16，措手不及 21（+8护甲，+2偏斜，+3敏捷，+1闪避，+1天生）

生命值 177 每个（15d10+90）

强韧 +15，反射 +14，意志 +9

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +1弯刀+19/+14/+9（1d6+4/18-20）

远程 +3复合长弓+22/+17/+12（1d8+6/×3）

特殊攻击 战斗流派（箭术），宿敌（动物+2，矮人+4，精灵+4，人类+4），猎人奇术（7/天；猫之轻灵，防守射击模式，干扰攻击，妨碍式攻击，游侠教导，诡步），狩猎目标

————————战术————————

战斗前 铁牙之影们偏好在更高的位置上战斗或进行伏击。他们在进入战斗前会在箭上涂毒。

战斗中 影子们在发射箭雨之前会给予他们的友军宿敌加值。他们喜欢使用游侠奇术来保持敌人处于射程范围之内，或者在不引发借机攻击的情况下进行近战射击，并且他们只有在绝望的时候才会使用他们的弯刀。

士气 铁牙之影们是狂热者，并会战斗至死。

————————属性————————

力量 16，敏捷 16，体质 18，智力 8，感知 10，魅力 13

BAB +15；CMB +18；CMD 33

专长 致命瞄准，闪避，坚忍，精通先攻，精通精准射击，钢铁意志，近距射击，精准射击，快速射击，移动射击，健壮，要害打击，武器专攻（长弓）

技能 特技+0（-4当跳跃时），攀爬+13，威吓+14，察觉+14，专业（士兵）+14，潜行+18，生存+14，游泳+14；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 伪装，偏好地形（森林+4，地下+4，都市+2），猎手羁绊（盟友），快速追踪，追踪+7，野性认同+16，穿林步

战斗装备 砒霜（4），大型蝎子毒（5），彩弹（3）；其他装备 +2胸甲，+1弯刀，+3复合长弓（+3力量）和40支箭，+1天生防护护符，+2健体腰带，+2抗力披风，防护戒指+2

A3.兵营（CR 14）

这些新建的兵营通常都挤满了军团士兵，除了低级士兵扎营的地方，还有一些额外的空间。每个建筑都有着能够容纳48名士兵的铺位、更衣区和一个用于取暖和做饭的铁炉。

生物：即使人手不足，兵营里也住着许多大地精。在无论什么时候，一支巡逻队——由两名军头和一支兽王部队组成——都在兵营里休息着。如果PC们已经引走了所有的巡逻队（见第15页的铁牙军团巡逻队），那么除了一些奴隶在清扫以外，兵营里是空无一人的。

大地精军头（HOBGOBLIN COMMANDERS）（2） CR 12

XP 19200 每个

HP 141 每个（《怪物法典》123页）

铁牙兽王部队（IRONFANG BEASTMASTER TROOP） CR 10

XP 9600

HP 126（《冒险之路#115》78页）

宝藏：PC们能够在其中找到在《核心规则手册》中列出的任何普通武器或护甲，但兵营却无法提供任何其他宝藏。

A4.囚犯囚栏

由木条组成的栅栏环绕着几座半毁的原潘恩达尔建筑。

这圈巨大的围栏四周环绕着坚硬的橡木条和钢配件（硬度10，HP 60，破坏DC 26）。这些围栏之间的间隔为6英寸，可以通过一个成功的DC 36 逃脱检定来挤压通过。一个大铁门（硬度10，HP 60，破坏DC 26）被用一个优质锁锁上了。

铁牙军团将他们的奴隶劳动力留在这里：将近100个处于不同程度的营养不良和疲惫的类人生物（使用《游戏运作指南》第270页的囚犯[prisoners]的统计数据）。这些幸存者大部分是潘恩达尔的居民，并且士气由两个维持他们安康的NPC所支撑着：玛丽斯特拉（Maristra，绝对中立女性人类专家9；使用《游戏运作指南》第277页的向导[guide]的统计数据，但不包含装备），一个最近被俘的维斯兰的涅玛萨斯民兵成员，和达默托修士（Friar Damerto，守序中立男性人类义洛理的牧师9；使用《游戏运作指南》第305页的教士[priest]的统计数据，但不包含装备），他一边传授希望，一边秘密地使用法术治疗伤病。

如果PC们因为铁牙军团失去了盟友、家人或朋友，这里是一个与他们重聚的好地方。

生物：埃托兰·法尔克（见A5区）每天都会在围栏的大门上施放魔法警报，每当门打开时，它就会无声地提醒他。如果收到了警报，他就会召集他的仪仗队，并在1d6轮后到达调查。

发展：如果PC们打败了埃托兰，奴隶们就会有足够的信心离开牢笼。重获自由后，达默托修士提出只要他的魔法还有剩余，他就可以使用他的法术和引导能量来治疗PC们。如果PC们还没有找到玛丽斯特拉的贮藏物，她一有空就会提到它的位置。这两名俘虏还报告说，他们每天都观察到了有数百名铁牙军团士兵进入了缟玛瑙塔，但他们从未从中出来过。

故事奖励：如果PC们解救了囚犯们，奖励他们51200 XP。

A5.军官宿舍（CR 16或17）

主根旅馆仍然存在，但已被重新用作潘恩达尔堡指挥官的住所。这个坚固的石头旅馆以前曾出现在《冒险之路#115：猎物之痕》中。

生物：一些大地精指挥官会使用这里的房间，但主根现在基本上是空的。只有埃托兰·法尔克住在这里，并由由阿扎尔丝亲自训练的铁牙精锐仪仗队看守着。PC们可能在潘恩达尔陷落之前见到过埃托兰，因为旅行商人和情报贩子经常会在主根旅馆前停下来进行交易。当铁牙军团俘虏他时，埃托兰很快就透露了他的真实身份：摩尔苏恩的地区间谍头目。斯卡伯威斯汀不像他的士兵那样迷信地憎恨奥术魔法，他把埃托兰的施法能力视为一种恩赐，而现在他会使用埃托兰来控制大地精们，威胁要让吟游诗人对任何不服从他命令的人施展他的奥术诡计。埃托兰的能力为他赢得了一个非正式的职位，斯卡伯威斯汀的副指挥官，负责“照顾”奴隶并指导他们的活动。

铁牙荣耀守卫（IRONFANG HONOR GUARDS）（2） CR 14

XP 38400 每个

大地精武僧（武师）15（《怪物图鉴》175页，《极限战斗》56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 +21

————————防御————————

防御等级 29，接触 21，措手不及 26（+3护甲，+2偏斜，+2敏捷，+1闪避，+3武僧，+5天生，+3感知）

生命值 176 每个（15d8+105）

强韧 +14，反射 +13，意志 +14

防御能力 精通反射闪避；免疫 疲劳，力竭，震慑

————————攻击————————

速度 80尺

近战 徒手打击+17/+12/+7（2d6+6）或徒手打击疾风连击+19/+19/+14/+14/+9/+9（2d6+6）或精制品矛+14/+9/+4（1d8+3/×3）

远程 精制品矛+14（1d8+3/×3）

特殊攻击 疾风连击，渗透劲（DC 21），震慑拳（15/天，DC 21）

————————战术————————

战斗前 如果他们预期会有麻烦，荣耀守卫们会每人喝下一瓶树肤术药水。

战斗中 他们被训练得把自己的任务看得比自己的生命还要重要，荣耀守卫们会在他们的任务和任何敌人之间形成一道墙，并主要依靠保镖专长。他们会使用蝎形拳来阻止对手逃跑。

士气 铁牙荣耀守卫们会战斗至死。

基础统计数据 当没有喝下树肤术药水时，荣耀守卫的统计数据是 防御等级 24，措手不及 21

————————属性————————

力量 15，敏捷 14，体质 20，智力 10，感知 16，魅力 8

BAB +11；CMB +17；CMD 34

专长 保镖，战斗反射，拨挡飞箭，闪避，蛇形拳，高等武器专攻（徒手打击），精通先攻，精通徒手打击，钢铁意志，闪电反射，蝎形拳，跳跃攻击，震慑拳，健壮，武器专攻（徒手打击），武器专精（徒手打击）

技能 特技+15（+50当跳跃时），威吓+12，察觉+21，专业（士兵）+16，察言观色+21，潜行+6；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 回避，弱点利用，快速移动，轻功，招式训练，穴位击打，肉体抗力

战斗装备 树肤术药水+5（3）；其他装备 精制品矛，+2重拳护符，+2健体腰带，+3防御护腕，+2感知头带，防护戒指+2

耍蛇人之笛

由柚木制成，上面刻有蛇纹，这支笛子会从两根管子中发出双重音调，一根非常悦耳，而另一根则伴以嗡嗡声。

耍蛇人之笛（SNAKE CHARMER’S FLUTE） 价格：26000 GP

栏位：无 施法者等级：17 重量：3磅

灵光：强烈咒法系和惑控系

这支笛子的相互缠绕的笛管上蚀刻着两首截然不同的乐曲。演奏第一首乐曲可以产生一种舒缓的、有节奏的旋律，让蛇和毒蛇乖乖听话。这首乐曲会在影响蛇，蛇形的动物和魔法兽的驯养动物和野性认同检定上提供+5表现加值。如果演奏者没有野性认同职业能力，她仍然可以使用这首乐曲来影响蛇和蛇类生物，就如同她有野性认同一样，但只会应用她的魅力调整值和笛子的+5加值到骰值上。

耍蛇人之笛上的第二首乐曲每天只能以一个整轮动作表演一次。在使用时，它会召唤一只进化巨水蟒（《怪物图鉴2》292页，252页）。这条蛇会听从演奏者的精神命令，只要使用者每轮持续花费一个移动动作来维持音乐，蛇就会一直存在，最长可达3分钟。

制造条件 成本：13000 GP

制造奇物，支配怪物，八级自然盟友召唤术

埃托兰·法尔克（ETTORAN PHARK） CR 14

XP 38400

男性蝮血裔吟游诗人15（《怪物图鉴3》281页）

绝对中立 中型类人生物（蝮血裔）

先攻 +7；感官 低光视觉；察觉 +20

————————防御————————

防御等级 28，接触 17，措手不及 25（+3护甲，+4偏斜，+3敏捷，+5天生，+3盾牌）

生命值 146（15d8+75）

强韧 +10，反射 +14，意志 +13；+4对抗吟游表演，语言相关，音波效果；+15对抗毒素

防御能力 毒性抗力；DR 5/穿刺或挥砍

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +2反曲刀+12/+7/+2（1d4+1/18-20）

远程 +1酸蚀手里剑+15/+10/+5（1d2附加1d6强酸）

特殊攻击 吟游表演 37轮/天（迅捷动作；破咒曲，末日丧歌，清心，迷魂，恐惧魔音，提振技能+5，激发勇气+3，提振战力，激发豪情，安神，暗示）

吟游诗人已知法术（CL15；专注+20）

5环（4/天）——爆音箭，高等解除魔法，化敌为友（DC 21），群体暗示术（DC 21）

4环（5/天）——治疗致命伤，支配人类（DC 20），高级隐形术，篡改记忆（DC 20）

3环（6/天）——治疗重伤，解除魔法，加速术，强效幻影（DC 18），探知（DC 18）

2环（6/天）——治疗中度伤，鹰之威仪，英雄气概，人类定身术（DC 18），镜影术，暗示术（DC 18）

1环（7/天）——魔法警报，魅惑人类（DC 17），易容术，催眠术（DC 17），记忆空白（DC 17），无声幻影（DC 16）

0环（任意）——舞光术，侦测魔法，闪光术（DC 15），幻音术（DC 15），催眠曲（DC 16），阅读魔法

————————战术————————

战斗前 埃托兰会给他的三个手里剑上毒，给自己施放鹰之威仪和高级隐形术，然后在进入战斗前喝下树肤术药水。

战斗中 埃托兰偏好保持隐形状态，他会在仪仗队中激发勇气，并用他的耍蛇人之笛变出一条蟒蛇来对付敌人。如果他的蛇被杀了，他会转而使用法术，施放群体暗示术让对手放下武器，然后是爆音箭和支配人类。

士气 埃托兰本质上是个懦夫。如果他的两个守卫都被杀死，并且他的生命值低于30点，他就会逃跑。

基础统计数据 当没有他的法术时，荣耀守卫的统计数据是 防御等级 23，接触 17，措手不及 20；魅力 16；技能 表演（戏剧）+23，表演（吹奏）+23

————————属性————————

力量 9，敏捷 16，体质 16，智力 10，感知 10，魅力 20

BAB +11；CMB +10；CMD 32

专长 奥术打击，精通先攻，钢铁意志，余音绕梁，近距射击，精准射击，法术专攻（惑控系），健壮

技能 察觉+20，表演（戏剧）+23，表演（吹奏）+23，察言观色+18，巧手+20，潜行+22；种族调整 +2逃脱，+2察觉，+2潜行

语言 通用语，蝮血裔语

特殊 逸闻知识+7，万事通，博学 2/天，用毒，毒液，多才多艺（戏剧，朗诵，演唱，吹奏）

战斗装备 树肤术药水（2，CL12）；其他装备 无骨皮甲，+1活化重钢盾，24把+1酸蚀手里剑，+2反曲刀，+2抗力披风，防护戒指+4，耍蛇人之笛，囚犯围栏（A4区）和缟玛瑙塔大门（B2区）的钥匙

特殊：如果PC们在会议中获得至少三个盟友，埃托兰的一个荣耀守卫将在战场上指挥部队以对抗盟军组织的各种牵制，这使得吟游诗人只有着一个防御者。

A6.情报指挥部（CR 16）

驻扎在这个新的木制结构中的特工们曾经收集过来自涅玛萨斯和摩尔苏恩各处的侦察报告和军队动向信息，墙上还钉着该地区的大型地图，描绘了军团的进展，缟玛瑙塔的以前位置，以及涅玛萨斯军队的集结，包括PC们自己的联盟。大部分的这些记录在潘恩达尔堡开始为PC们的反攻做好准备的时候被清除掉了，但仍有一些珍贵的宝藏——以及坚定的守护者——留了下来。

生物：一对rawheads，来自锐齿森林的最隐蔽角落的邪恶掠食者，为铁牙军团充当着侦察兵和破坏者，并在军团渡河时对破坏摩尔苏恩的几个关键防御工事起到了关键作用。他们最近的任务是从堡垒的奴隶们中套取出所有剩余的情报和侦察报告，并准备一队不死bloody bones（《怪物图鉴6》49页），用来伏击入侵的涅玛萨斯军队。但是由于没有直接的监督，rawheads已经变得懒惰，只是简单地蹲在指挥大楼里，等待着激动人心的场面开始。

如果发现有人靠近，他们就会躲起来等待着，利用他们的气势凶猛 、暗示术和魅影杀手能力，在发动伏击之前恐吓来者。

RAWHEADS（2） CR 14

XP 38400 每个

HP 200 每个（《怪物图鉴6》241页）

宝藏：那些花了时间搜索办公室的PC们会意识到办公室的东西已经被匆忙打包走了，并留下了许多小消息，而这些消息可能对于盟军攻击其他铁牙前哨站有用。PC们可以通过一个成功的DC 25语言学、察觉或专业（士兵）检定来发现有用的信息。PC们可以再次尝试找到额外的情报，但是每次后续的技能检定都会使DC增加5点。一旦PC们撤退了或击败了斯卡伯威斯汀，他们就可以把这些信息传递给他们在战争会议中获得的任何盟友，并从相关的盟友那里获得奖励：每找回一份情报，PC们就会收到一个价值至多50000 GP的魔法物品。PC们可以选择的魔法物品的种类是有限的，这取决于PC们设法招募的盟友：维斯兰·加维克（魔法护甲），格萨默（奇物），桑蒂拉·萨沃斯（戒指），卡特拉·塞宾（魔法武器），和达克·桑蒂尼（权杖）。如果PC们在会议期间未能招募到任何盟友，那么他们所获得的任何情报基本上都是无用的。

发展：除了有价值的情报外，通过一个成功的DC 30察觉检定后，PC们还会发现一个被丢弃的钥匙环，里面有着可以打开A4区的囚犯囚栏还有缟玛瑙塔的门和箱子的钥匙。

B.缟玛瑙塔

作为潘恩达尔的新成员，缟玛瑙塔是一个闪亮的例子，它展示了缟玛瑙钥匙的碎片在像斯卡伯威斯汀这样的知识渊博的工程师手中所能完成的一切。这座缟玛瑙塔高达65英尺，内部有着15英尺高的天花板和一系列复杂的房间，这使得它成为了铁牙军团在西北涅玛萨斯作战的一个有用的指挥中心。塔的墙壁是经过魔法处理的凿成的石头（硬度16，HP 1080）和铁门（硬度10，HP 60）。塔内没有光源，因为地精们依靠于黑暗视觉，但塔体材料的半透明性质意味着在白天每个房间都被昏暗的光线所照亮着。

从塔的北侧可以看到在入口楼梯上方40英尺处的阳台。阳台悬在塔的光滑的玻璃外表之上，这使得攀爬变得非常棘手（攀爬DC 30爬上塔，攀爬DC 35通过阳台的悬挑部分）。

B1.獠牙之道

在塔的大门前的宽阔的楼梯的两侧处飘扬着红色旗帜。

由于地精们不断的进进出出，这些楼梯被戏称为“獠牙之道”，它们的楼梯的间隔让军团的更大的盟友，比如牛头人，可以轻易地使用它们。楼梯算是崎岖地形（rough terrain）。

B2.大门（CR 16）

一扇沉重的铁门（硬度10，HP 60，抬起DC 25）挡住了楼梯顶部的通道，并由门内警卫室内的绞车升降。大门通常是敞开的，以便步兵们通行，但现在关闭了。

生物：一对铁牙之影在里面站岗守卫。大门和后面的路障为他们提供了掩蔽，以抵御门外生物的任何攻击。如果PC们成功穿过大门，影子们就会回到B3区支援里面的守卫者。

铁牙之影（IRONFANG SHADOWS）（2） CR 14

XP 38400 每个

HP 177 每个（见17页）

B3.石路大厅（CR 15）

四根闪闪发光的黑色玻璃石柱支撑着将近30英尺高的天花板。这个大厅的三面都开着门，但南面只有一个精巧的黑色石拱门，护卫着一堵毫无特色的墙。

这个大厅是部队和物资通过石路到达和离开的接收区。这里的拱门和其他的缟玛瑙塔之间的通道可以通过作战室的控制器打开（见B8区），但从这里打开通往缟玛瑙城堡的穹窿的通道需要一个生物将缠丝玛瑙碎片压在拱门下方的黑墙上。这时石头会开始呻吟，然后自己磨成了一个缓慢的螺旋，在一分钟后，它会打开一条通向跨位面穹窿的用红光照亮的石路（见第24页开始的第3部分）。隧道会在10分钟后自动关闭。

生物：由于铁牙军团无法解释的原因，潘恩达尔堡的缟玛瑙塔——物质位面上最古老的塔——在几周前自发地出现了一对守卫者。斯卡伯威斯汀一开始很害怕，但他很快就意识到了黑曜石魔像对他的命令作出了回应，尽管它们拒绝离开这个房间。黑曜石魔像会蜷缩在拱门旁边，除非有人打扰或有陌生人进入房间。它们是无情的战士，会抛掷锋利的石头将入侵者切成碎片。它们唯一真正关心的似乎是保护拱门，然而，它们不会追击在这个大厅之外的任何人。

黑曜石魔像（OBSIDIAN GOLEMS）（2） CR 13

XP 25600 每个

进化黑曜石魔像（Obsidian golems，《怪物图鉴6》288页，141页）

HP 157 每个

宝藏：一旦PC们击败了或绕过了守卫者，斯卡伯威斯汀就会意识到他们可能会成功，并开始摧毁缟玛瑙塔（详情见B7区）。就在他设置了摧毁塔楼的水晶装置时，一道病态的绿光开始穿过半透明的墙壁。一个成功的DC 25知识（奥秘）或法术辨识检定能够推测出塔的魔法结构在开始瓦解，可能很快就会倒塌。你应该让玩家们知道还剩下多少时间，因为随着脉冲速度的加快，这座塔就离毁灭越来越近。

激活破坏序列总共需要36个整轮动作，由斯卡伯威斯汀和他的许多守卫者分工设置（见B7区）；如果PC们没有招募到任何盟友，而斯卡伯威斯汀拥有着他所有的5个防御者，这个过程只需要6轮，除非在途中被打断。

B4.档案储存库

这个办公室保存着士兵和补给物资进出石路的记录。仓促打包留下了杂乱的信息。因为大地精是更好的战士而不是官僚，所以大部分的记录工作都落在了奴隶身上，因此剩下的记录都是用通用语书写的。

发展：在一个角落里有着一个锁着的木箱（硬度5，HP 15，解除装置DC 25），里面装着军团的奥术顾问扎那图拉（见62页）与斯卡伯威斯汀的通信。其中的一些笔记引用了一种鲜为人知的叫做地脉学的奥术理论，并命令侦察报告涅玛萨斯的奇特但战术上毫无用处的角落。扎那图拉的最后一封信中提到了一些令人不寒之栗的细节。

我在这里用地脉节点所做的实验已经成功地使城堡变得无懈可击，我们的军队也同样坚不可摧，但将军认为他们和我们一样是孤立无援的。这些节点似乎也起到了锚的作用，然而，根据你所发送的报告，我相信我可以将我们的要塞与涅玛萨斯连接起来，并将这个古老的复合体重新转化为一个换位引擎。其结果很可能是毁灭性的，而且是范围广泛的，但至少对城堡外的人来说是那样，所以继续把我们的军队召回到穹窿里。

B5.补给仓库

在周围的堡垒正在建造的时候，军团在这里储存了物资、补给和武器。现在这个小储藏室用处不大，基本上被忽略了。

宝藏：储藏室里包含着6个月份的铁罐口粮，以及在《核心规则手册》中提到的任何普通露营装备。角落里有一个满是灰尘的大箱子，里面装着1个换气瓶，1个旅者万用工具，1张10英尺乘10英尺的飞天魔毯，还有1个装着500袋1磅盐的空间袋（VI型）。

B6.岗哨（CR 16）

朝北和朝东的门都被锁上了（解除装置DC 40）。一个黑色的玻璃球用链子悬挂在天花板上，通过一个不灭明焰法术发出了光。

陷阱：若隐若暗的灯光装置散发出了强烈的塑能系灵光，并会对第一个进入平台的生物投射出一束枯萎的绿光，除非那个生物佩戴着铁牙军团的徽章或大声说出了陷阱的开关指令。

强效解离术陷阱（EMPOWERED DISINTEGRATE TRAP） CR 16

XP 76800

类型 魔法型；察觉 DC 33；解除装置 DC 33

效果

触发器 视觉型（真知术）；复位 无；开关 大声用地精语说出“尊重”

效果 法术效果（强效解离术，+9远程接触，30d6伤害附加50%，强韧DC19将伤害减少至5d6附加50%）

B7.战情室（CR 15-19）

天花板上悬挂着红色的横幅，上面描绘着铁牙军团的红色尖牙盾。房间中央的一张桌子上放着一幅微缩的乡村模型，而墙上挂着各式各样的地图。令人眼花缭乱的水晶圈和水晶条覆盖在东墙之上，发出着柔和的绿光。

铁牙军团的大部分征服战役都是在这个房间里精心策划的，并由阿扎尔丝亲自监督。房间中央的桌子描绘了涅玛萨斯和摩尔苏恩的乡村，包括代表各种铁牙和人类军队的微型模型。南墙上的书架上有着许多关于阿维斯坦的历史和战术的书籍，还有几卷花重金从遥远的天夏进口的书籍。

在东边的水晶圈和水晶条是控制图表。自从屠格瑞斯第一次在潘恩达尔的中心植入缟玛瑙碎片时，斯卡伯威斯汀就能够利用这个显示器操纵塔楼的设计，并根据自己的需要对其进行扩展。通过启动排列中的程序，可以命令塔在1d4周内重塑自己。或者，通过一个整轮动作，可以使塔打开一条通往物质位面上任何其他缟玛瑙塔的石路。推导出重建塔的程序需要一个成功的DC 30知识（工程）检定，而连接到另一个塔需要一个成功的DC 25知识（地理）检定。这些控制器也可以用来摧毁塔；推断出正确的程序需要一个成功的DC 35知识（工程）或使用魔法装置检定。这个程序需要36个整轮动作来启动，尽管这项工作可以被分担在至多6个生物身上。一旦程序被启动，就可以命令缟玛瑙塔立即或在未来2小时内任意时间倒塌。

生物：斯卡伯威斯汀中尉，潘恩达尔堡的指挥官，也是PC们的最早的死敌之一斯卡维内斯的父亲，和他剩下的指挥人员一起在这里保护自己。斯卡伯威斯汀亲自要求断后，拒绝离开格拉里昂，直到他成功地为他的儿子的死而复仇。作为一个爱虐待人的怪物，熊地精对这个男孩有着一种强烈的占有欲，并从他发现PC们的那一刻起，他就开始对PC们横加指责。

一旦PC们击败了或绕过了守卫B3区的魔像，斯卡伯威斯汀就会开始摧毁缟玛瑙塔，让PC们在一段紧迫的时间内打败他。只要他的盟友还在防御入侵者，他就会继续花时间将塔推向毁灭的边缘，以防止PC们使用它。然而，他很容易就能被驱使去对抗杀害他儿子的凶手，一个成功的DC 15唬骗或威吓检定就能够吸引他加入战斗。

斯卡伯威斯汀剩下的军官是他的荣耀守卫、两名铁牙之影和两名军需官。其中的一些军官可能已经被派去处理由PC们的盟友造成的干扰：请参阅第23页的特殊。

铁牙荣耀守卫（IRONFANG HONOR GUARD） CR 14

XP 38400

HP 176（见18页）

铁牙军需官（IRONFANG MUNITIONS OFFICERS）（2） CR 13

XP 25600 每个

HP 178 每个（见16页）

铁牙之影（IRONFANG SHADOWS）（2） CR 13

XP 25600 每个

HP 177 每个（见17页）

斯卡伯威斯汀（SCABVISTIN） CR 15

XP 51200

男性中年熊地精盗贼（短刃宗师）14（《怪物图鉴》38页，《极限战斗》72页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺，灵敏嗅觉；察觉 +18

————————防御————————

防御等级 31，接触 16，措手不及 26（+6护甲，+1偏斜，+4敏捷，+1闪避，+8天生，+1盾牌）

生命值 209（17d8+133）

强韧 +15，反射 +21，意志 +11

防御能力 刀锋感知+4，反射闪避，护命50%，精通直觉闪避

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +2锐锋拳刃+18/+13/+8（1d4+5/19-20/×3）， +2锐锋拳刃+18（1d4+5/19-20/×3）

远程 精制品匕首+17（1d4+5/19-20）

特殊攻击 偷袭+7d8附加7流血

————————战术————————

战斗前 当PC们开始进攻时，斯卡伯威斯汀会在自己身上使用树肤术卷轴，在他们到达他的作战室之前，他会使用他的熊之坚韧卷轴和牛之力量卷轴。

战斗中 斯卡伯威斯汀在任何可能的时候都会其他士兵夹击，并依靠他的双武器虚招专长来让对手措手不及。每当他偷袭对手时，他的AC会获得+7闪避加值，所以他的首要考虑是在对手不备的情况下命中对手。他偏好先瞄准那些明显的战士，并享受施法者在防御者倒下时与时俱增的恐惧。

士气 斯卡伯威斯汀知道，如果他让潘恩达尔堡沦陷，死亡就离他不远了，所以他会战斗至死。

基础统计数据 当没有他的法术时，斯卡伯威斯汀的统计数据是 防御等级 26，接触 16，措手不及 21；生命值 175；强韧 +13；近战 +2锐锋拳刃+18/+13/+8（1d4+3/17-20/×3）， +2锐锋拳刃+18（1d4+3/17-20/×3）；远程 精制品匕首+17（1d4+3/19-20）；力量 13，体质 18；CMB +13；CMD 30；技能 攀爬+10

————————属性————————

力量 17，敏捷 21，体质 22，智力 15，感知 11，魅力 11

BAB +12；CMB +15（+17卸武）；CMD 32（34对抗卸武）

专长 寓守于攻，卸武重击，闪避，双重切割，精通卸武，钢铁意志，健壮，双武器防御，双武器虚招，双武器格斗，武器娴熟，武器专攻（拳刃）

技能 特技+22，唬骗+18，攀爬+12，威吓+22，知识（工程）+17，知识（地理）+12，察觉+18，专业（士兵）+18，察言观色+18，潜行+26，使用魔法装置+18；种族调整 +4威吓，+4潜行

语言 通用语，矮人语，地精语，地底通用语

特殊 隐刃，盗贼天赋（择日而亡，强袭连携，流血攻击+7，战斗窍门，巧手盗贼，防御式突袭，武器训练），跟踪者

战斗装备 树肤术卷轴（2；CL12），熊之坚韧卷轴（2），朦胧术卷轴，牛之力量卷轴（2），和治疗重伤卷轴（3）；其他装备 +2中等护命链甲衫，+2锐锋匕首（2），决斗者臂铠，精制品匕首（3），+6敏捷腰带，+4抗力外套（如同抗力披风），堡垒的所有锁的钥匙

特殊：PC们每在战争议会上获得一个盟友，一个斯卡伯威斯汀的军官就会指挥部队去对抗PC们的盟友们正在执行的各种骚扰行动。斯卡伯威斯汀的荣耀守卫是最后一名可能被派遣的同伴，除了在最可怕的情况下，她都会留在指挥官身边。

发展：在斯卡伯威斯汀被杀死或被制服后，塔的破坏程序就无法完成（除非PC们自己决定摧毁塔）。

B8.指挥官办公室

斯卡伯威斯汀中尉的办公室很整洁，也很有条理。沿着一面墙的架子上陈列着各种各样的头骨——大部分是人类和大地精的头骨。

搜索办公室的PC们可以很容易地发现通向缟玛瑙城堡的穹窿的石路的开放时间表，让PC们即使丢失了缠丝玛瑙碎片也有着机会进入穹窿。

宝藏：整个堡垒的工资被锁在斯卡伯威斯汀的办公桌旁边的柜子里：在其中一共有着50000 GP，并被分成了每包20 GP。

B9.斯卡伯威斯汀的住处

斯卡伯威斯汀的房间对他来说实在是太大了，但他还是浪费了一点时间把在狩猎和安抚周围地区时收集的战利品装满了房间。房间的东北角有一扇暗门，在一只剃了毛的熊后面，需要一个成功的DC 30察觉检定才能发现它。

宝藏：斯卡伯威斯汀的梳洗工具箱里附带的5把剃须刀是用银做的，每把价值50 GP。

B10.秘密墓穴

这个地方是为斯卡伯威斯汀死去的儿子斯卡维内斯而建的一个秘密墓穴，他现在被做成了标本保存了下来，并摆着一副令人生畏的鬼脸。（如果说斯卡维内斯在与PC们的遭遇中幸存了下来，那么斯卡伯威斯汀自己就以无能为由处决了他的儿子。）斯卡伯威斯汀把这个纪念物设置在这里是为了悼念他的后代并提醒自己不要屈服于他儿子身上的那种卑鄙的弱点。在通过一个成功的DC 18知识（宗教）检定后，一个PC可以识别出祭坛是献给哈德加什，神职

为征服和奴役的地精神的。

宝藏：祭坛上大多是无用的蜡烛、动物尸体和涂了漆的精灵手，但在一片混乱之中，PC们可以通过一个成功的DC 30察觉检定找到1个止伤护符。

占领潘恩达尔堡

即使斯卡伯威斯汀被杀了，大地精们也不会放弃不能或者停止战斗，直到剩下的铁牙之影、荣誉守卫、军需官，以及吟游诗人埃托兰和魔鬼马尔塔格拉被杀为止。一旦这个指挥结构被摧毁，所有的剩下的大地精就会逃跑以重新集结，无论他们处在何时何地。在情报指挥部（A6区）的rawheads会一直留在那里直到被消灭，如果他们继续隐藏起来，这可能会给PC们或他们留下的任何占领军带来未来的问题。

如果PC们只是简单地使用缠丝玛瑙碎片进入缟玛瑙城堡的穹窿，而没有消灭任何堡垒的防御者——尤其是斯卡伯威斯汀——那么他们的盟友就会进行一场英勇的战斗，但最终会被大地精的军队打败，然后被击退。盟军被击溃了，失去了三分之一的士兵，当PC们最终从穹窿返回时，他们将不得不向昔日的盟友做出回应，而他们对在如此巨大的不利条件下被遗弃感到十分愤怒。

故事奖励：一旦PC们为他们自己占领了潘恩达尔堡，奖励他们102400 XP。如果他们只设法进入了缟玛瑙城堡的穹窿，却没有占领潘恩达尔堡，那么就奖励他们51200 XP，

P24-P38

第三部分：进入穹窿

一旦PC们将缠丝玛瑙碎片压在B3区的石拱门上，岩石就会开始缓慢地研磨和扭曲，打开了跨越维度障碍的石路，通向缟玛瑙城堡的穹窿。路上的路程只需要几分钟的时间，并最终会把PC们送到一个有着异类景观的巨大晶洞内。

穹窿位于土元素位面中，长170英里，宽120英里，顶高从1英里到2英里不等。沿着一堵墙沉积的大量磁性材料提供了一个有效的“北方”，方便了在其中旅行。天花板上闪烁着磷光真菌和异类晶体的光芒，日夜都会提供正常的光照，而穹窿的巨大的体积和丰富的水源甚至偶尔还会产生云层和降雨。穹窿的地图在第26页。

被称为希尔摩恩（xiomorns）的外星生物——它们在格拉里昂被称作为穹窿建造者——在几千年前改造了缟玛瑙城堡的穹窿，制造了通向其他元素位面的小的位面渗透（planar seeps），为它们与世隔绝的景观提供新鲜的空气、热量和水。作为土地改造的一部分，希尔摩恩引进了并创造了各种各样的生命，包括丰富的蕨类和草类、水晶植物、繁茂的针叶树和高耸的真菌。其结果是丰富而多样的景观，茂密的原始森林，奔腾的河流，崎岖的山脉，甚至火山都孕育着各种各样的生物。

大多数的希尔摩恩在几千年前就搬走了，把它们的穹窿留给了被称作为穹窿守护者的希尔摩恩。土元素位面的其他居民最终发现了这个仙境，而缟玛瑙城堡的穹窿现在供养着大量的希尔摩人和曾经顺从的岩精，以及与当地居民交换独特的水晶和生活在这里的生物的土巨灵游客。这些居民曾经向缟玛瑙城堡的主人表示敬意，但在阿扎尔丝的统治下，他们的日常生活几乎没有什么变化。

当PC们到达的时候，他们会出现在距离岩精定居点石之家（C区）不远的半位面荒野中。在通常情况下，PC们会到达缟玛瑙城堡的跨维度警卫室；然而，阿扎尔丝和扎那图拉最近激活了换位引擎（H35区），这使得缟玛瑙城堡的位面魔法变得越来越不稳定。尽管遭遇了挫折，但缟玛瑙城堡仍在远处可见。

穹窿的地脉

希尔摩恩在缟玛瑙城堡的穹窿中取得的一些最伟大的成功涉及到了对名叫地脉学的异能艺术的实验——塑造自然特征和构造以创造和利用人工莱线。穹窿建造者们在整个穹窿中为他们的实验创造了几个吉兆点（auspicious locations）——与其他各种位面相连的连接处——而最终的结果就是石路。

不像普通的莱线（《异能冒险》232页），地脉线和结点必须要经过精心的制作和排列，而且它们位置可以移动，这使它们更加接近于神器。扎那图拉已经将这三个强大的地点与缟玛瑙城堡连结了起来，在它和它的居民的周围创造了一个强大的保护场，这使城堡在它仍然与这些力量点（sites of power）连结在一起的时候成为了敌人的死亡陷阱。虽然军团的大多数人认为这些连结是为了增强他们的力量，但只有阿扎尔丝和扎那图拉意识到了娜迦已经将城堡石路的魔法核心变成了一个能够运输古代建筑和位于50英里水平范围内的穹窿地板，并将其扔到涅玛萨斯的心脏，从而摧毁阿维斯坦中部的引擎！

缟玛瑙城堡目前与三处最接近的地脉结点相连，每一处都会为居住在里面的生物提供不同的好处。仅仅是站在缟玛瑙城堡内还不足以获得这种好处；该生物必须由其所有者或其代表邀请进入该地点才能受益。在缟玛瑙城堡的情况下，PC们必须被阿扎尔丝或她的指挥官之一邀请进去才能获得这些好处。这些效果只会在生物留在缟玛瑙城堡内时才会生效，当生物离开时，这些效果会立即失效。这些效果会在城堡里睡了一夜之后恢复。

结点 元素 好处

碎岩结点（E区） 土 DR 10/精金

融炎结点（F区） 火 近战攻击造成额外2d6火焰伤害

流水结点（G区） 水 20点寒冷、电击、和火焰抗力

一片陌生的荒野

当PC们到达缟玛瑙城堡的穹窿时，请阅读或改写以下内容。

在远处，一座巨大的城堡在银蓝色湖泊中的小岛上闪闪发光，就像一块被切割过的玻璃一样。一条蓝色黄玉色的河流奔腾于蜿蜒的田野和群山之间，汇入远处的湖泊，将一个包含着树木、田野和一簇簇闪闪发光的水晶的巨大山谷一分为二。周围的群山隐约可见，仿佛支撑着远远的头顶上那闪闪发光的天花板，而它就像一片波光粼粼的平静的光海。

一旦PC们离开，石路的入口就会在他们身后坍塌，让他们无法立即返回物质位面。他们会发现自己身处石英河畔，这是缟玛瑙城堡的穹窿内的两大水道之一，在这里，即使只是随便看看风景，你也会发现一片郁郁葱葱、多姿多彩的土地，并在其中充满着令人意想不到的生命——这更像是一个童话王国，而不是大地精的堡垒。沿河下游一英里处靠近一块露出岩石的地方有一个小码头：岩精村庄石之家的入口。

在PC们到达后不久，一小群岩精会来到现场调查他们。预计会有更多的大地精出现，侦察兵们在看到那些显然与铁牙军团无关的陌生人时会激动不已。他们的首领会自我介绍说她叫萨尔德（Saard，绝对中立女性岩精盗贼4），并询问PC们是否知道“阿扎尔丝的铁牙”。如果PC们有任何迹象表明他们在对抗铁牙军团，萨尔德就会兴奋地请求陌生人陪她回到她的村庄，她的主人非常关心并且需要帮助的地方。

C.石之家

石之家是一个相对较大的岩精聚居地——略多于100人——尽管很少能够立即看到。在岩精湖附近只有一个石头码头表明附近有着智能生物的存在。石之家本身建在一座从起伏的田野中拔地而起的小山上。岩精们在山中挖出了一个大洞穴，并为内部每3-5个岩精建造了更小的睡眠小屋。岩精们会开采该地区的矿石和宝石，然后与其他友好的穹窿居民和前来的土巨灵交换这些材料，或者将它们漂下河流，漂向缟玛瑙城堡。

岩精是很久以前被希尔摩恩作为劳动力带到这里的。即使是在大多数希尔摩恩离开后，剩下的变得更加离群索居之后，岩精们仍然保持着坚定的忠诚。他们之所以选择这座山作为他们的村庄的所在地，是因为那里有着一个希尔摩恩档案馆；即使没有直接的命令，保护这个地方也让他们觉得他们对远方的主人很有用。多年前，当阿扎尔丝和铁牙军团袭击缟玛瑙城堡时，许多岩精为了阻止她而死。当最后一个幸存的希尔摩恩七面齐古奇逃跑时，他来到了石之家和被岩精们保护的档案馆。古者把自己封存在了档案馆中，偶尔派遣忠诚的岩精去侦察缟玛瑙城堡或侦察其他地点，但在过去的两年里，齐古奇与岩精仆从们的接触变得越来越少。

石之家是由一个名叫斜眼塞布雷纳（Squinting Sebrenar，守序中立男性暮年岩精专家8）的驼背岩精非正式经营的，他是一个有肝斑的老人，戴着一副厚厚的眼镜，并有着一种夸张的幽默感。塞布雷纳很乐意见到新来者，只要他们像他一样讨厌铁牙军团，他就会尽可能多地解释他所知道的事情。

**我们在哪？**“哦，好吧，你们在穹窿里，孩子们。这是老主人们在土元素位面中为我们雕刻出来的一块可爱的小陆地。我们家族在这里生活了318代，我们也很喜欢这里。”

**你对铁牙军团了解多少？**“阿扎尔丝的铁牙？卑鄙的生物。两年前他们从石路上蜂拥而来。在老主人来阻止他们之前一定砍倒了上百个我的亲族。他们打倒了很多，但那个阿扎尔丝进来了，不停地旋转着剑，骂骂咧咧的。我不认为你们可以杀死一位老主人，但见鬼了，她干了三遍。只有齐古奇逃脱了。从那以后，铁牙们就一直躲在城堡里——有时会到岛外去找矿石和宝石，或者为了与结点打交道而忙忙碌碌——但大多数时间都躲在那里。”

**你是怎么逃过屠杀的？**"哦，好吧，那就是我幸运的地方。你看，我是个懦夫。真他妈的好。在战斗开始的时候，我躲在了一堵墙里等着战斗结束。当然，那是在他们学会如何让墙烧我们之前。”

**结点是什么？**“哦，看，这就是穹窿的好处之一，朋友：它有着一堆地脉结点。这是古老的魔法的产物——有趣的东西。重建你的家，让你的家幸运，让你家里的每个人坚如磐石。不过，他们的蛇女已经把他们改造成新的东西了。有时会让穹窿晃动；而穹窿不喜欢这一切。”

**老主人们是谁？**“如果他们不是神，那么他们也离神很近，可以和他们共用一条裤子。老主人们在各地建造了许多地方，在魔法还未出现之前就开始测试，然后他们就会继续前进。他们出生在土元素位面中，而且很聪明。至少聪明到能让我们岩精去做重活，这对我来说够聪明的了。他们中的大多数在我出生之前就已经离开了。并让四个留下的负责，但现在只剩下一个了。”

**哪位老主人留下来了？/ 齐古奇在哪？**“齐古奇？七面齐古奇主人，愿它的名字长久流传？他现在住在洞里。以前的主人们离开的时候，他们把一堆东西都藏在了这个小洞里。所以我们才建在这里——位置好，非常吉祥。在齐古奇逃跑后，他来到了这里寻找老主人们留下的物品。他经常会跳出来告诉我们该做什么，但我认为上次做得不太对。我已经好几个星期没见到过他了。”

塞布雷纳只知道其中一个地脉结点的位置——南部的碎岩结点——岩精们一直试图关闭它，担心这个不寻常的地脉结点导致了最近穹窿发生的地震。遗憾的是，岩精们并不知道如何操纵结点。他们试图进入档案馆，向齐古奇寻求指引，但到目前为止还没有信使回来过。

塞布雷纳可以非常详细地描述地脉结点对铁牙军团的影响：“像钢铁一样的皮肤，带着火焰的刀刃，而法术如同水一般从他们身边流走。这些东西可真他妈的糟糕。如果你们想把他们的铁牙拔掉，那么你们最好先解决他们的地脉结点。”关于这些之外的事情他不知道也不想去理解，希望他的无知能鼓励PC们深入村庄下面的档案馆，去调查齐古奇的失踪。

除了凶残的铁牙大地精之外，岩精们很少会遇到其他类人生物，所以他们对PC们很欢迎，也很好奇。他们不断地向新来者提出有关物质位面和类人生物文化的问题。这些精类是友好和热情的，他们邀请PC们想待多久就待多久，并提供了两间小屋和PC们想吃的所有的炖菜。

宝藏：如果PC们同意帮助他们去寻找他们的敬爱的领袖齐古奇发生了什么，岩精们会向PC们提供他们目前仅有的一点矿石：价值16000 GP的未加工精金。

故事奖励：如果PC们了解到了缟玛瑙城堡的穹窿内的情况和保护铁牙军团的地脉结点，奖励他们38400 XP。

在石之家的事件

石之家并不是它想要成为的那个安宁的小村庄。阿扎尔丝早就知道穹窿里的最后的希尔摩恩逃到了这里并藏了起来，但只要岩精们不干涉她的计划，她就不打算去管这个定居点。然而，由于现在岩精已经发现了附近的地脉结点，她认为希尔摩恩已经恢复了健康，并正在领导一场对抗她的抵抗运动。

在PC们到达后不久的某个时间点——也许是在萨尔德和岩精侦察兵引导他们到达村庄的时候——第一批的铁牙对这种干扰的应对到来了。

事件1：坚固如铁的最后通牒（CR 17）

就在PC们与岩精们取得联系后不久，一个精类们熟悉的人来了，并向他们发出了最后通牒。阿扎尔丝和扎那图拉正在通过缟玛瑙城堡的水晶球（见H35区）观察这一发展；PC们可以通过一个成功的DC 24察觉检定注意到球的探知传感器。

生物：土巨灵沙克希布长期以来一直是缟玛瑙城堡的穹窿的常客。他是一个商人、雇佣兵和小偷，经常与穹窿的岩精和希尔摩恩打交道，获取他们开采的各种稀有金属和宝石，以及根据他们的期望祝他们好运。当军团接管穹窿时，他愉快地签约成为了穹窿内部居民的顾问，并教军团如何使他们变得屈服和顺从。虽然沙克希布希望取代扎那图拉，成为阿扎尔丝的最为亲密的顾问，但他除了一个容易被操纵的野心之外，没有任何其他将军渴望的特质。

沙克希布会和他的盾卫铁魔像一起到达，并发出了一个简单的最后通牒：岩精们将不再忠诚于希尔摩恩，并向铁牙军团支付十分之一吨精金——这远远超过了他们所能得到的——否则沙克希布将消灭他们。他不允许任何谈判，尽管他不期望精类们会以任何形式支援他们，除了一个穹窿守护者之外。

如果战斗开始，沙克希布会启动他的盾卫的护卫他人能力。盾卫会储存一个石墙术法术，它会尽快使用这个法术将自己封在与单个对手的一对一战斗中。当石墙术还在时，沙克希布的首选战术是使用他的石之诅咒能力冲撞对手到石墙上。岩精们不会参与战斗，但他们也不希望看到他们的新盟友被杀，他们会使用自己的类法术能力在1轮后释放被土巨灵的攻击困在石头里的人。

盾卫铁魔像（SHIELD GUARDIAN IRON GOLEM） CR 15

XP 51200

HP 129；快速痊愈5（《怪物图鉴》158页，162页）

沙克希布（SHAAKHIB） CR 16

XP 76800

男性土巨灵战士（单刀客）9（《怪物图鉴》143页，《进阶玩家手册》105页）

守序邪恶 大型异界生物（土系，跨位面）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，颤动感知60尺；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 31，接触 10，措手不及 30（+10护甲，+1敏捷，+11天生，-1体型）

生命值 251（18d10+153）

强韧 +19，反射 +7，意志 +13

免疫 电击

————————攻击————————

速度 15尺，掘地60尺，攀爬20尺；穿石

近战 +2精金弯刀+28/+23/+18/+13（1d8+12/15-20）或2挥击+20（2d6+4）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 迷惑攻击+2，御地，铁之转化，单刀+1，石之诅咒，适时轻推

类法术能力（CL9；专注+12）

任意——融身入石，异界传送（可以将自愿目标带往星界、元素和物质位面；DC 20），柔石术，塑石术，隐匿之纱（仅限自身；DC 19）

3/天——瞬发闪光尘（DC 15），锈蚀爪，石言术，石肤术，石墙术

1/天——化泥为石，化石为泥

————————战术————————

战斗中 沙克希布最喜欢的战术是通过化泥为石将一群对手脚下的土地转化为泥巴，然后在一轮之后将其逆转以掩埋他们。否则，他会用他的弯刀欢快地攻击，使用他的冲撞重击专长和他的石之诅咒能力随时监禁敌人。

士气 如果他的魔像被摧毁或者他的生命值下降至一半以下，沙克希布会使用他的掘地速度逃回缟玛瑙城堡，在那里PC们会再次遭遇他（见H16区）。

————————属性————————

力量 24，敏捷 12，体质 24，智力 16，感知 14，魅力 17

BAB +18；CMB +26（+30冲撞，+28卸武）；CMD 37（39对抗冲撞或卸武）

专长 盲斗，冲撞重击，战斗施法，高等冲撞，精通冲撞，精通重击（弯刀），精通先攻，精通天生护甲，钢铁意志，说服者，猛力攻击，类法术能力瞬发（闪光尘），健壮，武器专攻（弯刀），武器专精（弯刀）

技能 特技-2（-10当跳跃时），估价+15，唬骗+15（+17在使用虚招或转移注意力以便躲藏时），攀爬+24，手艺（宝石加工）+15，交涉+25，威吓+28，知识（工程，位面）+15，察觉+14，察言观色+23，法术辨识+15

语言 水族语，风族语，通用语，地精语，火族语，土族语；心灵感应 100尺

装备 +4胸甲，+2精金弯刀，奇妙雕像（象牙山羊），珍珠白纺锤形艾恩石，6000 GP

事件2：额外尝试（CR 19）

这个事件会发生在PC们遭遇沙克希布之后的任何时间点。在得知PC们现在正在石之家稍作停留后，阿扎尔丝毫不迟疑地派遣了她所信任的军事指挥官和一支由他最伟大的骑士所组成的部队去消灭这些宿敌。

生物：克雷洛斯是一个骄傲的大地精战士和无与伦比的骑士，但他的战术才能证明了他对于阿扎尔丝的价值。她允许他训练一支精锐的骑兵部队，而现在他在这支军队的最前面一马当先，把军团的敌人斩于马下，然后把他们的头插在长矛上回来，让所有的大地精都能够看到并庆祝他们的胜利。像沙克希布一样，他要求石之家的岩精们向军团投降并放弃他们的希尔摩恩主人，但与贪婪的巨灵不同的是，他会提出提供保护而不是要求得到报酬。而他所要求的就是让岩精们交出铁牙军团的敌人。

如果岩精们拒绝了他的提议，而他们又不离开石之家与他交战，克雷洛斯就会直接离开。他意识到岩精们的洞穴是一个很好的防守位置，并且更喜欢等到他们离开洞穴到达穹窿的其他地方后再发动攻击。他的部队在开阔地带有着更大的优势，而他不会愚蠢到放弃这一点。如果PC们在24小时内没有离开，他就会呼叫阿兹洛维（见第58页）召唤一个由4个高等幽影组成的团队（《怪物图鉴》245页）在床上悄无声息地解决掉岩精们。幽影可以在恐慌爆发之前杀死2d6个岩精，而PC们也有机会将不死生物赶走，但是克雷洛斯希望这种攻击能够扰乱PC们的谨慎，以促使他们采取鲁莽的行动。

克雷洛斯（KRAELOS） CR 16

XP 76800

HP 217（见60页）

铁牙牦角马骑兵部队（IRONFANG YZOBU RIDER TROOP） CR 18

XP 153600

HP 300（见89页）

D.山下的档案馆

随着铁牙军团征服了缟玛瑙城堡，希尔摩恩七面齐古奇撤退到了这里休养生息，但阿扎尔丝很快就发现了这第二个巢穴，并派出了一支小型进攻部队。在战斗中，附带的伤害打碎了一个奇怪的容器，释放出了一个古老的实体：一个在格拉里昂被创造之前很久就被希尔摩恩们杀死的神的残余精华。被称作为不朽灵液，它的精华从容器中渗出，并迅速控制了受伤的希尔摩恩的心智。齐古奇早已屈服于死去的神的影响，现在它正在研究如何利用穹窿的各种地脉结点来恢复被杀的神的以前的力量。

档案馆就在石之家的一扇隐藏的门的后面。这座建筑的墙壁有1英寸厚，由一种奇怪的白色石头制成（硬度28，HP 1080）。天花板高达30英尺，但建筑的部分地板上覆盖着厚厚的一层沙子和碎石。把这些被沙覆盖的区域视为困难地形。每片天花板的穹顶都发出了明亮的灯光，为每个房间提供了正常的光照。建筑内部的门由椭圆形水晶制成，并且没有被锁上。档案馆的一些部分因年代久远而倒塌，但大部分的破坏是由铁牙军团的突袭造成的。

D1.研究室入口（CR 16）

漩涡状的黑白相间的沙子覆盖着这个大洞穴的地面。巨大的椭圆形水晶被安置在洞穴唯一的被处理过的表面上：在东端的光滑的白色墙壁。墙上画着非写实的昆虫和微小的人，描绘着建筑、种植和崇拜的场景。

墙上的画是由岩精们创作的，他们把这个入口洞穴变成了希尔摩恩的神龛。图像中的岩精们很容易就能够识别出来，而成功通过一个DC 32知识（位面）检定的PC则能够将其他被描述的实体识别为希尔摩恩。

生物：四个古老的沙男守卫着这个档案馆，他们融入了洞穴地面的沙子中，直到他们受到干扰。他们承认希尔摩恩和岩精是盟友，但他们会奋起攻击任何他们认为是入侵者的生物。

沙男沉睡者（SANDMAN SLEEPERS）（4） CR 12

XP 19200 每个

沙男盗贼11（《怪物图鉴2》236页）

守序邪恶 中型异界生物（土系，元素，跨位面）

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺，颤动感知30尺；察觉 +20

————————防御————————

防御等级 24，接触 15，措手不及 19（+4敏捷，+1闪避，+5天生，+4盾牌）

生命值 157 每个（15HD；11d8+4d10+86）

强韧 +11，反射 +15，意志 +8

防御能力 精通反射闪避，精通直觉闪避，陷阱感知+3；免疫 元素特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 挥击+16（1d8+4）

特殊攻击 昏睡，偷袭+6d6

————————战术————————

战斗中 沙男沉睡者们会在突袭轮中从这个房间的沙子中爬了起来，抓住敌人措手不及的机会。如果他们能够让任何目标进入睡眠状态或将其击昏，他们便会专注于攻击其他仍处于清醒状态的敌人。

士气 沙男沉睡者们会战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 16，敏捷 18，体质 19，智力 8，感知 14，魅力 10

BAB +12；CMB +15；CMD 30

专长 闪避，精通先攻，精通天生护甲，精通天生武器攻击（挥击），钢铁意志，擅长盾牌，健壮，要害打击，武器专攻（挥击）

技能 特技+22，攀爬+21，知识（位面）+9，察觉+20，察言观色+20，潜行+22（+26在沙子中），使用魔法装置+18；种族调整 +4潜行在沙子中

语言 土族语

特殊 压缩，盗贼天赋（伪装，战斗窍门，快速潜行，精通反射闪避，突袭攻击），黄沙形态，寻找陷阱+5

装备 +3活化秘银小圆盾

宝藏：如果任何一个PC搜索东门附近的沙子，通过一个成功的DC 36察觉检定，他会发现一条孔雀石珠子项链，而它上面的护符就像一个奇怪的，细长的，四臂生物镶嵌在几颗宝石中。孔雀石项链的功能如同1串火球项链（VII型），除了爆炸造成的是强酸伤害而不是火焰伤害。上面的护符会如同1个防护圣甲虫一样生效。

发展：如果沙男使所有的PC昏迷，他们就会把PC们锁在D3区的炼金术缸里，这样希尔摩恩就可以继续它的研究。由于大桶内部没有打开机构，需要通过一次成功的DC 45解除装置检定才能从内部打开大桶。在这些缸里醒来的PC们会发现自己被剥夺了所有身上的东西，只穿着一身朴素的外衣。任何脱下的装备都存放在D4区的储物柜里。

D2.南部展览大厅

在这个房间里，希尔摩恩们储藏着从土元素位面各处收集来的各种各样的小古董。铁制的桌子上散落着工具和实验设备，尽管因为年代久远，它们大多已不再有用。

宝藏：在这些残留物中，有着一些更奇异的标本，比如一个钙化的索尔石怪（5500 GP），一颗用保护树脂包裹的龙牙（6000 GP），一个部分埋藏的石英龟壳（3500 GP），和罐子里的七个盐渍土魔蝠（每个500 GP）。可以回收的实验室设备包括1个精金钻头（3001 GP），1个炼金师工作台（200 GP），和1个震击之锤（hammer of seismic assault，见第32页侧栏）。

D3.再生缸（CR 16）

五个圆柱形的缸占据着这个房间的大部分空间。第六个缸的残骸碎落在地板上。

五个完整的大缸是由1英寸厚的半透明晶体（硬度15，HP 10，破坏DC 32）制成的，允许从外部观察其内容物。其中四个大缸只装满了一种橄榄色的液体。每个大缸上都有着奇怪的解锁装置，需要一个成功的DC 35解除装置或使用魔法装置检定才能从外部打开。如果大缸的解锁机制被激活，在门向外打开之前，液体会通过地板上的格栅排出。其中三个大缸每个足够容纳一个中型生物或两个小型生物，而剩下的两个可以容纳一个大型生物（或两个中型生物或四个小型生物）。如果一个生物被放置在其中一个大缸里，橄榄色液体会在一轮之后充满整个容器。被浸在液体中的生物会获得一个再生术法术的效果（CL 18）。将死去的生物放置在大缸中24小时后，他会如同受到了一个死者复活法术一般恢复生命（CL 15）。目前，在房间的储存器中有足够的液体来激活再生术效果12次；使用一个大型的缸或复活一个死去的生物会消耗两倍的液体。

目前，只有一个大缸在使用中，并在绿色液体中保留着一个地精形状的空洞——实际上，这是一个在齐古奇的实验中被炼金术变得隐形的地精。为了给不朽灵液创造一个合适的宿主，齐古奇改造了这个房间，并对各种对象进行了几次失败的实验——而其中一个最近逃脱了（见下面的生物）。

生物：最近的实验对象——铁牙军团的化学大师奥克塔尔中尉——在一天前在一个液体缸中苏醒了并成功逃脱了出来。作为军团军衔最高的军需官和炼金术与自然哲学方面的专家，他率领着铁牙军团对档案馆发起了最初的进攻，并和他的大部分士兵一起被俘。虽然受了重伤，但他活了下来，并被齐古奇的异类炼金术转化了。

虽然他知道他应该逃跑，但奥克塔尔被这个实验室里展示的科学产物所迷住了，在他返回到缟玛瑙城堡之前，他正在尽可能多地研究。他完全预计阿扎尔丝会因为他的失败而惩罚他，但他希望通过带着希尔摩恩炼金术的宝贵秘密回来说服将军饶他一命。他已经研制出了一种基于橄榄色液体的突变药剂，让他拥有了可怕的爪子和牙齿。

一开始，奥克塔尔认为任何进入这个房间的人都是敌人（他一开始的态度是敌对的），但他不愿意挑起战斗。如果PC们可以说服他他们有一个共同的敌人，他可以被说服加入他们的临时联盟。如果PC们攻击奥克塔尔，他会满怀热情地为自己辩护，但会尽快逃跑。

奥克塔尔（OKTAR） CR 16

XP 76800

变种大地精炼金术师16（《怪物图鉴5》180页，《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》26页）

守序邪恶 中型异怪（增强类人生物，地精）

先攻 +9；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +18

————————防御————————

防御等级 34，接触 16，措手不及 28（+4护甲，+5敏捷，+1闪避，+4天生）

生命值 235（16d8+160）

强韧 +18，反射 +15，意志 +7

DR 5/-；免疫 毒素，辐射

弱点 火焰易伤

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+17（1d8+5），2爪抓+17（1d6+5）

远程 炼金炸弹+18（8d6+2火焰）

特殊攻击 炼金炸弹 18/天（8d6+2火焰，DC 20）

炼金术师准备化合炼成（CL16；专注+18）

4环——凌空而行，治疗致命伤（2），高级隐形术

3环——野兽形态I，治疗重伤（2），加速术，移除目盲/耳聋，水中呼吸

2环——变身术，树肤术，虚假生命，枭之睿智（3）

1环——治疗轻伤，人类变巨术（DC 13），脚底抹油，跳跃术，人类缩小术（DC 13），护盾术

————————战术————————

战斗前 奥克塔尔一直在喝枭之睿智炼成作为一种神经补品。如果他预计会有麻烦的话，他会喝下他的野性究极突变药剂和树肤术炼成。

战斗中 奥克塔尔偏好战斗中留在后排，在其他人混战时投掷炼金炸弹。

士气 如果生命值减少至150点以下，奥克塔尔会试图撤退。如果在缟玛瑙城堡中遭遇他，他会战斗至死。

基础统计数据 当没有他的炼成和突变药剂时，奥克塔尔的统计数据是 防御等级 20，接触 13，措手不及 17；生命值 203；强韧 +16，反射 +12，意志 +6；DR 0；近战 匕首+13（1d4+1/19-20）；远程 炼金炸弹+15（8d6+2火焰）；力量 12，敏捷 14，体质 22，智力 16，感知 8，魅力 12；CMB +13，CMD26；技能 手艺（炼金术）+21，医疗+17，威吓+16，知识（工程，自然）+19，察觉+17，法术辨识+20，潜行+6，使用魔法装置+19

————————属性————————

力量 20，敏捷 20，体质 26，智力 14，感知 10，魅力 10

BAB +12；CMB +17；CMD 33

专长 制造药水，寓守于攻，战斗反射，闪避，精通先攻，精通钢铁意志，精通天生护甲，钢铁意志，随手投掷，健壮

技能 手艺（炼金术）+20（+36当制造炼金物品时），医疗+18，威吓+17，知识（工程，自然）+18，察觉+18，法术辨识+19，潜行+9，使用魔法装置+18；种族调整 +4潜行

语言 通用语，龙语，矮人语，地精语，炼狱语

特殊 炼金术（手艺炼金术+16），畸化（易伤），科研发现（解法炸弹，永恒药水，延时药水，野性突变，究极突变，高级突变，灌注炼成，精确炸弹[2格]），突变药剂（+8/+6/+4/-2，+6天生护甲，16小时），突变（防护，快速医疗，额外速度，怪异防御场，厚皮），用毒，迅捷炼金

装备 匕首

发展：如果PC们得到了奥克塔尔的帮助，他就会遵守协议，一旦不朽灵液被摧毁，他就会要求离开。除非他们出卖了他，否则PC们可能会再次遇到他（参见H18区）。

宝藏：如果PC们与奥克塔尔结盟，奖励他们76800 XP，就如同他们在战斗中击败了他一样。

震击之锤

这把战锤的锤头是一大块不断发出嗡嗡声的粗糙水晶。

震击之锤（HAMMER OF SEISMIC ASSAULT） 价格：80000 GP

栏位：无 施法者等级：15 重量：5磅

灵光：强烈塑能系

这把+3冲击战锤会在命中时造成2d6点钝击伤害。以一个迅捷动作，持用者可以让战锤的水晶头长出锯齿状的尖刺，在一次攻击时将其伤害类型转换为穿刺。当持有者用震击之锤确认了一次重击时，震击之锤会在10英尺半径范围内发出震荡冲击波，引起地面的震动。任何站在该区域的地面上的CMD等于或低于确认骰的结果的生物将被击至俯卧。在10分钟内，这块被破坏的区域会被认为是崎岖地形（rough terrain）。

制造条件 成本：40000 GP

制造魔法武器与防具，地震术，重压之刃

D4.北部展览大厅（CR 16）

这个房间里存放着希尔摩恩最近试图为不朽灵液创造宿主的失败尝试的受害者。这些尸体包括一个长着六张嘴的人类，三个满是肿瘤的熊地精，以及一个头上长着虫子腿的大地精。五具尸体都是新鲜的，还戴着铁牙军团的徽章。

生物：希尔摩恩安装了一个发条天使来守卫远处的走廊（D5区），尤其确保没有任何东西能够释放不朽灵液。现在，灵液已经被释放，而齐古奇转而命令天使保护它的实验结果。支援着发条天使的是两个沙男沉睡者，他们持有着发条天使的机械发条。

发条天使（CLOCKWORK ANGEL） CR 15

XP 51200

HP 210（《怪物图鉴6》58页）

沙男沉睡者（SANDMAN SLEEPERS）（2） CR 12

XP 19200 每个

HP 157 每个（见30页）

宝藏：奥克塔尔的几件装备被储存在房间角落的一个箱子里，包括1把+3剧毒匕首，1枚反射闪避戒指，和1件稳定突变背心。

D5.被遗忘之神的殿堂（CR 18）

水晶雕像排列在这个长方形房间的墙壁上，围绕着一个在房间中央凹下的大沙盒。这个环的唯一的缺口在大厅的西部边缘，在那里一个破裂的玻璃圆筒搁置在一个凸起的台子上。

这些水晶雕像是由希尔摩恩的结晶化能力保存下来的各种灭绝生物的石化残骸。雕像明显受损了，所以任何使用解除石化法术的尝试都会自动失败。

一个巨大的沙盒（被视为困难地形）填充了房间的中心。只要有人站在盒子旁边，沙子就会开始移动并旋转成各种形状，但这个复杂的显示系统直到战斗结束后才能够准确地显示出来（见第34页的发展）。

生物：当齐古奇逃脱阿扎尔丝对缟玛瑙城堡的袭击时，它在铁牙部队的紧追不舍下逃到了这里。随后的战斗打碎了一个装有非常危险样本的停滞瓶：一个不朽灵液。古老的神祇现在哄骗并支配着齐古奇。现在希尔摩恩完全服从于不朽灵液，并在不知疲倦地创造一个合适的宿主身体以恢复神的生命。

作为希尔摩恩的低等种姓——穹窿守护者——的一员，齐古奇管理着缟玛瑙城堡的穹窿已经有上千年的历史了，并且比他的同辈拥有更强的能力。这些事实并没有消失在不朽灵液身上，它相信自己可以利用在齐古奇的失败的实验中获得的知识，把希尔摩恩自身变成一个合适的宿主。灵液也看到了PC们的潜在招募可能。它会用心灵遥控进行无情的攻击，但由于害怕浪费资源，它会尽量避免杀死任何一个敌人。

不朽灵液（IMMORTAL ICHOR） CR 17

XP 102400

HP 270（《怪物图鉴4》156页）

七面齐古奇（ZIGUCH THE SEVENTH FACET） CR 15

XP 51200

进化希尔摩恩穹窿守护者（xiomorn Vault Keeper，《怪物图鉴》294页，《探索者模组：翡翠尖塔超级地城》158页）

守序中立 中型异界生物（土系，元素，跨位面）

先攻 +10；感官 黑暗视觉60尺，颤动感知120页；察觉 +25

————————防御————————

防御等级 32，接触 21，措手不及 21（+10敏捷，+1闪避，+11天生）

生命值 232（16d10+144）；快速痊愈5

强韧 +14，反射 +20，意志 +16

DR 10/精金，10/钝击；免疫 元素特性；SR 25

————————攻击————————

速度 40尺；攀爬40尺

近战 4爪抓+26（2d4+8/19-20附加结晶化）

特殊攻击 水晶爆发，结晶化（DC 27），撕扯（2爪抓，2d4+12）

类法术能力（CL16；专注+25）

任意——解除魔法，高等传送术（只限自身和额外50磅物品），粉碎音波（DC 21），雕像术，塑石术，石言术

3/天——命令岩石（DC 28），石化术（DC 25），刺石术（DC 23），石墙术

1/天——七级怪物召唤术（只限土元素），探知徽记

————————战术————————

战斗中 齐古奇会依靠石化术和它的弱能术魔杖来打倒而不是杀死对手，并只有在难以抵挡的情况下才会使用它的爪抓和水晶爆发攻击。

士气 齐古奇战斗是因为它被迫这么做。如果PC们先杀死不朽灵液，或者打破对齐古奇施放的支配怪物效果，希尔摩恩就会为和平而谈判。

————————属性————————

力量 26，敏捷 31，体质 29，智力 31，感知 22，魅力 28

BAB +16；CMB +24（+26破武）；CMD 45（47对抗破武）

专长 战斗反射，闪避，精通重击（爪抓），精通破武，灵活移动，猛力攻击，跳跃攻击，武器娴熟

技能 特技+22（+26当跳跃时），攀爬+32，手艺（炼金术）+29，手艺（制作雕塑）+17，解除装置+26，医疗+22，知识（奥秘，位面）+29，知识（地城，工程，地理，自然）+26，察觉+25，察言观色+25，法术辨识+29，潜行+29，使用魔法装置+28

语言 土族语；心灵感应300尺

特殊 物品掌握

战斗装备 弱能术魔杖（13发充能）

————————特殊————————

命令岩石（Command Stone，Sp） 此能力的效果如同一个支配怪物，等效于一个9环法术，但仅适用于有着土系亚种的生物或石质构装体。当对一个构装体使用时，这个能力可以克服任何法术抗力，但是效果会变为每施法者等级持续1轮。

水晶爆发（Crystal Burst，Su） 每1d4轮以一个标准动作，希尔摩恩可以在120英尺范围内制造锋利的水晶爆发。这些水晶会填充一片半径30英尺的爆发范围，并造成12d6点穿刺和挥砍伤害（反射DC 27减半）。该豁免DC是基于魅力的。

结晶化（Crystallization，Su） 被希尔摩恩的爪抓命中的生物必须成功通过一个DC 27强韧豁免，否则将受到1点敏捷吸取。在重击时，如果豁免失败，爪抓将造成2点敏捷吸取。只要该生物遭受任何这种属性吸取，他的身体的一部分就会变成活的绿色水晶，并获得土系生物亚种。以这种方式将敏捷值吸取至0的生物会转化为一个绿色水晶雕像，如同一个石化术的效果。该豁免DC是基于魅力的。

物品掌握（Item Mastery，Ex） 希尔摩恩总是可以激活法术触发型和法术完成型物品，就像该法术在其职业法术列表上一样。在制造魔法物品或构装体时，它被视为拥有所有造物专长。

宝藏：有3尊雕像保存完好，如果能找到买家的话，每尊价值10000 GP。希尔摩恩的收藏还包括一些重要的魔法物品，包括1套+5防御护腕，1颗法力再生珍珠（7环），和1根雷电权杖。将权杖从壁龛上取下后，建筑群内所有的灯都会立即关闭。

发展：在房间中心的沙盒是一个交互式展示系统，展示了档案馆中存储的大量知识。如果一个有知觉的生物站在盒子旁边，沙子就会旋转起来，形成整个穹窿的模型。一旦模型激活，生物就可以向沙盒询问有关穹窿的问题，沙盒会给出最好的答案——突出特定区域，放大不同的位置，并显示出穿过山谷的水流或魔法能量。档案馆可以揭示出在穹窿中的所有地脉结点的位置，并且它显示了连接其中三个至缟玛瑙城堡的线——流水结点、融炎结点和碎岩结点。

沙盒的理解能力和沟通能力是有限的。它可以演示如何使每个地脉结点变得不协调（简单地旋转结点或从其结构中移除晶体），但它不能预测任何连结的效果，也不能追踪穹窿内的生物。它可以展示一个缟玛瑙城堡的详细模型，反映出这座城堡在铁牙军团占领之前很久的样子。如果有任何PC关注偶尔震动穹窿的地震或地脉结点的长期影响，他们会看到穹窿在自我撕裂的可怕场景。之后，沙子会变成一张涅玛萨斯和摩尔苏恩的地图，然后又引爆了，把一个缟玛瑙城堡和穹窿地形的模型扔到了地图中心半径50英里的广阔区域上。如果PC们要求提供这个效果发生的时间轴，沙盒就会把自己变成一个沙漏，并倒计时24小时。他们也可以看到，通过扰乱结点，这个时间轴会开始延长：当一个结点被扰乱时，换位到来的时间会增加一倍。解决完这三个结点后，PC们的工作时间延长至了8天。

PC们也可以通过与沙盒互动来了解其他细节，了解建筑、元素位面的神祇、塑造大地的魔法、工程，以及在穹窿中发现的任何植物和动物；通过花费10分钟咨询沙盒，该生物会在与这些专业领域相关的知识检定上获得+5加值。

任何从沙盒中取出的沙子都会变成惰性的普通砂砾。

如果齐古奇幸存了下来，它可以用心灵感应传达许多相同的概念，并不会给PC们带来更多的问题，但是它不愿意在看到大地精们杀死了它的三个同胞后再与铁牙军团交战。如果被从不朽灵液的控制中解救出来，齐古奇不会表达什么感激之情——在它的思想中，PC们是次要的、顺从的生物，因此，将一个更伟大的生物从这种不自然的状态中解脱出来是他们的自然义务。

地脉结点

在了解到守护缟玛瑙城堡并为军团的换位引擎提供动力的三个地脉结点的位置后，PC们就可以前往每个位置并破坏扎那图拉的精心排列。破坏一个站点需要一个成功的DC 32解除装置检定或DC 35使用魔法装置检定，每次尝试需要10轮的时间。或者，一个角色可以花5轮尝试一个DC 30力量检定；如果成功，她就能够转动支撑结点的台子，这也会扰乱结点的调谐。最后，一个角色可以简单地将其中一个引导地脉力量的水晶给打碎（硬度12，HP 100）。

下面详细介绍了每处结点。

E.碎岩结点（CR 17）

在一片蓝白色水晶形成的森林中央有一个大采石场，这里是索尔石怪长老碎岩者和他的部落的家。索尔石怪们是自私的，但是他们是热心的商人，他们经常和穹窿的岩精们和土巨灵们交易——而且在最近，他们在他们的贸易对象中增加了铁牙军团。

当PC们进入采石场时，大声读出以下描述。

水晶在洞穴的墙壁上闪闪发光，创造出了在整个洞穴中舞动着的千变万化的颜色。一组洞穴壁画描绘了一些矮胖的三手野兽在打磨宝石，而这些宝石似乎漂浮在空中。采石场中心有一个直径约三十英尺的圆形平台，支撑着一圈立着的石头和闪闪发光的水晶。

通过一个成功的DC 26知识（位面）检定，一个PC能够将画中描绘的三足生物识别为索尔石怪。

生物：作为他们最近与铁牙军团的交易的一部分，索尔石怪们已经允许大地精们的“蛇女”去摆弄那些作为他们社区中心装饰和神龛的岩石和水晶的华丽结构，并且他们同意保护这些结构不受任何试图改变它的外来者的影响。

当PC们第一次到达这里时，索尔石怪们会在地中站岗放哨，用他们的颤动感知来监视入侵者。它们会从地面冒出来，警告PC们离开。在这时碎岩者不愿发起攻击——主要是因为他和他的族人们都很懒惰——他最初对PC们的态度是不友善的。如果碎岩者的态度被转变为友善或更好，那么索尔石怪长老愿意接受巨额贿赂，以视而不见PC们对结点的改动。他想要价值60000 GP的贿赂，但如果PC们的贿赂是宝石或水晶（比如D5区的水晶雕像），他的要求会减少至一半。

碎岩者部落的其余的索尔石怪都是他们同类的普通成员（《怪物图鉴》284页），并不会给PC们带来什么挑战。他们会向入侵者投掷石块和辱骂，但在其他方面对战斗几乎没有什么影响。

碎岩者（CRAGCRUSHER） CR 17

XP 102400

索尔石怪长老德鲁伊12（《怪物图鉴》284页）

绝对中立 大型异界生物（土系，跨位面）

先攻 +4；感官 全局视野，黑暗视觉60尺，颤动感知60尺；察觉 +30

————————防御————————

防御等级 32，接触 9，措手不及 32（+22天生，-1体型）

生命值 313（19HD；12d8+7d10+211）

强韧 +20，反射 +11，意志 +20；+4对抗精类或植物目标效果

DR 5/钝击；免疫 寒冷，火焰，夹击，毒素；抗力 强酸20，电击 20

————————攻击————————

速度 20尺，掘地20尺；潜地

近战 啮咬+26（6d6+10），3爪抓+25（1d6+10）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 自然变身 5/天

领域类法术能力（CL12；专注+19）

10/天——酸镖（1d6+6强酸）

德鲁伊准备法术（CL12；专注+19）

6环——群体牛之力量，移土术（2），石肤术（领域）

5环——召唤雷电风暴（DC 22），治疗致命伤，化石为泥（2），石墙术（领域）

4环——凌空而行，治疗重伤，解除魔法，焰击术（DC 21），刺石术（领域，DC 21）

3环——召雷术（2，DC 20），高等魔牙术（2），荆棘丛生（2，DC 20），塑石术（领域）

2环——树肤术，牛之力量，云雾术，次等复原术（2），柔石术（领域），召岩术

1环——重负术，快速挖掘（2），跳跃术（2），大步奔行，魔石术（领域）

0环（任意）——造水术，神导术，修复术，恩赐

D 领域法术；领域 土

————————战术————————

战斗前 碎岩者会施放树肤术。

战斗中 如果战斗开始，碎岩者会沉入地面并施放召唤雷电风暴，依靠颤动感知来定位PC们。一旦法术失效或闪电无效，他就会从中出来进行近战攻击。

士气 如果生命值降低至100点以下，索尔石怪会撤退到大地中治疗自己。

基础统计数据 当没有树肤术时，碎岩者的统计数据是 防御等级 26，接触 9，措手不及 26

————————属性————————

力量 30，敏捷 10，体质 30，智力 14，感知 24，魅力 16

BAB +16；CMB +27（+29冲撞）；CMD 37（39对抗冲撞）

专长 警觉，顺势斩，制造奇物，精通冲撞，精通先攻，精通天生护甲，闪电反射，猛力攻击，健壮，武器专攻（啮咬）

技能 特技+0（-4当跳跃时），驯养动物+22，知识（自然）+23，知识（位面）+21，察觉+30，察言观色+29，法术辨识+21，潜行+16，生存+28

语言 通用语，德鲁伊语，土族语

特殊 自然纽带（土领域），自然智识，无踪步，野性认同+15，穿林步

装备 +6感知头带

宝藏：如果PC们设法贿赂了碎岩者，他会邀请他们留下来参加一场友好的摔跤比赛。他会给PC们三次机会来把他压制或把他推到采石场中心的40英尺外，然后他会对他们做同样的事情。如果他们赢了，他会发出嘶哑的笑声，并奖励他们他的+6感知头带，并坚持说他总能再做一个。

发展：如果PC们打败了碎岩者或说服他让他们破坏地脉结点，缟玛瑙城堡的居民就会失去他们的伤害减免，并使换位引擎启动的时间增加了一倍。

故事奖励：如果PC们与碎岩者和平相处，奖励他们102400 XP，就如同他们在战斗中击败了索尔石怪一样。

F.融炎结点（CR 18）

当地人称其为回火峰（Tempered Peaks）的一系列火山山脉从穹窿的北墙向南延伸，由位面渗透和连接到火元素位面的传送门提供动力。这片区域为穹窿的大部分区域提供了热量，并为火矮人、岩浆元素和土焢虫提供了住所。

在该山脉最南端的山上，有一系列的天然阶梯延伸到了一层冷却的岩浆层，该层岩浆层位于穹窿地面上方约400英尺处。它的入口是一个古老的熔岩管的一部分，它连接着火山的岩浆室——一个500英尺宽、100英尺高的洞穴。岩浆室也可以从海拔2000英尺的山顶的火山口中进入。

当PC们进入时，大声读出以下描述。

一个圆形的台子顶部排列着石头和水晶，就在这个圆形洞穴光滑的地面之上。沿着岩壁流淌的岩浆发出的柔和的橙色光弥漫在岩洞中。台上整齐地堆放着金属箱，里面装满了黄金和宝石。

火山的大部分能量都被控制住了，在很久以前由希尔摩恩工程队引导到了融炎结点，尽管该区域仍然是危险的（见第37页的危害）。

生物：在大约900年前希尔摩恩们把她人工孵化后，伊利吉贝尔就一直栖息在这里。由于它们的干涉，熔龙的腹部覆盖着闪闪发光的橙色、红色和黄色水晶鳞片，当这些鳞片被收获时，它们就会成为与火和土有关的各种法术的强大材料部分。被它的极端高温和融炎结点的魔法的舒适脉冲吸引到了这个洞穴，伊利吉贝尔在用她的时间凝视着在她身上荡漾的图案。

当PC们到达的时候，伊利吉贝尔正在为失去了她的几块闪闪发光的腹部水晶而悲叹——这些水晶在她睡觉的时候被铁牙军团偷走了。她把PC们看作是在这个哀悼的时刻惹恼了她的讨厌的孩子，并且准备以暴力回应，除非他们带着极大的敬意接近。将伊利吉贝尔最初对PC们的态度视为不友善，尽管礼物和赞美会让PC们在交涉和唬骗检定上获得+2环境加值，而恢复她丢失的鳞片（需要一个再生术法术）则会获得+5环境加值。如果任意PC让熔龙的态度变为乐于帮助，那么她会不情愿地同意让PC们调查她巢穴的地脉结点，前提是他们不能碰她的宝藏。

像火山一样，伊利吉贝尔脾气暴躁且不稳定，容易突然发生情绪波动和进行破坏性的暴行。当PC们调整着结点时，巨龙会不断地询问他们与其他穹窿居民的会面，而那些在回答时没有注意到伊利吉贝尔的狡猾、威严或力量的人可能会注意到巨龙对他们变得越来越愤怒和敌对（察言观色DC 20）。如果在任何时候当经过2轮时，PC们没有提到关于熔龙的正面内容或用敬语称呼她，她就会被冒犯并攻击这第二波“平民恶棍”。如果伊利吉贝尔发现PC们在撒谎，看到他们在触摸她的宝藏里的任何东西，或者怀疑他们盯着她的宝藏看得太久，她同样会愤怒地咆哮并攻击。

在战斗中，伊利吉贝尔最喜欢的战术是用她的塑石术和化石为泥法术来粉碎岩浆湖上方的石头地面（见第37页的危害）。她对那些不尊重她的人特别残忍，巨龙接着会用石墙术盖住她创造的洞，把对手封在岩浆表面之下。如果敌人靠近，她会使用穿墙术自己躲到石头下面，休息片刻并等待她的喷吐武器冷却完毕。

光耀的伊利吉贝尔（IRIGIBEL THE ILLUMINATED） CR 17

XP 102400

雌性古熔龙（Ancient magma dragon，《怪物图鉴2》101页）

HP 310

————————攻击————————

术士已知法术（CL15；专注+20）

7环（4/天）——虹光喷射（DC 22），法术反转

6环（6/天）——连环闪电（DC 21），高等解除魔法，燃烧之风（DC 21）

5环（7/天）——死云术（DC 20），传送术，化石为泥，化石为泥

4环（7/天）——球形闪电（DC 19），困惑术（DC 19），火焰护盾，塑石术

3环（7/天）——秘法视力，移位术，火球术（DC 18），强效幻影（DC 18）

2环（7/天）——强酸箭，不灭明焰，闪光尘（DC 17），烟火术

1环（8/天）——魔法警报，羽落术，油腻术，护盾术，隐型仆役

0环（任意）——侦测魔法，侦测毒性，幻音术（DC 19），法师之手，传讯术，开关术，魔法伎俩，阅读魔法，提升抗力

危害：岩浆室的整块地面是一片位于一个沸腾的岩浆湖之上的一英尺厚的岩石平台。房间内的温度被视为是极度高温（《核心规则手册》444页），虽然石头地板可以支撑至多超大型

的生物，但它会在更重的生物的重量下崩溃，并可以被强大的法术或蓄意攻击（硬度8，HP 90）所粉碎，以把不幸的生物扔进岩浆中。因为这片危险地形对于伊利吉贝尔特别有利，所以这提升了1点这个遭遇的CR。

宝藏：伊利吉贝尔的宝藏由以下内容组成，并精心保管在了12个精金保险箱（每个保险箱价值500 GP）内：591 PP；11925 GP；24355 SP；7200 CP；1套迅捷秘银甲；1把+3回力回力镖；1个噪音钟琴；1把黑木竖琴，当被敲击一次时，它会持续演奏令人难忘的旋律，直到它被敲击第二次，并会在音乐相关的表演检定上提供+2加值（500 GP）；1套雪花石膏茶具（700 GP）；1颗由红宝石雕刻的心（2000 GP）；1面10英尺高、5英尺宽的镜子，配有精美的象牙框架，上面描绘着大象（850 GP）；7颗较大的火蛋白石（每颗250 GP）。

此外，只要他们对她表现出关心和尊重，伊利吉贝尔就会允许PC们采集她的彩虹色鳞片。这些鳞片可以用作为以下法术的替代材料：呼唤构装、不灭明焰、火焰陷阱、力场监牢、回避侦测、死者复活、拟像术、石肤术、坚不可摧、铁墙术，以及类似的操纵或创造土或火的法术。被列出来的法术，如果其法术耗材完全被伊利吉贝尔的鳞片所替代，它们将会被延时（如果适合的话），就如同法术延时专长一样。PC们可以从伊利吉贝尔处采集价值1d4×1000 GP的这些特殊的鳞片。一旦被收获，这些鳞片需要整整一年时间才能重新生长出来。在战斗中打败熔龙会摧毁这些精致的宝石。

发展：如果PC们通过打败伊利吉贝尔或说服她让他们能够修改结点来破坏地脉结点，缟玛瑙城堡的居民就会失去他们的额外火焰伤害，并使换位引擎启动的时间增加了一倍。

故事奖励：如果PC们与伊利吉贝尔和平相处，奖励他们153600 XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。

G.流水结点（CR 19）

当PC们接近遭遇区域时，大声朗读以下内容。

在这条河的拐弯处矗立着一座大山。潺潺的水银在蔚蓝的水中流动着，像钻石一样闪闪发光，在长满青草的山坡上留下了斑驳的光影。山顶有着一个圆形的台子，而上面排列着石头和水晶。

穹窿的这一部分由逐渐被崎岖的岩石沙漠所取代的绵延的、长满青草的山丘所组成。这里的河流里除了水，还流着大量的水银，使水具有极高的毒性；饮用银河水的生物必须成功通过一个DC 19强韧豁免，或在一个随机心智属性上受到1点永久属性吸取。在河中涉水或游泳的生物必须在暴露1分钟后尝试此豁免，但除非他们在水下呼吸，否则他们将获得+2强韧豁免加值。

生物：似乎没有守卫在监视着支撑着流水结点的山丘——因为山丘本身就是守护者。这个小丘和周围的土丘实际上是一个巨大的被称作为扎克索林的元素生物，它会自然地寻找并沐浴在能量线中。希尔摩恩曾经试图利用这种生物的天生能力创造出可移动的地脉结点，但现在，这只巨兽背上的巨石碑与水元素位面的强大联系阻止了它远离流动的水。在过去的几个世纪里，草和灌木丛都在扎克索林的背上生长着，而对于偶然的观察者来说，这个巨大的生物看起来只不过是一座小山丘或高地。

扎克索林头脑简单，且很有领地意识。虽然它通常不具有攻击性，但它经受了铁牙军团的可怕袭击，铁牙军团在元素身上释放了阿兹洛维和他的巫噬者信徒，以便在它背上调整结点，而现在它会以致命的力量回应任何试图爬上它的小生物。

单单杀死扎克索林并不能破坏它背部的连接。相反，山会回到原来的位置，并开始了孕育新的扎克索林的漫长过程。

扎克索林（ZARXORIN） CR 19

XP 204800

HP 350（见90页）

发展：如果PC们打败了扎克索林并使其背上的地脉结点错位，缟玛瑙城堡的居民就会失去他们的能量抗力，并使换位引擎启动的时间增加了一倍。

P38-P55

第四部分：缟玛瑙城堡之战

一旦PC们把这三个地脉结点给解除，缟玛瑙城堡的防御将会被大大削弱，并且换位引擎的激活也将会被延迟，这给予了他们前往缟玛瑙城堡的时间。定位防御工事的位置很简单：它坐落在闪耀着的银湖湖面上的一个大岛上，通常在整个穹窿各处的空地或巨型蘑菇顶端搜寻时都能看到它。

银湖（CR 17+）

银湖是缟玛瑙城堡的穹窿的最大的自然景观之一；它的最宽处有近30英里，到处点缀着岛屿，而山谷的两条主要河流都流入其中。湖的深度大概有近500英尺，但在湖面下150英尺处之后，湖床就不是充满了水，而是充满了一层厚厚的水银。这种污染使湖得到了这个名字，也使湖水变得有毒；虽然这水的毒性并不像银河（见G区）那么大，但饮用它或食用生活在里面的鱼会导致许多长期的健康问题，包括永久性的虚弱、肌肉痉挛和幻觉。土系亚种的生物对这些长期效果免疫。

生物：许多的奇怪生物已经适应了（或被改造了）在银湖的有毒水域中生存，包括巨雀鳝（《怪物图鉴2》128页），来访的fire whales（《怪物图鉴6》128页），goezspalls（《怪物图鉴6》139页），一个金属克拉肯，和各种巨水母（《怪物图鉴2》170页），以及——根据传说——一个被希尔摩恩所创造并囚禁以作为他们的无法控制的活体武器的可怕怪兽。

经常往返于银湖水域的玩家们可能需要应对任意的或所有的这些威胁，但当他们第一次在湖上或湖下航行时，他们会遇到一个更常见的危险：被称为targothas的饥饿异怪。这些30英尺长的大蛇早已适应了湖中有毒的湖水，它们会埋伏数月，等待好奇的游客或大鱼来打扰它们的领地。更大的船只或干扰甚至可以吸引整群的生物，这取决于你的判断。一旦被唤醒，它们就会战斗至死。

TARGOTHAS（2） CR 15

XP 51200 每个

HP 253 每个（《怪物图鉴6》261页）

红色天空（CR 18）

缟玛瑙城堡上空的穹窿天花板是这个巨大的晶洞状洞穴里的最高点，高度超过了2英里。虽然城堡的大部分只有大约100英尺高，但使石路聚合的黑玛瑙尖顶再从上上升了500英尺。

生物：在很久以前，穹窿建造者们把当地的石像鬼改造成了顺从的守护者。希尔摩恩们将他们自己的水晶结构拼接到了石质人形怪物身上，创造出了速度更快、更聪明、更强壮的石像鬼，而且和他们的主人一样有着石化之触。这些红宝石翼石像鬼对缟玛瑙城堡本身的忠诚远远超过了对任何一个主人的忠诚，尽管他们中的许多人在铁牙军团的攻击下为保卫城堡而牺牲了，但那些幸存下来的人已经把忠诚转向了阿扎尔丝，发誓要保护她，就像他们对他们的希尔摩恩创造者那样。

红宝石翼石像鬼会以四人为单位在缟玛瑙城堡周围的天空巡逻，避开穹窿居民并攻击任何明显的入侵者。

红宝石翼石像鬼（RUBY-WING GARGOYLES）（4） CR 14

XP 38400 每个

进化石像鬼野蛮人（元素斗士）9（《怪物图鉴》194页，137页；《进阶玩家手册》78页）

守序中立 中型人形怪物（土系）

先攻 +9；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +17

————————防御————————

防御等级 26，接触 13，措手不及 21（+6护甲，+5敏捷，+7天生，-2狂暴）

生命值 234 每个（14HD；5d10+9d12+149）

强韧 +17，反射 +12，意志 +15

防御能力 精通直觉闪避；DR 10/-

————————攻击————————

速度 50尺，飞行60尺（一般）

近战 2爪抓+24（1d8+10附加1d6强酸），抵撞+24（1d4+10附加1d6强酸），钉刺+24（1d3+10附加结晶化）

远程 +2回力标枪+21（1d6+10）或精制品标枪+20（1d6+8）

特殊攻击 狂暴（28轮/天），狂暴之力（中级元素之怒，次级元素之怒，心境澄明，无比精准+3）

————————战术————————

战斗中 石像鬼会用标枪攻击地面上的敌人，但当敌人会施放法术、飞行或进行远程攻击时，他们会迅速进入近战状态。

士气 红宝石翼石像鬼环战斗至死。

基础统计数据 当没有狂暴时，红宝石翼石像鬼的基础统计数据是 防御等级 28，接触 15，措手不及 23；生命值 206；强韧 +15，意志 +13；速度 40尺；近战 2爪抓+22（1d8+8附加1d6强酸），抵撞+22（1d4+8附加1d6强酸），钉刺+22（1d3+8附加结晶化）；远程 +2回力标枪+21（1d6+8）；力量 23，体质 26；CMD +20，CMD 35；技能 攀爬+15

————————属性————————

力量 27，敏捷 20，体质 30，智力 10，感知 19，魅力 9

BAB +14；CMB +22；CMD 35

专长 盘旋，精通先攻，精通天生护甲，精通天生武器攻击（爪抓），钢铁意志，猛力攻击，技能专攻（飞行）

技能 特技+18（+26当跳跃时），攀爬+17，飞行+24，察觉+17，潜行+20（+26在多石地形中），生存+17；种族调整 +2潜行，+6潜行在多石地形中

语言 通用语，土族语

特殊 元素之怒，快速移动，静止不动

装备 +3镶嵌皮甲，+2回力标枪，精制品标枪（5），+2重拳护符，雷霆冲锋腰带

————————特殊————————

结晶化（Crystallization，Su） 被红宝石翼石像鬼的钉刺击中的生物必须成功通过一个DC 17强韧豁免或受到1d4点敏捷伤害。在重击时，如果目标未通过豁免，钉刺将造成1d6点敏捷伤害。只要该生物遭受任何这种属性伤害，他的身体的一部分就会变成活的红色水晶，并获得土系生物亚种。以这种方式将敏捷值减少至0的生物会转化为一个红色水晶雕像，如同一个石化术的效果。每天石化的生物都可以尝试一次新的DC 17强韧豁免来摆脱石化状态，但如果连续两次豁免失败，这个石化会变成永久的。该豁免DC是基于魅力的，并且包含+1种族加值。

宝藏：石像鬼的翅膀是由真正的（虽然是不纯的）红宝石制成的，每对价值4000 GP。

银湖中的岛屿（CR 19）

一座50英尺宽的电气石桥矗立在银湖之上，连接着湖岸和支撑着缟玛瑙城堡的大岛。岛上的铁牙营地有着数以千计的兵力，但绝大多数是普通的大地精、牛头人、巨魔和低级战斗人员，这在这条冒险之路的早期章节中有所反映。因为这些聚集起来的杂兵几乎不会对PC们构成什么挑战，即使他们集结成了部队也是如此，所以他们的确切数量也取决于你。PC们可以随意攻击或忽视大地精营地——但是最终决战就在堡垒内部，只有同时打败阿扎尔丝和扎那图拉，PC们才能彻底阻止铁牙军团的威胁。

生物：在PC们攻击岛上的缟玛瑙堡垒或铁牙营地之前，他们必须先绕过这座桥的守卫：一个被称为warmonger的巨大构装体。这个高耸的防御工事是由希尔摩恩精心制造的，是守卫穹窿各个点的六个构装体之一。即使是铁牙军团也还没有想出如何控制这个巨大的构装体，而他们选择使用魔法进出湖岸，而不是对抗桥的守护者。Warmonger不会追击在桥外的敌人，但它会用自己的自动弩回应远程攻击。

WARMONGER CR 19

XP 204800

HP 344（《怪物图鉴6》274页）

H.缟玛瑙城堡

由巨大的缟玛瑙堆积物建造而成，缟玛瑙城堡坐落在由水和水银组成的风景如画的湖的一个大岛上，并高达600英尺。这座城堡不只是一座简单的建筑，其实它还是一个锚，连接着一个巨大的跨位面隧道网络。在很久以前，希尔摩恩们发现了这个缟玛瑙矿床与交织在一起贯穿土元素位面和多元宇宙的自然能量线——地脉——的奇怪联系，并最终将它们转变为了一条通往新世界的高速公路。

一条蜿蜒的小路——很少被希尔摩恩们使用，但经常被他们的各种仆人和来访的商人使用——沿着崎岖的岛屿蜿蜒而上，并最终到达城堡的警卫室（H1区）。或者，PC们可能会注意到城堡的南部边缘（H8区）有一个相当大的突出部分，以及几个阳台和眺望台（例如H11、H14、H23、H26和H28区），它们由铁牙攻城兵器守卫着，或者在他们进出时被红宝石翼石像鬼所使用着（见第38页）。城堡的外部是如玻璃般光滑的，增加了10点任何攀爬检定的难度。

城堡的墙壁由经过魔法强化的缟玛瑙制成（硬度16，HP 1080）。在城堡内部，天花板平均高度为10英尺，房间被刻在天花板上的一个几何图案发出的柔和的绿光所照亮着。门是由不透明的水晶制成的（硬度8，HP 60，破坏DC 28，音波易伤），但只要有生物靠近，门就会自动打开，除非另有指示。

东门楼是一个两层楼高60英尺的建筑群。主楼层的天花板高达20英尺，但二楼的天花板又回到了整个防御工事中普遍存在的10英尺高。

H1.水晶门

一道闪闪发光的水晶屏障切断了城堡的入口。在闪闪发光的入口的西边是城堡的主体，在入口东边较小的门楼上投下了阴影。

抛光的门每扇都有1英尺厚（硬度8，HP 90，破坏DC 35），但是由于它们的水晶结构，它们有着音波易伤。它们都被用优质锁锁住了。

生物：靠近这个入口的PC们会被格里姆霍恩和他的弓箭手攻击（见H6区）。

H2.水银门（CR 17）

一层精致的银色薄膜覆盖着这个单调乏味的房间的坑坑洼洼的墙壁，只有东墙上的三条箭缝打断了它。

房间的天花板有着30英尺高，顶部有一个钢格栅，上面有一对大坩埚（H14区）。挤过上方的格栅需要一个成功的DC 36逃脱检定（小型生物在此检定上获得+8环境加值）。这个房间的墙壁涂有水银，需要一个成功的DC 35攀爬检定才能攀爬。除了这一区域和H1区之间的门，还有另一组通往房间南边的门。这些门和H1区的门是一样的。

生物：三个攻城炼金术师在毗连的警卫室（H4区）站岗守卫。他们发现入侵者后的第一个动作就是猛拉警卫室里的链条，激活一个沸水陷阱。之后，他们会用炼金炸弹攻击。

陷阱：头上的坩埚里盛着从湖里捞出来并烧开的水银。任何人从上面推动坩埚或在H4区拉链条都会导致坩埚里滚烫的东西倒过来，并压在那些不幸站在下面房间里的人身上。

除了液态金属的热量和压倒性重量外，有毒的烟雾会威胁着任何被困在里面的人。在加热的水银中的生物每一轮浸泡在其中会受到20d6点伤害，一半是火焰，一半是钝击。一小时后，水银会冷却，并通过多孔的缟玛瑙地板排出。

沸腾水银陷阱（BOILING MERCURY TRAP） CR 17

XP 102400

类型 机械型；察觉 DC 15；解除装置 DC 20

效果

触发器 手动型；复位 手动

效果 沸腾的水银淹没了房间；多重目标（所有H2区中的生物）；20d6伤害（一半火焰，一半钝击；反射DC 18减半）；次要效果（1轮后8d6火焰伤害；强韧DC 18减半）；次要效果（在1d6轮中，房间充满着狂雾[insanity mist]，《核心规则手册》560页）

H3.军官马厩

这个马厩里弥漫着一股可怕的恶臭。

军阀克雷洛斯和他的一些军官们在这些马厩里照料他们的牦角马坐骑。如果PC们已经打败了骑将和他的军队，那么这里只剩下一只脾气暴躁的牦牛一样的野兽；否则，三个位置中的每一个都各有一只。这些坐骑并不是特别危险，除了会咬或踢任何想要触碰它们的人，但它们是不可能被非大地精驯服的。

宝藏：在最北端的围栏内（察觉DC 36）藏着1组+2公理碎击马蹄铁。

H4.警卫室（CR 16）

铺位和一张摆满书和扑克牌的桌子让人觉得这是一间普通的警卫室，但是角落里冒着泡泡的玻璃器皿暗示着这里的居民的真正的激情。

这个警卫室是用来看守城堡大门的。西墙上的一对杠杆控制着H2区的大门，允许来客进入，而新添加的链条则允许守卫激活该区域的陷阱。

生物：由于这个警卫室现在很少有访客前来，它现在已经成为了铁牙士兵最安静的任务之一。三名军需官给自己分配了基本上是永久的警卫任务，并把这个房间变成了一个私人毒品窝点。

铁牙军需官（IRONFANG MUNITIONS OFFICERS）（3） CR 13

XP 25600 每个

HP 178 每个（见16页）

H5.运输大厅（CR 18）

一个凸起的阳台俯瞰着这个大厅，东西两面都有通向这个大厅的楼梯。十多个巨大的钩子在头顶的铁链上摇摆，在微风中轻轻地叮当作响。

这个区域是准备通过石路返回格拉里昂的铁牙部队的集合大厅。指挥官们在楼上的阳台上大声发号施令，发表着鼓舞人心的讲话。四具穿着摩尔苏恩制服的人类尸体悬挂在头顶的钩子上——它们都是曾经命令军团参战的人类主人的遗体。

生物：让阿扎尔丝高兴的是，她对她的前主人们下达的痛苦的死亡——把他们挂在钩子上让他们慢慢死去——导致了其中两个饱受折磨的灵魂的复生，并成为了一种名叫弃市恶尸的异常残忍的不死生物。现在这些摩尔苏恩军官们毫无疑问地为她服务，而将军对于迫使曾经骄傲的人类约束她不守规矩的军队并处决她捕获的摩尔苏恩特工感到非常自豪。

绞刑架上的弃市恶尸会在锁链上毫无生气地摇晃着，直到陌生人进入运输大厅，然后它们就会掉下来并发动攻击。

弃市恶尸（GALLOWDEAD）（2） CR 16

XP 76800 每个

HP 228 每个（《怪物图鉴4》119页）

发展：其中一具悬挂在空中的无生命尸体属于维特里根·塞宾，他是卡特拉·塞宾勋爵将军的哥哥。他仍然戴着一枚玺戒和一条带有他家族徽章的金项链（价值100 GP，或者对卡特拉来说价值1500 GP）。在他的靴子里藏着他最后一次试图挽回他在释放铁牙军团时所造成的伤害的尝试：作为刺杀阿扎尔丝的计划的一部分，他发给一个奴隶的最后信件（见文字资料#2）。

你从来没有发现阿扎尔丝睡着是因为她再也不睡觉了。她的衣柜里有一条通道通向……某个地方，而她晚上都在和那个可恶的虫子女巫在一起。我无法绕过下面的守卫；它不知疲倦，残忍无情，但它害怕红色碎片。如果你能偷走阿扎尔丝的红色碎片，我相信你能吓倒那个畜生！我将努力这样做，并向你报告更多的细节。

——V.塞宾

文字资料#2

H6.守卫塔（CR 18）

半圆形的箭缝提供了一片令人印象深刻的山谷景色。房间的大部分地方都是乱七八糟的床和桌子，但一个巨大的武器架靠在西边的墙上。

这个房间被用作为兵营和守卫塔。四个桶里的水足够维持几个星期，还有两个装着干粮（奶酪、水果和牛肉干）的板条箱。这个房间里的混乱使得这里是崎岖地形。

生物：这间房间里住着几个大地精和格里姆霍恩中士，城堡守卫的牛头人指挥官。格里姆霍恩是阿扎尔丝征服愿景的信徒，也是科塞鲁克的战争迷宫哲学的信徒。决心坚定，忠心耿耿，他对于打败并杀死了他认为是最伟大的哲学家的女人的类人生物们有着一种特殊的激情。他指挥着两个铁牙之影，以帮助保持他的敌人处于射程之内。

铁牙之影（IRONFANG SHADOWS）（2） CR 14

XP 38400 每个

HP 177 每个（见17页）

格里姆霍恩（GRIMHORN） CR 16

XP 76800

男性牛头人铳士（王牌弩手）14（《怪物图鉴》206页，《极限战斗》9页，《进阶职业手册》94页）

守序邪恶 大型人形怪物

先攻 +11；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +29

————————防御————————

防御等级 31，接触 19，措手不及 23（+6护甲，+2偏斜，+4敏捷，+4闪避，+6天生，-1体型）

生命值 244（20d10+134）

强韧 +19，反射 +19，意志 +13

防御能力 机敏+4

————————攻击————————

速度 30尺

近战 枪柄打击+25/+20/+15/+10（2d8+6/20），抵撞+18（1d6+2）

远程 +2及远连发重弩+27/+22/+17/+12（2d8+7/17-20/×3）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 炫技（伤口出血，致命射击，扰乱射击，把握主动，铳士闪避，奇妙装填，枪柄打击，精准射击，射手决意，精确瞄准，警觉装填，警觉射手），勇毅（2），强力冲锋（抵撞，2d6+6）

————————战术————————

战斗中 格里姆霍恩偏好使用他的连发重弩尽快狙击入侵者，使用他的致命瞄准和快速射击专长，并相信铁牙之影可以阻止对手接近他的近战范围。他继承了大地精对施法者的不信任，他的目标首先是奥术施法者，然后是神术施法者。

士气 格里姆霍恩会为了替他的导师科塞鲁克复仇而战斗至死。

————————属性————————

力量 19，敏捷 20，体质 22，智力 9，感知 14，魅力 6

BAB +20；CMB +25（+27冲撞）；CMD 46（48对抗冲撞）

专长 致命瞄准，强韧加强，精通冲撞，精通重击（连发重弩），精通先攻，精通天生护甲，钢铁意志，近距射击，猛力攻击，精准射击，快速装填，快速射击，武器专攻（连发重弩）

技能 威吓+4，察觉+29，专业（士兵）+25，潜行+6，生存+23；种族调整 +4察觉，+4生存

语言 通用语，地精语

特殊 十字弓训练，自然狡黠

装备 +2链甲衫，+2及远连发重弩和6盒弩矢，精制品长剑，+4体能腰带（敏捷，体质），防护戒指+2，1220 GP

发展：如果PC们绕过了守卫塔，格里姆霍恩和他的影子们会在听到H8区的动静时去调查。他们会在与斗嘴者齐阿塔克拉的战斗开始后的2d4轮内到达，并继续追踪他们发现的任何入侵者，直到他们或闯入者被杀死。

H7.控制祭坛

一个由黑色缟玛瑙制成的尖顶从地下延伸出来，耸立在几百英尺高的空中，以规则的节奏颤动着。这里的阳台俯瞰着这巨大的天线，呈现了一个石头祭坛，而上面镶嵌着各种宝石和黑色的浮杆。

这个平台控制着石路的控制阵列，允许一个生物通过一个成功的DC 35使用魔法装置检定，将缟玛瑙城堡连接到任何缟玛瑙塔上。在传送门的这一边不需要缠丝玛瑙碎片来打开穿越次元屏障的传送门。

那些通过这样的传送门到达的人通常会发现他们自己站在尖塔的底部，在H8区的东端，但是由于如此多的城堡的魔法被换位引擎吸收和扭曲，通向石路的大门反而会在穹窿的随机点打开，这使得这些控制装置在作为进出物质位面的交通工具上的作用大大降低。一旦换位引擎被关闭，任何操作祭坛的人都可以再次打开位于塔尖底座的石路入口。

如果PC们现在持有缠丝玛瑙碎片，当它被带到离塔尖或控制祭坛20英尺以内时它就会开始振动。

宝藏：四块18英寸长的缟玛瑙碎片漂浮在祭坛的控制台上。每一根通过一个成功的DC 20知识（奥秘）检定来正确定位的权杖会在激活石路的使用魔法装置检定上提供累积的+2加值。如果把这些碎片从祭坛上拿下来，它们会如同不动权杖一般生效。

H8.阅兵场（CR 17）

一块锯齿状的水晶场沿着缟玛瑙城堡的南侧延伸——这是岛上唯一一块未被纳入防御工事的重要陆地。一块巨大的黑色石塔从广场的东端拔地而起，直插云霄。在西边，又有一段短楼梯通向城堡。

这块陆地连接着警卫室和缟玛瑙堡垒的入口，通常在军队被派往物质位面之前用来召集他们。位于东端的尖顶是石路的焦点，而由缟玛瑙钥匙创造的出入缟玛瑙塔的通道通常会在穹窿的魔法没有变化的时候从这里打开。塔尖的控制装置在H7区。

生物：大多数铁牙军团的巨魔都效忠于自封的巨魔女王齐阿塔克拉，一个巨大的约顿巨魔。阿兹洛维给女王起了个绰号，“斗嘴者齐阿塔克拉”，因为女王总是喜欢在不同的脑袋之间争论不休。女王很自豪地接受了这个称呼。即使以约顿巨魔的扭曲标准来衡量，她也是强大而邪恶的，她在这里掌控着她的宫廷——这是缟玛瑙城堡中唯一能容纳她身躯的角落——坐在由超大石英水晶做成的王座上，教她的女儿扎玛欺凌弱小巨魔的家族艺术。当PC们到达时，她的十几个普通的巨魔随从和请愿者就散开了，只留下了齐阿塔克拉和扎玛。

如果齐阿塔克拉先被杀，她的女儿会立即逃跑，但如果扎玛在战斗中先倒下，齐阿塔克拉会开始狂怒，在攻击骰、伤害骰和豁免骰上获得+2加值和获得DC 10/-，直至被杀。

斗嘴者齐阿塔克拉（ZIATAKRA BICKER-TONGUES） CR 16

XP 76800

进化约顿巨魔（Jotund troll，《怪物图鉴3》290页，272页）

HP 248

扎玛·齐亚托克特（ZAOMA ZIATOCHTER） CR 14

XP 38400

幼体约顿巨魔（Jotund troll，《怪物图鉴3》291页，272页）

HP 184

发展：如果PC们绕过了守卫塔（H6区），格里姆霍恩和他的影子们会在听到动静时去调查——很可能是在这个院子里。他们会在与斗嘴者齐阿塔克拉的战斗开始后的2d4轮内到达。

H9.牦角马厩

这个区域大部分是空的，大部分的牦角马骑将已经和克雷洛斯一起离开去对抗PC们了。然而，这片区域有几个隔间，还有一间作为营房的被隔开的房间，所有这些都很少被军团的其他成员检查。房间的东南侧通往H8区，而位于马厩东北侧的宽阔弯曲楼梯则通向H10区。

H10.战情室（CR 16）

在房间中央的一个巨大的立体模型中，一块篮子大小的大石头落在了它的中心，压碎了几个城镇模型，推倒了其他模型，而坚固的木框也破裂了。一些描绘军队和主要地点的彩绘雕塑散落在被毁的立体模型周围，旁边有一盏小灯笼，为房间提供了昏暗的照明。

这个圆形房间的东弧处有一扇大门通向H11区。有两段楼梯可以离开这个房间。第一段位于房间的东端，向下延伸至H9区，而第二段楼梯螺旋上升至石像鬼的屋顶（H26区）。墙上排列着书架，上面满是记录士兵入伍和死亡情况的战地记录，掠夺的地点和资源，以及被俘奴隶的名字。

尽管其破碎不堪，但巨石下的破碎的块体可以通过一个成功的DC 28知识（地理）检定被识别为是一个模拟了摩尔苏恩和涅玛萨斯的立体模型。如果PC们知道了换位引擎的事，他们就会意识到军团一直在试图预测阿扎尔丝的最终计划会造成多大的伤害。

生物：四名阿扎尔丝的副官们一直在讨论如何说服他们的将军放弃在阿维斯坦投下缟玛瑙城堡的极端计划。他们中没有人想要统治一个废墟帝国，而且他们在担心一些更大的国家的反应，这些国家到目前为止一直都在忽视军团所造成的区域性威胁。最主要的声音来自喧闹的暴君诺克瑟尔，她提议暗杀将军，并对其他三人提出的不同行动方案表示反对。到目前为止，她的策略还是奏效的，因为剩下的三个穿着类似的大地精都在假装对更令人生畏的熊地精的胡言乱语感兴趣，而不是与她对质。

他们的忠诚已经动摇了，这些NPC是少数几个可以被说服反抗军团的人——前提是他们相信PC们会留下足够的空间让他们统治。他们的态度最开始是敌对的，但如果PC们尝试对话，他们愿意在攻击之前至少听上几分钟。如果被说服谈话，他们承认他们不知道阿扎尔丝计划如何完成她的宏伟计划，只知道她经常会在缟玛瑙城堡里一次消失个几个小时。诺克瑟尔评论道，虽然阿扎尔丝大半天都不见踪影，但她所崇拜的“巫虫”只要城堡顶部（H32区）的法力电池出了问题就会从藏身之处溜出来。

大地精军头（HOBGOBLIN COMMANDERS）（3） CR 12

XP 19200 每个

hp 141 每个（《怪物法典》123页）

诺克瑟尔（NOXIL） CR 13

XP 25600

HP 136（《怪物法典》27页） （应该是其中的熊地精暴君？）

H11.阳台（CR 17）

一个宽阔的露台被一道环绕城堡塔楼的雉堞状外墙保护的很好，然后延伸到了一个宽阔的阳台上。有三组门提供了进入建筑的通道：东门和北门提供了进入城堡主体的入口，而西门能够进入塔楼。阳台边有一段狭窄的楼梯，可以用来爬到城堡的第三层。

通往露台的三组门都被用优质锁锁上了；阿扎尔丝的指挥官们每个人都带着这些门的钥匙。西城墙的地板上有个活板门通往H22区。

生物：三个红宝石翼石像鬼栖息在这里的阳台上放哨。如果PC们不采取措施来掩盖他们在缟玛瑙城堡的存在，这些生物可以在他们探索或在与H8和H22区发现的生物互动时发现他们。红宝石翼石像鬼并不喜欢这些区域的巨魔和矮人，并且他们会以看着PC们杀死他们为乐，如果PC们先攻击这些区域的话。

红宝石翼石像鬼（RUBY-WING GARGOYLES）（3） CR 14

XP 38400 每个

HP 234 每个（见38页）

H12.军官宿舍

最近，这个房间里塞满了双层床，几乎没有空间放别的东西，并住着几个铁牙军团的成员。然而，当魔像在H16区无人看管的时候开始骚扰大地精时，大地精们就放弃了这个区域。由于这一区域被忽视了，PC们可以在这里休息和恢复，而不必担心被发现。

H13.兵营

这些完美的房间为在阿扎尔丝麾下服役的各种军团士兵提供了一个休息的地方。每个房间里有四张双层床、四个储物柜（目前是空的）和一个夜壶。

H14.瞭望平台（CR 17）

从阳台上可以看到城堡东部地区的壮丽景色。一段楼梯通向H28区，两套门上（一扇向北，一扇向南）都配有优质锁，并带有恒定的发出声音警报的魔法警报法术。

生物：三名铁牙之影日夜守卫在这个阳台上。

铁牙之影（IRONFANG SHADOWS）（3） CR 14

XP 38400 每个

HP 177 每个（见17页）

H15.兵营

这些房间里的铺位整洁有序，每个铺位旁边都有一个装有标准军事装备的置物柜。

H16.土巨灵的住处（CR 16或18）

富丽堂皇的房间里塞满了精美的地毯和舒适的家具，与城堡内其他地方简朴的房间形成了鲜明的对比。

当铁牙军团崇尚简朴的生活方式时，他们的雇佣兵沙克希布却认为自我否定的行为是荒谬的。这是一个名副其实的舒适的避难所，这个房间的每个角落都在华丽地展示着多余的东西，随着巨灵在行动中消失，几个投机取巧的铁牙军团士兵就想要把他的房间占为己有。然而，由于自动机仍然守卫着这个区域，他们试图占领房间的企图失败了。

生物：沙克希布的盾卫并不是他唯一的魔像——巨灵对作为同伴的构装体有着某种迷恋，并且他储存了他真正的宝藏，一个半流动的秘银魔像，在他的住所里保护他的宝藏不受大地精的窥探。

如果土巨灵在石之家（见C区）遭遇PC们后成功逃脱，他就已经撤退到了这里来舔他的伤口。

秘银魔像（MITHRAL GOLEM） CR 16

XP 76800

HP 172（《怪物图鉴2》139页）

沙克希布（SHAAKHIB） CR 16

XP 76800

HP 251（见27页）

发展：在数不清的多层地毯下面埋藏着沙克希布的个人日记。成功通过一个DC 36察觉检定的PC会注意到地毯上有着一个轻微的肿块。这在调查时揭示了日志。在书中，沙克希布详细描述了他在希尔摩恩的城堡中寻找一个强大的魔像的过程。希尔摩恩创造了这个魔像，但拒绝出售它。他只知道它守护着堡垒的真正心脏。

H17.牢房

这间屋子里有着六间铺着稻草的大牢房，每间牢房关押着五名囚犯——大部分是人类和矮人。每扇铁门（硬度10，HP 60，破坏DC 28）都被一个优质锁锁住了，并会向牢房外打开。北面的门也被一个优质锁锁上了，并带有一个恒定的发出声音的魔法警报法术，这会吸引H18和H22区的生物前去调查。

生物：每个囚室里有5名涅玛萨斯囚犯（如同囚犯；《游戏运作指南》270页），外加一名被铁链紧紧束缚着的名叫潘德鲁克的岩精。这些囚犯可以告诉PC们关于在H8, H10, H11, H22和H26区发现的生物的一般数量和类型。如果他们还没有探索过石之家（C区）和希尔摩恩实验室（D区），岩精可以告诉PC们任何有关这些区域的信息。囚犯们一被释放就想逃走。

H18.炼金实验室（CR 15或17）

在这个带门的房间里，四张铺满血淋淋的亚麻布的桌子靠在南墙上，而对面是一张上面放着玻璃器皿的桌子。

一道铁格栅（硬度10，HP 60，破坏DC 28）矗立在这个大房间的两端，既能够提供保护又能够提供通风。每面上都被一个优质锁锁住了。每张桌子上都放着一具半隐形的尸体，都藏在血迹斑斑的亚麻布下面。乍一看，这些尸体似乎被分尸了，但任何触觉互动或能够看到隐形物体的能力都揭示出“缺失的”部分仍然存在，只是现在是隐形的。所有这些遗骸都是人类的。

生物：如果奥克塔尔逃出了希尔摩恩实验室（D3区），军团的首席炼金术师就会回到这里来研究他所观察到的希尔摩恩使用的隐形手段。经过四次尝试后，奥克塔尔有了足够的信心在自己身上进行实验。他只取得了部分成功，制造出了一种将他不可靠和不可控地隐藏起来的不稳定的效果。奥克塔尔现在在一名军需官的协助下努力完善这一过程。

如果PC们在希尔摩恩档案馆里杀死了奥克塔尔，那么这个房间里会有两个正在准备炸药的军需官。

炼金隐形奥克塔尔中尉（ALCHEMICALLY INVISIBLE LIEUTENANT OKTAR） CR 16

XP 76800

HP 235（见31页）

————————特殊————————

不稳定隐形（Unstable Invisibility，Ex） 奥克塔尔新发现的隐形能力并不稳定。在任何一轮的开始，骰一个1d20。当结果为1-10时，他是可见的。当结果为11-15时，他会获得20%失手率，因为他的一部分消失了。当结果为16-20时，他在那一轮中会处于完全隐形的状态。

铁牙军需官（IRONFANG MUNITIONS OFFICERS）（1或2） CR 13

XP 25600 每个

HP 178 每个（见16页）

宝藏：这个房间的作用如同一个炼金师工作台，包括用于炼金或医疗任务的精制品工具。架子上的一个罐子里装着10份幻影尘。这里的军需官也带着H17区牢房的钥匙。

H19.仓库

这些地方塞满了一袋袋面粉、盐、糖和奇怪的香料，还有挂在天花板上的晒干和腌制的动物尸体。除此之外，还有一串串的类人生物耳朵和一罐腌制的大脑。在搜索仓库的过程中，一个成功通过一个DC 30察觉检定的PC会发现有一个沉重的黑色铁钥匙藏在一袋50磅的面粉里。这把钥匙可以打开H24区的黑喉门。

H20.食堂

在这些形状不规则的房间里，长桌占据了很大一部分空间。在远处的墙上，挂着一幅绣有铁牙军团纹章的挂毯。这些区域每天只会活动3个小时——早餐、午餐和晚餐各1个小时。

H21.厨房

刀挂在钩子上，塞满了这个空荡荡的房间的墙壁。在缟玛瑙地板上凿出的坑是一个粗糙的烹饪孔，但急需清洗。

H22.战争锻造厂（CR 17）

一个大锻铁炉占据着这条遍布着垛口的长廊，周围有三个铁砧和制作工具。几只铁锅摇摇晃晃地挂在上了油的铰链上，里面的融化的液体冒着气泡。一个略微倾斜的斜坡环绕着城堡外墙，通向两个观景台。

作为用来防御入侵者的众多平台之一，这处俯瞰点提供了一处绝佳的作为防守位置的视角，但它也使防御者更容易受到攻击。因此，铁牙军团就会用可牺牲的奴隶来管理它。这里的锻造厂会不断地使用和生产魔法护甲、武器，以及铁牙军团的战争机器的奇怪的攻城引擎，并会利用该地区丰富的水银迅速大量地生产各种低级魔法物品，如防护斗篷和戒指。

在这个区域的西南角，一条弯曲的楼梯沿着外城堡的墙壁延伸，并通向天花板上的一个连接着H11区的活板门。

生物：二十个奴隶（如同囚犯；《游戏运作指南》270页）在这里辛苦劳作；一有冲突的迹象他们就会逃跑。如果PC们试图与他们互动，他们可以了解到他们都是从涅玛萨斯来的被迫成为奴隶的俘虏。

三个崩溃的奴隶看管着这些囚犯。曾经是高贵的矮人工匠，达法纳、马尔辛和托格勒已经忍受了十年的监禁和折磨，这剥夺了他们的所有的同情心，并在他们的脑袋里装满了对军团的忠诚。他们的忠诚通过一个时刻看守着的阿兹洛维的巫噬者信徒得到了进一步的保证；虽然军团使用了矮人们的奥术施法，但他们对此并不信任。

巫噬者信徒（WITCHEATER CULTIST） CR 14

XP 38400

大地精哈德加什的牧师15（《怪物图鉴》175页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +3

————————防御————————

防御等级 29，接触 15，措手不及 29（+9护甲，+5敏捷，+2天生，+3盾牌）

生命值 188（15d8+117）

强韧 +17，反射 +8，意志 +18；+4士气加值对抗毒素和恐惧

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +2邪恶血光轻型链枷+18/+13/+8（1d8+5附加2d6对善良和1点流血）

远程 +1邪恶重弩+13（1d10+1/19-20附加2d6对善良）

特殊攻击 引导负能量 5/天（DC 19，8d6），秽恶之镰（7轮，2/天）

领域类法术能力（CL15；专注+18）

6/天——战斗狂暴（+7），邪恶之触（7轮）

牧师准备法术（CL15；专注+18）

7环——渎神之语（领域，DC 20），灰飞湮灭（DC 20），高等复原术

6环——高等解除魔法（2），医疗术，英雄宴

5环——破除结界，反制善良（领域），焰击术（2，DC 18），真知术

4环——热情祝福（DC 17），治疗致命伤，驱逐术（DC 17），神能（领域），复原术

3环——解除魔法（3），消除隐形，防护能量伤害，吸血鬼之触（领域）

2环——援助术，熊之坚韧，死亡丧钟（DC 15），人类定身术（DC 15），沉默术（DC 15），灵能武器（领域）

1环——祝福术，熵光护盾，防护善良（领域），圣域术（DC 14），虔诚护盾（2）

0环（任意）——出血术（DC 13），侦测魔法，提升抗力，稳定伤势

D 领域法术；领域 战争（鲜血子域），邪恶

————————属性————————

力量 16，敏捷 10，体质 20，智力 10，感知 17，魅力 14

BAB +11；CMB +15；CMD 29

专长 导能打击，暴力解法，协同解法，高等导能打击，精通先攻，钢铁意志，健壮，武器专攻（轻型链枷）

技能 特技-4（-8当跳跃时），知识（宗教）+16，察言观色+10，法术辨识+16，潜行+0；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 伤刃

装备 +3胸甲，+1重钢盾，+1邪恶重弩，+2邪恶血光轻型链枷，+2天生防护护符，+3抗力披风，防护戒指+1，金制哈德加什邪徽

晦暗的铁匠（TARNISHED SMITHS）（3） CR 13

XP 25600 每个

矮人战士3/变化师5/奥法骑士6

守序邪恶 中型类人生物（矮人）

先攻 -1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +2

————————防御————————

防御等级 29，接触 11，措手不及 29（+12护甲，+2偏斜，-1敏捷，+2天生，+4盾牌）

生命值 173 每个（14HD；5d6+9d10+104）

强韧 +14，反射 +5，意志 +13（+1对抗恐惧）；+2对抗毒素，法术，和类法术能力

防御能力 防御训练；DR 10/精金；抗力 火焰10

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +2炽焰战锤+17/+12/+7（1d8+7/×3附加1d6火焰）

特殊攻击 仇恨

奥术学派类法术能力（CL10；专注+12）

5/天——空间拳（1d4+2钝击）

变化师准备法术（CL10；专注+12）

5环——寒冰锥（DC 17），元素形态II，魔法恒定术

4环——弱效造物术，塑石术，石肤术，火墙术

3环——高等魔化武器，闪电束（DC 15），防护能量伤害，武器幻化，

2环——熊之坚韧（2），朦胧术，虚假生命，防护箭矢

1环——重负术，忍受环境，防护善良，护盾术，隐型仆役

0环（任意）——侦测魔法，魔法伎俩，冰冻射线，提升抗力

学派 变化；禁制学派 惑控，幻术

————————战术————————

战斗前 铁匠们每天都会例行施放忍受环境和熊之坚韧。如果他们察觉到麻烦接近（例如战斗或魔法警报法术的声音），他们也会施放虚假生命、护盾术和石肤术。

战斗中 如果受到攻击，铁匠们会使用他们的连结物品；一个人施放死云术，而其他人施放心灵遥控，将敌人扔回致命的云中。当敌人靠近时，他们会对自己施放元素形态II，使自己变成中型土元素，给自己增加4点力量和5点AC（在以上统计数据中没有反映）。然后他们会交替使用锤击和如寒冰锥和闪电束这类的攻击性法术。

士气 铁匠们会战斗至死。

基础统计数据 当没有他们的法术时，晦暗的铁匠们的统计数据是 防御等级 25，接触 11，措手不及 25；生命值 144；强韧 +13；体质 18

————————属性————————

力量 16，敏捷 8，体质 20，智力 15，感知 14，魅力 8

BAB +11；CMB +14；CMD 25（29对抗冲撞和绊摔）

专长 披甲奥术熟稔，披甲奥术训练，奥术打击，战斗施法，制造魔法武器与防具，制造奇物，钢铁意志，抄写卷轴，技能专攻（手艺[打造护甲，锻造武器]），健壮，武器专攻（战锤），武器专精（战锤）

技能 特技-5（-9当跳跃时），估价+2（+4在判断含有珍贵金属或宝石的非魔法物品的价值时），手艺（打造护甲，锻造武器）+23，知识（奥秘）+19，察觉+2（+4在察觉异常的石制造物时），法术辨识+19；种族调整 +2估价在判断含有珍贵金属或宝石的非魔法物品的价值时，+2察觉在察觉异常的石制造物时

语言 通用语，矮人语，地精语，土族语

特殊 奥术连结（+2炽焰战锤），盔甲训练1，体能增强（+2体质）

装备 +3火焰抗能全身甲，+2炽焰战锤，+2天生防护护符，+2抗力披风，防护戒指+2，精金镣铐

宝藏：除了防御者的装备外，锻造厂还包括着用于任何可能的锻造和金属加工的精制品工具。房间里的武器架上摆放着24件已经完成的精制品近战武器，而在一个隔间里的一个锁着的架子上可以找到1把+1精金巨斧，3把+1长剑，1把+3刺链，和40根 +1破敌人类箭（解除装置DC 40）。

H23.黑色楼梯（CR 17或18）

这段巨大的楼梯向一侧呈弧形倾斜，而中间有着一个可以俯瞰整个穹窿的阳台。

在这里的阳台上可以随时监视通向城堡的桥梁和道路，在这片区域的任何战斗（如在空中对抗红宝石翼石像鬼或在桥上攻击warmonger）都会向在这里的瞭望者发出警报。

生物：四个铁牙之影日夜守卫在这个阳台上，注视着山谷，并会定期报道情报。有20%的概率，当PC们到达时，只有三个影子在站岗，因为第四个正在向指挥官传递情报。

铁牙之影（IRONFANG SHADOWS）（3或4） CR 14

XP 38400 每个

HP 177 每个（见17页）

宝藏：铁牙之影们在阳台上放了3架望远镜，以便放哨时使用。

H24.黑喉门

一扇由2英寸厚的钢铁制成的大门上被敲进了一张咆哮的脸，向所有站在它面前的人扫视着。这些门被秘法锁和优质锁（禁用设备DC 50）锁上了，并且被一个恒定的发出声音的魔法警报法术所防护。阿扎尔丝，阿兹洛维，克雷洛斯和扎那图拉都有着这扇门的钥匙。用钥匙开门可以防止魔法警报触发。任何人都不知道，铁牙军团的一名奴隶偷走了这扇门的另一把钥匙，而这是一个从未实现的暗杀计划的一部分，与现已死亡的维特里根·赛宾有关。这把钥匙现在藏在储藏室（H19区）的面粉袋里。

H25.水晶大厅（CR 19）

这个宏伟的大厅的两侧是两组缟玛瑙楼梯，而发光的墙壁使它沐浴在明亮的光芒之中。四尊描绘着面无表情、镶满宝石的战士的水晶雕像也同样沐浴在房间的光芒之中。一个祭坛——很明显是一个新添加的——上放着一组血迹斑斑的手铐和动物的尖牙。令人毛骨悚然的类人生物骨头被作为可怕的装饰物悬挂在天花板上。

这个大厅是希尔摩恩的崇敬之所——不是真正的神殿，但是他们的异类思想所承认或需要的最接近的地方。当军团接管了缟玛瑙城堡后，他们的宗教领袖阿兹洛维意识到了这座大厅作为祭祀场所的重要性，并将其重新奉献给了掌管征服与奴役的地精英雄神哈德加什。在这里，他会训练他的巫噬者信徒，并带领阿扎尔丝和她的指挥官举行宗教仪式——包括献祭奴隶。成功通过一个DC 18知识（宗教）检定的PC能够将祭坛认定为献给哈德加什的。

生物：阿兹洛维指挥官在大多数时候都能在这里找到，并和他的三个巫噬者信徒在一起——哈德加什教派的崇拜者在他们的犬魔领袖的启发下，致力于从世界上抹去奥术魔法，并通过仪式上的同类相食来吸收他们击败的敌人的力量。

阿兹洛维（AZLOWE） CR 17

XP 102400

HP 271（见58页）

巫噬者信徒（WITCHEATER CULTISTS）（3） CR 14

XP 38400 每个

HP 188 每个（见47页）

————————战术————————

战斗前 巫噬者们每天都享受着食人英雄宴。在战斗之前，他们还会施放熊之坚韧和虔诚护盾，并激活了他们的秽恶之镰领域能力使他们的武器变得邪恶，并得到了阿兹洛维的群体牛之力量。

战斗中 信徒们会对敌人释放渎神之语和剑刃护壁法术，然后当敌人接近时转而使用灰飞湮灭法术和他们的高等导能打击专长。在任何轮中，只要有任何魔法灵光仍然存在，一个巫噬者就会对目标施放解除魔法或高等解除魔法。

士气 巫噬者们会战斗至死。

危害：整个大厅被一个邪居法术覆盖着，通过一个反善良法阵保护着所有的其中居民，并给予所有守序邪恶的地精行动自由的好处。这些好处并没有被添加到上面的生物统计数据中。

宝藏：除了信徒们的装备之外，祭坛上还镶嵌着13块拳头大小的玛瑙宝石。每颗宝石价值200 GP。

H26.红宝石翼巢穴（CR 18）

垛口包围了这座塔的大部分，提供了俯瞰整个穹窿的绝佳视角。几个靠近天花板的阳台悬挂在房间的内部。

数千年来，这座塔一直是守护城堡的石像鬼的家园，而铁牙军团没有理由搬到这座阴暗、稀杂乱的塔内居住。在此处优势点上的生物在观察穹窿其他地方的生物或事件时的察觉检定获得+5环境加值。见第50页的地图。

生物：随时都有四个红宝石翼石像鬼在这里休息。

红宝石翼石像鬼（RUBY-WING GARGOYLES）（4） CR 14

XP 38400 每个

HP 234 每个（见38页）

H27.攻城兵器阵

目前无人居住，这两个房间里每个都有一个超大型弩炮。

H28.上层平台（CR 17）

一道低矮的栏杆环绕着城堡第三层的东北弧。

这个宽阔的阳台可以俯瞰穹窿的大部分区域，而瞭望者们可以很容易地发现任何接近的人。在平台的东端有一组楼梯，向下延伸到H14区。而西边的一扇门在另一边被锁上和闩上了，并通向一个空荡荡的走廊。

这个缟玛瑙平台的表面留下了几处烧焦的痕迹，这是阿扎尔丝军队与曾经占领堡垒的希尔摩恩之间的最近的魔法战斗造成的爆炸的结果。两台精制品弩炮已经装好了子弹准备发射。

生物：四名铁牙军需官在观察来自北部和东部的入侵者的迹象。然而，由于他们注意力短暂，又有纵火的嗜好，他们经常会逃避责任，通过引爆炸弹来活跃他们的工作。

铁牙军需官（IRONFANG MUNITIONS OFFICERS）（4） CR 13

XP 25600 每个

HP 178 每个（见16页）

H29.铁牙决斗学院（CR 19）

在这个圆形大厅里有着一个巨大的凹陷决斗场。在决斗场外有着一条五英尺长的通道，并通过一根固定在几根三英尺高的柱子上的柔性绳索与决斗场隔离了开来。

阿扎尔丝会用这个决斗场训练她的荣誉守卫来保护铁牙军团的指挥人员。这片区域被五个永燃火把所照亮。

生物：6个装备简陋的人类（使用在《游戏运作指南》270页的囚犯的统计数据）在对3个大地精进行着可悲的抵抗。阿扎尔丝的私人教练是一位名叫亨拉的削瘦的武术家，当阿扎尔丝还是个年轻女子时，她曾教过阿扎尔丝许多精妙的格斗技巧。两人都在地精血战中幸存了下来，当她们逃离伊斯嘉时，亨拉把这名年轻的士兵置于她的羽翼之下，教给了她很多关于洞察力和自我控制的知识——这些课程后来逐渐演变成了阿扎尔丝的剑术的一部分。亨拉目前正在向三个刚受训的荣誉守卫展示各种致命的技术。

亨拉（HENRA） CR 16

XP 76800

女性老年大地精武僧（师范）17（《怪物图鉴》175页，《极限战斗》60页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +22

————————防御————————

防御等级 29，接触 25，措手不及 25（+4护甲，+2偏斜，+3敏捷，+1闪避，+1洞察，+4武僧，+4感知）

生命值 182（17d8+102）

强韧 +18，反射 +17，意志 +18；+2对抗惑控系

免疫 疾病，毒素；SR 27

————————攻击————————

速度 30尺

近战 徒手打击+20/+15/+10（2d8+4）

特殊攻击 渗透劲（DC 22），震慑拳（17/天，DC 22）

————————战术————————

战斗中 亨拉会花时间纠正她的学生的技巧，指出对手的缺点，鼓励她的盟友的勇气，给予他们在攻击和伤害检定以及对魅惑和恐惧效果的意志豁免上+4加值。在前11轮战斗中，她会从她的气池中消耗气以给予自己和她的学生一个AC上的+4闪避加值。她偏好使用跳跃攻击，依靠她的震慑拳使对手变得目盲，并指挥她的学生们把他们干掉。

士气 亨拉觉得她已经活得够久的了，她已经准备好了为阿扎尔丝赴死。

————————属性————————

力量 12，敏捷 16，体质 18，智力 12，感知 18，魅力 10

BAB +12；CMB +18；CMD 38

专长 战斗反射，拨挡飞箭，闪避，蛇形拳，精通先攻，精通徒手击打，蝎形拳，跳跃攻击，震慑拳，健壮，要害打击，武器专攻（徒手攻击）

技能 特技+21（+38当跳跃时），攀爬+12，威吓+18，察觉+22，察言观色+22，潜行+25；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语，炼狱语；天语通

特殊 遁术，忠告 21轮/天（迅捷动作；提振技能+5，激发勇气+4，提振战力），轻功，洞见击打，气运丹田（12点精金，寒铁，守序，魔法，银），招式训练，醍醐灌顶，轻身坠80尺，不老身躯，混元体（17点生命值）

装备 +3重拳护符，+4防御护腕，+4抗力披风，土红色棱柱形艾恩石，防护戒指+2

铁牙荣誉守卫（IRONFANG HONOR GUARDS）（3） CR 14

XP 38400 每个

HP 176 每个（见18页）

危害：环绕着决斗场的一部分绳子实际上是1根纠缠绳，它会缠向任何靠近它20英尺以内的人。大地精们非常清楚这条位于决斗场的西边的魔法绳子，并会试图让他们的对手靠近它。

宝藏：PC们可以取出围绕着决斗场的实际上是1根纠缠绳的那部分绳子。

H30.指挥官住处

每间这些精心布置的私人房间都被分配给了铁牙军团的指挥官之一：阿兹洛维，克雷洛斯，和屠格瑞斯。他们的家具很少，但在这里的几件质量都很好。指挥官们已被分散到战略要地，并带走了他们的贵重物品。

H31.扎那图拉的图书馆

蜂巢状的书架上摆满着五颜六色的卷轴，把偌大的图书馆都给塞满了，而只有一个角落里堆满了枕头并在墙上潦草地写着笔记。

在铁牙军团迁入城堡后，扎那图拉占据了希尔摩恩图书馆作为她的住处。这里的笔记包含了大量关于咒法系和塑能系魔法的信息，以及穹窿建造者在创造人工地脉方面的实验。扎那图拉仅仅触及了这口知识之井的表面——这些笔记密密麻麻，技术性很强，远远超出了大多数凡人所能理解的范围。

发展：扎那图拉的笔记主要是对她一直在研究的一些较简单的卷轴的分析和翻译，把复杂的希尔摩恩魔法转换成了她理解的术语和仪式。尽管有限，但她的理解已经足够将缟玛瑙城堡的石路网络重新配置成一个能够将整个城堡运送到格拉里昂的引擎——尽管具有毁灭性的效果——而且她之所以影响阿扎尔丝去采取这种危险的行动，在很大程度上是为了检验她的理论是否正确。如果是这样，那么扎那图拉就相信在她完善对地脉的新掌握之后，再加上她对拟像和克隆的实验，她将不必再仅仅假装自己是一个女神了。

任何研究娜迦笔记并成功地通过一个DC 32察觉检定的PC都可以找到被撕掉并塞在书架下的日记页（见文字资料#3）的一角。如果被谨慎地提出，这种对精神控制的承认可能足以动摇阿扎尔丝和扎那图拉之间的联盟。请参见H35区以了解详情。

为什么阿扎尔丝的眼界就这么令我感到悲哀的狭窄？她是在这个世界上唯一能够与我的水平相当的人，拥有着如此惊人的知识广度和洞察力，但她永远被这种幼稚的野心所限制了。她就想统治一个国家？然后还是给大地精的？！她为什么不去养个狗舍呢，这样她就能满足了！对于那些作为凡人掌握着生命的人来说，神性是唯一的真正目标，我也是如此。真诱人啊。就快到了。

我必须测试一下换位引擎。我知道它会证明我所有关于希尔摩恩地脉学和能量线的理论！我知道的！但我的将军在视野上是如此的有限而且如此的被谨慎所阻碍。恐怕在昨晚激烈的争论中，我故伎重演，用魔法改变了她对这件事的看法。但如果一个人是正确的，而她最终会同意我的意见时，这又有什么害处呢！

等我们成为这个穹窿的女神，她会感谢我让她明白事理的。

文字资料#3

H32.法力电池（CR 17和CR 20）

漆黑的水晶刺从这个巨大的房间的拱形天花板上垂了下来，蓝色、绿色和紫色的闪电在它们之间形成了一道巨大的电弧。房间的地板和墙壁上布满了古老的符文和图表，还有一些用闪闪发光的银做成的附加部分。

这个位于城堡顶端的房间收集了流经穹窿的魔法能量，储存着操作石路所需的难以置信的能量。由于扎那图拉对房间的奥术图表进行了大量修改，将缟玛瑙城堡变成了一个换位引擎，能量开始变得越来越不稳定，现在在围绕着房间剧烈地旋转。虽然这看起来很戏剧化——在其中的人的头发都竖起来了——但基本上是无害的，只要这些生物不去碰房间里的奥术“电路”（见下面的陷阱）。在这个房间里侦测魔法的生物会患上色盲。

虽然解除这里的巨大能量电池不会破坏换位引擎，但它会重置充电过程（这也重置了在设备激活前PC们还有多少时间）——但它也会提醒阿扎尔丝和扎那图拉在过程中出现了一些问题。PC们可以通过一个DC 30知识（奥秘）或法术辨识检定（见下面的陷阱）来学习如何断电能量电池。

生物：如果PC们释放了所积聚的能量（见下面的陷阱），娜迦扎那图拉就会离开她在H35区的安全房，并带着三个铁牙荣誉守卫前去调查。在断电后2d6轮，她会来到现场检查突然的故障。如果PC们已经提醒了城堡他们的存在，那么她会希望找到PC们并做好相应的战斗准备，但是如果PC们悄悄入侵，她会假定她的奥术图表有着一个简单的故障。

扎那图拉（ZANATHURA） CR 19

XP 204800

HP 262（见62页）

铁牙荣誉守卫（IRONFANG HONOR GUARDS）（3） CR 14

XP 38400 每个

HP 176 每个（见18页）

陷阱：释放这里收集的大量魔法能量的唯一方法是让一个生物用她的身体作为管道，物理破坏蚀刻在地板或墙壁上的金属图之一。被魔法所束缚的生物——如召唤生物、幻灵和魅影——以及非生物（如构装体和不死生物）不能被用作于释放所收集的能量的管道。只有有着生命的生物才能破坏这个奥术电路。一旦电路被破坏，被释放的能量就会袭击向房间里的所有生物。

断电电池陷阱（BATTERY DISCHARGE TRAP） CR 17

XP 102400

类型 魔法型；察觉 DC 29；解除装置 -

效果

触发器 手动型；复位 自动

效果 法术效果（升阶闪电束；2d6强酸伤害，2d6寒冷伤害，2d6电击伤害，和2d6火焰伤害；反射DC 16减半）；多重目标（H32区内的所有目标）

H33.阿扎尔丝的房间

一张大床、一把长毛绒椅子和一个大衣柜填满了这个原本单调的房间。唯一一件打破缟玛瑙墙壁的单调的物品是一幅巨大的挂毯，上面织着铁牙军团的盾徽。

目前房间里空无一人，床上堆满了狮鹫绒，覆盖着丝绸床单和一层精美的蝎狮皮。它似乎已经有一段时间没有使用过了。大衣柜里有着各式各样的服装，从摩尔苏恩的制服到几件剪裁精致但朴素的西装和长袍。房间的其他部分非常低调和实用，主要被书架和摆满军事急件的书桌所占据着。

如果有任何一个PC搜索衣柜，通过一个成功的DC 46察觉检定，她能够注意到一个开关；知道暗门的PC（例如通过H5区的卡特拉·塞宾的笔记）在定位它时会获得+20环境加值。按下这个开关，衣柜就会在隐藏得很巧妙的铰链上向外摆开，露出一扇锁着的门（解除装置DC 40）。门的后面是一个U型拐弯走廊，露出了一组向下通往H34区的楼梯。

宝藏：阿扎尔丝的床价值1500 GP，如果PC们能想出移走它的方法的话。蝎狮皮价值400 GP。

发展：这个开关在没有手的情况下很难操作，如果扎那图拉离开换位引擎去调查H32区的停电，她会让这个暗门保持打开，以便让她更容易返回。

H34.假仪式房间（CR 19）

只需要走一小段楼梯就可以进入这间简朴的房间。几个相交的黑色金属环镶嵌在地板上，形成了一个卷曲的图案，而三个玻璃圆筒容纳着起泡的绿色液体和蜿蜒的蛇形形体。墙上挂着几幅描绘了涅玛萨斯和摩尔苏恩的荒野的地图。

这里的明显的楼梯通向阿扎尔丝卧室（H33区）的暗门。这个房间本来是作为一种仪式房间出现的，娜迦扎那图拉会在这里做她的克隆实验，并创造了现在存在于玻璃圆筒中的滑溜的、不成熟的娜迦。娜迦偶尔会解剖一条，以了解她的研究哪里出了问题，但年幼的娜迦是没有头脑且无害的。

南墙上的暗门需要通过一个成功的DC 35察觉检定才能发现，但是如果房间的守护者被摧毁，它就会自动打开。任何携带着在之前的冒险“荒疫囚徒”中获得的缠丝玛瑙碎片的人，都可以在发现这个暗门的察觉检定上获得+10环境加值，因为碎片会在它的面前轻轻地颤抖。

生物：这个房间地板上的环实际上是其中的守护者的组成部分：一个可怕的精金魔像。如果一个生物在进入时没有说出魔像的口令（“大地长存[earth endures]”），金属环将在地板内研磨和转动1轮。在第二轮中，魔像会使用一个移动动作将它的身体在精金环上装配起来，然后发动攻击。

魔像易受缠丝玛瑙碎片魔法的伤害。持有缠丝玛瑙碎片的角色能够自动克服魔像的伤害减免，而魔像不会攻击持有该神器的角色，除非它先被攻击。将缠丝玛瑙碎片触碰魔像（需要一次成功的接触攻击）会使魔像的快速治疗失效1d4轮。

这个精金魔像实际上是坚不可摧的——如果被打败，它会恢复到它之前的形态，成为地板上的金属环，并在24小时内保持惰性。

精金魔像（ADAMANTINE GOLEM） CR 19

XP 204800

HP 205（《怪物图鉴2》134页）

H35.换位引擎（CR 19至21）

巨大的黑色宝石在这个巨大的房间的空气中漂浮着，彼此绕着轨道跳着精致的舞蹈。银色金属线突出了在黑石地板上蚀刻着的一幅图——一张连接着三个大祭坛的地图。

藏在城堡底部的希尔摩恩神器可以蹑手蹑脚地穿过位面屏障——或者把它们撕成碎片。这个装置是希尔摩恩石路网络的中心枢纽，将缟玛瑙城堡与在土元素位面乃至其他位面上的其他前哨基地连接了起来。引擎本身是构成伟大彼岸的无数位面的数学表现，它将穹窿的人工地脉产生的巨大能量输送过来来维持这个可重构的位面门。扎那图拉的粗暴操作将装置重新连接成了一个巨大的传送法阵，能够撕裂出缟玛瑙城堡和通过地脉的能量线将它们所束缚起来的一切东西，然后以爆发力把它们扔向格拉里昂。当那些在城堡内的人（包括铁牙军团的大部分军队）受到保护时，任何在城堡外的东西，无论是在穹窿中还是在格拉里昂上的，都会被一阵自星陨之灾以来从未见过的冲击所摧毁。

爬上这个房间的漂浮宝石阵列需要一个成功的DC 25攀爬检定，而在这些浮动平台上跳跃需要一个成功的DC 25特技检定。当角色骑乘着其中一个天体并且进行了一个以上的移动或攻击动作时，他必须成功通过一个DC 25反射豁免，否则就会失去平衡而坠落，受到2d6点坠落伤害（反射DC 20减半）。

生物：阿扎尔丝将军，铁牙军团的最高指挥官，已经在这个房间里统治了好几个星期，通过短讯术法术和房间中心的水晶球与她的下属沟通。暗娜迦扎那图拉最初发现了这个房间，并研究了几个月它的魔法，因为她对矮人和希尔摩恩魔法的兴趣已经发展到了痴迷的程度。她已经花了几个星期的时间怂恿阿扎尔丝使用这个装置将缟玛瑙城堡带到格拉里昂——尽管有着风险——以证实她关于它的魔法的理论。然而，凭借传奇般的固执，阿扎尔丝不断地拒绝了她的要求，在一阵愤怒中，娜迦施放了一个支配人类法术以迫使阿扎尔丝服从。扎那图拉到目前为止一直在克制自己不滥用这种对同伴的控制，而这是她人生中第一次因为失误而感到了内疚。

阿扎尔丝现在认为换位引擎的效果是对那些在地精血战中摧毁了她的家园、粉碎了她的人民建立一个国家的梦想的人类的一种适当惩罚。格拉里昂的缟玛瑙城堡不仅是她继续攻击人类的强大堡垒，而且它的出现象征着在那场塑造了她的童年的战争结束时失去的残石堡（Grimstone Keep）的复活。

PC们有可能会通过引诱扎那图拉离开来独自面对阿扎尔丝将军（见H32区）。在这种情况下，阿扎尔丝会先发制人地激活房间的防御（见下面的危害），产生最多四个黑曜石魔像守卫者。

如果PC们向阿扎尔丝将军提供扎那图拉的精神控制的证据，大地精会被激怒，在阿扎尔丝将她提升到如此高位并且不顾她的军队的保留意见给予她信任之后，对娜迦的背叛大吼大叫。在经过1d4轮的斥责后（在这期间双方都是措手不及），扎那图拉会使用高等传送术逃跑到穹窿的荒野中。如果PC们还没有攻击，在这时有可能阻止阿扎尔西摧毁阿维斯坦和继续她对人类的战争。PC们必须使用唬骗、交涉、威吓或专业（士兵）的任意组合成功通过5次DC 35技能检定。如果阿扎尔丝的任何指挥官—阿兹洛维，克雷洛斯，或者屠格瑞斯—仍然活着，PC们将会在这些检定上获得+2环境加值，并且当他们指出缟玛瑙堡垒本身就是她的人民的安全家园时，PC们将获得+5士气加值。你可以根据PC们在冒险过程中的表现对这些检定施加额外的奖励和惩罚：阿扎尔丝将军尊重勇敢、诚实和战术天才，而混乱、怯懦、小题大做和狡诈令她厌恶。如果PC们无法通过这些交互检定，阿扎尔丝将再次致力于PC们的死亡并发动攻击。如果5次检定都成功了，请看下面的发展部分和在第55页的结束冒险。

阿扎尔丝将军（GENERAL AZAERSI） CR 19

XP 204800

HP 274（见56页）

扎那图拉（ZANATHURA） CR 19

XP 204800

HP 262（见62页）

黑曜石魔像（OBSIDIAN GOLEMS）（4） CR 13

XP 25600 每个

进化黑曜石魔像（Obsidian golems，《怪物图鉴6》288页，141页）

HP 157 每个

危害：以一个标准动作，阿扎尔丝或扎那图拉可以激活这个房间的安保功能，将积累的奥术力量导入墙壁本身，使它产生黑曜石魔像，就像PC们在潘恩达尔堡所面对的那样。墙壁可以立即释放一个魔像，之后每隔一轮释放另一个魔像，每天最多释放四个魔像。这些魔像依赖于这个房间周围的魔法能量来维持它们的生存，它们不能离开，否则它们就会变成无用的瓦砾。

宝藏：除了铁牙军团领导人的装备，这个房间里还有1个能够心灵感应的水晶球。

发展：关闭换位引擎需要三次成功的DC 30知识（奥秘），知识（工程），或使用魔法装置检定，每次需要一个整轮动作。在希尔摩恩档案馆沙盒（D5区）中研究过换位过程的PC们会在这些检定中获得+5环境加值。

如果PC们成功说服阿扎尔丝将军放弃她的远征（见上），大地精军阀会同意让PC们返回格拉里昂并停止她的敌对行为。然而，她不允许他们继续在穹窿和其他地方攻击她的人民，任何这样做的企图都会立即终止任何和平的可能性。

结束冒险

关于接下来会发生什么事情的想法会出现在第64页的“继续这场战役”中，但是通过击败阿扎尔丝和扎那图拉，PC们已经拯救了成千上万的生命。如果不是他们的英勇行为阻止了巨大的岩石压碎摩尔苏恩和涅玛萨斯两个国家，死亡人数将会是非常可怕的。他们还可能在一片异界荒野的中心拥有着一个强大的跨位面据点，如果PC们想要的话，这就需要未来的探索甚至是定居了。

任何残余的大地精部队都把阿扎尔丝的失败看作是撤退的信号，尽管因为没有石路，她的相当多的部队目前仍被困在穹窿里。如果阿兹洛维或克雷洛斯活了下来，他们可以集结这些乌合之众，发起游击战，对抗任何占领了缟玛瑙城堡的人，但扎那图拉——如果她还活着的话——仍然是军团中不受欢迎的人物，不通过魔法就无法召集任何大地精仆人。

按照涅玛萨斯的传统，谁拥有最多的优点谁就会得到人们的尊重，对PC们来说，将分散的涅玛萨斯社区团结在他们的旗帜下并不是很遥远的事情。PC们可以很容易地看到他们自己中的一员被选为新森林元帅来帮助进一步实现这个团结的目标。也许在打败了共同的敌人之后，摩尔苏恩和涅玛萨斯之间的裂痕终于可以开始愈合了——特别是如果PC们与卡特拉·塞宾联合起来，为她哥哥的死复仇的话——PC们带来了所谓的和平。至少在这个季节，敌对状态让位给了冰冷的和平和紧张的沟通，尽管武装冲突是否会继续取决于PC们选择采取什么行动，如果有的话。

不管结果如何，森野女士戈多温的回归，再加上肆虐该地区的地精部队的毁灭，预示着涅玛萨斯将迎来一个变革的时代。

如果PC们成功地说服了阿扎尔丝将军放弃她的远征，她会仍然厌恶PC们和人类整体，但她的胜利的代价开始让她感到沉重，她同意从涅玛萨斯和摩尔苏恩撤回她的军队，转而把她的人民安置在缟玛瑙城堡的穹窿。这可能会带来一个相对和平的时代，因为恩卡坦湖西岸的怪物们现在有了一个可以撤退回去的家园。另一种可能是，它可能成为更大战争的可怕前兆，因为这些非人的军队正在挖掘，建设他们的基础设施，并为下一代的新战争做好准备。无论PC们追求何种选择，无论是为了和平还是孤立，涅玛萨斯的最终命运已经被他们的行动永久地塑造了。

P56-P57

阿扎尔丝（AZAERSI）

在地精血战之后，阿扎尔丝组建了一支军队，建立了一个其他人都没能成功创造的帝国。她的头脑就像她的利刃一样敏捷，能够识别出敌人的弱点——无论是身体上的、智力上的、精神上的还是战术上的。

阿扎尔丝（AZAERSI） CR 19

XP 204800

女性大地精游荡剑客20（《怪物图鉴》175页，《进阶职业手册》56页）

先攻 +11；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +25

————————防御————————

防御等级 37，接触 24，措手不及 28（+10护甲，+5偏斜，+4敏捷，+5闪避，+3盾牌）

生命值 274（20d10+160）

强韧 +17，反射 +22，意志 +16；+8对抗影响心灵法术和效果

防御能力 快乐人生 7/天，反射闪避，护命50%，精通直觉闪避，机敏+5

————————攻击————————会

速度 30尺

近战 真理+33/+28/+23/+18（1d8+14+20精准/17-20/×4附加2d6对混乱和1d6电击）

远程 +1公理回力匕首+30/+25/+20/+15（1d4+4+20精准/17-20/×3附加2d6对混乱）

特殊攻击 炫技（伤口出血，诈死伪装，死亡突刺，大胆特技，炫目防御，闪避派头，闪避精通，鲤鱼打挺，威胁剑舞，适时格挡反击，完美穿刺，精确刺击，晕眩突刺，狡猾之刃，迅捷佯攻，游荡剑客之反应，游荡剑客之骄傲，游荡剑客之优雅，精确瞄准），派头（7），游荡剑客武器大师，游荡剑客武器训练+4

————————战术————————

战斗前 阿扎尔丝会受益于扎那图拉每天施放的心灵屏障。如果她听到有人闯入，她就会喝下英雄气概药水，在所有攻击骰、技能检定和豁免检定上获得+2加值（不包括在这些统计数据中）。

战斗中 阿扎尔丝会启动她的加速靴（不包括在这些统计数据中），在战斗初期，她会严重依赖于卸武和阴招战技，在她的盟友交战时，使其他人目盲和纠缠。在受到伤害时，她会转向致命的战术，依靠她的适时格挡反击，完美穿刺和死亡突刺炫技，以尽可能快的砍倒对手。她最喜欢的战术是卸武挡住她的路的近战防御者，并接近他们所保护的施法者——尤其是奥术施法者。

士气 阿扎尔丝的一生造就了这一关键时刻。一旦开战，她就会战斗至死。

————————属性————————

力量 8，敏捷 21，体质 22，智力 14，感知 16，魅力 20

BAB +20；CMB +19（+23阴招，+21卸武）；CMD 44（46对抗阴招或卸武）

专长 警觉，寓守于攻，战斗反射，擅长异种武器（反曲剑），额外派头，高等阴招，精通阴招，精通卸武，精通先攻，精通钢铁意志，钢铁意志，优雅挥砍，健壮，武器专攻（反曲剑），武器专精（反曲剑）

技能 特技+26，唬骗+13，交涉+13，威吓+23，知识（历史）+22，察觉+25，专业（士兵）+26，察言观色+25，潜行+7；种族调整 +4潜行

语言 通用语，矮人语，地精语，土族语

特殊 巧手游荡剑客

战斗装备 英雄气概药水（3），无拘衬衫，烟玉（5）；其他装备 +4精灵链甲，+2中等护命小圆盾，+1公理回力匕首，真理（+3公理电爆反曲剑），+4体能腰带（敏捷，体质），加速靴，+5抗力披风，+4超凡心灵头带，防护戒指+5，大剑师之证（苍蓝围巾）

阿扎在地精血战最激烈的时期中长大成人。尽管她比大多数人都更大胆，眼光也更敏锐，但当人类侵占她的族人在伊斯嘉的最后一个前哨据点时，一名雄鹰骑士的长矛刺穿了她的内脏，而那时她还只是个孩子。在几个小时后，她在一个乱葬坑里醒来了——她太顽强了，无法死去——并趁着人们庆祝的时候在夜幕的掩护下一瘸一拐地逃走了。她带着对人类的强烈仇恨，向北逃到了摩尔苏恩。

她在麦纳多山脉的旅行让她接触到了其他撤退的大地精——需要领袖的士兵们，以及在这个倔强的年轻女人身上看到希望的老师。多年后在摩尔苏恩出现的阿扎尔丝与死在泥泞战场上的阿扎截然不同。

在摩尔苏恩，阿扎尔丝作为一个强盗在百舌鸟森林中生存了下来。尽管在遭受了毁灭性的伤害后她的体力再也没有恢复回来，但她的经历磨练了她的思想和反应能力，使她变成了一把邪恶的利刃，随着时间的推移，她的魅力吸引了越来越多的新的战士来到她的旗帜下。最终，摩尔苏恩也注意到了强盗女王的成功，并派出了一个团的士兵去终结它。即使寡不敌众，装备也很差，阿扎尔丝的铁牙军团仍然屠杀了训练有素的摩尔苏恩军队。在一气之下，摩尔苏恩的指挥官维特里根·塞宾给了大地精们一份协议：摩尔苏恩需要士兵，他们的行为可以被它否认，并且很乐意武装和训练铁牙，然后让他们向涅玛萨斯的目标开火。铁牙军团诞生了，并且现在除了武器之外还有着联系人和信息，于是阿扎尔丝开始在脑子里制定一个长期计划——为她的族人建立一个被地精血战所拒绝的他们能够支配的家园。

最终，阿扎尔丝发现了缟玛瑙钥匙和奥术顾问扎那图拉，并率领着一支军队进入了缟玛瑙城堡的穹窿。在摩尔苏恩看来，铁牙军团——以及其他十几个怪物军团——似乎就在一夜之间消失了。与此同时，军团首先征服了敌人，然后准备在目标看不见的地方发动全面战争。

阿扎尔丝有着一种非常不像大地精会有的信任奥术魔法的意愿，这在很大程度上源于她与娜迦扎那图拉的亲密关系。她们都把对方看成是志同道合的人——她们都受到了伤害，并被遗弃了，但却凭借自己的固执和洞察力而获得了荣耀——而阿扎尔丝对扎那图拉的信任已经超过了对她的大地精同胞的信任。然而，这种信任将会因为被发现娜迦对伟大将军使用了影响心灵的魔法而破灭。

战役中的作用

阿扎尔丝将军是铁牙入侵冒险之路的终极挑战。她是一个狡猾且富有洞察力的战术家，从地精血战的失败中汲取了很多教训，作为一个强盗在游击战中幸存了下来，以及作为一个训练有素的摩尔苏恩士兵度过许多时光。她的头脑很快就能从每一种进攻方式中挑选出最为有力的战术，并将它们组合成一种全副武装但十分迅速的进攻战略，这使得铁牙可以毫无损失地突破敌军阵地——她开始觉得自己是无懈可击的，直到PC们在长影镇取得了胜利。

在她的几个最强大的盟友的帮助下，诡计多端的阿扎尔丝得到了通向缟玛瑙城堡的穹窿的宝藏，尽管它的位置戒备森严，并把它据为己有。阿扎尔丝在一个世界之外的堡垒里获得了安全，并巩固了在战术上对人类的巨大优势。

虽然阿扎尔丝注定会出现在冒险之路的尽头，作为PC们的最终敌人，但阿扎尔丝可以在战役的早期引入，以嘲弄那些与铁牙军团战斗着的英雄们。虽然早期与阿扎尔丝的遭遇会让她日后的挫败更令人满意，但请记住，大地精游荡剑客可以轻易地打败那些过早地寻找她的低级团队。

P58-P59

阿兹洛维（AZLOWE）

阿兹洛维是铁牙军团的宗教领袖，并听命于阿扎尔丝本人——他认为这是来自他的神哈德加什的征兆。但他那狂热的忠诚被他对娜迦扎那图拉的怀疑给冲淡了。

阿兹洛维（AZLOWE） CR 17

XP 102400

雄性大犬魔哈德加什的战斗祭司10（《怪物图鉴》27页，《进阶职业手册》60页）

守序邪恶 大型异界生物（邪恶，跨位面，守序，变形）

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺，灵敏嗅觉；察觉 +29

————————防御————————

防御等级 32，接触 14，措手不及 31（+8护甲，+4偏斜，+1敏捷，+10天生，-1体型）

生命值 271（19HD；10d8+9d10+179）；再生1

强韧 +20，反射 +13，意志 +21；+1士气加值对抗恐惧

防御能力 神圣护甲（+2，10分钟/天）；免疫 流血

————————攻击————————

速度 30尺

近战 啮咬+30（1d8+14），2爪抓+31（2d8+15/19-20）

占据10尺；触及5尺

特殊攻击 祝福 8/天（邪恶：战斗伙伴，不洁打击，战争：求战似渴，战地之心），引导负能量 5/天（DC 21，3d6），热诚 11/天（3d6），神圣武器（1d10，+2，10轮/天）

类法术能力（CL9；专注+13）

任意——闪现术，隐形法球，浮空术，误导术

1/天——魅惑怪物（DC 18），极度绝望（DC 18），任意门，群体牛之力量，群体人类变巨术（DC 18）

战斗祭司准备法术（CL10；专注+16）

4环——秩序之怒（DC 18），法术免疫

3环——治疗重伤，解除魔法（2），祈祷术

2环——援助术，抵抗能量伤害，次等复原术，粉碎音波（DC 18），沉默术（DC 18），灵能武器

1环——祝福术，命令术（DC 17），治疗轻伤，神恩，隐雾术，虔诚护盾（2）

0环（任意）——出血术（DC 16），侦测魔法，神导术，阅读魔法，提升抗力

————————战术————————

战斗前 阿兹洛维每天都会食用他的巫噬者信徒们准备的英雄宴。在战斗之前，他会施放援助术，群体牛之力量，祈祷术和虔诚护盾。

战斗中 阿兹洛维很懒惰，会依靠他的巫噬者信徒与敌人近战交战，同时在远处施放秩序之怒和解除魔法。一旦他接近，他会激活他的神圣护甲（提高他的AC +2），并使用神圣武器在徒手撕裂敌人之前给予他的爪抓额外的+1增强加值和炽焰武器附魔。

士气 阿兹洛维终究还是个懦夫，如果他的信徒被杀，或者他的生命值降低至75点以下，他会使用任意门逃跑。

基础统计数据 当没有他的法术时，阿兹洛维的统计数据是 防御等级 28，接触 10，措手不及 27；生命值 256；强韧 +19，反射 +12，意志 +19；近战 啮咬+26（1d8+11），2爪抓+27（2d8+11/19-20）；力量 26；CMB +25，CMD 36；技能 特技+10，唬骗+26，攀爬+17，交涉+16，威吓+26，知识（位面，宗教）+23，察觉+28，察言观色+28，潜行+16，生存+18，游泳+17

————————属性————————

力量 30，敏捷 13，体质 24，智力 20，感知 22，魅力 18

BAB +16；CMB +29；CMD 42（46对抗绊摔）

专长 战斗施法，战斗反射，奥秘之爪，强韧加强，精通重击（爪抓），精通先攻，精通天生护甲，精通天生武器攻击（爪抓），闪电反射，撕扯之爪，禁止通行，快步跟进，武器专攻（爪抓）

技能 特技+11，唬骗+27，攀爬+20，交涉+17，威吓+27，知识（位面，宗教）+24，察觉+29，察言观色+29，潜行+16，生存+19，游泳+20

语言 通用语，矮人语，地精语，炼狱语，地底通用语

特殊 改变外形（地精或狼；变形术）

战斗装备 长臂护腕；其他装备 +2无相滑溜胸甲，+3重拳护符，再生戒指，铁制哈德加什的邪徽

在多年前，当一个哈德加什的大地精牧师从地狱召唤出了他并把他变成了守卫野兽后，他实现了许多犬魔的梦想。在这一年的野外生活中，阿兹洛维吞噬了足够多的探险家和商人，变成了一个大犬魔，并通过他新获得的力量吞噬了他的前任主人，继承了他的作品，追随者，和——正如它所证明的那样——他的主人与地精英雄神之间的某种神圣联系。阿兹洛维自己的同类相食倾向与大地精的迷信相结合了起来，在30年的时间里，他的部落逐渐演变成了巫噬者教团，一个哈德加什崇拜者的教派，并专注于追捕和吞食奥术施法者。

当阿扎尔丝开始计划建立一个大地精国家时，这个教派在眩心山脉的名声就传到了她的耳朵里，于是她请求犬魔在中立的土地上与她会面。她给了这个异界生物一个涅玛萨斯的术士——被捆扎着，塞满了异国的毒品——并承诺，如果他的教派和铁牙军团结为同盟，还会有更多这样的珍宝等待着他的品尝。阿扎尔丝的魅力和坦率很快就赢得了他的芳心，并且阿兹洛维开始怀疑这个女人的突然出现是不是哈德加什的征兆，这最终导致了他对她的狂热崇拜。

现在作为阿扎尔丝军团的三个指挥官之一，阿兹洛维不仅控制着他自己的巫噬者，并且还控制着军团的所有的魔法资源——除了一个。暗娜迦扎那图拉动摇了犬魔对于阿扎尔丝的判断的信心。虽然阿扎尔丝坚持认为“巫虫”只是一个简单的顾问，能够帮助他们解开敌人的“精灵魔法”，但阿兹洛维已经多次发现那条蛇在修改缟玛瑙城堡的奇怪能量，并动摇了弱小士兵的思想。到目前为止，在扎那图拉的问题上，只有阿扎尔丝的锋利的刀锋才能够抵挡住阿兹洛维的利爪，结果，他和他的最狂热的信徒逐渐越来越远离军团事务。

在他的地精形态下，阿兹洛维弯腰驼背，但肌肉发达。他更喜欢这种卑微的形态，而不是他那令人生畏的自然形态，因为这会使他能够更容易地偷听到很容易被他高耸的真实形状打断的谈话。在他的大犬魔形态下，阿兹洛维的破衣烂衫被揭露为在地狱中锻造出并具有神圣力量的铁链，而他的锋利的尖牙甚至比匕首还要大。

战役中的作用

阿兹洛维在战役中的作用是为铁牙军团的不同种族提供精神指导，并帮助军队对抗奥术威胁和影响。他会训练并指派哈德加什的信徒，以及军团中其他的低级神术施法者，如德鲁伊、先知和一些异界生物。然而，最重要的是，阿兹洛维仍然维持着他的巫噬者教团——一个由哈德加什狂热分子组成的食人教派，负责专门暗杀法师和术士。在阿扎尔丝的早期战役中，犬魔发现自己站在他的将军身边，希望他能帮忙解释帮助她的军队在即将到来的战役中取得胜利的征兆。不幸的是，当扎那图拉到达时，他的顾问地位变得越来越无关紧要，因为阿扎尔丝开始听从了娜迦的毒语，而不是他神圣的建议。

如果PC们让阿兹洛维活着，他会在离开并返回格拉里昂之前分享他对于扎那图拉对阿扎尔丝的精神控制的怀疑；他不想追随一个受他人支配的领导者。一回到格拉里昂，阿兹洛维就会开始召集周围的地精部落组成一个新的巫噬者教团，希望利用PC们的短暂消失以及军团撤退后该区域陷入混乱的局面。在这场混乱中，阿兹洛维的部队突袭了摩尔苏恩和涅玛萨斯的几个定居点，并在尽可能地积累财富，好让他在他的地精仆人中安度一个舒适的“退休”生活。

P60-P61

克雷洛斯（KRAELOS）

很少能够见到他不和他凶残的战斗牦角马在一起，克雷洛斯是阿维斯坦的大地精中的一个传奇屠龙者，并且他的名声是应得的。他以不可动摇的纪律指挥着军团的骑兵。

克雷洛斯（KRAELOS） CR 16

XP 76800

大地精骑将（残暴驭手）17（《怪物图鉴》175页，《进阶玩家手册》32页，《进阶种族手册》122页）

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +3

————————防御————————

防御等级 36，接触 13，措手不及 35（+12护甲，+2偏斜，+1敏捷，+5天生，+6盾牌）

生命值 217（17d10+119）

强韧 +20，反射 +11，意志 +13

抗力 火焰20；DR 3/-

————————攻击————————

速度 20尺

近战 +2反噬精金长剑+26/+21/+16/+11（1d8+6/19-20附加2d6）

远程 精制品标枪+20（1d6+4）

特殊攻击 挑战 6/天（+17伤害，盟友在攻击骰上获得+5加值），威迫挑战，战术大师 4/天（迅捷动作，所有团队专长）

————————战术————————

战斗前 克雷洛斯会在进入战斗前喝下他的树肤术和英雄气概药水。

战斗中 克雷洛斯会在他的牦角马坐骑上战斗，他喜欢闯越和践踏他的敌人，然后使用他的恐怖能力和飞龙之口（红龙）来驱散敌人。克雷洛斯会将看起来最强壮的勇士或——有着极小的可能性存在的——任何龙或类似龙的对手作为他的挑战目标。

士气 克雷洛斯会战斗至死。

基本统计数据 当没有他的药水时，克雷洛斯的统计数据是 防御等级 31，接触 13，措手不及 30；强韧 +18，反射 +9，意志 +11；近战 +2反噬精金长剑+24/+19/+14/+9（1d8+6/19-20附加2d6）；远程 精制品标枪+18（1d6+4）；CMB +21，CMD 34；技能 驯养动物+17，威吓+26，察觉+1，专业（士兵）+9，骑术+22

————————属性————————

力量 18，敏捷 12，体质 20，智力 8，感知 12，魅力 14

BAB +17；CMB +23；CMD 34

专长 顺势斩，炫目技巧，沉着暴怒，钢铁意志，骑乘战斗，包抄，猛力攻击，骑乘掠击，粉碎防御，盾牌专攻，盾墙，换位，健壮，践踏，武器专攻（长剑）

技能 驯养动物+19，威吓+28，专业（士兵）+11，骑术+22；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

特殊 一心同体，协助盟友，致命横行，恐惧驭手，残暴面容，坐骑（名叫踏龙者的牦角马），巨龙骑士团，横冲直撞，战场策略，恐怖

战斗装备 飞龙之口（红龙），树肤术药水（2，CL12），治疗重伤药水（3），英雄气概药水（3）；其他装备 +3骑术精金全身甲，+3重钢盾，+2反噬精金长剑，精制品标枪（5），+4健体腰带，+3抗力披风，中等抵抗火焰伤害戒指，防护戒指+2

踏龙者（DRAKESTOMPER） CR -

牦角马（Yzobu，《怪物法典》124页）

绝对中立 大型动物

先攻 +7；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +24

灵光 恶臭（30尺，DC 20，10轮）

————————防御————————

防御等级 33，接触 12，措手不及 30（+7护甲，+3敏捷，+14天生，-1体型）

生命值 119（14d8+56）

强韧 +12，反射 +12，意志 +7；+4对抗惑控系

防御能力 反射闪避

————————攻击————————

速度 30尺

近战 抵撞+19/+14（2d6+15）

占据10尺；触及10尺

特殊攻击 狂奔，践踏（1d6+15，DC 27）

————————属性————————

力量 30，敏捷 16，体质 16，智力 2，感知 12，魅力 4

BAB +10；CMB +21；CMD 34（38对抗绊摔）

专长 精通先攻，精通天生护甲，精通天生武器攻击（抵撞），钢铁意志，擅长中型盔甲，技能专攻（察觉），健壮

技能 察觉+24

特殊 忠诚，多重攻击，把戏（攻击任何目标，作战骑乘训练[combat riding]，过来，护卫，退下，看守，跟随，搜索，停留）

装备 +1灵活胸甲坐骑护甲，异种军用鞍座

克雷洛斯出生在林诺姆诸王国的角斗场里，在鲜血的飞溅和人群的怒吼中长大成人，他从来没有想过自己除了为了娱乐他人而杀人以外还能有别的生活。但是，当克雷洛斯的主人为他的角斗士们购买了一个新的训练师——一个在穿越危险的世界之冠时被捕获的奇怪的外国大地精——这个年轻战士的生命才算真正开始。隆·泰格自称来自星球另一端的大地精国度，他教导了这些渴望成功的年轻人荣誉、耐心和服务的方式——成为领袖和战士，而不仅仅是杀人机器。在隆·泰格的领导下，角斗士们反抗了他们的主人，将人类的马厩和他的血肉焚为火焰，然后逃往了南方。很快，这群衣衫褴褛的逃亡者成长为了一群骑在马上的掠袭者，在斯托瓦尔高原上创造了一个传奇。

克雷洛斯自己也因打败龙兽而获得了屠龙者的名声，在他的队伍吸引了阿扎尔丝的注意之前，他一直带领着他的骑手们在乌斯塔拉夫、终焉之墙和贝尔克泽恩之间来回穿梭。她渴望拥有无所畏惧的骑兵和屠龙者克雷洛斯带来的传奇。克雷洛斯从这个年轻的暴发户身上看出了他的老老师的自信和沉着，经过了一场短暂的决斗后，他同意与铁牙军团签约。

克雷洛斯比起大多数大地精更倾向于守序，他从格拉里昂最强大的大地精国家之一的一位训练有素的老兵那里学到了战士的艺术。他遵守着严格的荣誉感，重视诚实和迫使人们诚实的力量。他会迅速而干净地干掉弱者。他们的失败并没有错，但狼必须捕食兔子；世界就是这样。

战役中的作用

在这场战役中，克雷洛斯的任务是在缟玛瑙城堡的穹窿的开阔地带对抗PC们。如果PC们冲到战场上与他面对面，这可能是一场短暂的遭遇；如果PC们选择测试骑兵，依靠游击战术反复撤退，这可能是一场更漫长的遭遇。克雷洛斯会变得越来越鲁莽，因为他作为指挥官的职责让他远离战场的时间变得越来越长。他急切地想要和他的骑手们一起再次冲锋，感受滚烫的鲜血喷在他脸上的感觉。

P62-P63

扎那图拉（ZANATHURA）

从害虫到著名学者到立志成为女神，扎那图拉对于她通过狡猾和研究完成的一切都感到难以置信的骄傲。只有她与阿扎尔丝的强烈的亲缘关系才能让她克制自己。

扎那图拉（ZANATHURA） CR 19

XP 204800

暗娜迦术士11（《怪物图鉴》211页）

守序邪恶 大型异怪

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺，侦测思想，颤动感知30尺；察觉 +27

————————防御————————

防御等级 38，接触 22，措手不及 25（+4护甲，+8敏捷，+1闪避，+12天生，+4盾牌，-1体型）

生命值 262（21HD；11d6+10d8+179）

强韧 +13，反射 +16，意志 +21；+2对抗魅惑效果

防御能力 思维保护；免疫 毒素

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+12（1d4+1），钉刺+12（2d4+1）

占据10尺；触及5尺

特殊攻击 魔晶碎片，毒素，震颤践踏

术士已知法术（CL18；专注+26）

9环（3/天）——粉碎掌

8环（6/天）——心灵屏障，变形万物（DC 28）

7环（7/天）——力场监牢（CR 25），高等传送术，虹光喷射，拟像术，法术反转

6环（7/天）——酸雾术，解析咒文，飞击掌

5环（7/天）——恶意变形术（DC 23），支配人类（DC 23），绞杀，刺石术（DC 23），心灵遥控

4环（8/天）——酸池坑（DC 22），黑触手，幻像墙（DC 22），幽影投射，石肤术

3环（8/天）——解除魔法，移位术，元素光环（DC 21），流沙术（DC 21），吸血鬼之触

2环（8/天）——强酸箭，黑暗视觉，闪光尘（DC 20），抵抗能量伤害，蛛行术，蛛网术（DC 20）

1环（8/天）——快速挖掘，鉴定术，法师护甲，魔法飞弹，无声幻影（DC 19），渐隐术

0环（任意）——酸液飞溅，侦测魔法，光亮术，法师之手，修复术，传讯术，开关术（DC 18），魔法伎俩，阅读魔法

血统 后土

————————战术————————

战斗前 扎那图拉每天早上会在自己身上施放法师护甲和心灵屏障。在战斗之前，她会给自己施放移位术，抵抗能量伤害，元素光环，以及法术反转。

战斗中 就像她的复制品一样（见《磐石围攻》第60页），扎那图拉喜欢用飞击掌、粉碎掌和力场监牢使他人动弹不得，使他们变得缓慢，然后将他们置于酸雾术和虹光喷射中。如果敌人靠近，她会施放变形万物，使攻击者变成无害的宠物。

士气 扎那图拉并不认同大地精的狂热。如果生命值降低至50点以下，她会尝试使用高等传送术逃跑。

基本统计数据 当没有她的法术时，扎那图拉的统计数据是 防御等级 34，接触 22，措手不及 21

————————属性————————

力量 12，敏捷 26，体质 24，智力 20，感知 21，魅力 26

BAB +12；CMB +14；CMD 33（无法被绊摔）

专长 警觉，奥能之盾，战斗施法，诈欺师，闪避，施法免材，奥术拓展，精通天生护甲，钢铁意志，闪电反射，灵活移动，灵狐步，健壮

技能 特技+8（+12当跳跃时），估价+13，唬骗+30，攀爬+14，易容+10，逃脱+26，知识（奥秘）+28，知识（地城）+23，察觉+27（+29在察觉异常的石制造物时），察言观色+24，法术辨识+29，潜行+22，游泳+14，使用魔法装置+22

语言 通用语，矮人语，地精语，炼狱语，土族语，地底通用语

战斗装备 虔诚护盾药水+4（3），放逐术卷轴，连环闪电卷轴，石化术卷轴，拟像术卷轴（3），高等传送术卷轴，和铁墙术卷轴；其他装备 +4天生防护护符，+4体能腰带（敏捷，体质），+4心灵力量头带（感知，魅力）

铁牙军团的所谓“巫虫”在她的生命一开始的时候就像一条虫子一样，在幽暗之地的异界深处为更强大的夺心巨虫和双尾虫怪服务着。作为夺心巨虫的庞大的图书馆的守护者，暗娜迦通过阅读古老的矮人书籍和了解地下居民曾经统治的庞大帝国来缓解她的厌倦。于是她开始对矮人的废墟进行秘密的探险。在那里，她遇到了更低级的生物——狗头人、幽暗之民和流着口水的摩洛克——他们对她的恐惧就像她对引导她命运的夺心巨虫的恐惧一样。顺从和发现的混合让扎那图拉逃离了她的奴役生活，并召集了一群摩洛克，首先潜入奥乌的地下墓穹窿穴，然后追随克拉铎冈的寻天宏愿来到了地面，最终她和她的变种人团队在附近的废墟中定居了下来。扎那图拉一度觉得大祭司的头衔很合适，但不久之后她就喜欢上了“女神”。

暗娜迦曾一度以一个小暴君的身份统治着她的氏族，她在被遗弃已久的涅玛萨斯的阿洛伊山谷寻找着矮人的遗物和书籍，研究着矮人人民的魔法，但领导的辛苦开始让她感到厌烦，她再次感到了前去旅行和探索的冲动。她作为一个学者和古董收藏家的名声传遍了涅玛萨斯的犯罪网络，并最终把野心勃勃的大地精阿扎尔丝带到了她的巢穴。扎那图拉厌倦了她对摩洛克们的统治，并急切地加入了铁牙军团前往克拉铎冈的远征队，寻找那把她一直怀疑矮人们保护着的缟玛瑙钥匙。通过接触到那些在很久以前第一个塑造奥乌穹窿的生物——穹窿建造者——的力量和魔法，扎那图拉希望她能超越虚构的“女神”头衔，成为真正的神。

然而，扎那图拉并没有得到飞升，而是在一个女人身上找到了她从未有过的友谊和支持，她的野心、狡猾和远见不断地挑战她，并驱使她完善自己。如今，扎那图拉在阿扎尔丝身边对将军的思想和计划产生了重大影响，但大地精也塑造了她自己的世界观，两人一起成为了毁灭性的双重威胁。阿扎尔丝了解战术和凡人的思想，而扎那图拉了解看不见的世界和灵魂的需要。

扎那图拉通常在缟玛瑙城堡周围伪装成一个细长的，紫罗兰色的大地精女人，通过隐藏她蛇形的身体让军队稍微放松。只有阿扎尔丝，她的指挥官，以及他们精选出来的少数下属知道扎那图拉的真实身份——这一发现很容易在更加迷信的大地精部队中引发骚乱和逃兵。

战役中的作用

扎那图拉是一个自大狂，对事物充满着好奇心，拥有着难以置信的奥术力量，几乎没有判断力，没有荣誉，也没有对别人的尊重。虽然她在阿扎尔丝身边的岁月已经遏制了她最坏的倾向，但当她的奥术和历史的项目没有完成时，她仍然容易发脾气。她最近的一段插曲以一个不合时宜的强制支配阿扎尔丝将军的支配人类结束——这一举动现在让扎那图拉感到了一种不寻常的遗憾。但然而，对于扎那图拉最重要的事是她需要知道她和穹窿建造者一样聪明，这显露出了自童年以来一直困扰着她的一丝自我厌恶。

P64-P69

继续这场战役

“邪恶？邪恶，这就是他们称呼我的？难道他们认为暴风雨是恶意的，因为它的风吹倒树木，它的闪电点燃枯草？或者是河流，因为它每年都要漫上它的堤岸？蜘蛛吞食苍蝇是邪恶的吗？当狼围绕着惊恐而毫无防备的猎物打转时，人们会称它为恶棍吗？当巨大的冰川缓慢地将山脉磨成平原时，它的内心是否怀有恶意呢？潮汐使月亮变成了向海洋施加力量的恶棍吗？不，我想不会。但是在世界的危险、自然的力量、甚至神也无法改变的多元宇宙的法则面前摆出一副漂亮的面孔，凡人们就会作茧自缚，给它贴上恶棍的标签。也许如果凡人们对他们的……冒险之旅更谨慎一些，他们就不会看到世界上有着这么多的邪恶。”

——绿母

铁牙入侵以“缟玛瑙城堡的穹窿”告一段落，但是许多新的冒险的潜力源自于PC们在他们的身后所留下的破坏。在这条冒险之路中，PC们联合了许多不同的民兵组成了一支强大的军队，打倒了自地精血战以来在内海地区出现的最大的怪物军队的指挥官，探索了深藏在土元素位面内部的一个失落的世界，并为与邻国摩尔苏恩的和平迈出了脆弱的第一步。但是，对于这些传奇英雄来说，许多冒险的道路仍然是为他们敞开的：面对那些从这些事件中幸存下来的熟悉的威胁，以及由他们自己的行动引发的新危险。

除了在这里列出的冒险之外，在《探索者战役设定：冲突之地》中详细介绍了涅玛萨斯和摩尔苏恩周围的几个潜在冒险地点，并提供了关于这两个国家的政治和地理的额外信息。

就像在大地上的荒疫：简单地在“荒疫囚徒”中杀死腐化的树精阿兰蒂亚并不能消除遍布锐齿森林的恶魔瘟疫，也不能消除它对格拉里昂的威胁。相反，它粉碎了荒疫的力量和侵扰，并将它们散布在锐齿森林中。现在，六个死去的树精的强大的门徒正在与一个被削弱了的阿克瑞西尔宫廷争夺她的资源和领地。许多阿兰蒂亚的荒疫守卫仍然存在，有些拥有额外的职业等级，或者是加入了其他更危险的精类的新混合体。此外，在锐齿森林遥远的角落里充当着阿兰蒂亚地区领主的更强大的精类——死魂精、林精和织命女——如今在为战争做着准备，准备成为阿兰蒂亚领地的真正继承者。

克隆人战争：扎那图拉对复制自己的兴趣并不局限于她那一小撮拟像。有了希尔摩恩的科学和魔法，她也可以很容易地使用克隆法术创造出各种副本。这不仅为狡猾的娜迦提供了在冒险之路的高潮中生存下来的现实手段，而且还可能让她拥有一支由阿扎尔丝的副手组成的真正的军队。虽然这些复制品没有一个拥有着和原版一样的战术天赋或生活经验，但他们仍然是致命的战士——与原版不同的是，他们会毫不动摇地服从于他们的小娜迦女王。

锐齿森林的龙：黑龙伊布扎里亚克（《冒险之路#116：战争之牙》58页）只是向纳菲西（《冒险之路#119：荒疫囚徒》56页）求爱的众多情人中的一个，而他们中的许多都比铁牙军团的流涎宠物要老得多，也要更危险得多。如果纳菲西自己逃过了PC们的魔爪，她就会心怀怨恨，但如果她死在了PC们的剑下，那么周围地区的九只愤怒的龙——地龙、绿龙、影龙和伏藏龙的年长个体——就会伤透了自己的心和自尊，并向PC们复仇。每条龙都掌控着它们自己的狡猾的资源，并且对摧毁那些PC们努力保护的东西非常感兴趣。

克拉铎冈和后续：随着缟玛瑙钥匙的历史最终被揭开，克拉铎冈希望展开一场远征，前往那个把自己的名字借给了这座城市的传说中的矮人探险家发现的最初的幽暗之地穹窿。皇家档案管理员卡尔伯汀·光印（《冒险之路#118：磐石围攻》58页）相信他已经找到了他的部族最初寻天宏愿的路线，回溯它将能够为任何敢于勇敢面对在幽暗之地游荡着的异怪、灰矮人和食尸鬼法师的人提供丰富的历史知识和宝藏。世界之底是深埋在奥乌之中的克拉铎冈穹窿，里面仍然装满着希尔摩恩科技，并且现在被卑鄙的conqueror worm（《怪物图鉴6》64页）科尔切兹所统治着。

摩尔苏恩前线：PC们在第18级结束了“缟玛瑙城堡的穹窿”，如果他们选择把注意力转向结束摩尔苏恩对涅玛萨斯的战争，那么他们要比摩尔苏恩的大多数防御者都强大得多，相反，他们面临的挑战是如何监控两国之间广阔的边界，特别是在边界地区大部分被大地精占领后。如果PC们与卡特拉·塞宾勋爵将军结盟，他们可能会在政治上为战争的结束迈出一步，或者只是简单地吞并摩尔苏恩的眩心省。如果他们决定诉诸暴力来结束战争，摩尔苏恩会变得越来越绝望，最终他们会借鉴切利亚斯的剧本，招募来自另一个世界的援助，召唤制裁者和阴影谷地的阴影巨人来加强他们的边界防御。

一个为了所有人的涅玛萨斯：一个比征服大地精大得多的挑战是将涅玛萨斯的积极独立的居民统一成一个普通的民族和国家。在将他们从这次最新的威胁中拯救出来之后，PC们处于一个理想的位置，可以团结民众以发展共同的身份。打造一个国家的政治可以作为PC们在继续的战役中进行其他事件的一系列有趣的背景遭遇。

如果PC们输了怎么办？：如果PC们没能阻止阿扎尔丝，缟玛瑙城堡就会轰然倒塌在格拉里昂上，在灾难性的换位中摧毁了大片领土——具体的区域取决于有多少地脉结点和缟玛瑙城堡连结在了一起。随着铁牙军团的严密保护和整个地区的摧毁，涅玛萨斯和摩尔苏恩在几个月内被大地精征服，而安多安、切利亚斯和终焉之墙开始了一场隔离运动，以限制这个新生的大地精国家的边界。除了军团和它的怪物盟友，这次换位也释放了一些来自土元素位面的未结盟威胁，从元素和索尔石怪到熔炉恶魔和土巨灵战士。现在新一代的英雄们必须在因铁牙军团而诞生于世的尘封的帝国中为生存而战！

一片碧绿且宜人的土地

随着铁牙军团被击败，摩尔苏恩要么被吓住了，要么在忙于重建，和平似乎即将降临涅玛萨斯，但就在两个大国衰落之际，第三个大国却崛起了。水晶树林的德鲁伊和精类宫廷开始对锐齿森林的外来者越来越怀有敌意。这些都是新近返回的阿克瑞西尔宫廷日益增长的烦恼，在如此长时间的缺席之后，他们一直在努力收回自己的土地和权力。森野女士戈多温（《冒险之路#119：荒疫囚徒》54页）愿意听取英雄们的意见，因为他们已经证明了自己是盟友，但是她只对森林精类的行为负有部分责任。阿克瑞西尔宫廷已经被两个潜在的继承人给分割了开来：戈多温和神秘人阿格温，她拥有着类似的神圣力量，声称自己是森野女士的女儿，并从第一世界被派去统治她母亲失败的地方。

现实是——就像关于精类的一如既往——一个真相和谎言的复杂混合。阿格温来自第一世界，确实身上流着戈多温的血，但她的家就在锐齿森林的深处。这个不寻常的精类是阿兰蒂亚的最令人深恶痛绝的一部作品：它融合了她自己的树精精神和在囚禁了她几个世纪后从戈多温那里偷来的近乎神力的精华。阿兰蒂亚希望她们的“女儿”能够绕过克拉铎冈的矮人安置的防护措施，并携带她的新版本的黑枯病——美丽的带血的花朵和藤蔓——到达森林的新区域，但是人类的贪婪摧毁了防护措施，使得最终不需要她的参与。就像她的许多计划一样，阿兰蒂亚最终忘记了这个计划，并把她的私生子密封在疫病之心的真菌心脏里——直到PC们的到来将阿兰蒂亚从画面上抹去并粉碎了她的心脏。

阿格温狂躁而混乱，从她的母亲那里继承了一些记忆片段，但没有得到任何背景。她同时拥有森野女士和她自己的黑枯病精华的全部力量，可以重塑她周围的世界，感染新的精类仆人，并向忠诚的仆人（如腐化的树精）授予神术。她是一个狂热的人——她既是树精无限的生命的化身，也是森野女士矜持的庄严的化身——她赐予她的追随者健康和美丽，与阿兰蒂亚的残酷的变形相反。恰如其分地说，阿格温的黑枯病的变种是一种更加微妙和优雅的疾病，它保留了宿主的吸引力和激情；它是寄生的花朵，而不是变形的真菌。

在她熟悉生活的几个月里，阿格温在吸引追随者的时候几乎没有浪费什么时间。当阿兰蒂亚像瘟疫一样传播着她的影响，不请自来地侵入人们的思想和灵魂时，阿格温的活跃使外人心甘情愿地接受了她。她指挥着她自己的一个被她号令的红色花朵包围着的荒疫化精类军团，包括一些玫瑰色的死魂精守卫（《怪物图鉴4》10页）。三个通常独自一人的taninivers（《怪物图鉴4》258页）也同样拥抱了这个私生女公主，渴望她的荒疫来减轻他们的遗传疾病带来的痛苦。然而，最可怕的是，矮人德鲁伊卡格斯——他的魔法在4个世纪前封印了黑枯病——似乎已经从死亡中复活了，并腐化堕落，成为了阿格温的左膀右臂（使用在《NPC志》第79页的大地之父[earthfather]的统计数据）。

阿格温的邪恶与阿兰蒂亚的邪恶之间有一条巨大的分界线，那就是新生的精类出生在邪恶之中，而阿兰蒂亚却是欣然接受了它。这让阿格温变得更加残酷，但也给了她更多的救赎潜力。她的灵魂从没有拒绝过善良；而这只不过是她所不懂的一门外语。有耐心且善良的英雄们能够用同情心和同理心来抑制她的毁灭潜能，并且他们可能会发现自己已经为阿克瑞西尔宫廷建立了一个真正的王朝——一个欠他们无尽的恩惠的王朝。

继承权和阿克瑞西尔宫廷

仅仅是杀死阿格温并不足以解决锐齿森林的混乱，就像是杀死一个统治家族不会给任何一个人类国家带来和平一样。相反，PC们必须证明戈多温是更合适的统治者——这是一个几乎不可能完成的任务，因为大地女神的神圣力量目前已经被削弱了——在最终面对阿格温之前。恢复森野女士被盗的力量需要前往被称为第一世界的精类国度（参见《探索者战役设定：第一世界，精类国度》），并在古老者们——统治着这个混乱王国的充满神性且古老的精类们中找到一位赞助人。PC们可以期待一个令人难以置信的荒野和对抗强大的精类，如狂猎（《怪物图鉴6》278页）。

无论PC们希望向谁求情，最终只有一个人愿意听他们把话说完：威严与残忍之间的野性二元性的化身，绿母。虽然人类普遍认为她是生育的象征，但她在同类中更广为人知的身份是最狂野的精类们的母亲，看到她的一个孩子就像如今的戈多温一样步履蹒跚，筋疲力尽，这几乎足以引起女神的怜悯。

几乎。

大自然是无情的，一个小小的错误就会让许多野兽在野外失去生命。绿母的孩子们也是如此。她祝福阿格温取代戈多温成为最高法院的统治者——这个混血的孩子在几个月前接近了她——并且她希望让更强大的继承人来统治。但如果戈多温（和她的勇士们）能够证明年长的森野女士仍然是王位的有力竞争者，那么绿母就愿意花费神圣的能量来恢复戈多温失去的神话之力，这样她的两个后代就可以自己解决这个问题。神只是要求对她的勇气进行适当的考验，比如用铁链把传说中的炸脖龙到她面前——这一任务由于反复无常的阿格温和她的那群马屁精的干扰而变得更加复杂。

阿格温（ARGWYN） CR 23/MR 10

XP 819200

女性荒疫化森野女士（《怪物图鉴6》46页，《怪物图鉴5》124页）

混乱邪恶 中型精类（土系，神话）

先攻 +27；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，颤动感知120尺；察觉 +39

灵光 狂欢者的狂喜（30尺，DC 32）

————————防御————————

防御等级 47，接触 35，措手不及 34（+12偏斜，+13敏捷，+12天生）

生命值 472（25d6+385）；再生 30（气系）

强韧 +20，反射 +27，意志 +25；二次豁免

防御能力 真菌复苏；DR 15/寒铁和史诗；免疫 晕眩，疾病，影响心灵效果，麻痹，毒素，变形，恍惚，震慑；抗力 强酸30，寒冷30，电击30，火焰30，音波30；SR 34

弱点 空毒

————————攻击————————

速度 60尺，掘地60尺，攀爬60尺；潜地

近战 岩刃+23（10d6+34/19-20/×3附加巫术）

远程 岩击+38（10d6+34/19-20/×3附加巫术）或绿之爆发+38（20d6+44/19-20/×3附加巫术）或投掷荆棘+25（1d4+11附加寄生纽带）

特殊攻击 注能（死地，纠缠注能，增距，增程，连击，爆碎，擒获注能，贯通，念刃，推行注能，蛇形，筑墙），神话之力（10/日，神力涌动 +1d12），寄生纽带，地动，精类女巫

类法术能力（CL25；专注+37）

常驻——行动自如，行踪无迹

任意——困惑术，造水术，指北术，净化食粮（DC 22），木遁术

3次/天——巨石碾压（DC 31），石化术（DC 28），移土术，九级自然盟友召唤术

————————属性————————

力量 32，敏捷 36，体质 34，智力 28，感知 28，魅力 34

BAB +12；CMB +23；CMD 71

专长 战斗施法，致命瞄准（神话），精通重击（神话），精通先攻（神话），精通精准射击，钢铁意志（神话），近距射击（神话），精准射击，技能专攻（交涉，威吓），隐秘，健壮

技能 特技+41（+53在跳跃时），唬骗+40，攀爬+19，交涉+46，逃脱+45，威吓+46，知识（自然）+39，知识（位面，宗教）+34，察觉+39，表演（演唱）+40，察言观色+37，巧手+41，潜行+47，生存+34，使用魔法装置+40；种族调整 +2知识（自然），+2察觉，+2潜行

语言 通用语，精灵语，地精语，木族语，土族语

特殊 荒疫聚集，神力之源（《神话冒险》51页），森之优雅，污染之血

穹窿的秘密

这次冒险的事件只是带着PC们穿越了缟玛瑙城堡的穹窿的一小部分，并留下了数百英里的跨位面荒野以供探索。

穹窿的主人

在远在穹窿之外的地方——PC们和铁牙军团都不知道——铁牙军团入侵的情况已经引发了新的事件。矮人们在数千年前重新发现了缟玛瑙钥匙，这激起了城堡的创造者的兴趣，他是一个古老、凶狠、脾气暴躁的穹窿建造者，名叫舒楚华特（Xulchuwath）。即使以他们自己的标准来衡量，这个古老的创造者也是非常出色的，它开发出了穹窿的人工地脉，并利用它们的力量建造了石路，这样希尔摩恩们就可以在宇宙中旅行了。当舒楚华特在远古时代离开去探索新的奇迹时，阿扎尔丝对缟玛瑙城堡的袭击惊动了遥远的造物主，于是它开始了缓慢的返回过程，以清除在穹窿中侵扰着它的害虫。

穹窿地名词典

虽然这本地名词典标明了穹窿内的几个关键位置，但还有更多的地方存在，无论是其创造者的遗物，还是更近期的增建物。具体见第26页的穹窿地图。

银湖：这个湖之所以如此命名，是因为它主要由水银组成——对于任何敢于面对湖中无数食肉动物和抵御湖水令人费解的毒素的人来说，这可能是一笔无价之宝。

布莱克米尔湖：布莱克米尔湖是一个盐水湖，它的盐度如此之高，以至于其对大多数海洋生物来说都是致命的，但是一小群deep sea serpents（《怪物图鉴3》240页）守卫着湖床，而他们的siyokoys（《怪物图鉴3》246页）和deep merfolk （《怪物图鉴5》172页）激进信徒聚集在希尔摩恩废墟周围。

召唤池：这个冰冷而清澈的湖泊在遇到一层看似无穷无尽的淤泥之前有着大约半英里深。它曾经是希尔摩恩的庞大传送门网络的一部分，而现在仍然是穹窿的位面边界上的一个薄弱点，允许偶尔从水元素位面来的游客通过。

破碎荒野：东南部的土地是一片不断变化的岛屿，每一个都不到一英里宽，而且景观多样，有着森林、山丘、平原和沼泽。它们不断地与邻居摩擦，发出震耳欲聋的吼声。一个岛屿每天会移动1到10英里，使任何绘制该地区地图或在其中导航的尝试都会变得困难。土巨灵、太阳巨人和希尔摩恩留下的遗迹标志着这片多姿多彩的风景。究竟是什么力量在不断地改变着这些巨大的土方工程，而且为什么会这样，这些我们就不得而知了。

尘埃之床：两片由松软的沙土组成的广阔沙漠破坏了南穹窿，在那里，看不见的能量耗尽了游荡在其中的生物的生命。一些岩精拾荒着这些致命的尘埃，以便将其作为一种法术材料转售，它们声称这些荒地是驱使希尔摩恩离开穹窿的最后一个错误，而另一些则坚称沙漠正按照预期发挥着作用。一些被遗忘的希尔摩恩据点散布在荒原上。

遗忘之地：这个要塞嵌在烟灰海的水晶墙中，由一群活化攻城兵器和一艘被岩精们称之为最后的命令的骸骨战舰（《怪物图鉴5》44页）保护着。在里面，冰冷的玄武岩墙变成了一个致命的迷宫，里面布满了陷阱和发条生物，而最里面的监狱被效果如同死敌分身镜的水晶所包裹着。这些危险的存在不是为了把好奇的人拒之门外，而是为了遏制那些在希尔摩恩的求知过程中所犯下的最令人发指的错误。

玻璃极峰：穹窿最高的山峰是一块像钢铁一样坚硬的闪闪发光的玻璃碎片。虽然它本身就很引人注目，但更令人印象深刻的是封印在这个牢不可破、五彩缤纷的山峰上的许多魔法剑刃。一个独特的，吞噬魔法的魔像站在山峰的顶端，如果挑战者能够推翻这个构装体，它就会为挑战者提供他们所选择的战利品。那些失败的人会看到他们的剑被加到山上，然后就被从山上扔到下面锯齿状的玻璃山麓上。

闪光谷：与许多穹窿的水晶森林不同，闪光谷模仿陆生植物的精致程度令人叹为观止，在其中生长着浓密的蕨类植物、橡树和松树，显然都是由精致的石英晶体雕刻而成的。前去山谷的德鲁伊们报告说在其中听到了奇怪的窃窃私语和咯咯笑，就好像有一个非常不寻常的灵魂——类似于大自然本身，但要年轻得多，也更异类——试图进入他们的思想。

良地：石英河清澈的河水滋养着苍翠繁茂的穹窿北部生态系统。这片由森林、丘陵和平原组成的土地是一片人间天堂，是十几个类似于石之家的岩精小村庄的家园。许多被位面漂流者们所建立和维护的社区被遗忘在了这片大地上，其中一些社区是由来自格拉里昂的难民们建造的，而他们在消失之前繁荣了十几代。

格林森德：被火山所包围的格林森德是一个闷热的丛林，里面满是巨型昆虫。三位弗米蚁族女王——冷漠之母、爱之母和痛苦之母——轮流在丛林深处的有机圣殿中朝拜。由于缺乏生育能力，没有弗米蚁族仆人，她们三人已经学会了赋予丛林中的昆虫感知能力。

凯特灵：凯特灵是穹窿里唯一的永久土巨灵定居点。商队的人口不足50个巨灵，而且自从铁牙军团出现以来，就没人见过土巨灵贵族瓦塔塔了。

青金石港：青金石港的建立是为了利用银湖的水银水库和曾经繁荣的水巨灵殖民地，但现在却空无一人。它的居民死于湖中有毒的水，留下了无数的宝藏——但也有致命的魔法陷阱，因为他们变得越来越偏执，并用他们的巨灵魔法去达到各种可怕的目的。

守财奴堡的废墟：守财奴堡作为一个矮人城堡屹立了两千年。这个定居点是由受困的克拉铎冈探险者在当地的岩精的帮助下建造的，它繁荣了一段时间，但它的居民数量很少——只有不到200个矮人——从而导致了近亲繁殖和退化。浸染着禁忌魔法的亡灵现在在废墟中徘徊这。

尖叫墙：破碎荒野的噪音在南墙的水晶中回响着，制造出了无尽的高音尖叫。虽然这种声音对大多数生物来说都是一种令人痛苦的声音，但它却吸引了在无数世代前引进的角翼魔兽（《怪物图鉴2》290页）。

土巨灵石：这座500英尺高的大土巨灵雕像实际上是一座巨大的塔，它曾是塞卜，也就是过去作为土巨灵们的代言人的贵族的堡垒。作为一个用她的魔法来管理一个巨大的贸易网络的奥能师和咒法师，塞卜据说留下了被封印在她塔内的不知名的宝藏，并只靠一个索尔石怪守卫着。

碎裂大厅：数千年来，克拉铎冈的矮人偶尔会在死后迷失方向，他们会沿着石路到达穹窿，而不是沿着灵魂长河前行。在这里，他们没有被审判，也没有被送往他们的终极奖励，克拉铎冈的失落者们聚集在碎裂大厅，一个独立生长的神秘建筑的无尽的房间里。大部分矮人现在都是祈并者（《怪物图鉴2》208页），满足于享用那些不请自来的食物，但也有少数人通过意志力进化成了守序的女武神（《怪物图鉴3》277页）。

歌唱堡：穹窿的索尔石怪们长期维护着这个希尔摩恩档案馆。他们相信里面藏着他们种族的秘密起源，尽管他们拒绝研究这些储存在宝石里的细节，也不允许任何人查看储存在那里的知识。在几个世纪以来，他们利用了召唤池召唤出了几个强大的制裁者来保护档案馆。

烟灰海：在穹窿的北墙和东墙的洞穴里都有着烟灰海的痕迹——支撑着由本土岩精驾驶的船型船只的由黑色尘埃组成的“湖泊”。海是如此的柔软，以至于几乎任何踏上海的生物都会消失在烟灰中，并再也看不见了，但一群注入了大地能量的克拉肯把海称为家园，并设法避免了在柔软如花瓣的深海中死亡。

饥饿钻石谷：由活的半透明水晶组成的巨大的，像恐龙一样的野兽，在这片生长着大量矿物的丛林中争夺着霸权。这些食肉动物是角斗士般的野兽，也是土巨灵贵族们喜爱的宠物，偶尔会有狩猎探险队来到穹窿，希望能够活捉到最为强壮的宝石野兽。

守望者的森林：在这片生长着高耸的蘑菇和地衣的林地里，生活着一群生命力顽强的蘑菇人，它们崇拜着一个被它们称为守望者的神——而它实际上是一个vishap（《怪物图鉴5》270页），在与希尔摩恩就扰乱人工地脉的亵渎行为进行了对抗后，它最终被舒楚华特囚禁了起来。它的血液毒害着这片土地，并只允许真菌茁壮成长，尽管蘑菇人崇拜古老的龙，但它们害怕它一旦逃脱它就会勃然大怒。

扭动裂谷：这条长长的布满宝石的峡谷实际上是一个王国大小的元素野兽的消化道，而它在希尔摩恩建立穹窿之前就被他们杀死了。这头野兽是如此的强大，这也使得它的死亡之痛挥之不去，并在山谷中起伏着。然而，关于这种生物的细节很少为人所知，因为一个被称为最后的证人的强大的蚀日星髅（《怪物图鉴3》276页），已经从那最后的时刻站哨守护了八千多年。

P70-P75

穹窿建造者的生态

石头…激发出巨大的敬畏，从纯洁中呼唤而出

石头…神圣意图的设计物，完美对称的持有者

石头…拥有巨大的力量，提供生命的种子

石头…给真诚的人智慧，给忠实的人力量

石头…为那些曾经的灵魂们提供了一个安静的居所

石头…支撑着世界，穹窿的基础

石头…即使是你也无法永远忍耐

——在伊沃兰丁的穹窿中发现的古奥乌语铭文的翻译

一个可以追溯到远古时代的原始种族，希尔摩恩（这个种族的真名，一般被称为穹窿建造者和穹窿守护者）在他们存在的这段时间里一直在创造和实验，在无数发展中国家留下了他们的足迹。当被发现后，希尔摩恩遗留下来的奇怪的废墟和同名的穹窿对年轻的种族来说总是一个难以理解的谜团。

对于穹窿建造者无休止的创造行为的真正原因，无论人们提出什么理论——无论他们被塑造成永恒的实验者、偶然的创造者、神的代理人，甚至是神本身——都没有一个理论接近他们动机的真相。因为希尔摩恩是一种被绝望所驱使着的生命建筑师，而恐惧是他们永恒的伴侣。

起源

希尔摩恩诞生于大地的元素本质，最初来自于土元素位面本身。然而，不同于被赋予形态（如元素）或以生命形式出现（如土巨灵）的大地精魂，希尔摩恩是一个被创造出来的种族，在元素领主水晶女王莎莱祖尔（Sairazul）的帮助下诞生于时间之初。大多数希尔摩恩相信他们种族的降临是元素繁衍的自然事件，因为即使是他们也不知道莎莱祖尔的指导之手。如果没有更强大的神的帮助，或者没有土元素位面本身的某种原始冲动，即使是像莎莱祖尔这样强大的存在也不可能凭空形成希尔摩恩，但可以肯定的是，莎莱祖尔按照了她自己的形象塑造了他们的昆虫形态。她对希尔摩恩的灵感来自于她在土元素位面深处发现的一块超自然的崇高水晶，她按照宝石的完美数目创造了65536个希尔摩恩，并希望这个数量应该存在，而且永远不会再存在更多。

大多数希尔摩恩都不知道莎莱祖尔在创造他们时所扮演的角色，因为她后来被邪恶的元素领主所囚禁了。因此，当他们第一次遇到元素领主阿依尔祖时，他们没有理由害怕或不信任他。化石国王阿依尔祖从石头中走出来，用他的力量和智慧让他们对他肃然起敬，然后他给了他们片刻可怕的预知——在未来的幻象中，他们将自己视为一个不再存在的种族，并且他们的整个集体意识被交换思想的外星生物的精神入侵所抹除。在幻象中，这些被称为伊斯人的生物（《怪物图鉴3》286页）把他们的思想转移到了希尔摩恩的身体里，并将希尔摩恩的思想转移到他们自己的身体中，任凭他们最终被伊斯人自己所面临着的任何末日所毁灭。希尔摩恩们看到了自己的命运，并第一次体会到了绝望。

阿依尔祖对希尔摩恩的操纵还没有结束：他们有着他想要的东西。即使是阿依尔祖也不足以摧毁整个希尔摩恩种族，因为莎莱祖尔给他们注入了神话属性，但阿依尔祖渴望他们的神话本质，并希望将其添加到自己的神力中。他知道他不能指望用武力夺走他们的本质，但他认为他可以说服他们自愿把本质交给他。

阿依尔祖承诺要教希尔摩恩创造的秘密，让他们可以利用这个秘密来阻止自己的灭亡，但他遗憾地说，如果没有比他所拥有的更多的神话本质，他是没有能力做到这一点的。他解释说，如果希尔摩恩愿意将他们四分之一的灵魂献给他，他就有能力教他们如何自救——这是一个少数人牺牲自己来拯救多数人的机会。希尔摩恩自然被这个建议吓到了，但他们相信了阿依尔祖的话。最后，他们选择了另一个选择：希尔摩恩们没有牺牲四分之一人口的全部生命精华，而是牺牲了一半人口的生命精华的一部分。阿依尔祖获得了同样的原始力量的注入，并且没有希尔摩恩在这个过程中被摧毁，但是一半的希尔摩恩已经失去了他们的神话本质，这创造了神话和非神话希尔摩恩之间的区别——穹窿建造者和穹窿守护者（《探索者模组：翡翠尖塔超级地城》158-159页）——以及物种内部分裂的第一个根源。

为了换取穹窿守护者的本质，阿依尔祖交给了希尔摩恩关于穹窿种子的知识——实际上是从赛瑞祖尔那里偷来的秘密——每一个种子都是一件强大的神器，能够创造一个巨大的地下洞穴，然后将其注入一个魔法支持的生态系统。希尔摩恩决定进行创造和培育生命的实验，希望能拯救他们的物种，使其免于厄运。带着他们新发现的创造的力量和对他们自己毁灭的认识，穹窿建造者们开始使用穹窿种子在土元素位面中创造神奇的增强的洞穴式穹窿，在那里创造新的生命形式并修改现有的生命形式。穹窿建造者们使用他们的神话之力来掌握穹窿种子，创造了能支持特定生命种类的穹窿，而现在减少的穹窿守护者们则负责维护和监督这些穹窿，以确保这种生命的培育不会出错。

尽管他们创造了许多奇妙的作品，但穹窿建造者们很快意识到，他们在土元素位面中的创造活动是有限的，这阻止了他们尝试不同种类的生态系统和生命形式，而这些都是为了拯救他们的种族所需要的。他们开始使用他们的元素掌握形成强大的元素门，让他们可以旅行到物质位面的世界，那里的生命和栖息地的多样性允许他们极大地扩展他们的穹窿建造活动，他们开始在多元宇宙的多个行星的地幔中形成穹窿。

他们在物质位面上制造生命的第一个实验就是利用他们在某些世界的地壳深处发现的良性的精类精魂。他们给予他们形体和目的，创造了岩精（《怪物图鉴2》206页） ，然后穹窿建造者在许多世界中大量生产了他们。他们很快就认定岩精并没有保留拯救他们的秘密，并很快就开始了新的实验。穹窿建造者将这些岩精送给穹窿守护者作为劳工，以缓解他们因对阿依尔祖带来的巨大牺牲而失去掌控能力的痛苦。穹窿守护者几乎奴役了岩精，而许多岩精仍然生活在希尔摩恩继续他们工作的世界里。在一些世界里，德洛人是由岩精退化的后代繁衍而来的，他们逃到了荒凉的洞穴里，以逃避他们专横的主人。

在数不清的岁月里，穹窿建造者们继续在多元宇宙中的行星上播撒穹窿的种子，创造出完全自给自足的通过魔法持续存在的生态系统，在那里他们可以支持无数的生命形式和他们实验的条件。尽管穹窿建造者有时会在这些穹窿中建造大城市或整个人工地理，但所有这些建筑都倾向于遵循相同的模式；在几千年后，穹窿建造者和穹窿守护者认为某个实验失败了，于是转移到另一个世界去建造新的穹窿，重新开始实验。少数意识到希尔摩恩存在的种族常常被他们看似反复无常的行为所迷惑，但在一个统一的战线上，希尔摩恩的整个种族都拒绝透露他们试图做的事情和原因的细节，害怕过早引爆他们的遥远的伊斯人威胁。

生态

希尔摩恩是一个原始的异界元素种族，是多元宇宙中最古老的种族之一。尽管他们以两种不同的形式存在，神话的穹窿建造者和非神话的穹窿守护者，但他们仍然是一个单一的物种，并共享着相似的生态。它们的头部和胸部的形状以及上肢的结构都具有一些昆虫的特征。神话的希尔摩恩体型较大，下身是四足的，而穹窿守护者体型较小，下身是两足的。然而，神话和非神话的希尔摩恩之间最显著的区别在于他们相对的力量和对大地魔法的掌握——尤其是他们驾驭穹窿种子力量的能力。

希尔摩恩是无性别的，而且不能通过繁殖繁衍后代。它们的寿命特别长，在自然死亡之前可达数千年。然而，即使死了，穹窿建造者也不一定是真的死了。在建造者生命的最后几个月里，它的心脏会开始钙化。在建造者死后，这些水晶可以被回收，如果处理得当，可以在尸体化为尘土的时候无限期地储存起来。这类水晶被称为生成石，持有着死者的整个人格和经验存在。穹窿建造者可以使用他们对土元素的掌握来建造一个新的穹窿建造者的身体，如果一个生成石被放置在这样一个身体的腹部，一个新的穹窿建造者就会带着前一个穹窿建造者的所有记忆和知识出现。通过这种方式，如果一个穹窿建造者的身体被复原并得到妥善的照料，它基本上可以通过一系列新的身体而永远存活下去。一般来说，在建造者死后，他的生成石会被储存起来，直到需要更多的建造者被激活，这时一个新的建造者形体会被制造起来，生成石会被植入，以重新创造死去的建造者。

由于暴力或意外事故而突然死亡的穹窿建造者没有时间正确地形成他们的生成石，这时他们就会真的死了。这样一来，现存的穹窿建造者的总数就会随着时间的推移而缓慢而肯定地减少。此外，由于失去了它们的神话本质，穹窿守护者不具备生成生成石的能力。穹窿守护者的寿命比建造者短（通常不超过几千年，除非有着穹窿种子的魔法支持才能延长寿命），当穹窿守护者死亡时，他会化为尘土，并永久死亡。穹窿建造者可以使用穹窿种子根据需要创造更多的穹窿守护者，但这些守护者并不拥有以前的穹窿守护者的记忆。奇怪的是，守护者的数量永远不会超过32768人——这个数字是莎莱祖尔的一半原始希尔摩恩把他们的神话本质让给了阿依尔祖后产生的。穹窿建造者的试图创造超过32768个穹窿守护者的尝试总是以失败告终。

阿依尔祖赐予希尔摩恩的幻象表明，即使穹窿建造者拥有着独特的延长寿命的能力，但这也不足以将他们从即将到来的伊斯人灾难中拯救出来。事实上，也许正是这种适应力在某一天会吸引伊斯人来到希尔摩恩的主场。

社会

希尔摩恩们分为两个不同的阶层：神话的穹窿建造者和非神话的穹窿守护者。他们的另一半种的神话特质的丧失使穹窿建造者处于一个统治穹窿守护者的自然地位。守序的希尔摩恩相信他们的社会代表着完美的秩序，因为他们一同努力实现共同的目标，从种族灭绝的威胁中解脱出来。

尽管表面上是和谐的，但他们在表面之下却存在着裂痕。作为一个整体，希尔摩恩通过建造穹窿来实现他们的目标，直到最终制造出来一个能够满足他们的需要的完美种族。然而，并不是所有的希尔摩恩都清楚这个被创造的种族的实际目的：是与伊斯人战斗并击败他们，是作为让希尔摩恩自己的意识在灭绝之前撤入其中的宿主，还是作为一个奴隶种族在伊斯人灾难之后隐藏和保护一小部分幸存下来的希尔摩恩？此外，并不是所有的守护者都对他们的神话本质的牺牲持有矛盾的态度，并有着自己的想法。

希尔摩恩把他们的社会分成了几个氏族，每个氏族都有着不同的职能。

创造者：这个氏族组成了希尔摩恩社会的大部分，包括着大量的穹窿建造者和穹窿守护者。这些是努力在土元素位面和物质位面的众多世界中创造和维护穹窿的希尔摩恩。创造者的主要职责之一是保护任何受到了其他种族入侵威胁的穹窿实验。在通常情况下，几个穹窿建造者和守护者就足以抵御外部威胁，但有时，重大军事行动或长期的战争需要从其他地方召集辅助部队。也许在其中最臭名昭著的要数在格拉里昂世界的原始时代时发生的希尔摩恩和底栖魔鱼之间的千年战争了。在这场冲突中，潜在的生成石的巨大损失至今仍旧能清晰地感受到，这也导致了希尔摩恩重新思考他们关于与其他有知觉的物种进行全面战争的整个信条。

崇拜者：由建造者和守护者组成，崇拜者是希尔摩恩的第二大氏族教派。在土元素位面中，崇拜者们几乎只居住在阿依尔祖的灼热迷宫中，在那里他们作为着神秘主义者和元素领主的中间人。虽然希尔摩恩一般不崇拜阿依尔祖，而是把他视为他们种族的守护神和盟友，但这个氏族最接近于对化石国王顶礼膜拜。他们向他寻求更大的帮助，希望能对他们种族的威胁有着更深入的了解。

思考者：这一小部分人完全由穹窿建造者组成，他们沉思着多元宇宙的深层奥秘，以获得对他们种族的命运的更充分的理解，以及保存他们的最可靠的方法。阿依尔祖鄙视这个氏族，害怕有一天他们会知道他的背叛。他会利用崇拜者氏族一有机会就迫害思考者。

煽动者：这个相对较小的穹窿建造者和穹窿守护者氏族是由一些最好战的种族成员组成的。他们中的许多人都是对抗格拉里昂的底栖魔鱼的老兵，充满着军事作战经验。这个氏族要求对伊斯人进行先发制人的打击。

研究者：这个氏族完全由穹窿建造者组成，是一个鲜为人知的思想家群体。这些希尔摩恩在寻找传说中的失踪的水晶女王赛瑞祖尔的踪迹，他们相信如果能找到并释放她，她可能有办法拯救他们的种族。阿依尔祖不知道这个氏族的存在，如果他知道，他可能会让他的崇拜者们去清除这些危险的异教徒。

异见者：这个小氏族的成员完全由穹窿守护者组成，他们公开反对建造者在与阿依尔祖的交易中窃取了他们的神话遗产，他们认为建造者与元素领主的联系玷污了他们的本性。只要他们有能力，他们就会杀死穹窿建造者，并试图抓住穹窿守护者，使其转化为他们的同伴或杀死他们。异见者存在于多元宇宙的多个独立团体中，其中一些人已经开始为他们的事业寻求神的庇护，恳求大魔鬼、邪魔领主和其他强大的实体给予他们援助。只有少数的穹窿建造者知道这个氏族的存在，他们试图阻止知识的传播，以至于很少有希尔摩恩知道这种叛乱的存在。

总的来说，希尔摩恩比较和平，但更多的是为了避免与其他种族接触。如果一个本土物种侵犯了他们的实验室空间，他们会毫不犹豫地将其全部消灭。很少有种族会定期与希尔摩恩互动，尽管在土元素位面和多个世界的穹窿中仍有大量的岩精为他们服务。希尔摩恩通常与土元素和其他元素生物相处融洽，但他们与无双帝国（Peerless Empire）的土巨灵们保持着警惕的休战，土元素裔（《怪物图鉴2》205页）偶尔在两个种族之间担任特使。希尔摩恩鄙视土元素位面的魔蝠，当太多的魔蝠侵入阿依尔祖的灼热迷宫时，崇拜者氏族经常进行种族屠杀。

巢穴

希尔摩恩通常出现在物质位面的世界中或是土元素位面的深处的一个穹窿中，进行着他们的最新的实验。在被遗弃已久的穹窿中偶尔会发现弃儿或氏族的牢房。崇拜者们居住在灼热迷宫中的洞穴里，在那里他们花了大量的时间来冥想和向他们的庇护主祈祷。

希尔摩恩的穹窿巢穴可以有着各种各样的形式，就像穹窿种子所创造的生态系统一样：从地下沙漠或山脉到更传统的地牢综合体，再到建筑风格延伸到它所存在于的整个世界的历史的整个城市。这些先驱者所引进的建筑技术和科技经常会在后来的人类文化中发现。

在土元素位面中的被占领的穹窿包含着多达4000块生成石，它们由穹窿建造者持有着，直到他们需要增加数量的时候。与此同时，一千多块生成石被崇拜者们藏在灼热迷宫中。这些水晶宝石代表着整个种族的未来，并与那些不能轻易通过石头的生物隔离了开来，而且它们总是被严密的守卫着。

与其他种族的关系

由于他们作为古老且神秘莫测的世界塑造者的名声，希尔摩恩已经影响了横跨多元宇宙的众多种族。有些人认为他们是传奇的近半神，另一些人则认为他们是傲慢的操纵者，有着危险的意图。那些与希尔摩恩有着最为紧密的联系的种族在这里被记录了下来。

底栖魔鱼：希尔摩恩早就发现他们的实验被底栖魔鱼的阴谋所阻碍和腐蚀。不管底栖魔鱼是想重新利用希尔摩恩的努力来实现他们自己的疯狂计划，还是想完全逆转穹窿建造者的计划来对抗他们的主人，但他们的干涉已经标志着他们是希尔摩恩最讨厌的敌人之一。虽然这两个种族都不以夺取战利品而闻名，但希尔摩恩的尸体偶尔也会在底栖魔鱼的居所发现，反之亦然，这表明这两个物种之间既有着敌意，也有着共同的好奇心。

阿努纳奇：就像希尔摩恩塑造世界的过程一样，冷漠的阿努纳奇（《怪物图鉴5》28页）也在塑造着生命的轨迹。不幸的是——或者，也许对现存物质位面的生命来说是幸运的——几乎每次阿努纳奇和希尔摩恩相遇，误解和环境都会导致暴力的爆发。虽然这可能是一系列令人难以置信的宇宙巧合，但也可以想象，一些充满远见的种族可能会积极工作，以防止这两种充满操纵力的力量结盟。

水晶蝎：这些像蝎子一样的生活在土元素位面的本地生物经常在靠近希尔蒙恩穹窿的地方被发现。水晶蝎（《怪物图鉴2》61页）的出现似乎不仅仅是偶然的，这让一些人相信希尔蒙希尔蒙恩人可能参与了这个种族最初的创造——并且可能仍然对他们施加着一些控制。一个相关的假设表明，某些种类的水晶蝎可能是在穹窿建造过程中的副产物，而希尔蒙恩在水晶生物的创造中所扮演的任何角色都完全是偶然的。

索尔石怪：大多数索尔石怪对穹窿建造者知之甚少。然而，土元素位面的乳白穹窿（Opaline Vault）的一些索尔石怪声称发现了希尔蒙恩在遥远的过去对他们种族犯下的滔天罪行的证据。有些人甚至认为，索尔石怪对宝石和水晶的喜好可能是古代希尔蒙恩试图修改他们的种族并利用他们的能力的结果。因此，一些索尔石怪学者以极大的怀疑甚至暴力的态度对待着穹窿建造者。

伊斯人：穹窿建造者们对任何种族的恐惧和厌恶都比不上伊斯人。在知道这些难以捉摸的生物对他们的同类——在过去，现在，以及未来——所犯下的罪行后，希尔蒙恩们开始积极地寻求对他们的敌人的能力和弱点的更深入的了解，以及他们可能从即将到来的伊斯人大灾难中窃取到的任何一瞥。

格拉里昂上的希尔蒙恩

尽管穹窿建造者在格拉里昂早期历史的发展中发挥了巨大的作用，尤其是在幽暗之地，但他们现在的直接影响几乎仅限于他们过去遗留下来的少数片段。奥乌穹窿和奥乌语的发展是他们的影响的最直接证据，但即使是这些也被隐藏在远离大多数格拉里昂居民的地方。他们的最大的投资是在与底栖魔鱼的长期的冲突之中，但最终证明了代价终究还是太大了，于是他们放弃了奥乌穹窿，离开了格拉里昂，去寻找其他不那么敌对的世界进行实验。而现在剩下的只有深埋于地下的穹窿、神秘的遗迹和远古时代的碑文。

遭遇到的任何希尔蒙恩都可能是孤独的穹窿守护者，当其他部族从格拉里昂撤退时，他们留在了原地继续守卫自己的岗位——或者说他们其实是逃兵。被遗弃已久的奥乌穹窿仍然是对其创造者无声的见证，如伊沃兰丁的无人城市，如无形海的玉岛上的奇怪魔法建筑，都是暗示着过去的一切的诱人的线索。

希尔蒙恩魔法

几个穹窿建造者的魔法作品已经在不同的来源中被描述了。

水晶子宫：这个不断生长、崩溃和重新生长的水晶漩涡充当着进入土元素位面中心的传送门——尽管它还没有被明确地确定为这样——那里存在着穹窿建造者在那个位面和物质位面中的世界之间建立连接的方法。参见《探索者战役设定：前往幽暗之地》第47页。

生成石：这些水晶包含着已故穹窿建造者的灵魂和记忆（更多信息见第72-73页）。穹窿建造者们不知道的是，异见者们已经发现了一种方法，可以在不需要穹窿种子的情况下，将其中一颗水晶分割成四个新的穹窿守护者。这些新制造的穹窿守护者能够超过32768人的极限，并且不属于希尔摩恩创造的本质。异议者试图以这种方式建立一支煽动叛乱的穹窿守护者军队，而代价是牺牲已故的穹窿建造者的精华。在异见者们中出现了一个谣言，即当这些穹窿守护者的人数超过剩余的穹窿建造者时，他们的神话本质将被归还，并且他们将重新获得他们应有的位置。然而，这个谣言可能是不真实的，而且很可能是由异见者们一直在追求的黑暗力量之一发起的。

艾恩石：虽然艾恩石不是由希尔蒙恩制造的，但是穹窿建造者对这些魔法宝石非常感兴趣，有些人会大量收集它们。然而，希尔蒙恩很少会使用这些石头。相反，他们似乎出于完全神秘的原因对于破坏它们特别感兴趣。

玉岛：这些岛屿是很久以前在穹窿建造者与底栖魔鱼的战争中建造的，位于格拉里昂的无形海中，是用来捕获底栖魔鱼的异能武器。参见《探索者战役设定：幽暗之地再临》第38页。

奥乌之门：这些机器由石头、金属和水晶组成，顶部有一个绿色的水晶状网状漏斗，并被作为奥乌不同穹窿之间的通道。这些装置并不是格拉里昂独有的，在其他世界它们会被简单地称为穹窿之门。参见《探索者模组：翡翠尖塔超级地城》第148-149页。

穹窿种子：这些强有力的神器被穹窿建造者用来建造他们神奇的地下穹窿，并维持由此产生的生态系统，缓和诸如高温或地震等环境危害，使穹窿建造者能够在其中培育新的和改良生命形式。参见《探索者模组：翡翠尖塔超级地城》第149页。

低语石：这些黑色石柱能够增强任何接触到它们的生物的种族心灵感应能力，让它们能与它们所知道的同一星球上的任何生物交流。希尔蒙恩用低语石在他们的穹窿之间进行远距离通信。参见《探索者模组：翡翠尖塔超级地城》第148页。

P76-P81

穹窿建造者的遗物

From the Keeper’s Vaults came they, say I,

From the Keeper’s Vaults down deep.

Though eager hands might stretch with greed,

The centuries of sleep Do draw from blackest Orv What mortals shan’t perceive.

Be twice wary of the tears

From eyes that cannot weep.

Of hope, place naught, place naught, say I

On seeds you cannot reap.

And of such gifts, it’s best, say I,

To let the Keepers keep.

——阿兹兰特诗歌，写于命运之年，作者不详（弃疗了，翻不懂）

在人类黎明前的原始时代，远古的外星种族偷走了格拉里昂，将强大的魔法编织成了大量的神器，而其巨大的宏伟和强大的力量为他们提供了塑造世界的能力。虽然缟玛瑙钥匙在铁牙入侵冒险之路中扮演着至关重要的角色，尤其是在这次冒险中，但它其实只是神秘的希尔蒙恩种族隐藏起来的众多奇异瑰宝之一。希尔蒙恩将巨大的地下洞穴改造成被称为穹窿的神奇的新国度，用只存在于格拉里昂地表深处最与世隔绝的地区的稀有材料锻造出了神器。最强大的希尔蒙恩因此被称为穹窿建造者，他们会自己使用这些强大的遗物，或者把它们传给更低等的希尔蒙恩阶级，穹窿守护者。这些神器能够赋予石头感知能力，将生物特性融入水和水晶，并将黑暗转化为各种形式的有用能量。除了希尔蒙恩以外，几乎没有其他种族能够察觉到这些神器的多维形状，这些神器的真实结构对于年轻的类人生物种族来说仍然是无法理解的。

许多希尔蒙恩神器都是巨大的。希尔蒙恩建造了外形酷似外星昆虫的巨大机械装置；它们的细长的四肢配备有凿子、镐、剪刀和其他工具，能够帮助希尔摩恩在穹窿中建造和雕刻王国。当这些巨大的设备的寿命超出了它们最初的使用期限，遇到了一些事故导致它们出现了故障，或者只是因为太不方便搬迁时，希尔摩恩就会抛弃它们。事实上，这些泰坦中没有一个还仍在运作。当其他种族遇到这些长期不动的机械装置时，他们通常会把它们误认为是奇异的昆虫雕像，或者是早已死去的巨型螳螂腐烂的外骨骼。

为了帮助他们在他们的广阔的地下帝国中导航，希尔摩恩以高耸的三面方尖碑的形式建立了许多驿站。这些方尖碑能够投射出远程的异能信标，而希尔摩恩相信只有他们才能够感知到。驿站还能够为游客提供基本的补给、治疗、魔法交通和临时的生物增强功能。希尔摩恩操作者可以操纵方尖碑的异能灵光来发送复杂的信息，从而在整个星球上建立一个庞大的通信网络。但是希尔摩恩没有预料到另一个居住在格拉里昂的高级种族，底栖魔鱼，能够窃听这些心灵交流。当希尔摩恩们意识到底栖魔鱼拥有着强大的异能力量后，他们也发现底栖魔鱼一直在秘密袭击方尖碑以获取补给。希尔蒙恩永久地关闭了驿站，但还有少数几个仍然溅射着异能能量，或者藏有被遗忘的宝藏。

大量的早期希尔蒙恩神器要么专注于操控他们的水晶种子，要么能够提供额外的手段来扩展他们庞大的帝国。就像缟玛瑙钥匙一样，这些深奥的设备允许希尔蒙恩建立通往隐藏在地表深处或土元素位面内的国度的大门。这些神器为GM们提供了大量的机会来吸引PC们进入奥乌的午夜深渊或内层位面进行长期探索。

希尔蒙恩扩大了他们的地下帝国，扩大了他们的实验范围，吸收了他们遇到的其他生物，与其他种族的冲突也增加了。为了帮助希尔蒙恩面对在各个方面都要面临的小冲突，以及与底栖魔鱼的广泛战争，希尔摩恩放弃了制造神器来改善他们的穹窿或帮助他们旅行。相反，他们开始专注于那些被设计用来控制和防御入侵者，收集关于敌人的情报，并在关键的冲突中展示压倒性的力量的神器。这些神器通常都是穹窿守护者仓促制作的；没有穹窿建造者的智慧来指导他们的设计过程，这些神器对于它们的创造者和敌人通常都是危险的。其中一个装置，一个提前触发的末日装置，在现在被称为黑色沙漠的穹窿里制造了有毒的放射性废料。

希尔摩恩在与底栖魔鱼交战的过程中一直处于紧张状态，既要保持对他们巨大穹窿的控制，又要防止他们不稳定的神器落入敌人手中。最后，当希尔摩恩被迫逃离格拉里昂或面临被底栖魔鱼灭绝的危险时，他们留下了许多危险的神器。虽然希尔摩恩曾经用强大的守卫和陷阱来保护这些神器，但多年的长征已经削弱了这些保护措施。

并不是所有的穹窿守护者都逃离了格拉里昂，尽管留下来的人太少，不足以继续多年前穹窿建造者建立的关于生命和进化的巨大实验。留下的穹窿守护者使用着他们祖先创造的神器来尽可能地维护他们的穹窿。其他的神器被底栖魔鱼偷走了，或者被最近占领奥乌的种族发现了，比如卓尔，透肌魔人，甚至还有来自地表的幸运探险家。穹窿建造者创造的奇迹渗透在奥乌的任何冒险中，无论是在穹窿的自然和形状上，还是在其精心建立的居民的进化过程中，还是在那里用来塑造生活和发动战争的神话般的神器里。

下面的四种神器代表了希尔蒙恩的起源。虽然它们的构造以当代的标准来看似乎非常奇怪，但每一件物品都有一个可理解的目的，并会为其拥有者提供非凡的力量。这些物品可以用来让PC们更加深入地了解格拉里昂的古老过去或者帮助他们实现未来的目标。

立方体螺旋

这个高耸的、块状的半透明水晶闪闪发光着，并螺旋上升至20英尺高。六个直径不同的窄孔贯穿了水晶螺旋：三个在神器的一边，而另外三个在另一边。第三个面上有着锯齿状的条纹，而第四个面上则长出了几簇微小的矿物质。

立方体螺旋（CUBIC SPIRAL） 次级神器

栏位：无位置 施法者等级：20 重量：20吨

灵光：强烈（所有学派）

当由一个知识渊博的操作员控制时，立方体螺旋能够控制着它周围的环境。在块体一侧形成的浅槽可以被作为一个基底，在这个基底中，至多20个微小的立方体矿物簇可以在其中生长。采摘一簇下来是一个标准动作，采摘的矿物簇会在1个月内在神器上重新长回来。采下的矿物簇本身没有效果，但以一个标准动作将矿物簇插入立方体螺旋的六个洞中的一个就会激活该神器的一个功能。一旦使用者激活了立方螺旋的一个功能，该功能将一直保持激活状态，直到任务完成（如果下面指定了限制），或直到使用者命令神器停止它的任务，或直到使用者不再在1000英尺内。除缩小功能外，立方体螺旋一次只能运行一个功能。

缩小（正面，最小的孔）：立方体螺旋会按照命令收缩至它的完全尺寸和1英尺高之间的任何大小。神器的重量会随其高度成比例地减少；它最小的时候重达150磅。

钻孔（正面，中等大小的孔）：此功能仅在立方体螺旋处于最小尺寸时才能被激活。立方体螺旋会开始旋转并按指定的方向不断前进，以每轮10英尺的速度在固体物体上钻出一个直径18英寸的洞。立方体螺旋可以钻透硬度小于20的任何材料。生物可以很容易地从旋转的神器旁边移开，但那些不移开的生物会受到20d6点挥砍伤害（无豁免）。当此功能被激活时，使用者需要指示最大距离，至多1000英尺。一旦已经到达这个距离，或者无法前进完整个距离，立方体螺旋就会通过钻孔回到使用者处。

滑动（正面，最大的孔）：立方体螺旋会以每轮100英尺的速度向指定方向快速滑动。这个移动不需要沿着地面，因为神器可以滑过空气或水。这会对沿途的生物和物体造成20d6点钝击伤害（反射DC 20免除）。如果它不是在它的正常尺寸，对于每小于它的正常大小一尺减少1d6点伤害。当此功能被激活时，使用者需要指示最大距离，至多1000英尺。立方体螺旋的滑动会在这段距离的尽头停止，或者在遇到墙壁或其他无法通过的物体时停止。如果在滑动的结尾处于空中，它会坠落，但无论坠落的距离如何，它都不会受到伤害。

温度调节（背面，最小的孔）：立方体螺旋会通过辐射冷热波来调节1000英尺以内的温度。使用者需要指示温度处在-20˚F到140˚F之间，而神器会在该区域内保持该温度。

龙卷风（背面，中等大小的孔）：立方体螺旋快速旋转，在100英尺内产生一个类似静止的龙卷风（《核心规则手册》439页）的效果，并在1000英尺内产生烈风。

真空（背面，最大的孔）：立方体螺旋会在每一轮中摧毁所有与其相邻的空气。靠近该神器的生物不能说话，不能使用喷吐武器，不能使用带有语言成分的法术，也不能做任何需要呼吸的事。如果立方体螺旋处于一个密封的房间里，那么在这个房间里呼吸空气的生物最终会窒息而死。

摧毁：如果一个愚蠢的使用者指挥它对它自己使用钻孔功能，立方体螺旋就会被破坏。

历史

希尔摩恩在他们的地下王国中使用立方体螺旋作为环境调节机制。他们还利用这些神器在地下隧道中制造障碍，以控制敌人的行动。

战役中的角色

如果这个立方体螺旋落入错误的人之手，比如扩张主义的透肌魔人氏族、残暴的灰矮人或化石国王阿依尔祖的代理人手中，这将会是毁灭性的，PC们可能会被要求从敌对势力手中取回这个神器。因为立方体螺旋是古老的，即使它仍然迷失在奥乌的深处，它也可能会自发地、随机地展现自己的力量，需要PC们重置它以拯救濒临灭绝的盟友或格拉里昂广阔的幽暗之地的整个生态系统。

大地之眼

这个小的圆形晶洞大约有一块金块那么大，从一边打开，露出了天蓝色和紫红色的晶体层。这些水晶层闪烁着微光。

大地之眼（EARTH’S EYE） 次级神器

栏位：无位置 施法者等级：18 重量：-

灵光：强烈变化系

大地之眼是一个像水晶眼睛一样闪耀着光芒的小型晶洞。当大地之眼被戴在头带上并位于前额中央时，它会在佩戴者与200英尺内所有天然未加工的石头之间建立一种精神纽带。通过专注，佩戴者可以通过以下方式改变石头。这些变化是永久性的，但它们的变化太过平缓，不会对大多数生物和物体造成伤害。

钙化蚀变：佩戴者将富含矿物质的水分流经石头，形成钟乳石、石笋和类似的岩层。这些岩层与周围地区的石头类型相同，而且看起来是无缝的，自然生长的。此改变需要对每5平方英尺的受影响区域施加1整轮专注。

创造栖息地：佩戴者抽出了一处天然泉水或一池清水，使可食用的霉菌或真菌发芽，或打开狭窄的通风口，从其他地方吸入新鲜空气。此改变需要对每5平方英尺的受影响区域施加1整轮专注。

结晶形态：佩戴者将石头变成了半透明的水晶。视力正常的生物可以透过至多30英尺厚的半透明晶体看到东西；更厚的晶体浑浊得看不透。佩戴者也能将非魔法水晶变成普通石头。此改变需要对每5平方英尺的受影响区域施加1分钟专注。

消除石头：佩戴者可以完全移除石头，但由此产生的开放空间显得很自然。任何先前由石头支撑的东西如果被完全移走——比如洞穴的天花板——它就会坍塌。此改变需要对每5平方英尺的受影响区域施加1分钟专注。

石言术：佩戴者可以使一块5平方英尺的石头微微泛起涟漪，显示出触摸、使用或路过该石头的生物或物体的瞬间图像。这如同一个石言术，但只适用于天然石材。这需要10分钟的专注。

大地之眼在自然日光下无法生效。

摧毁：一个凡人佩戴者必须使用大地之眼将自己完全埋葬在石头中，200英尺之内除了穿戴者所占的空间外，没有任何空地。然后佩戴者必须对自己施放石化术，与周围的大地融合，而这会摧毁自己和大地之眼。

历史

大地之眼是一个古老的希尔摩恩神器，在他们发现穹窿种子之前，曾用来塑造大地和创造各种各样的栖息地。在遥远的过去，当希尔摩恩第一次来到格拉里昂的时候，他们就已经认为大地之眼原始的令人尴尬，对于他们广阔的实验来说太过缓慢和粗糙。从那以后，他们就开始努力收集所有这种类型的原始神器并摧毁它们，以及寻找任何现存的大地之眼存在的记录并消除它们。

虽然大地之眼所创造的地形看起来是自然的，但希尔摩恩一眼就能识别出被神器改造过的石头。目前还不清楚希尔摩恩是如何感知到这种差异的，因为这种变化并不会散发出魔法灵光，对于大多数其他检测这种变化的方法来说也不明显。虽然很少有生物会遇到这些神器，但希尔摩恩认为仍然还可能存在着几个大地之眼，因为它们在希尔摩恩位面探索的早期很常见。对于那些知道它们存在的人来说，大地之眼是一个诱人的探索对象。

战役中的角色

尽管大地之眼产生了逐渐的良性效应，但不择手段的使用者也会用它制造麻烦，为PC创造冒险的机会。例如，在大城市中活动的PC们可能会被要求调查最近下水道中出现的怪物。然后PC们发现下水道已经被广泛地改造成天然洞穴，并取代了以前的下水道居民。这些变化是由一群鼠人制造的，他们利用大地之眼在城市的银行地下挖掘隧道，为一夜的抢劫做好准备。或者，PC们可能会在地下洞穴中发现一个古墓的入口，但在冒险进入之前需要休息或补给。一群敌对的冒险者得知了这个发现，并在PC们之前进入了古墓。这群人在古墓里找到了大地之眼，并立即开始使用这个神器，把这个地方变成了一个充满隐蔽的坑和危险不稳定的钟乳石的死亡陷阱。

找回大地之眼只会给PC们带来更多的困难，特别是当他们在使用时不小心或公然使用时。由于希尔摩恩认为这个宝藏是一件令人尴尬的事，少数的穹窿守护者可能会派出他们的仆人，比如元素或岩精，来找回它，然后将其摧毁。

穹窿触手

这个细长的橡胶触手有着8英尺长，散发着一股炼金术防腐剂的味道。触手的底部似乎是从一个活着的生物上撕下来的，两端都镶嵌着装饰性的水晶。

穹窿触手（TENTACLE OF THE VAULTS） 次级神器

栏位：无位置 施法者等级：20 重量：8磅

灵光：强烈（所有学派）

穹窿触手是希尔摩恩用底栖魔鱼触手制造的一件神器，用来帮助他们在与鱼类策划者的战争中对抗他们。触手有8英尺长，太有弹性，携带起来不舒服；类人生物发现更方便的是把穹窿触手像皮带一样缠绕在腰间，或像肩带一样挂在肩上，但不管触手是如何佩戴的，它都不会占据一个魔法物品栏位。触手的主人可以每天各施放五次解除魔法和移除疾病。

当它的主人把它扔到地上，并以一个标准动作发出指令时，它的主要力量就会被激活。触手会活化起来，根据下面一段所列的统计数据变成一个构装体，直到拥有者以一个自由动作命令构装体变回一根无生命的触手。构装体会服从并服务于它的所有者。它能听懂主人说的所有语言，但不会说话。如果构装体被摧毁，神器会变成无生命的触手，可以在以后的时间再次使用。穹窿触手每天最多可激活1小时。这个时间不需要是连续的，但必须以1分钟为单位使用。

当活化时，穹窿触手有着中型活化物品（《怪物图鉴》14页）的统计数据，并有着20点硬度，攫抓特殊攻击，以及以下特殊能力。

破底栖魔鱼灵光（Aboleth-Bane Aura，Su） 一层魔法灵光以构装体为中心，在半径20英尺范围内扩散开来。灵光内的所有生物，包括该构装体，在对抗异怪的攻击骰和近战伤害骰上获得+8加值。任何受到胁迫效果的生物在进入灵光和停留在灵光范围内的每轮开始时，会立即获得另一次豁免机会以打破该效果（如果允许的话）。

解除幻术（Dispel Illusion，Sp） 以一个迅捷动作，该构装体可以对100英尺内的幻术法术施放一个解除魔法（CL 20）。此能力不计入该神器所赋予的解除魔法的使用次数。

摧毁：如果穹窿触手被浸泡在来自黑血之地的死灵液体中，然后在1天内用来在一个神话底栖魔鱼（《神话冒险》178页）身上施放移除疾病，神话底栖魔鱼将永久失去它的粘液能力，同时神器将被摧毁。

历史

当穹窿建造者第一次来到地下格拉里昂建造穹窿并开始他们的实验时，他们在地理上远离古老的底栖魔鱼帝国，而且他们很少互动。然而，随着希尔摩恩将他们庞大的穹窿扩大到包括整个海洋，他们与底栖魔鱼的冲突是不可避免的。希尔摩恩创造了许多装置来帮助这场斗争，包括从神话底栖魔鱼身上撕下来的穹窿触手。

虽然希尔摩恩多年来一直使用穹窿触手来对付他们的底栖魔鱼宿敌，但他们最终还是失败了。虽然很少有类人生物了解这个神器的力量和历史，但底栖魔鱼们还记得这个令人憎恨的武器并努力找回它，这样它就可以被隐藏起来或者被摧毁。

战役中的角色

PC们可能会从一个被围困的矮人矿业殖民地的难民那里听说了穹窿触手；她解释说，在水池底部发现了一根奇怪的橡胶触手后，一群鱼化人就占领了这个群落。无论PC们是否帮助突破围攻，触手都已经消失了。这些PC们后来可能会被雇来调查一系列以博物馆和图书馆为目标的盗窃事件，而这些博物馆和图书馆都收藏着有关史前非人类种族之间的战争的资料。

PC们可以发现作恶者是一个强大的底栖魔鱼的爪牙，他们正在寻找一个被称为穹窿触手的神器的信息。最终，PC们听说了一场涉及一个神秘起源的橡胶雕塑的秘密拍卖，而地点在一个沿海小镇，比如谜语港。这次拍卖是一个臭名昭著的犯罪组织的骗局，尽管她确实拥有穹窿触手，但她并没有意识到她正在把自己设为底栖魔鱼及其追随者的目标。

如果PC们获得了穹窿触手，他们的生活可能会变得相当的艰难，因为希尔摩恩和底栖魔鱼都有着强烈的动机要把它拿回来——底栖魔鱼追求它是出于对存在这样一种针对其种族的羞辱性武器的愤怒，而希尔摩恩则是为了夺回这一强大的武器，以帮助他们征服和羞辱他们古老的敌人。

碎片之矛

这支饱经风霜的轻质金属长矛顶部有一块细长的白色水晶碎片，闪烁着柔和的琥珀色光芒。在这个水晶头的下面有一个圆环，上面镶嵌着七个泪滴状的小水晶，它们也同样发出类似的琥珀色的光；圆环上的五个位置是空的。柄上刻有复杂的图案，似乎有时会改变和改造自己。

碎片之矛（SPEAR OF SHARDS） 次级神器

栏位：无位置 施法者等级：18 重量：10磅

灵光：强烈预言系

碎片之矛是由穹窿守护者们制造的一把+6回力血光矛，用来引导他们穿过格拉里昂的穹窿之间错综复杂的通道，并将危险的地下生物拒之门外。构成矛头的大水晶被安装在一根5英尺长的轻质金属轴上，轴上有一个复杂的图案，并不时地出现移动。矛的头部和枪柄之间有一个能够镶嵌12颗泪滴状水晶的圆环，虽然12个插槽中只有7个有着水晶。每一个小晶体大约有着一英寸长，在圆环的一边稍微向外倾斜，当矛深深地嵌在肉里时，就会像倒钩一样。每个晶体都会发出温暖的琥珀色光芒。任何在碎片之矛周围1英里范围内的希尔摩恩都能够自动感知到它的存在，以及距离神器的距离和方向。

每一颗较小的水晶都被调谐到了格拉里昂地下的不同的穹窿。当碎片之矛的持有者以一个整轮动作有节奏地轻击其中一个小水晶时，矛就会指明通往它调谐的穹窿的路径，引导持有者准确无误地到达穹窿，就如同一个寻找捷径法术一样。这个效果会一直持续到矛到达调谐的穹窿或直到矛头的水晶被以同样的方式敲击。上面那五颗失踪的水晶丢失了，但是，如果重新被发现，它们可以被连接到碎片之矛上，同时也揭示了通往它们调谐的穹窿的道路。

碎片之矛有着足够的智慧来坚定地效忠于它的希尔摩恩创造者。如果被非希尔摩恩使用，它要么拒绝提供指示，要么故意提供错误的指示，以使持有者远离穹窿。如果被非希尔摩恩在战斗中使用，碎片之矛会在持有者的任何攻击骰投出天然1时对持有者造成伤害，而不是攻击目标，如同一把反噬矛（cursed backbiter spear）。当非希尔摩恩在对抗希尔摩恩时使用碎片之矛时，任何天然20以外的攻击骰都将改为攻击持有者。非希尔摩恩可以使用使用魔法装置技能模仿希尔摩恩并欺骗碎片之矛，但此检定的DC会增加10 （DC增加至35）以反映矛的怀疑。

摧毁：如果一个在阳光下出生的生物说服碎片之矛引导他到达由环绕矛头部的水晶所代表的12个穹窿（这需要找回并重新安上丢失的水晶），神器就会被摧毁。

历史

尽管穹窿建造者很强大，但他们并非无所不知，也不会自动知道从一个穹窿到另一个穹窿的路径。十二个等级较高的穹窿建造者一起创造了碎片之矛，每个都在矛头的圆环上安上了一颗水晶，并将神器调谐至他们所控制的穹窿的位置。关于谁来保管这支矛以及如何分配它的使用权的政治争论立刻变得激烈，结果五名创造者出于抗议将他们的水晶从神器上移走了。在随后的剧变中，这五块石头丢失了——或者可能是故意被移到别处去了。剩下的七名创造者设法想出了让碎片之矛发挥作用的替代方案，但每次使用这个方案时，其中一名创造者的生命力就会被抽干。穹窿建造者只使用过它三次，然后就决定把它锁起来，并对它的存在和历史保密。

战役中的角色

PC们可能会发现一个未知的实体一直在谋杀和肢解希尔摩恩，希望用这种稀有生物的碎片来激活碎片之矛。这些谋杀行为在奥乌激起了骚动，PC们必须在希尔摩恩决定用埋藏在地下的末日武器来消灭刺客之前阻止这些攻击。杀死刺客会将碎片之矛交到PC们手中，但鉴于希尔摩恩已经处于紧张状态，PC们可能会因为持有着这个善变而傲慢的神器，从而制造更多的敌人。

与寻找碎片之矛不同的是，PC们可能会偶然发现圆环上丢失的水晶之一，而不知道他们拥有着找到遗失穹窿的钥匙。这些PC们很快就成为了一群想要谋杀他们并偷走水晶的卓尔刺客的目标。这些卓尔要么拥有碎片之矛，要么知道在哪里可以找到它，而且他们知道如何使用它。如果PC们能够扭转局势，打败这些邪恶的刺客，并迫使碎片之矛为他们提供方向，他们就会用自己的冒险打开通往新穹窿的道路。

如果PC们成功找回碎片之矛，希尔摩恩不太可能让它留在这些次等的生物手中——特别是考虑到他们在没有遗失的五片碎片的情况下激活它的记录，这可能会导致它吸取希尔摩恩的生命力。如果PC们获得了一个或多个碎片，野心勃勃的希尔摩恩很可能会试图夺取它们。

P82-P91

怪物图鉴

“学者们试图警告我们。在大学里堆满羊皮纸的房间里，他们向我们讲述了蜥蜴巨人的故事，他们的水晶塔标志着他们在悬崖边的领地。古代的瑟西隆围攻了这些巨人的部族，但是巨人是否屈服于海浪了，他们的统治结束了吗？他们没有。相反，这些怪物拥抱了一种黑暗的力量。他们以它为食，跟随它的塞壬之歌潜入海底，通过一条通道来到了奥乌。现在部落们仍然居住在这里，用异能力量狩猎并摧毁敌人的心灵。学者们警告我们说，我们的探险将带领我们进入一个蜥蜴巨人的领地。那时我们嘲笑得多厉害啊！我们想，我们这些经验丰富的冒险者肯定能避开几只扔长矛的蜥蜴。然而我们错了。我们一到，巨人们就知道我们到来了。他们用铁链把其他人拖走了，而我躲在这里，等着机会溜走。我害怕这个机会永远不会到来。”

——摘自一本在奥乌被发现的冒险者的日记

在铁牙入侵的最后一本中，PC们冒险进入了缟玛瑙城堡的穹窿，并一劳永逸地终结了铁牙军团。这本怪物图鉴提供了额外的威胁来加强这种跨位面探索，包括两种土元素位面中的新生物，三种代表着铁牙军团最精锐部队的大地精部队，以及一种生活在幽暗之地最深处的爬行动物巨人。

额外遭遇

缟玛瑙城堡的穹窿是一个自给自足的半位面，充满了各种冒险，并且它为冒险之外的探险也提供了丰富的机会。虽然假设PC们会直接前往冒险地点，但它们可能会在穹窿逗留或在那里进行独立的冒险。在这里呈现的穹窿遭遇表中，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们在探索缟玛瑙城堡的穹窿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。关于土制半位面的更多信息可以在第64页的“继续这场战役”文章中找到。

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。此外，如果骰出的结果不适合PC们所穿越的地形，那么再次投掷或选择另一个遭遇。

堡垒守卫（CR 18）：尽管希尔摩恩努力想要保守秘密，但保存在歌唱堡档案馆中的一件珠宝却不见了。几千年来，一些强大的制裁者一直守护着这些档案馆，但没有人记得有入侵者渗透进了城堡，他们也不知道珠宝失踪的确切时间。有传言说希尔摩恩怀疑除了这次实际的抢劫之外，还有着一些强大的心灵清除魔法。

目前还不清楚失窃的宝石里藏着什么信息，也不清楚希尔摩恩是否知道他们丢失了什么，但他们还是在不遗余力地试图找回珠宝。他们已经派出了一个由三个猎杀者（《怪物图鉴2》166页）组成的搜寻小组：莫朗瑟，利科瑟和沃沃德。

如果PC们遇到了这些堡垒守卫，制裁者对于他们穿越缟玛瑙城堡的穹窿的旅行动机一无所知。然而，如果PC们能够赢得他们的信任，制裁者们会告诉PC们他们正在跟踪一对他们怀疑是窃贼的深渊炼魔（《怪物图鉴》80页）。如果PC们协助他们完成这个庄严的任务，他们必然会给予PC们一笔来自歌唱堡的巨大的财富。

母亲的使者（CR 16）：缟玛瑙城堡的穹窿的大多数人都认为格林森德的三位弗米蚁族女王没有低等弗米蚁族仆人，但事实并非如此。每一个女王——自称为冷漠之母，爱之母，痛苦之母——都有着myrmarch暗中为她服务。每个女王都试图向她的姐妹们隐藏她的仆人的存在，甚至是当她派他们在穹窿中执行召集盟友的任务时。每个弗米蚁族女王都不满足于仅仅为一个有感知能力的昆虫王国分担宫廷职责，她们都希望获得更强大生物的忠诚，最终成为格林森德唯一的女族长。

6个进化myrmarch（《怪物图鉴4》288页，109页）在前往穹窿中的一个更强大的位置的途中偶然发现了PC们。他们通常一看到PC们就会开始战斗，但如果PC们轻易地打败了弗米蚁族，他们就会尝试投降，并承诺提供一个在他们的女王旁边的权利位，如果PC们带着他们回到格林森德的话。当然，如果PC们同意，一旦他们发现了女族长们的秘密战争，他们就会发现比预想的多得多的东西。

土巨灵贵族（CR 16）：尽管他们倾向于流浪，但缟玛瑙城堡的穹窿的土巨灵们也很看重一个好的露营地。因此，PC们可能会遇到三个土巨灵贵族（《怪物图鉴》143页），他们正在寻找另一个地方，让他们王国的土巨灵们能够呆在那里——最好是一个有着足够资源和尽可能少的危险的地方。如果PC们能够把他们指向一个合适的地点，土巨灵们就会给予他们丰厚的奖励。

锐齿森林遭遇

d% 结果 平均CR 出处

1-6 4泥元素长老 15 《怪物图鉴2》121页

7-11 土巨灵贵族 16 见上

12-17 1三头龙 16 《怪物图鉴3》144页

18-22 1空心蟒 16 《怪物图鉴3》149页

23-28 1电浆泥怪 16 《怪物图鉴3》220页

29-34 母亲的使者 16 见上

35-40 1缟玛瑙灾祸 16 见86页

41-48 1巨噬蠕虫 17 《怪物图鉴4》18页

49-54 1浮游岛怪 17 《怪物图鉴5》195页

55-60 1穹窿巨人 17 见84页

61-66 1进化弗米蚁族女王 18 《怪物图鉴4》110页

67-71 堡垒守卫 18 见上

72-78 2秘银魔像 18 《怪物图鉴2》139页

79-86 1雷霆比蒙 18 《怪物图鉴3》39页

87-92 1精金魔像 19 《怪物图鉴2》134页

93-97 1蚀日星髅 19 《怪物图鉴3》276页

98-99 1萨德树精 19 《怪物图鉴2》237页

100 1地主神 20 《怪物图鉴3》160页

穹窿巨人（GIANT，VAULT）

这个蜥蜴巨人的身体覆盖着淡蓝色的鳞片，从它的头到它厚厚的尾巴的末端有一层黑色坚硬的嵴。它的蓝眼睛发出了柔和的光芒。

穹窿巨人（VAULT GIANT） CR 17

XP 102400

守序邪恶 巨型类人生物（水栖，巨人，爬虫）

先攻 +6；感官 黑暗视觉120尺，低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +29

————————防御————————

防御等级 32，接触 8，措手不及 ,30（+2敏捷，+24天生，-4体型）

生命值 270（20d8+180）

强韧 +15，反射 +10，意志 +20

免疫 寒冷，影响心灵效果；SR 28

————————攻击————————

速度 50尺，游泳60尺

近战 +1回力矛+26/+21/+16（4d6+20/19-20/×3），啮咬+19（2d8+6），或啮咬+24 （2d8+13），2爪抓+24（2d6+13）

远程 +1回力矛+15（4d6+20/19-20/×3）

占据20尺；触及20尺

特殊攻击 尾巴猛击

异能魔法（CL19；专注+24）

20 PE——思维预读（2 PE，DC 17），高等神经脉冲（5 PE，DC 20），精神屏障 IV（5 PE），讯息传递（1 PE），精神质询（4 PE，DC 19），心灵戳刺 V（5 PE，DC 20），驾行占据术（4 PE，DC 19）

————————属性————————

力量 36，敏捷 15，体质 29，智力 20，感知 23，魅力 16

BAB +15；CMB +32（+34冲撞）；CMD 44（46对抗冲撞）

专长 战斗反射，重击专攻，精通冲撞，精通重击（矛），精通先攻，钢铁意志，闪电反射，猛力攻击，要害打击，武器专攻（矛）

技能 特技+12（+20当跳跃时），攀爬+36，知识（奥秘，本地）+15，察觉+29，察言观色+26，法术辨识+20，生存+24，游泳+44

语言 水族语，通用语，龙语，巨人语，地底通用语

特殊 两栖

————————生态————————

环境 任何海岸（无形海）

组织 单独，成对，狩猎队（3-9），或战团（10-18附加1三到六级催眠师或异能者）

财宝 标准（巨型+1回力矛，其他宝藏）

————————特殊————————

尾巴猛击（Tail Swat，Ex） 每1d4轮以一个迅捷动作，穹窿巨人可以用它的尾巴对从他的占据边缘的交叉点向任何方向延伸的30尺锥形范围内的所有生物进行打击。如果该区域内的生物体型比巨人小三级或更多，它们就会受到影响。受到影响的生物会受到4d6点钝击伤害，并且会被击倒（反射DC 22免除伤害和击倒）。豁免DC是基于敏捷的。

穹窿巨人是一种巨大的双足蜥蜴，生活在幽暗之地的最低层，奥乌的无形海的海岸上。他们的手和脚上都有着蹼，这使他们在水中有着很强的活动能力，而他们的强健的身体使他们拥有着巨大的力量。除了巨大的身躯和强大的物理力量外，穹窿巨人们还是思维敏捷，逻辑缜密的思考者，他们能够使用强大的异能魔法来研究和战胜他们的敌人。尽管穹窿巨人拥有着强大的天生武器，但他们更喜欢挥舞巨大且装饰精美的矛，而这些矛在无形海的海面上和海面下都能有效地发挥作用。穹窿巨人们会进行大规模的捕猎，捕捉并观察他们遇到的任何新生物，然后吃掉或放生它们，这是由他们的领袖最终决定的。

穹窿巨人会用发光的真菌制成的发光防水涂料来装饰它们的鳞片。彩绘的标志以令人眼花缭乱的形状和颜色排列着，显示了氏族关系、地位和值得注意的个人事迹。一个穹窿巨人会因为这些发光的装饰而为个人和氏族感到骄傲，嘲笑或破坏它们肯定会招致穹窿巨人的愤怒。

穹窿巨人有42英尺高，25000磅重。

生态

在神秘的巨蛇之年，穹窿巨人的文明遍布在格拉里昂的海岸上。每个穹窿巨人氏族都在其领土边界的海崖上竖起了强大的、半透明的水晶尖塔。和古代的古蜥人一样，穹窿巨人也受到了篡位文明的压迫，主要是瑟西隆和它的符文巨人仆人。穹窿巨人氏族结构的分裂本质使他们还没有准备好抵抗一个统一的帝国。因此，直至今日，符文巨人在穹窿巨人的传说中都是令人憎恨的敌人，而爬虫巨人一看见就会攻击符文巨人（尽管在幽暗之地的最深处很少能够发现符文巨人）。

当穹窿巨人氏族被瑟西隆带到了灭绝的边缘时，他们的领袖与一些不知名的承诺拯救他们的黑暗力量达成了一项协议。穹窿巨人氏族们把他们的尖塔交给了海浪，踏上了深海之旅。在那里，有一条通道把他们带到了奥乌的无形海的海岸，而穹窿巨人在那里建立了新家。他们已经很好地适应了地下生活，并会狩猎那些在无形海深处游荡的巨兽以获取食物。现代穹窿巨人与他们生活在地表的祖先并没有什么不同，除了他们曾经充满活力的海蓝宝石鳞片会随着时间的推移而逐渐褪色。为了弥补这一点，穹窿巨人们会在自己身上画上发光的图案，以显示氏族关系和个人地位。

栖息地与社会

穹窿巨人氏族在无形海的海岸上建立了据点。虽然大多数人居住在外海岸，但一些强大的氏族声称拥有着陡峭的岩石岛屿。从外面看，穹窿巨人部落很像天然的石头，并巧妙地隐藏了用于瞭望的开口。穹窿巨人部落的主入口总是在水下，尽管内部也有高于或低于海平面的部分。在内部，建筑被精心设计以容纳整个氏族，并在入口附近有着防御结构以抵抗敌对氏族或其他生物的攻击。穹窿巨人会用与他们用来装饰自己身体相同的发光涂料来装饰和标记氏族内部的房间，包括巨人们用来睡觉的公共热浴池。

穹窿巨人的社会是严格且仪式性的。一个巨人在氏族中的角色是由他的行为来确定的，每个巨人都知道会导致他在氏族中的地位上升或下降的仪式和任务。每个氏族都由一群强大的雌性异能者领导着。秘社会与他们所服务的黑暗实体交流，并与其他氏族的统治秘社协商，以决定穹窿巨人掠夺和远征的方向。听到一个让她加入秘社的心灵呼唤的雌性穹窿巨人会潜入无形海的深处。在许多年后，她在回来时已经改变了，并且她的异能能力超过了她的普通亲属——如果她真的回来了的话。秘社的成员不会像其他同类一样变老，但最终会被拉回大海深处，并且再也见不到了。

在统治秘社之外，穹窿巨人氏族会根据个人才能来分配角色，而不考虑性别。穹窿巨人的文化会把氏族的团结置于家族关系之上。氏族决定谁在何时与谁交配，雌性会在氏族的集体孵卵处产卵。穹窿巨人的卵成熟缓慢，需要一年的时间来孵化；孵化过快的后代通常会有着畸形，并会被破坏。整个氏族都负责引导健康的孩子长大成人——他们在30岁时到达成年期——并在这一过程中教授他们战斗和异能魔法。穹窿巨人可以存活几百年。

穹窿巨人将氏族的生存置于一切之上，而自我形象则与氏族中的地位密切相关。穹窿巨人所能受到的最严厉的惩罚就是流放。被放逐者的身份标志会被抹去，而个人则被孤独地送出了无形海。被剥夺了氏族的穹窿巨人会变得精神错乱，通常会寻找一群更小的生物来胁迫他们服从——通常是一个退化的战蜥人部落。这个领导地位是巨人在氏族中所感受到的归属感的苍白阴影，而这些巨人经常以盛怒发泄他们的挫折感。

在与其他无形海智能居民的互动中，如底栖魔鱼，munavris（《怪物图鉴6》197页）和透肌魔人（《怪物图鉴2》276页》），穹窿巨人们的行动似乎遵循着一个神秘莫测的议程。他们可能会袭击一个定居点，给另一个慷慨的礼物，或者把另一个夷为平地，并把所有的居民作为俘虏。聪明的俘虏也会受到同样不稳定的待遇：他们可能会在公共宴会上被吃掉，或者被释放到奥乌的一个遥远的角落。穹窿巨人在第一次遇到不熟悉的智能生物时很谨慎，他们更喜欢把他们抓起来，直到他们收到领导者的指示。穹窿巨人们只知道他们在忠诚地服从于他们的异能秘社的命令；但很少有人意识到这些强大的异能者会依次听从远在无形海之下的未知主人的指挥。

缟玛瑙灾祸（ONYX SCOURGE）

这种巨大生物的石质身体上布满了深红色和黑色的矿物纹理，并脉动着黑暗能量。它的脸是一个愤怒的面具，上面有着发光的红色眼睛和一个作为嘴巴的漆黑的坑。

缟玛瑙灾祸（ONYX SCOURGE） CR 16

XP 76800

混乱邪恶 超大型异界生物（土系，元素，跨位面）

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，看破黑暗，颤动感知60尺；察觉 +27

————————防御————————

防御等级 30，接触 10，措手不及 28（+2敏捷，+20天生，-2体型）

生命值 231（22d10+110）

强韧 +18，反射 +11，意志 +15

DR 10/-；免疫 死亡效果，元素特性，能量吸取，负能量

————————攻击————————

速度 30尺，掘地20尺；潜地

近战 2挥击+32（2d12+12/19-20附加3d6负能量）

占据15尺；触及15尺

特殊攻击 引导负能量（8d6，DC 19，4/天），熵能打击，负能量电容

类法术能力（CL17；专注+17）

3/天——力竭波（DC 18）

————————属性————————

力量 34，敏捷 14，体质 21，智力 12，感知 15，魅力 13

BAB +22；CMB +36（+40冲撞，+38破武）；CMD 48（50对抗冲撞或破武）

专长 可怖殴击，顺势斩，高等冲撞，精通冲撞，精通重击（挥击），精通先攻，精通破武，威逼，闪电反射，猛力攻击，破武重击

技能 估价+26，攀爬+37，威吓+38，知识（地城，位面）+26，察觉+27，潜行+19

语言 土族语

————————生态————————

环境 任意地下（土元素位面）

组织 单独或成对

财宝 偶有

————————特殊————————

引导负能量（Channel Negative Energy，Su） 以一个标准动作，缟玛瑙灾祸可以如同一个16级邪恶牧师一样在30尺爆发范围内引导负能量。这个能力不需要圣徽。该豁免DC是基于魅力的。

熵能打击（Entropic Strikes，Ex） 缟玛瑙灾祸的挥击会额外造成3d6点负能量伤害。当目标是一个物体时，它的挥击攻击会忽略前5点硬度。

负能量电容（Negative Energy Capacitance，Su） 缟玛瑙灾祸的身体能够储存负能量，这使得它对于死亡效果、能量吸取和负能量免疫。此外，如果一个缟玛瑙灾祸被一个负能量攻击命中，当它在1分钟内的下一次引导负能量时，它会造成50%的额外伤害，就如同这是一个被强效过的法术一样。

缟玛瑙灾祸是来自于土元素位面的邪恶野兽，陶醉于他们的致命的力量。它们类似于带有红黑色缟玛瑙条纹的土元素长老。负能量在缟玛瑙的纹路中跳动和流动，就像血液流过暴露的静脉一样。类似缟玛瑙灾祸的眼睛和嘴巴的凹陷的地方是深深的空洞，并扭曲成了愤怒和仇恨的表情。

负能量会流经缟玛瑙灾祸造成的每一次打击，一视同仁地破坏有生命和无生命的物质。缟玛瑙灾祸也可以在毁灭性的爆发中释放出这种能量，它们喜欢使用它同时对多个敌人造成伤害。它们一有机会就会兴高采烈地投入战斗。

缟玛瑙灾祸有40英尺高，重达7万磅。

生态

土元素位面中的无尽的隧道是奇妙生物的家园。居住在那里的元素是由位面本身的物质构成的，在不同的矿石、矿物和材料的组合中展现出无限的变化。在大多数情况下，元素除了会具有独特的颜色外，并没有从组成其的矿物中获得什么特殊的好处。然而，在极少数情况下，元素会遇到一种现象，这种现象会以奇怪而可怕的方式与它的物理组成部分产生相互作用。在土巨灵中流传的传说假设了是这样的事件导致了第一个缟玛瑙灾祸的诞生。

土巨灵的传说中说，在遥远的过去，土元素长老奥祖斯泰格发现了一个奇怪的异常现象：一座小山大小的黑缟玛瑙球体，它散发出一缕缕寒冷且黑暗的力量。由于对这个物体的性质感到好奇，奥祖斯泰格进入了这个球体去探索它的内部，但当它发现缟玛瑙球体包围着土元素位面和负能量位面之间的一个缺口时，那时就已经太晚了。

位面学者推论形成于缺口周围的缟玛瑙球体是一种防御机制，能够遏制负能量位面的破坏性力量。奥祖斯泰格本应因暴露在缺口的负能量中而被消灭，但它的身体吸收了缟玛瑙以能够同样地容纳负能量。元素幸存了下来，但因为球体而彻底地改变了——它变成了一个扭曲的元素生物，被注入了熵的本质，并充满着毁灭的欲望。

奥祖斯泰格通过强迫、诡计或承诺力量来聚集其他元素，然后强迫它们像它以前所做的那样进入缟玛瑙球体。只有最强大的元素存活了下来，类似地变成了奥祖斯泰格这样的生物。这些生物充满了破坏性的能量，对彼此和奥祖斯泰格都没有任何忠诚，它们将毁灭散布在土元素位面中，并最终传播到其他位面。它们后来被称为缟玛瑙灾祸，以在它们的缟玛瑙条纹中跳动的能量和在其身后留下的毁灭而命名。

没有一个土巨灵声称知道有多少缟玛瑙灾祸存在着，或者它们是否都是由奥祖斯泰格创造的。探险家们从来没有在土元素位面中发现过奥祖斯泰格的位面缺口，甚至都没有找到奥祖斯泰格存在的确切证据。有可能存在着不止一个缺口，而每一个都有着能力从那些靠得太近但又足够强大的元素中制造缟玛瑙灾祸。

追踪缟玛瑙灾祸的起源很困难，原因有几个。首先，缟玛瑙灾祸很凶猛的，如果它们肯屈尊回答问题，它们会倾向于用谎言来回答问题。第二，这种生物天生就具有强大的破坏力；它们通常会攻击沿途的任何生物，并不愿留下任何幸存者。最后，这些生物会不断地游荡，直到它们找到属于自己的领地，因此很可能会在远离它们的起源的地方遇到它们。

栖息地与社会

缟玛瑙灾祸最常出现在土元素位面。它们通常是孤独的生物，占据着位面中的某个区域——通常是几英里宽——并会恶意攻击元素和该区域的其他居民。在一片区域居住了一段时间后，缟玛瑙灾祸会迁移到一个新的区域，并对任何恰巧居住在它的新选择的领土上的生物发动战争。如果缟玛瑙灾祸的领地包含了土元素位面中的一条主要贸易路线，土巨灵商人们很快就会派出代理人摧毁或赶走该生物。

虽然一些学者对奥祖斯泰格的故事的细节有些争议，但另一些学者认为这个故事中也存在一些真实，并在寻找着传说中的缟玛瑙球体。死灵法师想要充满负能量的缟玛瑙来强化他们邪恶的实验，或者用来创造新的强大的不死怪物和构装体。一些禁忌书籍推测这些黑玛瑙可以用来解放传奇的暗影棍和其他死灵神器的更为强大的力量。对这种力量的承诺使得许多法师花费了他们的财富和生命去寻找奥祖斯泰格的领地。

在土元素位面中的缟玛瑙灾祸是可怕的掠食者。尽管它们的主要动机是对它们占据的领土上的所有生物发动战争，但是缟玛瑙灾祸有时会冒险进入其他土元素的领土来捕获猎物，这种情况很少会发生。阿依尔祖，土元素位面的化石国王，对自己的元素臣民漠不关心，但却欣赏缟玛瑙灾祸的破坏力，并计划将其作为武器来对付他在火元素位面的对手伊麦瑞和她的爪牙们。然而，阿依尔祖还没有想出如何迫使这些残忍而混乱的生物以任何有意义的方式帮助他。

在物质位面中，缟玛瑙灾祸对人类构成了更大的危险。它们的破坏力还可以增强附近的不死生物，制造出毁灭性的巨像，成为了死灵法师军队中珍贵的武器。缟玛瑙灾祸可以治疗不死生物部队，同时消灭活着的部队和他们的防御工事。值得庆幸的是，只有最强大的施法者才能带着缟玛瑙灾祸穿过一扇异界之门，而这些生物太强大了，也不能通过普通的方式控制它们。但这并不能阻止野心勃勃的施法者去尝试，他们中最聪明的可能会利用缟玛瑙灾祸对毁灭的热爱来说服它们加入战争。

部队，精英铁牙军团（TROOPS，ELITE IRONFANG LEGION）

军团会使用各种各样的专业士兵。

铁牙法师猎人部队（IRONFANG MAGEHUNTER TROOP）

这支冷酷的大地精猎人队伍装备着坚固的盔甲和精良的武器。

铁牙法师猎人部队（IRONFANG MAGEHUNTER TROOP） CR 14

XP 38400

守序邪恶 中型类人生物（地精，部队）

先攻 +9；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +12

————————防御————————

防御等级 28，接触 15，措手不及 23（+5护甲，+5敏捷，+8天生）

生命值 199（19d8+114）

强韧 +16，反射 +13，意志 +11

防御能力 坚定，部队特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 部队攻击（4d6+3附加扰乱心神）

占据20尺；触及5尺

特殊攻击 奥法猎人，扰乱心神（DC 24），魔法武器，齐射

————————属性————————

力量 17，敏捷 20，体质 20，智力 11，感知 16，魅力 11

BAB +14；CMB +17；CMD 32

专长 战斗反射，顽强，扰法者，坚忍，精通先攻，钢铁意志，闪电反射，破法者，快步跟进，健壮

技能 知识（奥秘）+10，察觉+12，法术辨识+19，潜行+9；种族调整 +4潜行

语言 通用语，地精语

————————生态————————

环境 任意

组织 单独，成对，或师（3-6）

财宝 标准

————————特殊————————

奥法猎人（Arcane Hunter，Ex） 法师猎人部队会对任何拥有奥术施法者等级的生物或者使用非来源于神术施法者等级的类法术能力的生物造成额外的2d6点伤害。

魔法武器（Magic Weapons，Ex） 法师猎人部队的攻击在克服伤害减免时被视为魔法武器。

坚定（Stalwart，Ex） 当法师猎人部队在对抗一个即使成功通过豁免也有部分效果生效的法术或类法术的强韧或意志豁免中成功时，该部队将完全不受其影响。

齐射（Volley，Ex） 法师猎人部队可以以一个标准动作发射一排弩箭。这种攻击的形式是四条直线，射程为100英尺。这些直线可以从部队空间中任何方格的角落开始。在任何直线上的每个生物都会受到4d8点穿刺伤害（反射DC 24减半）。豁免DC是基于敏捷的。

在这支部队中的大多数大地精装备着+1秘银链甲衫，+1弯刀和+1重弩。

铁牙攻城炼金术师部队（Ironfang Siege Alchemist Troop）

一群疯狂的大地精紧紧地簇拥在装有软管和装满奇怪液体的储液池的加固推车周围。

铁牙攻城炼金术师部队（IRONFANG SIEGE ALCHEMIST TROOP） CR 16

XP 76800

守序邪恶 中型类人生物（地精，部队）

先攻 +10；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +22

————————防御————————

防御等级 29，接触 15，措手不及 24（+4护甲，+4敏捷，+1闪避，+10天生）

生命值 241（21d8+147）

强韧 +20，反射 +15，意志 +10

防御能力 部队特性；免疫 毒素

————————攻击————————

速度 30尺

近战 部队攻击（5d6+4附加3d6火焰）

占据20尺；触及5尺

特殊攻击 炼金轰炸，炎蛟炮喷射

————————属性————————

力量 18，敏捷 22，体质 23，智力 16，感知 13，魅力 9

BAB +15；CMB +19；CMD 36

专长 闪避，坚忍，擅长异种武器（炎蛟炮），强韧加强，精通先攻，精通钢铁意志，钢铁意志，闪电反射，攻城技师，随手投掷，健壮

技能 手艺（炼金术）+27，手艺（攻城武器）+17，医疗+14，知识（攻城）+24，察觉+22，潜行+8，生存+25；种族调整 +4潜行

语言 通用语，龙语，巨人语，地精语，兽人语

特殊 炼金复苏

————————生态————————

环境 任意

组织 单独，成对

财宝 标准

————————特殊————————

炼金轰炸（Alchemical Bombardment，Ex） 以一个标准动作，一支攻城炼金术师部队可以使用一连串的炼金炸弹瞄准40尺范围内的3个方格。此攻击会对10尺爆发范围内的所有生物造成10d4点强酸或火焰伤害（由部队选择）（反射DC 26减半）。在一个以上的爆发范围内的生物必须尝试对每一个进行单独的豁免。豁免DC是基于敏捷的。

炼金复苏（Alchemical Revitalization，Su） 每天三次以一个迅捷动作，这个部队可以给予自己快速痊愈15，持续3轮。

炎蛟炮喷射（Firedrake Spout，Ex） 以一个标准动作，攻城炼金术师部队能够从它的烧灼攻城兵器中喷出大量的火焰。其攻击形式为120尺线型或60尺锥型（由部队选择）。该区域内的目标会受到20d6点火焰伤害（反射DC 26减半）；那些在豁免中失败的人也会着火。一支攻城炼金术师部队每天能够生产足够使用这个能力10次的炼金弹药。豁免DC是基于敏捷的。

这支部队的大部分成员配备着链甲衫，长剑，以及装有强酸和炽火胶的子弹带。因为他们的创造物都是临时拼凑而成的，所以在打败这样一支部队后缴获一台可用的炎蛟炮（《终极战斗》163页）是非常罕见的。

铁牙牦角马骑兵部队（Ironfang Yzobu Rider Troop）

这些大地精骑士骑在愤怒地用爪子刨地的发臭的野蛮牦牛上。

铁牙牦角马骑兵部队（IRONFANG YZOBU RIDER TROOP） CR 18

XP 153600

守序邪恶 中型类人生物（地精）

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +16

灵光 恶臭（DC 30，10轮）

————————防御————————

防御等级 32，接触 11，措手不及 31（+10护甲，+1敏捷，+8天生，+3盾牌）

生命值 300（24d8+192）

强韧 +22，反射 +15，意志 +10

防御能力 部队特性；免疫 恐惧

————————攻击————————

速度 40尺

近战 部队攻击（5d6+10附加流血）

占据20尺；触及10尺

特殊攻击 流血（2d6），魔法武器，骑乘恐惧，骑乘部队，齐射

————————属性————————

力量 30，敏捷 21，体质 26，智力 13，感知 10，魅力 15

BAB +18；CMB +28（+30冲撞，+32闯越）；CMD 43（45对抗冲撞和闯越，47对抗绊摔）

专长 动物亲和，闯越冲锋，战斗反射，坚忍，高等闯越，精通冲撞，精通闯越，威逼，钢铁意志，闪电反射，骑乘战斗，猛力攻击

技能 驯养动物+15，威吓+36，察觉+16，骑术+30，潜行+3；种族调整 +4潜行

语言 通用语，巨人语，地精语

————————生态————————

环境 任意

组织 单独，成对，或师（3-6）

财宝 标准

————————特殊————————

魔法武器（Magic Weapons，Ex） 牦角马骑兵部队的攻击在克服伤害减免时被视为魔法武器。

骑乘恐惧（Mounted Terror，Su） 每轮一次以一个自由动作，牦角马骑兵部队可以尝试一次威吓检定，以挫败被其部队攻击所伤害的单个敌人的士气。如果部队成功地挫败了一个正在处于战栗或惊惧状态的敌人的士气，敌人的恐惧等级就会增加一级。

骑乘部队（Mounted Troop，Ex） 如果牦角马骑兵部队在发动部队攻击前移动了至少10英尺，那么这将造成3倍的部队伤害。这支部队中的大地精是中型生物，但这支部队只能通过可以容纳他们的大型坐骑的区域。

齐射（Volley，Ex） 牦角马骑兵部队可以以一个标准动作发射一排箭矢。这种攻击的形式是四条直线，射程为100英尺。这些直线可以从部队空间中任何方格的角落开始。在任何直线上的生物都会受到8d8点穿刺伤害（反射DC 27减半）。豁免DC是基于敏捷的。

这个骑着战斗牦牛的部队的成员装备有+1全身甲，+1长枪，+1复合长弓（+4力量）和20支箭，以及过去胜利的血淋淋的战利品。他们的牦角马坐骑（《怪物法典》124页）戴着军用鞍座和链甲衫坐骑护甲。

扎克索林（ZARXORIN）

这个巨大的泥土生物呈人形，有着驼背且好斗的姿态。在它巨大的背上有着一圈直立的石头，上面发出着微弱的能量噼啪声。

扎克索林（ZARXORIN） CR 19

XP 204800

绝对中立 超巨型异界生物（土系，元素，跨位面）

先攻 +0；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +31

————————防御————————

防御等级 34，接触 2，措手不及 34（+32天生，-8体型）

生命值 350（28d10+196）

强韧 +18，反射 +16，意志 +18

DR 15/-；免疫 强酸，元素特性；SR 30

————————攻击————————

速度 30尺

近战 啮咬+36（6d8+16附加攫抓），2挥击+36（4d6+16/19-20）

占据30尺；触及30尺

特殊攻击 颤动，石碑聚焦力池，活吞（6d8+24钝击伤害，AC 30，70 HP），践踏（4d6+24，DC 40）

————————属性————————

力量 42，敏捷 10，体质 25，智力 7，感知 11，魅力 10

BAB +28；CMB +52（+56冲撞，擒抱）；CMD 62（64对抗冲撞）

专长 可怖殴击，顺势斩，重击专攻，大顺势斩，强韧加强，高等冲撞，精通冲撞，精通重击（挥击），精通钢铁意志，钢铁意志，突刺，猛力攻击，技能专攻（潜行），恍惚重击

技能 估价+29，威吓+31，察觉+31，潜行+21（+29在多石地形）；种族调整 +8潜行在多石地形

语言 土族语

特殊 静止，山岭庇护所，石胃

————————生态————————

环境 任意山岭或地下（土元素位面）

组织 单独

财宝 偶有

————————特殊————————

静止（Freeze，Ex） 使用了山岭庇护所能力的扎克索林看起来就是一个巨大的土丘，并在它的顶部周围有一圈直立的石头，它可以在它的以山丘或岩石的形式隐藏在清晰可见的地方的潜行检定中取20。在山丘形态下待了至少10年的扎克索林会被植被和野生动物巢穴所覆盖，并在这个潜行检定上获得额外的+10加值，直到它结束山岭庇护所。

山岭庇护所（Hill Retreat，Ex） 以一个移动动作，扎克索林可以把它的身体缩回到它背上的驼峰中来保护自己免受危险，并增加它与大地深处力量的联系。此时扎克索林会在豁免检定上获得+8加值，并且在对抗拖拽、冲撞、推拉尝试以及对抗任何其他会将其从其位置上移动的效果时在CMD上获得+8加值。扎克索林的天生护甲也会得到+8增强加值，不过这个效果不适用于被扎克索林活吞的生物的攻击。在处于山岭庇护所时，扎克索林除了停止庇护所状态或使用其颤动能力外，不能采取任何行动。每使用该能力一年，扎克索林就会在其石碑聚焦力池中恢复1点。扎克索林可以一个移动动作结束庇护所状态。

颤动（Joggle，Ex） 以一个整轮动作，扎克索林可以快速摇动它的身体来驱散它的敌人并搅动地面；在扎克索林的空间或其相邻的空间内的所有生物，如果比扎克索林小至少3级体型，他们将受到5d6点钝击伤害（反射DC 40免除）；受到扎克索林的颤动伤害的生物会被推到最近的空地上并倒地。扎克索林的空间和所有相邻的空间此后变成了一块困难地形。豁免DC是基于力量的。

石碑聚焦力池（Menhir Focus Pool，Su） 扎克索林背上的立石能够从大地中收集潜在的力量，形成一个石碑聚焦力池，而扎克索林可以使用它来创造各种强大的效果。该池能够储存的最大点数等于扎克索林的生命骰（对于大多数扎克索林来说是28），尽管通常遭遇到的扎克索林在其石碑聚焦力池中只有1d10+10点，因为它们的恢复速度较慢。扎克索林可以通过如下所示使用这些点数，但每轮使用的石碑聚焦力池的点数数量不能超过2点。扎克索林只能通过山岭庇护所能力来恢复其石碑聚焦力池中的点数。豁免DC是基于力量的。

•以一个自由动作，扎克索林在用挥击击中对手时可以消耗1点石碑聚焦力池的点数，以震慑对手1d6轮（强韧DC 40将震慑效果的持续时间减少至1轮）。

•以一个迅捷动作，扎克索林可以从它的石碑聚焦力池中消耗1点以钙化它活吞的生物，如同一个石化术（强韧DC 40免除）。

•以一个移动动作，扎克索林可以从它的石碑聚焦力池中消耗2点点数释放出能量冲击波，对半径300尺爆发范围内的所有除了扎克索林本身外的生物造成20d6点电击伤害（反射DC 40一半）；受到此效果伤害的生物将被减速（如同减速术法术）1d6轮。

石胃（Stony Stomach，Ex） 扎克索林岩石般的内部使得它吞下的生物很难逃脱。它的胃在AC上获得+4加值，并且在判断一个生物是否能够成功切开它时，它的生命值是正常生命值的两倍。

扎克索林是一种巨大的人形元素，在它的背上有着一个由岩石和泥土组成的庞大山丘，就像一个巨大的贝壳一样。几座饱经风霜的石碑从它的背上伸了出来，就像一圈立石一样。这些生物倾向于长时间处于冬眠状态，在此期间，它们会连接到深土的地脉和能量源，并在它们的立石中慢慢积聚能量。冬眠的扎克索林经常会被误认为是一座山，而它的立石则被认为是一些古老而神圣的遗址的证据。类人生物们可以在这些“德鲁伊山”附近平静地生活几十年，但当这座山突然升起并轰然倒塌时，他们才会大吃一惊。

扎克索林在它们漫长的休息的期间会进行短暂的探险，顽强地穿过山脉或地下洞穴。它们生性好斗，可能会攻击任何挡在它们路上的人，而且它们很少在战斗中退缩。虽然扎克索林不需要进食，但它们有着一个巨大的石胃，可以整个吞下较小的生物，并在其洞穴状的胃里将它们碾碎。

扎克索林有着75英尺高，重达1万多吨。

生态

扎克索林起源于土元素位面，但许多已经通过位面缺口迁移到了物质位面。它们更喜欢居住在地表的丘陵地区或地下的巨大洞穴中，在那里，它们的巨大的身躯可以沿着地脉安放在凹陷的山谷中。扎克索林会把它们的身体拉到它们背上巨大的驼峰里休息，变得和一个普通的山顶上矗立着立石的小山没有什么区别。当在这个姿势中时，扎克索林会感觉到与在大地深处流动着的能源的和平连接，并能够恢复它们的能量。一旦扎克索林无法吸收更多的能量时——通常是在几十年后——它就会起身，寻找一个新的栖息之地。

尽管它沉重的蹄子会撼动地面，掀翻树木，引发岩崩，但它对环境的影响微乎其微。当它休息时，它是植物扎根和动物筑巢的地方；而当它醒来时，它只是在继续前行之前把这些生物甩下去。尽管它有着一张巨大的嘴巴，牙齿是锯齿状的石头，肚子里满是磨石，但它不需要食物，通常只会吞下那些不愿让路或把它从冬眠中唤醒的恼人的攻击者。

愤怒的扎克索林可以通过把能量输送到它的石质身体里，或者向空气中喷射能量，来释放储存在它背上的石碑中的能量以对抗敌人。就像拔健康的牙齿一样，拔去扎克索林的石碑会给它带来巨大的痛苦，但如果拔去了几个世纪，石碑又会重新地长出来。

扎克索林实际上是不朽的，它们中的一些已经在幽暗之地和格拉里昂游荡了数千年。

栖息地与社会

扎克索林喜欢独处，尤其是在它们冬眠的时候。尽管它们与地脉和自然力量有着联系，但扎克索林认为它们与德鲁伊、萨满或强大的自然精魂并没有什么特别的联系。当两个扎克索林相遇时，它们会慢慢地分享它们的旅行的故事，在许多天里，然后平静地离开。扎克索林并不是特别聪明，它们可能会被说服与另一种生物结盟，以换取通往一个充满魔法且适合休息的地方的方向。它们通常非常强大，不会惧怕任何其他生物，但伟大的元素统治者们曾威逼过扎克索林暂时服役，创造了一支由巍峨群山组成的军队。

P92

下期预告

失落的前哨站

作者：Jim Groves

阿兹兰特遗踪冒险之路始于在阿卡迪亚海深处的一艘船上的冒险者们，他们准备在塔曼达尔恩赐的新家登陆。然而，当他们意识到这个殖民地已经被遗弃时，恐惧降临了。他们能活到发现之前的殖民者究竟发生了什么事的时候吗？

塔曼达尔恩赐的居民

作者：Jim Groves

通过对定居在安多安前哨站塔曼达尔恩赐的冒险者同伴的深入描述，了解阿兹兰特遗踪冒险之路的剧中人物。这个广泛的角色画廊包括了游隼号船员的概述，探险队的最著名的成员、一般的定居者和武装士兵的完整的统计数据和背景信息，为GM们提供了让与世隔绝的殖民地的居民活起来所需要的一切。

底栖魔鱼的生态

作者：Greg A. Vaughan

早在人类降临格拉里昂之前，诡计多端的底栖魔鱼就在海底深处的阴影中统治着世界。从渗透进地表文明上层的阴险的面纱大师，到奥术主脑底栖魔鱼，这个水生种族已经操纵了无数低等生物的文化、政治，和进化。探索这个探索者角色扮演游戏中最具标志性的怪物之一的文化、历史和计划！

订购探索者冒险之路！

《阿兹兰特遗踪》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！