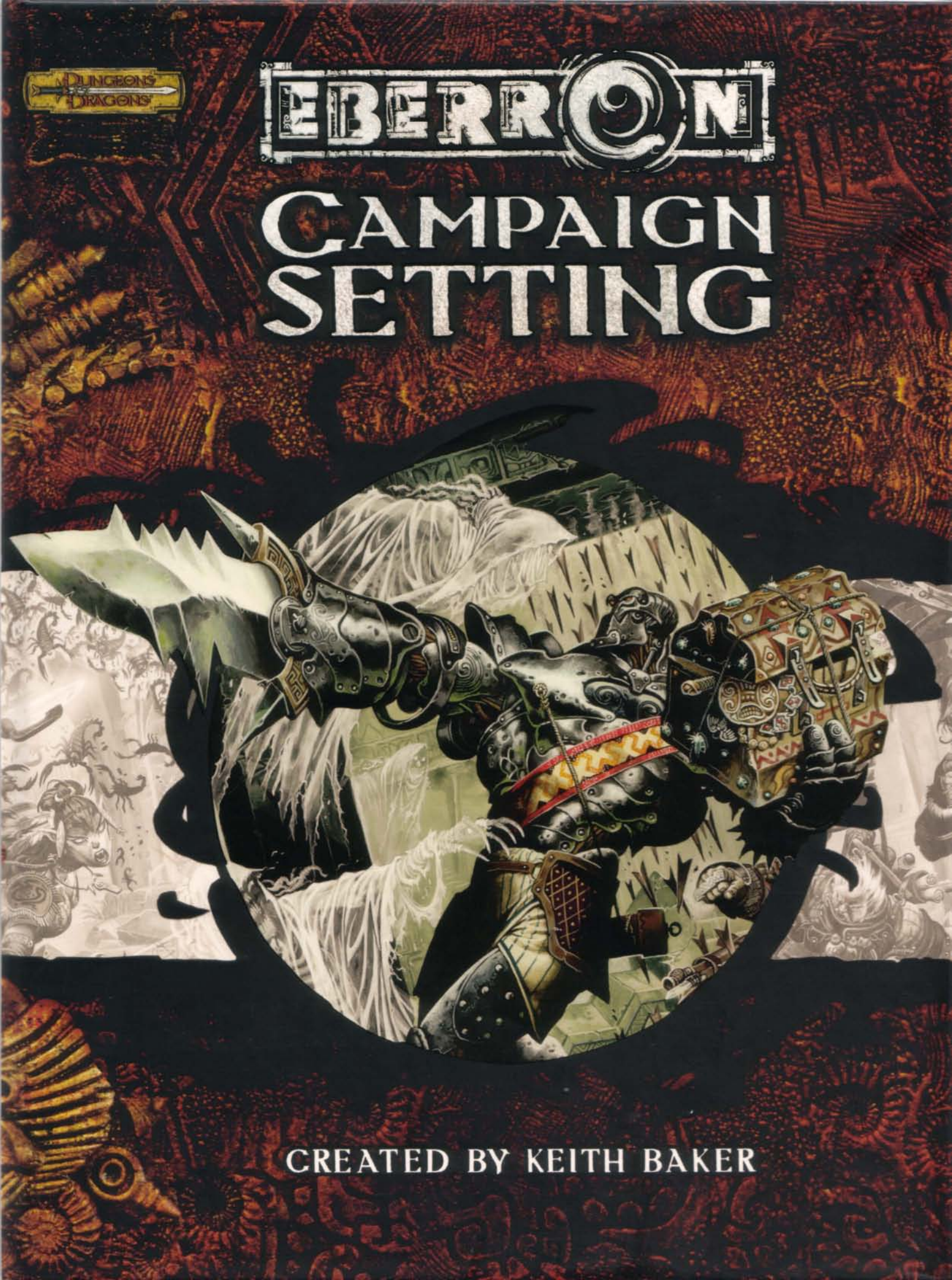
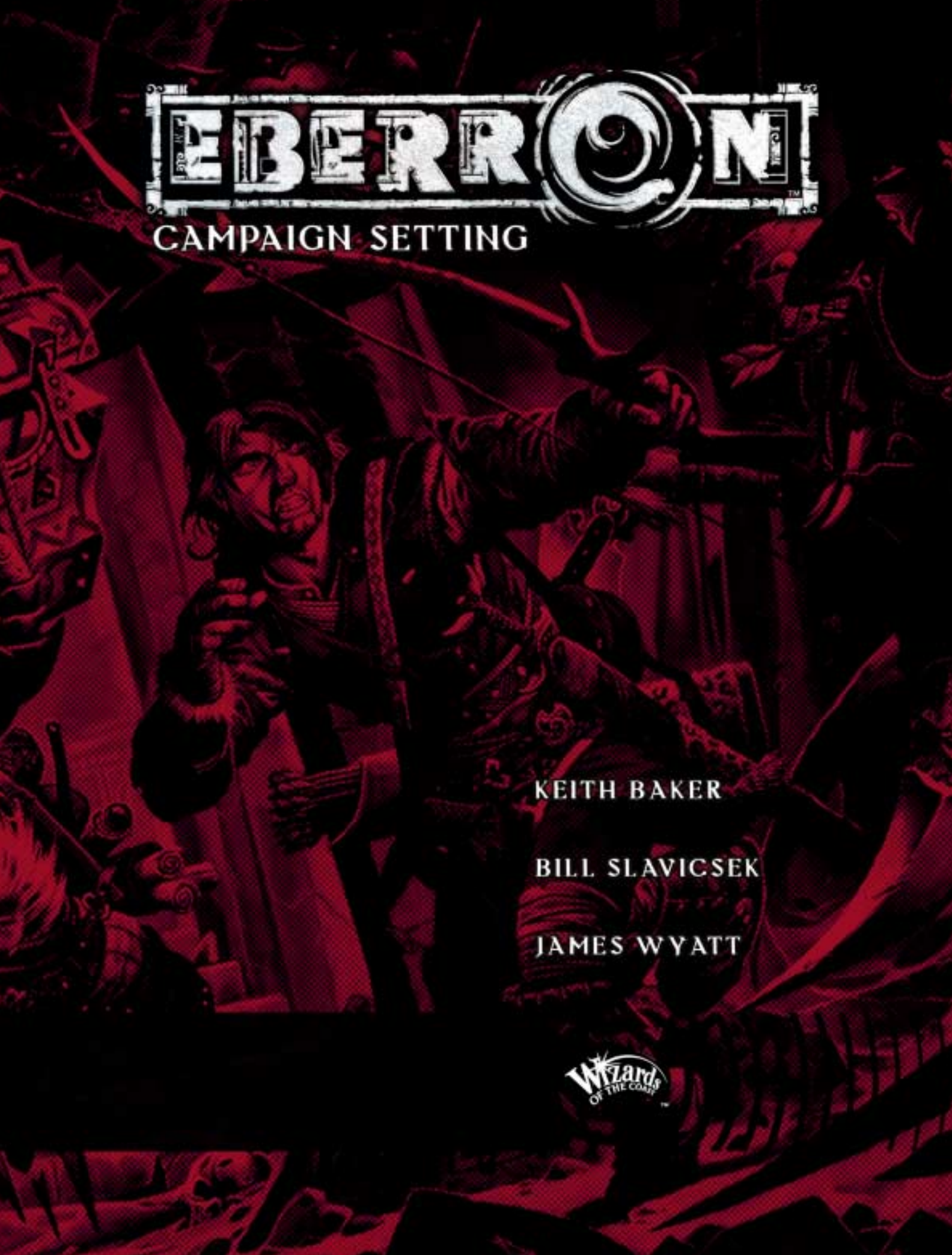
DUNGEONS & DRAGONS

EBERRON

CAMPAIGN SETTING



CREATED BY KEITH BAKER


EBERRON
CAMPAIGN SETTING
KEITH BAKER
BILL SLAVICSEK
JAMES WYATT
Wizards OF THE COAST





Eberron Created by
Keith Baker

World and Story Development
Bill Slavicsek

Game Design
Keith Baker
Bill Slavicsek
James Wyatt

Game Development
Jesse Decker
Michael Donais
Andrew J. Finch

Editors
Michele Carter
Christopher Perkins
John Rateliff

Design Manager
Christopher Perkins

Development Manager
Andrew J. Finch

Managing Editor
Kim Mohan

Director of RPG R&D
Bill Slavicsek

Art Director
Robert Raper

Cover Illustration
Wayne Reynolds

Sculpted Cover Design
Daniel Hawkins

Graphic Designer
Lisa Hanson

Cartography
Dennis Kauth
Rob Lazzaretti

Graphic Production Specialist
Erin Dorries

Image Technician
Robert Jordan

Production Managers
Josh Fischer
Randall Crews

Interior Illustration
Dave Allsop, Kalman Andrasofszky, John Avon, Ted Beargeon, Beet, David Bircham, Tomm Coker, Rafa Garres, Frazer Irving, Andrew Jones, Dana Knutson, Ron Lemen, Lee Moyer, Lucio Parrillo, Martina Pilcerova, Steve Prescott, Anne Stokes, Mark Tedin, Franz Vohlwinkel, Kev Walker, Sam Wood, James Zhang

Concept Illustration
Dana Knutson
Steve Prescott
Mark Tedin

Playtesting and Advice
Denise Abbott, Aaron Alberg, Peter Archer, Thomas Cameron, Will Carson, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Jeffrey Cook, Martin Durham, Jeff Grubb, Rob Heinsoo, Gwendolyn F.M. Kestrel, Christopher Lindsay, Scott Nelson, Shay Rockman, Norm Roth, Charles Ryan, Mark Sehestedt, Sam E. Simpson Jr., Ed Stark, Brad Street, John Woodruff

Special Thanks
Ellen Baker, Mia Brooks, John Casebeer, Mark Goetz, Lee Moyer, Katrina Svoboda, Jennifer Lathrop, Peter Whitley, Trish Yochum

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057–0707
Questions? 1–800–324–6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden, Belgium
Questions? +322–467–3360

Visit our website at www.wizards.com/dnd

Based on the original Dungeons & Dragons® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new Dungeons & Dragons game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.
This Wizards of the Coast® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.
This product uses updated material from the v.3.5 revision.

Dungeons & Dragons, Eberron, D&D, Dungeon Master, d20, d20 System, Wizards of the Coast, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries.
All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Wizards of the Coast, Inc.
Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by Holtzbrinck Publishing. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors.
This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.
This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.
Printed in the U.S.A. ©2004 Wizards of the Coast, Inc.
620-86400-001-EN 9 8 7 6 5 4 3 2 1 First Printing: June 2004

目录

概述.....7
艾伯伦世界的特色.....7
世界构成.....8

第一章：
种族.....11
人类.....12
半变形怪.....12
矮人.....13
精灵.....14
侏儒.....14
半精灵.....15
半兽人.....16
半身人.....16
半梦灵.....16
半兽化人.....18
战俑.....20
其他种族.....24
籍贯.....24
外表特征.....27

第二章：
职业.....29
机关术士.....29
野蛮人.....33
吟游诗人.....34
牧师.....34
德鲁伊.....36
战士.....38
武僧.....38
圣武士.....39
灵能职业.....40
巡林客.....41
游荡者.....41
术士.....42
法师.....42

第三章：
英雄的特性.....45
潜能点.....45
技能.....46
专长.....47
龙纹.....62
宗教.....67

第四章：
进阶职业.....73
龙纹后裔.....73
埃鲁登游侠.....74
银焰驱魔使.....77
极限探险家.....79
西伯瑞斯后裔.....80
调查专员.....82
金刚战俑.....83
兽化师.....85

第五章：魔法.....89
世界中的魔法.....89
诸位面.....92
艾伯伦的异界生物.....100
法术.....103

第六章：
冒险装备.....119
武器.....119
盔甲.....120
特殊物质和物品.....120
职业工具和技能工具包.....121
服饰.....122
证件.....122
食物，饮料和住宿.....123
坐骑及相关装备.....123
运输工具.....124
施法和服务.....124
新的特殊材料.....126

第七章：
世界众生貌.....129
艾伯伦世界.....129
科瓦雷众生貌.....131
科瓦雷.....134
安黛尔.....136
达贡.....152
恶魔荒野.....158
卓姆.....164
埃鲁登原野.....170
坎纳斯.....176
拉扎尔邦联.....184
哀伤故地.....188
摩洛领.....192
夸巴拉.....194
塔兰塔平原.....202
瑟雷恩.....206
维伦那.....210
吉拉哥.....212
科瓦雷以外的地区.....216
世界的历史.....224

第八章：组织.....227
金权会.....227
沃尔之血.....228
密阁.....229
银焰教会.....229
黄昏巨龙会.....230
龙纹家族.....231
黑暗梦境.....240
护门者.....241
柯兰堡图书馆.....242
砂主.....242
莫格雷夫大学.....243
翡翠利爪骑士团.....244
王室家族.....245
十二学会.....245
森林守望者.....246
寻路者基金会.....247

第九章：
艾伯伦战役.....249
创建团队.....249
游戏风格.....250
故事和节奏.....251
重复出现的反派.....252
情节主题.....254
非玩家职业.....256

第十章：魔法物品.....259
龙晶物品.....259
战俑附件.....267
传统物品.....270
神器.....271
神奇地点.....272

第十一章：怪物.....275
不朽生物种类.....275
潜能点.....276
伤害减免.....276
至尊评议员.....276
尸骸巨蟹.....277
异变魔.....278
恐龙.....279
嶙峋异变怪.....281
狰狞异变怪.....282
暮鬼婆.....284
人工生命.....284
残暴动物.....287
维伦那骑乘马.....289
半魇灵.....290
坎纳斯骷髅.....292
坎纳斯僵尸.....292
活化咒语.....293
魔育动物.....295
梦族.....296
扎吉亚邪兽鬼.....297
共生体.....298
不朽评议员.....301
不朽战士.....302
泰坦战俑.....302
标志性怪物.....303

第十二章：
失落的熔炉.....307
第一节：
上层区的尸体.....307
第二节：
深入地下.....311
第三节：
多拉萨恩的废墟.....313
第四节：游戏的结束
终局.....317


当阿洛克、巴瑞斯提和伙伴们在哀伤故地那永远不会散去的薄雾中探索残存的遗迹时，一个活化咒语在他们身边爆炸了……

概述

巨龙的预言，魔法的试验，战争的锤炼

感谢您选择《艾伯伦设定集》，进入充满华丽动感和黑暗风格的龙与地下城®冒险世界。２００２年，Wizard of the Coast开始征集设定创意，并从世界各地的专业游戏设计者，城主以及玩家手中收到 11000 份简单构思。

专家小组经过仔细审核，选择了其中１１份作品，并要求原作者创作１０页左右的设定概述。在整个审核过程中，专家小组采取黑箱方式，因此全部作品并未署名。审核后 Wizards 决定购买其中３份设定，并要求原作者创作１２５页左右的背景故事。艾伯伦设定集™就是经过这样的重重选拔才略有雏形。

Keith Baker，Rich Burlew 以及 Philip Nathan Toomey 的作品进入最终审核阶段，虽然3名入选者都没有专业游戏设计经验，但专家小组认为他们的作品与任何专业设定集相比都毫不逊色。不过专家小组仍需要从中选择 1 套最具市场价值的作品，作为龙与地下城 30 周年纪念的组成部分，在Wizard of the Coast的鼎立支持下出版发行。

最终，专家小组选择了 Keith 生机勃勃的设定，他的设定虽然基于传统龙与地下城游戏，但却充满了各种新鲜要素。我们希望推出和众多龙与地下城游戏世界完全不同的全新世界，我们也希望城主和玩家可以参考新世界中的各种要素，并把这些要素融入自己的冒险世界。我们希望能用这个大胆而独特的企划，来纪念龙与地下城诞生３０周年。围绕着 Keith 的核心创意，*《艾伯伦战役设定集》*最终变成您正在阅读的作品。

艾伯伦世界的特色
THE TONE OF EBERRON

艾伯伦世界最突出的特色是与传统世界完全不同的风格和价值观，结合传统的中世纪幻想风格，大众化的火爆场面以及黑暗色彩的冒险，您将在游戏中体验电影般华丽的动作感。本设定将从各个角度体现以上特色，并将以此特色在著名的龙与地下城冒险世界中取得一席之地。同时潜能点将作为新的游戏机制引入龙与地下城游戏世界。

艾伯伦世界拥有丰富的历史背景，高度发达的魔法体系，以及在长期战乱后千疮百孔的大陆。在终末战争结束后，传奇和冒险，善良与邪恶，以及夹杂在其中的千万灰色故事都将为世界留下独特的印记。散落在世界各处的古老遗迹也等待着重见天日的那一天。

魔法是组成世界的根本，甚至影响着每个人的日常生活。在艾伯伦世界，魔法为社会带来了与现代世界，或是传统中世纪幻想风格世界截然不同的便利。科瓦雷各大城市中，摩天高塔随处可见，贵族和商人家族通过神秘的龙纹掌控地区的经济。

能够启发你的电影

是电影启发了我们创作这个世界，相信它们也能帮助你适应艾伯伦冒险的风格和气氛。能够表现出我们灌注进这个战役设定的风格和气氛的电影中，以下的范例只是很少的一部分。

狼族盟约
卡萨布兰卡
来自地狱
马耳他之鹰
木乃伊
玫瑰之名
加勒比海盗
夺宝奇兵
沉睡谷

不同种族，不同职业，不同身材，不同相貌的英雄在艾伯伦冒险，走遍世界每个角落，与邪恶死斗，寻找失落的宝藏。惊险刺激的场景，绝处逢生的传奇，挑战极限的情节以及神秘莫测的魔法将从始至终伴随着冒险进程。

以上只是大体介绍一下艾伯伦与其他龙与地下城世界的不同，而比较起整本设定来说，这些特色只是其中微乎其微的一部分。无论如何，这是一本与以前“相似又不同”的设定，希望它能帮助所有龙与地下城玩家在各自的战役中增加新鲜的要素。您可以根据您自己的兴趣，或多或少地采纳这本设定的内容，并对其进行相应的调整。

世界构成（THE WORLD）

艾伯伦是个充满魔法和怪物的中世纪世界，魔法在世界上地位非常重要，广泛地影响着社会和工业每个角落。依靠魔法的力量，科瓦雷大陆耸立着座座高耸入云的城堡，元素力量驱动的马车驰骋在大街小巷。魔法给人们带来了无穷的便利，魔法是工业发展的源泉，魔法是发明创造的火花。

在艾伯伦世界，魔法给生活带来的便利要远远超过传统中世纪背景的龙与地下城世界，甚至可以模拟现实世界中19世纪的一些科技效果，比如类似魔法电话的交流手段，甚至有类似火车的魔法交通工具，轨道网络遍及各个大城市。只要符合魔力运行规律，并且有足够的资金支持，魔法可以为人们带来任何看似无法达成的效果。



拉扎尔公子

这本书描述的时代，艾伯伦刚刚结束多年的战乱。强大伽利法王国原本统治着整个科瓦雷大陆，但国王嘉奥特去世后，五名后裔各自把持军队，拒绝接受由长者继承王位的传统，刀剑相向手足相残。这场旷日持久的大战被后人称为终末战争。每一个人都希望，这场战争最终结束后，流血的日子不再重现。

终末战争持续了一个世纪之久，国家间忽而联合，忽而交锋，联盟和统治者不停变更。国家之间脆弱的盟约比沙贡海峡的风向还令人捉摸不定，期间还不断有小国借着战乱兴起。102年过后，科瓦雷大陆各国（现在已经发展成12个国家）领导人终于在伽利法古都签署和平协议。随着王座堡协约的签订，终末战争终于宣告结束。

时至今日，随着科瓦雷大陆再次恢复和平，各个城市都开始进行重建工作，到处一片重生的景象。但和平仅是相对战乱而言，各国之间仍然免不了为经济政治发展勾心斗角。尤其在偏远地带或者有争议的边境地区，小规模的流血冲突仍时有发生。在表面上正当的贸易和交往背后，每个国家私下都另有各自的秘密行动和阴谋，所以运用间谍和特工在当今也成为外交手段之一。

十大要点

对于艾伯伦这个世界，城主和玩家都应该了解以下要点：

1．艾伯伦设定包括核心规则的全部内容。除极少量不符合艾伯伦世界特色的核心怪物，魔法或者魔法物品外，其他绝大部分*《玩家手册》*，*《城主指南》*以及*《怪物图鉴》*中的内容都将在艾伯伦世界出现。同时，艾伯伦也是完全基于龙与地下城三版修订版规则的第一套战役设定，将以全新的角度融合故事与规则。

2．特色和世界观。艾伯伦战役背景以传统龙与地下城中世纪幻想风格为主，同时混合夸张的动作感以及黑暗色彩的冒险气氛。阵营将不再仅由角色的行动界定，而更多牵扯角色内心的价值观和世界观——没有什么东西总是表现得像它看起来那样。由于模糊的阵营的观念，玩家将很可能遭遇邪恶的银龙或是善良的吸血鬼。传统中善良的角色可能和英雄们对着干，而一些恶名昭著的邪恶生物或许

会在关键的时候提供一些帮助。另外，为了帮助玩家让剑术或者魔法产生奇迹，我们引入了潜能点规则。这种有限的资源有多种使用方式，帮助角色完成超越极限的动作。

3．魔法高度发达的世界。艾伯伦设定基于魔法而非科技发达的世界。因此存在其他中世纪背景中无法想象的便利，合理地驾驭元素使飞空船和闪电列车成为可能。蓝领法师用魔法为城市提供常规能源以及各种必需品，高级法术则大量运用在制作魔法物品上。从无人驾驶的耕地用机器到有感觉有意志的高级构装体，魔法的力量无所不在。

4．充满冒险的世界。从艾伯伦闷热的丛林到希恩得瑞克庞大的遗迹，从萨尔的高塔要塞到恶魔荒原被诅咒的群山峡谷，艾伯伦是个充满动感与冒险的世界。冒险者来往于不同的国家，不同的大陆之间，穿梭在整个世界体验不同的异域风情，谱写着属于自己的英雄篇章。在“七月镜”的任务中，冒险者将从隐秘的废庙出发，途经阴影湿地的废弃城堡之后，最后抵达柯兰堡大图书馆的地下要塞里。魔法运输工具的广泛应用，使得英雄们在冒险中地域的跨度变得更大更广，同时他们还要面临着更加多种多样的怪物和挑战。

5．终末战争的结束——某种程度上。这场持续了整个世纪的内战，给科瓦雷大陆带来前所未有的浩劫。伴随着王座堡协约的签署，十二国占据了古伽利法王国的领土。和平，至少形式上的和平，在这本战役设定开始时已经持续了两年之久。虽然冲突，仇恨以及战争带来的苦痛在所有人心中留下难以磨灭的阴影，新兴的国家却已经开始利用任何可能的竞争优势，想尽办法为自己在下次战争前积攒实力——这片大陆不会和平太久。

6．五国恩怨。科瓦雷大陆上这五个人类国家的历史，可以追溯到古老的王国。伽利法王国由五个小公国组成，他们是安黛尔，布鲁兰，塞尔，坎纳斯和瑟雷恩。其中四个国家的历史延续到今天；塞尔则在战争中被摧毁，留下的废墟被人们称为哀伤故地。居住在科瓦雷大陆上的人们普遍的一句口头禅就是“以五国的名义……”或者其他类似的话，他们用“五国”来指代伽利法王国兴盛的那个黄金时代。

7．充满阴谋的世界。战争结束了，科瓦雷大陆的国家现在步入了蓬勃发展的新时代。然而古老的矛盾仍然遗留，历史迫切需要英雄来诠释。新兴的国家发展方向各异，无论是经济，政治影响，领土，还是魔法力量，每个国家都在竭力发展弥补战争带来的损失。谍报和特工在有限程度内被大肆利用。龙纹家族和教会都不能完全洁身自好，罪犯首脑，怪物路匪，灵能间谍，奥术学院，宫殿骑士和法师，秘密团体，阴谋诡计，巨龙以及各种各样的团体派系在战后的复苏时期积极寻找自己的位置。艾伯伦世界正呈现多元化发展趋势。

8．龙纹时代。无论是在科瓦雷还是其他大陆，几大龙纹家族都掌握着工业和经济发展的命脉。他们的影响力超越了国界，但是多数龙纹家族在终末战争时期都保持中立。科瓦雷大陆上的龙纹家族都在族长的带领下居住在有特权的自治领里，严格来说，家族成员不属于任何国家的公民。能拥有这种特权地位要归功于他们身上的龙纹——随着血统遗传给特定后代的独特奥法徽记。龙纹能给继承者带来部分魔法力量，并有效地维持家族控制的商业行会的运作。

9．龙晶。古老传说和创始神话都把世界分成三部分：头顶的天穹，脚底的黄泉和位于两者间的大地，分别与巨龙西伯瑞斯，凯博尔和艾伯伦紧密相关。三界出产拥有神秘力量的晶石，术语称为龙晶。龙晶可以强化龙纹的力量，帮助人们驾驭元素力量，或是用于锻造和增强魔法物品。龙晶非常稀有，因此也极其昂贵，通常是任务或者冒险的终极目标。

10．种族。除了*《玩家手册》*中的标准种族之外，在艾伯伦，玩家还可以扮演半变形怪，半梦灵，半兽化人或战俑这几个新种族。半变形怪是变形怪与人类的后裔，他们有部分变形能力。半梦灵是异界灵体与人类肉体结合的产物，他们是操纵心灵异能的高手（为了更好地描述该种族的心灵异能，我们强烈建议玩家在这里使用*《扩展灵能手册》*）。半兽化人是人类与兽化人繁衍的后代，他们野性十足并且拥有部分兽化能力。战俑则是终末战争的的产物，他们在不断发展中产生了自由意志并且强烈希望在战后的新世界找到自己的位置。

现在，闪电列车将把你们带到始建塔车站，新的世界艾伯伦将展现在你们眼前。拿起你们的宝剑，召集好所有的同伴，全新的冒险就在不远处等着你们。

那么——

现在您可以根据喜好阅读本书，如果您偏好这个世界的独特地点或是背景故事，建议阅读第七章：世界，或者第八章：组织。如果您偏好规则设置建议从第一章：种族开始阅读。如果您遇到了任何不明白的专有名词或术语，可以参考索引来阅读本书。

上一刻，半兽人欧巴斯正将战俑瑞利克形容成一辆只有三个轮子的货车。“一辆报废了很久的，”他边笑边说。“完全就是一堆垃圾。”下一刻，欧巴斯被像一个空酒桶一样扔出，飞过碎砧酒馆的大堂……



第一章

种族

艾伯伦世界生活着许多种族，其中包括《*玩家手册*》中的所有标准种族，以及此世界独有的新种族。当然，您也可以在其他龙与地下城世界中使用本设定集中的新种族。每个种族都有独特的民族风情和种族特性，在魔法高度发达的艾伯伦世界中扮演着各种角色。

本章将阐述《*玩家手册*》中标准种族在艾伯伦世界中的变化，如果没有特别说明，请使用《*玩家手册*》中的数据。

本章将要介绍的新种族包括：

半变形怪：人类与变形怪结合的产物，拥有部分变化形体的能力。

半梦灵：异界灵体与人类肉体结合的产物，拥有强大内在能力。

半兽化人：兽化人的后裔，能在短时间内获得野兽般的力量。

战俑：在终末战争中生产的构装体拥有了自我意识，在和平时期想要找到自己的位置。

艾伯伦种族属性调整*

种族	种族调整	天赋职业
半变形怪	无	游荡者
半梦灵	无	心灵术士
半兽化人	+2敏捷，-2智力，-2魅力	巡林客
战俑	+2体质，-2感知，-2魅力	战士

*标准种族的属性调整请参阅《*玩家手册*》第12页。



人类



半变形怪

AJ

人类（HUMANS）

在艾伯伦各种族中，人类是历史最短的一个。但是如今人类在这个世界中占据着统治性地位。

领土：人类文明最初诞生在索隆娜大陆，后来部分人类从大陆西岸出发穿越海洋，来到科瓦雷大陆。在科瓦雷大陆，人类的最初定居点是今天的拉扎尔邦联一带，之后人类文明在科瓦雷大陆迅速繁荣起来，不仅扰乱了精灵帝国艾伦诺的平静，还顺便摧毁了许多地精王国。随着半魔灵的兴起，人类在索隆娜大陆的统治性地位逐渐没落。但科瓦雷大陆的人类并不留恋古老的故乡，许多人甚至根本不知道，自己的祖先来自远隔重洋的另一个世界。

龙纹：许多龙纹家族属于人类。卡尼斯家族继承创造龙纹，控制着铸造及修理产业。欧瑞恩家族继承通行龙纹，控制着递送，运输以及长途贸易。邓奈斯家族继承守护龙纹，家族成员大多从事保安。瓦塔利斯家族继承畜牧龙纹，因此在畜牧业遥遥领先。

半变形怪（CHANGELINGS）

半变形怪是精明的变形生物，可以在某种程度上改变外貌。他们原本是人类与变形怪的后裔，经过多年演化脱离远祖血统，形成了独立的种族。虽然半变形怪并没能继承变形怪的全部变形能力，但仍然能随意运用有限的特殊能力易容伪装。种族特质使半变形怪能成为完美的间谍和罪犯，而其中许多成员也正是在靠这种天赋谋生。

性格：半变形怪通常谨慎而多疑，他们只有在信心十足或是认为付出将物有所值的时候才愿意冒险。他们追求享乐，喜欢奢华的生活。半变形怪通常不会与目标直接发生冲突，突袭之后迅速撤退才是他们的一贯作风。日常交往中，半变形怪言辞温和，但非常善于发现对方意图隐藏的细节。

体形与外貌：半变形怪继承了变形怪先祖的许多身体特征，人类血统并不明显。半变形怪中等体型，站立时身高介于 5 英尺到 6 英尺之间。与变形怪不同，虽然半变形怪可以任意变换外貌，但原本形态带有明显的性别特征。半变形怪肤色苍白，毛发细腻，四肢比例与正常种族相比稍显失调。他们的面容与变形怪祖先稍有不同，生有模糊的鼻子以及嘴唇，但眼睛仍然是无神的白色球体，半变形怪其他面部特征则好像未发育完成的人类。

与其他种族的关系：并没有任何种族真正信任半变形怪，但许多人会因为种种理由与半变形怪合作。在与半变形怪交往时，其他种族往往要打起十二分小心。矮人通常没有耐心和半变形怪勾心斗角，相反半身人与半变形怪性格相仿，常常在背地里尔虞我诈。

阵营：半变形怪可能属于任意阵营，但总体偏向中立。半变形怪更多关心利害，并不考虑法律和道德。很多半变形怪严守个人信条，但同时性格独立。有些半变形怪拒绝暗杀行径。但大多数半变形怪则依靠传统的阴谋诡计维生。

居住地：在科瓦雷大陆，半变形怪大多生活在人类的阴影里，在科瓦雷各个大城市组成地下犯罪组织的骨干。也有许多半变形怪从事表演，侦探，政府特工，或是冒险行业。半变形怪没有种族故乡。

龙纹：没有半变形怪会携带龙纹。虽然半变形怪可以通过变形模拟龙纹的外貌，不过并不会得到实际能力。

宗教：许多半变形怪信仰黑暗六邪神中的旅者。还有部分半变形怪遵循有关“完美形态”的哲学理念，认为可以通过身体变形净化灵魂。这种特殊的哲学理念与道德并没有特别的关联，因此信徒善恶参半。

语言：半变形怪使用通用语，足以同人类及其他种族自由交流。同时他们通常会学习其他语言扩大易容范围。

姓名：半变形怪的姓名通常只包括单个音节，在其他种族眼里更像是外号。事实上，半变形怪通常会在不同社交场合使用不同的姓名。半变形怪的姓名并没有男性与女性的分别。

姓名范例：宾，杜，绯，韩，金，蓝，尼，欧，帕，鲁，馨，图，狱。

冒险：半变形怪冒险者或许正在躲避通缉，或许正准备对伤害过他们的人展开报复，还有些或许想要通过变形能力达到“完美形态”。最通常的冒险理由则更为简单：他们不想投身犯罪事业或是暗杀生涯，而这样的半变形怪很难找到其他稳定工作。

半变形怪种族特性：

- 变形生物亚种：半变形怪属于类人生物中的变形生物亚种。
- 中等体形：做为中型生物，半变形怪没有特殊的奖励或惩罚。
- 半变形怪基本速度３０尺。
- 半变形怪想法捉摸不定，因此在对抗睡眠及魅惑效果时，豁免检定获得＋２的种族加值
- 半变形怪特别善于欺骗和威吓，虽然他们并不能像变形怪那样随时侦测思想，但特别善于准确理解肢体语言和态度，因此在进行唬骗检定、威吓检定以及察言观色检定时，获得＋２的种族加值。
- 钻研语言：无论半变形怪选择何种职业，语言都视为本职技能。
- 次级变形（Su）：半变形怪拥有改变外貌的超自然能力，效果类似*易容术*，但仅影响肉体，而不影响装备。本能力并非幻术效果，而是半变形怪在法术限制条件内改变脸部特征，以及肤色体形。半变形怪可以随意启动本能力，效果持续到半变形怪再次启动本能力为止。如果半变形怪死亡，将恢复真实相貌。*真知术*可以识破角色真实相貌。如果角色运用本能力协助易容，在易容检定上可以获得＋１０的环境加值。启动本能力是一个整轮动作。
- 天生语言：通用语。额外语言：风族语，矮人语，精灵语，巨人语，侏儒语，半身人语以及土族语。
- 天赋职业：游荡者。半变形怪兼职时，游荡者职业不计入经验罚值。

矮人（DWARVES）

矮人是天生的矿工和铁匠，控制着科瓦雷大部


矮人

分稀有金属矿藏。强势矮人家族控制着铸币和银行业，签署支票，以及收发贷款。矮人银行家与商人在科瓦雷大陆经济体系中扮演着重要角色，因此很受人尊敬。不过从某种角度上讲，矮人在催逼欠款时的残酷无情也让人畏惧。

居住地：矮人祖国摩洛领是由平时毫无联系的矮人部落结成的松散联盟，位于科瓦雷东部山区。历史上矮人从未形成帝国，因此也没能获得精灵，人类甚至地精那样的政治地位。但是矮人控制着稀有金属，因此通常是各势力最重视的盟友。终末战争爆发前，摩洛领曾隶属伽利法王国。终末战争初期，摩洛领脱离坎纳斯王国，形成相对独立的势力，矮人从未像今天这样团结。有关摩洛领的具体介绍，请参阅本书第１９２页。

龙纹：昆达拉克家族继承警戒龙纹，善于保护庞大的财富，商业机密和贵重货物。昆达拉克家族与侏儒西维斯家族在签署重大协议时常常密切合作 。

精灵（ELVES）

精灵通常使人感觉高傲而冷漠，他们更在意为时数百年的大计，而不是朝夕沉浮，但也有部分精灵比同胞更关心外界的发展。继承龙纹的精灵家族曾经和人类等短命种族共同生活了很长时间，因此也逐渐改变了看待时间的态度，维伦那的精灵目前已经摆脱古老传统的羁绊，正在积极适应现代社会的节奏。

居住地：精灵在神秘的南方大陆希恩得瑞克诞生，他们曾经是巨人文明的奴隶。几万年前，精灵发动起义，全体离开故乡流浪，最终定居在科瓦雷大陆南方的岛屿艾伦诺那富饶的热带雨林里。

远在伽利法王国兴起之前，部分精灵曾经离开艾伦诺岛，向科瓦雷大陆移民。他们现在居住在科瓦雷各国，几乎已经完全溶入人类社会。除了个别的个体，这些“开化的”精灵与古老的艾伦诺社会以及新兴的维伦那王国都没什么联系。

终末战争中，四面楚歌中的塞尔迫不得已从艾伦诺招募精灵佣兵救急。为塞尔战斗五十年后，佣兵反客为主，占据了塞尔部分领土，宣称这里自古就是精灵的领地。实际上，在人类抵达科瓦雷大陆前，这里的确曾经是精灵与大地精交易的中继地带。这块土地就是今天的维伦那。

有关维伦那的具体介绍，请参阅本书第２１０页。有关艾伦诺的具体介绍，请参阅本书第２１６页。

龙纹：费奥兰家族和索兰尼在终末战争中分裂 ，共同继承阴影龙纹，拥有探知和幻术的能力。他们控制着科瓦雷大陆的谍报特工，但也同时经营合法的艺术娱乐产业。费奥兰家族与索兰尼家族在各方面都是竞争敌手。



精灵

侏儒（GNOMES）

侏儒对知识的欲望只能用饥渴形容，他们认为任何普通人眼中无关紧要的零碎知识都能在特定情况下发挥作用。结合事无巨细的个性和对知识的饥渴，侏儒常常能成为优秀的图书管理员，会计，吟游诗人和药剂师。不过这种个性也有负面作用，吟游诗人需要的种种天赋通常也能在间谍工作中发挥巨大功效，因此侏儒社会充满人类根本无法察觉的阴谋诡计。类似矮人，侏儒也没有建国历史，但优秀的外交手腕及情报工作能



侏儒

KA

力使他们能在科瓦雷大陆保持独立。除了善于制药外，侏儒还特别善于运用元素的力量驱动船只，以及其他在吉拉哥陆港和船厂中建造的特殊运输工具。

居住地：侏儒故乡吉拉哥是知识宝库，学术天堂，同时也是南方海路交易的重要枢纽。吉拉哥的侏儒是造船天才。该地区东部和北部山脉还蕴藏着优质宝石。有关吉拉哥的具体介绍，请参阅本书第212页。

龙纹：西维斯家族继承抄录龙纹，善于运用魔法进行抄录和翻译，因此在交涉，调解以及签订协议时扮演着重要角色。

半精灵
HALF-ELVES

科瓦雷大陆是人类和精灵初次邂逅的地方，生活着许多两个种族间爱情的结晶，而整个世界也仅有科瓦雷大陆存在半精灵。有些半精灵像精灵一样高傲，但大部分乐于与人类合作。有些半精灵对死亡本源以及艾伯伦先祖的各种传



半精灵

DB

统感到着迷，因此成为卓有成就的死灵法师，其他则更多倾向人类血统，甚至完全接受人类的生活方式。

虽然大部分半精灵已经形成固定种族，但科瓦雷大陆的人类和精灵仍然不时擦出激情的火花。

居住地：半精灵没有特定居住地点，在五国都很常见。特别是安黛尔，布鲁兰，瑟雷恩。部分甚至移居维伦那参与新精灵王国的建设。

龙纹：半精灵拥有两个龙纹家族。继承暴风龙纹的林兰德家族经营海运空运，还能为农田带来充足的雨水。继承侦测龙纹梅丹尼家族承接个人保安工作。有时精灵与人类的结合所产生的半精灵由于血缘关系，属于精灵或人类控制的龙纹家族。

半兽人（HALF-ORCS）

半兽人在科瓦雷大陆并不太常见，这里人类和兽人很少结合。在阴影湿地零散的小规模人类聚居地里，半兽人则相对常见，而埃鲁登原野和卓姆也有半兽人的身影。在阴影湿地，半兽人与人类共同过着乡村生活，相对很久以前野蛮人的时代已文明许多。在这些地区，除了体型和力量，半兽人与人类并没有更多区别。



半兽人

居住地：半兽人没有属于自己的故乡，他们大多居住在阴影湿地，埃鲁登原野以及卓姆的人类或兽人聚落。部分半兽人也能在科瓦雷鱼龙混杂的大城市里找到自己的位置。

龙纹：萨拉释克家族由人类和半兽人共同组成，继承探索龙纹，控制着调查以及龙晶勘探业。

半身人（HALFLINGS）

四处游牧的半身人骑着驯服的恐龙，漫游在故乡的平原。城市半身人也多少继承了这种古老的游牧文化，在科瓦雷各地担任商人，官员，律师，医生或是罪犯。虽然城市里偶尔能看到平原游牧部落的身影，但大部分城市半身人已经完全溶入现代社会，只是在偶然情况下会展现游牧血统。

居住地：半身人来自塔兰塔平原，直到今天仍有半身人游牧部落遵循千百年来的传统在那里生活。在终末战争前，塔兰塔平原名义上隶属伽利法王国，半身人也迅速渗透到科瓦雷大陆每座城市。半身人伶牙俐齿，头脑灵活，适应力强，出没于各行各业。有关塔兰塔平原的具体描述，请参阅本书第２０２页。

龙纹：伽兰达家族继承招待龙纹，家族成员可以运用魔法提供饮食住宿，大多经营旅店或是酒吧，招待贵族以及来自塔兰塔平原的同族。乔拉斯克家族继承治疗龙纹，成员大多在科瓦雷各城市提供医疗服务。

半梦灵（KALASHTAR）

半梦灵是由来自梦境异界达·库尔的虚体存在与人类肉体结合的产物。梦族是生活在梦境异界中的种族，梦族中有少数向善的异类长期由于宗教信念受到迫害。由于在很久以前入侵艾伯伦失败，梦族在数千年内都无法返回主物质世界。为了逃避追捕，那部分梦族找到进入主物质世界的新方法：将实体转化成灵体投影，进入主物质世界，与自愿结合的人类融合。经过时间的洗练，新的种族半梦灵形成了。他们并非被附身的人类，并非灵体也并非人类，而是艾伯伦世界种族中崭新的一支。

三百年过后，其他梦族才发现类似方法，同样用灵体投影进入主物质世界附身在人类体内，半魇灵（参阅本书第２９０页）就此诞生。与半梦灵不同，半魇灵被附身期间，梦族的实体仍留在梦境异界，类似人类在做梦时

思想虽然投射进入达•库尔，肉体仍留在主物质世界。此后的一千五百年内，半魇灵在自己的庞大国度瑞依卓尔中不断抓捕半梦灵。

个性：半梦灵是人类肉体与梦族灵体的结合品，因此思维敏锐，但并非完全在用逻辑思考。他们追求灵魂的完美境界，甚至常常断绝物质追求。半梦灵古道热肠，富有同情心，但他们怪异的思维方式常常让艾伯伦世界的其他种族难以理解。与科瓦雷大陆其他种族不同，半梦灵对灵能特别感兴趣，在讲话中常常涉及“实体”，“动态”或是“灵体”等专业术语。

半梦灵已经被逐出家乡位面，永远也无法返回故乡——甚至不能借助梦境得到片刻的解脱。放逐的生涯与缺乏梦境的生活使半梦灵通常稍显得有些疯狂，有些人甚至认为，半梦灵之所以在精神和肉体上严格遵守教条是为了保持神智清醒。

体形与外貌：半梦灵的外观与人类近似，但天生仪态高雅，魅力非凡。他们比通常人类身材略高，相貌棱角分明，但这些异界风情只会让他们更加迷人。

与其他种族的关系：半梦灵善于交涉，与其他种族相处融洽——自然半魇灵除外。由于在外观非常近似，半梦灵与人类关系最好。但也有些半梦灵更喜爱其他种族。无论是在瑞依卓尔还是其他地方，半梦灵都非常憎恨半魇灵。他们也讨厌任何玷污人性，败坏道德的行为。

阵营：半梦灵大多属于守序善良阵营。他们为了世上所有生物的福祉和灵魂，过着自我要求极高，近乎禁欲的生活。

居住地：半梦灵的故乡是索隆娜大陆东南的隐秘要塞艾达尔，四周环绕着重重高山。但即使是在故乡，半梦灵也为数稀少。在科瓦雷大陆，人类大都市中也居住着部分半梦灵，其中半梦灵数量最多的城市是萨恩。

龙纹：半梦灵不会拥有龙纹。

宗教：半梦灵并不信仰特定神祇，他们自己的宗教叫做“光芒大道”。该宗教的信仰核心是被半梦灵称为“伊尔亚纳”的正能量存在，也叫做“伟大的光”。通过冥想以及与这股力量进行沟通，半梦灵可以强化肉体和心智，更好地与威胁艾伯伦的黑暗力量斗争。虽然伊尔亚纳并非正式神祇，但少量信仰“光芒大道”牧师也能获得神力。大部分信仰此道的是心灵术士和心灵武士。

语言：半梦灵使用梦族语以及家乡语言（科瓦雷大陆为通用语，艾达尔为瑞依卓尔语）。梦族语发音多是咝咝的喉音，以人类肉体为身体的半梦灵并不是很适合这种异界语音。梦族语的文字流畅而优雅，字母由大大小小的圆圈组成。


半身人 RL

姓名：半梦灵名字有特点。他们由 3 到 5 个音节组成。男性由以下后缀结束：～哈拉斯，～卡德，～梅克，～塔西。女性使用以下后缀：～卡西塔，～莎娜，～塔利或是～瓦克莉。

男性名字：哈尔卡德，卡南塔西，拉纳梅克，明哈拉斯，内维塔西，帕梅克，塔卡卡德，辛哈拉斯。

女性名字：嘉妮塔莉，卡莎娜，拉卡诗塔莉，麦瓦克莉，诺瓦克莉，潘尼塔莉，塔卡西塔，萨塔莉。

冒险：半梦灵成年后，大多会面临最基本的选择：在艾达尔继续平凡的放逐生活，或是拿起武器与半魇灵作战。大多数半梦灵会选择后者，从而踏上冒险生涯。多数半梦灵的冒险初衷是为了消灭半魇灵。也有少量半梦灵，特别是光芒大道的信徒，则是抱着对世间万物的同情心，拿起武器与邪恶斗争。

半梦灵种族特性

- 中等体形：做为中型生物，半梦灵没有特殊的奖励或惩罚。



半梦灵

- 半梦灵基本速度 3 0 尺。
- 半梦灵的双重灵魂有助于抵抗影响精神的效果，因此在对抗影响心灵的魔法，特殊能力，以及附身时，豁免检定获得＋ 2 的种族加值。
- 半梦灵擅于社交，特别是运用威严的仪态和天赋灵能的社交。因此在进行唬骗检定，交涉检定以及威吓检定时，获得＋ 2 的种族加值。
- 半梦灵外貌与人类相仿，因此在易容成人类时，在检定中获得＋ 2 的种族加值。
  - 虽然半梦灵需要睡眠，但不会做梦。因此对托梦术，梦魇术以及其他需要依靠梦境的法术免疫。
- 天赋灵能：无论半梦灵是否选择灵能职业，每等级都获得 1 点额外灵能点。
- 类灵能能力：角色可以每日 1 次显能*心灵链接*，效果类似狂念者展现同名异能，显能者等级等于角色生命骰数的一半。

  如果您未开放*《扩展灵能手册》*，请使用以下描述：

  角色可以与 3 0 尺内生物建立心灵链接。目标生物智力必须等于或高于 3，并且自愿与显能者进行链接，这意味着目标生物放弃进行豁免检定和使用法术抗力。当异能生效后，无论角色与目标是否能使用相同的语言，都可以进行心灵沟通。当链接建立后，无论角色与目标间的距离（但不能处在不同位面），本效果仍然有效。本能力持续时间每显能者等级 1 轮，属于影响心灵效果。
- 天生语言：通用语，梦境语。额外语言：龙语，瑞依卓尔语。
- 天赋职业：心灵术士。半梦灵兼职时，心灵术士职业不计入经验罚值。

半兽化人（SHIFTERS）

在艾伯伦，半兽化人已经将近灭绝，半兽化人是人类与原始兽化人的后裔。半兽化人不能完全变形，但可以通过“兽化”过程获得某些动物特性。半兽化人是艾伯伦世界中的独立种族，拥有独特的文化和传统。

个性：半兽化人的个性大多视其兽性而定。许多半兽化人粗鄙残忍，也有些安静诡异，甚至自闭。如同大部分兽化人都是食肉动物，半兽化人也大多拥有猎食本性，以猎食者的思路看待世间万物。半兽化人认为，生存是种挑战，物竞天择适者生存是不变的真理。

体型与外貌：半兽化人外貌与人类相仿，但身体柔韧性很好。半兽化人喜欢半蹲姿势，行动特征也与野兽相仿。他们的面部也带有野兽特征：鼻骨扁平，浓眉大眼，尖耳朵。半兽化人双颊通常生有胡须（无论性别），前臂及小腿体毛浓密，头发很少梳理。

与其他种族的关系：许多种族与半兽化人相处并不愉快，他们总感觉周围有个猛兽。当然，部分人能抛开种族隔阂，与个别半兽化人建立良好关系，其中半身人多能与半兽化人相处融洽。对于半兽化人而言，他们早已习惯遭到误解和歧视，根本不期望能得到什么平等待遇，不过也有个别半兽化人会通过行动为自己争取理解和尊重。

阵营：半兽化人通常偏向中立阵营。他们更关心生存竞争本身，而不是怎样享受生活这类伦理道德问题。

居住地：半兽化人没有属于自己的故乡。因为他们是人类后裔，所以大多与人类杂居。不同于半变形怪，半兽化人通常居住在乡村，远离喧嚣的都市。埃鲁登原野以及其他文明边缘地区常有半兽化人出没。许多半兽化人依靠自己的力量成为猎人，渔夫，追踪者，向导，或是军事侦察兵。

龙纹：半兽化人没有龙纹家族，加剧了他们在文明社会中倍受歧视的地位。

宗教：大多半兽化人类似于埃鲁登原野的德鲁伊组织，相信自然，元素和生物本身内在的神力。信仰天命诸神的半兽化人大多偏好巴力诺或博得雷，另有部分半兽化人信奉旅者。半兽化人很少皈依银焰教会。

语言：除通用语外，半兽化人很少懂得使用其他语言。

姓名：半兽化人使用人类姓名，通常带着浓重的乡土气息。

冒险：脱离自给自足的捕猎生涯走上冒险者的道路在半兽化人中并不罕见。怪物入侵故乡或是向导工作失职这类突发事件经常打乱他们的日常生活。许多半兽化人会因此走上冒险生涯。

半兽化人种族特性：

- 变形生物亚种：半兽化人属于类人生物中的变形生物亚种。
- 敏捷＋2，智力－2，魅力－2。半兽化人身体灵敏，同时兽性使他们缺乏理智和社交能力
- 中等体形：做为中型生物，半兽化人没有特殊的奖励或惩罚。
- 半兽化人基本速度30尺。

兽化（Su）：血脉中的兽性可以暂时强化半兽化人的肉体。每日1次，半兽化人可以进入兽化状态，类似野蛮人的狂暴。半兽化人只能从6种兽化特性中选择1项，作为自己的兽化特性。兽化特性可以使角色某项身体属性暂时获得＋2的加值，并带来各种额外能力，有关兽化特性的具体说明请参阅下文。

启动兽化能力是一个自由动作，持续时间等于角色体质调整值＋3轮（如果角色在兽化后体质获得加值，使用兽化后的体质调整值）。半兽化人可以选择兽化专长增强兽化能力，有关兽化专长的具体描述请参阅本书第三章：英雄的特性。

角色每获得1项兽化专长，兽化持续时间增加1轮。角色每获得2项兽化专长，每日兽化次数增加1次。例如：拥有2项



半兽化人

兽化专长的半兽化人可以每日 2 次（取代通常的每日 1 次）使用兽化能力，每次持续时间等于角色体质调整值＋ 5 轮（取代通常的体质调整值＋ 3 轮）。

半兽化人的兽化能力虽然与兽化人先祖有关，但并非诅咒或是疾病，这种兽化能力不会随啮咬和爪击传染也无法治疗，兽化是半兽化人的种族天生能力。

- 昏暗视觉：半兽化人在星光，月光，火炬或类似的微光条件下，视力范围是人类的两倍，并且仍然能够辨识色彩和细节。
- 半兽化人的野兽血统强化了角色肉体，因此在进行平衡检定，攀爬检定以及跳跃检定时，获得＋ 2 的种族加值。
- 天生语言：通用语。额外语言：精灵语，侏儒语，半身人语，木族语。
- 天赋职业：巡林客。半兽化人兼职时，巡林客职业不计入经验罚值。

兽化特性（Shifter Traits）

在创建角色时，半兽化人可以选择 1 项兽化特性，此后无法更改。

兽皮(Beasthide)(Su)：角色在兽化时，体质获得＋ 2 的加值，同时天生ＡＣ获得＋ 2 的加值。

獠牙(Longtooth)(Su)：角色在兽化时，力量获得＋ 2 的加值，同时还可以利用獠牙进行啮咬，造成 1 d 6 点伤害（角色等级每提高 4 级，伤害增加 1 点）。无论角色的基本攻击加值是否允许进行多次攻击，每轮只能进行 1 次啮咬。角色可以在使用武器攻击的同时，再次进行啮咬（攻击检定承受－ 5 的减值）。

攀岩(Cliffwalk)(Su)：角色在兽化时，敏捷获得＋ 2 的加值，同时获得 2 0 尺攀爬速度。

兽爪(Razorclaw)(Su)：角色在兽化时，力量获得＋ 2 的加值，同时还可以利用兽爪进行爪击，造成 1 d 4 点伤害（角色等级每提高 4 级，伤害增加 1 点）。角色可以在标准动作中进行单次爪击，或是在全回合攻击动作中进行两次爪击（视为主武器）。无论角色的基本攻击加值是否允许进行多次攻击，每轮只能用每只兽爪攻击 1 次。角色可以在主手使用武器攻击的情况下，再利用兽爪爪击，视为轻型副手武器，当轮全部攻击检定需要承受－ 2 的减值。

疾行(Longstride)(Su)：角色在兽化时，敏捷获得＋ 2 的加值，同时移动速度获得＋ 1 0 的加值

猎食(WildHunt)(Su)：角色在兽化时，体质获得＋ 2 的加值，同时获得灵敏嗅觉。灵敏嗅觉这项能力可以帮助半兽化人察觉附近的目标，通过气味发现隐藏的敌人，或是依靠嗅觉进行追踪。

如同人类以外貌分辨目标，拥有猎食特性的半兽化人可以分辨每个人独特的气味，他们可以通过嗅觉发现３ 0 尺内的目标。如果目标位于上风向，范围扩大到６ 0 尺，如果目标位于下风向，范围降低到１ 5 尺。气味特别浓烈的生物，例如战蜥人或臭鼬可以使范围扩大到正常的 3 倍，但过于浓烈的气味也有可能掩盖其他气味，在某种程度上削弱灵敏嗅觉的作用。

如果半兽化人通过嗅觉发现目标，并不能确定目标的具体位置，只能大致确定目标在嗅觉范围内。半兽化人可以通过移动等效动作确定目标位置，如果半兽化人已经接近目标 5 尺范围内，可以直接确定目标位置。

在兽化后，如果拥有猎食特性的半兽化人还拥有追踪专长，便可以通过嗅觉进行追踪，此时需要进行野外生存检定。通常新鲜的气味追踪ＤＣ等于１ 0（无论地表特征）。追踪ＤＣ可能根据气味的浓烈程度，来源目标生物数量，以及距离时间长短有所调整。每经过 1 小时，追踪ＤＣ增加 2 。本能力其他方面遵循有关追踪的说明。半兽化人依靠气味进行追踪时，可以忽略地表状况以及可视条件。

即使没有兽化，拥有狩猎特性的半兽化人在进行生存检定时也能获得＋ 2 加值。

战俑（WARFORGED）

战俑是终末战争时期设计的战斗机器，最初只是无智能的构装体。但把他们改造成终极毁灭武器的相关奥术试验，使战俑逐渐产生了自我意识。随着卡尼斯家族不断强化战俑的身体性能，战俑的智能也在不断发展，最终形成新的构装生物种族。

特殊的身体构造以及单线条的思考方式，使得战俑实战性能超群。他们可能是忠实的同伴，也可能是危险的敌人。早期战俑是传统的构装体，例如终末战争的遗留品：泰坦战俑。

个性：战俑的设计目的是进行终末战争，他们基本都会毫无置疑地执行任务。战俑大多勇猛善战，铁面无私，充分体现着构装体的特性。但在战争已经结束的今天，这些曾经的战争机器不得不开始重新适应社会。他们有些成为工匠或苦力，有些成为冒险者，有些对早已降临的和平毫无察觉，还在继续终末战争。

外貌：战俑看起来像是用黑曜石，钢铁，石头，黑木，白银以及各种有机材料组合成的人形。

构成躯体的装甲部件由纤维束连接在一起，完美的工艺使得他们既构造坚固，又动作灵活。战俑目光呆滞，毫无表情。

战俑外观没有性别差异，机械式的造型使他们每个都显得孔武有力。在个别人看来，部分战俑可能会在行动中表现出某种性别特征。不过战俑本身对性别没有概念，而且也不懂得区分性别的意义。战俑不会自然衰老，但身体部件会随着时间老化。

与传统构装体不同，战俑可以通过魔法或特殊训练调整身体部件。许多战俑装备重型装甲取代制作者的原设。这些特殊装甲，内置武器以及其他特殊附件让战俑外形有所差异，也更方便人们区分不同的战俑。

与其他种族的关系：终末战争结束后，战俑渴望能得到社会的认同，同时本能地希望与制作者种族建立联系。但科瓦雷大陆的类人种族通常把战俑视为终末战争的血腥遗留品，因此尽可能避免于他们接触。

在瑟雷恩和坎纳斯，战俑仍被视为军队财产 ，大多充任奴隶或是廉价劳工，用来修理在战争中受损的建筑。在科瓦雷其他地区，战俑相对自由，但常常由于受到歧视而无法找到工作，或是受到各种不公正待遇。战俑感情并不丰富，因此大多麻木地面对现实。但也有少量战俑对其他高高在上的种族的恨之入骨，甚至迁怒默默忍耐的同族。

阵营：战俑大多属于中立阵营。他们的设计目的是进行战斗，而不是质疑战斗的意义。虽然战俑有能力进行独立思考甚至道德思辩，但通常并不会因为伦理标准而纠缠不清。

居住地：战俑最初产地塞尔已被战火摧毁，因此他们没有故乡。大部分战俑在科瓦雷各地流浪，在寇斯，埃图尔，以及银焰堡当廉价劳工，或是前往萨恩或柯兰堡寻找更多机会。有些极端的战俑甚至聚集在哀伤故地筹划建立属于他们自己的王国，希望把全世界的战俑从人们的偏见和歧视中彻底解放。

龙纹：战俑不会继承龙纹。

宗教：虽然战俑大多不会偏向什么特定的伦理道德观念，但仍有少量会因为质疑自身的存在价值而投身宗教。有些极端的战俑聚集在刀锋统主的旗下，跟随民族领袖四处召集不满的战俑，鼓吹重返哀伤故地，与“肉身”种族彻底决裂。

战俑



战俑简史

终末战争前嘉奥特国王统治期间，卡尼斯家族的精英工匠初次尝试用创造熔炉设计新时代构装体。最初机型仅能用做工业劳力，不久后探索型及防卫型机体也开始投入试验。当嘉奥特国王听到卡尼斯家族的成果后，便把这种构装体的开发纳入了王国防御计划之中。西方边境出没的怪物，艾伦诺的精灵势力以及阿贡尼森的野蛮人都让国王觉得危机重重。于是在国王的强烈要求下，卡尼斯家族正式开始战争型机体的研发。

成功研发初代战俑的功臣是家族长老马里克斯·D·卡尼斯。虽然这已是划时代的发明，但马里克斯仍不满足，他坚信可以开发出更优秀的机体。嘉奥特国王驾崩后王国分裂，各势力都拥有战俑在军队效力。战争开始后二十年内，马里克斯的战俑产品已经逐渐拥有部分意识，但真正突破性的构装生物，是在距今３３年前由他的儿子爱伦成功开发。

在战争结束前的三十余年内，卡尼斯家族向各方势力兜售战俑士兵。布鲁兰，瑟雷恩和塞尔都拥有最庞大的战俑军队，其他势力也起码象征性地拥有几支战俑编队。在战争最后几年里，大小战役更是经常有战俑参与。

作为中止战争的标志，王座堡协约中包含两项有关战俑的重要决议。首先，战俑的社会地位从此改变，他们不再是私有财产而是独立公民。其次，卡尼斯家族不得继续生产战俑，创造熔炉也必须销毁。部分国家，例如瑟雷恩和卡纳斯仅仅把这些私有财产改名廉价劳工，许多人也仍然抱着怀疑，愤怒甚至是恐惧的态度对待战俑。但无论如何，构装生物正在慢慢得到他们从未奢求过的社会认同。

战俑无法自然繁殖。大部分在科瓦雷大陆流浪的战俑都是终末战争里的老兵，其中最古老的机体甚至在３３年前战俑刚刚研发成功的时代就已经投入使用，而比较新的机体只有几年的战争经历。早期生产的战俑大多是战士或野蛮人，近五年生产的机体职业相对多样。

目前，仍有两地在秘密生产战俑。其中原制作者的孙子马里克斯·D·卡尼斯在萨恩非法拥有一台创造熔炉，并仍在不懈地继续家传试验。部分产品被用做部下，其他大多卖给有特殊需求的客户，另外还有相当数量的新产品被赋予自由，用来观测他们会如何在广大世界中挣扎求生（这也是战俑冒险者的重要来源）。为保守秘密，卡尼斯非常慎重，并不经常使用这台隐秘的创造熔炉。

哀伤故地的遗迹中还隐藏着另外的战俑秘密产地，刀锋统主手中掌握着部分原塞尔的创造熔炉。然而统主本人并不熟悉生产过程，而且在毁灭塞尔的大爆炸中，这部分熔炉也多少有所损伤。基于这些原因，统主只能缓慢地制造少量战俑，而且部分产品天生就有缺陷，甚至呈现出变异的迹象。



卡尼斯家族的创造熔炉

语言：为方便与制作者和主人交流，战俑内设使用通用语。

姓名：战俑并不会为自己命名，他们在最近才意识到姓名的意义。许多战俑使用其他种族随口决定的称谓，多数战俑冒险者直接使用外号。少量战俑把姓名当作证明自身存在的重要标志，会花费大量的时间辛苦地寻找最合适的姓名。

冒险：战俑可以很好地担当冒险者这个角色，这方面他们与其他种族没有更多区别。尤其在古老的希恩德瑞克大陆，只要能协助队友，很少有人会在乎构成身体的是血肉还是金属。许多战俑都会选择冒险生涯，为了逃避世界的歧视，或是做些有意义的建设。

战俑种族特性

- 活体构装亚种（Ex）：战俑属于构装体中的活体构装亚种。通过复杂的工艺和魔法，战俑拥有感知和自由意志。作为活体构装，战俑结合了构装体和生物的部分特性，详见下文。

  *特征：*身为活体构装的战俑具有以下特征。

  －战俑的生命骰，基本攻击加值，豁免以及技能根据职业进化。

  *特性：*战俑拥有下列特性。

  －与构装体不同，战俑拥有体质这项属性。

  －与构装体不同，战俑没有昏暗视觉或黑暗视觉。

  －与构装体不同，战俑对影响心灵的魔法及类法术能力并没有特殊抵抗能力。

  －对毒素，睡眠效果，麻痹效果，疾病，反胃，疲乏，力竭，恶心，以及能量吸取免疫。

  －战俑无法通过休息自然恢复致命伤害

  －与构装体不同，战俑对重击，淤伤，震慑，属性伤害，属性吸取，即死效果，以及死灵系效果并没有特殊抵抗能力。

  －作为活体构装，影响构装体的法术以及影响生物的法术都可以对战俑产生效果。例如，战俑受伤后可以通过*治疗轻伤*或*修复轻伤*恢复生命值，也同时能被*构装体拆解术*或*重伤术*影响。但属于医疗子学派的法术及超自然能力对战俑的治疗效果只有正常的一半。

  －由于战俑的身体构造特殊，部分法术虽然无法影响生物，但可以影响战俑。战俑会如同穿着金属防具一般受到*灼热金属*或*冻寒金属*的影响。同时，战俑也会如同穿着金属防具一般受到*驱离金石*的影响。战俑会受*驱离木材*的影响。由于战俑身体由金属构成，因此会受到*锈蚀爪*的影响。受到这些法术影响的战俑会受到２ｄ６伤害（反射减半，豁免ＤＣ１４＋施法者关键属性调整值）。如果战俑受到锈蚀怪物的攻击，也将承受同样的伤害（反射减半，豁免ＤＣ１７）。*解除石化*，*塑石术*，*塑木术*以及*曲木术*仅影响物品，因此对战俑无效。

  －战俑在生命值降至０时与正常生物表现不完全相同。类似正常生物，生命值等于０的战俑将陷入瘫痪状态，每轮仅能进行移动等效动作或标准动作，但激烈行动并不会导致生命值继续降低。当战俑的生命值降至０到－１０之间时机能自动停止，失去意识并陷入无助状态，不能进行任何动作。除非再次受到攻击，机能停止后的战俑伤势并不会继续恶化，如同伤势稳定的生物。

  －作为活体构装，战俑能够被复生或是复活。

  －战俑不需要饮食，睡眠以及呼吸，但需要依靠饮食的相关法术以及魔法物品，例如英雄宴仍能对战俑产生效果。

  －虽然战俑不需要睡眠，但战俑法师在每次准备法术前必须休息８小时。

- 体质＋２，感知－２，魅力－２。战俑灵活强壮，但并不善于同其他生物交往。
- 中等体形：做为中型构装生物，战俑没有特殊的奖励或惩罚。
- 战俑基本速度３０尺。
- 复合装甲：用于建造战俑的复合装甲能提供＋２的盔甲ＡＣ加值。复合装甲并非天生护甲，因此无法与防具或其他效果提供的盔甲加值（天生护甲）叠加。由于复合装甲覆盖着战俑的躯体，因此无法穿着其他防具或法袍。如同普通盔甲，战俑可以接受附魔强化。角色必须在附魔期间持续在场。

  复合装甲会使战俑需要承受５％的奥术失败率。任何穿着轻型防具时可以忽略奥术失败率的职业特性也可以使战俑忽略复合装甲的奥术失败几率。

- 次级护命（Ex）：战俑在面临重击或偷袭的威胁时，有２５％的几率忽略重击及偷袭，仅承受普通伤害。
- 战俑拥有天生武器，视为挥击，造成１ｄ４点伤害。
- 天生语言：通用语。额外语言：无。
- 天赋职业：战士。战俑兼职时，战士职业不计入经验罚值。

其他种族（OTHER RACES）

科瓦雷生活着许多种族，时常能平等交往，共同面对冲突。无论是达贡的地精王国，阴影湿地的兽人部落，还是卓姆的怪物国度都在科瓦雷大陆政治舞台扮演着重要角色。通常被当作怪物看待的大地精，地精，熊地精，兽人，豺狼人，以及其他类似种族通常可以在艾伯伦战役中作为玩家出现。

扮演这些种族的相关规则请参阅*《玩家手册》*以及*《城主指南》*。有关种族文化的相关内容，请参阅本书第七章：世界中的生活，特别是其中有关达贡，阴影湿地以及卓姆的相关章节。

由于龙类与凡人关系疏远，因此在艾伯伦战役中玩家应当避免扮演龙类。同时，玩家也应当尽量避免扮演沙华鱼人以及卓尔精灵。

籍贯（REGION OF ORIGIN）

在艾伯伦战役中，玩家并不仅仅是人类或矮人，而是瑟雷恩的人类或是摩洛领的矮人。虽然瑟雷恩的人类游戏数据可能与布鲁兰或瑞依卓尔的人类完全相同，但文化背景却肯定截然不同。在游戏中，文化背景主要体现在籍贯不同的角色通常会选择不同的职业，技能，专长以及进阶的选择。除此以外，角色还可以根据籍贯，选择不同的动物伙伴（如果角色选择德鲁伊或巡林客作为职业）。

本节主要介绍艾伯伦各地区居民对游戏相关内容通常作出的选择。有关各地区和王国的具体介绍，请参阅本书第七章：世界中的生活。除了普遍情况，例外总会存在，因此本节所述内容并非严格限制，仅视为帮助角色更符合文化背景的参考资料。

角色种族并不需要完全符合籍贯。例如，精灵角色可能来自古老的艾伦诺或是维伦那，但也可能来自代代生活在萨恩（位于布鲁兰）这座都市中的精灵家庭，因此或许行事更类似布鲁兰的人类而不是其他精灵。科瓦雷各城市生活着各种常见种族，其中大部分都与当地文化进行某种程度的融合，也多少继承了当地的风俗习惯。

标识（E）的职业，专长以及进阶请参阅本书。标识（P）的职业，技能，专长以及进阶请参阅*《扩展灵能手册》*。其他职业，技能，专长以及进阶请参阅核心规则（*《玩家手册》*及*《城主指南》*

艾达尔

艾达尔的主要居民是人类和半梦灵，长期以来与半魔灵的斗争形成其特有的文化，许多居民都擅长抵抗灵能。

职业：武僧，心灵术士P，心灵武士P，游荡者，魂刃者P，狂念者P。

技能：自我催眠P，知识（灵能）P，知识（宗教），生存。

专长：心智坚强E，原始天赋P 。

进阶：刺客，转位者P，调查专员E，操炎者P，影舞者，战魂P。

艾伦诺

艾伦诺的居民都是精灵。他们崇拜逝去的先祖，并热衷使他们变成不朽生物陪伴在身边。

职业：牧师（不朽评议会），巡林客，法师。

技能：手艺（木雕），知识（宗教），专业（伐木）。

专长：觐见先祖E。

进阶：魔射手，大法师，奥法骑士，大祭司，博学士，秘术师。

阿贡尼森

阿贡尼森大陆位于科瓦雷大陆东南，大陆北部海岸以及附近的塞丽岛居住着野蛮的人类部落，他们居住在这片大陆上的巨龙为保护神，在衣着文化中融入部分龙类要素。

职业：野蛮人，德鲁伊。

技能：知识（自然），生存。

专长：龙之狂暴E，龙图腾E，狂暴延时E，狂暴潜能E。

进阶：龙脉术士，大祭司。

安黛尔

安黛尔的居民大多是人类，也包括部分其他常见种族，本地区重视教育和农业。

职业：机关术士E，吟游诗人，牧师（天命诸神），武僧，法师。

技能：知识（任意），专业（酿酒）。

专长：勤学苦读E，家族背景E，僧院修行E。

进阶：大法师，龙纹后裔E，西伯瑞斯后裔E，大祭司，博学士，调查专员E。

布鲁兰

布鲁兰是科瓦雷最重要的工业区。本地区最著名的城市是萨恩，这座多元化都市在科瓦雷人口最为稠密，也是南海重要的港口。布鲁兰也是通往神秘大陆希恩德瑞克的必经之路。

职业：牧师（天命诸神），战士，游荡者。

技能：知识（地下城），知识（历史），专业（熔炼）。

专长：家族背景[E]。

进阶：龙纹后裔[E]，决斗家，极限探险家[E]。

塞尔遗民

塞尔在终末战争期间被毁，居民流离失所。在终末战争前的塞尔原本是块和平的土地，以手工业闻名天下。目前，塞尔遗民散落科瓦雷大陆各地，原属伽利法王国的四国，吉拉哥及摩洛领地区尤为常见。

职业：机关术士[E]，牧师（天命诸神），战士 ，法师。

技能：手艺（任意），交涉，医疗。

专长：家族背景[E]，物品制造专长。

进阶：大法师，龙纹后裔[E]，奥法骑士，西伯瑞斯后裔[E]，大祭司，博学士，调查专员[E]。

达贡

达贡是地精的王国，但大中城镇中也生活着部分其他种族的居民，其中包括许多声名狼藉的人物和不少终末战争的老兵。

职业：野蛮人，战士，武僧，游荡者。

技能：唬骗，威吓，生存。

专长：狂暴延时[E]，僧院修行[E]，狂暴潜能[E]。

进阶：刺客，大地旅者，影舞者。

恶魔荒原

恶魔荒原自然条件极度恶劣，仅有的居民是野蛮的人类部落和兽人匪盗，使普通旅行者难以涉足

职业：野蛮人，战士，牧师（卡洛克·沙什[银焰]），圣武士。

技能：生存，知识（神秘），知识（历史）。

专长：狂暴延时[E]，狂暴潜能[E]，银焰斩[E]。

卓姆

卓姆生活着各种怪物，无论是牛头人还是美杜莎，各种被文明社会排斥的种族都聚集在这里。部分类人生物居住在卓姆与世隔绝的聚落中。

职业：野蛮人，牧师（黑暗六邪神），战士，游荡者，术士。

技能：威吓，生存。

专长：狂暴潜能[E]，心智坚强[E]。

进阶：刺客，暗黑卫士，影舞者。

埃鲁登原野

埃鲁登原野地区间既包括文明从未染指的原始森林，也包括物产丰富的肥沃田野，居民大多是人类，半精灵和半兽化人。

职业：野蛮人，德鲁伊，巡林客。

技能：驯养动物，知识（自然），专业（耕种），专业（畜牧），生存。

专长：灰烬誓约[E]，兽神变身[E]，兽神图腾[E]，严冬仆从[E]，家族背景[E]，护门学徒[E]，绿吟学徒[E]驱散异怪[E]，兽化专长[E]，图腾伙伴[E]，虫类伙伴[E]虫类变身[E]，守望学徒[E]。

坎纳斯

坎纳斯的居民大多是人类，也是科瓦雷大陆最高雅最世故的人群。坎纳斯是终末战争的核心参战国，现在仍未能从战争中恢复。坎纳斯在终末战争中曾运用尸体大量制造亡灵士兵，这些士兵现在仍听从本地国王和将军的指挥。

职业：牧师（沃尔之血，天命诸神），战士，术士，法师。

技能：交涉，知识（神秘），知识（历史），知识（宗教）。

专长：勤学苦读[E]，家族背景[E]，亡灵认同[E]。

进阶：大法师，龙纹后裔[E]，决斗家，奥法骑士，西伯瑞斯后裔[E]，大祭司，博学士，调查专员[E]

拉扎尔邦联

拉扎尔邦联的居民大多是渔夫，水手和海盗。附近海岛上也居住着许多其他常见种族的居民。

职业：牧师（天命诸神），战士，游荡者。

技能：专业（捕鱼），专业（经商），专业（私掠），专业（航海），专业（造船），专业（捕鲸）。

专长：家族背景[E]。

进阶：龙纹后裔[E]，西伯瑞斯后裔[E]。

哀伤故地

哀伤故地目前少有生物定居，部分战俑居住在这片爆炸过后的废墟里，其他种族的居民大致都是原塞尔的居民。

职业：机关术士[E]，战士，游荡者。

技能：知识（神秘），生存。

专长：战俑专长[E]

进阶：金刚战俑[E]。

摩洛领

摩洛领自古以来都是矮人的故乡。

职业：机关术士[E]，牧师（天命诸神），战士



矮人领主摩洛的雕像
位于铁根山脉中

技能：手艺（盔甲），手艺（珠宝），手艺（石雕），手艺（武器），专业（钱庄），专业（采矿）。

专长：家族背景[E]。

进阶：龙纹后裔[E]，矮人防御者，极限探险家[E]，西伯瑞斯后裔[E]。

夸巴拉

夸巴拉的人类自认是伽利法王国文化的真正继承者，但他们的土地不过是块环境严酷的边缘地区

职业：牧师（天命诸神），战士，巡林客，游荡者，法师。

技能：生存，知识（历史），知识（皇室）

专长：家族背景[E]。

进阶：龙纹后裔[E]，极限探险家[E]，西伯瑞斯后裔[E]，大地旅者。

瑞依卓尔

虽然瑞依卓尔的居民大多是人类，但本地区的实际统治者是半魇灵，人类只不过是被压迫的大众。人类被迫为半魇灵工作，甚至在梦中也不得安闲。与居住在艾达尔的半梦灵不同，半魇灵通常会把拥有灵能的人类扼杀在摇篮里。

职业：战士，游荡者；仅半魇灵：心灵术士[P]，心灵武士[P]。

技能：手艺，专业；仅半魇灵：自我催眠[P]，知识（位面），知识（灵能），辨识灵能[P]

专长：心智坚强[E]。

进阶：仅半魇灵：转位者[P]，超念者[P]，虚灵师[P]，奴役者[P]。

阴影湿地

遍布沼泽的阴影湿地是兽人的故乡。人类在本地区数量稀少，大多居住在沼泽边缘的市镇里。半兽人在本地区则相对比较常见。

职业：野蛮人，德鲁伊，战士。

技能：专业（捕鱼），生存。

专长：家族背景[E]，护门学徒[E]，驱散异怪[E]。

进阶：龙纹后裔[E]，极限探险家[E]，西伯瑞斯后裔[E]。

塔兰塔平原

辽阔的塔兰塔平原是半身人的故乡。半身人游牧民在草原以放牧恐龙维生。对于出生在本地区的半身人而言，塔兰塔巨镰，塔兰塔回力镖以及塔兰塔大弯刀（参阅本书第１１９页）视为军用武器而非异种武器。

职业：野蛮人，战士，巡林客，游荡者。

技能：驯养动物，专业（医护），专业（畜牧），专业（招待），骑乘。

专长：家族背景[E]，骑乘战斗。

进阶：龙纹后裔[E]，极限探险家[E]，西伯瑞斯后裔[E]。

瑟雷恩

信仰银焰教会的人类和其他种族共同组成瑟雷恩这个神权国度。本地区文化高尚优雅，手工业发达。

职业：牧师（银焰教会），战士，圣武士。

技能：手艺（任意），知识（历史），知识（宗教）。

专长：教会司事[E]，额外驱散，家族背景[E]，银焰斩[E]。

进阶：龙纹后裔[E]，银焰驱魔使[E]，西伯瑞斯后裔[E]，大祭司，博学士，咒法召唤师。

维伦那

与克己禁欲的艾伦诺不同，年轻的维伦那是个充满进取精神的精灵国度。建立这个国家的精灵最初是被雇佣到科瓦雷大陆参加终末战争的士兵，他们养马和骑乘的技术闻名天下。对于出生在本地区的精灵而言，双头弯刀（参阅本书第119页）视为军用武器，而非异种武器。

职业：巡林客。

技能：驯养动物，骑乘。

专长：家族背景[E]，骑乘战斗。

进阶：魔射手，龙纹后裔[E]，西伯瑞斯后裔[E]。

吉拉哥

位于科瓦雷大陆的吉拉哥是侏儒的故乡，聚集了众多的图书馆和大学，藏书包括世界各地的学术文献和传奇故事。吉拉哥的侏儒是出色的船工，许多人对他们驾驭元素的能力妒羡不已。

职业：机关术士[E]，吟游诗人，牧师（天命诸神），游荡者，法师。

技能：手艺（制药），手艺（宝石加工），知识（地理），知识（历史），知识（地方）。

专长：束缚元素[E]，勤学苦读[E]，家族背景。

进阶：龙纹后裔[E]，西伯瑞斯后裔[E]，博学士，调查专员[E]。

外表特征(VITAL STATISTICS)

本节表格是对《*玩家手册*》第六章的补充，用于随机产生角色初始年龄，最高年龄，和身高体重

年龄：如《*玩家手册*》所述，您可以自行设定角色初始年龄，或参考随机初始年龄表随机决定。例如，半兽化人巡林客的初始年龄为20＋1d8岁，但如果您希望自行设定，初始年龄不应低于21岁。

战俑没有童年或青春期，在制作完成后直接成年。最初的战俑在33年前完工，因此战俑角色的初始年龄应低于33岁。由于早期的战俑很少成为牧师，武僧或法师，因此从事这些复杂职业的战俑通常比战俑战士或战俑游荡者更加年轻。作为1级角色，选择任何职业的战俑都可能是近期才制作完成，甚至也许根本没能参与终末战争。理论上，战俑部件会在150年后老化，但除此以外年龄不会带来任何其他影响。战俑没有最高年龄限制。

随机初始年龄表将16种职业划分为简单，普通和复杂3种，以简化表格。具体职业属于哪种类型请参阅表格后附注。

身高体重：本表同样是对《*玩家手册*》的补充，您可以参照身高体重表所给出的范围，以及角色属性自行设定角色的身高体重，或是随机决定。战俑角色没有性别，外观基本相仿，体重与身高比例几乎一成不变。

随机初始年龄

种族	成年	简单[1]	普通[2]	困难[3]
半变形怪	15岁	+1d4	+1d6	+2d6
半梦灵	40岁	+2d6	+3d6	+5d6
半兽化人	20岁	+1d6	+1d8	+2d8
战俑	0岁	+1d12	+1d6	+1d4

1 野蛮人，游荡者，术士，狂念者[P]。
2 吟游诗人，战士，圣武士，心灵武士[P]，巡林客。
3 机关术士[E]，牧师，德鲁依，武僧，心灵术士[P]，魂刃者[P]，法师。

老化效果

种族	中年[1]	老年[2]	暮年[3]	最高年龄
半变形怪	35岁	53岁	70岁	+2d20
半梦灵	75岁	113岁	150岁	+4d20
半兽化人	40岁	60岁	80岁	+2d20
战俑	150岁	—	—	—

1 中年时，力量，体质，敏捷－1；智力，感知，魅力＋1。
2 老年时，力量，体质，敏捷－2；智力，感知，魅力＋1。
3 暮年时，力量，体质，敏捷－3；智力，感知，魅力＋1。

随机身高体重

种族	基本身高	身高调整	基本体重	体重调整
半变形怪	5′1″	+2d4	115磅	×(2d4)磅
男性半梦灵	5′4″	+2d6	135磅	×(1d6)磅
女性半梦灵	5′2″	+2d6	105磅	×(1d6)磅
男性半兽化人	4′7″	+2d8	100磅	×(2d4)磅
女性半兽化人	4′5″	+2d8	85磅	×(2d4)磅
战俑	5′10″	+2d6	270磅	×4磅


在蛮荒之地希恩德瑞克，沐浴在毒箭之雨中的半身人游荡者艾德冈用一只手抓在不断剥落的岩壁上。
他心想：“卓尔怎么会对这样一颗无关紧要的宝石如此在意？”
“别想乱七八糟的了，快拉我上去！”快要从他另一只手中滑落的搭档多拉克喊道……
KW

第二章

职业

在艾伯伦世界，您可以使用标准龙与地下城游戏中的全部职业。您可以从《*玩家手册*》中选择１１种职业，包括：野蛮人，吟游诗人，牧师，德鲁伊，战士，武僧，圣武士，巡林客，游荡者，术士以及法师。此外，本章还将详述新职业机关术士的相关资料。

除去介绍新职业机关术士，本章还将阐述《*玩家手册*》中标准职业在艾伯伦世界中的不同点。本章内容并未对标准职业作出根本变更，而是提供许多新选择作为补充。无论德鲁伊和巡林客的变体动物伙伴，或是吟游诗人的特色吟唱，这些新要素都使艾伯伦世界中标准职业与普通龙与地下城世界略有不同。

本章还将推荐适合的新专长（参阅本书第三章）以新进阶职业（参阅本书第四章）。您可以参考本章内容创造带有艾伯伦世界风情的角色。

机关术士（ARTIFICER）

在艾伯伦世界，魔法更像是门严谨的科学，而部分施法者更采取与众不同的角度诠释这门科学，他们就是机关术士。机关术士并非施法者，他们只是在用另外的方式利用魔法，甚至比通常施法者更接近魔法本源。机关术士非常善于运用魔法物品和构装体，从某种意义上讲，他们的存在保证了艾伯伦这个魔法世界能够正常运转。

冒险：机关术士可能会为了各种原因外出冒险。他们或许是想要采集稀有矿藏或是龙晶用于发明创造，或许是想要追查有关制造魔法物品或构装体的奥术秘密，又或许是为了制造或购买魔法物品的资金才甘愿涉险。当然，与普通冒险者类似，机关术士的冒险动机也有可能是为了铲除邪恶，提高自身能力，或其他什么更平凡的理由。

特质：机关术士可能是魔法爱好者中的顶点，他们几乎可以通过魔杖或卷轴施展任何法术，而暂时增强物品能力，修复受损的构装体（包括战俑），改变魔法物品特质，制造魔法物品，构装体，或是龙晶制品更是机关术士的拿手好戏。类似法术，他们可以对物品施展特有的机关术，也可以模拟其他施法者的各种法术。机关术士不受法术分野的限制，他们施展的法术既非神术，也非奥术，而是法术最精确（也是最纯粹）的形式。



机关术士

人物形象

此章中你能发现一些可以表现科瓦雷中特定职业的人物形象的短文。这些短文同时也能体现如何在世界中扮演那样的角色以及战役的风格。

阵营：机关术士稍偏向中立阵营，他们更关心发明创造而不是伦理道德。有些机关术士发明魔法物品为世界造福，还有些却制造出拥有毁灭性力量的道具。

宗教：部分机关术士信仰火焰与熔炼之神昂那塔，但大部分机关术士更关心自己的工作进度，而不是整天猜测魔法是否源自诸神。

背景：与法师相仿，机关术士需要刻苦学习多年才能掌握机关术，因此对经历过类似磨练的角色抱着惺惺相惜的感情。机关术士彼此间可能是同事或竞敌。友善的竞敌可能会在发明创造上互相竞争，誓不两立的竞敌甚至会彼此建造构装体暗杀对方

种族：人类最常成为机关术士。人类不同于精灵对魔法唯美的追求，也不同于侏儒专攻魔法的特定表达形式，他们开放的思想最适合机关术士那种将魔法分析解离后再重新构装的态度。

战俑非常熟悉各种构装体，因此也能成为优秀的机关术士。矮人和侏儒工艺出众，也有时踏上机关术士的道路。半身人，精灵，半精灵，半兽人，半梦灵，半兽化人，半变形怪很少成为机关术士，而是通常会选择成为其他施法者。

与其他职业的关系：机关术士最适合御驾魔法辅助其他职业。虽然机关术士能力广泛，但冒险队伍特别需要他们强化物品，例如武器，防具，魔杖以及其他装备的能力。机关术士欣赏团队合作，认为每名队友都是冒险队伍中不可缺少的螺丝钉，必要时他们也能用冷静的思维方式提出各种战略战术

角色：在冒险队伍中，机关术士可以担负多种职责，大多与魔法物品相关。机关术士的存在使冒险队伍在运用和制造魔法物品时能获得更高灵活性。虽然机关术士在战斗中也能有所发挥，但近身肉搏却并非他们的长项。例如，即使冒险队伍中没有德鲁伊存在，机关术士仍可以使用（或抄录）*树肤术*卷轴，甚至能装备*森林法杖*。

游戏信息

机关术士拥有以下游戏数据

属性：由于部分机关术需要通过使用魔法装置检定，因此魅力对机关术士而言至关重要。智力决定机关术士最高施法等级，每日法术数量，以及法术的豁免难度，因此也相当重要，但并不如其他施法者那么关键。敏捷对机关术士的防御能力有相当帮助。

阵营：任意

生命骰：d 6

职业技能

机关术士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：估价（智力），专注（体质），手艺（智力），解除装置（智力），知识（神秘）（智力）

机关术士

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊	制造经验	—每日机关术— 1环	2环	3环	4环	5环	6环
1	+0	+0	+0	+2	物品知识，物品加值 解除陷阱，物品制造 抄录卷轴	20	2	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	调制药水	40	3	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	制造奇物	60	3	1	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	制造人工生命，奖励专长	80	3	2	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	制造魔法武器与防具 拆解萃取	100	3	3	1	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	制造魔杖	150	3	3	2	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	超魔即发物品	200	3	3	2	—	—	—
8	+6/+1	+2	+2	+6	奖励专长	250	3	3	3	1	—	—
9	+6/+1	+3	+3	+6	制造权杖	300	3	3	3	2	—	—
10	+7/+2	+3	+3	+7	—	400	3	3	3	2	—	—
11	+8/+3	+3	+3	+7	超魔储法物品	500	3	3	3	2	1	—
12	+9/+4	+4	+4	+8	制造法杖，奖励专长	700	3	3	3	2	2	—
13	+9/+4	+4	+4	+8	技能熟稔	900	3	3	3	3	2	—
14	+10/+5	+4	+4	+9	锻造戒指	1,200	4	3	3	3	3	1
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	—	1,500	4	4	3	3	3	2
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	奖励专长	2,000	4	4	4	3	3	2
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	—	2,500	4	4	4	4	3	3
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	—	3,000	4	4	4	4	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	—	4,000	4	4	4	4	4	4
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	奖励专长	5,000	4	4	4	4	4	4

知识（建筑工程）（智力），知识（位面）（智力），开锁（敏捷），专业（感知），搜索（智力），法术辨识（智力），使用魔法装置（魅力）

1级人物起始技能点数：(4+智力调整值)×4

升级可得到的技能点数：4+智力调整值

职业能力

机关术士拥有以下职业特性。

武器和防具擅长：机关术士擅长使用所有简单武器，轻甲，中甲以及所有盾牌（不包括塔盾）。

机关术（Infusions）：虽然机关术士并非施法者，但是可以通过机关术强化物品。机关术即非奥术，也非神术，角色需要从机关术列表中进行选择（参阅第五章：魔法）。机关术规则与法术相同 。例如，机关术可能被解除，而且在反魔场作用范围内也无法生效，机关术士在施展机关术强化物品时必须进行专注检定。

机关术士不需要事先准备机关术就可以强化物品。与术士或吟游诗人不同，机关术士并不需要从机关术列表中选择角色掌握的部分，而是可以根据角色等级施展全部机关术。机关术士可能掌握通常机关术列表外的特殊机关术，例如希恩得瑞克古老遗迹里封印的古代机关术，或是由特定组织掌握的秘密机关术。若角色有机会接触这些特殊机关术，可以尝试进行法术辨识检定（ＤＣ２０＋机关术环数）。若检定成功，角色可以在机关术列表中添加新机关术。在检定中失败的角色可以在法术辨识技能等级提升后再次进行尝试。

要施展某环的机关术，机关术士的智力必须达到１０＋该机关术环数（对于1环机关术而言，机关术士的智力不可低于１１；对于2环机关术而言，机关术士的智力不可低于１２）。机关术豁免ＤＣ基于智力。如同施法者，机关术士每天只能施展固定数量的机关术，具体数量请参阅前文表格。机关术士的额外机关术由智力决定（参阅《玩家手册》第8页表１－１，属性调整及额外法术）。

机关术士施展机关术的目标仅限物品或构装体（其中包括战俑）。例如，角色虽然不能直接为队友施展*牛之力量*，但可以强化队友的物品装备，使其获得类似*巨力腰带*的特性。角色可以直接为构装体或活体构装施展*牛之力量*，而*修复轻伤*，*钢铁构装体*或类似机关术只能对构装体或活体构装产生效果。

很多机关术施展时间长达1分钟或以上。机关术士可以消耗1点潜能点将机关术的施展时间变成1轮（如同施展施法时间1轮的法术）。

类似施法者，机关术士可以配合超魔专长施展机关术。机关术士施展机关术强化物品时不需要使用法器。当一个机关术复制了一个包含材料／法器，或者器材／法器成分的法术时，机关术士使用奥术材料或器材。类似术士，机关术士可自发运用超魔专长，但施展时间也会相应延长。在调制药水时，机关术士视为施法者。

即使机关术列表中包括类似法术，机关术士仍无法直接使用即发法术物品或储备法术物品。例如，虽然机关术列表中包括*光亮术*，但机关术士仍必须首先进行使用魔法装置检定才能启动*光亮术*魔杖

角色每天必须保证精神集中才能施展机关术，因此需要先休息8小时，再复习１５分钟。在此期间内，角色将在心中进行本日的准备工作。若缺少本过程，角色将无法恢复当日机关术的使用数量。在8小时内使用的机关术计入当日机关术使用量。

制造经验（Craft Reserve）：机关术士的制造经验点数可以代替经验值，用于制造魔法物品。机关术士升级时可以更新制造经验点数，但并不累加，角色在升级前未使用的制造经验点数就此消失 。在制造魔法物品时，机关术士也可以用制造经验点数补充经验值消耗，同时使用制造经验点数以及角色经验值。

物品知识（Artificer Knowledge）：机关术士能通过进行特殊的物品知识检定来判断特定物品是否散发魔法灵光，检定加值等同于角色机关术士等级＋角色智力调整值的。机关术士必须持续研究物品1分钟以上。虽然通过检定（ＤＣ１５）的角色可以判断物品是否带有魔法属性，但无法辨识物品的具体作用。机关术士不能在本项检定中取１０或取２０。机关术士无法多次辨识特定物品，在检定中失败的角色无法得到更多细节。

物品加值（Artisan Bonus）：如果机关术士已掌握特定制造专长，在通过进行使用魔法装置检定启动相应魔法物品时可以获得＋2的加值。例如，可以制造魔杖的机关术士启动魔杖时，在进行使用魔法装置检定时可以获得＋2的加值。

解除陷阱（Disable Trap）：机关术士可以通过进行搜索检定发现难度等级高于２０的陷阱。非魔法陷阱的搜索ＤＣ不低于２０，如果陷阱设置隐藏，难度等级可能更高。魔法陷阱的搜索ＤＣ等同于２５＋用于制造陷阱的法术环数。机关术士可以通过进行解除装置检定解除魔法陷阱，魔法陷阱的解除ＤＣ等同于２５＋用于制造陷阱的法术环数。如果机关术士在进行解除装置检定时得到的检定结果比解除ＤＣ高１０或更多，可以研究陷阱的运作方式，并带领队友躲避陷阱，而不需要解除陷阱。

物品制造（Item Creation）（Ex）：机关术士能在不符合法术前提要求的情况下制造魔法物品。角色必须进行使用魔法装置检定（ＤＣ２０＋施法者等级）模拟每道前提法术。例如，角色在进行使用魔法装置检定时得到的结果不低于２１，才能制造施法者等级１的*魔法飞弹魔杖*。角色在进行使用魔法装置检定时得到的结果不低于２７，才能模拟*水中呼吸*，成功制造*换气瓶*（施法者等级７）。

机关术士在制造魔法物品时必须通过使用魔法物品检定模拟每道前提法术，若角色在检定中失败，可以在第二天继续尝试检定，直到物品制造期限结束（参阅*《城主指南》*第２８２页，制造魔法物品）。如果角色在制造期限内未能模拟全部前提法术，可以尽最后的努力，在制造最终期限时刻再次进行检定，无论角色当日是否已进行检定。如果角色在本次检定后仍然失败，则整个制造过程失败，角色花费的时间，金钱以及经验无法追回。

在判断角色是否符合制造魔法物品的先决条件时，机关术士的有效施法者等级视为角色机关术士等级＋２。然而，如果魔法物品的功能等同法术效果时，有效施法者等级仅等同角色的机关术士等级 。魔法物品的造价由魔法物品的最低施法者等级及角色的机关术士等级中较高的决定。例如，制造*火球术卷轴*要求施法者等级至少为５，因此虽然３级关术士可以制造*火球术卷轴*，但必须按照５施法者支付各种花费，既5×3×12.5=187枚金币５枚银币以及１５点经验值，而且卷轴的有效施法者等级仅有３级，只能造成３ｄ６点伤害。

机关术士也可以通过使用魔法装置检定模拟其他先决条件，例如阵营或种族，检定ＤＣ参照核心规则。角色无法模拟专长前提，例如物品制造专长 ，而且在制造药水，魔杖或卷轴时，机关术士的施法者等级经调整后必须能满足最低有效施法者等级　　在制造魔法物品时，角色不能通过机关术满足先决条件，例如，尽管机关术列表包括*光亮术*，机关术士仍必须进行使用魔法装置检定模拟*光亮术*才能制造*光亮术魔杖*。机关术士制造的魔法物品既不视为奥术也不视为神术。

奖励专长：通过奖励专长，机关术士能尽快掌握几乎全部制造专长。角色在１级时能掌握抄录卷轴，２级时能掌握调制药水，３级时能掌握制造奇物，５级时能掌握制造魔法武器及防具，６级时能掌握制造魔杖，９级时能掌握制造权杖，１２级时能掌握制造法杖，１４级时能掌握锻造戒指。

除此之外，角色在达到４级，８级，１２级，１６级以及２０级时还能获得奖励专长。奖励专长只能选择超魔专长或以下专长：配合魔法武器，制造构装体（参阅*《怪物图鉴》*第３０３页），天才工匠，额外戒指，非凡工匠，传奇工匠，魔杖熟稔

制造人工生命（Craft Homunculus）（Ex）：当机关术士达到４级时，能制造属于自己的人工生命，如同已掌握制造构装体专长。机关术士能制造*《怪物图鉴》*中标准人工生命以外的人工生命（例如本书第２８４－２８７页所描述的人工生命）。角色必须通过使用魔法装置检定模拟前提法术（*秘法眼*，*修复术*和*镜影术*），并参照核心规则支付金钱及经验值（但角色能选择消耗制造经验）。机关术士能升级人工生命，人工生命生命骰数每提升１需要消耗２０００枚金币以及１６０点经验值。

如果人工生命的生命骰数超过６，体形调整至小型，并依*《怪物图鉴》*进化（力量＋４，敏捷－２ ，伤害变更至１ｄ６）。在进化成小型构装体后，人工生命还会增加１０点生命值。

人工生命最高生命骰数是主人生命骰数－２。在进化成小型构装体后，无论生命骰数，人工生命的体形无法继续进化。

拆解萃取（Retain Essence）（Su）：当机关术士达到５级时，可以从魔法物品中抽取经验点数，用于制造其他魔法物品。机关术士必须花费１天时间拆解物品，并掌握相应制造专长。如果角色拆解成功，物品从此消失，而角色可以获得制造经验点数。如果机关术士在升级前并未完全消耗拆解所得，剩余点数也同样就此消失。

例如，机关术士可以拆解仍能使用２０次的*四级怪物召唤术魔杖*。在制造时，*四级怪物召唤术魔杖*需要消耗８４０点经验值，原本可以使用５０次（如同其他魔杖），即每次启动魔杖需要消耗16.8点经验值（840÷50），而机关术士可以从剩余的使用次数中获得３３６点经验值（16.8×20）。

超魔即发物品（Metamagic Spell Trigger）（Su）：当机关术士达到７级时，可以配合超魔专长使用即发法术物品（例如魔杖）。角色必须掌握相应专长。启动本能力将消耗的物品额外使用次数等同超魔专长所需提升的法术环数。

例如，机关术士可以消耗５次使用次数启动魔杖配合法术瞬发（额外消耗４次），消耗３次使用次数配合法术强效，或消耗２次使用次数配合法术默发。法术定发通常对即发法术物品没有意义。

机关术士无法配合本能力启动没有使用次数的魔法物品，例如*念珠项链*。

超魔储法物品(Metamagic Spell Completion)（Su）：当机关术士达到１１级时，可以配合超魔专长使用储备法术物品（例如卷轴）。角色必须掌握相应专长，并通过使用魔法装置检定，检定ＤＣ

等于20+(3×调整后的法术环数)

例如，角色配合法术强效使用*寒冰锥*卷轴时等效于7环法术，因此检定DC为20+(3×7)=41。角色每日可使用本能力的次数为3＋角色智力调整值

技能熟稔（Skill Mastery）：当机关术士达到13级时，即使无法专心或处于危险中，仍可以在进行法术辨识检定或使用魔法装置检定时取10。本能力将改变通常情况无法在使用魔法装置检定时取10的规则。

机关术士后期选择：本书许多后期选择非常适合机关术士。

*专长：*配合魔法武器，束缚元素，天才工匠，额外戒指，非凡工匠，传奇工匠以及魔杖熟稔。

机关术士初始资金：1级机关术士拥有5d4×10枚金币（平均125枚金币）。

侏儒机关术士套组

防具：镶嵌皮甲（AC+3，速度20尺，10磅）。

武器：钉头锤（伤害1d6，重击×2，3磅，钝击及穿刺）。

轻弩（伤害1d6，重击19-20/×2，射程80尺，2磅，穿刺）。

匕首（伤害1d3，重击19-20/×2，射程10尺，1/2磅，穿刺）。

技能选择：技能数量等于4+角色智力调整值。

技能	等级	关键属性	防具检定减值
专注	4	体质	—
解除装置	4	智力	—
开锁	4	敏捷	—
搜索	4	智力	—
法术辨识	4	智力	—
侦察	2	感知	—
使用魔法装置	4	魅力	—

专长：魔法天赋

额外专长：抄录卷轴。

物品：背包，水袋，1日份口粮，睡袋，麻袋，燧石与铁片，*侦测魔法*卷轴，*睡眠术*卷轴，内装10支弩箭的矢匣。

财产：1d4枚金币。

机关术士百宝袋（THONDRED）

石制大门缓缓关闭，门对面希望的光芒也渐渐黯淡。冒险者已经精疲力竭，弹尽粮绝。然而整个冒险故事没有随着希望的流逝完结。随机应变地应付各种突发情况，正是百宝袋的长项。同伴们看见矮人从裤兜里摸出柄魔杖，他手里的小玩意儿立刻放出魔法的辉光。

百宝袋最忠实的伙伴是战俑亚吉姆和腰包里五颜六色的魔法物品，6级矮人机关术士原籍萨恩目前正勇敢地探索希恩得瑞克这块神秘大陆的古老遗迹。百宝袋曾在终末战争中为卡尼斯家族服务，在飞地中帮忙制造战俑。在王座堡协约签订后，战俑制造业成为非法行业，百宝袋也因此失业。

在最初的失望和震惊过后，百宝袋也渐渐开始习惯离开卡尼斯家族的生活，并最终与同样在战后无所事事的战俑搭档。百宝袋称同伴“亚吉姆”，这是矮人在希恩得瑞克古老的遗迹中发现的文字，含义近似“灵魂”。不久后，这对组合又与精灵巡林客及半兽化人游荡者相遇，这4名冒险者在整个南部海滨相当知名。

百宝袋特别善于拆卸陷阱和古老的魔法装置。传说他曾经挑战千险秘室。位于希恩得瑞克密林深处的遗迹长久以来都是探险家和冒险者追逐梦想的地方，也有许多人在此丧生。传说百宝袋不仅在造访千险密室后生还，还曾进深入遗迹内部。

矮人机关术士总是随身携带各种药水，魔杖和卷轴。不仅仅掌握高超的魔法技巧，他也许还能在与希恩得瑞相关的历史和传说中占据更高的地位。

野蛮人（BARBARIAN）

虽然科瓦雷大陆大部分地区文明高度发达，但野蛮人仍出没在这片大陆及周边其他地区。阴影湿地及恶魔荒原的野蛮人主要由人类，兽人及半兽人组成。塔兰塔平原的野蛮人主要由半身人组成。埃鲁登原野的野蛮人主要由人类，半精灵及半兽化人组成，但也包括部分精灵，矮人甚至侏儒。部分熊地精野蛮人居住在达贡，其他怪物种族的野蛮人主要居住在卓姆。部分居住在哀伤故地的战俑也选择野蛮人作为职业。

在科瓦雷大陆以外，许多崇拜巨龙的人类野蛮人部落定居阿贡尼森大陆北部沿岸以及临近的塞丽岛。另外，传说许多迷失在希恩得瑞克大陆的儿童由野兽或其他野蛮类人生物的抚养成人，并最终成为野蛮人。

野蛮人后期选择：本书许多后期选择非常适合野蛮人。

*专长：*龙之狂暴，龙图腾，狂暴延时，狂暴潜能。

*进阶职业：*金刚战俑，兽化师。

野蛮人克拉什（CORRASH）

熊地精保镖巨大的身形渐渐逼近，恶臭的呼吸让克拉什几欲呕吐。“你刚才的神气劲儿跑哪儿去了？矮冬瓜”，熊地精嘲讽地看着他，“你叫破喉咙也不会有人来救你的。”

被捆在柱子上的半身人野蛮人拼命想要挣脱绳索，但绳子相当结实。熊地精阴笑着从腰带上抽出匕首，“你真是活腻了，竟敢坏盗帅的好事”，他说着用刀尖轻轻地在克拉什额头上划出道血痕。

“不过你好像忘了我的动物伙伴。”克拉什微笑着，全然不顾鲜血顺着面颊流下。半身人发出类似野兽的低吼，接着高亢数倍的吼声从熊地精身后传来，好像是回应。

“恐……恐龙？”熊地精惊恐地吞了一下口水

“是的，我的恐龙”，克拉什回答道。对话在撕咬声中结束。

作为塔兰塔平原熟练的恐龙骑士，4级半身人野蛮人克拉什带着他那“不文明”的行为方式，走进科瓦雷中心地带。终末战争期间，克拉什与坎纳斯军队作战时曾经临阵脱逃，因此遭到父亲的鄙夷，只好离开故乡冒险证明自己的价值。克拉什与其他流浪者搭档冒险，其中包括半精灵牧师，人类术士以及半梦灵心灵术士。冒险队伍目前正在萨恩附近活动。

克拉什等人经常接受过于艰辛的任务，因此虽然在附近名声大噪，却总无法摆脱伤病累累的困扰。半身人最近很想找到愿意出钱资助队伍冒险的有钱人，他更希望把大部分时间用来探险，而不是在到处找工作奔波维生。

克拉什的服饰和武器样式带有故乡风情，但他对微风习习的故乡最甜美的回忆还是来自身边的雷利诺龙剃刀眼。虽然有时候雷利诺龙在众塔都市里看起来不那么适宜，但克拉什并不在乎。

在外时间越久，克拉什就越不愿意回到故乡。他非常喜欢萨恩高度便利，充满机遇的环境，尤其不愿放过可以挥舞着战斧赢得光荣和梦想的机会。

吟游诗人（BARD）

吟游诗人通常并不甘于街头卖艺这种简单工作。许多吟游诗人依靠魔法技巧发掘古老的传说，还有些运用人际关系及音乐能力充任间谍，大使，外交官或是历史学者。同理，吟游诗人也常常能成为冒险者，甚至在政府或是家族商会中找到工作。

由于侏儒热爱文化知识，所以许多吟游诗人都聚集在吉拉哥。在其他地区，吟游诗人主要居住在布鲁兰，坎纳斯，瑟雷恩，尤其是安黛尔的大中城市。特别欣赏田园风光的吟游诗人通常在埃鲁登原野与德鲁伊绿吟者共同生活。

吟游诗人后期选择：艾伯伦的吟游诗人可以通过专长选择不同的吟唱，部分进阶职业也非常适合

*专长：*勤学苦读，额外吟唱，幽冥旋律，滋长旋律，创造旋律，心灵旋律，野性旋律。

*进阶职业：*极限探险家，调查专员。

创生旋律（MUSIC OF CREATION）

吟游诗人可以通过独特的方法介入艾伯伦的魔法世界。传说原初巨龙在世界初生时用音乐赋予万物生命，而吟游诗人的音乐正是那伟大旋律的余韵

由于同创生旋律紧密相关，吟游诗人可以选择部分专长强化吟唱能力。吟游诗人可以在升级时选择相应专长，或是在3级，6级，9级，12级，15级，以及18级时，放弃原本的吟唱方式选择吟唱专长。

吟唱专长包括：幽冥旋律，滋长旋律，创造旋律，心灵旋律，野性旋律。

吟游诗人薇妮拉（VANIRA）

村庄周围的树林掠过阴影，空气中弥漫着不自然的恐惧感。鸟兽惊惶逃窜，薇妮拉连忙拨动鲁特琴弦，弹奏守护的旋律，音乐好像魔法护甲环绕着她，她希望这些能保护自己不受侵害。

然间，周围的树林变得无比黯淡，仿佛巨大的阴影遮蔽阳光。薇妮拉维持吟唱的旋律，同时右手端起十字弓。但阴影的攻击仿佛皮鞭，无情地撕碎了她的防御，难以名状的恐惧从心底升起。

“恶魔……”，她喃喃地低语，极力避免自己因为恐惧而麻痹。“这里竟然有恶魔……”

拥有银铃般嗓音的著名记者薇妮拉特别善于追逐爆炸性故事，这名9级侏儒吟游诗人原籍吉拉哥的大都市柯兰堡。作为吟游诗人，她曾经走遍五国，为《柯兰堡文摘》的读者报道新闻和传奇故事。《柯兰堡文摘》是科瓦雷中心地带最权威的新闻刊物，曾全力报道终末战争，旗下记者遍布整个世界

最近，薇妮拉与德鲁伊加纳以及他的动物伙伴欧鲁萍水相逢，目前正在埃鲁登原野徘徊，帮助附近农场抵挡灰烬誓约的骚扰，偶尔和绿吟者或妖精联手保卫原野的和平与安宁。薇妮拉相信，埃鲁登原野的故事正在等着她和德鲁伊共同挖掘。

牧师（CLERIC）

牧师是科瓦雷各教会的卫道士。他们不仅拥有神力，还精通武艺。牧师为宗教理念而战，服从高层的命令。大部分神庙虽然包括许多能运用神力的教民，但与牧师相比缺乏战力。牧师是捍卫理想的斗士。

部分牧师不服从教会管理，也不信仰特定神祇

他们虽然承认诸神，但却不认为诸神理当主宰凡间；坚持特定阵营或某种抽象的道德理念，而并非诸神的教义。他们忽略诸神，直接由世界灵性获得神力。虽然这些牧师大多是少数份子，但无可置疑的神力却印证着他们的异端邪说。

牧师的后期选择：对于艾伯伦的牧师来说，最重要的选择就是信仰、教会和领域。

*专长：*配合魔法武器，教会司事，天才工匠，额外戒指，非凡工匠，传奇工匠，自发施法。

*进阶职业：*银焰驱魔使。

牧师与神祇

在许多龙与地下城世界，诸神频繁降临大地，积极干涉人间生活，不过艾伯伦世界并没有这样的福分（或是霉运）。事实上，牧师的神力是否源自诸神仍是个问号，毕竟牧师即使堕落仍然可以施展神术。

神祇、领域及领域法术：在艾伯伦世界，牧师无法选择*《玩家手册》*中的核心神祇，只能从牧师及教会表中选择自己的信仰。诸神的详细资料请参阅第67页。本表包括部分*《玩家手册》*未涉及的新领域，详细资料请参阅本书第五章：魔法。

并未信仰特定神祇的牧师由原初巨龙的灵性余韵获得神力，可以选择2项领域代表自己的道德观念和能力，但仍必须遵守与阵营相关的限制。

信仰神系：牧师可以选择信仰天命诸神（或黑暗六邪神），而非特定神祇，因此可以在整个神系的全部领域中选择自己的领域。选择阵营作为领域的牧师仍必须属于相应阵营。

牧师与堕落

在艾伯伦世界，神祇最多不过是遥远的庇护者。相对牧师与诸神的关系，牧师与教会的关系更加重要，因此牧师所属阵营不需要保持与神祇阵营相差1阶。

牧师能施展属于任意阵营的法术。施展邪恶法术视为邪恶行为，属于善良阵营的牧师有可能会因此改变阵营，但艾伯伦诸神并不禁止牧师施展与阵营相抵触的神术。本规则替代*《玩家手册》*第33页有关混乱，邪恶，善良，秩序魔法的相关说明。

如果牧师违背教会和神祇的教条，虽然可能遭到教会的惩罚（在教会腐化特别严重的地区，甚至不会因此遭到惩罚），但并不会丧失神术以及其他职业特性，因此也不需要进行赎罪。本规则替代*《玩家手册》*第33页有关前牧师的说明。

牧师及教会

神祇 / 教会	阵营	领域
银焰教会	守序善良	驱魔[1]，善良，秩序，保护
天命诸神[2]		
阿拉瓦依，农业之神	中立善良	善良，生命[1]，植物，天气[1]
奥林，知识与秩序之神	守序中立	知识，秩序，魔法
巴力诺，野兽和捕猎之神	绝对中立	气，动物，土
博得雷，聚落和家庭之神	守序善良	沟通[1]，善良，秩序，保护
杜·哈拉，荣誉和奉献之神	守序善良	善良，秩序，太阳，战争
杜·顿恩，力量和军旅之神	混乱善良	混乱，善良，力量，战争
寇·柯兰，商业和财富之神	绝对中立	魅惑[1]，商业[1]，旅行
欧拉卓，筵席和幸运之神	中立善良	筵席[1]，善良，医疗，机运
昂那塔，工匠和熔炼之神	中立善良	工匠[1]，火，善良
黑暗六邪神[2]		
吞噬	中立邪恶	毁灭，邪恶，水，天气[1]
愤恨	中立邪恶	邪恶，疯狂[1]，激情[1]
监守	中立邪恶	死亡，腐败[1]，邪恶
嘲弄	中立邪恶	毁灭，邪恶，诡术，战争
阴影	混乱邪恶	混乱，邪恶，魔法，阴影[1]
旅者	混乱中立	工匠[1]，混乱，旅行，诡术
沃尔之血	守序邪恶	死亡，邪恶，秩序，死灵[1]
黄泉巨龙会	中立邪恶	黄昏巨龙[1]，土，邪恶，疯狂[1]
光芒大道	守序中立	秩序，冥想[1]，保护
不朽评议会	中立善良	不朽[1]，善良，保护

1 新领域，详细资料请参阅本书第五章。
2 牧师可以选择信仰神系而非特定神祇。

牧师库杜丝（KUDUTH）

半精灵屏息静气在高塔的回廊中移动。她早就知道盗帅不会放过曾阻挠他计划的冒险者，但无论是她还是克拉什，都无法容忍欺凌弱小的行径。所以他们才会解救那些塞尔的难民，干掉盗帅的六个喽啰，让恶心的食人魔白花了不少战前的积蓄。每次想象食人魔在得知难民逃跑后脸上的表情，库杜丝就忍不住窃笑。但是冒险者并没有料到，盗帅竟因此悬赏克拉什的人头。否则克拉什也不会蠢到自己闯进盗帅保镖设置的圈套。

库杜丝停住脚步，凝视着前方漆黑的通道。“那黑暗中有许多阴影……”半精灵紧紧地握住她的圣徽，默默地向她的守护神祈祷。“杜·哈拉吾主，您虔诚的牧师祈求您的光芒，驱散黑暗！”她手中的圣徽忽然发出强烈的光芒，好像缩小的太阳，瞬间把前面映照如白昼，埋伏的狗头人因为强烈的光芒暂时失明。“奉太阳与战争女神之名，”库杜丝拔出钉头锤，发出战斗的吼声，“去死吧！杂碎！”

信仰天命诸神的4级半精灵牧师库杜丝原籍坎纳斯。她见多识广，擅长交涉，深通人情世故，而且熟知科瓦雷历史。库杜丝憎恨终末战争，她虽然并不反对为荣誉进行必要的战斗，但无法认同因愚蠢和傲慢而引发的战争。因此这名牧师拒绝参加内战，在战火波及故乡后逃往夸巴拉避难。

库杜丝与半身人野蛮人克拉什在夸巴拉相遇后不久便结成同伴，曾共同四处旅行寻找冒险机会，目前正在众塔都市萨恩落脚。不久前，这对组合遇到两名正在为哀伤故地某些麻烦奔波的冒险者，而这次任务或许同沃尔之血有关。库杜丝对这个组织非常感兴趣。

在天命诸神中，杜·哈拉特别吸引库杜丝。与守护神相仿，库杜丝性格开朗，并希望尽可能为世界造福。但如果有人胆敢激怒库杜丝，她会摇身变成可怕的战士，让对手吃尽苦头。

德鲁伊（DRUID）

德鲁伊的历史可以追溯到据今一万六千年前，那时的科瓦雷大陆还在地精和兽人的统治下。著名星象学家，宇宙学家，以及巨龙预言学者黑龙瓦瓦拉卡预测未来即将发生的大规模位面侵袭。为帮助类人生物们抵抗这次侵袭，黑龙向部分兽人传授三条巨龙的秘密，教导他们如何借用力量，如何在位面侵袭时封印异界传送门。这部分兽人就是世界上最初的德鲁伊。

七千年后，瓦瓦拉卡所担心的位面侵袭终于发生，瑟瑞奥特的灵吸怪和异变魔进犯艾伯伦，锋芒直逼大地精帝国达坎，但兽人德鲁伊并未忘记瓦瓦拉卡的教导，他们将异界传送门封印，在战斗中取得决定性的胜利。

在科瓦雷大陆，并非所有德鲁伊都清楚古老的历史，只有部分德鲁伊仍在遵循瓦瓦拉卡的教导，懂得古老的宇宙观念，自称护门者看顾位面间的屏障。他们相信艾伯伦在未来还会遭到类似的浩劫，准备学习祖先守护世界。

德鲁伊大多来自原始宗教占主导地位的埃鲁登原野，但籍贯也可能是其他自然力量强大的地区，例如摩洛领崎岖的丘陵，或是阴影湿地腐臭的沼泽。部分埃鲁登原野的德鲁伊激烈反对魔法和先进文明，但大多数德鲁伊比较温和，相信自然，魔法，与文明间能保持平衡。

德鲁伊后期选择：《艾伯伦设定集》有关德鲁伊的后期选择可以反映角色对兽神的崇拜（兽神图腾，兽神形体，图腾伙伴），制造魔法物品的能力以及埃鲁登原野各德鲁伊支派的训练（灰烬誓约，严冬仆从，护门学徒，绿吟学徒，守望学徒）。

*专长：*灰烬誓约，配合魔法武器，兽神形体，兽神图腾，严冬仆从，天才工匠，额外戒指，非凡工匠，护门者学徒，绿吟者学徒，传奇工匠，驱散异怪 ，自发施法，图腾伙伴，虫类伙伴，虫类变身，守望者学徒。

*进阶职业：*兽化师。

动物伙伴

在艾伯伦，德鲁伊和巡林客能参阅本书第十一章有关选择怪物作为动物伙伴的章节中选择动物伙伴。角色只能依照表格选择所在地区常见生物作为自己的动物伙伴。（水生环境与地区类似，居住在水生环境中的角色才能选择相应的动物伙伴）。

角色在德鲁伊等级（或有效德鲁伊等级）达到4级或更高前无法选择部分动物伙伴。动物伙伴的特殊能力需要依照《玩家手册》第36页有关变体动物伙伴的规则进行调整，角色在4级时选择的动物伙伴有效等级需承受－3的调整，在7级时选择的动物伙伴有效等级需承受－6的调整，依此类推

德鲁伊和巡林客无法选择魔育动物作为动物伙伴。多数德鲁伊和巡林客都认为魔育动物是对自然的亵渎，因此相当反感。

动物伙伴及地区

艾达尔或瑞依卓尔：1级-獾，骆驼，凶暴鼠，犬，鹰，猎鹰，猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-猿，黑熊，野猪，猎豹，凶暴獾，凶暴鼬，巨蜥，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-凶暴猿，凶暴野猪，

狮，犀牛，蛇（超大型毒蛇），虎；10级-凶暴狮，蛇（巨蟒）；13级-凶暴熊；16级-凶暴虎。

艾伦诺：1级-狒狒，凶暴鼠，犬，鹰，猎鹰，猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-猿，鳄，豹，巨蜥，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-巨鳄，凶暴猿，蛇（超大型毒蛇），虎；10级-蛇（巨蟒）；13级-象；16级-凶暴虎。

水生环境：1级-海豚，鲨，乌贼；4级-大型鲨；7级-薄板龙（恐龙）；10级-巨章鱼，巨型鲨，独角鲸；16级-凶暴鲨，巨乌贼。

阿贡尼森或塞丽岛：1级-骆驼，凶暴鼠，鹰，猎鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-猿，猎豹，凶暴鼬，豹，巨蜥，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-凶暴猿，狮，犀牛，蛇（超大型毒蛇），虎；10级-蛇（巨蟒）；13级-象；16级-凶暴虎。

安黛尔，塞尔，埃鲁登原野或瑟雷恩：1级-獾，凶暴鼠，犬，骑乘犬，鹰，猎鹰，马（轻型或重型），猫头鹰，狼；4级-黑熊，野牛，野猪，凶暴獾，凶暴鼬，残暴鼠[1]；7级-棕熊，凶暴野猪，凶暴狼，残暴獾[1]，残暴鼬[1]，虎；13级-凶暴熊；16级-凶暴虎，残暴熊[1]。

布鲁兰，达贡或吉拉哥：1级-獾，凶暴鼠，犬，骑乘犬，鹰，猎鹰，马（轻型或重型），猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-猿，黑熊，鳄，凶暴獾，残暴鼠[1]，巨蜥，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-巨鳄，凶暴猿，蛇（超大型毒蛇）；10级-残暴猿[1]，残暴熊[1]（原文如此，errata未修正），蛇（巨蟒）；13级-凶暴熊。

恶魔荒原：1级-凶暴鼠，鹰（秃鹫），猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇），狼；4级-黑熊，野猪，凶暴蝙蝠，凶暴鼬，残暴鼠[1]，蛇（蟒或大型毒蛇），狼獾；7级-棕熊，凶暴野猪，凶暴狼，凶暴狼獾，残暴蝙蝠[1]，残暴獾[1]，蛇（超大型毒蛇），虎；10级-蛇（巨蟒）；13级-凶暴熊；16级-凶暴虎，残暴熊[1]。

卓姆或阴影湿地：1级-獾，凶暴鼠，鹰，猎鹰，猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-黑熊，鳄，凶暴獾，凶暴鼬，残暴鼠[1]，巨蜥，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-巨鳄，残暴獾[1]，蛇（超大型毒蛇）；10级-蛇（巨蟒）；13级-凶暴熊。

坎纳斯或摩洛领：1级-獾，凶暴鼠，犬，鹰，猎鹰，马（轻型或重型），猫头鹰，狼；4级-黑熊，野猪，凶暴獾，凶暴鼬，狼獾；7级-棕熊，凶暴猪，凶暴狼，凶暴狼獾，虎；13级-凶暴熊；16级-凶暴虎。

凯博尔（地下）：1级-獾，凶暴鼠，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-凶暴鼬，凶暴蝠，凶暴鼬，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-蛇（超大型毒蛇）；10级-蛇（巨蟒）；13级-凶暴熊。

拉扎尔邦联或霜落之地：1级-凶暴鼠，犬，鹰，猎鹰，猫头鹰，狼；4级-凶暴鼬，狼獾；7级-棕熊，凶暴狼，凶暴狼獾，虎；10级-北极熊；13级-凶暴熊；16级-凶暴虎。

夸巴拉：1级-獾，凶暴鼠，犬，鹰，猎鹰，马（轻型或重型），猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇），狼；4级-野猪，凶暴獾，凶暴鼬，巨蜥，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-凶暴猪，凶暴狼，蛇（超大型毒蛇）；10级-蛇（巨蟒）。

塔兰塔平原：1级-獾，鹰，雷利诺龙（恐龙）[1]，猎鹰，猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-迅猛龙（恐龙）[1]，凶暴獾，蛇（大型毒蛇）；7级-蛇（超大型毒蛇）；10级-蛇（巨蟒）

维伦那：1级-獾，鹰，猎鹰，马（轻型，重型或维伦那骑乘马[1]），猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-野猪，鳄鱼，凶暴獾，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-巨鳄，凶暴猪，蛇（超大型毒蛇）；10级-蛇（巨蟒）。

希恩德瑞克：1级-凶暴鼠，鹰，猎鹰，猫头鹰，蛇（小型或中型毒蛇）；4级-猿，鳄，凶暴蝠，豹，巨蜥，蛇（蟒或大型毒蛇）；7级-巨鳄，凶暴猿，蛇（超大型毒蛇），虎；10级-蛇（巨蟒）；13级-象；16级-凶暴虎，暴龙（恐龙），三角龙（恐龙）。

1　新动物，详细资料请参阅本书第十一章。

德鲁伊加纳（JANAR）

欧鲁不安地低吼着，加纳轻轻地蹲在它耳边。“我也感觉到了，兄弟。”半兽人德鲁伊轻轻地说着，怀疑刚才队伍分开巡逻的计划似乎并不高明。树林里的动物被前所未有的恐慌感吞噬，暗示着不自然的邪恶存在正在四周徘徊。

“我们得找到薇妮拉和其他人，”加纳对他的狼说到。“为了缩短时间，让我来帮帮你吧，欧鲁。”德鲁伊说着，使用自然变身变成凶暴狼。欧鲁对着德鲁伊的新形体表示欢迎，随后又发出不耐烦的咆哮，加纳嚎叫着回应它。他们需要赶在那东西前面找到同伴，无论那东西究竟是什么。

狼和凶暴狼的身影并肩消失在树林深处，它们警惕地彼此掩护，鼓足勇气抵抗着周围越来越浓重的恐惧感。

9级半兽人德鲁伊加纳原籍阴影湿地，性格实事求是。加纳年纪不大就小有名气，那时曾经驯化野狼，也就是现在的动物伙伴欧鲁。漫游欲促使他在十几岁时离开故乡，与欧鲁抵达埃鲁登原野，并与侏儒记者薇妮拉结成同伴。在埃鲁登原野，侏儒希望找到可以用作报道的故事，半兽人则致力于保

护自然环境免受侵害。

加纳曾听说，在人类抵达科瓦雷大陆前，曾存在古老的德鲁伊组织，也许与兽人有关。在血统和职业的双重感召下，加纳希望能更多了解神秘的护门者，并在未来加入此支派。

战士（FIGHTER）

在艾伯伦世界，战士可以擅长与战斗相关的各种工作，其中许多曾经历终末战争的磨练，他们或是在坎纳斯—塞尔阵线上战斗的低级士兵，或是接受严格训练的特攻队员和军官。当艾伯伦大陆战火平息后，战士仍然在世界扮演着各种重要角色。还有部分战士在瑟雷恩骑士团或其他类似组织任职，也有些负责城镇警卫，或是商会保镖。

战士后期选择：在艾伯伦世界，战士可以通过丰富的专长更好地利用潜能点。战俑战士还可以选择特别定制的进阶职业。

*专长：*潜能提升，潜能爆发，高等强势冲锋，英雄本色，强势冲锋，精准攻击，如影随形。

*进阶职业：*金刚战俑。

战士亚吉姆（AZM）

神秘大陆希恩德瑞克地底通往遗迹深处的石阶闪耀着传送门的光辉。依照惯例，亚吉姆走在队伍最前面。

“你确定这里有宝物？”战俑看着他的同伴，机关术士百宝袋，迟疑着问道。

“千真万确，就好像我们曾经从千险秘室中活着出来，”百宝袋答应着，同时整理着背包里的魔杖，“无需置疑的事情。”

“但是我不想去。”精灵巡林客撒拉瓦幽幽的声音从身后传来，“无论有什么金银财宝，我不认为打扰沉睡的死者是件很明智的事情。”

亚吉姆不屑地耸耸肩。“只要我还能揍人，我不在乎打扰谁。”在百宝袋和撒拉瓦展开例行的争吵前走下石阶。由黑曜石和钢铁构成的大脚踩在石头上，发出仿佛锤子敲打铁砧的声音。虽然他想极力否认，但他是为战争而生，全身流淌着战斗的血液——当然，百宝袋会说，严格讲战俑是没有“血液”的。亚吉姆在阶梯的拐角停住，疑惑地看着挡在眼前的怪物。怪物直立着身体发出凄厉的嚎叫，带刺的触手好像长鞭抽打着空气。亚吉姆活动活动四肢，满意地听着关节发出充满活力的摩擦声。战斗已经开始。

亚吉姆在终末战争最后 1 年里由卡尼斯家族的机关术士建造，最初在布鲁兰军队服役。在与布鲁兰士兵共同作战后，亚吉姆得到高度评价——至少，与其他军队高度评价战俑的方式相差不多。

终末战争结束，战俑在萨恩找到自己的制作者，矮人机关术士百宝袋。在百宝袋为亚吉姆命名后，这对组合开始试着搭档在众塔都市冒险，并最终与另外两名冒险者结成队伍。

百宝袋说服队友相信，希恩得瑞克大陆有大票财宝在等着他们——百宝袋曾短暂探索过那里，并希望能再次返回寻找必要的知识用于进行机关术试验。冒险队伍在希恩得瑞克大陆的探索使亚吉姆和其他冒险伙伴变得相当富有，而且稍有些声名狼藉

目前，6 级战士亚吉姆已掌握如何在体内装备魔法物品。他曾在希恩得瑞克大陆发现可以用作身体附件的古老道具，似乎昭示着现代战俑也曾在古代出现。因此，亚吉姆现在非常希望能更多了解有关古代构装体的信息。

武僧（MONK）

在艾伯伦世界中，武僧在经过宗教洗礼后不仅精于武术，更能成为优秀的学者。他们过着隐居避世的生活，整日抄写文件，撰录史书，为捍卫理想和保护教会练武强身。

武僧后期选择：在艾伯伦世界，武僧可以根据信仰，通过选择专长获得独特的战斗方式。

*专长：*双铁击，裂肤击，僧院修行，蛇型击，旋铁击。

武僧与教会

科瓦雷大部分武僧信仰天命诸神。善良的武僧和中立的武僧大多信仰力量和军旅之神杜·顿恩。邪恶的武僧大多信仰嘲弄，甚至学习丑陋的守护神撕裂自己的皮肤。

额外专长：信仰杜·顿恩的善良武僧达到在 2 级或 6 级时，可以正常选取奖励专长，也可以选取旋铁击作为奖励专长，但必须满足全部先决条件。

信仰嘲弄的邪恶武僧在 2 级或 6 级时，可以正常选取奖励专长，也可以选取裂肤击作为奖励专长，但必须满足全部先决条件。

战俑武僧

战俑武僧可以运用混元体这项职业能力修复自身所受的损伤。

僧院修行

在艾伯伦世界，许多僧院的训练内容将武僧与其他职业完美结合。例如，达贡的达坎部落盛产武僧兼游荡者，而在瑟雷恩，大部分信仰银焰的武僧都会选择兼职圣武士。

武僧可以通过选择僧院修行专长避开兼职限制，修习各种技能或特殊能力，本专长的详细资料请参阅本书第 5 7 页。武僧在达到 1 级，2 级或 6 级

时，可以正常选取奖励专长，也可以选取僧院修行作为奖励专长。

武僧卡夏（KASHA）

阴暗的酒馆里乌烟瘴气，到处都是卡夏从未见过的奇怪生物。尽管冒险伙伴希埃拉曾反复警告，外界与淳朴的修道院截然不同，但在离开修道院的这段日子里，卡夏还是每天都能发现无数足以破坏信仰的事迹。

她努力甩掉这些消极的念头，专心考虑来这鬼地方的任务：与名叫约伦的半精灵侦探会面。据说约伦掌握着部分修道院被袭击的相关情报。她希望自己能忍耐这种恶俗的环境，直到会面结束。

卡夏在拥挤的人群里穿行，径直走向酒馆包间。她记得书本里的侦探通常都会选择和客户在阴暗的包间会面。然而她没走多远，身着皮甲的大个子半兽人抓住她的胳膊，把她拖到面前。

“作为僧侣，你未免长得过太标致了点，”这个喝醉的半兽人大声地笑着，“要不要我教你点宗教课本上学不来的东西？”

卡夏笑着掩饰自己内心的紧张。“如果我说不呢？”她说着，极力装出勇敢的样子，转身避开半兽人拙劣的拥抱。半兽人直直地撞到前面的桌子，趴在木头碎片中间昏了过去，酒水洒了他满身。“我的信仰不仅仅包括精神修行。”卡夏说着，转身继续寻找她的目标。

2级人类武僧卡夏原籍安黛尔，在隶属银焰教会的修道院渡过泰半人生。虽然僧院并未受到终末战争波及，但却在数月前由于遭到陌生访客的攻击而被摧毁。

与同样隶属修道院的圣武士希埃拉搭档走进现实世界，卡夏受命调查本次事件。年青的冒险者根据线索从安黛尔出发，途径瑟雷恩和阴影湿地，目前正在布鲁兰寻找据说掌握关于袭击修道院幕后背景的半梦灵心灵武士。

直到不久前，年轻而天真的卡夏还过着清苦的修道院生活。她对修道院外的生活感到相当迷惑，无论是萨恩的摩天高塔，还是阴影湿地恶心的兽人居民都令她感到惊奇。修道院被毁的事实折磨着她的心灵，但希埃拉认为她还要更加坚强，她们必须克服千难万险，追查这次神秘事件，让敌人接受正义的制裁。

圣武士（PALADIN）

类似牧师，艾伯伦世界中的圣武士同样是教会的卫道士。圣武士大多隶属银焰教会也有部分信仰杜·哈拉以及博得雷。圣武士必须遵守严谨而崇高的生活方式，道德要求比牧师更高。隶属银焰教会的牧师如果误入歧途，甚至转向邪恶阵营，仍能保留全部职业特性，但圣武士必须确保远离遍及各教会的腐败风气，严守教义和理想。即使在萨恩这种教会普遍腐败的城市，圣武士仍会为民众伸张正义

圣武士后期选择：类似战士，圣武士可以通过选择相关专长更好地利用潜能点。另外，两种新进阶选择，特别是其中与银焰教会紧密相关的职业特别适合圣武士。

*专长：*潜能提升，潜能爆发，高等强势冲锋，英雄本色，骑士修行，强势冲锋，如影随形，银焰斩。

*进阶：*银焰驱魔使，金刚战俑。

圣武士坐骑

来自塔兰塔平原的半身人圣武士可以召唤迅猛龙作为专用坐骑，取代通常的矮种马。迅猛龙的详细资料，请参阅本书第279页。

战俑圣武士

战俑圣武士可以运用圣疗这项职业能力修复自身，其他构装体或活体构装，以及非构装体生物所受的损伤。本能力同时视为治疗魔法及修复魔法，视具体目标而定。

圣武士希埃拉（THIERA）

希埃拉大步流星，神情坚毅地走在天桥上。她和卡夏已基本查明摧毁修道院的幕后凶手，圣武士确信自己很快会赐给那家伙银焰的制裁。

忽然之间，天桥两侧昼夜通明的路灯全部熄灭，城市其他地区也迅速陷入深沉的黑暗。虽然事情本身似乎并没什么可怕，但是希尔拉从未听说萨恩这种级别的都市照明系统曾出现如此重大的失误。她不由得拔出腰间宝剑。

“没有必要动那把剑，圣武士。”口音浓重的高亢声调随即响起。“回到你的长官那里，告诉他们，我们的目的已经达成，不会继续威胁你们的信仰或是信徒。”

希埃拉凝视着眼前的黑暗，她能勉强辨认出些身形。来者似乎是小体型生物，全部披着斗篷，双足生蹄，看上去更像是动物的。无论如何，这些人绝对不是人类。“也许你能跟我回去，亲自和长官说明。”希埃拉说着，同时对着来者施展圣武士天生的侦测邪恶能力。虽然他们并非邪恶生物，但希埃拉丝毫没放松警惕，毕竟就是他们摧毁了修道院

“唉，”那高亢的声音继续道，“这不可能。还有重要的任务在等着我们，我们可不想被圣武士和武僧打扰。如果你无视我的建议，年轻的圣武士，我便无法保障你的安全。”

希埃拉尽量挺起胸膛，用居高临下的目光看着眼前矮小的生物。“银焰将守护我。”她回答。

那个声音开始发笑。“听起来的确像虔诚的信徒。但我们也有自己的信仰，女孩，而且更加古老，远比那团愚蠢的火焰强大。”

那么就来试试看吧，亵渎者。”希埃拉中止了谈话，举起宝剑，“试试看吧。”

2级人类圣武士希埃拉原籍瑟雷恩，在受到感召后不久离开家乡，前往安黛尔北部的修道院担任守卫。

在终末战争肆虐科瓦雷期间，远离文明社会的修道院并未遭到波及，希埃拉与僧侣在冥思中度日。数月前，陌生的访客发动进攻，修道院因此摧毁。希埃拉在战斗中身负重伤，未能保护修道院和僧侣的负罪感侵占了她的心灵。

做为忏悔罪行的重要组成部分，她现在与更年轻的武僧搭档，追查袭击僧院的幕后真凶。任务使他们抵达萨恩，旅途中，希埃拉和卡夏也结成朋友。

由于对银焰无比忠诚，希埃拉的负罪感使她偶尔怀疑自己的个人能力。他虽然不断向卡夏确认银焰的嘱咐和力量，但私下却也在怀疑自己的实力和目的。



一个典型的冒险者小队

灵能职业（PSIONIC CLASSES）

灵能职业包括心灵术士，心灵武士，魂刃者以及狂念者。在艾达尔和瑞依卓尔，许多半魔灵和半梦灵会选择灵能职业，分别与通常的法师，术士，武僧和牧师相当。

如果您没能拥有《扩展灵能手册》，请勿开放灵能职业。

灵能职业后期选择：在艾伯伦世界，灵能职业大多会选择《扩展灵能手册》中的部分专长和进阶，但本书同样涉及相关专长。

专长：心智坚强。

心灵术士赫哈兰（HALHARAN）

始建塔饭店是个令人愉悦的地方。人们都说始建塔是萨恩地区的最早的高塔，但是由于这里距众塔都市还有整天的路程，所以赫哈兰认为这种传说更像是生意人为吸引过往旅客杜撰的故事。

半梦灵坐在角落里喝着饮料，不时打量周围的人群。这片大陆上的居民与艾达尔或是瑞依卓尔都不相同，他们朴实而充满活力。赫哈兰觉得自己对他们逐渐产生了兴趣。这时候，饭店的大门被忽地撞开，强风夹杂着雨点吹进屋内。彪形大汉披着斗篷闯进来，然后又重重地关上房门。赫哈兰忽然注意到那人影腰间刀光闪烁，但是他还未能集中注意力，就看见房间四周站起许多陌生的身形，同样披着斗篷，座位遍布房间各处。

事情好像有什么问题，赫哈兰想到，接着他的脑海中忽然闪现过痛苦的感觉。而痛苦的源泉来自外界，来自这个房间的某人……他们……他们想要杀掉她！

赫哈兰站起身，而来访者也同时解开兜帽。大地精，大地精怎会在这里？

“达贡万岁！”大地精吼着，从斗篷里抽出把武器。其他披着斗篷的人形也都是狗头人或地精，每个都喊着“达贡万岁！”作为呼应——虽然其中有个狗头人在迟疑片刻后喊道“卓姆万岁。”

在赫哈兰能有所反应前，半身人野蛮人忽然从座位上纵跃而起，猛地向临近的地精撞去。大地精也同时展开行动，靠近野蛮人背后的死角。

无论如何，邪恶必须消灭。赫哈兰默默地提醒自己，然后箭步而出，挡住大地精的前进路线。

4级半梦灵心灵术士赫哈兰在艾达尔群山环绕的修道院接受灵能训练，训练结束后，赫哈兰抵达萨恩，准备为消灭科瓦雷大陆潜藏的半魔灵密探奉献终生。

萨恩城外酒馆中的激战使他与半身人野蛮人，半精灵牧师及人类术士宿命相逢。由于自己的志愿暂时毫无头绪，他就加入冒险队伍。虽然冒险者的主要目标是沃尔之血而非黑暗梦境，但对赫哈兰而言，邪恶就是邪恶，恶即斩是不变的真正义。

巡林客（RANGER）

巡林客的身世背景类似野蛮人，战士和德鲁伊。与野蛮人相仿，巡林客通常生活在未开化地区（但也有很多人在城市安家）。如同战士，许多巡林客曾参加终末战争（通常担任斥候），在退出军旅后展开冒险生涯。在埃鲁登原野，巡林客与德鲁伊共同惩治偷猎者，保护自然环境。这些埃鲁登巡林客虽然看起来与德鲁伊非常相似，但比起精神训练而言更关心战技。

巡林客后期选择：本书许多后期选择非常适合巡林客。

*专长：*兽神图腾，图腾伙伴，都市追踪。

*进阶：*埃鲁登游侠，极限探险家，兽化师。

*动物伙伴：*参阅本书第 3 6 页有关动物伙伴的介绍。

巡林客撒拉瓦（SARAV）

我到底在干什么？在弯弓搭箭的同时，撒拉瓦常这样怀疑。身为精灵，而且还是巡林客，他理当拥抱自然，但自己却跟着机关术士百宝袋在地洞里进进出出，寻找古代遗物。

更要命的是，他还跟着矮人抵达希恩得瑞克。撒拉瓦认为笼罩在阴影中的神秘大陆与精灵先祖密切相关。因此，在古代遗迹中找到的任何东西都让他感到恐惧。

精灵精确地击中缠绕着战俑亚吉姆的触手。“帮个忙，机关术士！”撒拉瓦喊道，继续攻击恶梦般的生物。

百宝袋大喊着回应，声音却被怪物的嘶叫以及战俑进攻时愤怒的吼声淹没。撒拉瓦侧身闪开战俑击碎石柱时飞来的石块，又发现自己正好挡在机关术士的闪电魔杖和怪物之间，只好再度跃开，躲避呼啸而过的魔法。

带着痛苦和愤怒的哀嚎，怪物跌落楼梯掉进无尽的深渊，而且还拖着亚吉姆。“亚雯的胡子，死矮子！” 撒拉瓦埋怨道，“能用根针搞定的时候就别玩锤子。”精灵迅速赶到深渊边缘，向地底眺望，希望朋友的身体部件没有就此散架。

6 级精灵巡林客撒拉瓦身穿叶织防具，手持银弦复合长弓，腰间插着两把短剑。他原籍安黛尔周边森林，临近埃鲁登原野，也因此成为出色的巡林客。

撒拉瓦在终末战争期间曾在安黛尔地方军队担任斥候，但不久后即对肆虐整个伽利法王国的内战失去兴趣，避难到离前线最远的都市萨恩。在这里他与矮人机关术士以及战俑战士相逢。随着冒险队伍不断闯出名声，他们也终于拥有足够资金前往神秘大陆希恩得瑞克。虽然冒险队伍目前获利丰硕 ，但撒拉瓦怀疑自己也同时掌握了许多有关先祖的可怕事实。

游荡者（ROGUE）

在艾伯伦世界，虽然大部分罪犯都是武者或专家，但城市乡间还是潜伏着许多游荡者。游荡者通常会成为犯罪组织的头目，间谍，甚至外交官员，也有些则为消灭犯罪努力，或成为自由侦探，或为王室教会服务。更有少数游荡者把自己的能力用于挖掘古代遗迹的宝藏。

游荡者后期选择：无论在希恩德瑞克的遗迹中探险，还是在萨恩调查神秘的地下犯罪活动，许多进阶职业可以更好地刻画游荡者的形象。

*专长：*潜能提升，潜能爆发，都市追踪。

*进阶职业：*极限探险家，调查专员。

游荡者塔姆（TAM）

身穿制服的警官对卫兵点点头，走进药剂店。地面上到处是破裂的瓶瓶罐罐，桌椅翻地上。店主的尸体已经移除，但警员仍然能发现许多犯罪证据——快要干涸的血迹，被破坏的储蓄箱，以及沾满血迹的帐目。

警官摘下帽子，摇摇脑袋，在这瞬间，他的肌肤突然改变，灰色长发披在肩头。人类男性还原成自己的真实相貌，女性半变形怪塔姆。塔姆是名独立侦探，曾多次运用这种方式进入犯罪现场。

“现在的问题是破解凶手如何进入这间锁住的密室，”她踱着脚步，心中暗想，并扫视四周。她发现许多会被普通侦探忽视的线索。这也要归功当年的窃贼经历，她想到，即使现在靠合法职业谋生，过去的经验仍然非常重要。

她注意到点点血迹通向商店后墙，墙角的灰尘有些杂乱，似乎有人曾试图掩盖什么痕迹。“密门，”塔姆微笑着说道：“小说里其次古老的伎俩。”她在检验墙壁后发现隐藏的插销，并试着打开密门。“锁着的，大概也设有机关。我是这么想。”

塔姆敏捷的双手从背包暗袋里掏出细长的金属工具，开始处理密门。她首先切断丝线，将机关装置解除，接着掏出开锁器准备开锁。“我怎么又干起老本行了呢，”她低声说道，但打开密门前，她听到身后有脚步声。

“塔姆！不要干扰警员的正常工作，这是我第几次警告你？”守卫队长多罗姆怒吼道。

“已经数不清了，警官。”半变形怪这样回答，“但你我都知道，你需要帮忙。如果你现在能休息片刻，我这就去追查真凶。”在多罗姆能作出反应前，塔姆闪身走进黑暗的秘道，怒吼声渐渐无法听闻。

4级半变形怪游荡者塔姆在萨恩的贫民区出生，最初被众塔都市的半变形怪小型犯罪团伙黑塔帮收养。塔姆拥有优秀的游荡者天赋，曾是名出色的犯罪者，她的人生在被年轻的警员多罗姆逮捕后发生了根本变化。警员并未将塔姆送上法庭，而只是将她监禁数日。

在几天里，多罗姆和塔姆讨论法律，城市，道德以及其他话题。他虽然并未刻意改变半变形怪，但通过对话和交流，她开始重新考虑自己的人生。

当时多罗姆正在调查复杂的谋杀案，塔姆也听到多罗姆和其他警员讨论案情。当夜，趁着守备塔空虚，塔姆成功越狱（监狱不可能囚禁经验丰富的游荡者），并给多罗姆留下字条，告诉他犯人的身份（根据警员的讨论所作出的推理）。接着，她退出黑塔帮，成为独立侦探。

多罗姆现在已经升任守备队长，而且相当喜欢和半变形怪抬杠，但他同时也为塔姆能弃暗投明而感到骄傲。

术士（SORCERER）

在其他世界，术士常自称龙族后裔，血统是其魔力来源。艾伯伦世界的术士也大致持相同观点，不过他们更多考虑的是宇宙级巨龙：天界巨龙西伯瑞斯，黄泉巨龙凯博尔以及居中的巨龙艾伯伦。术士常常谈及金龙瑞维露克，红龙多雷尔兰娜莎，银龙瓦丽达拉斯以及其他成功封神的巨龙，探讨神秘的龙纹，暗地里交换有关随世界诞生的巨龙预言符文的心得。巨龙与艾伯伦世界的魔法根源密切相关 ，术士也自称在运用巨龙的魔法。

在艾伯伦世界，术士相对而言更醉心神秘事件。他们并非仅仅追求力量，而是希望与宇宙巨龙融合。

术士后期选择：在艾伯伦世界，术士可以选择许多与物品制造相关的专长。

*专长：*变异龙纹，配合魔法武器，束缚元素，天才工匠，额外戒指，非凡工匠，家族背景，传奇工匠。

*进阶职业：*西伯瑞斯后裔。

术士乌拉尔(URAL)·D·欧瑞恩

窗外风雨大作，始建塔饭店里也打得不可开交。当半身人蛮子疯狂地冲向手持武器的地精时，客人或者躲在桌子底下，或者缩在房间的角落里发抖。地精和狗头人喊着终末战争时代的口号，以怪物国度达贡的名义提前发布胜利宣言。还有个半梦灵客人也加入混战，试着阻止大地精接近半身人。

欧瑞恩家族的庶子乌拉尔原本正打算进城处理家庭纠纷。由于忽视荣誉以及公平竞争原则，他差点导致家族倒闭，还险些断送老哥的性命，这堆事情惹毛了他老爹。此时，乌拉尔刚巧在这家饭店打尖，而且更巧的，他是名术士。他叹了口气，在心中对老爹赔罪，两颗魔法飞弹也顺势击中大地精的胸膛。既然现在半梦灵已经重新占据优势，乌拉尔又看看半身人的状况，蛮子已经干掉三名地精，正在和余下的两名缠斗。

狗头人饶有兴趣地看着乌拉尔，他们并未参加战斗，其中两名狗头人突然向楼梯附近的墙壁跑去。“如此……”，乌拉尔自言自语道，“狗头人居然会发现密门，不知道通向哪里……”。

两颗魔法飞弹飞向最后的地精，乌拉尔向半身人微微示意：“如果你还没打够，就跟我来。”说完术士便大大咧咧地走进密门。

4级术士乌拉尔·杜·欧瑞恩是欧瑞恩家族族长的第七个儿子。除平时处理家族事务外，乌拉尔还依靠术士天赋四处寻找刺激和冒险机会。

他最近正同半身人野蛮人，半精灵牧师以及半梦灵心灵术士搭档。这些冒险者最近曾挫败运钞车抢劫案，消灭隶属翡翠利爪骑士团的基层小组，在匕首河解救被海盗绑票的摩洛领贵族。

乌拉尔性格激情四射，带着几分贵族气息，而且还有些神秘色彩。他的术士身份促使他对解读巨龙预言的含义有很大兴趣。乌拉尔认为，与其他冒险者共同旅行可以得到更多机会了解自己魔法的来源。

法师（WIZARD）

在魔法占据主导地位的艾伯伦世界，法师与其他魔法爱好者完全不同，他们可以为枯燥的学习过程奉献终生。相对术士和龙纹继承者，法师更具灵活性——经验丰富的法师甚至能依据不同情况准备百余种法术。

相对其他职业，法师特别热衷探索希恩德瑞克大陆失落的秘密。古老的遗迹中也许埋藏着失传的魔法，等待着法师的光顾。

法师后期选择：许多物品制造专长适合法师。

*专长：*配合魔法武器，束缚元素，天才工匠，

额外戒指，非凡工匠，传奇工匠，自发施法，魔杖熟稔。

法师巴力斯蒂（BARISTI）

法师巴力斯蒂走进图书馆，等着侏儒图书管理员接待自己。她今天准备研究古代传说，希望能找到新法术协助自己完成任务。

片刻过后，管理员才走到她身边。“你曾经预约么，半兽化人？”尽管早已知道结果，侏儒还是这样问道。巴力斯蒂曾经多次造访图书馆，很确信管理员非常熟悉她。

巴力斯蒂努力控制着自己的情绪，拿出预约文件交给管理员。管理员在仔细检查魔法徽记后才返还文件。“克诺尼克的传说，失落的地精神庙。”侏儒说道，同时转身向环绕着大厅的某扇门走去。“当然，私人阅览室已经为您准备好了。”

她跟随管理员走进房间。房间里摆着桌椅，工作台和狭窄的基座。羊皮纸，墨水，鹅毛笔以及印泥堆在桌上。当两人抵达房间中央后，管理员拿出颗橙红色的水晶球放在基座上，巴力斯蒂突然感到房间似乎正在移动。墙壁向后坍塌，露出壁橱里无数沾满灰尘的古籍和卷轴。

眩晕的感觉只持续了几秒，书架和其他家具已经到位。为巴力斯蒂特别设计的私人阅览室就此成型。

“请在结束阅览后拿开水晶球，您就能返回大厅。”侏儒这样解释。接着，管理员走进由书架组成的通道，凭空消失。

“我讨厌这种做法。”巴力斯蒂嘟囔着，然后对自己施展狐之狡黠，用魔法强化智能。“现在，让我找找有关远在伽利法王国创建前那座废庙的资料。”

6 级半兽化人法师巴力斯蒂酷爱学习知识。她原籍埃鲁登原野，幼年时被来自安黛尔的旅行法师，也是父亲从前的冒险队友看中。法师和巴力斯蒂的父亲都认同她的智力水准以及对知识的高度热情，年轻的女孩却对离开家乡感到有些紧张。不过想到今后能掌握各种知识，甚至成为法师，巴力斯蒂也而感到非常兴奋。

这对师生走遍世界，造访过位于柯兰堡的大图书馆，萨恩的奥法塔，安黛尔的法师据点，坎纳斯的奥法学堂，以及其他各种著名地点。当巴力斯蒂终于学有所成，成为合格的法师后，他的导师将自己的法杖传给徒弟。“我的老师曾将这柄法杖交给我继承。”他说道，“现在这件法器已属于你。”

目前巴力斯蒂正在独自旅行。她偶尔会加入冒险队伍或研究组织，但在多数时间靠个人能力谋生，继续学业。



食腐兽将德鲁伊团团包围，用带刺的触手和尖利的牙齿向她发动猛攻。

诺埃拉呼唤大森林的生命力开始召唤能够驱除异怪的护卫。



如果一切顺利的话，她就能让它们滚回位于凯博尔深处的老家……



第三章

英雄的特性

在艾伯伦世界，英雄并非仅仅只有种族和职业的分别。不同的技能和专长可以强化角色，而潜能点和龙纹更是使角色的战力达到所有龙与地下城世界的颠峰。

潜能点（ACTION POINTS）

角色可以消耗1点潜能点提高d20检定结果，戏剧性地扭转局势，视为强者逆天的特权。在艾伯伦世界中，角色仅能获得有限的潜能点数，因此玩家应当谨慎运用。在角色提升等级前，无法补充潜能点数。

角色可以消耗潜能点提高攻击检定，技能检定，属性检定，等级检定，以及豁免检定结果。部分专长及进阶职业允许角色扩展潜能点的功能，本节主要阐述潜能点的基本作用。

角色可以消耗潜能点进行d6潜能检定，将潜能检定结果与d20原始检定结果相加，作为最终检定结果，角色可以在d20检定过后再选择消耗潜能点，但必须在DM透露检定结果前作出决定（无论攻击检定或豁免检定是否成功）。角色不能在取10或取20的同时，使用潜能点。

角色每轮只能使用1次潜能点。如果角色选择消耗潜能点实现特殊动作，则当轮无法提高检定结果，反之亦然。法术，神授能力，或其他特殊能力无法改变潜能检定结果。如果角色等级由于某种原因永久降低，并不会因此丧失潜能点数。在此后升级时，角色仍可以按正常规则获得潜能点数。

当角色等级达到8级或更高时，能同时进行多次潜能检定，取其中较高的检定结果。例如，15级的角色可以同时进行三次d6检定，取其中最高的检定结果。因此，如果角色在进行潜能检定时得到的结果为1，2和4，可以将4与原始d20检定结果相加作为最终检定结果。

角色等级	潜能检定次数
1－7	1
8－14	2
15－20	3

角色在1级时拥有5点潜能点，此后升级时更新潜能点数等同5＋角色等级的一半，舍去小数，此前仍未消耗的潜能点数就此消失。

角色应当在完成其他要素后再更新潜能点数，视为提升等级时的第10步（参阅*《玩家手册》*第58页及59页）。

角色等级	最大潜能点	角色等级	最大潜能点
1	5	12－13	11
2－3	6	14－15	12
4－5	7	16－17	13
6－7	8	18－19	14
8－9	9	20	15
10－11	10		

使用潜能点

引入潜能点可能会需要玩家改变游戏习惯。例如：许多玩家喜欢在骰攻击的同时骰伤害。而在使用潜能点的游戏中，玩家不应该这么做；他们必须在确定能造成多少伤害之前决定是否使用潜能点。

同理，当与有隐蔽的敌人战斗时，玩家应该先骰攻击，再决定是否使用潜能点，接下来才骰失手率。

也就是说，默认规则下玩家必须在确定一个d20检定是否成功之前决定是否使用潜能点。

侦测龙纹



低级

特殊动作

除用于提高ｄ２０检定结果外，角色还可以消耗１点潜能点实现特殊动作。部分进阶职业及专长还允许角色消耗１点潜能点启动甚至获得特殊能力。以下是潜能点的部分作用：

启动职业特性：每天一次，角色可以通过消耗２点潜能点来获得１次下列职业能力的额外使用次数：吟唱、狂暴、破邪斩、震慑拳、驱散或斥喝不死生物、野性变身。



快速施展机关术：即使机关术的施法时间长于１轮，角色也能通过消耗１点潜能点将机关术的施法时间缩短为１轮

稳定伤势：陷入濒死状态的角色能通过消耗１点潜能点来稳定伤势。已经死亡的角色无法运用潜能点。

次级

潜能点与非玩家角色



非玩家角色及怪物通常无法运用潜能点，同时在升级时也无法获得潜能点，无论生物是否拥有职业等级或进阶职业等级。潜能点是玩家角色的专利，仅限玩家角色使用。

拥有英雄本色（参阅本书第５５页）这项专长的非玩家角色每等级可以获得３点潜能点，ＤＭ需要经过谨慎考虑，并且仅当非玩家角色在故事情节中占据极端重要地位时才可以选择本项专长。在通常战役中，玩家等级提升３到５级期间内，如此重要的角色最多出现１名。

高级



西伯瑞斯

技能（SKILLS）

在艾伯伦设定中，部分技能有新的用途。

手艺（CRAFT）

手艺（炼金）检定可以用于制造本书第六章：冒险装备所述的部分新物品。同时，部分新材料构成的物品相较通常情况更难制造。具体检定ＤＣ请参阅下文，其中“基础＋Ｘ”表示比起*《玩家手册》*所述相应物品的检定ＤＣ更高。

物品	手艺技能	制造ＤＣ
强酸炽火胶	炼金	25
混合雷	炼金	22
冻寒液	炼金	22
拜拾克金武器	制造武器	基础+5
拜拾克金盔甲或盾牌	制造防具	基础+8
龙晶物品	可变	基础+3
毒烟棒	炼金	25
其他拜拾克金物品	可变	基础+5

修复战俑：掌握特定手艺技能的角色可以尝试修复战俑，相应检定耗时８小时，目标战俑恢复生命值等同检定结果－１５，角色无法在检定时取１０或取２０。修复战俑需要一定的手艺经验，必须在手艺上受训才可以使用。角色无法通过类似方式修复其他构装体（掌握制造构装体这项专长的角色可以通过类似方式修复特定构装体，具体种类参阅*《怪物图鉴》*第３０３页）。

相应手艺技能包括：制造防具，制造武器，宝石加工以及雕塑。掌握相应手艺技能的战俑可以进行自我修复。

易容（DISGUISE）

由于龙纹的魔法特性，角色在易容成携带龙纹的目标时，在易容检定中承受－１０的减值。

伪造文书（FORGERY）

角色可以通过进行伪造文书检定并施展*秘法印记*伪造其他的印记。施法时间延长至１０分钟，同时角色必须按正常规则进行伪造文书检定，并在检定时承受－１０的减值。

语言（SPEAK LANGUAGE）

艾伯伦世界常用语言及相应文字请参阅下文。

语言	典型使用者	文字
深渊语	撒法拉斯的恶魔[1]	炼狱语
阿贡语	阿贡尼森和塞丽岛的野蛮人	通用语
水族语	水系生物	精灵语
风族语	风系生物	龙语
天界语	撒法拉斯的亚空神族[1]	天界语
通用语	人类，半身人，半精灵半兽人	通用语
达安维语	达安维[1]的弗米蚁族和守序异界生物	达安维语

语言	典型使用者	文字
异变魔语	异变魔，夺心魔，其他异怪瑟瑞奥特的生物[1]	异变魔语
龙语	狗头人，战蜥人，蜥蜴人龙类	龙语
德鲁伊语	德鲁伊（仅限德鲁伊）	德鲁伊语
矮人语	矮人	矮人语
精灵语	精灵，卓尔精灵	精灵语
巨人语	食人魔，巨人，卓尔精灵	巨人语
侏儒语	侏儒	矮人语
豺狼人语	豺狼人	通用语
地精语	地精，大地精，熊地精	地精语
半身人语	半身人	通用语
火族语	火系生物	龙语
炼狱语	撒法拉斯的魔鬼[1]	炼狱语
伊瑞安语	独爪蜃，伊瑞安中使用正能量的生物[1]	龙语
基斯瑞语	史拉蟾，基斯瑞的混乱异界生物[1]	达安维语
玛伯尔语	夜影，幽影玛伯尔的生物[1]	龙语
兽人语	兽人	地精语
梦族语	梦族，半魇灵，半梦灵	梦族语
瑞依卓尔语	索隆娜的低层民众	古通用语
冰族语	冰系生物	矮人语
木族语	树精，爱刺天族瑟兰尼斯的生物[1]	精灵语
西拉尼亚语	西拉尼亚的天使[1]	天界语
土族语	索尔石怪和其他土系生物	矮人语
地底通用语	锁喉怪，地底生物	异变魔语

1　有关诸位面的相关资料，请参阅本书第 9 2 页。

法术辨识（SPELLCRAFT）

角色可以通过进行法术辨识检定判断龙纹及其类法术能力，具体检定 D C 取决于龙纹等级：

变异龙纹	DC 18
低级龙纹	DC 15
次级龙纹	DC 20
高级龙纹	DC 25
西伯瑞斯龙纹	DC 30

专长（FEATS）

第 4 8 页到 4 9 页的表格是本书中新专长的总览表。

兽化专长及战俑专长（Shifter Feats and Warforged Feats）：部分专长仅限相应种族。兽化专长可以强化半兽化人独特的种族能力，战俑专长可以强化角色的构装体特性及防护。

变异龙纹［一般］
ABERRANT DRAGONMARK

虽然你并非龙纹家族成员，但你仍携带着龙纹。

先决条件：龙纹种族（人类，矮人，精灵，侏儒，半身人，半精灵或半兽人）。

效果：选择本项专长的角色可以施展特定龙纹类法术能力，但并非龙纹家族成员。角色可以每日 1 次施展变异龙纹类法术能力，无论具体能力类型。

角色选择本项专长的同时必须选择某种变异龙纹类法术能力。角色无法继续强化本能力，也无法选择其他龙纹。已携带真龙纹（无论低级，次级或高级）的角色无法选择本项专长，同理，已选择本项专长的角色此后无法选择真龙纹专长。

变异龙纹类法术能力的豁免 D C 等同 1 0 ＋法术环数＋角色魅力调整值（变异龙纹类法术能力皆视为 1 环法术）

变异龙纹类法术能力的施法者等级等于角色等级的一半。

变异龙纹能力：*燃烧之手*，*惊恐术*，*魅惑人类*，*冻寒之触*，*侦测密门*，*羽落术*，*造成轻伤*，*跳跃术*，*光亮术*，*行踪无迹*，*燃火术*，*护盾术*，*谭森浮碟术*。

龙纹种族成员（通常是非龙纹家族成员）偶尔携带变异龙纹，其历史可以追溯到龙纹战争时期被驱逐的家族成员。变异龙纹外观类似真龙纹，但经仔细观察后可以轻易分辨。

探索龙纹



低级



次级

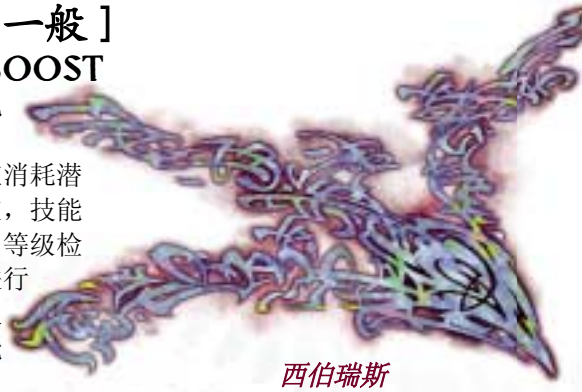


高级

潜能提升［一般］
ACTION BOOST

角色擅长戏剧性地扭转危机。

效果：角色在消耗潜能点改善攻击检定，技能检定，属性检定，等级检定或豁免检定时进行 d 8 潜能检定，取代原本的 d 6 潜能检定



西伯瑞斯

一般专长	先决条件	效果
变异龙纹	龙纹种族	获得变异龙纹类法术能力
潜能提升	—	当消耗潜能点时，掷 d 8 而非 d 6
潜能爆发	基本攻击加值＋3	消耗 2 点潜能点进行额外移动等效动作或标准动作
灰烬誓约	能自发施展*自然盟友召唤术*	*自然盟友召唤术*持续时间加倍，召唤生物的攻击检定获得＋3 幸运加值
兽神图腾	野性认同	对抗特定攻击时在豁免检定上获得＋4 加值
兽神变身	野性认同，兽神图腾 能通过野性变身变成超大型动物	能通过野性变身变成魔法兽
图腾伙伴	野性认同，兽神图腾 能获得新的动物伙伴 最低等级见表	获得魔法兽“动物伙伴”
严冬仆从	能自发施展*自然盟友召唤术* 非善良阵营	将虫类生物视为动物 将虫类生物加入自然盟友召唤术的召唤物列表
虫类伙伴	3 级德鲁伊，非善良阵营，严冬仆从 能获得新的动物伙伴 最低等级见表	获得虫类“动物伙伴”
虫类变身	5 级德鲁伊，非善良阵营，严冬仆从	能通过野性变身变成虫类生物
双铁击	擅长异种武器（双头剑） 武器专攻（双头剑） 疾风连击	将双头剑视为武僧武器
龙图腾	基本攻击加值＋1 籍贯阿贡尼森	获得一种能量抗力 5
龙之狂暴	基本攻击加值＋4，龙图腾 狂暴或狂怒职业能力 籍贯阿贡尼森	获得能量抗力 10 在狂暴时，天生防御上获得＋2 加值
教会司事	知识（宗教）6 级	收集信息和知识（地方）视为本职技能 领导力值＋2
勤学苦读[1]	—	所有知识技能视为本职技能 在任意两项知识检定上获得＋1 加值
狂暴延时	狂暴或狂怒职业能力	狂暴持续时间延长 5 轮
额外吟唱[2]	吟唱	每日可吟唱次数增加 4 次
家族背景	龙纹种族 隶属相应的龙纹家族	能从家族成员处获得支援
裂肤击	擅长异种武器（单镰） 武器专攻（单镰）	目标在攻击、豁免等检定上获得－4 减值 持续 1 分钟
护门者学徒	能自发施展*自然盟友召唤术*	对抗异怪时在豁免检定上获得＋2 加值 扩展法术列表，知识（位面）视为本职技能
驱散异怪	3 级德鲁伊，护门者学徒	阻挡异怪
绿吟者学徒	能自发施展*自然盟友召唤术*	唬骗、躲藏和表演视为本职技能 扩展法术列表
幽冥旋律	吟唱，表演 9 级	通过吟唱激发恐惧
英雄本色	—	每级的潜能点数＋3
强化天生攻击	天生武器，基本攻击加值＋4	增加天生武器伤害
调查	—	运用搜索技能分析犯罪现场
骑士修行	—	兼职圣武士
低级龙纹	龙纹种族 隶属相应的龙纹家族	从你家族的低级龙纹类法术能力列表中 获得一项类法术能力
次级龙纹	龙纹种族 隶属相应的龙纹家族 低级龙纹，任意两种技能 9 级	从你家族的次级龙纹类法术能力列表中 获得一项类法术能力
高级龙纹	龙纹种族 隶属相应的龙纹家族 低级龙纹，次级龙纹 任意两种技能 12 级	从你家族的高级龙纹类法术能力列表中 获得一项类法术能力
僧院修行	—	兼职武僧
滋长旋律	吟唱，表演 12 级	通过吟唱增强动物和植物
创造旋律	吟唱，表演 9 级	通过吟唱将咒法系（创造）法术的持续时间加倍 并使手艺检定获得＋4 加值
强势冲锋[3]	体型中型或大型，基本攻击加值＋1	在冲锋时造成额外伤害

高等强势冲锋[3]	体型中型或大型，强势冲锋 基本攻击加值＋4	在冲锋时造成额外伤害
精准攻击	基本攻击加值＋5	在近战攻击时无视全掩蔽以外的掩蔽
如影随行	战斗反射	消耗潜能点占据目标离开的位置
狂暴潜能	狂暴或狂怒职业能力	在狂暴时获得1个临时潜能点
辨识骗徒	察言观色3级，侦察3级	在对抗易容的侦察检定中获得＋4加值 在对抗唬骗的察言观色检定中获得＋4加值
研究	—	运用知识技能从书籍或卷轴中获得信息
觐见先祖	精灵	寻求不朽评议员的建议
蛇型击	擅长简单武器（长矛） 武器专攻（长矛），疾风连击	将长矛视为武僧武器
银焰斩	信仰银焰，破邪斩	破邪斩额外造成1d6神圣伤害
心灵旋律	吟唱，提振技能 表演6级	提升吟唱效果
野性旋律	吟唱，表演6级	通过吟唱改变动物态度
自发施法	施法者等级5	将一个已准备的法术替换成法术列表中的其他法术
心智坚强	感知11	对抗灵能时在豁免检定上获得＋3加值
亡灵认同	魅力13	运用交涉技能影响不死生物
都市追踪	—	在城市环境中追踪目标行迹
守望者学徒	能自发施展*自然盟友召唤术*	AC获得＋2偏斜加值，扩展法术列表 攀爬和跳跃视为本职技能
旋铁击	擅长军用武器（长剑） 武器专攻（长剑），疾风连击	将长剑视为武僧武器

物品制造专长	**先决条件**	**效果**
配合魔法武器	制造魔法武器或防具，施法者等级5	在魔法武器的攻击和伤害检定上获得＋1加值
束缚元素	制造奇物，施法者等级9	制造束缚了元素的物品
天才工匠	任意物品制造专长	物品制造所需时间缩短25%
额外戒指	锻造戒指，施法者等级12	能佩戴并使用最多四枚戒指
非凡工匠	任意物品制造专长	物品制造所需金钱减少25%
传奇工匠	任意物品制造专长	制品制造所需经验减少25%
魔杖熟稔	制造魔杖，施法者等级9	魔杖的豁免DC和有效施法者等级＋2

兽化专长	**先决条件**	**效果**
强化兽皮	拥有兽皮特性的半兽化人	天生防御加值增至＋4
强化攀岩	拥有攀岩特性的半兽化人	兽化时攀爬速度增加10尺
额外兽化特性	半兽化人，两项其他兽化专长	选取第二个兽化特性
强力啮咬	拥有獠牙特性的半兽化人 基本攻击加值＋6	啮咬的重击倍率增至×3
强力撕扯	拥有利爪特性的半兽化人 基本攻击加值＋4	当双爪都击中时附加 1d4＋1／2力量调整值的伤害
愈合因子	半兽化人，体质13	兽化结束时获得医疗
强化疾行	拥有疾行特性的半兽化人	兽化时基础陆地速度增加10尺
兽化防御	半兽化人，两项其他兽化专长	兽化时获得伤害减免2／银
高等兽化防御	半兽化人，兽化防御 两项其他兽化专长	兽化时获得伤害减免4／银
半兽化人之凶猛	半兽化人，感知13	瘫痪或濒死状态时也能正常战斗
半兽化人多重攻击	拥有利爪或利爪特性的半兽化人 基本攻击加值＋6	使用天生武器进行次要攻击时的减值变成－2

战俑专长	**先决条件**	**效果**
精金躯体	战俑，仅限1级	盔甲加值＋8，伤害减免2／精金
精通伤害减免[2]	战俑	获得伤害减免1／精金或已有伤害减免增加1
精通护命	战俑，基本攻击加值＋6	免疫重击和偷袭
秘银躯体	战俑，仅限1级	盔甲加值＋5
改善秘银躯体[2]	战俑，秘银躯体	最大敏捷加值＋1 防具检定惩罚－1

1　此专长仅限1级时选取
2　此专长可重复选取，效果叠加
3　战士可用奖励专长选取此专长

潜能爆发［一般］
ACTION SURGE

角色可以消耗 2 点潜能点进行额外动作。

先决条件：基本攻击加值＋ 3

效果：角色可以消耗 2 点潜能点进行额外的移动等效动作或标准动作，本能力可以在正常行动前或正常行动后启动。

精金躯体［战俑］
ADAMANTINE BODY

战俑将躯体换成精金，通过牺牲机动力有效提高防护等级，并获得部分伤害减免。

先决条件：战俑，仅限 1 级。

效果：角色盔甲加值提高到＋ 8 ，并获得 2 / 精金的伤害减免。角色基本速度降低到 2 0 尺，被视为穿着重甲。角色最高敏捷加值＋ 1 ，相关技能（包括平衡，攀爬，脱逃，躲藏，跳跃，潜行，手上功夫，游泳以及翻滚检定）的防具检定减值－ 5 ，奥术失败率 3 5 %。

通常：未选择本项专长的战俑躯体可以提供＋ 2 的盔甲加值。

特殊：与大部分专长不同，玩家仅能在 1 级创建角色时选择本专长。选择本专长的战俑德鲁伊无法施展德鲁伊法术和使用德鲁伊超自然能力或类法术能力。选择本专长的战俑无法从限制不可穿重甲的职业能力中获益。

灰烬誓约［一般］
ASHBOUND

角色遵从灰烬誓约德鲁伊的教导。本派系成员自居复仇者，认为奥术扭曲自然，因此必定根源邪恶。

先决条件：能自发施展*自然盟友召唤术*

效果：*自然盟友召唤术*持续时间加倍，召唤生物的攻击检定获得＋ 3 幸运加值

配合魔法武器［物品制造］
ATTUNE MAGIC WEAPON

通过仔细研究魔法武器，角色擅长更好地利用附魔属性。

先决条件：制造魔法武器或防具，施法者等级 5 。

效果：当角色挥舞着魔法武器时，在攻击检定及伤害检定上获得＋ 1 洞察加值。

特殊：在角色获得相应加值前，必须花费 2 4 小时研究新武器。

兽神变身［一般］
BEAST SHAPE

角色可以召唤兽神图腾的力量进行变身。

先决条件：野性认同，兽神图腾，能通过野性变身变成超大型动物。

效果：角色可以每日 1 次启动野性变身化为相应图腾的形态，并获得目标



潜能爆发

生物的全部特异能力及超自然能力。本能力不消耗角色每日野性变身次数，但作用方式相同。

兽神图腾［一般］
BEAST TOTEM

根据德鲁伊习俗，角色选择某种魔法动物图腾，作为自己的保护者及力量源泉。

先决条件：野性认同职业能力。

效果：角色从下表中选择一种魔法兽，在对抗特定攻击方式时，由于图腾的保护，在进行豁免检定时获得＋4环境加值。

魔法兽	攻击方式
奇美拉	喷吐武器
恐兽	酸液
移位兽	目标法术
石化牛	石化
骨面斑兽	恐惧
独角兽	毒素
冬狼	寒冷
角翼魔兽	音波

强化兽皮［兽化］
BEASTHIDE ELITE

角色兽化特性得到增强。

先决条件：拥有兽皮特性的半兽化人。

效果：当角色兽化时，天生防御加值变为＋4

通常：未选择本专长的兽皮特性半兽化人在兽化时天生防御获得＋2加值。

束缚元素［物品制造］
BIND ELEMENTAL

角色擅长束缚元素以制造特殊魔法物品，包括武器，防具，飞空艇及元素帆船。

先决条件：制造奇物，施法者等级9。

效果：制造元素束缚物品类似制造奇物，但制造过程包括召唤以及束缚元素。元素束缚物品的制造条件中都有异界誓缚法术，但仅仅在制造过程中施展相应法术无法达成全部条件。角色必须按照正常规则施展法术，同时提供物品及凯博尔龙晶作为容器。元素可以按正常规则进行豁免检定。角色成功将元素导入容器后必须通过进行魅力检定对抗使元素接受束缚，效果类似次级异界誓缚。

掌握本专长的机关术士在制造物品时可以通过使用魔法装置检定（ＤＣ２０＋施法者等级）模拟异界誓缚效果，在判定元素是否成功逃逸时，有效施法者等级等于检定结果－２０。

有关元素束缚物品的详细资料，请参阅本书第２６５页至第２６７页。

严冬仆从［一般］
CHILD OF WINTER

角色遵从严冬仆从德鲁伊的教导。本派系位于埃鲁登原野，成员崇拜死亡及衰败。

先决条件：能自发施展自然盟友召唤术，非善良阵营

效果：角色可以对虫类生物施展通常只能以动物为目标的德鲁伊法术。当角色对虫类进行魅惑，安抚以及对虫类使用野性认同或类似能力时，无心智的虫类智力属性视为2。

角色可以通过施展自然盟友召唤术召唤虫类，具体召唤生物等级请参阅下文。

1级
中型变种蜈蚣
小型变种蜘蛛
小型变种蝎

2级
巨工蚁
大型变种蜈蚣
中型变种蜘蛛
中型变种蝎
蜘蛛集群

3级
巨兵蚁
巨蚁后
超大型变种蜈蚣
大型变种蜘蛛

4级
巨螳螂
巨胡蜂
蝗虫集群
大型变种蝎

5级
蜈蚣集群
食腐兽
巨锹甲虫

6级
巨型变种蜈蚣
超大型变种蝎

7级
黄泉蜂集群
巨型变种蜘蛛

8级
超巨型变种蜈蚣
巨型变种蝎

9级
超巨型变种蝎
超巨型变种蜘蛛

强化攀岩［兽化］
CLIFFWALK ELITE

角色兽化特性得到增强。

先决条件：拥有攀岩特性的半兽化人。

效果：当角色兽化时，攀爬速度增加１０尺，此加值与攀岩特性叠加，共计３０尺攀爬速度。

双铁击［一般］
DOUBLE STEEL STRIKE

通过僧院的武器训练，角色能够熟练使用双头剑这种特殊武僧武器。

先决条件：擅长异种武器（双头剑），武器专攻（双头剑），疾风连击职业能力。

效果：对角色而言，双头剑视为特殊武僧武器。角色可以持握双头剑进行疾风连击。

龙之狂暴［一般］
DRAGON RAGE

角色可以召唤龙图腾的力量强化狂暴能力。

先决条件：基本攻击加值＋４，龙图腾，狂暴或狂怒职业能力，籍贯阿贡尼森。

效果：当角色进入狂暴或狂怒时，天生防御加值＋２。

角色在狂暴或狂怒期间获得１０点能量抗力，能量类型由龙图腾决定（共计１５点能量抗力）

龙图腾［一般］
DRAGON TOTEM

身为阿贡尼森及塞丽岛野蛮人部落的战士，角色选择某种真龙作为图腾——自己的保护者及力量源泉

先决条件：基本攻击加值＋１，籍贯阿贡尼森或塞丽岛。

效果：角色选择某种真龙作为图腾，并根据龙类获得相应的５点能量抗力。

龙类	能量类型	龙类	能量类型
黑龙	酸液	金龙	火焰
蓝龙	电击	绿龙	酸液
黄铜龙	火焰	红龙	火焰
青铜龙	电击	银龙	寒冷
赤铜龙	酸液	白龙	寒冷

教会司事［一般］
ECCLESIARCH

角色在教会受到相当尊敬。

先决条件：知识（宗教）６级。

效果：由于角色可以通过教士获得任何群体的相关信息，因此对角色而言，收集信息及知识（地方）视为本职技能。

若角色掌握领导力专长，领导值获得＋２加值

勤学苦读［一般］
EDUCATION

部分地区重视文化教育，因此角色青年时期曾接受正规教育。

先决条件：仅限１级

效果：对角色而言，全部知识视为本职技能。角色可以任选两项知识子类，在进行相应检定时获得＋１的奖励。

天才工匠［物品制造］
EXCEPTIONAL ARTISAN

角色特别擅长迅速制造魔法物品。

先决条件：任意物品制造专长。

效果：角色制造任意物品所需时间缩短２５％

狂暴延时［一般］
EXTEND RAGE

角色擅长保持狂暴状态。

先决条件：狂暴或狂怒职业能力。

效果：角色每次狂暴的持续时间增加５轮。

额外吟唱［一般］
EXTRA MUSIC

角色擅长频繁吟唱。

先决条件：吟唱职业能力。

效果：角色每日可吟唱次数增加４次。

通常：未选择本专长的吟游诗人每天使用吟唱能力的次数等于其吟游诗人等级。

特殊：本专长可以多次选择。效果将累加。

角色与龙纹家族

扮演一个没有家族背景或（低级、次级、高级）龙纹专长的龙纹家族成员是完全可行的——事实上，有大量ＮＰＣ就是这样的人物。这些专长体现的是角色对家族的影响力或显现龙纹的潜力。

你的ＤＭ可能会要求你没有在１级时选择家族背景或龙纹专长的角色确定所属家族。你角色随后的经历可能会让他提升在家族中的地位，让他获得进行恳请的能力。在另一方面，角色也有可能在后来发现自己与家族之间的关系，甚至是在身上显现潜在的龙纹。

额外兽化特性［兽化］
EXTRA SHIFTER TRAIT

角色在兽化时可以获得额外兽化特性。

先决条件：半兽化人，两项其他兽化专长。

效果：角色能参照半兽化人种族特性部分（本书第１８页）选择第二项兽化特性。角色在兽化时可以获得额外特性的全部能力，属性奖励除外。

额外戒指［物品制造］
EXTRA RINGS

由于熟悉魔法戒指的锻造，角色擅长利用更多戒指

先决条件：锻造戒指，施法者等级１２。

效果：角色每只手可以佩戴２枚魔法戒指，全部４枚戒指都能发挥正常作用。

通常：未选择本专长的角色仅能佩戴和使用２枚魔法戒指。

非凡工匠［物品制造］
EXTRAORDINARY ARTISAN

角色特别擅长低价制造魔法物品。

先决条件：任意物品制造专长。

效果：角色制造任意物品所需金钱减少２５％

家族背景［一般］
FAVORED IN HOUSE

角色隶属龙纹家族，并且对家族成员略有影响。

先决条件：龙纹种族，隶属相应的龙纹家族。

效果：由于家族拥有相当势力和影响，因此角色可以倚赖家族成员及家族关系网。通过进行恳请检定（参阅下文），角色能直接利用关系获得所需情报，而不需要花费时间进行收集信息检定。同理，角色能利用关系获得贷款，或是各种官方文件。

角色必须首先进行ｄ２０恳请检定，检定加值由角色等级决定：１级到２级的角色检定加值＋１，３级到６级的角色检定加值＋２，７级到１１级的角色检定加值＋３，１２级到１５级的角色检定加值＋４，１６级或以上的角色检定加值＋５。检定ＤＣ由恳请内容决定。举手之劳的恳请检定ＤＣ通常等于１０，而高危险，高花费，甚至违法活动的恳请检定ＤＣ可能高达２５。角色无法在进行恳请检定时取１０或取２０，本能力无法重试。恳请有时可以推动冒险剧情，但无论检定结果，任何有可能破坏冒险乐趣的恳请行动必然失败。

角色每周恳请次数等同角色等级的半数，舍去小数部分（至少１次）。角色无法在一周内利用相同的关系多次恳请。例如，７级角色可以每周恳请３次，但所利用关系必须完全不同。

ＤＭ应谨慎控制玩家运用恳请，以免滥用。恳请能力应当无法影响任务成败，同时也无法替代角色扮演以及其他技能的作用。如果ＤＭ认为本能力有可能破坏剧情，有权禁止玩家做出相应恳请。

裂肤击［一般］
FLENSING STRIKE

角色掌握特有的武功招式，信仰嘲弄的武僧擅长在攻击时撕裂目标皮肉，造成极大痛苦。

先决条件：擅长异种武器（单镰），武器专攻（单镰）。

效果：使用裂肤击视为整轮动作。角色首先持握单镰进行攻击检定。如果角色命中实体活物，目标必须在受到正常伤害的同时进行强韧检定（ＤＣ１０＋角色等级的半数＋角色感知调整值）。如果角色双手持握两把单镰，检定ＤＣ提高２点（持握更多单镰并不会继续增加检定ＤＣ）。目标生物在进行检定时，天然防护等级作为特殊奖励加值。在检定中失败的目标将感到非常疼痛，因此在进行攻击检定，豁免检定以及其他检定时承受－４的惩罚，持续时间１分钟。本能力无法影响构装体，泥形怪物，植物，不死生物，虚体生物以及其他免疫重击的生物和对疼痛免疫的生物。

特殊：邪恶武僧在２级或６级时，可以正常选取奖励专长，也可以选取裂肤击作为奖励专长，但必须满足全部先决条件。

畜牧龙纹



低级



次级



高级



西伯瑞斯

医疗龙纹



低级



次级



高级



西伯瑞斯

护门者学徒［一般］
GATEKEEPER INITIATE

角色遵从护门者德鲁伊的教导。本派系自古致力抵御跨位面袭击而来的异怪大军。

先决条件：能自发施展*自然盟友召唤术*。

效果：角色在对抗异怪的超自然能力及类法术能力时，在豁免检定上获得＋2加值。

对角色而言，知识（位面）视为本职技能。角色可以通过知识（位面）检定辨识异怪及其特殊能力。

此外，角色将以下法术加入德鲁伊法术列表。

1环：*防护邪恶*
2环：*自然纯净法域**
3环：*次元锚*
4环：*自然之怒**
5环：*放逐术*
6环：*次元锁*
7环：*回归自然**
8环：*心灵屏障*
9环：*禁锢术*

*新法术，参阅本书第五章。

强力啮咬［兽化］
GREAT BITE

角色懂得如何用獠牙造成更大伤害。

先决条件：拥有獠牙特性的半兽化人，基本攻击加值＋6。

效果：角色的獠牙重击倍率×3。

通常：未选择此专长时，獠牙重击倍率×2。

强力撕扯［兽化］
GREAT REND

角色懂得如何用双爪造成更大伤害。

先决条件：拥有利爪特性的半兽化人，基本攻击加值＋4。

效果：如果角色同轮两次爪击全部命中，可以造成1d4＋角色力量调整值半数的额外伤害，角色等级每提高4级，伤害增加1点。

高级龙纹［一般］
GREATER DRAGONMARK

角色携带高级龙纹。

先决条件：龙纹种族，隶属相应的龙纹家族，低级龙纹，次级龙纹任意两种技能12级。

效果：角色携带高级龙纹，可以每日1次使用家族相对应的高级龙纹类法术能力（有关龙纹的具体作用，请参阅本章）。角色低级龙纹类法术能力及次级龙纹类法术能力每日使用次数各增加1次。

角色龙纹类法术能力豁免DC等于10＋法术环数＋角色魅力调整值。

施法者等级等于10＋角色龙纹后裔进阶职业等级（若有）。

高等强势冲锋［一般］
GREATER POWERFUL CHARGE

角色冲锋威力强大。

先决条件：体型中型或大型，强势冲锋，基本攻击加值＋4。

效果：如同强势冲锋，但角色体型视为比原来大一级。

特殊：战士可用奖励专长选取高等强势冲锋。

高等兽化防御［兽化］
GREATER SHIFTER DEFENSE

角色通过追溯远祖血统获得忽略部分伤害的能力。

先决条件：半兽化人，兽化防御，三项其他兽化专长。

效果：角色在兽化时获得4／银的伤害减免。

绿吟者学徒［一般］
GREENSINGER INITIATE

角色遵从绿吟者德鲁伊的教导。本派系位于埃鲁登原野，与精类生物关系密切。

先决条件：能自发施展自然盟友召唤术。

效果：对角色而言，唬骗，躲藏及表演视为本职技能。

角色可以将以下法术加入德鲁伊法术列表。

1环：*魅惑人类*
2环：*怪物晕眩术*
3环：*移位术*
4环：*魅惑怪物*
5环：*怪物定身术*
6环：*群体猫之优雅*
7环：*幻化灵体*
8环：*群体魅惑怪物*
9环：*同游灵界*

幽冥旋律［一般］
HAUNTING MELODY

角色擅长通过吟唱激发恐惧。

先决条件：吟唱职业能力，表演9级。

效果：角色可以通过吟唱或其他表演形式干扰30尺范围内的敌方目标。范围内的生物必须通过意志豁免检定（DC10＋角色吟游诗人等级的半数＋角色魅力调整值），否则将陷入战栗状态，持

续轮数等同角色表演级数。本能力是影响心灵的恐惧效果。

特殊：使用本能力消耗当日吟唱次数。

愈合因子［兽化］
HEALING FACTOR

角色在兽化状态结束时可以恢复部分伤害。

先决条件：半兽化人，体质 1 3 。

效果：角色在兽化状态结束时可以立即恢复角色等级数值的生命值。若角色在兽化状态结束前已经死亡（生命值－ 1 0 ），本能力无法生效。

英雄本色［一般］
HEROIC SPIRIT

角色比通常英雄更幸运。

效果：角色最高潜能点增加 3 点。因此，角色在升级时可以获得的潜能点数等同 8 ＋角色等级的半数。本数值代表着角色每级能获得的全部潜能点数。

通常：未选择本专长的角色在升级时可以获得的潜能点等同 5 ＋角色等级的半数。

特殊：非玩家角色通常无法获得潜能点，但掌握本项专长的非玩家角色每级可以获得 3 点潜能点

精通伤害减免［战俑］
IMPROVED DAMAGE REDUCTION

角色获得伤害减免能力或强化已有的伤害减免。

先决条件：战俑。

效果：获得伤害减免 1 / 精金或已有伤害减免增加 1 。

特殊：已选择精金躯体这项专长的角色可以重复选择本项专长。

精通护命［战俑］
IMPROVED FORTIFICATION

角色强化战俑的护命能力，获得对重击及偷袭的免疫。

先决条件：战俑，基本攻击加值＋ 6 .

效果：角色对重击及偷袭的额外伤害免疫，但此后无法通过治疗子学派法术恢复生命值。

强化天生攻击［一般］
IMPROVED NATURAL ATTACK

角色能运用天生武器造成比同体形生物更致命的伤害。

先决条件：天生武器，基本攻击加值＋ 4 。

效果：选择生物的一项天生攻击方式。该天生武器的伤害增加一个量级，如同生物体型增大一级。您应当参阅表格进化天生武器伤害，选择比当前高一阶的伤害骰

进化 1 ： 1d2，1d3，1d4，1d6，1d8，2d6，3d6，4d6，6d6，8d6，12d6。

进化 2 ： 1d10，2d8，3d8，4d8，6d8，8d8，12d8。

特殊：角色可以多次选择本项专长，但每次必须选择进化不同的天生武器攻击类型。

特殊：半兽化人可以选择本专长，视为兽化专长。对拥有獠牙特性的半兽化人而言，啮咬攻击伤害提高到 1 d 8 。对拥有利爪特性的半兽化人而言，爪击攻击伤害提高到 1 d 6 。

调查［一般］
INVESTIGATE

角色擅长在神秘事件或犯罪现场通过搜索检定发现并分析线索。

效果：本专长能扩展搜索检定的用途，角色可以在特定场合通过搜索检定发现并分析线索，视为整轮动作。线索是破解神秘事件的松散证据，通常是可以看到，听到，触摸，甚至品尝的实体事物 ，但又与普通现场特征完全不同。典型线索包括遭践踏的花圃，碎裂的水壶，锁眼里的钢针，受损的发条，烧毁的卷轴，甚至是死者手中的胸针。

除《玩家手册》所述内容外，搜索检定还可以完成以下任务。


招待龙纹

低级


次级


高级


西伯瑞斯

任务	搜索ＤＣ
寻找线索	10

由于曾经接受专业训练并拥有丰富经验，角色不仅可以通过搜索检定发现特定物品，密门，以及脚印，而且还能发现许多线索。ＤＭ应当参阅相关表格根据现场情况对搜索ＤＣ作出相应调整（如果现场毫无线索，角色无法通过本能力发现线索）。

现场情况	搜索ＤＣ
未经破坏	+0
（未有人接近现场）	
经过破坏	+5
（现场曾遭到无意破坏，而且情况并不严重。例如，书籍已放回书架，或是警卫曾在附近小心经过。）	
严重干扰	+10
（现场曾遭到有意破坏，或是规模严重。例如，地面曾经过清理擦洗，或是在事件发生后现场曾遭到有意破坏）。	

当角色通过搜索检定成功发现线索后，可以再次进行搜索检定进行分析，并尝试推导相关结论。换句话讲，首次检定可以发现线索，再次检定可以发现线索的意义。

通常在分析线索时，搜索ＤＣ等于１５。通过检验死者尸体，角色或许能判断死者生前是否曾经反抗，死因是爪击，武器，还是魔法。通过研究墙壁灼烧的痕迹，角色甚至可以判断施法者当时的大体位置。

ＤＭ应当参阅相关表格，根据线索的重要程度以及事件距今时间对搜索ＤＣ作出相应调整。与搜索检定相关的其他规则仍然成立。

环境调整（示例）	ＤＣ调整值
事件每经过一天	+2
（最高调整值+10）	
普通线索	+0
（线索只能推导部分答案，需要其他信息支持才能推导最终结论。）	
重要线索	+2
（线索可以推导重要答案，不需要其他信息支持就可能做出最终结论。）	
关键线索	+5
（线索就是全部答案，但或许最终结论也许并不非常明显。）	

ＤＭ应当暗骰分析检定。如果检定成功，ＤＭ应当提供客观，真实的分析，帮助玩家推导合理的最终结论。例如，仔细分析矮人死者手中的胸针（关键线索）可以发现，胸针主人在案发时身披蓝色斗篷或外衣（胸针周围残留着少许蓝色衣料），虽然胸针雕着卡尼斯家族纹章，但质量却似乎并非贵族的所有品。这些线索将有助玩家推倒最终结论

如果分析检定失败，ＤＭ应当提供似是而非的，可能导向歧途的线索。例如，如果角色在检定中失败，只会发现胸针雕着卡尼斯家族的纹章。

即使角色在分析检定中成功，仍然无法能证明线索的真实性。故意留下的错误线索很可能导致调查偏离正确的方向。

再次调查现场通常不会发现更多细节，除非角色发现新线索。角色可以在寻找线索时取１０，但无法取２０。

共效：如果寻找或分析特定线索的角色相应知识达到５级，在进行搜索检定时可以获得＋２加值

骑士修行［一般］
KNIGHT TRAINING

角色所属骑士团的训练内容结合传统圣武士以及其他职业特点。

效果：角色可以选择某种职业，当角色提升所选定职业等级时，不会因此丧失继续提升圣武士等级的机会。如果角色提升其他职业等级，仍无法继续提升圣武士等级。如果角色所选定职业同样限制兼职（例如武僧），则角色提升圣武士等级时，不会因此丧失继续提升所选定职业等级的机会。

低级龙纹［一般］
LEAST DRAGONMARK

角色携带低级龙纹。

先决条件：龙纹种族，隶属相应的龙纹家族。

效果：角色携带低级龙纹，可以每日１次使用与家族相关的低级龙纹类法术能力（有关龙纹的具体作用，请参阅本章）。

角色龙纹类法术能力豁免ＤＣ等同１０＋法术环数＋角色魅力调整值。

施法者等级等于１＋角色龙纹后裔进阶职业等级（若有）。

传奇工匠［物品制造］
LEGENDARY ARTISAN

角色特别精通制造魔法物品的方法。

先决条件：任意物品制造专长。

效果：角色制造任意物品所需经验值降低２５％

次级龙纹［一般］
LESSER DRAGONMARK

角色携带次级龙纹。

先决条件：龙纹种族，隶属相应的龙纹家族，低级龙纹，任意两项技能 9 级。

效果：角色携带次级龙纹，可以每日１次使用与家族相关的次级龙纹类法术能力（有关龙纹的具体作用，请参阅本章）。角色低级龙纹类法术能力每日使用次数增加１次。

角色龙纹类法术能力豁免ＤＣ等同１０＋法术环数＋角色魅力调整值。

施法者等级等同 6 ＋角色龙纹后裔进阶职业等级（若有）。

强化疾行［兽化］
LONGSTRIDE ELITE

角色兽化特性得到增强。

先决条件：拥有疾行特性的半兽化人。

效果：当角色兽化时，基本速度增加 1 0 尺，此加值与疾行特性叠加，共计增加 2 0 尺基本速度

秘银身躯［战俑］
MITHRAL BODY

战俑将躯体换成秘银，虽然并未牺牲机动力，但防护仍然得到有效提高。

先决条件：战俑，仅限 1 级。

效果：角色盔甲加值提高到＋ 5 ，视为穿着轻甲。角色最高敏捷加值＋ 5 ，相关技能（包括平衡，攀爬，脱逃，躲藏，跳跃，潜行，手上功夫，游泳以及翻滚检定）的防具检定减值－ 2 ，奥术失败率 1 5 %。

通常：未选择本项专长的战俑躯体可以提供＋ 2 的盔甲加值。

特殊：与大部分专长不同，玩家仅能在 1 级创建角色时选择本专长。选择本专长的战俑德鲁伊无法施展德鲁伊法术和使用德鲁伊超自然能力或类法术能力。选择本专长的战俑无法从限制不可穿轻甲的职业能力中获益。

改善秘银躯体［战俑］
MITHRAL FLUIDITY

角色相对普通战俑更灵活优雅。

先决条件：战俑，秘银躯体。

效果：角色的秘银躯体最高敏捷加值＋ 1 ，同时与平衡，攀爬，脱逃，躲藏，跳跃，潜行，手上功夫，游泳以及翻滚检定相关的防具检定减值降低 1 点。

特殊：角色可以多次选择本专长，防具检定减值无法低于 0 。

僧院修行［一般］
MONASTIC TRAINING

角色所属僧院的训练内容结合传统武僧以及其他职业特点。

效果：角色可以选择某种职业，当角色提升所选定职业等级时，不会因此丧失继续提升武僧等级的机会。如果角色提升其他职业等级，仍无法继续提升武僧等级。如果角色所选定职业同样限制兼职（例如圣武士），则角色提升武僧等级时，不会因此丧失继续提升所选定职业等级的机会

特殊：武僧在 1 级、 2 级或 6 级时，可以正常选取奖励专长，也可以选取僧院修行作为奖励专长

滋长旋律［一般］
MUSIC OF GROWTH

先决条件：吟唱职业能力，表演 1 2 级。

效果：角色可以通过唱歌或奏曲，使 3 0 尺范围内所有动物和植物的力量以及体质属性获得＋ 4 的增强加值。增强加值在吟唱期间内有效。

特殊：使用本能力消耗当日吟唱次数。

创造旋律［一般］
MUSIC OF MAKING

角色擅长通过创生旋律强化创造过程。

先决条件：吟唱职业能力，表演 9 级。

效果：角色可以在唱歌或进行其他表演的同时施展咒法系（创造）法术，法术持续时间加倍（效果类似搭配法术延时专长，但不占用高环的法术位）。本能力对持续时间立即的法术无效。如果角色在表演的同时进行手艺检定，在进行检定时可以获得＋ 4 神圣加值。

特殊：使用本能力消耗当日吟唱次数。

强势冲锋［一般］
POWERFUL CHARGE

角色冲锋威力强大。

先决条件：中型生物或大型生物，基本攻击加值＋ 1 。

效果：当角色发动冲锋时，如果近战攻击命中，能造成 1 d 8 点额外伤害（如果角色是中型生物）。大型生物能造成 2 d 6 点额外伤害；超大型生物 3 d 6 ；巨型生物 4 d 6 ；超巨型 6 d 6 。

本能力仅在角色本人发动冲锋时有效。角色在骑乘时无法使用本能力。如果角色

创造龙纹



低级



次级



高级



西伯瑞斯

有能力在冲锋后进行多次攻击，本能力仅影响初次攻击。

特殊：战士可用额外专长选择强势冲锋。

精准攻击［一般］
PRECISE SWING

角色在近战时擅长忽略障碍。

先决条件：基本攻击加值＋5。

效果：角色在近战攻击时（包括持握长型武器进行近战攻击）无视掩蔽效果（不包括全掩蔽）。

如影随形［一般］
PURSUE

角色擅长紧随目标行动。

先决条件：战斗反射。

效果：在战斗中，如果与角色相邻的敌方目标5尺快步移到角色威胁范围外，角色可以选择消耗1点潜能点进入目标先前的位置。本能力在5尺快步后立即生效，并且不会引发借机攻击。

狂暴潜能［一般］
RAGING LUCK

角色擅长通过狂暴改变局势。

先决条件：狂暴或狂怒职业能力。

效果：角色在狂暴时可以获得1点临时潜能点，如果角色在狂暴结束前并未消耗临时潜能点，临时潜能点就此消失。

辨识骗徒［一般］
RECOGNIZE IMPOSTOR

角色特别擅长应对骗徒。

先决条件：察言观色3级，侦察3级。

效果：角色在进行侦察检定对抗易容检定时，获得＋4的加值；同时在进行察言观色检定对抗唬骗检定时，获得＋4的加值。

驱散异怪［一般］
REPEL ABERRATION

护门者的相关训练使角色特别擅长阻挡异怪。

先决条件：3级德鲁依，护门者学徒。

效果：角色能阻挡异怪。角色必须首先进行魅力检定，并参考《玩家手册》第159页表8－9驱散不死生物以及角色德鲁伊等级决定角色可以影响的异怪单体最高生命骰数。本能力作用范围仅角色周围60尺，驱散伤害等于2d6＋角色德鲁伊等级＋角色魅力调整值。



狂暴潜能

角色维持专注期间内，受到本能力影响的异怪无法靠近，但其他行动不受影响。异怪可以与其他目标作战，启动超自然能力或类法术能力，甚至用远程武器攻击角色本人。如果角色靠近异怪，并不会产生任何效果（目标不会退避）。如果距离过近，目标甚至可能对角色本人发动近战攻击。如果被阻挡的异怪由于某种原因远离角色，则此后在能力生效期间内无法继续靠近角色。

角色每日驱散次数等于３＋角色魅力调整值。角色可以通过选择额外驱散这项专长增加本能力的每日使用次数。

研究［一般］
RESEARCH

角色擅长利用丰富的知识通过书籍，卷轴及其他资料获得相关信息。

效果：本专长能扩展知识检定的用途。角色可以在浏览图书馆，官方档案，私人藏书，或是教会宗卷时进行知识检定，搜寻特定信息。角色必须有能力阅读正在浏览的文章。

*查阅主题：*经由充分阅读（通常需花费１ｄ４小时，但ＤＭ可以根据角色阅读的材料增加所需时间）并通过ＤＣ１０的技能检定，角色可以掌握主题的基本概念。原始文献必须涉及与主题相关的章节，否则角色无法使用本能力。检定结果代表角色对主题的掌握程度（但无法超越原始文献范畴）。

如果角色希望查阅主题，必须首先找到图书馆以及与主题相关的文献资料。根据图书馆规模以及藏书质量，角色在进行技能检定时能获得相应环境加值。

普通图书馆（例如富豪家庭图书馆，小型教会图书馆，或乡镇图书馆）可以查阅基本文献，因此角色在进行技能检定时能获得＋１的环境加值。

部分图书馆（通常礼数教会或其他特殊团体）专攻特定主题，角色在进行技能检定时能获得＋２的环境加值。

综合性图书馆数量相对稀少，但由于藏书量丰富，角色在进行技能检定时能获得＋４的环境加值，例如大型教会图书馆，都市图书馆，部分研究组织机构，莫格雷夫大学以及主要文档机关。

著名藏书地点非常罕见，角色在进行技能检定时可以获得＋６的环境加值，只有部分龙纹家族总部，少数王家图书馆，以及柯兰堡大图书馆藏书量如此浩瀚。

*浏览资料：*角色可以通过浏览书籍或宗卷掌握基本内容，使用本能力需要相当时间，技术和运气，包括检索实验室帐目，在犯罪首脑的藏身地点搜查记录，或查阅市政税收文件。角色能通过浏览，判断文献是否具有价值。角色需要进行相应知识检定，具体检定ＤＣ由文献分类系统的复杂程度决定

分类系统	知识DC	所需时间
基础	10	1d4小时
简单	15	1d4+1小时
普通	20	1d4+2小时
复杂	30	1d4+4小时

如果角色检定成功，检定结果代表角色对信息的掌握程度。如果角色尝试查找特定资料，数据，地图或类似信息，ＤＭ可以适当将检定ＤＣ提高＋５至＋１５。

尝试研究的角色可以重试知识检定，但原始文献如果并未包括相应信息，无论检定结果，角色无法找到特定信息。尝试研究的角色可以在进行知识检定时取１０或取２０。运用知识技能至少需要耗时１ｄ４小时

觐见先祖［一般］
RIGHT OF COUNSEL

角色拥有涉足艾伦诺死者都市的神圣权利，因此可以得到精灵先祖的帮助。

先决条件：精灵。

效果：由于角色家族地位显赫，因此有权进入死者都市，寻求不朽先祖的帮助。角色先祖通常是不朽评议员（参阅本书第３０１页）。角色觐见先祖时，可以获得以下帮助：

- 先祖可以为角色施展一次类法术能力。例如*反制邪恶*，*解除魔法*或是*医疗术*。
- 先祖可以根据自己的经验和知识回答角色的疑问。
- 先祖可以引导超自然知识回答角色的疑问，效果类似*通神术*，施法者等级等同角色等级，但角色无需为此支付经验值消耗

由于死者都市的不朽先祖讨厌遭到外界打扰，因此每月至多对角色提供１次帮助。

通常：死者都市狂热的精灵护卫拒绝其他人访问先祖。

通行龙纹

低级

次级

高级

西伯瑞斯

抄录龙纹



蛇型击［一般］
SERPENT STRIKE

通过僧院武器训练，角色能够熟练使用长矛这种特殊武僧武器。

先决条件：擅长简单武器（长矛），武器专攻（长矛），疾风连击职业能力。

效果：对角色而言，长矛视为武僧武器。角色可以持握长矛进行疾风连击

低级



兽化防御［兽化］
SHIFTER DEFENSE

角色通过追溯远祖血统获得忽略少量伤害的能力。

先决条件：半兽化人，两项其他兽化专长。

效果：角色在兽化时获得 2 / 银的伤害减免。

次级



半兽化人之凶猛［兽化］
SHIFTER FEROCITY

角色在战斗中特别顽强，在普通生物无法坚持的情况仍然能继续作战。

先决条件：半兽化人，感知 1 3 。

效果：角色在兽化时，即使处在瘫痪或濒死状态仍能正常作战。这包括以下效果：

当你生命值为 0 时，你能如常的进行一个完整的回合（包括一个移动和标准动作），并且当你使用标准动作或其他费力动作后你不会损失 1 H P 。当你生命值介于－ 1 至－ 9 之间时，你不会昏迷。并且你的生命值不会自动下降。当你的生命值降至－ 1 0 或更低，你立刻死亡。

高级



半兽化人多重攻击［兽化］
SHIFTER MULTIATTACK

角色擅长同时使用天生武器及其他武器。

先决条件：拥有利爪特性或獠牙特性的半兽化人，基础攻击加值＋ 6

效果：角色在利用天生武器进行次要攻击时，攻击检定仅有－ 2 的减值。

通常：未选择本专长的角色在利用天生武器进行次要攻击时，攻击检定上有－ 5 的减值。

银焰斩［一般］
SILVER SMITE

角色擅长召唤银焰的力量打击邪恶。

先决条件：银焰信徒，破邪斩职业能力。

效果：角色使用破邪斩时，会爆发出不会灼伤人的银色火焰，额外造成 1 d 6 点神圣伤害。

心灵旋律［一般］
SONG OF THE HEART

角色擅长利用吟唱打动听众的内心。

先决条件：吟唱职业能力，提振技能职业能力，表演 6 级。

效果：当角色利用吟唱能力激发勇气，提振技能，提振战力或激发豪情时，吟唱提供的加值额外＋ 1 。因此，掌握本项专长的 1 5 级吟游诗人在激发勇气时，队友在攻击检定，伤害检定及对抗恐惧效果的豁免检定中能获得＋ 4 的加值，而不是通常情况下的＋ 3 。当角色提振战力时，能让三名队友获得 3 个额外生命骰，在攻击检定中获得＋ 3 的加值，并在强韧检定中获得＋ 2 的加值。

角色利用吟唱进行*迷魂*，*暗示*以及*群体暗示*时，豁免 D C 增加 1 。

如果角色同时掌握幽冥旋律这项专长，那项能力的豁免 D C 增加 1 。如果角色同时掌握滋长旋律这项专长，那项专长提供的属性加值变成＋ 6 。如果角色同时掌握创造旋律这项专长，那项专长提供的手艺技能加值变成＋ 6 。如果角色同时掌握野性旋律这项专长，在进行表演检定安抚动物时可以获得＋ 2 的环境加值。

野性旋律［一般］
SOOTHE THE BEAST

角色擅长通过创生旋律安抚动物。

先决条件：吟唱职业能力，表演 6 级。

效果：角色获得类似德鲁伊和巡林客野性认同的能力，可以利用音乐改变动物的态度。角色进行表演检定代替交涉检定，来决定目标态度的变化。经过驯化的动物初始态度冷淡，野生动物初始态度不友善。

要使用此能力，角色和目标动物之间的距离不可大于 3 0 尺。检定耗时 1 分钟，但影响动物可能需要更长时间。

角色可以利用本能力影响智力属性 1 或 2 的魔法兽，但在进行检定时需要承受－ 4 的减值。

特殊：使用本能力消耗当日吟唱次数。

自发施法［一般］
SPONTANEOUS CASTING

角色可以临时更换已准备法术。

先决条件：施法者等级 5 。

效果：角色可以临时将 1 道已准备的法术更换成法术列表（对法师而言，需要在法术书中选择）中的同级法术。

特殊：使用本能力需消耗 2 点潜能点。

心智坚强［一般］
STRONG MIND

角色特别擅长抵抗灵能及心灵攻击。

先决条件：感知 1 1 。

效果：角色在对抗灵能及心灵攻击的豁免检定中获得＋ 3 的加值。灵能也包括部分怪物，例如底栖魔鱼，灵吸怪或蛇人的类法术能力（以及其他标识为灵能的特殊攻击）。心灵攻击包括灵吸怪的*心灵爆破*能力，以及其他利用精神力震慑或伤害目标的类似超自然能力（由 D M判定）。

特殊：本项专长对与灵能效果相同的法术，类法术能力或魔法物品无效。这是灵奥共通规则中的特例。

图腾伙伴［一般］
TOTEM COMPANION

角色可以选择自己的图腾魔法兽作为动物伙伴。

先决条件：野性认同职业能力，兽神图腾，能获得新的动物伙伴，足够高的等级（见下）。

效果：角色可以选择与兽神图腾相应的魔法兽作为动物伙伴。虽然图腾伙伴是魔法兽，但角色仍可以通过影响动物的法术影响自己的动物伙伴。图腾伙伴的特殊能力需要依照*《玩家手册》*第 3 6 页有关变体动物伙伴的规则进行调整（参阅括号里的内容），选择本项专长的巡林客根据角色等级的半数判定可以获得的图腾伙伴。

图腾伙伴

7 级或更高（等级－ 6 ）

蛇鸡兽　　骨面斑兽
移位兽

1 0 级或更高（等级－ 9 ）

石化蜥蜴　　独角兽
恐兽　　冬狼

1 3 级或更高（等级－ 1 2 ）

奇美拉

1 6 级或更高（等级－ 1 5 ）

石化牛　　角翼魔兽

图腾伙伴能使用同类生物的全部能力和根据角色德鲁伊等级或巡林客等级决定的动物伙伴特殊能力。

亡灵认同［一般］
UNDEAD EMPATHY

角色擅长与不死生物进行交涉。

先决条件：魅力 1 3 。

效果：角色在试图影响智能不死生物的交涉检定中获得＋ 4 加值。

角色可以通过交涉检定影响无智能不死生物，但无法在交涉检定中获得＋ 4 加值。无智能不死生物初始态度敌对，如果角色可以改善目标态度到至少冷淡，目标将停止攻击。如果不死生物生物奉命看守，角色需要改善目标态度到至少友善，目标才会停止攻击，如果角色改善目标态度到亲切，目标甚至会放弃命令。

要使用此能力，角色和无智能不死生物之间的距离不可大于 3 0 尺。检定耗时 1 分钟，如同影响活物，本能力可能需要更长时间。

都市追踪［一般］
URBAN TRACKING

角色擅长寻找失踪者或特殊目标。

效果：追踪特定目标形迹的角色必须首先进行 1 小时收集信息检定，此后角色需要每小时进行收集信息检定才能维持追踪。如果周围情况发生变化，例如目标转移到其他街区，角色需要再次进行收集信息检定。

检定 D C 及所需要检定次数由聚落规模及其他因素决定。如果角色在收集信息检定中失败，可以在 1 小时后重新尝试检定。 D M应当暗骰追踪所需的检定次数，角色无法在事先得知追踪时间。

聚落规模*	收集信息DC	检定次数
聚落，村庄，乡村	5	1d3
小镇，大镇	10	1d4+1
小城，大城	15	2d4
都会	20	2d4+2

请参阅《城主指南》*第 1 3 7 页。

追踪因素	DC调整值
欲追踪的集团每增加 3 个生物	–1
目标失踪时间/追踪展开时间每经过 2 4 小时	+1
追踪目标刻意隐藏形迹	+5
追踪目标的种族是当地常见种族*	–2
追踪目标的种族不是当地常见种族*	+2

请参阅《城主指南》*第 1 3 9 页。

通常：角色可以通过收集信息检定寻找特定角色的信息，耗时 1d4+1 小时，但无法跟踪目标。

特殊：如果角色知识（地方）技能上达到 5 级，可以在进行搜集信息检定以追踪目标时获得＋2的加值。角色可以倍速追踪（每 3 0 分钟进行检定），但在进行收集信息检定时需承受－5 的减值。

虫类伙伴［一般］
VERMIN COMPANION

角色可以选择虫类生物作为动物伙伴。

先决条件： 3 级德鲁伊，非善良阵营，严冬仆从，能获得新的动物伙伴，足够高的等级（见下）

效果： 角色可以选择虫类生物作为动物伙伴，并且可以对虫类伙伴施展通常只能以动物为目标的法术。虫类伙伴智力属性视为 1，但无法掌握任何技能或专长。虫类伙伴的特殊能力需要依照《*玩家手册*》第 3 6 页有关变体动物伙伴的规则进行调整（参阅括号里的内容）。

虫类伙伴

3 级或更高（等级－0）

巨工蚁	巨火甲虫
巨兵蚁	中型变种蜈蚣
巨蜂	小型变种蝎
巨投弹甲虫	小型变种蜘蛛

4 级或更高（等级－3）

巨螳螂	巨胡蜂

7 级或更高（等级－3）

巨锹甲虫

虫类伙伴能使用同类型生物的全部能力，以及根据角色德鲁伊等级决定的动物伙伴特殊能力。

虫类变身［一般］
VERMIN SHAPE

角色能通过野性变身能力变成虫类生物，而不是动物。

先决条件： 5 级德鲁伊，非善良阵营，严冬仆从。

效果： 角色可以变成小型或中型虫类。当角色达到 8 级时可以变成大型虫类。当角色达到 1 1 级时，可以变成超小型虫类。当角色达到 1 5 级时，可以变成超大型虫类。角色无法变成生命骰数超过自身等级的虫类。

特殊： 选择本项专长的角色无法通过野性变身能力变成动物。

魔杖熟稔［一般］
WAND MASTERY

角色特别擅长使用魔杖。

先决条件： 制造魔杖，施法者等级 9 。

效果： 当角色启动魔杖时，豁免 D C 提高 2，魔杖有效施法者等级提高 2 。

守望者学徒［一般］
WARDEN INITIATE

角色遵从森林守望者德鲁伊的教导。本派系致力保护埃鲁登原野的东部平原和大森林。

先决条件： 能自发施展*自然盟友召唤术*。

效果：角色在森林战斗时，防护等级获得＋2 偏斜加值。

对角色而言，攀爬及跳跃视为本职技能。

此外，角色将以下法术加入德鲁伊法术列表。

1 环：*防护邪恶*
2 环：*侦测思想*
3 环：*移位术*
4 环：*生物定位术*
5 环：*怪物定身术*
6 环：*排斥术*
7 环：*放逐术*
8 环：*障幕*
9 环：*群体怪物定身术*

旋铁击［一般］
WHIRLING STEEL STRIKE

通过僧院武器训练，角色能够熟练使用长剑这种特殊武僧武器。

先决条件： 擅长军用武器（长剑），武器专攻（长剑），疾风连击职业能力。

效果： 对角色而言，长剑视为武僧武器。角色可以持握长剑进行疾风连击。

龙纹（DRAGONMARKS）

魔法是艾伯伦世界的生命血液，就如同西伯瑞斯圆环围绕着整个世界，就好像凯博尔骨骸偶尔露出地表。魔法繁盛的最佳证据就是科瓦雷大陆的七大龙纹种族。龙纹是特殊皮肤印记，与胎记或刺青相比更显得五彩斑斓，形状特异，同时生物还能拥有内在的类法术能力。十二龙纹家族各自拥有特殊能力，而第十三种龙纹，也就是死亡龙纹，已经在历史中消失，没有生物携带这种龙纹。

携带龙纹的角色必须首先选择低级龙纹这项专长，此后可以通过选择次级龙纹或高级龙纹这两项

专长或进阶龙纹后裔强化龙纹力量。选择变异龙纹这项专长或进阶西伯瑞斯后裔的角色可以获得异种类龙纹能力。

角色使用龙纹能力后，龙纹温度逐渐提高，如果当日类法术能力消耗殆尽，龙纹将变得非常炽热，只有在冷却后才能继续发挥作用。

有关龙纹的介绍遵循后文格式。

龙纹名称

首先介绍龙纹基本能力以及影响。

家族：龙纹通常在特定家族成员（其中两个家族拥有阴影龙纹）出现，虽然龙纹家族成员并非全部拥有龙纹，但拥有龙纹的角色大多是龙纹家族成员或家族末裔。龙纹可以带来相当便利，因此龙纹家族通常专门经营特定产业，并控制相关行会。即使血统纯正，仍无法预料是否拥有龙纹，因此龙纹家族同时包括龙纹成员及非龙纹成员。行会本身也同时雇佣龙纹成员以及非龙纹成员，甚至与龙纹家族毫无关系的角色。龙纹成员大多负责有关魔法的工作，而非龙纹成员通常负责普通日常工作。例如，由林兰德家族控制的航空行会雇佣龙纹船员以及非龙纹船员，其中龙纹船员负责提供风力，非龙纹船员负责其他工作。

有关龙纹家族的具体介绍，请参阅本书第八章组织。

龙纹

龙纹	家族	种族	影响
侦测	梅丹尼	半精灵	预警行会
探索	萨拉释克	半兽人，人类	探索行会
畜牧	瓦塔利斯	人类	畜牧行会
医疗	乔拉斯克	半身人	医疗行会
招待	伽兰达	半身人	招待行会
创造	卡尼斯	人类	制造行会，修理行会
通行	欧瑞恩	人类	运输行会，递送行会
抄录	西维斯	侏儒	公证行会，交流行会
守护	邓奈斯	人类	剑印行会，防卫行会
阴影	费奥兰	精灵	表演行会，艺术行会
	索兰尼	精灵	阴影网络
暴风	林兰德	半精灵	御风行会，召雨行会
警戒	昆达拉克	矮人	银行行会，警戒行会

龙纹：每种龙纹分为三种阶段，角色可以分别获得相应的类法术能力。

部分龙纹可能提供多种类法术能力，角色在选定后无法更改（除龙纹类法术能力，拥有低级龙纹的角色还可以在进行特定技能检定时获得加值）。龙纹角色可以每日数次使用龙纹类法术，效果类似术士施展同名法术，具体施法者等级请参阅本章有关龙纹专长的章节。较强龙纹与较弱龙纹能力叠加，因此拥有次级龙纹的角色同时拥有低级龙纹能力，拥有高级龙纹的角色同时拥有低级龙纹能力及次级龙纹能力。

守护龙纹



低级

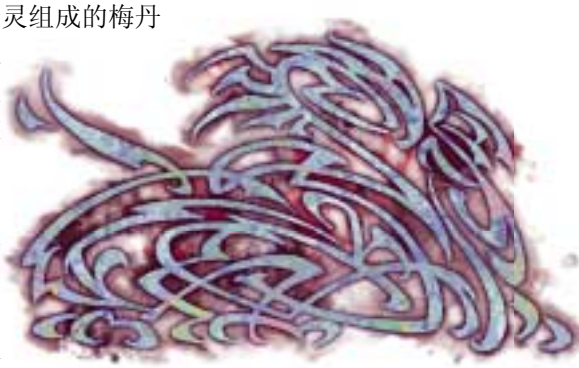


次级

侦测龙纹
MARK OF DETECTION

拥有侦测龙纹的角色擅长提前预防威胁，例如毒素或探知。

家族：由半精灵组成的梅丹尼家族拥有侦测龙纹。梅丹尼家族是最年轻的龙纹家族，在龙纹战争后正式跻身商业家族。虽然在一千五百年间经过蓬勃发展，梅丹尼家族仍被部分龙纹家族视为暴发户。无论其他家族的看法，梅丹尼家族控制着预警行会，提供保安服务。梅丹尼家族本部在布鲁兰，势力范围集中在科瓦雷中心地区。

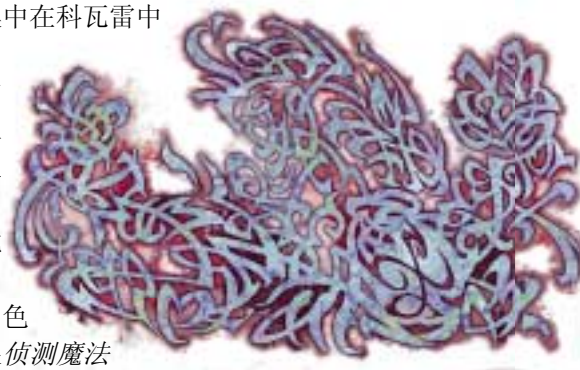


高级

梅丹尼家族的非龙纹成员主要担当斥候，警卫以及其他类似职业。

龙纹：侦测龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日 2 次施展*侦测魔法*



西伯瑞斯

或*侦测毒素*，角色在侦察检定中获得＋2加值。

次级龙纹：角色可以每日1次施展*侦测探知*或*识破隐形*。

高级龙纹：角色可以每日1次施展*真知术*。



阴影龙纹

低级

探索龙纹
MARK OF FINDING



次级

拥有探索龙纹的角色擅长定位生物或物品，因此特别适合担当侦探或赏金猎人。探索行会成员在勘探龙晶时占据重要地位，专门向其他行会贩卖龙晶

家族：由半兽人及人类共同组成的萨拉释克家族起源阴影湿地，控制着探索行会，成员包括独立侦探，国家密探，雇佣探险家，以及龙晶勘探员。探索行会势力范围集中在科瓦雷西部地区，当地龙晶勘探业繁荣，萨拉释克家族成员遍及许多城镇。

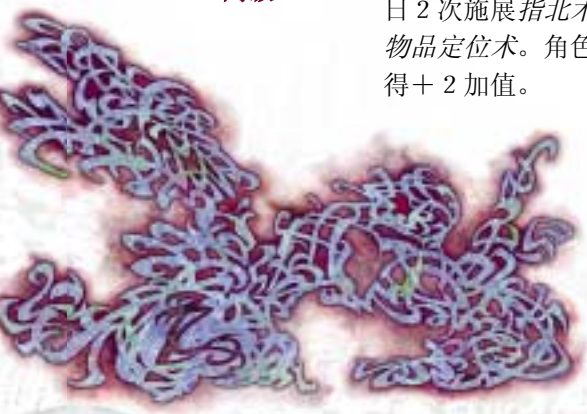


高级

萨拉释克家族的非龙纹成员主要协助龙纹成员进行调查或龙晶勘探。

龙纹：探索龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日1次施展*鉴定术*，每日2次施展*指北术*或每日1次施展*物品定位术*。角色在搜索检定中获得＋2加值。



西伯瑞斯

次级龙纹：角色可以每日1次施展*引导之手*或*生物定位术*。

高级龙纹：角色可以每日1次施展*寻找捷径*

畜牧龙纹（MARK OF HANDLING）

拥有畜牧龙纹的角色擅长照料动物。

家族：由人类组成的瓦塔利斯家族拥有畜牧龙纹，畜牧行会控制着科瓦雷畜牧业。相对维伦那精灵数量稀少且价格昂贵的良马，瓦塔利斯家族可以提供强壮，忠诚，廉价的坐骑。

瓦塔利斯家族的非龙纹成员主要负责训练，饲养，拍卖，照料，驾驶和放牧。

龙纹：畜牧龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日1次施展*安抚动物*，每日1次施展*魅惑动物*或每日1次施展*动物交谈*。角色在驯养动物检定中获得＋2的加值。

次级龙纹：角色可以每日1次施展*支配动物*或每日1次施展*高等魔牙术*。

高级龙纹：角色可以每日1次施展*动物异变*或每日1次施展*五级召唤自然盟友术*。

医疗龙纹（MARK OF HEALING）

拥有医疗龙纹的角色擅长医疗。

家族：由半身人组成的乔拉斯克家族拥有医疗龙纹，控制着医疗行会，提供日常医疗及魔法医疗服务。在科瓦雷大陆，相对神庙，伤者更经常造访医疗行会。毕竟许多神庙并不提供医疗服务（但在必要时仍会治疗拥护者或信徒）。

乔拉斯克家族的非龙纹成员接受过专门的医疗训练，可以担当药剂师或草药师。

龙纹：医疗龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日1次施展*治疗轻伤*或每日1次施展*次等复原术*，角色在医疗检定中获得＋2加值。

次级龙纹：角色可以每日1次施展*治疗重伤*，每日1次施展*中和毒性*，每日1次施展*移除疾病*，或每日1次施展*复原术*。

高级龙纹：角色可以每日1次施展*医疗术*。

招待龙纹（MARK OF HOSPITALITY）

拥有招待龙纹的角色擅长处理饮食或住宿。

家族：由半身人组成的加兰德家族拥有招待龙纹，在半身人传统游牧社会占据重要地位。在科瓦雷主要城市，加兰德家族控制着招待行会，成员主要经营酒吧，饭店或旅馆。招待商会虽然并未直接控制所有酒吧饭店，但有权颁布标准，评定等级。

加兰德家族的非龙纹成员经营着科瓦雷大陆最豪华的旅店和酒吧。

龙纹：招待龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日 2 次施展*净化食粮*，*魔法伎俩*或每日 1 次施展*隐形仆役*。角色在交涉检定中获得＋ 2 加值。

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*造粮术*或*李欧蒙庇护所*。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展*英雄宴*或*魔邓肯豪宅*。

创造龙纹（MARK OF MAKING）

拥有创造龙纹的角色擅长修理及制造。

家族：由人类组成的卡尼斯家族拥有创造龙纹。修理行会成员经常四处旅行，当来到村庄时就停下来展开传统的修理业务。卡尼斯家族同时控制着制造行会，相对修理旧货，高阶成员更倾向创造。

卡尼斯家族的非龙纹成员能成为优秀的工匠，当然更多的是普通修理匠。

龙纹：创造龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日 1 次施展*完全修复术*，每日 2 次施展*修复术*，或每日 1 次施展*修复轻伤**。角色在手艺检定中获得＋ 2 加值。

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*弱效造物术*或*修复重伤**。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展*强效造物术*或*鬼斧神工*。

*新法术；请参阅本书第五章：魔法。

通行龙纹（MARK OF PASSAGE）

拥有通行龙纹的角色擅长利用魔法进行运输或传送。

家族：由人类组成的欧瑞恩家族拥有通行龙纹，控制着递送行会，经营递送包裹，信件，甚至远距离即时传送——价格自然昂贵。欧瑞恩家族起源安黛尔，势力遍布科瓦雷。运输行会管理闪电列车以及科瓦雷中心地区其他商路。

欧瑞恩家族的非龙纹成员能担当普通递送员，但通常活动范围仅限特定都市或国家。

龙纹：通行龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日 1 次施展*脚底抹油*，*坐骑术*或*次元跨越（Dimension Leap）*。角色在生存检定中获得＋ 2 加值。

角色可以通过*次元跨越*这项类法术能力进行传送，传送距离每等级 1 0 尺。角色能传送更短的距离，但距离必须是 1 0 的倍数。使用*次元跨越*是标准动作。

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*任意门*或*魅影驹*。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展*翱翔天际*或*传送术*。

暴风龙纹



低级

抄录龙纹
MARK OF SCRIBING



次级

拥有抄录龙纹的角色擅长写作交流，因此特别适合利用魔法担任外交官员，翻译，或维持远程交流。

家族：由侏儒组成的西维斯家族拥有抄录龙纹，控制着交流行会 ，提供翻译仲裁服务，或通过*短讯术*进行远程交流。西维斯家族同时控制着公证行会，利用秘法印记公证法律文件或类似档案，行会可以通过迷幻手稿备份重要文件 ，或提供翻译复写服务。西维斯家族本部吉拉哥，侏儒成员遍布五国。侏儒数量稀少的地区，西维斯家族影响力较低。

西维斯家族的非龙纹成员通常担当仲裁官，抄录员，信使，中间人或外交官员。

龙纹：抄录龙纹拥有以下能力。

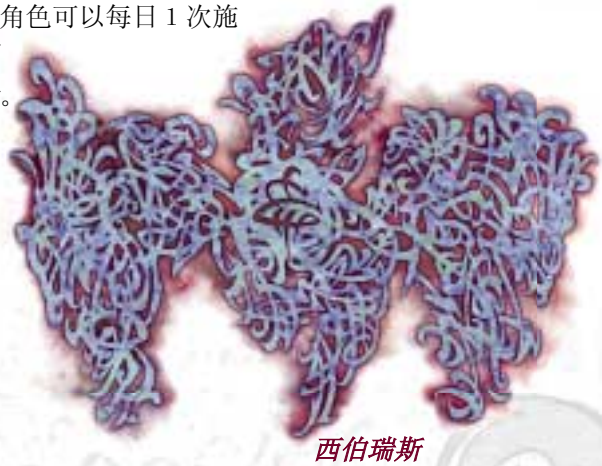


高级

低级龙纹：角色可以每日 2 次施展*秘法印记*，每日 1 次施展*通晓语言*或*风讯术*。角色在解读文书检定中获得＋ 2 加值。

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*迷幻手稿*，*秘密文页*或*巧言术*。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展*短讯术*（角色可以通过客户介绍文件熟悉接收目标）。



西伯瑞斯

守护龙纹
MARK OF SENTINEL

警戒龙纹



低级

拥有守护龙纹的角色擅长保护目标。

家族：由人类组成的邓奈斯家族拥有守护龙纹，通过防卫行会为统治阶层提供保镖。家族同时包括部分在边界地区拥有相当权限的精英雇佣军官。邓奈斯家族起源坎纳斯，防卫行会势力遍及科瓦雷

邓奈斯家族的非龙纹成员通常担当不依靠魔法力量的保镖。



次级

龙纹：守护龙纹拥有以下能力

低级龙纹：角色可以每日 1 次施展*法师护甲*，*防护箭矢*，*虔诚护盾*或*护卫他人*。角色在察言观色检定中获得＋2 加值。

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*防护能量伤害*或*次等法术无效结界*。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展法术无效结界。



高级

阴影龙纹
MARK OF SHADOW

拥有阴影龙纹的角色擅长窥探情报，运用幻术以及各种诡计。



西伯瑞斯

家族：终末战争所导致的破坏中，阴影龙纹家族的分裂是最令人惊讶的之一。

由精灵组成的费奥兰家族历史悠久，提供情报买卖服务已有数千年之久。终末战争期间，家族成员互相对立，最终导致了一个新家族诞生，那就是索兰尼家族。

现在，两个家族继续经营着老本行——披着经营娱乐业和培养艺人的外衣进行谍报、监视以及类似的情报收集活动。隶属费奥兰家族的表演行会和艺术行会本部布鲁兰，间谍系统的效力对象（情报买主）是瑟雷恩，安黛尔以及布鲁兰。索兰尼家族本部拉扎尔邦联（但在布鲁兰有分部），控制着阴影网络，特工的效力对象是拉扎尔邦联，坎纳斯，卓姆，夸巴拉，甚至翡翠利爪骑士团。

费奥兰和索兰尼家族的非龙纹成员主要担当演员或艺术家，暗地收集信息。

龙纹：阴影龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日 1 次施展*黑暗术*，*易容术*或*弱效幻影*。角色在收集信息检定中获得＋2 加值。

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*锐耳术／鹰眼术*，*幽影咒法术*或*探知*。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展*假象术*，*窥视魔眼*或*影行术*。

暴风龙纹（MARK OF STORM）

拥有暴风龙纹的角色擅长控制天气，特别是操纵风云和雨水。角色可以呼唤细雨，暴雨，微风，或是为远洋船只提供风力。

家族：由半精灵组成的林兰德家族拥有暴风龙纹，控制着御风行会，提供海运空运服务。召雨行会主要面向科瓦雷农夫。林兰德家族势力遍及科瓦雷沿海地区，成员与艾伦诺精灵以及瑟雷恩人类血缘关系密切。

林兰德家族的非龙纹成员主要担当农夫，种植园主或船员。

龙纹：暴风龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日 1 次施展*忍受环境*，*云雾术*或*造风术*。角色在平衡检定中获得＋2 加值

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*雪风暴*，*御风术（Wind's Favor）*或*风墙术*。

角色能通过*雪风暴*制造普通雨水或冰雹。

角色能通过*御风术*制造强风（风速每小时 30 英里），有效范围宽 10 尺，高 10 尺，长 100 尺＋每施法者等级 20 尺，持续时间每施法者等级 1 小时，或直到角色选择结束效果为止。角色能以一个全回合动作集中精神来使风向变化 45 度。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展*操控风向*或*操控天气*。

警戒龙纹（MARK OF WARDING）

拥有警戒龙纹的角色擅长保安以及防范盗窃。

家族：由矮人组成的昆达拉克家族拥有警戒龙纹，控制着警戒行会，为企业及珍贵货物提供保安服务。昆达拉克家族起源摩洛领，势力范围遍及科瓦雷许多城镇。

昆达拉克家族家族的非龙纹成员主要担当保安顾问，制造陷阱，或经营银行。

龙纹：警戒龙纹拥有以下能力。

低级龙纹：角色可以每日 1 次施展*魔法警报*，*秘法锁*，*火焰陷阱*或*误导术*。角色在搜索检定中获得＋2 加值。

次级龙纹：角色可以每日 1 次施展*爆裂神符*，*守卫刻文*或*回避侦测*。

高级龙纹：角色可以每日 1 次施展*魔邓肯忠犬*，*高等守卫刻文*或*铜墙铁壁*。

宗教（RELIGION）

在艾伯伦世界，宗教信仰由教会决定，而不是特定神祇。以天命诸神为例，虽然科瓦雷各大城市有部分专属特定神祇的庙堂，但多数神殿同时供奉九名神祇。信徒或许偏好与自己紧密相关的神祇，但统称天命诸神的信徒。因此偏好杜·哈拉的圣武士和偏好寇·柯兰的游荡者阵营和道德观或许完全不同，但宗教信仰相同。

追随杜·哈拉的圣武士与追随银焰的圣武士虽然拥有不同信仰，隶属不同宗教，但他们或许会为了善良和秩序团结合作，为达成共同目标而努力，但同时很可能因为神学观念和基础信仰的不同就世界本质展开无休无止的争论，甚至激烈的争吵。

种族及宗教：在艾伯伦世界，宗教基本没有强烈的种族特性。只有精灵及半梦灵的宗教很少接纳其他种族的信徒，而多数宗教欢迎任何种族。神祇与种族表格显示，部分种族略偏好特定信仰。玩家应当参考神祇与职业表格，选择相应信仰。

信仰与种族

种族	信仰
半变形怪	旅者或根据职业及阵营决定
矮人	根据职业及阵营决定
精灵	不朽评议会或根据职业及阵营决定
侏儒	根据职业及阵营决定
半精灵	根据职业及阵营决定
半兽人	根据职业及阵营决定
半身人	根据职业及阵营决定
人类	根据职业及阵营决定
半梦灵	光芒大道或根据职业及阵营决定
半兽化人	德鲁伊教义，巴力诺，博得雷，旅者，或根据职业及阵营决定
战俑	无信仰或根据职业及阵营决定

信仰与职业

职业	信仰（阵营）
机关术士	奥林（守中），昂那塔（中善） 阴影（混邪），旅者（混中）
野蛮人	巴力诺（绝中），吞噬（中邪） 杜·顿恩（混善）
吟游诗人	愤恨（中邪），欧拉卓（中善） 旅者（混中）
牧师	任意
德鲁伊	阿拉瓦依（中善），巴力诺（绝中） 吞噬（中邪），监守（中邪）
战士	杜·哈拉（守善），杜·顿恩（混善） 嘲弄（中邪），银焰（守善）
武僧	杜·顿恩（混善），嘲弄（中邪）
圣武士	杜·哈拉（守善），银焰（守善）
心灵术士	奥林（守中），昂那塔（中善） 光芒大道（守中），阴影（混邪）
心灵武士	奥林（守中），杜·哈拉（守善） 杜·顿恩（混善），嘲弄（中邪） 光芒大道（守中）
巡林客	阿拉瓦依（中善），巴力诺（绝中） 吞噬（中邪），杜·哈拉（守善） 杜·顿恩（混善），监守（中邪） 嘲弄（中邪）
游荡者	监守（中邪），寇·柯兰（绝中） 嘲弄（中邪），欧拉卓（中善） 旅者（混中）
术士	奥林（守中），昂那塔（中善） 阴影（混邪）
魂刃者	欧拉卓（中善），嘲弄（中邪） 光芒大道（守中），旅者（混中）
狂念者	愤恨（中邪），光芒大道（守中） 嘲弄（中邪），旅者（混中）
法师	奥林（守中），沃尔之血（守邪，死灵师），监守（中邪） 昂那塔（中善），阴影（混邪） 旅者（混中，幻术师）

银焰（SILVER FLAME）

银焰属于守序善良阵营，与人类女子提拉·麦伦关系密切。麦伦已经成为永恒的存在，作为银焰之声担任无法做到绝对纯洁的凡人与神圣的银焰之间的沟通桥梁。银焰教会致力保障世界远离超自然邪恶力量的威胁，因此许多圣武士愿意为此献身。

银焰所属领域包括驱魔，善良，秩序和保护。神祇偏好武器是长弓，箭术是银焰教会的传统训练项目



银焰大圣堂

天命诸神
THE SOVEREIGN HOST

天命诸神是科瓦雷最常见的信仰。大多数民众崇拜整个天命诸神，在不同的情况下会向不同的神祈祷。就连很多牧师也是侍奉整个天命诸神而不是特定神祇（参阅第３５页，信仰神系）。作为一个整体的天命诸神是中立善良阵营，偏好武器是长剑——象征着天命诸神中的勇者杜·顿恩。



银焰徽记

奥林（Aureon）
知识与秩序之神

奥林是守序中立阵营，掌管知识和魔法。信徒包括多数奥术施法者，贤者，图书馆员以及抄录员。奥林在古书中的通常形象是人类或侏儒法师，偶尔被描绘成威严的蓝龙。奥林是昂那塔的哥哥，博得雷的丈夫，并且和阴影关系密切。奥林的相关领域是知识，秩序和魔法，偏好武器是木棍。

阿拉瓦依（Arawai）
农业之神

阿拉瓦依是中立善良阵营，掌管富饶，丰收和植物。信徒除德鲁伊和巡林客还包括农民，士兵以及其他关心天气和收成的群体。阿拉瓦依的通常形象是半精灵女子，有时被描绘成半身人或者人类，偶尔以青铜龙形象出现。阿拉瓦依是巴力诺及饥渴的妹妹，同时也是愤恨的母亲（根据经书的记载，愤恨是阿拉瓦依惨遭兄长强暴的结果）。阿拉瓦依的相关领域是善良，生命，植物和天气，偏好武器是钉头锤。

巴力诺（Balinor）
野兽和捕猎之神

巴力诺是绝对中立阵营，掌管动物和狩猎。信徒包括猎人，德鲁伊，野蛮人以及巡林客。巴力诺是自然的守护者，但同时也支持文明种族为生存向大自然适量索取。巴力诺的通常形象是魁梧的人类，有时被描绘成外表粗鲁而心地善良的半兽人，偶尔是狩猎中的绿龙。巴力诺是阿拉瓦依的哥哥，也是饥渴的弟弟。巴力诺的相关领域是气，动物和土，偏好武器是战斧。

博得雷（Boldrei）

聚落和家庭之神

博得雷是守序善良阵营，村庄和家庭的保护神，同时也保佑婚礼和政府会议。博得雷在古书中的通常形象是任意种族的古装平民，有时被描绘成正在孵蛋的红铜龙。博得雷是奥林的妻子，相关领域是沟通，善良秩序和保护，偏好武器是矛。



天命诸神徽记

杜·哈拉（Dol Arrah）

荣誉和奉献之神

杜·哈拉是中立善良阵营，光荣战斗，自我牺牲和阳光的守护神。杜·哈拉是和平使者，谨慎的谋略家和战略家，信徒包括圣武士，将军以及唇枪舌剑的外交家。杜·哈拉同时也是太阳神，为世界最阴暗的角落带来光明。杜·哈拉的通常形象是闪耀着神圣光辉的人类或半精灵骑士，有时被描绘成栖息在云端的红龙。杜·哈拉是杜·顿恩和嘲弄的姐姐，相关领域是善良，秩序，太阳和战争，偏好武器是战戟。

杜·顿恩（Dol Dorn）

力量和军旅之神

杜·顿恩是混乱善良阵营，掌管战争。杜·顿恩是完美肉体的保护神，推崇强壮的身体和严格的训练。杜·顿恩的通常形象是肌肉健壮的人类，有时被描绘成矮人或者半兽人，偶尔以银龙形象出现。杜·顿恩是杜·哈拉和嘲弄的兄弟，相关领域是混乱，善良，力量和战争，偏好武器是长剑。

寇·柯兰（Kol Korran）

商业和财富之神

寇·柯兰是绝对中立阵营，掌管交易和金钱，信徒包括零售商，贸易商和盗贼，以及任何想要继续发财的群体。寇·柯兰的通常形象是穿着华丽，体态丰盈而且面貌可亲的人类或矮人。部分古书中把他描绘成卧在冰蓝宝石床上的白龙。寇·柯兰是欧拉卓和昂那塔的儿子，同时也是监守的双胞胎兄弟。寇·柯兰相关领域是媚惑，商业和旅行，偏好武器是硬头锤。



吞噬徽记

欧拉卓（Olladra）

筵席和幸运之神

欧拉卓是中立善良阵营，掌管幸运和丰饶，信徒包括赌徒，游荡者，吟游诗人以及其他享乐主义者。欧拉卓的通常形象是年轻的半身人，有时被描绘成老年人类，偶尔以黑龙的形象出现。欧拉卓是昂那塔的妻子，同时也是寇·柯兰与监守的母亲。欧拉卓相关领域是筵席，善良，医疗和幸运，偏好武器镰刀。

昂纳塔（Onatar）

工匠和熔炼之神

昂那塔是中立善良阵营，掌管手艺，工业和火焰，信徒包括工匠，艺术家，铁匠，熔炼工，以及许多制造业者。矮人偏好信仰昂那塔，他在古书中的通常形象是矮人铁匠，偶尔被描绘成黄铜龙。偏好火焰的法师和心灵术士有时会信仰昂那塔。昂那塔是欧拉卓的丈夫，同时也是寇·柯兰与监守的父亲，相关领域是工匠，火和善良，偏好武器是战锤。

黑暗六邪神（THE DARK SIX）

就某种意义而言，黑暗六邪神也是天命诸神组成部分，更准确地讲，是由于他们邪恶的行为方式遭到天命诸神驱逐。黑暗六邪神的信徒包括罪犯，放逐者，恶棍以及各种怪物。经书显示，他们时常依靠各种诡计与天命诸神作对，信徒也同样偏好以天命诸神的信徒为敌。作为一个整体的黑暗六邪神是中立邪恶阵营，偏好武器是单镰。

吞噬（The Devourer）

吞噬是中立邪恶阵营，也是阿拉瓦依和巴力诺的哥哥。传说他在强暴妹妹阿拉瓦依后得到女儿愤恨。作为深海之主，吞噬掌管旋涡和暗礁，尽情展现着大自然的破坏力，信徒包括沙华鱼人，而水手们也通常会因为恐惧而力图满足他的要求。吞噬的通常形象是头发和胡须中长满海草的人类或鱼身怪物，沙华鱼人，凶恶的鲨鱼或是龙龟。吞噬相关领域是毁灭，邪恶，水和天气，偏好武器是三叉戟。

愤恨（The Fury）

愤恨是中立邪恶阵营，她将怒意发展成疯狂，多数信徒极端且情绪化。愤恨的通常形象是半精灵，有时被描绘成卓尔精灵，偶尔是蛇形的凯博尔巨龙。愤恨相关领域是邪恶，疯狂和激情，偏好武器是细剑

监守（The Keeper）

监守属于中立邪恶阵营，掌管死亡和衰败，同时也是是寇·柯兰的双胞胎兄弟。 寇·柯兰代表对

物质财富的追求，而监守代表对死者灵魂的饥渴和贪婪。监守通常潜伏在黑暗里，等待摄取漫游经过死者国度杜鲁尔的灵魂。他的通常形象是位憔悴的或是极度肥满的人类，巫妖，或食尸鬼，有时被描绘成骷髅龙。监守所属领域包括死亡，腐朽和邪恶，偏好武器是巨镰。

嘲弄（The Mockery）

嘲弄是中立邪恶阵营，视叛逆为荣誉，并最终背叛兄弟杜·顿恩和姐姐杜·哈拉，因此受到天命诸神的强烈指责，并最终遭到放逐。嘲弄是训练有素的战士，信徒包括战士，游荡者，武僧和刺客。嘲弄的通常形象是食尸鬼外形的人类武士，皮肤由于撕裂而脱落，常常穿着敌人的外皮，有时被描绘成半炼狱红龙。嘲弄相关领域是毁灭，邪恶，诡术和战争，偏好武器是单镰。

阴影（The Shadow）

奥林某次法术试验使自己的影子产生独立人格，阴影就此诞生。阴影是混乱邪恶阵营，致力黑暗魔法的研究以及侵蚀自然。信徒包括邪恶的法师，术士，以及许多居住在卓姆的怪物。阴影的通常形象是幽影，有时（特别是在卓姆）被描绘成影龙。阴影相关领域是混乱，邪恶，魔法和阴影，偏好武器是木棍。

信仰嘲弄的武僧



旅者（The Traveler）

旅者是混乱中立阵营，和其他任何神祇毫无关系，在黑暗六邪神中最为神秘。据说由于同情变形生物，旅者使用千种伪装在世界旅行。旅者诡计多端，偏好谨慎而周密的阴谋。部分地区称旅者为礼物赐予者，但谚语警告大家“当心旅者的礼物”。旅者的信徒包括变形怪，兽化人，以及许多半变形怪和半兽化人。旅者相关领域是工匠，混乱，旅行和诡术，偏好武器为弯刀。

沃尔之血（THE BLOOD OF VOL）



沃尔之血的徽记

沃尔之血的追随者多是对死亡和不死生物有兴趣的群体，信仰古老的巫妖沃尔，尊称她亡灵皇后。沃尔之血历史古老，信徒遍及世界，无论是在科瓦雷大陆的人类文明地区，还是精灵王国艾伦诺，甚至在神秘的大陆希恩德瑞克都有他们的踪迹。沃尔和其信徒们认为，亡灵是成神之道，尊崇负能量，正有如不朽评议会尊崇正能量。沃尔之血的信徒痴迷“血”字在遗传方面的书面意义以及象征意义，力图通过研究改变遗传基因以便达成邪恶计划。沃尔本人是名强大的死灵法师，同时还曾经解开不死生物创造方法的秘密。沃尔之血的牧师通常是守序邪恶阵营，领域包括死亡，邪恶，秩序和死灵，偏好武器是匕首。

黄泉巨龙会
THE CULTS OF THE DRAGON BELOW



黄泉巨龙会的徽记

黄泉巨龙会由各种风格各异的组织结合而成，这些组织的共同特性是对地底国度的痴迷。其中部分信徒希望召唤黄泉巨龙凯博尔，有些希望召唤地底居住的恶魔与自己同行，还有少量信徒坚信，在地底深处存天堂，致力

用鲜血净化灵魂确保自己有资格找到应许的土地。虽然部分成员已经疯狂，逐渐偏离原本探索黄泉巨龙凯博尔力量秘密的目标，但多数成员仍然是中立邪恶阵营，领域包括黄泉巨龙，土，邪恶和疯狂，偏好武器是重型十字镐。

光芒大道（THE PATH OF LIGHT）



光芒大道的徽记

居住在艾达尔的半梦灵通常不会信仰任何神祇，而是追随贯穿宇宙的伟大正能量存在伊尔亚纳（*il-Yannah*），或称伟大的光，属于守序中立阵营。光明大道的信徒大多是心灵术士或者心灵武士，期望能够通过冥想以及与伟大的光沟通，强化肉体和精神，并通过修行抵抗来自黑暗的侵袭，特别是隶属黑暗梦境的瑞依卓尔半魔灵。少数信仰伊尔亚纳的牧师可以获得神力，领域包括秩序，冥想和保护，偏好武器是徒手攻击。

不朽评议会（THE UNDYING COURT）



不朽评议会的徽记

艾伦诺的精灵认为不朽先祖就是神祇，经常寻求不朽评议员的帮助。与不死生物相比，不朽评议会的不朽精灵先祖倚靠正能量活动，同时也是属于中立善良阵营的强大存在。不朽评议会相关领域是不朽，善良和保护，偏好武器是弯刀。



艾伦诺的死者都市


在万塔都市萨恩，调查专员的日常生活总是从一具死尸开始。
克瑞拉斯一边蹲着调查尸体，一边对他的半兽人保镖说：“沃扎特，你去找找看有没有合作的目击证人，”……

第四章

进阶职业

本章主要介绍艾伯伦战役相关进阶职业。这些进阶职业可以增强潜能点的作用，提高艾伯伦特有种族的种族能力，或强化龙纹能力。

除本章内容以外，在艾伯伦世界，角色还可以选择《*城主指南*》中的各种进阶职业。如果DM允许，角色也可以参考其他补充规则选择进阶职业。本章内容并非艾伯伦战役全部进阶职业总揽，而仅仅包括部分特色职业。随着世界不断展开，还会有许多其他进阶职业在艾伯伦世界出现。

如果DM允许，您也可以对本章内容略微进行调整，特别是有关背景及特色的资料，在其他龙与地下城战役使用艾伯伦世界特色进阶。

本章将要介绍的进阶职业包括：

龙纹后裔：更有效利用龙纹力量。

埃鲁登游侠：保护埃鲁登原野的特定环境。

银焰驱魔使：与超自然邪恶力量抗争。

极限探险家：深入古代遗迹寻找冒险和秘密。

西伯瑞斯后裔：拥有独特而强大的龙纹。

调查专员：调查犯罪现场，解决神秘事件，揭开幕后的真相。

金刚战俑：拥有最强大战力的战俑。

兽化师：探索兽化人祖先的力量，获得动物变形能力。

龙纹后裔（DRAGONMARK HEIR）

龙纹家族在科瓦雷政治经济领域占据着重要地位，他们的政治影响力通常在幕后发挥间接作用。大约每百名家族相关成员中，只有1名能继承龙纹血统，而在继承血统的成员中仅半数拥有龙纹。天生拥有强化龙纹能力的的成员更是稀少，他们的能力超过多数家族成员。他们就是龙纹后裔。

龙纹后裔拥有强化龙纹的能力，同时还拥有与龙纹相关的各种特殊能力。

非玩家龙纹后裔在家族担当各种角色。某种意义讲，他们虽然能获得家族非龙纹成员的尊重，但拥有强大的龙纹能力并非等同领导地位。科瓦雷经济体系需要拥有敏锐商业头脑的领袖，而并不仅仅是依靠强大的龙纹能力。

生命骰：d8。

先决条件：

想要进阶龙纹后裔，角色必须满足以下条件。

种族：隶属相应龙纹家族的龙纹种族。

技能：任意两项技能达到7级。

专长：家族背景，低级龙纹。



龙纹后裔

本职技能

龙纹后裔的本职技能（以及技能的关键属性）为：估价（智力），唬骗（魅力），交涉（魅力），收集信息（魅力），威吓（魅力），知识（神秘）（智力），知识（皇室贵族）（智力），表演（魅力），骑术（敏捷），察言观色（感知），语言（无），法术辨识（智力）。

每等级技能点数： 4＋智力调整值。

龙纹后裔

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊
1	+0	+2	+2	+2	次级龙纹，家族地位
2	+1	+3	+3	+3	额外潜能点，强化低级龙纹
3	+2	+3	+3	+3	强化次级龙纹
4	+3	+4	+4	+4	高级龙纹
5	+3	+4	+4	+4	强化高级龙纹

职业特性

龙纹后裔的职业特性包括：

武器和防具擅长：龙纹后裔不获得任何武器或防具的擅长。

次级龙纹：龙纹后裔拥有相应家族的次级龙纹能力。角色获得次级龙纹这项专长，并且无需满足先决条件。

家族地位：龙纹后裔与相应家族成员在进行魅力相关的检定时获得龙纹后裔职业等级数值的加值

额外潜能点：当龙纹后裔达到 2 级后，角色每次升级时可获得 2 点额外潜能点。

强化低级龙纹：当龙纹后裔达到 2 级时，能强化原本拥有的低级龙纹。角色能再次获得 1 项与家族相关的低级龙纹类法术能力，或者角色也能选择原有低级龙纹类法术能力每日使用次数增加 1 次。

强化次级龙纹：当龙纹后裔达到 3 级时，能强化原本拥有的次级龙纹。角色能再次获得 1 项与家族相关的次级龙纹类法术能力，或者角色也能选择原有次级龙纹类法术能力每日使用次数增加 1 次。

高级龙纹：当龙纹后裔达到 4 级时，可以拥有相应家族的高级龙纹能力。角色获得高级龙纹这项专长，并且无需满足先决条件。

强化高级龙纹：当龙纹后裔达到 5 级时，能强化原本拥有的高级龙纹。角色能再次获得 1 项与家族相关的高级龙纹类法术能力，或者角色也能选择原有高级龙纹类法术能力每日使用次数增加 1 次。

爱夏·D·林兰德
ASHAYA D'LYRANDAR

爱夏·迪·林兰德：女性半精灵；术士4级/龙纹后裔3级；挑战等级7；中型类人生物（精灵）；生命骰4d8+8+3d8+6；生命值39；先攻权+1；速度30尺；防御等级14，接触12，措手不及13；基础攻击加值+4；擒抱+3；攻击：+3（近程接触，法术），或者+5（远程接触，法术）；全回合攻击：+3（近程接触，法术），或者+5（远程接触，法术）；特殊攻击：次级龙纹；特性：半精灵特性，昏暗视觉；守序中立；强韧+6，反射+5，意志+7；力量8，敏捷13，体质14，智力12，感知10，魅力16。

*技能及专长：*平衡+3，唬骗+13，专注+9，交涉+10，收集信息+5，威吓+5，知识（神秘）+8，聆听+1，表演（舞蹈）+6，搜索+2，法术辨识+9，侦察+1；法术强效，家族背景*，低级龙纹*。

*第三章介绍的新专长。

龙纹：爱夏拥有林兰德家族次级龙纹（暴风龙纹），因此能使用以下类法术能力：每日 2 次施展*造风术*（DC15）；每日 1 次施展*风墙术*（DC16）以及*御风术*。施法者等级 9，豁免DC基于魅力。

半精灵特性：半精灵对魔法睡眠效果免疫。在判定与种族相关的效果时，半精灵视为精灵。

已知术士法术（6/7/4；豁免DC13+法术环数）：0 环—*秘法印记*，*侦测魔法*，*闪光术*，*光亮术*，*阅读魔法*，*疲乏之触*；1 环—*易容术*，*羽落术*，*魔法飞弹*；2 环—*炽热射线*。

所有品：防御护腕+2，*防护戒指+1*，*夸尔羽符（扇）*，*树肤术药水+3*，*治疗轻伤药水*，*朦胧术卷*轴，幻纺长袍，身份证，信用证。

埃鲁登游侠（ELDEEN RANGER）

当人类刚刚抵达埃鲁登原野后，兽人与新移民共同分享德鲁伊的古老教导。随着岁月的流逝，原本的教条也逐渐产生分歧。目前埃鲁登原野地区共存在五大德鲁伊支派，这些组织占据着原始森林，有些希望保护路过的旅者，有些则希望把先进文明赶出埃鲁登甚至是科瓦雷。

当巡林客开始学习有关森林和荒野的行为方式时，会旅行到埃鲁登原野，参加其中某支派。组织通常要求预备成员完成某些任务，证明他效忠组织的理念。在组织接纳角色后，埃鲁登游侠可以学习许多特殊技巧和能力，帮助他完成组织的目标。

只有训练良好的巡林客方可进阶埃鲁登游侠，但其中最优秀的埃鲁登游侠通常会同时拥有德鲁伊背景，德鲁伊的能力可以帮助角色更好地发挥与组织相关的能力。

生命骰：d 8。

德鲁伊派系

在艾伯伦世界，德鲁伊都隶属某德鲁伊支派：

灰烬誓盟：狂热的灰烬誓盟把德鲁伊传统的教条发展到危险的极端。灰烬誓盟的成员立志保护荒野，维护自然秩序，但对“破坏自然”的定义却非常宽泛。例如，他们相信奥术和神术都是破坏自然的产物，还时常袭击意图开垦和抑制自然的农庄和牧场。但灰烬誓盟成员通常会避免杀生，他们的目标只是引导世界放弃破坏自然的生活方式，重新返回自然的怀抱。

严冬仆从：作为自然的组成部分，死亡这种黑暗的力量也吸引到部分群体的崇拜。严冬仆从立志用瘟疫，疾病和寒冷净化世界，相信只有最强者可以在黑暗的寒冬中存活，迎接未来的美丽的春季。目前的纪元已经接近终结，哀伤故地的诞生便是最好的证明。严冬仆从相信自己是自然的使者，经过净化的科瓦雷将重新含苞开放。

护门者：护门者主要保护自然免受非自然的威胁，特别是异怪，魔鬼和恶魔，以及其他古老的邪恶势力。详情请参阅本书第八章：组织。

绿吟者：绿吟者德鲁伊与埃鲁登原野的妖精有密切的联系。就如同代表野性和混沌的森林精魂，喜爱嬉闹的绿吟者德鲁伊和妖精在魔法森林的世界里尽情地歌舞。

森林守望者：森林守望者看守着平原和森林，是埃鲁登原野最有实力的德鲁伊支派。他们与德鲁伊宗师奥立安关系最为密切。详情请参阅本书第八章：组织。

先决条件

想要进阶埃鲁登游侠，角色必须满足以下条件

阵营：视支派而定。

*灰烬誓盟：*没有限制。

*寒冬仆役：*任意非善良。

*护门者：*任意非邪恶。

*绿吟者：*任意混乱。

*森林守望者：*任意非邪恶。

基本攻击加值：＋5

技能：知识（自然）6级，生存8级。

专长：追踪。

特殊：宿敌职业特性。

同时，在进阶埃鲁登游侠前，角色必须在埃鲁登原野接受相应支派成员的训练。

本职技能

埃鲁登游侠的本职技能(以及技能的关键属性)为：攀爬(力量)，手艺(智力)，驯养动物(魅力)，医疗(感知)，躲藏(敏捷)，跳跃(力量)，知识(地下城)(智力)，知识(地理)(智力)，知识(自然)(智力)，聆听(感知)，潜行(敏捷)，专业(感知)，骑乘（敏捷)，搜索(智力)，侦察(感知)，生存(感知)， 游泳(力量)，绳技(敏捷)。

每等级技能点数：6＋智力调整值。

埃鲁登游侠

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊
1	+1	+2	+2	+0	支派奥义Ⅰ
2	+2	+3	+3	+0	死敌
3	+3	+3	+3	+1	支派奥义Ⅱ
4	+4	+4	+4	+1	宿敌
5	+5	+4	+4	+1	支派奥义Ⅲ

职业特性

埃鲁登游侠的职业特性包括：

武器和防具擅长：埃鲁登游侠擅长使用所有的简单武器和军用武器，也擅长使用轻甲和盾牌（除了塔盾）。

支派奥义Ⅰ：埃鲁登德鲁伊各支派分别擅专自然的某种分野。埃鲁登游侠1级时需要选择所属支派，并根据支派获得独特的防御性能力。

*灰烬誓盟—奥术抗力（Ex）：*隶属灰烬誓盟的埃鲁登游侠在对抗奥术的豁免检定中获得＋2加值（本项能力在对抗类法术或超自然能力时无效）。

*严冬仆从—毒素抗力（Ex）：*隶属严冬仆从的埃鲁登游侠在对抗毒素的豁免检定中获得＋2加值

*护门者—腐败抗力（Ex）：*隶属护门者的埃鲁登游侠在对抗异怪类法术能力，超自然能力以及心灵异能的豁免检定中获得＋2加值。

*绿吟者—自然诱惑抗力（Ex）：*隶属绿吟者的埃鲁登游侠在对抗精类生物类法术能力的豁免检定中获得＋2加值。

*森林守望者—自然感知（Ex）：*隶属森林守望者的埃鲁登游侠在知识（自然）检定以及生存检定中获得＋2加值。

死敌（Ex）：当埃鲁登游侠达到2级时，在攻击宿敌时可以消耗1点潜能点发动强势攻击（角色需要消耗潜能点方可发动强势攻击，因此在进行攻击检定中无法获得潜能检定的加值）。如果强势攻击命中，可以造成两倍伤害。

支派奥义Ⅱ：当埃鲁登游侠达到3级时，可以根据支派获得独特的新能力。

*灰烬誓盟—凶猛（Ex）：*隶属灰烬誓盟的埃鲁

登游侠在瘫痪或濒死时仍然可以正常作战。

*严冬仆从—衰败抗力（Ex）：*隶属严冬仆从的埃鲁登游侠免疫疾病，同时在对抗影响心灵的能力（魅惑，胁迫，心灵幻觉，魅影幻觉，以及士气效果）的豁免检定中获得＋2加值。

*护门者—黑暗视觉（Ex）：*隶属护门者的埃鲁登游侠获得60尺黑暗视觉。如果角色已经拥有黑暗视觉能力，视觉范围提高30尺。

*绿吟者—仙境祝福（Su）：*隶属绿吟者的埃鲁登游侠豁免上拥有魅力调整值（若有）数值的加值

*森林守望者—精通重击（Ex）：*隶属森林守望者的埃鲁登游侠可以指定某种投掷武器或远程武器，获得相应的精通重击专长。

宿敌（Ex）：当埃鲁登游侠达到4级时，可以获得新的宿敌，本项能力与巡林客的宿敌能力相同。埃鲁登游侠可以增强原有的宿敌能力，或是选择新的宿敌种类，就如同自巡林客职业获得宿敌能力

支派奥义Ⅲ：当埃鲁登游侠达到5级时，可以根据支派获得独特的最终能力。

*灰烬誓盟—法术抗力（Ex）：*隶属灰烬誓盟的埃鲁登游侠获得法术抗力20。

*严冬仆从·疫病触（Ex）：*隶属严冬仆从的埃鲁登游侠获得传播疾病的能力，效果如同*疫病术*。角色可以每日3次使用疫病触。

*护门者·心智灵活（Ex）：*隶属护门者的埃鲁登游侠有能力摆脱控制其心灵的魔法效果。如果角色受到惑控系法术或效果影响并在豁免检定中失败，他可以在一轮后再次尝试检定，DC不变。在豁免检定上他只有这一次额外机会。

*绿吟者—伤害减免（Su）：*隶属绿吟者的埃鲁登游侠可以获得3/寒铁的伤害减免。

*森林守望者—破邪斩（Su）：*每日1次，隶属森林守望者的埃鲁登游侠能尝试在普通近战攻击的同时发动破邪斩。做破邪斩时攻击检定上要加上他的魅力加值（若有），在伤害上额外加上相当于他埃鲁登游侠等级的数值。若对非邪恶生物使用破邪斩，那么没有这些效果，但是依然计入本日使用数量。



埃鲁登游侠

伽珊·看守者（GATHAN WARDEN）

伽珊·看守者：男性人类；巡林客5级/埃鲁登游侠4级；挑战等级9；中型类人生物；生命骰5d8+5+4d8+4；生命值53；先攻权+3；速度30尺；防御等级19，接触13，措手不及16；基础攻击加值+9；擒抱+11；攻击：+14(远程，1d8+3/19-20/*3，*复合长弓+1*)，或者+11(近程，1d8+2/19-20，长剑)，或者+11(近程，1d4+2/19-20，匕首或炼银匕首)；全回合攻击：+14/+9(远程，1d8+3/19-20/*3，*复合长弓+1*)，或者+11/+6(近程，1d8+2/19-20，长剑)，或者+11/+6(近程，1d4+2/19-20，匕首或炼银匕首)；特殊攻击：战斗流派（射击），宿敌(异怪)+4，宿敌(魔法兽)+4，宿敌(类人生物[豺狼人])+2，死敌，锐锋箭，法术；特性：动物伙伴，自然感知，野性认同；绝对中立；强韧+9，反射+11，意志+4；力量14，敏捷16，体质12，智力10，感知14，魅力8。

*技能及专长：*躲藏+15，知识(地理)+12，知识(自然)+16，聆听+14，潜行+15，侦察+14，生存+16；坚韧[B]，远程射击，精通重击(长弓)[B]，近程射击，精准射击，速射[B]，追踪[B]，武器专攻(长弓)。

动物伙伴(Ex)：伽珊的动物伙伴是狼。数据参阅《*怪物图鉴*》第283页，但伽珊可以通过自由动作驾驭动物伙伴，如果动物伙伴在伽珊身边5尺范围内，还可以共享法术（参阅《*玩家手册*》第36页）。

战斗流派(Ex)：伽珊选择箭术流派，因此能在未满足先决条件的情况下就获得速射这项专长。

宿敌(Ex)：伽珊在对异怪或魔法兽进行唬骗，聆听，察言观色，侦察或是生存检定时，获得+4加值。同时，伽珊对异怪和魔法兽进行的伤害检定也获得相同的加值。

伽珊在对豺狼人亚种的类人生物进行相应技能检定和伤害检定时获得+2加值。

死敌(Ex)：伽珊在攻击异怪，魔法兽或豺狼人亚种的类人生物时可以消耗1点潜能点发动强势攻击。如果强势攻击命中，可以造成两倍伤害。

野性认同(Ex)：伽珊可以用类似交涉检定的方式改变动物的态度。伽珊需要进行1d20+5的检定，或在影响智力1或2的魔法兽时进行1d20+1的检定。

已准备巡林客法术(1；豁免DC12+法术环数)：1环—*大步奔行*。

所有品：镶嵌皮甲+2，长剑，匕首，炼银匕首，*复合长弓*+1(力量加值+2)，*昏睡箭**3，银箭*20，寒铁箭*10，*追命箭*(异怪)，*天生防御护符+1*，*虔诚护盾药水+3*，*忍耐元素伤害药水(酸液)*，*忍耐元素伤害药水(火焰)*。

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊	每日法术数量
1	+1	+2	+0	+2	责难圣焰，驱魔武器	—
2	+2	+3	+0	+3	炼银武器	现有职业等级+1
3	+3	+3	+1	+3	30尺黑暗视觉，附身抗力，破邪斩每日 1 次	现有职业等级+1
4	+4	+4	+1	+4	随意*侦测思想*，善良武器	—
5	+5	+4	+1	+4	银焰驱魔	现有职业等级+1
6	+6	+5	+2	+5	60尺黑暗视觉，火焰武器	现有职业等级+1
7	+7	+5	+2	+5	破邪斩每日 2 次	—
8	+8	+6	+2	+6	秩序武器	现有职业等级+1
9	+9	+6	+3	+6	圣焰武器	现有职业等级+1
10	+10	+7	+3	+7	守护圣焰	—

银焰驱魔使

EXORCIST OF THE SILVERFLAME

银焰教会致力消灭科瓦雷的超自然邪恶生物。教会试图暂时排除终末战争后续冲突的纷扰，专心应对异界的威胁，特别是附身的魔鬼和堕落的恶魔。而在这场没有终点的战争中居领导地位的，就是银焰驱魔使，他们是能引导银焰力量的英雄，可以阻挡邪恶的异界生物，驱逐附身的灵体，打击以实体现身的邪恶生物。

只有最富经验，最坚定的教会成员方可成为银焰驱魔使，其中多数是圣武士或牧师。兼职的法师／牧师（以及教会的秘术师）有时也会被此职业吸引，但他们更多专注神赐的魔法和能力。

多数银焰驱魔使都在世界各地活动，站在与邪恶生物作战的最前线。部分非玩家驱魔使可能会已经退休，但他们的精神和肉体都因为经历而受到过严重创伤，甚至已经达到崩溃的地步。

生命骰： d 8 。

先决条件

想要进阶银焰驱魔使，角色必须满足以下条件

阵营： 任意善良。

基本攻击加值： ＋ 3

技能： 知识（位面） 3 级，知识（宗教） 8 级

法术： 有能力施展 1 环神术。

特殊： 信仰银焰。

本职技能

银焰驱魔使的本职技能（以及技能的关键属性）为：专注（体质），手艺（智力），威吓（魅力），知识（神秘）（智力），知识（位面）（智力），知识（宗教）（智力），专业（感知），察言观色（感知），法术辨识（智力）。

每等级技能点数： 2 ＋智力调整值。

职业特性

银焰驱魔使的职业特性包括：

武器和防具擅长： 银焰驱魔使不获得任何武器或防具的擅长。

每日法术数量： 当银焰驱魔使达到 2 级以及表中相应更高等级时，角色提升银焰驱魔使等级时，每日法术数量会同时增加，如同角色牧师或圣武士等级同时提升，但没法因此获得先前施法职业的其它能力（例如增进驱散亡灵生物的能力等）。这些银焰驱魔使等级与角色的牧师等级或圣武士等级相加，决定角色的每日法术数量以及施法者等级。

若角色在进阶银焰驱魔使前同时拥有牧师等级和圣武士等级，就必须选择要将升级的银焰驱魔使等级与哪种施法职业相加，以决定新的每日法术数量。

银焰驱魔使



驱魔圣焰(Su)： 银焰驱魔使可以启动银焰神秘的力量，阻挡邪恶亚种的异界生物。银焰驱魔使首先按角色等级进行魅力检定，并参照《*玩家手册*》１５９页表８－９决定能够影响的最强异界生物。接着，角色骰２ｄ６＋银焰驱魔使等级＋魅力调整值决定伤害。驱魔圣焰能力同时应用角色等级和银焰驱魔使等级，因此，角色有可能影响单体

RL

较强的异界生物，但却很难斥责多名异界生物。

受到驱魔圣焰影响的异界生物会因为驱魔使的银焰力量震慑1轮。如果驱魔使的角色等级是目标异界生物生命骰数的两倍或更高，可以直接放逐目标生物返回原属位面。银焰驱魔使每日可以启动驱魔圣焰的次数等同3＋角色魅力调整值。

驱魔武器（Su）：银焰驱魔使可以选择某种武器用来执行教会的意志。银焰驱魔使必须选择某种自己擅长的武器，而且必须持有目标武器至少24小时。在持握该武器时，银焰驱魔使在伤害检定中获得＋1神圣加值，同时在对抗伤害减免时，该武器视为魔法武器。

银焰驱魔使在同时间内只能拥有一件驱魔武器

炼银武器（Su）：当银焰驱魔使达到2级时，角色持握的驱魔武器在对抗伤害减免时同时视为炼银武器和魔法武器。

黑暗视觉（Ex）：当银焰驱魔使达到3级时，如果角色先前并没能拥有黑暗视觉能力，可以获得30尺黑暗视觉。当银焰驱魔使达到6级时，黑暗视觉范围提高到60尺。

附身抗力（Su）：当银焰驱魔使达到3级时，角色在对抗附身的豁免检定中获得＋4神圣加值，其中包括*魔魂壶*，幽魂附身以及魔鬼恶魔附身。同时，角色在对抗邪恶异界生物和不死生物的魅惑和胁迫法术及效果时，豁免检定获得＋2神圣加值。

破邪斩（Su）：当银焰驱魔使达到3级时，可以尝试在普通近战攻击的同时发动破邪斩。做破邪斩时攻击检定上要加上她的魅力加值（若有），在伤害上额外加上相当于她银焰驱魔使等级的数值。如果银焰驱魔使对非邪恶生物使用破邪斩，那么没有这些效果，但是依然计入本日使用数量。如果角色同时是圣武士或牧师，破邪斩每日使用次数累加，并以银焰驱魔使等级，牧师等级及圣武士等级相加决定额外伤害。例如，5级牧师／10级圣武士／3级银焰驱魔使每日可以发动4次破邪斩（圣武士等级每日3次，银焰驱魔使等级每日1次），在成功命中后造成18点额外伤害。

达到7级时，银焰驱魔使额外获得一次破邪斩的每日使用次数。

侦测思想（Sp）：当银焰驱魔使达到4级时，能随意施展*侦测思想*，效果如同名法术。豁免DC等于10＋银焰驱魔使等级＋角色魅力调整值。

善良武器（Su）：当银焰驱魔使达到4级时，角色持握的驱魔武器在对抗伤害减免时同时视为善良阵营武器、炼银武器和魔法武器。

银焰驱魔（Su）：当银焰驱魔使达到5级时，角色在强迫附身灵体离开宿主肉体的魅力检定中获得＋2加值。同时，角色在试图伤害，放逐邪恶异界生物或对抗邪恶异界生物的法术抗力时，解除检定和施法者等级检定也获得同样的加值。本能力对*召唤怪物术*所召唤的邪恶异界生物进行解除检定时同样有效。此能力会使宿主受到1d6神圣伤害。

火焰武器（Su）：当银焰驱魔使达到6级时，角色持握的驱魔武器在成功命中后额外造成1d6火焰伤害。

秩序武器（Su）：当银焰驱魔使达到8级时，角色持握的驱魔武器在对抗伤害减免时同时视为守序阵营武器、善良阵营武器、炼银武器和魔法武器

圣焰武器（Su）：当银焰驱魔使达到9级时，角色持握的驱魔武器在成功命中后额外造成1d6神圣伤害。

守护圣焰（Su）：当银焰驱魔使达到10级时，角色能以一个自由动作沐浴在银焰中。当守护圣焰保护着角色时，角色的防御等级和豁免检定获得＋2神圣加值。同时，在对抗邪恶法术和邪恶生物施展的法术时，还获得法术抗力25。

任何成功通过近战攻击命中沐浴在银焰中的银焰驱魔使的邪恶生物必须通过强韧豁免检定（DC20＋角色魅力调整值），否则将因此目盲。

守护圣焰同时以角色为中心提供30尺范围的明亮照明，以及60尺范围的昏暗照明。角色可以随意取消守护圣焰。

玺星的戴维尼
DAVIENNE OF SIGILSTAR

玺星的戴维尼：女性半身人；牧师5级/银焰驱魔使5级；挑战等级10；小型类人生物；生命骰5d8+10+5d8+10；生命值68；先攻权+0；速度：15尺；防御等级20，接触11，措手不及20；基本攻击加值+8；擒抱+4；攻击：+14(近程，1d6+2，*幽冥钉头锤+1*)，或者+9(远程，1d8，重弩)；全回合攻击：+14/+9(近程，1d6+2，*幽冥钉头锤+1*)，或者+9(远程，1d8，重弩)；特殊攻击：银焰驱魔，驱魔圣焰(+2，2d6+7，等级10)，破邪斩每日1次，法术，驱散不死生物(+4，2d6+7，等级5)，驱魔武器(魔法，炼银，善良)；特性：30尺黑暗视觉，任意侦测思想(DC17)，半身人特性，附身抗力；守序善良；强韧+11，反射+3，意志+12；力量10，敏捷10，体质14，智力10，感知16，魅力14。

*技能及专长：*攀爬-3，专注+11，跳跃-9，知识(位面)+6，知识(宗教)+11，聆听+5，潜行-3；额外驱散，强效法术穿透，法术穿透，武器专攻(钉头锤)

驱魔圣焰（Su）：参阅进阶职业介绍。

破邪斩（Su）：戴维尼可以在普通近战攻击中尝试发动破邪斩，攻击检定获得+2加值，造成5点额外伤害。如果她对非邪恶生物发动破邪斩，攻击没有任何特殊效果，但仍会消耗每日使用次数。

驱魔武器（Su）：戴维尼选择钉头锤作为自己的驱魔武器。在持握钉头锤时，戴维尼在伤害检定中获得+1神圣加值，同时在对抗伤害减免时，该武器视为魔法武器，炼银武器，以及善良阵营武器。

半身人特性：在对抗恐惧效果的豁免检定中获

得+2士气加值。在持握投掷武器或投石索时，攻击检定获得+1加值。

附身抗力（Su）：在对抗附身的豁免检定中获得+4神圣加值，在对抗邪恶异界生物和不死生物的魅惑和胁迫法术及效果时豁免检定获得+2神圣加值

已准备牧师法术（6/6/5/5/3；豁免DC13+法术环数）：0环－*侦测魔法*(2)，*神导术*，*光亮术*(2)，*提升抗力*；1环－*祝福术*，*侦测邪恶*(2)，*神恩术*，*防护邪恶**，*移除恐惧*；2环－*援助术**，*熊之坚韧*，*枭之睿智*，*抵抗能量伤害*，*灵能武器*；3环－*解除魔法*，*消除隐形*，*移除诅咒**，*灼热光辉*(2)；4环－*驱逐术*，*神能*，*圣光击**。施法者等级8。

*领域法术。领域：驱魔（强迫附身灵体离开宿主肉体；参阅本书第106页），善良（施展善良法术时施法者等级+1）。

所有品：链甲+2，*幽冥钉头锤+1*，焰铁圣徽，重弩，20支弩矢，*轻型钢盾+1*，*灼热光辉*卷轴，*次级复原术*卷轴，*虔诚护盾药水+5*，身份证。



极限探险家
EXTREME EXPLORER

萨恩古老的地底，夸巴拉的密林，恶魔荒原的山脉，希恩德瑞克的巨型遗迹，这些都好像是极限探险家的故乡。无论他们是想要希望掌握艾伯伦古老文明的知识，寻找湮没在时空中的魔法力量，还是只想要追求金钱，极限探险家总是置身最危险的地区达成自己的目的，而且还能最终死里逃生。极限探险家是艾伯伦最标志性的动作派英雄：勇敢，足智多谋，信心坚定，运气超佳。

极限探险家最典型的特征就是可以灵活运用潜能点。与普通角色相比，极限探险家可以获得较多的潜能点，而且还能获得与潜能点相关的各种专长，以最戏剧性的方式消耗潜能点。任何职业都有可能进阶本职业，而其中游荡者通常最倾向进阶极限探险家。

非玩家极限探险家非常罕见。他们通常是战役中最佳的情节要素。他们可能在萨恩地底探索失败，在出发前往希恩得瑞克前把自己的笔记交给自己的玩家学生，或是雇佣玩家陪同他们探索恶魔荒原

生命骰：d 8

先决条件

想要进阶极限探险家，角色必须满足以下条件

基本攻击加值：＋4

技能：知识（地下城）4级，生存4级。

专长：潜能提升。

本职技能

极限探险家的本职技能(以及技能的关键属性)为：平衡(敏捷)，攀爬(力量)，解读文书(智力)，解除装置(智力)，逃脱(敏捷)，跳跃(力量)，知识(神秘)(智力)，知识(地下城)(智力)，知识(历史)(智力)，聆听(感知)，开锁(敏捷)，骑乘(敏捷)，搜索(智力)，语言(无)，生存(感知)，游泳(力量)，翻滚(敏捷)，使用魔法装置(魅力)，绳技(敏捷)

每等级技能点数：6＋智力调整值。

极限探险家

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊
1	+0	+0	+2	+0	额外潜能点，陷阱感知+1
2	+1	+0	+3	+0	闪避加值+1，反射闪避，极限行动
3	+2	+1	+3	+1	陷阱感知+2，奖励专长
4	+3	+1	+4	+1	闪避加值+2，极限动作
5	+3	+1	+4	+1	陷阱感知+3，奖励专长

职业特性

极限探险家的职业特性包括：

武器和防具擅长：极限探险家不获得任何武器或防具的擅长。

额外潜能点：作为极限探险家，角色每次升级时可获得2点额外潜能点。

陷阱感知（Ex）：极限探险家的直觉可以提醒自己陷阱的威胁。角色在躲避陷阱的反射豁免上有＋1加值，对抗陷阱的攻击时防御等级有＋1加值。本项加值每2个极限探险家等级＋1（因此在3级时＋2，5级时＋3）。其他职业的陷阱感知加值与此累加。

闪避加值（Ex）：当极限探险家达到2级时，角色的直觉可以在作战中发挥效果。当角色穿轻甲或未穿甲，且保持轻载时，防御等级获得＋1闪避加值。当角色达到4级时，闪避加值提高到＋2。极限探险家无法动作或者无助时他将失去此加值。当他穿戴轻甲以外的盔甲，使用盾牌，或者负重达到中载或重载时都将失去此加值。

反射闪避（Ex）：当极限探险家达到2级时，可以灵活地避免魔法伤害或其他非正常伤害。如果在通常情况下生物可以通过成功的反射豁免检定减半伤害，则极限探险家在成功通过反射豁免检定后将不受伤害。处在无助状态的极限探险家无法得到反射闪避的效果。

极限行动（Ex）：一轮一次，极限探险家能以一个自由动作消耗1点潜能点获得一个移动动作。

奖励专长：当极限探险家达到3级和5级时，可以从以下列表中获得奖励专长。角色在选择奖励专长时必须满足先决条件。

潜能爆发，英雄本色，如影随形，自发施法。

极限动作（Ex）：当极限探险家通过消耗潜能点提高d20检定结果时，都有机会仍然保留潜能点。如果经过调整的d20检定成功，并且潜能检定的结果等于8，则极限探险家可以保留潜能点。

洛斯（ROUS）

洛斯：男性半变形怪；游荡者6级/极限探险家3级；挑战等级9；中型类人生物(变形生物)；生命骰6d6+12+3d8+6；生命值55；先攻权+4；速度30尺；防御等级19，接触14，措手不及19；基本攻击加值+6；擒抱+7；攻击：+11(近程，1d6+2/18-20，*细剑+1*)，或者+10(近程，1d3淤伤，鞭子)；全回合攻击：+11/+6(近程，1d6+2/18-20，*细剑+1*)，或者+10/+5(近程，1d3 淤伤，鞭子)；特殊攻击：偷袭+3d6；特性：潜能点，半变形怪特性，反射闪避，极限行动，陷阱感知+4，寻找陷阱，直觉闪避；绝对中立；潜能点：5；强韧+5，反射+12，意志+3；力量12，敏捷18，体质14，智力14，感知10，魅力8。

*技能及专长：*平衡+16，唬骗+1，攀爬+13，解除装置+14，逃脱+4，威吓+1，跳跃+13，知识(地下城)+4，开锁+16，搜索+14，手上功夫+6，生存+2，翻滚+16，使用魔法装置+8，绳技+11；潜能提升，潜能爆发，擅长异种武器(鞭子)，英雄本色，武器娴熟。

潜能点：洛斯拥有英雄本色这项专长，且已进阶极限探险家，因此每次升级时能获得5点潜能点。

半变形怪特性：在对抗睡眠及魅惑效果的豁免检定中获得+2种族加值；次级变形能力。

反射闪避（Ex）：如果在通常情况生物可以通过成功进行反射检定减半伤害，则洛斯在成功通过反射检定后将不受伤害。

极限行动（Ex）：一轮一次，洛斯能以一个自由动作消耗1点潜能点获得一个移动动作。

陷阱感知（Ex）：洛斯在躲避陷阱的反射豁免上有+4加值，对抗陷阱的攻击时防御等级有+1加值

寻找陷阱（Ex）：洛斯可以通过搜索检定发现DC高过20的陷阱。

直觉闪避（Ex）：洛斯在措手不及时防御等级仍然保留敏捷加值。

*所有品：镶嵌皮甲+2，刺剑+1，鞭子，敏捷手套+2，滑溜软膏，防腐软膏，万溶剂，*符文字典，许可证，身份证，通行证。

西伯瑞斯后裔
HEIR OF SIBERYS

科瓦雷的居民只掌握着龙纹的有限知识，例如西伯瑞斯龙纹则完全是种谜。西伯瑞斯龙纹的力量非常强烈，通常可以造成7环或是8环法术的效果。西伯瑞斯龙纹的外观，特性和血统都和所属家族的其他龙纹密切相关，然而龙纹后裔可能会耗费许多时光掌握和强化自己原有的龙纹但却没法进化到西伯瑞斯龙纹，相反没有继承龙纹的家族成员却有可能出乎意料地突然间浮现出西伯瑞斯龙纹。强力的西伯瑞斯龙纹很难预测，而且非常稀有，家族通常会密切关注继承西伯瑞斯龙纹的成员。如果其能力可以为家族所用，那么很好。但是，如果西伯瑞斯后裔没有隐藏自己的龙纹能力或是没能保持效忠家族，就很可能发现自己被列进暗杀的黑名单。

任何职业的角色都有可能继承西伯瑞斯龙纹，但通常需要等到较高等级。

生命骰：d6。

先决条件

想要进阶西伯瑞斯后裔，角色必须满足以下条件。

种族：龙纹种族。

技能：任意两项技能达到15级。

专长：英雄本色*。

特殊：拥有变异龙纹，低级龙纹，次级龙纹或高级龙纹的角色没法进阶西伯瑞斯后裔。同样，当角色进阶西伯瑞斯后裔后，则没法进阶龙纹后裔。

*本书第 55 页的新专长。

本职技能

任何角色其他职业的本职技能都视为西伯瑞斯后裔的本职技能。

每等级技能点数：2＋智力调整值。

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊	每日法术数量
1	+0	+2	+2	+2	额外潜能点，奖励专长	—
2	+1	+3	+3	+3	*西伯瑞斯龙纹*	现有职业等级+1（或奖励专长）
3	+2	+3	+3	+3	*强化西伯瑞斯龙纹*	现有职业等级+1（或奖励专长）

职业特性

西伯瑞斯后裔的职业特性包括：

武器和防具擅长：西伯瑞斯后裔不获得任何武器或防具的擅长。

额外潜能点：自 1 级起，西伯瑞斯后裔的龙纹开始浮现，角色每次升级时获得 2 点额外潜能点。

奖励专长：西伯瑞斯后裔能从以下列表中获得奖励专长。角色选择奖励专长时必须满足先决条件

潜能提升，潜能爆发，家族背景，如影随形，自发施法。

西伯瑞斯龙纹（Sp）：当西伯瑞斯后裔达到 2 级时会完全展现相应家族的西伯瑞斯龙纹，获得相应的类法术能力。如果角色家族提供两种类法术能力，角色必须在其中进行选择。

侦测龙纹：每日 1 次*片刻预知*。

探索龙纹：每日 1 次*感知位置*。

畜牧龙纹：每日 1 次*启蒙术*或*六级召唤自然盟友术*。

治疗龙纹：每日 1 次*群体治疗术*。

招待龙纹：每日 1 次*脱身术*。

创造龙纹：每日 1 次*真实造物术*（西伯瑞斯后裔必须如常支付真实造物术所需的经验值）。

通行龙纹：每日 1 次*高等传送术*。

抄录龙纹：每日 1 次*死亡徽记*。

守护龙纹：每日 1 次*心灵屏障*。

阴影龙纹：每日 1 次*高等窥视魔眼*或*高等探知*

暴风龙纹：每日 1 次*复仇风暴*。

警戒龙纹：每日 1 次*虹光法墙*。

西伯瑞斯龙纹能力的豁免 DC 等于 10 + 法术环数 + 角色魅力调整值。

西伯瑞斯龙纹的施法者等级 15。

每日法术数量：当西伯瑞斯后裔达到 2 级和 3 级时，每日法术数量同时增加，如同角色进阶前的施法者等级同时提升。角色只能提高施法能力，而不能获得先前职业的其他好处。若角色在进阶前拥有多个施法职业，则必须选择要将升级的西伯瑞斯后裔等级加在哪一种施法职业上，以决定新的每日法术数量。

如果角色原本没有施法者职业等级，可以代为获得奖励专长。角色在选择奖励专长时必须满足先决条件。

强化西伯瑞斯龙纹（Sp）：当西伯瑞斯后裔达到 3 级时，对西伯瑞斯龙纹的掌控愈加熟炼，角色现有西伯瑞斯龙纹类法术能力每日使用次数增加 1 次。

鲁瑞克·D·昆达拉克
RURIK D'KUNDARAK

鲁瑞克·D·昆达拉克：男性矮人；战士12级/西伯瑞斯后裔2级；挑战等级14；中型类人生物；生命骰12d10+36+2d6+6；生命值119；先攻权+2；速度20尺；防御等级19，接触12，措手不及17；基本攻击加值+13；擒抱+16；攻击：+19(近程，1d10+8，*护身矮人重斧+1*)，或者+17(远程，1d8+3，*投掷战锤+1*)；全回合攻击：+19/+14/+9(近程，1d10+8，*护身矮人重斧+1*)，或者+17(远程，1d8+3，*投掷战锤+1*)；特性：潜能点，60尺黑暗视觉，矮人特性，西伯瑞斯龙纹；绝对中立；潜能点：5；强韧+14，反射+9，意志+7；力量16，敏捷15，体质16，智力12，感知10，魅力6。

*技能及专长：*攀爬+18，威吓+13，跳跃+8，聆听+6，侦查+6。警觉，顺势斩，强力顺势斩，



西伯瑞斯后裔

高等武器专攻(矮人重斧)[B]，高等武器专精(矮人重斧)[B]，英雄本色*，猛力攻击，双武器防御[B]，双武器攻击[B]，武器专攻(矮人重斧)，武器专精(矮人重斧)

*本书第 55 页的新专长。

潜能点：鲁瑞克拥有英雄本色专长，且已进阶极西伯瑞斯后裔，因此每次升级时能获得5点潜能点

矮人特性：对抗冲撞检定以及摔绊检定时获得+4加值；对抗毒素，法术和类法术能力时豁免检定获得+2加值；对抗地精和兽人时攻击命中检定获得+1加值；对抗巨人时防护等级获得+2加值；在搜索非正常石制品时搜索检定获得+2加值；相关石制品的估价及手艺检定获得+2加值。

西伯瑞斯龙纹（Sp）：每日1次虹光法墙。施法者等级15。

所有品：防御护腕+5，投掷战锤+1，护身矮人重斧+1，天生防御护符+1，虔诚护盾药水+5，朦胧术药水，带刺铁手套，身份证。

调查专员 (MASTER INQUISITIVE)

调查专员把犯罪调查和推理的技术发挥到极致，达到同业中的最高水准。调查专员或许是菁英自由调查员，或许是为科瓦雷各地法律机构服务的著名侦探，或许是正在探究贪污腐败和阴谋内幕的杂志记者。但无论从事的行业，调查专员总是特别擅长解决神秘事件，揭露最黑暗的秘密。

许多业余爱好者都自称调查员，但只有极少数能达到专家的水准。调查专员是最菁英的调查员，以顽强和成就而闻名。行业中最佳的调查专员通常曾经是游荡者或是吟游诗人，但只要拥有旺盛的好奇心和解决神秘事件的决心，任何职业都可以进阶调查专员。

调查专员的感性和直觉在经过磨练后已经达到超自然境界，因此甚至可以施展部分类法术能力，辅助通常手段帮助调查真相，解决疑难。

生命骰：d 8 。

先决条件

想要进阶调查专员，角色必须满足以下条件。

技能：收集信息 6 级，搜索 3 级，察言观色 6 级。

专长：调查*。

*本书第 55 页的新专长。

本职技能

调查专员的本职技能（以及技能的关键属性）为：唬骗（魅力），解读文书（智力），收集信息（魅力），知识（地方）（智力），聆听（感知），搜索（智力），察言观色（感知），侦察（感知）。

每等级技能点数：6 ＋智力调整值。

调查专员

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊
1	+0	+0	+2	+0	*诚实之域*
2	+1	+0	+3	+0	奖励专长，线民（3 级）
3	+2	+1	+3	+1	*辨识谎言*
4	+3	+1	+4	+1	奖励专长，线民（6 级）
5	+3	+1	+4	+1	*真知术*

职业特性

调查专员的职业特性包括：

武器和防具擅长：调查专员不获得任何武器或防具的擅长。

诚实之域（Sp）：调查专员可以每日 1 次启动*诚实之域*，视为类法术能力，效果如同名法术。角色能消耗 2 点潜能点来额外启动 1 次本能力。

奖励专长：调查专员能从以下列表中获得奖励专长。角色选择奖励专长时必须满足先决条件。

警觉，欺诈，英雄本色，精通先攻，钢铁意志，谈判专家，说服者，研究，辨识骗徒，健壮，追踪，都市追踪。

线民：当调查专员达到 2 级时，可以逐渐培养自己的关系和线民。每当角色获得线民特性时，城主都应当创造新的非玩家角色代表相应的线民。线民必须所属非玩家职业（导师，望族，平民，专家，魔匠师，或武者）

线民的从事行业可能是告密者，罪犯，记者，店主，车夫，仆役，书记，或是任何可能对调查专员的努力提供帮助和线索的行业。

线民没有可能陪同调查专员执行任务或是为调查专员冒生命危险。但线民可以提供情报和线索，或是在力所能及的范围内帮忙 （为调查专员进行特定的技能检定）。

当调查专员达到 2 级时，可以获得 3 级的线民。当调查专员达到 4 级时，可以获得 6 级的线民。

角色至多每周 1 次要求特定线民的帮助。当角色联络线民时，通常需要付出相应的代价。专业线民，例如导师，望族或是魔匠师通常会要求调查专员的帮助作为回报，而罪犯或是其他低层线民，例如平民，专家和武者通常会要求金钱作为回报。线民的价格视其职业和等级而定，参阅后文表格。与雇员相比，线民与调查专员间互相熟识，而且保持着长期的交往关系。

线民职业	回报费用
导师	每等级 1 枚金币或帮助
望族	帮助
平民	每等级 2 枚银币
专家	每等级 5 枚银币
魔匠师	每等级 1 枚金币或帮助
武者	每等级 5 枚银币

辨识谎言（Sp）：当调查专员达到3级时，可以每日1次启动*辨识谎言*，视为类法术能力，效果如同名法术。角色能消耗2点潜能点来额外启动1次本能力。

真知术（Sp）：当调查专员达到5级时，可以每日1次启动*真知术*，视为类法术能力，效果如同名法术。角色能消耗2点潜能点来额外启动1次本能力。

克雷拉斯·莫瓦尼克
CREILATH MOVANEK

克雷拉斯·莫瓦尼克：男性半精灵；吟游诗人4级/调查专员4级；挑战等级8；中型类人生物(精灵)；生命骰4d6+4+4d8+4；生命值42；先攻权+1；速度30尺；防御等级17，接触12，措手不及15；基础攻击加值+6；擒抱+6；攻击：+7(近程，1d8+1，*长剑+1*)，或者+8(远程，1d8/19-20，轻弩)；全回合攻击：+7/+2(近程，1d8+1，*长剑+1*)，或者+8(远程，1d8/19-20，轻弩)；特性：轶闻知识+7，吟唱每日5次(破咒曲，*迷魂曲*，提振技能，提振士气)，*诚实之域*每日1次，线民（3级武者），*辨识谎言*每日1次，昏暗视觉，半精灵特性；绝对中立；强韧+3，反射+10，意志+4；力量10，敏捷14，体质12，智力14，感知8，魅力16。

*技能及专长：*唬骗+14，交涉+9，收集信息+20，威吓+5，知识（地方）+13，聆听+13，表演（演说）+15，搜索+18，察言观色+10，侦察+10；警觉，调查*，研究*，技能专攻（表演）。

*本书第55页的新专长。

吟唱：克雷拉斯可以每日5次启动吟唱能力。

*破咒曲（Su）：*克雷拉斯可以在破咒曲效果期间内，每轮通过进行表演检定反制需要依靠声音的魔法效果。30尺范围内的生物在对抗音波或其他需要依靠语言的魔法攻击时，可以选择使用克雷拉斯的表演检定结果代替自己的豁免检定结果。破咒曲效果持续10轮。

*迷魂曲（Sp）：*克雷拉斯可以吸引90尺范围内能听到并看到自己表演的3名生物(安静地坐好，在进行反应动作的检定时需要承受-4的惩罚，例如聆听检定和侦察检定)，角色的表演检定结果与目标生物的意志检定结果对抗决定迷魂曲是否生效。明显的威胁会中止迷魂效果。迷魂曲效果持续8轮。

*提振技能（Su）：*任何克雷拉斯30尺范围内能听到并看到表演的队友在进行特定技能检定时，可以获得+2的表现加值。提振技能效果持续20轮。

*提振士气（Su）：*任何可以听到克雷拉斯表演的队友（包括克雷拉斯）在对抗魅惑或恐惧效果时，豁免检定可以获得+1的士气加值，同时在进行攻击命中检定和伤害检定时，也可以获得+1的士气加值。提振士气效果可以持续到生物中止听到克雷拉斯表演后5轮。



调查专员

半精灵特性：半精灵对魔法睡眠效果免疫。在判定与种族相关的效果时，半精灵等同精灵。

已知吟游诗人法术（3/4/2；豁免DC13+法术环数）：0环—*晕眩术*，*指北术*，*法师之手*，*传讯术*，*阅读魔法*；1环—*通晓语言*，*治疗轻伤*，*易容术*，*遮蔽物体*；2环—*侦测思想*，*物品定位术*，*暗示术*。

所有品：链衫甲+1，*长剑+1*，*侦查透镜*，*霍华德便利袋*，侦探工具，短笛，身份证。

金刚战俑
WARFORGED JUGGERNAUT

有些人相信，战俑试验的最终结果应当是金刚战俑。通过各种改良和进化，金刚战俑将越来越接近真正的构装体，远离他们的肉身制造者。

金刚战俑是战争机器，特别精通制造伤害和持续作战。有些战俑会拒绝向金刚战俑发展，因为过分强调构装体性能的代价却是牺牲生物的特性。但如果战俑想要启动破坏的引擎，那么金刚战俑将是最佳的选择。

部分金刚战俑居住在哀伤故地，其中许多都在追随最强的金刚战俑刀锋统主。

生命骰：d12。



金刚战俑

先决条件

想要进阶金刚战俑，角色必须满足以下条件。

种族：战俑。

基本攻击加值：＋5。

专长：精金躯体*，精通冲撞，猛力攻击。

*本书第55页的新专长。

本职技能

金刚战俑的本职技能（以及技能的关键属性）为：攀爬（力量），手艺（智力），威吓（魅力），跳跃（力量），生存（感知），游泳（力量）。

每等级技能点数：2＋智力调整值。

职业特性

金刚战俑的职业特性包括：

武器和防具擅长：金刚战俑不获得任何武器或防具的擅长（特殊说明除外）。

甲刺（Ex）：当金刚战俑达到1级时，角色生长出甲刺，并自此擅长相应武器。精金甲刺可以在成功进行擒抱攻击后对目标造成1d6点穿刺伤害。虽然甲刺没法移除，但影响武器的法术同样可以影响甲刺。当金刚战俑达到4级时，甲刺的伤害提高到1d8点。

高级冲撞（Ex）：金刚战俑在进行冲撞以及防止被冲撞的力量检定中，角色职业等级视作加值。同时，在进行破门的力量检定中，角色职业等级同样视作加值。

强势冲锋（Ex）：金刚战俑获得强势冲锋（参阅本书第57页）作为奖励专长。

沉默：当金刚战俑达到1级时，角色开始逐渐脱离肉身种族。因为本质逐渐变化，金刚战俑在进行唬骗检定，交涉检定，收集信息检定以及察言观色检定时，金刚战俑等级视作减值（1级时－1，2级时－2）。

冲锋加值（Ex）：当金刚战俑达到2级时，角色在进行冲锋时，攻击命中检定可以获得＋1的额外加值（共计＋3）。当金刚战俑达到4级时，额外加值提高到＋2（共计＋4）。

完美构装体（Ex）：向金刚战俑进化的战俑会逐渐回归构装体本质。随着金刚战俑的改良，角色逐渐抛弃活体构装的弱点，向构装体靠拢。角色在保留智力和自我意识的同时，随着等级的提升逐渐获得相应的构装体特性。

*完美构装体Ⅰ：*当金刚战俑达到2级时，角色对淤伤及重击免疫。

*完美构装体Ⅱ：*当金刚战俑达到3级时，角色对影响心灵的法术及能力（魅惑，胁迫，心灵幻觉，魅影幻觉，以及士气效果）免疫。

*完美构装体Ⅲ：*当金刚战俑达到4级时，角色对即死效果和死灵系效果免疫。

*完美构装体Ⅳ：*当金刚战俑达到5级时，角色对属性伤害以属性吸取免疫。

冲锋增远（Ex）：当金刚战俑达到2级时，角色冲锋时移动速度提高5尺。

免疫医疗：当金刚战俑达到3级时，相比生物角色更接近构装体，因此对医疗子学派中恢复生命值的法术免疫。此外，角色没法受到需要依赖饮食的法术或物品影响，例如*英雄宴*或是药水。5级时，金刚战俑对所有医疗子学派的法术效果免疫。

超级冲撞（Ex）：当金刚战俑达到3级时，如果角色成功冲撞目标，可以选择同时对目标造成等同甲刺伤害附加角色力量调整值的额外伤害。如果角色在冲锋的同时选择冲撞，还可以通过强势冲锋以及高等强势冲锋造成额外伤害。

高等强势冲锋（Ex）：当金刚战俑达到5级时，角色获得高等强势冲锋（参阅本书第54页）作为奖励专长。

攻城锤（BATTERING RAM）

攻城锤：男性特征战俑；战士5/金刚战俑4级；挑战等级9；中型构装体(活体构装)；生命骰5d10+15+4d12+12；生命值85；先攻权+6；速度20尺；防御等级20，接触11，措手不及19；基本攻击加值+8；擒抱+11；攻击：+13(近程，1d8+6/*3，*战斧+1*)，或者+11(近程，1d8+3，甲刺)；全回合攻击：+13/+8(近程，1d8+6/*3，*战斧+1*)，或者+11/+6(近程，1d8+3，甲刺)；特殊攻击：冲锋加值+2，高级冲撞，超级冲撞；特性：完美构装体III，伤害

金刚战俑

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊
1	+0	+2	+0	+0	甲刺1d6，高级冲撞，强势冲锋，沉默
2	+1	+3	+0	+0	冲锋加值+1，完美构装体Ⅰ，冲锋增远
3	+2	+3	+1	+1	完美构装体Ⅱ，免疫医疗，超级冲撞
4	+3	+4	+1	+1	甲刺1d8，冲锋加值+2，完美构装体Ⅲ
5	+3	+4	+1	+1	完美构装体Ⅳ，高等强势冲锋

减免2/精金，免疫医疗，次级护命(25%)，活体构装特性，沉默；绝对中立；强韧+11，反射+4，意志+2；力量16，敏捷14，体质16，智力10，感知10，魅力6。

*技能及专长：*唬骗-6，攀爬+2，交涉-6，收集信息-6，威吓+10，跳跃-4，聆听+2，察言观色-4；精金躯体*，顺势斩，精通冲撞[B]，精通先攻[B]，猛力攻击[B]，强势冲锋**[B]，武器专攻（战斧），武器专精（战斧）。

*本书第55页的新专长。

**本书第57页的新专长。

冲锋加值（Ex）：攻城锤在进行冲锋时，攻击命中检定获得+2额外加值。

完美构装体叁（Ex）：攻城锤对淤伤及重击，影响心灵的法术及能力（魅惑，胁迫，心灵幻觉，魅影幻觉，以及士气效果），即死效果及死灵系效果免疫。

高级冲撞（Ex）：金刚战俑在进行冲撞，防止被冲撞或破门的力量检定中获得+4加值。

冲锋增远（Ex）：攻城锤在冲锋时速度25尺。

免疫治疗：攻城锤对医疗子学派中恢复生命值的法术免疫。此外，攻城锤没法受到需要依赖饮食的法术影响，例如*英雄宴*。

活体构装特性：对毒素，睡眠效果，麻痹效果，疾病，反胃，疲乏，力竭，恶心，以及能量吸取免疫。无法通过休息自然恢复致命伤害。震慑，属性伤害以及属性吸取可以产生效果。影响生物的法术和影响构装体的法术都可以产生效果。

超级冲撞（Ex）：如果攻城锤成功冲撞目标，能同时对目标造成1d8+3点额外伤害。如果攻城锤在冲锋的同时选择冲撞，还能通过强势冲锋以及高等强势冲锋造成额外伤害。

所有品：防具附魔+1，战斧+1，修复中度伤害油膏。

兽化师
WERETOUCHED MASTER

兽化师是努力提高自身兽化能力，回归祖先血统的半兽化人。他们不仅可以稍微改变外貌，还可以像先祖那样全面兽化。随着成长，兽化师会逐渐掌握原本兽化人的兽化形态和混合形态。随着身体的改变，兽化师的精神也趋向野性，逐渐远离文明社会。

多数兽化师都曾经是巡林客或野蛮人，希望能通过掌握动物形态增强自己的战力。很少有德鲁伊愿意进阶兽化师，因为德鲁伊原本就掌握着更多样的变形能力，很难通过进阶兽化师获得任何提高。

兽化师多数定居在埃鲁登原野，越是高等级的兽化师就越喜欢亲近残酷的自然环境而疏远文明社会。

生命骰：d 8。

先决条件

想要进阶兽化师，角色必须满足以下条件。

种族：半兽化人

基本攻击加值：＋4

技能：知识（自然）5级，生存8级

专长：任意兽化专长

本职技能

兽化师的本职技能（以及技能的关键属性）为：平衡（敏捷），攀爬（力量），驯养动物（魅力），躲藏（敏捷），威吓（魅力），跳跃（力量），知识（自然）（智力），聆听（感知），潜行（敏捷），侦察（感知），生存（感知），游泳（力量）。

每等级技能点数：2＋智力调整值。

兽化师

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊
1	+0	+2	+2	+0	兽化血统Ⅰ
2	+1	+3	+3	+0	野性认同，奖励兽化专长
3	+2	+3	+3	+1	兽化血统Ⅱ
4	+3	+4	+4	+1	恐怖兽化，奖励兽化专长
5	+3	+4	+4	+1	变化形体，兽化血统Ⅲ

职业特性

兽化师的职业特性包括：

武器和防具擅长：兽化师不获得任何武器或防具的擅长。

兽化血统Ⅰ（Su）：当兽化师达到1级时，必须选择代表自身兽化血统的动物种类：熊，野猪，鼠，虎，狼或是狼獾。在兽化时，角色的外表将接近相应祖先的混合态，须发更接近野兽，周身覆盖着毛皮，以及短短的尾巴。此外，角色会依据血统在兽化时获得额外的能力。

*熊或虎：*角色在兽化时，力量获得＋2加值，同时还可以利用兽爪进行攻击，视为天生武器。爪抓可以造成1 d 4点伤害（角色等级每提高4级，伤害增加1点）。如果角色拥有兽爪特性，或是拥有强化天生攻击专长，爪抓伤害提高1级。

*野猪或狼獾：*角色在兽化时，体质获得＋2加值，同时还可以利用獠牙进行攻击，视为天生武器。啮咬可以造成1 d 6点伤害（角色等级每提高4级，伤害增加1点）。如果角色拥有獠牙特性，或是拥有强化天生攻击专长，啮咬伤害提高1级。

*鼠或狼：*角色在兽化时，敏捷获得＋2加值，同时还可以利用獠牙进行攻击，视为天生武器。啮咬可以造成1 d 6点伤害（角色等级每提高4级，伤害增加1点）。如果角色拥有獠牙特性，或是拥有强化天生攻击专长，啮咬伤害提高1级。

野性认同（Ex）：与德鲁伊或巡林客类似，兽化师可以利用肢体动作，声音语言，以及行为方式改善动物的态度。该能力类似在改善人的态度时所做的交涉检定。兽化师投一个1d20，再加上他的兽化师等级和魅力调整值来决定野性认同的结果。如果角色曾经是德鲁伊或巡林客，角色的兽化师等级可以与先前的等级叠加，决定最终的调整值。如果目标动物与角色兽化血统相同，角色在检定中获得＋4加值。

要使用野性认同，兽化师和动物必须能够互相仔细查看，即两者必须在普通环境下彼此相距30尺以内。一般通过这种方式感化一个动物需要1分钟时间，不过和感化人类似，有可能需要更多和更少的时间。

兽化师可以通过该能力感化一个智力为1或2的魔法兽，不过在检定中要受到-4减值。

奖励兽化专长：当兽化师达到2级和4级时，能从以下列表中获得奖励兽化专长（参阅本书第三章）。角色选择奖励专长时必须满足先决条件。

强化兽皮，强化攀岩，额外兽化特性，强势啮咬，强势撕扯，强化兽化防御，愈合因子，强化疾行，兽化防御，半兽化人之凶猛，半兽化人多重攻击。

兽化血统Ⅱ（Su）：当兽化师达到3级时，角色可以获得灵敏嗅觉这项能力，同时还可以在兽化时根据血统在兽化时获得额外的能力。

*熊：*精通攫抓。角色必须首先通过爪抓命中目标，接着能以一个不会引发借机攻击的自由动作展开擒抱。

*野猪：*野蛮意志。角色在意志检定中获得＋4加值。

*鼠：*攀爬速度。角色获得20尺攀爬速度。此外在进行攀爬检定时，角色使用敏捷调整值代替力量调整值进行检定。如果角色拥有攀岩特性，攀爬速度提高10尺。

*虎：*猛扑。角色在冲锋时能进行全回合攻击。

*狼：*摔绊。角色必须首先通过啮咬命中目标，接着能以一个不会引发借机攻击的自由动作展开摔绊。如果角色在摔绊对抗中失败，目标没法尝试进行反摔绊。

*狼獾：*狂暴。如果角色受到伤害，会在下一轮开始狂暴，疯狂地展开攻击，直到角色或目标死亡为止。角色力量获得＋2加值，体质获得＋2加值，但防御等级需要承受－2减值。角色没法自动停止狂暴状态，但不同于野蛮人，角色在狂暴结束后不会疲乏。

恐怖兽化（Ex）：当兽化师达到4级时，可以在兽化或变化形体时影响周围的气氛。当角色攻击或冲锋时，30尺范围内目击到角色攻击的生物会因此战栗5 d 6轮。

恐怖兽化只能影响生命骰数和兽化师角色等级相等或更少的生物。通过意志豁免检定（DC 10＋兽化师职业等级+角色魅力调整值）的生物将不会战栗。豁免检定成功的生物在此后24小时内对此兽化师的恐怖兽化能力免疫。恐怖兽化是影响心灵的恐惧效果。

变化形体（Su）：当兽化师达到5级时，他能以一个迅捷动作呈现出其兽化血统所对应的动物形态（和一级时选择相同）。通过消耗两次每日兽化次数，兽化师可以变成动物形态如同对自己施展了*变形术*，除了持续时间等同于兽化师的兽化时间。当此能力作用时，兽化师不会获得通常情况下的兽化效果，并且兽化师不能在兽化时使用此能力。兽化师只能呈现象征兽化血统（见下）的特殊动物形态。兽化师在死后会恢复原本形态，但截断的肢体仍然保留动物形态。

血统	动物形态
熊	棕熊（CR 4）
野猪	凶暴野猪（CR 4）
鼠	凶暴鼠（CR 1/3）
虎	虎（CR 4）
狼	凶暴狼（CR 3）
狼獾	凶暴狼獾（CR 4）

兽化血统Ⅲ（Ex）：当兽化师达到5级时，角色在处于兽化状态时一项或多项属性将获得加值。此加值与所有兽化提供的加值叠加（例如兽化血统Ⅰ）。

动物	属性调整
熊	力量+4
野猪	体质+6
鼠	敏捷+6
虎	力量+2，体质+4
狼	力量+2，敏捷+2，体质+2
狼獾	敏捷+2，体质+4

巨熊葛温坦(GWENTAN THE BEAR)

巨熊葛温坦：男性半兽化人；野蛮人3级/巡林客2级/兽化师5级；挑战等级10；中型类人生物(变形生物)；生命骰3d12+6+2d8+4+5d8+10；生命值70；先攻权+3；速度：30尺；防御等级18，接触13，措手不及15；基础攻击加值+8；擒抱+11；攻击：+11(远程，1d6+2/*3，复合短弓)，或者+11(近程，1d6+3，木棒)；全回合攻击：+9/+9/+4(远程，1d6+2/*3，复合短弓)，或者+11/+6(近程，1d6+3，木棒)；特殊攻击：宿敌(魔法兽)+2，恐怖兽化，狂暴每日1次，兽化（兽皮或兽爪）每日4次，兽化血统Ⅱ(熊)；特性：昏暗视觉，快速移动，灵敏嗅觉，陷阱感知+1，直觉闪避，野性认同；混乱中立；强韧+13，反射+12，意志+4；力量16，敏捷16，体质14，智力8，感知12，魅力6。

技能及专长：平衡+2，攀爬+2，躲藏+2，跳跃+2，知识（自然）+6，聆听+9，潜行+2，生存+13；强化兽皮*，额外兽化特性*，强势撕扯*，愈合因子*，强化天生攻击*，快速射击，兽化防御*，追踪。

*本书第三章的新专长。

宿敌（Ex）：葛温坦在与魔法兽进行唬骗，聆听，察言观色，侦察或是生存检定对抗时，可以获得+4 的加值。同时，葛温坦在对魔法兽进行伤害检定时获得相同的加值。

兽化血统Ⅱ（熊）：精通攫抓（Ex）。角色必须首先通过爪抓命中目标，接着可以通过一个不会引发借机攻击的自由动作展开擒抱。

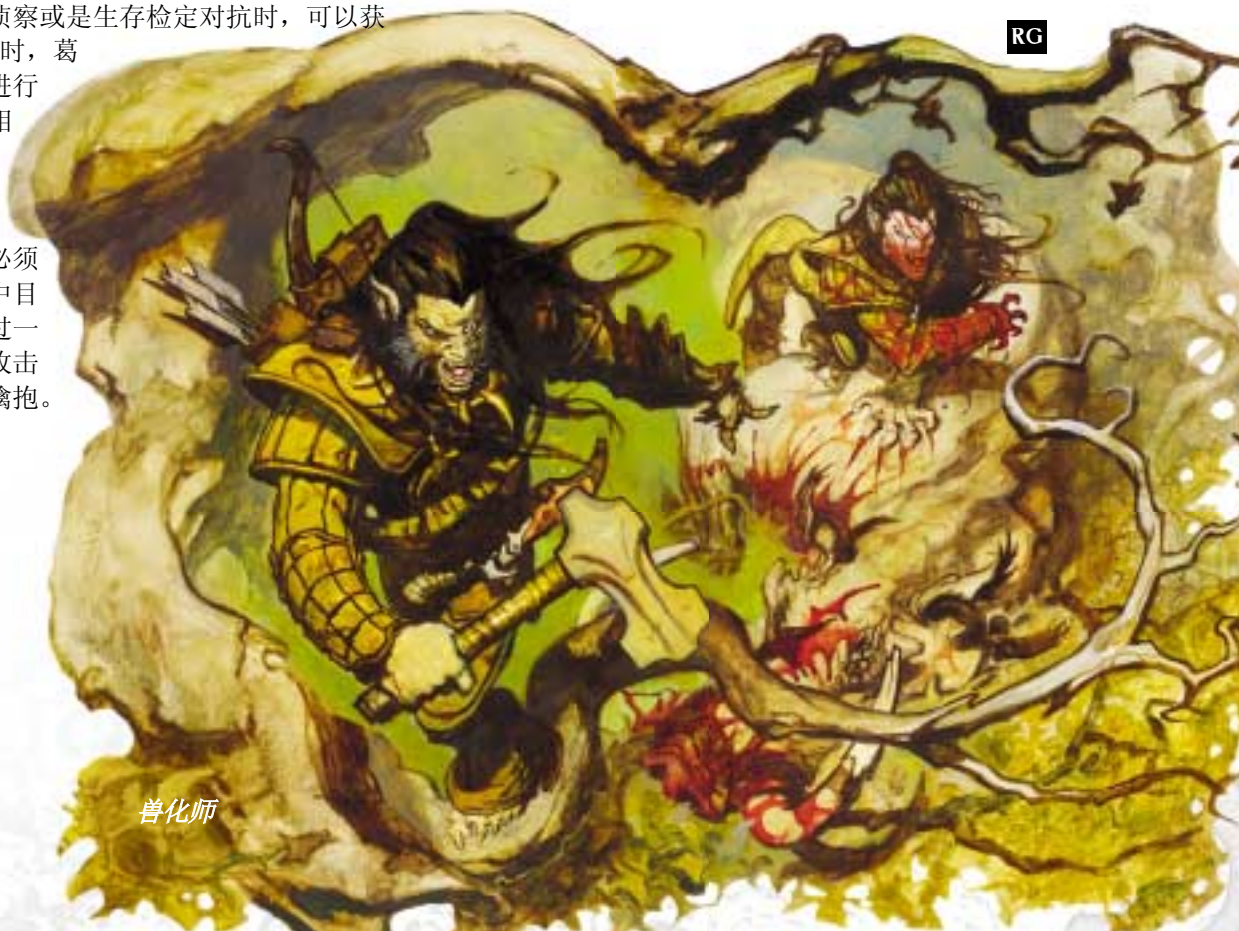
恐怖兽化（Ex）：当葛温坦攻击或冲锋时，30尺范围内目击到角色攻击的生物会因此战栗5d6轮。恐怖兽化只能影响生命骰10或更低的生物。通过意志豁免检定（DC13）的生物将不会战栗。如果生物在检定中成功，此后24小时内对葛温坦的恐怖兽化能力免疫。恐怖兽化是影响心智的恐惧效果。

狂暴（Ex）：葛温坦可以每日1次狂暴。角色狂暴时数据变动为：生命值90；防御等级16，接触11，措手不及13；擒抱+13；攻击：+13（近程，1d6+5，木棒）；意志+6；力量20，体质14。角色在兽化状态狂暴时数据变动为：生命值100；防御等级20，接触11，措手不及17；擒抱+14；攻击：+14（近程，1d8+9，爪击）；全回合攻击：+14/14（近程，1d8+9，爪击*2）；特殊攻击：精通攫抓；特性：伤害减免2/银；意志+6；力量22，体质20。

兽化（Su）：葛温坦可以每日4次兽化。角色兽化时数据变动为：生命值80；防御等级22，接触13，措手不及19；擒抱+12；攻击：+12（近程，1d8+7，爪击）；全回合攻击：+12/+12（近程，1d8+7，爪击*2）；特殊攻击：精通攫抓；特性：伤害减免2/银；力量18，体质16。

野性认同（Ex）：葛温坦可以用类似交涉检定的方式改变动物的态度。葛温坦需要进行1d20+5的检定，或在影响智力属性1或2的魔法兽时进行1d20+1的检定。在进行面对熊类的检定时，葛温坦可以获得+4的加值。

所有品：皮甲+2，复合短弓(力量加值+2)，20支箭，*天武护符+1*，*抗力斗篷+1*，*树肤术药水+2*。



兽化师


两位法师对峙着，他们的法术已经蓄势待发，手中的法杖闪烁着魔法之光，周围的空气也因为两位法师的奥术能量而噼啪作响。

第五章

魔法

魔法是艾伯伦世界的根本，魔法的力量在环绕着世界的西伯瑞斯环汹涌澎湃，魔法束缚着凯博尔地底世界深处最邪恶的魔鬼。魔法好像就是世界本身，那种专门用来改变自然界规律的能量。本章将介绍魔法在艾伯伦世界的地位，部分新魔法效果规则例如魔物附身或是同调天族，艾伯伦世界的宇宙观，以及各种施法职业的新法术。

世界中的魔法
MAGIC IN THE WORLD

魔法，以及对魔法的依赖，是艾伯伦社会生活的特点。数千年以来，法师，术士，牧师，机关术士，导师，魔匠师都在用他们的魔法能力解决生活中的实际问题（机关术士请参阅本书第２９页；魔匠师请参阅本书第２５６页）。他们的努力保证文明社会在世界各地，特别是科瓦雷能够开花结果，也同时形成高度依赖魔法的社会。空中公车穿梭在萨恩的高塔间，铁匠吟唱咒文提高工作质量，飞空艇满载着旅客在吉拉哥和坎纳斯间来往，裁缝用阴影的纺线编织布匹，街道用*不灭明焰*照明，信用证和其他重要文件都需要经过*秘法印记*来公证。魔法非常普及，虽然高级魔法仍然相当稀有和神奇，但低级魔法则非常普遍。

施法者

在艾伯伦世界，施法者分成两类，职业施法者和菁英施法者，他们对社会都有着深远的影响。

职业施法者包括导师，魔匠师以及其他通过施法辛苦生活的居民。这些低级施法者保证产业能够继续精确地运转。宽泛地讲，这部分施法者还包括多数龙纹家族成员，他们用自己的魔法能力支撑家族或家庭的经济。可以说，龙纹家族对科瓦雷经济的统治就是通过他们对职业施法者的绝对控制实现的。许多没能继承龙纹的家族成员通常会成为魔匠师或导师，而非龙纹家族成员的职业施法者通常需要为龙纹家族控制的行会服务。

菁英施法者包括法师，机关术士，术士，牧师 ，德鲁伊，吟游诗人，以及其他玩家施法者职业。菁英偶尔会出售自己的服务，但很少把这种活动当作自己的生活来源和生活方式。普通居民很难负担高级施法者的费用，菁英施法者市场非常狭窄，很难支撑生活。因此，多数菁英施法者都从事其他行业，例如贤者，祭司，顾问或是冒险者。

服务

多数科瓦雷的居民甚至没法担负低级魔法的费用。例如１２５枚金币的*移除疾病*就已经超过普通市民的承受范围（即使计算乔拉斯克家族的折扣），导致疾病永远没法在科瓦雷根除。但在同时，多数居民都可以负担在萨恩市内空中公车旅行的费用，体验确保万塔都市漂浮的神奇魔法。在都市，即使是最贫困的居民也可以在主要道路享受到*不灭灯笼*的福利。与其他服务项目类似，部分魔法效果非常普及，但其他则仅限富有的居民享用。

本节将粗略介绍魔法服务的种类，普及率以及对社会的影响。各种服务的具体价格请参阅本书第六章冒险装备。

通讯

魔法长途通讯由抄录龙纹的西维斯家族负责提供。西维斯家族继承龙纹的成员可以使用风讯术和短讯术，特殊的龙晶物品更可以强化这些能力。此外，家族还可以通过迷幻手稿提供文字保密服务，通过通晓语言翻译文件，或是通过秘法印进行公证。

西维斯家族或许是科瓦雷最重要的家族，街头的普通市民和其他家族的成员都可能是西维斯家族的服务对象。假设没有西维斯家族的公证，银行业就会面临严重危害。西维斯家族在科瓦雷中心地区都设有通讯站。只要交纳合理的费用，就可以发送声音或文字短信到通讯站，并继续转发，相对及时地传达信息。

欧瑞恩家族的递送服务更为迅捷，但价格昂贵。如果交纳相当费用，递送行会的传送专员可以即时递送文件或包裹。当然，如果时间宽裕，也可以选择欧瑞恩家族便宜的邮递服务，同时还有西维斯的公证程序保证安全性。

医疗

乔拉斯克家族继承医疗龙纹。家族的努力和高水准的服务质量致使科瓦雷的居民需要治疗或面临疾病时通常会造访乔拉斯克医院而并非教会神庙。虽然魔法医疗对普通居民而言非常昂贵，但乔拉斯克家族的医疗行会也有雇佣许多能通过普通方法医疗的职员。行会成员通过医疗技能治疗疾病和伤势，甚至提供全程的看护服务。教会和牧师的治疗通常只对内部成员和所在国家的贵族（通常也是最有帮助的信徒）开放。

招待

继承招待龙纹的伽兰达家族可以保证稳定的收益。虽然多数酒馆和旅店对魔法没有特殊需求，但都与伽兰达家族的旅店行会保持着密切联营。对有能力支付费用的居民而言，伽兰达家族还提供英雄宴餐饮，保证洁净的餐饮，甚至是牢靠的异界房屋等方便的服务。旅店行会负责审查，甚至是管制没有联营的店铺，提高科瓦雷中心地区的住宿质量。每当富有的贵族想要举办值得回忆的派对，都会要求伽兰达家族的帮助。

交通

魔法交通有许多形式，分别由相应的龙纹家族控制。继承通行龙纹的欧瑞恩家族控制着递送行会和传送行会。在交纳费用后，部分欧瑞恩家族成员可以帮助旅客传送有限距离。然而，更多居民愿意（而且负担的起）借助闪电列车旅行。魔法车厢连接成列，按特定线路在连结安黛尔，布鲁兰，瑟雷恩和吉拉哥的主要城市间运行。欧瑞恩家族还和瓦塔利斯家族合作，利用魔法运输，魔育动物以及普通动物在科瓦雷各地运输旅客和货物。

继承暴风龙纹的林兰德家族可以控制风的力量，因此掌握着科瓦雷海路和航空运输。特别是在哀伤故地的闪电列车线路中断后，欧瑞恩家族的闪电列车没法抵达西部科瓦雷和坎纳斯，而林兰德家族就趁机控制住科瓦雷东西部间的货运和客运。

其他服务项目

都市里富有的社区都通过*不灭明焰*实现长明街灯照明街道。昆达拉克家族经营银行业，通过西维斯家族的*秘法印记*公证信用证保证客户可以在科瓦雷各地支取金融资源。西维斯家族还帮助有需求的客户开具身份证件文件，在五国旅行时特别重要。修理员（通常和卡尼斯家族有关）通过*修复术*和*修复中度伤害*修理家用物品。部分城市甚至有通过*魔法伎俩*进行洗染和清洁服务。

商品

如同魔法服务项目，在艾伯伦世界，运用魔法制造的商品同样普及，无论在制造过程结束后物品是否还存有魔法力量。

魔法精制物品：多数魔匠师都能施展魔力制造（参阅本书第113页）这道法术。真正的制桶匠在木桶边吟唱，最好的铁匠在铁砧前施展这道法术，最优秀的制陶匠在黏土前复诵。魔法的效果非常简单（在进行手艺检定时获得内在加值），但影响却非常深远。通过魔力制造，工匠可以在短时间内制作质量精良的作品，而且多数都可以通过魔力制造达到精制品的要求。因此，科瓦雷优质商品的来源非常充足，而魔匠师也可以更快更好地制作商品，得到更多回报。

魔法物品：艾伯伦世界并没有提高魔法物品的制造难度，只是有更多施法者参与制造。产业化的世界影响着魔法物品的制造，寻常的导师和魔匠师以及菁英的机关术士和其他施法者都在制造魔法物品。简单讲，在科瓦雷世界低级魔法物品比*《城主指南》*中更加普及。这种区别也体现在金币限额的变动中。

社区规模	金币限额	低级魔法物品
聚落	50 gp	1 环卷轴 0 环药水
村庄	150 gp	2 环卷轴 1 环药水
乡村	400 gp	3 环卷轴 2 环药水 1 环魔杖
小镇	1,000 gp	4 环卷轴 3 环药水 2 环魔杖
大镇	4,500 gp	5 环卷轴 3 环药水
小城	15,000 gp	任意
大城	40,000 gp	任意
都会	100,000 gp	任意

牲畜：继承畜牧龙纹的瓦塔利斯家族控制着科瓦雷的畜牧业。瓦塔利斯家族的饲养员通过魔法强化生产魔育动物——某项属性值得到强化，速度更快，耐力更强，也更容易训练的动物（魔育动物模板请参阅本书第 2 9 5 页）。瓦塔利斯家族甚至饲养部分魔法兽，但这些生物目前并没有形成市场，因此还没有开始对公众开放。

辅助施法材料
OPTIONAL MATERIAL COMPONENTS

艾伯伦世界的根本是魔法，因此蕴涵魔力的物质，炼金用的植物，或是附带元素属性的矿物非常丰富。其中许多物品可以用作施法材料。部分施法材料可以用作辅助（因此并非法术介绍中的特定施法材料），有机会提高魔法的使用效果，具体作用请参阅材料介绍。只要在施法过程中使用辅助材料，即使法术效果并没有得到提高，仍然产生消耗。角色在施展法术时只能使用单种辅助施法材料。

表格中只包括可以在市场购买的普通材料。许多传说都指出，在艾伯伦世界还有许多植物，矿物，动物肢体和其他物质可以强化施法效果。然而，即使这些传说属实，稀有材料也只能通过任务或冒险取得。

辅助施法材料

名称	价格	名称	价格
凯瑟尔脾脏	125 gp	拉斯琴角	55 gp
科瓦迪斯叶	750 gp	玛伯尔晶	50 gp
龙眼橡实	60 gp	玛斯廷幼芽	60 gp
哈索尔根	90 gp	奈石	500 gp
伊瑞安晶	115 gp	瑞斯叶	120 gp
吉洛斯叶	150 gp		

凯瑟尔脾脏(Cathier Spleen)：凯瑟尔是在埃鲁登原野生活的温和草食性动物，外形和野兔相仿，有能力用魔法进行伪装。若将凯瑟尔脾脏用作幻术系法术的辅助施法材料，法术持续时间有 6 0 % 机率加倍。

科瓦迪斯叶(Covadish Leaves)：科瓦迪斯生长在艾伦诺岛，略带死灵系属性，因此对精灵而言非常重要。若将科瓦迪斯叶用作死灵系法术的辅助施法材料，施法者等级有 3 0 % 机率获得＋2 加值

龙眼橡实(Dragonseye Acorn)：龙眼橡树生长在夸巴拉，橡实可以强化塑能系魔法。若将龙眼橡实用作塑能系能量伤害类（酸系，冰系，电系，火系或音波）法术的辅助施法材料，法术有 1 0 % 机率得到强效，就如同施法者搭配法术强效专长（但不占用更高环的法术位）。

哈索尔根(Hathil Root)：哈索尔生长在阴影湿地。若将哈索尔根用作变化系法术的辅助施法材料，豁免 D C 有 3 5 % 机率获得＋1 加值。

伊瑞安晶(Irian Crystal)：伊瑞安晶通体透明，闪烁着柔和的白光。若将伊瑞安晶用作咒法系（医疗）法术的辅助施法材料，法术有 1 5 % 机率得到极效，就如同施法者搭配法术极效专长（但不占用更高环的法术位）。

吉洛斯叶(Kieros Leaves)：这种草药只生长在艾伦诺，被称为疯狂树。若将吉洛斯叶用作即死法术的辅助施法材料，豁免 D C 有 3 0 % 机率获得＋2 加值。

拉斯琴角(Laskin Horn)：拉斯琴是在埃鲁登原野生活的羚羊，微微向后倾斜的角可以用作辅助施法材料。



若将拉斯琴角用作接触攻击法术的辅助施法材料，攻击检定有４０％机率获得＋１加值。

玛伯尔晶(Mabar Crystal)：黑色的玛伯尔晶略微透明，颜色接近黑曜石，产地在凯博尔地底深处。若将玛伯尔晶用作塑能系黑暗类法术的辅助施法材料，法术范围有４０％机率加倍。

玛斯廷幼芽(Masthin Shoots)：玛斯廷生长在夸巴拉，幼芽有解毒作用，经常能吸引野外动物。在对动物或魔法兽施展惑控系法术时，若将玛斯廷幼芽用作辅助施法材料，法术持续时间有４０％机率加倍。

奈石(Narstone)：恶魔荒原出产的这种石材传说是恶魔石化的骨骼。若将奈石用作召唤系或呼唤系法术的辅助施法材料，召唤出的生物有２０％机率在防御等级中获得＋１幸运加值。

瑞斯叶(Reath Leaves)：寄生植物瑞斯藤生长在埃鲁登原野。在对植物或植物系生物施展惑控系法术时，若将瑞斯叶用作辅助施法材料，豁免ＤＣ有４５％机率获得＋１加值。

诸位面 (PLANES OF EXISTENCE)

艾伯伦世界在物质位面旋转，而周围环绕着共存的通道位面：星界，灵界以及阴影界，这正如同龙与地下城核心宇宙观（参阅*《城主指南》*第五章）。

在艾伯伦的星界中，共存在十三个位面以复杂的轨道环绕着物质位面运行。这些位面结合着内层位面和外层位面的特点，有些带有鲜明的元素特征，有些显示出强烈的阵营倾向，有些则根本就是异世界。这些位面是*《怪物图鉴》*中异界生物的故居。相比龙与地下城核心宇宙观，在艾伯伦世界，位面并非是诸神的领地，而其中只有杜鲁尔是凡物死亡后灵魂的归宿。

各位面相互独立，在星界中共存，没有任何联系，而且与灵界和阴影界都没有联系。因此，部分法术（例如幻化灵体或行影术）没法帮助施法者抵达这些位面。各位面都有机会运行到和物质位面相接的位置，此时位面间就会产生连结（参阅后文位面连结）。

随机位面表

本表格与*《城主指南》*第１５１页表５－７作用相同。

d%	位面
01–09	达安维，完美秩序
10	达・库尔，梦境异界
11–18	杜鲁尔，死者国度
19–27	费尼亚，火海
28–36	伊瑞安，永恒白昼
37–45	奇斯瑞，混沌漩涡
46–54	拉玛尼亚，破晓森林
55–63	玛伯尔，永恒黑夜
64–72	瑞西亚，冰川
73–80	撒法拉斯，战场
81–88	西拉尼亚，苍篮天庭
89–96	瑟兰尼斯，妖精花园
97–00	瑟瑞奥特，疯狂国度

位面连结

当诸位面在星界沿轨道运行时，可能会接近或是远离物质位面。诸位面与物质位面的关系共有三种形式。

相接（Coterminous）：在特殊时段里，位面会运行到与物质位面相接的位置。此时物质位面和相

龙晶

龙晶根据其来自世界中哪个地方而分为三种。这些水晶碎片能够在加工之后用于制造魔法物品、神器、构装体，也能用于强化龙纹能力。

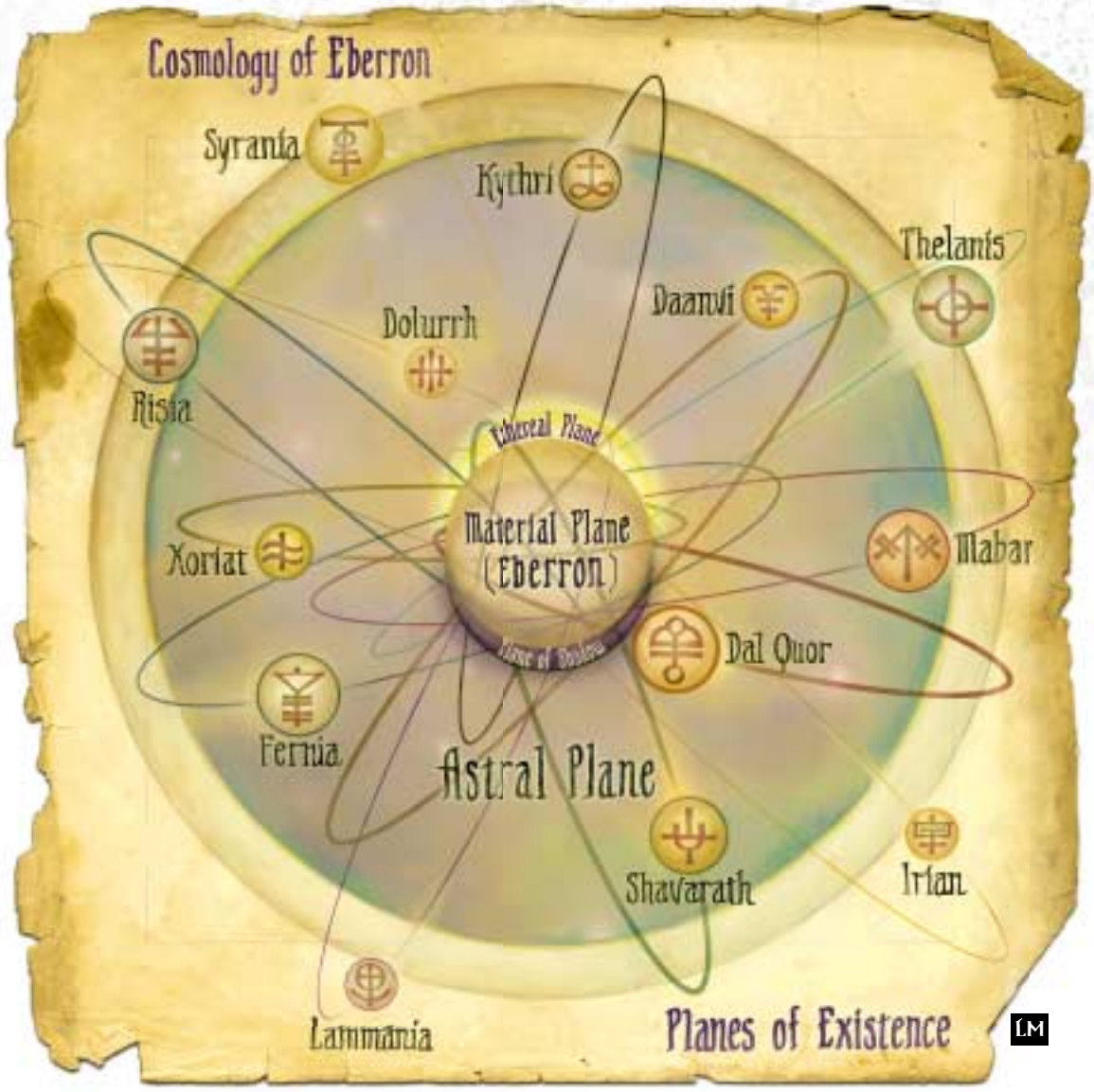
所有的龙晶看上去都像是透明的石块或水晶，其中有着颜色各异的旋涡状纹路。龙晶中的纹路类似龙纹，但又与龙纹又不尽相同，纹路闪烁的光芒让这些石头看起来就像活的一样。虽然龙晶是透明的，但其中的发光纹路赋予它颜色。

西伯瑞斯龙晶来自横穿夜空的破碎光带——西伯瑞斯圆环。西伯瑞斯那透明的晶体内部有闪烁着金光的旋涡状纹路。

凯博尔龙晶来自地底深处的岩浆层附近。这些活生生的晶体通常生长在洞穴的岩壁上。凯博尔龙晶被午夜蓝或珍珠黑颜色的旋涡状纹路围绕着。

艾伯伦龙晶埋藏在浅层土壤中，被发掘出来时通常是貌似圆形石块的晶洞。艾伯伦龙晶表面上有深红色或鲜红色的旋涡状纹路。

龙晶以及其用途被记载于第十章：魔法物品中。



接的位面间可以通过特殊地点自由往来。例如，当费尼亚与物质位面相接时，角色可以通过火山或其他高热的火焰来往费尼亚，而居住在费尼亚的生物也可以自由往来艾伯伦。根据星界轨道，位面各有独特的相接频率：费尼亚与物质位面相接非常频繁（每 5 年有 1 月的相接期），而瑟瑞奥特则在七千年里都没能和物质位面相接。

当位面与物质位面相接时，一部分位面特性可能会渗入整个物质位面，或至少渗入物质位面的部分地区。例如，当瑞西亚与物质位面相接时，部分地区中拥有寒冷描述符的法术会得到强化。不是所有位面都能将特性都渗入物质位面。

渐近/渐远（Waxing/Waning）：位面逐渐靠近相接位置时的状态称为渐近，而在相接后逐渐远离物质位面的状态称为渐远。位面在渐近和渐远状态对物质位面都没有影响。

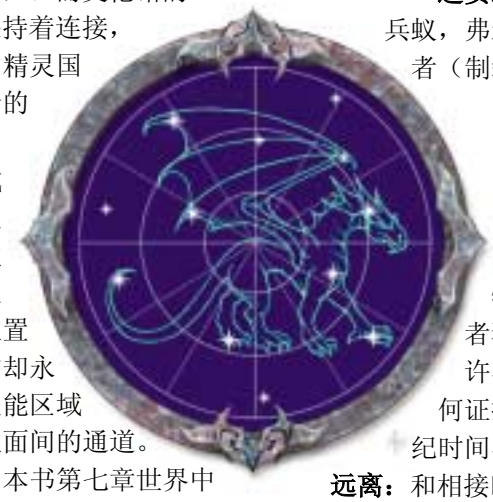
远离（Remote）：位面在远离状态时很难和物质位面建立起连结。例如，当费尼亚与物质位面远离时，火系魔法效果减弱，召唤火元素相对困难，而且很难利用*异界传送*抵达费尼亚。尝试通过*异界传送*或类似魔法抵达处在远离状态的位面，或是召唤和呼唤居住在该位面的生物都需要通过法术辨识检定（ＤＣ３０＋法术环数）。如果角色知识（位面）技能达到 5 级或更高，可以在检定中获得＋2 环境加值。

游戏影响： 艾伯伦世界的贤者和星象学家用复杂的星图仪和表格追踪位面与艾伯伦的位置关系。然而，城主没必要进行同样的劳动。为简化游戏，您应当在战役需要时，规定位面的状态即可。如果您特别看重连贯性，希望追踪事件发生的前后时间，可以使用位面介绍中的相应数据。否则您也没必要花费精力，直接在战役需要时进行规定即可

诸位面多数时间都在渐近和渐远状态，因此可以假定玩家随时都能召唤任意怪物，甚至是在通过*异界传送*在诸位面旅行时都没必要进行法术辨识检定。您应当只在绝对必要时追踪位面位置。

显能区域（MANIFEST ZONES）

在艾伯伦以及更遥远的世界，有些地区和特定位面间保持着牢固的连结。例如，埃鲁登原野的黄昏林地就和玛伯尔，永恒黑夜的位面保持着连结，而因此当地负能量得到强化。而阴影湿地的部分魔法区域和疯狂国度瑟瑞奥特保持着连结，因此当地变化系魔法得到强化，并且偶尔会触发野魔法（参阅*《城主指南》*第１４９页）。而艾伦诺的部分地区和伊瑞安或是玛伯尔保持着连接，因此也致使（至少是原因之一）精灵国家死灵法术的盛行和不朽评议会的统治性地位。



就某种意义而言，显能区域明显违背位面间的常规关系。显能区域的影响可能会因为相应位面处在远离位置而略微降低，也可能会因为相应位面处在相接位置而略微提高，但与位面间的连结却永远保持存在。在位面相接时，显能区域偶尔可以充当相接位面与物质位面间的通道。

特别重要的显能区域请参阅本书第七章世界中的生活。显能区域自古就已经存在，对周边居民的生活都有着显著的影响。而其他影响力较弱的显能区域更是遍布艾伯伦，或许随着原有显能区域的衰弱，新的显能区域会相应出现。显能区域的出现和消失似乎和位面的相对位置没有特别的联系。

达・库尔在艾伯伦没有显能区域，而其他位面的显能区域都或多或少地在艾伯伦出现。

位面介绍

本节将简要介绍艾伯伦宇宙观的诸位面。各位面介绍包括*《怪物图鉴》*中居住在当地的生物，并且分开列出部分其他来源的生物。介绍还包括位面在相接和远离时对物质位面的影响，以及相接远离的频率。

艾伯伦世界的通道位面与《城主指南》中相同，因此在这里没有出现。部分位面特性的具体介绍，请参阅《城主指南》第１４７至第１５０页。

达安维（Daanvi），完美秩序

在完美秩序的位面达安维，弗米蚁族在规划整 齐的田地里照料理想的作物，驻军的要塞编制纪律 井然有序，和平的村落精确地遵守着法律。与核心 宇宙观中的世外桃源非常类似，达安维享受着由完 美秩序产生出的和谐。

达安维的位面特性包括：

- 普通变化性。
- 强烈守序倾向。
- 魔法强化：极效及增远施展的秩序描述符法术
- 魔法抑制：混乱描述符法术受到抑制，要成功施展此类法术需通过法术辨识检定（ＤＣ１５＋法术环数）。

达安维的居民：弗米蚁工蚁，弗米蚁兵蚁，弗米蚁监工蚁，弗米蚁蚁后，协约者（制裁者），追踪者（制裁者）。

《位面手册》：整洁生物（模版）。

《怪物图鉴III》：审判天使，维斯光体

相接：达安维在相接时，对物质位面没有显著影响。有些学者猜测，历史中相对稳定的时期或许与达安维的接近有关，但没有任何证据支撑。达安维每四世纪有一世纪时间与物质位面相接。

远离：和相接时类似，达安维在远离时，对物质位面也没有显著影响。达安维每四世纪有一世纪与物质位面远离，距离相接正好一世纪。

达・库尔（Dal Quor），梦境异界

当生物做梦时，思想会通过精神投影抵达・库尔展开梦境。达・库尔环绕着各式各样的梦境，在封闭的伪现实中，沉睡的生物在梦境中渡过短暂的时光。而在梦境的环绕内，则是完全相反的世界。

宏伟的球形都市由梦幻物质组成，占据着梦境环的内侧混沌的虚空，梦族可以在这里轻易找到食物来源——凡物做梦时的精神能量。而在梦族都市外围，汹涌澎湃的梦境溶解，燃烧，成长，消散，没有任何规律和理由。传说冷静的眼睛在风暴中心观察着四周，但这听起来更像是朦胧中梦境的碎片

达・库尔的位面特性包括：

- 主观重力。

- 时间流：在达拉库尔每流逝１０分钟，物质位面流逝１分钟。
- 高度变化性：梦幻物质随造梦生物的思想变化。在达·库尔中心的梦境外，梦族可以随意改变物质，但其他生物则很难改变环境。
- 魔法强化：延时施展的幻术系法术。

达·库尔的居民：梦族(所有种类)；参阅本书第２９６页。

远离：达拉库尔在四万年前曾经和物质位面相接，那时梦族进犯希恩德瑞克。希恩德瑞克的巨人最终赢得战争，并切断位面间的连结，但付出了惨痛的代价——希恩德瑞克的毁灭以及巨人文明的没落。在过程中，达·库尔被抛离轨道，永远处在远离物质位面的位置。因此，由物质位面造访达·库尔只能通过梦境的精神投影，而梦族则必须寻找新的方法在物质位面执行他们自己的意志。



杜鲁尔（Dolurrh），死者国度

抑郁的空间，永恒的绝望，灰色的冷漠。杜鲁尔是凡物死后灵魂的归宿。杜鲁尔并非是奖励，杜鲁尔并非是惩罚，杜鲁尔只是最终的最终。

杜鲁尔的位面特性包括：

- 较强重力。
- 时间静止。
- 魔法抑制：所有法术的施展都受到抑制。
- 捕获：造访杜鲁尔的生物会逐渐感到冷漠和绝望，原本艳丽的色彩逐渐变成灰色，声音逐渐模糊，所有的经验都没法摆脱倦怠的感觉。外来生物在杜鲁尔每经过１天（主观时间），都必须进行意志检定（ＤＣ１５＋持续在杜鲁尔经过的天数）。如果生物在检定中失败，会完全受到位面的控制，变成居住在当地的虚体异界生物——幽影。

  被杜鲁尔捕获的外来生物没法依靠自己的意志离开所在位面，而且也丧失任何脱离的愿望。前生的记忆完全消失，只有通过*祈愿术*或*神迹术*方能恢复。

杜鲁尔的居民：判魂魔(恶魔)，劣魔(魔鬼)，猎杀者(制裁者)。

《怪物图鉴III》：哀咒魔(恶魔)，浮游灵群，瘟疫藤球。

相接：杜鲁尔在相接时，物质位面与死者国度可能发生错位。幽魂在艾伯伦变得非常普遍，对于灵魂来说，留在生者的世界和前往杜鲁尔变得一样简单。唤回死者的法术仍然可以正常生效，但有可能召来错误的灵魂。当杜鲁尔和物质位面相接时，如果角色需要唤回死者，请按照表格进行检定。

d%	结果
01–50	法术正常生效。
51–80	1d4名幽魂（挑战等级等于目标角色等级）出现在复活后的生物周围。
81–90	如前面的条目，但错误的灵魂占据目标角色的肉体。目标角色的灵魂变成幽魂。
91–99	法术正常生效，但判魂魔附身目标角色。
100	法术未能生效，且判魂魔占据目标角色肉体。

杜鲁尔每一世纪有一年时间与物质位面相接，距离远离正好五十年。

远离：杜鲁尔在远离时，唤回死者的法术没法生效，也没法通过*异界传送*抵达杜鲁尔。在这段时期，复活死者必须造访杜鲁尔（通过*星界投射*，*异界之门*，或是通向该位面的恒定传送门），找到死者的灵魂，并带着目标返回物质位面。当灵魂返回物质位面后，可以直接用法术复活。当然，判魂魔和死亡恒律都很反对这种复活方式。杜鲁尔每一世纪有一年时间与物质位面远离，距离相接正好五十年。

费尼亚（Fernia），火海

红莲包围着火海费尼亚。地面只是由火焰，灰烬和残骸压缩成的平面，空气被热浪蒸出波浪状变形的涟漪。火焰海洋潮起潮落，山脉只是流动的岩浆。狂怒的火焰挣脱燃料和空气的束缚，永远在这块空间肆虐。

费尼亚的位面特性包括：

- 火系倾向。
- 中度邪恶倾向。
- 魔法强化：极效及增远施展的火焰描述符法术
- 魔法抑制：寒冷描述符法术的施展受到抑制。

费尼亚的居民：火矮人，巴洛炎魔(恶魔)，深狱炼魔(魔鬼)，火元素(所有种类)，火巨灵(巨灵)，地狱犬，火童，火魔蝠，岩浆魔蝠，蒸气魔蝠，炭渣怪，火蜥蜴(所有种类)。

《位面手册》：红焰天使(爱刺天族)，岩浆元素(Magma Paraelemental)(所有种类)。

《怪物图鉴III》：火渣集群，火灾泥怪，尖刺

猎人，凤羽人，炎蜥兽。

相接：费尼亚在相接时，特别炎热的地区，主要是火山周围的地区，会体现部分位面的特征。在极度炎热的地区（华氏140度或更高），环境变得更加恶劣，单纯是呼吸就会每分钟造成1d8点伤害，而高温也会造成每5分钟1d6点淤伤（强韧豁免DC20+此前曾经避免受到伤害的次数）。接触熔岩或岩浆会造成每轮4d6点伤害，即使生物摆脱熔岩或岩浆后，仍然会受到每轮2d6点伤害，持续1d4轮。

费尼亚在相接时，走进熔岩或极热介质（例如哀伤故地的火焰风暴）里的生物有30%机率直达火海。费尼亚的当地生物也可以用类似的方式造访物质位面。在非常炎热的地区，有70%机率遭遇原本在费尼亚居住的生物。

在极度炎热的地区，有火焰描述符的法术获得强化，自动得到极效和增远。

费尼亚每五年有一月时间（夏至的拉维翁月）与物质位面相接。

远离：费尼亚在远离时，炎热的环境（华氏140度或更高）变得比较容易忍受。极度炎热的环境降低到非常炎热的标准：呼吸热空气每分钟造成1d4点伤害，高温造成每5分钟1d3点淤伤（强韧豁免DC12+此前曾经避免受到伤害的次数）。接触熔岩或岩浆会造成每轮2d4点伤害，生物摆脱熔岩或岩浆后，仍然会受到每轮1d4点伤害，持续1d3轮。

在极度炎热的环境外，有火焰描述符的法术会变得难以施展，要成功施展此类法术需通过法术辨识检定（DC15+法术环数）。

费尼亚每五年有一个月时间（冬至的札兰提尔月）与物质位面远离，距离相接正好二年半。

伊瑞安（Irian），永恒白昼

在伊瑞安，纯白色的太阳高挂水晶天空的中央。地面沐浴在阳光的辐射中，空间里没有任何阴影的存在。水晶的森林，石英的山脉，以及漫漫白沙滩就是伊瑞安的全部地貌。

伊瑞安充满正能量，虽然没有强烈到会伤害生命，但却可以支撑各种奇怪的生命形式。由光组成的生物在这里安家，但却并非完全都是善良生物。

伊瑞安亚的位面特性包括：

- 微弱正能量倾向。
- 魔法强化：极效依赖正能量的法术，例如*治疗伤害*法术。角色在驱散不死生物时，魅力检定获得＋4加值，极效驱散伤害。
- 魔法抑制：依赖负能量的法术施展受到抑制。

伊瑞安的居民：圣光神使(亚空)，独爪蜃。

《位面手册》：正能量体(Xag-Ya)

《怪物图鉴III》：光民。

相接：伊瑞安在相接时，生命力在物质位面特别旺盛。白昼变得更明亮，颜色变得更鲜活，感觉也变得更强烈。角色在施展依赖正能量的魔法时，施法者等级获得＋1加值，同时在驱散不死生物时，有效牧师等级也获得＋1加值。

与多数位面相异，伊瑞安在相接时，影响力没法达到物质位面的特定地区。伊瑞安在艾伯伦的影响会在中午前后的1小时内展现。伊瑞安每三年有十天（在春季的艾尔月）时间与物质位面相接。

远离：伊瑞安在远离时，生命力在物质位面略有衰退。夜晚变得更黑暗，颜色变得更黯淡，空气中弥漫着麻木的感觉。角色在施展依赖正能量的魔法时，施法者等级受到－1减值，同时在驱散不死生物时，有效牧师等级也受到－1减值。伊瑞安每三年有十天（在秋季的西菲洛斯月）时间与物质位面远离，距离相接正好一年半。

奇斯瑞（Kythri），混沌漩涡

土地，洪水，空气，原生质，火焰，岩浆，蒸汽，烟雾，灰尘，寒冰，耀眼的光芒，迷茫的黑暗，酸液，闪电，刺耳的声音，各种各样的能量和物质交织起来，组成奇斯瑞的混沌汤。位面始终在变化，而当地生物外来生物有时可以在短时间内用意志稳定部分空间。

奇斯瑞的位面特性包括：

- 客观重力：重力方向持续变化。
- 高度变化性：奇斯瑞在持续变化。除非依靠魔法稳定，否则空间会对思想和特定法术作出回应。
- 强烈混乱倾向。
- 魔法强化：极效及增远施展的混乱描述符法术
- 魔法抑制：秩序描述符的法术施展受到抑制。

奇斯瑞的居民：混沌兽，吉斯瑟雷人，嚎兽，史拉蟾(所有种类)，泰坦。

《怪物图鉴III》：夸拉芬。

相接：奇斯瑞在相接时，通常对物质位面没有显著影响。有些学者猜测，历史中相对混乱的时期或许与奇斯瑞的接近有关（例如，部分星象学家相信，奇斯瑞与物质位面在嘉奥特王死前到终末战争最初时相接，但没有任何证据支撑这种观点）。

与位面的混沌本性类似，奇斯瑞在星界的运动规则难以预测，随时都有可能出现在相接位置，又随时都有可能离开。

远离：如相接时类似，奇斯瑞在远离时，对物

质位面也没有显著影响。

拉玛尼亚（Lamannia），破晓森林

破晓树林拉玛尼亚是最原始最野性的自然环境，从没被文明束缚，被文明影响。但与位面的外号相异，森林却绝非拉玛尼亚的全部地貌特征。宏伟的山脉，宽阔的草原，闷热的沼泽，起伏的峰峦，甚至连沙漠和苔原都在拉玛尼亚丰富的生物圈占据着自己的位置。 各种动物，植物，魔法动物以及动物形态的异界生物都共同生活在破晓森林，居民还包括气元素，土元素和水元素。虽然兽化人在艾伯伦已经非常罕见，但在破晓森林却非常普遍，许多兽化人都在科瓦雷那场种族灭绝的清洗中逃往到拉玛尼亚。

拉玛尼亚的位面特性包括：

- 魔法强化：延时施展的德鲁伊法术。

拉玛尼亚的居民：鹦哥兽，动物(所有种类)，箭鹰(所有种类)，贝克风精，天界动物，狩魔蛛(恶魔)，地狱猫(魔鬼)，风元素(所有种类)，土元素(所有种类)，水元素(所有种类)，炼狱动物，风巨灵(巨灵)，鹏羽天使(盖丁天族)，狮首神使(盖丁天族)，黄泉蜂集群，隐形潜伏怪，兽化人(所有种类)，风魔蝠，灰魔蝠，土魔蝠，泥魔蝠，盐魔蝠，水魔蝠，梦魇，突蟹龟，虫类生物(所有)，索尔石怪(所有种类)，夜嘶猎犬。

《位面手册》：土巨灵(dao)(巨灵)，水巨灵(marid)(巨灵),泥元素(ooze paraelemental)(所有种类)，烟元素(smoke paraelemental)(所有种类)

《怪物图鉴III》：崩塌兽，战地石楠，沙尘恶灵，土晶人，菘蓝树人，树化生物。

相接：拉玛尼亚在相接时，自然的力量得到增强。在未经开垦的自然界（特别是埃鲁登原野），植物变得更苍翠，动物繁殖更迅速。在物质位面，*自然盟友召唤术*自动得到延时。

拉玛尼亚每一年有一周时间与物质位面相接。

远离：拉玛尼亚远离时，自然的力量略有衰退。动物幼雏衰弱，植物和农作物生长欠佳。在物质位面，*自然盟友召唤术*受到抑制。拉玛尼亚每一年有一周时间与物质位面远离，距离相接正好六个月

玛伯尔（Mabar）,永恒黑夜

绝对的黑暗统治着玛伯尔的永恒黑夜，位面里没有分毫的光明。夜晚中缺失星辰的点缀，阴沉的氛围永远凝固在空间中。黑暗甚至吞噬着来访者的生命，熄灭胆敢打扰永恒黑夜的光明火花。

玛伯尔的位面特性包括：

- 微弱负能量倾向。
- 魔法强化：极效依赖负能量的法术，例如*造成伤害*系列法术。
- 魔法抑制：依赖正能量的法术施展受到抑制。

玛伯尔的居民：犬魔(所有种类)，波达尸，魅魔(恶魔)，梦魇(所有种类)，幽影，幽影葵犬。

《位面手册》：负能量体(Xeg-Yi)，尤格罗斯魔(所有种类)

《怪物图鉴III》：深黯魔像，死亡巡猎者，三叶游灵，黑洞怪，尤格罗斯魔(所有种类)。

相接：玛伯尔在相接时，阴影在物质位面变得更黑暗更阴冷，夜晚也变得更可怕。角色在施展依赖负能量的法术时，施法者等级获得＋1加值，同时邪恶牧师在呵斥或控制不死生物时，只要身处黑暗中，有效牧师等级就能获得＋1加值。在夜间或地底，位面间旅行变得相对容易，只要走进完全封闭光线的地区，角色就可以抵达玛伯尔。而幽影和犬魔也会离开永恒黑夜，在艾伯伦的夜间出没。

玛伯尔每五年有三夜时间（在接近冬至的新月夜晚）与物质位面相接。

远离：玛伯尔在远离时，阴影变得略微明亮，夜晚也变得没那么可怕。角色在施展依赖负能量的法术时，施法者等级受到－1减值，同时邪恶牧师在呵斥或控制不死生物时，有效牧师等级受到－1减值。

玛伯尔每五年有五天时间（在接近夏至的满月夜晚）与物质位面远离，距离相接正好二年半。

瑞西亚（Risia），冰川

暴风雪给永恒冰川带来厚厚的白雪，瑞西亚的世界是层层寒冰。虽然山峦在原野时有出现，但却并非是由岩石构成，而是坚硬的寒冰。虽然河川在地表流动，却并非是由流水构成，而是凝结成液体的空气。瑞西亚的环境可以冻结眼睛和肺部，狂风窒息，白雪埋葬着所有的生命。

瑞西亚的位面特性包括：

- 中度邪恶倾向
- 魔法强化：极效及增远施展的寒冷描述符法术
- 魔法抑制：火焰描述符法术的施展受到抑制。
- 寒冷：瑞西亚的平均温度保持在华氏0度。每天有50%的机会以暴雪，冻雨，冰雹或暴风雪为形式发生气候灾害。

瑞西亚的居民：冰魔，冰魔蝠。

《位面手册》：冰元素(Ice Paraelemental)(所有种类)。

《怪物图鉴II》：霜蜥蜴，风冰精。

《怪物图鉴III》：寒冷复仇者,寒鹿,泥形雪怪

相接：瑞西亚相接时，特别寒冷的地区，主要是接近极北的寒冰荒原，但也同时包括科瓦雷北部，会体现部分位面的特征。在极度寒冷的地区（华氏-20度或更低），环境变得更加恶劣，低温会造成每10分钟1d8点淤伤（强韧豁免DC20+此前曾经避免受到伤害的次数）。

瑞西亚在相接时，走进极寒冷地区（例如寒冰荒原肆虐的暴风雪）里的生物有30%的机会打开通向瑞西亚的临时通道，带领生物直达冰川。瑞西亚的当地生物也可以用类似的方式造访物质位面。在非常寒冷的地区，有70%机会遭遇原本在瑞西亚居住的生物。

在极度寒冷的地区，寒冷描述符法术得到强化，自动得到极效和增远。

瑞西亚每五年有一个月时间（夏至的札兰提尔月）与物质位面相接。

远离：瑞西亚远离时，极度寒冷的环境（华氏-20度或更低）变得较容易忍受。极度寒冷的环境降低到非常寒冷的标准：低温会造成每10分钟1d4点淤伤（强韧豁免DC12+此前曾经避免受到伤害的次数）

寒冷描述符法术会比较难以施展，要成功施展此类法术需通过法术辨识检定（DC15+法术环数）。

瑞西亚每五年有一个月时间（夏至的拉维翁月）与物质位面远离，距离相接正好二年半。

撒法拉斯（Shavarath），战场

三方军团在撒法拉斯荒芜的平原汇集：神圣的亚空神族，魔鬼的地狱大军以及蜂拥成群的恶魔。战争是这些生物存在的意义。虽然联盟频繁建立，但在转瞬就遭到背弃，通常是魔鬼与某方达成协议共同作战，接着根据战局毁约，战争却是撒法拉斯永恒的主旋律。战死的生物最终会回到战场，只是变成更低级的存在形式，但军团势力却永远保持着粗略的平衡。

要塞点缀着撒法拉斯的地表，周围环绕着层层攻坚的部队。城楼的旗帜持续变化，任何据点最终都会陷落，直到被战争蹂躏成瓦砾。随着原有要塞的坍塌，新的城防拔地而起。在据点外围只有荒芜的岩石平原，偶尔出现在视野里的荒山是位面里少数能用做标记的地貌。

撒法拉斯的位面特性包括：

- 阵营倾向：由亚空神族控制的地区有中度善良倾向和中度守序倾向，由魔鬼控制的地区有中度邪恶倾向和中度守序倾向，由恶魔控制的地区有中度邪恶和中度混乱倾向。这些地区在持续变化，边境也随着战争的局势保持移动。
- 魔法强化：延时施展的创造，强化，或模拟武器的法术（例如*火焰刀*，*锐锋术*或是*魔邓肯之剑*），以及强化敌对情绪的法术（例如*狂暴术*，*英雄气概*，或是*嫌恶术*）。
- 魔法抑制：安抚敌对生物情绪的胁迫子学派法术，以及所有魅惑子学派法术的施展受到抑制
- 利剑旋风：利剑旋风好像侯鸟般在荒原穿梭，攻击来访的生物。角色在撒法拉斯每经过 1 小时，都有70%的机会遭遇利剑旋风，在持续攻击2d6轮后消失。利剑旋风每轮都会攻击所有角色，攻击加值+10，造成2d6点伤害。利剑旋风在对抗伤害减免时，视为邪恶阵营的武器。

撒法拉斯的居民：葵首神使(亚空)，号手神使(亚空)，巴布魔(恶魔)，怯魔(恶魔)，迷诱魔(恶魔)，狂战魔(恶魔)，六臂蛇魔(恶魔)，夸赛魔(恶魔)，猎魔蛛(恶魔)，尖刺魔(魔鬼)，倒钩魔(魔鬼)，骨魔(魔鬼)，链魔(魔鬼)，欲魔(魔鬼)，角魔(魔鬼)，小魔鬼(魔鬼)，飞头蛮。

《怪物图鉴Ⅱ》：刀锋怪。

《怪物图鉴Ⅲ》：箭魔(恶魔)，死亡尖叫者，象葵，战舞精，碎片风暴。

相接：撒法拉斯相接时，战争的回音有时会影响物质位面。被战争包围的地区会继承位面的魔法强化和魔法抑制特性。欲施展受到抑制的法术必须通过法术辨识检定（DC15+法术环数）。同时，撒法拉斯相接时，据说曾经有利剑旋风在物质位面出现

撒法拉斯每 3 6 年有一年时间与物质位面相接

远离：撒法拉斯在远离时，对物质位面没有显著影响。

西拉尼亚（Syrania），苍篮天庭

水晶都市漂浮在西拉尼亚苍篮的天空中，高塔在受到照射后闪烁着完美的光辉。这些城市由炽天神侍统治，居住着各式各样的天使。位面里的当地生物只有天使。虽然有关西拉尼亚的资料稀少，但看起来似乎非常接近完美的天堂。

西拉尼亚的位面特性包括：

- 较弱重力。
- 强烈善良倾向。
- 魔法强化：强效施展的善良描述符法术
- 魔法抑制：邪恶描述符法术的施展受到抑制。

西拉尼亚的居民：天使（所有种类）。

《怪物图鉴Ⅲ》：虹光魔像。

相接：西拉尼亚在相接时，空中特别碧蓝晴朗，即使在深夜也透着些许深蓝色。生物可以直接通过飞行离开艾伯伦的限制抵达西拉尼亚。被施展

的善良描述符法术自动得到强效，邪恶描述符法术的施展受到抑制，要成功施展此类法术需通过法术辨识检定（DC15+法术环数）。

西拉尼亚每十年有一天时间与物质位面相接。

远离：西拉尼亚在远离时，白昼时天色灰白，夜晚更显得黑暗。被施展的邪恶描述符法术自动得到强效，善良描述符法术的施展受到抑制，要成功施展此类法术需通过法术辨识检定（DC15+法术环数

西拉尼亚每十年有一天时间与物质位面远离，距离相接正好五年。

瑟兰尼斯（Thelanis），妖精花园

与艾伯伦和拉玛尼亚类似，瑟兰尼斯是充满自然美感的位面，茂盛的树林和清澈的湖河。林茵间是充满美感的魔法旋塔，周围环绕着好像跳舞灯笼般的幻光。磷光在树木和岩石间闪烁，照耀着位面的永恒清晨，而繁星像宝石般点缀着空中。

瑟兰尼斯的位面特性包括：

- 魔法强化：强效和延时施展的奥术。
- 强烈善良倾向。
- 时间流：时间在瑟兰尼斯每流逝一天，物质位面流逝一周。对瑟兰尼斯以外的生物而言，在妖精花园损失的时间会产生后续效果。造访瑟兰尼斯的生物回到原本位面后，会按照物质位面的时间流，感到数周没有饮食的饥渴感，甚至有可能因此突然衰老或死亡。瑟兰尼斯的当地生物不受限制。

瑟兰尼斯的居民：树精，爱刺天族(所有种类)，翼蛇人，水妖精，半羊人，小妖精(所有种类)，梭螺鱼人。

《怪物图鉴Ⅱ》：风妖精。

《怪物图鉴Ⅲ》：花精，光灵聚落，刺精。

相接：瑟兰尼斯在相接时，艾伯伦会出现许多魔法区域，主要是荒野地区，但也包括临近文明的树林。妖精圈（蘑菇圈）和妖精丘（土地略微突起）较正常时期频繁出现，通常伴随着神秘的光芒。这些表现是位面间隙较弱的地区，可以轻易互相通行。旅者应该当心神秘的光芒，因为瑟兰尼斯的居民有习惯引诱凡物到达他们的国度。虽然他们通常并没什么恶意，但却常常忘记妖精花园和艾伯伦的时间差。

在妖精圈和妖精丘周围３００尺内，被施展的奥术自动获得延时。同时精类生物会相对比较常见

瑟兰尼斯每225年有7年时间与物质位面相接，在相接期结束后，沿轨道旅行102年到达远离位置。

远离：瑟兰尼斯在远离时，精类生物变得比较稀有，能力也略有衰退。精类生物的类法术能力和超自然能力施法者等级受到-1减值。

瑟兰尼斯每225年有7年时间与物质位面远离，在远离期结束后，沿轨道旅行102年到达相接位置。

瑟瑞奥特（Xoriat），疯狂国度

瑟瑞奥特是没法理解，没法形容的疯狂国度。古怪的形状和陌生的居民看起来好像疯狂的噩梦，而且造访生物的精神还有可能因此受到伤害。

瑟瑞奥特好像叠半透明的羊皮纸，由各种层面和次元连结而成，生物甚至可能在数层同时存在。巨型漂浮体根本没注意到造访者的存在；奶色的河水流向没有任何限制；空中突然地降落蓝色球体的暴雨，在击中物体后突然爆炸，释放出马匹体形的扁虱。这些都是瑟瑞奥特的疯狂景象。巨型蠕虫在层面与层面间爬行，穿过包裹着橙黄色苔藓的触须植物，悬挂在胶质体海洋的顶端。这里就是异变魔统治的疯狂国度。

与达・库尔类似，瑟瑞奥特与物质位面的相接伴随着灾难性的战争。在九千年前，瑟瑞奥特与物质位面相接，异变魔率领着喽啰进犯科瓦雷。在后来成为护门者的兽人和大地精德鲁伊改变瑟瑞奥特轨道前，夺心魔和其他异变魔的喽啰已经摧毁掉地精帝国达坎。护门者的魔法虽然没有造成巨人切断达・库尔与物质位面联系时那样的浩劫，瑟瑞奥特很快就离开相接位置，但也许仍会回归。

瑟瑞奥特的位面特性包括：

- 没有重力。
- 高度变化性
- 中度邪恶倾向。
- 野魔法。
- 时间混乱：瑟瑞奥特的时间流与艾伯伦相比有所差异。时间在瑟瑞奥特每流逝一分钟，物质位面流逝一小时。因此，如果来自艾伯伦的冒险者造访瑟瑞奥特一小时后返回艾伯伦，会发现时间已经流逝六十小时。

瑟瑞奥特的居民：异变魔*，夺心魔。

《位面手册》：伪自然生物。

《怪物图鉴Ⅱ》：迷心邪怪，黏蛭怪。

《魔物大全》：Kaorti。

《怪物图鉴Ⅲ》：百目鬼,嘶鸣骇鬼,漠心生物

*本书第２７８页的新怪物。

相接：瑟瑞奥特在相接时，疯狂的命运就会降临艾伯伦。因为未知的理由，阴影湿地似乎与瑟瑞

奥特关系非常密切，而在瑟瑞奥特此前与物质位面相接时，疯狂国度当地的生物就是自这里开始进犯艾伯伦。在阴影湿地，魔法扭曲，时间流混乱，异变魔把当地生物改造成可怕的异形。

护门者在瑟瑞奥特此前相接时的努力使瑟瑞奥特的轨道发生改变，此后瑟瑞奥特还到达过相接的位置。*次元封印*（参阅本书第272页）保证瑟瑞奥特没法接近，但许多组织都想要解除封印，重新迎接瑟瑞奥特的到来。

远离：瑟瑞奥特在远离时，对物质位面没有显著影响。

艾伯伦的异界生物
OUTSIDERS IN EBERRON

如同任何龙与地下城战役，在艾伯伦世界，角色可以通过*怪物召唤术*，*异界盟誓*，*异界誓缚*，或者*异界之门*在物质位面召唤异界生物。部分*《怪物图鉴》*中居住在物质位面的生物在艾伯伦世界是异界生物。例如，夺心魔是居住在瑟瑞奥特的生物，因此就理论而言，角色可以通过法术召唤夺心魔（但瑟瑞奥特或许在远离位置，因此很难建立位面间联系）。相比而言，梭罗鱼人虽然在拉玛尼亚出没，但却与*《怪物图鉴》*有所差别，并非当地的异界生物。

部分居住在物质位面的生物也同样居住在诸外层位面，其中包括居住在瑟兰尼斯的精类生物（树精，水精，半羊人以及各种妖精），居住在玛伯尔的幽影，以及居住在拉玛尼亚的各种普通动物，虫类生物和兽化人。呼唤子学派法术，例如*异界盟誓*或*异界誓缚*可以在物质位面召唤这些生物，此时这些生物获得跨位面亚种。而通常情况在艾伯伦生活的相应生物却并非跨位面亚种，因为他们住在物质位面。

因此，老鬼婆是居住在艾伯伦的异界生物，但居住在物质位面的老鬼婆并不是跨位面亚种。

魔物附身（POSSESSION）

部分生命骰数4或更高，魅力属性13或更高的魔物可能拥有附身这项类法术能力。他们的灵魂可以离开躯体，幻化成灵体，附身其他生物或是物品。

生物的新形态改变为灵体，因此对非灵体生物的多数物理攻击以及魔法攻击免疫（力场攻击等除外）。当魔物附身生物或物品后，即使是力场效果也没法影响附身生物。非灵体生物只能靠施展诸如*驱逐术*等法术来影响附身的魔物，而其他类型的攻击或是魔法，只会伤害被附身生物。

当魔物化成灵体后，其肉体静静躺在隐秘地点。附身魔物的肉体没有饮食和呼吸的需要，但仍然能被伤害或是因暴露在极度恶劣的环境而死亡。魔物幻化成灵体的时间没有限制，但如果其肉体死亡，灵体也会同时消散。如果魔物的灵体受到*解除魔法*或类似效果的影响，也会立即返回其肉体。

附身能力的施法者等级等于魔物的生命骰数。拥有附身能力的魔物挑战等级得到＋2的调整。例如，拥有附身能力的魅魔挑战等级将变为9。

当魔物身处灵界时，通常都在寻找附身的目标。附身视为超自然能力，魔物可以随意通过标准动作尝试附身。

附身生物

如果魔物尝试附身生物，其灵体必须能接近目标生物附近。受到*防护邪恶*（或是其他类似效果）保护的生物对附身免疫。没有保护的生物必须通过意志豁免检定（ＤＣ１０＋魔物生命骰数的半数＋魔物的魅力调整值）否则将遭到附身。邪恶生物在进行检定时，需要承受－2减值，如果目标正在进行邪恶行为，在检定中需要进而再承受－2减值。

如果目标生物的意志检定成功，魔物在未来的２４小时内没法再次尝试对目标进行附身，如果生物的意志检定失败，那么魔物附身成功。

附身后的魔物与被附身生物结合，能感觉到被附身生物周围发生的事情，附身魔物共享被附身生物的视力和听力。附身魔物可以随意通过心灵感应用被附身生物懂得的语言与被附身生物沟通。但若果生物智力较低，则这种沟通会非常有限。

被附身生物或许并未了解自己被附身的事实，而且，魔物可以在被附身生物体内隐藏自己的存在来侵犯*反邪恶法阵*，或是由*禁制术*守护的神殿，甚至逃避*侦测邪恶*。魔物必须进行特殊的“思维”躲藏检定。检定虽然应用躲藏级数，但检定加值应用魔物的智力调整值，而非敏捷调整值。躲藏检定的ＤＣ等于１０＋法术环数＋施法者关键属性调整值（如同法术的豁免ＤＣ）。如果魔物并没在控制被附身生物，在检定时可以获得＋4加值。魔物同样可以通过相同的躲藏检定来避免打击特定阵营的魔法（如*圣光击*）对被附身生物造成伤害，躲藏检定的ＤＣ等同法术的豁免ＤＣ。如果魔物在检定中失败，被附身生物的阵营视为等同附身魔物的阵营。

附身魔物立即获得被附身生物当前的全部思想情况，效果类似*侦测思想*，但附身魔物可以自动阅读被附身生物的表面思想。附身魔物也可以尝试阅读被附身生物的深层记忆，但被附身生物可以尝试进行意志豁免检定（ＤＣ１０＋魔物生命骰数的半数＋魔物的魅力调整值）。如果被附身生物在检定中成功，魔物在２４小时内都没法再次进行尝试。只要魔物尝试探察记忆，被附身生物会自动注意到魔物的存在。

对被附身生物造成的肉体伤害没法伤害魔物。杀死被附身生物只能迫使附身魔物回到灵界，继续完好地选择新的猎物。即使是灵体生物也没法伤害附身中的魔物。

附身魔物和宿主之间有四种状态：同行，同盟，控制或是敌对。魔物能以一个自由动作转变当前的状态。

同行：通常魔物都会选择与被附身生物同行，而被附身生物则根本没有发觉魔物的存在。魔物通常会结合同行和躲藏，侵犯由*禁制术*保护的地区，或是回避附近的*反邪恶法阵*。附身魔物可以选择转换成同盟或是控制状态。这两种状态都会使被附身生物注意到魔物的存在（但智力属性较低的生物未必清楚其中的意义）。

同盟：如果被附身生物明确知道附身魔物的存在，但能主动接受被附身的事实，附身魔物可以向被附身生物的单项属性奖励＋４的褒渎加值。奖励通常是被附身生物与附身魔物商讨（通过心灵感应）后的结论。加值完全由魔物掌握，如果被附身生物的行为违背附身魔物的意志，魔物能以一个自由动作收回加值。如果被附身生物拒绝附身魔物的要求，魔物能以一个自由动作转换成控制或敌对状态。

控制：控制是魔物附身最可怕的状态，附身魔物能以一个标准动作尝试直接控制被附身生物的行动，但通常被附身生物也会尽量争取对身体的控制。被附身生物必须每轮都通过意志豁免检定（ＤＣ１０＋魔物生物生命骰数的半数＋魔物的魅力调整值 ＋当日检定失败次数）来避免丧失对身体的控制。若被附身生物在检定中成功，被附身生物可以成功抗拒附身魔物的控制，但附身魔物可以在次轮再尝试控制。在争夺身体控制时，生物视作恍惚，只能进行单动作（移动等效动作或标准动作）。

若被附身生物连续３次在检定中成功，附身魔物当日没法继续尝试控制被附身生物，但仍保留附身。若被附身生物在意志检定中失败，附身魔物可以使用被附身生物的所有感官，属性，技能，专长以及魔法知识。魔物的行动与被附身生物完全相同，直至丧失或是放弃控制。在此期间内，被附身生物仍可以通过心灵感应与附身生物沟通，并仍然可能使用自己的感官。附身魔物在控制期间内可以选择阻止被附身生物使用感观。

附身魔物使用原本的智力，感知以及魅力属性，但继承被附身生物的身体属性。生命骰数９或更高且智力属性１５或更高的附身魔物在连续７天，每日控制被附身生物至少１０轮后，甚至可以使用被附身生物的类法术能力（施法者等级等同被附身生物施法者等级）。附身魔物继承被附身生物的类型，并可能受相关魔法的影响。因此被恐纳魔附身的野狼仍然会受到影响动物的法术影响，即使它比普通野狼聪明。

附身魔物可以自动维持控制的轮数等同附身魔物生命骰数的半数＋附身魔物的魅力调整值＋附身生物曾经控制当前被附身生物的次数。当控制时间结束后，附身魔物可以再次尝试控制。

魔物通常会附身意志薄弱的生物，例如魔像或其他构装体。虽然构装体同样可以尝试进行意志豁免检定避免附身，但构装体通常的意志豁免偏低，因此附身魔物通常可以轻易维持控制。虽然附身魔物也可以为构装体的提供加值，但这就必须放弃控制的状态，而这时构装体就通常会继续执行先前的程序。

敌对：与同盟状态相对，附身魔物可以选择成为被附身生物的障碍。通常附身魔物在控制失败，或是对原本同盟的生物感到愤怒时会选择敌对状态。附身魔物可以对被附身生物的单项属性做出－４的惩罚。惩罚完全由魔物掌握，在通过心灵感应进行沟通和协商后，附身魔物能以一个自由动作取消惩罚。

附身物品

魔物可以附身超小型到超大型的物品。如果有生物装备物品（包括魔法物品），则使用持有者的意志豁免进行抵抗附身的检定，脱离生物的魔法物品可以按抵抗法术效果的规则进行检定，意志豁免检定ＤＣ等于１０＋魔物生命骰数的半数＋魔物的魅力调整值。如果魔物选择附身脱离生物的非魔法物品，尝试自动成功。

附身魔物与物品结合后会获得60尺视觉和听觉，但即使附身魔物原本拥有黑暗视觉或是盲视能力，在附身期间它也没法使用这两种能力。附身生物仍能会受到专门针对响异界生物，跨位面亚种生物，或是邪恶生物的魔法影响（如圣言，或是圣光击）影响，而多数攻击和法术（例如火球术）只能伤害物品。即使摧毁物品，也只能迫使附身魔物返回灵界，继续完好地选择新的附身目标。

附身魔物可以尝试在附身物品内隐藏自己的存在，侵犯反邪恶法阵，或是由禁制术守护的神殿，甚至逃避侦测邪恶。隐藏规则与附身魔物在生物体内进行隐藏的规则完全相同，若法术目标原本是生物，则附身魔物在躲藏检定中可以获得＋8环境加值。魔物同样可以通过相同的躲藏检定来避免打击特定阵营的魔法（如圣光击）对被附身物品造成伤害。如果魔物在检定中失败，被附身物品的阵营视为等同附身魔物的阵营。



魔物可以选择附身没有固定形状的物品（如池水或云朵），或是部分物品（如墙壁的部分），目标物品的任意边最高10尺。

许多魔物会首先选择附身物品，作为附身生物前的准备。如果生物装备魔物附身的物品，魔物此后在尝试附身持有者时可以得到加值。在魔物附身前，生物每装备或持有附身的物品1天，附身的意志豁免检定DC能获得＋1加值，最高加值＋10。

附身在物品的魔物可以选择四种状态：观察，控制，腐化，强化。魔物能以一个标准动作转变当前的状态。

观察：魔物附身固定物品时，视力范围和听力范围增强到原先的两倍（120尺）。

控制：如果附身的物品有可动部件，例如货车，钟表或是弩，魔物可以控制物品的行动。货车可能在没有马匹牵引时冲向路当中，钟表可能变慢，弩能自行发射（但没法自行瞄准或装填），依靠腿部或车轮移动的物品没法获得比正常情况更快的速度。

生命骰数10或更高且魅力属性17或更高的魔物甚至可以作出更强的控制，活化没有可动部件的物体（如桌椅或是雕像）。被附身物体如同活化物体（参阅《怪物图鉴》第13页），但魔物没法活化比自身挑战等级更高的物体。

腐化：选择腐化状态的魔物可以将附身的物品变成传播诅咒的存在。任何接触物品的角色必须通过意志豁免检定（DC10＋魔物生命骰数的半数＋魔物的魅力调整值），如果角色在检定中失败，会受到类似*降咒*效果的影响（施法者等级等同魔物的生命骰数）。但与*降咒*相比，受害生物未必清楚被诅咒的原因。物品的外观也没有任何变化（虽然周围有可能存在残留的邪恶效果）。即使魔物已然离开物品，诅咒仍然持续，只有通过*破除结界*，*有限祈愿术*，*神迹术*，*移除诅咒*或是*祈愿术*解除。

特别狡诈的魔物通常会附身在喷泉，腐化所有接触或是饮用泉水的生物。同样，魔物也可能选择附身地面，影响任何走过的生物。

强化：魔物可以附身超小型或型号更大的武器或是盔甲，并对装备进行强化。魔物每生命骰可以模拟价值2000枚金币的魔法物品效果。例如，狂战魔（生命骰数9）可以把普通长剑强化成价值18000枚金币的魔法长剑。狂战魔可以选择长剑＋3，邪恶长剑＋1或是其他价值最高18000枚金币的组合。附身魔法武器或是装甲的恶魔也可以为装备强化同等价值的力量，武器装备的价格等级请参阅《*城主指南*》。

装备的强化完全由魔物掌握，如果持有者的行为违背附身魔物的意志，魔物能以一个自由动作取消强化的效果。如果附身魔物离开物品，强化的效果也同时消失。

虽然有魔物可以模拟魔法物品的效果，但被附身的普通装备却没法因此变成魔法装备。侦测魔法没法感应到任何灵光，但侦测邪恶却有可能得到结果。精明的角色或许会注意到，被附身的物品表现怪异或是外观奇特（例如，魔法长剑却并非精制品就是很好的提示）。搜索检定（DC25）成功的角色会发现物品“有点奇怪”。

同调天族（CHANNELING）

魔物以控制生物和物品的能力知名，但尊重生命价值和尊严的善良生物却没可能用相同的方式控制生物。然而，如果凡物主体发出邀请，许多天界

生物也很愿意通过凡间的形态展现他们的力量。与魔物附身非常类似，同调天族是善良势力争取世界的重要手段。

同调天族的作用方式非常类似附体凡物这项部分神祇拥有的神能（参阅*《神与半神》*）。在艾伯伦世界，部分天界生物拥有把自身力量转移给凡物的类法术能力，而部分魔法（例如*同调天族*，或是*同调高等天族*，参阅*《崇善之书》*）可以允许凡物邀请天界生物和自己同调。

与魔物附身相异，同调天族只有在目标自愿接受时可以生效。天界生物并非幻化成灵体，而是直接通过类法术能力与目标融合。与魔物附身类似，即使目标生物自愿接受，在受到*防护善良*（或是其他类似效果）保护时仍然没法进行同调。同样，即使凡物希望天界生物保持同调，*驱逐术*，*反制善良*，或是其他驱散附身灵体的特殊能力仍然可以对同调的天界生物产生效果。

接受天界生物同调的凡物可以展现天界生物的力量。天界生物可以阅读凡物的全部记忆，同时也可以和凡物共享感官。凡物和天界生物可以通过心灵感应沟通，但没法阅读彼此当前的思想。当凡物接纳天界生物时，凡物的智力，感知和魅力属性视为比天界生物低 5 点（如果天界生物的属性经过调整与生物原有属性相比等同或是较低，则保留原有属性）。感知属性的提高可以相应强化生物意志豁免，而所有三项属性都有可能影响生物额外法术，以及法术和特殊能力的豁免 D C 。

凡物可以使用自己原有的技能，以及天界生物的技能。如果凡物和天界生物某项技能加值相同，则视为其中级数较高的组合。凡物的有效属性值（或许经过前面所说的提高）决定技能的属性调整值。

同调的凡物可以使用天界生物的全部超自然能力和类法术能力，也可以施展天界生物所知的法术，如同角色已满足必要的属性条件。

凡物在同调时，仍然可以保持对身体的控制，因此天界生物没有可能允许非善良阵营的生物进行同调。凡物和天界生物都能以一个自由动作随时中止同调。当同调中止时，天界生物会出现在与凡物相接的方格。

法术（SPELLS）

在艾伯伦世界，除传统施法者神奇而华丽的作战效果外，魔法还有许多日常功能。艾伯伦的施法者和机关术士可以使用部分新法术和机关术，详细资料请参阅后文。本书的新法术有星号（*）标记，其他法术请参阅*《玩家手册》*。

机关术士机关术

1 环

次级强化防具[M]*：防具或盾牌获得市场价格相当于＋1 附魔加值的特殊能力。

改变能量类型[M]*：带有能量类型特性的物品转换成另外的能量类型。

改变附魔*：魔法盾牌的加值转换成盾击加值，或是魔法武器的加值转换成双武器防御加值。

鉴定术[M]：鉴定魔法物品的属性。

造成轻度破坏*：对构装体造成 1 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 5 点）的伤害。

光亮术：物品像火把般发光。

魔石术：三块石头攻击加值＋1，造成 1 d 6 ＋1 点伤害。

魔化防具：防具或盾牌获得＋1 或更高的附魔加值

魔化武器：武器获得＋1 的附魔加值。

修复轻度损伤*：构装体恢复 1 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 2 点）的生命值。

抗力物品*：物品为豁免检定提供＋1 或更高的抗力加值。

虔诚护盾：灵光提供＋2 或更高的偏斜加值。

技能强化*：物品为技能检定提供环境加值。

物品储法[X]*：物品储存 1 道法术。

自用强化武器*：角色武器获得市场价格相当于＋1 附魔加值的特殊能力。

2 环

阵营武器：武器视为善良阵营，邪恶阵营，守序阵营，或是混乱阵营。

强化防具[M]*：防具或盾牌获得市场价格相当于＋3 附魔加值的特殊能力。

熊之坚韧：物品为体质提供＋4 加值，持续时间每等级 1 分钟。

牛之力量：物品为力量提供＋4 加值，持续时间每等级 1 分钟。

猫之优雅：物品为敏捷提供＋4 加值，持续时间每等级 1 分钟。

冻寒金属：寒冷的金属对接触的生物造成伤害。

鹰之威仪：物品为魅力提供＋4 加值，持续时间每等级 1 分钟。

狐之狡黠：物品为智力提供＋4 加值，持续时间每等级 1 分钟。

灼热金属：高热的金属对接触的生物造成伤害。

造成中度破坏*：对构装体造成 2 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 1 0 点）的伤害。

枭之睿智：物品为感知提供＋4 的加值，持续时间每等级 1 分钟。

修复中度损伤*：构装体恢复 2 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 1 0 点）的生命值。
强化构装体*：构装体天生防御等级获得＋ 2 或更高的增强。
次级强化武器M*：武器具获得市场价格相当于＋ 1 附魔加值的特殊能力。

3 环

高级强化防具M*：防具或盾牌获得市场价格相当于＋ 5 附魔加值的特殊能力。
构装体能量护盾*：构装体对特定能量伤害类型获得 1 0 点抗力。
造成严重破坏*：对构装体造成 3 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 1 5 点）的伤害。
高等魔化武器：武器获得＋ 2 或更高的附魔加值。
物品超魔*：搭配超魔专长启动即发型魔法物品。
物品充能X*：即发型魔法物品获得临时使用次数。
修复严重损伤*：构装体恢复 3 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 1 5 点）的生命值。
石化构装体M*：构装体获得 1 0 / 精金的伤害减免
压制要求M*：需要搭配特定职业特性，种族，属性值或是阵营发挥最强能力的物品忽略前提条件

4 环

高级构装体能量护盾*：构装体对特定能量伤害类型免疫。
次等法术无效结界：停止 1 环到 3 环法术的效果。
造成致命破坏*：对构装体造成 4 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 2 0 点）的伤害。
改变物品*：提供加值的物品可以转变加值类型。
钢铁构装体*：构装体获得 1 5 / 精金的伤害减免，火焰和酸液伤害减半。
弱效造物术：制造衣物或木制品。
修复致命损伤*：构装体恢复 4 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 2 0 点）的生命值。
锈蚀爪：接触能锈蚀钢铁或合金。
军用虔诚护盾*：友方生物的防御等级获得＋ 3 或更高的加值。
强化武器M*：武器具获得市场价格相当于＋ 3 附魔加值的特殊能力。

5 环

毁灭武器：近战武器可以摧毁亡灵。
鬼斧神工：原料转变为成品。
强效造物术：类似弱效造物术，但能创造金属和石制品
力墙术：创造免疫伤害的力墙。
石墙术：创造可以塑性的石墙。

6 环

剑刃护壁：利剑墙壁造成每等级 1 d 6 点伤害。
构装体拆解术*：对构装体造成每等级 1 0 点伤害。
法术无效结界：类似次等法术无效结界，但能阻挡 4 环法术。
加固*：物品硬度每 2 施法者等级提高 1 点。
移土术：挖掘壕沟或创造山丘。
全面修复术*：构装体恢复每等级 1 0 点的生命值。
铁墙术M：每 4 等级 3 0 点生命值，可以压向敌方。
高级强化武器M*：武器具获得市场价格相当于＋ 5 附魔加值的特殊能力。

新牧师法术

9 环

救世宴*：每施法者等级 1 名生物的筵席，治疗并提供各种加值。

牧师领域

气领域

神祇：巴力诺。

动物领域

神祇：巴力诺。

工匠领域（Artifice Domain）

神祇：昂那塔，旅者。
神授能力：进行手艺检定时获得＋ 4 表现加值。施展创造子学派法术时施法者等级＋ 1 。

工匠领域法术：

1 **活化绳：**绳索按照命令活动。
2 **塑木术：**随意改变木制品形状。
3 **塑石术：**随意改变石制品形状。
4 **弱效造物术：**制造衣物或木制品。
5 **鬼斧神工：**原料转变为成品。
6 **强效造物术：**类似弱效造物术，但能创造金属和石制品。
7 **加固*：**物品硬度每 2 施法者等级提高 1 点。
8 **真实造物术X*：**类似高级造物术，但物品可以永久保留。
9 **虹光法球：**类似虹光法墙，但环绕所有方向。

混乱领域

神祇：杜顿恩，阴影，旅者。

魅惑领域（Charm Domain）

神祇：寇・柯兰。
神授能力：每日一次，以一个自由动作，角色能让魅力属性获得＋ 4 加值，持续 1 分钟

魅惑领域法术：

1 **魅惑人类：**目标变成朋友。
2 **安定心神：**安抚生物，解除情绪效果。
3 **暗示术：**迫使目标执行特定行动。
4 **英雄气概：**攻击检定，豁免检定以及技能检定获得＋2加值。
5 **魅惑怪物：**怪物变成朋友。
6 **指使术：**类似*次等指使术*，但能影响任何生物
7 **精神错乱：**受术者将持续受到*困惑术*影响。
8 **短讯暗示：**类似短讯术，但可以发送暗示术。
9 **支配怪物：**类似支配人类，但能影响任何生物

商业领域（Commerce Domain）

神祇：寇·柯兰。

神授能力：在进行维持生计的专业检定时获得＋10表现加值（进行完成特殊任务的检定时无效）将估价加入牧师本职技能列表。

商业领域法术：

1 **通晓语言：**可以理解所有语言和文字。
2 **诚实之域：**范围内的生物没法说谎。
3 **巧言术：**使用任何语言。
4 **花言巧语：**唬骗检定获得＋30加值，谎言可以逃避魔法侦测。
5 **真知术^{M}：**识破事物的真相。
6 **李欧蒙藏秘箱^{F}：**在灵界隐藏宝箱，随意取回
7 **脱身术^{M}：**改造物体，传送持有者到身边。
8 **解析咒文^{F}：**揭示目标的魔法特性。
9 **变形万物：**随意变形任意目标。

沟通领域（Community Domain）

神祇：博得雷。

神授能力：每日一次，角色能将*安定心神*作为类法术能力施展。同时，角色在进行交涉检定时获得＋2表现加值。

沟通领域法术：

1 **祝福术：**友方生物在进行攻击检定和对抗恐惧效果的豁免检定时获得＋1加值。
2 **关照术：**掌握友方生物的位置和状况。
3 **祈祷术：**友方生物在进行多数检定时获得＋1加值，敌方生物受到－1减值。
4 **高等关照术*：**效果类似*关照术*，但可以通过连结施展部分法术。
5 **拉瑞心灵连线：**友方生物通过心灵沟通。
6 **英雄宴：**每施法者等级1名生物的筵席，治疗并提供作战加值。
7 **脱身术^{M}：**改造物体，传送持有者到身边。
8 **共鸣术^{F}：**物品和地点吸引特定生物。
9 **群体医疗术：**如同医疗术，但影响群体目标。

死亡领域

神祇：监守，沃尔之血。

不朽领域（Deathless Domain）

神祇：不朽评议会。

神授能力：每日一次，角色可以消耗一次驱散不死生物次数进行强力呵斥不朽生物。强力呵斥与普通呵斥类似，但原本应当被呵斥的不朽生物会受到角色控制。

不朽领域法术：

1 **侦测不死生物：**发现60尺范围内的不死生物和不朽生物。
2 **崇敬术：**区域充满正能量，弱化不死生物，强化不朽生物。
3 **定身不朽生物*：**麻痹不朽生物的行动，持续时间每等级1轮。
4 **英灵坐骑*：**古代灵体与坐骑融合，强化坐骑的速度和其他能力。
5 **圣居^{M}：**目标变成神圣地区。
6 **唤起不朽生物^{M}*：**创造不朽战士。
7 **操控不朽生物*：**当处在你的命令下时，不朽生物不会攻击你。
8 **唤起高等不朽生物^{M}*：**创造不朽评议员。
9 **英雄剑*：**古代灵体与近战武器融合。

腐败领域（Decay Domain）

神祇：监守。

神授能力：角色可以每日一次启动超自然能力腐败之触。腐败之触可以导致肉体器官溃烂，其他物质崩坏。角色必须首先通过近战接触攻击命中目标生物（规则与接触法术相同）。如果角色成功命中活物或是活体构装，可以造成1 d 4点体质伤害。如果角色命中不死生物，物品，或是构装体，可以造成2 d 6＋每牧师等级1点的伤害。

腐败领域法术：

1 **丧志术：**目标攻击命中检定，伤害检定，豁免检定和其他检定承受－2减值。
2 **衰弱射线：**射线造成1 d 6＋每2等级1点的力量伤害。
3 **疫病术：**目标感染某种疾病。
4 **弱能术：**目标承受1 d 4负向等级。
5 **枯萎术：**植物枯萎或受到每等级1 d 6点伤害
6 **防活物护罩：**活物没法靠近10尺半径的地区
7 **黯然销魂掌*：**接触攻击造成每施法者等级1点力量伤害及1点体质伤害。
8 **凋死术：**30尺内生物受到每等级1 d 6伤害
9 **吸能术：**目标承受2 d 4负向等级。

毁灭领域

神祇：吞噬，嘲弄。

黄泉巨龙领域(Dragon Below Domain)

神祇：黄泉巨龙会。

神授能力：角色获得强效召唤作为奖励专长。

黄泉巨龙领域法术：

1 **惊恐术：**生命骰数 5 或更低的单体生物将逃窜 1 d 4 轮。
2 **死亡丧钟：**杀害濒死生物；角色获得 1 d 8 点临时生命值，力量＋2，施法者等级＋1。
3 **降咒：**一项属性值－6；或者攻击掷骰、豁免和其他检定均－4；或每一次动作都有50%机率无法做出。
4 **次等异界盟誓^{X}：**与生命骰数 6 的异界生物彼此交换服务。
5 **杀生术：**接触攻击杀死目标。
6 **异界盟誓^{X}：**同*次等异界盟誓*，但生命骰数增至 1 2。
7 **渎神之语：**杀害、麻痹、虚弱或晕眩非邪恶受术者。
8 **高等异界盟誓^{X}：**同*次等异界盟誓*，但生命骰数增至 1 8。
9 **异界之门：**连结位面用作旅行或是召唤。

土领域

神祇：巴力诺，黄泉巨龙会。

邪恶领域

神祇：吞噬，愤恨，监守，嘲弄，阴影，沃尔之血，黄泉巨龙会。

驱魔领域（Exorcism Domain）

神祇：银焰教会。

神授能力：角色可以通过超自然能力驱逐附身的灵体。角色需要首先进行魅力检定，并按照角色牧师等级参照*《玩家手册》*1 5 9 页表 8－9 决定驱魔结果。如果驱魔结果与附身灵体的生命骰数相同或更高，角色可以成功驱魔。如果灵体是施展*魔魂壶*的施法者，会返回容器。如果灵体是幽魂或魔物，会在灵界漂流。灵体在被驱逐后的 2 4 小时内，没法再次尝试附身相同的目标。

驱魔领域法术：

1 **防护邪恶：**防御等级和豁免检定＋2，反制精神控制，将元素生物和异界生物阻挡在外。
2 **反邪恶法阵：**同*防护邪恶*，但半径为 1 0 尺，持续时间 1 0 分钟 / 每等级。
3 **移除诅咒：**解除生物或物品的诅咒。
4 **驱逐术：**迫使生物返回原本的位面。
5 **反制邪恶：**对抗邪恶生物攻击时防御等级＋4
6 **放逐术：**放逐 2 生命骰 / 每等级的跨位面生物
7 **圣言：**杀死，麻痹，目盲或耳聋非善良生物。
8 **圣洁灵光^{F}：**防御等级＋4，抗力＋4，对抗邪恶法术时获得法术抗力 2 5。
9 **解锢术：**释放被禁锢术囚禁的生物。

筵席领域（Feast Domain）

神祇：欧拉卓。

神授能力：对通过食用传播的毒素和疾病免疫

筵席领域法术：

1 **神莓术：**2 d 4 颗莓子，每颗可以治疗 1 点生命值（每 2 4 小时至多恢复 8 点生命值）。
2 **减缓毒发：**阻止毒素继续伤害受术者，持续时间 1 小时 / 每等级。
3 **造粮术：**每等级喂饱三个人（或一匹马）。
4 **中和毒性：**目标对毒素免疫，中和目标内部和外部的毒素。
5 **李欧蒙庇护所：**创造结实的茅屋。
6 **英雄宴：**每施法者等级 1 名生物的筵席，治疗并提供作战加值。
7 **魔邓肯南豪宅^{F}：**打开通向异界豪宅的门。
8 **解毒术*：**中和 3 0 尺范围内的毒素。
9 **救世宴*：**每施法者等级 1 名生物的筵席，治疗并提供各种加值。

火领域

神祇：昂那塔。

善良领域

神祇：银焰教会，阿拉瓦依，博得雷，杜·哈拉，杜·顿恩，欧拉卓，昂那塔，不朽评议会。

医疗领域

神祇：欧拉卓。

知识领域

神祇：奥林。

秩序领域

神祇：银焰教会，奥林，博得雷，杜哈拉，沃尔之血，光芒大道。

生命领域（Life Domain）

神祇：阿拉瓦依。

神授能力：每日一次，角色可以为接触到的目标提供 1 d 6 ＋每牧师等级 1 点临时生命值。临时生命值持续时间每牧师等级 1 小时。

生命领域法术：

1 **亡灵无视术：**不死生物无法觉察受术者，每等级一个受术者。
2 **次等复原术：**解除魔法造成的属性惩罚，或恢复 1 d 4 点属性伤害。
3 **植物滋长：**蔬果物成熟，农作物产量提高。
4 **防死结界：**目标免疫即死法术和负能量效果。

5 **毁灭武器：**近战武器可以摧毁不死生物。
6 **活化物品：**物品攻击敌方。
7 **再生术：**目标被截断的肢体复原，恢复4 d 8＋每施法者等级1点（最高3 5点）生命值。
8 **活化植物：**1棵或更多树木活化，帮助作战。
9 **群体医疗术：**如同*医疗术*，影响群体目标。

机运领域

神祇：欧拉卓。

疯狂领域（Madness Domain）

神祇：愤恨，黄泉巨龙会。

神授能力：角色的疯狂有时预知未来。角色在所有基于感知的技能检定和意志检定上受到－1减值。然而，每日一次，角色可以看透疯狂背后的真实，将等级的半数加到单一的一个基于感知的技能检定或意志检定上，需在掷骰前宣布使用。

疯祇域神法术：

1 **次等困惑术：**单体目标在1轮内随机行动。
2 **狂乱之触*：**单体目标晕眩，持续时间每施法者等级1轮。
3 **狂暴术：**目标力量属性和体质属性＋2，意志豁免＋1，防御等级－2。
4 **困惑术：**目标在每施法者等级1轮内行动方式怪异。
5 **昏乱弹*：**每轮1道射线，目标晕眩1 d 3轮。
6 **魅影杀手：**恐怖的幻象杀死目标或造成3 d 6点伤害。
7 **精神错乱：**受术者将持续受到*困惑术*影响。
8 **错乱狂叫*：**目标防御等级－4，无法使用盾牌，反射检定除非掷出2 0否则一定失败。
9 **怪影杀手：**如同*魅影杀手*，但影响3 0尺范围内的生物。

魔法领域

神祇：奥林，阴影。

冥想领域（Meditation Domain）

神祇：光芒大道。

神授能力：每日一次，角色能在一道自己施展的法术上附加法术强效专长的效果。这道法术不占用更高环的法术位，施法时间也不会变化。即使角色没有法术强效这项专长，仍然能使用此能力。

冥想领域法术：

1 **通晓语言：**可以理解所有语言和文字。
2 **枭之睿智：**目标感知属性获得＋4加值，持续时间每等级1分钟。
3 **物品定位术：**感知物品的方向（特定物品或物品类型）。
4 **巧言术：**使用任何语言。
5 **法术抗力：**目标获得1 2＋施法者等级的法术抗力。
6 **寻找捷径：**显示到达特定地点最近的道路。
7 **法术反转：**反弹总环数1 d 4＋6的法术。
8 **心灵屏障：**目标对心灵/情绪法术以及探知法术免疫。
9 **星界投射：**施法者和同伴投射到星界。

死灵领域（Necromancer Domain）

神祇：沃尔之血。

神授能力：施展死灵系法术时施法者等级＋1

死灵领域法术：

1 **衰弱射线：**射线造成1 d 6＋每2等级1点的力量伤害。
2 **命令死灵：**不死生物服从你的命令。
3 **吸血鬼之触：**触摸造成每2等级1 d 6点伤害，施法者获得等同于伤害值的临时生命值。
4 **弱能术：**目标承受1 d 4负向等级。
5 **疲乏波：**群体目标疲乏。
6 **摄心目光：**目标恐慌，恶心，昏睡。
7 **操控亡灵：**不死生物在控制期间内暂停攻击。
8 **凋死术：**3 0尺内生物受到每等级1 d 6伤害
9 **吸能术：**目标承受2 d 4负向等级。

激情领域（Passion Domain）

神祇：愤恨。

神授能力：每日一次，以一个自由动作，角色能得到如同*狂暴术*的效果，持续时间每牧师等级1轮。此神授能力为超自然能力。

激情领域法术：

1 **通晓语言：**可以理解所有语言和文字。
2 **塔夏狂笑术：**目标失去行动，持续时间每施法者等级1轮。
3 **困惑术：**目标在每施法者等级1轮内行动方式怪异。
4 **极度绝望：**目标攻击检定、伤害检定、豁免检定，以及其他检定均－2。
5 **高等命令术：**如同*命令术*，但每施法者等级可以影响1名目标。
6 **高等英雄气概：**攻击检定、豁免检定、技能检定获得＋4加值，同时免疫恐惧和获得临时生命值
7 **狂乱之歌：**强迫目标互相攻击。
8 **奥图迷舞：**强迫目标跳蹈。
9 **支配怪物：**类似*支配人类*，但能影响任何生物

植物领域

神祇：阿拉瓦依。

保护领域

神祇：银焰教会，博得雷，光芒大道，不朽评议会。

阴影领域（Shadow Domain）

神祇：阴影。

神授能力：角色获得盲斗作为奖励专长。

阴影领域法术：

1 **隐雾术：**浓雾环绕你。
2 **黑暗术：**形成 20 尺半径范围的超自然阴影。
3 **深幽黑暗术：**物品散发出 60 尺半径范围的超自然阴影。
4 **幽影咒法术：**模拟 4 环以下的咒法系法术，真实度 20%。
5 **幽影塑能术：**模拟 5 环以下的塑能系法术，真实度 20%。
6 **影行术：**通过阴影快速移动。
7 **高等幽影咒法术：**类似*幽影咒法术*，模拟 6 环以下的咒法系法术，真实度 60%。
8 **高等幽影塑能术：**类似*幽影塑能术*，模拟 7 环以下的塑能系法术，真实度 60%。
9 **阴魂咒法术：**类似*幽影咒法术*，模拟 9 环以下的咒法系法术，真实度 80%。

力量领域

神祇：杜·顿恩。

太阳领域

神祇：杜·哈拉

旅行领域

神祇：寇·柯兰，旅者。

诡术领域

神祇：嘲弄，旅者。

战争领域

神祇：杜·哈拉，杜·顿恩，嘲弄。

水领域

神祇：吞噬。

天气领域（Weather Domain）

神祇：阿拉瓦依，吞噬。

神授能力：非魔法天气没法对角色的视线范围产生影响。生存加入牧师本职技能列表，角色在进行有关气候的生存检定时获得＋2 加值。

天气领域法术：

1 **隐雾术：**浓雾环绕你。
2 **云雾术：**产生使视线模糊的雾。
3 **召雷术：**召来闪电，每道闪电 3d6 点伤害。
4 **雪风暴：**妨碍视线和行动。
5 **召唤雷电风暴：**类似*召雷术*，每道闪电 5d6 点伤害。
6 **操控风向：**改变风向和风速。
7 **操控天气：**改变当地的天气。
8 **旋风术：**旋风卷起生物，并造成伤害。
9 **复仇风暴：**伴随着酸液，闪电和冰雹的风暴。

新德鲁伊（护门者）法术

以下新法术是为历史悠久的护门者德鲁伊准备的。拥有护门者专长的德鲁伊，或是护门者教派的巡林客能将以下法术加入法术列表。

1 环

侦测异怪*：侦测 60 尺内的异怪。

2 环

自然纯净法域*：弱化区域内的异怪，强化区域内的植物和精类生物。

4 环

自然之怒*：异怪晕眩并受到伤害，其他生物受到伤害。

7 环

回归自然*：降低目标的智力和魔法能力。

新术士／法师法术

1 环

预言　**魔力制造*：**进行单项手艺检定时获得＋5 表现加值。

变化　**修复轻度损伤*：**构装体恢复 1d8＋每施法者等级 1 点（最高 5 点）的生命值。

2 环

变化　**修复中度损伤*：**构装体恢复 2d8＋每施法者等级 1 点（最高 10 点）的生命值。

3 环

变化　**修复严重损伤*：**构装体恢复 3d8＋每施法者等级 1 点（最高 15 点）的生命值。

4 环

变化　**修复致命损伤*：**构装体恢复 4d8＋每施法者等级 1 点（最高 20 点）的生命值。

6 环

变化　**加固*：**物品硬度每 2 施法者等级提高 1 点。

8 环

惑控　**疯狂尖啸*：**目标防御等级－4，无法使用盾牌，反射检定除非掷出 20 否则一定失败。

新法术和机关术详述

本节中列出的法术和机关术是按英文字母排列的

强化防具（Armor Enhancement）

变化系

等级：机关术士 2

效果类似*次级强化防具*，但角色可以选择市场价格相当于＋3附魔加值或35,000枚金币的特殊能力，例如*幽冥*或*抗酸*。

材料成分：价值50枚金币的油膏。

高级强化防具
Armor Enhancement, Greater

变化系
等级：机关术士3

效果类似次级强化防具，但角色可以选择市场价格相当于＋5附魔加值或100,000枚金币的特殊能力，例如*灵化*或*强化抗火*。

材料成分：价值1000枚金币的油膏。

次级强化防具
Armor Enhancement, Lesser

变化系
等级：机关术士1
法术成分：姿势，材料
施法时间：1分钟
距离：接触
目标：接触到的盔甲或盾牌
持续时间：每等级10分钟
豁免：无（物品）
法术抗力：不可（物品）

角色接触的盔甲或盾牌暂时获得常见于魔法盔甲或盾牌的特殊能力。角色可以选择市场价格相当于＋1附魔加值或5,000枚金币的特殊能力，例如*次级护命*或*暗影*。目标盔甲和盾牌无需原本拥有附魔加值，也不会因此获得附魔加值。

材料成分：由特殊香料和矿物制成，价值10枚金币的油膏。

昏乱弹（Bolts of Bedevilment）

惑控系[影响心灵]
等级：疯狂5
法术成分：姿势，言语
施法时间：标准动作
距离：中距（100尺＋每等级10尺） **目标**：最多3个生物
持续时间：每等级1轮
豁免：意志，通过则无效
法术抗力：可

此法术让角色能够发动3次射线攻击，每轮1次，法术存留时间每等级1轮。发动射线攻击是一个标准动作。射线影响单体活物，遮蔽目标生物的思想造成目标无法行动。目标生物视为晕眩，而并非震慑，因此攻击方没法获得任何加值。

构装体能量护盾
Construct Energy Ward

防护系
等级：机关术士3
法术成分：姿势
施法时间：1轮
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：每等级10分钟
豁免：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

效果类似*抵抗能量伤害*（参阅《玩家手册》第272页），但目标必须是构装体。

高级构装体能量护盾
Construct Energy Ward, Greater

防护系
等级：机关术士4
法术成分：姿势
施法时间：1轮
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：每等级10分钟
豁免：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

效果类似*防护元素伤害*（参阅《玩家手册》第266页），但目标必须是构装体。

操控不朽生物（Control Deathless）

死灵系
等级：不朽7
法术成分：姿势，言语，法器
施法时间：标准动作
距离：近距（25尺+每2等级5尺）
目标：每等级2生命骰数的不朽生物，任意两名目标的间距不超过30尺
持续时间：每等级1分钟
豁免：意志，通过则无效
法术抗力：可

角色可以在短时间内通过法术的力量操控不朽生物。角色可以通过语言向目标生物传达命令，而且角色使用任何语言，目标生物都可以理解角色的命令。即使在没法使用语言沟通的环境中（例如在*沉默术*效果范围内），目标生物仍然没有可能攻击角色。在法术结束后，目标生物恢复原本行为方式。智能不朽生物会记住自己曾受到角色控制。

唤起不朽生物（Create Deathless）

死灵系[善良]
等级：不朽6
法术成分：姿势，言语，材料
施法时间：1小时
距离：近距（25尺+每2等级5尺）
目标：单体遗骸
持续时间：立即
豁免：无
法术抗力：不可

角色召唤善良的神力，为遗骸恢复生命，创造出1名不朽战士（参阅本书第302页），或其他不朽生物。新创造的不朽生物并非自动受到角色的控制，但如果角色有能力控制不朽生物，可以在创造不朽生物后立即尝试控制。

如果战役中包括其他类型的不朽生物，DM可以自由规定能通过法术创造的不朽生物种类，但任何法术都无法创造至尊评议员。

材料成分： 1尊装满墓园泥土的陶壶，1尊装满清水的陶壶。法术必须对已经死亡的遗骸施展。角色必须在目标嘴里或眼里放置价值每目标生命骰数50枚金币的月长石。在法术生效后，宝石会变成没有任何价值的空壳。

唤起高等不朽生物
Create Greater Deathless

死灵系[善良]
等级：不朽8
法术成分：姿势，言语，材料
施法时间：1小时
距离：近距（25尺+每2等级5尺）
目标：单体遗骸
持续时间：立即
豁免：无
法术抗力：不可

效果类似唤起不朽生物，但允许角色创造不朽评议员，以及更强力和睿智的不朽生物。

如果战役中包括其他类型的不朽生物，城主可以自由规定能通过法术创造的不朽生物种类（例如，如果战役有使用*《崇善之书》*，角色就有可能通过此法术创造陵墓守卫（crypt warden）或神圣守卫（sacred guardian）），但任何法术都无法创造至尊评议员。


构装体拆解术

侦测异怪
Detect Aberration

预言系
等级：德鲁伊1（护门者）
法术成分：势将，言语，法器
施法时间：标准动作
距离：60尺
区域：锥形弥漫
持续时间：专注，至多每等级1分钟（可解消）
豁免：无
法术抗力：不可

角色可以通过观测自然扭曲的痕迹侦测异怪。角色能获知的信息由在特定区域的专注轮数决定。

*1轮：*是否有异怪活动

*2轮：*在特定区域内活动的异怪数量，以及其中最强异怪的灵光。如果最强异怪的灵光强度达到刺目的程度（参阅后文），并且生物生命骰数至少两倍于角色等级，角色将震慑1轮，法术效果直接结束。

*3轮：*全体异怪灵光的强度及位置，如果灵光位置在角色视线以外，角色可以判断方向，但没法判断准确位置。

*灵光强度：*异怪的灵光强度由生物生命骰数决定，参阅表格：

生命骰	强度
1或更少	昏暗
2－4	中等
5－10	强烈
11或更多	刺目

与其他类似法术相异，侦测异怪没法发现残留灵光。

角色可以每轮选择新的方向进行侦测。法术效果能穿透通常障碍，但厚1尺的石块，厚1寸的常见金属，铅膜或是厚3尺的木料可以阻挡法术效果

解毒术（Detoxify）

咒法系[医疗]
等级：筵席8
法术成分：姿势，言语，法器
施法时间：标准动作
距离：30尺
目标：30尺半径范围内的生物或物品
持续时间：立即和每等级10分钟；参阅说明
豁免：意志，通过则无效（物品）
法术抗力：可（物品）

角色能解除距离自己30尺内的各种毒素。中毒生物不再受到毒素效果的影响，临时效果立即结束。但此法术无法恢复立即生效的效果，例如生命值伤害，属性伤害，或其他没法单独消除的效果。解毒效果立即生效，目标后来中的毒不会被此法术无效。

体内含有毒素的生物如果受到法术影响，将在每等级１０分钟的时间内丧失与毒素相关的能力。

在法术影响范围内的空气，食物，武器，或陷阱附带的毒素会立即中和。

构装体拆解术（Disable Construct）

变化系
等级：机关术士６
法术成分：姿势，言语
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：立即
豁免：意志，通过则减半；参阅说明
法术抗力：可

*构装体拆解术*能改变构装体内部构造，造成每施法者等级１０点伤害（最高１５０点）。如果目标构装体豁免成功，*构装体拆解术*只能造成半数伤害，且无法导致目标生命值降低到１点以下。

改变能量类型（Energy Alteration）

变化系
等级：机关术士１
法术成分：姿势，材料
施法时间：１轮
距离：接触
目标：接触到的魔法物品
持续时间：每等级１０分钟
豁免：意志，通过则无效（物品）
法术抗力：可（物品）

角色可以改变物品的能量伤害或能量抗性类型，将其替换成其他类型的能量伤害或能量坑性。例如，角色能把炽焰巨斧＋２改变成冻寒巨斧＋２，或是把次级抵抗元素伤害戒指（酸液）改变成次级抵抗元素伤害戒指（音波）。能量伤害强度以及能量抗力强度保持不变。

材料成分：由代表五种能量类型的矿物制成，价值５０枚金币的特殊油膏。

改变附魔(Enhancement Alteration)

变化系
等级：机关术士1 级
法术成分：姿势
施法时间：１轮
距离：接触
目标：接触到的武器或盾牌
持续时间：每等级１０分钟（可解消）
豁免：无（物品）
法术抗力：不可（物品）

此法术有两种截然相异的作用，但都与改变原有附魔加值相关。如果角色对盾牌使用此法术，部分或是全部原有附魔加值带来的防御等级盾牌加值将转换成盾击时的攻击加值。角色可以选择用这种方式转换的加值数量。

如果角色对武器使用此法术，当持有者选择防御式战斗，全防御，寓守于攻，或是搭配双武器防御并副手持握该武器时，部分或是全部原有附魔加值带来的攻击加值和伤害加值将转换成持有者的防御等级加值。和对盾牌使用此法术时一样，角色可以选择用这种方式转换的加值数量。

如果有生物装备目标武器或盾牌，持有者可以尝试进行意志检定忽略效果。

救世宴（Feast of Champions）

咒法系[创造]
等级：牧师９，筵席９
法术成分：姿势，言语，法器
施法时间：１０分钟
距离：近距（２５尺＋每２等级５尺）
效果：供每等级１名生物享用的筵席
持续时间：１小时＋１２小时；参阅说明
豁免：无
法术抗力：不可

角色召唤华丽的筵席，包括餐桌餐椅，各种服务以及美酒佳肴。享用筵席需要耗费１小时，效果在筵席结束后生效。参加筵席的生物可以治疗所有疾病，恶心，反胃，疲乏以及力竭状态。影响生物的毒性就此中和，同时享用筵席的生物在１２小时内对毒素免疫。筵席中的美酒仙酿可以治疗２ｄ８＋每施法者等级１点（最高＋２０点）的伤害，同时生物还可以获得１ｄ８＋每２施法者等级１点（最高＋１０点）的临时生命值。筵席中的食物在１２小时内可以使生物在进行攻击检定，技能检定，属性检定以及豁免检定时获得＋１士气加值，同时免疫恐惧效果。

如果筵席途中受到任何打扰，则法术失败，效果无法生效。

定身不朽生物（Halt Deathless）

死灵系
等级：不朽３
法术成分：姿势，言语，法器
施法时间：标准动作
距离：中距（１００尺＋每等级１０尺）
目标：最多３名不朽生物，任意两名目标的间距不超过３０尺
持续时间：每等级１轮
豁免：意志，通过则无效
法术抗力：可

角色可以停止最多３名不朽生物的行动。如果法术成功生效，目标生物在持续时间内麻痹（效果类似*人类定身术*），如果目标生物受到攻击或受到伤害，法术效果立即结束。

加固（Hardening）

变化系
等级：工匠 7，机关术士 6，术士 / 法师 8
法术成分：姿势，言语
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的物品，体积每等级 1 0 立方英尺或更低；参阅说明
持续时间：永久
豁免：无
法术抗力：可（物品）

角色能增加物品的硬度。让纸张更难撕裂，玻璃更难粉碎，木材更加耐久。每有 2 施法者等级，目标就能增加 1 点硬度。硬度的提高只影响材料的坚固程度，并没有其他效果。例如，1 2 级施法者通过加固影响长剑（硬度 1 0），长剑在对抗击破武器时，硬度视为 1 6。长剑的生命值，伤害骰以及其他特性没有任何变化。加固没法强化物品其他方面的耐久性，寒冰仍然会融化，纸张和木料仍然会燃烧，石头仍然会因为特定法术变成泥土。

此法术能影响最多每施法者等级 1 0 立方英尺的物体，如果施法目标是金属或矿物，体积限制降低到每施法者等级 1 立方英尺。



战俑法师

英雄剑（Hero's Blade）

死灵系
等级：不朽 9
法术成分：言语，法器
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的近战武器
持续时间：每等级 1 分钟
豁免：意志，通过则无效（无害，物品）
法术抗力：可（无害，物品）

角色在近战武器中融合古代精灵英雄的灵体。在法术持续时间内，武器获得以下特性。

经过强化的武器能对邪恶生物造成 2 d 6 点额外伤害，如果目标是邪恶的异界生物或不死生物，额外伤害提高到 2 d 8 点。在重击时，武器能对邪恶生物造成 2 d 1 0 点额外伤害，如果目标是邪恶的异界生物或不死生物，额外伤害提高到 2 d 1 2 点（对不死生物而言，虽然武器的伤害在重击时没有倍增，但虽然会受到此额外伤害。其他免疫重击的生物不会受到此额外伤害）

武器在对抗伤害减免时，视为善良阵营，因此能击破部分邪恶生物的伤害减免。

武器的重击威胁范围加倍，效果如同*锐锋术*（本效果无法与武器的锐锋特性或锐锋术的效果叠加，但可以与精通重击的效果叠加）。

当武器对邪恶生物造成重击时，目标生物会因此目盲和耳聋 1 d 4 轮（成功通过意志豁免检定则不会目盲）。此时法术抗力可以生效。

当武器对邪恶的跨位面生物造成重击时，目标生物必须成功通过意志豁免检定，否则会立即被驱逐会原本的位面。受到驱逐的生物在 2 4 小时内没法返回。此时法术抗力可以生效。

造成致命破坏
Inflict Critical Damage

变化系
等级：机关术士 4

效果类似*造成轻度伤害*，但会造成 4 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 2 0 点）的伤害。

造成轻度破坏
Inflict Light Damage

变化系
等级：机关术士 1
法术成分：姿势，言语
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的构装体

持续时间：立即
豁免：无
法术抗力：可

当角色接触构装体时，能够变化目标的内部构造，造成 1 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 5 点）的伤害。

造成中度破坏
Inflict Moderate Damage

变化系
等级：机关术士 2

效果类似*造成轻度伤害*，但会造成 2 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 1 0 点）的伤害。

造成严重破坏
Inflict Serious Damage

变化系
等级：机关术士

效果类似*造成轻度伤害*，造成 3 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 1 5 点）的伤害。

钢铁构装体（Iron Construct）

变化系
等级：机关术士 4
法术成分：姿势，材料
施法时间： 1 轮
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：每等级 1 分钟
豁免：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

角色改变目标构装体，将其变为强化钢铁组成的机器，效果类似*钢筋铁骨*。目标构装体获得 1 5 / 精金的伤害减免，同时酸液和火焰造成的伤害减半。即使目标并非魔像，针对铁魔像的特殊攻击仍然会影响目标。

目标构装体力量属性获得＋ 4 增强加值，但同时敏捷属性承受－ 4 减值（敏捷属性最多降至 1 ）

构装体的重量将增至原来的 5 倍。

材料成分：铁魔像，英雄的盔甲，或是战争机器的部分碎片。

改变物品（Item Alteration）

变化系
等级：机关术士 4
法术成分：姿势
施法时间： 1 轮
距离：接触
目标：接触到的魔法物品
持续时间：每等级 1 0 分钟
豁免：意志，通过则无效（物品）
法术抗力：可（物品）

角色可以改变提供加值的物品，在保持加值增量和加值对象的同时变换加值类型。例如，经过角色改变的＋ 1 防护戒指能提供天生防御等级加值，而不是偏斜加值。角色也能让抗力斗篷对豁免提供环境加值，而不是抗力加值。物品的加值类型没法通过这种方式转换成神圣加值或亵渎加值，而原本提供神圣加值或亵渎加值的物品也没法转换。同样，物品没法通过转换对防御等级提供闪避加值。

错乱狂叫（Maddening Scream）

惑控系（胁迫）[影响心灵]
等级：疯狂 8 ，术士 / 法师 8
法术成分：言语
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的活物
持续时间： 1 d 4 ＋ 1 轮
豁免：无
法术抗力：可

就像完全疯了一般，目标无法自制地尖叫和乱语，并且上窜下跳。法术使得目标除了来回尖叫之外无法做任何事情。法术令目标防护等级承受－ 4 减值，反射豁免无法成功除非骰出 2 0 ，并且无法使用盾牌。

魔力制造（Magecraft）

预言系
等级：术士 / 法师 1
法术成分：言语，器材
施法时间： 1 轮
距离：个人
目标：你自己
持续时间： 1 天

角色在进行某种手艺检定整日制造物品时，获得＋ 5 表现加值。如果角色连续 1 周每日施展此法术，可以进行单次检定代表本周的工作进度，而且仍然获得＋ 5 表现加值。

*器材：*相应手艺技能检定所需的工具和装备。

物品超魔（Metamagic Item）

变化系
等级：机关术士 3
法术成分：姿势，言语
施法时间： 1 轮
距离：接触
目标：接触到的即发法术物品
持续时间：每等级 1 轮
豁免：意志，通过则无效（无害，物品）
法术抗力：可（无害，物品）

角色临时为即发法术物品中的特定法术搭配一个自己掌握的超魔专长。在机关术持续时间内，任何生物在启动目标即发法术物品施放特定法术时都

能同时获得那个超魔专长的效果。例如，角色可以为*火球术魔杖*搭配法术强效，也能为*冰霜法杖*中的*寒冰锥*搭配法术极效。

自然之怒（Nature's Wrath）

塑能系
等级：德鲁伊 4（护门者）
法术成分：姿势，言语
施法时间：标准动作
距离：中距（１００尺＋每等级１０尺）
目标：２０尺半径爆发范围内的非自然生物
持续时间：立即和 1 轮；参阅说明
豁免：意志，通过则部分生效；或意志，通过则减半；参阅说明
法术抗力：可

角色召唤自然的力量打击目标。自然世界中的生物此法术免疫；而异怪，不死生物，以及其他亵渎自然的生物会受到伤害。

此法术可以伤害范围内特定类型的生物。动物，构装体，元素，精类生物，元素亚种（气，土，火，水）的异界生物，泥形怪物，植物，虫类生物以及没法活动的物体对此法术免疫。

异怪会受到每施法者等级 1 d 6 点伤害（最高１０d６），并晕眩 1 轮。通过意志豁免检定的目标受到伤害减半，且不会陷入晕眩。

其他类型（龙类，巨人，类人生物，魔法兽，人形怪物，以及非元素亚种的异界生物）的生物受到每 2 施法者等级 1 d 8 点伤害（最高 5 d 8）。通过意志豁免检定的目标受到伤害减半。

物品充能（Power Surge）

变化系
等级：机关术士 3
法术成分：姿势，经验值
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的魔杖或法杖
持续时间：每等级 1 分钟
豁免：无
法术抗力：不可

角色通过接触还剩余使用次数的魔杖和法杖，提供每 5 施法者等级 1 次的临时使用次数。临时使用次数类似临时生命值：当角色使用物品时，首先消耗临时使用次数。当物品充能持续时间结束后，剩余的临时使用次数就此消失。

*经验消耗：*储存在目标物品中最高环法术的环数×５点经验值。

修复致命损伤
Repair Critical Damage

变化系
等级：机关术士 4，术士 / 法师 4

效果类似*修复轻度损伤*，但会恢复４d８＋每施法者等级 1 点（最高２０点）的生命值。

修复轻度损伤
Repair Light Damage

变化系
等级：机关术士 1，术士 / 法师 1
法术成分：动作，语言
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：立即
豁免：无
法术抗力：不可

角色接触至少剩余 1 点生命值的构装体，或生命值－９或更高的活体构装时，可以变化目标的内部构造，恢复 1 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高 5 点）的生命值。

修复中度损伤
Repair Moderate Damage

变化系
等级：机关术士 2，术士 / 法师 2

效果类似*修复轻度损伤*，但会恢复 2 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高１０点）的生命值。

修复严重损伤
Repair Serious Damage

变化系
等级：机关术士 3，术士法师 3

效果类似*修复轻度损伤*，但会恢复 3 d 8 ＋每施法者等级 1 点（最高１５点）的生命值。

抗力物品（Resistance Item）

变化系
等级：机关术士 1，术士 / 法师 1
法术成分：姿势，材料
施法时间：１轮
距离：接触
目标：接触到的物品
持续时间：每等级１０分钟
豁免：无
法术抗力：不可

通过此机关术强化的非魔法物品可以对装备者的豁免提供＋１抗力加值。此加值每 4 施法者等级额外＋１（４级时＋２，８级时＋３，１２级时＋４，以此类推）。

材料成分：由各种香料和矿物混合成的油膏。

回归自然（Return to Nature）

变化系
等级：德鲁伊 7（护门者）

法术成分：姿势，言语，法器
施法时间：标准动作
距离：近距（２５尺＋每２等级５尺）
目标：单体活物
持续时间：立即
豁免：强韧，通过则部分生效；参阅说明
法术抗力：可

目标生物向自然的理想状态回归，法术效果由生物类型和能力决定。

动物，构装体，元素，精类生物，元素亚种（气，土，火，水）的异界生物，泥形怪物，植物，虫类生物对此法术免疫。

类人生物中的奥术施法者以及所有人形怪物承受１ｄ４负向等级。

巨人类生物会变得更矮，效果如同*人类缩小术*（参阅*《玩家手册》*第２６９页）。通过强韧豁免检定的目标能忽略法术效果。

龙类生物和魔法兽承受１ｄ６点智力属性伤害，同时丧失１ｄ４项随机选择的超自然能力或类法术能力。通过强韧豁免检定的目标智力属性受到伤害减半，忽略丧失能力的效果。

非元素亚种的异界生物承受每２施法者等级１ｄ８点伤害（最高１０ｄ８点），同时丧失２ｄ４项随机选择的超自然能力或类法术能力。通过强韧豁免检定的目标受到伤害减半，忽略丧失能力的效果。

异怪承受每施法者等级１ｄ６点伤害（最高２０ｄ６点），同时丧失全部的超自然能力和类法术能力。通过强韧豁免检定的目标伤害减半，忽略丧失能力的效果。

因此法术丧失的超自然能力和类法术能力会在２４小时后恢复。



军用虔诚护盾
Shield of Faith, Legion's

防护系
等级：机关术士４，牧师４
距离：中距（１００尺＋每等级１０尺）
目标：２０尺半径爆发范围内的友方生物

效果类似虔诚护盾（参阅《玩家手册》２７８页），但影响范围内的群体目标。

技能强化（Skill Enhancement）

变化系
等级：机关术士１
法术成分：姿势，材料
施法时间：１轮
距离：接触
目标：接触到的物品
持续时间：每等级１０分钟
豁免：无
法术抗力：不可

通过此机关术强化的物品能对装备者的某项技能（由施法者决定）提供＋２环境加值。此加值每２施法者等级获得＋１的提高（２级时＋３，４级时＋４，６时＋５，以此类推）。

*材料成分：*优质的黑色线轴。

物品储法（Spell Storing Item）

变化系
等级：机关术士１
法术成分：姿势，经验值（参阅说明）
施法时间：１分钟
距离：接触
目标：接触到的物品
持续时间：每等级１小时或直到散发
豁免：无（物品）
法术抗力：不可（物品）

角色能通过此机关术在物品中储存法术，并在此后按需要释放。就实际效果而言，相当于将物品转化成可以使用１次的魔杖。

角色可以在物品中储存任何不高于４环的法术，但法术环数没法超过机关术士等级的半数。角色的机关术士等级视为法术的施法者等级。角色必须首先通过使用魔法装置检定（ＤＣ２０＋法术环数的３倍）模拟法术，并在物品中进行储存。如果角色的检定结果比ＤＣ低１０点或更多，会发生严重失误，效果类似使用卷轴严重失误。ＤＭ可以决定严重失误的效果，法术或许没能储存在物品里，而是立即生效，影响角色自身，或许法术能量会突然爆发，对角色造成２ｄ６点伤害。

物品同时只能储存１道法术。

角色必须在储存时提供目标法术所需的昂贵施法材料，或是消耗经验值。同时，在释放法术时，角色也必须提供目标法术所需的器材和法器。

*经验消耗：*角色的施法者等级×法术等级。例如，在物品中储存*灼热射线*需要消耗的经验值等于角色施法者等级×２。

英灵坐骑（Spirit Steed）

死灵系
等级：不朽４
法术成分：言语，法器
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的活体动物
持续时间：每等级１小时
豁免：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

角色将古代精灵勇者的英灵导入自己的活体动物坐骑。在法术持续时间内，坐骑获得以下加成：

—基本陆行速度获得＋３０尺增强加值。

—坐骑获得飞跑专长的效果。如果坐骑原本拥有飞跑这项专长，在奔跑时移动速度能达到正常时的六倍（如果装备轻型防具或未装备防具，同时保持轻载）或五倍（如果装备中型防具或重型防具，中载或重载）

—在法术持续时间内，坐骑在强行军时忽略任何伤害（致命伤害或淤伤），也忽略疲乏效果。因此坐骑长途移动速度加倍。

当法术持续时间结束后，坐骑陷入疲乏。

高等关照术（Status, Greater）

预言系
等级：沟通 4
法术成分：姿势，言语，法器
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：每 3 等级接触 1 名生物
持续时间：每等级 1 小时
豁免：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

效果类似*关照术*（参阅*《玩家手册》*第 284 页），但角色能通过连结施展部分法术，如同角色正接触目标。角色施展的法术必须满足以下条件：

- 等级：0 环，1 环或 2 环
- 距离：接触
- 目标：接触到的生物
- 豁免：有效（无害）

例如，如果角色（通过*高等关照术*）感到连结的生物已经濒死，可以施展*治疗中度伤害*尝试恢复目标。

石化构装体（Stone Construct）

变化系
等级：机关术士 3
法术成分：姿势，材料
施法时间：1 轮
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：每等级 10 分钟或直到散发
豁免：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

角色接触的构装体对打击，切割，刺击和挥砍的抵抗力增强。目标构装体获得 10 / 精金的伤害减免，当法术减免的伤害值达到每施法者等级 10 点（最高 150 点）后，法术效果消失。

*材料成分：*在构装体表面洒些花岗岩碎屑和价值 250 枚金币的钻石粉。

压制要求（Suppress Requirement）

变化系
等级：机关术士 3
法术成分：姿势，材料
施法时间：1 轮
距离：接触
目标：接触到的魔法物品
持续时间：每等级 10 分钟
豁免：意志，通过则无效（物品）
法术抗力：可（物品）

角色改变魔法物品对特定职业特性，种族，属性值，或阵营的倚赖，因此能忽略前提要求发挥最强能力。角色必须进行使用魔法装置检定模拟前提要求，如同自己在使用目标物品。如果检定成功，目标物品的前提要求在法术持续时间内受到压制。

*材料成分：*价值 500 枚金币的宝石粉。

全面修复术（Total Repair）

变化系
等级：机关术士 6
法术成分：姿势，言语
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：立即
豁免：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

角色通过接触构装体，改变目标内部结构，修复所有伤害和破损。法术可以立即解除以下负面效果：属性伤害，目盲，*困惑术*，晕眩，目眩，耳聋，*弱智术*，以及精神错乱。同时恢复每施法者等级 10 点生命，在 15 级时达到极限的 150 点。

狂乱之触（Touch of Madness）

惑控系[影响心灵]
等级：疯狂 2
法术成分：姿势，言语
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：每等级2 轮
豁免：意志，通过则无效
法术抗力：可

角色通过接触活体生物，遮蔽目标生物的思想造成目标无法行动。目标生物视为晕眩，但并非震慑，因此攻击方没法获得任何加值。

强化构装体（Toughen Construct）

变化系
等级：机关术士2 级
要素：动作，材料
施法时间：标准动作
距离：接触
目标：接触到的构装体
持续时间：每施法者等级10 分钟
豁免：无效
法术抗力：有效（无害）

*强化构装体*可以加固构装体的表面，目标构装体的天生防御等级获得＋2增强加值。此加值每3施法者等级获得＋1的提高，在12级时达到最高值＋5。

*强化构装体*提供的增强加值能和目标的天然防护等级加值叠加，但没法同其他增强加值叠加。没有天然防护等级的生物视为天然防护等级加值＋0

真实造物术（True Creation）

咒法系（创造）
等级：工匠8
法术成分：姿势，言语，材料，经验值
持续时间：立即

效果类似*高等造物术*（参阅《玩家手册》252页），但创造出的物品永久存在，同时解除魔法以及其他解除类效果也没法影响创造的物品。就任何意义而言，这些物品都是真实存在的。

*经验消耗：*物品的金币价值，至少1点经验值

强化武器（Weapon Augmentation）

变化系
等级：机关术士4

效果类似*次级强化武器*，但角色能选择市场价格相当于＋3附魔加值或70,000枚金币的特殊能力，例如*追击*。

*材料成分：*价值100枚金币的油膏。

高级强化武器

Weapon Augmentation, Greater

变化系
等级：机关术士6

效果类似*次级强化武器*，但角色能选择市场价格相当于＋5附魔加值或200,000枚金币的特殊能力，例如*斩首*。

材料成分：价值200枚金币的油膏。

次级强化武器

Weapon Augmentation, Lesser

变化系
等级：机关术士2
持续时间：每等级10分钟
目标：1把武器或50发弹药，在施法时必须相接

效果类似自用强化武器，但任何生物都可以使用受到强化的武器。

此外，角色可以影响50支箭，弩矢或弹丸。弹药必需类型相同，而且相互接触（在相同的箭袋或是类似容器里）。弹药在使用过后即丧失特殊属性，但投掷武器与此相异（手里剑此时视为弹药，而并非投掷武器）。

*材料成分：*由特殊香料和矿物制成，价值20枚金币的油膏。

自用强化武器

Weapon Augmentation, Personal

变化系
等级：机关术士1
法术成分：姿势，材料
施法时间：1分钟
距离：接触
目标：接触到的武器
持续时间：每等级10分钟
豁免：无（物品）
法术抗力：不可（物品）

角色接触的武器暂时获得魔法武器的常见特殊能力。角色能选择市场价格相当于＋1附魔加值或5,000枚金币的特殊能力，例如*炽焰*或*锐锋*。目标武器无需原本拥有附魔加值，也不会因此获得附魔加值。此项好处仅在由你挥舞、投掷或射击该武器时才有效。

*材料成分：*一小块兔皮。

黯然销魂掌（Withering Palm）

死灵系
等级：腐败7
法术成分：姿势，言语
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的活物
持续时间：立即
豁免：强韧，通过则无效
法术抗力：可

角色能通过接触使目标身体枯萎衰弱。如果角色近战接触攻击命中，能对目标造成每2施法者等级1点力量伤害和1点体质伤害。角色重击时能对相应属性造成属性吸收，而不是属性伤害。

自然纯净法域

Zone of Natural Purity

塑能系
等级：德鲁伊2（护门者）
法术成分：姿势，言语，材料，法器
施法时间：标准动作
距离：近距（25尺＋每2等级5尺）
目标：20尺半径弥漫范围
持续时间：每施法者等级2小时
豁免：无
法术抗力：不可

此法术能使特定区域变成自然界的圣地。法术影响范围内的精类生物和植物在进行攻击检定，伤害检定，以及豁免检定时，获得＋1神圣加值，而异怪在进行相同的检定时，承受－1减值。

*材料成分：*在施法区域周边撒一圈常春藤叶和果实。


机关术士为了完成克拉什小队定购的特殊物品而赶工至深夜……

第六章

冒险装备

在艾伯伦，装备精良的冒险者必须提前做好一切准备。冒险者可能某天去了一趟萨恩的下水道地下城以后，第二天就出发探索阴影湿地的沼泽。一个任务可能需要长途跋涉到霜落之地的寒冷荒原，飞行到希恩德瑞克热气腾腾的丛林，最后还要拜访凯博尔的无光深渊。无论如何，当冒险者回到文明社会后，龙纹家族和他们雇佣的魔匠师能用魔法提供大部分龙与地下城世界根本就没听说过的便利，从翱翔的魔法飞船到公共宴会上的*英雄宴*。

本章涵盖了大部分非魔法装备的各种有关问题，是每一个冒险者都需要注意以便利用的。当意外来势汹汹，危险出现在黑暗中，从新的武器盔甲到成套的冒险设备，你永远不知道什么能够改变你的生死。

武器（WEAPONS）

艾伯伦有一些本土文化中产生的新的异种武器。具体来说，这些武器的设计和开发源于三种不同的社会：塔兰塔平原上骑着恐龙的半身人社会，维伦那的精灵社会以及希恩德瑞克的卓尔社会。特殊情况下外地人学会了使用这些武器，这时当地人可能被说服打造一把适合他们客人尺寸的家伙事。除此以外，遍布科瓦雷的武器制造者都愿意复制这些异种武器以出售给那些有意的买家。

武器详述于下。

塔兰塔回力镖（Boomerang, Talenta）：完美的弧线和光滑的枝干设计，让它飞回到投手手中。

希恩德瑞克回力镖(Boomerang, Xen'drik)：希恩德瑞克的卓尔用三个分叉的飞镖猎取猎物。一些冒险者和探险家在希恩德瑞克的丛林里学会了使用这种武器，但很少有卓尔聚居区以外的人掌握这种武器的复杂性。

当没有击中目标时，回力镖会回到投手那里。想要抓住回力镖的投手须做一个攻击检定（如同他在投掷回力镖）对抗ＡＣ１０。失败意味着回力镖会掉在投手随机方向１０英尺远的地方。

维伦那双头弯刀(Scimitar, Valenar Double)：维伦那的精灵使用一种危险的双头异种武器，两边都是弯曲的刀刃。你可以同时使用这种双头武器的两端战斗，就像使用双武器一样，但如果那样做，你也会受到双武器战斗的减值，就像一手单手武器、一手轻型武器。生物用一只手使用这种双头武器，比如一个大型生物使用一把中型的双头弯刀的时候，不能同时使用两头。

塔兰塔巨镰（Sharrash, Talenta）：类似镰刀的塔兰塔巨镰是由塔兰塔平原的半身人发明的，其构成就是在一根长杆末端装上镰刀状的刀刃。巨镰是长型武器，你可以用它攻击１０英尺远的对手，但却不能应付相邻的敌人。

因为巨镰弯曲的刀刃，你可以用它进行拌摔攻击。如果你在试图拌摔敌人时反被绊摔，你可以扔掉它以避免被拌摔。



武器

异种武器[1]	价格	伤害 (S)	伤害 (M)	重击	射程增量	重量[2]	伤害类型
双手近战武器							
维伦那双头弯刀[3]	125金币	1d4/1d4	1d6/1d6	18–20/×2	—	15磅	挥砍
塔兰塔巨镰[4]	18金币	1d8	1d10	19–20/×2	—	10磅	挥砍
塔兰塔大弯刀	40金币	1d8	1d10	18–20/×2	—	8磅	挥砍
远程武器							
塔兰塔回力镖	15金币	1d3	1d4	×2	30尺	1磅	钝击
希恩德瑞克回力镖	20金币	1d4	1d6	×2	20尺	2磅	钝击或穿刺

1 对于当地的使用者，这些武器作为军用武器而不是异种武器。
2 武器描述中给出了中型武器的重量，小型武器的重量是它的一半，而大型武器的重量是它的两倍。
3 双头武器　　4 长型武器

盔甲

盔甲	价格	盔甲加值	最大敏捷加值	防具检定减值	奥术失败率	——速度——(30尺)(20尺)	重量[1]
轻型盔甲							
叶织甲	750金币	+2	+7	0	5%	30尺 20尺	15磅
暗叶胸甲	2,450金币	+5	+4	–2	20%	30尺 20尺	30磅
中型盔甲							
暗叶混织铁甲	3,250金币	+6	+2	–4	30%	20尺 15尺	35磅

1 这里是适合中等体型生物的盔甲的重量。适合小型生物的盔甲其重量为此值的一半，适合大型生物的盔甲其重量为此值的两倍。

塔兰塔大弯刀（Tangat, Talenta）：这种大弯刀由塔兰塔平原上的半身人开发，看起来就是在一把短柄上安上像弯刀一样弯曲的刀刃。

盔甲（ARMOR）

一些可用于艾伯伦战役的新式盔甲主要源于艾伦诺的精灵。

盔甲详述于下。

暗叶（Darkleaf）：类似叶织甲，暗叶盔甲是用经过细心加工和精美雕刻的黑木加上炼金术处理过的黑木树叶制作成的。

暗叶盔甲是如此轻便，以致于奥术失败率降低５％，最大敏捷加值＋１，防具检定减值－２。

暗叶盔甲在考虑移动速度和其他限制时视作轻一级的盔甲，重甲视为中甲，中甲视为轻甲。只有含有金属部件的重甲和中甲可以用暗叶制作，最常见的就是表格中的胸甲和混织铁甲。

打造暗叶盔甲，除了做手艺（制造防具）的检定以外，还要做ＤＣ２５的手艺（炼金术）检定。

叶织甲（Leafweave）：艾伦诺的工匠用青铜木树叶编织适合的盔甲，然后经过特殊的炼金处理，使得盔甲如同皮革一样坚韧而轻便，大大减少其重量和负担。

打造叶织甲，除了做手艺（制造防具）的检定以外，还要做ＤＣ２５的手艺（炼金术）检定。

特殊物质和物品
SPECIAL SUBSTANCES AND ITEMS

艾伯伦的炼金术是一门发达的科学，而且工匠以及传统的施法者都在通过炼金术探索新的方式来完善冒险行业。每件物品的价格和重量都详见于商品和服务的表格中。

强酸炽火胶（Acidic Fire）：这种炼金混合物结合了炽火胶和强酸。一瓶强酸炽火胶直接命中后会造成１ｄ４点酸性伤害和１ｄ４点火焰伤害，每个５尺内的生物都会因为溅射而受到１点酸性伤害和１点火焰伤害。在直接命中后的一轮，目标将受到额外的１ｄ４点火焰伤害，可以采用避免炽火胶额外伤害的方式避免这种伤害（参阅《玩家手册》１２８页）。

冻寒液（Alchemist’s Frost）：一种暴露在空气中会变得非常寒冷的稀薄液体。冻寒液类似炽火胶，不过会在直接命中后造成１ｄ８点寒冷伤害（溅射１点寒冷伤害）而不是火焰伤害，并且也不会造成额外伤害。

混合雷（Alchemist’s Spark）：混合雷结合了两种物质，当他们混合的时候会产生剧烈反应。一瓶混合雷有两个间隔分开两种物质，投掷出去摔破瓶子让两种物质混合，施放出巨大的电能。混合雷类似炽火胶，不过会在直接命中后造成１ｄ８点电击伤害（溅射１点电击伤害）而不是火焰伤害，并且也不会造成额外伤害。

毒烟棒(Noxious Smokestick)：与普通的烟雾棒（参阅《玩家手册》１２８页）有所变化的是点燃毒烟棒会散发出一阵恶臭的浓烟。除了烟雾棒的遮蔽效果以外，在毒烟棒烟雾范围内的生物必须做一个ＤＣ１５的强韧豁免检定，失败则反胃１轮。

职业工具和技能工具包
TOOLS AND SKILL KITS

这些物品与《玩家手册》上的物品相似却更加专业化，将有助于一些技能的运用。每个物品的价格和重量都详见于商品和服务的表格中。

符文字典（Glyphbook）：尽管有这样的名字，但它并不能提供守卫刻文法术的魔法效果。不过，这是一本希恩德瑞克古文字指南，在运用文书解读破译这个大陆巨石遗址的杂乱铭文时非常有用。符文字典并不是尽善尽美的，使用这本字典的前提是对古文字有一定程度的了解（文书解读至少１级）。在为破解希恩德瑞克铭文而做的文书解读检定时运用这个工具可获得＋４环境加值。

商品和服务

特殊物质和物品

物品	价格	重量
强酸炽火胶（扁瓶装）	30金币	1磅
冻寒液（扁瓶装）	25金币	1磅
混合雷（扁瓶装）	25金币	1磅
毒烟棒	80金币	1/2磅

职业工具和技能工具包

物品	价格	重量
符文字典	20金币	2磅
炎铁圣徽	750金币	1磅
侦探工具	300金币	4磅
法师的法术魔晶（空白）	3金币	1/2磅
战俑修理工具	50金币	1磅

服饰

物品	价格	重量
影纺服饰	+100金币	详见描述
幻纺服饰	+100金币	详见描述

证件

物品	价格
秘法玺戒	150金币
标准身份证	2金币
带画像身份证	5金币
信用证	特殊
许可证	500金币
通行证	2银币

食物，饮料和住宿

物品	价格
英雄宴（每人）	60金币
李欧蒙庇护所（每人）	35金币
经伽兰达家族净化的食物（每天）	5金币
经伽兰达家族净化的饮水（每罐）	2金币

坐骑及相关装备

物品	价格
恐爪龙	400金币
迅猛龙	150金币
雷利诺龙	50金币
翼龙	800金币
魔育动物	×2金币
维伦那骑乘马	500金币

运输

物品	价格	重量
浮木大型划船	120,000金币	—
浮木河船	12,000金币	—
浮木长船	40,000金币	—
浮木划艇	200金币	75磅
浮木帆船	40,000金币	—
浮木战船	100,000金币	—

施法和服务

物品	价格
龙纹雇员	每天12金币
卡尼斯家族：*完全修复术*	50金币
卡尼斯家族：*修复术*	5金币
卡尼斯家族：*修复轻度损伤*	10金币
乔拉斯克家族：*治疗轻伤*	8金币
乔拉斯克家族：*治疗重伤*	125金币
乔拉斯克家族：*医疗术*	600金币
乔拉斯克家族：医疗检查	3银币
乔拉斯克家族：*次等复原术*	50金币
乔拉斯克家族：长期护理	每天7银币
乔拉斯克家族：*中和毒性*	250金币
乔拉斯克家族：*移除目盲/耳聋*	125金币
乔拉斯克家族：*移除疾病*	125金币
昆达拉克家族：*秘法锁*	50金币
昆达拉克家族：*爆裂神符*	150金币
林兰德家族飞空艇	每英里1金币
林兰德家族帆船	每英里5银币
欧瑞恩家族客车/车队	每英里1金币
欧瑞恩家族：*次元跨越*	每10尺1银币
欧瑞恩家族闪电列车	每英里5银币
欧瑞恩家族邮政服务	每英里1铜币
欧瑞恩家族：*传送术*	每英里10金币
西维斯家族：*秘法印记*	5金币
西维斯家族：*迷幻手稿*	90金币
使用西维斯家族通讯站	每页5金币
西维斯家族：*短讯术*	250金币
西维斯家族书面翻译	每页2金币
西维斯家族：*风讯术*	50金币
城市空中客车	每英里2银币

炎铁圣徽(Holy Symbol,Flametouched Iron)：一种由炎铁打造象征银焰教会的圣徽。炎铁圣徽允许能够驱散不死生物或者斥责魔物的人物在运用这种能力时职业等级高出一级。不能驱散不死生物的角色自然不能通过挥舞圣徽获得这种能力。见本章特殊材料炎铁部分。

侦探工具（Inquisitive’s Kit）：自由职业的侦探是很普遍的，这套东西包括了调查时的常用工具。包括各种玻璃、金属、木头的，形状各异，大小不一的容器；精美的丝绸手套；普通的粉剂和刷子；镊子，镜头还有探针；放大镜；鹅毛笔和墨水；粉笔和木炭；羊皮纸；一个用来记录的小笔记本。在对犯罪现场或是神秘地点进行调查而做的搜索检定时运用这个工具可获得＋4环境加值。（调查专长，参阅55页）

法师的法术魔晶（Spellshard, Wizard’s）（空白）：法师可以通过一种神秘的手法取代书写将法术印记在艾伯伦龙晶上而不是法术书上。一个人类拳头大小的法术魔晶能够记载相当于20页的法术。印记一个法术到法术魔晶上需要24个小时，并且有赖于法师施放一个*秘法印记*的法术。这种*秘法印记*的独特运用需要价值每页100金币的银粉。一旦这个过程完成，法师可以全神贯注于将法术储存对焦。

战俑修理工具（Warforged Repair Kit）：包含有很多有机的和无机的材料（就像战俑的身体一样）和专门的修理工具，在修复损坏的战俑做的检定时运用这个工具可获得＋2环境加值。（手艺技能，参阅46页）

服饰（CLOTHING）

整个科瓦雷各个国家的衣着穿戴都与*《玩家手册》*上的差不多，从工匠的工作服到王室贵族的制服。艾伯伦的一些魔法面料可以提高普通服装的质量。每件衣服的价格见121页商品和服务的表格

影纺（Darkweave）：影纺织物是由影缕黑线交织而成的质朴却不失美丽的衣服。角色穿着影纺在昏暗和黑暗的情况下做躲藏检定可获得＋1环境加值。影纺衣物价格比同类的普通衣物贵上100金币，不过衣物的类型和重量没有变化。

幻纺（Glamerweave）：幻纺是一种精美、轻薄的织物，它的丝线上具有幻术。幻纺的颜色飘忽不定，很难描述，不过却让这种衣服具有了媚人的、奇异的、美丽的外观。角色穿着幻纺做交涉检定可获得＋1环境加值。幻纺衣物价格比同类的普通衣物贵上100金币，不过衣物的类型没有变化，重量轻上1磅（小体型角色的衣服轻上1/4磅）。



战俑修理工具

证件（DOCUMENTS）

科瓦雷各国比其他龙与地下城战役设定中的地方更注重书面证件，从身份证到信用证，尤其是中部地区的国家。每种证件的价格见121页商品和服务的表格。

秘法玺戒（Arcane Signet Ring）：这种用于识别身份的戒指在科瓦雷的龙纹家族中使用广泛。这种戒指很像普通的玺戒，但更像带有宝石的装饰戒指。在大号的宝石中央，有一个实际上是*秘法印记*的复杂符文图案，当家族成员穿戴的时候就会显现。角色没有家族背景专长而带着秘法玺戒是极不寻常的。

实际上无论是直系后裔还是重要雇员，大部分家族成员带着徽章胸针来确定隶属关系。这种胸针没有*秘法印记*，但也是由昂贵的材料制成的。一个胸针价值75金币。

身份证（Identification Papers）：科瓦雷大部分文明区域（安黛尔、布鲁兰、坎纳斯、瑟雷恩、吉拉哥和摩洛领）的大多数中上阶级的人随时随身携带身份证件。这些证件由各国政府发行并经西维斯家族认证，包含一个人详细的体征描述（富有的人有时会委托制作他们自己的小肖像），这个人的姓名和住址，某些情况下还有有关的背景信息（特别是任何与龙纹家族、王室以及大型机构有联系的部分）。

信用证(Letter of Credit)：继承警戒龙纹的昆达拉克家族经营着整个科瓦雷的银行。角色如果有资金储存在昆达拉克银行，就可以索取信用证让她在不同的分行提取资金。对很多角色来说，这个系统

很方便，因为他们不用再背着诸如珍贵的宝石、首饰和硬币这样的财富到处跑。信用证毫无例外通过*秘法印记*进行过认证（通常由西维斯家族的侏儒负责），这使得这种证件几乎不可能被伪造。昆达拉克家族不收取签发信用证的费用。

许可证（Letter of Marque）：许可证的概念起源于终末战争时期，各国统治者授予冒险者攻击交战国舰船和资产的许可。王座堡协约宣布废除那时存在的所有许可证，但这种做法却变相的在布鲁兰留存了下来。只要５００金币的费用，布鲁兰的国王就会立即签发许可证让冒险者去探索和劫掠希恩德瑞克的废墟。虽然技术上说这种许可并不需要，但明智的冒险者都会在从萨恩出发到希恩德瑞克的冒险前搞到一张许可证。想在布鲁兰的公共市场出售希恩德瑞克的宝藏就必须出示许可证，否则将会面临严厉的惩罚——全部没收。

通行证（Traveling Papers）：任何人想要跨国旅行通常都要携带通行证，用来确认他们的身份、住址、居住地、目的地以及旅行的原因。通行证是一张在皮夹里的羊皮纸，包括相应信息的表格和秘法印记。西维斯家族、欧瑞恩家族、邓奈斯家族和林兰德家族都提供整个科瓦雷中部通行证的认证服务。



身份证

食物，饮料和住宿
FOOD, DRINK, AND LODGING

伽兰达家族的半身人继承了招待龙纹，在科瓦雷的城市和城镇提供一些常见的服务，包括沿着车队路线和其他交通繁忙的路径的大型驿站。每种服务的价格见１２１页商品和服务的表格。

英雄宴：在大城镇，每当顾客需要，伽兰达家族就会施法举办*英雄宴*。一桌独享的英雄宴通常可以招待十一个客人，价格６６０金币。如果少于十一人的团队想要独享英雄宴，他们仍然需要支付全额的６６０金币。

李欧蒙庇护所：伽兰达家族在整个科瓦雷的很多城市和城镇经营着这种独特的客栈：在城镇的郊区或是公共市场造出的*李欧蒙庇护所*，经过一整夜之后消失在清晨的阳光中。一个*庇护所*如《玩家手册》２４７页上的描述，足够供八人入睡，他们将分担２８０金币的费用。如同*英雄宴*，想要独享不足八人*庇护所*也仍需支付全额的２８０金币。

经伽兰达家族净化的食物：只有伽兰达家族可以保证高档餐厅的美味食物的卫生，一个继承龙纹的半身人将食物带到客人的餐桌上，当面使用*净化食粮*法术。

经伽兰达家族净化的饮水：你也可以购买伽兰达家族的纯净水，无论是在餐厅还是路上都可以饮用。一罐纯净水能填满一个水袋。

坐骑及相关装备
MOUNTS AND RELATED GEAR

瓦塔利斯家族和维伦那的精灵在优良坐骑的培育和贩卖上都是远近闻名的。此外塔兰塔平原上的半身人也为他们自己培育了一些独特的坐骑——驯养的小型恐龙。所有这些动物的描述都能在《*怪物图鉴*》或是本书第１１章找到。每种坐骑的价格见１２１页商品和服务的表格。

恐爪龙：恐爪龙是迅猛龙的近亲，是一种掠食性恐龙，体型与重型马差不多，原产于塔兰塔平原。别名切肉刀，数据详见《*怪物图鉴*》６０页。经过作战训练，它的体型和力量可以让它承载两个半身人或是一个人类大小的骑手。半身人哨兵经常驾驭一对恐爪龙在平原上巡逻。骑乘恐爪龙并不需要异种鞍具。

恐爪龙负重能力是轻载２３２磅，中载４６６磅，重载７００磅。

迅猛龙：塔兰塔平原上一种人类大小的食肉动物，这种恐龙对于半身人来说相当于战马。训练有素而又忠诚无比的迅猛龙往往在它的骑手死亡以后依然继续战斗。虽然迅猛龙在很多世界被视为异种，但是骑乘迅猛龙并不需要异种鞍具。

雷利诺龙：雷利诺龙这种快速草食的恐龙对于塔兰塔平原上的半身人来说相当于矮种马或骑乘马。骑乘雷利诺龙并不需要异种鞍具。

翼龙：这种无齿翼龙能够轻松承载好几个半身人飞上天空，骑乘翼龙需要异种鞍具。

魔育动物：瓦塔利斯家族培育的魔育动物有一些有用性质，最为显著的就是更好的能力，而且比普通动物更容易驾驭。任何魔育动物的价格等于普通动物的两倍。

维伦那骑乘马：由维伦那精灵培育的马匹异常快速，特别美丽。维伦那骑乘马一般没有经过作战训练，它们的优势是速度而不是力量。维伦那精灵一般不会出售自己的作战坐骑。

运输（TRANSPORT）

所有*《玩家手册》中*的运输方式在艾伯伦都能找到。一般来说，地面运输由欧瑞恩家族控制。如果是在海上或是空中，则一般是林兰德家族控制。一艘不与行会和龙纹家族相关的独立的私船也能受雇运输，但是最安全的运输方式还是属于上面两个家族。

此外，在艾伯伦有一种新的特殊材料被运用在运输中。生长在艾伦诺岛上浮木被用来制作快速，轻巧非常适合在海洋和天空航行的船只。每种浮木船只的价格见１２１页商品和服务的表格。

浮木船只：浮木船只的速度是普通船只速度的两倍（详见*《玩家手册》*１６４页）。浮木被用来建造林兰德家族的飞船和帆船。有关浮木的信息详见于本章特殊材料。

施法和服务 SERVICES AND SPELLCASTING

科瓦雷的龙纹家族控制着社会经济。龙纹家族就是各血统中龙纹继承者运用商业和工业相关的魔法龙纹运营的各种各样的联合企业。龙纹家族超越了科瓦雷各国的国界，保证了各地的供需。因为龙纹家族的规模、外交地位还有龙纹的力量，他们的服务很少有商家可以匹敌。这些服务包括运输、保护、制造、医疗和其他各种在科瓦雷独一无二的社会功用。

如果一个龙纹类法术能力不在商品和服务的表格上（１２１页），那它就不是典型地消费项目。雇员更适合使用某些龙纹，而其他人所能给予的短期好处无论是对富裕的人还是冒险的市民就都不怎么有用了。一般来说，一个龙纹角色受雇使用龙纹能力的费用和一个施法者受雇施法的费用相当。列表中的一些价格相对一般规则来说是有意打过折扣的。

龙纹雇员：这里给出的是拥有低级龙纹的家族雇员的正常日工资。这些雇员包括梅丹尼家族的试毒者（使用*侦测毒性*），萨拉释克家族的向导（使用*指北术*或者*物品定位术*），瓦塔利斯家族的饲养员（使用*安抚动物*或者*动物交谈术*），伽兰达家族的管家（使用*隐形仆役*管理），西维斯家族的抄写员和翻译者（使用*秘法印记*或者*通晓语言*），邓奈斯家族的保镖（使用*防护箭矢*或者*护卫他人*），昆达拉克家族的保安顾问（使用*魔法警报*）。

无论大小，龙纹家族中个人一般不提供按日受雇的服务。

卡尼斯家族：卡尼斯家族的工匠和魔匠师的大部分收入是通过出售他们制作的商品而不是使用龙纹能力或者法术获得的。然而，他们也提供服务，为战俑角色施展*修复轻度损伤*或者偶尔为非常富有的人建造私宅。此外，他们也提供使用龙纹的类法术能力修理贵重物品。（不过，对于大多数物品更经济的做法是直接换掉而不是用这种方式修理）

乔拉斯克家族：乔拉斯克家族经营医疗商会，并且提供科瓦雷大部分与健康相关的服务。几百年前，这个家族通过低价和宣传从天命诸神以及银焰的神庙那里夺得了医疗的业务。现在，医院遍及每一个大城镇，所提供的服务从使用普通的医疗技能到施放魔法的*医疗术*（虽然很少有人负担得起昂贵的定期服务）。除了医疗专家和龙纹角色，医院会聘请一小部分导师以扩大现有治疗的疗效。导师的服务的费用略少于正常施法费用（施法者等级×法术等级×８金币）。

长期护理是提供给住在类似于公共旅馆或是军营的住院病人的业务。这种护理的费用包含每天运用医疗技能应付伤害、疾病和中毒。

昆达拉克家族：警戒龙纹家族的大部分服务是由雇员或者拥有警戒龙纹的人提供的，比如想要保卫一本重要书籍或者一个基于*爆裂神符*的效果很小却重要的市场。（富家子弟将日记上有一个*爆裂神符*法术视为一种地位的象征。）事实上，一个指定人物可以绕过*爆裂神符*，增加了其作为一项服务在公共市场上的实用性。

在整个科瓦雷中部，银行提供信用证和钱币兑换服务还保证金库的财富安全。

林兰德家族飞空艇：林兰德家族经营通过元素飞行的船只（通常利用禁锢的气元素和火元素），使得飞越科瓦雷成为可能。这种在吉拉哥建成的船只有时出现在私人手中，但是林兰德家族的舵手以



林兰德家族飞空艇

他们的职业技能和专业知识而闻名。体型大于中型生物的乘客或者生物——这样的家伙很难弄上船，携带太多行李的乘客要付出 1 2 1 页商品和服务的表格上的费用的双倍。

飞空艇的优势是能够去任何地方，只要有愿意一同前往的舵手和船员。如果船员同意，旅行到一个危险区域随便都要两倍甚至三倍的费用。大多数的林兰德家族飞空艇只在大都会、大城市之间航行。想飞去其他地方，你得找一艘私船。由于这项技术较新，因此还没有广泛运用。

一艘元素飞船在空中可以保持每小时 2 0 英里的速度。

林兰德家族帆船：林兰德家族的帆船在吉拉哥按规格建造，利用禁锢的水元素加快漂洋过海的速度。体型大于中型生物的乘客或者生物，携带太多行李的乘客要付出 1 2 1 页商品和服务的表格上的费用的双倍。

一艘元素帆船在平静的海域能保持每小时 2 0 英里的速度。

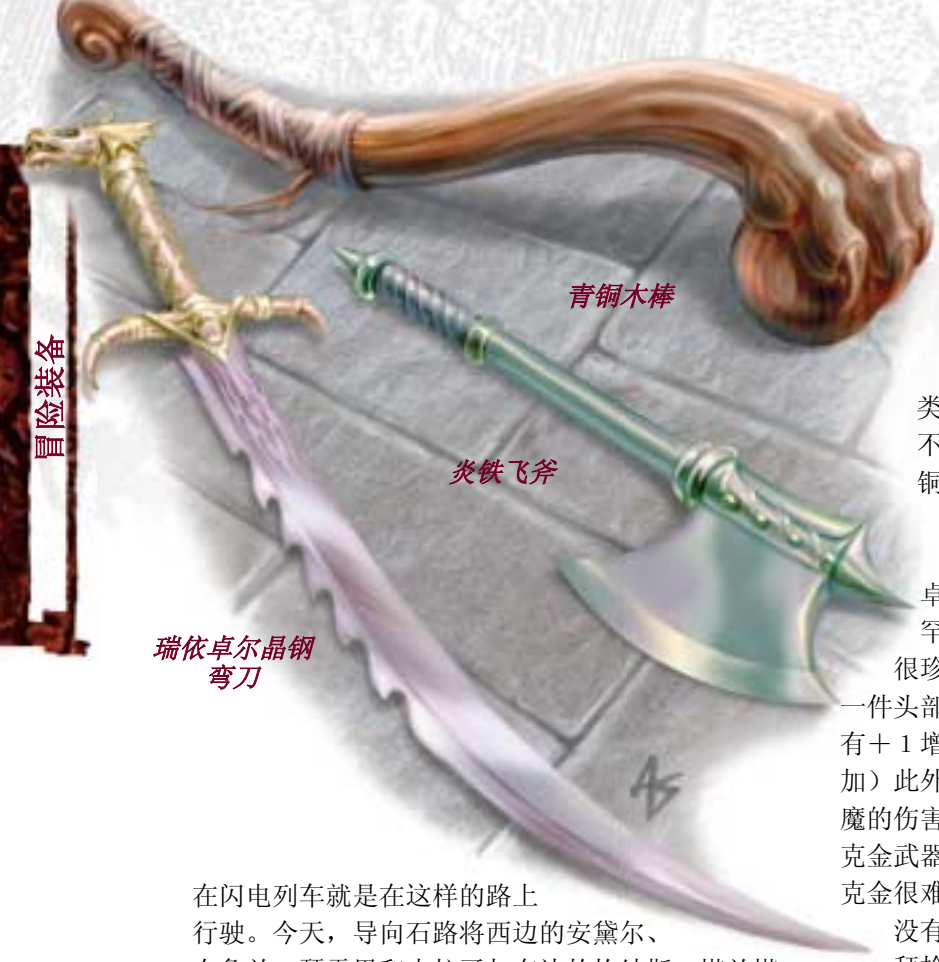
即使普通帆船，如果有继承暴风龙纹的林兰德家族舵手和船员也可以提高速度。利用龙纹能力控制风和天气，林兰德家族的海船可以达到每小时 6 英里。

欧瑞恩家族客车 / 车队：欧瑞恩家族的客车和车队常常横跨科瓦雷。客车是一种有盖的用瓦塔利斯家族饲养的拖重动物来拉的交通工具，能够承载一打的乘客。除了乘客，欧瑞恩家族客车还顺带着邮件。在欧瑞恩家族的贸易路线上，欧瑞恩客车能够保持每小时 5 英里的速度。

为安全起见或是需要大量运输商品和材料时，一个欧瑞恩家族车队，包括客车和驼重马车，就会一起前行。车队搭载的乘客是家族一大收入来源。欧瑞恩家族车队保持每天 1 5 英里的速度。

欧瑞恩家族闪电列车：欧瑞恩家族的闪电列车是一个魔法科技的奇迹。当伽利法王国鼎盛的时候，欧瑞恩家族和卡尼斯家族组成一个属于国王的特别委员会。国王想要一种方法连接最远的国土，将人和商品快速高效地运到那些地方。卡尼斯家族创造了奇妙的导向石，成对的预先安设在路上，形成一个客车能够在其中高速运行的渠道。在动力问题上，借助了吉拉哥禁锢元素车辆的设计，这样气元素就通过这种渠道推动了客车。当安在客车上的石头接近预先安设在路上的石头时，就会制造出的电光，这就是闪电列车名字的由来。

卡尼斯家族为欧瑞恩家族维持管理闪电列车提供了整套系统。导向石路布满了曾经的伽利法，现



在闪电列车就是在这样的路上行驶。今天，导向石路将西边的安黛尔、布鲁兰，瑟雷恩和吉拉哥与东边的坎纳斯、塔兰塔平原和摩洛领连接起来。

闪电列车保持每小时３０英里的速度。

西维斯家族：继承了抄录龙纹的侏儒提供各种通讯服务，从用*秘法印记*认证证件到用*风讯术*快速地发送长途简讯。这些书面和口头的讯息也可以通过通讯站送到更远的地方。这些通讯站作为邮件起点和终点遍及科瓦雷的大型城镇和城市。就像闪电列车，这些服务很快但是仅限特定地点。西维斯家族提供书面翻译服务（通过*通晓语言*）。有能力使用*巧言术*的角色会被聘请为雇员进行口语实时翻译

新的特殊材料
NEW SPECIAL MATERIALS

除了《*城主指南*》上所描述的材料以外，艾伯伦还有一些新的特殊材料。这些各有不同的材料，都有它们自己的用途和独特性质，在这个多彩的世界获得了一席之地。

青铜木（Bronzewood）：这种特别坚硬的木材产于艾伦诺，适合用来制造盔甲和武器。与大多数木材不同，青铜木能在制造的过程中成型，并保留锋利的边缘，所以能代替金属打造重型盔甲和武器。虽然比其它木材结实而厚重，但依然比钢材轻：当用青铜木代替金属打造物品时，重量减少１０％胸甲，混织铁甲，板条甲，半身甲和全身甲都可以用青铜木制作。青铜木盔甲不像金属盔甲那样刺眼。在林地环境中，青铜木盔甲和盾牌的防具检定减值不影响躲藏检定。

虽然青铜木能够取代金属打造大多数种类的武器，但是带有链条的武器比如刺链就不能用青铜木制作。除了减轻重量以外，青铜木武器没有其他的特性。

青铜木硬度１０，每英寸２０点生命值

拜拾克金（Byeshk）：拜拾克金矿藏于卓姆边界的拜拾克山脉和灰墙山脉中，这种罕见的金属对于铁匠制作珠宝和武器来说是很珍贵的。它有亮紫色的光泽和坚硬的密度。一件头部用拜拾克金打造的钝击武器在伤害检定上有＋１增强加值。（不与魔法带来的增强加值叠加）此外，任何类型的拜拾克金武器都能击穿异变魔的伤害减免，而其它武器都无法做到。一件拜拾克金武器的市场调节价格是＋１５００金币。拜拾克金很难制作成盔甲，拜拾克金盔甲与铁盔甲相比没有什么特别的优势。

拜拾克金硬度１７，每英寸３５点生命值。一件拜拾克金制作的物品比同类铁制的物品重５０％，拜拾克金很难锻造，在用拜拾克金制作或者修理物品的手艺检定ＤＣ会提高（见４６页）。

致木（Densewood）：艾伦诺森林最重要的产品，致木的性质就是像铁一样牢固、坚硬、沉重。

特殊材料

材料或物品	硬度	生命值	价格
青铜木	10	20/英寸	
中型盔甲			+4,000金币
重型盔甲			+9,000金币
其他物品			每磅+500金币
拜拾克金武器	17	35/英寸	+1,500金币
致木物品	8	20/英寸	×2
龙晶	10或8	20/英寸	特殊
炎铁	10	30/英寸	
武器或盔甲			+1,000金币
圣徽			750金币
活木	6	10/英寸	×1.5
瑞依卓尔晶钢武器	10	20/英寸	+1,500金币
浮木	5	10/英寸	
船只			×4
塔伽斯金	9	20/英寸	
弹药			+3金币
轻型武器			+30金币
单手武器，或双头武器的一头			+100金币
双手武器，或双头武器的两头			+200金币

致木硬度 8（和石头一样），每英寸 2 0 点生命值。击破致木物品的 D C 比普通木制物品高 5 。

一件致木物品的重量是同类普通木制物品的两倍，价格也是两倍（在没有任何加值的情况下）。没有木头部分的物品，包括盔甲和有刃武器都不能用致木打造。

龙晶（Dragonshard）：龙晶是一种坚硬的类似珍贵宝石一样半透明的石头，总共三种：金色纹路的西伯瑞斯龙晶，深蓝色和炭黑色纹路的凯博尔龙晶，深红色漩涡纹的艾伯伦龙晶。

被发现的龙晶很难大到足够制作任何大小的物品。多数情况下，小块的龙晶会镶嵌到首饰里，作为强化龙纹继承者能力的法器使用。大一点儿的龙晶也就最多拳头大小，可以制作较大的物品。

没有调整过的龙晶硬度 1 0 。经过调整会稍微软化，硬度变为 8 。每英寸龙晶有 2 0 点生命值。

更多详细介绍在 2 5 9 页。

炎铁（Flametouched Iron）：只在瑟雷恩有矿藏，炎铁很少见而且银焰教会认为炎铁很神圣。刚刚开采时，这种矿石有些暗红色的斑点，好像生锈一样，但当经过提炼以后，炎铁就有了闪闪发光的银色。银焰教会的信徒相信炎铁承载着神灵特别的祝福，它们被用来制作圣徽、武器和盔甲。

炎铁和别的铁有一样重量和其它的物理性质（硬度 1 0 ，每英寸 3 0 点生命值）。它具有魔法特质，具体根据物品种类来确定。炎铁武器在对抗伤害减免时视为善良阵营武器。炎铁盔甲的穿戴者在对抗邪恶异界生物施展的法术，类法术能力和超自然能力时，豁免检定获得＋ 1 抗力加值。炎铁圣徽使角色在驱散不死生物和斥责魔物（即银焰驱魔使职业能力驱魔圣焰）时职业等级高一级（如果角色有这样的能力）。

炎铁武器和盔甲的调整价格是＋ 1 0 0 0 金币。炎铁圣徽价值 7 5 0 金币。没有金属部分的物品不能用炎铁制作。

活木（Livewood）：艾伦诺另一种不寻常的木材，具有高度魔法性质的绿色硬木。活木树被砍伐以后不会死去，虽然也不会再生长了。活木能像普通硬木一样进行加工，虽然它还完完全全地活着。

在大多数方面，活木和普通木材没有区别。无论如何，一些法术能够对活木起作用让它有别于普通木材。即使*植物凋零术*对活木没有影响，*植物滋长*还是能让活木发芽，长出小树枝和树叶。*植物交谈术*允许人物与活木物品交谈，虽然这样的物品并不会比周围的普通植物更具有意识。*枯萎术*会对活木造成伤害，如同活木是一种植物生物（每施法者等级 1 d 6 点伤害，无视硬度）。只要活木物品足够大，角色就可以使用*树跃术*从一个活木物品里跃到另一个活木物品里或者从活木树中到活木物品里（反之亦然）。*活化植物*可以活化活木物品。

树精偶尔将家安在活木树上而不是橡木树上。一个树精在她的活木树被砍伐以后，绝不会友善，但是砍伐活木树并不会杀死树精，也不会结束她们对活木的依赖。结果，有时会在活木物品上发现树精，包括建筑、家具和船。

活木硬度 6 ，每英寸 1 0 点生命值。活木物品的价格比普通木制品贵上一半（＋ 5 0 %）。没有木制部分的物品，包括盔甲和有刃武器都不能用活木打造。

瑞依卓尔晶钢（Riedran Crysteel）：瑞依卓尔的半魔灵领主监督开采一种能够与铁形成瑞依卓尔晶钢合金的结晶物质。晶钢可以打造优秀的武器，晶体部分可以与灵能共鸣。一位至少有 1 点灵能点的角色在挥舞晶钢武器时，在伤害检定上获得＋ 1 增强加值。

瑞依卓尔晶钢硬度 1 0 ，每英寸 2 0 生命值。晶钢制作的物品会受到*粉碎音波*的影响，但是在豁免检定上拥有＋ 4 加值，因为晶钢里含有铁。晶钢武器的市场价格调整是＋ 1 5 0 0 金币，没有金属部分的物品不能用瑞依卓尔晶钢制造。

浮木（Soarwood）：有魔法般浮力的浮木即使在艾伦诺丰富的森林里也很罕见。浮木船轻松掠过水面。浮木是欧瑞恩家族和卡尼斯家族制造的飞船和元素帆船的必备组件。

一艘浮木船与普通木制船相比，速度是两倍，价格是四倍。

浮木和普通木材的性质一样（硬度 5 ，每英寸 1 0 点生命值），但重量只有 7 5 %。

塔伽斯金（Targath）：塔伽斯金是一种矿藏于阿贡尼森的北部海岸的柔软金属。塔伽斯金自然拥有一些魔法物品的性质所以经常被镶嵌在*健康护符中*：即使一小块塔金戴在身上，也会使角色在对抗疾病的强韧豁免检定中获得＋ 2 抗力加值。不知为何，塔伽斯金对艾伦诺的不朽生物是种诅咒：他们畏于触碰塔伽斯金，塔伽斯金武器也能击穿他们的伤害减免。也许对不朽评议会来说很幸运的是，塔伽斯金武器劣于钢铁武器，在攻击检定和伤害检定都有－ 1 减值。

塔伽斯金硬度 9 ，每英寸 2 0 生命值。


随着塞丽岛划艇乘风破浪，地平线尽头的迷雾中渐渐显现出阿贡尼森那巨大的龙雕塑。

第七章

世界众生貌

书面上讲，艾伯伦分为三个部分，古老的神话里这三部分分别与三条巨龙紧密相连——天穹巨龙西伯瑞斯，黄泉巨龙凯博尔以及大地巨龙艾伯伦。然而在宗教，神话以及民间传说中，人们会以不同的视角来阐述这个解释，而各种文化对于巨龙起源故事也有自己不同的版本。

专业一点说，天穹巨龙表现为悬浮在上空的一块巨大的环状龙晶。西伯瑞斯圆环可以在南方天空看到，肉眼看上去像是一条金光色的带子。冬至的时候这道光环最狭窄最明显，之后随着季节，光环会逐渐变宽变淡薄。

黄泉巨龙凯博尔则形成地下世界，包括这颗行星地表下蜿蜒曲折的隧道和洞穴。这些地下隧道四通八达，在地表有各种出口。地下世界就像地表的缩影一样，有暗暗流淌的地下河流，寂静的湖泊，还有缭绕着热气的熔岩湖。

在两者之间，艾伯伦的世界沿着地表向四面延伸，田野与森林交织，海洋和山峦接替，沙漠，沼泽，丛林，苔原……艾伯伦的世界包括了各种各样的地形。在这几块大陆上，有高耸的山峰，有低洼的峡谷，有河流环绕着大地。

艾伯伦世界
THE WORLD OF EBERRON

艾伯伦是一个极端的世界。在丰富多样的魔法影响之下，这个世界同时拥有壮观的美景和可怕的黑暗。有谁能在看到苦难海中那令人惊叹的冰山或齐云森林中那苍翠的巨木之后不动容？而又有谁能禁受住恶魔荒原中熔岩之河那恐怖的威严或是哀伤故地那破败的风景？无论东西南北，艾伯伦都能找到其他世界闻所未闻的自然景观。

在夜晚，西伯瑞斯之环那横跨天空的金色轨迹依然可见。旁边还会伴随十二个月亮中的一部分。有些月圆，有些月缺，有些则因为距离如此遥远而看起来像星星。这样的场景每晚都能看到。在更远的地方，主角是那些由星星组成的星座，每一个星座的名字都取自一位传奇龙王，其中的十一位至今仍被阿贡尼森的巨龙们作为神崇拜。

海洋将大陆分隔开来，其中，科瓦雷大陆位于世界的中心，至少人类认为它是世界的中心。在这块大陆上能找到所有的常见种族——人类国家，矮人、侏儒和半身人的家乡，以及精灵、半精灵、半兽人、半兽化人、半变形怪和地精类生物的聚落。终末战争也导致了一些怪物国家的诞生。

科瓦雷的东方是索隆娜大陆。向北进发则能看到冰封的大陆霜落之地。从科瓦雷向南的话，很快就能到达神秘的大陆希恩德瑞克，那里沉睡着大量人类文明崛起之前的时代留下来的古老秘密和古代遗物。在科瓦雷的东南方有着艾伦诺次大陆，精灵王国的根据地，那里有很多危险，但同时也伴随着大量机会。在艾伦诺的另一边，是巨龙的大陆阿贡尼森，那里仍然禁止绝大部分“低等种族”进入，对于巨龙来说，低等种族是除了自己以外的所有种族。在这里，巨龙们进行着只有自己这样的传奇生物才能做得到的研究，他们通过观察月亮的移动、星星的排列和遍及大陆的龙纹来研究征兆和预示。

这一章将以民众的角度介绍艾伯伦世界。在这块美丽的大陆上，虽然占主导地位的是继承了伽利法王国遗产的人类，但仍不失是一个文化和理念的大熔炉。科瓦雷上的国度中混居着人类、精灵、矮人、侏儒、半精灵、半身人、半兽人，大量的地精类生物和其他怪物种族也聚集在一起形成能够发挥出比分散个体更强大力量的群体。大陆上遗留的各式遗产虽然导致了冲突和战争，但它所形成的多元文化也让科瓦雷大陆上的人们拥有其他文明所不具备的优势。

时间

科瓦雷大陆上的人们从大约一千年前开始使用由伽利法王国和龙纹家族所制定的规则来记录时间

一天的昼与夜合计２４小时。一周为七天，一月有四周，十二月成一年。月份的名字取自艾伯伦周围的十二个月亮。传说每个月亮都对应着一种龙纹，详见下附的表格。以前也曾存在过第十三个龙纹和月亮。那是一个对应着死亡和不死生物的黑暗标记。大多数人认为第十三个龙纹只不过是传说，但有些人对此有着更深刻的见解。

纪年方法

有许多现今的文化现象能够追溯至从前曾发生过的特殊事件，科瓦雷大陆上的公历是伽利法历。这种纪年方法的历史能够追溯至伽利法王国那黑暗的第三任国王统制时期。伽利法历以伽利法王国成立之时为元年。龙纹家族以及科瓦雷上国家的政府和民众使用的都是伽利法历。本战役开始的时间是９９８ＹＫ（即伽利法王国成立９８８年后）。

一周中的七天

第一天	Sul	第五天	Zor
第二天	Mol	第六天	Far
第三天	Zol	第七天	Sar
第四天	Wir		

一年中的十二月

月份	季节	龙纹
札兰提尔	盛冬	暴风
欧菈卢恩	末冬	守护
勒伦多	早春	医疗
艾尔	盛春	创造
卓瓦歌	末春	畜牧
宁姆	早夏	招待
拉维翁	盛夏	侦测
芭拉卡丝	末夏	探索
莱安	早秋	抄录
西菲洛斯	盛秋	阴影
亚瑞斯	末秋	通告
瓦勒特	早冬	警戒

星座（龙神）

星座	在龙心目中的象征
阿丝忒瑞娜	发明与贸易
埃丝泰拉博	财富
巴哈姆特	保护与好运
库若尼普斯	命运与预言
法拉祖尔	死亡与衰败
卡瑞克思	混乱与破坏
赫尔	幽默
艾欧	魔法与知识
兰狄司	正义与法律
塔玛拉	生命
提亚马特	贪婪与力量

巨龙预言（THE DRACONIC PROPHECY）

阿贡尼森的巨龙们通过周围的预示和征兆来研究世界。他们抬头研究天空，低头研究凹坑和洞穴，也研究着眼前的大地，观察着每一个可能的预兆。巨龙比任何生物都长寿和耐心，寻求着周围所有模样的意义。这些模样是预言的一部分，这些创世之时留下的东西记录着未来。许多巨龙将大量精力花费在描绘月亮和星星的移动轨迹，研究天穹巨龙的模样，解释征兆和观察预示之中。

巨龙预言对于巨龙们自己来说也是复杂而深不可测的。少数巨龙会潜身于低等种族之中研究那些庞大而不断积累的文献中所隐含的预言片段，这些片段只有巨龙拥有时间和能力辨别。而且只有少数传世文献中存在着预言的片段。有些巨龙甚至认为世界本身就是一个活体文献，必须有一副慧眼才能了解其中承载和揭示的预言。

预言片段会出现在世界中的任何地方，包括天穹、黄泉与大地。西伯瑞斯圆环的形态是一种预示。山峰和洞穴的壁上会出现龙纹，龙纹中有些只有当月亮和星星运行到合适的位置时才会显现，还有些只有带着特定龙晶接近时才会显现。最近，至少龙觉得是最近，世界上出现了一种新的龙纹显现形式：三千年前起，（对龙而言的）低等种族中，特别是人类以及人类的亲属种族的身上开始显现龙纹。

龙纹在低等种族身上出现导致了巨龙之间的争论。无论原因为何，巨龙预言显然正通过人类和人类的亲属种族放出一部分片段。于是，巨龙们和平常一样持续观察、研究、思考、讨论，试图解释和理解周围一切的预示和征兆。

为什么研究巨龙预言的性质会占用巨龙们如此多的时间呢？其原因自然是因为预言有太多需要猜想和解释的部分。即使是在巨龙之中，同样的预示由不同的派别进行解释也会得出不同的结论。每当预言推动一件大好事降临世间时，它就会暗示将发生带来毁灭和恐惧的事件。这种情况普遍被认为预言想要指出变革即将来临，而不是毁灭。对于预言除此之外的其他表达方式，巨龙和其他种族一样陌生。

科瓦雷众生貌
LIFE ACROSS KHORVAIRE

终末战争已经结束，但痛苦和愤怒却永远留在人们心中。新生的科瓦雷在表面和平背后，各国仍然执着地为政治和经济地位竞争。新的和约以及联盟陆续签订，新的武器和军队在陆续筹建，更宽阔的范围里，新的战争很快就将无可避免的到来。但无论如何，这是个充满刺激和活力的冒险年代。

终末战争期间，并非每个人都曾经历过流血，也并非每个地点都曾经爆发过战争。一方面讲，很多国家的多半领土是没有卷入直接战争的。但是另一方面讲，世界上每个角落都或多或少地承受战争的影响，某些地区在冲突中甚至更换领导数十次。尤其是国与国的边界地区，流血和暴力更是随着战争与日俱增。

王座堡协约在９９６ＹＫ亚瑞斯月１１日签订，标志着终末战争的结束。历经超越一世纪的战争之后，国王和军人都更倾向于和平的生活。尤其是塞尔地区附近的长期战斗和９９４ＹＫ震惊世界的大爆炸，更是在人们心灵上烙下难以弥补的恐惧。塞尔的历史永久地在科瓦隆人民心中留下绝望和怀疑，哀伤故地的结局是不是暗示着科瓦雷最终的灭亡？这种恐惧感难以消弭。

战后的惶恐感以各种方式反馈。大城市中的犯罪率在上升，道德危机接踵而来，人们不再相信传统的体制可以保护自己。

谋杀和盗窃普遍出现，金权会和翡翠利爪之类的阴谋团伙趁着局势混乱扩大公众影响。维伦那的精灵无视王座堡协约，不时进犯坎纳斯，塔兰塔的半身人以及夸巴拉地区。有关贪污腐败的传言四起，甚至传统秩序代言人银焰教会都未能从传言中脱身。

然而，并非所有人都在绝望中沉沦下去。诸如柯兰堡大图书馆以及莫格雷夫大学一类的学术机构加速着他们有关神秘大陆希恩德瑞克的研究，探索着新的知识和奇迹。还有一些人在幽暗小巷中的阴影里战斗，为了科瓦雷光明的明天。

这是个充满机遇和挑战的年代，失落的古代文明遗产等待着冒险者去发掘。能够通过致命守卫和陷阱的冒险者就可以得到难以估算的财产和强力神器。罪犯首领和腐败的神职成员在城市中争权夺势。间谍，官僚和刺客在科瓦雷的官场明争暗斗。疯狂的法师，远古恶魔和狂热的教徒进行着足以威胁整个艾伯伦的秘密试验。这是需要英雄的时代，他们将代替在终末战争中亡者，给科瓦雷的人民带来新生和希望的曙光。

政府

伽利法王国是封建君主制，很多战后由原伽利法王国分裂出来的新国家也沿用这个体制。但是现在除传统的农民阶级外，主要城镇里也开始逐渐出现自由劳动力和业主等中间阶层。这些掌控龙纹的商业巨头通常没有任何国家立场，他们的运作大体独立于国籍之外。虽然有些商团和某些国家有着特别密切的关系。

龙纹家族

十三个龙纹家族垄断着科瓦雷的经济和工业。龙纹家庭的直系血统通常可以凭借经济实力，在上流社会有着稳固的地位。家族的权贵及其党羽统治着整个大陆的高层，包括王室成员以及高层神职人员都在他们的掌控范围内，而血统比较淡薄的后代也在贵族阶层许可的范围内尽可能获利，处在社会中间地位。

乡村生活

农民占据着城外人口的多数，他们种植农作物提供食品。部分地区的农民仍然是契约形式的农奴，还有些农民则是租用土地并且向统治阶级交纳税金的自由劳动者。农民日出而耕，日落而息。他们通常住在交易中心方圆一英里以内的地区，交易所通常有地方领主的守卫看管。如果发生纠纷，当地的庄园主享有裁决和制订规则的权力。

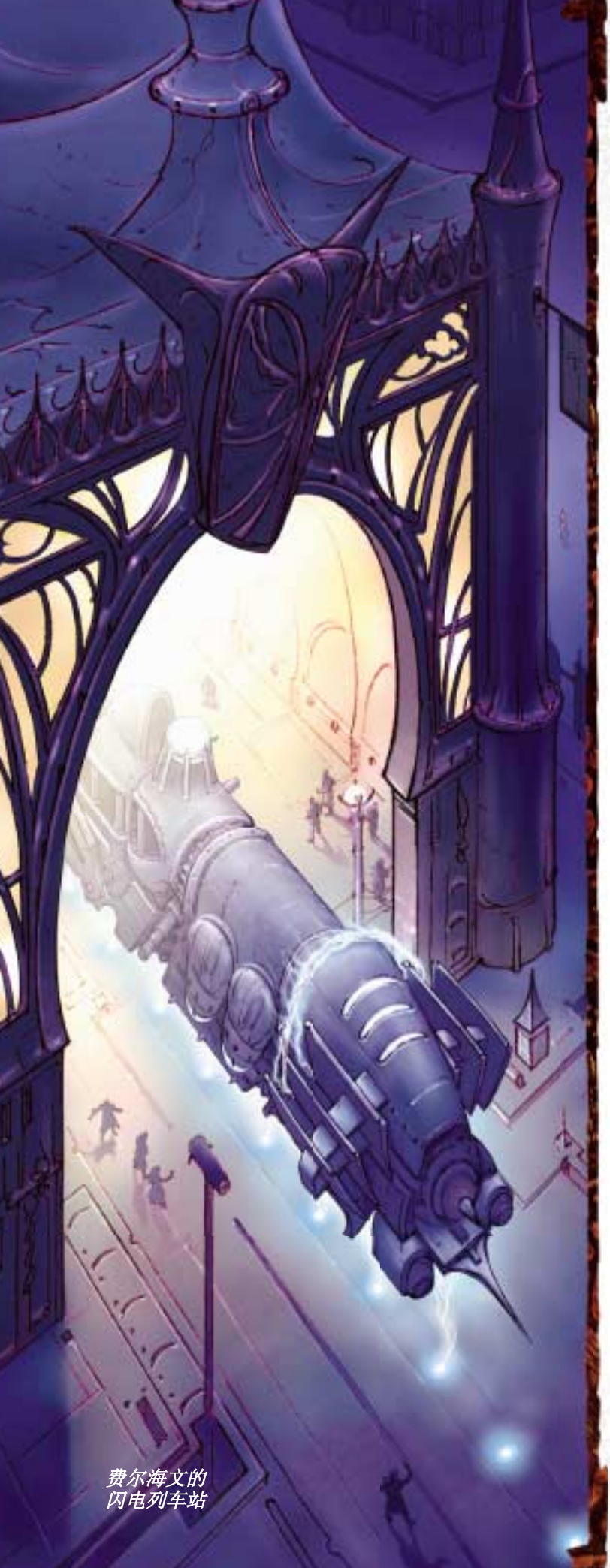
有些农民会使用少量魔法辅助劳动，而魔法设施通常从庄园主或者附近的龙纹家族手中购买。

那些被战争直接影响的农民已经敏锐地发现战后的变化，比起敌国的军队，他们现在更害怕怪兽或者抢掠的盗匪。多数农民厌恶离开土地，但战争期间每家每户都至少有一个成员被征兵前往附近的城市。现在，几乎每个人都会有个或近或远的亲戚意图成为冒险者，离开家园去远方寻找财富和荣誉。

城市生活

住在城镇和都市中的居民有些是手工业者或商人，专业人士和普通劳动力的人口比例大约是１比３。商人，业主，铁匠，皮匠和各种艺术工作者通常居住在城市。他们大多使用魔法辅助自己工作。魔匠师自己施展*魔力制造*，其他人在财政允许的情况下雇佣魔匠师帮忙。

城市居民通常居住紧密，他们去市场采购，工作，在有条件的时候休息放松。城市居民通常有更多的机会用魔法帮助自己。龙纹家族在大城市里设



费尔海文的闪电列车站

有专门的帐篷或商场，提供有偿魔法服务。城镇和都市中常常可以看见很多魔匠师，就算是最小的城市也在主要道路和集会所处设有*不灭灯笼*路灯。

在城市里，秩序和法律高于一切——至少本意如此。街道间有守卫队巡逻，当地驻军保护来往商队的安全。法庭和议会负责解决纠纷，依照法律裁决罪犯。

经济现状

包括乡村，城镇和都市以及所有能居住的地点，科瓦雷大陆上的居民财政状况可以大体划分为以下状况：贫穷，中等或是富有。每个阶段的大体范围如下：

五国居民中的六成属于普通农民，廉价劳动力或小本生意者。他们手上的活动资金最多为４０到５０枚银币，通常还要更少。

三成居民属于中产阶级，包括技术工人，成功商人，店铺业主，有才能的艺术工作者，基层贵族，低级别冒险者以及多数龙纹家族成员，他们手头通常有数百枚金币活动资金。

只有一成左右的居民属于真正的富有者，他们手头通常有数千枚金币可供随时开销。这个阶层包括大商人，地主，龙纹家族族长，知名艺术家，中高级冒险者以及统治阶级贵族。

教育

纵览五国（或者说曾经五国的地盘）上下，系统化教学被认为是每个孩童应有的成长步骤。庄园主会为他属下农民的孩子设立学校。贵族和商人聘请私人教师为子女授课。在大中型城镇，公立学校接收所有愿意加入的学生。虽然新兴国家并未实施强制教育，但是绝大多数居民都能意识到旧伽利法王国的教育体制的诸多好处。

相当数量的大专院校提供高等教育，某些宗教组织也设置类似机构。不想继续学校生活的青年可以通过实习和在职培训来完成高等教育。法师和魔匠师是例外，他们的训练过程必须包括一段时期的魔法院校培训。

冒险者

作为世界未来的英雄，科瓦雷大陆的冒险者通常不会遵守常人生活的规律——当所知定律不能概括他们行为的时候，他们就发明新的。冒险者更容易出入于社会各个阶层，他们既可能捍卫普通贫民，也可能守护中产阶级或是受雇于权贵者。

冒险者通常结成团体行动。他们认为如果某件

事一个人可以做，四个人就可以做的更好。没有某个单独的冒险者可以精通完成任务所需的各项能力，团队合作通过技能合作以及共同思考而更好的完成目标。冒险团队的形成可能是偶然相遇，意外情况，公开招募或者工会合作。配合默契相互信任的团体便可能持久保留。

绝大多数冒险者都是随机运获得任务的自由战士，但其中也有少数能获得稳固的资金支持完成特殊的探险。通常的冒险团队都自己寻找任务。有冒险资助人的团队，则需要按照资助人的目标行事并且确定队伍构成。资助人可能是商业巨头，富有贵族，团体组织或是政府机构。冒险队伍为资助人做事通常是为了金钱，交换某种服务或是达成共同目标。龙纹家族，教会，高等学校，布鲁兰王室和*柯兰堡文摘社*都是常见的冒险资助人。

无论如何，普通民众热爱英雄和魔头的传奇故事。*柯兰堡文摘*尤其以为大众提供冒险故事闻名，它们追踪报导冒险者的传奇，从万塔都市萨恩到希恩德瑞克的秘密丛林。

语言

由于龙纹家族在科瓦雷大陆上的广泛影响，产生了高适用性的通用语。商业和外交通常使用通用语沟通，这种语言在整个大陆都可以用来交流。

通用语同时也是五国地区的母语。摩洛领，吉拉哥以及塔兰塔平原一带则盛行自己地方语言。除通用语之外，这片大陆的语言还包括：矮人语，侏儒语，精灵语，半身人语，地精语和兽人语。学者和奥术研究者会学习古老的龙语。

在艾伦诺地区，除去贸易和外交中使用通用语外，精灵语在其他领域占据统治性地位。索隆娜地区的半魔灵使用梦族语，该地区还流行瑞依卓尔语，这是一种混合了梦族语词句的古老通用语。塞丽岛和阿贡尼森附近的野蛮人使用某种变形的通用语，叫做阿贡语。那里居住的龙族使用龙语，并且使用当地居民的通行语言与各部落交流。



柯兰堡文摘（THE KORRANBERG CHRONICLE）

很多大中型城镇都有这样的历史传统：新闻员和送信人负责在广场，法庭和其他集会所散布各种重大事件和小道消息。在魔法技术尚未充分发展的古早时期，重要文献无法永久保留下来，文摘在这种需要下应运而生。最简单的文摘不过是钉在公告版上的几张卷轴，上面公布一周来的重要事件。野心勃勃的各大文摘社，包括*布鲁兰摘要*，*萨恩观察*，以及*安黛尔卷轴*，将这些零散的文献装订成册，每卷发行的时候都有相应的期刊号，这些书刊便演化成集合新闻与其他信息的文摘。

至今为止，名声最响的文摘社是*柯兰堡文摘*。这个文摘社的兴起还要归功于无情战火对其他地区通讯业造成的破坏。依靠着欧瑞恩家族的庇护，*柯兰堡文摘*逐渐成长为同时有王室支撑以及广大读者群的大文摘社，名噪整个科瓦雷大陆。

*柯兰堡文摘*的典型版本是来自五国，吉拉哥或摩洛领的新闻，附加些冒险者的精彩故事，中间穿插经济机遇，王家公告或者历史知识。除去位于柯兰堡的总部之外，该文摘社的雇员遍布科瓦雷大陆各地。欧瑞恩家族负责运输每期*柯兰堡文摘*（一周三次，分别在Mol日，Wir日和Far日），他们使用邮件或者闪电列车系统使*文摘*按时运送到各家各户。所有五国的居民现在都知道*柯兰堡文摘*的口号：“今天发生在五国的事件，明天你就能在*柯兰堡文摘*里发现。”

科瓦雷（KHORVAIRE）

对人类及其相似种族来说，科瓦雷是艾伯伦世界中最重要的大陆。远古时代大陆的主要居民是地精。三千年前，人类首次涉足这片土地的时候，地精国度已经基本化为废墟。原住民的时代逝去了，人类和其他种族在这片大陆上开始书写新的篇章。

科瓦雷大陆上的人类逐渐成立了五国，龙纹也在他们中产生，龙纹家族渐渐成为庞大的金融家族。人类逐渐与原来居住在科瓦雷大陆的种族发生互动，与矮人，侏儒和半身人交易并合作，与地精和其他怪物种族冲突并最终驱赶他们。人类及其联盟种族（包括从艾伦诺移民到科瓦雷大陆的精灵）控制了大陆的中心部分，版图包括如今的埃鲁登原野，安黛尔，布鲁兰，瑟雷恩，吉拉哥，哀伤故地，坎纳斯，塔兰塔平原，摩洛领，以及拉扎尔邦联。

人类初期集聚地形成五国，五国最终联合形成强大的伽利法王国。在伽利法国王和女王们的领导下，人类的领土不断扩张。龙纹家族的地位逐渐稳固，万塔都市萨恩，柯兰堡大图书馆之类的奇观不断涌现。这个闪耀的王国成为大陆永久的传奇。

科瓦雷最伟大的成就多数在伽利法王国兴盛的九百年中完成。魔法作为工具和艺术在十二学会，伽利法Ⅰ世的魔法评议会以及其他类似组织的推行下发扬光大。人们用魔法建筑城市和奇观，为生活带来便利，制作战争武器。城市的居民们也普遍利用魔法，支撑科瓦雷中心地带无数大型都市的运转。在乡村，魔法为作物生长和畜牧兴隆做出很多贡献。魔法的帮助使得王国极少出现食品危机。

在那些辉煌的日子里，伽利法王国的版图从荒芜海到拉扎尔海，横贯大陆每个角落。然而实际而言，王国虽宣称整个大陆都属于领土范围，却仅能完全控制中央部分。其他边缘地区荒芜而野蛮，未经开发的原始土地比比在目。尤其是阴影湿地，卓姆，达贡，夸巴拉和维伦那地区。边境地区吸引少数人类移民，但定居者多为当地的怪物种族。涉足这些区域的人类大致为以下类别：探险家，奸商，传教士和移民。

利润是驱使人们前往野蛮地带的主要动机。那里有可开采的资源，未开发的商业市场，等待绘制的地图以及其他赚大钱的机会。某些探险家为了荣誉和名声前往，其他则只是好奇那里的地貌。更通常的探险目的则是调查该区域对于文明社会有何利润可供牟取，这种调查同时也帮助人类设立贸易站和物资补给站，以供给日后更远距离的探索调查。

经常有人类为了寻求更好的生活往荒蛮土地移民，贸易站便常常出现在这些移民点中。新驻移民通常面临艰难的生活条件，被怪物掠夺或屠戮风险，以及其他自然灾害的威胁。但仍有些移民点顽强地存活下来。例如阴影湿地的人类—兽人联合区就是成功移民的典型。

传教士偶尔出现在野蛮区域深处，向那里的土著传播自己的信仰。某些组织像天命诸神，会带来谆谆教导。其他一些组织则带来毁灭，比如银焰教会剿灭变形生物行动的间接结果。

８９４ＹＫ，最后一代国王嘉奥特去世了。随着他的死去，伽利法王国开始分崩离析。他的后裔不愿意依据传统选拔国王而最终使王国陷入内战。根据柯兰堡文摘的记载，这场被称为终末战争的内战持续刚好一世纪多。战争结束后，大陆的构成发生根本变化。原本五国之一的塞尔，现在成为死寂的废墟，人们称之为哀伤故地。最终在王座堡签署的和平协议将原本强大的伽利法王国划分成十二个独立的王国。这些在和平协议上签子的国家有：安黛尔，布鲁兰，达贡，埃鲁登原野，坎纳斯，拉扎尔公国，摩洛领，夸巴拉，塔兰塔平原，瑟雷恩，维伦南和吉拉哥。在战时成立而至今仍未得到正式承认的国家有卓姆，阴影湿地，恶魔荒原以及哀伤故地。虽然原本的五国现在只剩下四个，但是“以五国的名义……”仍然是人们用来起誓（或者用来诅咒）的口头禅。

科瓦雷大陆上的战俑

战俑是科瓦雷大陆的新种族。这个人造人种族首次出现在９６５ＹＫ。终末战争最后期间，这种构装生物越来越多的被投入战斗。虽然他们原本只是被设计为某种物品，但是时间证明他们与科瓦雷大陆上其他种族同样富有感觉和自由意志。在和平议程中，布鲁兰的代表提出震惊世界的提议：赋予这种生物合法地位。于是随着和平条约的签署，战俑便成为大陆合法的自由公民。每个国家对于这个规定的解释些微相异，但无疑战后战俑的地位有着显著提高。


科瓦雷
埃鲁登湾
恶魔荒野
安黛尔
坎纳斯
摩洛领
拉扎尔邦联
埃鲁登原野
塔兰塔平原
瑟雷恩
哀伤故地
阴影湿地
夸巴拉
卓姆
布鲁兰
维伦那
北
西
东
南
吉拉哥
达贡
坎恩湾
0
2500
5000
英里

安黛尔（AUNDAIR）

首都：费尔海文

人口：2,000,000（51%人类，16%半精灵，11%精灵，11%侏儒，5%半身人，3%半兽化人，2%半变形怪，1%其他）

特产品：葡萄酒，乳酪，谷物，农作物，书籍

语言：通用语，龙语，精灵语，半身人语

安黛尔原本是人类在科瓦雷最初定居的五国。本地区城市以学识和教育闻名，郊区农业十分发达 。到处是肥沃的农场和浓郁的森林，并分布有大量优质葡萄园。数世纪来，安黛尔边界经常变动，其国名在３２ＹＫ确定。

伽利法·ir·维纳恩（Galifar ir’Wynarn）联合五国建立伽利法王国，其后是空前持久的和平繁荣时期。他提出五国国王中最年长者继承王位的制度并开始贯彻。这片土地被交给他的长女安黛尔管辖，国家也便由此命名（开始为“安黛尔领国”，后迅速简化为“安黛尔”）。

伽利法末帝在位期间，沃加统治着安黛尔。沃加是嘉奥特国王的四子，有着迎风飘扬的美髯。他偏好安黛尔淳朴的乡间生活，同时也喜欢在图书馆里阅读历史和宗教方面的文献。嘉奥特国王驾崩后，沃加最初支持姐姐蜜莎安即位（蜜莎安当时统治塞尔），但仍未能阻止王国最终分裂。很快终末战争爆发，距离中心战场相对偏远的安黛尔也迅速被卷入。

终末战争前，安黛尔的领土包括整个科瓦雷西北地区，自传承海峡直到王国边境的阴影峭岩。但如今安黛尔领地只剩余北部埃鲁登湾，西部维纳恩河，东部瑟雷恩以及南部布鲁兰包围中的狭长地域

现任安黛尔的统治者是沃加·ir·维纳恩的血亲，奥萝拉·ir·维纳恩女王（中立善良，女性人类，望族８级）。作为独立后安黛尔的首位统治者，她也是伽利法王国的后裔。奥萝拉女王自９８０ＹＫ开始统治安黛尔，并在统治期间内签署王座堡协约。她与瓦塔利斯家族的年轻贵族萨西克成婚。萨西克为进入安黛尔王室甚至愿意放弃原本家族中的地位，但仍与其家族成员（其中包括他的哥哥，家族领袖达林）保持密切联系。其他龙纹家族常怀疑瓦塔利斯家族会因此得到偏袒，但现状未必如此。奥萝拉女王甚至公开保证，瓦塔利斯家族不会从王室及其封臣处获得特别待遇。

目前，安黛尔与诸邻国间保持着脆弱的和平。由于埃鲁登原野的独立，安黛尔丧失了西部三分之二的领土（以及接近两成的人口）。安黛尔至今仍未从这个打击中恢复，日下正在努力与维纳恩河以及伽利法湖西岸的诸德鲁伊教派寻找共同立场。由于终末战争的影响，安黛尔和瑟雷恩之间的关系紧张，两国都在努力寻求签订额外条款以消除潜在的敌意。布鲁兰和安黛尔在终末战争中关系基本友好，一个世纪中仅发生过数次小规模冲突和一次重要会战。两国间一直保持着和平，或至少中立的关系。坎纳斯王国位于安黛尔东北，传承海峡的另一侧，在战争结束后仍然立场强硬。奥萝拉对坎纳斯及其统治者持怀疑态度，而且她对五国未来的命运也有自己的野心。

工业

安黛尔的主要产出是农产品，可以同时供应国内市场以及出口需求。安黛尔乡村出产的燕麦，谷物，蔬菜和葡萄酒在科瓦雷大陆有口皆碑。在安黛尔的城市里，教育设施与吉拉哥相比毫不逊色，而魔法学院更是超过科瓦雷其他任何地区的水准。因此，在安黛尔受训的魔匠师，机关术士和法师往往享有更为优厚的待遇。

所有龙纹家族都在安黛尔设有商会和交易所，其中林兰德家族和欧瑞恩家族的总部便设在安黛尔。林兰德家族的领袖居住在北部海岛城市暴风故里，而欧瑞恩家族的领袖则在伽利法湖东岸的通路城设有总部。

社会人文

安黛尔的居民主要是农民，学者和魔匠师。乡间大部分区域是田园农场，偶尔居民会聚集起来形成村庄和城镇，只有很少的都市打扰平静的乡村生活。

安黛尔的乡村生活在几个世纪中都未有变化，农民用汗水和魔法耕种富饶的土地，耐心地等待作物成长。安黛尔中部南至加尔特北至威尔都盛产葡萄酒，那里田间到处是葡萄园，用于酿造安黛尔的特产名酒，这些酒许多会在萨恩和维蒂卡尔以高价售出。

安黛尔大部分地区属温带气候，夏季漫长炎热干燥，冬季则相对温和。安黛尔边境星辰峰以北地区冬季相对漫长且风暴频繁，夏季短暂而凉爽。暴风偶尔自埃鲁登湾袭击北部安黛尔，在抵达传承海峡入侵东部科瓦雷前减弱消失。

安黛尔拥有两座最受尊重的教育机构。位于首都费尔海文的维纳恩学院是五国第一所高等教育中心。目前维纳恩学院虽然不及莫格雷夫大学出名，但仍然评价很高，那里提供极好的日常课程和魔法课程。费尔海文城内有许多图书馆员和书商，因此吸引了很多收藏家和学者。安黛尔的王家图书馆虽比不上柯兰堡大图书馆，但藏书量也紧随其次。

另一个教育中心阿卡尼克斯则致力于魔法研究，位置在安黛尔南部边境地区，可以俯瞰伽利法湖。这个原属瑟雷恩的古老村庄在终末战争中随着附近的领地被安黛尔占领。阿卡尼克斯的导师并不在乎谁统治村庄，他们只想在浮空高塔里继续魔法研究，以及向每季的学生传授长久积累下来的知识。

此外，安黛尔乡间还坐落着许多修道院，为诸神或其他信仰献身的僧侣在修道院里进行冥想和修行。例如威尔乡间奥拉昂修道院的武僧，他们在精神和肉体上的修行，与奥拉昂黑甜酒同样驰名。

欧瑞恩家族在安黛尔经营几条主要商路以及途经费尔海文和通路城，乃至瑟雷恩和布鲁兰的闪电列车。此外，乡间交通也相当便利，因此在安黛尔旅行是非常惬意的事情。

政治

沃加·伽利法的直系后代奥萝拉女王，是安黛尔的现任君主。她的家族自终末战争初期就掌握着安黛尔的统治权。安黛尔在战争中的损失比很多地区都要严重，但也并非最糟，国家整体崇尚和平祥和的生活。奥萝拉女王受到安黛尔地区其他封臣的广泛支持，普通民众也非常爱戴她。

奥萝拉女王希望能利用安黛尔的和平时期集聚力量，在适当时机用行动确立自己在伽利法地区的主导地位。女王右手紧握着和平，左手却在暗地里掌握着战争机器。

除王室成员外，还有很多其他贵族在经营着自己的小片封地。这些封地有些是早在伽利法王国统一兴盛时期册封的，其它则是因终末战争中的贡献而受到的赏赐。奥萝拉很重视维持贵族的信任和支持，因为他们的军队和赋税都是维持安黛尔长久和平的重要条件。奥萝拉同时也很在意魔法评议会的建议，这个组织初始由伽利法王本人成立。类似于十二学会与龙纹家族的关系，该组织也充当王家代言人的地位（参见本书２４５页）。魔法评议会目前总部设立在阿卡尼克斯，在费尔海文设有王家分部。



组织

所有的龙纹家族都在安黛尔地区有经营项目。奥萝拉女王和瓦塔利斯家族萨西克（混乱善良，男性人类，望族 3 级 / 巡林客 2 级）的婚姻使各龙纹家族与王室的关系有些紧张。因为龙纹家族和王室习惯保持距离，避免因为亲密接触带来政治与商业权限混淆。即使萨西克已经正式宣布放弃他在瓦塔利斯家族的财富及地位，但他与其家族成员的密切联系仍然使其他龙纹家族怀疑瓦塔利斯家族与安黛尔有特殊协议。

林兰德家族：林兰德家族的半精灵将环境险恶，风暴频繁的岛屿设为总部，埃斯拉瓦什 • D • 林兰德（中立善良，女性半精灵，专家 7 级 / 龙纹后裔 2 级）是家族族长。暴风里地处安黛尔北海岸，在地图隶属奥萝拉女王，但其实际统治者是林兰德家族。他们使用驭制天气的能力将这个岛屿建造成为人间天堂。这里白天不会很热，夜晚也不会过于寒冷，温暖的微风静静吹拂着大地。家族族长在这里监控着整个家族在科瓦雷大陆的举动。埃斯拉瓦什与奥萝拉女王关系友好，两人也经常相互拜访，对大陆的重大事务各抒己见，并且共同抱怨手下情报机构的办事不力。

欧瑞恩家族：欧瑞恩家族族长夸提 • D • 欧瑞恩（混乱中立，男性人类，术士 7 级 / 龙纹后裔 3 级）在通路城拥有奢华的总部。此城市名义上属贵族市长管辖，但欧瑞恩家族在本城具有相当的影响力。多数市民愿意为欧瑞恩家族效力，家族高阶成员也经常努力游说政府官员以获得法律条文对商业贸易的支持。通路城是欧瑞恩家族的总部，但目前家族在整个大陆拥有很多分部，以供族长频繁的工作视察。

卡尼斯家族：这个掌握创造龙纹的家族目下没有一个公认的族长。虽然家族状况还未见得像一分为二的阴影龙纹家族那么糟糕，但是这种分裂的状况也大大削弱了卡尼斯家族的综合影响力。与其他家族单一族长掌控全局不同，卡尼斯家族现有三个领导人物分别掌控部分地区家族运转，他们相互孤立，极少交流合作。其中约兰娜 • D • 卡尼斯（守序中立，女性人类，法师 8 级）在费尔海文的工业区设有简单的总部，监控着家族在安黛尔，瑟雷恩以及埃鲁登原野地区的活动。

王室：安黛尔的王室成员包括奥萝拉女王及其配偶萨西克，她的三个孩子，以及她的四位兄弟姐妹。奥萝拉的弟弟亚多尔（守序中立，人类男性，战士 3 级 / 法师 3 级）是她属下将军兼魔法部长，同样对未来伽利法的主导权虎视眈眈，他希望最终拥有那权力的人是他自己而不是姐姐。女王的另一个弟弟奥拉德（守序善良，人类男性，望族 6 级）是她的首席参谋兼费尔海文执政官。女王的两个孪生妹妹目前还在读书，她们居住在费尔海文中心的安乐宫里，由来自阿卡尼克斯的法师教授知识。奥萝拉用尽所能治理安黛尔，她希望王座堡协约带来的短暂和平期能持续到王国恢复战争创伤那天。然而对于那些战时草草成立的新兴国家她一直颇有微辞 。目下无论女王公开外交还是私下谋划，她的“王室之眼”都时刻关注着其他国家的动向。

魔法评议会：作为伽利法 I 世时代硕果仅存的组织，魔法评议会由大量法师和术士组成。评议会的成立目的是探索魔法力量的极限。王家法师兼魔法部长亚多尔经常在王室和评议会之间走动，然而评议会里的某些派系并不信任亚多尔，他们认为此人对毁灭性魔法过度狂热。除去为奥萝拉女王提供奥术方面的建议之外，评议会中的法师平时都喜欢在阿卡尼克斯的浮空塔中培养未来的法师或魔匠师

姓氏

民众中使用最普遍的姓氏往往反映出这个家族的籍贯或职业。Sorn Fellhorn，Kara of Windshire和Tellan Magewright这样的命名方式在五国是十分常见的。并非出身五国的人可能会使用这种命名方式，也有可能只有名，没有姓。

血脉源头能够追溯至原五国国王的王室成员以及在近代获得土地和封号的贵族都在姓氏前带有“ir”。因此，安黛尔女王奥萝拉那源于伽利法国王的姓氏是ir • 维纳恩，而封臣则使用像是达诺 • ir • 莱恩领主的称呼。这种做法也被摩洛领和吉拉哥的那些从伽利法国王处获得封号的矮人及侏儒家族继承。

早在伽利法王国这么做之前，龙纹家族于龙纹战争后就在继承龙纹家族血脉的成员姓氏前加上“D”。例如马里克斯 • D • 卡尼斯，奥如姆 • D • 昆达拉克以及爱尔森 • D • 梅丹尼就都是龙纹家族的血亲。

贵族及封臣：安黛尔拥有大量地产主，贵族们从国王那里获得封号和土地。在各自的领土里，贵族们负责保护自己属下的农民并且提供军队和税收支援国家建设。最强大的影响最广的几个贵族领主包括达诺·ir·莱恩，他的奥术骑士团是王国军队的强力组成。其他还有瑟里尼·ir·托尔和坎斯·ir·坎西。

宗教

安黛尔的多数居民遵从银焰教会的领导或是信奉天命诸神，尤其偏好阿拉瓦依，奥林和欧拉卓。偶尔其他教会组织能在费尔海文寻求到足够民众支持，然后在该城建立教堂。

主要集聚地

安黛尔领土上主要分布着农场和庄园，大多数人口在城市以外的区域定居。这里主要有三个人口相对密集的城市，以及一个人口虽不出众，却与魔法评议会关系密切的村庄。

费尔海文(Fairhaven)(都会，人口92,500)：费尔海文的建立时间可以追溯到伽利法王国最初成立的时候，本城是人类初涉科瓦雷的重大成就之一。直到今日，建筑在都市空中的王宫安乐宫仍颇为瞩目，十八层庞大复杂的建筑高耸入云，里面设有政府办公室，公共庭院和厅室，一个庞大的记录大厅，奥萝拉女王的御用保镖，以及王室成员的居所。王都协议签署后，五国使馆重新对外开放，多数国家都在首都彼此设立办公场所。所有的龙纹家族也都在费尔海文拥有分部，城市贸易十分便利。

费尔海文的市场从早到晚都很繁忙，除了新鲜农作物和魔匠师制品之外，也经常有大陆其他地区的产品出售。黑市和违禁商品很难进入本城，所以此类产品的价格相对昂贵。

位于学院区的维纳恩大学现在也开始正常运转，虽然这所大学在终末战争期间仍坚持授课，但教授数量超过学生的尴尬场面屡屡出现。如今大学正式面向所有国家开放，热情邀请各地学生前往注册。大学的积极行为同时也带来某些负面效果，相当数量的地精以及其他非人类种族涌入学院，以至于大学不得不求助于政府的补救措施。如果和平能继续，维纳恩大学计划在三年内恢复学生数目。

安黛尔遵从原伽利法王国的律法，这些错综复杂的条文和执行系统曾经维持着庞大伽利法王国的稳定。法律遵循无罪推断，平等对待贵族和平民，并在此基础上设有复杂的执行机构。如果某人卷入官司，最佳选择便是寻找一名熟悉法律条文的律师或者议员。尽管拥有相当复杂的法律和执行机构，条文本身还是存在诸多漏洞。老道的罪犯足可以借此开脱。和五国其他地区类似，费尔海文地下组织活动猖獗。

暴风里(Stormhome)(大城，人口14,280)：暴风里是个位于安黛尔北海岸外的大型岛屿，原本只是片风暴肆虐的不毛之地。林兰德家族在３４７ＹＫ提出开发这个岛屿作为总部的建议。为监视这片海域船只的进出，伽利法国王便应允了林兰德家族的提议。经过三年努力，林兰德家族的法师终于控制住该岛的气候。之后纵然周围寒风肆虐，风暴里内却是气候适宜的人间天堂。

如今作为林兰德家族强大实力的证明，暴风里成为家族族长的总部及其居住地。安黛尔认为该岛是其领土不可分割的部分，而林兰德家族也一直允许安黛尔在岛内设立基地。安黛尔海军在北部海岸巡逻，利用暴风里作为补给基地，并借此地躲避海湾中肆虐的强风。

除林兰德家族高阶成员及其部署外，还有部分富有贵族时常造访这座城市。暴风里已经成为某种意义上的度假胜地，而林兰德家族也允许伽兰达家族利用城内资源招待访客。在终末战争中，由于林兰德家族的中立立场和外交政策，暴风里基本没有受到攻击。因此成为了间谍聚会的好地方和秘密任务的温床。这种声誉一直维持到今天。

通路城(Passage)(大城，人口163,000)：通路城坐落在伽利法湖沿岸，是西部安黛尔的商业交易中心。除作为繁荣的渔港和贸易中心外，通路城还设有欧里昂家族奢华的总部。作为家族的指挥中心，总部建筑也很大程度提升了家族成员在城内的社会地位。城市最著名的特色景观便是设计复杂的闪电列车站及其维修设施。

阿卡尼克斯(Arcanix)(乡村，人口800)：阿卡尼克斯村坐落在伽利法湖东南沿岸，附近最著名的景观是悬浮的法师塔。法师塔是法术教育设施，导师负责训练法师和魔匠师。魔法评议会也坐落在本村，许多法师和术士在这里致力于魔法便利生活的研究。评议会成员负责魔法塔研究和运作，对奥萝拉女王提供魔法方面的建议，并与其他国家的同行进行探讨协商——甚至包括十二学会这样的竞争对手。



靠近阿卡尼克斯的浮空法师塔

JZ

来自全国各地的学生都希望在导师身边学习魔匠师的技巧，村庄的经济收入也主要来源于学徒的生活开销。能够接受法师训练的学生数量相对较少，导师会按照最高标准挑选生源。虽然贸易商和访客时常经过阿卡尼克斯，但多数民众宁愿绕开这座魔法横流的村庄。

重要地点

作为曾经辉煌的伽利法王国的一部分，安黛尔的领土上有许多古早时期人类劳动的结晶。终末战争期间，安黛尔的部分地区连年战火，但另外某些区域则基本没发生过冲突。比如星辰峰以北以东的区域就饱受战火的蹂躏，英勇塔和警醒塔之间的区域也频繁交战。维纳恩河沿岸也不时爆发小规模冲突，但更多和埃鲁登地区作战的地点在如今埃鲁登原野领地的深处。

安乐宫(Fairhold)：安乐宫是王家权力的中心，坐落在费尔海文城内的这个宫殿实质上是诸多王家建筑的集合。其中奥萝拉女王用来发表讲演的国王堂，是一个可以容纳1500名听众的大厅。安黛尔的文档馆坐落在安乐宫南翼，旁边伴有科瓦雷最高档的图书馆。文档馆里收藏着伽利法王国建国以来的大量文献，以及部分五国最初形成时期的档案。部分档案对大众公开，但其中珍贵史料则只提供给特殊人群。公义法庭坐落在安乐宫东翼，负责解决各种法律纠纷和民事诉讼。安乐宫中还设有一处王室博物馆，那里展览着伽利法王国建国以来，保存在安黛尔的大量珍贵历史文物。

碎语岩(Whisper Rock)：碎语岩坐落在安黛尔北部荒野中碎语森林的中央，林中漂游着诡异的阴影，时常还有奇异的低语声回响。怪兽在阴冷荒废的森林中徘徊，很少有人敢深入森林深处。传说森林中有座被成为碎语岩的遗迹，遗迹四周生长着高大而扭曲的灌木。这个遗迹自从伽利法王国初始就是学者们关注的焦点。有人说这是一个神庙，也有人说这是一处抗击北方怪兽的要塞。有人传言这个建筑是建立在森林里之后被遗忘，也有人声称森林是在建筑被遗弃之后慢慢滋长。无论真相如何，学者们公认这个建筑是产生森林中奇异低语声的源头。

哀哭旷野(The Crying Fields)：哀哭旷野是高特村东方的一片狭长区域，在瑟雷恩与安黛尔争夺今天南安黛尔区域的时期是主要战场。那场血战之后，再也没有农民在那里耕耘，也没有禽兽在那里游走。旷野的荒草呈现淡淡的锈红色，浓重滞着的雾气在空中弥漫。每逢夜晚月亮升起的时候，旷野里就开始回响战斗的呼号，有人说那是战争中死去的士兵仍在这里继续未完成的使命。

哀哭旷野这个名字来自这里的风，从伽利法湖经过这里吹向瑟雷恩的风中总夹杂着某种痛苦而绝望的哭声。白天这个声音遥远而低沉，夜晚则变得响亮而清晰。

星辰峰天文台(Starpeaks Observatory)：天文台设立在星辰峰顶端，位于安黛尔北部。天文台自５１２ＹＫ由达隆国王宣布建立。达隆本人嗜好观测星辰，特别是与此相关的星象学。他宣布建立这个天文台，但是却在天文台最终完成前去世。现在天文台主要由魔法评议会用来研究天象。

冒险

在安黛尔旅行方便而且迅捷。除去欧瑞恩家族的商路以及乡间小路，还有从安黛尔通往布鲁兰和瑟雷恩的闪电列车专线供游客选择。林兰德家族经营的飞天船航线由暴风故里起始，途径费尔海文通向世界其他角落。林兰德家族还经营着覆盖伽利法湖，埃鲁登海湾以及传承海峡周围的水上通路。

在安黛尔旅行多数情况相当安全。强盗和怪物有时在南部黑冠山附近出没，埃鲁登原野边缘也常有各种反叛军和路匪进出。其他危险区域还有碎语森林，星辰峰某些区域以及位于瑟雷恩与安黛尔之间的哀哭旷野地区。

安黛尔的民众信奉伽利法王国的法律条文。这意味着，如果当地领主和骑士无暇顾忌某些区域农民安全，他们便只好自力更生。虽然这种情况极少发生，而且政府方面也很不情愿农民自己插手此类事件。

安黛尔总体民风友好而热情。他们偏好与布鲁兰居民交往胜于其他地区，对瑟雷恩或坎纳斯的旅行者仍心存芥蒂。他们会对塞尔遗民表示同情，但却不支持塞尔人定居本国，更不愿意看到大规模塞尔移民浪潮出现。

安黛尔居民至今对埃鲁登原野中的住民无甚好感，他们难以忘却安黛尔想要收复原本西部领土的时候，埃鲁登本地游击队给他们带来的痛苦回忆。

费尔海文和暴风故里常有冒险者出没，他们由于任务需要前往，或者在那里寻找工作赚钱的机会。有人去费尔海文为了投入研究，有人则是卷入王室之眼提供的古怪任务。拥有奥术施法者的冒险队伍可能会前往阿卡尼克斯，寻找魔法评议会成员以提高自己的学识和法术能力。

尽管不如莫格雷夫大学那样著名，维纳恩大学也时常雇佣冒险者帮助进行文物挖掘，学术调查或者历史研究之类事件。由于莫格雷夫大学的激烈竞争，维纳恩大学校长通常愿意为愿意合作的冒险者提供更高报酬。

冒险话题

—王室之眼的头目雇佣一队冒险者去探听坎纳斯国王凯欧斯的最新动向。

—维纳恩河沿岸有埃鲁登狼群出现袭击附近村庄，通路城负责人继续冒险者帮忙解决此类事件。

—欧瑞恩家族成员的尸体在总部官邸中被发现，这是一起深思熟虑后的谋杀事件？还是由于本季蓝藤葡萄酒受到毒素侵害？

—魔法评议会为一名前往吉拉哥参加法师协会会议的法师招募保镖，他们担心这是一次有预谋地绑架科瓦雷最优秀奥术学者的行动。

—碎语森林北方的某个村庄中村民毫无预兆地全体消失，留下餐桌上进食一半的食物以及畜栏中完好无损的牲畜。卡拉·ir·萨恩女士征集有经验的冒险者前往调查此事。

—林兰德家族招募冒险者保护下一期自暴风里开往萨恩的飞空艇。最近飞空艇经常在航线上遭到空中海盗袭击，仿佛这些盗匪有某种方法定位飞空艇一般。

—半变形怪奎罗是费尔海文某个地下团伙的头目，他目前提供冒险者一些赚钱的机会。来自阴影湿地的某个半兽人财主正打算动摇奎罗和其他团伙头目在本城的地位，奎罗需要些人手来教训一下这家伙。

—亚多尔将军招募有意向的冒险者去刺探姐姐奥萝拉的最新情况。

—一条红铜龙定居在星辰峰天文台附近，猎取附近的兽群为食。虽然目前龙与天文台和平共处，但是天文台管理员法师拉赫特总是怀疑龙对天文台有所企图。他目前正在招募冒险者前往龙的巢穴与其交涉，并打探红铜龙定居此地的意图。

布鲁兰（BRELAND）

首都：沃奥特

人口：3,700,000（44%人类，14%侏儒，10%半精灵，8%精灵，7%矮人，4%半身人，4%半变形怪，4%地精，3%兽人，2%其它）

特产品：武器，盔甲，工具，精炼矿石，金属制品，加工品，重工业产品。

语言：通用语，侏儒语，精灵语，矮人语，半身人语，兽人语，地精语，沙华语。

布鲁兰原本是人类在科瓦雷最初定居的五国，结合着骄傲的农业传统和越来越工业化的城市风情。如同其它国家，布鲁兰的边境也在随着时间变动，其国名在３２ＹＫ确定，源自伽利法Ⅰ世的女儿布雷。

伽利法末帝在位期间，沃恩·ir·维纳恩统治着布鲁兰。沃恩是嘉奥特最年轻的女儿，她的性格与孪生哥哥，安黛尔的沃加截然相反。沃恩性格纤细，机敏，认真，喜欢美好的生活，同时也非常崇尚自由，誓言要把布鲁兰改变成言行高过出身的国家。

嘉奥特国王驾崩后，沃恩为继承权问题与孪生哥哥反目。她反对塞尔的蜜纱安继承王位，而是集结诸侯，想要自己统治国家。讽刺的是，崇尚自由和博爱的布鲁兰竟然变成终末战争的发起者，只因为领袖想要用武力在世界推行民主和自由。

终末战争前，布鲁兰包括现有的全部领地，以及吉拉哥，卓姆和阴影湿地。目前，布鲁兰的领地包括灰墙山脉到嚎哭岭间的地区，北及伽利法湖，南至科瓦雷南岸。

布鲁兰的现任统治者是沃恩的血亲，国王勃兰奈尔·ir·维纳恩（混乱善良，男性人类，望族３级／战士８级）。勃兰奈尔自９６１ＹＫ开始统治布鲁兰，对能签订王座堡协约终止战争感到非常自豪 。在其统治期间内，勃兰奈尔曾六次率领军队参加重要会战，两次前往希恩得瑞克执行任务，还曾亲自与卓姆的名将决斗并终止两国间漫长的血腥冲突　　目前，布鲁兰是科瓦雷最强盛的国家。依靠着众多的居民以及发达的工业，布鲁兰可以长时间里继续终末战争。很多学者甚至相信，布鲁兰有能力在战争中赢得胜利。但勃兰奈尔王却对长期的战争感到厌倦，向往伽利法时期的和平和团结，以及他从未享受的安宁。因此，当铸造和平时期的机会来临时，勃兰奈尔投入自己的热情和影响力。他与吉拉哥签订单独的协议，保证侏儒在战后成为最坚定的盟友。他对坎纳斯的国王坎埃斯保持着表面的尊敬，但面对他时却感到莫名的紧张。虽然他很热爱安黛尔的居民，但却没法相信奥萝拉女王曼妙不可捉摸的言辞。布鲁兰与瑟雷恩间关系紧张，北方的神权国家虽然侍奉守序善良的神祇，但却时常用宝剑和法术激进地传播理想。

布鲁兰与卓姆经常发生冲突。怪物部落时常试探边境的防御力量，骚扰西部布鲁兰，布鲁兰的情报机构相信，灰墙山脉集结着相当规模的部队。在南部，布鲁兰海军正努力在主要航线驱逐海盗。虽然海军相信，海盗与拉扎尔邦联有某种联系，但却缺乏任何证据支撑——起码是在王座堡协约生效后

工业

农产品为布鲁兰赢得农业国度的称号，但布鲁兰却很少出口农产品，其中多数农产品需要满足日常需要。国家北部是富饶的农场，南部气候特别适合种植各种热带作物。

在科瓦雷，布鲁兰的加工品和重工业产品最为著名。例如萨恩的钢铁精炼和铸造业，能制造价格相对低廉的武器和盔甲。虽然布鲁兰的装备与摩洛领或坎纳斯相比品质稍逊，但却便宜实用。萨恩也有能力加工矿石和其它原材料；卡尼斯家族和吉拉哥的船商进口大量萨恩出产的原料，用来制造船只和交通工具。其它工业中心还包括沃奥特，伽尔斯派尔以及斯塔利拉斯克。

所有龙纹家族都在布鲁兰各地有设置商会和交易站，尤其是在万塔都市萨恩。梅丹尼家族和费奥兰家族以及卡尼斯家族某分支都在布鲁兰设有总部，瓦塔利斯家族也在本地拥有重要据点。

社会人文

布鲁兰的乡村居民和城市居民数量相当。在布鲁兰北部地区，农场和牧场连结着西方的灰墙山脉和东方的海墙山脉。富饶的土壤和适量的降雨保证农民的生活相对轻松，除接近哀伤故地的地区外，农场在战争期间仍保持相对的繁荣和安宁。南部地区主要包括热带雨林，其中包括著名的国王森林，种植园和采集部落。

在布鲁兰，乡村生活与其它国家相似，但更强

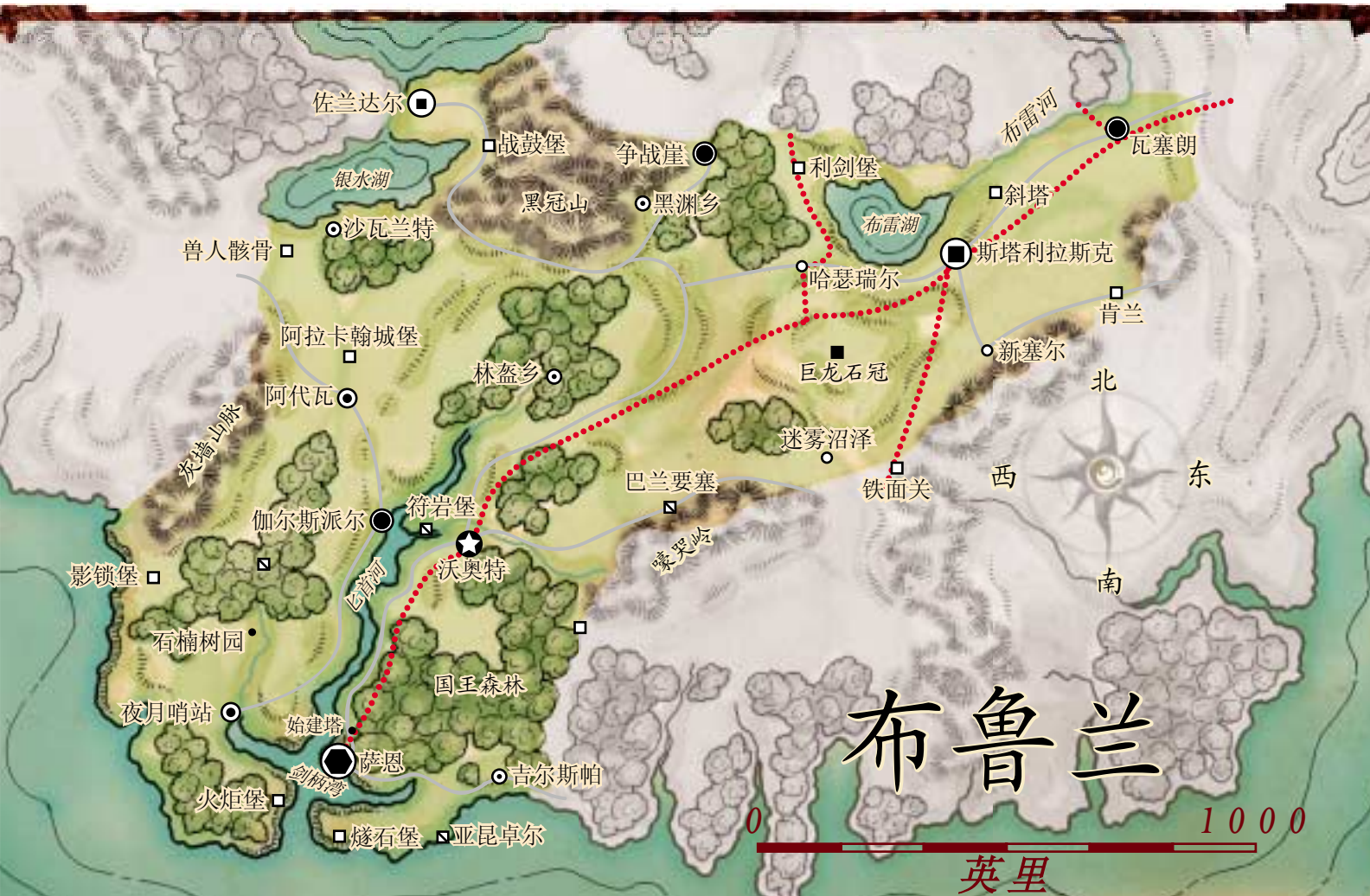
调自由，居民更渴望成功和改变生活状况。布鲁兰的乡村居民很少直接经历终末战争的恐怖。只有东北部地区以及接近卓姆的社区曾经参与战争，外国势力更是从未染指布鲁兰的领地。然而，所有村庄和城市都有居民参军，所有家庭都有亲友没能自前线返回。任何村庄和小镇都耸立着纪念碑，都市则有巨大的纪念碑纪念为布鲁兰牺牲的英雄。

布鲁兰与其他国家最显著的不同点就是领地内都市的数量。布鲁兰境内不仅拥有科瓦雷最大的都市萨恩，其小型城镇也相当具有世界性的氛围。布鲁兰宽松的气氛和容忍的态度对科瓦雷各种族充满诱惑力。因此，国内常见种族数量繁多，包括地精，兽人以及其他智能怪物种族。这种对不同种族地区的高融合性使布鲁兰成为城市集聚地，其中萨恩尤其著名。

北部布鲁兰气候温和。春季湿润，夏季温暖，秋季舒爽，冬季也相对柔和。除去黑冠山附近地区，即时在冬至时期气温也很少降低到冰点。在南部，自沃奥特到沙贡海峡，气候通常炎热闷热或者炎热多雨，偶尔会炎热干燥。

布鲁兰的交通十分发达，道路维持良好并有守卫巡逻。除去欧瑞恩家族的商路之外，大量原伽利法王国建设的道路现由王室负责维护。闪电列车途径萨恩和沃奥特，通向安黛尔，瑟雷恩和吉拉哥，时刻为快节奏的旅客服务。

布鲁兰对偶尔出现的塞尔遗民非常热情，提供给他们可以定居的地方。目前斯塔利拉斯克城南方已经产生了一个叫做新塞尔的小城镇，收留战后塞尔的幸存者。在沃尔特，萨恩，沙瓦兰特和阿代瓦这些城市里都有塞尔遗民的聚落。多数布鲁兰居民自认为有责任为塞尔遗民提供定居点，但是国内也有部分激进组织仍坚持宣扬战争起源时期的仇恨。以他们的理论，塞尔被摧毁的下场不过是邪恶势力自食其果。这些组织对塞尔的幸存者毫无怜悯之心，只想把他们驱逐出布鲁兰领土，甚至希望他们在整个艾伯伦销声匿迹。



政治

嘉奥特国王女儿沃恩的直系后裔勃兰奈尔国王，（混乱善良；人类男性；望族 2 级 / 战士 8 级）是布鲁兰的现任统治者。勃兰奈尔的统治同时继承了伽利法王国的传统和布鲁兰特有的风情。布鲁兰的议会独立于王室之外，是布鲁兰实际的执政机关以及法律制订机构，王室只是法律执行者。但是对外事物以及国家安全主要由王室负责，议会极少插手。

布鲁兰人民非常喜爱他们的国王，勃兰奈尔的封臣们尊敬甚至崇拜他，议会也认为国王处事相当公正。

在勃兰奈尔执政的三十七年里，不断有民众表示愿意追随他直到天涯海角。随着国王渐渐衰老，继承权问题成为了公众的焦点。一种在私下盛行的意见是，在国王去世后彻底废除君主制，把权力全部移交议会。另一种意见则希望勃兰奈尔的后裔能继承他父亲的优点，继续统治国家。然而到现在为止，国王还未有一位后裔表现出有继承此王位的实力。

为了贯彻民主理念，布鲁兰的大小城镇时常举行集会。公众可以在这种集会上直言对王室和议会的意见建议。

组织

与其他原属伽利法王国的五国类似，布鲁兰也与各个龙纹家族保持着良好的合作关系。每个家族都在本国领土内设有大型集市或分基地，部分家族在布鲁兰设有总部。王室在政治力和军事方面都拥有很高权威。议会和贵族间的权力竞争也很激烈。多亏勃兰奈尔国王的英明领导，布鲁兰在自由意志日益高涨的今天仍能统一和谐。国王使这股足以令王国分崩离析的力量巧妙地运作，整个王国像磨合完美的机器一样。然而当勃兰奈尔国王最终退位那天后，是否有人有足够能力接手领导这个国家？布鲁兰上下对此充满疑虑。

卡尼斯家族：掌握创造龙纹的卡尼斯家族目下在领导权问题上有些小麻烦，三个不同的家族领袖长久来不能达成合作的共识。虽然家族还未正式分裂，但这种领导权的纠纷大大削弱了家族总体影响力。其中一名家族领袖目前在萨恩设有总部，在那里他掌控着家族在布鲁兰，吉拉哥以及达贡地区的商业运作。马里克斯・D・卡尼斯（守序邪恶，男性人类，机关术士 9 级 / 龙纹后裔 3 级）男爵作为家族南支部领袖除了正常商业运作之外还有自己的小秘密，在萨恩私下运作着一个创造熔炉。马里克斯继续着父亲和祖父的事业，缓慢但持久地制造新的战俑。他对哀伤故地非常着迷，经常雇佣冒险者从那片战后废墟中寻找些曾经的家族宝物。

梅丹尼家族：梅丹尼家族在首都沃奥特设有家族总部，总部建筑紧邻王宫和议会大厅。家族领袖是勃兰奈尔国王的老朋友，在国王继承王位前还曾与其共同冒险。家族提供小队扈从协助国王，主要运用其预测能力保护国王人身安全。家族领袖崔立普・D・梅丹尼（中立善良，男性半精灵，游荡者 7 级 / 调查专员 2 级）男爵大部分时间居住在布鲁兰，他热爱这个国家以及这里的国王。有时他也会因为与其他国家交易的需要离开本国。

费奥兰家族：费奥兰家族是原本掌握阴影龙纹的精灵家族，家族总部设在萨恩并且在布鲁兰拥有很多支部。埃维娜・爱罗兰希・D・费奥兰（守序中立，女性精灵，吟游诗人 7 级 / 影舞者 4 级）男爵在嘉奥特国王在世时期就负责家族领导。她外向而具有良好的艺术素养，是表演商会和艺术商会完美的代言人。然而除去多数人眼中表演艺术家的身份之外，她同时还是个谍报工作人员。她时常同布鲁兰，安黛尔以及瑟雷恩的权势人物共进晚餐，并且为他们提供间谍服务。

瓦塔利斯家族：掌握畜牧龙纹的瓦塔利斯家族最主要活动区域是埃鲁登原野，但家族领袖的某位继承者在布鲁兰设有分部，使家族可以更多插手大陆中心地区。分馆坐落在沙瓦兰特附近，优质肉畜在那里随处可见。那里还设立许多动物医疗所，在布鲁兰北部农场中小有名气。家族在布鲁兰其他地区也设有小型分部，其中一个位于萨恩城内，另一个坐落在沃奥特郊区。

布鲁兰王室：勃兰奈尔国王是目前王室的领袖，他有六子五女。仍然在世的国王亲属还包括他的三个弟弟，五个妹妹以及他们的妻子丈夫和孩子。勃兰奈尔的弟弟库尔（中立善良，男性人类，望族 3 级 / 战士 3 级）是国王的王室参谋以及谍报机构“国王密使”的负责人，他的儿子伯坦（守序善良，男性人类，专家 5 级）是国王的管家并负责

管理王室财政。勃兰奈尔最年轻的儿子哈里克斯和女儿波芮娜目前被送往坎纳斯，在国王坎埃斯那里学习。作为和平协议的一部分，坎埃斯国王的妹妹海迪丝也被派往布鲁兰学习交流。度过开始时段的害羞期后，海迪丝目前在布鲁兰贵族圈中倍受欢迎。

国王居住在沃奥特城中祖传的宫殿里，碎剑堡的名字起源于传奇国王伽利法Ⅰ世征服这片土地的故事。据说当时国王战斗到宝剑碎裂却仍然坚持直至最终胜利。碎剑堡建立在嚎哭河沿岸，与匕首河交界的地方。议会大厅则建立在碎剑堡城墙外不远的地方，布鲁兰公众在那里召开会议，选举并且立法。勃兰奈尔国王在萨恩和斯塔利拉斯克城中设有行宫，还有建立在王国西部的阿拉卡翰城堡供战略后退使用。

布鲁兰议会：布鲁兰议会由公众议员和贵族议员组成。公众议员每两年由全布鲁兰民众投票选举（每村镇1席，每城市2席，都市萨恩和沃奥特各3席），他们前往首都参与各种议会决策。贵族议员则由家族内部推举。每贵族家庭掌握1席议员名额，每年家族的主要首脑都要聚集来推选家族代表。通常家族代表选举只具有象征意义，年内表现足以代表家族的人物在之前便有定论。全国共有二十七个贵族家庭向布鲁兰王室效忠。

布鲁兰议会通常能与王室合作愉快，共同治理国家，但议会内部对此却形成两派意见，并且时有争论。特别是贵族议员路肯·ir·克拉恩（守序邪恶，人类男性，望族2级）领主极端反对君主立宪制。他与其部分死党坚持取消王室在议会中的权力，支持在国王退位后把所有权力移交议会。如此国家便需要一名领导主持议会和国事，他希望自己能担当那个角色。

贵族及封臣：布鲁兰贵族们从王室获得封号和土地，他们在国家运作中扮演不可或缺的角色。除去保护封地中农场以及经营自己的城堡，贵族提供的军队和税收也是维护王国实力的重要组成。布鲁兰的贵族大多尊敬甚至崇拜勃兰奈尔国王，所以他们把对王国的贡献当作某种荣耀。即使国王要求他们投入领地的子民继续战斗，多数贵族都会毫不迟疑地按照国王的旨意行事。但同时贵族们认为国王的儿女们也将因此生活在勃兰奈尔的阴影下。基于这种现状，很多贵族现在都在秘密计划在国王退位后复辟君主制，或者至少恢复贵族的统治地位。

国王密使(The King's Citadel)：国王密使随时听候布鲁兰王室的调遣，成立于终末战争期间的这个机构是布鲁兰统治者的耳目，也是阴影中执行国王意志的利刃。他们在布鲁兰各个角落出没，地方长官和警署可以在任何犯罪行为威胁到当地公正裁决的时候求助于密使机构。密使们也有权力以维护公义为由，在任何地方插手任何事件。在所有场合他们都可以作为布鲁兰王室的代言人。密使们还经常在国土以外地区活动，搜集信息或是执行秘密任务，时刻准备与危害王国安全的敌人斗争。

有时是间谍，有时是侦探，有时是军人。但无论担任何种工作，国王密使都必须全心全意投入。密使们用独特的誓言和规章要求自己，人们期望他们时刻是为了布鲁兰的正义行动。

如今国王密使的总部设立在首都沃奥特，离碎剑堡不远的地方。还有另外一处司令部设立在萨恩，以及很多其他小型据点遍布布鲁兰各地以及境外地区。库尔·ir·维纳恩是机构总负责人，下属的若干分部尽心协助他工作。其中包括艾拉娜（守序善良，女性人类，圣武士6级）上尉领导的国王密刃，一个由精英武士组成的特殊任务执行小组。其他分部还有国王护盾（负责保卫国王及其家属的人身安全），国王魔杖（精英法师和术士组成）以及国王暗灯（国王密使中的参谋机构）。

宗教

布鲁兰的多数居民遵从银焰教会的领导或是信奉天命诸神，但整个国家整体对宗教并不热心。国民更愿意相信自己或者崇拜他们的国王，对从未降临过凡间的诸神无甚兴趣。萨恩地区的四海一家的理念也逐渐发展到近乎信仰，在这个大都市中你可以找到任何信仰或教派的追随者。其中某些只是偶然经过的旅者，也有部分留在萨恩（虽然机会成熟的时候他们也想离开）想要改变都市思潮混乱的现状，维持神性的存在。

少数有暴力倾向的危险教派也在布鲁兰境内藏匿。沃尔之血在萨恩城里就建立有隐秘的神庙。黄泉巨龙会的某些组织也长期以来掌握着国家部分权力，虽然他们很少表现自己的真实身份或真实意图。

主要集聚地

农场，牧场以及贵族城堡点缀着布鲁兰郊区，分部在北部开阔地带以及南部河流边缘。布鲁兰半数人口居住在乡下的农场牧区，其中农民们在贵族封地里工作。其他半数人口则聚集在王国贸易工业中心的城市中及其周边地带。沃奥特和萨恩是王国最著名的两个大型都市，其他还有星星点点的大小城镇散落。拥有万塔都市之称的萨恩同时也是整个大陆的都市之最，不仅是面积最大，同时也是定居人口最多的城市。

萨恩(Sharn)(都会，人口200,000)：自从历史有记录的那天起，匕首河剑柄湾的这个位置上便存在一个文明种族集聚地。人类登陆科瓦雷七百年后，五国开始兴起，萨恩也随之迎来新的成长。两千年来萨恩城中的高塔不断增高，向上建造直到千尺以上。这种纵向扩展的特性也赋予了萨恩这个别名：万塔都市。

无拘无束的建筑风格是萨恩独特的风景。由低向高发展的塔型建筑也记录着萨恩珍贵而悠久的历史痕迹。沉重笨拙的地精风格建筑是城市多数区域的最底层，粗犷朴素的石质建筑很容易联想起人类还未涉足科瓦雷时的景色。在这些远古时期的建筑上层，人类的文明才逐渐留下痕迹，直到发展到高耸入云的今天。

万塔都市既壮观又压抑，摩天高塔的景观既可能令人感到兴奋莫名，又可能因其独特的质感和无与伦比的高度，令人感到沉重的压力。但无论观看者的情绪如何，城市总显现出日夜不停的繁忙景象。多元的文化，花样的饮食以及无限的商机，再加上通往希恩德瑞克的门户等等特色，使每天前往这里的旅客及冒险者络绎不绝，这里是各种活动的绝妙温床。与声名远播的建筑奇观相对应，萨恩的犯罪率和贪污腐败也同样恶名昭著。但无论如何，萨恩紧张刺激的生活节奏与众不同。

萨恩建造在匕首河剑柄湾的悬崖上，剑柄湾是匕首河入海口处很宽阔的海湾。岩地的地质结构使市只能采取纵向的成长方式。运载着货物和乘客的船只从悬崖下方的港口进出，由绳索和滑轮组成的大型升降梯上下运送货物和来访者，并带领他们步入崖边区。工作区建造在悬崖的峭壁上，站在上面可以俯视海湾及匕首河。在悬崖顶部，岩石和上方的远古建筑完美地融为一体，这里便是萨恩建筑奇观的开始。



有传言说万塔都市建立在一个熔岩湖上。在城市内部齿轮区工作的工人发誓说他们能感受到地下熔岩散发出的热气，但事实上从未有人曾经前往大型熔炉和玻璃机下面更深的地底并亲眼看到过传言中的火焰湖。在齿轮区，热量和魔法维持着矿石和其他原始金属的冶炼，以供应萨恩城的日常需要。

同样在城市深处，远古遗迹，迷宫般的下水道，错综复杂的管路比比皆是。沿着一层层被废弃的房屋向上便到达生活区。这些高层区域仿佛岩石和城砖的森林，那里居住着现在萨恩的绝大部分人口。较贫穷的住在偏下区域，较富裕而有地位的则住在更高的地区。那些最高的区域建筑通常装饰有精美的拱廊，这些高塔，阳台，天桥和大型平台组成悬在半空的地面。在这之上漂浮着的建筑便属于天城区，那里居住着全城最富有的居民。

萨恩位于西拉尼亚位面（即碧蓝天庭）的显能区域中。处于该区域可以使有关漂浮或飞行的法术及魔法物品效果更显著。离开这个区域它们都会或多或少失去效用。如果没有区域的影响，萨恩多数高塔将倒塌，运输系统将瓦解，浮空殿也会坠落到地面上。

载人的空中客车在高塔间缓慢地行进，其他在城市中旅行的交通方式还包括步行（几乎每个高塔都与若干过街天桥相连，用于抵达高塔不同楼层），乘坐以魔法丝线做缆绳的电梯或缆车，以及租用专门训练来搭载乘客的魔法兽。

萨恩中流传着这样的口诀，“能买到的东西，萨恩总会有卖”。商店和摊铺在贸易区随处可见，露天商店（也叫作“兑换所”），商业大厅（也叫做“市场塔”，通常多层）在很多高塔建筑中属于配套设施。某些简陋的摊铺就建造在墙壁或天桥边上，木板搭建的摊铺摇摇欲坠地钉在一起，并草率地搭在岩石突起的空地处。不过多数营销点都源自市场塔的出租摊铺。市场塔是集中购物的去所，其中各类商店彼此紧邻，商品琳琅满目。除去合法交易外，萨恩的黑市也很繁荣。那里有各种异国水果或动物以及违禁法术材料出售，各种盗窃所得也可

以在黑市中寻找到买主。虽然萨恩的官员竭尽所能地禁止这些非法交易，或者至少使其不会影响正常税收。但庞大的市场需求使黑市难以控制。这也产生了萨恩第二条口诀，“有人要的东西，萨恩就有人卖”。

莫格雷夫大学以其玻璃墙壁和学术饥渴度闻名，学院初始便设立在萨恩，并在这个城市生根落户。正如维纳恩大学校长所言，“学习，挖宝，盗墓”是莫格雷夫大学的主题。学院为新兴冒险者提供良好的工作机会，这里可以轻易得到古代遗迹的探索探索许可证，某些冒险团队还可以得到特别保护和资金援助。

城市守卫队在萨恩执行旧伽利法王国的法规，然而公众认为在高层塔区遇到警卫的机会要远远超过低层塔区。巡警经常在高层塔区的天桥，平台和人行道上巡逻，但除非必要否则很少冒险前往低层塔区。

萨恩每个城区都设有岗哨，然而用来巡逻的警卫还是远远不够城市的需求。守卫队会在人手不够应付的突发情况时恳请国王密使的特工协助（密使们在城里随时留有人手）。然而更多的时候警卫会征集冒险者协助巡逻。

出入于萨恩的多数商人和水手都会一些沙华语，用来接近沙贡海峡以外的沙华鱼人部落。虽然多数鱼人部落对来访者仍旧保持敌对态度，但其中也有部分愿意与来者交易或是提供通过沙贡利齿前往希恩德瑞克大陆的向导服务。虽然鱼人大多数可以听懂通用语，但能够使用沙华语无疑会更容易改善他们的态度。

萨恩的犯罪现象严重，这都要归功于城市独特的位置。通达的交通网同时为合法及非法的贸易提供温床，黑帮首领也常利用合法贸易来掩藏非法的部分。这些人很多是社会高层人物，甚至经常给慈善团体提供捐款。这样即使守卫队获悉他们的双重身份（多数认为这是早晚的事），他们也可以提供“对社会的贡献超过犯罪收益”的假象。

攻击悬崖上的城市无疑是愚蠢的决定，因此萨恩也丝毫未受到终末战争的影响——至少军队从未进驻城市。然而萨恩也有自己的麻烦要解决：间谍，破坏，恐怖主义，战中和战后的难民潮等等。最严重的一次事故发生在９１８ＹＫ，特工的内部破坏（从未有人宣称对此负责）造成整座玻璃高塔从空中落下，上千人因此丧生。

始建塔(First Tower)(聚落,人口64)：猛然看去，始建塔根本没有和萨恩或是沃奥特这样的大城市相提并论的资格。当然，如果某地的著名程度只和其人口相关的话，始建塔甚至都不会标注在布鲁兰的地图上。然而作为萨恩连接北方各地的重要门户，每天都有成千上万的旅客出入于这个朴素的车站，同时也为这里赢得了或好或坏的响亮名声。

村落在３０尺左右高的石塔周围慢慢发展起来，这座塔据说是萨恩地区第一座高塔。远在萨恩还未有那些摩天高塔时，始建塔的居民就相信，自己居住地区的远古石质建筑是摞起来建筑的。学者们看着这里的高塔和周围摇摇欲坠的酒馆摇头，因为他们不认为这些建筑和萨恩地基上那些地精文明时期建筑有相同悠久的历史。而始建塔的居民则礼貌地笑笑，留下学者们继续争论。但他们始终相信，自己的确是居住在一个有着悠久历史的特殊位置上。

撇开始建塔的确切历史不谈，这个村落在萨恩的生存周期中扮演着重要角色。因为无论是步行，骑马，乘马车或是闪电列车来往的萨恩的游客，陆地上只有一条通路可供选择。这条通路穿越萨恩所在的悬崖峭壁，向北延伸出国境，从始建塔村落中穿过。所以无论离开还是进入萨恩，只要你选择陆

进行以萨恩为舞台的战役

布鲁兰的国际化和风气使这里非常适合作为你第一个艾伯伦战役的舞台。这里会发生各式各样的事件。也能够很容易的接触到所有的种族，了解种族之间的关系。冒险者们也对布鲁兰政府和法律所赋予的自由和权利感到满意。

其中，萨恩尤其适合作为冒险的起始地点或是冒险舞台。即使冒险没能主动降临到冒险者头上，他们也能通过发达的交通去追逐冒险（毕竟条条大路通萨恩）。在万塔都市，冒险者们能找到工作、赞助者、补给品以及所有类型的指引和传闻。而且，萨恩也是一个单纯很酷的故事背景和冒险场所。

路便必须经过始建塔。

始建塔的居民全部依靠来往旅客的食宿生活，他们多数是旅馆服务人员。因为来往旅客总要吃住休息，找个地方歇息等马车，或是等待万塔都市的通行文书。

一个闪电列车车站，一个马车驿站，一个日常杂货店，王家检查站以及几处散落的民房构成了始建塔村落的其他部分。王家书记员在检查站负责查阅所有进出人员的通行许可和身份证件。检查站内有少量守卫以维护秩序，并且保护村落不受来自国王森林的盗贼侵扰。

沃奥特(Wroat)(都会，人口80,870)：沃奥特是布鲁兰第二大城市，同时也是王国首都，贸易和商业中心。尽管不像萨恩那样人口众多，沃奥特也凭借自己的特色成为科瓦雷大陆的著名大城市之一。这个横跨嚎哭河两岸的城市坐落在该河与匕首河交汇处。两个大型神庙占据了整个虔诚街的景色，其中一个是天命诸神的神殿，另一个则是银焰教会。其他引人瞩目的建筑包括碎剑堡，议会大厅，国王密使总司令部，莫格雷夫大学沃奥特分校以及伽利法博物馆。

沃奥特是布鲁兰的首都，同时也是王国政治中心。贵族议员和公众议员在这里花费大量时间辩论每日政要，维持政府运转。来自各国的外交使臣在使馆区维护着自己的住宅和使馆。王室成员则在碎剑堡内生活并工作。王室代理人也通常在沃奥特活动，以便和国王以及议会首脑保持更近的距离。

勃兰奈尔国王外出时专属扈从总伴随左右，但在首都他尤其显示出高贵杰出的地位。扈从们保留着大量伽利法王国时期的传统，他们依此组织商业会晤，筹办庆典，举行娱乐活动以及负责其他一切国王及王室成员活动的筹备工作。布鲁兰国王扈从以举办豪华的宴会闻名，同时他们对各种不同场景的应对方式也被公认非常得体。

瓦塞朗(Vathirond)(大镇，人口3,100)：瓦塞朗坐落在布雷河南岸，是一个补给站兼前线哨站。这个城镇位于布鲁兰和瑟雷恩的交界处，同时也位于之前与塞尔交界的边境线上。如果说布鲁兰在终末战争中有某处伤痕累累的遗留物，瓦塞朗显然是首席候选。长达一个世纪的战争中，本地区附近经常发生与瑟雷恩或是塞尔的战斗，甚至坎纳斯也曾经沿水路攻击过这里一两次。如今为了遵从王座堡协约，本镇不得不尽量消除居民对瑟雷恩的仇恨。瓦塞朗一方面监视着北方国家的动向，一方面也保持关注哀伤故地的情况。位于城镇东面的那片死灰色迷雾标志着布鲁兰与哀伤故地的分割线，其中不时飘出不知名的恐怖怪物。巡逻在边境的瓦塞朗守卫一面想办法阻止这些东西进入布鲁兰，一面时刻准备着在紧急时刻对国内发出警报。

布雷河是通往瓦塞朗的最主要贸易通道，另外还有一条欧瑞恩商路连接到斯塔利拉斯克。这条商路的东侧延伸到哀伤故地内部，满载前往塞尔废墟悼念者的马车经由此路，并消失在迷雾深处。虽然那片浓雾从未向布鲁兰蔓延过，但是来自那片死亡国度的疾病，恐慌以及因此产生的居民逃荒却削减了本城四分之一以上的人口。塞尔的毁灭和哀伤故地的诞生，使原本人口四千左右的瓦塞朗迅速削减成现有的三千左右人口。勃兰奈尔国王对这个城市的人口流失现象大伤脑筋，因为他必须想办法阻止这种趋势，否则这个战略位置重要的城镇总会有一天会变作鬼城。

新塞尔(New Cyre)(大镇，人口4,200)：这个原本只是难民营的小村子现在迅速发展成为了拥有四千人口的大城镇。当那场发生在布鲁兰东侧，消灭了绝大部分塞尔人口的灾难发生时，位于塞尔西部边界的一些幸存者逃出了死灰色浓雾来到布鲁兰东部，并最终在瓦塞朗和肯兰东侧数英里安营扎寨。勃兰奈尔国王怜悯这些难民并为他们建造起一个临时难民营，这个营地之后迅速发展成村落。

如今的新塞尔坐落在斯塔利拉斯克不远处的商路旁边，位于布鲁兰东部农场中央。城市的王子，欧捷夫·ir·维纳恩（守序中立，男性人类，望族3级/战士1级）是原塞尔王室的幼子。他在不知名的灾难降临塞尔之后充当与布鲁兰交涉的外交官，并最终成为率领塞尔难民迁移的非官方领袖。他希望有一天能将所有原塞尔无家可归的孩童收养在这里。他的另一个野心便是寻找导致塞尔大爆炸的真凶，并在有生之年对其复仇。在那之前，他保持着对布鲁兰所提供帮助的最大感激（虽然布鲁兰提供的土地位置并非他的首选），并且着手为自己的最终计划积蓄实力。他目前是新塞尔的市长，同时也是塞尔遗民眼中流浪的国王。

在他们的王子为日后的荣耀忙碌期间，新塞尔的居民主要从事农业劳动。欧捷夫王子还经常雇佣些足够勇敢并且愚蠢的人员前往浓雾深处。据悉他目前已经为此筹备了远征队，深入那片创伤遍野却曾经繁华的领地，希望能够发现一些有关塞尔大爆炸真凶的暗示或者证据。此外的时间，欧捷夫王子

主要用来鼓舞子民重建家园的信心。他梦想自己某日能恢复以往塞尔的繁荣，无论是另立据点还是回归哀伤故地。

亚贡斯(Argonth)(小镇，人口1,600)：萨恩的熔炉中曾经制造出全新而华丽的战争武器。在卡尼斯家族和奥术施法者的帮助下，那些熔炉中曾经产生出各种式样的战俑，强大的交通工具，以及奇迹般的空中城市。这些后期产品中目前只有两件仍在运作，其中之一便是著名的空中要塞亚贡斯。

这个庞大的建筑一面是要塞的形状，另一面则是光溜溜的峭壁。它可以漂浮在地面上并且缓慢地移动。城市也许会在银水湖岸边出现，也有可能沿着卓姆的边界飘行。这个漂浮城是终末战争中设计来作为协助布鲁兰防守的要塞。如今它的作用主要是边界巡逻，他先向北方移动，然后是东方，南方，再回来。基本而言是沿着卓姆，埃鲁登原野，安黛尔，瑟雷恩，哀伤故地和达贡边界的顺序巡逻。

亚贡斯的首领是亚莱恩·ir·拉纳克（守序善良，男性人类，圣武士4级）。他负责领导亚贡斯上的军队以及相关人员。移动要塞以每小时两英里的速度按照固定路线巡逻，但紧要关头时速度可以提升到每小时10英里。增加速度需要大量能源，会对要塞储备造成相当消耗，所以除非遇到特别紧急情况，要塞不会轻易提速。

亚贡斯中所有的居民都从属于布鲁兰军队，整个城市也属于国家军队构成。过去要塞主要是用来对抗敌军，补给地面城堡资源或是在敌境辅助军队进攻。如今要塞的主要任务是巡逻和保护国家不受强盗侵扰，以及排除邻国潜在威胁。要塞通常会在哀伤故地边境处逗留较长时间，帮助边防军队处理从迷雾中涌现的怪物。

亚贡斯每过几周就要补给一次，那时在要塞周围便会出现一个临时集市。周围居民可以前往这里和要塞中的士兵交易物品或分享新闻。很少有外人能够得到许可进入飞行要塞，所以有兴趣的商贩只好举行嘉年华会吸引要塞中人员外出交易。

亚贡斯还是某些效忠布鲁兰王室的战俑老兵的家乡。其中最著名的两个战俑，一个是大芭拉（守序中立，女性特征战俑，巡林客3级），她领导着一队被成为“芭拉破坏者”的侦察集团。另一个是菲尼亚斯·手杖（混乱善良，男性特征战俑，法



空中要塞亚贡斯

师 2 级），他出生来从未上过战场却痴迷于魔法艺术。目前菲尼亚斯的监护人是伊尔拉·ir·加隆（守序中立，女性人类，法师 9 级），也是亚贡斯的法师领袖。

重要地点

布鲁兰是人类初始定居科瓦雷大陆建立的五国之一，在传奇领袖伽利法Ⅰ世的带领下并入伽利法王国版图。除去传奇都市萨恩和伽利法后裔们领导下兴起的一座座城市之外，布鲁兰还保留着大量地精文明甚至更早期文明的遗留点。一些布鲁兰境内的奇异自然景观也值得注意。

巨龙石冠（The Dragon’s Crown）：布鲁兰农场中央有个奇异的石圈。石圈由十块完整的巨石构成，每块巨石约 1 5 尺高，略微倾斜围城一个直径约 3 0 尺的圆环。整个石圈看上去像是由巨石组成的巨大皇冠，于是有了巨龙石冠的名字。这个石圈在传说中是诡异而迷离的物件，据说和某种黑暗仪式有关。有些人认为这是远古时期由巨人亲手建造。

石圈周围没有植物生长。在某些月圆的夜间，石圈会发出诡异的的光芒。谣传在这些夜里石圈会传出歌声，但是没人胆敢那种时候靠近石圈去证明此事。还有谣传说这里是某些地下组织举行仪式的地方，特别是黄泉巨龙会的成员。但除去偶然可以在石圈中央发现被屠宰的动物尸体之外，还没有其他证据支持这种说法。

国王森林（The King’s Forest）：布鲁兰东南部有一片庞大的热带雨林。这片雨林西至匕首河，东至现吉拉哥境内的托兰河，北至嚎哭河南至大陆南海岸。国王森林曾经属于伽利法王国，现在由布鲁兰王室负责守护，属于国家禁猎区。王室巡林客定时巡逻这片森林，查处偷猎者并搜捕隐藏在森林深处的强盗路匪。王座堡协约签署后，国王森林东部划入吉拉哥的领土，布鲁兰巡林客在执行任务的时候也尽量避免跨越国界。因此受到追捕的盗匪经常利用这点穿越国界线逃跑。

国王森林曾经横跨整个布鲁兰南部，由匕首河一分两半。但过度的砍伐使森林面积急剧削减，目前王室已认为有必要出面进行雨林的保护工作。除非王室娱乐或者得到狩猎许可，否则本森林中禁止狩猎。王室成员及其亲随通常会在雨季进入森林举行狩猎大会。各种奇异动物都是王室狩猎的最爱，勃兰奈尔国王也特别喜欢让他的猎虎冲在最前方。偶尔森林中会出现凶暴甚至残暴动物（勃兰奈尔国王曾经在 9 6 6 Y K的狩猎大会中射杀一只残暴猿，这只猿的标本已制成标本装饰在碎剑堡某处），但通常狩猎者只是射杀些相貌奇异的鸟类，蜥蜴类或是哺乳动物。

丛林男孩是一群藏匿在国王森林中嗜血强盗。这群强盗由来自各地的大小团伙以及相当数量的乞丐妓女作为食客跟随。密林毒蛇（混乱邪恶，男性半兽人，巡林客 1 级 / 游荡者 2 级）是他们的首领。这个犯罪团伙定期出去掠夺附近的村庄聚落以及森林边缘的耕地，并且时常袭击穿越森林的旅人或马车。王室巡林客与丛林男孩缠斗多年，但始终没有能找出他们的头目，也没能完全制止他们的掠夺行径。

暗黑渊（Black Pit）：仿佛通向凯博尔未知的黑暗世界一般，黑冠山那与世隔绝的山谷中，一道长长的深沟被人们称作暗黑渊。裂开的地面中散发出剧毒的蒸汽，令人毛骨悚然的声音夹杂在肮脏的蒸汽中，在四周缭绕，仿佛诉说深沟中的痛苦折磨一般。曾经有人试图从暗黑渊下降至凯博尔世界，但是峻峭的沟壁很难攀爬，而且相传有危险的怪物在深沟中蛰伏。

暗黑渊旁边有个小村庄，是一个死气沉沉的荒凉地方。随着暗黑渊中的蒸汽涌出，沉闷厚重绝望而且剧毒的空气也会弥漫在村庄里。小偷，杀人犯和叛徒在这里聚集藏匿，黑市在黑渊乡（因为暗黑渊得名）中运行。偷盗贵重物品的罪犯经常来这里躲藏，直到追捕者失去兴趣。

铁面关（Sterngate）：铁面关要塞守卫着布鲁兰的东方，位于马古鲁尔山隘尽头，布鲁兰与达贡交界处。六百年来要塞一直保护着布鲁兰不受来自达贡地区地精类种族的侵扰，以及防卫海墙山脉的怪物。现在要塞的用途主要是防范达贡的好战分子，并且必要时候负责把来犯者驱逐出境。尽管王座堡协约已经签署，来自达贡的侵扰次数仍旧频繁到忍无可忍，这一方面也反映出当前达贡政府脆弱的天性。托莉斯队长（守序中立，女性半变形怪，战士 3 级）是终末战争中的老兵，曾一度伪装成地精潜入敌境。她对地精类生物的仇恨有时会影响她的判断力，但勃兰奈尔国王仍把铁面关要塞交给她指挥。要塞同时也监视部分吉拉哥边境的情况，但是侏儒们和布鲁兰的关系一直良好，所以根本没有暴力相向的必要。

冒险

在布鲁兰旅行相对安全和平。除去商路和乡间小路，还有王室国道连接布鲁兰各地。布鲁兰的水路运输也十分发达，众多港口连接着国土内大小河流通往科瓦雷各地。闪电列车的轨道从这里通向安黛尔，瑟雷恩，吉拉哥然后通往更远的国度。主要都市包括萨恩和沃奥特都设有飞空艇空港，所以使用这项交通工具也十分便利。

城市和乡村的生活通常安全而有保护，但布鲁兰某些地区还是充满危险。比如黑冠山附近就经常聚集怪物或者邪恶集团，它们随时可能出现袭击过往行人。达贡边境附近也经常毫无预兆的出现地精军队，仿佛那里终末战争还未结束一般。类似的情况也出现在卓姆地区边境。哀伤故地边缘的迷雾中偶尔散发出恐惧感或是窜出怪物，海盗则有时袭击南海岸区域。

很多冒险者的旅程都是从万塔都市萨恩起始。这里充满了危险，机遇和冒险潜力，像一块磁石般吸引着靠着剑与魔法或是其他技巧谋生的冒险者。上层区的市民们通常忙着处理自己事务，下层区域则满是充斥罪恶的小屋以及充满怪物的地城。也因为如此，很多冒险者根本不用离开萨恩就可以事业财路两不误。萨恩同时也是通往其他区域的门户，从它的飞空艇空港和闪电列车站台起始，可以到达科瓦雷大陆的每个有通路的角落。而且如果说有什么通路可以到达神秘大陆希恩德瑞克的话，它的起点也必定是萨恩。

布鲁兰使用旧伽利法王国法规，任何村落，城镇或是村庄都可以找到执法机关。此外，国王密使以及地方执政官都会尽可能地维护正义，在布鲁兰飞行要塞中运转的军事法庭必要时候也会插手。在萨恩，冒险者可以做任何法律许可的事情，但藐视法律的人便必须在地方或王家监狱里度过一些日子

布鲁兰人民崇尚自由解放，他们热情好客，待人友善且乐于提供帮助。布鲁兰人对来自安黛尔和吉拉哥的人物有特别好感，认为自己有义务帮助塞尔遗民。他们对瑟雷恩怀有矛盾心理，对坎纳斯仍旧存留恐惧与憎恶。对于来自卓姆的生物则倾向于先战斗后交涉。尽管如此，怪物种族通常能够在萨恩被容纳，只要它不惹什么麻烦的话。

冒险话题

—某国王密使特工濒临死亡，要求冒险者继续她未完成的任务。

—一名萨恩治安官委托玩家出面解决一起显要市民被谋杀案件。

—在扩建第十四高塔时，工人发现原来建筑深处有一些古老的房间。玩家受雇调查这些房间并且报告调查结果。

—莫格雷夫大学代表寻找足够能力的冒险者去希恩德瑞克大陆执行任务。他给予冒险者一封书信中提到，将有人在风暴湾中与冒险者会面并将给予他们寻找古代神器的地图。

—新塞尔的王子征求勇敢的冒险者前往哀伤故地深处，执行一件对所有塞尔遗民至关重要的任务。有传言说塞尔王宫在大爆炸后遗留下来，王子需要可信的冒险者去查看该消息是否属实。如果能找到王宫的遗址，塞尔王子要求冒险者进入建筑并且带回塞尔王冠。

—海盗在剑柄湾附近骚扰萨恩贸易的正常运作。王家海军征求冒险者协助阻止海盗们继续危害本地，并提供丰厚奖赏。

—瓦塔利斯家族想要某种特殊丛林水果的种子，这种植物只生长在国王森林中某个小树园里。执行这项任务会有些麻烦，因为丛林男孩的活动，王家巡林客最近不签署任何有关进入森林的请求。但是这种水果一年只在三枚明月升起的那夜成熟一次，而这一天马上就将来临。另外还有个疯狂德鲁依守护着树园。

—欧瑞恩家族需要一队冒险者陪伴他的某名送货员。这名送货员最近要从萨恩某黑帮头目那里取得一个包裹，并且把它送往伽尔斯派尔的一名半身人代理商处。冒险者必须在路途上保护送货员和她的包裹，因为有很多半身人同僚不想看到包裹安全抵达。

—萨拉释克家族的赏金猎人需要冒险者帮助他追捕一名布鲁兰籍叛徒，他已经跟踪到暗黑渊附近。达斯洛原本是名圣武士，在科瑞路之役中率领属下士兵踏进埋伏圈，之后便走上黑武士的修行道路。达斯洛四年前便开始逃亡，萨拉释克家族最近发现了他的踪迹。但是追捕者目前很难在没有帮手的情况下料理这名强大的黑武士。



达贡（DARGUUN）

首都：路坎卓尔
人口：800,000（39%地精，29%大地精，13%熊地精，6%狗头人，6%人类，4%侏儒，3%其他）
特产品：雇佣兵服务
语言：地精语，通用语，龙语

很久以前，大地精和其他地精生物控制着整个科瓦雷大陆。地精文明在一千年中兴起又衰落。这期间最恢弘的文明是由大地精建立的达坎帝国，他们将地精和熊地精当作奴隶和士兵。如今这个古老帝国回归了，虽然不如曾经辉煌而影响广泛，这就是现在的达贡。

达贡的版图基本是前塞尔王国的西南区域，地貌复杂多变。整体位于海墙山脉以东的达贡，北部是肥沃的平原，东部是浓密的雨林，南部是庞大的沼泽。流入乌贼湾的嘉尔河将王国分为两部分：北方的终末战争战场和南方的未探索荒蛮地区。

几千年来地精种族都潜伏在阴影中，他们藏匿于海墙山脉深处，偶尔出现劫掠塞尔或是布鲁兰的村落。人类的贪婪最终将地精们带回外面的世界。一百二十年前（８７８ＹＫ）邓奈斯家族的卡奥领主率领远征队在海墙山脉中招募地精加入他的佣兵团队。他在山脉中发现了一打以上的地精部落。动听的言辞和闪亮的金币打动了部分部落的酋长，最终大批大地精武士以及地精奴隶跟随卡奥返回布鲁兰。未开化的大地精马上被布鲁兰市民视为新鲜事物，有钱的望族雇佣大地精作为守卫一时成为时尚。之后不久终末战争便爆发了。

无论是布鲁兰还是塞尔都马上寻求于邓奈斯家族的佣兵支持，而邓奈斯家族也就越来越多地从海墙山脉中购买地精佣兵。邓奈斯家族的腰包鼓起来了，但是对地精佣兵的过分依赖却造成了灾难性后果。经过七十年的战争，数万名名全副武装的地精以及大地精集结在布鲁兰和塞尔交界处。对于睿智而野心勃勃的年轻大地精哈洛克来说，建立达贡王国的全部要素便已经成熟。

哈洛克是个狡诈的战术家同时也是魅力超凡的领袖，他意识到如果所有地精的力量联合起来，人类和其他人类支持者将无法与其抗衡。于是他几次三番地私下会见对方地精佣兵的头目，承诺和威胁并用，他很快地说服绝大多数地精部落对其表示效忠。９６９ＹＫ，在某次协助防守的时候，地精军队忽然掉头攻击后方的人类。数百名人类在此事件中丧生，其他人类有些逃亡邻国，有些被地精俘虏去做奴隶。哈洛克马上宣布占领这块土地，命名为达贡王国并命名自己为拉什·哈洛克·沙拉特·寇，意为手持猩红刀刃的大将军哈洛克。

布鲁兰和塞尔对此事件都毫无思想准备，并且他们没有任何一方有足够军队夺回失地。布鲁兰国王迅速和哈洛克签署协议，承认达贡王国的地位以换取东部边境的和平。但是达贡和塞尔的战斗却一直持续到悲叹之日（详见哀伤故地的说明）来临。出于对和平的强烈渴望，安黛尔，坎纳斯和布鲁兰纷纷在王座堡协约上署名承认达贡王国的合法地位。正式边界划分完毕之后，大将军哈洛克发誓对这三个国家停止一切暴力行为。然而瑟雷恩却公开表示对达贡王国的不满，至今银焰教会的殿卫还在执着地为达贡起义时被屠杀的民众复仇。

通常多数国家把达贡王国视为邪恶的存在。事实上藏匿于文明地区外的地精部落远远比人类之前预料数目庞大得多，因此伴随着达贡的建立，相当地区的地精类种族从藏身之处涌现，占山为王并宣布自己的占领区为新兴地精王国。由于在终末战争中实力大大削弱，五国目前都没有精力也没有意愿与这些地精继续战斗。他们认为在停战协议生效期间尚且还能容忍这些地精。邓奈斯家族与哈洛克恢复了合作关系，率领一些部族目前住在达贡领地内，并发誓对哈洛克效忠。至今遗留着三个问题：哈洛克会对王座堡协约中许诺给他的地盘感到满足吗？他能够切实凝聚并且控制现有这些地精种族的力量吗？他是否想要重现古老帝国达坎的荣光呢？

产业

产自海墙山脉中的矿物和原塞尔南部平原的谷类，可以足够供给王国人口的需要。达贡与外界存在少量的贸易联系，其中主要是由邓奈斯家族经手的佣兵生意。各大龙纹家族作为雇佣兵团的经纪人，帮助他们在大陆各处寻找工作机会。雇佣兵们则轮流回来向哈洛克汇报外界的最新动向。

社会人文

达贡由三个区域组成：海墙山脉地区，北部平原地区和南部荒野地区。王国大多数人口集中在山脉附近以及两条主要河流：嘉尔河与托拉科河沿岸

王国主要居民来自三个主要部落以及其他相关氏族。这三个主要部落是占据低地的嘉尔达尔部落，统治山区的达坎部落以及占据高地的马古鲁尔部落。

在海墙山脉地区，很多地精种族的部落氏族仍然保持着几个世纪以来不变的生活方式。他们花费大量时间彼此争斗，严守着强者生存的自然法则。

一个由达坎族成员组成的强大部落居住在山脉深处，他们宣称自己是旧帝国统治者的直系后裔，并且策划着恢复帝国往日的辉煌。

在海墙山脉旅行是件困难的事情。山上没有很多明显的道路，而且当地的地精对于普通种族持有敌对态度。旅行者可能得到某些部落首领通行令旗，但是通常地精部落不认可其他部落所提供的通路许可。居住在路坎卓尔碉堡里的大将军哈洛克所提供的令旗通常可以提供较多的安全感，但即使这种证明也无法保证旅行者在达坎部落的领地中安全通行。很多地精部落拥有普通种族的奴隶，他们通常是在终末战争中俘获的人类或者侏儒。部落酋长通常需要新的来源补充奴隶的消耗。

达贡的北部平原地区曾经是塞尔的领地。地精和大地精在那里占领着许多原本人类的村庄或城市。多数建筑在终末战争中被摧毁，然后按照地精的审美重新修复。这里的社会关系粗鄙而且不安定。大将军哈洛克命令低地部落和狗头人奴隶们耕种土地并收割农作物来喂养他和他的手下。部落冲突在这里很常见，但是持有哈洛克通行令旗的旅行者则可以得到有效的人身安全保障。

南部荒野地区包括托拉科沼泽和卡洛尔雨林，是一片野蛮而人烟稀少的区域。这里的地精生物大多定居在托拉科河沿岸，荒野深处只有为数不多的补给站。

政治

达贡是一个崇尚暴力的国家。嘉尔达尔部落的地精构成人口组成的大部分，其中多数氏族尊重大将军哈洛克的权威，因为他的个人魅力以及强大的军事力量。无论失去哪种要素，达贡都马上会崩溃并陷入无政府状态。即使现在的情况，哈洛克也基本无法控制高山地区。马古鲁尔和达坎部落无视哈洛克所谓的王家告示，甚至嘉尔达尔部落内部也经常发生氏族争斗事件。

哈洛克一直致力于仿效原伽利法王国，重组地精社会体系。他试图为自己的后代建立一个稳定的国家，担心在他死后达贡会陷入无止境的内乱并被由野心的氏族首领窜作政权。他在路坎卓尔设立会议中心，各个部落的代表都可以在此找到一席之地。但尽管哈洛克尽所有努力维持团结，强大武力仍旧是唯一可以赢得地精种族尊敬的手段，他自己也不得不一再使用武力压制反对者或是推广王家法规的实行。



组织

除了雇佣军队，地精种族几乎无法向外界提供任何其他产品。很多龙纹家族领袖不信任哈洛克，而且达贡王国对他们也没有更多利益可挖掘。所以虽然所有家族都在路卡卓尔设立哨站，但本国其他区域几乎完全没有龙纹家族成员出没。

邓奈斯家族：９６９ＹＫ发生的地精起义事件使邓奈斯家族处境尴尬。但无论如何，家族还是与哈洛克建立起稳固的合作关系。大地精将军对这些条约给自己带来的合法地位感到满意，并且也认为自己卖出佣兵的交易条件很合理。除了在路卡卓尔拥有哨站，邓奈斯家族在城外还有一处著名要塞集结岩，这个地方是地精佣兵招募中心和新兵训练营

萨拉释克家族：终末战争结束后，萨拉释克的勘探员对海墙山脉中有可能埋藏的珍贵矿脉表示极大兴趣。由于无法同山脉西侧吉拉哥的侏儒达成协议，家族代表便试图与山脉东侧的地精交涉相关事务。但由于山脉地区的居民对兽人抱有相当偏见，萨拉释克家族的勘探工作一直无法顺利进行。他们目前在首都路卡卓尔设有哨站，试图增强自己在王国中的地位，以取得一份双赢的勘探协议。

地精部族（常规）：三个主要地精部落都由地精，大地精和熊地精混合组成。在部落里发现其他种族的居民也并非很罕见。其中某些遵循地精传统，用武力在部落里为自己赢得一席之地，另外一些则是为地精做苦工或是用来取悦首领的奴隶。

*路卡塔什氏族(Rhukaan Taash)(剃刀皇冠)：*路卡塔什是嘉尔达尔诸氏族中最强大的一支，他们统治几乎所有低地地区。氏族里有很多训练有素的战士，但本氏族最著名的优点则是人数众多。如果和达坎的战士单挑，路卡塔什可能不是对手，但是人数上的绝对优势使本氏族成为不可小窥的势力。氏族在二十九年前哈洛克率领大地精掌握地精王国统治权的那天宣布效忠国王，但并非所有氏族成员全盘同意这种态度。哈洛克凭借自己的武力巩固政权并且为达贡赢得了其他国家的正式承认，但仍有很多部落酋长坚持达贡应该不断扩张领土。有些人甚至做好了侵犯布鲁兰和吉拉哥的进攻计划，他们坚持达贡应该先下手以避免以后人类和侏儒的反攻。这种观点毫无疑问会给日后的统治带来很大困扰，尤其是某天大将军哈洛克失去领导地位之后。哈洛克的武力总会有一天伴随着衰老而削弱，但在那天之前，他还有其他很多麻烦要解决。

大将军哈洛克（守序中立，男性大地精，战士１０级／游荡者２级）目前仍稳定地处于领导地位但身体却在衰老。随着身体和战斗技能慢慢迟缓，他却能倚仗逐日精进的言辞技巧维持部落间的和平。最近几年哈洛克最首要的需求是寻找一名精干的年轻人继承王位，对他来说，找到有足够个人魅力和领导技巧的继承人来治理好国家，比延续血统更重要。

多数外雇的大地精佣兵属于路卡塔什氏族或者嘉尔达尔部落中其他氏族。位于眼睛上方，绕头部一圈的疤痕是路卡塔什战士的独特标识。这个伤疤也是他们成人典礼的一部分，承受者借此表达自己对未来残酷的战斗生活已经做好充足准备。

*凯斥沙拉特氏族(Kech Shaarat)(持剑者)：*凯斥沙拉特氏族的名称来自他们手中的一件强力神器，这个氏族是达坎诸氏族中最大的一支。几千年来，达坎各氏族都栖息在与世隔绝的海墙山脉深处，但是达贡的崛起使他们认为光复古老帝国荣光的那天已经到来。现在所有氏族都从栖息的要塞中走出，展开了部落内争夺领导权的血战。这场战斗发生在山地深处，因此并未得到哈洛克的特别注意。但是一旦有人最终得到所有达坎部落的认同，他便有足够实力挑战哈洛克现有的地位。

氏族酋长鲁斯·达坎（守序中立，男性大地精，１３级战士）准备通过征服来实行自己在部落内的权力。凯斥沙拉特氏族已经吸纳两个小氏族，看起来鲁斯最终统治整个部落只是时间问题。他表面上尊重哈洛克的条文，但在海墙山脉内部，他的话语比外面那名冒牌者的公文更为有效。他的士兵也极少去海墙山脉地区以外的地方。这个氏族的士兵以手臂上的剑形烙印为标识。

*凯斥瓦拉氏族(Kech Volaar)(持言者)：*凯斥瓦拉氏族长久以来负责保留古达坎帝国的学术知识，虽然这个氏族是达坎诸氏族中最小氏族之一，但它的盔甲技术和石工技术却闻名于整个达贡。精湛的技术使得他们的碉堡可以抵抗凯斥沙拉特以及其他进攻性氏族的侵扰。图拉·达坎（绝对中立，女性大地精，吟游诗人９级）是氏族领导人，同时她也是千年以来难得一见的优秀挽歌歌手，借助她的歌声，氏族成员才能把古老帝国达坎的辉煌牢牢地印在心里。比起用武力征服统一部落的想法，图拉更倾向于寻找古帝国上古神器。神器可以作为她统治资格的标志，同时也可能带来强大的魔法力量。库拉科·萨尔（守序中立，男性大地精，战士８级）像其他凯斥瓦拉的成员一样，狂热地拥护首领和她恢复达坎帝国往日荣光的计划。

凯斥瓦拉的地精们经常为了探索古达坎帝国遗迹前往其他国家，但是他们绝不会成为佣兵。除非任务需要，他们极少和其他种族交流。氏族成员习惯把重要事件作为刺青写在身上，懂得地精语的角色可以通过研究这些记号得到很多与该地精相关的

信息。

卡戈氏族（Kalkor）：定居在海墙山脉附近高地的马古鲁尔部落主要由各个熊地精氏族组成。部落多数氏族尊重来自首都路卡卓尔会议中心的决策，因为他们能感受到达贡和外界交往带来的利益。但是由莫古拉斯（中立邪恶，男性熊地精，战士 7 级 / 游荡者 3 级）率领的卡戈氏族却拒绝服从大地精哈洛克的领导。卡戈氏族不是马古鲁尔部落中很大的氏族，但是氏族成员大多穷凶极恶。莫古拉斯和这些嘲弄的信徒对海墙山脉地区的旅行者构成相当的威胁，尤其是对于那些持有哈洛克通行令旗的人。这些地精相貌丑陋，尖利的獠牙和脸上可怕的疤痕是他们的特色。

宗教

地精种族传统上信奉阴影或是嘲弄。但由于近一个世纪和外界的广泛接触，地精们逐渐认识了包括天命诸神在内的很多其他神祇。哈洛克本人现在信奉杜・顿恩并且在低地地区努力推广天命诸神的教义。路卡卓尔城里可以找到供奉杜・顿恩，杜・哈拉和巴力诺的神庙。

主要集聚地

低地区域的地精主要居住在原塞尔城市乡镇的遗迹中，高地区域和山脉区域的地精则居住在天然洞穴或者简单社群中。嘉尔达尔部落和达坎部落的大型氏族都有自己的首都，但是还有一个大型城市包容了所有氏族，那就是达贡首都路坎卓尔，大将军哈洛克的总司令部。

路坎卓尔(Rhukaan Draal)(都会,人口82,460)：路坎卓尔的核心区域原本是塞尔边境的一个小镇子，二十年里这里迅速成长为各种地精种族聚集的大都市。简陋但功能齐全的嘉尔达尔部落建筑风格，使城市整体呈现补丁累累的外貌。这里最引人瞩目的建筑是大将军哈洛克的王宫，无法赞赏同族建筑水准的哈洛克特意为建造皇宫雇佣了卡尼斯家族的人手。这个要塞式的建筑被命名为卡拉莫巴奥斯特，也称猩红宫殿（准确意义是“血一般颜色的要塞式建筑”）。由红色花岗岩搭建的这个十层高塔几乎是路坎卓尔的全部景色。虽然所有大地精氏族都在首都驻有代表，但来自达坎部落的那些氏族代表通常保持低调。他们只是部落派来监视国王动向的人员，一般会尽量避免表达任何意见。

嘉尔达尔的地精以战斗技巧著名，而他们的手工艺水平则无人赞赏。因此路坎卓尔的市场上只能看见舶来品出售。

城市的法律非常简单，大地精也从不关心来访者的个人背景。因此路坎卓尔也成为了逃犯聚集的场所。走私犯通常也可以在这里出售在布鲁兰或瑟雷恩视为违禁品的货物。

瓦拉卓尔(Volaar Draal)(小城，人口8,360)：几千年前达坎帝国的氏族在海墙山脉脚下建立了这个庞大的要塞。瓦拉卓尔隐藏在重重山峦之中，现在是凯斥沙拉特氏族的基地。众多的地下房间里包括大片的真菌培养地，以提供这个城市的食物消耗。其他房间还包括铠甲铸造间，图书馆，古帝国珍品收藏大厅以及一个用于氏族训练士兵的庞大洞穴。整个建筑所展现的石工技术就算摩洛领的矮人也会赞叹。极少有外来者能得到允许造访这座地下宫殿。

飞龙头骨(Wyvernskull)(小镇，人口1,100)：这个小镇子坐落在托拉科河入海口处，卡洛尔雨林边缘地带。这个荒野中央的避风港是从南方海域进入达贡的重要门户。如果海上贸易能够发达，这个小镇肯定能迅速成长，但目前村民们还只是和偶尔来访的商人交换生活必需品。

牛角村(Gorgonhorn)(要塞式村庄，人口700)：在哀伤故地的绝望吞噬所有生命和希望之前，达贡王国最后争夺下来的一片土地便是牛角村附近。居住在这里的大地精在村子周围巡逻，战时主要用来防守来自布鲁兰和塞尔的攻击，现在则更多抵挡从哀伤故地浓雾出窜出的怪物或者其他更糟糕的东西。



达贡的大将军哈洛克

重要地点

达贡的领土曾经是塞尔的一部分，由于终末战争的影响，多数城镇，神殿和要塞被摧毁或者废弃，留下大地上数十处遗迹。其中一些被地精占领，其他区域则常年笼罩在幽灵，诅咒或者其他恐怖的事物之中。

拉瑞登（Lyrenton）：这个被遗弃的小村原属塞尔地区，现在坐落在哀伤故地的浓雾边缘。人们认为这里受到诅咒并且尽量回避。据说来访这里的旅行者都会很快感染一种奇怪的腐朽症（吸入传染，ＤＣ１８，潜伏期１天，１ｄ３力量和１ｄ３体质伤害）。除了奇怪的疾病，还有大量哀伤故地的怪物时刻被吸引而来。夜里遗迹附近会回响着恐怖的哀嚎，这个声音在数里之外的平原上都能听见。

守望堡（Warden Keep）:这个原属邓奈斯家族的监狱，在伽利法王国时期由防卫行会负责看护，用于关押王国最重要的犯人。终末战争期间这里成为军事要塞，在达贡地精起义之前一直由塞尔军队使用。哈洛克的进攻使这座要塞成为了塞尔军人的墓场。当时驻扎在里面的士兵拒绝投降或是逃跑，于是在被包围并切断补给线之后，两千名士兵全部因为饥饿和疾病死在要塞内。虽然这个建筑外表至今完好无损，但地精们行走总会尽量绕开此地，他们相信塞尔士兵的冤魂还在保卫着他们曾经的战场。

托拉科沼泽（The Torlaac Moor）：这片庞大的湿地充斥着枯萎的石南树丛以及从海墙山脉延伸过来的碎石。谣传达坎帝国的遗迹分部在广阔的沼泽中，繁复的地城埋藏在泥潭深处。凯斥瓦拉氏族成员曾经花费大量人力物力探索这片沼泽，但是广阔的泥潭很隐蔽地守护着那些古老的遗产。

卡洛尔雨林（The Khraal Rain Forest）：卡洛尔雨林位于达贡东部。在茂密的丛林深处，各种奇怪而危险的怪物发出低吼。庞大的遗迹群散落在密林中央，人们相信那是古老达坎帝国的遗产。雨林边缘分部着少量村落，但即使最强大的大地精或熊地精也不敢在危险的雨林深处定居。

七重洞（The Seven Caves）:相传海墙山脉北方的群峰之一，帕根峰内网状的洞穴里埋藏着巨龙预言的一部分。达坎部落和马古鲁尔部落称这里为七重洞，这些洞由七个魔法形成的地内空洞组成。第一个空洞在接近山顶的高处，第七个则位于深深的地下。这些形状怪异的空洞中景色奇特而令人生畏。洞内的墙壁，地板和天花板上闪耀着令人惊异的龙纹。据说每个洞都显示出一系列预言和征兆，但是很少有地精胆敢进入洞穴研究这些龙纹。此外任何想要访问洞穴的冒险者必须经过门口双足飞龙的许可，它们经常利用此地繁衍后代。

冒险

欧瑞恩家族的商路将路坎卓尔与瑟雷恩及布鲁兰连接，欧瑞恩的车辆伴随邓奈斯家族保镖行驶在这些路上通常还算安全，但其他旅行者就必须自行承担风险。对于在首都之外旅行的冒险者来说，最好能持有哈洛克大将军颁发的通行令旗。申请通行令旗的旅行者必须提供有足够说服力的理由并且交纳一定手续费。手续费依据通行目的而变动，通常在１００枚金币左右，但是勘探或者探索遗迹搜集文物之类的目标则需要支付更高费用。通行令旗的图案每月更改一次，冒险者无法期望可以只申请一面令旗做永久使用。而且事实上，手持过期令旗还会增加被大地精或熊地精强盗攻击的可能。通常情况下，哈洛克提供的通行令旗可以帮助旅行者避免路上的暴力冲突，并且还充当他们与地精村落的贸易许可。

即便冒险者持有通行令旗，达贡仍旧是一个充满暴力和未知事件的国度。在低地区域，打架斗殴和流血冲突是嘉尔达尔部落居民生活乐趣的一部分。持有令旗固然可以避免冒险者成为活靶子，但不能成为他们主动挑起争斗或是制造麻烦后的保护伞

达贡是处荒蛮之地，虽然乡村居民知道政府的存在并且愿意遵守法律，但面对陌生人的侮辱，暴力仍然是最佳的解决方案。

常识上讲，嘉尔达尔部落居民不欢迎外来者，并且对精灵和半兽人持敌对态度。他们曾经长期与地精及兽人作战，最近又常受到维伦那精灵从海上的袭击。持有通行令旗可以使对方态度提高一个级别。

除去靠近塞尔边界地区，北部平原上很少有怪物出没。然而地精种族对于外来者的普遍敌意使他们成为旅行者的最大威胁。山脉地带和南部荒野地区则是另外的情形。除去居住在山脉中的地精部落，那里也是各种怪物的家园。南部沼泽则另有其他种类的危险生物出没，然而严酷环境所潜伏的危险则更为致命。卡洛尔雨林与致死生物几乎是相等意义的词语，即使最勇敢的大地精或熊地精也不愿意进入沼泽深处冒险。

达贡国土中到处游荡着各种意图的冒险者。探险家在达贡土地上星星点点的遗迹中穿梭。海墙山脉及湿地丛林中散落着大量古达坎帝国的遗迹，新生代的塞尔遗迹也可以在王国中找到，其中很多建



达坎部落的奴隶

LP

筑可以追溯到伽利法王国时期。地精部落氏族间无休止的争斗阴谋为冒险平添不少刺激，即将统一的达坎部落也受到布鲁兰国王一定程度的注意。柯兰堡图书馆为了增加馆藏的历史资料也会派人来这里探索古老遗迹，海墙山脉深处的珍稀矿脉也有待勘探。另外，无论是大将军哈洛克统一达贡的支持者还是反对者，都将不惜为自己的目标支付可观的佣金。

最后要注意的是，法律在达贡没什么约束力，这种无法无天的氛围也很适合各种冒险。路卡卓尔同时也是罪犯和亡命之徒的避难所，因此也有很多冒险者为了帮五国处理在逃犯前往此地。此外，如果队伍需要什么违禁品，黑市交易或者雇佣人手做非法交易，这个城市也是很合适的场所。

冒险话题

—翡翠利爪骑士团的一名亡灵巫师在托拉科沼泽中建立间研究室，他试图利用古代战场的残余物来召唤不死灵吸怪。

—被布鲁兰，瑟雷恩和金权会通缉的在逃犯，目前躲藏在路坎卓尔某处。如果金权会首先找到他，后果将不堪设想。

—某种奇异而危险的药物在路卡卓尔市场贩卖。

—大将军哈洛克试图雇佣一队非地精种族的冒险者前往达坎部落刺探情报。

—位于布鲁兰和哀伤故地边境的人类小镇肯伦经常遭到地精骚扰。本村离地精村落牛角村也很近。入侵者究竟是否来自达贡，还是有人要栽赃陷害地精们？

—欧瑞恩家族招募冒险者保护下一批从布鲁兰运往路坎卓尔的货物。最近货车通过马古鲁尔山隘的时候曾经遭到高地区域地精部落攻击。欧瑞恩家族希望增加人手来防范类似事件。

—凯斥瓦拉氏族首领图拉·达坎招募有意向的冒险者前往卡洛尔地区寻找古老地精帝国的神器。图拉持有相关这件神器的一份古老地图，但她无法派出足够的本族武士前往那片危险的丛林。

—大将军哈洛克的使者征集勇敢的冒险者帮忙处理来自哀伤故地的怪物。这些怪物已经干掉了牛角村的三支巡逻队并且给北部农场地区带来极大威胁。

恶魔荒原
THE DEMON WASTES

首都：无
人口：600,000（45%人类，28%兽人，2%半兽人 25%恶魔[邪兽鬼，扎吉亚邪兽鬼，及其他]）
特产：无
语言：通用语，兽人语，炼狱语

埃鲁登原野的北面，生命的痕迹从大地上退却。茂盛的森林逐渐转变为干裂的土地，碎石在上横布。更远的地方，灰沉的山脉拔地而起，名曰阴影峭岩。峭岩之上是一望无际的高地，网状分部的深谷把高原撕裂成碎块。平顶山和谷地相接而成名曰迷峰群谷。群山之后是黑色砂砾与松脂石遍布的平原。这便是恶魔荒原，是邪兽鬼文明的最后的残余。这个文明远在地精和人类统治科瓦雷大陆的数百万年前曾经兴盛，但目前只剩下零落的废墟散落在荒原上。这些建筑过于古老以至于已经很难分辨其曾经的形状。恶魔生物在荒原上寻觅新鲜的血肉，远古的力量在阴影中蛰伏。被遗忘的财宝和被淡忘在时空中的秘密在这片死亡荒寂的土地深处埋藏。

维纳恩大学以及其他地区的学者收集并且拼凑出这片荒原历史的一部分，但是就是这些历史碎片也有时彼此矛盾。不过对于外界来说，可以确定的是这里仍有强大的力量在运作。学者们将艾伯伦的历史划分为五个主要年代。最早的年代便是巨龙年代，那是一个到处充满奇迹和神器的时代。那时世界还没有分成天上，地下和中间三部分。有人说那时诸位面也共同存在于世上，彼此之间有强大的魔法力量维持平衡。这是一个属于巨龙的年代，这些龙类是世界上最初始也是最强大的龙类。其中最强大的三个就是西伯瑞斯，凯博尔和艾伯伦。至于是这三条巨龙制造了巨龙预言还只是发现了它，神话里众说纷纭。但可以确定的是，最终西伯瑞斯和凯博尔之间因此爆发一场生死搏斗。远古巨龙的力量毁掉了当时所有的生物并最终使世界化为废墟。最后的巨龙艾伯伦只好打碎巨龙预言，借助这股力量分开缠斗中的双方并修复千疮百孔的世界。传说最终西伯瑞斯四分五裂而死掉了，遗体化为天空中闪耀的光环。凯博尔在艾伯伦分离两者的时候占有微弱的优势，但被永远地封印在大地深处。艾伯伦占据两者之间的部分，用自己的身体弥补了大地的创伤。在西伯瑞斯和艾伯伦最后的时光中，它们创造了新生的龙类和其他类龙生物。创生魔法并未在类龙生物中停止，而现在艾伯伦的世界里充满了各种鲜活的生命。然而凯博尔并未完全被击败，它蛰伏在被封印的地底国度也创造出了各种地下种族。恶魔诞生了，并且穿过大地的裂缝，栖息在火山熔岩中，最终随着海底火山的爆发降临世间。

新建的世界刚刚冷却，新生代的龙类也才略有雏形，当时还近乎是无智能生物。但是由邪兽鬼，扎吉亚，老鬼婆率领的恶魔们却狡诈而邪恶。不久之后艾伯伦的历史步入恶魔年代。

这是一个地狱般的年代，恶魔统治着全部世界。传说中，龙类最后发现了巨龙预言并最终发掘出了自己身体中先祖血统的力量。他们奋起反抗恶魔主人，最终赢得了胜利但也付出了惨痛的代价。龙类的盟友，西伯瑞斯和艾伯伦的结晶，羽蛇们几乎牺牲了所有成员才最终将恶魔领主逼回地底，并将其与黄泉巨龙封印在一起。

恶魔和龙类的战争结束后，那些未被封印或摧毁的次等恶魔纷纷隐藏起来。它们多数逃回曾经是恶魔领主统治区法拉戈一带的火海中。这里如今被称作恶魔荒原。荒原上那些裂缝一度是恶魔领主降临的通道，而如今它被封印在深深的地下。在这些裂缝以及古文明的遗迹之间，邪兽鬼组建了秘密团体：砂主。他们期待着黑暗王者们再次降临大地的日子，期待着恢复恶魔年代无比荣耀的时光。

这片恶劣而死寂的恶魔荒原上如今已经几乎没有文明存在。狰狞的峭壁耸立在暗礁中间，火山爆发的巨响振颤着大地，恶魔和死灵的呼嚎在山地中缭绕。熔岩河中翻滚着剧毒的泡沫，所过之处寸草不生。几个人类或者兽人的野蛮部落在极端险峻的环境中挣扎求生。部落武士们在行走时会尽量绕开那些邪兽鬼城市，他们畏惧那些废墟中潜伏的远古种族。

产业

无论定居在罕无人迹的沙滩平原上，还是在迷峰群谷狰狞的山地中挣扎求生，恶魔荒原上的人类居民从来没有与外界沟通的愿望。相反他们却一直很努力地抵制龙纹家族的成员前来此处勘探资源。野蛮人部落很积极地保护这里的特产品奈石和埋藏在火山沉积岩中的龙晶，以及其他隐藏在邪兽鬼遗迹中的上古神器。

如果定要说恶魔荒原对外也有出口产品的话，那就是诡计和谎言。砂主的成员致力于将恶魔作风传播到科瓦雷大陆各个角落。他们潜伏在阴影里长达数世纪，向外界悄悄播撒毁灭和混乱的种子，同时也为他们个人的野心寻求机会。

社会人文

恶魔荒原中大体有两个野蛮人部落。加什卡拉部落定居在迷峰群谷的山里，咯里恩部落则徘徊在山谷外的平原地区。

咯里恩部落的成员由很多分支部落组成。自从一千五百年前人类自索隆娜大陆移民之后，这个部落就一直在吸纳崇拜这片荒原上邪恶灵魂的人们。若干世纪中不断有邪兽鬼王侯率领着手下民众加入咯里恩部落。无论部落的成员具体信仰哪个恶魔，他们都是些嗜血如命的强盗。他们喜欢屠杀任何经过荒原的旅行者，甚至包括咯里恩部落的其他成员。然而即使他们崇拜古老的恶魔，他们还是惧怕那些邪兽鬼遗迹并且尽量绕行。部落成员偶尔会试图入侵埃鲁登原野，这种行动总会导致他们与加什卡拉部落的流血冲突。咯里恩部落的士兵原始而野蛮，他们通常装备革甲，使用木质或者石质武器，少数人装备有从别人身上抢到的高级货。咯里恩部落中盛行自残或者切断肢体的仪式，每个分部都有自己独特的技术为战士们赋予恶魔特性。

加什卡拉在兽人语中大意是“鬼样的守卫者”，部落中的野蛮人坚信自己有阻止恶魔荒原中邪恶生物向外界扩散的伟大使命。部落主要由兽人组成，夹杂着少量人类和半兽人。他们激情洋溢但并不嗜血。他们通常试图阻止旅行者进入恶魔荒原，倾向于在使用武力前先讲道理。但是另一方面，对于恶魔荒原那边过来的生物，无论是野兽还是人类，甚至是返程的冒险者他们都毫不手软，坚信这些人已经因恶魔荒原的污染而变得污秽不堪。

加什卡拉部落比起他们的对头咯里恩部落来说略微进步些。虽然他们没有金属铠甲和精制武器，但是他们通常可以使用皮甲，金属武器和弓类与敌人作战。部落武士通常携带束缚圣炎的烙印，他们相信可以因此抵抗恶魔附身。四个加什卡拉氏族分部在迷峰群谷各个角落，他们遵从共同的祭司阶层，并且对他们的终极使命达成稳固的合作互助协议。

政治

咯里恩部落崇拜荒原上邪恶的存在。混有邪兽鬼血统的半恶魔统治着大多数分支部落，其他部落则由被恶魔附身的牧师或战士统治。部落的统治权很不稳固，任何足够强大的战士都可以挑战目前的酋长，以取悦恶魔获得领导权。整个部落中充斥着无尽的争斗，暴力和流血是每个人的日常生活。

对于加什卡拉部落来说，祭司阶层决定其中每个氏族的领导人。通常氏族酋长会执行统治直到去世，但是祭司阶层有随时更换新领导的权力。每个氏族负责保卫迷峰群谷中的一小片区域，整个部落每年聚会四次。他们在聚会中举行宗教仪式，交流战斗技巧，并且分享分享彼此的意见和所知信息。

组织

这片地区很少有组织插手，仅有的人类存在于于野蛮人部落中（还有萨拉释克家族一直在那里寻找开采当地矿藏的方法）。下文将介绍当地的重要野蛮人部落和恶魔派系。

砂主：这个由邪兽鬼和其他恶魔组成的秘密团体主要在恶魔荒原一带运作，他们有时也秘密对外推广自己的影响。因为在荒原上他们不需要隐藏自己的真实相貌，所以外出野游的恶魔通常喜欢定期回归自己的故乡放松心情。砂主的成员很少，但是恶魔不朽的身躯使得他们无可置疑地强大而深不可测。这些恶魔喜欢事物根本上的混乱和破坏，所以他们倾向用缓慢隐蔽的计划彻底瓦解秩序与美德。

有些砂主成员则从不离开恶魔荒原，他们满足于荒原上野蛮人部落的血腥游戏。游戏外时间中，这个邪兽鬼和其他恶魔则致力于寻找方法，解放被囚禁在大地深处的恶魔领主。砂主其他某些成员则将被囚禁的恶魔视为力量来源，他们更喜欢保持曾经的恶魔领主囚禁于地下，并且从他身上汲取力量使自己变得强大。

周游世界的砂主成员中形成一个派系，他们经常与密阁组织中的巨龙作对，并着力在常见种族中传播混乱。

马卢克·加什卡拉(The Maruk Ghaash'kala)：迷峰群谷的地形十分复杂，山谷有如蜿蜒曲折的迷宫。这里的山呈现诡异的平顶形状，仿佛被巨力硬生生截断一样。世界上没有任何区域，比迷峰群谷更接近黄泉巨龙凯博尔。很久以前，兽人为了将恶魔荒原的邪恶与世界其他地区切断而进入迷峰群谷，演化成如今的加什卡拉部落。其中最古老的氏族马卢克，为完成这个使命，用血与火谱写着他们的历史。

马卢克氏族负责看守迷峰群谷最中央也是最主要的一条通路，这条路也是砂主成员最经常通行的道路。狡猾的邪兽鬼经常试图躲过马卢克守卫的警戒，但这些身上烙印着束缚圣炎的武士却不是那么容易对付。他们可以运用烙印的力量识破恶魔的伪装，而一旦伪装被揭穿，迎接恶魔的将是整个山谷守卫的殊死搏斗。部落可以支撑到今天的最大原因还是源自各个地区的新鲜血液。这些新血包括来自阴影湿地的兽人，来自埃鲁登原野的人类斥候，甚

至来自咯里恩部落的年轻人。他们都是受到卡洛克·沙什的神圣感召而聚集到马卢克氏族。因此马卢克氏族相比其他加什卡拉氏族，拥有更多的人类和半兽人，同时他们的武器装备也略微先进些。马卢克氏族也比其他氏族拥有更多比例的圣武士。

马卢克·加什卡拉氏族的成员通常表情阴沉而严肃，他们随时准备与来自恶魔荒原的魔物或者来自凯博尔地下的邪恶生物做殊死搏斗。托卡恩·沙沙拉特（守序善良，男性兽人，战士3级／圣武士6级）领导氏族，老祭司拉克·苏纱（守序善良，女性兽人，卡洛克·沙什牧师9级）负责指导工作。

月影杀手（The Moon Reavers）：多数咯里恩部落的氏族崇拜邪兽鬼王侯及其部署，月影杀手却与众不同地崇拜在月影之下传播恐惧的老鬼婆。氏族主要成员是野蛮人，但是由于他们特别擅长恐惧袭击以及游击战术，这个氏族也吸引了不少游荡者加入。月影杀手会尽可能地悄悄接近受害者，在猎杀他们之前先施以惊吓。他们会尽量延长受害者的恐惧时间，并以此取乐。氏族成员喜欢佩戴由受害者骨头及皮肤制成的面具或其他饰物。他们把牙齿锉尖并且留长指甲表示所崇拜恶魔的敬意。

卡卡·暗灭（中立邪恶，女性人类，野蛮人4级／游荡者2级）是月影杀手的领导。她还未出生的时候就被某个老鬼婆侵染，是个肉体和心灵极度扭曲的残忍女人。她在战斗时使用一把恐惧硬头锤，这是她的鬼婆庇护者赠与她的礼物。

老鬼婆（Night Hags）：老鬼婆与邪兽鬼共同主宰着恶魔荒原，她们的数量原比邪兽鬼稀少，目前仅有九名居住在荒原。鬼婆们绝大多数时间都在凡人国度外做秘术研究（这也值得庆幸），他们致力于在恶魔年代存留的遗迹里寻找奥术书籍。多数老鬼婆对陌生人表示敌对，但在旅行者提供某些物品或者行事方式符合她们标准时，有一些老鬼婆也愿意与其达成部分协议。最有影响力的老鬼婆是姬瑞尔（中立邪恶，女性老鬼婆，生命骰数16），她目前充当荒原上各个恶魔部落间的使者和仲裁人。凡人试图与砂主或其他恶魔沟通时也经常寻求她做中间人。

疫病携来者（The Plaguebearers）：咯里恩部落有个氏族致力于再现被封印的疾病与瘟疫，他们试图用这种手段打击他们的敌人。疫病携来者在武器上涂抹粪便，被这种武器击中的目标必须通过DC12的强韧检定，否则便感染腐热症（潜伏期1d3天，造成1d3点敏捷伤害和1d3点体质伤害）。携来者身上经常布满各种伤痕和疮疤，但是他们明显对疾病和毒素有抵抗能力。

疫病携来者在战斗中是狂野的战士，他们会尽可能迅速缩短与敌人的距离并且战斗到死，祈祷敌人幸存者因伤口的病菌发病致死。佛格伦·沸血（混乱邪恶，男性半炼狱人类，野蛮人11级）是氏族首领，他身上满是腐肉和脓液，散发着无法形容的恶臭。

宗教

咯里恩部落崇拜栖息在荒原上的恶魔——邪兽鬼王侯，老鬼婆或者其他蛰伏在阴影中的存在。这些野蛮人在战场上狂暴的时候追求魔物附身般的感觉。每个氏族在习俗上会因他们所信奉的恶魔习惯而略有差异，但是所有氏族都渴望用敌人的鲜血浇灌这片荒原，这也是某些邪兽鬼的娱乐之一。

加什卡拉部落则信奉被他们称作卡洛克·沙什的力量，即束缚圣炎。祭司们声称这些圣炎由高贵武士的魂魄凝聚而成，其中有驱赶邪恶的力量。卡洛克·沙什事实上与银焰教会所信奉的力量相同，虽然很难想象银焰骑士会与这些身上烙印的兽人相同信仰。加什卡拉部落野蛮人狂暴的时候，他们会试图将自身与身上的徽记融为一体，借助其中高贵的力量使自己忘却死亡的恐惧。这些英勇的战士通常会成为圣武士，虽然他们看起来与银盔银甲的银焰骑士是如此格格不入。

总而言之，加什卡拉的战士把看守迷峰群谷的道路，防止恶魔荒原中的邪恶力量溜进阴影峭岩甚至埃鲁登境内，当作自己神圣的使命。而卡洛克·拉什的光辉也经常召唤各地的战士加入加什卡拉诸部落中，保持这些阴影守卫者的强度以防恶魔黑暗的力量压倒他们。

主要城市

恶魔荒原上没有显著的人类城市。咯里恩的游牧部落经常在荒凉的平原各处迁徙，捕获猎物，逃避敌人或是寻找生存资源。加什卡拉部落维持着一些小型村庄，这些村庄通常建立在天然洞穴里或是隐蔽良好的山谷中。

阿什塔卡拉(Ashtakala)(都会，人口：特殊)：阿什塔卡拉是恶魔荒原上唯一明显存在的城市，也是砂主的最后据点。城市周围环绕着的永恒砂石暴风，以及城市本身良好的防侦测措施，使阿什塔卡拉极少出现在人类眼中。能够穿越永恒暴风的旅行者，才能看到这座怪异而散发着特殊美感的庞大都市。整座城市由玄武岩及黄铜制成。与散布在荒原各处的荒废遗迹相比，阿什塔卡拉难以置信地呈现出生命的痕迹，因为数以千计的魔物居住在这个城市里。

阿什塔卡拉看起来正如存活了百万年那般，阴影和幽魂在城市中游走，但这一切都是幻术。城市自己制造了这些幻象的居民和古老生物的游魂，此外砂主成员及其手下的扎吉亚和邪兽鬼也在这里聚集。砂主们偶尔在城市中碰面，邪兽鬼们也时常返回阿什塔卡拉思考计划或是在地下室和图书馆里学习，他们阅读的卷轴和书籍只要拿离城市就会化为灰烬。控制城市景象的力量同时也能改变来访者的外貌，旅行者会发现自己的衣服和装备被改变成适合城市的远古式样，如同*易容术*法术。对于凡人来说这里是个危险的去处，只有最幸运的闯入者可以在邪兽鬼手中得到爽快的死亡。

所有魔物都定期返回阿什塔卡拉，有时甚至在她冰冷的怀抱中滞留几个世纪。他们在这里回忆曾经属于自己的辉煌，城市制造的幻象很容易把他们带入恶魔年代的景象。不过这些回忆也会使他们心中充满对龙类的憎恨，那些龙类最终击败了他们，只留下荒原中星星点点的遗迹。

溃疮之丘(Festering Holt)(村庄，人口200)：距离阿什塔卡拉最近的人类聚集点是一处洼地，那里散落着破旧的房屋和病态的灵魂。这个小村如何兴起，以及为何恶魔们允许它建立在阿什塔卡拉旁边，至今在荒原上是个谜。不过可以确定的是溃疮之丘在荒原中间处于中继站的位置。村庄位于冰角山脉的西侧山脚下，离迷峰群谷地区北部不远，距离阿什塔卡拉也仅有几天的路程。纵然这个村落毫无舒适可言，它仍然是前往荒原深处的旅行者歇脚的好去处。造访这里的旅行者必须足够强大，村庄的居民一直有从弱者身上占便宜的习惯。

村庄里有个综合性建筑，虽然这里最后增加房间的日期连它的所有者也记不清了。主要商店，旅店和酒馆都聚集在这个村里最大的建筑物“黎明前死去”里。酒店老板卡伯（守序邪恶，男性熊地精，战士5级）每天晚上开放酒店举行狂欢，使用重复的词句祝酒“尽情狂饮吧，小子们，因为我们定将在黎明前死去！”

地精，兽人，小部分人类以及其他常见种族，甚至某些怪物种族都可能造访村庄。纵然村中空气沉闷压抑，这仍旧是荒原上旅行者心中的一盏明灯。然而旅行者最好时刻牢记村里盛行的另外一句话，“荒原未杀死的，由我们来吃掉”。

锈剑村(Rotting Blade)(聚落,人口40)：这个聚落隐藏在火焰湖与阴影峭岩中间，人口由来自埃鲁登及阴影湿地的狗头人，人类和兽人组成。整个聚落效忠于老鬼婆瓦芮拉（中立邪恶，女性老鬼婆，生命骰数10）。老鬼婆自封为锈剑村的女王，



运用她的力量和恶魔能力使村中的居民顺从。当她心情不错或者她的子民们有人死掉的时候，她和她的恶魔仆役们就会寻找新成员来补充。西部传说中瓦芮拉会在夜里带走不听话的小孩并非空穴来风。锈剑村表面看去只是一处又穷又破的小村子，但是每逢有旅行者经过的时候老鬼婆都在暗中监视，这期间村里的人也不能和老鬼婆交谈。每逢瓦芮拉人类来访者合适的时候，她就会布置特殊的欢迎会。如果来访者的实力出乎她的意料（曾经有些冒险者团队经过此处），瓦芮拉便会在阴影中指使她手下尽快把他们送走。

血月港(Blood Crescent)(村庄，人口82)：萨拉释克家族在终末战争结束后不久建造了这个前哨站。血月港建立在新月湾岸边，由海湾另一边阴影湿地中的亚拉戈港提供补给。血月港是萨拉释克家族长久以来的梦想，是他们进军恶魔荒原的立足点。从这个前哨站中，萨拉释克家族派出很多探险队勘测恶魔荒原上含有奈石（参考本书９２页）的沉积岩以及凯博尔龙晶的矿脉。事实上，找到矿产很容易，在恶魔荒原上生存却非常艰难。也因此哨站负责人经常雇佣冒险者保护勘探员，在矿脉地区特别危险时甚至就寻找冒险者前往调查。哨站负责人巴鲁克（守序中立，男性半兽人，巡林客４级）是个严肃而冷酷的人，他手下的家族精英守卫（战士２级）负责勘探，或者开采运输荒原上的产出。哨站目前已经失踪三个探险队，遭受过七次咯里恩部落袭击和四次其他恶魔或怪物的骚扰。这些历史使这里充满战斗气息，此港的长期居民都随时准备应付不知名的攻城战。

重要地点

恶魔荒原是寸草不生的荒蛮之地。火坑和活火山使空气中充满烟尘，大片沸腾的泥洼不停地往空中排放硫磺味的臭气。古老恶魔的遗迹星星点点散落在荒原上，看起来像是奇怪形状的石堆，因为岁月而坍塌或者被熔岩焚毁。偶尔能看见几座饱经风霜的古老建筑，外形是奇特的异国情调，由金属与松脂石烧制而成。数百万年来，邪兽鬼和野蛮人已将大部分遗迹掠夺一空，现在只有那些强大灵魂护卫的遗迹中还有上古的财宝。

迷峰群谷（The Labyrinth）:阴影峭岩和广阔的荒原之间是一片伤痕累累的山地。好像一块巨大的平顶石被利爪纵横切割开一般，扭曲的网络状山谷与其间平顶的山峰相互交错，这就是阴影峭岩边的迷峰群谷。这个荒凉衰败的地区相传也是黄泉巨龙和艾伯伦相会的地方。

广阔的网状山谷把这里塑造成一片天然的迷宫。山谷里呼啸的风听起来仿佛千百个远古女妖的哀嚎，有时空气里还会充满鲜血或者硫磺的味道。泥石流和洪水随时可能给不够谨慎的旅行者造成困扰，在这片蜿蜒曲折的山谷里迷路也是很常见的事情。偶尔地表会出现足以通向凯博尔中心的裂缝，烈焰滚滚的熔岩河随着狂风肆意流淌。恶魔及其他肮脏的生物在山谷中徘徊，做着那些最坚韧的灵魂看到也会皱眉的肮脏勾当。

山谷也是加什卡拉部落英勇战士们的家园。这些兽人，人类或是半兽人坚持不懈地巡逻山谷，不惜一切代价地驱赶所有试图进入或离开恶魔荒原的生物。他们在山谷崖壁的洞窟里建设村庄，充当巡逻工作的要塞。其中最大的聚集地是北部山谷的加什达和南部的马卢克达。

据非官方文献，迷峰群谷地区大约２５０英里宽，７００英里长。从山脚部分丈量显示，本地区长度约为宽度的两倍（假设丈量者没有迷路的话）。加什卡拉部落和砂主那里掌握着略微详细些的文献，但是他们拒绝向外界公开。

监守之巢（The Lair of the Keeper）：恶魔荒原北部边缘有一个庞大的深坑通往凯博尔世界的深处。有关深坑里的景观有许多可怕的传说：血与骸骨的河流，秘密思想的禁室，远古不死生物的国度等等。但其中最危险的可能是黑暗六邪神之一，死亡与腐朽的代言人，监守的巢穴。传说这里的墙壁和地板上生长着许多凯博尔龙晶，囚禁着不幸者的灵魂，任何想要解救其中灵魂的勇者最终都会被囚禁在其中。无论是监守的巢穴还是这个深坑，都处于杜鲁尔·死者国度的显能区域里。所有法术在这里受到抑制。进入深坑的生物会逐渐陷入杜鲁尔捕获的效果中（参考本书９５页），除非他在变成幽影之前被黑暗龙晶囚禁。被囚禁的目标还可以保留记忆，但是无法得到自由。

黑暗六邪神的信徒们坚信这个深坑中是监守本人在控制。然而黑暗龙晶囚禁灵魂这种事情究竟是神祇的力量，还只是杜鲁尔显能区域的效果，许多学者长期以来在不停地争论。

烈焰湖（Lake of Fire）：活火山和火坑遍布恶魔荒原。灰烬与烟尘遍布夜晚的天空，映射着地面上岩浆与火焰的光芒。传说每个活火山都是恶魔年代中封印一个强大恶魔留下的印记，其中最显著的便是烈焰湖。这个充满火焰的湖泊直径足有１英

里。这里也留下大量的传说：恶魔生物会从其中的火焰诞生，湖泊深处埋藏着远古神器，强大的恶魔封印在湖泊深处等待解放，等等。有些人还说法师和术士可以从这个湖泊中汲取力量，极大地增强塑能系法术。无论传说真实与否，烈焰湖都是荒原上明灯般显著的地点，同时也是对于通常冒险者来说及其危险的去处。

无人港（Desolate）：这里原本的名称是绿园之丘，之后曾经易名为新港，最后改为基马的愚蠢。这个偏僻的港口曾经数次以不同目的重建，包括林兰德家族的贸易港，瑟雷恩某修道院，以及安黛尔殖民地中心。现在大学里通常戏称这里为无人港，因为此港三度重建并三度消亡。每次重建居民都会在某天晚上神秘失踪，而他们的生活物品却完好无损，无人知道这些居民遭受了怎样的命运。最后一次发生此类事件是在嘉奥特国王刚刚即位时（８６２ＹＫ），自此之后港后就一直荒废，最近的一批居民是看守凄清岩灯塔的守卫。

纵然已经被废弃一个世纪多，本港建筑仍然完好无缺。港口相对荒原处于低洼地势，附近有稀疏的树木分部。多数建筑物和城墙由当地石材建筑。在终末战争已然结束的今天，本港的再利用工程正在暗地中策划。

冒险

恶魔荒原寸草不生，而且极度危险，很少有理由值得冒险者前往此地。最简单的理由便是贪婪。除去荒原上丰富的矿藏，还有很多古代财宝埋藏在废墟中，其中很多由上古强大的法术，或者羽蛇，扎吉亚等致命的怪物看守。冒险者还可能前往荒原以阻止神器落入其他人手中，比如翡翠利爪骑士团或黑暗梦境的成员。与砂主成员作战的英雄也可能追踪敌人前往此地，寻找藏匿此处恶魔的秘密，或是阻止他们释放出强大的邪兽鬼王侯。

在恶魔荒原冒险有很多困难要克服。这里没有商路，旅行是缓慢而充满危险的。加什卡拉部落据守在迷峰群谷，咯里恩部落则在荒原上游荡，饥渴地寻找战斗和鲜血。除去这些凡人组织，炼狱凶暴动物，各种半炼狱生物，扎吉亚和邪兽鬼也在各处徘徊。此外荒原本身也对冒险者构成极大威胁。旅行者必须每小时做强韧检定已应付火山带来的酷热或是荒原本来的寒冷（参考城主手册的302-303页，有关寒冷伤害和炽热伤害的设定）。由于严酷的自然环境，进行寻找食物或是庇护所相关的生存检定需要承受－３环境减值。

冒险话题

—某位银焰教会的牧师得到一个可怕的预示。据说恶魔荒原中的砂主成员与疫病携来者现在正在合作某种仪式。这个仪式将把某个强大瘟疫精魄的力量转嫁给一名邪兽鬼。这个仪式将在下个月进行，一旦成功，这名邪兽鬼则会前往安黛尔，并沿途给埃鲁登原野的生物带来可怕的瘟疫与枯萎病。

—监守的巢穴中囚禁着上千个灵魂。巨龙预言中的某段要求释放其中一名古代贤者。冒险者能在凯博尔世界深处找到她么？或者将与她一起被囚禁在永恒的深渊？

—安黛尔计划将塞尔遗民迁往无人港，让他们在那里建立自治领。同时征集冒险者去事先勘察港口地区，护送首批遗民，以及帮助他们建立城市。这个孤独的港口会因此繁荣么？还是历史会继续重现呢？

—某位学者找到件古代神器的具体位置，但是那个遗迹前有古老的精魂（羽蛇）守卫。而实际上这位学者是个邪兽鬼，他无法进入遗迹，于是需要利用冒险者前往，干掉守卫并且帮他把神器拿出来。邪兽鬼试图在最后关头自己霸占这件神器。



SP

卓姆（DROAAM）

首都：峭岩山城

人口：500,000（20%豺狼人，19%兽人，18%地精，5%半兽化人，38%其他种族，包括半兽人，鸟妖，山丘巨人，人类，美杜莎，牛头人，食人魔，和巨魔）

特产品：雇佣兵服务，拜拾克金

２０年前，卓姆还是布鲁兰领地的一部分。但虽然地图上如此标记，却极少有布鲁兰人定居在灰墙山脉以西。无论工作还是狩猎，这里都充满危，这里是各种怪物的天堂。曾经有些勇敢的居民定居此处，想要征服这片野蛮的土地，但是他们都没有足够的运气取得成果。随着终末战争的进行，这里的怪物变得更加富有进攻性，他们由于别国的挑拨或是自己的战斗欲望，经常侵犯布鲁兰边境地区。９８７ＹＫ，布鲁兰国王勃兰奈尔不顾那里还有少量布鲁兰居民，下令封锁灰墙山脉以西地区，并放弃对本地的控制权。与此同时，三个鬼婆宣布本地区独立，新的国家卓姆便诞生了。

本地区定居着大量地精，食人魔和科瓦雷绝大部分豺狼人，此外还有各种野生怪物在此安家。其中有自然生物，也有黑暗魔法的奇怪产物。除去少数肥沃的谷地，本地区多数地貌为荒凉的山区。除去经常有骑士前往本地需求冒险带来的荣誉之外，从来没有布鲁兰执政官认为有必要征服这片地区。他们认为这里各种怪物形成的组织团体还远未发展到足以威胁布鲁兰政权的地步。食人魔与巨魔不停地争斗，除非需要联合剿灭外来的骑士。在布鲁兰的传说里，卓姆也与黑暗息息相关。母亲会威胁把坏孩子丢到卓姆给怪物吃掉，但事实上极少有人真正了解山脉西侧的这些生物。

卓姆的生物并非完全不知道终末战争的进行。在布鲁兰疲于应付前线战情的时候，怪物们经常涌入布鲁兰的低地，劫掠村庄或是袭击旅人。但是这些行为都基本是个人行为，而且从来没有长远目标，这也是因为卓姆地区根本没有什么组织可以影响所有种族的生物。到是布鲁兰的敌国经常派遣使者前往卓姆谷地中，激怒怪物或是雇佣他们背后袭击布鲁兰。其中坎纳斯王国特别擅长利用怪物们袭击布鲁兰边境的村庄。

９８６ＹＫ是本地区重要的转折点，那年三个强大的鬼婆来到这里，她们是索拉·科伦的女儿：卡夏，麦妮亚和塔里莎。这些生物是传说级的存在。绿鬼婆索拉·卡夏已经在阴影湿地游荡数百年，妖鬼婆索拉·麦妮亚之前定居在埃鲁登原野，暮鬼婆索拉·塔里莎则一直在恶魔荒原中学习古代知识。她们已经蓄谋寻找一块属于自己的土地很久，于是他们来多卓姆谷底并找到一批狂热的支持者，成员包括豺狼人，食人魔和巨魔。鬼婆姐妹占据了位于古代遗迹上的峭岩山城作为根据地。之后几年她们成立了一支强大的军队，剿灭本地的人类村落，而且吞并很多其他小型领主。经过如此数次确立威信后，鬼婆姐妹们要求所有势力前往峭岩山城接受她们的领导。这里他们成立了卓姆王国，一个由各种令常见种族战栗的怪物们组成的国度。

之后几个月中，索拉·卡夏制订了卓姆政府的各部族进贡系统。之后鬼婆们在峭岩山城设立了王宫，并逐渐开始对外联系。（她们曾试图参加王座堡协约但最终失败。所以其他国家尚不承认卓姆王国的存在）卡夏拥有非凡的个人魅力，以她为代言人的鬼婆三姐妹究竟之后目标如何，至今还是谜团

产业

卓姆地区几乎不存在有组织的工业，本地最强大的资源便是居民种族天生的体格优势。过去五年内，三个鬼婆与西部科瓦雷国家曾多次接触，特别是吉拉哥，安黛尔和布鲁兰（虽然卓姆和布鲁兰边境摩擦不断）。由于卓姆统治者的大力推销，目前食人魔劳工和牛头人保镖在布鲁兰与吉拉哥城市里并不少见。瑟雷恩则拒绝接受任何怪物种族的佣兵或劳动力，同时各地银焰教会的信徒对现状感到相当困扰。

除去这些活物资源，卓姆还拥有可观的矿藏。龙晶矿脉（特别是艾伯伦龙晶）在卓姆纵横分部，北部山区还蕴藏着稀有的拜拾克矿石。从前这里因为危险很难做勘探工作，但是最近萨拉释克家族已经取得在怪物王国境内开采矿物的许可。

社会人文

索拉·科伦的女儿们为原属布鲁兰西部的这些山谷带来巨大的变化。在最近的十年中，食人魔工人铺设了一些通往外界主要文明聚落的道路。在新兴城市里，种族差异相当多样化，对于外来者无疑是道奇异的风景。鸟妖和石像鬼在天空翱翔，兽人和半变形怪摩肩接踵地走在街上，食人魔车夫驾驶着由凶暴马牵引的客车穿梭其中。所有的怪物种族都可以在城里找到，包括豺狼人，熊地精，座狼，甚至偶尔可以见到稀有的人身狮。其中某些怪物是长期居住在卓姆的种族，另外一些则是由凯博尔地下世界涌现，或是来自其他地区。几乎所有种类的生物都可能出现在这里，其中包括特别强大而狡诈的生物，比如恶魔，遗憾的是他们几乎完全不理会鬼婆们的法令。

然而多种族混居的城市比较少见，道路也仅有几条。卓姆的绝大部分地区还属于未开化的荒蛮野地。在这些野地中，怪物聚集地便更多以种群划分。在群聚地之外，美杜莎平民很少会与牛头人接触，统治阶级有稍许例外。豺狼人，地精和兽人组成卓姆人口的大部分，但没有相对独立的单一种族村落。这里的规则总是大鱼吃掉小鱼：兽人奴役地精，食人魔统治兽人，食人魔法师掌控食人魔，以此顺序向上发展。因为这些身体强壮的种族智力偏低，所以他们的社会通常比较原始。

对于外人而言，卓姆是无法无天的地区，通常这也是事实。鬼婆们只管处理些明显的威胁：怪物种族间的敌对，掠夺贸易货车，争吵或是其他可能引起大规模损伤和死亡的事件。索拉麦妮亚的巨魔守卫负责处理针对鬼婆人身安全一类的行动。而较小的罪行被轻易忽略，因此大街上斗殴频繁。在小型聚落中，制订和执行法律则由地方统治者负责。通常情况就是强大的生物为所欲为而弱者没有任何人权可言。某些智力稍高的种族，比如岩石女王统领的美杜莎，则稍微倾向维持法律和秩序。

政治

卓姆脱离无政府状态只有十年左右，现在这里实施暴君统治的封建制度。强大的军阀和统主向鬼婆们进贡财物并宣布效忠。每个军阀拥有自己的领土，并从领土内次级或更小的社群中征收贡金。这些贡金可以用金钱或者货物支付，但更多情况是以提供人力的形式。佣兵和劳动力被送往峭岩山城，之后充当雇佣劳力前往科瓦雷大陆各处。这种政治体系依靠强权维持，鬼婆们拥有巨人的军队以及强力魔法，而各地军阀也对自己的统治区有各种企划

虽然鬼婆们统治依靠强权而并非信赖，军阀们仍然认为她们的作为在逐渐壮大卓姆的力量，并且使卓姆地区资源利用合理化。因此绝大多数军阀勉强接受了鬼婆们的领导。虽然卓姆国土上下充满暴力，鬼婆们仍然极力避免种族群落之间陷入全面战争。然而刺杀，政变以及其他小型争斗时有发生。另外还有某些部落和种族因为历史原因不愿合作，但只要他们之间的冲突不足以动摇鬼婆们在卓姆的长久计划，鬼婆姐妹就不会插手干涉。

组织

由于卓姆地区的混乱本性，大多数聚落都可以单独算作组织。虽然几百个这样的组织遍布卓姆大地，但其中有些特别强大的，而且冒险者很可能遭遇。然而要记住，力量的天平是会随时变动的。



索拉·科伦的女儿：这三个鬼婆是卓姆成为新兴国家的幕后操纵者。除去她们三个人自身强大的能力之外，她们手下还有许多强壮的食人魔和巨魔。药剂，惑控系法术，以及索拉·卡夏那些富有感召力的话语已经把这些邪恶的生物彻底转变成随时可以为他们女王牺牲的狂热杀手。这支军队是鬼婆统治的最坚强后盾，在近十年中，还有成群的其他种族前往峭岩山城效忠鬼婆三姐妹。目前三姐妹把这些志愿军分散遣送到科瓦雷其他地区充当雇佣劳力。这个策略给鬼婆带来金钱收益的同时，也帮她们安插了监视卓姆外界动向的侦察员。同时给别人难以捉摸鬼婆手下士兵数量的感觉。

虽然三姐妹在一起工作以便凝聚王国力量，并扩大她们在卓姆的影响力，但是三个人却有不同的个性和动机。索拉·塔里莎在恶魔荒原游荡的时候主动集结了其他两个，并且为卓姆未来的发展制订了详细计划。索拉·卡夏痴迷于头脑挑战，而索拉·麦妮亚偏好战争和鲜血。三姐妹的具体描述如下

索拉·卡夏（中立邪恶，女性绿鬼婆，吟游诗人１１级）是三姐妹的代言人。卡夏在所有公共接回上发言，并且担任与其他王国交往的使者。她使用交涉技巧维持与军阀间的关系，并运用巨人部队做辅助。她特别聪明，热衷勾心斗角和阴谋诡计。任何时候她都有一打的密谋在策划。她使用三姐妹的鬼婆之眼去监视，使用环音戒指随时与散布在科瓦雷各地佣兵中的手下联络。她的计划通常由琐碎的部件组合而成，这样可以使她的思维时刻保持敏捷，以便思考有关王国发展的重大计划。目前她正着手建设一个布鲁兰境内的犯罪组织，称为怪物之眼。本组织借助怪物种族的天生优势在竞争中站稳脚跟。她的这种参与，以及卓姆的参与对其他国家来说还是隐秘行动，因为她不想在外交上陷入被动。除了来自卓姆的怪物，她最近又在怪物之眼中加入了一些半变形怪成员。

如果说卡夏是天鹅绒般的手套，索拉·麦妮亚（混乱邪恶，女性妖鬼婆，野蛮人１０级）就是里面强力的铁拳。她用那传奇般的身体力量为那些反对（甚至仅仅是不满）三姐妹统治的生物制造出血的教训。数十年里她一直在埃鲁登原野游历，如今她是鬼婆巨人军团中的将军，用恐惧和武力征服那些卡夏的甜言蜜语无法笼络的士兵。很多人认为她是个白痴而残忍的蛮女，但事实上远非如此。她很聪明，只是特别冲动。她是一个感官主义者，希望把所有字面上的感觉都亲身经历。她经常使用*易容术*去隐藏她的真实身份，以尝试某种新的感官经验

索拉·塔里莎（守序中立，女性暮鬼婆，牧师１３级）是三姐妹中最年长的一名。虽然她已经双目失明，但是仍然拥有暮鬼婆的神术能力（参考本书２８４页）。卡夏和麦妮亚依赖塔里莎的能力来制订未来计划或是探测敌情。然而塔里莎总是隐藏自己的真实面目，即使和她的姐妹商议事务时也如此。她的建议也并非总能给听取者带来益处。有人说她疯了，也许这种说法是对的——但有人说她在进行一场只有她自己明白的精密游戏，全科瓦雷都是她的棋盘。塔里莎拥有牧师能力（她的领域是知识及魔法），但她从未显示过崇拜某个神明。她通常更像是连接知识的通道，愿意像帮助她的妹妹那样帮助所有陌生人。她在需要的时候用恰当的言语推动事件进程，即使这件事对她个人毫无益处。

邓奈斯家族：至今为止，索拉·卡夏一直与萨拉释克家族合作，以把卓姆佣兵推广到科瓦雷各地。邓奈斯家族的领主希望今后能掌控这项业务，或者至少在其中获得部分地位。而现状的发展同时也给两个龙纹家族的关系带来不少裂痕。

萨拉释克家族：半兽人在本地比人类更容易得到认同，所以萨拉释克家族利用兽人和半兽人在本地操控家族事务。最近四年来，家族与鬼婆三姐妹达成不少协议，而最近一个则是有关卓姆地区矿物的勘探权。萨拉释克家族在灰墙城享有很高权威，昆达兰·D·托恩（守序中立，男性半兽人，战士５级/龙纹后裔２级）领主掌握着灰墙城政权，定居在人类司令部中。；在卓姆领地之外，萨拉释克家族主要负责为卓姆的佣兵寻找工作机会（主要是豺狼人），通常他们扮演卓姆与其他国家间调解人的角色，尤其是瑟雷恩。

黑暗群狼会（The Dark Pack）：黑暗群狼会由狼人和座狼组成。由于长期被银焰教会追捕，群狼会的狼人通常保持狼的形态，其中很多甚至终生保持狼的形态。事实上群狼会的所有狼人都是一百六十多年以前开始泛滥兽化症幸存者的后裔。现在，如果兽化症的蔓延到外部，有可能导致外界察觉群狼会的存在，所以狼人们必须在攻击后将有可能感染的目标全部消灭。

群狼会占据南部卓姆的一片区域作为自己的领土，他们在这片土地上迁徙游走。他们偏好攻击人类，特别是银焰教徒，偶尔也袭击地精部落用于消遣。黑暗群狼会的首领赞鲁尔（中立邪恶，女性精灵狼人，野蛮人２级／游荡者３级）曾经在银焰教会最后一次大清洗中亲眼看见全家被屠杀，之后一百三十年中她一直致力于追捕银焰教会的追随者，最后她进入埃鲁登原野并成立了群狼会。由于鬼婆应允他们不受银焰侵犯，赞鲁尔便前来此处并成为三姐妹最忠实的盟友之一。鬼婆们经常派遣群狼会去对付她们的敌人。

格鲁丹灰主（Gorodan Ashlord）：24年前，被希恩德瑞克放逐来到卓姆的格鲁丹领主（守序中立，男性火巨人，战士3级）迅速占领了一片土地，并开始统治其中的兽人以及地精奴隶。格鲁丹对自己被驱逐的事实感到万分忧郁，而且经常抱怨本地寒冷的自然气候。虽然他表面接受鬼婆的领导，但内心对科瓦雷的状况毫不关心。他认识相当数量的希恩德瑞克巨人，这些资料的价值对于想要前往火巨人国度的探索队来说是无可估量的。当然，首先要有方法劝说他分享这些信息。

鸟妖巢落（The Harpy Flights）：自从地精帝国衰败之后，拜拾克山脉就是鸟妖的家园。如今腐烂翅膀，最终挽歌，死肉召唤以及风暴吟者巢落都纷纷前往峭岩山城或是灰墙城效忠鬼婆三姐妹，但仍有六个巢落留在北部山区。柯莱安·血言（混乱中立，女性鸟妖，吟游诗人5级）领导着其中最强的巢落，飓风呼嚎。柯莱安对鬼婆们无甚尊敬，经常私自进行自己的计划。如果她的行为过于出轨，鬼婆们很可能想办法剿灭这个游荡的巢落。柯莱安狂野而且行事毫无规律，她即可能帮助冒险者也可能误导或者毁灭他们。

豺狼人兄弟会（The Gnoll Brotherhood）：卓姆地区拥有全科瓦雷最庞大的豺狼人群落，但是这些豺狼人没有自己的统领。他们在所有团体中担任武士，这样无论那个团体今后在卓姆政局中得势，豺狼人整体都可以因此获利。因此鬼婆，鸟妖，灵吸怪和食人魔军阀手下都有大批豺狼人弓箭手，豺狼人巡林客也同时为萨拉释克家族与邓奈斯家族双方服务。豺狼人在执行任务时不会攻击同类（虽然作为个体他们之间偶尔发生激烈冲突，这种冲突通常在决定小分队领导人时发生），但除此之外他们对主人忠心不二，并且乐于按照命令屠杀任何生物。这种中立的态度在本地区普遍混乱的局势下，使得豺狼人成为一股稳定的力量。他们在卓姆的地位类似于邓奈斯家族的保安军。

织肉者蒙丹（Mordain the Fleshweaver）：法师蒙丹（中立邪恶，男性精灵，变化系法师18级）在两个多世纪前因为那些令人困扰的研究，被十二学会当作异端驱逐。蒙丹痴迷于研究异变魔的法术，这种生物便是制造灵吸怪等其他凯博尔世界里异怪的元凶。他制作出许多相貌扭曲的肉魔像和各种奇怪的畸形生物，负责守卫他居住的城堡周围。作为变化系法术的大师和一个危险人物，蒙丹只在乎他的研究工作而对其他事务没有任何兴趣。索拉·科伦的女儿们和她们的手下都尽量远离蒙丹的领地，而作为回报，法师也从不干涉鬼婆们的事务。

岩石女王（The Queen of Stone）：美杜莎夏拾卡（绝对中立，女性美杜莎，巡林客4级）领导着她的追随者定居在古老地精城市卡扎克卓尔的中心。她饲养着一只训练有素的石化蜥蜴，以及一只蛇鸡兽随时差遣。同时还有一小队美杜莎追随者以及豺狼人王家护卫负责保卫城市，阻止外人接近。虽然她无甚背景（她们通常保持独立的思想），这些美杜莎的石化能力仍然使她们成为不可小窥的力量。岩石女王对鬼婆们维护王国统一表示尊敬，并派遣卡拉什（绝对中立，男性美杜莎，游荡者1级）作为使者驻扎在峭岩山城。然而夏拾卡高傲而且狡诈，她有自己争取权力的计划，目前已经着手建设政府机构。

扎瑞安·拉克（Tzaryan Rrac）：狡猾而且邪恶的扎瑞安·拉克（守序邪恶，男性食人魔法师，专家3级）是首先拥护鬼婆领导的军阀之一。而作为他快速呼应的回报，扎瑞安目前拥有西南卓姆的很大一片领土，领导着数个兽人部落和他的食人魔武士。扎瑞安很满意鬼婆们给卓姆混乱国度带来的秩序，但同时他的野心也在不断膨胀。他知道自己没有足够力量直接面对鬼婆，但只要时机成熟，他的忠诚便会迅速改变。除去运作军阀本身的工作，他也热衷于奥术研究。他是名技艺高超的炼金师，而且曾花费几十年学习位面宇宙观，奥术知识和其他神秘知识，从而使自己更加强大而且富有影响力

索·齐勒克（Xor'chylic）：古老的灵吸怪索·齐勒克（守序邪恶，心灵术士6级）是个谜样的存在。在灰墙城的酒馆里，人们传言索·齐勒克由鬼婆三姐妹（由索拉·塔里莎的预示指引）在峭岩山城的深处的地窖中找到，他被同类囚禁在那里，现在正计划对凯博尔世界做恐怖的复仇。最近四年来，索·齐勒克主要负责管理灰墙城政要，以三姐妹的名义执行法律规章。灵吸怪行事冷酷但极有效率，拥有冰冷且令人不安的外貌。索·齐勒克已经非常年迈，身上的血肉已经陈旧腐朽。但是他的精神依然犀利，他的心灵能力也像以往那样强大。由于鬼婆许诺帮助他对凯博尔作战，索·齐勒克暂时对三姐妹表示效忠。当灵吸怪准备充足的时候，亏欠他的一切将彻底被偿还。

宗教

卓姆没有国家性的宗教信仰。信奉嘲弄和阴影的牧师可以在很多聚落中找到，并且这里还有少数教派尊崇黄泉巨龙会。

虽然卓姆居民很少在宗教事务方面耗费心思，但对银焰教会的仇恨却是几乎所有居民的普遍情绪。携带银焰标志的旅行者在这里无论遇到何种生物，都会毫无悬念地受到敌对待遇。

主要聚居地

卓姆地区主要的社群形式是小生物，这些村物通常大体由兽人和地精组成，并由更强壮的种族统治。村物建筑通常很原始，很多山地建筑只是将天然洞回略加修避。鬼婆三姐妹兴起的同时也建筑了部分大型城市，其中最著名的是灰墙城和峭岩山城

峭岩山城（The Great Crag）（都会，人口：32,230）：卓姆地区中心，一片高山从平原拔地而起。传说中，原本的峭岩山城在大地精与异变魔的战争中被摧毁。如今古老地精帝国的遗迹遍布平原各处，山脉中交织着古老的隧道。数世纪中，这里流传着遭到诅咒的流言，而峭岩山城也是诸生物回避的区域，但是鬼婆三姐妹并不畏惧这些迷信。她们在几十年中，运用食人魔劳工逐渐把这里建造为庞大的都市。峭岩山城是多种建筑风格相互混合的奇怪都市，被修复的古地精帝国的精美建筑通常与食人魔粗犷风格的石屋交错并立。鸟妖们在悬崖上自行建造巢穴，其他生物也通常在城市建筑未完工期间，各处设立大小帐篷。三姐妹的王宫建造在山壁里的洞穴中，由简陋的通道和地精文明遗留的房间组成。

峭岩山城目下还在建设中，城市人口已经远远超出城市容纳力。成千的地精无业游民在城市边缘到处搭建帐篷，他们旁边则驻扎着整齐的豺狼人军营。城里最大型的建筑是一处庞大竞技场。这里举行竞赛，角斗以及其他各种血腥运动，供市民发泄过剩的战斗热情。竞技场同时也是三姐妹军队的训练基地。

龙纹家族中仅有萨拉释克家族在峭岩山城设立哨站。城里也有很多供奉嘲弄或阴影的神庙，但因为三姐妹不信奉任何神祇，所有神庙都规模很小。市场上贩卖各种从灰墙城流入卓姆的外国货，怪物种族罕见的手工艺品，以及美杜莎的石工产品。索拉·麦妮亚的精英巨魔卫兵在豺狼人的协助下维持城市秩序。

灰墙城(Graywall)(小城，人口:6,300)：灰墙城坐落在卓姆和布鲁兰的边境地带，城市规模远小于峭岩山城。作为进入怪物国度的门户，所有试图深入卓姆谷地的旅行者都会首先拜访这里。城市由灵吸怪索·齐勒克监督建筑，是食人魔蛮力与美杜莎石工艺术的结晶。这种劳动合作的结果使城市建筑简陋外形下流露出异国情调的美感，很多来访者对此风格感到困惑。

城市东区居住着人类和其他常见种族。这里多数建筑是人类风格，其中还有少量人类经营的酒馆，提供相对美味的食物。这里有少量供奉天命诸神的小型神庙，但没有任何建筑拥有银焰标志。

由三姐妹派遣来的灵吸怪执政官索·齐勒克，已经给予萨拉释克家族治理人类区的权力。因此萨拉释克家族在城里拥有处较大的要塞。西维斯在本城拥有一处小哨站，提供与科瓦雷其他地区的部分联系。欧瑞恩家族经营连接灰墙城，峭岩山城和布鲁兰的商路。（商路状况根据布鲁兰与卓姆的关系而定，布鲁兰经常单方面封锁商路以抵御卓姆方小规模的掠夺行为。）其他在本地活动的家族还有邓奈斯家族，他们提供通往卓姆内部的马车及远征队。

在城市西区，北区和南区，建筑风格主要由食人魔，牛头人和其他大型生物口味决定。主要人口组成是豺狼人，兽人和地精，不过任何种族在本地都有出没。

灰墙城也设立有大型竞技场，虽然规模比峭岩山城稍次。旅行者可以为竞技结果下注，甚至可以进入竞技场（也许是自愿的，也许不是）参加比赛赢取奖金。市场上人类和其他常见种族可以用自己的物品交换当地土产，或是雇佣怪物佣兵。附近小型社群的成员经常前往灰墙城购买人类产品，敌对聚落的密使也经常在此密谋策划。灵吸怪索·齐勒克掌握着一支多种族组成的守卫队，成员主要是智力在平均之上的豺狼人，由牛头人，巨魔，美杜莎和鸟妖长官率领。这支部队帮助灵吸怪某种程度里维持城内秩序。

重要地点

几千年前，这里是地精达坎帝国和兽人野蛮人部落的交界地区。与异变魔的战争使得这里的地精文明全部被毁，如今地精古老村庄和乡镇的遗迹遍布卓姆各地。这些遗迹多数已经变成怪物的巢穴，少数被地精游民和其他智慧种族重建。

卡萨克卓尔（Cazhaak Draal）：这里也被称作巨石坟场，大量石块散落在地精都市的遗址周围。异变魔从凯博尔地下世界中释放出的大量石化蜥蜴，石化牛和蛇鸡兽摧毁了这座都市。至今都市街巷的遗址中仍旧充满被石化的地精和大地精，虽然岁月的侵蚀已经使这些石像大部分破碎。曾经摧毁都市的怪物现在仍控制着这里，另外这里还有其他一些奇异的事物。比如免疫石化的石像鬼和被石化过的树木植被。

城市遗址中央，通往凯博尔地下世界的通路仍然敞开，在通路形成的九千年后，距今２２０年前（７７８ＹＫ），一队从凯博尔到达这里的美杜莎夺取了城市的控制权，他们修复了某些建筑自用。美杜莎教化这里的其他种族，并且逐渐扩展着自己的势力。这个城市的地理规模远比峭岩山城广阔，

美杜莎只占领了其中小部分居住，而且他们自己的巢穴离此处还有些距离。这些年来，他们一直在废墟中搜索地精文明遗留下来的财宝。然而还有其他怪兽居住在城市里，卡萨克卓尔深处甚至藏匿着美杜莎都不敢招惹的存在。夏拾卡女王现在领导美杜莎群落，并命名自己为岩石女王。

冒险

尽管卓姆想要得到正式国家的资格，但事实上这里是一个对于人类和其他常见种族来说都极度危险的领域。往好处讲是缺乏法制，而更确切的说，这里充满兽性和死亡。不喜欢人肉的生物也会攻击旅行者，掠夺他们的财物或只是发泄对其他种族在科瓦雷统治性地位的不满。灰墙城里怪物种族对待其他种族的态度变化不定，但在这座门城之外，怪物的态度就普遍不友好甚至更糟。不过这里居民普遍对半兽人态度良好，他们对待半兽人旅者的态度通常比其他种族高一个级别。但无论种族如何，卓姆居民一律对银焰教徒表示敌对。

卓姆原始落后，缺少基础设施。整个国土内只有两条道路从灰墙城出发。其中一条通往阴影湿地，另一条则是通向峭岩山城的商路，这条路之后也向阴影湿地延伸。路上旅行通常和野地中危险度相当。所有货车都会雇佣邓奈斯家族的保镖或者在灰墙城雇佣食人魔佣兵。为三姐妹运送货物的车辆通常可以获得精英巨魔士兵的护送。多数生物畏惧三姐妹的报复，所以不会攻击又这些巨魔守卫的车队。

欧瑞恩家族刚刚完成灰墙城到峭岩山城间的商路升级工作，但是运输安全问题仍然另他们挂心。家族每周经营一次货运，但运货花费却已经达到正常情况的三倍。

除去强盗路匪（多数成员是地精，兽人，食人魔和牛头人）的威胁，卓姆地区的山谷中还居住着大量非类人生物，其中既有智慧种族也有野生怪物。奇美拉，狮鹫，暴跳兽（参考怪物图鉴Ⅱ），座狼以及其他怪物在卓姆各处游荡。无论是谷底的平原还是稀疏的林地中，卓姆的世界到处充满危险。任何偏离道路的旅者都会马上身处险境——虽然在路上行走也不会更安全。

尽管危险重重，卓姆荒芜的谷底中还是有很多值得冒险的地方。大地精和异变魔的战争使这里到处散落着地精文明的遗迹，居民们尽量谨慎地远离这些城市残骸，但无可置疑里面可能藏有珍稀的财宝。无论是简单的寻宝，学者们的历史研究，还是想研究有关异变魔的信息，这些遗址都是常见的选择。这些残破的遗迹也是密谋集会的好去处，军阀们经常在这里密谋对付其他军阀，或是联合对付三姐妹。最低限度来讲，来往于灰墙城和峭岩山城间的货车也经常需要雇佣人手来保镖。另外，布鲁兰边境也不时有魔法兽出没，布鲁兰当地治安官会为消除这些怪兽支付不菲的赏金。

尽管三姐妹不停鼓吹和平，并且曾经试图参与王座堡协约，卓姆与布鲁兰仍旧关系紧张。卓姆近些年影响力不断扩大，但却始终未能得到正式独立国家的地位。同时，卓姆与布鲁兰的边境冲突时有发生，勃兰奈尔国王对索拉·卡夏以及她姐妹的甜言蜜语目前毫无信心。

冒险话题

—某个学者发现了远古大地精的卷轴，上面记载了某个位于卡萨克卓尔遗迹中密室的位置。与此同时，达贡的凯斥瓦拉部落也知道了这里藏宝的消息，双方都想要首先发现这批宝物。而占领这里的美杜莎一旦知道这个消息，也自然不会放过自己居住地旁边的宝物。这些宝物究竟是古代神器，金银珠宝或者只是远古英雄被石化的尸体呢？如果是后者，凯斥瓦拉部落能否借此调查出真正继承达坎帝国血统的后裔，并借此重现古老帝国的辉煌呢？

—银焰教会听到有关兽化人幸存者的组织，黑暗群狼会存在的流言。尽管严格来说，教会对兽化人的大清洗已经结束，但一队意图为大清洗复仇的力量，总会对银焰教会及其追随者构成很大威胁。效忠教会的圣武士和牧师被派往卓姆，调查有关群狼会的传言是否属实。

—某人忽然接到一个石像鬼送来的神秘包裹，要他送往峭岩山城的王宫里。索拉·塔里莎也在预言法术中看到了这个送信者。究竟这次旅途是送信者通往财富的捷径，还是会将他陷入索拉·卡夏的诡计，或是卷进岩石女王和鬼婆们日益升温的争斗中？

—邓奈斯家族对萨拉释克家族在本地取得的地位眼红，他们想尽办法想要削弱或羞辱对手。当冒险者访问灰墙城时，正赶上一个萨拉释克家族成员被栽赃，他因谋杀昆达兰领主家长老的罪名，判决必须去竞技场搏斗以证明自己的无辜。对于一个没有战斗经验的人来说，竞技场搏斗无疑是送死，冒险者能在事情无可挽救之前挖出真正的凶手吗？

—萨拉释克家族在北部山区发现一处古老矿洞。但是很久以前为了阻止大地精前来采矿，异变魔制造了很多可怕的异形在里面巡逻。在矿洞重新开采前，这些异形必须被清除。而冒险者也很可能在清除怪物的同时，发现一些地精与异变魔战争时期遗留下来的宝物。

埃鲁登原野
THE ELDEEN REACHES

首都：碧心城

人口：500,000(45%人类，16%半精灵，16%半兽化人，7%侏儒，7%半身人，3%兽人，3%精灵，3%其他种族)

特产品：农产品，畜牧业产品

埃鲁登原野位于科瓦雷西北地区到阴影峭岩间。原野东部拥有肥沃的平原和起伏的山丘，但其他多数地貌都是浓密的原始丛林。丛林中生长着全科瓦雷最年老的树木，它们经历着古代帝国的兴衰起伏，也见证着人类在这里成长的点滴。魔法的力量环绕着森林，奇异的野兽和顽皮的妖精时隐时现。密林深处隐藏着未知的危险，而那些定居在林间的人类通常也不喜欢被旅行者打扰。

埃鲁登原野深处的丛林保持着原始风貌，他们从科瓦雷刚刚形成的时候就存在于此。在怪兽年代中，大地精建立起横贯科瓦雷大陆的强大帝国时，埃鲁登原野是那些想与自然和谐共处的兽人家园。之后兽人在与异变魔的战争中几乎被灭绝，也由于这场战争，如今丛林中仍游荡着各种异怪和用血肉制造的，外貌可憎的异形生物。

几千年过后人类来到科瓦雷。尽管许多地区国家都逐渐成为或将要成为伽利法王国的组成部分，埃鲁登原野仍旧保持着相对的独立性，这要归功于维纳恩河西侧闹鬼森林中充满怪兽和恶魔的传说。几百年后的今天，人类和其他常见种族对埃鲁登原野仍然无甚涉足。某些人因为探索或寻求机遇前来，效忠银焰的武士和猎人与邪恶的魔法生物作战，也经常将特别危险的怪物赶入原野丛林中。其他某些人物则被不知名的力量召唤至此。远古森林的深处，受感召而来的人物在这里会见德鲁伊宗师欧里安——一颗守护这片森林四千年之久的启智松树。他教导接受感召者野性的生存方式，并告诉他们护门者古老的责任。他的教诲鼓舞着原野中所有的德鲁伊教派。

数世纪中，德鲁伊社会在齐云森林中不断发展扩大。新生种族不断为原野带来新的习俗和观念，欧里安的教诲在德鲁伊中也逐渐产生分歧，德鲁伊内部慢慢分裂成许多派系。其间安黛尔占据了森林边缘的肥沃平原，农民和拓荒者沿着河流边缘逐渐扩散。尽管拓荒者与半兽化人之间，拓荒者与德鲁伊之间以及德鲁伊内部目前都存在不少纠纷，但这个地区气氛普遍和平向上。

终末战争破坏了科瓦雷原有的秩序。随着战局不断恶化，安黛尔逐渐将部队派遣到核心地区以及东部边境的战区，留下埃鲁登原野自力更生。来自坎纳斯和拉扎尔邦联的强盗团伙霸占糟蹋农田，并且在森林中建造基地和中继站。布鲁兰军队也越过银水湖，占领了西鲁巴兰镇，绿刃村和鄂拉斯卡镇。为了阻止事情更加恶化，由德鲁伊和巡林客建立的组织森林守望者在９５６ＹＫ成立。守望者联合附近农民，以迅雷不及掩耳之势催垮了附近的强盗军队。在北部局势略微安定之后，守望者转向南部地区。最终在９５９ＹＫ，布鲁兰的军队也被逐回银水湖对岸。

埃鲁登居民普遍感到被安黛尔当局抛弃，出于不满他们转而效忠德鲁伊宗师，切断所有和安黛尔领主的联系，并多次抵制安黛尔当局取回控制的努力。自从９５８ＹＫ起埃鲁登原野的居民就把这里视为独立王国，并最终在王座堡协约中取得应有的地位。安黛尔是否会在终末战争结束后收复自己从前的领地，至今疑云重重。

产业

埃鲁登原野领土内拥有全科瓦雷最肥沃的土地。在德鲁伊们超凡智慧的领导下，埃鲁登的农业产品从种类到数量都相当丰富。作物除去埃鲁登人口消耗外还有相当剩余，因此农业产品是埃鲁登重要经济支柱。布鲁兰和坎纳斯都大量进口埃鲁登的农产品，用来支付高比例工业人口的日常消耗。因此两国都试图在埃鲁登取得地位，如果和平努力失败，他们将不惜动用武力。

除去农业产品，畜牧业产出也是东部埃鲁登重要经济来源。瓦塔利斯家族专注研究埃鲁登生物许久，并且花费几代人的努力去驯养埃鲁登原野中稀有生物，以及使用魔育技术制造现有生物的新品种。他们提供的很多坐骑，守护兽，优质家畜和异种宠物，都原产自埃鲁登原野。

黑木树林随机分部在原野各处，树林中通常生长有很多珍稀动植物，这些生物拥有很高的炼金术和神秘术价值。不过德鲁伊团体不鼓励人们利用这些珍稀生物牟利，丛林守望者也会很严厉地打击谋取私利的偷猎者。

除去偷猎行为，多数德鲁伊可以容忍东北部平原农民和瓦塔利斯家族的行为，认为耕地和被驯养的牲畜至少能得到所有者的精心照料和尊重。很多村落都由当地德鲁伊提供精神指导和农业技术建议。但其中也有少数极端教派，比如灰烬誓盟就认为此类行径是对大自然暴力的扭曲。这些极端团体偶尔会与北部社群发生冲突。

社会人文

两种截然不同的文化统治着原野，偏西大部分是德鲁伊各派系的家园齐云森林，东北部平原则聚集着农业为主的社群。

东北部地区的农民生活简朴，世代耕耘辛勤土地并以此自豪。典型的埃鲁登农民对村庄外界的事务无甚兴趣，但对本社群居民忠心耿耿。这部分领地人口稀少，可开发土地面积广大。埃鲁登农民毕生致力于照料土地，收获农作物并且为子孙后代留下面积广博的大型农场。某些社群可能对陌生的旅行者心怀狐疑，但多数农民态度友好，会尽己所能帮助旅行者。

瓦塔利斯家族在东部边境地带拥有社群，他们属下的村庄通常比农业村落规模更大，设施服务也相对完全并为旅行者提供各种娱乐。虽然瓦塔利斯家族尊重森林守望者的实力和影响力，但家族的村庄通常没有德鲁伊指导员，家族认为龙纹赋予他们的能力可以很好地证明他们与自然的联系。

很多各执己见的德鲁伊派系定居在齐云森林中。森林守望者作为其中最大的团体，在森林各处都有社群，其他各派系大多游牧生存。多数派系在特定地区周游，而灰烬誓盟和其他几个派系则在森林各处迁徙定居。每个德鲁伊派系拥有自己的习俗和观念，其中有些习俗甚至相互对立。森林守望者欢迎任何旅行者，只要他们对自然力量表示起码尊重。而灰烬誓盟的成员则对旅行者心怀疑虑并且对奥术施法者表现敌对。

科瓦雷最主要的半兽化人团体也集中在埃鲁登原野西部森林中。其中很多半兽化人加入德鲁伊教派，但仍有部分半兽化人部落残存在森林深处。和德鲁伊教派类似，很多半兽化人部落拥有自己独特的习俗。某些部落保留着游牧习性，这些部落喜欢融入自然的生活并且极力避免和外界组织交往。另外某些部落则更喜欢靠近人类部分的血统，他们建立村落，并与东北部平原的农民以及来往旅行者进行贸易。长久以来所有半兽化人都不同程度地遭受银焰教会审判官的追捕，但最近几年教会对半兽化人的态度明显改观，已经不再认定半兽化人是邪恶产物，因此半兽化人也不再属于必须被银焰教会摧毁的生物（尽管他们拥有兽化血统）。



埃鲁登原野中的一个古代德鲁伊天文台

政治

最近四十年，埃鲁登主要处于森林守望者的保护下，由德鲁伊宗师欧里安负责领导。守望者长期统治埃鲁登森林区域，势力逐渐延伸到森林外面的平原地区。如今每个村落都拥有一名德鲁伊顾问（依据村落大小，等级从 1 级到 7 级不等）负责提供法术援助和精神指导，并且为村庄领导提供建议。评议会由各个农场代表组成，负责社群政务。守望者的巡林客们在森林中巡逻，随时应付各种威胁。

半兽化人部落和德鲁伊教派都有各自不同的习俗，但领导通常都是团体中最年长最富有智慧的成员。团体的法律通常遵循自然之道，而司法通常迅捷而严厉。

埃鲁登原野在政治方面大体忽略东部科瓦雷发生的事件，而对方也通常忽略埃鲁登原野的存在。森林守望者已经郑重对安黛尔以及布鲁兰方面声明，他们将抵抗一切进犯埃鲁登原野的军事行为，并在今后不会对任何有关边境，条约和资源开采权进行谈判。

组织

埃鲁登原野表面上平静祥和，东北部平原在森林守望者的照料下发展稳定。然而西部森林地带却相对斗争频繁。不同的德鲁伊宗派，半兽化人部落以及各种精类集团维持着森林中微妙的势力平衡。除去瓦塔利斯家族，只有欧瑞恩家族在原野保持相当的影响。欧瑞恩家族的商路和商队为埃鲁登原野提供必要的外界物资。其他家族也可能在瓦塔利斯家族的村庄中提供某些服务，但从不深入原野其他区域。

瓦塔利斯家族：畜牧龙纹最早在原野东北部的人类拓荒者中出现，之后家族建起原野上最大规模的据点。瓦塔利斯家族控制着三小镇和一个小城，稳定供应着来自外界诸国的货物和服务。三个小镇分别是梅瑞尔草原，绝棘镇和鄂拉斯卡，小城瓦纳则坐落在安黛尔边境地区，同时也是瓦塔利斯族主的根据地。瓦塔利斯家族对森林守望者维持稳定秩序心怀感激，同时对各个德鲁伊教派态度友善。然而魔育动物的研究也使家族曾多次与灰烬誓盟发生冲突。

护门者：作为科瓦雷最古老的德鲁伊组织，护门者的终极使命是对抗黄泉巨龙的邪恶力量。如今约有近百名护门者活跃在埃鲁登原野的森林中，他们四处巡查异变魔和其他远古邪恶力量的封印。他们也经常观测天象以预知危险位面的靠近。多数埃鲁登原野的护门者是兽人，其中也有少量人类和半兽人效力于此。

森林守望者：森林守望者是埃鲁登境内最大也是最具影响力的德鲁伊教派，他们遍布原野各地，守护着广大森林及东北部平原。守望者规模在近期有明显扩充，因为很多农民的子女都自愿加入教派。守望者维持整个原野的秩序，所有教派也都遵从守望者的领袖德鲁伊宗师欧里安的智慧。欧里安外貌是一棵高达 2 1 0 尺的大松树，年龄在四千岁以上。某位去世已久的古老德鲁伊使用*启蒙术*赋予了松树的生命。欧里安不仅在原野中拥有至高权威，事实上也是艾伯伦世界中最年长最强大的德鲁伊。森林守望者在很多城市拥有社群，比如碧心城，西鲁巴兰城和天堂谷。

黄泉巨龙会：异变魔的传说在森林中一直盛行，异怪和其他扭曲的生物也经常在森林中出现。巨龙会教徒偶尔从阴影湿地前往埃鲁登原野，半兽化人和东部村民也常常受到黄泉巨龙会疯狂念头的感染。教徒经常和护门者发生冲突，他们总想解开兽人德鲁伊守护的那些封印。

其他小型教派：除去森林守望者，还有很多或同盟或对立的小型德鲁伊教派遍布埃鲁登森林中。其中包括灰烬誓盟，这个教派行为极端，经常攻击北部平原的农民以及其他被认为危害自然秩序的存在。而寒冬仆从这个教派则多数是虚无主义者，将死亡作为自然循环中重要的环节加以崇拜。由亲近精类的德鲁伊及巡林客组成的绿吟者教派则活跃在黄昏树林附近。

宗教

埃鲁登原野盛行德鲁伊传统。森林守望者的势力遍布整个国度，多数社群中都有守望者的德鲁伊担任精神指导和技术顾问。森林守望者致力于在人类社会发展和自然成长之间寻找平衡点。与灰烬誓盟不同，他们容许农业和畜牧业的存在，只要自然之物得到应有的尊重，他们也不反对狩猎谋生。森林守望者把妖精类视为自然的结晶，认为摧毁树精居住的树木是很严重的罪行。

东部原野地区的村庄大多遵循德鲁伊的教诲和权威，但其中仍流传着部分其他传统，守望者也从不干涉村民的宗教信仰。原野上散布着少量神庙，其中包括天命诸神中的杜·哈拉，欧拉卓，博得雷，特别是阿拉瓦依和巴力诺广受崇拜。

主要城市

小型农业社群遍布埃鲁登的东北部平原，其中多数规模为聚落或者村庄。瓦塔利斯家族掌控的部



分城镇沿原野东部边界分部，其中有整个地区最大的城市瓦纳城。在西部广大森林地带，德鲁伊教派和当地半兽化人则多数居住在原始的小村或部落中

碧心城(Greenheart)(小镇，人口1,260)：这座位于齐云森林中心的小镇是森林守望者的家园。名称源自镇中央的神圣树林，这里是位面拉玛尼亚·破晓森林的显能区域（参考第97页）。德鲁伊宗师欧里安（绝对中立，启智松树，德鲁伊20级）整日居住在这片树林中，他经常与来访者交谈但是极少移动身体。渴望加入森林守望者的人们前来这里接受德鲁伊的训练。社群人口维持在一千左右，其中有德鲁伊学生及导师，守卫和护林员，与森林守望者合作的年长德鲁伊，以及为城市提供生存资源的猎人和采集者。每逢德鲁伊聚会或是重要庆典，各个德鲁伊教派的成员便会从森林各处聚集在这里，往往会造成人口激增至数千名。这些德鲁伊和巡林客（多数呈动物形态）会在碧心城四周扎营结寨，他们的动物伙伴则自由地在城市周围游走。

碧心城是个宗教社群。途径此处的旅者只要对大自然心怀崇敬，德鲁伊便会为他提供居所和生活物资，但城中没有市场或酒馆之类的设施。城镇居民某些居住在用泥土化为石料而搭建的建筑里，有些则居住在齐云森林中，用*塑木术*将树木改造成房屋的模样。

所有在欧里安树林中施展的德鲁伊和巡林客法术，都会自动得到延时效果。

瓦纳城(Varna)(小城，人口8,000)：碧心城是埃鲁登原野的精神核心，而瓦纳城则是原野上规模最大的城市，也是本地与科瓦雷外界物资信息交换中心。瓦纳是瓦塔利斯家族经营的最大据点，领土包括大量优质牧场以及各种生物的训练设施。人们都半开玩笑地声称，这个城里的厩所比人居住的房屋更奢华，而这个传言某种意义上也是对的。即使是家族族主达林·D·瓦塔利斯（混乱善良，男性人类，专家8级）的司令部也十分简朴。达林是个精明的男子，驯养动物和掌握人心的本领都很高超。如果冒险者想要找到顶级的魔育战马，或是飞马充当坐骑，瓦纳绝对是他应该前往的地点。

绝大多数龙纹家族会在瓦纳出没，城中还存在地下黑市，以供偷猎者交易从原野深处收获的稀有物品，但森林守望者对于任何发现的偷猎品（包括独角兽的角或是位移兽毛皮）都会出面抵制。瓦塔利斯家族在这里主要经营畜牧业，但本地农业和其他城市特征都与安黛尔风格及其相似。即使在战争

中最紧张的日子中，瓦塔利斯家族仍然设法与安黛尔方面保持良好关系（族主兄弟与安黛尔女王成婚一事对此无甚关联）。城市中比较重要的景观还包括猎人树园，这是处供奉天命诸神中巴力诺的巨大神庙。巴力诺是瓦塔利斯家族信奉的主神。

克里镇(Cree)(小镇，人口1,000):克里坐落在伽利法湖岸边，是个农业与渔业结合的小镇。大片农田遍布小镇西部和北部，伽利法湖那碧蓝的湖面上则渔船穿梭往来。克里镇的渔船遍布伽利法湖各个角落，克里渔民则是这片水域最勇敢的水手。来自其他湖泊沿岸城镇的渔船通常只在浅水区徘徊，而克里渔船则从不畏惧湖心深水地区的危险，经常横穿整个湖泊进行工作。

其中最勇敢的一名水手是诺塔克·九指船长（混乱善良，男性人类，专家 6 级），他拥有一艘名叫平稳号的渔船。诺塔克船长除去捕鱼，还经常受雇横穿湖泊运送信件和货物。也因此伽利法湖沿岸各个村落都很常见到克里渔船，无论是地属埃鲁登，安黛尔还是布鲁兰。

狼爪村(Wolf's Paw)(聚落，人口75)：狼爪村是个农业为主的小村，坐落在东北部平原中央地带的这个小村是本地少见的半兽化人村落。科瓦雷的半兽化人大多与常见种族混居，部分结成团伙像塔兰塔平原游牧民样游牧生存，然而这个村落的半兽化人则较为不同地选择了平稳的农民生涯，他们占据了小片土地定居，并且建立起狼爪村。

村落领袖莎拉若（中立善良，女性半兽化人，巡林客 4 级）曾说服村落居民停止游荡，定居下来耕种土地。村里的精神指导是洛甘（守序中立，男性半兽化人，德鲁伊 2 级），他与森林守望者关系密切，也因此使村落受到很多照顾。

村民除去耕田外，也定期去避难谷附近的森林中捕猎肉食。这种捕猎行为同时也作为纪念以前游猎生涯的传统和庆典存在。村落中还有个不为人知的小秘密：莎拉若的祖父索恩特夫特其实是名在银焰教会大清洗中幸存的狼人。老人极少离开村落，他喜欢在阳光下闲坐，并且很满意自己现在充当村落历史学家和顾问的身份。偶尔老狼人会变为狼形去附近森林狩猎，但他会十分谨慎地不要传播兽化病。

重要地点

魔法和神秘力量贯穿埃鲁登领土。各种自然的精魄在原野中幻化闪现。原野上同时也遍布着异变魔战争中留下的伤痕，枯萎的树林中还不断滋生出异怪和其他扭曲的怪物。护门者在埃鲁登把守着通往凯博尔的传送门，并维持着封印异变魔和其他古代恶魔的封印。只要你怀着豁达的思想和勇敢的心来探索，埃鲁登原野便是一片回报丰厚的土地。

黄昏林地（The Gloaming）：在埃鲁登大森林深处，冒险者可能会不幸地误入一个危险的区域。那里树木扭曲，葱郁的植物被干枯的树丛取代，剧毒的藤蔓和可憎的毒虫盘根错节地纠缠。地处位面玛伯尔·永恒黑夜的显能区域，是造成这种衰败表象的原因。玛伯尔的显能区域中充盈着负能量。在过去一个世纪中，黄昏林地的领地有些微扩展，这里是致死的植物，可憎的毒虫以及拥有智力的非自然虫类的家园。有些人说这片林地是异变魔的制造品，而寒冬仆从的成员则相信这里预示着万物的结局，并把此处视为圣地。

目前薄暮暗林的范围大约是 1 5 英里直径，每隔 5 英里分为一环，越往深处显能区域的能力就越强大。处于外环的角色需要在有关毒素的豁免检定中（包括*疫病术*和*毒击术*检定）承受－ 2 减值。处于中环时，所有使用负能量的法术（包括*造成伤害*系列法术）均自动得到极效，使用正能量的法术则受到抑制。处于内环时，被施展的负能量法术施法者等级＋ 4 ，所有上述效果可以相互叠加。

守护者树林（The Guardian Trees）：埃鲁登的土地特别肥沃。在西部森林中央，齐云森林深处有一处树木特别高大的地方，这就是守护者树林。这些守护之木每棵都比最高大的红木还要高大，相当数量的凶暴动物在这些高大的树木下生活。树林向四周延伸约 3 0 英里，有许多德鲁伊或半兽化人在这里建立社群，碧心城就是其中之一。

有人说这些守护之木都像德鲁伊宗师欧里安那样，被怪物年代的古老德鲁伊施展过*启蒙术*。更多人则认为这些树木只是由于年龄古老而特别高大而已。无论真相如何（而且从未有人得到过许可去研究这些树木），这片树林中无疑充满了古老的魔法力量和上古生命。除去碧心城之外，守护者树林中还有很多其他德鲁伊圣地，许多德鲁伊和巡林客都喜欢在这些高大树木的庇护下修身养性。

黎明林地（The Twilight Demesne）：精类生物在埃鲁登各地很常见。树精常常在树木中窥视，瀑布妖精（fossergrim，参考魔物大全）占据着大小瀑布，妖精们在月光下舞蹈，而半羊人在林地中徘徊。这些生物居无定所，捉摸不定，从不在其他地区成群出现，但黎明林地是个例外。传说中这片

林地在埃鲁登大森林遥远的西部，阴影峭岩与拜拾克山脉之间。然而如何抵达这片林地，每个传说中的方法却迥然不同。有些故事中说那里有一面荆棘的墙壁，随着妖精们的心思而不断变幻。有些故事却描述那里有座银白色的水晶塔，只有在旅者表演正确的舞蹈与歌曲后才会出现。绿吟者经常与妖精们交换歌曲与故事，想要踏入辉光林地的旅者最好还是请求他们协助。

林地是妖精花园的一部分。这个花园没有主人，各种各样的精魂，半羊人，精类以及各种半精类生物聚集在这里狂欢歌舞。古老的传说中，造访此处的英雄会得到妖精们的赠礼，或是获得奇异的法术。然而由于妖精是如此顽皮淘气，造访黎明林地终究是件十分危险的尝试，而且妖精们的礼物也未必像想象中一般昂贵（虽然也有可能更昂贵）。

整个齐云森林西部都是位面瑟蓝尼斯·妖精花园的显能区域，黎明林地则是凡人前往妖精花园的通路。妖精们经由此处在两个世界中穿梭往来，也可能诱惑粗心的旅者与他们同行。

冒险

埃鲁登东北部平原整体来说是和平安祥的去处。欧瑞恩家族在主要村落之间都修筑有商路，旅行者可以毫无困难地穿梭其中。森林守望者时刻警惕着从森林中窜出的怪物，而敢于在公路上抢劫的强盗也会很快得到处理。

然而在埃鲁登西部大森林中旅行则是完全不同的情况。森林中只有很少的道路，而且大部分已经年久失修。居住在森林中的德鲁伊和半兽化人极少在行走后留下踪迹。许多危险的生物在林中游荡，其中包括凶暴动物和残暴动物，还有一些魔法兽甚至异怪。另外，灰烬誓盟，寒冬仆从和某些半兽化人村落也对冒险者构成威胁。护门者会尽量消灭他们遇到的异怪，但对其他生物置之不理，而守望者通常会为保护魔法兽而战，阻止偷猎者牟取它们的角，毛皮或其他身体器官。

许多组织势力都有可能导致冒险者与埃鲁登原野发生关联。黎明林地，护门者或者德鲁伊宗师都可能持有冒险者需要的神器。翡翠利爪骑士团（参考２４４页）可能想要接近黄昏林地中的力量，或者黄泉巨龙会的某个组织可能在埃鲁登森林深处策划危害科瓦雷的大阴谋。在原野地区旅行的冒险者可能注意到德鲁伊各教派以及瓦塔利斯家族之间逐渐紧张的关系，也可能对原野和安黛尔统治者间的摩擦发生兴趣。布鲁兰和安黛尔有可能需要人手刺探原野现在的状况，而偶尔在布鲁兰或安黛尔边境地区，也可能发生埃鲁登森林中的生物潜入村落进行谋杀，而后消失在国境彼端的棘手案件。这里不断的冲突，这里古老的神秘，埃鲁登原野的一切等待着冒险者去发掘。

冒险话题

—某位魔法评议会的学者雇佣冒险者前往埃鲁登森林深处，协助远征队探索一个古老的遗迹。他们在遗迹中解除的隐蔽封印，会释放出远古强大的异变魔吗？

—１００年前曾经有名银焰教会的骑士在黎明林地中失踪。教会相信他是被妖精诱拐并且扣留在林地中。终末战争的结束使得教会有精力开始策划营救这名骑士。但事实上，这名骑士为了帮助妖精们解除某个恐怖精魂的控制而战死，他的行为被妖精们在敬畏中传诵。至今妖精花园的长老们还保留着这名高贵骑士的盔甲和武器作为纪念。如果有名新的银焰骑士能够找到妖精花园并且通过重重考验，妖精们便会赠与她这些装备。

—森林守望者寻求来访冒险者的帮助。在齐云森林北部，翡翠利爪骑士团刚刚建造了一处基地以进行他们在此处的秘密任务。守望者认为必须在翡翠利爪骑士团对埃鲁登原野上的自然平衡构成威胁之前，首先破坏这个基地。

—某位黄泉巨龙会教徒前往黄昏林地进行魔法仪式，他试图在那里汲取玛伯尔位面的力量。勇敢的冒险者们能否打破寒冬仆从的种种阻挠，前往这片危险区域及时阻止这场浩劫呢？如果仪式成功，他们又是否能够阻止这名滥用永恒黑夜力量的人物继续危害科瓦雷呢？

—某种奇怪的力量使得一只残暴野猪前往碧心城，之后每天都有大量残暴动物在附近出现，甚至对本地德鲁伊社群以及德鲁伊宗师的树园构成安全威胁。在德鲁伊宗师的吩咐下，守望者请求冒险者帮忙解决这些残暴生物，并调查动乱的源头。如果冒险者队伍里有德鲁伊或巡林客，那名角色能听到请求前往保护德鲁伊宗师的声音在树林中转播。

—瓦塔利斯家族已经受够了来自灰烬誓盟教派的骚扰破坏，而最近几个星期这些家伙的行为有变本加厉的趋势。家族派遣有意向的冒险者保护他们的财产，并且请求冒险者帮忙设法减少来自这个教派的攻击行为。

坎纳斯（KARRNATH）

首都：寇斯
人口：2,500,000（52%人类，18%矮人，10%半身人，8%半精灵，8%精灵，4%其他）
特产品：麦酒，奶制品，玻璃，谷物，家畜，木材，纸张，纺织品。
语言：通用语，矮人语，精灵语，半身人语

坎纳斯在科瓦雷五国中拥有最优秀的军事传统，同时也是伽利法Ⅰ世国王的家乡。坎纳斯国境内有茂盛的森林，肥沃的平原，还有发源自雪山峰顶流入大海的广阔水域。国家领土一度涵盖传承海峡以东的大部分土地，包括如今的摩洛领，塔兰塔平原，夸巴拉和拉扎尔邦联地区。如今坎纳斯国土西起传承海峡及塞尔河，东至铁根山脉，北起坎恩湾，南至塔兰塔平原。王国在五国确立之前便已经成立，自此之后名称从未变动。征服者坎恩不但创立了国家，当时还有并吞五国的野心。数世纪后的３２ＹＫ，另一名叫坎恩的国王，也是伽利法国王后裔之一接手这个国家。同年，五国先后以国王五个年长的儿女名字定下国名。

伽利法最后的国王嘉奥特在位期间，坎埃斯Ⅰ世统治坎纳斯。他是嘉奥特国王的三子，外貌高挑而消瘦，眼睛中洋溢着难以遏制的激情，同时也思维敏锐。父亲去世后，坎埃斯很快加入瑟雷恩国王瑟林及布鲁兰国王沃恩的行列，联合反对姐姐蜜莎安继承王位。终末战争随即爆发，坎纳斯开始双线作战，同时应付塞尔和安黛尔的战事。单纯由于反对伽利法王位的继承传统，布鲁兰，瑟雷恩和坎纳斯结成临时联盟，但他们都对继承权问题无法提出解决方案。终末战争开始时期势力分为两方：维护伽利法传统的塞尔及安黛尔，以及反对这项传统的布鲁兰，瑟雷恩和坎纳斯。不久之后每个国王便都开始策划自己继承帝位的意图，联盟间脆弱的羁绊也随着流血与狂怒瓦解。

坎纳斯目前在位的国王是坎埃斯·ir·维纳恩Ⅲ世，他与最初使用这个名字的国王，也就是他的祖父相貌极其相似。坎埃斯在９９１ＹＫ夺取政权，之后马上开始鼓吹和平。他在幕后为王座堡协约的进行做过很多努力，同时也是第一个在协议上签字的国王。

目下坎纳斯十分珍视来得不易的和平。坎埃斯尚无子嗣，于是他用自己的弟妹以及其他显要贵族与其他王国的王室成员交换居住，以表达相互合作和平发展的心意。布鲁兰也国王也已经将两个孩子，哈里克斯和波芮娜派往坎纳斯，以增进两国友好关系。坎纳斯同时也极力争取安黛尔和瑟雷恩的合作，这两个国家在战争中与坎纳斯冲突最为频繁。摩洛领一直与坎纳斯关系良好，战争中也是坚定的合作伙伴。在王国南部，为了限制激进的维伦那精灵，坎纳斯与塔兰塔平原上部分半身人部落达成盟约，此项盟约允许坎纳斯在塔兰塔平原内驻留军队，以保持双方共同的和平。

产业

坎纳斯森林，尤其是位于坎纳斯北部茂密的坎恩森林，出产科瓦雷最著名的商品之一。这里松木质量优秀，远销布鲁兰和拉扎尔诸邦。坎纳斯的造纸业也十分出色，产自坎纳斯的纸张可以在市场上卖到特别的高价。

遍布坎纳斯各地的奶牛场出产牛奶，黄油以及在寇斯和埃图尔销售的乳酪，还有某些特别风味的乳酪远销各地城镇，其价格与同等重量的白银相似。坎纳斯出产的牛肉，猪肉以及禽类产品同样是全科瓦雷最优秀的。伽兰达家族特别偏好在宴会上供应产自坎纳斯的猪肉及牛肉。欧瑞恩家族也为保持这些肉类在运输中的新鲜度，而特别提供冷藏运输车的服务。

从埃鲁登原野到拉扎尔邦联，另一种伽兰达家族特别喜欢在宴会上提供的产品，就是夜木啤酒。夜木啤酒味道纯厚芳香，颜色深暗带有闪光般金色泡沫，令饮用者感到活力充沛。桶装夜木啤酒和坎纳斯苦味乳酪可以在国外市场上卖出极高的价钱，邓奈斯家族的佣兵甚至以保护运送这些货物感到荣耀。

与其他国家相同，各个龙纹家族在坎纳斯都拥有大小商场或者哨站，其中两个家族在坎纳斯特别活跃。医疗工会的乔拉斯克家族的司令部在维迪卡城占据大片区域，他们在那里还设有训练中心以培养新医师。邓奈斯家族则驻扎在卡拉可顿城，他们在那里兴建的哨兵塔高耸而引人注目。

社会人文

坎纳斯的中心地带是生机勃勃的都市区，中产阶级在这里经营店铺，雇佣劳力并利用传承海峡东方这片庞大都市的优势发财致富。在都市区以外，坎纳斯的国土大部分是肥沃的农田和牧场。但即便如此，坎纳斯的农业产品仍旧无法支持都市集中区

的寇斯，卡拉可顿，埃图尔，瑞肯马克以及维迪卡这些大都市的日常消耗。因此坎纳斯需要从埃鲁登原野或是安黛尔进口食品，与这两个西部国家的合作刚刚确立，但粮食进口已经帮助坎纳斯从９９６ＹＫ的大饥荒中逐渐解脱出来。

坎纳斯有优良的军事传统，每个身体合格的公民都要服兵役。国内很多家庭也有从军史，家中某些成员会在强制性兵役后选择军人作为职业生涯。但无论如何，公民至少要服役两年。战争期间，兵役时间可能无条件增加，很多士兵及水手因此已服兵役８年之久。

不死生物是坎纳斯社会的重要组成部分。与艾伦诺富有智慧的不朽生物不同，用来包围坎纳斯国土的不死军团多由无智力的骷髅或僵尸组成。终末战争早期，坎埃斯Ⅰ世无视部分贵族以及宗教领袖的强烈反对，开始使用装备精良的不死生物提升军队战斗力。王家尸体收集员经常穿梭于战场之间回收尸体，直至今日，坎纳斯仍旧继续秘密组建着可以随时召集来使用的不死军队。小部分不死军队如今仍旧在运作，它们被用来守卫边境，以及将前来进犯的维伦那精灵逐出塔兰塔平原。

坎纳斯夏季短暂且潮湿酷热，冬季漫长而寒冷多雪。传承海峡内风暴频繁，寒流经常从凯恩湾毫无预警地袭来。这样的气候造就了坎纳斯人坚韧的体魄和顽强的性格。

虽然有时这种顽强近似顽固，但令一方便也使得他们坚强而团结。当又黑又冷的冬夜降临时，标准的坎纳斯人会围坐在熊熊的篝火前，一边饮用香醇的啤酒，一边就着大块的乳酪吃肉。

瑞肯马克军事学院几百年来都在培养伽利法王国的军官人才，至今仍然是科瓦雷第一的军事院校。终末战争前，五国贵族都愿意将子女送往瑞肯马克接受教育，作为人生重要的经验。如今坎纳斯希望瑞肯马克学院仍能招揽各地人才，但战后普遍的厌战情绪使国外前来就读的学生寥寥无几。

由龙纹家族资助建立的十二学会（参考２４５页），在寇斯设有学校。终末战争期间，学会试图保持中立态度，但仍不可避免地被卷入战争。如今学院开始重建并恢复魔法课程，在招收各地学生上，与安黛尔的魔法评议会展开竞争。

欧瑞恩家族在坎纳斯各地经营商路，闪电列车则链接着坎纳斯，摩洛领以及塔兰塔平原的主要城市。此外坎纳斯郊区还有大量乡间小路，使得在坎纳斯旅行成为相当便利的事情。



政治

国王坎埃斯III世现在统治坎纳斯。他的曾祖父坎埃斯Ⅰ世是嘉奥特王的儿子，也是伽利法王国崩溃后的首席统治者。坎埃斯III世已经在王位上十几年，他在二十岁生日那天从摄政王莫蓝娜姨妈那里取回政权。坎埃斯出生后不久，他的父亲加隆暴毙，之后一直便是莫蓝娜代替执政。

坎纳斯在终末战争中损失惨重。为维护其庞大的陆军和海军，坎纳斯在战后三十年中一直被持续的饥荒和疫病困扰。多亏国家死灵法师和尸体收集者的努力，坎纳斯在有生部队所剩无几的时刻还能运用骷髅和僵尸继续战斗。这几年坎纳斯王室在王位问题上，经常受到贵族及封臣们的威胁与要挟。坎纳斯的人民虽然未必热爱自己的领主，但通常对他们心怀尊敬和恐惧。狂热的爱国主义教育使居民的目光集中于在战争中获胜，而很少关心自己艰难困苦的生活。

伽利法王室的后裔，坎埃斯·ir·维纳恩家族是坎纳斯的统治者。坎埃斯Ⅰ世子嗣繁荣，掌管着政府和军队要务。王室之下的贵族通常是地方军阀，在上个世纪的战争中担当将军或是海军上将的职务，负责包围所管辖地区的安全。坎埃斯Ⅱ世强硬的铁血政策使各地军阀相当不满，新国王坎埃斯III世则试图对现状加以改变，并且在掌控人心方便显露出卓越才华。坎埃斯III世更喜欢看到贵族们真心实意地效忠，并且也愿意对贵族表示足够的信任，但必要时他也不惜使用武力来维护自己的统治。

虽然坎埃斯III世对王国政体做出部分改革，但是坎纳斯基本还是伽利法后裔军事独裁的政权。王家市长统治着城镇乡村，王家大臣掌控所有国家设施并处理全部国际事务。法律规章是王国最重要的部分，强大的武力保证法律执行。伽利法王国法典是坎纳斯的基础规章，坎埃斯家族的法律则更加严苛无情。事实上，坎纳斯在终末战争初始就是军事统治下的国家。

坎埃斯其人

坎埃斯III世严密地保守着一个秘密。那就是坎埃斯III世其实并不是坎埃斯III世。只有极少数坎埃斯政府中的侧近察觉到有一点不对劲，而知道真实情况的人就更少了。真相究竟如何？说明起来就复杂了，简单的总结下就是：坎埃斯III世是坎埃斯Ⅰ世。

当终末战争处于高潮时，沃尔之血的祭司找到了坎埃斯Ⅰ世。这些祭司表示愿意帮助坎纳斯对抗敌人，只要坎埃斯答应帮点“小”忙就好。由于当时塞尔和瑟雷恩不断攻打边境，再加上坎纳斯那破裂的外交关系使他暂时没有盟友，坎埃斯同意了祭司提出的所有条件——只要他们能帮忙击退入侵者。

首先，沃尔之血的祭司们和坎埃斯的王家法师们一起将唤起僵尸和骷髅的技术提升到顶点，用于支持坎埃斯的军队。这些拥有精良装备的强化不死生物比普通的无心智行尸要强大的多，也可怕的多。其次，祭司们提供了一支只忠于沃尔之血和坎埃斯的精英战斗部队——翡翠利爪骑士团。“骑士团不仅能直接帮助你守卫国土，还能在敌国内部制造混乱和动荡。”祭司如此说明。这两项支援立刻解救了陷入困境的坎纳斯军队，同时骑士团也潜入塞尔、布鲁兰和安黛尔制造动乱。

当沃尔，即沃尔之血所崇拜的古老巫妖出现在坎埃斯面前让他兑现承诺时，坎埃斯除了服从别无选择。除了允许沃尔之血在坎纳斯各地建立寺庙和基地，坎埃斯还被要求参加血之圣礼。那并不是普通的仪式，在仪式中沃尔用古老的咒语将坎埃斯转化成了吸血鬼。这成为了逼迫坎埃斯顺从的枷锁，他必须竭尽全力才能保持独立的自我。因为愤怒的吸血鬼拒绝表示顺从，沃尔最终引爆了坎埃斯对血的饥渴（这是他一直努力克制的东西）。当蒙蔽心智的血色欲望散去之后，坎埃斯发现自己杀死了心爱的妻子。

现在，在退居幕后的八十年间成功将自己与沃尔之血的联系全部斩断的坎埃斯（守序邪恶，吸血鬼[人类]，望族 2 级 / 战士 1 1 级）再次君临自己的国家。他使用自己曾孙的身份，成为了坎埃斯III世。他借助各种魔法物品和能力来隐藏自己的吸血鬼本质。坎埃斯那重建自己那已经衰败的王国的强烈欲望使他成为了统治者中最麻烦也是最具献身精神的一个。

组织

王室和军阀构成坎纳斯的可见势力。所有龙纹家族在王国内都经营生意，但只有邓奈斯家族和乔拉斯克家族在坎纳斯设立总部。某些秘密组织也在坎纳斯活动，其中包括沃尔之血及其军事爪牙翡翠利爪骑士团。下面将逐一对这些组织的势力及其之间关系做详细介绍。

王室：坎纳斯王室由国王坎埃斯III世，他的妻子俄瑞甘妮，国王的弟弟妹妹以及各种叔父姨母侄子侄女组成。莫蓝娜姨妈一直保持在国王身边辅政，担当国家的首席参谋和外交部长。（事实上莫蓝娜不是坎埃斯的姨妈，而是他的孙女。而且她与她的国王一样，也是一名吸血鬼。有关国王坎埃斯的秘密请参考１７８页的边栏。）

俄瑞甘妮（混乱善良，女性精灵，望族４级／法师２级）某次代表艾伦诺出使五国时与坎埃斯初次见面。经过一段热恋期，两人在９９３ＹＫ，坎埃斯登基二周年纪念日那天结婚。王后对于新国家的政治十分有兴趣，坎埃斯也经常派遣她作为使臣出使各国。（俄瑞甘妮知道丈夫的真实身份，并一直试图战胜家乡宗教观对于不死生物的偏见。）

莫蓝娜（守序邪恶，女性人类吸血鬼，望族４级／术士５级）以坎埃斯国王摄政王的身份参与事务，目前她担当王家顾问的职责。莫蓝娜从不远离国王身边，除非被派遣出去以国王名义解决纠纷。她是一名身材高大体格壮硕的女子，其雷厉风行的工作态度使很多手下感到敬畏。

坎埃斯国王拥有一个后宫，然而这个地方意义并非像通常所想的那样。所有后宫成员都是曾经与坎埃斯合作的沃尔之血成员。这些青年男女自愿用血液满足他们国王的需求。坎埃斯从来很小心这些人的安全，不一次性吸食过多的血量，也不在两周内吸食同一个人。这个后宫设立在坎纳斯王宫国王居所的隐秘房间内，除去国王和王后，成员严禁与任何人交谈。名叫美丽的战俑（守序中立，女性外观战俑，战士７级）负责守卫后宫，她自从被提升至王家守卫后一直忠心耿耿。

坎埃斯家族中最强大的成员之一维帝姆·ir·欧米克（守序邪恶，男性人类，法师９级）是王室的表亲，同时也是王家死灵研究部部长。作为一名亡灵法师，维帝姆从来都对死亡和不死生物感到痴迷。他负责领导坎纳斯军事力量的重要组成部分不死军团，在目前这个和平时期，出现并不如战时那般频繁。由于国王目前表示要尽量维持和平，维帝姆只好一直在阴影中生存。坎埃斯没有要求死灵法师停止工程，但告诉他对此保持低调。维帝姆认为所有的和平最终将幻灭，而那一天也将是他人生再度辉煌的时刻。

坎埃斯目前将他的弟弟盖欧斯派往瑟雷恩，妹妹海迪丝派往布鲁兰，作为国家间维系和平的象征。其实他喜欢让后代在他身边成长，以便于更好地训练他们，然而增进与他国的关系对他来说是件更重要的事情，坎埃斯对此不得不割舍部分私利。

贵族和封臣：贵族们从坎纳斯国王那里获得封地和称号，在自己的领地上实行军事独裁。从村落小寨到城市要塞，军阀们各自负责掌控私有财产以及私有军队，除非国王召集他们或派下任务。其中两个军阀特别知名，瑞恩·ir·塔纳（混乱中立，男性人类，战士７级）和查理·ir·洛罕（守序邪恶，男性人类，望族１级／巡林客６级），他们都曾经率领过活人军团防守坎纳斯核心区域。两人公开场合都支持坎埃斯的领导，但是私下却在努力破坏王国和平，以便战事再起时从中渔利。

邓奈斯家族：邓奈斯家族族主和其他家族领袖在卡拉可顿城高耸的哨兵塔内指挥家族事务。布雷温·Ｄ·邓奈斯男爵（守序中立，人类男性，望族３级／战士３级／龙纹后裔３级）用铁腕政策统领家族。尽管与坎纳斯关系友好，布雷温仍要求家族成员对各国势力持中立态度。家族的防卫行会在家族总部外活动，保安军办公处也设立在总部以外。在伽利法王国兴盛时期，保安军就被赋予各地维持法律以及追捕逃犯的权力。王国瓦解后，保安军担当检察官的角色并有权力跨越边境执行正义。如今所有国家均已签署王座堡协约，他们允许邓奈斯家族恢复其国际警察的作用。每个保安军人员都定期在时间和条件允许时返回哨兵塔，向上级汇报工作状况以及领取下一阶段的任务。

乔拉斯克家族：乔拉斯克家族族主乌拉拉·Ｄ·乔拉斯克（守序善良，女性半身人，专家６级／龙纹后裔５级）在维迪卡城设有家族总部。总部规模庞大，几乎成为维迪卡的城中之城，结构复杂的建筑物钟经营着科瓦雷各地的医疗事务。建筑中还包含医疗设施，训练中心，温泉疗养院以及一所精神病院，用来收容严重到无法治愈的精神疾病患者。乌拉拉极少离开总部，她喜欢将其他地区的家族分部交给年轻一代管理。

十二学会：十二学会由龙纹家族命名，创立并且负责资助。学会的十三层高塔漂浮在坎纳斯首都



卡拉可顿的哨兵塔

寇斯城乌文公园上空。（第十三层高塔是为了纪念已经消失的死亡龙纹建造，至今空空如也。）除去在高塔中学习魔法，龙纹家族也在这个浮空高塔中分享各自的法术研究成果。坎纳斯历代国王经常从十二学会那里征求意见及顾问，坎埃斯国王也没有舍弃这个传统。也许是预料之中的，十二学会在终末战争期间也有重大损失，很多资深法师都回到故乡参与防卫工作，尤其是接近终结这些年，人员流失更为严重。如今因为学会人数削减，以及各家族委员会代表缺乏强力法师，十二学会面临重大的选择。龙纹家族是否能在家族里找到够格的法师呢？或是十二学会的地位会被魔法评议会慢慢取代呢？

沃尔之血：沃尔之血成员通常崇拜死灵（私下崇拜巫妖沃尔），这个组织从坎埃斯Ⅰ世在位时进驻坎纳斯。虽然国王最终从政府方面与其断绝联系，但沃尔之血在国境内仍然秘密策划行动，时刻寻找时机扩大影响，或是重新渗透进王室内部。教派驻扎在坎纳斯的最高牧师是玛勒瓦纳（守序邪恶，男性木乃伊[半精灵]，8级沃尔之血牧师），他负责掌控猩红修道院的鲜血仪式或典礼。猩红修道院是沃尔之血在坎纳斯的最大神庙，在暗夜都市埃图尔占据很大地盘。虽然教派目前的教徒没有以往众多，而且位于王国各处的大小神庙都被关闭或被迫转入地下运营，但猩红修道院至今仍旧保持开放。玛勒瓦纳和属下的祭司在全国各地潜伏，并进行着秘密活动，但修道院在外交上却保持着谦卑形象。

翡翠利爪骑士团：翡翠利爪骑士团曾经是效忠坎纳斯的忠诚骑士组织，而如今却沦为非法组织并受到坎纳斯政府的公然谴责。然而翡翠利爪骑士团私下仍然在执行他们的秘密主人，巫妖沃尔的计划。这个团体效忠于坎纳斯国王的时候，是国王隐秘而精锐的特种部队。国王的命令并未与沃尔发生冲突的年代，翡翠利爪骑士团看上去就是国王的忠实守卫和坎纳斯王国狂热的支持者。

但是坎埃斯Ⅰ世知道翡翠利爪团真正身份以及感觉自己被利用之后，便开始逐渐疏远这个团体并且开始驱逐他们。知道摄政王莫蓝娜在位期间，翡翠利爪骑士团的驱逐工作才基本完成。如今翡翠利爪骑士团成为一个网络纵横的地下恐怖主义组织，他们宣称自己是为了坎纳斯的辉煌而工作。实际上翡翠利爪骑士团只是沃尔之血首领沃尔的一颗精心布置的棋子。团体如今在科瓦雷的活动变本加厉，他们拥有强大的军队可以随时为沃尔效力。翡翠利

爪骑士团的真实身份显然是高度机密，任何察觉他们与沃尔之血存在联系的个体，很快会被送去血祭。

宗教

天命诸神是坎纳斯的主要信仰，其中神庙主要供奉的是博得雷，杜·阿拉，杜·顿恩和欧拉卓。由于与瑟雷恩关系紧张，银焰教会在坎纳斯只是一个标记，只有寇斯和维迪卡城内有小规模的银焰社群。少量但不容忽视的民众仍然在追随沃尔之血的教义，虽然国王已经明确和这个教派脱离关系，但位于埃图尔的猩红修道院内仍不时举行崇拜鲜血力量和探索亡灵神秘的祭祀活动。需要注意的是，普通沃尔之血教徒并不知道巫妖沃尔的存在，也不认为这个教派是邪恶的，他们只是单纯将鲜血视为生命的源泉，将亡灵视为通往神性的道路。

主要集聚地

坎纳斯多数城市居民在王国西部的都市区，剩下少量居民在东部平原上安家落户。所以多数主要集聚地集中在灰烬峰以西，下面将对这些地点进行介绍：

寇斯(Korth)(都会，人口85,500):寇斯城在伽利法王国建立之前就是坎纳斯首都。城中某些建筑历史可以追溯到人类刚登陆科瓦雷的时期，剩下多数建筑则是是伽利法Ⅰ世的王国兴盛期的产物。寇斯坐落在坎恩河南岸，城市东门外是茂密的夜木森林。坎纳斯王宫建造于高阶区国王丘上，高耸的城墙十分明显。城内另一处著名建筑是天命诸神大教堂，教堂占据了神殿区大面积土地，其中有天命诸神中每位神祇的神庙。

整体而言寇斯城风格沉重而规整，街区呈网状或辐射装从中央广场向外扩散。坎纳斯社会浓重的军事气息渗透在寇斯每个角落，城市的建筑风格单调统一，城市装饰多为纪念碑，方尖塔或是坟墓。

寇斯城由五个城区组成，每个城区都各具特色。这些城区是高阶区，神殿区，商业区，交流区和低阶区。城区尽管都拥有生活住宅，市场和其他基础设施，但根据其名字的涵义，各个城区都担当着相关职务。高阶区居住的市民多为政府要员，王宫和其他知名贵族的住宅都建设在高阶区。神殿区错综复杂的街区中包含科瓦雷各种神祇的建筑，从小庙宇到大教堂在这里随处可见，甚至某些隐秘团体也在神殿区的高墙中维持着据点。商业区提供各种生意场所，各个龙纹家族的分部也设立在此处。交流区是寇斯城最大的住宅区，主要为中产阶级提供住宅。低阶区则基本由迷宫般的街巷组成，这个危险的城区给穷苦人家提供简陋的栖身地。犯罪行为在低阶区十分严重，曲折的街巷是罪犯们良好的天然隐蔽地，也是进行某些秘密交易的绝佳场合。

卡拉可顿(Karrlakton)(都会，人口60,000)：沿着塞尔河逆流而上，面对波涛汹涌的河水，寇斯城的东南耸立着坎纳斯第二大都市，卡拉可顿。这里自古就是力量的象征，同时也是国王们的出生地（征服者坎恩和伽利法Ⅰ世都在这里出生）。但震惊和绝望至今仍在城市上空挥之不去，塞尔悲惨的回忆是人们心头永远的伤痕。

邓奈斯家族是卡拉可顿影响力最大的家族，家族在本城拥有很多领地，哨站，训练营和兵营。卡拉可顿同时也是坎纳斯最大的工业中心之一，负责出产武器和铠甲。坎纳斯铠甲厚重而实用，与布鲁兰铠甲崇尚优雅造型的风格截然不同。

由于和哀伤故地的地理位置相近，卡拉可顿城中有不少宣扬灾难或世界末日的教派。站在城里往南方看去，可以很清晰地看见死灰色的迷雾如同裹尸布般笼罩着原本塞尔肥沃的土地。很少有生物从迷雾里出现，并且跨越湍急的河流。但有时强风会带着飞行怪物或是活化咒语从塞尔那边吹来。

卡拉可顿的城防设施原本是守卫边境的重要机构。但随着塞尔的毁灭，如今战略地位大不如从前。城下的水路由于塞尔的缘故也显得特别湍急而危险，因为没有水手愿意靠近那片死寂的迷雾。也因此卡拉可顿城减少了大量运输业务，尤其是水路运输。水手们宁愿前往内地的坎恩河经营，然后再使用陆路把货物运往维迪卡城以及其他地区。

瑞肯马克(Rekkenmark)(大城，人口14,900)：瑞肯马克军事学院是科瓦雷最著名的军事训练基地之一，建立在峭壁上的高大建筑物在传承海峡的两岸都可以清晰地看见。自从伽利法王国崩溃，国王嘉奥特子嗣们陷入争斗之后，瑞肯马克就在此处默默地面对着坎纳斯最严峻的敌人之一。８９９ＹＫ，坎埃斯Ⅰ世下令摧毁跨越传承海峡的白石拱桥，用封锁通路的方法阻止邻国的进犯。硕大的石料，精美的雕塑，闪电列车的轨道以及独特的黄金圆拱就这样全部坠落到海峡中间。瑞肯马克的人民也在那时意识到，伽利法王国的辉煌已经一去无返。如今拱桥的残垣还保留在海峡两岸，诉说着那里曾经

连通时的发达，也见证着那场使伽利法王国幻梦最终湮灭的战争。

瑞肯马克自第二任伽利法国王坎恩·ir·维纳恩投资建设军事学院开始就是将军和其他军官的传统培训地。整个城市保留着古老传统的独特魅力，令人很容易回溯起伽利法王国早期兴盛的时期。然而瑞肯马克也保留了战争的创伤。８７４ＹＫ的那场声名狼藉的空袭至今还在城市中保留印记。靠近悬崖地区的卓克山区的建筑很多还是废墟，据说当时瑟雷恩派出的双足飞龙部队，用空中投石的方法袭击了本地区。

瑞肯马克有一条跨越坎恩河连接寇斯的闪电列车轨道。此外还有各种大小道路从瑞肯马克四通八达地出发，连接坎纳斯各地。面向传承海峡的峭壁非常难以攀越，所以瑞肯马克没有任何可以提及的海路运输设施。城内设有一处林兰德家族飞空艇空港，但是已经基本停止使用。前往坎纳斯的飞空船通常是跨越北方或西方边境，直接飞往寇斯城停港。

埃图尔(Atur)(大城，人口12,600)：埃图尔又被称作暗夜都市，坐落在灰烬峰山脚的阴影中。城市旁边的坎恩大瀑布从灰烬峰中流出，喷腾注入坎恩河，其中越是接近山脉的地区，水中便越经常浮起迷雾。多种地形特征造成这里日照时间很短，而沉重的砖制建筑物便建立在这片暗夜绵绵的地方。然而暗夜都市的名称更多来源于在都市沉入黑暗后，其中活跃的种种事件。这里耸立着沃尔之血的神殿（名为猩红修道院），这里陈列着许多摆放尸体的灵堂，这里积攒着大量尸体收集者寻觅来用于制作不死军队的原料。埃图尔的名字也因此和黄昏与午夜紧密相连。本城多数居民追随沃尔之血的教导，并每天在猩红修道院举行仪式。

此外，城市的一切活动都仿佛随着日落才开始悸动。餐厅，酒馆，戏院，妓院等等所有设施在天黑之后开始营业，并且一直活跃到阳光越过灰烬峰洒到城内。对于很多旅行者来说，埃图尔的作息时间几乎和五国任何其他都市相反，白天一切寂静无声，夜晚商店才开始营业，熙熙攘攘的人群才出现在街道上。

坎埃斯III世在距离城市不远建立了暗夜堡，他想逃避寇斯繁忙气氛的时候便前往此处安歇。在条件许可的情况下，他也可以在埃图尔城内上朝处理国事。

重要地点

历史在坎纳斯大陆上抹下多彩的痕迹，至今坎恩河还可以看到伽利法王国建国前的古老建筑。王国的建筑以及人民的脸庞上无不显露出古老传统留下的痕迹。终末战争期间，坎纳斯多面交战。从塞尔河两岸到与塔兰塔平原不断变化的边境，甚至坎恩海湾附近也卷入战火。坎纳斯海军在传承海峡，坎恩海湾，塞尔河以及塞尔湖地区作战，甚至有时深入埃鲁登湾和布鲁湖一带。

夜木森林（The Nightwood）:在坎恩河与塞尔河间繁盛成长着茂密而阴郁的夜木森林，它拥有截然不同的两种面貌。森林外圈是王室狩猎预留地，鹿群或狐狸随处可见。然而森林深处却满是盘根错节的古树及其残骸，对于冒险者来说是个危险而神秘的去处。怪物和其他丑恶的生物在森林核心游荡，有时他们也会来到森林外圈，甚至森林边缘的农场地区为害。传说森林中央有处大裂缝，裂缝中秽恶的软泥深坑直通凯博尔的地下世界。

骸骨要塞（Fort Bones）：骸骨要塞的作用是保护坎纳斯南部边境，它建造在塔兰塔平原内部。要塞由骸骨将军负责掌管，管辖内容包括属下的骑士，要塞及周围小片领土以及一个庞大的骷髅军团。要塞在终末战争初始便开始建造，在长夜战役中被摧毁后，再次用坎纳斯敌人的骸骨兴建起来。如今要塞的砖石建筑中还混杂着敌人的骸骨。本届骷髅将军石贝里·石拳（守序中立，女性矮人，巡林客４级），她手下有一队人类和矮人佣兵，以及将近百名坎纳斯骷髅。石拳的部队主要用于防守坎纳斯南部边境，她与偏北方的僵尸要塞的统领尸体将军随时保持联系。

死水湖（Lake Dark）:坎纳斯东部的农场中央有一汪深黑的湖水。湖泊的水源来自注入的钢铁河，湖面整日缭绕着浓重的迷雾，仿佛聚集了冰顶山与塔兰塔平原间无数的阴沉。小镇湖畔镇与钢铁镇分别坐落在死水湖两侧，此外湖泊四周还散落着数个小型农业聚落。很多人相信死水湖中有鬼魂缭绕，而事实上深黑的湖水正是通往死者国度杜鲁尔的捷径。死水湖是杜鲁尔的显能区域，往死黑的湖水中施展的死灵系法术会自动得到强化。

疯癫石（Madstone）：人类刚刚定居寒冰森林这里的时候，曾经发生过可怕的事。寒冰森林是寒冷的北方森林，一名拥有守护龙纹的人类进去之后便再未归来。有人说他进入了一颗奇异的燃烧着幽

蓝光芒的龙晶中。那人拿起这颗龙晶时便被完全吸入，于是至今仍留在森林中。无论如何，传说便如此继续着。

如今冒险者对寒冰森林的探索逐渐增多，这颗被称作疯癫石的凯博尔龙晶在数世纪中已经饥渴地拉入很多不幸的牺牲品。疯癫石的体型已经长大许多，看起来它每次将牺牲品拉入它冰冷深沉的怀抱之后，它的体型便会增大。这颗不断增长的龙晶至今仍在引诱着其他人前往，无论是被诱惑，被哄骗还是被催眠，疯癫石至今已经吞入上百个不幸的灵魂。这些灵魂喂养着疯癫石，使它膨胀壮大，他们的意识已经全部融化在石头幽蓝色的疯癫漩涡之中

冒险

在坎纳斯的道路上旅行毫无危险可言，王家圣剑护卫会随时在坎纳斯各个道路以及边境地区巡逻。然而护卫队对于身份证件不合格或是出言不逊的旅行者可谓毫不留情，他们会迅速将这些人员逮捕归案，甚至当场以国王的名义对其实施惩罚（这个国家毕竟是军事法律制度）。王家圣剑护卫团有资格任意盘查旅行者，并且不会忍受任何形式的冒犯

坎纳斯境内的旅行像其他五国一样便利迅捷。欧瑞恩家族的商路四通八达，闪电列车连接着摩洛领及塔兰塔平原各大城市，飞空船和海运也是重要的交通设施。终末战争前，坎纳斯的闪电列车线路与西部科瓦雷也连接通畅，但是列车轨道随着塞尔的毁灭和白石拱桥的摧毁而消失殆尽。

坎纳斯人民顽固沉默并且多疑，他们只相信集体和命令。坎纳斯人愿意服从上级和国王的领导，也愿意对其他国家人民表示友好。他们曾经坚信自己的国家是伽利法诸国中最优秀的国家，并且长期来以此感到优越，但是现状却使得他们沮丧而沉闷。坎纳斯人不大喜欢瑟雷恩人民，对维伦那野心勃勃的精灵更是心怀憎恶，他们认为与精灵的战争还未结束。

严酷的法规和沉闷的气氛使坎纳斯对于冒险者来说是个不易生存的地方。但无论如何，寇斯，埃图尔或维迪卡这样的大城市，甚至边境小城瓦雅都是购买武器和魔法制品的好去处。军阀们很少需要冒险者协助，坎埃斯III世则偶尔会雇佣些冒险者执行任务，他无法相信王室相关人员（或是根本对官员们踢皮球的本领感到厌倦）。

冒险话题

—布鲁兰国王勃兰奈尔订购了 7 块苦味乳酪和 1 2 桶夜木啤酒，但是邓奈斯家族目前没有足够人手运送这批货物。家族雇佣冒险者去完成此项任务，并且允诺在货物按时到达后提供奖励。

—某个野心家想要成为十二学会的成员，并因此请求有意向的冒险者帮忙寻找她竞争者的弱点。冒险者可以帮助她获得十二学会的席位，或者冒险者中博学多才的角色也有可能取而代之。

—某位王家尸体收集员涉嫌为达到军队配额而蓄意谋杀。摄政王莫蓝娜征集冒险者一样的无归属人员前往调查，收集维迪卡失踪居民成为那名收集员属下不死军队成员的证据。

—冒险者因为通行证件问题被王家圣剑护卫队居留，护卫队队长提供给冒险者一个获释的机会。据说沃尔之血教徒正在向湖畔镇聚集，她希望冒险者能前往调查出教徒们的目的并在必要的时候阻止他们（如果威胁很明显的话），或者尽快回报教徒们的计划。如果冒险者拒绝帮忙，她便许诺会将冒险者送往僵尸要塞的尸体将军那里，据说那里总是需要补充新兵。

王座堡（THRONEHOLD）

传承海峡正中坐落着伽利法王国的古都。这座岛屿位于五国的国境交接处，建有伽利法 I 世及其后代用于统治科瓦雷大陆的城堡。一支邓奈斯家族的特殊警卫队——王座守卫——在王国早已没有公认统制者的今天仍然守护着王座堡。

王座守卫为了能随时欢迎新国王（或女王）回归伽利法故里而持续保养着城堡和这座岛屿。虽然邓奈斯家族每年都在将这里的人手调到其他的地方，但王座守卫仍然将王座堡保持在嘉奥特驾崩和终末战争开始之前的状态。

是坎埃斯国王最终决定在这个庄严而少有人了解的岛屿上举行结束终末战争的和平谈判。事实上，坎埃斯惊讶于这里良好的保养状况，并对这里完全没有受到终末战争的影响而感到不可思议。这里仍然是中立地区，象征着那个五国仍未分裂的光辉岁月。

拉扎尔邦联
LHAZAAR PRINCIPALITIES

首都：帝王港
人口：500,000（42%人类,16%侏儒,14%半精灵,12%半变形怪,5%矮人,4%半身人,3%其他）
特产品：船舶,佣兵,贸易品
语言：通用语,侏儒语,矮人语,精灵语,半身人语。

海盗头目，商会领主以及海上霸主组成了拉扎尔邦联这个松散的联盟国，他们控制着灰霜山脉以东的区域，包括海岸地区，环绕海岸的诸岛以及延伸到苦难海深处的部分岛屿。邦联名称来源与传说中三千年前率领人类来到科瓦雷的探险家。拉扎尔邦联通常用统一的名义行动，虽然其中每个公国都很少把自己视为大集体的一员。

拉扎尔邦联远在五国初始建立的时候便已经开始发展，历史比伽利法王国还要早一千年。伽利法Ⅰ世整合五国时，拉扎尔邦联已经建国良久，而邦联居民也早以海盗的身份声名远播。伽利法国王曾经指出“拉扎尔邦联是王国的一部分”，但是拉扎尔诸公子都无视此项声明。邦联地域距离五国核心区域过于遥远，而周围的群山和无尽的海洋使得拉扎尔邦联成为天然的法外之地。

２８ＹＫ，伽利法国王整顿好五国内部事务后，开始调转冒头对付远东地区的威胁。此举大大激怒了拉扎尔邦联的公子和海盗头目们，他们的舰船开始疯狂袭击五国沿海社群，骚扰海路商船，表示拒绝屈服于伽利法的领导。之后便爆发了伽利法—拉扎尔之战，这场惨烈的海战持续将近十年。海盗头目熟悉地形并且拥有优良的船只，但伽利法王国也竭尽所能组建了优秀的海军。在魔法以及几个龙纹家族的协助下，伽利法王国的军队终于赢得了足够的优势逼迫拉扎尔的公子们坐下谈判。最终拉扎尔邦联成为伽利法王国的一部分，但是仍旧保留自治权。邦联内部彼此独立的拉扎尔的公子们也最终答应向伽利法王国进贡，并且承认伽利法国王是拉扎尔邦联的合法统治者。

之后的八百年中，拉扎尔邦联与五国和平相处，公子们小心地扩展贸易和探险范围，把非法活动控制在最低限度以免引起伽利法国王的注意而加派海军。拉扎尔邦联在伽利法王国崩溃后刚开始置身事外，但几个月的冲突及王位争斗过后，拉扎尔的公子们认为以前与伽利法王国签订的条约对分裂出来的小国家不再有效。随着王国的崩解，拉扎尔方面于是不再遵守之前的条约。

一个世纪的战争中，拉扎尔的公子们陆续恢复了古老的生活方式。首先公子们之间开始争斗以决定谁是邦联的首领。然后他们的目光转向更加广阔的市场。战争期间拉扎尔诸邦一直从事海盗活动，并且外雇私掠船队，在王国崩解的废墟上逐渐稳固起自己的势力。最终在自称拥有伽利法王族血统的瑞吉尔·ir·维纳恩公子的带领下，拉扎尔邦联作为一方独立的势力参与签署王座堡协约。

如今拉扎尔邦联作为与科瓦雷其他国家独立的个体，其中许多公子仍然从事以前的海盗生意，但是他们至少表面上打起贸易的旗帜（今天挂着商船旗帜的舰队可能明天就变成海盗旗来打劫商队）。瑞吉尔公子计划统一拉扎尔诸势力，并且打造一支科瓦雷从未见过的强大海军。这样无论科瓦雷其他部分如何发展，拉扎尔都会保持安全，隐秘以及无可置疑的强大。然而至今没有其他公子愿意屈尊响应瑞吉尔，所以这个远大的计划还只是空中楼阁。

产业

拉扎尔邦联的主要公民是水手，渔夫，海盗和海上商人。他们都更喜欢船上的生活，除非短期访问，否则根本无法忍受生活在固态土地上。每个海上霸主或海盗头目都掌管一支船队为自己谋求财富。拉扎尔的每一寸土地，包括主大陆沿岸和苦难海中诸岛，都拥有各自不同的名号。然而没有任何船队和旗号支持的岛屿在海盗们眼中全无价值。

部分海上霸主自主运营渔业，贸易或是私掠船队，但拉扎尔地区最有优势的旗帜仍旧是绘有骷髅和交叉双剑的海盗旗。尽管拉扎尔海员声名狼藉，但仍有龙纹家族或者其他组织愿意雇佣拉扎尔船队及其海员。船队经常被雇佣来运送货物，雇主往往看中的是拉扎尔人丰富的航海知识以及他们随时等待出发的船队。

社会人文

拉扎尔地区的生活与海洋息息相关，即使对于那些在岸上商店贩卖补给品的商人来说也是如此。漫长困苦的冬天及转瞬即逝的夏日使得拉扎尔的生活异常艰苦。这里的人民体格壮硕，外貌饱经风霜，而性格却像时刻拍击海岸的狂澜怒涛那样多变而易怒。

拉扎尔邦联由几个边境小镇以及广大的荒蛮之地组成，某地附近最强公子的意志通常就是法律。虽然拉扎尔公民中部分由科瓦雷中心地区移民过来，但他们通常都没有任何法律观念，至少比起与五国其他城镇相比。拉扎尔人民性格暴躁，崇尚独立，这使他们看起来野性十足，富有原始美感。

拉扎尔境内岛屿划分成数十个势力范围，每个都由一位公子领导。所有在领地内生活劳作或是靠港补给的船只，都必须宣誓对公子效忠。某个公子可能是独裁的工头，某个公子可能会偏好思考而态度和善，但所有的公子都有统治属下男女老幼必要的冷酷无情。公子属下劳动力多数为常见种族，也有部分在海上漂泊的地精或是其他怪物种族。对于拉扎尔邦联人民来说，科瓦雷中心区域的生活过于柔弱，而大海赋予他们的生存考验使得只有最强最勇敢的居民才能活下来，并且繁衍声息。

政治

拉扎尔邦联决定领导者的习俗已经持续两千年之久，虽然事实上某些家族出现的领导者较多，但五国传统的家族继承制度在这里并不适用。每个邦国的统治权通常落在当地最强壮最坚韧，贡献最多的水手，海盗，或商会领主手里，而决定公子（无论性别都如此称呼）的过程很可能暴力而血腥。通常而言，最大规模船队的船长，最强舰船的首领或是最受欢迎的商人更有可能夺取公子的地位。但技巧测试，战斗测试甚至是空手搏击测试都可能是拉扎尔诸岛选举公子的方案。

拉扎尔最常见的首领头衔是公子。其他头衔还有海上霸主，海盗头目，商会大王，船长，司令或公爵，具体头衔选择则完全依据当地领国的传统以及首领的意愿。拉扎尔每个邦国内通常拥有村庄或港口，但邦国真正的力量来源于公子背后的船队数目及旗舰强度。某个公子可能拥有数英亩土地，但只要他（她）没有足够强大的旗舰或是足够数量的船队，他在拉扎尔地区便毫无真正影响力。

每个邦国都固定保留着一批次级领袖人物，这些职位人选都相对比较固定，而无论本邦国的公子更换如何频繁。像是行政官，领航员，造船匠以及其他需要保持稳定的位置，则通常会保留合适的人选。偶尔会有公子不满原来的组织机构，或是想安插自己的亲随到这些职位上，但这种情况是特例而并非规定。

极少数龙纹家族在拉扎尔邦联运作。索兰尼家族是特例之一，他们从费奥兰家族中分裂出来后就来到此地落脚。还有欧瑞恩家族经常跨越国境做商队贸易，以及不大情愿地前往看守恐惧要塞监狱的昆达拉克家族成员。

组织

拉扎尔地区各个邦国间实力落差悬殊。目前诸公子中最强的一个便是瑞吉尔·ir·维纳恩，他自称是伽利法王室后代，并且掌控着拉扎尔邦联中最强大的船队。他希望最终能把所有其他领国收编到自己旗下，但是现状与这个目标相距甚远。

瑞吉尔公子的海龙舰队（Prince Ryger's Sea-dragons）：目前拉扎尔邦联势力最大的船队是海龙舰队，舰队领袖是瑞吉尔·ir·维纳恩（守序中立，男性人类，游荡者 9 级）。船队旗舰是强大而迅捷的龙眼号，属下舰队中二十艘船只可以轻易在战备或运货模式下转换。瑞吉尔的基地是帝王港，港内拥有摩洛领以东最高级的商店和酒馆，被称为拉扎尔的海上明珠。瑞吉尔公子已经接管海龙舰队 15 年，这期间他一直以伽利法后裔的名义实行统治。无论这种言论是否属实，瑞吉尔无可置疑地拥有超凡的个人魅力，天生的领袖气质以及精明的战略头脑，这些资质使他成为拉扎尔诸公子中最犀利的一名。终末战争期间拉扎尔地区内战不断，瑞吉尔也因此战果连连。自从他击败海龙舰队上届首领霍甲特·布莱克取得领导权后，海盗，私掠船长，商人等等越来越多的头衔被加封于他身上。

身为大公子的瑞吉尔通常被视为其他公子的领袖。多数海上霸主和海盗头目都尊敬他的智慧并且愿意听取他的建议（虽然目前无人接受他领导）。那些反对者通常暗地中悄悄策划，以免引起瑞吉尔的注意而导致争斗。正是瑞吉尔带领着一批船长前往王座堡，拉扎尔邦联才能在战后协议上取得一席之地。目前海龙舰队主要负责为欧瑞恩家族运送货物，瑞吉尔希望在和平时期能获得比战乱更高的利润。海龙舰队的旗帜底色为蓝色，上面绘有绿色的浪花以及张牙舞爪的海龙。

米卡公子的穿云舰队（Prince Mika's Cloud-reavers）：穿云舰队以野蛮而恐怖的破坏力著称，他们通常埋伏在克莱兹港附近的洞穴或港湾中，以迅雷不及掩耳之势席卷路过的船队或是在灰潮中迷失方向的不幸者。米卡·石脸公子（混乱邪恶，女性矮人，野蛮人 6 级）掌管着穿云舰队，她属下有六艘凶猛迅捷的战船，一个不大好客的村庄以及周围散落的聚落。米卡的海盗军团是科瓦雷东南海岸的恐怖存在，他们经常偷袭夸巴拉，艾伦诺，达贡和吉拉哥的沿海城镇。布鲁兰和吉拉哥海军曾经试图剿灭这支海盗，但至今未能成功。

索兰尼家族：当携带阴影龙纹的精灵家族在终末战争中分裂后，新成立的索兰尼家族需要一个地点建立自己的总部。虽然索兰尼家族在科瓦雷各处都拥有分部和哨站，但家族族主还是接受了霍甲特·布莱克大公子的邀请，在帝王港开始兴建商店。25 年后的今天，索兰尼家族在拉扎尔诸岛中基本站稳脚跟，他们主要经营信息服务和顾问服务，面

向对象包括拉扎尔诸公子，坎纳斯，卓姆，夸巴拉以及翡翠利爪骑士团。与他们的表亲费奥兰家族类似，索兰尼家族并不对外宣传他们的谍报服务。家族成员通常作为娱乐界人士，艺术家，侍从以及情报商，家族的一切活动都在表面合法的旗帜下进行。

影网之低语在政府背后与每个城的酒馆中传播。当有人需要情报，或是阴影网络掌握到某些可以卖出好价钱的信息时，家族代表便会带着提议与狡黠的微笑出现。家族族主埃拉尔·D·索兰尼（守序中立，男性精灵，游荡者 5 级 / 龙纹后裔 3 级）男爵表面上领导娱乐业方面活动，但私下却积极参与谍报和暗杀。高等阴影雷姆和雷克外貌有如深夜般漆黑无形，他们负责保护男爵以及提供意见。无论男爵在帝王港的司令部内指挥，还是前往萨恩活动，两名幽影从不远离男爵。

沃尔之血：拉扎尔遥远的北部小岛法雷恩上，在冰雪连天的寒指山脉中，巫妖沃尔（中立邪恶，巫妖[半龙精灵]，法师 1 6 级）的总部罪髓堡藏匿在那里。沃尔女士便在那里进行着征服与复仇的计划。沃尔生前曾经是沃尔家族的掌上明珠，她身上携带着死亡龙纹，并以身为精灵和绿龙的共同后裔而感到自豪。她身上混杂的半精灵半绿龙血统曾经被认为是中止精灵—龙类战争的法宝，然而精灵和龙类双方都拒绝接纳这种混血的存在，于是这个追求和平的举动却最终导致了沃尔家族的灭亡。沃尔在家族毁灭中存活下来，并最终变成了不死生物——巫妖。经过数个世纪的努力，沃尔逐渐集结了自己的追随者并建立了沃尔之血（还有最近建立的翡翠利爪骑士团也秘密地接受她的领导）。沃尔忠实的信徒在拉扎尔地区内散播她的信仰，很多领国都认为这个教派是本地区的宗教代表。多数信徒不知道有关沃尔的巫妖身份以及她的历史。他们只是单纯把血液视为生命崇拜，认为亡灵是超越生死通往神性的道路。沃尔利用她忠实的信徒们收集信息以及给予各个领主及其参谋们适当的建议。从很多角度上来讲，沃尔是不容忽视地幕后力量，无论是在拉扎尔邦联，还是今后在更广阔的科瓦雷主要地区。



宗教

拉扎尔邦联没有任何全体性的宗教信仰。事实上，除去某些沃尔之血的信徒和偶尔出现的寇·柯兰的信徒之外，拉扎尔地区人民没有功夫或耐心研究信仰方面的事情。

主要集聚地

拉扎尔邦联中多数村庄规模偏小而且开发度偏低。下面介绍的两个城市是其中最著名的。

帝王港(Regalport)(大镇，人口3,330)：帝王港是海龙舰队的司令部以及瑞吉尔领国的首都，坐落在绿湖岛防卫完善的港湾中。索兰尼家族的司令部占据了港口附近一片很大的地盘，协助帝王港成为邦联中最现代最繁华的城镇。欧瑞恩家族和伽兰达家族都在这里设有哨站。帝王港同时也是摩洛领以东最大的集市，各地海盗在这里熙熙攘攘地交换战利品。

维杰港(Port Verge)(小镇，人口1,100)：维杰港坐落在奎斯特岛南端，是猎鲨领国的基地，寇伯龙公子在这里指挥他的船队。虽然维杰港的规模与帝王港有所差异，但寇伯龙正在雄心勃勃地计划赶超帝王港。为了达成这个目的，寇伯龙同翡翠利爪骑士团以及林兰德家族达成联盟，以获得重要物资来扩建港口。虽然林兰德家族与拉扎尔诸公子关系紧张，寇伯龙还是决定摒弃前嫌，以谋求今后的发展及战胜瑞吉尔海龙舰队的可能。因此林兰德家族也把现状视为可以扩大在拉扎尔海域影响力的机会，试图部分控制拉扎尔邦联中的商船队以获取利润

重要地点

拉扎尔邦联如五国一样拥有许多神话传说，以下是其中一小部分。

恐惧要塞（Dreadhold）：恐惧要塞整个岛屿是所监狱，位于遥望角北端更远的海中。监狱原本由征服者坎恩建立，用于流放免职的统治者以及失宠的内阁成员。在伽利法王国早期，这里被改造成牢固的监狱，关押特别重要不能处决的，或是特别危险不能流放的人物。昆达拉克家族的矮人负责看守这个关押科瓦雷最危险人物监狱，监狱中还有不少终末战争中的战犯。多数矮人把派往这里看守的任务视为一种流放，但尽管本岛充斥着绝望情绪，负责人还是能保证这所监狱足够安全。有传言说监狱里埋葬着一名坎纳斯重要犯人，还有人传言矮人们利用犯人在岛上的裂缝中开采凯博尔龙晶。

灰潮（Gray Tide）：克拉格岛以东的海域中，灰色的迷雾在灰色的海面上翻腾。据说迷雾会使所有进入的人迷失方向，而这片不自然的海域中央栖息着某种可怕的邪恶生物。无论真相如何，航行中离灰潮过近的船只经常失踪，而且不会再度出现。

骸骨船（Ship of Bones）：另一个在拉扎尔诸国村落中的传说，经常在寒冷漆黑的夜里被人讲起，那就是莫伦船长和他的骸骨船。传言邪恶的莫伦船长遭受了诅咒，现在他率领着他的骸骨船和不死生物海盗在拉扎尔海域徘徊，不断寻找活生生的水手做饵食。传说在两个或更多个月亮满月的时候，骸骨船会悄然从浪花中浮现，袭击那些不幸经过的船只。

崔柏兹·西诺拉（Trebaz Sinara）：这个无人居住的岛屿据说埋藏着两千年来海盗抢掠的财宝，以及年代更为久远的古墓，岛屿的历史可以上诉到人类刚刚涉足科瓦雷的时期。传说该岛埋藏着各种各样的财宝：金币，龙晶，上古神器——这些都是缘于一名拉扎尔公子的战利品。然而不幸的是，岛屿周围环绕着大片危险的暗礁，而里面更是居住着各种可怕的怪兽。因此通常而言登录岛屿极为困难，而搜索岛屿又要冒极大风险。

冒险

穿梭于拉扎尔邦联各港口和村庄中间是刺激而危险的行为。拉扎尔没有法律保障，生存条件严苛但充满各种机遇。各个领国的概念相比五国则完全不同，每个公子都用最强硬的铁腕管理自己手下，而失败者会被更强大更狡诈的个体取代。从船长到酒吧服务生，拉扎尔邦联内每个人都尽可能地为自己牟取利益。冒险者在这里有各种可能树敌（或结交朋友），离散或者干脆失踪。在拉扎尔邦联内旅行要时刻紧张神经，并且把武器放在最顺手的地方

冒险话题

—冒险者受雇运送一名危险的犯人前往恐惧要塞的监狱。而无论是犯人以前同伴的营救活动，还是她以前雇主的暗杀行为，都为本来便危险的旅途更增几分不安。

—欧瑞恩家族雇佣冒险者护送从安黛尔出发，途径拉扎尔邦联抵达萨恩的货船。（注意：多数船队更偏好选择这条稍微绕远的航线，而不愿冒险经过恶魔荒原，阴影湿地和卓姆。）

—林兰德家族寻求冒险者干扰拉扎尔诸邦的海上贸易事务，因为海盗们的倾销行为正在令家族客户大量流失。冒险者只需设法延缓或阻止一队瑞吉尔商船的贸易，拉扎尔方面的声誉便会直线下降甚至严重受损。

—一名半魔灵试图雇佣冒险者帮忙取回在崔柏兹·西诺拉岛古墓中的物品，据说这个物品是由传奇冒险家拉扎尔本人从索隆娜带走的。半魔灵为冒险者提供了定位古墓以及防范守卫的方法，并许诺冒险者可以拿去墓中所有财宝，除了一枚形状怪异的石头，据说石头拥有极高的历史价值。

哀伤故地(THE MOURNLAND)

首都：无
人口：1,000[估算]（98%战俑，2%其他）
特产品：无
语言：通用语

塞尔曾经是伽利法五国中最璀璨的明珠，但是终末战争摧残了她所有的成就。战争开始不久，塞尔的国土便成为坎纳斯，瑟雷恩和布鲁兰军队蹂躏的目标，然而最终的灾难仍旧始料未及。至今无人知晓那场灾难的原因，究竟是敌人的武器还是塞尔自己的防卫装置，是深谋远虑的计划还仅仅是场突发事故。但无论原因怎样，塞尔的结局已然无法改变。曾经美丽的塞尔，曾经作为伽利法明珠的塞尔，在法术能量的大爆炸之后永远地停留在历史中。这场爆炸规模强度自四万年前希恩德瑞克毁灭后闻所未闻。在９９４ＹＫ被后人称作悲叹之日的那天，塞尔消失了。而如今这片土地被赋予了另一个幽怨黯淡的名字，哀伤故地。

死灰色的迷雾带笼罩着哀伤故地的边界，偶尔人们可以透过这浓厚的屏障窥视到里面荒凉而死寂的大地。迷雾之内疮痍满目的土地无处不印刻着战争沉痛的回忆，上面永远笼罩着灰沉的阴影，永远显露着累累伤痕。某些区域的地面已经融化凝结成不规则的玻璃状。其他区域的地面则遍布斧凿般的沟壑。破碎的肢体及士兵的残骸在大地上随处散落，士兵的尸体甚至无法腐烂。毫不夸张的说，哀伤故地现在就是个庞大的天然墓场。

哀伤故地的伤痕永远无法治愈，如今秽恶的法术力量在肆虐，怪兽因此变得更加污秽而可怕。魔法能量像下雨般散发，随时摧残着已经破碎不堪的大地。奇形怪状的非自然生物在这里游荡，竭力挣扎生存下去。有时甚至会发生奇怪的魔法力量复活尸体，并且开始进行许久前仍未完成的战斗。在这片畸形而荒凉的大地上，一名魅力超凡的战俑正在集结同伴，准备建立起自己的国度。

产业

曾经塞尔以优质的制造业以及精美的手工艺品知名。五国所有的权贵都为拥有几件产自塞尔的收藏品感到自豪。费奥兰家族在塞尔设立总部，表演艺术行会在这个创造力发达的国度茁壮成长。（有传言说费奥兰家族知道大爆炸的到来，因为悲叹之日那天恰好所有家族人员都被派去执行任务。）而如今哀伤故地仅有的产出是悲痛与恐怖，偶尔有人能找到一些遗留的艺术品，追悼着曾经幸福的时光

社会人文

没有在大爆炸中丧生的塞尔人，目前都已经逃亡到其他国家的安全区域。少量知觉超自然生物居留在死灰迷雾边缘，中央广大的废墟中则没有任何前塞尔的幸存者。摧毁王国的魔法力量会杀死几乎所有生物，在里面生存是极度艰难的事情。现在各种变种生物游荡在国境里，互相猎杀或是寻觅同样在魔法能量中挣扎存活的多刺植物维生。

成群的拾荒者勇敢地深入破碎的大地，试图从遗迹中找到些值钱的艺术品或神器。瑟雷恩和布鲁兰国内坚决抵制这种违法行为，然而坎纳斯却鼓励这种拾荒运动，那些找回有价值或力量强大物品的人还可以得到奖赏。在这个层面，坎纳斯和新塞尔（布鲁兰境内）不断竞争，他们都极力想知道悲叹之日那天背后的真相，以及收买从废墟里找到的物品。自由拾荒者也经常从塔兰塔平原，达贡及卡拉肯湾进入哀伤故地，维伦那精灵突击队也经常多这里寻找有价值的挑战。

传言目前有一队人马将哀伤故地占据己有。这队战俑全部团结在他们强大而富有魅力的领导，刀锋统主旗下。在死灰迷雾深处某个地方，刀锋统主的基地正悄然建立，他打算为那些重视自身构装体特性而非人性的战俑提供共同的家园。每一个月左右便会有一名新战俑前往此处寻找组织。某些传言说刀锋统主是个哲学家也是名好老师。另外的传言则说他是名疯狂的战俑种族主义者，试图建立起战俑的国度从而消灭血肉组成的弱小的人类，并最终统治科瓦雷。

政治

哀伤故地的法则严苛而又简单：进入者可能无法生存，生存者必将永远被改变。无论是身体上，精神上还是思想上，在死灰迷雾外运作的自然法则在这里并不适用。哀伤故地中死者不会腐烂，自然规律停止运作。悲叹之日后这里仍然保留着难以名状的力量，改变着这片土地上仍然在生（或是已经死去）的生物，并造就了科瓦雷其他地区从未见过的畸形怪物。（正常的治疗在哀伤故地没有作用，医疗子学派的法术和类法术能力也在此失效。）

哀伤故地残存的生物比外界更聪颖，更强大，更幸运也更狡诈。也许这里扭曲了部分自然规律，但优胜劣汰的终极规律缺更被完美地再现。弱者，迟缓者，不幸者或是愚笨者都会在这里死去，虽然，死亡在这里并非最终归宿。

刀锋统主在这里建立起一个神权与军权统治之间的国度。这名战俑梦想家认为自己是国家的宗教

首领同时也是军事首领。刀锋统主的辞句既是法律也是神喻，所有战俑都必须遵守他的命令，否则就会被毁灭。刀锋统主不允许任何战俑离开自己的领地。

组织

生活在哀伤故地的个体是强大的，但这里几乎没有什么强大的组织，仅有的几个组织中也只有一个在这片荒地上安家落户，而其他几个组织只是前往哀伤故地探寻宝物以增加财富，力量或是影响力。有传言说这里驻扎着另外一群不好战的战俑，但至今没有任何证据支持此言论。

依卡回收团（Ikar's Salvage）：依卡回收团是哀伤故地上最大的文物回收团体，基地在塞尔河西岸附近流动设立。他们使用驳船穿梭河面，使用魔法元素驱动的货车在哀伤故地的废墟中探索。尽管回收团成员多数看起来能力超群而且作风干练，但实际上这个组织对于生命没有丝毫敬重感，无论是对于人类还是其他生物。

黑手依卡（守序邪恶，男性半兽人，战士 6 级）率领着鱼龙混杂的一群法外之徒，放弃在商路上的生意而专门靠哀伤故地的文物谋生。依卡穿梭来往于坎纳斯政府，新塞尔王子欧捷夫以及翡翠利爪骑士团之间。虽然经常售卖给坎纳斯与新塞尔货物，但依卡会把最好的收藏品留起来卖给他在翡翠利爪骑士团的主顾们。依卡和他的十几个手下，经常进入哀伤故地的大城市遗址周围寻觅文物。但最近与活体火球的遭遇不但使依卡本人休息了好长时间，更令他迫切需要补充损失的四个手下。

卡拉领主（The Khraal Lords）：卡拉领主由一群居住在达贡东南部卡拉雨林中的海盗组成。卡拉领主由残酷的巴洛·独眼（混乱邪恶，男性大地精，野蛮人 4 级）领导，用恐怖政策统治南部达贡的地精聚落。这个团伙曾经从位于嘉尔河上的塞尔要塞中找到两艘战舰，于是他们便开始在克拉肯海湾上劫掠过往船队，但尽量躲避武装程度更好或是其他劫掠船队（虽然这已然包括大部分遭遇船队）。也因为如此，卡拉领主们也逐渐派遣拾荒者从南部进入哀伤故地。由于在达贡以外联系甚少，巴洛只好把所有找到的文物卖给邓奈斯家族在飞龙头骨的办事员。这名家族雇佣的办事员并无家族血统，他以文物价值三分之一的价格从地精那里购买文物，再转手向新塞尔的欧捷夫王子兜售个好价钱。

刀锋统主（The Lord of Blades）：著名梦想家刀锋统主在哀伤故地这片不毛荒野上建立起自己的战俑国度。无人知晓刀锋统主的过去，也没有外



人知道他的战俑国度的具体方位。某些人传说刀锋统主是终末战争中塞尔方战俑领袖。另外还有人传言他是王座堡协约勒令停止战俑制造前的最终产品。更有小道消息把塞尔大爆炸的幕后操纵者指向刀锋统主，并且因此告诫五国其他民众另一个悲叹之日的到来。无论真相如何，如今刀锋统主俨然成为战俑中的明灯及救世主，同时在其他种族眼中益发可憎。

刀锋统主（守序邪恶，男性特征战俑，战士２级／机关术士５级／金刚战俑５级）身边有群狂热支持者，热衷于鼓吹他的构装体至高论。他为信徒们描绘着人类和其他弱小生物被血与火清洗后，战俑世界启示录般的未来。“我们为统治艾伯伦而出生，”刀锋统主一遍遍地重复这种论调，“这一天将由战俑们的刀剑和其他种族的鲜血凝聚而成！”

即使周围国家的权威人士都认为他是个威胁，但仍然无人知晓至今有多少战俑参加了刀锋统主势力，也没有任何组织能够掌握他的动向。即使精灵家族费奥兰也对刀锋统主的情报知之甚少，因为哀伤故地并不是他们很想去调查的地方。

宗教

诸神早已抛弃哀伤故地，而刀锋统主的存在俨然成为这里新的神明。然而从他开始策划组建战俑国度，到如今描绘征服世界的蓝图，他的讯息只给予战俑同类。他的追随者等待着许诺日的降临，他们相信那一天曾经的奴隶将征服从前的主人。

主要城市

曾经塞尔美丽的大都市如今已成为荒野上星星点点的废墟，那里现在只有食腐生物和变异怪兽生存。

米卓(Metrol)(都会废墟)：米卓原本是塞尔的首都。但如今城市空荡荡的废墟毫无生气地耸立在塞尔河岸，徒然地等待着里面曾经的居民重建家园。米卓部分地区整体崩塌，被那股毁灭塞尔的强大力量轰成碎片。其他区域则侥幸存留大致轮廓，但无人的街道上仅存的死灰色雾气使人们难以想象这里曾经的繁华。白天的米卓静寂无声，而夜晚的街道则会陷入诡异的嘈杂混乱中。无数的鬼影在这里徘徊，在这里怒吼，在这里心余不甘地哀嚎。

据米卓附近行动的拾荒者描述，这些鬼影仿佛模糊的人形，没有头发而有着透明的皮肤，整个形体好像从内部向外发散着苍白的光。某些拾荒者认为鬼影是以前塞尔王室的秘密守卫，而另外一些人相信鬼影是塞尔大爆炸的死者。当然多数情况鬼影的真实身份并不重要，拾荒者们会尽量绕开此地行动，迫不得已的时候也会杀掉鬼影。

米卓城内未遭受大损伤的建筑包括维米闪德王宫，位于山上的天命诸神大圣堂，城市西门的闪电列车车站和著名的米卓竞技场，曾经很多游戏，表演，庆典和竞赛都在这个竞技场中吸引过大量观众

埃斯顿(Eston)(小城废墟):埃斯顿位于塞尔西部边境地区，曾经是卡尼斯家族的基地之一。塞尔大爆炸使卡尼斯家族族主以及很多高阶成员死于非命。从那时起，卡尼斯家族分裂成三部分，分别由不同的家族高阶成员指挥（参考２３１页）。

埃斯顿遭受的打击比米卓还要严重的多，原本城市遗址以及周围相当大片的区域目前都散落着建筑的残骸及碎石瓦砾。然而这些挡不住勇敢的拾荒者，他们经常前往此地，在废墟中寻找卡尼斯家族剩余的奇物。

埃斯顿附近现在徘徊着各种变异生物以及由大爆炸产生的活化咒语。因此抵达埃斯顿绝非易事。跨越整片荒原会遭受极大风险，而穿越阿鲁湖也不会保险多少，经常有变种怪物栖息在湖底或是在湖岸徘徊狩猎。

重要地点

哀伤故地是一片神秘而荒凉的地域。某些传说中的地点已经在逐渐显现出来，但大部分仍隐藏在浓重的死灰迷雾背后。

死灰迷雾（The Dead-Gray Mist）：无论造成大爆炸的能量来源如何，人们肉眼可见的是由它产生的死灰色浓重迷雾，慢慢扩散到原塞尔国境周围。环绕在哀伤故地的死灰迷雾好像帷幕一般，精确地将里面荒废的土地与外界隔绝开来。迷雾在边境处浓重而凝滞，向上延伸一百尺以上，即使身处高空也只能看见浓雾严谨地将内层土地遮蔽起来。强风偶尔撕开浓雾的一角，但这种情况通常不会持续很久。从外面进入迷雾内就好像来到了阴影重重，与世隔绝的领域，这里没有生命，没有阳光甚至没有声音。浓厚的迷雾有时会稍微稀薄，但这要看具体日期如何。迷雾弥漫的范围可能从数百尺到五里不等。走在浓雾中的旅者通常会感到无以名状的幽闭恐惧，毫无理由地感到疲乏和压抑。在迷雾里很容易迷失方向，那些勇敢的拾荒者经常以最快的速度穿越迷雾，在食物和淡水耗尽或是被变种怪兽盯上之前到达哀伤故地中心区域。（没有通过ＤＣ２０生存检定的玩家将在迷雾中迷失方向，按照任意方向前进１ｄ４个小时。）

玻璃高原（The Glass Plateau）：玻璃高原是塞尔大爆炸的产物之一，在不知名的能量下扭曲成玻璃体样的外形。高原整体看上去平整光滑，偶尔有尖刺状突起。高原中心由完全透明的黑曜石组成，黑色晶体深处偶尔有炽热的火光闪现。在高原边缘地带，玻璃状地面的颜色逐渐变浅，透明度也逐渐降低，直到最边缘的悬崖呈现出奶白色。整个高原凸起于周围平地之上。

玻璃高原上没有任何植被，也极少有生物在这片光滑的地面上和尖利的突起物中间游荡。而活化咒语这种奇异的存在却好像被吸引般地，遍布高原及其周围地区。据说玻璃高原中充满各种洞穴，而塞尔大爆炸的原因便隐藏其中，等待着足够强大，足够勇敢也足够愚蠢的冒险者前往调查。

废墟战场（The Field of Ruins）：终末战争最后一场会战发生在塞尔西南，如今玻璃高原的地域。那场战斗参加者包括塞尔，布鲁兰，瑟雷恩和达贡，是场规模空前的大混战。那场战斗的参加者最后伴随着大爆炸的冲击波，在悲叹之日那天全部牺牲。战争的痕迹至今在废墟战场仍然清晰可见，也因为混战者宏大的数目而使这里比其他战场废墟更为著名。废墟上四年前牺牲的士兵，如今仍保存着他们最后战斗的样貌，没有一名有腐烂或是衰败的痕迹。他们的伤口暴露在空气里，没有脓疮也没有溃烂。他们的铠甲和刀剑仍保留在身上，因为岁月的痕迹而黯淡无光。庞大的战争用机器，攻城器以及各种完好或破碎的器械也静静地矗立在战场上，矗立在那些死者身边。

造访废墟战场的旅者都会如同先前来过的探索者一样，为战场上所有士兵祈祷，因为这些躯体如此杂乱地堆积在一起。瑟雷恩的骑士与达贡的武者并排倒地，布鲁兰的弓箭手压在塞尔民兵身上。他们并非不死生物，但显得更加不自然，仿佛一股无形的力量在保护他们不受岁月之河的影响。即使哀伤故地上游荡的变种生物也不愿打扰这些死者的宁静。

幽光深渊（The Glowing Chasm）：玻璃高原北侧，有一处庞大并不断散发淡紫色幽光的地质裂缝。幽光深渊的神秘光源至今无法从深渊以外辨认出来（而至今敢于进去的人没有一个活着出来过）。游荡在哀伤故地的变种怪兽在此地很常见，甚至有人说深渊本身就是制造这些生物的源泉。虽然至今无法证实这种说法，但人们相信这种奇异的淡紫色幽光至少与怪物的变异有关。因为在深渊边停留较长时间的怪兽都会更大程度地变化外形，比靠近深渊前的形象更加扭曲可怖。

冒险

哀伤故地见证着魔法战争的恐怖，这里的空气散发着一种坟墓般的死亡味道。死灰迷雾屏障内的生物无一健康自然，而活体法术更是此地最常见的伙伴。生存在哀伤故地是个艰辛的过程，仅存的一些植物和动物也已经变种成扭曲秽恶的模样。甚至靠近哀伤故地的水域也呈现污染的外观，而这种污染正在随着塞尔湖，阿鲁湖以及其他水域逐渐向外扩展。冒险者在哀伤故地中不可能获得任何帮助或补给。虽然仍旧会有冒险者想要搜寻散落在各处的文物，或是因为其他任务前来，但在哀伤故地中的日夜将是一生中难以忘怀的噩梦。事实上，时间和自然规律在这里以奇怪的方式运作，魔法在这片浓雾缭绕的大地上，也通常会得到无法预期的结果。

冒险话题

—冒险者正在寻求方法阻止一名强大的战俑士兵继续战斗。这名战俑不知道或是不关心王座堡协约的签署，仍然在固执地执行自己终末战争中的最后任务，搜寻并消灭所有的敌人。他已经进攻过坎纳斯，塔兰塔平原，维伦那，布鲁兰，达贡和瑟雷恩。并且在每次攻击结束后回到哀伤故地的迷雾中休养并计划下一次袭击。冒险者必须跟踪他到老巢，向他证明战争已经终结，或是在他造成进一步破坏之前毁掉他。

—卡尼斯家族的马里克斯男爵雇佣冒险者前往埃斯顿，寻找某件前卡尼斯家族埋葬在那里的奇物

—巨大的变种鲨蜥兽出现在布鲁兰东部农场，并开始袭击村庄和牲畜。

—新塞尔的欧捷夫王子雇佣冒险者按照地图前往幽光深渊附近的一处隐秘建筑中。据说这个法师塔中有珍贵的书籍等待着塞尔后裔。欧捷夫希望以他的名义占有这些书籍并且请求冒险者将它们带回新塞尔。

—某名贵族雇佣冒险者前往废墟战场寻找她的儿子，一名战争中瑟雷恩方队长，她希望能找回儿子的尸体并且以适当的仪式安葬。

—在悲叹之日那天驶入塞尔的闪电列车没能继续它的航程。欧瑞恩家族征求志愿冒险者沿着闪电列车轨道，找到那辆失踪的列车并将车上运载的塞尔文物带回。这样家族可以派快送员将这批迟到已久的货物最终运往原本目的地。

—塔兰塔平原的半身人最近对塞尔湖内的神秘光源感到困扰。部落长老怀疑那个光源与哀伤故地相关，并且会危害当地居民安全。他们寻求冒险者帮助前往调查。

摩洛领（THE MROR HOLDS）

首都：科洛那山城
人口：700,000（65%矮人，12%人类，10%兽人，8%侏儒，5%其他）
特产品：金融业，精炼金属和原矿
语言：矮人语，通用语，侏儒语，兽人语

几千年来，铁根山脉附近流血不断，未开化的矮人部落不是在彼此争斗，便是与乔拉拾塔兽人以及其他山脉深处的世敌作战。之后在伽利法王国成立初期，国王派遣他的儿子坎恩收服传承海峡以东的所有地区。或许团结一致的矮人联盟可能有机会与坎恩作战，但事实上，当时散沙般的诸氏族很快便屈服在坎恩的统治下。

矮人勉强同意并成为伽利法五国之一，坎纳斯的组成部分。矮人氏族间的争斗逐渐停止，并缓慢地开化起来。借助山脉中蕴藏的大量珍贵矿藏以及之后出现在某部落矮人身上的警戒龙纹，矮人逐渐成为伽利法经济体系的重要势力。

１０６ＹＫ，昆达拉克家族正式成为龙纹家族的一员，而在那个世纪末家族已经控制了全科瓦雷的银行和重要金融设施。终末战争开始时，曾经的野蛮部落已俨然发展成兴盛的商业群体。古老的矛盾仍然积累在心中，但所有部落都已认识到合作发展的重要性。

９１４ＹＫ，矮人领主们在第一届钢铁议会上正式宣布脱离坎纳斯独立，到场的矮人领主宣布全新的矮人联合国，摩洛领当日成立。（昆达拉克家族按照所有龙纹家族的原则保持中立，所以书面来说他们不属于摩洛领的一部分。）

矮人的铁匠和石匠在过去一千年中经验突飞猛进，建造起空前坚固的摩洛领要塞。然而矮人们并没有征服世界的野心，摩洛领的力量就是钢铁和金币，而在这方面他们所向无敌。

产业

铁根山脉中蕴藏着全科瓦雷储量最丰富的矿物，摩洛领因此成为科瓦雷最主要的铜，铁及其他战备金属的产地。过去数个世纪中，矮人们还逐渐发掘出黄金，白金以及各种稀有金属。昆达拉克家族将矮人的财富和他们龙纹的力量联合起来，逐渐成为科瓦雷最重要的银行家，并且掌握改领域中最多数量的金库。其他氏族也纷纷使用财力扩大自己的影响，他们扮演金融家和投资者的角色。少数氏族依靠打铁和铸造闯荡出名声，但至今工艺水准仍比不了布鲁兰制品的强度或精灵产物的艺术感。

社会人文

铁根山脉生存环境险恶，除去天然的冰雪与落石之外，大量兽人，巨魔及其他怪物也时刻威胁着当地居民的安全。摩洛领人民生性严酷，对工作和氏族忠心耿耿。建造在山谷或山洞边缘的城市顾及实用和美观双方面，而很多建筑在铁根山脉深处的城市则宏大而壮丽。

政治

摩洛领由松散的氏族联合组成，每个氏族在摩洛领中拥有自己的领地或控制范围。影响全国的事件通常交给议会处理。目前钢铁议会的仲裁者是托兰·摩洛兰农（守序善良，男性矮人，望族９级），但每个氏族拥有独立的外交权，也各自拥有科瓦雷其他区域的不同盟友。

组织

各个矮人部落在摩洛领中拥有不同的影响力，龙纹家族昆达拉克更是拥有几乎无所不能的权力。以下是摩洛领中几个著名势力。

昆达拉克家族：曾经仅是诸氏族之一，拥有警戒龙纹昆达拉克家族如今总部设立在昆达拉克领。传言昆达拉克家族族主莫瑞坎·Ｄ·昆达拉克，在幕后推动矮人部落联盟成立并一直在暗中监视。或许传言不虚，但至少表面上昆达拉克家族仅在钢铁议会上拥有观察员身份，而没有任何发言权。

欧瑞恩家族：欧瑞恩家族经营铁根山脉中的商路，这个工作需要在诸矮人领国间维持微妙的平衡。欧瑞恩家族中某些最好的外交家便是摩洛领工作出身，他们在这里从氏族间调停人那里学会很多交涉技巧。

西维斯家族：西维斯家族与昆达拉克家族在银行业方面有很多联系，他们为交易业务提供必要文书。

摩洛兰农氏族（Clan Mroranon）:摩洛兰农氏族控制下的矿洞出产科瓦雷质量最好的原矿，而与氏族有紧密政治联系的布鲁兰工厂经常饥渴地等待这些高质量原矿投入生产。作为摩洛领影响力最大的氏族，摩洛兰农经常激进地在钢铁议会上提议剿灭乔拉拾塔的兽人。而其他氏族却倾向于将兽人接纳为摩洛领的组成部分，摩洛兰农氏族则试图尽力将这种观点在提案前根除。

撒多拉克氏族（Clan Soldorak）:撒多拉克氏族作为最富有的氏族之一，对昆达拉克家族的国际地位十分眼红。撒多拉克氏族曾经数次试图降低昆达拉克家族声誉，甚至直接攻击过家族碉堡。撒多拉克氏族使用他们的财力扩展影响力，许多摩洛领中的金融家和投机者都属于这个氏族。

金权会：很多金权会（参考第２２７页）的建立者是摩洛领矮人，这个组织在钢铁议会上支持度很高。

乔拉拾塔（Jhorash’tar）：铁根山脉同时也

是乔拉拾塔兽人的家园。随着矮人国度的兴起，兽人们逐渐隐匿于黑暗中。兽人部落通常待人热情，但偶尔也会劫掠货车或袭击防守薄弱的领国。

宗教

过去千年中，天命诸神在摩洛领中逐渐占据重要地位。世界和财富的主人寇·柯兰在矮人中拥有大量信徒，博得雷，欧拉卓，昂那塔和杜·顿恩也广泛受到崇拜。

居住在摩洛领中的乔拉拾塔兽人从来不遵从西部兽人组织护门者的教条。他们的信仰多种多样，有些敬拜嘲弄，有些则投身于黄泉巨龙会。而多数兽人是不可知论者，声称没有任何神明可以赋予矮人掌控摩洛领的权力。

主要集聚地

从遍布山脉的矮人部落到镜湖沿岸的人类村庄，摩洛领中有很多社群。以下介绍两个最主要最卓越的集聚地。

科洛那山城(Krona Peak)(大城，人口24,230)：科洛南山城位于摩洛兰农领境内，是钢铁议会的聚集地，也是摩洛领最接近首都称谓的地点。科洛南山城是摩洛领与西部科瓦雷联系的贸易中心，天命诸神中世界与财富的主人，寇·柯兰神殿占据山城很大面积。

寇兰达门城(Korunda Gate)(大城,人口19,500)：寇兰达门城是昆达拉克领的核心城市，同时也是昆达拉克家族的诞生地。在家族影响横贯科瓦雷的今天，寇兰达门城仍旧是家族的根基，以及家族族主与高阶成员的家乡。寇兰达门城地下金库中堆积着成山的黄金与白金，这些都是家族开矿所得。同时昆达拉克家族也把客户们委托保管的重要物件藏在这里。

重要地点

矮人文明在被伽利法王国合并前无甚历史，所以摩洛领的著名地点也相对年轻而接近天然。

昂那塔之拳火山（The Fist of Onatar）：魔法能量的低吼声时刻在滚动，矮人们狂热地守护着这座位于摩洛兰农领境内的活火山。矮人相信这座火山是与昂那塔神有紧密联系圣地，虽然安黛尔学者认为那声音来自山口里强大的龙晶。

高拉卓大裂谷（The Goradra Gap）:高拉卓大裂谷是科瓦雷最大最深的裂谷，也是通往凯博尔世界的通道。传言裂谷中潜伏着各种怪兽，并且在高拉卓深处有怪兽们的隐秘国度。

诺兰领（Noldrunhold）:诺兰领在四百年前神秘消亡，如今只留下大片遗迹供后人猜疑。究竟是乔拉拾塔的兽人所为？还是嘲弄的信徒或怪兽留下的成果？也曾有其他领国想要吞并诺兰领的国土，但仅有的收获便是灾难与死亡。如今所有摩洛领居民都会尽量回避诺兰领，而经过此处的冒险者有可能探索到曾经的王城诺兰，或是诺兰的矿洞柯兰之胃。这两个地方现在都被认为是鬼怪出没的地方。

冒险

摩洛领是探险和策划阴谋的好地方。在钢铁议会表面的和谐下，各个氏族陈年的积怨仍然在暗中滋长，冒险者很有可能卷入矮人之间的秘密战争或是金权会的阴谋中。铁根山脉地区原始而荒凉，经由商路抵达此处的旅者很可能面临巨魔，兽人或是其他怪物的威胁，而寒冷的气候及不稳固的山体并不比怪兽更令人放心。

冒险话题

—冒险者手中的某张藏宝图将旅行目标直指高拉卓大裂谷深处失落多年的城市，据说城市历史可以追溯到恶魔年代。而得知此讯息的砂主成员不惜一切代价地想要拿到这份藏宝图。

—昆达拉克的金库素有固若金汤的美名。而冒险者受到雇佣，前往寻找一件终末战争前便保存在金库中的神器。一旦冒险者成功，无论是银焰教会的高阶牧师还是黑暗梦境成员，都会以各种善良或邪恶的理由声名自己对这件物品的所有权。



夸巴拉（Q'BARRA）

首都：新王座堡

人口：300,000（40%蜥蜴人，30%人类，15%狗头人，7%半身人，3%矮人，2%半精灵，3%其他）

特产品：艾伯伦龙晶

语言：龙语，通用语，瑞依卓尔语

夸巴拉是个边疆国度，建国约七十年历史并参与王座堡协约获得合法地位。尽管这里危机重重而原始落后，但仍有十万名以上定居者称之为家园并为之奋斗。

数百年来一直存在这样的人，他们认为自己属于伽利法王国而不是五国中某个单独国度。终末战争的爆发将他们热爱的帝国肢解成碎片，使他们的理想遭受严重打击。于是凡·ir·凯斯兰公爵代表这股势力争取到在无尽山脉更东侧地区定居的权力。这片名为夸巴拉的丛林半岛最初由拉扎尔海盗发现，来自塞尔的公爵希望与那些不愿同族相残的贵族们，最终在这片土地上重建理想中的伽利法王国。

拓荒者们建造了一支由各种大小船只组成的舰队，沿着夸巴拉丛林的海岸线开始探索适合登陆的海滩。ir·凯斯兰公爵的追随者来自五国各地，其中包括学者，次级贵族，神职人员以及反战的平民。经过漫长而艰辛的旅程，忍受过比海盗或战乱更加困苦的磨难后，大约三分之二强的船队最终抵达阿德尔湾，并在那里兴建起他们第一所城镇阿德尔港。夸巴拉秀丽的自然风光给拓荒者们留下深刻印象，高山和深海的天险更加增强了他们隔绝战火的信心。ir·凯斯兰公爵宣称，这个新兴国度将最终实现千年来伽利法王国始终在追求的和平统一。

新国家逐渐吸引来更多的定居者，成员主要是赞同ir·凯斯兰信念的理想主义者以及在战火中寻求避难所的难民。更后期的一些定居者则包括通缉犯，战犯，败兵以及最近新增加的塞尔遗民。显然并不是所有成员都相处顺利。除去部分人员间日益紧张的关系之外，丛林本身也有不少危险需要警惕。ir·凯斯兰公爵未发现此地有人类居住，这点确定无疑，拉扎尔海盗认为这片丛林遭受诅咒而根本没有涉足。而他因此判断这里杳无人迹，便大错特错了。

远在一万年前，达坎帝国曾将塔兰塔平原的蜥蜴人驱逐到无尽山脉的彼端，夸巴拉的沼泽与丛林中。从此蜥蜴人一直定居在夸巴拉北端的托瓦河与巴苏拉沼泽附近。阿德尔居民开始逐渐扩张并且蔓延到丛林彼端时，他们无意中掠夺了蜥蜴人的圣地。毒暮蜥蜴人于是开始不断伏击人类，29年前冷日部落更组织了针对人类入侵者的袭击活动。人类在冲突刚开始时手足无措并损失大量人员，而后依靠魔法技巧与优良装备的协助下逐渐控制战局。蜥蜴人于是被驱逐到北部沼泽地带。

虽然目前全面冲突暂时画上了休止符，夸巴拉居民仍需要应付敌对的蜥蜴人，维伦那军队，拉扎尔海盗以及来自无尽山脉的狗头人盗匪。而最近艾伯伦龙晶矿脉的发现，更吸引了萨拉释克家族以及大量勘矿者。不同团体间的关系日趋紧张，尤其对于刚入住的大批塞尔难民更是如此。除去蜥蜴人与狗头人，夸巴拉同时也是各种恐龙，凶暴或残暴生物以及大型虫类生物的家园。最后还有黑暗而古老的组织潜伏在丛林深处，随时等待着出洞的时机。

产业

夸巴拉最珍贵的特产品便是富饶的艾伯伦龙晶矿脉。丛林中也生长富有药物价值的异种植物。然而夸巴拉与外界交易这些产品时，会尽量避免选择那些伽利法帝国不肖的后代，他们甚至更愿意与拉扎尔海盗或是半魇灵做生意。

社会人文

夸巴拉内阿德尔谷地附近的常见种族大致分为三股势力。最庞大也是最古老的便是新伽利法王国，他们自视为伽利法王国最后的堡垒。新国家表面谦卑，但其实国中居民都极度高傲。他们对来自西面世界的旅者通常表示怀疑和轻蔑，认为五国居民都是好战分子和毫无道德观念的骗子，并坚信塞尔的结局正是对那些违背伽利法传统者的警告。

终末战争的难民组成第二股势力，成员包括罪犯，叛徒，流离失所的农民以及到处碰运气的游民。他们将所控制的地区称作希望谷，仅在表面勉强认同新伽利法王国贵族们的统治地位。这些难民村庄是走私犯，勘矿者及叛国者的天堂。某些村庄更居住着将罪行嫁祸于维伦那精灵，蜥蜴人或高山狗头人的人类盗贼团伙。旅行者在这些村庄通常会受到欢迎，然而他们最好时刻注意自己身后。

最后一股势力便是来自塞尔幸存的移民，组织规模仅次于布鲁兰的新塞尔。欧捷夫王子（参考第148页）多次邀请这里的遗民加入新塞尔，但本地多数塞尔遗民宁愿继续居住在夸巴拉。

政治

夸巴拉仿照伽利法王国体制建国，属于封建制度国家。国王赛伯斯特·ir·凯斯兰是王国创立者

的曾孙，在港口城市新王座堡主持国家大事。

然而夸巴拉是个边疆国度，公义及其执行完全由地方领主或官员掌握，裁决通常迅速而严酷——特别是牵扯到外来者时。

夸巴拉与邻国关系纷乱，目前维伦那军队已然上升至主要威胁。虽然赛伯斯特国王正在努力与海盗谈判，拉扎尔海盗还是经常骚扰沿岸城市。而尽管夸巴拉对五国没有任何好感，他们仍然参与王座堡协约并借此获得合法主权。也因此夸巴拉必须开始与新兴国家建立外交，其中包括拉扎尔邦联和摩洛领。

除去科瓦雷诸国，最近几十年夸巴拉与瑞依卓尔的半魇灵主君关系明显升温。半魇灵借助谄媚国王签署了很多贸易条约，甚至派遣军队帮助抵抗其他夸巴拉势力。目前这支军队人员稀少，但半魇灵承诺在新伽利法王国需要时会派遣更多部队。

新伽利法王国通常忽视其他难民团体，只要在特别必要的时刻才会与之交往。也因此新伽利法王国的法律在希望谷一带的村庄中毫无效用。

组织

夸巴拉建立于终末战争中叶，在无尽山脉的保护下很少有外界组织渗入。半身人的两个龙纹家族，伽兰达家族和乔拉斯克家族长期在夸巴拉境内经营，他们提供的服务也广受欢迎。西维斯家族，昆达拉克家族和欧瑞恩家族最近都在夸巴拉主要居民区设立起据点。

新伽利法王国（New Galifar）:最早追随凡·ir·凯斯兰公爵来到夸巴拉的人群及其后代们建立了这个王国。新伽利法王国目前是夸巴拉文明的中心，目前由首代创建者的曾孙担任国王。王国人民认为自己是伽利法精神仅有的延续者及发展者。赛伯斯特国王在部分贵族协助下统治这个封建制国家。高度组织性，充足的储备以及与五国紧密的关系（尽管他们对分裂伽利法帝国的主张表示轻蔑）帮助赛伯斯特国王及手下驯服夸巴拉野生的土地并建立起新兴国度，他们希望统一和谐的伽利法帝国可以再现。然而王国的一面是蜥蜴人，另一面是战后流亡组织，中间还有各种外部威胁（包括显见的和隐藏的）。新伽利法帝国的复兴之梦漫长而遥远。

萨拉释克家族：拥有探索龙纹的萨拉释克家族饥渴地想要勘探夸巴拉的自然资源，然而却发现新伽利法帝国的贵族们全然没有与西方建立贸易关系的念头。本地家族首领卡拉·D·萨拉释克（中立邪恶，男性人类，专家2级/游荡者4级/龙纹后裔2级）是名贪婪的投机分子，他在寻求签署贸易勘探协议的同时，也暗地中进行着走私活动。

黑鳞蜥蜴人（Blackscale Lizardfolk）:黑鳞蜥蜴人是蜥蜴人中体格最庞大最强壮的种类（大型蜥蜴人，HD4d8+8，抗酸5），他们居住在哈卡托瓦克附近的丛林地带。身为巨龙拉夏克选中的战士，黑鳞蜥蜴人对较弱的蜥蜴人拥有支配性地位。他们对于常见种族持敌对态度。

黑暗梦境：半魇灵将夸巴拉视为进犯科瓦雷有利的跳板。与新王座堡的外交关系为他们提供了艾伯伦龙晶的供应，以及兴建军事基地的权力。梦境吞噬者的特工可能会通过梦境或预示，鼓动蜥蜴人，维伦那精灵或拉扎尔海盗进犯新科瓦雷王国，以迫使ir·凯斯兰公爵要求更多半魇灵军队协助防守

砂主：邪兽鬼们最近发现了哈卡托瓦克的真相，并开始计划夺回这座城市。由于远古的魔法效果，恶魔无法在巨龙守护者在生的情况下进入城中。但是不朽的生命足以使他们慢慢策划对付巨龙拉夏克的阴谋。

拉夏克（Rhashaak）：百万年来黑龙一直在守护古老城市哈卡托瓦克。漫长的岁月中，潜伏在城市地下的黑暗力量逐渐污染了这支龙族血脉。目前的守护者是名不洁的黑龙拉夏克（中立邪恶，男性半炼狱上古黑龙），他虽然力量强大，但本体也是被囚禁的对象。封印哈卡托瓦克地下恶魔的力量同时也令拉夏克无法离开城市20英里外。拉夏克受到毒暮蜥蜴人和黑鳞蜥蜴人的崇拜，他也希望可以通过蜥蜴人的信仰使自己超越物理存在，并加入黑暗六邪神。

毒暮蜥蜴人（Poison Dusk Lizardfolk）：这些体型瘦小的蜥蜴人是常见种族的最常见威胁。他们居住在北部夸巴拉零散的氏族部落中，效忠黑龙拉夏克并将人类移民视作侵略者。毒暮蜥蜴人（小型蜥蜴人，HD1d8+1，涂毒武器，躲藏+5种族加值）通常忽视冷日部落的表亲，而将黑鳞蜥蜴人尊为哈卡托瓦克获选战士。

冷日部落（The Cold Sun Tribes）:冷日部落是居住在夸巴拉北部与东部的蜥蜴人联盟。联盟整个由24个分部落组成，其中只有7个靠近人类领地。每个分部落有自己的风俗习惯，但所有部落都遵从共同的古老传统。蜥蜴人部落对于其他常见种族的态度迥异。多数对人类感到恐惧和不信任，但黄昏行者部落却愿意和人类移民合作，充当人类与蜥蜴人部落间的外交大使。黄昏行者部落成员经常造访新王座堡和嘉奥特城。

虽然冷日部落比起黑鳞蜥蜴人来数量众多，但是大体型的黑鳞蜥蜴人经常借助黑龙的影响力欺压这些小个子表亲。冷日部落中有很多团体试图打倒黑鳞蜥蜴人，砂主们也经常煽动部落中的激进分子

宗教

拓荒者们为夸巴拉带来银焰及天命诸神的信仰。奥林和博得雷是天命诸神中最受欢迎的神祇，但其他天命诸神也都有追随者。事实上科瓦雷所有宗教信仰都可能在夸巴拉找到组织。

主要集聚地

夸巴拉有两片常见种族的聚集地，新伽利法王国和希望谷。这两个区域目前都有新来的塞尔遗民定居。夸巴拉首都新王座堡是诸多其他城镇的核心，由于危险的生存环境，新伽利法王国内没有比市镇规模更小的人类据点。早期拓荒者用血的教训验证到，村庄和聚落在面对攻击时是脆弱不堪的。

然而希望谷地区的情况完全不同。大量沿无尽山脉建造的小型无防御设施村落，很容易被狗头人或蜥蜴人势力淹没。然而村庄消失不到一年中，新的村庄便会在原址附近重建。

新王座堡(Newthrone)(大城，人口23,260)：新王座堡位于白崖河注入阿德尔湾的入海口，是港口城市同时也是夸巴拉最大的城市。国王赛伯斯特·ir·凯斯兰（守序善良，男性人类，望族4级/巡林客1级）以及新伽利法执政党在本城发号施令。与所有伽利法王国社群相同，新王座堡的防御设施也十分优秀，过去三十年中曾经数次抵御来自拉扎尔海盗或冷日部落蜥蜴人的攻击。虽然城中设立有各个龙纹家族的哨站，但比起科瓦雷内五国来讲，市民们通常更亲近拉扎尔或瑞依卓尔方面势力。新王座堡建筑风格完全仿照伽利法王国。某种程度上，看起来很像布鲁兰或塞尔的一部分精制打磨后丢到了夸巴拉丛林中一般。

巨龙守护(Wyrmwatch)(村庄，人口452)：巨龙守护是希望谷境内最大的移民村落，已经保持完整将近三年。村庄或多或少地吸引那些不赞同新伽利法王国思想的移民，或是其他村庄想要和平环境的居民前来定居，并借此慢慢成长。奈维洛姆（守序中立，男性人类，战士2级/银焰教会牧师3级）长老是终末战争的老兵，也是银焰教会的传道者。他战斗经验丰富并狂热喜好传教，这使他显得多姿多彩，居高临下而且稍稍有点危险。埃德尔是名严守教条的清教徒式人物，他要求自己的那些条文甚至在五国各大教会都已经被遗弃。

卡拉仙(Ka'rhashan)(小城，人口10,600)：卡拉仙是夸巴拉境内最大的蜥蜴人集聚地，城市位于丛林深处红水河沿岸，同时也是冷日部落的政治中心。每五年这里会举行一场内战，来决定由谁掌管这座城市。卡拉仙城里多是长屋或者半陆地式茅草屋，其中居住着各个种族的蜥蜴人，但市中心的建筑却由石料与黄铜建造，工艺远远超出蜥蜴人水准。事实上这座城市原本是恶魔年代的遗迹，蜥蜴人占据并扩建了城市建筑。遗迹中没有发现邪兽鬼，但有卡拉仙地下有很多被封印的密室。城市中还建设有很多拜龙教的神庙，以及一处竞技场提供娱乐和游戏。任何闯入卡拉仙的常见种族，除非舌烂如花或是拥有蜥蜴人向导，否则竞技场将是他们唯一的归宿。

重要地点

除去恶魔荒原，夸巴拉可能是全科瓦雷拥有远古遗迹最多的地区，然而这里的遗迹没有像恶魔荒原上那么多的恶魔守护。多数遗迹已经随着时间或丛林的发展而彻底消亡，但也有少数存留下来。蜥蜴人话语中神圣不可侵犯的地点遍布丛林各处，它们在地图上都以巨龙头骨做出标识。某些这种区域只是神庙，但也有地区在幽灵恐龙或是不死蜥蜴人祭司的保护下。

哈卡托瓦克（Haka'torvhak）：哈卡托瓦克整体是个嵌入巨大火山岩壁的城市，名称意为“神圣巨龙的王座”。这个古老城市是夸巴拉蜥蜴人的宗教中心。远在恶魔年代，哈卡托瓦克是恶魔辉煌的城堡之一，也是恶魔和巨龙战争不断在争夺的地点之一。最终恶魔被封入城市地下永久的业火中，而龙类守卫留在这里世代守护。目前的守护者黑龙拉夏克，他已经被邪恶力量感染但仍然无法摆脱自己宿命的束缚。

哈卡托瓦克华美壮丽的建筑由黄铜及火山玻璃构成，整体向火山深处延伸相当距离。强大的魔法力量阻止了火山爆发，但浓烟仍然不断从山口飘出。拉夏克的黑鳞蜥蜴人守卫驻扎在城市周围的丛林中，但只有祭司，神选战士以及活祭品可以进入城市，窥见神的真面。城市中集聚着大量黑鳞蜥蜴人从祭品处收敛的财宝以及远古神器。除去黑龙及黑鳞蜥蜴人守卫，还有大量半炼狱生物和半龙生物在数世纪中保护城市及其中财宝，以避免恐龙，小型恶魔或是其他秽恶生物的侵袭。

冒险

夸巴拉是个充满神秘及持续冲突的国度。移民村落中是任何事情都有可能发生的法外之地。维伦那精灵时刻威胁着国度的西方，拉扎尔海盗在东侧沿海不断出没，狗头人强盗不时从高山中涌出，蜥



蜴人也持续对丛林中的定居者构成挑战。夸巴拉是科瓦雷唯一瑞依卓尔方面势力明显出没的地方，但ir・凯斯兰的半魔灵军队真实意图原比表面上危险的多。除去黑暗梦境（参考240页），金权会和萨拉释克家族也对这片乳臭未干的大陆蠢蠢欲动。

还有很多其他动机可能导致冒险者前往夸巴拉。比如这里丰富的艾伯伦龙晶或各处散落的恶魔年代上古神器。密阁（参考229页）和砂主（参考242页）都有可能策划着关于哈卡托瓦克或巨龙拉夏克的行动。寻路者基金会（参考247页）也可能赞助冒险者探索遗迹，或追查被盗贼偷走的强力神器。而想要解闷的冒险者也可以前往此处猎杀恐龙（或是被猎杀）。

冒险话题

—某个濒死的强盗持有一份藏宝图。宝物埋藏在夸巴拉某个难民村落旁边，但是村中的杀手们也在找寻这批宝物，并且他们会怀疑所有接触到的陌生人。

—翡翠利爪骑士团最近派遣了一名疯法师，试图从恶魔年代战场遗留中复活一支龙巫妖军团。

—巨龙预言中要求从哈卡托瓦克地下室中拿到某件神器，而预言提及要避免与巨龙拉夏克做任何接触。密阁成员匿名要求冒险者协助实现这个预言，却没有告知这个行动与预言及龙类的相关内容。

—某个告密者在一年前逃亡夸巴拉，躲在某个难民村落中。她会被发现吗？她仍然在生吗？如果没有，她是否已经把所知秘密告诉其他人了呢？

—寻路者基金会，金权会和黑暗梦境同时在寻找一件恶魔年代的神器。然而这件物品位于卡拉仙，并且必须在所有24个蜥蜴人部落聚集时才能拿出来。

—巨龙守护村庄的长老奈维洛姆声称，银焰给予他再一次大清洗的预示。他说半兽化人必须从这里驱逐，而任何反对者必须被钉在火刑柱上烧死。冒险者或许会因为队伍中的半兽化人而受到牵连，或是遇到被奈维洛姆及其狂热追随者追捕的半兽化人寻求保护。

—来自新伽利法王国的贵族寻求冒险者帮助抵抗蜥蜴人的攻击，然而他们没有意识到，城镇的扩充已然侵犯了蜥蜴人的神圣墓地。

阴影湿地
THE SHADOW MARCHES

首都：泽拉拾克（非官方）
人口：500,000（50%兽人，25%人类，10%地精，7%半兽人，3%其他）
特产品：艾伯伦龙晶，草药
语言：兽人语，通用语，地精语

阴影湿地在普通人眼中的通常印象是黑水弥漫的原始沼地，那里未开化的人类与兽人及其他肮脏生物混居，在月光下举行奇怪的仪式。此类印象某种程度上是准确的。阴影湿地是片满布沼泽和泥潭的领域，三千年前就是兽人王国的领土。但与异变魔的战争撕裂了大地，阴影中涌出的可怖生物将兽人村落逐个毁灭。异变魔最终被消灭，但战争带来的分裂仍在持续。

大约一千五百年前，人类从西海岸登陆阴影湿地。这些难民为了逃离半魇灵日益强大的势力而离开索隆娜，登陆后与当地兽人发生冲突。种族间暴力冲突持续了一段时间，之后近千年这里的人类和兽人都保持着友好的共生关系。如今此地的兽人和人类在大小城镇都可以和平共处，而科瓦雷所有的半兽人，都可以追溯其血缘至阴影湿地。

阴影湿地位于比怪物国度卓姆更偏远的地方，科瓦雷主大陆上大小事务都无法影响到这里。强大的伽利法王国兴起而后衰落，以及王国历史上种种伟大的时刻对于阴影湿地来说都毫无概念。如果不是西维斯家族五百年前探索到这里并发现艾伯伦龙晶矿脉，阴影湿地很可能至今还与世隔绝。

西维斯家族的侏儒们试图前往开采龙晶，但湿地部落都不愿外来者涉足这片土地。然而双方的遭遇却带来另外收获。来自索隆娜的人类身上出现过探索龙纹，而后数代人的发展将龙纹遗传到附近几个部落中。西维斯家族的出现刺激了拥有探索龙纹的部落尽快行动，他们几年内便组建了萨拉释克家族，发展龙纹的力量并且借此勘探领地内的龙纹矿藏。此间萨拉释克家族在湿地内兴建了名为泽拉拾克的哨站，并以此作为与外界科瓦雷交流的基础。在他们的不懈努力下，其他龙纹家族终于正式承认萨拉释克家族的存在，并将他们纳入龙纹家族体系的一员。最近三百年来，萨拉释克家族的规模和影响在逐步扩大，隶属家族的勘探员，调查员和赏金猎人遍布科瓦雷。但虽然萨拉释克家族逐渐出现在公众视野，阴影湿地在众人心中仍旧是阴暗而神秘，拥有古老秘密以及危险怪物的地区。

产业

阴影湿地中蕴藏着全科瓦雷最丰富的艾伯伦龙晶，开采并将龙晶运往科瓦雷各地，是萨拉释克家族最大的的收益来源。泽拉拾克的飞空船航线开通后，萨拉释克家族商业运作与林兰德家族的关系便益发密切，虽然这多少令欧瑞恩家族感到失望。

除去艾伯伦龙晶的产出，阴影湿地中还生长有大量稀有草药。安黛尔和吉拉哥的炼金师与法师看中这些原料后，草药产出便迅速成为阴影湿地第二大支柱型产业。其中最著名的药材便是哈索尔根（参考 9 1 页）。

社会人文

阴影湿地主要由两种文化构成：原住民的兽人文化以及移居者人类文化。

湿地中多数部落仍然由兽人构成，虽然其中少数部落已经将人类或半兽人收纳为本族。这些部落维持着古老的宗教传统和简朴的生活作风，主要精力投入在宗教仪式，狩猎和采集方面。护门者更是主张尽量贴近自然的生活，他们认为现代式的文明生活会带来种种诱惑。护门者部落对旅者通常很热情友好，但信奉黄泉巨龙会的村落则对陌生人充满敌意。护门者遵从德鲁伊的信仰，而黄泉巨龙会通常由牧师或术士领导。两种部落中都包含野蛮人武士，因为无论是回归自然本性还是遵从黄泉巨龙的旨意，野蛮人精神都被视为英雄主义般的存在。

兽人与人类混居的氏族则同时反应双方的文化习俗。这种混合风格通常造就独特的艺术，音乐，食物以及宗教。这些氏族生活通常比兽人部落生活稍微现代，氏族中建有大型厅堂，而居民也更习惯钢铁方面的工作。很多氏族崇拜黄泉巨龙会，这多少使他们对待外来者心怀偏见。其中一些会明显地表示敌意，而另外一些氏族可能表面友好地接待访客，然后用毒药或闷棍将他们变成神坛上的祭品。所幸的是，即使湿地中阴险的氏族比比皆是，但几乎有同样数目的氏族欢迎来访者并愿意提供住所，阴影湿地的居民可谓善恶参半。

最近三百年来，萨拉释克家族逐渐形成自己独特的文化。护门者和黄泉巨龙会双方的哲学都多少感染着萨拉释克家族，然而更多的影响来自科瓦雷其他地区，以及另外的龙纹家族。家族同样由兽人和人类共同组成，但规模比氏族更庞大，也更多与外界环境相互接触。由于只有人类和半兽人可能继承探索龙纹，家族族长也通常由这两个种族中选择。家族中兽人也占据相当比例（而且是最受尊敬的兽人），他们利用天赋体能负责开采，守卫和打

铁的工作。

阴影湿地上还散落着几处地精村落，他们比卓姆或达贡的地精更为原始，且通常避免与其他种族交流。地精偶尔会出没劫掠氏族村落或是袭击过往旅人。

政治

阴影湿地是地理名词，而并非国家名称。两打以上的氏族和部落分布在湿地各处。血缘和传统是湿地居民集聚的唯一原因，血缘带来相同部落成员之间的忠诚，同时也带来不同部落之间的仇杀。社群领导者的决定方式各有不同。部落根据信仰护门者或是黄泉巨龙会，会选择其中最睿智的德鲁伊或最强力的野蛮人来领导，而氏族多为家长制，最年长的男性自动成为氏族领导。

组织

阴影湿地中少有强力组织。虽然很多部落信奉黄泉巨龙，但由于他们之间的目标相差甚远而根本不相往来，而且他们的目标也很少与科瓦雷其他地区相关。多数龙纹家族在泽拉拾克城有所出没，但他们根本极少出现在本城市以外地区。

萨拉释克家族：萨拉释克家族诞生于阴影湿地，至今在本地有相当的影响力。除去城，家族在湿地内还建立有另外三座哨站及四处村落。虽然萨拉释克家族很少对其他部落日常起居构成影响，但他们是湿地中目前唯一的正规武装组织，因此也是一股不可小窥的力量。

护门者：阴影湿地中有几个部落一直维护古老护门者的传统。虽然这些部落间没有正式联系，但其中的德鲁伊及武士们经常聚在一起，合作消灭来自凯博尔世界的怪物或是其他威胁自然秩序的事物

宗教

阴影湿地由两种宗教主宰：古老的护门者德鲁伊信仰以及黄泉巨龙会。兽人部落的信仰两者皆有，而混居氏族和地精村落则基本信奉黄泉巨龙会。然而，对黄泉巨龙的崇拜方式却每个氏族各不相同。某些氏族喜欢阴险狠毒的方式，某些氏族却不过有点惹人讨厌。另外不遵从黄泉巨龙信仰的氏族则通常融合各种信仰，发明某个新体系。其中某些吸取了护门者德鲁伊占星术发面的知识，有些氏族从天命诸神中选取某个加以重新修改命名。最普遍被修改的神祇包括兽王巴尔坎（巴力诺），守护者巴拉卓（博得雷），和赌王欧拉洛拾（欧拉卓）。



主要集聚地

阴影湿地绝大多数社群都规模极小，属于聚落或村庄的级别。萨拉释克家族拥有一座城市，三座要塞（小镇），以及四处乡村。萨拉释克家族的要塞雇佣西维斯家族代理，负责与周围社群联系，但其他龙纹家族的业务则仅限于泽拉拾克城内。

泽拉拾克(Zarash'ak)(小城，人口5,960)：无论是穿越埃鲁登原野还是途径卓姆，阴影湿地与科瓦雷其他地区的陆路连接都充满危险，因此港口城市泽拉拾克便成为本地区的交通枢纽。泽拉拾克架起在沼泽水面上方，也有“高跷城”之称。泽拉拾克的饮食及音乐极富异国风情，同时作为湿地中少数向外出口货物的港口而闻名。萨拉释克家族掌控城市，其他氏族或部落居民也经常前往此地贩卖工艺品以及其他特产，或是在这里举办巴拉卓大庆典之类的集会。

重要地点

即使在曾经的帝国辉煌时代，居住此地的兽人也从未兴建过大规模城市。然而入侵此地的异变魔却曾经兴建过庞大的基地，而沼泽深处还另外分布几处恶魔据点的遗迹。护门者回避这些地点并且极力阻止外人发现它们。而黄泉巨龙会却相反崇拜这些古老遗迹。沼泽各处还隐蔽着大量通往凯博尔世界的通道，异怪和其他秽恶生物经常因此来到地面世界。



阴影湿地的沼泽中还存在很多奇斯瑞位面或瑟奥瑞特位面的显能区域。很多这些区域内同时存在异变魔基地的遗迹。也许显能区域也是异变魔选择由阴影湿地开始侵入科瓦雷的重要原因。这些区域中野魔法猖獗（*参考城主手册*１４９页），在其中施展的变化系和混乱描述符法术施法者等级＋１。区域内通常设有控制显能效果的*次元结界*，破坏*结界*便可以使显能效果正常显现。

在瑟瑞奥特影响强烈的区域中，时间流会发生错乱。请参考９９页有关瑟奥瑞特位面时间混乱特性的表述。

瓦瓦拉卡洞穴（Vvaraak's Cave）：被称为逆鳞变节者的瓦瓦拉卡，正是一万六千年前传授兽人护门者之道的巨龙。瓦瓦拉卡已经去世多年，但传言她的巢穴里藏匿着很多有关巨龙预言的秘密。洞穴的具体方位资料在与异变魔的战争中流失，从而变成湿地中永久的谜语。但即使最终洞穴能被找到，护门者们也会尽力守护这个圣地不受外来者侵扰。

阴影水潭（Pond of Shadows）:沿着阴郁河上溯到沼泽深处，一片凝滞而雾气缭绕的墨黑色水潭映入眼帘，深邃的潭水仿佛在等待旅者挖掘隐匿在其中，过去现在以及未来的秘密。传言凝视黑色水面的人可以驱散迷雾，看到有关大地巨龙艾伯伦的预言，然而获得这种知识的代价也相当昂贵。疯狂和混乱的力量在阴影湿地各处肆虐，而此地也不例外。当所有条件完备时，观测者将丧失１点感知属性来换取预言水潭的秘密。另外还有阴影水潭中老女人的传说，据说这名满脸长瘤的女性人类（或者兽人，地精，视讲授传说者的种族而定）停留在这里很多年，耗费了所有心智去解读水潭的秘密。

艾伯伦龙晶采集地：阴影湿地蕴藏着全科瓦雷最丰富的艾伯伦龙晶资源。这些采集地通常位于沼泽内浅滩处，原始龙晶由岩石外壳包裹，躺在泛着泡沫温热的沼泽水下面。有些地区龙晶的岩石外壳已经裂开，龙晶透过缝隙在水面下映出淡薄的红光

阴影湿地中最大片的采集地位于阴郁河西岸，阴郁镇与泽拉拾克之间。寻找龙晶很困难，挖掘龙晶则更加艰辛，即使对于最熟练最坚强的勘探者来说，采集地中的劳动成果都来之不易。包裹着龙晶的岩石外壳并非像蛋壳那样，不破坏内部的晶体便

很难将外壳打破。此外，在齐腰或者更深的泥泞沼泽中采集，同时伴随着各种危险生物的威胁也是一件极具挑战的工作。

较大的那些采集地通常由萨拉释克家族或者其他强大的部落保护，时刻阻止外来者私自开采。比如格鲁镇与泽拉拾克之间的采集地，不但有萨拉释克家族武装人员定时巡逻，还设置了很多保护性法术。采集工作缓慢而且辛苦，萨拉释克家族每月通常只采集一到两块岩晶，每块岩晶依据大小不同，可以提炼出几颗大块龙晶或是三打左右碎晶（这些龙晶可以用来制作魔法书或者魔法物品）。

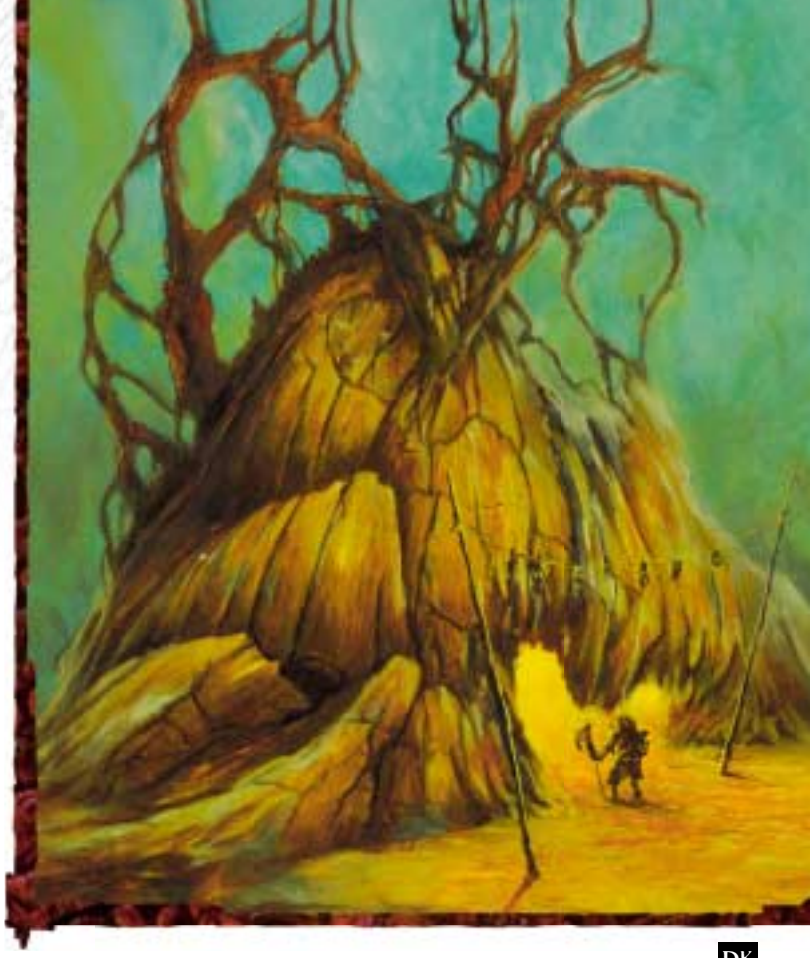
冒险

阴影湿地中没有商路，也很少有明显的道路，在沼泽中行进需要依靠步行或者船只。湿地区域生长着大量有毒动植物，通过生存技能检定寻找食物，或者在湿地中跟踪目标需要承受－2减值。湿地区域到处充满危险的自然生物，包括鳄鱼，毒蛇，大型毒虫以及巨型蜘蛛。同时这里还游荡着各种怪物：鬼火，蔓生怪，甚至少数绿鬼婆以及各类邪恶精魄。异怪和泥形怪物也时有出没，有些是异变魔战争中的遗留，有些是最近自凯博尔世界而来，还有些由黄泉巨龙会召唤而来。不幸的旅行者可能在沼泽深处遇到甲伏怪，惧噬体，狰狞异变怪（参考第282页）等各种怪物。

前往阴影湿地的冒险动机可能是贪婪，因为这里的艾伯伦龙晶开采地可以提供可观的财富。冒险者也可能前来探索异变魔留下的遗迹，寻找传说中的神器或是阻止邪恶者从异变魔那里获得力量。与黄泉巨龙会有关的任务也可能引导冒险者前往阴影湿地，这里他们将面对某教派长老或者精英人物。另外，半兽人英雄可能因为某种他自己都不清楚的古老血缘，被召唤到湿地帮助他的远亲部落。由于湿地中长期持续的派系争斗，护门者也有可能需要冒险者帮助遏制黄泉巨龙会。

冒险话题

—多数异变魔时代的遗迹已经被埋藏在沼泽深处。然而某日在西伯瑞斯环，十二个月亮及艾伯伦本体的联合作用下，一所高塔从地下升起而且看上去保存完好。黄泉巨龙会，翡翠利爪骑士团和很多其他组织都想要探寻高塔中的财宝或远古知识。谁知道高塔守卫是什么样的存在呢？而且，异变魔会不会伴随高塔回归而再次重返呢？



DK

—黄泉巨龙会的某个教派试图从凯博尔世界召唤邪恶生物，而阻止这场灾难的关键是某件由巨龙瓦瓦拉卡弟子制造的神器。然而目前这件武器已落入某个敌对教派手中。

—瓦瓦拉卡洞穴内据说隐匿着解读某段巨龙预言的方法，而这段预言与艾伯伦最薄弱最可能导致下一次异变魔入侵的时间有重要关联。维纳恩大学的探险队试图前往阴影湿地寻找洞穴的位置，并雇佣冒险者陪伴前往。

—某位以对财宝嗅觉敏锐而著称的地精商人，在吹嘘他即将找到永生方法后数星期，尸体在阴郁河泥泞的支流被发现。他脖子上悬挂的皮袋中装有地图的碎片，一幅不寻常的天象图以及一枚造型怪异的龙晶。

—某个大胆的盗贼团伙，借助魔法和搏斗方面双重优势，从泽拉拾克城西维斯家族分部中劫掠走大量财宝。西维斯家族怀疑有内奸协助盗贼，所以试图雇佣自由冒险者跟踪盗贼深入沼泽，并夺回被窃物品。尤为紧急的是，被窃物品中包括一些机密的控诉文档。西维斯家族希望冒险者尽快将这些文档夺回，并保证他们没有被打开或是被阅读过。

塔兰塔平原
THE TALENTA PLAINS

首都：欢聚堡
人口：400,000（50%半身人，10%人类，4%半变形怪，4%矮人，2%其他）
特产品：手工艺品，异种生物，土著艺术品，雇佣兵业务
语言：半身人语，通用语，矮人语

塔兰塔平原包括坎纳斯及哀伤故地以东，铁根山脉及无尽山脉以西的区域。本区域起始于崎岖不平的草原地带，逐渐经由酷热难耐的弯刃沙漠，最后地势猛然高升而中止在无尽山脉荒芜人员的群峰中。在这片辽阔的土地上，水牛大小的各种恐龙四处游荡，半身人游牧部落则迁徙于各地。半身人控制的这个国家与坎纳斯，摩洛领，夸巴拉，维伦那及哀伤故地接壤。每年弯刃沙漠都会稍稍侵蚀些原本属于草原的区域，然而只要生命还能挣扎求生，塔兰塔半身人部落就不会消亡。

纵然周边五国舒适的现代化生活无时无刻不在引诱塔兰塔居民，半身人们仍坚持在时代潮流中保留自己的古老传统和文化遗产。许多科瓦雷中心地区居民在提及塔兰塔平原时，头脑中都会勾勒出这样的画面：半身人野蛮人驾驭着恐龙，执行着异教徒般的仪式，沿袭着奇怪的风俗，并且穿着陌生的服饰。所有这些印象都接近真实情况，但只是部分真实而已。半身人的文化传统虽然比那些“文明”国度的礼仪历史更加悠久，但并非旁人想象那般复杂。以某种眼光看来，半身人的宗教仪式可能比较残忍，严酷或者原始，但同时也洋溢着精致而奇妙的特殊美感。然而，虽然部落中部分成员尽力维护传统，现代化的生活准则和思考方式仍不断获得认可。目前多数部落中两种趋势虽相互竞争，但仍能维持平衡。但传统向现代化低头的那天或许终会到来，抑或传统本身会被自己沉重的负担压垮。

终末战争期间，坎纳斯和塞尔都曾声称塔兰塔平原属于自己国土。伽利法王国崩溃以前，半身人部落长期向王国维持进贡，从而一直保持游牧于自己祖先的土地上。战争爆发后，半身人空前齐心地联合起来保卫家园。来自不同部落的半身人武士团结在一起，利用长期在平原生活的知识迷惑敌人，不断抵制来自坎纳斯或塞尔的侵袭。但之后塔兰塔平原逐渐成为多方混战的场所，而半身人开始试图避免卷入战斗。

随着战争的进行，半身人部落也逐渐联合起来形成联盟国家，国土横跨整个塔兰塔地区。战争评议会，部落会议，战斗胜利的集体庆典以及公众节日逐渐取代掉了部落间原有的矛盾。而之后各个参战国聚在一起讨论和平条约时，半身人部落也从部落评议会中派遣代表在停战条约上签署了姓名。根据王座堡协议，塔兰塔平原正式成为由半身人部落松散联盟而组成的独立主权国家。

早在人类涉足科瓦雷之前，半身人游牧部落便游荡在塔兰塔平原。当时半身人游牧范围更加广泛，包括现在的哀伤故地，坎纳斯，维伦那和塔兰塔平原。随着人类定居和五国的兴起，半身人发现自己的领域伴随人类扩张在迅速缩小。当时半身人试图动用武力维持自己的疆土，历史上因此留下两个种族间无数血泪的痕迹。但最终双方寻找到和平共处，并为共同发展达成共识（终末战争时期除外）。

平原上的半身人保持部落式的生活方式已经有几千年历史。习惯居住在帐篷中的半身人们一生很多时间都在小型恐龙背上度过，并与这些忠诚的伙伴共享草原的恩赐。（小型是相对而言，塔兰塔平原的恐龙比起那些在希恩德瑞克或夸巴拉沼泽中咆哮的生物来说，的确是小的多。但它们中最大的也有象类大小，虽然多数体型在小型狗与奶牛之间。）

放牧牛群，tribex，以及食草恐龙为半身人提供必要的生活物资（食物，饮用品，以及织补衣物和帐篷的原料），半身人对于猎捕，训练和骑乘恐龙也拥有相当经验。他们使用速度最快的迅猛龙和雷利诺龙作为坐骑，半身人的骑乘训练不但使他们能够完全驾驭恐龙，还可以在骑乘中利用弓箭，利刃或回旋镖作战。

对于塔兰塔半身人来说，恐龙对于他们并非仅仅是坐骑。他们相互是同伴，在一起放牧，狩猎，旅行或守卫部落。半身人尊重甚至敬畏这些恐龙同伴，他们将此类情感表现在他们溶艺术和恐惧与一体的狩猎面具上。每个狩猎面具都属于特定的半身人坐骑，骑手常常花费无数热情与耐心来制造这样一个面具，来充分表现恐龙同伴的力量与自然美。半身人骑手完成狩猎面具的同时，便可以骄傲地宣称他与恐龙同伴建立起独特的连接，并同时收纳坐骑的野性本质。更明确的说，半身人认为狩猎面具将使他与坐骑伙伴的灵魂捆绑在一起。

科瓦雷生活着三种半身人。第一种是居住在塔兰塔平原的游牧半身人，他们保持着古老的文化传统并通常被五国居民视为原始。第二种是城市半身人，他们很早便抛弃了故乡的传统，世代与人类混居并逐渐成为人类国度的一部分。第三种是为龙纹

家族工作的半身人，他们基本从属于两个半身人龙纹家族之一，在各种环境和文化背景下都能如鱼得水。他们会在造访平原的时候穿着传统服饰并带上恐龙伙伴，而前往人类村镇做生意时变为城市类型的服饰。

产业

塔兰塔平原的半身人是猎人同时也是游牧者。他们多数时间用来寻找生活资源或是与其他游牧民族交换物资。通过龙纹家族的联系，半身人逐渐开始同外界的贸易。其中手工艺品和土著艺术品在五国销量甚佳，瓦塔利斯家族也对平原半身人捕获，驯养或狩猎的异种生物怀有极大兴趣。

某些部落也对科瓦雷特定客户出售佣兵力量。比如继承招待龙纹的伽兰达家族，使用半身人战斗武僧保护家族多数重要设施。终末战争早期，邓奈斯家族也曾经向贵族或其他富人出售过半身人游骑兵作为保镖。

社会人文

平原生活与部落息息相关。半身人部落人口从五十到数百不等，另外还包括骑手的恐龙同伴以及部落驯养的牲畜。半身人部落没有定居点，每个部落都随着风向和兽群在平原中游牧。除去欢聚堡以及少数外国势力建造的哨站（比如坎纳斯的要塞和某些龙纹家族的补给点），平原上没有任何固定集聚地。

半身人无数代过着游牧生活。狩猎，采集，手工劳作和旅行是他们白天的全部，而夜晚通常伴随歌曲及故事渡过。半身人是自然的武士，他们没有牵挂，通常可以很快在某地扎寨或是迅速移动以躲避攻击和掠夺。半身人并不原始，相反他们头脑灵活而且技艺熟练，擅于运用各种狩猎得来的本领增强战力。虽然拥有长期战斗经验，半身人却不常表现敌意。除去偶尔的内部争斗和抵御外族入侵战斗，半身人对征服或劫掠从来都没有兴趣。他们会极力保护自己和神圣的家园，但完全没有打算扩张出塔兰塔平原或是毁灭周围的国家。

两个龙纹家族在几乎所有半身人部落中拥有成员或是雇员，而部落也通过龙纹家族才得以参与五国事物，或与外界保持联系。并非所有部落都赞成龙纹家族在塔兰塔平原之外运作，而且甚至有些部落不能理解这种行为，但几乎所有部落都或多或少从龙纹家族的生意中受益。





政治

半身人部落中每个成员地位相等，但根据能力和贡献度，部落通常会选举出一名领导。部落领导负责决定整体的行动方针，同时受到整个部落的尊敬和照顾。部落所有成员都可以提出自己的意见和想法，但最终都将服从部落领导的决定。如果领导失去部落人民的信任或尊敬，部落将重新选拔一位领导。

血缘和传统将部落成员紧密联系，但尽管如此，部落中不定期还是会出现分裂或者合并的情况，有时某个特别强大的领导可能吸引数个部落团结在自己旗下。这种领导被成为盟主。半身人历史中，重大责任可能会造就特别强大的盟主，比如两千年前为抵制人类扩张而诞生的乌顿盟主。再比如最近为结束终末战争而四处交涉，并最终使塔兰塔平原成为独立主权国家的的哈潘盟主。哈潘至今仍保留着盟主的头衔，虽然紧紧是种荣誉而并无统治权。他目前仅仅掌管自己所属部落，而并不能命令其他部落领导。

多数龙纹家族在塔兰塔平原有经营项目。伽兰达家族总部设在欢聚堡，并充当这座半身人部落公有城市的总管。其他在本地区有显著地位的龙纹家族包括欧瑞恩家族，邓奈斯家族，乔拉斯克家族和瓦塔利斯家族。

组织

虽然塔兰塔平原地区松散的组织形式看起来很类似达贡或拉扎尔邦联，但事实上目前塔兰塔的稳定性更像摩洛领。尽管塔兰塔缺乏中央政权，但部落间所共同遵循的传统以及两个龙纹家族的强大影响力使得塔兰塔各势力协作团结。以下列举目前在塔兰塔平原地区运作的部分组织：

哈潘盟主（Lathon Halpum）:哈潘盟主（混乱善良，男性半身人，野蛮人 9 级）领导着塔兰塔平原上规模最大的游牧部落。哈潘广泛受到其他部落领导的敬重，因此被选为代表出席王座堡和平会议。会议上他成功地为半身人赢得认可及独立，并最终凯旋回到欢聚堡与其他部落领导分享胜利果实。之后哈潘再度回归部落单人领导职务，他的部落是一个人口千名以上的庞大部落。哈潘年少时是出色的骑手，之后也曾经率领军队在终末战争时期作战，所以他深知军事力量的重要性。一旦半身人与维伦那的矛盾激化或是与五国脆弱的和平破裂，所有其他部落领导都会马上集聚到哈潘周围团结战斗。

目下，他或许正在打算将塔兰塔所有部落联合起来组成更为安全的国度。

神圣乌卓（Holy Uldra）：神圣乌卓（中立邪恶，女性半身人，7级巴力诺牧师）领导着一支规模较小却很强大的部落。她相信自己是野兽与捕猎之神的选民，将带领半身人回归古老的传统并重拾已被废弃的价值观（以她的眼光）。无论她前往部落聚会还是欢聚堡，都有来自各部落的半身人听她布道。她目前尚未公开对半身人国度的统一性表示挑战，但却屡屡在讲道时宣扬，遵循五国发展途径是对半身人祖先及平原传统的玷污。同时她也经常对龙纹家族放弃古老传统而表示不满。

神圣乌卓拥有在平原上制造事端的实力，而她作为先知及部落领导，更是有可能将事端扩大到平原之外。部分国外势力已经注意到这股潜在的不稳定力量，并开始动手设法争取更多先机。比如安黛尔的王室之眼认为神圣乌卓的力量会首先侵袭坎纳斯，因此安黛尔特工们也私下积极鼓动乌卓的行为

伽兰达家族：掌握招待龙纹的伽兰达家族诞生于塔兰塔平原，并一直为平原上各部落服务。家族族主悠伦·D·伽兰达（混乱善良，男性半身人，专家3级/吟游诗人4级）在欢聚堡经营定点服务，使得游荡的半身人部落在这里总可以宾至如归。此外他还负责经营主店位于欢聚堡的伽兰达旅店散布在科瓦雷各处的分店。他那富丽堂皇的总部正是倚仗旅店业务收入建立，同时也是本城规模最大的永久建筑物之一。

乔拉斯克家族：乔拉斯克家族在塔兰塔平原也拥有显著地位，但其总部很早便移往坎纳斯，以便更好地为整个科瓦雷服务。也因此乔拉斯克家族有时会遭到平原人民的猜忌与反感，尤其是神圣乌卓及其教徒。不过乔拉斯克家族的世界主义思想以及家族内周游广泛的成员，也不断在半身人部落中扩大影响。

宗教

绝大多数塔兰塔平原的半身人崇拜祖先及野兽精魂，他们信奉野兽和捕猎之神巴力诺并时常举行庆典。

主要集聚地

无论大小，塔兰塔平原上几乎没有集聚地。平原上的半身人通常都是携带着居所，依从天生的漫游欲四处漂泊。科瓦雷其他国家的几个要塞和欢聚堡是仅存的集聚地。

欢聚堡(Gatherhold)(大镇，人口2,300)：大型城镇欢聚堡建立在塞尔湖东岸，城市依傍岩壁和小山建立。欢聚堡是做共享城市，属于所有半身人部落。部落居民会前往这里交易物品，举行庆典，参加部落会议或是遭遇敌对势力时寻求保护。伽兰达家族负责经营城市，无论是否有部落居民滞留，他们都保持居住在城里。

重要地点

塔兰塔平原有几处重要地点，以下是其中部分资料：

可列兹特（Krezent）：这个古老的遗迹是很久以前的羽蛇都市。半身人通常会绕开此处，因为这里居住着崇拜羽蛇和银焰的善良蛇人部落。

巨龙坟场（The Boneyard）：铁根山脉与天崖山脉交接处的山谷中，无数庞大的巨龙骨架在那里栖息。耸立出地面的巨骨仿佛象牙森林，横纵交错地摊铺在脚下又仿佛古树的枝桠。无论这些巨龙死于许久前的战争还是龙类将此处视为死后的坟场，平原上的半身人都尽量回避这个仿佛被诅咒的地带。事实上，传言说打扰骸骨宁静的生物会引起生者的注意，而没有人想吸引活生生巨龙们的注意。

流浪旅店（The Wandering Inn）：伽兰达家族的流浪旅店事实上一处活动市集。某天这些色彩斑斓的帐篷可能会出现在塞尔湖畔，某天它们又可能出现在铁根山脉边缘。流浪旅店主要为那些距离欢聚堡很远的部落提供交易和休息的场所。

冒险

塔兰塔平原辽阔而原始。旅行者可能在数天内看不到任何活物，而后他们又可能毫无察觉地成为恐龙的猎食目标或是被整个部落的半身人包围。除非首先遭到敌对，否则半身人通常不会为难旅者。但在平原旅行仍旧是危险重重，食肉恐龙，维伦那精灵强盗，以及很多平凡或超自然的威胁时有发生

冒险话题

—将恐龙伙伴放生回野地自行交配，并让新生代半身人取得新产出的恐龙蛋开始抚养，这种从始至终与恐龙伙伴建立联结的方式是半身人部落重要的传统。然而最近有批恐龙蛋被盗，使得半身人的成年仪式遭到严重干扰，古老的伙伴联结传统濒临崩溃。与冒险者关系良好的半身人部落或家族请求冒险者帮助解决此事。

—有谣言说巨龙坟场出现巨大的龙类亡灵。

—有人在冒险者物资周围放置了很多强烈的恐龙诱引香料。冒险者必须在这些香料吸引来足够的食肉恐龙前，尽快离开塔兰塔平原。

瑟雷恩（THRANE）

首都：银焰堡

人口：2,300,000（70%人类，10%半精灵，9%矮人，4%精灵，4%半身人，3%其他）

特产品：高级工艺品，羊毛，纺织品，传教业，水果，家畜

语言：通用语，龙语，矮人语，精灵语，半身人语

银焰教会成为瑟雷恩人民的精神支柱已有七百年历史，教会同时也是瑟雷恩政权的真实操纵者。瑟雷恩是人类最初涉足科瓦雷兴建的五国之一，文化传统已经延续千年之久。王国并入伽利法王国并最终成为其栋梁之一，也有近千年历史。天命诸神的信仰在其他五国传播的同时，一种新兴宗教则在瑟雷恩找到归宿，并从这里发扬广大。终末战争的爆发，使瑟雷恩最终成为一个神权国家。

伽利法Ⅰ世的三子瑟雷恩·ir·维纳恩被派遣来管理这个王国。在伽利法王国建立后不久的３２ＹＫ，随着其他五国以国王名号冠名，瑟雷恩作为王国名称也通过公众认可而正式生效。此后瑟雷恩王国兴盛发展达数百年。

２９９ＹＫ发生的事件使银焰教会正式登上舞台。当时王国大地忽然崩裂，擎天的火柱从裂缝中喷射涌出。无人知晓这火柱的意义，但胆敢靠近的生物全部被无情的烈焰吞噬。

杜·阿拉的圣武士提拉·麦伦当时正在王国西部原野上旅行，异兆发生的同时她得到预示梦。梦中一条七彩羽翼的巨蛇警告她，强大的邪恶正在王国东方涌动，恶魔将伴随凯博尔的深红色烈焰从地底跃出。提拉集结瑟雷恩所有力量战败了崇拜暗红火焰的黑暗生物，并且释放出火焰中隐藏的邪恶本体。她手持镶嵌凯博尔龙晶的巨剑科洛伊尼尔，正要面对烈焰中显形的恶魔时，梦中出现过的羽蛇呼啸而来并跃入火海，开始与恶魔在火焰中翻腾搏斗，战斗进行的短暂瞬间，对提拉来说却仿佛经历了永恒，她眼看着羽蛇渐渐处于劣势。然而恶魔势在必得的一击却落空了。羽蛇抓住这稍纵即逝的破绽，用尽所有力量紧紧抱住恶魔的身躯，彩虹般美丽的羽翼在恶魔周身的火焰中熊熊燃烧。这时提拉听见了羽蛇心灵感应发出的恳求，她毫不犹豫地跃入火海。宝剑科洛伊尼尔的利刃贯穿了羽蛇的身躯，也深深地刺入恶魔的要害。

之后的传说中，巨大的爆炸震撼了整个科瓦雷，深红色的烈焰化作冰冷的银焰。提拉却永远地留在那里，与银焰一同留在邪恶红焰曾经燃烧过的地方。她化身为银焰代言，而一个全新的宗教就此诞生。在永远燃烧的银色火柱周围，人们兴建了朴素的石堡，这就是如今的银焰堡。银焰涌出于幽深的裂缝，传言宝剑科洛伊尼尔便埋葬在裂缝深处，将恶魔，羽蛇和提拉紧紧束缚在一起。

那座城堡之后变成银焰大圣堂，而城市逐渐在周围建立起来。４００ＹＫ时，银焰教会已经在瑟雷恩占有统治性地位。天命诸神教会包容力很强，不过视银焰教会为艾伯伦成善之道的另一种表现方式。而银焰教会却只对天命诸神教会保存最低限度的容忍，对天命诸神不承认洁净银焰的信仰而耿耿于怀。

数世纪中，伽利法王国历代的国王以及瑟雷恩诸位国王，与银焰教会的联系各不相同。由于瑟雷恩居民对银焰教会的顶礼膜拜，瑟雷恩王室家族不得已把银焰视为瑟雷恩的最主要势力。早期王室试图封禁银焰教会，但民众对银焰的信仰近乎狂热，而银焰教会的影响也迅速传播到科瓦雷各处。而后瑟雷恩的数代国王，都或多或少地接纳银焰教会。其中最极端的时代是５５８ＹＫ，当时即位的约莉亚娜女王是个狂热的银焰信徒，她认为应该将这种至高无上的信仰实施在科瓦雷各处。之后发生的血腥冲突几乎将王国导向内战，但次年约莉亚娜便忽然神秘地去世，战争也因此草草了结。

嘉奥特国王的去世以及终末战争的爆发，使瑟雷恩当时的国王瑟林又看到推广银焰信仰的一线曙光。其他后裔多是由于个人或世界观的原因而拒绝接受帝国的传统，瑟林却认为他自己是神授的帝王。瑟雷恩这种自以为是而高高在上的态度，导致他们承受了终末战争中最激烈的战斗。

９１４ＹＫ瑟林去世后，民众拒绝接受瑟林的后裔，而拥护银焰教会成为新的领导。瑟雷恩从此开始神权政治。银焰守护者和教会首脑迅速成为王国的临时领袖以及精神核心。此事件的影响迅速扩散到国界之外，五国其他领导人看到了王室与教会政权结合的后果，以及对于国家统治的非自然因素和潜在危险。

洁拉·黛兰是目前的银焰守护者，她在六岁便获得神授的力量，被银焰教会认定为上一代银焰守护者的继承人。洁拉目前只有十一岁，然而却已经指导瑟雷恩完成王座堡和平会议。尽管年龄尚小，她却在逐渐成长为强大而富有同情心的教会领袖。

年轻的银焰守护者在教会历史尚并不少有，但自从瑟雷恩变为神权政治后，洁拉还是第一人。

战争是瑟雷恩的主旋律。对于洁拉以及神权国家的诸位领袖来说，短暂的和平无疑是未来更惨烈战争前的休憩。然而在银焰的信仰普及到全科瓦雷之前，王国边界仍旧存在许多虎视眈眈的敌人，在时刻寻找王国脆弱或是犹豫的那一刻。不过洁拉相信，战争只是银焰为净化邪恶而不得已采用的手段，实际上她认为这场手足相残的终末战争已经给银焰带来无尽的悲伤。洁拉的力量并非信徒们所相信的那般无所不能，她自己也在尽量学会交涉沟通和谨慎思考。面对瑟雷恩国内大量鼓吹战争的精神领袖，洁拉希望自己的力量能够使开战时间推迟一年，一周，或哪怕一天。

产业

终末战争开始之后，瑟雷恩一直致力于寻找到自给自足而不依赖外界物资的经济途径但至今仍未完全成功。瑟雷恩还很大程度地依赖龙纹家族提供的各种服务，与邻国的贸易往来也时有发生。

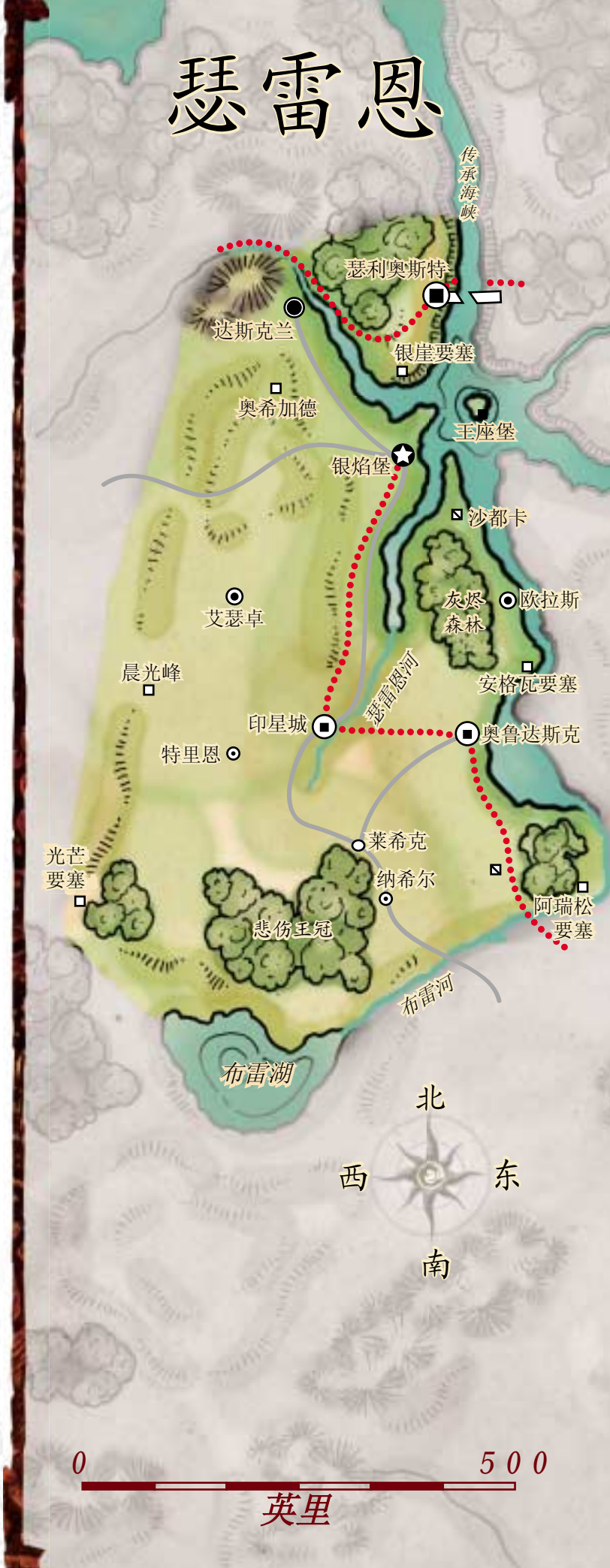
瑟雷恩出口羊毛和纺织品，水果，家畜以及高级工艺品。但或许瑟雷恩最主要的出口物是银焰教会狂热的传道者。银焰的信徒们几百年来孜孜不倦地在五国以及其他地区传播银焰的教义。多数教徒鼓吹银焰纯净隐忍的教义，而某些特别狂热者则将银焰外所有宗教当作邪恶看待。

社会人文

瑟雷恩居民包括农民，牧师，导师以及部分城市居住的中产阶级。都市群集中在王国东部，传承海峡流域一带。中部和西部瑟雷恩主要是开阔的原野，森林或是随风起伏的农田。

宗教信仰，主要是银焰教会相关的信仰，充斥着国民生活的每个角落。在各个城市或乡镇中，银焰教会的追随者数目远远超过其他居民，银焰堡中教会信徒更是占据主要人口比例。在稍小规模的乡村或聚落中，也有半数左右的居民属于活跃的银焰教徒。

银焰教会的教条在实施阶段则演化为两种方式：以银焰守护者及她属下大主教为代表的多数教会成员，宣扬教义的隐忍；然而呼声较大的少数人，则将银焰之声以及教会条文以狂热而极端的形式展现，并且以偏激的态度宣扬教义。所以一方面，银



焰教会作为科瓦雷守序善良阵营的中流砥柱存在，而另一方面，教会也造就了一批以守序善良神祇之名，偏激地看待事物的审判官，十字军乃至更狂热的宗教人员。

银焰教会影响着瑟雷恩人民生活的每个细节。仪式，典礼以及通过银焰之声传播的教义时刻指导当地居民的行为。即使内心不推崇银焰教义的旅行者，在瑟雷恩也必须自行收敛思想上的分歧。牧师与虔诚的教徒们会每天进行三次银焰弥撒，并且在洁净火焰典礼中开始每周的生活。这个典礼要持续一整天的时间，典礼内容包括祈祷，禁食以及用龙语朗诵银焰的九大神迹。在这些仪式或典礼举行期间，所有个人其他事务都必须让步，每个人都必须参与冥想，以光耀银焰教会的神力。

瑟雷恩大小城镇的建筑风格也全部体现着王国的宗教倾向。自３２５ＹＫ到７００ＹＫ以来，银焰式样的建筑物逐渐兴起，并迅速发扬光大。银焰和提拉·麦伦的形象充斥着几乎所有的绘画与雕塑，之后有重要影响的殿卫们也逐渐成为艺术家们描绘的目标。目前瑟雷恩的建筑物习惯用向上升腾的白色光芒来代表银焰，也因此瑟雷恩的城市建筑所呈现出的格调，与科瓦雷其他地区都迥然不同。这些建筑物显示出银焰教会的统治地位，并时刻表达着瑟雷恩全国人民对银焰的虔诚与热爱。

少数瑟雷恩居民并不热衷宗教，或是崇拜银焰之外的神祇（比如天命诸神中某些神），但这样的居民在人际交往方面便会多少存在阻碍。虽然不会遭到公然迫害或放逐，非银焰教徒还是会在各种场合遭受旁人的冷眼。

银焰教会的普通牧师及其他神职人员，信仰相比普通民众更为坚定，但通常他们并不鄙视低级教徒。只有真正邪恶的教派或生物，才会遭受银焰信徒的攻击，这些邪恶势力通常都和远古恶魔有关。参与过对邪恶作战的教徒可能会无意中显得比他人更荣耀，但基本上没有教徒会故意炫耀功绩。不过，教会成员中还是存在少数激进派，总是怀有敌意地攻击其他所有非银焰势力以及与银焰教条不符的观点，他们的呼声却往往较大。

政治

在瑟雷恩，王室家族和世俗权威的地位被银焰教会取代。现任银焰守护者——１１岁的洁拉·黛兰（守序善良，女性人类，３级银焰牧师，在银焰堡内是１８级牧师）同时是国家的精神领袖和世俗领袖。主教评议会负责帮助银焰守护者监督政府和教会。信教的人和不信教的人都会向教会报告情况，教会再逐级上报，最后由主教评议会转达给银焰守护者。在瑟雷恩，大主教同时具有理事和市长的职能，而主教和大司祭则在国内外管理自己负责的教堂。关于洁拉和教会的更多信息参见第２２９页

原来曾经效忠王室家族并提供税收和军队的世俗贵族们现在转而向神权政府效忠。那些真心信奉银焰教条的贵族家族会得势而登上世俗权力的顶点，而那些信心不强，甚至信仰其他神祇的家族会失去他们原有的权力、势力、甚至是地位。

王室家族仍然健在，但他们在如今的瑟雷恩只是一个徒具虚名的存在。当前的王位继承人，迪亚妮·ir·维纳恩（中立善良，女性人类，４级望族）会在典礼或正式场合满脸微笑地出现在银焰守护者身边。但她一直在幕后策划着如何让她的家族重新取回原有的权力和荣光——而她现在已经开始准备让外国势力来帮助她完成这件事。

所有的龙纹家族都在瑟雷恩设有分部，但没有一个家族把总部设在这个会用宗教律令来约束他们的神权国家。当然，只要有钱赚，龙纹家族就会一

聆听银焰之声

在银焰堡的大圣堂中心，银焰之声在永恒火焰的深处默默低语。据说这个来自提拉·麦伦的声音经常与银焰守护者（目前是洁拉·黛兰）沟通。其他银焰信徒偶尔也能听到潜藏在火焰噼啪声中银焰的话语，无数朝拜者也因此前往此处想要亲历神迹。然而，很多教派外学者相信，这个声音并非来自提拉·麦伦，至少不仅仅来自她。其中一些学者甚至相信，偶尔与提拉和羽蛇一同化为银焰的恶魔也会通过银焰低语。根据这个推论，学者们认为恶魔很可能通过教导银焰信徒行善的假象而达成某些邪恶的目的。那些狂热的十字军和审判官便可能属于这个范畴。

当然，银焰教会极力反对这种理论。

直在瑟雷恩发挥他们应有的作用。

组织

银焰教会掌握瑟雷恩所有政治权力。但虽然银焰守护者表面上握有大权，主教评议会却更多地参与操控，有时事态发展甚至与银焰守护者意愿相悖

主教评议会（Council of Cardinals）：主教评议会由教会高级神官构成，他们既是教会职员也是政府机构参与者。理论上讲，主教评议会效忠于银焰守护者，但实际上评议会通常自行操控政府机构，只有在需要神力指导或是与银焰沟通的时候，才会与银焰守护者商议。主教评议会认为他们帮助教会和政府做出的决定是最有利的，而银焰守护者只需指导国民的精神领域。这种安排曾经一度引发守护者与评议会之间的矛盾，但目前的银焰守护者却更愿意参与神性与精神力的活动，而不关心那些复杂的世俗管理。并非所有主教评议会成员都是利欲熏心的腐败者，但多数成员如此。尤其是大主教科洛森（守序邪恶，人类男性，１２级银焰牧师），更是已经将瑟雷恩视为私人国度。

瑟雷恩骑士团（Knights of Thrane）：王家骑士团由伽利法Ⅰ世之子瑟雷恩摄政王在建国初期组建，致力于维护王国安宁及保护王室成员，也被称作瑟雷恩骑士团。数世纪来，骑士团一直对王室忠心耿耿。在银焰教会拒绝承认王室统治地位，并逐渐将瑟雷恩转化为神权国度的那些岁月中，骑士团也时刻准备在可能发生的冲突中，维护王室的地位。之后骑士团逐渐在表面臣服于银焰守护者的领导，因为他们深知，无休止的内部争斗很可能毁掉整个国家。目前瑟雷恩骑士团名义上效忠迪亚妮女王，但实际却接受主教评议会的领导。团长奥瑟罗（守序善良，人类男性，８级银焰圣武士）负责领导骑士团。他的忠心属于蒂雅妮女王，但他的灵魂属于银焰教会，他希望自己不会需要在两者之间做出痛苦的抉择。

宗教

银焰教会的势力遍及瑟雷恩各地，但也有少量天命诸神的信徒，特别是杜·阿拉和杜·顿恩。

主要集聚地

瑟雷恩绝大多数人口集中在王国东部，传承海峡附近的水域沿岸。

银焰堡(Flamekeep)(都会，人口150,000)：银焰堡随着银焰教会影响力扩大而慢慢兴起。城市环绕瑰丽的银焰大圣堂兴建，主要建筑全部呈现银色火焰样貌。作为王国首都，这里既是政治中心也是宗教中心。

重要地点

瑟雷恩境内重要地点包括宗教建筑，战争纪念碑和历史古迹。

银焰大圣堂（The Chamber of the Flame）：大圣堂最深处燃烧着银焰神圣的光芒，这里也是银焰守护者通常与银焰之声沟通的地方。各地朝圣者都会前往此圣地祈祷，敬拜或祈愿奇迹。

沙都卡（Shadukar）：城市沙都卡的遗迹以及周围的灰烬森林，是瑟雷恩在终末战争中最惨烈一次失败的证明。当时瑟雷恩被坎纳斯与塞尔联军以绝对数量优势击败，城市也被敌人化为火焰。七千名以上生灵在此次战役中丧生。

冒险

瑟雷恩或许是五国中气氛最压抑，对旅行者态度最冷淡的国度。冒险者在这个宗教狂热化的王国里将发现自己需要处理许多意料不到麻烦和冲突。瑟雷恩声称是捍卫秩序与善良的国度（也的确如此），但与其他建国已久的国家相似，统治者内部的腐败无可避免。瑟雷恩居民以其宗教传统而自豪，但并不狂热，冒险者只要没有明显的邪恶行为便不会遭遇麻烦。然则，以宗教信条为基础的瑟雷恩法律，相比伽利法帝国法规要严苛很多，对违法者的惩罚也相对残酷。奥术在瑟雷恩没有地位，而神术却广受尊崇。

冒险话题

—银焰守护者需要冒险者完成一件由银焰之声传达的任务，然而她不想这个任务被主教评议会或瑟雷恩骑士团知道。

—来自达贡的代表试图与瑟雷恩谈判一些新条文，但主教评议会将他囚禁并拒绝进行任何交涉。为了避免与达贡矛盾激化，迪亚妮女王决定秘密释放这名代表，她因此向冒险者寻求帮助。

—某位银焰教会牧师寻找冒险者随同她进入沙都卡遗迹，她希望能举行仪式使那里的亡魂安息。满怀敌意的亡魂与不死生物在遗迹附近徘徊。

维伦那（VALENAR）

首都：泰尔·维拉埃斯塔丝
人口：70,000（43%精灵，28%人类，15%半精灵，5%半身人，5%大地精，4%其他）
特产品：马，佣兵业务
语言：精灵语，通用语

距今一万年前，艾伦诺精灵在科瓦雷南海岸曾经兴建起一处村落。最初地精帝国把此处视为与精灵交易的中继站而感到高兴，但不久双方的关系便逐渐演变为敌对甚至战争。精灵无法抵挡数量众多的地精军队，而最终被逼退回艾伦诺岛。自此精灵与大地精对当时的国界线达成协议，精灵仍然占据艾伦诺岛，但科瓦雷大陆主权属于大地精。

一千年过去了，大地精王朝在时间的尘埃中消亡。直到伽利法的嘉奥特国王在位时，精灵与大地精曾经争斗过的这片地域都属于塞尔疆土。这里人口稀疏，只有少量的人类村落，移民半身人村落遗迹部分生活在阴影中的大地精。终末战争爆发后，孤立无援的塞尔急于寻找盟友。虽然艾伦诺不朽评议会无心重返科瓦雷，但塞尔的邀请还是吸引了维拉埃斯·泰伦族的精灵。这些精灵中的好战分子长期一直在寻求机会检验他们的武器和作战技巧，他们很甘愿跟随塞尔加入战局。

之后几十年精灵一直以塞尔的立场参战，他们与塔兰塔游击兵战斗，与大地精佣兵战斗，与坎纳斯和布鲁兰的军队战斗。他们为战斗本身和金钱作战，对塞尔则丝毫没有忠诚感。最终在９５６ＹＫ，精灵们做出令塞尔乃至所有人类国度震惊的行动。领袖沙罗斯·瓦达利亚声称他与他部下的祖先早在人类涉足科瓦雷之前便属于这片土地，而作为后人，他的军队将不惜流血来夺回所有权。瓦达利亚之后宣布自己为新生国度维伦那的至高王，而他的部下也迅速建起防御工事，并开始对外扩张。

维伦那精灵对和平没有兴趣，但他们仍然出席了王座堡会议，虽然他们更多是为了探查敌人们的底细并取得王国合法地位。如今，维伦那精灵仍然不断与坎纳斯军队冲突，并时常劫掠塔兰塔平原和夸巴拉地区的边境城镇。终末战争虽然结束了，但王座堡协议对这些好战精灵的约束力不容乐观。

产业

维伦那精灵拥有无与伦比的战争经验和养马技术，他们驯养的战马血统可以追溯到古老的希恩德瑞克时代。科瓦雷没有任何种类的马比得上维伦那战马。维伦那武器匠师擅长制作高品质长弓和各种致木武器。除此之外，维伦那主要的对外业务便是通过邓奈斯家族做中介外雇佣兵。很少有人信任维伦那精灵，尤其是他们大量聚在一起时。但作为全科瓦雷战技最优秀的骑兵，维伦那精灵还是经常被雇佣来执行一些特殊任务。

社会人文

维伦那精灵崇拜远古希恩德瑞克时期击败巨人的武者祖先。与艾伦诺精灵偏好用祈祷纪念先祖不同，维拉埃斯·泰伦族的精灵则相信战斗的豪情才是取悦先祖的正道。英雄主义和战斗中的荣耀是维伦那精灵生存两大主题，而他们的日常生活与此息息相关。精灵社会基础单位是战团，每个战团由二百到五百名精灵组成，战团下包括很多战队，每个战队则有８到１２名成员。除非接到防守某地的命令，否则精灵的战团都会不断保持移动。维伦那精灵慢慢地试图扩充领地，然而他们对战斗本身的热爱却远远超过占领土地。夸巴拉和坎纳斯时常遭受精灵们的劫掠，而坎纳斯已经因此在塔兰塔平原设立要塞，试图在精灵侵入国境前拦截他们。

维拉埃斯·泰伦族精灵认为自己的战马和先祖守护者的价值高于一切。他们在出生时会被牧师指定一名远古战士作为守护者，而他们之后终生所有贡献都是为了荣耀那名守护者。维伦那精灵中男女平等，同样需要在马背上为荣誉作战。维伦那精灵在美术，音乐和舞蹈上颇有造诣，但这些艺术也全部以战争为主题。他们优良的武器和精美的战甲是他们艺术的成就，他们的歌曲则为了颂扬希恩德瑞克先祖武士的灵魂而存在。

维伦那地区也有人类定居。他们基本都是曾经塞尔的居民，只是现在更换了领主而已。精灵对农业没有兴趣，所以人类农民便用收获的粮食交换精灵的保护，除此之外，维伦那的农村生活与其他地区没有不同。

政治

维拉埃斯·泰伦族由许多独立的战团组成，并非一个完全的整体，但所有维伦那精灵效忠于至高王。维伦那境内有４５个战团，并且无论何时，都有２０个战团直接听命至高王的领导，这些战团被称为维伦那亲卫队。其中１０个战团负责维护王国秩序，其他则在王室负责执行王室下派的军事任务。战团在亲卫队服务时间是１０年，之后便会被新的战团取代。

其他战团可以自由策划军事行动，虽然必要时候之高王有权力下达命令。很多年轻精灵都会离开维伦那去寻找冒险和荣耀。

为至高王服务的武士可能得到荣耀称号或是分封土地。但精灵们都喜欢居无定所，所以很少有精灵领主在土地上兴建庄园或城堡。

组织

由于精灵组织结构的流动性，很少有固定团体在维伦那影响深广。每个战团基本都是一支独立的战斗力量，不过绝大多数精灵热衷于战斗而非政治阴谋。龙纹家族多数在泰尔·维拉埃斯塔丝设立分部，但其中只有林兰德家族拥有较大影响力。瓦塔

利斯家族因为偷盗马匹被驱逐出王国，而索兰尼家族和费奥兰家族在此地也不受欢迎。

林兰德家族：半精灵龙纹家族林兰德在维伦那境内拥有不小的地盘，他们主要负责降雨工作和农业指导。林兰德家族还帮助泰尔·维拉埃斯塔丝城处理行政事物，家族一贯的中立态度无疑会有利于在维伦那境内扩大影响。

往昔守护者（The Keepers of the Past）：往昔守护者是维伦那的宗教机构，他们负责保留有关希恩德瑞克祖先的记忆。守护者们跟随各个战争部落行走各地，负责评价精灵武士们为先祖带来的荣耀。守护者拥有非常强大的力量，即使他们与至高王作对，也会得到很多精灵的拥护。

宗教

维伦那精灵与艾伦诺精灵的宗教信仰相同，只是侧重点略有差异。他们尊敬不朽评议会，但更希望重现希恩德瑞克祖先的英雄之魂。每个武士都拥有自己的先祖守护者，他们在战斗中尽力模仿这位祖先英雄的伟业。

维拉埃斯·泰伦族的精神领袖往昔监护者成员中，既包括不朽评议会牧师，也有一些吟游诗人。精灵首领们都喜欢按照吟游诗人的风格鼓舞部队，或是叙述先祖的荣耀。

主要集聚地

维伦那主要社群是由人类或半精灵构成的聚落或村镇。环绕王国边境的六处要塞规模都相当于小镇，战团将其视作中继站和贸易地。

泰尔·维拉埃斯塔丝(Taer Valaestas)(大城，人口19,060）：维拉埃斯·泰伦族精灵对城市无甚好感，但王国总需要一个中心，所以至高王瓦达利亚（绝对中立，男性精灵，吟游诗人3级/战士10级）便将王座设立在此地。泰尔·维拉埃斯塔丝坐落在王国正中，是一座为了战争而兴建的城市。石质及致木建造的高塔和城墙质地结实而且防火。除去王宫，龙纹家族哨站以及一所外国人用于贩卖货物的市场外，往昔监护者的主要神殿也建立在此城。另外城中还有一处庞大的竞技场，用来训练，赛马以及进行其他骑术表演。

重要地点

除去终末战争中损毁的塞尔城市遗迹之外，维伦那境内还有部分大地精及远古精灵留下的遗迹，其历史可以追溯到达坎帝国兴起时期。

泰尔·撒达恩（Taer Sadaen）：这座在恶魔年代建造的要塞，是大地精与古代精灵最后一次交战的地点。这处遗迹从未出现在世人眼中，远古精灵的诅咒将其排除于时间长河之外。只有在众星与西伯瑞斯环连成一线的夜间，泰尔·撒达恩才会重现，狂乱的战争仍旧在要塞中继续。

冒险

维伦那境内地形变化多样，有浓郁的森林，也有起伏的草原，有肥沃的平原，还有荒蛮的沙漠。在维伦那旅行的关键便是，不要对精灵们构成挑战。这是一个崇尚战斗的国度，年轻人经常到处寻找机会来实践自己的战技。精灵战队不会攻击国境内毫无威胁的车队，反而是那些武装精良的军人或冒险者会引起他们的兴趣，尤其是其中态度傲慢无礼的那种。

欧瑞恩家族在泰尔·维拉埃斯塔丝，帕拉斯·马瑞达及其他两处大型要塞间维持商路。而林兰德家族经常在维伦那平原试验新品飞空船，维伦那也因此提供这种交通运输工具。

冒险话题

—维伦那国内有大量优良牧场用来驯养马匹。这些优质战马极具商业价值。因此一名野心勃勃的瓦塔利斯家族后裔想要袭击其中一个牧场，并将其中马匹带离维伦那国境。

—某维伦那战队洗劫了塔兰塔平原上一辆马车。而他们俘获的乘客中包括一名坎纳斯贵族。冒险者受雇佣追踪这个战斗小队并营救这名贵族，而他们最好在精灵小队返回国境内与战团汇合前完成任务。



吉拉哥（ZILARGO）

首都：托兰港
人口：250,000（60%侏儒，16%人类，11%矮人，7%狗头人，6%其他）
特产品：炼金制品，教育业，娱乐业，地图，宝石，船舶
语言：侏儒语，通用语，矮人语，地精语

科瓦雷侏儒几千年来居住在嚎哭岭与海墙山脉之间，这片被成为吉拉哥的区域中。侏儒们在此处安居乐业，将自己隔绝于人类，地精和狗头人的冲突之外。他们总设法依靠言辞而非刀剑保持区域的独立性。伽利法国王在建立王国后，曾一度将目光投向吉拉哥。但侏儒在卧龙谷北部与人类军队刚接触便宣布投降。经过之后的协商，吉拉哥成为王国独立的省份，伽利法国王带着胜利离开了，而侏儒们也得到了领土的安宁，双方都没有为此流血。侏儒拥有高度的智慧与狡黠，还擅长操控元素驱动的物品与施展幻术，他们无疑是危险的对手。

终末战争时期，吉拉哥在９６２ＹＫ与布鲁兰联手前一直保持中立。最终举措也不过是给布鲁兰提供元素驱动的武器，而并未直接参战。作为结果，战争反而使侏儒的实力更为强劲，布鲁兰也因此欠下侏儒不少人情。

产业

吉拉哥虽然领土不大，却出口大量商品及服务。侏儒们以口才闻名，所以侏儒翻译官，演说家和仲裁人总是供不应求。西维斯家族负责管理相关事务，俨然掌控了科瓦雷的交流中心。

侏儒在言辞上的技巧超越人类想象能力。侏儒诗人与演说家在科瓦雷广受欢迎，吉拉哥诗人那言辞与魔法相互配合的绚丽表演闻名全大陆。此外，柯兰堡文摘以其有趣的新闻和故事深入五国低层民众。柯兰堡图书馆及其所属大学可能在魔法研究或机关术方面比不上安黛尔，但其中普通书籍的覆盖面却是全大陆最广泛的。

托兰港的侏儒则都是优秀的造船匠和绘图家，即使拉扎尔海盗也会前往此地委托侏儒制造船只。泽兰堡的宝石矿则为侏儒带来滚滚财源，侏儒们还擅长将元素力量与交通工具，盔甲和武器结合。

社会人文

侏儒国度的市镇中随处可见吉拉哥式的华美建筑，大街小巷各处流淌着亮丽的色彩，歌曲和愉悦的气氛。吉拉哥居民友好热情，对待陌生人非常诚恳，偷盗与犯罪事件在本地也极少发生。

事实上，虽然多数侏儒会耐心与陌生人对话，但通常这是由于侏儒的知识饥渴或者他们对外人的怜悯感所致。侏儒总是相信无论多么微小的一条消息，总会有它产生价值的时候。

吉拉哥社会由复杂的人情，秘密和债务的关系网构成。八个世纪来，一直有个隐秘的情报与刺客组织在暗中观察，搜集所有可能的信息并利用丰富的知识化解社会潜在的威胁。吉拉哥每个人都知道，任何身边的人都可能是这个组织的特工。虽然多数侏儒的确看起来好心肠并且令人愉快，但友好的面具下总是有可能藏匿着另外的脸孔。

政治

吉拉哥由三团议会统治，该议会由三大城市柯兰堡，托兰港和泽兰堡的代表组成，前身是柯兰堡图书馆学生与导师监督协会。协会管理权力和负责范围迅速扩展到吉拉哥全国。三个城市中每个都拥有自己的九员评议会，评议会成员全部来自当地有影响力的富豪家族。理论上讲这种政治体制为了实现民主而设立，但实际上，充斥于议会内的秘密协议及敲诈勒索使吉拉哥的政治与民主毫无联系。

真知社是守护吉拉哥秩序的秘密组织，他们直接效忠于三团议会。该组织与各地分议会均有合作关系，很多人都未曾意识到，三团议会拥有足以与图书馆匹敌的政治，军事及经济信息。而这一切都是真知社的功劳。

组织

以下组织在吉拉哥拥有较大实力：

昆达拉克家族：昆达拉克家族在吉拉哥拥有广泛影响力，在主要城市都设有哨站。

西维斯家族：抄录龙纹诞生于吉拉哥，柯兰堡则是西维斯家族的根据地。如同邓奈斯家族在世界各地发展佣兵业务一般，西维斯家族则是翻译家，仲裁者或其他类似服务的中介所。家族很久来在各地客户中保持着良好的中立立场，并宣称自己与三团评议会，图书馆或其他国内政治组织毫无瓜葛。虽然仍有少数人相信，西维斯家族才是吉拉哥的真正操纵者。

金权会：三个城市的九员评议会中有不少成员隶属于金权会。这是一场危险的游戏，虽然真知社一直在暗中监视各种腐败的迹象。

柯兰堡大图书馆：与龙纹家族相似，柯兰堡大图书馆在科瓦雷几乎是完全自主的组织。更多有关图书馆的信息请参看本书２４２页。

柯兰堡文摘社：柯兰堡文摘社在吉拉哥运营，作为一种公认很少偏见并且资料丰富的刊物，柯兰堡文摘在终末战争时期影响遍及所有五国。文摘的普及还要感谢与欧瑞恩家族的合作，文摘每周三次经由商路送往各地读者手中。

真知社（The Trust）：此秘密组织负责维持吉拉哥的秩序。虽然组织形式表面看来见不得光，但实际上真知社的大部分举措是为了造福吉拉哥人民

宗教

吉拉哥居民对待宗教问题思想开化。多数侏儒在决定所侍奉的神祇前会尝试几个不同信仰，其中某些则一直没有定论。有些侏儒同时为天命诸神和银焰教会服务。所有宗教的神殿都可能在吉拉哥主要城镇找到。柯兰堡甚至建造有黄泉巨龙会的神殿，虽然其中的信徒多沉迷于哲学思辩，而不像阴影湿地的教友那样令人烦扰。虽然表面看上去很随便，但实际上侏儒们对待宗教的态度相当严肃，他们只是不认为信仰多种教义会造成冲突罢了。

主要集聚地

吉拉哥的侏儒很注重外表。侏儒建筑大多设计精美，雕刻着细致的花纹，装饰着小巧玲珑的栏杆与阳台并配套奢侈的花园。每所公共建筑物中都壁画和雕塑。多数设施和建筑是为侏儒的小体型设计，但适合标准身高的建筑物也不在少数。柯兰堡和托兰港在几个世纪中为适应来往的各种族旅者已经屡次翻修。

柯兰堡(Korranberg)(大城，人口17,230)：柯兰堡坐落在海墙山脉山脚，是吉拉哥最古老的城市。慕名于城内的大图书馆和柯兰堡大学，科瓦雷各地的贵族都喜好来此学习参观。西维斯家族的总部设立在此城，另外柯兰堡还建设有大量神殿。科瓦雷最大的奥林神殿，典籍大厅也建立在此城。

托兰港(Trolanport)(都会，人口27,500)：托兰港是吉拉哥的首都，纵横的水路和漫水的街道是这里的特色。托兰港同时也是吉拉哥的造船及贸易中心。三团评议会的高塔在城市中央耸立。昆达拉克家族，西维斯家族和卡尼斯家族在这里都设有主要分部，其他龙纹家族也在本城设有分部。

泽兰堡(Zalanberg)(小城，人口6,170)：泽兰堡坐落在海墙山脉深处的宝石矿脉附近。海墙山脉中环境险峻，并时常面临哈卡扎族狗头人与达贡地精们的威胁。城中居民大多是矮人和侏儒，昆达拉克家族在泽兰堡建立有庞大的金库。而经过沟通后，萨拉释克家族也在此兴建起勘探公会大厅。

重要地点

王国中能找到各种地精文明遗迹。

帕鲁尔卓尔（Paluur Draal）：这个遗迹城市在王国的地下延伸，曾经属于侏儒，人类，狗头人和最初始的大地精。柯兰堡大图书馆从遗迹中挖掘出大量有关古达坎帝国的信息，很多人相信，还有更多的秘密埋藏在这个遗迹里。



冒险

吉拉哥是个和平的国度，非常适合城市冒险。虽然有几处怪物年代留下的遗迹散落国土各处等待被发觉，但总体环境令人愉悦，野外生活也温和可亲，只有不时出现的强盗会给冒险者带来些许威胁。欧瑞恩家族经营的商路连接三个主要城市和国界附近的布鲁兰城市，而且由于本国是西维斯家族的发源地，交流方面的服务几乎唾手可得。

城市冒险对于那些习惯刀剑的角色多少会有些不适，真知社会时刻警觉有可能威胁市民安全的举措。仗势欺人的武士很可能收到威胁，勒索或是被下毒，甚至被丢出城外。即使忽略真知社的存在，冒险者也会很快察觉到侏儒内部紧密相连的，由债务和机密形成的关系网。

冒险话题

—凯斥瓦拉部落（参考１５４页）持有一枚通往帕鲁尔卓尔地下墓穴的钥匙，并派遣士兵前往此处寻找达坎帝国的遗物。

—哈卡扎部落狗头人占领一处宝石矿洞，并劫持矿工做人质。


苦难海
荒芜海
科瓦雷
艾伦诺
赤道
雷霆海
希恩德瑞克
失魂海


拉扎尔海
白海
狂暴海
索隆娜
巨龙海
塞丽岛
赤道
阿贡尼森
北
西
东
南
黑暗海
0
5000
英里

科瓦雷以外地区

在科瓦雷大陆上能进行各种各样的活动和冒险。但在科瓦雷那历尽沧桑的海岸的彼岸有着更加奇妙、神秘和危险的大陆。以下就是其他大陆的概述，我们承诺会在后续的产品中对这些大陆作出更详细的介绍。

艾伦诺（AERENAL）

首都：莎尔·凯黛尔
人口：2,650,000（77%精灵、19%不朽生物、3%半精灵、1%其它）
特产品：工艺品、青铜木、致木、活木
语言：精灵语、通用语、龙语

这座精灵的岛屿王国处处都散发着魔法，岛上覆盖着青铜木及致木的丛林。在这古老的精灵文化中，生与死的分界变得模糊难辨。已然死去且备受尊崇的艾伦诺精灵与生者共居，血脉双王向古老的不朽评议会寻求指引，军队中则有着许多在战斗中光荣死去的英雄。在死者之城的深处，往昔的精灵诸王纪录着西伯瑞斯之环的运行轨迹，为将来的重要日子进行准备。

艾伦诺的精灵们向来都对自己的祖先们推崇备至。他们曾是希恩德瑞克大陆上巨人诸部族的奴隶，后来用鲜血及魔法挣得了自由，至今的精灵吟游诗人们仍旧传唱着当时的种种英雄事迹。在整座岛屿的中心有一块死灵能量充沛的区域，精灵的转化祭司们就是在此地发展出各种能让长老们超脱死亡的仪式与祭典。这些不朽的精灵们借着后代子嗣的尊崇得以继续存活，他们指引这个国家运行的时间至少已有二万年之久。借着不朽生物的力量，艾伦诺撑过了与大地精、人类、甚至阿贡尼森大陆巨龙之间的冲突－虽然艾伦诺从未试图向外扩张，但他们的不朽军团却必须抵御各种外来的入侵。

出于对不死生物的惧怕、以及艾伦诺精灵的疏离态度，很少有人类会造访这座大陆岛屿，而能登上这座岛屿的人也很少会离开帕拉斯·泰拉尔港。因此这座岛屿的一切几乎都是谜团。死者之城终究竟藏着哪些古代的珍宝？在致木丛林深处潜藏着什么样的魔法？究竟是什么导致了精灵与巨龙之间的冲突不断？

产业

艾伦诺以出产各种神秘的木材而闻名。由于岛上的魔法共鸣，因此这座大陆岛屿的丛林中长有独特的致木、活木、浮木、以及青铜木，也长了大量的黑木（不过在大陆上其它地区也有出产黑木）。精灵们谨慎地控制着这些神奇木材的出口数量，毕竟他们有着长远的计划，不会因短视近利而摧毁整片森林。艾伦诺精灵也是极出色的木工及木匠，对外界出口各式各样的木制品（从工艺品至精制武器都有）。黑木的木材、树叶及青铜木都可以用来制作美丽与实用兼具的武器盔甲。除此之外，艾伦诺丛林中还出产各种可用来制成死灵药剂及魔法物品的的特殊药草，也有各种保存遗体或仪式所需的必备材料。

社会人文

艾伦诺是一个古老的国度，它见证了地精帝国的兴起与衰颓、见证了人类及其它常见种族的抵达、也见证了伽利法王国的出现。精灵们尊崇族内的长者，致力于为他们服务。数千年以来，各个精灵宗族已各自发展出不同的习性，从服饰风格、说话口音、艺术形式、到使用魔法的方式都各具差异。

虽然有这种持续了数千年的文化差异，但艾伦诺各宗族间还是有一些共同的特征。大多数宗族都极端的孤立，他们坚守保持祖先血统的重要性，因此通常只与族内的亲戚通婚－不过他们却少有人类近亲繁衍时常出现的遗传疾病问题。人类常将艾伦诺精灵视为冷漠且疏远的群体，但其实这是因为大多数精灵在陌生人（尤其是其它非精灵）面前都会感到不甚自在－他们能预测其它亲戚的所作所为，也能轻易了解同族的情绪状态，但其它短命种族那种难以预测的行为模式却会让他们感到窘迫不安。所以，除非某位精灵真正的了解并愿意相信某位外人，否则他会用深不可测的表情来掩蔽自己的真正想法。

另一种艾伦诺精灵共有的特质则是他们对待死亡的态度。对精灵来说，死亡不是什么值得害怕的事情，相反的，他们会拥抱并欢迎死亡的到来。每个宗族都会用不同的方式来表达这种态度：有些会戴着复杂精巧的死亡面具；有些是在脸部纹上骷髅或其它类似的图样；裘瑞安宗族的成员甚至会在还活着时就开始模仿不朽生物的外观，用魔法或化学药剂让肉体僵直并腐化——以上都是非常显著的风俗。也有些宗族是从内心来表达对死者的尊崇，不会采用这种肉体的展示方法。

至于不朽生物，他们大多聚集在国土内部的巨大城市里。宗族的庄园中可能会有一位备受尊崇的不朽战士及不朽评议员，为宗族内还活着的长老提供建言，但他们绝大多数都居住在死者之城。不管任何宗族，所有的艾伦诺精灵都将不朽生物们尊为本族的英雄，对之致以敬意及服从。许多听说这点的人类都误以为艾伦诺是个吸血鬼及僵尸横行的地区，但事实与此大相径庭。不朽战士及评议员确实都是不死生物，但他们却是受着正能量的驱动，而且靠着子孙的崇敬来维持存续。吸血鬼、巫妖、以及其它的不死生物则是靠着杀生来维持自己存续的可憎存在，它们被视为是不朽生物的扭曲版本。而唤起无心智不死生物（比如僵尸及骷髅）的行为则被视为是对死者身与灵的侮辱，不可饶恕。

最后一项在艾伦诺文化中无所不在的要素，就是极高的种族傲慢，这是一种延续了数千年的错综复杂的优越感－艾伦诺精灵一族中有着全艾柏伦大陆造诣最高的法师们；他们的祖先与自己同在，其

中最强大者甚至有着接近神祇的力量；他们的国家已经多次击退阿贡尼森的巨龙。但精灵们并不会露骨的展现出这种傲慢，相反的，他们拥有百分百的自信，认为自己一族在世上占有不可动摇的地位。

政治

艾伦诺有两种统治力量：血脉双王握有世俗权力，根据古老的传统，这个国家必须由一对血脉相系的兄妹（或姊弟）来统治，因此每当其中一位过世时，不朽评议会就会再选出一对双王继位。血脉双王被视为是艾伦诺的具体化身，也是不朽评议会藉以行使权力的管道。目前的双王是梅黛瑞恩宗族的贝莱瑞斯（守序中立，男性精灵，战士 2 级 / 不朽评议会牧师 1 2 级）及泰莎拉（守序中立，女性精灵，不朽评议会牧师 1 6 级）。

血脉双王负责主持艾伦诺的日常事务，而整个精灵族的命运则是掌握在不朽评议会手中，这些不朽生物们负责挑选、辅佐、并支持这块土地的统治者。凡人们无法了解不朽评议会的企图，因为他们的计划往往延续数千年之久。不过那些对精灵有所研究（尤其是研究他们与巨龙间的冲突）的人认为不朽生物们或许正在筹划着要数千年后才能看到成效的计划——的确，不朽生物们用来衡量时间的标准是如此漫长，以致于连巨龙们都难以想象，因此巨龙们总是在担忧着不朽生物的阴谋。

每个精灵宗族都臣属于血脉双王及不朽评议会，不过也都有各自的领导传统，有些是主母制；有些是主父制；也有些宗族拥有自己的血脉双主。

组织

众龙纹家族被限制只能在帕拉斯・泰拉尔港内营运业务，自从沃尔家族被歼灭、以及最近的阴影家族分裂事件之后，大多数的艾伦诺精灵都对龙纹家族都带有或多或少的猜忌（包括由精灵组成的两个阴影龙纹家族）。

凯黛尔之剑（The Cairdal Blades）：凯黛尔之剑是一小群主要由战士及盗贼组成的菁英份子，另有少数法师为其提供法术支持。他们的幕后支持者还包括了一些带有传奇名声的不朽战士。由于艾伦诺精灵中仍有费奥兰家族的后裔，因此每隔一两个世代就会出现带有阴影龙纹的年轻一辈，而这些精灵必定都会被征召加入凯黛尔之剑（通常都受训成为盗贼）。

凯黛尔之剑的训练与装备皆极精良，他们是艾伦诺所属的一股高效战力，能在艾伯伦世界各处执行任务。在理论上，凯黛尔之剑从属于血脉双王，但有些人认为他们对最效忠的对象其实应该是不朽评议会。评议会中是否正在酝酿着什么艾伦诺统治者毫不知情的计划呢？

死亡守卫（The Deathguard）：死亡守卫是骑



士及祭司所组成的菁英团体，致力于消灭所有以负能量驱动的不死生物及亵渎死者身与灵的死灵法师。该组织设立的目的就是要与世上的腐败灵魂战斗，因此他们也是毁灭沃尔家族的主力——直到今天他们仍持续的与沃尔之血缠斗。他们脸上有着骷髅图样的刺青，身上的肉体也用人工方法加以分解，因此他们看起来不太像圣武士，反倒更像黑暗卫士

泰伦那多（The Tairnadal）:这些尚武的精灵居住在艾伦诺北部的大草原上，这里十分适合让他们放牧祖先从希恩德瑞克大陆带来的战马。泰伦那多远比居住在丛林中的同族更积极且好斗，他们会设法模仿祖先的英雄事迹，希望以此荣耀先人。近数千年来已经有许许多多南方宗族的年轻一辈离开了自己的家庭，到北方加入了泰伦那多，让这个原本无足轻重的团体逐渐发展成岛上不可轻忽的力量

泰伦那多中有三股不同的派别——维拉埃斯·泰伦是人数最多的一派，这些精灵相信在战斗中挣取荣耀（不管敌人是什么）是生命的最高目的。这批精灵大多在终末战争期间离开了艾伦诺，现在则统治着维伦那。另外两个较小的派别则是西里斯·泰伦（他们希望重返希恩德瑞克大陆，夺回古代属于精灵的土地）以及卓立厄斯·泰伦（他们希望摧毁阿贡尼森大陆的巨龙）。

泰伦那多与不朽评议会间的关系十分良好，毕竟他们都尊崇一样的祖先，也都重视彼此共享的相同血脉。不过，南边的精灵认为泰伦那多一脉糟蹋了自己的血统，因为他们拒绝在死后转化为不朽生物；而北边的精灵则认为丛林中的同族浪费了大多时间在缅怀过往，而非活在当下积极行动。

尚生者（The Stillborn）:长久以来，裘瑞安宗族都一直用物理手段改造还活着的成员，使他们的肉体变得类似不朽生物。近几个世纪以来，有些其它宗族心怀不满的年轻一辈也开始接受这种改造。在艾伦诺，「转化成不朽生物」是必须靠自己去争取的权利，但这些自大又缺乏耐性的年轻一辈却不这么认为，他们觉得自己的灵魂被困在凡人的血肉之躯里面，这不公平。这些叛逆的年轻一辈自称「尚生者」，他们一直要求得到转化的权利，而长老们则一直驳回这些尚生者的要求，坚守艾伦诺的传统。不过，这个团体说不定远比其它精灵们所认为的还要危险的多——沃尔之血一直都在设法要夺下艾伦诺，因此最近已经与尚生者结为盟友，其中许多尚生者都已经自愿接受转化，变成了吸血鬼或巫妖。这个团体也许会在沃尔对付艾伦诺的阴谋中扮演着十分吃重的角色。

裘瑞安宗族的成员拥有跟尚生者一样的不死生物外表，但裘瑞安宗族对不朽评议会十分忠心，宗族成员也有不少人加入了死亡守卫－因此若冒险者们与尚生者战斗之后又碰上了裘瑞安宗族的精灵，可能就会陷入困惑（甚至因误会而与之冲突）。

宗教

祖先崇拜的传统大约是从不朽评议会出现时就已形成——精灵们并不是崇拜死去已久的祖先，他们是崇拜那些还存在世上的死者。在精灵的观念中，生存是一种需要数千年才能达成的灵性旅程，只有不朽生物才有能力达成。因此，艾伦诺精灵尊敬那些已经踏上最后旅途的不朽生物，更将至尊评议员们（已然走过生与死、抵达精灵之魂最后目标的不朽生物）视为真正的神祇。这些至尊评议员虽然尚有肉体，但精灵们并不会个别尊崇其中一位，而是崇拜他们整体，将他们视为精灵一族的最终体现

在这种信念的影响下，艾伦诺精灵并不惧怕死亡。相反，死亡不过是通往不朽之道的其中一步。不过每一个精灵都必须努力才能为自己争取到踏上不朽之道的权利。转化祭司是不朽评议会的专使，这些牧师专门负责评断每一位精灵的毕生成就，并决定该位精灵的命运。身怀英勇气概及战斗技巧者可以转化成为不朽战士；只有最睿智的精灵才能被转化成不朽评议员；若该位精灵被判断为生平有瑕疵或太过愚笨，那么就不会给予任何处置，把加入不朽群体的机会让其它更强大的灵魂。不过，在大多数情形下，转化祭司们会施展*死者复活*救回那些殒落的精灵，让他们可以继续进行生存的旅行。

精灵们相信正是因为各个宗族的虔诚奉献，才让不朽生物的灵魂得以继续保存。因此，每一位精灵都被要求应该要熟悉不朽祖先们的生平种种，并且要尊敬所有的不朽生物。

但是维伦那及艾伦诺北部的泰伦那多一脉注重的方向却不一样，他们虽然也尊重不朽评议会的长老，但他们真正崇拜的是远古的希恩德瑞克大陆时代的战士灵魂——那些在不朽评议会出现前就殒落已久的精灵祖先。泰伦那多的祭司们被称为往昔守护者，他们是社群中的牧师或吟游诗人。自新成员出生的那一天起（或加入的那一天起，如果该人是半精灵或艾伦诺精灵），往昔守护者就会向众祖先的灵魂们请教，决定该人的祖先守护灵。泰尔那多精灵认为，只要能模仿该位祖先守护灵的事迹，就有机会让该位祖先再度降生。

主要集聚地

大多数丛林中的精灵都定居在专属于特定宗族的的社群（称为庄园），这是自给自足的城镇，人口最高可达三千人。而泰伦那多一脉则偏好游牧生活，因此岛上北部的大草原上只有一些小型村落。

除了上述的庄园之外，艾伦诺岛上也有一些数个宗族与不朽生物混居的较大城市，其中三座城市请见下述。

所有的艾伦诺社群都有一个共同的特征，就是无所不在的纪念馆。精灵们相信，为了要缅怀并尊敬祖先事迹，这是绝对必要的，所以每座城市及庄园都到处都是致木或石造的纪念馆。

死者之城（The City of the Dead，都会，人口42,460）：若莎尔·凯黛尔是艾伦诺统治者的所在地，那么莎尔·莫黛依就是本国的灵性中心。这座古老的大都会建造在死灵能量流动的中心点，也

是不朽评议会的所在地，这些已不朽化的伟大顾问们在此引导着精灵一族的命运。

死者之城是全艾伦诺岛上唯一以石头（而非致木）建成的城市，整座城市塞满了献给往日英雄的祭坛与纪念馆，纪念的对象有些是希恩德瑞克时代的英雄、有些则是不朽评议会的成员。这座城市是全国秘法研究以及敬拜活动的中心，也是唯一可以施行不朽转化仪式的地点。因此，尽管城市的规模极大，但城内的经济活动却十分有限，而且住民大多对外来者十分冷漠。

城内到处都可以见到不朽战士的身影，而不朽评议员们则与秘法学者一起为来访的后裔提供建言。城市中心有一大块区域特别划归不朽评议会所有，除了转化祭司们及血脉双王之外，其它活物都不准进入此地。根据传闻，这块地区的实际面积远比从外面看起来还要大上许多倍，而且被难以计数的守卫及陷阱保护着。据说那里保存着全艾伦诺最珍贵的宝藏（包括来自希恩德瑞克的古代圣物），从未有任何力量或盗贼能侵入该地。

死者之城建造在永恒白昼伊瑞安位面的显能区域内，只要在城市的范围内，一切使用正能量（包括治疗法术）的法术都会自动获得极效，而所有使用负能量的法术都将受到妨碍而失败。

莎尔·凯黛尔（Shae Cairdal，都会，人口52,460）：莎尔·凯黛尔是艾伦诺岛上最大的城市，也是血脉双王所在的首都。此城建于精灵自希恩德瑞克大陆逃至此地时，是一座由重重致木高墙保护的堡垒（虽然在数千年过后，城市的面积早已扩张到原先的城墙范围之外）。除了是王室所在地外，莎尔·凯黛尔也是经济与外交的中心，为大多数孤立的精灵宗族提供交流的平台。虽然这里很少见到其它的种族，但因为各个宗族的文化与服饰差异极大，因此莎尔·凯黛尔有时甚至会给人比萨恩城还要国际化的感觉。除了供各宗族互相交易之用的广大市场区之外，城中也有几所秘法学院，一座转化祭司的巨型神殿，以及艾伦诺军队的训练场及军营。此城中的不朽生物数量仅次于死者之城，城中到处都可见到不朽学者及顾问，而守卫与战士中也有相当数量的不朽者。

帕拉斯·泰拉尔（Pylas Talaear，小城，人口10,460）：这座港口是艾伦诺对外的主要联系点，各龙纹家族（欧瑞恩除外）在此皆有自己的前哨站。这座城市存在的主要目的是为了进行贸易，虽然有一座奥秘学院，但帕拉斯港到处都是堆放木材的场地、仓库、以及贩卖各种货品的市场。此城目前的主管是纱蕊·梅利迪斯（守序中立，女性精灵，法师１３级），她是一位美艳的精灵，脸上纹了一个覆盖全脸的骷髅刺青。纱蕊从终末战争起就一直担任此职，一个世纪的经验让她能用比同类更具同理心的角度来看待人类。不过，一旦牵涉到必须维持城内的秩序时，她会表现出无情的一面，因此冒险者们最好留意自己在城中的所作所为。



不朽评议会

阿贡尼森（ARGONNESSEN）

阿贡尼森是巨龙的领地，对艾伯伦其他地区来说都是神秘的存在。很少有人胆敢探索这片大陆，而少数有勇气前往古老巨龙城市的生物也从未能返回来分享见闻。即使是长期与巨龙作战的艾伦诺精灵，也仅有粗略一瞥的经历。

商人和探索家可以前往塞丽群岛窥视巨龙领地的风采，当然之前他们必须与当地野蛮人部落达成和平相处的协议。塞丽人经常使用划艇沿阿贡尼森北海岸线的图腾海滩巡游，借此表达对巨龙的崇敬。巨龙们知晓塞丽人对自己的崇拜，而且他们也愿意位居被恐惧与尊崇的地位，从而利用塞丽群岛作为阿贡尼森与艾伯伦世界其他区域的缓冲区。巨龙不在意塞丽人在大陆北海岸的作为，他们不鼓励也不欢迎其他生物造访阿贡尼森，而塞丽人则帮忙将各种侵扰行为拒之门外。

图腾海滩周围有巨大的石块耸立，雕刻在石块上的巨龙石像在很远的地方就可以看到。没有人相信这些庞大的雕像出自远古塞丽人之手，也基本无人相信巨龙们会亲自雕刻这些石像。海滩之后是茂密的丛林，一直延伸到大陆深处。

塞丽人主要依靠劫掠生活，此外他们也进行狩猎，捕鱼和采集。他们不时给所信仰的龙神供奉祭品，武士们也经常携带巨龙图腾，相信可以因此获得力量。拉扎尔海盗经常与塞丽人发生冲突，不过也曾经有几个龙纹家族成功与塞丽人交易。少数学术组织曾试图通过塞丽群岛或图腾海岸研究阿贡尼森大陆，但只有莫格雷夫大学的专家们在与塞丽酋长交涉后安全返回。

霜落之地（FROSTFELL）

科瓦雷以北，苦难洋的彼端是称为霜落之地的荒蛮区域，永恒的寒冬与冰雪覆盖此地。严冬季节来自霜落之地的风雪则可以让其他地区的居民暂时体验本地的风情。矮人相信本族起源于此，传说中这里则是怪兽聚集，恶魔肆虐，不死生物徘徊的大陆。目前公众唯一知道曾前往这个冰雪天地的组织，是由寻路者基金会赞助，勃洛玛·ir·黛尼领主所领导的探险队。更多时候霜落之地在人们口中，只是寒风，雪暴和大冰山的发源地。

凯博尔（KHYBER）

凯博尔是艾伯伦的地下世界，在常人难以想象的地层深处延伸。作为黄泉巨龙的化身，凯博尔被很多邪恶组织暗中膜拜，各种相关神话也一直在组织内流传。但通常来说，这个危险而神秘的世界只对那些坚持不懈的人敞露其中黑暗的秘密。

虽然凯博尔存在于所有大陆地下，但仅有为数不多的几条通道通向地表世界。科瓦雷大陆上最著名的几条通路位于恶魔荒原，卓姆和夸巴拉，据说黄泉巨龙会等组织还掌握着些不很经常开放的（或许也是守卫较少的）传送门。

凯博尔龙晶由于其特有的束缚魔法特性，通常只能在很深的地下找到。除去地表世界各种奥术方面的用途，凯博尔龙晶中还可能束缚着曾经在远古驰骋肆虐的恶魔灵魂。这些龙晶可能在地下熔岩湖的周围熔洞壁上找到，它们通常呈现出午夜天空般幽蓝的光芒，并弥散着深黑色油亮的脉络。

很多地表居民对凯博尔世界感兴趣。比如砂主成员，就一直在寻求释放地底恶魔或是从他们那里吸取力量的方法。黄泉巨龙会则崇拜居住或是被囚禁在地底的那些秽恶生物，并一直设法将他们释放到地面来。当然其中也不乏投机者，凯博尔世界中庞大的资源财富随时吸引着一些贪婪之辈，不顾生命前来冒险。

残余的异变魔和其他异怪也游荡在凯博尔。偶尔因为机缘或是其他存在的帮助，它们可能重返地表大肆破坏，直到被摧毁或被遣返回阴暗的地下。然而在地下阴暗的洞穴和隧道中，这些生物仍占据着不可动摇的统治地位。

其他生活在地下世界阴暗通道里的生物包括，地精类生物，魔法兽，人形怪物，邪恶巨龙，幽灵，精魄等等。凯博尔的世界是一个充满黑暗和岩石的陌生世界，同时也是一个蕴藏着无数秘密和财宝的世界，那些财宝对于某些地表生物是难以抵抗的，值得忽略一切危险的诱惑。

索隆娜（SARLONA）

数万年前的索隆娜大陆是人类文明火种的诞生地。三千年前来自索隆娜的人类营造了第一个海外殖民地，这就是科瓦雷现代社会的开端。之后的一千五百年中，索隆娜逐渐从人类的记忆中淡却，成为一个陌生而神秘的大陆。导致这改变的是由半魇灵（被来自梦境异界达·库尔的梦族占据躯壳形成的灵能统制者）建立起来的强大王朝。索隆娜大陆上既没有艾伯伦龙晶也没有西伯瑞斯龙晶。

曾经索隆娜大陆上拥有十几个不同的国度，而如今只有两个国家存留：强大的瑞依卓尔帝国和深山中挣扎的艾达尔。

艾达尔（Adar）

艾达尔在瑞依卓尔语中是“避难所”的意思，而这个国度也如同名称般，隐藏在索隆娜大陆东南部的深山中。远在半魔灵出现在大陆之前，深山中的艾达尔便是无辜者寻求庇护的归宿，当然首先他们必须攀援越过险峻的群山，并抵达山后肥沃的谷地。古老的神话相传，在群山中最高的山峰顶端居住着一群蓝龙。他们是无辜者的守护神，并且会对胆敢打扰此地神圣的入侵者降下闪电作为惩罚。如果这些巨龙当真存在，他们也会对此地类人居民保留相当距离。但仰望那永恒的风暴之云并且想象其间有巨龙的身影穿梭，却是件很容易的事。

几千年来艾达尔的居民数量一直很稀少，除去几座宗教组织式聚落，就是一些来自索隆娜低地王国的逃难者。之后半梦灵来到这片大陆，半魔灵也随后降临，试图彻底消灭这些梦族中的异类。随着半魔灵的势力在索隆娜不断扩大，半梦灵只得转而在阴影中求生存。最终他们随同那些反抗魔灵失败的人类，逃亡艾达尔山区。千年以来半魔灵一直在围攻山地，但艾达尔坚固的要塞，致命的风暴（也许源自巨龙的影响）以及心灵异能与战斗技巧双重擅长的防守者联合起来，抵挡住了无数次攻击。

如今艾达尔是个神秘的地区。一直未能打破防守的半魔灵坚持不懈地攻击。传言中这里拥有金色的神殿，美丽的山谷，古老的半梦灵心灵术士和被魔灵禁止建造的奥术图书馆。然而找到通往山谷庇护所的道路是唯一能证实传言的途径。

艾达尔与外界全无联系，也从不与其他国家开展贸易。不过信仰光芒大道的半梦灵大师，是全艾伯伦公认的优秀灵能指导者。所以试图启发自己心灵异能的冒险者以及灵能研究人员很可能冒险来到索隆娜大陆，寻找传说中的修道圣地艾达尔。

艾达尔只在字面上维护国度的意义。山地内各处建筑有修道院式要塞。不同修道院间的成员很少相互联系，僧侣和心灵术士更愿意整日在沉思和冥想中修练，极少有与他人沟通的必要。

艾达尔的每处要塞都把握着一个山口，作为抵抗瑞依卓尔军队和半魔灵的依靠。没有明显威胁的来访者将得到有关真实目的的测试。几个具有迷惑性的问题便可以决定测试者的去留，留下来的旅者将得到热情的招待和食宿，还可能被邀请与修道院的学生们讨论问题。来自黑暗梦境和瑞依卓尔的特工会受到不留情面的攻击，其他目的不纯的造访者也不会被收留，他们通常被遣返回荒蛮的山路。

艾达尔一共拥有八座修道院要塞，每座都直接建筑在山岩内部。这些修道院间极少发生冲突，而本书中提及的其他组织在艾达尔则丝毫没有立足之处。

半梦灵：艾达尔是半梦灵种族和光芒大道的坚固堡垒，也是半梦灵唯一可以逃避梦族和半魔灵追捕的地方。但某种程度而言，半梦灵也被限制在这处庇护所里。他们蔑视半魔灵，却没有足够的能力与之对抗。他们愿意训练那些同黑暗势力作战的人类，并提供有益的建议，但很少的半梦灵会离开庇护所亲自作战。通常而言，半梦灵的行动趋于被动，他们一直隐藏在山谷里并等待出手的时机。

护言人（The Keepers of the Word）：大多数艾达尔居民遵从半梦灵的教诲，但也有少数坚持其他信念。兰魔灵入侵索隆娜大陆时，对所有形式的奥术实行清洗政策。护言人便是索隆娜古老法师和术士的后裔，他们在千年来坚持守护祖先流传下来的奥术知识。他们多数集聚在喀什塔要塞，但艾达尔其他要塞中也有所出没。护言人认为如此以来，组织便不会在一次单独的攻击中被摧毁。他们尊敬光芒大道的的传统，但他们所相信的则是奥术力量，并整日勤奋修练以提高自己的法术技巧。

柯兰达（Korrandar）：艾达尔中心耸立着一座高耸入云的山峰，山顶总缭绕着风暴积云。这座被称为柯兰达的高山相传是保护艾达尔的暴风守卫，蓝龙们的家园。柯兰达山峰的顶端总隐藏在浓郁的乌云中，有人说那是一座活火山，也有人说那里封印着一名强大的邪兽鬼王侯，而龙族守卫的真实目的则是阻止这名恶魔从封印中脱逃。

瑞依卓尔（Riedra）

三千年前索隆娜大陆上分部着十几个国度，但如今一个庞大的帝国占据全部领土，这就是瑞依卓尔。事情的开端源自一千五百年前梦族首次进入索隆娜大陆。最开始梦族并不能完全占据宿主，他们只能通过意识传达怀疑，煽动野心或是激化矛盾。这样仅仅二百年后，索隆娜大陆就陷入了混乱与战争，而梦族也终于找到完全掌握宿主的方法，并随后制造了第一批半魔灵。这些灵能使用者轻而易举地步入政治的真空地带，并使用精神力量逐渐从脆弱的领主手中夺取了各国政权。

半魔灵宣称自己是受神性启发的灵魂存在，是被派遣到索隆娜创造繁荣和辉煌的先驱，然而他们需要的仅是人类绝对的服从。之后的二百年饱含着精神控制，军事冲突和各式各样的诡计，而在所有战争结束后，半魔灵俨然已经控制了全部索隆娜大



瑞依卓尔的宏伟巨蛋

陆的低地区域。他们将这个新生国度命名为瑞依卓尔。之后的一千年里，半魔灵不断巩固自己的统治并加强对瑞依卓尔境内人类的控制。他们对所有可能威胁到统治的古老传统实行大清洗——特别是各种形式的法术，因为法术会妨碍他们用灵能控制人类。因为半梦灵曾经拒绝透露前往艾伯伦的方法，于是也遭到瑞依卓尔势力的追捕。最后这些敌对势力中部分躲到艾达尔的深山中，另外一部分则前往科瓦雷，建立了五国或者在恶魔荒原和阴影湿地扎根落脚。

之后一千年，瑞依卓尔的大门对外界一直保持紧闭。直到今天半魔灵也并不喜欢其他国家的居民来索隆娜干扰他们苦心营造的国度。然而经过几个世纪的策划与密谋，半魔灵最终将注意力投向科瓦雷，瑞依卓尔的外交官也逐渐在科瓦雷各国出现。

半魔灵完好地隐藏着他们的秘密。国界以外的瑞依卓尔人通常使用某种泰坦语系语言来掩饰身份。而十二学会的贤者们认为，这种语言有增强灵能效果的作用，同时能吸取聆听者的心灵能量来恢复使用者活力。

半魔灵也逐渐学会了使用艾伯伦龙晶。但索隆娜大陆没有任何艾伯伦龙晶或西伯瑞斯龙晶产出，地下的凯博尔龙晶又潜藏太深难以挖掘。

瑞依卓尔人相信半魔灵是神遣的使者，是保护国家的守卫，多数人甚至甘愿为半魔灵领主付出生命。瑞依卓尔的大部分社群是农业村庄，基本以自给自足为目的，半魔灵监察者则在必要时强制人类劳作。每处村落网中心则建造有大型壳状都市，里面居住着王国武装力量以及半魔灵高阶贵族。

瑞依卓尔是严格的封建制国家。人类为半魔灵服务，以换取保护和皇室的照料（或者理论指导）。半魔灵则多数是有精灵或恶魔血统的人类，通过一千年与梦族的结合进化，他们已经称为梦族魂魄完美的宿主。

黑暗梦境：这个组织的成员是梦境异界达拉库尔的直属眼线。其中包括间谍，特工和灵能刺客。黑暗梦境直接听从达拉库尔梦族的指示，在半魔灵中有很高的地位。

千眼密探（The Thousand Eyes）：黑暗梦境是渗透到他国的卧底，而千眼密探则主要负责监视瑞依卓尔国内。他们分部在瑞依卓尔每个角落，时刻注意来自国内的矛盾或是外国的渗透。一旦发现威胁，密谈将毫无警告而且不留情面地进行攻击。

半魔灵是瑞依卓尔的神性的存在，其他一切宗教（尤其是光芒大道的信仰）都要被彻底根除。

希恩德瑞克（XEN'DRIK）

自科瓦雷南海岸出发，穿过沙贡利齿和雷霆海，希恩德瑞克大陆从迷雾中慢慢展现。如今的希恩德瑞克大陆是秘密与神话并存的大陆，是充满承诺与危险的荒野地区。而很久以前，这里曾经是巨人文明兴盛的地方，那些辉煌的遗迹现在则湮没在浓密的丛林中。各种巨人仍旧在希恩德瑞克大陆上徘徊，但相比文明辉煌时期，他们显然原始而缺乏组织。艾伦诺精灵也曾返回这里寻根溯源，而深色皮肤的黯精灵则不时在巨人古老遗迹中出没。

沙华鱼人把守着通往希恩德瑞克的海域，使通往神秘大陆的旅途又平添不少危险。某些沙华鱼人无可理喻，他们执着地攻击所有穿越沙贡利齿海区的船只。而另外一些沙华鱼人部落则可能与海员达成交易，帮助他们度过这片危险海区。在马林提(Malenti)的努力下，这些相对友好的沙华部落都经常与科瓦雷的探索者或商人交易，并帮助他们做向导，很多冒险者在萨恩便与这些部落达成协议。

希恩德瑞克是片失落的大陆。它庞大的领土只有相当小的部分被探索过。大量古代遗迹，地城，古墓和藏宝室分部在大陆上，各种怪物在丛林中游荡或是定居在地城中。来自科瓦雷的探索者大多有海岸线地图，但希恩德瑞克大陆深处仍是神秘的领域。

庞大的遗迹建筑埋藏在丛林深处，这些曾经文明的痕迹迅速而粗暴地被岁月湮没。回归原始生活的巨人们有些仍居住在这些遗迹中。另外某些遗迹被怪物占据，而剩下的建筑则居住着本大陆相对最先进的种族，卓尔精灵。

西伯瑞斯环高悬在希恩德瑞克上空，当龙晶从环上落到地面时，只有这片大陆作为归宿。因此希恩德瑞克也是唯一出产西伯瑞斯龙晶的地区。（当然有人怀疑阿贡尼森也有西伯瑞斯龙晶出产，但巨龙从未允许人类去证明这点。）

风暴湾坐落在希恩德瑞克北部半岛的尖端。曾经作为海盗避难所的这个城市，如今称为探险家步入神秘大陆的起点。所有龙纹家族在风暴湾拥有代理人，多数也建立有哨站或贸易点。附近居住的巨人部落也偶尔前往此城进行贸易，但冒险者越深入大陆，当地居民态度就越冷淡。



希恩德瑞克的巨大废墟

世界历史
HISTORY OF THE WORLD

从过去到现在，历史被分为许多阶段。在艾伯伦，有着丰富而繁杂的历史，发生过许多重要事件。目前通用的纪年方式是从迦利法王国诞生之日算起的（即in the Year since the founding of the Kingdom，简称YK）。而用来计算事件发生时间，则以距今多少年记录（比如-10,000,000）。

简略年表

巨龙时代（Age of Dragons）

年代	事件
？？？	在遥远的过去，世界是唯一而混沌的。三条最强大的龙——西伯瑞斯、艾伯伦和凯博尔——发现（或者说创造）了巨龙预言。世界开始四散分裂，逐渐分为三块并散射开来。最后，西伯瑞斯变成了围绕世界的圆环，凯博尔则陷入黑暗深渊，而艾伯伦则医治了世界并融入其间。西伯瑞斯产下了随后的龙类，艾伯伦创造了其他的生物，而凯博尔则造出了恶魔。

恶魔时代（Age of Demons）

年代	事件
-10,000,000	凯博尔可怕的后裔席卷了地表世界并把整个世界变成犹如地狱一般，世界由邪兽鬼和老鬼婆统制。
-1,500,000	龙类重新发现了预言，并恢复了他们古老的强大能力，并与其他一些古老种族，包括羽蛇，一同对抗恶魔统治者。而其他一些普通的种族，则远远地躲开这些仿佛神一般的战士们，在战争中寻求苟活。
-100,000	羽蛇们在战争中作出了最大的牺牲，他们把最强大的恶魔领主和炼狱生物们送回了凯博尔的世界，并把它们永远封印在那里。龙类则退却到了阿贡尼森，开始努力研究巨龙预言，并避开那些“低等种族”。

巨人时代（Age of Giants）

年代	事件
-80,000	巨人们开始在龙—恶魔战争的废墟中成长起来，并在希恩德瑞克大陆建立了一个辽阔而强大的文明。他们奴役着精灵与卓尔精灵，并无意中逐渐让这些普通种族慢慢脱离了蒙昧状态。
-60,000	龙类主动与巨人王国接触，并开始教导巨人们如何使用奥术魔法。精灵们则偷偷跟在巨人们身后学习。巨人们很快就熟练地掌握了奥术魔法的艺术，并创造了许多在今天看来仍然无与伦比的奇迹。
-40,000	梦族通过连接达·库尔与艾伯伦的位面之门涌出，入侵了希恩德瑞克。经过了数年的战斗，巨人们使用强大的龙类的魔法摧毁了位面之门。这一举动造成了巨大的灾难，希恩德瑞克大陆开始振颤不已，大片的陆地陷入海中。与达·库尔的物理连接最终被切断了，也许是永远。
-39,000	残存的巨人王国再也没有从梦族入侵事件中恢复过来。可怕的诅咒与瘟疫横扫大陆，而精灵奴隶们也利用这一时机发动了起义。在绝望中，巨人们试图再一次使用曾用来摧毁位面之门的强大魔法。但在他们能够施展这一毁灭性的法术之前，龙类发动了进攻。巨人文明随之分崩离析，卓尔精灵们隐入了希恩德瑞克大陆内部，而精灵们则逃到了艾伦诺。

怪物时代（Age of Monsters）

年代	事件
-38,000	龙族退回了他们隐蔽的大陆阿贡尼森，精灵们则在艾伦诺建立了自己的殖民地，而巨人们则在他们残破的文明遗迹中退回了原始的野兽般的生活状态。在此期间，在科瓦雷大陆，第一个地精王国在位于今天的布雷兰和达贡的地区逐渐兴起。
-30,000	兽人国家逐渐兴起于科瓦雷大陆的西部，并与地精王国展开竞争。
-25,000	不朽评议会逐渐在艾伦诺成形。第一次精灵与龙类间的冲突爆发。这是一段长时期的相对和平的年代，其间不断被小规模的冲突与战争打断。
-16,000	达坎联合了所有的地精王国，组成了已知的最庞大的地精帝国。同时，护门者组织开始出现在科瓦雷西部的兽人中间。
-12,000	矮人逐渐从霜落之地迁徙到了铁根山脉。
-10,000	艾伦诺的精灵进入了科瓦雷，并在位于今天维伦那的地区建立了殖民地。由于无法和平共存，殖民的精灵与达坎帝国爆发了冲突。在精灵与龙类的又一次战争爆发并威胁到了精灵的本土艾伦诺以后，他们不得不放弃了科瓦雷的殖民地。
-9,000	异变魔战争席卷了科瓦雷大陆的西部。
-5,000	随着异变魔战争，达坎帝国逐渐分崩离析，并最终导致了地精文明的毁灭。

当代（The Current Age）

年代	事件
-4,100	大德鲁伊欧里安受到*启蒙术*。
-3,200	招待龙纹开始出现在塔兰塔平原的半身人身上。阴影龙纹和死亡龙纹出现在了艾伦诺的精灵身上。龙类带着敬畏与厌恶注视着这些开始在“低等种族”身上出现的预言片段。
-3,000	拉扎尔带领着人类从索隆娜大陆迁徙到了科瓦雷大陆，他们在大陆东部登陆。医疗龙纹开始出现在塔兰塔平原的半身人身上。
-2,800	抄录龙纹出现在吉拉哥的侏儒身上。
-2,600	守护龙纹开始出现在位于坎纳斯地区的人类身上，当时他们正处于前迦利法王国时期。

拥有死亡龙纹的沃尔家族在艾伦诺被消灭了。而不死巫妖沃尔则被创造了出来。拥有阴影龙纹的费奥兰家族也离开了艾伦诺，开始进入科瓦雷大陆与人类混居在一起。

-2,500 截然不同的几个殖民地逐渐演变成为科瓦雷中心地带的五个国家。创造龙纹开始出现在塞尔地区的人类身上。警戒龙纹则开始出现在摩洛领的矮人身上。

-2,000 征服者坎恩建立了坎纳斯国，并击败了残存的地精政权。他还试图征服其余的四个人类国家，但遭到了失败。暴风龙纹出现在瑟雷恩的半精灵身上。

-1,900 通行龙纹出现在安黛尔的人类身上。

-1,800 畜牧龙纹出现在埃鲁登原野的人类身上。半梦灵为了躲避达·库尔位面的梦族的迫害，逃到了艾伯伦的索隆娜大陆。

-1,500 梦族开始入侵索隆娜大陆。第二次人类移民浪潮开始延伸到了科瓦雷大陆的西海岸。侦测龙纹出现在了布鲁兰的半精灵身上。龙纹家族随后发动了龙纹战争，以消灭变异的和混杂的龙纹。十二学会随即创立。

-1,043 伽利法Ⅰ世诞生于坎纳斯。

-1,022 伽利法继承了坎纳斯的统治权。

-1,012 伽利法开始了统一五国的战争。

-1,005 伽利法与龙纹家族进行了一场交易，允许他们超脱于国家之外，处于中立地位，以换取他们对他的战争的支持。

-1,000 探索龙纹开始出现在阴影湿地的人类与半兽人身上。

1YK(-998) 伽利法Ⅰ世及其五个子女——塞尔、坎恩、瑟雷恩、安黛尔和布雷——最终控制了五国并建立了伽利法王国。

15YK 伽利法Ⅰ世建立了奥术评议会。

28YK 伽利法——拉扎尔战争爆发，这是一场持续了数十年的冲突。

32YK 伽利法五国分别按照其统治者——伽利法Ⅰ世的五个子女的名字而命名。

40YK 八十五岁高龄的伽利法Ⅰ世逐渐将王国的统治权交给了其最年长的子嗣，塞尔。

53YK 伽利法Ⅰ世去世。

106YK 昆达拉克家族被公认为一个龙纹家族。

299YK 银焰教会诞生。

347YK 林兰德家族获准拥有了安黛尔沿岸的一座岛屿，将其改造成暴风里。

498YK 西维斯家族在探索阴影湿地时发现了探索龙纹。萨拉释克家族随后创立。

512YK 达隆国王命令建立了星辰峰天文台。

778YK 从凯博尔来的美杜莎占领了卡萨克卓尔。

789YK 西维斯家族的通讯站开始运作。

802YK 伽利法王国同龙纹家族合作，在希恩德瑞克大陆北部半岛建立了贸易城市风暴湾。

811YK 第一条闪电列车线路于银焰堡和安恬城之间落成。

832YK 银焰教会开始有组织地屠杀兽化人。在随后的五十年中，这一种族几乎被消灭殆尽。

845YK 嘉奥特国王开始大规模修建闪电列车线路。在随后的十二年间，线路连接了人类五国以及吉拉哥、摩洛领和塔兰塔平原。

878YK 邓奈斯家族开始向客户供应从达贡地区招募来的地精雇佣兵。

894YK 嘉奥特国王，伽利法王国的末代国王驾崩。瑟林、坎埃斯和沃恩拒绝蜜莎安即位。而沃加则支持其姊，终末战争爆发。

896YK 翡翠利爪骑士团建立。

897YK 巫妖沃尔将坎埃斯Ⅰ世转化成一个吸血鬼。

910YK 坎埃斯Ⅱ世上台开始统治坎纳斯。坎埃斯Ⅰ世假装去世，实际上则在暗地里寻找把他的国家从沃尔之血手中解放出来的方法。

914YK 摩洛领宣布独立。瑟雷恩的国王瑟林去世，银焰教会开始控制这个国家。

918YK 未知的破坏者摧毁了萨恩的琉璃塔。

928YK 凡·ir·凯斯兰带领五国的移民建立了夸巴拉。

956YK 艾伦诺的精灵雇佣兵占领了塞尔的南部并宣告成立了一个独立的精灵国家维伦那。

958YK 在大德鲁伊欧里安的领导和森林守望者的保护下，埃鲁登原野宣布独立。

961YK 勃兰奈尔继承了布鲁兰的王位。

962YK 吉拉哥正式与布鲁兰结盟。

965YK 卡尼斯家族制造出了现代战俑，活的构装体，用于参加终末战争。

969YK 哈洛克领导了大地精起义，达贡诞生。

972YK 索兰尼家族从费奥兰家族中分裂出来。

976YK 坎纳斯的摄政王莫蓝娜宣布翡翠利爪骑士团是非法组织。

980YK 奥萝拉女王继承了安黛尔的王位。

986YK 索拉·科伦的三个女儿带领着巨魔、洞穴巨人和豺狼人军队到达了卓姆。

987YK 勃兰奈尔国王不顾剩余的部分布鲁兰居民，封锁了国土西部的灰墙山脉。索拉·科伦的女儿们宣布卓姆独立。

990YK 林兰德家族经营的元素飞艇开始正式运营。

991YK 坎埃斯Ⅲ世继承坎纳斯王位。

993YK 洁拉·黛兰成为银焰守护者。

994YK 塞尔被摧毁；成为了哀伤故地。

996YK 王座协定的签订结束了终末战争。条约正式承认安黛尔、布雷兰、瑟雷恩、坎纳斯、塔兰塔平原、吉拉哥、夸巴拉、拉扎尔邦联、摩洛领、艾鲁登原野、达贡和维伦娜的独立。卡尼斯家族被命令摧毁所有建造中的战俑；剩余的战俑被承认为有感情的生命。

998YK 战役开始……


王密使的精英特工瑟奥里克现在正面对着本年度最糟糕的状况。
某种程度上说，正是由于他为布鲁兰国王服务才会遭遇这状况，所以他对此感到荣幸。
翡翠利爪骑士团这次为了结果他派出了二十名以上的战士……

第八章

组织

在艾伯伦战役中，除去怪物的威胁，英雄同样需要面对各种阴谋诡计。本章主要介绍科瓦雷及周边地区活动的各种组织和派系。其中有些可能会变成冒险者的朋友或是死敌。然而更现实的情况是，昨天还是盟友的组织，明天就会变成竞争对手。

金权会（THE AURUM）

金权会是科瓦雷富有公民的秘密组织，他们利用黄金和白金的力量加强组织在世界的影响力。自摩洛领科洛娜峰的组织总部到最基层，都透露着守序邪恶的观点，但其真实意图则高度隐秘。

金权会诞生在摩洛领。在终末战争开始前矮人并未独立的年代里，强势部落的成员就集合起来结成秘密互助会，力图增加成员的财富和权利。随着伽利法帝国的崩溃和矮人王国的兴盛，金权会的成员开始把目光投向到铁根山脉以外。通过吸纳行会领导，犯罪首脑，巨商贵族，以及龙纹家族的成员，组织开始逐渐脱离互助会的形式，而伴随着新鲜血液的到来和终末战争的进程，各种观点也同时诞生，最后形成密会的新宗旨。

金权会的真实活动对外界而言非常隐秘，他们宣称是喜爱研究历史的富贵社团，而且其中许多成员都拥有数量浩瀚的历史书籍以及古代文明的宝藏。许多金权会的成员的确是对历史有相当兴趣，只因为他们希望能改变未来。

组织成员按等级分为四类，分别是：铜，银，金和铂等诸格。高等级成员可以更频繁使用金权会的资源，在集会时也享有更多发言权。级别由成员影响力和对组织的贡献度评定，有势力的龙纹家族后裔可以直接晋级金格，而普通行会的领导只能慢慢自铜格开始努力。但随着资历的加深，任何成员都有机会晋级铂格。

许多成员都相信，铂格成员在管理金权会，但最终的决定都来自被称作影阁的内部秘密团体。影阁的成员没有诸格的限制，其宗旨是控制科瓦雷诸国。安塔斯·ir·索度拉克（守序邪恶，男性矮人，望族4级/游荡者6级）目前是影阁的主席，同时也是担任铂环的首相。

金权会习惯在暗地里提供资助，而并非积极参与活动。金权会的成员互相分享知识增加自己的财富，消灭共同的竞争对手。影阁成员反对王室贵族对社会的统治地位，他们相信，虽然国王和女王可以成为很好的公众偶像，但任何贵族自己都没法拥有足够的智慧来有效地统治国家，而终末战争就是最好的证明。金权会的领导希望，世界的未来走向能符合他们的利益。因此，他们在各国和龙纹家族内部安插间谍，为其中有野望的成员提供支援。

金权会成员每只手指都有佩戴空白的戒指，双手总共8枚。铜格成员佩戴铜戒指，而银格成员佩戴银戒指，并依此类推。这种戒指只是身份的象征，并非用来炫耀的装饰品。每枚的戒指都价值10枚金币，由同样的原料制成。

典型金权会成员：矮人，望族5；CR4，中型类人生物；HD 5d8+5；hp 27；先攻-1；速度20尺；AC13，接触9，措手不及13；BAB+3，擒抱+3；攻击：+4近战(1d10/×3,精制矮人重斧)或+2远程（1d6,飞斧)；全力攻击：+4近战(1d10/×3,精制矮人重斧)或+2远程(1d6,飞斧)；特性：黑暗视觉60尺，矮人种族特性；阵营：守序邪恶；豁免：强韧+2*(对抗毒素时+4)，反射+0*，意志+5*；力量11，敏捷8，体质12，智力12，感知9，魅力12。

*技能和专长：*估价+6，唬骗+6，交涉+14，收集信息+6，知识（建筑和工程）+6，知识（历史）+6，知识（贵族和皇室）+6，察言观色+6；钢铁意志，谈判专家。

*语言：*通用语，矮人语，一项其他语言。

所有品：镶嵌皮甲，小圆盾，精制矮人重斧，飞斧，贵族服装，8枚铜戒指（每枚价值10铜币），腰包内有2d6颗宝石（每颗价值50金币），放大镜（

价值100金币），信用社，身份证，通行证。

*矮人对法术和类法术的效果的豁免判定有+2种族加值。

沃尔之血
THE BLOOD OF VOL

表面看来，沃尔之血好像是崇拜鲜血的古老宗教，执迷生育，死亡和亡灵等鲜血的喻意。遍及科瓦雷的普通信徒团体对组织的幕后宗旨和动机都并不了解，他们只是相信，鲜血是生命的源泉，而亡灵是成神的途径。

在幕后，沃尔之血可怕的领导者策划着各种阴谋。真正的信徒（相对没能察觉到自己在帮忙进行阴谋的普通信徒）崇拜自称亡灵皇后的古老巫妖沃尔（中立邪恶，巫妖[半龙精灵]，法师16级）。沃尔之血的历史可以追溯到遥远的过去，远及艾伦诺和希恩得瑞克的时代。沃尔是绝强的死灵法师，希望能通过改变血统复兴古老的沃尔家族，以及死亡龙纹。

在拉扎尔诸岛冰封的北部岛屿，沃尔在罪髓堡的宫殿慢慢执行自己的计划。在坎纳斯，她的祭司控制着暗夜都市埃图尔的猩红修道院。而其他据点，神殿以及秘密祭坛也遍及科瓦雷，甚至隐藏在古代精灵的故乡艾伦诺。

二千六百年前，沃尔曾经是继承死亡龙纹的沃尔家族最幸运的后裔。沃尔家族试图通过混合精灵和巨龙的血统，结束两族间的战争。艾兰蒂丝·D·沃尔就是用魔法结合她的精灵母亲和绿龙父亲的结果。沃尔在秘密保护中成长，而绿龙和沃尔家族都希望能找到和平解决冲突的方案。但可惜的是，沃尔的身份只起到相反的效果：精灵和巨龙都把混血视为异形。最终，两股势力联合起来，只为消灭半龙和沃尔家族。



沃尔之血的徽记

沃尔家族被屠戮殆尽，家族族主用她凌驾死亡的能力保证自己爱女能够生存。艾兰蒂丝就此变成巫妖，成为古老家族荣耀的最后回忆。她憔悴的皮肤仍然印着死亡龙纹，但已经没有丝毫的生命力，而只能作为装饰：自她成为亡灵的那时起就再没能使用龙纹的能力。

沃尔的计划繁复层叠。她利用最忠实的信徒在世界收集情报，向高层政府渗透，并观察沃尔家族龙纹血统仍然在精灵身体里流淌的迹象。她策划对艾伦诺的精灵以及阿贡尼森的巨龙实施复仇，复兴家族的龙纹，甚至还想要成为艾伯伦世界的真神。

受到沃尔愚弄的信徒包括各种常见种族。她的真正信徒既有生者，也有智能的亡者。沃尔最信任的祭司通常是吸血鬼，木乃伊和巫妖，他们都自愿接受她的指挥。

为推动她的计划，沃尔还组建翡翠利爪骑士团。而多数科瓦雷的居民都相信翡翠利爪骑士团只是坎纳斯的恐怖组织，和沃尔之血并没有联系。

典型沃尔之血祭司：半精灵，牧师5级(沃尔之血)；CR5；中型类人生物(精灵)；HD 5d8+5；hp27；先攻+2；速度20尺(基础30尺)；AC18，接触12，措手不及16；BAB+3；擒抱+3；攻击：+4近战(1d6+1/18－20，*+1弯刀*)或+3近战(1d4－1/19－20，精制塔伽斯金匕首)或+5远程(1d6/×3，短弓)；全力攻击：+4近战(1d6+1/18－20，*+1弯刀*)或+3近战（1d4－1/19－20，精制塔伽斯金匕首)或+5远程(1d6/×3，短弓)；特殊攻击：呵斥不死生物每天6次(+3，2d6+8，5级)；特性：半精灵特性，昏暗视觉；阵营：守序邪恶；豁免：强韧+5(对抗疾病时+7)，反射+3，意志+7(对抗惑控系法术或效果时+9)；力量10，敏捷14，体质13，智力12，感知16，魅力8。

*技能与专长：*专注+5，交涉+5，收集信息+1，医疗+7，知识(历史)+5，知识(宗教)+5，聆听+4，搜索+2，法术辨识+5，侦察+4；闪避，灵活移动。

*语言：*通用语，精灵语，一项其他语言。

*所有品：*精制胸甲，轻钢盾，*+1弯刀*，精制塔伽斯金匕首，短弓，12支箭，*治疗中度伤药水*，*虔诚护盾卷轴*，牧师祭袍，银制圣徽(沃尔之血)，腰包内2d6颗黑玛脑(每颗价值50金币，*操纵死尸*的施法材料)，身份证。

已准备牧师法术(5/5/4/3；豁免DC13+法术环数)：0环—*治疗微伤*，*侦测魔法*，*神导术*，*光亮术*，*阅读魔法*；1环—*绝望术*，*惊恐术*[N]，*神恩*，*熵光护盾*，*衰弱射线*[D,N]；2环—*阵营武器*，*熊之坚韧*，*命令死灵*[D,N]，*人类定身术*；3环—*操纵死尸*[N]，*反善良法阵*[D]，*魔化防具*。

[D]领域法术。领域：邪恶(邪恶描述符法术+1施法者等级)，死灵(死灵系法术+1施法者等级)。

[N]死灵系法术。

密阁（THE CHAMBER）

密阁由希望能更积极参与世界的阿贡尼森巨龙，以及为他们效力的生物组成，其中许多生物并未知道自己是在为巨龙效力。密阁密切关注着龙纹的兴起，他们希望摆脱只是学习和研究巨龙预言的传统，而是更积极地协助预言的早日完成。

密阁由阿贡尼森的青年龙类组成，相信巨龙预言要求他们更积极参与世界。更年老的龙类虽然对此持保留意见，但却仍默许密阁的活动，只要他们保持低调并且没有为预言和巨龙带来危险。隶属密阁的巨龙或是静观其他种族的活动，或是在参与世界时通过魔法进行伪装。

密阁没有固定的组织结构。成员自愿分享知识，甚至向密阁外的同胞报告他们的发现和观察结果。有些密阁的巨龙经年累月地改扮成其他种族的成员，充当王室的顾问或是中立观察员。阿贡尼森的领导只会在密阁成员的身份暴露后过问组织的行动，而任何对同族带来威胁的巨龙都会被冷酷地解决。

密阁在进行推进巨龙预言的计划进程时，成员或部属可能会接近冒险者寻求协助。但多数情况，冒险者根本没法知道他们的雇主其实是条巨龙。

典型密阁观察者：青年银龙；CR14；大型龙类(寒系)；HD 19d12+79；hp 202；先攻+0；速度40尺，飞行150尺(不良)；AC27，接触9，措手不及27；BAB+19；擒抱+29；攻击：+24近战(2d6+6,啮咬)；全力攻击：+24近战(2d6+6,啮咬)和+22近战(1d8+3,2爪抓)和+22近战(1d6+3,2翼击)和+22近战(1d8+9,尾扫)；占据/触及10尺/5尺(啮咬时10尺)；特殊攻击：喷吐武器，气势凶猛，类法术能力，法术；特性：变化形态，盲感60尺，云行，伤害减免5/魔法，黑暗视觉120尺，对酸液、寒冷、魔法睡眠和麻痹免疫，昏暗视觉，火系易伤，法术抗力20；阵营：守序中立；豁免：强韧+15，反射+11，意志+15；力量23，敏捷10，体质19，智力18，感知19，魅力18。

技能和专长：平衡+7，唬骗+14，专注+18，交涉+18，易容+23，医疗+9，躲藏-4，威吓+6，跳跃+31，知识(神秘)+14，知识(自然)+14，聆听+24，专业(艺术)+9，搜索+24，察言观色+24，法术辨识+16，侦察+24，翻滚+5；能力专攻(喷吐武器)，飞越，盘旋，多重攻击，猛力攻击，健壮，空中横转。

语言：通用语，龙语，精灵语，巨人语，一项其他语言。

喷吐武器(Su)：40尺锥形，10d8寒冷伤害，反射DC25，通过则减半，或40尺锥形，麻痹1d6+5轮，强韧DC25，通过则无效。

变化形态(Su)：此能力很大程度上类似于*变形术*，除了在变形时不会恢复生命值，且只能变成任意体型为中等或更小的动物或类人生物的形态。龙可以保持在它的动物或类人生物形态下直到它选择转换成一种新的形态或变回原形。

云行(Su)：银龙可以如同在地面一样在云雾上行走。此能力持续地作用但是银龙能随意地以一个自由动作将其解除或恢复。

气势凶猛(Ex)：150尺半径，HD18或更低，意志DC23，通过则无效。

类法术能力：每天2次—羽落术。施法者等级5

法术：如同5级术士。

已知术士法术(6/7/5；豁免DC14+法术环数)：0环—*舞光术，侦测魔法，侦测毒性，法师之手，修复术，魔法伎俩*；1环—*寒冷之触，脚底抹油，防护善良，防护邪恶*；2环—*隐形术，蛛网术*。

银焰教会
CHURCH OF THE SILVER FLAME

数百年来，银焰教会和牧师和圣武士与黑暗势力浴血奋战。作为新兴的信仰，银焰教会在科瓦雷，特别是瑟雷恩受到普遍欢迎。这个守序善良的组织以银焰堡为据点，目前的银焰守护者是洁拉·黛兰。银焰教会的成员通常会携带雕刻着火焰花纹的镀银箭头。



银焰教会的徽记

在299YK，当时圣武士提拉·麦伦和羽蛇为阻止恶魔逃离凯博尔，与银色的火柱融合，而银焰教会也就此诞生。提拉现在化身成银焰代言，作为普通生物和神祇间的媒体。目前的银焰守护者是位11岁的女孩洁拉·黛兰，只要她留在银焰堡城市范围内陪伴永恒燃烧的银焰，就可以获得与18级牧师相同的各种能力。但如果离开银焰的照料，她就必须依靠自己，能力如同3级牧师。

在数世纪里，银焰教会的信仰已经遍及科瓦雷。信徒永远在与邪恶势力斗争，他们对抗恶魔，几乎灭绝兽化人，同时也与任何其他怪物作战。但渗透进各阶层的腐败，则更令组织头痛

银焰守护者是教会和国家的精神领袖，目前还暂时负责政务。主教评议会的等级比银焰守护者稍低，负责管理教会和国家的具体事务。教会神官负责为信徒提供精神指导，在瑟雷恩以及其他地区通过鼓励善行与邪恶斗争。

神庙殿卫主要由武者，圣武士，牧师以及驱魔使组成，他们训练精良，用宝剑，硬头锤和魔法与邪恶交锋。主教需要出席评议会，而殿卫则负责保卫瑟雷恩，教会以及科瓦雷各地的教会据点。教会的最底层是传道士，主要负责传道。传道士银焰特别忠诚，在世界各地狂热地传播银焰的教义。

虽然并没有形成等级，但部分信徒相信纯净银焰。这些狂热的信徒自称纯净者，完全按照字面意思执行银焰代言的任何指示。在过去，纯净者曾经参与对半兽人的初期审理，并鼓动进行种族灭绝性的清洗。而现在，纯净者仍然是银焰教会中相当激进的组织。

银焰教会希望能净化世界。教会始终在同超自然邪恶实力对抗：教会殿卫在各地与恶魔，不死生物以及魔法兽战斗。教会同时也希望清楚腐败，贪婪，和其他邪恶的思想，即使在终末战争中，他们仍然坚守自己的信仰。普通信徒虽然没有能力和僵尸或食尸鬼战斗，但却应当按照高尚的标准生活，并鼓励周围像自己看齐。教会宣称，如果能在今世净化自己的灵魂，就可以在死后与银焰融合，强化封印凯博尔邪恶势力的圣焰。然而可悲的是，教会的牧师和其他成员却并非总能按照体现银焰理念的高尚标准行事。

银焰教会的主要对手是砂主。虽然砂主罕有公开行动，但在数世纪里，银焰教会的成员与魔物间仍然时有冲突。

典型银焰祭司：人类，牧师4(银焰)；CR4；中型类人生物；HD 4d8+4；hp 25；先攻-1；速度20尺(基础30尺)；AC18，接触11，措手不及17；BAB+3；擒抱+2；攻击：+3近战(1d8-1,精制钉头锤)或 +4远程(1d8/×3,精制长弓带炎铁箭)；全力攻击+3近战(1d8-1,精制钉头锤) 或 +4远程(1d8/×3,精制长弓带炎铁箭)；特殊攻击：驱散不死生物5/天(+2,2d6+7,5级)；阵营：守序善良；豁免：强韧+5，反射+2，意志+7；力量8，敏捷13，体质12，智力10，感知16，魅力14。

*技能和专长：*专注+6，交涉+6，医疗+6，知识(宗教)+6，法术辨识+4；擅长军用武器(长弓)，调制药水，抄录卷轴。

*语言：*通用语。

*所有品：*混织铁甲，轻钢盾，精制钉头锤，精制长弓，25支炎铁箭，牧师祭袍，炎铁圣徽(银焰)，*蛮牛之力药水*，*次等复原术*卷轴，身份证，通行证。

准备的牧师法术(5/5/4;豁免DC13+法术环数)：0环—造水术，侦测魔法，侦测毒性，神导术，阅读魔法；1环—祝福术，通晓语言，神恩，魔化武器，圣域术[D]；2环—遗体防腐，人类定身术，护卫他人[D]，诚实之域。

[D]领域法术。领域：秩序(秩序描述符法术施法者等级+1)，保护(保护结界1次/天，持续时间1小时，目标在下次豁免检定中获得+4抗力加值)。

黄泉巨龙会
CULTS OF THE DRAGON BELOW

无论是人类或是其他种族，自文明起源开始，都有崇拜黄泉巨龙的组织，希望通过活祭和祈祷，换取黑暗的力量。如同那些崇拜光明的组织，他们拥抱着黑暗。他们的宗旨各式各样，有些希望释放异变魔，或是召唤凯博尔的黑暗势力，有些则希望能通过血祭打开传说中科瓦雷地底极乐净土的通道。但无论他们的信仰，黄泉巨龙会总是相当危险和疯狂。

黄泉巨龙会在阴影湿地实力最强。附近居民的精神在异变魔战争中受到的伤害仍然没能痊愈。现在，许多重要部落都效忠肉体塑形师，暗地里与异怪展开合作。但作为疯狂的奴隶，这些组织间没有任何联系，甚至计划经常发生冲突。他们的共通点只有分享同样黑暗而邪恶的妄想。

在阴影湿地外，各团体分别有自己的追求。有些听信异变魔疯狂的低语；有些信仰封印中的邪兽鬼王侯；还有些直接信仰邪恶势力的源头，祖龙凯博尔。通常这些团体相比阴影湿地的正规组织更加业余而松散，通常只是由传道者通过许愿甚至是自己的魅力集结部分信徒。这些团体可能会在贫民或是贵族间形成，多数只在秘密中活动。其成员表面过着完全合法的生活，而在暗地里经营自己邪恶的信仰。



黄泉巨龙会徽记

异怪通常和黄泉巨龙会的组织团体密切相关，许多成员都相信异怪是美丽而神圣的生物。有些成员喜欢饲养惧噬体，狰狞异变怪和锁喉怪也常常会协助教徒的行动，而嶙峋异变怪，眼魔和灵吸怪有时会领导特定的团体。类似的强力异怪可能是为特定异变魔服务，而眼魔和灵吸怪则很可能有自己的打算。效忠异变魔的教徒可能得到肉体塑形师的共生体（参阅本书第298页），这些活体武器是团体的秘宝，在祭司间传承。

有些追随凯博尔的信徒希望得到力量，甚至会

制定粗略的计划，但多数都在疯狂中度日。即使表面看起来精密而理智的组织，实际成员也多数变幻莫测。黄泉巨龙会的成员对生命没有任何尊重，他们习惯都把自己看作黄泉巨龙的选民，而其他生物的性命在他们眼中和蝼蚁没什么区别。

典型黄泉巨龙会成员：人类，游荡者2/牧师2(黄泉巨龙会)；CR4；中型类人生物；HD 2d6+2d8；hp 21；先攻+6；速度30尺；AC16，接触12，措手不及14；BAB+2；擒抱+4；攻击：+6近战(1d6+2/×4，精制重型十字镐) 或 +4近战(1d6+2/19-20，短剑) 或 +5远程(1d6+2/×3，复合短弓带精制箭)；全力攻击：+6近战(1d6+2/×4，精制重型十字镐) 或 +4近战(1d6+2/19-20，短剑) 或 +5 远程(1d6+2/×3，复合短弓带精制箭)；特殊攻击：呵斥不死生物2/天(-1，2d6+1，2级)，偷袭+1d6；特性：反射闪避，寻找陷阱；阵营：中立邪恶；豁免：强韧+3，反射+5，意志+4*；力量14，敏捷15，体质10，智力12，感知14，魅力8。

*技能和专长：*平衡+4，唬骗+4，专注+2，交涉+1，解除装置+6，脱逃术+7，收集信息+4，医疗+3*，躲藏+6，威吓+1，跳跃+4，知识(宗教)+3，聆听+2*，潜行+7，搜索+6，法术辨识+3，侦察+6*，生存+3*(追踪时)，翻滚+7，绳技+4(绑人时)；健壮，强效召唤[B]，精通先攻，武器专攻(重型十字镐)。

*已计算疯狂领域带来的减值。

*语言：*通用语，地底通用语。

*所有品：*精制镶嵌皮甲，精制轻木盾，精制重型十字镐，短剑，复合短弓(+2力量加值)，15支精制箭，圣徽(黄泉巨龙会)，*丧志术*卷轴，*魔化武器*卷轴。

准备的牧师法术(4/4，豁免DC12+法术环数)：0环—*侦测魔法*，*光亮术*，*修复术*，*阅读魔法*；1环—*惊恐术*，*次等困惑术*[D]，*隐雾术*，*一级怪物召唤术*

[D]领域法术。领域：黄泉巨龙(获得奖励专长强效召唤)，疯狂(每天一次，基于感知的技能检定或意志豁免获得+2加值)

龙纹家族
DRAGONMARKED HOUSES

龙纹家族已经有数千年的历史。由于未知的原因，科瓦雷和艾伯伦的常见种族有可能发展出龙纹以及相应的类法术能力。有些贤者相信，龙纹的出现和科瓦雷蕴藏的艾伯伦龙晶有密切关系，但缺少证据的支持。能够确定的证据只有，居住在艾伯伦龙晶稀少的地区，例如索隆娜或是希恩德瑞克的精灵和人类并没能发展出龙纹。

龙纹随着血缘传播和继承，很快家庭就依靠着龙纹的力量兴起。各家庭都依靠龙纹，建立起经济帝国，而龙纹家族也成为跨越国界的独立经济实体。距今一千五百年前的龙纹战争使各家族逐渐稳定，同时也基本消除变异龙纹和混血龙纹对科瓦雷经济的威胁。今天，十三家族的十二种龙纹共同建立起纵横科瓦雷的经济基础。

在龙纹战争后的签订的协议建立起各家族都必须遵守的原则和传统。其中包括中立原则（各家族必须表面保持中立，由此换取跨越国界的经营权），公平交易和经营原则，家庭姓名规范，以及禁止跨家族通婚以保证龙纹的纯正。

家庭成员经营各家族，族长同时担任家庭和经济实体的领袖。家庭成员组成经济领域的世袭贵族，正如各国的王室和贵族家庭，家庭的领导也可以看成制造业和商业领域的王者。各家族通常会雇佣家臣和雇员维持经营。比较积极和精明的家臣和雇员有可以按级别晋升，占据家族中的重要地位，而其中最有能力的甚至可以和家族后代通婚，保证血统的延续。

虽然家族成员体内都流着相同的血液，但并非所有成员都能发展出龙纹。每代后裔中，只有少部分成员能发展出龙纹，其中次级龙纹较为常见，高级龙纹则非常罕见。发展出龙纹的成员可以享有各种特权，但同时也需要担负许多其他兄弟姊妹没必要顾虑的责任。

卡尼斯家族（HOUSE CANNITH）

创造龙纹的卡尼斯家族由人类组成，成员包括技艺精湛的炼金师，机关术士，魔匠师以及各地的优秀工匠。距今二千五百年前，卡尼斯家族在前伽利法时期的塞尔地区兴起。卡尼斯家最初只是些通过萌芽时期的龙纹能力压倒竞争对手的流浪铁匠，修理员和工匠。但随着家族的发展，他们的目光逐渐转向超自然技术，炼金术的研究，以及机关术士和魔匠师的技术革新。作为建筑商，修理员和制造者，家族对外倾向守序阵营。卡尼斯家族最著名的成就包括闪电列车，战俑和萨恩的浮空塔。

卡尼斯家族塞尔据点的毁灭以及族长的死亡导致目前家族局势混乱。三位领袖趁机兴起，都希望能领导家族走向未来。虽然现状还没糟糕到阴影龙纹家族那样的分裂局面，但这些新兴的卡尼斯领袖们都没有接受对方领导的打算。目前，他们虽然仍在共享家族的影响，但却在各自为政经营自己的地盘，并没有打算统合家族。

约兰娜・D・卡尼斯女男爵（守序中立，女性

人类，法师 8 级）在费尔海文经营家族在安黛尔，瑟雷恩和埃鲁登原野的活动；马里克斯·D·卡尼斯男爵（守序邪恶，男性人类，机关术士 9 级 / 龙纹后裔 3 级）以萨恩为据点，经营家族在布鲁兰，吉拉哥和达贡的活动；而泽兰·D·卡尼斯男爵（中立邪恶，男性人类，机关术士 3 级 / 术士 4 级 / 龙纹后裔 1 级）以寇斯为据点，经营家族在坎纳斯，摩洛领以及拉扎尔邦联的活动。



卡尼斯家族掌握着两类行会。修补行会主要通过修理建筑和交通用具，以及维护主要城市的基础设施等类似措施为社会提供服务。卡尼斯修理员经常在城镇和乡村间巡游，通过魔法和普通技能协助途径的社群。而制造行会通过手艺，机关术和魔法负责重要项目。制造行会按专业分成各种部门，其中包括建筑，元素束缚，炼金，以及盔甲制造等等。制造行会严密保守着成品模板的秘密。只要拥有相应的模板（包括三种或更多称为模型的部件），行会成员就可以花费较少的努力，更快速地制造物品。

卡尼斯家族提供的服务非常重要，因此所有国家和龙纹家族都希望能和创造龙纹家族保持良好的关系。卡尼斯家族的问题在家族内部。约兰娜和泽兰都希望能控制家族，而马里克斯虽然满足南部的统治性地位，但却在萨恩地底进行着秘密的试验。

典型卡尼斯家族魔匠师：人类，魔匠师3；CR2；中型类人生物；HD3d4+3；hp 10；先攻+0；速度30尺；AC10，接触10，措手不及10；BAB+1；擒抱+0；攻击：+0近战(1d3-1,徒手攻击) 或 +1远程(1d6火焰,炽火胶)；全力攻击：+0近战(1d3-1,徒手攻击) 或 +1远程(1d6火焰,炽火胶)；特殊攻击：法术；阵营：中立善良；豁免：强韧+2，反射 +1，意志+5；力量8，敏捷11，体质12，智力13，感知10，魅力9。

技能和专长：专注+8，手艺(炼金术)+5，手艺(铁匠)+5，知识(神秘)+5，知识(建筑和工程)+5，法术辨识+8；钢铁意志，技能专攻(专注)，技能专攻(法术辨识)。

语言：通用语，侏儒语。

准备的魔匠师法术：(3/3；豁免DC11+法术环数)：0环—*法师之手*(3)；1环—*魔力制造*(3)。

所有品：工匠工作服，工匠工具，炽火胶，6根火柴，身份证。

邓奈斯家族
HOUSE DENEITH

守护龙纹的邓奈斯家族由自豪的人类组成。距今二千六百年前，邓奈斯家族在前伽利法时期的坎纳斯地区兴起。家族现在通过防卫行会和剑印行会提供服务，前者提供保镖，后者则向出价较高的势力提供雇佣军。布雷温·D·邓奈斯男爵（守序中立，男性人类，望族 3 级 / 战士 3 级 / 龙纹后裔 4 级）在卡拉可顿城的据点经营各行会活动，并总督按照自古以来的法律，在各国维持法律和秩序的保安军。

伽利法王国兴起后，邓奈斯家族建立起军事化的组织结构。家族的后裔需要在防卫行会，剑印行会，或是保安军服役，而家族领袖更是通常由剑印行会的统帅中选拔。

邓奈斯家族是佣兵势力，因此在龙纹家族间坐拥最强的军事力量。在过去的岁月里，邓奈斯家族严格遵守中立原则，同时向冲突双方提供佣兵。但随着终末战争的进程，五国实力都有所削弱，部分家族内部成员感到，现在应当是邓奈斯家族用自己的力量建立新王国的时机，而其中最积极的鼓吹者就是剑印行会的总司令诗琳·D·邓奈斯（守序邪恶，男性人类，游荡者 3 级 / 战士 4 级 / 龙纹后裔 2 级）。诗琳最近开始皈依沃尔之血，并与翡翠利爪骑士团联合，相信他很快就会开始与布雷温争夺家族的控制权。

防卫行会提供保安服务，成员包括经验丰富的保镖和可以通过魔法制造结界的法师。剑印行会在科瓦雷各地提供佣兵。邓奈斯家族成员通常担任军官，教官，和战略参谋，但普通士兵多数仍是雇佣军。达贡的大地精和维伦那的精灵都在剑印行会占据着相当的比例，但多数家族的士兵仍然是人类。其中最值得提及的部队是恨剑军团，他们原本是塞尔女王的护卫队，但现在却变成丧失战争目标并且无家可归的流浪军团。



典型邓奈斯家族哨卫统领：人类，圣武士5；CR5；中型类人生物；HD 5d10+5；hp37；先攻+0；速度20尺；AC20，接触10，措手不及20；BAB+5；擒抱+8；攻击：+10近战(1d8+4/19-20, *+1长剑*)；全力攻击：+10近战(1d8+4/19-20,*+1长剑*)；特殊

攻击：破邪斩2/天,驱散不死生物5/天(+2,2d6+4,2级)；特性：勇气灵光，善良灵光，*侦测邪恶*，神恩，神佑，情感链接，圣疗10hp/天，法术共享，*特殊座骑*(重型战马)；阵营：守序善良；豁免：强韧+7,反射+3，意志+4；力量16，敏捷10，体质13，智力8，感知12，魅力14。

*技能和专长：*攀爬+2，医疗+6，骑术+6；顺势斩，猛力攻击，武器专攻(长剑)。

*语言：*通用语。

*所有品：*精制全身甲，精制重钢盾，*+1长剑*，*2瓶治疗中度伤药水*，许可证，身份证，通行证。

重型战马(特殊座骑)：CR—；大型魔法兽；HD 6d8+12；hp39；先攻+1；速度50尺；AC18，接触10,措手不及17；BAB+3；擒抱+11；攻击：+6近战(1d6+4,蹄踢)；全力攻击：+6/+6近战(1d6+4,2蹄踢) 和+1近战(1d4+2,啮咬)；占据/触及：10尺/5尺；特性：精通反射闪避，昏暗视觉，灵敏嗅觉；豁免：强韧+7，反射+5，意志+2；力量19，敏捷13，体质17,智力6，感知13，魅力6。

*技能和专长：*聆听+5，侦察+14；坚忍，飞跑。

伽兰达家族
HOUSE GHALLANDA

距今三千二佰年前，招待龙纹在塔兰塔平原的半身人中间出现。通过发挥与饮食住宿相关的能力，伽兰达家在平原的游牧部落间形成相当的势力。最终，家庭向仍在萌芽阶段的人类国家派出代表，而伽兰达家族也就此诞生。

目前，族主在古老的欢聚堡处理家族事务。悠伦·D·伽兰达男爵（混乱善良，男性半身人，专家 3 级 / 吟游诗人 4 级）有能力同时掌控家族中的两股势力，分别是传统的塔兰塔平原游牧文化以及数千年来和其他常见种族共存的“文明”半身人。

在塔兰塔平原，伽兰达家族管理的公用城市欢聚堡是许多半身人游牧部落用来交易和举办会议的地方。而在平原深处，伽兰达家族也经营旅行生意，称为流浪旅店，为那些远离欢聚堡城墙的半身人提供服务。

在其他国家，长期和其他种族共同生活的开化半身人经营着招待行会。行会的成员包括旅店老板，厨师，饭店老板，以及专门负责对加盟店面进行标准检查和规范的调查员。家族内外的旅店和饭店都希望能得到伽兰达家族的认证印信，以便向顾客公开展示。

典型伽兰达家族旅店老板：半身人，游荡者2/专家2；CR3；小型类人生物；HD2d6+2+2d6+2；hp20；先攻+8；速度20尺；AC19，接触15，措手不及15；BAB+2；擒抱-2；攻击：+8近战(1d4+1/19-20,*+1短剑*) 或 +7远程(1d4/×3,短弓)，全力攻击：+8近战(1d4+1/19-20,*+1短剑*) 或 +7远程(1d4/×3,短弓)；特殊攻击：偷袭+1d6；特性：反射闪避，半身人特性，寻找陷阱；阵营：中立善良；豁免：强韧+1，反射+7，意志+2；力量10，敏捷18，体质13，智力14，感知8，魅力10。

*技能和专长：*平衡+6，攀爬+7，交涉+5，解除装置+7，脱逃术+9，收集信息+2，躲藏+13，跳跃+9，知识(地方)+7，聆听+6，潜行+11，专业(旅店经营)+5，搜索+7，侦察+4，翻滚+9，绳技+4 (绑人时+6)；精通先攻；武器娴熟。

*语言：*通用语，半身人语，其他二项语言。

*所有品：*精制镶嵌皮甲，精制小圆盾，*+1短剑*，短弓，20支箭，*治疗中度伤药水*，*隐形术药水*，60枚金币，身份证。

乔拉斯克家族(HOUSE JORASCO)

距今三千年前，医疗龙纹在塔兰塔平原的半身人中间出现，但乔拉斯克家族为面向科瓦雷提供更好的服务，最终把总部转移到坎纳斯。因此，多数乔拉斯克家族的半身人更习惯世界性的思维方式，更适应五国的传统文化，与平原传统的游牧生活方式却没什么联系。

目前，乔拉斯克家族的医疗行会正在为提高科瓦雷的生活水准努力。结合普通医疗手段和魔法能力，以及炼金术和草药，医院和医疗中心的乔拉斯克医师可以治愈疾病，照料伤势，甚至处理精神疾病。

家族族主乌拉拉·D·乔拉斯克（守序善良，女性半身人，导师 6 级 / 龙纹后裔 5 级）在维迪卡城的总部管理她的医疗中心和医学院。乌拉拉极少离开总部，偏远地区的医疗中心通常会交给年轻的家族成员管理和经营。她对塔兰塔平原的半身人并没什么好感，而且对方也是带着怀疑的眼光看待她的家族。然而即使在游牧半身人中间，乔拉斯克家族也有开设医疗中心，毕竟家族的宗旨是把医疗服务带到任何需要帮助的公民身边——只要他们能缴纳费用。

典型乔拉斯克家族医师：半身人，导师3(欧拉卓)；CR2；小型类人生物；HD3d6-3；hp8；先攻+1；

速度20尺；AC12，接触12，措手不及11；BAB+1；擒抱-4；攻击：+1近战(1d4-1,镰刀) 或 +4远程(1d3,投石索)；全力攻击：+1近战(1d4-1,镰刀) 或 +4远程(1d3,投石索)；特殊攻击：法术；特性：魔宠(猫头鹰)，半身人特性；阵营：中立善良；豁免：强韧+1，反射+3，意志+6；力量8，敏捷13，体质8，智力9，感知14，魅力11。

*技能和专长：*攀爬+1，专注+1，专注+7，跳跃+1，聆听+4，潜行+3，法术辨识+1，侦察+5(魔宠在阴暗环境中)；调制药水，技能专攻(医疗)。

*语言：*通用语，半身人语。

准备的导师法术(3/3；豁免DC12+法术环数)：0环—*治疗微伤*(3)；1环—*治疗轻伤*(3)。

领域：医疗(医疗子学派法术施法者等级+1)(艾伯伦的导师不获得领域法术)

*所有品：*镰刀，投石索，弹丸10只，牧师祭袍，圣徽(欧拉卓)，医药箱，2瓶治疗轻伤药水，身份证。

猫头鹰魔宠：CR—；超小型魔法兽；HD3；hp4；先攻+3；速度10尺，飞行40尺(普通)；AC19，接触15，措手不及16；BAB+1；擒抱-10；攻击：+6近战(1d4-3,爪抓)；全力攻击：+6近战(1d4-3,爪抓)；占据/触及：2.5尺/0尺；特性：传递接触法术，精通反射闪避，昏暗视觉；阵营：中立善良；豁免：强韧+2，反射+5，意志+5；力量4，敏捷17，体质10，智力7，感知14，魅力4。

*技能和专长：*专注+2，聆听+14，潜行+17，法术辨识+0，侦察+6(阴暗环境下+14)；武器娴熟。

昆达拉克家族
HOUSE KUNDARAK

警戒龙纹的昆达拉克家族矮人坐拥着巨额财富，他们在科瓦雷经营银行和信贷，以及为商业和贵重物品提供安全服务。

虽然距今二千五百年前，警戒龙纹就已经在矮人中间出现，但矮人脱离原始的野蛮状态，开始充分发挥龙纹的能力却要等到伽利法王国兴起后。昆达拉克领蕴藏着丰富的稀有金属，而昆达拉克家最初使用龙纹能力看守家族的宝藏。在１０６ＹＫ，昆达拉克家族正式获得龙纹家族资格，而现在，昆达拉克家族的银行系统已经遍及科瓦雷。

昆达拉克是商业家族，家族后裔自负盈亏。目前，莫瑞坎・D・昆达拉克（守序中立，矮人，望族３级／战士６级）在昆达拉克领宏伟的根据地里总督银行行会和警戒行会。家族在安黛尔，瑟雷恩，坎纳斯，布鲁兰，吉拉哥以及拉扎尔邦联都设有分部，由各自的理事管理。虽然这些贵族需要向昆达拉克领报告，但可以全权负责当地的日常经营。

银行行会提供贷款，信用证明以及寄存服务。只有拉扎尔邦联银行系统相对薄弱，但警戒龙纹的活动却相当频繁，这都是因为监狱岛屿恐惧要塞的影响。所有市民都有能力担负的服务是安全储藏间。只要顾客缴纳每日十枚金币的费用，就可以租用储藏间。顾客以及任何代表可以得到存取密语，并在储藏间里寄存物品（重量最高十磅）。通过魔法方式，储藏间可以在任意昆达拉克银行中心存取，而并非仅限最初寄存的支行。家族成员在使用这项服务时，可以获得折扣。

昆达拉克银行的其他服务项目还包括把金币兑换成更容易携带的形式，例如宝石或汇票。有相当规模的支行可以通过魔法相互连结，在银行保有存款的顾客可以在任意中继站提款。家族也同时经营各种投机生意（其中包括家族的贵金属交易），富有的顾客可以选择参与投资。昆达拉克家族同样提供信贷服务，但作为机构整体，银行仅面向王室，龙纹家族，行会以及其他组织。但部分昆达拉克代理商可能会按照自己的判断向市民，冒险团队提供贷款。

警戒行会包括各种精通各种魔法和非魔法技巧的安全专家，以及保卫昆达拉家族财富的卫兵。家族成员也负责保卫隶属行会的恐惧要塞。行会同时提供市民保安咨询和服务。昆达拉克的锁具和陷阱更是相当驰名。

许多科瓦雷的国家和龙纹家族都相当倚赖昆达拉克家族的信贷和保安服务，因此家族享有极高的影响力。昆达拉克家族与西维斯家族关系紧密，在各主要支行都有侏儒的参与。除提供普通的宣传和仲裁服务外，西维斯家族还帮忙进行帐目管理，重要文件验证，以及提供魔法交流，以此分享部分收益。

典型昆达拉克家族银行业者：矮人，专家3；CR 2；中型类人生物；HD3d6+3；hp13；先攻-1；速度20尺；AC9，接触9，措手不及9；BAB+1；擒抱+0；攻击：+1近战(1d4-1,精制匕首) 或 +1远程(1d4-1,

精制匕首)；全力攻击：+1近战(1d4-1,精制匕首) 或 +1远程(1d4-1,精制匕首)；特殊攻击:—；特性:黑暗视觉60尺，矮人特性；阵营:守序中立；豁免:强韧+2*(对抗毒素+4)，反射+0*，意志+4*；力量9，敏捷8，体质13，智力13，感知10，魅力10。

*技能和专长：*估价+8，唬骗+5，解读文书+8，交涉+9，易容+0 (扮成他人时+2)，收集信息+2，威吓+2，专业(银行业)+8，知识(地方)+6，察言观色+5；细致，技能专攻(专业[银行业])。

*语言：*通用语，矮人语，一项其他语言。

所有品：精制匕首，抗力斗篷+1，紫水晶戒指(300金币)，白金徽章(300金币)，10白金币，信用证，身份证，通行证。

*矮人对抗法术和类法术的豁免有+2种族加值

林兰德家族(HOUSE LYRANDAR)

暴风龙纹的林兰德家族由半精灵组成。距今二千年前，林兰德家族在前伽利法时期的瑟雷恩地区兴起，但目前为避免瑟雷恩神权统治的种种限制，总部已经转移到安黛尔。家族族主艾丝拉法诗·D·林兰德（中立善良，女性半精灵，专家 7 级 / 龙纹后裔 2 级）居住在安黛尔沿岸由家族创立的岛屿天堂暴风里，管理着御风行会和召雨行会。

召雨行会的服务对象是科瓦雷各地的农民，以及希望影响当地气候的市民。御风行会控制着海路和航空的运输和交通。

林兰德家族在布鲁兰，安黛尔，吉拉哥，瑟雷恩，维伦那和坎纳斯都设有分部，运输和交通服务可以和欧瑞恩家族匹敌，两家族在争夺可以选择陆路或海路的顾客时竞争激烈。在拉扎尔邦联，半精灵没能找到什么机会，而且时常在公海和拉扎尔公子的舰船发生冲突。

典型林兰德家族御风者：半精灵，专家4；CR3；中型类人生物(精灵)；HD 4d6+4；hp18；先攻-1；速度30尺；AC 13，接触9，措手不及13；BAB+3，擒抱+3；攻击:+4 近战(1d6,精制木棒) 或 +3远程(1d8/19-20,精制轻弩)；全力攻击:+4近战(1d6,精制木棒) 或 +3远程(1d8/19-20,精制轻弩)；特殊攻击:—；特性:半精灵特性，昏暗视觉；阵营:混乱善良；豁免:强韧 +4，反射+0，意志+5；力量10，敏捷9，体质12，智力13，感知12，魅力8

*技能和专长：*平衡+6，攀爬+7，手艺(造船)+8，交涉+1，收集信息+1，跳跃+7，聆听+9，专业(水手)+11，搜索+2，侦察+9；强韧加强，技能专攻(专业[水手])。

*语言：*通用语，精灵语，一项其他语言。

所有品：*+1皮甲*，精制小圆盾，精制木棒，精制轻弩，20弩矢，*蛮牛之力药水*，*治疗中度伤药水*，*水中呼吸药水*，50金币，身份证，通行证。

梅丹尼家族（HOUSE MEDANI）

侦测龙纹的梅丹尼家族由半精灵组成。距今一千五百年前，梅丹尼家族在前伽利法时期的布鲁兰地区兴起，最初运用预知威胁的能力预见危险，并在龙纹战争早期利用这些知识建立起根据地。目前，崔利普·D·梅丹尼男爵（中立善良，男性半精灵，游荡者 7 级 / 调查专员 2 级）在沃奥特的总部负责管理家族活动以及控制预警行会。他同时也是布鲁兰国王勃兰奈尔的好朋友，在交易时也对布鲁兰颇具好感。

预警行会的服务项目与市民保安有关，成员主要包括报表，斥候，守卫以及调查员，对有可能威胁顾客的危险随时着保持警惕。

典型梅丹尼家族守卫：半精灵，专家3/战士1；CR3；中型类人生物(精灵)；HD3d6+6+1d10+2；hp26；先攻+1；速度20尺；AC19，接触11，措手不及18；BAB+3；擒抱+6；攻击:+8近战(1d8+3/19-20,精制长剑) 或 +4远程(1d8/×3,复合长弓)；全力攻击:+8近战(1d8+3/19-20,精制长剑 或 +4远程(1d8/×3,复合长弓)；特殊攻击:—；特性:半精灵特性，昏暗视觉；阵营:守序善良；豁免:强韧+6,反射+3,意志+6；力量16,敏捷12,体质14,智力8,感知10,魅力13

技能和专长：交涉+10，收集信息+3，威吓+7，聆听+8，搜索+0，察言观色+5，侦察+8，生存+5；警觉，钢铁意志，武器专攻(长剑)[B]。

语言：通用语，精灵语。

所有品：+1链甲，精制重钢盾，精制长剑，复合长弓(+3力量加值)，30支箭，抗力斗篷+1，*治疗中度伤药水*，10金币，身份证，通行证。

欧瑞恩家族（HOUSE ORIEN）

通行龙纹的欧瑞恩家族由人类组成。距今近二千年前，欧瑞恩在前伽利法时期的安黛尔地区兴起，家族通过发挥与运输和传送相关的能力，迅速在经济领域赢得应有的地位。现在，夸提·D·欧瑞恩（混乱中立，男性人类，术士7级/龙纹后裔3级）担任族主，在通路城管理家族活动，控制递送行会和运输行会。当然，正如同所有家族成员，夸提通常会在各地间移动，家族在科瓦雷各地都设有商业中心和中继站。

递送行会充分发挥着由家族确立的交通网络以及与传送相关的龙纹能力。需要迅速安全地抵达目的地的包裹，信息以及旅客通常都托付给欧瑞恩家族的递送员。

运输行会经营着科瓦雷的闪电列车和贸易路线，保证各社群间物资和信息的流通。行会也维持着遍布陆地的商路，保证旅行轻松而安全，旅客可以独自行动或是和欧瑞恩商队结伴。欧瑞恩商队有时会利用魔法冷藏车等手段，在旅途中保证食物新鲜

典型欧瑞恩家族信使：人类游荡者3/专家3；CR5；中型类人生物；HD3d6+6+3d6+6；hp35；先攻+3；速度30尺；AC20，接触13，措手不及17；BAB+4；擒抱+5；攻击：+8近战（1d6+2/19-20，*+1短剑*）或 +7远程（1d6/×3，短弓）；全力攻击：+8近战（1d6+2/19-20，*+1短剑*）或 +7远程（1d6/×3，短弓）；特殊攻击：偷袭+2d6；特性：反射闪避，陷阱感知+1，寻找陷阱；阵营：绝对中立；豁免：强韧+4，反射+7，意志+5；力量13，敏捷16，体质14，智力8，感知12，魅力10。

*技能和专长：*平衡+8，攀爬+9，交涉+6，躲藏+11，跳跃+9，聆听+10，潜行+11，侦察+10；闪避，坚忍，武器娴熟。

*语言：*通用语。

所有品：+1链甲衫，+1小圆盾，+1短剑，短弓，20支箭，*猫之优雅药水*，*治疗中度伤药水*，7天份干粮，水袋，轻型马，20白金币，50金币，身份证，通行证。

费奥兰家族
HOUSE PHIARLAN

距今三千年前，艾伦诺的精灵首先发展出龙纹。阴影龙纹和死亡龙纹的出现时间基本相同，而精灵对这种重要现象的理解也非常迅速。费奥兰家族开始发挥阴影龙纹的力量，并逐渐以此龙纹家族被屠杀，费奥兰家族也离开艾伦诺移居科瓦雷，精灵和人类开始合作，并建立起五国的基石拥有阴影龙纹的角色可以得到预知和幻象的能力。

费奥兰家族的表演艺术行会为两种行业的成员提供收益客观的工作。但家族成员的真正业务，情报掮客和间谍却只会在秘密中进行。

在终末战争中，这种秘密行动却最终导致家族分裂。家族成员在冲突中各自为政，分别支持相反的势力。这种矛盾愈演愈烈，结果部分家族成员决定离开，建立起索兰尼家族

目前，家族族主艾薇娜·爱罗兰希·D·费奥兰女男爵（女性精灵，吟游诗人7级/影舞者4级）居住在萨恩富丽堂皇的据点（家族原本在塞尔的本部已经毁灭，但幸运的是，家族领导当时都在国外）。虽然多数居民都知道，那些听她调遣的精灵是世界最好的表演艺术家，但暗地里他们都是家族在科瓦雷各地间谍网的成员。家族的多数顾客（起码是与情报相关）都来自布鲁兰，安黛尔和瑟雷恩。此外，虽然费奥兰家族与艾伦诺的精灵统治者也保持密切的联系，但自很早以前开始，家族就已经脱离精灵帝国。

典型费奥兰家族艺人/间谍：精灵，吟游诗人4；CR4；中型类人生物；HD4d6+4；hp20；先攻+2；速度30尺；AC18，接触13，措手不及15；BAB+3；擒抱+3；攻击：+7近战（1d6/18-20，精制细剑）或 +6远程（1d6/×3，短弓）；全力攻击：+7近战（1d6/18-20，精制细剑）或 +6远程（1d6/×3，短弓）；特殊攻击：—；特性：逸闻知识5，吟唱4/天（破咒曲，*迷魂*，提振技能，激发勇气+1），精灵特性，昏暗视觉；阵营：混乱中立；豁免：强韧+2，反射+8，意志+6；力量10，敏捷16，体质10，智力13，感知8，魅力16。

*技能和专长：*唬骗+10，交涉+12，易容+10（扮成他人时+12），收集信息+10，躲藏+10，威吓+5，聆听+1，潜行+10，表演+12，搜索+3，侦察+1；钢铁意志，武器娴熟。

*语言：*通用语，精灵语，一项其他语言

所有品：+1镶嵌皮甲，精制小圆盾，精制细剑，短弓，30支箭，*抗力斗篷+1*，*隐形术药水*，攀爬工具，易容工具，礼服，艺人服装，10颗苔藓状玛瑙（每颗价值10金币），12白金币，信用证，身份证（两份，一份是假身份），通行证（两份，一份是假身份）。

已知吟游诗人法术(3/3/1；豁免DC13+法术环数)：0环—*舞光术*, *侦测魔法*, *幻音术*, *催眠曲*, *法师之手*, *传讯术*；1环—*魅惑人类*, *脚底抹油*, *睡眠术*；2环—*变身术*, *暗示术*。

西维斯家族（HOUSE SIVIS）

通过发挥抄录龙纹的能力，西维斯家族的侏儒是语言和文字的专家。除维持联系科瓦雷各国的魔法通讯线路外，西维斯家族在各城市还提供翻译，公证，调停和宣传等服务项目。

所有的侏儒都喜爱魔法，柯兰堡的学者数千年来都在研究魔法的理论。距今二千八百年前，当抄录龙纹刚刚出现在西维斯家的时候，侏儒很快就掌握住这种能力，并且开始应用。西维斯侏儒很清楚龙纹的能力，但同时也很警惕这种能力潜在的危险性。因此，拥有龙纹的后裔会立即开始为社会服务，但同时家族和国家政治保持距离。西维斯家族的侏儒是同胞中首先离开吉拉哥与人类混居的群体。现在，他们的服务已经成为绝对必要的组成部分。在过去的岁月里，西维斯家族保持着绝对公正的声誉，而这对国王间的交流而言非常重要。

西维斯家族热爱官僚体系。各国都有九员评议会负责管理国内经营，而各评议会分别派出代表参加柯兰堡的最高评议会，负责家族在科瓦雷的整体事务。在吉拉哥，领导的地位表面是通过对家族的贡献取得，但暗地里却有各种政治争夺和阴谋诡计的参与。目前最高评议会的主席是莉瑟·琳利曼·迪·西维斯（绝对中立，女性侏儒，吟游诗人 6 级／龙纹后裔 4 级）。她在过去九十年里领导着家族，在计划和谈判时特别泼辣。

作为谨慎的旁观者，西维斯家族除加强在科瓦雷地区的影响外，没有其他目标。但在家族内部暗地里永远在为等级和地位争夺。但侏儒的争夺并没有影响彼此间的关系；两名互相陷害的侏儒可能仍然会对酌，分享美好的时光。就某种意义而言，这种争夺更像是永恒的棋类游戏，而侏儒也非常享受这种游戏，把受到的挫折当作是需要克服的新挑战

西维斯家族主要经营两种活动，交流行会和公证行会。交流行会主要提供翻译，讲解，仲裁和宣传等服务。此外，交流行会还负责维护通讯站网络，只要交纳费用，信息就可以由当地通讯站传递到科瓦雷的其他通讯站。公证行会主要处理文件，西维斯侏儒通过秘法印鉴别法律文件，同时还提供证书，翻译，帐目管理，以及抄录服务。他们制作秘密文件的能力特别出色，可以通过*迷幻手稿*制作只有特定对象可以阅读的信件。



一片西维斯家族的飞地

典型西维斯家族抄写员：侏儒，专家6；CR5；中型类人生物；HD6d6+6+3；hp30；先攻+0；速度20尺；AC11，接触11，措手不及11；BAB+4；擒抱-2；攻击:+3近战(1d4，木棍)；全力攻击:+3近战(1d4，木棍)；特性:侏儒特性，昏暗视觉；阵营:绝对中立；豁免:强韧+4*，反射+3*，意志+8*；力量7，敏捷11，体质12，智力12，感知14，魅力8。

技能和专长：估价+8，解读文书+12，收集信息+1，知识(神秘)+10，知识(地理)+10，知识(历史)+10，知识(地方)+10，聆听+4，专业(抄录)+14，语言(任意两项)，生存+2(防止迷路或避免自然灾害时+4)；细致，技能专攻(专业[抄录])，健壮。

语言:通用语，侏儒语，三项其他语言

所有品:木棍，抗力斗篷+1，羊皮纸，墨水和笔，学者服装，50金币，身份证，通行证。

*侏儒对幻术系法术的豁免有+2种族加值。

萨拉释克家族(HOUSE THARASHK)

探索龙纹的萨拉释克家族由人类和半兽人共同组成，成员包括勘探员，调查员和赏金猎人。距今一千年前，探索龙纹开始在阴影湿地出现。距今五百年前，西维斯家族的代表造访阴影湿地后，探索龙纹成员决定按照侏儒的标准建立自己的经济力量

家族最初经营对象是附近地区蕴藏的艾伯伦龙晶：而萨拉释克家也很快就成为科瓦雷最主要的艾伯伦龙晶供应商。在最近三百年间，家族的经营已经遍及科瓦雷，独霸勘探和追踪行业。

代表原本部落决定家族事务的三巨头居住在泽拉拾克。成员包括达瑞克·D·维尔登（混乱善良，男性人类，巡林客 6 级 / 龙纹后裔 3 级），昆达尔·埃释塔（中立邪恶，男性半兽人，游荡者 6 级 / 龙纹后裔 3 级），以及麦艾吉姆·D·萨拉释克（绝对中立，女性半兽人，专家 5 级 / 德鲁伊 7 级 / 西伯瑞斯后裔 1 级）。三巨头任命地区领导负责萨拉释克家族在各国的经营，而这些领导转而把特定地区交给基层官员管理。

虽然兽人从未能拥有探索龙纹，但萨拉释克家族也包括许多兽人成员。兽人成员可以利用强壮的身体进行开采和勘探，或是协助龙纹家族成员和赏金猎人完成任务。

萨拉释克家族通过探索行会维持着许多业务。家族成员帮助矿业者定位矿藏，同时也经营开采行业。行会垄断着艾伯伦龙晶的交易，通过龙纹以及非龙纹的调查员和赏金猎人控制着相关业务。此外萨拉释克家族最近也在推销卓姆佣兵，其中包括各种怪物士兵，食人魔劳工，鸟妖斥候等等。

典型萨拉释克家族赏金猎人：半兽人，巡林客4；CR4；中型类人生物(兽人)；HD4d8+4；hp25；先攻+2；速度30尺；AC15，接触12，措手不及13；BAB+4；擒抱+5；攻击:+5近战(1d12+1/×3，巨斧）或 +7远程(1d8+3/×3，精制复合长弓带*+1箭*)；全力攻击:+5近战(1d12+1/×3，巨斧）或 +5/+5远程(1d8+3/×3，精制复合长弓带*+1箭*和速射专长)；特殊攻击:宿敌(巨人+2)；特性:动物伙伴(重型马)，野性认同+2(对魔法兽-2)；阵营:守序邪恶；豁免:强韧+5，反射+6，意志+3；力量12，敏捷15，体质12，智力10，感知14，魅力6。

*技能和专长：*攀爬+4，驯养动物+1，医疗+5，躲藏+6，知识(地下城)+4，知识(地理)+4，知识(自然)+3，聆听+6，潜行+6，侦察+6，生存+5，游泳+4；坚忍[B]，近程射击，精准射击，速射[B]，追踪[B]。

*语言：*通用语，兽人语。

准备的巡林客法术(1；豁免DC12+法术环数)：1环—行踪无迹。

所有品：精制镶嵌皮甲，巨斧，精制复合长弓(+2力量加值)，25支+1箭，抗力斗篷+1，猫之优雅药水，树肤术药水+2，睡袋，帐篷，水袋，许可证，身份证，通行证。

重型马(动物伙伴)：CR1；大型动物；HD3d8+6；hp19；先攻+1；速度35尺；AC17，接触10，接触16；BAB+2；擒抱+9；攻击:-1近战(1d6+1，蹄踢)；全力攻击:1近战(1d6+1，2蹄踢)；特性:奖励技巧，链接，昏暗视觉，灵敏嗅觉，共享法术；阵营:绝对中立；豁免:强韧+5，反射+4，意志+2；力量16，敏捷13，体质15，智力2，感知12，魅力6。

*技能和专长:*聆听+4，侦察+4；坚忍，飞跑

*所有品：*鳞甲，鞍座。

索兰尼家族(HOUSE THURANNI)

索兰尼家族的精灵曾经隶属费奥兰家族，在终末战争中，家族部分成员因为立场原因发生冲突，最终导致分裂。现在，索兰尼家族在情报，监视，间谍，甚至表演艺术等行业与费奥兰家族直接竞争

。两家族目前共享阴影龙纹，但历史较短的家族在竞争中仍然处于弱势。

独立后的２５年以来，索兰尼家族在拉扎尔邦联帝王港的总部经营着阴影网络。虽然家族在科瓦雷各地都设有分部，但族主似乎更偏好万塔都市萨恩。埃拉尔・Ｄ・索兰尼（守序中立，男性精灵，游荡者５级／龙纹后裔３级）负责经营家族的活动，主要顾客来自坎纳斯，卓姆，夸巴拉和拉扎尔邦联。据说男爵正在和翡翠利爪骑士团联合，但即使是费奥兰家族也没法证实这条流言。

两个精灵家族都不对外宣传自己的真实活动，在公众眼中他们只是著名的表演艺术家，相比之下，索兰尼家族计划更隐秘，行动方式也更激进。如果任何势力需要情报服务，或是家族掌握到可以卖得好价钱的材料，家族代表就会从阴影中出现，伴着狡黠的微笑轻声提出交易方案。

Ｄ・索兰尼男爵身边总追随着两名同伴，雷姆和雷克这两名的高等幽影负责家族族主的保安，同时还提供意见和建议，它们从未远离族主。无论族主在帝王港还是在萨恩，或是在索兰尼家族各地的其他分部，无论是为经营还是度假，男爵的幽影总会陪伴在他身边。

典型索兰尼家族刺客：精灵，游荡者6/刺客1；CR7；中型类人生物；HD7d6-7；hp27；先攻+7；速度30尺；AC17，接触13，措手不及14；BAB+4；擒抱+4；攻击：+5近战(1d8/19-20,精制长剑) 或 +7远程(1d8+1/×3,长弓带+1箭)；全力攻击：+5近战(1d8/19-20,精制长剑) 或 +7远程(1d8+1/×3,长弓带+1箭)；特殊攻击：夺命攻击，用毒，偷袭+4d6，法术；特性：精灵特性，反射闪避，昏暗视觉，寻找陷阱，陷阱感知+2，直觉闪避；阵营:混乱邪恶；豁免：强韧+1，反射+10，意志+3(对抗惑控系法术或效果时+5)；力量10，敏捷16，体质8，智力14，感知13，魅力12。

技能和专长：平衡+10，唬骗+7，交涉+3，易容+7(扮成他人时+9)，伪造文书+7，躲藏+11(在阴暗或黑暗环境下+12)，威吓+3，跳跃+2，聆听+8，潜行+11，开锁+8，专业(艺术)+6，搜索+9，手上功夫+10，侦察+8，翻滚+8，绳技+5(绑人时)；精通先攻，近程射击，精准射击。

语言：通用语，精灵语，一项其他语言。

准备的刺客法术(1；豁免DC12+法术环数)：1环—*克敌机先*。

所有品：防御护腕+4，精制长剑，长弓，15支*+1箭*，5支*+1追踪箭*，影纺斗蓬，礼服，2枚金戒指(每枚价值25金币)，腰包(3d6银币和2d6金币)，身份证(两份,一份是假身份)，通行证(两份,一份是假身份)。

瓦塔利斯家族
HOUSE VADALIS

拥有畜牧龙纹的瓦塔利斯家族掌握着安抚和控制动物的能力。瓦塔利斯家族畜牧行会饲养并出售各种类型的动物，而瓦塔利斯家的饲养员也在科瓦雷各地充当车夫，训练员，以及厩管员。

瓦塔利斯家的成员由人类组成，在距今二千年前移居埃鲁登原野。之后二百年，畜牧龙纹开始出现，并成为新移民防备当地各种原始野兽的好帮手。这种能力就好像是诸神的恩赐，而瓦塔利斯家族也充分利用这种能力，发展成现在的强势经济地位现在，瓦塔利斯家族的影响已经超出埃鲁登原野，畜牧行会在科瓦雷各地都设有分部。瓦塔利斯家族重视家庭胜过商业，家族族主达林・Ｄ・瓦塔利斯（混乱善良，男性人类，专家８级）居住在瓦纳城中心的总部经营家族活动，而且家族在东部埃鲁登也控制着许多城镇。

瓦塔利斯家族出产优质的坐骑，牲畜和守护兽，他们饲养各种自然动物，驯服的魔法生物，以及由历代试验改良的魔育动物。无论是魔育凶暴狼还是飞马坐骑，瓦塔利斯家族是各种罕见生物的原产地。

除饲养和出售动物外，畜牧行会还提供其他各种服务。瓦塔利斯家族在各主要城镇和都市经营马厩，提供各种动物训练和兽医检查服务，还向商队和客车出租驾驶员。虽然速度较慢，但瓦塔利斯家族提供的传信鸟和传信坐骑服务可以涉及西维斯家族和欧瑞恩家族没法覆盖的偏远地区。

瓦塔利斯家族与欧瑞恩家族关系紧密，欧瑞恩商队通常雇佣瓦塔利斯家族的驾驶员和动物。自从德鲁伊从原始森林里出现，瓦塔利斯家族与森林守望者也保持着友好关系。然而并非所有的埃鲁登德鲁伊支派都赞同瓦塔利斯家族的做法。其中灰烬誓盟特别讨厌

瓦塔利斯家族，时常骚扰和劫掠家族土地。此外，自二十年前试图偷窃维伦那骑乘马群以来，瓦塔利斯家族与维伦那精灵保持着苦涩的敌对关系。

典型瓦塔利斯家族驯兽师：人类，平民5；CR2；中型类人生物；HD5d4；hp12；先攻+1；速度30尺；AC13，接触11，措手不及12；BAB+2；擒抱+2；攻击：+3近战(1d3瘀伤,鞭子) 或 +2近战(1d6,木棒) 或 +3远程(1d8/19-20,轻弩)；全力攻击：+3近战(1d3瘀伤,鞭子) 或 +2近战(1d6,木棒) 或 +3远程(1d8/19-20,轻弩)；占据/触及：5尺/5尺(鞭子15尺)；阵营：中立善良；豁免：强韧+1，反射+2，意志+0；力量11，敏捷12，体质10，智力10，感知9，魅力12

*技能和专长：*驯养动物+9，骑乘+9，绳技+9；擅长异种武器(鞭子)，骑乘射击，骑乘战斗。

*语言：*通用语。

*所有品：*皮甲，鞭子，木棒，轻弩，10支矢，50尺麻绳，骑乘鞍座，身份证。

黑暗梦境
THE DREAMING DARK

黑暗梦境是灵能间谍和刺客的秘密组织，也是居住在梦境异界达·库尔的梦族在世界中的眼睛和肢体。虽然表面看来，黑暗梦境好像在和瑞依卓尔的半魇灵同盟，但他们的目标更诡异神秘，而且总是非常致命。守序邪恶的组织总部设在瑞依卓尔的达·金城，秘密徽记是由翅膀遮蔽的眼睛，而眼睛的式样代表着成员在组织中的级别。

数千年来，瑞依卓尔都是神秘而封闭的土地。半魇灵严格把守着各种秘密情报，外界根本没法涉足帝国的领地。在瑞依卓尔的历史中，半魇灵和艾伯伦的其他生物没有任何交往的记录，但在最近的数十年里，情况开始发生变化。虽然外界仍然没法接近瑞依卓尔，但半魇灵外交官员却频繁出现在科瓦雷的宫廷里。

很久以来，半魇灵都在艾伯伦各地都维持着间谍网络。黑暗梦境数世纪中都躲在阴影中观察着世界，而半魇灵在瑞依卓尔积蓄力量。现在，梦族已经决定展开行动，而黑暗梦境正是他们的先锋。

如果提到黑暗梦境，瑞依卓尔的外交官员会否定自己的国家和黑暗梦境有任何联系。这种解释的确属实，黑暗梦境是直属达·库尔领导的组织。黑暗梦境虽然向瑞依卓尔朝廷提供情报，但瑞依卓尔的统治者却没法调动黑暗梦境的成员。在达·库尔的组织体系中，黑暗梦境的成员级别甚至要高过瑞依卓尔的官员。

黑暗梦境的成员是半魇灵，乘载梦族灵体的人类躯壳。有些成员会通过易容隐藏在当地居民中，有些则伪装成半梦灵。组织可以调动许多邪恶的灵能者进行侦察和收集情报，在数世纪里，他们在许多国家培养内奸。因此，黑暗梦境对各犯罪集团，商业行会，以及学术机构都保持着相当的影响力，其成员已经渗透到各龙纹家族和王室朝廷。

午夜环由半魇灵中最强的灵能者组成，负责指挥成员活动。午夜环的领导梦境吞噬者（也被称作造梦者）直接向达·库尔中心的梦族负责。梦境吞噬者可以和达·库尔的灵体进行沟通，而没有被吞噬或毁灭的危险。

虽然黑暗梦境的成员遍布艾伯伦，但当半魇灵睡眠时，灵体会返回达·库尔的肉体。黑暗梦境通常会避免和其他组织接触，他们最主要的对手是艾达尔的半梦灵以及光芒大道的祭司。

典型黑暗梦境间谍：半魇灵，心灵术士(洞察者)4/游荡者3(灵魂螯爪灵)；CR8；中型类人生物(灵能)；HD4d4+3d6；hp22；先攻+5；速度30尺；AC11，接触11，措手不及10；BAB+4；擒抱+1；攻击：+4近战(1d6/19-20,*+1短剑*) 或 +5远程(1d6/×3,短弓)；全力攻击：+4近战(1d6/19-20,*+1短剑*) 或 +5远程(1d6/×3,短弓)；特殊攻击：类灵能能力，灵能，偷袭+2d6；特性：双重灵魂，反射闪避，天赋灵能，寻找陷阱，陷阱感知+1；阵营：守序邪恶；豁免：强韧+2，反射+5，意志+9(+5*)；力量8，敏捷12，体质10，智力17(16*)，感知18(13*)，魅力21(14*)。

*括号中的数值是梦族灵魂离开躯壳时的数值。

*技能和专长(半魇灵)：*自我催眠[P]+13，平衡+3，唬骗+20，专注+20(进入灵能集中[P]时+24)，交涉+23，易容+14(装成人类或扮成他人时+16)，收集信息+11，躲藏+7，威吓+18，跳跃+1，知识(位面)+16，知识(灵能)[P]+16，聆听+11，潜行+16，开锁+7，辨识灵能[P]+16，察言观色+18，侦察+20，翻滚+6；警觉，精通先攻，心力测谎[P]，精密心灵[P]。

*变化的技能(梦族灵魂离开时)：*平衡+3，唬骗+8，专注+11(进入灵能集中[P]时+15)，交涉+11，易容+11(装成人类或扮成他人时+13)，收集信息+8，躲藏+7，威吓+6，跳跃+1，知识(位面)+7，知识(灵能)[P]+7，聆听+8，潜行+7，开锁+7，辨识灵能[P]+7，察言观色+6，侦察+8，翻滚+6。

[P]这些技能或专长记载在《扩展灵能手册》中。

*语言：*通用语，精灵语，梦族语，瑞依卓尔语。

所有品：+1短剑，短弓，25支箭，*天才龙晶(专注)*，旅行者服装，易容工具，身份证(两份,一份是假身份)，通行证(两份,一份是假身份)。

类灵能能力：1/天—*身体调节*，*本我暗示*(DC 17)，*心灵链接*，*灵能魅惑术*(DC16)，*体验剧痛*(DC 17)；3/天—*身体平衡*，*隔空之手*，*惰性护甲*，*灵能嗅觉*。显能者等级6，豁免DC基于魅力。

典型洞察者已知异能(灵能点27，豁免DC13+异能环数)：1环—*猫落术*[A]，*隐匿思想*，*水晶碎片*[A]，*力场屏障*[A]，防御预知；2环—*遥感术*，*心灵尖刺*[A]，*阅读物体*[A]，*时间印记*。

[A]这些异能可被增幅。

护门者（THE GATEKEEPERS）

护门者由致力保卫自然免受非自然威胁的德鲁伊组成。他们终生在与异怪抗争，防备异界生物的侵犯，并看守在古代被封印的邪恶生物。

护门者维持着科瓦雷最古老的德鲁伊教条。距今一万五千年以前，黑龙瓦瓦拉卡来到阴影湿地集合信徒。她预见到未来将发生的浩劫必须由更年轻的种族克服，因此她向兽人传授如何利用植物和泥土，如何通过西伯瑞斯环的运动解读未来。她要求学徒观测浩劫的迹象，牢记着保持自然界的平衡，对抗腐朽生灵的力量。

在七千年后，科瓦雷的首次灾难降临：异变魔的进攻。异变魔率领着灵吸怪，眼魔以及其他异怪，想要重塑科瓦雷。这场战争造成大地精帝国的崩溃，给世界留下可怕的伤痕。但瓦瓦拉卡学徒的目标最终得以达成，通向瑟瑞奥特的传送门被自此封印，仍然留在艾伯伦的异变魔躲进凯博尔的深渊。但问题是，这场战争真是瓦瓦拉卡预言的灾难，或是更恐怖的浩劫将要在未来发生？

护门者在异变魔的战争中也受到削弱，残余的信徒撤退到阴影湿地和埃鲁登原野的深处。护门者野蛮人和巡林客负责剿灭仍然在活动的异怪，而德鲁伊负责通过观测天空预测未来灾难的迹象。最终，人类移民科瓦雷，护门者与他们共同分享自己的秘密，部分人类也开始为这古老的目标努力。目前，阴影湿地是护门者的根据地，而在埃鲁登原野，森林守望者以及其他由德鲁伊宗师欧里安发起的支派影响却远远超过护门者。

护门者组织非常松散，预备成员逐渐成为学徒，最后成为护门者，阶位和身份则需要靠年资和贡献来赢得。高级德鲁伊指导着护门者，但他们数量很少。每名护门者领导着许多预备成员（低级德鲁伊）和学徒（中级德鲁伊）。每名学徒领导着三到四名猎杀者。在阴影湿地，支派的野蛮人猎食者通过自然的愤怒引导行动，而在埃鲁登原野，巡林客猎手耐心地追踪异变魔身后的可怕踪迹。

护门者希望保卫自然免受变异体生物，异界生物，亡灵，以及其他非自然生物的威胁。他们总是保持着警醒，准备与再度兴起的黑暗势力展开战争。埃鲁登的护门者与当地最强势的德鲁伊支派森林守望者关系良好。就总体而言，护门者对五国的政治和事务没有任何兴趣。

典型护门者学徒：半兽人，德鲁伊4；CR4；中型类人生物(兽人)；HD4d8+8；hp29；先攻-1；速度20尺(基础30尺)；AC14，接触9，措手不及14；BAB +3；擒抱+5；攻击：+6近战(1d8+3/×3，*+1矛*) 或 +2远程(1d4+2，投石索)；全力攻击：+6近战(1d8+3/×3，*+1矛*) 或 +2远程(1d4+2，投石索)；特殊攻击：法术；特性：动物伙伴(鳄)，黑暗视觉60尺，抵抗自然诱惑，无踪步，野性认同+3（对魔法兽-1），穿林；阵营：绝对中立；豁免：强韧+6，反射+0，意志+7；力量15，敏捷8，体质14，智力10，感知16，魅力8。

技能和专长：专注+6，驯养动物+3，医疗+7，知识(自然)+6，骑术+3，法术辨识+4，生存+9；调制药水，追踪。

语言：通用语，兽人语。

所有品：革甲，重木盾，*+1矛*，投石索，20颗弹丸，2绊足包，腰包（5颗神莓，*治疗轻伤药水*，*熊之坚韧药水*，*大步奔行药水*，旅行者服装，鱼网，水袋。

准备的德鲁伊法术(5/4/3；豁免DC13+法术环数)：0环—*治疗微伤*，*侦测魔法*，*修复术*，*阅读魔法*，*净化食粮*；1环—*治疗轻伤*，*纠缠术*，*魔牙术*，*燃火术*；2环—*动物信使*，*树肤术*，*熊之坚韧*。

鳄(动物伙伴)：CR3；中型生物；HD5d8+15；hp 37；先攻+1；速度20尺，游泳30尺；AC17，接触11，措手不及16；BAB+2；擒抱+6；攻击：+6近战(1d8 +7，啮咬) 或 +6近战(1d12+7，尾击)；全力攻击：+6近战(1d8+7，啮咬) 或 (1d12+7，尾击)；特殊攻击：精通攫抓；特性：奖励技巧(2)，反射闪避，闭气，链接，昏暗视觉，共享法术；阵营：绝对中立，豁免：强韧+7，反射+5，意志+2；力量20，敏捷13，体质17，智力1，感知12，魅力2。

技能和专长：躲藏+7*，聆听+4，侦察+4，游泳+13；警觉，技能专攻(躲藏)。

*鳄在水中进行躲藏检定时可获得+4种族加值。此外，鳄可躺在水中只露出眼睛和鼻孔，这种情况下进行躲藏检定时可获得+10掩蔽加值。

柯兰堡图书馆
THE LIBRARY OF KORRANBERG

柯兰堡图书馆坐落在吉拉哥最东南的港口城市，是科瓦雷最著名的知识学术中心。除去向学者和探险家提供资料以外，图书馆还向探索远古文明和未知地带的冒险计划提供资金援助。

吉拉哥的侏儒对知识非常饥渴，而这种好学的精神正是柯兰堡图书馆诞生的基础。柯兰家族著名的博学士对天命诸神实际是封神成功的巨龙这种理论非常着迷。这位侏儒，杜瑞斯·埃莱尔·ir·柯兰相信，如果他能够汇集到足够的知识和信息，超越天命诸神中的奥林，就可以取代奥林在天命诸神中的位置。柯兰家族对杜瑞斯的野心展开相当的投资，而且即使是对这种封神野心没有任何兴趣的侏儒也希望能建立起这样的知识中心。随着时间的推移，杜瑞斯最终过世，但他的图书馆仍然存在。随着诸世纪的推移，图书馆继续发展膨胀。随着伽利法王国的兴起，来自科瓦雷各地的贵族都在图书馆的学院就读。目前，柯兰堡图书馆已经是科瓦雷经济的重要组成部分，资助各种探索活动拓展知识，也是冒险者重要的雇主。

柯兰堡的市民对自己的图书馆感到非常自豪。市民可以免费浏览图书馆，而且所有市民都必须在图书馆服务四年。这种服务被看作奉献精神的体现，同时也是种教育经验。许多市民都愿意增加服务期限，充当教授，研究院，管理员，或是其他重要职位。

图书馆的八所学院各专注特定的科目。目前，学院保存着各种文献，保存文献的藏书室已逾三百万间。各学院的首席组成中央评议会，管理图书馆的活动。评议会的领导由图书馆创始者柯兰家族的直系后裔中选择。如同所有吉拉哥的政治活动，在柯兰堡任职需要应付各种阴谋，恐吓，以及诡计。目前的最高评议员艾莉娜·埃莱尔·ir·柯兰（守序邪恶，女性侏儒，望族 5 级 / 吟游诗人 2 级）是位非常精明的女性，为维持自己的地位曾经击溃过许多家族内部的竞争对手。

图书馆的总部在柯兰堡，但在科瓦雷各国的都市都保有分部。这些分部为图书馆研究队提供栖身的场所。虽然图书馆并未像十二学院或魔法评议会那样专注魔法的研究，但却拥有世代积累的藏书室。这些限定性文献和秘密藏书室守卫森严，同时也设有结界防范各种形式的探知和间谍。

虽然图书馆由外部看来就非常宏伟，但由内部看来甚至更加巨大。当研究员在图书馆进行预约后，管理员会提供目录石，这种桔红色的水晶里保存着研究员希望浏览的题目。私有研究室最初印象看起来狭窄，好像图书馆那异次元黑暗空间中仅有的光明。而在光明中除去摆放着桌椅，试验台，以及台座供研究员使用，还提供羽毛笔，墨水，羊皮纸和印鉴。当目录石放在台座顶部后，黑暗中会涌出满是书籍和卷轴的壁橱，形成研究室的墙壁。当研究员完成阅读后，可以移除目录石，书架会远去消失，而研究员也可以离开研究室。

典型图书馆书记员：侏儒，专家6；CR5；小型类人生物；HD6d6；hp21；先攻+1；速度20尺；AC12，接触12，措手不及11；BAB+4；擒抱-2；攻击：+3近战(1d3-2/19-20, 匕首) 或 +6远程(1d3-2/19-20, 匕首)；全力攻击：+3近战(1d3-2/19-20, 匕首) 或 +6远程(1d3-2/19-20, 匕首)；特性：侏儒特性，昏暗视觉；阵营：守序中立；豁免：强韧+2*，反射+3*，意志+5*；力量7，敏捷12，体质10，智力14，感知10，魅力11。

*技能和专长：*手艺(炼金术)+8，解读文书+11，交涉+2，收集信息+2，躲藏+5，知识(神秘)+8，知识(建筑和工程)+8，知识(地理)+8，知识(历史)+14，知识(地方)+11，知识(贵族和皇室)+11，聆听+2，搜索+4(寻找秘门或者隐藏房间时)，法术辨识+15，使用魔法装置+8(使用卷轴时+12)；魔法天赋，技能专攻(解读文书)，技能专攻(知识[历史])。

*语言：*通用语，矮人语，侏儒语，一项其他语言。

所有品：匕首，学者服装，2d4间上锁图书馆的钥匙，身份证。

*侏儒对幻术系法术的豁免有+2种族加值。

砂主（THE LORDS OF DUST）

砂主是混乱邪恶的秘密组织，由邪兽鬼和各种魔物组成，在数千年里玩弄着科瓦雷的普通种族。他们潜藏在科瓦雷的阴影中，密谋解放封印在凯博尔深远里的古代王侯，希望能通过他们获得力量，或是在普通种族中散布痛苦和折磨。砂主的行动基地主要在恶魔荒原和安黛尔。组织标识身份的象征是废塔轮廓。

砂主对复杂的组织体系没有任何兴趣。最强的魔物有时会聚集在邪兽鬼的古都讨论当前的计划和目标，但并没有共同的领导，成员的地位需要通过头脑和力量来维持。组织中许多力量较弱的魔物，低级邪兽鬼以及其他恶魔成员为首脑的需要服务。

砂主可以永生，因此他们的思路与血肉生物有很多区别。有时他们的行动可以看出清晰的目标，

有时却只是想要制造混乱，把常见种族放在棋盘中玩弄。这种游戏可能会持续数世纪，甚至连希恩德瑞克的毁灭以及伽利法王国的崩溃都可能有砂主成员在幕后的参与，毕竟，魔物喜欢拨乱文明的丝线，并享受种族崩溃时的痛苦和折磨。

多数精明狡诈的魔物都希望强化自己的力量。有些希望解放他们原本侍奉的王侯，有些则想要找到方法吸收王侯的力量加强自己本身。

砂主特别喜好阴谋诡计，他们绝少和凡物发生正面接触。邪兽鬼可以阅读思想，化身成凡物的形体，因此也渗透进各政府，行会以及组织内部。甚至其他阴谋集团，例如金权会或是黄泉巨龙会，都受到砂主的威胁。魔物的计划可能需要花费数世纪时间，而邪兽鬼内奸甚至可能在百年间等待适合的行动时机。因此近乎所有组织都可能被砂主所用，至少是被暂时性地欺骗。而明确侍奉邪兽鬼的组织只有恶魔荒原的野蛮部落。

有两股力量反对砂主：阿贡尼森的巨龙和密阁成员，以及银焰教会。巨龙在恶魔纪元就曾经帮忙击败邪兽鬼王侯，而许多砂主成员现在仍渴望着报复。只要砂主的成员发现密阁的计划，都会坚决进行反制。而巨龙也会尽全力暴露或消灭砂主的内奸，阻止他们解放古老的王侯。

银焰教会殿卫侍奉的力量同样曾经封印邪兽鬼王侯，他们在剿灭这些远古邪恶生物时没有任何宽容可言。但是，凡物的肉体非常脆弱，而银焰教会和密阁的成员都有可能被强力的魔物欺骗，收买甚至诱惑。

砂主是艾伯伦最纯粹的邪恶势力。凡物在组织中没有任何地位，只是工具，玩物和仆役。就通常情况而言，冒险者会与砂主为敌，或是暴露他们的计划，或是展开直接冲突。但冒险者也很可能被砂主欺骗，邪兽鬼有时会充当可信的朋友，引诱他们执行有可能危及善良势力的任务。

典型砂主成员：扎吉亚邪兽鬼，战士5；CR13；中型异界生物(本地)；HD7d8+35+5d10+25；hp119；先攻+2；速度40尺；AC29，接触12，措手不及27；BAB+12；擒抱+18；攻击：+20近战(1d10+9/17-20，*+1重剑*) 或 +18近战(1d4+5，爪抓) 或 +15远程(1d8+6/×3，精制复合长弓)；全力攻击：+20/+15/+10近战(1d10+9/17-20，*+1重剑*) 和 +13近战(1d6+2，啮咬) 或 +18近战(1d4+5，爪抓) 和 +13近战(1d6+2，啮咬) 或 +13/+13/+8远程(1d8+6/×3，精制复合长弓带速射专长)；特殊攻击：侦测思想，类法术能力；特殊：改变外形，伤害减免15/善良和穿刺，黑暗视觉60尺，异界生物特性，法术抗力22；阵营：守序邪恶；豁免：强韧+14，反射+8，意志+7；力量22，敏捷14，体质20，智力13，感知13，魅力11。

*技能和专长：*唬骗+14，攀爬+15，专注+15，交涉+4，易容+14，威吓+17，跳跃+19，聆听+11，察言观色+11，侦察+11；盲斗，顺势斩[B]，战斗反射[B]，擅长异种武器(重剑)，精通冲撞，精通重击(重剑)，近程射击，猛力攻击[B]，精准射击，速射，武器专攻(重剑)，武器专精(重剑)[B]。

*类法术能力：*3/天—寒冷之触(DC11)，克敌机先，吸血鬼之触(DC13)；施法者等级7，豁免DC10+法术环数，豁免DC基于魅力。

所有品：+1链甲，重钢盾，*+1重剑*，精制复合长弓(+6力量加值)，20支箭，假身份证。

莫格雷夫大学
MORGRAVE UNIVERSITY

莫格雷夫大学绝非科瓦雷最具声誉的研究机构，它没有柯兰堡图书馆或维纳恩学院那样丰富的资源，而且许多迹象显示，其考古活动与走私贩以及宝物商密切勾结。然而，虽然莫格雷夫大学没有柯兰堡以及安黛尔的同业那样的影响力，但对还没有赢得地位的年轻冒险者而言却更容易接近。

在过去，多数贵族都在安黛尔或吉拉哥的学院接受教育。距今２６０年前，当拉瑞斯・ir・莫格雷夫卿在萨恩建立学院时，他宣布学院将成为“万塔都市的知识明灯，照亮遗忘在古代秘密。”虽然许多城市的元老都赞同莫格雷夫的作为，他也有许多麻烦。传说莫格雷夫是通过在黑市贩卖达坎时代的文物暴富，而建立大学的目的就是帮助他倒卖宝物。尽管有种种猜测，但萨恩与希恩德瑞克接近的地理位置使莫格雷夫大学成为希望研究神秘大陆的学者聚集地。

莫格雷夫大学的院长由莫格雷夫家最年长的后裔担任。目前学院的首脑是拉瑞安・ir・莫格雷夫（绝对中立，男性人类，望族２级／专家５级），这位学者终生在研究西文德瑞克的古老文明。

莫格雷夫大学正在努力建立在学术界的声誉，各科系的学者和贤者都在拼命寻找机会证明自己。然而，莫格雷夫大学堕落的声誉也是自作自受。许多原本保存在学院藏宝室里的希恩德瑞克和达坎时期珍贵文物都被“偷走”，通过黑市流进金权会手中。拉瑞安院长虽然发誓要扑灭走私和奸商，但除此以外却没有作出任何实际的努力。

大学有些内部成员的确在和走私犯以及盗贼勾结，但多数莫格雷夫的学者是真正喜爱自己的行业

。部分成员与柯兰堡图书馆，寻路者基金会以及十二学院保持着密切联系。虽然这些联系没法保证他们在更具声誉的学院任职，但冒险者却很可能拿到莫格雷夫学者的介绍信件。

典型莫格雷夫教授：矮人，专家4；CR3；中型类人生物；HD4d6+4；hp18；先攻-1；速度20尺；AC9，接触9，措手不及9；BAB+3；擒抱+3；攻击：+3近战(1d3瘀伤,徒手攻击) 或 +2远程；全力攻击：+3近战(1d3瘀伤,徒手攻击) 或 +2远程；特性：黑暗视觉60尺，矮人特性；阵营：守序善良；豁免：强韧+2*(对抗毒素+4)，反射+0*，意志+3*；力量10，敏捷8，体质13，智力13，感知9，魅力10。

*技能和专长：*手艺(雕刻)+8，知识(地下城)+8，知识(历史)+11，知识(地方)+8，知识(宗教)+8，表演(演讲)+10，专业(教授)+6；技能专攻(知识[历史])，技能专攻(表演[演讲])。

*语言：*通用语，矮人语，一项其他语言。

*所有品：*学者服装，许可证，身份证，通行证

*矮人对法术和类法术的豁免有+2种族加值。

翡翠利爪骑士团
ORDER OF THE EMERALD CLAW

翡翠利爪骑士团的声誉总是非常极端。在建立初期，翡翠利爪骑士团曾经被看作坎纳斯爱国者的终极表现，而现在翡翠利爪骑士团已经沦落成非法的恐怖组织，与各国合法政府对抗。但组织成立时的秘密以及真正的领导者却非常可怕。

表面看来，翡翠利爪骑士团好像是希望加强坎纳斯军事实力，但却被排除在军旅外的狂热者。但暗地里，组织对坎纳斯的声望和地位没有任何兴趣。只有部分高层成员清楚他们的真正主宰是沃尔，自封的死者皇后。

翡翠利爪骑士团的组织结构好像座冰山，暴露在表面的部分与隐藏在水中的部分没法相提并论。翡翠利爪骑士团经营着渗透科瓦雷各阶层的网络，在各政府，教会，龙纹家族以及机构中布有耳目。有些成员从未暴露自己的身份，有些则骄傲地穿着着骑士团的服装。

沃尔利用翡翠利爪骑士团散布恐惧和灾难，离间科瓦雷各国和他们的领导，制造混乱，以及进行沃尔之血成员没法完成的军事任务。翡翠利爪骑士



万塔都市萨恩
莫格雷夫大学的所在地

团的成员在世界范围内搜索强力的魔法物品，通过偷窃法师或是魔法研究机构来满足组织和沃尔的需要。

翡翠利爪骑士团的骑士穿着独特的半遮面头盔，锁甲外面罩着绣有利爪形状的外袍，手持链枷。

典型翡翠利爪骑士团士兵：人类，武者2；CR1；中型类人生物；HD2d8+5；hp14；先攻+0；速度20尺(基础30尺)；AC17，接触10，措手不及17；BAB+2；擒抱+3；攻击：+3近战(1d8+1,轻型链枷) 或 +2远程(1d8/19-20,轻弩)；全力攻击：+3近战(1d8+1,轻型链枷) 或 +2远程(1d8/19-20,轻弩)；阵营：守序邪恶；豁免：强韧+4，反射+0，意志+0；力量13，敏捷11，体质12，智力9，感知10，魅力8。

*技能和专长：*威吓+3，知识(宗教)+0，骑术+4；猛力攻击，健壮。

*语言：*通用语。

*所有品：*链甲，重木盾，轻型链枷，轻弩，20支矢，照明杖，罩袍，腰包(2d6银币，1d8金币)，身份证(二份，一份是假身份)。

王室家族
THE ROYAL FAMILIES

伽利法Ⅰ世时建立的王室家族现在仍然统治着科瓦雷的部分领地。在伽利法鲸吞五国后，他把五国的统治权交给自己最年长的五名后代。自此以后，如果伽利法统治者的后代年龄和数量能达到标准，都会维持这种传统。因此，对多数伽利法国王和女王而言，他们的后代在国王退位或驾崩前，已经拥有统治领地的经验，做好继承王位的准备。王位的继承权由最年长的后代取得，起码在嘉奥特国王驾崩，并最终引发终末战争的那场继承权争夺战以前都是如此。

目前，伽利法·ir·维纳恩的后代仍然在科瓦雷担任非常重要的角色。五国中仍有三国由维纳恩家族统治，而瑟雷恩的王室虽然已经失去宝座，但仍在国家政治中拥有重要地位。

奥萝拉·ir·维纳恩女王（中立善良，女性人类，望族8级）统治着安黛尔，她的家族以及忠实的贵族管理着国民。奥萝拉女王在首都费尔海文城利用短暂的和平积极展开各种调查和计划，随时准备掀起伽利法王冠继承权的新风暴。

勃兰奈尔·ir·维纳恩国王（混乱善良，男性人类，望族3级／战士8级）居住在古老的首都沃奥特，领导者布鲁兰的王室家族。勃兰奈尔比五国的其他统治者都要年老，但他的后代却没有能具备足够的仁爱和奉献精神。勃兰奈尔知道自己总会衰老到没法负担王冠的重量，因此也对布鲁兰的未来命运感到非常担忧。

统治着坎纳斯的坎埃斯Ⅲ世，实际是吸血鬼坎伊斯Ⅰ世（守序邪恶，男性吸血鬼[人类]，望族2级／战士1 1级）。他的朝臣和国民都很少知道国王的真实身份。他通过军事独裁完好地统治着国家，同时正在努力稳定和平时期，把自己的国家带向更积极的未来。

迪亚妮·ir·维纳恩（中立善良，女性人类，望族4级）领导着瑟雷恩的王室家族，现在担任神权国家没有实权的领袖。她正在秘密与外国势力合作，希望重新夺回瑟雷恩的领导权。但银焰教会牢牢把持着权力很难颠覆。

其他维纳恩家族的成员遍及科瓦雷，其中最有影响力的或许当属塞尔统治者家族的最后苗裔，欧捷夫·ir·维纳恩（守序中立，男性人类，望族3级／战士1级）。作为流浪的领袖，欧格夫目前以布鲁兰慷慨提供的难民聚集地新塞尔为自己的根据地。

典型王室后裔：人类，望族3；CR2；中型类人生物；HD3d8；hp17；先攻+1；速度30尺；AC11，接触11，措手不及10；BAB+2；擒抱+1；攻击：+4近战(1d6-1/18-20,精制细剑) 或 +3远程；全力攻击：+4近战(1d6-1/18-20,精制细剑) 或 +3远程；阵营：守序善良；豁免：强韧+1，反射+2，意志+4；力量8，敏捷13，体质10，智力14，感知12，魅力15。

*技能和专长：*唬骗+8，交涉+8，易容+8，知识(贵族和皇室)+8，表演(舞蹈)+8，骑术+7，察言观色+7；战斗反射，精通虚招，武器娴熟。

*语言：*通用语，侏儒语，一项其他语言。

*所有品：*精制细剑，贵族服装，钱包(2d10银币，2d6金币)，玺戒，信用证，身份证，通行证。

十二学会（THE TWELVE）

十二学会是龙纹家族的魔法研究院，这座十三层的要塞，漂浮在坎纳斯都市寇斯空中。作为结束龙纹战争的协议组成部分，哈德恩·D·卡尼斯建议各家族合作建立拓展实用魔法的研究院，以及研究龙纹和更传统魔法的基金会。要塞由埃德尔·D·卡尼斯设计建造，这位喜爱幻想的法师是究极制造者，他通过观测天相决定要塞应该由十三层高塔组成。“月相显示，完美的龙纹数量应当是十三种，”埃德尔含糊地解释道，“但我们仍然应当把这所研究院叫做十二学会，因为第十三种龙纹已经消

失。”没有任何成员想要和他进行争辩（虽然精灵仍然记得死亡龙纹，但他们宁愿忘记这话题。只有少数精灵领导者知道消失的龙纹背后的故事）。

自此以后，十二学会为世界带来许多魔法革新。例如，正是十二学会的机关术士帮忙发明出林兰德家族运营的飞空艇，以及西维斯家族的通讯站。

作为龙纹家族的延伸机构，十二学会试图在终末战争中维持中立。然而，许多隶属十二学会的法师和机关术士都对自己的国家非常忠诚，甚至超过与学院的联系，他们宁愿选择离开学院参加战争，而许多都在战争中牺牲。现在，十二学会虽然仍在保持运行，但正在积极寻求补充故去的成员，并保证所有家族的利益都能得到体现。

十二委员会负责管理学院，但委员数量却比十二名更多。虽然龙纹只有十二种，但费奥兰家族和索兰尼家族的分裂，以及卡尼斯家族的内部纷争都导致委员名额起伏波动。

十二学会可以调动巨额魔法资源和资金，著名的法师和魔匠师都希望能在学院里拥有自己的作坊。学院的革新成果由各家族分享，但总有谣言传说，某家族曾挪用资金进行秘密计划，或是试图掩盖重要的研究成果。

作为研究机构，十二学会的魔法学科特别优秀。十二委员会特别偏好能为社会带来实用价值和潜在收益的魔法革新。施展奥术的冒险者与十二学会交往频繁，学院可以调集各种稀有魔法材料，并拥有浩瀚的法术图书馆。但即使是对通常冒险者而言，十二学会也非常重要，学院贤者可以迅速鉴定稀有的魔法物品或神器。然而，为维持组织的声誉，十二学会只接待曾经得到过相当正面评价的冒险者

伽利法Ⅰ世对龙纹家族中立和公正立场怀有疑虑，因此建立起魔法评议会与十二学会竞争。目前两地的魔法研究机构正在以友好心态竞争资源，学生和魔法革新。

典型十二学会机关术士：人类，机关术士8；CR 8；中型类人生物；HD8d6；hp30；先攻+1；速度30尺；AC15，接触11，措手不及14；BAB：+6/+1；擒抱+5；攻击：+6近战(1d4-1/19-20,精制匕首）或+7远程；全力攻击：+6/+1近战(1d4-1/19-20,精制匕首）或 +7远程；特殊攻击：机关术，超魔即发物品；特性：物品知识，制造人工生命，制造经验，解除陷阱，物品制造，拆解萃取；阵营：中立善良豁免：强韧+2，反射+3，意志+7；力量8，敏捷12，体质10，智力17，感知13，魅力18。

*技能和专长：*估价+14，专注+11，手艺(任意)+14，知识(神秘)+14，知识(位面)+14，法术辨识+16(辨识卷轴上法术时+18)，使用魔法装置+15（激活卷轴、魔杖和奇物时+17)；调制药水，制造构装体，制造魔法武器与防具，制造魔杖，制造奇物，法术强效，天才工匠，法术延时，非凡工匠，传奇工匠，抄录卷轴。

*语言：*通用语，矮人语，一项其他语言。

*机关术：*4/4/4/1；豁免DC13+机关术环数。

所有品：防御护腕+4，精制匕首，*魅力斗篷+2*，*智力头带+2*，*人类定身术魔杖*(25发，*延时人类定身术*需消耗2发)，*闪电束魔杖*(20发，*强效闪电束*需消耗3发)，*石化构装体油膏*，*阵营武器卷*轴，*强化防具卷*轴，*修复中度损伤卷*轴，炽火胶，工匠工作服，精制工匠工具，身份证，通行证。

森林守望者
WARDENS OF THE WOOD

埃鲁登的密林里充满各种德鲁伊支派。各支派都由德鲁伊，巡林客以及其他与自然息息相关的成员组成，各支派都有自己的信条和成因。而其中最具规模，也最具影响的支派是森林守望者。守望者主要由人类组成，但也包括精灵，半精灵，侏儒，以及其他种族的成员。他们守卫着平原与森林，保护自然界以及自然界的居民免受各种自然和非自然的威胁。

德鲁伊宗师欧里安（绝对中立，*启智*松树，德鲁伊２０级）是除护门者外，埃鲁登各支派的权威。森林守望者直接为欧里安服务，是德鲁伊宗师在埃鲁登的耳目。

与护门者类似，森林守望者维持着平静的社群，照料着村民成长和学习。森林守望者统治着埃鲁登地区，在过去三十年间，森林守望者持续占据着森林，并开始向平原拓展。守望者的宗旨是维持文明和自然间的平衡，人类，兽人，鸟类和野兽都在世界占据着自己独特的地位，只是需要指导和帮助。守望者保护旅者免受强盗，猛禽以及异怪的威胁。只要土地和野兽得到必要的尊敬和关怀，他们也容许灌溉和畜牧。森林守望者与农夫和牧童共同保证自然界的各种需要。

德鲁伊支派在埃鲁登以外的地区没有什么影响。在森林里，森林守望者和护门者关系良好。其他支派虽然尊重德鲁伊宗师，但只在重要会议和仪式时相聚。欧里安虽然禁止德鲁伊支派间的冲突，但部分德鲁伊和巡林客总会按照冲动行事。森林守望者经常干涉灰烬誓盟的袭击，而寒冬仆役也偶尔和森林守望者的成员发生冲突。但在碧心城和德鲁伊宗师面前，所有德鲁伊必须完全抛弃矛盾和恩怨。

典型森林守望者：人类，德鲁伊6；CR6；中型类人生物；HD6d8+6；hp37；先攻+0；速度30尺；AC 17*，接触12*，措手不及17*；BAB+4；擒抱+3；攻击：+4近战(1d6/18-20,*+1弯刀*) 或 +4远程(1d4,投石索)；全力攻击：+4近战(1d6/18-20,*+1弯刀*) 或 +4远程(1d4,投石索)；特殊攻击：法术；特性：动物伙伴(凶暴獾)，抵抗自然诱惑，无踪步，野性认同+10(对魔法兽+6)，野性变身2/天，穿林；阵营：守序中立；豁免：强韧+6，反射+2，意志+8；力量8，敏捷10，体质13，智力12，感知16，魅力14。

*技能和专长：*攀爬+3，专注+10，交涉+6，驯养动物+9，医疗+7，跳跃+3(助跑后+7)，知识(自然)+10，聆听+7，骑术+2，法术辨识+5，侦察+7，生存+9(地表自然环境中+11)，游泳+4；警觉，自然施法，飞跑，守望者学徒*。

*语言：*通用语，德鲁伊语。

准备的德鲁伊法术(5/4/4/3；豁免DC13+法术环数)：0环—治疗微伤，侦测毒性，指北术，光亮术，阅读魔法；1环—魅惑动物，魔牙术，魔石术，隐雾术；2环—树肤术，猫之优雅，抵抗能量伤害，树化术；3环—移位术，高等魔牙术，中和毒性。

所有品：+1野性革甲，轻木盾，+1弯刀，投石索，20颗弹丸。

*守望者学徒专长让这位德鲁伊在森林战斗时，AC获得+2偏斜加值(上述数据中已经计入此加值)。

凶暴獾(动物伙伴)：CR3；中型动物；HD5d8+20；hp42；先攻+4；速度30尺，掘穴10尺；AC19，接触14，措手不及15；BAB+3；擒抱+5；攻击：+5近战(1d4+2,爪抓)；全力攻击+5近战(1d4+2,2爪抓) 和 +0近战(1d6+1,啮咬)；特殊攻击：狂暴；特性：奖励技巧(2)，反射闪避，链接，昏暗视觉，灵敏嗅觉，共享法术；阵营：绝对中立；豁免：强韧+8，反射+8，意志+4；力量15，敏捷18，体质19，智力2，感知12，魅力10。

*技能和专长：*聆听+6，侦察+6；警觉，健壮，追踪[B]。

寻路者基金会
THE WAYFINDER FOUNDATION

在年轻时，博罗曼·ir·岱奈卿是著名的淘金者和探险家。只有他领导的探险团曾经抵达霜落之地并活着回来讲述他们的经历。他曾经在卓姆与食人魔周旋，在阴影湿地捕捉甲伏怪，同时也是首位往返希恩德瑞克的半身人。在那段岁月里，他得到巨额的财富，但在前往希恩德瑞克的最后探险中，他受到某种没有任何魔法可以挽救的慢性衰弱诅咒。博罗曼的生命为时不多，他虽然没有能力亲自探险，却仍然希望能解开未知的秘密。因此，他用自己的财富建立起寻路者基金会，行会专门资助冒险者和探险家探索未知的危险地带，同时还为冒险者提供展示战利品以及讲述冒险经历的场所。

寻路者基金会是高度限定性的组织，只有得到组织邀请的知名冒险者和探险家有可能获得成员资格。寻路者总会在安黛尔举行，负责管理基金会的活动，各种决定都由投票产生。但只要博罗曼·ir·岱奈卿（中立善良，男性半身人，游荡者 6 级 / 极限探险家 4 级）仍然在生，就拥有最终的决定权，甚至可以推翻总会的决定。虽然他仍然拥有相当的能力，但岱奈受到衰弱诅咒的折磨，很少离开费尔海文城的基金会总部。

博罗曼·ir·岱奈是真正的慈善家：他希望自己的姓名能和未来的冒险挂钩，因为他已经没法参与现在的冒险。他同时也暗地里希望探险家能找到方法，治愈逐渐夺走他生命的奇异诅咒。当然，比起增加基金会的声誉或是进行学术性探索，许多基金会的成员更在意自己的财富和名望。寻路者基金会更像是各成员的联盟，而每位寻路者都拥有自己独特的性格。

典型寻路者探险家：半变形怪,游荡者5/巡林客1/极限探险家2；CR8；中型类人生物(变形生物)；HD5d6+3d8；hp33；先攻+8；速度30尺；AC18,接触15,措手不及14；BAB+5；擒抱+6；攻击:+6近战(1d6+1/19-20,*+1短剑*) 或 +9远程(1d4/19-20,手弩)；全力攻击:+6近战(1d6+1/19-20,*+1短剑*) 或 +9远程(1d4/19-20,手弩)；特殊攻击:宿敌 (地精+2),偷袭+3d6；特性：闪避加值+1,反射闪避,极限行动,次级变形,寻找陷阱,陷阱感知+2,直觉闪避,野性认同+3(对魔法兽-1)；阵营：混乱中立；潜能点5；豁免：强韧+3,反射+11,意志+0(对抗*睡眠术*和魅惑时+2)；力量11,敏捷18,体质10,智力14,感知8,魅力15。

*技能和专长：*估价+7,平衡+6,唬骗+11,攀爬+5,解读文书+7,交涉+6,解除装置+9,易容+9(用次级变形扮成他人时+19),脱逃+11,躲藏+11,威吓+6,跳跃+7,知识(地下城)+6,潜行+16,开锁+11,搜索+7,察言观色+7,生存+3(地下追踪时+5),翻滚+12,使用魔法装置+6(使用卷轴时+8)；潜能爆发，英雄本色，精通先攻，追踪。

*语言：*通用语，半身人语。

*所有品：+1蹑行皮甲,+1短剑,*手弩,10支矢,*敏捷手套+2,霍华德便利袋,*旅行者服装,6火柴,铁蒺藜,地图匣,铁橇,爪钩,50尺丝绳,牛眼提灯,帐蓬,水袋,精制盗贼工具,信用证,许可证,身份证,通行证。


随着终末战争的激化，一支战俑军团被派往抵御穿过塞尔北部边境的坎纳斯亡灵军团。

第九章

艾伯伦战役

艾伯伦世界的风格和传统高度奇幻世界略有差异。混合各种夸张的成分，以及黑色调的城市神秘事件（或者说黑色奇幻），艾伯伦世界可以容纳多种类型的冒险者。世界在灾难性的战争中受到严重的创伤，而且永远因此改变，而战后许多组织和阴谋集团都在暗地里争夺权利和影响力。但除去终末战争带来的恐惧和悲哀，现在的时代同样充满机遇和希望，新的英雄将有机会取代故去的勇者。

本章的内容与*《城主指南》*类似，特别是其中第三章和第五章。主要讨论如何设置艾伯伦战役的世界特色，以及艾伯伦冒险中应该包含哪些要素。本章内容的主要对象是城主，因此在本章的各种建议中，“您”通常代指城主。

创建团队(CREATING A PARTY)

当玩家创建角色时，应该与您共同合作，决定队伍的历史，为角色提供在游戏最开始时就能够相互合作的理由。他们如何相识？为什么合作？您可以考虑这些因素：

终末战争：王座堡协约已在两年前签署，世界正在自战争中恢复。但冒险者在战争中扮演什么样的角色？他们是士兵么？他们是否曾经同仇敌忾，或是曾经在战场兵戎相见？他们是否是佣兵，或是为某方势力作战？或许他们根本就没有参与战争。

恩主和老朋友：如果玩家已经与第八章中的各种组织建立起联系，可以帮助设定团队历史，并提供冒险开始时的契机。

势力和影响力较弱的组织适合作为初始的恩主。玩家需要在战役过程中，主动与强势组织，例如密阁或十二学院建立联系。角色可以隶属龙纹家族，而家族也可以用作恩主。此外，莫格雷夫大学作为弱势研究机构，也可以向初期的探险家提供机会。

共同的仇敌：角色可能因为他们对共同的仇敌而进行合作。第捌章中的许多组织都很难由独自挑战，所以他们必须共同合作，对抗相同的仇敌。但您应当注意，共同的仇敌只是背景要素，即使所有角色都有理由憎恨金权会，也并非等同每场冒险都必须有金权会的参与。

金钱：队伍成员也有可能因为生意而进行合作。如果冒险者的身份是自由调查员或佣兵，冒险开始的理由将非常简单，顾客带着生意找到他们而已。您可以为队伍提供经营生意的地点，例如城镇治安混乱地区的破旧阁楼。或许队伍会在当地的酒吧接洽顾客，而就把老板在所得利润中提成作为房间和膳食的费用。

共同的远期目标：队伍是否拥有共同的目标，可以在未来保持共同合作？共同的仇敌是很好的范例，但玩家同样可能发誓揭开希恩德瑞克的秘密，找出塞尔毁灭的幕后原因，或是得到寻路者基金会的邀请信。当玩家完成这些共同目标时，如果这些目标真的能完成，他们就应该能拥有足够的力量得到其他机会。

角色本身：每名玩家都应当花时间设计角色的背景。您可以考虑这些要素：

终末战争对角色的影响如何？他是遗孤，还是家庭的掌中明珠？他的家乡是否已经被摧毁？他有没有参与作战？

角色是否拥有龙纹？如果角色拥有龙纹，他与家族的关系如何？角色未必和家族元老保持着良好的关系，他或许是与家族内部的兄弟保持结交的浪荡青年，或许是反对家族政策的叛逆成员，或许是因为阴谋和妒忌而被逐出家族，又或许他只是想要在接管家族经营前通过冒险认识世界。

角色的宗教信仰如何，角色对自己的信仰又是否忠诚？

角色是否有对手？他们为何相互敌视？

角色是否拥有朋友？在有角色的朋友参与时，您或许可以决定在进行交涉检定和收集信息检定时提供加值。

角色的阵营如何？角色的观点如何形成？

角色为什么成为现在的职业？这种职业对角色而言又意味着什么？

角色是否有自己的远期目标？或许是寻找失散的亲友或是情侣？或许是解决古老的秘密？或许是恢复家族的名誉？又或许是赢得财富和名望？

这些要素互相并没有冲突：英雄可能在战役进行的过程中，遇到各种恩主和仇敌。例如，没什么能阻止玩家同时为柯兰堡图书馆和密阁服务。同样，角色没有必要共享相同的背景：机关术士和战俑可能在终末战争中共同作战，但可能在战后与德鲁伊和半变形怪的结交。

游戏风格（STYLES OF PLAY）

艾伯伦世界主要支持两种冒险风格：夸张的流行冒险和黑色风格的阴谋。理想的冒险应当包含各种因素，融合动作感，戏剧感，神秘感和背叛。冒险可能需要以某种风格为主，保证节奏的变化，而最佳的战役应当在冒险进程中交替使用各种要素。

在萨恩暗巷里发生的冒险可能以阴谋诡计为基调，但同样可能包含紧张刺激的动作场景，例如，英雄可能会遭到半变形怪盗贼和半兽化人竞争者的包围。相反，前往希恩得瑞克寻找传说中的神器可能会贯穿着流行观感，但同样可以通过可疑的非玩家角色，或是雇主的神秘动机添加阴谋等要素。

冒险要素

艾伯伦冒险拥有独特的风格和类型。您应当充分利用设定提供的各种要素，在为玩家设计冒险时谨记这些原则：

玩家的角色是英雄！

艾伯伦设定的重要特点是，玩家应当在世界非常突出，拥有各种超常的技能和潜质。这种特点体现在专属玩家角色的潜能点数，以及玩家职业的优越性中。

当战役开始时，玩家的潜质还很难充分表现。虽然 2 级法师暂时没有能力震惊世界，但他正在钻研最困难的魔法领域，也因此会赢得许多机会和潜在的雇主。许多反派的能力与玩家相同，甚至更强，更增加世界对英雄的需要。在艾伯伦世界，没有那么多强力的非玩家角色来拯救世界，当玩家达到中等级的时候，他们最应当依赖的只有自己的能力

惊心动魄的场面！

艾伯伦世界的冒险总是围绕着许多惊心动魄的场面。战斗节奏迅速而火爆，英雄通过潜能点完成各种惊异的动作，而且时常还需要利用潜能点数挣扎求生。情节必须紧张，氛围必须高涨。只要有可能，每场的冒险都应该结束在惊心动魄的场景前，英雄们是否能在续集开始前找到解决没可能达成的难题？请注意，惊心动魄的场景未必要与战斗相关，失去重要的物品，朋友遭到绑架，或是以往谜团的线索暴露，都是很好的素材。

相比以城市解谜为主的冒险，以探索为主色调的冒险更强调动作场面。但任何冒险都应当包括部分动作场面，提升激荡的戏剧性氛围。

刺激！危险！

流行通常就意味着刺激，英雄总是独特的角色，他们需要面对壮阔的挑战。随着经验的提高，气氛也越来越紧张。但即使是在低级别时期，也会有急迫的情况发生，必须英雄们可以完成的理由。

旅行并非常见的冒险要素（特别是城市解谜类型的冒险），但也可以用来增加刺激和危险的要素。艾伯伦是充满未知环境和未知文化的世界，您应当充分运用这种特点。冒险者可能需要追踪黑暗梦境的成员由萨恩抵达哀伤故地，最后造访希恩德瑞克的密林，创造冒险中的经典。

阵营难测

在艾伯伦世界，生物可以违背通常阵营观念的限制。红龙可能高贵而英勇，而银龙却可能阴险狡诈。灵吸怪虽然多数邪恶，但也可能存在愿意帮助其他种族的灵吸怪哲学家。兽人既有可能成为英勇的护门者，同时也有可能参加险恶的黄泉巨龙会。此外，在艾伯伦世界，牧师的阵营与神祇没有关系。虽然银焰是善良的体现，但教会的阴影中仍潜藏着腐败。

在角色可以使用侦测邪恶或类似魔法的世界里，您必须牢记邪恶居民通常并非是凶手，罪犯，或是恶魔信徒。他们可能自私而残忍，只考虑自己的利益，但也没理由因此受到冒险者的攻击。例如，自我中心论的倡导者可能属守序邪恶阵营，而残忍的酒店老板则属中立邪恶阵营。他们都可能想过毒杀英雄，抢走他们的财宝，但却很少会按照这种想法行事。

艾伯伦战役应当挑战玩家已经形成的固定阵营观念。有些时候，事情并非黑白分明，而更经常是笼罩着灰色的阴影。

表里两面

阴谋，诡计和伪装是黑色世界中的主旋律。您

通过在冒险中添加类似要素为英雄制造障碍，向他们提供错误的情报，诱导他们偏离正确的方向，或是在尘埃落定后发现自己其实是在为敌方服务。

阴谋和背叛并非定然对玩家有害，有时候，惊讶会转变成惊喜。冒险应当充满意外和变数，玩家必须提高警惕，仔细考虑他们究竟应当信任谁，以及自己行动的后果。

考虑历史的影响

艾伯伦的历史可能会在各方面影响现今的冒险

其中最重要的事件就是终末战争。战争导致国家间的关系发生震荡，同时国内各势力间的平衡也得到调整。有些新国家在战争开始前还没有存在，他们都希望能巩固在科瓦雷的地位。虽然王座堡协约已经签署，但新旧各国间的关系仍然非常紧张。

战争造成的影响在各地都有体现，其中哀伤故地就是最典型的范例。随着冒险者抵达边境地区，他们可能碰到正在逐渐由战争浩劫中恢复的村庄，遭遇转变成强盗的佣兵或是流民，或是发现魔法能量肆虐过的地区。

历史对现今的影响还包括异变魔的战争以及大地精帝国达坎的崩溃。异变魔虽然被封印在凯博尔的深渊，但他们创造的可怕生物仍然在阴影湿地和埃鲁登原野地区游荡。达坎帝国则遗留着各种可供探索的古老遗迹，以及隐藏在秘密地点的珍贵神器

还有许多地点和事件都与历史息息相关。例如古老的希恩德瑞克，邪兽鬼与羽蛇间的战争，阿贡尼森的巨龙与艾伦诺精灵间的冲突，龙纹战争以及对死亡龙纹家族的清洗。当您在设计冒险时，应当考虑与历史间的联系，这样玩家可以拥有参与感，与世界融合。他们并非身处地城，而是在万余年前，艾伦诺与达坎帝国进行战争遗留的精灵要塞。

探索魔法的使用

在艾伯伦世界，魔法是日常生活的重要组成部分。欧瑞恩家族的商路以及林兰德家族的航空船连接着主要聚居地。只要支付足够的金币，西维斯家族就可以保证信息在世界各地的传递。林兰德家族出售风雨，而萨拉释克家族的勘探员和赏金猎手则利用龙纹能力定位失落的宝物。在终末战争中，机关术士和魔匠师努力发展出各种新的魔法武器，例如战俑。而随着龙纹家族逐渐发掘龙纹能力，以及魔匠师的普及，魔法开始逐渐渗透日常生活。

但古代的魔法却仍然能凌驾现今。没有任何机关术士和法师可以复制希恩德瑞克的强力神器。这些物品正在等待被重新发掘，而终末战争后的紧张国际局势导致神奇魔法武器有可能轻易地扭转各势力间的平衡。

当您在设计冒险时，应当考虑魔法对情节的影响，以及魔法革新或是古老神器对社会可能造成的冲击。

故事和节奏(STORY AND PACING)

冒险的基本结构和节奏应当如何设置？怎样能够定义艾伯伦风格的冒险？这些问题很难回答。但只要您遵循前文所述的建议，就没有必要固守任何结构。但可以参考部分基本原则：

英雄需要基地

玩家队伍选择活动基地非常重要，他们在完成冒险后通常会回到固定地点进行修正。萨恩非常适合担当这样的角色：重要都市，接近希恩德瑞克，各种研究机构，犯罪组织和腐败势力鱼龙混杂，英雄可以在萨恩遭遇低等级挑战，并购买物品。对玩家而言，掌握活动基地的商业和非玩家角色，逐渐对周围环境发展出感情，并在当地居民间建立起自己的名望都非常重要。而您更是可以利用英雄对定城市或是特定居民的感情推进情节。同时，随着英雄逐渐习惯在特定城市或国家里生活，就越需要保持自己的名望和口碑。

运用恩主

恩主能用来推进故事情节。您应当避免总是要求玩家角色酒吧里寻找任务，需要玩家帮忙的组织和角色会主动接近玩家。在低等级时，恩主看重玩家潜在的能力，而在高等级时，通常就只有玩家能完成他们的任务。而在各国政府，学院，教会以及密阁等神秘组织更是有许多方式引导玩家进行任务

谨慎探索，快速战斗

典型的艾伯伦冒险包括谨慎的调查和探索，间杂着快节奏的动作场景。动作场景应当紧张激烈，富有戏剧性。典型的艾伯伦冒险会降低甚至取消“游荡怪物”的遭遇，增加更具挑战难度的冲突。城镇冒险特别应当遵循这样的原则。

结局未必美好

在艾伯伦世界，很难诞生圆满的结局。英雄或许能得到暂时性的胜利，能得到奖励和强力魔法物品。但更经常发生的是，在冒险结束后仍有遗留问题没能解决。或许与玩家关系亲密的非玩家角色会为确保胜利而牺牲生命，或许玩家对雇主的动机仍心存疑虑，或许他们虽然得到强力的魔法物品但却

要考虑如何安全地进行保存。

当然，就整体而言，美好结局的比例应当压倒遗憾结局。玩家应当对自己的成就感到骄傲，并享受游戏的乐趣。结局的“灰色阴影”主要用做未来冒险的起点。或许玩家会想要报复曾经欺骗过自己的雇主，或许他们向要为死去的朋友复仇，或许他们需要找回先前丢失的神器，或许他们心中的谜团仍没能解开，需要在今后的冒险中寻找答案。

重复出现的反派
RECURRING VILLAINS

重复出现的反派在艾伯伦世界夸张的流行风格冒险中占据着非常重要的地位。艾伯伦并非是由地城探索和游荡怪物组成的世界。玩家是保卫科瓦雷（或至少是其中部分地区）的英雄，与邪恶魔王的恐怖阴谋抗争。砂主，黑暗梦境，沃尔之血以及各种邪恶的阴谋集团静静地潜伏在阴影中，而重复出现的反面角色可以帮助玩家勾勒组织的实际脸谱。在设计重复出现的反面角色时，您可以参阅*《城主指南》*第１０４页的各种技巧。

本节共介绍两名玩家队伍可能遭遇到的角色。蒂蜜丝是翡翠利爪骑士团的死灵系法师，可以用作玩家与翡翠利爪骑士团冲突时的范例。海拉斯玛腾是寻路者基金会的成员，总想要窃取玩家辛苦得来的成果，相比反派更类似竞敌。海拉斯和蒂蜜丝都有两组数据，用来表示他们在各种等级时的情况。

蒂蜜丝（DEMISE）4级

女性精灵;机关术士1级/死灵师3级;CR4;中型类人生物;HD1d6+3d4;hp15;先攻+2;速度30尺;AC16(包括*法师护甲*),接触12,措手不及14; BAB+1;擒抱-1;攻击:-1近战(1d4-2/19-20,匕首) 或 +4远程(1d8*3,黑木长弓);全力攻击:-1近战(1d4-2/19-20,匕首)或 +4远程(1d8*3,黑木长弓);特殊攻击:机关术;特性:物品加值,解除陷阱,精灵特性,物品制造,昏暗视觉;阵营:中立邪恶;潜能点5;强韧+1,反射+3,意志+6;力量6,敏捷14,体质10,智力16,感知13,魅力14。

*技能及专长：*估价+3(炼金术物品+5),专注+7,手艺(炼金术)+9,威吓+4,知识(神秘)+5,知识(历史)+5,法术辨识+9,使用魔法装置+4(使用卷轴时+6);抄录卷轴[B],法术专攻(死灵系),法术静发。

*语言：*通用语,龙语,精灵语,巨人语,侏儒语。

*所有品：*匕首,黑木长弓,15支箭,*白骨法袍*,*治疗轻伤药水*,*防护善良药水*,*惊恐术魔杖*(50发),影纺斗篷,死亡面具(白银,铂金以及黑玉制成,价值50金币),腰包(20金币)。

准备的法师法术(5/4/3;豁免DC13+法术环数,死灵系法术14+法术环数);0环—*侦测魔法*(2),*光亮术*,*传讯术*,*疲劳之触**;1环—*寒冷之触**,*脚底抹油*,*法师护甲*,*衰弱射线**;2环—*命令死灵**,*隐形术*,*恐吓术**

*法术书：*0环—除*酸液飞溅*及*晕眩术*外全部；1环—*惊恐术**,*寒冷之触**,*侦测不死生物*,*易容术*,*脚底抹油*,*鉴定术*,*法师护甲*,*衰弱射线**,*护盾术*；2环—*命令死灵**,*虚假生命**,*狐之狡黠*,*隐形术*,*恐吓术**

*这些法术属死灵系，即角色的专精派系。禁制派系为咒法系及惑控系。

机关术(3；豁免DC13+机关术环数)。

蒂蜜丝厌恶活物，因此没有召唤魔宠。

蒂蜜丝是翡翠利爪骑士团里冉冉升起的新星。她原籍艾伦诺，对沃尔家族的传说非常着迷，因此参加躁动的余生者组织。她拥有死灵系法师的天赋，很快得到翡翠利爪骑士团的注意。蒂蜜丝对组织非常忠诚，梦想着今后能成为服侍沃尔的巫妖。目前，她负责进行部分行动，领导着隶属自己的部署（骷髅，僵尸，低级别武者，游荡者或沃尔之血的牧师）偷窃珍贵的物品，举行邪恶仪式。

蒂蜜丝身穿黑袍和影纺披风，看起来就好像是团纯粹的阴影。她的面部遮在华丽的死亡面具后面，而暴露在外的肉体，例如手，前臂和颈项都呈腐败的灰色，看起来更像是僵尸或巫妖。但蒂蜜丝的皮肤是刻意保养的结果，她的身体活力充沛，完全健康。当她脱掉面具后，腐败的肉体特别明显，而那些注意到这些特征的对手会对她有能力抵抗驱散，*打击亡灵*以及其他类似效果感到非常惊讶。

蒂蜜丝在与其他生物交往时，保持着冷漠的态度。她质疑英雄的所有成就，劝说他们放弃没有意义的挣扎，拥抱永恒的死亡。

战术：蒂蜜丝偏好在战斗中保持距离。她习惯利用*惊恐术*扰乱敌方，如果蒂蜜丝身边没有喽啰跟随，则会通过*骸骨法袍*唤出生物，并利用*命令死灵*进行控制。

蒂蜜丝（DEMISE）8级

女性精灵;机关术士1级/死灵师7级;CR8;中型类人生物;HD1d6+7d4;hp25;先攻+2;速度30尺;AC16(包括*法师护甲*),接触12,措手不及14;BAB+3;擒抱+1;攻击:+1近战(1d4-2/19-20,匕首) 或 +6远程(1d8*3,黑木长弓);全力攻击:-1近战(1d4-2/19-20,匕首)或+4远程(1d8*3,黑木长弓);特殊攻击:机关术;特性:物品加值,解除陷阱,精灵特性,物品制造,昏暗视觉;阵营:中立邪恶;潜能点6;强韧+2,反射+4,意志+8;力量6,敏捷14,体质10,智力19,感知13,魅力14。

*技能及专长：*估价+4(炼金术物品+6)，专注+11，手艺(炼金术)+15，威吓+4，知识(神秘)+9，知识(历史)+9，法术辨识+17，使用魔法装置+5(使用卷轴时+7) ；调制药水[B]，高等法术专攻(死灵系)，抄录卷轴[B]，法术专攻(死灵系)，法术静发。

*语言：*通用语，龙语，精灵语，巨人语，侏儒语，炼狱语。

*所有品：*匕首，黑木长弓，15支箭，*死亡面具+2*(同*智力头带+2*)，*骸骨法袍*，*治疗中度伤药水*，*防护善良药水*，*幽灵手魔杖*(50发)，影纺斗篷，腰包(23白金币)

准备的法师法术(5/6/5/4/3；豁免DC14+法术环数，死灵系法术16+法术环数)：0环—*侦测魔法*(2)，*光亮术*，*传讯术*，疲劳之触*；1环—*寒冷之触**，*脚底抹油*，*法师护甲*，*衰弱射线**(2)，*护盾术*；2环—*目盲术/耳聋术**，*命令死灵**，*黑暗视觉*，*食尸鬼之触**，*恐吓术**；3环—*解除魔法*，*力竭射线**，*吸血鬼之触**；4环—*弱能术**，*静发气化形体*，*高等隐形术*。

法术书：0环—除*酸液飞溅*及*晕眩术*外全部；1环—*惊恐术**，*寒冷之触**，*侦测不死生物*，*易容术*，*脚底抹油*，*鉴定术*，*法师护甲*，*衰弱射线**，*护盾术*；2环—*目盲术/耳聋术**，*命令死灵**，*黑暗视觉*，*虚假生命**，*狐之狡黠*，*食尸鬼之触**，*隐形术**，*恐吓术**，3环—*解除魔法*，*气化形体*，*遗体防腐**，*反善良法阵*，*力竭射线**，*吸血鬼之触**，4环—*操纵死尸**，*降咒**，*弱能术**，*恐惧术**，*高等隐形术*，*探知*。

*这些法术属死灵系，既角色的专精派系。禁制派系为咒法系及惑控系。

机关术(3；豁免DC14+机关术环数)。

*战术：*蒂蜜丝保持远离近身肉搏，她通常利用*高等隐形术*争取时间，接着施展*护盾术*，*幽灵手*或*自用强化武器（破敌）*。如果蒂蜜丝已经成功施展*幽灵手*，会连接使用死灵系接触攻击。如果情况有变，她会使用*气化形体*逃跑。

海拉斯玛腾(HALAS MARTAIN) 5级

男性半精灵；游荡者3级/巡林客2级；CR5；中型类人生物；HD3d6+2d8；hp25；先攻+3；速度30尺；AC17(包括法师护甲)，接触13，措手不及14；BAB+4；擒抱+3；攻击：+8近战(1d6-1/18-20，精制细剑) 或 +8远程(1d8/*3，精制长弓)；全力攻击：+8近战(1d6-1/18-20，精制细剑) 或 +6/+6远程(1d8/*3，精制长弓)；特殊攻击：战斗流派(箭术)，偷袭+2d6；特性：反射闪避，宿敌(巨人)+2，半精灵特性，昏暗视觉，行踪无迹1/天，陷阱感知+1，寻找陷阱，野性认同+2(对魔法兽-2)；阵营：绝对中立；潜能点5；强韧+4，反射+9，意志+2；力量8，敏捷16，体质10，智力14，感知12，魅力13。

*技能及专长：*估价+5，唬骗+6，解读文书+5，解除装置+4，易容+1(扮成他人时+3)，交涉+10，收集信息+7，躲藏+7，威吓+3，知识(地下城)+4，知识(地理)+4，知识(历史)+4，知识(地方)+7，知识(贵族和皇室)+4，聆听+2，潜行+7，开锁+5，搜索+8，察言观色+6，手上功夫+4，法术辨识+4，侦察+7，生存+6(追踪+8)；变异龙纹(行踪无迹)，追踪[B]，武器娴熟。

*语言：*通用语，龙语，精灵语，巨人语，地精语。

*所有品：*精制细剑，匕首，精制长弓，30支箭，*霍华德便利袋*，*不灭灯笼*，2瓶*治疗中度伤药水*，*隐形术药水*，3瓶*法师护甲药水*，*隐雾术药水*，*圣域术药水*，2根臭烟棒，2套绊足包，影纺斗篷，幻纺礼服，幻纺探险家服装，符文字典，50尺丝绳，精制盗贼工具，珠宝(价值75金币)，腰包(20金币，28白金币)，许可证，身份证。当外出探险时，海拉斯会携带额外的露营用具。所有物品都放在*霍华德便利袋*中，海拉斯可以迅速取出所需的任何药剂或炼金用具。

海拉斯是寻路者基金会的成员。虽然他相当精明博学，但在利用阴谋诡计窃取成果时没有任何的犹豫。虽然他性格恶劣，但却比许多贤者更熟悉希恩德瑞克，甚至和部分卓尔精灵以及巨人保持着联系。最近，沃尔希望由希恩德瑞克取回件神器，而翡翠利爪骑士团的成员也因此找到海拉斯，他看起来像是合适的选择。

海拉斯原籍安黛尔，但他的过去非常神秘。海拉斯的秘密是：他是林兰德家族成员和费奥兰家族成员禁断恋情的结晶，同时还拥有变异龙纹。他遭到林兰德家族驱逐，永远没法返回。海拉斯也因此变得更加愤怒，也更加渴求名望。如果他愿意，海拉斯举止富有魅力，但他在与其他探险家交往时显得盛气凌人。他时常夸耀自己的事迹，贬损竞争者的成果，而且还特别喜欢谈论自己偷窃得来的功绩

海拉斯愿意为任何组织服务，因此很可能为翡翠利爪骑士团，金权会或黑暗梦境等类似组织效力

战术：海拉斯玛腾厌恶战斗，他讨厌装备防具，宝剑对他而言也更像是种装饰。他偏好利用其他人为自己作战，利用优秀的交涉技能获得当地强者的帮助（卓尔精灵，巨人，大地精，或是任何碰巧出现在当地的生物）。

海拉斯玛腾(HALAS MARTAIN) 9级

男性半精灵；游荡者3级/巡林客3级/极限探险家3级；CR9；中型类人生物；HD3d6+3d8+3d8；hp40；先攻+3；速度30尺；AC19，接触14，措手不及15；BAB+7；擒抱+6；攻击：+11近战(1d6-1/18-20，精制细剑) 或 +11远程(1d8/*3，精制长弓)；全力攻击：+11/+6近战(1d6-1/18-20，精制细剑) 或 +9/+9/+4远程(1d8/*3，精



存在于阿贡尼森某处的巨龙浑天仪

制长弓）；特殊攻击：战斗流派（箭术），偷袭+2d6；特性：反射闪避，极限行动，宿敌（巨人）+2，半精灵特性，昏暗视觉，行踪无迹1/天，陷阱感知+4，寻找陷阱，野性认同+4（对魔法兽+0）；阵营：绝对中立；潜能点7；强韧+5，反射+15，意志+5；力量8，敏捷16，体质10，智力14，感知12，魅力14。

*技能及专长：*估价+5，唬骗+6，解读文书+8，解除装置+8，易容+1（扮成他人时+3），交涉+10，脱逃+7，收集信息+7，躲藏+8，威吓+3，知识（地下城）+7，知识（地理）+4，知识（历史）+8，知识（地方）+7，知识（贵族和皇室）+4，聆听+2，潜行+8，开锁+8，搜索+11，察言观色+6，手上功夫+7，法术辨识+4，侦察+8，生存+9（追踪+11），游泳-6；变异龙纹（行踪无迹），潜能提升[B]，坚忍[B]，近程射击，精准射击，速射[B]，追踪[B]，武器娴熟。

*语言：*通用语，龙语，精灵语，巨人语。

所有品：+1无相链甲衫，精制细剑，匕首，精制长弓，30支箭，*不灭灯笼*，*次元袋 I*，*霍华德便利袋*，2瓶*治疗中度伤药水*，2瓶*隐形术药水*，*加速术药水*，*隐雾术药水*，*圣域术药水*，*蛛行术药剂*，2根毒烟棒，2套绊足包，影纺斗篷，幻纺礼服，幻纺探险家服装，符文字典，精制盗贼工具，珠宝（价值75金币），许可证，身份证，20金币，28白金币。

*战术：*虽实力得到提升，海拉斯仍会避免力战

情节主题（PLOT THEMES）

艾伯伦世界可以支持各种类型的冒险情节，但其中有部分基础情节主题特别适合艾伯伦世界，而本节则主要介绍这些主题。

探索

“诸位，这里就是，神话中的玻璃都市！”

介绍：研究机构或是其他组织雇佣冒险者，要求他们探索未知地区（希恩德瑞克，凯博尔，哀伤故地或是霜落之地）寻找特定物品，或是研究特定地点（古代都市，神庙废墟等等）。这类情节主题同样可能发生在文明国度的偏远地区，例如摩洛领闹鬼的矿洞或是吉拉哥的大地精废墟等等。

主要挑战：目标地点的怪物和机关。

辅助挑战：或许英雄需要护送和保护较弱的非玩家研究员角色，或许有对立组织在制造麻烦，或许任务的目标比预计得更加危险，或许物品受到诅咒或是因为能力过强而没法交还给雇主。

战斗：频繁。

基本结构：雇主接近玩家队伍，劝说他们接受任务。可以考虑通过初始的战斗介绍对立组织。

介绍目标的特点和历史。

旅行抵达目标周边区域，有机会进行战斗或发现背叛者。

接近最后的边境中继站，进行介绍，补给或与非玩家角色互动的机会。

在野外旅行，有机会进行战斗或发现异类景观

抵达目标地点，探索周围。这时的情节主要由标准的地城探索组成，可以考虑与敌对组织或阴险的非玩家角色展开戏剧性冲突。

返回基地。回程通常要比探索未知区域快许多，甚至可能没有任何意外发生。然而，玩家在回程时可能会遭到敌对组织，阴险的非玩家角色，或是忠实守卫的袭击。

最终与雇主见面，商讨任务与奖励。进行背叛或袭击的最后机会。

神秘事件

“谁会暗杀普通的酒店老板？我感觉这事有蹊跷”

介绍：玩家队伍需要解决神秘事件。这通常是典型的短期挑战，当玩家发现凶手，找到遗失的物品，或是揭露骗子后，一切将回归正常。

神秘事件这类主题内容丰富：解决凶杀案件与解决教会里的灵异事件没有什么共通点。在艾伯伦世界，事情通常表里两面，案件的部分证据可能是错误的，或是在侦破过程中发现更多的问题。

主要挑战：神秘事件这类主题主要挑战智力，整理证据，找出幕后的真凶，并找到他们的藏身地点。相对直接的战斗，这类冒险通常更依赖角色扮演，以及技能和魔法的运用。

辅助挑战：然而，接近秘密的过程就意味着危险。或许英雄需要与各种组织的成员，罪犯或是其他想要掩盖秘密的真凶交战。当他们揭开神秘事件后，也可能需要通过战斗维护正义。

战斗：少量。

基本结构：玩家获知神秘事件发生，或许是通过恩主，或许是事件影响到玩家本身。

初步调查：鉴别参与者的身份，调查相关地点。表现最初危险和紧张场面的机会。

线索逐渐合拢，表现意料外变化的机会。随着队伍接近真相，危险也逐渐增加。

揭开神秘事件，但问题还没能解决。英雄是否可以保证正义的审判得到体现？

结局。是否还遗留什么疑点？是否受到奖励，或是捕捉共犯？

阴谋

“你得明白，波罗坦，你和西维斯家族的恩怨与我没有关系。”

“你会重新考虑的。”

介绍：阴谋是英雄参与各组织纠纷的长期情况

与神秘事件类似，阴谋这类主题类型繁多。玩家可能卷进帮派战争，发现教徒或是邪兽鬼的阴谋，甚至参与当地的政治纠纷。他们可能被雇佣执行特殊任务，例如杀死巨魔，但却发现自己的行动带来并未想到的结果。

阴谋场景通常会存在道德的冲突：就某种意义而言，这更贴近黑色风格的传统。如果没有遵守雇主的要求，玩家将很难对善恶作出判断。

主要挑战：阴谋这类主题主要挑战玩家对技能和法术的运用，以及角色扮演的能力。

辅助挑战：虽然战斗在本类冒险中只能算作辅助要素，但多数故事都会包括刺激的动作场景。故事的特点可能会要求英雄当心维持在城市里的声誉，或是避免触犯法律。

战斗：中等。

基本结构：阴谋这类主题的冒险类型丰富，很难用流程表达。有些时候，阴谋的结构与神秘事件类似，但结局通常较为松散。玩家可能没法在短时间内停止萨恩各犯罪组织间的战争，但却可以为某方在此后的时间里赢得部分优势。

寻宝

“预言显示，宝剑藏在‘阳光接触泥土的地方’，你们有想到什么吗？”

介绍：寻宝融合探索，阴谋和神秘事件，而重点则是旅行。寻宝是流行文学和影视的经典话题。英雄受到派遣寻找强力的物品（或是其他类似目标），但却分成多片，或是已经遗失很久，追查这件物品需要英雄在世界各地旅行，同时还经常需要和敌对成员竞争。

主要挑战：寻宝通常有许多探索类型的冒险组成，其中穿插着神秘事件和阴谋诡计。英雄需要解决陷阱和守卫，同时还要解决迷题，通过交涉解决政治问题。

辅助挑战：寻宝的过程通常伴随者敌对组织的参与，而且通常是寻宝冒险背后的动力：“我们必须在翡翠利爪团前找到阿尔·寇拉的月镜！”与敌对组织成员的战斗以及非玩家叛徒角色的阴谋都是常见的难题。

战斗：频繁。

基本结构：寻宝通常是许多探索的集合，但每场探索过程相对通常探索类型的冒险比较简单。相比探索城市废墟，英雄可能只是造访神殿，接着前往其他异常的地点。寻宝通常会引出戏剧性的结局

，与极恶魔王或是最终秘宝的守卫交锋。

极恶魔王

“愚者！你们没法阻止我！”

介绍：穷凶极恶的魔王的阴谋威胁到百姓，或许范围包括城镇，国家，甚至是世界，而只有英雄能阻止他的计划。与探索或寻宝相异，极恶魔王这类主题的冒险完全以敌方角色为纲。魔王或是已经组装好毁灭世界的装置，或是已经接近完成，英雄必须尽快阻止他的蠢动。

主要挑战：抵达极恶魔王的巢穴，其中理所当然地遍布陷阱和守卫，最后消灭魔王，找出方法中止他的邪恶计划。

辅助挑战：寻找魔王的巢穴可能本身就是种挑战。英雄可能需要完成支线任务取得物品；可能需要访问知道魔王巢穴位置，或是知道如何中止魔王计划的角色；也可能需要避免自己受到毁灭世界装置的攻击。

战斗：中等。

基本结构：玩家获知魔王的计划。

英雄找到魔王的巢穴；完成这项流程可能需要通过调查或角色扮演。

可选流程：玩家需完成支线任务取得能阻止魔王的物品。支线任务可能包含战斗，调查，或探索

英雄抵达巢穴，解决陷阱，消灭喽罗。如果他们在战斗中失败，通常会被活捉，由魔王进行羞辱

与魔王展开遭遇。即使在消灭魔王后，中止他的计划仍然构成相当挑战。

回家庆祝胜利。

非玩家职业（NPC CLASSES）

玩家角色是卓越的，在艾伯伦世界，多数住民没法像玩家角色那样进展神速；他们欠缺成为英雄的潜力。尤其是对魔法而言，法师需要天赋的能力以及卓越的纪律和意志。普通百姓花费三十年时间阅读法术书，可能仍没法成为哪怕是 1 级的法师。然而，魔法仍然是世界的组成部分。除标准非玩家职业，例如武者，望族，平民以及专家外，艾伯伦世界还包含两种额外非玩家角色：经过调整的导师，以及新职业魔匠师。

专家和导师

在科瓦雷，牧师在神庙中非常罕见。牧师是教会的卫道者，其操纵正能量（或负能量）的能力对日常仪式和布道而言是种浪费。牧师是卓越的，与高等级的神力有着更强的联系；成为牧师并非仅仅等同侍奉某位神祇那么简单。

专家：教会的多数成员都是专家。他们拥有为社区服务的各种职业技能，其中最典型的包括交涉，医疗，知识（宗教），表演（演讲），观言察色，专业（抄录），以及两种与地区和宗教相关的额外技能。这些专家教徒没有任何魔法能力，其数据和能力请参阅*《城主指南》*第 1 0 9 页。

导师：在艾伯伦世界，导师是专家和牧师的中间级别。角色可以通过信仰获得魔法，但却没有经过作战训练，也没法操纵正负能量。

宗教导师与*《城主指南》*第 1 0 7 页的非玩家导师职业基本类似，但也有重要的区别：导师可以选择 1 项牧师领域。与牧师相比，导师虽然没法获得额外领域，但其法术列表增加领域的法术内容，导师可以用通常法术位准备领域法术。

虽然多数导师都侍奉科瓦雷的各主要宗教，例如银焰或是黄泉巨龙会，但即使是没有特定信仰的导师也可以选择领域。塔兰塔平原睿智的女性可能会选择沟通领域，而初涉异变魔知识的邪恶导师则可能发展出疯狂领域。

如果牧师兼职导师，则并没法选择额外领域，但其导师的法术列表可以选择增加其中 1 项领域的法术内容。同理，如果导师兼职牧师，牧师领域必须包含原有的导师领域。

魔匠师（MAGEWRIGHT）

魔法充满艾伯伦世界，渗透到社会的所有角落。有能力的铁匠会用魔法配合自己的熔炉，帮助锻造钢材，华丽的挂毯每根纺线都有经过魔法的强化。如同其他地区，科瓦雷的城市和村镇充满着各种平民，专家和武者，但其中优秀也是最成功的却莫过魔匠师。魔匠师是有能力用奥术配合商品制造的低等施法者。

魔匠师常在都市和城镇居住，他们的数量和导师相似。多数魔匠师都是龙纹家族各公会的成员，特别是卡尼斯家族的修补行会和制造行会。与导师相异，在野蛮种族间没有魔匠师的存在。

魔匠师有限的法术选择很难适合玩家角色使用

生命骰：d 4 。

本职技能

魔匠师的本职技能(以及技能的关键属性)为：专注(体质)，手艺(智力)，驯养动物(魅力)，知识(全部，分别选择)(智力)，专业(感知)，法术辨识(智力)

起始技能点数：（2 ＋智力调整值）× 4 。

升级技能点数：2 ＋智力调整值。

NPC等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊	每日法术 0	1st	2nd	3rd	4th	5th
1	+0	+0	+0	+2	法术熟稔	3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	法术熟稔	3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	法术熟稔	3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	法术熟稔	3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	法术熟稔	3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12	法术熟稔	3	3	3	3	3	2

职业特性

魔匠师的职业特性包括：

擅长武器和防具：魔匠师擅长所有简单武器。魔匠师不擅长任何类型的盔甲和盾牌。任何类型的防具都可能阻碍魔匠师的奥术姿势，可能导致包含姿势成分的奥术施法失败。

法术：魔匠师可以施展奥术。角色每法术等级只能施展固定数量的法术。与法师相似，魔匠师需要每日事先准备法术。与法师相异，魔匠师没有法术书（参阅后文法术熟稔），也没法通过法术书或卷轴学习新法术。

魔匠师的法术豁免DC等于10＋法术环数＋魔匠师智力调整值。

如果魔匠师某环法术法术位为0（参阅表格），角色只能根据智力调整值，通过额外法术位施展该环的法术。

法术熟稔：魔匠师按法师的方式准备法术，但没有利用法术书的必要。魔匠师训练的主要内容包括重复施展特定法术，因此角色甚至可以脱离法术书进行准备。魔匠师最初可以熟悉的法术（必须是角色可以施展的法术）数量等同角色智力调整值。此后，每当角色达到能施展更高环法术的等级，以及达到20级时，都可以再选择学习等同角色智力调整值数量的新法术，以及1道0环法术。

例如，智力属性15的1级魔匠师懂得2道法术，角色有可能选择魔力制造以及修复术。当角色达到4级时，智力属性提高到16，因此可以学习3种新法术：*侦测魔法*，*隐形仆役*以及*完全修复术*。当角色达到8级时，智力属性提高到17（但智力调整值没有变化），可以再学习3种新法术：*秘法锁*，*爆裂符文*以及*守卫结界*。

起始资金

价值2d4×10枚金币的装备。

魔匠师法术列表

魔匠师可以由魔匠师法术列表中选择法术。

0环：*秘法印记，侦测魔法，光亮术，法师之手，修复术，传讯术，开关术，魔法伎俩，阅读魔法。*

1环：*魔法警报，活化绳，通晓语言，抹消术，油腻术，封门术，鉴定术，魔力制造*，召唤坐骑，涅斯图魔法灵光，谭森浮碟术，隐形仆役。*

2环：*秘法锁，占卜术，李欧蒙陷阱，物品定位术，魔嘴，完全修复术，误导术，遮蔽物品，风讯术。*

3环：*秘法眼，鹰眼术/锐耳术，昼明术，解除魔法，爆裂神符，遗体防腐，守卫结界，迷幻手稿，回避侦测，魅影驹，秘密文页，蛇纹法印，巧言术。*

4环：*操纵死尸，侦测探知，预言术，火焰陷阱，加固术*，幻像墙，法术灌输，生物定位术，次等造物术，移除诅咒，探知术，塑石术。*

5环：*异界探知，鬼斧神工，虚假景象，李欧蒙藏宝箱，高等造物术，魔法恒定术，痛苦徽记，沉睡徽记，石墙术。*

*本书第五章魔法中的新法术。


霜巨人是一个强大的对手，但是柯尔凭借身上束缚着土元素的板甲和手中束缚着火元素的战锤将在战斗中占据上风……
TB

第十章

魔法物品

魔法的力量在艾伯伦世界流动。在各主要城市都有体现机关术士的成果。龙纹家族的神秘力量构成科瓦雷的经济基础，而各家族后裔也在通过龙晶装置强化自己的类法术能力。吉拉哥的侏儒以及部分其他著名机关术士，有能力束缚元素用作武器，防具和交通用具，掌握着宇宙最根本的力量。卡尼斯家族的机关术士的物品制造能力甚至可以创造出生命，他们还通过加装附件强化战俑的能力。

本章主要介绍艾伯伦设定集中的新魔法物品。这些物品可以分成诸多类别：

龙晶物品：由神秘的龙晶制造的物品，能力由龙晶的种类和纯度决定。西伯瑞斯龙晶物品可以强化龙纹角色的能力，有些也可以移植到半魇灵体内强化灵能。艾伯伦龙晶物品可以储存魔法能量和灵能，充当法术书，储法物品，或是灵能石。凯博尔龙晶物品可以通过亲合力用某种方式束缚生物。

元素束缚物品：通过禁锢元素制成交通用具，武器，防具和其他类型的物品是吉拉哥侏儒的领域（但具体技术可能有更古老的源头）。元素通常需要束缚在凯博尔龙晶内，因此在本章中这些物品归类在龙晶物品栏目内。

战俑附件：这些装备物品通常需要移植在战俑体内发挥作用。

神奇地点：这些巨型魔法装置因为体积原因没法移动。

传统物品：艾伯伦世界包含*《城主指南》*中的所有魔法物品，包括魔法武器，防具和奇物。传统物品栏目中的新魔法物品和神器包括各种希恩德瑞克和达坎帝国时期的古老神器和最新的现代发明。

龙晶物品
DRAGONSHARD ITEMS

在艾伯伦世界，最重要的资源就是三种龙晶：由空中陨落的西伯瑞斯龙晶，泥土掩埋的艾伯伦龙晶，以及黄泉深渊里蕴藏的凯博尔龙晶。每种龙晶都拥有独特的魔法属性，可以用来制造相应的魔法物品。

各种龙晶的外观都像是透明的石块或水晶，内部流动着各色纹路。纹路的形状非常类似龙纹，但却没有发现过任何龙晶的纹路与龙纹完全相同。纹路总是在奔流脉动，因此看起来好像是种活体，而晶体也散发出种种奇异的颜色。

西伯瑞斯龙晶物品

西伯瑞斯龙晶由西伯瑞斯环陨落，因此通常蕴藏在希恩德瑞克或其他同纬度地区（但目前还没有任何勘探员敢去探索阿贡尼森那片理论中的晶体区），其内部脉动着金色的纹路。西伯瑞斯龙晶非常罕见，同时与龙纹关系也最为紧密。龙纹家族的成员通常会把西伯瑞斯龙晶调整成符合自己龙纹的形态，制成法器强化类法术能力。索隆娜的半魇灵也对西伯瑞斯龙晶非常垂涎，因为西伯瑞斯龙晶也可以用来强化灵能能力。龙晶对许多组织而言都非常重要，因此发现隐秘的龙晶通常是阴谋或窃案的重心。西伯瑞斯龙晶的别称是日石或星屑，但西伯瑞斯龙晶和龙纹家族的关系非常紧密，因此通常也就被简单地称为龙晶。

龙纹家族对科瓦雷的社会和经济都非常重要。他们的机关术士同时拥有研究新方法强化自身能力的需求，以及支持这种行动的经济资源，因此也对专为强化和控制龙纹能力的魔法物品造成相当的推进。这些物品有的可以强化特定龙纹的效果，例如西维斯家族的*通讯石*，有的则是对任何龙纹都有效果的普通物品，例如*龙晶蓄能*。本节将首先介绍任何龙纹角色都可以使用的通用物品，接着介绍导能权杖，高等法器，以及梦族植入晶体。

多数龙晶物品要求使用者拥有特定的龙纹，例如低级探索龙纹。这些物品需要通过强化角色的天生能力发挥作用，因此欠缺相应能力的角色没法通过使用魔法装置检定避开限制。



龙晶

龙纹法器（Dragonmark Focus）：最简单也是最常见的龙晶物品。*龙纹法器*是镶着西伯瑞斯龙晶的项链，镶嵌的龙晶已经通过调整，可以增强特定龙纹的能力。当拥有相应类型龙纹的角色佩戴*龙纹法器*时，其全部的龙纹类法术能力有效施法者等级都可以获得加值。具体加值范围在＋1到＋4间，由龙晶纯度决定。

中度变化系灵光；施法者等级6；制造奇物；制造者必须拥有与法器相应的龙纹；价格：1,500金币（施法者等级+1），3,000金币（施法者等级+2），6,000金币（施法者等级+3），12,000金币（施法者等级+4）。

龙晶蓄能（Dragonshard Reservoir）：*龙晶蓄能是*可以储存龙纹神秘力量的魔法戒指。在连续佩戴戒指24小时后，龙纹角色可以在此后每日多使用1次龙纹类法术能力。如果角色卸除戒指，必须再佩戴满24小时后方可启动戒指的力量。

*龙晶蓄能*并非只适合特定龙纹，任意龙纹角色都可以使用。然而，龙晶的纯度能决定戒指可以储存的最高龙纹能力等级。戒指也可以用来启动与最高龙纹能力等级相比较低的龙纹能力。例如，*高等龙晶蓄能*可以启动低级，次级或高级龙纹能力。而*西伯瑞斯龙晶蓄能*只能启动西伯瑞斯龙纹能力。

中度变化系灵光；施法者等级17；制造戒指；制造者必须拥有与戒指等级相同或更高等级的龙纹；价格：7,000金币（低级龙纹），25,000金币（次级龙纹），50,000金币（高级龙纹），80,000金币（西伯瑞斯龙纹）。

导能权杖
CHANNELING RODS

在数世纪里，与龙纹家族相关的机关术士发展出许多方法强化和精炼本家的能力。*导能权杖*的外观是段刻满奥术符文和法印的金属权杖，内核是颗龙晶。这种组合品可以帮助持有者强化龙纹能力，效果如同搭配相应的超魔专长，例如极效龙纹能力，增加能力的影响范围，或是延长能力的有效时间。

*导能权杖*是即效物品。角色的任意龙纹能力只能经过1种*导能权杖*的强化。低级*导能权杖*只能用来强化低级龙纹能力。次级*导能权杖*能用来强化低级龙纹能力和次级龙纹能力。高级*导能权杖*能用来强化任意较低等级的龙纹能力。西伯瑞斯*导能权杖*只能用来强化西伯瑞斯龙纹能力。

强效导能权杖：每日3次，此权杖的持握者能强效自己的龙纹能力，如同搭配了法术强效专长。

强烈灵光（无派系）；施法者等级17；制造权杖，法术强效，制造者必须拥有与权杖等级相同或更高等级的龙纹；价格：1,500金币（低级龙枚纹），4,500金币（次级龙纹），16,250金币（高级龙纹），36,500金币（西伯瑞斯龙纹）。

增远导能权杖：每日3次，此权杖的持握者能增远自己的龙纹能力，如同搭配了法术增远专长。

强烈灵光（无派系）；施法者等级17；制造权杖，法术增远，制造者必须拥有与权杖等级相同或更高等级的龙纹；价格：500金币（低级龙纹），1,500金币（次级龙纹），5,500金币（高级龙纹），12,250金币（西伯瑞斯龙纹）。

延时导能权杖：每日3次，此权杖的持握者能延时自己的龙纹能力，如同搭配了法术延时专长。

强烈灵光（无派系）；施法者等级17；制造权杖，法术延时，制造者必须拥有与权杖等级相同或更高等级的龙纹；价格：500金币（低级龙纹），1,500金币（次级龙纹），5,500金币（高级龙纹），12,250金币（西伯瑞斯龙纹）。

极效导能权杖：每日3次，持握此权杖的角色能极效自己的龙纹能力，如同搭配了法术导能专长

强烈灵光（无派系）；施法者等级17；制造权杖，法术极效，制造者必须拥有与权杖等级相同或更高等级的龙纹；价格：2,500金币（低级龙纹），7,000金币（次级龙纹），27,000金币（高级龙纹），60,750金币（西伯瑞斯龙纹）。

瞬发导能权杖：每日3次，此权杖的持握者能瞬发自己的龙纹能力，如同搭配了法术瞬发专长。

强烈灵光（无派系）；施法者等级17；制造权杖，法术瞬发，制造者必须拥有与权杖等级相同或更高等级的龙纹；价格：6,000金币（低级龙纹），

17,500金币（次级龙纹），37,750金币（高级龙纹），85,000金币（西伯瑞斯龙纹）。

高级龙纹法器
GREATER DRAGONSHARD FOCUS ITEMS

龙纹法器或导能权杖可以为特定龙纹能力提供通常的强化。但各龙纹家族都有自己独特的需求，因此随着时间的推移，各家族的机关术士也都研究出相应的魔法设备，强化各自主家的龙纹。其中部分范例包括：

复活祭坛（Altar of Resurrection）:这种云岩石板可以用作医疗龙纹的专用导能物品。通过高等医疗龙纹获得*医疗术*或通过西伯瑞斯医疗龙纹获得*群体医疗术*的角色可以消耗相应能力的1次当日使用次数，对躺卧石板的生物施展*复生术*。角色仍需要按*复生术*规则提供必要的法术材料（喷撒价值10,000金币的圣水和钻石）。

中度咒法系灵光；施法者等级13；制造奇物，复活术，制造者必须拥有医疗龙纹；价格：13,000金币；重量2,000磅。

星界游标（Astral Beacon）:，这个与通行龙纹密切相关的物品能充当欧瑞恩家族成员在星界间穿梭时的魔法游标。通过次级通行龙纹获得*次元门*或通过高级通行龙纹获得*传送术*的角色在施展相应能力时，若目标地点在星界游标10尺范围内，则最高距离提升为正常的两倍。此外，星界游标10尺范围内的地区对施展*传送术*的角色而言，视为“非常熟悉”。星界游标外观是由水晶和白银构成的球体，内核是颗龙晶。星界游标通常封闭在铅制外壳内，或是固定在地板中，以此来防止偷窃和破坏

中度咒法系灵光；施法者等级10；制造奇物，*传送术*，制造者必须拥有通行龙纹；价格：40,000金币；重量2磅。

盛宴餐袋（Bag of Bounty）:这种皮袋的内侧装配着颗粒装的龙晶，可以用来强化招待龙纹的能力。对通过次级招待龙纹能力获得*造粮术*的角色而言，拥有此物品能增加2次相应能力的每日使用次数，同时施法时间降低到1分钟。由盛宴餐袋创造出的食物并非像通常由法术制造的那样没有滋味，角色可以通过进行专业（料理）检定决定食物的材料和品质。

微弱咒法系灵光；施法者等级5；制造奇物，*造粮术*，制造者必须拥有招待龙纹；价格：10,000金币；重量1磅。

享受手镯（Bracelet of Comfort）:这种装饰可以强化招待龙纹的能力。当佩带者通过次级招待龙纹施展*李欧蒙庇护所*时，可以获得部分强化：

- 庇护所的持续时间提高到12小时。
- 庇护所由岩石构成，即使当地石材稀有。
- 庇护所内的温度稳定在70华氏度，如同李欧蒙茅屋。
- 庇护所的家具陈设包括8张舒适的床铺，8把扶手椅，餐桌，写字台，书架，穿衣镜以及封闭的厕所。厕所里设有浴缸，但没有热水供应
- 施法者可以选择装饰风格。庇护所可以包含地毯或挂毯，但如同其他家具，这些物品会在离开庇护所时消失。

微弱咒法系灵光；施法者等级5；制造奇物，*李欧蒙庇护所*，制造者必须拥有招待龙纹；价格：30,000金币。

野性项圈（Collar of the Wild Bond）:这种皮项圈装饰着专门配合畜牧龙纹的龙晶颗粒。每条项圈都有相应的钥匙，既装置着龙晶的金属碟。对通过次级畜牧龙纹获得*支配动物*能力的角色而言，可以使用金属碟控制佩戴相应项圈的生物。角色没有消耗龙纹能力的必要，同时效果也可以持续到目标生物卸除项圈或是离开有效距离为止。维持效果的最高距离等同1000尺＋每角色等级10尺。

微弱惑控系灵光;施法者等级5;制造奇物,*支配动物*,制造者必须拥有畜牧龙纹;价格:5,000金币。

通行法冠（Diadem of Focused Passage）:这种银制法冠可以用来强化角色通行龙纹的能力。法冠视为龙晶法器，角色在施展相应龙纹能力时，有效施法者等级可以获得＋2的加值。此外，若佩戴法冠的角色通过高级通行龙纹施展*传送术*，在决定角色是否能顺利抵达目标地点时，角色对目标地点的熟悉程度视为提高1级。例如，角色偶尔造访的地区视为角色曾经仔细研究的地区。如果角色尝试传送到错误的地点，则法冠没有任何作用。

中度咒法系灵光；施法者等级10；制造奇物,传送术,制造者必须拥有通行龙纹；价格:15,000金币

敏感法冠（Diadem of Sharpened Senses）：这种黄铜法冠可以充当强化侦测龙纹力量的法器。如果佩带者拥有相应龙纹，可以获得部分强化：

- 角色可以任意施展低级龙纹类法术能力。
- 如果角色拥有次级龙纹类法术能力，可以增加3次相应能力的每日使用次数。
- 如果角色通过次级侦测龙纹施展*侦测探知*侦测其他探知者，在进行施法者等级对抗时可以获得＋5洞察加值。
- 角色在进行聆听检定，侦察检定以及搜索检定时，可以获得＋2洞察加值。角色必须持续佩戴法冠24小时方可发挥出物品的功效。

微弱预言系灵光；施法者等级7；制造奇物，

侦测探知,制造者必须拥有侦测龙纹；价格:10,000金币。

守护头盔（Helm of the Sentinel）：这种钢盔表面刻着许多只眼睛。这些眼睛其实是颗粒状的龙晶，已经调整成配合守卫龙纹的状态。每日1次，佩带者可以设定*触发术*，在符合某种条件时触发角色的某项守护龙纹类法术能力。例如，拥有高等守护龙纹的角色或许会设置自己被魔法攻击时启动*法术无效结界*，或是在即将被*魔法飞弹*击中时启动*护盾术*。如果角色卸除头盔，*触发术*效果自动消失，此头盔在同时只能设定1项*触发术*。

强烈防护系灵光；施法者等级11；制造奇物，*触发术*，制造者必须拥有守护龙纹；价格：20,000金币；重量3磅。

家用结界（Houseward）:这种物品可以强化部分警戒龙纹的能力，包括*魔法警报*，*铜墙铁壁*，*误导术*，*摩邓肯忠犬*，以及*回避侦测*。若这些能力影响的区域包含家用结界，或是目标生物或物品在家用结界周围20尺范围内，则能力的有效时间延长24倍，既每施法者等级1日取代每施法者等级1小时。虽然*家用结界*的龙晶内核体积甚微，但通常包裹着厚厚的铅制和炼银外壳，埋在建筑物地基里

强烈防护系灵光；施法者等级12；制造奇物，法术延时，*铜墙铁壁*，制造者必须拥有警戒龙纹；价格：25,000金币；重量40磅。

调查探镜（Inquisitive Goggles）:这种笨重的探镜镜片间装置着龙晶，是萨拉释克家族调查员的必备品。角色必须拥有次级探索龙纹，高级探索龙纹，或是西伯瑞斯探索龙纹方能发挥探镜的作用。如果条件符合，佩带者可以看到活物经过遗留的灵光。这种能力可以带来这些效果：

- 当检验物体时，佩戴者能进行搜索检定确定最后接触物体的活物所遗留的灵光。检定DC为15＋最后进行接触距今的天数。如果佩带者对接触物品的活物非常熟悉，则可以鉴定出目标的身份，否则只能由灵光判断出生物的类别。如果检定结果比检定DC高10点或更多，则可以判断出生物的性别和种族。如果检定结果比检定DC高20点或更多，角色在施展*生物定位术*时，目标视为“曾经知道或熟悉”的生物。能改变生物类型或种族的变化系效果（例如*变形术*，*变形万物*，或*变身术*）能欺骗探镜的魔法，但幻术系效果（例如*易容术*）对探镜没有效果。
- 当佩带者鉴定出灵光后，只要持续佩戴探镜，在通过生存检定对目标进行追踪时，获得+5洞察加值。
- 当佩带者施展*生物定位术*后，能通过探镜追踪目标近期的行动。若目标在最近24小时以内离开法术范围，佩带者能确定目标选择的路径。
- 佩戴着探镜的角色在进行察言观色检定时可以获得+2洞察加值。

强烈预言系灵光;施法者等级12;制造奇物,*寻找捷径*,制造者必须拥有探索龙纹;价格:16,000金币。

钥匙符咒（Keycharm）：虽然这种物品的制造过程非常简单，但却对昆达拉克家族的保安服务非常重要。当角色通过警戒龙纹施展*魔法警报*，*秘法锁*，*爆裂神符*或*火焰陷阱*时，可以把主权转移到钥匙符咒中。此后凡是持握符咒的角色都视为法术的施法者，可以忽略法术效果（或是收到警报的心灵示警）。符咒没有任何内在能力，当相关联的法术失效后，符咒只能视为普通的物品，但龙纹角色可以用失效的符咒重新关联新的警戒龙纹类法术。

微弱防护系灵光;施法者等级1;制造奇物,拉瑞心灵连线,制造者必须拥有警戒龙纹;价格:150金币

闪电缰绳（Lightning Reins）:这种与欧瑞恩家族闪电列车方向盘相连的皮制缰绳作用与普通车夫驾驶马车用的缰绳非常类似。通过次级通行龙纹获得*次元门*的角色可以拉紧闪电缰绳，用念力控制束缚在车厢中的气元素，强迫它按照龙纹后裔的意愿移动车厢。

闪电列车必须沿导向石前进，因此除决定前进的速度外，没有更多控制要求。但未经控制的车厢很快会停顿，或是加速到偏离导向石与地面相撞。

强烈咒法系灵光；施法者等级12；制造奇物，*次元门*，*异界誓缚*，制造者必须拥有通行龙纹；价格：8,050金币；重量1磅。

抄录魔笔（Pen of the Scribe）:这种细长的墨水笔的原料是白银和红铜，内核是块龙晶。抄录魔笔是西维斯家族抄录员的重要用具。如果拥有抄录龙纹的角色持握魔笔，可以获得这些能力：

- 墨水没有穷尽。使用者能以一个自由动物通过用侏儒语念出颜色的名称来改变墨水的颜色。
- 使用者的书写速度加倍。抄录卷轴或法术书需要使用特殊墨水，因此魔笔在完成这两项任务时没有作用，但角色却可以在施展*迷幻手稿*或是使用伪造文书技能时的提高书写速度。
- 使用者在进行伪造文书检定复制文字材料时，获得+5洞察加值。

微弱幻术系灵光;施法者等级5;制造奇物,*迷幻手稿*,制造者必须拥有抄录龙纹’价格:2,500金币。

勘探权杖（Prospector’s Rod）：这种寒铁短权杖是萨拉释克家族矿业的关键。勘探权杖可以强化次级探索龙纹的*物品定位术*。如果符合条件的角色持握权杖，可以获得这些能力：

- 效果持续时间延长，在角色对目标物体保持专注时持续有效。
- 角色能定置目标物体的总量，例如"3磅或更多的拜拾克金"，"100加仑清水"等等。当角色发现目标后，能通过感知检定(DC10)估计储量。
- 效果范围增加到原先的 3 倍（1,200尺+每施法者等级120尺）。

权杖没法用来寻找特定的物品。因此只能定位“黄金”，而非“首尾相连的蛇行金手镯”。

微弱预言系灵光；施法者等级 5；制造奇物，*物品定位术*，制造者必须拥有搜索龙纹；价格：7,400金币；重量 3 磅。

患难戒指（Rings of Shared Suffering）:这种戒指总是成对出现。拥有守护龙纹的角色能通过戒指启动*护卫他人*的法术效果，而佩戴相对应戒指的角色则视为受术者。如果佩戴戒指的双方都拥有守护龙纹，双方都可以启动*护卫他人*的法术效果，而且双方都可以获得相应的效果：双方的防护等级和豁免检定都获得加值，受到的伤害双方平分。本效果没有距离限制。

拥有低级守护龙纹的角色在对抗转移的伤害时，获得1/-的伤害减免（每击伤害减1）。拥有低级守护龙纹的角色获得2/-的伤害减免，拥有高级守护龙纹的角色获得3/-的伤害减免，而拥有西伯瑞斯龙纹的角色可以获得5/-的伤害减免。

微弱防护系灵光；施法者等级10；制造戒指，法术增远，*护卫他人*，制造者必须拥有守护龙纹；价格：10,000金币（每对）。

野性权杖（Scepter of Wild Dominion）：这种致木权杖可以强化畜牧龙纹的能力。如果佩带者拥有相应龙纹，可以获得部分强化：

- 角色的龙纹类法术能力施法者等级获得+2加值
- 角色的龙纹类法术能力豁免DC获得+2加值。
- 角色能通过这些原本只能影响动物的类法术能力，包括*安抚动物*，*支配动物*来影响魔法兽。

中度附魔系灵光；施法者等级 8；制造权杖，*支配动物*，制造者必须拥有畜牧龙纹；价格：35,000金币；重量 2 磅。

探知魔石（Scrystone）：通过次级阴影龙纹获得*探知*的角色，以及通过西伯瑞斯龙纹拥有*高等探知*的角色能用这种物品取代银镜作为能力的法器。同时，如果目标生物自愿，使用*探知魔石*的角色可以与*探知魔石*中的生物进行心灵沟通，在*探知*或*高等探知*效果期间互相传递心灵影响。

强烈预言系灵光；施法者等级12；制造奇物，*高等探知*，制造者必须拥有阴影龙纹；价格：25,000金币；重量 1 磅。

空中熔炉（Sky Forge）:通过高等创造龙纹拥有*鬼斧神工*的角色可以通过空中熔炉制造一百立方英尺的原料或是十立方英尺的矿物原料，提高到正常的十倍。空中熔炉的外观是由寒铁和炼银制成的铁砧，颗粒状的龙晶环绕着中央的主要龙晶。

强烈咒法系灵光；施法者等级12；制造奇物，*鬼斧神工*，制造者必须拥有创造龙纹；价格：27,200金币；重量35磅。

通讯石（Speaking Stone）：这种装置是科瓦雷长距离通讯的关键，西维斯家族各通讯站都有装备。通过低级抄录龙纹拥有*风讯术*的角色在持握*通讯石*时，可以对任意其他*通讯石*传递信息。发送方必须能确定接受方*通讯石*的具体位置。这种效果与*风讯术*类似，但信息传输速率为每分钟 1 英里，而且没有最高距离限制。

在西维斯通讯站，总会有侏儒在*通讯石*边值班，随时等待接受信息，并进行抄录。在主要城市，例如萨恩，可能建筑着许多通讯站。主要通讯站通常装备着许多通讯魔石。

微弱变化系灵光；施法者等级5；制造奇物，*风讯术*，制造者必须拥有抄录龙纹；价格：10,000金币；重量30磅。

风水转轮（Wheel of Wind and Water）:这种装潢华丽的木制轮盘看起来好像普通航海用的船舵，但却装备在林兰德家族的元素帆船船舵。通过次级暴风龙纹拥有*御风术*的角色可以握紧风水转轮，用心灵沟通控制禁锢在舰船内的元素，迫使舰船按照龙纹后裔的意志行驶。

如果普通船只装配风水转轮，通过次级暴风龙纹拥有*御风术*的角色可以在舰船周围创造理想的航行环境，保证船只按每小时 6 英里的速度前进。

强烈咒法系灵光；施法者等级12；制造奇物，*操控风向*，*异界誓缚*，制造者必须拥有暴风龙纹；价格：8,000金币；重量30磅。

制造西伯瑞斯龙晶物品
CRAFTING SIBERYS SHARD ITEMS

制造包含西伯瑞斯龙晶的魔法物品通常与制造其他类似魔法物品相仿。自然，龙晶必须是原料中的组成部分，而且在制作法器前通常需要调整到针对特定龙纹的状态。

龙纹角色只能把龙晶调整成针对本家族的状态，而没法调整成针对其他家族的状态。调整龙晶需要耗费 1 天（物品制造时间增加），但没有消耗金币或经验值的必要。当龙晶经过调整后，就可以按照魔法物品的正常制造过程进行制造。

梦族植入龙晶
QUORI EMBEDDED SHARDS

半梦灵和瑞依卓尔的半魔灵领主都能使用*《扩展灵能手册》*中的所有灵能物品（参阅后文艾伯伦龙晶物品），但他们也有方法由西伯瑞斯龙晶吸取灵能。半魔灵或半梦灵能通过痛苦的过程，在体内移植龙晶。在联结建立后，龙晶就能聚焦角色体内梦族灵魂的力量，强化角色的身体和心灵能力。

灵能生物能以一个标准动作启用或停用植入的龙晶；这个行动只需通过意念发出指令，因此没有引发借机攻击的危险。当龙晶启用时，晶石会散发出微弱的光晕；而有些龙晶的外表则更富变化性。

灵光面具（Aura Mask）：这种龙晶中封闭着由制造者指定的某种性格。当灵光面具在启用状态时，效果类*误导术*；任何通过预言系效果分析载体生物灵光的尝试（例如*侦测邪恶*，*侦测魔法*，*灵光视域*等）都需要通过意志检定（ＤＣ１９），否则将只能得到封闭在龙晶内部中性格的灵光。

中等心灵附魔系灵光；显能者等级 9；制造灵物，*改变灵光*；价格：9,000金币。

水晶义眼（Crystalline Eye）：载体生物可以通过这种龙晶观察四周，如同额外的眼睛。水晶义眼通常移植在掌心，因此载体生物只需要伸出手臂就可以绕过拐角或其他障碍窥视。窥视中的生物视为高度掩蔽状态（ＡＣ获得＋8加值，反射检定获得＋4加值；参阅*《城主指南》*第９３页，由陆面攻击）。此外，对通过水晶义眼观察四周的生物而言，凝视攻击没有效果；因此，角色在与美杜莎或类似生物遭遇时，可以降低风险。

如果角色在身体四周移植至少 4 颗水晶义眼，而且这 4 颗水晶义眼都没有遭到遮挡，就可以获得全域视野的效果。角色在进行搜索检定和侦察检定时，获得＋4加值，并且没有遭到夹击的危险。

微弱心灵预言系灵光；显能者等级 3；制造灵物，*遥感术*；价格：9,000金币。

星质灵甲（Ectoplasmic Armor）：植入这种龙晶的角色ＡＣ获得＋2盔甲加值。在启用时，角色的身体环绕着梦族生物的虚象。复数星质灵甲的盔甲加值相互叠加，最高可以达到＋１０；然而，随着龙晶数量的增加，原本虚幻的形象也会变得越来越真实。单颗龙晶创造的虚象几乎没法察觉，但由５颗龙晶组合（ＡＣ获得＋１０加值）创造的虚象看起来就好像是真实世界的怪物。

盔甲由稳定的星质构成，因此视为实体物品，除提供ＡＣ加值外没有其他特殊属性。星质灵甲没有防具检定减值，对载体生物的速度也没有影响。

微弱心灵创造系灵光；显能者等级 3；制造灵物，*惰性护甲*；价格：8,000金币。

星质灵拳（Ectoplasmic Fist）：这种龙晶必须移植在生物掌心，前臂，或腿部，且每个肢体只能植入 1 颗星质灵拳。在启用时，植入龙晶的肢体环绕着梦族肢体的虚像。物品的效果使载体生物在发动徒手攻击时不会引发借机攻击。此外，在决定徒手攻击的伤害时，角色的有效体型增大 1 级。

微弱心灵创造系灵光；显能者等级 5；制造灵物，*强化兽爪*；价格：4,000 枚金币。

单纯性格（Faceted Persona）：单纯性格龙晶可以被调整成针对某种角色的属性：力量，敏捷，体质，智力，感知或是魅力。在启用时对角色的相应属性提供＋2增强加值。

中度心灵自塑系灵光；显能者等级 8；制造灵物，*仿生术*；价格：8,000金币。

多重性格（Multifaceted Persona）：这种龙晶会对角色的某项属性提供＋2增强加值，如同单纯性格龙晶。但载体生物可以通过标准动作，消耗５灵能点改变龙晶的性质，改变获得加值的属性。

强烈心灵自塑系灵光；显能者等级１２；制造灵物，*仿生术*，*心力回馈*；价格：12,000金币。

寻路龙晶（Pathfinder）：移植寻路龙晶的角色可以如同心灵术士般随意显能*通晓方位*。

微弱心灵预言系灵光；显能者等级 1；制造灵物，*通晓方位*；价格：2,500金币。

影视龙晶（Shadowsight）：移植影视龙晶的角

植入梦族龙晶

制造梦族植入龙晶需要制造灵物（参阅*《扩展灵能手册》*）这项专长。然而，龙晶蕴含的能量却必须以来半梦灵或半魔灵的生命力启动。负责移植龙晶的角色必须掌握制造灵物这项专长，并且医疗技能必须达到１０级。移植的过程需要花费 1 小时，移植对象会在过程中永久损失 1 点生命值。

龙晶会吸收载体生物的心灵能量，因此角色体内可能支撑的龙晶数量有限。虽然龙晶对身体栏位没有要求，但角色只能支撑每显能者等级 1 颗植入龙晶。龙晶在移植后，和载体的肌肉骨骼结合，永远没法移除。

色获得黑暗视觉能力。

微弱心灵预言系灵光；显能者等级 3；制造灵物，*灵能黑暗视觉*；价格：24,000金币。

天才龙晶（Talent）：天才龙晶可以被调整成针对某种技能，包括：躲藏，跳跃，聆听，潜行，察言观色，侦察，或翻滚。在启用时对角色的相应技能检定提供＋5表现加值。龙晶经过调整后，技能类型永远没法改变。

微弱心灵附魔系灵光；显能者等级 5；制造灵物，制造者相应技能必须有 5 级；价格：5,000金币

艾伯伦龙晶物品

勘探员通常会在泥土里找到艾伯伦龙晶，而绝不会埋藏在岩石深处。艾伯伦龙晶通常集中分布在晶洞中。艾伯伦龙晶只蕴藏在科瓦雷和艾伯伦，或许与龙纹的诞生密切相关。在粉红色艾伯伦龙晶的内部，涌动着深红色的涡漩，因此也有血石的别名

与其他龙晶类似，艾伯伦龙晶与魔法关系非常紧密，但与只有特定用途的西伯瑞斯龙晶和凯博尔龙晶相比，艾伯伦龙晶显得更为灵活。施法者可以把艾伯伦龙晶调整成针对特定法术，在对龙晶施展法术时强化法术的效果（*不灭灯笼*就是其中的范例）。法师可以用艾伯伦龙晶记录法术，替换法术书的作用，如同本书第六章装备所述。

除本章介绍的物品外，以下*《城主指南》*中的魔法物品也通常使用艾伯伦龙晶制成：*储法武器*，*储法戒指*，*反制法术戒指*，*巫术戒指*，*吸收法力权杖*，超魔权杖，*法力再生珍珠*，和*魔力念珠*（*念珠项链*）。此外，智能魔法物品常由艾伯伦龙晶制成

奥林法晶（Aureon's Spellshard）:这块艾伯伦龙晶与法师通常用来记录法术的法术魔晶非常类似。但相比通常的法晶，奥林法晶可以记载 500 页法术，而且法师在抄录法术时，无需消耗法术材料。记载着法术的法晶永远没法通过随机财宝产生

中度变化系灵光；施法者等级 7；制造奇物，*秘密文页*；价格：6,250金币；重量1/2磅。

永恒魔杖（Eternal Wand）：在终末战争的最后数年，卡尼斯家族的法师和机关术士最终围绕着艾伯伦龙晶，制造出新形式的魔杖。*永恒魔杖*可以存储 3 环或更低环的奥术，施法者等级最高 6 级。与普通的 50 发魔杖相异，任何用能力施展奥术的角色可以每日 2 次启动魔杖里的法术。

*永恒魔杖*的研发使魔匠师能在战争的最后年月里充当战法师，用攻击性法术补充他们相对保守的法术能力。虽然卡尼斯家族的机关术士正竭尽全力寻找批量制造*永恒魔杖*的方法，但这种技术仍未完全成熟。目前，军旅以外很少能见到*永恒魔杖*，但部分曾服役的魔匠师会把*永恒魔杖*由前线带回家里

永恒魔杖（0环）：微弱灵光（任意派系）；施法者等级1；制造魔杖，制造奇物，*永恒魔杖*中的相应法术；价格：460金币。

永恒魔杖（1环）：微弱灵光（任意派系）；施法者等级1；制造魔杖，制造奇物，*永恒魔杖*中的相应法术；价格：820金币。

永恒魔杖（2环）：微弱灵光（任意派系）；施法者等级3；制造魔杖，制造奇物，*永恒魔杖*中的相应法术；价格：4,420金币。

永恒魔杖（3环）：微弱灵光（任意派系）；施法者等级5；制造魔杖，制造奇物，*永恒魔杖*中的相应法术；价格：10,900金币。

不灭灯笼（Everbright Lantern）：*不灭灯笼*结合*不灭明焰*法术和专门针对法术进行过调整的艾伯伦龙晶。明亮的光源安置在普通牛眼提灯内，因此可以按需要关闭。不灭灯笼像普通的牛眼提灯一般对 60 尺锥形范围提供明亮照明，对 120 尺锥形范围提供昏暗照明，但光源永远不会熄灭。

微弱塑能系灵光；施法者等级 3；制造奇物，*不灭明焰*；价格：212金币；制造消耗112金币+4点经验值；重量 3 磅。

探知龙晶（Scrying Shard）:这块龙晶专门针对*探知*进行过调整，能作为法器使用，且携带方便。任何能施展*探知*的角色都能用探知龙晶充当法器

中度预言系灵光；施法者等级 7；制造奇物，*探知*；价格：1,100金币；重量 1 磅。

制造艾伯伦龙晶物品

制造包含艾伯伦龙晶的魔法物品通常需要首先将龙晶针对将要储存的法术进行调整。调整龙晶与制造市场价格 100 金币的魔法物品相仿。过程需花费 1 天时间，制造奇物专长，并花费 50 金币和 4 点经验值。对类似*不灭灯笼*这样的物品而言，只需对经过调整的艾伯伦龙晶施展恒定法术，调整消耗与其他原料消耗相加，其中只有调整龙晶算是制作魔法物品的过程。而对类似永恒魔杖的物品而言，调整龙晶的消耗已计入制造物品的消耗，而相应的市场价格（100 金币）也已计入市场价格。

梦族与艾伯伦龙晶

艾伯伦龙晶可以用来制造灵能石（与卷轴类似的灵能物品；参阅*《扩展灵能手册》*）。半梦灵和半魇灵都为此追求艾伯伦龙晶。

凯博尔龙晶物品

凯博尔龙晶镶嵌在地底深处火山洞的岩壁，通

常接近熔岩湖或是硫磺坑。虽然艾伯伦各地都蕴藏有凯博尔龙晶，但在魔物和元素的活动频繁的地区最为集中，例如恶魔荒原。这种昏暗的晶体内部纹路有些像夜空般湛蓝，有些则呈油黑色。凯博尔龙晶的魔法特性与禁锢相关。因此，制造元素束缚物品需要把元素禁锢在凯博尔龙晶内，而这种晶体也经常用来充当禁锢法阵，*锢魂术*，或其他类似法术的施法材料。凯博尔龙晶也被叫做夜晶或恶魔石。

盔甲属性

当角色在盔甲内禁锢元素后，就可以获得某种特殊属性。凯博尔龙晶是盔甲的组成部分，通常镶嵌在胸部的正中央。

燃烧（Burning）:这种盔甲内部禁锢着大型火元素，整体闪烁着暗红色的光芒，看起来就好像正在燃烧。装备这种盔甲的生物可以获得10点寒冷抗力。此外，每日 3 次，角色可以命令盔甲喷射出烈焰。烈焰没有伤害装备者的危险，但任何用肢体或持握武器命中装备者的生物都会受到 2 d 6 火焰伤害，同时还必须通过反射检定（DC17），否则会因此着火。持握触及武器，例如长矛的角色，可以避免受到伤害。烈焰将持续燃烧 1 1 轮。

中度咒法系灵光；施法者等级11；束缚元素，*异界誓缚*；价格：+90,000金币。

磐石（Stonemeld）:这种盔甲内部禁锢着大型土元素，表面部分区域呈晶体结构。装备这种盔甲的生物可以获得 5 / —的伤害减免。此外，每日 3 次，角色可以通过盔甲施展融身入石。

中度咒法系灵光；施法者等级11；束缚元素，*异界誓缚*；价格：+80,000金币。

潜水（Underwater Action）:这种盔甲内部禁锢着大型水元素，表面呈近似蓝白的乳色。装备这种盔甲的生物可以在水中呼吸，效果类似*水中呼吸*法术，同时，角色在进行游泳检定时，可以忽略防具检定减值。此外，每日 2 次，角色可以通过盔甲施展类似*灭火术*的效果。

中度咒法系灵光；施法者等级11；束缚元素，*异界誓缚*；价格：+86,000金币。

旋风（Whirlwind）:这种盔甲内部禁锢着大型风元素，因此盔甲颜色接近透明。装备此盔甲的生物能通过指令，以 6 0 尺速度飞行（机动性良好）。此外，每日 1 次，角色（以及所有装备）能像大型风元素一样变成旋风，效果持续 4 轮。

中度咒法系灵光；施法者等级11；束缚元素，*异界誓缚*；价格：+90,000金币。

武器属性

当角色在武器内禁锢元素后，就能获得某种特殊属性。通常凯博尔龙晶会镶嵌在武器手柄部位，而长柄武器则镶嵌在接近头部的地方。*监守獠牙*武器是凯博尔龙晶武器在禁锢元素以外的范例。

燃烧（Burning）:这种武器内部禁锢着小型火元素，继承炽焰武器的所有特性。此外，被武器击中的生物还必须通过反射检定（DC11），否则会因此着火。火焰将持续燃烧 1 d 4 轮。着火的生物能通过移动动作灭火。如果角色持握燃烧武器，还能在战斗开始时的先攻权检定中获得＋ 2 的加值。

中度咒法系灵光；施法者等级 9；束缚元素，*次等异界誓缚*；价格：＋ 2 加值。

地缚（Earthbound）：这种武器内部禁锢着小型土元素，晶体结构的外观显得异常厚重。只要持握者和目标都接触地面，持握者在进行攻击检定和伤害检定时，都能获得＋ 2 的额外加值。如果持握者正在飞行，武器该属性的增强加值没有效果（但作为精制武器，角色在进行攻击检定时，仍然拥有＋ 1 增强加值）。

中度咒法系灵光；施法者等级 9；束缚元素，*次等异界誓缚*；价格：＋ 1 加值。

娴熟（Finesse）:这种武器内部禁锢着小型风元素，看起来有些许透明。只有轻武器，细剑，鞭子或是刺链能添加这种属性，而且只有切合体型的生物能获得相应的效果。持握者在使用娴熟武器时，如同已掌握武器娴熟专长。此外，持握者的敏捷属性还会获得＋ 2 增强加值。

中度咒法系灵光；施法者等级 9；束缚元素，*次等异界誓缚*；价格：＋ 3 加值。

监守獠牙（Keeper's Fang）:监守在天命诸神中掌管腐朽和死亡。据说监守在恶魔荒原的地底拥有辽阔的领域，其中禁锢着他由杜鲁尔抢来的灵魂。监守獠牙武器手柄部位镶嵌着凯博尔龙晶，对死亡主宰而言非常神圣。如果这种武器杀死目标，目标的灵魂会被禁锢在监守的领域，没法通过*复生术*，*死者复活*，或是*转生术*重返生者的行列。但希望并没有因此破灭，传说中的英雄曾经找到监守的巢穴，带回同伴的被禁锢的灵魂。

监守獠牙武器视为邪恶阵营。武器的手柄刻着监守的符纹。尝试进行知识（宗教）检定（DC20）的角色可能会发觉武器的特性和作用。对天命诸神的信徒而言，拥有这种武器就是种可憎的事实，而使用这种武器更是永远没法原谅的极恶罪行。

强烈死灵系灵光；施法者等级17；制造魔法武器和防具，*阵营武器*，*缚魂术*；价格：＋ 4 加值。

水生（Waterborn）:这种武器内部禁锢着小型水元素，外观呈近似蓝白的乳色。此特性能让伤害

类型为挥砍或钝击的武器忽略持握武器在水中作战时通常需要承受的减值，如同持握者处在*行动自如*的法术效果中。对伤害类型为穿刺的武器而言，只要持握者和目标都在接触水面，持握者在进行攻击检定和伤害检定时，都可以获得＋２的额外加值。

如果持握水生武器的生物由陆地攻击水中目标，可以忽略水中生物对陆地生物通常的掩蔽效果，如同持握者处在*行动自如*的法术效果中。

中度咒法系灵光；施法者等级９；束缚元素，*次等异界誓缚*；价格：＋１加值。

元素载具(ELEMENTAL VESSELS)

元素束缚技术最杰出的运用即是在交通工具推进力方面。自闪电列车发明后，元素动力学的理论在１８７年里持续发展，在科瓦雷以及更遥远的地区，创造出舒适而便捷的交通网络。

闪电列车最初是用来替代国道，连结伽利法王国各地，提供贯通科瓦雷的客运货运新方式。在此后的数年里，各龙纹家族的机关术士把闪电列车的概念逐步转移到其他交通用具中，首先是帆船，此后是飞空艇。这两种交通用具都是在终末战争的最后数年最终成型，但却并未能得到军用和量产。

飞空艇（Airship）：在近１０年里，卡尼斯家族和欧瑞恩家族利用束缚元素作为动力，成功开发出可以飞空的交通工具。飞空艇是种大型机体，与帆船类似，外观狭长，环绕着被束缚成环形的超大型火元素。束缚的元素能推动船体，以每小时２０英里的速度飞行（机动性笨拙）。飞空艇需要１５名机组成员操作，可以运载３０吨的货物。

强烈咒法系灵光；施法者等级15；束缚元素，*高等异界誓缚*；价格：92,000金币。

元素帆船（Elemental Galleon）：元素帆船是种利用气元素提供动力，在水面高速行驶的交通工具。就外观而言，元素帆船与超大型桨帆船非常类似，但船尾设置着高耸的塔楼，支撑着被束缚成环形的超大型气元素。这种交通工具实际还需倚赖两段鱼鳍状的设备航行。在平静的海面，元素帆船能以每小时２０英里的速度航行。元素帆船需要２０名机组成员操作，可以运载１５０吨的货物。

强烈咒法系灵光；施法者等级15；束缚元素，*高等异界誓缚*；价格：64,000金币。

闪电列车（Lightning Rail Coach）：与其他类型的元素交通用具相异，闪电列车需要倚赖两两相对的*导向石*运作。正如本章稍后有关奇物中的介绍，两枚*导向石*可以创造出导轨，保证车厢漂浮，并以极高的速度前进。实际的动力由束缚在车厢里的气元素提供。与*飞空艇*或*元素帆船*相比，*闪电列车*看起来沉缓而笨拙，但*导向石*轨道可以保证列车以每小时２５英里的速度行驶。闪电列车需要１０名乘务员操作，可以运载５０吨货物。闪电列车可以作为车头，拖拽客厢（每节可容纳２００人）及货厢（每节可运载１００吨货物）。除车头外，其他车厢的外形与卸掉车轮的普通货车非常类似，区别只是车厢底部装置着*导向石*。

强烈咒法系灵光；施法者等级15；束缚元素，*高等异界誓缚*；价格：58,000金币。

战俑附件
WARFORGED COMPONENTS

战俑是活体构装，这种魔法的造物与魔法物品保持着千丝万缕的相似特性。战俑角色可以在自身

驾驶元素载具

飞空艇，元素帆船和闪电列车都非常难以驾驶。林兰德家族和欧瑞恩家族的后裔通过特殊的龙纹法器强化自身龙纹能力，用意志力控制束缚在交通工具中的元素以提供动力。没能继承相应龙纹的角色同样可以强迫元素服从意志，但过程相对困难。

双手握住元素交通工具舵轮的角色可以通过心灵感应命令束缚的元素提供动力，驱使交通用具前进后退，转向，加速减速或停止，飞空艇还可以起降或盘旋。尝试要求元素服从指令的非龙纹角色，必须在与元素（通常所有元素魅力调整值+0）进行魅力检定对抗时获得成功。如果元素在对抗检定中成功，也许会继续目前的行动方向，也许会停止前进，视元素当时的想法而定。如果角色在对抗检定中成功，则交通工具会按其意志移动。

部分方法可以保证更可靠地驾驶元素交通工具。*风水转轮*可以帮助林兰德家族的龙纹后裔控制飞空艇或元素帆船，而无需进行魅力检定。*闪电缰绳*则可以帮助欧瑞恩家族龙纹后裔按类似方式控制闪电列车。非龙纹家族角色对受束缚元素可以施展*魅惑怪物*或其他类似法术（或是通过自身能力，或是通过魔法物品）来更有效地控制元素交通工具。

半生物半构装的体内配置特殊的魔法物品，包括武器，防具，戒指甚至权杖，统称附件。虽然就理论而言，任何物品都可以按照这种方式制造，但有些物品特别适合战俑角色。这些物品或是安装在战俑体内，或是用来替换肢体部分。卡尼斯家族在终末战争中曾经制造部分此类魔法物品，而其他则要归功哀伤故地中刀锋统主近期的研发。奇怪的是，在希恩德瑞克大陆也曾经发现各种类似的附件，或许意味着在那片被遗弃的世界中，古代文明也曾经创造出类似战俑的生物。

装配或移值战俑附件：

任何有能力制造魔法物品的角色，都能把类似的魔法物品制成战俑附件。而任何能使用普通魔法物品的战俑角色也都能使用相应种类的附件。

战俑附件通常需要占据与魔法物品相同的身体栏位，没有身体栏位要求的附件价格是普通魔法物品的两倍。这些附件只有装在战俑体内时能发挥作用，而其他种族没有方法使用。即使战俑在豁免检定中骰出 1，也不会损坏移值在体内的附件。移值在体内的附件也不能被视作目标遭到攻击，但装配在外部的附件则有可能遭到损坏或是攻击。如果战俑附件需要启用，角色能通过意念启动附件，视为与启动普通魔法物品相同的动作类型（通常是标准动作）。但战俑在启动附件时没有必要使用语言和动作，因此也没有引发借机攻击的危险。

装配或解除战俑附件是标准动作，并且不会引发借机攻击。



指导附件和能量抗力碟

战拳

如果战俑角色生命值等同 1 或更高，已移值或装配的附件没有遭到移除的危险，除非角色本人同意。瘫痪的战俑（生命值－ 1 至－ 9 ）对此没有控制能力，移值或装配的附件可以由瘫痪的战俑体内移除。如果战俑被摧毁（生命值－ 1 0 ），所有附件必须进行适当的豁免检定以保持完整。完整的附件可能再次得到利用。

基本附件：

基本附件是由普通魔法物品改造而成的战俑专用物品，或专门为战俑制造的普通魔法物品。

臂刀(Armblade)(外部附件)：这种圆柱形金属物品端部连接着沉重的锯齿形剑锋，能够装在战俑身上。臂刀将替换战俑的手部和前臂，被视为＋ 1 重剑，试图正确使用这种武器的角色必须掌握擅长异种武器（重剑）专长。当角色装置这种附件后，能完全避免遭到卸除武器的危险，但战俑角色在卸除臂刀前，没法利用相应手臂进行其他动作。此外，装置者在卸除对方武器的攻击对抗检定中，获得＋ 2 加值。如果装置者通过准备动作对抗冲锋，能在成功命中后，对冲锋的生物造成双倍伤害。

微弱变化系灵光；施法者等级 5 ；制造魔法武器及防具，*英雄气慨*；价格：2,300金币；重量 8 磅

臂弩(Armbow)(外部附件)：这种＋ 2 轻型连发弩由致木制成，末端装着特别厚重的圆形螺栓。这种附件可以完全覆盖战俑的手部，并且只能在装配完成并锁定后使用。

角色只需要通过意念就能以一个标准动作利用魔法对臂弩进行装填和发射。这种武器能自动制造弩矢，并对弹匣进行填充。弹匣能同时容纳 5 支弩矢，每当弩矢发射过后，魔法会自动制造新的弩矢进行补充。这种附件每日能制造 2 0 支弩矢。此后，战俑能用自身的生命力制造额外的弩矢，每支弩矢需要消耗 1 点生命值。在任意时刻，战俑能通过消耗 3 点生命值，制造 1 支附带*阵营武器法*术的特殊弩矢。制造弩矢是自由动作。如果弩矢并未得到发射就被由弹匣移除，会自动消失。用作制造弩矢的生命值与角色受伤损耗的生命值相同，可以按正常规则得到治疗或修理。

臂弩与正常弩矢（普通弩矢或魔法弩矢）没法兼容；这种附件的设计目的是制造并发射自制的特殊魔法弩矢。

中度塑能系与咒法系灵光；施法者等级 9 ；制造魔法武器及防具，*阵营武器*，*次级造物术*；价格：20,000金币；重量12磅。

战拳(Battlefist)(外部附件)：这种＋ 1 魔法武器外观就像超码的带刺拳套。为中型战俑制造的

战拳看起来好像食人魔的武器。此附件会完全覆盖战俑的手部，且只能在装配完成并锁定后使用在装配战拳后，角色的挥击伤害提高到1d8钝击及穿刺伤害（若角色为中等体型的生物）。具备更高附魔等级的战拳非常罕见。

装配战拳的战俑武僧徒手伤害可以得到增加，如同角色体型增加 1 级，并且可以在徒手攻击的攻击检定和伤害检定中，利用战拳的附魔加值。

微弱变化系灵光；施法者等级 3；制造魔法武器及防具，蛮牛之力；价格：2,600金币；重量 6 磅。



能量抗力碟(Disk of Energy Resistance)(内部附件)：这种金属碟刻着结界符纹，中央镶嵌着各色宝石。此附件移植在战俑胸部内后将占据与项链相同的身体栏位，角色将获得后述的其中一种能量抗力：酸液，寒冷，电击，火焰或音波。

低级能量抗力碟赋予移植者10点能量抗力。中级能量抗力碟赋予移植者20点能量抗力。高级能量抗力碟赋予移植者30点能量抗力。

微弱（低级与中级）或中度（高级）防护系灵光；施法者等级3（低级），7（中级）或11（高级）；制造魔法武器及防具，*抵抗能量伤害*；价格：12,000金币（低级），28,000金币（中级），44,000金币（高级）。

斥候程序(Essence of the Scout)(内部附件)：这种暗色金属碟刻着各式各样代表消音和匿迹的符纹。当这种附件移植在战俑胸部内，将占据与项链相同的身体栏位，角色在进行躲藏检定和潜行检定时，获得+5表现加值。

微弱幻术系灵光；施法者等级5；制造魔法武器及防具，*隐身术*，*沉默术*；价格：5,000金币。

高级斥候程序（内部附件）：类似斥候程序，但角色在进行躲藏检定和潜行检定时，获得+15表现加值。

中度幻术系灵光；施法者等级10；制造魔法武器及防具，*隐身术*，*沉默术*；价格：45,000金币。

中级斥候程序（内部附件）：类似斥候程序，但角色在进行躲藏检定和潜行检定时，获得+10表现加值。

中度幻术系灵光；施法者等级10；制造魔法武器及防具，*隐身术*，*沉默术*；价格：20,000金币。

临终遗言(Final Messenger)(内部附件)：这种附件的外观好像长翅膀的齿轮，结构异常复杂，是战俑体内的通讯装置。临终遗言占据与项链相同的身体栏位，由战俑提供能量。在移植完成后，战俑能通过标准动作定义目标地点，目标生物，目前看到的情景，以及25字的留言。

战俑可以通过自由动作释放临终遗言，通过最短路线飞向目标地点。当抵达目标地点后，会寻找目标生物（若曾经定义）；否则将寻找最近的战俑。任何战俑都能通过装配临终遗言检查其中的信息。如果战俑被销毁时有移植临终遗言，附件会立即出发寻找目标。附件将保留原本义的信息，但储存的情景会被替换成战俑被销毁前看到的情景。

临终遗言是超微型构装体，ＡＣ２６（接触２６，措手不及２６），生命值６，飞行速度６０尺（完美）。临终遗言拥有昏暗视觉和６０尺黑暗视觉，这种附件没有肢体，除寻找目标传递信息外没法进行其他活动。临终遗言可以离开战俑体内活动 8 小时，此后会没有活动能力。临终遗言只能通过移植在战俑体内补充能量，每补充能量 1 分钟可以保证脱离战俑活动 1 分钟，最高可以达到 8 小时。

中度变化系灵光；施法者等级11；制造构装体，*活化物体*，*短讯术*；价格：6,000金币。

魔杖插槽(Wand Sheath)(内部附件)：这种狭窄的插槽能移植到战俑前臂和手部内，占据与护腕相同的身体栏位。当角色移植此附件后，能在插槽内加装普通魔杖，此后插槽会与角色身体融合。插槽能加装 1 根魔杖。魔杖在加装后无法移除，只有当用尽发数并自动掉出插槽后，才能加装新的魔杖。

角色能启动插槽内的魔杖（假设角色原本就能启动魔杖），而没有抽出魔杖的必要。角色只需用手指指向目标，并用意念就能启动魔杖。因此，角色能在沉默术范围内，或在擒抱中安全地启动魔杖

微弱变化系灵光；施法者等级 4；制造魔法武器及防具，制造魔杖，*变形术*；价格：4,000金币。

指导附件 (DOCENT COMPONENTS)

*指导附件*是个球形金属，直径约 2 英寸，镶嵌着各种宝石和龙晶。冒险者在希恩得瑞克找到部分*指导附件*，但机关术士和战俑目前还未能研究出其制作秘密。除强烈的魔法灵光外，*指导附件*看起来好像没有其他作用，只有当移植在战俑体内（占据与项链相同的身体栏位）时才能发挥其能力。此时，*指导附件*将获得真正的生命。*指导附件*是智能魔法物品，用途是向战俑提供指导和帮助。*指导附件*的阵营遵循智能魔法物品的相关规则。但指导物品也与智能魔法物品有部分区别：

- *指导附件*的智力属性为2d6+8（最低12），感知属性和魅力属性为2d6+6（最低10）。

- *指导附件*必须通过战俑的感观感受周围的情况，但使用自身的搜索，侦察和聆听技能。
- *指导附件*可以随时与战俑通过心灵感应沟通。*指导附件*通常情况没有方法发音，但战俑可以选择让*指导附件*直接控制自己的语音。
- *指导附件*的主要功能是作为战俑的翻译。所有*指导附件*都能使用巨人语和通用语，此外每点智力调整值能学习两项额外语言。当*指导附件*被发现后，可能还有未使用的语言栏位；在希恩德瑞克发现的*指导附件*可能已懂得精灵语或龙语，但却绝少会懂得矮人语，因为其在此前可能从未遭遇矮人。然而，*指导附件*会在遭遇新语言后，迅速补充未使用的语言栏位。

除通常列出的能力外，*指导附件*还可以由表格中选择 1 d 4 项额外能力：

指导附件能力

d%	能力	价格调整值
01–09	物品恒定开启*观命术*	+2,700金币
10–14	物品可以随意施展*侦测魔法*	+3,600金币
15–17	物品拥有10级解读文书技能	+5,000金币
18–22	物品拥有10级交涉技能	+5,000金币
23–34	物品拥有10级知识(选择种类)技能	+5,000金币
35–42	物品拥有10级聆听技能	+5,000金币
43–50	物品拥有10级搜索技能	+5,000金币
51–55	物品拥有10级察言观色技能	+5,000金币
56–60	物品拥有10级法术辨识技能	+5,000金币
61–68	物品拥有10级侦察技能	+5,000金币
69–72	每日1次物品能对所有者施展*加速术*	+5,000金币
73–75	物品可以每日3次启动*诚实之域*	+6,500金币
76–83	物品可以随意侦测相对阵营	+7,200金币
84–89	物品可以随意施展*侦测不死生物*	+7,200金币
90–93	物品恒定开启*侦测探知*	+10,000金币
94–100	物品有*关照术*效果，可随意使用	+11,000金币

若掷骰结果得到相同的能力，则重新掷骰。能力的使用者是*指导附件*而非战俑，让物品启动能力或是维持专注是一个标准动作。指导附件只能在控制战俑语音时进行交涉检定。指导附件基础价格为2,500金币，并以此为基础增加额外能力的价格。

指导附件的自我意识值算法与智能物品相同。

单体战俑只能装配 1 个指导附件，角色能选择通过移除指导附件装配新的指导附件，但新指导附件的能力在移除原有指导附件 2 4 小时后才生效

神器附件

卡尼斯家族利用某种称作创造熔炉的神器制造机关军队。但传闻卡尼斯家族并非创造熔炉的发明者，创造熔炉最核心的技术来自希恩德瑞克。无论这传言是否属实，希恩德瑞克都曾经发现各种战俑附件：包括前文已经介绍过指导附件，以及部分现代机关术士没有能力制造的强力附件。这些神器可以为有幸装配它们的战俑带来极为强横的能力。

保养颈箍(Circlet of Preservation)(外部附件)：黑色精金制成的颈箍末端镶嵌着闪耀的红宝石，适合任何中型战俑的颈部。装配完成后，保养颈箍能展现其全部能力。这颈箍能在战俑受到严重伤害时，吸取其意志，并开始修复。颈箍每10分钟能恢复1点生命值，即使角色的生命值比-9更低；当角色的总生命值恢复到-9或更高后会恢复意识。

如果角色的生命值比0更低，颈箍可能遭到移除，这样会阻止颈箍继续修复角色。然而，角色的意志仍然保留在颈箍内。如果战俑装配内含其他意志的颈箍，双方必须立即进行意志检定对抗。在检定中成功的生物可以控制身体，在检定中失败的生物意识将被保存在颈箍内。检定对抗将每24小时重复发生。保存在颈箍内的意识类似*指导附件*，能通过心灵感应与主体生物沟通，并通过主体生物的感观感受周围的世界。两者可能形成共生关系。主体生物能自愿将身体控制权交给颈箍内的意识。但无论自愿与否，交换过程每24小时只能发生1次。

*保养颈箍*拥有很强的伤害抗力，其制作原料是经过魔法强化的精金，硬度25，生命值50。此外，保养颈箍本身可以每轮修复自身1点伤害。

强烈附魔系及变化系灵光；施法者等级20。

狮身腰带(Tauric Belt)(外部附件)：秘银线编织成的腰带刻着各种神话中的野兽，镶嵌着脉动的龙晶。装配腰带的机关生物有能力将下半身变形成由秘银，钢铁以及黑木组成的狮身。装配生物能以一个不会引发借机攻击的标准动作在半狮身形态和类人形态间转换。

狮身形态可以提供许多特性：

- 角色的体形增加 1 级，狮身要比类人躯体更为雄壮。然而，上半身仍然保留原本的体形，因此，战俑将继续使用原本的武器。其他有关体形的效果，例如防护等级，攻击调整值，擒抱检定调整值等全部会按体形发生改变。
- 角色的基础速度增加10尺。
- 角色力量属性+4，体质属性+2。
- 角色每轮可以进行两次爪击，造成1d4点伤害（并附加调整值）。角色在进行次要攻击需要按正常规则承受减值。

强烈变化系灵光；施法者等级 20。

传统物品(TRADITIONAL ITEMS)

除为战俑角色，龙纹角色，以及灵能角色特制的魔法物品外，艾伯伦世界还包括部分可以由任何角色使用的新物品。

药水和神油（POTIONS AND OILS）

修复油（Oil of Repair）：终末战争期间，塞尔的军方非常倚赖战俑和其他构装体，但却没法为所有配备机关术士。修复油的发明可以为防卫关键地区的部队解决紧急情况。这种神油的作用与*修复损伤*法术非常类似。

微弱变化系灵光；施法者等级1，3或5；调制药水，*修复轻度损伤*，*修复中度损伤*或*修复严重损伤*；价格：50金币（修复轻度损伤），300金币（修复中度损伤）或750金币（修复严重损伤）。

戒指（RINGS）

传音戒指（Circle of Sound）：这种魔法戒指每套2至6枚。角色可以通过向戒指低语把信息传达给佩戴同套戒指的生物。传音戒指的有效距离为220尺，所有效果和限制都如同传讯术。虽然多数居民没法负担传音戒指昂贵的价格，但金权会佣兵和其他富有的士兵经常会佩戴这种戒指。

整套戒指打造完毕后，就没有方法在此套戒指中增加新戒指。

微弱变化系灵光；施法者等级1；法术增远，锻造戒指，短讯术；价格：2,000金币（每枚戒指）。

奇物（WONDROUS ITEMS）

导向石（Conductor Stone）：这种闪耀的石头是欧瑞恩家族闪电列车的重要组件。单独的导向石除可以散发出类似照明棒强度的光辉外，并没有其他特殊功能。但当两块导向石彼此相距5尺内时，它们之间便会建立魔法力场使物体沿着其间中空区域快速运动。导向石相互间斥力很强，即使是闪电列车车厢的重量也没法让导向石彼此再贴近1尺。导向石间的作用力会制造出肉眼可见的电光（这也是闪电列车得名的缘由），电光通常会在导向石间以及车厢表面跃动。

闪电列车是导向石技术的最成功的应用方式，但其作用却仍未发挥到极限。企业家或走私商总在寻求利用导向石驱动其他交通运输用具的方法。较小型的交通用具在经过导向石的驱动后通常可以达到更高的速度，但因为重量原因，行驶安全性也比闪电列车要差很多。

浑天仪（Orrery of the Planes）：这种仪器外观很像就是艾伯伦与西伯瑞斯环的简略模型。最初用来推算环绕着世界的12枚月亮的运动轨迹，同时也与各异界保持着神秘的联系。普通的浑天仪直径约1尺，由镶嵌龙晶的精金制造。每日1次，浑天仪可以针对特定位面，制造出直径60尺的微型位面显能区域。此区域效果持续24小时，根据所联系位面的特点显现各种效果：

达安维：增远施展的秩序描述符法术。

奇斯瑞：增远施展的混乱描述符法术。

瑞西亚：增远施展的寒冷描述符法术。

费尼亚：增远施展的火焰描述符法术。

达•库尔：延时施展的幻术系法术。

伊瑞安：显能区域效果类似*祝圣术*。

玛伯尔：显能区域效果类似*亵渎术*。

拉玛尼亚：显能区域内通过*自然盟友召唤术*召唤来的生物获得增强召唤专长的效果。

瑟瑞奥特：显能区域内通过*怪物召唤术*召唤来的生物获得伪自然模版。（参阅《*位面手册*》）。

杜鲁尔：所有法术的施展受到抑制。

撒法拉斯：延时施展的创造，强化，或模拟武器的法术（例如*火焰刀*，*锐锋术*，或*魔邓肯之剑*），以及强化敌对情绪的法术（例如*狂暴术*，*英雄气概*，或*嫌恶术*）。

西拉尼亚：延时施展的*凌空而行*，*羽落术*，*飞行术*，*气化形体*，*跳跃术*，*浮空术*，*翱翔天际*，*反重力*，*御风而行*以及其他用魔法进行飞行的法术。

瑟兰尼斯：精类生物与爱刺天族的类法术能力和超自然能力施法者等级＋1。

若浑天仪位置移动，显能区域的效果立即消失

强烈咒法系灵光；施法者等级15；制造奇物，制造者的神秘知识技能与位面知识技能必须达到12级；价格：50,000金币；重量8磅。

神器（ARTIFACTS）

在人类来到科瓦雷以前，这里的统治种族是地精和兽人。世界最宏伟的帝国便是大地精建立的军事帝国达坎，帝国持续数千年后才渐渐衰亡。异变魔的侵袭动摇了达坎帝国的根基，在此后人类抵达科瓦雷时，帝国已仅存残缺的空壳。

然而曾经的辉煌仍印刻在科瓦雷，达坎帝国的后裔们也在孜孜不倦地寻找帝国遗留的神器。拥有古达坎将军佩剑的大地精如今可以获得相当的影响力，而能够找到达坎皇冠的领主则更是有可能号令所有地精氏族，重新建立新的地精帝国。

所有古达坎神器都设计独特，绘有标志地位或氏族的纹章。如果看见其他种族持有达坎圣物，地精类生物会超乎寻常地愤怒。达坎帝国后裔长期致力由人类手中夺回古帝国神器。

塔喀什•麟的灰烬刺矛（Ash Spear of Thakash Rin）：这把长矛由护门者初创时的兽人有关，制作长矛的原料是致木而并非灰烬，视为＋4破敌（异怪）致木长矛。如果持有者同时掌握驱散异怪这项专长，可以每日3次用这把长矛打击异怪，持有者

的攻击检定要加上他的魅力加值（若有），在伤害上额外加上相当于他德鲁伊等级的数值。如果持有者打击目标并非异怪，则攻击没有特殊效果，但仍旧消耗打击异怪的每日使用次数。

卡姆沃尔·诺瑞克的胸甲（Breastplate of Kamvuul Norek）：这件铠甲原属某位号称灵吸怪末日的古达坎大地精英雄。装备这套＋4中级护命精金胸甲的角色将得到异能抗力17。此外，装备这件胸甲的角色如果在对抗心灵爆破的豁免检定中成功，心灵爆破的效果会向使用者反弹。

嘉尔杜尔，最终挽歌(Ghaal'duur,the Mighty Dirge)：达坎帝国初期，贾泽尔·达坎制造的这支号角称为嘉尔杜尔。这支号角在战场鼓舞友军的士气，昭示敌军的败北。嘉尔杜尔是达坎帝国最强的神器，如果有达坎的后裔能够找到这支号角，肯定会有许多地精氏族汇集到他的阵营。

嘉尔杜尔由红龙角的末端雕刻而成。试图使用这支号角的角色表演技能必须达到12级。吹响这支号角的吟游使人在进行表演检定时，获得＋5加值。如果角色配合号角使用吟游诗人的法术和类法术能力，豁免DC＋3，角色的所有诗人法术也自动得到延时和增远。最后，角色在使用提振士气这种吟唱时，士气加值可以获得＋2的调整，范围增加到1,000尺。此外，1,000尺以内的敌人在进行攻击检定，伤害检定，对抗魅惑及恐惧的豁免检定时，需要承受－4士气减值。如果目标是地精类生物，则奖励与惩罚效果加倍。

嘉尔杜尔目前仍埋藏在凯博尔世界深处某名仍然在生的异变魔密室中。据说只有奉献出犄角制造这件神器的那名红龙，贾拉拾塔的火焰能摧毁这支号角。但在九千年后的今天，多数学者都相信这只红龙早已辞世。

号角长约3尺，重约14磅，由精金圈环绕并刻满地精文字的符咒。地精语对此号角的说明是："阵亡敌军的最终挽歌。"

雷霆复仇战锤（Mace of Thundering Vengeance)：这把达坎帝国与异变魔争战期间打造的＋6破敌（异怪）雷鸣拜拾克金战锤可以有效地对付那些形状恐怖的生物。除去普通的雷鸣效果，持有者还可以用战锤轰击地面制造类似*咆哮术*的效果，这种声音听来像是滚雷翻腾。

达坎光华铠甲(Resplendent Armor of Dhakaan)：这件＋4高级护命法术抗力19全身甲是为古代某位大地精帝王打造的，盔甲另外还附有恒定的*回避侦测*效果（目标铠甲本身而非穿戴者）。装备铠甲的角色魅力属性获得＋10增强加值，并允许穿戴者随意施展*英雄气慨*，施法者等级20。

神奇地点
WONDROUS LOCATIONS

在萨恩的污水道深处，疯狂的死灵法师启动魔法阵将城市中的老鼠变做亡魂怪兽；在阴影湿地的黑暗中，兽人德鲁伊通过古老的星图观测西伯瑞斯圆环预见未来。

这些都是神奇地点的例子，而所谓神奇地点，就是拥有极强力量，但却没法移动的魔法装置。设立在特定地点的通常原因是因为制造这件魔法装置的某种限制，例如死灵法师将装置建造在危险的萨恩地底而并非安全保密的要塞里是有原因的。比较普遍的地点需求是显能区域。许多神奇地点还要求使用特殊材料或组件构造，这些需求将在详细描述中给出。

神奇地点没法移动，因此价值便通常由制作材料决定。当然，如果玩家打算卖掉地窖里设有魔法装置的城堡，自然可以因此增加售价。

本节仅提供部分神奇地点范例，而非全部列表，希望这些范例能成为您设计神奇地点的灵感来源

次元结界（Dimensional Seal）：这种神奇地点其实是某种次级神器，制造这种神器的技术已在九千年前失传。次元结界是块雕刻着复杂符咒与法印的巨型石板。结界有两种作用：首先它向外发散半径2英里的隐形魔法力场，效果类似次元锁；其次，次元结界会取消范围内所有显能区域效果。

次元结界在埃鲁登原野和阴影湿地相当常见，它们是德鲁伊护门者与异变魔战争的结果。传说中，这些结界能够保证瑟瑞奥特异界与艾伯伦世界远离，但也因此成为黄泉巨龙会等组织的攻击目标。阴影湿地中的次元结界经常覆盖瑟瑞奥特和奇斯瑞异界的显能区域，破坏这些结界将使显能区域恢复魔法效果。

强烈咒法系灵光；施法者等级20。

西伯瑞斯观星台（Siberys Observatory）：传说世界的命运早已注定，而解读命运的文字就藏在凯博尔世界的深渊和西伯瑞斯环的魔力风暴里。亿万年来，阿贡尼森的巨龙和德鲁伊护门者都因此建造过观星台帮助观测西伯瑞斯环的动向和位置。阿贡尼森的观星台是由水晶和金属构成的巨型建筑，内置可供龙族使用的巨型浑天仪。德鲁伊的观星台则由石雕及藤蔓构成，安置在隐秘的地点。无论外观如何，西伯瑞斯观星台都有这些功能：

- 通过西伯瑞斯观星台进行的位面知识检定，有＋5环境加值。
- 如果角色神秘知识技能或生存技能达到5级，可以在观星台内直接定位方向。

- 角色在西伯瑞斯观星台内施展的任何预言系法术，施法者等级都能获得＋5加值，并且西伯瑞斯观星台本身可以代替所有预言系法术所需法器或施法材料。
- 西伯瑞斯观星台对某些预言系法术有特殊效用。与西伯瑞斯环的关系同时使它与巨龙预言建立起某种连结，其中也包括携带龙纹的角色。观星台内角色可以用*探知*或*感知位置*直接定位任意携带龙纹的角色，效果等同施法者持有目标的所有物。

西伯瑞斯观星台的建造地，必须是凯博尔与西伯瑞斯世界强烈平衡的地点，寻找这样的地点或许要花费数月甚至数年的时间。建造观星台最昂贵的组件是未经切割加工的龙晶，建造者必须拥有艾伯伦，凯博尔和西伯瑞斯龙晶至少1块，每块都要有相当的体积和纯度。最终的建造仪式会将龙晶禁锢在当地，因此这些龙晶将没法用作其他用途。

强烈预言系灵光；施法者等级17；制造奇物；*感知位置*；制造者至少掌握5级神秘知识及5级位面知识；价格：50,000金币。

魔王装置（Eldritch Machine）：翡翠利爪骑士团的亡灵法师，黑暗梦境的半魔灵统主，以及分散在世界各地的其他极恶魔王都酷爱毁灭带来的辉煌，而魔王装置正是实现梦想的最佳方式。就实质而言，魔王装置都是情节物品，也让魔王（以及其他非玩家角色）拥有能力创造出龙与地下城规则所难以诠释的惊骇效果。

就游戏机制而言，魔王装置是经过控制的许愿术，因此制造这种装置的角色施法者等级必须达到17级。同时，魔王装置可以达成任何目标，但每件魔王装置只能拥有1种能力。

魔王装置可能是连续冒险的主题，英雄需要竭尽全力阻止魔王装置的完成，如果他们在这项任务中失败，就还需要找到摧毁装置的方法。对低等级玩家而言，幸运的是，制造魔王装置并非是高等级施法者的专利。制造这种装置的前提要求并没有任何法术，甚至没有施法者等级的限制。相反，特定魔王装置的建造过程需要满足许多特定的苛刻要求，甚至包括制造地点。通常魔王装置的制造地点需要满足显能区域的要求，而许多魔王装置的原料都包括各种稀有的，甚至是独特的材料，或是昂贵的物品。

就通常情况而言，操作魔王装置非常困难。启动装置通常需要通过某种形式的魔法或是灵能，适当的知识技能检定，或是独特的生活经历。此外，多数魔王装置都并非能稳定运行，因此经常需要经过测试期达到最强效力，而且还通常有可能带来灾难性的失败。因此，如果魔王装置被错误的角色掌握，那么或善良或邪恶，都有可能在启动前自爆。

魔王制造魔王装置的缘由就像魔王本身那么多样，但部分示例包括：

*翡翠亡魂机（Emerald Reanimator）：*这种可怕的装置由白骨和不死生物的肉体组成。以装置为中心，任何在2英里内死亡的生物都会立刻变成由装置所有者控制的僵尸。翡翠亡魂机建造地点必须在玛伯尔的显能区域。

*主宰召唤机（Master's Summons）：*这种装置看起来就像由哀伤故地拣回来的垃圾堆，操纵者可以跟踪10英里内所有战俑的行动。使用者可以随意对范围内的战俑施展*短讯暗示*。主宰召唤机最核心的组成部件是由希恩德瑞克得来的指导附件，其中保存着建造这种装置的知识。

*亡灵聚焦镜（Necromantic Lens）：*这种装置看起来好像是巨型的望远镜。当阳光在镜片聚焦时，可以在区域内投射负能量。效果类似*群体造成轻伤*，但以装置为中心5英尺范围内的所有生物都会受到影响。这种装置只能在玛伯尔与物质位面相接时运作。

*心灵振荡机（Psychic Disruptor）:*这种装置看起来非常像是魇灵那种怪异的球形城市。装置启动后，会发出强烈的心灵能量波打扰睡眠，以装置为中心3英里范围内的所有生物都会受到梦魇术的影响。建造心灵振荡机需要许多瑞依卓尔魔晶，以及西伯瑞斯龙晶。

*魔力黑洞（Spell Sink）:*这种黑色的球体可以在3英里范围内覆盖*反魔场*的效果。找到适合建造魔力黑洞的地点非常困难，因为这种装置必须在罕见的魔力交汇点建造。

魔王装置可能违反许多龙与地下城的魔法规则。它们的存在目的是情节物品，您作为城主应当按情况设定豁免DC，安排建造要求，以及设计销毁装置的方法。建造魔王装置的过程应当是冒险的组成部分：想要制造类似装置的家伙必须首先找到图案（通常是通过研究希恩德瑞克或是恶魔年代的古代文献，或是直接与异界生物交易），然后跨越科瓦雷寻找原料。


前进！”随着狩猎大师乌多普的号令，正在塔兰塔平原上驰骋的半身人恐龙骑士们开始更用力地驱策自己的坐骑……

第十一章

怪物

本章介绍了几种在艾伯伦发现的新怪物的情况。其中一些属于一个新的种类——不朽生物，详细内容见下。本章也介绍了一些存在于其他设定集中龙与地下城标志性怪物，例如地精、夺心魔、邪兽鬼。如同本书中的其他内容，你可以将其用于艾伯伦战役或其他龙与地下城游戏。

不朽生物种类
THE DEATHLESS TYPE

不朽是一种新的生物种类，用来描述那些已经死亡但以类似精魂的状态复生的生物。不朽生物兼具活物和不死生物的特点。不同于那些被视为扭曲生命和亵渎自然生死规律的不死生物，不朽生物是为了实现正义的事业而避开了那本应不可避免的死亡。不同于向玛伯尔·永恒黑夜位面汲取力量的不死生物，不朽生物与伊瑞安·永恒白昼位面——所有灵魂的诞生地，紧密地联系在一起。不朽生物不仅仅是没有肉体的灵魂，他们既能存在于实体肉身之中，也能以不比纯粹灵魂更实在的虚体状态出现

特征：不朽生物具有以下特征。

—D 1 2 生命骰。

—基本攻击加值等于 1 / 2 生命骰数总和（类似于法师）。

—擅长的豁免：意志。

—技能点数为每个生命骰（4 ＋智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍

特性：不朽生物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

—没有体质属性。

—黑暗视觉 6 0 尺。

—免疫毒素、睡眠效果、疾病、死亡效果和影响心灵的法术或类法术能力（魅惑、胁迫、魅影幻觉、心灵幻觉、以及士气效果）。

—不受重击、非致命伤害、属性吸取的影响。免疫对身体属性（力量、敏捷、体质）造成的伤害，同时免疫疲劳和力竭的效果。不同于不死生物，不朽生物不免疫能量吸取。如同活物，不朽生物会被正能量治疗且会被负能量伤害。

—对任何需要强韧豁免的效果免疫（除非此效果同样对物体有效，或无害）。

—在专注检定上使用魅力调整值。

—不会因巨创而死亡。在生命值减为0或更低的时候便立即被摧毁。

—不受*死者复活*和*转生术*法术或类法术能力影响。*复活术*和*完全复活术*能在不朽生物的意愿之下影响他们。它们会将不朽生物变回他们在变为不朽生物之前的活物

—邪恶牧师能像善良牧师驱散或摧毁不死生物一般驱散或摧毁不朽生物。善良牧师和圣武士能像邪恶牧师呵斥、命令、鼓舞不死生物一般呵斥、命令、鼓舞不朽生物。

—不朽生物在*祝圣术*和*圣居*影响下时拥有和不死生物在*亵渎术*和*邪居*影响下时同样的各项加成，在*亵渎术*和*邪居*影响下时则拥有和不死生物在*祝圣术*和*圣居*影响下时同样的各项不利。*亡灵无视术*和*亡灵归亡*也同样影响不朽生物。*侦测死灵*和*观命术*能够察觉到不朽生物并能让施法者分辨不朽生物和不死生物。就像善良人物会被不死生物的刺目灵光震慑一般，邪恶人物会被不朽生物的刺目灵光震慑。当不朽生物处于*侦测善良*法术范围内时，使用*侦测邪恶*法术详述中的“不死生物”一栏来处理。就像不死生物会被*打击死灵*伤害并被圣水伤害一样，不朽生物会被*打击死灵*治疗并被邪水伤害。不朽生物不受毁灭武器影响。那些对不死生物拥有额外效果的法术——例如*寒冷之触*、*魔石术*、*灼热光辉*、*阳炎射线*、*阳炎爆*和*火墙术*——不会对不朽生物拥有额外效果。*灼热光辉*只会对不朽生物造成每两个施法者等级1d6的伤害。*命令死灵*、*操控死灵*、*唤起死灵*、*唤起高等死灵*和*死灵定身术*这类法术对不朽生物无效。

—擅长天生武器、简单武器，以及描述中所提到的任意武器。

—擅长任何和描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的不朽生物不擅长盔甲。擅长

任意一种盔甲的不朽生物可以熟练使用盾牌。

—不朽生物不需要呼吸、进食或睡眠。

潜能点（ACTION POINTS）

怪物通常不能使用潜能点，即使拥有玩家职业等级或进阶职业等级也不能通过升级获得潜能点。潜能点是玩家的特权，不是给怪物用的。

不过怪物可以通过英雄本色专长来获得使用潜能点的能力，这专长能在每个等级级给予 3 点潜能点。ＤＭ不应该将这个专长滥发，只有对战役和故事情节来说非常重要的怪物才有资格取得此专长。

伤害减免
DAMAGE REDUCTION

本章中有几个怪物拥有只能被第六章中的新材料——拜拾克金和塔伽斯金克服的伤害减免。

至尊评议员
ASCENDANT COUNCILOR



至尊评议员

中型不朽生物

生命骰：25d12+50（248hp）

先攻权：+3

速度：40尺（8格）

防御等级：36（+3敏捷，+10天生，+8洞察 ，+5偏斜），接触26，措手不及33

基本攻击/擒抱：+12/+23

攻击：挥击 +25 近战（2d6+18附带纯净）

全回合攻击：挥击 +25 近战（2d6+18附带纯净）

占据/触及：5尺/5尺

特殊攻击：纯净，类法术能力

特性：尊崇灵光，伤害减免10/塔伽斯金，不朽生物特性，神圣免疫，火焰抗力5，法术抗力32，真实目光

豁免：强韧+10，反射+13，意志+24

属性：力量32，敏捷16，体质—，智力23，感知27，魅力21

技能：专注+33，交涉+37，知识（神秘）+34，知识（历史）+34，知识（自然）+34，知识（贵族与皇室）+34，知识（宗教）34，聆听+36，察言观色+36，法术辨识+36

专长：能力专攻（净化），盲斗，寓守于攻，战斗反射，强效类法术能力（医疗术），高等法术穿透，精通摔绊，瞬发类法术能力（圣言术），法术穿透

环境：地底

组织：单独或成对

挑战等级：18

财产：三倍标准

阵营：通常中立善良

进化：26-50生命骰（中型）

等级调整：无

这种生物很少出现，古老的精灵遗骸随着时间变得像烟尘般缥缈，体内散发着纯净的光芒。

至尊评议员是艾伦诺精灵最神圣，最强力也是最受尊敬的古代亡者，他们的力量可以和诸神媲美。至尊评议员非常古老，有些甚至可以追溯到艾伦诺精灵刚刚开始研究死灵魔法的年代。他们绝少以实体形态出现，更经常以星界形态在宇宙中漫游探索，只是有必要和生者沟通或是需要保卫安灵地的时候才会返回肉体。

战斗

虽然至尊评议员的肉体看起来非常朦胧缥缈，但却可以用重拳造成严重伤害。

纯净（Su）：任何心灵有瑕疵的生物都没法承受至尊评议员的接触。被至尊评议员的挥击命中的生物会依据阵营受到力量和魅力伤害。善良阵营生物无需承受属性伤害，没有邪恶灵光的中立阵营生物会受到 1 d 4 点力量伤害和魅力伤害，邪恶阵营生物会受到 2 d 6 点力量伤害和魅力伤害。受到攻击的生物可以尝试进行意志豁免检定（DC29），豁免成功的生物将不受属性伤害。豁免DC基于魅力。

类法术能力：随意—*星界投射*（限自身），*反制邪恶*（DC23），*高等命令术*（DC23），*审判烙印*，*正气如虹*，*高等探知*（DC25）；每日 3 次—*高等解除魔法*，*强效医疗术*（DC24），*圣洁灵光*（DC26），*瞬发圣言*（DC25）；每周 1 次—*复仇风暴*（DC27）。施法者等级20；豁免DC18＋法术环数。豁免DC基于感知。

尊崇灵光（Su）：至尊评议员持续散发50尺半径的正能量区域效果。效果类似将至尊评议员自身视为善良神祇永久性祭坛的双倍强度祝圣术（施法者等级20）。驱散区域中不死生物的魅力检定获得+6神圣加值，驱散区域中至尊评议员或其他不朽生物的魅力检定承受-6减值。此外，区域内的不朽生物（包括至尊评议员）在进行攻击检定，伤害检定，豁免检定时获得+2神圣加值，同时每生命骰获得 2 点生命值（已在数据中体现）。灵光效果在至尊评议员离开24小时后消失。

不朽生物特性：参阅本书第275页。

神圣免疫：至尊评议员对变化系法术，能量吸收，属性吸取，属性伤害以及影响心灵的法术和能力免疫。

真实目光（Su）：至尊评议员可以看到事物的真实面貌，如同处在*真知术*效果中。

尸骸巨蟹（CARCASS CRAB）

超大型魔法兽
生命骰：12d10+60（126hp）
先攻权：+1
速度：30尺（6格）
防御等级：23(-2体型,+1敏捷,+8天生,+6盔甲)，接触9，措手不及22
基本攻击/擒抱：+12/+28
攻击：爪抓+18近战（2d6+8）或 刺钉+11远程（1d4外加毒素）
全回合攻击：2爪抓+18近战（2d6+8）或 刺钉+11远程（1d4外加毒素）
占据/触及：15尺/15尺
特殊攻击：啮咬1d6+4，精通攫抓，毒素
特性：黏液，黑暗视觉60尺，昏暗视觉，尖刺防御
豁免：强韧+13，反射+9，意志+4
属性：力量26,敏捷13,体质20,智力5,感知10,魅力9
技能：躲藏+1*，侦察+7
专长：无畏一击，精通冲撞，近程射击，猛力攻击，精准射击
区域：温暖的水域
组织：单独
挑战等级：8
宝物：无金币，无货物，标准物品
阵营：总是中立
进化：13-18HD（超大型）；19-36HD（巨型）
等级调整：-

尸骸巨蟹乍一眼看上去像是由尸骨与废弃的军备所堆积而成的会动小山。他拥有着八条腿与两只巨螯，还有四条眼梗从巨螯的上方延伸而出。

尸骸巨蟹是被发现于哀伤故地的一种扭曲而变异的自然生物，偶尔也会出现在维伦那和达贡。尸骸巨蟹本质上来说是一种巨大的甲壳类动物，它可以通过黏液将遗留于战场的铠甲碎片、武器、尸体等物体固定在外壳上来增强它那与生俱来的铠甲。这使得它们在旧时战场上拥有相当程度的防护和伪装，尤其是在它的首选猎场——哀伤故地。

战斗

尸骸巨蟹并不是十分聪明的生物。它们利用最小程度的伪装来接近猎物，然后试图攫抓猎物之后逃离现场，再慢慢享用。它们也会投掷有毒的尖刺来攻击爪子够不到的目标。


尸骸巨蟹

RG

啮咬（Ex）：尸骸巨蟹能通过啮咬（攻击加值+13）来攻击它擒抱中的目标。此啮咬攻击不会受到通常情况下在擒抱中使用天生武器攻击会受到的-4减值。只有当轮尸骸巨蟹处于擒抱状态才能使用啮咬攻击——即不能在同一轮发动擒抱并使用啮咬攻击。

精通攫抓（Ex）：使用此能力之前，尸骸巨蟹必须通过其爪抓攻击击中对手。然后它就可以通过一个自由动作尝试展开擒抱，该动作不会引发借机攻击。

毒素（Ex）：伤害——强韧豁免DC21，初始与后续伤害1d6敏捷。该豁免检定DC基于体质调整值。

黏液（Ex）：尸骸巨蟹利用他天生的黏液来将武器、盔甲和尸体粘到自己的外壳上。这通常能给予尸骸巨蟹相当于混织铁甲的+6盔甲AC加值，不过也有可能找到防护能力比这更低或更高的尸骸巨蟹。尸骸巨蟹不会因此能力受到防具检定减值。

尖刺防御（Ex）：尸骸巨蟹外壳上覆盖的金属和尸体中混杂了一些尖刺。那些被紧紧粘在外壳上的矛与剑对于想要攻击它的人来说是一种危险的防护。使用天生武器或徒手攻击击中尸骸巨蟹的生物会受到1d6穿刺伤害。

技能：*在到处都是堆积的尸体以及丢弃的武器盔甲的地区，例如哀伤故地，尸骸巨蟹的躲藏检定拥有+8环境加值

异变魔（DAELKYR）

中型异界生物（邪恶，跨位面）
生命骰：20d8+160（250hp）
先攻权：+5
速度：40尺（8格）
防御等级：35（+5敏捷，+12天生，+8活体胸甲），接触15，措手不及30
基本攻击/擒抱：+20/+26
攻击：触手长鞭+27近战（1d4+9附带腐化之触和毒素）或 挥击+26近程（1d3+9附带腐化之触）
全回合攻击：触手长鞭+27/+22/+17/+12近战（1d4+9附带腐化之触和毒素）或 挥击+26/+21/+16/+11近程（1d3+9附带腐化之触）
占据/触及：5尺/5尺（触手长鞭触及15尺）
特殊攻击：疯狂灵光，腐化之触，异变魔武器，类法术能力，触手长鞭
特性：变化形态，异质心智，异变魔免疫，伤害减免10/拜拾克金或善良，黑暗视觉60尺，快速医疗5，活体胸甲，异界生物特性，法术抗力28，掌握共生体
豁免：强韧+20，反射+17，意志+18
属性：力量22，敏捷21，体质26（没有活体胸甲时22），智力25，感知22，魅力25
技能：平衡+20，唬骗+22，专注+23，手艺（炼金）+22，手艺（任意两种）+22，交涉+11，易容+24，医疗+21，躲藏+18，跳跃+21，神秘知识+22，位面知识+22，威吓+24，聆听+21，潜行+18，专业（任意两种）+22，搜索+22，察言观色+21，法术辨识+24（在辨识法术卷轴时+26），侦察+21，生存+6（在其他位面时+8），翻滚+20，使用魔法装置+22（在使用卷轴时+24）
专长：能力专攻（疯狂灵光），盲斗，寓守于攻，战斗反射，高等法术穿透，瞬发类法术能力（精神错乱），法术穿透
区域：瑟瑞奥特
组织：单独
挑战等级：20
宝物：三倍标准
阵营：通常是中立邪恶
进化：21-50HD(中型)
等级调整：–

这个人形生物拥有着天使一般的面容，但他那由脉动的筋脉和血色肌肉组成、并覆盖着几丁质外壳的丑陋铠甲却让他超凡脱俗的美貌染上了无法弥补的污点。他还拥有一根像是有自我意识的鞭状武器。这种生物从头到尾都让人感受到一种不自然的违和感。

异变魔是疯狂国度、瑟瑞奥特位面的统治者。他们仅仅凭借那可怖的触碰便可以带来疾病与腐化，而他们的存在本身便可以引发疯狂与困惑。至少有六位异变魔依然留存于艾伯伦之上（也许可能会更多）。带领军团入侵科瓦雷后幸存下来的异变魔指挥官们则被封印在了凯博尔的深处，与他们的家园中断了一切联系。这几千年来，异变魔们依然在凯博尔的深处静静的等待着，等待他们的家园再次与艾伯伦相接。

异变魔不朽且拥有无止境的耐心，他们的思维模式几乎不可能被凡人（或其他异界生物）所理解。对异变魔来说，毁灭世界是一门艺术，在瑟瑞奥特没有和物质位面相接的时候，异变魔们则会沉浸于其他的肮脏勾当之中。异变魔中有一些是诗人、音乐家或雕塑家，然而他们的作品相对于人类审美来说实在是太过异质。他们最爱的画布是肉体。狰狞异变怪、嶙峋异变怪、眼魔、夺心魔等丑恶异怪都是异变魔创造出来摧毁生命的生物武器。异变魔领主的地下城堡通常被狰狞异变怪卫队、嶙峋异变怪士官以及灵吸怪指挥官所守卫着。每个异变魔都拥有反映出他个人审美情趣的独特作品。有的偏爱泥怪，有的则繁殖灵能虫类，还有的培养可怕而致命的植物。他们所进行的实验——通过扭曲现有生物的形态而创造出来的新种族——需要消耗长久的时间且难以用游戏数据来表现。虽然异变魔可以轻松将生物变成其他东西，然而创造狰狞异变怪这样的新种怪物仍然需要数年的时间。

由护门者设下的古老封印将异变魔困在艾伯伦地下，并阻止瑟瑞奥特相接。但是异变魔并没有齐心协力打破封印。他们这么做的动机完全无法理解——毕竟他们是疯狂国度的统制者。异变魔使用疯狂和腐化作为交易时的通货。

异变魔看上去像是健壮人类男性的完美形态，



异变魔

有着超然的美貌。尽管拥有这样的外表，但实际上异变魔是无性的，且不会繁殖。

异变魔使用他们自己的语言，并且能说和理解所有智能生物的语言。

战斗

异变魔更愿意让下仆代表他出战，自己则尽量回避战斗。即使如此，异变魔仍拥有难以置信的力量与速度，并拥有致命的神秘能力。

异变魔的天生武器和所有持有的武器在克服伤害减免时被视为邪恶武器。

疯狂灵光（Su）：以一个自由动作，异变魔能使以自己为中心20尺半径爆发范围内的生物精神错乱。在此灵光范围内的生物必须通过DC31的意志豁免，否则将会受到相当于*困惑术*（施法者等级20）的效果。豁免成功的生物在24小时内不会再次受到同一个异变魔灵光的影响。此能力是影响心灵的效果，豁免DC基于魅力并已经包括了能力专攻这专长的效果。

腐化之触（Su）：异变魔天生拥有扭曲和腐化他所接触生物的能力。通过一个成功的接触攻击、擒抱检定或徒手攻击来造成 1 d 6 伤害（无豁免），异变魔能随意选择使用何种触发方式。异变魔的触手长鞭可以通过一个成功的攻击来引导此能力。

变化形态（Su）：一个异变魔可以呈现小型或中型的类人生物形态。

类法术能力：随意施展——*恶意变形术*（DC24），*困惑术*（DC24），*任意门*，*弱智术*（DC24），*加速术*，*心灵迷雾*（DC24），*缓慢术*（DC22）；每天 3 次——*石化术*（DC25），*瞬发精神错乱*（DC27），*解除石化*（DC25）。施法者等级20，豁免DC19＋法术环数，豁免DC基于魅力。

触手长鞭：触手长鞭共生体（在本章稍后描述）可以说是异变魔的标志性装备。触手长鞭拥有15尺触及和毒刺（伤口毒，强韧豁免DC12通过则无效，初始及后续伤害 1 d 4 敏捷）。它还能提供以下的额外好处。

—异变魔可以无减值地以副手使用触手长鞭（不过当进行双武器攻击时仍会受到相关减值）

—异变魔在所有使用触手长鞭的攻击检定上有+1加值。

—异变魔在卸除武器的攻击对抗检定上有+4加值，并且在进行摔绊的力量检定上有+4加值。异变魔不会因为卸除武器或摔绊而引发借机攻击，且即使卸除武器或摔绊失败，也不会被反卸除武器或反摔绊。

异质心智（Ex）：异变魔的心智是一座会吞没低等生物的迷宫。任何试图读取或了解异变魔心智的生物必须通过一个DC29的意志豁免，否则将受到相当于*精神错乱*的效果。此能力的豁免DC基于魅力

异变魔免疫：异变魔免疫疾病，毒素，属性伤害，变化系法术，和影响心灵的法术或能力。

活体胸甲：异变魔穿着了一件活体胸甲共生体（在本章稍后描述）。活体胸甲提供了10 / 拜拾克金的伤害减免以及次级护命效果（有25%机率不受重击或偷袭）。它也为异变魔的体质属性提供了+4加值。以一个自由动作，当异变魔的生命值是负数时活体胸甲会自动稳定伤势（但是这么做会给异变魔造成1点力量伤害）。

数据中已经计算了穿着活体胸甲而受到的防具检定减值。

异界生物特性：将灵魂返还身体的法术，比如*死者复活*、*转生术*和*复活术*无效。他需要其它的法术效果，比如*有限祈愿术*、*祈愿术*、*奇迹术*或*完全复活术*来让他恢复生命。

掌握共生体（Ex）：异变魔能完全控制附在他身上的共生体。他能一直保持对每个共生体的控制，并能以一个整轮动作附加或分离共生体。更重要的是，当异变魔被共生体造成 1 点属性伤害的时候作为替代受到 5 点伤害；这意味着异变魔可以用快速医疗能力抵消这些伤害。

恐龙（DINOSAUR）

恐龙是在艾伯伦广泛存在的物种，在希恩德瑞克、阿贡尼森、夸巴拉和塔兰塔平原尤其常见。希恩德瑞克的土地上游荡着大型食肉恐龙和食草恐龙，生存于阿贡尼森的恐龙则被龙消灭了肉食品种。小型恐龙是夸巴拉和塔兰塔平原的统制者，其中有三种恐龙被塔兰塔半身人训练成坐骑。

迅猛龙（CLAWFOOT）

中型动物
生命骰：2d8+4（13hp）
先攻权：+3
速度：40尺（8格）
防御等级：16(+3敏捷,+3天生),接触13,措手不及13
基本攻击/擒抱：+1/+4
攻击：趾爪+4近战（1d8+3）
全回合攻击：趾爪+4近战（1d8+3）和 2爪抓-1近战（1d3+1）和 啮咬-1近战（1d6+1）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：-
特性：昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免：强韧+5，反射+6，意志+1
属性：力量17,敏捷17,体质15,智力2,感知12,魅力10
技能：躲藏+12,跳跃+20,聆听+10,侦察+10,生存+10
专长：飞跑
区域：温暖的森林
组织：单独，成对，成群（3-6）
挑战等级：2
宝物：无
阵营：总是中立
进化：3-6HD（中型）
等级调整：-

这种两脚直立的蜥蜴拥有锋利的牙齿和镰刀状的趾爪。它们并不比一个魁梧的人类高大多少，却看上去能轻松放倒比它大好多的猎物。

这种被塔兰塔平原半身人当做战马使用的肉食性恐龙是恐爪龙和猛禽龙的近亲。

战斗

迅猛龙通常接受了成为战争机器的训练，然而即便没有接受训练，它们也能从容地进行战斗。野生迅猛龙是凶猛的团队猎手，就算在被驯化后依然保持着它们的狩猎天性。

技能：迅猛龙在躲藏、跳跃、聆听、侦察和生存检定上有+8种族加值。

负重能力：对迅猛龙而言86磅以下是轻载，87-173磅是中载，174-260磅是重载。迅猛龙能拖动1300磅重的东西。

雷利诺龙（FASTIETH）

中型动物
生命骰：2d8+2（11hp）
先攻权：+1
速度：50尺（10格）
防御等级：14(+1敏捷,+3天生),接触11,措手不及13
基本攻击/擒抱：+1/+3
攻击：啮咬-2近战（1d3+1）
全回合攻击：啮咬-2近战（1d3+1）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：-
特性：昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免：强韧+4，反射+4，意志+0
属性：力量15,敏捷13,体质12,智力2,感知11,魅力4
技能：跳跃+11，聆听+6，侦察+6
专长：飞跑
区域：温暖的平原
组织：单独，成对，成群（3-6）
挑战等级：1/2
宝物：无
阵营：总是中立
进化：3-6HD（中型）
等级调整：-

这种大小和人类差不多的两脚直立蜥蜴拥有大眼睛，有鲜艳花纹的鳞片，和强壮的双腿。

雷利诺龙是塔兰塔平原半身人最常用的座骑，并被重点培育速度。它们用来载人类显得太小，但能轻松载着半身人和一些小工具并保持不错的速度

战斗

雷利诺龙没有接受战斗训练且天性倾向于逃离而不是战斗。不过在逼迫的情况下它也能进行啮咬攻击。啮咬攻击被视为次要天武（在攻击检定上受到-5减值）且只能将力量调整值的1/2加到伤害上。

负重能力：对雷利诺龙而言66磅以下是轻载，67-133磅是中载，134-200磅是重载。雷利诺龙能拖动1000磅重的东西。

翼龙（GLIDEWING）

大型动物
生命骰：3d8+9（22hp）
先攻权：+2
速度：20尺（4格），飞行80尺（机动性一般）
防御等级：15（-1体型,+2敏捷,+4天生），接触11，措手不及13
基本攻击/擒抱：+2/+10
攻击：啮咬+5近战（1d8+6）
全回合攻击：啮咬+5近战（1d8+6）
占据/ 触及：10尺/5尺
特殊攻击：-
特性：昏暗视觉

对恐龙的称呼

通常，艾伯伦世界的人们并不使用现实世界中的学名来称呼恐龙。下表记录着《怪物图鉴》（M），《怪物图鉴II》（2），《怪物图鉴III》（3）中恐龙的（能适用的）现实学名，俗名和龙语名。

学名	俗名	龙语名
异特龙[2]	刀牙龙	Vharag'eth
甲龙[2]	锤尾龙	Hurak'eth
无	战骑龙[3]	Khomavharag'eth
无	血袭龙[3]	Mekikaran'eth
棱长颈龙[2]	鳍尾龙	Paharan'ost
恐爪龙[M]	切肉刀	Ka'rhavad'eth
蛇颈龙[M]	大鳍尾龙	Hapaharan'ost
无	撕肉龙[3]	Eshka'rhavad'eth
雷利诺龙	迅捷龙	Falas'eth
猛禽龙[M]	大切肉刀	Haka'rhavad'eth
披羽蛇翼龙[2]	高飞翼	Shovath'ien
地震龙[2]	雷震龙	Khotasann'eth
棘背龙[2]	刺背龙	Shafanna'eth
无	吐诈龙[3]	Fashekan'eth
三角龙[M]	三只角	Kotikaran'eth
暴龙[M]	剑齿巨龙	Havharag'eth
翼龙	滑翔翼	Abarr'ien
迅猛龙	利爪龙	Rhavad'eth

豁免：强韧+6，反射+5，意志+3
属性：力量18，敏捷15，体质16，智力2，感知15，魅力11
技能：聆听+4，侦察+6
专长：警觉，飞越
区域：温暖的山脉
组织：单独，成对，成群（3-12）
挑战等级：3
宝物：无
阵营：总是中立
进化：6-10HD（大型）
等级调整：-

这种外表像鸟的大型爬行生物拥有长而布满牙齿的颚部，薄片状的头冠，锋利的脚爪并在翼膜关节处长有一双小爪子。它有一双黄色的大眼睛，在它们有鳞的皮肤上长着些柔软短小的羽毛。

翼龙是塔兰塔平原半身人的飞行座骑。

战斗

翼龙是利用翅膀来进行捕猎的渔夫。它们通常不会在地面上进行激烈战斗，而是倾向于俯冲或进行空战。

负重能力：对翼龙而言300磅以下是轻载，301-600磅是中载，601-900磅是重载。翼龙能拖动4500磅重的东西。

嶙峋异变怪（DOLGAUNT）

这个嶙峋的人形怪物看起来就像是瘦弱的大地精。他的眼窝是空洞，但行动起来有一股怪异的美感。他的皮肤上遍布蠕动的纤毛状触手，在头部周围的触手则有鬃毛般的长度。他的肩膀上还长着两根鞭子般的长触手。

在瑟瑞奥特的异变魔们征服艾伯伦的时候，对很多艾伯伦本地生物进行了改造，制造出一批丑恶的军队。嶙峋异变怪这种由大地精改造而来的生物是冷酷且高效率的杀手，通常担任小队指挥官，领导锁喉怪、狰狞异变怪或其他生物。嶙峋异变怪没有视力，但是他们可以利用覆盖于皮肤上的那敏感的纤毛状触手来感知环境。他们还可以利用这些触手来吸收被他们接触到的生物的体液。嶙峋异变怪的身高和大地精差不多，但是要瘦的多。

	嶙峋异变怪 **中型异怪**	**嶙峋异变怪，4级武僧** **中型异怪**
生命骰：	2d8+2（11 hp）	2d8+2 加 4d8+4（33 hp）
先攻权：	+3	+3
速度：	30尺(6格)	40尺(8格)
防御等级：	16（+3敏捷，+3天生）， 接触13，措手不及13	18（+3敏捷，+2感知，+3天生）， 接触15，措手不及15
基本攻击/擒抱：	+1/+3	+4/+6
攻击：	触手 +3 近战(1d3+2)	触手 +6 近战(1d3+2) 或 徒手攻击 +6 近战(1d8+2)
全回合攻击：	触手 +3 近战(1d3+2)	触手 +6 近战(1d3+2) 或 徒手攻击 +6 近战(1d8+2) 或 疾风连击 +4/+4 近战(1d8+2)
占据/触及：	5尺/5尺（触手触及10尺）	5尺/5尺（触手触及10尺）
特殊攻击：	吸收生命力	斗气击（魔法），吸收生命力
特性：	盲视360尺，伤害减免5/拜拾克金或魔法	盲视360尺，伤害减免5/拜拾克金或魔法， 反射闪避，轻身坠20尺，心如止水
豁免：	强韧+1，反射+3，意志+5	强韧+5，反射+7，意志+9
属性：	力量14，敏捷16，体质12， 智力13，感知15，魅力11	力量14，敏捷17，体质12， 智力13，感知15，魅力11
技能：	平衡+7*，攀爬+6*，躲藏+6， 跳跃+5，聆听+5，潜行+6，侦察+5	平衡+9*，攀爬+8*，躲藏+8，跳跃+7， 聆听+9，潜行+8，侦察+9，翻滚+7
专长：	战斗反射，精通摔绊[B]	警觉，战斗反射，拨挡飞箭[B]， 精通擒抱[B]，精通徒手攻击[B]，精通摔绊[B]， 抓取飞箭
区域：	地下	地下
组织：	单独，小队(2-12)，中队（7-12外加2-5嶙峋异变怪4级武僧和20-50狰狞异变怪）	单独，成群(2-5外加2-5锁喉怪或3-12狰狞异变怪)，中队(2-5外加7-12嶙峋异变怪和20-50狰狞异变怪)
挑战等级：	2	6
宝物：	标准	标准
阵营：	通常守序邪恶	通常守序邪恶
进化：	视人物职业而定	视人物职业而定
等级调整：	+3	+3

鳞峋异变怪将全部精力投入到战斗训练中，并过着严峻、禁欲的生活。鳞峋异变怪在凯博尔深处形成了类似修道院的小团体，他们偶尔会被那阴险的主人派出去做事，或是与黄泉巨龙会共事。

鳞峋异变怪会说通用语和地底通用语。他们还开发了一种利用皮肤上触手状纤毛的微妙移动来进行的交流方式；这使两个相距30尺以内鳞峋异变怪可以进行静默的交流。

战斗

鳞峋异变怪以优雅而致命的架势利用触手的长度来阻碍和伤害敌人。鳞峋异变怪在战斗中不会说话，除非他要对下属发号施令。他们很少使用武器和盔甲，但不会排斥使用魔法腰带、护腕、靴子或披风。

吸收生命力（Ex）：如果鳞峋异变怪抓住了一个目标，他能让覆盖在皮肤上的纤毛状触手钻入受害者的肉体，并吸收体液。通过一个成功的擒抱检定，鳞峋异变怪能在造成徒手伤害的同时额外造成一点体质伤害。若鳞峋异变怪已经受伤，他每使用一次此能力就能恢复2点生命值。

盲视（Ex）：鳞峋异变怪拥有360尺盲视，他无法看清超过这个范围的事物。盲视能力使鳞峋异变怪免疫凝视攻击。



鳞峋异变怪

因为鳞峋异变怪没有视力，所以他不能阅读或使用卷轴。

技能：由于鳞峋异变怪皮肤上的纤毛状触手使他能固定在几乎所有的表面上，所以鳞峋异变怪在平衡和攀爬检定上拥有+4种族加值。

鳞峋异变怪武僧

几乎所有的鳞峋异变怪都会将全部的时间投入到他们在地下修道院的训练中。所以在修道院外遭遇到的鳞峋异变怪通常是4级武僧。

战斗

鳞峋异变怪4级武僧拥有比通常的鳞峋异变怪更快的速度（从30尺增加到40尺）并且能进行徒手攻击或疾风连击（具体见PHB第40-41页）。他还拥有以下的武僧能力。

反射闪避（Ex）：有些攻击效果若通过反射检定可以减少一半伤害，如果鳞峋异变怪武僧遭到此类攻击，在通过反射检定后他将不受伤害。鳞峋异变怪武僧只有在穿轻甲或不穿甲时才可以进行反射闪避。无助状态下的鳞峋异变怪武僧不能进行反射闪避。

斗气击（Su）：鳞峋异变怪武僧的徒手攻击中灌注着气。在对具有伤害减免的怪物造成伤害时，他的徒手攻击视为魔法武器。

轻身坠（Ex）：鳞峋异变怪武僧可以利用身边的墙来减缓自己下坠的速度。当使用此能力后，计算坠落伤害时高度要减去20尺。

心如止水（Ex）：鳞峋异变怪在对抗惑控系法术和效果时在豁免检定上有+2加值。

鳞峋异变怪角色

大多数鳞峋异变怪会成为武僧，不过仍有一小部分会成为黄泉巨龙会的牧师，在罕见的情况下，会成为奉献于黑暗六邪神之一的牧师。

狰狞异变怪（DOLGRIM）

狰狞异变怪1级武者
小型异怪
生命骰：1d8+4（8hp）
先攻权：+1
速度：20尺（4格）
防御等级：15（+1体型,+1敏捷,+2皮甲,+1轻盾），接触12，措手不及14
基本攻击/擒抱：+1/+3*
攻击：钉头锤 +4 近战(1d6+2) 或 轻弩 +3 远程(1d6/19-20)
全回合攻击：钉头锤 +4 近战(1d6+2) 和 轻弩 +3 远程(1d6/19-20) 或 钉头锤 +4 近战(1d6+2) 和 矛 +4 近战(1d6+1/×3)

占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：–
特性：伤害减免5/拜拾克金或魔法，黑暗视觉60尺，双重意识
豁免：强韧+3，反射+1，意志+1
属性：力量15，敏捷13，体质12，智力8，感知9，魅力6
技能：攀爬+5*，躲藏+4，聆听+1，侦察+1
专长：健壮
区域：地下
组织：单独，成对，成群（3-12外加2-5嶙峋异变怪4级武僧或2-5锁喉怪），中队（20-50外加7-12嶙峋异变怪和2-5嶙峋异变怪4级武僧）
挑战等级：1
宝物：标准
阵营：通常混乱邪恶
进化：视人物职业而定
等级调整：+2


狰狞异变怪

DA

这种矮胖的驼背怪物有四只细长手臂的同时没有头。在他胸部长了一张扭曲的脸和两张尖叫着的嘴。狰狞异变怪用四只手分别挥舞着一把钉头锤、一杆矛，一把弩，一面盾牌

狰狞异变怪是在异变魔入侵科瓦雷时创造的下等武者种族。狰狞异变怪本质上是将两个地精糅合而成的生物。他们平均身高3又1/2尺，体重55磅——身高类似地精但更重，造成这结果的原因是为了操纵四只手而更发达的肌肉组织。狰狞异变怪拥有白色的油性皮肤，不过武者经常在皮肤上有色彩鲜艳或图案恐怖的纹身。狰狞异变怪会在脸上用纹身来记录自己的杀人次数，他们相信这么做能够将被击倒敌人的灵魂和能量禁锢起来。狰狞异变怪通常穿着黑色皮甲和土灰色衣服。

狰狞异变怪的大脑是由两个大脑融合而成的。尽管他只有一个人格（在他出生之后不久，优势大脑的人格就会控制住劣势大脑的人格），他经常会像在进行对话一般自言自语。

狰狞异变怪会说地底通用语；智力在12或以上的狰狞异变怪还会说通用语。

狰狞异变怪成长在严酷的军事化环境中，大多数都会成为武者。他们的训练让他们害怕和服从于异变魔与嶙峋异变怪，狰狞异变怪偶尔会被派去支援黄泉巨龙会。有些狰狞异变怪小队会发现通往文明世界的路，并在那里劫掠旅行者或农民。

战斗

狰狞异变怪习惯于服从命令，很少会自主构想或运用战术。狰狞异变怪通常在下边的手上装备盾牌和单手武器，在上边的手上装备轻弩和矛。有些狰狞异变怪会改为装备巨剑（伤害1d8 / 19-20）来取代矛，当他们接近敌人的时候会丢弃轻弩并用上方的双手挥舞巨剑（如同使用双手武器），命中后将造成1d8+3的伤害。

狰狞异变怪箭手会额外多装备把轻弩来代替矛或巨剑；并用近程射击专长来代替健壮专长，这会使他的HP变成5点。

双重意识（Ex）：狰狞异变怪使用两个大脑来协调他的攻击。这使他能够无减值地以副手发动攻击，并且在意志豁免上获得+2加值。

技能：狰狞异变怪额外的手臂让他在攀爬检定和擒抱检定上拥有+4种族加值。

狰狞异变怪角色

有小部分狰狞异变怪会领悟到比成为 1 级武者更多的能力，这些优质狰狞异变怪会成为导师、战士或游荡者。狰狞异变怪导师崇拜黄泉巨龙，并获得疯狂或黄泉巨龙领域（领域的具体情况见第五章）。

例子中的狰狞异变怪武者在种族调整前，拥有如下的属性：力量13，敏捷11，体质12，智力10，感知9，魅力8。弱小的狰狞异变怪很少能活到成年





暮鬼婆

暮鬼婆（HAG, DUSK）

中型人形怪物
生命骰：6d8+12（39hp）
先攻权：+1
速度：30尺（6格）
防御等级：21（+1敏捷，+10天生），接触11，措手不及20
基本攻击/擒抱：+6/+9
攻击：爪抓 +9 近战(1d4+3)
全回合攻击：2 爪抓 +9 近战(1d4+3)
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：类法术能力，梦魇之触
特性：伤害减免5/寒铁和魔法，黑暗视觉60尺，免疫，梦中影像，法术抗力20
豁免：强韧+4，反射+6，意志+10
属性：力量17，敏捷12，体质15，智力14，感知16，魅力13
技能：专注+7，躲藏+5，任意知识+7，位面知识+10，聆听+6，潜行+5，察言观色+15*，侦察+6
专长：能力专攻（梦魇之触），警觉，钢铁意志
区域：温带沼泽
组织：单独或成群（3种任意类型的鬼婆外加1-8食人魔和1-6人面鸟妖）
挑战等级：4
宝物：标准
阵营：通常是中立
进化：视人物职业而定
等级调整：-

一个有着干瘪皮肤和零乱白发的老太婆以不自然的力量和速度移动着。她的双眼像灼热的煤块般燃烧着。

因为一些未知的原因，某些老鬼婆会生下被称之为暮鬼婆的受诅咒后代。暮鬼婆虽然身体能力不如老鬼婆，但她们能自己做梦的时候看到未来的影像。和老鬼婆一样，暮鬼婆也和梦境世界有着特殊的连接。暮鬼婆影响他人的梦境，并通过接触来传递信息或制造梦魇。

传说故事中勇敢的骑士和英勇的王子会通过完成暮鬼婆给予的任务来换取隐藏的知识，而暮鬼婆通常会遵守这样的约定。但是，从暮鬼婆那里获得的信息总会带来比欣喜更多的痛苦，因为她们看到的影像非常容易被误解。

暮鬼婆的身材和老年人类妇女一样，但她橙色的暗淡皮肤上有着如同羊皮纸一般的纹理。暮鬼婆会说通用语、巨人语和炼狱语。

战斗

暮鬼婆会极力避开战斗。如果被迫战斗，她会找机会对敌方施法者使用梦魇之触，然后利用云雾术逃跑，让她的部下或姐妹们来解决敌人。

梦魇之触（Su）：通过一个成功的接触攻击，暮鬼婆可以她的敌人在夜晚受到梦魇的折磨。目标必须通过一个DC16的意志豁免，否则将在试图睡觉时受到如同*梦魇*法术的影响。此能力豁免DC基于魅力并已经包括了能力专攻专长的效果。

免疫：暮鬼婆免疫魅惑，睡眠及恐惧效果。

梦中影像（Su）：当暮鬼婆做梦时，她偶尔会看到关于过去、现在和未来的模糊影像。这是一个无法被控制的剧情用能力。

类法术能力：随意施展——*侦测魔法*；每天3次——*占卜术*，*易容术*，*托梦术*，*云雾术*，*巧言术*，*诚实之域*（DC13）。施法者等级6，豁免DC11+法术环数，豁免DC基于魅力。

技能：*暮鬼婆拥有敏锐的洞察力，这赋予她在察言观色检定上的+4种族加值。

人工生命（HOMUNCULUS）

人工生命是被法师或机关术士制造出来的构装体仆人。如同*《怪物图鉴》*中的人工生命，下面介绍的人工生命都是为了执行特定工作而制造出来的工具。每种人工生命都专精于某种任务，像是近距离战斗（钢铁守卫）或传递信息（迅捷信使）。所有的人工生命本质上都是制造者身体的延伸，拥有同样的基准和基本性质。人工生命和制造之间有心灵上的链接。

人工生命只要距离制造者不超过1500尺，就能知道制造者内心所想，双眼所见，双耳所闻。人工生命从来不会自愿跑出心灵链接的范围，除非强迫它。

战斗

攻击并杀死人工生命会对它的主人造成2d10的伤害。如果主人死亡，人工生命也会跟着死亡，并且瓦解身体。

构装体特性：对毒素、睡眠、麻痹、震慑、疾病、死亡效果、和死灵系效果免疫。对所有影响心灵的效果免疫（魅惑、胁迫、魅影幻觉、心灵幻觉、以及士气效果）。对任何需要强韧豁免的效果免疫（除非此效果同样对物体有效，或此效果无害）。不受重击、非致命伤害、属性伤害、属性吸取、疲乏、力竭和能量吸取影响。无法被治疗伤害，但可以在某些特定效果下得到修复。拥有昏暗视觉和60尺黑暗视觉。

制造

每种人工生命的身体都使用了不同的材料来制造。具体需要的材料、花费、手艺技能和制造DC见下面的描述。人工生命的主人可以自己来制造，也可以雇人来制造。

在身体制作完成后，为了让它活动起来需要进行一个特殊的魔法仪式，进行仪式需要特别的工作室，建立一个类似的炼金工作室需要花费500金币。如果制造者亲自制造人工生命的身体，那么制造和仪式可以同时进行。

专职工匠 (DEDICATED WRIGHT)

超小型构装体
生命骰：1d10 (5 HP)
先攻权：+0
速度：10尺 (2格)
防御等级：10 (+2体型)，接触12，措手不及12
基本攻击/擒抱：+0 / -7
攻击：挥击 +3 近战(1d4+1)
全回合攻击：挥击 +3 近战(1d4+1)
占据/触及：2.5尺 / 0尺
特殊攻击：—
特性：构装体特性，黑暗视觉60尺，物品制造，昏暗视觉
豁免检定：强韧+0，反射+0，意志+0
属性：力量12,敏捷11,体质-,智力10,感知11,魅力7
技能：手艺(任意)+7，手艺(任意)+4
专长：技能专攻(手艺)
区域：任何
组织：单独
挑战等级：1 / 2
宝藏：无
阵营：任意(和主人相同)
进化：2-3 HD (小型)
等级调整：—

如同一个勉强超过一尺高的发育不良的畸形矮人，这个生物蹒跚着脚步离开正在制造的物品。

专职工匠是为了代替主人接管物品制造的进度而制造出来的人工生命。不同于其他多数人工生命，专职工匠很少被委派任务出门，或是陪伴主人冒险。相反，在主人冒险的时候它更多地是呆在营地制造装备和工具。

战斗

专职工匠总是尽可能的回避战斗。如果受到威胁，它会试图藏在一些使得攻击者无法跟随进入的狭小空间。

物品制造（Su）：专职工匠可以代替它的主人从事与造物有关的日常任务。其主人必须满足（或模拟）制造物品所需的所有先决条件，并如常的支付材料费用和经验值。专职工匠可以在时间上提供帮助。主人花费一小时的时间启动程序，将先决法术施展在人工生命体内，并支付相关经验值和材料费用。他然后就可以离开并令工人独自完成工作。

制造

一个专职工匠以粘土塑形，表面涂抹了奥术软膏和制造者的血液，并在烧窑内烘烤成型。这些材料花费100金币。制造身体需要通过一个DC14的手艺(陶器)检定。

制造者也可以制造超过1HD的专职工匠，但是每个额外HD需要花费2000金币。

制造构装体，*秘法眼*，*鬼斧神工*；价格—(永不出售)；制造花费：2100金币+160经验

迅捷信使 EXPEDITIOUS MESSENGER

微型构装体
生命骰：1/2d10 (2 HP)
先攻权：+3
速度：20尺 (4格)，飞行100尺(完美)
防御等级：17(+4体型,+3敏捷),接触17,措手不及14
基本攻击/擒抱：+0/-17
攻击：蛰刺 +7 近战 (1d2)
全回合攻击：蛰刺 +7 近战 (1d2)
占据/触及：1尺/0尺
特殊攻击：—
特性：构装体特性,黑暗视觉60尺,传讯,昏暗视觉
豁免检定：强韧+0，反射+5，意志+0
属性：力量1,敏捷17,体质—,智力8,感知12,魅力7
技能：脱逃+7
专长：闪电反射
区域：任何
组织：单独
挑战等级：1 / 3



迅捷信使　　钢铁守卫　　鬼祟神偷　　专职工匠

宝藏：无
进化：2-3 HD（超小型）
等级调整：—

看上去像是一只小型龙类和有翼狐猴的混合体，这个古怪的生物从黑色的鼻子到带刺的尾部全长只有9英寸。它的颈部很短并且头部呈圆形，同时身体和尾部长而弯曲。一身绒毛覆盖这它的身体，而它的翅膀上附有羽毛。

顾名思义，迅捷信使是为了从其制造者处快速地传送信息而被制造的。迅捷信使的飞行速度非常快，并且不同于其他人工生命，它拥有说话的能力。它可以使用和理解制造者的语言。

战斗

迅捷信使总是试图避开障碍并传递信息。

传讯（Su）：迅捷信使的主人可以通过它和最远相距 1 英里的生物进行交谈。相比其它类型的人工生命，迅捷信使可以距离它的主人更远，此外，迅捷信使与其主人的心灵链接允许双方自由交谈。

制造

制造迅捷信使需要使用粘土塑形，以及几根毛发和羽毛、几片鳞片以及一品脱制造者的血，这些材料花费50GP。制造迅捷信使的身体需要通过一个DC16的手艺(雕塑)检定。

制造者也可以制造超过1HD的迅捷信使，但是每个额外HD需要2000GP。

制造构装体，*秘法眼*，*短讯术*；价格—（永不出售）；制造花费：1650金币+126经验

鬼祟神偷（FURTIVE FILCHER）

超小型构装体
生命骰：1d10（5 HP）
先攻权：+4
速度：50尺（10格）
防御等级：16(+2体型,+4敏捷),接触16,措手不及12
基本攻击/擒抱：+0 / -9
攻击：啮咬 +1 近战（1d4-1）
全回合攻击：啮咬 +1 近战（1d4-1）
占据/触及：2.5尺 / 0尺
特殊攻击：—
特性：构装体特性，黑暗视觉60尺，昏暗视觉
豁免检定：强韧+0，反射+4，意志+0
属性：力量8,敏捷19,体质—,智力12,感知10,魅力7
技能：躲藏+18，潜行+10，手上功夫+8
专长：隐秘
区域：任何
组织：单独
挑战等级：1 / 2
宝藏：无
阵营：任意(和主人相同)
进化：2-3 HD
等级调整：—

这个小家伙看上去只不过像一缕模糊的人形阴影，高约十八英寸。它以令人难以置信的速度移动

一个鬼祟神偷，顾名思义，是为了偷窃而被制造的。它的大小和与生俱来的隐形甚至使它合适爬上对手的腿从他的腰包里窃取魔杖。

制造

制造鬼祟神偷需要使用粘土、灰尘、一品脱制造者的血以及阴影位面的生鲜阴影物质塑形而成，材料成本50金币。制造鬼祟神偷的身体需要通过一个DC12的手艺(雕塑)或手艺(陶瓷)检定。

制造者也可以制造超过1HD的鬼祟神偷，但是每个额外HD需要2000金币。

制造构装体，*秘法眼*，*幽影咒法术*；价格—（永不出售）；制造花费：1550金币+118经验

钢铁守卫（IRON DEFENDER）

小型构装体
生命骰：2d10+10（21 HP）
先攻权：+2
速度：50尺（10格）
防御等级：17（+1体型,+2敏捷,+4天生），接触13，措手不及15
基本攻击/擒抱：+1/-1
攻击：啮咬 +5 近战（1d6+3）
全回合攻击：啮咬 +5 近战（1d6+3）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：—
特性：构装体特性，黑暗视觉60尺，昏暗视觉
豁免检定：强韧+0，反射+2，意志+0
属性：力量14,敏捷15,体质—,智力8,感知11,魅力7
技能：聆听+2，潜行+3，侦查+2
专长：武器专攻(啮咬)
区域：任何
组织：单独
挑战等级：1
宝藏：无
阵营：任意(和主人相同)
进化：3-6 HD（小型）
等级调整：—

这种生物就像一只狗，但它的身体完全由钢板构造。它站立时肩宽越两英尺，牙齿则是锋利的锯齿刀片。

钢铁守卫是纯粹为其制造者战斗而设计的，它除了战力什么都没有。

制造

钢铁守卫的身体是由钢铁制造，并用一品脱制造者的血来活化，材料成本75GP。制造钢铁守卫的身体需要通过一个DC14的手艺(金属加工)检定。

制造者也可以制造超过2HD的钢铁守卫，但是每个额外HD需要2000GP。

制造构装体，*秘法眼*，*锐锋术*，*镜影术*，施法者必须至少为4级；价格—（永不出售）；制造花费：1250GP+93XP

残暴动物(HORRID ANIMAL)

尚武的德鲁伊支派护门者为保护科瓦雷，对抗来自恶梦般的位面——瑟瑞奥特的侵略，创造出残暴动物。德鲁伊以各种凶暴动物为蓝本，利用魔法进行强化，创造出残暴动物这种能够自行繁衍的新物种。

残暴动物是专门用作战斗的凶暴动物。护门者通常饲养残暴动物作为自己的动物伙伴，野生残暴生物也遍及科瓦雷西部荒野，例如阴影湿地，埃鲁登原野，恶魔荒原以及卓姆。



残暴猿

残暴动物范例

FV

下述的范例是以凶暴猿为基础生物。

残暴猿（Horrid Ape）

大型动物
生命骰：5d8+23（45 hp）
先攻权：+2
速度：30尺（6格），攀爬15尺
防御等级：20（体型-1,敏捷+2,天生+9），接触11，措手不及18
基本攻击/擒抱：+3/+13
攻击：爪击 +8 近战（1d8+6带1d6点酸液伤害）
全回合攻击：2 爪击 +8 近战（1d8+6带1d6酸液伤害） 或 啮咬 +3 近战（2d6+3）
占据/触及：10尺/10尺
特殊攻击：酸液攻击，耙抓2d8+9
特性：性情暴虐，免疫酸液伤害，精通自然恢复，昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免：强韧+8，反射+6，意志+5
属性：力量22,敏捷15,体质18,智力2,感知12,魅力7
技能：攀爬+14，聆听+5，潜行+4，侦察+6
专长：警觉，强化天生攻击（啮咬）[B]，强化天生攻击（爪击）[B]，健壮
区域：温带森林
组织：独行或猿群（5-8）
挑战等级：4
宝物：无
阵营：通常中立邪恶
进化：6-15 HD（大型）
等级调整：—



残暴鼠

野蛮的猿猴披着暗红色鳞甲，利爪獠牙，吼声显示出强烈的敌意。猿猴的肩生骨突，尾生倒刺，额头还有根犄角。

残暴猿是散发着腐臭气味的肮脏生物。虽然残暴猿野性难以驯化，但居住在阴影湿地，卓姆南部，以及夸巴拉的德鲁伊仍有时会接纳残暴猿作为自己的动物伙伴。卓姆地区峭岩山城竞技场的观众也时常能看到残暴猿的残忍野蛮而暴力的演出。

战斗

残暴猿偏好用附带酸液的爪击发动攻势，期望能在短时间内撕裂目标。

酸液攻击（Ex）：残暴猿爪击命中后可以造成1d6点额外酸液伤害。

性情暴虐（Ex）：残暴猿与通常猿猴乃至凶暴猿相比更难驯化，因此与残暴猿相关的驯养动物检定需要承受-4的惩罚。

精通自然恢复（Ex）：残暴猿自然恢复速度是通常的3倍，因此每晚可以恢复15点生命值。

耙抓（Ex）：如果残暴猿两次爪击命中相同的目标，可以扑住目标，撕裂目标的身体。耙抓攻击自动造成2d8+9点额外伤害。

残暴动物范例

下述的范例是以凶暴猿为基础生物。

残暴鼠（Horrid Rat）

小型动物
生命骰：1d8+3（7 hp）
先攻权：+3
速度：40尺（8格），攀爬20尺
防御等级：20(体型+1,敏捷+3,天生+6)，接触14，措手不及17
基本攻击/擒抱：+0/-4
攻击：啮咬 +4 近战(1d6带1d6点酸液伤害和疾病)
全回合攻击：啮咬 +4 近战(1d6带1d6点酸液伤害和疾病)
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：酸液攻击，疾病

残暴动物伙伴

高等级的德鲁伊可以从下表中选择他的动物伙伴，需要对德鲁伊等级进行调整（括号中的部分）来决定动物伙伴的特性和特殊能力。

4级或更高（等级-3）
残暴鼠

7级或更高（等级-6）
残暴獾　　残暴鼬
残暴蝙蝠

10级或更高（等级-9）
残暴猿　　残暴狼
残暴野猪　　残暴狼獾
残暴马[1]

13级或更高（等级-12）
残暴狮

16级或更高（等级-15）
残暴熊　　残暴麋鹿[1]

19级或更高（等级-18）
残暴象[1]　　残暴鲨
残暴犀牛[2]　　残暴虎

1　凶暴象、凶暴麋鹿、凶暴马详见《怪物图鉴II》
2　凶暴犀牛详见《魔物大全》

特性：性情暴虐，免疫酸液伤害，精通自然恢复，昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免：强韧+5，反射+5，意志+3
属性：力量10，敏捷17，体质16，智力1，感知12，魅力4
技能：攀爬+11，躲藏+8，聆听+4，潜行+4，侦察+4，游泳+11
专长：警觉，强化天生攻击（啮咬）[B]，武器娴熟
区域：任意
组织：独行或群居（11-20）
挑战等级：1
宝物：无
阵营：通常中立邪恶
进化：2-3生命骰（小型），4-6生命骰（中型）
等级调整：无

身形魁梧的老鼠披着骨质铠甲，獠牙滴着腐蚀性黏液。

残暴鼠看起来好像凶暴鼠，但披着骨质铠甲，獠牙更加锋利。

战斗

残暴鼠群攻势凶猛，偏好用附带酸液的獠牙消灭目标。

酸液攻击（Ex）：残暴鼠爪击命中后可以造成1d6点额外酸液伤害。

疾病（Ex）：腐热症；啮咬；强韧DC13；潜伏期1d3日；1d3点敏捷伤害以及1d3点体质伤害。豁免DC以体质为基础。

性情暴虐（Ex）：残暴鼠与通常老鼠甚至凶暴鼠相比更难以驯化，因此与残暴鼠相关的驯养动物检定需要承受-4的惩罚。

精通自然恢复（Ex）：残暴鼠自然恢复速度是通常的3倍，因此每晚可以恢复3点生命值。

创造残暴动物

任何凶暴动物（此后称为基础生物）都可以添加“残暴动物”模板。

除详细说明外，残暴动物使用基础生物的游戏数据和特殊能力。

防御等级：残暴动物的身体覆盖着骨质或角质铠甲，外观看起来防御严密，因此天生防御等级获得+5的加值。

特殊攻击：残暴动物保留基础生物的全部特殊攻击，并获得部分额外的特殊攻击。

*酸液攻击（Ex）：*残暴动物的主要攻击方式能造成每4生命骰1d6点额外酸液伤害（最高5d6点）。残暴生物的次要攻击方式不能造成酸液伤害。

特性：残暴动物保留基础生物的全部特性，并获得部分额外的特性。

*性情暴虐（Ex）：*残暴动物与通常动物甚至凶暴动物相比更难以驯化，因此与残暴动物相关的驯养动物检定有-4减值。

*免疫酸液伤害（Ex）：*残暴动物免疫酸液伤害

*精通自然恢复（Ex）：*残暴动物自然恢复速度是通常的3倍，因此每晚能恢复每生命骰3点生命值

属性：以基础生物为基础，获得部分属性提升：体质+4。

专长：残暴动物每项天生武器攻击方式都获得强化天生攻击作为额外专长。

挑战等级：基础生物+1。如果基础生物挑战等级低过1，则残暴动物挑战等级等同1。

阵营：总是中立邪恶。



维伦那骑乘马
HORSE, VALENAR RIDING

大型动物
生命骰：3d8+6（19 hp）
先攻权：+2
速度：80尺（16格）
防御等级：14（体型-1，敏捷+2，天然+3），接触11，措手不及12
基本攻击/擒抱：+2/+8
攻击：蹄踢 -2 近战（1d4+1）
全回合攻击：2 蹄踢 -2 近战（1d4+1）
占据/触及：10尺/5尺
特殊属性：昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免：强韧+5，反射+5，意志+3
属性：力量14，敏捷15，体质15，智力2，感知14，魅力10
技能：跳跃+24，聆听+4，侦察+4
专长：坚忍，飞跑
环境：温带平原
组织：驯养或群居（6-30）
挑战等级：1
财产：无
阵营：总是绝对中立
进化：4-8生命骰（大型）
等级调整：无

威严而自傲的骏马身形高耸，肚腹间毛色雪白，背部毛色呈棕褐色，两侧则呈暗棕色，就颜色而言更像是羚羊。

维伦那精灵培育的维伦那骑乘马是科瓦雷最快的骏马。

战斗

维伦那骑乘马并非用军用战马，通常并不习惯用马蹄进行攻击。维伦那骑乘马的蹄踢攻击视为次要攻击（攻击检定受到-5减值），且只能将力量调整值的1/2加到伤害上

负重能力：对维伦那骑乘马而言174磅以下是轻载，175-348磅是中载，349-525磅是重载。维伦那骑乘马能拖动2625磅的东西。

半魇灵（INSPIRED）

灵魂螯爪灵/容器4级心灵术士（传心者）
中型类人生物（人类，灵能）
生命骰：4d4 加 8（19hp）
先攻权：+1
速度：30尺（6格）
防御等级：11（+1敏捷），接触11，措手不及10
基本攻击/擒抱：+2/+1
攻击：精制瑞依卓尔晶钢匕首 +2 近战(1d4-1 或 1d4†/19-20）或 轻弩+3远程（1d8/19-20）
全回合攻击：精制瑞依卓尔晶钢匕首 +2 近战(1d4-1 或 1d4†/19-20）或 轻弩+3远程（1d8/19-20）**占据/触及：**5尺/5尺
特殊攻击：类灵能能力，灵能
特性：双重灵魂，天赋灵能
豁免：强韧+1，反射+2，意志+8
属性：力量8,敏捷12,体质10,智力17,感知18,魅力21
技能：自我催眠+13,唬骗+20*,专注+16(保持灵能集中时+20),交涉+20*,易容+7*(扮成人类时),收集信息+8,威吓+16*,知识(历史)+7,知识(贵族与皇室)+7,知识(位面)+16,知识(灵能)+16,潜行+8,辨识灵能+16,察言观色+17,侦察+13
专长：精密心灵，灵能资质，灵能冥想[B]，灵能身躯
区域：任意
组织：单独或成对
挑战等级：5
宝物：标准
阵营：通常是守序邪恶
进化：视人物职业而定
等级调整：–

† 半魇灵通常会携带一把用瑞依卓尔晶钢打造的精制匕首。当持有者至少拥有1点灵能点时，瑞依卓尔晶钢武器在伤害检定上拥有+1增强加值。

一位身材高大苗条，相貌超凡脱俗的美女优雅地站在你面前，她那紫色的双瞳闪耀着激烈的心灵之光。她有一头瀑布般的靛色长发，戴着精致的头饰，穿着布满靛色和紫色纹饰的长袍，仪态同时显示出纤弱和傲慢。

半魇灵是某些人类自愿将自己的肉体奉献给被称为梦族（具体描述见后）的梦魇般生物而形成的新种人类。当梦族灵魂进入人类容器的时候，它将吞没容器内的人类灵魂并取得对意识的完全控制。当人类容器死亡或被摧毁时，梦族灵魂将毫发无损地回到家乡位面达·库尔，直到再次找到合适的容器才能来到物质位面。

梦族起初在寻找让自己的灵魂进入物质位面的方法时遭遇了瓶颈。在半梦灵成功地将自己和人类宿主永久性的结合起来之后，梦族找到了新的解决方案。这个解决方案就是利用灵能操纵和生育控制来让瑞依卓尔的人类和精灵及魔物混血而产生进化。这些完美的梦族容器拥有超然的美貌和残酷的天性。还未被附身的容器需要进行严格的训练来为迎接梦族灵魂做准备。标准半魇灵是使用4级心灵术士（传心者）为容器的螯爪灵。其他类型的容器和梦族的组合也是可能的。梦族喜欢用自己将容器填满，并需要能够完全接受它们的艾伯伦原生容器，它们已经开发出了附身任意自愿人类的能力。

半魇灵容器身高比人类平均高，体重则更轻，并且有一双瞳色多样的杏仁状眼睛。最常见的瞳色是黑色、绿色或紫色，不过他们的瞳色会依据情绪而变化。所有的半魇灵都有着苍白的皮肤和一头直发，发色范围在乌黑到深蓝或深绿之间。大多数半魇灵都比普通人类帅气或漂亮很多，同时具有非凡的魅力和领袖气质，这能帮助他们更好的影响他人 。他们大多留长发，并喜欢穿着华丽的衣服和装饰品。

所有的半魇灵都会说通用语、瑞依卓尔语和梦族语。

想要知道关于半魇灵的更多信息，请参见瑞依卓尔（221页）和黑暗梦境（240页）的描述。

战斗

半魇灵倾向于让他人来为自己战斗。身为阴谋家和策士，他们能利用灵能力在幕后操纵其他人来为他们作战。而接受过战斗训练的半魇灵则会以迅捷的手法精确地打击对手，将对手反攻的可能性降到最低。

类灵能能力：一个灵魂是螯爪灵的半魇灵能够使用以下的类灵能能力：每天1次——*身体调节*，*本我暗示*（DC17），*心灵链接*，*灵能魅惑术*（DC15），*体验剧痛*（DC17）；每天3次——*身体平衡*，*隔空之手*，*惰性护甲*，*灵能嗅觉*；显能者等级6，豁免DC基于魅力。

灵能：一个4级心灵术士（传心者）拥有9个1环和2环异能，豁免DC基于智力。

典型的传心者已知异能（灵能点27，豁免DC13+灵能环数）：1环——*水晶碎片*[1]，*防御预知*[1]，*力场屏障*[1]，*心灵链接*[1]，*心灵戳刺*[1]；2环——*脑力锁定*[1]，*隐蔽膜*，*阅读思想*，*水晶集群*[1]。

1 可被增幅的异能

双重灵魂（Ex）：半魇灵的双重灵魂能够给予以下的好处。

—半魇灵的精神属性（智力、感知、魅力）在人类容器和梦族属性中取高者。

—半魇灵的技能等级是人类容器的技能等级和梦族技能等级相加的数值。所有梦族拥有的技能被视为半魇灵的本职技能。

去除梦族的人类容器拥有以下技能：唬骗+11*

，专注+7，交涉+11*，易容+7*(扮成人类时)，收集信息+8，威吓+7，知识(历史)+7，知识(贵族与皇室)+7，知识(灵能)+7，灵能辨识+7，察言观色+8。

—双重心智：半魇灵可以重骰任何失败的影响心灵的法术或能力豁免检定，如果重骰之后依然失败，则正常受到影响。

—亵渎赠物：半魇灵在魅力上具有+4亵渎加值

—梦族能力：半魇灵可以使用所有的梦族类灵能能力和类法术能力（但不拥有特异能力和超自然能力）

—减少睡眠：半魇灵每天只需要睡4小时，在此期间梦族灵魂会回到它们在达·库尔的身体里。

—驱魔抗力：当附身于半魇灵身体的梦族灵魂受到驱逐术、驱魔以及类似能力的影响时，使用容器角色等级和梦族生命骰数的合计来对抗驱逐术或驱魔。如果驱逐术或驱魔成功起效，梦族灵魂会被暂时遣返达·库尔。这个效果将持续施放驱逐术或进行驱魔者的施法者等级×10分钟，当持续时间结束后，梦族灵魂能够返回并再次控制人类容器。

如果梦族灵魂因为某种原因回到达·库尔（例如为了保护自己的身体），人类容器将失去所有双重灵魂带来的好处和梦族的类灵能能力和类法术能力，直到梦族灵魂返回。

天赋灵能（Ex）：无论半魇灵是否选择灵能职业，每等级都获得1点额外灵能点。

技能：*半魇灵在唬骗检定，交涉检定以及威吓检定上具有+2种族加值，并且当装扮成人类时，在易容检定中具有+2的种族加值。

空容器角色

出生并成长在索隆娜，且将要成为半魇灵容器的人类会接受特殊的训练和教育，并凭自己的能力成为出众的人。标准的空容器在计算属性调整前拥有以下属性：力量8 ，敏捷12，体质10，智力13，感知14，魅力15。空容器在第1级的生命值取满。

空容器拥有以下的种族特性：

—中等体型

—空容器的基本陆地速度30尺

—天赋灵能（Ex）：无论空容器是否选择灵能职业，每等级都获得1点额外灵能点。

—技能：空容器在1级时候有额外的4点技能点，然后每升1级将有额外的1点技能。知识(位面)总是视为空容器的本职技能。

—在唬骗检定，交涉检定和威吓检定上具有+2种族加值。空容器是社交大师，利用他们的领袖气质和精细的灵能力来影响他人。

—空容器外貌与人类相仿，因此在易容成人类时，在检定中获得+2种族加值

—奖励专长：1级时获得1个额外专长

—天生使用语言：通用语，梦族语，额外语言：龙语，瑞依卓尔语

—天赋职业：心灵术士，空容器兼职时，心灵术士职业不计入经验罚值。

—等级调整：+1

半魇灵角色

半魇灵不适合作为玩家角色使用。玩家如果想要玩一个和达·库尔有联系的角色，他应该去玩半梦灵——在1800年前因为梦族和人类融合而诞生的特殊种族。



半魇灵

坎纳斯骷髅
KARRNATHI SKELETON

中型不死生物
生命骰：3d12（19hp）
先攻权：+2
速度：20尺（4格）（装备胸甲），基础30尺
防御等级：22（+2敏捷，+4天生，+5精制胸甲，+1双武器防御专长），接触12，措手不及20
基本攻击/擒抱：+1/+3
攻击：弯刀 +3 近战（1d6+2/18-20）
全回合攻击：弯刀 -1 近战（1d6+2/18-20）和 弯刀 -1 近战（1d6+1/18-20）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：-
特性：伤害减免5/钝击，黑暗视觉60尺，免疫寒冷，不死生物特性
豁免：强韧+1，反射+3，意志+3
属性：力量15，敏捷15，体质-，智力11，感知10，魅力1
技能：攀爬+3，跳跃+3，聆听+6，搜索+4，侦察+6
专长：双武器防御，双武器攻击
区域：任意
组织：任意
挑战等级：3
宝物：无
阵营：总是守序邪恶
进化：-
等级调整：-


坎纳斯骷髅

一个穿着胸甲，拿着两把弯刀的骷髅无畏地投入战斗，它的眼中闪耀着恶意之光。

坎纳斯骷髅看上去就像是一个装备精制胸甲的人类骷髅。但是它们被灌注了恶毒的智能，并且它们的骨头也经过炼金处理而变得更有韧性

坎纳斯骷髅的原料是战死的坎纳斯精兵。在终末战争初期，数量稀少的它们与活着的坎纳斯士兵并肩作战。但随着战争的进展，坎纳斯骷髅数量逐渐增加，最盛时期甚至可以动员整师整旅的坎纳斯骷髅和僵尸。

坎纳斯骷髅能用轻风耳语般的声音说通用语。

战斗

不同于无心智的骷髅，坎纳斯骷髅用头脑作战，它们会运用夹击、协助防御、防御式战斗之类的战术。它们会无畏地战斗，直到被摧毁。

坎纳斯骷髅弓手会在携带双弯刀的同时携带一把复合长弓（+2力量调整值），并使用近程射击专长来代替双武器防御专长（防御等级21）。

坎纳斯僵尸
KARRNATHI ZOMBIE

中型不死生物
生命骰：3d12+3（22 hp）
先攻权：+0
速度：装备半身甲时20尺（4格，无法奔跑），基本速度30尺
防御等级：22（天生+4，半身甲+7，轻型盾牌+1），接触10，措手不及22
基本攻击/擒抱：+1/+3
攻击：精制长剑 +5 近战（1d8+2/19-20）
全回合攻击：精制长剑 +5 近战（1d8+2/19-20）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：无
特性：伤害减免5/挥砍，60尺黑暗视觉，不死生物特性
豁免：强韧+1，反射+1，意志+3
属性：力量15，敏捷11，体质-，智力11，感知10，魅力1
技能：攀爬-2，跳跃-2，聆听+6，搜索+4，侦察+6
专长：健壮，武器专攻（长剑）
区域：任意
组织：任意
挑战等级：3
宝物：无
阵营：总是守序邪恶
进化：-
等级调整：-

装备着半身甲的僵尸缓缓向你们走来，手中挥舞着长剑。肌肉和骨骼暴露在腐烂剥落的皮肤外，毫无生气的眼孔里闪着怨毒的光芒。

坎纳斯僵尸虽然看起来像是装备半身甲，轻钢盾和精制长剑的普通人类僵尸，但他们拥有邪恶的智能，腐败的肉体也因为曾经接受药物处理而更加灵活。这种生物的出现通常会伴随着恶臭的味道。

坎纳斯僵尸的原料是坎纳斯精兵的遗骸。在终末战争初期，他们数量稀少，与坎纳斯士兵并肩作战。但随着战争的进展，坎纳斯僵尸数量逐渐增加，最盛时期甚至可以动员整师整旅的坎纳斯骷髅和僵尸。

坎纳斯僵尸可以使用声音低沉粗哑的通用语。

战斗

与普通僵尸相比，坎纳斯骷髅能运用头脑作战，而且在每轮行动中没有单动作的限制，但仍然无法奔跑。

坎纳斯骷髅弓箭手装备着复合长弓（+2力量加值）取代轻钢盾（防御等级21），同时拥有近程射击专长取代武器专攻（长剑）专长。

活化咒语（LIVING SPELL）

那场将塞尔变成哀伤故地的毁灭性灾祸导致了活化咒语的诞生。在某些未知因素的影响下，在终末战争中发挥了强大魔法力量的法术有时会获得知觉，并拒绝从世上消失。这些活化的法术依然出没于哀伤故地，攫取附近的魔法能量维生。它们似乎只是以杀戮为乐，而非以此果腹。

活化咒语和普通的法术效果出现的方式很相似，但是——即使只是引起瞬间效果的法术，例如*火球术*——出于某些原因，法术能量会滞留、翻腾甚至是移动到他处。

范例活化咒语

第一个范例是基于1级术士施放的燃烧之手，第二个范例是基于10级术士施放的死云术

活化燃烧之手(Living Burning Hands)

中型泥形怪物
生命骰：1d10（5 hp）
先攻权：-1
速度：20尺（4格）
防御等级：10（-1敏捷，+1偏斜），接触10，措手不及10
基本攻击/擒抱：+0/+0
攻击：挥击 +0 近战（1d4附带燃烧之手）
全回合攻击：挥击 +0 近战（1d4附带燃烧之手）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：包卷，烧灼
特性：伤害减免10/魔法，泥怪特性，法术抗力11
豁免：强韧+1，反射+0，意志+0
属性：力量11, 敏捷8, 体质11, 智力-, 感知8, 魅力11
技能：-
专长：-
区域：任意
组织：单独
挑战等级：1
宝物：无
阵营：总是中立
进化：2-6HD（中型），7-12HD（大型），13-20HD（超大型）
等级调整：-

一团流动的火焰团向你接近，在它背后有一条由烧焦草木构成的轨迹。



坎纳斯僵尸

AJ

战斗

活化燃烧之手是无心智的生物，它的攻击方式简单直接。

燃烧之手（Su）：被活化燃烧之手击中的生物会受到1d4火焰伤害（反射DC11，通过则减半）。活化燃烧之手会引燃像是布料、纸张、羊皮纸、薄木材的易燃物品。人物可以通过一个整轮动作来扑灭被引燃的物品。此伤害适用于被活化燃烧之手的挥击攻击击中者及被活化燃烧之手包卷者。

包卷（Ex）：活化燃烧之手能以一个标准动作用它的身体包住中体型或更小体型的生物。它在包卷时，无法作出挥击动作。活化燃烧之手只能朝对手移动，尽可能用身体抱住对方。对手可以选择对活化燃烧之手进行一次借机攻击，但它如果那样做，就失去一个进行豁免检定的机会。对手如果没有采取借机攻击，就必须通过DC11的反射检定，否则会被包卷起来；如果检定成功，它在活化燃烧之手往前移的时候，会被推向后面或旁边（方向由被包卷的生物选择）。遭到包卷的生物在每个活化燃烧之手的轮内都会受到*燃烧之手*法术影响（见前述），并且视为遭到擒抱。

泥形怪物特性：盲目（盲视60尺），因此免疫凝视攻击、视觉效果、幻象和其他依赖视觉的攻击形式。免疫影响心灵的效果、毒素、睡眠、麻痹、变形和震慑。不受重击或夹击。

活化死云术（Living Cloudkill）

大型泥形怪物
生命骰：10d10（75hp）
先攻权：+1
速度：40尺（8格）
防御等级：15（-1体型, +1敏捷, +5偏斜），接触15，措手不及14
基本攻击/擒抱：+7/+13
攻击：挥击 +8 近战（1d6+3附带毒素）



活化死云术

JA

全回合攻击：挥击+8近战（1d6+3附带毒素）
占据/触及：10尺/5尺
特殊攻击：包卷，毒素
特性：伤害减免10/魔法，泥怪特性，法术抗力20
豁免：强韧+10，反射+9，意志+9
属性：力量15,敏捷12,体质15,智力-,感知12,魅力15
技能：-
专长：-
区域：任意
组织：单独
挑战等级：7
宝物：无
阵营：总是中立
进化：11-12HD（大型），13-20HD（超大型）
等级调整：-

一团浓密的绿色雾气匍匐在地面上，看上去好像十分想要接触你。

战斗

被活化死云术包卷或挥击击中的生物将会死亡

死云术（Su）：被活化死云术攻击或被其包卷的生物会受到*死云术*的毒素效果。3HD或以下的活物立即死亡（无豁免）。4到6HD的活物必须通过DC17的强韧检定，失败则死亡（无论是否豁免成功都将受到1d4体质伤害），6HD以上的活物受到1d4体质伤害（强韧DC17，通过则减半）。被挥击击中的生物会受到此伤害，被包卷中的生物每轮都会受到此伤害。

包卷（Ex）：活化死云术能以一个标准动作用它的身体包住大体型或更小体型的生物。它在包卷时，无法作出挥击动作。活化死云术只能朝对手移动，尽可能用身体抱住对方。对手可以选择对活化死云术进行一次借机攻击，但它如果那样做，就失去一个进行豁免检定的机会。对手如果没有采取借机攻击，就必须通过DC17的反射检定，否则会被包卷起来；如果检定成功，它在活化死云术往前移的时候，会被推向后面或旁边（方向由被包卷的生物选择）。遭到包卷的生物在每个活化死云术的轮内都会受到*死云术*的影响（见前述），并且视为遭到擒抱。

泥形怪物特性：盲目（盲视60尺），因此免疫凝视攻击、视觉效果、幻象和其他依赖视觉的攻击形式。免疫影响心灵的效果、毒素、睡眠、麻痹、变形和震慑。不受重击或夹击。

创造活化咒语

“活化咒语”是一个特殊的模板，它只能添加到一种奥术或神术的效果（在某些情况下，可以是一组法术效果）而非生物上。活化咒语的特性由这个法术的本质所决定，包括这个法术的施法者等级。这个模板可以添加到那些制造区域或效果的法术上（即不指定目标的法术），然而那些效果为生物的法术则不可以（例如*怪物召唤术*）。

由多个法术所组成的活化咒语其所有法术效果的施法者等级都相同。

体型和种类：活化咒语的体型取决于其施法者等级：1-6级为中型，7-12级为大型，13级或更高为巨型。其种类为泥型怪物。

生命骰：活咒生物的生命骰数等同于其施法者等级，生命骰为D10。

速度：活化咒语的速度取决于其施法距离：近距法术速度为20尺，中距法术速度为40尺，远距法术为60尺。

防御等级：活化咒语获得等同于组成其自身的法术中最高环法术的法术环数的AC偏斜加值。

攻击：活化咒语每轮可以作出一次挥击。挥击的伤害取决于生物体型——小体型1d4，中体型1d6，大体型1d8——然后加上其力量调整的1.5倍。成功的挥击命中同时将对该目标造成法术效果，法术效果需正常进行豁免检定。

特殊攻击：活化咒语具有以下两种特殊攻击。

*法术效果（Su）：*被活化咒语的挥击击中的生物会受到形成该生物的法术或法术集合对此生物正常施展时的法术效果的影响。

*包卷（Ex）：*活化咒语能以一个标准动作用它的身体包住生物。它在包卷时，无法作出挥击动作

。活化咒语只能朝对手移动，尽可能用身体抱住对方。对手可以选择对活化咒语进行一次借机攻击，但它如果那样做，就失去一个进行豁免检定的机会。对手如果没有采取借机攻击，就必须通过反射检定（DC10+法术环数+魅力调整），否则会被包卷起来；如果检定成功，它在活化咒语往前移的时候，会被推向后面或旁边（方向由被包卷的生物选择）。遭到包卷的生物每至该活化咒语的轮内都会受到形成该生物的法术（集合）效果的影响，而且视为遭到擒抱。

特性：活化咒语具有泥形怪物特性、伤害减免10/魔法、以及10+其施法者等级的法术抗力。

豁免：活化咒语具有泥形怪物的基本豁免（无擅长豁免）。同时它在所有豁免上获得等同于形成其自身的法术中最高环法术的法术环数的抗力加值

属性：活化咒语的力量、体质和魅力为10+其法术环数，敏捷和感知为7+其法术环数。它没有心智，因此也没有智力值。

技能和专长：由于没有心智，活化咒语没有技能和专长。

组织：单独

挑战等级：活化咒语的挑战等级等同于形成其自身的法术中法术等级最高的法术的法术等级，加上其施法者等级的一半（最低CR为1）。若该活化咒语由多个法术组成，则增加其他法术的法术等级总和的一半的CR（至少+1）。

宝物：无

阵营：若原始法术拥有阵营，则该活化咒语在中立的基础上添加该阵营。例如，由带邪恶描述符的法术*邪影击*产生的活化咒语阵营为中立邪恶。

进化：—

等级调整：—

魔育动物（MAGEBRED ANIMAL）

艾伯伦是一个魔法普及的世界，因此有一种经过瓦塔利斯家族的研究，而衍生出用魔法培育动物的品种。有些实验是针对魔法兽罕有的智能与超自然能力及类法术能力而开发出新生物。无论如何，一般来说针对这种培育方式最后会制造出最优秀的生物——为了适应为数众多日常生活的工作。这些被附加魔法的动物就叫做“魔育动物”。

一个魔育动物看起来像是一种美丽的个体，有时候呈现罕见的配色，包括在自然中看不见的颜色。它们的外貌通常会稍微夸大，并且拥有强调优生养育的特征：如魔育马拥有优秀的大型肩部肌肉。而魔育犬为了追纵工作而拥有独特的长鼻子。

范例魔育动物

此范例是以重型马为基础生物，体现了魔育动物的功能和速度

魔育重型马（Magebred Heavy Horse）

大型动物
生命骰：3d8（22 hp）
先攻权：+2
速度：60尺（12格）
防御等级：15（-1体型，+1敏捷，+5天生），接触10，措手不及14
基本攻击/擒抱：+2/+9
攻击：蹄踢 -1 近战（1d6+2）
全回合攻击：2 蹄踢 -1 近战（1d6+2）
占据/触及：10尺/5尺
特殊攻击：-
特性：资优，昏暗视觉，嗅觉灵敏，迅捷品种
豁免：强韧+6，反射+5，意志+2
属性：力量20，敏捷15，体质17，智力2，感知12，魅力6
技能：聆听+6，侦查+6
专长：警觉，坚忍，飞跑
区域：温带平原
组织：单独
挑战级数：1
宝藏：无
阵营：总是中立
进化：-
等级调整：-

这匹重型马拥有显而易见，修长且强壮的四肢。

创造魔育动物

“魔育动物”是一个可以套用任何活体动物上的模版（以下称之为基础生物）。

魔育动物继承基础生物所有能力，并且拥有下列优良血统的特性。

防御等级：基础生物的天生防御再+2。

特性：魔育动物比一般动物还要好训练与驯养

*资优：*一只魔育动物能学习最多八项的技巧，所有对魔育动物进行的驯养动物检定DC减少2。另外，训练魔育动物所需的时间将会减少一周（不过训练时间最少也要一周）。

魔育动物另外还能增加下述任何一项特性。

*迅捷品种：*生物拥有的其中一项移动方式的速度提升10尺。

*粗皮品种：*生物的天生防御等级额外增加2

*追踪品种：*生物在进行追踪追踪时，生存检定有+4加值。

属性：基础生物一项身体属性（力量、敏捷、体质）+4。或两项身体属性+2。魔育动物的智力通常是2

专长：魔育动物额外得到下列所述任一项专长：警觉、健壮、坚忍、强化天生攻击、多重攻击。

梦族（QUORI）

达·库尔位面是一群被称之为梦族的生物的家乡，他们是梦境和噩梦的化身。梦族是黑暗梦境的主导者，通过占据被称为半魇灵的人类容器来生活在物质位面。螯爪灵（描述见后）是一种常见的梦族；其他种类的梦族将在艾伯伦系列的后续产品中推出。

梦族亚种：梦族是异界生物的一种亚种。特指达·库尔位面的原住民。

*特征：*梦族具有以下特征（除非生物描述中另行说明）。

—能量抗力（Ex）：梦族拥有强酸抗力10，寒冷抗力10，火焰抗力10

—高等传送术（Su）：在达·库尔位面时，梦族可以随意使用*高等传送术*（施法者等级14），此能力类似同名法术，但梦族只能传送自己和携带最多50磅重的物品。此能力在其他位面无效。

—免疫（Ex）：梦族免疫恐惧、魅惑和睡眠效果。

—异能抗力（Ex）：梦族拥有11+HD的异能抗力

—暗中视物（Su）：梦族的视觉不受任何黑暗的影响，即使是在*深幽黑暗术*范围内。

—心灵感应（Su）：梦族可以和100尺内其他具有语言的生物通过心灵感应进行沟通。

梦族特殊能力：满足先决条件的梦族能获得以下的特殊能力。

—*入侵梦境（Su）*：一天一次，在达·库尔且至少拥有9个生命骰的梦族能对其他位面的生物施放*托梦术*或*梦魇*。当梦族在梦中出现时，它可以变化成其他形态，如同施放了*变身术*。此能力的施法者等级等于梦族的生命骰数，*梦魇*版的此能力豁免DC基于魅力。

—*附身（Su）*：梦族通过梦境与噩梦在物质位面培育了能作为自己容器的特殊人类。这是目前为止能让梦族在艾伯伦以物理形式存在的唯一方法。通过在瑞依卓尔各地建造宏伟巨蛋以增强和达·库尔的连接，现在梦族已经可以附身任何自愿的人类

拥有至少4个生命骰和13魅力的梦族能够将灵魂从自己在达·库尔的物质身体中剥离出来，以一种飘渺的形态活动。剥离的灵魂能够占据合适且自愿的人类宿主（详见后述的人类容器）。当梦族剥离灵魂之后，它们在达·库尔的肉体会陷入无意识的假死状态。假死的肉体不需要呼吸和进食，但是仍然会正常受到直接伤害和暴露在极端环境下造成的间接伤害。梦族能自愿的无限期保持剥离灵魂的状态，但是如果假死状态的身体被摧毁，它将死亡。如果成功对假死状态的身体施放*解除魔法*或类似的效果，灵魂将立即返回身体。

梦族灵魂能以一个标准动作尝试附身人类容器。首先，梦族灵魂必须临近想附身的人类容器。其次，人类容器的魅力不能小于梦族的魅力。再来，人类容器的阵营必须与梦族相同。最后，人类容器的阵营必须与梦族相同。最后，人类容器必须自愿接受梦族灵魂，并且梦族灵魂不能被防护邪恶或类似的能力阻挡。

附身的梦族灵魂会迅速读取人类容器的思想和记忆，并完全取得身体的控制权。

对人类容器造成物理性伤害并不会伤到梦族。杀死人类容器会迫使梦族灵魂回到梦境异界，随后它可以再次尝试附身其他人。即使是灵体生物也无法伤到附身中的梦族。

被梦族附身的人类容器在魅力上获得+4亵渎加值。此亵渎加值在梦族灵魂被驱离人类容器时（例如被施放*解除魔法*）无效。

如果人类容器的魅力低于13，附身的梦族灵魂将无法继续占据人类容器的肉体，并立刻被驱离到临近的方格中。

当梦族附身于人类容器中时，它仍保留类灵能能力和类法术能力。但它无法保留任何特异能力或超自然能力。梦族的技能等级会和人类容器的技能等级相加，并且精神属性能在梦族和人类容器的精神属性中取高。

螯爪灵（TSUCORA QUORI）

中型异界生物（邪恶, 跨位面, 守序, 灵能, 梦族）

生命骰：6d8+24（55 hp）

先攻权：+2

速度：50尺（10格）

防御等级：18（+2敏捷，+6天生），接触12，措手不及16

基本攻击/擒抱：+6/+9

攻击：螯 +9 近战（1d8+3）

全回合攻击：2 螯 +9 近战(1d8+3) 和 4 爪抓 +7 近战（1d3+1）和 螯刺 +7 近战接触（1d4+1 附带恐惧之刺）

占据/触及：5尺/5尺

特殊攻击：附身，类灵能能力，恐惧之刺

特性：伤害减免5/善良，高等传送术，免疫，异界生物特性，异能抗力17，强酸抗力10，寒冷抗力10，火焰抗力10，暗中视物，心灵感应

豁免：强韧+9，反射+9，意志+9

属性：力量17，敏捷15，体质18，智力17，感知18，魅力17

技能：自我催眠+15，唬骗+12，专注+13，交涉+16，威吓+14，灵能知识+14，位面知识+12，潜行+11，灵能辨识+14，搜索+8*，察言观色+13，侦察+17*，生存+4（在其他位面+6）

专长：能力专攻(恐惧之刺)，闪电反射，多重攻击

区域：达·库尔

组织：单独，成对，或成群（3-5）

挑战等级：7
宝物：标准
阵营：通常是守序邪恶
进化：7-9HD（中型），10-18HD（大型）
等级调整：-

一个噩梦般的生物蛇行接近你。它那看不出头的躯体布满了眼睛和抽搐的肢体。躯干顶部长了两只末端有大螯的粗壮手臂。黑色的甲壳覆盖这生物的全身，蛇形的尾巴尖端有一根剧毒的螯刺。

螯爪灵是数量最多，也是最弱小的达·库尔梦族。当它们没有在噩梦国度的大城市里工作时，会去狩猎睡梦中的凡人精神能量。大多数螯爪灵生性残忍而工于心计；它们喜欢拥有凌驾于他人的权力以及制定能提升自己地位或诋毁竞争对手的精密阴谋。

螯爪灵在站立时约有五尺高，但它那长长的蛇形身体让它看起来比实际要大。

螯爪灵会说通用语、瑞依卓尔语和梦族语。



螯爪灵

DA

战斗

螯爪灵喜欢为大人物战斗。螯爪灵在被突袭时可能会逃离它本来能轻松取胜的战斗，在分析情况和制定攻击计划之后再回击。螯爪灵使用它的心灵力量传播混乱和困惑，但它总是接近目标到能够使用它那致命尾刺的距离，以便利用受害者心中最原始的恐惧。

螯爪灵的天生武器在克服伤害减免时被视为邪恶武器和守序武器。

类灵能能力：每天1次——*身体调节*，*本我暗示*（DC15），*心灵链接*，*灵能魅惑术*（DC14），*体验剧痛*（DC15）；每天3次——*身体平衡*，*隔空之手*，*惰性护甲*，*灵能嗅觉*。显能者等级6，豁免DC基于魅力。

恐惧之刺（Su）：被螯爪灵的螯刺击中的生物将被引发内心中最深层的恐惧。被螯刺成功击中的受害者必须进行DC18的意志豁免。如果意志豁免成功，受害者将克服心中的恐惧并不会受到额外效果。如果意志豁免失败，受害者必须通过DC18的强韧豁免，否则将受惊致死。即使通过了强韧豁免，受害者仍然会受到3d6伤害。这是一个影响心灵的恐惧效果。豁免DC基于魅力，并已经计算了能力专攻专长的+2加值。

在使用恐惧之刺的效果杀死受害者后，螯爪灵将通过吸收被杀死者的恐惧能量来治疗3d6伤害。

异界生物特性：将灵魂返还身体的法术，比如*死者复活*、*转生术*和*复活术*无效。他需要其它的法术效果，比如*有限祈愿术*、*祈愿术*、*奇迹术*或*完全复活术*来让他恢复生命。

技能：*螯爪灵在身体上长有数十个眼睛，所以很少会略过周围的动静。螯爪灵在搜索检定和侦察检定上具有+4种族加值。

当螯爪灵附身于人类宿主时，技能等级将和人类宿主的技能等级相叠加（详见半魇灵，290页）。典型的螯爪灵在以下技能上拥有9个技能等级：自我催眠、唬骗、专注、交流、威吓、位面知识、灵能知识、潜行、灵能辨识、察言观色、侦察。

扎吉亚邪兽鬼
RAKSHASA, ZAKYA

中型异界生物（本地）
生命骰：7d8+35（66hp）
先攻权：+2
速度：40尺（8格）；基础速度50尺
防御等级：27（+2敏捷,+9天生,+4鳞甲,+2重钢盾），接触12，措手不及25
基本攻击/擒抱：+7/+12
攻击：+1重剑 +14 近战（1d10+8/19-20）或 爪抓 +12 近战（1d4+5）
全回合攻击：+1重剑 +14/+9 近战（1d10+8/19-20）和 啮咬 +7 近战（1d6+2）或 爪抓 +12 近战（1d4+5）和 啮咬+7近战（1d6+2）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：侦测思想，类法术能力
特性：改变外形，伤害减免15/善良和穿刺，黑暗视觉60尺，异界生物特性，法术抗力22

豁免：强韧+10，反射+7，意志+6
属性：力量20，敏捷14，体质20，智力13，感知13，魅力11
技能：唬骗+14，攀爬+9，专注+15，交涉+4，易容+14，威吓+12，跳跃+13，聆听+11，察言观色+11，侦察+11
专长：盲斗，顺势斩[B]，战斗反射[B]，擅长异种武器（重剑），猛力攻击[B]，武器专攻（重剑），武器专精（重剑）[B]
区域：温暖的沼泽
组织：单独，成群（2-5外加1邪兽鬼），或中队（20-50外加2-8邪兽鬼）
挑战等级：8
宝物：标准
阵营：总是守序邪恶
进化：视人物职业而定
等级调整：+7

这生物看上去就像一个穿着鳞甲，拿着重剑重盾的人形老虎。或者说像是长了老虎头的人类，他没有被鳞甲覆盖的身体能够看到皮毛。

《*怪物图鉴*》中描述的邪兽鬼只是在数千年前统制艾伯伦的恶魔种族中的一个品种。诞生于黄泉巨龙凯博尔之血的邪兽鬼并不只有《*怪物图鉴*》中描述的术士，在恶魔时代结束时被羽蛇封印的邪兽鬼王侯中，包括一支战士种族——扎吉亚。

扎吉亚可以扭转自己和人类相反的手来正常使用武器。如同其他邪兽鬼，他们的身高和体重和人类一样。

扎吉亚会说通用语、炼狱语和地底通用语。

战斗

不同于其他邪兽鬼，扎吉亚享受战斗的过程，并会主动投入近战。他们是熟练的战士，而且精通自己选择的武器。作为武技的辅助，他们也会通过使用有限的类法术能力来弱化对手。



扎吉亚邪兽鬼

侦测思想（Su）：扎吉亚能够随意使用*侦测思想*，施法者等级18（豁免DC12）。他能以一个自由动作抑制或启用此能力。此能力的豁免DC基于魅力

类法术能力：每天3次——*寒冷之触*（DC11），*克敌机先*，*吸血鬼之触*（DC13）。施法者等级7，豁免DC10+法术环数，豁免DC基于魅力。

改变外形（Su）：扎吉亚能以一个标准动作转换成任意类人生物的形态或变回原本的形态。在类人生物形态下时，扎吉亚失去爪抓及啮咬攻击。扎吉亚可以一直保持某种形态直到他变成另一种形态。改变的外形无法被解除，但被杀死的扎吉亚会恢复成原本的形态。*真知术*能揭示原本的形态。

异界生物特性（本地亚种）：可以象其他生物一样被复生、转生或复活

技能：扎吉亚在唬骗和威吓上具有+4种族加值。*当使用改变外形能力时，在易容检定上获得+10环境加值。如果成功读取目标的思想，则在唬骗和威吓检定上进一步获得+4环境加值。

专长：扎吉亚如同7级战士一般在满足先决条件的情况下获得奖励专长。

共生体（SYMBIONT）

共生体是完整的生物，能够在脱离宿主之后生存一段时间。它们的体型通常是超小型或更小，本身的身体能力十分弱小。它们的生存方式是与宿主生物进行连接，并给予宿主一些好处以换取宿主对他的保护。这种共生关系通常对双方都有好处（尽管在某些情况下共生体更像是寄生体）。

共生体会占据宿主生物身体的一部分——通常，但并非总是能当成一个占据相应位置的魔法物品。如同智能魔法物品，共生体拥有自我意识值，以显示它意志的强度和力量。拥有高自我意识值的共生体会像智能魔法物品一般有机会控制自己的宿主生物。

计算共生体自我意识值的方式和智能魔法物品相同，每一种共生体都在能力栏列出了自我意识值。基础自我意识值的计算方式是首先将共生体的智力、感知及魅力的调整值（如果有）相加。然后每多一种特性就+1，每多一种特殊攻击就+2，如果共生体是异界生物就再+4。

例：活体胸甲的基础自我意识值是4（15感知+2，14魅力+2），伤害减免特性+1，增强体质特性+1，次级护命特性+1，稳定宿主特性+1，心灵感应特性+1，总计自我意识值9。阵营守序邪恶，和典型的异变魔完全相配。

如果宿主生物和共生体没有相同的阵营和目标，那么他们之间将会产生冲突。自我意识值在20以上的共生体会觉得自己



比宿主优秀，当宿主的行动不合它的意时也会产生冲突。

当意识发生冲突时，宿主必须进行一个意志检定（DC=共生体的自我值）。如果宿主豁免成功则占据主导地位。如果宿主豁免失败，则由共生体占据主导地位。主导地位会持续1天或直到发生紧急情况（例如重要战斗，出现对宿主或共生体的严重威胁等——由DM决定）。如果共生体获得了主导权，它将控制宿主的行动直到宿主恢复主导地位。关于自我意识冲突的更多信息请见*《城主指南》*的270页。

共生体特征：当与宿主连接时，一个共生体会获得许多好处。它在宿主的回合内行动，无视它自己的先攻调整。除非宿主措手不及，否则它不会措手不及，它可以意识到主人意识到的任何危险。

如果一个共生体移植在宿主生物的可见部分时，对手可以攻击共生体本身而非它的宿主。就如攻击物品一样：寄生体将宿主的敏捷调整加在AC上而非自己的，以及宿主的一切偏斜加值加在AC上。它自己的体型调整和天生防御，如果有的话，也要加上。攻击共生体而非宿主会引发宿主的借机攻击。

针对宿主的攻击不会使共生体受到伤害。如同被持用的魔法物品，共生体通常不受攻击宿主的法术伤害，但是当宿主的豁免鉴定投出1时，共生体作为“物品”，会受到法术的影响（见物品豁免检定的说明，玩家手册177面）。共生体使用它的宿主的基础豁免调整，如果比自身的更高。

*法术共享（Su）：*任何宿主生物对自己施展的法术自动同样影响共生体。另外，宿主可以把目标为“个人”的法术施展在它的共生体而非自己身上。同样，共生体可以选择将任何对自己施展的法术或类法术能力同样影响宿主生物，可以把目标为“个人”的法术施展在它的宿主而非自己身上。即使某些法术通常不会影响宿主或共生体的同类生物，宿主和共生体也可以用这种方式共享该法术。其他施法者对宿主施展的法术不会影响到共生体，反之亦然。

活体胸甲（LIVING BREASTPLATE）

超小型异怪（共生体）
生命骰：2d8+2（11 hp）
先攻权：－5
速度：1 尺
防御等级：15(+2 体型,-5敏捷,+8天生)，接触7，措手不及15
基础攻击/擒抱：+1/-10
攻击：—
全回合攻击：—
占据/触及：2.5尺/0尺
特殊攻击：—
特性：伤害减免10/拜拾克金，增强体质，次级护命，稳定宿主，共生体特性，心灵感应
豁免：强韧+3，反射-5，意志+5
属性：力量4，敏捷1，体质12，智力10，感知15，魅力14，自我意识9
技能：躲藏+3，聆听+7，侦察+7
专长：强韧加强
区域：地下
组织：独立
挑战等级：1（单独）或宿主 +1（当被持有）
宝物：无
阵营：通常守序邪恶
进化：—
等级调整：—

这件丑陋的胸甲是由坚硬的黑色甲壳质板制成的。在甲壳板之下，显露出了脉动的筋脉和血色肌肉所反射出的湿润光泽。

样式传统的异变魔胸甲，活体胸甲偶尔会在黄泉巨龙会发现，它们在那里被视为圣物。

活体胸甲不会说任何语言，但它能理解地底通用语。

战斗

活体胸甲只能附着与自愿的宿主身上；这个即将成为宿主的人必须套上这件胸甲（以一个整轮动作），这时活体胸甲的触手掘入宿主的身体之内建立联系。附着和移除活体胸甲都会造成1点力量伤害

活体胸甲被视为中型铠甲并提供+8铠甲加值在AC上。活体胸甲柔软且灵活，所以其只有-2防具检定减值和15%奥术失败率。宿主的最大敏捷加值为+5。大多数活体胸甲都是专门为中型生物制造的，不过异变魔仍可专门为一个较小或较大的生物制造一副活体胸甲。

伤害减免（Ex）：活体胸甲拥有伤害减免10/拜拾克金并让它的宿主也受益于此能力。

增强体质（Su）：活体胸甲给予宿主+4增强加值在体质上。

次级护命（Ex）：活体胸甲拥有次级护命（25%的几率使任何偷袭和重击无效）并让它的宿主也受益于此能力。

稳定宿主（Su）：当宿主生命值为负数时，活体胸甲可以以一个自由动作对其造成1点力量伤害来稳定其伤势。胸甲可以不经宿主许可稳定伤势，并且通常会在任何宿主陷入濒死状态的时候这么做。

共生体特性：详见第299页。

心灵感应（Su）：如果活体胸甲的宿主至少会说一种语言，那么它可以与宿主心灵沟通。

触手长鞭（TENTACLE WHIP）

超小型异怪（共生体）
生命骰：2d8+2（11 hp）
先攻权：+3
速度：10尺（2 格）
防御等级：18(+2体型,+3敏捷,+3天生)，接触15，措手不及15
基础攻击/擒抱：+1/-8
攻击：螯刺 +6 近战（1d4-1附带毒素）
全回合攻击：螯刺 +6 近战（1d4-1附带毒素）
占据/触及：2.5尺/15尺
特殊攻击：引导之触，强化攻击，毒素
特性：盲视60尺，共生体特性，心灵感应
豁免：强韧+1，反射+3，意志+2
属性：力量8，敏捷16，体质12，智力6，感知8，魅力10，自我意识5
技能：攀爬+2，躲藏+11，潜行+5
专长：精通卸除武器[B]，精通拌摔[B]，武器娴熟
区域：地下
组织：独立
挑战等级：1（单独）或宿主 +1（当被持有）
宝物：无
阵营：通常守序邪恶
进化：—
等级调整：—

这条长鞭状的坚韧肌肉有着一根尖锐的毒刺。

异变魔的另一个造物，触手长鞭是一种为了引导其主人的腐化之触攻击远处的敌人而设计的蛇形武器

触手长鞭不会说任何语言，但它能理解地底通用语。

战斗

触手长鞭只能附着在自愿、无意识、或无助的宿主上。长鞭会将它的触手嵌入宿主的前臂，并造成1点敏捷伤害得以从宿主处获得养料。每天晚上（或每次被移除或者重新附着），它都可以对宿主额外造成1点敏捷伤害。因为人物每天都会自动回复1点属性伤害，所以这种属性伤害通常不会累加。宿主用于拿着长鞭这只手不能使用武器和盾牌，不过他仍可以用这只手进行徒手攻击。因为这种武器是附着于宿主手臂之上的，所以说它不能成为卸除武器的目标。

触手长鞭的触及15尺，可以攻击临近的敌人并且没有减值。触手长鞭成功击中敌人之后造成致命伤害并在其血液之中注入毒素。

触手长鞭每回合可以使用自己的攻击加值和数据进行一次攻击。另外，宿主可以把长鞭当做一种武器使用。在这种情况下，使用宿主的攻击加值和力量；长鞭还有一些额外的好处，如下所示。

虽然触手长鞭没有增强加值，但是触手长鞭（无论是作为武器还是独立攻击）在突破伤害减免时视为魔法武器。

引导之触（Ex）：触手长鞭可以用来传递接触攻击——或是来自宿主的天生能力，或是暂不散发的法术能量。

强化攻击（Ex）：触手长鞭会与其宿主的神经系统绑定；当它被作为一种武器使用时，它能引导宿主的手臂，并提供以下附加效果。

—宿主用副手持用触手长鞭时没有减值（如果进行双武器战斗，他仍受到所有其他适用的减值）

—宿主使用触手长鞭时在所有的攻击检定上获得+1加值。

—宿主在卸除武器的攻击检定对抗和绊摔的力量检定对抗上获得+4加值。宿主在绊摔或卸除武器时不会被借机，而且在他的绊摔和卸除武器对抗失败时也不会被反绊摔或反卸除武器。

毒素（Su）：伤口毒，强韧DC12，初始和二次伤害1D4敏捷。此豁免DC基于体质调整值。

共生体特性：见艾伯伦战役设定的299页。

心灵感应（Su）：如果触手长鞭的宿主至少会说一种语言，那么它可以与宿主心灵沟通。

舌蠕虫（TONGUEWORM）

超小型异怪（共生体）
生命骰：1d8（4 hp）
先攻权：+3
速度：15尺（3 格）
防御等级：17(+2体型,+4敏捷,+1天防)，接触16，措手不及13
基础攻击/擒抱：+0/-10
攻击：螯刺 +6 近战（1d3-2附带毒素）
全回合攻击：螯刺 +6 近战（1d3-2附带毒素）
占据/触及：2.5尺/5尺
特殊攻击：毒素
特性：盲视60尺,免疫毒素,共生体特性,心灵感应
豁免：强韧+0，反射+4，意志+1

属性：力量6，敏捷18，体质11，智力5，感知 8，魅力10，自我意识2
技能：躲藏 +14，潜行 +6
专长：武器娴熟
区域：地下
组织：独立
挑战等级：1（单独）或宿主 +1（当被持有）
宝物：无
阵营：通常守序邪恶
进化：—
等级调整：—

乍一看，这似乎是一条粉红色的小眼镜蛇一样的生物。仔细观察却发现，这是一个由肌肉纤维组成的生物，它的”身躯“有着如同人舌一般的大小和形状。

舌蠕虫是异变魔创造出来赐予他们的奴仆的。它们最常见的共生者是眼魔，嶙峋异变怪，夺心魔

舌蠕虫不会说任何语言，但它能理解地底通用语。

战斗

舌蠕虫可以附着在自愿或无助的宿主上（以一个整轮动作）。一般来说，被寄生的宿主要么是主动追寻舌蠕虫的力量，要么是意外和舌蠕虫遭遇。舌蠕虫在没有战斗时一般趴在宿主的舌头上并把毒刺藏在自己的身内。它延伸了自己鞭状的尾巴，从宿主的喉咙探入宿主的胃部。

附着或移除舌蠕虫会造成1d3点体质伤害。

被舌蠕虫寄生的生物获得天生武器螫刺。这个螫刺攻击替换掉了此生物的啮咬攻击，如果他有的话。一个成功的攻击检定，可以让舌蠕虫给其注入麻痹毒药（见下文）。一个附着中的舌蠕虫有五尺触及可以用来尝试擒抱和卸除武器。舌蠕虫在突破伤害减免时视为邪恶武器。

毒素（Su）：伤口毒，强韧DC10，初次和二次伤害麻痹（1D10轮）。此豁免DC基于体质调整值。

免疫毒素（Su）：舌蠕虫免疫任何毒素，只要它还附着于宿主身上就能授予其宿主此能力。

共生体特性：详见第299页。

心灵感应（Su）：如果舌蠕虫的宿主至少会说一种语言，那么它可以与宿主心灵沟通。

不朽评议员
UNDYING COUNCILOR

中型不朽生物
生命骰：12d12（96 hp）
先攻权：+1
速度：30尺（6格）
防御等级：26(敏捷+1,天生+10,洞察+5)，接触16，措手不及25
基本攻击/擒抱：+6/+14
攻击：挥击 +14 近战（1d8+12附带净化）
全回合攻击：挥击 +14 近战（1d8+12附带净化）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：净化，类法术能力
特性：伤害减免10/塔伽斯金，不朽生物特性，法术抗力21
豁免：强韧+4，反射+5，意志+13
属性：力量26,敏捷12,体质-,智力19,感知21,魅力17
技能：专注+18，知识(神秘)+19，知识(历史)+19，知识(贵族和皇室)+19，聆听+20，搜索+19，法术辨识+21，侦察+20，生存+5(追踪时+7)
专长：盲斗，战斗施法，寓守于攻，精通卸除武器，猛力攻击
区域：地底
组织：单独，成对或结伴（3-12）
挑战等级：9
宝物：双倍标准
阵营：通常中立善良
进化：13-24HD（中型）
等级调整：—

精灵衣着装饰优雅，佩戴着骷髅头饰，干松的皮肤紧帖着颅骨，眼珠里没有任何颜色。

负责为艾伦诺精灵提供建议和指导的不朽评议会中多数都是不朽评议员，他们都是些古老的精灵亡者。

与木乃伊类似，不朽评议员是古代精灵保存良好的遗骸，仍然能由善良的灵魂驱动。他们多数时间在类似睡眠的状态中渡过，灵魂在界域间游荡（通过星界投射），但在必要的时候或是受到威胁的时候可以重新苏醒。



战斗

净化（Su）：被不朽评议员的挥击命中的邪恶生物必须进行强韧豁免检定（DC19），在检定中失败的生物会感染净化状态。相对疾病，净化更类似诅咒，因此可以影响通常免疫疾病的生物，但不会影响阵营并非邪恶的生物。净化的其他效果类似疾病：潜伏期1分钟，1d6点敏捷伤害以及1d6点魅力伤害。豁免DC以魅力为基础。

属性伤害每日重复，知道目标得到治疗为止。要消除净化状态，首先必须通过破除结界或是移除诅咒（施法者等级检定DC20）消除诅咒，此后移除疾病可以结束净化状态

类法术能力：随意施展*星界投射*（限自

身），*反制邪恶*（DC20），*高等命令术*（DC20），*审判烙印*，*正气如虹*，*探知*（DC20）；每日3次施展*解除魔法*，*医疗术*（DC21），*圣光击*（DC19）；每日1次施展*剑刃护壁*（DC21）。施法者等级12；豁免DC15+法术环数。豁免DC以感知为基础。

不朽生物特性：参阅本书第275页。

不朽战士（UNDYING SOLDIER）

中型不朽生物
生命骰：4d12（26 hp）
先攻权：+0
速度：装备胸甲时20尺（4格），基本速度30尺
防御等级：17（精制胸甲+5，精制重型钢盾+2），接触10，措手不及17
基本攻击/擒抱：+2/+4
攻击：精制短矛 +5 近战(1d6+2) 或 精制短矛 +3 远程(1d6+2)
全回合攻击：精制短矛 +5 近战(1d6+2) 或 精制短矛 +3 远程（1d6+2）
占据/触及：5尺/5尺
特殊攻击：破邪斩
特性：伤害减免5/塔伽斯金，不朽生物特性
豁免：强韧+1，反射+1，意志+5
属性：力量14,敏捷10,体质-,智力11,感知13,魅力13
技能：攀爬+5，跳跃-1。聆听+8，侦察+8
专长：盲斗，顺势斩，猛力攻击
区域：地底
组织：独行，小队(2-12)或大队(15-150)
挑战等级：2
宝物：仅装备
阵营：通常中立善良
进化：5-12HD（中型）
等级调整：—



不朽战士

精灵亡者装备着精良的胸甲和头盔，全副武装地站在你们面前，手中持握着短矛和重型盾牌。他看起来好像某种僵尸，但眼中却闪烁着智慧的火花。

艾伦诺死者都市的军队主要由不朽战士组成。他们表面看起来好像僵尸，但保存更加良好，能以正常速度移动。精灵尊重死者，因此不朽战士的装备做工非常精良。仍然在生的战士可能只会装备普通镶嵌皮甲，但不朽战士通常会装备精制中甲甚至更好的装备，他们的武器也同样也是精制品。

战斗

不朽战士是技巧纯熟，经验丰富的战士，与缓慢而愚蠢的僵尸完全相异。他们有能力在战斗中保持紧密的队形，抑或是分散伏击，在战斗中保持协同配合，并充分利用战场地形。

破邪斩（Su）：每日1次，不朽战士可以在普通近程攻击中发动破邪斩，在攻击邪恶生物时，攻击检定获得+1的奖励，造成4点额外伤害。如果不朽战士使用破邪斩攻击阵营并非邪恶的生物，破邪斩没法产生效果，每日使用次数就此浪费。

不朽生物特性：参阅本书第275页。

泰坦战俑（WARFORGED TITAN）

超大型构装体
生命骰：12d10+40（106hp）
先攻权：-1
速度：50尺（10格）
防御等级：25（-2体型,-1敏捷,+18盔甲），接触7，措手不及25
基本攻击/擒抱：+9/+26
攻击：斧 +16 近战（2d8+9/×3）或 锤 +16 近战（2d8+9/×3）
全回合攻击：斧 +16 近战（2d8+9/×3）和 锤+16 近战（2d8+9/×3）
占据/触及：15尺/15尺
特殊攻击：强势冲锋+3d6，践踏2d6+13
特性：构装体特性，伤害减免10/精金，黑暗视觉60尺，昏暗视觉，强酸抗力10，寒冷抗力10，电击抗力10，火焰抗力10，音波抗力10
豁免：强韧+4，反射+3，意志+4
属性：力量28,敏捷8,体质-,智力3,感知11,魅力1
技能：跳跃+32
专长：无畏一击，顺势斩，精通冲撞，猛力攻击，强势冲锋
区域：任意
组织：单独
挑战等级：8
宝物：无
阵营：通常是守序中立
进化：13-24HD（超大型），25-48HD（巨型）
等级调整：-

一个复合材料制造的机械人挥舞着巨大的斧头和锤子破坏前进路线上的一切。

泰坦战俑这种无心智的战争机械是于终末战争中制造的第一批战俑的大型发展版。泰坦战俑和其他战俑不同，不是活体构装生物；它们几乎没有自我意识，它的智能仅仅能够服从发自于激战区的冲锋命令。

战斗

泰坦战俑又慢又笨，但是它那可怕的力量和庞大的体型让它在战场成为恐怖的战斗单位。

强势冲锋（Ex）：因为有强势冲锋专长，超大型泰坦战俑在冲锋时能造成额外3d6伤害。巨型泰坦战俑在冲锋时能造成额外4d6伤害。

践踏（Ex）：反射豁免DC25，通过则减半，豁免DC基于力量。

构装体特性：对毒素、睡眠、麻痹、震慑、疾病、死亡效果、和死灵系效果免疫。对所有影响心灵的效果免疫（魅惑、胁迫、魅影幻觉、心灵幻觉、以及士气效果。对任何需要强韧豁免的效果免疫（除非此效果同样对物体有效，或此效果无害）。不受重击、非致命伤害、属性伤害、属性吸取、疲乏、力竭和能量吸取影响。无法被治疗伤害，但可以在某些特定效果下得到修复。

标志性怪物
ICONIC MONSTERS

某些龙与地下城标志性怪物在艾伯伦有些特别。有些怪物在科瓦雷十分常见，而一些怪物在艾伯伦拥有和其他世界不同的设定或能力。这个部分将介绍这些标志性怪物。

眼魔（BEHOLDERS）

艾伯伦的大多数异怪都是瑟瑞奥特的阴险统制者——异变魔的造物。眼魔也不例外。这些恐怖的生物是异变魔军队里的活体炮台，使用它那致命的眼球射线击溃大地精的军队。在护门者改变了瑟瑞奥特的运行轨道之后，大多数眼魔和他们的创造者一起被关入了凯博尔。

现在，眼魔是独居且自我中心的生物，没有发展出自己的文明。有一些眼魔仍然和异变魔及嶙峋异变怪呆在一起，还有一些则自己选择跟随黄泉巨龙会。有少数眼魔为了哲学和思辨放弃了侵略之道。这些保持中立的眼魔倾向于独自沉思，避免和其他生物交流。眼魔哲人会宽待能够和自己讨论特别复杂的论理或哲学问题的入侵者。少数眼魔选择居住在类人生物群落的正下方，在暗地里操纵发生城市里的事件，但它的目的是刺激并研究一个特定的社会、政治、经济状况，而不是为了获得权力和财富。

锁喉怪（CHOKERS）

锁喉怪是另一种异变魔的造物；它们被认为是扭曲的地精或半身人。它们通常被发现在凯博尔，嶙峋异变怪有时会带领小群锁喉怪投入战斗。它们实际上比传统上的认知更社会化；一支柯兰堡赞助的凯博尔探险队曾经遭遇了一个由60只锁喉怪聚在一起组成的松散部落。不幸的是，只有少数的探险队成员生存下来得以报告这个事实。

羽蛇（COUATLS）

羽蛇是一个历史可以追溯到艾伯伦黎明时期的古老种族。在恶魔时代，它们统制着希恩德瑞克大陆。它们和龙一起与科瑞尔和索隆娜的邪兽鬼王侯们战斗。最终，羽蛇们牺牲了大部分成员以将邪兽鬼王侯封印到它们的灵魂里。学者们认为，这就是被银焰教会所崇拜的能量最初的源头。教会对此学说有不同的看法，教会认为无论银焰最初是在什么地方点燃的，银焰之中仍然是所有高贵灵魂的归宿

现在，少数仍然存在于艾伯伦的羽蛇是光明的忠诚仆人。它们经常被发现在守卫古代邪兽鬼王侯的监狱，并且当它们无法直接支援与黑暗势力战斗的英雄们时，它们会通过同调（详见第102页）来将自己的力量分给英雄。

变形怪（DOPPELGANGERS）

真正的变形怪比他们的半变形怪后代要稀有和神秘许多。虽然贪婪又懒惰的半变形怪总是不断地利用自己的特殊能力在人类社会中赚取财富和安慰，但变形怪实际上倾向于缓慢而持久地一点一点获取财富和朋友。

多数变形怪会试图模仿传说故事中反复无常的神，并被旅行者敬畏。他们会提供收费的间谍、偷窃、暗杀业务，但实际上他们主要目标不是赚钱，



泰坦战俑

而是欺骗。他们会扮演成小角色（例如民间手工业者、占卜师、祭司或旅店老板）来向旅行者交换商品和传说。然而，就像传说中的旅者一样，变形怪会赠与一份（可能有附加条件的）礼物（无论是有形的物品，服务或是传说故事）。一个装扮成祭司的变形怪可能会带领一队冒险者前往封存有强力古代遗物的地下城——但是谁又能知道这个被回收的古代遗物会对世界造成怎样的影响？

传说有一个被称为千脸密阁的变形怪组织，这个由旅者侍僧和其他变形怪组成的组织能够通过同调天族（见102页）来行使神力。然而这个地下组织的目的和结构都充满了谜团。

龙（DRAGONS）

龙被认为和世界的创造主有关联。多数龙生活在神秘的阿贡尼森大陆，在那里，他们与同事谈心，并研究神秘的巨龙预言。有小部分对“低等种族”感兴趣的龙组成了被称为密阁的组织，持续关注着那些拥有龙纹的低等种族成员。龙可能是任何阵营，遭遇到善良的红龙或邪恶的金龙是很平常的事。通常来说，龙不能算是龙与地下城中所定义的“怪物”；英雄们不会闯入龙的巢穴试图盗取财宝。龙有冷漠而难以接近的，也有好奇而爱指使人的在幕后操纵事件，或者通过一种神秘的方式影响巨龙预言与世界。

巨人（GIANTS）

八万年前，希恩德瑞克的巨人们建立了一个能和现代文明匹敌的古代文明。风暴巨人机关术士和法师制造的古代遗物拥有难以置信的力量，其精妙的地方甚至远远超过了科瓦雷最好魔匠师的能力范围。这个文明在四万年前毁灭。现在，少量存活下来的巨人是居住在他们那光辉历史所留下的闪亮废墟中的野蛮人。

地精类生物（GOBLINOIDS）

大地精曾经拥有一个强大而先进的文明，但那个文明在很久以前被毁于和异界生物的战争、内乱和来自索隆娜大陆的人类侵略者。随后，四个地精文明从达坎帝国的余烬中诞生。每一个文明都有鲜明的特点和独特的对待非地精生物方式。这四个文明就是城市地精和嘉尔达尔、达坎、马古鲁尔部落

城市地精（City Goblins）

那些从索隆娜入侵的第一批人类在科瓦雷殖民时奴役了成千上万的地精类生物。现在，地精类生物能够在几乎所有的科瓦雷主要城市中见到。这些地精类生物（主要是地精，也包括少量大地精和熊地精）已经完全被人类文明同化。在很大程度上，他们仍然是贫穷的下等阶级。然而，多数大城市中还是有一定数量的地精专家和导师。

嘉尔达尔（The Ghaal’dar）

达坎帝国的解体和索隆娜人类的入侵让许多地精类生物沦为野蛮人，直到一个松散的部落联盟——嘉尔达尔（强大者）诞生。嘉尔达尔的历史由持续不断的纷争组成——部落间的纷争分裂以及与人类国家的冲突。这持续了数世纪的状态在邓奈斯家族的代表接触路卡塔什氏族的酋长以获取大地精佣兵之后发生了改变。最终，这个获取佣兵的传统导致了达贡这国家的诞生。

达坎（The Dhakaan）

来自瑟瑞奥特和索隆娜的侵略者摧毁了伟大的地精帝国达坎。但是，仍然有几个部落在努力维持达坎的价值观和传统。他们反对进行没有胜算的战斗，在将军和理事的组织下撤退到洞穴或其他隐蔽的地方，等待出现并重建达坎帝国的时机。达坎部落视达贡的崛起为重建达坎帝国的第一步而褪去隐蔽，走出来试图抓住这个机会。

达坎部落比嘉尔达尔部落要小很多。许多古代帝国的最伟大秘辛已经失传了上千年，但是达坎军阀们仍然掌握着承自古代军队的武艺——接受这些训练的他们在战场上是一股致命的力量。

达坎部落里没有牧师。他们是不可知论者的社会，并且他们的精神领袖是通过讲述关于过去荣光的传说来激励大家的大地精吟游诗人。达坎的武器匠和盔甲匠使用古老的技术来生产优秀的武器和盔甲，达坎的精英士兵装备着精制武器和盔甲。

马古鲁尔（The Marguul）

马古鲁尔，又称“武者之王”，是一个由熊地精部落组成的联盟。在嘉尔达尔的早期，大量熊地精起义反抗大地精压迫者，获得了掌控自己命运的机会。马古鲁尔的成员数量比嘉尔达尔以及达坎都要少，但是他们仍然是一股能为达贡的发展发挥重大作用的力量。几世纪以来，熊地精袭击了无数的大地精部落，抓地精当奴隶并屠杀傲慢的大地精。最近几年，小部分马古鲁尔部落和达贡低地地区的大地精建立了不稳定的和平，熊地精也以佣兵的身份遍布科瓦雷大陆。然而，大部分马古鲁尔成员仍然占据着海墙山脉，并攻击进入他们地盘的任何生物。

虽然马古鲁尔熊地精们不像达坎那么有教养，但是他们的武艺和游击战能力是首屈一指的。典型的熊地精战士会选择力量型的专长，例如猛力攻击、顺势斩、精通击破武器。熊地精牧师崇拜嘲弄或是勒什·沙拉特（熊地精如此称呼杜·顿恩）

兽化人（LYCANTHROPES）

银焰教会消灭了科瓦雷几乎全部的兽化人。兽化人留下的遗产则被他们的后代——半兽化人所继承。许多聪明的半兽化人强调自己与兽化人的不同，以回避银焰教会的怒火。少数半兽化人甚至曾经帮助银焰教会猎杀真正的兽化人。由于半兽化人不会传播兽化诅咒，银焰教会对他们不会横加干涉。

有极少数兽化人仍然在艾伯伦生活，但是他们必须防止自己被银焰教会发现，并且他们很少将半兽化人当成可以信任的同伴。在凯博尔或其他大陆上发现兽化人也并非不可能，但是半魇灵在索隆娜大陆上有进行过他们版本的“兽化人大清洗”。

美杜莎（MEDUSAS）

美杜莎是诞生于凯博尔的种族，然而在２２０年前，有一支部落自黑暗中现身夺取了卓姆里的卡扎克卓尔城。美杜莎在卓姆这个国家的崛起道路上扮演了重要的角色。他们是熟练的石匠和建筑师，而他们那致命的凝视攻击也让他们能成为危险的战士和贵重的保镖。

夺心魔（MIND FLAYERS）

阴险的灵吸怪是瑟瑞奥特位面的本地生物。他们虽然服从于异变魔，但也有自己的打算。大多数艾伯伦的夺心魔和他们的主人一起被关在凯博尔，统制着嶙峋异变怪和狰狞异变怪的城市，并在黄泉巨龙会的领导层工作。许多方面显示，夺心魔比异变魔自己更关心如何重新打开通向瑟瑞奥特位面的大门。不朽的异变魔有资本再等待一万年；而灵吸怪对时间的流逝十分在意。然而总体而言，灵吸怪的心智也十分异质，和异变魔一样难以理解。

艾伯伦战役的夺心魔拥有伤害减免5/拜拾克金

老鬼婆（NIGHT HAGS）

老鬼婆在恶魔时代就已经存在，当时她们经常在恶魔和龙之间担任大使和信使。现在，她们继续担任着公正的仲裁者，期望和异界生物或其他王国进行交易的冒险者会期望能找到一个老鬼婆——虽然她们可能非常难找。

老鬼婆的动机一直神秘而模糊。也许她们只是喜欢担任大使，欣赏在位面中展开的历史画卷。相反，她们也有可能有自己的目标。

艾伯伦的老鬼婆在很多方面和*《怪物图鉴》*中描述的不同。老鬼婆是本地异界生物，阵营通常是中立。在交涉和察言观色检定上具有+4种族加值。拥有心形石的老鬼婆每天可以施放三次*异界传送*。最后，老鬼婆可以拥有职业等级；老鬼婆的天赋职业是法师。

兽人（ORCS）

科瓦雷的兽人种族已经衰落。他们的人口在与异变魔的古代战争中受到了毁灭性打击，从未实质性恢复。现在，他们仍然能在科瓦雷西部以及科瓦雷东部的铁根山脉和天崖山脉中看到，但他们并没有形成统一的帝国。

兽人一直都比他们的地精表亲更注重心灵，且更适应自然。兽人拥抱荒野的精力和活力，保持着类似野蛮人的生活。在大地精建设达坎帝国的时候，兽人则向法法拉克学习着德鲁依的秘辛。兽人护门者德鲁依切断了瑟瑞奥特和艾伯伦之间的连接，并将异变魔关在凯博尔的深处。然而，很多兽人已经背弃了传统，转向拥抱异变魔的力量，这些兽人成为了现在黄泉巨龙会的基础。在过去的七千年间，兽人们在古老的德鲁依组织的领导下和他们想要释放那些被关在凯博尔的势力的同族之间发生了无数争斗，这大大减少了兽人的人口。

现代兽人居住在阴影湿地和山脉之中。阴影湿地的兽人和人类居民之间关系密切，但会回避和其他种族进行交易。兽人是非常虔信的生物，对适应现代世界没什么兴趣。

邪兽鬼（RAKSHASAS）

邪兽鬼曾经统制着科瓦雷和索隆娜。他们最伟大的君主——邪兽鬼王侯在一万年前被阿贡尼森的龙和希恩德瑞克的羽蛇所组成的联合军击败，随后被囚禁于凯博尔之中。现在，身为王侯仆人的邪兽鬼们自称为“砂主”，躲在科瓦雷的暗处筹划着阴谋。其中一部分试图释放被囚禁的王侯们，另外一部分则只是想找到将王侯的力量为己所用的方法。

沙华鱼人（SAHUAGIN）

沙华鱼人栖息在科瓦雷和希恩德瑞克之间一片名为沙贡利齿的岛链附近的深海之中。现在，这些海洋中的魔鬼居住在他们古代帝国的沉沦废墟之中。并转而崇拜黑暗六邪神中的吞噬；崇拜者们普遍相信吞噬是通过吃下其他智能生物获得知识和神力的沙华鱼人，而这正是让他们的古代帝国毁灭的原因。

沙华鱼人们除了拥有对岛屿的知识和他们的古代文明所留下的遗产，还有可能知晓或掌握了那些在灾难中沈入海底的希恩德瑞克遗迹或古代遗物。

沙华鱼人牧师或导师会选择混乱、邪恶、水、天气领域。尽管吞噬是混乱邪恶的神，但海底王国中的沙华鱼人可能是任何阵营。


巴力斯蒂脚下的地板突然动了起来，这位法师好不容易才找到一块坚实的地方落脚
她周围开始出现窸窸窣窣的声音，一开始很轻，接着越来越响，最终整个空间内都充满了这令人不快的噪音。
“甲虫，”她咬牙切齿地说“正在形成集群……”
KW

第十二章

失落的铸造厂

1级冒险模组

此冒险意在介绍艾伯伦这个世界，并面向一个由4个1级角色组成的小队。若玩家人数不足或超过4个，则需要对遭遇做出调整。

此冒险发生在万塔都市萨恩。开始时，就和万塔都市里发生的许多事件一样，出现了一具尸体。一个战俑杀手，一本神秘的无字书，和一份卡尼斯家族的雇佣邀请让冒险者们踏入了萨恩的地下——甚至进入了一个可追溯至伽利法王国创建时期的古老遗址中。

在这个过程中，如果冒险者们成功了，他们能复原一个失传已久的法纹——一种机关术士用来制造魔法物品的图样。他们也会发现，许多不同的探子也在关注着这件遗物，包括忠诚于另外的卡尼斯家族领导者的人和恶名远扬的刀锋统主手下的密探

第一节：上层区的尸体

通过介绍你的PC们为何来到萨恩，来到这里多久了，和在城市里干了些什么来开始你的战役。在PC间建立纽带也方便搭建日后的冒险舞台。

这个冒险在PC们于天黑后徜徉在萨恩上层城区的天桥与露台之间时开始。他们可能本应赶往一个特定的地点，或是在寻找一座不知道确切地点的高塔。之后，就像是在萨恩的冒险者们经常遇到的那样，他们被一具尸体绊倒了。

血腥大桥 (EL 1)

在一个风雨交加的夜晚里，在萨恩的平台，露台和天桥间的一次漫步却让人有了不安的发现。为此遭遇使用第308页给出的“血腥大桥”地图。

阅读下面的段落来开始这次冒险。

当你们穿过萨恩错综复杂的回廊时，瓢泼大雨从天而降。围绕在高塔与尖顶四周和之间的石制和木制过道高悬在空中，构成了复杂的网络，在这样的一个夜晚让人感到更加迷惑。大雨倾盆，从更高的走道和露台上留下的水淹没了视野，让你们很难看到几英尺外的事物。在水汽中，遥远的永明灯笼的光芒，没法照亮这个温暖潮湿的夜晚。

当冒险者们到达地图上标有“A”的点时，为他们进行一次DC18的侦查检定。未通过此检定的角色并没有发现倒在前方天桥上的躯体，还有遁入附近阴影中的那个穿着斗篷的人。他们直到靠近至那个倒下的人周围60尺前不会注意到尸体。

任何角色通过了注意到斗篷人的检定时，阅读下面的段落：

你看到了一顶黑色的斗篷安静的在前面天桥的雨中移动着。它看起来像在躲避着不灭灯笼的微弱光亮，想要躲在阴影里。雷光一闪，你在大桥的石制地面上看到了一个模糊的人影。他迅速的靠近天桥的栏杆，翻过护栏，消失在了夜色和大雨中。

当冒险者们靠近至躯体周围60尺，或侦察到了斗篷人的角色向大桥移动以进行调查时，阅读下面的段落：

前面的天桥横跨两座高塔——达兰南高塔和凯尔沙尖顶。你们看到一个人倒在大桥的地面上，手中紧紧地握着一个皮质背包，他周围那一滩混合了雨水的鲜血正在大雨中慢慢扩散。

遗体：遗体属于伯纳尔·戈尔德姆，一个来自莫格雷夫大学的老年人类学者，他刚刚在冒险者到来前于被雨冲刷的天桥上遭遇了一个斗篷人。在冒险者靠近他的时候，他已经死了，死于斗篷人手中锐利的武器造成的创伤。

遗体衬衫口袋中的证明文件提供了受害者的名字（伯纳尔·戈尔德姆），他在大学里的职位（院长），和他的从属关系（莫格雷夫大学的前伽利法时代研究院）。

遗体腰带上挂着的一个小钱包装有10枚银币和2枚金币。

背包，明显能看出做工精良，装有羽毛笔和墨水，六张坎纳斯产的上等白纸，一包苹果，和伯纳尔的日记。



在解决了斗篷人之前，PC无法仔细的检查遗体或背包。

斗篷人：当冒险者走近犯罪现场时，消失在天桥一侧的斗篷人正设法从天桥下方穿过来突袭他们。斗篷下是一个名为切刀的战俑，一个刀锋统主的追随者。就像她的领袖，切刀认为战俑应当崛起并推翻那些“软弱的血肉种族”。她的眉间有坎纳斯的印记，但她早以脱离了那个国家以加入哀伤故地的刀锋统主。现在，她带着使命来到萨恩。

切刀是被派往万塔都市寻找伯纳尔·戈尔德姆的一只行动队的一员，目的是找到他手中关于前伽利法时代的萨恩城中卡尼斯家族的活动的资料并寻找一个失落已久的法纹。切刀已经监视了伯纳尔几天，而她相信学者著作的关键就在那个皮制背包里。在冒险者到来时，她正在跳向这个老人，把他打倒，试图抢走背包。

PC有 1 轮时间来检查场景。之后切刀会从最靠近遗体的栏杆那里爬回来并发动攻击。她想要那个背包和其中的内容物，但她的凶暴个性让她在开始战斗后很难选择撤退。

切刀：女性人格战俑1级野蛮人；CR1；中型活体构装；HD1d12+2；hp14；先攻+0；速度40尺；AC15，接触10，措手不及15；BAB+1；擒抱+3；攻击:+3近战(1d8+2/×3,战斧) 或 +1远程(1d4+2,投石索)；全力攻击:+3近战(1d8+2/×3,战斧) 或 +1远程(1d4+2,投石索)；特殊攻击:狂暴1/天；特性:战俑特性；阵营:混乱邪恶；豁免:强韧+4，反射+0，意志-1；力量14，敏捷10，体质15，智力10，感知8，魅力11。

*技能和专长：*攀爬+6，跳跃+6，威吓+4，生存+3；秘银身躯。

*语言：*通用语

*所有品：*战斧，带有15发弹药的投石索，旅行斗篷，背包，*临终遗言*。

*战俑特性（Ex）：*免疫毒素，睡眠效果，麻痹，疾病，恶心，疲乏，力竭，导致反胃的状态的效果，和能量吸取。

战术：随着战俑移动以进行攻击，通过DC15的聆听检定的PC可以听到雨声中有什么东西正在向他爬来。在此检定中成功的角色可以在突袭轮行动。其他则处于措手不及切没有意识到从桥下跳出来攻击的战俑。

切刀满怀热情的开始战斗，攻击最近的敌人。若她发现了冒险者里有战俑，她会把注意力转向这个“被血肉之躯喜爱的叛徒”。若切刀承受了4点伤害，她会狂暴。当处于狂暴时，切刀得到2点生命值，其近战攻击加值提高至+5（1d8+4/×3,战斧），

其AC降至13。狂暴持续7轮。

当狂暴结束时，若切刀还能行动，她会记起自己的使命，移动以回收皮制背包并逃跑。

发展：当和切刀战斗时，PC可以听到从邻近的高塔上传来的几声呼喊："嘿，停下！""叫守卫来！""杀人啦！他们杀人啦！"几轮后，PC听到了城市守卫的尖锐哨声——听起来很远，但正在靠近。

若切刀瘫痪了，被摧毁了，或是陷入昏迷，她的*临终遗言*会从她的躯干上分离。它展开翅膀，飞进了被雨打湿的夜空。冒险者们不知道，切刀已经将她的失败告诉了他的上级，藏身于城市中某处的军刀。

当战俑倒下时，PC有时间来更详细的检查伯纳尔的遗体和皮制背包。（另一声警笛暗示着执法者正在快速赶往现场。）

伯纳尔·戈尔德姆的日记：PC若搜索皮制背包则会发现这本日记，或者他们也能从城市守卫那里得到它（见下文）。当PC们检查日记时，阅读下面的段落：

这个小笔记本，3×6英寸见方，厚1英寸，有着暗棕色的皮制封面，秘银的线条勾勒出一个古怪的图案。它没有标题，只在封面上有着那个秘银标志。里面的每一页都是空白的，但白纸摸起来很奇怪；好像不是纸张或羊皮纸，而是某种不太容易鉴定的材料。

日记对于伤害有着特别的抗性，包括火焰，而任何使用通常方法在上面书写的尝试都失败了。墨水，炭笔，粉笔，和其他常见的书写介质仅能划过白纸。一次DC15的知识（贵族和皇室）检定能让PC认出，封面上那个在圆圈中绘有风格化的铁毡和锤子的标志是卡尼斯家族徽记的一个高级形式。

城市守卫 (EL 5)

城市守卫在稍后出现，要求了解发生了什么。这次遭遇并不意味着要进行战斗。城市守卫的官员也许会让冒险者们度过一段难捱的时光，但如果PC们决定挑战法律，情况只会变得更加困难。PC的等级或是名望不足以支持他们和守卫对抗，但如果他们选择合作，也许他们能得到一两个身居高位的朋友。

当守卫们进入场景时，阅读下面的段落：

穿着萨恩城守卫制式黑绿色镶嵌皮甲的两男一女从雨夜中出现了。领头的是个有着浓密胡子的魁梧秃头矮人，他向前一步，将弩对准你们。一道盘旋在他左肩的魔法光球照亮了这片区域。在他的两侧，一男一女两个人类手持着戟蓄势待发。

"欧拉卓的鼻血"矮人咒骂着。"我作为守卫命令你们，放下武器，做出解释！"

这个矮人，多欧姆中士，总是尽全力让公正在萨恩城得以施行。不幸的是，他不怎么多疑，通常会接受表面上看到的。对于选择站在他那一边的冒险者来说，他是个好人。反过来，对于低级别角色而言，他是个可怕的对手。

多欧姆要求冒险者们听从他的指示。如果他们拒绝或试图逃跑，多欧姆和他的伙伴会攻击，并呼唤额外的守卫来帮忙。这时，每3轮会出现1d4个守卫，直到多欧姆让他们撤退或PC投降或被击败。

若PC合作并礼貌的回答多欧姆的问题，他们有很大的可能得到中士的信任。当矮人回应PC们作出的解释时，让代表小队发言的那个PC进行一次交涉检定。只要PC们保持礼貌，周围商店和住家里的目击者就会出现，为他们说的话作证（PC进行的此检定得到+4环境价值）。

结果	后果
低于15	多欧姆非常不信任小队。他尖锐地盘问PC们之前的经历和呆在萨恩的理由。
15–24	多欧姆接受了PC们试图帮忙的说辞，虽然他建议把这种事交给守卫们干。
25或更高	多欧姆对于PC们表现出的英勇印象深刻。他给每个PC2金币以表彰他们对守卫的协助，并成为了在守卫组织中的一个友好的联系人。

在此遭遇的结尾，假如PC们说服了多欧姆，他们只是在试图帮忙，并未涉及攻击那个大学院长，多欧姆让小队离开，继续干自己的事。

多欧姆中士：男性矮人3级战士；CR3；中型类人生物；HD3d10+9；hp25；先攻+2；速度20尺；AC 15，接触12，措手不及13；BAB+3；擒抱+4；攻击：+4近战(1d8+1,钉头锤) 或 +5远程(1d8/19-20,轻弩)；全力攻击:+4近战(1d8+1,钉头锤) 或 +5远程(1d8/19-20,轻弩)；特性:矮人特性；阵营:守序善良；豁免:强韧+6，反射+3，意志+2；力量13，敏捷15，体质16，智力8，感知12，魅力8

*技能和专长：*威吓+5；近程射击，精准射击[B]，快速装填(轻弩)，快速射击[B]

*语言：*通用语，矮人语

*所有品：*镶嵌皮甲，闷棍，钉头锤，轻弩，20支矢，萨恩城市守卫的徽记，钱包里有12枚金币，6枚银币，身份证

矮人特性（Ex）：抵抗冲撞或摔绊的属性值检定中+4加值；对抗毒素，法术和类法术能力的豁免检定中+2加值；对抗兽人和地精类的攻击检定+1加值；对抗巨人AC+4加值；关于石头或金属的估价或手艺检定中+2加值。

守卫：男性或女性人类2级武者；CR 1；中型类人生物；HD2d8+8；hp14；先攻+0；速度30尺；AC13，接触10，措手不及13；BAB+2，擒抱+3；攻击:+3近战(1d10+1/×3,戟）或 +3近战(1d6+1瘀伤,闷棍)；全力攻击:+3近战（1d10+1/×3,戟） 或 +3近战（1d6+1瘀伤,闷棍）；阵营:守序中立；豁免:强韧+4，反射+0，意志+0；力量13，敏捷10，体质12，智力10，感知10，魅力8

*技能和专长：*攀爬+5，威吓+5，跳跃+5，聆听+2，侦查+2；警觉，飞跑

*语言：*通用语

所有品：镶嵌皮甲，闷棍，戟，萨恩城市守卫的徽记，3金币，身份证

破碎铁砧

在天桥上的遭遇后，守卫要么让PC们继续行动，要么把他们关进萨恩某处的一座由守卫看守的监狱。若他们被捕（因为拒绝听从多欧姆让他们停下的命令），他们会被关起来一个小时，之后多欧姆会打开牢房放走他们。“你们上面一定有人。”多欧姆这样告诉冒险者们，同时返还了他们的装备并让他们离开。

在离开天桥或监狱不久后，又一个斗篷人接近冒险者们，就算在雨中，他的头巾也裹得紧紧的。他向冒险者们展示了一个装饰着卡尼斯家族徽记的玺戒。“如果你们想知道伯纳尔·戈尔德姆被害的真相，在黎明时分去破碎铁砧酒馆吧。”在PC们有机会问话前，这人就转身离去，很快就消失在雨中

破碎铁砧是位于码松塔的一家小酒馆。门上方的标志说明其属于伽兰达家族。在里面，半身人老板娘欢迎了冒险者们的到来，并把他们引向房间角落的一张已被预订的桌子那里。“女士，”半身人对坐在桌子旁边的女人说道，“您的客人来了。”大声阅读下述段落：

穿着深蓝色斗篷的这个人类女性面容柔和，她有着深蓝色的眼睛，油亮的黑头发用银和青绿石制成的发簪固定着。她右手的无名指上戴着一枚卡尼斯家族的玺戒，她的语音柔和但清晰。“感谢你们的到来。关于不幸的伯纳尔·戈尔德姆，我们有些很重要的事要谈。请坐吧。”

她是卡尼斯家族的艾蕾哲·D·沃恩，血脉的表亲但并非继承人。她指向玻璃杯和三个酒壶——啤酒，红酒和水——之后直奔主题。

“我和戈尔德姆院长正在修复一件家族遗物，”艾蕾哲解释道，“我们本该在今晚早些时候碰面，但你们知道这已经不可能了。我从守卫那里知道了这个结果，所以我排了个我的人去找你们。”她继续说。“这件遗物，根据家族流传的传说，被保管在可以追溯至前加里法时代的萨恩城的一处铸造厂内。可怜的伯纳尔相信，他已经从一本古老的卡尼斯家族的日志中发现了这个地点。我本想赞助一次对那里的探险，但没有伯纳尔……”她的声音停下了。之后她向前倾斜身子。“也许你们愿意帮我找回这件遗物。当然，报酬优厚。”

这时，艾蕾哲要么把旧日记给PC们（如果他们没在之前拿到），要么要求他们拿出来日记（如果他们拿到了）。当她握住这本小书时，她的玺戒和书封面上的秘银纹路一致的闪烁着。当她打开日记时，空白的纸面上立刻被复杂的文字和图样所填满。她翻到了特定的一页，看了一会儿，然后从斗篷里拿出了一张叠好的地图。

“失落的铸造厂位于多拉萨恩塔的深处，”艾蕾哲女士解释道，“它在现在的排水系统的地下五十七层。如果你们找到了遗物并交还给我，我会提供一千金币的报酬和来自我家族的善意。愿意帮忙吗？”

事实：艾蕾哲女士属于安黛尔的卡尼斯家族。然而，她秘密地为萨恩的马里克斯·D·卡尼斯男爵服务。他想要这法纹，但艾蕾哲并不知道他为何需要它，或要用它来干什么。她只知道他希望自己对这件遗物的兴趣不要曝光。她在冒险前最多能为PC们预付一百金币，一千金币的其他部分只有在交还遗物之后才会支付。她会提供一份伯纳尔绘制的，显示排水系统和深入多拉萨恩塔地下的路线图。

“我要找的，是一个七角星形，大约手掌大小的精金盘。”艾蕾哲解释道。“它本身没有特殊力量，但它是个古老的法纹——一份过去卡尼斯家族的机关术士用来制造不寻常的物品的图样。它能帮我们了解我们的过去，而卡尼斯家族会为你们的贡献表示感谢。”

PC也许有些问题。这里给出一些可能的问题和艾蕾哲的解答。

谁杀了伯纳尔·戈尔德姆？“刀锋统主的一名仆从。战俑先知想把这个法纹用于自己的黑暗目的。”

为什么不去找本地的家族帮忙呢？“在塞尔被摧毁后，卡尼斯家族的领导层不再团结了。我对于我所属家族的分支领导保持忠诚，这个分支位于安黛尔。我无意反对萨恩的本地家族，但我是代表安黛尔的约兰娜·D·卡尼斯女男爵的利益而来。

我们怎么到达底层呢？“这张地图显示了进入多拉萨恩塔下水道的路径。在E-213阀门簇后的某处，你们会发现一扇有着和伯纳尔日记上相同标记的密门。打开密门，而后面的隧道就会带你们找到失落已久的下层区域，那里也是铸造厂的所在。

有什么需要我们注意的危险吗？”除了刀锋统主，还有人会派出特工搜寻这个法纹吗？谁知道城市下面会发生什么？我现在在想，伯纳尔说过，他在探秘时点过火把。他究竟想表达些什么？无论如何，我都要警示你们潜藏的危险，但我相信你们能解决搜索途中遭遇到的任何问题。“（如果PC们和她谈及临终遗言，她会表示那样的话，刀锋统主几乎可以确定的意识到发生了什么。）

第二节：深入地下

冒险者们根据艾蕾哲的地图，可以很容易的找到多拉萨恩塔的排水系统所在的底层。这座塔，作为城市最古老的尖塔之一，从中层向上都有人居住，而一个复杂的排水系统从中间向地下延伸，底层部分已经被关闭，封锁了超过一千年。

PC们需要帮助来找到E-213阀门簇，而最好的寻找这样帮助的地方就是鼠市。从这里开始，他们必须击败另一位刀锋统主的特工，才能到达通向被废弃的底层部分的密门。

鼠市 (EL 1)

艾蕾哲的地图把PC们引向了多拉萨恩塔最底层的居民区。现在，他们需要找到进入他们脚下的排水系统的路径。阅读下面的文字：

高塔这一层的隧道和活板门狭窄而昏暗。小窗和狭缝在拥挤的墙壁间时有出现，露出其他高塔的基座，火把在各个地方杂乱的摆放着，发出昏暗的光亮，冒出滚滚烟尘。就算是这样，还是有粗野肮脏的人们在走廊间挤成一团，汗味和下水道的气味弥漫在久未流通的空气中。

一条隧道通向一个大房间，在里面，一群地精，人类和半兽化人围绕在一堆垃圾周围，垃圾被摊开，摆放在三块发霉的毯子上。有个地精喊道，“别挤！别挤！鼠市总有足够的东西给所有人！”

“鼠市”是是对一群周期性的，在城市的底层部分摆摊的商人的俚语称呼。大部分货物是从排水系统和被堆积到萨恩下层的垃圾中回收而来，虽然偶尔也会有赃物出现在这样的地底商贩手中。PC们可能没什么想从这样的商店里购买的东西。大部分货物都脏乱不堪，遭到损坏，但有时，垃圾中也掺杂着真正值钱的宝贝。一次成功的DC20的搜索检定可以发现下述值得购买的货物：一根未使用的照明杖（25铜币），一个铃铛（23铜币），一面划伤了的铁制镜子（38铜币）和50尺的绳索（25铜币）。

遭遇：斯卡坎，运营着鼠市的男性地精，可以提供给PC们所需的信息。然而，作为一个精明的商人，他不会免费给出任何东西。若PC询问他是否知道任何关于E-213阀门簇或通向塔的低层的门时，斯卡坎会表现得似乎从未听过。但是，他会指向他的摊位，开始讲解今天的货物：

“我这有一根稀罕的封口蜡，才用过一点，只要六十铜币！“地精商人说道，”或者看看这块上好的羊毛毯子？不过是稍稍发霉，才三十九金币！要来串煮鼠肉吗？看在你的面子上就收五银币！要么，给你指一条通向特定的阀门簇的路？对于你们这样的冒险者而言，这值多少钱呢？一百银币？”

斯卡坎希望和实在的客户做生意，因此PC们要是想得到他的帮助，最好先在他的市场里买点什么。他闻到了金币的味道，并想从这些来自上层城市的拜访者那里分一杯羹。若PC们进行了交易，他们在确定交易的交涉检定中得到+4环境价值。（具有最高的交涉调整值的角色代表团队进行这次检定）。此检定的DC为16，PC们检定的结果每超过目标1点，斯卡坎要求的银币就减少10枚。因此，举个例子，若PC在此检定中得到了20的结果，斯卡坎会同意以60银币帮助PC们。如果PC们在此交涉检定中失败，斯卡坎不会接受低于100银币的价码。

一次成功的DC15的威吓检定也会让斯卡坎合作，但代价不同。他不会忘记被威吓的经历，而PC们下次在城市下层游荡时，会面对他的复仇。

一旦PC和斯卡坎达成了合作，他会收起小摊，领冒险者们走到通向E-213阀门簇的通道。

斯卡坎：男性地精3级专家；CR1；小型类人生物(地精)；HD3d6；hp10；先攻+2；速度30尺；AC 12，接触12，措手不及10；BAB+2；擒抱-2；攻击：+3近战(1d3/19-20,匕首) 或 +5远程(1d4/×3,矛)；全力攻击:+3近战(1d3/19-20,匕首) 或 +5远程(1d4/×3,矛)；特性:黑暗视觉60尺；阵营:中立邪恶；豁免:强韧+1，反射+3，意志+6；力量10，敏捷14，体质10，智力13，感知12，魅力13。

*技能和专长：*估价+7,唬骗+7,交涉+11,易容+1(扮成他人时+3),收集信息+3,威吓+3,知识(本地)+7 ,聆听+9,察言观色+7,侦查+9；警觉，钢铁意志

*语言：*通用语，地精语

*所有品：*破旧的灰布衣，匕首，矛，装着3d10银币的钱包，各种垃圾

发展：当PC们和斯卡坎交涉时，任何没有直接参与对话的角色可以进行一次DC12的侦查检定来发现，有一个人群中的半兽化人正在十分密切的注意着主角们。半兽化人在这间大房间的另一头，而如果有PC注意到他，他立刻遁入人群，就此消失。

萨恩城下水道 (EL 3)

此遭遇使用萨恩城下水道地图。当PC们进入通向E-213阀门簇的通道时，阅读或给出下述文本：

斯卡坎指向一条小道，这是一条通向高塔更深地下的阶梯。每走下一阶，霉菌和污水的味道也更加强烈，而随着你走向深处，水声也愈发明显。

狭窄的楼梯间宽 5 尺，这使冒险者向下走时需排成一列。当PC们经过地图上标为“ A ”的地点时，一个战俑游荡者从阴影中的藏身处发起攻击。战俑会对最后一个离开该格子的PC进行一次偷袭。每个PC能进行一次DC18的侦查检定来注意到躲藏中的游荡者。当游荡者攻击时，阅读下面的文本：

一个战俑从阴影中发动了突袭，他的细剑划过空气，直奔要害。“你们有院长的日记。”战俑说道。这不是个问句。“把日记给我，而你们也能再见到明天的太阳。不这样的话，我们会让你们缓慢而痛苦的死去。”

台阶通向一条更宽的隧道。一条水渠，大约深2尺，在隧道的中间，将污水从东边引到西边。一扇栅栏允许水从东边流出，但无法通行。金属的阀门，在隧道的墙上均匀的排布着，周期性的将更多的废水导入隧道之中。

战俑游荡者雇佣的同伙，两个野蛮的半兽化人，处于地图上的“B”点。他们已经兽化，一旦听到游荡者的攻击，会开始向着PC们移动。半变形者有着一些纪律性。他们会以冲锋进入战斗，攻击最大，看起来最厉害的对手，通常会试图同时攻击那个敌人以得到夹击的优势。若半兽化人之一落败，另一个会逃跑。若战俑被击败，半兽化人也会逃跑。若PC之一曾经在鼠市注意到监视着他们的半兽化人，他会认出攻击者之一正是那个半兽化人。

当你为此遭遇投先攻时，将阀门视为具有+4的先攻调整值。在每轮阀门的回合，投1d12以决定哪个阀门会打开。任何处于和打开的阀门同一列的角色会被一阵突如其来的污水击中，因此必须进行一次DC15的反射检定以在水流下保持站立。检定失败意味着角色被击倒，变得俯卧。

战俑：男性人格战俑2级游荡者；CR2；中型活体构装；HD2d6+2;hp9；先攻+3；速度30尺；AC18，接触13，措手不及15；BAB+1；擒抱+2；攻击 +2近战（1d6+1/18-20，细剑）或 +4远程（1d8/19- 20，轻弩）；全力攻击 +2近战（1d6+1/18-20，细剑）或 +4远程（1d8/19-20，轻弩）；特性 反射闪避，寻找陷阱，战俑特性；阵营 守序邪恶；豁免 强韧+1，反射+6，意志+0；力量12，敏捷16，体质12，智力11，感知10，魅力8。

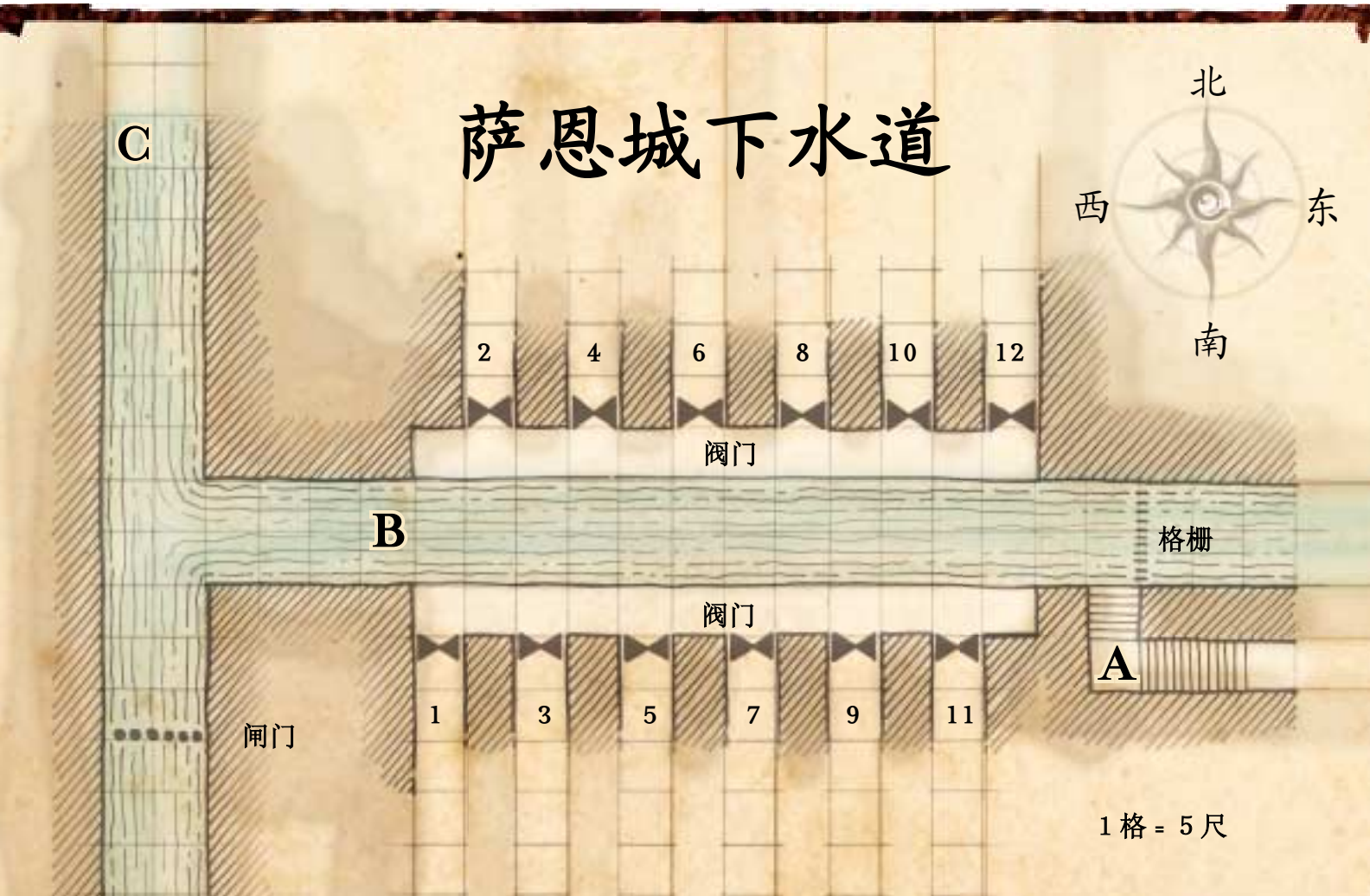
*技能和专长：*平衡+8，攀爬+6，解除装置+5，躲藏+8，潜行+8，开锁+8，搜索+5，侦查+5；秘银身躯

*语言：*通用语

*所有品：*细剑，轻弩，10只弩矢的箭筒，盗贼工具，旅行斗篷，背包，临终遗言

*战俑特性（Ex）：*免疫毒素，睡眠效果，麻痹，疾病，恶心，疲乏，力竭，导致反胃的状态的效果，和能量吸取。

半兽化人(2)：男性半兽化人2级武者；CR1；中型类人生物(变形生物)；HD2d8+1；hp14；先攻+1；速度30尺；AC13，接触11，措手不及12；BAB+2；擒抱+2；攻击 +2近战（1d4，匕首）或 +4近战（1d4+2，兽化后爪抓）；全力攻击 +2近战（1d4，匕首）或 +4近战（1d4+2，兽化后爪抓）；特殊攻击 兽爪兽化特性（持续5轮）；特性 昏暗视觉；阵营 混乱中立；豁免 强韧+4，反射+1，意志+0；力量10，敏捷12，体质13，智力10，感知10，魅力10。



技能和专长：平衡+3, 攀爬+2, 跳跃+5, 威吓+4；愈合因子

语言：通用语，半身人语

所有品：匕首，皮甲，装有5金币的钱包

兽爪兽化特性（Ex）：兽化时，这些武者在力量上得到+2加值，并长出能用作天生武器的爪子。

发展：若战俑被瘫痪，他的临终遗言会从身体上脱落，从之前的台阶那里飞走，进入下水道之中。信使会带给战俑在萨恩行动的领导者关于在多拉萨恩追踪PC们所需要的信息。

昨日之扉 (EL1)

在战俑和他雇佣的半兽化人被击败后，冒险者可以继续沿着隧道前进。当他们到达地图上标为“C”的地点时，他们找到了被封闭的，通向多拉萨恩塔远古的深处的通道。阅读下面的文本：

一扇圆形的金属舱门，出现在隧道的墙壁上，表面雕刻着奥术符文，这一定是艾蕾哲告诉你们的那扇密门。在舱门的中心，一圈闪光的秘银勾勒出与伯纳尔日记上相同的图案——可以追溯至加里法王国建立前的，卡尼斯家族的远古徽记，风格化的铁毡和锤子。

密门散发着魔法。若PC们尝试以一般的方式打开它，他们会触发陷阱。唯一打开舱门的方法是一个PC将日记上的图案按到密门的中心。若有人这样做，奥术符文会燃起神秘的火焰，而舱门被打开。通向多拉萨恩塔低层的路径此时可以通过。

陷阱：一个*酸液飞溅*陷阱保护着舱门。若有人试图暴力打开密门，或以魔法的或一般的方式解锁它（除了使用日记），三颗酸液球从门中射出，打向密门周围10英尺内的随机目标。陷阱自动重置。如果被解除，它会在10分钟后重置自己。即使陷阱被解除，也只有伯纳尔的日记可以打开这扇门。

酸液飞溅陷阱：CR 1；魔法装置；接触或效果触发（见描述）；自动重置；魔法效果（*酸液飞溅*，1d3点强酸伤害，无豁免，每次尝试打开密门时施放三颗酸液球）；搜索DC25；解除装置DC25。

第三节：多拉萨恩的废墟

圆形的舱门打开，露出 5 尺宽的一段竖直隧道，下面一片漆黑。从深处吹来一阵风，吹向更高的地方，这意味着就算是在这片被遗忘的区域里，也有着新鲜空气的流通。若PC们有绳索和其他攀爬装备（他们应该用艾蕾哲提供的资金预先购置），这里不是很困难。事实上，隧道的坡度开始放缓，最后接近水平，知道通向古老的多拉萨恩的一片废墟。阅读下面的文本：

竖直的隧道周围，是崩落的泥土和古老的岩石，墙面上点缀了一些活体装饰品——爬动的蟑螂和其他昆虫。这段隧道让你们深入了多拉萨恩塔的地下。稍后，隧道开始变得平缓，而你的脚下也出现了可供行走的表面。再向下走，隧道变得水平，脚下的平面也不再难以驻足。

隧道最终通向了一件巨大的房间，虽然要再向上攀六尺才能进入房间。你在黑暗中没法看见远处的墙壁，而近处的墙壁和建筑的残骸在夜色中也躲藏在深深的暗影之中。但是，气流和压力的变化告诉你，你们面对的是一片很大的开放空间。

为这部分冒险使用多拉萨恩废墟地图。这个巨大的房间高度为30尺，几间建筑的残骸处于这片开放区域中。PC们从地图上标为“A”的通道开始。其他墙面上的通道通向这座高塔低层的其他区域。已经有几个世纪没人踏足这片区域了，但这不意味着这片区域已经彻底毁坏。

多拉萨恩地图关键点

这里是对本节冒险地点的一个快速的概述。每个部分都在多拉萨恩废墟地图上有字母标记对应。具体遭遇将在本部分的后文中详述。

1. 甲虫集群：当PC们进入这个房间时，一群饥饿的黑甲虫集群发现了他们并开始向他们移动，希望吃掉他们。

2. 神庙废墟：一处安全屋，PC可以在这里相对安全的休息和恢复。

3. 军刀的突袭：若PC们在进入铸造厂前检查这片区域，他们不会发现异常。当他们从铸造厂出来是，这个刀锋统主的精兵会从这片区域提供的掩护中发起攻击。

4. 残暴鼠：另一个威胁，在废墟中生存的另一群生物，试图吃掉PC们。

5. 卡尼斯家族铸造厂：本次冒险的目标——法纹，在这座古老的建筑中等待着冒险者们。

1. 甲虫集群 (EL 2)

当PC们进入巨大的地下空间，并来到地图上标为“1”的区域，他们听到了一阵令人心慌的响声。

低沉的噪音不断地从你们周围的断壁与废墟间传来。一开始这声音还难以察觉，稍后，爬行和嗡鸣声逐渐加大。声音像是国王森林里的虫鸣，但被空旷房间放大的这阵噪音只会令人更加不安。

让PC们进行DC15的聆听检定。通过的人会发觉杂乱的爬行声突然加大，一群黑甲虫正冲向他们。任何在这次检定中失败的角色无法在突袭轮行动。

一片黑影从肮脏的地板上向你们移动。不，不是黑影，而是一群拥挤的，嗡鸣着的，闪光的黑甲虫，出于饥饿向你们冲来。

生物：甲虫集群是由一群饥饿的食肉黑甲虫组成的，每个都有拳头大小，这么多的甲虫足以在几分钟内吃掉一个活人。即使是战俑角色身上的有机部分，也会成为虫群的食粮。

甲虫集群：CR2；微型虫类（集群）；HD4d8；hp13；先攻+2；速度20尺；AC16，接触16，措手不及14；BAB+3；擒抱-；攻击 集群（1d4）；全力攻击 集群（1d4）；占据/触及 10尺/0尺；特殊攻击 扰乱心神；特性 黑暗视觉60尺，集群特性，虫类特性；阵营 绝对中立；豁免 强韧+4，反射+3，意志+1；力量3，敏捷15，体质10，智力-，感知10，魅力3。

*技能和专长：*聆听+4，侦查+4；闪避

语言：-

所有品：-

*集群攻击（Ex）：*一个集群不进行通常的攻击。取而代之的是，他自动对任何在其结束移动时，在其格子内的生物造成伤害，无需攻击检定。集群攻击不受到隐蔽或掩蔽的失手率影响。集群不会威胁到其格子里的生物，不会做出借机攻击。

*扰乱心神（Ex）：*任何在集群所在的格子里开始起回合的活物必须通过一次DC12的强韧豁免检定，否则反胃1轮。此豁免DC基于体质。

*集群特性：*集群不受到重击或夹击。集群免疫于任何指定一个或多个特定生物的法术或效果（包括但目标法术）。集群从影响区域的法术或效果中多受到一半伤害（+50%），例如泼溅武器。

由微型或超微型生物组成的集群免疫于所有武器伤害。将集群的生命值减到0会让它被打散，然而未达到这个值的伤害不会令集群受到不利或阻碍其攻击。集群不能被摔绊，擒抱或冲撞，它们也无法擒抱对手。

策略：甲虫集群饥饿而狡猾，但不具有智慧。它会冲向最近的，可以作为食物的角色，并持续纠缠着他，只要它还活着，并占据了对应的格子。

火焰攻击和炼金术物品对于集群效果最好。一支火把可以用作临时武器，每次成功的命中造成1d3点火焰伤害。一盏提灯可以用作投掷武器，对于所有临近它被打破的格子的生物造成1d4点火焰伤害，对于集群再额外造成50%伤害。

若PC们能连续的避开甲虫3轮，虫群会飞散，而甲虫会去别处觅食。（当然，若主角们进入了其他遭遇的地点，他们也许需要同时面对甲虫和其他敌人的围攻）。若有PC想撤退回来时的隧道中，他必须通过一次DC13的攀爬检定，或一次让PC能跳起来至少4英尺的跳跃检定（见*《玩家手册》*第77页，跳高）。

2. 神庙废墟

这座建筑的外墙显示，这里曾是一座神庙。若任何PC通过一次DC12的知识（宗教）检定，他会认出墙壁上的昂纳塔的古老圣徽，这是神器与铸造之神。若PC们进入了这座被毁坏的建筑，他们会发现这里十分安静，给人一种祥和的感觉。在地下空间中徘徊的生物不会进入这里，而PC们若是愿意，可以在这里休息和恢复。

若PC们花费了 8 小时或更长时间来恢复生命值和法术，刀锋统主的精兵会潜入地下空间。军刀，刀锋统主亲信的追随者之一，不会攻击PC们，直到他们进入并离开了铸造厂。在那之前，它会安静的藏身于一旁，观察着主角的技能和能力，并准备着螳螂捕蝉。

若PC们检查神庙废墟内部（DC20的搜索检定），他们会在西北角（地图上标为“B”的位置）发现一个被部分掩埋的洗礼盆。洗礼盆里的清澈液体等效于*治疗轻伤药水*。液体量与三瓶治疗药水相当

3. 军刀的突袭

直到PC们进入铸造厂前，军刀会一直藏身。领导着这支被派往萨恩寻找伯纳尔·戈尔德姆并找回法纹的小队的首领现在是个光杆司令。PC们已经击败了他的助手们，但因为那些临终遗言，他得以找到并跟随着PC们来到多拉萨恩塔的地下废墟。

若PC们检查这片石柱下的瓦砾，他们只会发现两条狭窄的，通向高塔低层其他部分的通道。在PC们从铸造厂离开时（很大可能带着法纹），军刀会利用石柱和瓦砾堆作为掩护，突袭玩家们。这次最终的遭遇，详见第四部分：终局。

4. 残暴鼠 (EL 2)

当PC们第一次进入废墟中的这一部分时，他们吸引了一对残暴鼠的注意。残暴鼠是无畏的猎手，会夹击队伍中看起来最脆弱的成员。进行此遭遇时，使用第288页的残暴鼠数据。

5. 卡尼斯家族铸造厂

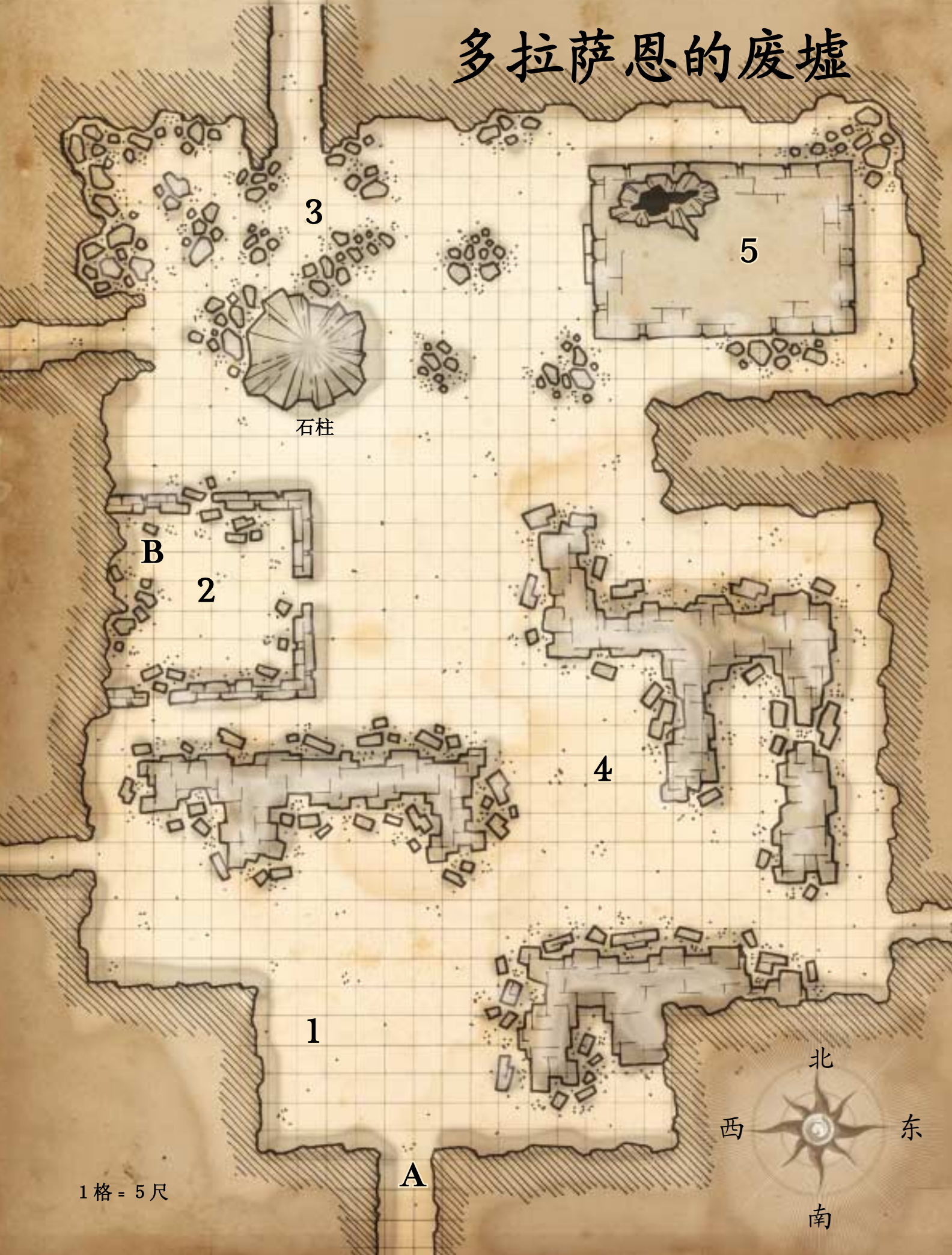
PC们最终到达了这次远征的目标。卡尼斯家族铸造厂中的挑战包含三部分：找到进去的方法，击败守护内部的钢铁守卫，并从宝库中找到法纹。

进入 (EL 1)

卡尼斯家族铸造厂是这片区域中唯一完整的建筑。若PC们沿着铸造厂走上一圈，他们会看到坚固的墙壁，只有建筑的西面有着一对门。

这两扇门看起来是由精金制成的。和伯纳尔日记上相同的徽记也出现在两扇门上，但是之前打开

多拉萨恩的废墟





保卫着古代铸造厂的钢铁守卫

被封印的舱门的方法这里不起作用。门的精金层具有硬度20和20点生命值。精金层下面是三英寸的钢板，硬度10，90点生命值。此外，一道秘法锁法术和一个精巧的锁（开锁检定DC40）封闭了这扇门。

建筑的石墙具有硬度8和360点生命值。若PC们打算破墙而入，每轮，他们有20%的几率引来更多地下空间中的原住生物。若d%的结果显示有生物被吸引而来，投1d6：1-5，1混种老鼠；6，甲虫集群。

最简单的，进入建筑的方式是通过房顶上的观察孔。墙面高20英尺，容易落脚（攀爬DC10）。

无论他们是如何达到目的地，当PC们进入铸造厂时，进行下一遭遇。

钢铁守卫 (EL 2)

卡尼斯家族在龙纹战争的年代建立了这间铸造厂。科卓安·D·卡尼斯在没有外出寻找古老的秘密，或探索改良他龙纹的新技术的时候，就在这里工作。据说他在探索现在被称为希恩德瑞克的地方时，找到了一些文件，而他利用这些文件创造出了一种强大的图纹。只有艾蕾哲的秘密上司马里克斯·D·卡尼斯男爵，对于这个图纹的创造过程有所耳闻，而他也希望把这个法纹纳入自己的手中。这块法纹只是四块图纹的一部分。其他的部分在哪，马里克斯是否找到了它们，将由后续的冒险讲述。

当PC们进入铸造厂内部的巨大开放空间时，阅读下面的部分：

一块巨大的天花板碎片掉了下来，砖石压碎了下面的储存柜与书架。剩余的残骸压住了一只金属狗。房间的东面，尘封的书架，完好无损的排列到了南边的墙上，还有一个巨大的熔炉和铸造间。一切都看起来都已经有几个世纪无人使用了。在遥远的黑暗中，两对闪光的眼睛出现了，而你看到了两只金属狗，带着敌意的向你们走来。

生物：两只钢铁守卫守护着铸造厂。他们会攻击任何进入建筑的人。他们不会攻击携带伯纳尔日记的PC，也不会攻击任何具有创造龙纹的角色——至少在这样的角色攻击他们前不会先发动攻击。其他人则处于被构装体攻击的危险之中。进行此遭遇时，使用第287页的钢铁守卫数据。

发展：当一只钢铁守卫的生命值降到0时，一根棒子从它的前额伸出。一根棒子是长方形的，另一个根是三角形。PC们也可以从被埋在屋顶坍塌下来的部分下的钢铁守卫那里回收一根五边形的棒子。这需要PC们挪开金属狗身上的一大块岩石。这块岩石需要一次DC20的力量检定来搬走，至多三个角色可以协力来试图完成这一目标。这三根棒子是打开隐藏的金库的必要钥匙。

财宝：南面墙边的书架大部分是空的，但还有有些被包裹在古老的油纸包里的东西。若PC们花费

20分钟来仔细地检查所有的书架，他们可以找到下面的东西：一副鳞甲，一副小型精制品链甲衫，三面小型钢盾，一把重型钉头锤，一把长剑，一把精制品细剑，一把精制品重型钉头锤和两根照明棒。

宝库 (EL 3)

样式就像是在任何卡尼斯家族旗下商店或领地内能看到的巨大熔炉与铁砧占据了房间西部大约10尺见方的空间，而主角们面前的地面上，被10尺见方的铁皮覆盖。三个凹槽在熔炉顶部均匀的分布，分别是五边形，三角形和方形。之前的棒子可以插入对应的槽中。

陷阱：若棒子被正确的放入凹槽内，熔炉与铁砧会移开，露出隐藏的宝库。每当有棒子被放入错误的位置，陷阱就会启动。任何站在熔炉周围10尺内的角色（即，站在铁皮上的）受到1d6点电击伤害，每次错误都会触发此伤害。当棒子被放进正确的凹槽中时，它会滑入凹槽，而陷阱不会触发。放置金属棒的正确顺序为三角形，方形，五边形。

*电爪陷阱：*CR2；魔法装置；效果触发，自动重置，法术效果（*电爪*，1d6点电击，无豁免），解除装置DC30。

发展：一旦金属棒被放进正确的暗草中，熔炉与铁砧下的宝库就会打开。而PC们可以从下面的一处不大的隐藏空间里找到宝藏。

宝藏：下述物品可以在隐藏的宝库中找到：装有100银币的袋子，装有100金币的袋子，4根金条（每根价值50金币），3瓶*治疗中度伤药水*，一瓶*法师护甲药水*，一张旧地图，和法纹。

若PC们找到了收藏家，他们可以把找到的金币和银币以两倍面值的价格出售。找到收藏家需要他们在回到萨恩上层后，进行一次DC20的收集信息或知识（本地）检定。

旧地图上，在如今被分为哀伤故地和卓姆的区域上，标着一些隐秘的符号。这可以作为由你设计的未来冒险的引自；符号的详细含义会在艾伯伦冒险：终末战争之影中揭示。

法纹看起来是一个七角星外形的精金盘。它的直径超过六英寸，并覆盖着奇怪的雕刻图纹。它散发着强烈的变化系魔法的灵光，但它自身没有魔法能力。一个*鉴定术*法术可以揭示出，它是一件更大的遗物的一部分。

第四节：终局

随着PC们离开铸造厂，准备回到城市的上层，他们遭遇到了刀锋统主在萨恩城的特工——军刀。

军刀 (EL 3)

军刀在铸造厂外，由碎石形成的岔路口那里等待着（多拉萨恩废墟地图上的区域“3”）。他有一把弩和两发燃烧箭。他会在PC们从铸造厂出来时箭。之后它会跳出来，和PC们进行近战。

随着你们从铸造厂离开，一发燃烧着的弩箭从巨大的石柱边的碎石堆间飞出。“软弱的血肉生物！”那个方向传来一声大喊。“你们现在面对着军刀，刀锋统主最伟大的追随者。丢下法纹离开吧！今天不需要以你们的血沾满我的手结束！”

军刀不打算让PC们在给他造成了这么多麻烦后放他们一条生路，但他希望PC们停下来，好让他射出第二箭。他叫喊着战俑受到的屈辱，同时试图用武力威吓PC们。之后，他会上前进行杀戮。

军刀会凶猛的进行战斗，直到他的生命值降至10。这时他开始试图逃跑。若PC们让他溜进了隧道之一，他可以在未来的冒险中回来，作为一名复仇的恶人。否则，他会奋战致死，或直到他能带着法纹离开。

军刀：男性人格战俑3级战士；CR3；中型活体构装；HD3d10+6；hp28；先攻+5；速度20尺；AC 19，接触11，措手不及18；BAB+3；擒抱+5；攻击+7近战(1d8+3/19-20,*+1长剑*) 或 +4远程(1d8/19-20 附带1d6火焰,轻弩)；全力攻击 +7近战(1d8+3/19-20,*+1长剑*) 或 +4远程(1d8/19-20附带1d6火焰,轻弩)；特性 伤害减免2/精金，战俑特性；阵营守序邪恶；豁免 强韧+5，反射+2，意志+2；力量14，敏捷12，体质14，智力11，感知12，魅力10。

*技能和专长：*威吓+6，侦查+4；精金身躯，精通先攻[B]，猛力攻击[B]，专攻武器（长剑）

*语言：*通用语

所有品：+1长剑，轻弩，2发火焰箭，旅行斗篷，背包，*临终遗言*

*战俑特性（Ex）：*免疫毒素，睡眠效果，麻痹，疾病，范围，批发，理解，导致反胃的状态的效果，和能量吸取。

尾声

若军刀带着法纹逃走了，PC们便未能完成艾蕾哲女士的任务，因此无法拿到剩余的报酬。若他们把法纹还给了她。她会交付剩下的金币。她与PC们在破碎铁砧处见面，她穿着合体的蓝色礼服，带着一个强大的卡尼斯家族的保镖。

“请接收我的谢意。”艾蕾哲告诉他们，“还有来自我家族的谢意。偶尔去巴明塔的西维斯家族驿站那里看看有没有给你们的信吧。如果有更多的工作我会给你们写信的。”之后，她就和保镖一起离开了。

现在PC们可以用他们的奖品消费了。但这法纹究竟是什么？它对于马里克斯男爵和刀锋统主的计划意味着什么？伯纳尔的日记中是否隐藏着更多的秘密？作为DM，你可以从这些要点中引出未来的冒险，或者，你也可以使用出版的冒险集，像是*终末战争之影*，来了解到这故事将如何发展下去。

Index

Note: If a topic is mentioned more than once, and one **of th**ose mentions is a main entry, a page number in *italic* type indicates the location of the main entry.

Aberrant Dragonmark (feat) 47
acidic fire 120
Action Boost (feat) 47
Action Surge (feat) 50
action points *45,* 276
action points and NPCs 46
activate class feature (action points) 46
Adamantine Body (feat) 50
Adar 24, *221*
additional action points (extreme explorer) 79
additional action points (heir of Siberys) 81
adept (NPC class) 256
adventurers in Khorvaire 132
Aerenal 24, *216*
age (of characters) 27
aging effects 27
airship 124, *267*
alchemist's frost 120
alchemist's spark 120
altar of resurrection 261
alternate form (weretouched master) 86
animal companions (druid, ranger) 36
animal companions, horrid 288
Arawai (deity) 68
Arcane Congress, the 138
arcane signet ring 122
Arcanix (village) 139
Argonnessen 24, *220*
Argonth (town) 149
armblade 268
armbow 268
armor 120
armor spikes (juggernaut) 84
artifact components 270
artifacts 271



Artifice domain 104
artificer 29
artificer infusion list 103
artificer knowledge 31
artisan bonus (artificer) 31
ascendant councilor 276
Ash Spear of Thakash Rin 271
Ashbound (feat) 50
Ashbound (sect) 75, 172
Ashtakala (metropolis) 160
astral beacon 261
Attune Magic Weapon (feat) 50
Atur (city) 182
Aundair 24, *136*
aura mask shard 264
Aureon (deity) 68
Aureon's spellshard 265
Aurum, the 192, 212, *227*
bag of bounty 261
Balinor (deity) 68
barbarian 33
bard 34
battlefist 268
Beast Shape (feat) 50
Beast Totem (feat) 51
beasthide (shifter trait) 20
Beasthide Elite (feat) 51
beholders 303
Bind Elemental (feat) 51
Black Pit 150
blackscale lizardfolk 195
Blood Crescent (hamlet) 162
Blood of Vol, the (cult/deity) 70, 180, 186, *228*
Boldrei (deity) 69
Boneyard, the 205
bracelet of comfort 261
Breastplate of Kamvuul Norek 272
Breland 25, *142*
bronzewood 126
burning (armor property) 266
burning (weapon property) 266
byeshk 126
Cairdal Blades 217
Cannith, House 124, 138, 144, *231*
carcass crab 277
carver (dinosaur) 123
cathier spleen 91
Cazhaak Draal 168
Chamber, the *229*
Chamber of the Flame 209
changelings 12
channeling 102
channeling rods 260
charge bonus (juggernaut) 84
Charm domain 104
Child of Winter (feat) 51
Children of Winter (sect) 75, 172
chokers 303
Church of the Silver Flame *229*
circle of sound 271
circlet of preservation 270
City of the Dead (metropolis) 218
city goblins 304
city life in Khorvaire 131
clawfoot 123, *279*
cleric 34
cleric domains 104
cleric spell list 104
clerics and corruption 35
clerics and deities 35
cliffwalk (shifter trait) 20
Cliffwalk Elite (feat) 52
Cloudreavers 185
coach/caravan 125
Cold Sun Tribes 195
collar of the wild bond 261
Commerce domain 105
common races 11, 231
communication in Eberron 89
Community domain 105
conductor stone 271
constellations 130
construct perfection (juggernaut) 84
contact (master inquisitive) 82
corruption (cleric) 35
couatls 303
Council of Cardinals 209
covadish leaves 91
Craft skill 46
craft homunculus (artificer) 32
craft reserve (artificer) 31
creating a party 249
Cree (town) 174
Crying Fields, the 141
crystalline eye shard 264
crysteel 127
Cults of the Dragon Below 70, 172, *230*
Cyre 25
Daanvi (plane) 94
daelkyr 278
Dal Quor (plane) 94
Darguun 25, *152*
Dark Six, the 69
Dark Pack, the 166
darkweave 122
daughters of Sora Kell 166
days of the week 130
dead-gray mist 190
Deathguard, the 217
deathless (creature type) *275,* 276, 301, 302
Deathless domain 105
Decay domain 105
dedicated wright 285
deities 35, *67*
Demon Wastes 25, *158*
Deneith, House 154, 166, 179, *232*
densewood 126
Desolate 163
Detection, Mark of 46 (art), *63*
Devourer, the (deity) 69
Dhakaan, the 304
Dhakaani Empire 154, 156, 168
diadem of focused passage 261
diadem of sharpened senses 261
dimensional seal 272
dinosaur 279, 280
disable trap (artificer) 31
disk of energy resistance 269
Disguise skill 46
docent components 269
dodge bonus (extreme explorer) 80
Dol Arrah (deity) 69
Dol Dorn (deity) 69
dolgaunt 281
dolgrim 282
Dolurrh (plane) 95
doppelgangers 303
Double Steel Strike (feat) 52
draconic Prophecy 130
Dragon Below domain 106
Dragon Rage (feat) 52
Dragon Totem (feat) 52
Dragon's Crown, the 150
dragonmark focus 260
dragonmark heir (prestige class) 73
dragonmarked houses 131, *231*
dragonmarked races 47
dragonmarks 62
dragons 304
dragonseye acorn 91
dragonshard items 259
dragonshard reservoir 260
dragonshards *92,* 127
Dreadhold 187
Dreaming Dark, the 195, 222, *240*
Droaam 25, *164*
druid 36
druid spell list 108
dusk hag 284
dwarves 13
earthbound (weapon property) 266
Eberron (the world) 129
Eberron dragonshard fields 200
Eberron shard items 265
Ecclesiarch (feat) 52
economic means in Khorvaire 132
ectoplasmic armor shard 264
ectoplasmic fist shard 264
Education (feat) 52
education in Khorvaire 132
Eldeen ranger (prestige class) 74
Eldeen Reaches 25, *170*
eldritch machine 273
elemental galleon 125, *267*
elemental vessels 267
elves 14
empower channeling rod 260
enlarge channeling rod 260
essence of the scout 269
Eston (ruined city) 190
eternal wand 265
evasion (extreme explorer) 80
everbright lantern 265
evil mastermind (plot theme) 256
Exceptional Artisan (feat) 52
Exorcism domain 106
exorcist of the Silver Flame (prestige class) 77
expeditious messenger 285
expert (NPC class) 256
expert bull rush (juggernaut) 84
exploration (plot theme) 254
extend channeling rod 260
Extend Rage (feat) 52
extended charge (juggernaut) 84

Extra Music (feat) 52
Extra Shifter Trait (feat) 53
Extra Rings (feat) 53
Extraordinary Artisan (feat) 53
extreme action (extreme explorer) 80
extreme explorer (prestige class) 79
extreme hustle (extreme explorer) 80
faceted persona shard 264
Fairhaven (capital of Aundair) 136
Fairhold 140
fastieth 124, *280*
favored enemy (Eldeen ranger) 76
Favored in House (feat) 53
Feast domain 106
Fernia (plane) 95
Festering Holt (hamlet) 161
Field of Ruins, the 191
fighter 38
final messenger 269
Finding, Mark of 47 (art), *64*
finesse (weapon property) 266
First Tower (thorp) 147
Fist of Onatar 193
flame of censure (exorcist) 77$
Flamekeep (capital of Thrane) 209
flametouched iron 122, *127*
Flensing Strike (feat) 53
Forgery skill 46
Fort Bones 182
frightful shifting (weretouched master) 86
Frostfell 220
Fury, the (deity) 69
furtive filcher 286
Galifar, kingdom of 129, 131, 134
galleon, elemental 125, *267*
Gatekeeper Initiate (feat) 54
Gatekeepers, the (sect) 75, 172, 199, *241*
Gatherhold (capital of the Talenta Plains) 205
Ghaal'dar, the 304
Ghaal'duur, the Mighty Dirge 272
Ghallanda, House 205, *233*
giants 304
glamerweave 122
Glass Plateau, the 191
glidewing 124, *280*
Gloaming, the 174
Glowing Chasm, the 191
glyphbook 121
gnoll brotherhood (in Droaam) 167
gnomes 14
goblinoids 154, *304*
Goradra Gap 193
Gorgonhorn (village) 155
government in Khorvaire 131
Gray Tide 187
Graywall (city) 168
Great Bite (feat) 54
Great Crag, the (capital of Droaam) 168
Great Rend (feat) 54
Greater Dragonmark (feat) 54
greater dragonshard focus items 261
Greater Powerful Charge (feat) 54
Greater Shifter Defense (feat) 54
Greenheart (capital of the Eldeen Reaches) 173
Greensinger Initiate (feat) 54
Greensingers (sect) 75, 172
Guardian Trees, the 174
hag, dusk 284
Haka'torvhak 196
half-elves 15
half-orcs 16
halflings 16
Handling, Mark of 53 (art), *64*
harpy flights (in Droaam) 167
hasten infusion (action points) 46
hated foe (Eldeen ranger) 75
hathil root 91
Haunting Melody (feat) 54
healing in Eberron 90
Healing Factor (feat) 55
healing immunity (juggernaut) 84
Healing, Mark of 54 (art), *64*
height and weight (of characters) 27
heir of Siberys (prestige class) 80
helm of the sentinel 261
Heroic Spirit (feat) 55
hireling, dragonmarked 124
holy symbol, flametouched iron 122
homunculus 32, *284*
horrid animal 287
horrid ape 287
horrid rat 288
horse, Valenar riding 124, *289*
hospitality in Eberron 90
Hospitality, Mark of 55 (art), *64*
houseward 262
humans 12
identification papers 122
Ikar's Salvage 189
implanting quori shards 264
Improved Damage Reduction (feat) 55
Improved Fortification (feat) 55
Improved Natural Attack (feat) 55
improved Siberys mark (heir of Siberys) 81
infusions (artificer) 31
inquisitive goggles 262
inquisitive's kit 122
Inspired 240, 290
intrigue (plot theme) 255
Investigate (feat) 55
Irian (plane) 96
Irian crystal 91
iron defender 287
item creation (artificer) 32
Jhorash'tar orcs 193
Jorasco, House 124, 179, 205, *233*
kalashtar *16*, 221
Kalkor (clan) 155
Ka'rhashan (city) 196
Karrlakton (metropolis) 181
Karrnath 25, *176*
Karrnathi skeleton 292
Karrnathi zombie 292
Kech Shaarat (clan) 154
Kech Volaar (clan) 154
Keeper, the (deity) 69
Keeper's fang (weapon property) 266
Keepers of the Past 211
Keepers of the Word 221
keycharm 262
Khorvaire 131, *134*
Khraal Lords, the 189
Khraal rain forest 156
Khyber 220
Khyber shard items 265
kieros leaves 91
King's Citadel, the 145
King's Forest, the 150
Knight Training (feat) 56
Knights of Thrane 209
Kol Korran (deity) 69
Korranberg (city) 213
Korranberg Chronicle *133*, 212
Korrandar 221
Korth (capital of Karrnath) 181
Korunda Gate (city) 193
Krezent 205
Krona Peak (capital of the Mror Holds) 193
Kundarak, House 124, 192, 212, *234*
Kythri (plane) 96
Labyrinth, the 162
Lair of the Keeper 162
Lake Dark 182
Lake of Fire 162
Lamannia (plane) 97
language in Khorvaire 133
languages 46
laskin horn 91
Least Dragonmark (feat) 56
Legendary Artisan (feat) 56
Lesser Dragonmark (feat) 56
letter of credit 122
letter of marque 123
Lhazaar Principalities 25, *184*
Library of Korranberg 212, *242*
Life domain 106
lightning rail 125, *267*, 271
lightning reins 262
livewood 127
living breastplate 299
living burning hands 293
living cloudkill 293
living spell 293
lizardfolk, blackscale 195
lizardfolk, poison dusk 195
longstride (shifter trait) 20
Longstride Elite (feat) 57
longtooth (shifter trait) 20
Lord of Blades, the 189
Lords of Dust, the 159, *242*
lycanthropes 305
Lyrandar, House 124, 125, 138, 211, *235*
Lyrenton 156
Mabar (plane) 97
Mabar crystal 92
Mace of Thundering Vengeance 272
Madness domain 107
Madstone 182
magebred animal 124, *295*
magebred heavy horse 295
magecraft items 90
magewright (NPC class) *256*
magic items in Eberron 90
Making, Mark of 57 (art), *65*
manifest zones 94, 271
Marguul, the 304
Maruk Ghaash'kala (clan) 159
master inquisitive (prestige class) 82
masthin shoots 92
maximize channeling rod 260
Medani, House 144, *235*
Meditation domain 107
medusas 305
metamagic spell trigger (artificer) 32
metamagic spell completion (artificer) 32
Metrol (ruined metropolis) 190
mind flayers 305
Mithral Body (feat) 57
Mithral Fluidity (feat) 57
Mockery, the (deity) 70
monastic training 38
Monastic Training (feat) 57
monk 38
monks and churches 38
months of the year 130
Moon Reavers (clan) 160
Morgrave University *243*
Mournland 25, *188*
Mror Holds 25, *192*
Mroranon, Clan 192
multifaceted persona shard 264
music of creation (bard) 34
Music of Growth (feat) 57
Music of Making (feat) 57
mystery (plot theme) 255
narstone 92
Necromancer domain 107
New Cyre (town) 148
New Galifar 195



Newthrone (capital of Q'barra) 196
night hags 160, *305*
Nightwood, the 182
noxious smokestick 121
oil of repair 271
Olladra (deity) 69
Onatar (deity) 69
optional material components 91
orcs 305
Order of the Emerald Claw 180, *244*
Orien, House 125, 138, 192, *235*
Orien trade road 125, 143
orrery of the planes 271
other races 24
outsiders in Eberron 100
paladin 39
paladin mounts 39
Paluur Draal 213
pantheon, following a 35
Passage (city) 139
Passage, Mark of 59 (art), *65*
Passion domain 107
Path of Light, the (religion) 71
pathfinder shard 264
pen of the scribe 262
Phiarlan, House 144, *236*
Plaguebearers (clan) 160
planes of existence 92
plot themes 254
poison dusk lizardfolk 195
Pond of Shadows 200
Port Verge (town) 187
possessed objects 101
possession (of creatures) 100
power stones 265
Powerful Charge (feat) 57
Precise Swing (feat) 58
prospector's rod 262
psionic classes 40
Pursue (feat) 58
Pylas Talaear (city) 219
Q'barra 26, *194*
quicken channeling rod 260
quori *296*
quori embedded shards *263*, 264
races, other 24
racial ability adjustments 11
Raging Luck (feat) 58
rakshasa, zakya 297
rakshasas 305
ranger 41
razorclaw (shifter trait) 20
reath leaves 92
Recognize Impostor (feat) 58
recurring villains 252
Regalport (capital of the Lhazaar Principalities) 187
region of origin 24
Rekkenmark (city) 181
religion 67
repair warforged (Craft) 46
Repel Aberration (feat) 58
Research (feat) 59
reserved (juggernaut) 84
resist possession (exorcist) 78
Resplendent Armor of Dhakaan 272
retain essence (artificer) 32
Rhukaan Draal (capital of Darguun) 155
Rhukaan Taash (clan) 154
Riedra 26, *221*
Riedran crysteel 127
Right of Counsel (feat) 59
rings of shared suffering 263
Risia (plane) 97
rogue 41
Rotting Blade (thorp) 161
royal families 245
royal family of Aundair 138
royal family of Breland 144
royal family of Karrnath 178, *179*
rural life in Khorvaire 131
sahuagin 305
Sarlona 220
scavenger hunt (plot theme) 255
scepter of wild dominion 263
Scribing, Mark of 60 (art), *65*
scrying shard 265
scrystone 263
Seadragons 185
Sentinel, Mark of 63 (art), *66*,
Seren 24, 33, 220
Serpent Strike (feat) 60
Seven Caves, the 156
Shae Cairdal (capital of Aerenal) 219
Shadow, the (deity) 70
Shadow domain 108
Shadow, Mark of 64 (art), *66*
Shadow Marches 26, *198*
shadowsight shard 264
Shadukar 209
Sharn (metropolis) 146
Shavarath (plane) 98
Shifter Defense (feat) 60
Shifter Ferocity (feat) 60
Shifter Multiattack (feat) 60
shifters 18
Ship of Bones 187
Siberys mark (heir of Siberys) 81
Siberys observatory 272
Siberys shard items *259*, 263
silver exorcism (exorcist) 78
Silver Flame, the 67
Silver Smite (feat) 60
Sivis, House 126, 192, 212, *237*
skeleton, Karrnathi 292
skill mastery (artificer) 32
sky forge 263
smite evil (exorcist) 78
soarwood 124, *127*
Soldorak, Clan 192
Song of the Heart (feat) 60
Soothe the Beast (feat) 60
sorcerer 42
sorcerer/wizard spell list 108
Sovereign Host, the 68
Speak Language skill 46
speaking stone 263
special actions (action points) 46
spell mastery (magewright) 257
spellcasters in Eberron 89
Spellcraft skill 47
spellshard, wizard's 122
Spontaneous Casting (feat) 61
stabilize (action points) 46
Starpeaks Observatory 141
starting characters and dragonmarked houses 52
Sterngate 150
Stillborn, the 218
Stonelands, the 168
stonemeld (armor property) 266
Storm, Mark of 65 (art), *66*
Stormhome (city) 139
story and pacing 251
Strong Mind (feat) 61
styles of play 250
superior bull rush (juggernaut) 84
surnames 138
symbiont 298
Syrania (plane) 98
Taer Sadaen 211
Taer Valaestas (capital of Valenar) 211
Tairnadal, the 218
talent shard 264
Talenta Plains 26, *202*
targath 127
tauric belt 270
tentacle whip 300
Tharashk, House 154, 166, 195, 199, *238*
Thelanis (plane) 99
Thousand Eyes, the 222
Thrane 27, *206*
Thronehold 183
Thuranni, House 185, *238*
time on Eberron 129, 130
timeline 224–225
tongueworm 300
Torlaac Moor, the 156
Totem Companion (feat) 61
transportation in Eberron 90, 124
trap sense (extreme explorer) 80
Traveler, the (deity) 70
traveling papers 123
Trebaz Sinara 187
Trolanport (capital of Zilargo) 213
Trust, the 213
tsucora quori 296
Twelve, the 179, *245*
Twilight Demesne, the 174
Undead Empathy (feat) 61
underwater action (armor property) 266
undying councilor 301
Undying Court, the (religion) 71
undying soldier 302
Urban Tracking (feat) 61
Vadalis, House 144, 172, *239*
Valenar 27, *210*
Valenar riding horse 124, *289*
Varna (city) 173
Vathirond (town) 148
Vermin Companion (feat) 62
Vermin Shape (feat) 62
vital statistics 27
Voice of the Silver Flame 208
Volaar Draal (city) 155
Vvaraak's Cave 200
wand sheath 269
Wand Mastery (feat) 62
Wandering Inn, the 205
Warden Initiate (feat) 62
Warden Keep 156
Wardens of the Wood (sect) 75, 172, *246*
warding flame (exorcist) 78
Warding, Mark of 66 (art), *67*
warforged *20*, 22
warforged components 267
warforged juggernaut (prestige class) 83
warforged in Khorvaire 134
warforged monks 38
warforged paladins 39
warforged repair kit 122
warforged titan 302
waterborn (weapon property) 266
Wayfinder Foundation, the *247*
weapon of the exorcist (exorcist) 78
weapon of flame (exorcist) 78
weapon of good (exorcist) 78
weapon of law (exorcist) 78
weapon of sacred flame (exorcist) 78
weapon of silver (exorcist) 78
weapons 119
Weather domain 108
weretouched master (prestige class) 85
wheel of wind and water 263
Whirling Steel Strike (feat) 62
whirlwind (armor property) 266
Whisper Rock 140
wild empathy (weretouched master) 86
wildhunt (shifter trait) 20
wizard 42
Wolf's Paw (thorp) 174
wondrous locations 272
Wroat (capital of Breland) 148
Wyrmwatch (village) 196
Wyvernskull (town) 155
Xen'drik 223
Xoriat (plane) 99
zakya rakshasa 297
Zalanberg (city) 213
Zarash'ak (city) 200
Zilargo 27, *212*
zombie, Karrnathi 292

编者的话

为了推广（传教）艾伯伦世设，以及发泄《费伦玩家手册》有中文版ＰＤＦ而《艾伯伦战役设定集》没有的不平衡心理。本人花了近三个月时间制作了本书。

本书制作的第一主旨是原味，即作为工具书能取代原文书，文本和边栏的位置都尽量没有移动，原文书中第几页能翻到的内容中文版里也能翻到。最后的名词索引予以保留，以便查询原文时使用。

由于以前在翻原文书时经常被ＰＤＦ的页码和原书的页码差太多而搞得很烦躁，所以中文版ＰＤＦ删除了原文ＰＤＦ封面之后的艾伯伦大地图（第七章有完全一样的东西，所以功能性上不会有任何问题）。因为同样的原因，本来应该放在开头的本页也被移到了最后。

因为本人ＰＳ技术太差，封面部分就不翻译了。出于对原书的尊敬，版权页和原书制作人员名单原封不动。

本书是威世智发布的 dnd3.5 版的拓展之一。翻译本书出于兴趣，请勿将本书用于任何商业用途（包括但不限于售卖打印版，编写小说等），转载请保留版权页。本文件仅为爱好者自行编纂，无意侵犯著作权，请于下载后 24小时内删除。

翻译段落收入本书中文版的译者有：Sigel,Ellesime,一凡,斯坦格,TorbaDomy,斯坦格,橡木盾,掉毛,不朽食物，freezingshadow，云之彼端（排名不分先后）

本书在制作时已经根据官方errata对内容进行了修改。但仍留有部分明显诡异之处没有进行勘误，请各位根据常识自行脑补。

编者　云之彼端
于2016年5月7日

FIND ACTION AROUND EVERY CORNER OF THE WORLD

Grab your pack and leap into an action-packed, intrigue-laced world of cinematic adventure. Within the *EBERRON™ Campaign Setting*, you'll discover a vast, richly detailed world infused with magic and waiting to be filled with daring escapades and dangerous exploits. Throw open the cover—and be ready for anything.

Inside this book, you'll find all the details you'll need to embark on DUNGEONS & DRAGONS® adventures in the exciting world of Eberron:

- 4 new races: changeling, kalashtar, shifter, and warforged
- Over 70 new feats, 8 new prestige classes, and a new character class: the artificer
- New equipment, weapons, spells, and magic items
- New monsters and monster templates
- Highly detailed regions, new organizations, and a short adventure to launch your campaign



GAME DESIGN BY KEITH BAKER, BILL SLAVICSEK, JAMES WYATT

ISBN 0-7869-3274-0

U.S. $39.95 Made in the U.S.A.

To use this campaign setting, a Dungeon Master also needs the *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual*. A player needs only the *Player's Handbook*.

Visit our website at www.wizards.com/dnd