DUNGEONS & DRAGONS® CAMPAIGN SETTING

FORGOTTEN REALMS®

龙与地下城

被遗忘的国度

战役设定集

GREENWOOD, REYNOLDS,
WILLIAMS, and HEINSOO

奥德赛公会工作室
odyguild.net

GAME DESIGN: **Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams, Rob Heinsoo**

ADDITIONAL DESIGN: **James Wyatt**

DEVELOPER.: **Richard Baker**

EDITORS: **Michele Carter, Julia Martin, John D. Rateliff**

EDITORIAL ASSISTANCE: Steven E. Schend

MANAGING EDITOR: Kim Mohan

FORGOTTEN REALMS
CREATIVE DIRECTOR: **Richard Baker**

DIRECTOR OF RPG R&D: **Bill Slavicsek**

BRAND MANAGER: **Jim Butler**

CATEGORY MANAGER: **Keith Francis Strohm**

VISUAL CREATIVE DIRECTOR: **Jon Schindehette**

ART DIRECTOR: **Robert Raper**

TYPOGRAPHERS: **Angelika Lokotz, Sonya Percival**

FORGOTTEN REALMS LOGO DESIGN: **Robert Campbell, Sherry Floyd**

COVER DESIGN: **Sherry Floyd, Robert Campbell, Robert Raper**

INTERIOR ARTISTS: **Todd Lockwood, Sam Wood, Matt Wilson, Carlo Arellano, Stephanie Pui-Mun Law**

CARTOGRAPHERS: **Rob Lazzaretti, Todd Gamble, Dennis Kauth**

INTERIOR DESIGN & LAYOUT: **Robert Campbell, Robert Raper**

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN: **Sherry Floyd, Dee Barnett, Cynthia Fliege**

DIGI-TECH SPECIALIST: **Joe Fernandez**

BUSINESS MANAGER: **Anthony Valterra**

PROJECT MANAGER: **Justin Ziran**

PRODUCTION MANAGER: **Chas DeLong**

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.

Special Thanks: Ed Greenwood, Jeff Grubb, George Krashos, Eric L. Boyd, Bryon Wischstadt, Todd Lockwood, John Gallagher, Larry Weiner

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P. B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

(Questions?) 1-800-324-8496 620-T11836-001

DRAGON, DUNGEON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 System logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by 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 St. Martin's Press. 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. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U.S.A.

Visit our website at www.wizards.com/forgottenrealms

本书版权系原作者及 *Wizards of Coast* 公司所有；

本书文章译者为英文翻译爱好者及 *DND* 爱好者，本书仅供英语翻译研究、内部交流之用，严禁用于任何谋取商业利益的行为；对于传播本书中文章所引起的任何法律问题，译者及电子书制作者概不负责。

奥德赛公会 *TIF* 工作室出品
http://www.odyguild.net

不一样的奇幻世界， 不一样的奥德赛

特别鸣谢：
奥德赛公会，龙骑士城堡，*NTRPG*，纯美苹果园，大法师之塔等众苦力译者

在这个封面之下，是你在费伦大陆的指南。仔细的阅读，你将知晓其坦途、捷径与险路，胜过一年的危险旅程之所得。在踏入狂野和陌生的国度之前，本该有更多的冒险者熟读此书。倘若如此，会有更多的人能活着回来讲述他们的传奇。

一些先贤称我为阴影谷的伊尔明斯特，而其他人给我更糟糕的称呼。我漫游于国度之中已逾千年。然而，我远不是穿着这双老旧的靴子行走于费伦大地上的最老、最智慧、最强大的人物——这是真的。如果你了解我漫长的经历，你就能确切的知道我是谁、我代表了什么。这是件难得而宝贵的事情，了解你自己。你是否真的知道自己代表什么呢？

一边想着这些，一边让我信马由缰为你展开这大陆上一幅幅壮丽的画卷，比如这一幅：那绿色的巨浪拍打着山脚下的岩石，而在此之上，在寒冷而无垠的宝剑海滨，坐落着深水城。让我谈谈那些奇迹，它们随着游吟诗人在星空下的歌唱而传遍了四方。让我为你讲述那在至高森林古木下翩翩起舞的精灵女子，秀发沐浴在柔软的蓝色月光和魔法星辰之中，美丽的双肩仿佛镀上了银——就像她们早已消逝的美丽族人的亡灵至今仍舞蹈在迷斯卓诺的月光之下，尽管那里早已是一片恶魔出没的废墟。

让我讲述喧闹繁忙的深水城，到处是美丽高塔的银月城，以及其他上百个骄傲的城市，讲述它们车水马龙的大路，幽暗隐蔽的小径和油污不堪的下水道，讲述它们的阴谋、奋斗与财富。让我悄声低语幽暗地域，那地底的国度，那是一个由许多不见天日的洞穴组成的世界，在那里，就你脚下深处，黑耀石皮肤的残忍精灵、紫色的夺心魔还有其他更可怕的怪物争斗不休，在那里，在那岩石如河水般流淌的最炎热的深渊，生长出宝石。

留意我的故事，那其中有被遗忘在古老坟墓中只被墓碑明示的魔法，有一步可以跨越半个费伦的传送门。小心那些从阴影中伸出的冰冷利爪，更要小心那些锦衣华服、骄傲自大的弄臣，他们的甜言蜜语和阴谋诡计比钢铁般的魔爪更冷酷而危险。聆听荒野的传说，那里巨龙们在天空中厮杀，还有那些只有冒险者——比如你——才见过的废墟，那里出没着可怕的眼魔，它们是恐惧的化身，是由眼睛和触手组成的怪物，总是潜伏着……并且十分饥渴。

好好听着，并且记住！假如你把我的话都当了耳旁风，那么也要记住这个：费伦需要英雄。

对某些人来说，我就是这么一个英雄，尽管我早已衰老，并且曾犯下血腥、苦涩的错误，多得足以埋葬一个帝国。我需要你的宝剑舞动在我颤抖的法术旁边，因为费伦正面临新的厄运，而我独木难支。我们的故乡比从前任何时候都更加危险。古老的邪恶暗潮汹涌或者出人意料的死灰复燃——仿佛乌云压在逐渐变暗的小丘。纷争与剧变把城邦撕成碎片。谁知道谁能够笑到最后？即使是遥远烛堡的僧侣，他们保守着先知阿兰多的秘密并且从不犯错，也无法知道。

这个英雄可能就是你，如果你准备好了你的宝剑与魔法。费伦需要你，保护我们免受周围的威胁。冒险者，我是伊尔明斯特，我告诉你这些被遗忘的国度等着你去发现、改造和守卫，等着你去赢得自己的王冠。拿起武器勇往直前吧，去对抗困扰我们的危险！

----------阴影谷的伊尔明斯特

野魔法之年，融雪之月

序章

欢迎来到费伦的世界,这里有着伟大的英雄和极端的邪恶。这是一片被魔法，神秘和危险所环绕的大陆。

勇敢的骑士们为了荣耀和财富而无所畏惧的在埋葬着昔日君王的墓穴里探索。傲慢跋扈的盗匪们潜行在古老城镇那阴暗的小巷，密谋他们的下一个计划。虔诚的牧师通过手中的权杖以及神圣的法术和来打击敢于威胁大陆的任何邪恶力量。诡诈的法师洗劫了废弃王国的遗迹，肆无忌惮的钻研着过于阴暗而不见天日的隐密。龙族，巨人，黑心的恶棍，恶魔，野蛮部落以及各种无法想象的邪恶生灵全都潜伏在恐怖的地牢，无尽的洞窟，废弃的城市以及巨大的旷野之中，时刻准备着痛饮冒险者的鲜血。

这就是费伦大陆,一块既美丽的让人心悸，同时也横行着久远的邪恶的陆地。这，就是你的大陆。你，塑造它，引导它，保护它，征服它或者统治它。这是一块由伟大而高尚的英雄,不可救赎的恶棍以及庞大而恐怖的行会所控制的大陆。而你和你的同伴就身处在这个巨大而可怖的世界。

欢迎来到被遗忘的国度之战役设定。

费伦大陆(*The Land of Faerun*)

从无尽荒地（Endless Waste）寒风肆虐的草原到宝剑海岸（Sword Coast）风暴横行的山峰之间是一块有着繁华王国和原始莽原的大陆。

费伦是那个被称为托瑞尔（Toril）世界中的一片大陆，虽然还有别的大陆分布在世界的其他角落，但是毫无疑问，费伦是它们的中心。是所有其它大陆所倚重的交通要冲和重要枢纽。几十个王国、数以百计的城邦、散布在各地无法计算的部落、村庄、和聚集地点缀着这片大陆。

费伦东西跨度为 3500 英里，南北跨度为 2500 英里，这片广阔的大陆上拥有着烈日暴晒的沙漠、深邃茂密的丛林、陡峭险恶的山脉以及碧波荡漾的内陆湖。在这片辽阔的区域上，旅行着艺人，小贩，商团，士兵，水手以及意志坚定的冒险者们。他们传颂着来自遥远地方的奇特和显赫的故事。完好的地图和明确的路线，甚至可以将一名完全没有经验的，梦想着获得荣耀的年轻人，带到费伦大陆的深处。为了获得财富和名声，每年都有成百上千的“准英雄”们来到深水城（WaterDeep）和其他的大城市。这些不安分的人大多来自穷乡僻壤的农场，或是名不见经传的山村。

熟知的道路或许行人众多，但是并不能说明这就是绝对安全的。致命的魔法、恐怖的怪兽以及残暴的统治者是

你旅行时时刻必须准备应付的的险情。远离干路和城市的乡村，比城市中人所能想象中的更为险恶。哪怕是那些离深水城只有一天路程的农场或田园，都有可能怪兽横行。当然，如果龙要是勃然大怒的话，哪儿都是一样了--因为费伦没有任何地方可以幸免于难....

人口种族(The People)

从充斥在各个王国的人类到各种隐秘稀有甚至连整个大陆也只有几只的恐怖生物，费伦是很多智慧生物的家园。正像人类一样，这些种族也是有美有丑，有善有恶。

费伦大陆的辉煌历史，整体来说，就是人类的兴起和之前建立的古代帝国的没落.经过几千年的岁月，人类改变了旧有的社会结构。精灵的城市化为废墟，任由人类侵占。曾经是地精和巨人家园和狩猎场的山丘以及溪谷现在则是人类的农田和牧区.

人类的傲慢和愚蠢不止一次的给费伦大陆带来了灾难。不断扩张的人类地盘一步一步侵占了古老种族的领地，不管这些种族是温顺和睦还是暴烈成性
。随着这种情况的加重，问题就出现了：那些古老种族能不能在人类占统治地位的大陆生存下来？或者人类贪婪过度，象他们以前曾经多次所做的那样盲目扩张，并且最终带来一个无限恐怖的黑暗时代?

开化居民（Civilized Folk）

在托瑞尔（Toril）这么多的种族当中，大约十来个种族构成了现存的 90%的人口，其中人类数量最多。在分散于世界各地的城邦中，他们扮演着王国建造者、商人、法师、牧师等各种各样的角色。相对于其他种族来说，人类是新生力量，而且充满了活力，费伦的前途是变得更好还是走向灭亡，也许就控制在人类手里。

当人类还在持续着分散和无组织状态的时候，两个古老的种族--精灵和矮人--在山脉和丛林之间重新建立了自己的家园，虽然两个种族的鼎盛时期已然过去，但是费伦随处可见他们力量顶峰时期用石头、树木、魔法制造的奇迹。在人类地盘不断扩张的大陆，充满工业喧嚣的戒备森严的矮人据点和如同旋转魔杯一样美丽的精灵城市依旧存。

半身人和侏儒在他们的发展史上从没有达到过矮人和精灵那样的高度，但是现在，半身人和侏儒更好地适应了人类崛起这一事实。半身人利用人类和古老种族之间的冲突和矛盾一步一步的发展和壮大了自己。虽然他们只是在很少的地方建立自己的聚集地，但是在人类国土中随处都可以看到半身人居所。相比之下，侏儒更倾向于隐居在地下世界，而不是建立自己强大的城堡。尽管如此，在人类国土中，还是能看到零星的一些侏儒定居地。

尽管数量稀少，但是，一些其他种族有时也被认为是开化了的。半人马和 fey 游荡在极北方的森林里，虽然善良却也开始逐渐对人类的入侵更加机警。Merfolk 统治着南方温暖的海洋之下那极为广阔的水下世界。骄傲自大的 Wemics 则分布在无尽的 Shaar 平原之上。但是，他们的数量甚至比一小块陆地上的人类还要少得多。

野蛮种族和怪物（Savage Peoples and Monster）

无论是年轻的人类王国还是古老种族的避难所式的家园，它们时刻都受到为数众多的敌人的威胁，其中绝大部分是地精、兽人、食人魔以及这些生物的近亲。这些天生的狂野战士大部分时间呆在他们那阴暗的山谷里的大本营，或者带有恶臭气息的洞穴里，在适当的时候，会突然从他们的要塞中冲出，一路上屠戮抢掠那些不幸正好处在他们前进路线上的村镇。

当然，费伦大陆还有着一些比残暴的兽人酋长、霸道的食人魔更为邪恶、更为残忍的生物。在 UnderDark 幽暗的地域里，卓尔精灵(Drow)、眼魔(Beholder)、夺心魔(Mind Flayer)这些恐怖而邪恶的家伙总是渴望着征服地表世界、奴役人类，从而成为统治整个托瑞尔星球的最高领主。

虽然野蛮的地精大军和地底世界的黑暗实力非常强大，但他们还不够资格成为人类王国和城市的最大敌人。因为这个“光荣“的称号属于费伦最恐怖、最令人敬畏的种族－－龙！没有人知道在飞翔在世界屋脊（Spine of the

World）高耸的冰峰之上或者栖息在 Forest of Wyrm 丛林深处的龙到底有多少。但是大家知道，即使只有一条龙，也足以将整个城邦毁灭。有时，难以计数的龙同时飞翔并划过费伦的天空，以令人恐惧的怒火肆意的燃烧着和毁坏着眼前的一切。

英雄和恶棍(*Heroes and Villains*)

费伦是个光明和黑暗并存的世界，其中的英雄当然也有善恶之分，所以当冲突来临时，你首先需要选择支持的方向。在大陆生存的生物并不会因为他们的种族或者所处的地位而出名，而常常因为他们当中的英雄或者敌人而受人瞩目。国王的宫殿、盗贼的匪窝、黑暗势力的要塞、赏金猎人的团队，到处都有寻宝者、除怪者和海盗为了保护自己的利益、消灭异己力量而进行着无休无止的斗争。

在费伦每个冒险者最危险的敌人——也许你自己就能想到——就是那些为了达到自己目的而不择手段的残忍家伙。即使是智力低下的食人魔也知道当红龙出现在地平线时将要发生些什么，但是想猜测那些经过周密部署和详细计划的法师或者富商们的意图，要显然困难得多。

魔法的世界(*A World of Magic*)

费伦世界到处充满着魔法，当然，魔法也充斥在整个大陆。散布在没落帝国的废墟里有着几千年历史的传送门，以及零星的一些破败的高塔都附有着强力的法术。随着逐步钻研更加强大－同时也是更加危险－的奥术知识领域，强大的法师可以轻而易举的摧毁一支完整的军队。神祇通过给予凡人以力量来提高自身的威信，并以此引更多的信徒来为其所用。但因为这样的举动没有特别的针对性，所以无论是善良或是邪恶的冒险者，都可以通过信仰神祇来获取强大的能量，进而施展出可怕的法术。

大部分的费伦居民一辈子也不会学习任何法术，但是他们并不知道，其实魔法一直用一种他们感知的方式在影响他们的生活。熟练的法师和巫师为他们的君主服务，利用强大的法术来侦察和打击胆敢侵犯的敌人。牧师通过向神祇祈祷来使自己获得更大的力量和或者为社区获得利益。强大致命的法术经常被一些恐怖生物释放在普通人身上。应付这些险情最好是装备一些经过强力法术附魔的武器。

古代遗迹（*Ancient Wonders*）

费伦大陆的历史，其主要篇章是以复杂魔法为基础的王国的循环往复的振兴和毁灭。Imaskari 成功的制作了可以像桥梁一样沟通各个世界的魔法传送门，结果却被利用传送门所引入的奴隶部族之王给消灭了。他那失落的王国现在还存在于 Raurin 的荒漠之下。强大的 Netheril 王国支配着大陆的中央。那里的天空被悬浮的城市所点缀，那里的法师掌握着难以想象的力量。他们发展的太过份了，以至于在一场震惊世界的魔法大灾难中毁灭，从而永远的改变了魔法的运作方式，这些王国的遗迹，如 Narfell,Raumathar,Athalantar,Cormanthyr,Illefarn 和 Hlondath，则遍布了整个世界。

那些古老而强大的魔法依旧沉睡在这些古代遗迹的废墟中。每一年都有一些新的奇迹从废墟中再现：一种从未见过的魔法或是一种拥有巨大力量和强烈意志的奇异物品。然而，更常见的是被遗忘已久的灾难和危险或是永远不该暴露于日光下的邪恶物品被那些莽撞无知又肆无忌惮的人发掘出来，并重新扰乱了这个世界。

法师、牧师以及吟游诗人(*Mages Priests,and Minstrels*)

古老大地上破败的高塔和废弃的掩体，蕴含着无法衡量的能量和危险。但正是那些存活的魔法掌握者们描绘了费伦大陆的未来。费伦大陆的每一片土地，都遍布着隐居法师那孤独的高塔和牧师行会堡垒般的寺庙。

包括托瑞尔星球最强大的凡人在内的奥术掌握者、神秘的附魔师，骄傲的预言师和在大陆漫游的堕落死灵法师，都在忙碌着他们自己的秘密工作。一些在寻找更高深的知识和能量，一些在辛苦的为黑暗主子服务，还有一些则在行侠仗义。当牧师或者法师在场的时候，任何拥有

起码智慧的人，也将谨言慎行。因为牧师或者法师能够轻易的猜测出这些人的目的和想法。

神术的祈求对象,包括费伦牧师们侍奉的众多神祉。专注于侍奉神祉者包括从军的坦帕斯(Tempus)牧师以及在 Deneir 内殿(Inner Chamber of Dneir)和 Seart of Lore of Oghma in Berdusk 的古老殿堂里小心保护着知识与智慧的学院派牧师。费伦的诸神时刻注视着世界的每个角落,关注着凡人的生活,只用智障才会忽视它们凡间代言人的存在。

法师和牧师并不是世界上唯一掌握魔法的人。德鲁依和巡林客崇尚自然之神并守护着深邃的森林。吟游诗人在各地游历，用他们特有的魔法歌曲传递着新闻和流言。费大陆有着许许多多的魔法掌握者，这些人的工作和行为对于王国有着举足轻重的影响。

战役设定(*The Forgotten Realms Campaign*)

本书简单的描绘了一个广阔而奇妙的世界，读者们通过本书可以了解到这个奇幻的世界，并且得以在龙与地下城的游戏中更好的应付所遇到的险情。本书就是为您——地下城主——提供一个完整的、活灵活现的奇幻世界的一些基本信息，让您能够创建自己的冒险。此外，本书还包括冒险的设定、角色的背景，扩展游戏的建议以及诸如如何创建自己世界等等一些有用的思想。

您需要什么来进行游戏(*What you Need to play*)

您需要《龙与地下城玩家手册》《地牢城主指南》《怪物手册》来更好的应用本书所提供的资料。《怪物纲要:费伦之怪物》也是非常实用的，它提供了本书中提到的许多生物的细节描述

如果您在这之前，从来没有接触过龙与地下城游戏，本书将可能暂时还不适合您。如果您从来没有尝试过角色扮演游戏，在开始《被遗忘的国度之战役设定》之前，请先从《龙于地下城冒险游戏》开始。如果您已经对角色扮演游戏非常熟悉，您可以从《龙与地下城玩家手册》开始，然后稍稍玩一会以熟悉游戏系统。

您将从哪里来开始游戏（*Where Do I start*）

准备开始创建“被遗忘之国度”战役的玩家，应该首先创建一个“被遗忘之国度”的人物。和你的 DM 谈谈，以便得知他准备在“被遗忘之国度”游戏里应用的人物设定。之后，到第一章《人物篇》中设定人物属性。如果你创建的人物是施法者，那么请参看第二章《魔法篇》。如果你将扮演一名牧师，德鲁伊，圣骑士或者游侠，则请参考到第五章《神性篇》。

如果你是准备创建“被遗忘之国度”战役的地下城主，那么最终你将阅读这本书的大部分篇章。这本书含有许多关于故事情节，邪恶生物以及规则设定等奇思妙想，可以带给你的游戏一种与众不同的费伦风情。同时，本书也有许多工具，可以帮助你运行一个广阔的，吸引人的“被遗忘之国度”游戏。对于地下城主来说，第八章《运行篇》是最好的起步点。

伊尔明斯特(Elminster)

种族：人类男性，密斯特拉的选民

职业等级：1 级战士/2 级游荡者/3 级牧师(魔法女神蜜斯拉的牧师)/20 级巫师/5 级大法师/4 级高阶职业；

挑战级别：39；

体型：中等体型类人生物（人类）；

生命骰（HD）：1d10＋2d6＋3d8＋14d4＋140；（总生命值 219；）

优先加权值：＋10；
速度：30 尺；
防护等级（AC）：29（接触 17，措手不及 25）；

攻击附加值：＋17/＋12/＋7；近身（1d8+6/19-20，雷鸣剑＋5）或＋15/＋10/＋5 远程接触（通过法术）；
特殊攻击：偷袭＋1d6，
驱退亡灵：每日 6 次；
特殊能力：大法师奥术神化，选民免疫力，选民类法术能力，魔法探测，体质属性提升，智力属性提升，高阶奖励，规避，奥术火焰；
法术抗性（MR）：21；

阵营：叛逆善良；

豁免判定：坚忍＋17，反射＋13，意志＋17；

属性：

力量 13，
敏捷 18，
体质 24，
智力 24，
知觉 18，
魅力 17；

身高：6 尺 2 寸。

技能与特技：

魔法奥术类：　法术知能＋29，集中精神＋34(黯精灵注：这个值和体质有关，它越大，则施展法术的时候越不容易被打断)，手艺（法杖），手艺（神奇物品），铸戒，技能强化（法术知能），法术强化（魅惑系），法术强化（塑能系），法术升级，优先改善，英雄幸运，撰写卷轴，法术穿透，法术倍效；

物理技巧类：　攻守兼备，警觉，平衡＋6，攀爬＋5，隐藏＋8，胁迫＋11，方向感＋6，跳跃＋5，听觉＋13，无声移动＋8，开锁＋6，表演（舞蹈）＋ 6，骑乘＋8，占察＋27，搜寻＋9，察觉动机＋11，察辨＋14，游泳＋5，翻腾＋5；驯养动物＋7，配药＋27，医护＋8；

精神意识类：　知识（奥秘）＋27，知识（地理）＋22，知识（历史）＋17，知识（地域文化）＋17，知识（自然）＋17，知识（贵族）＋17，知识（位面）＋22，知识（宗教）＋12，解读文字＋9，交际＋6；

特殊能力：

使用“奥术火焰”；

大法师奥术神化：魔法之手，元素掌控，抗魔掌控，法力增长＋4（总计）；

选民免疫力：伊尔明斯特对思想探测、湮灭、伊瓦尔德黑色触手、痴愚、死亡之指、火球、魔法飞弹、日炙和时间停止术，以及可造成相同效果的攻击完全免疫；

选民类法术能力（均为每日 1 次）：驱魔，低级钢铁护卫，看穿隐身，变形，辛布尔医疗转换术（将已准备好的法术转为医疗术，每法术等级医疗 2 点生命值），蛛攀，无错传送，雷电枪，真实视觉；

魔法探测（超自然能力）：视野内；

体质属性提升：密斯特拉选民模板使伊尔明斯特体质＋10；

智力属性提升：伊尔明斯特以许愿术提升智力属性，他智力属性的天生奖励是＋4；

高阶奖励：施法改善×4，6 个巫师有效等级和 5 个大法师有效等级；

每日可用牧师神术：

LV1:4
LV2:4
LV3:3

基本困难等级＝14＋法术等级，塑能系与魅惑系法术为16＋法术等级；领域：魔法（当使用法术触发与法术就绪物品时等同于 26 级巫师），法术（当进行集中精神与法术知能测定时＋2 奖励）；施法等级 3 级。

每日可用巫师法术：

LV 1:4
LV 2:6
LV 3:6
LV 4:6
LV 5:5
LV 6:4
LV 7:5
LV 8:3
LV 9:3
LV10:3
LV11:1
LV12:1
LV13:1
LV14:1

基本困难等级＝21＋法术等级，塑能系与魅惑系法术为23＋法术等级；施法等级 25 级；

持有物品：

防护戒指＋3，天然装甲护身符＋5，防御护腕＋7，回复生命戒指，法术抗性斗篷，雷鸣剑＋5，伊尔明斯特的永远冒烟的烟斗；

[作为一个强大的巫师，伊尔明斯特掌握着数之不尽的资源，只要有时间，他能找到或造出所需的几乎所有物品（神器除外）]

人物简介：

就像曾经是他学生的 Vangerdahast 一样，这名年高德勋的魔法师终于开始显得有点真的老了，他开始喜欢沉溺于一些回忆的幻想中，看到一些早已经消逝的人或者是某个地方。作为蜜斯拉的选民中最强大的一个，伊尔明斯特现在已经很少直接去面对那些敌对的势力，而是更倾向于通过一些年轻力壮的英雄们去完成任务。

这名目前居住在阴影谷的大贤者许多年以来都是“被遗忘的国度”里一些黑暗势力的眼中钉肉中刺，比如散塔林会、THAY 的红袍巫师组织等等，还包括了几百个曾经或是目前把他当作对手的巫师；另一方面，伊尔明斯特也陆续培养和训练了许多魔法学徒，这些人后来都成为了使用魔法方面的绝顶好手。

在很久很久以前的“灾难之年代”，伊尔明斯特曾经将魔法女神蜜斯拉那些失控的强大力量封锁在自己体内，从而使拖瑞尔世界幸免于难，在此期间，他之所以能够活下来，更多的是靠他本身的智慧和游侠 Sharantyr 的帮助，而不是靠他那强大的法力。在后来的历史中，伊尔明斯特也扮演了许多举足轻重的角色，比如说他曾经挫败了那些变节的“蜜斯拉选民”、帮助组建“竖琴手”同盟等等，而且“七姐妹”中有好几名也都是由他抚养长大。伊尔明斯特在他的魔法能力之外，也是一名合格的战士和盗贼，同时他还是一名相当出色的舞蹈家。

伊尔明斯特是一个完美主义者，并且喜欢从事那些奇思妙想的举动，他乐于帮助贫苦和无人关爱的人，也乐于在路见不平的时候行使正义。他有一颗金子般的心，很愿意让那些残暴、自负、和冷酷无情的人恶有恶报。此外，伊尔明斯特还有一种特殊的牛脾气，就是“最好别逼我!”

人物

不被谷地居民们相信的托雷法师们在科曼迪尔的精灵城市废墟中寻找失落的知识。泰尔的坚定牧师徘徊在月海地区的寒冷原野上，与狡诈的散塔林会爪牙们战斗。满心苍凉的盾矮人们渴望从邪恶的兽人和食人魔部落手中解放这些怪物自自己的祖先手中夺走的要塞。几乎所有的英雄和恶棍都可以在被遗忘国度找到属于自己的家。费伦是一片古老的大陆，成百上千种不同的文化在此生根。

在这个世界，你的战士的标志不仅仅在于他有 16 点力量并且专精巨剑。他的标志在于他的故乡，他受过的训练，以及他的背景。就像 DM 需要认真设计冒险以使费伦这片广袤大陆上的魔法和威胁更加熠熠生辉一样，玩家为这个战役提供的人物应该更有个性、动机、而且能反映出他们来自一片充满神秘和传奇的土地，

创建一名被遗忘国度人物

任何使用《龙与地下城玩家手册》（PHB）创建的人物都可以用于被遗忘国度战役，但本章内专门介绍了如何创建一名针对费伦量体设计的人物，并归纳了这个设定的大量基础信息。要创建一名 1 级人物，请参照 PHB 的开始部分，使用“人物创建基础”一节。依照 PHB 内容逐步进行，但其中第 2 步：选择种族和职业、第 7 步：选择专长和第 8 步：设计描述部分的过程依照本章中的内容进行。

人物种族

费伦是数百种智慧种族的家园，他们提供了成百上千条英雄之路。在被遗忘国度战役中，玩家们可以选择一些新的种族。PHB 中介绍的基本种族同样存在于费伦，不过他们在托瑞尔--这颗费伦所在的星球--有着一些特定的名字。比如说，标准矮人被称为盾矮人，而另外还存在着金矮人和灰矮人供冒险者选择。月精灵、岩侏儒和轻足半身人分别对应 PHB 中的精灵、侏儒和半身人。人类和半兽人在费伦没有任何特殊亚种，但你可以通过选择故乡地区（见下文）为他们提供新的细节。

人物职业

PHB 中的一些职业在被遗忘国度战役中稍有改动。比如说：每个牧师都必须在泛费伦神系中选择一名信仰神祇。这些神中有许多都提供了 PHB 所述以外的领域。除了《地下城主指南》（DMG）中提供的进阶职业，你的人物还可以选择许多费伦独有的进阶。尽管刚刚创建的人物无法进阶大法师职业，但费伦的进阶仍可以让人物从 1 级开始选择为之奋斗。

人物故乡地区

PHB 仅仅要求你选择种族和职业，但被遗忘国度战役还为你提供了通过选择你的人物成长地区（或者至少是他主要获得经验的地区）获得更多能力的方法。你的故乡可以帮助你更好的融入托瑞尔世界，也为你在选择专长和装备时提供了更多选择。

每个种族和职业后都列出了一份推荐故乡地区表，因为该种族或职业在这一地区特别常见，或是特别受该地区文化推崇。如果你选择了适合职业的故乡，你的人物可获得特殊地区专长和奖励起始装备。参见表 1-4：人物地区列表了解可选地区及特殊奖励，并参考地区专长地图进行选择。

地区特殊技能

人物的故乡地区还会影响到他或她的技能列表。作为一般规则，拥有知识技能的人物通常会专攻研究他们成长的地区，不过人物同样也可以专攻那些他们成年后长期居住的地区或是在书本中进行过仔细研究的地区。

地区专攻：人物可以在选择地理，历史，自然，贵族和王权制，或是宗教方面的知识技能时选择地区专攻。地区专攻会在专门针对该地区的检定中获得+2 加值。比如说，一名人物可以选择“桑比亚历史知识”代替“历史知识”技能，这可以令他在针对桑比亚地区进行历史知识检定时获得检定加值。

地区知识：普通地区知识技能在被遗忘国度战役中并不存在。相应的，想要选择地区知识的人物必须特别指定他的地区知识技能所针对的地区。比如说，对桑比亚的文化和地区传说特别了解的人可以选择桑比亚地区知识技能。

新专长

本章中包括了大量适应费伦各地地理和文化的新专长。盾矮人牧师也许会选择制作符文专长来将他的法术篆刻在物品上，而一名姆霍兰德法师则很可能深入研究危险的影魔网知识以获取普通法师根本无法接触到的强大魔力。当然，PHB 上所列的所有专长均可适用于费伦人物。

费伦的种族

费伦是成百上千个不同种族的家。有些种族是原住民，已经在这里居住了数千年。而有些才从其他位面或世界来到这里不到几个世纪。最常见的玩家种族--人类、矮人、精灵、半精灵、半兽人、半身人，以及侏儒--都是原住民或是外来者的共同后裔。由于他们复杂的祖先，大多数种族和亚种在肤色和发色上都有着很大不同。

由于祖先的遗传性，人类、矮人、精灵，以及费伦的其他主要种族跟他们在其他世界的同类相当类似。本节中不会重复 PHB 中已经详细提到的内容，而是专注于介绍费伦的种族和亚种同 PHB 中的标准种族的不同之处。

语言：所有种族的天生使用语言和额外语言都列在种族描述中，因为费伦有着多种不同的方言。如果种族描述中包括“故乡地区”--比如说，人类和神魔裔的语言选择就决定于他们的人物故乡地区。见表 1-4：人物地区列表。

一个人物选择的种族和故乡地区决定了他的天生使用语言和额外语言。表 1-4：人物地区列表提供的天生使用语言和额外语言信息替代了 PHB 中针对核心种族设计的天生使用语言和额外语言。不过，以下语言可作为任何种族的额外语言，无论他们的种族或故乡地区。深渊语（牧师），水族语（水元素裔），风族语（风元素裔），天界语（牧师），通用语，龙语（法师），矮人语，精灵语，侏儒语，地精语，巨人语，豺狼人语，半身人语，火族语（火元素裔），炼狱语（牧师），兽人语，木族语（德鲁伊），土族语（土元素裔），以及地底通用语。德鲁伊还可获得德鲁伊语。

地区：每个种族都提供了主要地区或是该种族的据点。人物可以从中选择一个地区作为自己的故乡地区，可以将整个普遍种族作为自己的故乡地区，也可以将费伦的其他地区选作故乡地区。本节中提供的这个信息只是帮助你构建你的人物，但并未直接影响你的人物的起始专长和装备。地区/文化同地区专长和装备的关联列在表 1-4：人物地区列表和职业说明部分。

将核心 D&D 人物转换为被遗忘国度人物

如果你通过 PHB 创建了一名人物，并想将这名人物引入被遗忘国度战役，最主要的转换点在于两个不同神系间的转换。表 1-1：诸神转换说明了被遗忘国度诸神同 PHB 诸神间的转换关系。

表 1-1：诸神转换

PHB 诸神	被遗忘国度诸神
博卡布	阿祖斯，密斯拉，萨维拉斯，维莎隆
柯瑞隆•拉瑞斯安	无改变
艾罗娜	梅丽凯
厄瑞斯努	希瑞克，加拉格斯，玛拉
法兰恩	苏伦，山达科
加尔•闪金	无改变
格乌什	无改变
海若尼斯	托姆，泰尔
海克斯托	班恩，罗维阿塔
寇德	洛山达，坦帕斯
摩拉丁	无改变
奈落	希瑞克，玛拉，塔罗娜
欧拜•亥	希尔维纽斯
渥利达马拉	欧格玛，淑娜，泰摩拉
培罗	伊尔玛特，洛山达，托姆
圣•库斯伯特	盔神，霍尔，泰尔
维克那	莎尔，维莎隆
维婕斯	阿祖斯，克兰沃
悠达拉	无改变

尽管费伦的亚种同 PHB 和《怪物图鉴》中所提供的有不少改变，简单来说，被遗忘国度的亚种只是让你的人物获得不同的种族调整值。标准精灵改称为月精灵，标准矮人改称为盾矮人，标准侏儒改称为岩侏儒，标准半身人改称为轻足半身人。

人类 Humans

相比于众多非人类种族同类间稳定的共同生存，费伦的人类却被分成了无数的国家，州县，宗教，地区，王国，部落。人类可以为任何事情争论，并为了他们争论的事战斗，他们呼唤着神的名号互相征讨，而诸神中极少有成员真正鼓励如此。

精灵和矮人等长寿种族倾向于尊重值得尊重的单独人类，而非尊重人类整体。精灵们很难忘却耐色瑞尔、萝玛萨、纳凡尔，以及其他诸多依靠从精灵那里借走或是掠夺走的魔法建立的古老帝国。事实上，这些早期人类帝国最终都陷入了并非精灵所期待的邪恶魔法中，最终腐败崩溃。而矮人，尤其是费伦北方的盾矮人，尊重那里勇猛善战的人类战士，但另一方面也担心他们的种族在一个人类统治的世界中将无立身之地。

但人类当然不这么看。他们中最伟大的英雄甚至比神更炫目，或是干脆依靠自己的力量成为神。不幸的是，对人类中最伟大的恶棍同样可以如此形容，而这是任何人类冒险者面前的挑战，力量总是需要代价。

地区：人类遍布于费伦的任何角落。决定你想使用的人物职业，并选择职业说明中的一个地区作为故乡，参考表 1-4：人物地区列表和第四章：地理部分选择适合你的人物的故乡地区。

种族特性：无论哪个地区的人类人物都拥有 PHB 第二章中的所有人类种族特性，除了以下不同：
•天生使用语言：通用语，故乡语言。额外语言：任何语言（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。

费伦的民族 Folk of Faerun

啊，那么，人类。当然，我们的数目广大，遍布所有大陆，而且另外，远及海外。我们如兽人般野蛮战斗，如精灵般梦想，如熔炉前的矮人般努力工作--我们占据了费伦。

曾经有一个时期，哪怕是白痴都能告诉你这片土地上是

什么民族，他们是从哪儿来的，但如今我们远程旅行航海，四面迁移，来自不同的地方。即使是最封闭的村庄也可能有不知来自何方的访客。

不过，你还是可以从其他人的发色、体格、肤色和举手投足间分辨出些什么，不过所有旅行者都懂得一个道理：别靠第一眼下判断。记住这句话，认真听：

如果你看见一个体格高大，白皮肤，红发或者金发，眼睛湛蓝或者浅褐，说话慢，对喧闹的城市里常露出不满表情，总是对魔法或是华丽服饰投以怀疑目光，那么你看到的是一个来自宝剑海岸的北地佬。如果那是个黑发，体格健壮，说话更快的人，他可能是来自月海北方，或是来自东面的冰原上。这两种人都喜欢在战斗和喝酒时大吼，而且喜欢唱歌--声调大起大落的战歌。他们讲话口沫四溅，大声大气，而且喜欢夸耀自己的荣耀。

如果是那些中等身材，发色和瞳色各种各样的人，那么你看到的是心土人。他们更加矮壮结实--魁梧，有些人这么形容--在谷地，而在考米尔和泰斯尔则更多的被形容为美丽和英俊，而深水城，安姆，以及巨龙海岸和桑比亚的人则更多的具有南方血统（黑发，黄色或橙色眼珠，肤色较黑）。心土人说话温和谨慎，而且很容易被激怒，很容易拔剑相向。

托马希地区的民族通常有着黑褐色的皮肤和黑发。威尔贡海岸和蒸腾湖一代的边境王国正位于所有民族交汇聚居的地带--看吧，礼貌风格和平等交谈在本地是一种美德，这里的人哪怕在打招呼时也会使用令人惊讶的问候用语。

如今的卡丽珊是暗肤色--深棕色到赭色--的天下，而且有着在阳光下几乎被漂成白色的黑色体毛。由于长期修剪体毛并涂油，他们的皮肤往往变成金色。托雷人也是这样。在古帝国，暗褐色皮肤是肤色的一种，同时还包括红色瞳孔和浅色皮肤，颜色接近新羊皮纸的色泽。那里的奴隶流露出其他大陆上的许多血统。

赞美他们吧，所有的人，所有的容颜和外貌，以及各种不同的风格。

在东海岸附近地区的人们苗条、矮小而灵活，说话如同心土人一样温和。另一方面，在雷瑟曼和耐凡尔，人们的皮肤是浅黑色，而行事就如同锋利的刀剑。据说耐凡尔人会对最微小的冒犯以流血报复，否则便无法安稳入睡，而一名雷瑟曼人可以在最无伤大雅的评论中挑出侮辱之意。

为什么众神要令我们如此不同，只有他们才知道答案。

----奥尔拉姆•法拉维尔，明塔恩的商人

矮人 Dwarves

早在人类在费伦大规模繁衍前，矮人们统治着高耸山脉下的地下国度。许多贤者认为费伦的第一个矮人是在数千年前的一次大移民中从另一个位面来到费伦的。但是这件事实在发生得太早了，以至于根本没有任何证明这件事发生过的资料记录保留下来，因此矮人通常被认为就像那些高山一样是费伦的一部分。矮人的两个最主要亚种是费伦北部的盾矮人和遥远南方的金矮人。而灰矮人，或者说杜根矮人，则是一个与他们的地表远亲共同点较少的幽暗地域种族。灰矮人通常是邪恶的，但也有极少成员打破这个限制。

任何亚种的男性矮人都很珍视他们的胡须，这也是他们种族的标志。费伦的某些女性矮人也长胡子，因此常被地表世界的非矮人种族当作男性矮人。矮人女性也许会根据人类的审美观刮去胡子，也可能将胡子像头发一样编成辫子或是剪成山羊胡。

许多古老的矮人王国在与兽人和地精的无尽战争中衰败了。但在雷鸣之年（1306 DR），伟大的摩拉丁对他的子民降下了一道祝福。矮人们对这个祝福的来源说法不一，他们将这道祝福称作铸造或是雷之祝福。有些矮人声称这是一位矮人英雄完成了某件伟大任务的结果，另一些则认为是摩拉丁重新铸造了所有矮人的灵魂。无论这个祝福的来源是什么，他都导致矮人的出生率增加了一倍，目前已经相当于人类的出生率的一半。

新出生的矮人后裔通常被称作雷鸣之子。雷之祝福后出生的矮人中接近一半是同性或异性双生子。雷鸣之子显得更加无所畏惧，而且并不像他们的祖先那样不信任奥术魔法。尽管大多数矮人仍然更喜欢拿斧子而非魔杖，仍有许多雷鸣之子，尤其是那些双生子中的成员，选择踏上了法师或是术士的道路。

在过去的数年中，这些雷鸣之子正在逐渐长大，矮人们也逐渐在费伦常见起来。许多年轻的成员离开了他们的家，有些组成了包括几百名成员或是更多的小团体，占据没有被其他矮人占领的山脉并组成新的氏族。而另一些则选择探索这个世界，寻求荣耀与财宝。

金矮人 Gold Dwarves

不同于盾矮人，金矮人在大裂隙仍然保留着王国，而且并没有陷入与那些邪恶的类人生物间的可怕战争。尽管他们也研究魔法，但他们从没有变得骄傲自大，而那些失落的人类王国则往往因此灭亡。由于自己的家园受到安全而自信的保护，金矮人们往往被视为充满自信和自豪感。

在雷之祝福后，许多年轻的金矮人离开了大裂隙前往探索整个费伦。尽管有些其他地区的人们发现一些金矮人冷淡孤僻，他们中的大多数成员都是坦率的战士和精明的商人。

地区：绝大多数金矮人都出生在大裂隙，也就是莎尔的干旱平原上。另外在乌瑟尔的冒烟山脉和威尔贡海岸西方的巨人奔跑山脉也可以发现金矮人的村庄。金矮人据点参考表 1-4：人物地区列表了解出生于大裂隙的人物信息。

种族特性：金矮人使用 PHB 第二章所提供的所有矮人种族特性，除了以下不同：

- +2 体质，-2 敏捷。金矮人结实健壮，但不像其他种族那样敏捷灵活。
- 对抗异怪时攻击检定获得+1 种族加值：金矮人受到过对抗幽暗地域中各种异型生物的专门训练。（这取代了对兽人和地精类的攻击加值）。
- 天生使用语言：矮人语，通用语，故乡语言。额外语言：巨人语，侏儒语，地精语，莎尔语，土族语，乌瑟尔语。

灰矮人 Gray Dwarves

很久以前，夺心魔曾经统治过灰矮人位于沙娜塔的王国。在经过数代在灵吸怪手下的痛苦奴役生活后，灰矮人们终于开始反抗他们的主人并最终赢得了自由。他们成为了一种具有有限心灵力量的新矮人亚种。

他们是一个全身肤色灰暗的邪恶种族，但仍保留了矮人文化中关于制造和工艺的高超技能。他们在幽暗地域中找到了栖身之地，向地底国度中彼此征战的种族出售武器和防具。他们看起来并未受到雷之恩赐的祝福。

杜根矮人整体而言是邪恶的，但他们中有些成员背离了整个灰矮人团体，前往寻找新的生活。有些时候，这代表着背叛整个灰矮人神系而转投向传统矮人神系，而另一些则仅仅是更实际性的背叛，通常包括从其他灰矮人那里盗取些什么。如果被发现，被放逐者通常会被剥夺所有财产，在脸部和手部刺上花纹，以示他们是罪犯，然后将他们放逐处死。有些氏族会秘密援助他们的被放逐者--或是劝他们在被发现前离开。回来就意味着死亡。

这种严酷的命运通常会驱使被放逐者前往地表，在那里，他们必须努力面对一个不欢迎他们的世界。地表矮人痛恨灰矮人，因为后者投向了邪恶，而其他地表种族对灰矮人也没什么好感。大多数被地面种族发现的灰矮人都会被刺上纹身再次放逐，但也有极少数幸运或聪明的成员在被发现之前逃走。

男性和女性灰矮人都是秃顶，而女性灰矮人不会长胡子。他们比其他矮人瘦小，面部线条很深，灰色的头发，灰色的皮肤。

地区：灰矮人要塞遍布整个幽暗地域。参考表 1-4：人物地区列表了解这类灰矮人要塞的文化特色。

种族特性：灰矮人使用 PHB 第二章所提供的所有矮人种族特性，除了以下不同：
•+2 体质，-4 魅力。灰矮人性情尤其孤僻
•120 尺黑暗视觉。
•对麻痹，幻觉，以及魔法和炼金术毒素免疫（并非普通毒素）。灰矮人在同夺心魔的对抗中获得了抵抗某些幻觉和毒素的能力。
•潜行+4 种族加值。灰矮人特别擅长悄无声息的行动。
•聆听和侦查+1 种族奖励。
•类法术能力：每日一次：变巨术和隐形术，相当于一名等级 2 倍于灰矮人的等级（最小为 3 级）的法师所施展。这些法术只能对该灰矮人和他所拿的东西起作用。
•畏光：灰矮人在阳光下或受到昼明术作用时在攻击检定，豁免，以及其他检定上受-2 环境处罚。
•天生使用语言：矮人语，地底通用语，故乡语言。额外语言：通用语，龙语，巨人语，地精语，土族语，兽人语。
•等级调整值+2。灰矮人比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

盾矮人 Shield Dwarves

高耸的群山之下，矮人王国的地穴如同被遗忘的宝石项链般蜿蜒在幽暗地域中，西奥纳斯努、欧格哈伦和格哈拉格奥等矮人王国教导了费伦那些较晚开化的种族如何掌握和使用力量。不同于古老的人类帝国，矮人们不信任魔法，因此他们在魔法文化方面从没有达到过像耐色瑞尔或是艾玛斯卡那样的高度。相反，矮人们陷入了同地精类生物和幽暗地域居民间的无尽战争中。一个接一个，北地的矮人帝国覆灭了，只留下少数幸存者居住在山中或是幽暗地域中未被侵占的地区。

这些在过去战争中幸存下的氏族就是盾矮人。对大多数人类来说，他们可以被分为两类：隐居者，选择避世躲藏起来，以及流浪者，适应了同其他种族共同生活并倾向于探险。在雷之祝福后，隐居者氏族的老成员开始改变了想法。在最近数十年间，隐居者同流浪者间的区别已经变得没什么意义了。

地区：主要是达马拉，殷皮尔特，北地，银色联邦，瓦萨，翰土，以及西土。阿达巴要塞（银月城东北方，算作银色联邦内）是最著名的盾矮人城市。大部分盾矮人会在表 1-4：人物地区列表中选择一个盾矮人地区作为故乡。

种族特性：盾矮人使用 PHB 第二章所提供的所有矮人种族特性，除了以下不同：
•天生使用语言：矮人语，通用语，故乡语言。额外语言：琼达斯语，龙语，巨人语，地精语，路斯坎语，兽人语。

费伦人的名字

费伦十分广阔。除了人类，这里的居民还有着成百上千种各自不同的名字。有些民族没有姓，而另一些则有一个通用的氏族名。还有些的名字前头有“某某之子/女”的头衔。在察苏特、塔夏拉，以及边境王国，单词“萨”被常常使用，他的意思是“继承某某的血脉”，指向某个高贵的

祖先--可能是并未正确考证的祖先--所以整个格式通常是“贝尔•萨•查迪扎尔”，即是自己是那位数世纪前军阀的后裔。

老贤者们过去常常使用“某地/某事的”加在自己名字后面（比如熔炉的洛斯拉或者山洞的萨默特），如今这种做法已经很少用了。只有法师和最傲慢的冒险者才会把自己的个人功绩加入名字。比如达斯汀•三雷或者贝尔加特•死战，而这种风格如今也在消失。但职业仍可以从名字中看出，“特”在古语中是“工作”或是“以此为生”，“弗拉尔”通常表示旅行者或是小贩，“贝尔德”表示卫兵或是武士，“特斯柯”是挖墓人，而“特斯托恩”则是矿工。

下面给出的名字根据语言排列，因为使用同一种语言的地区往往倾向于使用同一风格的名字。

阿格拉伦德语：男性：埃尔萨斯，柯亚恩，菲科尔，加迪因，莫格雷姆，塞尔米德，悠伦迪。女性：贝莱拉，柯亚娜，丽恩丝，梅瑞娅，温妲。姓：安格里洛，杜塞尔，格里布雷斯，贾西瑞，特斯塔尔，乌斯林。

艾泽多语：男性：阿塞尔，巴迪德，哈西得，柯曼德，曼姆，苏迪曼，扎萨尔。女性：阿塔拉，辛蒂，哈玛，贾斯梅，梅丽，赛珀拉，雅赛拉，扎辛达。姓：巴萨，杜梅恩，贾桑，卡力德，莫斯塔纳，帕沙，雷。

查森塔语：男性：奥隆，戴里克，埃瑞德，尼索斯，奥里索斯，法拉希思，赛洛斯，夏多斯。女性：阿瑞汀，赛拉，伊瑞阿，哈伦亚，伊德瑞娅，梅拉，努梅斯特拉，辛尼拉。姓：阿珀罗斯，柯尼安，海尔戴恩，莫瑞斯，那索斯，斯法里迪恩，佐拉。

琼达斯语：男性：安塔尔，卡瓦拉，洛斯，梅佐尔，尼斯，奥斯瓦，赛鲁，维斯塔克。女性：阿祖尔，苏尔，菲亚，伊斯，洛瑞特，曼努，沙娜，泰弗尼克。姓：无。

达马拉语：男性：波尔，弗德尔，格拉尔，格里高尔，伊甘恩，伊沃尔，柯斯夫，米瓦尔，奥瑞，帕维尔，赛尔高尔。女性：阿里莎，卡拉，凯特琳，玛拉，纳塔丽，欧玛，塔娜，佐娜。姓：贝斯柯，切林，多斯克，库利诺夫，玛斯克，尼米斯柯，西莫夫，斯塔拉格。

丹布雷斯语：男性：埃瑟姆德，霍恩，里赫维恩，安布利尔，瓦尔韦恩，夏马尔，赞塔巴。女性：乔穆，格罗瑞丝，玛维，哈亚拉，赛瓦拉，夏玛拉，泽瑞娜。姓：克拉明斯塔，拉兰多，莫瑞斯塔，塔拉迪姆，维恩迪尔。

都帕语：男性：查维阿，都玛，胡克拉，贾马，基利姆特，奥斯库特，普拉迪尔，拉加普特，希克哈尔。女性：阿普雷特，芭斯柯，埃瑞赖特，珐努尔，希斯特，莫卡特，尼斯密特，瑞尔，提凯特。姓：贝斯泽瑞玛，达萨利萨，梅尔普维塔，纳拉巴，赛奎拉斯特，提利普塔卡斯。

矮人语：男性：巴伦达，多恩，乔因，科翰多，洛伊恩，斯托姆，托里克，沃尔加。女性：贝玛拉，多娜，乔林，基拉，萨布瑞，塔斯，乌米尔。姓：刃刺，铁河，号角，暗骨，石盾。

精灵：男性：阿拉维拉，菲拉尔，莫尔恩，尼穆恩，奥瑞帕，赛维尔，瑞斯潘，里斯提尔，塔格韩。女性：艾玛拉，哈奇拉，伊米扎尔，贾斯特拉，贾穆利斯，奎玛拉，泰琳达，维斯提尔。姓：夜星，布瑞更，凯兰达，夜陨，莱利萨，月落，塔尔纳斯。

精灵（卓尔精灵）：男性：阿拉克，崔斯特，伊姆林，梅里尼德，菲兰恩，里泽恩，泰比恩，扎克纳梵。女性：阿克莉达，查丽莎，埃利薇达，贾伦娅，奈蒂蕾娜，奎露，希纳菲，维伦瑞。姓：阿贝瑞，柯拉瑞，格兰娜斯，伊利斯汀，菲恩，希瑞尔，维琳，希尔廷。

侏儒语：男子名：巴格尔，科马，多干，法林，哈布林，欧拉姆， 隆德尔，斯托里奇。女子名：卡兰德拉，艾瑞斯，伊斯，嘉蕾，莉沙，米蕾，娜特，萨拉桑达。氏族名：黑色圣石，布利斯，格雷托，利文斯顿，塔瓦塔，瓦克，白号。

半身人语：男子名：布兰萨纳，考库雷，达拉布拉克，哈兰达，欧伯特，罗伯克，西奥雷，威力马克。女子名：艾罗莉拉，卡拉萨拉，德莉拉，梅林登，奥帕拉，罗西登，塔拉，温宁达。氏族名：安宝， 布拉伯福特，达卓贡，哈丁代尔，梅莉玛，斯特哈普。

哈鲁阿语：男子名：艾尔迪，山德，霍斯特吉姆，梅利霍斯特，普莱斯默，桑杜尔，泰何斯特，乌雷刚特。女子名：艾瑟，艾莉瑟，查兰，欧尔玛，菲艾莉，萨拉德，沃丝尔。氏族名：艾维霍斯特，达兰特斯，哥德里克霍斯特，毛里美尔，斯塔马拉斯特，索拉斯特瑞尔。

兰坦语：男子名：艾伯克，佛多里克，库格尔，拉姆布拉克，米多克，诺伯特，桑伯，提比多奇。女子名：爱维尔达，伯萨斯，卡莉沙， 梅萨涅，菲莉尔达，拉瓦斯，乌布拉希。氏族名：安加斯特兰德，德西奇，拉姆斯特兰德，塞科克，塞朗斯特拉，塞米尔德利奇。

路斯坎语：男子名：安德尔，巴拉斯，巴恩，法拉斯，哥斯，兰德尔，鲁斯，马尔瑟，斯托，塔曼，乌尔斯。女子名：阿玛佛蕾，贝塔，瑟费雷，凯色拉，马拉，欧尔加，西利佛蕾，维斯拉。氏族名：布莱特伍德，海尔德，霍拉文，拉克曼，斯托纳，斯通温德，温德瑞尔。

姆霍兰德语：男子名：奥斯，巴雷里斯，恩普特-契，凯索斯，木德，拉马斯，索-口胡，萨扎-德，乌胡尔。女子名：阿莉奇玛，查希，奈菲斯，奴拉娜，缪莉斯，赛

佛里斯，妥拉，乌玛拉，索莉斯。氏族名：安克拉伯，安苏库尔德，费齐姆，哈佩特，那山德，塞普莱特，乌萨卡。

兽人语：男子名：贝斯克，杜斯，方，哥梭克，哈尔，凯斯克，欧鲁斯克，萨拉格，松格，乌格斯。女子名：贝萨拉，克雷斯克，艾达雷斯克，杜维嘉，奈斯克，奥维嘉，瓦拉，耶斯卡拉。氏族名：杜米克，霍索尔，拉玛，索姆奇克，图尔斯库尔，乌尔克鲁纳，佐尔加。

雷瑟曼语：男子名：波利维奇，法劳尔加，江达尔，坎尼撒，玛迪斯拉克，拉莫维奇，沙玛，瓦拉迪斯拉克)。女子名：菲瓦拉，胡玛拉，伊米斯，伊策尔，娜瓦拉，谢瓦拉，塔米丝，尤德拉。氏族名：切歌拔，代尔尼娜，伊尔塔亚拉，默恩尼泰拉，斯塔亚诺加，乌尔魔奇娜。

莎尔语：男子名：艾瓦，科西斯，达默塔，杰瓦，哈伯，拉斯克劳，默克塔，森沙，托克斯。女子名：安涅，贝斯，达哈维特，法切姆，伊迪姆，雷涅特，莫切姆，尼格海特，希维特。氏族名：科尔，马拉克，希瓦-哈尔，劳默-哈尔，莫克-栝-哈尔，陶-哈尔，沃劳-塔拉克。

塔夏拉语：男子名：安维，杜马，加贝，印度，马萨比，莫里菲，贡维，塞普托。女子名：阿夜沙，胡拉，莱谢拉，伊亭，玛莎，谢瓦雅，谢萨拉，乌舒拉。氏族名：达马瑟，刚破索，希文，加拉巴，孔格，麦格威，瓦萨托。

托马希语：男子名：安东，迪耶罗，马孔，皮耶隆，利马多，罗梅罗， 萨兰扎，乌贝罗。女子名：巴拉玛，多娜，法利娅，加拉娜，路易莎， 玛塔，夸拉，塞莉斯，翁达。氏族名：阿歌斯托，阿斯托里奥，卡拉芭，多明，法龙，马利瓦迪，皮萨卡，拉蒙多。

乌尔提奥语：男子名：阿卡拉，希路，利鲁克，那米尔，塞米克，乌克那，提木克，窝兔。女子名：查木克，伊尔奇克，卡奇克，莱奇克，内瓦尔，塔楚克，瓦利尔，文维克。氏族名：无。

乌瑟尔语：男子名：阿兹达，查德雷桑，吉布，霍拉特，卡苏尔，努默，萨玛，乌格雷德。女子名：查德拉，伊萨，婕萨拉，玛鲁娜，萨拉德淑娜，叙斯拉，塞达拉。氏族名：自选，一般为父亲的名字。

精灵 Elves

费伦是六种主要精灵亚种的家园，有些贤者认为他们是很久前被他们的主神带到这个位面来的。月精灵，日精灵和木精灵结成了一个松散的联盟，这是基于传统，对目前位于永聚岛的精灵王廷的尊重，以及艾穆拉瑞尔王后本人的影响。大部分卓尔精灵仇视其他精灵，而野精灵通常会无视永聚岛精灵王廷发出的政令。海精灵居住在水中，极少与他们的地表同类交流。

卓尔精灵 Drow

这些黑色皮肤的精灵又被称作伊利斯瑞，他们如今的外貌来自于追随女神罗丝踏上邪恶之路时善良精灵神祇所施展的诅咒。他们也被称作黑暗精灵，有着如同光滑黑耀石般的皮肤和苍白或微带黄色的头发。他们的瞳孔颜色包括浅紫色、银白色、粉红色或是蓝色。而他们在外表上也比其他精灵更加瘦弱矮小。大多数地表卓尔精灵都是邪恶的，并信仰维哈伦，但少数被放逐者或是背叛者则有着更为中立的立场。

卓尔精灵有一种特殊的语言：卓族手语，这种方法可以令他们在相距 120 尺内且能互相看见的情况下交流。这种语言如同其他额外语言一样，其他种族需要耗费技能点数学习，它没有文字形式。

地区：以崔斯特•杜厄登而闻名的魔索布莱城是最著名的黑暗精灵城。黑暗精灵人物可以按照表 1-4：人物地区列表选择魔索布莱城或是其他幽暗地域城市作为故乡。居住在科曼迪尔或是至高森林的黑暗精灵可以选择木精灵故乡和相应的专长及装备。

种族特性：卓尔精灵使用 PHB 第二章所提供的所有精灵种族特性，除了以下不同：

•+2 敏捷，-2 体质，+2 智力，+2 魅力。卓尔精灵更加优雅，聪慧，而且充满奇异的魅力。

•类法术能力：每日一次：舞光术，黑暗术，妖火每日各一次，他们相当于一名与黑暗精灵同等级的术士使用的法术。

•120 尺黑暗视力，这代替了精灵的昏暗视力。

•擅长使用短剑或细剑（二选一），同时擅长使用单手十字弓和轻十字弓。这代替了精灵的武器擅长。

•光照致盲（EX）：黑暗精灵突然暴露在光明（如阳光或昼明术）下会失明一轮。接下来，只要在光照下，他在攻击投骰，豁免，以及其他检定上都要受-1 环境处罚。

•法术抗力 11+人物等级。

•对抗法术及类法术能力时意志豁免有+2 种族加值。

•天生使用语言：精灵语，地底通用语，故乡语言。额外语言：深渊语，通用语，龙语，卓族手语，地精语，路斯坎语。

•天赋职业：法师（男性）或牧师（女性）。
•等级调整值+2。卓尔精灵比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

月精灵 Moon Elves

月精灵是费伦上最常见的精灵亚种。他们也被称为银精灵，有着光滑的皮肤（有些微微带着蓝色）和银白色，黑色或蓝色的头发（很少有类似人类的发色，但仍有可能）。他们的瞳孔是蓝色或绿色的，微微有些金色的斑点。他们是最能容忍人类的精灵亚种，而大部分半精灵都是月精灵的后裔。

地区：月精灵主要聚居在谷地（在科曼迪尔）的林地，永聚岛，至高森林，北地，银月城，以及西土。位于阿诺罗克沙漠西部边缘的埃弗拉斯卡是月精灵在费伦的最主要定居点。表 1-4：人物地区列表提供了来自任何小型精灵森林据点供选择。

种族特性：月精灵使用 PHB 第二章所提供的所有精灵种族特性，除了以下不同：
•天生使用语言：精灵语，通用语，故乡语言。奖励语言：风族语，琼达斯语，豺狼人语，侏儒语，半身人语，路斯坎语，木族语。

日精灵 Sun Elves

费伦的日精灵比月精灵罕见，因为他们聚居在永聚岛，非精灵不允许前往那里。他们也被称为金精灵，有着青铜色的皮肤，亮金色、黄铜色或是黑色头发，以及绿色或是金色的瞳孔。他们是最为文明和高傲的精灵，选择尽量与非精灵种族分开居住。

地区：主要是永聚岛。另外在北地，银月城，西土也可以见到。埃弗拉斯卡同样也是几个强大的日精灵家族的居住地。表 1-4：人物地区列表提供了一些的日精灵家族据点供选择。

种族特性：日精灵使用 PHB 第二章所提供的所有精灵种族特性，除了以下不同：
•+2 智力，-2 体质。日精灵比其他精灵更重视学习和思索
•天生使用语言：精灵语，通用语，故乡语言。额外语言：风族语，天界语，琼达斯语，侏儒语，半身人语，路斯

坎语，木族语。

野精灵 Wild Elves

很少有野精灵被人看见，因为他们居住在密林的核心处，而且十分善于隐藏自己。他们也被称为绿精灵，通常有着暗褐色的皮肤，发色从黑色到亮褐色都有，并会随着年岁增长逐渐变成银白。

地区：野精灵喜欢温暖的南方森林，比如琼德尔森林，麦斯森林，阿穆塔森林，以及迷雾谷。野精灵人物除可以在表 1-4 中选择区域，还可选琼德尔森林，查森塔，朱特，或者莎尔作为故乡。

种族特性：野精灵同 MM 上的野精灵数据相同，他们使用 PHB 第二章所提供的所有精灵种族特性，除了以下不同：
•+2 敏捷，-2 智力。野精灵比其他精灵更加大胆，但他们更喜欢采取身体行动而非依靠思索解决问题。
•天生使用语言：精灵语，通用语，故乡语言。额外语言：豺狼人语，路斯坎语，兽人语，木族语，塔夏拉语。
•天赋职业：术士

木精灵 Wood Elves

木精灵也很喜欢避世，但并不像野精灵那样野性未驯。他们也被称为铜精灵，有着微带绿色的铜色皮肤，以及褐色或是绿色的瞳孔。他们的头发通常是褐色或者黑色的，有时也有金色或是红铜色的头发。

地区：至高森林是大多数木精灵的故乡，在谷地（尤其是在科曼迪尔），大溪谷，北地，泰斯尔以及西土也能见到木精灵小聚落。表 1-4 中提供了这些地点的资料供选择。

种族特性：木精灵同 MM 上的木精灵数据相同，他们使用 PHB 第二章所提供的所有精灵种族特性，除了以下不同：
•+2 力量，+2 敏捷，-2 体质，-2 智力，-2 魅力。木精灵强壮但却欠思索，也并不像其他精灵那样依靠直觉。
•天生使用语言：精灵语，通用语，故乡语言。额外语言：琼达斯语，龙语，侏儒语，地精语，豺狼人语，木族语。
•天赋职业：巡林客

大撤退，及其之后 The Retreat, and After

在这些美丽种族中，一直存在着一种召唤，呼唤他们朝西方出海前往永聚岛。这种召唤通常会在一个精灵的生命中期出现，但有些会更早感受到它，而另一些则根本不会被这种召唤接触。有些同时具有人类和精灵血统的人，比如说我，会感受到它，而另一些不会，直到目前，我还没有被这种召唤所打动，而且我开始相信我永远也不会。简单来说，召唤，人类和精灵用来形容大撤退的这个术语，看来即将走向终点。

没有精灵议会或者统治者宣告大撤退的结束。厌倦于凡人的骚扰，厌倦于战争和冲突，大撤退为精灵们提供了在一片远离凡人触及的土地上享受最终和平的希望。很清楚，在千百万年前，人类和兽人在费伦上蔓延征战时，精灵们通过传送门和远洋船前往遥远的永聚岛。但现在已经不再有远航船只了，秘密旅行队悄悄在阴影中离去的景象再也不复存在了。大撤退结束了。这个美丽种族中想要离去的成员已经全部离去了。

科曼迪尔，阿尔迪普，以及其他传统据点被放弃了，成为了破败的废墟，仅仅反映着昔日的辉煌。在那些过去精灵据点可以轻易控制的严密森林中，人们如今赶着马车和货车喧嚣往来，让风刮过失去树荫的土地。那些仍隐藏在密林中，声音轻柔的精灵们，仍然以令人惊讶的优雅敏捷在树丛和人间穿梭，如同月光下的银色幽灵。

在我看来，那些现在仍居住在费伦的精灵就好像是被精巧切割、认真打磨的宝石，或是宝剑：外表美丽，但性情冷淡难以接近。而且他们仍然在坚守--啊，是的，记住这个：大撤退结束了，而许多精灵仍然留了下来。听听你的妖精和仙子们在月光下歌唱，看看那穿着这银色盔甲的优雅舞姿，就如同穿着柔软的长袍般平滑流转，看见那长而纤细的手指，一手轻敲拨弄着竖琴琴弦，而另一手灵巧的挥舞着轻盈的宝剑了吗？

精灵仍然在此--而不仅如此：还有一些回来了。他们回到了东方，带着剑和与人类打交道的智慧。啊，你可以砍掉这棵树或者那棵树，但你能自由的将这些树砍光吗？

不，如果你决心将这里的树伐光，他们会站出来。他们会种下一棵新树，然后忍耐……直到你的呼吸停止，你的尸骨埋在他们脚下，这些树仍会存在，覆盖着这片你决心砍伐光的森林。只有愚人才会无视漫长岁月，精灵就是人类中的大树。记住这点，如果你对这个美丽种族的了解是零的话。

----烛堡的坎布利泽姆，贤者随员

侏儒 Gnomes

烛堡的人类学者将侏儒视为被遗忘的种族，因为他们总是有意躲避费伦历史上的战争或是令其他种族闪光的灾难。尽管侏儒曾经被耐色瑞尔和卡丽珊等强大帝国奴役过，他们却从未被征服过。这其中最主要的原因是，他们居住在人迹罕至的森林和群山中，不被那些占据人类、精灵和矮人注意力的冲突所打扰。

这个事实随着人类势力在费伦的扩张而逐渐开始改变。许多年轻的侏儒开始质疑完全避开其他社会的做法是否明智。侏儒社会的改变比人类更慢，但越来越多的年轻侏儒开始离开故乡成为旅行者或是冒险者。

当贡德，发明之神，以一个侏儒的形象出现在世界上时，许多年轻的侏儒将这视为一个标志，是在告诉侏儒们是选择一种新的生活方式的时候了。贡德的信徒们继承了侏儒厌恶加入大型团体的天性，因此他们选择自己组成具有共同思想的发明者小团体，而非依照他们自己的想法改造整个诸如社会。

地底侏儒 Deep Gnomes

他们深深隐居于幽暗地域，又被称为斯涅布力或是地底侏儒。避世，多疑，厌恶侵扰他们的家园，地底侏儒远不像他们的地表同类那样幽默或者心胸开阔，因为岩侏儒总是充满活力，乐观，喜欢大笑。斯沃布力城市是一个阴暗无趣的地方，总是一片死寂，满是阴影。所有人都在针对斯沃布力--至少地底侏儒这么想。

地底侏儒也许是世界上最悄无声息和难以捉摸的生物。由于长年幽暗地域的危险生活，这个种族具有难以想象的躲避危险能力。在他们的洞穴家园中，地底侏儒几乎是无法被魔法探测到的，即使在陌生而充满危险（对他们而言）的地表世界，地底侏儒的天生潜行能力也使得他们难以被侦察到。

斯涅布力外表饱经风霜，通常有着褐色或者灰色的皮肤，灰色的眼睛，灰色的头发（但男性通常是秃顶）。他们总是阴沉，孤僻，而且挑剔多疑。

地区：地底侏儒的据点极少为地面居民所知，大部分地下据点都包括在表 1-4 中了。另外在两年前，数百名不灵登石城的地底侏儒因为黑暗精灵的袭击而逃到地面的银月联邦，这些幸存者目前仍生活在北地。

种族特性：地底侏儒使用 PHB 第二章所提供的所有侏儒种族特性，除了以下不同：

•-2 力量，+2 敏捷，+2 感知，-4 魅力。地底侏儒敏捷而机警。

•120 尺黑暗视力，这代替了侏儒的昏暗视力。

•类法术能力：每日一次：目盲术，朦胧术，变颜术，这些法术相当于一名与该侏儒同等级的法师使用的法术（豁免 DC10+法术等级），他们代替了侏儒原本所能施展的 3 个 0 级法术。

•熟悉岩石：类似矮人，地底侏儒在进行特殊石造物的相关检定时，可获得+2 种族加值。只要进入特殊石造物周围 10 尺内，地底侏儒即可进行检定，效果和使用搜索技能一样。除此之外，地底侏儒也可像游荡者一样使用搜索技能寻找石制陷阱。在地底时，地底侏儒能够感觉目前所在位置的大致深度，这和人类的上下方向感有异曲同工之处。

•回避侦测（SU）：地底侏儒天生具有回避侦测的能力，施法等级如同与他们等级相同的法师。

•法术抗力 11+人物等级。

•面对所有生物（并非特别针对巨人）时+4 躲闪奖励。•所有豁免+2 种族奖励。

•躲藏+2 种族奖励，在黑暗的地下区域为+4。

•天生使用语言：侏儒语，地底通用语，故乡语言。额外语言：通用语，龙语，矮人语，精灵语，路斯坎语，土族语。

•等级调整值+3。地底侏儒比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

岩侏儒 Rock Gnomes

岩侏儒是费伦上最常见的侏儒亚种，通常就被称作侏儒，因为他们是地表居民所能看见的唯一一个侏儒亚种。费伦的岩侏儒同 PHB 中所描述的侏儒基本一致，他们好奇，乐天，有时显得不可信任。

由于天赋的好奇心和善于商业工作，侏儒们特别适合复杂工作，比如宝石切割，玩具制造，以及钟表匠。他们也是费伦最好的军械大师，而且他们是所有种族中最喜欢用火药类武器武装自己的种族。

地区：如果说岩侏儒确实有个故乡的话，那么最有可能的就是神秘的兰坦了。表 1-4 中主要针对的也是这些兰坦岩侏儒。在兰坦以外，绝大多数岩侏儒聚居点都是小型村落，隐藏在荒郊以外，毗邻着附近的人类城市。这些据点常见于西土，谷地，以及大溪谷和塞斯克间的林地间。

种族奖励：岩侏儒使用 PHB 第二章所提供的所有侏儒种族特性，除了以下不同：

•天生使用语言：侏儒语，通用语，故乡语言。额外语言：琼达斯语，龙语，矮人语，地精语，路斯坎语，木族语，土族语。

半精灵 Half -Elves

费伦的半精灵同 PHB 上提到的半精灵并没有什么区别。唯一的不同是他们的精灵父母给了他们不同的特性。卓尔半精灵通常有着暗色的皮肤，以及人类的瞳色。（他们拥有 60 尺黑暗视觉，但不会获得其它卓尔精灵特性。）半月精灵有着洁白的皮肤，在耳侧和下颌部分微微有些蓝色。半海精灵看上去是他们人类和精灵父母的混合（但无法在水中呼吸）。半日精灵有着青铜色的皮肤。半野精灵有着中等褐色的皮肤。半木精灵的肤色则是微带绿色的黄铜色。

地区：大多数半精灵都是离群索居。不过也有一些小规模半精灵聚落。在阿格拉伦德，考米尔，谷地，至高森林以及银月城，半精灵比较常见。半精灵足以在那里找

到足够的同伴，并把那里当作故乡，而非在野外忍受孤独。半精灵可以选择他们的精灵父母所属种族地区，如果他们是在精灵文化中长大的话。

种族特性：半精灵使用 PHB 第二章所提供的所有半精灵种族特性，除了以下不同：
•天生使用语言：精灵语，通用语，故乡语言。额外语言：所有（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。

半兽人 Half -Orcs

半兽人很难受到他人接受，即使在宽容的费伦。有些人类地区可以容忍半兽人，他们在这些地区的生活不会比其它地区的移民艰难。而另一些人类地区蔑视半兽人并驱逐他们，使得那里的半兽人在野蛮的兽人部落中生活可能性更大。

地区：半兽人比半精灵更孤僻，大多数都会定居在兽人部落里，在那里，他们的人类智力和领导力给他们提供了更多机会。表 1-4 中提供了通过自我奋斗或是在兽人部落中成长的半兽人的故乡选择。

在人类社会，安姆，查森塔，达马拉，月海地区，北地，瓦萨以及深水城地区半兽人较为常见--尽管有些限制。除了这些地区，许多小城市中也有一定数目的半兽人，足以组成小的聚落。

种族特性：半兽人使用 PHB 第二章所提供的所有半兽人种族特性，除了以下不同：
•天生使用语言：兽人语，通用语，故乡语言。额外语言：达马拉语，巨人语，豺狼人语，地精语，路斯坎语，地底通用语。

兽人与他们的近亲 *Orcs and their Kind*

每个战场上都会有苍蝇和蛆，他们会涌向所有尸体--对费伦来说，兽人就是这些苍蝇和蛆。他们十分狡猾，总居住在人类定居地区，因为人类就意味着金币、食物、混乱和掠夺。有些北地兽人甚至将人类掠走饲养，这就造就了我们通常说的“副产品”，或者说半兽人。

兽人自认为需要法律，但他们是让最强者为弱者制定法律，如果他们中没有一个能够强大到命令其他所有，就不会有法律。我见过各种兽人，也承认其中有些成员比其他的更聪明和值得信任。但一个聪明人不会信任任何兽人。

野外兽人居住在山洞中--这也是矮人喜欢的家园，这就是为什么这个种族面对的竞争如此激烈严酷的原因。他们挤在居住的洞穴中，常常彼此爆发冲突，但这种冲突很少致命，发情、争吵、嘲笑残酷的陷阱、恶作剧充满了这里，要不然就是谈论南方的美食和丰盛战利品。

如果时间空闲下来，或是部落的洞窟里塞满了年轻而无谋的武士，部落就会组织这些缺乏头脑的战士出发向四面掠夺，用他们的剑去谋一份运气。每隔十多年，他们就会出发四散抢掠，通常由富有经验的老兵或者部落的族长（如果他的心里还燃烧着征服和掠夺的梦想）带领，也可能是某个无法通过屠杀方式--因为这类手段只会令部落分裂--成为部落首领的战将。

最近的一次兽人潮中，兽人们也只是从他们的山谷中奔涌而出。兽人不是头脑精细的生物。兽人部落极少放过他们路上的那些向他们挥剑的目标或敌人，他们只会一场战斗接一场战斗。一次大型兽人潮往往不断汹涌向前寻找战斗，而非秘密潜行、回避或是停留待机。

但兽人部落并非全部崩溃或毁灭了，我可以列出数千个兽人部落的名字，这是其中一些：阿劳萨，大眼，山头骨，寒骨，弗尔戈，该萨奇，豪拉夫，乔拉斯，诺格尔，老匕首，红爪，索拉克，粗尾，乌罗瓦，贾奇。

尽管兽人酋长们在战斗中很勇猛，我知道一些战死酋长（或者是在他们的部落全喝醉酒时失踪了）的名字：奥德格拉，褐号，柯拉姆拉，格姆斯，呼拉克，伊姆格里斯，库斯，莫洛戈，那姆兰，奥格，拉斯格，索克，乌布洛，以及亚斯罗克。而以下这些仍把持着他们的权杖：阿拉哈•血旗，寒冰波达斯，克拉古斯•多头，法尔之子法罗，霍里布洛•铁面，科古克•伊布林，马斯兰克，卡纹之子托洛尔，安布拉格•血齿，以及扎克洛斯。

----加尔文•塔兰托，斯科姆巴的战士

半身人 Halfings

费伦有着三个主要半身人亚种：轻足半身人，极为罕见的鬼智半身人，以及居住在南方鲁伦的强心半身人。类私岩侏儒，许多半身人居住在人类地区，和那些大个种族居住在一起。他们足智多谋而行动迅速，无论在人类那些嘈杂的城市还是在他们自己的小聚落中同样适应。

半身人这个名字在他们自己的语言中叫做“Hin”但大部分也会耸耸肩笑笑，然后接受“半身人”这个名字。

鬼智半身人 Ghostwise Halfings

这些野性的半身人喜欢居住在密林深处。他们孤僻避世，因为自身的天赋和不适应同陌生人生活，他们独自建立了关系紧密地小聚落。就像其他半身人，他们称自己为“Hin”。他们对自己的亚种并没有起特定名字，因为他们的文化几乎完全与外界隔断了，而他们对其他半身人种族也所知甚少。

地区：威尔贡海岸南方的琼德尔森林中居住着相当数目的鬼智半身人，其余则主要定居在查森塔和乌瑟尔之间的麦斯森林和莎尔平原南面的阿穆塔森林。表 1-1：人物故乡列表中列出的鬼智半身人聚落都位于那些密林中。

种族特性：鬼智半身人使用 PHB 第二章所提供的所有半身人种族特性，除了以下不同：
•无声言语（SU）：鬼智半身人可以与他周围 10 尺内的任何生物交流，就如同谈话一样。他们同时只能向同一个生物说话并聆听反应，而且必须与对方有共同种类的语言，否则交流就会失败。
•他们不能获得半身人种族的各项豁免+1 奖励。他们并不如轻足半身人那样幸运。
•天生使用语言：半身人语，通用语，故乡语言。额外语言：琼达斯语，精灵语，豺狼人语，莎尔语，木族语。
•天赋职业：野蛮人

轻足半身人 Lightfoot Halfings

这个世界上最常见的半身人就是轻足半身人，他们轻快的脚步会将他们带向希望前往旅行的地方。他们居住在各种不同的种族和文化中。轻足半身人比其他半身人亚种更倾向于信仰非半身人神系的神。

地区：轻足半身人是优秀的商人，手艺人，以及演员。一个由数个家族组成的半身人氏族可能在某个人类城镇中定居一两年，进行工作和贸易，然后因为仅仅只有他们自己知道的理由卷铺盖走人。表 1-4：人物地区列表中的轻足半身人体现了这一特色。

许多轻足半身人选择了更加稳定的生活。鲁伦王国是半身人种族传统的家园，有一些轻足半身人定居在这里。其他轻足半身人可能用就定居在任何人类居住土地上。所有人类居住的地区都可以选择为他们的家乡。

种族特性：轻足半身人使用 PHB 第二章所提供的所有半身人种族特性，除了以下不同：
•天生使用语言：半身人语，通用语，故乡语言。额外语言：查森塔语，琼达斯语，达马拉语，矮人语，精灵语，路斯坎语，地精语。

强心半身人 Strongheart Halfings

相比于轻足半身人欣赏旅行和欣赏新土地和新居民的经验，强心半身人是一个更富有组织，纪律，和勤勉性的种族。他们建造家园，并在面对威胁时坚定的进行反击，而他们的轻足同类这是则多半会逃跑。那些能与轻足半身人轻易相处的北地人非常惊讶于会有这么一种半身人：他们有着武士的传统，从不害怕显示他们的自信和自豪，而这源于他们的能力和力量。强心半身人欣赏运动，赞赏各种技能经验。

地区：强心半身人的主要定居区域是鲁伦，在其他地区则不太常见。表 1-4 中的强心半身人定居点主要位于鲁伦。

种族特性：强心半身人使用 PHB 第二章所提供的所有半身人种族特性，除了以下不同：
•1 级时多选一个专长（类似人类），因为他们有很强的竞争欲望，而且有充分的机会锻炼他们的技能。
•他们不能获得半身人种族的各项豁免+1 奖励。他们并没有轻足半身人那样避开灾祸的能力。
•天生使用语言：半身人语，通用语，故乡语言。奖励语言：矮人语，豺狼人语，地精语，哈鲁阿语，莎尔语。

神魔裔 Planetouched

费伦是许多本地种族的故乡，同时又有无数魔法传送门通向这个世界的各个角落和其他世界。通过那些通往其他位面的传送门，包括各种类型的异界生物拜访或移民到了费伦，而他们与本地人留下了孩子。而他们的异界生物特性也就作为遗产流传了下来，这些后代身上会带有少量天界、地狱，或是元素生物血统。

这些存在被称作神魔裔，他们因为远古祖先的血脉而具有各种奇妙的能力，但在主要方面仍然是完全的人类。由于传送门的广泛分布，这些神魔裔分布于世界的各个角落，所以可能还带有谷地、姆霍兰德、托马希，或是其他地区的特色。最常见的神魔裔包括阿斯莫（天界生物血统），泰夫林（魔鬼或恶魔血统），以及元素裔（元素生物血统）。

神魔裔常选择混入人类社会中而非组成自己的聚落。在这方面，他们是比半精灵（他们也极少有自己的聚落）更极端的例子，因为他们的人口更少。有些地区可能由于地区历史原因而更容易见到神魔裔，具体参见各亚种描述。

本地异界生物特性：由于他们的神性或魔性血脉，所有神魔裔都因某些异界生物特性而被归纳为本地异界生物，而非人类。以下是三种主要特性：　第一，只对人类起作用的法术，如魅惑人类或是控制人类，不会对神魔裔起作用。

第二，对异界生物有特效的效果对本地异界生物种族同样有效，比如开山硬头槌或者异界剑可以对本地异界生物种族造成更大伤害。将异界生物逐回他所属位面的法术对神魔裔人物无影响，但类似放逐术之类将外界生物驱离施法者所在位面的法术仍可对神魔裔人物起作用。

第三，由于长期在托瑞尔生活，本地外界生物种族与他们祖先所属位面的关系已经很淡漠，因此它们可以用复活术和复原术一类的法术复生，而无需使用祈愿术或者奇迹术。

阿斯莫 Aasmiar

阿斯莫具有少量善良外界生物的血统，通常是善良阵营，并为对抗世界上的邪恶而战。他们中有些会带有少量能表现出他们天性的外表特征，比如银色头发，黄金瞳孔，或是某种强烈吸引力。那些继承了某个泛费伦神系神祇部下血统的阿斯莫身上往往带着那个神的圣徽胎记或是其他标志信仰的记号。

地区：常见于姆霍兰德，因为姆霍兰德的诸神曾在凡人间行走。

种族特性：阿斯莫具有以下特性：
•+2 感知，+2 魅力：阿斯莫受到内在吸引力的祝福。
•中等体形生物。
•阿斯莫德基本速度为 30 尺。
•酸，寒冷，电系抗力 5。
•光亮术（Sp）：阿斯莫每日可使用一次光亮术，如同等与他的人物等级的术士所施展的。
•聆听和侦查检定+2 种族加值。
•黑暗视力 60 尺。
•异界生物：阿斯莫是本地异界生物。
•天生使用语言：通用语，故乡语言。奖励语言：所有（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。
•天赋职业：圣武士。
•等级调整值+1：阿斯莫比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

元素裔 Genasi

元素裔的祖先是元素类生物，比如火巨灵，达欧风灵，风巨灵，小巨灵等。他们中的大部分与他们的元素祖先没有直接联系，但他们继承的血统仍表现了出来，元素裔常常为他们独特的血统感到自豪。

风元素裔 Air Genasi

风元素裔将他们自己视为天空、风和大气的继承者。他们的阵营通常都是中立。他们的外表看上去很像人类，但仍有一两处特征表现出元素裔的特点，这包括微微发蓝的肤色或头发，走过的地方总会刮过一阵微风，或是皮肤总是触手冰冷。他们显得并不在意自己的外表，总是任由风吹散自己的头发和打满补丁的衣服。他们的情绪往往在沉静和狂暴间变化无常。

地区：风元素裔常见于卡丽珊，那里的大片土地曾经被风巨灵统治。

种族特性：风元素裔具有以下特性：
•+2 敏捷，+2 智力，-2 感知，-2 魅力：风元素裔行动敏捷，头脑清晰，但容易陷入烦躁或傲慢。
•中等体形生物。
•风元素裔的基本速度为 30 尺。
•黑暗视力 60 尺。
•浮空术（Sp）：风元素裔每日可使用一次浮空术，如同等 5 级术士施展。
•牧师专注：风元素裔牧师选择信仰的神必须具有风领域，且自己选择的两个领域中必须有一个是风领域。
•对所有风系法术豁免检定时+1 种族加值，这个加值每五级再+1。
•无需呼吸：风元素裔不需呼吸即能生存，所以他们对溺死、窒息、以及可造成类似效果的伤害免疫。
•异界生物：风元素裔是本地异界生物。
•天生使用语言：通用语，故乡语言。奖励语言：所有（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。
•天赋职业：战士。
•等级调整值+1：风元素裔比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

土元素裔 Earth Genasi

土元素裔行动缓慢，思维呆板，固执。他们的阵营通常都是中立。他们的外表看上去很像人类，但仍有一两处特征表现出元素裔的特点，比如像土地一样的皮肤，粗糙的脸部轮廓，或是像黑洞一样的眼睛。他们喜欢中性颜色和简单的服装，有些人会不自觉地在衣服上擦上泥垢，而另一些人则注意保持外表整洁。

地区：土元素裔常见于北地，接近世界之脊山脉的地方，那里群山下深深的地窟里有时会出现通向土元素位面的传送门。

种族特性：土元素裔具有以下特性：
•+2 力量，+2 体质，-2 感知，-2 魅力：土元素裔十分健壮，但有些健忘和顽固。
•中等体形生物。
•土元素裔的基本速度为 30 尺。
•黑暗视力 60 尺。

•行动无踪（Sp）：地系半元素每日可使用一次行动无踪术，如同 5 级德鲁伊施展。
•牧师专注：土元素裔牧师选择信仰的神必须具有土领域，且自己选择的两个领域中必须有一个是土领域。
•对所有土系法术豁免检定时+1 种族加值，这个加值每五级再+1。
•异界生物：土元素裔是本地异界生物。
•天生使用语言：通用语，故乡语言。奖励语言：所有（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。
•天赋职业：战士。
•等级调整值+1。土元素裔比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

火元素裔 Fire Genasi

火元素裔性格热血，容易动怒，采取行动时总是无所畏惧。他们的阵营通常都是中立。他们的外表看上去很像人类，但仍有一两处特征表现出元素裔的特点，比如仿佛燃烧的煤炭的肤色或是如同火焰般盘卷的头发或是火元素裔发怒时仿佛在燃烧的瞳孔。他们喜欢简洁优雅的服装，但他们的服装风格也可以变得狂放绚烂。

地区：火元素裔常见于卡丽珊，那里的许多地区曾长期被火巨灵统治。在朱特，蒸腾湖，乌瑟尔也有 。

种族特性：火元素裔具有以下特性：
•+2 智力，-2 魅力：火元素裔头脑明快，但暴躁易怒。
•中等体形生物。
•火元素裔的基本速度为 30 尺。
•黑暗视力 60 尺。
•控火术（Sp）：火元素裔可每日一次在周围 10 尺内产生 1 道非魔法火焰，亮度从煤燃烧的昏暗火光到如同日光的白亮，照明半径加倍，这种能力不会产生热量，也不需要火源，可维持 5 分钟，如同等 5 级术士施展。
•牧师专注：火元素裔牧师选择信仰的神必须具有火领域，且自己选择的两个领域中必须有一个是火领域。
•对所有火系法术豁免检定时+1 种族加值，这个加值每五级再+1。
•异界生物：火元素裔是本地异界生物。
•天生使用语言：通用语，故乡语言。额外语言：所有（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。
•天赋职业：战士。
•等级调整值+1。火元素裔比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

水元素裔 Water Genasi

水元素裔性格耐心，不易改变，喜欢缓慢避开敌人，但在必要情况下也会发挥出惊人的力量。他们的阵营通常都是中立。他们的外表更加倾向于表现出元素裔的特点，比如微微闪着麟光的皮肤，湿冷的身体，蓝绿肤色或发色，或是像水波般摇曳的发型。他们穿着很少，喜欢选择那些不会在水中阻碍行动的服装。

地区：常见于坠星海沿岸地区--威尔贡海岸，巨龙海岸，桑比亚，阿格拉伦德以及查森塔。

种族特性：水元素裔具有以下特性：
•+2 体质，-2 魅力：水元素有很强的忍耐力，但性格喜欢拒人于千里之外。
•中等体形生物。
•水元素裔的基本速度为 30 尺，同时具有游泳速度 30 尺。
•黑暗视力 60 尺。
•造水术（Sp）：水元素裔每日可使用一次造水术，如同等 5 级德鲁伊施展。
•牧师专注：水元素裔牧师选择信仰的神必须具有水领域，且自己选择的两个领域中必须有一个是水领域。
•对所有水系法术豁免检定时+1 种族加值，这个加值每五级再+1。
•异界生物：水元素裔是本地异界生物。
•天生使用语言：通用语，故乡语言。奖励语言：所有（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。
•天赋职业：战士。
•等级调整值+1：水元素裔比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

泰夫林 Tiefling

由于他们的祖先包括邪恶的异界生物，那些了解这些邪恶异界生物的人会认为所有泰夫林都是邪恶和不可信任的。并非所有泰夫林都是邪恶或不可信任的，但他们中确实有许多成员印证了这个偏见。有些泰夫林身上有着一些生理标志体现着他们的血脉，比如锐利的牙齿，红色瞳孔，小角，硫磺味，分开的脚趾，或是仅仅散发出令人不舒服的灵气。那些继承了泛费伦神系中某名神祇的深渊军队部下血统的泰夫林身上往往带着那个神的邪徽胎记或是其他标志邪恶信仰的记号。

地区：常见于姆霍兰德，因为姆霍兰德的诸神曾在凡人间行走。在乌瑟尔和托雷也可见到，这两地都有着漫长而黑暗的历史。

种族特性：泰夫林具有以下特性：
•+2 敏捷，+2 智力，-2 魅力：泰夫林更加灵活睿智，但因为血统而喜欢捉弄他人。
•中等体形生物。
•泰夫林的基本速度为 30 尺。
•寒冷，火焰，电系抗力 5。
•黑暗术（Sp）：提夫林每日可使用一次黑暗术，如同等与他的人物等级的术士所施展。
•唬骗和躲藏检定+2 种族加值。
•黑暗视力 60 尺。
•异界生物：泰夫林是本地异界生物。•天生使用语言：通用语，故乡语言。奖励语言：所有（不包括秘密语言，如德鲁伊语）。
•天生职业：游荡者。
•等级调整值+1：泰夫林比普通种族强大，因此需要更多经验值升级。参见“强力种族”边栏了解更多信息。

强力种族 *Powerful Races*

被遗忘国度战役设定中的某些种族比 PHB 上所提供的种族更强大。你在选择时用这些人物前需要征得你的 DM 同意。为了维持玩家人物间的平衡，需要对这些种族进行调整以使整个游戏对所有参加者都是公平的。

所有这些种族都有一项种族特性，被称为等级调整值，数字从 1 到 3。

当创建一名该种族人物时，需要将等级调整值加到创建人物的等级上。DM 会决定允许你的人物以多少点 XP 开始游戏。如果一个强力种族的最小经验值需求高于这个值，你就无法选择这个种族。你的人物的起始装备价值由你的有效人物等级决定，而非职业等级。(如果你最终说服 DM 允许你使用该强力种族，你仍然只能以 DM 提供的经验值点数和金钱数开始游戏，而非下表列出的最小值。）

举例来说，PC 团体是大约 3 到 4 级，于是 DM 决定让新的人物以 2000XP 而非 0 的状态加入队伍。因此他可以选择阿斯莫，但却不能选择卓尔精灵。如果 DM 决定让某人扮演卓尔精灵进行游戏，他应当规定这个人物仍然以 2000XP 而非 3000XP 开始游戏。（这个玩家已经从使用强力种族中获益，他不应该再获得其他好处，比如用比其他人更多的经验值开始游戏。）DM 对他的游戏中能出现什么样的人物有最终决定权。第八章：运作诸国度中对 DM 允许 PC 扮演这类人物的做法提出了更多建议。

由于这些强力种族提升等级时不仅仅要计算他们的人物等级，他们的升级也就比一般人物慢。将你的人物的等级调整值加到人物等级上，得到的就是有效人物等级（ECL）。从现在开始，这个人物需要使用他的 ECL 来决定升级的经验值需求。这些人物开始游戏时的最小经验值等于一般人物的等级等于他们的 ECL 时的最小经验值。你仍然使用实际人物等级决定人物其余数据（比如获得专长时间，技能点数，等等）。

举例来说，阿斯莫的等级调整值为+1，因此 1 级阿斯莫圣武士佐帕斯的 ECL 为 2（一个人物等级加上+1 等级调整值）。因为他的 ECL 为 2，佐帕斯开始游戏时拥有 1000XP，刚好是 1 级阿斯莫人物的最小 XP 需求。在计算他的起始装备价值时，他也被算作 2 级人物（因此是 900gp，参见 DMG 表 2-24）。当他到达 3000XP 并再次提升圣武士等级时，他的 ECL 变为 3（两个人物等级加上+1 等级调整值）。他可以在 6000XP 时获得第三个人物等级，10000XP 时获得第四个人物等级，等等。他的人物等级永远比拥有同样经验值的人类人物低一级。

另一个例子是雷纳文拉佐，科曼迪尔的 1 级卓尔精灵术士。卓尔精灵的等级调整值为+2，所以他的 ECL 为 3（一个人物等级加上+2 等级调整值）。因为 ECL 为 3，他开始游戏时拥有 3000XP（以及 2700gp），创建一名 1 级卓尔精灵人物所需要的最小 XP 和 3 级人物的推荐资产价值总值。当达到 6000XP 时他选择了一级游荡者职业，他的 ECL 变为 4（两个人物等级加上+2 等级调整值）。他可以在 10000XP 时获得第三个人物等级，15000XP 时获得第四个人物等级，等等。他的人物等级永远比拥有同样经验值的人类人物低两级。

这个系统允许 DM 向玩家提供一定总量的 XP，而玩家则可以利用这些 XP 设计不同的种族和职业组合，而且不论是用强力还是普通种族，最终人物的强度仍然相当。举例来说，你作为 DM 向每个玩家提供了 10000 点经验值

和 9000gp（见 DMG 表 2-24）来创建新人物。米歇尔创建了一名 3 级卓尔精灵游荡者（ECL5），杜安创建了一名 4 级阿斯莫武僧，乔安创建了一名 5 级人类牧师，而利奇创建了一名 2 级地底侏儒战士（ECL5）。

在使用强力种族创建人物前，你最应该做的事情是先问自己：这种天赋能力的提升能够弥补缓慢升级的缺陷吗？

本质上说，你到达下个等级所需的 XP 不再由“人物等级 x1000”来决定，如今的计算方法是“ECLx1000”。这种调整归纳为表 1-2：ECL 经验值需求。

表 1-2：ECL 经验值需求

XP	ECL -- （普通）	ECL -- 等级 +1（阿斯莫，泰夫林，元素裔）	ECL -- 等级 +2（卓尔精灵，灰矮人）	ECL -- 等级 +3（地底侏儒）
0	1 级			
1,000	2 级	1 级	—	—
3,000	3 级	2 级	1 级	—
6,000	4 级	3 级	2 级	1 级
10,000	5 级	4 级	3 级	2 级
15,000	6 级	5 级	4 级	3 级
21,000	7 级	6 级	5 级	4 级
28,000	8 级	7 级	6 级	5 级
36,000	9 级	8 级	7 级	6 级
45,000	10 级	9 级	8 级	7 级
55,000	ll 级	10 级	9 级	8 级
66,000	12 级	ll 级	10 级	9 级
78,000	13 级	12 级	ll 级	10 级
91,000	14 级	13 级	12 级	ll 级
106,000	15 级	14 级	13 级	12 级
120,000	16 级	15 级	14 级	13 级
136,000	l7 级	16 级	15 级	14 级
153,000	18 级	l7 级	16 级	15 级
171,000	19 级	18 级	l7 级	16 级
190,000	20 级	19 级	18 级	l7 级
210,000	—	20 级	19 级	18 级
231,000	—	—	20 级	19 级
253,000	—	—	—	20 级

职业 *Class*

PHB 第三章：职业所提供的大部分信息都适用于被遗忘国度战役的人物。本节将专注于那些费伦独有的内容，而非重复 PHB。

职业首选地区：在职业描述后是一段适合选择该职业的人物选作故乡的地区或文化的列表。举例来说，纳凡尔是一片游牧骑手的土地。野蛮人，战士，巡林客和游荡者适合这种生活，因此很容易在这里找到。而法师则非如此。因此，野蛮人，战士，巡林客和游荡者的职业描述列表中将纳凡尔作为建议地区列入表中。

如果不愿意的话，你不一定要选择列表中的地区作为故乡。但是，你的人物是否来自一个适合她的职业的地区会直接影响到他的地区专长选择和起始装备。

野蛮人 *Barbarians*

不必受到文明的约束和限制，野蛮人在那些躲在城市围墙后的文明人所畏惧的荒野中感到特别自在。费伦各地复杂的文化特性往往令野蛮人头晕脑涨，但城市中的居民们却可以不费吹灰之力的从人丛中认出野蛮人。

大多数费伦野蛮人是人类或半兽人。他们来自冰原，北地，高荒原，雷瑟曼，以及遍及西土的部落中。矮人野蛮人来自北方的冰封荒野，朱特的密林，以及偏僻山脉中的小村落。精灵野蛮人通常是来自温暖的南方森林的野精灵，比如维尔达斯或是琼德尔森林。唯一为人所知的半身人野蛮人部落位于琼德尔森林深处，他们极少离开绿色森林的保护。

其他种族的野蛮人并不常见，但并非前所未闻。半精灵野蛮人就曾多次出现在北地、西土、以及人类和精灵共同居住的尤尔森林的人类部落中。另一方面，卓尔精灵、月精灵、日精灵、侏儒、以及神魔裔野蛮人也可能作为个案出现。

职业首选地区：野蛮人经常出现的地区包括琼德尔森林（鬼智半身人和野精灵），朱特，游牧平原，月影岛，纳凡尔，耐兰德岛，北地，雷瑟曼，瓦萨，西土。另外，一些盾矮人，野精灵，木精灵和半兽人文化也鼓励野蛮人。

吟游诗人 *Bards*

费伦吟游诗人喜欢传唱他人的英雄事迹，更喜欢创造他们自己的英雄传奇。

在谷地和北地的荒野中，一个被称作竖琴手的半地下结社组织起善良的吟游诗人们肩负起持续了数千年之久的对抗邪恶的战斗。尽管并非所有吟游诗人都是竖琴手，这个组织高尚的行为仍然为吟游诗人这个职业染上了一层他们在其他世界所没有的英雄色彩。并非竖琴手的善良吟游诗人往往以他们的标准要求自己，这种自我实现的做法往往使得普通人在观赏吟游诗人表演时并不仅仅是为了一首动听的歌。

职业首选地区：吟游诗人在很多地方都很常见，包括安姆，查森塔，考米尔，谷地，巨龙海岸，永聚岛，鲁伦，殷皮尔特，月影岛，银月城，泰斯尔，塞斯克，乌瑟尔，翰土，深水城，西土。金矮人，日精灵，轻足半身人，强心半身人中吟游诗人也很常见。

费伦的乐器

有些吟游诗人擅长唱歌，而另一些则精于舞蹈，而还有一些精于乐器，比如曼陀林琴、七弦琴、洋琴，以及当然的，竖琴。不过还有些吟游诗人善于表演一些不那么为人所知的费伦独有乐器。

鸟笛：也被称作“夏姆”，是一种平口小管。这种乐器被莱拉和半羊人视为圣物，在木精灵和野精灵吟游诗人中很流行。

角号：是一种外形类似羊角的弯短号。通过气阀，他可以奏出类似疾风中的号声。日精灵使用它们，半身人喜爱它们，人类则要么喜欢要么讨厌它们。没有气阀的角号叫做“忧郁之号”，它们发出的声音有如雾中回荡的呜咽声。

手鼓：是一种双头鼓，通常是供那些想要展现他们的力量而又不愿伤害他人的武士以高速敲击表演用。

长角：费伦人的长笛。仅仅在文明地区和精灵中常见。

索姆：一种双簧乐器，是双簧管和低音管的鼻祖，在侏儒中流行。

歌号：八孔长笛，任何地方都很流行，只要你掌握诀窍。

弹弹：小手鼓，在半身人和谷地南方的人类间特别流行，矮人不喜欢它，他们更喜欢直接的打击乐。

牧笛：一种简单的芦笛，又被称作哨笛。这种简单乐器很容易学而且非常便宜，因此一些吟游诗人会将它作为礼物送给小孩子。

托科：一组经过打磨雕刻的椭圆钟形乐器组，类似钟琴，多用于地下文化或是在具有广阔共鸣空间的建筑内演奏。

战锣：一面有许多--通常来自于被击败的敌人--的盾牌组成的锣。使用大锤演奏，在极端情况下甚至使用战锤。地精和矮人尤其喜欢制造这种乐器，或是将它从敌人那里夺走。

亚特林：一种六弦琴，自从四五十年前从安姆和卡丽珊流传出来后就流行于整个费伦。

议笙：一种复杂的风琴类乐器，体现着托雷的议员们复杂的头脑，他们的奴隶会在马车上带着这些乐器，以配合他们的主人施展的法术奏乐。

牧师 *Cleric*

费伦的牧师同 PHB 的牧师作用类似，但费伦没有牧师信仰理想、哲学、或是神力之源。托瑞尔的诸神是实实在在的，而近代历史事件使得这些神力存在们必须对虔诚追随他们的信徒付出大量的奖赏。

费伦的所有牧师都必须信仰某个特定的神。（事实上，费伦的大部分人都会选择信仰某个特定神。）一个人如果没有信仰，则不可能获得神圣力量（比如神术）。你不能同时信仰超过一个的神，但如果你的思想发生了变化，则允许改变信仰。你无法兼职一个需要新的信仰神的职业，除非这个新职业允许你将过去的信仰神作为选择。比如说，如果你想兼职为德鲁伊，则你原来信仰的神必须是自然神（因为德鲁伊信仰的神必须是自然神）。你可以通过简单的背弃你的信仰神来解除这个限制（见第五章：诸神中改变信仰一节）。参见本章中地区部分了解更多关于信仰神的信息。

在某些土地上，多神崇拜取代了单神神殿。举例来说，许多小型矮人城市中只有一座供奉着所有矮人神祇的神殿，而雷瑟曼人在同一地点供奉查提、梅丽凯和密斯拉。这些神殿的神职人员仍会各自选择一个信仰神，但并非所有牧师都信仰同一个神。

职业首选地区：不同的神有不同的教区，见表 1-3：不同地区的主要神祇。

神祇　　主要教区

安霍尔　　查森塔
奥瑞尔　　北地
阿祖斯　　卡丽珊,查森塔,哈鲁阿,兰坦,桑比亚
班恩　　安姆,月海地区,托雷
贝莎芭　　耐兰德岛
查提　　阿格拉伦德,安姆,考米尔,谷地,月海地区,雷瑟曼,塔夏拉,塞斯克,翰土
希瑞克　　安姆,月海地区,耐兰德岛
德耐尔　　考米尔,北地,桑比亚,银月城,西土
矮人神系　　任何矮人,卡丽珊,蒸腾湖,北地,莎尔平原,银月城,翰土,深水城
黑暗精灵神系　　卓尔精灵
艾丽斯瑞　　任何精灵,至高森林,银月城,深水城
艾尔达斯　　北地,翰土,威尔贡海岸
精灵神系　　月精灵,日精灵,野精灵,木精灵,阿格拉伦德，永聚岛,至高森林,银月城,深水城
泛费伦神系　　蒸腾湖,乌瑟尔（自由地区）,深水城
侏儒神系　　任何侏儒,银月城,深水城
贡德　　兰坦,姆霍兰德
半身人神系　任何半身人,琼德尔森林,鲁伦,银月城,深水城
盔神　　考米尔,巨龙海岸,泰斯尔,威尔贡海岸,西土
霍尔　　查森塔
伊尔玛特　卡丽珊,达马拉,殷皮尔特,泰斯尔
克兰沃　　西土
科索斯　　托雷
洛山达　　查森塔,考米尔,谷地,桑比亚,深水城,西土
莱拉　　考米尔,威尔贡海岸
罗丝　　卓尔精灵
罗维阿塔　月海地区,桑比亚
卢瑞　　北地,银月城
玛拉　　考米尔,至高森林,北地,塔夏拉,威尔贡海岸
玛斯克　　巨龙海岸,月海地区,姆霍兰德,莎尔平原,塞斯克
梅丽凯　　琼德尔森林,谷地,至高森林,北地,雷瑟曼,银月城
米丽尔　　考米尔,北地,银月城
姆霍兰德神系　　姆霍兰德（包括森帕及莫格姆）,乌瑟尔（被占领区）
密斯拉　　哈鲁阿,姆霍兰德,北地,雷瑟曼,桑比亚,银月城,翰土
诺巴里恩　　巨龙海岸,威尔贡海岸
欧格玛　　谷地,北地,莎尔平原,银月城,西土
兽人神系　　半兽人,兽人,月海地区（仅有托雷）
红骑士　　查森塔,姆霍兰德
萨维拉斯　　塔夏拉
苏伦　　阿格拉伦德,安姆,考米尔,殷皮尔特,北地
莎尔　　安姆,卡丽珊,北地,莎尔平原
莎妮斯　　卡丽珊
山达科　　谷地,北地,塞斯克
莎里亚　　北地
萨莫弗　　卡丽珊,泰斯尔
希尔维纽斯　琼德尔森林,考米尔,谷地,达马拉,至高森林,北地,银月城,威尔贡海岸
淑娜　　安姆,巨龙海岸,桑比亚

塔罗娜	月海地区
塔洛斯	卡丽珊,月海地区,耐兰德岛,北地,威尔贡海岸
坦帕斯	考米尔,谷地,巨龙海岸,月影岛,耐兰德岛,北地,莎尔平原,翰土,威尔贡海岸
泰阿玛特	查森塔
托姆	谷地,泰斯尔,翰土
泰摩拉	考米尔,巨龙海岸,殷皮尔特,桑比亚,翰土
泰尔	卡丽珊,考米尔,谷地,月海地区,桑比亚,泰斯尔,威尔贡海岸
乌博塔	朱特
安博里	巨龙海岸,月海地区,耐兰德岛,翰土
乌斯加	北地
瓦尔科	阿格拉伦德,殷皮尔特
维哈伦	卓尔精灵,至高森林
沃金	安姆,查森塔,考米尔,殷皮尔特,桑比亚,塔夏拉,塞斯克,翰土

德鲁伊 *Druid*

就像牧师，费伦的德鲁伊也是从他们的信仰神那里获得神术的，通常都是自然神或动物神。不过，德鲁伊并没有把自然与推动自然运作的神性力量间的区别看得那么清楚。尽管许多人以为德鲁伊只关心森林，事实上他们同样关心山脉、沙漠、湖泊、甚至是费伦上的沼泽。

费伦的自然神包括查提，艾尔达斯，格沃恩•风暴，卢瑞，玛拉，梅丽凯，诺巴里恩，莎里亚，西尔维纽斯，塔洛斯，乌博塔，乌尔提奥，安博里，安霍尔，艾希思，欧西里斯，瑟贝克，塞特，萨尔德•哈尔，阿克得瑞•费妮亚，安格哈拉德赫，迪普•萨谢拉斯，瑞利法恩•授拉斯，贝尔汶•荒野徘徊者，赛格简•大地呼唤者，克洛拉里。

梅丽凯以她的德鲁伊/巡林客信徒之多而闻名，她对待精神誓约的态度也比其他德鲁伊信奉的神宽松。梅丽凯的德鲁伊可以使用任何巡林客可使用的标准武器和防具（所有简单和军用武器，所有轻型和中型盔甲，所有盾牌）而不会破坏戒律。

职业首选地区：阿格拉伦德，琼德尔森林，朱特，大溪谷，至高森林，月影岛，北地，翰土，威尔贡海岸，西土。月精灵，日精灵，野精灵，木精灵，鬼智半身人，轻足半身人都常常成为德鲁伊。

德鲁伊圈 *Druid Circles*

在荒野自然（尤其是森林）遭到威胁的地方，德鲁伊会挺身而出，他们致力于净化染病的生物，保护他们的后代和食物，减缓或阻止伐木、烧林、修路等。德鲁伊常常在空旷的地方居住聚会，这个风俗造就了被称作他们共同在德鲁伊圈中工作的习惯。

德鲁伊圈甚至可在深水城之类的大城市中见到，他们常在神殿、公园、或是他们发现的有着自然流水或是天然池塘--或者两者都有--的地下室里聚会。有些德鲁伊圈并不召集所有成员在同一地点集会，而是通过魔法手段交流，或是由某一名或几名四处巡游的成员充当传信者。

德鲁伊圈的建立思想在于认为自然有着循环，无论什么物种、等级，能力的生物，都能共同工作。德鲁伊圈内的发言者间并没有正式的等级差异，不过成员内部往往还是会根据年龄、智慧、以及德鲁伊力量来划分一些非正式的座次。对某个德鲁伊圈所持观点不满的人可以退出，但同在一个德鲁伊圈内的成员必须按照集体的决定行动。许多德鲁伊圈内还包括巡林客、森林精灵、甚至还有水仙子和树人，而大部分德鲁伊圈内的德鲁伊数目不超过十二人。

猎人、伐木者，以及其他想要在森林中开垦道路或是扩大居民点的人都会被建议同当地的希尔维纽斯、艾尔达斯、梅丽凯或是其他类似神的牧师商议一下，了解当地是否有德鲁伊圈活动。最好的选择是和德鲁伊圈进行合作，而非无谋的与他们对抗而在冲突中丧命。

月影岛和威尔贡附近的翠绿领地有着大量德鲁伊聚集。在这两地，德鲁伊可以公开活动，他们有着足够的力量影响和管理当地，并在圣林中机会。另一方面，谷地地区的德鲁伊力量则受到了很大破坏，在那里，阴影谷德鲁伊圈和战谷七人会都在近十年内被破坏了，而雅文之圈则早在此之前已经陷落。

我只知道少数几个仍在活动的德鲁伊圈。萨弗雷德观察

者常在斯科姆巴东北部的至高森林内老蘑菇林内集会，他们致力于阻止伐木道路深入森林。至高之舞的德鲁伊们秘密隐居在雷鸣峰上的隐秘山谷中，守护着这片地区，帮助这里的精类生物保护这片舞蹈之地。新建立的剑之环是为了净化绝冬森林并使之恢复活力，他们将躲藏在那里的豺狼人、熊地精和大地精部落赶出森林，并防止密布树木的林地核心再次被侵入。安姆的弗雷奈尔（“拒焰之手”）德鲁伊团正在将那里满是砂石的山脉重新植上树，并驱赶已经开始危害这片地区东部的克利摩尔和帕斯库的沙尘暴。而六星湖（以他们常常聚会的那片平静湖泊命名）如今正在奇迹森林北部行动，那里的怪物和奇怪的被扭曲的野兽正在侵扰伊斯河南部的地区。

这只是许多许多德鲁伊圈中的一小部分。

有的人带着冷笑嘲弄他们是“花痴”。但我要警告这些嘲讽者，如果没有费伦诸多德鲁伊圈的学识和工作，我们现在将不会有用来治病的药草和植物。

----贝德里斯•塔里因塔，老路贤者
求知之门，斯克努贝尔

战士 *Fighter*

战士出现在几乎所有费伦社会中。尽管他们因为能力太过常见而极少得到赞誉，仍然有像兰德•莫姆、布鲁诺•战锤，以及天命之王阿泽恩四世那样优秀的战士，他们的名声远超于他们的剑刃之外。当然，也有许多战士因他们的战技而声名狼藉，比如失落国王冈德加，以及臭名昭著的刺客阿提密斯•恩崔立。

有些国家有着著名的军队或是骑士团。考米尔以其名为紫龙骑士团的军队而闻名。泰斯尔有着好几个骑士团，最容易加入的包括“警觉战士团”（信仰盔神）和“巴拉莫丁的库德尔骑士”（信仰伊尔玛特、托姆和泰尔的三神联盟）。

职业首选地区：费伦各地都训练战士，但阿格拉伦德，安姆，阿诺罗克沙漠，卡丽珊，查森塔，考米尔，谷地，达马拉，巨龙海岸，永聚岛，鲁伦，游牧平原，殷皮尔特，蒸腾湖，兰坦，月海地区，月影岛，姆霍兰德，纳凡尔，耐兰德岛，北地，雷瑟曼，桑比亚，莎尔平原，塔夏拉，泰斯尔，托雷，乌瑟尔，翰土，威尔贡海岸，深水城，西土的战士尤为优秀。另外，灰矮人，金矮人，盾矮人，黑暗精灵，月精灵，地底侏儒，岩侏儒，轻足半身人，强心半身人的文化也鼓励战士文化。

武僧 *Monk*

僧侣院通常出现在开化的人类地区。对于人类，费伦最早的僧侣院兴起于安姆和卡丽珊，其发源是其他世界的僧侣组织和东方大陆卡拉图的武僧僧院。不同于牧师和德鲁伊，武僧并非一定要选择一名信仰神（尽管通常都会有信仰），也不是必须加入“武僧僧院”边栏中的某个僧院内。如果你的武僧人物属于其他某个僧侣院，你应该和你的 DM 共同商议决定这个组织的名称以及它和费伦其他僧侣院的关系。

图片为泰夫林武僧

大多数费伦武僧都可以在提升武僧职业的途中转向提升某些其他职业，然后再回到武僧之路上。这是对 PHB 第

三章关于前武僧职业规则的一个例外。具体参见“武僧僧院”边栏中的说明了解各个僧院的成员有哪些自由兼职。人物可以加入这些职业而不遭受处罚。如果违反这个禁制（提升了非僧院列表内的职业）则无法再提升武僧等级，如同正常规定的前武僧处理规则。有些僧院对这种兼职还有着特殊规定，这些规定也列在了僧院边栏中。如果武僧违反了这些特殊规则，他也无法再继续提升武僧等级。

职业首选地区：武僧常见于安姆，卡丽珊，达马拉，姆霍兰德，蒸腾湖，银月城。强心半身人也常成为武僧。

武僧僧院 *Monastic Orders*

费伦上存在着许多武僧僧院。大部分都是一些成员不超过一打的小圈子，居住在荒野中的独立僧院中。少数僧院包括了数百名成员并能影响整个国家中的事件。有些著名的僧院列在下文中：

残神 Broken Ones（善良）：在费伦的所有主要神祇中，伊尔玛特是与这个跟他同名的武僧组织联系最紧密的神。残神之民可以自由兼职为伊尔玛特的牧师、神力战士、奥术皈依者、神力信徒、大祭司和密行神侍。谷地中并没有这个组织的著名僧院，但伊尔玛特的僧侣们常常在谷地中旅行，并在没能找到投宿地的时候在伊尔玛特的神庙借宿。

暗月 Dark Moon（邪恶）：莎尔一直被一群强大的武僧所敬拜，他们主张在邪恶领主统治的地区、隐秘的山中或幽暗地域中建立莎尔神庙。大部分暗月的武僧都是人类，但偶尔也会有半兽人、阴魂生物或是卓尔精灵加入。暗月的武僧可以自由兼职为术士，但他们的术士与武僧职业等级间的差距不能超过两级。

半身拳 Hin Fist（中立或善良）：鲁伦的半身人将他们的自信投入到寻求天人合一的力量中。有经验的鲁伦半身人武僧有时会在北方建立僧院。在鲁伦，只有半身人才能学习半身拳，但有些鲁伦之外地方的僧院也接纳侏儒或是矮人。半身拳僧院的武僧可以兼职为战士，游荡者或是圣武士（通常是悠达拉的）。

漫长之死 Long Death（邪恶）：漫长之死僧院敬拜现任死神，但他们并不在意究竟是哪个神目前占据着这一神职。他们更希望推动死亡以及这之前的痛苦等等。前任死神米尔寇的牧师们认为这些武僧是他们的神的一个长期计划中的一部分。克兰沃（现任死神）则将他们视为敌人，但至少欣慰于他们并没有倒向不死生物。维莎隆（死灵术和不死生物的神）希望招募他们，但并没有指出原因。漫长之死的武僧可以自由兼职为战士、刺客、以及暗黑卫士。这个组织的势力在托雷很强大，尽管他们并没有获得红袍法师们的认可和支持。

古老秩序 Old Order（中立，有时是善良，极少是邪恶）：古老秩序的武僧们不信仰任何神，但却信仰某个要么便是早已死亡，要么便是从未在托瑞尔的主物质位面存在过的神所支持的哲学。这些武僧们很坚持他们的哲学，但对于那个神的正体是什么并不在意，他们只关心这个信息。古老秩序很少拥有大量的武僧僧院，但他们的分布在费伦却很广。古老秩序的武僧可以自由兼职为游荡者、术士、以及影舞者，但这些职业的职业等级之和不能超过武僧职业的职业等级。

光耀之手 Shining Hind（中立）：光耀之手是安姆最古老的武僧僧院之一，他们混合了对阿祖斯的信仰和以僧侣之道磨练法师知识的做法。安姆对法师的严厉镇压迫使许多光耀之手的成员转入地下活动或是转移到其他地区。光耀之手的武僧可以自由兼职为法师，但他们的法师等级不能超过武僧等级。

太阳之魂 Sun Soul（善良）：这一僧院因信仰被分成了许多团体，有些信仰洛山达，有些信仰苏伦，还有一小部分信仰淑娜。太阳之魂，以及之前提到的古老秩序，都喜欢将僧院建立在遥远的荒野地区。太阳之魂的成员可以任意兼职其他某一个职业，但他的武僧职业等级必须是所有职业中最高的。

黄色玫瑰 Yellow Rose（善良，中立）：也被称作圣索拉尔的信徒，这个由伊尔玛特的信徒组成的独立僧院位于达马拉的地峰山，以对盟友的忠诚和对敌人的毁灭性而闻名。他们对真实和交涉手腕非常尊敬，并在山中的僧院里过着艰苦的生活。这些武僧常常同伊尔玛特的圣武士，尤其是金杯会的圣武士一同旅行。他们可以自由兼职为巡林客或是影舞者。

圣武士 *Paladin*

皮尔格伦•帕拉德森，深水城的公开领主，也许是如今费伦上最著名的圣武士。尽管他早就结束了冒险生活，如今他以公正、怜悯和坚定决心担任着深水城领主一职。许多年轻的圣武士都将他作为榜样。

费伦的所有圣武士都需要选择一个特定信仰的神，这需要在他们接受召唤而成为圣武士的那一刻选择。就像其他土地上的圣武士一样，费伦的圣武士也必须是守序善良的。圣武士所信仰的神必须是守序善良、中立善良、或是守序中立的。举例来说，警惕之眼盔神（守序中立）和大地母神查提（中立善良）都拥有守序善良的圣武士信徒。淑娜，爱与美之神，是这个阵营规则中的一个例外。尽管她的阵营是混乱善良，但她的信徒中仍然包括圣武士。关于费伦各宗教的圣武士的更多信息列在"特殊圣武士团"边栏中。

职业首选地区：圣武士常常来自考米尔，谷地，达马拉，鲁伦，殷皮尔特，姆霍兰德，银月城，泰斯尔，深水城。

盾矮人有时会成为信仰矮人神系的圣武士，强心半身人也可能成为信仰半身人神系的圣武士。

特殊圣武士团 *Special Paladin Orders*

有些信仰允许圣武士在中途选择提升其它某些职业，之后重回到圣武士的道路上，就像某些武僧僧院提供的那样。特殊圣武士团包括：

阿祖斯：至高者的圣武士很罕见，他们并不喜欢一直走在圣武士的道路上，而更希望在最初提升这个职业，而在之后将全部精力放在研究魔法上。阿祖斯的圣武士不能自由兼职。

查提：谷物女神的圣武士很罕见。他们的怜悯之心同勇气一样丰富，并会花许多时间在乡间帮助普通人。他们可以自由兼职为牧师、神力战士，以及神力信徒。

盔神：观察者的圣武士选择防护邪恶或是在他们造成破坏前消灭他们，而非在此之后治疗他们造成的伤害。他们性情强硬，对帮助他人不感兴趣。他们可以自由兼职为战士、牧师、神力战士、奥术皈依者，以及紫龙骑士。

伊尔玛特：残神的圣武士会保护弱小，用他们的医疗力量帮助需要的人。他们并不畏惧同邪恶作战，但他们会选择停下治疗濒死者而非追击邪恶而令这条生命逝去。他们可以自由兼职为牧师、神力战士、神力信徒，以及大祭司。

克兰沃：死亡之主的圣武士投身于猎杀不死生物的工作中。有些终其一生担任圣武士，而另一些圣武士则在后来转为成为巡林客或是牧师。他们不能自由兼职。

洛山达：晨曦之主的圣武士是费伦上最受爱戴的英雄。他们组成了一个被称为紫菀骑士团的松散神圣组织（包括一些皈依洛山达的战士）。在他们自己的教会中，这些圣武士表现的更加保守，比牧师更关注做事的途径，而牧师们相比于守序而言更倾向中立。这些圣武士可以自由兼职为牧师、神力战士、神力信徒、大祭司，以及紫龙骑士。

摩拉丁：铸魂者的圣武士很少，但这些选择这条道路的矮人更表现为整个矮人神系的战士，他们遵守所有矮人神祇鼓励的美德。他们可以自由兼职为牧师、战士、神力战士、矮人防御者，以及符文师。

淑娜：火发女士的圣武士保护美丽的事物。他们会搜索毁灭那些因为犯下严重邪恶罪行而变得丑陋无比的生物。他们极其自信，而且在摧毁不死生物方面尤为令人印象深刻。他们可以自由兼职为神力战士。尽管淑娜是混乱善良阵营，圣武士仍然可以选择她作为信仰神，这是通常信仰阵营规定的一个例外，一般而言，你只能选择阵营与你不超过一步的神作为信仰神。

托姆：真实之神的圣武士保护弱小，打击邪恶，并支持他们的神所服务的荣耀与正义之神泰尔支持的崇高道德准则。他们可以自由兼职其他某一个职业。

泰尔：正义之神的圣武士是在对抗邪恶和非正义的战斗中的一线战士，通常会领导军队或是冒险者团体完成他们的目标。他们可以自由兼职为牧师、战士，以及神力

战士。

悠达拉：保护者和供给者的圣武士很罕见，但在鲁伦等半身人统治的国度中，他们会以他们的剑和盾为他们的公民服务。他们可以自由兼职为武僧。

巡林客 *Ranger*

费伦的广大地区都覆盖着古老的森林，充满着各种奇幻生物。费伦的巡林客和德鲁伊、少数野蛮人，以及希尔维纽斯和梅丽凯的神祇的牧师一样，都是这个“空旷”空间的主人。

跟牧师，德鲁伊，圣武士不同，费伦的巡林客在到达 4 级并获得施展神术能力前无需选择信仰某个神（如果巡林客仍不选择信仰神，则无法获得施展神术能力）。许多巡林客在此之前就选择了信仰，但其他一些则在最初仅仅是投身于巡林客之路而非投身某个神。巡林客和德鲁伊的信仰选择类似，但有些兴趣特殊的巡林客（比如热衷猎杀不死生物）则可能选择信仰不一样的神。

北地的善良巡林客常常发现他们的行动同竖琴手之类团体的目标一致，有些还会加入这个组织。不过，并非费伦的所有巡林客都是善良的，而像科曼迪尔的林区或是至高森林则是个战场--想要保护这片森林和她的居民的善良巡林客同信仰天性便是给他人带来痛苦的神祇的邪恶巡林客彼此战斗。

巡林客可以在选择宿敌时不选择生物而选择某个组织。比如说，善良巡林客可以选择追杀拜龙教的教徒，而邪恶的散塔林会巡林客则可能选择猎杀竖琴师同盟成员。宿敌奖励加值可以作用在属于该组织的任何成员上，无论生物类型。这个加值甚至可以在该巡林客不是邪恶阵营的情况下应用到该巡林客的同类生物上。这个加值获得规则同其他宿敌加值类似，但是士气加值，因此无法与其他士气加值叠加。

职业首选地区：巡林客常见于文明地区的边缘地带，如阿格拉伦德，琼德尔森林，朱特，谷地，达马拉，永聚岛，大溪谷，鲁伦，至高森林，游牧平原，蒸腾湖，纳凡尔，北地，雷瑟曼，莎尔平原，银月城，塔夏拉，瓦萨，威尔贡海岸，西土。月精灵，木精灵，野精灵，地底侏儒，轻足半身人，强心半身人，半兽人都常常成为巡林客。

游荡者 *Rouge*

在费伦，游荡者通常是盗贼的礼貌说法，而这一点很容易在交涉失败后被揭穿。游荡者存在于费伦的各地，但没人会期盼他们这些盗贼的出现。根据自己的技能和爱好，游荡者常常将自己称为寻宝者、古墓挖掘者、私家侦探、间谍、赏金猎人、盗贼捕手、斥候，或是--最常见的--“冒险者”。

尽管并非所有游荡者都是贼，但确实有很多游荡者是的。盗贼公会在费伦很常见。有些，比如安姆的影贼或是西门镇的暗夜面具，都是强大的足以命令国王和君主，而且能残忍的以威胁、恐怖、谋杀来推行他们的命令的组织。大多数公会的寿命都很短暂，在某个地方城市或是繁忙商路上崛起，依靠某个有足够魅力或是实力的个人形成组织。

职业首选地区：游荡者分为两种类型--小偷和强盗。小偷常见于大城市及附近，而强盗（有时也被友善的称作斥候）居住在荒野中。游荡者常见于安姆，阿诺罗克沙漠，卡丽珊，巨龙海岸，永聚岛，鲁伦，殷皮尔特，蒸腾湖，兰坦，月海地区，月影岛，姆霍兰德，纳凡尔，耐兰德岛，桑比亚，莎尔平原，塔夏拉，赛斯克，乌瑟尔，瓦萨，翰土，深水城，西土。灰矮人，金矮人，盾矮人，黑暗精灵，月精灵，日精灵，地底侏儒，岩侏儒，轻足半身人，强心半身人都容易成为游荡者。

术士 *Sorcerer*

术士（和法师）是费伦上最主要的魔法艺术从业者。费伦的普通人对法师进行的艰辛研究和术士施法的神秘来源间的分别所知甚少，但在某些地区，这两种施法方式

存在着激烈的竞争。许多法师视术士为魔法使用的生手和那些本应被放弃的危险力量的仆人。而一些术士则认为法师傲慢而轻浮，故意以复杂仪式和晦涩知识掩盖魔法艺术的真谛。

费伦的某些地区对术士的容忍力比其他地区高。阿格拉伦德，由一位名叫欣布的强大术士女王统治的森林王国，就是这类地区中最好的例子。尽管不同地区对待术士的态度各有不同，术士能力的分布在世界各地和各种族间的分布却几乎是平均的，雷之祝福前的矮人是个例外。

尽管他们的本质更倾向于混乱而非守序，术士仍然敬拜所有类型的神祇。密斯拉、欧格玛、苏伦，以及莎尔是术士间最流行的信仰，因为他们通常与魔法有关。洛山达、山达科、淑娜、坦帕斯和泰摩拉的信仰在冒险术士中也很流行。

一个术士边攀爬边施法

除了 PHB 上提供的魔宠，被遗忘国度战役中一开始还可以选择以下魔宠：

魔宠	特殊能力
长毛蜘蛛*	毒牙，黑暗视力
蜥蜴	主人的攀爬检定获得+2 奖励
章鱼	主人的侦察检定获得+2 奖励

*该生物描述列在《怪物纲要：费伦的怪物》一书中。多毛蜘蛛魔宠会获得 1 点智力，因为它变成了魔法兽（非昆虫），而且会失去对影响心灵效果的免疫。

获得精通魔宠专长的术士可以选择更强的魔宠。

职业首选地区：术士常见于阿格拉伦德，卡丽珊，巨龙海岸，大溪谷，至高森林，蒸腾湖，姆霍兰德，耐兰德岛，莎尔平原，银月城，泰斯尔，西土。金矮人，野精灵，轻足半身人也表现出了一些术士天赋。

法师 *Wizard*

法师，就像其他那些可以仅仅用一瞥将人变成癞蛤蟆的人一样，往往被普通人尊敬或畏惧。费伦上最强大的凡人就是像伊尔明斯特、曼松和萨扎斯•坦那样的强大法师。伴随着他们长达近世纪的生命（或者，以另一种方式，成为永恒的不死者），随着岁月的流逝，这些危险的魔法使用者正变得越来越强大。

大多数法师都是从了解了这门艺术中一些基础的学徒成长为有经验的法师的。这种缓慢的教育方式相当可靠，而学徒进行工作使得这种学习方式的学费较有优势。其他一些未来的法师则是从魔法大学中毕业，这通常见于遥远南方的兰坦和哈鲁阿，而在费伦北部则并不常见。

哈鲁阿以北，最著名的魔法大学位于银月城。深水城、桑比亚、查森塔、威尔贡海岸、殷皮尔特和泰斯尔也有一些较小的魔法大学。托雷的红袍法师们使用的教育方式同样有效，尽管学徒中能活着完成那些痛苦训练的成员往往不到半数。

法师也可以像术士一样选择上文中的新魔宠。

职业首选地区：法师常常出现的地区包括卡丽珊，查森塔，考米尔，达马拉，永聚岛，哈鲁阿，蒸腾湖，姆霍兰德，雷瑟曼，桑比亚，银月城，泰斯尔，托雷，乌瑟尔，深水城，西土。黑暗精灵，月精灵，日精灵，木精灵中法师十分常见，而岩侏儒和地底侏儒也是如此，而且十分适合成为幻术师。

法师符文 Mage Runes

每一位费伦的术士或法师如果想要的话皆可选择一个个人符文或法师徽记以标记其工作。这些通常只是用来标记拥有权或领域，但最好还是假定那些铭刻于出入口或是边界石上的符文含有至少一个等待被激发的法术—通常是藉由持取物品或对其施展法术的方式。激发可能是针对种族、性别、时间和有着符文标记之物品的位置，其它物质或魔法的存在等等。

以此方式附加的法术通常是用来守护，但有些会造成巨大的伤害。爆裂符文、蛇纹法印、火焰陷阱和魔法徽记等是最常见的，谣传更奇特和更致命的法术被设计出来守卫法师符文。

没有任何的法师符文会是相同的。任何用来当作符文的设计，若意外地与任何法师(不论是现在或过去)所使用的相似的话，将不会产生任何作用。费伦上的施法者大多选择一个符文终生使用而不更换。

依循密斯拉女神的意志，至高者会对那些冒用他人符文者降下诅咒。如同那些古老的学徒歌谣所提醒我们的："织构法术时，最好不要欺骗。"

----阴影谷的伊尔明斯特

法师符文和密斯拉的诅咒 Runes and the Curse of Mystra

所有的奥术施法者创造一个个人徽记或符文。这个符文用来标示归属权、作为警告、当作签名。作为魔法女神，密斯拉将会保护那些强大施法者们(超过十级)，避免被怀有恶意者冒用他们的符文于欺瞒的行为上。如果任何人怀着欺骗他人或是冒用拥有者之身分的意图来仿制一个徽记的话，必须通过三次 DC15 的意志检定来避免蜜斯特拉的三重诅咒。

如果冒犯者于第一个检定中失败，其力量属性会遭受 2 点永久性属性吸取。

如果冒犯者于第二个检定中失败，其智力属性会遭受 2 点永久性属性吸取和弱智术的法术效应。

如果冒犯者于第三个检定中失败，其智能属性会承受永久的两点属性抽取和失去所有因高属性值而得到的额外法术位长达一个月的时间。

人物故乡地区 Character Region

被遗忘国度战役中的人物拥有的不仅仅是职业和种族。你的故乡决定了你的部分个性，你的外表，你及你拥有哪些方面的能力。就游戏而言，建议你选择与你的职业相关的地区文化，这可以使得你能学习针对该地区的特殊专长，并允许你携带适合该地区的额外装备开始游戏。每个人物都有机会在创建过程中选择故乡地区。

“地区”是一个广泛术语。在多数地方，它代表了一个特定地点，比如法师们统治着的托雷。他也可以代表某一特定政府形态或是疆域内的地理区域，比如野蛮人出没的纳凡尔。最后，地区也可以是指某种种族文化，比如金矮人或是半兽人。

一个人物只能有一个故乡，所以你不能同时获得安姆和与它毗邻的泰斯尔的地区奖励。但是，非人类人物可以自由决定他的地理故乡或是将种族文化作为他的故乡地区，但他们只有在是该地区或种族文化的推荐职业的情况下，才能选择该地区的地区奖励并获得奖励起始装备。举例来说，金矮人瓦托克可能是来自乌瑟尔的冒烟山脉，但他可以在金矮人和乌瑟尔之间选择一项作为他的故乡，如果他选择的职业正好对应他选择的地区文化，则她还可以选择对应地区的地区奖励。

表 1-4：人物地区列表列出了所有费伦人物可用的地区，并标明了该地区天生使用语言，额外语言，地区专长，以及奖励起始装备。

天生使用语言：来自该地区的人物一开始便能使用该语言，无论智力多高。通用语尽管没有被列在表中，却总

地区	天生使用语言	额外语言	地区专长	装备
阿格拉伦德	阿格拉伦德语	查森塔语,达马拉语,龙语,精灵语,姆霍兰德语,兽人语,木族语	坚定,英雄幸运,攀爬好手	(A) 镶嵌皮甲*和20支箭* (B) 蛛网术及防护箭矢卷轴 (C) 沉默术及灵能武器卷轴
安姆	琼达斯语	艾泽多语,精灵语,巨人语,地精语,路斯坎语,纳夏兰语,莎尔语	四海为家,受教育,讨价还价,街头生活	(A) 盗贼工具*,单手十字弓,10支矢* (B) 长剑*或短剑*二选一 (C) 轻型战马,嚼子和笼头,军用马鞍,镶嵌皮甲马铠
阿诺罗克沙漠	米德安语（或耐色瑞尔语-仅针对阴魂生物）	琼达斯语,达马拉语,龙语,豺狼人语,耐色瑞尔语,兽人语	坚定,幸存者	(A) 弯刀*或匕首*二选一 (B) 强力复合长弓（+1）及20支箭*
卡丽珊	艾泽多语	风族语,琼达斯语,朱特语,龙语,火族语,莎尔语,塔夏拉语	火之血脉,意志之躯,街头生活,行动派	(A) 魔法飞弹魔杖（1级），剩余70发 (B) 镶嵌皮甲*和3瓶治疗轻伤药水（1级）
查森塔	查森塔语	阿格拉伦德语,琼达斯语,龙语,姆霍兰德语,托马希语,乌瑟尔语	奥术学习,艺术家,受教育,街头生活	(A) 短剑*或长矛*二选一 (B) 胸甲* (C) 朦胧术及浮空术卷轴
琼德尔森林	莎尔语	查森塔语,琼达斯语,精灵语,半身人语,豺狼人语,莎尔语,木族语,乌瑟尔语	林地居民,幸存者,攀爬好手	(A) 短弓*,长弓*或半身矛*三选一 (B) 3份青嘶泣毒素 (C) 2份中等体形蜘蛛毒
朱特	朱特语	艾泽多语,龙语,矮人语,地精语,莎尔语,木族语,塔夏拉语	怪物猎手,蛇人血脉,幸存者	(A) 躲藏和潜行药水 (B) 2份大型变种蝎毒 (C) 反曲刀*或半身矛*二选一
考米尔	琼达斯语	精灵语,达马拉语,侏儒语,地精语,半身人语,兽人语,托马希语	坚定,受教育,怪物猎手,鞍上生活	(A) 长剑*或重钉头锤*二选一 (B) 混织铁甲* (C) 炽焰法球和坚韧术卷轴
谷地	琼达斯语	精灵语,达马拉语,巨人语,侏儒语,兽人语,木族语	战斗经验,林地居民,英雄幸运,民兵,强韧灵魂	(A) 强力复合长弓（+2） (B) 强力复合短弓（+1） (C) 长弓*,短矛*或手杖*三选一 (D) 治疗中度伤药水
达马拉	达马拉语	琼达斯语,矮人语,巨人语,地精语,兽人语,乌尔提奥语	顽强,怪物猎手,幸存者	(A) 巨剑*或战斧*二选一 (B) 2张治疗中度伤卷轴 (C) 价值300gp的血松石
巨龙海岸	琼达斯语	阿格拉伦德语,查森塔语,达马拉语,地精语,半身人语,兽人语,托马希语	顽强,讨价还价,行动派	(A) 细剑*或轻型十字弓*二选一 (B) 防护箭矢或朦胧术药水二选一
金矮人	矮人语	巨人语,侏儒语,地精语,莎尔语,土族语,乌瑟尔语	顽强,讨价还价,圆滑口才,雷鸣双子	(A) 蛮力术卷轴和5颗爆雷石 (B) 矮人战斧* (C) 鳞甲*和大铁盾*
灰矮人	矮人语,地底通用语	通用语,龙语,巨人语,地精语,兽人语,土族语	顽强,适应日光,商业背景,抗拒毒素,讨价还价	(A) 链甲衫*和10支矢* (B) 手斧*或战斧*二选一H
盾矮人	矮人语	琼达斯语,龙语,巨人语,地精语,路斯坎语,兽人语	顽强,怪物猎手,幸存者,雷鸣双子	(A) 战锤*或矮人战斧*二选一 (B) 胸甲和治疗轻伤药水
卓尔精灵	精灵语,地底通用语	深渊语,通用语,龙语,卓族手语,地精语,路斯坎语	适应日光,潜行者,幸存者,二刀流	(A) 单手十字弓和20支矢* (B) 短剑*或匕首* (C) 猫之轻灵和蛛网术卷轴
月精灵	精灵语	风族语,琼达斯语,豺狼人语,侏儒语,半身人语,路斯坎语,木族语	受教育,林地居民,意志之躯,强韧灵魂	(A) 长剑*,细剑*或长弓*三选一 (B) 胸甲和20支箭* (C) 树皮术和治疗中度伤卷轴
日精灵	精灵语	风族语,天界语,琼达斯语,侏儒语,半身人语,路斯坎语,木族语	坚定,受教育,意志之躯,强韧灵魂	(A) 长剑*,长矛*或长弓*三选一 (B) 隐形术和浮空术卷轴 (C) 七彩喷射魔杖（20发）
野精灵	精灵语	豺狼人语,路斯坎语,兽人语,木族语,塔夏拉语	林地居民,强韧灵魂,幸存者,攀爬好手	(A) 短矛*或短弓*二选一 (B) 镶嵌皮甲*和20支箭* (C) 皮甲*和躲藏药水
木精灵	精灵语	琼达斯语,龙语,豺狼人语,侏儒语,地精语,木族语	怪物猎手,林地居民,强韧灵魂,攀爬好手	(A) 强力复合短弓（+2） (B) 强力复合长弓（+2） (C) 镶嵌皮甲*和潜行药水

地区	天生使用语言	额外语言	地区专长	装备
永聚岛	精灵语	水族语,风族语,天界语,琼达斯语,路斯坎语,木族语	艺术家,尊重施法者,受教育	(A) 敲击术卷轴和夸尔的羽符（树） (B) 镶嵌皮甲*,5瓶治疗轻伤药水 (C) 长剑*或长弓*二选一
地底侏儒	侏儒语,地底通用语	通用语,龙语,矮人语,精灵语,路斯坎语,土族语	商业背景,强韧灵魂,幸存者	(A) 匕首*或轻型十字镐*或重型十字镐* (B) 链甲衫*和20支矢*
岩侏儒	侏儒语	琼达斯语,龙语,矮人语,地精语,路斯坎语,木族语,土族语	艺术家,坚定,强韧灵魂	(A) 手枪及10发弹丸* ** (B) 镶嵌皮甲*,3只袢足包 (C) 隐形术和次级幻影术卷轴
大溪谷	达马拉语	巨人语,地精语,雷瑟曼语,姆霍兰德语	顽强,林地居民,讨价还价	(A) 长弓*或短弓*二选一 (B) 医疗包,2瓶解毒剂,20支箭*
半精灵	精灵语,故乡地区语	任意（除了秘密语言）	根据地区或根据精灵种族	(A) 根据地区或根据精灵种族
半兽人	兽人语,故乡地区语	达马拉语,巨人语,豺狼人语,地精语,路斯坎语,地底通用语	抗拒毒素,潜行者	(A) 蛮力术和治疗中度伤药水 (B) 带尖刺的混织铁甲 (C) 双头连枷*,巨斧*,或兽人双头斧*三选一
鬼智半身人	半身人语	琼达斯语,精灵语,豺狼人语,莎尔语,木族语	林地居民,潜行者,强韧灵魂,幸存者,攀爬好手	(A) 短弓*,长弓*,或半身矛*三选一 (B) 3份青嘶泣毒素 (C) 2份中等体形蜘蛛毒
轻足半身人	半身人语	查森塔语,琼达斯语,达马拉语,矮人语,精灵语,路斯坎语,地精语	圆滑口才,强韧灵魂,潜行者,幸存者	(A) 轻型十字弓*,投石索*,或短弓*三选一 (B) 夸尔的羽符（鸟） (C) 40支箭*或矢*二选一
强心半身人	半身人语	矮人语,豺狼人语,地精语,哈鲁阿语,莎尔语	坚定,民兵,潜行者,强韧灵魂	(A) 短箭* (B) 黑木盾 (C) 躲藏和潜行药水
哈鲁阿	哈鲁阿语	丹布雷斯语,精灵语,地精语,半身人语,莎尔语,塔夏拉语	奥术学习,尊重施法者,魔法训练	(A) 奥术卷轴（1个2级法术和6个1级法术） (B) 总价值300gp以下的药水
至高森林	琼达斯语	精灵语,豺狼人语,地精语,半身人语,路斯坎语,木族语	林地居民,攀爬好手	(A) 长剑*或长矛* (B) 强力复合长弓（+2） (C) 防护元素药水
游牧平原	图坎语	达马拉语,地精语,姆霍兰德语,雷瑟曼语,绍语	游牧民,鞍上生活,幸存者	(A) 复合短弓* (B) 轻型战马,嚼子和笼头,军用马鞍,镶嵌皮甲马铠
人类	故乡地区语	任意（除了秘密语言）	根据地区	(A) 根据地区
殷皮尔特	达马拉语	阿格拉伦德语,查森塔语,琼达斯语,矮人语,巨人语,地精语,姆霍兰德语,托马希语	坚定,商业背景,民兵,讨价还价	(A) 盗贼工具*和镶嵌皮甲* (B) 魅力药水 (C) 巨剑或双手巨剑*
蒸腾湖	莎尔语	艾泽多语,琼达斯语,矮人语,地精语,塔夏拉语	怪物猎手,商业背景	(A) 弯刀*,弯刃大刀*,或大砍刀*三选一 (B) 黑暗视觉或隐形术药水二选一
兰坦	兰坦语	艾泽多语,琼达斯语,矮人语,侏儒语,火族语,路斯坎语,莎尔语	奥术学习,受教育,商业背景	(A) 手枪及10发弹丸* ** (B) 重十字弓*
鲁伦	半身人语,莎尔语	矮人语,豺狼人语,地精语,哈鲁阿语,莎尔语,乌瑟尔语	坚定,民兵,圆滑口才	(A) 短剑* (B) 黑木盾 (C) 躲藏和潜行药水
月海地区	达马拉语	琼达斯语,查森塔语,龙语,巨人语,地精语,米德安语,兽人语	怪物猎手,讨价还价,街头生活,行动派	(A) 短剑*或双头剑* (B) 轻十字弓* (C) 单手十字弓和2份绿血油毒素
月影岛	路斯坎语	水族语,琼达斯语,精灵语,巨人语,兽人语,木族语	顽强,强韧灵魂,幸存者	(A) 镶嵌皮甲*和10支箭* (B) 长弓* (C) 手斧*,战斧*或巨斧*三选一
姆霍兰德	姆霍兰德语	阿格拉伦德语,查森塔语,龙语,都帕语,地精语,图坎语,乌瑟尔语	奥术学习,受教育	(A) 镰刀*,巨镰刀*,或弯刃大刀*三选一 (B) 2个2级神术卷轴 (C) 次级复员术药水
纳凡尔	达马拉语	地精语,兽人语,雷瑟曼语,图坎语,乌尔提奥语	顽强,鞍上生活,幸存者	(A) 轻型战马,嚼子和笼头,军用马鞍,镶嵌皮甲马铠 [B) 轻型长枪*,长矛*,或反曲刀*三选一
耐兰德岛	琼达斯语	艾泽多语,地精语,路斯坎语,兰坦语,兽人语,莎尔语	战斗经验,顽强,行动派	(A) 弯刀*或匕首*二选一 (B) 手枪及10发弹丸* ** (C) 3瓶治疗轻伤药水和150gp

地区	天生使用语言	额外语言	地区专长	装备
北地	琼达斯语,路斯坎语	矮人语,精灵语,巨人语,地精语,米德安语,兽人语	怪物猎手,鞍上生活,幸存者	(A) 镶嵌皮甲*和躲藏药水 (B) 战斧*,重型硬头锤*,或长剑*三选一
兽人	兽人语	达马拉语,巨人语,豺狼人语,地精语,路斯坎语,地底通用语	适应日光,抗拒毒素	(A) 蛮力术和治疗中度伤药水 (B) 带尖刺的混织铁甲 (C) 双头连枷*,巨斧*,或兽人双头斧*三选一
雷瑟曼	雷瑟曼语	阿格拉伦德语,达马拉语,地精语,姆霍兰德语,图坎语	顽强,初级雷瑟曼女巫,幸存者	(A) 跳跃药水,治疗轻伤药水,洞察药水(各两瓶) (B) 光亮术魔杖或侦测魔法魔杖 (C) 刺链*,双节棍*,或破魔锥*三选一
桑比亚	琼达斯语	查森塔语,达马拉语,侏儒语,半身人语,姆霍兰德语,莎尔语,托马希语	战斗经验,受教育,商业背景,讨价还价,二刀流	(A) 300gp
莎尔平原	莎尔语	艾泽多语,丹布雷斯语,都帕语,矮人语,豺狼人语,哈鲁阿语,姆霍兰德语,塔夏拉语,乌瑟尔语	游牧民,讨价还价,幸存者	(A) 镶嵌皮甲*和洞察药水 (B) 轻型战马,嚼子和笼头,军用马鞍,镶嵌皮甲马铠
银月城	琼达斯语,路斯坎语	矮人语,精灵语,巨人语,路斯坎语,米德安语,兽人语,木族语	战斗经验,受教育,圆滑口才,幸存者	(A) 长剑*,细剑*或长弓* (B) 链甲衫* (C) 镶嵌皮甲*和2级法术卷轴
塔夏拉	塔夏拉语	艾泽多语,朱特语,龙语,路斯坎语,兽人语,莎尔语,木族语	怪物猎手,商业背景,蛇人血脉	(A) 单手十字弓和2份绿血油毒素 (B) 轻型十字弓* (C) 皮甲*和黑木盾
泰斯尔	琼达斯语	精灵语,地精语,路斯坎语,兰坦语,莎尔语,木族语	战斗经验,怪物猎手,英雄幸运,商业背景	(A) 治疗中度伤药水 (B) 防护箭矢和朦胧术卷轴 (C) 援助术和次级复原术卷轴
托雷	姆霍兰德语	查森塔语,达马拉语,炼狱语,雷瑟曼语,图坎语,乌瑟尔语	坚定,意志之躯,魔法纹身	(A) 2个2级法术卷轴 (B) 1个2级法术卷轴和6个1级法术卷轴 (C) 长剑*
塞斯克	达马拉语	阿格拉伦德语,琼达斯语,巨人语,豺狼人语,姆霍兰德语,雷瑟曼语,图坎语,托马希语,绍语	商业背景,讨价还价,圆滑口才	(A) 镶嵌皮甲*和盗贼工具* (B) 镶嵌皮甲*和医疗包* (C) 镶嵌皮甲*和一件乐器*
乌瑟尔	乌瑟尔语	查森塔语,龙语,姆霍兰德语,兽人语,莎尔语	奥术学习,街头生活,行动派	(A) 胸甲* (B) 鳞甲*和20支箭 (C) 侦测思想和误导术卷轴
瓦萨	达马拉语	深渊语,巨人语,地精语,兽人语,乌尔提奥语	战斗经验,顽强,怪物猎手,游牧民(只有骑乘),幸存者	(A) 刺链* (B) 重型硬头锤*或轻型硬头锤* (C) 阴影面具药水
翰土	达马拉语	阿格拉伦德语,琼达斯语,矮人语,巨人语,地精语,姆霍兰德语,兽人语,雷瑟曼语,图坎语,托马希语,绍语	英雄幸运,商业背景,行动派	(A) 三瓶治疗轻伤药水和20支箭* (B) 带尖刺的混织铁甲
威尔贡海岸	琼达斯语,莎尔语@,托马希语@	查森塔语,达马拉语,龙语,精灵语,地精语,莎尔语,托马希语	讨价还价,蛇人血脉(只有哈伦达斯),幸存者,行动派	(A) 细剑*或匕首* (B) 镶嵌皮甲*和20支矢*
深水城	琼达斯语	矮人语,精灵语,巨人语,地精语,路斯坎语,兽人语	艺术家,四海为家,受教育,圆滑口才,行动派,二刀流	(A) 长剑*,细剑*或短剑*三选一 (B) 任意两个2级法术卷轴 (C) 500gp
西土	琼达斯语	精灵语,巨人语,地精语,路斯坎语,米德安语,兽人语	顽强,鞍上生活,幸存者	(A) 巨剑*或双手巨剑*二选一 (B) 胸甲 (C) 次级复原术药水

Silver Marches
Silverymoon
The North
The North
The High Forest
Waterdeep
Anauroch
The Ride
Vaasa
Moonsea
Damara
Narfell
Rashemen
Hordelands
The Great Dale
Impiltur
The Vast
Dalelands
Thesk
Thay
Cormyr
Sembia
Western Heartlands
The Moonshaes
Aglarond
Dragon Coast
Vilhon Reach
Chessenta
Mulhorand
Amn
Hlondeth
Chondalwood
Unther
Nelanther Isles
Tethyr
Lake of Steam
Lantan
Calimshan
Great Rift
The Shaar
Luiren
Chult
Tashalar
Halruaa
Regional Feat Regions
No Associated Region

是包含在天生使用语言中，除非天生使用语言中包括地底通用语。

额外语言：拥有较高智力值（11 或更高）的人物每一点正智力调整值可以多选择一门语言，这需要从这个语言列表中选出（替代了 PHB 上的）。另外，以下语言可作为任何人物的额外语言，无论他们的种族或故乡地区：深渊语（牧师），水族语（水元素裔），风族语（风元素裔），天界语（牧师），通用语，龙语（法师），矮人语，精灵语，侏儒语，地精语，巨人语，豺狼人语，半身人语，火族语（火元素裔），炼狱语（牧师），兽人语，木族语（德鲁伊），土族语（土元素裔），以及地底通用语。德鲁伊还可获得德鲁伊语。

另外，人物还可以通过将技能点加至“使用语言”技能上来学习新的语言，这些语言不受该列表限制。

地区专长：如果你选择了适合你的职业的故乡地区，你就可以选择适应该地区的专长。该专长反映了来自这一地区的人们所能获得或习得的天赋。

如果你没有选择适应故乡的职业，你无法选择这些地区专长开始游戏。你创建人物时可选择的专长总数仍然受人物职业和种族的限制。

你可以在之后的冒险过程中选择地区专长。除了少数例外，任何适合你的种族及职业的地区专长都可以在 1 级之后可选择专长的时候选择。

你甚至可以选择一个新地区的地区专长，无论你是不是该地区的推荐职业。第 1 级以后，只要获得 2 级针对某个地区的地区知识，你在选择专长时就能选择该地区的一个地区专长（如果该地区不是你的故乡地区）。

装备：最后，该表列出了你的人物起始时可选择的装备，不过该地区必须是你的人物职业的推荐地区。这些装备会附加到你的起始装备包或是你自由购买的装备中。如果某个地区提供了多项起始装备，你只能选择其中的一项。

如果你想要更多现金，也可以按列出价格的 50%将这些奖励装备卖掉。（有些特别富有的地区会在选项中包括金币，你肯定不会想把它们也卖掉。）

- 精制品防具、武器、或物品。
  @ 莎尔语仅针对塞斯帕克，而托马希语仅针对托马希。
  **文艺复兴武器参见 DMG 世界创建一节。

费伦大陆上的专长

几乎所有来自神秘大陆哈鲁阿的战士和游荡者都懂得一点魔法。在桑比亚、深水城和卓尔精灵的黑暗城市中，决斗家们向他人传授优雅而致命的二刀流格斗技巧。出生于谷地的巡林客和德鲁伊以他们的天赋好运和面对危险时的坚定闻名。看起来所有探索那些致命废墟和危险荒野的冒险者都从他们成长的地方获得了一些特殊训练或是常见诀窍。

本章中提供的专长完全支持 PHB 中提供的专长，并遵守该书中关于专长获得数目和获得时间的所有规则。另外，这里的某些新专长还有一项额外条件：适当人物地区，如上文所述。

有些地区专长带有[一般，战士]描述。这意味着战士可以在选择职业奖励专长时选择该专长。不过，这个角色仍然需要满足该专长的地区要求（见上文人物地区部分关于地区专长的描述）。

表 1-5：专长

一般专长	要求
奥术准备	能像吟游诗人或术士那样施展奥术
奥术学习	满足地区要求
艺术家	满足地区要求
战斗经验	满足地区要求
火之血脉	满足地区要求
顽强	满足地区要求
四海为家	满足地区要求
尊重施法者	满足地区要求
适应日光	满足地区要求
坚定	满足地区要求
受教育	满足地区要求
初级雷瑟曼女巫	女性、魅力 11+、施法者等级 1+，社会接纳
怪物猎手	满足地区要求

林地居民	满足地区要求
强力法术专注	法术专注
强力法术穿透	法术穿透
游牧民	满足地区要求
精通反制法术	-----
精通魔宠	能够召唤新魔宠，一致阵营
法术自发	法术瞬发、法术默发、法术定发
英雄幸运	满足地区要求
魔法工匠	任意物品制造专长
魔法训练	智力 10+，满足地区要求
商业背景	满足地区要求
民兵	满足地区要求
意志之躯	满足地区要求
抗拒毒素	满足地区要求
鞍上生活	满足地区要求
影魔网魔法	感知 13+或信仰神（莎尔）
法术娴熟	法术熟捻
讨价还价	满足地区要求
圆滑口才	满足地区要求
蛇人血脉	满足地区要求
施法天才	------
潜行者	满足地区要求
街头生活	满足地区要求
强韧灵魂	满足地区要求
幸存者	满足地区要求
魔法纹身	专精某个魔法学派，满足地区要求
行动派	满足地区要求
雷鸣双子	满足地区要求
攀爬好手	满足地区要求
二刀流	双武器格斗，满足地区要求

物品制造专长	要求
制造传送门	制造奇物
制作符文	智力 13+，相应手艺技能，神术施法者等级 3+

超魔专长	要求
法术延迟	任意其他超魔专长
阴暗魔法	影魔网魔法
恶性魔法	影魔网魔法
法术持效	法术延时
稳固魔法	影魔网魔法
法术双发	任意其他超魔专长

奥术准备（Arcane Preparation）[一般]
你可以像法师那样提前准备一个奥术。
先决条件：你必须能像诗人或者术士那样施展奥术。
效果：每天，你都可以像法师那样准备一个或多个法术。如果你是一个术士或者诗人，这代表你可以事先准备一个超魔法术，而不是花费整轮去施展他。

奥术学习（Arcane Schooling）[一般]
在你的家乡，所有具有此项能力的人都被作为施法者训练。许多人知道如何成为诗人，术士或者法师。
地区：查森塔，哈鲁阿，兰坦，姆霍兰德，乌瑟尔.
效果：选择一个施展奥术的职业。这个职业将作为你的另一个天赋职业被计算。举例来说，一个兼职战士/游荡者可以增加法师的等级而免除经验处罚。
特殊：你只能在 1 级的时候选择这个专长。

艺术家（Artist）[一般]
你来自一个艺术，哲学和音乐相当发达的文明社会。
地区：查森塔，永聚岛，深水城，岩侏儒
效果：你在所有表演检定和一项与艺术有关的手艺（比如书法，绘画，雕刻或者编织，由你选择）检定上获得+2 加值。

战斗经验（Blooded）[一般]
你知道为你生命而战的意义，并且了解机智和快速的反映在赤倮的刀刃和致命的法术吟唱前的价值。敌人很难发现你的怠慢。
地区：谷地，耐兰德岛，桑比亚，银月城，泰斯尔，瓦萨.
效果：你在先攻权检定和所有侦查检定上得到+2 加值。

火之血脉（Bloodline of Fire）[一般]
你从火巨灵祖先处遗传到统治卡丽珊两千年的法则。这些火焰精灵的血液大量的流动在你的血管内。
地区：卡丽珊.
效果：你在对抗火焰效果的豁免检定上得到+4 加值。同时在施放任何带有火成分的术士法术时得到+2 的豁免 DC 加值。该加值和法术专注专长带来的效果可以累积。
特殊：你只能在 1 级的时候选择这个专长。

顽强（Bullheaded）[一般]
你性格中的顽强和果断非常有名。你非常的顽固，在你决定的事情上很难被动摇。
区域：达马拉，巨龙海岸，大溪谷，月影岛，纳凡尔，

耐兰德岛，雷瑟曼，瓦萨，西土，金矮人，灰矮人，盾矮人

效果：你在意志检定上得到+1 加值，并在胁迫检定上得到+2 加值。

四海为家（Cosmopolitan）[一般]

你对城市中无数大街小巷的探索使你学到了许多原先你无法明了的事物。

地区：安姆，深水城.

效果：选择另外一个你没有的技能作为职业技能。你在这个技能的检定中得到+2 的加值，这个技能将永久被视为你的职业技能。

特殊：你可以选择这个专长多次。它带来的效果不能叠加。每次你选择它的时候，它将应用到一个新技能上。

尊重施法者（Courteous Magocracy）[一般]

你成长在一个强大法师执政的地方。那里强大的施法者随处可见，谨慎的礼仪是标准。而且每个人都对魔法物品都相当的有辨别力。

地区：永聚岛，哈鲁阿.

效果：你在所有交涉和辨识法术检定上得到+2 加值。

制造传送门（Create Portal）[物品制造]

你学会了上古的手艺去制作一个传送门，一个永久魔法装置，它能瞬间把知道它秘密的人从一个地方传送到另一个地方。传送门在费茹是一个谜。

先决条件：制作奇物

效果：你可以制作任何一种你事先见过的传送门。制作传送门需要花费其基本价值 1000GP/天的时间。你必须支付其基本价值 1/25 的经验值，并花费其基本价值一半的材料费用。见第 2 章：魔法了解创造传送门的介绍。一些传送门必须支付额外特殊材料花费或者经验值。

适应日光（Daylight Adaptation）[一般]

长期离开你那阴影覆盖的家乡，你学会了如何忍耐地表世界的阳光。

区域：卓尔精灵，灰矮人，兽人

效果：如果你是那些在强光下要遭受环境处罚的生物(比如卓尔精灵或者灰矮人)，你将不再遭受那些处罚，无论那光亮是自然或者魔法造成的。

法术延迟（Delay Spell）[超魔专长]

你可以选择施展魔法后让其效果延迟一小会。

先决条件：任何一个其他的超魔专长。

效果：一个延迟的法术会在你施展完成后 1-5 轮间发动。你在施展该法术时决定延迟的时间，这一决定不能改变。这个法术将在你指定的回合被激活。只有区域，个人或者接触法术能够附加这个专长。

你必须在施展这个法术时安排好这个法术的细节，包括攻击掷骰，指定目标或者决定影响范围。任何效果将在法术被触发时决定，包括豁免检定等。如果法术施展到触发间条件有所改变——例如，你指定的目标离开了法术的最大射程或者范围==法术将失效。一个延迟的法术可以在延迟期间被正常的驱散，并能在作用区域或者目标身上正常的被侦测出来，例如侦测魔法。一个延迟魔法需要占用比其真实等级高 3 级的法术位。

坚定（Discipline）[一般]

你的民族因他们的诚实果敢以及思想明确而被赞颂。你很难被魔法或打击所动摇。

地区：阿格拉伦德，阿诺罗克沙漠，考米尔，殷皮尔特，托雷，强心半身人，日精灵，岩侏儒

效果：你在意志豁免检定上获得+1 加值，在专注检定上获得+2 加值。

受教育（Education）[一般]

许多地方把笔放在高于刀剑的地位。在你年轻的时候，你在正规的学校得到有益的教育。

区域：安姆，查森塔，考米尔，永聚岛，兰坦，姆霍兰德，桑比亚，银月城，深水城，月精灵，日精灵

效果：所有的知识技能作为你的职业技能。你在所有技能中选择两项，它们将得到+1 的检定加值。

特殊：你只能在 1 级的时候选择这项专长。

初级雷瑟曼女巫（Ethran）[一般]

你作为一个初级女巫成员开始深入探索雷瑟曼巫女的秘密，你也被称作“试练者”。

先决条件：女性，魅力 11 以上，施法等级 1 以上，社会许可。

区域：雷瑟曼

效果：你是一个受人尊敬的雷瑟曼巫女的成员。你在理解动物和方向感检定上得到+2 的加值。当和别的雷瑟曼人交流时，你在所有基于魅力的技能检定上得到+2 加值。学习这个专长需要你的 DM 许可并保持好自己在雷瑟曼巫女中的位置，如果你失去她们的认可，你将失去这个专长带来的所有用途。

怪物猎手（Foe Hunter）[一般，战士]
在被邪恶的非人类威胁的地方，许多战士学习对付这些生物的方法。你在民兵团或者军队服役专心于保护你的家园免受这些凶猛袭击者的困扰。
区域：朱特，考米尔，达马拉，蒸腾湖，北地，月海地区，塔夏拉，泰斯尔，瓦萨，盾矮人，木精灵
效果：你的家乡指示你训练对抗的敌对者种类。当于这种怪物交战时，你在近战攻击中的伤害掷骰得到+1 的能力加值，并在远程攻击中提升射程 30 尺，而且你将被视为正在使用被精通重击专长指定的武器。这个用途不和精通重击专长叠加。
特殊：在考米尔，达马拉，泰斯尔，瓦萨，或者是盾矮人的情况下，你传统的敌对者是地精类—地精、大地精、熊地精。在朱特和塔夏拉，这个专长应用在蜥蜴人和蛇人身上。木精灵被训练对抗豺狼人。在蒸腾湖，北地，和月海地区，这个专长应用在兽人和半兽人身上。

林地居民（Forester）[一般]
费茹的大森林在北地横跨数百英里。你对森林的秘密和道路有着渊博的知识。
地区：琼德尔森林，谷地，大溪谷，至高森林，鬼智半身人，月精灵，野精灵，木精灵
效果：你在所有医疗检定上得到+2 加值并在野外求生检定上得到+2 加值。

强力法术专注（Greater Spell Focus）[一般]
选择一个你已经应用了法术专注专长的法术学派。你那一学派的法术将比平常更为有效。
先决条件：法术专注
效果：你所选择专注的那个学派的所有法术+4 豁免 DC。这已经包括了(不叠加)法术专注专长给予的加值。

强力法术穿透（Greater Spell Penetration）[一般]
你的法术特别有效力，击穿法术抗力远比平常来的容易。
先决条件：法术穿透
效果：你在对抗一个生物的法术抗力时进行的施法者等级检定上得到+4 加值。这已经包括(不叠加)法术穿透带来的加值。

游牧民（Horse Nomad）[Fighter，一般]
你成长在一个依靠骑马射箭为生的文明中。
地区：游牧平原，莎尔平原，瓦萨（只有骑乘).
效果：你得到军用武器娴熟(复合短弓)并在所有骑乘检定上获得+2 加值。

精通反制法术（Improved Counterspell）[一般]
你明白了魔法间细微差距的程度，这使你能用极为有效的方法反制对手的法术。
效果：当反制魔法时，你可以不使用原本所需的精确法术，而改为使用一个同一学派的法术，这个法术必须高于对手的法术一级或者多级。

精通魔宠（Improved Familiar）[一般]
只要你能获得一个新使徒，你可以从一个非标准选单中选择一个新使徒。
先决条件：可以获得一个新魔宠，适当阵营。
效果：当选择一个魔宠，下列生物是你可以用到的。你可以选择一个阵营偏依一步的范围的魔宠(秩序到混乱，善良到邪恶)。进阶魔宠和他的主人拥有魔法心灵连接，就像普通魔宠一样。这个魔宠使用他在怪物手册或者第 9 章：怪物中给出的同类的基本属性，除了这些以外：
生命值：主人上限的一半或者使徒的正常上限，取较高者。
攻击加值：使用主人的基本攻击加值或者魔宠的，取较高者。使用魔宠的敏捷或力量修正决定魔宠的近战攻击加值，取较高者。伤害等于它的同类生物的正常值。
特殊攻击：魔宠拥有它的所有同类生物所具有的特殊攻

击能力。

特性：魔宠拥有它的所有种类所具有的特性。

豁免加值：魔宠使用主人的基本豁免加值，如果他的比魔宠的更好的话。

技能：使用同类生物的正常技能值。

魔宠特殊能力：使用 PHB 第 51 页表 3-19：魔宠的能力，确定增加能力的方法与普通的魔宠相同。

表 1-6：进阶魔宠

魔宠类型	奥术施法者等级需求
旁观者，眼球*[中立邪恶]	5
猫，异化兽** [中立]	5
小魔鬼[守序邪恶]	7
伪龙[中立善良]	7
夸塞魔[混乱邪恶]	7
暗夜猎手蝙蝠*[中立邪恶]	5
弗米工蚁[守序邪恶]	7
电蜥蜴[中立]	5
蚊蝠[中立]	5

*该生物的数据参见《怪物图鉴附录：费伦的怪物》。

**该生物的数据参见第九章：怪物

法术自发（Innate Spell）[一般]

你对一个法术彻底熟练，现在你可以像类法术能力般使用它。

先决条件：法术瞬发、法术默发、法术定发

效果：选择一个你能使用的法术，你现在可以像类法术能力一般随意使用它，每轮一次，而不需要事先准备它。一个高于该法术 8 级的法术位将永久的使用掉(高于 9 级的法术位规则见《传奇等级手册》)。如果这个自发法术有 XP 成分，你要在每次使用这个类法术能力时支付。如果这个自发法术需要器材，你不需要使用器材来使用类法术能力。如果这个自发法术有居然指定价值的特殊材料，你在使用这个类法术能力时需要那些材料。

制作符文（Inscribe Rune）[物品制造]

你可以制作一个魔法符咒来储存魔法知道被触发。

先决条件：智力 13 以上，相应的手艺技能，神术施法等级 3 以上。

效果：你可以施展任何符咒中准备的神术。施法者必须抄入事先准备好的法术并提供特殊的材料或者法术所需的器材。如果施展这个法术需要支付 XP，施法者必须在制作时支付。同样的，特殊的材料必须在制作时支付，但是器材不用。见第 2 章：魔法中符文魔法部分。

阴暗魔法（Insidious Magic）[超魔专长]

你可以让魔网使用者很难侦测出你使用的影魔网魔法。所有的生物使用的法术或类法术能力都来自魔网，除非他们拥有使用影魔网魔法的专长。

先决条件：影魔网魔法。

效果：当一个魔法使用者使用一个预言系法术，类法术能力，或魔法物品(比如侦测魔法)去侦测你某一个法术的光环，那个魔网使用者必须做一次等级检定(DC11 + 你的施法等级)以成功侦测你的法术。同样，一个魔网使用者试图使用一个预言系法术例如侦测隐形以揭露一个你的法术效果也必须做一次等级等级检定。那个魔网使用者只能在每次使用预言法术时做一次检定，无论有多少你的法术效果在该区域内运作。

这个效果并不涉及你使用塑能系或变化系的法术。

从现在开始，你侦测魔网魔法的能力被削弱了。每次要使用预言系探测魔网法术你必须做一次等级检测(DC9+那个施法者的等级)。这个处罚不涉及附魔系，幻术系，或死灵系的效能。(你能正常的侦测他们。)

英雄幸运（Luck of Heroes）[一般]

你的家乡以出产英雄而出名。

地区：阿格拉伦德，谷地，泰斯尔，翰土.

效果：你在所有豁免检定上得到+1 幸运加值。

魔法工匠（Magical Artisan）[一般]

你相当熟练的制作一种魔法物品。

先决条件：任何物品制作专长。

效果：每一次你选择这个专长，选择一项你会的物品制作专长。当你花费 XP 和原料用这个专长制作物品，该物品计算价值按基本价值的 75%计算。

特殊：你可以多次选择这个专长。每次你选择这个专长，他将应用到一个新的物品制作专长上。

魔法训练（Magical Training）[一般]

你来自哈鲁阿，一个半传奇的地方，那里把基础魔法教给每一个足够聪明去学习它的人。所有的手工艺人和体力劳动者，也都知道一个或两个去减轻她的工作负担。

先决条件：智力 10 以上

地区：哈鲁阿.

效果：你可以使用 0 级奥术舞光术，晕眩术和法师之手每日各一次。当你穿盔甲时有奥术失败率。当决定这些

法术的效果时，你被视为一名与你的奥术施法者等级相同等级的法师(最小为 1)。
特殊：你只能在 1 级时选择这个专长。

商业背景（Mercantile Background）[一般]
强大的贸易组织和手工艺行会在费茹的土地上控制着财富和商业。你来自一个了解贸易细节并清楚各种交易品和日用品价值的家庭。
区域：殷皮尔特，蒸腾湖，兰坦，桑比亚，塔夏拉，泰斯尔，塞斯克，翰土，地底侏儒，灰矮人
效果：你在所有估价检定上得到+2 加值并在你选择手艺或专业技能检定上得到+2 加值。

民兵（Militia）[一般]
你在地方民兵团服役过，并练习适合在沙场上使用的兵器。
地区：谷地，殷皮尔特，鲁伦，强心半身人
效果：你得到军用武器擅长(长弓)和军用武器擅长(长矛)。在鲁伦，这个专长的效果是军用武器擅长(短弓)和军用武器擅长(短剑)而非长弓和长矛。

意志之躯（Mind Over Body）[一般]
许多地方的奥术施法者都学会使用强大的精神力量来战胜脆弱的肉体。
地区：卡丽珊，托雷，月精灵，日精灵
效果：在 1 级时，你能使用智力修正来代替体质修正来决定奖励的生命值点数（在其他等级，你仍然使用体质修正值）。每当你学会一个超魔专长时你都将得到 1 点生命值的奖励。
特殊：你只能在 1 级的时候学习这个专长。

恶性魔法（Pernicious Magic）[超魔专长]
你可以让魔网使用者很难反制你使用的影魔网魔法。所有的生物使用的法术或类法术能力都来自魔网，除非他们拥有使用影魔网魔法的专长。
先决条件：影魔网魔法。
效果：你的法术抵抗试图反制它的魔网使用者。当一个魔网使用者试图反制你的法术时必须做一次等级检定(DC11 + 你的施法等级)来确保成功反制。这个功效并不涉及你施展的塑能系和变化系的法术，也不涉及对手用驱散魔法法术来反制。
现在开始，你反制魔网魔法的能力被削弱了。当你试图反制一个魔网使用者的法术时，你必须做一次等级检定(DC9 + 对手的施法等级)。这个处罚不涉及附魔系，幻术系，或者死灵系。(你能正常的反制它们。)你可以正常的使用驱散魔法法术法术来反制对手的法术。

法术持效（Persistent spell）[超魔专长]
你使一个你的法术持续一整天。
先决条件：法术延时
效果：一个持效法术可以持续 24 小时。这个持效法术必须以个人为目标或有固定的射程(比如说，巧言术或者侦测魔法)。持续时间为瞬间、射程为接触、或是效果为能量散发的法术不受这个专长影响。你在使用侦测魔法或侦测思想之类法术并仅用来获取普通讯息时不需要专注，但你依然需要专注以获取额外的讯息。对一个法术开始专注是一个标准动作，这不会引起借机攻击。一个持效法术需要使用高于这个法术真实等级 4 级的法术位。

抗拒毒素（Resist Poison）[常规]
随着岁月流逝，你的人民谨慎的通过在自己身上逐渐加大毒素剂量来尝试着适应毒素，免疫它们的效果。有些人因此虚弱，但大部分人的抗毒素能力增强了。
地区：灰矮人，半兽人，兽人
效果：你在对抗毒素的坚韧豁免检定中获得+4 加值。
特殊：你只能在 1 级时选择该专长。

鞍上生活（Saddleback）[一般，战士]
你的民族看待骑乘如同看待步行。
地区：考米尔，游牧平原，纳凡尔，北地，西土
效果：你在所有骑乘检定上得到+3 加值。

影魔网魔法（Shadow Weave Magic）[一般]
你发现了影魔网中黑暗且危险的秘密。
先决条件：知觉 13 以上或者信仰神祇莎尔
效果：从现在开始，你的魔法来源以影魔网代替魔网。你同样可以使用影魔网的力量激活魔法物品而不招致伤害。
在附魔系，幻术系，死灵系，以及具有黑暗特性描述的法术上获得+1 豁免 DC 加值。你在对抗这些学派法术的法术抗力的施法者等级检定中获得+1 加值。
影魔网减弱了在唤起能量或事物时的效果。你在施展塑能系以及变化系的法术时(除非这个法术具有黑暗特性的描述)有效的施法等级将减小 1 级。(第 1 级的影魔网使用者无法使用这些学派的法术。)减小的施法者等级影响法术的射程，持续时间，伤害力和其他依靠等级的变量，包括对抗你的驱散魔法法术。
你不能使用带有光明属性描述的法术，无论你的等级是

多少。这些法术自动失败。你的使用带来光明属性的魔法物品的能力也将别限制—你将不能激活物品所带的光明力量。

从现在开始，所有你制作的物品都将是影魔网物品(见第 2 章：魔法)。

特殊：了解影魔网需要付出代价。当你获得这个专长时，你的感知属性将立刻下降 2 点。如果这次的损失或是未来的感知损失让你的感知小于 13，你依然拥有这个专长。（这是一般获取专长条件中的一个例外。）

复原法术（包括复原术和真实复原术）不能恢复这次损失的感知。不过，你可以安排一次和莎尔的交易，这位女神把握并支配着影魔网，可以恢复你失去的感知。你必须从莎尔的牧师处得到一个赎罪术。莎尔牧师在施展赎罪术前会要求你完成一项危险的任务，而且之后你必须改变你的信仰为莎尔。(最常见的任务是去消灭一个等级高于你的苏伦信徒。)如果你后来再次改变了信仰，你将立刻再次失去恢复的感知值。如果你在此之后再次把莎尔作为你侍奉的神祇，那感知将不会恢复。

法术娴熟（Signature Spell）[常规]

你是如此熟悉一个被掌握的法术，因此你可以把其他准备的法术转化为这个法术。

先决条件：法术熟捻（spell mastery）

效果：每次你选择这个特技，选择一个你已经通过法术熟捻专长掌握的法术。你可以把已经准备的相同或者更高级别的其他奥术转化为那个选定的法术，就好象善良阵营的牧师可以通过自发施法将准备的法术转化为治疗法术。

特殊：你能够多次获得这个专长。每次你选择这个专长，选择一个新的熟捻法术。

讨价还价（Silver Palm）[常规]

你们的文化以讨价和交易的艺术为基础。

地区：安姆，巨龙海岸，大溪谷，殷皮尔特，月海地区，桑比亚，莎尔平原，塞斯克，威尔贡海岸，金矮人，灰矮人

效果：你在所有估价和唬骗检定上得到+2 的加值。

圆滑口才（Smooth Talk）[常规]

你那里的人习惯于跟陌生人和外国人打交道而不会兵戎相见。

地区：鲁伦，银月城，塞斯克，深水城，金矮人，轻足半身人

效果：你在所有交涉和察言观色技能检定上获得+2 的加值。

蛇人血脉（Snake Blood）[常规]

蛇人的污染在你的肌理中蔓延。没有外在的迹象泄露你的血统，但是你比完全的人类多点--或者少点--什么。

地区：朱特，塔夏拉，威尔贡海岸（仅在哈伦达斯）

效果：你在对抗毒药时的坚忍豁免检定获得+2 的加值并且获得对所有反射豁免检定+1 的加值。

特殊：你只能在 1 级时选择这个专长。

施法天才（Spellcasting Prodigy）[常规]

你有异常的魔法天赋。

效果：决定奖励法术位和施放的法术的豁免 DC 时，认为你的主要施法属性值（对于术士和吟游诗人是魅力，对于神术施法者是感知，对于法师是智力）比实际值高 2。如果你有多个施法职业，奖励只能附加在其中一个职业上。

特殊：人物只能在 1 级的时候选择这个专长。如果你选择这个专长不止一次（例如，如果你是人类或者其他在第一级时具有不止一个专长的物种），每次将它附加在不同的施法职业上。你甚至可以在没有任何施法职业的情况下选择这个特技。

潜行者（Stealthy）[常规]

你的同胞以他们的悄无声息而著称。

地区：卓尔精灵，半兽人，鬼智半身人，轻足半身人，强心半身人

效果：你在所有躲藏和潜行的技能检定上获得+2 的加值。

街头生活（Street Smart）[常规]

你已经学会如何获得信息，提问，以及和黑社会打交道而不引起他们的怀疑。

地区：安姆，卡丽珊，查森塔，月海地区，乌瑟尔.

效果：你在所有唬骗和搜集信息技能检定上获得+2 的加值。

强韧灵魂（Strong Soul）[常规]

你的人的灵魂非常难跟身体分开。

地区：谷地，月影岛，地底侏儒，鬼智半身人，轻足半身人，月精灵，岩侏儒，强心半身人，日精灵，野精灵，木精灵

效果：你在所有坚忍和意志豁免检定上获得+1 加值，在对抗能量吸取和死亡效果时还可额外再获得+1 加值。

幸存者（Survivor）[常规]
你的同胞在其他认为不适合生存的区域兴旺，并且在发现荒野的秘密和幸免后讲述你的故事方面非常优秀。
地区：阿诺罗克沙漠，琼德尔森林，朱特，达马拉，游牧平原，月影岛，纳凡尔，北地，莎尔平原，雷瑟曼，银月城，瓦萨，威尔贡海岸，西土，地底侏儒，卓尔 精灵，轻足半身人，鬼智半身人，盾矮人，野精灵
效果：你获得+1 的坚忍豁免加值，并在所有的野外求生技能检定上获得+2 的加值。

魔法纹身（Tattoo Focus）[特殊]
你拥有一个托雷红袍法师的强大魔法纹身。
先决条件：专精某个学派。
地区：托雷。
效果：你的专攻学派法术获得豁免 DC+1 的加值。你在使用该学派法术击破法术抗力时，施法者等级检定获得+1 加值。
特殊：只有具有这个专长的人物可以参加红袍法师的集团。只有帮助过能绘制纹身的红袍法师的角色才能选择该专长。

稳固魔法（Tenacious Magic）[超魔专长]
你可以让魔网使用者很难驱散你使用的影魔网魔法。所有的生物使用的法术或类法术能力都来自魔网，除非他们拥有使用影魔网魔法的专长。
先决条件：影魔网魔法。
效果：你的法术抵抗试图驱散它的魔网使用者。当一个魔网使用者试图驱散你的法术时(包括用驱散魔法法术反制你的法术)，DC 将是 15 + 你的施法等级。这个功效并不涉及你施展的塑能系和改变系的法术。
现在开始，你驱散魔网魔法的能力被削弱了。当你试图驱散一个魔网使用者的法术时(用驱散魔法法术反制你对手的法术)，检定是 DC13 + 对手的施法等级)。这个处罚不涉及附魔系，幻术系，或者死灵系，你可以正常的驱散它们。

行动派（Thug）[一般]
你的民族了解如何在竞赛中领先别人。当别人还在争论时，你行动了。
地区：卡丽珊，巨龙海岸，月海地区，耐兰德岛，乌瑟尔，翰土，威尔贡海岸，深水城.
效果：你在先攻权上得到+2 加值，并得到+2 胁迫检定加值。

雷鸣双子（Thunder Twin）[一般]
你是在雷鸣之年(1306 DR)摩拉丁的雷声祝福后出生的那一代矮人中的双生子之一。
地区：金矮人，盾矮人
效果：你在所有基于魅力的检定上得到+2 加值。你有一个孪生兄弟或姐妹。如果你的孪生兄弟或姐妹活着并和你在同一个位面中，你可以察觉他的方位。你需要通过一次 DC15 的方向感检定(或者当你没有该技能则做感知检定)。如果检定失败你不能得到任何信息。你可以在每一轮以一个标准动作重试。
特殊：你只能在 1 级时选择该专长。

攀爬好手（Treetopper）[一般]
你的同胞在林地和高处感到舒适和自在，敢从令一般人在恐惧中瘫痪的高度上落下。
地区：阿格拉伦德，琼德尔森林，至高森林，鬼智半身人，野精灵，木精灵
效果：你在所有攀爬检定上得到+2 加值。你攀爬时不失去敏捷 AC 加值，而在你攀爬时对你进行攻击的敌人也不会获得+2 命中加值。

法术双发（Twin Spell）[超魔专长]
你能在施放法术的时候同时施放另一个一模一样的法术。
先决条件：任何其他的超魔专长。
效果：施展用这个专长改变过的魔法会让法术效果在目标身上作用两次，就像是你同时对一个区域或目标施展了两次一样的法术。任何该法术中的变数(例如目标，作用区域等等)都同时应用于这两个法术上。目标遭受两个法术产生的全部效果，并要针对两个法术各做一次豁免检定。
在一些例子中，对目标两次法术效果都豁免会产生多余的效果，例如两次的魅惑人类，尽管目标的朋友需要做两次成功的驱散检定才能让目标从魅惑状态中被释放出来。像别的超魔专长一样，双发法术并不影响法术可以被反制的弱点。（举例说，用普通法术反制双发法术并不是仅仅反制了该法术的一半）
一个双发法术占用一个比它真实等级高 4 级的法术位。

二刀流（Twin Sword Style）[一般，战士]
你找到了一种防御对手的方法。
先决条件：双武器格斗
地区：桑比亚，深水城，卓尔精灵
效果：当使用两把剑战斗时（匕首、长剑、细剑、弯刀、

或短剑，任意组合），你能在你的行动中指定一个近战对手，在遭到他的攻击时得到+2 的 AC 加值。这个 AC 加值和盔甲以及盾牌提供的 AC 加值可以累积。你可以在任何行动的时候指定一个新的近战对手。在某些条件下当你失去敏捷对 AC 提供的加值时，你也将失去这个专长带来的加值。
这个专长只能应用在你擅长使用的武器上。

人物描述

除了 PHB 中的指南，你在创建一名被遗忘国度人物时必须考虑其他一些方面。

信仰

费伦的诸神同这个充满魔法的世界和其中的凡人有着密切的联系。几乎所有费伦人物都有信仰神。费伦的每个人都知道，如果一个没有信仰的人死去，将不会有神护持他前往死亡之地中他应有的终点，他将永远在无信之墙上遭受痛苦，或是在魔鬼的地狱或恶魔的深渊中消失无踪。

选择一个信仰神并不意味着你的人物仅仅敬拜这个神、向他做祈祷、并对教会做捐献。费伦是一个多神世界，不是单神世界。在某些时候，人们会向其他神甚至所有神祈祷，即使其中有他们根本不会选择为信仰神的。举例来说，守序善良的水手绝不会选择邪恶海洋女神安博里作为自己的信仰，但你很难找到一个不在出海前到安博里神殿中祈祷，或是在风暴来临前向她许诺献上供奉的海员。同样，一名盗贼之神玛斯克的邪恶信徒也许会在干一票大买卖前到幸运女神泰摩拉的神殿中进行捐献，尽管泰摩拉是一位善良女神。

为何选择信仰神？

选择信仰神代表了你与这个世界的关系，尤其是在你懂得如何侍奉你的神的时候。一名选择盔神作为信仰的人物会更容易在必要的时候从盔神教会得到援助--及时医疗，避难所，以及类似援助。一名信仰泰摩拉的吟游诗人也更容易说服一群信仰泰摩拉的强盗让自己和平通过，而非大战一场。

对冒险者而言更重要的是，一个没有信仰的人物死去后无法通过一般手段复活，除非使用祈愿术或奇迹术。当这个人物死去后，他会被视为无信者，因此他的灵魂会被变成围绕在死神克兰沃的国度外的无信之墙的一部分。凡人手段无法改变这一命运，所以除非这个人物的同伴能直接同其他某位神祇取得直接联系并请求其干涉（或是使用祈愿术或奇迹术，这视为获得某位神祇的干涉），这个角色才能复活。（参见第五章：诸神中宇宙论部分了解详细说明。）

选择信仰神

拥有信仰意味着你与你的信仰神间某些人格上的类似。由于这种关系，选择一名对立阵营的信仰神是前所未闻的。举例来说，一名混乱善良的游荡者绝不可能选择班恩，一名守序邪恶的暴君和恐怖神，作为自己的信仰。

如果你是一名神术施法者，则在选择信仰神时你必须遵守 PHB 第三章：人物中关于选择信仰时的“一步”规定。你的阵营与你选择信仰的神的阵营间相差不能超过“一步”。比如说，一名混乱中立的巡林客可以选择玛拉（一位混乱邪恶神祇）作为信仰，但却不能选择梅丽凯（一位中立善良神祇）作为信仰神。

同一时间你只能拥有一个信仰。你可以改变你的信仰，但这不是一个可以迅速轻易做出的决定。如果你是牧师、德鲁伊、圣武士、或是施法型巡林客（或者其他神术施法者），这一过程已经列在第五章：诸神中改变信仰神一节里。如果你是其他职业，改变信仰神则只需要做出决定，甚至不必与你信信仰的神的教会产生任何关系（尽管一般情况下都会前往新信仰神的教会接受祝福，这也象征着对该神的皈依）。一个常常改变信仰的角色容易被认为是信仰薄弱，可能在死后被打上无信者的烙印。

人类一般根据他们生活或成长的地区从泛费伦神系或姆霍兰德神系中选择信仰神。非人类种族往往从他们自己的神系中选择信仰神（卓尔精灵从卓尔精灵神系中，精灵从精灵神系中，等等）。非人类种族也可以从他们生活或成长的地区的人类神系中选择信仰神。最常见的例子是北地半身人，他们通常信仰泰摩拉，以及侏儒，他们常信仰贡德。半兽人从兽人神系或他们生活或成长的地区的人类神系中选择信仰神。半精灵从精灵神系、卓

尔精灵神系（由他们双亲中非人类的一方决定）或他们生活或成长的地区的人类神系中选择信仰神。在多数情况下，人们会从他们自己种族的神系中选择信仰神，但背离这个习惯的成员也相当常见，因此他们最多仅仅被视为性格古怪而非精神异常。

重要数据

大部分被遗忘国度人物采用 PHB 表 6-6 随机身高体重中的一般身高和体重值。不过，费伦的精灵更加高大健壮，因此除了卓尔精灵外，其他精灵采用人类的身高和半精灵的体重，并在最终体重中减去 10 磅。半精灵使用人类的身高和半精灵的体重。卓尔精灵使用精灵的身高和体重。较为瘦小的灰矮人使用矮人的身高和体重，但在最终体重中减去 30 磅。阿斯莫和泰夫林直接使用标准人类身高体重，而元素裔则以此为基础，但风元素裔较轻，土元素裔更重，火元素裔更高，水元素裔更矮。

进阶职业

费伦是许多秘密组织和古老团体，成百上千的独特冒险者和神圣战士，以及千万个机遇的家园。一名法师可能最初仅仅从一名普通法师开始他的事业，但当他获得实力和经验后，他面前将摆着许多选择。他究竟是会追随大法师的道路，还是沉溺于红袍法师们的神秘研究？他是会开始研究影魔网的黑暗艺术，冒着生命和心智的危险追求力量，还是会为了巩固他与他信仰的神之间的联系而成为他选择的教会的奥术皈依者？

任何职业的人物都会面对类似选择。许多费伦的最强大最成功的冒险者最终都卷入了这种光与暗的冲突，接受了这些独一无二的职业的责任和力量。

奥术皈依者 *Arcane Devotee*

在每个庞大的宗教中总是会有些对宗教信仰极为狂热的奥术施法者。当一个法师不顾他人的劝告把自己投入某个信仰，使自己成为其教会中“虔诚”一词的代表，并且完全服从他的神所下的指示时，他便可以成为奥术皈依者。

奥术皈依者通常受到教会中的其他信众尊敬，因为他们可以使用奥术来弥补牧师神术的不足之处。他们在教会有需要时可以提供强大的火力，而且可以和牧师一起制造那些同时需要奥术皈依者与神术的魔法物品。当教会陷入战争时，他们的任务就是使用占卜预测敌方未来的动向以及摧毁敌方的军队及施法者，并且召唤大量的怪物炮灰来为教会而战。

大部分的奥术皈依者都是法师或术士，不过，有些爱好音乐的神会比较偏好拥有吟游诗人等级的奥术皈依者。据可靠消息指出，有些邪恶的神接纳了一些专精于可怕残忍的死灵术的刺客为他的奥术皈依者。

生命骰：D 4

职业要求

要成为一名奥术皈依者（Dev），人物必须满足以下条件。

施法能力：能够施放 4 级奥术。

技能：宗教知识 8 级，辨识法术 8 级。
专长：法术增远。
信仰：奥术皈依者必须选择一位神作为他的信仰神，而且该神必须是他奥术皈依者职业所皈依的神。

职业技能

奥术皈依者的职业技能（及相关属性）如下：炼金术(Int)，专注(Con)，手艺(Int)，知识（每一子项个别计算）(Int)，专业(Wis)，探知(Int)，辨识法术(Int)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数： 2 ＋智力调整值

职业特性

以下均为奥术皈依者职业的职业特性。

擅长武器及防具：奥术皈依者不擅长任何武器或防具。

每日施法次数：奥术皈依者专注于奥术施法训练。因此当角色的奥术皈依者职业等级提升时，角色会获得新的施法次数,就如同他之前的奥术施法者等级被提升了一样。但角色原本职业的其他特性并不会因此而得到提升（例如奖励超魔或物品制造专长、吟游诗人或刺客能力，等等）。这意味着角色可以将奥术皈依者职业等级加到奥术施法职业上，然后计算该职业的每日法术和施法者等级。

如果角色在成为本进阶职业前有多个奥术施法职业等级的话，角色每次提升奥术皈依者职业等级时必须要决定把获得的施法等级加到哪一个职业上，然后据此决定该职业的每日法术。

法术增远：从第 1 级开始，奥术皈依者可以任意在他施展的法术里附加法术增远专长，他无须事先使用较高级的法术格来准备（指法师），或是在施法时耗费较高级的施法次数与增加施法时间（指术士或诗人）。他每天可以使用这能力的次数是 1 ＋魅力调整值（最少每天一次）。

神之庇护：在第 2 级时，奥术皈依者在他对抗神术与异界生物的类法术能力和超自然能力时，所有豁免值检定都得到＋ 1 奖励。这个能力在第 4 级时改为＋ 2 。

阵营专注：在第 2 级时，奥术皈依者可以选择一个与他信仰的神相同的阵营，当他施展与此阵营相关的法术时，其施法者等级＋ 1 。如果他所信仰的神是完全中立阵营（比如知识之神欧格玛），那他可以挑一个自己的阵营加以强化。如果他所信仰的神与他自己都是完全中立阵营，那他可以自由的在善良，邪恶，守序，混乱 4 者中挑选。

奖励专长：第 3 级时，奥术皈依者可以在以下列出的专长中选一个当作奖励专长：专攻法术，强力专攻法术，法术穿透，强力法术穿透，精通反制法术，魔法工匠，或影魔网法术（限于莎尔的信徒）。

圣光幕：第 5 级时，奥术皈依者可以用神力组成的明亮光幕将自己包围起来并阻挡敌人的法术，他每天能用这个能力一次。光幕的色彩反映了该奥术皈依者信仰的神的阵营：稳定的蓝色为守序，微亮的白色为善良，波动的黑色为邪恶，闪烁的黄色为混乱。这道光幕能提供 1 2 ＋该角色施法者等级的法术抗力，其效果和法术抗力术是一样的。奥术皈依者可以用一个即时动作启动或消除这道光幕，这道光幕最多可以维持 5 ＋魅力调整值个回合。

表 1 - 7 ：奥术皈依者

等级	基本攻击加值	坚韧 / 反射 / 意志	特殊	每日法术
1	＋0	＋0 / ＋0 / ＋2	法术增远	现有奥术施法等级＋ 1
2	＋1	＋0 / ＋0 / ＋3	神之庇护＋ 1 阵营专注	现有奥术施法等级＋ 1
3	＋1	＋1 / ＋1 / ＋3	奖励专长	现有奥术施法等级＋ 1
4	＋2	＋1 / ＋1 / ＋4	神之庇护＋ 2	现有奥术施法等级＋ 1
5	＋2	＋1 / ＋1 / ＋4	圣光幕	现有奥术施法等级＋ 1

大法师 *Archmage*

最伟大的艺术就是魔法--通常被简称为奥艺。这其中最优秀的从事者通常就是施展着其他施法者根本无法想象的法术的大法师。大法师们获得了奇妙的力量和以非凡手段调整法术力量的能力，但这必须牺牲他的一些记忆能

力以控制这些奥术秘密。

生命骰：d4

职业要求

要成为大法师（Acm），角色必须满足以下条件：

施法能力：能够施放7级奥术，至少掌握不少于五个学派的五级以上的法术。

技能：神秘知识15级，辨识法术15级。

专长：技能专攻（辨识法术）、专注法术（至少两个学派）。

职业技能

大法师的职业技能（及相关属性）如下：炼金术(Int)，专注(Con)，知识（每一子项个别计算）(Int)，专业(Wis)，占卜(Int)，搜索(Int)，法术辩识(Int)。见PHB第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数：2＋智力调整值

职业特性

以下均为大法师职业的职业特性。

擅长武器及防具：大法师不擅长任何武器或防具。

每日施法次数：当角色的大法师职业等级提升时，角色会获得新的施法次数,就如同他之前的奥术施法者等级被提升了一样。但角色原本职业的其他特性并不会因此而得到提升（例如奖励超魔或物品制造专长、吟游诗人或刺客能力，等等）。这意味着角色可以将大法师职业等级加到奥术施法职业上，然后计算该职业的每日法术和施法者等级。

如果角色在成为本进阶职业前有多个奥术施法职业等级的话，角色每次提升大法师职业等级时必须要决定把获得的施法等级加到哪一个职业上，然后据此决定该职业的每日法术。

高等奥术：大法师掌握了一般普通法师或巫师所不知道的秘密的知识。他能通过永久消除一个法术记忆位来产生特殊的能力。举例来说，一个Lv15的法师能施放两个七级奥术（这里及以下均不考虑智力修正），而一个Lv13法师／Lv2大法师为了得到特殊的能力而失去了一个七级施法位，他每天只能施放一个七级奥术。

大法师也能通过永久失去比要求更高的施法位来取得更强的特殊能力，只要他愿意。

奥火（SU）：大法师可以将准备好的奥术的能量转换为奥火，这种不经加工的原始法术能量看上去象一支魔法能量矢。奥火是一种远程接触攻击（射程为400＋40尺／每个大法师等级），造成的伤害值是：1d6／每个大法师等级＋1d6／被转换的奥术等级。例如，一个5级大法师将其准备好的一个7级法术转换为奥火，那么命中的伤害就是12d6。掌握奥火的代价是永久失去一个九级施法位。

奥术之手：大法师能在30英尺内使用接触法术进行接触攻击（接触命中判定仍按正常接触攻击判定进行）。多次选择这个此特殊能力，效果可以累积（选择二次就是60英尺内可以接触攻击）。掌握奥术之手的代价是永久失去一个七级施法位。

魔法反制：当大法师成功地进行了法术反制后，该法术

将立即作用到施法者身上，就象被法术反转成功反射了一样。如果施放的法术是无法被法术反转影响的（例如范围作用法术），那么这个法术的效果只能被正常压制，而无法将其反射回去。掌握魔法反制的代价是永久失去一个七级施法位。

元素掌控：大法师可以把奥术由一种元素转变为另一种，比如说，她可以令火球术造成声波伤害，而不是原来的火系伤害。

大法师进行元素转化的范围只有五种，即火、电、寒、酸与声波。被转化的奥术的施法时间不受影响。施法者必须在开始施法前指定这个奥术的元素种类。掌握元素掌控的代价是永久失去一个八级施法位。

外形掌控：大法师可以让法术的作用区域变形成以下几种：爆发，锥状，柱状，弥漫，扩散。大法师还可以使用此特殊能力，在法术的作用空间中创建出一个不受此法术影响的安全区。这个安全区的最小体积是 5 英尺边长的立方体。例如，法师可施放一个火球术攻击敌人，却在火球的爆散范围内留出一个空洞使同样处在火球作用范围内的同伴不会受伤。而且，外形掌控的能力可以将法术作用最小空间从 1 0 英尺降至 5 英尺。掌握外形掌控的代价是永久失去一个六级施法位。

法力强效＋1：这个特殊能力使大法师施放的奥术的豁免检定 DC＋1，并且使大法师使用奥术穿透目标法术抗力的施法者等级检定＋1。此特殊能力只能选择一次，并且可以和其他效果（例如法力强效＋2、法力强效＋3）进行叠加，也能和其他专长进行叠加。这个特殊能力来自于红袍法师会的研究成果，掌握法力强效＋1 的代价是永久失去一个五级施法位。

法力强效＋2：这个特殊能力和法力强效＋1 是一样的，除了提升了对抗大法师施放的奥术的豁免检定 DC＋2，并且使大法师使用奥术穿透目标法术抗力的检定修正＋2。此特殊能力只能选择一次，并且可以和其他效果（例如法力强效＋1、法力强效＋3）进行叠加，也能和其他专长进行叠加。掌握法力强效＋2 的代价是永久失去一个七级施法位。

法力强效＋3：这个特殊能力和法力强效＋1 是一样的，除了提升了对抗大法师施放的奥术的豁免检定 DC＋3，并且使大法师使用奥术穿透目标法术抗力的检定修正＋3。此特殊能力只能选择一次，并且可以和其他效果（例如法力强效＋1、法力强效＋2）进行叠加，也能和其他专长进行叠加。掌握法力强效＋3 的代价是永久失去一个九级施法位。

类法术能力：大法师可以在他的一个空着的法术位上永恒地存储某一特定法术，并将它变成类法术能力。这个类法术能力每天可使用 2 次。在施放这个类法术能力时，大法师无需任何材料，但若是这个法术中包含有贵重材料成分，每施放一次，大法师将失去 1 0 ×材料价格（GP）的经验值。掌握类法术能力的代价是永久失去一个五级施法位。

类法术能力通常占用同级的法术位，但大法师也可以选择其他法术位以存储一些被超魔专长强化过的奥术。例如，大法师可以用一个 3 级法术位永恒存储一个闪电束，或者用一个 6 级法术位存储一个极效的闪电箭作为类法术能力。

大法师也可以选择用高等级法术位存储低等级法术，从而增加类法术能力的使用次数。用高 3 级的法术位存储的类法术能力每天可使用 4 次；高 6 级的法术位存储的类法术能力每天可使用 6 次。例如，赫扎克（Wiz 1 5 / Acm 2）非常喜欢使用火球术，因此他使用了一个 9 级的法术位永久存储火球术并转成类法术能力，从而每天可使用类法术：火球术 6 次。他同时还失去了一个 5 级法术位。

当多次选择这个特殊能力时，角色可以继续再次转化一个法术（可以是已经选择过的，也可以是未选择过的奥术）。

表 1 - 8：大法师

职业等级	基本命中加值	坚韧 / 反射 / 意志	奖励	施法次数
1 st	＋0	＋0 / ＋0 / ＋2	选择一个高等奥术能力	现有奥术施法等级＋1
2 nd	＋1	＋0 / ＋0 / ＋3	选择一个高等奥术能力	现有奥术施法等级＋1
3 rd	＋1	＋1 / ＋1 / ＋3	选择一个高等奥术能力	现有奥术施法等级＋1

4 th	＋2	＋1 / ＋1 / ＋4	选择一个高等奥术能力	现有奥术施法等级＋1
5 th	＋2	＋1 / ＋1 / ＋4	选择一个高等奥术能力	现有奥术施法等级＋1

神力斗士（*Divine Champion*）

神力斗士是为神祇献身的强大战士，他们护卫圣地、打击教会的敌人、追捕神秘生物及异教徒。对于那些由于阵营关系因而无法拥有圣武士信徒的神祇来说，神力斗士恰恰替补了此一空缺，成为教会的中坚战力。

大部分的神力斗士的出身都有战斗相关或是军事背景。虽然野蛮人、战士、武僧、圣武士、以及游侠都是常见的神力斗士，不过也有一些喜好战斗的牧师与德鲁伊会成为神力斗士。除非真的极为虔诚且对战斗技巧极有兴趣，否则一般来说吟游诗人、盗贼、术士、法师都不会成为神力斗士。

生命骰：d１０

职业要求

要成为神力斗士（Chm），角色必须满足以下条件：
基本攻击加值：＋７。
技能：宗教知识 3 级。
专长：武器专攻（针对信奉神祇的喜好武器）。
信仰：神力斗士必须选择一位神作为他的信仰神，而且该神必须是他神力斗士职业所服务的神。

深水城的 Lady Jeryth Phaulkon，梅丽凯的神力斗士

职业技能

神力斗士的职业技能（及相关属性）如下：攀爬(Str)，手艺(Int)，驯养动物(Cha)，跳跃(Str)，宗教知识(Int)，骑乘(Dex)，侦查(Wis)，游泳(Str)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数：２＋智力调整值

职业特性

以下均为神力斗士职业的职业特性。

擅长武器及防具：神力斗士擅长所有简单以及军用武器，也擅长使用所有种类的盔甲以及盾牌。

圣疗（Sp）：第 1 级起，身为信仰的守卫者，神力斗士可以施展圣疗以医疗自己或是其他相同信仰生物的伤势。此能力与一般圣武士的圣疗能力十分类似，不过神力斗士的圣疗可医疗每神力斗士等级乘以其魅力调整值的伤害。如果该神力斗士拥有圣武士等级，他可以将此两种职业的能力合并一次施展。

奖励战士专长：第 2 级与第 4 级时，神力斗士可以任意选取玩家手册上所列或是其他任何有注明[战士]专用的专长（除了武器专精）。他仍需先达成该专长的先决条件才能选取。

神之庇护：第 2 级起，在神力斗士对抗神术与异界生物的类法术能力和超自然能力时，所有豁免值检定都得到＋1 奖励。此一奖励在第 4 级时变为＋２。

打击异端（Su）：第 3 级起，每天 1 次，神力斗士可以尝试使用一般的近战攻击打击与他信仰不同的生物。他可以把魅力调整值（如果有）加到该次攻击的命中掷骰，

并造成等同于其神力斗士职业等级的额外伤害。如果神力斗士使用此能力误击与他同信仰的目标，则该能力不会生效，且仍会正常消耗当天的使用次数。如果该神力斗士拥有圣武士等级，当他打击邪恶的异教徒之时，他可以将圣武士的破邪斩能力与此一能力在同一次攻击中合并使用。

神怒（Su）：第 5 级起，每天 1 次，神力斗士可以引导神授的能量，进入神怒的状态，此时他的攻击掷骰、伤害、豁免检定都拥有＋3 奖励，以及伤害抗力 5 / -，此状态可以持续的回合数等同其魅力调整值。发动此能力为即时动作。

表 1 - 9：神力斗士

等级	基本攻击加值	坚韧 / 反射 / 意志豁免加值	职业特性
1	＋1	＋2 / ＋2 / ＋0	圣疗
2	＋2	＋3 / ＋3 / ＋0	奖励战士专长，神之庇护＋1
3	＋3	＋3 / ＋3 / ＋1	打击异端
4	＋4	＋4 / ＋4 / ＋1	奖励战士专长，神之庇护＋2
5	＋5	＋4 / ＋4 / ＋1	神怒

神力信徒（*Divine Disciple*）

有不少牧师、德鲁依或圣武士虔诚且狂热的为信仰献身，让自己成为其神祇与信徒中间的桥梁。他们解释神谕、在众多信徒中担当导师与向导的身分，同时再有需要时组织信徒共同抵御外侮。直到最后他们会超越自己凡体的限制成为其神祇在拖瑞尔世界中的具像代表。

只有神术施法者才能成为神力信徒。牧师与德鲁依是最适合成为神力信徒的职业，不过游侠与圣武士也能成为神力信徒。有些邪恶的神祇，比如暴君神班恩，也会为了奖励手下黑暗卫士的忠诚而让他们成为神力信徒。

生命骰：d 8

职业要求

要成为神力信徒（Dis），角色必须满足以下条件：

施法能力：能施展 4 级神术。

技能：交涉 5 级，宗教知识 8 级。

专长：武器专攻（针对信奉神祇的喜好武器）。

信仰：神力信徒必须选择一位神作为他的信仰神，而且该神必须是他神力信徒职业所服务的神。

职业技能

神力信徒的职业技能（及相关属性）如下：专注(Con)，手艺(Int)，交涉(Cha)，医疗(Wis)，神秘知识(Int)，宗教知识(Int)，自然知识(Int)，专业(Wis)，探知(Int，专职技能)，辨识法术(Int)，野外求生(Wis)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数：2＋智力调整值

瓦沙龙的神力信徒

职业特性

以下均为神力信徒职业的职业特性。

擅长武器及防具：神力信徒不擅长任何武器或防具。

每日施法次数：当角色的神力信徒职业等级提升时，角

色会获得新的施法次数,就如同他之前的神术施法者等级被提升了一样。但角色原本职业的其他特性并不会因此而得到提升（例如驱散或斥喝不死生物能力、奖励超魔或物品制造专长，等等）。这意味着角色可以将神力信徒职业等级加到神术施法职业上，然后计算该职业的每日法术和施法者等级。

如果角色在成为本进阶职业前有多个神术施法职业等级的话，角色每次提升神力信徒职业等级时必须要决定把获得的施法等级加到哪一个职业上，然后据此决定该职业的每日法术。

新领域：1级时，神力信徒可以从其神祇的领域中再挑选一个新领域。（现在该神力信徒每法术等级可从三个领域中挑选领域法术）

传心术：第1级开始，神力信徒可以和周围60呎内侍奉其神祇或是与自己阵营相同的异界生物者透过心灵感应沟通。

神之庇护：在第2级时，神力信徒在他对抗神术与异界生物的类法术能力和超自然能力时，所有豁免值检定都得到＋1奖励。这个能力在第4级时改为＋2。

法术灌输（Sp）：第3级时，神力信徒得到法术灌输的类法术能力，其效果与第4级的同名法术一样，区别是神力信徒使用该能力时不须占用第4级法术位以启动此能力。（他仅需将准备好的法术传输给目标，规则类似同名法书。）唯一限制是此能力最高只能移转该信徒可以施展的1级和2级神术。

超脱凡体：到了第5级时，因为神力信徒长期的在异界生物协助下为神服务，而且神多次藉由她的身体显现神迹，因此她的本质转变成本地异界生物（见种族一节中关于本地异界生物的描述）。这意味着除了她会得到一些免疫能力与弱点。超脱凡体后的神力信徒可以用即时动作对自己施展防护邪恶／善良／守序／混乱（在第5级时从她信仰的神阵营中选择一种，选定后即不能改变）。

当神力信徒经历了超脱凡体的转变后，她的外表会根据他所信仰的神与神的阵营而发生各种不同的变化。举例来说，晨曦之主洛山达的神力信徒经历了超脱凡体的转变后瞳孔可能会转变成金色，而任何与此神力信徒拥有相同信仰的人（包括侍奉该神的异界生物）会立刻认出超脱凡体的神力信徒，此时她所有以魅力为关键属性的技能和属性检定都将获得＋2的奖励。

表1-10：神力信徒

等级	基本攻击加值	坚韧／反射／意志加值	职业特性	施法次数
1	＋0	＋2／＋0／＋2	新领域、传心术	现有神术施法等级＋1
2	＋1	＋3／＋0／＋3	神之庇护＋1	现有神术施法等级＋1
3	＋2	＋3／＋1／＋3	法术灌输	现有神术施法等级＋1
4	＋3	＋4／＋1／＋4	神之庇护＋2	现有神术施法等级＋1
5	＋3	＋4／＋1／＋4	超脱凡体	现有神术施法等级＋1

神力寻者 *Divine Seeker*

有时教会无法公开行动－无论是出于政治形势的压力或是不能于显露出在当地活动的迹象。在这种时刻，教会需要的不是直接的武力展示，而是能执行谨慎、秘密且迅速行动的能力。神力寻者便是专为教会进行此类任务的人，他们渗透进入危险之地援救囚犯与人质、夺回失去的圣物、以及消灭敌军的首领。藉由寂静与神祇的庇护，神力寻者时常能够完成动用直接武力所无法达到的事项。

任何职业都可以进阶成为神力寻者，不过进阶此职业大多数都是武僧、游侠、以及盗贼。虽然野蛮人与吟游诗人都拥有成为神力寻者的潜能，不过由于他们过于缺乏纪律，且有许多必定会发出噪音的能力，因而不太适任。某些精研潜行以及狡诈的术士与法师也会成为神力寻者。

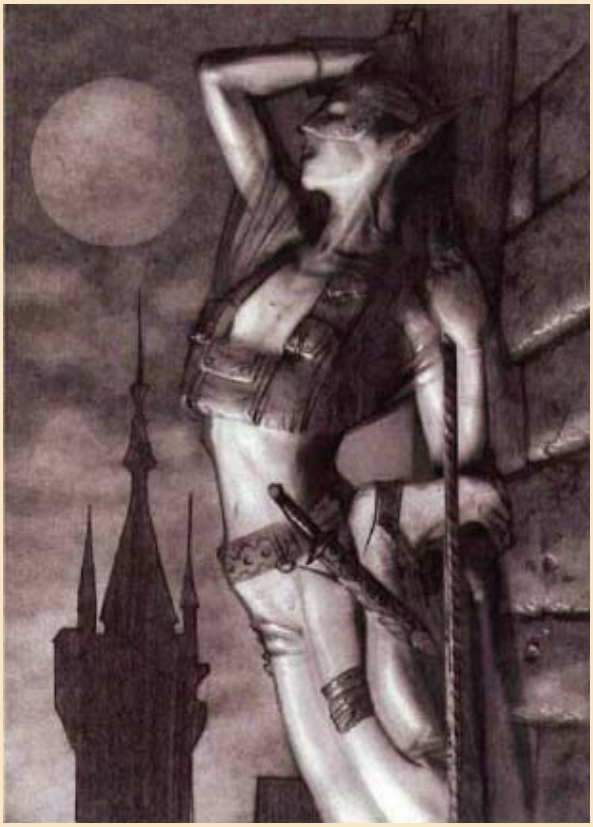
生命骰：d6

职业要求

要成为神力寻者（Skr），角色必须满足以下条件：

技能：躲藏１０级，宗教知识３级，潜行８级，侦查５级。

信仰：神力寻者必须选择一位神作为他的信仰神，而且该神必须是他神力寻者职业所服务的神。



马斯克的神力寻者

职业技能

神力寻者的职业技能（及相关属性）如下：唬骗(Cha)，攀爬(Str)，手艺(Int)，文书解读(Int)，交涉(Cha)，解除装置(Dex)，方向感(Wis)，跳跃(Str)，宗教知识(Int)，聆听(Wis)，潜行(Dex)，开锁(Dex)，扒窃(Dex)，专业(Wis)，搜索(Int)，侦查(Wis)，滚翻(Dex)，绳技(Dex)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数：６＋智力调整值

职业特性

以下均为神力寻者职业的职业特性。所有神力寻者的类法术能力效果都视为由级别等于神力寻者职业等级＋魅力调整值的牧师所施展。

擅长武器及防具：神力寻者擅长所有简单武器和轻甲。

圣域术（Sp）：第１级时，每天神力寻者可以对自己施展１次圣域术。

破坏符文：第１级起，当神力寻者使用搜寻或解除装置技能来定位、拆除、或是通过魔法标志、符文、以及徽记时，其技能检定有＋４奖励。

神之庇护：第２级起，当神力寻者对抗神术、以及异界生物的类法术能力与超自然能力时，其豁免检定有＋１奖励。第４级之时再＋１。

偷袭：第２级起，神力寻者可以造成偷袭伤害１d６，此能力可与其他职业得到的偷袭伤害累计。第４级时再＋１d６。

物品定位术（Sp）：第３级起，每天神力寻者可以施展１次物品定位术。

遮蔽物品（Sp）：第３级起，每天神力寻者可以施展一次「遮蔽物品」，以避免敌方藉由定位他所携带的赃物来追踪他。

生物定位术（Sp）：第５级起，每天神力寻者可以施展１次生物定位术。

神赐坚毅：每天１次，如果神力寻者的生命值降到-１以下，他会立刻自动回复１d８＋５的伤害。

表１１：神力寻者

等级	基本攻击加值	坚韧 / 反射 / 意志检定加值	职业特性
1	＋0	＋0 / ＋2 / ＋0	圣域术，破坏符文
2	＋1	＋0 / ＋3 / ＋0	神之庇护＋１，偷袭伤害＋１d６
3	＋2	＋1 / ＋3 / ＋1	物品定位术，遮蔽物品
4	＋3	＋1 / ＋4 / ＋1	神之庇护＋２，偷袭伤害＋２d６
5	＋3	＋1 / ＋4 / ＋1	生物定位术，神赐坚毅

公会盗贼（*Guild Thief*）

公会盗贼是城市区域中盗贼公会组织的成员。他们操纵并控制了势力范围之内绝大多数的犯罪活动。公会盗贼们通常分属各种不同的部门（刺杀、行乞、赏金猎人、抢劫、诈骗、扒手、讨债、勒索、刺探情报、赃物交易、走私），每个部门都由一个专门的领导人负责此类型的犯罪活动。所有部门的领导人则都向公会的首领负责。公会中的盗贼通常都只知道自己的下属、同事、以及顶头上司的身分－盗贼公会用如网状般重迭的秘密来保护自

己，如此一来，被掳获或变节的成员便只能出卖极少数的其他成员。

绝大多数的公会盗贼都出身于普通盗贼，不过某些部门的工作也适合由战士与游侠担纲。邪神的牧师（尤其是玛斯克与莎儿的信徒）时常出现在各个部门之中，而术士与法师通常也在公会中占有一席之地－不过这点要视各地的情况而有所不同（有的地区较缺乏奥术施法者，或是当地风俗反对这些人藉由这种方式发展力量）。公会盗贼擅长与他人共同行动、胁迫一般市民、执行拷问、以及打通门路。

生命骰：D 6

职业要求

要成为公会盗贼（Gld），角色必须满足以下条件：

技能：收集情报 3 级，躲藏 8 级，威吓 3 级，潜行 3 级。

特殊：必须是盗贼公会的成员。

职业技能

公会盗贼的职业技能（及相关属性）如下：估价(Int)，唬骗(Cha)，攀爬(Str)，手艺(Int)，交涉(Cha)，解除装置(Dex)，伪造文书(Int)，暗语沟通(Wis)，威吓(Cha)，跳跃(Str)，地区知识，聆听(Wis)，潜行(Dex)，开锁(Dex)，扒窃(Dex)，专业(Wis)，搜索(Int)，察言观色(Wis)，侦查(Wis)，绳技(Dex)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数： 6 ＋智力调整值

职业特性

以下均为公会盗贼职业的职业特性。

擅长武器及防具：公会盗贼擅长所有简单武器和轻甲。

偷袭：第 1 级起，工会盗贼可以造成偷袭伤害 1 d 6 ，此能力可与其他职业得到的偷袭伤害累计。第 3 级与第 5 级时再＋ 1 d 6 。

如簧之舌：第 1 级起，工会盗贼的唬骗，交涉，以及威吓检定都获得＋ 2 奖励。

奖励专长：第 2 与第 4 级时，工会盗贼可从下表中选取一个奖励专长：警觉，盲斗，四海为家，受教育，异种武器擅长（单手十字弓），领导力，闪电反射，追踪，专攻技能（任一工会盗贼职业技能），法术定发，街头生活，武器娴熟，专攻武器。

直觉闪避：第 2 级起，工会盗贼获得直觉闪避能力，此能力与一般盗贼的能力相同。如果该角色先前已有可得到此能力的其他职业，则可以将工会盗贼的职业等级与该职业的等级累加，以决定该角色的直觉闪避能力。举例来说，一位职业为 5 级盗贼 / 2 级工会盗贼的角色，其直觉闪避的能力与 7 级盗贼相同。

声望：第 3 级起，工会盗贼的领导力点数可以得到＋ 1 奖励（详见 DMG 城主手册）。大多数对招集追随者有兴趣的工会盗贼通常在城市中都会有一个活动基地，此基地可以再给予领导力调整值＋ 2 的奖励（详见 DMG 表 2 - 2 6 ）。

表 1 - 1 2 ：公会盗贼

等级	基本攻击加值	坚韧 / 反射 / 意志豁免加值	职业特性
1	＋0	＋0 / ＋2 / ＋0	偷袭伤害＋ 1 d 6 ，如簧之舌
2	＋1	＋0 / ＋3 / ＋0	奖励专长，直觉闪避
3	＋2	＋1 / ＋3 / ＋1	偷袭伤害＋ 2 d 6 ，声望＋ 1
4	＋3	＋1 / ＋4 / ＋1	奖励专长，声望＋ 2
5	＋3	＋1 / ＋4 / ＋1	偷袭伤害＋ 3 d 6 ，声望＋ 3

竖琴手斥候（*Harper Scout*）

竖琴手斥候是竖琴手的一员，那是个致力于击退邪恶、保存知识和维持文明与自然平衡的秘密结社。竖琴手斥候学习奥术和许多技能以利他们从事间谍活动、潜行和回报资讯的任务。

许多竖琴手斥候是吟游诗人，但这并不代表全部都是。游侠、盗贼、术士和法师也是成为竖琴手斥候的一般职业，因为这些职业倾向多才艺和机动性，都具有某些操纵他人、对外界心灵影响的抗力、敏锐的行为或洞察力以及解决问题的天赋之技能。

并非所有的竖琴手都是竖琴手斥候这个进阶职业，而且组织内的阶级并不依据该人物在这个职业或其他职业的等级。然而，大部分高阶的竖琴手都至少拥有一级的竖琴手斥候这个进阶职业。

生命骰：d 6

职业要求

要成为竖琴手斥候（Hrp），角色必须满足以下条件：

阵营：任何非邪恶。

技能：唬骗 4 级，交涉 8 级，地区知识 4 级，表演 5 级，察言观色 2 级，野外求生 2 级。

专长：警觉，钢铁意志。

特殊：一位竖琴手的担保，并得到高阶竖琴手的批准。

职业技能

竖琴手斥候的职业技能（及相关属性）如下：估价(Int)，唬骗(Cha)，攀爬(Str)，手艺(Int)，交涉(Cha)，易容(Cha)，脱逃(Dex)，收集情报(Cha)，躲藏(Dex)，方向感(Wis)，跳跃(Str)，知识（每一子项个别计算）(Int)，聆听(Wis)，潜行(Dex)，表演(Cha)，开锁(Dex)，专业(Wis)，察言观色(Wis)，使用语言(Int)，游泳(Str)，滚翻(Dex)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数： 4 ＋智力调整值

职业特性

以下均为竖琴手斥候职业的职业特性。

擅长武器及防具：竖琴手斥候擅长所有简单武器和轻甲。

每日法术： 1 级开始，竖琴手斥候得到施展小部份奥术的能力，竖琴手斥候如同吟游诗人一般施展这些法术（基于魅力且不需准备）。

一个 1 级的竖琴手斥候能从竖琴手斥候 1 级法术列表习得两个法术，在之后的竖琴手斥候等级，他能学得两个新的任何等级他可施展的竖琴手斥候法术。没有限制竖琴手斥候从这张列表知道这些法术的数量，他可以从研究秘法卷轴或法术书学得。

竖琴手斥候法术列表

1 级法术：变颜术，魅惑人类，通晓语言，抹消术，羽落术，跳跃术，光亮术，传讯术，召唤座骑，阅读魔法，碎物散射，睡眠术，蛛行术。

2 级法术：轻灵术，黑暗视觉，侦测思想，鹰之威仪，隐形术，敲击术，
物品定位术，魔嘴术，误导术，识破隐形，阴影面具。

3 级法术：锐耳术 / 鹰眼术，回避侦测，暗示术，巧言术，隐匿阵营。

竖琴手知识：如同吟游诗人，竖琴手斥候拥有习得零碎

知识的技巧，这个能力作用如同吟游诗人的逸闻知识。如果一个竖琴手斥候拥有吟游诗人等级，他的竖琴手斥候等级和吟游诗人等级可以累计在使用逸闻知识上。

宿敌：竖琴手斥候从下列与竖琴手目标对立的邪恶组织名单中选择一个宿敌：班恩教会、拜龙教、铁王座、暗影盟、红袍法师或散塔林会，这个能力作用如同游侠一般。如果一个拥有游侠等级的竖琴手斥候选择一个在游侠时便已选择的宿敌，加值累计。

当竖琴手斥候达到 4 级，这个对抗他宿敌的加值增加为＋2，并且得到一个新的宿敌＋1。

德耐尔之眼：竖琴手斥候在对抗结界、符文和徽记的检定中得到＋2 神圣加值。

专攻技能：竖琴手斥候在他的表演技能和任意一个竖琴手斥候的本职技能上得到专攻技能专长。

泰摩拉的微笑：每日一次，竖琴手斥候可在某次豁免检定中加上＋2 幸运加值，这个加值可以在掷出骰子并确定成功或失败后使用。

莱拉之心：竖琴手斥候在对抗胁迫和恐惧效果的豁免检定中得到＋2 神圣加值。

制造竖琴手物品：一个特殊形式的制造奇物专长，这让竖琴手斥候能创造魔法乐器、竖琴手徽针和特定药水（魅力、侦测思想、舌灿莲花、巧言和真实），这个能力取代了任何其他关于这些物品需要的制造物品专长，竖琴手斥候对于这些物品的施法等级等于他竖琴手斥候等级加上所有其他施法职业的施法等级。所有对于物品的基本要求（如种族或法术）仍然相同，所有其他关于制造奇物或药水的规则也适用。

职业等级	基本攻击加值	坚韧检定	反射检定	意志检定
1	＋0	＋0	＋2	＋2
2	＋1	＋0	＋3	＋3
3	＋2	＋1	＋3	＋3
4	＋3	＋1	＋4	＋4
5	＋3	＋1	＋4	＋4

职业等级 特殊能力
1 竖琴手知识、1 级宿敌
2 德耐尔之眼、专攻技能
3 泰摩拉的微笑
4 莱拉之心、2 级宿敌
5 制造竖琴手物品

职业等级	每日法术数量 1 级	每日法术数量 2 级	每日法术数量 3 级
1	0	-	-
2	1	-	-
3	1	0	-
4	1	1	-
5	1	1	0

前竖琴手 Ex-Harper Scouts

有可能某个人物违反了竖琴手的律条，因为有意或无意的行为危害到其他的竖琴手，或是故意背叛了竖琴手。这个人的行为会迅速为其他竖琴手所知，而且无法再继续提升竖琴手斥候职业等级。另外，前竖琴手无法再使用德耐尔之眼、莱拉之心和泰摩拉的微笑能力。前竖琴手只有得到一名高阶竖琴手出具请求书，并完成由这个团体决定的一项适当赎罪任务，之后由高阶竖琴手指定的某位神的牧师处得到一个赎罪术后，才能回到竖琴手行列中，并能进一步提升这个进阶职业的能力。

哈斯兰女巫（*Hathran*）

哈斯兰女巫是一群统治莱瑟曼的精英女性施法者，她们也被称为莱瑟曼女巫。在她们自己家乡的土地上，她们的法术比其他与她们同级的外来施法者更为强大。在莱瑟曼社会里女巫占据着相当于其他大部分费伦的文化中最高等牧师享有的地位。她们可以治疗疾病与创伤、照料她们同胞的精神生活、从其他位面召唤勇士，而且还可以起死回生。在哈斯兰女巫（在莱瑟曼语中是“博学的姐妹”的意思）的阶级中，1 级女巫会被称作“布莱斯兰”（“初学的姐妹”）；而 9 级与 10 级的女巫被称为“欧斯洛”（“忠诚者”），她们对其他地位较低的女巫拥有绝对的权威。虽然莱瑟曼女巫对所有的莱瑟曼人都有生杀在握的权力，但是如果滥用这种权力会被女巫议会视为对她们严重的冒犯。当在莱瑟曼境内活动时，女巫们总是戴着面具。有许多女巫被派到外地去学习其他文化或监视其他敌对势力。

要加入莱瑟曼女巫需要在奥术与神术上都有一定造诣。通常女巫的职业都是法师兼牧师，但是也有一些女性会发展其他方面的力量而兼职吟游诗人、德鲁依、巡林客或是术士。哈斯兰女巫对于所谓两个施法系统不同的法术理论感到无法接受，因而对这种说法嗤之以鼻。她们乐于和所有的成员互相分享法术。

在莱瑟曼文化中，制造魔法物品是男性施法者的工作，女巫不准学习跟制造物品有关的专长（这被视为社会的耻辱，故违犯者会被女巫议会除名与放逐）。但惟一特许可以学习的是抄录卷轴，因为女巫们需要使用卷轴来教导新进成员奥术与神术。所以希望加入哈斯兰女巫的女性施法者会把她们的未加入前得到的专长拿来学习超魔专长或法术熟捻专长。

生命骰：d4

职业要求

要成为哈斯兰女巫（Hth），角色必须满足以下条件：

阵营：守序善良，中立善良，或守序中立。

种族：莱瑟曼当地或是有莱瑟曼人血统的人类女性。

施法能力：能施展 2 级奥术与 2 级神术。

专长：初级莱瑟曼女巫

信仰：查提，密斯拉，或梅丽凯。

特殊：必须在莱瑟曼女巫议会中有良好的名声。

职业技能

哈斯兰女巫的职业技能（及相关属性）如下：炼金术(Int)，理解动物(Cha)，专注(Con)，手艺(Int)，方向感(Wis)，知识（每一子项个别计算）(Int)，表演(Cha)，专业(Wis)，游泳(Str)，使用语言，辨识法术(Int)，野外求生(Wis)。

见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数： 2 ＋智力调整值

职业特性

以下均为哈斯兰女巫职业的职业特性。

擅长武器及防具：哈斯兰女巫可获得擅长异种武器（长鞭），她们不会获得任何防具擅长。

每日施法次数：哈斯兰女巫在奥术与神术上都有极佳的造诣。当角色的哈斯兰女巫职业等级提升时，她可以自由选择提升奥术或神术的每日施法次数，就像她们在该基本职业上得到新等级一样。但角色原本职业的其他特性并不会因此而得到提升（例如驱散或斥喝不死生物能力、奖励超魔或物品制造专长，等等）。这意味着角色可以将哈斯兰女巫职业等级加到该施法职业等级上，然后计算该职业的每日法术和施法者等级。所有的莱瑟曼女巫都是兼职施法者，不过有的专精奥术，有的专精神术，其他人则是均衡发展。

哈斯兰女巫们还有一个较短的独有法术列表。这些法术在施放时视为奥术而且必须用学习奥术的方式来学习。她们可以使用该等级的奥术法术位来记忆并施展施展这些法术。

哈斯兰特有法术列表

1 级法术：碎物散射

2 级法术：月光锥

3 级法术：闪光爆，月之刃

5 级法术：月之路

部属：在第 1 级时，哈斯兰女巫可以得到 1 位部属，就像她拥有领导力专长一样。这个护卫是一个至少拥有 1 级野蛮人职业的莱瑟曼男性或是一个拥有初级莱瑟曼女巫专长但尚未进入女巫团体的女性施法者。这名部属不计算入这位女巫拥有领导力专长后招募的部下数目。

地区魔法：哈斯兰女巫与她们家乡的土地有强大的联系，因此当她们身在莱瑟曼可以直接汲取大地之魂的力量来施法，而无须事先准备要施展的法术。当使用地区魔法时，她可以直接施展所有她会的奥术与她的神术列表上的神术，该法术会正常消耗该等级的法术位。施展地区魔法是整轮动作，如果该法术施展时间为单动作或更长，则需要多花一整轮。如果哈斯兰女巫还想在该法术附上超魔专长，则还要再多加一轮。

所以当在莱瑟曼时，哈斯兰女巫时可以使用同等级神术法术位施展哈斯兰特有法术列表上的任何法术，即使她并没有学到这个法术的奥术版本。

恐惧术（Su）：在第 3 级时，哈斯兰女巫可以每天施展一次恐惧术，该法术的施法者等级以该女巫的最高施法者等级来计算，在第 6 级时每天 2 次，第 8 级时每天 3 次。

环之导师：哈斯兰女巫成为环之导师后，她将拥有领导施放莱瑟曼环之法术的能力。具体说明见第二章：魔法中的环之法术部分。

高等命令术（Su）：在第 1 0 级时，每天女巫可以施展一次瞬发高等命令术，作用方式类似术士，施法者等级以女巫的最高施法职业计算。

表 1 - 1 4：哈斯兰女巫

等级	基本攻击加值	坚韧	反射	意志	特殊		每日法术
1	＋0	＋2	＋0	＋2	部属，地区魔法		现有施法等级＋1
2	＋1	＋3	＋0	＋3			现有施法等级＋1
3	＋1	＋3	＋1	＋3	恐惧术	（1 次 / 每日）	现有施法等级＋1
4	＋2	＋4	＋1	＋4	环之导师		现有施法法等级＋1
5	＋2	＋4	＋1	＋4			现有施法等级＋1
6	＋3	＋5	＋2	＋5	恐惧术	（2 次 / 每日）	现有施法等级＋1
7	＋3	＋5	＋2	＋5			现有施法等级＋1
8	＋4	＋6	＋2	＋6	恐惧术	（3 次 / 每日）	现有施法等级＋1
9	＋4	＋6	＋3	＋6			现有施法等级＋1
1 0	＋5	＋7	＋3	＋7	高等命令术		现有施法等级＋1

大祭司（*Hierophant*）

把全部的身心都投入对神奉献的神术施法者们会成为大祭司，进而得到极为强大的法术与能力，这对那些信仰不坚定的人来说是仅能想象的。大祭司可以施展强力繁复的神术，他们以延缓获得神术速度为代价获得了掌控与引导神赐给他们的力量的能力。

生命骰：d 8

职业要求

要成为大祭司（Hie），角色必须满足以下条件：

施法能力：能施展 7 级神术。

技能：宗教知识 1 5 级或自然知识 1 5 级

专长：任一超魔专长

职业技能

大祭司的职业技能（及相关属性）如下：专注(Con)，手艺(Int)，交涉(Cha)，医疗(Wis)，神秘知识(Int)，宗教知识(Int)，专业(Wis)，探知(Int，专职技能)，辨识法术(Int)。

见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数： 2 ＋智力调整值

职业特性

以下均为大祭司职业的职业特性。

擅长武器及防具：大祭司不会获得任何武器和防具擅长。

法术与施法者等级：大祭司升级时每日法术位不会增加，不过他的相应施法者等级仍会照常上升。

特殊能力：每升一级，大祭司都可以自由挑选一个以下

列出的能力。

轰击异教徒：当大祭司对与自己信仰不同的异教徒使用引导负界能量的法术（如造成伤害法术、毁灭法阵、重伤术）时，该法术的效力自动以最高值计算，就像该法术已经附上法术极效专长一样（但不使用高等级法术位）。不过如果法术的目标为不死生物，则不管目标的信仰为何，该法术都只会医疗目标。

神术之手：神术延伸可以让大祭司对 3 0 尺内的目标使用接触法术。如果一个神术需要近战接触目标才能生效，大祭司改为使用远程接触攻击接触目标。第二次选择该能力，射程扩大到 6 0 尺。

信仰医疗：当大祭司对与自己信仰相同的教徒（包括自己）使用治疗法术时，该法术的效力自动以最高值计算，就像该法术已经附上法术极效专长一样（但不使用高等级法术位）。如果有人假冒是大祭司的教友而希望享受这种利益时，那么该治疗法术将不会使这个骗子得到任何治疗的效果，而且他必须通过意志检定（DC 等于法术豁免 DC），否则就会被震慑一轮。

神恩：大祭司可以转移 1 次以上的驱散能力到任何自愿者身上。（叱喝不死生物的大祭司则是转移叱喝能力。）这种转移可以持续 2 4 小时到 1 0 天（转移时大祭司可以自由设定效力期限），而且神恩有效期间，大祭司每日的驱散次数必须减去他转移给他人的驱散次数。获得转移驱散能力的人可以按大祭司的牧师等级驱散不死生物，但使用自身的魅力调整值。

能量掌控：大祭司引导正能量或负能量的能力更强了，他的驱散检定和驱散伤害有＋ 4 奖励。
奖励超魔专长：大祭司可以选择一个超魔专长。

自然之力：只有拥有德鲁依等级的大祭司才能选择这项特殊能力，大祭司可以转移 1 次或更多的德鲁依特殊能力到任何自愿者身上。这个效果可以持续 2 4 小时到 1 0 天（在转移时大祭司可以自由设定效力期限），而且在转移期间，大祭司本人无法使用被转移的力量。他可以转移除了施法能力和动物伙伴能力外的任何特殊能力。

大祭司可以把自然变身能力部份或全部移转到他人身上。举例来说，他可以将每日一次自然变身能力转移到他人身上，而将剩下的留给自己使用。如果该大祭司可以变成超小型、超大型或凶暴动物，被转移者也可以变成这些尺寸或类型的动物。

类似法术灌输，大祭司必须为他转移的能力用途负责。

法力强效＋ 2：大祭司的神术豁免 DC 和对抗法术抗力的神术施法者等级检定有＋ 2 奖励。这个能力可选择多次，每次效果叠加，并能与其他同等效果的能力叠加。

类法术能力：大祭司可以在他的一个法术位上永恒地存储某一特定法术，并将它变成类法术能力。这个类法术能力每天可使用 2 次。在施放这个类法术能力时，大祭司无需任何材料，但若是这个法术中包含有贵重材料成分，每施放一次，大法师将失去 1 0 ×材料价格（GP）的经验值。

类法术能力通常占用同级的法术位（除非大祭司选择更高级法术位以存储一些被超魔专长强化过的法术）。大祭司也可以选择用高等级法术位存储低等级法术，从而增加类法术能力的使用次数。用高 3 级的法术位存储的类法术能力每天可使用 4 次；高 6 级的法术位存储的类

法术能力每天可使用 6 次。比如说，大祭司罗那芬是维莎隆的信徒，他非常喜欢在面对敌人时制造不死生物，所以他使用了一个 9 级法术位储存操纵死尸，将其变成类法术型能力，这使得他每天能使用该类法术能力 6 次。

多次选择这个特殊能力时，每次可以选择同一法术或不同法术。

表 1-15：大祭司

等级	基本攻击加值	坚韧 / 反射 / 意志加值	职业特性
1	＋0	＋2 / ＋0 / ＋2	特殊能力
2	＋1	＋3 / ＋0 / ＋3	特殊能力
3	＋1	＋3 / ＋1 / ＋3	特殊能力
4	＋2	＋4 / ＋1 / ＋4	特殊能力
5	＋2	＋4 / ＋1 / ＋4	特殊能力

紫龙骑士（*Purple Dragon Knight*）

著名的考米尔紫龙军团闻名于整个费伦，被视为有纪律、纯熟、忠诚的战士。他们的声望主要来自于他们的英雄的领导者，紫龙骑士。

紫龙骑士在指挥和领导士兵方面获得了极为出色的训练。他们大部分是战士，巡林客，或是圣武士，但也有少数吟游诗人，牧师，以及游荡者加入成为紫龙骑士。术士和法师则更多的选择加入战争法师组织，考米尔的战斗施法者精英组织，而野蛮人则太缺乏训练，而德鲁伊和武僧则被视为“未开化”而难以获得这一职业。

一般来说，NPC 骑士指挥领导考米尔的国家军事力量。玩家操纵的骑士通常是退休者，与军队有特殊联系者，或是因为荣誉性头衔。玩家在该进阶职业上的等级与他在骑士团中的地位无关，尽管高阶骑士通常会拥有较高等级。选择该职业不一定要在紫龙骑士团中担任普通工作。这个进阶职业可以当作一个模型，供其他国家，骑士组织，或是其他机构参考。选择该进阶的人不一定要是紫龙骑士团的成员，但高等级成员一般都是。

生命骰：d10

职业要求

要成为紫龙骑士（Prp），角色必须满足以下条件：

阵营：任何非混乱和非邪恶。

基本攻击加值：＋4。

技能：交涉或威吓 1 级，聆听 2 级，骑乘 2 级，侦查 2 级。

专长：领导力，骑乘战斗。

特殊：紫龙骑士团成员。

职业技能

紫龙骑士的职业技能（及相关属性）如下：攀爬(Str)，交涉(Cha)，威吓(Cha)，跳跃(Str)，骑乘(Dex)，游泳(Str)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数：2＋智力调整值

职业特性

以下均为紫龙骑士职业的职业特性。

擅长武器及防具：紫龙骑士擅长所有简单武器，轻型盔甲，中型盔甲，以及盾牌。

重振战吼（Su）：一名骑士可以通过发出一声大吼（一般是“为考米尔！”）使得周围 60 尺内所有盟友在他们的下一次攻击检定中获得＋1 士气加值，并使他们在该骑士下一轮行动之前速度增加 5 尺。一般来说，这种能力

会在一队士兵开始冲锋时使用。这个影响心灵的能力每天可使用三次。

英雄之盾：一名骑士可以使用援助他人动作（见 PHB 第八章）给与一名盟友＋4 AC 加值，而非一般情况下的＋2。

提振士气（Su）：该能力与吟游诗人的同名能力相同。这名骑士进行一段即兴演讲，支持他们的盟友对抗恐惧并提升他们的战斗能力。要产生效果，盟友必须能完整听到该骑士演讲至少一轮。只要这名骑士在讲话，该效果就会继续，该骑士停止演讲（或该盟友无法听到他的演讲）5 轮后，这一效果结束。当演讲时，该名骑士可以继续战斗，但无法施法，启动魔法物品施展法术（如卷轴），或以语言启动魔法物品（如魔杖）。受到提振的盟友对魅惑和恐惧效果的豁免检定有＋2 士气加值，在攻击检定和伤害检定上有＋1 士气加值。

恐惧术（Su）：每天一次，一名骑士可以唤起一股恐惧效果（DC13＋该骑士的魅力调整值）。他的盟友不受该效果影响。

愤怒誓言（Su）：每天一次，一名骑士可以选择 60 尺内的某个敌人并发誓要打倒他。在这场遭遇期间，这名骑士针对那名敌人所作的近战攻击检定、武器伤害投骰、豁免、以及技能检定都有＋2 士气加值。

如果这名骑士对这名选定敌人之外的生物进行攻击（借机攻击不算在内）或施展法术，或是用整轮动作从选定敌人方向逃开，则该效果会立刻结束。

最终奋起（Su）：每天一次，一名骑士可以令他的军队进入英勇状态，暂时增加他们的活力。这名骑士周围的所有盟友都会获得 2d10 点临时生命值。这个能力可影响的生物数目与可维持轮数都等于该骑士的职业等级＋他的魅力调整值。

表 1-16：紫龙骑士

等级	基本攻击加值	坚韧 / 反射 / 意志豁免加值	职业特性
1	＋1	＋2 / ＋0 / ＋0	重振战吼，英雄之盾（每日一次）
2	＋2	＋3 / ＋0 / ＋0	提振士气（每日二次）
3	＋3	＋3 / ＋1 / ＋1	恐惧术
4	＋4	＋4 / ＋1 / ＋1	愤怒誓言，提振士气（每日二次）
5	＋5	＋4 / ＋1 / ＋1	最终奋起

红袍法师（*Red Wizard*）

红袍法师是托雷的主人，雷瑟曼人土地的征服者，以及费伦未来最强大的魔法至尊。他们比任何专精法师更专注于在某一魔法学派中的专精研究，因此在极小范围内的魔法研究中取得了难以置信的成就。他们被托瑞尔的所有人视为冷酷邪恶的暴君，有些人离开了他们的领土，换上隐秘的身份，在不必担心政治联盟和奴隶起义的地方深入钻研魔法。

在踏上这条道路前，那些未来的红袍法师需要首先专精某个魔法学派并获得魔法纹身专长，然后才能获得红袍法师进阶。所有红袍法师都追随着专精法师的道路，而且大部分会终其一生如此，但也有少部分会涉足其他方面的发展（比如战斗或是施展神术）。尽管吟游诗人和术士也可能成为红袍法师，但这些人会在他们的故乡遭到嘲笑，而且也极为罕见。

生命骰：d4。

职业要求

要成为红袍法师（Red），角色必须满足以下条件：

阵营：任何非善良。

种族：来自 Thay 的人类。

施法能力：能施放 3 级奥术。

技能：辨识法术 8 级。

专长要求：魔法纹身和总数超过 3 个的超魔专长或物品制造专长。

职业技能

红袍法师的职业技能（及相关属性）如下：炼金术(Int)，专注(Con)，手艺(Int)，暗语沟通(Wis)，威吓(Cha)，知识（每一子项个别计算）(Int)，专业(Wis)，探知(Int)，辨识法术(Int)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数：2＋智力调整值

职业特性

以下均为红袍法师职业的职业特性。

擅长武器及防具：红袍法师不擅长任何武器或防具。

每日施法次数：红袍法师的训练集中在奥术上。因此，当角色的红袍法师职业等级提升时，角色会获得新的施法次数,就如同他之前的奥术施法者等级被提升了一样。但角色原本职业的其他特性并不会因此而得到提升（例如奖励超魔或物品制造专长、吟游诗人或刺客能力，等等）。这意味着角色可以将红袍法师职业等级加到奥术施法职业上，然后计算该职业的每日法术和施法者等级。

如果角色在成为本进阶职业前有多个奥术施法职业等级的话，角色每次提升红袍法师职业等级时必须要决定把获得的施法等级加到哪一个职业上，然后据此决定该职业的每日法术。

专精强化：红袍法师将进一步强化他所专精的学派。为了得到这个奖励，红袍法师将牺牲学习其他一些学派的奥术能力。红袍法师必须根据 PHB 第三章的规则再选择一次对立学派。他将不能再学习该对立学派的任何法术，这个对立学派不能是 1 级专精法师已经选择过了的对立学派。但他依旧能继续使用成为红袍法师前就已经掌握了的对立学派的奥术，包括使用储有法术物品和即发法术物品。

举例来说，高卢斯•托斯是一名变化系的专精法师，他选择了防护系和附魔系为对立学派。当他成为红袍法师时，他必须根据 PHB 上的学派专精要求继续以变化系为条件再一次选择对立学派。他可以选择(1)咒法系，(2)塑能系，(4)任意三个学派，而(3)防护系和附魔系不能再选择，因为他已经被选择过了。如果他选择(4)，也不能在其中选择防护系和附魔系，因为这已经是他的对立学派。最后他决定选择咒法系为对立学派。

专精学派防御：在红袍法师对抗他所专精的学派的奥术时，将这个值加到豁免检定上。

法力强效：红袍法师施放他所专精学派的奥术时，将这个值加在豁免检定的 DC 和击破目标法术抗力的施法者等级检定上。这个附加值在红袍法师等级 1 时为＋1，在红袍法师等级 4 时为＋2，在红袍法师等级 6 时为＋3，在红袍法师等级 8 时为＋4，在红袍法师等级 10 时为＋5。这个值可与其他奖励叠加。

奖励专长：红袍法师可以选择一个物品制造专长，超魔专长或是法术熟捻（见 PHB 第五章）专长。

环之导师：在红袍法师成为环之导师后，他将拥有领导施放红袍法师环之法术的能力。具体说明见第二章：魔法中的环之法术部分。

制作纹身：掌握制作纹身能力的红袍法师能在自愿加入并够资格成为红袍法师会的新成员身上放置这个魔法纹身，使他们能选择魔法纹身专长，从而使他们能正式成为红袍法师的一员。

高级环之导师：在红袍法师成为高级环之导师后，他们可以拥有九名助理而不是五名。具体说明见第二章：魔

法中的环之法术部分。

表 1 - 1 7：红袍法师

职业等级	基本命中加值	坚韧 / 反射 / 意志	特殊奖励	施法次数
1 st	＋0	＋0 / ＋0 / ＋2	专精强化	现有奥术施法等级＋1 专精学派防御＋1
2 nd	＋1	＋0 / ＋0 / ＋3	法力强效＋1	现有奥术施法等级＋1
3 rd	＋1	＋1 / ＋1 / ＋3	专精学派防御＋2	现有奥术施法等级＋1
4 th	＋2	＋1 / ＋1 / ＋4	法力强效＋2	现有奥术施法等级＋1
5 th	＋2	＋1 / ＋1 / ＋4	奖励专长 环之导师	现有奥术施法等级＋1
6 th	＋3	＋2 / ＋2 / ＋5	法力强效＋3	现有奥术施法等级＋1
7 th	＋3	＋2 / ＋2 / ＋5	专精学派防御＋3	现有奥术施法等级＋1 制作纹身
8 th	＋4	＋2 / ＋2 / ＋6	法力强效＋4	现有奥术施法等级＋1
9 th	＋4	＋3 / ＋3 / ＋6	专精学派防御＋4	现有奥术施法等级＋1
1 0 th	＋5	＋3 / ＋3 / ＋7	高级环之导师	现有奥术施法等级＋1 法力强效＋5

符文师（*Runecaster*）

镌刻符文的技艺原先是由矮人与巨人所发展出来的，不过目前这种技艺已经自山岳与丘陵中流传出来。那些将所有精力投入钻研符文之秘的人就是“符文师”，他们可以镌刻强大的符文（比如说可以多次使用，或是不须碰触即可启动）。符文师的装备上通常刻满符文，因而十分引人注目，而且对小偷而言也是极为明显的警告。

由于大部分会使用符文的人都是矮人与巨人，因此大多数的符文师都是牧师或导师。有些巡林客或圣武士也会选择成为符文师（尤其在 1 3 0 6 DR 雷鸣之年后出生的矮人，大多数都会离家出外探险）。有少数德鲁依也会选择成为符文师（不过大多数都是因为某个地区德鲁依的数量太过稀少，以至他们必须依靠符文来守护大片的区域）。成为符文师的牧师与圣武士们会使用他们学会的能力来保护神殿与圣物；而成为符文师的巡林客会使用符文来保卫他们守护的小径、看守危险野兽的巢穴、或是保护自己的藏身处。

生命骰：d 8

职业要求

要成为符文师（Rnc），角色必须满足以下条件：

施法能力：能施放 3 级神术。

技能：辨识法术 8 级，手艺 8 级（见第二章：魔法中关于手艺的说明）。

专长要求：制作符文。

职业技能

符文师的职业技能（及相关属性）如下：专注(Con)，手艺(Int)，交涉(Cha)，医疗(Wis)，神秘知识(Int)，宗教知

识(Int)，专业(Wis)，探知(Int，专职技能)，辨识法术(Int)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数： 2 ＋智力调整值

职业特性

以下均为符文师职业的职业特性。

擅长武器及防具：符文师不擅长任何武器或防具。

每日施法次数：符文师的训练集中在神术上。因此，当角色的符文师职业等级提升时，角色会获得新的施法次数,就如同他之前的神术施法者等级被提升了一样。但角色原本职业的其他特性并不会因此而得到提升（例如驱散或斥喝不死生物能力、奖励超魔或物品制造专长，等等）。这意味着角色可以将符文师职业等级加到神术施法职业上，然后计算该职业的每日法术和施法者等级。

如果角色在成为本进阶职业前有多个神术施法职业等级的话，角色每次提升符文师职业等级时必须要决定把获得的施法等级加到哪一个职业上，然后据此决定该职业的每日法术。

镌刻符文：镌刻符文时，将该值加到符文师的手艺技能检定上。

镌刻强力符文：随着符文师的等级上升，他可以镌刻可以多次触发，或是可储存多种法术的符文。但这些额外能力会增加符文的造价，详见下表)。

阅读或经过时触发：任何意图学习、辨识、注视符文的行为都将被视为“阅读”符文。穿过刻有符文的传送门被视为“经过”符文。该符文与法术目标之间必须有效果线并能对目标起作用，目标的距离不能超过 3 0 尺。

符文师可以在制作以“经过”为触发条件的符文时指定任何具体特殊触发条件。该条件可以指定生理特征（比如身高或体重)、生物种类、种族或亚种（比如指定“异怪”或“卓尔精灵”)。符文也可以指定条件为善良、邪恶、守序、混乱阵营或是信仰。但它不能以职业，生命骰数，或等级作为触发条件。隐形的目标仍会正常触发符文，不过位于灵界的生物则可安全通过符文。如果符文师以“经过”为触发条件，则他在镌刻时也可以设定一个片语或单字，任何生物只要说出这个密码就能安全通过而不会触发符文。

强化符文威力：当外力抹消、驱散、破坏符文师镌刻的符文时，其 DC 都将上升此值。而且符文师所镌刻的符文释放的法术豁免检定 DC 与克服法术抗力的施法者等级检定也都上升此值。

极效符文：符文师可以镌刻极效化的符文，其法术处于极效法术超魔专长作用下，但并不改变制作符文时所需的法术位。镌刻极效符文时所需的手艺技能检定 DC＋ 5 。

符文圣曲：当符文师施展神术时，他可以通过在空中描绘出符文作为该法术额外的姿势成分。此能力可以让符文师在施展一般法术时，使用“强化符文威力”能力强化该法术。不过经此能力强化后，原本施展时间为单动作的法术，将延长为整轮；而原本施法时间为一轮以上的法术，则会再延长一轮。符文师不能用此能力施展定发法术，也不能将此能力与极效符文能力搭配使用。

附表 1 ：强力符文

使用次数／触发条件	符文基础价值	符文师等级需求
只能使用一次	法术等级 X 施法者等级 X 5 0 gp	无
储有多发法术(注 1)	法术等级 X 施法者等级 X 发数 X 5 0 gp	3
每日可使用数次(注 1)	法术等级 X 施法者等级 X 发数 X 4 0 0 gp	8
持续生效符文(注 2 .注 3)	法术等级 X 施法者等级 X 2 0 0 0 gp	8
碰触时触发	一般基础价值	无
“阅读”或“经过”时触发	一般基础价值 X 2	3

注 1 ：如果该法术本身需要耗损施法材料或是经验值，则亦须耗损等同该储存发数的材料与经验值

注 2 ：如果该法术本身需要耗损施法材料或是经验值，则亦须耗损施展该法术 1 0 0 次的材料与经验值

注 3 ：直到被解除为止

表 1 - 1 8 ：符文师

等级	基本攻击	坚韧／反射／意志	职业特性	施法次数

	加值		
1	＋0	＋2 / ＋0 / ＋2	镌刻符文＋1	现有神术施法等级＋1
2	＋1	＋3 / ＋0 / ＋3	强化符文威力＋1	现有神术施法等级＋1
3	＋2	＋3 / ＋1 / ＋3	镌刻强力符文	现有神术施法等级＋1
4	＋3	＋4 / ＋1 / ＋4	镌刻符文＋2	现有神术施法等级＋1
5	＋3	＋4 / ＋1 / ＋4	强化符文威力＋2	现有神术施法等级＋1
6	＋4	＋5 / ＋2 / ＋5	极效符文	现有神术施法等级＋1
7	＋5	＋5 / ＋2 / ＋5	镌刻符文＋3	现有神术施法等级＋1
8	＋6	＋6 / ＋2 / ＋6	镌刻强力符文	现有神术施法等级＋1
9	＋6	＋6 / ＋3 / ＋6	强化符文威力＋3	现有神术施法等级＋1
10	＋7	＋7 / ＋3 / ＋7	符文圣曲	现有神术施法等级＋1

影魔网导师（*Shadow Adept*）

有些发现影魔网的存在的施法者谨慎而缓慢的引导影魔网的能量来改变自己法术的成分；而另一些缺乏耐性的施法者则不计后果的把自己投入影魔网的深渊之中，那些不经意研究影魔网秘密的人立刻便会得到它的许多礼物，而深入钻研者更会获知许多原本不为人知的秘密。这些施法者就是影魔网导师，他们在魔法艺术的某些方面做出牺牲来换取更大的利益。

大部分的影魔网导师都是法师与术士，他们透过影魔网得到了巨大的力量。但是，影魔网可以提供任何类型的施法者所需的能量，因此一些吟游诗人、德鲁依与巡林客也选择了影魔网。大部分选择成为影魔网导师的牧师都是莎尔的信徒。

生命骰：d4

职业要求

要成为影魔网导师（Sha），角色必须满足以下条件：

阵营：任何非善良。

施法能力：能施放 3 级奥术或神术。

技能：神秘知识 8 级，辨识法术 8 级。

专长要求：影魔网魔法和任一个超魔专长。

职业技能

影魔网导师的职业技能（及相关属性）如下：唬骗(Cha)，专注(Con)，手艺(Int)，易容(Cha)，躲藏(Dex)，知识（每一子项个别计算）(Int)，专业(Wis)，探知(Int)，辨识法术(Int)。见 PHB 第四章：技能了解技能说明。

每级技能点数： 2 ＋智力调整值

职业特性

以下均为影魔网导师职业的职业特性。

擅长武器及防具：影魔网导师不擅长任何武器或防具。

每日施法次数：影魔网导师的训练集中在魔法上。因此，当角色的影魔网导师职业等级提升时，角色会获得新的施法次数,就如同他之前的施法者等级被提升了一样。但角色原本职业的其他特性并不会因此而得到提升（例如驱散或斥喝不死生物能力、奖励超魔或物品制造专长，等等）。这意味着角色可以将影魔网导师职业等级加到某一施法职业上，然后计算该职业的每日法术和施法者等级。

如果角色在成为本进阶职业前有多个施法职业等级的话，角色每次提升影魔网导师职业等级时必须要决定把获得的施法等级加到哪一个职业上，然后据此决定该职业的每日法术。

阴影魔法专长：第 1 级时，影魔网导师自动得到阴暗魔法，恶性魔法，稳固魔法三个专长。

昏暗视觉（Su）：如果影魔网导师没有昏暗视觉，那他可以获得此能力。

阴影魔法抗性：影魔网导师在抵抗所有死灵系、附魔系、幻术系与任何含有黑暗特性的法术时，其豁免检定都会获得该奖励。

黑暗视觉（Su）：影魔网导师可以在黑暗中视物，他永久性处于黑暗视觉法术作用下。

奖励超魔专长：影魔网导师可以挑选一个超魔专长。

法力强效：将此值加到影魔网导师施展的死灵系、附魔系、幻术系与任何含有黑暗描述的法术的豁免检定 DC 和击破法术抗力的施法者等级检定结果上，该效果可与其他类似效果叠加。

影之盾〔Su〕：通过一个标准动作，影魔网导师可以用引导影魔网的能量凝聚成一个闪耀著紫黑色光芒的力场护盾。这个护盾的效果与护盾术相同，并且可以提供使用者四分之三掩蔽（当护盾处在敌人与自己中间时，敌人的攻击有 3 0 %的机会失手）。跟护盾术一样，他每轮行动时可以用一个即时动作来改变此护盾面对的方向。影魔网导师的视线可以看穿此护盾，而且他自己也可以穿过此护盾，所以他的敌人无法得到隐蔽或掩蔽效果。

该影之盾每天可维持每施法者等级一轮，而且不必一次用完。凝聚与解消影之盾都是标准动作。

在第 8 级时，影之盾还会获得 1 2 ＋影魔网导师等级的法术抗力，当敌人从影之盾的方向对他施法时，影魔网导师便可以再得到该法术抗力，如同他处在法术抗力术的保护下。

行影术〔Sp〕：影魔网导师每天可使用一次行影术。

双重之影：每天一次，影魔网导师可以用一个标准动作用影子创造出一个自己的分身。这个分身的属性、基础 AC、生命值、豁免加值、基本攻击加值都跟影魔网导师本身一样，但不包括装备（任何衣物和装备都不会受到这个能力作用）。分身可以使用本体交给他的武器或物品（他可以使用本体可以使用的任何物品）攻击本体的敌人，也可以作为投影术的目标体。分身也可以重复本体的动作或作为本体法术的施法者，只要分身在本体的视线内。用精神联系指挥分身是即时动作。指挥分身作为本体法术的施法者会同时消耗本体和分身的动作。如果本体与分身处于不同位面，分身就会立刻消失。

每施法者等级可以让分身存在一回合。分身被消灭对本体不会有任何影响。如果本体死亡，分身会继续战斗到持续时间结束。

表 1 - 1 9：影魔网导师

等级	基本攻击加值	坚韧 / 反射 / 意志	职业特性	每日法术
1	＋0	＋0 / ＋0 / ＋2	阴影魔法专长	现有施法等级＋1
2	＋1	＋0 / ＋0 / ＋3	昏暗视觉 阴影魔法抗性＋1	现有施法等级＋1
3	＋1	＋1 / ＋1 / ＋3	法术威力＋1	现有施法等级＋1
4	＋2	＋1 / ＋1 / ＋4	影之盾	现有施法等级＋1

5	＋2	＋1／＋1／＋4	奖励超魔	现有专长，阴影魔法抗性＋2 施法等级＋1
6	＋3	＋2／＋2／＋5	法术威力＋2	现有 施法等级＋1
7	＋3	＋2／＋2／＋5	黑暗视觉，行影术	现有 施法等级＋1
8	＋4	＋2／＋2／＋6	阴影魔法抗性＋3，高级影之盾	现有 施法等级＋1
9	＋4	＋3／＋3／＋6	法术威力＋3	现有 施法等级＋1
10	＋5	＋3／＋3／＋7	双重之影	现有 施法等级＋1

魔法

托瑞尔世界到处都充满了魔法，魔法无所不在地影响着整个世界，每块岩石、每道溪流、每个生物，甚至连空气中都充满了原始的魔法能量。原始的魔法能量弥漫在所有的事物中，其具体展现便是整个世界的能量活动。

此世界的住民同样深受魔法影响。每个城镇都有供奉神祇的神殿以及能召唤神力医治伤害、抵挡邪恶、保护信众生命财产安全的牧师。阴险狡猾的法师们站在领主的王座之旁，以魔法为其君王服务（或者躲在幕后操纵）。自远古以来便一直存在的魔法异怪生物饥饿地潜伏着，暗中等待大肆猎杀的时机到来。即便是最缺乏想象力的战士与最无耻的盗贼也知道绝对不可轻忽魔法的力量，否则他们的冒险生涯很快就会华丽至极地结束。

魔网（The Weave）

凡人无法直接引导塑造原始魔法能量，所有的施法者都必须透过魔网来施展法术。魔网是原始魔法能量的体现，是施法者意志与原始魔法能量之间的沟通桥梁。如果魔网消失，则任何人都将无法施展法术－在死寂魔法区内的大法师连最基本的点燃蜡烛都无法完成。只要位于魔法能量正常运作的区域，施法者便可以制造闪电轰击敌手，在一眨眼之间传送到数百哩远之处，甚至做到起死回生。所有的法术，魔法物品，类法术能力，甚至超自然能力（比如鬼魂的穿墙能力），都是用不同的方式从魔网汲取能量。

由于魔网同时为许多事物的展现，因此明确定义它的本质颇为困难。魔网是魔法女神密斯拉的本体。密斯拉掌握着整个托瑞尔世界的魔法运行，但她也无法完全封闭所有魔法能量的流动。所有的施法者（不论奥术或神术），都必须透过魔网这个渠道获取足够的能量来施展法术。最后，魔网还是个根据神秘规律编织的结构体，它也是奥艺（奥术施法）与神能（神术施法）的组合公式。不管是法术书中的文本或单一法术的构成要件，它们其实都是魔网的一部份。魔网不只是魔法能量流通的管道，它同时也是施法者塑造法术的工具。

当任何生物施展法术、类法术能力、超自然能力以及启用魔法物品时，整个魔网中的千丝万缕就会互相纠缠、接合、弯曲、盘绕、叠合，以产生对应的魔法效果。当施法者施展预言系法术（比如侦测魔法、鉴定术、解析咒文）之时，他将会在那一瞬间瞥见魔网的一小部份。而解除魔法之类的法术则会抚平魔网，使其回复为正常的组合。反魔法力场会重整魔网，遮断此区域内所有魔法能量的流动。

在死寂魔法区与狂乱魔法区，魔法失去了控制，这标志着魔网的扭曲变形。

狂乱魔法（Wild Magic）

在托瑞尔世界中的某些地区，由于魔网的扭曲变形，魔法无法正常运作。这个现象可能是由于某些巨大的魔法灾难，比如 DR1358 动荡之年期间发生的许多事件，或

是因为某些强大的魔法效果扭曲了当地的魔网，比如强大的迷锁结界（见后文精灵高等魔法部分）。大部分于动荡之年期间出现的狂乱魔法区已经消失，不过有部分狂乱魔法区域仍然存在，尤其是在幽暗地域与蛮荒地区。

侦测狂乱魔法区域 *Detecting Wild Magic Zones*

除非施放的魔法遭到扭曲变形，否则一般人不会发现狂乱魔法区域的存在。施展侦测魔法探测狂乱魔法区的角色在第一轮中会感应到魔法效果的存在，第二轮中才会察觉到此效果为狂乱魔法区域。如果他集中精神研究此区域三轮后，只要通过辨识法术技能检定（DC25）就可以精准界定出此效果的影响区域边界。

有些聪明的法师会利用狂乱魔法区来保护自己的法师塔与堡垒。在小心的研究之后，他们会标出此区域的界线。当在自己的居所上与敌对施法者战斗时，他们会尽量的运用此项优势。

狂乱魔法区域效果 *Effects on Wild Magic Zones*

任何在狂乱魔法区内施展的法术以及类法术能力都有一定的机率遭受扭曲（超自然能力、特异能力以及自然能力不受影响）。施法者必须进行施法者等级检定（DC15+法术等级）以确保法术能正常运作，魔法物品使用物品本身的施法者等级进行检定。

如果检定失败，则需掷百面骰以决定该法术将遭到何种扭曲效果。在狂乱魔法区外向内施展的法术以及类法术能力不受此区域的效果影响，施展之后才移动进入该区域的法术效果亦不受影响。只有当施法者位于此区域内之时其法术才需进行检定。

Table 2-1 狂野魔法效果

d%　　效果

01-10

该法术改成以原施法者为目标正常生效，如果该法术无法作用于施法者身上则自动失败。

11-25

该法术改为随机影响位于此区域内的目标。DM 需在该法术的施展距离内随机选择一个不同的目标（或在该法术的施展距离内重新选择一个能量爆发点）。DM 根据判断投炸武器弹着点的方法需投 1d8 决定能量爆发点朝哪个方向移动（详见 PHB 第 8 章）。然后投 3d6 决定该法术会在离原点的多远处爆发，如果原法术施法距离是近距则为结果*5 尺、中距则为结果*20 尺、远距则为结果*80 尺。扭曲后的法术有可能影响狂乱魔法区之外的地区，不过其爆发点不能超出法术射程。如果掷百分骰后出现此结果，则按该随机方向上最远距离计算。如果该法术射程为接触，则自动失败。

26-40

无事发生，法术不会生效。如果该法术需要施法成分，则该成分依然会消耗。记忆该法术的法术位与施法次数也会正常消耗。魔法物品与类法术能力的使用次数也会正常消耗。

41-50

无事发生，法术不会生效。不过，如果该法术需要施法成分，则该成分不会消耗。记忆该法术的法术格与施法次数也不会消耗。魔法物品与法术型能力的使用次数也不会消耗。

51-55

法术会产生效果，但是改为以施法者为中心的闪耀七彩光芒漩涡，法术范围 30 尺，持续 1d4 轮。其效果与闪光尘相同，豁免检定 DC 为 10+原法术等级。

56-85

法术正常生效。

86-95

法术正常生效。不过，如果该法术需要施法成分，则该成分不会消耗。该法术将不会从施法者的脑海中逝去（记忆该法术的法术位与施法次数将不会消耗）。魔法物品与类法术能力的使用次数也不会消耗。

96-100

该法术将以更为有力的方式展现，对抗该法术的豁免检定将受到-2 处罚。该法术将自动产生最大效果，如同受到法术极效专长的处理。如果该法术已经受过法术极效的强化，则不会有更进一步的效果。

抑制狂乱魔法区域 *Suppressing Wild Magic*

在长期辛苦的研究之后，费伦的施法者们发现了几个可以处理狂乱魔法区域的方法。对狂乱魔法区施展解除魔法可以使该解除法术所覆盖区域内的魔法能量正常运作 1d4 分钟。如果施展高等解除魔法则可以使时效延长为 1d4*10 分钟。对狂乱魔法区域施展许愿术或是奇迹术可以永久修复半径在 30 尺以下的扭曲魔网（如果该区域大于此范围，则可修复半径 30 尺的区域）。不过，如果该狂乱魔法区域是由滥用魔网的迷锁结界所造成，则上述的方法通通无效。

密斯拉与魔网 *Mystra and the Weave*

打开任意三本关于记载费伦的魔法以及法师知识的书，你就能发现三种互相冲突的魔法本质与魔法起源理论。他们中有些是有意设计的谬误以误导后来的魔法研究者。而剩下的大部分来自一些独特观点，或是仅仅是后史学者会不经意重犯的纯粹错误。

现在来听听真相吧，至少是已经被了解到的真相。简单来说，所有已知世界和位面都包含着永恒的能量。无论是大是小，是自由漂浮还是被物理或是魔法手段束缚（它们不过是某些经过设计塑造用来限制约束其它能量的能量罢了），这些汹涌奔散的能量为万物带来了光明与生命。他们是生命本身的根源，而且在托瑞尔的所有生命和前生命都化为坚硬的岩石后，他们仍然会存在。

那些常人称之为魔法，法师称之为奥艺的东西，就是指所有可以让某些存在控制并使用其产生某些效果的永恒能量。术士们通过天赋能力和难以置信的内在人格力量达到这个目的。吟游诗人的歌曲。

死寂魔法 *Dead Magic*

魔网在托瑞尔世界的某些地区有裂口或是破洞，因此这些地区完全没有产生任何魔法效果。与狂乱魔法区相同，许多动荡之年中造成的死寂魔法区都已经慢慢的消失或是弱化；也有许多死寂魔法区是由于大量持续集中的魔法能量猛然的溃散或是毁灭而形成的－比如扭曲倾斜的迷锁结界、神器毁灭的地点、以及神只死亡的地点。

侦测死寂魔法 *Detecting Dead Magic*

当施法者或是拥有法术型能力及超自然能力的生物进入死寂魔法区域之时，他们就会立刻察觉到魔法能量的中断。一般的施法者通常都是透过魔网施法，因此他们在此区域内会感到十分不舒服。使用魔网施法的施法者只要耗费一个移动等效动作便可以精准得知此区域的边界。使用阴影魔网 the Shadow Weave 的施法者与魔网没有任何关连，因此他们在死寂魔法区域内将毫无所觉。

死寂魔法的效果 *Effects of Dead Magic*

死寂魔法区域的效果与反魔法力场十分类似，唯一差别只在于该区域不会妨碍源自于阴影魔网的法术或法术型能力。同时也不会使阴影魔网的魔法物品失去效用。预言系法术无法侦测位于死寂魔法区域内的目标。最后一项，传送法术 teleport 无法传送至死寂魔法区域（或是从该区域传送出去）。

死寂魔法区域无法透过任何法术使其暂时恢复正常运作；不过对死寂魔法区域施展许愿术 wish 或是奇迹术 miracle 可以永久修复半径在 30 尺以下的魔网裂口（如果该区域大于此范围，则可修复半径 30 尺的区域）。

咒火 *Spellfire*

咒火是魔法网络的原始能量，可以分为两种形式，其中银火乃是蜜丝特拉赐给她的选民及某些受她眷顾之人的

特殊能力，而咒火—操控真正的咒火—则是更为强大、罕见、珍贵的天赋，每一世代都只有不特定的少数人能拥有这种天赋。

每一种咒火都是可受控制的纯净原始能量，当用于产生有益效果时，它是种银白色的医疗能量，而当用于战斗时，则是可以燃尽一切的灼热蓝白光辉。

银火 *Silver Fire*

这是蜜丝特拉选民所独有的超自然能力，一旦施展就会成为环绕本人且覆盖著作用区域美丽银白色火焰，它可以产生数种不同的效果。它可以产生如同「温暖戒指」或「心灵护盾戒指」的效果、让使用者可在水中呼吸、或驱散所有外来的胁迫魔法效果(一如「高等解除魔法」)，不过同一时间内只能运用一种效果。

使用者可运用银火维持身体机能，不吃不喝长达七天之久(但这种效果每隔十天才能使用一次)。每隔七十分钟，她就可以释出一道爆炸性的银色火焰，宽度为五呎，最远可达七十呎。这道火焰波除了能像「闪电束」一样击穿一般阻碍，也能直接击穿所有的魔法屏障及法术抗力，并造成 4d12 点的火焰伤害(通过难度 23 的反射检定则伤害减半)。此外，使用者亦可将银火释出，形成长达七十呎的锥形光幕，这并不具杀伤力，但却能修复范围内的死寂魔法区域，并解除该范围内的一切「反魔法力场」效果(其功效一如「高等解除魔法」)。但由于这种效果会直接吸取魔法网络的力量，因此除非情况紧急，否则蜜丝特拉并不鼓励使用这种效果。

以上所有效果皆与 20 级术士所施展的同名法术相同。

咒火 *Spellfire*

身怀咒火天赋之人可以做出许多奇异之举，端视各人技巧、天赋、及当时体内的魔法能量多寡而有所不同。就一般而言，咒火可用于医疗、制造爆炸性的火焰波、吸收与它接触的魔法效果，但在不同情况下及不同使用者手中，还会有更多不同的效果。有些人甚至摸索出一次释放多波咒火及运用咒火飞行的技巧。

咒火使用者可以借着宣告准备动作来吸收所有以她为目标的法术，其效果与「吸收权杖」相同，她每吸收一级法术，便可将之转换为相同等级的咒火能量储存在体内，她最多能在体内储存与体质属性相同的能量。

她能以标准动作将咒火释出，进行远程碰触攻击(射程最远四百呎)，每一级能量可造成 1d6 点的咒火伤害(若通过难度 20 的反射检定则伤害减半)。咒火所造成的伤害半为火焰伤害，另一半则是原始的魔法能量，与「焰击术」所造成的伤害半为火焰半为圣力的情况相同，因此对火焰伤害免疫、拥有抗性或防护效果的生物可将上述效果用于抵抗其中一半伤害。

咒火使用者亦可藉由碰触目标来进行医疗，每耗费一级咒火能量便可治愈二点伤害。

但咒火与大多数的超自然能力不同，它会受到针对法术型能力生效的法术及魔法物品影响，比如「吸收权杖」或「抵销权杖」(对准咒火使用者)。而且在理论上来说它亦可被「解除魔法」干扰或反制。然而，既为超自然能力，则使用该能力时并不会招致机会攻击，且此能力也不受法术抗力影响。

咒火的故事 *The Story of Spellfire*

不管是不是真的，但根据传说，在整个费伦，一个时期内只有一个人真正掌握咒火的力量，据说，如今这种力量掌握在少女珊卓•希塞尔（Shandril Shessair）手中，她是一个孤儿，在深林谷的高月城中的一家酒馆做女佣。

不错，珊卓拥有咒火，而数以百计的法师为此而追猎她，散塔林、塞尔、龙巫教以及那些独立的法师，在无情的追逐她的力量的同时自相残杀。即使从这本书中你一无所获，也要记住这点：传说往往代表谎言。

密斯特拉的选民可以使用较低级的咒火，假如他们想要这么做的话，而他们中的一些掌控了真正的咒火。

一个隐居在边境王国的法师拥有真正的咒火，还有阙森塔一个傲慢残忍的贵族，以及那个名字以 R 开头的巫师——不过我肯定你已经明白我的意思了。

早些时候在剑湾北部，那个巡林客海拉穆.桑德斯通（Haelam Sunderstone）无疑拥有咒火。他孤身对抗一个向南涌入寒冷森林的兽人部族——把他们变成了烟雾和灰烬。

我还可以接着说下去。任何一个像我一样曾在烛堡深造多年的人都可以告诉你这些。后来我逃到了这个无名的、死水一般的城堡，用贫穷和卑微掩盖自己的身份。

为什么我挥霍了我的财富和见识，逃到了这里，变得又老又丑又驼背？

为什么？。好了，当然是因为我也拥有真正的咒火。来找我吧，我会把你烧成灰烬，毁灭你所有的祖先、后代还有你居住的国度，不留一草一木。为什么？算了，我通常就是这么做的。

——斯潘德利永的贤者，拜伦达.瑞佛汉德

（Baerendra Riverhand）

秘密传闻 *Secret Lore*

在那精灵、矮人、巨人、以及龙族依然统治着费伦大陆的茂密森林及蛮荒原野的古代年代里，凡是拥有运用魔法网络之能力者莫不致力于寻求强大的力量、隐密的知识、及更进一步的了解魔法网络的本质，以求能胜过敌手。在这点上人类的早期帝国也如出一辙：伊玛斯卡帝国掌握了大量关于传送门及异界之门的知识，并从其他世界掳来数以千计的倒楣住民，逼迫他们成为自己秘术力量的奴隶；耐瑟瑞尔帝国精通各种制造魔法装置的技术，这些令人惊奇或畏惧的效果至今仍在蛮野牛沙漠下潜伏着；而洛玛萨则是为了对抗纳尔菲欧而自异界唤来许多兽人部落，但没过多久这些战士就脱离了主人的掌控，成为费伦大陆的永久祸害。

法师们梦想着能发现新的魔法学派、能透过其他途径更深刻的了解秘艺、或在禁断的研究中获得可怕的新力量。在历史上曾有许许多多了解力量的途径出，然后又被扬弃，而持续进行中的各种研究(有些是谨慎的探索、有些则是可怕的狂想)也不断的带出各种费伦大陆上前所未见的秘法术理论及新法术。

有许多故事讲述着关于古代的耐瑟瑞尔及覆亡精灵国度的传奇法术，据说这些法术能让现时最强大的「许愿术」也相形见拙。法师们发现了完全与密丝特拉无关的黑暗魔法网络，牧师与导师们能刻画出蕴含法术的符文，而大地上散落着古代魔法的残余痕迹－扭曲空间概念的传送门系统。

影魔网 *The Shadow Weave*

在和 selune 女神进行的永恒的战争期间，shar 女神创造了影魔网，用来对抗 selune 女神所创造 mystra 女神和魔网的行动（madcatclan 译注：其实 shar 女神自己也是 mystra 女神和魔网的创造者之一，尽管她是无意的。此外，常见译名茜伦瑞 selune、莎尔 shar、密斯拉 mystra）。如果说魔网是一张由散布于现实世界之中传送施法能量的网线通道构成的大网，那么影魔网就是这张网的网眼。这两张网提供了施放法术二种截然不同的能量通道和方法论。

隐密之神 shar 总是牢牢控制着影魔网的力量和秘密。只有一千多人知道影魔网的存在，其中主要是她的一些被允许接触到影魔网的信徒，另外一小部分则是在进行魔法研究时出了误差，无意中触及影魔网的。

影魔网使用者有着几种明显的优势。首先，他们无视魔网的阻断（madcatclan 译注：施放 16 级奥术的希望啊……）。其次，一个影魔网的魔法效果能正常地在死寂魔法区（dead magic zone）或是狂乱魔法区（wild magic zone）发生作用。（反魔法区域能隔断所有的魔法流动，因而也能象 SR 对抗魔法效果一样阻止影魔网的魔法效果）最后，一个魔网施法者无论是要识别、对抗或驱散影魔网魔法都是可能的，但是难度远远高于对抗来自魔网的类似魔法。

影魔网使用者同样有着几种的劣势。首先，由于 shar 女神完全控制着影魔网，她能够禁止任何一个生物使用影舞网的力量，而且源自影魔网的任何法术效果都不能对 shar 女神本身产生作用。其次，影魔网的负能量对任何生命体的心智都有着伤害，如果没有 shar 女神神力的援助，每次使用影魔网的力量都可能丢失一小部分的心

智。第三，对魔网的使用者来说，对所有的法术的效力都是相同的。而对影魔网而言，用于侵蚀生命或是混乱心智或感觉时，效果非常出色；用来操纵能量或是物质时，效果很差；而任何情况下，你无使用影魔网的力量造出光，甚至施放一个 light 的戏法都是不可能的工作。

影魔网使用者有着自己独特的专长，这些专长和普通魔网使用者是完全不同的。虽然一个魔网施法者无论是要识别、对抗或驱散影魔网魔法都是非常困难的，但是影魔网使用者在对抗魔网的施法者所施放的魔网魔法也会遇到同样的难度。

阴影魔法物品 *Shadow Weave Magic Item*

由阴影魔网施法者所制造的魔法物品是极为罕见的（也是极为危险的）。绝大部分的阴影魔法物品是由莎儿女神的神职人员与秘术信徒（Arcane Devotee 在下已有贴文介绍）制造的，不过极少数不与莎儿神庙结盟的阴影魔法施法者（Shadow Adepts）也在她们隐遁的研究室里制造阴影魔法物品。

阴影魔法物品在外观上看起来与一般的魔法物品几乎一模一样，但是它们所产生的差异却是一望即知。

所有从阴影魔法物品施展出来的法术优势与缺点与制造它们的施法者一样：所有死灵系、幻术系、附魔系或有黑暗成分的法术豁免难度+1，在克服法术抗性的检定时施法者等级也+1。而所有塑能系与改变系法术的豁免难度与施法者等级都-1（价值仍然跟一般魔法物品一样）。所有以等级判定效果的法术范围、持续时间、以及伤害值等也都减低一级。如果一般法师要解除 dispel 从阴影魔网施展的塑能系与变化系法术，其难度是 11+原制造者的施法等级。不过，虽然有此不利之处，阴影魔网施法者仍然会制造含有塑能系与变化系效果的魔法物品。

阴影魔法物品不能产生任何带有光亮的效果（与原制造者一样）。

如果阴影魔法物品落到了对阴影魔网没有研究的人手上，那将会带对该使用者来巨大的伤害。任何没有阴影魔网施法能力专长（feat：Shadow Weave Magic 文末有附注）的人在启动阴影魔法物品时智慧会立刻受到 1d4 点的暂时性伤害，而且每多持有阴影魔法物品一天，他还会再多受到一点的暂时性的智慧伤害。如果持有人在同一天中多次使用该影魔法物品，那么在持有人放下或脱下该物品之时他便会受到多次伤害（就算没有当场脱下，最迟也会累积到当天傍晚时发作）。

传道法师 *The Magister*

不管任何时间，费伦大陆上都会有一位由蜜丝特拉及阿祖斯所纸袋的传道法师。大多数人都认为必须经过争斗(通常是在法术决斗中打倒现任在职者) 之后才能获得这个职位，而只要获取这个职位就能得到许多特殊的力量，因此现任此职者常身陷危境－费伦大陆上有许多野心勃勃的强大法师对此职位虎视眈眈。

传道法师是专属于蜜丝特拉的斗士，这并不是说传道法师为了蜜丝特拉而四处征战，而是指身负此职支人必须尽力推广魔法，让所有想学习的人都能了解它的奥秘，藉此壮大蜜丝特拉的力量及影响层面。传道法师最常做的就是鼓励或引导其他法师去研究新法术或改良现有法术，以此提携对方的魔法力量－不论那是自己的门徒或对手。

传道法师能获得数种特殊的力量，也能习得许多不为一般法师及术士所知的法术，因此那些出身于竞争激烈地区 (比如塞尔) 的法师们都有志一同的将「成为传道法师」视为一条成为全费伦最强大法师的捷径，他们渴望着能得到这些特殊力量，好用来消灭所有现在及未来的敌人，然后学会所有让他们感兴趣的法术－历任传道法师的交接记录就充分展示了这些凶残自私法师们的无穷野心。然而，成为传道法师便意味着必须受到更高层的力量宰制－阿祖斯会亲自以教导、引诱、哄骗等手段，让继任者继续进行推广魔法的任务。

对大部分费伦大陆上的人来说，传道法师是某种会忽然现身施展法术或提出警告的神秘人物。至于为何创设传道法师，及为何要求他们这么做？套句老法师们最常挂

在嘴边的：「众神总是神秘行事，而魔法恰是其中最神秘的一种。」

精灵高等魔法 *Eleven High Magic*

在魔法网络转变为目前型态的许久之前，那时魔法的运行规则与现在大为不同，许多生物在摸索中研究出强大的魔法，远比今日的魔法更为有力。有许多次等及高等神器就是在那段时期内所制造的。

正如后来人在费伦大陆各地发现了许多古代的神器，现在的费伦大陆上依然存在着某些古老而强大的魔法效果，至今仍持续运行(但多半已发生扭曲)，其中最著名的就是迷斯˙卓诺城的迷锁结界(详见第四章：地理中的「科曼索森林」一节)。迷锁是一种古老的精灵魔法，是由一群施法者通力合作创造出的能覆盖大片区域的长效性魔法效果。今日仍存在的迷锁大多已出现衰败限向，但仍顽强的抵抗各种驱散的效果，且自身也仍制造着各种古怪的效果，包括狂乱魔法区域(请见上述「狂乱魔法区域」一节)。每一座迷锁所产生的变异效果皆各有不同。

符文魔法 *Rune Magic*

在北地（the North）覆满积雪的山脉之下，互为宿敌的矮人族与巨人族已在此地定居无数年。他们的事迹从未有外族之人亲眼目睹，只有人类的国度中的各种谣传。根据盾矮人（Shield dwarves）一族的传说，符文－由神秘之人用矮人文所撰刻的标记－是一种可以在撰刻过程中储存庞大的魔法能量的技艺。

学习撰刻符文 *Learning the Rune*

欲使用符文魔法的角色必须拥有「撰刻符文」（Inscribe Rune，文末附注）专长。由于所有的符文都与矮人或巨人的众神之间存有极为强烈的联系，因而使用符文的技艺全部都归属于神术的范畴。有些学习符文魔法的人甚至放弃学习一般的魔法，将所有的精力投入钻研符文的奥秘，这些施法者多半会成为符文师（Runecasting，另文介绍）。

制作符文 *Creating Rune*

学会「撰刻符文」专长之后，该角色便可以将他所准备的「神术」撰刻成「符文」。符文与卷轴有些类似，都是种可以暂时储存魔法能量的方法。将储存的能量散失之前，只要符合条件就可以释出其中的法术（但能储存多久则无法确定）。当符文内的法术释出、被抹消（erased）、或是被解除魔法（dispelled）时，符文就会逐渐淡去。不过，当符文内的法术释出之后，原先刻有符文的表面仍会留下一些无魔力的痕迹。

撰刻一个符文所需的时间为原先神术的施展时间再加上 10 分钟。撰刻符文时，可以从「施展该神术所需最小的施法等级」到「施法者最高的神术施法者等级」中，自由设定该神术的施法者等级。该角色撰刻符文之时就必须决定该神术的施法者等级。

制作符文时，仍需使用施展该法术所需要的施法材料与器材。如果施展该法术需要消耗经验值，则该角色除了原本撰刻符文所需支付的经验值外，也必须支付该法术的经验值。

撰刻符文时，需要通过难度为(20+欲储存法术等级)的手艺技能检定。该角色可以使用任合适于在物体表面刻写符号的手艺来进行检定（锻造金属、书写、雕割宝石、石刻、木刻等）。该角色在书写、描绘、雕刻之时作掷骰检定。（由于矮人熟悉石头与金属，因而时常将符文雕刻在这两种材质上）

如果检定失败，则意谓着此符文有瑕疵，因而无法储存法术（但仍会消耗经验值与施法材料）。此外，由于撰刻符文的过程中也包含了施展法术，所以不管检定成功与否，原本准备好的法术都会消失，就像该角色已经施展过该法术一样。

一个中等体型以下的物体只能撰刻一个符文。大型以上的物体，每 25 平方尺（5 尺平方）的表面可以容纳一个符文。符文无法撰刻在生物的体表。符文的基本价值为「100GPX 法术等级 X 施法者等级（0 级法术视为 0.5

级）」。制造者必须耗费基本价值 25 分之 1 的经验值，以及价值基本价格一半的施法材料。符文的市价与基本价值相同。

启动符文 *Triggering Rune*

只要有人碰触到符文，就会立刻启动其中的法术，而且碰触者也会成为该法术的施展目标。符文的制造者可以自由碰触他撰刻的符文，而不会启动符文中的法术，他也可以随意启动符文中的法术（因此会此门技艺的人，通常会随身携带许多回复性或医疗性的符文）。由于必须碰触符文才会启动其中的法术，因此刻有符文的物体并非不可碰触（只需小心地避开符文所在即可）。如果符文内储存的法术只能对物体施展，则必须使用物体才能触发符文中的法术。自愿触发符文视为标准动作。

使用符文与「魔法徽记」（Symbol）法术有一点相同，都不能撰刻在武器上（所以无法借着让武器击中敌人时启动符文）。而与「守卫结界」（glyph of warding）的不同点则是符文无法隐藏，因此任何人只要略加检查物体的表面就能发现其上撰刻的符文。如果对符文施展「阅读魔法」，只要通过难度为(15+储存法术等级)的法术辨识（spellcraft）技能检定就能确认其中所储存的法术。

解除符文 *Disarming Rune*

有几种方法可以解除符文：
1.针对符文施展「抹消术」（erase），只要成功施展(难度为 15+该符文的施法者等级)就可以抹消符文。不过，由于施展法术后必须碰触符文才能将之抹消，因此如果抹消失败便会触动符文中的法术，故此法有风险。
2.针对符文施展「解除魔法」（dispel magic），只要成功施展(难度为 11+该符文的施法者等级)就可以解除符文。大范围性的解除魔法无法影响符文。
3.盗贼可以使用解除装置（Disable Device）技能尝试破坏符文(难度为 25+符文所储存的法术等级)，就像解除魔法陷阱一样。

圆环法阵 *Circle Magic*

圆环法阵可以施展出费伦大陆上最强大且华丽的法术，这种共同施法的方式可以让法阵的主持者大幅提升自己的施法者等级，得到其他参与者无法获得的效果。塞尔的红袍法师会及莱瑟曼的女巫们使用圆环法阵的频率非常高。在费伦大陆上的其他地方还存在着其他形式的圆环法阵。

参与 *Participation*

欲参与圆环法阵，必须拥有红袍法师的「聚魔纹身」专长或莱瑟曼女巫的「艾沙伦」(Ethran)专长。

法阵的中心通常是最强大或最有经验的施法者，该人即是法阵的主持者。只有四级以上的莱瑟曼女巫或五级以上的红袍法师才能主持圆环法阵。

除了主持者本人之外，至少还需要两名参与者，才能组成圆环法阵。一般的法阵最多只能容纳五名参与者，而十级以上红袍法师主持的圆环法阵，其参与者上限则可提升至九人。

所有的参与者与主持者间的距离都不可超过十呎(主持者位于正中)。

法阵威力 *Circle Power*

圆环法阵的第一种功效，是以参与者的力量强化主持者自身。首先主持者与所有参与者都必须不受干扰的冥想一整个小时。然后每位参与者施展一道已准备的法术，这些法术的力量会立刻被法阵吸收，因此不会产生任何效果。而这些被吸收的法术等级总和，将转换为法阵的等级奖励。这些奖励等级可以用来换取下列其中一种效果－

- 法阵主持者的施法者等级上升，每奖励等级换取一级(最高至 40 级)。
- 为法阵主持者目前已准备的法术附加「法术强效」、「法术极效」、或「法术升阶」超魔法专长。每一奖励等级可抵附加超魔专长时必须提升的法术等级一级。而且就算该主持人原先并未习得这些超魔专长，他依旧可

以为法术附加这些专长。此外，附加这些超魔专长并不受到该主持者可施展的最高法术等级限制(最高可将法术等级提升至 20 级)。
- 提升与施法者等级有关的的检定(比如解除魔法检定、穿透法术抗力检定等)，每奖励等级换取+1 加值。

这些效果最多可持续 24 小时(或是直到使用后才消失)。该主持者可随意分配奖励等级。举例来说，红袍法师豪斯˙瓦尔(Hauth Var) 所主持的圆环法阵共有四名参与者，每位参与者都施展了一道二级的法术，因此豪斯˙瓦尔总共有八级的奖励等级可供运用。他决定耗费三个等级来为自己准备的「寒冰锥」附上极效的效果，然后耗费三个等级将自己的施法者等级由 10 级升至 13 级，最后的二级则用来为施法者等级检定时提供加值。该「极效」效果将持续至该「寒冰锥」法术施展之后才消失，而另两种效果则可持续 24 小时。许多高阶的红袍法师都会每天召集圆环法阵，榨取学徒的力量。

传送门 *Portals*

托瑞尔世界中存在许多可以联系各处的传送门。传送门是一种永久性的魔法装置，可以安全地将使用者传送到另一个预定的地点。绝大多数的传送门都只是联系托瑞尔这个主物质世界中的两个地点，不过也有一些传送门可以将使用者传送到其它异界或是托瑞尔世界上空的其它天体。

传送门的性质 *Qualities of Portals*

许多大法师、高阶祭司、秘密团体、怪兽种族、以及黑暗势力都掌握了制造传送门的方法。传送门上的魔法可以持久不散，通常在完成之后会正常运作长达数百年－甚至数千年之久－直到原制作者消逝在历史的洪流之中或遗忘如何使用自己的作品为止。因此对一般人来说，传送门的运作原理极为神秘且无法破解。每个传送门都是为了特定的理由而制造的，但其制造原因通常都因制作者早已作古或过于默默无名而无人知晓。

无论如何，所有传送门都有一些共同的特征与性质。传送门是可以进行次元传送的两个区域，其开口通常都是 15 呎方圆的圆形区域，不过有时也会出现方形、矩形或其它形状的传送门。传送门的本体无法被肉眼观测（只能凭借外围的框架或拱门推测其所在位置）。

传送门通常都可以双向传送，不过也有只能进行单向传送的传送门存在。不论是单向或是双向，欲传送抵达的目的地必定要有一个可相对应的传送区域。有些较罕见的传送门可以自由选择传送到许多不同的地点，则每个地点也都必须有一个相对应的传送地区（不过大多数的传送门都只连接两个相距遥远的地点）。此外，传送门一旦制作完成就再也无法移动。

This active portal gives a glimpse of what awaits on the other side.

探测传送门的存在 *Detecting Potals*

通常传送门的周围都会建有拱门或是类似的框架以标示其所在，而且也可避免其它人不小心踏进其范围。施展「侦测魔法」（Detect Magic）可以使传送门散出魔法灵光，强度则视不同状况而定－如果该传送门处于正常运作状态（随时都可传送），它会散出强烈的光芒；如果该传送门目前无法运作（通常是因为该日的使用次数已经耗尽），则只会显露出微弱的光芒。

施展「解析传送门」（Analyze Portal，文末附注）可以得知更多有关该传送门的信息。

启动传送门 *Portal Operation*

所有碰触或通过传送门的生物，都会立刻被传送到该传送门制作者指定的区域（效果与 17 级施法者所施展的「无误传送术」十分类似，只不过也可以传送到其它异界）。任何生物都无法先把头伸过去查看门另一边的景象，而且只有能够完全通过传送门的生物才能启动传送门的效果。

如果有任何无生命的固体堵住传送门的出口，则传送门便会失去效果而无法运作；然而，如果是生物堵住传送门的出口，则传送门仍会正常运作，且传送门的使用者会改成被传送到最靠近原本预定传送点的适当地区。所谓的「适当」地区，是指地表有足够强度可以支撑使用者的重量、且有足够的空间可容纳使用者身体的地区。

除了使用者随身携带的物品外，任何无生命体都无法自行通过传送门－因此传送门的使用者可以随身携带无限多的箭枝通过传送门，但是却无法将射箭穿过传送门。任何击中传送门的无生命体都一定会被弹回来。

除非传送门的制作者有设定使用限制，否则每一轮的使用者没有数量上限（可以同时让许多人通过）。每个使用者最多可以携带 850 磅的物品（包括穿戴的装备与碰触的物品）－如果两个以上的使用者碰触同一件物品，则该物品都视为所有碰触者的携带物品（也就是说，视为每个人都携带这件物品）。

有启动条件限制的传送门 *Keyed Portals*

制作传送门的人通常都会设定特殊条件，当符合条件时传送门才会启动。特殊的启动条件可能包括持有传送门钥匙（后文详述），或是使用者的姓名、身分、阵营，以及其它可供辨认的行动或特征。然而，制造者不能用太过模糊的标准作为启动条件－比如等级、职业、生命骰数、或者生命值。

传送门启动之后会运作一回合，在此回合内碰触的生物都可以使用传送门（即使他原先不符合该门的启动条件）。

许多传送门钥匙都是独一无二的罕见物品。有些传送门则是只会在特定的时段才会启动，比如日出、日落、满月、或者半夜。也有些传送门以施展特定法术、或者引导正能量（或负能量）作为启动条件。当传送门位于该法术的生效范围内（范围性法术）、成为该法术的施展目标（单体性法术）、或者被该法术碰触（碰触性法术）时，传送门会立刻吸收该法术然后自行启动。在这种情形下，任何形式的法术效果都视为符合条件－包括法术型能力或是用魔法物品（或滚动条）施展同名法术。

封印传送门 *Sealing Portals*

传送门无法被物理力量或任何摧毁物品的法术（比如「解离术」）摧毁。如果对传送门施展「解除魔法」（Dispel Magic），只要通过施法者检定就可以让该门暂时失效 1d4 回合。如果对传送门施展「摩邓肯裂解术」（Mordenkainen's Disjunction），则可毁掉未通过意志检定的传送门（传送门的意志豁免检定有+10 奖励）。此外，对传送门施展「封印传送门」（Gate Seal，文末附注）可以锁住该门，让它无法运作。

特殊的传送门 *Unusual Portals*

正如许多费伦大陆上的事物一样，并不是所有的传送门都保证安全可靠。传送门的制作者们建造了许多有潜在危险的作品（不论是出于意外或是故意）。

自动关闭的传送门 *Random Portals*

所有使用者随时都可以启动这种传送门（有的则需要特定条件才能启动），只是当 1d6+6 个生物通过之后，它就会自动关闭 1d6 天（这段期间内无法运作）。具备这种特性的传送门可能还会有其它的特性。

多点传送的传送门 *Variable Portals*

对于不熟悉其特性的使用者来说，这种传送门是非常危险的。任何使用该传送门的生物会被传送到数个预定地点的其中一个（有的传送顺序有隐藏规律可循，有的则是随机传送）。

有些多点传送的传送门将陷阱与本身的功能结合－只要符合该门的启动条件，使用者就可以在此传送门联系的所有地点中自由选择目的地，而不会被随机传送。但有的多点传送门更加致命－如果使用者没有符合正确的启动条件，他就会被传送到预设的陷阱之中－某个难以逃出生天的地下城、火山的内部、甚至是某个危险的外层异界（比如无底深渊 Abyss）。

只传送「生物本体」的传送门

Creature-only Portals

有的传送门只会传送使用者「本身」，而不会传送使用者的衣物与装备。这种传送门通常都是为了防御用途而造－卸除入侵者的武装。有些更少见的此类传送门则还可以将使用者本身与他的装备传送到不同的地点。

故障的传送门 *Malfunctioning Portals*

上述的各种特殊传送门都可以谨慎地透过魔法技巧人为制造，不过「故障传送门」无法人为制造，因此可说是最无法预测的一种特殊传送门。

无数个世纪以来，整个托瑞尔世界发生过好几场巨大的魔力风暴，每次都极深刻地影响了整个世界的魔力流动（比如古奈瑟瑞尔时第一代魔法女神的死亡，以及 1358DR 动荡年代时第二代魔法女神的死亡）。由于经历了数十年（或者数百年、数千年）的魔力耗损，再加上多次的魔力冲击，许多古代的魔法遗物都开始逐渐扭曲变形－传送门也不例外。

通常一座「故障传送门」至少都有上百年的历史（虽然许多传送门的历史还要古老的多）。使用这种传送门可能会产生许多不同的结果－每次启动故障传送门时，都必须掷百面骰以决定该次启动的传送效果。如果传送门持续运作（意即有许多人连续使用），则每一种效果可以持续 1d10 回合，在这段时间内的使用者都会受到同一种效果影响。

附表：各种故障传送门的效果

掷骰 效果

01-05 传送门会从使用者身上吸取魔力以试图恢复运作，但最后仍然不会启动。使用者视同被 17 级施法者所施展的「强力解除魔法」（Greater Dispel Magic，以使用者为目标）击中。

06-10 传送门会从使用者身上的魔法物品吸取魔力试图恢复运作，但最后仍然不会启动。使用着身上的魔法物品（按照《玩家手册》附表 10-1：受魔法攻击影响的装备掷 1d10，以决定哪些装备受到影响）视同被 17 级施法者所施展的「强力解除魔法」（Greater Dispel Magic，以使用者的魔法物品为目标）击中。如果解除成功，具有永久效果的魔法物品会暂时失效 1d4 回合；具有发数或使用次数的魔法物品也会失去 1d4 发的储存能量（或当日使用次数），此外，如果流失能量之后仍有残存发数，还会暂时失效 1d4 回合。

11-20 传送门不会正常生效，且使用者会被巨大的力量猛力往后推，视同被 17 级施法者施展的「心灵遥控」（Telekinesis）击中，如果撞到坚硬的物体会受到 1d6 的伤害。使用者必须通过难度 17 的意志检定才能摆脱法术效果。

21-25 传送门不会正常生效，且传送门内会爆出正能量（或负能量，机率各半）的冲击波，传送门 30 呎范围内的所有生物都会被击中。负能量冲击波与 17 级施法

者所施展的「造成严重伤害」法术（Inflict serious wounds，造成 3d8+15 伤害，通过难度 14 的意志检定则伤害减半）效果相同；而正能量冲击波则与 17 级施法者所施展的「治疗严重伤害」法术（Cure serious wounds）效果相同。
26-40 虽然传送门会正常启动，但却会把使用者传送到错误的地点。此种效果与施展「传送术」（teleport）时「目的地不存在」的效果相同，必须按照《玩家手册》上的相关附表，掷 1d20+80 以决定使用者最后会被传送到何处。

41-50 无事发生，传送门毫无反应。

51-00 传送门正常运作。

制造传送门 *Building a Portal*

如果一位角色拥有「制作传送门」专长（Create Portal，文后附注），而且能够施展「传送术」、「无误传送术」、「传送法阵」、或者「异界之门」法术，就可以制造传送门。制造者必须曾经亲自造访过目的地，才能建造联系到该地点的传送门。制造者不能将联系点建在无法安全容纳传送地点的区域（比如固体的内部或是毫无可供依凭之处的半空中），也不能建在无法透过星界传送的地点（详见「传送术」的内容）。

FR特殊专长

建造传送门 Create Portal［物品制造专长］
描述：你学会了制作传送门的古老技艺，这是一种具有永久效果的魔法装置，可以将那些知道如何使用的人瞬间从一处传送到另一处。费伦大陆上满布着古老的传送门。
先决条件：制造奇物 Create Wonderous Item
效果：你可以制造传送门联系到任何你造访过的地点。制造传送门必须耗费市价每 1 千 gp1 天的制造天数，还必须支付原料价格（市价一半）25 分之 1 的经验值。建成传送门会耗尽所有的原料。

有些传送门拥有特殊的功能，制造者必须支付额外的原料价格与经验值，也必须支付额外的经验值。

基本花费
如果想制造一座持续运作的单向传送门，制作者必须花费 5 万 gp 购置原料，成品的面积是 10 呎方圆（大约 00 平方呎）。单向传送门的市价是原料价值的 2 倍。传送门的制造速度是每 1 千 gp1 天（按市价计算天数），而且制造者还必须支付原料价格 25 分之 1 的经验值，因此一座标准的单向传送门必须用 100 天的时间建造，而且制造者必须支付 4 千点的经验值。

制造者也可以在单向传送门的目的地建造第二座传送门，使之成为一组双向传送门。第二座传送门只需花费一半的代价就可建成（50 天建造时间，2 千点经验值）。

˙较大或较小型的传送门
一座传送门最小可以缩至 1 平方呎（约 6 吋方圆），但仍需支付相同的基础原料价格、制造天数、以及经验值。能供中型生物通过的传送门至少要有 12 平方呎（约 2 呎方圆）的面积；能供小型生物通过的传送门至少要有 7 平方呎（约 18 吋方圆）的面积；能供超小型生物通过的传送门至少要有 2 平方呎（约 10 吋方圆）的面积；而只有微型与超微型生物才能通过 1 平方呎的传送门。

超出一般规格的传送门，每增加 300 平方呎就必须多支付 1 倍的基础价格。大型与超大型的生物可以通过一般规格的传送门，但巨型与超巨型的生物通常都只能通过标准规则 2 到 3 倍大的传送门。

˙特殊功能
有些较为昂贵的传送门具有各种特殊的功能。

启动条件－
建造具备启动条件的传送门无须支付任何额外花费，制作者必须在建造过程中就拟定启动条件的细节，一旦设定完成就无法再行更改。

自动关闭－
建造自动关闭的传送门无须支付任何额外花费，制作者必须在建造过程中就拟定自动关闭的状况，一旦设定完成就无法再行更改。

多点传送－
多点传送的传送门比一般的标准传送门昂贵，只要该传

送门每能「额外」多传送到一个地点，基本价格就必须追加百分之 25。举例来说，一座可以传送到两个不同地点的普通多点传送门必须支付 62500gp 的基础价格，而一座可以传送到三个不同地点的普通多点传送门必须支付 75000gp 的基础价格。

只传送「生物本体」－
建造只传送生物本体的传送门必须支付一般规格传送门两倍的基础价格。此外，如果该传送门会把使用者的装备传送到另外一个地点，则还必须支付多出一个传送点的额外基本价格（按多点传送门的规则计算）。

使用次数限制
一般的传送门基础价格，是以一座能持续运作且随时都能传送使用者的传送门作为标准。如果建造一座有每日使用次数限制的传送门，则制造者可以降低原先必须支付的金钱、时间、以及经验值。

有每日使用次数限制的传送门基础原料价格是 1 万 gpX 每日使用次数，所需支付的经验值则是 8 百点 X 每日使用次数(建造对应的双向传送门也只需支付一半的金钱、时间、以及经验值）。该传送门的市价为基础原料价格的 2 倍。制造有使用限制的传送门必须耗费市价每 1 千 gp1 天的制造天数。

一座每天可使用 5 次以上的传送门，其基础价格与一般的标准传送门相同；而使用次数限制低于每日 1 次的传送门则按照对应规则降低耗费。举例来说，一座 4 天才能使用 1 次的传送门视为每日使用次数 1/4，因此基础价格降为 2500gp，且只需支付 200 经验值。但是此规则亦有限制，价格耗费最低只能降到制作 10 天才能用 1 次的传送门，其基础价格为 1000gp 且必须支付 80 点的经验值（虽然制造者可以将使用次数压到更低－比如 1 年 1 次－但是基础价格都以 10 天 1 次的传送门计算）。

有使用次数限制的传送门每次的启动时间都只能维持 1 回合，一旦启动之后，便会把该回合内所有能碰触到该门的使用者传送到目标地点。

费伦的法术

费伦大陆上每一种宗教信仰几乎都包含有神秘的神术、祷告和符咒，这些秘密只有被接纳的神职人员才会了解。成百上千的隐居法师和邪恶的派系在研究新的奥术，寻找对这项艺术更彻底的理解和其他施法者所缺乏的简单武器。已死亡神祇的神殿和古代城市的废墟中都藏有大量卷轴，上面记载着强大而又危险的法术，但它们都已经被现在生活在费伦大陆上的牧师和法师们所遗忘。

《玩家手册》中所介绍的法术和领域构成了费伦中所有吟游诗人、牧师、德鲁伊、圣骑士、游侠、术士和法师的普通知识。任何人都可以通过常见的方式来获得这些法术。而下面将介绍的领域和法术是只有某些特定群体或个人才可能得知的秘密和特殊知识，另外还附上一些在费伦大陆的施法者中已经逐渐变得通用的法术。

牧师领域 *Cleric Domain*

除了《玩家手册》中提及的领域之外，费伦大陆上各种各样的神祇也使牧师们可以选择下面所介绍的额外领域。这些新领域仍然遵循《玩家手册》中在“牧师职业”部分关于领域所给出的所有规则。一个牧师可以选择他的神祇领域中的任何两个作为他的牧师领域（参加第五章：神祇）。

新领域的神授力量和法术列表将会在下面对领域的描述中给出。如果领域描述中没有给出神授力量和法术部分，请参考《玩家手册》来获得相关设定。在领域法术列表中，前方标有（*）的法术为本书所新介绍的法术。

风领域 *Air Domain*

神祇：艾德莉·芬里雅，阿卡狄，欧吕尔，塞特，山达科尔，席拉•佩莉萝尔，维尔寇

动物领域 *Animal Domain*

神祇：艾德莉·芬里雅，拔尔泛·野游者，裳徥亚，费马罗·莫斯德林，桂伦•风暴，菈芮，马拉，梅莉凯，努比恩，赛贝克，希昂莉亚，西凡努斯，萨德·哈尔，乌楼提鲁，乌士迦

岩穴领域 *Cavern Domain*

神祇：科拉德伦·滑手、杜马松、杰柏、关纳德、谷蓝巴、格努须、茹赛可、沙苟祯·大地唤者、莎儿
神授力量：获得矮人的“熟悉岩石”能力。如果你原来已经具有此能力，当进行特殊石造物的相关检定时，你的种族加值从+2 增加到+4。

洞穴领域法术：

1、侦测密门（Detect Secret Doors）
2、黑暗术（Darkness）
3、融身入石（Meld into Stone）
4、李欧蒙庇护所（Leomund's Secure Shelter）
5、穿墙术（Passwall）
6、寻找捷径（Find the Path）
7、*石之胃（Maw of Stone）
8、地震术（Earthquake）
9、禁锢术（Imprisonment）

混乱领域 *Chaos Domain*

神祇：艾德莉·芬里雅，安格哈拉德赫，安荷，巴格杵，本莎芭，科瑞隆·拉瑞辛，希瑞克，深海·赛悉拉，杜格马文·明罩，伊莉丝翠，艾瑞芬·伊拉希尔，费马罗·莫斯德林，凡德．维恩佛斯培，卡瑞苟斯，关纳德，格努须，海菈·明斧，哈娜丽•克拉妮尔，齐雅温纱丽，勒比拉斯·因诺瑞，黎尔拉，罗丝，菈芮，马拉，涅芙缇丝，瑞里芬·莱勒菲，莎罕妮·月弓，苏伦，席文塔姆，夏芮丝，沙葛司，雪琳铎，山达科尔，薛佛拉斯，索罗诺尔·杉岚德瑞，淑妮，塔罗娜，塔洛斯，坦帕斯，萨德·哈尔，泰摩拉，安博里，乌尔德连，乌士迦，维尔寇，维伦

魅惑领域 *Charm Domain*

神祇：伊莉丝翠、凡德．维恩佛斯培、盖戈斯、哈娜丽•克拉妮尔、黎尔拉、密黎尔、欧格玛、夏芮丝、雪琳铎、席拉•佩莉萝尔、淑妮
神授力量：获得提升 4 点魅力属性值的能力，每天可使用一次。使用这项能力是一个自由动作。增加的魅力值可持续 1 分钟。

魅惑领域法术：

1、魅惑人类（Charm Person）
2、安定心神（Calm Emotions）
3、暗示（Suggestion）
4、情绪术（Emotion）
5、魅惑怪物（Charm Monster）
6、指使术（Geas/Quest）
7、摄魂术（Insanity）
8、短讯暗示（Demand）
9、支配怪物（Dominate Monster）

手艺领域 *Craft Domain*

神祇：科拉德伦·滑手、杜格马文·明罩、杜马松、弗兰多·钢皮、加尔·闪金、杰柏、贡德、拉杜格、摩拉丁、索斯
神授力量：施展创造类法术时，施法者等级+1。同时获得对某个手艺技能的“技能专注”专长（+2 加值）。

手艺领域法术

1、活化绳（Animate Rope）
2、塑木术（Wood Shape）
3、塑石术（Stone Shape）
4、次级造物术（Minor Creation）
5、石墙术（Wall of Stone）
6、*奇异机器（Fantastic Machine）
7、高等造物术（Major Creation）
8、魔力监牢（Forcecage）
9、*高等奇异机器（Greater Fantastic Machine）

黑暗领域 *Darkness Domain*

神祇：罗丝、马斯克、塞特、莎儿、沙葛司
神授力量：获得“盲斗”Blind Fight 专长

黑暗领域法术

1、雾隐术（Obscuring Mist）
2、目盲术/耳聋术（Blindness/Deafness）
3、*黑光术（Blacklight）
4、*黑暗护甲（Armor of Darkness）
5、*黑暗箭矢（Darkbolt）
6、窥视魔眼（Prying Eyes）
7、梦魇术（Nightmare）
8、真言術·盲（Power Word，Blind）
9、真言術·殺（Power Word，Kill）

死亡领域 *Death Domain*

神祇：耶各，凯兰沃，奥赛利斯，尤拉格连恩，维沙隆，依卓斯

破坏领域 *Destruction Domain*

神祇：班恩、希瑞克、卡瑞苟斯、依那伏、伊斯提悉亚、寇苏斯、罗丝、塔罗娜、塔洛斯、安博里、依卓斯

卓尔精灵领域 *Drow Domain*

神祇：伊莉丝翠、关纳德、齐雅温纱丽、罗丝、席文塔姆、维伦
神授力量：获得“闪电反射”Lighting Reflexes 专长。

卓尔精灵领域法术
1、*昏暗防护（Cloak of Dark Power）
2、锐耳术/鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）
3、暗示（Suggestion）
4、辨知谎言（Discern Lies）
5、*蛛化术（Spiderform）
6、高等解除魔法（Greater Dispelling）
7、混沌真言（Word of Chaos）
8、高等异界誓盟（Greater Planar Ally）
9、异界之门（Gate）

矮人领域 *Dwarf Domain*

神祇：阿巴索、蓓伦妮·真银、克兰贾汀·银胡、深地·杜菈、杜格马文·明罩、杜马松、贡温·葛辛、海菈·明斧、拉杜格、马瑟摩·杜温、摩拉丁、雪琳铎、萨德·哈尔、维加丁
神授力量：获得“强韧加强”(Free Great Fotitiude)专长。

矮人领域法术
1、魔化武器（Magic Weapon）
2、坚韧术（Endurance）
3、守卫结界（Glyph of Warding）
4、高等魔化武器（Greater Magic Weapon）
5、鬼斧神工（Fabricate）
6、石言术（Stone Tell）
7、律言（Dictum）
8、防护法术（Protection from Spells）
9、元素集群（Elemental Swarm）（只能视为土类法术）

土领域 *Earth Domain*

神祇：科拉德伦·滑手，裳禔亚，杜马松，杰柏，贡德，谷蓝巴，茹赛可，摩拉丁，沙苟祯·大地唤者，乌尔德连，尤拉格连恩

精灵领域 *Elf Domain*

神祇：艾德莉·芬里雅、安格哈拉德赫、科瑞隆•拉瑞辛、深海·赛悉拉、伊莉丝翠、艾瑞芬·伊拉希尔、费马罗·莫斯德林、哈娜丽•克拉妮尔、勒比拉斯·因诺瑞、瑞里芬·莱勒菲、莎罕妮·月弓、薛佛拉斯、索罗诺尔·杉岚德瑞
神授力量：获得“近程射击”(Point Blank Shot)专长。

精灵领域法术
1、克敌先机（True Strike）
2、轻灵术（Cat’s Grace）
3、圈套术（Snare）
4、融身入林（Tree Stride）
5、问道自然（Commune with Nature）
6、寻找捷径（Find the Path）
7、橡树守卫（Liveoak）
8、阳炎爆（Sunburst）
9、嫌恶术（Antipathy）

邪恶领域 *Evil Domain*

神祇：阿巴索，欧吕尔，巴格杵，班恩，本莎芭，希瑞克，深地·杜菈，盖戈斯，关纳德，格努须，依那伏，齐雅温纱丽，拉杜格，罗丝，劳薇塔，茹赛可，马拉，马斯克，赛贝克，席文塔姆，塞特，莎儿，沙葛司，塔罗娜，塔洛斯，提亚玛特，安博里，乌尔德连，维沙隆，维伦，依卓斯

家庭领域 *Family Domain*

神祇：蓓伦妮·真银、希劳拉妮、艾达丝、哈索尔、伊希丝、黎尔拉、茹赛可、悠妲菈
神授力量：你可以用一个自由动作来使一定数目的生物

获得+4 的闪避 AC，受保护生物的数目等于你的魅力加值（最少一个）。这个超自然能力可以持续 1 回合/每等级。被影响的生物如果离开你 10 英尺之外将失去此保护。你也可以将这个能力作用在自己身上。

家庭领域法术
1、祝福术（Bless）
2、护卫他人（Shield Other）
3、幻影手（Helping Hand）
4、法术灌输（Imbue with Spell Ability）
5、拉瑞心灵连线（Rary's Telepathic Bond）
6、英雄宴（Heros' Feast）
7、脱身大法（Refuge）
8、防护法术（Protection from Spells）
9、虹光法球（Prismatic Sphere）

命运领域 *Fate Domain*

神祇：本莎芭、哈索尔、霍尔、耶各、凯兰沃、萨弗拉斯
神授力量：获得 3 级游荡者的"直觉闪避"能力。如果你有其他职业可以获得"直觉闪避"能力，将以 3+该职业上的等级来决定你的"直觉闪避"能力。

命运领域法术
1、克敌先机（True Strike）
2、卜筮（Augury）
3、降咒（Bestow Curse）
4、雕像术（Status）
5、正义烙印（Mark of Justice）
6、指使术（Geas/Quest）
7、灵视（Vision）
8、心灵屏障（Mind Blank）
9、预警术（Foresight）

火领域 *Fire Domain*

神祇：贡德，寇苏斯，塔洛斯

侏儒领域 *Gnome Domain*

神祇：拔尔泛·野游者、巴瑞凡·影披风、科拉德伦·滑手、弗兰多·钢皮、盖瑞铎·铁手、加尔·闪金、沙苟祯·大地唤者、乌尔德连
神授力量：施展幻术类法术时，施法者等级+1

侏儒领域法术
1、无声幻影（Silent Image）
2、*宝石炸弹（Gembomb）
3、次级幻影（Minor Image）
4、次级造物术（Minor Creation）
5、幻景（Hallucinatory Terrain）
6、*奇异机器（Fantastic Machine）
7、障幕（Screen）
8、奥图迷舞（Otto's Irresistible Dance）
9、召唤盟友术（Summon Nature's Ally）（仅限土元素和动物）

善良领域 *Good Domain*

神祇：艾德莉·芬里雅，安格哈拉德赫，安荷，阿尔伏林，拔尔泛·野游者，巴瑞凡·影披风，蓓伦妮·真银，裳褆亚，克兰贾汀·银胡，科瑞隆•拉瑞辛，希劳拉妮，深海·赛悉拉，迪纳尔，杜格马文·明罩，伊莉丝翠，艾达丝，弗兰多·钢皮，盖瑞铎·铁手，加尔·闪金，贡温·葛辛，桂伦•风暴，海菈·明斧，哈娜丽•克拉妮尔，哈索尔，荷鲁斯-雷,，伊尔玛特，伊希丝，勒比拉斯·因诺瑞，洛山达，黎尔拉，菈芮，马瑟摩·杜温 ，梅莉凯，密黎尔，摩拉丁，密斯特拉，涅芙缇丝，努比恩,，奥赛利斯，瑞里芬·莱勒菲，沙苟祯·大地唤者，莎罕妮·月弓，苏伦，夏芮丝，雪琳铎，希昂莉亚，索罗诺尔·杉岚德瑞,，淑妮，萨德·哈尔，托姆，泰摩拉，提尔，维尔寇，悠妲菈

半身人领域 *Halfling Domain*

神祇：阿尔伏林、布兰多布李斯、希劳拉妮、席拉•佩莉萝尔、尤拉格连恩、悠妲菈
神授力量：获得在攀爬、跳跃、潜行和躲藏技能检定上使用你的魅力加值的能力。这项特异能力作为一个自由动作使用，并持续 10 分钟。此能力的使用次数为每天一次。

半身人领域法术
1、魔石术（Magic Stone）
2、轻灵术（Cat's Grace）
3、魔化防具（Magic Vestment）
4、行动自如（Freedom of Movement）

5、魔邓肯忠犬（Mordenkainen's Faithful Hound）
6、地动术（Move Earth）
7、行影术（Shadow Walk）
8、回返真言（Word of Recall）
9、预警术（Foresight）

仇恨领域 *Hatred Domain*

神祇：班恩、关纳德、格努须、塞特、乌尔德连
神授力量：可以用一个自由动作来指定一个目标，使用次数为每天一次。针对该目标，你可以在攻击检定，豁免和 AC 上得到+2 的亵渎加值。这个超自然能力能持续 1 分钟。

仇恨领域法术
1、丧志术（Doom）
2、圈套术（Scare）
3、降咒（Bestow Curse）
4、情绪术（Emotion）（仅限憎恨效果）
5、正气如虹（Righteous Might）
6、禁制术（Forbiddance）
7、渎神之语（Blasphemy）
8、嫌恶术（Antipathy）
9、女妖之嚎（Wail of the Banshee）

医疗领域 *Healing Domain*

神祇：蓓伦妮·真银，伊尔玛特，菈芮，茹赛可，雪琳铎，托姆

幻术领域 *Illusion Domain*

神祇：阿卡狄、阿祖斯、巴瑞凡·影披风、希瑞克、密斯特拉、莎罕妮·月弓
神授力量：施展幻术类法术时，施法者等级+1。

幻术领域法术：
1、无声幻影（Silent Image）
2、次级幻影（Minor Image）
3、移位术（Displacement）
4、魅影杀手（Phantasmal Killer）
5、常驻阴影（Persistent Image）
6、假象术（Mislead）
7、投影术（Project Image）
8、障幕（Screen）
9、怪影杀手（Weird）

知识领域 *Knowledge Domain*

神祇：安格哈拉德赫，阿祖斯，深海·赛悉拉，迪纳尔，杜格马文·明罩，杜马松，贡德，桂伦•风暴，勒比拉斯·因诺瑞，密黎尔，密斯特拉，欧格玛，萨弗拉斯，莎罕妮·月弓，莎儿，赛雅茉芙，索斯，提尔，渥金

秩序领域 *Law Domain*

神祇：阿尔伏林，阿祖斯，班恩，蓓伦妮·真银，克兰贾汀·银胡，希劳拉妮，深地·杜菈，盖瑞铎·铁手，盖戈斯，加尔·闪金，贡温·葛辛，海姆，霍尔，荷鲁斯-雷，伊尔玛特，耶各，凯兰沃，拉杜格，劳薇塔，摩拉丁，努比恩，奥赛利斯，红骑士，萨弗拉斯，塞特，赛雅茉芙，提亚玛特，托姆，提尔，乌楼提鲁，尤拉格连恩，悠妲菈

机运领域 *Luck Domain*

神祇：阿巴索，本莎芭，布兰多布李斯，艾瑞芬·伊拉希尔，海菈·明斧，马斯克，欧格玛，泰摩拉，维加丁

魔法领域 *Magic Domain*

神祇：阿祖斯，科瑞隆•拉瑞辛，哈娜丽•克拉妮尔，伊希丝，拉杜格，密斯特拉，萨弗拉斯，塞特，索斯，维沙隆

精神领域 *Mentlism Domain*

神祇：深地·杜菈
神授力量：你具有产生心灵防护的类法术能力，你将使所接触的人在下一次意志豁免时获得抵抗加值，奖励加值为你的等级+2。使用此能力是一个标准动作。这项能力的防护作用可以持续 1 小时，每天可以使用一次。

精神领域法术
1、胡乱动作（Random Action）
2、侦测思想（Detect Thoughts）
3、锐耳术/鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）
4、篡改记忆（Modify Memory）

5、心灵迷雾（Mind Fog）
6、拉瑞心灵连线（Rary's Telepathic Bond）
7、嫌恶术（Antipathy）
8、心灵屏障（Mind Blank）
9、星界投射（Astral Projection）

金属领域 *Metal Domain*

神祇：杜马松、弗兰多·钢皮、贡德、谷蓝巴、拉杜格
神授力量：选择一种锤类武器，可以获得该武器的"擅长军用（异种）武器"和"专攻武器"专长。

金属领域法术
1、魔化武器（Magic Weapon）
2、灼热金属（Heat Metal）
3、锐锋术（Keen Edge）
4、锈蚀爪（Rusting Grasp）
5、铁墙术（Wall of Iron）
6、剑刃障壁（Blade Barrier）
7、化铁为木（Transmute Metal to Wood）
8、钢筋铁骨（Iron Body）
9、驱离金石（Repel Metal or Stone）

月亮领域 *Moon Domain*

神祇：伊莉丝翠、哈索尔、马拉、莎罕妮·月弓、苏伦、雪琳铎
神授力量：可以像善良牧师驱散或毁灭不死生物一样来驱散或毁灭兽化人。你每天可以使用本能力的次数为3+你的魅力加值

月亮领域法术
1、妖火（Faerie Fire）
2、*月光锥（Moonbeam）
3、*月之剑（Moon Blade）
4、情绪术（Emotion）
5、*月之路（Moon Path）
6、永恒幻影（Permanent Image）
7、摄魂术（Insanity）
8、动物化身（Animal Shapes）
9、*月之火（Moonfire）

贵族领域 *Nobility Domain*

神祇：荷鲁斯-雷、洛山达、密黎尔、努比恩、红骑士、赛雅茉芙
神授力量：可以使用此类法术能力来鼓舞同伴，他们将在豁免、攻击检定、能力检定、技能检定和伤害投骰上获得+2 的士气加值。同伴必须一个整回合内都能够听到你的说话。使用此能力是一个标准动作。它能持续的回合数等于你的魅力加值，并且每天可使用一次。
贵族领域法术

1、神恩（Divine Favor）
2、注目术（Enthrall）
3、魔化防具（Magic Vestment）
4、辨知谎言（Discern Lies）
5、高等命令术（Greater Command）
6、指使术（Geas/Quest）
7、防生物力场（Repulsion）
8、短讯暗示（Demand）
9、复仇风暴（Storm of Vengeance）

海洋领域 *Ocean Domain*

神祇：深海·赛悉拉、伊斯提悉亚、乌楼提鲁、安博里、维尔寇
神授力量：具有能够在水下呼吸的超自然能力，就像被施以"水中呼吸法"，持续时间为 10 回合/每等级。此效果自动生效，直到时间截止或者不再需要本效果，并且每天可以分开几次使用（每日只有总回合数限制）。

海洋领域法术
1、忍受元素伤害（Endure Elements）
2、音鸣爆（Sound Burst）
3、水中呼吸（Water Breathing）
4、行动自如（Freedom of Movement）
5、冰墙术（Wall of Ice）
6、欧提路克冰封法球（Otiluke's Freezing Sphere）
7、*水上飓风（Waterspout）
8、*旋涡术（Maelstrom）
9、元素集群（Elemental Swarm）（只能视为水类法术）

兽人领域 *Orc Domain*

神祇：巴格杵、格努须 、依那伏、茹赛可、沙葛司、依卓斯
神授力量：获得重击力量，可以在一次近战攻击上获得等同你牧师等级的伤害加值（如果击中），这是超自然能力。你必须在攻击之前就声明使用此能力，并且每天可以使用一次。如果你的目标为矮人或者精灵，还可以在此次攻击检定上获得+4 的奖励加值。

兽人领域法术
1、惊恐术（Cause Fear）
2、燃火术（Produce Flame）
3、祈祷术（Prayer）
4、神能（Divine Power）
5、窥视魔眼（Prying Eyes）
6、摄心目光（Eyebite）
7、渎神之语（Blasphemy）
8、混沌护壁（Cloak of Chaos）
9、律令死亡（Power Word，Kill）

规划领域 *Planning Domain*

神祇：贡德、海姆、依那伏、红骑士、赛雅茉芙、乌塔欧
神授力量：获得“法术延时”(Extend Spell)专长。

规划领域法术
1、观命术（Deathwatch）
2、卜筮（Augury）
3、锐耳术/鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）
4、雕像术（Status）
5、侦测探知（Detect Scrying）
6、英雄宴（Hero’s Feast）
7、高等探知（Greater Scrying）
8、感知位置（Discern Location）
9、时间停止（Time Stop）

植物领域 *Plant Domain*

神祇：安格哈拉德赫，拔尔泛·野游者，裳禔亚，艾达丝，费马罗·莫斯德林，桂伦•风暴，梅莉凯，奥赛利斯，瑞里芬·莱勒菲，席拉•佩莉萝尔，希昂莉亚，西凡努斯，索罗诺尔·杉岚德瑞，萨德·哈尔，乌塔欧

传送门领域 *Portal Domain*

神祇：伊利斯翠、商达库
神授力量：可以像侦测一个普通密门一样，来侦测一个已激活或未激活的传送门（DC 20）

传送门领域法术
1、一级召唤怪物术（Summon Monster I）
2、*解析传送门（Analyze Portal）
3、次元锚（Dimensional Anchor）
4、任意门（Dimension Door）
5、传送术（Teleport）
6、放逐术（Banishment）
7、同游灵界（Etherealness）
8、迷宫术（Maze）
9、异界之门（Gate）

保护领域 *Protection Domain*

神祇：安格哈拉德赫，阿尔伏林，巴瑞凡·影披风，蓓伦妮·真银，裳禔亚，科瑞隆•拉瑞辛，迪纳尔，杜马松，艾达丝，盖瑞铎·铁手，加尔·闪金，杰柏，贡温·葛辛，哈娜丽•克拉妮尔，海姆，凯兰沃，拉杜格，洛山达，马瑟摩·杜温，摩拉丁，涅芙缇丝，瑞里芬·莱勒菲，苏伦，山达科尔，西凡努斯，淑妮，坦帕斯，托姆，泰摩拉，乌塔欧，乌楼提鲁，尤拉格连恩，维尔寇，渥金，悠妲菈

复兴领域 *Renewal Domain*

神祇：安格哈拉德赫、裳禔亚、凡德．维恩佛斯培、寇苏斯、洛山达、希昂莉亚、西凡努斯
神授力量：如果生命值低于 0，你将恢复 1d8+你的魅力加值这样多的生命值。这个超自然能力每天可以使用一次。如果一次攻击使你的生命值降至-10 或者更低，你将在此能力生效前死亡。

复兴领域法术
1、魅惑人类（Charm Person）
2、次级复原术（Less Restoration）
3、移除疾病（Remove Disease）
4、转生术（Reincarnate）
5、赎罪术（Atonement）
6、英雄宴（Hero’s Feast）

7、高等复原术（Greater Restoration）
8、变形万物（Polymorph Any Object）
9、解锢术（Freedom）

惩罚领域 *Retribution Domain*

神祇：霍尔、荷鲁斯-雷、齐雅温纱丽、劳薇塔、奥赛利斯、薛佛拉斯、提尔、乌士迦
神授力量：如果在战斗中被某人伤害，你可以在下一个动作用近战或者远程武器对那个人做出复仇的一击。如果命中，你将造成最大伤害。你每天可以使用此超自然能力一次。

惩罚领域法术
1、虔诚护盾（Shield of Faith）
2、坚韧术（Endurance）
3、死者交谈（Speak with Dead）
4、火焰护盾（Fire Shield）
5、正义烙印（Mark of Justice）
6、放逐术（Banishment）
7、法术反转（Spell Turning）
8、感知位置（Discern Location）
9、复仇风暴（Storm of Vengeance）

符文领域 *Rune Portal*

神祇：迪纳尔、杜格马文·明罩、耶各、密斯特拉、索斯
神授力量：获得“抄录卷轴”专长

符文领域法术
1、抹消术（Erase）
2、秘密文页（Secret Page）
3、守卫结界（Glyph of Warding）
4、爆裂符文（Explosive Runes）
5、次级异界誓缚（Lesser Planar Binding）
6、高等守卫结界（Greater Glyph of Warding）
7、卓姆吉瞬间召唤（Drawmij's Instant Summons）
8、魔法徽记（Symbol）
9、传送法阵（Teleportation Circle）

爬虫领域 *Scalykind Domain*

神祇：凡德．维恩佛斯培、赛贝克、塞特、提亚玛特、乌塔欧
神授力量：可以像邪恶牧师斥退或操纵不死生物一样斥退或操纵动物（只对爬虫类生物和蛇有效）。每天可以使用此能力的次数为 3+你的魅力加值。

爬虫领域法术
1、魔牙（Magic Fang）
2、迷惑动物（Animal Trance）#
3、高等魔牙（Greater Magic Fang）
4、毒击（Poison）
5、动物异变（Animal Growth）
6、摄心目光（Eyebite）
7、漫天虫蚀（Creeping Doom）（由小型毒蛇组成）
8、动物化身（Animal Shapes）#
9、形体变化（Shapechange）
#只对蛇和爬虫类生物有效。

软泥怪领域 *Slime Domain*

神祇：关纳德
神授力量：可以像邪恶牧师斥退或操纵不死生物一样斥退或操纵泥形怪物。每天可以使用此能力的次数为 3+你的魅力加值。

软泥怪领域法术
1、油腻术（Grease）
2、马友夫强酸箭（Melf's Acid Arrow）
3、毒击（Poison）
4、锈蚀爪（Rusting Grasp）
5、艾伐黑触手（Evard's Black Tentacles）
6、化石为泥（Transmute Rock to Mud）
7、灰飞烟灭（Destruction）
8、律令目盲（Power Word，Blind）
9、内爆术（Implosion）

法术领域 *Spell Domain*

神祇：阿祖斯、密斯特拉、萨弗拉斯、索斯
神授力量：在“专注”和“法术辨识”的技能检定上获得+2加值。

法术领域法术
1、法师护甲（Mage Armor）
2、沉默术（Silence）

3、*法术随意（Anyspell）
4、拉瑞强记法（Rary's Mnemonic Enhancer）
5、破除结界（Break Enchantment）
6、*高等法术随意（Greater Anyspell）
7、有限祈愿术（Limited Wish）
8、防魔法力场（Antimagic Field）
9、魔邓肯裂解术（Mordenkainen's Disjunction）

蜘蛛领域 *Spider Domain*

神祇：罗丝、席文塔姆
神授力量：可以像邪恶牧师斥退或操纵不死生物一样斥退或操纵蜘蛛。每天可以使用此能力的次数为 3+你的魅力加值。

蜘蛛领域法术
1、蛛行术（Spider Climb）
2、飞虫走兽（Summon Swarm）
3、魅影驹（Phantom Steed）（具有害虫形态）
4、巨虫术（Giant Vermin）
5、疫病虫群（Insect Plague）
6、*蜘蛛诅咒（Spider Curse）
7、*石蛛术（Stone Spiders）
8、漫天虫蚀（Creeping Doom）
9、*蛛化术（Spider Shapes）

风暴领域 *Storm Domain*

神祇：艾德莉·芬里雅、安荷、欧吕尔、伊希丝、伊斯提悉亚、塔洛斯、安博里
神授力量：获得电抗力 5

风暴领域法术
1、熵光护盾（Entropic Shield）
2、造风术（Gust of Wind）
3、召雷术（Call Lighting）
4、雪雨暴（Sleet Storm）
5、冰风暴（Ice Storm）
6、六级召唤怪物术（Summon Monster VI）（只限风类法术）
7、操控天气（Control Weather）
8、旋风术（Whirlwind）
9、复仇风暴（Storm of Vengeance）

力量领域 *Strength Domain*

神祇：安荷，巴格杵，克兰贾汀·银胡，卡瑞苟斯，格努须，海姆，伊尔玛特，洛山达，劳薇塔，马拉，坦帕斯，托姆，乌楼提鲁，乌士迦

苦难领域 *Suffering Domain*

神祇：伊尔马、杰高、库苏斯、罗维塔、塔罗纳、尤托斯
神授力量：可以每天使用一次“痛苦接触”。首先对某个活的生物进行一次近战接触攻击，命中后将使该生物在力量和敏捷属性值上受到-2 的惩罚，持续时间为 1 分钟。这个类法术能力对不受重击的生物无效。

苦难领域法术
1、绝望术（Bane）
2、坚韧术（Endurance）
3、降咒（Bestow Curse）
4、弱能术（Enervation）
5、弱智术（Feeblemind）
6、重伤术（Harm）
7、慑心目光（Eyebite）（仅限生病效果）
8、魔法徽记（Symbol）（仅限痛苦效果）
9、凋死术（Horrid Wilting）

太阳领域 *Sun Domain*

神祇：荷鲁斯-雷，洛山达

时间领域 *Time Domain*

神祇：谷蓝巴、勒比拉斯·因诺瑞
神授力量：获得“精通先攻”Improved Initiative 专长

时间领域法术
1、克敌先机（True Strike）
2、遗体防腐（Gentle Repose）
3、加速术（Haste）
4、行动自如（Freedom of Movement）
5、魔法恒定术（Permanency）
6、触发术（Contigency）
7、集体加速术（Mass Haste）
8、预警术（Foresight）
9、时间停止（Time Stop）

贸易领域 *Trade Domain*

神祇：阿巴索、涅芙缇丝、山达科尔、维加丁、渥金
神授力量：可以将“侦测思想”法术作为一个类法术能力而每天使用一次，能影响一个目标并且持续的分钟数为你的魅力加值。使用此能力为一个自由动作。

贸易领域法术
1、传讯术（Message）
2、*宝石炸弹（Gembomb）
3、*鹰之光辉（Eagle’s Splendor）
4、短讯术（Sending）
5、鬼斧神工（Fabricate）
6、真知术（True Seeing）
7、魔邓肯豪宅（Mordenkainen’s Magnificent Mansion）
8、心灵屏障（Mind Blank）
9、感知位置（Discern Location）

旅行领域 *Travel Domain*

神祇：阿卡狄，拔尔泛·野游者，布兰多布李斯，费马罗·莫斯德林，桂伦•风暴，霍尔，伊斯提悉亚，凯兰沃，黎尔拉，马瑟摩·杜温，梅莉凯，欧格玛，莎罕妮·月弓，苏伦，夏芮丝，山达科尔，泰摩拉，维伦，渥金

诡术领域 *Trickery Domain*

神祇：阿巴索，阿卡狄，巴瑞凡·影披风，本莎芭，布兰多布李斯，希瑞克，艾瑞芬·伊拉希尔，盖戈斯，加尔·闪金，罗丝，马斯克，欧格玛，夏芮丝，沙葛司，维加丁，维伦

暴君领域 *Tyranny Domain*

神祇：班恩、提亚玛特
神授力量：施展任何胁迫类法术时，豁免 DC +2

专制领域法术
1、命令术（Command）
2、注目术（Enthrall）
3、辨知谎言（Dicern Lies）
4、恐惧术（Fear）
5、高等命令术（Greater Command）
6、指使术（Geas/Quest）
7、毕格比擒拿掌（Bigby’s Grasping Hand）
8、集体魅惑（Mass Charm）
9、支配怪物（Dominate Monster）

不死领域 *Undeath Domain*

神祇：齐雅温纱丽、维沙隆
神授力量：获得“额外驱散” Extra Turning 专长

不死领域法术
1、侦测死灵（Detect Undead）
2、亵渎术（Desecrate）
3、操纵死尸（Animate Dead）
4、防死结界（Death Ward）
5、毁灭法阵（Circle of Doom）
6、唤起死灵（Create Undead）
7、操控死灵（Control Undead）
8、唤起高等死灵（Create Greater Undead）
9、吸能术（Energy Drain），

战争领域 *War Domain*

神祇：安荷，阿尔伏林，克兰贾汀·银胡，科瑞隆•拉瑞辛，深地·杜菈，盖瑞铎·铁手，卡瑞苟斯，贡温·葛辛，格努须，海菈·明斧，依那伏，红骑士，席文塔姆，薛佛拉斯，索罗诺尔·杉岚德瑞，坦帕斯，提尔，乌士迦

水领域 *Water Domain*

神祇：欧吕尔，深海·赛悉拉，艾达丝，伊希丝，伊斯提悉亚，赛贝克，西凡努斯，安博里

法术描述 *Spell Description*

以下法术描述更多可以在“玩家手册”的第十章：魔法 以及第十一章：法术中找到

Aganazzar 的喷射术（*Aganazzar’s Scorcher*）

塑能系[火焰]

等级：术士/法师 2
法术成分：言语、姿势、器材
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
影响区域：5 英尺宽到近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
持续时间：立即
豁免检定：反射，通过则效果减半
法术抗力：可

从你伸出的手中喷射出一束带有轰鸣声的火焰，法术影响区域为 5 英尺宽的条带直至最大施法距离，火焰可以将区域内的生物烧焦。“Aganazzar 的喷射术”可以造成的伤害为 1d8/每 2 施法者等级，最大伤害为 5d8。
器材：一片红龙的鳞片。

解析传送门（*Analyze Portal*）

预言系
等级：吟游诗人 3、通道 2、术士/法师 3
法术成分：言语、姿势、材料/法器
施法时间：1 分钟
距离：60 英尺
影响区域：以你为中心，弥漫范围为四分之一圆，圆的半径为 60 英尺。
持续时间：专注，最长 1 小时/每等级（解消）
豁免检定：见说明
法术抗力：无

你可以分辨出某个区域内是否存在魔法通道。如果你解析一个区域一轮时间，你就能知道该区域内任何传送门的大小和位置。一旦你发现一个传送门，你可以继续解析它。（如果发现多于一个的传送门，你同一时间只能解析一个。）
当每一回合你研究传送门时，可以按下列顺序发现该传送门的一项属性：激活门所必需的任何钥匙或者命令字；影响门用途的任何特殊情况（例如要在特定时间才能激活传送门）；通道是双向还是单向的；在这一章前面“建造传送门”部分所列出的任何普通属性；最后是看一下传送门的目的地。你可以有一轮时间来扫一眼通道的出口区域。“解析传送门”同时禁止其它预言系的法术来通过传送门。例如，你不能在施展“解析传送门”来观察通道出口的同时，使用“侦测魔法”或者“侦测邪恶”来分析那块区域。
要获知传送门的每一属性，你必须通过一个 DC17 的施法者等级检定（1d20+施法者等级）。如果失败，下回合你可以重试。“解析传送门”在揭示传送门的特殊属性时，能力将受到限制，如下：
随意门：法术仅显示门是随意门和现在是否已被激活。它不能显示门开启和终止作用的时间。
多变门：法术仅显示门是多变门。如果施法者分析通道出口，法术只显示出门当前所设定的目的地。
限生物门：法术显示出这项属性。如果施法者分析通道出口，法术将显示出生物被传送的目的地。如果该门属于那种传送生物到某个地方，传送他们的装备到另外地方的类型，这个法术无法显示装备被传送的目的地。
故障门：法术只显示门存在故障，无法显示它存在哪种故障。
奥术材料成分：水晶棱镜和一面小镜。

法术随意（*Anyspell*）

变化系
等级：法术 3
法术成分：言语、姿势、法器（可能需要材料、器材和消耗经验值）
施法时间：15 分钟
距离：个人
目标：自己
持续时间：立即

此法术允许你理解并准备任何不超过 2 级的奥术。你手头必须有奥术文字（卷轴或者法术书）才能施展本法术。在 15 分钟的施法时间内，你可以浏览可知奥术，并从中选取一个理解并准备。
一旦你选择并准备好了一个奥术，你就把它记在心中。准备好的法术将占据你的 3 级领域法术位。如果你是从法术书上面读取法术，对书不会产生影响；但是从卷轴上面读取法术后，卷轴上的文字就会消失。
当你施展该奥术的时候，除法术的 DC 由你的感知值决定外（如果存在），其他法术效果都相当于是由施法者等级与你牧师等级相同的法师所施展。你的感知属性必须达到 10+该奥术等级才能准备并施展这个奥术。你的圣徽可以作为任何非消耗法术材料的替代品。如果法术需要消耗法术材料（具有一定的价值），你就必须提供。如果法术需要其他器材，你也需要满足。如果法术需要消耗经验值，你同样也必须要付出相应的经验值。

黑暗护甲（*Armor of Darkness*）

防护系[黑暗]
等级：黑暗 4
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：10 分钟/每等级
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

此法术将会产生出包裹着被保护生物的闪烁阴影。如果施法者愿意，护甲也可以隐藏受术者的特征。同时“黑暗护甲“将提供受术者+3 的反射 AC 奖励，另外每 4 施法者等级额外+1（最多+8）。受术者可以看穿阴影，就像它根本不存在，同时还可以获得 60 英尺黑暗视力的加强。最后，目标可以在对抗任何神圣，善良和光明法术或效果时都会获得+2 的豁免奖励。
如果受术者为不死生物，“黑暗护甲“同时将提供+4 的驱散抗力。

黑光术（*Blacklight*）

塑能系[黑暗]
等级：黑暗 3、术士/法师 3
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
影响区域：以生物、物体或者空间某点为中心，弥漫范围为半径 20 英尺的圆
持续时间：1 轮/每等级（解消）
豁免检定：意志，通过则无效，或者无豁免（物体）
法术抗力： 可或者不可（物体）

你创造出一片完全黑暗的区域。正常视力和黑暗视力都无法看透这片黑暗，但是你在该区域内仍可以正常视物。区域外的生物，包括你都无法看到黑暗区域内。
你可以施放本法术与空间某点，但是除非中心是可行动的物体，否则法术影响范围是固定的。你可以选择以生物为中心，这样黑暗区域就能随之移动。无主物品或者空间某点无法进行豁免或者具备法术抗力。
“黑光术”可以反制或解除任何同等级和低等级的光明系法术效果，例如“昼明术”。一个 3 级牧师的“昼明术”同样也可以反制或解除“黑光术”
材料成分：一块煤或者任何生物的干瘪眼球。

黑暗之爪（*Claws of Darkness*）

幻术系（阴影）
等级：术士/法师 2
法术材料：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：个人
目标：自己
持续时间：1 轮/每等级（解消）
豁免检定：坚韧，通过则部分生效
法术抗力：可（见说明）

你从阴影位面获得物质来使得你的手和前臂延长并且变成漆黑的利爪。从下一个动作开始，你可以使用它们作为自然武器来进行徒手攻击。（你可以用一只爪攻击，另外一只作为副手攻击。如果你可以多次攻击，也可以正常使用它们。）这种攻击属于近战接触攻击。每一只爪可以产生 1d4 的寒冷伤害。如果你对目标进行擒抱，每次擒抱检定成功后都可以附加爪的伤害，同时除非通过坚韧豁免，否则对方只要保持擒抱状态就会处于类似被施以“缓慢术”的状态下。

你可以将双爪延长到 6 英尺，这样你的攻击范围就是 10 英尺，同样也可以缩短。这都是自由动作。
当本法术生效时，你无法施展需要言语之外法术成分的法术，同样也无法用手来持用物品。手上佩戴的任何魔法物品在本法术生效的时候都会暂时被吸收而停止作用。

昏暗斗篷（*Cloak of Dark Power*）

防护系
等级：卓尔精灵 1
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触到的生物
持续时间：1 分钟/每等级
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

“昏暗斗篷”可以围绕目标产生一层朦胧的薄雾。虽然这层薄雾并不干扰视线，但是目标生物和他所携带的物品可以避免受到强烈阳光的影响，即使在正午时分室外的地表。一个卓尔精灵在本法术作用下将不会受到目盲和在强光下战斗的惩罚。
受术者在对抗光明和黑暗法术或效果时，可在豁免上获得+4 的环境奖励。

制作魔法刺青（*Create Magic Tattoo*）

咒法系（创造）
等级：术士/法师 2
法术成分：言语、姿势、材料、器材
施法时间：10 分钟
距离：接触
目标或影响区域：接触到的生物
持续时间：一天
豁免检定：无
法术抗力：可（无害）

“制作魔法刺青”可以制造出一个单独的魔法刺青。施法者决定其具体的类型，同时刺青的可选类型也受到施法者等级的限制。施法者需要具备一点点艺术才能来描绘需要的刺青----至少一级的手艺（绘画）、手艺（油画）、手艺（书法）、或者类似的手艺技能。描绘一个魔法刺青需要进行手艺检定。DC 随着刺青种类而不同，如下：
施法者等级为 3 到 6 可以描绘下列刺青（DC10）：
×在某种豁免上获得+2 奖励（坚韧、反射或者意志）。
×攻击检定获得+1 幸运奖励。
×获得+1 反射 AC 奖励。

施法者等级为 7 到 12 可以描绘上述低等级刺青，同时包括如下类型（DC15）：
×所有豁免获得+2 奖励。
×攻击检定获得+2 环境加值。
×可以回忆起一个已准备且已施展的零级、一级或二级法术（就像受术者在使用一个“法力再生珍珠”一样）。施法者可以选择法术等级。

13 级或者更高级别的法师可以描绘所有上面的刺青，同时包括下列刺青（DC20）：
×获得 10+1/每 6 施法者等级的法术抗力。
×任何一项基本属性值获得+2 增强加值。
×+1 级施法能力。这增加了受术者的有效施法等级，而不是法术总数。一个 11 级的法师在这种情况下施法，他的法术距离、范围、效果等相当于一个 12 级法师在施法，但是刺青并不能提供额外的法术。

一个生物在同一时间只能获得三个魔法刺青。一旦已有三个魔法刺青在起作用，他获得的其他刺青自动失效。一个成功的“抹除术”可以移除一个魔法刺青。一个成功的以携带魔法刺青的生物为目标的“解除魔法”可以移除多个魔法刺青（具体参见《玩家手册》中关于“解除魔法”的介绍）。
法术材料：合适颜色的刺青墨水。
器材：刺青针。

黑暗束（*Darkbolt*）

塑能系[黑暗]
等级：黑暗 5
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
效果：1 条射线/每 2 施法者等级（最多 7 条）
持续时间：立即（见说明）

豁免检定：意志，通过则部分生效
法术抗力：可

你可以从张开的手掌中发射出黑暗束。你要想击中目标必须首先进行一个成功的远程接触检定，每 2 施法者等级可以发射出一条黑暗束（最多 7 条）。你可以同时发射出所有的射线，或者从你施法那个回合开始，每回合用一个自由动作来发射一条。你没有必要每回合都发射，但是如果你在该回合可以发出射线却放弃，它一样会失去。如果你同时发射出所有的黑暗束，你的所有目标必须彼此相距 60 英尺内。
一条黑暗束对于活着的生物将产生 2d8 点伤害，同时该生物将晕眩一回合，除非它通过意志豁免（一个生物如果同一回合被多条黑暗束击中，无论豁免失败多少次，最多只能晕眩一回合）。不死生物不会受到伤害，但是豁免失败仍然会晕眩。

鹰之威仪（*Eagle's Splendor*）

变化系
等级：吟游诗人 2、竖琴探察员 2、术士/法师 2、贸易 3
法术成分：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触的生物
持续时间：1 小时/每等级
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

受术者变得镇静，口齿清楚和具有个人魅力。本法术可以使其魅力获得 1d4+1 的增强加值，同时对以魅力为关键属性的技能也起作用。术士和吟游诗人无法通过本法术来获得额外的法术，但是他们法术的 DC 会增加。
奥术材料成分：一点鹰的羽毛或者粪便。

伊尔明斯特脱逸术（*Eleminster's Evasion*）

塑能系
等级：术士/法师 9
法术成分：言语、姿势、材料、器材、消耗经验值
施法时间：至少 10 分钟（见说明）
距离：个人
目标：自己
持续时间：直到能量散发

这个强大的“触发术”可以自动把你和你携带或者接触的任何物品（生物和超过 50 磅重的物品除外）传送到你预设的地方。
施展“伊尔明斯特的脱逸”的时候，你必须指定目标地点和触发法术的具体六种情况。当任何一种情况发生，你的身体、思想和灵魂立即会传送到预设地点。这个地点必须是你曾到过的地方，包括其他位面。也就是施展本法术的时候，你同时要施展“准确传送术”和一或两个其他法术。10 分钟施法时间是所有预先施法总时间的最小限制。如果绑定法术后总施法时间大于 10 分钟，以绑定法术的总施法时间为准。“准确传送术”可以将你从星界传送到目的地，所以如果星界旅行存在阻碍，“伊尔明斯特的脱逸”同时也会存在阻碍。
要想取得逃逸的效果，同时施展的法术必须以你自己为目标（例如羽落术、浮空术、飞行术、传送术等），同时法术等级不能高于施法者等级的 1/3（最多 6 级）。触发条件必须定义清楚，不过可以用普遍事件作为条件（参见“触发术”，《玩家手册》208 页）。
本法术可以将你分开的身体、灵魂、思想重新聚合。例如，如果本法术触发的时候，你的灵魂被禁锢到“魔魂壶”里面，那么你的灵魂将返回你的身体。（这将终止“魔魂壶”法术。）如果你的身体或者灵魂被魔法禁锢（例如“束缚大法”，“禁锢术”，或者“锢魂术”），你必须进行一个施法者等级检定（DC 11+禁锢法术施展者的施法者等级）。如果你检定成功，禁锢法术被解除，同时逃逸法术生效。如果检定失败，逃逸法术失败。如果你到达目的地的时候已死亡，你的灵魂立即脱离，就像你在目的地死亡一样。
法术材料：伴同法术所需要的材料，加上水银、食人魔巫师的 cyclash、ki-rin、或者类似的法术常用活物，你自己的一些新鲜血液。抽取这些血液会造成 1d4 点临时体质伤害。
器材：一个你用象牙雕刻成的小雕像，上面有宝石装饰（价值至少 1500 金币）。你必须携带它来让逃逸术生效。
消耗经验值：5000 点。

奇异机器（*Fantastic Machine*）

幻术系（阴影）
等级：工艺 6、侏儒 6
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
效果：一个机器，大小 10 英尺见方
持续时间：1 分钟/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：不可

“奇异机器”可以创造出一个有多条手臂的虚幻的并且吵杂的机械生物，它看起来很结实并且令人难忘。你可以命令这个机器从事一些简单的 25 个字之内就可以描述的体力工作。你也可以命令机器不断执行相同的工作，但你无法再改变它的工作。你需要在施法的时候就决定好它工作的内容。机器总是在你的回合行动。（它也可以在你施法的回合就开始工作。）
这个机器类似大型（高）的活化物体（参见《怪物手册》第 17 页）。它可以在地面上以 40 英尺的速度移动，或者以 10 英尺的速度游泳或者飞行（飞行机动性为笨拙）。它有 22 点生命值，AC 值为 14（-1 体型，+5 天然防御），硬度为 10。它的豁免加值为坚韧+1，反射+1，意志-4。它负重的轻载上限为 230 磅，中载为 231-460 磅，重载为 461-700 磅。它只可以在轻载的时候进行游泳或者飞行。
机器可以将 1400 磅以下的物品举到 15 英尺高。它可以推动或者拖动 3500 磅。另外它每分钟还可以挖出 7000 磅的松散岩石（相当于 3 轮可以挖出 5 英尺见方的空间）。它可以以两倍的速度来挖掘砂子或者松土。
这个机器的攻击加值为+5，每回合可以进行一次挥击攻击，伤害为 1d8+4。它对石头或者金属可以造成 3 倍伤害（3d8+12），也可以把手中的小石头投出，攻击加值为+3。它的射程为 150 英尺，并且最大射程为 10 倍距离。每块石头能造成 2d6+4 点伤害。

火中跳跃（*Fire Stride*）

变化系[传送]
等级：术士/法师 4
法术成分：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：个人
目标：自己
持续时间：10 分钟/每等级或者直到能量散发（见说明）

你获得进入火中和在火焰之间移动的能力。你进入和在其中移动的火焰必须大到可以包裹住你。火元素或者其他火系生物不能作为本法术中的“火”，同样极其炽热的地方也不可以，例如岩浆池。
一旦进入火中，你可以传送自己到远距离（400 英尺+40 英尺/每等级）内任何其他足够大的火焰中，同时你立刻知道范围内所有合适的火焰区域的位置。每次传送作为你的一个完整移动动作。每次施展本法术，你可以传送自己一次/每等级。如果某处火焰的空间不够容纳你（例如一个炉子中的火焰对于你来说太小，或者火中已经存在一个大锅炉），它不是合适的目的地，同时你也无法感知它的位置。如果一处火焰所依附的表面无法承担你的重量，它仍是一个合适的目的地，你传送到那里之后将会承受相应的后果。例如，如果你传送到一个装满油的深坑上的火焰中，你到达那里的时候就会沉入油中。本法术不会提供任何对火的防护，所以在使用本法术前最好先获得相应的保护。

闪光爆（*Flashburst*）

塑能系[火焰]
等级：Hathran 3、术士/法师 3
法术成分：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：远距（400 英尺+40 英尺/每等级）
影响区域：半径 20 英尺的爆发区域
持续时间：立即（见说明）
豁免检定：意志，通过则部分生效
法术抗力：可

本法术可以爆发出令人眼花缭乱的闪光。爆发区域内能看到闪光的生物自动目眩一回合（攻击检定遭受-1 惩罚），同时可能目盲 2d8 回合（意志通过无效）。在 120 英尺内且在爆发区域外的生物如果可以看到闪光将被目盲（意志通过无效）。本法术不会使爆发区域外的生物目眩。
除了明显的效果外，目盲生物战斗中会有 50%失手几率（所有目标对于他都处于全隐蔽状态），失去 AC 的敏捷加值，对手的攻击检定有+2 奖励（他们相当于隐身

中），速度减半，在多数以力量和敏捷为关键属性的技能检定上受到-4 减值。
奥术材料成分：一撮硫磺或者磷。

解剖术（*Flensing*）

塑能系
等级：术士/法师 8
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
目标：一个实体生物
持续时间：最多 4 轮（见说明）
豁免检定：坚韧，通过则部分生效
法术抗力：可

你相当于从一个实体生物的身体上面剥除皮肉。
每一回合，受术者遭受痛苦和心理上的折磨，使得其精神受到伤害。这个攻击可以造成 2d6 点伤害和 1d6 点魅力和体质属性值的暂时伤害。成功的坚韧豁免可以避免魅力和体质值的暂时伤害，同时使正常伤害减半。受术者每一回合可以进行一次豁免来减少本回合的伤害。
“解剖术”对于气体状态的生物和灵体生物无效。
材料成分：一个洋葱。

封印异界门（*Gate Seal*）

防护系
等级：吟游诗人 6、牧师 6、德鲁伊 6、术士/法师 6
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
目标：一个异界门或者传送门
持续时间：永久
豁免检定：无
法术抗力：不可

你永久地密封了一个异界门或者传送门。“封印异界门”阻止任何对该异界门或者传送门的激活，但是封印可以被一个成功的“解除魔法”来解除。一个“敲击术”对“封印异界门”不起作用，但是一个“开门钟琴”可以解除本法术。
材料成分：一个价值 50 金币的银质门闩。

宝石炸弹（*Gembomb*）

咒法系（创造）[力场]
等级：侏儒 2、贸易 2
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作/每个炸弹
距离：接触
目标：最多接触 5 个宝石，每个至少价值 1 金币
持续时间：10 分钟/每等级或者直到使用
豁免检定：反射，通过则效果减半（见说明）
法术抗力：可

“宝石炸弹”可以将最多 5 块宝石转化成炸弹，你（也只有你）可以将它们向敌人投掷。在施法的时候，你必须将这些宝石握在手里。
这些炸弹能产生 1d8 点力场伤害/每 2 施法者等级（最多 5d8），并且可以按照你的意愿分配到各个宝石上。一个 10 级的牧师可以产生一个 5d8 的炸弹、一个 3d8 和一个 2d8 的炸弹、五个 1d8 的炸弹，或者任何其他将 5d8 伤害分配到最多 5 块宝石的组合。
投掷炸弹的距离是 20 英尺，最多可以达到 100 英尺。攻击检定为远处接触攻击。
一个“宝石炸弹”会产生七彩的魔法力场来伤害目标。被“宝石炸弹”击中的生物如果能通过反射豁免则可以使受到的伤害减半。
投掷一个“宝石炸弹”是你的一次攻击，所以一般情况下你无法在你施法的回合进行投掷。你一次也只能投掷一个“宝石炸弹”，但如果你一回合可以多次攻击也就可以一回合投掷多次。
材料成分：最多 5 个宝石，每个至少价值 1 金币。

高等咆哮术（*Great Shout*）

塑能系[音波]
等级：术士/法师 8
法术成分：言语
施法时间：单动作
距离： 近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
影响区域：锥形
持续时间：立即

豁免检定：坚韧，通过则部分生效（见说明）（物体）
法术抗力：可（物体）

你发出一阵震耳欲聋的吼声，这将使法术范围内的生物眩晕，耳聋和受伤。所有范围内的生物会遭受 2d6 点音波伤害，耳聋 4 回合，眩晕 2 回合。一个成功的坚韧豁免可以不受伤害，耳聋时间减少到 2 回合，眩晕时间减少到 1 回合。
除了明显的听觉效果外，耳聋生物遭受在先攻权上受到 -4 惩罚，施展需要言语成分的法术时有 20%的施法失败几率。
本法术无法穿透“沉默术”。
具有灵敏听力的生物（例如石盲蛮族）会受到双倍伤害。物体受到正常伤害，但是忽略硬度。

高等法术随意（*Greater Anyspell*）

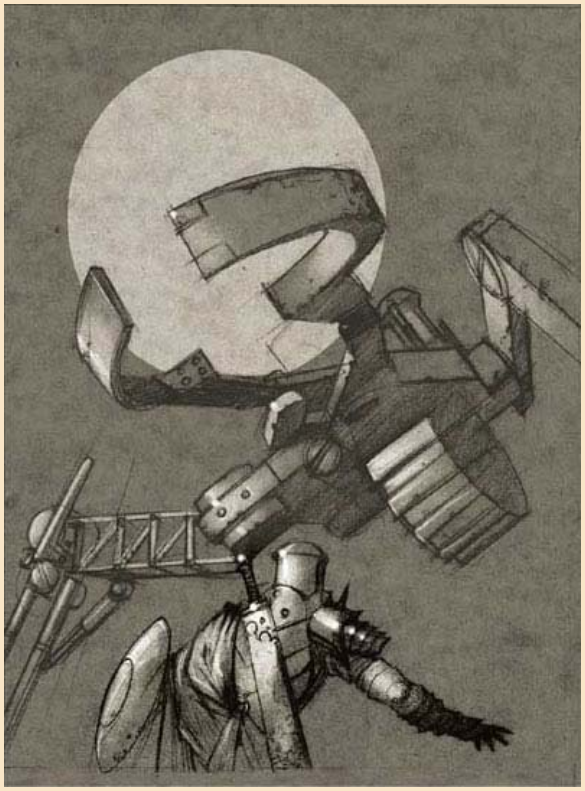
变化系
等级：法术 6
法术成分：言语、姿势、法器（可能需要材料、器材和消耗经验值）
施法时间：15 分钟
距离：个人
目标：自己
持续时间：立即

除了你可以理解并准备的奥术级别为最高 5 级，并且将占据 6 级领域法术位外，其他方面与“法术随意”相同。

高等奇异机器（*Greater Fantastic Machine*）

幻术系（阴影）
等级：工艺 9
法术成分：言语、姿势、法器
施放时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
效果：一个机器，大小 10 英尺见方
持续时间：1 分钟/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：可

“高等奇异机器”可以创造出一个有多条手臂的虚幻的并且吵杂的机械生物，它看起来很结实并且令人难忘。
你可以通过专注来控制机器的每一个动作或者只是指定一个简单的工作安排，例如收集某个区域内所有的圆木并且把它们堆成一堆，犁一块地，打一个木桩或者类似事情。这个机器只能从事简单的体力工作。你指挥机器的工作或者改变已安排好的计划是一个标准动作。机器总是在你的回合行动。（他也可以在你施法的回合就开始工作。）



除非特殊说明，这个机器的特性符合由精金制成的大型（高）活化物体（参见《怪物手册》）。它在地面的移动速度为 60 英尺，并可以以 20 英尺的速度游泳或者飞行（飞行机动性为不良）。它的生命骰为 16HD，88 点生命值，AC 为 20（-1 体型，+11 天生防御），硬度为 20。它的豁免加值为坚韧+5，反射+5，意志+0。
这个机器的力量属性值为 22。它的轻载上限为 520 磅，中载范围为 521 到 1040 磅，重载范围为 1041 到 1560 磅。它只能在轻载的情况下飞行或者游泳。
它可以把 3120 磅以下的物品举到 15 英尺高，并且可以推或者拉动最多 7800 磅的重量。它每分钟可以挖掘 20000 磅的松散岩石（相当于 3 轮可以挖出 5 英尺见方的空间），另外能以两倍的速度来挖掘砂子或者松土。

机器挥击的攻击加值为+17/+12，伤害为 1d8+9。它对石头或者金属可以造成 3 倍伤害（3d8+27），也可以把手中的小石头投出，攻击加值为+12/+7。它的射程为 150 英尺，并且最大射程为 10 倍距离。每块石头能造成 2d6+9 点伤害。

*Grimwald*的灰色诅咒（*Grimwald's Graymantle*）

死灵系
等级：术士/法师 5
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
目标：一个生物
持续时间：1 轮/每等级
豁免检定：坚韧，通过则无效
法术抗力：可

你首先创造出一个闪着灰白色光芒的头骨或者其他骨头，然后把它向一个目标生物投掷（或接触）。你可以在施法的回合就用骨头攻击，否则将作为一个标准动作。如果骨头击中了目标，灰色的光芒将从骨头转移到该生物，进而完全覆盖它。法术持续时，该生物无法恢复它的生命值和属性值，同样它也无法移除负等级。自然再生能力（例如巨魔）停止作用，“再生戒指”、“医疗药水”或者“治疗法杖”也一样。恢复生命值的法术（“治疗轻伤”，“医疗术”等）也对该生物不起作用。其他的死灵系法术正常生效，包括那些治疗其他负面影响（疾病、目盲等）的法术。减少生命值的法术（“造成轻伤”）不受本法术的影响。目标可以通过增加它的体质值来提高生命值，也可以获得临时生命值（例如通过“援助术”）。法术失效后，自动治疗的能力或者物品（例如“再生戒指”或巨魔的再生能力）开始重新生效。
材料成分：所使用的头骨或者一块骨头。

次级钢铁护卫（*Lesser Ironguard*）

防护系
等级：术士/法师 5
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：接触
目标：接触的生物
持续时间：1 轮/每等级
豁免检定：意志，通过则无效（无害）
法术抗力：可（无害）

你或者你接触的生物变得对非魔法金属免疫。金属物品（包括金属武器）仅是从你身体穿过，你也可以通过金属障碍物，例如铁栅栏。魔化金属正常影响你，法术，类法术能力和超自然作用也一样。金属物品上面附带的攻击（例如匕首上面的毒）仍然对你发生作用。如果当金属在你体内的时候法术结束，金属物品将从你内移出（或者金属物品不能移动时，你将从金属上离开，例如一排铁栅栏）。你和金属物品同时受到 1d6 点伤害（决定伤害时忽略物品的硬度）。
因为你可以穿过金属，所以当徒手攻击的时候，你将忽略对方金属盔甲的 AC 加值。
材料成分：一块微小的木盾，玻璃，或者水晶。

漩涡术（*Maelstrom*）

咒法系（创造）
等级：海洋 8
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：一整轮
距离：远距（400 英尺+40 英尺/每等级）
效果：一个 120 英尺宽，60 英尺深的旋涡
持续时间：1 轮/每等级
豁免检定：反射无效（见说明）
法术抗力：不可

“漩涡术”可以在水中产生危险的旋涡。施法时该处水体必须至少有 120 英尺宽且 60 英尺深，否则法术失效。旋涡周围 50 英尺内（四周和下方）的水中生物和物体必须通过成功的反射豁免以避免被吸入旋涡。如果游泳技能加值高于反射豁免加值，经训练的生物可以用游泳技能检定来代替豁免检定。对于水中的船只，如果所有者通过 DC 和法术相同的专业（水手）技能检定，船只将不被旋涡吸入。一旦进入旋涡，生物就会受到 3d8 点伤害。
在旋涡内的生物和物品每回合都会受到 3d8 点撞击伤害，并会在漩涡中停留 2d4 回合。如果它们是大体型或

更小的体型，将会在旋涡的底部甩出，否则在顶端离开。

石之胃（*Maw of Stone*）

变化系
等级：洞穴 7
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
效果：一个活化通道或者洞穴，高和宽最大为 15 英尺
持续时间：10 分钟/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：不可

你使一个单独的自然通道或者自然洞穴活化。活化后的通道或者洞穴无法移动，但是可以攻击。你可以命令它攻击任何生物或者特定类型的生物。你同样也可以命令它在某种特定的条件下攻击，例如某个生物打算离开或者触摸了什么东西。
一个活化的通道只能攻击正要穿过它的生物。一个活化的洞穴可以攻击在它内部的每个生物。对于一个特定的通道或者洞穴，同一时间内本法术只能生效一次。
活化的通道或者洞穴的力量属性值为 30，并且攻击加值为你的等级+感知修正+7。如果它有任何方向（高、长或者宽）超过 8 英尺，就会由于大体型而在攻击检定时遭受-1 惩罚。
活化通道每回合可以对正穿过它的一个生物进行一次擒抱攻击。如果命中后的擒抱检定成功，就会对定身目标造成 2d6+10 点普通伤害。一个大体型的通道擒抱检定时会获得+4 的擒抱体型奖励，并且造成的伤害为 2d8+10。
活化洞穴也具有上述能力，除了它可以对内部的每一个生物都进行一次单独的攻击。
这些活化石头的 AC 为 15，或者大体型时为 14（-1 体型），硬度是 8。一个通道的生命值为 40（大体型为 60）。一个洞穴的生命值为 60（大体型为 90）。

月之刃（*Moon Blade*）

塑能系
等级：Hathran 3，月亮 3
法术成分：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：0 英尺
效果：剑形光束
持续时间：1 分钟/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：可

从你的手中向外弹出一道 3 英尺长的光束，它闪耀着月亮的光辉。任何施展“月之刃”的人都可以熟练地使用这道光束。另外如果你已经熟练掌握某种类型的剑类武器，你可以像使用那种剑一样使用这道光束，这样你此时就能获得对那种剑类武器的特殊技巧，例如武器专注。
使用“月之刃”进行攻击属于近战接触攻击。它的攻击会逐渐侵蚀对方的生命，虽然对除不死生物之外的生物不会产生可见的伤口，但会造成 1d8 点伤害，同时每 2 施法者等级将附加 1 点伤害（最多+15）。它对不死生物产生的创伤是可见的。不死生物的身体会由于“月之刃”的接触而汽化，每次攻击将受到 2d8 点伤害，同时每 1 施法者等级会附加 1 点伤害（最多+30）。这把剑是非实体，所以你的力量修正不会产生附加伤害。
“月之刃”成功命中后会扰乱对方施法。对方如果在被击中的一个回合内准备施法或者使用类法术能力，必须通过专注检定。检定 DC 为 10+伤害值+法术等级。（除下回合的额外检定外，如果对方在施法过程中被“月之刃”击中，仍然要做通常的专注检定来避免法术失败。）
法术“月之刃”和由精灵所制造的魔法物品 Moonblades 没有关系。
材料成分：由冬青油制成的一小块糖。

月之路（*Moon Path*）

塑能系[力场]
等级：Hathran 5，月亮 5
法术材料：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
效果：由半透明力场形成一个宽度可变，闪着白光的楼梯或者桥，最长 15 英尺/每等级（见说明）
持续时间：1 分钟/每等级（解消）
豁免检定：无（见说明）
法术抗力：不可

你可以利用“月之路”在空间两点间产生一个楼梯或者

桥。没有护栏的半透明力场看起来像是一条闪着白光的玻璃条带。你可以决定它的宽度，范围是 3 到 20 英尺。（各个位置的宽度可以不同。）它被紧紧固定在端点，即使端点在半空中。

你在施法的时候，每施法者等级可以指定一个生物，当该生物在“月之路”上停留或者移动时将会受到额外保护。被保护的生物可获得类似“圣域术”的保护，法术作用和一级法术“圣域术”相同，除了豁免 DC 为 15+施法者的感知修正，另外任何被保护的生物如果进行攻击，所有生物都会所受到的保护都会终止。同时这些生物紧贴在“月之路”上面，就像被施以了“蛛爬术”。离开“月之路”的生物立即失去所有保护。

和“力墙术”不同，“月之路”可以被解除。而与“力墙术”类似的地方是它不需要任何支撑，同时对各种攻击都免疫。此时“解离术”能冲开 10 英尺见方的洞，而“月之路”的其余部分都是完好的。（如果“月之路”的宽度不到 10 英尺，就仅造成 10 英尺的裂缝。）“消抹权杖”，“毁灭黑洞”（注：神器）或者“魔邓肯裂解术”都可以毁坏“月之路”。法术或者喷吐攻击也无法穿过“月之路”，不过像“任意门”，“传送术”或者类似情况可以绕过障碍。同时它也可以像阻挡实体生物一样阻挡灵体生物。而凝视攻击同样也无法透过“月之路”。

“月之路”在形成的时候必须是笔直，连续没有破损的。如果它的表面被任何物体或者生物损伤，法术将失败。所生成的桥的型式必须是平直的。楼梯上扬或者下落的角度不能比 45 度更陡。

奥术材料成分：一块白手帕

月光锥（*Moonbeam*）

塑能系[光明]
等级：Hathran 2、月亮 2
法术材料：言语、姿势、材料/法器
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
影响区域：锥形
持续时间：1 分钟/每等级（解消）
豁免检定：无或者意志，通过则无效（见说明）
法术抗力：不可

从你手中弹出一片锥形的黯淡月光。你可以在自己的每个回合对锥形的方向进行改变。

“月光锥”的光不会对光敏感生物产生伤害作用，但是在锥形区域内处于类人形态的兽化人必须通过意志豁免以避免不知不觉地恢复回动物形态。动物形态的兽化人可以在自己的下个回合改变形态（费时一个回合，处于动物形态下）。当然，如果它们还处于法术区域内，需要首先通过意志豁免才能像上述那样变形。一个兽化人一旦对“月光锥”豁免成功，它就在 24 小时内不会再受你的“月光锥”法术影响。

“月光锥”可以穿透任何同等级或者低等级的黑暗法术，但是无法反制或者解除该黑暗法术。高级别的黑暗法术会阻止“月光锥”。

奥术材料成分：一撮白色粉末

月之火（*Moonfire*）

塑能系[光明]
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
影响区域：锥形
持续时间：立即（见说明）
豁免检定：反射，通过则效果减半（见说明）
法术抗力：可

从你的手中弹射出一片锥形的火一样的白色月光。区域内任何活的生物会感到一阵非自然的寒意，并且受到 1d8 点伤害/每 2 施法者等级，最大伤害为 10d8。不死生物或者变形怪受到双倍伤害。如果通过反射豁免，伤害减半。

锥形区域内所有魔法灵光会发出淡蓝色光芒，持续时间为 1 回合/每施法者等级。在法术区域内，已伪装、已变形或者多形体生物和物体必须在施法同时就意志豁免成功，否则立即还原本来形态。即使豁免成功，它们的体表仍然会留有朦胧的白色轮廓，这可以显示出它们的真正形态，持续时间为 1 回合/每施法者等级。

被法术覆盖的锥形区域会发出银色光芒，持续时间为 1 回合/每施法者等级。这个光芒会像满月的光辉一样明亮，并且在 1 回合/每施法者等级时间内禁止电产生，除非产生电的生物通过与“月之火”施放者之间的施法者等级对抗检定。如果电效果在发光区域外产生，检定失败将会使电效果在“月之火”影响区域内失效。如果电在发光区域内产生，检定失败将使电效果完全失效。

碎物散射（*Scatterspray*）

变化系
等级：竖琴探察员 1、Hathran 1、术士/法师 1
法术材料：言语、姿势
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
目标：6 个或更多的细小物品，每个直径小于 1 英尺，所有物品总重不超过 25 磅。
持续时间：立即
豁免检定：无（见说明）
法术抗力：不可

你可以指定一些未固定的小型物品，并使它们同时向各个方向飞散。它们的飞散会形成半径 10 英尺的爆发范围。如果物品相当坚硬或者锋利（例如石头，投石索弹丸，钱币或者类似物品），爆发范围内生物将受到 1d8 点伤害。成功的反射豁免可以避免伤害。鸡蛋，水果或者其他软的物体也可以使用，但是伤害为淤伤。

阴影面具（*Shadow Mask*）

幻术系（阴影）
等级：竖琴探察员 2、术士/法师 2
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：个人
目标：自己
持续时间：10 分钟/每等级（解消）

你使用阴影所形成的面具来遮挡住你的脸。它不会干扰你的视线，无法通过动作来移除，可以完全隐藏你的特征，并且保护你受到某些攻击。在对抗光明或者黑暗法术和其他通过亮光来造成伤害影响的法术时，例如“闪光术”或者“烟火术”的烟火影响，你可以获得+4 的豁免奖励。你在面对凝视攻击的时候每回合也有 50%几率避开，相当于你移开自己的目光。如果此刻你同时有意避开目光，你可以检定两次来决定是否可以避免进行豁免检定。
当法术持续时间结束时，“阴影面具”会在 1d4 回合内逐渐消退（而不是立即消失），使你有时间通过其他方法来隐藏你的脸孔。一个成功的“解除魔法”可以有效终止本法术，但同样也会慢慢消退。
材料成分：一个黑布面具

阴影喷射（*Shadow Spray*）

幻术系（阴影）
等级：术士/法师 2
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
影响区域：半径 5 英尺的爆发区域
持续时间：1 轮/每等级
豁免检定：坚韧，通过则无效（见说明）
法术抗力：可

你在一个目标点处产生很多立即向四周爆发的丝状阴影。法术区域内的生物受到 2 点暂时力量伤害，晕眩一个回合，同时在对抗“恐惧术”及其效果时，豁免受到 2 点士气减值。“阴影喷射”结束的时候恐惧减值也终止作用，但是暂时力量伤害是即时的。
材料成分：一把黑色丝带

Snilloc 的雪球术（*Snilloc's Snowball Swarm*）

塑能系[寒冷]
等级：术士/法师 2
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
效果：半径 10 英尺爆发区域
持续时间：立即
豁免检定：反射，通过则效果减半
法术抗力：可

一阵由魔法雪球构成的小雪从你选定的地点产生。密集的雪球对爆发区域内的所有生物和物体都产生 2d6 点寒冷伤害。三级以上的施法者每 2 等级额外增加 1d6 伤害，在 9 级或更高时可以产生 5d6 的最大伤害。
材料成分：一块冰或者一小块白岩石碎片。

蜘蛛诅咒（*Spider Curse*）

变化系[影响心灵]
等级：蜘蛛 6
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：中距（100 英尺+10 英尺/每等级）
目标：一个中体型或更小的类人
持续时间：1 天/每等级
豁免检定：意志，通过则无效
法术抗力：可

你可以将一个类人转变为听从你意志命令的像蛛化精灵一样的生物。
被转化的生物将获得蜘蛛的身体，而保留头、四肢和其他残缺的部分，就像一个蛛化精灵。
受术者的速度，自然防御等级，撕咬攻击和毒的特性（不过看下文）与蛛化精灵相同。同时它在力量、敏捷和体质属性值上获得+4 的加值。
受术者保留自己的智力、感知和魅力属性值，等级和职业，生命值（尽管体质值已发生变化），阵营，基本攻击加值和基本豁免加值。（新的力量、敏捷和体质属性值可能会改变最后的 AC，攻击加值和豁免加值。）只要符合蛛化精灵的身体形态，受术者的装备会保留并且继续发生作用。否则它就会被包含到新的身体里面并且在本法术持续时间内停止作用。保留的物品包括穿戴在上身（头，颈，肩，手，胳膊和腰）的物品。停止作用的物品包括穿戴在腿，脚或者整个躯干上的物品（盔甲，法袍，祭袍和鞋）。
受术者的撕咬攻击会附带毒，坚韧豁免 DC 为 16+施法者的感知修正。初始和后续伤害为 1d6 点暂时力量伤害。
你可以像使用“支配人类”法术一样控制目标。（只要他在法术范围内，你就可以通过心灵感应来控制。）
虽然“蜘蛛诅咒”和“变形他人”类似，但它不会治疗伤害或者导致迷乱。

蜘蛛变形（*Spider Shapes*）

变化系
等级：蜘蛛 9
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
目标：一个自愿生物/每等级，所有目标需彼此位于 30 英尺内
持续时间：1 小时/每等级（解消）
豁免检定：无（见说明）
法术抗力：可（无害）

除了你每等级最多可以将一个自愿生物变成恐怖的蜘蛛之外，本法术和“变形他人”一样。受术者所变成的蜘蛛的体型由你决定，从微小型到巨型（参见《怪物手册》第 208 页）。你转变的所有生物必须变成相同体型的蜘蛛。本法术不会影响非自愿的生物。
受术者在法术失效前会保持蜘蛛的形态，除非你同时解除所有受术者身上的法术。另外，每个单独的受术者可以选择用一个全回合动作来恢复到他的原本形态，这样做将会只终止他自己身上的法术。
从这些蜘蛛身上分离下来的部分不会变回它们的初始形态，所以本法术产生的蜘蛛具有带毒的撕咬攻击。
由“蜘蛛变形”而获得多形体的生物不会遭受迷乱惩罚，而“变形他人”的受术者经常会迷乱。“蜘蛛变形”的受术者会获得生命值回复，就像他们刚休息过一天。

蛛化术（*Spiderform*）

变化系
等级：卓尔精灵 5
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：单动作
距离：个人
目标：自己
持续时间：1 小时/每等级（解消）

你可以变形为一个蛛化精灵或者微小体型、小体型、中体型或者大体型的变种蜘蛛（参见《怪物手册》）。在变形开始的时候，你将获得失去的生命值，就像刚刚休息过一天。法术可以一直持续到你决定恢复正常形态。
你可以获得新形体的肉体和天生能力，包括体型，力量、敏捷和体质属性值，防御等级和攻击特性，还有移动能力。
和“变形自己”不同，你可以获得你所选择蜘蛛类型的附毒撕咬和吐丝的能力。你不会遭受任何迷乱。
你保留自己的智力、感知和魅力属性值，等级和职业，生命值（尽管体质值已发生变化），阵营，基本攻击加值和基本豁免加值（新的力量、敏捷和体质属性值可能

会改变最后的 AC，攻击加值和豁免加值。）如果你选择蛛化精灵形态，你可以施法和使用魔法物品，但是其他的蜘蛛形态都不具有施法或者操作物品的能力。
如果你选择蛛化精灵形态，只要你的装备符合蛛化精灵的身体形状，它就会保留并且继续发生作用。否则它就会被包含到新的身体形状里面并且在本法术持续时间内停止作用。

石蛛术（*Stone Spiders*）

变化系
等级：蜘蛛 7
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：一整轮
距离：近距（25 英尺+5 英尺/每 2 等级）
目标：1d3 小石子或者 1d3 害虫，任何两个之间距离都不超过 30 英尺
持续时间：1 轮/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：不可

你可以将 1d3 个小石子变化为像变种蜘蛛一样的石头结构体。按照你的设定，该结构体的体型可以从微小型到巨型，但是你创造的所有结构体都必须是同一体型的。它们和同体型的变种蜘蛛的属性相同（参见《怪物手册》第 208 页），除了下列部分：
它们的自然防御等级为+6。
它们的伤害减免为 30/+2。
它们的毒的坚韧豁免 DC 为 17+施法者的感知加值。初始和后续伤害为 1d3 点暂时力量伤害。
如果结构体可以听到你的命令，你能指挥它们不攻击，攻击部分敌人，或者执行其他的动作。否则它们只会简单地尽全力攻击你的敌人。
你也可以选择对 1d3 任何体型的害虫施展“石蛛术”。受影响的害虫同时将获得“石肤术”的保护（伤害减免 10/+5），持续时间为 1 回合/每施法者等级。

雷电枪（*Thunderlance*）

塑能系[力场]
等级：术士/法师 4
法术成分：言语、姿势、材料
施法时间：单动作
距离：0 英尺
效果：一个矛状力场
持续时间：1 回合/每等级（解消）
豁免检定：无
法术抗力：可

你手中产生一个灰色，发出微光的模糊力场，它的外形类似法杖或者长矛。你可以自由控制它伸缩，长度变化范围为 1 英尺到 20 英尺，但是它始终保持为一个长矛形状。这使你的攻击范围为 20 英尺。通过使用“雷电枪”，你的近战攻击将会非常强大。
“雷电枪”像巨型长矛一样发生作用，基本伤害为 2d6（重击 X3）。你只用一只手就可以使用它，同时即便你没有擅长军用武器（长矛）也不会受到任何不熟练惩罚。当你使用“雷电枪”时，攻击检定和伤害投骰将使用 12+你的施法者等级作为力量属性值而不是你的力量属性。
如果你使用“雷电枪”成功击中一个受到 3 级以下力场法术保护的目标，例如“护盾术”或者“法师护甲”，则在伤害以外同时可以尝试解除对方的力场防护。针对对方法术施放者的施法者等级进行解除检定，如果成功，效果将解除。无论检定是否成功，“雷电枪”依然存在。
你可以选择在攻击物体时，包括在摧毁或者伤害物品时，也使用“雷电枪”的力量值来进行力量检定。
材料成分：一个微小的金属矛

水上飓风（*Waterspout*）

咒法系（创造）
等级：海洋 7
法术成分：言语、姿势、法器
施法时间：一整轮
距离：远距（400 英尺+40 英尺/每等级）
效果：一个 10 英尺宽，80 英尺高的圆柱体
持续时间：1 轮/每等级
豁免检定：反射，通过则无效
法术抗力：不可

“水上飓风”可以使水面升起而形成一个圆柱形的涡流。被施法的水体必须保持至少 10 英尺宽和 20 英尺深，否则法术失效。如果在“水上飓风”形成后水深不够，它将会倒塌。
“水上飓风”能以 30 英尺的速度移动，并且必须保持在水

面上。你可以保持专注来控制“水上飓风”的每一个移动或者事先做好简单的设定，例如笔直地向前移动，Z 字形移动，盘旋或者类似移动。指挥“水上飓风”的行动或者改变已经设定好的行动是施法者的一个标准动作。“水上飓风”总是在你的回合行动。当持续时间结束时，“水上飓风”崩溃并且法术结束。

“水上飓风”会击打所接触到的生物和物体，同时经常把它们吸入。任何接触到“水上飓风”的生物或物体必须通过反射检定，否则受到 3d8 点伤害。中体型或更小的生物如果豁免失败就会被吸到水柱中，并保持悬浮在强有力的水流中，无法进行豁免检定就会每回合受到 2d6 点伤害。被吸入的生物在被“水上飓风”从顶端甩出来前会在里面停留 1d3 回合，接着它们会从“水上飓风”底部上方 1d8X5 英尺高处落到水面（受到坠落伤害）。

如果在水柱 10 英尺附近（下方和四周）的水中生物或物体为中体型或者更小，也要反射豁免成功，否则就会被吸到水柱中。任何被吸入的生物或物体会受到 3d8 点伤害并且停留 1d3 回合，其它同上。

只有最小型的轻舟，皮船或者圆舟可能被吸入水柱中。船只的持有者可以采用专业（水手）的技能检定来代替反射豁免（他的选择），以次来避免被吸入水柱。

费伦的生活

流浪的猎手们在巨大冰川（the Great Glacier）冰雪覆盖的荒野里和人迹罕至的楚尔坦丛林中飘泊游荡。浑身烟煤的武器锻造者们在大裂隙的矮人熔炉旁和博德之门恶臭的冶炼厂里锤锤打打。重兵守护的商队在卡丽杉酷热的沙漠中以及哈特兰德的各个道路上蜿蜒迤俪。一个冒险者所走过的道路也许要经过许多地方甚至经历过更加多的文明，风俗以及各种各样的场面。

绝大多数费伦的人类劳力诸如农民，农夫和简单的手工艺者，生活在数不清的小村庄和小村镇。这种由简单人群组成的辽阔之海之上的秩序由拥有财富和特权的人们所维持，他们形成一个地区中无论何样的由财富和特权组成的权势。在一些地方，大众被他们残暴的领主所桎梏和剥削，不过就居住在费伦的相当大部分的人们还是很安于现状。这章覆盖了费伦生活中许多方面。

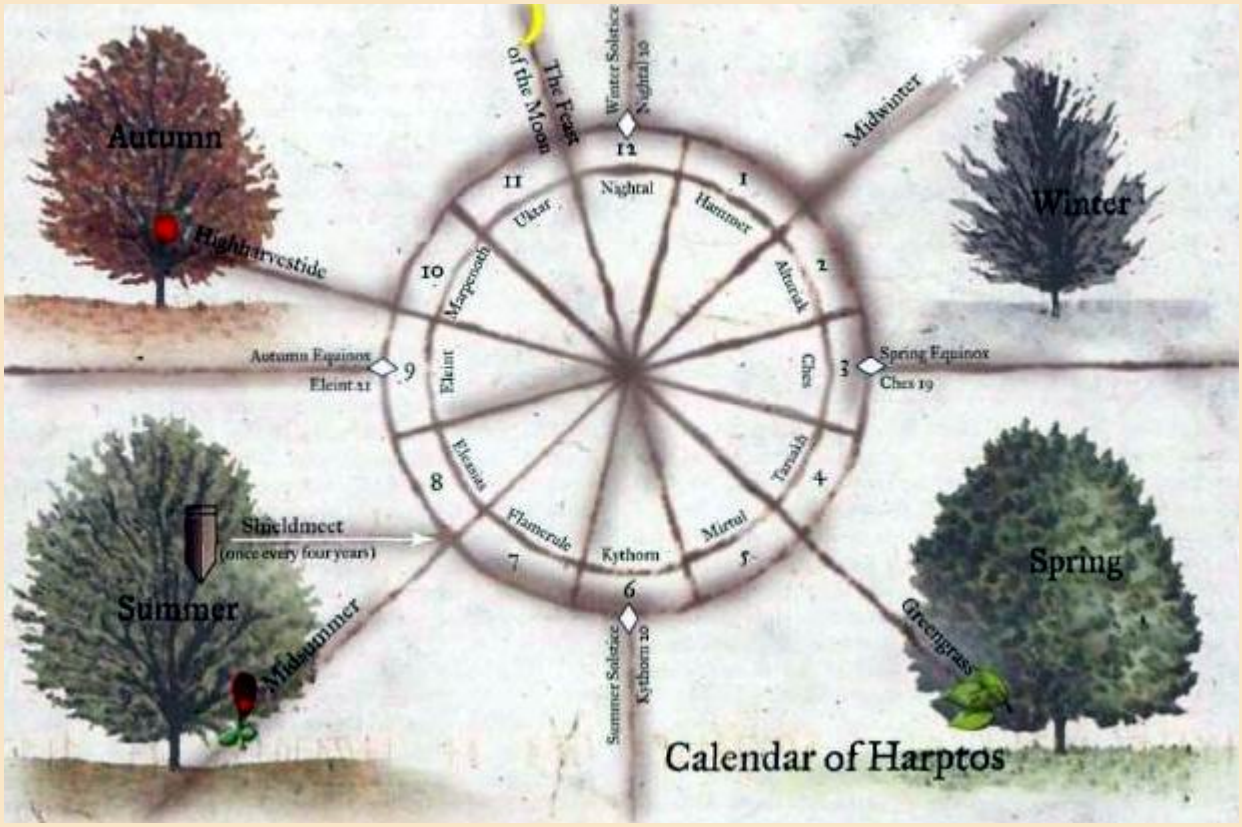
时间和季节 *Time and seasons*

几乎所有的费伦人或者族类将日，季以及年以某种方式分段。在科米尔和其他上打的王国里，皇家占星士小心翼翼地看护着年表。甚至没有文字的兽人部落的战场传令员也编些粗糙的歌谣来记载关于他们部落酋长的重要日期和事迹。

白天和黑夜 *Day and Night*

费伦一天有 24 小时之长，由日出和日落分出白天和黑夜。在南方比如哈鲁阿（Halruaa）夜晚的长度并不随季节变化很大，12 小时昼同样 12 小时黯是一年到头的规律。在北方，白天明显在夏天长而在冬天短。仲冬节的白天在银月城几乎只比 8 个小时多一点点而仲夏节则几乎有 16 个小时。

费伦一周由 10 天组成，也常称为一个十日，或者不常通用的叫法一乘。每周的单独日子是没有名字的。事实上一般用数字来表示他们。第一天，第二天，等等。绝大多数人用他们的拇指做为第一天来记数，不过半身人以小指来记第一天而著名，比如有句短语说：



"象个半身人数数"（"counting like a halfling" ）就意味着这个人与众不同而有些难以取悦。

一天中的小时 *The Hours of the Day*

时钟是很少见的，而且绝大多数人们将每天分成 10 个大部分，黎明，早晨，正午，下午，傍晚，黄昏（日落），夜晚，午夜，深夜（暗月-夜之心）以及夜末。数打之多的关于一天中的这些部分的叫法惯例，而且一点也不会给外地来的旅客们造成困扰。

这些俗定的分法只是近似而已，而且一个人晚下午也许是另一个人早傍晚。当地的习惯决定了一天内每个时段的长度。每个这些俗定的时段持续大约 1 到 4 个小时不定。所以正午通常是指正午时分以及包括这个时分两边大约共一个小时左右。

几乎没有一个费伦人在任何精度上去测量一个小时（或者少于一天的时间长度）。人们习惯于凭直觉，太阳的运动轨迹或者他们身边的生活活动来估量时间。两个商人也许商定在傍晚在一个酒馆里聚会，有时两人会彼此相隔 15 至 20 分钟才会相继露面。

在一些大的城市，神庙大钟的钟声替代了那些划分一天时段的随意不定。几个主流的信徒尝试着更准确地测量时间。贡德的牧师们将他们的机械时钟收之珍藏并热衷于让每个人都听到钟声。兰森德尔的信徒们任命侍僧们去观察日晷，通过经年的对天空中太阳的运动轨迹的观察来仔细地校准。传统上，小时记数分两次从 1 到 12，而钟声也会每隔一小时在那小时敲响。

"十二声钟响"实际上通用于"正午"或者"午夜"，具体哪个要看情形而定。

哈普托斯历（*the calendar of Harptos*）

这个历法在诸国度中普遍适用(特别在北地). 由于"艾伯尔·托瑞尔"在恒星系中的位置和地球一样都是第三颗行星，所以这里的时间和地球比较接近。一年有 365 天, 一年由 12 个月组成，每个月都是 30 天(due to the single moon and its followers),而额外的 5 天则被安排在几个月末的后面，是特殊的节日. 保留闰年纯粹是为了方便社会，这额外的第六天通常是人们签定长期协议，如合同和政治外交协定的好日子.

一个月分为三个周期,每个周期为 10 天.在诸国度中人们称之为 eves, (十日)tendays, (星期)weeks, domen, hyrar,或者 rides. 其中 rides 是科米尔(Cormyr)谷地(the Dalelands)地区的人民对星期的标准称谓,但在一般的文章中我们通常用 weeks 来表示星期,以免也误解. 然而,在诸国度,＂一周十天＂（"a week to ten days"）这个词组的意思和 "six of one, a half-dozen of the other"是一样的.

在地球上，人们用神的名字来命名星期里的每一天，与星期中每一天相对应的是神的名字．"Thor's day"（Thor 是北欧神话中掌管雷电之神）成为星期四（"Thursday"），"Mars' day"（Mars 是罗马神话中的战神）成为星期一（"Monday"）(现代的法语中仍称为"Mardi"), 而 "Saturn's Day"（Saturn 是罗马神话中的掌管农业之神）成为星期六（"Saturday"）．但在诸国度中，事情却有些不同．因为在诸国度中，神是真实存在的，那些和你说他们是不存在的笨蛋死后注定会被砌入城墙中（the Wall）．另外，这里有非常多的神，而一星期只有十天．人们并不想惹怒那些没有以他们的名字命名的神．那么，诸国度的人们只好这样说了，＂本周的第八天＂（"The 8th day of this Ride"）或者＂下周的第二天（"The second day of next ride."）．许多年后就缩写为（太让人惊讶了）：第一天,第二天,第三天..第十天(Firstday, Seconday, Thirday, Fourthday, Fifthday, Sixday, Seventhday, Eighthday, Ninthday, and Tenthday）.
虽然 12 个月组成一年在诸国度中是统一的，但各地的纪年方式却不尽相同．通常，纪元的开始以重要的政治或宗教意义的事件为开始．每个国家或地区都有其自己特殊的历史文化，于是不同的纪元方法就产生了.

这本历法中的月份名称是以它的发明者－凯林斯城的巫帅哈普托斯（早已去世）的名字命名的．在北地得到了普遍推广.

哈普托斯历法的统计表如下．每一个月的名字后面都有通俗称谓标注，再加上括弧内的，大致相对应的格里高里历法(the Gregorian calendar) 的月份作参照．特别的节日如列在发生的月份之间，用斜体字标注．关于节日的详细请见表格下面的文字解乏.

月份顺序	哈普托斯历法	通俗称谓	格里高里历法
1	Hammer	严冬 (Deepwinter)	(January)
		节日：仲冬节(Midwinter)	
2	Alturiak	冬日之爪或寒冷之爪 (The Claw of Winter, or the Claws of the Cold)	(February)
3	Ches	日落之月 (Month of the Sunsets)	(March)
4	Tarsakh	风暴之月 (Month of the Storms)	(April)
		节日：绿草节(Greengrass)	
5	Mirtul	溶雪 (Month of the Storms)	(May)
6	Kythorn	花开时节 (The Time of Flowers)	(June)
7	Flamerule	夏季 (Summertime)	(July)
		节日:仲夏节(Midsummer)	
8	Eleasias	艳阳(Highsun)	(August)
9	Eleint	衰败之月 (The Fading)	(September)
		节日:丰收节(Harvestide)	
10	Marpenoth	落叶之月(Leafall)	(October)
11	Uktar	腐叶之月(The Rotting)	(November)
		节日:月亮庆典(The Feast of the Moon)	
12	Nightal	岁末(The Drawing Down)	(December)

日历中特殊的日子

每年的节日

一年 12 个月共 360 天,多出来的 5 天则是特别为节日预留的. 这就是诸国度中每年的 5 次年度的节日.几乎在所有的文明城市里，它们都是休息的节日。每一个季节的节日的庆典都不尽相同，它们取决与当地的传统和节日的独特性。

仲冬节：在科米尔的官方称谓为冬之盛宴(the High Festival of Winter)。 按照传统，当地的领主会在一年结束之前，举行这次盛宴，与其他领主结盟和续签盟约并互赠礼物。而对诸国度中的平民百姓来说，这是"死冬之日" (Deadwinter Day)。因为最冷的冬天刚好过了一半。

绿草节：这一天，春天真的来临了，是放松喜悦的一天。人们会将早在神殿和城堡细心护养的花撒在积雪上以驱逐寒冬，祈盼即将到来的季节有好的收成。

仲夏节：也称为仲夏夜或长夜（the Long Night）。这是庆典，音乐和爱的节日。在有些国度，节日是这样进行的：未婚的少女们会被允许自由活动，整晚躲藏在树林中，等待她们心仪的追求者来＂打猎＂。传统的婚约都是在这一晚定下来的。这晚的天气一般都会很好，极少有坏天气的仲夏夜——一旦发生，则会被认为是厄兆，通常预示着饥荒或瘟疫。

丰收节：这是庆祝丰收的节日，同时也预示着秋天的到来。在土地上辛勤劳作的人们庆祝今年的丰收，同时也祈求年年有好收成。节日之后，是最好的旅行的时节。商人，使者，朝圣者，和其他要出行的人会在第二天就出发——在淤泥阻碍道路，雨水变成冰冷的雪之前出发。

月亮庆典：也称为月亮节（Moonfest），这是一年最后的一个大节。这标志着冬天的到来，也是人们祭典亡者的日子。坟墓会被祝福，并举行祭典仪式，人们会谈论那些逝去的人们的事迹，直到深夜。大都是将那些英雄事迹和埋藏在地下的财宝。顺便说一下，经常（但不总是）发生在丰收节后的战争仍会继续，当然如果天气允许的话.大量的战斗都发生在１１月里，所以月亮庆典就显得非常必要了,虽然有点讽刺意味.

盾会 （Shieldmeet）

每隔 4 年，一年就会多出一天来，是３６６天，就如格里高里历法中的２月２９日一样。但在哈普托斯历法中这一天不属于任何一个月，而是被放在了仲夏夜之后的那一天。这就是盾会。 这一天，统治者会和他们的子民公开议事，也是武士们在比武大会上获得名声的好日子，也是牧师等文职人员爱过考试进阶段的日子。大街上有各种各样的娱乐，特别是戏剧。当然这一天也是决斗的好日子.
精灵们把这一天叫作幸娜勒斯'考节（Cinnaelos'Cor），是庆祝精灵神柯瑞隆.拉瑞辛安（Corellon Larethian）的神圣之日.

纪元方法（*Marking the Years*）

每一年都有它自己特定的名字，而这个名字在诸国度中是统一的。每一个王国或城邦均有其不同的纪年方法，通常是用来表示一个王朝或如今的君王统治的时间，或者从一个国家建立之时开始。结果造成了年代混淆和重叠，弄得一般的人搞不明白，甚至学者们也大为光火。下面是一些较为通用的纪元方法：

谷地开垦纪元（Dalereckoning (DR)）：谷地开垦纪元起源于人类第一次被精灵王廷（the Elven Court）允许在森林中的开阔地带开垦定居的事件。这是最通用的纪元。在有些文章中，特别是那些与谷地和它的历史没有直接联系的，谷地开垦纪元也被称为自由人纪元（Freeman's Reckoning (FR)）.

现世纪元（Present Reckoning ）(PR)：为了得到更多的纪元系统来用，经达人们批准，如深水城的凯尔本.奥朗桑(Khelban Arunsun)和科米尔的宫廷巫师凡吉达哈斯特(angerdahast)，采用了一种新的纪元方法，称之为现世纪元，并由竖琴手组织(Harpers)的成员推广开来。以动荡之年(1358 DR)为现世纪元第一年，即 PR 1. 1371 年即 13 PR. 而在动荡之年之前的年代则在年代前面加个负号表示(如立石建立之年是 1 DR 可以表示为 -1358 PR, 科米尔建国之年可以表示为- 1333 PR).

这个新创的历法是否能在诸国度中通行,目前还不能断言.但伊尔明斯特如此道:"你总得给一个新历法一两代人的时间来证明它是否可行.至少要等它进入两位数后再评说".

科米尔纪元（Cormyr Reckoning (CR)）：科米尔纪元始于奥巴斯卡家族（the House Obarskyr）建立科米尔王国之时，现在这个王朝还统治着科米尔。 1371 DR 等于 1346 CR. 在过去的岁月里，科米尔纪元和谷地开垦纪元２５年的差别让很多人困惑不已。那一

时期的时间线和历法中经常采用的是 DR 纪元，故把科米尔建立的年代从 26 DR 提前到了 1DR. 两个邻近地区发明了各自的历法，而传播却是由第三者完成的(如山比亚 Sembia 的商人),为了避免麻烦，这样做是可以理解的，但却让博学的学者们头痛，因为他们得重复考证书中两者的年代差别.

北地纪元（Northreckoning (NR)）：深水城使用此纪元，北地纪元开始于阿格哈荣（Ahghairon）成为深水城的第一任领主之年. 1371 DR 等于 339 NR.比这更古老的一本历法是深水纪年（Waterdeep Years (WY)），它开始于深水作为一个贸易站点之时. 现在除了在古代卷轴中能找到这种历法外，一般都遗弃不用了. 1371 DR 等于 2459 WY.

穆霍兰德历法（Mulhorand Calendar (MC)）：这是诸国度中使用的最古老的历法之一了. 这个古老的时间记录系统始于被穆霍兰德之神称为"阴影之城"（the City of Shadows）的斯库德城（Skuld）建城之年。1371 DR 等于 3505 MC.

耐瑟纪元（Nether Years (NY)）：这个历法系统可能是人类所知的最古老的历法. 它开始于耐瑟王国（不久改为耐瑟瑞尔帝国）的诞生. 1NY 等于 -3859DR. 巨龙纪年（Dragon Years）：巨龙纪年是古代巨龙用来计算 200 年一代的龙族的. 200 年为最小单位，简记为一个有颜色的圆圈，10 个圆圈为一周期即 2000 年. 每两千年换一种颜色，颜色由排到的龙族颜色决定. 这种纪元方法很早之前就被遗弃了. 因为对一条成年红龙来说，它并不能确定这一年是 149 岁还是 151 岁.

年代表（The Roll of Years）

各不相同甚至互相矛盾的历法让历史学家和学者们头痛不已. 但他们大多数会使用年代表（the Roll of Years）来进行记录和研究. 这个系统中每一年的都有其各自的名字. 这是由古代的一名失踪的学者与预言家－疯狂阿加萨（Augathra the Mad）预先撰写出来的：他预见到每一年将发生什么特殊事件，就将这个年代以该事件的名称命名，而人们很少会在一年中没有看到和其名字相关的事件发生；后来先知阿兰多（the great seer Alaundo）又作了些补充.

1372DR　野魔法之年　［现在］
1373DR　流浪巨龙之年
1374DR　雷霆闪电之年
1375DR　精灵复兴之年
1376DR　弯刀之年
1377DR　崇土之年
1378DR　沸锅之年
1379DR　失落要塞之年
1380DR　炽耀手掌之年

地域资料 *(Lore of the Land)*

拖瑞尔是一个巨大的世界，而费伦是几个最大的大陆中一个。我们应该感激那些在数个世纪内都不知疲倦的圣哲和作家们，许多地区的细节和特徵都被记录下来。然而，所有过去的时代里，仍然只有费伦的一小部分地区在任何细节上才得以被描述。对绝大多数居住在费伦的人们来说，气候是严苛的一个基本要素，每当季节来临，如何在生长时节（因而能获得可用的食物）过活或者如何在剩下的日子里面对残酷的天气。通常来说，费伦的各个国度大都能够生产足够多的食物去养活他们的人们，甚至有诸多肉类以供享用。但局部的短缺，由于缺水，酷热，爆晒和严寒引发的危险处境都使得人们难得安逸。

气候 *Climate*

费伦有极端的北极严寒地带以及蒸汽般的热带地区，几乎没有人去对这个大陆气候的模式进行任何真正意义上的研究。一个哈特兰地区的农民只知道冬天太长太冷了而春天和秋天也漫长而潮湿（伴随散不去的迷雾和过多的泥泞），而转眼即过的夏天却又酷热难当，也许在下一座山另一边的天气会好些也说不定。

特徵 *Characteristic*

两个主要的特徵能够描述一个特别地区的气候：纬度和降水。当然，许多当地的情况会影响气候，举个例子来说，高海拔同高纬度有着近乎一样的影响，所以即使在热带地区也不是见不到被雪盖顶的山峰。大片

的水域会让近岸的地区有个相对稳定的气温，神一直存在的影响会导致某种他们喜欢的天气，在费伦这也是一个非常重要的事实，有时候天下雪只是因为欧瑞尔或塔洛斯的意愿使得漫天飞雪。最后，强大的魔法诅咒或者法术也能导致天气出现超出界限的异常，比如说埃诺奥克沙漠以下关于费伦地区气候上的概览是从剑湾地区开始按着逆时针方向进行。

西北地区

在费伦最北部的海岸，剑湾是一个强风肆虐的永冻荒原，从无尽冰海开始向整个大陆的东部延伸，直到能到达的陆地地方。一道横桓山脉——世界之脊，阻止了极地冰帽覆盖剑湾北部，不过即便是陆地上的微弱寒流都使得冰风溪谷常年冰封，这个聚居地完全没有生长季节。这个大山区的南部是布满崎岖和湖泊的北地的"蛮荒地带"。这些高地山谷度过一个短暂而又暴烈的夏天，然后面对的就是冰水，寒雾以及经年雪帽盖顶的山峰。略远的南方，在德沙林（Dessarin）的低地山谷或者 the Gray Peaks 的溪谷，这里的土地肥沃也有幸运般足够长的生长季节来供养大城市。

费伦的西北地区通常水源充沛而又潮湿，冬日常有巨大的雪崩，春天和秋天有大量的降雨。整个剑湾地区，人们会夸张地埋怨天总是不停地下雨。如果一个人向南出发，直到他在斯克努贝尔（Scornubel）四周的埃诺奥克沙漠的南部海滩上看到沙尘，沙滩和那里的酷热天气，大地才算真正暖和起来。

西南地区

真正的温带地区从大约 the River Chionthar (柏德之门)向南开始，气候会变地越来越温暖，直到被真正的沙漠和蒸汽气温控制的最南部的泰瑟尔与卡林珊。海风使得尼布洛（Nimbral）, Lantan, and Tashalar 变得凉爽，但活动火山使得蒸汽之湖地区的大多数文明居民感到相当的不适。在纬度和海上温热湿气的双重影响下，查勒特（Chult） and Mhair 边缘的丛林地区象个蒸笼。西南地区，同西北地区一样，由于西方海洋带来的大量降水而非常的潮湿。由于森林抑制了湿气和降水，凉爽和稳定的气候使得泰瑟尔和 the Border Kingdoms 这个地区十分适宜居住。

东南地区

哈鲁阿（Halruaa）的南部 The Great Sea 非常的温热，Rethild, 丹布雷斯（Dambrath）, 鲁伦 Luiren（半身人王国）和 the Golden Water 的大片地区温暖的近乎炎热，这里使人发汗,有着各种各样的昆虫,长长的夏天以及短而又暴雨交加的冬日。季风可以给沿岸地区带来降水，可是沿着海岸走向的山脉 the Toadsquat 和 Gnollwatch mountains 却造成了这个地区中心内部的少雨地带。

夏亚（The Shaar）是个干燥的草原有时候甚至几个月都不下雨。强风梳理般的 the Shaar 和洛林(Raurin)地区的平原以及紫尘平原（the Plains of Purple Dust）都远离湖泊和海洋的影响。夏天极端炎热和干燥，而冬天又相当的寒冷。夏亚的人们经历着剑湾南部沿海所未知的冬日严寒，甚至比千里
之外的北方都要寒冷。

东北地区

The Great Glacier 气势汹汹的寒流影响着坠星海北部和东部的大部分地区，这里干燥的地区和森林也并不繁荣。月之海（The Moonsea）经年显得冰冷，从北部冰原吹来的寒风也使得 Thar 一年中大部分时候都极度的寒冷。

中部地区

如果坠星海（也称为内海）不存在，那么费伦的中部大约一定会成为一个不毛而又干燥的沙漠，没有降水也没有沿海的那种稳定气温。坠星海给周围的地区带来了降水和相对稳定的气温。相对来说，内海的浅滩和火山海床的影响温暖了周围的土地,同时也使他们保持湿润（所以维洪海域（the Vilhon）的一部分才郁郁葱葱）

由内海形成的风和气候使得科米尔, 桑比亚以及谷地地区十分的适宜居住生活，除了严寒的山区来风和苦寒的冬日经常使得飞龙海（the Wyvernwater）、月之海的海湾地区、龙穴（the Dragon Reach）, and the

Dragonmerc 完全冰封。

海洋地区

那些航行在东部 the Great Sea 的水手头上护暖的毡帽可以告诉我们海洋暖流的强弱程度。那些海洋暖流是（泽卡拉 Zakhara）人享受稳定气候的原因，相比于剑湾地区，一个更大跨度的稳定气温带从遥远的南部赤道地区开始到其北方。这也是卡拉-图大部分地区和马兹提卡的已知部分之所以有着温暖气候的原由。每时每刻，在剑湾西部的远岸岛国上的精灵们，相比于更接近于费伦大陆主体的月影岛上的人们，享受着更为温和适宜的气候。根据永聚岛阳光明媚的地区气候来看，眼前一个温暖的暖流从 the Great Sea 的西南部出发，蜿蜒迤俪，穿过艾佛迷的东部，奔向 the Icepeak 和冰风谷。

深水城的气候

深水城处于托瑞尔世界北纬 45 度稍上的地方。在临近的大洋稳定气温以及来之北方猛烈的多的气候的双重影响下，这里的春天和秋天下雨和下雪显得一样频繁，同时也使得道路布满泥泞。盛行的季风从西方会一直吹向城市。

一股浩大的南移海流从深水城开始的海面上呈现，水手们称之为"南漂"。这股海流是一股极为巨大的顺时针类环形海流中尾部的末段，这个环形海流位于马兹提卡和费伦之间的北——无迹海(the northern Trackless Sea)之上并环绕着月影岛和永聚岛。有趣的是一些横穿大洋的残骸会随着这股海流飘过深水城。

北极寒风在深秋和冬日里从西北而来，横扫深水城的一切奔向东南，伴随着凶猛，风暴，雪，冰雹，和冰雨。由于海上温暖的海流，冰山难得一见，但沿着海岸形成的冰凌甚至会阻塞深水城的港口。结冰的道路要比泥泞的道路好走的多，所以春天的冰雪解融是令旅人，商队还有士兵们颇为郁闷的事情。

植物和动物 *Flora and Fauna*

一个地域的植物和野生生物首先，也是最重要的一点，要受当地的气候来支配和影响。在北方的湿润地区，永青的大片森林是相当常见的。温带地区有着落叶森林。托瑞尔是一个巨大的世界，而费伦只是他的一个部分而已，即便经年在野外的德鲁伊，游侠或者探险者也不认为自己能认识所有在费伦发现的树木或者动物的种类。

树与灌木 *Trees and shrubs*

到达过其他位面或者世界的旅者们声称在那些遥远的地方也能找到费伦所存在的同样的橡树，桉树，枫树，栗树，云杉，以及松树。下面列出的是一些大量的最引人注目和实用的树木和灌木，他们仅在费伦可见。

蓝叶树（BLueleaf）：以其怪诞闪烁的蓝色多尖树叶为标识，蓝叶树（不是蓝色树叶）在风吹和积雪之下弯曲着生长而不会因此折断，因而也经常会形成一个能为旅者所用的积雪避身所。许多蓝叶树相互间会生长得很密集，大约 40 尺高，不过极少会拥有雍肿的树干。蓝叶树木材很耐用，在北方其汁液或者磨碎的叶子能够生产出一种明亮的兰色染料，常用于外衣并广受喜爱。当燃烧时，它会产生跳跃的蓝色美丽火焰，（因而在酒观和旅馆用来调节和推动现场的气氛，备受讲故事者和吟游诗人所珍视）。在安姆以北的湿润地区以及亚北极气候的纬度圈能够找到这种蓝叶树。

盔荆(Helmthorn)：一种蔓藤式的地面灌木，有时会攀缘在一些其他的灌木或者死树之上。盔荆有黑色或者蜡质绿色叶子和怒立的黑色荆棘。这些人手掌般长，尖锐而又坚韧的荆刺常可以用做天然的钉子或者飞镖的尖端。盔荆的浆果颜色靛青，可以食用但味道酸涩，常采集起来用在酿酒上，甚至冻硬或者凋落枯萎的果实也可以。

耸影树(Shadowtop)：这些高耸巨大的树木，耸影树可以每年以 2 尺生长长到 90 尺以上。一个完全成长的耸影树在其基部向四周辐射延伸到 10 尺或者更多，它的树干上环绕着许多隆起的褶皱。耸影树以其顶部浓密的羽毛般的叶簇而得名。耸影树的叶子在形状上很不规则，背面古铜色而正面深绿。耸影树材坚

硬而纤维质，不过不适合用做雕刻或者建筑材料，因为受到压力他会崩断成八字性的纤维式碎片。不过这些纤维在造纸上很有价值（如果加入一些这些纤维，一个绳套的强度和耐久将大大加强），而且这种木材燃烧起来虽然很慢但很洁净，能产生很热的火焰同时只有极少的烟。这使得它理想的用途是用于烹饪。耸影树木材被大量用于制造魔法杖，棍棒，和 wawj。耸影树可以在费伦任何湿润地区都可以看到。

粟什(Suth)：粟什是拥有橄榄色树叶和灰色树皮的树木。他们几乎按水平方向生长并且可能会按原路折回朝向另一个方向发展。如果几棵相互生长在一起，他们的枝条会相互纠缠直到谁也无法挣脱，形成了一个难以逾越的障蔽或者拦墙，使得任何事物都无法从这纠缠的树支以及盘结的下方脱离。粟什的叶子长，柔软而又蓬松，不过有个穗状的尾部。粟什的木材非常的坚硬和耐用，以至于没有出色锋利的工具就没办法加工他们。这些木材制成的薄纸片能保留令人吃惊的数十年之久，所以常用于制作成书本的封皮。粟什也是制作盾牌的合适材料，它从不破碎松散，战前浸足了水也不会着火。一次猛烈的撞击也许会使得一个粟什制盾牌产生裂纹，但不会使得它散碎。这种树的名字也许是"south"的改写。粟什生长在夏亚的边缘，Chondath 的树林里或者在费伦更远的南方。

堰树(Weirwood)：堰树类似于橡树不过有不同的叶子，正面棕色（有银色光辉）和黑色的柔软背面。如果不受打搅，堰树会长成一个巨大而又多支的森林巨人。堰树不会被普通火焰（非魔法类）所点燃，富有弹力并且耐用。它常被用于制作乐器，因为它能发出准确，温和和清晰的音调。堰树可以在任何法术中替代橡树和冬青树。它生长在费伦各处，不过很少见。现在 绝大数都只能在深山老林中看到，而且被森林的精灵，treants，德鲁伊和游侠积极地保护着。

黑木（扎兰塔 Zalantar)：在北方常被称为黑木，因为它黑色的木质和树皮，黑木树有一个根部中心然后发出八个或者更多树干分支在地面长出，就象手掌长出分叉的手指一样。这些树能长到 60 尺，但通常有 30 尺高。它们的树叶白色又透些米色。黑木树木材坚固而又易于加工。在南方有着许多用处，建筑，用于制造马车，担架，和车轮。南方的巫师和术士们几乎全都用耐用而又美观的黑木制作棍棒，法杖和魔杖。这些亚热带的特产物在 the Shaar 的以北几乎看不到。在 Chult 的海滨以及费伦的南部沿海广为分布，也似乎在任何山区的低矮地带也能生长。

野兽与家畜 *Wild and domestic ammals*

假如进行足够长距离的旅行，费伦的冒险者就会意识到一只乘用马匹的价值。那些几乎不出外旅行的城市人不会在意乘具，而是去考虑怎么躲避别人用来守家的兽犬，或者和它们搏斗以及设法除掉这些守卫者。对人类来说，马和骡是最常见也是最实用的乘具。在一些不常见的情形下，比如空中航行，幽暗地域或者极端的气候下，人们偏爱猎犬和飞马或者骑乘蜥蜴，在沙漠中的骆驼以及冰冻荒原中的魂罗塞 ghost rothe 都要显得更加合用。

用于负重的动物主要是靠他们的力量， 耐力以及脾性，在这其中牛可说居于首位，马类则以捷足迅敏而被看重（再次说明，这些情况要受气候以及旅行的自然环境影响）。除了这些，绝大数人一点也不在意周围的野生物种，除非他们威胁到（狼，狐狸，鼠类）人们的食物或者产生直接的危险（毒蛇类）或者可以轻易地诱捕或猎杀来当作菜肴（用绳套和拖网捕捉的兔类，鹿，松鸡以及河中的鱼类）。

龙类和其他大型食肉动物需要大量的食物，和人类一样，在他们领地周围有着大量的动物，尤其是开阔地带的游牧食草动物可以很轻易地捕捉来当做食物。在费伦或者上打的其他世界里，有着同样的支配生命的无休止的食物链循环圈。那些生活在接近自然的人们（游侠，猎人，强盗和农夫）非常了解一种花栗鼠似的啮齿动物他们称之食浆火鸡在这个生物循环系统的重要性，同时狼也会吞掉那个吃掉不幸食浆火鸡的家伙。他们也了解一些食浆火鸡的死亡常意味着这个地方有某种疾病或者传染病或者可怕的魔法存在。

在哈特兰地方，老鼠，田鼠，食浆火鸡，家兔，野兔，浣熊和松鼠常会在脚下慌乱地跑开。在卡林珊和 Tashalar 这些更温暖的地区，老鼠，田鼠，slinks 斯林卡（一种迅捷的黑色皮毛的食浆火鸡），skradda 斯卡拉达（有着猛吐黏舌的蜥蜴类，吃食蝗虫和小青蛙）以及 sardrant 萨丹特（犰狳似的一种啃食庄稼的动物，

移动缓慢，毛茸茸的，半装甲覆身，身上的肉可以食用）则较为常见，鱼类会在海面上和河面上跳跃，蓝鳍鲔，银鲫以及不可食用的光辉灿烂的小珠宝鱼，还有翼鳗（斯布拉 splar）（有翼的鳝鳗可以跳跃但不会真正的飞行）

毛茸茸的水牛似的的罗斯兽 Rothe 生活在炎热和寒冷的地区。北地有魂罗塞或者雪地罗塞，棕色的罗塞则缓步在哈特兰以及南方，气候越暖和，他们身上的颜色也越浅淡，毛也越稀少。地底罗塞生活在幽暗地域。只有愚蠢的冒险者或者城市居民才会忽视费伦越来越少的动物群落，正如冒险者 Steeleye 指出："兔子很容易进炖锅，不过要搞定一条龙，屠宰和烹饪它却会是一个耗费你一整天的麻烦事。"

家园与生活 *Home and Hearth*

木精灵在星空下森林的空地上搭起优雅的帐篷做为家，而且极少在同一个地方停留超过一或者二天。盾矮人在山脉的中心开拓他们的矿藏、工作地以及在那里建立他们的家园。地精和兽人喜欢野外兔窝般的拥挤洞穴。人类的居所从无尽荒地（the Endless Waste）的一个游牧人的帐篷到深水城最富有大街上的宏伟奢华的显要人物的大别墅，各个类型阶层的都可以看到。一个阅历丰富的旅者很快就能认识到生活在费伦可以有许多种方式，正如有许多种人一样。

兽人群聚的山区，巨魔嚎叫的原野，被神秘不友好的异常生物守护的原始森林，绝对的距离使得费伦的国家之间相互隔离。费伦的城邦和王国就像一些在这个恶意而庞大的世界里的文明岛屿，彼此之间只能保持着微弱的联系。

政体 *Government*

在哈特兰，政府最常见的组成方式是君主封建制度，这种经常存在于一些更大的王国或者被孤立的地方。财阀君主制则在贸易主宰的王国或者城邦中常见。无论如何，世袭的领主，国王，元首或者统治者掌握着制定法律，实施裁决以及处理外交的权利。元首的权利或大或小的程度受限于有实力的封建领主们或者富有财阀权贵们对她的忠诚如何.

因为贵族们和大财阀们只凭己愿行事，许多哈特兰地区的城邦和王国缺乏中央集权而只有强大的自立贵族。如果一个国家元首强迫一个顽固的贵族太甚而那个贵族就有可能造反，并且许多情况下贵族的军事力量也许和元首旗鼓相当，所以镇压一个地方的叛乱并不是轻而易举的事情。更糟糕的是，如果元首打算对付贵族其中的一个，他也许就要被迫寻求国家中其他贵族的支持（或者至少是中立），这种支持常需要付出代价，从而进一步地削弱王国的中央权威。

强大的王位很少但也存在。科米尔的国王 Azoun Obarsky 就是一个明显的正面例子，一位兼备智慧和勇气的领袖可以建立一个强大的君主制。不幸的是，Azoun 的死以及不祥的灾难突袭使得科米尔的前途渺茫。Azoun 的女儿，雅卢赛儿,如今必须在王国中贵族面前谨慎行事,因为她一直试图重掌父亲曾有的权势。

城市与乡村 *City and Countryside*

在哈特兰地区，一个非常基本的区别将人们分成两类截然不同的人群：城镇居民和乡村人。这个区别的界线有时候是模糊的，一个大村庄或者小城镇会兼具许多乡村生活和城市生活的特性。这种区分也不是独有的。即使在费伦一些最大的城市城墙外围，农夫们依然种植着作物而牧民们饲养着各类家畜。

在大多数地方，相对于城市居民大概有九成的人们居住在乡下。大城市很难去维持，比如在费伦的哈特兰地区，绝大多数人被迫在土地上劳作以此来养活他们自己。大城镇和城市只有在拥有一些成功的农庄和能够生产额外食物的资源的地方繁荣起来。

乡村生活 Rural Life

如果描绘出一个普通费伦人生活的画像，观察者就会发现在众多费伦人难以置信的差异之间，最普通最平凡最普遍的代表竟然就是一个人类农夫。她生活在一个矮小的木屋或者茅屋或者用天然石材建成的茅盖

屋，在她自己土地上的几块近打英亩的耕田里种植些主要农作物比如说小麦，大麦，玉米或者土豆。

在有些地方，普遍的农夫是农民或者农奴（不受法律保护而且是属于一个领主的财产，这个领主掌握着她赖以生活的土地）。在一些残酷的地区，她甚至是一个奴隶，辛勤不止的劳动只能换来鞭打的威胁甚至快速的死亡，几乎不可能在那些靠自己无尽劳动来生活的监工或者领主面前保护自己。不过在哈特兰地区，也许有些贫穷但这个农夫是自由的，根据当地的法律她受那些贪婪的领主的保护，也可以去选择什么样的待遇或者根据她的才能获得一个合适职位以此来赡养家庭和抚养她们的孩子们。

一个普通农夫的家安在一个村镇的大约一英里之内，在这个村镇里她可以用粮食.蔬菜.水果.肉类和鸡蛋来交易一些当地的制成品比如说麻纱衣服，工具和加工好的皮制品。有些年是歉收的，不过在哈特兰地区还是富有而且幸福的，这里很少干旱或者闹饥荒。

一个当地的领主要在盗贼，强盗和怪物威胁下做好自己基本的职责。这个领主是一个低阶的贵族，拥有一个城塞或者加固的庄园来看守好本地的村庄。这个贵族会指派一个村庄的治安员去执行命令，也许还供养着几名国王的士兵或者自己城镇的卫兵来抵御意外的攻击。一个更强大的领主在骑着马跑一日的领土上，包括大概一打或者两打典型的普通类型的村庄,会拥有一个驻扎数打士兵的城堡.在巨龙活跃的地区,防御设施会更加坚固健全以及拥有更多的熟练战士.

城市生活 City Life

典型的城镇居民或者城市市民是一些熟练的某种手工艺者. 大城市是众多拙劣工人,小商人或者店主的家园,不过绝大多数城市市民自己动手将原食料做成制成食品。在自己家里工作的铁匠，皮匠，陶工，织工，木匠以及其他类手工艺者和经商人群组成了费伦的工商业。

城市市民生活在木制或者石头房子里，屋顶铺有木瓦或者石板，和他的邻居们肩并肩地相连形成绵延的一大片以及数不尽的狭窄街道和巷道弄堂。在一些小的繁荣城镇，居民的家圆也许还会包括适合做花园的小片空地。许多亲戚，异乡寄居者或者整家陌生客人会分享他本已拥挤的家。如果他没有结婚，他也许会寄居在其他人那里。

在一些城市里，拥有类似技能的市民也许需要加入一些大的同工行会，否则会冒着坐牢的危险。另外，统治城市的权势阶层的代言人会密切地关注并监视市民的生活和行为，甚至强制地限定出品格行为和出外旅行的严格法律。不过在绝大多数情况下，他可以自由决定停工和离开或者变动任何他喜欢的交易。

市民可以从城市的市场购买食物，这有时候会意味着他的生活预算限制着他做出的哪种合适选择。一个成功的人用可以努力的工作来舒服地养活自己的家庭，不过在饥荒年代里，那些更贫穷的工人们必须靠陈旧面包或稀汤挨过每个周末。每个城市都要靠它四周的卫星村镇和农庄来提供每天基本的食物需求。

绝大多数城市拥有应付需求季节的大谷仓，而且许多粮食生产者或者食品商在新鲜食品不在上市的季节里专门储藏耐腐的食品。任何大小的城市都会有城墙来保护，有看守来巡视，以及拥有当地士兵组成的一个小部队驻扎警备。猖獗的怪物或者嗜血的强盗不会给普通的城市居民造成麻烦，但他每天都会被流氓，盗贼或者杀手搞的心烦意乱。即使是几乎彻底警备化的城市里，有着一丝基本常识的人都知道不能轻易踏入邻居的家。

财富和特权 Wealth and Privilege

因为超过九成的费伦人生活在小村庄或者乡下的自由地里，粗略地说大约二十中有超过十九人拥有平凡的出生和普通的收入。他们极少积累任何大量的财富，一个成功的小酒店馆主或者熟练的技工手里也许能够攥个一百到几百个金币，不过绝大多数普通农夫或者商贩如果他们的名下有超过四十或者五十银币都是幸运的事。

在许多地方，平凡出生的人被法律约束着去屈从于比他们命好的人，那些领主或者贵妇人。即便如果法律不要求这种遵从，但通常这也只是一个美好的意愿而已。贵族们享受着法律之下的保护，甚至某些情况下逃避惩罚，殴斗，挑拨甚至公然谋杀普通人。

一个典型的领主是一个乡下的准爵或者小贵族，只拥有几英里方圆的土地，在国王的名义下统治几百名普通民众。她收取村民和农夫的上缴的税收，手里比她那里所有人除了成功的经办人都富有的多。当然，伴随她的财富和权利是承担某种责任。在封建制上位眼中，她适合去维护法律，并且也是个她土地上的好领导者。她可以请求并供养士兵或者军队来处理她领地内的事故。而且。最重要的是，绝大多数领主觉得在他们的职责之内有义务去保护他们领地上的人们，免受怪物和强盗的抢掠。最后，绝大多数领主经常招待冒险者的团队，聘请他们清理麻烦的怪物以及追捕危险的罪犯。

阶级与地位 *Class and Station*

由于近期科米尔地区动乱不断，哈特兰地区也不再安定，人们也不再感到安全。而令人恐怖的大量兽人，食人魔或者巨人的入侵可以轻易地蹂躏甚至拥有坚固防御工事的城市。那些自居为王者的人一直试图挑战当地的掌权者以求取而代之。骄傲而妄大的外地实权者细心地守侯着，等待着可趁之机，随时准备着吞并一个行省或者劫掠城市。魔法引起的灾难，瘟疫或者狂暴的巨龙们都能摧毁甚至原本最和平安宁的地区。

为了避免出现这些危险，经过数世纪的冲突和战争，哈特兰地区的大多数王国发展出一个进步的封建制度系统。领主们以他们国王的名义掌握土地，征收税收，募集军队来保护王国。他们被国王寄予期望，随时响应国王的召唤并倾其全力去为国王排忧解难。这种行之有效的系统使得这里在与外部更广泛复杂的疆域斗争中保持着独立性。

农民阶级 The Peasantry

正如前面所提到的，普通的农夫和简单的劳动者组成了费伦王国和城市人类人口的大部分。遍及整个哈特兰地区，最底层的阶级，农民们组成了社会坚实的底部，而其上是由贵族，商人，教堂以及王国所有的其他人员组成的权利机构。大多数的哈特兰农民并不受限于他们劳作的土地，也不需要对奴役他们的领主保持忠贞，除了要遵循这里的法律和交纳税务。他们没有属于自己的土地，不过作为替代他们租用当地领主的农田和牧场，这通常在收获时候也要另算赋税。

在边境区域比如哈特兰西部，许多普通的农民拥有自己的土地。如果没有领主来认领他们的土地，有时候这些人被称为自由持有者，或者受限于一个领主但拥有土地的他们则被称自耕农

商人阶级 Tradesfolk and Merchants

比普通农民阶级高一个阶层的是那些有一技之能的手艺者们和大多城镇中掌握财富和景气的商人们。这些所谓的中间阶层在大多数封建政权下弱小而且缺乏组织。不过在内海的一些大贸易城市，由贸易者或者同工业者组成的强大的工会拥有足够的实力抗衡任何一个领主，或者面对一个地区掌权者的权威下保护自己。那些最富有的商人们简直和有势的领主们没什么两样。即使拥有农民的血统，一个胸怀大志的商人也许会给自己定位成"领主"甚至梦想成真。

神职集团 Clergy

与一个乡下的行省的封建关系或者贸易都市的工会组织系统并立而存的是那些可以比肩国王权威侍奉费伦神只的强大教会。在最底线的侍僧和修士们很难说清是在一个发达的商人地位之下，但任何一个神庙的祭司或者牧师都拥有比拟于一个从男爵或者领主的权势。侍奉于某地普遍受支持的信仰的最高阶的牧师们在地位上相当于当地最高阶的贵族。

许多费伦的教会视其他为夙敌或者激烈的竞争对手。在大多封建的乡下地区，大众倾向于跟随一个或者两个特别活跃或者在他们的直接领地被积极地支持的神祇。如果一个强大而仁慈的坦波斯神庙恰好出现一个小镇外，那许多镇民就会崇拜坦波斯，即便农夫们通常更多地倾向于聆听裳褆亚或者商人们也许要不然就跟随渥金。

下位贵族 Low Nobility

从那些赢得土地的勇士们手中继承（或者拥有宝贵的世袭地位并有可观的薪金）并以此来为他们的家乡或者国王服务，这些下位贵族是一个封建王国统治的基石。通过他们的子女担当国王军队的骑士或者军官，通过他们的宅邸卫兵和地窖中的黄金以及人手必要地来维持这个王国的战力，在他们的领地上他们有助于国王的裁决和收集赋税。

下位贵族有权利去解决发生在他们土地上或者管辖权下的争论，并被冀望去处理法律裁决的案件包括任何类型的犯罪除了谋杀和叛逆。他们拥有征收在他土地上劳作的普通人群什一税的权利，也许还有征收当地的赋税的权利直到他们不再过问统治者的税收。作为回报，他们被冀望于保护他们的领地和保持它的景气。遗憾的是，不止一个当地的领主只不过是个居于堡垒中的窃贼，搜刮着被他统治的人们身上的每个铜板。

在一些繁荣的地方比如 Sembia and Impiltur，一类新兴下位贵族在兴起，就是那些所谓的经商大公。一个商人建立一份企业或者产业，然后将其传承给他们的子孙。有时候这些爆发户希望用金钱来获得一个贵族头衔而这些头衔在以前却只能用勇气来赢取。骑士，勋爵，从男爵，男掘被归于拥有土地的下位贵族。统治市长，州长，指挥官，主管，大贵族管家是一些下位贵族但只有头衔没有土地。

头衔和称呼 Title and Forms of Address

大多费伦的王国都有一些贵族之类的存在，而且许多国家也有支配性的王室权威。所有的公务员都会有些夸耀式的头衔，比如简单的"尊贵的。。"或者罗哩罗嗦的诸如"至高无上令人恐怖的，诸神的恩宠，受万民敬仰，世袭和家世永远兴旺的。。。"许多烛堡里的亘长而复杂的卷册上列出了各类头衔称呼的复杂关系，以及他们的等阶和优先权。这里有个主要的纲要。

身份地位	男性	女性
普通人	先生	太太 姑娘
骑士，公务员	阁下	女士
市长，主管，指挥官，管家	阁下	女士
男爵 伯爵	老爷	夫人
公爵 子爵 候爵	大人	大人
大公爵	殿下	殿下
国王 女王 大公	陛下	陛下

普通的不确定等阶的贵族头衔包括 Mulmaster 的"Zor/Zora"卡林杉的"Syl"以及几乎通用各地的"Saer"（两性通用）。最后的词语"Saer"也可以称呼那些过于年幼的贵族孩童或者有意使他们本有的头衔降低。在哈特兰地区通常的惯例，如果一个贵族房子的门楣上是"格雷希尔阁下"（"Lord Grayhill"），那他的孩子们都被称为"Saer[name]Grayhill"。他的单身父亲或母亲或者年纪大了的父母，或者年长的叔伯阿姨们不过在优先上忽略称呼他们为"老格雷希尔阁下（女士）"（"Old Lord (or Lady) Grayhill."）。

各类各样的费伦职业或者种族有通用的口头上的祝贺词或者再会词不过左右逢源的"幸会"（"Well met"）则几乎世界通用。"哦咯伊"（Olore"oh-LOR-ay"）在坠星海附近有着类似的功用，而且人类贵族甚至采用精灵们的说法："让甘水和微笑期待下次相会，"各个种族的商人们常用矮人式的简短语"走了。"

上位贵族 High Nobility

常常与鲜血有关或者与支配家族有着裙带关系，上位贵族享有着几撮下位贵族集团的忠贞。不象下位贵族常只有贵族头衔而没有土地，上位贵族则常常拥有土地，掌握着大片大片的封地，在他们自己的权利下形成一个个小王国。

高位贵族听询下位贵族们无法解决的争论，并且实施除了对最恶劣的犯罪之外的裁决。象下位贵族一样，他们以统治者的名义征收赋税或者添加任何他们看着合适的杂税。他们掌握着有时候人数几百的私人武装，利用这些武装充当强力的治安以及保护他们的土地。一个国家或者王国的高级顾问们常常包括上位贵族，即便他们没有被授于土地。薪金以及关联于他们头衔的特权也会使得他们成为国家中最富有的人群中一部分。

伯爵，候爵，公爵，伯爵，女侯爵是拥有土地的上位贵族。大地方长官或者高级顾问门是上位头衔贵族。大公爵，大公们，君主们则拥有皇权，即便他们与支配家族没有直接的关系。

Families 家庭

通常，冒险家们时并不会选择建立自己的家庭时积极的从事他们的事业-那些巫妖王与狂暴的龙们往往能制造出大量的孤儿寡母。而对于这片陆地上普通的人们甚至于强大的领主们来说，在这世界上最重要的事莫过于他们的家庭。父母谨慎地教育他们的孩子关于他们今后从事的职业并且保护他们的财产为了将来能把家庭以及生意传给他们的孩子。

在费伦的中心地带关于角色的性别通常是开通的与自由的。女性同男性一样自由的拥有财产，进行交易以及变成同样的冒险者。费伦及其强大的英雄中许多是女性。某些社会团体严格的遵守关于性别的阶级及其权利（相当于女族长而不是族长）但是在费伦的大多数地方不是这个情景。

Marriage 婚姻

几乎在每个社会团体，人类与非人类，结婚典礼都是享受以及庆祝的日子，舞蹈，歌唱与故事，婚礼的风俗在每个地方都有不同，但在所有中部地区的村庄里的婚礼，都成为那里借口庆祝婚礼而不工作的借口。在贵族之中，指定婚姻是寻常的。但是普通民众很少违反他们自己的意愿结婚。更多的是为了爱而结婚。离婚是非常罕见的。不过对于婚姻的忠诚的标准在一些地方是宽松的。男性或女性在同一时间内拥有一位以上的配偶不是不可能的，但是这样的安排是很罕见的，通常只有那些有足够的钱或者权利的人才能这样做。

Children 孩子

在费伦的中部地区孩子始终当作受祝福的以及珍宝来看待。这在大家庭里是十分普遍的，尤其在相对安全和繁荣的地区。在很多文明的地区那些仔细注意分娩的牧师及医师还有神圣医疗魔法都使分娩变的相当的安全。

在费伦的局部地区，尤其是倚赖农业的农村地区，孩子们很早就有了责任和任务。在城市地区孩子们同样很早就开始学习父母的职业技能。在 8-10 岁后，大部分孩子们开始学习在他们今后的道路中所必须的知识以便将来继承他们父母的工作。而贵族及富商的孩子则可以得到正式的教育并且享受许多的空余的时间直到他们满 16 岁。

具有讽刺意味的是，来自游牧民及"野蛮人"团体的孩子可以享受最幸福的童年。因为他们被鼓励发展某种技能，始他们能够在野外象成年人一样玩耍。这不是说孩子们可以被允许在没有细心的守卫的监督下自由的在野外闲逛。

Old Age 晚年

普通的工人，平民，农夫。如果他们没有强壮及可靠的孩子照料他们的家族事业以及照顾他们的生活，那么他们将一直工作下去，直到死亡为止。通常只有富人可以选择在生活当中不工作。也有极少数的冒险者活过中年后在平静的时光中享受他们的战利品。乐观的来看，神的祝福和有益的祈祷以及牧师的魔法还有医师都能避免许多最糟的灾祸在晚年中出现。老年人很少能在死亡之前忍受长期的虚弱或残疾

Learning 学习

正规的学习更胜于中心地区的传统教育。只有富有的或者出身高贵的父母的孩子们才能受到真正的教育。即便如此，文明地区的大多数费伦民众也都是有文化的并且了解文字书写的价值和潜在的力量。

大多数人从他们的父母或侍奉欧玛或达尼尔的牧师那里学习读写。那里几乎没有学校存在。即使有也是学费昂贵的的私立学校与学院。而且这些学校与学院学习马术、礼仪和剑术中的时间和用在真正的学术问题上的时间一样多。大多数年轻的贵族或商人的孩子们受到教育都来自于私人的家庭教师、吟游诗人和使者。而贵族顾问由于这个目的而被父母们明确的保留下来。

真正学者的学习来自圣人、书吏、牧师和巫师保存下来的东西。费伦的非人类种族中，特别是精灵们，是值得注意的例外，就象人类城市或国家，他们鼓励市民们通过神的牧师来学习。那些牧师促进了认识，推动了学习。

冒险家 *Adventures*

任何一个英勇的冒险家都打破了许多与封建等级制度有关的规则和标准。她常常为普通人们战士。然而她认为通向权力的最高走廊是作为她的领主或国王的代理人。一代代的好心的冒险家的帮助，已经使得费伦成为一个更安全更好的生活地。而且任何一个统治者都知道解决一个麻烦的问题的最好方法是通过关系到找一个合适的冒险家来做这个工作。冒险家在定义中是指很好的武装的有魔法般能力的人，他们是他们敌人的令人难以置信的威胁，而且对周围的人甚至是朋友都不总是没有伤害力。
领主和商人们都很小心的和冒险家们相处，并设法保护自己不受一个会突然产生改革的热情或者是对权力的野心的强大的冒险家的伤害，他们通常保留熟练的专家与收入很高的护卫来防止突然出现的暴力。

冒险团队 *Adventureer Compaines*

冒险家的团队有时组成工会来分享宝藏、责任和危险。冒险工会更容易得到官方的接受，相对于任意冒险家的未经许可的掠夺来说，在王国、联邦和其他的公国更喜欢与负责的冒险工会签定正式上的国家承认的许可证。在极少数情况下，冒险工会能的在某些特殊的地区有至高无上的权力，这些权力能使他们合法的排除竞争对手。

受特许的冒险家被认为是他们所服务领域的官员，他们有一些受到宪章条款保证的权力,在当地领主间的冲突时逮捕或保护他们。比如说，大多数陌生的冒险者到一个城市可能必须放弃或者至少交出（peacebond？？）他们的武器，但是受特许的团队成员被允许保留他们的武器和护具，只要他们保持良好的行为。

社会中的冒险者 *Adventureers in Society*

大多数住在谷地.科米尔--中心地带西部以及北方的居民对好心的冒险者有好感。他们知道冒险者们每日与危险相伴，而他们自己却绝不愿意亲自面对这些危险。普通的民众急切的寻找新闻，从那些旅行者身上得到关于重大事件和远方所发生的意外的新闻，以求知道一点将来会有什么发生在他们身上。

一个冒险者如果有与他观点和态度相吻合的领主作为同盟，那他可以得到一个强力的资助者和一定的社会地位，这和资助者的影响力和地位相称。那些倾向于威胁或恐吓当地统治者的冒险者只能引起麻烦。那些滥用权利的冒险者只是被认为是强盗，而使用他们的力量来帮助别人的则被祝福成英雄。冒险者是特殊的人群，但他们的居住在平常的人们过着普通生活的社会中。

强者 *The Concern of the Mighty*

有段日期，当每个学生以及许多过往的商人，农夫甚至国王都向我提出了同样的问题。为什么作为强大的巫师们或者好事者的你不去直接解决罪恶，为什么不直接打击那些威胁费伦安全的邪恶，为什么所有好心肠的强者不让万事万物真正地变得美好。

我听了这些也为之哭泣了好多次。现在，听众们，我一次性全部回答为什么强者们不能决定整个托瑞尔。首先：我无法确定拥有力量和意愿的我们甚至能否完成向我们提出的哪怕十分之一的请求。

事实上，摆在我们对面的力量既黑暗又强大。遇到 Manshoon 或者老萨扎斯坦我也许会感到惊讶，但决不会犹豫出手将他烧成焦碳，让其从这个托瑞尔的地面上消失，同样，他逮到我也会做同样的决定。卤莽而且命短的英雄往往在还没有确保胜利之前就陷入征战的泥沼。

其次：我们当中的智者知道即便是神也不能全都预见到他们行为所带来的后果，而且我们都看到过太多好事后来反而导致一些糟糕或者我们所不希望的结果。我们也了解干涉经常造成太多破坏而不是好的影响。

第三：很少人能够达成共识，什么是对的，什么是应该做的，以及有什么样的最好结果。当你考虑来一次雷霆一击，可以肯定的是总有一些不喜欢结果的人跳出来反对每一步行动，下定决心去阻止你的行动，甚至做了相当的准备去摧毁你和你的王国或者其他能够挫败你的任何必要的计划。

第四：巨大的改变很少受一些小动作的影响。要建造一所房屋需要多少的工作？重新整理一间房间呢？需要多少简单而又微小的行动能够摧毁一个王国或者在废墟上建立另一个有你决定名称，统治者以及社会管理者的王国？

最后：你认为我们这些强者是睁眼瞎，我们不会相互关注对方以及猜测对方的行动，伸出援助之手或者做点小手脚阻碍另一个强者的目标。这样的麻烦，我们绝无幸免而且我只是美好地奢想费伦上所有强势力量能够就所有事达成一致。而这路上一直有奴役，脚镣以及武装的暴政，而且如果你曾经赢得一次打赌或者赌注那你将会接近任何一个发号施令的人物的底线。的确如此。还有更多的愚蠢问题吗？

—伊尔明斯特于阴影谷

强者[文言文版]

某时，每学徒与诸过往之商客，农夫以至国王向吾提出一致之问。汝为强大之巫师及好事之人，何弗为直断于驱除罪恶，何弗为直断于打击诸类胁迫费伦安全之邪恶，皆好心之强者何无使事世万物美好之。

吾闻之，泣之多矣。顷刻，诸听客，吾欲一而悉答之，何为诸强者弗能决定之拖瑞尔。

首者：安知有力及意愿之吾辈可否达而成于十一之请求。吾辈面前之势强势且黑暗，此事实也。吾讶于与Manshoon 抑或老萨扎斯坦之遇，然绝无虑于出手烧之焦碳，使逝之于托瑞尔地面也。反之，彼若困吾，势必待吾于同途。诚然，卤莽而命短之英雄，皆或陷征战之泥沼于完胜之前。

次者：吾辈之智者知之，神只亦未见其行为之后。甚之，吾辈皆识诸多前之好事且致后之恶果。吾辈亦识之，干预每倍致破坏及恶效矣。

再次：共识之人，少之少矣，何者确之，何者为之，安知何为殊佳之效。汝欲为雷霆一击，然大有不喜之人出而反对，决意阻之，甚而谋汝之性命，图汝之王国，此确之凿也。

再次：大之变化绝少受于小之动作。欲造一所需何多之劳，复置一屋亦何多？毁一国，或以汝之命名、汝命之统御者及理事者立一国于彼土，简而微之为何其多也？

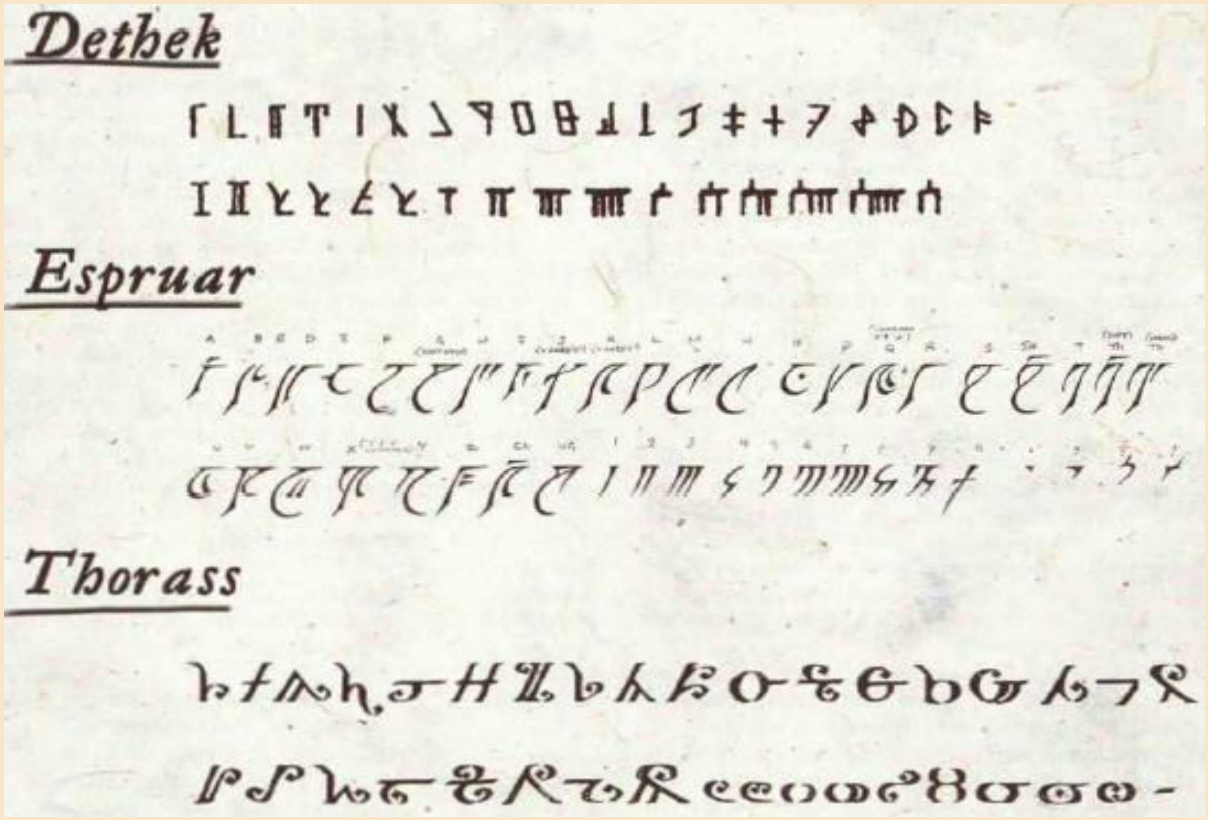
末之：汝以强者之吾辈皆盲而不识者，莫不相互关注猜疑，汝以吾辈皆弗相为援护抑或稍为相为阻而挠之．此之累赘，吾辈绝无幸免矣，且费伦之诸强者共识于大同，此乃私之奢望也。然于此路，奴役有之，镣铐有之，武装之暴政亦有之。甚而，汝之某次赢赌抑或赌注本身皆或触之于某权者。确矣，孰有何加之蠢问否？

—伊尔明斯特于阴影谷

语言和文字 *Language*

普通流行的语言和文字就象疆域，城市和政府那样地一目了然。每种非人类主流种族都使用他们自己的语言，人类却似乎有几打以上的语言，毫无疑问这是因为人类的土地太广阔而交通又不方便以至于人类的语言随时飘忽不定。数百支人类土语方言依然在如今的费伦被使用，虽然通用语能够克服所有的交流障碍但依然使得人们在理解上困难重重。

费伦最古老的语言在起源上和人类并不相关。龙语，巨龙使用的话语也许是所有语言中最古老的。巨人，精灵和矮人的语言也是古老的。最古老的人类语言要追朔到大概三千到四千之前。他们源出四个主要的文明：Chondathan, Imaskari, Nar, and Netherese。他们都拥有各自的语言，经过数世纪的贸易以及他们之



间的糅合到如今这些古老文明的语言中的一些变化后的部分依然在被使用。

通用语 The Common Tongue

所有讲话的群类，包括各个地方的人类都会带有当地的口音。甚至可以说，所有人类和非人类将通用语当作第二语言。通用语是在一种 Chondathan 混杂语的基础上发展起来的，也与那种语言有极为密切的关系，但相比下通用语却简单的多也缺乏表达力。口语，命名以及语法上的细微差别在更古老或者更成熟的语言上被保留的要好的多，而通用语说到底只不过是一种贸易语言罢了。

通用语的强势优点当然是它的通用性和普及性。所有的哈特兰人能够熟练使用通用语到足以应付一切除了深邃奥秘的谈话。即便在穷乡僻壤诸如 Murghom and Samarach，几乎每个人都能够掌握到足够的通用语而使得交谈大致无碍。必要之时他们也许需要指手画脚的做手势但还是能够相互搞懂。相隔千里的两地人十分乐意地认定对方的口音奇怪甚至觉得有些愚蠢，但他们仍然能够相互交流。

文字 Alphabets

在费伦的人类和类人的语言使用六种类型的文字书写：Thorass：人类的文字，Espruar：精灵发明的文字，Dethek：矮人使用的文字，Draconic：巨龙的文字 Celestial：很久前由其他位面的善良群体传入的一种文字 Infernal：

由那些恶魔类曲子的门外汉传入的文字一名不闻于历史的作家发明了这种标志，也就形成了 Thorass 文字，Thorass 是如今作为口语语言使用的通用语的直系祖先。虽然没有人在讲 Thorass 了，但这个语言的文字却依然作为通用语和其他的语言的文字被一直使用。

Espruar 是月精灵的文字，数千年前它被日精灵，黑暗精灵以及其他精灵的人们所采用。这些美丽的波纹般的文字在那些珠宝，纪念碑以及魔法物品上泛滥成灾。

Dethek 是矮人们卢恩文字式的字体。矮人门极少在那些容易消毁的东西上书写。他们将这些卢恩文字刻在金属书页上或者雕在石头上。所有 Dethek 字母的线条都是锲直的，很容易就能被雕刻在石头上。在词语间的间隙以及句子之间的顿挫和标点都被忽略了。如

果书写的某部分要被上色来做对比或者强调，生物和地方的名字就要使用红色而其他的使用黑色，剩下的就如雕刻时原摸原样的留在那。

剩下的三种文字，Draconic, Celestial, and Infernal 十分的美丽但有些怪怪的异域感觉，因为这些文字大多被用于大别于类人的异界生物图案上。但，在与那些巨龙（以及他们的魔法）或者遥远位面的生命联系上，有着悠久历史和强大文明的人类有时候会改造这些文字用来将人类的说法反译过去而不是使用那些他们原本的语言。

活跃语言 Living Language

烛堡的学者们能够辨识出超过八十种在拖瑞尔活跃的截然不同的语言。并不包括数千种通用语的区域分支方言，就象 Calant 剑湾地区一种绵软唱歌似的变种，Chult 的 Kouroou 或者 Sossal 的 Skaevrym。一些隐秘语言比如德鲁伊的隐语口语也不包括在这。

一个角色在种族和区域上的选择决定了她必备的和基本的语言。这些资料在 1-4：角色表上区域在玩家手册上代替了必备的和基本的语言，但，下列的语言也常被看作角色的基本语言，与种族和区域毫不相关。Abyssal (clerics), Aquan (water genasi), Auran (air genasi),Celestial (clerics), Common, Draconic (wizards), Dwarven, Elven, Gnome, Goblin, Giant, Gnoll, Halfling, Ignan (fire genasi), Infernal (clerics), Orc, Sylvan (druids), Tcrran (earth genasi), and Undercommon 德鲁伊们也懂得 Druidic 除了其他他们了解的语言。如果一个角色希望掌握一种有别于由种族，区域决定的以及上述列表的必备和基本语言之外的其他语言，她就必须花费技能点数在 Speak Language 上学习到这个语言。

过时语言 Dead Language

致力于研究晦涩费解的学者们和研究员们可以命名一大堆过时语言。这些过时语言常常是一个或者更多现代语言的前身，不过这个前代语言是十分艰难的而且对于一个人能够流利使用现代语言的现代人来说经常会感到匪夷所思。这些过时语言在数千年来一个都没有成为口语化和活跃的语言，而且令人疑惑的是这世上到底还有没有个人知道他们正确恰当的读音。

语言	文字	注释
Aragrakh	龙语	老上位飞龙
Hulgorkyn	Dethek	已废弃的 兽人
Loross	Draconic	Netherese 贵族用语
Netherese	Draconic	Halruaan 的前先语言
Roushoum	Imaskari	Tuigan 的前先语言
Seldruin	Hamarfae	精灵 上层魔法
Thorass	Thorass	年老的普通人

这些语言可以被任何知道怎么读出这种语言书写字母的人辨识出，但词语就叽里呱啦的不明白了， 除非角色使用 Speak Language 技能来购买理解这种过时语言的能力或者在破译校对成功即通过掷色超过 DC25。因为 Thorass 是一种古老的废弃通用语，虽然还是让懂得通用语的人费解，其成功读懂的 DC 为 20。要想读懂写在 Roushoum or Seldruin 的那些东西，只有一种途径使用一个语言领悟法术或者在破译校对上成功即通过 DC30，因为这些语言的文字已经不在使用了。

表 3—2：活跃语言

地区语言	流行地区	文字
Aglarondan	Aglarond, Altumbel	Espruar
Alzhedo	卡林杉	Thorass
Chessentan	Chessenta	
Thorass		
Chondathan	安姆，科米尔，Chondath，the Dalelands ，巨龙海岸，the civilized North，Sembia, the Silver Marches，剑湾，泰斯尔，深水城，哈特兰西部，the Vilhon Reach 。	Thorass
Chultan	Chult	Draconic
通用语	费伦地表通行（贸易语言）	Thorass
Damaran	Damara, the Great Dale, Impiltur ，the Moonsea, Narfell, Thesk, Vaasa, the Vast	Dethek

Dambrachan	Dambrath	
Espruar		
Durpari	Durpar, Estagund, Var, Veldorn	Thorass
Mulhorandi	Mulhorand, Murghom, Semphar	
Celestial		
Mulhorandi (var.)	Thay	Infernal
Nexalan	Maztica*	
Draconic		
Rashemi	Rashemen	
Thorass		
Serusan	内海(水产贸易语言) Aquan	
Shaaran	Lake of Steam, Lapaliiya, Sespech,the Shaar	Bethel
Shou	Kara-Tur*	
Draconic		
Tashalan	Black Jungle, Mhair Jungle	Dethek
Samarach	Tashalar	Thindol
Tuigan	Hordelands	Thorass
Turmic	Turmish， Great Glacier	Thorass
地底通用语	幽暗地域 （贸易语言）	Espruar
Untheric	Unther	Dethek

*注：这些地区是拖瑞尔上费伦大陆以外的地方。

货币与商业(Coin and Commerce)

如果用一个简单的理由来解释为什么—相比其它更加智慧的种族--人类统治了费伦上如此多的土地的话，那可能就是：人类是托瑞尔上最好的商人。(奸商，和地球上一样，只不过地球上的其它智慧种族早已穷死了，只留下人类还在互相贸易，SORRY，又扯了) 内海各大港口之间的贸易就象蜘蛛吐丝一样产生着大量黄金。矮人在纯粹的工业与手艺上有着惊人的造诣，精灵则精通远在人类在费伦上出现之前的古老魔法，但是人类却拥有一种截然不同的而且可能是更强大的魔法—黄金的魔法。人类的繁荣与影响力在那些曾是荒野的土地上与日俱增，这是过去一千年左右来费伦吕心地带唯一的最大的发展。人类定居者在那些荒野处女地里建造自由定居点和村庄，经常为捍卫自己的生命与财产而与住在那里的怪物战斗(有时候是精灵，FEY FOLK，或其它森林生物原住民)。新的定居点盛产各种原材料，如木材，皮毛，矿藏，水产以及肉类。更多的人涌向这些财富唾手可得的地区 (有点象美国的淘金潮)，新的城市由此而生。最后，农庄取代了原先包围城市的森林。这种进程在一些人迹罕至的森林与山谷中还在不断地重复着。

劳动力 Labor

在整个中心地带，辛苦的工作是生活的必需。根据以中世纪社会为模板的地下城城主手册里，劳动者工作一天的标准工资是一个银币。在农业国家里，人们大多是日出而作日落而息，只有在吃饭或午觉时打个盹才休息一下。而冒险者的经济体制则是完全不同的层次，具体详阅玩家手册与地下城城主手册里的价格表部分。但一般人极少会去冒这种每天甚至每小时都会死亡和肢解的危险。即使这些冒险者没有比他们工薪阶层的亲戚们长命(汗，真不知翻得对不对，Given the number of adventurers who wind up dead before their day-laboring relatives，the adventuring lifestyle is viewed as an occupation for those who like to gamble with their life for potentially great rewards)，冒险生活还是被认为是一种职业，那些人愿意用自己的生命为赌注以获取潜在的巨大回报。

工作与休息 Work and Rest

一般的人，手艺人，商人甚至是贵族通常是工作十天(托瑞尔上的历法为十天一个星期)之后再工作十天，直到一个宗教节日，或一个当地节日或一个年度节日来到才能够有一天时间的休息。中心地带的有些地方已逐渐接受了这样一个概念:那些不愿每天工作的人，如果他们的职责与责任也允许的话，他们就可以在一个星期的第十天休息一天。然而这个非节日的休息日并没有一个统一的名字。在谷地，人们称之为"精灵日"，但没有人知道为什么要这么叫。而在科米尔，人们称之为"龙休息日"，解释说，"即使是龙也得休息"。

在任何一个特定的镇子，小村庄或城市，还是有人选择十天工作日。但休息日的概念已越来越深入人心以致于几乎每个人都在想如何才能在第十天可以不工作。伸出两只手掌，张开十指，然后向后向前摆两下已成为"慢慢来，别干得太多"视觉俚语。

奴隶 Slavery

在中心地带，只有少数几个王国和城市允许他们的土地上存在奴隶制度。在这些土地上，接近这种绝望而残忍的奴隶制度的相对普遍的做法是以契约束缚的奴隶形式和农奴制。但即使是最苦难的奴隶或奴役还是被当做人来看待而不是财产。

而这并能阻止从其它国家来的奴隶主和在这些土地上狩猎的种族。兽人与地精从他们在山上的要塞席卷而下，野蛮地把不幸被抓住的人变为他们矿区和土地上的奴隶。内海的海盗通常把那些受害者变为奴隶，卖到东方国家如穆霍兰德和泰伊。

散提尔堡的奴隶主更是厚颜无耻的在中心地带的几乎任何地方都从事这种奴隶贸易，只有在强大而富攻击性的防御面前才会受阻。在更危险和无法制的城市里的泰伊飞地，奴隶主公开地以魔法设备交换奴隶，有传言说在不允许如此公开地做此种贸易的城市里，他们也在秘密从事着奴隶买卖。在中心地带以外的地方，允许奴隶拥有的社会则更为普遍。散提尔堡和月海的MULMASTER 大量使用奴隶劳力。东方国家，如泰伊，穆霍兰德和恩特都是在千千万万私有的或国有的奴隶的血泪上建立起来的。在这些国家里，自耕农或平民出生的农场主是根本不存在的。所有土地上的劳作与卑下的工作均由奴隶来做的。在奴隶制盛行的土地上，一个强壮的健康的奴隶的市值在 50-100 个金币之间。

在不同的国家，奴隶的生存状态也各不相同。穆霍兰德的奴隶数量远比自由民多。所以一点也不奇怪，这里的奴隶的生活只比其它国家的农民稍微差一点。而泰伊和恩特的奴隶则在冷酷无情的奴隶主手下和认为他们是无足轻重的社会里过着更加悲惨的生活。更为不幸的是那些沦为兽人与地精的奴隶的人，他们极少能活过悲惨凄苦的一年，大多死于过度的劳累，营养不良以及残忍的折磨奴隶的游戏中。

不管情况怎么样，大多数中心地带的人们认为奴隶制度是最最违反人性的，更有人认为在神的眼中这是应予以废除的。

农业与工业 Agriculture and Industry

除了侏儒也许还有 Lantanese 人之外，费伦的人们所拥有的最复杂的机器莫过于一架水车磨坊，而且没有任何机械引擎能够替代一队强壮的马匹或者一股强烈的顺风。所有为了收获而耕耘所付出的努力，或者从木材中淬炼出有价值的油，这些工作都是有人类的双手，肩背以及头脑来完成的，另一方面矮人，精灵，地精，半身人或者兽人劳力，依靠他们的王国力量来解决这方面的问题。

在田地劳作的人超过一个直系家庭以及也许还有雇来的一两个人手，这种情况还是极为罕见的，虽然 Mulhorand and Thay 的那些奴役庄园打破了这种规律。工作间或者炼制所需要超过半打以上的熟练工人的情形也很少见。每个带有雕刻花纹的桌椅都是一个技艺熟练的木匠的独一无二的作品，每个苹果都是用手摘取的，大到每个车伦小到冒烟的烟斗也都是手工制作。

农作物 CROP FARMING

在费伦的哈特兰德地区，最主要的农作物是谷物（包括小麦，大麦，黑麦以及其他的谷物），玉米和大量各种各样的蔬菜。在气候水土上适合果树和葡萄生长的地区果园和葡萄圆也很普遍。播种一般在早春或者仲春时节，有时在四月（日落之月）和五月（风暴之月）。

最重要的收获时节一般在九月（衰败之月，此月后有个节日收获日 Harvestide)。在哈特兰德地区的绝大多数文明地区耕作使用的常是单刀式的铁犁，其他的作业用手或者手工工具来完成的。

绝大多数的乡下地方耕种出他们自己需要的食物，但许多费伦的大一点的城市需要进口各类大量的谷物，蔬菜，水果或者当地土地以及经济不出产的其他类食品。辅助性的魔法能让食物比平常保持新鲜多出那么两三天时间，不过很少贸易商敢于运营那些易于腐坏的食物超过这个期限。

家畜 LIVESTOCK

地形陡峭，干燥或者充满危险的土地不适合耕作，但常常适合牧养动物。大群大群的绵羊或者山羊可以在石块遍地的山围以及沼泽似的苔原地带繁盛，甚至在高山之上那怕一年只有那么两个月不受雪困的牧场，或者怪物滋生盗匪横行的地区牧人都能小心翼翼的转移他们的畜群不受伤害。

牧养大群的驯养动物在要养活一大批人上并不是格外有效率的途径。要生产出一磅肉需要十倍于生产一磅谷物的土地。不过牧畜还能产出奶，奶酪，骨制品，皮革甚至还有能让土地肥袄的粪肥。

在哈特兰德地区，绝大多数普通的驯养家畜是牛，鸡，山羊，猪以及绵羊。每个农夫都会喂养一小群这类家畜，这取决于他什么样的土地。在 Shaar, Dambrath, and Estagund 的南方平原上，大批牛群是大部分人最主要的家畜。在北方寒冷以及多石的山区，在每个山道或者山谷，小规模的山羊群和绵羊群被牧养人放养着。当然，费伦无所不在的大量危险的掠食生物和肆虐的怪物们会导致家畜大量的流失。绝大多数的牧养人在放牧的时候会起码装备上弹弓以及枪矛，更普遍的情况是一个牧养人常会带着一对凶猛的训练有素的猎狼犬以及装备一支强力的十字弩。

采矿和金属加工 MINiNG AND METALWORK

铁制的武器和装甲不是天生就长在树上，同样锡杯，铜壶，铁锅之类还有黄金和白银首饰也不是。在费伦任何地方发现的有价值的矿藏都会被开采，除了最原始和荒芜的地区外。铁，铜，铅，锡以及锌是最为普遍的被开采和炼制的矿藏。煤炭，鸟粪石以及泥炭也一样。

矮人和精灵们一直保守着冶铁术的秘密达上千年之久。同样，大多数哈特兰德地区的人类王国也在冶铁业上循规蹈矩。在哈特兰德之外，炼铁是相当罕见的。在乌瑟尔和默尔霍兰德(Unther and Mulhorand) 地区，那些极端保守的文明在西部大陆的人们已经学习到冶铁秘密之后的数世纪之内对这种技术革新还是避之如虎。在这些文明的帝国衰落之前，尽管他们技术文明上落后，但凭借高度组织性的政权和他们神只的直接领导以及对法术的狂热使用，乌瑟尔和默尔霍兰德人用他们青铜武装的士兵征服了几乎一半已知的世界。

虽然默尔霍兰德现在已经用铁来武装军团，甚至于乌瑟尔绝大多数的顽固军阀也拒绝先前的老套，但青铜铠甲在两地仍然是一种历史荣耀的象征。在遥远而不可及的东方，冶铁术也是很罕见的技术。Narfell and Rashemen 地区的武装是用生铁制作的， Chultan 丛林地区比较开化的部落用铜来制作矛尖和箭头，在可能的任何情况下通过贸易来获得铁制的刀剑。

在矿藏开采和金属冶炼上的大师们理所当然是矮人了。盾矮人们主要从事于基本的金属铅和铁的冶炼，他们铁制的武器和护甲是费伦最为出色的。黄金矮人们更擅长于装潢工作，虽然他们的武器和护甲在质量上几乎匹敌于他们北方近亲所制造的物品。

造纸术和书本制造 PAPERMAKING AND BOOKBINDING

绝大多数费伦人依赖于熟练的书记员来手动抄写书目。这种无聊乏味又冗长的工作完全地限制了一卷手稿的抄本数量。一本不常见的书事实上不会有多过一打以上的抄本，而每个抄本又会深藏于一个贵族的图书室或者一所神殿的密室。在贡德（Gond）的帮助下，Lantanese 人能够制造一种简单的手动的打字机器，不过直到现在即便在来之于剑湾贸易上的压力下他们依旧苛守秘密。

最为普通的用来书写的纸面是有绵羊，山羊或者牛类的皮制作的羊皮纸。羊皮纸书页能够通过辛苦的刮擦来保持清洁或者重新使用。不只一本无价的古代珍书

的内容毁于一次不小心的刮擦，除了在写在羊皮纸上的以外。用木浆制作的真正的纸张是很少见的，而且常常是一次炼金术的结果远胜过使用技术上的方法获得。法术书或者其他重要的书目常使用羊皮纸和用新生牛的皮制作的牛皮纸。牛皮纸没有羊皮纸那样的结实，但能提供更高质量的用于书写的纸面。

所有的书都是手动装订的，而且有时候使用皮革封面以及一个覆有皮革的木匣来保护。在东方，书页常一页一页的前后连接在一起，形成一条长而连续的卷册，并粘卷在两个木制的手柄上被一个干净而又合适的皮制卷轴袋保护。

旅行 *Travel*

虽然许多民族都定居某地，很少离家远行，但同时长年在大陆上为商贸奔波往来的人数也是惊人的。旅行者主要是商人、小贩、佣兵以及牲畜贩子，这些人将货物或服务（他们自己）从一个地方运送到另一处。

乘游艇在内陆水道旅行是最方便合算的——顺流而下或逆流而上都要用桨和篙操控，有时也要牲畜在岸上拉纤辅助。航海在运送大批货物时比较快速并较省人力——因此费茹海岸散布着一串港口城市。

使用坐骑或发明（如飞毯 flying carpet 或哈鲁阿飞空艇 Halruaan sky-ship）进行空中旅行常是酒馆传说中的重要部分，但以个人经验来说费茹的普通人对此几乎一无所知。龙、风暴和其它空中的危险将这种交通方式限制于军用、拥有强大个人实力（法师们）或需要快速远行的个人，如传递重要情报或价值连城物品的信使。法师们的传送法术和在距离遥远的两地间传送的传送门也是特殊的运输方式。

费茹上最普遍的旅行方式还是步行。步行的旅者常牵一头或一队驮骡，或者拖个雪橇，要不就拉或推一辆小手推车。女性可能坐在马车或推车上，骑马前行，或者拿着鞭子或手杖领着牛车徒步旅行。在南方一些地区，女性可能乘轿，由强健的轿夫抬着旅行。

费茹城市、村落间的大部分道路是土路，宽度够一辆马车和一匹马迎面而过。主要的贸易路线如从深水城到博得之门的商路能同时通行三到四辆马车。铺设的道路几乎没有，但最大的贸易路线是由压实的土路和在水滨的卵石上铺草构成，这样商队就可以免于较小道路上的尘土和泥泞折磨。

城市通常有最好的旅途，卵石路或砂石路，要么是多雨天气时变得泥泞的压实地面。这些道路通常也被繁忙的交通和障碍阻塞，如卖主的牲畜、马车，以及堆积的货物，总是限制赶路的旅者尽快前进。

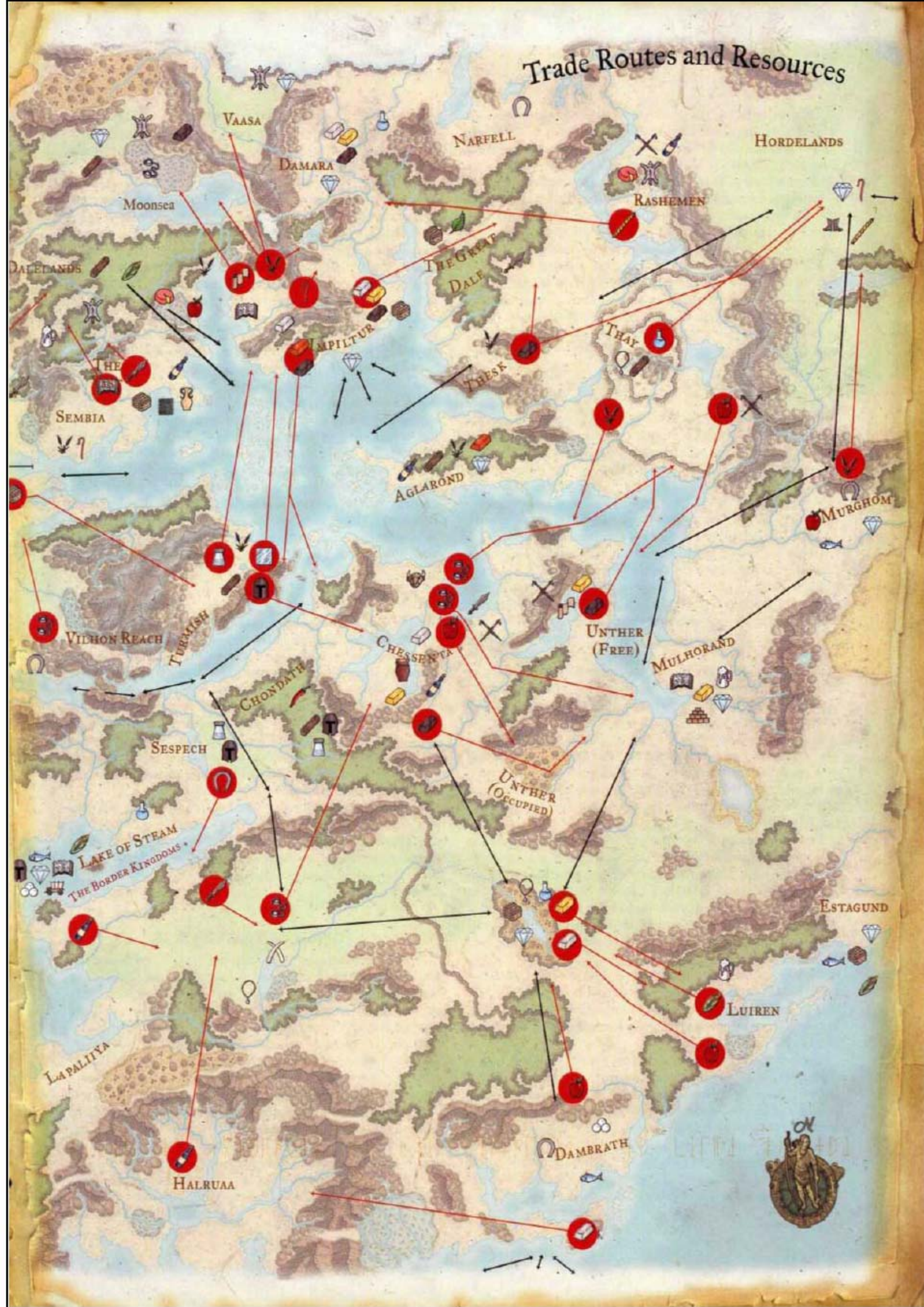
独行者通常比那些结队的旅行者更易躲藏，但独行女性也更易受到路上危险的袭击。科米尔南部、卡丽珊靠近大城市的海岸，以及桑比亚一些地区和谷地例外——但即使这些地方，扒手、不老实的旅店主，以及其他的旅行者都威胁着独行的旅行者。

在一个满是强盗和食肉怪物的世界里，由配坐骑的护卫保护马车商队几乎已成了必需。商队通常分两种：封闭式或独资商队（一群高度守纪、相互协作的雇工，常穿制服）和开放式或同路商队（由属于不同主人的马车和其他旅行者组成，他们向商队主付费以在他/她的保护下旅行）。这些商队在规模、战斗力和资产方面都参差不一。

任何一个主人有能力的商队都会有至少两辆额外的工具马车装载武器盔甲、备用马具、替换的车轮车轴、拖拽用的绳索链条、柴火和引火物、帐篷和修理工具以及材料，并有四辆以上装载食物的马车。这些马车在路上可以被腾出用于替换必须废弃的马车，或者因火、攻击、碰撞或无法修复的损坏而损失的马车。对待伤残驮畜的典型做法就是卖掉或在路上宰杀吃掉。

几乎每个旅馆都有可以卖给过往旅客的坐骑和驮畜（甚至如果有"抵押"的劳累或伤残牲畜，旅店主往往也用来换一两个铜币）。先前的旅客丢弃或抵帐的许多工具也被出售。商贸中心如 Assam ，Iriaebor ，Ormpetarr ，Riatavin ，Scornubel ，银月城，Teziir ，Uthmere ，以及深水城可以替换旅行者想要的任何东西。几乎所有主要海港也同样能提供这些。

成功的商队主往往是幸存十年以上、经验丰富的护卫（虽然也有少数是经验丰富的商人）；在他们行走的地区和每个值得交易的定居点，这些人和他们雇作贸易代理的商人被统称为代理人。代理人适合作为间谍、（关于水源、扎营地和危险的）消息来源，以及安排


Trade Routes and Resources
Vaasa
Narfell
Hordelands
Damara
Moonsea
Rashemen
The Great Dale
Thay
Impiltur
Thesk
Sembia
Aglarond
Murghom
Vilhon Reach
Turmish
Chessenta
Unther (Free)
Mulhorand
Chondath
Sespech
Unther (Occupied)
Lake of Steam
The Border Kingdoms
Estagund
Luiren
Lapaliiya
Dambrath
Halruaa

Legend
Incense
Stone
Pipeweed
Silk
Wine
Books
Coffee
Pork
Horses
Magic Items
Perfume
Slaves
Whale Oil
Beef
Coal
Seafood
Herbs
Livestock
Pearls
Ship Supplies
Weapons
Artwork
Clothing
Gold
Glass
Leather Goods
Olives
Salt
Vegetables
Armor
Cloth
Iron
Gems
Jewelery
Olive Oil
Rugs
Trade Goods
Ale
Cheese
Silver
Furs
Ivory
Mercenaries
Pottery
Timber
Spices
Wool
Tea
Ambergris
Fruit
Rope
Sugar
Ships
Caravan Supplies
Copper
Grains
Commodity Trade
General Trade
Icewind Dale
The Silver Marches
The North
High Forest
Anauroch
Empire of Shadows
Evermeet
Waterdeep
Dalelands
Cormyr
Sembia
Western Heartlands
The Dragon Coast
The Moonshae Isles
Nelanther Isles
Amn
Vilhon Reach
Lake of Steam
Calimshan
Lantan
Tashalar
Samarach
Thindol

当地贮藏量，与铁匠、车匠、炼金术士及其他有用的手工艺者的会面，以及藏身之处的人。

贸易 *Trade*

"费伦的血脉"-贸易将各地以及也许只相互敌对的人们联系起来，或者相互依然隔断，这取决于他们之间的距离。盾矮人用他们举世无双的武器和护甲交易各种大量的谷物，啤酒，麦酒以及其他难于在他们难以靠近的山脉出产的其他类食品。拖雷的红袍法师们用他们无价的魔法物品交易获得奴隶，钢铁，丝绸甚至富含黄金的溪流。精灵的木制雕刻在深水城最贵的商店中依然标价不菲。而卷卷上等的谷地亚麻布被运到直到蒸汽之湖（the Lake of Steam）那样远的南方。即使 the Cloven Mountains 山区令人厌恶的地精部落也用煤炭，铁以及采凿岩石来和 the Vilhon Reach 的人类地区做交易。

贸易干道，小径和海路将偏远地区的货物和资材运到开化的文明地区。绝大多数地区生产他们基本的常用品诸如基本的食物以及衣物，但即便最平凡普遍的日用品也会在一些地方比其他的地方生产的更快而价钱也更便宜。观察插图，图中描绘出了那些最大的贸易干道。

商会 MERCHANT COMPANIES

大商会支配着哈特兰德以及内海地区的贸易。商会收购原材料，在当地加工成商品并把他们运到能卖出最好价钱的市场，在通过拥有商场的同行商会或者当地商人卖出他们。一般一个商会最巨大的财产沿着它所控制的商路和市场分布。一个强大的商会决不会犹豫于使用无情的手段和露骨的暴力去阻止对手试图用同样竞争性的商品来进入一个一流的市场这样的挑战。

只要有可能，所有的商会都会尽其所能地在进价上压低到可能的最低线并且在他们挑选的商场里垄断这类商品以便抬到可能的最高价格。利用法律或者惯例来约束这种行为，事实上这种情况在费伦听也没听过。在由城市联邦，自由持有者以及相互竞争的王国之间组成的这种错综复杂的关系网中，商会可以使用任何他们选择的方式来运作他们的业务。如果一个独立的城市或者地区试着迫使一个强大的商会进行公平的竞争，总会有一些其他的商场乐于等待来之于这个商会的同样的商品并照价付钱。

商贩 COSTERS

商贩这个词也许适用于那些独立的以及为了旅途安全结成商队的贸易者或者商人。商贩自己本身也算是一个生意，他可以将商队里位置卖给别人以养终年，在将他们的商品怎么样运到商场这方面他自然也有话语权。

商贩们常雇些冒险者和佣兵来弥补商队卫兵上的不足。这种事是不怎么引人入胜的，一个角色常能就保护一个商队通过一个危险地域谈拢一笔小收入，每天每等级一至十个金币不定。这笔收入的多寡受限于诸多方面，角色的技艺和声誉，路况以及这个商贩的经济状况等等。

绝大多数附近存在危险区域的费伦城市都会有许许多多的商贩，而且他们经常比费伦社会上其他人群更常也更多地雇佣冒险者。商贩的雇佣者们很快就学到了这个行业的不成文的口头"不破不足于容。".（"Break nothing, and admit less"）

货币 *Coinage*

以物易物和宣誓："我欠你"此类的声明蛮可以满足偏远边陲的贸易要求了，不过携带一些代表财富的金属铸币则是跨越远距离以及在他乡异地的情况下进行任何稳定而安全的交易的保证。虽然以物易物，血字债条或者类似"信函交易"之类的在费伦是相当普遍的，但金属硬币以及交易条依然是每天交易的主要形式.

象城主手册第 6 章中描述的底线经济，费伦的经济依靠白银和黄金做本位货币来运作。其他的金属，包括铜和铂，只是用于一些特殊的国家和城市中，但银币和金币则在哈特兰德地区的绝大部分贸易社团中通用，不管是哪个国家，城邦还是哪个种族当政。纸币是几乎不为世人所知的，虽然科米尔，桑比亚 和 Archendale 认可"我欠你"这种用当事人的鲜血签定并有一名官方的代办人出面监督交易并盖章的债条。

各地的硬币由于其各种各样的形状，大小和材质而显得混乱不堪。这里可以采掘金属，那里也可以，到处都可以，虽然绝大多数国家只是简单使用任何一种流通的货币。尤其是在特殊的情况下，当一个地方的硬币或者代币也许持久而又被人为地规定其价值的时候，硬币会因为制造他们的金属，古久如何，珍稀度或者有着什么样的印面而贵重。正是基于这个原因，只在一小撮地方才有能铸造的铂金币在许多地方惹人嫌疑，也失去了世人的偏爱。但尽管如此，铂金币还是在流通领域有一席之地。

一枚硬币的价值多少直接与一枚金币，一枚标准金币（圆形无洞，大约八分之一寸厚以及直径一寸又四分之一）有着牢不可破的关联。磨损的硬币，故意折断或者磨薄的就会价值低些。目前的标准换算是：1 铜币=1 银币，10 银币或 100 铜币=1 金币；10 金币=1 白金币。

普通货币 COMMON COINAGE

感谢野心勃勃的桑比亚的商人们，他们古怪形状的硬币在费伦到处可见。许多其他的人类王国和城邦铸造他们自己的硬币。但几乎没有一种能够广为传布，不过几乎所有人尤其是那些喜欢找陌生人麻烦的人都乐于接受任何类型的硬币.

在深水城这个熙熙攘攘的汇聚四海的贸易中心，铜币被称为尼布（嘴的意思），银币
夏德（瓷器碎片），金币则为卓根（巨龙），而铂金币被称为逊（阳光）。城市当地的两种硬币是陶尔和港月币。陶尔是一种方型的黄铜质地的交易硬币，中间有个洞可以很容易地串在一个环或者绳子上，在这个城市里这个值 2 金币但在深水城之外则一文不值。港月币是一种扁平的新月型的铂金币，中部有个洞以及一个琥珀金镶嵌图案，在深水城价值 50 金币而其他地方值 30 金币。

在富裕拥挤的桑比亚铁质的钢币取代了铜币。银币被称为雷文（渡乌鸟），金币是努宝（贵族），而铂金币叫什么就不得而知了。所有类型的货币在桑比亚都是通用的（包括其他地方的铜币）。桑比亚 a 当地的硬币形状，铁质币是方型的，银币是三角型的，而金币是五边形的。在科米尔，铜币被称为拇指，银币被称为银鹰，金币叫做金狮，而铂金币则被称为三冠冕。

在南方地区，铜币被成为比特（一点儿之意），银币为迪拉姆，金币为德纳。 在一些地方尤其是塞尔和哈鲁阿的人们在交易使用另类别致的货币系统，因为他们惧怕自己的硬币或者代币会有魔法诅咒或者陷阱，当然其他地方的人也会避之惟恐不及。

相反地，那些富含传奇性的久远迷失之地以及强大魔法中心出现的硬币被世人倍加推崇，当然发现这些硬币的人明智的选择是卖给收藏家而不是仅仅用在市场上。特别出名的是科曼瑟尔 Cormanthyr 硬币，泰尔沃（铜币），贝朵阿（银币），希尔梅尔（金币），纶蒂尔（铂金币）。
这些硬币质地优秀而且数量很足，有时精灵之间交易依然在使用这些硬币。

交易条 TRADE BARS

大量的硬币很难携带和查点。许多商人乐于使用交易条，珍贵的金条以及合金铸块实际上似乎任何人都能接受。交易条是有起初制造他们的那些贸易行贩或者政府戳印或者刻铭的。

一磅白银交易条价值 5 金币，一磅金条则价值 50 金币，而且更重的条块会值的更多。交易条一般采用 1-2- 5-和 10 磅这样的度量规格。

博得之门这个城市采制了大量的白银交易条，而且将它作为这种货币系统的本位货币。损毁的交易条实际上是没有价值的，不过那些由已故行贩或者陷落的王国以及其统治者发行的交易条常常还是按其面值示价。米拉巴的城市发行一种黑铁质的纺锤形的交易条（带有方形末端），每个大约 2 磅重，在那个城市里价值 10 金币而在其他地方仅值 5 金币而已。金条是极为稀有的，只有那些最富有的商人和最有权势的贵族才炼制这种交易条，因为只有最巨大的交易才需要这种面值极高的货币。

临时货币 ODD CURRENCY

硬币或者金属条不是唯一的硬通货。贡德时钟是种小型黄铜制钟表在交易中价值 10 金币，或者卖给贡德教会价值翻倍。夏亚指环，中间穿洞，磨砺精良的这些象牙指环被夏亚的游牧人串成一串一串的，每枚指环价值 3 金币。

一些海洋族类一般用珍珠当作货币，尤其是那些定居在浅滩上并和地面族类进行贸易的族类。一枚珍珠的价值视其大小（四分之一寸直径的作为标准），稀有程度以及质量（是否有瑕疵）而定。在坠星海，一个白色珍珠或者瑟亚在海浪之下价值 1 铜币而在陆地上均价为 2 银币。一枚黄色的哈亚珍珠在海洋中值 1 银币而在陆地上均价位 2 金币。一枚绿色塔亚珍珠海下值 1 金币而在陆地上个别甚至能卖到 20 金币。一枚蓝色奴亚珍珠当它"湿"的时候价值 5 金币而一旦"干"的时候达 100 金币每枚。所有珍珠中最贵重的是奥尔玛，7 寸长 3 寸宽的钻石形状的巨大蛤蜊出产的橄榄色珍珠，在大洋中价值 500 金币而在海岸之上高过 2000 金币每枚。

社会中的魔法 *Magic in Society*

从路斯坎(Luskan)冒烟的铸造厂到哈鲁阿(Halruaa)的奇迹城市，费伦人居住在一个由奥术和神术魔法从业者们构成的世界中。在过去的历史中，魔法不止一次改变了世界——高级魔法帝国艾玛斯卡(Imaskar)和耐色瑞尔(Netheril)过去屹立的地方，如今在地图上被标为洛林(Raurin)沙漠和埃诺奥克(Anauroch)沙漠。那些掌握强力魔法的人，无论其是恶意还是善意，都一次次的改变着历史长河的流向。即使如此，普通的费伦人在生活中仍然很少接触魔法。

魔法艺术 *The Art*

驾驭奥术魔法——也被认为是魔法艺术——的人，在大部分哈特兰德(Heartland)的社会中是很稀有的。每百人中差不多不超过一人有能力作为法师或是术士。他们中的一半是业余爱好者和涉猎者——一个商人学习些法术，为了在路途中保护自己；一个贵族接受过不寻常的教育。当然，在某些国家和种族中，奥术魔法的影响要大得多。在神秘的国家如哈鲁阿(Halruaa)或尼布拉(Nimbral)中，每个人都声称（错误的）自己是个法师。太阳精灵，月精灵，和岩侏儒能很容易的掌握魔法艺术，因而他们国家中的魔法师数量比其他地方多出十倍多。

法师和术士 Wizards and Sorcerers

法师和术士在很多地方都被认为是魔法师。大多数哈特兰德(Heartland)的人只是因为的不知道他们的区别。术士和法师都拥有神秘的力量，古怪的举止，令人恐惧的智慧宠物，经常做些诸如隐形，飞翔，从指尖放出闪电之类的事。除此之外，对普通人而言，他们也就只有纯粹打扮上的区别了。

但在某些城市和国家，法师和术士间的竞争是势不两立的。比如在托雷(Thay)，术士魔法被认为是魔法艺术的堕落，而法师魔法则被认为是一种学术和理论上的追求——这主要是归因于国家领导者的反应。

魔法师们若能不依赖魔法而完成某项任务，那么在大多数地方和情形下，他们都会采用平凡的方法。即使能很容易的飞行或是传送的强大法师，也倾向于用他们的腿，从一个城镇走到另一个城镇。这样做的理由很简单：法师的魔法要谨慎的保留着，以用在真正需要的时候。某个花费他的部分法力用来到处飞行的法师，有可能在某天因为缺少个闪电球，或是驱散魔法而丧命。

普通人和魔法师 Common Folk and Mages

无论魔法师们走到哪，他们都被猜忌，畏惧而又尊敬的对待着。在任何国家，法师与术士们的事务总是那些无尽的闲言碎语和投机倒把的主题。在一大杯啤酒后，当地人会比较这个或那个魔法师经历的故事，大声询问哪个会在魔法对决中获胜。

任何当地人不熟悉的魔法师会被视为危险的未知因素，直至他用行为，语言，和举止表示出他是无害的。当地人会小心的不表现出攻击性，而地方官员则会尽可能谨慎的悄悄观察此人。

一个在某处定居的魔法师，或经常访问某地而变得出名的魔法师，几乎总是变成社区重要的，受尊敬的成员。如果有麻烦，特别是魔法麻烦，最近的好心肠施法者会是当地人的首要帮助来源。只要当地人用礼品来安抚他们的危险邻居，并给与尊敬，那么即使是隐居的，或彻底恶意的魔法师，在极端情形下也可能会有所帮助。

师傅和学徒 *Masters and Apprentices*

已经掌握高级魔法的法师，能通过做实验来进一步增强他们的力量，但和搜寻过去魔法师创造的法术相比，这是条缓慢而艰辛的道路。而法师初学者并不懂应该如何控制他们的实验，从而获取那细微的成功希望，或仅仅只是避免他们引起的中毒或是爆炸毁灭。对一个没有经验的法师而言，在魔法之路上，没有什么能替代一名导师。

这意味着学徒——一个在某种情形下，初学者以被传授魔法为报酬和师傅达成协议，期间服务师傅的服务性专用称谓（67:好绕口...）。一般在地方官，魔法师工会或蜜丝特拉(Mystra),阿组斯(Azuth)的神庙前定下契约，来确定这种称谓。

作为一个学徒经常意味着包含许多苦工和羞辱——从帮师傅洗衣到做饭，修补，甚至作为师傅的替身，奴隶或危险情形下的保镖。许多学徒渐渐变得痛恨他们的师傅，一些师傅通过法术或物理制约来防止学徒杀害，偷窃他们，或在与敌对魔法师的战斗中，怪物的攻击中，商业交易中背叛他们。

另一方面，一些学徒渐渐变得热爱他们的师傅，终身服务他们的师傅，并在师傅死后继续其工作。这类学徒中的一些会花费许多年试图援救他们的师傅或是为他们的师傅复仇，而另一些会在当年老的法师们失去他们自己身体，或是渴望远离死亡，疾病或残废状态时，自愿成为他们师傅的新的身躯。

传统来说，学徒身份的安排很少复杂过"好，你将在工作中协助我，并且通过在我身边观察和动手来学习——那些你从中学得的法术，也将是我们离开时你掌握的。"那些有些家财或社会地位的学徒，可能会就指导和赠送某些协定法术，达成正式承诺，而那些贫穷的上进者们则只能接受任何他们能学到的东西。

因为法师是高度保密的，所以很少有关于服务时间长度和服务条件，与指导的法术相对比的经验规则。一般而言，指导释放（并提供份拷贝）一个 1 级或更低级法术可能会包含一个月的服务，期间至少有一项重要任务要成功完成，或是包含至少三个月的苦工。更高级的法术需要更大的任务和付出。一旦学徒掌握了足够魔法，使得他们能在自己的初战中不会杀了自己，便会有许多形如寻回失落的学识碎片，或稀有的法术成分之类的任务或冒险，来进一步完成师傅的目的和研究。

假使一个法师初学者有能力的完全掌握魔法，并且师傅手头有足够的成分，法术著述之类，那么指导一个法术的精确释放，练习，观察效果，更多练习只需不过三四天。如果法术的本质使它的使用不需要大量练习，或魔法师只是紧迫的想释放些东西，而没有时间来更精确，那学习一个新法术只需仅仅几小时。

地方法律，工会规则，阿组斯(Azuth),蜜丝特拉(Mystra),或其他神圣力量的个人教令都没有规定法师的教学义务。许多法师不喜欢教学，那将占用他们的时间，放弃他们的个人安全与隐私。罕见有乐意的教师，更多的教师是懒惰的，无能的，或是非常年老，虚弱的。

魔法师集会 Mage Fairs

任何拥有超过一打法师或术士的城镇或城市可能会主办一年一度的魔法师集会。这些聚会为不同的隐居魔法师间提供了一个交易，吓唬，社交的好机会。交易一般包括领土协议，研究协定，和法术，物品，信息的销售。吓唬紧接着交易的脚步，敌视的魔法师们炫耀自己的爵位，或是向对方发出决斗挑战。社交有各种形式的，从寻找新学徒的法师，到施法者互相开半友好的玩笑，到能使用魔法的喝酒大赛。

魔法师集会通常在偏远的地方举行，离大城市不超过一两天路。偶尔的例外将被永远记住。术士是受欢迎参加的，但如果他们不被认为是强大的从业者的话，可能会被人俯就的对待。

宗教 *Religion*

纵观整个托瑞尔，人们尊敬而害怕神圣力量。费伦的诸神在世界中扮演着积极的角色，发扬他们赞成的事，

监视他们负责的领域，而且通过不懈的保护他们的崇拜者和鼓励他们信仰的积极扩张，来试图增加（或至少是防护）他们的世间力量。

事实上，尽管有一些强大的生命，诸如迷一般的撒伦精怪(sharns)和锥体魔(phaerimms)不像神般有实体，但罕有人否认诸神创造了世界，统治着世界的基本力量。那些拒绝神的人类（和人形生物）的灵魂，在死后会因为在冥界(The Fugue Plane)缺少为他们说话的神祇，而不得善终。没人是什么知道降临在最初的生物，诸如撒伦精怪(sharns)上。

一些费伦人狂热的跟随单个神祇。其他人供奉多个神祇，并拥护某个神作为他们个人的主神(Patron Deity)。还有些人供奉尽可能多的神祇，当环境和需求允许时便改变效忠；几乎没有费伦人从未偶尔希望过利用吉祥物转移邪神的恶毒影响，或是为意料之外的祝福感谢善良力量。通常大部分费伦人的信仰体制是以那些兴趣和势力最影响他们的神祇为中心的，但也承认其他神祇同样重要。

神圣势力 Divine Influences

神圣魔法在社会中扮演一个重要角色，但不总是通过掌握神圣魔法的牧师或德鲁伊直接介入的。富饶繁荣之神如裳禔亚(Chauntea)通过丰收和好天气来回应他们崇拜者的祈祷。瘟疫和饥饿之神——主要是塔洛娜(Talona)——对那些愚蠢到胆敢否认他们力量的人，剥夺他们的安逸，并送去各种形式的祸患和传染病。这些超自然势力往往相互平衡，所以极端的丰收和饥荒一般很少发生。即使在环境最恶劣时，裳禔亚(Chauntea)也会想尽办法送出一些食物，而塔洛娜(Talona)总能在最丰收时用些小手段搞搞破坏。

神殿和牧师 Temples and Clerics

所有专奉于一个神祇的牧师，士兵，神祠，礼拜堂，修道院，神庙和圣地都被称为是那个力量的神殿(the Temple)或信仰(Faith)。这两个称谓都不很精确，比方提尔(Tyr)的神殿包括很多侍奉提尔(Tyr)的神庙，而提尔(Tyr)的信仰则既指该神祇的信徒，也指他们的信仰系统。

较强的力量——如班恩(Bane),裳禔亚(Chauntea),提尔(Tyr),和一些其他的神——的神殿如同小国家一般强大。横跨费伦的大城市中的十二座神庙中居住着数百个专奉于该神祇的牧师和士兵。无数国家的城镇和村落中数百计的小庙和神祠，则服务于成千上万的崇拜者。一个好战的信仰能集结一支十字军，而崇商的信仰则拥有令人惊愕的广阔土地和商品。几乎所有的信仰都支持那些高级牧师，拥护者，皈依者，和长期代言人，他们追寻信仰的利益，抵御那些怨恨此信仰的人的。

许多神殿的神职人员并不是牧师。他们是专家，贵族，甚至是些作为信徒的指导和顾问，或行使日常仪式的普通人。牧师常常领导某个神庙，神祠或使命，明智的使用她的法术来帮助病人或受伤的信徒，协助当地官员在社区维持法律和秩序，只要它与当事的神祇相符。

治疗 Healing

有些神祇的神庙和神祠事实上遍及费伦的每个小村和部落。他们中的大多数都由相应的神祇的低级到中级牧师管理着。低级冒险者常常无法获得这些教区牧师和神祠看护人拥有的治疗能力。

如何让冒险者在城镇获得当地牧师的治疗法术的方法，会因为牧师的原则，信仰，城镇的需求，和她自己的最佳判断而变得非常不同。牧师显然愿意帮助那些信奉他们主神的人，如果治疗资源有限，虔诚的人会比那些信奉其他神祇的人先得到帮助。自然的，在任何情形下，牧师都极度不愿意帮助那些信奉与他们的主神相对立的神祇的人。

同样主神 Same Patron Deity：如果需要治疗人物与当地牧师信奉同样的主神，那么他们将最有机会的到帮助。

被带到牧师前的濒死状态（血量在 0 到-10 间）的人物，如果与牧师有相同信仰，则伤势将会被稳定，而且经常不用补偿牧师。任何不在濒死状态的人不太会得到免费治疗。毕竟，人会随着时间慢慢治愈，大多数牧师宁可保留而非释放他们的法术力量。

冒险者能用与法术释放费用同样的价格购买常规医疗法术。一些牧师可能被说服为同样信仰的信徒免费医疗，但仅当在很明晰的紧急情况下，受伤的人需要尽快的恢复到最佳状态。

疾病，掉级，致盲，或其他失血外的情形则复杂的多。冒险者如果有虔诚的信仰，那他可能被免费治疗。不然，冒险者可以以一个特别的捐献（普通法术释放费用的 20%到 50%）或为神庙的特别服务来换取治疗。

唤起死者或复活死者从不会被轻易许诺。一般而言，死亡人物的朋友将期望支付一般法术释放费用。在某些很罕见的例子中，死亡人物会被牧师唤起，而无论他或他的战友能否支付法术释放费用。这仅发生于死者是该信仰的模范仆人，而当事的牧师有理由相信复活死者对信仰来说是绝对必要的。即使那样，被唤起的死者会被要求为信仰完成个特别的任务，来证明复活他的努力与花费是值得的。

同盟主神 Allied Patron Deity：当地牧师献身于与冒险者主神同盟的神祇，或当地牧师仅仅是想通过帮助那些和他有同样目的的冒险者，利用他们的来达成自己的目的，这些情形只比牧师和英雄的信仰相同的情形稍差。同样，处于濒死状态的同盟信仰的玩家，伤势会被稳定，也常常不用补偿牧师。冒险者能用与放法术释放费用同样的价格购买常规医疗法术。一些同盟牧师会折价（普通法术释放费用的 20%到 50%）来治疗冒险者，但仅当让冒险者的快速恢复是明显有利的。

冒险者能用一般法术释放费用来治疗疾病或其他状态。同样，如果对当地牧师而言，帮助冒险者是个明显的好主意的话，冒险者可以以一个特别的捐献（普通法术释放费用的 20%到 50%）或为神庙的特别服务来换取治疗。

中立主神 Neutral Patron Deity：如果当地牧师的主神与冒险者的主神不是特别友善或敌视，那牧师就会非常考虑经济利益和情况因素，从而决定是否帮助冒险者。只要被带到牧师面前的不是个明显的邪恶代言人的话，任何善良阵营的牧师会稳定濒死状态的人物的伤势。除此之外，冒险者能以一般法术释放费用购买治疗法术，但仅当牧师有理由相信帮助当事冒险者不会对牧师信仰的信徒造成任何伤害或风险。

魔法物品 *Magic Items*

魔法不是技术。法师和牧师不会为了简单方便或粗加工商业制造升降梯或是大量生产魔法门。这些东西确实存在，但它们几乎总是有非常好的理由建造在某些地方，因为它们会需要一个高超技巧、罕见天才的施法者花费大量的时间和金钱。

大多数魔法物品都能归入到两大类——机关(gimmicks)和冒险魔法。因为机关不太难制造，也不很贵，所以到处都有。它们取悦，娱乐人们，偶尔也能在些小地方发挥下作用。冒险魔法不是到处都有的，它会增加某人的个人力量和能力，对于应对冒险中常见的问题是很有用的。

几乎所有的费伦人，不论多么卑贱，多么远离冒险生活，总会在他们一生的某处见到些小魔法机关，更有甚者真正拥有这些财富，但也并非没听说过，诸如发迹的商人或低级贵族存钱买个像能自我发热的小饰品或是能自己扫地的扫把。真正的魔法——魔杖，戒指，魔法装备和奇妙设备——都被转移到富有的，有权利的人，和那些在冒险和战斗中被这些东西绊倒的冒险者手中。

在费伦，魔法物品有四个主要来源。第一个是遥远的过去。荒废的城市，失落的财宝库，龙的收藏品，或类似的危险地方总会有久远前遗失的，埋葬的或被盗的强大物品。偶尔冒险者会懊恼的发现，这些古老传家宝的法定继承人仍健在，并且希望重新得到他们祖先的财产。更一般的来说，那些在危险场所发现的贵重物品的消息，会引来盗贼或魔法师的注意，他们会更倾向于偷取而非交易。

第二个来源是费伦强大的神庙。牧师阶层是富裕的，良好组织的，倾向于投资生产魔法设备来协助那些被他们的神祇选中的代言人。许多魔法兵器和盔甲是在莫拉丁(Moradin),坦帕斯(Tempus),和提尔(Tyr)的煅炉中创造出的。

独立的法师，无论他们为了什么神秘的目的，碰巧成为第三个魔法物品的主要来源。崇商的法师（或受雇于商人的法师）为了特别目的或市场，制造了许多机关类的魔法。

最终，最后个主要的魔法来源是拖雷的红袍法师(the Red Wizards of Thay)，红袍法师(the Red Wizards)总是技巧高超的魔法技师。在遍及内海(Inner Sea)的城墙环绕的领土中，崇商的红袍法师(the Red Wizards)利用耳语蛊惑和极度慷慨的信用，销售他们的物资——诱使那些愚蠢者购买超过他们能承受的东西。向红袍法师(the Red Wizards)负债是样很遭的事，那些试图欺骗拖雷人(Thayans)的人的命运，谣言是难以想象的恐怖。

手艺和工程学 *Craft and Engineering*

有点意外，费伦是一块没有重工业的大陆，蒸气动力，或火器。由于数千年的魔法，又没有科技来揭示和了解真实的力量。在过去的悠悠岁月中，数百名法师研究着新法术，制造新的魔法物品，拓展新的魔法知识的领域，但也有极少的一些专家正在探索日常的知识。许多伟大的建筑师工程师如同法师们捍卫着魔法的秘密一样隐瞒他们的知识，极少在世界上大肆宣扬。

有时候工艺技术和纯粹的魔法相比略显粗野。哈特兰德的很多种族都通晓如同简单机械和建筑原理，比如：水车和拱门。魔法通常作为大规模建筑工程的附属物，而不是去代替优良的工程以及几个月或几年的沉重劳动。经验丰富的建筑师设计一座城市的新桥梁时会和不同的法师交换意见，让它在完成后更加坚固更加持久。坚固耐用的建筑需要和精湛的工艺和强大的魔法的结合，而不是仅仅依靠其中之一。

防御工事 *Fortifications*

虽然魔法和强力怪物很流行，但使用要塞、城堡、了望塔和城墙仍然是建造城市或堡垒的最佳方法。防御和防护都很良好的堡垒会让一条正当壮年的成年龙也要仔细考虑一下如何以己之力将其攻破。不低于 15 级的法师能驾驭足够的魔法力量来铲平一座要塞。数以百计的石头以及上了双层锁的铁门能够抵御除了解离术和地震术以外的魔法攻击，尽管如此但数以千计的投石也能彻底毁灭一座堡垒。

也就是说普通的防御工事能抵御掌握有限魔法能力的人形大小生物的进攻。掘进或飞行部队的进攻会被拥有施法能力的防御者击退，比如土元素和乘坐飞行物的入侵者。出色的防御者宁可不靠魔法而利用带射击孔的城墙、网、投石机（aerial ballistae）来对抗空中的敌人，利用准备好的陷阱，毒气装置，或是其他填埋机械或装置来完成抵御底下来的威胁。

介于强大的法术和拥有此类能力的怪物对防御工事的威胁，威严的防御工事都建有魔法室和魔法防护。重要房间的墙和门上都用预言系法术封锁起来。Lead sheeting incorporated into the walls and doors blocks many divination spells.一个禁制术能让敌人不能传送或化为气体穿过城墙。

要塞主要的门上很可能附上抵抗元素伤害来加固，让它更坚固获得更多的 HP，更难被攻破。一些法师单纯的认为普通的防御工事只不过是贵族在装腔作势，在他们面前根本不值一提，但很多有这种想法的法师都在试图攻破这种城堡的时候走到了他们生命的尽头。

船只 *Ships*

不同式样和工艺水平的船只存在于费茹的海洋和生活中。航行在西方海面（Trackless sea 和宝剑海）上的上通常是 cog 和快帆船。居住在罗瑟姆岛和蒙奇的北方居民建造以桨和帆为动力的长船。来往于深水城和安姆之间的巨轮（greatship）、武装商船、和如漂浮的城堡般的楼船(towering vessel)以他们的巨大运输能力和精湛的航海艺术而闻名。草率建造的单甲板帆船（galley）在宝剑海岸的狂风暴雨中很难存活。

划桨船和快速帆船在坠星海与普通船只一样常见。多数的内海战舰由单甲板船改建成，它们通常以压倒性的人力优势迅速追上并登陆敌舰。但帆船会用他们的敏捷来摆脱单甲板帆船的追击，并更能在恶劣的天气情况下存活。但单甲板帆船致命的撞角在海战中明显处于上风。

精灵舰队由快速驱逐舰和单桅帆船组成，它们被认为是拖瑞尔造船业的巅峰之作。没有哪艘人类的战舰能在赶上精灵船只——或者是逃脱精灵船只的致命追击。

幽灵船

宝剑海岸以双方海军之间的对抗，海盗和商人间的争斗，船员和总想把他们弄下水的怪物间的搏斗，还有从空中猛扑而下的巨龙，他们总想击毁，打沉和杀死的玩意儿间的战斗而闻名。这些冲突也从未停止。

一个多世纪过去了，数千艘船只消失在这片海域……当然不是所有沉船都会安安静静的呆在海底。无论在哪里的酒店里的水手每次讲到海，他们就会提到那些永远航行着的船，他们会低下头用他们的拇指围成一个圈……

有些海盗和奴隶贩子会利用黑夜和大雾，再摇晃起一个骷髅面具来冒充航行在费伦的海面上的"幽灵船"。船体上的法术或是某些邪恶的魔法力量维持着这些船的航行。他们不是空的，就是装了一帮骷髅或僵尸船员。它们不靠帆的帮助就能乘风破浪，要不就是船里盛满了水，甲板被海水浸没却依然拒绝沉没。至于其它的就是真正的幽灵了，一个保有它们生前模糊身影的幽灵。

传说邪恶的海洋女神安博里使用幽灵船夺回那些想把沉没已久的魔法物品带上岸的家伙所得的东西。或是从受她贪婪所控制的港口运送金银财宝。
著名的幽灵船中有 Red Tryiv of Calimport，一条因金币和宝石的重量而沉没的奴隶船。它上面住着缚灵和某种骑着类似马一样生物的"神秘东西"。也许海盗 Gonchklas 的 Raiiager 更领人恐惧，一艘挂了块破帆颠簸航行拥有骷髅和僵尸船员的遇难轻帆船。它总是猛烈攻击任何和它相遇的船只。

装备 *Equipments*

所有的 PHB 第七章里提到的物品在费伦在城市的适当地区找到。除了这些标准物品，被遗忘的国度战役中的人物还可以获得一些特殊物品。

起始资金和额外物品：人物可以选择一个故乡，让他们在 1 级的时候获得些额外奖赏。人物在故乡除了起始资金还能获得些额外物品。如果人物选择用金钱来代替额外物品时，只能以半价出售然后将所得加进起始资金。

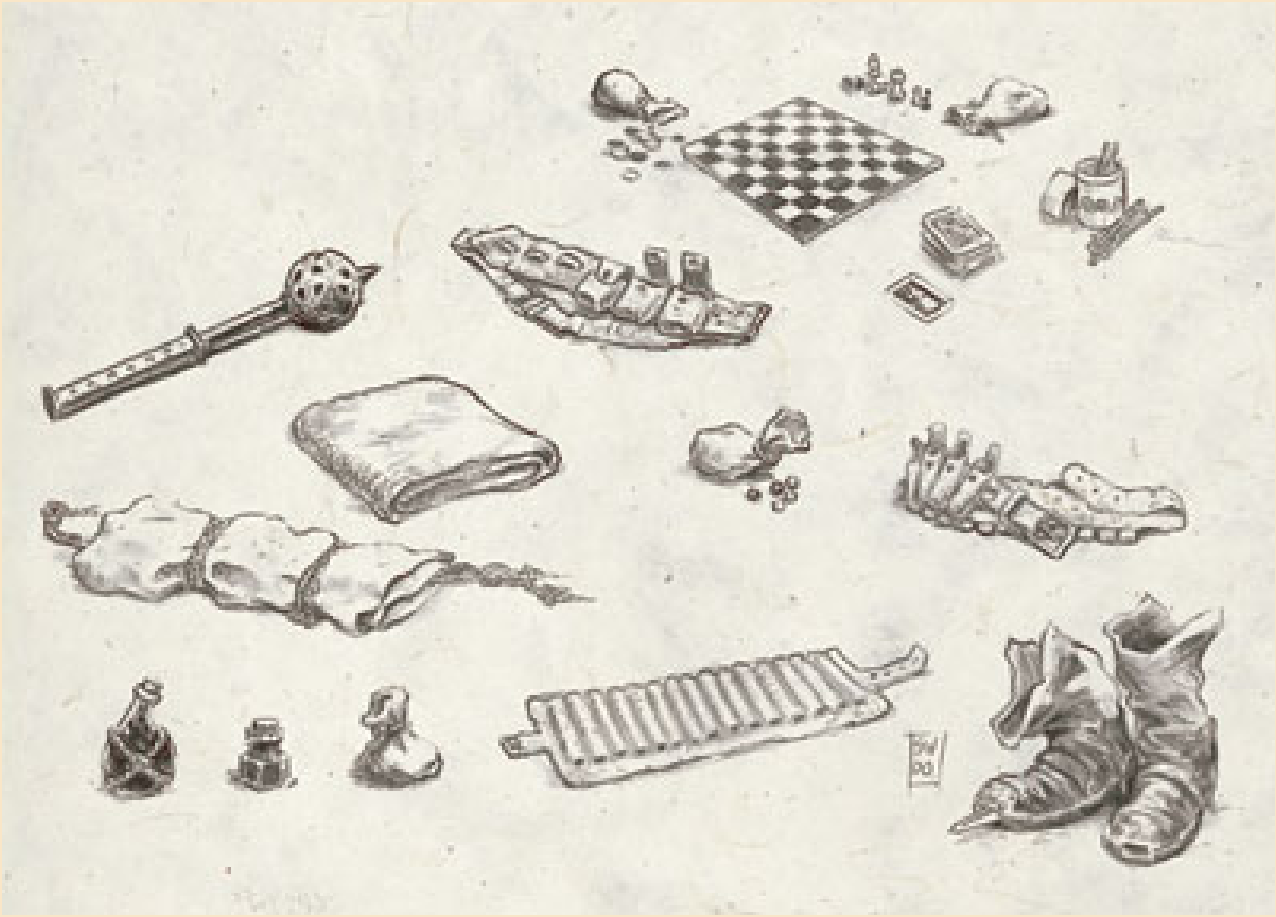
日常物品 Mundane Items

这些物品在费茹的广大冒险者间广受好评。物品的价格见表 3-3 世俗物品。

圣水杖（Aspergillum）：这种轻型金属杖的外形像木棒或是轻型硬头锤。它的内部空间可以存放 5 品脱（三瓶）圣水。以标准动作摇晃圣水杖，你就可以将一瓶水洒在一个近身目标身上。视为远程接触攻击(不会被借机攻击），使用圣水杖无需训练。很多冒险者更乐意使用圣水杖，而不是用瓶子投掷或是泼洒。

肩带（bandoleer）：这种皮带有环扣或是小袋子来放置些小东西（匕首大小）。通常以横穿过胸前的方式配戴。它能携带八件物品。
表 3-3 日常物品

物品	价格	重量
圣水杖	7gp	3lb
圣水杖（银制）	50gp	5lb
肩带	5gp	1/2lb
肩带，精制品	50gp	1/2lb
国际象棋（普通）	2gp	4lb
国际象棋（精美）	25gp	7lb
跳棋	1gp	2lb
吊床	1gp	2lb
蚊帐	5gp	1lb
老人骨	2gp	1lb
药剂带	1gp	1lb
药剂带，精制品	60gp	1lb
卷轴整理带	5gp	1/2lb
塔力斯牌	2gp	1/4lb



肩带，精制品：这种精工细做的肩带能携带十二件物品。

游戏：仅有些普遍的游戏在下面详细列出。而在任何一项游戏上下注也是很受欢迎的娱乐活动。

国际象棋：费伦的国际象棋棋子包括王，后，象（主教），马（骑士），车（城堡）和兵组成。棋子通常由著名人物的外形，比如统治者，神祇，国王。一副国际象棋的三十二个棋子和棋盘被放在一个木制盒子里。一副精美的象棋使用黑檀木和象牙棋子和大理石棋盘。普通的就只使用廉价的材料，比如雕刻和染色后的木头。

跳棋：这种跳棋很像现代的跳棋。一副跳棋由二十四个泥制或石制的棋子和一块有黑白相间的格子的棋盘组成。棋盘上的图案和国际象棋上的相同。

老头骨：这种游戏很接近现在的挑棍子。游戏的目的是一堆骨头中每次移走一根而不弄塌骨头堆。这些"棍子"用骨头制成（通常是禽类的骨头）还有一个皮制或是金属制的来装它们。

塔力斯牌：一副七十八张牌，典型的由漆纸或羊皮纸做成，放在一个木盒里。这种牌和现代的塔罗牌很相似。

吊床：玛兹特克大陆的一个创新，吊床为了在两棵树或是类似的东西上用麻或亚麻毯子以结实的线编织在一起。

蚊帐：这写有这漂亮网眼的帆壮物以来自卡拉图的蚕丝做成。当它被装在睡在睡袋或是吊床上睡眠者四周的时候，它能使昆虫不能靠近你。（仅限正常的昆虫而不是疫病虫群或漫天虫蚀召唤来的魔法昆虫）

弹珠：大约两打用玻璃、有缺陷的水晶或是黏土做成的小球被放在一个皮口袋里。弹珠通常作为玩具，但也用来检查地下城的通道是否倾斜，（放一个在地上看看它往哪儿滚）或是作为没有伤害力的铁蒺藜。一包弹珠可以覆盖 5 尺宽的范围。生物只有通过平衡检定（DC15）才能在这个区域移动和战斗。如果没有通过则在 1 轮内不能移动。（他们会摔倒，参阅 PHB 上关于平衡技能的相关描述）

药剂带：这种结实的皮带和肩带有点相似，有专门的小口袋用于放置药剂瓶，并且用带子和皮扣来防止它们掉落。它可以携带六瓶药剂。在一轮内从药剂带上拿取药剂是个自由动作。

药剂带，精制品：这个精工细做的药剂带能装十瓶药剂。在一轮内从药剂带上拿取药剂是个自由动作。

卷轴整理带：这个长皮条在它的一边有一条互相重叠的连续独立口袋，每个都足够单独放进一个法术卷轴。当卷轴被放进口袋的时候，可以将他的标题露出来，让你能看到它们的名字。

特殊物品 Special Items

以下物品的价格见表 3-4 特殊物品

昏睡炼金气：这种液体暴露在空气中蒸发的很快，能暂时形成使生物陷入昏睡的毒云。你可以把装有睡眠气体的瓶子作为投掷武器使用。射程为 10 尺。

当直接命中时（由于气体挥发很快所以泼溅没有效果）生物必须通过坚韧检定（DC15）否则昏睡 1 分钟。1 分钟后被击中者还要通过坚韧检定（DC15）否则昏睡 1d4 分钟。睡眠气对免疫睡眠类法术的生物也有作用，但对免疫毒物的生物没有效果。魔法和抗毒（比如中和毒性）可以抵抗这种气体。

这种气体只能影响一个小型到大型生物。它也可以影响位于 5 尺方格内的小型或是微型生物。

注意：昏睡的生物处以无助状态。只有拍打和伤害能使他醒过来，而普通噪音就不能了。唤醒一个生物是标准动作。

制作昏睡炼金气的炼金术检定 DC 为 25。

隐形墨水：在用这种蓝色或红色的墨水写下字后一个小时，所写的东西就会从眼前消失。（虽然墨水能可被制作出来，但也会在长时间储存后消失，比如一天、十天或一个月）加热（比如蜡烛的火光）写有信息的纸张可以让墨水显形。通过 DC20 的侦察或搜索鉴定可以发现纸上有书写的痕迹。

制作隐形墨水的炼金术检定 DC 为 15。

草药，Cassil：Cassil 是一种像芥末类的灌木。它的种子仔细碾磨后成为一种可以压制男性功能的无味道的粉末。不想做孩子父亲的男人常用这种草药。男性类人生物口服一茶匙的量的这种粉末后一小时后起作用，药力可持续在 3d4 天。

传说很多不忠的朝臣为了防止国王或领主有继承人而给他们服用这种药物。通过 DC15 的医疗或专业（草药学）检定可以发现这种药物的影响，通过 DC20 的医疗或专业（草药学）检定可以治愈。

草药，Nararoot：Nararoot 是一种木本植物的块茎，味道和甘草很像。把它切片泡在热茶水里可以让女性在 d4+2（原文如此，石头校对去……）天内失去繁殖能力。如果把生的咀嚼，虽然这样味道不好但药力更强，咳持续 2d4+4 天。不想怀孕的女子经常使用 Nararoot。通过 DC15 的医疗或专业（草药学）检定可以发现这种药物的影响，通过 DC20 的医疗或专业（草药学）检定可以治愈。

火药角：这种不透水的角能装 2 磅的发烟火药（smakepowder）。

火药桶：这种木制的小桶能装 15 磅（240 盎斯）的发烟火药（smakepowder）。

气味袋：这个小袋装着任何一种芳香的草本植物或是某种有强烈气味的炼金术混合物。这两种东西都能使依靠嗅觉的生物不知所措。你可以把它作为射程 10 尺的投掷武器来使用，或是当有生物以嗅觉追踪你的时候，把它散发到他们的必经之路上。（它能覆盖 5 尺大小的区域）散发后气味可持续 1 小时。

生物无论是被击中或是泼溅还是闻了散布在外面的，他们都会闻到袋子中的气体。如果是被袋子击中，他必须通过 DC18 的强韧检定否则就失去嗅觉 1 分钟。1 分钟后，他还要通过再通过 DC18 的强韧检定否则就失去嗅觉 1 小时。受到泼溅和闻到散布在外的气味造成的影响相同，但 DC 为 15。直接命中和泼溅只能影响到从小型或大型的生物。散布在外面的味道影响所有进入 5 尺范围内的微型或小型生物。

注意：制作气味袋的炼金术检定 DC 为 15。如果你拥有 5 级的专业（草药学）则在这项检定上获得+2 共效加值。

表 3-4：特殊物品

物品	价格	重量
昏睡炼金气	50gp	1lb
隐形墨水	5gp	1/4lb
草药		
Cassil（一剂）	1gp	--
Nararoot（一剂）	2gp	--
火药角（可用 32 次）	35gp	2lb
火药桶（可用 140 次）	250gp	20lb
气味袋	5gp	--

武器 Mundane Weapons

长剑和十字弓在费伦如同在任何一个奇幻世界一样普通。除了在 PHB 里有描述的武器在费伦有的地区还存在着些独特或是独一无二的武器。武器的类型和重量请见 PHB 的第七章还有表 3-5：武器。

费伦的火器使用发烟火药（smokepowder）代替火药(gunpowder)。它们在兰坦的岩侏儒（rock gnome）中很常见，但可以在费伦的各个角落里买到它。在 DMG 第 6 章文艺复兴武器里有所相关描述。发烟火药（smokepowder）是种魔法炼金术的产物，所以不能反魔法区域或死魔法区域里使用。

制作发烟火药（smokepowder）需要制造奇物专长和 9 级炼金术技能。生产 1 磅（16 盎斯）的发烟火药（smokepowder）需要消耗 16gp。1 盎斯发烟火药（smokepowder）可以发射一颗弹丸。

匕靴：这种特制的靴子里用巧妙的隐藏着一把弹簧匕首。买主可以花钱在另一只靴子里也装一把或者索性买一双装有两把匕首的特殊型号。

当刀刃收回时穿戴者行动不受影响。当一个或两把刀刃暴露在外时穿戴者不能奔跑或冲锋。一个穿了匕靴的武僧可以使用匕靴的伤害进行徒手攻击，包括每轮的额外攻击。武器娴熟技能可以应用于匕靴。

一个精通匕靴的人物可以使用单个匕靴进行一次攻击，或是在不使用手的情况下用双只匕靴进行双武器攻击。他可以选择使用手中的武器作为主手武器，单个匕靴作为副手武器。人物不能在一轮内使用主手武器和副手武器攻击过后再使用匕靴，除非他们拥有多武器攻击专长。（多武器攻击专长的描述见 MM）

使用靴匕的人物在进行与绳子相关的脱逃技能检定上获得+2 加值。

飞盘（Chakrun）：飞盘是一个 1 尺大小边缘锋利的铁制圆盘。

腕爪（Claw Bracer）：很多术士和法师都崇拜龙，腕爪是种顶端有三个超出穿戴者手指 4 英寸铁爪的铁环。穿戴者可以不受影响的施法，当然这种武器是不能被卸除的。

短弯刀：短弯刀是短小沉重的武器。它略弯的刀刃可造成穿刺和挥砍伤害。它很受水手的欢迎。它厚实的球壮护手使它在对抗卸除武器上有+2 环境加值。

镰剑（Khopeih）：这种很有名的混合武器，它很像在剑刃在剑把大约一英尺处变成镰形的长剑。你可以使用它钩壮刃进行绊摔攻击。

大木锤：大木锤是一种巨大的简易双手战锤。它们常和矮人关系密切。

马刀：这是种图坎族和 Nars 所用的武器，它的长刃和厚重的剑身是为了骑马作战而特制的。在马背上使用马刀时可在攻击检定上获得+1 环境加值。

笞鞭（Scourge）：笞鞭是种有多条带刺长鞭。（A scourge is a multitailed,barbed whip.）笞鞭经常用毒物浸泡来提高伤害（比如绿血油 greenblood oil，中型蜘蛛毒 Medium-size spider venom,或大蜘蛛毒 Large scorpion venom）使用笞鞭的卸除武器时，可获得+2 对抗加值（若挟除失败遭对方反卸时也有此加值）
你也可以使用它进行绊摔攻击。如果常识绊摔时遭对方反摔你可丢弃武器以免被绊摔。

表 3-5：武器

军用近战武器

武器 价格 伤害 重击 射程单位 重量 伤害类别

小型 短弯刀 15gp 1d6 19-20/*2 -- 3lb 穿刺和挥砍

中型 马刀 20gp 1d8 19-20/*2 -- 4lb 穿刺和挥砍

大型 大木锤 15gp 1d10 *3 -- 20lb 钝击

异种近战武器

超小 靴匕 15gp 1d4 19-20/*2 -- 1lb 穿刺

腕爪 30gp 1d4 19-20/*2 -- 2lb 穿刺

中型 镰剑 20gp 1d8 19-20/*2 -- 12lb 挥砍

答鞭 20gp 1d8 *2 -- 2lb 挥砍

异种远程武器

超小 飞盘 15gp 1d4 *3 30ft 2lb 挥砍

地理

想游历费伦所有的王国，所有的城邦，每处大山，每处森林和每个要塞遗迹，恐怕需要一打人类寿命之长的时间。费伦是一个充满极端性的大陆，这里的气候和地域以及人类所知的地理莫不倾向于多样化。在这个拥有人数超过六千八百万居民的家园，在她那广袤无垠的荒野和庞杂多样的各色文明之内，几乎能够找到任何想象的到的事物。高耸的群山，大海般辽阔的草原，寸草不生的沙漠，郁郁葱葱的森林，强壮的野蛮人以毛皮裹身手持铁制武器，颓废的城市居民却身着丝绸熏香逼人，所有的这些以及更多、更多的景象存在于这个广阔而神奇的大陆上。

探索费伦 *Exploring Faerun*

一个冒险团队会发现在费伦的众多王国，上百座城市，数以千计的遗迹、巢穴以及原野中有数不胜数的地方可以前往，有无数事情可以去做。英雄们是托瑞尔世界伟大的旅者和探险家，他们是在每个日升之时都能看到崭新的地方，同时也会面对崭新的挑战的少数有幸之人。

下一页的地图标示了将费伦分成许多独立地区的主要行政边界。

哈特兰德 *The Heartlands*

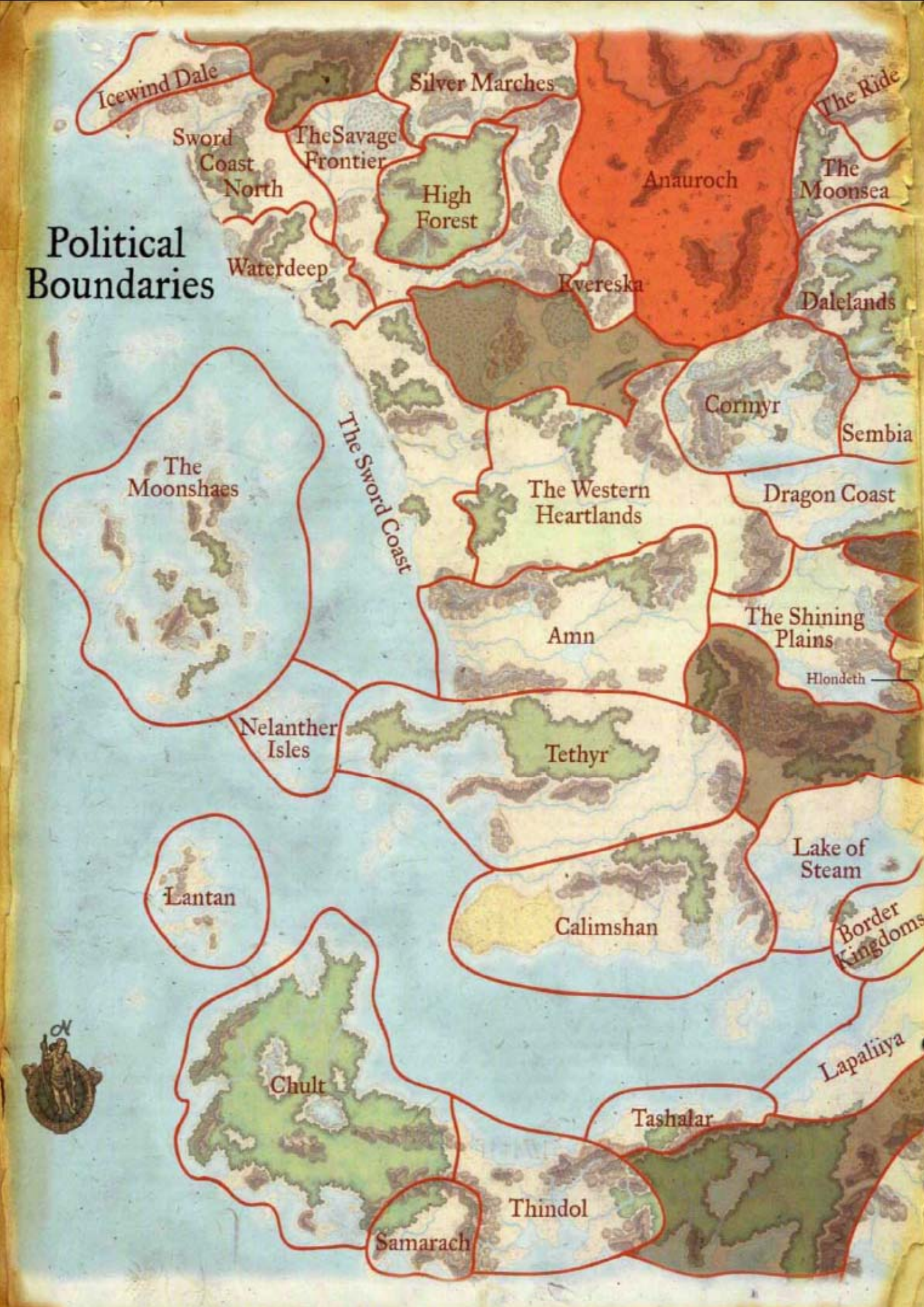
费伦大陆上所有的王国和重要的城邦至少都会在这一章被提起，而他们的中心就是哈特兰德（Heartlands），这个地区包括科米尔（Cormyr），谷地（the Dalelands）和桑比亚（Sembia）。

哈特兰德地区的国家使用一种通用语言，他们的文明习俗和社会法令也都十分的相象。他们未必是费伦人口最多，最为危险或者强大的国度，但他们也许是费伦最具代表性的。来自哈特兰德某地的旅者通常会在哈特兰德其他地方发现同样类型的村落，同样类型的商队还有那些同样类型的领主，正如同他在自己家乡所熟悉的一样。在哈特兰德之外的人就显得古怪，而那些地方也显得荒芜、野蛮、衰落或者原始到难以置信。

许多冒险者根本不需要涉足哈特兰德地区之外，就能过着长期而又成功的冒险生涯。这些地方从来都不会缺乏危险的怪物、神秘的废墟以及致命的地下城。邪恶的势力诸如黑暗精灵，散塔林会，龙巫教，塞尔的红袍法师以及如今的阴魂城那些骄矜的大法师们，都致力于扩大他们在对这些地区人类王国的支配力。能守护费伦免于一个惨淡而黑暗之未来的，只有那些胆大无畏而又果断坚毅的冒险者。

致地下城主 *For the Dungeon Master*

本章将会介绍给你数百个冒险理念和设定，这些都是被遗忘国度战役设定集里关于地域和族类的概述。这一章描述了费伦中的绝大多数地区，族类以及危险之处，但也是你整个冒险世界的指南。


Political Boundaries
Icewind Dale
Silver Marches
The Ride
Sword Coast North
The Savage Frontier
High Forest
Anauroch
The Moonsea
Waterdeep
Kvereska
Dalelands
Cormyr
Sembia
The Moonshaes
The Sword Coast
The Western Heartlands
Dragon Coast
Amn
The Shining Plains
Hlondeth
Nelanther Isles
Tethyr
Lantan
Lake of Steam
Calimshan
Border Kingdoms
Chult
Lapaliiya
Tashalar
Thindol
Samarach

The Ride
Vaasa
Damara
Narfell
Rashemen
The Moonsea
The Hordelands
The Great Dale
Impiltur
Dalelands
The Vast
Thesk
Sembia
Pirate Isles
Thay
Aglarond
Dragon Coast
Murghôm
Turmish
Unther [Free]
Chessenta
Mulhorand
Chondath
Hlondeth
Sespech
Unther [Occupied by Mulhorand]
Lake of Steam
Veldorn
Durpar
Border Kingdoms
The Great Rift
Estagund
The Shaar
Lapaliiya
Luiren
Var the Golden
Dambrath
Halruaa
Disputed Territory
Unclaimed Territory

这一章的描述首先根据主要地区进行组织——例如楚尔坦半岛，古老帝国，或绝境东域——然后才是该区域内的王国、城邦、行政区或部落领地。若要查找一个特定地点的描述，请查阅目录或索引。

如何阅读地区条目

在这一章中列出的每个王国或者分区域都以一个数据栏块开始，由以下的信息点作为要点。

首都：一个王国或者帝国的首都，如果有的话。有时，某个城市并不被认可为君王所在地，但它很明显是这个区域的权力中心，这种情况下也会视它为首都。

人口：在这个地区所生活的所有智慧类人生物的总数。百分比表示人口以种族划分的情况。若某一族类在人口分布上没有显示，并非意味着没有任何该族类的成员生活在这个王国-他们只是人数上太少了甚至达不到接近这个王国人口的 1%。特别说明的是已标出的人口比率之和是 99%而不是 100%，这是为了说明有“其他的族类”分布。

附近的类人生物不会在人口上有所显示，除非他们确实是这个地区的常住居民。举个例子说，科米尔的风暴角和雷鸣峰是成千上万兽人和地精们的家园，不过这些生物并不是科米尔的常住居民，也不会出现在人口总数上。

政体：这个地区政权的形式。请查阅地下城主指南第六章的定义。有些小王国由一些世袭贵族所统治，但尚达不到真正君主政体那样的程度，因此就称为领主政体。

宗教：这个地区神庙或信徒比较普遍的神祇。没有列出的神祇也许在这里会有一小撮信徒，但他们缺乏良好的组织或者不被当政所认可。

进口：通常由外国商人带来的商品。

出口：大量生产并售往其他地区的商品或产品。

阵营：这个地区的人民通常阵营的倾向，由最普遍的阵营起始排列。在这个地区作为权力中心的城市乡镇中，至少存在一个是遵循最普遍阵营的。

埃诺奥克沙漠 *Anauroch*

首都：阴魂城 Shade （贝戴蛮族无首都）
人口：114,048［不包括阴魂城］（人类 77%，埃塞比蜥人（Asabi）17%，豺狼人（Gnolls）5%）
政体：魔法政体（阴魂城）；部落（贝戴蛮族 Bedine）
宗教：本莎芭（Beshaba），伊拉（Elah，即苏伦 Selune），寇扎（Kozah，即塔洛斯 Talos），纳瑟（N’asr，即凯兰沃 Kelemvor），地方精魂，莎尔（Shar）
进口：家畜，木制品
出口：盐，香料
阵营：中立邪恶，混乱邪恶，混乱善良

埃诺奥克沙漠（埃—诺—奥克，Ah-nor-ach）是一片贫瘠的荒原，它向四面八方延伸开来，将整个费伦的北部分割成了东西两个部分。人们也把它称为“大沙漠（The Great Desert）”或是“大沙海（the Great Sand Sea）”，在大约十五个世纪以前，埃诺奥克沙漠吞没了古老的帝国耐色瑞尔，然后在它逐渐形成的过程中，又进一步蚕食了周边的那些显耀的王国。几个世代以来，埃诺奥克沙漠的无情侵蚀已经给国度造成了严重的破坏，当地的怪物也被迫迁移向周边的地区。

埃诺奥克沙漠是费伦上最大的沙漠，但是在沙漠中并非是空空如也。在这片废墟之上，游荡着一支勇猛的游牧民族，他们被称为“贝戴蛮族”。散塔林会的要塞和巡逻部队控制着一条沿着“黑路（the Black Road）”分布的绿洲，而这条“黑路”则是一条横贯埃诺奥克沙漠的重要商路，从特森谷（Teshendale）的废墟一路向西蜿蜒延伸，直抵灰峰山脉 （the Graypeak Mountains）西麓山脚下的洛克镇（Llorkh）。最后——也是最值得注意的是——幽影帝国 （the Empire of Shadows）目前正建立在一个过去被称为“干渴沙洲”（Shoal of Thirst）的盆地上。阴魂城，一座耐色瑞尔的浮空城，当年它将自己传送进了幽影位面，从而在那场大灾难中幸存了下来，现在它又回归到了费伦的大地上，这座城市的首脑们凝视着这个世界目前的形态，筹划着下一步将要去征服哪一个目标。

社会与生活

贝戴蛮族是一支由人类组成的游牧民族，他们依靠劫掠和带领商队穿越隐蔽通道为生，并以荒原的表面为家。这些贝戴蛮族又细分为数十个较小的部族，均由各自的酋长率领，这些酋长的财富是以他们所拥有的畜群规模以及饲养状态好坏来衡量的。贝戴蛮族不断地从一处绿洲迁徙到另一处绿洲，极少长期地驻留在同一个地区。

散塔林会（The Zhentirim）数十年来一直在寻找一条可以安全穿越埃诺奥克沙漠的路径。虽然北部有一条穿过至高冰川（the High Ice）的路，然而这条路上的怪物实在是多得令人无法承受，而南部的那些通道则频频遭到类人生物的劫掠，或是会引起和谷地（Dales）以

及科米尔（Cormyr）王国的冲突。经过多年的艰苦奋战，散提尔堡人在剑漠地区（the Sword）——埃诺奥克沙漠那黄沙弥漫的南部区域建立起了一连串的商旅驻地。散塔林会的强盗以及驻军和贝戴蛮族进行了许多年的争战，然而他们所得到的地盘始终都没有超过他们自己脚下踩着的那块地皮。

就像许多沙漠一样，在埃诺奥克沙漠的地底下也隐藏着某种神秘的生物。只有那些学识最为渊博的学者们才会知道，有一种名叫“费林魔葵”（Phaerimm）的邪恶生物正被禁锢在大沙漠地底下气泡状的魔罩之中。费林魔葵，这种被禁锢在它们的沙漠监狱之中，曾经接近于万能的强大生物，现在已经被制服并且隔散开来。还有一种长得如同蜥蜴一般的邪恶类人生物种族，被称为“埃塞比蜥人（Asabi）”，它们也栖息在沙漠的黄沙之下。

目前埃诺奥克沙漠的新主人要算是阴魂城的大奥师们。他们的黑暗要塞——一整座能够从一个地区转移到另一个地区或是能够穿越次元空间屏障的城市——就停靠在接近于大沙漠中央的地方。阴魂城人拥有一个纪律严明的社会，他们都愿意为这座城市奉献自身的力量，并效忠于这座城市的城主，而这些城主们一个个都可以算是国度中最为顶尖的强大法师。他们根本没有把沙漠里原先的那些居民放在眼里，仿佛那些家伙不配让他们去分心留意一样。

主要地理特征

尽管外人总把大沙漠想象成一片单纯的庞大荒漠，然而实际上它是由一系列连续性的、不同类型的沙漠所构成：从干燥的沙暴地带过渡到布满风化碎石的稀树草原，然后是冰冻苔原地区和荒凉的山脉地带，最后衔接着被称为“至高冰川（the Great Ice）”的庞大冰河区。埃诺奥克沙漠可以区分为三片广阔的地域：至高冰川，立石平原（the Plain of Standing Stones），以及剑漠地区（the Sword）。

艾哲哈特山脉 Azirrhat：这些布满裂隙的岩嶙山峰耸立在“埃塔之镜（At'ar's Looking Glass）”荒原的东端。在这些岩石之间的深邃裂缝一直向下延伸到那些好战的埃塞比蜥人所栖息的巨大洞穴，这些生物侵扰着方圆数十英里以内的沙漠地区。

赛亚达草原 Saiyaddar：离干渴沙洲不远就是“赛亚达”草原，一块贫瘠的草原地带，它是许多食草类动物的栖息地。这是贝戴蛮族的狩猎地区——位于剑漠地区的中部，足足有一百英里之广。

弯刀峰山脉 Scimitar Spires：这些黑色的、如同弯曲号角一样的岩质山峰群将“干渴沙洲”从被称为“埃塔之镜”的石质荒原中分割出来。乌黑的锯齿状石刃参差不齐地矗立在沙地上，既没有低山丘陵，也没有溪谷和任何植被的迹象。两条通道：骷髅骨隙（the Gap of Skulls）和豺狼之路（the Road of Jackals），从山脉之间贯穿而过。

幽影海 The Shadow Sea：从前，这里叫做“干渴沙洲”，一个向四面八方延伸达数英里之广的盆地，同时也是一片极度缺乏水分的盐碱地带。随着阴魂城的回归，某些强大的魔法被施放在这里，在这块托瑞尔史上最为贫瘠的土地上创造出了一片绵延达数千平方英里的湖水，清澈而且冰冷，终年萦绕着黑暗的云雾。阴魂城就停靠在这片湖水的北岸。

剑漠地区 The Sword：剑漠是一片完全被沙尘地带和巨大的沙丘海所占据的地区。它的心脏地带被称为“虚无之地”，这是一个连贝戴蛮族都不愿靠近的地方。

重要地点

在埃诺奥克沙漠中的旅程永远都不会真正安全。沙尘暴、酷热、以及冬季的严寒甚至可以击垮那些已经被艰苦的旅程磨练得相当坚强的人。

阴魂城 （City of Shade 都市，21,000+?）:在野魔法之年（the Year of Wild Magic）的年初，一座神秘的浮空城，围绕着黑色的城墙和众多高耸的尖塔，在凶暴树林（the Dire Wood）的上空显现出它的形体。不久之后，它就来到了埃诺奥克沙漠的南部，停靠在弯刀峰山脉的附近。它的出现正好和干渴沙洲的泛滥期一致。这座新出现的城市的居民，是从前那些在耐色瑞尔帝国毁灭前夕遁入幽影位面的耐色法师后裔。身披黑色战甲的由法师组成的战斗军团在城市的街道上，以及新的周边地区之间来回巡逻。一个由拥有影能力量（the power of shadowstuff）的阴魂大奥师们所组成的领导团体统治着这座城市，就像上古时期，那些耐色瑞尔的法师城主们统治着他们的领地一样。阴魂城显示出自身将成为托瑞尔行星上奥术力量最为强大而集中的地域之一，它的意外出现给那些贤者议会，也给遍布整个费伦地区的那些强大势力们造成了极大的困扰。

哈劳格达斯城 （Hlaungadath）:在沙漠西北部边缘地带的废墟城“埃斯考（Ascore）”向东大约 40 英里左右，还有一座被废弃的城市遗址耸立在沙地之上。古老，然而却保存得相当完好，这座废墟被一支强大而高傲的人身狮（Lamia）部落占据为它们的居住地。这些人身狮在附近的绿洲之间巡荡，搜掠那些粗心的散塔林商旅或是不够警惕的贝戴蛮族，尽管如此，哈劳格达斯城在大沙漠的居民之中还是以其邪恶而闻名，他们都尽量对这座城市避而远之。据说这些人身狮的首领是一名强大的术士。

地区历史

埃诺奥克大沙漠的产生，完全是费林魔葵的杰作，这种强大的非人类操法种族在上千年之前，从位于耐色瑞尔帝国心脏地带的幽暗地域中浮现。正当耐色瑞尔帝国的力量达到最巅峰之时，这些神秘的敌对生物创造出了一种恐怖的“生能摄取”魔法，这种诅咒榨干了耐色瑞尔的土地，将那些强大的大奥师们逼离到了十几个不同的地区。

费林魔葵们试图消灭掉费伦上所有的生命，然而幸运的是，它们只是成功地把耐色瑞尔从地图上抹掉了。为了限制它们所造成的破坏，另一个古老的种族，撒伦精怪，将它们尽数禁锢在耐色瑞尔帝国的废墟之下，只有极少数费林魔葵幸免于难。

在耐色瑞尔帝国的伟大法师们陨落之后，他们的人民也随之四散奔逃，后来有三个国家作为耐色瑞尔帝国的继承者，在原来帝国的边境地区——那些还未曾被费林魔葵的诅咒所蹂躏的地方建立了起来。这些城邦包括埃诺瑞亚（Anauria），埃斯伦（Asram），以及哈伦达斯（Hlondath），在耐色瑞尔帝国消逝之后，这些城邦还持续存在了数个世纪之久。然而沙漠依然籍着费林魔葵那非人间的怨恨，在不断地侵蚀这些地区的土地。哈伦达斯，这是最后一个陷落的国家，它的存在一直延续到了科曼索（Cormanthor）的立石（the Standing Stone）竖立近三百年之后，然而现在，这三个“被埋葬的国度（the Buried Realms）”，正如它们为世人所知的那样，已经消失超过整整一千年了。它们的原住民游荡在埃诺奥克的荒漠之中，也有的混杂在贝戴蛮族里。这些贝戴蛮族是从扎卡拉（Zakhara）被某种传送魔法运送到了这里，他们在这里建立起了一种混杂式的文明形态。

贝戴蛮族被放任在他们的沙漠之中，许多年以来都没有人去侵扰他们，因为很少有侵略者能够承受得住埃诺奥克沙漠的怒火。一直到今年的年初，那些费林魔葵都还被禁锢在埃诺奥克沙漠的沙尘之下，不断磨练着它们的魔法技能并寻找着能够打破禁锢的方法，然而随着阴魂城的到来，撒伦精怪所设立的撒伦禁壁（the Sharn Wall）受到了一定程度上的损坏。这对费林魔葵们来说可以算是一个好消息，然而它们也将面对它们最为致命的敌人：那些来自耐色帝国的阴魂生物们。今年在埃诺奥克沙漠的深处，也许会看到一场巨大的战争。有关于这场战争的后果，所有的预言法术都没有得到任何结果，只有一片无穷无尽的阴影。

阴谋与谣言

很长时间以来，到达诺奥克沙漠探险的冒险者们都是为了追寻失落的耐色瑞尔帝国的魔法力量，以及“被埋葬的国度”里的那些传说中的财宝。对于这些行为，目前阴魂城中的士兵和法师是否会予以关注并设法制止，.....或者，对于这个问题，那些阴魂生物们下一步可能会采取什么样的行动，这些都还有待进一步的观察。

大沙漠的最终期限 Desert Deadline：在一次冒险结束的时候，PC 们发现了一张藏宝地图，记载着一件传说中的宝物，正埋藏在埃诺奥克大沙漠的地底下。这张地图是由一名散提尔人的间谍绘制而成，在送往散提尔堡的途中被截获。奇怪的是，这张地图正好可以和另外一份文件拼合在一起——一份由烛堡的阿兰多所著的预言，阿兰多在这份预言中认为在谷历 1372 年的某个时间点，将会有某种大规模的魔法灾难袭击大沙漠。

这张地图的始绘者主要关心的是散提尔堡将没有足够的时间去组织起一支强大的队伍来搜寻这笔宝藏。这件事，实际上，现在已经被证明的确是如此，因为很显然这张地图现在已经不在散提尔人手上了，既然散提尔堡没有时间.....那么，PC 们还是有时间的，不是吗？

哈杰霍纳（*Hadrhune*）

男性阴魂生物　法师 10 /阴影法师 10　挑战等级：22　中型异界生物；HD：10d4+10+10d4+10；hp：77；先攻：+9；速度 30 英尺；防御等级：25 （接触 15，措手不及 20）；攻击+11/+6 近战 （1d6+1/+1d10 冰系伤害，哈杰霍纳的黑杖）或+15/10 远程接触 （通过法术）；特性 阴影法师特性；法术抗力 17；阵营 中立邪恶；豁免检定 强韧+12，反射+18，意志+23；力量 10，敏捷 20，体质 13，智力 21，感知 14，魅力 14；身高：6 英尺；

技能与专长：炼金术+15，唬骗+12，专注+24，手艺（木雕）+8，交涉+4，易容+12，躲藏+15，威吓+4，知识（神秘）+25，知识（界域）+25，聆听+7，探知+25，搜索+9，辩识法术+25，侦察+7；战斗施法，制造法杖，制造奇物，精通先攻，钢铁意志，狡诈法术，闪电反射，恶毒法术，法术瞬发，抄录卷轴，影魔网法术，法术默发，法术穿透，施法天才，强韧法术。

当位于黑暗或阴影中时：生命值：97；速度：50 英尺；防御等级：29（接触 19，措手不及 24）；攻击：+13/+8 近战（1d6+3/+1d10 冰系伤害，哈杰霍纳的黑杖），或+17/+12 远程接触（通过法术）；特性：阴魂

生物特质，阴影法师特性；法术抗力 31；豁免检定：强韧+17，反射+22，意志+27；力量 10，敏捷 20，体质 17，智力 21，感知 14，魅力 18；
在黑暗或阴影中的技能：唬骗+13，专注+25，交涉+5，易容+13，躲藏+23，威吓+5，听力+11，潜行+13，侦察+11；

特性：阴魂生物特质：控光，快速医疗 2 点，隐形，阴魂视觉，幽影幻象，幽影跨越，幽影传送；阴影法师特性：黑暗视觉，昏暗视觉，阴影魔法抗性+3，双重之影，行影术，影之盾每日 10 轮，法术之力+3；

每日施法： 4/6/6/5/5/5/5/4/4/4；基础 DC=19+法术等级；附魔系、幻术系、死灵系、以及所有带黑暗性质描述的法术 DC=20+法术等级；

法术书：作为一名阴魂城里最强大也最有势力的法师，哈杰霍纳拥有一座巨大的魔法藏书馆，其中包括本书（FRCS）中以及玩家手册中所有来自附魔系、幻术系、和死灵系，还有那些带有黑暗性质描述的法术。

装备：哈杰霍纳的黑杖（+1・冰爆・木棍（法杖），并储有法术：能量吸取，格林沃德的灰色诅咒，投影术，幽影喷射，共计 33 发施放能力），黑色大法师之袍，敏捷手套+6，速度靴，天生防御护符+5，抗力披风+5，法力再生珍珠（七级），奥术卷轴：支配怪物，凋死术，集体魅惑，女妖之嚎，怪影杀手。

冷酷，工于心计，并且邪恶，哈杰霍纳凭借着他的才干，果断，和对敌对势力的操弄而爬升到了阴魂城权力阶层的最顶峰。他的地位仅次于至高城主泰拉曼特——阴魂城的统治者，并作为后者的私人使者和代言人。

作为一名强大的法师，他并不顾忌通过制造魔法物品来弥补自身的施法能力，或是利用它们来充当贿赂品；哈杰霍纳暗中利用间谍监视着他的下属和竞争者们，向那些拥有强大力量者提供情报，藉此来保护他自己的利益或是清除对于自己的威胁。哈杰霍纳对目前这个世界的形势非常好奇，他频繁地通过探知类魔法或是其它的预言系法术来搜集附近地区的信息。他也许是阴魂生物中对哈特兰德所发生的那些事件了解最多的，也正是他在计划着摧毁阴魂城周围的城市，以免泄露阴魂城回归的消息，因为他知道现世的施法者以及冒险者们会对他和他的人民正在进行的那些计划构成威胁。他散布在费伦上的间谍收集着有关耐色瑞尔遗迹的传闻，以及那些强大的著名操法者们的情报。

哈杰霍纳始终是一个野心勃勃的人，他计划着当阴魂生物们征服费伦之后，设法使自己被委任为塞尔（Thay）或是北地的统治者，这样他就可以占有红袍法师的魔法，或是得到地脉迷城（Undermountain）的那些隐藏的密宝。目前相对而言，他还算年轻，不过一旦他的身体开始让他失望，那么哈杰霍纳会更倾向于步上成为不死生物的延生之道。

哈杰霍纳的标志性魔法物品是他的黑色法杖，他藉此来惩戒那些无能的部下，以及对抗那些嫉妒他地位的城主们。虽然他平时非常地冷静，并能很好地控制住自己的一举一动，然而当他被激怒的时候，他的拇指会不知不觉地在这把黑色法杖的握柄上来回地摩擦，法杖上因此而形成了一个凹痕。有时候，这柄法杖会从这个凹痕处泄漏出一丝丝无害的黑色能量。

楚尔坦半岛 Chultan Peninsula

楚尔坦半岛被绝大多数人认做是一个难以安居的落后地区，四处怪物丛生，丛林密布，疾病流行，这个地区值得自傲的大概就是拥有几个截然不同的文明，和数个可以追溯到数百年前的相对稳定政权。世界对这个地区的印象评价主要来之于他们对世界其他地区所奉行的孤立封闭政策，那些重要城市的魔法遮蔽，还有一些老海员的那些近乎头脑发热的夸夸其谈。

楚尔坦半岛地区包围了从姆海尔丛林西部开始的陆地，包括黑色丛林，楚尔特丛林和塔沙拉尔，萨马拉以及廷朵尔。

楚尔特 Chult

人口：440,640（人类 60%，地精 20%，蜥人族 10%，野矮人 5%，翼龙人 4%）。
政体：部落（乡野地方），神权政体（麦兹罗城）
宗教：阴朽堕（Eshowdow 莎尔的一个化身），塔德哈（Tharrd Harr），乌塔欧（Ubtao）
进口：食物，珠宝，武器
出口：毛皮，宝石，象牙，香水
阵营：守序中立，混乱邪恶，守序善良

位于楚尔坦半岛地区的最西之尽头，楚尔特是一个山地丛林，到处是凶暴的野兽，庞大的恐龙以及充斥着各种疾病的沼泽。避世的人类部落，残暴的地精以及稀奇的各种怪物群类在这个危险之地出没。尽管如此，楚尔特依然吸引着那些寻求传说珍宝的各种冒险者。

这个地方很大程度上受乌塔欧信仰的支配，因为费伦的神祇势力承认乌塔欧在楚尔特地区的地位，同时作为条件乌塔欧对来自于火焰峰其下的地底威胁时刻保持着警惕。

社会与生活

在楚尔特，人类生活在大约十至十五个家庭组成的小型部落村落里，这种村落会因一个地方贫瘠的土壤耗尽肥力而经年流转。他们使用那些不需要太多金属材料的武器比如手斧，弓，木棒，半身矛，套牛绳，匕首以及短矛。铁和钢在当地十分的匮乏使得楚尔特人难以生产任何质地的金属甲胄，于是他们的战士通常就穿着兽皮胸甲并手持大型的椭圆兽皮盾牌。

部落习俗约束着乡野氏族们的社会活动以及巫术，虽然楚尔特的人们和其他任何地方的人一样有着魔法天份。

在任何特定的氏族或者村落只有一个奥术施法者被允许使用他的技艺。这些术士和法师们参与狩猎祭祀并制造药剂来帮助战士们。背叛的法师们躲藏在丛林之中秘密研究他们的魔法，或者背井离乡跑到麦兹罗的大学去。

楚尔特人对财富和权利存有戒心，宁愿简朴地生活，只用多余的贵重物品交换需要的物品。除了人类之外，智慧生物在楚尔特大量地生存繁衍，包括巴提利（擅长追踪的绿皮肤地精部落），野矮人，蜥人族，翼龙人还有蛇人。不太常见的有飞羽族，甲伏怪，多头蛇蜥，纳迦，战蜥人，巨魔以及翼龙。当地十分地崇敬恐龙并且在当地的神话里这些恐龙有着特殊的地位，有时候这些恐龙会被作为乌塔欧的化身所崇拜。

楚尔特人的武器

许多富有的勇士或者酋长拥有些从北方商人那里而来的由精钢制作的武器，但由石头，木头，黑曜石或者铜制造的武器在楚尔特也并不少见。由次品材质制作的武器在攻击和伤害上遭受－2 的不利惩罚（同时最低伤害为 1）。

没有一个楚尔特的盔甲匠们制造重型的金属甲胄，这既是因为当地极度缺乏钢铁也是由于楚尔坦半岛地区炎热潮湿的自然环境。任何角色穿戴防具检定减值达－ 5 或更高的甲胄超过一个小时就会变得疲乏，如同她穿戴甲胄睡觉一样（－ 2 力量和敏捷，无法冲锋或者奔跑）。只要她继续穿着那件甲胄她就会处于疲乏状态，即便脱掉后还会持续一小时。楚尔特人的兽皮胸甲相当于皮甲而兽皮盾牌相当于大木牌。

主要地理特征

著名的丛林覆盖了几乎楚尔坦半岛西部的绝大部分地区。只有最高耸的山脉在这片葱绿的丛林之内才能显得醒目，而在中部地区巨大的泥泞旷地和草原环绕着大型的湖泊。

楚尔特丛林 The Jungles of Chult：如果有人听信在费伦其他地方的那些旅馆故事，很难不会得出楚尔特丛林是托瑞尔世界里最致命危险的地方。每簇灌木和藤蔓都是一个能扼勒致命，有毒而张着大口吞噬血肉的怪兽，而在每一大簇灌木之下都潜伏着上千的披鳞藏爪的长着毒牙的怪物。

这些故事离事实也不是差之千里。这里有着难以忍受的酷热和潮湿，各种昆虫到处都是，粘乎乎的随时刺人一下，它们发出的各种噪音源源不绝。这些没有道路的丛林是那些野矮人和鳞皮类人群的家园，在其他地方是绝对看不到的。陆地水蛭，食肉植物和巨大的蛞蝓在这里都再平常不过，而每只毒蛇看起来都有着致命的毒素。疾病是楚尔特地区最致命的杀手。疾病来自于那些有着尖刺荆棘的植物，或是每日成百次的昆虫叮咬之中，甚至是丛林中的迷雾。谁要是喝了丛林中未曾煮沸的水，几乎一定会在不久后染上某种疾病或者寄生虫。

在丛林“深幽天幕”的旅途是最为省力的，尽管那并非毫无危险。在这里，巨型的避日蛛，蚂蚁，蜘蛛，食腐兽，以及紫虫在上百英尺高的树木之下藤蔓倒悬，遍布菌菇的阳光永远也照耀不到的无尽幽暗之中爬行和流窜。至少其下的矮灌丛还是稀疏的，让警惕的冒险者能够看到死亡逼近。

但是，费伦其他地方的探险者一次又一次地深入楚尔特，为了寻找到那里传说中的金脉，大如人掌的宝石以及深受安姆，卡丽珊，桑比亚，泰瑟尔，塞尔以及深水城的那些收藏家们所追捧的异国风趣的植物（据说也是毒药，香水和药品的原料），还有巨大的丛林木材，甚至是橡胶树。

楚尔特的富饶一点也没有被夸大。卡丽珊的总督们一直派遣着奴隶深入丛林中，开伐一条道路，穿越快速生长的藤蔓与爬虫，以到达已知的矿脉和城市废墟地。绝大多数人都死掉了，只有极个别的几个逃了出来，得以讲述那些添油加醋的各种故事，在丛林之下有着巨大蝙蝠和蛰伏伪怪作祟的宽阔洞穴，荒废的城市废墟里到处塞满了金币和宝石，怪物们在废墟附近四处隐没，只有藤蔓牵引着摇摇欲坠的巨石，不可思议的有着六颗脑袋的蟒蛇蜿蜒游动甚至能够飞翔。他们也说到了那个传说中的麦兹罗城，一个楚尔特祭司王居住而信仰着奇怪神祇的地方，还有那些荒诞古怪的各种生物，比如甚至能吐出活生生的先前被它吞噬的生物的复制品的深土衍兽。

火焰峰 Peaks of Flame：火蜥蜴以及其他火栖生物的家园，在火焰峰上有一个通往亡者国度的铁门。当这个世界的末日来临时，邓达尔-梦魇巨蛇（一个靠吞噬所有生物噩梦为生的恐怖怪物）将打破这个大门并降临到托瑞尔。

失落荣耀之谷 Valley of Lost Honor：这个地方被浓密丛林的一部分所环绕，荣耀失落之谷在它被摧毁前曾是伊斯霍最后的避难地（参阅下面的地区历史部分）。伊斯霍全部的财宝也许藏匿在这里的洞穴中，不过其他的传说讲到邪恶的神祇阴朽堕（莎尔的另一个伪像）居住于此并为了复仇而征召信徒和筹划阴谋。附近的丛林涌现了大量的巴提利和自然的掠食者。

荒芜海岸 Wild Coast：这段楚尔特西南石砾遍布且极不友善的海岸线是船只的危险之地。船员们对那里敬而远之，因为旋涡，易变的狂风强流，以及水生怪物到处可见，而在头顶之上，飞行恐龙和巨鹰们为了天空的霸权大打出手。勇敢的或者说愚蠢的人们探索着海岸上的每个洞穴，期望能够发现通往丛林之下丰富矿藏的通道。

重要地点

即便有来自丛林中的危险，坚决的人们仍然在楚尔特试着开拓出一片文明之地，为了他们自己和他们国家的来客。

贝路利安堡（Fort Beluarian 村庄，313）:这个前哨属于基地在博德之门的一个商会焰拳（the Flaming Fist）。这里的成员包括巡林客，法师，牧师以及一大群战士，他们可以被雇佣出外进行任何不为邪恶目的冒险。他们后勤充足，对丛林也十分熟悉，甚至愿意让那些亡命的冒险者在急需的时候呆在堡垒中度夜。

麦兹罗（Mezro 都市，28,126）:麦兹罗是楚尔特地区最大的文明地区。在以往的年代里，城市的魔法城墙能防止这个城市被人看见，并对那些过于接近这里的闯入者造成困惑术的效果。这个防护在 1363DR 一场胜利抵御巴提利地精的战斗之后削弱了。现在这个地方是那些被丛林折磨得死去活来的冒险者的天堂。

麦兹罗是一个楚尔特部落人的神圣城市，通常是安宁平和的，而且极少有人携带除实用匕首以外的武器。那些常破坏法律的惯犯将被在额头上纹上蓝色三角形刺青并被放逐。乌塔欧不朽的巴拉，六个为保护城市不受任何侵害而生的圣武士一般的选民，统治着麦兹罗。

这个城市有自己的巫术学院，虽然它通常对非楚尔特人是封闭的。在麦兹罗学习几年之后，法师们通常会返回他们当地的部落。只有极少的楚尔特巫师会旅行到费伦其他的地方寻求未来。

南扎路港（Port Nyanzaru 小城，9,375）:楚尔特地区的主要贸易中心，这个港口城镇的码头将防御性列为最优先设计考虑，因为很多的海盗徜徉在这个海域。传说这里的码头管理者供奉了一只强大的龙龟，从而可以赶走所有的其他海洋怪物。

地区历史

数千年以前，神祇乌塔欧创造了丛林并让生物们居住在这里。四千年前他亲自建立了麦兹罗城并赋予了那些巴拉们（他的选民）防御城市的力量。最后，乌塔欧厌倦了这个城市的人们永无休止的要求而退居了，由乌塔欧的选民来替代他统治麦兹罗。

意识到自己创造的行为已经将自己和凡人疏离，乌塔欧便将自己精粹的一部分渗透进土地上，产生了自然的精魄并因此不经意间吸引到了一个黑暗之影的注意。人类的一个名叫阴朽（Eshowe）的部落释放了这个阴影生物阴朽堕，她攻击了麦兹罗并造成了巨大的破坏后才被驱退。为了报复，一个叫拉斯•恩斯的巴拉搜寻并杀死了全部的阴朽人。绝大多数的楚尔特人现在都已经遗忘了阴朽人以及拉斯•恩斯先前的罪行。

几年之前，永生的欧绍王（守序善良，人类男性，圣武士 15，乌塔欧选民）重新将麦兹罗对世外开放。现在贸易商品在费伦其他地区开始流通。

阴谋与谣言

像上面提到的，在楚尔特的丛林里翘首以待的既有无法想象的财宝，也有九死一生的危险。决定探索其中之一而不顾另一个的危险正是普通人和冒险者的区别所在。

海滨之龙 Dragons of the Coast:龙龟们漫游在靠近河流入海口附近的海域，寻求着猎物和贡品。当地的利益集团雇佣勇士们去猎杀或者驱散一些龙龟，以使贵重的船运不受阻挠。某些法师们也来凑热闹，他们需要龙龟们身体的部分来准备特异的法术或者制作魔法物品，因此会为这些生物的尸体出个上好的价钱。

堕落斗士 Fallen Champion:变节的巴拉，拉斯•恩斯在许久之前因为他对阴朽人无情的灭绝屠杀而被放逐了。他现在依然对麦兹罗怀有扭曲的忠贞，而且极为不同意欧绍开放城市的主张。身受拯救麦兹罗于误导都市的领导者之手这样的执念决心，拉斯•恩斯组织了一只亡灵军队准备推翻他昔日的同僚，并将所有的外乡人从楚尔特赶出去。

塔沙拉尔 *Tashalar*

首都：塔斯鲁塔 Tashluta
人口：889,950（人类 94%，蜥人族 4%，蛇人 1%）

政体：商人寡头政体
宗教：裳提阿，马拉，萨弗拉斯，渥金
进口：牛肉，水果，白银，奴隶
出口：奶酪，生染织物，玻璃，橄榄油，橄榄，海鲜，香料，葡萄酒
阵营：混乱中立，绝对中立，中立邪恶

远比楚尔特地区更为开化，也比卡林杉友好得多，塔沙拉尔是一个有着奇异食物，美丽人民和巨大财富的异国之地。娴熟工匠制造出许多极为出色的十字弩和航海快船。功成名就的猎手们一直保留着能体现他们最致命卓越技艺的战利品。塔沙拉尔的人们生活在光耀之海南部风和日丽的舒适海岸线上，极少进入黑色丛林，仅在为了开采黄金和铁矿时才踏入哈祖克山区。

塔沙拉尔地区的葡萄质地是如此完美，即便是其中最糟糕的葡萄园所出产的葡萄酒也能在深水城值上一百金币。不过给这些巨大财富和荣耀蒙上阴影的，是在贸易上严把死守的朗钉商会以及出没于丛林之中的邪恶蛇人。

社会与生活

塔沙拉尔规模较大的城镇（事实上是小型城邦）是那些有钱又爱炫耀的商人家族的家园。这些家族的“大公”们控制着统治了国家的商会。那些不靠田地，果园或者葡萄园生活的普通人咋靠做海员，造船工，缝帆工或者贩卖食品过活。

狩猎是这里是相当流行的活动，其中那些最英勇的猎手们会一直寻找致命的丛林猎物。辛辣的食物和浓烈的葡萄酒是典型的每餐必备品。塔沙拉尔的人们对于未来相当地痴迷，每个人都至少有一套卡牌或是饰板可以自己占卜（更富有地人用的套牌是银制或者象牙制作的）。在每日的卡牌之中或者命理推断以及占星术中，这里的人们看到了萨弗拉斯“全见者”拨动命运的那只无形之手。

主要地理特征

塔沙拉尔是一个暖和并多微风的国度，土地上遍布蔬菜园，橄榄以及葡萄园。

黑色丛林 Black Jungles：这些丛林是三个蛇人大部落的家园，其中一个与朗钉商会结有同盟。这个塞塞痕部落为朗钉商会提供一些奇特的香草和毒药，以此换取奴隶与向北方港口运送纯血蛇人间谍。这个丛林与幽暗地域有着连路，而且一个供奉蛇人的蛇神庙宇有传送门通往维洪海域的隆德斯。

哈祖克山区 Hazuk Mountains：这个山区所生产的黄金和铁矿足够支撑塔沙拉尔的商业了。开化但仍脾气暴躁的石巨人生活在偏远山峰的岩石巨宅里，用宝石交换美酒，用知识交换龙龟肉。

姆海尔丛林 Mhair Jungles：一个古老蛇人帝国的后裔依然孤独地生活在这个庞大而人烟稀疏的丛林之内。血之花，一种在费伦其他地方近乎绝迹的稀有药草在这里茂盛地生长着，这种药草可以制成一种强效的医疗药膏。这片丛林中也生活着流浪的野矮人群落（一个失落王国的后裔），他们用一种巨大的绿色尖晶宝石进行交易，不过对于发现它们的地点却守口如瓶。

重要地点

塔沙拉尔中诸多城邦之中，塔斯鲁塔是最大的也是最欢迎国外来客的城市。

塔斯鲁塔（Tashluta 都市，51,522）:首都塔斯鲁塔是来客们常到的港口，也只有在这里当地人才会努力学习费伦的其他语言。他们十分乐于拿外地人开玩笑，经常供给那种外地人难以忍受的极为辛辣的食物。这个都市禁忌任何类型的蛇，而且塔斯鲁塔人会马上杀掉任何被发现的蛇。

地区历史

很久以前，一个巨大的商业帝国塔斯坦统治着楚尔坦半岛的中部地区。在与卡林杉经年的战火以及来之于丛林中的不绝祸患之后，塔斯坦帝国分裂成多个小王国，其中最北部地区的城邦现在被称为塔沙拉尔。

强大的商业帝国塔沙拉尔用强大船只组成的舰队保护着边境，这些舰队中很多都是好斗的朗钉商会的势力。

朗钉商会通过与坚盾骑士的合作关系渗透进了卡林衫，坚盾骑士是一个在安姆，卡林衫和泰瑟尔活跃的间谍组织。现在塔沙拉尔的船只航向了卡林衫与蒸汽之湖的港口，将非凡的货物送往费伦其他地方热切期待的买家们。

阴谋与谣言

在塔沙拉尔的冒险者们一般都起始于塔斯鲁塔城，虽然那些地图上未曾标示不常被探索的山脉和丛林的纵深之处诱惑着冒险者们一探究竟。

王冠之争 Fighting for the Crown:针对于掌权家族的大公们的暗杀和勒索是基于某些人坚信塔沙拉尔只需要一位贵族领袖作为首脑。绝大多数人都认为朗钉商会的成员和蛇人已身卷其内，包括那些影响力小些的数个商业家族。各方都已经开始雇佣佣兵和冒险者们来保护自身，或者对涉嫌的敌人进行反击。

沉船浮起 Risen:一艘满挂海藻曾长时间搁置水底的沉船在塔斯鲁塔的港口之外的海底浮起，并冲进了码头之内，

它为数不少的船员们都是些珊瑚包裹的骨架，这引起了相当大的恐慌。塔斯鲁塔当局将这艘船设法拖曳到了一个秘密码头并拒绝透露相关细节。第二天的早上，所有的骨架船员都不翼而飞，尔后有几个人被发现死在了大街上。

丛林传奇：乌尔乌塔隆

在关于怪物四伏沼泽密布的楚尔特的种种传说之中，最怪诞不经的就是有关乌尔乌•塔隆（Uluu Thalongh），一个真正含意已经与那个起名的部落一起消逝的名字。

乌尔乌•塔隆是一巨大的远古的恶毒食肉野兽。 一声怪异刺耳的笛声通常都标志着它的出现。这声刺耳的声音使得丛林里的智慧生物无不惊慌逃窜，或者陷于极度的恐惧之中。

当它接近它的猎物，乌尔乌会“进入”丛林里的植物和树木，使它们形成一种波纹并隆起。这些隆起的大鼓包在枝叶之间快速的移动，每个触手般的末端都象一张巨大的颚口。这些没有眼睛的颚口寻找猎物却相当的精准，会不断地噬咬与撕裂，直到四围的所有生物要么死亡要么逃跑为止。

人类冒险者在丛林中与蛇人搏斗

如果颚口被“猎杀”，乌尔乌就会离开，不过它本体从来没有被杀死过。即便一些法师组织施展了足以毁灭数英里方圆丛林的狂暴的烈炎法术也不曾摧毁过乌尔乌•塔隆。

更可怕的是这个神秘的掠食者制造为它说话的人来引诱猎物的趋势。为了创造一个“传达者”，乌尔乌首先会用一枝根须刺入一个丛林生物或者甚至人类身上来“鞭刺”他。通过这步，乌尔乌就会吸取“传达者”身上所有的养分，而传达者将只会剩下的褶皱空壳被抛弃在尘泥之中。于是通过“传达者”，乌尔乌能够传达自我的思想和精神上的控制。成为“传达者”的即使通常不会讲话的生物也会发出一种刺耳的尖叫来引诱人类。有时候“传达者”高呼求救或者向远处发出求援的模拟哭号。不过更多的情况下它们通常会装成被乌尔乌杀死的人的副官或者同伴。

乌尔乌•塔隆到底真正是谁或者什么东西，仍然是一个完全的未解之谜。

萨马拉 *Samarach*

由于这个地方与半岛其他地区被浓密的丛林和崎岖的山区所隔离，人们对这个王国一无所知。从塔斯拉尔出发的探索者们声称这里居住着一群胆怯的人，他们在夜晚将自己隐逸在城墙环绕的城市里。这些当地居民也用来幻象隐蔽他们城市间的道路以及山区中的小道。

廷朵尔 *Thindol*

这片广袤之地遍布长长的野草，也是一种类似楚尔特人的人类族类的家园，不过他们以其敏捷的步伐所著名。在山区和丘陵地带居住着金矮人，他们的洞穴内时常响起铸造武器的声音，这是为了与生活在漫水的地底通道内的寇涛鱼人战斗。寇涛鱼人与有水蛇特性的蛇人结有同盟。

酷寒之地 *Cold Lands*

这片被称为“酷寒之地”的地区所涵盖的区域都毗邻或者接近于巨大冰川，有达马拉（Damara），纳斐尔（Narfell），索萨尔（Sossal）和瓦萨（Vaasa）。这里苛刻的气候很大程度上是由于冰川的影响。这片地域常被许多人错叫做血石之地（Bloodstone Lands），而后者这个名字事实上指的只是达马拉和瓦萨。这些地区人烟稀疏但矿藏十分丰富，也因此吸引了许多外乡人来此以求暴富。然而大多数人都很快会因恶劣的环境以及好斗的部落而半途而废。

达马拉 *Damara*

首都：海里奥加巴鲁斯 Heliogabalus
人口：1,321,920（人类87%，矮人6%，半身人4%，半兽人2%）
政体：君主政体
宗教：伊尔玛特，西凡纳斯，坦帕斯（野蛮人）
进口：食物，家畜，木材
出口：宝石，黄金，铁，白银
阵营：守序中立，绝对中立，中立邪恶

位于因布图（Impiltur）北方和月之海东部的一个曾经一度强盛的王国：达马拉，如今在通过数代之久与其邻国以及山区的兽人和豺狼人的战争后而被重新建立起来。这里对所有的种族和宗教都很宽容，对来访者也十分地友好，尤其是那些精擅猎杀怪物的勇士。那些对政治和冒险感兴趣的人在这里能找到很多机会。

达马拉现在与邻边保持着友善的关系，由于玉石矿藏丰富而拥有着兴旺的宝石贸易（此地宝石因其红色斑纹而被称为“血石”）。不过，达马拉的领袖们对他们的邻居瓦萨保持着警惕，对来自那里的可能产生的威胁留有准备。

社会与生活

达马拉勤勉耐劳的人们已经努力辛勤地重建他们的家园。虽然许多人对于失去了先前的生活方式感到沉重的哀恸，但基于对伊尔玛特的信仰给予了他们面对困难时的足够力量以及对未来的高度期望。在这里哭泣之神的圣武士们（特别是属于金杯骑士团的）是很普遍的，同时还有该信仰中那些来自于靠近白蠕虫冰川的黄玫瑰修道院的的僧侣们。

尽管近来那段历史充满了苦难，达马拉人依然以他们的国家为傲，这个家园内人类，矮人，半身人以及半兽人都相互和平相处。这里的矿藏能够出产足够的金属和宝石来维持和开销，而在血石小径下的地底侏儒殖民地不久前还开办了一所幻术法术学院。

主要地理特征

在达马拉的冬日，为数不多的几条道路通常也很难通行，但河道却连接着遥远的国家和首都。在温暖的月份，内河平底货船和驳船往返在冰冷而迅捷的河水之上，而在冬天，结冰的河道就是马拉雪橇和雪车的道路。

血石小径 Bloodstone Pass：这是唯一的一条通过方铅山脉的小道。谁控制了血石矿，谁就控制了在瓦萨和达马拉之间的贸易，也能轻易地阻止军团的行动。这个小道包括了血石之门（大城，13,233），一小片森林和一个高山湖泊。

原土森林 Earthwood：这片浓密而狭小的森林拥有着令人吃惊的回复力，任何地方被采伐在仅仅几年之内都会重新生长复原。传说很久以前一位强大的德鲁伊曾施法让这片森林免受冰川的影响，而至此以后这片森林就再也未曾被冰雪覆盖。而怪物们也通常避开这片森林。

方铅山脉 Galena Mountains：这片曲折犬突的横断山区被冰雪所覆盖，居住着成千上万的地精和巨人以及其他人形怪物。这里有矮人们的四个常居据点—血石矿村（乡村，500），远山厅（小镇，1,500），铁刺（小镇，1,000）以及一个金矮人们的新据点火锤厅（村庄，300）—他们在方铅山区开采铁，白银以及血石。装备优良的矮人巡逻队驱离了怪物。附近的幽暗地域离地表很近，而黑暗精灵，迪洛矮人以及灰矮人的城市同样也在山脉之下的地底矿脉开采矿藏。梅尔沃特和穆尔玛斯特等城市的商人资助者们在西部的山脚下设置了加强防御的采矿营寨。

重要地点

在一个邪恶巫妖率领的大军入侵之后，当地的政府还没有决定其职责范围，所以达马拉就成为了一个十分适合冒险者的地方。

血石双门（The Gates）：这两条坚固的城墙大门保护着血石小道的末端。双门之内有应付入侵的储藏食品，而且有定时的巡逻队伍巡视。达马拉之门有三英里长，三十英尺高，每隔一定的距离城墙上都市布置弩炮塔楼。在城墙两边的尽头各有一座堡垒。瓦萨之门有半英里长以及六十英尺高，拥有同样类似的塔楼但两边尽头没有堡垒。许多冒险者在瓦萨之门里安营扎寨，作为在这片土地上猎杀怪物的基地。

海里奥加巴鲁斯（Heliogabalus都市，44,111）：这是达马拉昔日的首都，如今的新兴君主政权的王城。一座繁荣的贸易城市，毫不夸张地说，海里奥加巴鲁斯是费伦其他地方的商队所经历的旅途的最北端。在达马拉的国外商品全由海里奥加巴鲁斯供应，并受那些独立自主的商业公会所掌控。

直到五年前这个城市还没有部队，只有那些受公会控制的佣兵。新国王命令商会们解散那些佣兵，而如今授权给伊尔玛特的年长圣武士领导新兵们来保卫城市。

尾迹城（Trailsend 大城，14,116）：这个男爵领地的首府城市是环绕着一座巨大而拥有极度强固的城堡建成的。这座城市和这里的男爵与因布图保持着友好的关系。在巫王统治时期通过隐匿幸存的男爵“年轻的”邓立威（Donlevy the Young 守序中立，男性人类，战士3/游荡者 3），通过这层联盟关系支持着龙魇王。现在这个富有的贵族，男爵邓立威是国王与因布图之间的首席交涉官。

因为尾迹城常常是来访者在达马拉看到的第一个城市，几家商会特地为迎合冒险者们提供了不同寻常的雇佣工作。

地区历史

达马拉在三百年前由血羽王朝所建立。以前是一个富有的贸易王国，因这里的铁，白银和血石（作为价值 25 金的交易代用品，现在被认作不吉利的“受诅之币”）

而发达，达马拉由于对抗西北瓦萨的十二年战争而衰败。

瓦萨的巫王领导了一只由巨人，地精，兽人和亡灵组成的军队侵入了达马拉，最后在高里亚德滩取得了对国王维丁•血羽的胜利。这些从瓦萨而来的可怕生物占领了达马拉的北部，但在巫王的力量被一队当地冒险者打破之后，这些生物就兽逃鸟散了。盖洛斯•龙魇通过大众的支持而能够取得关键的与低位贵族间的联盟从而在1359DR 成为达马拉之王。

自从达马拉统一之后，龙魇王（守序善良，人类男性，信仰伊尔玛特的 圣武士 20/牧师 5）努力地致力于重建这个国家的经济和军事力量。达马拉已经在与瓦萨的战争中复原过来，并在血石双门守望以守备将来从北部邻邦而来的入侵。与因布图之间的贸易十分活跃，而且用血石作交易条的接受程度也在增加。

龙魇王正努力通过提升达马拉在冒险方面的声望，以此吸引冒险者们来到他的王国。他的代言人向外界宣扬了他们富矿的山脉，临近于怪物多患的瓦萨，地底侏儒们的幻术魔法学院，以及授予土地的机会，龙魇王甚至还会给予那些愿意在达马拉建立家园，并发誓忠于的达马拉的守序并善良的人以准贵族头衔。这些激励起了作用，现在冒险者们正稳定持续地涌向达马拉。

阴谋与谣言

英雄们在怪物肆虐的山区以及北部地区可以找到大量的机会。那些来到这里的人也可能在这个国家发生的政治风波之后功成名就。

巫王的遗物 Legacy of the Witch-King: 活跃在方铅山脉以及北部达马拉的土匪们也许和刺客要塞这个支持巫王的邪恶组织有关。由于有邪恶法师科内里克（守序邪恶，人类男性，法师 15 /刺客 4）所施展的法术的支持，这些土匪很难被追踪而且抢掠也十分有效率。捕捉某个土匪也许是找出那个要塞地点的突破口，从而可以根除征异（Zhengyi）势力的最后遗物。

地底联系 Undeground Connections: 近日，在土马刺下的矿工们挖开了以前未闻的幽暗地域的一部分。他们发现的这个巨大的洞穴包含一个地下冰湖，想来会与已知的几个地下的邪恶城市有所联系。许多组冒险者正在集结以探索这些区域并将下面那些无数通道和洞穴制入地图。

白蠕虫冰川

从土马刺山区的山脊开始（参看下文因布图 Impiltur），一条从高峰上溅溢冰雪的冰封河一边下注于月之海，而另一边下注于达马拉与因布图之间的溶冰湖内。白蠕虫冰川得名于此地游荡的白色百足魔兽，常常以一打以上成群结队出没，据说由一只巨大体形的王虫带领。冒险者们谈到曾从一些极其巨大的雪蜘蛛口中逃生的事情，或者那些百足魔兽头部的边缘有着长长的触角。这个冰川也是其他弱等生物的家园。

根据古老的传说，这个冰川曾经是覆满这些地方的巨大冰川的一部分。而比较现代的贤者则提示在这个高高的大冰块里面或者下面有一些邪恶的东西在活动。他们也暗示着这个冰川在地理上是如此的靠南而海拔如此的低，如果没有基于冰寒的强大魔法不可能得以维持，而全费伦的安全也许就系于谁为了什么在运作这种魔法之上，或者至少了解“白蠕虫”们的真相及威力。

白蠕虫堡垒建于土马刺的最高山峰之一犬突的一侧上，俯视着这个冰川。这个阳台，窗户以及角楼粗率构成的堡垒包括那些延伸于其下地底土石中的通道，再加上无数的房间，通道还有有好些年头的地下墓室。这个堡垒更常以黄玫瑰修道院着称，一个伊尔玛特的神圣之所。这里的僧侣信奉着受难之神，制造蓝莓葡萄酒，维护着关于血石之地的大量档案，保护着大型博物馆里的信奉伊尔玛特的物品以及手艺品。黄玫瑰修道院的僧侣们也同时收集和记录达马拉，因布图，纳斐尔以及瓦萨的当地消息。

纳斐尔 *Narfell*

首都： 庇尔杜巴里斯 Bildoobaris（只在夏季）
人口： 36,720（人类 99%）
政体： 部落
宗教： 洛山达，坦帕斯，渥金
进口： 衣物，珠宝
出口： 马匹
阵营： 混乱中立，混乱善良，混乱邪恶

一个只有强者才能生存下去的地方，纳斐尔的土地贫瘠而只能长些稀落的野草。活在纳斐尔的人们是被称为纳尔人的部落人，一群凶猛的骑马民族并挚信所有的人们都应该由其行动来评断。他们的信条：“功绩而非血统”展现了他们蔑视那些依仗自己“高贵”的出身而要求别人驯从的人。一些部落对外人怀有敌意，不过所有的部落在每年一次他们之间的大贸易集会上会暂时摒弃前嫌。

除了这些骑马人外，纳斐尔也是苔原雪猿（凶暴猿）和成群的生活在山区的大地精的家园。古老的纳斐尔曾处于一个强大的巫师政体之下，但在与如今已毁灭的洛曼萨帝国的战争中被摧毁了。如今生活在这里的野蛮人已经很难记得他们文明的过去，不过纳尔人常常会发现他们土地中被掩埋的城市，每个城市都拥有强大的战斗魔法用具。

社会与生活

这片干燥平坦的草原是大量驯鹿和野牛的家乡，也是依赖它们为生的游牧人的家乡。纳尔人为追寻食物而迁移，在哪里发现野牛群他们就会在哪里树立起“路上集市”（临时的帐篷村落）。每年他们都会在庇尔杜巴里

斯这个壮观的帐篷都市里与外乡的商会进行十日长的交易会。

交易会期间，二十七个纳尔部落决定对外事件的统一方针，比如说战争和会见外乡的商团代表。在一年其他的时间里，需要的时候快马信使在部落首领之间传达信息。

纳尔人松散地联合在一个由最大的部落哈格罗斯部落领导的部落议会之下。哈格罗斯部落能集结四千骑兵于他们的头发班白的年老勇士塔拉曼•哈格罗斯（Thalaman Harthgroth）麾下（绝对中立，男性人类，野蛮人 5/战士 11），而且他们视外乡人为部落财富的一种来源，而不是当成抢掠和屠杀的敌人。其他的部落就远远没那么友善了，特别的是科里尔部落只要一见外乡人甚至其他纳尔人就大开杀戒。但瓦尔部落却十分地欢迎外乡人，而且他们甚至追求模仿外乡人的生活。达格•诺斯特部落已经和因布图那里的人们一样地开化了。

纳尔的部落们从不使用徽章，统一军服，特殊的颜色或者明显标示性的旗帜。一个长的不象纳尔人的外地人—没有深褐色的皮肤，长长的黑色马尾辫发，花哨的衣服以及娴熟的骑术—通常会旅途艰险。纳尔人的马高大强壮而耐劳，也能忍受巨大的艰难困境。它们是纳尔人的主要财富也是基本的交易品。纳尔人喜爱交换也热衷于购买，对珠宝和亮丽多彩的衣物缺乏抵抗力（特别是男人们）。

主要地理特征

平坦的纳斐尔草原很难找出几个明显的特征之地。而且，以前的大多数地点已位于地面之下，包括那个曾盛极一时的古老帝国的遗迹。

冰带湖 Icelace Lake：由于巨大冰川的溢流而形成，这个湖泊有着清纯的湖水以及大量的鱼群。湖水十分的冰冷以至于游泳者呆上十分钟就会有生命危险。这里是那些不同寻常的水栖生物的家园，这个湖泊也以生活在其岸边富有攻击习性的凶暴熊而出名。

重要地点

纳斐尔的“城市”都是游牧民族聚集的简单城镇。

庇尔杜巴里斯（Bildoobaris 都市，33,048,只在夏天）：每年夏天的一个十日，纳尔人的众多部落聚集在这里形成了一个壮观宏大的帐篷都市。数英里之长的动物毛皮帐篷覆盖了整片大地，而当地的居民也会暂时性地欢迎其他国家的商团进入，用这片土地上的马匹与废墟挖出的物品换取衣物，珠宝，干肉，武器以及上乘的马铠。

地区历史

纳斐尔称国最早的时候可以追朔到攻破穆尔霍兰德后境的兽人之门战役。被雇佣同那些兽人入侵者战斗的佣兵们建立了纳斐尔国家。他们和他们来之于洛曼萨（Raumathar）的敌人都声称拥有穆尔霍兰德北部帝国的一部分。终于，这两个国家发生了战争，同时也都向穆尔霍兰德以及恩瑟求援，但是没有一方给予他们援助，因为害怕这样的战争只会以同时归于毁灭结束的预言。

在纳斐尔和洛曼萨之间最后的一次战斗卷入了恶魔，巨龙以及强大的魔法而最终将诸多中心城市都毁于一旦。

当战争的尘烟散尽，两个国家都灭亡了，在这片历难枯萎的大地上人民分散成小部落和孤立的小据点，而纳斐尔从那时起就以这种形态幸存了下来，在它曾经的荣耀之下如今是如此的愚昧而卑微。而在一些强大武器和一些纳尔人的英雄式的姓氏上所留存的某种传统，依然能追溯到千余年前那个伟大的纳斐尔王国时代。

阴谋与谣言

在纳斐尔冒险意味着一定要和当地的部落打交道。假设英雄们遇到的不是立即就会攻击的纳尔人，但英雄们仍然需要在一场公正的听证上“证明”自己。

界定合约 Staking a Claim：达马拉的盖洛斯•龙魇王与塔拉曼•哈格罗斯维持着一种友好的关系，并得到了许可，在巨人之脊山区纳斐尔一边达马拉的人可以进行开采并交纳宝石和珠宝的什一税。现在达马拉的男爵们需要人去寻找合适的切入地点，以及抵御当地那些不怀好意的类人生物的攻击以确保安全。

瓦萨 *Vaasa*

首都：无
人口：145,440（人类 60%，矮人 30%，兽人 9%）
政体：无（前独裁政体）
宗教：矮人诸神，兽人诸神
进口：食物，武器
出口：毛皮，宝石
阵营：混乱邪恶，守序中立，绝对中立

这片野性的荒地满是结冰的沼泽和冻原，它曾是邪恶的巫妖——巫王征异权力的宝座，直到他被一队冒险者打败。瓦萨再次成为一片荒土，零星散布着一些农场，由邪恶的类人生物和其他怪物统治。这片土地地下的财富弥补了它匮乏的旅游资源，瓦萨的群山富含金属矿藏和宝石，尤其是血石。绵延几公里的山路上不见半点文明的踪迹，装备精良的勘探者不远万里来到瓦萨，希望能够找到成人拳头般大小的宝石——当然也希望能够活着卖出个好价钱。

社会与生活

对于那些没有魔法帮助的大型村落，瓦萨是一个寒冷干燥，土地贫瘠的地方。在短暂的夏天，冻土变成厚实的泥地，冬天尚有惯用的狗拉雪橇和滑雪板，而在这一季节行路尤为艰难。成群的类人生物在平原和山间狩猎，目标主要是驯鹿和小型食草动物。别的类人生物则搜刮死去敌人的部落。

当地的人类村落要么受到很好的保护，要么就栖居在隐秘的地方，不容易被发现。这里的生活是艰苦的，人们也变得顽强，沉默，坚毅。平原人说一种混合了通用语和矮人语的语言，而在远山（还有靠近帕里斯加克的地方）定居的人则更多地使用兽人的词汇。

主要地理特征

群山和巨大冰川形成了疆界，使瓦萨与费伦的其他地区几乎完全隔绝。

无底沼泽 Bottomless Bogs：这些巨大、不时无法分辨，又充斥着烂泥和腐烂灌木的沼泽对马虎大意的人是致命陷阱，它们甚至可以以巨人般的力量把一个身强力壮的人紧紧扣住。一些沼泽在温泉边形成，有人说这些沼泽的源头拥有魔力。据闻温泉之水具有加强属性，治疗伤口的作用，甚至是其他更强大的魔法。

巨大冰川 the Great Glacier：神祇乌楼提鲁（Ulutiu）的魔法冰项链形成了大冰川，数世纪以来，这条冰川不断地向后退却。直到三百年前，它一直覆盖住达马拉和瓦萨。人类的部族（乌鲁图人 Ulutiuns）在冰川较为偏远的地方居住，他们会不时地前往“热地”，搜罗肉类和铁质的武器。在冰川覆盖的区域以内，还有诺弗拉龙山脉（the Novularond mountain range），一个据说将那些失落的城市离奇地隔绝在冰外的地区。

白龙，百足魔兽，雪花（snowflower，一种在冰风中翻飞的食用植物），冰花（iceflower），“冰蠕虫”（ ice worms，一种白皮，大约有人手臂这么长的生物，食雪水和雪花），“鬼魂”洛斯兽（又叫白洛斯兽），甚至闲游的奇鲁魔都栖息在冰川。它们被称作“伊拉克莱的冰爪”（Icy Claws of Iyraclea），是那个古老强大、自封为“寒冰女王”祭司的仆从。

伊拉克莱（中立邪恶，女性人类，欧吕尔牧师 15/神力信徒 5/大祭司 5）是大冰河的女主人。在她冰面之下的国度里，她用咒语迷住年轻，精力旺盛的法师，为了某些不为人知却无疑是邪恶的目的。伊拉克莱信奉欧吕尔，霜冻之女神——掌控着威力令人畏怖的魔法，也包括她自己发明的咒语，比如冰刃术，冰拳术，以及寒爪术。很少有人在看见她的冰雕城堡后能够活着诉说这些轶事。

重要地点

尽管危险，派瑞勒斯堡是瓦萨这片庞大空旷的土地上最令人难忘、游人最频繁的地方。

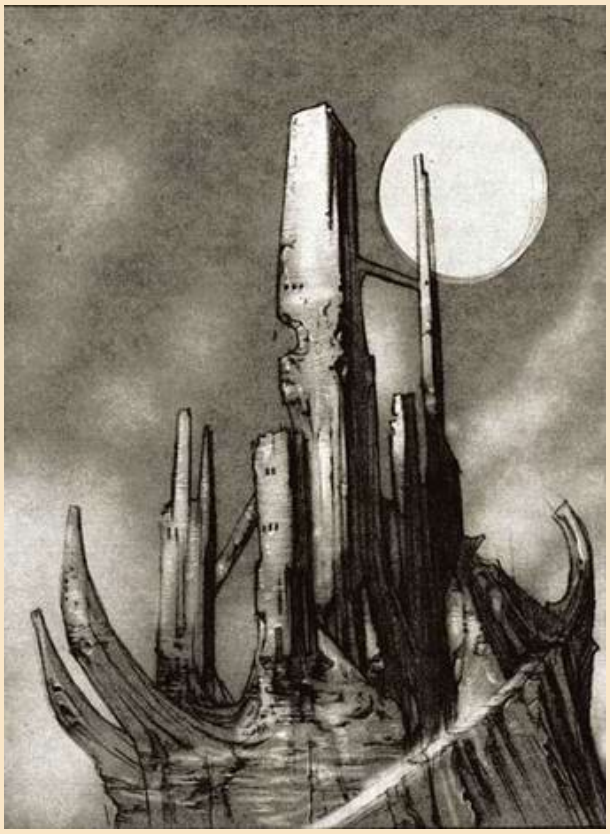
邪异堡（Castle Perilous）：数十年前，当恶魔运用自己的力量，使一座由黑暗之石筑成的城堡一夜之间在瓦萨拔地而起后，这里曾一度沦为恶魔的熔炉。建在泪湖（Lake of Tears）沿岸的邪异堡是巫妖征异的权力中心，他自封为瓦萨的巫王。在他的恶魔们的协助下，他集结了成群的凶暴狼，巨人，地精，兽人，以及不死生物企图征服达马拉。曾经屹立不倒的城堡如今已是一堆废墟，潜行的怪物在四周游荡，满怀期待的冒险者们到此来寻找征异的魔法。当盖洛斯•龙魇带领他的英雄们冲进瓦萨，打破了巫妖的力量，城堡也随之坍塌。

龙常在邪异堡的顶部休眠，结果是被冒险者杀死或是赶走，或是成为某种潜伏着的恐怖生物的大餐——显然它能吃掉像巨龙一样庞大强壮的生物。

达姆肖尔（Darmshall，小城，5,333）：十刃（Tenblades）冒险队建立了这个要塞——瓦萨西南部

的村落，毗邻南方铅矿峰。这座城市目睹了征异的兴亡，如今它是农牧场土地的中心，这片土地虽然不大但正日益发展。

最令城墙围绕的达姆肖尔自傲的是其庞大的地下粮仓，军械库以及一支 500 精兵组成、精力过人的战士盖尔加•塔仑加德（Gelgar Talonguard，守序中立，男性人类，海姆巡林客 15）率领的武装部队。达姆肖尔的女性较少，盖尔加曾把婚介人员送往巨龙海湾（Dragon Reach），泰夫岚姆（Telflamm）和因布图（Impiltur），为达姆肖尔的男性征求妻子。



派瑞勒斯堡（Castle Perilous）

代尔厅堂（Delhalls）和塔拉格吧（Talagbar）：流冰冰川（Ice Run Glacier）沿岸新近融化的冰层使这两座冰封已久的矮人矿洞重见天日，矿洞中有丰富的血石、绿宝石、红宝石矿藏，以及一些仍可开采的铜铁矿脉。

帕里斯加克 （Palischuk，小城，9,211）：这座城市是邪异堡以东较大也较为简陋的要塞，由半兽人重建起来的废墟城市。半兽人努力与临近的村落缔结友好的关系——并取得了成功。尽管人类对他们仍然小心提防，他们已经可以与血石之门（Bloodstone Gate），达姆肖尔以及周边地区的矮人进行和平且可贵的贸易往来。

区域历史

自其存在以来的大部分时间，瓦萨都是一片不足以让任何文明人维生的冻土。有好几个世纪，涉足这里的只有类人部族以及零星的猎人，捕兽人和定居的农民。1347DR 征异的到来及其要塞的兴建把这里变成了地精生物，兽人，巨人，不死生物，恶魔，土匪和老练刺客流窜的军事化国度，他们都一心一意只想着征服。

瓦萨的军队袭击并打败了达马拉人，把土地分成小块的男爵封邑。被称为巫王的人销声匿迹了好一阵子，在这期间，一群英雄出现打败了他的恶魔随从和巫妖本人，邪异堡终于被摧毁。现今的瓦萨又回到了它过去的样子——怪物横行，无中央政体。但是，仍有人觉得劫匪和刺客还藏在国家的某处，阴谋策划着复仇。

阴谋与谣言

伟大的魔法就意味着伟大的宝藏——无论如何，这是冒险者们所期望的。巫王也许已经走了，但是从邪异堡的废墟到那些追随他的生物，他的杰作仍然留在此地。

怪物狩猎 Monster Hunt：达马拉的龙魇王对大批居住在瓦萨高山和平原的类人生物感到忧虑。他已经把捕杀地精，熊地精和巨人的赏金增加到分别为每头 5gp，15gp 和 100gp，希望冒险者们前来进驻这块土地。数量与日俱增的类人生物聚集在邪异堡周围，也许是在为某些新崛起的邪恶力量服务。

索萨尔 *Sossal*

这个纳斐尔以北极为遥远的国度与费伦的其他地区间几乎没有接触。每年一到二次（通常是在夏季），索萨尔的访客来到达马拉，带来大冰河产的皮毛和海豹肉、美丽的木雕工艺品以及黄金。他们也从这里带走矮人的武器、白银及各类肉制品，与冰川附近的人进行贸易。

一部分索萨尔人天生就有一种与德鲁伊魔法相似的力量，可以按照他们的意愿使植物弯曲，穿越其他人难以通过的植被，甚至可以把自己从一棵树转移到另一棵树上。事实上，在桑比亚热销的华丽优雅的索萨尔家具完全没有经过雕刻，它们是由索萨尔的“雕刻匠”用心灵塑造而成的。

科米尔（*Cormyr*）

首都：苏萨尔 Suzai
人口：1,360,800（人类 85%，半精灵 10%，精灵 4%）
政体：君主政体

宗教：裳提阿、迪纳尔、海姆、洛山达、黎尔拉、奥格玛、马拉、密黎尔、苏伦、西凡纳斯、坦帕斯、泰摩

拉、渥金
进口：玻璃、象牙、香料
出口：盔甲、雕刻象牙、衣物、煤炭、食物、剑、木材
阵营：守序善良、守序中立、中立善良

建立超过了千年，科米尔王国从它开明的君主政治、工作勤奋的人民以及优越的地理位置受益无穷。科米尔是一个由山脉森林和邪恶类人生物殖民地所环绕的开化地区。科米尔那训练有素的军队和由政体认可的精良施法者集团闻名天下，它还以精美的食物、诚实的人民、难以理解的神秘事物以及与世上其它地区有着充足的交流而自豪。

但近年来反叛贵族的挑战、地精与兽人的军队、饥荒、一只四处掠劫的古红龙和那受众人爱戴的君王之死，科米尔目前正为了维持它的疆域而奋斗。在国中一座城市已成废墟和大量邪恶类人生物依然在乡间肆虐的情况下，这个国家目前正需要能够灵活应变的个人来帮助捍卫王权以及协助对抗敌人。

社会与生活

科米尔是块坚定并且繁荣的土地——即使有许多强烈的理由支持它不该会是。尽管有着充满暴力的过去，常备武装防卫队对抗野兽和边境的危险，以及时常发生的叛国阴谋，科米尔人依然是忠贞、心满意足、富裕和爱好和平的民众。当近两年来的退步已经动摇了整个王国时，科米尔人期待着更加美好的未来并且愿意努力来达成那个目标。

欧拜斯齐尔（Obarskyr）家族统治科米尔，由睿智的皇家巫师 （Royal Mages）所协助。在艾泽恩四世（Azoun IV）在位期间，前任皇家魔法师（Royal Magician）凡格达海斯特（Vangerdahast）从旁协助之下，留给了国度一份多数费伦人所羡慕的东西：安定与繁荣。

在皇室家族之下的是一群富裕、良好教养、高傲的贵族，他们有着渊远的家世、影响力以及已证明的对王权的忠诚。战法师——一支在深思熟虑的法师，如卡菈德奈（Caladnei）的指挥下的战场巫师部队——调节了皇家和贵族两方多余的部分。就像巫师苏萨尔的柏达斯科瑞斯（Bradaskras of Suzail）所说的，欧拜斯齐尔家族、贵族阶级和战法师〝形成了社会大众所坐的凳子的那三条腿。〞

大多数科米尔人是农夫、牧场主人、养马人、森林工作者或是手工艺者。这国家也拥有一支庞大、精良的军队，紫龙军团 （The Purple Dragons）——别跟人称“紫龙”的艾泽恩四世或是紫龙撒格罗 （The Purple Dragon Thauglor），古代巨龙海湾最巨大最有力量的巨龙搞混了。

主要地理特征

森林国度 The Forest Kingdom：是一块高低起伏大、青翠及友善的土地，侧边环绕着山脉并由它自身的农场和牧场良好地供养着。古老深邃的青绿森林俯临风土与民情。巨龙、雄鹿和独角兽在科米尔的民间传说、民谣及纹章中突显出了本地的特征：巨龙呈现着此地古老、桀傲不驯的野性；雄鹿代表着皇家（及贵族和富人）的娱乐加上大地的恩赐；独角兽则象征着在森林深处的宁静与所隐藏的谜团——以及那些绿色堡垒在危难时总是为科米尔人所提供的庇护。就连一国之王在国家最黑暗的时刻也利用了这些庇护所。

远海沼泽 Farsea Marshes：一个比精灵还早的失落文明在这座丑陋的沼泽内长眠。它唯一的遗骸是由有如钢铁般硬玻璃所构成的华丽建筑。那些曾经看过这些建筑的人很少有长命的，无论如何，这个沼泽充满了瘟疫和疾病。这里的废墟中藏有会让冒险者忘却危险的黄金和奇怪生物。

胡雷克森林 Hullack Forest：曾是科曼索森林的一部份，胡雷克森林现在用来标定科米尔的东界。在繁荣的艾泽恩四世王朝期间，人们大量定居在森林边缘，朝森林内部砍伐。胡雷克是科米尔境内最原始的森林，其中有着多年未见的隐匿溪谷。幽魂般的生物和怪物不断在当地传说中出现，而兽人和地精则有时从雷鸣峰来骚扰。科米尔官员时常指挥冒险者去扫荡这座森林。

国王森林 King's Forest：这是科曼索森林最西边的片段，很久以前就被精灵所放弃留给了类人生物。有着少量的灌木丛、丰富的野生动物和高度的遮蔽，国王森林几乎完全是属于皇室用来娱乐的地点。然而现在充满了从阿拉贝逐出来的兽人。国王森林并没有已知的废墟，也没有奇怪的生物在此筑巢——直到兽人来之前。

图恩沼泽 Marsh of Tun：远海沼泽的姊妹，图恩沼泽也有着类似的古代遗迹。古老的故事述说这两个城邦互相争斗，并在对方身上释放了邪恶的法术，两者都是听从一位可能是邪恶神祇代理人或化身的老妇人的建议。一群会袭击离开科米尔商队的盗匪居住在这沼泽没被瘟疫污染的部分里，由土匪首领萨林·炬塔（Thaalim Torchtower 守序邪恶 男性人类 战士 10）指挥。

岩地 Stonelands：一块位于风暴角山脉和埃诺奥克沙漠之间的岩石荒地，这个地区被小群军事化的地精、豺狼人、兽人还邪恶人类所占据，全都被称为〝边境入侵者〞。数十年来，科米尔的统治者不断提供优厚的土地奖赏给可以驯服这块土地并开拓出人类据点的冒险者。另一方面，散塔林会主动把地精整顿成入侵部队，但只

在募兵上获得了少许成功。

风暴角山脉 Storm Horns：这巨大、险峻的山脉禁地，有如高墙的山壁只在高角隘口（High Horn Pass）和豺狼人隘口（Gnoll Pass）才有通道，分别由高角堡（Castle High Horn）和危岩堡所戍守。风暴角替科米尔阻挡了来自北方和西方的攻击，却也同时限制了它的扩张。虽然有类人生物部落居住在山脉里，但它们的力量从以前就十分弱。它们只有在一位萨满或是有魅力的野蛮人领导之下用入侵的名义把部落结合起来时才会构成威胁。有些部落正在学习和平的进行贸易，用铁矿和毛皮来交换食物和黄金。其它居住在风暴角山脉更深处的部落则痛恨平地人，随时准备突袭冒险者。有一部份自阿拉贝攻击生还的兽人逃窜到风暴角山脉的东部，大部分在城市与山脉间的平原徘徊。这山脉也是从上次远距飞行后的休眠中饥饿地醒来的离群龙类的家。

风暴角山脉同时也有两个人类的永久殖民地。鹰峰村（Eagle Peak 村庄）建造一块露地上，同时也是受欢迎的旅客休息点。颅峭村（Skull Crag 村庄）则是在一块被认为是凯兰沃圣坛的巨岩下的小村落。

雷鸣峰 Thunder Peaks：因常年突然出现的蹂躏大地的毁灭风暴而得名，这个无人居住的山峰是对科米尔、桑比亚及谷地人民没有好感的兽人和地精部落的家。这些家伙无视科米尔巡逻队，不定期地突袭村落，旅行者会被建议要武装而且小心行事。山峰的通道在冬天会被雪封住。严苛的天气使得大型开采活动十分困难，但有些独来独往的探矿者有时会带着拳头大小的天然银矿回来。然而，有许多人再也回不来了——他们遇上了嘶影亚格娄罗萨（Aurgloroasa the Sibilant Shade），一只住在森德霍姆（Thunderholme）的荒废矮人城市的龙巫妖。

广泽 Vast Swamp：这个沼泽区形成了科米尔和桑比亚的国界，两边都不想声称对其拥有所有权，而且都除了在里头的怪物侵入领土时才会正视它。豺狼人、大地精、蜥人族和巨魔的家，这沼泽也因为住着几只小黑龙、一或两只的疯狂眼魔、鬼火和其它的怪东西而闻名。这可能是国内最无人迹的地方，但是自从怪物通常待在沼泽里而科米尔的民众没有理由进入，大家很乐意去继续忽略它。

翼龙湖 Wyvernwater：这个平静、清澈、星型的湖泊没年提供了丰富的渔获、螃蟹和鳗鱼。早晨时湖被薄雾所覆盖，人称雾中渔夫的捕鱼人早起到湖里打鱼。借着流龙河（Wyvernflow River）和龙湖（Dragonmere），翼龙湖提供了一条到坠星海的通道。

重要地点

科米尔已成了一块有着勇敢的骑士、高傲的贵族、富饶青翠的农田的土地。它独立，爱好自由的国民以生活在紫龙旗下为荣——但他们还是会抱怨不公、贪污和堕落。

阿拉贝（Arabel 都市，30,606）：在地精战争期间，阿拉贝城民在魔法的协助下被撤离到苏萨尔，而整座城被兽人和地精占领了有数个月之久。出口贸易的货物被掠夺一空，还没被杀光的佣兵团都撤退到其它城市，泰摩拉的巨大神殿被焚毁（同样的事也发生在裳提阿、迪纳尔、海姆、黎尔拉、坦帕斯与渥金的圣坛）。被称为女仕领主的阿拉贝的城主蜜尔曼·劳尔（Myrmeen Lhal 中立善良 女性人类 泰摩拉巡林客 12），誓言要夺回她的城市。尽管她需要先把失去的左臂用强力魔法复原，为了那目标，她花了至少数个月在募集佣兵、突袭队、斥侯及冒险团队上，然后击败了城中的兽人。兽人们窜逃到胡雷克森林、国王森林、东风暴角山脉以及阿拉贝城北方的平原。当在开阔的农地上击溃这些类人生物时或许会很顺利，但在清除他们出没的森林时可就难上许多了。

危岩堡（Castle Crag）：建立是为了防卫来自岩地对科米尔北方边界所造成的威胁，危岩堡驻有五百名紫龙军团士兵以及一支由五名战法师所组成的特遣队。顽固的指挥官布兰·咏剑（Bren Tellsword 守序中立 男性人类战士 10）要求他的部队反复演练与检查。这里并不欢迎冒险者，不速之客将会以最快的速度被送走。

戴铎克（Dhedluk 小镇，936）：这个在国王森林内的社区是农夫和木雕工作者的家园，砍下活树已经被禁止好几年了。环绕着防御栅栏，村庄现在正饱受从阿拉贝逐出的兽人入侵者的威胁。戴铎克的领主席翁巴（Thiombar 中立善良 男性人类 战士 8）有着阅人的天赋，以及了解科米尔人民的名声。一座位于村子边缘的双向传送门连结至苏萨尔内皇庭（Royal Court）入口附近的地点。

暮星镇（Eveningstar 小镇，954）：暮星镇是一座十字路上的城镇。它向附近的农场、交换农场货品的手工艺者以及路经此地的冒险者提供服务。泰莎芮儿·冬日（Tessaril Winter 混乱善良 女性人类 法师 12 /战士 6） 领主是位机敏而且有效率的统治者。这座村庄也拥有一座洛山达的神殿，但它却是因邻近许多废墟而闻名，特别是暮星镇的闹鬼厅（请参照第八章：费伦上的知名地城）。人称 thessym 的有翼猫在这个区域很常见，使得晨星镇成了那些想要一只作为魔宠的人（就像泰莎芮儿所做的）的热门地点。一座由梅莉凯牧师所建造的传送门连结了这里的一棵蓝叶树到苏萨尔的皇家公园内的另一棵。这里本来平静的生活被把这当作收复阿拉贝之战会合点的蜜尔曼·劳尔给破坏殆尽，从那之后这地方就必须防范偶然出现的兽人入侵者。

沉海镇（Immersea 小镇，1,170）：这个聚落是龙距（Wyvernspur）和雷剑（Thundersword）两个贵族世家的家乡，他们在镇内西南角有着数块封地。因为那些家族日渐强盛而且不怕去显示，访客会被警告要对那些衣着华丽或是态度傲慢的人表示敬意。

沉海镇坐落在贸易道路的终点，它的五条好鱼旅店（Five Good Fish inn）所生产的麦酒名声已经传遍了科米尔。这里没有任何神殿，除了一座由它自身牧师维护的苏伦巨大露天圣坛。沉海镇的领主库司皮耳（Culspiir 守序善良 男性人类 游荡者 3）原是前任领主的传令官。

玛杉柏（Marsember 都市，36,007）：科米尔的第二大城，玛杉柏是座建立在用桥梁连结，运河交杂其中的数

座小岛上的海港。起初是建在沼地上，随着成长玛杉柏不断将它的邻近区域纳入，但它有时闻起来还是有沼泽的味道。香料之城（City of Spices）十分依赖贸易，当地的贸易公司将从遥远国度运来的货物在这贩售。小船充斥在运河上，为了逃避法律，许多交易都是秘密进行的。

平坦、坚固的广场在这很难找，只有有钱人能够享受铺设的地方，而且通常是建筑物的屋顶。虽然也有泰摩拉、安博里和渥金的小圣坛，但这里最大的神殿是属于洛山达的。比尔德林·斯考瑞尔（Biedryn Scoril 守序善良男性人类 战士 9）在前任领主英年早逝后就接下这职务。皇家海军一支由十二艘战船组成的特遣队驻扎在这里。

苏萨尔（Suzail 都市 45,009）：科米尔的皇都和最大的城市，苏萨尔是国内最有权势的贵族和商业家族的家园。皇宫位于城市的正中央，由大大小小的庭园和皇庭的建筑物所环绕着。

这城市中保有大量紫龙军团的兵营，加上畜场、船坞以及旅店、酒馆、广场。泰摩拉的神殿是这里最醒目的神殿，而其它像是黎尔拉、奥格玛、马拉、密黎尔、坦帕斯与渥金的圣坛也可在这找到。著名的苏萨尔象牙雕刻业从国外买进象牙，将其雕塑成华丽崭新的样式，然后当作高价品出口。

城市的领主是沙伐（Sthavar 守序善良 男性人类 战士 10 /紫龙骑士 5），一位勇敢、忠诚的人，他同时也身为紫龙军团的总指挥。紫龙军团和战法师存在的重要性在艾泽恩王驾崩后变得更加显着，特别是摄政公主向人民承诺他们的安全以及同时还要为由意见相左的贵族所煽动的暴动与叛乱做好准备。她也定期与王储一同露面，使民众信任她也表示她并不担忧她的性命或是科米尔的未来。

雷石镇（Thunderstone 小镇，1,800）：以邻近的雷鸣峰命名，这个以伐木和捕鱼维生的小镇已经成了准备到胡雷克森林探索的冒险者的天堂。一群侏儒炼金师在这开了家店，贩卖炼金物品给冒险者而且赚了不少钱。热门物品包括了强酸、绊足包，（当然）还有爆雷石。一支百人的紫龙军团卫戍部队守卫着通往桑比亚的道路，有时还要去拯救在森林里被怪物紧追不放的冒险者。这个城镇没有领主，但紫龙军团在他们的指挥官法瑞尔·拉翰瑞森（Faril Laheralson 守序善良 男性人类 战士 7 /巡林客 3）指挥下执行着科米尔的律法。

提凡顿（Tilverton 小城 9,002;现为空城）：这座城市被占领了好几年，最后在去年被正式纳进科米尔的版图。曾经是能够俯视三条穿越风暴角山脉通道的其中一条的重要边境城市，提凡顿在 1372DR 的溶雪之月受到一波来源不明的攻击。现在城内只剩下黑暗，凹陷处充斥着阴影与更深的黑暗。一支五十人的紫龙军团部队在附近驻扎，负责阻止前来的访客，因为进入该区域的人的身影会变的朦胧不清，最后消失不见，再也回不去了。

三个来自深水城的法师在一段距离外研究它，但目前只有回报说曾有大量强大的魔法被用在该区域。那造成了该地魔网的混乱，并且在很大程度上限制了他们深入调查的可能。一条绕过那奇怪废墟的泥路被清理出来，以供旅客通过该区域。

Ancient ruins of glass in the Farsea Marshes

道谈镇（Waymoot 小镇 1,980）：道谈镇建在国王森林内一座直径五英里的人造空地上。镇里有座巨大的城堡，但由于这个森林的平静，它外部的建筑都没用墙来保护。

身为一座商城，道谈镇提供优良的马匹、补给品和修理马车的服务。其领主为菲尔法〝巨魔杀手〞木带（Filfar "Trollkiller" Woodband 守序善良 男性人类 战士 10），一位十分强壮却不太喜欢那当之无愧的称号的人（在他年轻时因帮忙驱逐巨魔所获得的）。镇内也有一座泰摩拉和黎尔拉的小神殿。

淮伦市（Wheloon 小城 6,661）：以它亮绿色的石板屋顶闻名，淮伦市靠着流龙河周遭的繁忙交通发展起来。它屋顶的有色石是采集自城市北方有怪物出没的巨大采石场。

大部分的当地居民是像制船人、制篮人、水手和陶匠之类的手工艺者。他们的领主是沙普·红胡（Sarp Redbeard 中立善良 男性人类 战士 9），一位顽固、在许多问题上与皇室政策意见相左的男子，因为他的这种态度而受到当地居民的爱戴，他们认为这使得紫龙军团排除在他们的日常生活之外。城内还有一座裳提阿的神殿和西凡纳斯的圣坛。

地区历史

在古时候，位于雷鸣峰与风暴角山脉之间区域的森林王国（The Forest Country）曾是巨龙的领域，包括了〝紫龙〞，强大的巨龙撒格罗利摩苟瑞斯（Thauglorimorgorus）。在这定居的精灵发现他们正陷于与龙的争战中。这场无止尽的争斗最后是在王杖之主精灵伊利法 奈鲁艾夫（Iliphar Nelnueve）于一场名为“荣誉之佯攻”（Feint of Honor）的决斗中击败撒格罗后结束。但即使精灵们把龙给驱离了，来自因布图（Impiltur）和琼达斯（Chondath）的人类最后还是把精灵从未来科米尔海岸的地方击退。

在精灵与人类之间的冲突逐渐扩大与人类不断砍伐森林用以开垦的情况下，最有智慧的精灵了解到他们无法阻止或打败人类。在认定开垦者翁达斯·欧拜斯齐尔（Ondath Obarskyr）会是最有影响力的人类领导之后，他们选择了人类法师贝洛柏·艾萨（Baerauble Etharr，精灵艾菈 达海斯特之夫）作他们指导琼达斯的代理人。精灵们希望藉此能够减缓开垦、维持和平并维持森林的广大。翁达斯的农场最后形成了苏萨尔，一座以翁达斯的妻子苏萨菈（Suzara）命名的庞大城市。讽刺的是，她是如此的痛恨科米尔及拓荒生活以至于最后离开了他。

翁达斯是个正直并富有荣誉感的人，而虽然贝洛柏勉强答应离开精灵社会，他成为了第一任著名的科米尔皇家魔法师（Royal Magicians of Cormyr）。当翁达斯去世时，精灵使他的儿子凡尔杉（Faerlthann）成为他们所塑造人类国度的第一任国王——因此，在启门之年（Year of Opening Doors，26DR），科米尔建国。

藉由贝洛柏与他的继承者的努力，以及科米尔皇室家族的魄力及机智，王位被欧拜斯齐尔家族掌握了有千年之久。在这期间，森林国度发展的更加繁荣及强大、经历了数次入侵并存活下来、并吞位于艾斯帕林（Esparin）与欧法（Orva）的国家、宣布依然不安的岩地为领土、粉碎了阿拉贝和玛杉柏的多次叛乱。虽然有着多次对王权的挑战与国内的起义，欧拜斯齐尔家族依然统治着科米尔，由积极睿智的法师们协助并指导。

科米尔在于 1336 加冕的艾泽恩四世统治之下达到了它的颠峰时期。他开明的统治造成了多年的繁荣，佐以皇家魔法师凡格达海斯特的智慧，使得科米尔变得更加强盛。它的人口成长，势力与影响力不断增加，科米尔人成为了成功的贸易商与店主，甚至每一世代都比前一代还要拥有更多的财富和学识。

与极西地区的联盟正式成立，而与桑比亚因国界上的争议断交，增加扫荡来对付在岩地不断增长的散塔林会势力，提凡顿以被保护国的身分被占领，以及结成永久同盟的提议被谷地接受，均是于艾泽恩王在位期间发生的。虽然财富上还无法与比邻的桑比亚匹敌，但科米尔的力量与安定已经受到广泛的羡忌。

科米尔的和平最后终于在艾泽恩王在位的最后两年被打破。毁灭降临大地，兽人与地精以百年未见的数目入侵科米尔，欧拜斯齐尔家族古老的仇敌盖兹耐斯（ghazneths 一种会吸收魔法的有翼强大生物）藉由邪恶法术召唤出来撕裂这国家。科米尔奋起抗战，却节节败退。地精在北方区域建立了要塞，凡格达海斯特神秘失踪，而一只巨龙在天空中加入了盖兹耐斯的阵营，〝魔龙〞红龙纳拉法罗萨托瑞尔（Nalavarauthatoryl the Red）。

艾泽恩王和他好战的小女儿，钢铁公主雅卢赛儿（Alusair the Steel Princess）跟地精作战，却尝到了更多的败仗。阿拉贝城被包围、撤离，最后丢失给地精大军。有部分贵族直接背叛，有的则是公然反对皇冠公主（the Crown Princess），这显示出在科米尔的贵族阶层中已经有很多人认为他们对王权的忠诚只剩下个人对艾泽恩王的敬意而已。

在这危机的尾声，魔龙和艾泽恩四世在战场上同归于尽，国家也失去了大量国中最精良的战士、军官、士兵、战法师和最崇高的贵族。皇冠公主泰娜菈丝塔（Tanalasta）击败了盖兹耐斯，却在分娩后不久死亡，留给了国家一位新的国王：未来的艾泽恩五世。

今日雅卢赛儿公主以摄政的身分治理科米尔，由皇太后菲尔法瑞尔（the Dowager Queen Filfaeril）辅佐。生病的法师凡格达海斯特选择了一位继承者，战斗术士卡菈德奈，并从世界的目光中退隐。许多贵族正游走于背叛的边缘，有的想要抓住脱离流放状态的机会，桑比亚则是试图暗中控制科米尔，或至少获得一定的影响力。在这块土地的重建时刻，提供了许多新的机会——以及新的危险。

阴谋与谣言

摄政需要做的事比所能运用的资源还要多。雅卢赛儿一向对冒险者抱有善意，特别是能够帮助她恢复国土秩序的大胆团队及无拘束的英雄。不幸的是，在苏萨尔城内有些科米尔的崇高贵族还是认为这是另一种软弱的象征。

岩地男爵 Baron of Stonelands：现在散塔林会控制了月之海地区，使得他们再次把目光投向西南方，希望能藉由岩地进入科米尔。艾泽恩王主张会授与能在那定居、建造一座城堡并维持该区域的治安者岩地男爵的封号。雅卢赛儿也承诺这项政策，因此够聪明强大的冒险者可以尝试这项提议，清除那里的怪物、盗匪和散塔林会代理人。一旦封爵，角色可以建立要塞并且确保贵族身分，甚至在科米尔历史中占有一席之地。

宁静战争 The Quiet War：由于贵族与皇室在封地上的歧见，桑比亚在地平在线虎视眈眈，阴谋正在科米尔贵族之中策划着。有些家族试图赢得新的封地、影响力、头衔及宫中的位置借着谨言慎行和支持民间派系。桑比亚利用着它的商业力量，被放逐的贵族试图夺回他们政治上的地位，晋升的家族向雅卢赛儿增压，战法师为了对每一个贵族家族派遣间谍以预防叛乱的事跟争论不休。冒险者可以支持或阻挠任一方，或许会获得称号或大笔土地以奖赏他们的努力与忠诚。

雅卢赛儿·欧拜斯齐尔（*Alusair Obarskyr*）

女性人类　战士 7 /巡林客 1/紫龙骑士 2　挑战等级：10
中型类人生物；HD 10d10+30；hp 85；先攻+3；速度 20 英尺；防御等级 28 （接触 16，措手不及 25）；攻击+17/+12 近战 （1d8+8/17-20,+3 斩首长剑）；特性 宿敌 （兽人+1），双武器战斗，紫龙骑士特性；阵营 中立善良；豁免检定 强韧+13 反射+5 意志+5；力量 16，敏捷 16，体质 16，智力 14，感知 13，魅力 14；身高 5 英尺 6 英寸

技能与专长：攀爬+4,交涉+6,驯养动物+7,威吓+8,跳跃+4,聆听+7,专业（水手）+2,骑术（马）+10,搜索+5,察言观色+4,侦查+7,野外求生+4;坚忍,精通重击（长剑），钢铁意志,领导力（12），骑乘战斗,快速骑乘攻击,奋力冲刺,追踪,专攻武器（长剑），武器专精（长剑）

特性：紫龙骑士特性：英雄护盾,提振士气（每日一次），集合战呼

装备：+3 斩首长剑,秘银矮人全身铠甲（人类尺寸），+2 大金属盾（上有艾泽恩王的徽纹,黑底紫龙），科米尔皇家玺戒（能让卡菈德奈和她用心灵沟通并知道她的位置），回避侦测之戒（只在必要时穿戴,因为会和玺戒的能力相冲突），行动自如之戒,防护之戒+3

人称科米尔的钢铁摄政王，雅卢赛儿·娜卡琪亚·欧拜斯齐尔公主（Princess Alusair Nacacia Obarskyr）在她父亲去世后暂时替她年幼的侄儿艾泽恩五世统治科米尔。

曾是个叛逆的假小子，艾泽恩王与菲尔法瑞尔皇后急躁、冲动的小女儿在对抗图坎部落（Tuigan horde）时的英勇作战赢得了民心。投入战斗、研究战略计划、艰苦的生活与马术大师，雅卢赛儿花了她的大部分时间与其它贵族出身的年轻骑士一同在岩地战斗与奔驰，而他们在见证了她在战场上的精神与勇气之后，给了她钢铁公主的称号。她是科米尔最优秀的战场指挥官——突袭与区域战斗对她来讲比外交折冲来的容易。

雅卢赛儿厌恶宫廷生活、 三姑六婆的闲话家常以及没完没了的宴会。她因此而生的怒气让她在外交谈判中显得态度严谨、头脑清晰与冷静，再加上卡菈德奈和菲尔法瑞尔两人睿智的建言与她自己从战场上磨练出来的经验，使得她在宫廷的权利游戏中只偶尔犯下一些细微的错误。

她藉由夺回和划定领土、重新栽种农作物与重建信念来重整科米尔的士气和军事力量。她也回绝了那些来自桑比亚和西门一心只想巩固自身在科米尔势力的投资者——同时也摧毁了他们控制和影响科米尔内政的企图。

只要她可以藉由和诸刃（Blades - 与她同行并受到她信任的年轻贵族们）毫无顾忌的比剑来就近抒发怒气之后，她就会是位有能并使人民满意的摄政。她相当善于治国，而父亲的死亡——那是他命中注定的劫数，她这样相信着，因为他绝不会逃避他的职责——使她更加决意要为下一位艾泽恩王做好准备。她会极力避免被能言善道的使节驱使而作出任何不利于科米尔的事。

卡菈德奈（*Caladnei*）

女性人类　术士 11 /战士 4　挑战等级 15；

中型类人生物；HD 11d4+14 加 4d10+4；hp 67；先攻 +7；速度 30 英尺；防御等级 20 （接触 15，措手不及 17）；攻击+13/+8 近战 （1d8+5/19-20,+2 长剑）或 +12/+7 远程接触（通过法术）；阵营 中立善良；豁免检定 强韧+10 反射+7 意志+12；力量 12，敏捷 16，体质 13，智力 14，感知 14，魅力 18；身高 5 英尺 3 英寸

技能与专长：炼金术+5,攀爬+4,专注+11,手艺（木雕）+4,交涉+6,驯养动物+9,威吓+7,跳跃+3,知识（神秘）+12,知识（地方：科米尔）+3,知识（地理）+3,聆听+5,骑术（马）+10,探知+7,搜索+4,法术辨识+12,侦查+5,游泳+6；奥术准备,制造奇物,法术增远,强韧加强,精通先攻,钢铁意志,法术极效,健壮,专攻武器（长剑），武器专精（长剑）

已知法术：（6/7/7/7/7/4;基本 DC=14+法术等级）：零级—晕眩术,侦测魔法,侦测毒性,打击死灵,幻音术,光亮术,修复术,冷冻射线,阅读魔法;一级—羽落术,法师护甲,召唤座骑,护盾术,克敌机先;二级—蛮力术,侦测思想,隐形,马友夫强酸箭,防护箭矢;三级—解除魔法,移位术,火焰箭,飞行术;四级—弱能术,探知,石肤术;五级—寒冰锥,传送术

装备：+2 长剑, 魅惑法杖, +2 防护之戒, +5 防御护腕, 次级移位斗篷, 飞翼靴, 护盾胸针

被她的科米尔裔父亲与突米斯裔母亲在突米斯抚养长大，卡菈德奈离开家乡，加入一个冒险团队。在经历了以传送门为媒介的长远旅程后，她认识了许多世界上其它地方的人们和文化。她跟深水城的战士一起受训，跟哈鲁阿（Halruaa）的法师交换魔法，从大裂隙的金矮人那学来了冶炼金属的技术。卡菈德奈来到了科米尔照顾她患病的父亲，他在卡菈德奈的母亲死于海上风暴后回到了他的祖国，并支持她成为当地雇佣施法者和次级魔法物品制造者。

当她一个人就扫除了来自雷鸣峰的兽人突袭队时，卡菈德奈吸引了皇家魔法师凡格达海斯特的注意。而她这个强大的术士却安于默默无名的生活让他更印象深刻。当她拒绝了他暗中安排的骑士团邀请时，更加强了他的兴趣。他开始用十分巧妙的方式训练她为科米尔做事，而当他在近年来的麻烦之后决定退休时，他命她为继承人，而她谦虚的接受了。

除了她天生的谦虚，卡菈德奈急躁、多意见的性格使她在宫廷斗争的谈判中多次陷入困境。幸运的是，雅卢赛儿摄政在许多个性上都与她相似，这使得两人可以以直接的方式来讨论问题。卡菈德奈个人比较喜欢在幕后担任安静的参谋，但她却在钢铁摄政王想避开闲聊和明争暗斗时逐渐被推向众人的目光焦点。

紫龙 *The Purple Dragon*

现在，请倾听这个国度中隐藏的最深的秘密...是呀，靠近我并听我低声倾诉，因为好些人会为了听到这秘密而杀人，其他人则会为了保守这秘密而被杀。

我猜想你可能还没有听说过，在科米尔的某地，可能是石地或者风暴号角山脉，也可能是茂密的森林深处，藏匿着一条紫龙。

一条紫色鳞甲的巨龙，以人形之态隐藏在人群之中，尽管他的眼睛犹如两团燃烧的紫色火焰。没有人清楚的知道这条紫龙的力量极限，但是他讨厌过分的砍伐森林以及太多的法律和贪欲，他喜欢自然之物以及王国内的美景。他希望自己的亲族可以自由自在的实现他们的梦想和行动。

这条紫龙孤身只影，特立独行，没有人知道他在想什么。他可以仁慈而富有同情心，也可以凶猛而致命，可以上一刻去营救一名失踪的孩童，下一刻就血淋淋的撕裂一名傲慢而残暴的骑士。

很久以前，紫龙在某种加入了龙血的精灵魔法中诞生，没有人知道这是怎么回事，更没有人敢去询问。这个魔法使生物具有人类的外形，除此之外还作了其他更加惊世骇俗的可怕事情。

据说当最后的紫龙死去之时，科米尔也会不复存在。有人说那个日子已经距今不远了。其他人－王室的敌人们－搜寻紫龙，打算杀死他并且借此带来森林王国的末日。对我来说，我希望他们找到他们所要寻找的。毕竟，屠龙是一件极其困难的事情，这种事情还是让散提尔堡，塞尔人或者傲慢的最高领主去担心好了。

—— 一位老科米尔森林住民

谷地 *The Dalelands*

首府： 无
人口： 602,640（人类 80%，黑暗精灵 6%，半精灵 7%，精灵 4%，半身人 1%，侏儒 1%，矮人 1%）
政体： 谷区间各不相同；谷地议会松散地联合了所有谷地

宗教： 裳提阿，洛山达，梅莉凯，西凡纳斯，坦帕斯，三圣（伊尔玛特，托姆，泰尔）
进口： 盔甲 书籍 玻璃 珠宝 金属制品 纸张 纺织品 武器

出口：麦酒 面包 奶酪 水果 谷物 皮革 木材 蔬菜
阵营：混乱善良、中立善良、绝对中立

在谷地，到处是广袤无边的林地和农田，穿越林地的狭窄商路将各谷区连接在一起。拜肥沃的土地和适宜的气候（刺骨严寒的冬季除外）所赐，谷地成为了哈特兰德的粮仓。与此同时，谷地人无拘无束的精神，还有常年以来他们与科曼索（Cormanthor）精灵的同盟使得谷地同时也成为了一个史上闻名的众多费伦传奇英雄的诞生之所和定居之地。

如今有 11 块谷地幸存，每一个都有自己的领地和独立政体（也有部分地区还没有建立正规的政体），它们有自己的军队、贸易公约，也有各自的目标和特色。弓谷（Archendale） 和耕谷（Harrowdale）格外重视贸易；塔瑟谷（Tasseldale）看重于工业和技术；匕首谷（Daggerdale）致力于抵御一个令人生畏的强敌；伤痕谷（Scardale）则忙于从长期的占领状态中恢复独立。谷地的各个区域依然尊重古老的谷地协约，同时也渴望在各方面独立自主。

谷地的特征

确实在谷地居住的人们有着共通的传统、文化习俗和信仰，不过谷地不同于科米尔和桑比亚，对费伦大陆的其他部分来说，谷地整体可以说是一个不可思议的另类存在。围绕着伟大的精灵森林的谷地被垂涎已久，谷地的居民，一群组织松散的开拓者和手工艺者，是怎样在这样的环境下维持独立的？

过去，森林保障了谷地的安全，森林中的精灵王廷阻挡了大多数威胁谷地的势力。如今，精灵在科曼索的影响力已不比往日，而谷地的居民所依赖的，则是他们始终拥有的才能：英勇、自信和强烈到近乎排外的集体感。

出于自我保护的目的，在外族人的眼里，谷地人显得寡言、多疑、总是有所保留。在外来者被确定为朋友或者敌人，或其可信度得到有力人士的担保之前，谷地人会选择礼貌的沉默，而非空洞的寒暄。当外来者被认可之后，谷地人通常会显得坦率而慷慨。一旦被谷地人视做朋友，他们会期待你为保护集体做出贡献。

大多数谷地都至少维持着一支非正式的民兵队，虽然这些军队的训练水平和专业程度参差不齐，但全都能够为民兵们提供一种近战武器、以及谷地长弓的训练。谷地培养的射手或许可以说是整个费伦大陆素质最好的人类射手，这对可能的入侵者有相当的吓阻作用。

谷地协约 *The Dales compact*

过去，由于谷地西边开阔的岩地出没的食人魔、鹿、熊和洛斯兽是龙喜爱的食物，龙会偶尔“光顾”谷地这片深邃的林海。随着龙族的衰落，精灵力量的增长，精灵王国科曼索逐渐兴盛起来。

人类从如今被称为琼达斯（Chondath）和因布图（Impiltur）的地方迁徙而来，在这片广阔森林的边缘定居。这场移民同样吸引了来自费伦其它地方的人们：流亡者、逃犯、以及对此地抱有美好期待的冒险者们。大约在-200DR，科曼索的边缘地区开始出现散布的人类农庄与村落。精灵们的抵制阻碍了伐木的进程，因此人类殖民地变得四散而孤立，而非像他们在西边（如今的科米尔）和南边（如今的桑比亚）所做的那样，无所顾忌地砍伐森林，建立大规模的农场。

精灵之王（戴冠者）艾尔塔格里姆（Eltargrim）预见到，若他们继续与数量众多的人类移民对抗，最终将招来灭顶之灾，于是他开始着手制定森林帝国科曼索的精灵族和谷地居民（即以后我们所熟知的谷地人）之间的谷地协约，人类和精灵的法师一起在科曼索的中心建起了立石（Standing Stone），以象征人类和精灵这两个种族的团结。作为承诺不再继续砍伐科曼索林地的回报，谷地人的祖先获得精灵的许可，在那些没有巨木生长的森林边缘定居。

在早期的谷地人为了生存而艰苦奋斗之时，科曼索的精灵族变得强大又自信。220DR，精灵王开始允许人类进入精灵的王国。261DR，他做出了一个重大的决定，将王国的中心，那座今天被称为科曼索的精灵之城，变成了开放的都市——迷斯卓诺（Myth Drannor）。迷斯卓诺欢迎任何种族的到来，这种黄金般的年代持续了接近 5 个世纪]。在此期间，迷斯卓诺在艺术、工艺和文化方面都达到了前所未有的高度，[也将人类、半身人、矮人和侏儒的商人、游客与移民们带往巨龙海湾]。

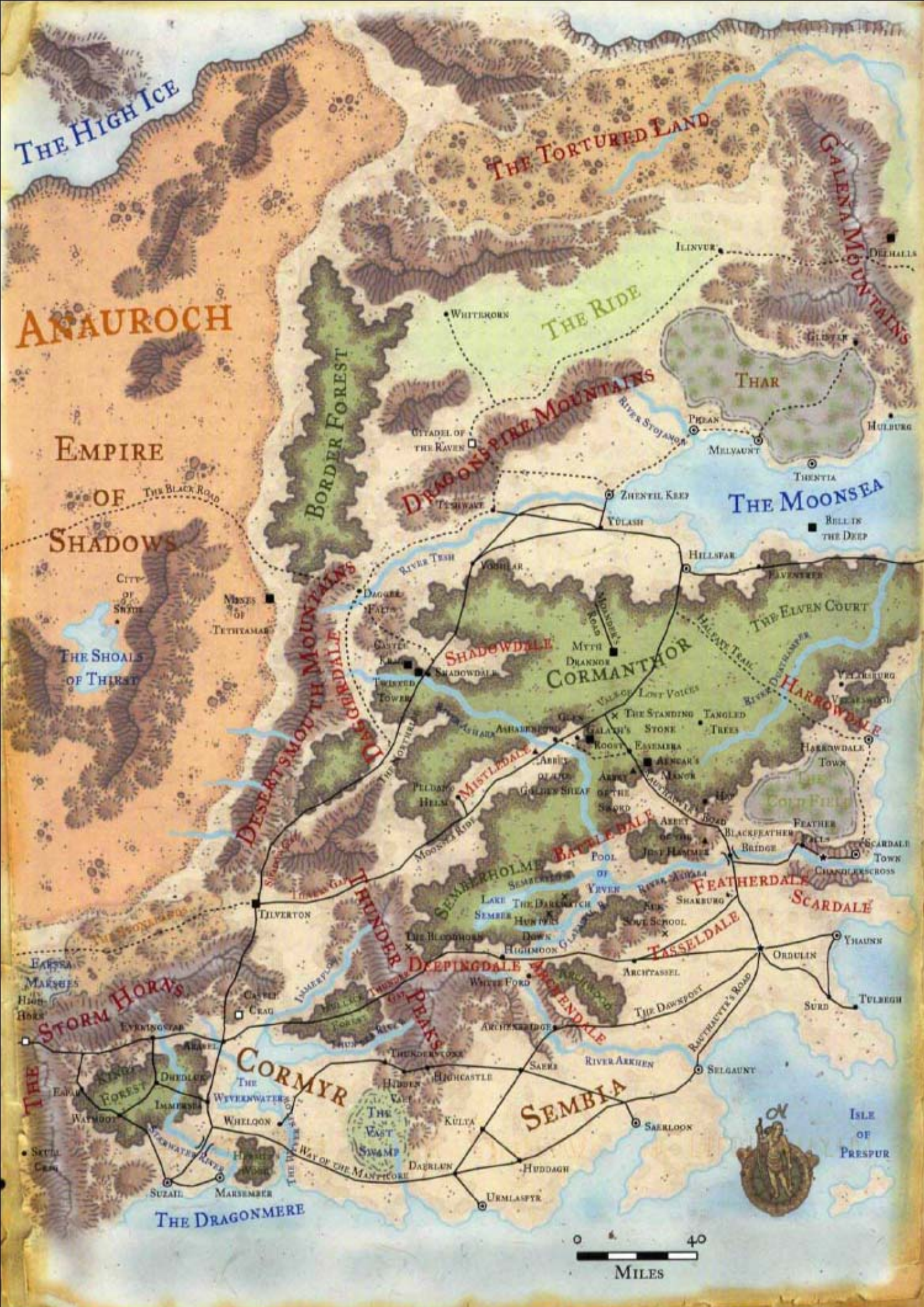
迷斯卓诺的兴盛保护着谷地居民度过了困窘的发展初期。这座城市毁灭于 714DR，而这为给谷地人带来了精灵力量尚存时绝无可能的发展机遇。在迷斯卓诺崩溃时，少有精灵能够从群聚于城市废墟的恶魔、魔鬼与龙类手下逃生，而这些幸存者们带上了他们残存的财宝、魔法与知识，前往临近的谷地。

尽管协约事实上已不具效力，大多数谷地人至今依然恪守协约所规定的准则。传统取代了精灵势力的影响，成为遵守协约的主要动力，使得它如今依然有效地保护着科曼索的边境。

谷地议会 *The Dales Council*

每年仲冬，每个谷区都市委派一名代表到谷地某个特定的城镇参加谷地议会。代表们将对谷地各种重大事务展开讨论，例如维护谷地的贸易线路，阻挠散塔林会和桑比亚的入侵，谷地之间的边界争端，以及有关索森林的问题。

为实现统一谷地的目的，曾有过两次重大尝试。第一次由传奇人物——斗篷之王安卡（Aencar）发起，他试图将谷地合并成统一的国家，然而却于 1044 DR 遇刺。他的梦想与他一同消逝。第二次统一谷地的行动起始并终结于 1356DR，伤痕谷（Scardale）的领主拉珊（Lashan）攻占了战役谷（Battledale）、翎羽谷（Featherdale）和耕谷，并明确表示他的最终目标是将整个谷地纳入自己领地的版图之中。在迷雾谷（Mistledale）和阴影谷（Shadowdale）的大战失败以后，拉珊消失了，却留下了困扰着伤痕谷直到今天的连番厄运。



The High Ice
The Tortured Land
Galena Mountains
Ilinvur
Delhalls
Anauroch
Whitehorn
The Ride
Glister
Thar
Border Forest
Dragonspire Mountains
River Stojanow
Phean
Hulburg
Citadel of the Raven
Melvaunt
Thentia
Empire of Shadows
The Black Road
Zhentil Keep
The Moonsea
Tesh Wave
Yulash
Bell in the Deep
Hillsfar
River Tesh
Voonlar
Elventree
City of Shade
Mines of Tethyamar
Dagger Falls
The Elven Court
Moander's Road
Halfaye Trail
Shadowdale
Myth Drannor
Cormanthor
The Shoals of Thirst
Castle Krag
Shadowdale
Twisted Tower
Vale of Lost Voices
River Duathamper
Harrowdale
Velarsburg
Velarshood
Desertsmouth Mountains
Daggerdale
The Standing Stone
Tangled Trees
Glen
Ashabenford
Galath's Roost
Essembra
Harrowdale Town
Abbey of the Golden Sheaf
Aencar's Manor
Abbey of the Sword
Mistledale
Peldan's Helm
The Cold Field
Abbey of the Just Hammer
Blackfeather Bridge
Feather Falls
Scardale Town
Moonsea Ride
Battledale
Pool of Yeven
Chandlerscross
Semberholme
Featherdale
Scardale
Tilverton
Lake Sember
The Darkwatch
Hunters Down
Sharburg
Sun Soul School
Thunder Peaks
The Bloodhorn
Highmoon
Tasseldale
Yhaunn
Ordulin
Earsea Marshes
High Horn
Deepingdale
Archtassel
Archwood
White Ford
Archendale
Surd
Tulbegh
The Storm Horns
Castle Crag
Immerflow
Mullack Forest
Thunder Gap
The Dawnpost
Rauthauvyr's Road
Eveningstar
Archenbridge
Arasel
Thunderstone
Saerb
River Arkhen
Selgaunt
The King's Forest
Dhedluk
Cormyr
Highcastle
Hidden Vale
Sembia
Espar
Immersea
The Weverwater
Whelqon
The Vast Swamp
Kulta
Saerloon
Isle of Prespur
Waymoot
Starwater River
Hermit's Wood
Way of the Manticore
Daerlun
Huddagh
Skull Crag
Suzail
Marsember
Urmlaspyr
The Dragonmere
0
40
Miles

不断涌现的威胁 *A Sea of Troubles*

在 1372DR 这一年，谷地的人们遇到了一系列令人头疼的麻烦。他们周旋已久的一伙敌人开始在北部的散提尔堡集结。一个他们未曾预见的敌人来到了埃诺奥克沙漠的荒芜之地并且建立了阴影帝国。而在精灵族迁移往永聚岛（Evermeet）的大撤退（Retreat）中，他们在科曼索所留下的广大林地逐渐被另一股强大势力——黑暗精灵侵蚀。

谷地人的麻烦接连不断，黑暗精灵或许还不能算最棘手的对手。在这个时代，精灵与人类的协约终于走到了尽头。十三个世纪以来，这个协约曾经经受了无数考验，背信弃义的行为（通常来自人类），魔法制造的灾难（通常是精灵的杰作），还有来自桑比亚的殖民者和月之海（Moonsea）的征服者所施加的压力都没有能从根本上动摇这个伟大的协约。但是随着这些科曼索的精灵迁往永聚岛，一些人类发觉他们没有理由继续遵守协定了，弓谷以及一些其他谷地早就等待砍伐利用精灵林地的机会了。剩下的一些谷地，比如深林谷（Deepingdale）依然竭尽所能劝说精灵们继续留在这里的森林。

1373DR 的下一届谷地议会，关于黑暗精灵在科曼索势力不断扩张和如何对待战败的伤痕谷这两个重要课题出现在了议事日程上。黑暗精灵的进逼开始威胁到了科曼索附近一些谷地人们的财产安全。而相距科曼索较远的一些谷地也不能免于战祸的困扰，其中之一就是匕首谷，这个原本将召开明年谷地议会的地方（距今大约还有半年）。匕首谷最严峻的敌人则是散提尔人，伤痕谷会沦落到现在这样悲惨境地，散提尔人脱不了干系。关于谷地是否能够一致行动对抗这两个敌人中的任何一个，还是个未知数。

消逝的谷地 *The Lost Dales*

吟游诗人钟情于讲述那些埋没在森林深处的古老谷地的奇闻逸事，在这些绚丽多彩的故事里，那些地方有数不清的财宝等待冒险者去发现。吟游诗人的诗篇里，游荡的鬼魂、窥伺冒险者的怪物以及失落的财富是永远的主题，但也不乏真相和史实。这些诗词所提及的地点中，最近消亡的那几个谷地还留在每一个谷地人的记忆中。例如：月谷、赛瑟壬谷和特森谷。很多谷地退出了历史舞台，没有人可以保证将来历史不会重演。

月谷 Moondale：这是一片距离谷地大森林很远，却十分靠近桑比亚的谷地。数百年前，月谷背弃了谷区，加入了新兴的商人王国。桑比亚的首都欧杜林（Ordulin），就建在过去月谷的领地上。谷地人把这件事看做前车之鉴，不断提醒自己不要过分接近南方那个强大的王国。不过塔瑟谷人的观点有所不同，他们把月谷的这段历史视为计划而非警示。

赛瑟壬谷 Sessrendale：以“死亡谷”闻名的赛瑟壬谷建立于 880DR，它西临雷鸣山峰（Thunder Peaks），东临赛伯霍姆（Semberholme），南临雷鸣裂谷（Thunder Gap），北临提凡顿裂谷（Tilver）。赛瑟壬谷的南边与弓谷相邻，由于两地都主张自己拥有雷鸣裂谷的主权，争夺的结果直接导致赛瑟壬谷步入毁灭的道路。

从前，居住在赛瑟壬谷大多为牧羊人、泥瓦匠、商人和矿工，治理这个谷地的“黄昏领主”（Dusk Lord）被弓谷区指控为使用邪恶的巫术。弓谷的军队杀死或赶跑了赛瑟壬谷的居民并且摧毁了所有他们看见的建筑、农田和矿场。然后弓谷的人通过在田地里撒盐的方法破坏了那里的土壤，以确保已经迁移到战役谷和深林谷的人们不会回归故居。如今，只有极少数捕兽者和划木者会冒险进入荒废的赛瑟壬谷。

特森谷 Teshendale：特森谷的领土主要在特思（Tesh）一带，靠近危险的散提尔堡。自从散提尔堡从一个中立的贸易城市变成邪恶的巢穴后，特森谷也就注定难以逃脱破灭的命运了。匕首谷（Daggerdale）在与散提尔堡的艰苦斗争中幸存至今，然而特森谷就没有那么幸运。散提尔人雇佣的兽人军团在 1316 DR 迫使他们屈从于强大的散提尔堡。之前特森谷的两个镇子，泰斯威（Teshwave）和雪蓬镇（Snowmantle），成为了散提尔人征服谷地的重要基地。

谷地议会上，始终还保留着特森谷代表的席位。这是为了提醒那些开始轻视散提尔人的威胁的人们不要放松警惕，同时也为了告诫所有人，谷地之间的援护也并不见得每次都可以及时到位。

关于谷地的几个关键点 *Key to the Dales*

和本章所描述的大部分其他国家相比，谷地是一块领土狭小的地方。在关于谷地的描述中，有两条和桑比亚或者科米尔这样较大的国家稍微有所区别。

信仰：本节列出了那些在谷地中确实建有神殿的信仰。只建造有神龛的谷地信仰则出现在括号中。

进口和出口：几乎所有的谷地都进出口谷地统计数据中提到、以及说明中列出的货物。

弓谷 *Archendale*

首府：弓桥 Archenbridge
人口：97,300（人类 92%，半精灵 3%，侏儒 2%，半身人 2%）
政体：三剑独裁
宗教：裳提阿，洛山达，坦帕斯（梅莉凯，苏伦，西凡

纳斯）
进口：外来的金属制品，丝绸，香料
出口：农作物，矿石，木材
阵营：中立善良，守序中立，绝对中立

大多数谷地都是自由共和国或者开明的封建国家，但弓谷是由三个神秘的独裁者统治的，他们自称“三剑”。在过去的几百年中，三剑不断把军事的本能灌输给弓谷人，强调弓谷必须比其邻谷更为强大。

“三剑”的不懈努力取得了成果。弓谷十个骑兵连的守卫（每连六十个装甲骑兵）是所有溪谷中规模最大，装备最好的军力。这些弓谷骑兵，就如他们的称号一样，其铁骑踏足阿肯河（Arkhen River）两畔的大道，搜寻着来自别谷或南方的间谍，塞尔的邪教徒，或是不守规矩的路人——那些看来可能需要好好学习一下弓谷法律的家伙。

对此弓谷有自己的托辞——通常人们认为弓谷的富足仰赖其冷酷的重商主义，而不是军事冒险主义。不像其他谷地以农业第一，打猎第二，贸易第三，弓谷是商人的庇护所。首府弓桥的弓谷人珍爱富有商人的生命。弓桥是所有溪谷的贸易枢纽，那里也是桑比亚商队向北方行进的第一站。

社会与生活

弓谷是名副其实的谷地。那里的百姓、商人和士兵（尽管他们不全是贵族和精英战士）都敬重公平的比赛和正派的品质。想想弓谷人好战的态度，就不会惊讶他们在剑塞中保留着一座坦帕斯大神殿。其他一些受到崇拜的神祇有裳提阿（受乡下百姓敬拜，他们照看着自己的小亩地不喜欢城内不择手段的利益纷争）和洛山达（被弓桥人选为他们的守护神）。祭拜裳提阿特别使那些希望尽可能清除弓弧林（Arch Wood）和其他精灵林地的人感到快慰，因为砍伐树林作为裳提阿神圣的耕地可以辩称为目的高尚的行为。

主要地理特征

弓谷的瀑布，湍急的河流，和被森林覆盖的北坡是众谷地中最为风景如画的地方之一，与深林谷（Deepingdale）的森林和山丘邻接。

弓弧林 Arch Wood：弓弧林位于弓谷北翼，深林谷的南方和塔瑟谷的西方，在三个城镇的经济，社会以及政治生活中都扮演着重要角色。

尽管严格地说弓弧林并不能算科曼索的一部分，但是弓弧林能不被分割很大程度上还是因为它与大森林十分临近。实际上，科曼索和弓弧林在名为“高月”（Highmoon）的林荫小道上和深林谷的林园内都有交汇。

弓谷人总想要砍伐森林，在1370DR同谷地议会产生纠纷以后，他们先下手为强，有计划地砍伐靠近他们边界地区的树林。一年以后，弓谷人对弓弧林的砍伐却嘎然停止，快得邻谷人几乎可以听见他们扔掉斧子的声音。弓谷的统治者并没有揭示他们这么做的原因。事实是，砍伐暴露了古老的遗迹，而三剑决定让这些遗迹不受侵扰才是上策。

阿肯瀑布 Arkhen Falls：这座众谷中最大最美的瀑布源于泰拉格布拉山（Mount Thalagbror）的天然泉水，然后从好几百英尺高的地方落入下面的山谷。在阳光灿烂的日子，裳提阿和梅凯莉的信奉者会走到瀑布前，希望能够看见飞马在水雾中嬉戏。

阿肯谷 Arkhen Vale：这道由阿肯河创造的纤长溪谷沿着弓谷领地绘出弓谷的全貌。溪谷紧贴两岸的高沙洲，以至于可以徒步攀爬却不能骑马而上。有两条路通往外界，各在溪谷一端，骑马的战士和商人的篷车都可到达。这两条路就是从北面的白滩（White Ford）和南面的弓桥伸展出来的路。

泰拉格布拉山 Mount Thalagbror：一旦确定邪恶之徒已经死去，谷地人就希望能够重新命名那些原先由恶人取名的地貌。但是对于这座山，弓谷人仍然愿意延用那个食人魔巫师取的名字，它曾统治溪谷，后来被几个名字已被遗忘的英雄杀死。沿着山坡高高向上，在食人魔法师的洞穴附近，一股丰沛的泉水形成了阿肯河的源头。

重要地点

首府弓桥是弓谷所有大小城镇中唯一的城市区，谷内最重要的地点都聚集在此。

弓桥（Archenbridge 小城，8,179）：弓谷的首府是所有谷地中最大的城市，也是弓谷唯一一座人口超过两千的城镇。弓桥与桑比亚法定边界的毗邻关系足以说明桑比亚人怎样助长了弓桥兴旺的集市、商行和投资。同时，为了防止桑比亚的军备强化弓谷的军事立场，三剑告诉老百姓他们在贸易和军力上取得的成功将与弓谷在国际事务中的形象紧密相联。

所有这些都造就了一座熙熙攘攘但又令人不安的城市——它不断推倒重建的城墙。城市的内核喧哗忙碌，仿佛深水城的市集。贵族和富商在城市的中心建起高耸的镇公所，以便能把城里的一切行为尽收眼底。镇公所安装着带护栏的窗户，内部的密室都装备着射箭的机关暗槽和其它更阴险的防卫装置。

女神的恩惠神庙（Bounty of the Goddess）：弓桥的裳提阿神庙是一座富丽堂皇的税收谷仓。穿过两根廊柱间的拱门——廊柱被雕刻成巨大的麦杆形状，朝拜者经过一座美丽的喷泉。传说如果裳提阿的牧师在弓谷被杀害，喷泉之水就会变成鲜血，这血能治愈疾病，伤口，甚至兽化症。裳提阿的牧师并不鼓励人们散播这个传说。

剑塞 （Swordpoint）：矗立在弓桥一块凸出地表的岩石上，剑塞统治着北部的阿肯溪谷、以欧杜林（Ordulin）为起点的破晓之信（Dawnpost）商道，以及阿肯河的下游。巨大的要塞上布满密密麻麻的弩炮，

投石器以及其它战争工具，为了消灭可能出现的攻城者。城墙本身已经十分古旧而且许多地方都有剥落，从恶名昭著的强盗男爵“绝壁桑格拉”建造它时起就没有再修葺过，但是墙壁的厚实弥补了其质量上的缺陷。

剑塞是弓谷的市政大楼，三剑的府邸，他们的战士——弓谷骑兵的总部，始终有三个六十人一组的弓谷骑兵连负责值勤和本地的巡逻。

不管外谷人认为弓谷军队有多么勾心斗角与傲慢自大，剑塞内部的士气却非常高昂。城墙内的坦帕斯神庙使士兵们确信神与他们同在。只要指挥官们仍然保持警惕，要在他们眼皮底下使用进出剑塞的秘道就是不可能的，而所有在地城中嘶喊的囚犯无疑都已送掉了他们的小命。

白滩（White Ford 小镇，1,052）：在阿肯瀑布下游飞奔的溪流阿肯河，弓谷人把大石块沉入河中，想在其中一段激流上堆起一片可靠的河滩。于是白滩这个安静的小镇在河滩的周围发展起来，不需多大力气照顾往来的商人就能吸引他们的生意，或与南边的弓桥展开竞争。白滩的居民有木雕艺人，农民，采菇人和弓谷骑兵的成员，总有一两支六十人的弓谷骑兵队保卫着一座战壕和石头环绕的要塞——弓堡（Arch Hold）。一面名为狼壁（Wolfwall）的更高的城墙包围着整座城镇，形成一个宽椭圆形。这座城墙的大门总是敞开，但是也会在麻烦出现或是冬天防止野兽进村偷食时关上。

地区历史

弓谷的历史围绕着与桑比亚间未定明的边界冲突展开。讽刺的是，弓谷最近的军备改进是靠一项战时协议提供资金的，在这项协议中，桑比亚每年向三剑支付大量的宝石，其价值相当于数十万的金币。一段时间以后，这些费用变成了一笔向弓谷支付的保护费，这样弓谷就不介入桑比亚的贸易。

桑比亚的新统治者坎德里克 塞尔科克（Kendrick Selkirk），正确地判断出弓桥如今已经非常依赖贸易，不可能再介入桑比亚商人的生意，所以保护费也就停止支付了。但是边界的冲突并没有停止。

阴谋与谣言

冒险者不是总受弓谷的欢迎。弓谷人对他们的财富和三剑治理下的良好秩序感到满意，相对的，三剑不允许像冒险家这类混乱的事物出现在他们统治的区域。当然，尽管统治者不愿意，冒险也有发生的方法。

赛瑟壬诅咒 The Sessren Curse：整个弓谷的杰出市民开始死于一个强大而致命的鬼魂手中，大家认为这个鬼魂不是别人，正是赛瑟壬谷的黄昏领主（Dusk Lord）。有令人恐惧的谣言认为这个鬼魂不会停手，直到他杀死每位在一个世纪前攻打赛瑟壬谷的士兵的后代之一——或者至少杀死数百个阿肯家庭的成员之一。那场苦涩战斗的百年纪念来临，而人们惧怕那位鬼魂复仇者。

当然，人们并不清楚被害的市民是否就是那些受诅咒家族的后代，甚至不清楚是否是鬼魂造成了这些死亡事件。如果这一事件的真相并不如传言所说，那么是谁杀死了弓谷的居民？他或她又为何要这么做？

在两次盾会之间 *Between Shieldmeets*

自从上一次盾会节（在 1368 DR）之后的四年里，本年度谷地盾会的潜在出席者名单发生了很大的变化。兰德·摩恩（Randal Morn）从散塔林会手中收回了匕首谷。瘟疫大批杀死了伤痕谷的居民和它的占领军。塞尔的红袍法师在伤痕谷破败的港口修建了一座贸易租界。谷地以南，一位精力旺盛的新统治者统治了桑比亚。一群黑暗精灵从战役谷的幽暗地域传送门中蜂拥而出，并在科曼索修筑起堡垒。北方有散提尔堡虎视眈眈，今后更糟糕的是现在班恩已经回归，这极大的提升了散塔林会牧师们的力量。

比较令人高兴的一面是，月精灵，木精灵，以及很多日精灵离开了永聚岛，并通过艾弗拉斯卡（Evereska），深林谷，以及他们自己的森林通路重返谷地。战役谷的精灵同盟者允诺他们将参加今年的盾会，人们因为王廷的精灵将带给节日的优雅与美丽而欢呼。

战役谷 *Battledale*

首都：埃塞布拉 Essembra
人口：32,714 （人类 87%，半精灵 5%，半身人 4%，侏儒 2%，矮人 1%）
政体：贵族政体
信仰：贡德，坦帕斯（裳提阿，科瑞隆•拉瑞辛，西凡纳斯）
进口：衣物，精美金属制品，油，绳索，香料
出口：麦酒，奶酪，水果，谷物，肉类，家畜，羊毛
阵营：混乱善良，中立善良，绝对中立

战役谷这个硝烟味十足的名字并非是谷地性格或者外交政策的反映－这个名字只是暗示着这片谷区的地理位置正好处在入侵谷地的最佳路线的中心点上。从历史上看，战役谷内发生过的最大的战役是在本地连绵起伏的草场上进行的。

并不是所有来到战役谷的外地人都是来打仗的。几个世纪以来，战役谷已经把自己转变为一处聚会地点，并且还是来自整个费伦的战士，冒险者，以及商人们共同的庇护所。

社会与生活

因为它的大小，战役谷几乎和深水城一样变化多端。突米斯的商人定居在乡村，他们抚养长大的孩子则搬到带状地（the Belt），或是加入本地民兵。从泰瑟尔（Tethyr）的战争中逃出来的难民们来到战役谷，成为某位桑比亚贵族的猎人，并且在他们的桑比亚雇主去世之后仍然呆在这里，还向他们留在泰瑟尔的其他亲属发去消息邀请他们也来这里居住。

另一方面，战役谷的孩子们则以冒险者，商人或者旅行者的身份离开这里，他们中的很多人再也没有回来过。战役谷非常大，但是谷中的居民相对较少。在某些地区，遍布的废墟的数量超过了有人居住的房舍的数量。战役谷最大的城镇——埃塞布拉甚至不在山谷中。它在战役谷北面大约三十英里之外的精灵森林中。

埃塞布拉是战役谷最接近首都的东西，但是伊尔梅斯（Ilmeth），这位埃塞布拉的领主，几乎没权力去管理这片谷区的其他地方。战役谷没有任何系统的法律。邻居们都自顾自的执行着自己的法律和规定。严重的罪行，比如那些当地无法裁决的盗窃，纵火，或者谋杀会被送到伊尔

梅斯面前，但是正式来说他没有义务去解决埃塞布拉之外的难题。实际上，因为伊尔梅斯是一位善良公正的领主，所以战役谷人都乐于听从他的忠告。

主要地理特征

对于大部分外来者来说，“战役谷”意味着罗萨维尔之路（Rauthauvyr's Road）沿途那令人愉快的草场和田地。实际上，这片谷区还有其他几处迥然不同的区域。

带状地 The Belt：这片位于罗萨维尔之路附近的土地上到处都是连绵起伏的露天农田，是令人愉快的乡下地区，主要由保护在围墙后面的小果园、围着栅栏的农场，以及大片开阔的牧羊地组成。乡下居民都住在墙壁或者栅栏之后的农舍中，因为强盗和来自科曼索的危险野兽始终是这里的心腹大患。

带状地到处都是鱼类丛生的河流和池塘，通常都在裳提阿或者西凡纳斯的小神龛旁边。裳提阿的神龛通常是石板制成的，上面堆满了旅行者和拜尔特居民用作祭品的食物，可以让饥饿的旅行者大吃大喝一顿。西凡纳斯的神龛由悬挂在池塘或者林间泉水上的许多小铃铛组成。

三河之地 Three Rivers Land：这里是桑博河（Semberflow）和格莱姆瑞河（Glaemril）在耶汶池塘（Pool of Yeven）西北面汇入阿莎芭河（River Ashaba）的所在地，是一片富饶美丽，但是却很少有人居住的土地。新近死去的冒险者留下的城堡和庄园的遗迹证明可怕的枭熊，兽化人，以及其他魔兽有时会给三河之地造成困扰。

耶汶森林 Yevenwood：这片古老的森林有许多野味，没有危险的居民，并且还出产一种名叫“瑞尔莎”的味道鲜美的食用蘑菇。过去几个世纪里，这片森林曾有过一打以上的名字，其中就包括“多名之森”。这座森林也被叫做战役林（Battlewood，在以武力清扫林中的怪物的那几年），半羊人之流（Satyr's Run 以一位著名的半羊人术士命名，他最终消失在幽暗地域），以及护林人的不动产（当时这座森林被来自阿戈拉隆（Aglarond）的移民们所占据，那时他们自己还不太确定他们是否想成为战役谷的一份子）。

重要地点

和那些由一个有趣的城镇以及各种各样平凡的村舍和果园所组成的山谷不一样，战役谷是以那些距离安全地点仅仅半小时路程的危险场所而著名的。

剑之修道院（Abbey of the Sword）：十四年前，在动荡之年中，坦帕斯出现在迷雾谷的宝剑溪（Swords Creek）的战场上。一位名叫艾尔丹•安布罗斯（Eldan Ambrose）的安姆牧师追寻着坦帕斯的足迹来到战场，并且在战役谷中一座倾颓的城堡废墟中发现了这位降临费伦的神祇。安布罗斯在城堡的原址上建立了一座神殿，剑之修道院。大约五十到一百名坦帕斯的信徒承担起保护神殿，以及看守地下室二楼和本地的幽暗地域隧道中的众多传送门的责任。

在 1371 DR，一群强大的信奉维伦（Vhaeraun）的黑暗精灵，奥兹克文氏族（Auzkovyn clan）的前锋袭击了这座修道院。这些黑暗精灵们是从附近一个深深的山洞深处的一个被忽视的传送门中出现的，并且迅速打败了修道院的守护者。艾尔丹•安布罗斯本人在这场袭击中死去，在他毁掉了传送门之后被一只恶魔吃掉了。他的行动阻止了奥兹克文氏族的全部力量去袭击毫无防备的战役谷。

对于修道院的防御者们来说不幸的是，黑暗精灵的先锋队避开了接踵而至的激烈战斗，不告而别溜进了森林之中。奥兹克文家族后来设法打开了战役谷森林北部的另一个传送门，把他们家族的其他人接到了科曼索。剑之修道院的守卫者不再有足够的战士来守卫下面所有的传送门，并且即使是完全复生术也无法复活安布罗斯，除非那只吞噬他的恶魔被永远杀死。

安卡庄园（Aencar's Manor）：埃塞布拉南面四英里处，在一片可以看到罗萨维尔之路的平原上，伫立着费伦最虚幻迷离，也最引人心动的遗迹之一。不像许多闹鬼的庄园那样，安卡庄园看起来仍像是一座辉煌壮丽的豪华宅邸，虽然从庄园外墙上的骑马的骑士浮雕来看，这是一位军阀的家园。实际上，安卡庄园的外部花园和周边环境都足够安全，可以做为举行盛大的战役谷盾会节（Shieldmeet）的场所。

庄园的内部则是另一回事了。可以确定的是住宅在闹鬼，但是这些缚灵并不打扰任何进入这里的人。龙巫教在这座建筑的一个地下室中修建了一座秘密要塞，通过幽暗地域的隧道很容易接近那里。

埃塞布拉（Essembra 大镇，2,804）：战役谷最大的

黑暗精灵入侵战役谷

城镇并不象弓桥那样寻求着尊重，也不象高月那样用美丽的风景打动来访者。深藏在精灵森林中，埃塞布拉是由沿着罗萨维尔之路两侧规划良好的农舍组成的狭长街巷。大道上星罗棋布着观察哨－附带路障的小型木制射手塔，里面通常都无人居住。只有一些纵横交叉的街道把这些森林中的农舍彼此连接在一起－这些路径看起来更像车辙而不是小路。

在埃塞布拉中心，被称为战役庭院（Battle Court）的环绕着围墙的巨大庭院是唯一能让城里人把这座镇子看做是镇子的地方，一组大约五十座左右的房子便是埃塞布拉的酒馆，商店，贡德神殿，以及政体部门－伊尔梅斯的宅邸。这座神殿被称为贡德之屋（House of Gond），非常令人印象深刻，不过那些习惯于贡德信徒们寻找新途径狂热的进行发明创造的来访者可能要失望了。供职于贡德的战役谷神殿中的牧师们把贡德视为手工匠人的神祇，而不是发明家的神祇。

幽灵城堡（Ghost Holds）：一位桑比亚贵族每有一块地产，就有两三块变成了废墟，并且被森林中的植被所覆盖。因为把全部注意力都集中在对抗科曼索的黑暗精灵，战役谷的道路和乡下并不象往常那样安全。强盗们已经占据了这些废墟庄园一段时间了。伊尔梅斯正在寻找著名的冒险者团队去清理这些“幽灵城堡”，因为他属下的战士们都忙于四处巡逻，对抗黑暗精灵突袭队。

好运村（Hap乡村，467）：这座村庄中有十二座永久性房屋和许多偏僻的农场，还有一位铁匠，一位锯木匠，一座酒馆，一座洛山达的神祠，并且还有一个永久哨所，里面有五到十五名伊尔梅斯的领主战士（Lord's Men）。这些卫兵忙于打猎，赌博，以及武器训练，但却同样密切注视着沿着罗萨维尔之路进行的交通运输，同时也谨慎地留意着好运之牙山脉（Haptooth Hill）的情况。

好运之牙山脉（Haptooth Hill）：一座古老的巫师塔坐落在这座花岗岩小山的山顶，同时也俯瞰着好运村。不是很久以前，它被一个名叫德拉康卓斯（Dracandros）的红袍法师占据着。冒险者们杀死了德拉康卓斯并且和他的黑暗精灵盟友发生了冲突，他们曾在山下迷宫般的隧道中建立了一些兵力。现在，那名黑暗精灵返回了科曼索，好运村的居民唯恐这些新侵略者可能会回来收复他们在巫师塔下面的古老要塞。

伊尔梅斯庄园（Ilmeth's Manor）：现任的战役谷领主居住在被高大的围墙环绕着的战役庭院（Battle Court）中一座有护城河的要塞中，就在埃塞布拉的东边。伊尔梅斯（守序中立 男性人类 海姆的战士8 /神力斗士3）是位英俊却冷酷的男子，对自己的职责有些困扰。他领导着战役谷的小军队，一队被称为领主战士（Lord's Men）的大约一百名左右的士兵。如果冒险者不打扰伊尔梅斯的行动（尤其是他的宅邸！），他也还是能够勉强容忍这些冒险者的，因为他把他们当作是有用的侦察员，以及不用伙食，装备和医疗的额外兵力。

地区历史

战役谷是由几个更古老的谷地的一部分联合组成的，当他们以前的政体被确认是不可信赖的之后，居民们决定

自己管理自己的事情。

埃塞布拉，战役谷最有影响力的定居点，有一个更广为人知的故事。这个镇的名字来自于一位红头发的冒险者，那是一位以高超的剑术和智慧为自己竖威扬名的女性。这位冒险者埃塞布拉踢走了一位精灵领主，在一场摔跤比赛中空手扼死了一位矮人国王，最后她嫁给了一条银龙，这显示她实际上也是一条歌龙（Song Dragon）。有些人说埃塞布拉的拥有部分龙族血统的后裔仍然住在这座以她的名字命名的镇子附近。可以确定的是，如今出自埃塞布拉的熟练术士远超出正常比例，人类和半精灵们涌现出的魔法才能是自然涌现的，而非通过对魔力的驾驭得以获得。

大约三百年前，战役谷出现了谷区最接近“至高之王（High King）”的个体。在 1050 DR，安卡成为了战役谷的领主。他获得了“斗篷之王”（Mantled King）的称号，并且掀起了一场统一谷地的战役。在最初的胜利之后，这个想要成为至高之王的男人接受了前往埃塞布拉参加节日盛宴的邀请，但是盛宴最后变成了陷阱。安卡的一个敌人召唤了一只龙巫妖杀死了他。阴影谷和其他谷地并不亏欠战役谷什么，他们的效忠都是因为安卡，但是统一谷地的梦想已经随着安卡的死亡烟消云散了。

一位安卡的首席剑士队长的后裔现在统治着埃塞布拉。司法官伊尔梅斯（Chancellor Ilmeth），埃塞布拉现在的领主，是一位深思熟虑的战士，他也是战役谷在谷地议会中的代表。

和深林谷一样，战役谷现在着重于与占据了科曼索一部分的黑暗精灵们进行战斗。埃塞布拉的居民和科曼索的精灵们始终是好朋友，他们对于袭击了剑之修道院的黑暗精灵入侵者抱持着强硬的态度。

阴谋与谣言

对于战役谷的安全威胁最大的是黑暗精灵杰勒家族（the House Jaelre），他们在积聚力量和防御与更强或者组织的更好的谷区斗智斗力的同时，还在寻找机会想要颠覆一个软弱的谷区。战役谷居民和黑暗精灵之间的小冲突日渐增多，因为四年一度的盾会节即将在仲夏的时候在安卡庄园外面举行。埃塞布拉领主正在寻找忠诚并且胜任的冒险者在节日开始之前去保护战役谷的边界。

一次奇怪的拜访 A Strange Visit：一位红袍法师平心静气地进入战役谷，告诉所有那些盘问他的人，他打算去拜访好运之牙山上的德拉康卓斯之塔。他旅行到好运村，并且进入了塔中－但是再也没有出来。环绕着巫师塔的奇怪的光线和声音使得本地居民确信现在需要一位冒险者来处理残局了。英雄们被委托去查明在这个红袍法师身上发生了什么事，并且首先要先查明他打算对这座古老的高塔做些什么。

安卡，斗篷之王 *Aencar, the Mantled King*

谷地居民赞美和他们相似的英雄：谦逊，不辞劳苦，并且持久忍耐。他们在被打败之后可以很快的重整旗鼓，重建信心而不是牢骚满腹，拥护正义而不是夸夸其谈。“恐怕你将不得不首先打倒我。”这句平静的警告是第一个统一谷地的人－斗篷之王安卡的口头禅。

安卡（ay-AN-kar）·巴利斯克（Aencar Burlisk）是战役谷的一名战士，他由本地的精灵抚养长大，从精灵那里，他学到了关于森林的知识，军事技巧，智慧，以及对他人的耐心和同情心。年轻的时候，他离开了谷地，和桑比亚的熟人一起冒险，他们自称为“装甲斗篷”（Mailed Mantle）。

斗篷战士们作为佣兵取得了极大的胜利，为一个又一个桑比亚雇主服务。然而不可避免的是，他们被桑比亚的敌人和满怀恐惧的雇主们悬赏索命。斗篷战士们选择了离开桑比亚，返回战役谷。

在这里，安卡和他的同伴们发现腐化堕落的本地商人通过高利贷和雇佣的暴徒来利用贫穷的邻居。斗篷战士们结束了这种风俗，而他们的领导者安卡在欢呼声中成为战役谷的领主。安卡致力于提升他的人民的安全与繁荣，就如同勤勉的农夫照料他的家畜那样，斗篷战士的其他成员定居在这里，轻松地在谷中巡逻。九年之后，安卡使得战役谷变得更加强大。来自其他谷地的商人们默默的评估着他，欣喜于他们所看到的，并且告诉他其他地区的怪物和暴虐的统治者。

1038 DR，安卡决定宣布自己成为谷地之王（King of the Dales）。在冬月，他说服了阴影谷和塔瑟谷的居民们和战役谷合作，加入到他的统治之下。在春天到来的时候，他犹如怒潮一般突然爆发，席卷了其他的谷区，迅速的打倒了他的敌人，并且让斗篷战士们担任领主或者“剑之主”。在一个季节内，斗篷之王的旗帜遍布除了弓谷和高谷之外的所有谷地。在两年之内，谷地人开始热爱他们的国王，并且看到他的统治公正廉明。

不幸的是，安卡作为谷地之王，他的统治只持续了六个春秋，包括他做为战役谷领主的时间，加起来也只是“十五年统治”。在那段期间，安卡不停的与怪物，强盗，弓谷和桑比亚的探子，以及邪恶的法师进行战斗，很少能有休息的时间。由于一名法师的诅咒，安卡得了一种腐烂疾病，之后，他把自己病损的肉体隐藏在一套红色头巾和面具后面，成为了斗篷之王（Mantled King）。

1044 DR，安卡在一个节日上被一只龙巫妖所杀害。他的副官为其复仇杀了这条骨龙和它的召唤者（邪恶的巫师们，阿拉巴的阿莱坎瑟[Alacanther of Arrabar]），并且把安卡火葬在他的领主宅邸中。这座宅邸的遗迹和其中的许多高塔仍然屹立在罗萨维尔之路的正东方。

科曼索（*Cormanthor*）

首都：迷斯卓诺 Myth Drannor（见说明）
人口：154,223（黑暗精灵 47%，精灵 30%，半精灵 10%，人类 10%，半身人 2%）
政体：无
信仰：柯瑞隆•拉瑞辛，伊莉丝翠，梅莉凯，蜜斯特拉，西凡纳斯，维伦
进口：无
出口：毛皮，从迷斯卓诺掠夺的魔法物品，肉类
阵营：不限

行走在科曼索巨大枫木以及高耸橡树的阴影下，人类很快就能意识到他们进入了一个不需要他们存在的世界。这片广阔的树林是现存已被遗忘的绿色年代的证明，在那个年代人类还没有象现在这样成为世界的主导。

科曼索被废弃的精灵王庭（Elven Court）

在精灵大撤退的那段日子里，超过 90%的被称为科曼索族的精灵迁徙到永聚岛或西边的艾弗瑞斯卡（Evereska）。只有其中很少的一部分继续留在这里，主要聚集在塞伯湖（Lake Sember）附近的塞伯霍姆（Semberholme）地区、耀星（Bristar） 群落以及深林谷（Deepingdale）的月出丘陵（Moonrise Hill）。其他拥有人类配偶、人类朋友或半精灵孩子的精灵们则继续留在谷地的其他部分。

当精灵们离开科曼索时，他们设置了陷阱和魔法守卫以阻止人类及其他种族移居到他们祖先的土地上。环绕着昔日精灵王廷地域的防御系统则更为强大。阿姆拉瑞（Amlaruil）女王的追随者一定知道他们的设计不能将非精灵种族永远隔离在防御系统外。但他们可能并没有想到他们的宿敌——黑暗精灵——将会率先通过这些防御体系并宣称对森林的所有权。

社会与生活

从前精灵王廷的生活已经被巡林客的狩猎以及德鲁伊的步伐所代替，尽管科曼索依旧美丽，依然有着值得吟游诗人用歌曲吟唱以及用华丽诗句吟颂的大量乔木，但森林边缘交织的阴影以及内部秘密战斗的声响使人不寒而栗。

当人类、精灵，黑暗精灵以及豺狼人用林寨，城堡以及边界来防御他们的对手时，战争便在开始他们之间酝酿。这片古老的精灵丛林数百英里地延伸着，为权力以及殖民竞争提供了足够的场所。在这片树林中行走数天甚至数个十日都难以见到黑暗精灵，精灵以及偶尔出现的人类营地。但即使科曼索似乎也无法大到使所有种族来共享这片天地。

主要地理特征

科曼索森林本身就是这个地区的主要特征。这个巨大的森林曾经一度延伸至巨龙海湾（Dragon Reach），覆盖了现在的桑比亚和科米尔地区。即使经过人类数千年的砍伐，这片精灵王廷的巨大森林依旧是在费伦这个地区最大的林地。

塞伯湖 Lake Sember：这个南科曼索的美丽湖泊是塞伯霍姆精灵族的中心地带。很少有纯种人类被允许接近这片被当作精灵生命之源的湖水。

重要地点

精灵创造了大量丛林中的奇迹，但是人类和疯狂的神祇给它们留下了永久的伤痕。

精灵王廷（Elven Court）：王廷覆盖了一片很大的区域。精灵喜欢很大的居住空间，因此他们留下了足够的空间——这使得丛林生物能够在丝毫没有被困在城市中那种感觉的情况下，自然地经过他们的树屋。王廷改变了整个科曼索西北部，尽管他们只是建立了一系列巧妙地用阳光束连接起来的美丽的林间空地，以及小巧的台阶传送门。

尽管王廷的日精灵与月精灵在大撤退前拆除了他们最伟大的建筑，从前精灵王廷建造的树屋依然给那些地表黑暗精灵——他们曾花费了数十年时间去练习解除精灵的防御设施以及抵抗绿色守卫——提供了舒适并有保护的居住点。杰勒家族（House Jaelre）的黑暗精灵用了很长的时间在王廷地区建立定居点。与先前的掠夺者不同，他们在建立起自己完整的森林防御体系之前尽力避开树下的精灵墓穴，以免在与那些灵体精灵守卫的战斗中浪费时间。

莫安德之路（Moander’s Road）：腐败堕落之神莫安

德（Moander），这名神祇自迷斯卓诺辉煌时代起就被认为已经死去。事实上，莫安德沉睡在谷地以北的俞拉斯（Yulash）废墟中。1357DR， 青色枷（Azure Bonds）的艾莉亚丝（Alias）在无意中唤醒了这个旧神祇——她努力造成了针对迷斯卓诺废墟的破坏过程，计划去吸取那些仍然沉睡在这个危险地区的其他魔法能量。艾莉亚丝和她的同伴设法在莫安德摧毁了一大片森林后阻止了他。

森林所受的伤害恢复的极其缓慢。这条“路”现在被奇怪的蕈类怪物，恶心的泥形怪物以及植物类怪物所蹂躏。但这并未阻止散提尔人使用这条路作为捷径（对他们来说很安全）到达迷斯卓诺， 但他们会避开死去神祇尸体形成的高大山丘。

迷斯卓诺（Myth Drannor）：有证据表明迷斯卓诺是费伦最为富有且最为危险的冒险区域。实际上它是由分布在同一地区的许多个地点构成，废墟包含了精灵和人类的巨大都市——曾经是世界上最伟大的不可思议的地区。

迷斯卓诺曾经是一个不可思议的强大的文明社会。被魔法守卫和入侵的生物看守的金器、魔法物品以及其他有价值的残片依然留存在这里的许多地方。进入废墟的人类，非人种族以及怪异的冒险者频繁留下了他们的财富，尸体甚至他们的灵魂，成为接踵而来的卑鄙的异教徒、野心勃勃的法师以及冒险团队的战利品。

在过去的数个世纪中，某种被称为迷锁的精灵高等魔法保护着迷斯卓诺的废墟，当精灵迁徙到永聚岛后，迷锁的力量开始变弱。魔法规则在迷斯卓诺内有很大改变，但由迷锁造成的多数时间和空间效果已经失效了。

塞伯霍姆（Semberholme）：橡树和枫木在塞伯湖纯净的湖水灌溉下远远高出了森林中其他部分，为想逃离精灵王廷的政治与社交的精灵提供了一个像大教堂一般的居所。从前为精灵提供完美避难所的石灰石洞穴现在则成为了地表黑暗精灵绝佳的隐匿处。由于邻近耀星和月出丘陵，并且做为地区历史上重要的科曼索三大精灵聚居地之一，塞伯霍姆将在未来的日子里被激烈争夺。

立石（Standing Stone）：这块平滑的灰白色方形石碑，纪念着精灵王廷和谷地新移民间的谷地契约，依旧骄傲地矗立在森林中。石碑上的魔法能够修复它所遭受的伤害，精灵符文缠绕在它的底座，描述着合约的细节，在经过了 1372 年之后依然能够清晰读出。最初，立石是不允许人类参观的。当桑比亚的罗萨维尔（Rauthauvyr of Sembia）以武力威胁强行修建穿越森林的道路后，精灵允许了道路在立石视线可及处通过。它指出，作为精灵朋友的人类不需要采取暴力来达到他们想要的目的。

纠结之树（Tangled Trees 小镇，1,168）：继精灵王庭和塞伯霍姆之后，纠结之树是科曼索的第三大聚居点。大量没有参与大撤退的年轻精灵，战士，冒险者，半精灵以及游荡者移居到这里。

纠结之树应该是森林中最大的精灵聚居点，但居民中的多数定居在其他地方。精灵王廷和塞伯霍姆是由宽阔的家庭居所和公共区域构成，而纠结之树则因纷乱的小径，平台以及树木要塞而知名，精灵、半精灵与偶尔的人类朋友或爱人组成的团体守护着这些要塞。在外出者回到家乡且巡逻部队减少的冬季，纠结之树的人口会变成列出的两倍。

失音谷（Vale of Lost Voices）：失音谷在立石和埃塞布拉（Essembra）间切断了罗萨维尔之路。实际上山谷是先于道路存在的，罗萨维尔之路则很不巧地在建造中穿过了古老的精灵墓地。只要在路上，旅行者是足够安全的。因迷路而进入失音谷森林的人类将遭到精灵鬼魂和守护灵体吸取他们数年的生命或直接被屠杀。这里是精灵的神圣之地，他们会偶尔拜访这里但从不成群结队。精灵不会在这里定居或建造建筑。黑暗精灵比人类更坚决地避开这片区域。

地区历史

曾经有那么一段时间，苍翠繁密的丛林从坠星海 （Sea of Fallen Stars）向北直到苦痛之地（Tortured Land），向西穿过雷鸣峰（Thunder Peak）通道，围绕着风暴角（Storm Horns）的岩地。树木的绿荫绵延覆盖着巨龙海湾，仅仅被偶尔山峰、树木倒塌后形成的空地、以及闪电造成的火灾留下的伤痕打断。

之后精灵们——森林最初的园丁来到了这里。他们围绕着塞伯湖建造了神圣美丽的景观。在北部精灵之树

附近，他们见到了精灵至高神的神迹。精灵们在那里建立了定居点——今天仍然以精灵王廷的名字被世人所知——象皇家园丁一样细心照料着树木。精灵们用树下建造的魔法空地打破了"永恒阴影" 。大型危险野兽在可怕的猎捕活动后被大量驱赶以及屠杀。

科曼索大森林中的科曼索王国建立了大约4000年之后，才是谷地创建以及谷地开垦日的开始。那段时间里精灵自由地在他们的森林中生活，但精灵统治的白金时期在人类进入费伦后结束了。当人类掌控了这片曾经无尽的森林边缘，开始不停的砍伐，以及在安静的森林中强行开辟道路和小径后精灵看起来越来越愤怒。过于大胆而深入古老精灵森林巨大绿色屏障中的伐木工、冒险者及农场主在精灵的箭只下迎来了自己的末日。

但如同昆虫一样的数量的人类依旧象潮水一样涌来。一株株橡树在他们的斧头下倒下，然后是影木（Shadowtop）和落日木（Duskwood），他们还带来了自己的剑和法师来对付精灵的弓箭。有远见的精灵领袖发现他们将在与人类一轮又一轮的战斗中身心疲惫。这样的战斗只会让他们在兽人部落、从国度地下而来的黑暗精灵的劫掠面前变得脆弱，或是招至强大存在的打击，像是无情的“狼冬”（Wolf Winters）以及巨龙之战。

于是他们将人类当作盟友来欢迎并且提供给半身人，侏儒以及矮人定居点以及通道。这就是早年造就了谷地的谷地协约。虽然精灵需求和平而非战斗的方式来对待人类，但仍对他们的邻居保持着警觉。为了保卫他们原有的家园以及自身，精灵在科曼索边境内建起了广阔的魔法区域——迷锁（mythal）。

每个迷锁都通过一个精灵的高等魔法仪式来创建，迷锁

产生的魔法区域调节着其控制范围内不同的状态。一些迷锁通过抑止火焰及爆破魔法来保护森林；另一些则提升精灵神祇或卷轴的法术效力，同时降低非精灵魔法的威力。

数个世纪过去了，科曼索精灵将森林划分为传送门、不可见的隐蔽所以及结界。这样，精灵使树林充满了魔法。不幸的是，精灵高等魔法的代价十分昂贵。因为充斥着传送门，森林对于其他种族的传送门变得更为开放，敌对势力攻击对这个国度的威胁导致了迷锁最终的衰竭。今天，曾经辉煌的城市迷斯卓诺成为了邪灵徘徊的闹鬼废墟。科曼索的其他地区并不象迷斯卓诺那么危险，但存活了数世纪的魔法结界，传送门和召唤生物将森林的这些部分变成只有经验丰富，熟悉丛林或者拥有魔法天才的人才能不受伤害生存下来的地方。

科曼索森林中的黑暗精灵 *the Cormanthor Drow*

许多年来，恶魔及迷斯卓诺那逐渐衰败的高等魔法一直都被认为是精灵森林中的两大危害，但目前更可怕的危害正逐渐浮上台面－黑暗精灵们正在重返地表世界。近数十年来的「精灵大迁徙」(Elven Retreat)让精灵王庭及周遭的许多区域变得空无一人，而某些幽暗地域中的黑暗精灵团体－尤其是那些信奉维伦而不是罗丝的－趁此机会开始盘算着重返地表世界。他们一开始先派遣小型的侦察队，然后是规模较大的军队，等完全征服该地后再把奴隶及家当运来此处，黑暗精灵正一步步的迁徙至科曼索森林深处。

虽然黑暗精灵们抵达科曼索森林的时间并不长，但谷地住民们目前已警觉到他们的到来－因为他们常突袭弓谷(Archendale)、战役谷(Cattledale)、深林谷(Deepingdale)、以及迷雾谷(Mistledale)。但对谷地住民而言，连续不断的攻击及流血事件还不是这群黑暗精灵所造成的最大危害，只因科曼索森林的大德鲁伊最近已在迷斯卓诺附近失踪－就在黑暗精灵入侵不久之后。根据森林中动物传递给其他德鲁伊们的讯息，大德鲁伊已在与恶魔大战之后遇害－那是最近才被黑暗精灵们召唤至科曼索森林的魔物。而唯一能让谷地住民们稍稍感到欣慰的是，据德鲁伊们所言，那恶魔已与大德鲁伊同归于尽。

而更令人担忧的，并不是黑暗精灵们可能在科曼索森林中掀起的战争，而是黑暗精灵们对被遗弃国度内的古老迷锁深感兴趣这点。黑暗精灵们正试图扭曲科曼索森林中的古老迷锁以为己用，一旦被他们成功扭转了精灵的高等魔法效果，就意味着人类及精灵的士气与力量都将受到严重的打击。虽然黑暗精灵们无法自行创造强大的迷锁，但假以时日他们就能掌控精灵王庭的魔法并永久污化这片广大的森林。而那些从永聚岛重返此处的精灵们也知道情况的严重性，因此也努力的隐藏古老的魔法，让黑暗精灵无法寻获，或是尽可能找来强大的守卫保护那些大型(而难以隐藏)的地点。

迁徙进入科曼索森林的黑暗精灵们事实上分成不同的派别，不过知道这点的人并不多。这些团体彼此竞争(或互相合作)，希望成将科曼索森林变为他们的新堡垒及家园。以下所述者为主要的团体，并附带其他黑暗精灵势力的简短叙述。

奥兹克文氏族 Auzkovyn Clan(3505名黑暗精灵)：数百年来奥兹克文氏族(以该氏族创立者为名)的黑暗精灵们都在靠近地表的幽暗地域中流浪，偶尔也会上到地表暂居。大约两个世纪以前，他们在至高森林深处建起一处小型据点－虽然这里敌人的数目甚多，但他们还是决定在此建立地表的家园。

来到至高森林的奥兹克文氏族在大量冲突事件下实力愈趋衰弱，但相对的木精灵们(他们并不同意「精灵大迁徙」)反而愈发兴旺，并试图重新建立古老的叶尔兰(Eaerlann)精灵王国。地表的黑暗精灵们最后终于承认了木精灵的强大实力，并认为若继续待下去，他们所能得到的只有绵绵不绝的攻击。

经过了长久的暗中努力，至高森林的黑暗精灵们建造了一道通往科曼索森林的传送门，来到剑之修道院附近的地底。虽然坦帕斯的信徒们第一时间摧毁了传送门并挡下奥兹克文氏族的攻击，但黑暗精灵们很快的又建造了第二个传送门，与待在战役谷北方森林中的前锋部队会合。

与杰勒家族不同，奥兹克文氏族并不想在精灵的古老家园(比如精灵王庭)中定居，他们较偏好在森林中四处流浪。他们会不时的分成许多或大或小的团体在科曼索森林中出没，并在地面、树顶、有时甚至是幽暗地域的出入口暂时扎营。

虽然并非全部成员都信奉维伦，但绝大多数的奥兹克文氏族成员还是会对维伦进行献祭。与其他入侵科曼索森林的地表黑暗精灵不同，奥兹克文氏族乐于接纳精灵、半精灵、甚至是信奉维伦的人类加入，毕竟这对他们的长远发展有所助益。

由于这些维伦的信徒们不会长久的占据某地，因此奥兹克文氏族与杰勒家族的关系相当良好。当然，对邪恶的黑暗精灵们来说，所谓的「关系良好」仅仅是指当他们用睡眠箭放倒对方之后，会留对方一命而已。

杰勒家族 House Jaelre(7945名黑暗精灵)：数十前之前，在魔索布莱城中有一个信奉维伦的家族在内战中落败，之后他们自称为杰勒家族，并在幽暗地域的深处流浪－他们的力量太过弱小，因此无法夺回原先的家园。大约在与奥兹克文氏族透过传送门出现在剑之修道院地底同时，杰勒家族在布灵登石城的废墟中发现了一些通往科曼索森林的传送门－本来科曼索因为迷斯卓诺强大的迷锁而无法到达。

与奥兹克文氏族不同，杰勒家族的目标是完全占领精灵原本的家园－尤其是精灵王庭的周边地带。他们希望能控制精灵留下的迷锁及众多结界，并以此对抗同族敌人及精灵的攻击。

目前杰勒家族的领袖是跛子杰兹(Jezz the Lame)，一位狡黠的游荡者兼术士，他控制着家族在谷地中的所有行动，频频制造事端来转移谷地住民的注意力，尽可能不让对方发现精灵王庭中的事态变化。最近他成功的对

迷雾谷造成非常严重的打击。

吻蛛者 Spider-kissers(1168名黑暗精灵):这是那些崇拜罗丝的不同黑暗精灵团体的总称，他们是从其他团体分裂出来、或是从幽暗地域的不同通道来到科曼索森林的，也没有意愿在地表永久定居。确切来说，这些黑暗精灵是打算用黑暗精灵传统的社会变动机制－也就是内战－来夺回原本的家园。这些罗丝信徒(又称辛斯瑞葛，Ssinggorbb)喜欢在幽暗地域的入口附近聚集－虽然这容易让他们被其他幽暗地域城市的突袭队攻击。

幽暗地域突袭队 Underdark Raiders:杰勒家族并不是唯一从布灵登石城内的传送门来到科曼索森林的一群黑暗精灵－某些野心勃勃的魔索布莱城部队指挥官也随后跟进。魔索布莱城的突袭队除了攻击从前的伙伴之外，也会不时劫掠谷地住民。(后者更增加了谷地住民对科曼索森林中黑暗精灵的痛恨程度)

阴谋与谣言

黑暗精灵奇袭者，人类强盗以及大量野生危险丛林生物使得科曼索成为一个危险的地方。在森林的中心，围绕迷斯卓诺的失落迷锁保护着隐藏着数不清的财富、力量以及无法言喻的邪恶。

精灵甲胄坊 Elven Armory: 玩家人物们发现一张位于靠近从前的精灵王廷边缘的精灵财宝隐藏地的地图。如果这张地图的注解可信，这个隐秘的洞窟里藏有几套能够适合任何人穿的强力魔法甲胄，能够提供穿戴者有效的战斗法术保护并蕴含强大的力量。问题在于这张地图的显示方式甚至会挫败精灵——路标由特定的树木以及它们在日间特定时刻留下的投影构成。

当冒险者解决了地图的问题之后，他们发现实际上频繁在这片地区的树林中出没的杰勒家族的黑暗精灵才是真正的问题。如果冒险者能够克服所有困难而获得甲胄，他们就能够利用阅读魔法来阅读印在甲胄上的完美精灵符文。最后的问题是每套甲胄在拥有强大力量的同时也有奇怪的魔法指使术效果——要求穿戴者去完成某些任务或者职责。一些盔甲甚至将穿戴者在无法预料的旅行中带到了费伦其他地方的未知废墟。

跛子杰兹 （JEZZ THE LAME）

男性黑暗精灵 游荡者 6 /术士 6 挑战等级 14；中型类人生物（精灵）；HD 6d6 加 6d4；hp 36；先攻 +9；速度 30 英尺；防御等级 24（接触 17，措手不及 24）；攻击+14/+9 近战（1d4+2/15-20，+2 锐锋反曲刀）或 +12 远程（1d8/19-20，轻型十字弓）；特殊攻击 偷袭 +3d6；特性：黑暗精灵特性，反射闪避，魔宠援助，查找陷阱，直觉闪避（不被夹击，敏捷奖励至防御等级）；法术抗力 23；阵营：中立邪恶；豁免检定 强韧 +4，反射+12，意志+9；力量 10，敏捷 20，体质 11，智力 16，感知 14，魅力 19；身高 5 英尺 3 英寸

技能与专长：平衡+11,唬骗+9,攀爬+5,专注+10,交涉+12,易容+8,躲藏+17,威吓+11,知识（神秘）+8,知识（地方：谷地）+8,聆听+15,潜行+27,骑术（马）+7,搜索+10,察言观色+8,法术辨识+13,侦察+15,游泳+1,滚翻+9,使用魔法装置+6,绳技+10,野外求生+4；警觉,适应日光,擅长异种武器（反曲刀）,精通先攻,潜行者,武器娴熟（反曲刀）

特殊能力：魔宠援助：当魔宠在手臂触及范围赋予杰兹警觉，法术共享，情感连结（1 英里），魔宠可以传递接触法术，探知魔宠，同魔宠交谈。

已知法术（6/7/6/4；基本 DC=14+法术等级　法术失败几率 10%）：零级—侦测魔法，侦测毒性，幻音术，法师之手，修复术，冷冻射线，阅读魔法；一级—变颜术，羽落术，隐雾术，护盾术；二级—轻灵术，隐形；三级—飞行术

装备：+2 锐锋反曲刀,+5 蹑行皮甲,+2 防护之戒,储物手套,卡夫统灵药,莫林汤匙,攀爬绳,石化软膏（2 剂）

柯海恩斯涅夫 （Keheneshnef）：雄性蛇魔宠 ；挑战等级 1/2；
超小型魔法兽；HD 1/4 d8（12HD）；hp 18；先攻 +3；速度 15 英尺 攀爬 15 英尺 游泳 15 英尺；防御等级 20（接触 15，措手不及 17）；攻击+12 近战（毒素，啮咬）；面宽/触及 2.5 英尺*2.5 英尺 /0 英尺；特殊攻击 毒素（初始和后续伤害 1d6 临时体质，难度等级 11，间隔 1 分钟）；特性 精通反射闪避，嗅觉灵敏；阵营 中立邪恶；豁免检定：强韧 +4 反射 +10 意志+8；力量 6，敏捷 17，体质 11，智力 8，感知 12，魅力 2

技能与专长：平衡+11,攀爬+12,躲藏+18,聆听+15,侦察+15;武器娴熟（啮咬）

跛子杰兹是杰勒家族的领导之一，指挥着劫掠谷地的黑暗精灵分散住在科曼索的旧精灵遗迹的家伙们的注意力。当居住在幽暗地域时，杰兹是部落的斥候。他的腿在一次洞穴塌陷事件中因与土巨怪战斗而造成严重骨折。他的同伴们认为他已经死了，但他设法挖出了逃生的通道并在一个十日后重新返回营地。一个牧师折断了他已经开始愈合的腿骨并将其接回正常的位置，然而旧伤所造成的痛苦始终挥之不去。他使用一个特殊的矫形器以及鞋子来帮助他更方便地走动。

年轻而自信的杰兹知道在大群愤怒的谷地居民进攻丛林前他能打压谷地人到什么程度。他更希望保持数量少且行动起来很难被注意到的仆从。由于他的个人魅力以及追随者们对他的尊敬，一旦杰勒家族能够设法在丛林中获取一个长久立足点，那么杰兹或许会作为一个发言人在地表世界出现。

匕首谷 *Daggerdale*

首都：匕首瀑布（Dagger Falls）
人口：28,041（人类 88%，矮人 5%，半兽人 3%，侏儒 2%，半身人 1%）
政体：贵族政体
宗教：洛山达（梅莉凯，西凡纳斯，坦帕斯）
进口：盔甲，书籍，玻璃，珠宝，金属制品，纸张，纺织品，武器
出口：皮毛，肉类，矿石
阵营：守序善良，中立善良，绝对中立

匕首谷的人以强壮、冷酷和斤斤计较而出名，主要是因为散提尔堡已经觊觎此地数十年，它一直试图将这块谷地变为附庸国，在特森谷（Teshendale）被毁灭之后，它又打算对其进军。事实上，散塔林的代表已经统治了这块谷地将近三十年，迫使兰达尔•莫恩（Randal Morn）——谷地的正统领主——在他自己的领土上成了逃犯。

三年前，兰达尔•莫恩（中立善良 男性人类 战士 6/游荡者 4）推翻了他祖国里的散塔林占领者，并且夺回了祖传的王位。兰达尔只是仅仅有能力把饱经战火的人民维系在一起，共同抵抗散塔林的进犯，已经没有余力帮助其他谷地解决问题了。

在所有谷地中，匕首谷最倾向于给冒险者团队提供和约，对那些愿意抵抗散塔林会、清理怪物肆虐的坑矿、拯救被匪徒绑架的人质并杀死匪徒，或者穿山越岭追踪吸血鬼的人，他们会给予支持。为了匕首谷的存活，兰达尔•莫恩的追随者和雇佣兵必须平抚谷地的荒野，赶走本地的怪物。

社会与生活

在散塔林占领的年代中，匕首谷的农民被迫丢下犁，当上了猎人和牧人。鹿和山羊可以躲过散塔林税官的耳目，而地里种植的冬小麦和硬洋白菜则不行。

大多数匕首谷的社群大门紧锁，只有受信任的朋友和由内部人员推荐的人才能进入。有些人的表现仍然像与散塔林打仗时一样。现在匕首谷社会中的粗糙之处也许会被时间抹平，但为了生存，匕首谷人可能也会把自己变得像散提尔堡人一样无情。

主要地理特征

大多数地区都是森林遍布的起伏丘陵，其中夹杂着一些迷宫般的岩石峡谷。这里是家畜放牧的好地点，但大片的耕地则只限于匕首瀑布周围。

边境森林 Border Forest：边境森林是连接费伦四个地区的前线：南方是匕首谷和其他谷地，东方是散提尔堡人的乌鸦要塞，西边是埃诺奥克，北边是苦痛之地。森林的原住民是精类，比如半羊人、皮克精、格里精和树精。部分由于他们总是在与来自雪篷镇的散提尔伐木者战斗，边境森林的精类倾向于用冷酷和暴力手段解决问题，而不是如更南方典型的精类那样随意。

匕首瀑布 Dagger Falls：它是匕首滩（Dagger Ford）上方的瀑布，匕首瀑布镇的名字就得名于它。船只在其中无法航行。与阿莎芭（Ashaba）附近的羽毛瀑布（Feather Falls）不同，匕首瀑布清澈的水流过于湍急，令回游自坠星海的大马哈鱼难以逾越。

匕首丘陵 Dagger Hills：匕首丘陵的某些地方生长着茂盛的蕨类，这些地方并非土匪的领地。不幸的是，这样的地方是怪物的领地——狼、吸血狼（leucrotta）、枭熊、兽化人，甚至是眼魔都在茂密的丛林中狩猎。在散提尔堡人占据的年代中，原本清理出来的耕地又回归了自然——不是被南方的森林占据，而是被北方浓密的灌木从和荆棘地。这些植物不仅威胁人类，而且同样能够抵御火焰。

漠口山脉 Desertsmouth Mountains：这些粗旷的山脉形成了谷地的西部边界，它们耸立在匕首谷的丘陵之上。由于阴魂城坐落在干渴沙洲（the Shoals of Thirst）上，所以对谷地来说，漠口山脉所抵抗的不只是来自埃诺奥克凄厉的风。

伟大的矮人王国泰瑟亚玛（Tethyamar）曾经一度占据了漠口山脉。几百年前，它曾落入兽人、食人魔、邪恶法师和妖魔之手，而且一些妖魔仍然潜伏在群山之中。泰瑟亚玛的最后一位国王格林（Ghellin），于谷地纪元 1369 年在科米尔寿终而死，其时他仍然梦想着重夺失去的王国。

重要地点

匕首瀑布镇是匕首谷的基石。本地区最重要的地点基本

都在此镇或附近。

治安官之塔（Constable’s Tower）：这座要塞位于匕首瀑布附近，在近几个世纪中已被重建了多次，现在它也极具影响力，连兰达尔•莫恩都希望占领它，并让它成为他的政体所在地。阻止他的是这座建筑中持续的魔法灾难——闪电束、火球术、解离术和流星爆法术的轮转循环，同时还有强力的魔法不断修复其自身的损伤。那些走进塔里的傻瓜们都会遭受伤害法术的摧残，但却无法从修复法术中受益。如果有人能把这座要塞变得适合居住，兰达尔•莫恩将赠与他 5000 金币、土地和头衔。

匕首瀑布（Dagger Falls 大镇，2,804）：它们并不漂亮，但对匕首谷的居民来说，匕首瀑布的石墙是这片麻烦之地中最保险的避难所。这座石墙围绕的城镇坐落在匕首滩的紧西北，在这里，泰瑟亚玛之路（Tethyamar Trail）横穿瀑布下的特什河（River Tesh）。镇上建筑的石制结构和倾斜的石板房顶，让它们能在厚重的冬雪中依然挺立。

矮人金属制品从山上经此运往南方诸国，从此后匕首瀑布变成了一个中转站点。多年之后，它仍然是一座前线城镇，这里的所有人都佩带武器，偶尔为了公共利益（还有寻私仇的时候）他们会让刀剑出鞘。

鹰巢（Eagles’ Eyrie）：这些石丘祭坛树立在匕首瀑布上方，是为了纪念矮人家族耀刃（Brightblade），他们有时仍然会回来献祭。任何能提供给这些矮人的帮助都会让兰达尔•莫恩高兴，因为他的家族以往与他们是世仇。但如果他想要防止匕首瀑布落入散塔林会之手，他就不能让这种冲突继续。

洛山达之光（Lathander’s Light）：在散塔林会占领期间，匕首瀑布的洛山达神殿曾被焚毁，至今它仍然弥散着硝烟的气味。匕首谷人重建了这座神殿，以表示他们治愈占领期间所留伤痕的决心。洛山达的牧师们广受爱戴，最主要的是因为一批为数不少的年轻祭司从谷地各处来到了匕首谷，在最需要的地方传播着黎明之主的光明。

地区历史

匕首谷起初是一个快乐的群落，名叫快乐谷（Merrydale）。它的平静和富饶在一次吸血鬼的袭击中血腥地终止了。人们需要用木桩钉死自己变为不死生物的孩子，从此他们难以在谷中找到快乐，数年之后这个称呼也就不再使用了。匕首谷——此名字是对矮人语中谷地原名发音的音译——最终代替了快乐谷的名字。

作为矮人王国泰瑟亚玛的贸易伙伴，匕首谷繁荣了很久。当王国衰落的时候，匕首谷也进入了艰难时期。它繁忙的贸易景象已经消失不见，于是匕首谷变成了一片穷乡僻壤，其中的人很少被其他谷地中发生的事情干扰。

在 1336 年状况发生了变化。在特森谷落入散提尔堡人之手二十年后，匕首谷也遭受了同样的命运。兰达尔•莫恩，匕首谷世袭的统治者，被放逐到了山林中。他无畏地与占领此谷最大城镇——匕首瀑布——的散提尔军队战斗了很多年。

在 1353DR，兰达尔•莫恩和他的朋友们成功杀死了马里克（Malyk），他是散提尔堡人为了制造自治假象而树立的傀儡统治者。然而这只是增长了散提尔堡压制此谷的决心。散提尔堡人安排了一批治安官，并雇佣了一些本地流氓，用以辅助散提尔驻军。散提尔堡人在与兰达尔•莫恩游击队的山林战中似乎站了上风，所以那些治安官便用尽各种机会，在同是谷地居民的人们头上作威作福。

在 1369DR，当莫恩重新夺取了匕首瀑布镇之后，当地的散提尔堡人或死或逃，之后他的个人战争变成了全面战争。漫长的战争留下了众多伤痕——匕首谷中的战争通常是内部战争，是谷地人对谷地人。

阴谋与谣言

在过去的五年里，散提尔堡的多次挫折和派系内讧给了兰达尔•莫恩一段短暂的时间，他在散提尔堡人放松控制的时间里解放了自己的土地。现在，这段时间结束了。散提尔堡人事实上已经控制了整个月之海。暗黑情报网（Black Network）中的某些人再次将目光投向南方，而匕首谷也许没有力量第二次摆脱散提尔堡人了。

黑暗罪行，光明遗物 Dark Deeds, Bright Relic
当散塔林会焚毁了洛山达神殿的时候，他们也掠夺了所有祭坛。但神殿的神圣遗物之一似乎没有被带回散提尔堡，那是一个魔法的金属项圈，它发出的光亮可以解除黑暗术。祭司们通过施展预言法术发现，这件遗物就在鹰巢中的某处，可能就在那些祭奠耀刃矮人家族的地方之中。

这是一件很敏感的任务，因为在鹰巢中也有耀刃矮人自己的神圣遗物，那些东西必须予以保留。只有兰达尔•莫恩或者洛山达神殿认为值得信任的冒险者，才能被考虑授予这个任务。

深林谷 *Deepingdale*

首都：高月（Highmoon）
人口：50,239（人类 70%，半精灵 20%，精灵 9%）
政体：选举君主共和制
宗教：科瑞隆•拉瑞辛，奥格玛
进口：棉花，优良的手工制品，丝绸，纺织品，羊毛
出口：皮毛，肉类，木材
阵营：守序善良，中立善良，混乱善良

深林谷位于科米尔和桑比亚针锋相对的地段之中，它本来也会像弓谷（Archendale）或者伤痕谷（Scardale）一样，走上嗜武之路。尽管它的居民随时做好了战斗准备，它的领导者对战争也并不陌生，然而深林谷避免了

伤痕谷对征服的执念和弓谷对权力的痴迷。与它们相反，深林谷保持了它建立时的初衷，它是谷地与科曼索精灵结合的产物，在这里，谷地人是精灵们的客人，也是伟大的森林的共同保护者。

其他谷地人，甚至包括有些精灵都把深林谷称为树林之谷。不像其他谷的农民，深林谷的子民并不用清理土地的方法赢得自己的繁荣，为了保护谷地上原有的绿色地毯，他们实践着森林学。深林谷中人类所占有的部分，就像翎羽谷中的农田一样井井有条。由于地形适宜、河流丰富、围栏耕种、收割细心，以及本地的一些竞赛，这片谷地已经变成了一座林间花园。

社会与生活

在所有谷地人中，深林谷的居民很可能是最宽容，最能平静地迎接外来者的。他们喜欢通过他们的行动来评价他们，而不是他们的话语或者外表，所以那些表现得比较好的人通常可以跟深林谷人成为好朋友。另一方面，那些玩弄真相或者在禁地持续伐木狩猎的人会发现，深林谷人的宽容是因为他们有足够的能力对付那些他们视为威胁的人。大量的深林谷人都加入了本地民兵队伍。

大多数外出冒险的深林谷人都选择巡林客之路，即使是民兵队中的人类成员也很精通在自己的林地中潜行。民兵队中的非人类成员包括来自月出丘陵的精灵射手和耀星的术士兼巡林客。

主要地理特征

与其他谷地相比，深林谷与科曼索的关系更为密切。深林谷人生活在林荫中，以及大森林外围的低矮的植物中。

血角 The Blood Horn：这座突兀的山峰耸立在已经消失的赛瑟壬谷（Sessrendale）废墟上，如同一颗巨大的红色利齿，它现在是一条青年红龙斯拉克萨塔（Thraxata）的家。深林谷是离她的巢最近的谷地，因此对它来说这是很不幸的。斯拉克萨塔通常去南方和西方的科米尔狩猎，但也曾经劫掠了东路（East Way）上的一些商队。随着这条龙的力量和法力与年俱增，她也变得越来越具侵略性。

格莱姆瑞和酒河 Glaemril and Wineflow：深林谷由这些河流附近的土地组成。两者的水流都很湍急，里面有丰富的大马哈鱼群，它们不仅养活了森林里的生物，也养活了高月的人民。任何外地人在此都只能捕猎一条大马哈鱼，作为自己的一餐，如果他或她捕猎了不只一条，将被视作是匪徒。

艾瑞德如耶湖 Lake Eredruie：这座美景迷人的池塘是格莱姆瑞的源头。深林谷的居民，特别是耀星的月精灵，守护着这片水域免受外来者侵犯。他们把这片大池塘称为湖，因为它的超自然力量比它的尺寸要大得多。它是精灵神祇拉贝拉斯•艾诺瑞斯（Labelas Enoreth）的圣地。小瓶的湖水作用如同治疗轻伤法术（药水），但只对精灵和半精灵起作用。在从湖里取出之后，水的效果可以持续一天，不过一周之内只能三次获得其益处——再多喝并没有效果。

重要地点

人类聚居地分布在称为东路的繁忙道路附近，从格劳恩丘陵（Glaun Hills）几乎延伸到与旧赛瑟壬谷的边境。然而，这片群落的中心位于路两边森林或林间低地中。

耀星（Bristar 乡村，701）：在艾瑞德如耶湖略南一点，月精灵的村庄耀星经受住了大撤退（Retreat）的风雨洗礼，原因是它加强了与深林谷的联系，而没有加入附近塞伯霍姆（Semberholme）的行列与精灵王廷结盟。现在大撤退已经结束，耀星成为了科曼索地区最大的精灵社群之一。耀星为深林谷的民兵队贡献了一批射手，同时他们在巡逻中也很活跃，抵抗着黑暗精灵侦察兵和劫掠者。

黑狱（Darkwatch）：在格莱姆瑞以北，密林深处，只有精灵才有理由涉足的地方，林地中刻画着一条长长的黑色裂谷，焦黑扭曲的树木是它的标记。根据精灵宫廷和谷地法师们的探测，这道裂隙曾经是一座监狱，里面囚禁的是一个掌管凋亡和腐坏的强大邪恶神祇。然而人们还不清楚，它究竟是现在已死的神莫安德（Moander）的早期形态，还是一些其他的邪恶存在。人们也不清楚，这只怪物是否还在它的监牢中，因为没有人敢于进入裂隙峭壁之间非自然的黑暗中。

能够确定的是，这道裂隙连接着邪恶的灵魂和黑暗的神祇。游荡到这个地区的林中生物和魔法兽都变得疯狂，有些时候甚至让它们进入一种发狂的杀戮状态。谎言王子希瑞克的祭司们对裂隙周围盘绕的能量情有独钟。他们把拜访黑狱当作一种鼓舞，虽然他们也不会停留很久。即使是维伦的黑暗精灵也对其退避三舍。

高月（Highmoon 大镇，3505）：排在遥远北方的银月城之后，高月城是费伦大陆上人类、精灵和半精灵第二集中的城镇。这座城镇只有三百年历史，但发展很快。在维伦的黑暗精灵出现之前，扩展城墙的计划陷入了停顿，因为只有假想敌，所以军事上缺乏足够的支持。而现在来自至高森林的奥兹克文（Auzkovyn）氏族的黑暗精灵开始在科曼索南端肆虐，扩展和加固高月城城墙的计划也开始加速。

研习之叶（Leaves of Learning）：高月城里这座奥格玛神殿甚至比乌拉斯王的升月塔还高，其中包含着费伦最好的图书馆之一。这座神殿图书馆吸收了各种与奥艺无关的书籍。结果是这座神殿的收藏不断增加，却没有吸引那些过分好奇的法师们的骚扰。

外来人可以以每卷 15 金币的价格阅览书籍——价格固定，但相当值得，因为这座图书馆拥有一个出色的索引，那就是高等祭司达那里•索引者（Danali the Indexer，守序善良，男性人类，奥格玛牧师 9）。因此，研究者通常可以马上确定自己需要的书，而对那些不包含他所需信息的卷宗，根本一眼都不用看。牧师和奥格玛初信者每卷只花费 1 金币，然而这一价格只针对他们自己，不包括他们好奇的朋友们。

月出丘陵（Moonrise Hill 乡村，818）：这座村庄位于艾瑞德如耶湖东北几里的地方，像耀星一样，这里的精灵也为深林谷之剑（the Swords of Deepingdale）服务，它与本谷的非官方民兵组织很少集结在一起。月出丘陵的精灵们比耀星的精灵更冷淡一些。对月出丘陵来说，冒险者是不受欢迎的客人，他们得练好自己躲避箭矢的功夫。

劳恩泰茨之塔（Rhauntides' s Tower）：这座六角形的小塔位于高月中法术丘陵（Spell Hill）顶端，在1371DR 前，它曾是深林谷的先知、著名法师劳恩泰茨的住处。他因年老而死，把自己的财产都留给了高月的统治者瑟勒门•乌拉斯（Theremen Ulath，中立善良，男性半月精灵，战士 7）。乌拉斯把它们都搬到了升月塔坚固的房间里。劳恩泰茨的徒弟裳妮尔•萨姆（Shaunil Tharm）从法师手里接过了他附有魔法的群星腰带，前去执行一项秘密任务，此后再也没有人见过她。

令所有人都意外的是，劳恩泰茨把塔本身传给了一个精力充沛的深水城武僧，当对方冒险途经深林谷的时候，他们成为了朋友。提莎•萨恩（Teesha Than，守序善良，女性人类，武僧 11/专家 1）在劳恩泰茨的塔里开设了一个小修道院。虽然本地人开始有些警惕，但现在他们认识到那些跟提莎一起训练的武僧都是很好的邻居。

升月塔（Tower of the Rising Moon）：君王瑟勒门•乌拉斯的黑墙城堡为高月镇城墙内的高地又增添了一份光彩。这座城堡从来没有遇到过一次正经的进攻，它著名的更主要的原因是，它主人的诙谐、它内部建筑的匪夷所思和它的盛宴所带来的欢愉，而不是军力的强盛。

这正如乌拉斯所愿。有很多传说谈到塔内的奇异景象（在一处露天的庭院中，植物悬垂下来，却能够遮挡大雨，还有在陨星室（Starfall Chamber）中心的一张大木桌上，雕刻着一张让人眼花的谷地地图），袭击者们很可能被这些传说所迷惑，而低估了这座城堡的能力。它是在 1022DR 由半精灵英雄阿格劳恩塔拉斯（Aglauntaras）建造的，其中暗藏着许多不同寻常的防御设施和武器，大部分是非魔法的。

地区历史

深林谷由半精灵术士因吕尔•艾鲁阿舍（Imryll Eluarshee）创建。她被称为深林公主，她将人类、半精灵和精灵融为一体，建立了一个以精灵的生活方式和生活在密林中的知识为中心，却不破坏人类习惯的社会。

深林谷和精灵以及精灵宫廷的关系总是热忱坦诚，而且近几个世纪发展势头良好。在深林谷人中，有半精灵祖先是值得自豪的。即使在精灵大撤退的最严重时期，乌拉斯和深林谷其他半精灵和人类仍然与耀星和月出丘陵的精灵社群保持着紧密的联系。

与其他谷地领袖对大撤退结束的态度不同，乌拉斯王并没有复杂的心情，对于想定居在深林谷的精灵，或者想从维伦的黑暗精灵手里夺回科曼索故地的精灵，他都给予了热情的欢迎。乌拉斯甚至欢迎那些信仰伊莉丝翠（Eilistraee）的黑暗精灵，他判断他们最有可能拥有能够击退维伦和罗丝信徒的魔法。

自从他信赖的导师法师劳恩泰茨去世之后，获得魔法能力变成了乌拉斯特别关注的一项内容。技艺高超并且充满智慧的施法者可以在乌拉斯手下找到工作，因为他正在寻找劳恩泰茨的继承者。

阴谋与谣言

如其他和平的谷地一样，深林谷正在被一个危险而坚决的敌人威胁着。在大撤退中，森林的西南角保留了为数最多的精灵，然而奥兹克文家族将深林谷和它的精灵盟友视为占领森林的最大障碍。

风暴之王 The Storm King:在雷鸣裂谷（Thunder Gap）之南的群山之中，耸立着风暴之王的黑色城堡，他是一名混乱邪恶的云巨人术士，他统领着几群忠诚的食人魔和大量的地精部落。风暴之王曾要求高月的人民对他进贡，并威胁说，如果不能他满足的话，他就要把阿肯（Arkhen）和东路之间的地面夷为废墟。乌拉斯王正在加紧修筑高月的围墙，他既没有钱，也没有意愿去进贡。同时他也没有足够的战士来抵御来自山上的袭击。

一到两队有经验的冒险者也许就足以把风暴之王派来的劫匪赶回山去。一支敢于献身的强大队伍甚至有可能直捣黄龙，在他集结起一只地精和食人魔大军之前，将这一麻烦彻底解决。

翎羽谷 *Featherdale*

首都：无
人口：14,020 （84% 人类，11% 半身人，2% 半精灵，2%侏儒）
政体：民主政治
信仰：洛山达（和希瑞克）
进口：盔甲，优良的手工制品，武器，油
出口：奶酪，玉米，谷物，腌肉，蔬菜
阵营：中立善良，绝对中立，混乱善良

当附近那些强大的谷地陷入无政体主义的混乱泥潭或者因为战争而武装起来的时候，翎羽谷却维持着一种近似于田原牧歌般的纯真的乡村生活。翎羽谷占据了阿莎芭河（Ashaba）北面的低地，就夹在西面的黑羽桥（Blackfeather Bridge）和东面的羽毛瀑布（Feather Falls）之间，翎羽谷在谷地历史上的所有时期都没有过领导者、首都、常备军或者较大的城镇。

翎羽谷居民的主要美德是乐观开朗，富于判断力，强壮有力，和爱好耕种的天然倾向。桑比亚人尤其认为这些品质使得翎羽谷人可以成为完美的同道中人，但是桑比亚三次都未能吞并翎羽谷，现在它的注意力已经转移到了其他地方。

社会与生活

大部分翎羽谷人都是农夫。谷中的年轻人看起来满足于在双亲身边定居而不是外出看看世界，他们只是偶尔去拜访一下埃塞布拉（Essembra）或者阴影谷（Shadowdale），或者胆大的人还会去看看伤痕谷（Scardale）是否还留下些什么东西。

翎羽谷人唯一的政治聚会是很少见的被称为谷地会议（Dalemeets）的四到五天的集会。这些可以自由参加的辩论会在羽毛瀑布（Feather Falls）举行，目的是解决影响翎羽谷人生活的纠纷或者难题。任何人都可以参加谷地会议。

翎羽谷人以记仇而出名。没有一个翎羽谷人会容忍一个红袍法师平安无事的走过他们的山谷，因为十年前，两个红袍法师谋杀了在翎羽谷定居的巫师。另一方面，如果翎羽谷人对于任何曾经对他们做过错事的人都记仇的话，他们早就变成极端粗暴的群体了。在极大程度上，他们并不因为桑比亚偶然发起的政变而歧视单个的桑比亚人，或者因为伤痕谷的拉珊（Lashan）对翎羽谷发动入侵就把责任都归罪于伤痕谷人。

翎羽谷人以一种荣誉的方式解决个人恩怨，通常是在年长的农夫面前进行辩论。大约六十年前，因为几个家族卷入了一场超出争吵范围的痛苦纷争之中，流血冲突席卷了这座山谷。卷入这场长期纷争之中的家族最后耗尽了自己的实力，直到一个本地的吟游诗人和术士家族觉得受够了，将幸存人员赶到了月之海（Moonsea）为止。

主要地理特征

严格的说起来翎羽谷并不是一块谷地，因为它是一片低地，而不是象其他谷区那样是山谷，翎羽谷在阿莎芭河向东流入坠星海（Sea of Fallen Stars）的冲积平原处拥有肥沃的可耕地。和其他谷地人不同的是，翎羽谷人和精灵森林没有什么关系。

羽毛瀑布 Feather Falls：这条瀑布是翎羽谷和伤痕谷之间的东部边界。水流从翎羽谷的冲积平原向下流过伤痕峡（Scar），形成了一连串的小瀑布，这个峡谷就是伤痕谷得名的原因。小船和划艇不能沿着瀑布上下移动，但是前往阿莎芭河产卵的大马哈鱼在经过一天的奋斗后，穿越过所有的小瀑布和混乱的涡流，最后可以到达瀑布的顶端。

阿莎芭河 River Ashaba：这条大河从匕首谷附近的风暴角山脉中奔涌而出，穿过阴影谷，一路流向坠星海，途经科曼索，迷雾谷，战役谷，翎羽谷，最后流过伤痕峡和伤痕谷。

翎羽谷的社会和经济生活都集中在阿莎芭河附近，谷中的运输和消息传递通常也靠这条大河，由男人和女人驾驶的龙骨船来完成，这些人在阿莎芭河上来回驾船为生。几个世纪前，这条大河的春季洪水淹没了谷中的耕地，但是现在，精心构筑的堤防和熟练的魔法阻止了这些洪水给翎羽谷造成过多的损失。

重要地点

整个翎羽谷的居民都加起来也不过是桑比亚或者科米尔一个小镇上的人数。在极大程度上，翎羽谷这片地区对于哈特兰德的居民们来说不过是夹在具有更重要意义的地区之间的一段普通而令人愉快的路程。

黑羽桥（Blackfeather Bridge 乡村，818）：黑羽桥这个快速成长的定居点附近有一座和村子同名的大桥横跨在阿莎芭河上。这座大桥和成长的村子一样也有了很大程度的翻新，最初只是一座摇摇欲坠的木桥，涂成黑色是为了增加旅行者对其稳定程度的信心。现在这座桥是一座石桥，有时自发监视红袍法师和希瑞克信徒的翎羽谷年轻人也会守卫这里。当遭遇任何困境的时候，年轻人会骑马前往山中求助。翎羽谷人知道希瑞克的牧师把这座桥视为一处神圣的场所，但是没人知道是为什么。（因为在这里，谋杀之神杀死了莱尔拉（Leira）以前的幻象女神。）希瑞克的牧师拜访这座大桥，在这里祈祷并进行吉兆献祭。

琼兰卓斯帕之塔（Cholandrothipe's Tower）：巫师琼兰卓斯帕掌握着强大的法术，可以让他把不装货物的整条船缩小，并且把它们在羽毛瀑布周围的水路移动。几年前，塞尔（Thay）的红袍法师谋杀了琼兰卓斯帕，可能是因为他拒绝分享他的法术，或者是因为他们想要窃取他在塔内积聚的某些财宝。

塞尔人进入了位于羽毛瀑布附近的细长的塔中，但是魔法守卫和陷阱让他们落荒而逃。从那时起，进入过塔内的冒险者们报告说，塔下存在着庞大的地下通道和令人毛骨悚然的的实验室，这暗示着琼兰卓斯帕并不象羽毛瀑布的居民们认为的那样与人为善。

羽毛瀑布（Feather Falls 乡村，584）：这座瀑布旁的小镇曾是翎羽谷最大的定居点，不过现在这座桂冠已经被黑羽桥摘走了。羽毛瀑布是在阿莎芭河上辛勤工作的小型龙骨船的一流停泊处。现在琼兰卓斯帕死了，运货的龙骨船就要在瀑布旁边借助陆路搬运。

瀑布下的神殿（Temple Beneath the Falls）：根据你问的是谁，隐藏在羽毛瀑布的水面和巨石下的秘密洞穴要么是讲给小孩子或者轻信的冒险者的故事，要么是旅行邪教徒，走私者以及犯罪法师们的巢穴。一些本地人用一种预示性的语调来读“瀑布下的神殿”作为一种玩笑，但是其他人觉得这并不好笑。

地区历史

就像迷雾谷一样，翎羽谷人过着一种令人陶醉的生活。然而迷雾谷从来没有被敌对势力占据过，翎羽谷则幸运地在类似的事件中没有受到什么伤害。当伤痕谷的拉珊征服了翎羽谷，翎羽谷人在雌伏了几个月之后，依靠和其他谷地人精心培植起来的友谊而最终获救。只要翎羽谷人对他们的邻居和谷地议会中的可靠成员保持慷慨大方，他们那众多托庇于武力强大的谷地的家庭也许就完

全可以避免受到诸如桑比亚那样的强大力量的压制。

阴谋与谣言

翎羽谷很少受到怪物的困扰，也很少有盗贼或者强盗－这里没有什么能让一伙掠食者看上眼的。

自由的代价 The Price of Freedom: 一位桑比亚巫师正在探索在羽毛瀑布上进行水陆联运的新魔法。他再三地要求召集一次谷地会议来讨论投资和运作这个方案。不幸的是，所谓的桑比亚人其实是个散提尔堡奴隶贩子，他的动机不过是把尽可能多的翎羽谷人拉到羽毛瀑布。当他成功的召集了一次谷地会议的时候，他打算协同几个邪恶的贩奴团体通过传送门和幽暗地域中的通道来捕捉数以百计的毫无防备的谷地人。

耕谷 *Harrowdale*

首都： 耕谷镇
人口： 42,061 （人类 90%, 半精灵 5%, 精灵 4%）
政体：共和政体（富豪政体）
信仰： 棠提阿，密斯特拉，欧格玛，泰摩拉（马拉，梅莉凯，西凡纳斯）
进口： 玻璃器具，缎带，矿石，纸张，丝绸，香料，工具，武器
出口： 麦酒，牛肉，奶酪，水果，毛皮，木材，羊肉，羊毛
阵营： 守序善良，守序中立，中立善良

做为依然健在的最古老的谷区，耕谷已经学会注意自身的事务，尊敬自己的邻居，照顾自己的土地－无论是农夫们空旷的农田还是从精灵们那里借来的森林。直到最近，谷地人仍把耕谷的居民描述为保守的乡下人，和南面的翎羽谷人（Featherdarrans）非常相像；耕谷镇（Harrowdale Town）成长为一座大型港口改变了这种印象。

社会与生活

伤痕谷（Scardale）的灾难在短短的十年期间改变了与其接壤的耕谷。耕谷镇现在已经成长为谷地中就算不是最大，也是最好的港口。耕谷镇的居民比他们的双亲更加世俗化，更乐于款待来自外面世界的来访者。不像弓桥（Archenbridge）的机会主义者，耕谷镇新一代的创业者们并没有偏离他们谷区的核心价值观，更喜欢执行一项规划良好的计划，而不是进行冒险投机。

乡村居民没有什么人改变。就像深林谷人一样，居住在乡村的耕谷人经常居住在树林之中。耕谷人并不像深林谷人那样和精灵王廷有着深刻联系，但是他们对德鲁伊，巡林客，以及其他与精灵们共同分享对于这片土地的热爱的人深有好感。

耕谷的统治者是七公民议会（Council of Seven Burghers），谷区最富有的七个人。一位公民在议会中终生拥有他或者她的席位，直到去世为止，然后耕谷人会委托最富有的非公民接任他的席位。

主要地理特征

耕谷的边界是不会被误认的： 北面是科曼索，东面是巨龙海湾，西南是寒冷之地（Cold Field）。谷区中大部分都是农田，靠近大海的地方变成了果园，中心地带则是维拉斯森林（Velarswood）。

寒冷之地 The Cold Field： 寒冷之地位于耕谷以南，伤痕谷以北，这片没有树木的土地是一片鬼魂出没的荒原，这些鬼魂是在这里发生过的成打战斗中倒下的战士们的灵魂。在夏季，耕谷和伤痕谷乡下的牧羊人会在高草中放牧他们的羊群，因为羊群并不关心那些不安的沉睡在小山下面没有标记的墓穴中的鬼魂。在冬天，只有傻瓜才会冒险进入寒冷之地的疆域。

维拉斯森林 Velarswood： 耕谷的伐木人呆在这片古老森林的边缘地带，蛰伏伪怪、巨魔、蚊蝠、骨蝠以及其他更危险的掠食者在森林内部狩猎，它们又被伊莉丝翠的崇拜者们依次猎杀，这位女神在森林北部区域有一座隐秘的神殿。崇拜幽暗少女的黑暗精灵们现在把大部分时间花在了科曼索，抵御崇拜维伦的黑暗精灵，不过他们从来也没有放松过对神殿的防御。

重要地点

耕谷的重要地点在坠星海沿岸的耕谷镇附近。

赫文要塞（Halvan's Keep）： 赫文要塞是耕谷镇令人痛恨的暴君从前的居处，这座损坏的废墟位于耕谷镇的市郊，至今仍顽固的保守着它的秘密，其中包括想象中的赫文所收藏的财宝。任何从废墟里出来的人要向镇上的守卫缴纳 50gp 罚金，但这么做唯一的效果只是吓阻年轻的耕谷人进入这座古老要塞嬉戏而已，这已经是一个公开的秘密了。秘密组织，黑暗的兄弟会，僧侣教派，怪物召唤者，以及冒险者们仍然被吸引到废墟，就像老鼠奔向黑暗深处一样。

耕谷镇（Harrowdale Town 大镇, 4,205）： 这座港口城镇的海港中那繁忙喧闹的新生活确切的证明了耕谷的经商之道并没有遮蔽这座城镇其他的魅力。耕谷中一些值得注意的建筑物是从六七百年以前的繁荣时期流传下来的。

七公民议会（Council of the Seven Burghers）以一种严密的方式运作着。警卫队掌握在艾丽莲•黎明号角（Ellarian Dawnhorn 守序善良 女性日精灵 战士 5/法师 4）的手中。她对冒险者们毫无热情，对待桑比亚的冒险者尤其严厉。没有给艾丽莲的惹麻烦的冒险者们出现在镇上的神殿或者和普通平民呆在一起时会更舒服一点。耕谷人并不反对冒险者，只要他们是来解决麻烦而不是制造麻烦的。

密斯特拉之屋 （House of Mystra）： 耕谷镇上的三

个神殿都经常发起或者赞助冒险活动。泰摩拉神殿的牧师喜欢拿冒险者们的运气打赌，赞助众多的队伍去寻找女神留下的祝福之物。奥格玛神殿收费帮助冒险队伍。密斯特拉之屋希望吸引善意的冒险团队。让这座神殿的最高牧师莉莱汶•艾斯帕伍德（Llewan Aspenwold 中立善良 女性人类 密斯特拉牧师 11）伤心的是，对于耕谷来说密斯特拉神殿正在变得可有可无。年长的耕谷人不信任巫师或者奥艺的其他从业者，而年轻一代则缺乏魔法天赋－没有什么耕谷人拥有成功学习奥艺所必须的基础才能。神殿依靠旅行者，商人，其他外来者，以及坠星酒馆的消费者的赞助度日。

地区历史

在谷地建立的第一个世纪里，耕谷以其创始人的名字命名为维拉斯谷，他的名字同时被用来命名维拉斯森林。在那段时间里，维拉斯谷被毫无秩序的领主们统治着，每一块地方都像现在的翎羽谷一样混乱不堪。一个名叫赫文（Halvan）的暴君告诫维拉斯人秩序的瓦解将会以他们的自由为代价。在赫文疯狂的（而且是毁灭性的）寻求在精灵王廷的中心地带开辟半斧小径（Halfaxe Trail）之后，维拉斯谷的居民们变更了谷区的名字，同时建立了现在这种形式的自治政体，由耕谷镇上七名最富有的商人组成的统治议会。

在最近二十年中，伤痕谷的横冲直撞导致的一场又一场的灾难为耕谷开辟了一条道路，使它变成了谷地主要的港口。不过经济繁荣的结果被几个因素冲淡了。七公民议会中的几个人不再热心于鼓励其他耕谷人变得比他们更富有。他们也不再喜欢炫耀般的为了自己的利益而开拓新商机。因此，耕谷的经济政策强调适可而止和明智增长，而不是急功近利。这很适合耕谷人，他们很乐于看到自己的口袋里面多一些金币，但是并不喜欢为此而和桑比亚的投机者们，月之海的假艺术家（指骗子），以及弓谷那些追逐更多利润的家伙们分享自己的空间。

阴谋与谣言

坐落在杜萨珀河（River Duathamper）东面的精灵王廷的一角是森林中最野蛮最荒凉的一部分，里面居住着凶暴动物，魔法怪兽，以及危险狡猾的豺狼人群落，这些豺狼人是从瀚土迷路来到这里的。耕谷北部的小庄园和田舍经常遭到野兽的攻击，并且因为豺狼人而感到困扰。

黑市 The Black Trade：一位提尔的牧师展开了一场把散提尔堡的商品赶出耕谷的战斗。七公民议会对此微感困窘，因为散提尔堡有如此之多的贸易来往途经耕谷。他们希望这位牧师把他的注意力转移到阻止散提尔堡的袭击上来，而不是集中在散提尔堡的贸易上，但是这位牧师持续他的激烈的谴责演说，直到一位暗杀者试图杀死他。是否这就是散提尔堡的回击？或者一位被误导的耕谷商人下定决心要让他闭嘴？

高谷 *High Dale*

首都：高堡镇 （Highcastle）
人口：8,179 （人类 86%，侏儒 10%，半精灵 3%）
政体：共和政体，由选举出的最高治安官领导
信仰：舞蹈之地的神祉
进口：盔甲，书籍，金属制品，纸张，纺织品，武器
出口：铜
阵营：守序善良，守序中立，中立善良

那些出生在高谷的人都热爱着这里清爽的空气，位于科米尔和桑比亚之间的雷鸣峰（Thunder Peaks）上的壮丽风景，以及居住在这里的牧羊人、小农场主、手工匠人或者石匠们那自给自足、独立自主的的生活方式。而那些不是生长在高谷的人则认为这里不过仅仅是林线之下一处容易到达的或者有一定战略意义的山口。

社会与生活

高谷的居民和他们生活在低地上的表亲们相比有一项巨大的优势：他们的土地除了是科米尔和桑比亚之间的一处重要的战略通道之外，没有任何其他人想要的东西。

相比于那些经常被政治阴谋和商业竞争困扰的低地谷地而言，高谷居民的生活相对轻松惬意。虽然随时警惕怪物总是必须的，但是不用担心政治和商业，如果说简单的生活就是幸福的生活的话，那么高谷的居民们无疑是幸福的。

然而，高谷的和平宁静也许快要到头了。在动荡之年，散提尔堡的佣兵占领了这里。最近，几位强大影响力的桑比亚富商注意到科米尔国内的纷争，并打起了入侵的主意。如果这个想法变成现实，高谷就成了一条绝佳的入侵路线，可以让一支侧翼军队渗入科米尔，并且拦截住负责防御广泽（Vast Swamp）南部平原的任何军队。

主要地理特征

一些地图没有标记出高谷的存在，其实它就隐藏在雷鸣峰（Thunder Peaks）主峰的下面，位于这片山脉零散支脉的北面，西部和科米尔的广泽（Vast Swamp）相接壤。高谷的主要地区是一片适宜耕种的高原。高谷人通过在旁边的山脉上开辟梯田来扩张高原的土地。

高谷的山口侧面有三个分叉的隐藏山谷：铜矿谷（Copper Gulp），舞蹈之地 （Dancing Place）和隐秘谷（Hidden Vale）。旅行者们很少会看到这几个地方，这些地方也没有多少谷地人在此定居。不过，舞蹈之地里面居住着一些强大的人类和非人类居民。

铜矿谷 Copper Gulp：这个小山谷中到处遍布着勘探铜矿的痕迹。大约一半的矿井现在仍被积极的开采着。即使有任何一个铜矿井连接到幽暗地域，矿工们现在也不知道。

隐秘谷 Hidden Vale：几个世纪前，在高谷居民的祝福

之中，侏儒们定居在这个难以找到的山谷之中。根据季节的不同，来到这个山谷的人会被数不清的高山野花（夏末或者秋天）或者旋流的雾气（其他季节）迷住而不会注意到侏儒们的居所，这些居所隐藏在树丛中或者山谷的石壁之后。侏儒们参与高谷的生活，但是直到动荡之年，他们也没为谷外的世界做过什么。在 1358 DR，当贡德以侏儒的样子现身之后，谷中几个年轻的侏儒离开了舒适的家园前往外面冒险。留下的朋友们经常会请求云游的冒险者们为他们带来相关的消息。

翼龙尖牙 Wyvernfang：高谷北部和东部的其他部分，这处雷鸣峰雄伟的支脉是翼龙们声名狼藉的危险栖息地。超过一打的不同年龄的翼龙在山峰上筑巢。它们中最少有一只拥有出众的智慧和组织能力。翼龙们持续不断地监视着来自空中的入侵者。更奇怪的是，可以发现病怏怏的小型羊群隐藏在雷鸣峰那只能从空中接近的山坳中。怪物猎人们推测，这些翼龙通过在与外界隔离的山顶围栏中饲养繁殖一些它们偷来的牲畜来为自己提供一个持续稳定的食物来源。他们还推测，数以百计的翼龙的牺牲者们遗留下的财宝就散落在雷鸣之道（Thunder Way）的沿途上。

重要地点

高谷拥有费伦大地图上闪耀的一点：舞蹈之地，这个山谷是那些教导自己的追随者们把世界变得更美好一点的主要神祉们的圣地。

箭点（Arrowpoint）：飞马神射团（The Pegasus Archery Company），一个来自谷地之外的佣兵团在高堡镇（Highcastle）外面修筑了这个泥土垒成的据点。作为在高谷建立基地的交换条件，佣兵团的成员必须同意受到魔法的束缚，以保证他们不会拿起武器对抗谷地或者试图统治这里。佣兵团驻地偏僻，对那些想要加入的人支付很低的报酬，但是其成员可以得到极佳的训练。

舞蹈之地（The Dancing Place）：高谷的三个隐藏山谷之一，就在高堡西北方向几英里之外，作为一处神圣的庭园受到梅莉凯（Mielikki），密斯特拉（Mystra），奥格玛（Oghma），苏伦（Selune）和西凡纳斯（Silvanus）牧师的保护。这个地方对于人类和精灵来说都是神圣的，在 720 DR，超过十二位人类和精灵的神祉出现在这里，庆祝竖琴手同盟（Harpers）的建立。精灵和竖琴手以朝圣者的身份来到舞蹈之地，尽管他们从其神祉处获得的许可并不允许他们在此地停留太久。其他和舞蹈之地有关的协议要求科米尔在高谷遭遇威胁的时候前来援助防御。

高堡镇（Highcastle 乡村，818）：在高谷最大的定居点仅有少数几家商店和旅馆整个冬天都开张，因为大部分旅行者都有充足的觉悟避开在坏天气里在雷鸣之道上旅行。高堡镇禁受住了散提尔堡短暂占领这里的艰难时期，损失了它的富有居民们积聚的少量财富。

高堡（Highcastle）：这座和它守护的镇子同名的城堡的一些部分被从附近山上滚落下来的岩石砸成了废墟。城堡中的投石机和弩炮仍然保持着良好的射程，可以向下面的雷鸣之道上和谷地的其他地方射击。散提尔堡于 1358 DR 发动的那场袭击是通过一个魔法传送门绕过了城堡的防御设施。

雷鸣之道（Thunder Way）：这条车道从科米尔的雷石镇（Thunderstone）一直向上到达高谷，然后又向下延伸到桑比亚的小城市谢尔伯（Saerb）。很少有人会在雷鸣之道上旅行，这条路远不如穿越南方的达尔伦（Daerlun）或者北方的雷鸣裂谷的首选道路那样笔直好走，但是它是高谷最接近于主商路的东西了。

地区历史

相比于弓谷（Archendale），战役谷（Battledale）和阴影谷（Shadowdale），高谷在谷地历史上并没有占据什么关键的篇章。高谷值得注目的就是尚未在它的国境线上发生的事情。尽管偶尔会有点小冲突，但是科米尔和桑比亚都不曾发动一场战争来控制这片谷地上那穿越雷鸣峰的高山要道。

高谷之外的历史学家们认为在其历史上只有两件事值得一提：六个世纪以前，超过十二位费伦的强大神祇在舞蹈之地显灵；以及动荡之年高谷被来自散提尔堡的军队短暂占据。伊尔明斯特以及巡林客三人组在散提尔人造成更大的伤害之前就赶走了他们，高谷人很高兴能够离开历史的舞台，回到他们喜欢的平静生活中去。

阴谋与谣言

正象巨人风暴之王（Storm King）的军队正威胁着深林谷（Deepingdale）一样，高谷也面临着同样的威胁。高谷背面的群山事实上无法通行，但是这个邪恶云巨人的地精仆从已经挖通了从风暴之王的黑色要塞通往铜矿谷和隐秘谷上游河段的通道。

狩猎猎人 Hunting the Hunters：舞蹈之地（Dancing Place）的魔法防御对于所有人来说都是非常强大的，除了那些直接来袭的最强大的歹徒之外，但是那些通过艰苦的长途跋涉，秘密的来到这块祝福之地的朝圣者们也得到了足够的防护吗？邪恶的德鲁伊和黑血之民（People of the Black Blood）已经预定了这些朝圣者在雷鸣裂谷和高谷之间的荒地上的悲惨死亡。

迷雾谷 *Mistledale*

首都：阿沙班滩 Ashabenford
人口：17,807 （人类 87%，矮人 5%，侏儒 3%，半身人 2%，半精灵 2%）
政体：共和政体
信仰：棠提阿，摩拉丁，西凡纳斯，提尔
进口：手工制品，油，矿石，纺织品
出口：麦酒，甜菜，谷物，干草，肉类，马铃薯，蔬菜
阵营：守序善良，中立善良，混乱善良

几千年前，当一颗坠落的流星沿着整个精灵森林，犁出

了一道一百英里长，三十英里宽的灼痕之时，上苍就确保了迷雾谷未来的繁荣。流星坠落所留下的裂隙中再也没能长出树木，但是当迷雾谷的居民在此开荒种地之时发现裂隙中的土地肥沃的令人惊叹。迷雾谷总是一个幸运的山谷－有肥沃的土地，诸如散提尔堡和桑比亚这样的敌人被其他谷地或者精灵王廷阻隔在外，而且还占据了更大的地区，比如科米尔和月之海之间的极佳的贸易通道。

社会与生活

迷雾谷的生活是轻松惬意的，或者说直到最近和森林中的黑暗精灵发生争斗之前都是这样。迷雾谷没有领主，取而代之的是六位被选举出的议员组成了政体主体。六人议会（The Council of Six）选举出第七位迷雾谷人为最高议员，以一把黑色权杖做为政体的标志和用来指挥迷雾谷骑兵（Riders of Mistledale）。现在的最高议员是哈瑞斯克•玛隆（Haresk Malorn 守序善良 男性人类 专家6 /战士2），一位优雅从容的商人，他的智慧和慈悲比他的战争才华更著名。哈瑞斯克出色的使他的人民在面对危险的时候仍然冷静沉着，但是他担心自己可能不得不辞职，以便为一位真正的战士腾出位置。

迷雾谷是一座幅员辽阔的山谷。连绵起伏的丘陵上遍布着小型定居点，除了在清晨和傍晚的时候，雾气会从河流上升腾而起笼罩整个山谷之外，其他时间彼此之间清晰可见。为了在谷中迅速传递消息，每个村落都装备着可以穿透大雾的特殊警钟。不同的钟声可以传递不同的报警或者查询的信息。这些声音对于长期定居在谷中的居民来说了如指掌，但是对于外来者来说则是一个谜团。

主要地理特征

迷雾谷占据了月海公路（Moonsea Ride）两侧的空旷山谷，位于派尔汀之盔（Peltian's Helm）的东侧，距离立石（Standing Stone）不到三英里处的西边，森林在此地渐渐围拢起来。阿莎芭河（River Ashaba）抄近路流过山谷，在阿沙班滩（Ashaben ford）的一处极佳的天然浅滩处被月海公路拦腰截断。

在所有的谷地中，迷雾谷最靠近迷斯卓诺的古老遗迹。有时候会稍微有些危险的森林小径通往阴影谷和东面的埃塞布拉。

古墓荒地The Barrowfields：古墓荒地坐落在迷雾谷西部的尽头，得名的原因是因为在遍布此地的一长溜荒草丛生的低矮丘陵中，埋葬着死去的战士。埋葬在这里的远古耐色瑞尔法师战士的尸体令人感到不安，明显表现出致命的不死力量。

兽乡Beast Country：迷雾谷的西部尽头总是非常危险的，看起来似乎源源不绝的熊地精，兽人，地精以及其他令人不快的生物从雷鸣峰上下来，进入到气候温和的谷地。这里对于巡林客和其他经验丰富的猎人来说是绝佳的场所，但是对于普通人来说则缺乏吸引力。杰勒家族（House Jaelre）的黑暗精灵的到来并没有改善这里的名声。

重要地点

无拘无束的独立自耕农和世袭地产所有人占了迷雾谷人口的大多数。谷地中星罗棋布着数以百计的小型农场，但是没有几个真正意义上的村镇。

金色麦捆修道院（Abbey of the Golden Sheaf）：就像剑湾北部（Sword Coast North）的金色原野（Goldenfields）一样，这座棠提阿的神殿同样也是一座有围墙的农场。金色麦捆修道院不像金色原野那样规模庞大，面积只有三平方英里，但是在它那分割成十二块的土地上，每一亩农作物的产量都是整个费伦人类社会中最大的。据说这个修道院充足的库存足以为整个谷地提供一年的食物。修道院中的棠提阿牧师们不遗余力地在迷雾谷中发挥他们的巨大力量和影响力。

阿沙班滩（Ashabenford 小镇, 1,869）：阿沙班滩是迷雾谷最大的城镇，是谷中分布广泛的农场的交易中心，并且对于任何拜访者来说都是一个令人愉快的所在。科曼索的杰勒家族的黑暗精灵已经展开了一场通过突袭和小冲突来削弱阿沙班滩居民的战役，试图以此转移谷地人对于在精灵王廷中拔地而起的新黑暗精灵要塞的注意。阿莎芭河东岸的村舍，住宅，以及商行在修筑的时候就没有考虑过防御的问题－防御是现在阿沙班滩最需要的东西。

下一页的阿沙班滩地图举例说明了一个典型的谷地村庄的概貌。数字标记的地点描述如下：

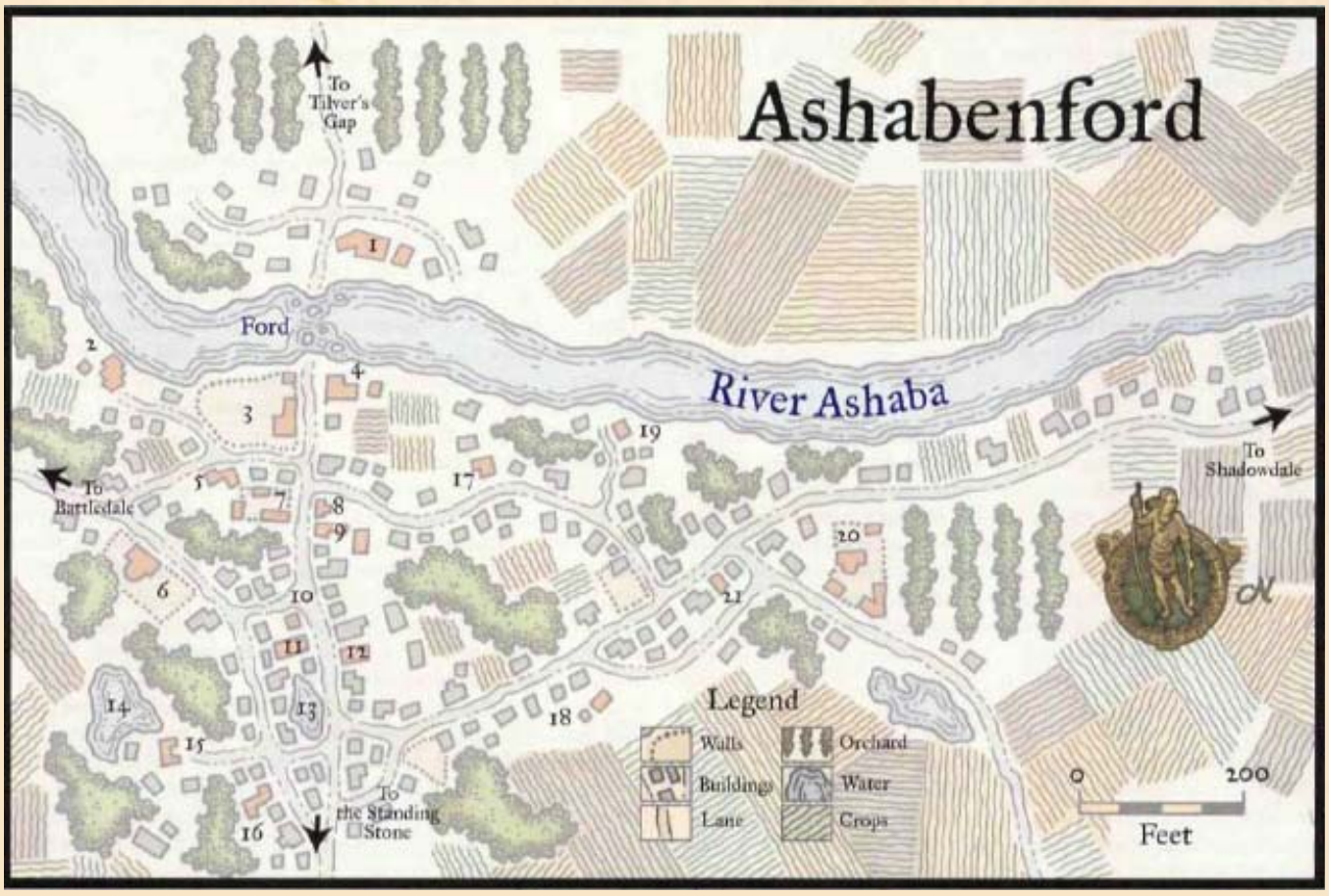
1. 白鹿旅馆（White Hart Inn）：这座旅馆的所有权属于霍尔法斯特•哈贝谢尔德（Holfast Harpenshield 中立善良 男性人类 战士9），招待所有途经阿沙班滩的善良之人。霍尔法斯特特别喜欢善良的冒险者，并热心的任何需要者分享信息和提出忠告。他也不是不会把一名桑比亚或者月之海的商人赶到街上去，如果他认为自己并不喜欢这个来访者的外表或者态度的话。这里的住宿费用是每晚1gp。

2. 索姆磨坊（Thorm's Mill）：索姆•阿伯拉（Thorm Ubler中立邪恶 男性人类 专家3）是一个贪婪吝啬的男人，他很高兴能够成为迷雾谷唯一一家磨坊的主人。海尔多（Heldo）和帕维斯（Parvus），他的两个一事无成的儿子，是镇上的吹牛大王和欺凌弱小者（都是 混乱邪恶 男性人类 武者5），尽管不知何故他们没有被抓住犯下足以被赶出镇子或者更糟的罪行。

3. 卡尔维拉斯的马厩（Kaulvaeras Stables）：作为谷地一处比较不错的马厩，卡尔维拉斯•灰袍（Kaulvaeras Greymantle守序善良 男性半月精灵 专家2 /战士2）可以提供不错的骑乘马和小型马。他也训练和饲养战马，尽管在每个十日内，他的马厩内只有1d4-2匹轻型战马和1d4-3匹重型战马可以出售。

4. 鲁因的精制皮革店（Lhuin's Fine Leathers）：兰多•鲁因（Lhando Lhuin中立善良 男性人类 专家2）是一名出色的皮革匠。他的货物质优价廉，比玩家手册上列出的价格要低上大约10%。

5. 天鹅绒面纱（The Velvet Veil）：和深水城或者



苏萨尔（Suzail）这样的大城市中类似的地方相比的话，这座小型的酒馆和欢乐厅完全是名不副实。表演者和侍者从偶尔经过这里的人身上挖掘谷地各个角落的新闻。

6. 提尔神殿（Temple of Tyr）：提尔神殿建成仅仅三年，这座高大威严的神殿标志着阿沙班滩是一个比旅人们所预期的更加重要的聚居地。高阶祭司奈威尔•守愿（High Priest Nerval Watchwill守序善良 男性人类 提尔牧师7）不信任冒险者，他现在把他的时间和精力都花在帮助迷雾谷的骑兵抵抗突袭镇子的科曼索黑暗精灵这件事上。

7. 阿沙班滩之臂（The Ashabenford Arms）：这家旅馆比白鹿旅馆资格更老，装修的也更铺张，这里的住宿费用是每晚1金币6银币，但是提供以谷地水平来说非常奢侈的服务。

8. 棠提阿神祠（Shrine to Chauntea）：现在，这座神殿相对于更新更大的提尔神殿来说，看上去有些低矮，这座小神殿的主持者是一位名叫詹妮拉•巴拉斯坦（Jhanira Barasstan中立善良 女性人类 棠提阿牧师 6）的祭司。

9.阿赫罗的精致酒瓶 （Arhlo's Fine Flasks）：这是本地一家重要的酿酒厂和蒸馏厂，出产品质上乘的酒，这项事业由一位安静腼腆的男子主持，他名叫阿拉贝的阿赫罗（Arhlo of Arabel守序善良 男性人类 专家4）。

10. 商人穆尔辛米尔（Multhimmer the Merchant）：穆尔辛米尔（混乱中立 男性人类 游荡者7） 经营着一家普通的商栈，几乎买卖一切东西。他偶尔也会经营赃物，尽管他非常小心的不碰从本地偷来的东西。

11.车匠布劳恩斯塔（Braunstar Wheelwright）：布劳恩斯塔（守序中立 男性人类 战士1 /专家6）是典型的谷地人的缩影，既冷漠自持又深思熟虑，具有敏锐的判断力，他制造和修理各种类型的四轮马车和二轮运货马车。

11. 加文的进口商品店（Jarwain's Imports）：这家小型商店由加文（混乱邪恶 男性半月精灵 专家3）亲自经营，主要出售从科米尔进口的丝绸，香料，棉花以及缎带，加文是一个英俊的男子，目光炯炯有神，谈吐温文有礼。最近，加文的商品价格稳步上升，这全是因为科米尔国内动荡不安，破坏了两地之间的贸易的缘故。

12.水马池塘（Horsewater Pool）：水马池塘是一口供所有的过路者饮水的露天水井，也是本地人邻里之间闲聊聚会的场所。

13. 哈瑞斯克池塘（Haresk's Pool）：本地人言之凿凿的传说，曾有一位年老的强盗首领在这个池塘的底部隐藏

了一笔巨大的财富。经常有人试图挖掘这个池塘，但是除了淤泥和野草之外他们什么也没找到。

14.最高议员宅邸（House of the High Councilor）：迷雾谷的最高议员哈瑞斯克•玛隆在镇上拥有一所普通的商店，附近有很大一片空地。他不是战士或者伟大的君主，但是他是一位诚实睿智的商人，受到镇上居民的普遍爱戴。哈瑞斯克的宅子是阿沙班滩最大的建筑物，因此迷雾谷的六人议会把这里做为政体所在地。修建另一所单独的议会大厦或者大厅的计划已经蒙尘多年，因为没有人想为一所昂贵的公共建筑付账。

16. 小商贩黑鹰（Black Eagle Coster）：伊莱坦•黑鹰（守序中立 男性人类 战士3）从本地采购谷物，奶酪，麦酒，以及成桶的腌肉运往远山（Hillsfar）和耕谷（Harrowdale）出售。

17. 炼金术士阿尔玛斯（Almaes the Alchemist）：阿尔玛斯（中立善良 男性侏儒 法师5 /专家3），更恰当的说是阿尔玛斯泰德米尔•旧城，生产并出售一系列有用的炼金术产品，包括绊足包，日光棒，强酸，抗毒剂，偶尔还有一批火药。他兴高采烈的提议建造一个能够投掷发烟火药弹的机器，这样就可以在战斗中给那些制造麻烦的黑暗精灵们一个惊奇，但是最高议员哈瑞斯克客气的拒绝了这个提议。

18. 洁儿•亮歌之家（Jhaer Brightsong's House）：作为一位不倦的旅行者，洁儿•亮歌（Jhaer Brightsong混乱善良 女性月精灵 吟游诗人6）几乎从不在家。她是迷雾谷最好的吟游诗人，但是她把时间花在周游谷地和一些附近的土地之上。她非常喜欢关于古老魔法和可怕灾难的故事，有时候她会帮助那些与她一起分享传说的冒险者。

19.魔法师诺瑞斯托尔（Noristuor the Mage）：诺瑞斯托尔（绝对中立 男性泰夫林 法师8） 以其乖戾的举止，锋利的言辞，以及怪异的外貌而知名，这位巫师定居在阿沙班滩，以避免他的研究工作受到愚蠢的干扰－对任何打断他研究的人，他都会毫不客气地大声指出这一点。阿沙班滩的居民不喜欢诺瑞斯托尔，但是他我行我素，偶尔也会答应为镇子的利益做一些魔法工作。

20.骑兵兵营（Barracks of the Riders）：这个包围在围墙之内的大院是迷雾谷骑兵的司令部。骑兵们在庭院里训练阿沙班滩的民兵，并把这座小型堡垒当作镇上的监狱。捣乱者都被关押在这里，直到最高议员判决如何处理他们。

21. 艾尔文之家（Arvien's Home）：这里是艾尔文•黑发（守序邪恶 女性人类 专家2 /游荡者4）的家，她是一位擅长煅冶铅锡合金的铁匠，被认为是镇上最喜欢管闲事的人。艾尔文实际上是一个散塔林间谍，她仔细地观察着议会的动静以及骑兵的运作，她非常擅长这份工作，镇上的居民不知道她的真实使命，还认为她可以成为一位优秀的议员。

匕首之路（The Dirk Road）：这条少有人迹的森林小径是一条从科曼索到埃塞布拉的捷径。如果它不是如此靠近失音谷（the Vale of Lost Voices）的话，也许会有更多的非精灵生物会选择这条道路。对于迷雾谷居民来说，靠近失音谷的唯一安慰就是这个地方对于黑暗精灵来说比对于人类更加危险。引诱黑暗精灵追踪者进入失音谷是一条不算太坏的计策，只要这个逃跑的人对于伤害黑暗精灵的意愿大过关心他或者她自己的安危的话。

格拉斯的栖息地（Galath's Roost）：距离幽谷村（Glen）大约十五英里，科曼索内部几英里，这座荒废的强盗要塞中传说隐藏着大批的财宝。这个传说足以吸引临时的冒险队伍。没有人找到过这些据说隐藏在城堡下面被水淹没的隧道中的财宝，但是却不止一次的不得不和那些正在搜索什么东西的歹徒与怪兽战斗。

幽谷村（Glen 乡村，701）：这座有着石头墙壁和茅草屋顶的矮人村庄有一个秘密。村子边上的“深邃矿井（Deep Mine）”根本就不是一个矿井，而是一条通往幽暗地域的地道。这条隧道可以让幽谷村的矮人们和他们远在大裂隙（the Great Rift）的同胞们进行贸易，经过一条被称为长路（Long Road）的令人惊奇的幽暗地域隧道，这条隧道向南贯穿整个坠星海的地底。

深邃矿井的秘密渐渐的被泄露给普通的迷雾谷社区。迷雾谷居民可能更担心与幽暗地域的连接问题，如果他们没能击退奥兹克文氏族和杰勒家族的黑暗精灵的话。至少幽谷村的矮人们尽职尽责的守护着他们的幽暗地域通道，而不像迷雾谷居民所说的一些战役谷的坦帕斯信徒那样。

派尔汀之盔（Peldan's Helm村落，210）：这座围墙之后的小村是迷雾谷西部尽头的兽乡中的一处慈爱的庇护所。来自桑比亚，科米尔和费伦其他地方的猎人为了丰厚的回报而来到这里。一些猎人因此而丧命。

地区历史

尽管有的时候，迷雾谷被那些密切注视着谷地武装力量的人所忽视，迷雾谷人却绝不软弱。不久之前，大约1356 DR时，迷雾谷骑兵还（在一些外力的帮助下）击败了伤痕谷的拉珊和他的军队。无论是在战争时期还是和平时期，迷雾谷的历程都顺利的如有神助。

近几年来，有些人说迷雾谷的好运气大概已经用完了。在所有的谷地中，迷雾谷最大程度上遭受了来自科曼索的维伦黑暗精灵所带来的压力。以前只是迷雾谷的西边遭到可怕的袭击，但是现在整个谷区都置身于黑暗精灵的刀口之下，没有人知道下一朵和黑暗精灵的冲突火花将会在何处燃起。

迷雾谷骑士们在动荡之年抵挡住了散提尔堡的七千名强壮士兵，但是他们在和黑暗精灵的交锋中却很少获胜。和散提尔人不同，黑暗精灵们擅长那种隐秘偷袭然后突然撤退的战斗。迷雾谷的守卫者们并不知道有好几支不同的黑暗精灵居住在科曼索，而他们的主要敌手则是杰勒家族的杰兹手下的黑暗精灵。

阴谋与谣言

比其他任何事情都重要的，最高议员和他指挥下的迷雾谷骑兵想要探明到底这些黑暗精灵奇袭者来自什么地方，并且他们到底有多少人，然后好加以回击。迄今为

四海豚泉（Four Dolphins Fountain）

止，所有试图寻找和驱逐这些信奉维伦的黑暗精灵的努力都以失败告终。

暗黑情报网 The Black Network: 一名桑比亚商人在月海公路上被一队黑暗精灵奇袭者杀死了，这些黑暗精灵很快便被迷雾谷骑兵赶走了。骑兵们在商人的尸体上发现了一封密信，经过破译，发现其内容是关于最高议员哈瑞斯克支持阿沙班滩加强防御的详细描述。显然，一名潜伏在阿沙班滩的散塔林会间谍向桑比亚派送了这份密报。谁是间谍？他或者她还知道些什么？此外，散提尔堡是否正在计划要袭击迷雾谷？

伤痕谷（*Scardale*）

首都： 钱德勒路口（Chandlerscross）
人口： 125,015（人类94%，半兽人3%，半身人2%）
政体： 共和政体（无政体）
宗教： 坦帕斯，泰摩拉
进口： 违禁品，手工制品，油
出口： 麦酒，谷物，蔬菜
阵营： 守序中立，绝对中立，混乱邪恶

由于在其自己发动的战争中四分五裂，被敌人占领，并且爆发了一场恐怖的瘟疫，伤痕谷几乎走上了特森谷一样的不归路。不过，伤痕谷人都是些坚强的家伙。为了让自己的谷地重新站立起来，他们离开了原先的首都，位于阿莎芭河（Ashaba）在陨星海入海口处的伤痕谷镇海港。

伤痕谷镇实际上处于无政体状态，但本谷地里的其他主要村镇——深痕（Scarsdeep）和钱德勒路口——都正在从困绕伤痕谷十五年的灾难中恢复，并重新恢复本谷的力量。同时，桑比亚和散提尔堡人是伤痕谷中势力最大的组织。

社会与生活

伤痕谷镇的港口仍然没有从过去的三重打击中恢复——战败于迷雾谷（Mistledale）、被占领以及瘟疫横行。权力从这座港口城镇转移到了内地的农商地区，特别是很多伤痕谷镇的人逃到了遥远的内地，与亲戚生活在一起。

当前此谷的政体是一个九人议会。名义上的议会首领是临时长官凯尔沃斯•德尔门（Provisional Governor Khelvos Dermmen，守序中立，男性人类，战士4 /托姆牧师4），在前任君王米利安•比彻伍德（Myrian Beechwood）退位之后，这位祭司被选举到了这一位置。议会中钱德勒路口和深痕镇各出四人，另外一个人在阿莎芭河沿岸的农业区中随机选择。在瘟疫将守军赶出伤痕谷镇之前，议会由十三人组成，其中包括桑比亚人、散提尔堡人、远山人还有来自伤痕谷镇的谷地驻军指挥官，尽管事实上驻军指挥官通常懒得参与伤痕谷议会，并且经常忽视它的公告。

主要地理特征

伤痕谷的三个主要地形是：西向东横跨本谷的阿莎芭河，河口处的坠星海，以及给了谷地伤痕之名的大峡谷。

伤痕峡The Scar：根据传说，这座两侧壁立万仞的峡谷，是科瑞隆•拉瑞辛（Corellon Larethian）在与兽人神格乌什（Gruumsh）战斗误劈的一剑造成的。这道伤口仍然很深，但已经愈合得很好了，而在阿莎芭河入海前的最后一段，它迅速地冲刷过伤痕峡。在大多数地段，伤痕

峡的宽度是十五到二十里。羽毛瀑布（Feather Falls）标志着峡谷的西端，而伤痕谷镇则位于其东端，也是阿莎芭河汇入陨星海的地方。

伤痕谷镇的衰落导致阿莎芭河上游一座新港口的兴起，就是伤痕峡中的钱德勒路口镇。海船无法进入钱德勒路口。即使是小船也必须要在羽毛瀑布卸货，并寻找水陆联运的途径。

重要地点

伤痕谷镇失去了它的优势，权力的天平倒向了内陆的城镇和村民。

钱德勒路口（Chandlerscross大镇，4790）：席卷了伤痕谷镇的混乱没有纠缠住钱德勒路口。这是一座清洁的城市，木制房屋上的漆料都很新鲜，城市守卫——完全由伤痕谷人组成，没有任何外来部队管事——也相当称职。尽管钱德勒路口的百姓并不太在意原始的谷地章程，但他们通常觉得与其他谷地合作是件好事，只要他们的部队不进入伤痕谷，并且在桑比亚和科米尔安置间谍。

在与附近深痕镇的关系中，钱德勒路口扮演的是伤痕谷政体的角色。在一座能鸟瞰阿莎芭河的小城堡里，临时长官凯尔沃斯•德尔门管理着本谷，而且伤痕谷议会也会在此处理日常公务。

伤痕谷镇（Scardale Town 大镇，4440[以前为小城，11099]）：在瘟疫之前，伤痕谷镇有超过一万名居民，这使它成为了谷地地区最大最强的城市。即使受到如此的摧残，在谷地的标准来看，它仍然是较大的聚居地。在瘟疫之后人口数量有所恢复。随着那些正直的公民逃出这座城市，同样数量或者更多的盗贼和匪徒搬了进来，他们发现与在谷地森林里逃亡的生活相比，在伤痕谷的生活更具吸引力。

只有最勇敢、最强壮或者最邪恶的商人，才会运载他们的货物经过伤痕谷曾经繁荣的海港。即便如此，这座港还是如占领时期一样繁忙，这说明了陨星海上到底游荡着多少勇敢而无所忌惮的商人。

由于在瘟疫之后，没有更大的政体愿意借机占领伤痕谷，这座城市运转在无政体的秩序、强力政治的义务和友谊的双刃剑之下。在伤痕谷这种乱七八糟的情况下，唯一有意义的东西就是，正在争取本城控制权的集团的身份和意向。

伤痕谷镇中值得一提的一个地点是四海豚泉（Four Dolphins Fountain）。这座四只跳跃的海豚组成的美丽雕像，在伤痕谷的混乱中保存了下来。它和周围的庭院坐落在伤痕谷镇港口区的中心。人们喜爱它不仅因为它的平静和美丽，那些希望独处或者思考的人也很重视它，因为它在周围的庭院里制造了一种魔法效果，可以防护任何探知和偷听类的法术。

不管什么时候，此地少数的塞尔人（Thayan）都尽量在四海豚泉边处理商务。他们想给谷地人一种感觉，他们可以在这里买卖贵重的魔法物品，而不用担心被其他谷地神通广大的法师窥视。

地区历史

在从他父亲乌鲁夫（Uluf）那里继承了王位之后，君王拉珊•奥梅赛尔（Lord Lashan Aumersair）就开始为伤痕谷积蓄力量和财富，意图征服所有南部谷地。在1356年，他征服了耕谷、翎羽谷，还暂时征服了战役谷。然后他开始与迷雾谷和盟友阴影谷为敌，但最后惨败于一支迅速组建起来的联军，里面包括几个谷地和外界力量，他们不希望看到这片区域被一个像拉珊一样强力的领袖统一起来。

在拉珊失败以后，伤痕谷被一支不稳定的联军占领，其中包括科米尔、桑比亚、其他谷地人，甚至还有散提尔堡的部队。拉珊的行动威胁到了整个哈特兰德地区，所以哈特兰德的所有强大势力都努力让此事不再发生。事实上，桑比亚人和散提尔堡人希望独吞伤痕谷，所以他们让自己的驻军以此为目标行动。

在1370年，桑比亚觉得自己夺权的时机已到。科米尔人和其他谷地军队已经撤离，远山人已经被买通，所以如果桑比亚人把散提尔堡人从此谷赶出去，人们也不会过分抗议。但在桑比亚人行动之前，伤痕谷经历了它第二次巨大的灾难，战栗瘟疫（the Shaking Plague）。桑比亚驻军损失尤其惨重：只有三人幸存。伤痕谷的小镇和乡下受瘟疫的伤害就稍小一些。

伤痕谷镇上所剩的就是一片无法无天的土地，黑帮、诸国间谍、教徒和宗教领袖在此混战。其他的谷地讨论过建立一个过渡政体来管理伤痕谷镇，以避免事情继续恶化，但凯尔沃斯长官和他的伤痕谷议会反对任何形式的继续占领。由于散提尔堡人和科曼索黑暗精灵的到来，其他谷地也陷入了麻烦，因此很少有人愿意强迫这些阴郁的伤痕谷人。

虽然凯尔沃斯和议会里的其他人很努力地想让本谷恢复原样，并绞尽脑汁地考虑着如何重建他们最大城市中的秩序，然而越来越多的伤痕谷人还是希望奥梅赛尔家族回归。但是没有奥梅赛尔家族的人站出来，拉珊也仍不知所踪，但最近发现的一份文件动摇了临时议会的地位，并且给其他谷地敲响了警钟。在瘟疫之后几个月，人们在伤痕谷镇发现了拉珊的遗嘱，其中指明散塔林骑士塞露尔•黯冀（Scyllua Darkhope，见后文月海地区

中她的条目）是他的私生女，并指定她为继承人。

奥梅赛尔家族“正统”继承人是一个散塔林勇士，这一消息在谷地中引发了各异的反响。有些伤痕谷人相信塞露尔会成为一位很好的君王，并且公开支持奥梅赛尔家族的统治以任何形式回归。大多数人认为伤痕谷镇和它从前的统治传统有很多问题，而他们最好在将来摆脱这些问题。不论如何，塞露尔还没有回到伤痕谷继承遗产，不过要是她这样做的话，很难说会发生什么事情。

伤痕谷镇的组织

虽然伤痕谷镇现在处于无政体状态，但它并非完全无秩序。许多组织都努力在这座混乱的城市中建立自己的秩序。

舞者（The Dancers）：这些半身人战士游荡者通常装备着魔法强化的反曲刃。他们看起来只是普通的匪徒，在混乱的城市中寻找一切机会榨取钱财。舞者们会迅速地用利刃和箭矢来维护自己的权力。他们自夸道：“与舞者共舞，别无所求。”

永亡僧侣（The Long Death）：永亡僧侣们借助伤痕谷分裂的时机，在港口区的一栋旧仓库里建立了一所学校。他们的存在并不公开，但那些玩弄政治的人希望利用这些武僧来达到自己的目的，而不是与他们为敌。

银鸦（The Silver Ravens）：桑比亚的官方政策是放弃伤痕谷，直到战栗瘟疫平息。银鸦的领导者是米克罗斯•赛尔基尔克（Miklos Selkirk，见后文桑比亚部分），而不是桑比亚政体，而米克罗斯不希望看着散提尔堡人把就要到手的土地偷走。米克罗斯的最高希望是，把伤痕谷镇重建成陨星海边的一座自由港，当然这只是他对谷地集团开出的口头支票。他认为“银谷”听起来不错。

塞尔自治区（Thayan Enclave）：在伤痕谷镇中，塞尔的红袍法师们拥有一片中等规模的自治区。像通常一样，他们会把魔法物品卖给那些肯出好价钱的人。伤痕谷中活动的红袍法师都是中立阵营，因此，这些塞尔人基本是伤痕谷权力集团中最值得信任的。即使是此地区的竖琴手斥候也对他们有所忍让，因为伤痕谷中的红袍法师小心翼翼地避免了贩卖和使用奴隶。

散提尔堡（Zhentil Keep）：谷地人正在衡量，让塞露尔登上伤痕谷的王座会造成什么后果——假如这一切不是散提尔堡人的阴谋的话。此处散塔林会的间谍正在为赛露尔归来掌权做准备，但恶习难改，这些散提尔堡人间谍通常仍然会参与破坏、绑架、勒索、谋杀等老套路的活动。

阴谋与谣言

困绕伤痕谷的最大问题很明显，但不容易回答。占领结束了吗？谁在统治着伤痕谷镇？

对第一个问题，答案似乎是肯定的，只有伤痕谷镇除外。伤痕谷的人多年以来一直过着自己的生活。但临时长官早晚需要被一名君王、一个议员或者其他某种终身职位取代，而目前仍然不清楚，凯尔沃斯•德尔门的继承者要如何选出。伤痕谷人有许多派别，其中一些受到外来的势力和资本支持并唆使，它们都试图占据上风，以便在伤痕谷再次宣布独立的时候获得优势。其中的手段包括暗中威胁，建立军队，大量行贿和各种肮脏的行为。

关于伤痕谷镇的统治，最先将一支几百人的部队派进海港的一方大概就能占领这座城市，除非其他势力也愿意用自己的部队来解决争夺这片土地。

阴影谷 *Shadowdale*

首都：阴影谷镇
人口：14,020 （人类 78%，半精灵 8%，精灵 6%，侏儒 4%，半身人 3%）
政体：选举出的贵族政体
信仰：棠提阿，洛山达，泰摩拉（梅莉凯，西凡纳斯）
进口：珠宝，手工制品，矿石
出口：麦酒，魔法物品，农产品
阵营：混乱善良，中立善良，混乱中立

阴影谷（Shadowdale）因为在历史上成功战胜了黑暗精灵，散提尔人，以及诸如伤痕谷的拉珊（Lashan of Scardale）那样自诩为征服者的人而在所有谷地之中声名显赫。尽管规模很小，但是阴影谷以人的质量弥补了数量上的缺失。现在，这个谷地是那些想要寻求一种平静生活的冒险者们众所周知的家园，但是当需要的时候，这些冒险者仍能够全力以赴，发挥他们强大的力量。

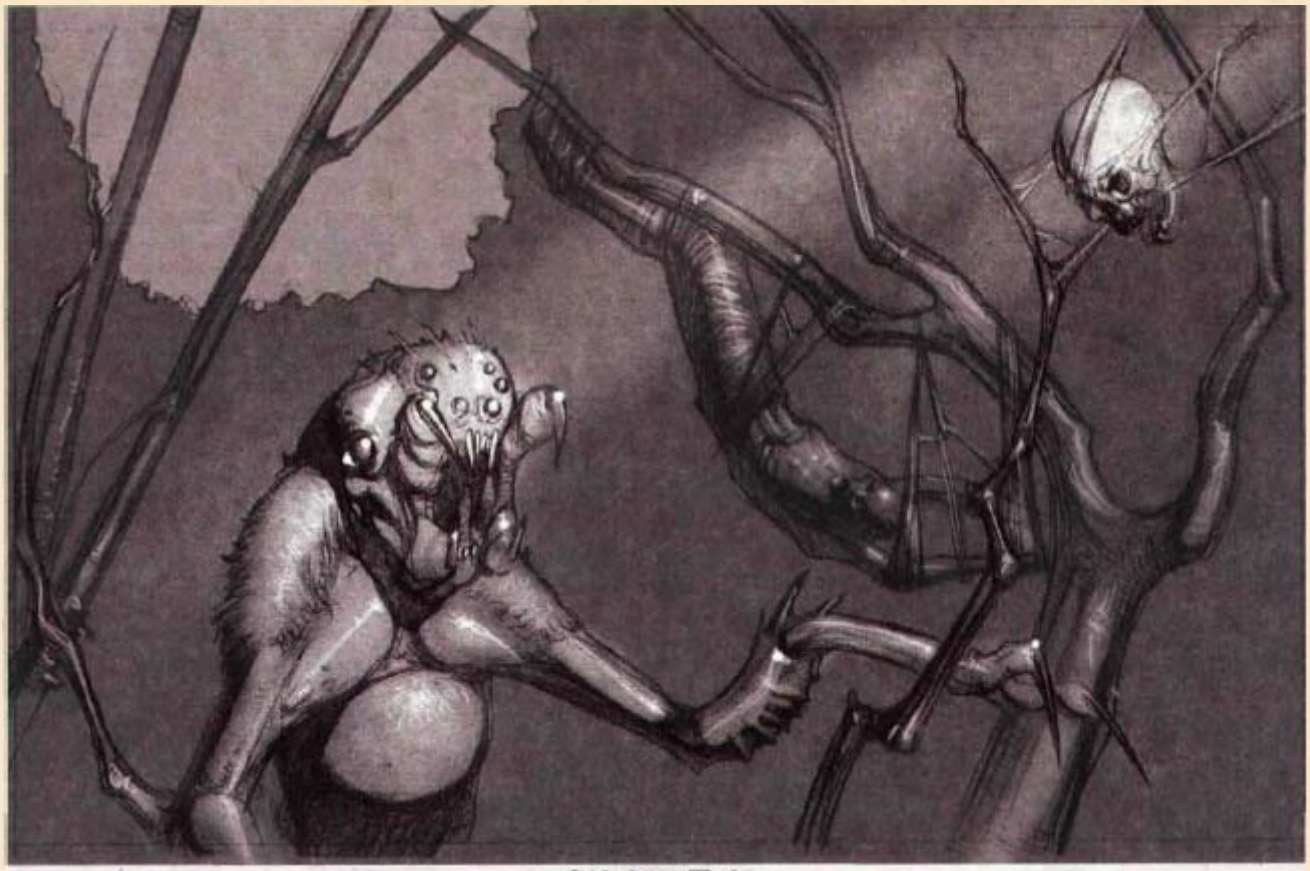
社会与生活

阴影谷人并不如战役谷（Battledale）那样住得很分散，这里的居民住在城镇的围墙和村庄的篱笆后面，或者是小型的农场和村舍里面，邻里之间彼此视线可及，但是不会互相听见。

阴影谷人历史上通过人民公开的欢呼拥戴来选举他们的领主。虽然最近的两任领主都是由深水城的凯尔本•“黑杖”•奥罗桑（Khelben "Blackstaff" Arunsun）提名的，但是传统仍在继续，标志着阴影谷人骄傲的拒绝被除了最值得赞扬的英雄之外的人所统治。阴影谷镇是谷区城市生活的中心，也是英雄们，领主以及领主的卫兵的家园。

主要地理特征

不像西面的迷雾谷（Mistledale）那样被陨星横扫一空，阴影谷的地面被小型的森林和浓密的灌木轮流点缀着。从科米尔通往月之海的北方马道（Northride）自南向北穿越过阴影谷，而阿莎芭河（River Ashaba）则从西向东逶迤流淌。阴影谷镇和若隐若现的老头骨山支



蛛巢森林(Spiderhaunt Woods)

配了北方马道和阿莎芭河交汇的森林地区。

老头骨山(Old Skull)：当黑暗精灵统治阴影谷的时候，这座坐落在北方马道北面、阿莎芭河东部的白色花岗岩山崖在镇上看起来若隐若现，活像一个来自坟墓的讯息，预示着不详的事情即将发生。现在阴影谷早已重获自由，并且证明了自己足以抵挡很多敌人，阴影谷人也开始表情柔和的看待起这个白色的山包来了。来自镇上的牧羊人在老头骨山后的丘陵上放牧羊群，这使得这里本已稀疏的植被总也不见浓密。

在平静的表面之下，老头骨山讲述着一个截然不同的传说。扭曲塔（Twisted Tower）仅仅是黑暗精灵们在阴影谷中所展示的力量的一个小小的暗示。老头骨山的深处就连接着幽暗地域（Underdark）本身。现在，老头骨山的恐怖居民很少去打扰镇民们，尤其是自从 1350 DR，伊尔明斯特在山南面一个废弃的风车房中定居下来之后。那些坚持想要寻找路径进入古老的火山岩山包下面的冒险者们必须通过伊尔明斯特的守护区域，而且必须依赖他们的才智才能存活。每隔几年，都有冒险队伍坚定的断言他们已经把老头骨山打扫得干干净净了，但是很快，同样数量的老头骨山下的幽暗地域居民也会自夸给阴影谷的入侵的傻瓜们上了一课。

阴影裂隙(Shadow Gap)：这条穿过阴影谷南面的漠口山脉（Desertsmouth Mountains）的裂隙标记出几处边界。第一，阴影裂隙位于漠口山脉为雷鸣峰（Thunder Peaks）让道之处。第二，阴影裂隙分割开了由谷地控制的东部领土和由科米尔控制的西部领土。第三，提凡顿（Tilverton）现在是一个冒着黑烟的大坑，阴影裂隙为来自北方的旅行者们标记出他们必须小心谨慎的经过的魔法废墟。

蛛巢森林(Spiderhaunt Woods)：那些需要蛛网、蛛卵或者蜘蛛毒牙作法术材料的术士和法师经常冒险进入这片黑暗的森林。而其他所有人则会小心谨慎的监视着这片森林，尤其是当他们沿着北方马道向阴影谷或者阴影裂隙旅行的时候更是如此。伊特怪和甲壳怪经常会从森林中蜂拥而出，抓住并把他们拖入森林。

重要地点

谷中大部分引人注目的场所都聚集在山谷西部尽头的森林之中，阴影谷镇的里面或者附近。

德鲁伊之林（Druid's Grove）：就在阴影谷镇之外西北方向很近的地方，以前曾有一个费伦最强大的德鲁伊法阵，可以用来举行密仪以增强森林的力量。教团在动荡之年（the Time of Troubles）后已经解散了。可能曾是这个教团成员的强大的德鲁伊有时候会回来拜访这片古老的空地和远古巨石阵，但是没有人说起过教团现在的下落。

这片树林中毋庸置疑的充满了力量。远古的立石之中隐藏着很多秘密，其中的一些可以用来帮助和森林中的黑暗精灵进行战斗。

伊尔明斯特之塔（Elminster's Tower）：如果伊尔明斯特不是费伦最强大的凡人存在，那么就不知道谁是了。他居住在一座朴实无华的塔中，这座坐落在老头骨

山南边的法师塔看起来活像一座古老的粮仓或者风车房。他并不欢迎造访者。

黎明之厅（Morningdawn Hall）：这座神殿位于阴影谷镇，不过即使是洛山达本人也会对其夸张炫耀的风格而感到赧颜。这座建筑本身就是一个奇迹，它是由永不损毁的玫瑰色玻璃构筑而成的一只巨大的凤凰形状的神殿，凤凰的翅膀向天空伸展，迎接着黎明的到来。班恩本人在动荡之年亲自摧毁了最初的黎明之厅，随后，洛山达热心的圣职者们则修复了每一个细节－阴影谷的居民们私下里很气馁，他们非常尊敬洛山达，但是对于两次在他们的镇子上修建这座浮华怪异的建筑物的牧师们则并不是很满意。

老头骨旅馆（Old Skull Inn）：这座老头骨山下的旅馆已经有一百多年的历史了。它是一处享誉哈特兰德的费伦最好的冒险者之家，它是如此有名，以至于在谷地之外，冒险者们也用“老骷髅”来形容某地是一处极佳的饮宴场所。旅馆的所有人，贾勒•银鬃（Jhaele Silvermane 中立善良 女性人类 专家 2 /战士 4），以一种讲求实际的处事方式，使得她和她的长期顾客之间非常亲密，并使她迅速摆脱了偷懒者和不务正业者。许多冒险者暗示，在旅馆的地窖里有一条秘密通道可以通往老头骨山下的幽暗地域，这个流言对于那些初具冒险经验的人来说是如此真实，以至于能否在窃窃私语间传播这个流言变成了分辨某人是否是个新手的标志。

阴影谷镇（Shadowdale 小镇，1,402）：阴影谷昏昏欲睡的表象以及当地居民不爱交际的习惯麻痹了至少半打自诩为征服者的家伙，使他们错误的轻视了自己的目标。就是在这些禁受住了严冬考验的坚固的木屋和石屋中成长起来的人，把桑比亚人送回了他们温暖的平原之上，阴影谷居民在平凡的生活和坚不可摧的决心与勇气之间维持了一个古怪的平衡。

不同于处于贸易通途上的其他谷地城镇的居民，阴影谷的居民从来也不为了迎合商人而偏离他们的道路，不过也不会故意避开商队。他们只是拒绝让自己的生活围绕着那些只是途经此地的商人的要求而转动。

扭曲塔（Twisted Tower）：如果把抵御散提尔堡人压倒性的入侵做为一个标志的话，那么螺旋状的扭曲塔就是阴影谷最强大的堡垒。这座塔之所以如此得名是因为它那非对称的外观。阴影谷的领主，莫格林（Mourngrym），在这座从前的黑暗精灵要塞中发布政令。塔内的驻军将近一百名。目前，这座塔是几位守塔卫兵所骑乘的鹭马的起降平台。

地区历史

在阴影谷建立之前，崇拜罗丝的黑暗精灵利用迷斯卓诺的陷落征服了这片地区，并把这里命名为阴影笼罩之地（Land Under Shadow）。人类和精灵和这些黑暗精灵们战斗了将近两个世纪，直到 906 DR，伟大的巫师阿沙巴（Ashaba）从扭曲塔里面把黑暗精灵们赶出去为止，因为他的贡献，阴影谷的居民拥戴阿沙巴为他们的第一任领主。

在阴影谷建成之后的四个世纪中，阿沙巴的垂饰（the Pendant of Ashaba），这个魔法护身符代表着阴影谷的统治权，不停的在善良的人，伟大的人（斗篷之王安卡），以及几个堕落的国王手中辗转传递。而这众多的统治者中最糟糕的一个。则是一个名叫约多罕（Jyordhan）的欺诈者，他于 1339 DR 成为了阴影谷的领主，开始是秘密的，后来则公开代表散提尔堡进行统治。约多罕六年前被深水城的法师凯尔本杀死了，他后来推举了一位新的候选人来接掌统治权，这位候选人是一位名叫德斯特．苏沃（Doust Soulwood）的冒险者。

现在的领主，莫格林．安卡斯拉（Mourngrym Amcathra 中立善良 男性人类 战士 8）是在苏沃退休之后由凯尔本提名的。做为为苏沃领主和谷地辛勤服务的回报，人民赞同莫格林成为新的领主。他娶了一位名叫雪儿•罗曼（Shaerl Rowanmantlc 守序中立 女性人类 游荡者 8）的科米尔探子，她迅速的断绝了向科米尔的效忠，转而为接纳她的善良人民辛勤工作。这对夫妇有一个十四岁的儿子史考提（Scotti）。莫格林积极地栽培这个男孩，就如同他将要从他的父亲那里继承统治权一般，这件事可能会考验阴影谷的居民想要避免权利世袭的决心。

阴影谷的历史就是一部人类和黑暗精灵之间的战争史，讽刺的是，迄今为止莫格林领主所维持的军队并没有对付信奉维伦的黑暗精灵。这些定居于科曼索的地表黑暗精灵并没有选择奇袭或者渗透阴影谷。其他谷区谴责莫格林背弃了谷地的共同约定。事实真相大概是莫格林更担心其他威胁，他并没有大声宣扬这些威胁，以免使焦虑的谷地议会代表们更加烦恼。

阴谋与谣言

冒险者们因为三个原因而来到阴影谷：为了探索老头骨山下面的幽暗地域洞窟；为了掠夺精灵王廷的财富；为了获得伊尔明斯特的哪怕是最细微的知识闪光而对这位老法师纠缠不休。那些为了第三个原因前来阴影谷的人虽然在机缘巧合之下能有所有收获，但是没有几个人能真正的满意而归。

来自远方 (Not from Around Here)：一群古怪的冒险者聚集在老头骨旅馆中已经超过两个星期了。尽管他们来自不同的方向，但是他们已经彼此了解并且拥有相同的纹章，其中甚至包括法师。因为他们正在收集补给品并拟定计划，那么很明显，他们要去大规模的探索克拉格城堡（Castle Krag，见第八章，“费伦著名地下城”）。这个团体可能是来自桑比亚的银鸦佣兵团（Silver Ravens），或者是来自科米尔的战法师团体。无论如何，他们看起来拥有 PC 们无法触及的信息网－首先，他们的实力看起来远远超过了简单探索克拉格城堡所需要的。

如果 PC 们只是简单的忽视这个问题，这只军事团体取得了胜利，并且临时占领了克拉格城堡；或者他们轰轰烈烈的失败了，在阴影谷中释放出了一只胡言乱语的恶魔。伊尔明斯特和谷地其他的栋梁力量就会发动更大的战役，强迫 PC 们去平息这种混乱。

风暴·银手 （*Storm Silverhand*）

女性人类（密斯特拉的选民） 游荡者 1 /战士 4/术士 12/吟游诗人 8/竖琴手斥候 3

挑战等级 32；中型类人生物；HD 1d6+8 加 4d10+32 加 12d4+96 加 3d6+24；hp 226；先攻+8；速度 30 英尺；防御等级 28（接触 16，措手不及 24）；攻击 +18/+13/+8 近战（1d8+9/19-20，+1 吉兆长剑）或 +16/+11/+6 远程接触（通过法术）；特殊攻击 偷袭 +1d6；特性 吟唱，逸闻知识+10，选民免疫力，选民类法术能力，侦测魔法，体质属性提升，宿敌（散塔林会 +1），竖琴手能力，竖琴手知识，传奇等级奖励，电流免疫，查找陷阱，银火，法术医疗；阵营 混乱善良；豁免检定 强韧+18 反射+15 意志+18；力量 18，敏捷 18，体质 26，智力 15，感知 16，魅力 18；身高 6 英尺 2 英寸。

技能与专长：平衡+9，唬骗+6，攀爬+8，专注+23，文书解读+6，交涉+12，解除装置+6，易容+6，收集信息 +9，医疗+10，躲藏+18，跳跃+5，知识（神秘）+12，知识（地方：谷地）+6，知识（宗教）+6，聆听+15，潜行+24，开锁+8，表演（舞蹈，唱歌）+16，扒窃+8，专业（药草师）+8，骑术（马）+9，探知+12，搜索 +8，察言观色+9，法术辨识+17，侦察+11，翻滚+8，使用魔法装置+9，绳技+8，野外求生+6；警觉，盲斗，战斗施法，制造奇物，闪避，坚忍，精通先攻，钢铁意志，英雄幸运，专攻武器（长剑），武器专精（长剑）。

特性：吟唱：破咒曲，迷魂，提振战力，提振士气，暗示； 选民免疫力：风暴对魅惑人类、死亡法阵、解离术、恐惧术、弱智术、火球术、迷宫术，流星爆，误导术，虹光喷射以及可造成相同效果的攻击完全免疫。选民类法术能力：每日一次——侦测思想，鉴定术，通晓传奇，欣布医疗转换术（将已准备好的法术转为医疗术，每法术等级医疗 2 点生命值），石肤术，传送术，水中呼吸法； 侦测魔法（超自然能力）：视野内；电流免疫：风暴对自然的雷电免疫，比如闪电。体质属性提升：密斯特拉选民模板使风暴体质＋10。传奇等级奖励：五个吟游诗人有效级别和三个竖琴手斥候有效级别。竖琴手能力：迪纳尔之眼（对抗结界、符文，徽记 +2 神圣奖励），技能专攻（表演），技能专注（察言观色），泰摩拉的微笑（每天在一项豁免检定+2 幸运奖励）。银火（超自然能力）：详情见第二章。法术医疗：以下法术会给予风暴暂时生命值（持续一小时）而不是造成伤害：魔法飞弹，闪电束，冰风暴，连环闪电。

已知吟游诗人法术：（3/4/4/2;基本 DC=14+法术等级;奥术失败几率 20%）：零级—舞光术,晕眩术,闪光术,开关术,阅读魔法,提升抗力;一级—魅惑人类,治疗轻伤,羽落术,鉴定术;二级—治疗中度伤,昼明术,隐形,暗示;三级—闪现术,治疗重伤,探知

已知术士法术：（6/7/7/7/7/5/3;基本 DC=14+法术等级;奥术失败几率 20%）：零级—秘法印记,侦测魔法,打击死灵,幻音术,光亮术,法师之手,修复术,冷冻射线,阅读魔法;一级—惊恐术,通晓语言,跳跃术,魔法飞弹,蛛行术;二级—秘法锁,轻灵术,镜影术,识破隐形,蛛网术;三级—解除魔法,飞行术,人类定身术,巧言术;四级—魅惑怪物,任意门,次级造物术;五级—怪物定身术,传送术;六级—防魔法力场

已知竖琴手法术：（2/1;基本 DC=14+法术等级;奥术失败几率 20%）：一级—变颜术,魅惑人类,通晓语言,抹消术,羽落术,跳跃术,光亮术,传讯术,召唤座骑,阅读魔法,碎物散射,睡眠术,蛛行术;二级—轻灵术,黑暗视觉,侦测思想,鹰之威仪,隐形,敲击术,物品定位术,魔嘴术,误导术,识破隐形,阴影面具

装备：+5 天生防御护符，+2 精灵锁子甲，精灵斗篷，+2 防护之戒，储法之戒，回避侦测护符，高等抵抗火焰头饰，+1 吉兆长剑（剩余一个祈愿术）两瓶治疗重伤药水（施法者等级 10），羽落及温暖带扣。

通过与竖琴手同盟的联系，风暴可以获得许多其他物品，只要有足够时间。

这位阴影谷最著名的吟游诗人以她乐观的风格和作为竖琴手同盟领袖之一的勇敢冒险而闻名。她对待生命的态度充满了无尽的高昂热情和兴趣，并极少有傲慢自大的表现，花许多时间训练年轻的竖琴师成员、为保卫阴影谷而同它的敌人斗争，以及帮助那些不快乐的年轻人。所有困扰着风暴的事就是那些善良人们的烦恼；为使他人快乐驱使风暴不断努力。

阴影谷的人们视她为他们的医疗者，助产士，药草师，以及在收获季节会带来帮助的农夫，她会带一些愿意的竖琴手成员来帮忙，这些人不收取报酬，而且还算有经验。人们受伤或生病时都市去找风暴--而无论什么时候去，风暴都会友好的伸出手来微笑着欢迎他们。孩子们爱她，普通人崇拜她，而艾弗瑞斯卡的精灵们则赠与给

她过去从未赠给过人类的崇高贵族头衔。

统治者们的愚行会点燃风暴的怒火--但权力机构有理智的虐待暴行会更令她愤怒。风暴严酷、刚正的性格引导她对那些骗子、盗贼、纵火犯、破坏者和暴君们安排“理想的赏罚”（对犯罪的适当处罚）--她会与这些敌人战斗而毫不考虑自身的安全，不过却会非常注意她的行动可能会给其他人带来的危险。对那些她认为可以通过劝说和教育“拯救”的统治者，她就会那么做。竖琴手同盟视她为他们最重要的成员。也许有其他成员更强大或更睿智，但风暴却是完美的导师和鼓舞者。她同时还受到魔法之神密斯特拉的个人宠爱，后者曾多次在注定的死亡面前拯救了她（尽管风暴从没有期望或祈求这些援助）。

塔瑟谷（*Tasseldale*）

首都：特加尔的标记（Tegal’s Mark）
人口：14,020（人类 94%，半身人 2%，侏儒 2%，半精灵 1%）
政体：共和政体
宗教：提尔
进口：黄金，珠宝，白银，锡
出口：优良的手工制品，陶器，纺织品
阵营：守序善良，守序中立，绝对中立

塔瑟谷位于弓弧林（Arch Wood）的北方和东方，翎羽谷（Featherdale）的西南，桑比亚的略北。塔瑟谷是一个由手工艺人和商人为主要居民的谷地，这点很大程度上是受到了桑比亚的影响。对于桑比亚至今没有正式吞并塔瑟谷这件事，弓谷人和谷地议会（Dales Council）都觉得很奇怪。而其真相是，桑比亚更希望把塔瑟谷当作其北方的一个独立的缓冲国。桑比亚曾经把月谷变成了欧杜林（Ordulin），但它不会以同样的方式吞并塔瑟谷，除非它也能同时占据北方真正有威胁的那些谷地。

“塔瑟”是本地方言中村镇的意思。塔瑟谷中的十二个“塔瑟”养育了略超一半数量的本谷居民。这些“塔瑟”在其他国度中也只能算是村落。

社会与生活

塔瑟谷人（Tassadrans）基本能自给自足，由一群有序的手工艺人、小农场主、商人和艺术家组成，他们把自己看做桑比亚的朋友，而非桑比亚的附属。

尽管其他谷地人鄙视他们，在需要的时候，塔瑟谷人往往能勇敢冷静地保护他们的财产。不像其他谷地人，他们也非常善于协调局面，以使自己不需要长期为自卫而战。

有相当一部分塔瑟谷人并不怎么喜欢那些自由手艺人的生活。这些公民有时会移居到其他谷地，或者在弓弧林中狩猎捕兽。就像是为了补偿本谷地其他居民安闲的性格一样，塔瑟谷林地中的居民因其暴躁卤莽而闻名，在这点上他们几乎可以跟弓谷人一较高下。

主要地理特征

与南方的桑比亚相似，塔瑟谷基本是一块平坦开放的土地，是完美的农耕之地。对那些不愿在织布机和犁前工作的塔瑟谷人来说，西部的弓弧林为他们提供了毛皮、木料和猎物。

顿丘陵 Dun Hills：顿丘陵斜穿此谷北部，将它与北方的战役谷（Battledale）、西方的深林谷（Deepingdale）和北方翎羽谷在阿莎芭河（River Ashaba）的部分隔开。在这里，野生的小马比游荡的地精更常见，所以塔瑟谷人认为这里是安全的地方。

格劳恩泥沼 Glaun Bog：在顿丘陵西南，格劳恩泥沼横亘在新来的冒险者面前，它的内部充满了各种障碍，包括流沙、肉食植物和邪恶的鬼火。本地塔瑟谷人知道如何穿越泥沼，去采集泥煤、挖掘铁矿石，而不会打扰到潜伏在坟堆中心的不死灵魂。

重要地点

有些人会争论说，塔瑟谷没有重要地点。只有塔瑟谷人才会跟他们辩论。

公正之锤修道院（Abbey of the Just Hammer）：这座信奉提尔的修道院拥有驯服顿丘陵的职责。它坐落在阿莎芭河附近，为了强调提尔神职中“公正”的部分，它会为所有愿意跋涉至此的人提供免费的法律教育。由于跟北方战役谷中的黑暗精灵的问题，这座修道院人手短缺。它以前的守卫们倾向于向北旅行，以公正的名义作战，以保卫宁静的顿丘陵。许多前任守卫在进入森林的旅程中牺牲了，正是这导致了修道院软化了它对来访冒险者的拒绝态度。

莎堡（Sharburg）：它位于特加尔的标记之上，是一座古老的精灵堡垒，现在已经被维持本谷地治安的骑兵统领们（marsharis，本地话中 marshals 的变体）变成了军队总部。有传言说莎堡内有隐藏的精灵魔法，如果这不只是痴心妄想的话，那么就是塔瑟谷人决定不再唤醒它们。

阳魂会（Sun Soul Order）：阳魂会的武僧们翻修了一处废弃的建筑，并把它变成了谷地少有的活跃的僧侣修道院之一，它也给顿丘陵更增添了一份平静。阳魂会接受各国各族的优秀学生，但对桑比亚后裔的预备僧侣则异常严厉。

特加尔的标记（Tegil’s Mark 小镇，1,402）：这座所谓的塔瑟谷首都是以一个古代铸剑师的标记命名的。特加尔的标记的居民对他们城里的手工制品十分自豪。在这里惹麻烦的最快方法就是，销售低劣商品，或者更严重的，销售低劣商品并且宣称它出产于特加尔的标记。

地区历史

弓谷森林住民和塔瑟谷小村之间充满了争端，比如在1369年，在几个塔瑟谷猎人被来历不明的袭击谋杀之后，两方暴力相向。现在，弓谷人和塔瑟谷人在弓弧林中打着一场特别的局部战争。

樵夫之战期间，年轻人、恶棍、士兵和巡林客按照自己的意愿穿上对应一方的颜色，然后进入弓弧谷。弓谷人穿着黑色和银色，塔瑟谷人穿蓝色和黄色。那些被打到昏迷或者投降的人会被脱下他们颜色的衣服，并被打断几根骨头，但通常不会被杀死。两个谷地中各有一些旅店愿意迎合这一游戏，它们会把从对方夺来的彩色衣物挂在店外。

双方的女性战士和巡林客通常会避免参加这种恶心的战斗，但那些参与其中女人对其极端重视。“把一个女人带进樵夫之战”这句话的意思是面临一个可能会致命的局面，因为在最近一年，两方的女性冒险者都曾经杀死过敌对的樵夫。

巨龙海岸（*Dragon Coast*）

首都：没有统一的国家，没有首都
人口：820，800（人类92%，半身人3%，半精灵2%，侏儒2%）
政体：独立城邦与海盗窝
宗教：海姆，淑妮，坦帕斯，泰摩拉，安博里
进口：食物，贵金属，奴隶，出口用货物
出口：船只，其它国家的出口用货物
阵营：绝对中立，守序邪恶，中立邪恶

巨龙海岸位于坠星海支流的南岸，并由陆地与大大小小的岛屿所组成。对于三个强而有力的城邦、七个左右的主要的盗贼公会、上打的海盗团、以及无数生活在这，替费伦最黑暗的秘密团体工作的代理人来讲，巨龙海岸可不仅仅是块地理区域而已，它更是某种生活方式的代名词。

而对那些不了解游戏规则的外地人来讲，巨龙海岸是位于众多绝称不上理想的贸易路线交汇处的某个小偷与投机者的巢穴。但对那些内行人（谨慎的桑比亚商人、机警的盗贼或是不吝行贿的商队领袖）来说，巨龙海岸可是个处理事务——而且是任何事务——的绝佳地点。就像桑比亚人常说的，“人皆有价，但在巨龙海岸，价钱更加公道。”在这儿，没有人会嘲笑别人——但也没有人会信任别人。

社会与生活

老练的商队领袖瑞丹席尔的古金·卓斯曾如此描述巨龙海岸：“就像是没有公会与警卫的深水城，也有着西门那样的邪恶势力，却像我们这样笑里藏刀。”来到这的访客可以见到各式各样的生物，从黑暗精灵与灵吸怪到眼魔和蜥人族——以及常见的大量无恶不作的佣兵法师、变形怪和其它变形生物，以及其它正逃离正义制裁的家伙们。

这里并没有统一的政体。大部分巨龙海岸上的城镇都没有政体，或是任何在佣兵团体之上的执法机构，有一条通用的不成文法规，但也只能限制那些愿意花时间去遵守的人。除非目击到了一定会危害到自己的事件——像是在井中下毒，或是用法术摧毁仓库之类的事——否则很少人会多管闲事。

各式各样的东西持续流经巨龙海岸。只有三种人博得了广泛的敬意：受雇的医疗者（通常是洛山达、山达柯尔或是渥金的祭司）；渥金教派赞助的、被禁止行诈欺之事的货币兑换商；以及替大家的货品制造容器，以对抗炎热、寒冷、潮湿、剧烈碰撞与掉落的桶匠和造船大师。

海岸上最重要的建筑——也是除了城镇的围墙外唯一用石材建造的建筑——就是仓库。它们典型的构造包含了望塔、防火用的石板屋顶、以及（为了防止小偷潜入）以仓库为中心的环状石墙。很多仓库都有不死的守卫（基本上是僵尸、骷髅和怪物骷髅），会在打开监禁他们的密室时启动。有些仓库布置了装有睡眠气体或是尖刺的陷坑来捕捉入侵者，还有些则会在装箱的货物之间放置拟身怪或是其它类似生物。

就像其它那些拜金的地方一样，这儿有着大量的仓库，从围绕着笨重、巨大防御工事的仓库，到藏在滑墙后、窗台间甚至是不起眼的房间里的秘密隔间都有。有人说剑湾上所有的小屋都有秘密隔间。许多储存货品的地方老早就被遗忘了，可能是因为拥有者被杀害或是再也不曾归来。

主要地理特征

巨龙海岸的自然地理使它在地理上被孤立开来，也让它成为费伦大陆贸易上不可或缺的一部分。

龙湖 Dragonmere：也被称为巨龙之湖（the Lake of Dragon），这股坠星海的支流提供了巨龙海岸到科米尔与桑比亚的贸易快捷方式。在最宽广的地方，龙湖约有一百英里宽。而它最狭窄的地方，即西门与桑比亚的乌拉斯皮尔之间的部分，也有十英里宽。很少有湖泊有着龙湖常见的的海盗、海龙与海上风暴问题，所以水手总会建议新到此地之人抱着敬意看待航海。

巨人奔跑山脉：在巨龙海岸居民的记忆里，巨人奔跑山脉中山丘巨人和石巨人掠夺者的数量从来没有超过一般水平。很明显地，曾经有一个伟大的巨人文明占据过这条山脉，因为许多的山顶都被刻出了绵长的螺旋阶梯（每一阶都有四英尺高）。那里也有专门给五十英尺高的类人生物用的粗糙宫殿（虽然现在常常被鹿鹰兽peryton占据）以及可以用来观景的巨大长凳。人类们通常会避开这些山脉，而这正隐藏了该地区的真相（见幽暗地域的凯恩海姆村）。

谷夫梅森林：这座狂野而盘根错节的丛林将巨龙海岸与维洪海域分隔开来。它在地势逐渐增高的山地肆意蔓生，其中四散分布着的雪松和松木一直延伸到南方的欧司朗山脉。谷夫梅森林也以遍布整个地区的矿物含量丰富的岩石而闻名，尤其盛产黄玉和红宝石。勘探者和矮人矿工漫步在长满树木的山丘之间，为了藏在其中的财富与怪物和当地部落对抗。

狮神努比恩为了保护森林，永不停歇地漫步其中。所有谷夫梅森林里的部落都崇敬努比恩，并祈求他帮助他们阻止贪婪北方人的入侵。

海盗群岛 Pirate Isles：海盗群岛是距离桑比亚海岸约一百英里一群大小岩岛的总称。一座名为龙脊山（theDragonspur）的高山耸立在龙岛（the Dragonisle 2，000），群岛中最大岛的正中央。龙岛有两个天然的避风港，不断的被修复、破坏、然后再次被海盗们所重建。另外还有三个船的安全停泊处散布在岛上。

在平常时候，有二十到六十艘不等的海盗船停靠在这。其中有 10%到 20%的船是被拖上岸，停在船坞中，或是在干船坞中修理。

岛上海盗缺乏足够的力量和组织，无法对桑比亚港口进行直接攻击，但是因为被因姆克（Immurk）传奇所激励的缘故，他们常常在谈论这些行动。这位在 1164DR 到 1201DR 年间统治他们的海盗王曾焚毁了数个桑比亚城市——即使他们已经交完贡金。

坠星海 Sea of Fallen Stars：也被称为内海（the InnerSea），这股巨大的水体连结了费伦大陆的东部和西部。借着里斯河 （the River Lis），内海也与西北方的 月之海（the Moonsea）连通。坠星海同时也是从维洪海域出来的琼达斯（Chondath）人到费伦的中部和北部殖民的主要移民路线。

科米尔、桑比亚和部分的因布图地区都在内海保有着强大的海军，但这里大部分地区是属于商船的水域，而不是战船的地盘。水生精灵、人鱼族与沙华鱼人的海底王国坐落在海中，但是地表居民除了暴力冲突之外很少跟他们有关联，像是沙华鱼人在 1369DR 时摧毁内海与无痕之海（the Trackless Sea）的沿岸居民城市。

重要地点

除了主要城市外，其它的社群不是太过微小（捕鱼村庄、山丘上的野蛮人要塞或是小农庄），就是存在时间太过短暂（走私者的要塞、海盗藏匿处、海盗聚落或是暂时由数条海盗船联结起来的漂浮城市），而没有被标示在地图上。位于巨龙海岸东方边缘的海盗群岛充满了各式各样的海盗，从绝不让受害者全身而退的邪恶劫掠者，到独自对散提尔堡人和塞恩人的航运业宣战的自大狂都有。

杉轮市（Cedarspoke 小城 6，080）：这个宁静、独立的城市坐落在谷夫梅森林的中心，而且与维洪海域的关系反而要比与巨龙海岸来的密切。杉木河（the Cedar River）流经城市并把它分成两部份。这城市的居民是追求简单、自然生活的德鲁伊或是平民。杉轮市的德鲁伊并非翠绿闲庭（the Emerald Enclave 参见维洪海域的内文与第七章：组织的更多信息）的一份子，但他们很少会妨碍闲庭的行动。这城市最著名的地标是大地学院（Earthome College），一座德鲁伊学习所与可能收藏了最丰富维洪海域史料的储藏处。萨拉斯纳·奎尼欧斯（Zalaznar Crinios）（绝对中立 人类男性 西凡纳斯的德鲁伊 17）是杉轮市无可置疑的领袖，但他却是一位公正且受欢迎的专制统治者。

艾凡索（Elversult 小城 9，728）：艾凡索是一座位于龙湖南岸的繁荣城市，并座落在许多贸易路线的交会处 上，包括荒土小径（the Overmoor Trail）和贸易者大道（the Trader’s Road）。虽然艾凡索本身并不是个港口，但它的仓库提供了北至科米尔、西至剑湾的贸易绝佳的储藏所。

艾凡索是巨龙海岸上最不像巨龙海岸城市的城市，它的现任统治者，一位名为叶珊达菈（Yanseldara 中立善良 人类女性战士 11/术士 8）的前冒险者，曾领导一群杰出的反抗军击败了之前的死灵师政权。虽然数世纪以来的走私与阴谋并无法在十年间改变，但那些想要在叶珊达菈的城市里做见不得人勾当的家伙现在可要三思了，特别是她把执法的工作交给了她的伙伴与冒险搭档，范芮娜·霍克林（Vearana Hawklyn 混乱善良 人类女性 梅莉凯的游侠 20）之后。

但这并不表示刺客、奴隶贩子、强盗与邪教徒会完全避开艾凡索——他们只是纯粹把行动用魔法掩盖起来或是黑暗的掩护下行事而已。龙巫教（the Cult of the Dragon）更是拒绝撤出这个他们用来作为南方活动据点之一的城市。竖琴手同盟和其它的冒险者经常为了阻挠他们而卷入龙巫教的刺杀计划、运送毒品和制造毒药中——而这些全代表着他们正朝向把全费伦由不死龙族所统治的目标前进。

伊里普（Ilipur 大镇 2，423）和普罗斯（Pros 小镇 人口 1，824）：这两个小港口就像是艾凡索的卸货和载货点。但两个小镇皆无法和泰席尔或是西门那种真正的港口相比，因为船只要用舢板来装卸货物，而且还必须以撑篙的方式来往等候的船只和岸上。两个城镇都有属于自己的市民议会（Council of Burghers）和市长。“你根本没办法拒绝这些想捞钱的家伙”，那些必须要乖乖付给议员任何他们想要的东西的艾凡索商人如此抱怨道。而另一个选择是让他们的货物完全落进像是紫色面具（Purple Masks）、潮花 （Tide Flowers）的盗贼公会，或像是石化蜥蜴之人（Man of the Basilisk）的贩奴集团手中。

波斯库 （Proskur 大城 13，984）：波斯库正好位于科米尔与风暴角山脉外的荒土小径上。就像大部分巨龙海岸上的贸易城市，波斯库是由商业议会所统治的。但不像其它的巨龙海岸议会，波斯库的统治者全是盗贼，是那些了解到与其总是对抗政体倒不如成为政体要来的有赚头的前盗贼公会头头。讽刺的是，波斯库现在以一个公正且诚实的地区闻名，这是因为盗贼统治者们敢于抛头露面且讲求效率。其它的隐匿行为很难逃过统治者的目光，因为那些事他们很久以前就全干过了。波斯库

议会资深的领导人是一位名为里欧娜菈·欧巴司塔尔（Leonara Obarstal 中立善良 人类女性 游荡者 12/公会盗贼 3）的杰出骗徒。

瑞丹席尔（Reddansyr 乡村 608）：一座位于通往星幕市路上的小镇，瑞丹席尔以一个冒险者的情报交换处而闻名。有些人可能认为这镇上那座奥格玛的神殿应该就是这好名声的来源，但事实上奥格玛神殿里的牧师比其它地方的还要守口如瓶。很明显地，他们十分怨恨那些在“巨人的愚蠢”：那间位于一条倒扣的船内——那是被一个想要赢得赌注的火巨人拖上岸的——的集会所里不断进行的免费情报交换。

星幕市（Starmantle 小城 6，080）：数百年来，星幕市与西门不断地竞争坠星海上的贸易路线。尽管双城都不断努力试图击败对方，但没有一个败下阵来。事实上，竞争却帮助了它们双方，因为它们的价格战大幅增加了巨龙海岸贸易路线上的贸易总额。星幕市就某方面来讲没有西门那么腐败，但它却和群岛上的海盗有着密切来往。

泰席尔（Teziir 小城 10，944）：建立在前泰席尔城的废墟上，这城市是由一群不喜欢西门的邪恶，并想拥有一座在龙湖旁由他们自己控制的港口的商人于1312DR 建立。商业议会持续地统治，他们之所以能维持势力是因为它的成员会奖励能干的雇员，并和失败者终止生意来往。

泰席尔赞助建造那些膜拜非邪恶费伦神祇的神殿与圣坛，并认为它们所带来的朝圣者、捐献与偶而展现的奇迹对城里的生意有所帮助。因此，这城市有着比其它地方还要多得多的神殿与次级圣坛，几乎各种神力的牧师都可在这城里的某处找到。泰席尔也被一个名为阿斯托瑞安（the Astorians）的盗贼公会所困扰着，该公会有着多达七百名成员而且已经被西门的暗夜面具（the Night Masks）所渗透。

西门（Westgate 都市 29，184）：西门是南岸最主要的贸易城市。它巨大的经济力量使它自身成为内海上排在桑比亚与科米尔之后的第三大贸易力量。

『什么东西都有，什么东西都有价码。』对于巨龙海岸的这种名声，西门要付直接责任，而它的市民却丝毫不以为耻。相反的，他们以西门是个开放的城市而自豪——对所有种族开放、对所有信仰开放，以及，对所有货币开放。西门的贵族统治者，全出身于富有的商人世家，认为个人的道德规范也许可以用在私事上，但决不该在商场上出现。

不择手段来让这城市拥有强大经济力量的想法，也同时造就了一种环境，让盗贼们把自己的行为看做是只有手段不同的正常生意。一个名为暗夜面具的盗贼公会所控制的区域几可与该城的官方统治者分庭抗礼。暗夜面具的刺客、敲诈者、打手以及密探都待价而沽，而他们最大的客户就是那些经常在台面上阻挠公会的贵族家族。

祭拜邪恶神祇，包括了本莎芭、马拉、莎尔及塔洛娜的神殿或是圣坛，这在文明的西门有时是〝不可提及〞的——这取决于那时的社会风尚，不过毫无疑问的它们的确存在。它们也拥有与那些公开的伊尔玛特、贡德、塔洛斯、马斯克及劳薇塔（几个没落贵族家族的最爱）神殿一样多的信徒。

Westgate arena

西门最新奇的娱乐是一个名为颤抖拇指（the Quivering Thumb）的斗技场，从覆灭的恩瑟（Unther）来到统治者愿意花大把金币观赏血腥表演的城市。颤抖拇指的沙坑竞技场相当受到贵族、商人、平民甚至是奴隶的欢迎，因为颤抖拇指承诺任何在坑中活过一年的奴隶可以获得自由以及一千金币的奖赏。颤抖拇指被认为是个〝公平决斗〞的娱乐，这意味着没有人知道哪一方将被屠杀。

地区历史

人类开始在巨龙海岸定居约是在谷地开垦日前一千年左右的事，他们从琼达斯和维洪海域地区移民而来。各式各样的殖民地开始建立在这块土地上，位于现在成为村落与城镇的地方。其中最大的就是西门，一座处于巨龙齐松瑞希伊萨（Kisonraathiisar）暴虐统治下的人类城镇。

在-349 DR，巫师“七法塞崔纳”（Saldrinar of the Seven Spells）摧毁了巨龙并成为西门的第一任人类国王。他与他的继承人将这城市带向了成长与繁荣之路，但在-286 DR，西门被夜之王（the Night King）欧拉克（Orlak）接管了。欧拉克是一个强大的吸血鬼，他的统治期超过了一百年，直到被冒险者圣武士琴·索莱隆（Gen Soleilon）推翻。欧拉克被消灭了，但是他的吸血鬼奴仆们逃进了地下墓穴，并选出了一位新的夜之王来统治城市的黑暗地下世界。当西门的地表领导者随着时间的推进而更替时，夜之王的血统也同样传承下去，直至今日。

越来越多人沿着坠星海到来，建立起城市和国家。目无法纪的杀人犯与不向任何国王效忠的海盗则定居在海盗群岛上。在 257 DR，海盗们突然袭击西门，并将它的国王逼下台，开始了将近两百年恶名昭彰的海盗王（the Pirate King）的统治。

莫杉提尔·伊利斯坦（Mulsantir Illistine），一位琼达斯佣兵，在 429DR 推翻了西门最后一任的海盗王。莫杉提尔自己也在 452DR 被一位名为占星师米萨兰（Myntharan the Magus）的夏恩（Shoon）法师所推翻。当这地方的其它城邦不断地成长与覆灭，西门的统治权也不断地易手。在这段期间中最恶名昭彰的西门之王要属那位带领了一支由泰夫林和恶魔所组成的大军进攻城市，并在正统的继承者法那夫·伊利斯塔（Farnath Ilistar）在 734DR 将他驱离前以暴政统治了这座城二十余年的班恩之子以埃图·喀沙维 （Iyachtu Xvim the Baneson）。

在海盗群岛，小群的海盗年复一年的骚扰内海，但没有一个能够引起太大的注意，直到第一位伟大海盗首领的崛起。因姆克于 1164DR 开始了他的历程。他无畏的掠劫内海上所有的势力，并建立了由超过一打的船只所组成的海盗舰队。因姆克的代理人在坠星海上的主要港口寻找有价值的目标，并在该地区间引起了大大小小的动乱。因姆克在 1201DR 与桑比亚战船的战斗中死在他的海蝎号（Sea-Scorpion）的舵轮上。

不断增长的海盗势力迫使内海的强权国家——科米尔、桑比亚、因布图及其它——于 1209DR 结成了暂时性的联盟。联合舰队在一场大海战中击溃了海盗，并让海盗群岛几乎维持了一个世纪的无人状态。

西门一连串的混乱王权最后告终于凡若文（Verovan），这座城市的最后一任国王。在他死后，贵族们认为西门在君王的统治下决不会兴盛，并设立了科阿马克 （Croamarkh），一位由推选产生的领主做为城市的领导者。在 1353DR，一个名为暗夜面具的强大盗贼公会在西门崛起，很快的成为这座城市实质上的统治者。在 1368DR，公会因冒险者而遭受重创，但已经从这些挫折中恢复。在今日，暗夜面具是巨龙海岸上最强大的势力。

在海盗群岛，海盗们慢慢重建他们的力量。众多海盗组织在龙岛上驻扎并在周围活动，掠夺内海上的商旅。但却没有强大的领袖出现，直到一位名叫萨马加尔·银刃（Samagaer Silverblade）的船长于 1364DR，波涛之年（Year of the Wave）掌权。

萨马加尔似乎想要追寻因姆克的足迹，他占领龙岛上最大的港口并募集了多达一百艘船在他旗下。但在 1368DR 银刀突然消失，正好错过一场灾难性的战斗，神秘海底生物攻击群岛上的海盗，攻势之猛烈就如同他们对桑比亚港口的攻击一样。有谣传说控制了他一半原先舰队的萨马加尔·银刀的副官们依然从他那接收命令，无论他藏匿在哪。只有少数几个人知道萨马加尔·银刀同时也是桑比亚未来的国王——银鸦。银鸦的生涯大部分是身为一位冒险者，但只有他最信赖 的人知道他远比目前他所承认的还要成功，而且群岛上的海盗可能会在他认为时机成熟的时候被利用于他的目的。

阴谋与谣言

巨龙海岸上很少有日子没有充斥着阴谋与谣言。暗夜面具的刺杀、恐吓、破坏与谋杀在此地几乎随处可见。焰匕（the Fire Knives），一个被科米尔流放的刺客组织的成员，密谋从雅卢赛儿摄政王手中夺回王位。桑比亚商人则在国度中的港口走私、搞阴谋，试图在那些无法无天的城市里捞上一笔。

暗夜王子 Princes of Night: 一连串的吸血鬼攻击困扰着西门强大的商人和贵族。暗夜面具的内圈已经踏出了黑暗而危险的一步，这些侵略性的盗贼们现在成为另一种掠食者。组织的秘密领导者很明显的是一个强大的吸血鬼法师，由一个可以从城市任何角落出击的吸血鬼小组所支持。组织的低阶成员不敢抗议，城市里的民众在对抗这强大且遍布各处的公会时无可避免地会引发规模惊人的流血事件。

巨龙海岸的龙 *The Dragons of the Dragon Coast*

如果问起巨龙海岸的得名原因，那么一打巨龙海岸居民将会提供一打迥然不同，通常是尖酸刻薄的答案。总之，谁有时间回答这样的蠢问题…而且你打算为一个问题付我多少钱币？

向一打贤者们支付报酬以揭示“巨龙海岸”这个名词的起源－那么你将收获另外一打完全不同的答案！

大部分回答都是从讲述巨龙齐松瑞希伊萨开始的，它于-349 DR 那年被七法塞崔纳杀死了。（一些传说中说塞崔纳把这条巨龙封印在一把节杖中，以便能随意使用它的力量）。塞崔纳在巨龙巢穴的所在地建立起了西门（Westgate）这个城市，并宣布自己是这里的国王。但这只是众多答案的开始部分。

许多人从科米尔的紫龙身上得到灵感，认为巨龙海岸得名于撒格罗（Thauglor）。其他人则提到了库尔卓克·多爪（Kuldrak the Many-Taloned），它是一条体形如山一般巨大的红龙，在撒格罗孵化之前就已经在雷鸣峰（Thunder Peaks）的最南边筑巢定居了，不过它被罗斯托克·红骨（Rauthstokh "Redbones"）击败了，他就是龙神察斯萨（Tchazzar）之父。

另一些人则坚持巨龙海岸的名字来自于锐牙之龙阿罗维瑞姆（fang dragon Arauvrim），它是一条小型，恶毒的肉食龙，最知名的一点就是它经常贴着水面低飞，从船上抓走水手和渔民。他无所顾忌的在海岸附近捕食，其恐怖统治持续了十年之久，最后，阿罗维瑞姆被一名乘船的法师石化，并被投入波浪之中，从此再也没有人看到他。

可能所有巨龙中最可怕的一条就是拉瑞赛拉（Larithylar）了，她可能仍生存在几个被她占据的身体中（正象她以前可能曾经占有过上面所描述的部分巨龙的身体）。她是一个人身狮术士，发明了一种魔法，可以赋予她人类，类人生物，以及龙的外形，她学会了占有并控制真正的龙。几个世纪以前，直到她伪装了自己的死亡为止，这个恶名昭著的术士都被称为“善变之龙（the Chameleon Dragon）”。她可能仍然居住在西门，为了某些黑暗的计划而四处搜寻特殊的魔法物品。

游牧之地 *The Hordelands*

首都：无
人口：133，488（人类 85%，豺狼人 8%，人马 5%，矮人 1%）
政体：部落
宗教：艾图坎（谷蓝巴），泰拉斯（阿卡狄），本地魂灵，艾达丝、马拉和苏伦的化身
进口：咖啡，金属，纸张，米，糖，茶
出口：宝石，皮革，家畜，羊毛
阵营：混乱中立，混乱善良，绝对中立

游牧之地通常被认为是一块完全荒芜的区域，那里只有稀疏的植被、罕见的绿洲和好斗的图坎（Tuigan）部落。这些马背上的游牧民因为他们十多年前对费伦的入侵而闻名。凶残的骑兵们对手中的复合短弓了如指掌。这些游牧者分成了至少十个部落，居住在帐篷里，以肉和奶为生。他们仅有的几个固定居所围绕在绿洲附近，因为水是他们最宝贵的日用品。

迷信的本地人不相信陌生人，特别是在他们被西方的军队击败之后。图坎人至少还需要一代人的时间，才能再次对费伦形成严重威胁。虽然多年来很多人都拒绝承认，但游牧之地如今见证了费伦和远东卡拉-图的翔龙帝国之间日渐频繁的活动。两地商人都运载着奇异的货物来来往往，这让沿路的很多人也富裕起来。

社会与生活

游牧之地的生活很严苛，冬冷夏热，土地不适合耕种，而且频繁地出现凶猛的风暴。游牧民们必须不断迁徙才能存活，他们坚韧的马匹能以稀疏的植被为料，而他们自己则以牲畜、马奶和无尽荒原（它只是广阔的游牧之地的一部分）上的生物为食。图坎人的文化讲求平等主义，男孩女孩都要受到骑术和弓术训练，虽然男人一般会成为战士，而女性在家庭中扮演重要角色。在日出山脉（Sunrise Mountains）的山麓上分布着一些小规模的矮人聚居地，但由于语言和文化隔阂，两个种族互不往来。

主要地理特征

游牧之地最主要的特征就是完全没有特征。无尽荒原（Endless Waste）和更远的地区都是平坦的无树草原，在北侧变为苔原冻土，而南侧则是岩石遍布的寒冷荒漠。在冬天，由大冰海（Great Ice Sea）吹来的寒风肆虐在整片大地上，在夏天，它又会被熔炉般的燥热和沙尘暴席卷。大群的食草动物标志着大地的财富、食物和衣物来源以及图坎人迁徙中的避风港，他们季复一季地从此地的一头迁移到另一头，从无休止。

在无尽荒原以北是大冰海，图坎人称其为亚尔•腾瑞（Yal Tengri）。大冰海的水温冰冷，冬天水面会被冰覆盖，这里居住着一些喜寒生物、丰富的鱼类和海洋生命。虽然夏天冰可以完全融化，但春天的时候还有冰山漂浮在水面，有些会逆风逆流到处游走。

重要地点

无尽荒原上没有固定的城市，只有少量的废墟，和更少量的聚居地或者文明中心。野蛮的图坎人的活动营地是此地区已知的最接近文明的东西。

龙墙（The Dragonwall）：由于过于靠东，它已经出了费伦的版图，在广漠的夸亚沙漠（Quoya Desert）以东，这道漫长的砖石墙是翔龙人修建的，用以防卫他们的西方边境。它的灰浆是一条强力巨龙的灵魂，所以非魔法武器不能损坏它。由于那条巨龙是受骗而来的，所以通过适当的献祭，每次可以释放它的一部分灵魂。任何交流类的法术都可以让人和这条龙谈话，它会很高兴地告诉别人如何解放它。当它获得自由以后，此处的城墙就会倒塌，而翔龙人会用普通的材料将其重建。

黄金之路（The Golden Way）：这也许是费伦最著名的贸易路线，黄金之路从东河口（Easting Reach）的泰夫岚姆（Telflamm）出发，在日出山脉处穿过赛斯克和莱瑟曼，然后横跨游牧之地，到达翔龙。虽然在稀疏的植被中不需要一条道路或是小径，但一系列营地和商队旅舍标记出了黄金之路，它们能为敢于进行这趟为时数月的旅行的商人们提供安全的避风港。

冬堡（Winterkeep）：这座废墟地面上的部分只有一些断裂的柱子和一堆堆的石头。冬堡曾经是洛曼萨（Raumathar）国王们的冬季行宫，它的地下结构很复杂，有传言说里面隐藏着宝库、武器库和粮仓。人们不清楚现在还留下了什么，因为没有人在它内部进行过大范围的搜寻。

地区历史

数千年前，这里曾是伊马斯卡（Imaskar）帝国的一部分，由强力的法师统治着。其后有一系列强大的帝国曾经占领过游牧之地，包括穆尔霍兰德（Mulhorand）、洛曼萨和翔龙。然而这些占领都没有太大意义，因为没人愿意在这片区域建立聚居地或者要塞。几个世纪之后，这片无尽荒原已经被其他国家遗忘，只留下图坎游牧者在自己的祖地上随心所欲，他们将这里称为塔安（Taan）。

在动荡之年后，一位充满野心的图坎贵族亚蒙（Yamun）杀死了他父亲，从而取得了其部落的领导权。凭借自己的魅力、力量以及计略，他统一了无尽荒原上的部落，并把他们编制成了一支三十万人的部队，自立为亚蒙可汗。这位伟大的首领在 1360 年入侵了费伦和卡拉图。他的大军与莱瑟曼（Rashemen）、塞尔（Thay）和赛斯克（Thesk）的军队交手，但在当年晚些时候，最终被一支费伦联军阻挡下来，联军中包括科米尔人、散提尔堡兽人、来自固土山脉（Earthfast Mountains）的矮人、桑比亚（Sembia）的雇佣兵和谷地人。在可参战人员减少到七万人之后，图坎人返回了塔安休养生息，重新积蓄力量。

阴谋与谣言

对大多数人来说，即便是在穿越游牧之地的旅途中幸存下来就已经是种冒险了，虽然这令人觉得枯燥、疲惫、痛苦。

死者之城 City of the Dead：人们在荒野中发现了一座废弃的城市。游牧民们躲之不及，他们说里面有邪恶的灵魂和许多诅咒，但卡拉-图的商队说，这座城市里保存着从耐色瑞尔、洛曼萨或者伊马斯卡流传下来的魔法和宝藏。这座废墟是自己从地下升起来的，就好像是为了它的旧住民而自我重建一样。

图坎斥候 The Tuigan Scouts：游牧民族中一名新的领导者希望获得关于西方各国的信息，他已经派出了一些热心的青年人，踏上了追寻知识的旅程。这些旅者绕过了塞尔、莱瑟曼，通过耐斐尔（Narfell）进入了内海地区，在那里，他们向所有人学习，将有趣的物品和他们觉得有价值的带回来，并且（有些人说）通过暗杀科米尔名门显贵的方法，来为亚蒙报仇。这些最近的传言再次让公众敌视起图坎人，尽管他们已经有十多年没有惹过麻烦了。

费伦诸海 *The Seas of Faerun*

三片广阔的海洋——宝剑海（Sea of Swords）、无痕之海（Trackless Sea）和巨海（Great Sea）——围绕着费伦的西岸和南岸。第四片，光耀之海（Shinning Sea），将楚尔坦（Chult）半岛从卡林衫（Calimshan）和蒸汽之湖（Lake of Steam）的海岸上隔开。费伦的海员们在所有四海上航行，但只有最自信、技术最高超的水手才会离开岸边，进入开放海域。

巨海 The Great Sea：巨海坐落在楚尔坦以南。在这座丛林半岛之外，宽阔的水域某处，巨海和无痕之海合而为一；很难说清在什么地方一个结束另一个开始。巨海是一片楔形的水域，将近两千里长，西方的基部最宽，向东逐渐变窄，最后达到费伦和扎卡拉（Zakhara）交会的地方。扎卡拉海盗在它的东岸肆虐。

宝剑海 The Sea of Swords：在剑湾（Sword Coast）和月影群岛（Moonshae Isles）之间的就是宝剑海，一片寒冷而风暴频发的海湾，横向有几百里，长度达上千里，最南端连接着耐兰瑟群岛（Nelanther Isles），北边达到深水城。在安姆以北的宝剑海岸上，很少有港口坐落在陡峭的山崖上，或者月影群岛崎岖的海岸线上，而所有试图穿越阿萨维尔海峡（Asavir’s Channel）和竞速角（the Race），想要前往费伦南海和彼处富饶港口的人，都必须面对耐兰瑟海盗的威胁。

光耀之海 The Shining Sea：在楚尔坦和卡林衫之间，光耀之海如同一条臂膀般伸展开来，长度超过了一千里，宽度也有几百里。在此处介绍的所有水域中，光耀之海拥有最为繁忙的商贸航线，几乎能与费伦中心的坠星海相媲美。

无痕之海 The Trackless Sea：这片西部的海洋从费伦西岸延伸，直到遥远的马兹特克大陆，它在安姆西南部的西方，超过三千里的地方。费伦最勇敢的水手也没有

探索过这片辽阔的水域。即使是永聚岛的精灵，托瑞尔最伟大的海员和船工，也只是猜测着，无痕之海会包含着什么样的奇迹和恐惧。

岛国 *Island Kingdoms*

首都：各不相同
人口：见各个条目
政体：因岛国而不同
信仰：因岛国而不同
主要进口：因岛国团体而不同
主要出口：因岛国团体而不同
阵营：各不相同，都有可能

西边海上的巨大岛国彼此间毫无关系。它们也和费伦的其他地方没有多大关系。每个都有自己的人民，历史和生活方式，从永聚岛精灵王廷变幻的魔法大军到耐兰瑟群岛残忍的袭击者都有。

永聚岛 *Evermeet*

首都：琉希帕城 Leuthilspar
人口：1，658，880 （日精灵 50%、月精灵 30%、海精灵 10%、木精灵 9%）
政体：君主政体
信仰：柯瑞隆•拉瑞斯安及其他悉达林众神
进口：自费伦大陆收回的精灵物品，其余皆可自给自足
出口：精灵冒险者、珠宝、作为礼物送出的奇特或魔法物品
阵营：混乱善良、混乱中立、中立善良

永聚岛原本是日精灵居住的岛屿，但现在已成为自费伦大陆撤出的精灵们（原居于精灵王庭）的收容所。当阿姆拉瑞（Amlaruil）女王将精灵一族的中心从年代久远的科曼索森林转移时，月精灵、日精灵、及部分木精灵追随了她。永聚岛是一处远离人类力量（比如科米尔王国或散提尔堡）的防御住所。

这精灵族的魔法王国深藏在无痕之海中，离费伦大陆足有一千八百英里之遥。这座岛屿由精灵一族的高等魔法、海精灵、永不懈怠的法师们、以及强大的海上部队重重守护着。除非受到精灵邀请，否则少有外人能接近此地。

社会与生活

精灵王庭的高雅生活完全配合着季节的轻步变换而运行，使永聚岛上的生活节奏显的极为高雅而缓慢，让时间的轨迹几乎消融在在宁静而规律的生活中，这在塞满了人类的费伦大陆上是见不到的。

岛上的大部分居民（月精灵与日精灵）共属同一文化体系，每个个体之间都透过贵族家系、家族血脉、以及氏族联姻而有着千丝万缕的关系。木精灵们则自立于此一体系之外，他们较偏好宁静的与森林及其中的精魂交流，不过有些木精灵也能轻易融入王廷。王廷欢迎海精灵前来加入他们，只不过后者很少会在岛上待上很长的时间。那些选择来永聚岛定居的野精灵多能融入主流社会，不然就是加入木精灵那种与森林精魂交流的生活。

主要地理特征

在非精灵的外人眼中看来，永聚岛似乎只是一座巨大无边的森林而已，但精灵们可以藉着阅读数世纪以来树木们与其管理员留下的信息，来研判他们正位于森林中的哪一个区域及地点；而人类就只能认出其他们所熟悉的地理特徵－比如岛上偶然可见的宽广牧地、美丽的河流、以及予人深刻印象的山丘。

苍鹰山丘 Eagle Hills：从撒林卡叶拉岩（Thalikaera Rock）——这区的最高点往远处眺望，最远可以看到东南方的森博拉岛。当然，如果藉助魔法，眺望者还可以看到更远之处。

辽远牧地与奔马平原（the Farmeadows and the Horsefields）：这两处永聚岛上规模最大的牧地其实只是树海中数打林间空地的代表。人马一族在此与月

马——这是本地土生土长的，具有高度智慧的马匹，精灵与它们共存共荣——自在的奔驰。

昂杜理斯河 River Ardulith：少有人类能进入永聚岛内陆，更少有人能够乘着一叶扁舟从昂杜理斯河在银白丘山区中的源头顺流而下，经过雪鄰河（Shaelyn River） 的汇流后，在琉希帕城中的入海处观看女王的宫殿。

银白山丘 Silver Hills：与苍鹰山丘一样，这座覆满针叶林的三千尺高峰是全岛的另一处至高点。门卫们在此监视四方的动静，并在峭壁间的巢穴驯养巨鹰坐骑。

重要地点

永聚岛可说集奇迹之大成，它是如此完美地融合了自然的壮丽与超自然的光辉，以致于没有任何一处人类文明能与它相比。精灵们创作了许多美妙的诗歌来描写并盛赞此地瞬息万变的奇丽风光。那些少数能获准踏上永聚岛的人类也许只能目睹阿姆拉瑞女王的都城。

柯瑞隆的树园（Corellon's Grove）：这座精灵神系主神的至高神殿座落于岛屿北部的森林中。或者该说整个岛屿的北部地区都是柯瑞隆的至高神殿——因为很难分辨出哪里是“正常”的森林的边缘，哪里是精灵守护神的圣地。柯瑞隆的树园比其他地方更像是托瑞尔精灵生活的中心。

琉希帕城（Leuthilspar 都市，50，269）：这座永聚岛的首都是精灵运用生物建筑的完美范例，此处的建筑不是建造出来的，而是生长出来的。任何人，就算是最粗鲁不文的矮人矿工，在见到阿姆拉瑞女王的宫殿时也必定会为之摒息。在这座城市中散落着如巨树般高大的水晶塔，其上的螺旋阶梯连接着各片铺满琉璃的生活区域。城中也生长着许多高大的神木，居民们可以通过树木的枝干在各树间自由来去。耸立云端的宫殿是如此的脆弱纤细，若不是靠着精巧的支架与微光闪烁的魔法力场支撑着，只怕就算在梦境中也会轰然倒塌。战士与法师们穿着以闪耀琉璃制成的盔甲，守护着这座安详的城市，永不懈怠。

森博拉岛（Sumbrar）：森博拉岛是位于永聚岛东方五十英里的一座小岛，是永聚岛的陆军与海军基地，岛上满布着魔法堡垒，此处有上千名法师-战士与他们的飞马及巨鹰坐骑随时准备应付各种状况。此外，隐藏在海边的岩洞中也随时有一支魔法舰队严阵以待。而在岛屿的深处，永聚岛最后残存的十二条龙（与其驾驭者）沈眠在此，只当有足够强大的敌人出现时才会醒来应战。任何未经允许就接近此岛的船只都市先收到严厉的警告，如果仍不肯离去，此地的驻军就会将对方撕成碎片。

地区历史

关于费伦大陆上精灵一族的历史已记载于本书其他章节（请见「谷地」的「科曼索森林」一节） 。日精灵们在永聚岛上已定居数千年之久。在最近的一个世纪中，居住于科曼索森林与其他国度的许多精灵集体移居到这块田园般的住所，以远离那些不停扩张的人类王国及部落——这批生物在过去的历史中已经在费伦大陆上摧毁了许许多多的精灵国度，而且显然毫无悔意。

时至今日，「精灵大迁徙」已经结束了，所有自愿放弃费伦大陆家园的精灵都已迁徙至永聚岛，不再有精灵为了逃避人类世界而前来此处。虽然阿姆拉瑞女王高贵且公正地统治此处，但确有许多世居永聚岛的精灵却对同胞们放弃在大陆上领土的行为感到不满。

野精灵与黑暗精灵至今仍留在费伦大陆上，并未随着那些忠于精灵王庭的同胞一起撤离。但这两支精灵亚种近年来益发兴旺，并未被人类淘汰－或许有部分原因得归功于那些撤走的精灵，给他们留下了许多发展的空间。

虽然精灵王庭并未宣告结束「精灵大迁徙」行动，也并未作出回归费伦的决策，但近年来却开始有精灵自愿重返费伦大陆，而且数量逐年增加。有些精灵希望能再度于费伦大陆上永久定居，并努力自黑暗精灵及其他异界生物手中夺回先祖的土地；有些则只是单纯的希望能踏上这片他们所热爱的土地，通过隐密的传送门四处漫游。此外，阿姆拉瑞女王也秘密的派遣了一队斥候与密探前去与善良的国度重建外交关系。对于费伦大陆的各项事务，永聚岛已决定不再置身事外。

永聚岛的魔法防御事实上并不像它所宣称的那样「牢不可破」，在近一段时间中黑暗精灵曾利用传送门直接突袭琉希帕城——这点让阿姆拉瑞明白，此处的防御并非完美无瑕。在四十三年前——对精灵来说只是眨眼之间——阿姆拉瑞的丈夫，泽奥王（King Zoar）就是在宫殿中最核心之处惨遭杀害，死在重重保护之中。

阴谋与谣言

对冒险者们来说，一座由强大力量重重守护的平静岛屿实在很难引起他们的兴趣，「前往永聚岛」通常都被视为是某种传奇冒险中才会出现的旅程。冒险者们可能会受领主或高阶祭司之托，必须前往永聚岛传递消息或礼物、求援、或者向阿姆拉瑞女王提出警告。冒险者们可能必须寻找能通往永聚岛（且未设禁制）的传送门，或必须设法横越无痕之海并摆脱追踪他们的其他势力，以避免让前往永聚岛的路线曝光，然后还要劝说岛屿的守护者让他们继续前进。

兰檀岛 *Lantan*

人们听到过有关兰檀岛这样的传言：“膜拜贡德而憎恶魔法之地。”绝大多数人对兰檀岛一无所知，最多也不过这样的道听途说：兰檀岛是一个奇怪而又危险的地方，依照那些建造者的思路和设想，发条式的机械与恶魔般的装置建造出巨大的奇观和令人恐怖之物，即便通常的巫术与之相比也相形见绌。

兰檀岛的人类和侏儒以工艺技术为先导来解决各种问题而，而不像费伦的居民们去依靠法术。对贡德的信仰主宰着这个快乐的岛国，以及当地的农场、工艺方面的事务和无穷无尽的实验。兰檀岛的发明家们不断地制造出新的“微型奇观”以此为贡德的更大荣耀，有时候也会卖掉这些装置以交易到玻璃，木炭，或者这些人需求的其他古怪事物。

有些兰檀岛装置在费伦的主大陆上较为普及，包括四轮马车的悬承和可回收修理的四轮马车的车轮部件；只要油槽里有油就永远不会熄灭的自燃不熄油灯；各种各样的光线与绊索警报器；复杂的铰链，锁链，自动时限装置，搭扣，锁具以及拥有特殊功能的物件（比如可以淬毒来威慑盗贼的“利刺大头针”，隐藏钥匙的腔穴，门口特殊的把手当大门打开时连动一只自鸣钟，等等）。兰檀岛人也加工了风力驱动的扇子，“组合式”武器，可以分解藏匿在衣服中的抓钩，以及错综复杂的各种各样的缝纫和外科手术用的缝针和工具。

一个兰檀岛的侏儒

月影群岛 *Moonshae Isles*

首都：卡尔•卡利迪尔 Caer Callidyrr
人口：680，400（人类 89%，半身人 4%，精灵 3%，矮人 2%，半精灵 1%）
政体：君主政体
宗教：裳提阿（以化身“大地之母”的形式）被弗族爱戴，坦帕斯被北陆人爱戴
进口：煤炭，马匹，次级魔法物品，矿石，羊皮纸，丝绸
出口：盔甲，木材，武器
阵营：中立善良，绝对中立，中立邪恶

一群寒冷而又被迷雾和深林所覆盖的多石岛屿中，大量的野兽，数目众多的沼泽以及高耸的山峰点缀其上，月影群岛由两大人类群体所分享支配。群岛北部地区由航海的北陆人所把持，它们是鲁斯姆岛渡海来此的入侵者的后代。一个深色发色和皮肤的人类族类：“弗”族，这个岛屿更为长久的定居者，控制着岛屿群南部。“弗”族繁衍了一打的小王国并被一位“至高女王”所统治。

在早先的年代里，北陆人和“弗”族花费了大量的时间针锋相对，特别是因为北陆人采取的血腥殖民政策。至高之王特利斯坦•肯迪克（Tristan Kendrick）的崛起统一了月影群岛的两大部众。特利斯坦的女儿，至高女王艾丽西娅通过连绵不断的小国领主之间的小规模争斗维持着王国的统一。与费伦大陆的国家相比，月影群岛这几十年来还算和平。

社会与生活

月影群岛人深受崎岖不平的惊人地貌以及严苛的气候的影响。弗族对大地充满崇敬（而且其神祇就是大地），很久以前就意识到存在于他们岛上那些湍急的溪流，神秘的池塘和浓雾弥漫的森林中所蕴藏的神圣的力量。弗族对他们的家园那种深邃而又恒久的热爱是其他人类所无法理解的。

北陆人很少被风景所感动。与他们的邻居相比，他们心向大海，行为更倾向于粗暴和也更爱外出。这两群人的关系往往十分紧张，虽然如今的情况已经比以前好上许多了。

弗族并不总是欢迎外来者。对于这里的农民来说，岛外来的人都是些大麻烦，他们都是些土匪和小偷，危害着这里的家庭，财物，储藏以及粮食。 对当地的领主们和勇士们来说，岛外来人就是竞争者。如果他们遵循当地的法律，他们会受到尊重但必须处于监察之下。更不用说一个横行霸道的外来剑客会引发什么样的麻烦了。从剑湾而来的各种消息很灵通，所以外来者先前的行为和名誉将决定他们在月影群岛受到什么样的待遇。英雄们也许被弗族勇士所完全接受，就像是他们的一员一样。北陆人拥有着更强的海上贸易和旅行的传统，对待从费伦其他地方而来的访客也只是有些简单的好奇而已。

外来者极可能作为佣兵为当地世袭的领主们服务，或者作为月影群岛船只上的卫兵来往于剑湾。耐兰瑟群岛如此的近，而海盗们也是一年比一年变得胆大妄为。所以在每个月影群岛上的港口旅馆里都能听到一打添油加醋的关于虎口脱险之类的故事。

主要地理特征

月影群岛大约包括几座较大的岛屿以及上百个小岛。值得一提的如下：

阿拉隆 Alaron：被卡尔•卡利迪尔城所统治，阿拉隆岛

也是月影群岛众多王国中最强大的一个，在卡尔•卡利迪尔北部崎岖的高仙山脉将岛屿一分为二，弗族居住的传统低地在南部。两族的联姻正在逐渐消除他们风俗之间的隔阂。

癸耐斯 Gwynneth：作为南部岛屿中最大的一座，它的北半部分定居着从欧曼岛而来的北陆人，而南边部分居住着弗族（形成了城市卡尔•考威尔）。耐兰瑟群岛们在这个岛的南部海岸上造了几个登陆点，不过尚未有大规模的入侵报告。

莫雷 Moray：最西边的月影群岛的主岛之一也是南部岛屿中最荒芜的一个。自从弗族和北陆人和平相处以来，北陆人已经针对座落于岛屿中心的兽人头骨山区的怪物们进行了清剿。因此，莫雷如今是个更加适合居住的安全之地，这吸引了弗族和北陆人的移民。

鲁斯姆 Ruathym：这个崎岖不平荒芜不毛的岛屿并不属于月影群岛，它位于月影群岛主岛链以北超过二百英里之外。鲁斯姆是北陆人祖传的家园，这些野蛮人现在正在对北月影群岛和路斯坎进行殖民。在峡湾和海口附近四散分布着小农庄和村落。最大的居地是鲁斯姆镇，一个有五千人口的城市。这里的北陆人与路斯坎人因剑湾地区而长期的争执不休。

重要地点

绝大多数月影群岛屿中的海岸上都至少有一两个小村落。每个主岛之上则有着数量众多的定居点，这些村镇常被大片荒芜而崎岖的地形所相互隔离。大型城镇相当少见。

卡尔•卡利迪尔（Caer Callidyrr 大城，21，486）：卡尔•卡利迪尔是一个早前的繁盛文明的残余部分。这座建立于阿拉隆岛的坚固城堡远不仅仅是一座海港城市。肯迪克家族在他们祖传的癸耐斯领地之外，更统治着与这座城市同名的王国。那些直接听命于至高女王的法师和术士们居住在卡利迪尔的城堡之内而非南方的卡尔•考威尔。

不象月影群岛其他地区，卡尔•卡利迪尔对那些来自托瑞尔其他地方的商人和游客的出现已经习惯了。

卡尔•考威尔（Caer Corwell 小城，11，459）：肯迪克家族的家园所在，这座占据了南方半个癸耐斯岛的城市也是弗族最先定居的地方。满是石头的海岸和高高的沼泽对于那些拥有坚定意志而更喜欢和邻居保持距离的人，或者对于那些想在荒野之神庙中寻求信仰的德鲁伊们来说，这里简直再好不过了。

铁堡（Iron Keep 小城，5，730）：北陆人最坚固的堡垒位于欧曼岛的北部海岸。铁堡是昔日北陆人的王国中最恐怖也最具暴力的。它依然是好战的王国，不过其居民的侵略心却花在了其他北陆人的王国之上，尤其是鲁斯姆岛。

秘湖谷（Myrloch Vale）：大地之母的神圣之地，位于癸耐斯岛中部地区，北边是岛屿的中央湖秘湖。不象费伦其他地区裳提阿的化身，月影群岛的大地之母珍爱那些未被破坏的原野远胜于清理过的农田。只有德鲁伊和精灵们可以在这里无惧地徜徉。这片地方的主要居民是人马，皮克精，小妖精以及被称为利威尔的月影群岛的精灵们。几乎没有利威尔精灵加入到永聚岛的大撤退中，他们与精灵王庭毫无相欠，宁愿生活在秘湖谷。尽管这个谷地被弗族认作神圣之地，但北陆人还是对那里危险的魔法充满惧意。

地区历史

数个世纪以来，月影群岛的历史还是围绕着入侵者北陆人和弗族之间的争斗运转着。在 1300DR 早期，群岛上的斗争显得意义更为重大。邪恶的神祇巴尔，马拉以及塔洛斯试图从大地之母那里夺取月影群岛。

由于肯迪克家族以及他们的朋友与爱人们英雄般的行为，这些邪恶的神祇遭到了极大挫败。肯迪克家族最终建立起了一个由至高之王与至高女王统治的新王朝，将至高王座的领地拓展到整个群岛，并让那些北陆人心悦诚服地与弗族人一起对其效忠。

由至高女王艾丽西娅•肯迪克（Alicia Kendrick 中立善良，人类女性，战士 6/大地之母德鲁依 7）和她的丈夫至高之王科安（Keane 中立善良 人类男性，法师 18）统治的最近的这三十年来，群岛的大部分地区一直处在和平之中。艾丽西娅和科安养育了杰出的几位继承人，这是建立一个繁盛王朝的开始。目前这些岛屿唯一值得注意的问题是与那些从耐兰瑟群岛而来的海盗们之间的逐渐增多的冲突，这些海盗们游荡于北部，寻找着合适的猎物。面对耐兰瑟群岛的海盗时，北陆人证明了自己是优秀的盟友，而从主大陆来的冒险者们有时则会被雇佣与海盗中最危险的法师战斗。

阴谋与谣言

尽管月影群岛巨大的森林的大片区域都荒无人烟，这里的每一寸土地却都是有主权的。外来者必须在深入森林之前获得德鲁伊们的许可，否则将被攻击。矮人们已经占据了群山中最适合建造要塞之处，而巨人和其他怪物们则流窜于山区中更荒芜的地段。不过，月影群岛拥有着广大的野外区域，有实力者可以自行开拓土地。更加野心勃勃的冒险者需要被警醒的是，建立一个王国可能需要耗费一生的时间，且没有安全而简单之路可走。

狼之利齿犹在 The Wolf Still Has Fangs:
英雄们被雇佣护送一只商队驶往安姆，而船载过重以至于航速令人难以满意。他们预料到会遭受耐兰瑟岛海盗的攻击，并装备了一次性的魔法物品以消灭那些攻击者，因为这次旅途的目的正是吸引海盗攻击并借此摧毁他们。

在护卫航线上的真正的攻击者是一群北陆人，一群被坦帕斯激发了战意的狂暴战士，而且快速迅捷的船只使得他们比耐兰瑟海盗们还要危险。尽管北陆人与弗族和平相处，仍然有些北陆人只凭己愿侵略他们的月影群岛邻居。更糟的是，在这次战斗中被捕或被杀的北陆人带着

铁堡旗帜。是铁堡策划了这次攻击？或者，如果铁堡真的负有责任的话，这会是个迫使至高女王惩罚那些任性不羁的欧曼岛的北陆人，从而让这些北陆人公开反叛从而重燃旧时战火的企图么？

耐兰瑟群岛 *Nelanther Isles*

首都：无
人口：2，812（兽人 30%，人类 20%，半兽人 15%，蜥人族 17%，食人魔 10%，类人生物 9%）
政体：武装无政体状态
宗教：本莎芭，希瑞克，塔洛斯，坦帕斯，安博里
进口：任何当地人所偷窃，抢掠和打捞的东西
出口：奴隶，各种赃物和打捞物
阵营：中立邪恶，混乱邪恶，混乱中立

耐兰瑟群岛是一群广阔的近千座小岛形成的散落岛屿群，从安姆一直伸展到无痕之海。半数以上的岛屿都缺乏淡水，仅仅适合那些失事的船只搁浅。另外数百个岛屿拥有可饮之水，也能养活生命，因此引得那些抢掠安姆，卡林衫，剑湾以及月影群岛船只的海盗争先强占。

除了他们赖以为生的残暴和抢掠外，耐兰瑟海盗们一点也不象巨龙海岸的海盗群岛的那些同行。海盗群岛的海盗多是人类，而耐兰瑟群岛的海盗们则多是非人类种族族，诸如兽人，蜥人族，食人魔以及牛头人。耐兰瑟群岛海盗的数目繁多的族类以及各种小派系使得他们常相互内讧争斗，频繁度一点也不亚于与外部的战斗。

社会与生活

耐兰瑟群岛的掠夺者们生于宝剑海上鼓满船帆的海风之中，因那令船只沉入安博里海底的风暴而死。不象那些有时候还会遵循点骑士之道的海盗群岛的暴徒们，耐兰瑟群岛的海盗们肆意拷打折磨俘虏，甚至是让俘虏们以各种可怕而令人作呕的方法死去。这里的海盗们从一出生就深陷于极端暴虐残酷的社会圈之内，直到死才能得以解脱，死的时候也通常风华正茂。几乎所有强壮的人都在船上战斗，而那些弱者、残疾和存活下来的孩子们则被留在岸上做些修理和打捞残骸之类的苦役。

主要地理特征

除了大海自身以及耐兰瑟群岛数不清的多石岛屿外，这里没有任何特别的显著之处。没有任何一个岛大到或者人口密集到能引起注意的程度。

重要地点

耐兰瑟群岛的海盗们生活在他们的船只上或者一些随时都可舍弃的临时营舍，他们从不建立永久的定居点。在本地唯一的永久建筑远在这些海盗来之前就已经存在。

海洋之塔（The Sea Towers）：

这些由坚固石头建造的高塔出现在好几个岛屿之上，并且时而伸出海面。艾尔逢岛和耐玫瑟岛上的海洋之塔是一个或一些先古文明的遗迹。绝大多数的高塔被魔法封锁以防止盗匪之流闯入（包括那些试图进入的耐兰瑟海盗）。其他的高塔成了诸如食人魔巫师或者信仰班恩的石像鬼这类怪物的家园。不管怎么说，在耐兰瑟海盗当中，海洋之塔没什么好名声，他们出于迷信的恐惧总是会避开这些塔。

地区历史

泰瑟尔的威伦半岛和耐兰瑟群岛海域常常被当作费伦北方和南方海域的分界线。随着北方海域沿岸安姆，深水城以及北地的城市这样的商人势力的崛起和贸易繁盛，耐兰瑟群岛也在这个富裕的贸易流中开始急速发展。当然，就像战场会吸引乌鸦一样，这种活跃吸引了海盗。数个世纪的历史中，耐兰瑟群岛和如今的情况差不了多少。

然而，海洋之塔却讲述着另外一个不同的故事。新近打开的一些高塔内发现的那些家具、卷轴与书册表明曾经有那么一段时期耐兰瑟群岛上居住的并非残酷的暴君和堕落的海盗之流。但这个失落文明的历史的大部分已经随着潮起潮落而烟灭。

阴谋与谣言

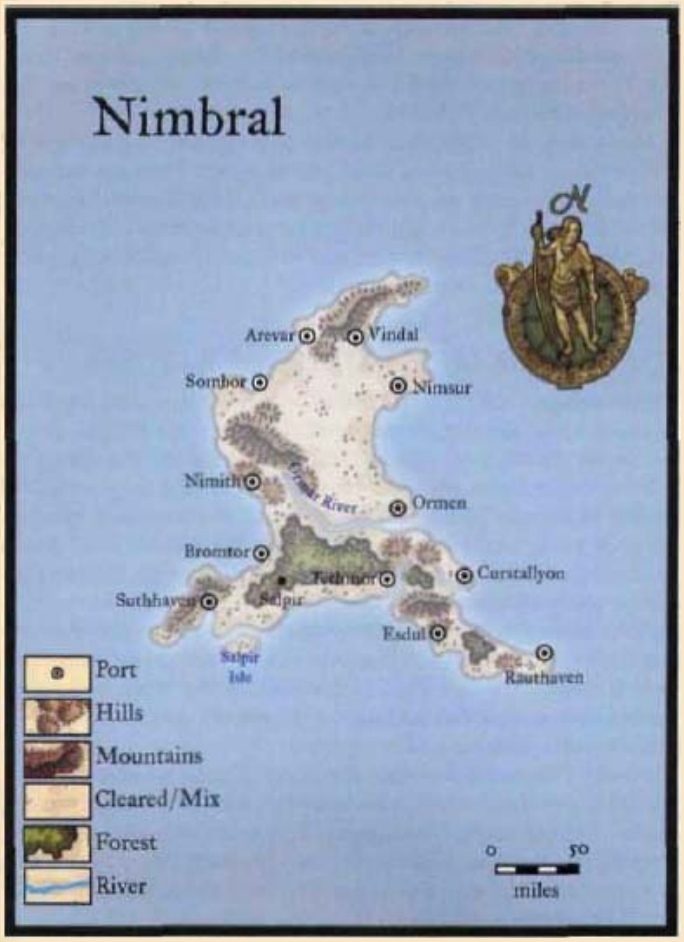
在耐兰瑟群岛的冒险者几乎总是会遇上那些海盗。富有的安姆和剑湾城市的商会们经常派遣报复性的远征队去寻找和消灭那些特别成功或残暴的海盗团伙。从这些地方出发的英雄们咬紧牙关追击那些耐兰瑟群岛的海盗们。

风景不错的小房间 A Cell with a View：一个用来逃脱某个恶棍的堡垒的单向传送门连到了一座海洋之塔的顶部。当英雄们正寻找离开这个岛屿的其他出路，这时为恶人“看守”这座岛的海盗船已经扬帆启航，准备将他们的同盟通过其他的传送门送上这个岛屿。如果 PC 们决定固守在这个这个法师塔中而不是面对海盗们，他们就会很快领略到生活在一个机关重重的高塔之内，而不知道阻止其防御启动的法术或口令有多危险。

尼姆巴拉 *Nimbral*

尼姆巴拉 “海洋之家 ”是一个传说中的地方，位于费伦西部海岸之外兰檀岛的西南的海中，鲜有人到达。它是一个由高山，高原牧场和深绿森林构成的一个小王国。诸多微小的农场和童话中尖顶的堡垒点缀在田野之上。小型的沿海城镇是一些垂钓场所以及不常来的外客的泊船地。许多人笃信这个地方不过是传说而已。

尼姆巴拉的隐居者当之无愧他们“强大法师”的声明。一群被称为“尼姆巴拉领主”的内向、勤勉且极其强大的大法师们统治着这个地方。这些领主洁身自好并将他们的时间分配在管理事物和魔法研究上。据说这些领主的数目超过两打，学徒数目是其半数，他们组成了一个强固而忠贞的家族。他们极为严苛地守护着他们的秘密，生怕来自诸如红袍法师，奥术兄弟会，龙巫教以及纠缠符记的攻击。



尼姆巴拉也被称为“飞猎之地”。天空的骑士们骑着飞马身着玻璃甲胄，巡回在岛屿四周的天空和大海之间，找寻飞行怪物并确保海盗和掠夺者远离尼姆巴拉的海岸。这些骑士遵循着最高尚的浪漫主义骑士精神，然而有些人（绝大多数是卡林衫的奴隶商人）却骂他们为突袭者和匪徒。

蒸汽之湖 *Lake of Steam*

首都：无（大量独立城邦）
人口：1，745，280（人类 90%，半身人 9%，在边境王国里存在更高比例的非人类种族）
政体：各不相同
宗教：任何
进口：谷物，马匹，家畜，小型船只，佣兵，石料，木材（根据地区不同而变化）
出口：生黄铜及青铜，链条，镜子，染色羊毛织物，染料，水果，宝石，墨水，魔法物品，佣兵，镜子，珍珠，海产，羊皮，法术书，精装书籍，蔬菜，四轮马车，武器，葡萄酒（根据地区不同而变化）
阵营：任何

由于北岸一系列独立城邦，南方由不同种族、信仰的人建立或征服的一连串小国的影响，导致了蒸汽之湖地区错综复杂的利益关系，繁荣的商业以及频繁变化的国境线。北部的多数城邦都曾是卡林衫帝国的一部分，他们保留了父辈们对财富，安逸以及权力的渴望，正如他们对独立的渴求。在这些城邦间酝酿的阴谋影响着从北岸一直延续到南边的月之海之间的广大地区。

南岸的边境王国则是各种各样强大冒险者的乐园，每个人都希望开拓属于自己的一片土地并以他认为最好的方法统治……至少延续到下一位未来统治者的接管为止。那些分布在边境王国的巫师塔、修道院、要塞以及寺庙则是不断地在易主。

蒸汽之湖以南，光耀之海的东岸，是那暴躁的拉帕利亚王国。它处在通往沙尔平原、楚尔坦丛林以及碧绿的蒸汽之湖间的要道之上。

社会与生活

蒸汽之湖以北的地区由于卡林衫帝国强烈的历史影响，表现出了那个民族的唯物主义态度。然而，湖区的居民都具有强烈的独立意识并且很难忍受奴隶制度。在南岸混乱的边境王国中，人们则很少有机会发展出统一的国家意识。他们的共同点就是以坚忍的态度继续他们的生活，从不考虑那些声称是他们的王、君主、神权统治者、高阶法师、大公会领袖或是大乐师的家伙。

主要地理特征

蒸汽之湖自身以及南方的光耀之海，包括环绕在湖边的树林，成为这个地区的主要特征。

薄暮森林 Duskwood：尽管在这片纠结的树林中出没着蚊蝠、肉食树、巨型蜘蛛以及巨蛇，却因那许多草药医生、施法者以及炼金师视为珍品的稀有植物而从不缺乏访客。这座树林也因为拥有一些能够修复魔法物品的池塘而知名。沃特加（Vauntagar）——一种魔法咒缚结界——让一群活着的怪物轮流守卫着这些池塘。如果某个怪物受了重伤，它就会被转移到这些怪物所生存的亚空间，同时另一个新的怪物将被召唤来履行它先前的职责。除了沃特加生物之外，至少有一个眼魔出没在树林中。

瘴达森林 Jundarwood：这片高大的树林里居住着所有种类的蜘蛛，包括普通体型的和超大体型的。有大量的谣传说蛛状智慧生物伊特怪或变形蛛也在这里筑巢。这种说法目前还缺乏证据，因为如果他们确实存在的话，应当是在地下的通道里或者是在树林顶端以上的地方。在瘴达森林东边的尽头是一座被称为瘴达山的火山。每

月至少有一次会喷发出少量熔岩和火山灰，在风向合适的情况下，往往引起森林起火。

蒸汽之湖 Lake of Steam：蒸汽之湖（也被叫作阿纳登）虽然被称为湖，实际上却是光耀之海的一个咸水湾。由于水下的火山活动，恶臭的黄色水面不断散发出云状蒸汽。因此湖水总是温暖的，并且在寒冷的夜晚被浓密的雾气笼罩。如同一只平底锅一样，湖最深的地方不足 200 英尺，而在东部的湖湾中多数地方的深度仅仅只有数十英尺。

这片温暖、厚重、不可饮用、饱含矿物质的湖水促使杂草、甲壳类以及鱼类生长到很大的尺寸，因此该湖也被称为“群海之腹”。这里的肉食动物体型都很大，从鸟类、水獭直到龙龟。最常见的生物是海豚，鲨鱼和水蛭（有些象小船一样大，常在在潮湿的夜里到岸边捕食）也很常见，比其他可怕的水上怪物要多。该湖也因湖中牡蛎所产的绿色珍珠而闻名。

蒸汽之湖里的小岛则如同火山锥一般不断沉没或出现，但可以注意到它们不断向阿纳登的西端聚集。 安洛克是一座千年前爆发的活火山，现在则如同一座低矮、宽广，敞蓬并且不断烧着木头的大锅炉。它有着很多的喷气孔和温泉。这里是一群大胆的半身人的住所，他们称自己为“安”。他们捕鱼，种地并在利用在这个大锅炉中心的火山裂隙铸铜。

奥罗德岛上徜徉着大群的野兽。这里曾经是奥罗德领主们的私人猎场，他们是古怪的卡林衫商人，带来了大量的深土衍兽并用凶猛的怪物来饲养他们，这些生物从老虎到刺尾狮甚至奇美拉都有。一些眼魔除掉了领主并统治了奥罗德。费尔默城堡之岛看起来如同一座城堡，但实际上那只是火山熄灭后留下的峭壁。它的外壁是岩石的壁垒，内部则是苍翠的草地。

暴风海峡（也叫作索多菲特海峡或者大水）将阿纳登与光耀之海连接在一起。海水以极危险的速度穿过海峡。向北进入湖区的船只为了等待强风和有利的潮汐通常要等待好几天。

奎斯树林 Qurth Forest：这片树林繁密到无法穿越。从前有一个卡林衫术士诅咒某个当地的领主，他的领地将被怪物蹂躏。虽然诅咒随着那个可恶的领主死亡而消失，但那些怪物的后裔依然在这里繁衍。枭熊、有智慧的蕈类怪物以及巨型蜘蛛是常见的，偶尔还能够发现纳迦的行踪。废弃且荆棘丛生的城市静静躺在树林之中，那些被怪物赶出家园的人们抛弃它很久了。

荆棘林 Thornwood：这座树林是费伦西南最危险的树林之一，这里居住着邪恶的类人生物、危险的植物以及至少一个眼魔。木精灵，德鲁伊以及树人则在努力阻挡邪恶之潮。传说中的绿之剑——每十年在特定的树林中出现一柄绿色的利刃——能被适格者获取以对抗邪恶。出现宝剑的树林被荆棘环绕，唯一的标记是那些树木所生长的剑形树叶。

冬之森 Winterwood：这片茂密树林的树叶形成一片阳光几乎都无法穿透的顶蓬。这里常常被仿若雪花的白雾所笼罩。绿精灵，兽人以及有智慧的真菌怪物为领地而战。这座森林同时也是佛尔山德（Foilsunder），一头具有德鲁伊能力的老年雄性绿龙——的巢穴。

重要地点

湖区的火山活动阻止了矮人和其他地下种族向这里的移民。人类国家则被卡林衫强大的军队以及不断袭来的眼魔所粉碎。潜伏在湖区西部及北部的山脉中的巨眼暴君偶尔会带领被魅惑的仆从生物从洞穴据点中出现并袭击商队和营地。为逃避卡林衫法律制裁的盗匪也在湖岸边滋生。

安克海普（Ankhapur 都市，33，514）：这个城市被一个亡灵国王统治了很多年。现在的国王贾诺尔•法梅梭（绝对中立，人类男性，游荡者 10）消灭了旧的统治者并开始开放城市贸易。他降低商人的税率并增加贵族的税率来补偿，这些使得他在前者中受欢迎而在后者中相反。由于某些未知的原因。城内所有的有翼猫都在炎夏（Highsummer）前消失并在三天后又重新归来。

边境王国（The Border Kingdoms 9，485 名居民）：这段海岸线如同费伦其他地方一样，分布着城镇和村庄。唯一在不同的是，边境王国的人们已经习惯了领导人的频繁更替——不知什么时候某个强力的冒险者就会划出一个小王国并开始短暂的统治。由于能够作为据点的地方有限，因此那些自诩的统治者之间的战斗也很频繁。这些变化导致很难精确记录这片区域的任何事情，尽管这里的平民始终保持着务实的姿态。主要的城镇如贝尔达甘、德拉斯克、 勒姆撒尔特、雷马什以及瓦拉什的人口在一千至两千，依靠伐木，采矿以及捕鱼维持生计。

遗忘溪谷（Dalelost）：这个废弃的城市曾经为了最大的珍珠贸易份额与亚普竞争。但是经过一系列已被忘却的灾难，这里已经被荒废和遗弃了十年之久。现在这里是纠缠的符记所控制的一群班恩牧师的基地。这些强盗拥有一个小寺庙并操控着一些次级的不死生物，尽管据信有更多强大的不死生物在城市之下的巢穴内。

英那利斯（Innarlith 都市，48，691）：只要有足够的价钱，任何东西都能带进这座要塞都市，包括毒药和迷幻药这样的违禁品。这个城市的领袖，城主普利斯多夫（混乱邪恶 男性 火元素后裔 术士 8/希瑞克的奥术皈依者 5） 阻碍着善良信仰的牧师在这里发展并残忍地迫害盗贼，但却热情地提供给红袍法师以聚集地。这个元素后裔在去年政变中干掉了前任城主和他的黑色火龙兽，同时将竞争对手曼达拉克斯赶出了城市。

普利斯多夫（Pristoleph）是希瑞克的秘密追随者，在他的默许下黑日的牧师渗入了城市的商业机构并且根据他们的险恶动机颠覆了城市的关键领导人。希瑞克的信徒梦想将英那利斯变成南方的散提尔堡——一座由谎言王子强力信徒所控制的要塞。

明塔（Mintar 大城，21，500）：这座城市，连同从前泰瑟尔的凯泽特（Kzelter），被泰德•黯冀（守序邪恶，男性人类，班恩牧师 9）所领导的希维姆（Xvim 现在的班恩）教堂的军队所征服。现在城市中一切都在为军队和教堂服务，同样由散塔林的傅佐尔•彻伯瑞支持。亮剑学院 （Academy of the Drawn Sword

school）的幸存者与塞尔默的一些人联合起来，用袭击偏僻地区的班恩军营的方式来反抗。就是在这里黯冀和彻伯瑞铸造了暴君之眼节杖，希维姆的第一件圣物而现在则专注于班恩了。

由于明塔离英那利斯有六百英里之远，这两个城市令人不快的发展不大可能影响彼此。

塞尔默（Saelmur 都市，25，294）：曾被誉为湖区最清洁的城市，塞尔默现在挤满了从明塔涌来的难民。这座城市是利刃主人学院的以及奥术施法者的家园，魔法物品和法术材料在这里极易寻找。海姆，托姆以及提尔的神庙在如何解决明塔班恩信徒的威胁上争论不休。

亚普（Yhep 小城，5，691）：亚普因其牡蛎养殖场所产的鲜艳的红色珍珠而闻名。该城镇的部分建筑建在高高的支架上，下面是牡蛎养殖场。亚普的船匠建造神奇的浮空船，和能够如同飞鸟般横跨水面、沼泽以及沙地的滑雪板型装置。瓦克萨（Vaxall）的仆人、一只荆棘林的眼魔以及明塔的强盗盟友正在对城中的一些贵族施加影响。

地区历史

蒸汽之湖的城邦都曾是卡林衫帝国的一部分，它们由为帝国工作或逃离帝国的人所创建——包括敌对的贵族和被委任的将军。由于卡林衫在与精灵、眼魔以及黑暗精灵的一系列战斗中（包括了很长的眼魔崇拜时期）失去了东部的控制权，这些城邦保持了数百年的独立。

蒸汽之湖的城邦通过海洋和直达维洪海域的陆路访问他们的贸易伙伴。这些城邦繁荣富有却缺少强有力的领导者。金钱支配着这里，富有的商人为了避免私人财富受到干涉曾推翻过不止一位领主。

阴谋与谣言

边境王国里充斥着战争，世仇以及试图封王的野心家。在北岸，疯狂的贸易竞争以及明塔班恩教堂的军事力量现在正在挑战这些城邦间脆弱的稳定关系。

重大发现 A Rare Find: 安克海普的商人伊尔默•巴拉斯克洛声称自己发现了一件神秘的魔法物品。该魔法物品能够使它的持有者创造多个躯体并自由将意识在这些躯体中迁移。他愿意将此魔法物品以 200 万金币转让给任何对此感兴趣的人。并且在此之前他已经逃过了 3 次暗杀，每次暗杀都杀死了他的一个复制躯体。

一些贤者指出，这件物品可能就是传说中斯林格的护颈——据说使用它创造太多躯体后会导致持有者精神失常。其中的一具躯体必须在任何时候都佩带着这件护颈，对某个躯体的伤害也会影响其他所有躯体。感兴趣的组织正在搜寻巴拉斯克洛，他们其中大部分人伪装成可能的买家。

狩猎恶魔 Demon Hunt: 一只被召唤的恶魔在明塔陷落前打破了禁制它的魔法结界。在它飞去南方之前给班恩信徒的队伍造成了很大伤亡。班恩教徒希望这个恶魔被捕获或毁灭，当然其他人则希望诱惑这个恶魔继续攻击黑手的仆人。恶魔自己则计划在边境王国中夺取某片土地的所有权。

拉帕利亚 *Lapaliiya*

沿着光耀之海（Shining Sea）东南海岸分布的一系列城邦所组成的联盟，叫做拉帕利亚。这片土地上的人民极其注重个人荣誉，他们是狂热的战士和勤勉的商人。在这里，因为外地人难以注意的小节而引起的争执和决斗屡见不鲜。

每个拉帕（Lapal）联盟的城邦都侍奉着一个守护神祇，在该城邦中这名神祇享有比其他的神祇更多的崇拜和荣耀。伊尔马特、凯兰沃、苏伦、塔洛斯以及渥金是五个拉帕联盟最大城邦的守护神祇。其他的信仰则在某个特定的城邦中得到鼓励。城邦间的关系仿佛神祇间联盟和敌对关系的镜像。

拉帕人的部落以前广泛分布于楚尔特的南方海岸，拉帕海的名字现在依然未变，直到沙尔（Shaar）边缘的狭长地带。野蛮好战的天性驱使他们不断掠夺卡林衫帝国的边境地带，直到夏恩王朝（Shoon Dynasty）的法师王征服并统治他们。这些城市现在依然由声称具有夏恩王朝统治者血统的官员统治着。

阿克（*ARRK*）

雄性巨魔 战士 2 挑战等级 10；
大型巨人；HD 6d8+30 加 2d10+10；hp 78；先攻+2；速度 30 英尺；防御等级 22（接触 11，措手不及 20）；攻击+12/+7 近战 （1d6+10/19-20 加上法术，+1 储法巨剑）或+8/+3 远程 （1d6+6，飞斧）；面宽/触及 5 英尺 X5 英尺/10 英尺；特性 黑暗视觉 90 英尺，再生 5，灵敏嗅觉；阵营 混乱中立；豁免检定 强韧+13 反射+4 意志+4；力量 22，敏捷 14，体质 20，智力 9，感知 10，魅力 6；身高 8 英尺

技能与专长：躲藏-4， 聆听+7， 侦察+6， 游泳+8；警觉， 钢铁意志， 猛力攻击， 武器专攻（巨剑）

装备：+1 储法巨剑（目前剑中储存了造成重伤，有个诅咒造成的缺点是该剑出鞘后会不断滴血），阿克的金项链（作用如同羽落术戒指），链甲衫，2 把精制品飞斧

在残酷的族人中为了生存而战斗多年以后，虽然身材比同类小但是更聪明的阿克，最终放弃了部落中的生活。离开他出生地纳斯丹德（Neth Stand）后，他成功地获取了一伙强盗的信任，强盗们给他一柄剑并接受他成为同伴。由于获取的酬劳与他出色的表现并不般配，最终阿克离开强盗去加入一个佣兵团，在那里他表现得相当成功并能够四处旅行，同样也期待着一次又一次的血腥杀戮。

尽管不受欢迎，阿克依然成为了蒸汽之湖地区的知名人物。只要有钱他可以为任何人服务，前提是工作不超过一个十日（这是因为阿克的注意力很短暂并且很快就会厌烦他人）。他在无聊或紧张时舔舐滴落鲜血巨剑的恶心动作，以及并不比其他巨魔好的卫生习惯，也使得普通人无法长时间忍受。

尽管有这些缺陷，指望阿克完成契约还是十分可靠的。由于他倾向于吃掉那些拒绝付帐或者偷他东西的人，所以其他人都诚实地付帐。阿克通常作为商队护卫或者私人保镖穿越危险地带，但有时也会因为强健的肌肉被冒险队伍雇佣。

Lands of Intrigue 阴谋之地

在西哈特兰德的南方和维洪海域（The Vilhon Reach）以西这片土地我们称之为阴谋之地，包括：安姆，卡林衫和泰瑟尔。他们之间不但在地理上彼此相连，并且长年以来他们一直维持着侵略，征服以及竞争的关系。这些国家的人们用机智和武器生存了下来，学习如何深藏他们内心真正的感受，即便在敌人面前也会保持愉悦的面貌。

这些辽阔而又人口稠密的国家极度依赖于贸易，尤其是和那些遥远的地方。它们的土地包括了多种地形，使它们成为了大量怪兽的家园。

安姆（*Amn*）

首都： 阿斯卡特拉 （Athkatla）
人口： 2，963，520（人类 83%，半身人 15%，半兽人 1%）
政体： 富豪政体
宗教： 班恩，裳提阿，希瑞克，苏伦，淑妮，渥金
进口： 舶来品（从马兹特克），魔法物品，佣兵，珍珠，攻城兵器
出口： 麦酒，盔甲，啤酒，商队旅行用品（马车，轮子），宝石，黄金，谷物，马匹，铁，珠宝，武器
阵营： 守序中立，守序邪恶，中立善良

安姆是一个商业国度，在这里既是商队的出发点也是终点，船队从这里出发到达另一个大陆的港口，回来时装满了黄金和许多类希奇古怪的东西。影贼影响着这里的一切，而统治者被称为“六团评议会”，一个实行匿名制度的组织。神术施法者将广受尊敬，如果他们的工作能够给安姆带来财富的话，但奥术施法者却几乎一定会受到他人的责难甚至引起恐慌。

在遥远的另一块大陆上，安姆维持着一个巨大的殖民地，热带地区马兹特克，同时通过与殖民地的交易敛取着巨大的财富。安姆当局一直忽略着在南部山区类人生物四处作祟的情形，两个食人魔巫师领导着一只军队，侵占了许多安姆南方的领土，甚至控制了安姆第二大港。如今的安姆需要为收复失去的领土奋斗，同时也要保全他们的商路，以及奴役马兹特克（Maztica）。

社会与生活

安姆人迷恋于财富。不象他们南方的邻居追求财富是为了获得安逸的生活，安姆人追求财富却有着各自的缘由，为了权势或者是让钱再生钱。同样与卡林衫做比较，财富在安姆常被捐助给慈善机构或者贫民，而这极大程度上是为了炫耀，大笔捐献显示出一个人有足够的实力慷慨大方。都市内所有的事务都是为了去赚钱，如果作些没什么赚头的事情将被认视作愚蠢或者浪费。

安姆的社会机构由公会组成，这些公会被那些强大的拥有巨大财富和政治影响的商业家族把持，每笔交易的方方面面或者手段也都市由公会来做表面掩饰。

主要地理特征

安姆位于夹在两个平行山脉之间的巨大平原之上。四条宽阔的平缓的河流穿过低地，满载的货物船队充满河道。

云雾山区 The Cloud Peaks：这些山脉构画出安姆的北部疆界。尽管这里是一些白龙和百足魔兽的家园，但却富藏铁，贵金属，甚至宝石矿。一对相对的陡立峻峭的悬崖，犬牙之崖，守护着通向剑湾地区的商路。

艾斯米尔湖 Lake Esmel：这个深蓝色湖在她的中部，南部和东部的部分地方的湖底地势急剧而下，变的深不可测，矿物质的热泉在艾斯米尔湖西部的浅滩喷涌而出，使得那里成了一个旅游景点和疗养胜地。许多谣言

都说水中有一只水栖怪物，不过大多数人对此不以为意，因为他们看到了贝勒葛丝飞焰（Balagos the Flying Flame），一只传说中的太古红龙，它以体型巨大，坏脾气以及莽撞地使用法术而闻名。

席尔明斯特 Shilmista：或者被称为阴影森林，此地的精灵国王宣称他王国的一草一木和精灵们都不能死去，违背他的命令者将被处死。现在只有这一个精灵部落还一直留在这里，而部落的成员们宁愿呆在狭小难以发现的帐篷里，而非大规模的聚居地。这个部落的领袖设法与泰斯尔的统治者们进行了少许接触，这也许能够缓解他们的偏执倾向。

碎齿山脉 The Small Teeth：这条山脉有时意味着祸患，大量的邪恶类人和巨人在这里居住繁衍。不过现在这里是塞希里珊王国（the Sythillisian Empire）的核心地区，塞希里珊王国是由两个食人魔巫师夺取安姆领土建立的王国。这里的山峰是艾克拉萨加·“尖牙”（Iryklathagra "Sharpfangs"）的家园，一条每个世纪醒来一次的太古蓝龙。而坚固的永蚀双塔，作为两座要塞为希瑞克教会服务。

毒蛇森林 Snakewood：这个地方名字来之于生活在这里的黑色和绿色的毒蛇们。艾达丝的牧师们居住在这里的中心森林，尽管那里与世隔绝，到处是变种蜘蛛，巨蛇大蟒，眼魔以及兽化人。一只雄心勃勃的绿龙凌格里梅拉索思（Ringreemeralxoth）盘踞在这个地方的东北部。

巨魔山区 Troll Mountains：这个地方盛产宝石，充满着神秘色彩。由于一群怪物的掠食行为，山区绝大部分都未曾被开发，而这也正是它名字的由来。此地的巨魔拥有罕见的智慧和良好的组织，甚至曾统治了由他们同类组成的一个小王国。这个山区同样是红龙贝勒葛丝·飞焰的地盘，还有一座每日都被雷霆震击的塔洛斯神庙，以及一个相当坚固的侏儒矿村奎若赛（Quarrelshigh）。

在山区的西部，一座巨大的竖直石板高达四千尺用来雕刻成矮人形象，这个形象以“哀号的矮人“（the Wailing Dwarf）而闻名，它标出了一个衰败的矮人城市所在，如今这里却被巨魔和其他怪物占据了。

重要地点

安姆地方居住点密集而又拥挤，尤其是那些大河沿岸，艾斯米尔湖以及威恩湖的四围。旅馆和酒馆沿着贸易干道依次铺展开来，遍及整个国家。

阿斯卡特拉（Athkatla 都市，118，304）：在整个费伦，这座都市是第七大繁忙的港口。只要出得起钱，你可以在这找到任何非魔法类的商品。由于这是安姆如今剩下的唯一自由港口，从西部大陆的马兹特克而来的船只都停泊在这里，带回的是异乡的蔬菜，水果，珠宝还有大量的黄金。这个都市的市场比深水城的还要大上一倍。在海湾之上鼎立着一座神庙“金色尖顶”（Goldspires），一座和一个小镇几乎一般规模的渥金神殿。

克瑞穆尔（Crimmor 都市，35，491）：安姆的商队之都，这座坚固的城市是这个国家所有商队北上的集合点。作为亏欠于一个强大家族的回报，影贼禁止一切这里发生的偷窃行为。克瑞穆尔拥有极多的酒馆、旅店和集会所，为途经此地的众多商队和冒险者提供服务。

艾斯普塔（Eshpurta 大城，24，252）：虽然阿斯卡特拉的富人们把这个城市视做穷乡僻壤，艾斯普塔依然对自己作为阿斯卡特拉的主要军事城市的地位而感到骄傲。相比于费伦其他的城市，艾斯普塔更多的交易集中在军事上（包括武器和防具的制造加工）。这个城市也在南方巨魔山区的山脚开采铁矿。艾斯普塔有个安静的神庙供奉伊尔马特（Ilmater），这无疑是安姆境内的一个奇妙存在。

克祖拉（Keczulla 都市，47，322）：数百年前这里附近发现了黄金和铁矿时便建立了这座城市。两个世纪矿藏被采尽后这里曾陷于过长时间的困难时期，在 50 多年前宝石矿藏被发现后，这里才重新发展起来。城市里隐藏着一个由善良法师们组成的密党，除了彼此相知外，他们对外界一概隐蔽他们的技艺。

穆兰（Murann 都市， 43，773）：作为安姆第二大港的穆兰，如今却完全落入了两个食人魔巫师和他们的喽罗手中。城市的炼金术士组织完好无损，其成员在为塞希里珊帝国军制造炼金物品和药剂。这些类人军队夺取了港口装满黄金的船队从而变得相当富有。耐兰瑟的海盗以及塔沙拉尔(Tashalar)的朗钉商会(Rundeen)把这里当作安全的港口，作为交换，他们将帮助抵御海上的进攻。苏伦教会的远征军无情地开始了颠覆城市的行动，因为他们在这里有一座大型神殿。

普苏（Purskul 都市， 27，210）：作为一座谷仓之都，普苏是重要的商队中间站。100 多年前，这儿的兽人奴隶用极其艰难的劳作来获得自由。居民中的半兽人（占了总人口的 15%）一般作为佣兵或者担当守卫。普苏城的裳提阿神殿在两年前教士们死于一场疾病之后就一直空无一人。

地区历史

人类在安姆聚居已经有了数千年之久，但只有随着夏恩帝国（The Shoon Empire）的崛起，才使得这个地方成为一个统一的国家，在 768DR 达到了如今的疆域。在夏恩的崛起过程中，大多数生活在安姆森林中的精灵们不是被杀便是被奴役，这个事实至今仍然没有被现在生活在这里的精灵们所遗忘。

随着安姆的独立，这个地方逐渐成为了贸易的中心，这里的人民开始变得富有，社会也繁荣起来。由某些学派的法师放出的一系列瘟疫和怪物事件使得安姆市民们对奥术施法者评价不佳。

安姆如今被“六团评议会” ，一群只有彼此间知晓身份的领袖们所统治。六团评议会与影贼，一个由盗贼和刺客组成的被深水城放逐的公会，达成了一种协议。从此展开成功的合作（事实上，六团评议会中的一员在领导影贼。）在 1361DR 受雇于安姆商会的佣兵们发现了马兹特克，引燃了一场货真价实的淘金潮流，一年年过

去这股热潮持续着并愈发壮大。

在 1370DR，两个食人魔巫师，塞希里斯（Sythillis 守序邪恶 男性食人魔巫师 术士 12） 和赛威娜（Cyrvisnea 守序邪恶 女性食人魔巫师 战士 12）集结了一个由地精，大地精，食人魔以及山丘巨人（被希瑞克的崇拜者所支持）组成的大部队攻击安姆南部的城镇。最终目标是夺取穆兰港口停泊船只上的从马兹特克运来的黄金。他们成功了，食人魔巫师们甚至控制了安姆南部的一部分，尽管六团评议会以及冒险者团队努力驱逐他们。几乎与此同时，两个安姆南部的城市最近投向了泰瑟尔，寻求更好的待遇以及更多的自由。

阴谋与谣言

仅仅一年前，人们还不会想到安姆能成为如此需要冒险者的地方。随着安姆南部怪物领主的崛起，影贼全面影响安姆的商业，那样的想法已时过境迁。

蒙面囚徒 The Masked Prisoner: 六团评议会的一员在穆兰陷落时候正在那里，从此便失踪了。也许，他成了两名食人魔巫师的囚徒，说不定正在被拷打审问。任何人只要找到那个失踪的领袖，他就会得到评议会其他人的尊敬并成为安姆的国家英雄。

穆兰的君王 The Overlords of Murann: 这群怪物军队过于强大，除非有另一支军队出现，否则不可能直接正面袭击。可是一些小团伙坚信在那些怪物组织中进行关键的暗杀（尤其是针对那两个食人魔巫师本身）可以动摇他们，甚至能使这些怪物们土崩瓦解。

萨哈布提 夏纳尔丹达（*Sahbuti Shanardanda*）

男性人类 武僧 6/术士 4/影舞者 3 挑战等级 10；

中型类人生物；HD 6d8+6 加 4d4+4 加 3d8+3；hp 62；先攻+2；速度 50 英尺；防御等级 20（接触 16，措手不及 20）；攻击+11/+6 近战 （1d10+3/19-20，精制品重剑[双手持用]）或+12/+9 近战 （1d8+3，徒手击打）或+10/+5 远程接触 （通过法术）；特殊攻击 极速连击，震慑破 6 次/日 （DC 16）；特性 黑暗视力，反射闪避，加速术（1 次/日，武僧腰带），影藏，百病不侵，轻身坠 30 尺，幽影伙伴，阴影幻术（如“无声幻影”），心如止水（对附魔法术豁免+2），直觉闪避（对 AC 的敏捷加值）；阵营 守序邪恶；豁免检定 强韧+8，反射+11，意志+13；力量 14，敏捷 14，体质 12，智力 12，感知 16，魅力 11；身高 6 英尺

技能与专长：平衡+9，攀爬+7，专注+7，脱逃+5，躲藏+15，跳跃+12，知识（神秘）+3，聆听+11，潜行 14，表演（舞蹈）+6，搜查+4，辨识法术+5，侦察+8，游泳+5，翻滚+11，绳技+5；战斗反射，拨挡飞箭，闪避，精通绊摔，擅长军用武器（重剑，双手持用），灵活移动，跳跃攻击，专攻武器（徒手击打）

特性：幽影伙伴——萨哈布提有个忠实的不死幽影仆役（Shemnaer）

已知法术：（6/7/3;基本 DC=11+法术等级）：零级—舞光术，侦测魔法，侦测毒性，法师之手，冷冻射线，阅读魔法;一级—护盾术，电爪，克敌机先;二级—蛮力术

装备：+4 防御 Armcloths（相当于防御护腕），武僧腰带，精制品重剑。萨哈布提手脚上都附有一个永久性的魔牙术——来自另一个莎尔跟随者的礼物。

瑟姆纳尔 （Shemnaer）：幽影伙伴；挑战等级 3；

中型不死生物（虚体）；HD 3d12；hp 19；先攻+2；速度 30 英尺，飞行 40 英尺（良好）；防御等级 13（接触 13，措手不及 11）；攻击+3 近战接触 （1D6 临时力量，虚体接触）；特殊能力 无法超度，产生衍体，虚体，不死免疫；阵营 守序邪恶；豁免检定 强韧+1，反射+3，意志+4；力量—，敏捷 14，体质—，智力 6，感知 12，魅力 13；身高 5 英尺

技能与专长：躲藏+8，方向感+5，聆听+7，侦察+7；闪避

萨哈布提是暗月僧侣中的一员。这些僧侣们致力于寻找出黑暗之神莎尔的敌人并成为苏伦信徒们的死敌。萨布哈提话语简洁，行性率直并且充满自信，他绝不允许任何人批评他的技艺，萨哈布提也接受任何合理的决斗挑战。

出生和成长在安姆，萨哈布提现在奉莎尔教会的命令在深水城和卡林衫之间巡视。他乐于出现在任何莎尔需要做事的地方。在他忠实的幽影伙伴瑟姆纳尔的帮助下，他守卫着教会宝贵的船货，听从指令护卫要员或者时刻扮演着一个杀手。

萨哈布提对任何事物和其他人都漠不关心。在早年莎尔信仰的灌输下，让他满怀冰冷的怨恨和孤独。他相信在他死后或者意识被夜之女士毁灭之后，这份怨恨和孤独才会逐渐消退。

卡林衫（*Calimshan*）

首都：卡林港 Calimport
人口：5，339，520 （人类 94%，半兽人 2%，半身人 2%，半精灵 1%）
政体：独裁政体
宗教：Anachtyr（提尔）， 阿祖斯， Bhaelros（塔洛斯）， 艾布兰多（死去的旧神， 如今是莎尔的一部分）， 伊尔马特， 莎尔， 夏芮丝
进口：食物，奴隶，法师
出口：盔甲，书籍，宝石，珠宝，皮革制品，佣兵，次级魔法物品，珍珠，陶器，稀罕草药，绳索，船只，丝绸，香料，武器，葡萄酒
阵营：守序中立，绝对中立，中立邪恶

卡林衫是片对财富极为热衷，对魔法却不屑一顾的土地。这里的人民是一个曾经由巨灵建立的帝国的后裔，但是现在他们却害怕这些生物，并且将它们驱逐出这片土地。对魔法的熟悉让他们觉得奥艺和其他技艺一样可以被掌握。有些人说，卡林衫人的血脉中流淌着火巨灵的血，这让他们拥有术士般的力量，并且对火魔法有天赋异禀。

卡林衫以下列闻名：沙文主义，异国情调的市场，盗贼公会，糜烂的多妻制度，沙漠景观，还有富有的统治阶级及其庞大的奴隶数目。

社会与生活

大多数卡林衫人以商业为生。卡林衫的政治制度极其残酷，充斥着暗杀，欺骗和无数的谗言者。当今的统治者，塞尔-帕沙·拉兰·埃尔·皮萨卡尔（Syl-Pash Ralan el Pesarkhal）（中立邪恶 男性人类 法师 7/游荡者 12），靠着谎言，谋杀和敲诈爬到了如今的位置。卡林衫人迷恋于头衔与地位，任何来自低等市民的不合身份的目光或是评论都会带来严重的惩罚。

卡林衫的人们追求财富，但却不是追求财富本身，而是它带来的安逸和地位。卡林人认为财富是对一个人生活的酬劳，他们轻视那些靠慈善事业或是“冒险”来过活的人。

奥术魔法在这里相对平常，例如，有一半的皇家守卫就是魔法师。然而，尽管素有巨灵之国的名声，卡林衫人却避免塑能系魔法（火巨灵血统的术士除外），位面魔法，传送，他们更喜欢一些传统的方法，比如飞毯。

黑社会的商业交易是卡林衫重要的一面，因为一个人表面的权力和在黑社会的影响力完全是两码事，头衔和等级亦是如此。只有在黑社会，女性才和男性拥有同等的权利。黑社会帮派间协商，会面的规矩复杂而微妙，包括正确的用词、扯谎方式和对主人的礼节等。

主要地理特征

沿着光耀之海（the Shining Sea）北海岸，卡林衫延伸了五百多英里，包括所有艾吉斯河与行进山脉南部的地区。

卡林沙漠 Calim Desert：这片由黄沙，盐粒，和岩石组成的大地并不是天然形成的，而是由于两个被囚禁的巨灵之间毁灭性的战斗造成的。当巨灵的意识活动时，沙漠便以席卷一切的沙暴表现它的狂怒。在沙堆下，掩埋着大城市的废墟，据说里面仍然掩藏着古老的宝物。

莫尔森林 Forest of Mir：莫尔森林坐落于崎岖不平的丘陵之上，是各种怪物的集散地。地精类生物和小个巨人，占据各自小领地，偶尔也向南北方向进行掠夺。在森林的北部，一种围绕在迷斯兀诺埃尔的溃烂迷锁保护着魔法宝物，但迷锁却把保护性的力量变成了伤害性。在行进山脉的山脚，三个维伦黑暗精灵部落隐藏在地表下。

行进山脉 Marching Moutains：这座森林密布的山脉长久以来就守卫着卡林衫北部疆土，虽然每隔几年居住在那里的兽人和食人魔都会有组织地进行掠夺。一个叫珍妮莎（janessar）的组织在这里建有哨所，并以此作为活动的基地，他们的行动是为了改善卡林衫普通居民的生活，包括对奴隶的解放。

蜘蛛沼泽 Spider Swamp：一个强大的水巨灵倒毙在两条水势缓慢的河流，形成了这个炎热，充满恶臭的沼泽。居住着变种蜘蛛，变形蛛（它们会交易精美的丝绸及稀少的药草），狂蛙人，还有蜥人族，除了那些没有头脑的生物，其他的都会尽量避开这个沼泽。沼泽的北部，是被吞没的变形蛛城市失落之阿胡塔尔城（Lost Ajhuutal）， 居住在这里的三百左右的变形蛛中有三分之一信奉赞那苏（Zanassu，黑暗精灵神祇席文塔姆的一个化身），而具有中立邪恶的阵营并富于侵略性。

重要地点

卡林衫悠远的历史难以想象，是依然存在的最古老的人类领地。在卡林衫各处至今仍可看到远古的废墟和魔法宫殿，虽早被遗忘。

阿瑞文（Almraiven 都市，43，652）：这个港口城市是卡林衫最大的造船业中心。除了泛滥的商业和公会活动之外，法师和术士认为阿瑞文是卡林衫地区最好的魔法研究中心，这个城市已经担任此一角色长达 3000 多年。

卡林港（Calimport 都市，192，795）：除去它自己庞大的永久自由居民外，卡林港同样吸引了大量的周期性定居者和临时贸易商。作为费伦大陆上少数几个恒久的大城市之一，卡林港拥有两座大竞技场，宏伟的宫殿群，任何在其他地区可以找到的建筑在这里都有典范，包括奴隶拍卖场。

曼农（Memnon 都市，29，101）：由火巨灵的军队建立的曼农，是一座要塞城市，渔业港口，商业停靠站，也是国度第二大海军港口。曼农的战舰和军队守卫着这座城市以保不受北方的入侵，以及来自河边曼农纳废墟的邪恶力量。城市的外墙是由一种黑色的光滑岩石砌成--不受寒热侵蚀，也不易磨损。

苏尔多佛尔（Suldolphor 都市，143，687）：一座富有并且充满阴谋诡计的城市，苏尔多佛尔几乎独立于卡林衫的法规，它不情愿地地支付税款以保证市民可以不受管辖。位于连接光耀之海和蒸汽之湖的海峡上的苏尔多佛尔，对于卡林衫的贸易和防卫都有重要的意义。

地区历史

卡林衫在费伦西南部历来就占据着统治地位，混乱的历史纪录可追溯到九千年以前。它历来就是一块炎热潮湿的青色土地，适合于橄榄树和枣椰子的生长，和人们赖以生计的畜牧业。森林里满是芬芳的雕刻用木，沙洲及海岸沙滩上多是牡蛎，螃蟹，和食用鱼类，岩石富含宝石和金属。一句话，卡林衫是块值得为之而战的土地——因此有了许多因它引起的战斗。

在远古年代，大森林科尔托莫尔遮蔽着这片土地，是争战不休的巨人和精灵的家园，人类也潜藏在树林中，矮人则建成了深邃杉那塔，并在地下开始繁衍。

然后强大的风巨灵从"别处"前来，巨灵和他们的人类与半身人奴隶由巨灵卡林率领着。他们创立了卡林帝国，砍掉了行进山脉南部和西部的森林，屠戮或者驱逐龙类，然后划定大约和目前的卡林衫一致的边疆。

风巨灵在卡林国统治人类长达千年，直到一个来自另一个"别处"的强大火巨灵曼农创立了曼农纳国度。这两个帝国全面开战，史称天火时代，这场厮杀对土地造成的伤害是如此的严重，以至于精灵不得不使用强力的高阶魔法把卡林和曼农束缚在大地与空气中，直到今天，他们依旧在充满黄沙的废土--卡林沙漠进行他们间无休止的战争。

数十年间，人类和矮人推翻了余下的几个巨灵的统治，勇士科兰姆（Coram）在风巨灵帝国废墟上建立了科兰姆衫帝国。错综复杂的明争暗斗让它很快毁于邪恶的人类牧师之手，但没过多久又以卡林衫之名再次重建起来。

玫瑰之龙耶弗阿塞荷里沙 Ylveraasahlisar 征服了卡林衫，统治了大约一个世纪，随后被杀——眼魔既而篡夺了权力。人类赶走了眼魔，并且在费伦西部建立了殖民地--但瘟疫很快削弱了帝国的统治。泰瑟尔和维洪海域摆脱了卡林衫的统治，分别自立。

人类在卡林港的统治在一千年前的夏恩王朝达到了巅峰。再过些时候，卡林衫遭遇了"巨龙之怒"（1018DR），一支黑色的兽人游牧部落推翻了塞尔-帕沙（Syl-Pasha）的统治（1235DR），和混乱之年代（1358DR）--那时，在卡林港的黑社会，那些信奉巴尔的杀手的全体死亡带来了动荡不安。

当前的卡林衫统治者塞尔-帕沙·皮萨卡尔和泰瑟尔建立了盟友关系。他打算先学习对方的手段，然后再吞并它。

阴谋与谣言

古老的魔法，残忍的奴贩，遗忘的废墟，危险的内陆，这些都让卡林衫致命而刺激，外来的冒险者应该明智而小心的选择自己的敌人。

秘密主人 The Secret Master: 卡林衫事件和联盟在很大程度上受到纠缠符记（Twisted Rune）组织的影响，这是一个由强大的不死施法者组成的团体（包括一条蓝龙巫妖），为了谋取力量和找乐子而插手凡人的事务，这些施法者控制着通往费伦各处的传送门，手下有数以百计的密探--他们当中好多人甚至不知道自己在为谁卖命。

看不见的手 The Unseen Hand: 创始于塔沙拉尔， 朗钉商会是一群控制着卡林衫大多数航线的商人和贸易者，买通海盗去捣毁对手的生意。这个组织涉足于贩奴，并且与竖琴手激烈的对抗着，后者曾多次成功地打击过他们。利润是他们最大的追求，而且这个组织资助那些是非不分的冒险者来进行对自己有利的冒险。

泰瑟尔（*Tethyr*）

首都：达劳玛（Darromar）
人口：3，771，360 （人类 76%，半身人 10%，半精灵 3%）
政体：世袭君主政体（自由市民）
宗教：海姆，伊尔玛特，赛雅茉芙，托姆，提尔

进口：魔法物品，佣兵，香料，武器
出口：龙涎香，地毯，奶酪，衣料，鱼，水果，家畜，坚果，珍珠，烟草，垫子，丝绸，茶叶，蔬菜，葡萄酒，鲸油
阵营：混乱善良，绝对中立，守序善良

泰瑟尔刚刚从长达数十年的内乱中挣脱出来，两个新的君主——女皇赞兰达·斯达·莱茵顿（Zalanda Star Rhindaun）和国王哈瑞德（Haedrad）三世（他曾化名海奥，作为抄写员在阴影谷侍奉大法师伊尔明斯特数年）开始以强力手腕来回复这片饱受战争蹂躏的大陆，让猜忌的人们再次充满希望。

泰瑟尔正在复苏，它和周遭国家建立起纽带，把怪物驱赶出领地。政治局势依旧诡云密布，人们依旧不相信那些多管闲事的组织（比如竖琴手组织）。森林精灵依旧对统治者充满敌意，因为前三届国王曾用锐斧，烈火和利剑来对付这片森林。耐兰瑟群岛的海盗威胁着王国的商业路线，还有和远方马兹特克的交易。

社会与生活

古老但破碎的泰瑟尔位于安姆和卡林衫这两个经济中心之间。这片炎热、干旱的大陆，盛产傲慢与骑士、森林和农庄、牧群和财富。这儿的两座半岛嵌入宝剑海之中。精灵的居所--维尔达斯森林屹立如北墙。其中心是一片广阔的草地。大多数泰瑟尔人居住在米尔恩-瑞安塔温和兹责斯培-萨拉达胥贸易路线上，他们中 1/5 是半身人（其余的多是人类）。

大多数在哈特兰德使用的家具，椅子，暗箱出自泰瑟尔人之手，或者模仿他们的风格。泰瑟尔最出名的是精美的器皿，与在其他地方相比，这里的公会更倾向于手艺的精湛而不是控制市场。泰瑟尔的每个繁荣的商家都至少拥有一门手艺或者值得称道的货物。

土地意味着地位，这里的贵族要么通过自己的努力，要么通过继承来得到土地。伯爵统治着平民，它从平民中挑选地方长官来制定法律，征募军队和税收来支持地方政体。伯爵向公爵负责，公爵则听命于女王。女王的参谋是宫廷私人议会，她的继承人或摄政王，8 个公爵和 5 个地方委员：薛石城的大德鲁伊，维尔达斯（精灵）的森林咏者，丘陵之声（半身人），星旋山脉矮人的持盾者，和萨米斯--侏儒的发言人。

女王直接管辖军队和司法。她将达劳玛定为国家的新首都，很快，这个城市就飞快崛起，一跃成为和迈拉特玛，瑞塔汶，萨拉达绪，扎泽司泊一样的泰瑟尔大城市。

泰瑟尔有许多伊尔马特，海姆，托姆，提尔的骑士组织。最著名的算是"银色圣杯"，这个组织的追随者是一群崇拜海姆的战士。随着泰瑟尔元气渐渐的恢复，它的疆域也渐渐变大——在 1370DR，安姆的城市瑞塔汶和斑石城加入了泰瑟尔，而阴谋和机遇也随之萌芽。

来此的旅行者会被警告说，在泰瑟尔，数字5被认为是不吉利的。

主要地理特征

单从陆地面积来说，泰瑟尔是费伦最大的几个国家之一。其中大片的平原和森林浩无人烟。

欧姆拉兰山脉Omlarandin Mountains：并不比边上的山丘高多少，不过却盛产极适于魔法用途的欧姆拉宝石，虽然在过去的几个世纪里，发现的数量极少，但只是这些就赚取了法师们的大笔财产。翼龙和移位兽居住在这里。

星旋山脉Starspire Mountains：这一系列低矮的山脉由许多盘旋的山峰组成。一些矮人部落居住在这片山脉，过着他们自己的生活，尽管周围就有鹿鹰兽，移位兽，地精，食人魔和狼人。最东端就是塔吉尔（Thargill）山，那是一座死火山，现在是红龙贝勒葛丝·飞焰（Balagos the Flying Flame）的次要居所。它还束缚了一条棕龙和一条黑龙的自由，来作为自己的守卫。

维尔达斯The Wealdath：这里是两个精灵部落的家园——苏尔达斯克Suldusk和埃曼尼斯Elmaness，还有致力于抵御那些侵食森林入侵者的精类生物。豺狼人，兽化人，巨型蜘蛛，翼龙和龙类（两头绿龙，一头黄铜龙，还有一头金龙）偶尔会带来一些危险，虽然它们知道该避开精灵。通往伊萨瑞Iythari（精灵变形者）位面的传送门就在森林里，但只有精灵变形者知道打开的方法。

幽灵船 *ghost ships*

宝剑海最出名的要数频频发生的惨烈战斗：敌对的海军之间，海盗和商人之间，水手和那些欲吞噬他们的海怪之间，还有天际飞翔的巨龙试图摧毁或屠戮一切——纷争永不平息。

过去的岁月中，多少船只被大浪所吞没，但并非所有的都能安息。当水手在酒馆里谈到这些"永帆之船"时，总会低下头，大拇指划着圈，低声祈祷那些不死的灵魂没有听见，而不会来找他们。

尽管有些海盗船和运奴船利用夜色，雾气还有骷髅头来把自己装扮成"幽灵船"，真实的幽灵船确实存在。那些附着在外壳的魔法，或者包裹着船体的腐败的魔法能量让船能够漂浮在海面。里面空无一人或者用骷髅和僵尸作为船员。不管有没有帆索，它们都能够驾驭海浪，尽管被水浸透，也不沉没。另一些则是纯粹的幻影，鬼魂般的雾状物保留着先前的形貌。

据说邪恶的海神安博里运用幽灵船把那些原本沉没已久的魔法物品带回陆地，或者散播有关宝藏的传说，以攫

取那些贪婪者。

著名的幽灵船有卡林港的"红色船首"——一艘被运载的金子和宝石所压沉的奴隶船，现在被缚灵和一些把人当马骑的“更怪的东西”占据。也许最有名的是海盗船冈克拉斯"复仇者"——一艘轻型帆船的遗骸加上一队僵尸和骷髅组成的船员——他们会猛攻并抢占遭遇到的任何船只。

重要地点

泰瑟尔贵族的城堡——有些已经在战火中化为废墟——零散地点缀在平原和河流流域之间。

达劳玛（Darromar 都市，68，520）：作为新首都以及女王与其配偶的居所，达劳玛成为了泰瑟尔的首要城市。这里以训练有素的军队和为豪，同时也吸引了大量的雇佣兵，来消灭流匪和怪物。还有一个小型的学院，成为了那些不愿意南行去卡林衫的术士和法师的庇护地。

薛石城（Mosstone 小镇，1，713）：这个被墙壁包围的小镇由于以下的原因而意义重大：处于贸易之路上；由当地居民和德鲁伊集体管理；对德鲁伊们的亲近。附近的两百多名德鲁伊帮助这里的镇民抵御来自森林的危险，并指导他们如何才能不让贸易之路激怒维尔达斯的精灵。

迈拉特玛（Myratma 都市，51，390）：这座围墙环绕的城市比其他任何泰瑟尔的城市都像卡林衫。它是这个国家农产品流动的关口，在被一个反叛贵族统治后，它一直都在为恢复荣誉而战。迈拉特玛只有少量的术士和法师，它闻名的是这里的“猛虎守卫”——一群来自西方马兹特克大陆的高贵战士。

瑞塔汶（Riatavin 都市，85，650）：瑞塔汶在坠星海地区的贸易线中占据着至关重要的地位，在安姆的马兹特克殖民区却获益甚微。受到安姆六团评议会忽视的瑞塔汶在 DR1370 投向了泰瑟尔。原先隐藏着的术士和法师纷纷露面，向领导者表示支持这项决定并协助其面对安姆的报复。

威伦（Velen 大城，14，389）：尽管有许多鬼魂萦绕着这座坚壁之城，但市民的快乐和充沛的活力让来访者相信这些只是过于夸张的说法。作为抵御耐兰瑟海盗的前哨城市，威伦也是一个很有潜力的渔业码头。在这里海上冒险者很受欢迎。

扎泽司泊（Zazesspur 都市，116，485）：作为泰瑟尔的前首都，扎泽司泊混合了泰瑟尔、卡林衫等多种文化与建筑风格。它被苏达斯康（Sulduskoon）河口划为了两个部分。统治城市的是领主组成的执政会，因为被达劳玛度夺去首都而失去特权而怨言不断。这里鲜有法师和术士，因为那些逃离安姆的人，总是会逃往比扎泽司泊更远的地方。这个城市对于卡林衫的亲近说明那些拥有奥法之力的人在南方总是很容易得到优厚的待遇的。

地区历史

这个名叫泰瑟尔的地方曾经是一片被精灵统治的大森林，历经了巨人，龙族，巨灵的统治；有过一个伟大矮人王国的崛起，却在卡林衫人的手下覆灭；是逃亡奴隶的庇护所，也是无数政治斗争的舞台。最近的是一个世代以前的那场内战，最终以成百上千的死亡和一个省的分裂而告终。

两条久被遗忘的王室贵族血脉重登王座，并且在强大的异国法师的秘密支持下，重新建立起了秩序。但是一批掌权者与国外的敌视势力的勾结，让女皇赞兰达·斯达·莱茵顿（混乱善良 女性人类 战士 7/法师 6）和国王哈瑞德三世（中立善良 男性人类 战士 2/法师 6）的治理显得更加困难。那些新兴贵族，尤其是没有泰瑟尔血统的，必须要赢得人民的尊敬。

阴谋与谣言

泰瑟尔的旷野和荒地是游匪，邪恶类人生物，魔法兽的家园，还有其它种种麻烦，都是冒险者应该小心的。

古老的沙纳塔 Old Shanatar: 在矮人王国沙纳塔巅峰时期，达劳玛，曼农，迈拉特玛，扎泽司泊都曾是这个王国的城市，密布着交错的地下通道。这些通道的入口早已被遗忘，自从王国陷落后，再也没有人踏入过。传说里面有宝藏，但是任何埋有宝藏的地方都可能有沙纳塔王国留下来的陷阱和机关。

阿提密斯·恩崔立 （*Atremis Entreri*）

男性人类 游荡者 4/巡林客 1/战士 12/刺客 1 挑战等级 18；

中型类人生物；HD 4d6+8 加 1d10+2 加 12d10+24 加 1d6+2；hp121；先攻+9；速度 30 英尺；防御等级 22（接触 18，措手不及 22）；攻击+20/+15/+10/+5 近战 （1d8+7/17-20 外加流血，+3 血光长剑）和+21/+16 近战 （1d4+7/17-20，+4 护身匕首）；特殊能力 夺命攻击（强韧 DC14），双武器战斗，偷袭+3d6；特性 反射闪避，宿敌（人类+1），查找陷阱，用毒，直觉闪避（对 AC 的敏捷加值）；阵营 守序邪恶；豁免检定 强韧+13，反射+15，意志+8；力量 14，敏捷 20，体质 15，智力 16，感知 16，魅力 13；身高 5 英尺 5 英寸

技能与专长：平衡+14，唬骗+6，攀爬+12，文书解读+6，交涉+5，解除装置+5，易容+9，脱逃+8，伪造文书+6，搜集信息+4，驯养动物+6，躲藏+13，威吓+6，方向感+6，跳跃+12，知识（地方：北地）+6，聆听+8，潜行+13，开锁+10，扒窃+13，读唇+6，骑术（马）+11，搜索+8，察言观色+8，侦察+8，游泳+7，滚翻+13，使用魔法装置+9，绳技+12，野外求生+7；盲斗，战斗反射，闪避，精通重击（匕首），精通重击（长

剑），精通先攻，精通双武器攻击，灵活移动，即时备战，跳跃攻击，追踪，专攻武器（匕首），专攻武器（长剑），武器专精（匕首），武器专精（长剑）
每日施法（1）：一级—侦测毒性。

装备：+3 血光长剑，+4 护身匕首，+4 防御披风（相当于防御护腕），+3 防护之戒，节肢斗篷，保健护符

阿提密斯·恩崔立出生于曼农（Memnon），在卡林港度过了他的幼年时代并成为一个盗贼。他是全费伦最出色和强大的盗贼及刺客之一，主要在剑湾北部（暗地）活动。这个小个子，瘦长结实的男人是一个极端危险的人物，他做事果断，敏捷，有着钢铁般的自我约束力。恩崔立学什么都非常快，并善于控制自我。他常嘲弄对手（一个他惯用的战略），但从不会因为情绪化而影响冷酷、有效的办事习惯。

阿提密斯是个用剑高手，擅长于各种狡猾的战术。他只有在必要时候才出手杀人，他将自己的状态调整到最佳，不断地提高格斗技能。阿提密斯在费伦各城市间旅行时候得到不少最新的情报，熟知各种动态。他可以很完美地假扮成一个骑骆驼的商人，或者一个常年在博德之门的本地人。对于那些主要敌人，他过目不忘，其中包括崔斯特·杜垩登（和他在某些方面很类似的老对手）。

阿提密斯身材结实匀称，没有一丝多余脂肪，有一头浓密乌黑的头发。虽然他常常修刮脸面，但看上去总是一副胡子拉碴的样子。在那厚重的胡须之上，他的双眼毫无生气。它们反射出他那空虚的存在——除了完成任务的满意之外，阿提密斯好像从生活中得不到乐趣。

月之海 *The Moonsea*

首都：无
人口：1，745，280（人类 69%，兽人 10%，半兽人 6%，半身人 5%， 矮人 5%，食人魔 2%，侏儒 2%）
政体：常处于寡头统治下的独立城邦
宗教：班恩，希瑞克，劳薇塔，马斯克，塔洛斯，塔洛娜，安博里
进口：食物，纺织品
出口：锻造金属，毛皮，宝石，木材，天然矿物，奴隶
阵营：绝对中立，守序邪恶，守序中立

严格来说，月之海是指谷地以北，瀚土以西的天然的深邃湖泊，通过浅显而多成沼泽的里斯河与坠星海相连。“月之海”这个名字既适用于这个湖泊自身也适用于她的周遍地区，南部一直伸展到里斯河汇入巨龙海湾的入海口，西达巨龙之脊山脉，北至寒冷的戎马草原，萨尔以及苦痛之地（the Tortured Land），东部则到达方铅（Galena）和土马刺（Earthspur）山脉这一大片区域。

月之海地区拥有储量巨大的矿物资源，只有那些足够勇敢的人才能排除万难赢得这些财富。这个地方由于萧瑟而荒凉的景地，严酷的冬日，狂暴的巨龙，肆虐的海盗以及当地贪婪成性的政体而臭名昭著。一些费伦最富侵略性的城市在月之海周边兴盛：远山城（Hillsfar），穆尔玛斯特（Mulmaster）和散提尔堡（Zhentil Keep）。只要是在月之海的政体，就必定是以铁腕统治着的。墓穴，遗迹以及怪物隐没在月之海四处，与此并行的是错综复杂的阴谋和背信弃义的暴君们。正如这里最流行的战吼一般：“要够胆——更要提防！”

社会与生活

月之海是一片边疆地区，具有边疆地区独有的精神。这里像是一个缓冲带，横亘于南部精灵的土地和更黑暗邪恶的地区戎马草原（the Ride） 和萨尔（Thar）的巨龙，巨人以及食人魔的家园之间。城市迅速兴起，以勇气与财富建起，毁于战争或者劫掠，随后再次重建。

只有最强大和最野蛮者才能在这片土地上立于不败之地。无情支配着领地的邪恶者统治着最大的城市。远山城，梅尔沃特（Melvaunt），穆尔玛斯特和散提尔堡的人们只得遵从于残暴的领主，因为这里便是残暴之地。遵从一个魔鬼总比对抗一个更加要命和可怕的势力好些。小一些的城市诸如精灵之树（Elventree），菲兰（Phlan）及森提亚 （Thentia）明显地就没那么地邪恶，但却有着强大，独立以及接近混乱的本性。

月之海的人们用猜疑与不信任的目光注视着世界其他地区、甚至是其他的月之海城市。反之，费伦其他地区的

人们也认为月之海地区的人们不够友善、阴沉、精神萎靡、狡诈、而且大都充满危险。事实上，他们在邪恶上的普遍性并不比广受欢迎的南部谷地人们善良的普遍性上多上多少。但是，来到这里的旅行者最好还是要小心谨慎，这点是需要事先警醒的。

主要地理特征

月之海本身在月之海地区占有主导的地理环境，周围有作为边界的群山，湍急的河流注入月之海，随后奔涌而出。月之海的北部和西部，在那严酷而危险的环境中，城市中的阴谋诡计被抛诸脑后，而那里的居民根本不关心有谁入侵了自己的领地。

巨龙之脊山脉 Dragonspine Mountains：西部尽头这些高耸的山脉是月之海地区西部的边缘，红龙和白龙盘踞在较高的山峰之上；地精，兽人，以及巨人占据了低矮些的山顶和山谷。西半边的矿山给散提尔堡提供了矿物资源，而东半部则由梅尔沃特和远山城这些城市开采资源。

洪水森林 The Flooded Forest：四围被潮湿林地包围的这片恶臭沼泽位于里斯河以及土马刺山脉之间。它曾经属于科曼索，但这个地方在过去的大约百年之内逐渐下陷成一片盆地。森林里的树木依然挺立着，但已经死去了超过一个世纪之久。许多树干弱不禁风，一触即倒。对探险者来说，这些将倒树木的威胁一点也不亚于四处游荡的怪物。悬生的藓苔和蕈类也是四处可见。

沼泽里的居民们包括蜥人族，黑龙，数目众多的蕈类生物，以及食肉性的植物。其中一些生物并不是这里的原居民，这引起了某种说法：沼泽里藏着什么人、或是什么东西，而选择那里是为了掩人耳目。

在沼泽的深处有着那些土匪和海盗的秘密据点（尤其是靠近南部尽头的地区）。据传言沼泽也藏匿着格乌什，莫安德以及班恩的神殿。随着班恩的回归，这位神明藏匿在沼泽的神殿很可能会秘密地修复而重开，也许这可能会让班恩将眼光放在将影响渗透到南方的瀚土上。

月之海 The Moonsea：月之海深处那冰冷，清澈而又略带紫色的湖水据说可以通向地下海以及水元素层面。没有任何恒久的岛屿能破坏她那平滑的湖面，不过谣言一直盛传在每年特定的夜晚，岛屿会从湖泊深处涌现。

重要地点

月之海地区的据点包括那里的城市以及由久远而残暴的历史造成的废墟。许多大道，小径和未注明的商队路线从北方一直通到月之海地区。绝大多数月之海地区内部是通过船来贸易和运输，因为在这里两个城邦之间的大道和状况好些的小径几乎是不存在的。这片地区人烟稀少，而诸多文明群聚在一起，以对抗来自北方的寒风和掠夺者。对于步行的旅者们来说，到下次歇脚和补给的地方要有很长的路要走，而且也不会有任何安全的露营地。

深海之钟（The Bell in the Deep）：月之海地区最神秘的地方之一，深海之钟也是北堡废墟中的一部分。北堡的顶端那些纤巧但现已断折的尖塔留存到了今天，从路过的船只上一眼就能够看到它们。这个地方据说有鬼祟作怪，就像北堡的原始防御者仍旧监视着酷寒之地（the Cold Lands）一样。在迷雾笼罩的夜晚，这些淹没的塔中最高几座的钟声能传到远山城那样远的地方。

渡鸦要塞（Citadel of the Raven 大镇，3，330）：渡鸦要塞位于巨龙之脊山区西部边缘的北部斜坡上，是一条大型且防御设施完备的连通的要塞链。这条要塞链绵延约 10 英里，足以容纳数量巨大的军队。

直到 1276DR 之前，这些要塞还只不过是一个年代久远的失落王国的废弃要塞群，这片要塞联合体是由远山城、梅尔沃特、穆尔玛斯特、森提亚、俞拉斯和散提尔堡这些城市合力建造，而用来抵御北方的侵略的。靠驻扎在那里的这些城市的联合军，这些要塞击退了连绵不断的食人魔和兽人的攻击。

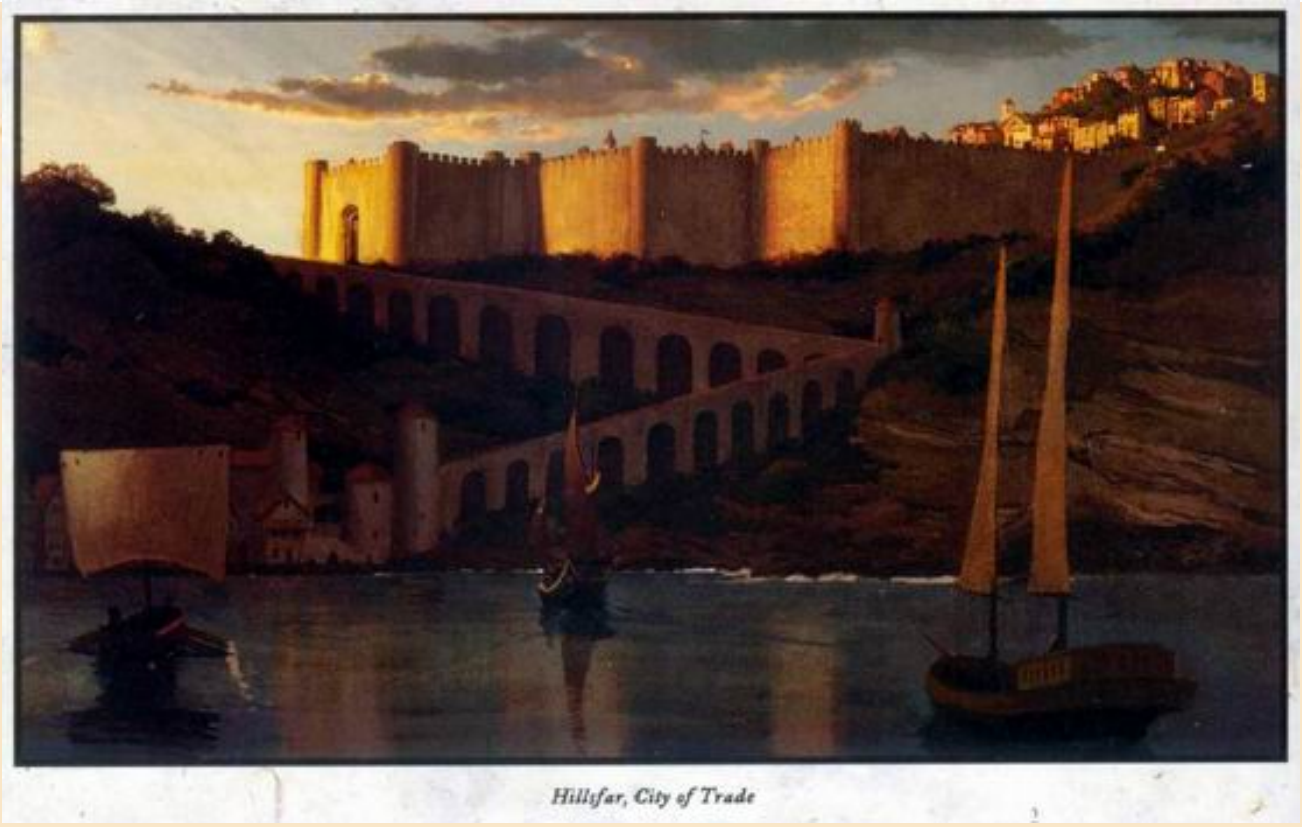
在 1355DR，通过贿赂，恐吓以及背叛手段达成了一个协议，散提尔堡排除了其他的所有势力，将散塔林的旗帜插在这个地方上从而独占了渡鸦要塞的控制权。在散提尔堡攻城战期间，散塔林将他们的总部机构搬到了那里，现在仍然是他们的基地。渡鸦要塞驻扎着 2，500 人的守备军，加上额外的 200 名教士、抄写员、仆从，以及为了谋取散塔林地区的长远利益而需要的那些低级成员。

一个要塞附近由从散提尔堡而来的流亡者和散塔林的附庸者组成的小镇这些年发展了起来。这个小镇目前大约由 600 人口而且仍然在不停地增长着。散塔林曾经一度阻止人们在渡鸦要塞附近定居，不过现在他们也认识到需要一个健全成熟的社区提供的服务。散塔林已经做好了加强这个小镇防御的打算，并且欢迎各行专家、熟练技工以及农夫来定居。

傅佐尔•彻伯瑞（Fzoul Chembryl）是渡鸦要塞名义上的指挥官，虽然现在他绝大多数时间立都呆在散提尔堡。他的助手是坎德 米利那（Kandar Milinal 守序邪恶 男性人类 战士 12），一名散提尔堡领主和散塔林的领导者，也是傅佐尔忠实的左膀右臂。以散塔林名义统治渡鸦要塞多年的大法师曼松（Manshoon）在这里依然拥有一座坚固的被许多致命法术和怪物守卫着的城堡。散塔林会的创立者在这里来去自由，以他认为合适的任何方式来改进发展暗黑情报网，即使他已经不再直接发号施令。

精灵之树（Elventree 村庄，366）：位于科曼索的边境，精灵之树是在迷斯卓诺陷落后的数个世纪里作为人类和精灵会晤的地方。一个巡林客、艺术家、半精灵和德鲁伊伟大的天堂所在。那里也是竖琴手的一个前哨。精灵之树就象一个精灵村落，以浅凹的洞穴和凹出的树木做为房屋。这里没有巨大的建筑也没有明显的人为痕迹。

精灵之树没有领导者，但并非没有法纪，这是基于竖琴手、精灵们以及对自然神祇诸如西凡纳斯，艾达丝（Eldath），梅莉凯的信仰的影响。这里的居民在需要的时候自行防御，包括几名强大的法师以及梅丽凯和密斯特拉神殿的教徒们。



Hillsfar, City of Trade

远山城（Hillsfar 都市，39，976）：位于月之海南部的海岸，远山城就月之海地区的控制权而和散提尔堡竞争。就象月之海地区其他的许多城市一样，远山城蜷缩在圆形环状的城墙之内，只有在海上仅仅有一个巨大的城门。只有获得当前政府核准的人员才能进城，而且非人族类则会被断然拒绝。

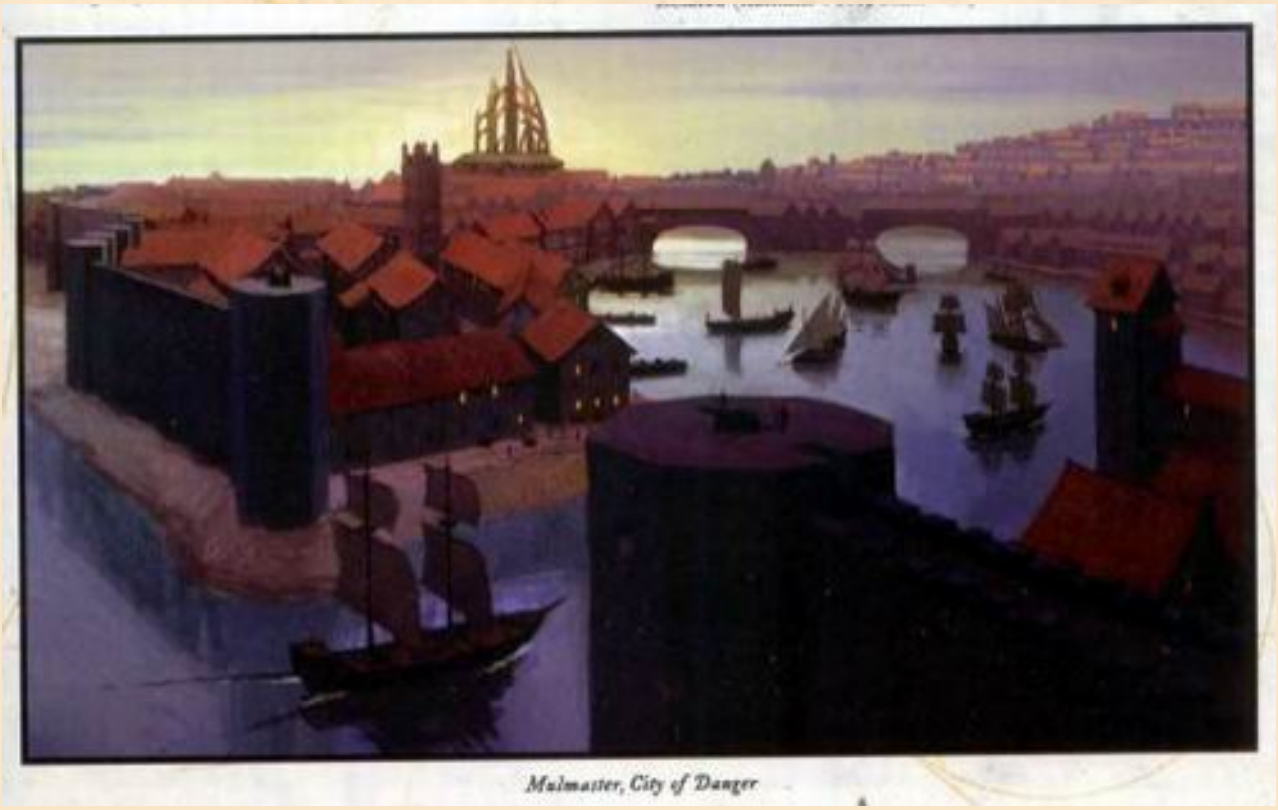
如今远山城被麦尔斯（Maalthiir）——远山城的首席领主所统治，一名精明，无情而又独立的商人兼巫师（绝对中立 男性人类 法师 18）。绯红之羽，前身为一个大商团，如今数目已超过 5000 人，他们支持着麦尔斯的统治。

由于举行一种角斗表演的竞技场使得远山城逐渐变得声名狼藉。在这种社会制度之下的对某些不受欢迎的非人族类来说很可能就意味穷路末途。远山城也是月之海地区第二个批准塞尔人定居的城市，这点也众所周知。

铁齿堡（Ironfang Keep）：以玄武岩建成的这座可怕的堡垒坐落于靠近白河入海口的悬崖之颠。这个堡垒仅仅只有一个入口（在底层）并且也没有窗户或者城垛。

铁齿堡常被以为是那些掌握着强大黑暗力量的巫师们的学院或是集会所。每隔十年左右，一位小国的国王或是二等男爵大概会派一支冒险队前去铁齿堡，但不久后只会发现像木柴般堆积在自己的卧室之内的冒险队的残骸。曾经有一次穆尔玛斯特派出了军队，但也只是刺激了当地豺狼人的人口增长而已。

铁齿堡 Ironfang Keep



Mulmaster, City of Danger

这座堡垒似乎不受预言占卜或者传送行为的影响，即便在城墙内施展也是一样。这种效果是驻留于堡垒周围，还是说是堡垒城墙上的某些东西造成的，目前还不得而知。

堡垒内部的景况如何没有可信的描述，不过根据那些偶然遇到堡内巫师并得以幸存的人所说，他们在晚上似乎最为活跃，并且他们的法术也极端地难以侦测或是解除。有人推测说堡内有一所影魔网使用者的学院或者阴影法师们的结社，或是两者都有。

梅尔沃特（Melvaunt 都市，33，313）：梅尔沃特是月之海北部，靠近萨尔南部边境的一座巨大的、有着多重城墙的城市。这儿寒冷而简朴，无休止作业的铁匠铺和冶炼所将这里弄得烟雾弥漫。这里的人们也一样倾向于无情和不友善。

梅尔沃特既是个商业城市也是铁匠之都。天空由于烟雾而一直灰暗，空气在混杂拥挤的建筑中浑浊不堪，烟尘更使得这里充满恶臭。交易掌控着这里的一切，尤其是在城市中心的露天市场之内。所有的日用品都能在某个地方用花钱买到，梅尔沃特人更是致力于奴隶贸易，将合适的囚奴用船运到南部的那些古老帝国以及海盗群岛去。

传统上而言，梅尔沃特和远山城都市象征着散提尔堡在月之海地区影响区域的东部边界，至今依旧如此，尽管穆尔玛斯特与散塔林结盟了。

梅尔沃特是一个充满阴谋的城市，主要在三个贵族大家族之间：雷伊拉葛恩家族（the Leiyraghons），南瑟家族（the Nanthers）和布鲁尔家族（the Bruils）。这三个大家族只有在面对暗黑情报网时才会携手合作。每个家族都寻求着去控制“领主议会”以及支配这个城市的贸易和制造业。街巷间的各种小帮派之间的械斗更是家常便饭。

梅尔沃特的军队有 5 千人，并且常常有受雇的佣兵作为补充。军队的将军被称为“钥匙领主”，一名惊人强壮和残酷的名叫哈尔穆•布鲁尔（Halmuth Bruil）的男子（中立邪恶 男性人类 战士 13）。梅尔沃特的军人都身披斗篷并且佩带着紫色臂章，上面有着银剑刺穿银锚的徽章。

穆尔玛斯特（Mulmaster 都市，46，639）：穆尔玛斯特建在山峰的斜坡上，南部是城市的最高点。月之海护卫着这个城市的北部，一座巨大的堡垒保护着向南连通瀚土的大道。整个穆尔玛斯特就是一座被天然守卫着的城堡，也是月之海最强大的地区之一，堪与全盛时期的散提尔堡相匹敌。

多山的穆尔玛斯特的至高点就是“剑刃塔”。这里居住着统治整个城市的那些家族，并受“穆尔玛斯特的至高之刃”，塞法里尔•乌姆多尔焚 （Selfaril Uoumdolphin 中立邪恶 男性人类 战士 20/巡林客 2）所领导。塞法里尔狡猾而又谨慎，多年来一直致力于封锁月之海东部地区散提尔堡的影响力。他曾依靠结盟和武力试图成为这个地区的统治势力。他加入散提林组织的这个突然的转变使得人们很是惊讶，但许多人却认为他只是选择投向可能获胜的一方而已。事实上，塞法里尔已经被他的同胞兄弟拉森迪尔所取代，包括他的名字和地位。

“塞法里尔”是一个诡计多端且极度危险的统治者，他对那些威胁到他的地位的人施以谋杀或者使得那些人身败名裂。近日，“至高之刃”同塞尔的第一公主，即艾尔塔柏省的女总督（the tharchion of the Tharch of Eltabbar）联姻。她仍然居住在家乡的宅邸和教堂里，不过每年通过法术途径探访她的丈夫三次。这名公主有

着美丽的容貌和强大的能力，在他们恋爱期间，红袍法师们也戏剧性地在穆尔玛斯特活跃起来。多年来在城市贸易区一直存在着一个红袍法师们的居住地。

穆尔玛斯特拥有 6 千人的武装力量和 15 艘舰船，虽然这都是些老掉牙的小型沿岸贸易船。更加危险的是那些“穆尔玛斯特氅士”，一个发誓守护穆尔玛斯特王座（如果不是其占有者的话）的巫师组织，与科米尔的那些“战斗法师”行径同出一辙。任何等级达到 4 或者更高的法师将会被“劝说”加入组织或者离开这里。大约有超过 200 名“氅士”，其中 29 名为超过 12 级或者更高的法师。首席“氅士”是逊丹•陶尔宛（混乱邪恶 男性人类 法师 19）。在穆尔玛斯特禁止任何组织之外的法师使用法术，否则将遭受拷打、致残或是死亡。不过这个限制并不适用于外交或者皇家的情况，也不适用于在红袍法师区内的个人行为。

作为与傅佐尔•彻伯瑞协议的一部分，“至高之刃”允许存在黑暗君王神殿这样的建筑。这座班恩的神殿（以前作为希维姆的教堂，现在被再次启用）在这今年较早时完成，此行为被月之海其他地区视作极其不详的征兆（也的确如此）。

菲兰（Phlan 大镇，3，198）：作为一个被战争、瘟疫或者巨龙的袭击所毁坏，但从来没有被完全摧毁过的城市，菲兰正在重返到它昔日曾经的辉煌。由于坐落于斯托加诺河的入海口，菲兰成了月之海北部来往的商队和商船的最受欢迎的中转站，尤其是在远山城被限制通行的此时。从萨尔而来的宝石和其他珍品宝物经菲兰流向月之海地区。随着贸易接踵而来的还有冒险者、移民和农夫，还有最重要的黄金。

一个不断更替的“十人议会”（都是法官）管理着菲兰。这个议会的首领是相当于市长的大议员，一名退休冒险者凯拉•沃斯考姆（Kella Voskorm 守序中立 女性半兽人 战士 5 ）是目前的当任者。选举非常频繁，因为每次退步或者是出现了一名充满魅力的新英雄都会举行不信赖投票。

菲兰大部分地方还是一片废墟，被埋藏在残桓断墙之下，而重建则是当务之急。被捕的重刑犯被分派到重建工程中。每天在废墟中心地带都会有新发现和新危机。

泰斯威（Teshwave 小镇，1，256）：前特森谷曾经最富饶的城市，如今被散提尔堡用作军事基地以及商队和向谷地远征的军队出发点。在散提尔堡侵略时期及战后，泰斯威附近是月之海重要的军队和补给集结地点。

泰斯威拥有当前最强大组织指派的指挥官所控制的军事政府。通常有一名 8 级到 11 级的武者，其支持者则是几支佣兵队，几名班恩的牧师，一位 6 级左右的法师，以及几队兽人、豺狼人和食人魔。除了此地的常驻人口之外，泰斯威通常会在任何需要的时候维持 2 千人到 3 千人的军队。

森提亚（Thentia 都市，26，651）：森提亚位处月之海南岸，是一座极度自主但也缺乏军事实力的都市，它可以说是月之海地区最为开放的城市。

森提亚由当地贵族选取的守卫官负责管理。目前的守卫官，格杜斯•黑塔（Gelduth Blackturret 守序中立男性人类 望族 1/战士 10）的治理手段只能说是隔靴搔痒，因为他的权力只是象征式的而已。真正的权力掌握在当地的贵族团体和古老家族的手中，他们的家族名是快手 Swifthands，寇都里斯 Khodoils，马马拉绅 Mamarrathen，拜内尔 Birneir 和凯斯普拉丹 Casplardann。这些贵族由那些不属于任何势力的（通常是混乱的）巫师们轮流支持着。

森提亚在月之海地区有着数量最多的强大而无组织的巫师群。（也许要除去铁齿堡中的那个神秘团体）。他们相处得还算和睦，因为他们中许多人都是为了远离“穆尔玛斯特氅士”或是科米尔的战争法师而来到此地的。其中的杰出人物包括佛尔金•独眼（Phourkyn One-Eye 中立善良 男性人类 法师 20/大法师 3），弗拉姆丁纳斯•火指•苏尔多姆（Flammuldinath "Firefingers" Thuldoum 混乱善良 男性人类 法师 20），利利塔•影水（Rilitar Shadow-water 混乱善良 男性月精灵 法师 17）以及一名只知道名字为散袍（Scattercloak）的神秘法师（叛逆中立？男性？人类？法师 18？）。这些人的存在使得梅尔沃特奴隶商人、散提尔堡军团以及月之海海盗们在攻击森提亚的船队与市民前要三思而行。

福恩拉（Voonlar 小镇，1，578）：福恩拉是阴影谷主要的竞争对手。北方大道（这条小径通向阴影谷和泰斯威）和闪耀大道（通向泰斯威）在福恩拉交汇，这个十字路口周围正是城镇重要的建筑群。

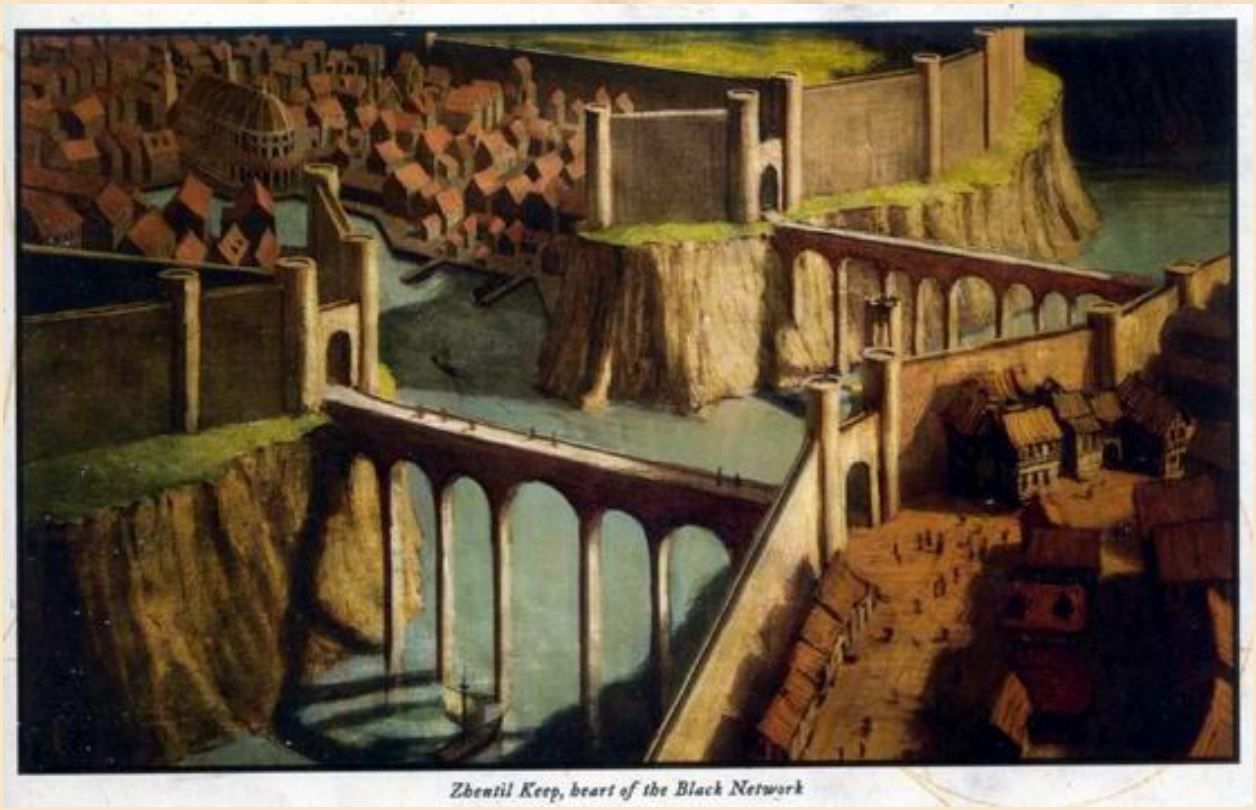
福恩拉在名义上是独立的，由选举出来的布隆（治安官）管理，这个治安官有六名专职副官，以及在需要时由村民组成的民兵队。理论上来说，所有的村民都会参与一年一度的布隆选举投票。

事实上，散塔林会控制着这个城镇，而布隆不过是长久以来的傀儡而已：这一任布隆，布尔斯塔戈•赫拉米斯尔（Buorstag Hlammythyl 中立邪恶 男性人类 战士 9），是一名信仰班恩的强壮武士。在来到福恩拉之前，他作为佣兵拥有令人敬畏的声名。

福恩拉是座相对还算和平的城镇。这里的人们对他们领主的邪恶天性逆来顺受，也愿意负担税务来支持活跃在阴影谷的佣兵们而不是自己去服役。这个城镇也是“盾牌贸易团”——一个在月之海和谷地两地活动的小商会——的总部。这个商会由于独立于散塔林影响之外而广受好评，事实也的确如此。

埃伊尔拉弗恩（Ylraphon 小镇，1，666）：这个坠星海的小港口有时候被视为瀚土的一部分。起先由精灵们建立，随后陆续到来的兽人，矮人与人类军队蹂躏了这里。城市的郊区已是一片废墟，东部的边缘也被洪水森林所蚕食。这里简直就是流浪汉，海盗和强盗的天堂。一个由独立商人——其中的一些或许是走私者或是海盗——的组成的议会统治着埃伊尔拉弗恩。

俞拉斯 Yulash（小镇，1，134）：俞拉斯曾是一座巨大而坚固的城邦，然而其半数建筑早就因那持续困扰此地的战火而化为了残垣断壁。这座城市曾经是远山城和



Zhentil Keep, heart of the Black Network

散提尔堡争夺的目标。在两方的冲突中，城市的大部分变成了废墟。

俞拉斯城的残余部分聚集在匆忙建立的石围栏栅之内。其中最大的石围环绕在主堡垒的废墟四周，飘扬着散提尔堡的旗帜。散提尔堡人宣称俞拉斯是他们的“保护地”。

俞拉斯因为它的地理位置而显得重要。它坐落于一片广阔的、遍布沙石与泥土的高地之上，就像是一块正面朝上的盾牌，俯视着周围数英里的地区。俞拉斯的高地因他作为密道的隧道和许多隐秘巢穴而闻名。地表下的巨大深穴存在着通向其他存在的位面的次元传送门。正因为此，这些废墟依然吸引着冒险者。

散提尔堡（Zhentil Keep 大城，14，658）：作为月之海北部海岸人类的第一座城市，散提尔堡的富裕要归功于因月之海北部的诸多矿井，那里有极为丰富的矿石与宝石储量。位于月之海西部边缘的散提尔堡曾是一座高墙围绕的、人口接近五万七千的大都市。它曾是（现在也是）月之海最重要的港口之一。在顶峰时期，散提尔堡是一大片六层楼高的石头建筑群，并拓展到了泰斯河两岸。

北边的部分在 1368 DR 被劫掠和摧毁了，同时被毁的还有两座大桥。幸存者涌向城市南部，那里有着独立的防御设施。之后，散提尔堡人重建了两座大桥并修缮了泰斯河北岸的港口设施。这个港口以围墙隔离于四围的废墟之外，而散提尔堡人正忙于修复北部城区的整座城墙，这将揭开重建城市北部的序幕。

在其他方面，散提尔堡一如既往。成队的征募队在夜晚依然游荡在街巷间，搜寻着那些不够小心的市民，强迫他们加入散提尔堡的军队（或者当奴隶卖个可观的价钱）。来访者在任何时候都会被拦住以及盘查。

邪恶的神祇，尤其是班恩在散提尔堡很受崇拜。不过，希瑞克的信徒们在这里并不受欢迎。班恩回归之日，任何希瑞克的信徒都有一次机会选择皈依班恩。那些拒绝甚至只是有所迟疑的人都会被献祭于班恩。许多希瑞克的牧师和信徒们在大屠杀中逃脱并流亡到了安姆。对善良神祇的信仰在散提尔堡并不违法，但也不会受到赞许。

现在，在散提尔堡，散塔林会的铁腕统治更胜往昔。暗黑情报网几乎毫发无伤地在他们主城的毁灭中留存下来，因为组织的领导者，代理人，财富与秘密都被藏在渡鸦要塞以及西哈特兰德的黑暗要塞（Darkhold）里。随着这个城市的领主们的没落，散塔林会如今公开地统治着这里，傅佐尔•彻伯瑞，作为散塔林会的领袖与班恩神殿的高等祭司，以这个城市最后一位领主奥格斯的死亡而确立了自己的暴君地位。对于傅佐尔来说，散提尔堡只不过是散塔林会的基地以及根据地之一，而他则将这个城市定为暗黑情报网的军械库与避难所。

散提尔堡如今有大概两千人的守备军，并且充当着散提尔海军的主要基地（目前有 9 艘战舰以及更多建造中的船只）。目前散提尔堡的堡主和斗士塞露尔•黯冀，掌握着城堡的军权和城防。她同时也监管着散塔林会在堡内的利益，以及包括泰斯威，福恩拉，俞拉斯那里的所得，使傅佐尔从琐务中解脱出来以便关注其他更加远大的目标。

地区历史

作为月之海地区人类最早的定居点，北堡于 348 DR 建于如今的城镇精灵之树和埃尔姆伍德之间、靠近月之海的南岸的一座岛屿上。北堡在那时是文明的标志，也是商人寻求与北方矮人贸易的踏板——不仅是泰瑟亚玛矮人，还包括了那些用他们的金属制品和工艺品来换得急需的魔法的酷寒之地（the Cold Lands）的氏族。

北堡的强大让它成为了兽人，巨人与其他邪恶生物的众矢之的，这些邪恶种族为了与北堡作战并控制它而组成了黑暗联盟。黑暗联盟似乎对于海上行动兴趣缺缺，因此位于岛上的北堡反而显得十分安全。然而，在400DR，一支巨大的骑乘着龙类的军队扫荡了整个城市，同时船队运载而来的那支军队洗劫并蹂躏了它。为了获得彻底的胜利，由非人族类法师以及牧师组成的一支军队（据某些历史记载，规模达 4 千人之巨）在月之海北部海岸集结，带来了他们的神祇向多事的人类的复仇。整座城市沉没于紫色的湖水波涛之下。

从一开始，这个地区的生活环境就遵循这个模式了。依靠人类坚定的意志和锋利的剑刃，无数的人类定居点能在数年内维持繁荣，随后便因地精，兽人，龙类，眼魔或是巨人而毁灭。

散提尔堡主导着月之海近代的历史。从表面来看，散提尔堡向来都是这个地区争取霸权的数个卑劣势力之一，其他的竞争者是远山城，梅尔沃特以及穆尔玛斯特。然而，散提尔堡也是臭名昭著的散塔林会活动的中心，这个由邪恶的牧师、法师以及非人族类和生物组成的邪恶集团一心想谋取从剑湾地区到月之海地区之间所有的贸易和权利的控制权，包括科米尔和埃诺奥克沙漠这样的争持之地。

在动荡之年班恩死去以后，神祇希瑞克曾短暂地控制了散提尔堡。希瑞克的信徒们发动了几场大屠杀，以清除在散提尔堡之内任何对班恩以及亚奇屠•希维姆（Iyachtu Xvim，班恩的半恶魔之子，他自身也是一名神祇）效忠的人。在傅佐尔•彻伯瑞（一名前班恩牧师）的帮助下，亚奇屠•希维姆起而反对希瑞克。希瑞克和希维姆之间的斗争在 1368 DR 散提尔堡的几近覆灭之际达到了顶峰，神祇的复仇将几乎整个城市夷为平地，人口更是从几近 6 万缩减到不到 2 万。幸存者在城市的外围地区混乱地挤作一团，而同时一支巨人和巨龙部队洗劫了城市的废墟。

散提尔堡的毁灭的确大大改变了月之海地区的势力平衡。事实上，远山城和穆尔玛斯特立刻便采取了行动。远山城占领了交叉路口俞拉斯镇并向福恩拉推进以截断散提尔堡与西部的联系。穆尔玛斯特派遣了海军以阻断散提尔堡与东方的联系。似乎散提尔堡注定要成为月之海地区的又一片废墟。

然而，事实并非看起来的那样，因为散提尔堡真正的力量取决于散塔林会，而散塔林会的力量通过一个网络四处延伸甚至覆盖了半个费伦。傅佐尔•彻伯瑞颠覆了穆尔玛斯特的“至高之刃”， 将他变成了同盟之一。 一场精心策划的、戏剧般的海上战役在穆尔玛斯特人的主力舰队和散提尔海军的残余部队之间展开，结果后者取得了令人震惊的胜利。散提尔人这次的胜利消除了穆尔玛斯特与散提尔堡之间的海上“威胁”，同时也让那些穆尔玛斯特船只成为海盗，以扩展对月之海的控制范围，并对远山城和梅尔沃特不利。海战失利之后，那场对“穆尔玛斯特之刃”进行的细致的筛选，使得“至高之剑”成为了穆尔玛斯特无可置疑的首领。因为“塞法里尔”已经秘密地成为了散塔林中的高阶成员，散塔林事实上也取得了穆尔玛斯特的控制权。就这样，散提尔堡人的实力在看起来最薄弱的时候取得了突飞猛进。

在塞露尔•黯冀领导下的一支散提尔军将远山城的部队赶出了俞拉斯，并重新减轻了对福恩拉的压力。直到 1370DR 年末，散提尔堡的敌手们才发现自己的情况丝毫没有改善。事实上，与穆尔玛斯特的秘密结盟使得散提尔堡更加地强大。

时至今日，月之海地区的其他城市才对真相有所察觉，远山城的麦尔斯权衡着与遥远的桑比亚达成一个协议，希望籍此他能扮演内海贸易的强势角色以抗衡北部的贸易势力。森提亚以及梅尔沃特正考虑结成防御同盟，因为任何一方都不想单独面对暗黑情报网或者由桑比亚黄金武装的远山城。

阴谋与谣言

一个人几乎不需要在月之海地区做长远考虑，因为总有些诡计，阴谋，争持以及战争发生。城市内到处是密探，穷凶极恶的入侵者时刻威胁着偏远的村镇。

北堡幽灵 Ghosts of Northkeep: 在深海之钟水下和附近有人看到过些奇怪的弧光。某种东西正在下面活动。是什么东西？为什么？

失踪船员 Missing Crews: 从不同的港口出发的在月之海上漂流的船只都被发现是被遗弃了，只有船员们失踪了，留下货物和所有的工具甚至吃到一半的食物，就好象他们凭空消失一般，没有任何施暴和搏斗的痕迹。散塔林会和其他独立势力的船只都曾失踪过，所有人都想知道确切的情况和缘由。

散提尔堡术语 *Zhent Terminology*

散提尔堡的那些阴谋诡计派生了针对他们自己的一套专用术语。

Zhent 散提尔堡人：一个来自散提尔堡的人或者用以描述起源自散提尔堡的形容词。

Zhentish 散提斯：这个词是不正确的，也会引来嘲笑，即便在那些蔑视散提尔堡和散塔林的地区。并非所有的散提尔堡人都是散塔林的成员。

Zhentilar 散提拉：一个曾用词，曾经用于将散提尔堡军队和散塔林军队区别开来。

Zhentarim 散塔林：散塔林会秘密组织中的一员或者整个组织。散塔林会成员可能属于散提尔堡军队，也可能不是。

戎马草原 The Ride

这片开阔的大草原位于巨龙之脊山区，边境森林和萨尔的灰土地带之间，这里是骄傲的游牧野蛮人部落的家园，他们会认为任何进入他们土地的人都是可攻击的对象。即便他们部落之间常常战斗，但在面临外族的威胁，比如散塔林会在 1352 DR 向萨尔的格利斯特进军的时候，他们会迅速地联合起来应对。由散提尔堡和梅尔沃特支持的矿藏开发将寒冷平原北部的那些山坡凿得千创百孔。

萨尔 Thar

萨尔也被称为灰土地带，是一片强风侵蚀，崎岖不平而气候恶劣的荒野。当地的食人魔和兽人们声称他们曾在某个时期建立过一个巨大的帝国，但如今这儿除了好斗的部落之外什么也没剩下。传说也提到过沃贝克斯（Vorbyx）之锤，萨尔的第一位国王所使用的强大武器，这把武器很可能被隐藏了起来，等待一位新国王来重新挥起。刺尾狮，巨蜥，鲨蜥兽，以及各种带翼怪物比如角翼魔兽在这片土地上四处游荡。随着格利斯特这个贸易点成为人类在该地区的唯一定居点后，这里就成了穿越月之海地区北部的商队必经之路。

苦痛之地 The Tortured Land

这里遍布奇特的石柱和各种石阵，苦痛之地由远古的火山熔岩流形成，随后被冰川磨刻成今天的样子。这些自然形成的雕塑在长期的风沙磨砺下变得平滑，不过有些由于部分折断而显得棱角分明。这个地方生活着小型的捕食动物以及迅捷、凶猛、有着奇特外形的怪物。

傅佐尔· 彻伯瑞 （Fzoul Chembryl）

男性人类（班恩的选民） 牧师 17/大祭司 2 挑战等级 23；

中型类人生物；HD 19d8+57；hp 146；先攻+7；速度 30 英尺；防御等级 23（接触 15，措手不及 20）；攻击+19/+14/+9 近战 （1d8+6，+3 重型硬头锤）或 +16/+11/+6 远程接触 （通过法术）；特性 班恩的选民特性，班恩的选民类法术能力，魅力属性提升，感知属性提升，大祭司能力，呵斥不死生物每天 10 次；阵营 守序邪恶；豁免检定 强韧+16，反射+8，意志+20；属性 力量 14，敏捷 16，体质 16，智力 14，感知 21，魅力 24；身高 6 英尺 2 英寸

技能与专长：唬骗+12，专注+17，交涉+18，医疗+8，躲藏+13，威吓+14，知识（神秘）+11，知识（地方：月之海）+6，知识（宗教）+17，知识（历史：月之海）+7，骑术（马）+4，察言观色+10，辨识法术+14；战斗施法，制造魔法武器及防具，制造奇物，精通先攻，钢铁意志，骑乘战斗，法术瞬发，专攻武器（重型硬头锤）

特性：班恩的选民特性：CR+4，伤害减免 10/+1，不老身躯，他的影子能如不死幽影一般受他控制行动，召唤亡眼暴君眼魔。班恩的选民类法术能力：持续性——忍受元素伤害（全部）、心灵屏障、防护负能量；随意施展——命令术、注目术；每天五次——催眠术、移除恐惧「或」惊恐术；每天三次——魅惑怪物、暗示术；每天一次——支配怪物、指使术。大祭司能力：轰击异教徒，神术之手。

每日牧师法术：（6/8/7/7/7/6/5/5/4/4;基本 DC=15+法术等级）神祇：班恩。领域：憎恨（对一个对手攻击、豁免和防御等级有＋2 加值），暴政（你的胁迫类法术豁免 DC 有＋2 加值）。

装备：暴君之眼节杖（班恩次等神器，+3 重型硬头锤，智力 6，感知 17，魅力 14，阵营 守序邪恶，飞行术，持有者免疫除反魔法力场外的所有眼魔射线，持续的移位术，可如支配权杖般作用 30 分钟（每天一次），“情绪：狂暴”10 轮（每天一次），克敌机先（每天三次），怪物定身术（每天四次），毁灭法阵（每天一次），不信仰班恩者接触它每轮会遭受衰弱射

线效果直到力量 0 为止，然后就被锢魂术吸入节杖之内），+8 防御护腕，蝙蝠斗篷，冥想熏香（一块），行动自如之戒，传送之戒（每日一次）。

多年以来，傅佐尔•彻伯瑞一直都是散塔林会的第二把手。他精明的上司曼松享有强力眼魔的支援，然而傅佐尔却忙于对付他的神祇的指示和自己信仰的竞争者。但是在最近两年，傅佐尔强迫曼松下台并控制了东部散塔林会和散提尔堡。狡猾，自我中心，诡计多端，伶牙俐齿，傅佐尔回应了亚奇屠•希维姆的幻象，如旋风般地成为了班恩之子教会的选民暴君。他和明塔的狂热者泰德•黯冀（Teldorn Darkhope）联盟，一起铸造了该信仰的新神器，暴君之眼节杖。伴随着班恩的复活，傅佐尔又开始信仰黑色之手了，并且因为他的服务而得到了巨大的回报。由于他神祇的威能和他的政治伎俩，傅佐尔成为了月之海的暴君。

傅佐尔无所不能。头脑灵活又贪恋权力的他专注于在费伦散播暴政。他统治着散提尔堡并且有着班恩神庙至高牧师和散塔林会至高领主的封号。马上，他计划控制阿拉巴（Arrabar）和雷斯（Reth）地区以支配来自蒸汽之湖的奴隶贸易。下一个目标就是琼达斯和赛斯派茨（Sespech），并且傅佐尔希望在世界各地都能看到班恩的神庙。

傅佐尔浑身散发着一股几乎看得见的力量。如果陷于困境，他能以魔法召唤不少于 8 个的亡眼暴君眼魔（见第九章：怪物）为他而战——如果有必要，他甚至能把自己送到它们的避难所。

塞露尔• 黯冀 *Scyllua Darkhope*

女性人类 圣武士 5/巡林客 4/班恩暗黑卫士 6 挑战等级 15；

中型类人生物；HD 15d10+45；hp127；先攻+1；速度 20 英尺；防御等级 21（接触 11，措手不及 20）；攻击+18/+13/+8 近战 （1d10+3/15-20，+2 锐锋守序重剑）；特殊攻击 绝望暗气，暗黑祝福，双武器战斗，用毒，破善斩（每日 2 次），偷袭＋2d6；特性 命令不死生物（每日 6 次），暗黑祝福，侦测善良，和炼狱仆役情感连接，宿敌（散塔林会成员＋1），炼狱仆役（塔葛芮尼，白色梦魇），圣疗（每天 18HP），和炼狱仆役法术共享；阵营 守序邪恶；豁免检定 强韧 +19，反射+8，意志+11；属性 力量 13，敏捷 12，体质 16，智力 14，感知 15，魅力 16；身高 5 英尺 3 英寸

技能与专长:理解动物+7，专注+8，交涉+10，驯养动物+8，医疗+7，躲藏+2，威吓+8，知识（地方：月之海）+7，知识（宗教）+7，聆听+5，骑术（马）+15，搜索+7，察言观色+7，侦察+11，野外求生+7；顺势斩，精通重击（重剑），钢铁意志，骑乘战斗，猛力攻击，奋力冲刺，精通击破武器，追踪

每日暗黑卫士法术：（2/2/1;基本 DC=12+法术等级）

每日巡林客法术：（1;基本 DC=12+法术等级）。神祇：班恩。

装备：+2 次级护命全身铠甲，+2 锐锋守序重剑。

塔葛芮尼（Targaraene）：梦魇 挑战等级 5；

大型异界生物（邪恶）；HD 10d8+30；hp 75；先攻+6；速度 40 英尺，飞行 90 英尺（良好）；防御等级 27（接触 11，措手不及 25）；攻击+14 近战 （1d8+5 外加 1d4 火焰，2 蹄踢）；+9 近战 （1d8+2，啮咬）；面宽/触及 5 英尺 X10 英尺/5 英尺；特殊攻击 灼热蹄踢，烟雾；特性 星界投射，同游灵界，精通反射闪避，豁免检定共享，与主人交谈；阵营 守序邪恶；豁免检定 强韧+16，反射+9，意志+10；属性 力量 20，敏捷 15，体质 16，智力 13，感知 13，魅力 12；

技能与专长:专注+3，躲藏+1，威吓+4，方向感+14，聆听+16，无声移动+15，搜索+14，察言观色+14，侦察+16；警觉，精通先攻，钢铁意志

塞露尔•黯冀是散提尔堡的堡主，军队的至高统帅，该

城公认的强者。她是傅佐尔•彻伯瑞的利剑，她是黑暗神祇专横的代理和所有善良之敌。在她的领导下，散提尔堡军正在从四年前城市的破坏中逐渐恢复，再度在他们的家乡积聚力量。塞露尔是散提尔堡的士兵认为几代以来最坚决、稳固和聪明的首领。

塞露尔并不是一开始就是个邪恶的仆从。她出生于谷地，在孩提时代就和她的母亲作为奴隶一起被带到了散提尔堡。她的母亲引起了一个散提尔堡贵族（明塔的泰德•黯冀的亲戚）的注意，因此她们被带到了他的家里。塞露尔继承了他的姓。厌恶她成长的环境，塞露尔在散提尔堡军队服役，但同时她信仰提尔。她希望有朝一日能率领受压迫的平民对抗他们中的寄生网络，向散塔林会施以制裁。

在 1368DR，希瑞克为了对散提尔堡人的无信施以报复而夷平了这座城市。塞露尔在这黑暗的时期迅速崛起，在战斗中再三地显示了自己的个人能力。在攻城战的末期，她已经是城市里最强的战士之一，并且公开批评过去的做法。因为暗黑情报网在攻城期间基本放弃了这座城市，塞露尔将目光瞄准了奥格斯（Orgauth）领主，决定穿透围绕着城市实际上的统治者的层层的腐败和邪恶，消灭这些邪恶的领主。

带着决心和勇气，塞露尔就像收割谷物的复仇之镰一样斩断了奥格斯的诡计。她最后将这个领主逼到绝路，并在 1370DR 的一个寒冷冬夜与之对抗……但是，实际上奥格斯是一个强大狡猾的深狱炼魔，他向她的愤怒投降并谦恭地表示愿意提供帮助纠正他犯下的错误。塞露尔听信了他的甜言蜜语，因此她堕落了。

奥格斯领着她堕落得越来越深，塞露尔背弃了她向提尔立下的誓言，成为了一个为班恩服务的暗黑卫士。作为她堕落的最后一幕，她与引诱她堕落者为敌并且在几个月后消灭了他——在那以后傅佐尔接近了她，她自愿加入了她长期以来一直想消灭的暗黑情报网。

塞露尔体型匀称，肌肉健壮，有着强烈的个人魅力，能够鼓舞友军并使敌军踌躇不前。她亲自领导散提尔堡军进行突袭，骑着一匹叫做塔葛芮尼的白色梦魇狂热地战斗。

诸神行踪 *Where Gods Walk*

至高森林（High Forest）的深处危险，神秘，并且不知何故充满了古怪或是陌生的魔力－它所拥有的并非只是黑暗魔法的邪恶、潜藏的视线以及怪异的天气，也有“善良”的神秘存在。

有人看到自然，野性以及生长的神祇在这里苏醒并生活。他们的力量变得强大，德鲁伊们有时候会通过预见之梦来“拜访”深藏在黑暗之中的树林。沿着从西南方向延伸过来的星之山脉（Star Mounts）附近那一行行长满苔藓的古老树木以及阳光明媚的草地，沿着独角兽之流（Unicorn Run）的两岸，神秘之力渐渐变得愈加深邃厚重。

吟游诗人和普通民众相信某些神祇——从拉芮和西凡纳斯到梅莉凯和艾达丝——亲自以动物的形态拜访过这条河流。因为这个原因，聪明的旅行者不会伤害或者野蛮的对待任何动物，只要是他们“沿着溪流”时遇到的，无论是蛞蝓或蜗牛，牡鹿或雉鸡。

那些冒险深入独角兽之流上游的人说，土地变得破碎而遍布裂缝，从生的树木造成了隧道和空洞，但是河流径直穿过它们，水流缓慢，水面宽阔，回旋曲折，冲蚀出悬崖和峡谷。这里就是传说中的“姊妹之地”，看过此地的人都发誓说这里是全费伦最美丽的地方。

独角兽之流从星之山脉流下，中途汇入众多以瀑布和急流的形式穿越“姊妹之地”的支流。散落的薄雾，以及那落下的水雾凝结而成的河畔水池，形成了那碧绿的、覆盖万物的斗篷。瀑布附近的悬崖和高地上，居住着人马，小妖精，皮克精，水仙女，海仙女，以及风妖精。树精们居住在“姊妹之地”下游的独角兽之流的两岸的树上，一些迹象表明它们担任着哨卫的职责，警告着那些沿河而上的入侵者。

那些被一位或者几位自然神祇以不可以见的方式标示的受喜爱的来访者，靠近这里不会遭遇阻碍，而“姊妹之地”的生物也不会隐藏起来或者故意躲避这样的“神眷者（Favored Ones）”。看到月亮徐徐升起，普照“姊妹之地”，月光下一匹独角兽屹立于绝壁顶峰，这被认为是梅莉凯祝福来访者好运的标志。

北地（*The North*）

尽管定居和文明已经持续了 1000 年，不断的兽人入侵、苛刻的气候和毫不妥协的荒野仍然证明了北地只是一个边缘地带。“北地”是科米尔人和谷地人所称谓的埃诺奥克以西和至高荒原以北地区的一个普遍叫法。

北地可以分为五块区域：全费伦最大的森林，至高森林；包括了至高森林和银月城以外的地区的荒蛮边境；以闪耀的银月城为中心的城市、城镇和要塞组成的新的联盟，银月联盟；德沙林河西部的剑湾北岸；还有实际上自成一国的光辉之城，深水城。

至高森林 *The High Forest*

首都：无
人口：29，088（精灵 52%，豺狼人 12%，人马 10%，兽人 10%，人类 6%，半精灵 4%，半兽人 3%，半身人 1%）
政体：多个竞争势力
宗教：柯瑞隆•拉瑞斯安，伊莉丝翠，马拉，梅莉凯，希昂莉亚，西尔凡那，维伦
进口：冒险者，盔甲，食物，武器
出口：远古神器

阵营：所有中立和混乱

至高森林的历史可以追溯到世界初期，那时精灵、巨人和龙统治着一片绿色覆盖着的大地。这片森林是所有林地种族的家乡，包括飞羽族，人马，卓尔（包括信仰伊莉丝翠和维伦的地表居民和信仰罗丝的幽暗地域掠夺者），豺狼人，侏儒，半人羚，月精灵，皮克精，半羊人，树人和野精灵。

极少数的人类在森林里生活或旅行，他们通常是德鲁依，巡林客，竖琴手成员或者习惯于在完全不熟悉的环境中生存的冒险者。德鲁依们说这片森林受到了神祇埃达丝和梅莉凯的保护。如果这是真的，就能解释至高森林是如何毫发无伤地在伐木者的斧头下存活下来的了。

这片森林对于任何一个想完全统治的组织来说都太大了。如今，森林中最大的势力是树人、木精灵和人马。

社会与生活

至高森林里的非人类生物、德鲁依、巡林客和冒险者生活在一种自给自足的世界里。商队从深水城或者月之海出发到森林边缘的人类城市喧水城或西康布或艾尔沃德，但是森林本身不需要外界提供的物资。

至高森林的居民以狩猎为生。一些人种植药草，蘑菇和其他能在树下或自然空旷地生长的植物。不同的种族猎取不同的动物并收割不同的植物——不同部落和部族缓慢的游牧迁徙防止了森林资源的耗尽，就像轮作保持了农民土地的肥沃一样。

许多种族和阵营兴趣截然不同的集团占据着这个森林。他们之间小范围的冲突是经常的事情。大规模的冲突只有在某一方愿意穿越困难地形、追踪敌人、并且消耗贵重的魔法和生命来进行战斗的情况下才会发生。不同的种族在森林中有不同的势力范围，但是很少有一方会去尝试在长时间内完全统治一块领地。

此刻，森林中最好战的集团是希望消除不断从世界之脊涌入且只知道暴力的兽人的木精灵，支配森林北端的树人，和依然栖身于耐色山脉附近的地下废墟的德拉爵迪斯家族的泰夫林和半炼狱精灵。

主要地理特征

至高森林从东到西横跨近 300 英里，从北到南也差不多这个距离。

凶暴树林 Dire Wood：一圈完全白化的橡树环绕着至高森林东部那些神秘的丘陵，在苍白的橡树组成的外环内部是一圈更稠密的变黑并石化的树木。在环内，普通树木和浓密的矮树丛混迹于石化树木之间，它们都从微红的土壤中生长出来的。

在凶暴树林外围步测会发现它的周长只有 4 英里。进入树林的人会发现他们进入环内越深周长变得越长，就像是接近数英里的起伏的山丘。荒凉地形的唯一突变是在正中央，远古神祇卡萨斯的遗体化为孤独的红色石丘，矗立在一座高耸的悬崖之下。

石丘散发出的环型的魔力混沌，被岗哨般的树木围在其中。在费伦其他地区绝迹的异怪似乎把凶暴树林当成了避难所，出没于这块苦痛之地，却无法穿越外部的环状树丛。

“法师的天气”，指的是凶暴树林主要的超自然效果，它偶尔会伴随着咆哮冲出树丛，波及森林的其他地区，用从闻起来像血的红雪到火球之雨的怪异魔法现象毁坏着森林和其居民。

祖父之树 Grandfather Tree：至高森林的乌斯伽野蛮人、德鲁依、木精灵和其他非邪恶居民都对这棵巨橡树尊崇有加。树灵乌斯伽部族的成员守护着这颗树，尽管祖父之树已被它自身强大的魔法保护着。类似于恒定的崇敬术的效果包围着祖父之树树荫下两英里见方的区域。梅莉凯，西凡纳斯，菈芮和其他自然神祇的信徒在祖父之树的树荫下如同被祝福术所影响。

失落之峰 Lost Peaks：森林西北角的这两座高山是人马、半羊人和其他精类生物的家乡。座落在高原上的记忆之泉里反射出来的不是周围的环境而是过去的情景。就目前所知，那些试图进入泉水以回到过往时光的生物都被传送到了随机的目的地。

星之山脉 The Star Mounts：在至高森林中心地带，高耸的山脉已经成为北地之民的陆标和神秘的传奇地点几个世纪了。它们比树木高出许多，最高峰通常被云雾所覆盖，自从人类开始凝视远方的山坡并想象谁——或者什么——住在那里的时候，吟游诗人和林间居民们就开始讲述关于山脉的怪异传说了。

陷落的叶尔兰精灵用北方天空星辰的名字为星之山脉命名。“Y’tellarien”，意为远之峰；
“Y’landrothiel”，意为旅之山；
“N’landorshien”，意为影之峰，今天依然存在，外加后来人类给其他外围山峰起的名字：诗人之丘、猎人之角和幻象之山。这些名字暗示着精灵们对于这些山峰的某些忘却了的看法。

星之山脉北面稠密的森林地带地势平坦，然而南面的却极为崎岖，满是山脊和溪谷。独角兽之流和鹿血河皆发源于这些山峰，星之山脉中心还藏有高原河谷。猛烈的风阻止了那些没有龙强大的生物飞向这些山峰，不过飞羽族似乎可以轻松地做到。

最近几年，太古绿龙伊拉克玛丽库斯在星之山脉的巢穴中苏醒并吞吃了大多数飞羽族。他高兴于将入侵的冒险者扫下山腰来保护他的隐私，就好像星之山脉中心藏着巨大的财宝似的。

或许真是如此。精灵冒险者报告说星之山脉的陡坡生长着巨大的水晶（有些有人类村舍那么大）。这些可能是住所或要塞，但是看起来无人居住。这些水晶形成了能够反射月光的一张网。当满月时，一座较小的中部山峰（对于星之山脉以外的观察者是隐藏的）会被光芒所覆盖。这些满月的光辉据说可能会打开一个通向其他位面的传送门，或是能够复活任何躺在隐藏山峰的峰顶上由

直立的尖石组成的圆环中的生物。

独角兽之流 Unicorn Run：独角兽之流从至高森林的星之山脉流入迪利比亚河流域，因它那上百座瀑布、湍急的白色水流，沿着河岸迁徙的精类群落和偶尔现身的、令这条河得名的生物而闻名于世。

重要地点

不熟悉至高森林的人类很容易在阴暗的道路上徘徊几个星期，最终在找到森林内的那些特殊场所之前饥渴而死。

地狱门堡 （Hellgate Keep）：在叶尔兰的时代，城市阿斯克角（Ascalhorn）是一座月精灵的大本营。耐色瑞尔陷落之后，人类难民占据了那里。后来巴特祖们混入了阿斯克角，秘密控制了统治者和平民。直到882DR，一群法师意识到发生了什么，并且召唤了恶魔去消灭巴特祖。交战的魔物们撕裂了城市，获胜的恶魔将城市变为了恐怖的地狱门要塞。在大约 500 年的时间里，地狱门堡在至高森林的北端恶名昭彰。

在 1368DR，在精灵的攻击削弱了巴特祖之后，竖琴手的成员使用强大的魔法毁灭了地狱门堡，杀死了大多数巴特祖。伟大的树人领袖图琅（Turlang）封锁了该区域并阻止了残余的魔族造成更多的伤害。如今，在那些绕开图琅或是以条件换取通行的冒险者们的几次远征后，曾经称为地狱门的这个硝烟未散的凹坑似乎平静了下来。

奥洛斯丁堡（Olostin's Hold 小村庄，800）：这座位于艾尔沃德和雅塔之间的坚固要塞为大约 200 位永久住民和另外 600 名人类农民和牧民提供保护。作为至高森林中唯一具有相当规模的永久人类定居点，它能够留存下来，要感谢这些居民对林间神祇的恰当的尊敬态度。

地区历史

很久以前，当精灵们统治着费伦的时候，叶尔兰王国统治着至高森林。当阿斯克角变成了地狱门堡时，叶尔兰于 882DR 陷落了。不久之后精灵们开始逐渐从至高森林撤离，从事于他们的大撤退。

随着精灵们的缓缓消失，伟大的树人图琅小心地积聚自己的实力，并接管了至高森林北部的大部分地区，那里受到兽人和曾经居住在地狱门的魔鬼和恶魔们的威胁最为严重。图琅的树人逐渐推移了树林的边界，把高大的树木移向地狱门堡一面，彻底将至高森林的边界移动了数英里。同时，靠近艾尔沃德的至高森林也向北蔓延了数英里，进入了艾尔沃德城墙上英雄的弓箭射程。

最近几年，许多撤退到永聚岛的木精灵通过传送门到达了艾维瑞斯卡回到了费伦，随后向西北移动，与至高森林中的野精灵会合。他们的意图不外乎是重建叶尔兰王国。迄今为止，他们仍致力于重新夺回他们的森林，决心用精灵的技能和精灵的魔法处理问题，并且要把兽人和豺狼人赶出树林。

在这片浩瀚林海中，其他的精灵则有着积极的邪恶的意图。在古代叶尔兰，德拉爵迪斯家族的日精灵法师与恶魔订立了契约。因为他们的罪行他们被囚禁在后来成为地狱门要塞的地下。要塞的毁灭使他们自由了。在寻找从前储藏的魔法物品时，他们营救了其他被月精灵囚禁了数世纪的日精灵泰夫林。各种各样的日精灵恶魔后代加入了女伯爵萨亚•德拉爵迪斯（混乱邪恶 女性日精灵/魔裔精灵 法师 17）的麾下。他们可能永远不会有组织到对北地居民造成严重的威胁，但是任何在至高森林外面埋葬的精灵废墟里发现他们巢穴的人，都会发现他们确实是危险的敌人。

阴谋与谣言

至高森林不是一个能轻易经过的地方。树人图琅不一定对类人种族抱有敌意，但也不见得会倾向于友善。穿越图琅领地的冒险者需要具有极度的谨慎，超常的速度或是非凡的说服力。

钢铁的记忆 The Memory of Steel: 一位贤哲提及，某个人物最近得到（或者也许持有很就了）的魔法武器曾经是一件更为强大的物品。在一次魔法大战中它失去了力量，但是如果浸入失落之峰上的其中一个记忆之泉中就能恢复。

北地之龙—克劳斯（*Klauth:Dragon of the North*）

雄性太古红龙：挑战等级 25；

超巨型龙（火系）；HD 40d12+400；hp 722；先攻+4；速度 40 英尺，飞行 200 英尺（笨拙）；防御等级 46（接触 7，措手不及 46）；攻击+49 近战 （4d8+17，啮咬）和 +45 近战 （4d6+8，2 爪抓）和 +44 近战 （2d8+8，2 翅膀）和 +44 近战 （4d6+25，尾击）或 +49 近战 （4d8+25 外加 DC40 反射否则被压制，碾压）或 +49 近战 （4d8+25 外加 DC40 反射减半，尾扫）；面宽/触及 40 英尺 X80 英尺/15 英尺；特殊攻击 喷吐攻击（70 英尺锥状火焰，24d10，DC40 减半），气势凶猛（120 英尺，DC38）；特性 盲视 360 英尺，伤害减免 20/+3，黑暗视觉 1200 英尺，火系亚种，免疫，昏暗视觉（人类的四倍），类法术能力；法术抗力 32； 阵营 混乱邪恶；豁免检定 强韧+32，反射+22，意志+30；属性 力量 45，敏捷 10，体质 31，智力 26，感知 27，魅力 26；身长 80 英尺

技能与专长：唬骗+42，专注+53，交涉+54，医疗+6，躲藏-16，威吓+31，跳跃+57，知识（神秘）+51，知识（地理：北地）+51，知识（历史：北地）+51，聆听+53，潜行+18，探知+29，搜索+51，察言观色+29，辨识法术+48，侦察+53，野外求生+29；警觉，顺势斩，法术延迟，法术增远，飞跃攻击，盘旋，精通先攻，猛力攻击（最多+36），攫取，专攻武器（爪抓），横转

特性：类法术能力：每天 12 次——物品定位；每天 3 次——暗示；每天 1 次——感知位置，寻找捷径。
免疫：麻痹，睡眠，火焰。火系亚种：除非通过豁免检定，否则寒冷造成两倍伤害。

所知法术：（6/8/16/8/8/7/7/7/7/4;基本 DC=18+法术等级）：零级—舞光术，侦测魔法，打击死灵，幻音术，法师之手，修复术，开关术，冷冻射线，阅读魔法；一级—脚底抹油，鉴定术，法师护甲，护盾术，克敌机先；二级—蛮力术，黑暗术，侦测思想，马友夫强酸箭，蛛网术；三级—锐耳术/鹰眼术，加速术，闪电束，吸血鬼之触；四级—高等隐形，探知，重雾术，石肤术；五级—毕格比护身掌，魔邓肯忠犬，梦魇，石墙术；六级—连环闪电，解离术，铜墙铁壁；七级—放逐术，幻化灵体，虹光喷射；八级—迷宫术，律令目盲，防护法术；九级—女妖之嚎，怪影杀手

装备：魔法飞弹法杖（施法者等级 9，20 发），闪电束法杖（施法者等级 8，25 发），次级抵抗寒冷之戒，二级巫术之戒，+5 防护之戒。克劳斯在巢穴中还有很多魔法物品。如果他准备作战并且知道关于敌人的信息的话，他会适当地武装自己。

克劳斯是费伦已知的最为巨大也最为可怕的红龙之一。他身躯巨大却动作矫健，像猫一样敏捷；他的脸上覆盖着苍老难看的疤痕，那里的鳞片自从被撕掉以后就没有再长出过新的。他的面容为他赢来了“咆哮老龙”的绰号。他残忍地攻击其他龙类，用一种以突然攻击又突然消失为标志的战斗风格，试图杀死任何可能和他匹敌的龙。

克劳斯醒的时候就用法术探知费伦，他可能比今天任何有生命的存在都要了解剑湾北部的事件和地表生物的行踪。这种专业知识是和他的喷火能力、与猛扑向敌人时翅膀放出的魔法光束一样强大的武器——他学会了怎样用翅膀上的爪子启用魔杖。他的知识也给了他与那些他也不想挑战的敌人交涉用的筹码。

克劳斯搜寻并吞吃所有的龙蛋——除了红龙蛋，他可以用之来进行神秘的魔法加工来增加他的体型，健康和活力。“咆哮老龙”精通于把龙骗出巢穴的技术，这样他就能潜入并抢走没有保护的后代，蛋和魔法。他的出现能让其他龙类疯狂地飞速逃跑。

“咆哮老龙”一时兴起可能会仁慈地对待那些他认为不能伤害到他的生物。也有人听说过他驱散军队，在兽人部队上降落并打滚（压死好几千人），无警告地飞扑而下弄塌了主人还在里面的法师塔。他的名声越来越坏，他可能马上成为大法师们在超过八十年的时间里联合消灭公共威胁的大狩猎的第一个目标。

据说他的巢穴：克劳斯之谷，一个位于米拉巴西侧的狭窄，蜿蜒的山谷，里面都是龙的食物（在北地到处抓的绵羊，山羊和洛斯兽）。克劳斯喜欢躺在山谷一面墙的岩脊上，在那里他能够攻击从天而降的敌人。墙壁上有着大量的洞穴，其中有两个大小足够克劳斯躲进去。他把他传奇的宝藏放在一个洞窟下的地道中，只有举起一块巨大的石板才能进入——一个只有像龙那样巨大而强壮的生物才能胜任的任务。如果听说克劳斯死了，那么克劳斯之谷就会充满寻找黄金的冒险者和寻求魔法的法师。

乌斯伽野蛮人 *The Uthgardt barbarians*

乌斯伽野蛮人黑发蓝眼，其族人共分成十大氏族。一部分乌斯伽人以游牧部落的身份在北地漫游，其他人则生活在定居点。他们和鲁斯姆岛（Ruathym）的北陆人有亲缘关系，使用一种伊路斯坎方言。乌斯伽野蛮人对南方人和城市居民没有什么好感。

乌斯伽人奉乌斯伽为主神。每个部落都有一个图腾兽，象征着部落最崇拜的乌斯伽神的那种面貌；一座祖丘（ancestral mound），保管着部落神圣的魔法和精神；以及一个远古宿敌，这是部落的巡林客所选的特定敌人。所有的乌斯伽部落都极端痛恨兽人，他们甚至和非乌斯伽部落的人结盟来对抗兽人。没有哪个乌斯伽野蛮人部落会故意砍倒一棵活着的树。

黑狮部落（Blact Lion Tribe）：黑狮部落背叛了乌斯伽的传统，定居在圣地贝伦纳之井（Beorunna's Well）附近。黑狮部落的大部分人放弃了对乌斯伽的信仰，转而崇拜海姆，伊尔玛特，托姆以及提尔。
祖丘：博鲁那之井（Beorunna's Well）
宿敌：苔原野蛮人（Tundra barbarians）

黑鸦部落（Black Raven Tribe）：最被传统束缚的部落，黑鸦（Black Ravens）骑着巨大的乌鸦参与战斗（通常是抢劫商队的战斗）。
祖丘：乌鸦岩（Raven Rock）
宿敌：狮鹫部落，外国商人和牧师

麋鹿部落（Elk Tribe）：麋鹿部落在永恒荒野（Evermoors）以及德沙林河附近漫游。他们和强盗毫无差别。部落中许多人放弃了对于乌斯伽的信仰，转而赞美塔洛斯。
祖丘：燧石岩（Flint Rock）
宿敌：一个死去的北方文明

灰狼部落（Gray Wolf Tribe）：灰狼部落的成员是兽化人，在满月之下会变成狼。那些离开灰狼部落并加入其他部落的成员在信奉另一个乌斯伽部落的图腾一年之后，会失去这种诅咒。
祖丘：乌鸦岩(Raven Rock)
宿敌：兽人

巨虫部落（Great Worm Tribe）：几年前，冒险者杀死了巨虫部落的统治者——一只善良的龙类生物。部落仍然维持着它的平衡，这都要归功于良好的领导能力和似乎仍在关心着他们的巨虫，证据就是用它的身体制成的魔法盔甲出现在部落的两位领导者的休息帐篷外面。
祖丘：巨虫洞窟（Great Worm Cavern）
宿敌：邪恶生物

狮鹫部落（Griffon Tribe）：见 169 页狮鹫之巢（Griffon's Nest）条目。
祖丘：耀白（Shining White）
宿敌：北方城市

红虎部落（Red Tiger Tribe）：这个小型猎人部落靠近博鲁那之井，以打猎时使用的被称作“猛虎之爪（tiger's claws）”的三爪石匕首而自豪。
祖丘：博鲁那之井(Beorunna's Well)
宿敌：蓝熊部落（现在已经毁灭了）

天马部落（Sky Pony Tribe）：最活跃的乌斯伽部落，狂热的信奉乌斯伽的盟友坦帕斯。
祖丘：独石（One Stone）
宿敌：兽人

雷兽部落（Thunderbeast Tribe）：最具文明气息的部落（尽管并不耕种），居住在靠近至高森林的地方。部落的图腾兽是一只巨大的恐龙。
祖丘：莫迦之丘（Morgur's Mound）
宿敌：狼

树灵部落（Tree Ghost Tribe）：经过长达数年的骚乱冲突之后，树灵部落宣布自己成为祖父之树的保护者，到目前为止，那些尊敬祖父之树的至高森林居住者们都没有对此提出异议。
祖丘：祖父之树（Grandfather Tree）
宿敌：邪恶的不死生物

荒蛮边境（*The Savage Frontier*）

首都：无
人口：564，480（人类 55%，兽人 20%，矮人 5%，半精灵 5%，精灵 4%，半兽人 4%，半身人 4%，侏儒 2%）
政体：自由城市，部落，氏族
宗教：几乎全部
进口：书籍，手工制品，魔法物品，矿工，陶器，香料
出口：毛皮，宝石，皮货，佣兵，贵金属，木材
阵营：所有

北地所谓的荒蛮边境通常指的是：迪利比亚河（the Delimbiyr）以北且不隶属于至高森林、银月联盟、剑湾北部或深水城的部分。

相对于平整的南方疆土，荒蛮边境的大部分地区却都是崎岖的山岭和荒无人迹的原始森林。非人类种族仍然统治着这里，而大片区域事实上都没有人类的踪迹。在人类之前就占据了这块土地的精灵和矮人仍然能让人们感觉到他们的存在——在歌谣中，在态度中，在地名中……还有在事迹中。许多没有迁移到永聚岛的精灵和半精灵选择留在了北地，矮人们则正在光复他们的古老王国。

还有兽人呢？正如北地的民谣中所唱的，“兽人总是无所不在”，来自世界之脊的数世纪的袭击看起来不会马上结束。

社会与生活

荒蛮边境充满了杂乱无章的自由城市，全副武装的矿工营地，提供贸易的前哨，无畏而独立的冒险家，还有四处游荡的野蛮人部落。这是一片荒野之地，少有人类涉足，嗜血的掠夺者和可怕的野兽在这里横行无忌。所有体格健全者都武装着来到这里，即使临近他们的栅栏和

城墙也一样。

荒蛮边境的居民们严肃谨慎，独断独行。绝大多数人崇尚无主之治，只信奉艰难生存之道。北地的恶劣环境造就了当地人的钢铁般的个性。南方都市的舒适、虚华与颓废与这片寒冷而严酷之地格格不入。

虽然一些殖民者是来寻找自己能够拥有的土地的，但是大多数都是被荒蛮边境的财富所吸引——贵重的毛皮，无边的森林，以及雪山中丰富的矿藏。他们将采集的矿石和木材通过河流运往剑湾，或通过散塔林控制的“黑路”（Black Road）穿过埃诺奥克沙漠运往月之海和谷地。

主要地理特征

费伦的最贫瘠和难以生存的几片土地就位于埃诺奥克沙漠的西面。宽阔的河谷被层峦叠嶂的皑皑雪山和无尽的森林所取代。在冬季，连续几周的暴雪天气使几百里以内的地方都无法行走。当春天来临，即使融化了河里的坚冰，也无法消除严冬给这片土地的交通要道所带来的毁坏，没有魔法或者长有一双翅膀的话，谁都休想轻易通过。

永恒荒野 The Evermoors：永恒荒野里布满山丘和沼泽，地域狭长，山峦崎岖，一些小山顶上埋藏着珍贵的矿藏。在永恒荒野，居住着不少臭名昭著的巨魔。很少有人企图征服这片领土，虽说这里很适合放牧羊群和勘探矿物。

近几年来，从寒冷的土地前往世界之脊北部的山丘巨人开始入住永恒荒野。其中大多数都是不比发育过度的食人魔好多少的野蛮山丘巨人。从前忙于抵挡巨魔的奈瑟姆的居民和他们所雇佣的冒险者们，如今得解决新的巨人难题了。

堕落之地 The Fallen Landes：堕落之地位于埃诺奥克的西面，这片土地上依然充满着耐色瑞尔法师所遗留下的魔法能量。毫无疑问的是，如果埃诺奥克沙漠继续蔓延，百年后可能会吞噬整个堕落之地。

堕落之地也是那些不想被打扰的可怕生物的避难所，其中包括一只巨大的眼魔，用被抓的敌人和它的同类进行交配试验。流浪的费林魔葵也潜伏在此地。

灰峰山脉 Graypeak Mountains：这片山脉将失落之地从至高森林旁的迪利比亚河谷划分开。灰峰山脉得名的原因是这里居住的众多灰色皮肤的石巨人，其中一些够聪明，不会去攻击看到的所有旅行者。另外，灰峰山脉还带来了恶劣的天气，地精要塞，大量年轻的巨龙，以及与地精结盟的犬魔酋长率领的大群座狼。

德沙林河 River Dessarin：这条大河将北地中部的崎岖山区切成了宽阔平缓的流域。它是区域内最主要的贸易交通通路，连接着位于河口的深水城和几百里外上流处的雅塔（Yartar）和银月城（Silverymoon）。

世界之脊 Spine of the World：对于费伦人来说，世界之脊是一面由无数高大冰峰组成的通往世界尽头的“高墙”。山的那头是无尽冰海（the Endless Ice Sea），一块巨大寒冷、无人能够生存的废土，而穿越那层层的死亡白色迷雾，最终就能到达神的国度。内陆城市斯克努贝尔（Scornubel）的居民们谈及世界之脊时候，总是把它比作无法逾越的“高墙”。这些山上的可怕居民的劫掠倾向使得“高墙”下那松柏翠绿，白鹿游绕的山麓杳无人迹，尽管仍有些凶残而充满恶意的人类野蛮人部落在附近游荡。

矿工们把冰风谷及周边地区都统一叫做远方冻土（Frozenfar），位于越过“高墙”西部的地方。崎岖难行的山峦间有着虎视眈眈的山丘巨人，高耸入云的山峰上是霜巨人，白龙和雪猿的家。决心要到达远方冻土的人得忍受穿过地下废弃矮人堡垒的危险旅程，其中一些道路甚至通往某些穿越了巨大山脉的矿井。他们要对付的是无数以矮人壁垒与山脉矿洞为家的兽人、大地精、熊地精、地精和巨人。还有一些黑暗可怕的生物在矿洞的深幽无光之处出没。

重要地点

恶劣的环境是荒蛮边境地区的最显著特征。这里的气候和地形足以给人们带来远比野兽更可怕的危害，到达偏远的城镇与定居点之前那漫长路程让大多数旅行者都望而却步，除了那些意志最为坚定之人。

狮鹫之巢（Griffon's Nest 小城， 6，713）：克瑞格·啮骨者（Kralgar Bonesnapper 中立邪恶 男性人类 野蛮人 5/战士 6），乌斯伽蛮族部落的首领，梦想着用他的野蛮人部落的武力制服一座城市，随后统治它。他并不在乎是哪座城市：征服艾尔沃德城、绝冬城或是深水城都符合他的计划。

为了准备这场征服之战，克瑞格创建了一支北地最强大也最有组织的乌斯伽野蛮人军队。不像其他乌斯伽部落，狮鹫部落积极地与外界人群接触，特别是向那些冒险者学习对付文明人战士的技巧。克瑞格很可能已经最终意识到,他可以通过在领地周围建起坚固的墙壁，然后封自己为领主来达成他的梦想，因为狮鹫之巢的规模早就比得上北地的大多数小城了。

洛克（Llorkh 大镇，3，051）：位于穿越埃诺奥克的黑路西端，洛克镇是散塔林会商队的中途休息地。除了散提尔堡士兵，领主梅尔·格尔达（Mayor Geildarr 混乱邪恶 男性人类 法师 7/希瑞克的奥术皈依者 3）率领了手下三百多身着紫氅的领主战士驻扎在此，对抗兽人，冒险者，以及对散提尔堡的统治有异议的镇民。

喧水城（Loudwater 小城，8，137）：最早由一位矮人工匠大师为他的精灵朋友所修建。这座由人类与半精灵组成的美丽舒适的城市为来往的商队和船只提供了一座守备森严的休息驿站。途径两次以上的商人和旅行者最后都会来此暂住。散提尔堡与洛克镇之间的贸易路线让小镇的主要商队收入颇丰，而洛克镇的散提尔堡密探却正计划着颠覆喧水城。

地区历史

在那被遗忘许久的岁月迷雾之中，有三个伟大的精灵古国：伊尔法兰（Illefarn）的遗址上如今矗立着深水城；麦叶理塔（Miyeritar）则是至高荒原所在地；而叶尔兰（Eaerlann）如今则是迪利比亚河流域。在耐色、瑞汶山脉，鲁斯姆以及寒冰山脉地下和谷地，有着强大的矮人王国——丹佐（Delzoun）的所在。数千年以来，这些国度靠着顽强的意志，抵御着未被矮人与精灵占据的冰冷荒野与严酷山脉中徘徊的成群的地精、兽人、以及更加可怕的敌人。

早在谷地开垦日（Dalereckoning）开始的数千年之前，野蛮人部落沿着剑湾迁徙到此并建立了他们自己的国家。当精灵王国面临的新威胁逐渐强大之时，精灵们却在那传奇般的王冠战争中自相残杀。一种可怕的魔法摧毁了麦叶理塔，杀死了王国里的所有精灵，只留下一片空旷而荒芜的至高荒原。伊力斯瑞精灵则受到柯瑞隆•拉瑞斯安的诅咒，被放逐到了幽暗地域，变成了肤发乌黑的卓尔。

在这些精灵王国的东边，沿着狭海的海岸线，人类耐色瑞尔王国开始成长。耐色瑞尔的大法师们掌控了费伦的北部，直到大约在立石（the Standing Stone）竖立的三百年前，一场灾难毁灭了耐色王国，。耐色瑞尔居民逃离他们曾经美丽的土地上那蔓延的沙漠与横扫的魔法灾难，前往费伦的各个角落，其中一部分人来到北地。这些人便成为艾尔沃德，喧水城，桑达巴（Sundabar）的最早一批居民。

矮人王国丹佐在耐色时代过后不久就覆灭了——它被北地史上最大的兽人洪流所淹没。北地的精灵们遗弃了他们美丽的城市与神奇的要塞，迁往永聚岛。为了完成这北地最伟大王国的毁灭，恶魔们入侵了阿斯克角，把此地变成了臭名昭著的地狱门堡，也宣告了叶尔兰王国的终结。

与此同时，持续沿着剑湾到来的人类定居者建立了尼摩阿堡（Nimoar's Hold），而这个定居点最终发展成了深水城。尼摩阿堡的人民以及其他的早期人类定居点与此地的怪物居民大战一场，这场战役史称巨魔战争（Trollwar）。昔日栅栏和森林所在之处建起了城市和农田，久而久之，新兴的人类城市终于驯服了这片广大的荒地。

最近十年间，银月城成为了人类，精灵和矮人的新王国的首都，那个王国就是银月联盟（见下个条目）。矮人夺回了最伟大的矮人古国之一——密银厅，并将兽人赶出了众箭要塞，将其重新命名为费尔巴堡。至高森林的木精灵同样致力于将兽人驱逐出他们的领地。北地不断变化着，然而这一切都是黑暗势力与和荒蛮边境的强大怪物所不愿看到的。这片土地正酝酿着一场巨大的风暴。

阴谋与谣言

在荒蛮边境，除了野兽怪物们所带来的威胁之外，更多的阴谋正在产生：散塔林会企图将他们在洛克镇的势力向西扩张。乌贼社团，一个由间谍、刺客、贩卖传说与知识的邪恶商人组成的团体，隐匿于路斯坎城和其他剑湾沿海城市中。他们密谋在诸如位于德沙林河谷沿岸的雅塔这样的内陆城市掀起一场混乱。而路斯坎的奥术兄弟会正在这块区域与深水城的领主竞争影响力。

野蛮人的正义审判 Barbaric Justice：一个被一小队武者追捕的黑狮部落的野蛮人向一支冒险团寻求援助。这个年轻的逃亡者瑟瓦德（Thurvald）声称他并没有在博鲁那之井谋杀同部落的萨满波哥哈帝（Bogohardt）。当然追捕者们可不会承认他的清白。

如果团里的人选择保护瑟瓦德，那么由于冒险队的人数占优势，可通过一场激战将他们赶走。但随后追捕者将引来大部队追杀瑟瓦德和保护他的人，哪怕一直追到银月城中。

英雄们也可选择向追捕者交出瑟瓦德，尽管他是无辜的。瑟瓦德是个雪豹变形者，自己部落的人如此怀疑，而黑血之民已经知晓。马拉的信徒曾经试图拉拢瑟瓦德，都被他一口拒绝。因此这些人谋杀了部落中的萨满并设计陷害瑟瓦德。他们计划当黑狮部落裁决处死瑟瓦德的时候，再去救他，以此再度威胁他加入组织。

瑟瓦德知道这是个圈套，并且知道两个马拉信徒才是凶手。为了证明瑟瓦德被陷害，团员必须追踪真正凶手，找到证据。

巨人良机 Giant Opportunities：银月联盟新任至高法师特恩•角刃（Taern Hornblade）获知有一些巨人来到了永恒荒野。他觉得这正是个好机会来巩固银月联盟的西部防线。银月城正在寻找使者去荒原，识别并接触该地区最守序又强大的巨人，并希望通过和他们的友好交涉，来减少巨人们给银月联盟和西部的耐瑟姆城的所带来的威胁。

格蒂·奥廖尔丝罗特（*Gerti Orelsdottr*）

女性霜巨人，欧吕尔（Auril）牧师 5/符文师 4 挑战等级 18；

大型巨人（寒系）；HD 14d8+70 加 5d8+25 加 1d8+5；hp 190；先攻+0；速度 40 英尺；防御等级 22（接触 9，措手不及 22）；攻击+21/+16/+11 近战（2d8+13/X3，超大巨斧）或 +13/+8/+3 远程（2d6+9，岩石）；面宽/触及：5 英尺 X5 英尺/10 英尺；特殊攻击：斥喝不死生物 5 次 / 天，掷石（射程单位 120 英尺）；特性 寒系亚种，黑暗视觉 60 英尺，传奇等级奖励，接石；阵营 混乱邪恶；豁免检定 强韧 +20，反射+5，意志+13；属性 力量 29，敏捷 10，体质 21，智力 14，感知 16，魅力 14；身高 13 英尺

技能与专长：攀爬+13，专注+9，手艺(石雕)+16，交涉+4，医疗+6，躲藏-4，跳跃+13，知识(宗教)+3，辨识法术+9，侦察+8；顺势斩，强力顺势斩，制作符文，猛力攻击，技能专攻(手艺[石雕])，精通击破武器。

传奇等级奖励：3 个有效的符文师等级(已经包含在上文中)。

装备：防御护腕+4，法力再生胸针(相当于 5 级的法力再生珍珠)，速度靴，符文项链(通常持有 4 个治疗重伤和两个死者复活符文)。

每日牧师法术：（6/6/6/5/3/2;基本 DC=13+法术等级）；领域：邪恶(施展邪恶类法术时，施法者等级为 10)，风暴(抗电能力 5)

格蒂是霜巨人部落首领灰手 奥廖尔(Orel the Greyhand)的女儿，她崇拜信仰冰霜少女欧吕尔，一个独断专行和压迫性的邪恶女神。由于老灰手没有儿子，因此格蒂将成为部落的继承人。她的力量和联盟是巩固统治地位的基石。她是一名厉害的牧师，她向周围的部落传授符文魔法，得到了自己部落和其他部落的支持。

格蒂利用符文的力量来保卫通向位于世界之脊中部落岩洞的狭窄道路，治疗受伤的勇士和猎手，守护部落的财产。她机智聪明，善于协调，经常平息不同巨人部落之间的纷争。格蒂鼓吹只有霜巨人才是冰霜少女欧吕尔选定的战士，他们在寒冷之地不断壮大，只有霜巨人才有能力来侍奉冰霜少女。

老灰手日渐衰老，估计要不了一两年就会死去。格蒂设想着当她获取领导权后，她将向山下派去更多的部队，在山中招募霜巨人牧师，聚集更多魔法力量向附近区域发动大规模风暴之战。格蒂是个能干的领导人，为了满足她和她的神祇的欲望，她并不反对和其他巨人种族联盟。

银月联盟(SiverMarch)

首都：银月城 Silverymoon
人口：1，090，800 （人类 40%， 矮人 20%， 精灵 20%， 半精灵 10%， 半身人 5%，侏儒 2%， 半兽人 2%）
政体：由银月城主艾拉斯卓为首领的联盟领主议会
宗教：柯瑞隆•拉瑞斯安，海姆，洛山达，菈芮，梅莉凯，摩拉丁，蜜斯特拉，奥格玛，苏伦，淑娜，泰摩拉
进口：盔甲， 书籍， 手工制品， 陶器， 香料， 葡萄酒
出口：矮人和精灵的工艺品， 毛皮， 英雄， 贵金属
阵营：守序善良， 中立善良， 混乱善良

银月城是北地的瑰宝，它不仅是一座学术中心，还是一座能与曾经的精灵首都密斯卓诺相提并论的城市。三年前，银月城的执政者——至高女士艾拉斯卓召集了至高森林以北，永恒荒野以西，大山脉以南间所有其他人类，精灵，矮人要塞的掌权者。经过长时间的争论后，这些分散的矮人要塞，人类和半精灵的聚居地以及人类城市决定联合起来，他们签定了一个防御互助协议并决定由艾拉斯卓出任银月联盟的领袖，同时她必须辞去银月城的职务以便更好的监督联盟的工作。

银月联盟现在的成员城市包括：阿德巴堡，费尔巴堡，死雪镇，艾尔沃德，贾兰萨，密银厅，奎而瓦，银月城和桑达巴。

社会与生活

银月联盟的人们自信，充满希望而满足。这里四处有着宽广而美丽的土地，预示着几个世代的人口增长与经济繁荣。通过从精灵和矮人那里学来的知识，人类恭谨地从森林和山地中收获财富，而不对它们造成破坏。所有居民都是自由人，所有居民都可以有自己的土地，而根据法律，也无人有权利与特权去损害他人的利益。银月联盟代表一个梦想的开端，一个将费伦大陆建设的更好的机会，而且从最穷的伐木工到最富的城市商人都能感觉到某个不寻常事件的开端。

话虽如此，新的联盟并不完美。仅仅是北地一些小城市的人类，精灵和矮人屏弃前嫌联合起来，可并不表示这块土地上的野蛮人，兽人，豺狼人，巨人和巨龙有意思

加入他们。艾拉斯卓联盟周围的死敌策划着颠覆它。高山上的兽人部落已经恢复元气，蠢蠢欲动。魔索布莱的黑暗精灵从地底威胁着这个新兴的国度。最后，就像费伦大陆的其他地方一样，古代王国和魔法灾害的遗迹遍布于联邦的森林与雪地中。难以言喻的灾祸与邪恶正等待着那些足够愚蠢的人去打扰它们。

主要地理特征

一般意义上的银月联盟包括埃诺奥克（Anauroch）以西，瑟布林河（River Surbrin）以东，瑞汶河（River Rauvin）以北间的所有土地。边界内大量的森林和山脉都是无人定居的荒野。

寒森（The Cold Wood）：一片未被移民和伐木人标记的松树，桦树和云杉林，这里是一些乌斯伽野蛮人部落的家，他们从来不砍活着的树。雪虎，兽人和双头巨人在林中徜徉。

月之森（The Moonwood）：银月城北面的一片大森林，兽人和地精类生物在此不见行踪。不幸地是，这里的事态跟银月城巡林客的努力无关，主要归功于聚居在森林北部的有着可怕名声的兽化人。很多邪恶的兽化人是黑血之民的成员，这个兽化人教派崇拜马拉并十分痛恨银月城文明的影响力。

耐色山脉（Nether Mountains）：银月城或许是很文明的，但只要银月城的居民每年还得和厌倦山上雪季艰苦生活而想下山来抢夺一番的怪物们战斗，他们就绝不会变的软弱。因为大雪，银月城和桑达巴间的通道每年有 6 个月是封闭的。

瑞汶山（Rauvin Mountains）：这片山脉里到处都是地精王国和兽人聚居地。瑞汶河那轰鸣的白色水流沿着一条陡峭的、遍布迷雾的峡谷穿过山峰。通过一条危险的小径，可以翻越峡谷的侧面，穿过死亡兽人之径到达瑞汶河的北侧。但因为这里有一个特别强大而凶残的兽人部落，大多数旅行者还是选择绕过山脉前往东部。

重要地点

银月联盟的中心地带是瑞汶河所那此起彼伏的河谷。这些河谷在耐色山脉的阴影下与永恒荒野之间蜿蜒数百里，标志着这充满敌意的土地上少数有安全感和文明的地带。瑞汶河沿岸的农庄与定居点为银月城和艾尔沃德提供后勤，而它那湍急的冰冷水流还是一条从桑达巴到深水城的贸易线路。

博鲁那之井（Beorunna's Well 大镇， 2，139）:乌斯伽（Uthgardt）野蛮人黑狮部落祖传的领地，这里有一个容纳他们祖丘的深坑。附近就是简陋的黑狮族人村庄。黑狮部落放弃了他们传统的生活方式，以农耕、放牧和在附近森林里狩猎为生。

阿德巴堡（Citadel Adbar 大城， 19，962）：生活于这个强大军事要塞的矮人们住在城市地下交错的，符合矮人个头的回廊里。阿德巴的地面要塞可能是安姆北部最坚固的堡垒了，数世界以来抵挡住了近一百次兽人的

大规模进攻。要到达阿德巴相当困难：商旅一般从密银厅或米拉巴（Mirabar）出发，穿越幽暗地域才能到达。他们为矮人们带来水果和蔬菜，带回金属或者是上好的矮人工艺品。

人类和精灵会觉得阿德巴堡是个很难让他们放松的地方：这里太狭窄，又很冷，金属作品的气味（放在地表而不是矮人居住的地下）会让精灵们想起兽人的攻城设施。

费尔巴堡（Citadel Felbarr 小城， 6，987）：以前是矮人的城堡，后来当矮人撤退到更深的要塞时，人类接管了这里。三百年前，兽人攻陷了费尔巴堡。新主人把这里改名叫众箭要塞，而这成为了兽人如何征服南部羸弱的平民的榜样。

几个世纪以后，在 1367DR，一支庞大的由奥伯德王控制的南下攻打移民城市的兽人部落在这座兽人城堡前停了下来。这个部落没有去侵占人类的土地，反而围攻起他们的同胞来。经历了四个月的攻城战，入侵者攻破了城门，进入了主城堡，但是一支强大的矮人部队突袭了他们，并从兽人手里夺回了费尔巴堡。

矮人国王艾默瑞斯 • 战争王冠（Emerus Warcrown 守序善良 男性盾矮人 战士 16）获得了城堡的控制权，并熬过了第一个艰苦的冬天，直到 600 名从南部赶来支援的盾矮人加入他的部队，战争王冠的子民如今定居再次，并决心再也不让费尔巴堡失陷了。

同时，在世界之脊的北部，在那场战争中逃过一劫的奥伯德又开始集结部队，准备再次占领他曾占领的土地。他注意到了银月联盟的共同防御协议，企图找出攻陷联邦薄弱点的最佳方法。

艾尔沃德（Everlund 大城， 21，388）：由人类、精灵、半精灵和半身人组成的城墙环绕的艾尔沃德是一座商贸城市，也是银月城坚定的盟友。执政的六长老议会也是领主联盟的一部分。

艾尔沃德四面受敌。以前盘踞在永恒荒野的巨魔可以算是愚蠢而容易猜度，但现在取代他们的巨人可不一样。城市南部的至高森林里的参天大树离城墙越来越近。强大的树人图琅（Turlang）正在把至高森林推进到北方，表面上是为了埋没东边地狱门堡的遗迹。虽然没有人会拿着斧头走进森林，但市民的日常生活明显受到了这些巨树阴影的影响。

贾兰萨（Jalanthar 村庄， 314）：贾兰萨是由 200 多个居住在以前村庄废墟和山丘间的众多洞穴中的人类设陷捕猎者，猎人和巡林客组成的。乍看之下，你会觉得贾兰萨是在与兽人战争中被摧毁的社区。事实正是如此。因着环境的必需与自身的天赋，当地人成为了专业的对抗兽人的战士，追踪者和向导。所有人打破了原来部落之间的隔阂，紧紧的团结起来防御，狩猎，研究魔法。贾兰萨的巡林客为银月联盟的其他地方需要他们而感到骄傲。

密银厅（Mithral Hall 大镇， 4，991）：密银厅曾经是北地最大的盾矮人据点。大约 180 年前，战锤一族为了寻找密银而挖掘过深，结果将一头名叫烁影（Shimmergloom） 的影龙从阴影位面释放到了费伦，这头龙攻陷了密银厅。他杀死了大多数的矮人，他和他的随从阴影怪物以及灰矮人占据了密银厅。直到 1356DR，事情才有所好转，布鲁诺•战锤（中立善良 男性盾矮人 战士 13）从冰风谷回来，杀死了烁影。

布鲁诺赶走了灰矮人，重新占领了密银厅，宣布自己为密银厅的第八任国王。所有北地的盾矮人，特别是雷之祝福那一代的孩子都在向密银厅前进，他们去采集密银，清理堡垒下的幽暗地域。密银厅的光复加强了银月联盟的实力，为银月城增添了一个有活力的姐妹城市和战争中的坚定盟友。

奎而瓦 （Quaervarr 小镇， 1，212）：作为银月联盟的一名次要盟友，奎而瓦是个由人类和半精灵组成的林地小镇。银月人曾经开玩笑地说奎而瓦值得留在联邦中，只是因为它的那间好旅店- 鸣鹿旅店（The Whistling Stag）。

银月城（Silverymoon 都市， 37，073）：银月城是个美丽的城市，有着古树，以及雕工精美的、每个角落和阳台都点缀着园艺盆景的高耸塔楼。飞马载着骑手在高空巡视，魔法和学术在这里受到推崇，街上时常可以听到音乐和嬉笑声，城里还有很多塞满了地图，书籍，次级魔法物品和美丽物件的迷人小店。

与深水城相比，银月城是凭借各个种族间的协作精神而建立起来的。人类、精灵和矮人都住在同一块区域，而非将城市分隔为不同的居住区，人类的房屋可以建造在树下，而精灵使用上方的树木作为通向他们树屋的走道，而矮人则穴居于地下。

银月城被认为是北地最重要的知识和文化的中心。它以音乐家，鞋匠，雕刻家和石匠闻名，当然还有巫师——这里聚集着比剑湾任何城市都要多的巫师，除了深水城。正是他们的力量牵制了路斯坎的奥术兄弟会和北地的其他邪恶势力——如果这些巫师明天消失的话，文明的北地可能就会在鲜血和毁灭中一扫而空。

银月城以它的音乐学院，大图书馆，公园，许多贵族城堡般的居所，还有供奉海姆、洛山达、梅莉凯、密黎尔、密斯特拉、奥格玛、苏伦、西凡纳斯、淑妮、泰摩拉和矮人与精灵神祇的神殿与神祠而自豪。也许最有名的建筑就是银月大学了，那是一个由几个先前独立的学院组成的魔法学校。子学院包括了女士学院（Lady’s College 为术士与吟游诗人服务），密雷斯克的咒法召唤师学校（Miresk’s School of Thaumaturgy）和佛克路坎（Fochlucan），一个重新开放的极其著名的吟游诗人学院（在被兽人蹂躏后关闭了一个世纪）。

城市的军队，“银装骑士”大约为数500，他们经常巡视城市。竖琴手斥候与巫师帮助着他们，当他们必须阻挡兽人大军时，强大的巫师们会集结起来与他们共同作战。银月城还被一些能够侦测邪恶存在和魔法使用的防护结界所保护着。即使是居住了很长时间的银月人对这个永久魔法力场的特性也知之甚少。这些魔法力场会增强某些魔法、让其他某些法术难以控制、并且使剩下的法术失效。它们保护着巨大露天市场东部的城区。王宫（一个每时每刻都有大量精英法术守卫保护的地方）的

The Spine of the World
The Cold Wood
Ruathym Mountains
The High Ice
Anauroch
Lurkwood
The Moonwood
Rauvin Mountains
Nether Mountains
The Evermoors
Turlan's Wood
The High Forest
The Lost Peaks
The Star Mounts
Dire Wood
The Fallen Lands
The Far Forest
The Talons
Dessarin Hills
Larch Hills
Fallen Hills
Serpent Hills
The High Moor
Misty Forest
Highstar Lake
Marsh of Chelimber
Battle of Bones
Dawn Pass
Graulyn Mountains
The Lonely Moor
Southwood
Westwood
Waterdeep
Secomber
Daggerford
Laughing Hollow
Citadel Adbar
Citadel Felbarr
Silvery Moon Pass
Moon Pass
Turnstone Pass
Fork Road
Adbar Road
Evermoor Way
The Long Road
The Trade Way
The Black Road
River Rauvin
River Dessarin
River Delimbiyr
River Surbrin
River Mirar
River Rieburn
River Graylow
Heart Blood River
Hark River
Archendale
Shining Creek
Horn Stream
Delimbiyr Route
Serpent's Tail Stream
Winding Water
Ardeep Forest
Cormanthor Forest
Great Worm Caverns
Castle of Illusion
Dungeon of Ruins
Dungeon of Death
Mithral Hall
Herald's Holdfast
One Stone
Quarvark
Silvery Moon
Sundabar
Deadsnows
The Fork
Ascore
Moltemer's Cote
Nesme
Griffon's Nest
Grunwald
Kanthara's Keep
Shining White
Mornlyn's Shield
Ologith's Hold
Everlund
Jalanthar
Stone Stand
Heligate Keep
Citadel of the Mists
The Nameless Dungeon
Elven Port
Spellgard
Night Gap
Grandfather Tree
Nomanir's Hold
Calling Horns
Flint Rock
Longsaddle
Yartar
Triboar
Stoneridge
Beliard
Westbridge
Red Larch
Baron's Reach Inn
Golden Fields
Amphail Village
Uluvin
House of Stone
Crumbling Stair
Dungeon of the Hark
Halls of the Hammer
Hammer Hall
Laughing Hollow
Misty Forest
Lazare Marsh
Dunnapils Castle
Ruins of Dekanter
Pokerenka
Dancing Falls
Hall of Four Ghosts
Endless Cavern
Stronghold of the Nine
Orlbar
Llorkh
Zoar Bross
Lonelywood
Amphail
Miles
0
40

一些区域有着内部的防护结界，只有带有某种标记的人才被允许进入。

城市的和平和友好要归功于当地强大的法师和竖琴手的影响力。银月的每个人都感到很安全——这要归功于艾拉斯卓训练的法师和密探的警戒活动。

在1369DR，艾拉斯卓女士辞去了至高法师的职务，将银月城主之位交给了特恩•“雷术”•角刃（Taern "Thunderspell" Hornblade守序善良 男性人类 法师18）。艾拉斯卓成为了至高女士、银月联盟的发言人和联邦议会的领导人。

桑达巴（Sundabar大城， 14，259）：桑达巴附近的区域都是被一些令人困扰的矿工，嚎叫的兽人和更了解桑达巴的市民所占有。这座有两道城墙的城市是专门为战争而修建的。桑达巴的统治者海姆•矮人之友（Helm Dwarf-friend中立善良 男性人类 战士10/梅莉凯巡林客5）原来是血斧佣兵团的一员，后来城里的人民和佣兵一致推举他来领导这个城市。他是个很有智慧的统治者：公平的收取税赋，然后用于防御兽人的入侵。这些兽人每两或三年就像潮水一样蜂拥而至，打破桑达巴坚固的城墙。永恒之火，在桑达巴地下被严密看守的火山裂隙，是费伦大陆上最好的一些魔法武器的来源。

地区历史

就像费伦其他地方一样，银月联盟也是建立在遍布古老废墟的土地上的。而实例就是以至高森林为中心的古老精灵帝国叶尔兰，埃斯考的矮人王国丹佐，还有人类建立的耐色帝国。这三个王国都没有占据现在银月联盟的全境，不过存在于不同年代的它们的殖民点和边境在这个地区交错在一起。

银月城是银月联盟的中心，也是北地光明的希望。建立在自古供奉梅莉凯和独角兽女神菈芮之地的银月城，从围绕着月银酒馆 （Moonsilver Inn）的几个小农场发展起来。银月浅滩 （Silvermoon Ford） 的神圣丛林靠近瑞汶河的浅水区域——在夏季都可以徒步涉河，并且很容易就能建起桥梁，让这儿四季都可通行。

银月村缓慢发展成银月镇， 在637DR成为了银月城，此时它的第一列城墙完工。迄今为止，十二位至高法师都是通过选举出首位至高法师来统治这座城市的。埃卡梅•真银（Ecamane Truesilver）和他的九个学徒建起了学校和图书馆，开始教育本地的战士，陷阱手，樵夫和渔民。从那一天开始，继任的至高法师们继续着将银月打造成“北地的迷斯卓诺” 的目标——一盏充满了文明，知识，高雅和种族和谐的指路明灯。

艾拉斯卓成为了第一个在选举中，全体银月居民一致通过的至高法师， 1369DR，她下台并委任特恩•角刃（Taern Hornblade）继任至高法师，自己致力于创建一个剑湾北部以银月为中心的联盟。今天银月城是个富足，优雅，另人向往的住处，成为了真正的北地的瑰宝。

新移民 *The New Settlers*

在北地的长期移民史中，很少有居民敢在有城墙的城镇（比如银月城和艾尔沃德）之外建立定居点。在成立银月联盟经历几年和平之后，事情开始发生变化。费伦各地的移民蜂拥而至，因为联盟保证会坚定的打击兽人。

但让银月联盟的居民惊讶的是，这些新移民里还有退役的散提尔堡士兵和他的家属。他们结束了散提尔军的服役，军队给他们足够购买种子，犁头，甚至一些土地的金钱，他们被要求离开月之海。大多数退役的散提尔堡人迫不及待的离散提尔堡越远越好，他们可不想被招回去再次服役。至少他们是这么告诉银月联盟的居民的。

这些退役的散提尔士兵聚集在一起组成一个新的围栏定居点，人数大约100到300。他们知道联邦的居民对他们不信任。即使如此，他们带着一家老小以及生活得更美好的梦想，只要求能被允许为本地的发展和和平作出贡献。这些新的定居点被命名为新堡（Newfort），山尖（Hilltop）和冬之边缘（Winter Edge），这让他们听起来显得友好而非具有威胁性。作为一个团体，他们称自己为自由城镇（Free Twons）。到1372DR，这些自由城镇的人口已经有约4千了。

大约有1/3的新移民是邪恶阵营的，大约10%是善良阵营，其他是中立阵营（超过50%）。散塔林会在移民中仍有多少影响尚待观察。大多数退役者都不再对散提尔堡的事业有激情了，但是间谍，宗教信仰，世仇和难以信任的领导人都能使他们和其他的联盟居民或彼此之间发生冲突。

阴谋与谣言

冒险者们来到银月联盟来推进文明的进程，他们搜寻怪物巢穴，清理危险的废墟，把兽人袭击者驱赶回它们山里的老家。银月联盟的繁荣兴盛也带来了新的敌人，像是商人与骄傲的城市领主——比如路斯坎和雅塔——就对银月联盟的富足起了嫉妒之心。

埃斯考的黑暗事迹 Dark Deeds in Ascore: 在埃诺奥克边缘的矮人城埃斯考的废墟曾经是丹佐王国的门户，一座靠着很久以前就消失的钉耙海（Harrow Sea）的富饶海港。阴魂城的一只探险队在废墟建立了一个临时营地，驱逐其他试图探索古老矮人城市的冒险者。一位幸存的冒险者说，有一个强大的大法师领导着阴魂，集中于一个环绕着十三座像金字塔一样的建筑包围的怪异液态阴影池。这些阴魂从要去哪里？为了达到目标他们会用什么样的手段？

失踪的使者 Missing Emissary: 两十天前，一位由四

位艾尔沃德巡林客护卫的法师前往至高森林，与图琅谈论树林扩展到艾尔沃德城墙的问题。用任何方法都无法联系上这位法师，尽管预言法术显示她还活着。到底这位法师是因为传递给图琅坏消息而而付出了代价，还是成了森林里其它危险生物的猎物？

国王奥伯德·众箭（*King Obould Many-Arrows*）

男性兽人 野蛮人 5/战士 4 挑战等级 9；

中型类人生物（兽人）；HD 5d12+10 加 4d10+8；hp 87；先攻+5；速度 40 英尺；防御等级 17（接触 11，措手不及 17）；攻击+15/+10 近战 （2d6+9 外加 1d6 火焰 /17-20，+1 炽焰巨剑） 或 +10/+5 远程（1d6/x3，短弓）；特性 黑暗视觉，精通兽人语和通用语，狂暴 2 次/天， 直觉闪避（AC 有敏捷加值时不受夹击）；阵营 混乱邪恶；豁免检定 强韧+10，反射+3，意志+3；属性 力量 18，敏捷 12，体质 14，智力 13，感知 12，魅力 10；身高 6 英尺 3 英寸

技能与专长：唬骗+2，攀爬+8，交涉+2，威吓+5，方向感+3，跳跃+9，聆听+3，察颜观色+3，侦察+4，游泳+6，野外求生+4；顺势斩，适应日光，精通重击（巨剑），精通先攻，猛力攻击，专攻武器（巨剑），武器专精（巨剑）

特质：狂暴（Ex）：狂暴期间，奥伯德国王的数据改变如下：hp 105；防御等级 15（接触 9，措手不及 15）；
攻击+17/+12 近战（2d6+12 外加 1d6 火焰/17-20，+1 炽焰巨剑）；豁免检定 强韧+12，意志+5；力量 22，体质 18；技能：攀爬+10，跳跃+11，游泳+8。狂暴可持续 7 轮，随后兽人就会疲乏。

装备：+1 炽焰巨剑，+1 胸甲，北地靴，火球王冠（相当于有 4 发 3d6 火球的火球项链）

奥伯德国王对于他的子民来说，担负着与生俱来的伟大使命。他比兽人同类更聪明和更敏锐，曾多次代表其酋长和部落牧师们完成各种任务，之后他杀死了酋长，夺得部落的统治权。曾有很多对手向奥伯德发出挑战，但都无法打败他，只为他平添了几道吸引人的伤疤。奥伯德精于各种战术，还能够进入可怕的狂暴状态，因此在战场上他是一个令人畏惧的对手。多年之后，他吞并了其他一些部落，如今他所统帅的已经是一支有两千兽人战士的军队，还包括他们的妻儿。

奥伯德有四个妻子，八个即将成年的儿子。他预计将来有一天必须和他的儿子们展开争夺王位之战，他已经早有准备。唯一让他担忧的是，自己死后儿子们会互相撕杀，辛苦打下的王国会因此变得衰弱。为了避免有这样的结局，他经常训练手下的士兵，去征服世界之脊以南的低部地区。建立一个庞大的兽人帝国一直是奥伯德的梦想，将来他可以把国家分给几个儿子，让他的血脉得以延续。在这个有着锐利双眼和一把火焰巨剑的野蛮人的精心策划下，战争的烽火即将在北地燃起。

剑湾北部（*Sword Coast North*）

首都：无
人口：660，960（人类 65%，矮人 10%，兽人 8%，半兽人 5%，精灵 4%，半身人 4%，侏儒 2%，半精灵 1%）
政体：多种城邦

宗教：几乎全部
进口：书籍，手工制品，魔法物品，矿工，陶器，香料
出口：宝石，皮货，佣兵，绝冬城工艺品，贵金属，木材
阵营：所有

这是一片由沿海的山脉、森林以及烟雾环绕的钢铁城市组成的地区，剑湾北部的最南端由深水城统治（光辉之城的详细介绍在后面的“深水城”一节中单独给出）。深水城领导着领主联盟（the Lords’ Alliance）——一个由具有相同目标的统治者组成的松散联盟——与这一地区德沙林谷所有善良的城市以及小殖民地结盟。路斯坎的奥术兄弟会（The Arcane Brotherhood）和阴险的乌贼社团（Kraken Society）却和他们针锋相对，寻找机会用法术、武力和贸易来统治这一地区。

主要地理特征

这块土地顺着剑海的海岸横卧在深水城和世界之脊之间，它南北大约长六百英里，东西最宽处超过三百英里。位于世界之脊最西端，处在浮冰海（Sea of Moving Ice）和瑞格冰川（Reghed Glacier）之间的是冰风谷，它是费伦大陆上最北的有人居住地区了。从深水城通往米拉巴（Mirabar）的“长路”是剑湾北部地区地理上定义的东部边界。

阿笛普森林 Ardeep Forest：距离深水城只有一天的骑程的阿笛普是月精灵的家乡，当年他们的森林一直延伸到至高森林甚至更远的地方，这些长寿的生灵似乎还记得那时的情形。这片树林里仍然有精灵的神力在回应，邪恶的生物在这片蓝叶树、黄昏树和鱼梁木构成的树林里会觉得不适。

死者之沼 Mere of Dead Man：几个世纪以前，数以千计的人类、矮人和精灵战士在一次兽人大军的入侵中惨死在这片盐沼中。在狂蛙人，蜥人族以及黑龙双生子瓦拉格哈曼瑟（Voaraghamanthar）和瓦尔梵兰德（Waervaerendor）的横行之下，这片沼泽变得愈发恐怖。有传闻说在那些大半浸没在沼泽中的堡垒里藏有宝藏，这吸引了不少冒险队伍接连不断的进入该地区，有些则有去无回。

绝冬森林 NeverWinter Wood： 这片受魔法保护的森林位于绝冬城的东面，绝冬河从霍特诺（Hoteno）休眠火山下流过，给这片森林带来了温暖。人类，甚至兽人都害怕这片森林，他们尽量避免进入它。

不像其他有着危险名声的森林，绝冬森林却极少出现巨大的怪物或者是邪恶势力——进入森林的不适感让这些家伙知道他们并不属于绝冬森林，一种恐怖的预感在他们心中滋长：这个森林会对他们造成伤害，如果它愿意的话。

浮冰海 The Sea of Moving Ice：北极的浮冰旋绕着无痕之海无尽地翻滚、碰撞着。这些浮冰是兽人部落、动物和其他能够或者不得不在这严寒中生存的生物的家。

重要地点

大道和小径在费伦的这个角落里交织着。它们中极少是完全安全的。强盗和土匪威胁着旅行者，尤其是在道路的荒凉地段。

金色原野（Goldenfields 小城，7，988）：深水城的托加·艾纽文（Tolgar Anuvien 中立善良 男性人类 裳提阿的牧师 16/神力信徒 3）十三年前建立了这座城市，作为修道院敬献给他的神。在精心的管理下，金色原野已经发展成为一片巨大的、防御设施齐全的农场，拥有超过三十平方英里的耕地，是到目前为止北地面积最大的城市。

金色原野的开垦是对裳提阿女神热爱的举动，这与安姆和桑比亚那些广阔但仅仅为获取利润而开垦的田地不同。深水城和其它北地的城市都依赖金色原野的谷物和产品。托加则依靠冒险者以及联合强大的法师来抵御时常发生的野蛮人的袭击，兽人的进攻和其它更恶劣的情况。

冰风谷 （IcewindDale 联邦，10，436）：这个地处最北的有人居住区位于大冰川和浮冰海之间。冰风谷由十镇和一些村庄组成，人口主要是前牧民、苔原野蛮人、巡林客、健壮的工匠、冰湖渔夫、居住在冰雪下的矮人以及那些敢于挑战严寒气候来购买南方少有的象牙和宝石的商人。相比之下驯鹿、北极熊、麋鹿和雪猿的数量则比人类多得多。所幸白龙还不是很多，不过任何数量的龙都不可轻视。

路斯坎（Luskan 大城，14，173）：众所周知，千帆之城路斯坎是支配着剑海北部的城市之一。这里的主要人口是来自鲁斯姆岛的北陆人，他们大多数早年曾经当过海盗。一个由五名高级船长组成的委员会——全都是从前的海盗领主——统治着这个城市，但是真正的权力掌握在一个叫做“奥术兄弟会”（The Arcane Brotherhood）的邪恶法师社团手中。奥术兄弟会通常避免与深水城和安姆发生冲突，他们的目标主要是那些不能保卫自己的小城市和商人。

1361DR，路斯坎人占领了北陆人的故乡鲁斯姆岛（Ruathym）。在深水城领主联盟的干预之下他们被迫撤退，路斯坎人觉得很丢脸并怀恨在心，以至于现在他们对停靠在他们海域企图洗劫深水城船只的海盗视若无睹。

米拉巴 （Mirabar 小城，10，307）：米拉巴是剑湾的矿业中心。这个城市里的盾矮人居住在地下，并看管着他们的工场。住在地面上的人类与矮人合作处理矿业，把矿石运到市场，并保卫城市不受魔法威胁。米拉巴名义上的统治者是一位世袭侯爵，但是真正的权力掌握在一个叫做“耀石”（Sparkling Stones）的委员会手中。这个委员会由矮人和人类组成，他们每年开一次会决定当年的目标产量，以及分析是否用减产威胁目前的客户。

绝冬城 （NeverWinter 巨城，23，192）：这座墙壁环绕的城市的主要居民是人类和半精灵。绝冬城是个文明而不傲慢，喧嚣但不贪婪，迷人却不离奇的城市。这里大师级工匠的作品使这个城市闻名于世，包括五彩缤纷的玻璃灯、精准的水钟以及精致的珠宝。绝冬城的花园也同样有名，它由绝冬河那超自然的温水浇灌。因此这里在夏天市场上充满了水果，而冬天也被鲜花装扮得生气勃勃。

这个城市的三大建筑奇迹是绝冬河上的三座桥：海豚桥，翼龙桥和睡龙桥。每一座桥都精细地雕刻成命名的那种生物的模样。绝冬城和它的统治者纳什·阿拉贡达领主（Nasher Alagondar 守序善良 男性人类 提尔的战士 7/神力斗士 4）几乎总是站在深水城这一边对抗路斯坎以及兽人。

石桥（Stone Bridge）：这座巨大的石拱桥有一英里长

一百英尺宽，横跨过德沙林河。拱顶最高处有 150 英尺高。桥的每一边各有两座巨大的矮人像，每座都有五十英尺高。矮人在五千年前建造了这座桥，无论洪水涨多高他们都能通行到彼岸。某种魔法把德沙林河钉在了这个地方——不管这条河如何蜿蜒改道，它总是从石桥下乖乖流过。矮人们都说大石桥能够从几千的地震，洪水和战火中幸存下来全是因为它是摩拉丁的圣地。

地区历史

剑湾的历史主要是有关古老非人类王国的消失，与深水城及北陆人的城市的建立的。（深水城的故事将在下一个条目中被详细讨论。）第一个建立的王国是伊尔法兰（Illefan），一个由数千年前就存在的精灵、矮人统治的王国。他们还在深水山底下建造了第一批地下城。

伊尔法兰和耐色瑞尔都处于同一时代，并在它毁灭时幸存了下来。谷地开垦日（Dalereckoning）的记年方式开始前的几百年前，它的精灵统治者离开费伦大陆前往永聚岛（Evermeet），才宣告了伊尔法兰的消亡。之后，一些人类迁移到这片土地，沿着河谷与海湾造起了要塞，城镇。伊尔法兰帝国最后一个世纪时，第一艘北陆人的长船驶入这里。北陆人成为鲁斯姆岛的殖民者，并迅速占领了北方海域的其他岛屿。他们中的其他一些人则穿越世界之脊，在北地开创了冰风谷。

DR 的第九个世纪，紧随着叶尔兰（Eaerlann）帝国灭亡之后，来自阿斯克角（Ascalhorn）的精灵，矮人，北陆人与耐色后裔建立了三冠之国（The Realm of Three Crowns）费勒姆（Phalorm），企图效仿东方的迷斯卓诺（Myth Drannor）。这个王国只存在了一个世纪就被兽人部落击溃。而它的后继者人类王国（Kingdom of Man）的历史更加短暂。文明社会失去了对这片地区的掌握，直到深水城的实力足够强大之时，他们派兵将这些兽人居民赶回了世界之脊。路斯坎城在兽人曾建立的伊路斯坎（Illuskan）王国的遗址上诞生了，随即在德沙林谷，一批城镇——如三野猪镇（Triboar），长鞍镇（Longsaddle），西康布（Secomber）等也相继建立。

随着繁荣与文明到来的是新的威胁。没有兽人部落能够阻止该地区的良好的定居趋势，但另外一些强有力的势力正密谋策划着用其他方式占领这片土地。

阴谋与谣言

每一年，路斯坎的奥术兄弟会都变得更加野心勃勃，甚至公然威胁到米拉巴和绝冬城。十年前，领主联盟曾扬言要发动战争，防止路斯坎吞并鲁斯姆岛，但没有几个领导者心底里真正愿意代表鲁斯姆的海盗头子去发动这场代价昂贵而血腥的远征。

救火 Fire Rescue: 某物正在杀害绝冬森林的霍特诺山下居住的火元素。通常，人类和精灵不会去关心那些来自火元素界的异界生物的死活。但绝冬城正是依靠了它们的超自然能力，温暖着绝冬河水，使水流畅通。如果火元素离开了，河水将冰冻起来，而冬天最终会降临到绝冬城。

深海乌贼的触手 The Kraken’s Tentacles: 瑟莫尼米莱（Semmonemily中立邪恶 变形怪 术士12）正在联合两个不同的组织在雅塔城（Yartar）搞破坏——其中之一是雅塔之手（Hands of Yartar），城中暴力的盗贼公会；另外是由枯萎者纳莱努尔（Nalynaul the Shriveled），一个诡计多端的灵吸怪巫妖领导的鼠人战队。瑟莫尼米莱密谋杀害水男爵贝尔雷丝·凯多纳（Belleethe Kheldorna），并取代她的位置，让雅塔之手成为雅塔的秘密统治者，而乌贼社团则统治着雅塔之手。

崔斯特· 杜罗登（*Drizzt Do'Urden*）

男性黑暗精灵 战士 10/野蛮人 1/梅莉凯巡林客 5 挑战等级 18；
中型类人生物(精灵)；HD 10d10+20 加 1d12+2 加 5d10+10；hp 124；先攻+9；速度 40 英尺；防御等级 23(接触 14，措手不及 19)；攻击+17/+12/+7/+2 近战(1d6+6 外加 1d6 寒冷/18-20，+3 冻寒弯刀)和+16/+11 近战 (1d6+4/18-20，+2 护身弯刀)；特性 黑暗精灵特性，宿敌（地精+2，魔法兽+1），强光暂盲，狂暴，类法术能力；法术抗力 27；阵营 混乱善良；豁免检定 强韧+15，反射+9，意志+7；属性 力量 13，敏捷 20，

体质 15，智力 17，感知 17，魅力 14；身高 5 英尺 4 英寸

技能与专长：攀爬+8，驯养动物+9，躲藏+13，方向感+5，跳跃+8，知识(自然)+5，聆听+20，潜行+15，骑术(马)+7，搜寻+ 13，侦察+15，绳技+7，野外求生+8；双巧手，盲斗，战斗反射，闪避，精通先攻，精通双武器攻击，灵活移动，即时备战，追踪，二刀流，双武器攻击，专攻武器(弯刀)，武器专精(弯刀)

特质：黑暗精灵特性：对法术及类法术能力进行意志检定时可获得+2 种族加值，120 英尺黑暗视觉。强光暂盲（Ex）：黑暗精灵如果突然暴露在明亮的光线下(像是阳光或“昼明术”法术)将暂时目盲一轮。除此之外，他们在明亮光线下活动时，所有攻击，豁免及检定都将受-1 环境减值。狂暴（Ex）：狂暴期间，崔斯特的数据改变如下：hp 156；防御等级 21(接触 12，措手不及 17)；攻击+19/+14/+9/+4 近战（1d6+8 外加 1d6 寒冷/18-20，+3 冻寒弯刀)和+18/+13 近战（1d6+5/18-20，+2 护身弯刀)；豁免检定 强韧+17，意志+9；力量 17，体质 19；技能：攀爬+10，跳跃+10。狂暴可持续 7 轮，随后崔斯特就会疲乏。崔斯特每天可以狂暴一次。类法术能力：每天一次：舞光术、黑暗术、妖火。这些能力产生的效果和 16 级术士施放同名法术的效果相同。

已准备法术（1;基本 DC=14）：一级：侦测动植物

装备：+4 密银链甲，“冰亡”(+3 冻寒弯刀)，“闪光”(+2 护身弯刀)，异能雕像：玛瑙黑豹(名叫关海法；见下文)

玛瑙黑豹：这个魔法塑像可以召唤黑豹关海法，崔斯特的朋友和忠实战友。她每两天可以被召唤一次，每次时间不能超过 6 小时。如果被杀，她将还原为塑像并且此后的 48 小时内不能再被召唤。关懂得通用语和地底通用语，她的属性状态如下：

关海法：雌豹 挑战等级 5；

中型动物；HD 6d8+12；hp 39；先攻+4；速度 40 英尺，攀爬 20 英尺；防御等级 15(接触 14，措手不及 11)；攻击+8 近战（1d6+3，啮咬)，+6 近战（1d3+1，2 爪抓)；特殊攻击 猛扑，精通擒抱，耙抓 1d3+1；特性 昏暗视觉，灵敏嗅觉；阵营 绝对中立；豁免检定 强韧+7，反射+9，意志+3；力量 16，灵敏 19，体质 15，智力 6，智慧 12，魅力 8

技能与专长：平衡+12，攀爬+11，躲藏+9(注)，聆听+6，潜行+12，侦察+6；多重攻击，武器娴熟(啮咬)，武器娴熟(爪抓)；其中以包含+4 点种族躲藏和潜行加值，+8 点平衡加值。注：在长草区浓密树丛中时，她的躲藏加值增加至+8。

崔斯特作为一个在地表生活的黑暗精灵，在剑湾北部早已声望（或恶名）大噪。他在战斗中非常可怕，以非凡的灵活性与两把魔法弯刀作战，并且能用玛瑙制的黑豹异能雕像召唤出一位战斗伙伴。崔斯特始终是个谜一样的存在。

崔斯特信仰女神梅莉凯，并与他出生的那个冷酷城市（魔索布莱城），他的卓尔同胞，以及所有信仰罗丝者作战。他视为朋友的有北地的人类战士（沃夫加和凯蒂布莉儿），以及矮人布鲁诺·战锤（崔斯特曾帮助过矮人夺回过密银厅）。他杀死过龙和黑暗精灵主母。他反抗魔鬼（厄图）与神能（罗丝），挑战全费伦最危险的刺客阿提密斯•恩崔立，他坚持要在地表继续自己的人生。

对他人体贴又敏感的崔斯特自身抱有崇高的理想，但是并没有期望其他人和他一样。崔斯特一直生活在背叛与危险中，他寡言少语，待人接物却很有礼貌。他是一个至善论者，希望被周围人们所接受，广交朋友，但是崔斯特被自己带给朋友的危险所折磨，这要归功于罗丝和他的其他敌人（特别是厄图与恩崔立）。他遇到这些家伙会展现出无情的一面。

在崔斯特的早年地表旅程中，艾拉斯卓曾经给过他帮助，但还是未能让他公开亮相在银月城民众眼前。是他的事迹慢慢地让剑湾北部的人们越来越欢迎他。

深水城（*WaterDeep*）

人口：1，347，840（人类 64%， 矮人 10%， 精灵 10%， 半身人 5%， 半精灵 5%， 侏儒 3%， 半兽人 2%）
政体：寡头政体（深水城领主，匿名精英统治者）
宗教：全部，特别是迪纳尔、密斯特拉和奥格玛

进口：谷物，家畜，皮革，矿石，木材和各地的奇异商品
出口：麦酒，武器，衣料，家具，皮货，陶器，精制金属以及各种精美商品
阵营：所有

深水城是费伦大陆上重要的开放都市。它受益于优良的港口，开明的制度，包容精神和强大的魔法传统。这个传统下培养的善良魔法师总是强于邪恶的法师。深水城应有尽有，但却不是一个大熔炉。相反地，它更像一个珠宝研磨器，磨平个人的棱角，令他们的才华更加闪亮。

这个城市的昵称——光辉之城（the City of Splendors），的确名副其实。人们印象中的深水城是一座奇迹，那里的生活比其他地方都要好，或者说，更加不落俗套。如果深水城人有值得注意的缺点的话，那就是他们倾向于认为天下没有他们从未见识过的东西，他们总是认为人类和非人类的经验的总和都是他们可以继承的潜在的文化遗产。这个缺点也不总是件坏事。

社会与生活

光辉之城不可避免地成为多事之地和重要的贸易中心。深水城人只是接受这个事实，从没有人去想这一切是为什么以及如何发生的。机敏的人知道深水城是一个财富之地，富人们群聚于此进行交易，以费伦那些穷乡僻壤的人所不可能知道的速度创造出了巨大的财富。钱币，就是这大锅炉下的柴火。

大锅炉本身，以及搅拌它的勺子，是当地陷于无穷无止争斗的各种力量。人们为了权利而争，彼此之间不断发生大大小小的冲突。他们中有公会，贵族，商贩，佣兵，城市政要，犯罪集团，试图维持生计的市民以及追寻财富的外来者。

有的人发现在深水城的生活是他们戒不掉的酒瘾。各种势力，从宗教，商会，法师组织到外来统治者，都发现间谍、甚或暗杀是在这个城市行事的有效手段。尽管在光辉之城你不愁没有销金之所，但是这也意味着你每个私人的时间都有可能有一双眼睛或者一对耳朵在你身后。许多深水城人都采用密室或者伪造身份来防止隔墙之耳。

主要组织

如果不先关心一下共同维护深水城各种组织，而直接讨论它的地理特征的话，无疑将是只见树木不见森林的做法。

城市哨卫（City Watch）：这是来自深水堡的两支部队中的一支，他们的职能更接近于警察机构。他们身穿绿色，黑色和金色的制服。他们训练精良，装备皮甲，棍棒和短剑。他们宁愿商议问题而不是武力解决，但当一旦需要战斗，他们会用号角召唤部队前来作战。

城市卫兵（City Guards）：和城市哨卫一样，他们驻扎在深水堡。不同于哨卫的是，卫兵都是专业的士兵，负责保卫城市，守护城门，护卫重要的市民和地点。卫兵身穿鳞甲或者链甲，装备短剑和短弓。

公会（Guilds）：曾经，商人和手工业者公会管理着这座城市。深水城几乎从没停止过各种争斗。现在，这些公会主要把注意力集中到他们所擅长的贸易活动和专门的事业，而把政治问题交给领主。深水城的盗贼公会，埃那萨公会（Xanathar’s Guild），被驱逐到了城市地下深处的头骨港（skull Port）。

领主联盟（lord’s Alliance）：深水城的领主们监管一个议事会，成员由他们自己和剑湾其他地区的商业势力、以及和深水城的利益息息相关的一些内陆城市的领主组成。

深水城领主（Lords of Waterdeep）：一个由身份保密的 16 人组成的议事会，负责管理整个深水城。领主们在公共场合露面的时候总是带着面具，并且由魔法保护着，不受预言系以及其他形式的魔法影响。皮尔盖伦·帕拉丁之子（Piergeiron the Paladinson 守序善良 男性人类 提尔圣武士 15），深水城的监理以及哨卫的指挥官，是唯一公开露面的领主（不戴面具），他在城堡区中央的宫殿就是政府所在地。猜测谁是其他领主是深水城人的一项娱乐。唯一确定的是这些领主都是有能力以及公正的，这比其他城市要强了许多，尽管没有几座城市的领主是戴面具的。

安民法师会（Watchful Order of Magists and Protectors）：所有的法师和术士都必须加入这个半公会组织，这样才能在深水城中从事魔法。成为会员需要花费 40gp，永不过期。会员可以在公会的总部——秩序之塔（Tower of the Order），购买稀有的法术材料以及一些魔法物品。

主要地理特征

深水城管理的疆域大约 30 到 40 英里方圆，不过城市本身才是它主要的特征。深水城分为几个重要的区域，称为“大区（Wards）”，每个区域都有无数商铺，居民和其他建筑。

城堡区 Castle Ward：处在城市中央的城堡区，包括深水山，城堡，深水宫（现在由皮尔盖伦居住）和一些显赫的深水城居民的住宅。

港口区 Dock Ward：和城市其他区域相比，港口区肮脏发臭，建筑粗陋，并且十分危险。用伊尔明斯特自己的话来说，港口区是一个“暴乱之地，无休无止的争吵充斥着整个区域，只是充斥着几座小房屋，一些零星的贸易、一两只游荡的野狗和少数几个勇敢守卫（他们所做的也不过是防止这一区的混乱蔓延到别处），整个区域都被腐烂鱼类的恶臭包围着。”

北部区 North Ward：北部区主要是有钱的中产阶级，小贵族和经营有道的商人的家园。

滨海区 Sea Ward：这是整个城市最有钱的区域，滨海区是贵族的居住之地。它的特征就是宽广的街道，令人吃惊的精美雕像，富贵堂皇的商店，和它自己拥有的竞技场——胜利之地（the Field of Triumphy）

南部区 Southern Ward：也被称作大篷车区，南部区的

主要职责就是运输，装卸那些从城市的南门进出的商队的货物。“南方”，正如它被市民早已熟知的那样，城市哨卫在这里频繁巡逻，通常也为新来者提供居所、信息、食物和娱乐。

商业区 Trades Ward：深水城从不关门的商业中心，除了节日，这里从不歇业。入夜后，蜡烛，提灯、油灯和“不灭明焰“照亮整区的街道和商店，还有白天睡觉晚上卖东西的伙计。城市中主要的公会在此设有总部，离他们工作和拥有的商铺不远。

重要地点

城市的每个角落都市有冒险存在，奔向阿笛普森林（Ardeep Forest）或者宝剑山脉（Sword Mountains）的一小段骑程也是如此。

深水堡（Castle Waterdeep）：在高高的深水山顶，这巨大的城堡高高地耸立着，它设有强大的投石器，可以击退海上而来的进攻。最近的一次炮轰的牺牲者是沙华鱼人，它们在 DR1369 进攻。城市卫兵和城市哨卫的总部均设于此。

死亡之城（City of Dead）：这是一座巨大的坟墓，死亡之城白天对外开放，晚上关闭并派人巡逻。不希望被人发现行踪的市民和访客通常来往于坟墓的阴影之下。坟墓本身受到各种魔法的保护，一些坟墓甚至是进入其他位面或者私人空间的入口——这些地方不能维持生命，却可以作为无数有名的贵族或者受到爱戴的平民的安息之所。

新奥拉姆（New Olamn）：费伦少见吟游诗人学院之一，新奥拉姆处在深水山顶，原先是一所山顶别墅。运气好的话，这所新近重开办的学院可以和银月城中的学院竞争。

地脉迷城（UnderMountain）：在深水城成立之前，一个法师带着他的七个学徒在深水山山坡上定居。没有人知道海拉斯特•黑袍（Halaster Blackcloak），一个疯法师的来历，但是他曾说过他发明了现在广为流传的很多法术。海拉斯特召唤并且驱使了外位面的生物帮助他修建了他的法师塔。

海拉斯特召唤的一些生物——其中有一些在夜晚猎杀人类——在他的住所下挖掘了广阔的贮藏室。最后，他们的坑道连向了巨大的地下大厅（Underhalls），这里是消失已久的古老的矮人部落——Melairkyn 的聚居地。海拉斯特消灭了盘聚在大厅的大批黑暗精灵，并且丢下法师塔，将家搬到了地下。被他丢在地表的好奇的学徒，尝试探索这座地下巢穴。不过他们除了用强力魔法作为诱饵的陷阱之外一无所获（还有一些神秘的信息提示他们下面还有“真正的力量”正在等着他们）。在他们的勇气和能力允许的范围内，这七个学徒一个接一个地下去寻找他们的导师。他们发现一个奇怪而且危险的迷宫，里面存放着海拉斯特的财宝、实验器材、食物、其他必需品、魔法物品以及仆人——他们都存放得很好（至少海拉斯特自己这么认为），没有人可以窥察、偷窃和攻击。

时光流转，深水城在山脚周围慢慢建成，全副武装的冒险队源源不断地进入海拉斯特的领地。他在位面间穿梭，搜罗了很多怪物，并且将他的居所搬到无尽的幽暗地域。地脉迷城（UnderMountain）成为一个恐怖之所，那里遍布各种怪兽，而海拉斯特越来越老，也越来越强大和疯狂了。

战士杜南（Durnan 中立善良 男性人类 战士 18）和其他去过地脉迷城的冒险者谈及了它的富庶、恐怖和巨大的通道。许多贪财的、无聊的或者被追杀的人从杜南的旅馆——呵欠传送门（Yawning Portal）——进入地下。其中的一些人满载而归，由于贪婪，不停有更多冒险者前来。深水城有人流传领主们仍然将重犯流放到地脉迷城，让他们死在那里或者寻路而生。

据说海拉斯特仍然在地脉迷城的二十层以及两倍数量的子层中游荡。深水城的领主们对他们下面的所有庙宇都置若罔闻，特别是伊莉丝翠的巡礼（Promenade of Eilistraee），这甚至包括整个非法交易区——头骨港（SkullPort）。海边的洞穴通过巨大的提升装置通向地脉迷城的水域，这样船长们就可以和黑暗精灵和其他生活在头骨港邪恶的的黑暗生物进行走私活动。领主禁止深水城蓄奴，不过他们对于这些讨厌的家伙们通过这条通道进行走私置之不理。

伊尔明斯特很好地描述了地脉迷城：“这里是最著名的冒险者的扬名立万之所，也是人们所知的最大的费伦的英雄冢。”

头骨港（大镇 2，123）——深水城光明灵魂的黑暗孪生兄弟，它是一座地下城镇，同时连接着地脉迷城和通往幽暗地域里的海域。很少见的，头骨港之所以被深水城主所容忍，是为了避免疯狂和混乱有可能来到地面摧毁辉煌之城。深水城的密探监视着城市被深埋的双胞胎，有时也从那里带出信息，不过他们通常避免行动，除非头骨港的居民密谋对地上的城市不利。

地区历史

深水城，这座熙熙攘攘向外延伸着的光辉之城，费伦充满生机活力的贸易中心，起先只是风雨飘摇的剑湾边上的一个好港口，而在当时并没有几座可以给船停靠的港口。深水山的一个分支环绕着形成一个海湾，那里纵深的河水几乎笔直冲向海岸。

关于这个城市的古老历史，多数已经无法查询。为人所知的是在-1088 DR，一年一度的春季和秋季贸易会开始在这里举办。在此安家的部落逐渐增多，无可避免地开始争斗。法师海拉斯特来到深水城建造了他的法师塔，又为了搬迁到地脉迷城而遗弃了它。

当地的部落被厄伯瑞格•血手（Ulbaerag Bloodhand ）所征服并统一，而后在 882DR 他又败于尼摩阿•掠夺者（Nimoar Reayer）。尼摩阿建起了一座坚实的堡垒，用栅栏围起来，这就是如今的深水城北端，尼摩阿的人民凭此抵御了数次海盗的掠夺和其他部落的袭击，并繁荣兴旺起来。在于 936DR 死去之前，尼

摩阿率领他的勇士们扫荡了北部和东部不断数量扩张的巨魔和兽人部落，开始了第一次的巨魔战争。之后“堡垒的战争领主”们（War Lords of the Hold）在持续十年的第二次巨魔战争中前仆后继。

952DR，一个名叫阿格哈荣（Ahghairon）的法师成为深水城战争领主的特别顾问。他用魔法赢得了对抗巨魔的决定性的胜利。在阿格哈荣的英明引导下，自由之都深水城逐渐繁荣昌盛起来。深水堡建了起来（那时只是一个小要塞）。几十年后，深水城以它的富裕和壮大为它的管理者们带来了荣耀。其中有一个叫拉隆（Raulor）的领主，他梦想着以深水城为首都建立起“北地王国”，而他就是国王。

1032DR，拉隆组织起一支军队准备征服任何胆敢阻挡他的人。阿格哈荣在公众集会时反抗了他。被激怒了的拉隆拔剑攻击法师，他的剑却被阿格哈荣变成一条毒蛇咬死了这个战争领主。阿格哈荣夺得了王位并宣布自己为首任深水城领主。他颁布说他将作为和其他面具领主平等的一员共同治理深水城，这些身份不明的领主是从各行各业的深水城人中挑选的。

阿格哈荣将秩序带给深水城，他创建了城市卫兵和城市哨卫。在他管辖下的两百年期间，深水城得到了进一步的发展，变得更加繁荣。1035DR，城市“大区”相继建立，1248DR 有了城市的第一批公会。深水城好几次拓展了城墙的范围，它的财富也年复一年的积累着。

1256DR，阿格哈荣的长寿魔法失败了，他过世了。一个由各公会首领组成的评议会管理起城市，直到 1262 年爆发的公会战争。除了两位公会首领以外，其他首领都死去了。这两位贵族宣称他们自己为权威双主。在他们统治期间，影贼公会在此扎根。城市中到处充满着贪污受贿，腐败混乱的景象乱于一时。公众只能通过出钱聘用保镖来维持自身的安全。

1273DR，两位隐藏很久的领主巴隆（Baeron）和施拉妮（Shilarn）打倒了权威双主。他们创立了现行的审判体制，由博士（Magister）作为法官。巴隆宣布影贼公会为非法团体，自己则是深水城第一任的公开领主，根据深水城官方公告，自此之后城市的永久纳税人的人口达到了近 100，000 之多。

三年之后，巴隆和施拉妮有了一个女儿蕾丝汀（Lhestyn），她成为深水城最伟大的领主之一。同年，深水城周边造起了现在的围墙，领主的席位被增加到了十六个。蒙面女士（The Masked Lady）蕾丝汀派人渗透到仍然盘踞在城中的影贼公会，并使他们的成员曝光，大大地打击了他们的势力。

1302DR，从地脉迷城返回的冒险家穆特（Mirt）和杜南（Durnan）成为了最富裕的人，他们的探险故事在深水城被广为流传，吸引了很多人跟随他们，有些人找到了财富，有些则死于非命。六年以后，巴隆和施拉妮去世。蕾丝汀继任她父亲的位置成为了公开领主，并建起了深水宫。

蕾丝汀死于 1314DR，她选择皮尔盖伦（Piergeiron）做她的继承人，担任公开领主。他的管辖一直延续到今天，虽然他早已推荐他的女儿阿莉娜·帕拉丁之子（守序善良 女性人类 战士 3/法师 12）在未来接管他的领主职位。深水城经历了神祇之战的大灾变而幸存下来，其中包括了米尔寇（Myrkul）的毁灭，希瑞克以及新密斯特拉的封神。尽管遭遇了各种磨难，这座城仍然屹立不倒，甚至变得更加繁忙和富有活力，充满了新的机遇，谣言和冒险。

阴谋与谣言

深水城是北地无数阴谋诡计的起源和结束之地。

失踪事件 Missing: 精灵贵族塞瓦尔·贝里辛（Saeval Baelythin） 招募英雄去寻找他的侄子纽鲁尔（Nuvruil），一名野心勃勃的年轻法师。塞瓦尔最后一次听到有关他的侄子的踪迹是他在深水城出现，他希望英雄们带给他一条重要的信息。到达深水城后，打探消息的英雄就获知纽鲁尔和一些冒险者一起在十多天前下到地脉迷城的地道中去了。在地脉迷城寻找纽鲁尔是一项令人畏惧的任务，无论年轻的精灵贵族纽鲁尔是受伤还是被困，英雄们可能是他唯一的希望。

流亡者归来 Return from Exile: 影贼们被从深水城驱逐已有一个多世纪了，但有谣言说，在商业区成立了新公会。那些聪明机敏的盗贼们依靠有力的魔法，在城市商店中行窃，恐吓商业巨头，刺杀表现的过于好奇的城市官员。市民们私下里谈论着影贼们又回来了、埃那萨公会从地脉迷城中回到了深水城、或是一些新兴的公会组织正在取代他们的位置；城市哨卫似乎和它们达成了妥协。因此公开领主的代表们正悄悄地召集一些冒险家，将这个公会夷为平地并曝光他们的交易。

海拉斯特· 黑袍（*Halaster Blackcloak*）

男性人类 法师 20 级/大法师 5/传奇职业 5 挑战等级 30；

中型类人生物；HD 20d4+60；hp 128；先攻+8；速度 30 英尺；防御等级 19(接触 19，措手不及 19)； 攻击+9/+4 近战 （接触，通过法术）或+9/+4 近战 (1d6-1，木棍)或+14/+9 远程接触 (通过法术)；特殊攻击 大法师能力；特性 属性提升，传奇等级奖励，魔法能力，地脉迷城防护；阵营 混乱邪恶；豁免检定 强韧+9，反射+10，意志+18；力量 9，敏捷 18，体质 16，智力 24，感知 22，魅力 10；身高 6 英尺

技能与专长：炼金术+17，专注+28，手艺（切割宝石）+12，手艺（设陷阱）+17，解除装置+12，驯养动物+3，医疗+8，躲藏+6，方向感+8，知识（神秘）+32，知识（建筑和工程）+27，知识（界域）+12，知识（宗教）+17，知识（历史：地脉迷城）+17，知识（地方：深水城）+22，聆听+9，专业（药草师）+11，探知

+22，搜索+27，辨识法术+34，侦察+24，绳技+6；制造魔法武器及防具，制造奇物，制造传送门，法术延迟，精通先攻，魔法工匠（制造传送门），法术极效，法术瞬发，抄录卷轴，技能专攻（辨识法术），专攻法术（附魔系），专攻法术（变化系），施法天才

特殊攻击：大法师能力：奥术之手：海拉斯特的接触法术射程延长为 30 英尺。奥火（超自然）：海拉斯特可以将任何准备好的法术转换为能量矢（射程 600 英尺，伤害 5d6+1d6/每法术等级）。法术强效＋2。元素掌控：海拉斯特可以在施展奥术时改变它，用另外一种不同元素替换掉正常的元素。该能力只可改变具有如下描述的法术：酸、寒、火、电、音波。例如：一个火球术可以转变为造成音波伤害而不是火焰伤害。法术反制：当海拉斯特反制了一个法术后，它将立刻返回到施法者身上，就象被法术反转完全影响了一样。如果施放的法术无法被法术反转转向，那么这个法术只是被反制。

特性：属性强化：海拉斯特使用祈愿术增加了他的智力和感知各 3 点。传奇等级奖励：海拉斯特有 5 个有效的大法师等级（包括在上文），和+1 更高位法术 5 次（包括在下文）。魔法能力：通过魔法恒定术和祈愿术，海拉斯特拥有以下持续作用的能力：完全无声移动、行动无踪、防护箭矢、真知术、踏空而行（如同魅影驹法术的 12 级能力）。地脉迷城防护（Undermountain Entrenchments）（只有当海拉斯特在地脉迷城才能使用）：长生不老：海拉斯特不会老化。分身投影：海拉斯特可以在地脉迷城的不同部分显现至多 30 个的自己的分身（他不需要与他们有视觉接触，可以通过他们施放法术，并能以一个即时动作将自己转移至任一投影处）。传送门支配：海拉斯特知道地脉迷城任何传送门的使用情况。他能以一个标准动作激活、停止或改变地脉迷城任一传送门的目的地。

每日法师法术：4/6/6/6/6/5/5/2/1/1/1/1/1；基本 DC=20+法术等级；附魔系与变化系法术 DC=22+法术等级。施法着等级 25。

装备：再生戒指，角形戒指（在地脉迷城的时候每天可以使用传送术 3 次，通过接触能抵消秘法锁或非虹光型魔法屏障，可以如行动自如之戒般做用，吸收所有魔法飞弹和电击伤害），1d20 的飞行匕首（拥有＋1 增强加值的活化飞行物体），百眼法袍，+5 防护之戒。除了以上常携带物品，海拉斯特几乎拥有地脉迷城宝库中所有神奇的物品和法器。

传闻中，“地脉迷城”的创建者海拉斯特•黑袍是个强大的法师，但也完完全全是个神智不清的老疯子。

他精通切割宝石、工程学、控制外位面怪物（活的生物或不死生物）。他的古怪表现在经常一个人傻笑和喃喃自语，他无法在与人对话或争论时候保持稍长时间的头脑清醒。不过，海拉斯特的神经失常倒从不影响他感受到威胁——一旦身处险境，他立刻会采取行动。

海拉斯特拥有数不清的财宝及魔法物品，当他在“地脉迷城”时（他通常躲在墙里，使用自己的秘密通道网络），他能召唤构装生物，如魔像、头盔鬼（helmed horror）、怪手（crawling claw）供他驱使。海拉斯特还能够施展触发术，造出自己的克隆人，并在地脉迷城制造大量陷阱机关——包括“移动传送门”使他或其他人迅速进入被传送。

在"地脉迷城"时，海拉斯特很少有举止正常的时候，但一回到地表他却显得头脑清晰起来：一丝不苟，小心翼翼，气度威严，冷静理智。别人给他有过一丝恩惠的他会铭记在心，对他傲慢无礼的他也会给予教训。海拉斯特用自己的方式去得到想要的一切，不在乎过程中他会造成的毁灭与伤害。

海拉斯特•黑袍最大的乐趣就是收集一切新的怪物和魔法。数千年以后，任何东西对于他来说都不算是“新奇”了。在等待这些愉悦的时候，他以心血来潮地操纵事件与政治来消遣。

穆特（MIRT）

男性人类 战士 8/游荡者 5 挑战等级 15；

中型类人生物；HD 8d10+14 加 5d6+15；hp 108；先攻 +8；速度 30 英尺；防御等级 22（接触 14，措手不及

18）；攻击+16/+11/+6 近战 （1d8+8/17-20，＋2 破敌（构装生物）长剑），+14 近战（1d4+3/19-20，＋1 冻寒匕首）；特殊攻击 偷袭+3d6；特性 反射闪避，查找陷阱，直觉闪避；阵营 混乱善良；豁免检定 强韧+10，反射+10，意志+9；属性 力量 18，敏捷 18，体质 16，智力 14，感知 18，魅力 15；身高 5 英尺 10 英寸

技能与专长：估价+6，唬骗+7，攀爬+11，交涉+11，驯养动物+8，威吓+7，跳跃+11，知识（历史：深水城）+7，知识（地方：深水城）+7，聆听+7，潜行+8，表演（杂耍）+3，专业（渔夫）+9，专业（赌徒）+9，专业（水手）+9，骑术（马）+11，察言观色+9，侦察+5，游泳+10；双巧手，盲斗，坚忍，精通重击（长剑），精通先攻，钢铁意志，领导力（15），二刀流，双武器攻击，专攻武器（长剑），武器专精（长剑）

装备：＋4 无相秘银衫，＋2 破敌（构装生物）长剑，＋1 冻寒匕首，再生之戒，＋4 辟毒护符，领主之护符（作用如回避侦测护符，外加允许进入深水城中被魔法防护的区域），领主之头盔（作用如心灵护盾戒指，外加伪装声音），领主之法袍（以魔法易容穿戴者，使他看起来和其他深水城领主外表一样）。

一个肥胖，气喘吁吁的老年游荡者被普遍（并正确）地认为是深水城领主之一，放债者穆特在多彩的雇佣兵首领生涯之后在地脉迷城发了大财。以无情者穆特或老狼之名，他在安姆、泰瑟尔和卡林衫树敌无数。他也交了一些好朋友，特别是冒险者杜南。

不止一个敌人低估了穆特的灵活和狡诈，因为他们只看到他外表像一个喧闹、酗酒的吹牛鬼。但是，只有深水城的陌生人才会低估穆特的诡计和看人的精明。这些品质使他做商业投机的投资者比以前做佣兵或寻宝的冒险者更富有。

穆特是深水城领主的同时也是一名竖琴手，并且在自夸和喜欢喧闹的嬉戏和在酒馆里打架之外有着一颗善良的心。他希望费伦变得更好，并且他那长长的冒险传说也说明他确实这么做了。

伊莱斯“毒蛇”克劳诺伯（*Elaith Craulnober*）

男性月精灵 战士 3/法师 9 挑战等级 12；

中型类人生物；HD 3d10+6 加 9d4+18；hp 63；先攻+8；速度 30 英尺；防御等级 18（接触 16，措手不及 14）；攻击+10/+5 近战 （1d8+3/19-20，精制品长剑）和+11 近战 （1d4+3/19-20，＋2 匕首）或+13/+8 远程 （1d4+5/19-20，＋2 匕首）；特性 精灵特性，昏暗视觉；阵营 中立邪恶；豁免检定 强韧+8，反射+8，意志+10；属性 力量 17，敏捷 18，体质 15，智力 16，感知 16，魅力 17；身高 5 英尺 8 英寸

技能与专长:平衡+7，攀爬+6，专注+5，躲藏+14，方向感+6，跳跃+6，知识（历史：深水城）+6，知识（地方：深水城）+6，聆听+8，专业（酿酒人）+6，骑术（马）+7，搜索+8，察言观色+6，辨识法术+6，侦察+8，游泳+6，滚翻+7，绳技+7；双巧手，盲斗，法术升阶，精通先攻，抄录卷轴，二刀流，双武器攻击，武器娴熟（匕首），专攻武器（长剑）

特性：精灵特性：免疫睡眠法术和效果，对魅惑系效果的豁免判定有+2 加值，在聆听、搜索和侦察技能检定上具有+2 加值。

每日法师法术：4/5/5/4/2/1；基本 DC=13+法术等级。

法术书：零级—全部;一级—活化绳，燃烧之手，通晓语言，羽落术，鉴定术，魔法飞弹，护盾术，睡眠术，克敌机先;二级—轻灵术，黑暗术，黑暗视觉，坚韧术，隐形，敲击术，镜影术，抵抗元素伤害，蛛网术;三级—解除魔法，火球术，飞行术，闪电束;四级—任意门;五级—寒冰锥。Elaith 喜欢用他的高阶法术位准备升阶的火球术和闪电束。

装备：+2 防御护腕，精灵斗篷，+2 匕首，冲撞之戒（25 发），+2 防护之戒，精制品长剑。谣传伊莱斯在深水城周围的很多地方都有隐蔽所，藏着魔法物品和大量金钱。其中包括有他的传家宝——月之刃（moonblade 一件强大的精灵神器，一把具有很多特殊能力的魔法剑）。

伊莱斯出生于永聚岛的一个贵族家庭，当他接管家族的月之刃时，他是血脉传承的最后一员。月之刃拒绝了他，但是没有立即杀死他。他非常失望，当天就出发去了深水城再也没有回到永聚岛。

到了大陆以后，伊莱斯的表现出冷漠的愤怒和冷淡的性情，月之刃也察觉到了这一点。他只关心自己的利益和存亡，渐渐地，他在光辉之城有了一些名气。酒馆里的谣言都是他领导的冒险事迹，而到最后只有他一个人能活着回来。

最近，在从坚盾骑士手里收复一件精灵神器时，伊莱斯被一把涂毒的剑击中了。在躺着等死的时候，他想到了他那年幼的女儿阿泽丽雅（Azariah），他死后她会怎么样。这种不自私的思想转变使得月之刃的力量觉醒了，治好了他。他将月之刃放在一个安全的地方直到他的女儿准备好接受它。但他依旧残忍又邪恶，为避免被杀，他更喜欢雇佣冒险者来做他那肮脏的工作。和他有紧密联系的深水城各阶层的探子们会随时向他警告不寻常的事件。

古老帝国 *Old Empires*

古老帝国的人民曾建起天堂般美好的国度，但今日已经衰颓，他们都是在数千年前被法师们掳至费伦的奴隶后代。后来在他们信奉的异国神祇帮助下，这些从前的奴隶重获自由，并建立起今日被称为阙森塔、穆尔霍兰德、恩瑟的国度。这些国度曾在数千年前达到颠峰，之后便日见衰落，所统治的领土也逐渐落入那些较为年轻且更有活力的国家手中。

古老帝国曾经拒绝改变并敌视所有的外来者，长达数个世纪，但近年来也开始被迫必须参与费伦大陆的各项事务——或许这会让它们在费伦的政治及文化圈内重新获得原已失去的地位。

阙森塔 *Chessenta*

首都：辛巴 Cimbar（就理论上而言）
人口：3，386，880（人类 82%，半身人 6%，矮人 5%，半兽人 4%，蜥人族 2%）
政体：各城邦不同（军事独裁、神权政体、君主政体）
信仰：安荷，阿苏蓝（霍尔的古名），阿祖斯，洛山达，红骑士，察斯萨 （提亚玛特的化身），渥金
进口：奶酪，玻璃，马匹，魔法武器，佣兵，香水，猪肉，奴隶
出口：艺品，牛，黄金，葡萄，橄榄油，优质铁矿，白银，奴隶（销至塞尔），雕塑品，武器，葡萄酒
阵营：绝对中立，混乱善良，守序中立

虽然费伦大陆其他地区的国家将阙森塔诸城邦视为单一国家，但事实上并非如此。城邦间常为了旧日的轻视、理念差异、或是经济的差距而开战。此地的政体时常雇用冒险者与佣兵团从事偷袭、护卫、或规划战略，因此他们在本地皆能轻易谋生。由于阙森塔的文化与各种武力冲突息息相关，因此战争英雄在此地广受敬重。本国对矮人及半兽人十分友善，精灵在此地却会觉得不自在。此外，阙森塔人欣赏各种艺术并热爱歌剧，因此吟游诗人在本国的地位仅次于战士。

社会与生活

阙森塔人民生性积极进取，尽量让生命中的每一天都过的十分充实，他们做事从不半途而废。他们时常饮宴享乐及搏斗，因此被外邦人视为酒鬼及暴民。他们常举办并参与各种体育竞赛活动（尤其是摔角），几乎每位居民都懂一些战斗技巧。

绝大多数阙森塔城邦的统治者都是退役的军人，对阙森塔人来说，「战争英雄」（War Hero）是一个人一生中所能获得的最高荣耀（ 毕竟通常在一场战役中只有一个人配得上这个名号）。阙森塔人对战争有着莫名的喜好，他们的国家也是靠着城邦之间的战争来维持自身的

繁荣与昌盛。

阙森塔地区采行蓄奴制，但并不像穆尔霍兰德及恩瑟地区那么普遍。而且此地的奴隶主人随时都能让奴隶重获自由，通常都是因为杰出的工作，此点与另外两国不同。奴隶们都是文盲（辛巴城则是个例外）。大量的中产阶级控制着国家的财政走向。政府鼓励全民共同繁荣，因此税收总是居高不下。

主要地理特征

阙森塔的主要地形是环绕着阙森塔海湾（位于坠星海东南部）展开的一片宽广又肥沃的平原，而东边、南边、及西方各座落着险峻的山脉与高地，构成天然的边界。

蝰蛇沼泽 Adder Swamp：这座危险的沼泽中栖息着许多致命的毒蛇、鼠人及鳄鱼人（werecrocodile）。鳄鱼人在海湾中建了一座半浸在海水中的城市，并与鼠人不停的彼此交战。

阿肯那湖 the Akanamere：这座渔产丰富的湖泊也是伏叶诺伊（vodyanoi 水生土巨怪）的栖息地，此外，湖中也有至少一队以上的海盗舰队作乱，岸边还散落着数个蜥人族的小型部落。夹在湖泊西部与南部之间的阿肯那半岛上有着全费伦大陆最丰饶的农地。

阿肯那山脉 Alanapeaks：阙森塔地区的最高峰就位于这座山脉之中，此地也是残忍的兽人部落「焰钉」（Flaming Spike） 的势力范围——该部落的人口数高达数万人，居住在矮人废弃的庞大采矿坑道中。阙森塔人则在较为安全的区域开采铁矿。

御宇群山 Riders to the sky：事实上此地区的山脉绝大多数都只有丘陵的高度，东半部盘据着许多盗贼集团，西半部则有灰矮人及巨魔出没，此外，空中不时可见到大翼手龙（pteranodon） 的身影。此地原本有一个由飞羽族（aarakocra）建立的文明，但已被佣兵们赶尽杀绝，目前已经绝种。

色雷斯凯地区 Threskel：色雷斯凯是个贫瘠的屯垦区，夹在北方的舒班火山（目前正处于休眠状态）及南方的御宇群山之间，阙森塔及恩瑟两国都宣称此地为该国领土，但事实上皆不然。有一只名为贾克山纳德高（Jaxanaedegor）的老年吸血鬼绿龙在舒班火山中筑巢。虽然必须避开日光，但他却宣称整片色雷斯凯荒野都归它所有。

重要地点

阙森塔诸城邦主要分为三大联盟：阿肯那克斯城、辛巴城、及索瑞纳城。大多数城邦都市选择归附其中一方，但也有少部分城邦选择维持中立。

风棘城（Airspur 大城，22，282）：这座强大的贸易城市有百分之三十的人口是半兽人。数年来此城都采取与辛巴城敌对的立场，且目前正在努力的恢复自己的军力、并寻找其他攻击的目标。此地目前由军事议会统治，其领导者是狡猾、务实且贪婪成性的拉鲁斯（Khrulus 绝对中立 男性半兽人 战士 8）。

阿肯那克斯城 （Akanax 大城，24，632）：这座城镇的结构就像一座军事营地。所有男性居民都必须入伍服役，若擅离职守就立刻处死。此地虽勉强容许外来者进入，但对他们抱着猜疑的态度。此外，佣兵团体不准进入该城邦的领土。阿肯那克斯城已与鲁斯奇夸城交战多年，并与辛巴城结为联盟以共同对抗索瑞纳城。统治此地的西帕提斯王（Hippartes 守序中立 男性人类 战士 19）虽是一位暴君，但也被认为是全城最杰出的军人。此城的人口总数并不包括驻扎在城外的军队（人数大约有五万）。

辛巴城 （Cimbar 都市，110，843）：数百年之前，察斯萨将辛巴城定为他（短暂的）阙森塔帝国的首都，因此辛巴城一直以来都被视为是传统意义上的首都——虽然在历史上它名实相符的时间并不长久。该城的人民大量参与各种与艺术、哲学、以及音乐有关的活动，此地也拥有著名的贤哲学院及艺术学院。此城也以拥有内海东部第二强大的舰队（ 仅次于塞尔） 而自豪，常派遣舰队攻击北海岸的其他城邦。

辛巴城的魔法学院在 1370DR 毁于一场启动神器的仪式之中 （那是件邪恶的影魔网神器） ，目前尚在重建。不久以前执政者被阴影法师艾荣•莫瑞斯（Aeron Morieth 绝对中立 男性半精灵 法师 13/阴影法师 3）推翻了，但他在几个月前指定贵族出身的法师，阿拉巴的梅莉珊妲（ Melisanda of Arrabar 守序善良 女性人类 法师 7）接替他的职责。艾荣目前定居在梅奇森林（Maerch-wood）之中——那是位于燃烟山脉与蝰蛇峰之间、迂回河（Winding River）畔的小树林，。

鲁斯奇夸城 （Luthcheq 都市，61，580）：别称「疯狂之城」，此地的统治者是卡拉诺克家族（Karanok），其成员全都是「熵」（Entropy，一个巨大的毁灭黑洞，被他们视为神祇） 教派的信徒，努力摧毁一切与魔法有关的事物。卡拉诺克家族——尤其是现任族长梅洛司（Maelos 守序邪恶 男性人类 望族 18）本人 ——一直盼望着阙森塔诸城邦间结成的几个脆弱联盟会在战争中同归于尽，让他们能掌控全局。此地禁止任何佣兵团进入。

鲁斯奇夸城厌恶奥术使用者，任何法师或术士一旦被发现就会立刻处以火刑，精灵（被认为是种魔法生物）及矮人（被认为与大地魔法有关）也会被追捕，与这些犯禁者同行的人也一样。

索瑞纳城 （Soorenar 都市，73，896）：这座野心勃勃的港口城市与风棘城及鲁斯奇夸城结为同盟，共同对抗辛巴城，城中最强大的三个家族各自推派一位代表，共同执掌本城。本城的统治者偏好运用金钱与财富的力量来达成目标，因此常雇用强大的法师。（有时会在这方面与鲁斯奇夸城意见不合）

察斯萨 *Tchazzar*

在伟大的战争领袖察斯萨的领导之下，混乱、富裕、永不安宁的阙森塔诸城邦曾在史上首次（也是唯一的一次）完全归于一统。他不知疲倦地用武力打造出了一个庞大的帝国。饕餮之徒

在察斯萨统治期间，精通权谋的他带领着人民赚取了大量的财富，开启了一段黄金时代。阙森塔人变得积极进取、野心勃勃、且追求极端，盛宴与战争也变成了人民的最爱——察斯萨本人就是个最伟大的饕餮之徒与战争英雄，在赢得一场又一场的胜利后，也纵情于酒色之中。

当沙华鱼人在 1018DR 年对阙森塔沿岸展开掠夺行动时，察斯萨却军队下令「放轻松，好好享受，我将再一次磨利我的宝剑」，并单骑前往北方面对这场挑战。然而却再也没有人看到过他——在他王座上，以及阙森塔诸城邦评议会密室中同时出现的模糊幻像里，可以看到沙华鱼人尸积成山，他手持染血宝剑站在顶端，面带微笑的宣告「要知道，我刚取得了最伟大的胜利」。从此之后，阙森塔就再也没有人见过这位无敌的战士，也无人找到他的遗体。失去了他，他的帝国也在不到十年中分崩离析。

但与此同时，却有些人开始将察斯萨视为神祇，并尊他为「伟大红龙」。虽然帝国毁灭造成了动荡不安（并延续至今），但至今辛巴城及索瑞纳城中仍有信奉伟大红龙的祭司。察斯萨的信徒相信他必定会再次归来，并领导阙森塔进入新的黄金时代。他的信仰在阙森塔一地十分普遍，但在其他地区无人知晓。

有些贤者认为察斯萨其实并非人类，以他战斗时的水准来看，应该是一只真正的红龙。据推测，这只龙可能认为若他化为人型，将阙森塔统一，并于统治一段时间后神秘失踪，那么就会出现崇拜他的教派，让他获得近似神祇的力量。他想得没错。

地区历史

在恩瑟国势最强盛的时代，阙森塔曾（极不情愿的）被统治了数个世纪之久。随着恩瑟迈向衰亡，阙森塔人也受到的压迫也越来越重，生活也愈渐艰苦，最后终于在一位名为察斯萨的英雄领导下奋起反抗，反过来统治恩瑟将近百年之久。然而，察斯萨其实是一只化成人型的红龙。

在察斯萨失踪后，虽然阙森塔诸城邦仍宣誓效忠中央政体，但每个城邦却都对该由自己来坐上这位置有不同的意见，因此帝国在一场又一场的内战中变得支离破碎。几乎永不中断的内战让诸城邦成为精良战士的盛产地，也变得频频委托外来的佣兵或冒险团队代为进行各种龌龊的勾当，看来短时间内没有再次统一的可能。阙森塔通过海路与其他国家进行贸易。

阴谋与谣言

在阙森塔地区活动的冒险者常卷入城邦之间的纷争。

燃烧的山脉 Buring Mountain：燃烟山脉（分布于恩瑟地区北部至阙森塔地区南部）最近有火山爆发，在周遭百英里内降下了大量灼热的火山灰。这场地质剧变改变了许多怪物原本的栖息范围，迫使它们向北迁徙——其中包括了年轻的龙类、基尔-拉南、隐居的法师、以及腐朽的巫妖。因此阙森塔南部诸城邦的统治者们目前正大量雇用冒险者与佣兵来处理这些麻烦，避免它们逼近文明地区。

穆尔霍兰德 *Mulhorand*

首都： 史卡德 Skuld
人口： 5，339，520（人类 95%，半兽人 10%，神魔裔 2%）
政体： 神权政体
信仰： 穆尔霍兰德神系，贡德，马斯克，密斯特拉，红骑士
进口： 良质木材，熏香，铁，香水，奴隶（自塞尔购入），香料
出口： 麦酒，啤酒，法术书，黄金，花岗岩，纸张，宝石
阵营： 守序中立，守序善良，守序邪恶

穆尔霍兰德是费伦大陆上残存的古老帝国之一，几千年来都由神祇的化身直接统治。不过现在穆尔霍兰德已改由神祇的凡人后代领导，它亦已开始改变以往的作风，开始接纳世界的其他部分——比如外来的贸易或想法。

当恩瑟的政体崩溃时，穆尔霍兰德立刻出兵占领了这个古老宿敌的大多数领土，意图重新打造一个强大的帝国，恢复过往的荣光。由于穆尔霍兰德采行蓄奴制度，因此有些西方国家对其并不友善。总而言之，这是个充满了强力魔法、古老技艺、以及强大神权的奇异国度。

社会与生活

穆尔霍兰德一向实行长子继承制度，家族中的长子可以继承三分之二的财产，次子可以得到三分之一，而其他子女就必须设法自己养活自己。然而随着神祇化身统治的结束，荷鲁斯坦三世（Horustep III）法老在外国佣兵团的影响下，亦已开始推行两性平等的家产分配制度。

在目前的穆尔霍兰德社会中，牧师们仍享有极高的地位，因为他们大多都是自己所侍奉的神祇化身的后代；而法师及术士在国内也广受敬重，他们大多将时间投入在研究新法术或检验古代神器之中。

宗教在穆尔霍兰德的日常生活中占有非常重要的地位，该国人民每天必须向神祇进行四次祷告，政体也由祭司们主持，奴隶们则全归神殿所有（不过其他人可以向神殿承租奴隶）。此地的阶级划分同样重要：官僚们（国家官员）必须剃除头上的所有毛发，并在前额绘上圆环：一环代表荣誉市民，二环代表法师，三环代表祭司；一般阶级则包括工匠、技工、商人、佣兵、以及书记员。

而在一般阶级之下则是奴隶阶级，不过本地的奴隶们也能得到良好的待遇——伤害奴隶视同损害神殿的财产。而且若奴隶能获得良好的教育，他们也可能被擢升至官僚阶级。在大多数的穆尔霍兰德人心中，「冒险者」通常是与「盗墓者」划上同等标记的。此地非人类的种族十分罕见，若有出现，也大多是来自龙剑山脉的矮人及侏儒，或来自于米司森林（Methwood）的半精灵。

穆尔霍兰德国内最大的动荡之源是哈鲁斯-瑞与安荷教会之间的彼此对立——因为安荷喜爱改变与竞争，但哈鲁斯-瑞却代表着长久不变的永恒秩序。今日穆尔霍兰德已重归真正的凡人统治，哈鲁斯-瑞教会的影响力也逐日减弱。目前当外来的费伦神系已经开始入侵穆尔霍兰德时，而当地的众神也奋力反击，设法将自己的影响力向其他地区延伸。这里有独特的技术，主要的一种是利用水泵抽水来灌溉作物。在索斯及贡德牧师们的努力之下，这个逐渐步向衰亡的文明又重新恢复了活力。

主要地理特征

穆尔霍兰德是个领土广阔的国度，自阿茹达斯（Azulduth）盐湖起，穿越穆洪（Murghom）及参法（Semphar）两个附庸国，至邻近游牧之地（Hordeland）一带，皆属该国所有。

阿兰勃内海 Alamber Sea：有许多沙华鱼人居住在这座内陆海的海底，它们来自于海下王国艾力克提司（Aleaxtis），其势力范围几达全海域的三分之一。海中另有一座大型岛屿，名为「众神之船」（Ship of the Gods），岛上的火山活动十分活跃，此地也是海盗的天堂。

龙剑山脉 Dragonsword Mountain：这座高大的山脉中居住着许多翔狮兽、狮鹫、角翼魔兽，因此长久以来一直被穆尔霍兰德人视为无法通行的危险禁地。而在山中的诸多居民中，最危险的一位无疑是太古蓝龙葛丝塔纽思（Gestaniius）。

紫尘平原 Plains of Purple Dust：这遍地魔法细沙的地区中住着许多紫虫，只有在旷野的西缘才勉强有游牧民族活动。在厚厚的尘土下埋着许多通往幽暗地域的通道，而残酷的蜥人族们牢牢控制着位于地底通道中的城市。许多人都相信此处的荒凉是肇因于恩瑟神系与穆尔霍兰德神系之间的战争。

落烟，余烬沙漠 Raurin，the Dust Desert：此地在历史上曾是伊马斯卡帝国（Imaskar） 的核心地带，但已在帝国与恩瑟众神及穆尔霍兰德众神争斗时毁于战火之中，迫使当时的生还者向西迁徙。今日的落烟只是个遍地石砾及沙尘的荒地，只剩下棕龙及蓝龙住在此地，此外尚有一些火巨灵在此四处游荡。这处沙漠埋藏了大量隐藏了强大神器的废墟，此外亦隐藏着一座大型的塞特神殿。

重要地点

目前大约有一万名穆尔霍兰德军人驻扎在恩瑟地区，下

述的人口总数已将其计算在内。

盖勒丹司城（Gheldaneth 都市，172，243）：这座由索斯祭司统治的港城是国内的第二大城，城中最重要的机构是崇高大学及法师学院。此地亦是穆尔霍兰德地区奥术魔法物品的主要产地。

米虚坦城（Mishtan 小城，6，459）：这座城镇是由欧西里司——穆尔霍兰德的死者之神——的神殿统治的。此地的重要性在于亡者之土，法老及皇室家族的墓葬区。在龙剑山脉中建造了许多构造复杂的墓穴，而且时至今日仍在持续建造着——每年春季此地的工人会陡然增至原有数量的十倍之多。此地的墓穴中充斥着大量的活化的骷髅及僵尸门卫，会把盗墓者撕成碎片。

涅朵瑞德城 （Neldorild 都市，85，121）：涅朵瑞德是一座由富裕贵族与退休人员所建立的城市，他们来此定居以避开政治的纷扰。这座城市自建成起至今还不到二十年，此地的港口日前仍在持续扩建，以容纳迁徙来此的新住民。此地由奈芙提斯的教会统治，且极度痛恨盗贼，任何偷窃行为都会被判处死刑。

史卡德城（Skuld 都市，204，538）：史卡德城建造的年代可以远溯至三千五百年之前，它可说是费伦大陆上存活最久的城市，城内的住民们骄傲的宣称没有任何外来军队能攻破它的城墙——事实也确实如此。史卡德城中有一块被称做「众神之城」的区域，聚集了许多神殿，也是从前穆尔霍兰德众神化身的居所，与其他区域的污秽与脏乱相比此区域更是惊人地华丽庄严。此地的律法十分严格且繁琐，税目也非常繁重，虽然那些影响非人类来访者的已经在很大程度上被减少了。

地区历史

在数千年之前，由于伊马斯卡帝国在瘟疫侵袭之下人口锐减，因此统治该国的法师们决定建造两座连往另一个世界的传送门以获取奴隶。他们从两个异世界中掳获了过万人，然后再将传送门永久封闭，并设下屏障以断绝与异世界的所有联系。从此伊马斯卡人就开始奴役并压榨这批人类（穆兰人），虽然奴隶们不断的向自己信奉的神祇祷告，但因伊马斯卡法师们设下了屏障，因此神祇们无法听到这些子民的呼喊。

然而爱欧插手介入此事，让奴隶信奉的众神们得以采用另一种方法绕过屏障，那就是化身为具有强大力量的凡人。这些神祇的化身带领着奴隶们击败了伊马斯卡帝国，并在较西方的地区建立起自己的国度，这就是穆尔霍兰德与恩瑟两国的由来。但这两个国家随即互相宣战。在多年战争之后，这些神祇化身彼此间达成协议，勘定了两国之间的国界，并同意将征讨的方向改向其他地区。

过了九百年后，大陆上忽然又出现了一道通往某个未知异界的巨大传送门，且自门中涌出了数之不尽的兽人部落。这些人型生物迅速攻入穆尔霍兰德与恩瑟两国的北部地区，引起两地神祇化身的注意，并挺身而出与之对抗。而兽人的祭司们为了抵挡对方的力量，也立刻将他们的神祇召唤至这个世界。这场大战让双方都死伤惨重，但最后兽人落败，并逃窜至托瑞尔世界的其他地区。

又过了两千年之后，穆尔霍兰德治下的行省开始出现叛乱行动，分裂为今日的穆洪、参法、以及塞尔国。自此之后穆尔霍兰德的国势江河日下，一直到动荡之年结束，艾欧撤除伊马斯卡法师设下的屏障后，情况才开始出现转机——这让众神的化身得以与自己的神性本源结合，并取回自己的主要力量。从此穆尔霍兰德结束了化身神祇的统治时期，首次由真正的凡人领导这个国家——虽然在改革过程中曾出现骚乱，使该国暂时采行高压的军事统治，由祭司们（该国长久以来的统治阶级）重新稳定政局，让一切回归常态。

当恩瑟的暴君吉勒今 （Gilgeam） 死亡后，该国失去了最后一位统治的神祇化身。而在穆尔霍兰德国内，安荷（穆尔霍兰德神系的战神）一直以来都大力敦促法老，要求他更积极的介入这个世界，因此恩瑟国内发生的巨变让年青的荷鲁斯坦三世（守序善良 男性人类 哈鲁斯-瑞牧师 4/圣武士 6） 法老决定有所作为。法老认为，由于恩瑟国的吉勒今已经死亡，连带的两国神祇之间的边境协议也随之失效，因此他允许安荷的祭司们领军进攻邻国。这场军事行动获得外国「黄金宝剑」（Gold Sword）佣兵团的大力协助——该雇佣兵团的领袖是肯德拉·钢骰 （Kendera Steeldice 守序善良 人类女性 红骑士圣武士 11）。穆尔霍兰德的军队沿着阿兰勃内海海岸进军，迅速攻下了恩瑟的大部分领土，一直到占领了恩瑟北部的夏色城（Shussel） 为止。目前穆尔霍兰德军正忙着镇压新领土内层出不穷的奴隶起义行动，并重新训练这些恩瑟奴隶，以供穆尔霍兰德神殿驱策。

回到史卡德城后，法老开始为佣兵团长肯德拉而着迷——这位佣兵的献身精神、战斗技巧、以及丰富的经验都让他印象深刻。而且由于国内能作战的男子都已加入军队开往西方的新领土，目前穆尔霍兰德全国正面临着严重的劳工短缺问题。但在肯德拉的建议下，荷鲁斯坦三世已发布新的律法，允许女性从事男性的工作，并计划着更进一步修改继承法，让不同性别的子嗣都能享有均等的地位。

穆尔霍兰德的领土已扩展了将近一半，但直到现在恩瑟却仍无法协调一致并组成有效的防线。目前塞尔（Thay）、阙森塔（Chessenta）、以及其他邻近国家都改采小心翼翼的态度与来与穆尔霍兰德交涉，各自派遣外交人员来到史卡德城，希望能与法老维持良好的关系。此外，虽然恩瑟的残存势力正日夜担心着敌国会在明年再度大举进攻，但法老的军事顾问却建议他不要在短时间内过度扩张。

阴谋与谣言

穆尔霍兰德的权力结构可归类为三大类——法老与他的军队、祭司与神殿的巨大财产、以及法师。近来法老的强势让祭司们倍感不悦（哈鲁斯-瑞及安荷的祭司除外），对此法师们亦抱持着与祭司相似的观点。史卡德城中目前正弥漫着各种阴谋，意图控制这位积极进取的年轻法老。

夜晚的盗贼 Thieves in the Night: 马斯克教会趁着

近来穆尔霍兰德对外用兵之际，在内防空虚的史卡德城中犯下数起令人发指的抢案，但官方教会却迟迟无法侦破，因为这些盗贼似乎具有直接消失在空气中的能力。事实上这是由泰夫岚姆城（Telflamm）阴影大师公会（Shadowmaster）（见塞斯克的泰夫岚姆城条目）传授给当地马斯克牧师的技术。除非他们很快被逮捕，否则城中所有的盗贼都将获得这种能力。

恩瑟 （Unther）

首都：马瑟普拉 Messemprar（原为恩瑟拉斯，Unthalass）
人口：4，263，840（人类94%，矮人3%，半身人2%）
政体：魔法政体（原为神权政体）
信仰：班恩，穆尔霍兰德神系，密斯特拉，坦帕斯（主要信徒为阙森塔佣兵），提亚玛特
进口：食物，佣兵，奴隶，武器
出口：陶器，衣料，黄金，铁，矿物，雕塑品，种籽油
阵营：混乱中立，混乱邪恶，绝对中立

恩瑟曾经是个像穆尔霍兰德一样强大的帝国，但却在残暴的神祇化身吉勒今（Gilgeam）统治之下逐渐衰颓。当吉勒今死在提亚玛特爪下之后，恩瑟全国立刻陷入一片混乱－奴隶们趁机揭竿起义、平民们为了暴君的死亡而欢欣鼓舞、吉勒今的祭司与贵族们则忙着维持旧有的秩序。穆尔霍兰德的军队趁此动荡不安之际自恩瑟南部大举入侵，并以军事体制管理治下的占领区。

现在的恩瑟是个一分为二的国度，一部份人坚持要恢复传统的状态，但另一部分人却希望能在穆尔霍兰德法老的治理下获得更好的生活。这里也是个充满机遇之地，在这里人们运用军事力量、外交手腕、借口及阴谋来获取力量——或是挣扎求生。

社会与生活

恩瑟的人民都是暴政的受害者，他们早已惯于在艰苦穷困中挣扎求存，对此他们积怨已久。当国家的高阶贵族们过着穷极奢华的生活，挥霍着国家的财富，在奴隶的侍奉下养尊处优时，一般平民却必须负担沈重的赋税，而奴隶们则过着更悲惨的生活——他们的地位是如此之低，从杀害奴隶者只需付罚金给原主人便可抵罪便可见一斑。恩瑟的律法既繁琐又严苛，但执法者却大多不顾人民的权利，只忙着用手头的权力来牟取财富（或更大的权力）。奴隶们虽然终日劳苦，但却只能获得很少的食物，而且必须在手臂上烙印以象征其低贱的地位。

当吉勒今死去之后，低层的人民们原本以为这是改善自己命运的契机，但入侵的穆尔霍兰德军队却让情况更加混乱。这些穆尔霍兰德军队都是由安荷的牧师统领——那是一位善良阵营的好战神祇，让恩瑟人民体会到完全不同的统治方式。穆尔霍兰德军队很少会侵扰占领区的人民，且一旦有人犯下此类罪行就会迅速给予惩处。而恩瑟地区的奴隶（不论原先属于神殿或其他个人）全都改归穆尔霍兰德教会所有，其生活状况也获得了前所未有的改善。

穆尔霍兰德政体对那些健康的奴隶施以简单的战斗训练，并给予基本的武装，然后派他们去搜索恩瑟人的隐藏地窖，取得了良好的成效——奴隶们十分乐于执行这种复仇性的任务。未沦陷的恩瑟地区人民看在眼中，不禁开始思考，应选择何种生活——是当爱国者，还是新帝国的公民——对他们而言才是最好的。此外，由于入侵的军队占领了恩瑟主要的粮食生产区，现在未沦陷区的城市已开始面临缺粮的困境。除非北方地区的领导者们能设法筹措粮食，否则就只剩下投降一途。

恩瑟正规军的武装十分落后，目前仍在使用青铜打造的武器与半身铠甲，相比之下贵族及神殿护卫队的武装就精良许多，在战场上也是更可怕的力量。

主要地理特征

恩瑟与穆尔霍兰德两国原本协议以众剑河（River of Swords） 作为国界，不过由于穆尔霍兰德大举入侵，且至今仍未停战，因此目前国界不明。

黑烬旷野 Black Ash Plain：此区位于燃烟山脉以南，因满布自火山喷出的灰色余烬而得名。此区唯一的居民是棕龙及某种皮肤漆黑的石巨人（在当地被称为灰烬巨人）。不过，此地区的土地并非十分肥沃（因为此地除了火山灰之外并无土壤），且穆尔霍兰德军队至今仍未进军此地。

翠绿沃野 Green Lands：此区的土壤曾以魔法处理，变得十分肥沃，在平时足可提供恩瑟所需食粮的四分之三。这里是男面翔狮兽及女面翔狮兽的栖息地，这些怪物不时会袭击田里的牲口。此地的肥沃田野已在战争中严重受损，因此必须尽速从东部运送粮食前来，否则今年之内恩瑟地区必定会出现饥荒。

米司湖 Methmere：这座湖泊中栖息了大量的鱼类（及以此为食的蛇颈龙群），且有许多强盗团体盘据在湖的西岸。当穆尔霍兰德军队进攻恩瑟时，曾有许多逃难者试图乘船逃往外地，其中有些人被强盗集团掳获（并沦为奴隶），有些则幸运的逃至阙森塔，不过也有些人至今仍住在湖岸，在此挣扎求存。

米司森林 Methwood：在百余年前这座茂密的森林曾是一群德鲁依的避难所，但如今他们大多都已过世，剩下的也已离开此地。现在这座森林中有些精灵及半精灵组成的小型聚落，也是奇美拉的栖息地。此外，一条名为史考索辛（Skuthosiin）的老年绿龙也选择在此定居。据说森林中有一座图拉米族（Turami）的废弃城市，该城的建造年代可远溯至伊马斯卡帝国尚存之时。

燃烟山脉 Smoking Mountains：此山脉西缘的火山口至今仍十分活跃，不过东部火山口已休眠多年。山中住着一条名为奎亚萨兹（Guyanthaz） 的红龙，但近百年来已无人见其踪影。此地也是多头炎蛇蜥与火蜥蜴的栖息地。

重要地点

下述的人口数并未计入目前驻扎在恩瑟地区约一万名的穆尔霍兰德军人。

马瑟普拉城 （Messemprar 都市，98，776）：由于座落于海运贸易路线之上，马瑟普拉过去曾是恩瑟的第一大城，但自从吉勒今开始抽取高额的贸易税后，贸易船只便不再造访此城，使人口开始萎缩。该城数年前曾因税额过高而引发缺粮暴动，随之在城中引发内战。最后一个名为「北方法师会」的反吉勒今秘密团体获胜，随即控制了这座城市。

现在许多沦陷区的人民大量涌入马瑟普拉城，让此城的人口比战前多出不止一倍。虽然北方法师会一直希望能从吉勒今手中获得自由，但却预料不到获得自由的同时穆尔霍兰德的大军会随之入侵。法师们目前正忙着强化城防，并派出使者向法老交涉，恳求对方停止军事行动。此外，北方法师会也与数个冒险者团队达成协议，雇请对方通过走私渠道将粮食运入城内。

虽然现在的恩瑟一团混乱，但伊司穆德 （Isimud 中立善良 男性人类，法师 15/密斯特拉的奥术皈依者 3）——目前马瑟普拉城内最强大的法师——或许勉强可以算的上是未沦陷区的领导人，然而他手下那群暴躁的法师却与城内的贵族们严重不合。

夏色城 （Shussel 小城，9，150）：在两年前的某个晚上，这座城市的人几乎都在一夜之间消失无踪，不过这起事件与穆尔霍兰德的入侵行动无关。根据生还者及大量预言法术的报告，当天入夜之后，大片厚雾忽然神秘的覆盖了整座城市，整夜盘旋不去，直到天色破晓时方才消失－而城中十分之九的居民也就此失踪。

这起事件让夏色城中出现大量无人居住的空屋，许多外来居民与强盗集团趁机大闯空门，掠夺前任屋主留下的财富并强占住屋。这让夏色城的衰颓形势雪上加霜——此地蕴藏的铁矿矿脉早已枯竭，且恩瑟国在北方领土的过度开垦早已让田地严重沙漠化。现在穆尔霍兰德只将夏色城当作一处军队驻地使用，并派重兵门卫此地的小型港口，从本国将补给及部队运送来此。

恩瑟拉斯城（Unthalass 都市，164，627）：这座城市在全盛时期曾经是费伦大陆的第一大城，但在经历多次洪水侵袭、海盗侵扰、以及吉勒今与提亚玛特在动荡时期在此地的大战之后，目前已几近全毁。现在穆尔霍兰德的军队控制着这座城市，且城中的居民必须接受军事管制 （若是自由人） 或成为安荷教会的财产（若为奴隶）。

这座城市的地底下住着许多人身狮及鼠人，由一位人身狮女王统治。自从穆尔霍兰德军队占领此处之后，地底的怪物们已多次伺机上到地表大肆掠夺－一如之前此城仍未沦陷之时。城市底下亦隐藏着一座供奉提亚玛特的神殿。城市的核心区域原本是吉勒今与其祭司们的居所，但在神祇死亡后已被多次洗掠。

地区历史

恩瑟的起源历史与邻国穆尔霍兰德十分类似，但恩瑟人却比他们东边的邻居更为好战且富侵略性。恩瑟的领土曾一度囊括了今日的阙森塔（Chessenta）、琼达斯（Chondath）、以及众多阿戈拉隆（Aglarond）南部沿岸城市，该国凶暴残忍的军队也饱受（被占领区人民的）憎恨。但是扩张过速让恩瑟的财政濒临破产，迫使统治者将沈重的财政负担摊派到人民身上，向他们收取不合理的高额赋税。

长此以往，恩瑟的殖民地一个接着一个的掀起叛乱。阙森塔在起义成功后甚至还反过来征服了恩瑟全境，统治了将近百年之久。直到被视为英雄的大统领察斯萨（Tchazzar）突然失踪后，恩瑟才趁机重获自由，并开始残酷压榨国内的人民。该国虽在雕塑品、诗词等艺术领域上取得了极大的成就，但随着吉勒今逐步迈向残暴及疯狂，该国的道德水平及国力也逐日下降。

当提亚玛特将吉勒今杀死后，穆尔霍兰德看到了发起攻击的良机，派兵越过两国的传统界线。边境的小镇及前哨站逐一陷落，军队最后攻占了该国的首都及大多数城市。

比起一年前的原有面积，目前恩瑟的领土只剩下不到三分之一，可说濒临灭亡。若恩瑟想要继续生存，或许只能寄希望于穆尔霍兰德法老会心怀仁慈，或希望国外其他势力（比如红袍法师会、散塔林会、以及提亚玛特教会）能介入调停此事。红袍法师会特别不愿见到恩瑟灭亡，因此大力对恩瑟支援各种物资及力量，使对方能继续生存。有些未沦陷区内的恩瑟人非常担忧接受这些援助之后必须付出的代价，但却有更多人认为不管怎样都好过被穆尔霍兰德征服。

阴谋与谣言

战火蔓延、叛乱蜂起、动荡不安－恩瑟的大多数地区如今已陷入一片无政体的混乱状态。

失去神祇的人 A Man without a God: 大领主夏鲁帕克（Shuruppak 中立邪恶 男性人类 战士 20/游荡者 3/法师 7）原为吉勒今的选民，生性残忍的他除了是吉勒今的得力助手外，也常被派去暗杀吉勒今政治上（或其他危险）的敌人。自从神祇死亡后，失去选民能力的夏鲁帕克开始四处游荡，杀掉那些冒犯他或被他认为是恩瑟之敌的人。

目前提亚玛特教会正积极地延揽夏鲁帕克，不过没有人知道夏鲁帕克心中的真正意图。他通常穿着一袭漆黑的长袍，并戴着一副覆盖半面的血红骷髅面具。这个疯子多年来几乎已成为恐怖的代名词，他也因此认为自己是货真价实的「收割者」（Reaper）－这是他在为吉勒今效力时获得的外号。

秘密的爱国者 Secret Patriot: 弗瑞费克斯（Furifax 守序邪恶 男性半月精灵 战士 15）是坦帕斯的信徒，原本是宫廷中的奴隶，但现已成为某个强盗集团的首领。他与自己的手下从事着走私违禁品的勾

当，并暗中监视军队的首领——虽然他一直希望自己的国家能从吉勒今手中获得自由，但并不代表他希望外来势力进来搅局。他目前与提亚玛特教会结为同盟——后者正计划着一旦将穆尔霍兰德军队逐出境外，便立刻接手掌管整个恩瑟地区。

妮加（Ningal）

女性风元素裔 战士 4/术士 8/吟游诗人 4；挑战等级 17；

中型异界生物；HD 4d10+8 加 8d4+16 加 4d6+8；hp 92；先攻+7；速度 30 英尺；防御等级 25（接触 17，措手不及 22）；攻击+14/+9/+4 近战 （1d8+3 外加 1d6 寒冷，＋2 冻寒重型硬头锤）或+16/+11/+6 远程（1d6+2 外加 1d6 寒冷/x3，＋2 冻寒短弓）；特性 风元素裔特性，吟唱（每日 4 次），逸闻知识＋8；阵营 中立善良；豁免检定 强韧+12，反射+13，意志+17；属性 力量 12，敏捷 16，体质 14，智力 18，感知 12，魅力 17；身高 6 英尺

技能与专长：炼金术+9，平衡+5，唬骗+8，攀爬+8，专注+12，手艺（制造防具）+11，手艺（制造武器）+11，文书解读+7，交涉+6，搜集信息+6，威吓+5，跳跃+10，知识（神秘）+9，知识（宗教）+7，知识（历史：恩瑟）+7，表演+6，骑术（马）+10，搜索+8，察言观色+4，辨识法术+14，侦察+6，游泳+8，滚翻+10，使用魔法装置+6；奥术学习（术士），战斗施法，制造魔法武器及防具，寓守于攻，远程射击，精通先攻，钢铁意志，领导力（19），近程射击。

特性：风元素裔特性：黑暗视觉，每日一次浮空术（其效果如同一名 5 级术士施展的同名法术），对风系法术和效果的豁免检定有+4 种族加值。吟唱：破咒曲，迷魂，提振士气。

已知吟游诗人法术（3/3/1;基本 DC=13+法术等级）：零级—侦测魔法，光亮术，法师之手，修复术，阅读魔法，提升抗力;一级—治疗轻伤，防护邪恶，睡眠术;二级—治疗中度伤，暗示

已知术士法术（6/7/7/6/3;基本 DC=13+法术等级）：零级—秘法印记，舞光术，侦测毒性，打击死灵，闪光术，幻音术，开关术，冷冻射线;一级—法师护甲，魔法飞弹，魔化武器，护盾术，克敌机先;二级—昼明术，坚韧术，隐形;三级—飞行术，闪电束;四级—冰风暴

装备：＋2 短弓，＋2 冻寒短弓，＋2 冻寒重型硬头锤，＋4 防护之戒，心灵护盾之戒，4 块＋1 辟矢盾牌*，50 枝＋2 冻寒箭*，＋8 防御护腕，2 只储物手套，传送头盔，＋3 抗力斗篷。Ningal 将这些物品给她的扈从，但是自己不用。

常常自称为“月之女”的妮加（Ningal）是一个神秘的恩瑟人，她如今正组织着反抗来自穆尔霍兰德的侵略者的起义。她向她的随从们提供魔法武器和盾牌（都带有苏伦的神徽）以对抗穆尔霍兰德人，用防护系魔法保护他们并鼓励他们进行打了就跑的游击战。

妮加从不谈起自己的血统，但是她那永远被风吹拂的头发和即使在最热的日子里摸起来依然冰冷的皮肤证明了她的元素裔本性。她的随从们真诚地爱戴着他们的领袖，因为她给予他们对抗敌人的力量并在受伤时治愈他们的创伤。

妮加最可靠的随从是来自阿戈拉隆的杰德拉（Jeardra 中立善良 女性月精灵 苏伦牧师 9），已经追随她超过一年了。杰德拉相信妮加被赋予为苏伦服务的命运，并且最终会成为苏伦的选民。妮加自己却没有这么说过，只是专注于用自己的力量和对月之少女的信仰使她的人民得到自由。

穆尔霍兰德政体将这个元素裔视为暴动煽动者和危险的造反者，悬赏 10000 金币逮捕她。到目前为止她都通过精心选择藏身地和使用传送头盔避开了追捕者。马瑟普拉的北方法师会可能会想要得到她这个盟友，但是妮加保持警惕，担心穆尔霍兰德的间谍和刺客。

穆洪 *Murghom*

这个国家曾经是庞大穆尔霍兰德帝国的一部份，但目前处于半独立状态，唯一的义务只剩下在宗主国发生饥荒时必须负责提供粮食、并在宗主国对外宣战时必须派遣骑兵部队协助作战。这个国度主要由自治的农村组成，各农村由一位名为「首领」（ataman）的长老管理，而唯有在战争时众首领才会齐聚一堂进行商议，平时各行其是。穆洪国的人民以其精湛的骑术闻名，并以此与其古老的宿敌参法国相抗，或追剿在亮星湖（Brightstar Lake）北岸出没的不死生物与怪物。

参法 *Semphar*

这个遥远的国度位于穆洪国的东方，是穆尔霍兰德的另一个附庸国。虽然穆尔霍兰德宣称此地为该国最东方的行省，但事实上参法是一个完全主权独立的国家。此地处于费伦大陆与卡拉图大陆的中间位置，并靠着与双边进行贸易而致富－甚至富裕到成立了一座魔法学院。除此之外，参法国在其他方面都与穆洪国十分类似。

桑比亚（*Sembia*）

首都：欧杜林（Ordulin）
人口：2，462，400（人类 96%， 半身人 3%）
政体：富豪政体（当选的大统领所在商会）
宗教：阿祖斯，迪纳尔，洛山达，劳微塔，密斯特拉，莎尔，苏伦，泰摩拉，渥金
进口：任何可以和别人交易的东西
出口：从别人那里"得到"的任何东西，书籍，食物，家畜，陶器，香腊肠，丝绸，武器，葡萄酒
阵营：守序中立，中立善良，守序邪恶

桑比亚是知道如何抓住权利的经验老到的商人与那些计划要分享权利的年轻交易者的国土。 桑比亚人欣赏交易的艺术，喜欢通过谈判而不是彻底的谎言或欺骗来获得利益的技巧。虽然桑比亚对费伦商业的控制比例不像安姆那么大，但是商业对桑比亚的控制程度可要比安姆强得多。

与月之海附近城市以及海盗群岛上无法无天的暴徒们不同，桑比亚人通常遵守契约、打赌以及利息付款的规矩。桑比亚人太遵守这些规矩了，因此他们总在发掘别人想不到的漏洞。

桑比亚认为自己是一个年轻的、侵略性的并且有扩张欲的国家。他已经吸收了一个谷地——前为月谷——并且把它改造成一个与强大权力相匹配的首都：欧杜林。但是桑比亚的精英们太过热衷于地追求地位的优势，以至于无法团结在一种外来政策或是一位领袖之下。

桑比亚利用其在坠星海西北岸的地理位置来扮演费伦南北方之间经纪人的角色。月之海的散提尔堡人也与其他国家进行贸易，但是桑比亚人不认为他们是一个真正竞争对手，因为大量的散提尔堡的商业总要在这个或是那个港口经过桑比亚，大多都会途经欧杜林。桑比亚人的确把散提尔堡人看作魔法上的威胁，不过桑比亚首先担心的还是来至于塞尔（Thay）的红袍法师的魔法商业主义的威胁。桑比亚的参议会不愿意看见塞尔提供桑比亚人无法仿制的魔法商品来抢占原属于他们的市场。

社会与生活

桑比亚是财富之地，贪婪驱使人们去赚更多的财富。它比喜好炫耀的安姆更加富有活力、更加看重实际，这地方充斥着小贩与隐秘结社、异教徒、以及其他无聊者或是铤而走险者的危险勾当。只要费伦的其他人仍然还有几个硬币可能落入桑比亚人的腰包或者是金库，桑比亚人就不会满足。

大多数桑比亚人把他们的生命耗费在赚钱、做生意、享受在财富展示时的欢乐时光（主要是时装、时尚品和狂欢），闲聊费伦、特别是他们的邻国的情况。

都市人主导着桑比亚的生活，所有的市民都看不起其他城市的人。古老的钱币因为其广泛的流通性得到了尊敬，而在自认为是桑比亚的贵族的人之中，所有腐败和无能的方式都是允许的，只要不违反当前的法律（举个例子，结交海盗将被处以很重的罚款且受人冷落）。

所有的桑比亚卫兵（除了那些最贪婪的）的薪水都丰厚到让他们不会接受贿赂。并在武器、卑鄙的诡计、礼节、以及理解那些不断变化的密谋等方面接受训练。训练的结果是：他们很少笨手笨脚并得到广泛的尊重。

桑比亚有炎热的夏季，多雨的春季和秋季，与严酷而多风的冬季——海港会冻上好几个月。桑比亚的贵族在桑比亚的北部和西北部乡村拥有广阔的农场、狩猎森林等不动产，并且带有完整的大型马厩和奢华的旅馆。

主要地理特征

桑比亚是个富饶的农业国度，在中部和北部有一些小农场，南部则是大片的农场和果园。葡萄园覆盖着山脊，灌木篱墙将你引入占据整个低地的果园中。这个国家的北部和偏西部畜牧业发达。其他国家的农民在市场出售产品是通常会损失利润，相比之下桑比亚的农民总能通过有效的交易并把产品卖到最好价钱，这一点他们引以为豪。

在西南部，偏科米尔地区，商人家族买下了广阔的土

地，享受着贵族般的生活。那些自认为是桑比亚贵族的人维持着私人军队，看管着他们的葡萄园、果园、狩猎场，从事隐秘或个人的兴趣——从栽培蘑菇到教养奴隶都有。官方规定在桑比亚蓄奴是非法的，但是贵族们在自己的领地另行制定法规。那些维持了好几代财富的大家族成员喜欢自称为公爵或是王子或者其他什么的，很少有人会对此置疑。

重要地点

无论在哪，船只都能找到良好的海港，南部海岸富裕的城市中塞满了成千上万的桑比亚人，他们聚集在一起，忙碌地从事着各种行当。当外人想起桑比亚时，他们通常想到的是这些南部的港口，而不是那些占据这个国家中部的绵延的农场。四座南部大城市——赛尔伦、塞尔刚特、乌拉斯皮尔、叶弘——各自由一个商业巨头“统治”着，城市的真正权利掌握在他们为之效力的商会手上。

达尔伦（Daerlun 都市，52，477）：所有的桑比亚城市之中，达尔伦与科米尔的关系最密切。与科米尔几个世纪的通婚和密切的商业接触使得达尔伦的市民混合了桑比亚人的商业精明和科米尔的温和与礼貌。无法容忍与其他桑比亚人交流的科米尔商人认为在达尔伦的生活很舒适，而这会被达尔伦商人迅速加以利用。

欧杜林（Ordulin 都市，36，330）：坐落于中心地带的首都欧杜林，在桑比亚是个政治几乎与经济同样重要的地方。欧杜林作为中心将这个国家的其他地域联系起来。欧杜林是一个新兴城市，经过精心的设计来显示桑比亚的实力和抹去这个地方被叫做月谷那段时间的记忆。

这个城市设计得像是巨大的阳光四射的图案，中央核心由三个巨大的建筑组成，宏伟的大道像太阳的光线一般从核心辐射出去。中央是桑比亚参议院的大礼堂（商人阶级和国家实际统治者的喉舌，至少到目前为止是这样），卫兵之塔（Tower of the Guards）和守护之门（the Guarded Gate），桑比亚的造币厂和主要国库。

罗萨维尔大道 （Rauthauvyr’s Road）：桑比亚人建造这条穿过科曼索的大道，并保留决定维持开放它的权利。具有讽刺意味的是精灵王庭从科曼索离开使得罗萨维尔大道的危险性加大了（而非减少）。取代精灵的监视的是那些寻找机会的强盗、怪物和黑暗精灵的攻击。

坎德里克·塞尔科克认为他可以通过和新兴的科曼索黑暗精灵集团建立友好的贸易关系来解决这些问题。黑暗精灵必须保证其他入侵者最少化，虽然他们不是最好的搭档，但桑比亚和那些“好”精灵的关系从来都没有达到无法改善与维伦的黑暗精灵的关系的地步。

塞尔刚特（Selgaunt 都市，56，514）：塞尔刚特是最富有和最傲慢的桑比亚城市。他名义上的统治者是一个姓胡隆（Hulorn）的世袭商人。真正统治塞尔刚特的商人沉湎于花费巨大的资金在阴谋和强权政治上，就像是为了证明他们能花得起钱一样。在现在的胡隆家族之中，有个神秘的叫作安达司·伊嘉玛尔（Andeth Ilchammar 绝对中立 男性人类 望族 4/法师 3）的家伙，还有个老察克（Old Chauncle 城里的老贵族喜欢这么称呼自己）。塞尔刚特是桑比亚城市中受新的桑比亚征服者（Overmaster of Sembia）家族当前的权力斗争影响最小的城市。

乌拉斯皮尔（Urmlaspyr 都市，26，239）：作为达尔伦与海洋的联系纽带，乌拉斯皮尔总是响彻着商船的汽笛声。这里的人民和塞尔伦人一样勤劳，却不具有他们那本性难移的残忍诡计，几乎像达尔伦的人民一样友好，又没有那有点令人费解的忠诚——而这种忠诚困扰着城市与周边邻居以及北部地区的关系。乌拉斯皮尔重视开放思想，特别是那些与神力有关的地方。因此，这个城市是建造像班恩、塔洛斯和安博里这样的神的寺庙或者神殿的好场所，而这些神的牧师乐于将贡德、泰摩拉和渥金的神殿夷为平地。

叶弘（Yhaunn 大城，20，184）：叶弘维系着谷地和坠星海之间的主要交通。这座城市从一个古老的采石场发展起来。最富有的商人在采石场的斜坡上快乐的过日子，而穷人则住在斜坡下方的更远处，以此类推，直到那正对着为商业服务的秩序良好的港口区的、烂泥滩上的贫民窟。

桑比亚的黑暗面 *The Dark Side of Sembia*

桑比亚是富饶的，但是在其安全与财富的背后却有不为人所知的黑暗面。它是傲慢、无情且残酷之地，充满了商业阴谋。桑比亚人看不起穷人和外地人——虽然他们想到富有且成功的安姆、塞尔、深水城和西门时带着某种敬意——并独断地嘲笑精灵。桑比亚人表面上能容忍各种各样的种族、外表和风俗……只要这些奇怪的家伙是来买东西的。

在桑比亚，钱能立即带来朋友，而没钱的时候友谊消失得一样快。匕首、勒颈者的绳索和毒药是对生命和肢体的最主要威胁，而且袭击可能发生在任何地方——不过他们行事谨慎，因为桑比亚有非常多的雇佣法师，当地统治者付钱给一些法师让他们使用窥探法术随机的查看目标的商务往来。

桑比亚人期待高层的腐败。不断有传闻说到不少城市的统治者与塞尔人，散塔林人，或者是“法师们可以从远处与之交谈的可怕东西”密谋背叛他们的市民。秘密交易是允许的，甚至是令人钦佩的——但公然盗窃或纵火却让人痛恨，对应的惩罚也相当严苛。

外地人如果要在桑比亚开个店就会被警告道：如果他们看起来与一个白皮肤懒洋洋的人类有什么不同的话，竞争对手就会抓住任何机会散布关于他们的令人不快的谣言，因为桑比亚人会极其迅速的避开“卑鄙的外地人”。

雇人绑架生意或是社交上的对手（还有自己不受欢迎的后代或者亲戚），那些有偿使用魔法进行窥探或施放伤

害性法术的被称作“雇用法术”的法师，以及那些签了契约为了偿还债务像奴隶般工作多年的人在“黄金桑比亚”屡见不鲜。那些丘陵上的树林，狩猎场和战役谷附近的鬼宅（废弃的公馆）都徘徊着桑比亚的歹徒们——被这个商人王国以不成文的规矩搞破产或是驱逐的人们。

地区历史

桑比亚这个国家最初是琼达斯（Chondath）的殖民地，当琼达斯人于 884DR 被科曼索的精灵在咏箭（Singing Arrows）战役中击溃之后桑比亚赢得了独立。与精灵的冲突一度威胁到这个新兴的国家，然而罗萨维尔·渡鸦（Rauthauvyr The Raven）利用策略战胜了精灵王庭，开辟了一条从大森林通向月海的商路。

罗萨维尔还创建了一种政体，由商人议会选出一个大统领进行统治，一个任期是七年。这个制度直到今天都还很稳定——至少是到前天为止。在 1371DR，大统领欧都斯·雅马斯特（Elduth Yarmmaster）年老死去。新的大统领叫做高个子坎德里克（Kendrick the Tall 守序中立 男性人类 游荡者 4/战士 7），他来自于大商人家族塞尔科克，坎德里克通常被认为是一个公正而且诚实的人——但是他们家族的其他人可就不是这样了，他们的勾心斗角使得桑比亚日常的政治事务举步维艰。坎德里克家族还有另外两个强力人物，他们似乎幻想着自己就是未来的国王或者女皇，至少也是下一届大统领的候选人。

米克罗斯·塞尔科克（Miklos Selkirk），坎德里克的长子，花了 15 年的时间在坠星海、月之海和幽暗地域冒险。作为一个冒险者，米克罗斯称自己为银色渡鸦（the Silver Raven），一个看起来会增强他未来在桑比亚的政治地位的名字，因为桑比亚官方军队的标志就是由渡鸦（代表罗萨维尔）和一叠银币组成。米克罗斯使得欧杜林商人议会的 22 位成员非常紧张，因为他不但有高超的谈判技巧和外交手腕，而且是一位拥有强大魔力的致命勇士，这源自他不败的冒险生涯。

坎德里克的堂妹——米拉贝塔（Mirabeta）女伯爵（守序邪恶 人类女性 望族 8/游荡者 4）——看起来是米克罗斯在家族和桑比亚内主要的权力竞争对手。米拉贝塔在“六金库市场”（the Six Coffers Market）商行取得了为数最高的收益，并与渥金教会建立了牢固的关系。米拉贝塔在教会于桑比亚重建的早期就资助和支持他们。这项善举有助于隐藏一个众所周知的事实：米拉贝塔和他们一样邪恶。因此她通常知道怎样隐藏自己的真实意图，她所作的这件善事被认为是明智的，这也是她所做的仅有的几件善事之一。她的五个子女，以及他们的子女，也不会比她更好。

银色渡鸦 *THE SILVER RAVENS*

米克罗斯很不情愿地结束了冒险生涯之后，组建了一支由一百到两百名技艺娴熟、忠心耿耿的桑比亚人组成的私人军队，主要目的是改善桑比亚在国外的印象、收集情报、找回魔法宝藏和完成他曾是冒险者时候参与的那种任务。有一些“银色渡鸦”是好心肠的冒险者，其他的则是邪恶的游荡者（遇上他们的时候你就会“很好”的了解）。

米克罗斯把银鸦视作对付竖琴手同盟的潜在筹码，因为竖琴手很少对桑比亚表现出友好。他宁愿他的密探能够用荣耀引导自己，并且鼓励真正的圣骑士加入他的旗下，但他也足够现实的认识到有些任务是不能靠光荣的方式完成的。很大程度上，米克罗斯希望密探们像他一样看待事物——保持绝对中立，而对桑比亚保持忠诚。

在桑比亚内部，银色渡鸦佩戴米克罗斯的臂章。在桑比亚之外，银色渡鸦通常隐姓埋名，只在朋友之间展现自己的身份。

阴谋与谣言

在桑比亚，商业巨头的影响力高于法律。竞争十分激烈，而且不少人为了确保优势都会无所不用其极。

银翼振翅 The Beating of Silver Wings: 在桑比亚之外，当 PC 们为了更高尚的目的准备接受一个即将到来的任务的报酬时，一班银鸦出现并主动要求免费为雇主完成任务。自然地，银鸦们要求保留他们发现的魔法宝物，而他们从塞尔科克家族财政部得到的薪金令他们能够免费地从事危险的冒险任务。如果 PC 们无论如何都要接下这个任务，银鸦就会与他们竞争，这场竞争是友好的或是致命的，取决于 PC 的个性以及他们与桑比亚的关系。

占有就等于拥有 Possession equals ownership: PC 们遇到了企图潜入桑比亚西北角的运送奴隶的大篷车或者是奴隶船。打败了车夫或是船夫之后，他们了解到这些奴隶是要被运到米拉贝塔·塞尔科克的长子拥有的一块领地上去。PC 们是否要把他们的证据递交给桑比亚的权威？米拉贝塔一伙是否会像对待奴隶一样把 PC 们关起来？红袍法师是否会察觉到 PC 的困难然后提出用 PC 手上所有的货物（奴隶）来交换魔法？

米克罗斯·塞尔科克（*Miklos Selkirk*）

男性人类 望族 1/战士 6/游荡者 3 挑战等级 10；

中型类人生物；HD 1d8+1 加 6d10+6 加 3d6+3；hp 61；先攻+4；速度 60 尺；防御等级 22（接触 16，措手不及 18）；攻击+8/+3 近战 （1d6+2/12-20，+2 锐锋细剑）和+8 近战 （1d4+2/19-20， +2 护身匕首）或+12 远程（1d8/19-10，轻型十字弓）；特殊攻击 突袭 +2d6；特性 反射闪避，查找陷阱，直觉闪避（对 AC 的敏捷加值）；阵营 绝对中立；豁免检定 强韧＋7，反射＋11，意志＋6；属性 力量 10，敏捷 18，体质 12，智力 16，感知 13，魅力 16；身高 5 英尺 10 英寸

技能与专长：估价+8，平衡+11，唬骗+12，攀爬+2，交涉+18，收集信息+7，暗语沟通 +9，威吓 +9，跳跃 +4， 知识（神秘）+4，知识（地理：谷地）+4，知识（自然）+4，知识（宗教）+4，知识（历史：桑比亚）+4，知识（地方：桑比亚）+4，知识（贵族与皇室：桑比亚）+4，聆听+6，骑术（马）+9，搜索+5，察言观色+8，侦查+7，游泳+4，翻滚+10，使用魔法装置+4；双巧手，受教育，寓守于攻，精通重击（细剑）， 领导力（12），闪电反射，讨价还价，二刀流，双武器攻击

装备：+2 锐锋细剑，+2 护身匕首，+2 链甲衫，跑跳靴，心灵护盾之戒，+1 防护之戒，轻型十字弓

虽然大统领坎德里克·塞尔科克之子米克罗斯已经隐退，但众所周知他就是桑比亚“银色渡鸦”组织的创立者。这个庞大的冒险者商会听命于米克罗斯。

米克罗斯为人老谋深算，有着高超的谈判技巧和外交手腕。米克罗斯经常和其他贵族出身的商人明争暗斗，而最大的对手是他父亲的堂妹，自诩为“伯爵夫人”的米拉贝塔。尽管米克罗斯早就知道这个女人本质邪恶，但他不能揭露真相唯恐使家族蒙羞，从而失去政治地位。

米克罗斯为人精明、隐忍，熟悉各类阴谋手段和棘手问题。由于曾在幽暗地域呆过一段时日，因此他对黑暗精灵这个族群和他们的交涉方式非常了解。在掌管"银色渡鸦"的同时，米克罗斯还常被桑比亚执政团请去与黑暗精灵进行和平交涉。“万事通”米克罗斯密切关注国度各个地方所发生的事情。这能让他更好地根据物资过剩和短缺的情况打理家族生意，还意味着他能迅速应对各种突发情况。

光辉南方 *Shining South*

费伦大陆的东南部是一片充满了魔法、谣言、以及传奇的的神秘地区，对于哈特兰德（Heartlands）的居民而言，千英里之外传来的南方神话及故事都让人感到难以置信——每个居民都是法师的国家？半身人王国？黑暗精灵统治的地表国家？但在南方这些不但都是真正存在的事实，而且还有更多不为人知之事。

南方一般是指滨海的哈鲁阿、鲁伦 （Luiren）、丹布雷斯（Dambrath）、都帕（Durpar）、依斯塔刚德（Estagund）、黄金瓦尔（Var the Golden）、及维多（Vel-dorn） 等国家，此外还包括了南方地区与费伦大陆其他地区的分界地带——被称为夏亚（Shaar） 的广大草原、以及位于夏亚大草原之中的强大矮人王国——大裂谷。

大裂谷 *The Great Rift*

首都：深居城 Underhome
人口：1,308,960（金矮人 90%，盾矮人 6%，侏儒 2%，半身人 1%）
政体：君主政体
信仰：克兰贾汀•银髯，杜格马伦•明氅，海菈•明斧，摩拉丁

进口：水果，谷物，家畜，农产品
出口：宝石，黄金，珠宝，魔法物品，白银
阵营：守序中立，守序善良，绝对中立

夏亚东部的中心好像被一柄巨大的剑由东南向西北切过一样，形成了一个巨大的峡谷，名为大裂谷。其最深处与地表相距约一千英尺，但其地面仍高于海平面。若将周边矮人控制的区域一并计入，则裂谷王国的总面积甚至比桑比亚还要大。经过数世纪以来的开采及挖掘后，原本就已十分惊人的天然峡谷被扩建成目前的可怕规模，而今日的裂谷王国也成为费伦大陆上最强大的矮人王国。

大裂谷是金矮人自古至今的故乡。与北地的盾矮人不同，金矮人们一旦定居，就会世世代代在该地扎根繁衍。他们曾在古代的战争中饱受苦难，但在战后又迅速地恢复元气。这片大地（根据某种说法）数千年前在他们的卓尔敌人管辖下而崩塌，因此出现的地表伤痕，现在已成为一座封闭的堡垒，住满了黑暗精灵亟欲杀之而后快的矮人族。

金矮人目前控制的范围包括了大裂谷的底部；满布隧道、洞穴与宛如蜂巢般的地底结构；周边地表一天行程之内（以矮种马的脚力计算）的区域；以及周边幽暗地域中巡逻队所及的范围。

社会与生活

北方的众多盾矮人王国皆为父权制度，相较之下金矮人历来却比较偏好女性统治者。虽然在金矮人社会中男女两性的地位均等，但人民们却普遍认为女性领导人比较能睿智地领导人民。金矮人们对此现象的解释是：男性看重的是财富、权力、以及荣耀，而女性则更倾向于替未来的子孙作长远打算。除此之外，金矮人社群对土地及能保护土地的魔法都非常尊敬，这也与北方的盾矮人有所不同。

在金矮人社群中各式魔法的普及程度都比北方的矮人社群要高，他们的法师、术士、岩歌者（这是他们对吟游诗人的称呼）、符文师、以及牧师在大裂谷的社群中都是受人敬重的成员，也会共同合作以制造强力的魔法物品。

主要地理特征

大裂谷内部自成一格，拥有与上方地表不同的生态系统——包括气候（较潮湿）、动物（数量繁多，由矮人畜养）、以及植物（较为茂盛）。大裂谷的某些区段十分宽阔，站在谷底的人可能穷尽目力也看不到远方裂谷边缘的险峻峭壁。

深邃荒野 the Deepwild：矮人们将夏亚大草原地底（及该地区南方地底）中那些不受他们控制的区域通称为深邃荒野，包括夏亚地底的黑暗精灵城市勒斯·德瑞尔城（Llurth Dreier） 、巨龙洞窟（Wyrmcaves，位于夏亚地底，是一连串有通道相连的危险龙族巢穴）、以及深邃瀑布（Deepfall，一座巨大的地下瀑布）。

深邃国度 the Deep Realm：与深邃荒野不同，“深邃国度”泛指由大裂谷金矮人所控制与定居的地底区域，其中有些地下城市在下面的“重要地点”部分中有更详细的介绍。

裂谷湖 the Riftlake：大裂谷的底部是一座清澈、寒冷的淡水湖泊，乃裂谷中地势最低洼之处，除了接受来自周围的汇流之外，湖底更有许多丰沛的泉水 （据说是通往水元素界的传送门） 。裂谷湖也是夏亚大河的起源处，该河在裂谷底部只有一小段露天的河道，然后就消失在大裂谷北端那波涛汹涌的峡谷的底部。矮人们十分小心的处理锻造产生的废弃物，避免对土地及水源造成污染，并以此为荣。

大裂谷是怎么出现的？ *Who Made the Great Rift?*

在某些传说里，大裂谷是因为黑暗精灵在战争中使用了邪恶的巫术，导致一座巨大洞窟（或一系列的天然洞窟）崩塌才形成的；也有故事说是矮人众神为了惩罚黑暗精灵而降下天罚才引起这场崩塌；其他的版本则认为是灵吸怪巫妖在与眼魔战斗时召唤了体型过大的龙群、或是某只在此筑巢的巨龙与入侵的巨龙大战，才引起地层塌陷。

无论裂谷的起源真相究竟为何，这区域内确实没有任何火山活动或水流侵蚀的现象——通常这类地貌特征都是这么出现的。

重要地点

矮人的大型聚居地大都位于大裂谷周围的幽暗地域洞窟之内，并靠着裂谷与外界互通——这是其他矮人社群所缺乏的优势。

地心城 （Eartheart 都市，44,008）：如果说深居城（见下述）是大裂谷的政治首都，那么地心城就是宗教中心，裂谷地区内最大的神殿就坐落于地心城的主干道旁。与其他地表神殿相比，金矮人建造的摩拉丁或是其他矮人神祇的神殿在地表的部分看似只是一座简陋的神坛，但主要建物都位于地下——从靠近地面对一般信徒开放的区域，直到深埋地底只许神职人员进入的圣地皆是如此。有一支名为“钢盾”（Steel Shields） 的矮人部队驻扎在此，成员约一万四千人，部队主官名为“仪杖领主”（Lord Scrpter），由深邃国度内的众位深邃领主每年定期选派。

锤钻市集 （Hammer and Anvil 小城，7,899）：锤钻市集是金矮人们允许其他种族靠近大裂谷周边的唯一地

点，这里所有的建筑物都是为了交易而架设的帐棚，还有大量的矮人守卫。这处市集座落于地心城的西边城墙之外，与那座高耸的、充满了密探及隧道的矮人堡垒城市只有一墙之隔。

矮人们在此贩卖他们的金属制品、武器、以及劳力（主要是盔甲修饰及调整、现场宝石加工及镶嵌）以换取水果、菜蔬、奶酪、上好的纺织品、纸张、灯油、家畜、以及其他矮人需要或重视的货品。无论何时，全城的总人口中大约都有一半是为了贸易而来的非矮人种族。

谷界哨塔（Riftedge Towers）： 矮人统治着裂谷及周边一日骑程之内的平原，为了确保领土不受侵犯，他们沿着裂谷周围建造了六十座巨大的石制哨塔，这些哨塔只能经由地下隧道进入，而塔内储存着各式投石机及攻城器械。每座哨塔都驻防着超过六十名矮人斗士。

每个在裂谷中或附近地区巡逻的矮人哨兵都随身携带号角，以便在情况有变时能迅速向哨塔中的“和平之锤”（peacehammer） 求援——那是一群骑乘着鹭马的矮人骑兵，除了具备娴熟且致命的掷斧技巧，也配备了近距离战斗用的长枪。有些空中骑兵甚至还配备了能射出火焰或魔法飞弹的长枪。

深居城（Underhome 都市，49,650）：深居城是金矮人社群的核心，此地的统治者是深邃领主们（Deep Lord，各大战士或工匠氏族的领袖） ，而众领主们又向沸腾锻炉氏族的凯瑞娃女王（Queen Karrivva of the Simmerforge clan）宣誓效忠。与周围的其他城市不同，深居城座落于大裂谷中，是防卫大裂谷的枢纽，也负责照管裂谷湖畔的畜牧群。

而整座城市里最重要的防卫及运作中心，就是连结该城幽暗地域主厅及露天裂谷的关卡，被称为“巨门关”（Gates），这道坚固的门扉高达七十英尺，除了防卫功能外，还兼具威吓作用。这座纯金打造的门扉覆满了各种防护魔法及符纹，因此远比外表看来还要坚固许多——它曾经抵挡住了一条太古巨龙的全力撞击，其坚固程度可见一斑。

地区历史

北方的盾矮人长久以来一直与巨人及兽人征战不休，相较之下金矮人们很快的就击败了幽暗地域中的敌人。在过往的千余年中，金矮人们选择封锁政策，与北方的表亲们保持距离——他们认为对方似乎中了某种必须终日劳苦的诅咒。但 1306DR 发生“雷之祝福”事件之后，金矮人长久以来的想法也开始发生变化。

由于受到“雷之祝福”影响，金矮人的人口数量大幅增长，逼使部分居民向外移居——有些人不愿再继续住在大裂谷周围的深邃国度中，并迁徙到北方的山区中建立殖民地。目前金矮人已陆续在恩瑟地区的燃烟山脉、突米斯（Turmish） 的巨人奔跑山脉（Giant’s run Mountains） 、以及哈鲁阿地区的北壁山脉中建起新领地。

阴谋与谣言

意图前往大裂谷的冒险者通常都只能（被准许）在周围活动，除非他们能够幸运发现（并有足够的野心敢去使用）通往内部的传送门，才能探索那些不准进入的地区。

逃跑的守卫 the Runaway Guardsman: 当英雄们卷入某场战斗时，突然出现的马松·德瑞科（Matharm Derukhed）会对他们伸出援手，他是一名骑乘着鹭马的金矮人战士兼法师。马松之所以会在离家乡这么远的地方出现，是因为他正在追索杀害他双胞胎兄弟的凶手。不论玩家们是否愿与马松结伴同行或提供协助，他们都会发现原来凶手是自己以前的敌人，而下手的原因则是为了抢夺矮人头发及胡子上配戴的珠宝及金饰。

若玩家们拒绝马松的请求，不久之后他们将发现马松已死于非命，而且看来显然是被杀害他兄弟的人打败了。当然，当玩家们发现马松的尸体时，马松原本持有的物品都已被敌人取走了。而让情况更加复杂的是，马松其实没有被允许骑着那匹昂贵的飞行坐骑来到费伦北部——他抛弃了同胞，一心想着复仇，全然不顾自己的职责。

碎石者 布洛尼娅 （*Bronnia Stonesplitter*）

女性金矮人 法师 7 挑战等级 7；
中型类人生物；HD 7D4+21；hp 45；先攻+0；速度 20 英尺；防御等级 10（接触 10，措手不及 10）；攻击 +4 近战 （1D6+1，木棍），+3 远程接触 （通过法术）；特性 金矮人特性，魔宠援助；阵营 中立邪恶；豁免检定 强韧+6，反射+3，意志+7；属性 力量 12，敏捷 10，体质 16，智力 17，感知 13，魅力 12；身高 4 英尺

技能与专长：唬骗 +5，专注 +13，手艺（锻造）+8，交涉 +5，威吓 +5，知识（神秘）+8，知识（建筑与工程）+5，知识（位面） +8，聆听 +3，搜索 +5，辨识法术 +8，侦察 +5；制造魔杖，精通魔宠，抄录卷轴，专攻法术（附魔），雷鸣双子

特性：金矮人特性：对异怪的攻击检定具有+1 种族加值，黑暗视觉 60 尺，熟悉岩石，对毒素豁免+2，对法术豁免+2，对巨人闪避加值+4，对岩石或金属相关物品

进行估价或手艺检定时有+2 种族加值。魔宠援助：当魔宠在手臂触及范围赋予布洛尼娅警觉，法术共享，情感连结（1 英里），魔宠可以传递接触法术，同魔宠交谈。

每日法师法术：（4/5/4/3/1;基本 DC=13+法术等级；附魔系法术 DC=15+法术等级）

法术书（*为附魔系法术）：零级—秘法印记，舞光术，晕眩术*，侦测魔法，侦测毒性，打击死灵，闪光术，幻音术，光亮术，法师之手，修复术，开关术，魔法伎俩，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；一级—活化绳，魅惑人类*，七彩喷射，忍受元素伤害，脚底抹油，羽落术，催眠术*，鉴定术，法师护甲，魔法飞弹，护盾术，睡眠术*，蛛行术，隐形仆役；二级—轻灵术，侦测思想，云雾术，催眠图纹，隐形，敲击术，魔嘴，马友夫强酸箭，防护箭矢，二级怪物召唤术，塔莎狂笑术*；三级—解除魔法，火球术，飞行术，死灵定身术，加速术，人类定身术*，缓慢术，暗示*；四级—困惑术*，任意门，情绪术*

装备：+1 抗力斗篷，魅惑人类魔杖（20 发），魔法飞弹魔杖（施法者等级 3，27 发），人类定身术魔杖（27 发），法师护甲魔杖（26 发），奥术卷轴：困惑术、情绪术、弱智术，2 瓶治疗轻伤药水（施法者等级 3），1 瓶隐形药水

凯屈克 （Keschk）：雌性夸塞魔魔宠；挑战等级 3；超小型异界生物（混乱，邪恶）；HD 3D8；hp 19；先攻+3；速度 10 英尺，飞行 50 英尺（完美）；防御等级 22（接触 15，措手不及 19）；攻击+8 近战 （1d3-1 外加毒素，2 爪抓），+3 近战（1d4-1，啮咬）；面宽/触及 2.5 英尺 X2.5 英尺/0 英尺；特殊攻击 毒素（强韧 DC13，1d4 敏捷/2d4 敏捷），类法术能力；特性 变换外形，伤害减免 5/银，火焰抗力 20，精通反射闪避，免疫毒素，再生 2（强酸、受祝福的和神圣武器均可造成正常伤害），类法术能力；法术抗力 5；阵营 混乱邪恶；豁免检定 强韧+3，反射+6，意志+6；属性力量 8，敏捷 17，体质 10，智力 10，感知 12，魅力 10；身高 2 英尺

技能与专长：躲藏+14，聆听+6，潜行+6，搜索+4，辨识法术+4，侦察+4；武器娴熟（啮咬），武器娴熟（爪抓）

特性：变换外形（超自然）：夸赛魔可随意变化为蝙蝠或狼。精通反射闪避（特异）：反射豁免成功不受伤，即使失败也只受一半伤害。类法术能力（类法术）：随意施展—侦测善良，侦测魔法，隐形（仅限自身）；每天 1 次—惊恐术（同同名法术，但其效果范围为她周围 30 尺）。效果如同 6 级术士所施法术（DC=10+法术等级）。每七天 1 次，她还可以使用“通神术”问 6 个问题，如同 12 级牧师。

由于对大裂谷中的沉闷生活感到不满，布洛尼娅离开了她的家园，她的足迹遍布着整个夏亚地区，四处追寻着她所感兴趣的金币、魔法与刺激感。布洛尼娅常常在各种非正式场合发表尖刻的评论，对她的雇主也是一副漠不关心的样子，因此不久她便树敌不少。她已经不太四处奔走了，主要是因为她的双胞胎兄弟贝加德（Belgard）总是会催促她回家。

布洛尼娅接受下列职务的雇佣：工程师，铁匠，参与冒险的施法者，以及魔杖制作师。在长年的旅行生涯中，她的雇主很杂：红袍法师，乌瑟的手艺人，桑比亚的一个贵族家庭，卡林衫的一位年轻帕夏，有些工作结束得还算友好。布洛尼娅出现在公共场合时，她的魔宠会将自己隐藏起来或变成一只蝙蝠，这个恶魔是她唯一从始至终善待的生物。

布洛尼娅非常愿意与其他冒险者同行，只要她认为他们会帮助她获得金钱和魔法。一般情况下，布洛尼娅更倾向于使用自身的法术，只有在差不多用尽时才会使用魔杖。而她在为了达成目的而使用魔法时毫无顾忌，包括偶尔使用魅惑法术。

哈鲁阿 （*Halruaa*）

首都：哈菈雅赫 Halarahh
人口：1,676,160 （人类 90%，矮人 5%，半身人 2%，精灵 1%，半精灵 1%）
政体：法师寡首政体（长老议会）
宗教：阿祖斯，密斯特拉，莎尔（新宗教）
进口：异地魔法物品，贵金属

出口：镍银，哈尔路酒
阵营：守序善良，守序中立，中立善良

在南方远地的群山环绕处坐落着法师之国哈鲁阿。哈鲁阿人是来自耐色瑞尔的避难者的后裔，那个强大的人类法师王国因自身力量的无度成长，进而侵蚀灵魂，随后将一切成果化为乌有。哈鲁阿保持着耐色瑞尔对魔法的米列，狂热致力于追求魔法技艺，将其他研究视为次要事物。时至今日，哈鲁阿尚未陷入当初毁灭耐色瑞尔的灵魂盲昧。

多数哈鲁阿法师颇为自满，偏好于自宅实验室中独自研究，胜于探勘和开发托瑞尔的其他处所。那些离开故土者多为商人或找寻罕见法术材料的代理商。有时，较有权势的代理商还可藉由传闻中的哈鲁阿飞船旅行，但由于飞行船脆弱而又相当贵重，所以除非是重要任务，否则不会飞离哈鲁阿前往外地。

社会与生活

哈鲁阿人并不都是法师，但其举止却仿似如此。哈鲁阿人遵守着夸张的社交礼节，费时于冗长的来意宣告、例行的法术材料分享，和其他繁复的社交仪节。这些行为在其他社会中可说是浪费时间，但毕竟那儿不必担心因为惹恼其他居民而被变成蟾蜍。哈鲁阿人多数将时间耗费于自身研究而非家庭，很少有人会抚养很多孩子——这也使其国家人口增长低于其他更加有活力的人类社会。

哈鲁阿人接受公立教育，最少到十三岁为止。在五岁时进行魔法资赋的筛检，而有魔法才能的学生通常在十五岁就掌握了戏法（零级奥术）。

虽然想在哈鲁阿生活舒适并不一定要习练魔法，但那仍有所助益。能够施展法师法术的人被视为“拥有天赋者”，即便他们并不运用自身的才能也一样。约莫三分之一的哈鲁阿人拥有“天赋”。其中，约有三分之二的人具备些许秘法知识（如同魔法训练专长所述，参见第一章：人物角色），其余则有至少一级的法师等级。对哈鲁阿人而言，真正的魔法技艺唯有法师才具备——术士的技艺被认为是种危险、不够正规而原始的魔法之道。少数哈鲁阿人因自身天赋成为术士而非法师，他们若非保持低调，便是远离此地。

主要地理特征

哈鲁阿境内温暖而潮湿。在哈鲁阿之壁，较高的山麓丘陵和山谷比低地更加凉爽而舒适。

哈鲁阿湖 Lake Halruaa：这片盐水湖的中央水体将陆地河港与海洋连接在一起。强劲而难测的风自山上吹来，使得此地难以通航与捕鱼，而对飞船来说更加困难。

亚克劳沼泽 Swamp of Akhlaur：这座四千平方英里的沼泽令人感到不适，昭示着当初毁灭耐色瑞尔的灾难可能在哈鲁阿重演。亚克劳是个野心勃勃的咒法师，在其位面连通的研究上进展过深，最终使自身被其吞噬。当亚克劳死后，他设下的魔法的运作失去控制。一道永不关闭的传送门通向水元素界域，持续注入亚克劳沼泽。此沼泽每年会朝各方向扩展约莫一百英尺。常有法师和冒险者进入沼泽，以搜寻传说中的亚克劳魔法宝藏，或者是能够“抑制”此沼泽的方法。那些幸运的幸存者通常是因为没碰见莱拉肯（laraken），该种能够汲取魔法的魔物仅存于此沼泽内。

哈鲁阿之壁 The Walls of Halruaa：这座环型的巨大山脉保护着哈鲁阿的西、北及东界。三条径道通过群山，前往远方的敌对诸国。哈鲁阿人开垦了山壁此侧的大部分区域，但另一侧是食人魔、阔嘴怪（tall mouther）、巨人、鹿鹰兽（peryton）和离群的异界生物的居所，而它们也知晓最好别去引动哈鲁阿法师的怒火。

重要地点

哈鲁阿人偏好居住于小型村庄中。即便是最大的城市，其居民也不超过七千或八千人。

哈历迦德 （Haligard 小城，7,500）：这座哈鲁阿前首都的规模仅次于现今的都城哈菈雅赫。札拉松王（Zalathrom 守序中立 男性人类 预言师 20/博学士 9）于一百年前向北迁都，但哈历迦德的居民仍旧自视为真正具备哈鲁阿精神的人。为了维护自身立场并对抗哈菈雅赫的新式潮流，哈历迦德的法师通常专精于咒法学派或塑能学派，而非预言学派。

哈菈雅赫 （Halarahh 小城，8,000）：在首都居民中，约三千人是技艺娴熟的法师。他们的高塔占满天际，这要归咎于总是试图将自己的塔建得高于所有对手的哈菈雅赫法师，然则札拉松王并不赞成这种“高塔争战”的循环式竞争。为获得札拉松的眷顾，少数法师已确实减小其高塔的尺寸，让飞船能够更安全地于空中通行。有十七位长老议会成员住在首都。

对那些缺乏禀赋的人而言，哈菈雅赫的生活非常艰难。在各行业，良好的待遇与晋升只会留给那些拥有天赋者，却冷落那些缺乏魔法才能的人。“在哈菈瑞赫与剑一样无用”便是那些受挫他迁的前哈菈瑞赫居民时常说起的谚语。

塔拉斯山 （Talath 小镇，1,170）：这座山中有一座凿刻于山壁中的密斯特拉高阶神殿。它包括一片用来激起敬畏的雄伟礼拜场地，以及一个复杂的巨大洞窟群，数个世纪以来的魔法知识就安全地储放于此。这座复合神殿有着某种程度的组织——任何魔法事物只须进行不超过五或六年的勤勉研究都能找到。哈鲁阿法师对其能在塔拉斯的洞窟内查得所须资讯的能力感到自豪，还特别为此目的设计新法术。非哈鲁阿人的法师在付出极高的费用后，也只能进入那些哈鲁阿学徒专用的房间。

地区历史

哈鲁阿的初代法师们来自北方的耐色瑞尔，为了躲避费林魔葵在约两千年前带来的灾祸。这群人由大法师洛马克（Raumark）所领导，他预见了其故乡的末日的到

来。他们发现了一片美丽而丰饶的土地，只有牧羊人与渔民零散地居住在此。

洛马克与其忠诚的随从们，包括法师、学徒及其家属，并不打算征服原居于此的哈鲁阿人，而是透过通婚和共通利益，在一个世代内融合两个社群。耐瑟贵族们为哈鲁阿人带来了条理分明的统治阶级、法律、司法和神奇的技艺。具有魔法天赋的哈鲁阿本地人可直接被纳为学徒，而如此众多的强大法师的到来，让困扰着低地的怪物和劫掠者很快销声匿迹。

洛马克与其追随者飞抵此地的第一个世纪中，花费了很大精力准备对抗费林魔葵于北方耐色瑞尔陷落后那必然的攻击。但直到耐色瑞尔的浮空城坠毁、沙尘吞烟了狭海（Narrow Sea）、坠落后幸存的破碎领土也于谷地开垦日后的第个三世纪间消失，费林魔葵仍未发动攻击。

虽然哈鲁阿不曾面临洛马克所预备的战争，但因邻国之故，这块土地并非全然和平。出于对其财富和魔法宝藏的嫉妒，丹布雷斯曾数次侵略哈鲁阿。在谷地开垦历585年时，一支丹布雷斯帆船舰队攻击哈鲁阿湾岸，并占据哈鲁阿湖以南国土长达数个月，直到伟大的法师王麦康提尔击败丹布雷斯人并杀死其领袖为止。最后一次的重大侵略事件发生于约一百年前，一位颇有领导气质的拉帕利亚（Lapaliiya）总督率领一支侵略大军穿过了塔拉斯径道。但哈鲁阿人轻而易举地击退了他们。

现任法师王札拉松是个预言师，其预见能力数次将威胁消弭于无形。札拉松和预言师们的极度成功，致使大众舆论认为哈鲁阿此后应由预言学派的专精法师来领导，不能像过去哈鲁阿被迫自我保护的时代般，让那些塑能师、咒法师和其他法师进行统治。

阴谋与谣言

窃盗、劫掠和怪物入侵在哈鲁阿甚是罕见。在这块土地上令人兴奋的事件（至少对冒险者而言是如此）总是会牵涉到那所属于众多不同派系的四百位长老——此地最强的法师们——所策划的阴谋与诡计。如果加入同个集团的长老达到一定数量，那么就连札拉松也难以与他们抗衡。

阴影崛起 The Rise of Shadow: 一场暗藏的危机正在哈鲁阿社群的边缘酝酿着，那是个阴影法师和莎尔的隐秘教会的联盟。傲慢自大的长老们在秘密女神使者的耳语声中无声地腐化——这些使者会问他们有否发现密斯特拉的魔网阻碍了他们力量的成长。有数位强大且具野心的哈鲁阿法师已然成为了阴影法师。不同于形成此国长老议会的零散派系，阴影法师们因莎尔信仰而团结一致，意欲在这个魔法盛行之地推展她的目标。

鲁伦 *Luiren*

首都： 贝鲁叶（Beluir）
人口： 838,080（半身人92%，人类4%，精灵2%，半精灵1%）
政体： 慈善的神权政体 Benevolent theocracy
宗教： 布兰多布李斯，泰摩拉，悠达拉
进口： 金属加工制品，家畜
出口： 麦酒，啤酒，水果，谷物，农产品
阵营： 守序善良，中立善良，绝对中立

鲁伦是费伦唯一一个几乎全由半身人统治并居住的国家。这里是那些强心（strongheart）半身人的家乡，就好比大裂谷（Great Rift）是金矮人的家乡。小部分轻足（lightfoot）半身人和鬼智（ghostwise）半身人也在此居住，但是强心半身人仍占了9成——事实上，所谓的“鲁伦”半身人通常就是指强心半身人，尽管这个称呼并不怎么精确。

同其他许多地方的居民一样，鲁伦人也由农民，工匠以及商人组成。鲁伦富饶的土地为大裂谷提供了物资，果园里出产的橘子，酸橙和柠檬在北方的需求也很大。鲁伦的木雕非常出色，和泰瑟尔（Tethyr）齐名，另外还有木制工艺品的买卖。尽管很少会有人认为半身人拥有某些真正的军事传统，鲁伦人一直维持着自己纪律严明的民兵队，这些队伍由武僧和牧师带领，并提供有力的神术支持。半身人弓箭手和牧师凭借他们的力量以及技术不止一次地击退了来自夏亚（Shaar）的人类、兽人和豺狼人的侵袭。

鲁伦除了地方当局外没有实际的政体，但是半身人众神的庙宇联系了社会，在悠达拉神庙的指引下共同统治着这片土地。悠达拉的虔诚之音法伦 菲洛马（Faran Ferromar 守序善良 男性强心半身人 悠达拉牧师13）是卓越的宗教领袖，也因此成为鲁伦举足轻重的领导者。

鲁伦半身人从不认为他们自己只是任何人或者事物的一半，所以都称自己为赫因（hin）。

社会与生活

大多数鲁伦老百姓过着半游牧的生活，在一座城市逗留的时间不超过6个月或1年。鲁伦的城市也反映出这种漫游癖和不定性。氏族，家族，商队和神庙都长久保留着住所和坡洞——通常来说，这只是在完成自己的工作和职责——对那些新来者或家族开放。任何时候，鲁伦城镇中的居住区都只有3/4的住户。离家之前，那些想有人欢迎他们回来的半身人会打扫他们住过的房间，并准备好留给下个住户。除非他们是那种非常糟糕的房客，这时他们的邻居和朋友会来帮忙。

协作对鲁伦“赫因“非常重要。与北方的半身人相比，赫因们重视集体努力和合作劳动而非个人主义。一个半身人不常在同一团体里停留很长时间。尽管团体本身会一直存在，但是每一个季节的半身人成员却未必能保证出席，有时甚至两季过后，同一团体的部分成员会出现在另一个城市。

人类，精灵，矮人，甚至侏儒都曾一度无法理解，当每个人都像买衣服一样频繁地转换生活方式的时候，鲁伦社会是如何表现得这样有序而守法的。鲁伦赫因知道外界认为他们的生活方式奇特，他们也对别的种族能够一辈子保持着相同的习惯感到困扰。

最令鲁伦百姓忘乎所以的习惯是他们对竞赛的狂热。鲁伦的竞赛指的是当地、一个地区或是全国流行的运动项目，深受百姓的喜爱。竞赛中的运动项目总是在变化。目前，最流行的两种运动是山脊赛跑和斗风筝。山脊赛跑是一种障碍赛跑，来自不同城市的队伍都市来参加比赛。参赛选手允许使用魔法，但是使用魔法的人也会成为别队的魔法目标。斗风筝是“非奥艺”的，就是说它是在没有任何魔法的过程中进行的。

在费伦北方长大的半身人很少会去鲁伦，也很少想在那里定居——许多半身人移民都觉得这里的土地和生活方式很不习惯。但是一些北方半身人向鲁伦移民，并在那里永久居住，同时又有一些鲁伦赫因迫不及待地离开他们的家乡，像北方人一样生活。

主要地理特征

森林与沼泽曾经一度困扰着鲁伦的居民，不过经过一代又一代鲁伦人的努力，他们已经驯服大部分的土地了。那些乡村十分富饶，有着各种娱乐方式，看上去十分祥和。但那里同样遍布着无法开垦的荒地。目前，年轻的赫因战士和法师总是对荒地保持警惕，以防怪物侵扰道路和城市。他们欢迎外来的冒险者们在鲁伦的森林和沼泽里“碰碰运气”，甚至保留找到的一半的宝物——这是种交换手段，因为那些东西显然最初是怪物从鲁伦的村民那里抢走的。

落叶林 Lloirwood：这片茂密的树林划定了鲁伦的北部边境。鲁伦的德鲁伊，巡林客和一些游荡者在落叶林的最南端如鱼得水。其他的赫因很少进林子里探险，因为他们缺乏与从蟾踞山脉（Toadsquat Mountains）来到树林的怪物们保持距离的技巧。如果有阔嘴怪，巨魔或是别的野兽不小心跑出了落叶林，它们会很快被民兵、悠达拉牧师或赫因猎人收拾掉。尽管如此，落叶林对旅人来说仍旧十分危险。

莫提克沼泽 Mortick Swamp：作为这一地区唯一的沼泽，莫提克周围总有大批梅洛（merrow，水栖食人魔）和斯克莱格（scrags，水栖巨魔）出没。这些庞大的怪物经常袭击周围地方，抢走牲畜，掠夺粮仓。一个叫做沼泽之王的强大食人魔撒满或酋长带领着水栖食人魔，有时它也会强迫水栖巨魔服从它的命令。

南落叶林 Southern Lluirwood：地处落叶林南部和鲁伦西部的南落叶林是最不开化的地方。森林东翼相对较好，有鲁伦的民兵团和半身人德鲁伊、巡林客巡逻。眼魔和蛇人则在森林更深的地方出没。

重要地点

鲁伦的城市欢迎和平的旅人。小部分人类的商人和匠人在这里定居。

贝鲁叶（Beluir 都市，27,210）：外地人把贝鲁叶当作鲁伦的首都，因为这里是最大的城市，并高耸着一座悠达拉的宏伟神庙。鲁伦没有哪座城市是真正的政权中心，但是别国的外交家和使节会先到这里寻找“悠达拉的虔诚之音”。航行于巨海的商人在贝鲁叶建造了港口，以购买鲁伦的农产品和手工艺品。

凯赛尔（Chethel 大城，14,512）：这个港口城市是鲁伦主要的商业都市之一，近十分之一的居民是精灵和半精灵。鲁伦所有的城市中，这里最接近普通的人类都市。一些与精灵结下友谊的家庭选择在此地长留，平稳的生活取代了游牧。其他的长期住户则是因造船而过得不错的赫因。

特鲁达（Thruldar）：特鲁达位于落叶林的最东边，是一座依斯塔刚德（Estagund）的废墟，附近的几个鬼智半身人部落看守着它。一百多年前，一个强大而又邪恶的德鲁伊与黑暗之树和杀人树怪摧毁了特鲁达，但是附近的鬼智半身人部落杀死了德鲁伊，升起魔法结界把他的残党困在废墟中。德鲁伊的亡魂和许多杀人树怪仍旧在特鲁达废墟中徘徊，陪伴他们的是遗留在城里的财富。

地区历史

几千年前，鲁伦是一片未开发的荒野，三个伟大的半身人部落出没于此：轻足，强心和鬼智。几百年里，三个部落顽强地抵抗着外来的侵略者，保护他们的林地。他们赶走了丹布雷斯野蛮人，成群疯狂的豺狼人，彼此分享落叶森林的资源。部落间的纷争并不少见，但是大多数时候，大家和平共处。

-100DR 左右，一个邪恶的家伙进入了森林。在一个叫代斯瓦（Desva）的强大牧师领导下，鬼智半身人堕入了黑暗中，他们崇拜马拉，以暴力和流血为荣。凶悍的鬼智猎人把脸涂得像个骷髅，潜伏在森林里寻找半身人作猎物。当代斯瓦加深了他们对马拉的信仰时，他们变得更加强壮，最优秀的猎人被教导变成狼人，原生的肉食动物被疯狂的杀性荼毒。有整整一个世代，落叶林成了地狱。

在-68DR，一个叫乾德（Chand）的强心半身人成了部落的酋长，并与轻足半身人的酋长缔结盟约。两个部落联手铲除鬼智半身人的疯狂。三年中，他们找出并破坏了每一个鬼智半身人的要塞和巢穴，直至乾德在-65DR 手刃了代斯瓦。这场战斗是无情且可怕的——整个鬼智半身人部落被烧毁，族人被杀死。乾德坚持要达到他的目的——确保没有一个赫因战士会手下留情。

在之后的赫因鬼战（Hin Ghostwars）中，鬼智半身人族群所剩无几。尽管有很少拒绝服从代斯瓦并成为乾德战士的人获准留下，大多数人仍被逐出了落叶林。留下的人在琼达尔森林（Chondalwood）落脚，发誓再不开口，直至偿还自己过去野兽般的暴行。誓言已是陈年往事，但是到今天，鬼智半身人仍然会在说话前斟酌良久。

许多轻足半身人摄于乾德和强心半身人在战争中的行为，选择离开落叶林。他们成为了游牧民族，横跨整个费伦北部，在旅居的过程中慢慢养成了别族的风俗和传统。

强心半身人留在了落叶林。没有了轻足半身人和鬼智半身人的拘束，他们砍伐森林，居住在半永久性的村落中，他们的族群慢慢壮大，每个世代定居的时间都在延长。他们从林地牧民蜕变成定居的农民和匠人，抵抗着侵略和突袭，保卫他们的土地。后来也有一些轻足半身人回到鲁伦的新国度，但是这里已是强心半身人的地盘了。

阴谋与谣言

由于那些土地远离哈特兰德，在一旁描绘鲁伦可能要比亲身感受更容易些。

竞赛 The Games：一个西哈特兰德的村庄拥有繁多的半身人群落，他们计划进行他们自己的竞赛，也欢迎人类参加，当然奖品丰厚。这也许这会激起人类的贪欲，但是这些项目更适合半身人：投石赛，障碍赛，追逐抹了油的鼬鼠穿过蜂巢般的地下隧道，以及类似的项目。

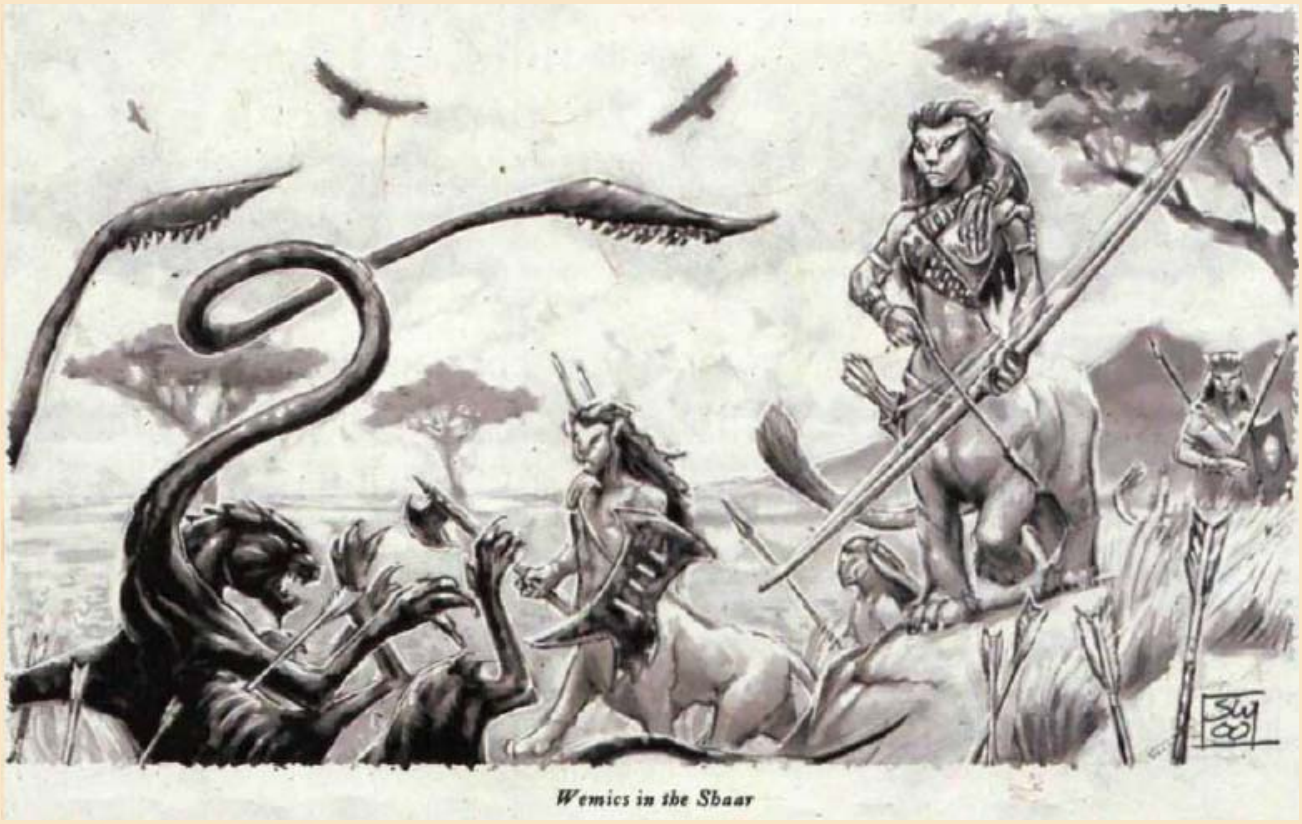
人小鬼大 Short and Sharp：PC 们在一个繁华都市里与一群鲁伦半身人发生了冲突。这些赫因擅长投掷绊足包，掠夺摔倒在地的受害者。即便是最傲慢的冒险家在夹击和背刺之下，也会选择乖乖把钱交出去。

夏亚 *The Shaar*

首都：无（议事丘，Council Hills）
人口：587,520（人类 60%，狮族 15%，豺狼人 14%，人马 10%）
政体：各游牧民族为族长制
信仰：马斯克，奥格玛，坦帕斯
进口：盔甲，武器，葡萄酒
出口：象牙，珠宝，奴隶
阵营：混乱中立，绝对中立，混乱善良

夏亚是一片广阔且一望无际的大草原，自光耀之海（Shining Sea）岸边一路直向东方延伸而去，这里几乎没有任何文明的痕迹，只有游牧的人类 （十数个夏亚族部落） 及其他非人类种族（如人马、豺狼人、狮族）在此出没，各以不同方式维生：狮族狩猎、人类畜养洛斯兽及马匹、豺狼人则四处抢掠。这片土地虽长着大量的草类植物，但却不适合进行农耕——这里并非沙漠，然而日间气温极高，夜间十分寒冷。

夏亚族的人类很少会离开族人与故土，因为他们珍视的马匹一旦离开夏亚草原就会开始水土不服。比起费伦大陆其他地区，夏亚马显得更加强壮且迅捷，但它们却必须持续食用当地生长的青草，一旦长期得不到这种夏亚特有青草的供应，这些强壮的马匹就会逐渐生病，最后死亡。夏亚人也了解这点，因此他们很少会离开土生土长之地，在费伦大陆上漫游。



Wemics in the Shaar

社会与生活

夏亚草原上的众多游牧部落（合称为夏亚族）虽然共享同样的文化及生活方式，但却从未统一。外地人通常分辨不出各部落之间的差异，但当地人可以立刻从衣着、口音、坐骑毛色、武器式样等细微线索推知对方的背景。

有几个部落允许女性战士能跟男人一样骑马，有些部落甚至更由女性出任族长。族长通常都是由部落内的数位长老秘密推选，但有两个部落的族长历来都是由族内最有权势及号召力家族的领袖出任，基本上可以视为小型的王朝。

在传统上，二十人或以下的战士组成的劫掠集团不算是战争行为。一旦某个部落派出二十人以上的劫掠集团，将会被另一个部落视为是宣战的信号——这可说是种冒险之举，因为宣战的部落将不能出席各部落间的议事会议，除非能赔偿对方的损失或停战。

半人狮族(wemic)有时也会参与夏亚族的议事会议，但他们的酋长通常只顾着提出己方的要求，而置人类的传统及规则于不顾。

主要地理特征

在一望无际的夏亚大草原上行走时，有时也会碰上其他类型的地貌，比如低矮的沙丘群与满是小型湖泊和野生动物的山谷。这些小型绿洲中包含着早期文明的遗迹，其中不少还有现在的游牧民的临时帐棚。

雷哈斯本湖 Lake Lhespen：湖泊东岸的湿地区长满了红树林，也有大量巨型鳗鱼及水生蜘蛛在此出没。湖畔有一层厚厚的盐碱硬壳，从岩岸延伸入水。每当游牧民不想向央夏城买盐时，他们就会骑马来这边采盐。

大地台阶 the Landrise：夏亚草原的东半部比西半部约高出二百至四百英尺，以“大地台阶”为其分界线，将炎史泰普山脉（Firesteap Mountains）以南、阿穆塔森林（Forest of Amtar）以北之间的大片草原划为两半。各游牧部落常为了峭壁另一面土地的占有权而争战不休——因为高处可以提供更好的视野，扩大预警的范围。

夏亚河 River Shaar：夏亚河源自于寒冷深邃的裂谷湖（位在低于较高的平原数百英尺处），流经汹涌的地底河道（约一百英里）后，从大地台阶底部的一处巨大洞窟喷涌而出，最后在地势较低的西部夏亚草原上注入雷哈斯本湖。

夏亚森林及夏拉森林（Shaarwood and Sharawood）：游牧民造访森林通常都是为了采集药草或狩猎（有时则是躲避敌人），由于森林中不适合畜养马匹，因此游牧民们无论如何都不会在此居住。

重要地点

游牧民们通常不会永久在某一处定居，此地区内的所有城市都是由其他民族所建立的。

议事丘（Councils Hills）：每年的春秋两季，所有的游牧部落（除了正在交战的）都会派遣代表来到议事丘，在此举行和平会谈并一起饮宴。这里是永久中立区，任何游牧民均不得在此生事。

雷哈斯本遗迹（Lhesper）：此处的遗迹中住着一支强大的蛇人术士氏族，沿着湖畔旅行的人常常一不小心就会被蛇人虏走，带回废墟内面对可怕的命运——通常是被献祭给蛇人的黑暗神祇，不过有时也会被转变成某种怪异的生物，用来服侍这些蛇族。游牧民们一向远离此地。

央夏城（Shaarmid 大城，23,501）：虽然这座自由贸易城市中的住民与夏亚族毫无任何血缘关系，但游牧部落仍认可此城的存在，并与其结为盟友——只因央夏城人是优秀的仲介，擅长替游牧民向费伦大陆其他地区的商人在交易中争取更好的价格。外来的商人们都将央夏城视为荒野中的安全地区，因为这里没有四处流窜的夏亚族强盗与其他劫掠者。

地区历史

文明开化地区的费伦人并不认为夏亚草原有什么历史可言。近来此地发生了一些事件，包括夏亚族与金矮人间发生了许多小规模冲突——因为金矮人对贸易商队被夏亚族强盗的频频骚扰开始感到厌烦，以及大地台阶附近有几只部落正互相交战，以阻止对方靠近议事丘。

阴谋与谣言

夏亚族各部落间的明争暗斗永无休止，这意味着冒险者们可以在这边找到许多盟友——以及敌人。

清洗巨人 Gaint Cleansing: 近来有一支山丘巨人氏族自蟾蹠山脉（Toadsquat Mountains） 迁入东部夏亚草原，一路攻击所有碰上他们的生物。这些巨人最后来到议事丘，占领了此地的神圣洞窟（其中存放着游牧民先祖们的头骨）。现在游牧民碰上了难题：他们必须赶走巨人，但却不能让自己的血滴在圣地内。不过非夏亚游牧民出身的冒险者就不必被这种传统限制。

丹布雷斯 *Dambrath*

大约距今五百年前，当时的蛮族王国阿凯恩（Arkaiun） 与位于豺狼人岗哨山脉（Gnollwatch Mountains）地底的强大黑暗精灵城市开战，并因此陷入混乱。最后黑暗精灵与蛮族中强大的劳薇塔教派结盟，毁灭了阿凯恩人的国度并加以奴役，成为当地的统治者与贵族——诡异而危险的国度丹布雷斯就这样诞生了。

现在的丹布雷斯是个由半精灵（先祖多半为黑暗精灵）统治的人类国家，所有忠于永聚岛王庭的精灵在此皆不

受欢迎。劳薇塔是该国的官方信仰。

都帕 *Durpar*

都帕是个繁荣富足的商业王国，位于“黄金海域”（Golden Water）的海湾东北岸，而北方高耸的巨人腰带山脉（Gaint's Belt Mountains）及尘壁山脉（Dust-wall Mountains） 则为她挡住了来自落烟沙漠的沙尘暴。此地的统治者是由十一个商业家族领袖所组成的商贾议会。目前的议会主席是“大纳波布”卡拉•洁拉特玛（Grand Nawab Kara Jeratma 守序善良 女性人类 望族 4/幻术师 10），她也是费伦大陆最富有的人之一。

都帕的一切都与商业有关，都帕的商业家族也是世界上这块地方有数的优秀商人。此地的信仰将好几位属于费伦神系的不同神祇视为一体，并加以虔诚信奉。都帕的首都是维兰城（Vaelen）。

依斯塔刚德 *Estagund*

依斯塔刚德、都帕及黄金瓦尔三国皆源于同样的文化——这三国的人民都是都帕人，都重视商业，也都信奉亚达玛并将该信仰视为日常生活的行动准则。但与都帕不同，此地的统治者并非由富有的商人，依斯塔刚德人最为敬重的是高贵的战士。此地的统治者，“依斯塔刚德大公”伊卡瑞普特•赛塔瑞尔（Rajah of Estagund, Ekripet Seltarir，守序善良 男性人类 望族 5）不只是全国最富有的商人，同时也是全国军队的最高统帅。

此地的首都是临近诸王海湾（Bay of Kings）的洽维昂达特城（Chavyondat）。

雷瑟尔德，广大沼泽 *Rethild,the great swamp*

这处全费伦大陆上最大的沼泽位于哈鲁阿东壁山脉的东侧。这个闷热潮湿的区域内到处都是覆满苔藓的倾倒树木及水洼，海湾及河流中则住满了巨大的水蛭、蟾蜍、蛇类、蜥人族、蔓生怪等（以及其他更可怕的）生物。沼泽中央有一处几近沈没的古老废墟，是某个久被遗忘的种族所残留的遗迹，目前已被邪恶盘据。

黄金瓦尔 *Var the Golden*

黄金瓦尔位于黄金海域的南岸，但之所以被称为“黄金”，与其北方的海湾无关，而是因该国乡间那无边无际的金黄麦浪而得名。商人（名为纳瓦布，nawab）、当地贵族 （名为哈及瓦，hajwa）、以及亚达玛的祭司们（名为贾纳，jana）为了控制这片富饶的土地而不停的策划各种阴谋，企图逼退“崇高君王”安瑞尔•杜普提斯科瓦（Sublime Potentate Anwir Dupretiskava 守序邪恶 雄性古蓝龙）。

只有最信任的心腹才知道“崇高君王”的真正面目，不过他已在位长达两百年之久，而且显而易见的近几年越来越不常现身处理朝政。最近有许多对君王甚具威胁的敌手陆续死于暗杀，这种压迫手段最后或许会迫使富豪与贵族们公开对抗这位君王。

维多恩 *Veldorn*

维多恩又被称为“怪物国度”（Land of Monsters），此地的众多怪物住民彼此间结为松散的联盟，约定任何一方受到攻击时所有成员都必须提供援助。历史上都帕曾领军攻打其中一位怪兽酋长 ，但却招来了激烈十倍的反击，导致许多场血腥的激战。怪兽酋长们也会掠夺前往穆尔霍兰德地区的商队，但通常各自为战——除非遇到了共同的威胁才会插手别族的战斗。

绝境东域 *The Unapproachable East*

对于住在哈特兰德的人民来说，这些极东之地神秘，富有异国情调，是一片反复无常，充斥着危险魔法和未知财富的地域。“绝境”一词充分说明了从费伦的哈特兰德到这里的路程，但有些城市则是因当地人的性格而被称为绝境。塞尔（Thay）是一个侵略性的魔法政体国家。阿戈拉隆（Aglarond）忙于守卫国境赶走侵略者，寒荒冷硬的莱瑟曼则到处都是强力的女巫和威猛的战士。因为彼此接壤所以绝境东域的人民与古老帝国进行贸易，而塞斯克（Thesk）是这些来自远东卡拉—图（Kara-Tur）的货物进入费伦的必由之路。

这片区域以其古怪又极具威力的魔法而闻名。阿戈拉隆由费伦最强大的术士治理，塞尔则是红袍法师的天下，而瑞瑟曼神秘的女巫们则指引着那里的狂战士守卫们。

阿戈拉隆（*Aglarond*）

首都： 威普林塔拉 Velprintalar
人口： 1,270,080（人类 64%,半精灵 30%,精灵 5%）
政体： 独裁政体（有顾问代表团）
宗教： 裳提阿，悉达林众神，苏伦，安博里（受鄙视），维尔寇
进口： 玻璃，铁，纺织品
出口： 铜，宝石，谷物，木材，葡萄酒
阵营： 绝对中立，中立善良，混乱善良

由于成功阻绝了红袍法师对费伦的攻击，同时又是强大的术士欣布管辖的国度，阿戈拉隆备受瞩目。很少有人对这里有更深的认识——其实阿戈拉隆也是一片古代魔法之地，居住着世上最大的半精灵聚落。军队保卫着边境，抵抗塞尔的侵略，精明的巡林客们在前线巡逻，解决各式的麻烦。在阿戈拉隆怪石嶙峋的海岸沿线，零星

的渔村散布于那些小海湾，而且由于欣布曾宣布所有的海盗都会被当成塞尔的走狗处置（逮捕后处死），所以在阿戈拉隆周围的海域航行是十分安全的。这里也是少数几个不允许红袍法师在境内圈地的国家之一。

社会与生活

生活在阿戈拉隆的人类是强壮而务实的渔民，农民和牧民，他们对费伦其它地方的事情漠不关心。他们不容易对人热情，不过却对信任的人十分忠诚。尽管他们是一群严肃又勤恳的人，但也会在劳动结束后加入狂欢或是热闹的庆典。他们不喜欢魔法，认为魔法是邪恶之徒腐化他人的工具，而红袍法师就是证明，也有少数破例，比如总是用魔法保护着他们的那些统治者。他们信仰神圣的力量，但是没有几座大型神殿。

攸木林（Yuirwood）的半精灵都是木精灵的后代，居住在森林深处的几个部落仍保持着游牧部落文化，而住在森林外缘的则开始习惯人类的风俗。他们对使用魔法并没有什么疑虑，一些更原始的部落了解攸木林里精灵古老奇特的秘密。

阿戈拉隆所有的人都尊敬欣布，因为正是依靠她的力量才长期牵制了红袍法师。然而，也正是同一种力量和她冲动的天性，造成了人们对她的方法和动机的怀疑。

主要地理特征

阿戈拉隆是一个林地为主的半岛，向西凸出延伸至坠星海的中央，把极东海湾与阿兰勃内海分隔开来。

坦纳斯山脉 Tannath Mountains：这片山脉在茶色之河（River Umber）的南部，形成了龙颚山脉的南缘。山脉又高又陡，两侧是宽敞的道路。山里向来没有人形生物定居，狮鹫在高耸的山峰盘旋，石头般的生物哥砣石人（galeb duhr）栖息于此。观望壁（Watchwall），一面 30 英尺高、10 英尺宽，光滑无缝的石墙，从坦纳斯山脉延伸数英里直到攸木林的格拉戎达要塞（fortress Glarondar）。

茶色湿地 Umber Marshes：这儿的湿地、沼泽和泥塘是阿戈拉隆抵御塞尔的第一道防线。这里滋生着危险的生物——蚊蝠，毒蛇，多头蛇蜥，蔓生怪，巨魔以及携带疾病的昆虫，不止一次化解了塞尔人的攻击。

攸木林 Yuirwood：阿戈拉隆半精灵的家，这片森林遍布古老的遗迹。侦测魔法和探知魔法都无法作用于这片森林，那些不死心的人只能看到广阔无际的森林遮盖着这一区域。这使得敌人很难发现半精灵的的要塞和据点。森林中的一些巨石圈是通往托瑞尔其他地方（包括永聚岛），甚至别的世界的传送门。

重要地点

严格意义上的阿戈拉隆是由攸木林以及半岛北海岸的城市组成，南部海岸的独立城市则受到塞尔的严重威胁。

奥屯贝尔（Altumbel）：这个小型人类王国位于阿戈拉隆半岛的最西端。它与阿戈拉隆结成并不紧密的联盟，但是与其他邻国间几乎没有接触。那里的人极端遁世、孤立，很明显地对非人类怀有敌意。这个沉闷、多风的地方是依靠捕鱼业为生的。

艾麦克 （Emmech 小城，7,620）：这个令人敬畏的要塞拥有阿戈拉隆三分之一以上的军队。小镇环绕着要塞周围建起，要塞则从一个矮山冈上俯瞰全镇。这里的补给足以使所有的士兵和居民在围困中坚持 6 个月之久。

远乡 （Furthinghome 都市，40,643）：作为此地最早的人类定居点之一，远乡是一个贫穷的地方，许多生活在郊外的人住的是茅草屋或斜坡房屋。暖棚里栽培着使该城名声遐迩的温带花朵。沿岸的海水很浅，只允许小船行驶。

瑞卡之足 （Relkath’s Foot 小城，5,080）：攸木林最大的半精灵永久聚居地，这座城围绕四棵巨大的古树而建。城里的民兵队在该地区动作频繁，时常进行伏击练习或是监视过往行人，人类巡林客时常向瑞卡之足的林地居民讨教。

威普林塔拉 （Velprintalar 都市，66,040）：这是阿戈拉隆唯一的主要港口。狭窄而杂乱无章的建筑群把访客们搅得晕头转向。另外，威普林塔拉没有城墙，是阿戈拉隆地方各议会的聚首之处，也是欣布的绿石宫的所在地。

地区历史

很久以前，攸木林居住着木精灵。他们掌握强大的魔法，建造巨石碑和石圈，在他们的国度内和平的生活。但后来怪物进入了精灵们的领地，于是他们隐退到森林的深处。人类于 765DR 来到此地，在南方定居，他们砍伐木材，同时与怪物和精灵发生冲突。在冒险家们杀戮怪物的时候，攸木林的精灵们退居到了森林中更加幽深的地方。

一段时间以后，人类突破了攸木林的防卫，与已经厌倦争斗的精灵们结下联盟。人类帮助精灵讨伐怪兽，两个族群进行通婚。然后那些半精灵后代开始统治攸木林。最终他们与沿海的那些不断地繁衍，定居，砍伐森林的人类产生了冲突。愤怒的半精灵们告诉人类停止这样的行为，却无人回应，因此他们开始袭击沿海的住民，赶走或是杀死那里的人类。1065DR，他们为寻求种族间的和平共处，打响了名为“英达尔之臂”（Ingdal’s Ar）的战役，于是阿戈拉隆这个国家诞生了。一部分人类拒绝分享权力，搬到了半岛的尽头，并在那里建立了国家，名为“奥屯贝尔”（Altumbel）。

阿戈拉隆世代由半精灵国王统治，其中不少都是被入侵的塞尔人杀害的。王族的两名后裔：萨拉（Thara）和攸蕾（Ulae，被称为灰色姊妹 Gray Sisters）在她们的哥哥死后继承王位，并保护阿戈拉隆安稳地度过了许多年的时光。攸蕾的女儿丽奥内（Llione）选择了她的弟子——一个只知其名为“欣布”的人——成为她的继承人。自 1320DR 欣布继承王位后，她一直保卫她的国家、抵御塞尔至今。

1371DR，红袍首席法师们（Zulker）找到欣布，请求消除彼此间的敌意并宣布休战，欣布带着怀疑的态度接受了协议。塞尔人似乎遵守着当初谈判时作出的承诺，因此欣布开始把她的力量用于改善人民的生活，同时也进一步扩展对付长久以来的敌人们的防御和保卫工事。

阴谋与谣言

攸木林的古代废墟吸引冒险家们来到阿戈拉隆，但是森林里的原住民会小心监视着可能成为掠夺者和抢劫者的人。

火之梦 Dream of Fire：攸木林东边的人们开始出现树木燃烧的幻觉。幻觉没有固定的形式，有些人出现了几次，而有些人则完全没有。这些幻觉唯一的联系似乎是一块雕刻过的石头，半埋在那片森林中：石头的一部分有人的前臂这么长，像是被从主体上切割或是碎裂下来的，上面有一些精灵的符文篆刻。

岗哨 The Sentinels：由于某些原因，茶色湿地的蔓生怪们开始向南迁移。蔓生怪们从沼泽南端的边界开始，排成一列超过一英里的纵队，它们身体有时还会因上面盘踞着蛇而翻腾，或是由于虫窝而发出嗡嗡的声音。这些植物怪每次要在队伍里站上好几天，除非有代班的过来才会偶尔离开一下。这些怪物攻击它们看见的其它生物，但在别的时候则摆出一副等待着什么的模样。

欣布（*The Simbul*）

女性人类（密斯特拉的选民） 术士 20/大法师 2/法师 10 挑战等级 36；
中型类人生物；HD 14d4+112 加 2d4+16 加 4d4+32；hp 210；先攻+8；速度 30 尺；防御等级 26（接触 17，措手不及 22）；攻击+16/+11 近战 （1d4+6/19-20，+4 匕首）或+14/+9 远程接触 （通过法术）；特殊攻击 选民类法术能力；特性 大法师高等奥术，选民免疫力，侦测魔法，体质属性提升，传奇等级奖励，银火，超自然能力；阵营 混乱中立；豁免检定 强韧＋13，反射＋9，意志＋18；属性 力量 14，敏捷 18，体质 26，智力 20，感知 15，魅力 20；身高 5 英尺 10 英寸

技能与专长：炼金术＋25，专注＋43，交涉＋7，医疗＋14，威吓＋13，知识（历史：阿戈拉隆）＋15，知识（地方：阿戈拉隆）＋16，知识（神秘）＋41，知识（宗教）＋15，表演＋10，专业（药草师）＋12，探知＋25，搜索＋15，察言观色＋7，辨识法术＋30，侦察＋12，游泳＋7；制造魔杖，锻造戒指，精通反制法术，精通先攻，领导力（37），抄录卷轴，专攻技能（辨识法术），专攻法术（塑能系），专攻法术（变化系），施法天才（术士），法术双发

特殊攻击：选民类法术能力（均为每日 1 次）：反魔法力场，延迟爆裂火球，羽落术，飞行术，怪物定身术，变形他人，虹光法墙，欣布医疗转换术（将已准备好的法术转为医疗法术，每法术等级医疗 2 点生命值），蛛网术。

特性：大法师高等奥术：法力强效+2，元素掌控。选民免疫力：欣布对魅惑人类、死亡法阵、解离术、恐惧术、弱智术、死亡一指、火球术、魔法飞弹、误导术、流星爆以及可造成相同效果的攻击完全免疫。侦测魔法（超自然）：视野内；体质属性提升：密斯特拉选民模板使欣布体质＋10。传奇等级奖励：6 个有效的术士等级和 6 个有效的法师等级（包括在上文）。银火（超自然）：详情见第二章。超自然能力：因为祈愿术和对自己的魔法试验，欣布拥有以下超自然能力：侦测魔法（持续存在，效果如同法术的第一轮）、防护邪恶、防护法术、识破隐形、形体变化。她同时还如同被+3 防护之戒和回避侦测护符保护。她可以变形成一道连环闪电，速度 70 英尺。之后的 1d4+2 小时内无法变回来，变回来要花费 10 分钟。她有时也会使用祈愿术来获得超过她术士级别所能给予的一个多余 9 级法术或者移除她的一个所知法术来为另一个腾出位置。

典型已知术士法术（6/8/8/7/7/7/7/5/5/6;基本 DC=18+法术等级）：零级—秘法印记,舞光术*,侦测魔法,闪光术*,光亮术,法师之手,修复术,开关术,阅读魔法;一级—燃烧之手*,通晓语言,变巨术*,羽落术,魔法飞弹;二级—变身术,轻灵术,昼明术,粉碎音波*,蛛网术;三级—解除魔法,火球术,飞行术,风墙术*;四级—魅惑怪物,火焰护盾,变形他人*,咆哮术*;五级—弱智术,心灵遥控*,传送术,力墙术;六级—连环闪电*,操控天气,解离术*;七级—有限祈愿术,虹光喷射*,欣布法术序列器（施展这个法术会让你接下来施展的 3 个最多 4 级的法术被一个口令同时触发）;八级—集体魅惑,变形万物*,阳炎爆*;九级—欣布法术触发器（如同序列器但是能

影响至多 7 级的法术）,欣布医疗转换术（将已准备好的法术转为医疗法术，每法术等级医疗 2 点生命值），时间停止,祈愿术
*因为专攻法术（塑能系）或专攻法术（变化系），这些法术的基本 DC=20+法术等级。

每日法师法术：4/6/5/4/4/3。基本 dc=17+法术等级，塑能系与变化系法术 dc=19+法术等级。

法术书：欣布知道所有玩家手册和本书中 5 级或更低的法术。

装备：+9 防御护腕，储法之戒（鉴定术，真知术，秘法眼），流星之戒，魔法飞弹魔杖（施法者等级 9，20 发），闪电束魔杖（施法者等级 10，20 发），+4 匕首，4 瓶治疗严重伤药水（施法者等级 10）。作为一个强大的施法者和国家的统治者，欣布能够调用难以置信的财力并能得到几乎任何她想要的非神器物品，只要有时间的话。

阿拉西亚•银手，七姐妹之一，密斯特拉的选民，如今在费伦被人称之为欣布。她是阿戈拉隆的女皇（被有些人称为“巫后”，而另一些则以为这是她的官方头衔之一）并在法术上有着惊人的力量以及与之相称的脾气。

她在很久之前就控制了超魔能力，并以强大的法术连锁独自战胜了进攻的塞尔军队。科米尔的国王艾泽恩四世称欣布为“友善的朋友，致命的敌人”。现在她是一个有名（或者对你而言是恶名昭著）的法师——阴影谷的伊尔明斯特——的爱人。感谢这份爱，她现在已不再那么容易陷入狂怒之中了，这使得她在战斗中更强大——她仍然无所畏惧，不过不会对她所造成的破坏表现得毫不在意。看起来她对掌握魔法的兴趣仍比费伦上的任何人更高...而且看起来她仍然会照着她的想法去做。

欣布不知疲倦地在托瑞尔和其他位面之间奔波，从不被日常琐事所纠缠，并总是随意形体变化（通常会变为一只黑色乌鸦的形态）。对她自己来说，她从不注意个人形象，常赤脚或只穿着冒险靴，裹着一件下摆有些破碎的黑炮。她的头发也常常是乱糟糟的。即使在她的王国阿戈拉隆，人们也畏惧她，避开她，并认为她精神不正常。大家都知道红袍法师们只要一想到在战斗中遇到她的情景就会胆怯不已，在这一点上，他们的判断相当明智。

巨谷 *The Great Dale*

首都：无
人口：211,680（人类 99%）
政体：德鲁伊教士团（Druidic hierarchy）
信仰：裳提阿，艾达丝，梅莉凯，西凡努斯
进口：黄金，铁制工具，白银
出口：炼金术制品，箭，弓，木雕，草药，魔法物品
阵营：绝对中立，中立善良，混乱善良

就是两座大森林和中间的带状土地，这里居住着隐居的农夫，冷漠敌对的德鲁伊以及内敛的巡林客。巨谷的住民几乎不与外部世界交流，只是用质量出众的草药、炼金术和木制品交换少量他们无法制造的铁器。这里的土地肥沃适合耕种，除了德鲁伊没有其他人居住在这里。

神秘的奈特亚奇（Nentyarch），一位强大的德鲁伊或者术士，居住在他的活树城堡里面，消灭所有的来访者。没有外来者知道他做些什么或者他是否是这片地区的统治者，巨谷的居民们面对这种询问的时候只是不安的耸耸肩。德鲁伊们容忍商路穿过他们的森林，只是因为商队里的人知道破坏森林将招来死亡，因此他们竭力避免这种行为。

社会与生活

定居在村落里面的村民和其他国家的乡村居民们生活的并无二致，尽管他们为这片土地付出许多，却只是取得他们所需的收成。他们通过小型的狩猎，耕种小块的露天牧场以及从森林中收集枯枝来维生。当敌人入侵的时候，平民们（这些人都有一定的野外生存技能）就消失在森林之中，被巡林客和德鲁伊们保护起来，而他们会毫不留情地杀死任何故意伤害森林的入侵者。

巡林客和德鲁伊们照料着自己土地上的植物和动物，教导学生们自然之道，制作精美的木制品，采摘珍稀药草并且创造魔法和炼金术物品来进行贸易。思想开明的年轻人接收训练，然后被派往更广大的世界去与其他的德鲁伊和巡林客们进行交流。其中一些旅行者会被给予一株树人的幼苗，要他们去把它种在值得培育的森林中，或者被命令去杀死马拉的追随者。

主要地理特征

巨谷从内海的极东海湾（the Easting Reach）一直延伸到莱瑟曼边界的阿森湖（Ashane）。

莱斯尔森林 Forest of Lethyr：这片巨大的森林撑起了一座厚重的天棚，使得森林内部即使在日正当午的时候依然犹如黄昏一般昏暗。来访者们谣传在森林内有一种末日般的气氛，并且谈到有自我意识的树木积极地抵制着森林的逐步衰落。大批德鲁伊居住在森林之中，他们对于来访者，尤其是樵夫很不友善。森林的西部有矛口谷（Spearsmouth Dale）和勇气谷（Mettledale）两个小定居点。流浪的塞斯克兽人有时会入侵森林的南部掠夺粮草。

罗林斯森林 Rawlinswood：这片森林仿佛是南部那片莱斯尔森林的双胞胎兄弟。它最窄的一端居住着丹德谷（Denderdale）的居民，这是一个以砍伐树木和陷阱狩猎为生的小型定居点。这里也是奈特亚奇和他的丹——萨罗斯要塞（fortress Dun-Tharos）的家园，要塞就隐藏在森林中心的密林之中。一圈德鲁伊营地坐落在森林最西北点，阻挡了来自达玛拉的特勒斯镇（Damaran town of Tellerth）的任何侵犯。

重要地点

失落的纳菲尔帝国以前曾拥有这里大部分的土地，但是现在除了森林中藤遮蔓掩的废墟之外，已经没有什么城市和城堡遗留下来了。

拜森提尔（Bezentil）：这座路上集市的标志是一块有十个矮人那么高的石头，沿着大路每隔十英尺放置一块，最后一块石头上雕刻着一棵套在圆圈里面的树。商队把这里当作休息和与当地人以物易物的场所。

多石阵 （The Mucklestones）：这圈雕刻着自然符文的石头阵是莱斯尔德鲁伊的圣地。这座石阵有时会有不同的排列，并且每年都会整体移动一小段距离。这座石阵可以做为一个通往费伦其他森林的传送门，但是其中一些地点的口令已经遗失在时间之中了。

夜鹰塔 （Nighthawk Towe）：这座塔是一座用树枝和结实的绳子精心建造的平台，构筑在一棵巨大的橡树顶上。汉索 Hensoi（中立善良 男性人类 西凡努斯德鲁伊 12），这里的德鲁伊，和食肉鸟类有着非常亲密的关系，这里的猛禽在时日艰难或者受伤的时候都会来他这里避难。他是这个国家最宽容的德鲁伊之一，尽管算不上友好。

三尖塔（Tower Threespires）：这座塔底部宽阔，三个高高的尖顶从塔上突起。这座塔是一位被遗忘的人类为了保护这片土地免受来自东面的入侵而建造的，如果不是被茂盛到几乎是不可思议的藤蔓紧紧的缠绕着，这座塔早就倒塌了，这也使得它看起来仿佛一只伸向天空的有三个手指的手掌。德鲁伊们每年在这里举行一次神秘的仪式。

乌斯梅尔（Uthmere 小城，8,820）：这个城市由来自因布图、达玛拉和塞斯克的移民组成，仅仅在地理位置上与巨谷相连。这里被商人们当作驿站，居民们警告那些新来这条商路的人来自德鲁伊的危险。那些想要交易外国货物的本地人有时会拜访乌斯梅尔。

地区历史

人类在巨谷的居住史最早可以上溯到-200DR，谷地居民们横跨巨龙海湾抵达科曼索的时候。在这整个时期，除了人类之外没有其他已知的种族居住在这里。在森林的某些地方可以发现远古精灵族的石头标记，但是找不到精灵文明的其他迹象。十有八九，这两座森林遭遇了某些灾难，原住的精灵族大量离去或者死亡，把空荡荡的森林留给了后来的人类。

阴谋与谣言

冒险者们来到巨谷探索森林和未知的遗迹，但是这里强大的德鲁伊们仔细观察着他们在森林中的行程。

克林菲塔的遗迹 Ruins of Clymph Tower：据传，这座塔同样是建造三尖塔的那个人所留下的遗产，这座遗迹遭到了诅咒，森林中的德鲁伊、巡林客和自然生物都远远地避开了这里。有时，这座塔外墙上的部分石头会发热变红，同时可以听到泥土下面传来的噼啪声。这座遗迹吸引了来自其他地方的堕落生物，这也使得此地变成了一处危险的场所。

因布图 *Impiltur*

首都：罗勒芭（Lyribar ）
人口：1,205,280 （人类 90%, 矮人 5%, 半身人 4%）
政体：君主政体
信仰：伊尔玛特，苏伦，泰摩拉，维尔寇，渥金
进口：舶来品，水果，造船工匠，茶叶，蔬菜，木制品
出口：宝石，黄金，铁，白银，来自酷寒之地的贸易品
阵营：守序善良，守序中立，混乱善良

因布图是一个友好的商业王国，热爱和平但是必要的时候也不拒绝战争。精力充沛的因布图人保卫着自己的边界，政体传统上保持中立，邻国只需要防卫他们自己就可以了。因布图人很重商，时刻关注着来自北方邻居的各种贵重商品以及从港口运来的外国货物。

对于其他地方的费伦人来说，因布图通常被称为“被遗忘的王国”。这里有矿山和国度北部的松树林，但却没有会派出军队去攻击邻国的女巫或是暴君。它的海运贸易不是通过桑比亚就是通过泰夫岚姆（Telflamm），因此因布图人对铜器，白银以及钢铁的购买者是谁并不在意。因布图也是通往达玛拉的财富之门，随着农夫数量的增长，这里现在也开始出口烟熏肉、奶酪和“消弭之火”（一种浓烈的劣质发酵葡萄酒，不过后劲很足）。

因布图与邻居们和平相处，但是来自土马刺山脉（Earthspur Mountains）的强盗、兽人和大地精持续不断地前来袭击，怪物们被正在进行的采矿和探矿的行动惊动，塞尔的代理者在因布图的城市中酝酿阴谋，莎尔教会近来极其活跃，以及其他的黑暗势力使得因布图的军队枕戈待旦。

社会与生活

因布图通过经由此地的贸易路线变得非常富裕，因为它是连接酷寒之地和坠星海沿岸国家的重要途径。这个国家的人民热爱和平的生活，但是也随时准备着并且乐于通过战斗来保护自己。因布图强悍的民兵可以在平地，山间或者水上进行战斗。

“因布图之战剑”（Warswords of Impiltur）的巡逻队通常是由二十名或者更多一些的穿着链甲、装备着长枪和十字弓的骑马战士组成的。一场和可怕怪物或者强大敌人的遭遇战可能导致需要额外召集其他的巡逻队，或者雇佣冒险者们作为“剑锋”进行战斗。担任剑锋的冒险者们被默许在行动时可以某中程度上不受当地普通法律的拘束。

作为一个主要的商业国家，因布图人早就习惯于与不同

种族的人相处，不过，精灵和半精灵在这片地区仍然很罕见。他们为领主议会（Council of Lords）和寡居的桑布芮尔王后（Queen Sambryl 混乱善良 女性人类 望族 5/法师 4）的统治而感到自豪。不过王后认为亲自治理国家是一项沉闷乏味的工作，她宁愿让议会直接处理各种事务。

主要地理特征

因布图坐落在坠星海和土马刺山脉之间。

土马刺山脉 Earthspur Mountains：这些连绵不断的高耸山脉从月之海的南岸一直延伸到坠星海，标记出了因布图的西方边界。一股来自白蠕虫冰川（Glacier of the White Worm）的持续不断的寒风在群峰之间穿梭怒嚎。土马刺山脉中人迹罕至、怪物丛生，但是盛产黄金、白银和血石。尽管隐藏在这座山脉中的危险带来了很高的死亡率，可是采矿组织仍在这里生存。持续不断的流言谣传说这里隐藏着一条从因布图西部通往瀚土的小径，但是直到现在类似的道路也没有被标记出来。

灰色森林 The Gray Forest：很久以前这座森林中居住着月精灵。当大地精和其他怪物开始蚕食他们的领土的时候，精灵们与它们战斗，但是不断地失去领土。面对即将到来的灭亡，不愿放弃自己的家园的精灵们就变成了有着灰色外皮的宏伟树木。现在人们常常可以在普通树丛中看到一圈圈这样的树木。因布图人（以及其他类人生物）都远远地避开这座森林。

重要地点

现在的因布图是一个对于努力工作者和冒险者来说都充满了机遇的国家。居民们日复一日地修补道路，清理农场的土地，以及拓展边疆。

迪尔帕（Dilpur 都市，31,838）：这是一座中等规模的商业城市，不时地权衡自己和整个因布图之间的利益平衡。迪尔帕的统治者们很清楚，采矿量的增长可能导致商人们转移到其他有更好的商路和矿井的使用权的城市去，所以他们积蓄资源以阻止这样的情况发生。

拉玛契（Hlammach 都市，36,386）：这个重要的海港城市包围在围墙之内，布局紧凑，居住着商人，商人的家属和海员。它那开阔的码头里停满了船只。拉玛契是王国铸币厂的所在地，窃贼们经常试图盗窃钱币和交易条。这里的小型的法师学校主要传授适合海上贸易和保护贵重物品的法术。

罗勒芭（Lyribar 都市，52,305）：罗勒芭是费伦这片地区中最大的城市，地形狭长，沿着海岸线延伸了几近一英里。它那由战船和商船组成的庞大舰队保证了港口的安全。这座城市和普罗坎普（Procampur）以及特苏拉格（Tsurlagol）两个城市关系良好，以一座航海的魔法的法师学校而自豪。

地区历史

沿着坠星海北岸，在土马刺山脉和固土山脉（Earthfast mountains）以及极东海湾（Easting Reach）之间，最少曾经存在过两个名叫因布图的国家。现在的因布图是由一位名叫因夫拉斯（Imphras）的战争统帅建立的，他于 1095 DR 联合了四个独立的城市共同抵御来自巨人之脊山脉（Giantspire Mountains）的大地精部落。其中一个军事领导者提议联合他们的力量建立一个国家，其他人都表示赞同。

因布图从此变成了一个君主制的国家，一个领主议会（大部分人是圣武士或者属于守序或者善良阵营）支持并对君主提出忠告。因布图历史上秉持着互不干涉的传统，让邻国自己处理自己的事务，除非这样的互不干涉政策严重的影响到因布图人自己。这种政策使得他们成为极佳的贸易伙伴和战时糟糕的盟友，比如达玛拉发现它被瓦萨侵略时。

现在，因夫拉斯四世的遗孀桑布芮尔王后统治着因布图。她更喜欢在自己的国家中四处旅行，激励她的人民，解决他们个人的困难，心甘情愿地为因布图的真正的统治者们——从因夫拉斯一世时代传承下来的圣武士，因夫拉斯二世的十二领主——做名义上的领袖。这十二个人是因布图真正的统帅，经常举行会议调整防务，向麻烦或者强大的冒险者派发任务，以此作为与因布图的敌人交战的武器。

阴谋与谣言

尽管图坎（Tuigan）部落的游牧大潮从未抵达过因布图，但是逃难的难民大军造成的混乱却把这个国家拖入了贫困、饥饿和四处流窜的强盗之中。政令只能在高墙之内的海港城市中维持下去。不过，最近在罗勒芭北部靠近至高隘道（High Pass）的地方发现了新的丰富矿藏，所以这个国家的财富、贸易和信心正在逐渐增长。

森林的秘密 Forest Secrets：灰色森林的大地精们有了一位新领袖。据说这位领导者不是吸血鬼就是狼人，他指挥着凶暴狼协助他的部落来发动袭击。这些大地精在附近的固土山脉有一个或者更多的巢穴，在森林中也一样。

下面有什么 What Waits Below：土马刺山脉最新的矿井之中的一个发掘出了一座古老的矮人神庙。人们探索神庙之后发现，这是一座拉杜格（Laduguer）——灰矮人的邪恶神祇——的神庙。已经发现有几条较小的隧道通往更深的地下。矿工们正在寻求一个冒险队去探索这些地道，并看看它们是否连接着幽暗地域中的灰矮人定居点。同时至少有一个商人公会正在准备一只探险队，想要看看灰矮人是否有兴趣与他们进行贸易。

莱瑟曼（*Rashemen*）

首都：依米尔玛Immilmar
人口：654,480（人类99％）
政体：君主政体/女性主政
信仰：芭拉Bhalla （裳提阿），隐匿者the Hidden One （密斯特拉），卡希莱拉Khelliara （梅莉凯）
进口：衣料，食物，木制品
出口：雕刻品，奶酪，火酒，毛皮，羊毛

莱瑟曼是块既寒冷又崎岖不平的土地，在这块土地上注着许多强悍的居民。这里的男性都是使用斧、矛、剑与弓战斗并且鄙弃盔甲的狂战士（Berserker）；而女性则都是可以熟练使用法术的施法者（这些法术与他们的土地有极为密切的关系），也会训练那些具有成为施法者潜能者，使她们为家乡与人民服务。虽然在表面上莱瑟曼是由一位被尊称为铁王（Iron Lord）的强大战士领导，但是真正在幕后操纵一切的是女巫们（Witchs），铁王是她们挑选出来的。

这块土地上到处是自然之魂，胆敢冒冒犯它们的人将会遭受可怕的报复。莱瑟曼人的律法十分简单，最主要的中心思想就是“荣誉”，他们蔑视各种文明的象征。这些人对战士理念有着相当的热诚，会进行运动比赛，或是某些更加危险的活动，比如游过几近结冰的河流。这些挑战使他们可以保持身体强壮，因为弱者会丧生在这片土地上的众多怪物的爪下。

社会与生活

费伦大陆上的人所知的莱瑟曼是狂战士之地，是个由戴面具的女巫统治着凶猛战士的高山之国。虽然有各式各样的故事诉说着女巫的残暴，但是这些故事都与事实相距甚远。尽管女巫们统治者们有着绝对的权威、治国严苛而无情，但她们非常痛恨塞尔的那种暴政。

莱瑟曼人的战士穿着兽皮衣或是革制甲胄，骑着矮种马。在战斗中显得胆小或无能者会被大家冷落。他们在战斗时分成许多编制松散的小队，由一位首领带头，这种队伍被称为“獠牙”（Fang）。在战争时期，所有的獠牙都由女巫们直辖统领。在战场上，莱瑟曼女巫穿着黑袍并戴着面具，配备着魔法戒指与在空中舞动的长鞭，它们当主人施放法术时能够自行战斗。

所有的军队平时都由莱瑟曼人斗士的典范——赫戎（Huhrong），或者说“铁王”统领着。他是在所有女巫都可以自由推荐人选的秘密会议中被投票选出的。铁王的责任是明智的管理国家与保持秩序，而不是决定政策。他的职责包括保持城市间的通路顺畅、边界的安全、并且使危险性的怪物数量降到最低。女巫们教导并保护铁王，也可以任意让他下台。

女巫们在全莱瑟曼地区都受到尊崇，伤害女巫是无疑是死刑，而不服从女巫通常也是死刑（除非犯罪人是个孩子或是另一位女巫，或只是个初犯此罪的无知外来者）。所有的女巫们都在努力理解有生命的事物和追随他们的莱瑟曼人，所以很少发生公开的争吵。在她们的操控下，国民们达成了共识：要保持国家的强盛与统一，将塞尔人视为死敌，而莱瑟曼则是需要保护与照料的神圣之地。所有的女巫们都是女性；少数使用魔法的男性施法者被称为维瑞姆奥尼（Vremyonni）或是长者（Old Ones），因为他们的长寿是靠魔法得来的。这些长老藏身在奔岩（Running Rocks）山区，不停地研究新法术与魔法物品来供女巫们在战斗中使用。

在达吉玛（dajemma，莱瑟曼人成年时为了见识外面的世界，会离家展开大约一年的旅程）结束后，大部分的莱瑟曼人终其一生都不会再离开家乡。年龄、经历与成就将决定女巫团体中的阶级，大多数维瑞姆奥尼的年龄使他们在维查拉然（Wychlaran，女巫们的自称）中拥有崇高的地位，不能使用法术的本地莱瑟曼人也是这样排行，不过外来者的地位是最为低下的。

莱瑟曼人是个矮小、强壮且勇敢的种族，他们常在寒冬中进行跨国界的长途赛马，探索北方洛曼萨（Raumathar）的古代遗迹，并且在没有武装或只有轻武装的情形下猎雪猫。他们圈养绵羊、山羊以及在地表生活的洛斯兽并且出口木材、毛皮、雕刻过的石头、兽骨以及火酒（在费伦大陆上一高脚杯可以卖到15gp）。莱瑟曼人热爱sjorl，那是一种有很重烟味的、在外地人看来味道糟糕的奶酪。

主要地理特征

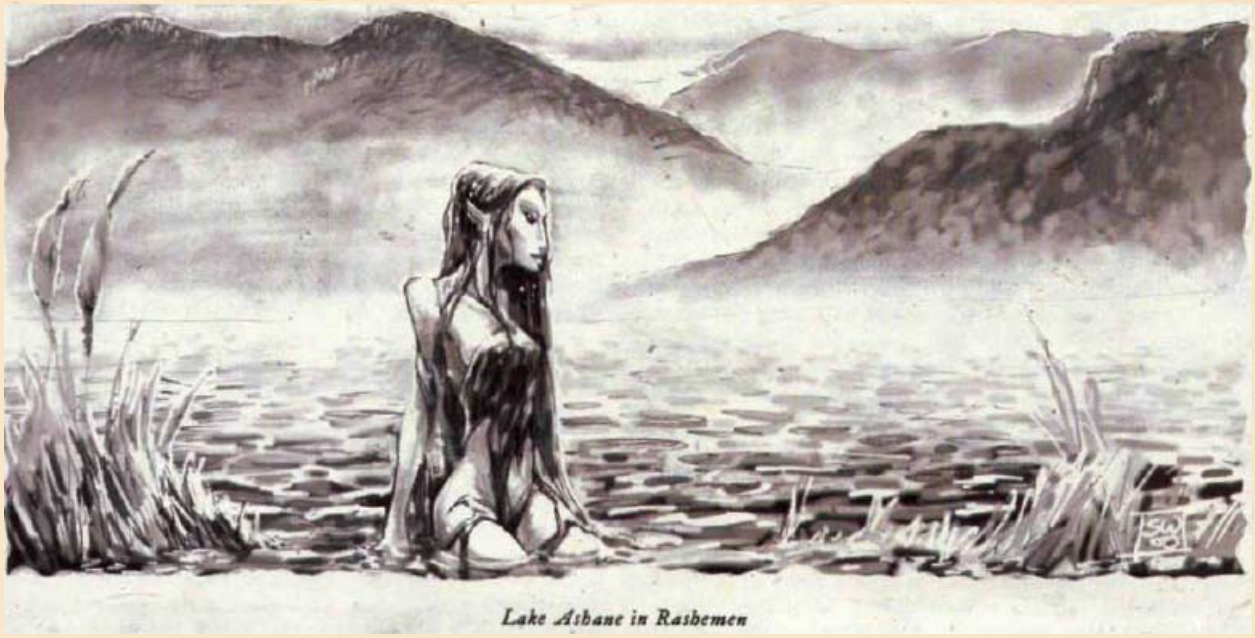
对于外地人，莱瑟曼看起来非常原始，少有开化地区，道路比泥地好不了多少，也几乎没有房屋。莱瑟曼人那些围着巨大石块或是野生树篱的农场通常都藏在山谷、森林的空旷地或是河堤旁。莱瑟人的住处通常都是建在丘陵上的洞穴或是用土堆覆盖的地穴。

灰白森林 Ashenwood：在这个古代森林的树木与石头中住着强大的灵魂。莱瑟曼人没有在这里定居，而且当他们偶尔进入这个森林打猎时，他们也会在打猎前对森林之魂致上崇高的敬意。这里有枭熊、巨魔与伊特怪出没。

至高之地 The High Country：这个位于日出山脉（Sunrise Mountains）最北部之处拥有久远的历史，这里有黑色的丘陵、古老的巨大石碑与狂乱魔法区。它也是狗头人、地精、巨魔、狼、冬狼及许多莱瑟曼人和图坎人的鬼魂的家园。偏好独处的冷酷猎人在此散居。

依米尔谷 Immil Vale：这个位于灰白森林北边的地区即使在冬天也保持着温暖与生机。这永恒的春天主要归功于这里的温泉与些许的火山活动；在这里常常可以见到活动中的火山喷气孔，这些喷气孔使得山谷常常弥漫着雾气。就像是莱瑟曼的其它地方一样，这里也有着许多强大的精魂。

阿森湖 Lake Ashane：由于在湖畔发生过战役，这座湖冰冷至极的湖泊也被称为泪湖。这里由许多水生的生物守护——包括尼克精、海仙女与许多不知名的生物。有一个强大的水精魂统治着这些生物。



阿森湖

北方之地 The North Country：这里是一个独特的地区，因为这里有许多纳斐尔与洛曼萨的古代遗迹。这些遗迹有许多由精魂、法术与怪物守护的古代宝藏与法术。莱瑟曼人的贵族藉由探索这些遗迹来证明自己的勇敢。

幽林之森 Urlingwood：这片浓密且未开发的森林位于日出山脉的北端。女巫们花费大量时间在此处与自然之魂联系、献上祭品、执行束缚仪式与调制浓烈的莱瑟曼火酒。外乡人禁止进入这片森林，违者立即处死。铁王的代表在外围巡逻以防范入侵者。事实上许多女巫都住在邻近的幽林镇。

重要地点

莱瑟曼人的生活与土地息息相关，他们喜欢未开发的土地胜过花园、栅栏与精美的建筑。他们轻蔑地将城市视为“弱者的堕落之地”，喜欢住在乡间，就算在冬天也只穿少量衣物。

依米尔玛（Immilmar 大城，21,210）：这里是铁王的城堡所在地。这座城堡是在女巫们的帮助下，用钢铁与石材建成的。城市的中心部分围绕城堡建成，越远的地方越像是一般的莱瑟曼建筑。这里有一座裳提阿的小神殿，牧师在此确保“芭拉”的信仰不会偏离正统的教义太远。

木尔埔坦（Mulptan 都市，39,390）：这座城市是莱瑟曼在北边与外地交易的集散地。有许多从外地来的贸易者挤满了镇外的大片旷野。这座城里有两个互相友善竞争的大贵族家庭，俞德拉斯（Ydrass）与沃鲁尔（Vrul）。这种良性竞争对两家的发展都有很大的帮助：这两家都涌现出了许多战士、猎人与工匠。

莫杉提尔（Mulsantir 大镇，4,848）：这里是当塞尔地区进攻时的重要前线。这里至少被围困了 5 次，但由于女巫们在这里建立了坚固的城墙而从来没有陷落过。巨大的捕鱼舰队在附近与城镇同名的湖泊里捕捞鲟鱼。

地区历史

莱瑟曼是个古老的国家，殖民的历史能追述到它还是纳斐尔与洛曼萨的争夺之地的时候。在这两个王国灭亡之后，这里的人们在女巫的帮助下组成了新的国家，女巫们保护人民，但条件是她们有权选择国王与战争首领，第一任是在-75DR 选出的。

莱瑟曼一直坚强地抵抗穆尔霍兰德（Mulhorand）的侵袭、塞尔的数次入侵，甚至是最近的游牧民族图坎（Tuigan）的进攻，它在这些侵袭中顽强地存活下来而且保全了所有的领土。随着它古老的宿敌（红袍法师们）改换目标，莱瑟曼开始强化南方边界的防御，以备不测。

阴谋与谣言

危险的荒野、强悍的狂战士以及疑心重的居民，使得好奇心最为强烈的外地冒险者也难以探索莱瑟曼的秘密。

鬼婆女王 The Hag Queen：莱瑟曼城堡在游牧民族图坎的围攻之下被毁。现在原址只剩下一堆碎石，这些碎石堆被地精与巨蜘蛛还有鬼婆当作居住地而占据。这些生物最近由一个使用强大术士力量的狡猾鬼婆率领，开始掠夺邻近的村庄。据信她已经杀了两位进入她地盘的女巫，现在维查拉然们极欲复仇。

长者之行 Walk of the Old Ones：一些长者已经对与世隔绝感到厌烦，他们希望出去看这个世界。但是女巫们因为害怕他们的知识落入邪恶势力的手里，否决了长者们的要求。不快乐的长者们开始逃跑，而在回到岗位之前的数个十日之间他们需要一位向导。就在同时，与莱瑟曼女巫敌对的力量（比如红袍法师或散提尔堡人）

为了得到他们掌握的情报，开始设计要活捉这些男性施法者。女巫对于长者擅离职守的行为非常不能谅解。冒险者们可能需要在女巫与长者之间斡旋。

塞尔 *Thay*

首都： 艾尔塔柏 Eltabbar
人口： 4,924,800 （人类 62%，豺狼人 10%，兽人 10%，矮人 8%，地精 5%，半身人 5%）
政体： 魔法政体（Magocracy）
信仰： 班恩，加葛斯，凯兰沃，考苏斯，劳薇塔，马拉，莎尔，塔洛娜，安博里
进口： 铁，魔法物品，怪物，奴隶，法术
出口： 艺术品，水果，谷物，珠宝，魔法物品，雕塑品，木材
阵营： 守序邪恶，中立邪恶，绝对中立

塞尔是个由残酷的法师所统治的国度，他们通过压榨奴隶来获取财富、研究魔法及征服世界所需的资源。八位首席法师统治着这个国度，他们每一位都是国内最强大的法师，而首席法师们选出的“总督”（tharchion）——地方首长——则负责管理国内的各种日常事务，并为红袍法师会提供服务。

红袍法师的势力远远超出塞尔的边界。在内海地带的许多主要城市里都散落着红袍法师贸易租界，以魔法物品交换货物，财富，有时还有来自十几个不同国家的奴隶。塞尔人被广泛地讨厌与怀疑，但是在魔法物品交易方面他们不断增长的控制力使得他们成为了许多客户不可或缺的存在。

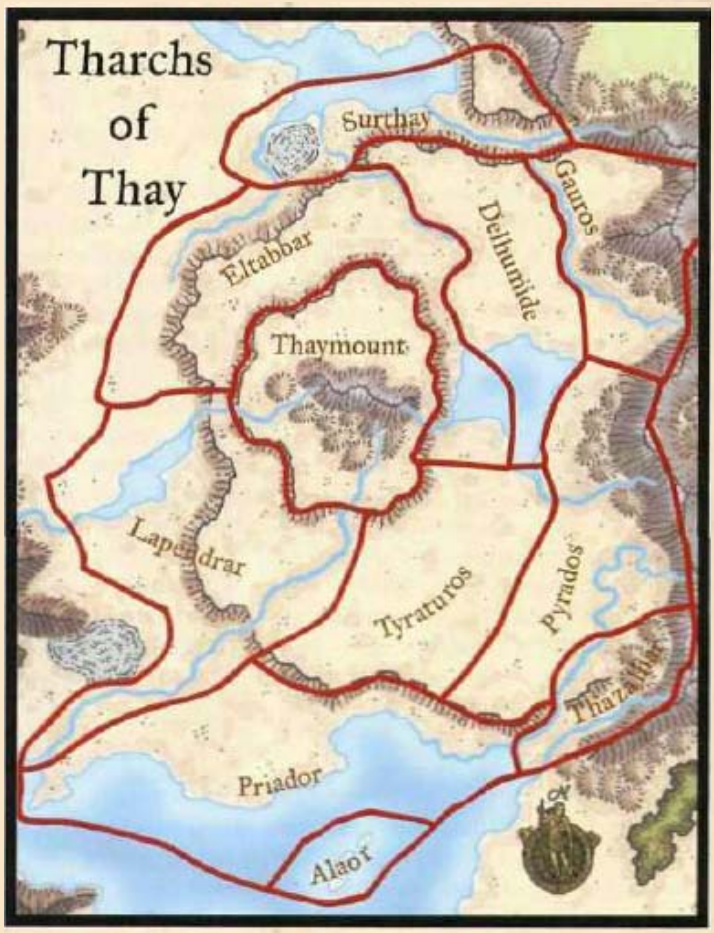
首席们藉着不停扩展贸易的手段以持续增长自己的财富，并暗中策划着各种对邻国不利的阴谋。（每位首席的介绍请见第七章“组织”部分）在历史上塞尔的军队曾多次入侵阿戈拉隆（Aglarond）与莱瑟曼（Rashemen）境内，因此许多外人都认为以后塞尔人一定会再度动用武力与致命魔法等手段来攫取所需。

社会与生活

在许多费伦大陆居民的心中，塞尔是个黑暗邪恶的帝国，在那里残酷的红袍法师们不停地用鞭子抽打被法术变成丑陋怪物的奴隶，以他们发出的尖叫或呻吟为乐，以此作为他们努力劳作的“奖励”。

真相与此相去不远。

红袍法师会是该国的菁英阶级与统治贵族，他们通过亲自选出的总督与官僚系统牢牢掌握着全国的律法、经济、以及社会活动。具有自由身份的塞尔人共分为六个阶层——红袍法师、政体官员、祭司、商贾、军人、以及工匠与技工 （这些人的社会地位只比奴隶略高） 。而在塞尔境内，祭司与商贾并不特别常见。



每个塞尔孩童自小都需接受魔法素质的测验，而具备魔法才能的孩子就会被迫离开双亲，接受使用奥术的严格训练，并成为红袍法师们的学徒——法师们以压榨学徒且对学徒漠不关心而臭名昭着。 （而那些具备术士天赋的人不是被迫必须接受法师训练、设法压抑原本的天赋、不然就是得离开自己的国家，红袍法师厌恶术士之道，因为这种力量不在他们严密的魔法训练体系之内） 。而能成功熬过学徒生涯的便可以成为红袍法师，但组织本身也是非常独裁且严厉的——如果想要掌握真正的力量，一位年青的红袍法师必须尽其所能的掌握各种奥术力量，并且必须毫不犹豫地以之与自己的同伴对抗。

由首席们组成的议会决定着整个塞尔基本国策的走向，他们每一位都是该学派内最出类拔萃的专精法师，而任期并无限制，只要他能履行职务就能一直在位——不管是活着或以不死生物的状态。每一位首席都有着许多乐意见到他败亡的敌人，不过首席们也并非易与，每一位都十分精明、残酷，也都十分擅于驾驭属下（否则也无法长久在位）。

塞尔被划分成许多“省分”（tharch），每一省分都由一位总督管理，负责全省内的交通系统、公共卫生、军事防御、灌溉饮水、以及维持治安。而每一位省长都可以再往下派任行政官（autharch）、政体官员和手下，行政官通常都由优秀的军人或长期为国家服务的富裕家族中出任，偶尔也会由证明了自己能力的商贾或自由塞尔人出任。有些红袍法师会争取出任总督的机会，以藉

此扩张自己的财富与力量。

除了首席与总督们会组织自己的军队之外，红袍法师们通常也都拥有大量的护卫，因此塞尔全国充斥着缺乏管理的战斗力量。这些战斗单位的种类繁多，从几乎毫无武装的地精群到穿着板甲、训练精良、骑着飞行坐骑（或各种以魔法培育的猛兽） 的骑兵队都可见其踪。这些武装时常会私下发生小规模冲突——比如其首脑间意见不合，或当某人发现他人正在从事不法勾当的时候。

在历史上塞尔一直不停的对阿戈拉隆与莱瑟曼发动战争，但常因损失过巨而不得不暂停侵略行动。在日益罕见的“全面战争”时，塞尔这方至少会派出两支特殊部队参战：庞大的“骸骨军团”（Legion of Bone）——大量的装甲骷髅部队，以及可怕的“狮鹫军团”——整整四百位精通战斗技巧的红袍法师们乘坐在狮鹫背上往战场上投掷着各种法术与燃烧弹。

塞尔社会中有一种特殊的“中产阶级”（近年来数量有增加的趋势），他们都是首席或总督的手下，不然就是商人或旅行商贩（当然，都具有自由身份）。这些人都尽可能的隐瞒自己的内心情绪，尽量展现“顺民”的一面，而且虽然他们暗中爱好观看各种舞蹈、狂欢、插科打诨以及娱乐活动，但却从来不敢参与其中。他们大多有暴饮暴食的倾向，但身体却又十分健壮 （也对毒素或恶劣的饮食拥有抵抗能力），很少会表现出烂醉或恶心的迹象。

在塞尔到处都可以看到奴隶的踪影，庞大的奴隶市场中叫卖着各种自安姆、卡林衫、阙森塔（Chessenta）、穆尔霍兰德（Mulhorand）、参法（Semphar）、塞斯克（Thesk）地区运来的“货物”。大多数的奴隶都是人类，不过也有许多兽人、地精、豺狼人、半兽人、半身人待价而沽。虽然塞尔人有时会掠夺邻国以获取奴隶，不过大多数的奴隶都是通过对外贸易而获得的。

虽然主人可以随意改变奴隶们的外貌，但奴隶们却不准自行修剪毛发、也不准自行更换衣物（大都衣不蔽体）。许多奴隶通常都撑不了几年就死了 （或是被主人处死）。

塞尔人不喜欢无故虐待奴隶 （因为这是一种浪费的行为，毕竟残废或虚弱的奴隶卖不到好价钱），但却常因奴隶们犯下微小的过错而动辄处以死刑，以免发生所有塞尔贵族最害怕的大规模的奴隶暴动。

塞尔的红袍法师们以进行各种“非人道”魔法实验而名声远播，而且，若不是因为内斗严重，他们对费伦大陆还会造成更危险的威胁。

红袍法师们会剃除头颅上所有的毛发（包括眉毛与眼睫毛）——有些甚至会刮去全身的毛发——并纹上花样繁复的刺青。这些刺青通常都储有法术，可供情况危急时使用（因此许多在国外被捕的塞尔囚犯常“神秘失踪”）。在塞尔境内，只有红袍法师才能穿着红色长袍。低阶的红袍法师们大多都是自我控制的能手，在资深法师手下静默又小心翼翼的工作着，设法获得各种更强大的法术。

塞尔是一个的内部分化非常严重的国家，也是个饱受邻国憎恨、恐惧，并被严密监视着的国家。

主要地理特征

塞尔是一块炎热、狂风吹拂的土地，这里的住民不是渴求获得自由，就是渴求能获得更大的权力。不过统治者们细心的编构了一系列的法术，一直将全国的气候调节至最适合谷类作物生长的状态——这块土地的夜间通常会降下倾盆大雨，而白天的气候则足够温暖却又不显得酷热。由于投入了大量的人力（奴隶），每寸土地的产量都非常的高，让该国可以用大量的啤酒、面包、炖煮及腌制蔬菜来圈养奴隶。塞尔外销的谷物数量非常庞大，但若不是统治者们为了预存对外战争的消耗而不停的制造谷仓（并将之塞满谷物），那么塞尔出口的谷物数量恐怕还可以再翻上好几倍。

塞尔蓝柏湖 Lake Thaylambar：这座宽广、深邃的湖泊提供了非常丰富的渔获，不过有些龙龟潜伏在湖水深处，时而攻击渔船。塞尔的贵族们有时会组织船队围捕这种生物——大约只有一半人能带着丰硕的战果返回，其他人就再也回不来了。

塞尔高原 the Plateau of Thay：这片人口稠密的高原是塞尔地区的中心地带，常有许多人类与豺狼人巡逻队查看是否有外乡客或逃脱的奴隶，他们驻扎在小型的堡垒中——又称“收税站”（tax stations）。

收税站的周围都是由（具有自由身份的）塞尔人居住的村落，其住民都是遍布高原的肥沃农场中的工作人员。耕种工作一概由奴隶负责——他们的生命被迅速而无情地转换成数量惊人的收获。这里的每一寸土地都被充分地开发利用，如果有哪一块土地未被建设成农场或村落，那么该地就一定是红袍法师的法师塔或领地（法师们在自己的领地中策划阴谋并进行研究，而且绝不欢迎任何不速之客）。

每当其他国家的法师意图对高原进行探知时，都一定会发现重叠的结界——在许多地方都接近了传说中远古迷锁的强度——密布在大地之上，有效地阻止了远方的侦察。因此那些意图探知塞尔阴谋的人，只能另寻他法以求获得情报。

大沼泽 Surmarsh：有许多蜥人族部落居住在这座阴郁且充斥着毒瘴的沼泽中，其中一些部落有时能获准加入塞尔的军事部队服役——这被他们视为一种荣耀。塞尔贵族们会进入此地狩猎活跃的怪物。

塞尔山脉 Thaymount：在塞尔高原的中心耸立着许多火山，合称塞尔山脉。此处地震频繁、火山也常喷出大量尘埃，都显示此地的火山仍十分活跃，但红袍法师会仍不肯放弃他们建在山腰的堡垒群。相反的，他们反而更加频繁的进出此一地区，在这里召开秘密会议——甚至建造新的大型防御工事。

塞尔统治者们在此地驻扎了大批的后备部队 （包括数以千计的豺狼人、黑暗野兽、以及各种邪恶的怪物）。山脉中亦蕴藏着大量的金矿，红袍法师会已在此开采多年，有些废弃的矿坑甚至可以通往幽暗地域。“古代要塞”（详见下述“阴谋与谣言”一节）位于此处，据说此遗迹中有许多失控的法术四处肆虐。

此地的阴森堡垒中进行着各种各样的魔法试验，将人与怪物转化成扭曲的生物，派到费伦大陆各地去进行邪恶的任务。这区域中也散落着许多魔法作坊与锻炉，数以百计的年青红袍法师们受命在此制造魔法物品。

重要地点

红袍法师会将整个塞尔国度分为十一个省分，各由一位总督统治。

安劳省（Alaor）：此省分的领域包括了塞尔南缘领海上的两座岛屿，塞尔最大的海军基地便设于此处（大城，20,520） 。此地区在“火蜥蜴战争” （详见下述“地区历史”一节） 中严重受损，随后使用现代工具进行了重建。

德胡米省 （Delhumide）：当穆尔霍兰德帝国仍统治塞尔地区时，帝国将塞尔省的首府设于此一区域内，但该城与其他文明设施已尽数毁于独立战争中。此省分目前只剩下大量的废墟及奴隶农场。管理这省的总督非常支持现行的魔法贸易政策，希望能藉此为治下的贫瘠领地赚进更多财富。

艾尔塔柏省（Eltabbar）：此省在政治上具有非常重要的地位。现任的总督迪蜜德拉 弗雷司（Dmitra Flass，守序邪恶 女性人类 幻术师 7/红袍法师 8）致力于排解首席之间的矛盾与内斗，并大力提倡扩展对外贸易的规模。她已与穆尔玛斯特（Mulmaster）的至高之剑（High Blade） 成婚——这是一场政治联姻，能让塞尔通过位于穆尔玛斯特城境内的贸易租界大幅扩展在月之海地区的影响力。

塞尔的首都位于此省境内，其名亦为艾尔塔柏（都市，123,120），这是一座塞满了奴隶的巨大城市，到处都有拍卖奴隶的市场。城内蜿蜒曲折的运河原本是一座巨大的法阵，在城市底下囚禁着一只强大的恶魔，但因地震弱化了封印的力量，现在这只恶魔已逃出法阵。

迦劳斯省 （Gaurous）：此省分位于塞尔的东北部，先前时常翻越境内的丘陵（矿藏十分丰富）对莱瑟曼进行突袭行动。统治此地的总督非常憎恨莱瑟曼，时时都在策划着要毁灭邻国，尽管首席们已经下达了暂时和平的命令。

拉磐德拉省（Lapendrar）：此地区位于塞尔西南部，由一位考苏斯的牧师统治。虽然在名义上保持独立，但阿姆罗萨城（Amruthar，都市，41,040） 却必须年年向塞尔上缴贡金，以避免被塞尔并吞。这里是最不具塞尔特徵的一块区域，也没有任何红袍法师在此地居住（当然，不时仍会造访）。此地的统治者极为富裕、生活也非常糜烂。有些阿姆罗萨居民希望能彻底与塞尔划清界线，获得真正的独立；也部分居民希望能加入阿戈拉隆——但事实上后者与此地区相距过远，因而难以提供援助。此地区的伊斯卡蓝特城 （Escalant，都市，28,728） 在历史上曾宣布自行独立，但旋即又被红袍法师们占领。目前该城虽在名义上属塞尔所有，但却又放任该地保持高度的自治。这座杂乱的城市中驻扎着大批隶属塞尔军队的豺狼人部队。

普来亚铎省（Priador）：此地区的总督奉行铁腕政策，因此居民们都对他非常惧怕。目前此省分因对外贸易获利甚丰而非常繁荣，但首席们也计划着当贸易所获利润下降时便立刻干涉。此地区的首府是拜占图城（Bezantur，都市，136,800），是塞尔境内最大的城市，也是塞尔财政最重要的支柱（因海外贸易而上缴大量赋税）。此城对城内盗贼公会的猖獗可说是束手无策。此外，这里也是宗教信仰的中心，城中可以找到（除了密斯特拉与阿祖斯之外的）几乎所有神祇的神殿。

派拉铎斯省（Pyarados）：此省分境内的山脉蕴含着大量的矿藏，其首府与省名相同（都市，54,720） ，是一座拥有厚重城墙的城市，而且允许冒险者自由进出（就算是外国人亦可），只要不威胁塞尔的利益就行（外地人区域座落于城外）。此地的管理者通常对各种犯罪情形视而不见，让街头正义来解决问题。此外，此城亦时常成为进入日出山脉（Sunrise Mountains）探索的冒险团队的出发点。

薛塞尔省（Surthay）：此一面积狭小的省分主要作为进军莱瑟曼之前集结部队的地点。此地的生产力无法自给自足，还必须通过与塞斯克商贾交易方能获得温饱。此地的首府薛塞尔城（大城，17,784） 原本是抵御莱瑟曼进攻的前线堡垒，但是现在成为了随时准备进攻那个国家的驻军基地。此地区与沼泽接壤，因此饱受瘟疫侵袭之苦。

塞尔山省（Thaymount）：此一省分中央的山脉上满布着大型的军事堡垒与盛产黄金的矿坑，此外，因首席们将塞尔山省规划作为于首席议会的总部，因此只有得到授权的红袍法师才能参与此地区的许多秘密行动。

萨扎哈省（Thazalhar）：此地区控制着通往穆尔霍兰德帝国的贸易路线，其总督是一位已退役的将领，他对通过此地区的贸易车队与旅行者抽取极高的通行费。由于此地曾多次发生与穆尔霍兰德帝国的战役，因此境内散落着许多乱葬岗。入夜之后部分区域会有许多不死生物与被杀战士的亡魂游荡。

泰拉特罗司省（Tyraturos）：此地区境内巡逻队的密度极高，且控制着能穿越全国的两条主要道路。此省分的首府提万特罗司城（都市，68,400） 是一座毫无规划的大型城市，城内到处都是大型的奴隶市场，只要有钱，在这里可以买到各种生物——就算像人身狮、人马、黑暗精灵等“珍奇”的物种在此地也有贩售。在此地投宿的外来者必须特别小心，要不然就会从旅店被绑到奴隶市场出售。

地区历史

塞尔地区曾被穆尔霍兰德帝国统治数百年之久，而当地

的原住民（莱瑟曼人）也一直被穆尔霍兰德帝国的穆兰贵族奴役着。后来有一位名为伊萨兹·布瓦尔（Ythazz Buvarr） 的强大法师——他是穆尔霍兰德秘密法师结社“红袍法师会”的一员——掀起了叛乱，希望摆脱神王的影响而建立一个由法师统治的国度。最后伊萨兹与他的追随者率领军队攻入当时塞尔省的首府，并摧毁了所有前任统治者的残存势力，在 922DR 成功建立了塞尔国。

自此之后，塞尔曾无数次侵入阿戈拉隆与莱瑟曼地区，为了并吞这两个邻国，他们有时甚至会与黑暗精灵或恶魔结盟、派出刺客、或者人为的制造各种自然灾害攻击对手。不过每次行动都失败了，因为红袍法师们总是无法真正的竭诚合作。最近的一次行动是试图与火元素界的火巨灵与火蜥蜴结盟。但当最后情况失控（盟友转而攻击己方）时，考苏斯（火焰之王）牧师们的祈祷生效，他们的神祇插手将这些异界生物逐回火元素界，解决了这场危机——这件事让考苏斯教会在塞尔的地位大为提高。

当发现公开征服邻国的政策无法达成后，首席们却发现其实整个内海地区的大部分城市都非常依赖塞尔出口的货物——尤其是魔法物品。由于红袍法师会的成员众多，再者根据传统，法师学徒与组织中的低阶成员都必须服多年的“劳役”，因此首席们可以轻易地动员大量法师来制造魔法物品，再用低廉的价格抢占整个魔法物品市场。

经过这些年后，这种交易已经从填充首席们保险箱的便利方法和压榨学徒的有效渠道变成了一个非常有赚头的事业。在首席们的指示下，中阶的红袍法师们在费伦大陆各城市中建立了贸易租界——有重重围墙保护的、像堡垒一样的据点——以倾销他们生产的魔法物品，赚取外国的财富。

由于过去的征服政策经历了无数次的失败，且目前的贸易政策取得了极大的成效，因此目前红袍法师会内部开始出现另一个新派系——他们支持目前的贸易政策，反对任何的武力扩张。因此首席议会 （由死灵学派首席巫妖萨扎斯·坦姆领导，他是有争议的“塞尔最强大的红袍法师”） 勉强同意暂停对外直接武力侵略的政策，并观察贸易政策是否能完成之前未能达成的目标。目前塞尔与阿戈拉隆以及莱瑟曼正维持着这种微妙的休战协定。

阴谋与谣言

塞尔长久以来一直奉行着蓄奴政策，且该国境内的奴隶生活状况也非常恶劣，导致许多善良的冒险者前仆后继的对抗这些残酷的红袍法师。

被埋藏者 the Buried Ones：有一队冒险者探索了日出山脉后，有谣传说他们在山中某个新打通的洞穴内碰上了一族有着苍白肤色的奇怪人类。这些人类与塞尔的统治阶层穆兰族有许多非常相似的特徵，但肤色和白化病患者一样苍白，而且几近全盲。这些人类手持黄金打造的武器（但却与钢铁一样坚硬），并操持着无光的奇特魔法。这些冒险者在派亚拉铎省分中传述着这个故事，随后便再度出发前去讨伐这些怪物。许多塞尔人都认为这些生物是数个世纪之前被困在山中的穆尔霍兰德一族所繁衍出的变异后代。

古代要塞 the Citadel：在塞尔山省份北边一带矗立着一座古代的堡垒，世称“古代要塞”。它建成的年代可以远溯至人类抵达此地区之前，是由一支具有高度智慧的爬虫种族（可能是目前大沼泽地区那支原始蜥人族部落的先祖） 所建。古代要塞中住着许多战蜥人（troglodyte）、炭渣怪（rast）、以及各种地底种族（包括黑暗精灵），因此传说要塞是与幽暗地域相通的。

许多红袍法师与具有实力的塞尔冒险者们时常进入古代要塞探险。近来进入探险的人次开始大幅增加——有些是由首席们亲自资助的队伍、有些则是由外国人组成的队伍。不过，这些受资助的团队能否带着他们找到的信息与财富离开塞尔就是另一回事了。

萨扎斯·坦姆（*Szass Tam*）

男性巫妖 死灵师 10/红袍法师 10/大法师 2/传奇职业 7 挑战等级 31；

中型不死生物；HD 20d12+5；hp 131；先攻+2；速度 30 尺；防御等级 29（接触 14，措手不及 27）；攻击 +12/+7 近战 （1d6+2，威力法杖）或+10 近战 （1d8+5[DC25，意志豁免减半]外加麻痹，巫妖之触）或+12/+7 远程接触 （通过法术）；特殊攻击 麻痹之触，恐惧灵气；特性 大法师高等奥术，传奇等级奖励，免疫力，＋4 驱散抗力，伤害减免 15/+1，红袍法师能力，不死生物特性；阵营 中立邪恶；豁免检定 强韧＋8，反射＋10，意志＋21；属性 力量 11 敏捷 14 体质— 智力 22 感知 20 魅力 20；身高 6 英尺

技能与专长：炼金术＋26，专注＋25，手艺（切割宝石）＋16，交涉＋7，医疗＋9，躲藏＋10，威吓＋11，知识（神秘）＋26，知识（建筑与工程）＋11，知识（历史：塞尔）＋16，知识（宗教）＋11，聆听＋15，潜行＋10，专业（草药师）＋9，专业（水手）＋9，探知＋26，搜索＋20，察言观色＋13，辨识法术＋32，侦察＋15，游泳＋2，野外求生＋7；制造法杖，制造魔杖，制造奇物，法术极效，意志之躯，法术瞬发，抄录卷轴，专攻技能（辨识法术），专攻法术（塑能系），专攻法术（死灵系），法术熟稔（操纵死尸，寒冰锥，操控死灵，魔法飞弹，传送术），魔法纹身（死灵系）

特殊攻击：麻痹之触（超自然）：被触及的生物须成功通过强韧豁免检定（DC=25）否则会永久麻痹。恐惧灵气（超自然）：60 尺内生命骰少于 5 的生物看见这名巫妖必须通过意志豁免检定（DC=25），否则会如同被 29 级术士施放的恐惧术影响一样。

特性：大法师高等奥术：奥术之手，法力强效＋2。传奇等级奖励：2 个有效的大法师等级（包括在上文），和+1 更高位法术 7 次（包括在下文）；免疫力（特

异）：免疫寒冷，电击，变形，与心灵影响攻击。红袍法师能力：专精学派防御（死灵系）＋4，法力强效（死灵系）＋5，环之导师，制作纹身，高等环之导师。

每日法师法术：
5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1/1/1/1/1/1。基本 DC=18+法术等级，塑能系 DC=20+法术等级，死灵系 DC=28+法术等级。法师施法者等级：22。专精学派：死灵系。禁制学派：附魔系，幻术系。

法术书：作为一名古老的巫妖，强力法师，巫师之国的统治者之一，萨扎斯•坦姆几乎拥有迄今已知的全部魔法，而且他还创造了许多只有他本人或者红袍法师们才了解的死灵魔法。通常他会准备一个瞬发的传送术和几个瞬发的攻击魔法，通常会使用他的 16 级法术位来准备瞬发并极效的吸能术。

装备：凭着他崇高的地位，高超的法力，萨扎斯•坦姆可以轻易获得任何非神器级的魔法物品（并且拥有至少两件耐色神器：死月法珠和撒寇席尔之座）。他一直带着威力法杖，+10 防御护腕和三愿戒指。

因睿智，冷酷与长寿而声名狼藉的萨扎斯•坦姆是塞尔的死灵学派首席，最有影响力的红袍法师，塞尔的统治者。作为一名活了 200 多年的巫妖，萨扎斯•坦姆凭着桀骜不驯的性格和卓越的技能得到了如今的强大力量，他雄心勃勃，正着手实施由他这位费伦大陆最狡猾和聪明的生物之一亲自策划的宏伟计划。

正如其他红袍法师一样，萨扎斯•坦姆宁愿躲在幕后，假侍从和手下的生物（包括由吸血鬼将军领导的庞大的不死军队）之手行动，而他则进行策划和安排。他那不死的本质让他极具耐心。他随时准备抛弃失败的仆人与计划，然后用更好的方法重新尝试。出于对红袍法师间无休止的背叛和屠杀的厌倦，他认为对塞尔及红袍法师们而言，他们最好的未来就是联合在他之下——通过恐怖和魔法来控制他们。他不会公然展现力量，因为他想尽量保存塞尔的实力，以便在任何冲突公开爆发前尽可能地控制住局势。

萨扎斯•坦姆拥有无数的魔法物品，从戒指、魔杖、饰物，到法杖、魔像及神器。在他那提万特罗司省西北部的要塞中，他几乎是不可击败的。那些见过他（或者是难辨真假的拟像，由他创造并送到费伦的各处）的人会发现萨扎斯•坦姆冷静，有教养，甚至讨人喜欢。他看上去就像穿着华丽的长袍，骨瘦如柴，皮肤苍白的男性，他头顶无发，有着深黯的双眼，稀疏的黑色髭须，双手已经枯萎成了爪状。当然他可以用魔力改变外貌。通常他喜欢化身为一名高个的学者，年老但精力充沛，拥有一对闪光的黑玉似的双眼以及轻柔且颤动的嗓音

萨扎斯•坦姆彬彬有礼但不苟言笑，他人的傲慢或是蓄意的挑衅会让他立即变得冷酷、暴躁而又有节制。另一方面，他会对机智地反驳或者挫败他的人物心存敬意，前提是这些人能礼待他。他总爱同时策划多场阴谋，比大多数费伦人有生之年想到的还多。随着他统治地位的增长，他好像满足于将生命视为一场伟大的比赛，而阴谋与计划则是棋子，或者说武器。

塞斯克 *Thesk*

首都：无
人口：855,360 （人类 85%，侏儒 8%，兽人 6%）
政体：寡头政体
信仰：裳提阿，马斯克，山达库尔，渥金
进口：黄金，马匹，贸易货物
出口：食物，侏儒制品，铁，卡拉—图的货物
阵营：绝对中立，中立善良，混乱善良

塞斯克是精明而友好的商人以及能干的农夫组成的国家。通往遥远的卡拉—图的商路使得塞斯克人得以见识到各种各样的人类，并且受到很多种类文明的影响，这使得塞斯克成为费伦大陆上最有包容性的国家之一。在遭受了来自图坎部落的大屠杀之后，塞斯克的居民重建了他们的城市和村镇，他们甚至为散塔林会遗留下来的兽人军队建立了一座家园。

塞斯克人对于品质和用处不明的货物的熟悉使得他们精于讨价还价。在这个国家中奥术相当罕见；再加上阴影大师（一个得到马斯克教会支持的盗贼公会）的影响，

使得塞斯克绝不只是“又一个商人的国度”这么简单。

社会与生活

居住在塞斯克乡间的人们像普通人一样生活，照料着他们的土地和家畜。和费伦其他地方不同的是，许多塞斯克的农夫和牧人是纯血统的兽人。兽人也居住在城市中，加入其他那些在黄金之路（Golden Way）工作的商人和工人之中，这条主要的商业干道把费伦和遥远的极东地区（Utter East）连接在一起。塞斯克的国民们习惯于陌生的容貌、语言和货物，并且长久以来从来自于世界各地的商队而获益颇丰，因此他们总是用自己的方式对来访者表示欢迎。

主要地理特征

塞斯克夹在塞尔高原（Plateau of Thay）和莱斯尔森林之间。大部分国土上渺无人烟——多数人居住在从泰夫岚姆（Telflamm）到双星镇（Two-Stars）的大道附近。

艾珊纳斯 Ashanath：在这块未定居地区，肥沃的土地上生长着浓密、矮小的牧草，小群的野牛和矮马四处漫游。这里可以变成极佳的农场，并且可以轻易支撑一个或者更多的城市联邦的生活，除了夏季有时每个十日都发生一次的呼啸着席卷过这片土地的龙卷风之外。这种龙卷风被认为是红袍巫师们经常用来使他们的农作物受益的天气控制魔法的副作用。这片平原也是鲨蜥兽（bulette）和掘地虫（ankheg）的家园。

龙颚山脉 Dragonjaw Mountain：居住在这片山脉中的侏儒部落经常拜访人类的城市芬特（Phent），主要是交换工具、发明、武器、珠宝和侏儒们生产的质量上乘的铁锭。这片山脉中最少住着两只赤铜龙，这两条龙乐衷于和侏儒们进行每年一次笑话比赛。

塞斯克山脉 Thesk Mountains：这座山脉荒凉而不适合居住，经常发生小规模的山崩和毫无预兆的塌方。这里的寥寥几座储量中等的铁矿供应着国家的需要，并有少量出口。

重要地点

到目前为止，黄金之路就是塞斯克最重要的特征。

尼斯城（Nyth 小城，11,501）：尼斯城以前在泰夫岚姆的控制之下，现在则再次成为塞斯克的一部分，并和包括泰夫岚姆在内的它的姐妹城市进行自由贸易。这座城市得名于一种经常在莱斯尔森林西部边界神出鬼没的鬼火似的生物。一个法师集团在一场战斗中与尼斯同归于尽，从那时起，法师们在尼斯城便受到尊重，但是被认为注定得不到什么好下场。

菲珊特（Phsant 大城，21,564）：这座城市是以西部联盟的军队击败图坎游牧部落的地点而著名的。来自散提尔堡军的兽人士兵们迁入了这片地区并且适应得非常好。一些兽人在农场工作，另一些购买了自己的小型农场，其他的则成为了商人、劳工和警卫。其他在塞斯克的兽人则在塞斯克山脉中的矿井内做矿工，不时的回到在这里的他们的老部落中聊聊天。一些兽人和当地的妇女结婚，但是其他的仍在寻找妻子，这里的稳定吸引了很多半兽人女性来寻找比兽人部落的成员更加开化的强壮配偶。

泰玛尔（Tammar 大镇，3,594）：这座城市几乎被图坎部落夷为平地，暂时被一大群强盗所占据，他们向通过领地的商队敲诈大笔的通行税。执政团雇佣了一队一百人的兽人去根除这些强盗，如今，这些长着獠牙的斗士在镇子里被当作了英雄，镇子已经被原来的居民重建，并且再次定居下来。

泰夫岚姆（Telflamm 大城，23,361）:这座城市坐落在黄金之路的尽头，拥有对坠星海的商路的控制权而从中获取巨额利润。从塞斯克中独立出来但又与其紧密联盟的泰夫岚姆表面上被一位富商统治着。实际上，这座城市牢牢地控制在“阴影大师”的手中。这个盗贼公会拥有市内的旅馆、集会厅和赌场，此外还从商人和有钱人那里敲诈“保护”费。

阴影大师被本地的马斯克的高阶牧师领导着（在这座城市中的神庙——阴影大师之屋——是这位神祇在费伦最大的神殿）。这位牧师掌握着一种仪式，可以让一位信徒以他或她的一部分生命力来交换每日使用一次行影术（shadow walk）的能力。自从这种仪式被发现以来，这种能力为公会的发展作出了很大的贡献。阴影大师们在塞斯克的每座城市里都有藏身之处。

地区历史

塞斯克是在 957DR 由几个友好的贸易和农业城市联合建成的。长期以来它都是农夫们的家园，他们从来往于卡拉—图的贸易流通中获得利益。

黄金之路使得塞斯克人变得非常富有，也形成了他们现在的政治体制。城市里面最富有的人就是市长，并且联合其他的市长组成一个议会共同统治国家。因为稀少的居民与稀缺的自然资源，塞斯克避开了红袍法师们征服的视线，并且成为以出售食物以及来自黄金之路的异国商品为主的可靠的贸易国家。塞斯克遭受过图坎游牧部落的残酷蹂躏，因为这个游牧部落利用这条便于行走的商路接连不断的快速袭击了好几座城市。

尽管游牧部落被击退了，塞斯克却有好些年因为图坎的袭击而造成的难民潮显得混乱不堪。上千被散塔林会抛弃的兽人士兵增加了他们的疑虑，因为这个地区已经好几百年没看到兽人了，一些人认为兽人就是恶魔。泰夫岚姆的阴影大师贿赂并且强制兽人们离开他们的城市。在被莱斯尔森林的德鲁伊们拒绝之后，兽人们和平地定居在菲珊特城内及其附近，这里的居民最终逐渐接受了他们，尤其是当他们帮助市民们在城外几英里的地方击败了图坎部落之后。

阴谋与谣言

和莱瑟曼以及塞尔这些不欢迎冒险者的东部王国不同，塞斯克的居民对任何通过驱逐怪物而使他们的国家变得

更安全的人都表示欢迎。他们可能也会欢迎任何和阴影大师进行竞争的人。

老兵 Old Soldiers：现在，散塔林会控制了月海的大部分地区，他们希望他们遥控的代理人能够努力在世界的其他地方建立起坚固的立足点。在塞斯克，这些代理人就是来自于他们军队的上千兽人。然而，自从抵达塞斯克的十二年以来，兽人们已经适应了在这片地区的生活，并且对为了某些人的盛大计划而搭上自己的性命没有半点兴趣。散提尔堡人可能会用金钱引诱兽人回来，或者用武力俘虏他们。

幽暗地域（Underdark）

首都：无
人口：未知（底栖魔鱼，蛰伏伪怪，黑暗精灵，灰矮人，灵吸怪，深邃熊怪 quaggoth，地底侏儒）
政体：城邦，每个城邦都有不同形式的政体（独裁、魔法政体、母权、君主、神权，和其他）
宗教：多种多样，通常为种族神系
进口：盔甲，食物，奴隶，木材，武器
出口：盔甲，舶来品，魔法，武器
阵营：绝对中立，守序邪恶，混乱邪恶

幽暗地域是对费伦的地表居民脚下世界的统称。畸形、邪恶的生物居住在这里以避开阳光。幽暗地域布满了迪洛矮人、黑暗精灵、灰矮人和夺心魔（灵吸怪）的城市与国家。这里也是某些更稀有的种族的家乡，如底栖魔鱼、眼魔和寇涛鱼人，以及几乎任何来自地表的有智慧类人种族的奴隶。

这些邪恶的物种彼此间为了资源、魔法和力量而战斗或交易。在阴谋败露或更好的机会来临之时，他们所组成的联盟就会瓦解。侏儒、地底侏儒、矮人和其他中立或善良的民族有一些领土散布在这些敌对城邦之间，他们保持着孤立或者抵抗恶邻的入侵。

社会与生活

幽暗地域是一个荒芜的世界。这里有两个压倒一切的准则：生存下来，消灭敌人。幽暗地域大部分是永恒的黑暗，充满了不适应真实光线的生物。作为补偿，它们很久以前进化出了黑暗视觉或增强的感官。辉光岩、夜光水晶和发磷光的苔藓、地衣、真菌昏暗地照亮了一些地方。怪异的植物很常见，来访者如果不用魔法或者做可能致命的试验，几乎无法鉴定出哪些是有敌意的，哪些是有毒的。因为幽暗地域不会有雨水，所以淡水是最为宝贵的资源。居民必须依赖任何从地表下来的过滤物。水的发现者会贮存水，并用生命来保护水。

因为可靠资源的稀缺，每个城市在和平时期都会生产一些货物用来与邻近城市交易。一支典型的商队包括几十名重装的商人和士兵，旅途中还会有两三个被派到前方或后方巡逻。尽管隧道通常很寂静，但是回声传得很远。一个有经验的幽暗地域斥候可以仅凭回声就分辨出自然动物和潜在威胁之间的微妙差别。富有的城市将商队传送到目的地，或者利用现成的传送门来加快旅程。通往附近传送门的路通常是邻近城市间长期战争的导火索。那些常常在和平时期谋害和奴役商队的城市，常常就发现再也得不到有用的资源，并且容易遭到入侵。

主要地理特征

因为幽暗地域的大部分只是被粗糙地勘测过，已知最大的洞穴只有几英里深，对于地表居民来说，没有什么值得注意的地理特征。湖泊往往被认为是最大的特征。由于一些岩石会浸入水面以下，所以湖泊连通了近似隔离的地区，只有最细心的制图师才能鉴别出这是同一片水域。

幽暗地域的隧道绵延数英里长，有时膨胀出上千英尺宽的洞穴，有时收缩至半身人也难以挤过的狭窄空间。最大的洞穴大厅如同地表的缩影，有山丘、谷地、地下河和湖泊。在这个立体环境中，大多数种族可以利用洞顶和洞壁，用自然或魔法的飞行、浮空或者会在壁上行走的坐骑（如巨型蜘蛛和某些种类的蜥蜴）来达到较高的位置。

幽暗地域一般分为三个层面。上幽暗地域靠近地表，与地表种族有着大规模的接触（贸易、袭击、征服）。主要居民是黑暗精灵、眼魔、矮人、夺心魔、地底侏儒和鼠人（住在城市下面）。水与食物相对而言比较丰富，对黑暗的适应性比较轻微。

中幽暗地域的居民往往视地表种族为奴隶。他们包括黑暗精灵、独居的底栖魔鱼、蛰伏伪怪、迪洛矮人、夺心魔、地底侏儒和寇涛鱼人。水和食物很难找。

下幽暗地域难以置信的怪异，满是怪异的社会和文化。这里被底栖魔鱼、蛰伏伪怪、迪洛矮人和夺心魔所支配，对任何与他们不同的生物的都充满了敌意。食物和水非常稀少，这些种族为了生存而自相残杀。它们对黑暗极其适应，在某些怪物身上还出现了新的独特感官。所有的层面都有邪恶的类人生物，通常作为文明城市的奴隶。

真菌森林 Araumycos：巨大的真菌充斥于至高森林地表以下一到三英里深的地域。这可能是费伦现存最古老的生物，它出现在精灵帝国之前。它不能越过上部森林的边界，否则会很快死掉，这可能是魔法或者共生关系使它与森林紧密相关。虽然易受火、酸和类似的攻击，可它对魔法免疫。没有什么能长时间地大量根除它们，有时候它们会施放灵能攻击袭击者。偶尔会有一整片真菌死亡，露出覃人的城市和菌落的废墟。但是它们生长的原委仍是未知。

巨人之杯 Giant's Chalice：这个下幽暗地域的半咸水湖从波斯库（Proskur）的西北蜿蜒至此，它位于伊利亚巴（Iriaebor）下方，环绕艾凡索（Elversult）。一种有智能的章鱼居住在这里。据推测，巨人之杯与坠

星海相连。目前，灵吸怪引入的吸血乌贼正威胁着章鱼群。一种只产于此湖的发光珊瑚是很好的珍宝，也是章鱼们出口的少数奢侈品之一。

地下迷宫 The Labyrinth：这个无人占据的通道位于上幽暗地域和中幽暗地域，在深水城北部长路的红松镇（Red Larch）和三猪地（Triboar）之间。幽暗地域北方的商人经由这里到达头骨港和更远的地方。地下迷宫以会移动的石壁和危险的居民而出名。特别是魔裔牛头人（baphitaur），一种经巫术而产生的存在，据猜测是牛头人和恶魔的后代。

重要地点

强大的国度在这个特殊的洞穴系统中极力扩张，无尽的隧道将幽暗地域连接起来。

布灵登石城（Blingdenstone 现已废弃）：由逃离费林魔葵魔爪的地底侏儒建立于脆弱之始之年（-690DR），布灵登石城极少与邻近文明接触，成为一个自给自足的城邦。他们的隔离被魔索布莱城对秘银厅的进攻所动摇。一万二千名地底侏儒与矮人要塞的守卫者结成了同盟，共同抵御黑暗精灵的大举进攻。

失败的黑暗精灵几年后开始了复仇：数十个狩魔蛛被异界之门和异界誓盟召唤到了布灵登石城里，大部分地底侏儒被残杀。大约 500 个幸存者带着财产逃到了银月城，在那里他们的小群体受到银月联盟的欢迎。银月人希望在那个城市重新定居与设防以防御黑暗精灵的进一步入侵。

凯恩海姆村（Cairnheim 乡村，500）：由从杉那塔（Shanatar）矮人对巨人的屠杀中逃出的石巨人所建，在过去一千五百年间，凯恩海姆村（位于巨龙海岸的巨人奔跑山脉之下）被一个不死石巨人酋长多空（Dodkong）所控制。这个不死君主使巨人们堕落，并且把每个部落的死去的酋长复活，组成了多发（Dodforer），一个为他服务的“死亡酋长”议会。

凯恩海姆村的巨人使用符文魔法，喜欢用从维沙隆（Velsharoon）得到的死灵系法术。多空据悉是一个有强大力量的术士。他们极少从事贸易，巨人们用金、银和成块的精金交换洛斯兽、稀有菌类和酒。凯恩海姆村的巨人具有黑暗视觉，他们小心地监视着他们的隧道，那里被符文、崩坍和落石陷阱所保护着。

深邃杉那塔（Deep Shanatar）：最早和最伟大的盾矮人国度，深邃杉那塔现在包括了安姆、泰瑟尔和卡林衫所在区域的上幽暗地域。最初，八个散布的子王国之间的战争连绵不断，史称诸子之战，终于由杉那塔的矮人召集了议会并建立了持久的和平，以翼龙头骨王座（Wyrmskull Throne）为首建立统治，这个权力的宝座在王国间轮换着。

随着时间的流逝，矮人衰减的出生率和他们向北方的移民导致了帝国的土崩瓦解。与幽暗地域其他种族间的战争夺去了子王国，现今只剩下了伊卡沙（Iltkazar）。深邃杉那塔的废墟依然散布在它的旧领土上。虽然大部分的废墟被洗劫过，但是随着时间的推移，在偏僻的边远地区（常常成为怪物的巢穴）出土了一些精制品矮人盔甲、武器甚至是魔法物品。

The fall of Blingdenstone

格莱克斯吉（Gracklstugh 都市，36,000）：也称“诸刃之城”（City of Blades），这个灰矮人的国家位于永恒荒野南方的中幽暗地域。它由一个遍布中空石笋的大岩洞组成，紧挨着叫黑湖（Darklake）的幽暗地域海。灰矮人用石柱作熔炼中心，围绕着它们建造自己的房屋和工场。灰矮人控制了他们本城周围几英里的区域，只容许一心一意做贸易的来访者。一支庞大的常备军加强了他们的主张。这个城市也是迪洛矮人、上千个奴隶和从卡贡（Cairngorn）部落来的少数石巨人的家。城市出口鱼、采矿设备和品质优良的钢质武器和盔甲。迪洛矮人是实际的统治者，用贿赂、魔法和恐吓控制了国王塔加特·钢影（Tarngardt Steelshadow VII 守序邪恶 男性灰矮人 战士 17）和各部落首领。

伊卡沙（Iltkazar 小城，7,500）：伊卡沙的盾矮人被充满敌意的邻居所包围，控制着和城市本身一样大的领土。城市位于泰瑟尔的欧姆拉兰山脉下方。伊卡沙是原先深邃杉那塔的八个矮人王国之一。

与其他幽暗地域的国家不同，伊卡沙有许多通往地表的隧道，大多数通向古老的、被小心守护的矮人废墟。一条河连同它的支流穿过城市，提供了淡水并带动了绞盘、水泵和其他机械装置。城市的天顶被一种发出银蓝色微弱光芒的地衣覆盖着。一些种植的真菌被用来作为食物和一小群洛斯兽的饲料。四分之三的居民是盾矮人，十分之一多点的是人类，其余的是岩侏儒和地底侏儒。在伊卡沙奴隶制是违法的。符文师、斗士和牧师守卫着城市入口的秘银门。城市专门从事工程、开采稀有金属和切割宝石。

魔索布莱城（Menzoberranzan 都市，32,000）：位于永恒荒野北方的瑟布林（Surbrin）河下方的魔索布莱城是一个母系社会的城市，以崔斯特•杜垩登的出生地和进攻秘银厅的始作俑者而闻名。城市的人口三分之一是黑暗精灵，其余为类人生物奴隶。城市交易毒药、可口的蘑菇、蜥蜴坐骑、魔法卷轴、酒和水。

守卫城市的是黑暗精灵部队（包括全职的士兵和贵族家庭的武装人员）和奴隶部队，还有施法者协助防御。虽然魔索布莱城为八大家族的主母组成的议会所统治，但是也有其他人握有政治权利，如佣兵头子贾拉索（Jarlaxle 中立邪恶 男性黑暗精灵 战士 17）和魔索布莱城大法师贡夫•班瑞 （Gromph Baenre 混乱邪恶 男性黑暗精灵 法师 20）。

虽然黑暗精灵对来访者很淡漠，仍有少许小生意为冒险者和商人提供伙食。魔索布莱城的领土外围有一百多条隧道通往幽暗地域的其他地区，最著名的一些靠近秘银厅，在月之森的中央，以及至高森林的西部边缘。城市已经从动荡之年和进攻秘银厅的失败中恢复，它又开始计划扩张并征服它的邻居甚至地表国度。

奥多（Oryndoll 都市，26,000；3,450 个夺心魔）：这个灵吸怪的城市位于下幽暗地域，在光耀平原（Shining Plains）中央的下方。灵吸怪囤积知识、警惕地保护情报，除了奴隶商人，它们极少被人拜访。尽管很久以前曾与杉那塔的矮人有过一场大战，可奥多在幽暗地域中最为出名的是，它是现存灰矮人的发源地。杜尔加部落的矮人被培育出来，夺心魔希望能创造出一种忠诚的擅长心灵力量的矮人。这些矮人发动了一系列的起义并从城中逃脱，导致了巨大的混乱，以至于灵吸怪的神祇伊森赛恩（Ilsensine）显灵才把城市从毁灭中拯救过来。自此以后，城市中的夺心魔发展出了高度的宗教文化并且创新了灵能。城市中充满了被心灵控制的奴隶和无数的颅骨鼠。

斯琴达莱恩（Sschindylryn 大城，15,000）：这个黑暗精灵城市位于塞迷湖（Thalmiir）畔，科米尔御林地下几英里的地方。斯琴达莱恩的黑暗精灵精通预言和传送类的魔法，特别是用法术和物品定位食物、水和矿产。他们通过在城市和湖的浅滩中的传送门网络与其他城市交易这些东西。

斯琴达莱恩的黑暗精灵过去十分好战，利用他们的传送门对其他城市奇袭。魔索布莱城给予他们的重大失败抑制了这种习惯，他们现在抓紧贸易以重振实力。这个城市建立在寇涛鱼人的废墟上，不论在水面上或是水下皆是如此，甚至是新的建筑也保持了鱼类的风格。除了魔法交易，黑暗精灵在湖里捕鱼并种植当地的藻类，这些藻类因为长在地底辐射的环境里而生长茂盛。

沙玛斯城（Sshamath 都市，45,000）：男性法师统治沙玛斯城，罗丝的女性牧师充当次要角色，这在地下的黑暗精灵城市中很少见。这个在远丘下面的社会是幽暗地域中卓越的魔法物品市场。沙玛斯被其他城市视为强有力的贸易伙伴，被战斗法师很好地保护着。

男性黑暗精灵通过连续数代的男性高出生率赢得了优势，减少了黑暗精灵主母的数量和势力。墙壁上的颇具美感的妖火的光在幽暗地域很少见，但是能给缺乏黑暗视觉的地表来访者提供方便。奴隶构成了四分之一的人口。其他国度的来访者、不死生物仆人和召唤生物使得常驻人口有六万。任何拥有法师或术士能力的人都受这个城市欢迎而不必害怕被奴役。

幽暗地域旅行 Travel in the Underdark

空旷无光的幽暗地域是一片真正的危险之地。对于非本地生物来说，它那黑暗密闭的疆域是无法克服的恐惧根源。而对于幽暗地域的本地居民来说，光亮就意味着危险——无论这些光芒是某些肉食动物发出来以引诱旅行者的，还是标志着此地的某种生物足够强大，并不害怕吸引其他居民的注意力。

幽暗地域的大部分空间是因为火山作用，流水，地震，以及遗留下强烈的魔法辐射的神秘魔法而创造出来的，黑暗精灵称这种魔法辐射为“地底辐射（faerzress）”。任何一种力量都能导致突如其来的崩塌，洪水，或者陷落的危险。

适宜饮用的水源极其珍稀，通常被食肉动物守卫着，或者已经被霉菌或真菌污染，对于其他生物来说非常危险了。一些水源是酸性的，可以侵蚀金属或者肉体，也可能同时腐蚀这两者。腐败的空气是另一个大难题。本地的城市和正在进行的火山活动都会产生出有毒的蒸汽，

这些有毒蒸汽会在无光的地下漂浮蔓延几英里。

幽暗地域并非一个静止不变的地方。居住在地下城市中的黑暗精灵，地底侏儒，以及其他种族占据了条件最好的领土。紫虫，土巨怪，索尔石怪，以及其他生物在坚固的岩石上挖洞筑巢。一些可怕的种族，比如眼魔和灵吸怪使用奇特的法术和力量塑造着周围的岩石，而矮人则仅仅靠技巧和决心就在岩石上挖掘出隧道。强大的地底辐射时刻雕琢着大厅，洞穴，以及通道，让它们显现出神秘奇特的外形。幽暗地域的地图因此很快就会变得过时。一名向导也许会更有帮助，但是他们的忠诚度始终是个麻烦问题。

在幽暗地域中，长途的旅行或者传送魔法总是徒劳无功，因为它们会被地底辐射干扰扭曲，产生致命的错误，不过在同一个空旷的洞穴中，进行短途传送旅行还是没有问题的。传送门在一些地区工作正常，但是在另一些地区则无法工作，建立新传送门则接近于不可能，因为魔法很容易迅速的吸引起强大敌人的注意。就像固定的贸易路线那样，已知的传送门总是有守卫或者被严密监视着。

补给是另一个难题。只有在幽暗地域的城市中才能找到商店，不过那些城市看起来更像是杀人犯和小偷的集合地。

幽暗地域中补给品的极度缺乏激发了巨大的商业活力。一个商队可以为一个幽暗地域的来访者提供最好的保护。一个运载着大量补给品，并配备有可怕的战力和魔法的商队可以在危险地域提供安全。然而，当寻求这种安全保护的时候，旅行者必须小心谨慎以避免无意之间变成奴隶。

地区历史

幽暗地域的历史要先于地表世界。创造种族出现在幽暗地域，随着时间而灭绝，或是与精灵和矮人等新种族对立而被赶回幽暗地域时被杀死。在人类和精灵有历史记载之前，如寇涛鱼人这种古老的种族就从地表上消失了。灵吸怪的起源的直接证据很稀少，不过贤者们相信夺心魔大约和寇涛鱼人出现在同一时间，或是在帝国鼎盛时期从另一个位面侵入。底栖魔鱼也很古老，不过它们来自下幽暗地域的尔虞我诈的历史没有被记录下来。

黑暗精灵在皇冠战争之后进入幽暗地域，大约是-10000DR，有证据表明最早的黑暗精灵城市大约建立于-9600DR。这个精力充沛和富有侵略性的种族，在陷入无止境的内部战争之前，掌握了大量的领土。矮人多居住于地表以上或下层，他们与黑暗精灵和幽暗地域其他种族战斗，将整个杜尔加部落输给了夺心魔，只得看着他们一代代之后形成了灰矮人亚种族，他们灵能主人的残忍在他们身上打上了烙印。迪洛矮人也是在这一时期形成，是灵吸怪用俘获的矮人和人类配种产生的。在之后的几千年中，地底侏儒、地精生物、兽人和石盲蛮族这些种族被带入幽暗地域或找到了进入幽暗地域的路。最新的到达者是蛰伏伪怪，它们才到了几个世纪。

战争、征服、衰落和崩溃组成了幽暗地域众国度的相似的循环。城市间为了财富、资源、奴隶或几世代的仇恨而彼此争斗。稳固的帝国渐渐衰落，或是遭受到无数持续的小冲突而耗尽力量。失败的帝国土崩瓦解，有时是从内部，有时是由外敌的刀兵所引起的。从破落的城市中出来的一群群幸存者找到合适的环境，在那里他们可以摆脱原来的生活方式，最终建立新的城市。

阴谋与谣言

对于地表冒险者来说，仅仅进入幽暗地域，并能回来讲述所发生的一些，就是值得记载的成就了。

死亡清算 Dead Reckoning：一队全副武装的骸骨矮人，不停地穿越隧道，杀戮除了矮人之外任何敢于攻击他们的人。死去的敌人会脱落掉血肉，复活为一个骷髅并加入行进的队伍。这些不死生物不受牧师驱散和呵斥能力的影响。他们会绕过和避开矮人的居民点。他们的目标或许是从敌人手中收回一个古老的矮人遗迹，或者是毁灭一个强大的敌人，例如一只深龙（deep dragon）。

打了就跑 Hit and Run：因为幽暗地域中大量的传送门和隐蔽隧道，那么对于一个由黑暗精灵、灰矮人、寇涛鱼人和其他种族组成的劫掠兼贸易团伙，寻求破坏、奴隶和利润，而出现在地表的任何位置，这也是可能的。如果这个组织没有一条方便的回家之路，它可能会在洞穴、废墟和废弃仓库中等待白昼的结束，或者被当地的法师或邪恶神庙所保护。

阿隆德尔之地 *Araundordoom*

费伦地表之下广大的幽暗地域是一个致命的世界，这里的居民（即使是强大的野兽以及用无情可怕的魔法武装自己的种族）在壁垒重重的城市中联合起来求生。很难在羊皮纸的平面上画出幽暗地域的地图，因为幽暗地域中到处层层迭迭，并有着倾斜的隧道。本地居民控制下的特殊地区也可能以令人困惑的极快速度改头换面。

在幽暗地域中，许多小型的“受管辖”区域从来也没有出现在任何地图上。巫妖是这种次级统治者中最糟糕的。出于他们的黑色幽默和傲慢自大，巫妖们喜欢把他们的领域称为“毁灭之地（doom）”。和这些不死的人类巫师一样，摄心魔和精灵贝诺巫妖，同样统治着幽暗地域中的小块区域。

大部分巫妖的毁灭之地都是使用魔法隐藏起来的隐蔽场所（岩石的罅隙或者高高的岩架），以及一系列复杂混乱的隧道和洞穴。巫妖们也使用废弃的矮人和侏儒矿坑做为毁灭之地，只要这些矿坑中还有可以使用的房间和大门，并且经过充分清理，没有留下什么陷阱。

阿隆德尔（Araundordoom）之地就是一块典型的毁灭之地，由巫妖阿隆德尔统治。他以前曾经是穆尔霍兰德的一名人类法师，很久以前就转变成接近骷髅的样子，并丧失了最后的心智。现在，他的生存方式就是毁灭入侵者，享受他们的痛苦，并夺取他们所携带的魔法。他使用法术读取接近此地的生物的思想，甚至直接从他们的头脑中偷取记忆了的法术。入侵者的行为，目标，以及愿望都变了他的娱乐，并且成为他攻击他们的武器。他可以使用从入侵者思想中偷取的记忆，伪装成入侵者的朋友或者熟人寻求帮助，以此引诱生物步入自己的陷阱。

和大多数巫妖一样，阿隆德尔宁愿避开那些足以伤害到他的粉碎陷阱。他在自己的毁灭之地的水池中加入毒药，在入侵者的必经之路上设置陷阱，然后把自己沉入最深的池塘的水下（以躲避敌人的火焰魔法）或者冒险者必须挣扎前行的充满吸力的泥塘中。他的法术默发或者法术定发可以在黑暗和泥泞中不受影响的释放。

阿隆德尔喜欢嘲弄对手，揭穿他从对手那里探知的秘密，并让他们陷入愤怒，恐惧或者鲁莽之中——但是他非常聪明地只在只有一两个对手仍然活着的时候才这么做。他操纵几具以前入侵者的尸体或者骷髅伪装成他自己的样子，以此引诱入侵者们浪费魔法。谨慎地使用诡计和攻击，再加上他所选择的迷宫般的毁灭之地，让他的对手队伍分散开来，因此他可以一次只对付他们中的一两个人。

瀚土 *The Vast*

首都：无
人口：1,308,960 （人类 78%，矮人 9%，半身人 5%，精灵 3%，侏儒 2%，半精灵 1%，半兽人 1%）
政体：世袭城邦制；大部分城市被由商人和地主组成的议会统治
信仰：裳提阿，凯兰沃，艾达丝，密斯特拉，坦帕斯，托姆，泰摩拉，渥金
进口：玻璃，奢侈品，食盐
出口：铜，谷物，铁，家畜，镍，羊皮纸，白银，纺织品
阵营：守序中立，绝对中立，中立善良

瀚土是巨龙海岸东岸一片青翠的农田和狩猎场，最著名的是它那繁荣的港口：邪恶的卡朗特（Calaunt），变幻无常的坦卓斯（Tantras），冒险者天堂的乌鸦崖（Ravens Bluff）以及严格管制的普罗坎普（Procampur）。兽人和矮人争夺着附近山脉的统治权，兽人很少袭击低地，但是足够棘手到让人类集中居住在沿海。竞争派系之间充满了阴谋诡计，而大量的矮人遗迹则在向冒险者们招手。

因为坠星海的关系，瀚土常年气候温和，夏季凉爽漫长，冬季温暖短暂。瀚土大部分地区都是绵延起伏的农田，这些农田被用碎石垒成的矮墙分割成一块一块。小块的林地夹杂在农场之间。许多小溪和河流交叉分割着这片土地，但是它们很少汇入主要的河流之中。相反的，它们流入那些经由地下暗河通往内海的河塘之中。这些地下暗河是因为躺在瀚土地下深处破碎并倾斜的岩层才存在的。小型的污水池、洞穴和裂隙也非常多。

社会与生活

瀚土的居民富于开拓精神，把自己和居住的土地看做是一个整体。他们效忠于自己本地的社区。他们总是全副武装（尽管通常只是简单的武器，比如投石器、刀子和木棍），尤其是在城市之外的时候。他们倾向于不与人往来，但是歌手和吟游诗人在任何地方都是受欢迎的——瀚土居民非常喜欢优美的民谣或者其他国家的新闻。

野猪、鹿与黑脸的熊在瀚土的森林和山腰间徘徊。狩猎在乡村是一种生活方式，尤其是对于居住高原上的乡村村民来说。

主要地理特征

坠星海与瀚土的西部和南部接壤。土马刺山脉（Earthspur Mountains）则标记出这片地区东部和北部的边界。

固土山脉 Earthfast Mountains：这条土马刺山脉的分支向西一直绵延到巨龙海湾。它陡峭的斜坡使得很难在这里采矿，但是最近发现的铜、银和铁矿使得很多人满怀着获得财富的憧憬，勇敢面对这种困难。巨鹰和其他鸟类生物把最高的山峰视为它们的领土，而众多的兽人和食人魔则在山脉较低的地方筑巢。

有两条贯通南北的陆上贸易要道：西边的精灵之血小径（Elvenblood Pass）和东边的葛洛明小径（Glorming Pass）。

火焰河 Fire River：这条宽阔平静的大河从高山上流下，一路向西流淌，最后从乌鸦崖上飞流直下冲入坠星海，这条河上有一个著名的大瀑布——巨龙瀑布（Dragon Falls），就在距离乌鸦崖溯流而上几百英里的地方。

重要地点

瀚土素有未受打扰的秘密之地的名声，尤其是它的山脉和地下通路。当然，瀚土大多数知名的地方则根本没有秘密可言。

卡朗特（Calaunt 都市，38,706）：卡朗特现在是瀚土最大最有影响力的城市，牢牢掌控着薄暮之河（River Vesper）上来来往往的合法运输。对于瀚土其他地方不幸的一点是，这座城市对于这条河上的海盗和袭击者并没有保持应有的警惕，只要他们不威胁到卡朗特就可以了。因此尽管很多人来到这座城市进行贸易，但是很少有人喜欢这里。这里的主要产业是制革业，制革厂散发出的恶臭经常在几英里之外都可以闻到。（内海海员们说，即使是在最浓的雾气里，也可以用鼻子发现卡朗特）。

卡朗特的统治权掌握在一群邪恶的冒险者的手中，他们被称为商人公爵（Merchant Dukes），他们的领导者自称至高节杖（Supreme Scepter）。这些贪婪残忍的人为了自己获利而把没收别人的财产看做平常之事。卡朗特的来访者们总是放轻脚步，并且尽量避免显露出任何财富或者魔法。

普罗坎普（Procampur 大城，24,631）：普罗坎普坐落在巨龙海湾出海口东边，是一个古老而富有的独立贸易港口。因为其被围墙隔离的城区而闻名费伦，每个城区建筑的屋顶都是由一种特定颜色的石板修造的。普罗坎普号称内海北部最富裕的城市，以金匠、宝石加工匠、宝石商人，绝少盗贼，治安严谨而知名。在大约在-153DR 左右修建的矮人地下城镇普罗斯坎帕拉（Proeskampalar）的遗址上，人类城市普罗坎普的建造历史可以回溯到 532DR。

一位世袭的最高领主，瑟提尔（Thultyrl）统治着普罗坎普。现在的瑟提尔是具有王室血统的雷德斯（Rendeth 混乱善良 男性人类 望族 3/战士 6），一位年轻稳健的战士，他的家族具有与众不同的红棕色头发和灰绿色眼睛。在传统上，一位被称为“哈玛亚奇”的忠诚的巫师顾问辅佐着瑟尔提尔。有些人怀疑现在的顾问，阿拉曼德斯（Alamondh 中立邪恶 男性人类 术士 10），既不诚实也不公正。

加固的高大围墙保护着普罗坎普。围墙上只在海港的两边留出一对对的海闸。熙熙攘攘的海港并不在这座城市严厉管制之下，这里的建筑通常有着混乱不堪的风格、大小和屋顶颜色。这座海港是渔夫、造船匠和贸易商的家园。这里容纳着所有不属于普罗坎普权利者的家畜和马匹（包括训练设施、装备和马房）。

一座巨大的、被严格看守着的大门由海港通向大路（Great Way），大路是一条连接着所有城区的林荫大道。大路向东笔直地通往城堡区，这里坐落着瑟提尔和最高法院那有着黄金屋顶的宫殿，以及城市守卫那有着雪白屋顶的兵营和马厩。

大门守卫向所有进入城市的人耐心地解释城市的法律。在普罗坎普，每种行为都被限制在一个特定的城区（或者在海港），执法者们是严厉而警惕的，并且非常胜任他们的工作。政体已经挫败了在城里建立盗贼公会的无数企图，它的军队已经在海战中干净利落的击败了穆尔玛斯特和桑比亚。

乌鸦崖（Ravens Bluff 都市，28,150）：乌鸦崖仅在财富、军力和重要性方面略逊于卡朗特，这座城市坐落在火焰河的入海口处，瀚土超过三分之一的农产品在这里装船出口。此外，这座城市对于所有等级的冒险者都有着长久的吸引力，因为这里有着宽容的当地政府以及大量的神秘事物和等待解决的阴谋诡计（大部分阴谋起源于这座城市随心所欲的氛围或者衰败的内部）。乌鸦崖也是一座进行魔法物品的交换或者买卖中心。

在 1370DR 的夏季，乌鸦崖差点被毁灭掉，一位名叫米尔凯撒•迦兰（Myrkyssa Jelan）的冒险者统帅着一队由佣兵和堕落的怪物组成的军队袭击了这座城市。这场短暂的战争使得这座城市没有了海军，也几乎没有了陆军或其他手段来保护它自己。乌鸦崖那顽强且足智多谋的市民们，在他们新市长——琥珀•索丹夫人（Lady Amber Thoden）的领导下，以极快的速度重建了他们的家园。

米尔凯撒•迦兰袭击这座城市的原因现在变得清晰了，在 1372DR 的早期，冒险者们发现琥珀•索丹夫人其实就是迦兰，在随后的冲突之后她消失不见了。以前的市长和冒险者的朋友，查尔斯•奥凯恩（Charles O'Kane 守序中立 男性人类 战士 17），再次开始治理这座喧嚣的城市。

坦瑞斯（Tantras 大城，21,816）：因为动荡之年神祇托姆的降临而著名（或者说是声名狼藉），坦卓斯现在跻身于瀚土的几个大城市之列。在 1358 DR 的时候，当托姆和班恩的圣者在市郊同归于尽的时候，也把城市的一部分变成了废墟。（这些破坏已在很久前就被修复了）。原本就始终在这座城市中受到欢迎的托姆，现在则被当作城市的救星而崇拜。

特苏拉格（Tsurlagol 大城，17,594）：做为通往绝境东域的门户之地而知名，这座繁忙的港口是瀚土最南部的城市。这里是来自瀚土、因布图、古老帝国和维洪海湾的商人们的重要聚会之地。这座城市也招待着大量的矮人，他们为了与分散的同族有关的差事而经过这里。特苏拉格的地理位置有些缺陷，这座城市比这片地区其他的任何城市都遭遇了更多次的洗劫和火焚。现在的城市建在一座由至少二十个先前城市的地基组成的小丘之上。

地区历史

“瀚土”名字的起源在已经淹没于历史中了，但是贤者们一致认为这个名字来源于兽人王国瓦斯塔（Vastar），这个王国曾经控制着整个巨龙海湾的东岸。瓦斯塔的兽人和迷斯卓诺的精灵们发生战斗，还好几次乘坐着天然木船或者从陆上穿越巨龙海湾的北部，发起了针对西海岸的袭击。随着时间的推移，兽人们毁坏了浓密的森林，把瀚土变成了如今的草场那些分割成小块的树林。

在经历了一连串败于精灵之手的战役后，兽人王国最后终于毁灭了，而且来自西部矮人的压力也为兽人的覆灭加了一把劲。大部分矮人致力于在地下进行扩张，至今，瀚土仍以有很多的被放弃的矮人洞穴而自豪。

兽人覆灭之后，矮人们建立了罗尔迪拉（Roldilar），微光之剑国度（the Realm of Glimmering Swords 610-649 DR），直到兽人们在地上地下再度复兴。人类迅速利用矮人王国毁灭的权力真空而大肆扩张。他们来自拥挤的维洪海湾，并在火焰河的南面建立起立足之处。从那里，人类不断地扩张并把兽人赶出了低地。1222 DR，乌鸦崖在罗尔迪拉的废墟上建立起来，并一直稳定成长。

阴谋与谣言

大部分穿越瀚土的冒险者都会在某个时刻到达乌鸦崖。对古老的矮人遗迹的探索，以及关于从未被发现的巨大地下宝库的传闻吸引了来自费伦各个角落的冒险者。

伤痕谷的阴影 Shadow over Scardale：PC 们听闻到有一个强大的佣兵首领正在征召士兵和冒险者来组成一只远征军，想要侵略并夺取伤痕谷的城镇。没有人确切的知道是谁在资助首领——坦瑞斯和卡朗特的商人看起来最有可能。伤痕谷对于瀚土的任何城市来说都是一笔巨大的财富，因为它提供了一个在巨龙海湾西岸的立足点。PC 们可能会被雇佣来阻止这场侵略，或者加入其中。

维洪海湾 *The Vilhon Reach*

首都：无
人口：5,505,840（人类 95%，矮人 2%，精灵 1%，蜥人族 1%）
政体：各种类型的王国和中立城邦
宗教：艾达丝，海姆，黎尔拉，马拉，努比恩，西凡努斯，塔洛斯，坦帕斯，提尔
进口：金属
出口：鱼，马匹，奴隶，石料，葡萄酒
阵营：绝对中立，守序中立，守序善良

这片地区和名叫维洪海湾的水体共享同一个名字，那是坠星海南部的一处狭长海湾。这片地区包括坠星海南岸的大部分地区，从海湾的海口向西北一直到多雨河（Wet River）的河口，南面则直到金色平原。这片肥沃富饶的土地上被彼此仇视的城邦和小型的国家分治。尽管动荡不休，这里对于整个费伦大陆来说仍是至关重要的：通过坠星海附近的港口，维洪海湾构成了连接着蒸汽之湖、夏亚和世界其他地方的贸易链。

因为维洪海湾亚热带的潮湿气候，这里冬天温度很少达到冰点，降雪稀少，但是冬季大雨却很常见。春天降临得很早，夏天伴随着灼人的温度与难以忍受的湿气接踵而至。秋天会带来更凉爽的天气与更低的湿度，但是维洪的秋日也会像更北方的地区的盛夏一样酷热。

维洪海湾三个重要的国家是琼达斯（Chondath），赛斯派茨（Sespech）和突米斯（Turmish）。此外，大量的独立城邦和较小的地方政权占据着这片土地。

社会与生活

许多贤者认为维洪海湾是人类的摇篮，人类的大潮从这里出发，涌向外界，征服占据了整个费伦。这样的冒险精神现在仍在维洪海湾不时出现；许多人离开了他们的故乡以佣兵的身份探索自己的命运。维洪人欢迎那些来访者，将其视为传递新闻者或者潜在的生意伙伴。

施法者在海湾最好保持低调，在这里法师们有一个反复无常的力量使用者的坏名声。海湾人对于浮华的魔法表演没有耐性，并对那些粗心大意的施法者毫不容忍。

作为一个饱经世故的民族，维洪人对大自然抱持着不同寻常的敬意。这种态度部分是由于这片地区的历史，这里一直被瘟疫和火山爆发折磨着，另一部分则应该归功于翠绿闲庭（Emerald Enclave）的影响。这个德鲁伊组织建立于 374DR，总部设立在维洪海口附近的伊利贡岛（the island of Ilighon）上，致力于引导人类以自然能够承受的步伐文明发展。

下面提到的地理特征和重要地点只包括那些不在琼达斯，赛斯派茨和突米斯版图之内的（见下面这些国家的介绍）。

主要地理特征

维洪海湾本身连同周围的岛屿和山脉就是这片地区最主要的特征。这个坠星海的深湾向西南方向从西凡努斯之眼（Eyes of Silvanus）一直延伸到深渊山脉（Deepwing Mountains）和裂隙山脉（Cloven Mountains）。两个主要的支流是纳迦河（Nagaflow）和努恩河（Nun rivers）。

裂隙山脉 Cloven Mountains：这座山脉从深流湖南岸拔地而起，因为从湖中涌出的冬氅河（Wintercloak River）流经过的那个宽阔裂口而得名。几个地精生物部落居住在荒无人烟的山脉中，但是他们把大部分时间都花在了彼此征战之上。一只巨大的猫形野兽在裂隙山脉和最高的山谷之间神出鬼没，捕食粗心的地精生物和偶尔来寻找它的愚蠢猎人。

深流湖 Deepwash：这是维洪地区最大的淡水湖。来自裂隙山脉和深渊山脉的支流以清澈冰冷的水注满了它，冬氅河是它主要的出水口。湖中密布鱼群，一只巨大的龙龟躲藏在靠近苏克城（Surkh）的地方筑巢做窝。

西凡努斯之眼 Eyes of Silvanus：这两座岛守护着维洪海湾的入口。西岛伊利贡岛（Ilighon）是翠绿闲庭的总部；东岛浪峰岛（Wavecrest）是一个无人居住的丛林岛屿，到处充满了野生动物和怪兽。

这对岛屿能使船只的罗盘陷入混乱，强迫船员们只能靠铅锤和肉眼来导航。这种地磁异常看起来完全是自然现象。两座岛屿周围都环绕着危险的暗礁，两岛间唯一的安全通路在西凡努斯海峡（Strait of Silvanus）中，这条通路位于伊克西诺斯岛（Ixinos）和浪峰岛西边，伊利贡岛的东边。

光耀平原 Shining Plains：这片辽阔、干燥的草原得名于一年中大部分时间蒸腾着的闪烁着微光的热浪。这里有阿萨姆（Assam）、利夏尔（Lheshayl）和奥玛斯（Ormath）三座人类城市，也是许多半人马和狮族部落的家园，其中最著名的是十爪狮族部落（Tenpaw wemic tribe）。平原上的总人口加起来大约是 423,000 人。

潮湿沼泽 Wetwoods：这片广阔的沼泽经常笼罩在薄雾

之中，偶尔也会成为骚扰来自北方阿萨姆的商队的强盗们的宿营地。薄雾也隐藏起了蜥人族、半身人其他类人生物的村落，这些村庄没有一个希望卷入维洪地区的事件中去。

重要地点

这些城市目前保持中立，不过这种情况是经常变化的。

阿萨姆（Assam 小城 6,513）：阿萨姆是光耀平原最北部的城市，但是离平原的北部边界还有数个里格。这座城市坐落在多雨河（Wet River）的南岸，从奥玛斯来的道路在一个宽阔的浅谈穿越河流的地方。这是个不止在一个方面开放的城市：阿萨姆没有城墙，由利夏尔和奥玛斯共同统治着这里。阿萨姆是一座商人的城市，致力于商业贸易。商队，货车和成群的动物象一支军队一样环绕着这座城市。

来自利夏尔和奥玛斯的代表们组成了执政议会。目前的市长是洪林那尔•坦派斯特（Honlinar Tempest 守序中立 男性人类 战士 7），一个处事圆滑的高明政客。洪林那尔听从于利夏尔和奥玛斯，他通过迅速的解决任何商业纠纷来取悦他的主人。

隆德斯（Hlondeth 都市 45,360；整个领土的人口总数 453,600）：隆德斯是一座围墙保护之下的中立城邦，掌握着突米斯的西方要道（霍隆达 the Holondar），同时也是一座便利的港口，琼达斯的首都阿拉巴（Arrabar）与其隔海相望。隆德斯是一座令人惊叹的古老城市，这里的建筑样式主要是由巨蛇的姿态和取自北方欧斯朗山脉（Orsraun Mountains）的光泽闪闪的绿色大理石构成。这种美丽的石头是这座城市最著名的特产，一般雕刻成雕像或者以未切割的石块的状态出售。

从 527DR 开始，隆德斯就已经被称为巨蛇之城（City of Serpents）。这座城市曾经差点被来自欧斯朗山脉的狗头人蹂躏成一片废墟，十日之后，隆德斯的保卫者们身心俱疲，看起来似乎完全丧失了信心，直到城中的一位贵族，西瓦隆•伊克斯塔明诺斯（Shevron Extaminos），从他围墙之后的宅邸中带着大群的毒蛇挺身而出。西瓦隆的反击打破了狗头人的围城，让它们四散奔逃。西瓦隆本人在战斗中牺牲，市民们为他举行了一个英雄的葬礼。

伊克斯塔明诺斯家族从那时起统治着隆德斯，即使血统中混入了蛇人的血统也没有动摇这个家族的权威。隆德斯现在被一位混血蛇人，戴迪安娜•伊克斯塔明诺斯（Dediana Extaminos 守序邪恶 女性混血蛇人 术士 10）统治着。戴迪安娜没有腿，代之的是一条蛇尾。

戴迪安娜显然精于治理，因此这座城市仍然财源茂盛并且和琼达斯与突米斯都抱持着良好的关系，但是隆德斯警惕的保持着它的中立地位。

利夏尔（Lheshayl 小城 7,165）：这座光耀平原最西面的城市出产的骏马比奥玛斯和阿萨姆加在一起的更多更好。利夏尔由安塔瓦纳塔酋长（Chief Entawanata 混乱中立 男性人类 战士 5）统治，酋长世系中最近的一位。

宁佩斯（Nimpeth 大城 12,375；整个领土的人口总数 25,700）：宁佩斯最出名的是它的葡萄酒（它的葡萄园在费伦算是顶级的）、佣兵和奴隶贸易。内河船只沿着纳迦河顺流而下，在冒险进入坠星海或者驶往维洪海湾的其他城市之前停留在宁佩斯。

奥玛斯（Ormath 小城 6,513）：光耀平原上的三个城市中，奥玛斯看上去是最可能因为最轻微的冒犯而陷入战争状态的那个。这座城市控制着长枪兵的愚行（the Pikemen’s Folly 从隆德斯向西延伸的大道）上的交通贸易，还是枪兵的愚行和通向北方的商道的连接点。奥玛斯和利夏尔共同控制着阿萨姆，不过看上去它更想独自统治这个城市。然而，利夏尔不太可能容忍这种行为。

奥玛斯目前的统治者是奎文领主（守序中立 男性人类 战士 11），一个高大结实的男子，一位真正的战士。他经常率领士兵们在城市外面巡逻，以保证道路不受强盗的骚扰。奎文领主（Lord Quwen）现在关注的是有关潮湿沼泽中敌对的蜥人族的报告。

赛普拉（Sapra 大镇 3,226）：坐落在伊利贡岛上，赛普拉成了那些躲避法师的人的天堂。翠绿闲庭的德鲁伊们同意城市保持现在的规模，但是绝不允许它扩大哪怕一英寸，因此城市里面非常拥挤。由六位长老组成的兼职评议会统治着这座城市，每个月集会两次，或者在需要的时候也会进行集会。评议会现在的领导者是托马斯•弗莱格凯恩市长（Mayor Thomas Flagcairn 中立善良 男性人类 专家 4），城里的铁匠。

苏克（Surkh 小城 9,770）：居住在这座坐落在深流湖北岸的城市里面的所有居民都是蜥人族。蜥人族不和外界交往，不过他们和翠绿闲庭、宁佩斯以及利夏尔保持着良好的关系。他们在深流湖中捕鱼为生，很少冒险进入附近的人类领地。没有什么能动摇他们的孤立，除了一只居住在湖中深处的古老龙龟之外。许多人把死于这个生物的爪下当作一种荣誉，不过他们不会积极的寻找这种荣誉。

不管苏克是不是保持着自己的孤立主义，维洪海湾的人类都恐惧这里，因为这里最出名的一点是任何被证明犯有严重罪行的类人生物都市被处死，然后变成统治着这里的格雷斯托克国王（King Griss’tok 混乱中立 男性蜥人族 野蛮人 9）的食物。国王很少接见来访者，因为他只说龙语。角斗在苏克非常流行，角斗士们冒着失败就会被吃掉的风险进行战斗，不过如果他们获胜的话就会得到甚至比在雷斯（Reth，见下面的琼达斯目录）更多的财富。

地区历史

在维洪海湾有记录可查的最早的定居点是阿拉贡城（Alaghon），现在突米斯的首都。在-37DR，阿拉贡是一个繁荣的港口。阿拉贡的成功标志着整个维洪贸易和财富的崛起，也带动了一系列互相征战的城邦，每个城邦都在努力掌握尽可能多的贸易和财富。

来自维洪海湾的移民潮建立了现在的国家桑比亚，并在瀚土的矮人王国衰落之后在这里开垦居住。维洪海湾的贸易竞争和扩张主义也导致了数不清的战争，琼达斯和突米斯这样的强大国家彼此对抗，同时还要抗击周边兴起的小城邦。变幻莫测的联盟和两败俱伤的冲突使两个大国之间保持着一种僵局。维洪海湾的中立城市总是落入突米斯或者琼达斯的控制之下，但是它们经常设法抓住机会寻求自由。

过去几个世纪以来，因为这里温暖的气候，活跃的贸易和拥挤的城市，维洪海湾遭受了许多次瘟疫爆发的折磨。错误滥用的魔法也导致了瘟疫。在 75DR，纠缠的死神之年，第一次瘟疫大爆发横扫了整片地区，半数的维洪人口死于蹂躏着城市的瘟疫。在 902DR，又爆发了另一场甚至更加严重的瘟疫，当时强大的琼达斯正处于内战的第五年，阿拉巴城和拉斯城（Hlath）的法师们寻求着结束内战的方法，施放了失落的远古死灵魔法杀死了努恩河流域（Nun River valley）三分之二的居民，并以恐惧的浪潮席卷了维洪。这场腐烂战争（Rotting War）给整个维洪海湾的法师们都留下了恶名，并导致了赛斯派茨的独立，在那之前它是琼达斯的一部分。

现在的维洪海湾是一片商业和阴谋的沃土。中立城邦们警戒着它们的更大、更强有力的邻居；大国之间彼此警戒；而每个人都警戒着精灵们和翠绿闲庭。

琼达斯 *Chondath*

首都：阿拉巴 （Arrabar）
人口：1,982,880（人类 96%，精灵 2%，矮人 1%）
政体：城市联邦
宗教：海姆，黎尔拉，马拉，塔洛斯，坦帕斯，渥金
进口：金属
出口：木材，佣兵，食盐，香料
阵营：绝对中立，守序中立，中立邪恶

现在的琼达斯是由散布在坠星海南岸的一连串同盟城邦和小城镇组成的，很难相信这就是那个产生了定居在强势的桑比亚的商人的国度。大部分维洪的其他城市以前曾经是这个帝国的一部分，或者被它的残酷的军队统治过。现在，因为荣誉的衰落，统治者的贪婪野心以及环绕在周围的敌人们，琼达斯是一片日益黑暗的土地。

贸易流通使远方的人流稳定地在琼达斯来往，这也给外来者们带来了比预期的更多的宽容。

社会与生活

琼达斯人一般身材苗条，皮肤微褐，头发的颜色囊括了从金色一直到深黑的全部颜色，而眼睛则一般是绿色或者棕色的。精灵和半精灵被勉强容忍但是不被喜爱，非人类种族在这里通常是沉默的少数。

大部分琼达斯人把他们的生命花在阴谋诡计，隐秘行动和与远方国家的贸易上（或者至少委托他人投资贸易）。琼达斯人努力完美地控制着自己的声音，表情和习惯，只把那些他们愿意表达的情绪显现出来。

琼达斯人不信任法师和滥用魔法，并且假想阿拉巴将来仍然会遭遇一场由疯子释放出来的致命瘟疫。琼达斯人非常好战，很早之前就沉迷于狩猎游戏之中。他们穿着来自费伦各地的多种多样的流行服饰，不过因为潮湿炎热的气候，皮甲和头巾都很普遍。

主要地理特征

琼达斯的领土狭长，从东北的努恩森林（Nunwood）向西到纳迦河，南方则直达阿兰河，在政治上则控制着整个地区，虽然这点尚有疑议。

琼达尔森林 Chondalwood：琼达尔森林是琼达斯南部一座广阔的大森林，这座森林属于非常罕有的珍品，因为它的边界还在不断扩张，尤其是向北部扩张。半羊人和人马漫步在森林之中，各种植物生命体比如蔓生怪（shambling mound）和触手魔藤（tendriculos）同样在森林中蓬勃生长。槲寄生和其他寄生植物，以及各种蘑菇和真菌在这里非常常见。居住在琼达尔森林中心的德鲁伊是野蛮而易怒的苦修者，为了保护森林他们可以象攻击兽人一样攻击圣武士。

一个相当大的精灵部落也把琼达尔森林称作家园。这些野精灵从未参与大撤退，至今仍隐藏在森林的深处，随时准备击退人类的侵扰。神秘的鬼智半身人也居住在这里，那是一个深藏在森林深处的野蛮游牧部落。

重要地点

如今琼达斯的城市是其主要的热点。

阿拉巴（Arrabar 都市，61,012）：阿拉巴是一座向外散乱扩张的古老城市，一个萎缩的帝国的首都。尽管历史悠久，这座大都市非常干净并且得到了很好的维护。这座城市的居民是渔夫、商人、手工艺人和佣兵。最后一个族群主要是在这里等待任务的佣兵团成员以及永久驻扎在首都的私人军队。

阿拉巴标志着被称为翡翠之路（Emerald Way）的商道的最西端，这条大道贯穿整个琼达斯，最后结束在拉斯（Hlath）。南方来的黄金之路（Golden Road）也结束在这里，这两条商路以及阿拉巴在维洪海湾的位置使得它成为了商业中心，并帮助保持了琼达斯的国库充实。

这座城市中最辉煌的建筑是吉耐隆（Generon），阿拉巴和全琼达斯的统治者艾利斯•维安那的宫殿（Eles Wianar 中立邪恶 男性人类 法师 13/大法师 1）。吉耐隆是一座以金银装饰的庄严的圆顶宫殿，在阳光下闪闪发亮，被兵营和维安那强大的私人军队包围着。沿着城市的外墙坐落着不同的贵族的宅邸，每一个都有自己的私人军队。阿拉巴有着足够的军事力量可以破坏任何地方。尽管阿拉巴的普通人和维洪海湾的其他任何人一样

都对巫师保持着警惕，艾利斯•维安那却不是这样，他已经批准了红袍法师的一个贸易租界。

拉斯（Hlath 大城，23,969）：达维斯•森奈姆领主（Lord Darvis Shennelm 混乱中立 男性人类 战士14）统治着这个繁忙的港口，这里主要的出口产品是从附近的努恩森林中砍伐的木材，翠绿闲庭谨慎的监视着这里。拉斯现在与伊尔加克（Iljak）僵持于一场关于老路（Old Road）上货流问题的小型贸易战之中。佣兵和冒险者们总能在这里找到工作，不是保护商队，就是袭击他们。

伊尔加克（Ilja 大城，17,432）：做为一场恶毒的贸易战的牺牲者，这座中心港口三十年前曾被烧为一片焦土。这座城市，以及它新建的城墙，不打算再次经历这种毫无准备的浩劫。

伊尔加克的主要产业是渔业和农业。它的田地里盛产的谷物销往整个琼达斯。地方长官安东•伊诺安（Governor Anton Yinoran）的统治按照琼达斯人的标准来说还算可以接受。许多人相信他不过是阿拉巴的傀儡，但是他予以否认。

雷斯（Reth 都市，63,191）：雷斯坐落在琼达斯海岸遥远的北方。它在腐烂战争期间从琼达斯那里取得了独立，并且现在尽量少的和那个国家往来。雷斯是从前著名的角斗士训练中心，一些大竞技场现在每个十日仍要举行两次格斗大赛。大部分角斗士都是寻求名誉和财富的自由冒险者，并且他们中的很多人都在这里找到了他们想要的。

雷斯的主要产业是渔业，采石业和伐木业。后者导致了雷斯和翠绿闲庭之间发生了一些冲突，这座城市正在慢慢的放弃伐木产业。因为其主要的木材来源，努恩森林，距离城市有点远，木材贸易的利润并不足以使雷斯去冒触怒德鲁伊们的风险。

雷斯由一位自由选举出来的市长统治，他对城市居民们负责。真正的权利掌握在七议员（Seven Senators）手中，每人负责政体工作的一个方面。其间，散塔林会已经开始主动接触城市官员们，同时试图在政治上与通过这里的黑暗之眼班恩神殿（Banite Temple of Dark Eyes）赢得一个在海湾的权力立足点。

沙菲（Shamph 都市，32,685）：因为坐落在翡翠之路和通向南方的老路的交叉点，沙菲又被称为十字路口城市，这是一个繁荣的城市，从伊尔加克和拉斯的战争中获得了巨大的利益。南方来的商人们不敢进入交战区，而是匆忙地在沙菲卖掉了他们的货物。沙菲的商人们然后再把这些货物卖给出价最高的人。提安•雷顿市长（Mayor Tian Redown 守序中立 男性人类 游荡者11）一点也不想失去现在这种有利的情形，因此他竭尽所能的要让这场战争持续下去。

地区历史

在维洪海湾，人口的数量多次超过当地农田所能承受的极限。结果，维洪海湾变成了许多战争的源头，以及去其他地方寻求财富的佣兵和商人的摇篮。随着富有的城市阿拉巴的影响力不断扩散，琼达斯于144DR建立起来，这里的领导者修筑了通往沙菲甚至是更远的拉斯的翡翠之路贸易商道。

这条商道使得阿拉巴可以把其他城市和地区聚集在自己的旗下。五百年前，琼达斯是费伦最有实力的贸易帝国，扩张到现在的桑比亚王国所在的地方。琼达斯的辉煌在战场上被粉碎了。最初，在一场短暂的战争中，琼达斯被精灵王国科曼索轻而易举地击败了，被迫放弃了北部领土和丰饶的森林。接踵而至的是声名狼藉的腐烂战争，一场发生在富有的沿岸城市阿拉巴、拉斯和雷斯之间的内战。在902DR的努恩原野之战后，这场战争结束于琼达斯最好的战士被屠杀以及魔法释放出的瘟疫中。国家变得四分五裂，到处是中立的城市，至今仍然警惕着瘟疫——可能由外来者或者各种强力魔法带来的瘟疫。

现在，琼达斯是一座海岸边缘的城市联邦，背靠着的荒野紧邻怪物出没的琼达尔森林。努恩河东边的海岸是一片无法无天的地带，佣兵们在这里不断的发生冲突，狼群和吸血狼（leucrottas）游荡在废弃的农场之中，吞吃着没有埋葬的尸体。阿拉巴的光耀领主名义上统治着从阿兰河到努恩河之间的所有土地，但是奥尔布里契城（Orbrech）和提敏达城（Timindar）以及超过四十个坐落在废墟中的小型定居点由独立的冒险者领主统治着。这些小领主们通过狩猎、奇袭和贸易维持着艰难的生活，他们唾弃“光辉的阿拉巴”发布的任何法令。

统治者艾利斯•维安那渴望重振琼达斯过去的荣光，他的很多同胞也有同样的想法，即使他们并不喜欢维安那。维安那是一个冷酷并且精于计算的男人，拥有遍布维洪海湾的间谍网络，他并不反对属下的贵族之间进行的尔虞我诈，甚至允许他们随着自己的喜好（只要他们吃得消）在阿拉巴之外发动战争。他认为这样的战争有助于保持这些贵族彼此争斗，并且可以用来掩护他对抗琼达斯各国与中立城市的行为。

阴谋与谣言

在琼达斯目前衰落的状态下，强大的冒险者可以很轻易地通过清剿一块地区并将土地占为己有来创出一番名声。

外燃 External Combustion：在琼达尔森林中，冒险者们发现了古老倾斜的石塔，地下室里面塞满了金币。这些财宝被一种奇怪的破坏魔法保护着，这种魔法可以导致法师发疯，让其他职业者像火炬一样燃烧起来。艾利斯•维安那已经召集冒险者们自愿“面对一点小危险”去调查这件事，然后回阿拉巴报告给他。

一些琼达斯人说关于这些财宝的传闻是捏造的，领主是为了其他目的才征募强大的冒险者的。其他人说这处遗迹有某个强大的使用魔法的怪物，甚至是一队领主想要处理的冒险者，但是根本就没有财宝。无论真相如何，冒险者们到达阿拉巴，维安那在他们溜走之前和他们达成交易。

维洪的市集

赛斯派茨 *Sespech*

首都：奥姆派塔尔 （Ormpetarr）
人口：952,560 （人类 96%，矮人 2%，精灵 1%）
政体：选举男爵的封建男爵制
信仰：艾达丝，海姆，黎尔拉，马拉，塔洛斯，坦帕斯，渥金
进口：金属
出口：马匹，佣兵，食盐
阵营：守序善良，中立善良，绝对中立

赛斯派茨是一处坐落在维洪海湾西南端的男爵领地，以前曾是琼达斯的一部分。赛斯派茨依靠海军的力量和外交保持着自己的独立。

奥尔顿•瑟拉加男爵（Baron Aldorn Thuragar 守序中立 男性人类 战士 12），有时也被称为碎敌者，统治着赛斯派茨。瑟拉加以前曾是一位大胆的冒险者，他的冒险队伍——钢铁团中的几位老朋友，现在协助他统治着这个国家。

社会与生活

赛斯派茨的居民身材高挑，有着和东部琼达斯人一样的橄榄色皮肤。有些人留着短胡须，但是大部分人把脸刮的干干净净。赛斯派茨的战士是老练的骑手，他们的骑兵仅次于利夏尔（Lheshayl）。由于来自琼达斯的持续不断的威胁，赛斯派茨的所有年轻人最少要在军队服役六年，并且随时可以被召回。赛斯派茨需要所有能用的战士。

魔法在赛斯派茨比在维洪海湾的其他任何地方都受到更深的怀疑。任何人如果用魔法伤害了其他人，都会在最快的时间里被执行死刑。

在赛斯派茨民主统治总是非常重要的。每个月两次，赛斯派茨的城市举行公开集会，讨论最近的政治进程和其他公众关心的问题。一名来自瑟拉加男爵宫廷中的大臣参加每一次的集会。瑟拉加偶尔自己也会参加这样的集会。

主要地理特征

赛斯派茨东起阿兰河（Arran rivers），西至纳迦河（Nagaflow），南面则直抵金色平原。

金色平原 Golden Plains：得名于生长其上的高高的金色野草，这些肥沃的土地覆盖了纳迦河和阿兰河之间的全部地区。

纳迦湖 Nagawater：很多水纳迦生活在这个深水湖的南部。根据古老的协定，纳迦们占据湖的南面一半，人类则拥有北面的一半。一条附有不灭明焰的浮标漂浮在水面之上，标记出了边界。许多出生在湖中的纳迦顺着纳迦河逆流而上，在琼达尔森林的深处安家。

重要地点

赛斯派茨坐落在两座大森林——琼达尔森林和冬之森，以及两条大河——阿兰河和纳迦河之间。居民们主要生活在纳迦湖的北岸。

艾尔巴德（Elbulder 大城，12,701）：托斯察（Torsch）延伸过来的老路为艾尔巴德带来了充足稳定的人流和贸易，顺着这条商路穿越琼达尔森林的冒险者们发现这里是一座可供休憩的友好城市，尽管这里的居民们很少对那些讲述与野精灵或者森林怪物的遭遇战的故事留下印象。

艾尔巴德现在的市长是盖维隆•乔斯汀斯（Gavilon Jostins 中立善良 男性人类 法师 16），他是一位退休冒险者，在碎敌者男爵获得赛斯派茨的统治权之后他就开始统治这座城市。当盖维隆开始统治艾尔巴德不久之后，琼达斯的军队来袭，想要征服这座城市。盖维隆用火球和闪电束魔法赶走了侵略者，艾尔巴德的居民于是承认有位巫师还是很方便的。

阿兰要塞 Fort Arran：这座前哨要塞保卫着向南通往赛斯派茨腹地的商道，同时严密警戒着琼达斯。如果开战的话，阿兰要塞将肯定是首战之地。这座要塞的驻军承担着拖延琼达斯人的军队，直到信息被传达到明菲（Mimph）、艾尔巴德和奥姆派塔尔的责任。在阿兰要塞服役被认为是一项巨大的荣誉。

马修斯•石厅将军（Marcius Stonehall 守序善良 男性矮人 战士 11）领导着由一千名战士组成的驻军。马修斯曾经与瑟拉加男爵和艾尔巴德的市长盖维隆一起冒险过，但是这三个人从来也不在公共场合讲述他们的冒险故事。

明菲（Mimph 都市，27,518）：明菲距离阿拉巴从海路上看仅仅几英里，但这两个城市彼此之间对对方毫无好感。商人们通常只在其中一个城市进行贸易活动，来自阿拉巴的船只有时会拦截驶往明菲的商船，并没收船上的货物。这种海盗行为导致了瑟加拉男爵建立起他的海军，并把明菲作为基地。

尽管没有商路把明菲和赛斯派茨的其他地方连接起来，这座城市仍然得到了数量不菲的陆上贸易，尤其是来自那些不信任琼达斯的商人们。商队在奥姆派塔尔离开老路，然后或者横穿荒野，或者带着货物乘船驶过纳迦湖，通过海湾到达明菲。

明菲现在的最高统治者是海军司令卡莉萨•陶诺（Admiral Kalisa Tauno 中立善良 女性半月精灵 菈芮巡林客 14），是赛斯派茨的高官中少有的不是瑟加拉的老冒险同伴的人。城市最新的教堂中的最高牧师是马拉萨•菲尔兰提奥（Marasa Ferrentio 守序中立 女性人类 海姆牧师 16），以前是钢铁冒险团的牧师。

奥姆派塔尔（Ormpetarr 都市，55,037）：赛斯派茨的首都奥姆派塔尔居住着瑟加拉•碎敌者男爵和这个国家的大部分军队。这座环绕着城墙的古老都市坐落在纳迦湖的东岸，主要产业是贸易、养马业，渔业和农业。奥姆派塔尔操纵着沿黄金之路一直到英那利斯（Innarlith）的商业贸易，同时这里还充当着银行业中心的角色。

这座城市很动荡。强盗们袭击城市的商队，男爵遭遇持续的暗杀，并且城市的盗贼公会在商店和街道上制造血腥的对抗。盗贼公会的现任首领，哈斯卡•科林提斯（Haskar Corintis 守序邪恶 男性人类 游荡者 15/刺客 2/公会盗贼 2），就隐藏在这些麻烦的幕后。他轻视男爵提出的法律，并且打算回到城市里去。琼达斯为哈斯卡的行动提供经费，但是就算不从外国势力那里获得报酬，这位公会会长也将成为男爵的敌人。

地区历史

大约在 150DR 左右， 琼达斯的统治者向现在被称为赛斯派茨的地方派遣移民，以便使自己的骑兵们获得一个可靠的战马来源。来自南方的萌芽状态的贸易帮助移民们迅速地壮大起来，在几十年里，赛斯派茨依靠琼达斯迅速地繁荣起来。赛斯派茨是在腐烂战争期间宣布从琼达斯独立的，从那时起，这里就被大量的造反者、占领军和冒险者们占据了。

在一连串神秘的暗杀之后，原来统治这里的男爵前往坐落在阿拉巴（Arrabar）的琼达斯王廷寻求安全，瑟拉加男爵接替他掌握了这里的政权。瑟拉加驱除了那些位居高位投机取巧的人，代之以可以信赖的朋友，从而为民众带来了安定。现在，赛斯派茨享受着适度的税收和稳健公正的司法。

瑟拉加利用自己的声望建立起一套征兵政策，以确保有适度的武力进行自卫。赛斯派茨的士兵，无论是征召入伍的还是自愿入伍的，都在他们的头盔上插上紫色的长翎以示忠诚。

男爵现在忙于造船业，他和隆德斯的商人们一起建立了一个商业联盟，不过瑟拉加给隆德斯的建议也许运转的太好了。来自隆德斯的大使名叫德梅提诺•伊克斯塔明诺斯（Dmetiro Extaminos），那座城市邪恶的统治者的儿子。德梅提诺（Glisena）正在追求男爵的女儿格丽塞娜（Glisena）。无论是瑟拉加还是格丽塞娜都觉得不合适，但是赛斯派茨不能冒得罪隆德斯的危险。

阴谋与谣言

维洪其他势力派来的间谍，道德败坏的富商，来自附近危险森林中的怪物都滋扰着赛斯派茨。

一日男爵 Baron for a Day：一位沉着自信的官员同 PC 们联络，并提议由他们中的一人担任“一日男爵”，这个人要通过使用魔法短暂地扮演男爵的角色。这位替身可能被要求去拜访艾尔巴德，视察明菲的舰队，或者主持一个奥姆派塔尔的庆典。

演出这场双簧戏可能是因为很多的理由。也许男爵正打算着手进行一些秘密谈判，或者他可能需要摆脱一群刺客的追踪。这位替身的同伴可以扮成卫兵或者男爵的随行人员。这个任务很危险，但是报酬丰富（每人 500-

1,000gp）。如果遭到袭击，冒险者们可以在必要的时候杀死他们的袭击者，也可以活捉他们。生擒活捉会带来额外的奖金。

突米斯 *Turmish*

首都：阿拉贡 （Alaghon）
人口：1,693,440 （人类 78%，矮人 9%，半身人 5%，精灵 3%，侏儒 2%，半精灵 1%，半兽人 1%）
政体：共和政体
信仰：裳提阿，艾达丝，海姆，黎尔拉，劳微塔，努比恩，西凡努斯，苏伦，坦帕斯，提尔
进口：奢侈品，金属
出口：玻璃，谷物，木材，佣兵，食盐
阵营：绝对中立，守序中立，守序善良

突米斯位于维洪海湾的西北部，这是一个肥沃富饶的农业国家，到处遍布村庄和少量的城市——和平、文明并且管理良好。突米斯的特色是以树篱或者密集的树丛分隔开的绵延起伏的农田，野生动物们也有充足的生存空间。西部的山脉中藏匿着兽人、狗头人和其他怪物，但是因为作为本地民兵服务的组织良好的佣兵团，这些怪物很少袭击突米斯。

突米斯人是声誉极佳的商人，在内海地区广受欢迎。尽管这片地区缺少怪物，但是仍然非常受冒险者欢迎。隐藏的财宝到处都是（最少按照吟游诗人的传说是这样），这片地区有大片的遗迹和荒野等待冒险者们去探索。

社会与生活

突米斯人身材修长，容貌俊美，皮肤是红褐色的。商人阶层通常留着长胡子，末端精心的修理成直角。俗语“象突米斯人的胡子一样方正”表示做得不错或做得小心的事。

除了农场之外，突米斯华丽精美的手工盔甲同样著名。这种盔甲以压花、尖顶和凹凸起伏的曲线加以装饰，同时混合了人类和精灵的风格。对于突米斯战士来说，有时候很难分清到底是他的盔甲还是他的胡子更重要。

突米斯人有很多习俗，都很奇特有趣。其中最有名的是客人餐盘的习俗，任何人去突米斯人的家中拜访，即使是因为公事，也可望享用一盘精美的大餐。装在用头骨制成之精美碗中的蜗牛，是永远的最爱。

主要地理特征

欧斯朗山脉（Orsraun Mountains）构成了突米斯的西部边界，安菲伦山脉（Aphrunn Mountains）坐落南部，坠星海则在突米斯的北面。

阿劳瑞姆山脉 Mountains of the Alaoreum：这些欧斯朗山脉最北面的群峰背倚谷夫梅森林（Gulthmere Forest），树瀑布小径（Treefall Pass）把它们和欧斯朗山脉的其他部分分隔开来。这片地区包括安德鲁斯峰（Mount Andrus），一座对于塔洛斯的信徒来说非常神圣的休眠火山，谣传说他和一个或者一群居住在火山中心的邪恶存在组成了联盟。阿劳瑞姆山脉上还有尖牙铁堡（Ironfang Deep），一座伟大的矮人要塞，出产高质量的铁矿石、宝石和黄金。突米斯大部分生铁来自于尖牙铁堡。

安菲伦山脉 Aphrunn Mountains：这座山脉长期做为突米斯的城镇与城市联盟与维洪海湾之间的一面石盾。旅行者们熟悉的是科林尼斯峰（Mount Kolimnis），也被称为永烟峰，因为这里的火山正处于活跃期。十年前，这座火山看起来似乎要喷发并毁灭吉尔丹雷德城（Gildenglade），但是还没有造成任何破坏，火山爆发就平息下去了。

欧斯朗山脉 Orsraun Mountains：这座世界之脊以南最高最大的山脉是著名的各种邪恶生物的老窝，包括狗头人，兽人，地精类生物和红龙。这是一片野蛮的地区，是突米斯疆土中未开化地带。

重要地点

突米斯的土地上星罗棋布着数以百计的农庄，这些农庄太小了，以至于在大部分地图上都找不到，农庄之间通过纠结杂乱、复杂到足以使入侵者发疯的乡间小路联系在一起。寥寥可数的几个大城市成为了点缀在国土上的宝石。

阿拉贡（Alaghon 都市，88,704）：这座突米斯的首都城市几乎完全是用石头建造的。在 352DR，一场大火把城市夷为平地，从那时起法律就规定所有的新建筑必须使用砖石建造。老建筑都经过多次的扩建和翻修，房子的正面之后都有好几层老墙。这种建筑结构在城市中造成了数以千计的的密室和隐秘之处。在阿拉贡的孩子中间，捉迷藏是一项很受欢迎的游戏。

一个自由选举出来的议会治理着这座突米斯的古老城市。每个公民，无论种族还是社会地位，都有投票权。首席发言人是从自由议会的成员中选出的，需要担负的职责不多，最主要的就是维持本地军队和佣兵组织以守卫城市不受到海盗和其他国家的袭击。国家的其他地方大体沿用同样的统制方法。

吉尔丹雷德（Gildenglade 都市，48,384）：吉尔丹雷德是突米斯第二大城市，是矮人、精灵和半精灵的家园。这里的经济基础建立在伐木业，木材加工和采矿业上。精灵统治着这里并负责和翠绿闲庭的所有谈判。精灵们在森林的培育和保护上有着足够的经验，与翠绿闲庭的关系比维洪海湾的任何国家都更和谐。矮人们则全神贯注于开采隐藏在吉尔丹雷德地下的蜂巢般分布的纯净金矿。

南萨（Nonthal 大城，12,902）：初来这座城市的访客，都对这里由粪肥和屠宰场与制革厂的气味混合在一起所产生的味道留下难以磨灭的深刻印象。尽管这样，黄金的诱惑仍然驱使着冒险者们充斥着的大街和旅馆。

南萨的名字来自于一位法师，一个多世纪前，他在这里开了一所商店。他在本地的一所小旅馆的后面修建了一座别墅，树立起标志警告人们离他远一点，然后就失踪了。在推测他已经死亡之后，他的房子被洗劫一空，并发现了通往一个叫南萨要塞的地方的路线，据说是一个拥有一个或一系列通往远方的传送门的遗迹。

地区历史

突米斯的起源可以追溯到-37DR 阿拉贡建立的时候。阿拉贡最后变成了一个强大好战的商业城市联邦的首都，就像琼达斯在其全盛时期那样。在 142DR，阿拉贡领主，丹帕斯特•突米斯，把他的统治扩张到现在的突米斯全境。丹帕斯特•突米斯试图把他的国境线扩展到包括隆德斯以及更远的地方的努力从未实现，直到 150DR 他去世的时候，隆德斯仍然是一座自由的城市。

丹帕斯特死后的一个多世纪里，突米斯始终没有强有力的领导者。衰落的政权在不同的贵族和商人家族之间来回变更。但是突米斯的商业势力在这段时期却没有黯淡，因为突米斯人从未让让他们的政治野心妨碍到他们的贸易。在 1242DR，突米斯的控制权落入了蓝龙安纳格莱索斯（Anaglathos）的手中，他巧妙的潜入城市之中，并且出乎意料的发动了一场成功的政变。这条蓝龙以暴君的姿态统治了五年，几乎把这个国家变成了一片废墟。

在 1247 DR，圣武士科文•福莱斯（Corwin Freas）杀死了安纳格莱索斯，解放了突米斯。科文对统治感到非常不适应，翌年，在创立了现在统治突米斯的共和体制之后就放弃了权利。科文在 1254DR 的政变行动中被暗杀了，不过政变失败，共和制度至今巍然屹立。

现在，突米斯机警地保持着和平。它的战舰巡逻在维洪海湾保持商路畅通；它的雇佣民兵则保护着国家边界的安全。突米斯对琼达斯逐渐上升的力量感到忧虑，但是因为害怕激怒琼达斯，突米斯并没有提供赛斯派茨援助。

阴谋与谣言

和维洪海湾其他地区一样，佣兵团和冒险队经常和当地军队一起执行任务。他们被雇佣来侦查和巡逻突米斯的“野外地区”。

消失的歌迷 Vanishing Fans：人民云集在突米斯想见见半精灵鸣禽（Songbird），她是一位美丽、优雅并且富于才华的歌手兼演员。现在，她正在表演一组关于传说中的艾丽萨公主的新歌谣，这些歌曲在内海的一些国家中非常流行，歌中描述了艾丽萨公主从天真无邪的孩子，变成奴隶，海盗和巨龙杀手的故事。最后，她解放了自己被占领的祖国，登上了王位，并且得到了爱情和幸福。

每一次演出之后，鸣禽的一部分观众都会失踪。不清楚这些失踪事件到底和什么普通的原因（财富、性别、贸易或者居住）有关，但是既然失踪者中包括几个富有的商业家族的继承人，对这件事的关注便开始逐步上升。冒险者们被雇佣来寻找失踪者，并且抓住制造失踪事件的犯罪者。鸣禽自己也受到怀疑，但是她声称对此一无所知。预言魔法看起来对鸣禽不起作用。

葛兰提尔• “荣誉之舌” *Gaulauntyr "Glorytongue*

黄铜龙葛兰提尔曾是深水城附近一个不知名但是极有效率的宝石和食物的偷窃者。最近，她飞离了自己的巢穴，就在光辉之城的上空发生了一场壮观的夜战之后——这场夜战把两只敌对的龙巫妖，几位安民法师会（Watchful Order）和龙巫教（她真正的攻击者）法师，以及一队呼啸而来的骑着狮鹫的城市卫兵卷入其中。

龙巫教先前以为是几只未成年龙或者是法师们用魔法伪装出来的龙，但是通过拼凑起来的报告，龙巫教派驻深水城和路斯坎的密探们发现了这只龙小偷在整个区域的活动规律。当龙巫教发现这些活动都是这条被冒险法师们称作葛兰提尔的难以捕捉的龙在捣乱之后，他们开始着手尝试毁灭或者用魔法奴役她。

葛兰提尔依靠速度、疯狂的逃窜以及深水城防御者们的干涉最后幸运地逃脱了战斗。因为受伤又被追击，她放弃了自己在阿拉赛比尔暗礁的巢穴（就在靠近塞峰的剑湾海面上）以及她在从博德之门到路斯坎沿岸的传统狩猎场。葛兰提尔天性孤僻，经常变更她的领土和居所以避开其他的龙，她更喜欢过一种在人类城市周围秘密活动和筑巢休眠的生活。

这条壮年龙现在在阿拉巴东南方的森林中一所废弃的领主宅邸中筑巢，这个地方就在琼达斯的南部边缘。她通过观察维洪海湾来来往往的人类的活动来消磨时间，想办法寻找新的偷取宝石和食物的途径（主要是外国进口的奶酪，她非常喜欢这个东西）。

葛兰提尔极其聪明谨慎，她用幻术掩盖了自己的真实形态。她有时会隐藏在林间空地、遗迹废墟或者废弃的仓库中，躲在屋顶上或者藏在黑暗的掩护下。她可以熟练地模仿人类的声音，精通人类语言和龙语。这使得她可以很轻易地料敌先机，所以她总是有一个现成的逃脱途径，一个消失方案，或者一个易容办法，一个计划失败了的话总有另一个可以备用。

葛兰提尔的昵称来自于她总是用伸长的舌头来释放接触魔法的习惯。许多被她抢劫过的龙和其他生物四处寻找她想要挽回自己的损失，不过龙巫教除外（他们看起来还没有找到她现在居住的正确地方），葛兰提尔没有强大或者长久的敌人。她喜欢抢劫那些在他们自以为安全的要塞里面露营的疲惫或者受伤的冒险者。

西哈特兰德（*Western Heartlands*）

首都：无
人口：1,641,600 （人类 78%,精灵 7%,半精灵 4%, 半身人 4%,半兽人 3%, 侏儒 2%, 矮人 1%）
政体：城市联邦，每一个都有不同的政体
信仰：所有
进口：麦酒，鱼，草药，铁，垫子
出口：黄金，陶器，白银，羊毛
阵营：所有

西哈特兰德幅员辽阔，广袤的领土夹在科米尔的风暴角山脉（Storm Horns of Cormyr）和深水城南侧的剑湾之间，上至西北方向的蜥蜴沼泽（Lizard Marsh）和东北方向埃诺奥克大沙漠（Anauroch）边缘的孤寂荒原（Lonely Moor）；向下延伸到西南方的贝尔苟斯特（Beregost）和绿色原野（Green Fields），东南方向则与巨龙海岸边缘的极东（Easting）接壤。

对于来自安姆（Amn）和桑比亚（Sembia）的商队来说，西哈特兰德可以被称为“山高水远（miles and miles of miles and miles）”——狂风呼啸，一望无际的草原环绕着无法逾越的沼泽、荒地，连绵起伏的丘陵，高耸的荒原以及孤寂的森林，到处都充满了怪物。农夫，边境居民，城墙保护下的市民以及其他居住在这里的有着坚强灵魂的人都足够的强大与独立，能够成功的生存下来，在这里，能力与智慧远比血统更为重要。西哈特兰德是众多被高墙环绕的城市、按种族分割的土地、农业城镇，修道院，坚固的堡垒以及武装领地的家园。

西哈特兰德欢迎雄心勃勃的冒险者。众多崩溃的帝国曾经试图征服或者支配这片地区，但是最终只是给一波又一波自诩为君王的后来者们留下了一些堡垒要塞而已。其他人可能会留下一些隐藏的财宝，或是强大而危险的魔法，也可能两者都有。不同于哈特兰德和北地的核心地带，在西哈特兰德要走上更长的路程才能到达下一个定居点——不过最少没有人会在路上冻僵。

社会与生活

西哈特兰德的居民住在散布于荒野上的定居点之中。西土的人民普遍坚强，独立，并为自己能够在如此富于挑战性的环境中繁荣兴旺而感到骄傲。他们的灵魂中同样有着商人的精明智慧，愿意把陌生人当作潜在的朋友而不是潜在的敌人。和东方国家的一些“文明人”不同，西土的居民友好地看待冒险者，把他们视为潜在的顾客，战时优秀的盟友，甚至是邻居。

主要地理特征

“西哈特兰德”这个名词本身就代表着包罗万象。它包括了从安姆（Amn）到北地（North）之间的大量土地，从剑湾（Sword Coast）一直延伸到内海的巨龙海岸（Dragon Coast of the Inner Sea）。其具体的边界至今仍在争论之中。

白骨战场 Battle of Bones：当旅行者们接近这片称为白骨战场的区域，就会看到西面起伏绵延的草原逐渐变成了白色的土壤，上面零星点缀着稀疏的矮树。直到探索者误入到处都是泛白的骨头——这些骨头已经被大自然清洗了将近三百年——的荒地的时候，才会发现在某场古代战争中留下的骨头和其他标志已经比石头还要多。

在 1090DR，一个从岩地（Stonelands）出发的兽人和地精大军在日落山脉（Sunset Mountains）北方遭遇了一只由人类、精灵和矮人组成的军队。提尔（Tyr）、柯瑞隆（Corellon）和摩拉丁（Moradin）的战士们获得了胜利，在长达六天的战斗中杀死了不计其数的兽人侵略者。但是，即使有精灵的治疗魔法和牧师的复生神术，仍有数千名防御者同他们的兽人敌人一起加入了死亡的行列。三百年之后，这场大战的所在仍然是一片鬼魂出没的诅咒之地，地面上覆盖着一英尺深的累累白骨和战争遗骸，有些地方这些东西甚至堆积如山。

这片方圆六平方英里的战场现在是各种恐怖的不死生物的狩猎场：僵尸、骷髅、食尸鬼、尸妖、缚灵、幽灵，甚至是巫妖。年轻的好战信仰的牧师经常旅行到白骨战场，以和不死生物的战斗来考验自己。他们的努力被维沙隆牧师以及其他视这片战场为自己邪恶圣地的神祇们的牧师所抵消了。

斗篷森林（Cloak Wood）：斗篷森林位于博得之门以南，烛堡以北，是一片林木浓密而植被蔓生的古老森林，若隐若现于剑湾南岸。不像北方那样悬崖耸立，斗篷森林的海岸线理论上可以允许船只停泊并放下小船去搜寻淡水和给养。但是实际上，只有陷入绝望的水手才会去挑战森林中充满危险的居民——野兽，怪物，以及堕落妖精。

烛堡的贤者们声称，斗篷森林里有可以通向费伦几个其他地区的传送门。

远丘 Far Hills：如果不是和落日山脉（Sunset Mountains）的南北支脉相比而显得矮小得多的话，远丘也会被认为是高山。 并不是这片地区那摇摇欲坠的山脊，隐蔽的峡谷以及浓密扭曲的树丛使得旅行者远离这里——而是因为散提尔堡西部要塞的黑暗堡（Darkhold）的可怕尖顶。直到最近为止，黑暗堡仍然完全控制着这一地区，但是法师席曼蒙的离去给黑暗堡守卫者身上带来了混乱、冲突以及散漫松懈。

死亡之地 Fields of the Dead：如同白骨战场一样，死亡之地也是一处古战场遗迹。不同于兽人的尸骸仍然被遗弃在白骨战场上，死亡之地是两个人类王国——剑湾诸国（kingdoms of the Sword Coast）以及安姆——之间战争的结果，它们为争夺这一地区的肥沃农田的控制权而大打出手。经过了长达五个世纪的休养生息，这片地区那连绵起伏的农场已经从最后的大战中恢复过来，但是陈旧的盔甲，骷髅，没用过的卷轴，武器，以及特殊魔法对撞所产生的魔法遗迹有时仍然会在犁地时被发现。

巨龙森林 Forest of Wyrms：在这片森林中那高大的红杉和粗壮的松树下隐藏着一群绿龙，它们认为自己是这片森林的主人。这些绿龙精确地评估了它们对于这块领地的控制力。屠龙者们到这里来狩猎，成为英雄或者死于非命。

竖琴手同盟和其他几位英雄曾旅行到这片森林来对抗一个巫妖，他住在森林中一座名叫莱伦堡（Lyran's Hold）的城堡之中，但是两个冒险者最后杀死了那个巫妖并占据了城堡。最新的报告指出那些取代了巫妖的冒险者已经继承了他的邪恶道路。莱伦堡重新回到了潜在的冒险名单上，并吸引着那些了乐于分享炉火和啤酒的经验丰富的英雄。如果新的冒险者设法杀死了城堡现在的拥有者，他最好慎重考虑离开——没必要在这个城堡待上一个十日，除非他们愿意承担步上前任拥有者后尘的危险。

遗忘之森 Forgotten Forest：曾有一片巨大的森林覆盖着费伦的中部。遗忘之森就是那片古老森林的残片，一座由橡树、胡桃木和影冠树组成的活生生的大教堂，里面住着一个很大的树人部落。树人们哀悼着每一英里被大沙漠——埃诺奥克所吞噬的森林。另一场魔法制造的灾难在南方，彻里姆巴沼泽（Marsh of Chelimber）正从那个方向逐步蚕食着这片森林。

德鲁伊和巡林客是少数能安全穿过这片树人森林的人。费伦上最伟大的德鲁伊之一，菲斯泽尔坦（Pheszeltan 绝对中立 男性人类 西凡努斯的德鲁伊 17/神力信徒 4），居住在这片森林中最隐秘的地方。他会与那些有能力接触到他的人交谈，不过他的家比森林西面的灰峰山脉（Graypeak Mountains）那最高山顶还难到达。

绿色原野 Green Fields：几个世纪以来，无数狡诈的军阀和野心勃勃的商人把他们的根据地建立在这块毒蛇森林（Snakewood）以北、利齿森林（Wood of Sharp Teeth）东南的草地的北部边缘上。目前，半身人未来的女王是德哈瓦•散心（Dharva Scatterheart 绝对中立 女性轻足半身人 专家 2/ 游荡者 2/术士 6）。德哈瓦喜欢宽敞的空间，奔流的河水，不必纳税（除了她自己之外），以及从云雾山区（Cloud Peaks）直到贝尔达斯克（Berdusk）的捷径上那川流不息的商队。

在一名后来发现是安姆影贼的沉默搭档的帮助下，德哈瓦在通往贝尔达斯克的路上建立了一个有护栏的小镇——绿巢（Greenest）。她对与影贼作搭档并不是很满意，但是到目前为止，他们行为检点并且把精力都放在了生意上。当然，这也许会有所改变。绿色原野的事业因为搭档间的矛盾已经不止一次失败了。

灰斗篷山 Graycloak Hills：在 1335DR，从附近的艾弗拉斯卡（Evereska）来的月精灵们进驻到这片满是高低起伏的丘陵的地区。那时，这一带被称作坟墓山（Tomb Hills），因为埋葬精灵的坟墓星星点点的分布在山坡和山谷里。那些坟墓现在仍在这里，但从前徘徊不去的精灵不死生物早已被坚定的月精灵牧师送回长眠之中去了。

但这并不意味着这座山现在已经对冒险者和其他旅人开放了。在这个国度中，山坡永远被灰色的迷雾笼罩着。穿着灰色精灵斗篷的月精灵们沉默地在迷雾中巡视，执行着外来者无法理解的任务。有传言说精灵们发现了一个耐色瑞尔魔法的储藏地，而他们不想让外人知道。也许确实有耐色瑞尔魔法遗留在这座山上，但这并不是精灵们呆在这里的理由。灰斗篷山的月精灵定居点事实上是一座监视埃诺奥克大沙漠和灰峰山（Graypeak

Mountains）的堡垒以及间谍前哨。

最近在埃诺奥克沙漠中出现的耐色瑞尔阴魂城（Netherese city of Shade）和费林魔葵（phaerimm）从粉碎的夏恩禁壁（Sharn Wall）中的逃脱证明了月精灵们的警惕是正确的，尽管这种警惕没有完全得到回报。艾弗拉斯卡和它在这座山上的前哨如今面对着远比偶然出现的兽人部落以及飞行的巨龙更加严重和可怕的危险。

精灵们的隐密和警惕意味着他们对整座灰斗篷山地区的控制并不完全。野心勃勃的人类冒险者可以悄然进入灰斗篷山，迅速钻进某座古老的墓穴，并在月精灵的报复降临之前逃之夭夭。

至高荒原 High Moor：做为费伦西部最大的露天高沼地带，至高荒原因为那些常在寒雾中出没袭击旅客的怪物而声名狼藉。至高荒原是一片岩石遍布的茫茫荒野，地域辽阔，除了此地可怕的怪物——特别是巨魔——之外杳无人迹，尽管穿越这片荒原的旅客们谈论得更多的是兽人和大地精。

至高荒原的西部一直延伸到迷雾森林（Misty Forest），那里散发着暗淡蓝光的林间空地和深深的小树林中有着超自然与致命的名声；荒原东部则和毒蛇山脉（Serpent Hills）接壤，那里潜藏着毒蛇和蛇人。这片峭壁林立，绵延起伏的土地上据说隐藏着很久以前的失落王国的遗迹——但是到底是哪个王国则一直是贤者们争论不休的话题。吟游诗人们演唱着关于这些失落国度的有趣但是互相矛盾的民谣（“失落之地的白骨与王座”是一个有名的谚语，来自一首久已被忘却的歌中）。可以确定的是这片荒原上遍布着城堡的废墟，石墓以及洞穴，它们中几乎都隐藏着等待勇敢而幸运的冒险者去发现的财宝。

狼和吸血狼（leucrotta）在这片荒原上很罕见，因为巨魔，熊地精和大地精杀死了其他的大型猎食野兽。自然界中猎食者的缺乏使得各种有蹄类食草动物繁荣兴旺，从小型的岩地马到长毛羊都有。更重要的是，剑湾沿岸的全副武装的农民和赌运气的商人会在温暖的月份登上这片荒原进行冒险，搜寻围捕马匹进行训练并在其他地方出售，或者寻找其他可以带走的牲畜。这种贪婪的行为十分危险，因为大地精和其他更糟的怪物常会发现并伏击这些大规模的闯入者，而规模较小的人类队伍往往会因此付出生命的代价。

就如同德沙林河北面的永恒荒野（Evermoors）一样，至高荒原上露出地面的岩石上长满了苔藓和地衣，到处是危险的溪谷，清澈的溪水从石缝中涌出，在这片荒原上蜿蜒而过，然后再流入大地。这片荒原通常被迷雾包围着，因为这里的风普遍比北地那足以吹散迷雾的寒风要柔和许多。

远星湖 Highstar Lake：远星湖高踞在至高荒原北部破碎的大地上，这个美丽的湖泊吸引了包括人类，矮人，精灵在内的朝圣者，他们来到这里之后都会被这如同传奇般完美的水晶湖所吸引。冒险者们无法相信如此的美丽的湖水竟然没有特殊的魔力，所以他们编织了许多关于被淹没的神庙，沉在水下的耐色瑞尔的飞船，或者湖水之下的失落文明的故事。

蜥蜴沼泽 Lizard Marsh：迪利比亚河（River Delimbiyr）并没有自由地流入宝剑海（Sea of Swords），而是消失在一片沼泽之中，在这片沼泽中，水道在生满了苔藓的寒带柏树下穿过。人类会尽量避开这片方圆五百英里以上的沼泽，除非他们想要和潜伏在浅水中的蜥人族、恐龙和黑龙纠缠不清。这些恐龙很少能长得很大，因为它们会被蜥人族大量捕杀，而蜥人族也是这片沼泽得名的原因。

在它们现在的酋长，一个名叫红眼（Redeye 混乱邪恶男性蜥人族 塔洛斯的野蛮人 11/神力斗士 5）的带领下，蜥人族已经成功地把其他智慧居民赶出了这片沼泽。它们视匕首滩（Daggerford）南方的水域为它们的捕猎场。和商队与匕首滩镇的巡逻队对抗的情形常是蜥人族占劣势，但还不至于让他们想要避开这些战斗。

因为部分接近海洋，蜥蜴沼泽从来没有完全封冻过，尽管沼泽中的水面会在深冬的时候变得一片泥泞。蜥人族痛恨这种泥泞状态，并会在寒冷时节“转身逃走”，在高大的柏树上筑窝直到水域恢复正常为止。

孤寂荒原 Lonely Moor：在这片遍布尘埃、岩石和低矮小树的荒原之上，到处滋生着吸血狼、鹿鹰兽（peryton）和鲨蜥兽。豺狼人和兽人在自己没有被猎杀的时候会狩猎这些怪物。兽人的命运依然悲惨，但是豺狼人最近得到了来自散提尔堡人的雇佣，后者要求豺狼人袭击除了散提尔堡的旅行者之外的其他所有商队。现在，位于孤寂荒原和遗忘之森之间的通路的安全对于散提尔堡人来说十分重要，因为阴魂城的回归阻断了他们在埃诺奥克沙漠中的商路。

彻里姆巴沼泽 Marsh of Chelimber：一些零星分布在这片神秘的低地沼泽中的遗迹属于这个地区最初的统治者，彻里姆巴王子（Prince Chelimber）。在深水城早期的时代，彻里姆巴和一位被称作悬崖巫师（Wizard of the Crag）的强大法师彼此不和。王子雇佣了魔法刺客企图杀死法师，而后者则回敬以可怕的魔法。这场战斗最终超出了控制，杀死了王子并毁灭了他的领地。少数一些古老的遗迹因为充满了魔法或者其他可怕力量，所以沼泽中的居民无法影响它们，比如浸泡苹果城堡（Dunkapple Castle）。

蜥人族和狂蛙人隐藏在这片以彻里姆巴为名的方圆数千平方英里的沼泽之中，偶尔会袭击附近路过的散提尔堡商队。沼泽内部和最古老的废墟是蛙首人（siv）的领域。蛙首人们更喜欢独自进行它们高深莫测的僧侣修炼，不过他们有时也会欢迎冒险者们来代替沼地禽类和狂蛙人成为他们的食物。

迷雾森林 Misty Forest：木精灵，半人羚（hybsil），德鲁伊，以及巡林客可以轻松自如地在这片常绿森林的迷雾中穿行。其他人则会有他们并不属于这片森林的不适感觉，尤其是对那些偶尔从至高荒原潜入这里，企图袭击邻近的贸易之路的野蛮兽人和其他野蛮人更是如此。尽管迷雾森林中的木精灵不愿意承认，但是他们对前往匕首滩（Daggerford），西康布（Secomber），或者巴里斯凯尔桥（Boareskyr

Bridge）的车队和旅行者提供了宝贵的服务，使他们不必为了防范来自至高荒原的大批怪物而时刻提高警惕。

艾尔丹瑟，隐遁于锋刃的巨龙
Eldenser, the Worm who Hides in Blades

目前在费伦大陆上活动的所有巨龙中，最奇怪的莫过于潜伏者（Lurker），一条更正确的叫法是艾尔丹瑟（Eldenser）的雄性黄铜龙。在吟游诗人和酒馆中讲故事的人的口中，他就是隐遁于锋刃的巨龙。

艾尔丹瑟使用法术离开他那隐藏在隐秘之处、用魔法保护着的衰朽躯体，然后把他的感知融入任何淬过火的宽边金属武器的锋刃之中，从这里，他可以如同在自己的身体之中一样自如地感知世界和使用魔法。他用这种方法在剑中漫游了整个费伦，虽然在这个世界上他没有领土，但是整个世界都任他遨游。最近，他最喜欢的猎场是安姆，泰瑟尔，以及深水城和巨龙海岸之间的贸易地区。他已经获得或者研究出了允许他从一把剑“跳到”另一把剑上的魔法，如果他现在的携带者从事的事情他不感兴趣或者离开他选择的猎场的话。

艾尔丹瑟不理睬其他的龙，除非他们发现了他。他很高兴地和那些企图威胁或者控制他的存在战斗，并且反抗任何龙试图收藏“他的”剑的企图。艾尔丹瑟是冒险者（可以给他带来刺激和旅行的宝剑携带者）的朋友，他只提防那些想要用魔法检查他寄身的宝剑的施法者。他积极地暗中监视任何从事可能会让一条龙新生或者替换掉年老衰弱的躯体的魔法研究的家伙。

艾尔丹瑟被观察所有生物，并了解它们在生命的舞台上是如何运作的渴求所驱策。他所掌握的知识让他很好地理解了行为和事件的原因和结果。在满意的独处之余，艾尔丹瑟非常喜欢人类精美的食物和饮料。

现在，他投入地观察着费伦的美景和费伦居民（特别是半精灵，人类和精灵）的有趣奋斗。艾尔丹瑟设法影响政治事件，以便帮助英雄，削弱权威，或者为他未来的娱乐活动增加机会。他遵循一种被称为“奥萨维托之路（Ossavitor's Way）”的神秘途径来达成巨龙不朽的生命，其具体的细节是人类所不知道的。

冲萨河 River Chionthar：冲萨河将博得之门和剑湾与内陆城市如艾尔托瑞尔（Elturel），斯克努贝尔（Scornubel），贝尔达斯克（Berdusk），以及伊利亚巴（Iriaebor）连接在一起。驳船最远可以一直航行到内陆的伊利亚巴，在那里他们必须卸货开始走陆路。

毒蛇山脉 Serpent Hills：毒蛇山脉是一片巨大辽阔的岩石山脉，绵延起伏向西延伸，最后和至高荒原融为一体。毒蛇山脉的降雨量比至高荒原要大，覆盖地面的矮小灌木丛下隐藏着无数毒蛇，硬木树林为四处游荡的蛇人提供了良好的藏身之处。黄铜龙和红龙为了没有被古银龙占据的山脊上最好地盘的控制权而彼此争斗。

骷髅峡谷 Skull Gorge：在六日白骨战役（six-day Battle of the Bones）中幸存下来的兽人和大地精的萨满巫师们向南逃到了这个位于触及之河（River Reaching）上游的峡谷中，向主要的人类追捕者挑衅，要他们过来攻击自己。人类战士们满足了它们的愿望，杀死了兽人和地精们召唤出的用来保护自己的恶魔和魔鬼。通常胜利者会对失败者的尸体进行掠夺，但骷髅峡谷战场很快就被放弃了，因为那里出现了比召唤者更长命的强大恶魔。据推测，许多宝物仍隐藏在河中、峡谷岩壁上的白石洞窟中，或者一些没有人希望遭遇到的生物的巢穴里。

剑湾 Sword Coast：深水城以南，博德之门附近的冲萨河口（River Chionthar）以北的宝剑海沿岸一带的土地被统称为剑湾。这个名字来源于犹如锐利的刀剑般从海边陡然耸起的高度接近半英里的白色峭壁，这些峭壁在数百英里的海岸线上把大海和陆地分割开来。不必质疑为什么剑湾地区两座最伟大的城市、深水城和博德之门正好位于这段峭壁的两端，因为在这数百里的范围内，只有这两个地点船只可以安全停泊。

巨魔咆哮森林 Trollbark Forest：几乎费伦的每个角落都有森林，山脉，或者荒原以巨魔命名。就如其他地方一样，巨魔咆哮森林就充满了这些怪物。这片森林中密集的灌木丛，浓密扭曲的白蜡树，以及众多的沼泽使得这儿成为了这种怪物的完美捕猎场——因为它们能穿过多刺的障碍和毒蛇窝，而不会受到永久伤害。

巨魔之爪滩 Trollclaw Ford：被称作湾岸公路（Coast Way）的商路并不完全是沿着剑湾海岸延伸的，它在博得之门处折向内陆以远离巨魔之山，并在巨魔之爪边缘的巨魔之爪滩处穿越蜿蜒河（Winding Water）。水滩很浅可以通过，但是水质漆黑污秽，神祇巴尔（Bhaal）在北面的巴里斯凯尔桥（Boareskyr Bridge）处的死亡使这里的水至今带毒。这一带的道路十分危险，因为巨魔在此出没，尤其是在天黑以后。

巨魔之爪 Trollclaws：来自湾岸公路的商队在饮水不足的情况下，会派遣探险队进入巨魔之爪附近的崎岖山脉和岩石地带去寻找蜿蜒河上方未受污染的天然泉水。但更多情况下，这些泉水是巨魔，阔嘴怪，以及其他危险怪物的水源和埋伏点。

巨魔山丘 Troll Hills：巨魔山丘上泛滥着一个成日尖叫、身体溃烂的巨魔部族，它们与巨魔咆哮森林中潜伏着的那些家伙一样。有人说住在山下洞窟中的巨魔们建立了一个它们自己的王国。但事实上，这些巨魔分属于几个不同的国家，彼此间互相竞争，并且很乐意将对方彻底根除，只不过巨魔的奇迹般的再生能力令他们在彼此的尖牙和利齿下幸存下来。

蜿蜒河 Winding Water：蜿蜒河跌宕起伏，隆隆作响地穿越西哈特兰德的中部，从发源于彻里姆巴沼泽南部的一条小溪发展为一条中等规模的河流，并在巨龙森林附近与蛇尾河（Serpent's Tail Stream）汇合。蜿蜒河的河道向下倾斜，变成了一连串的大瀑布汇入大海，瀑布的响声甚至可以在巨魔山丘的山脚下听到。

在巴里斯凯尔桥（Boareskyr Bridge）下面，巴尔（Bhaal 一位司职谋杀的黑暗神祇）的死亡之处，河水污浊而令人作呕，发黑的河水向西流淌，直到数英里以外的巨魔之爪滩（Trollclaw Ford）处才稍微变得干净了点，变成了棕色的泥浆，但至少还算正常了一点。西哈特兰德的居民把这种黑水称为“巴尔之水（Bhaal water）”，并拒绝饮用它，认为这种水会带来坏运气。尽管巴尔之水没有毒，可以维持生命，但是任何喝了这种水的智慧生物都会感到一种类似魔法造成的不适效果，等同于受到一个效果持续一天的诅咒法术。

利齿森林 Wood of Sharp Teeth：这片森林以其凶暴野兽，多头蛇蜥，以及巨龙的狩猎场而闻名，这让森林免遭来自博德之门——或是其他任何地方——的伐木工和殖民者的破坏。

黄蛇隘口 Yellow Snake Pass：这个关口坐落在抵达河（River Reaching）的源头，得名于数百年前在日落山脉（Sunset Mountains）的这个隘口肆虐的有翼蛇。黄蛇隘口最近掌握在另一种毒蛇手中——散提尔堡人。散塔林会的巡逻队通过控制这个关口掌握了这条商路，一直到 1372DR 年初，那时塞尔的巫师和山边镇（Hill's Edge）的佣兵把这些巡逻队赶进了幽暗地域的隐蔽洞窟中。从那时起，黄蛇隘口就被解放了。

重要地点

贸易都市沿着这片土地上的大河分布，而湾岸公路（Coast Way）和贸易之路（Trade Way）这两条内陆通道则决定了西哈特兰德人类的居住范围。数个世纪以来的征战和分散的殖民地对于驯服这片土地没有做出任何贡献——如果说有什么影响的话，那就是使它变得更加野蛮了。

阿斯布莱温（Asbravn 小城，5,668）：阿斯布莱温是日落谷（Sunset Vale）的农民的中心交易市场，日落谷是河岸森林（Reaching Wood）与日落山脉之间的肥沃农场。这个镇子抵挡了来自黑暗堡的散提尔堡军的袭击以及其他不怀好意的强大力量，这是由于被称为红斗蓬骑兵（Riders in Red Cloaks）的民兵志愿者们的服务，经常有友好或是退休的冒险者加入红斗蓬骑兵。这个镇子也是除了散提尔堡的商人之外受所有其他商队的欢迎的休息点，散提尔堡的商人可以购买给养，不过不能在这里过夜。

在这个镇子被严密保护的农田和秩序井然的市场下面，埋藏着以前的某个游牧文明遗留下来的地下陵寝，有时能在这找到古怪的财宝。尽管建立在古墓遗迹上，但阿斯布莱温仍然生活地很快乐，没有受到不死生物太多的侵扰。

博得之门（Baldur's Gate 都市，42,103）：作为剑湾沿岸两座最伟大的城市之一，博得之门坐落于冲萨河的北岸，距离冲萨河流入宝剑海的入海口大约二十英里。这座城市正好位于安姆和深水城之间，通过商业贸易繁荣兴旺起来。

贸易是没有阵营之分的，所以包罗万象就成为博得之门的一项美德，但这并不表示来访者可以在这里作出危害他人或他人财产的行为。戴着两边装饰红色条纹的独特黑色头盔的卫兵巡视着这个城市。他们把大部分的精力集中在上城区，这片区域是最初建立的城区；其次才是较新的城区，靠近河边的下城区，包围在较矮的城墙之中。

就如同费伦其他地方一样，博得之门的大量卫兵标志着城中有一个运行良好的盗贼公会。公会首领雷文斯坎（Guildmaster Ravenscar 中立邪恶 男性人类 马斯克的游荡者 10/神力寻者 4）与博德之门四位大公爵维持着友好但是疏远的关系，其中包括伊尔坦（Eltan 守序中立 男性人类 战士 20），焰拳（Flaming Fist）佣兵组织的指挥官。焰拳是博德之门的非官方军队，为回报政府资助的总部而提供价格低廉的服务。

大部分主要城市中都会有部分主要神祇的神殿，但是博德之门的三神殿尤其引人注目。贡德（Gond）的至高奇迹之殿（High House of Wonders）收藏着独一无二的发明。侏儒，发明家以及手工艺人都为了灵感和虔诚前往博德之门朝圣。泰摩拉的神庙，女士大厅（Lady's Hall），以其规模和财富而引人注意。安博里的神庙，被委婉的称为“水后之殿”，是这位神祇在整个费伦的少数几个真正神庙之一。

贝尔达斯克（Berdusk 大城，20,242）：这座山谷中的宝石占据了来自安姆的乌尔登商道（Uldoon Trail）和冲萨河交汇之处的幸运位置。这座城市长久以来一直是出名的贸易之地以及和平会谈的所在地，这种状况得到了这座城市现任领导——至高女士赛莱丽娅•龙心（High Lady Cylyria Dragonbreast 中立善良 女性人类 吟游诗人 10/战士 3/竖琴手斥候 4）——的支持，赛莱丽娅是竖琴手的领导者之一，竖琴手最强大的基地，黎明之厅（Twilight Hall），就坐落在这座城市的迪纳尔（Deneir）神殿旁边。竖琴手们把贝尔达斯克当作他们在西土和北地行动的基地。

赛莱丽娅女士使城市稳定地维持在领主联盟中，并发挥自己的影响力，调和竞争对手伊利亚巴和斯克努贝尔两座城市只顾利益的政策。竖琴手联盟趁着黑暗堡（Darkhold）对于远丘（Far Hills）地区的控制削弱之时为自己争取了优势，但是同时他们开始关心起狡猾的红袍巫师们在西部扩张他们的影响力的问题了。

贝尔苟斯特（Beregost 大镇，29,15）：贝尔苟斯特四十多幢石制或者木制的建筑为来往于安姆和博德之门之间的商路上的队伍提供着食宿。这个镇子没有官方政体机构，取而代之的是由洛山达神殿的高阶牧师主持日常事务。神殿中全副武装的黄衣侍僧维护着这里的和平。令人惊讶的是，这个镇子的建立者同样是一名施法者而不是政客：一位名叫乌尔卡斯特（Ulcaster）的法师在这里建立了一所法术学校，并吸引了一座农庄为他提供支持。三百年前，满怀嫉妒的卡林衫巫师烧毁了乌尔卡斯特的学校。那片废墟至今仍静静的占据着大道的东侧，晨曦之主的牧师们在那里放牧羊群，以监视这片遗迹，以防有什么令人不快的家伙走进去（或者走出来）。

巴里斯凯尔桥（Boareskyr Bridge）：这座坚实厚重的石桥横跨蜿蜒河（Winding Water），坐落在从斯克

努贝尔（Scornubel）到深水城的贸易之路上。现在的这座桥是这一地区曾经存在的许多座大桥中最新的一座。这座桥一切状况良好，尽管最初守护着桥端的两座黑暗神祇雕像已经被密斯特拉和凯兰沃的信徒用法术打碎了。

巴里斯凯尔桥附近没有永久殖民点，不过聚集在大桥两侧的成堆的商队帐篷和车队营地从来也没有消失过。在任何时候，这些帐篷中都容纳着四十至三百个商人、旅行者以及随从。曾经有两位冒险者把这座帐篷城市置于他们的保护之下，并制定了粗略的法律和规定，但是现在他们退休了，回到了深水城，目前这里的局势由几位酋长和一些富商的随从们管理着。

由于希瑞克和巴尔的战斗以巴尔的死亡而告终，这座桥下游的河水变得漆黑，污秽难闻，而且不适合饮用。“去喝桥西边的水！”在这一带是句常见的诅咒。

烛堡（Candlekeep）：这座知识的殿堂坐落在雄狮之路（Way of the Lion）的尽头，一座可以俯瞰大海的火山岩峭壁之上，雄狮之路连接着湾岸公路。烛堡是一座有着很多高塔的堡垒，曾经是伟大的先知阿蓝多（Alaundo）的家，堡中的大图书馆里保存着这位先知对于费伦未来所作出的预言。

任何想要进入烛堡的旅行者所需要付出的仅仅是一本书。那些想要在烛堡的图书馆中进行研究工作的人都必须为烛堡提供一本新书做为礼物，这本书要经过精明的烛堡守卫的估算，其价值应该不少于 1,000 gp。烛堡的僧侣自称为宣扬者（Avowed），也会购买这些带给他们的书，并秘密委托代理人设法获取他们想要的著作。

这座城堡由卷册守护者（Keeper of the Tomes）统治着，他的助手是首席阅读者（First Reader）——首席阅读者是第二权力者，并且通常是这个修道院里最有学问的贤者。在这两人之下设有最多八名大阅读者（Great Readers）。他们由领导吟唱阿蓝多预言圣歌的吟唱者（Chanter），引导者（Guide，负责教导侍僧），以及守门者（Gatewarden，负责与访问者交流，保证城堡的安全和团体的补给）辅佐。圣职者被视为贵客，但并不被算作修道院的组成部分。

这座堡垒被强大的多重结界保护着，除了油灯和蜡烛之外没有任何东西可以燃烧。在这座城堡中没有一张纸片可以被点燃。这些结界还可以阻挡传送法术以及破坏性法术，杀死所有的霉菌和昆虫，并有一些其他秘密特性。另一道附加结界可以禁止所有没有佩戴特殊标记的人进入内部房间（Inner Rooms），这种标记的数量极少。在内部房间中保存着最强大的魔法书卷。通常只有大阅读者可以入内，不过其他人在守护者（Keeper）或者首席阅读者的陪同下也可以进入其中。

城堡的中央塔被美丽的庭院环绕着，庭院中沿着高大厚重的外墙修建着一圈其他建筑：客房，马厩，谷仓，一座仓库，一座医院，一座奥格玛神庙以及迪纳尔、贡德和密黎尔的神龛。五名守门者（Gatewarden）中的下级军官维持着城堡中的秩序：四名观察者（Watchers）轮流在修道院中巡逻，并从最高的塔上观察周围的海洋和陆地；另一名是大门守护者（Keeper of the Portal），每人手下都有十二名武僧（都是经验丰富的斗士）作为助手。这些下级军官佩戴着可以增强他们的意志力的魔法权杖和戒指。

访问者在烛堡一次停留的时间不能超过一个十日（tenday），并且在离开后一个月之内不能再次进入这所修道院。访问者们被禁止在图书馆内书写，但这里的僧侣可以收费代你抄写副本。每份副本的价格是 100gp，你也可以花费 10,000 gp 来抄写法术书或者任何包含法术，法术公式，以及关于仪式、结界、真言或者类似内容的详细文本。

现任的卷册守护者是乌尔兰特（Ulraunt 守序善良，男性人类 预言师 7/博学士 3），一位傲慢并且目中无人的法师。最好不要违逆他。所有进入中央城堡的请求者都必须至少花费一个晚上的时间坐在乌尔兰特的左手边和他共进晚餐，并忍受他从头到脚的盘问，烛堡中只有一条绝对法则：“任何破坏知识的人，无论用墨，用火，用剑，都将自取灭亡。在这里，书籍比人命更重要。”

大约是因为在烛堡下面守卫古墓和储藏洞窟的卫士非常尽责，以至几乎没有什么潜入者能真正从这条道路进入烛堡。极少有人知道这条警戒之龙曾经就是银龙米瑞姆（Miirym）。她被大术士托尔斯（Torth）束缚在这里以保护烛堡的僧侣，建筑，以及书籍。米瑞姆现在已成为了一条太古银龙幽魂，如果被摧毁，她会在至多 2d8+8 小时后复原。米瑞姆坚持不懈地保卫着烛堡，但她的灵魂太过于孤独因此更喜欢交谈而不是战斗。她用自己所知道的传说交换现在发生的事件的消息。

任何想要对米瑞姆进行欺骗或者偷袭的行为都将激怒这条龙，她会愤怒的对欺骗者咆哮，并以一种狂暴野蛮的方式向其倾泻自己所知的所有法术。如果她发现那些进入者公然携带有任何书籍，这条警戒之龙会坚持交出书籍作为“正确的归还”烛堡（在她看来，所有种类的书籍都是属于烛堡的）。

烛堡的抄写员为这里的每一册书卷都最少复制了一份副本，传闻还有一处完整的“镜像图书馆（mirror library）”隐藏在费伦的某处。烛堡出品的书上通常会有这座城堡的标志：一座塔顶上闪耀着烛光的城堡。

卡姆欧普（Corm Orp 乡村，810）：卡姆欧普镇在地图上只是一个微不足道的小点，在赫鲁斯瓦（Hluthvar）和山边镇（Hill's Edge）间的黄昏之路（Dusk Road）上有超过一打的永久性建筑。这里的绝大多数居民是半身人和侏儒，只有少数人类住在镇子后面山丘上的小屋里。卡姆欧普的领导人，杜恩达斯特•霍尔提尔（Dundast Hulteal），是一名竖琴手的支持者，并经常拜访贝尔达斯克的竖琴手同盟寻求帮助。许多在卡姆欧普后山游荡的半身人都是老练的冒险者，他们中的一部分人还是竖琴手的成员。

匕首滩（Daggerford 乡村，891）：四百年前，在迪利比亚河的一处浅滩上，一个只装备了一把匕首的商人的儿子击退了一队蜥人族突击队，在他的亲属和商队其他人赶来驱逐蜥人族并重新夺回浅滩之前，他一共杀死了六个蜥人族。现在，荣耀的匕首滩镇就座落在浅滩南

岸，是一座围墙环绕之下的村庄，村内有将近四十幢小型石头房屋和一座小型城堡，为沿着贸易之路前行以及向东前往西康布（Secomber）和喧水城（Loudwater）的商人和旅行者提供服务。

派尔•狂啸（Pwyll Greatshout 守序善良 男性人类 战士 5）称他自己为“匕首滩的公爵”。他统领着一小队民兵，通过雇佣冒险者来帮助他巡视农场和村舍。由于贸易之路带来的稳定的贸易，匕首滩有着超出普通规模的神龛、神殿和强大的牧师，这里有保存完整的裳提阿、洛山达、山达库尔、坦帕斯以及泰摩拉的神殿。

匕首滩一直笼罩深水城的影子里。在深水城，“去匕首滩”就意味着“失败并离开城市”。匕首滩有时也会抛出一个计划来扩张自己的边界或者从深水城的贸易中为自己分一杯羹。这种计划在城镇同业议会（Council of Guilds）上很受欢迎，这个组织的成员都象深水城领主们一样带着面具（但是缺乏魔法的保护来保守他们身份的秘密）。私下里，派尔•狂啸认为这个议会高估了他的镇子的能力。

黑暗堡（Darkhold）：自从 1312 DR 以来，黑暗堡黑色的城墙和高耸的尖顶已经成了散提尔堡西部基地的标志。因为班恩之死以及其后他的复活而导致的混战削弱了黑暗堡对周边地区的影响力，但是散提尔堡并没有放松对这里的控制。

这座堡垒是一座有着高耸尖顶的要塞，从灰色观察者山脉（Gray Watcher）一侧的一条裸露坚固的支脉上拔地而起。用来修筑黑暗堡的黑色岩石来自一个远离西哈特兰德的地方。黑暗堡宏伟的大门、走廊和天花板都是为巨人建造的。在不同的传说中，这座要塞建筑于巨人统治着整个费伦的时代或者是能够奴役元素长老的耐色瑞尔帝国时代。

直到班恩复苏，法师席曼蒙（Sememmon）都是黑暗堡无可争议的主人。作为一个邪恶的天才，席曼蒙是一个坚韧、机警并且很聪明的人。他和傅佐尔•彻伯瑞（Fzoul Chembryl）在他们邪恶生涯的早期就冲突不断，而且从来也没有试图去弥合他们之间的裂缝。在 1358 DR 班恩死去的时候，席曼蒙坚持对抗傅佐尔敬奉希维姆（Xvim）的诡计——通过精明地管理他的属下，巩固他在黑暗堡的统治，避免和傅佐尔发生冲突。当班恩回归，并且傅佐尔牢固地控制了散提尔堡东部势力的时候，席曼蒙在评估了自己的境遇之后，选择了最明智的做法：消失无踪。

一些傅佐尔的支持者悄悄传言傅佐尔已经消灭了席曼蒙，但是散提尔堡高层并不相信。阿什米（Ashemmi 守序邪恶 女性月精灵 法师 11），席曼蒙长久的配偶和爱人，和席曼蒙同时失踪了。他们只打有把握赢的战斗，而不是抓住一个未必能在和最初的东方总部的对抗中幸存下来的要塞不放。

现在，这座要塞中长期居住着八百名散提尔堡的战士，比席曼蒙控制远丘的理想时期要稍微少一点。傅佐尔看起来似乎满足于让不同的散提尔堡指挥官在黑暗堡中争权夺位，包括派里高斯特（Pereghost 混乱邪恶 男性人类 希瑞克的战士 7/神力斗士 5）。所有人都向散塔林会的事业宣誓效忠，尽管希瑞克强大的影响力仍然让傅佐尔烦恼，他想要看到整个散塔林会都在班恩的控制之下。

目前东部的散提尔堡据点并未对充斥于黑暗堡内政之中的阴谋和暗杀公开表示容忍，但是暂时黑暗堡的不和被用来剔除弱者。如果不尽快出现一位强力的领导者的话，傅佐尔就将任命他自己的指挥官，一个可以果断地处理任何阴谋的强大指挥官。

杜拉格之塔（Durlag's Tower）：与利齿森林南面连绵起伏的平缓草原格格不入，杜拉格之塔好像一只粗壮的尖牙一样挺立在一圈围墙般突起的火山岩上。杜拉格之塔是由矮人英雄杜拉格•巨魔杀手（Durlag Trollkiller）建造的。杜拉格有一种被矮人们称为“黄金眼（goldeneye）”的罕见病例，无法抑止对财宝的欲望。

在杜拉格的冒险生涯中，其言行受人尊敬，但是在他生命的最后几年，他返回自己的藏身之处，全力投入为未来几代的冒险者们创造一个“礼物”。他的塔中充满了如此之多的魔法财宝，以至于使得用侦测魔法探测这里的人头晕目眩。魔法结界、机械陷阱以及致命的自动机械足以使冒险者们丧命，想要得到杜拉格的财宝的人，无论是多么小的一部分，都需要重新经历一次当初杜拉格积聚它们时经历过的种种艰辛。

总有新的流言不断地浮出水面，指出一些新晋邪魔已经击败了塔内的守卫，把高塔据为己有。真相并不是这么简单。在不同的时期，一条龙，一群鬼火，或者一只灵吸怪 “掌握”了高塔的控制权，但是最终，占据者们总会发现高塔比他们更聪明，杜拉格之塔让他们变成了自身临时防卫体系，而不是真正屈服交出它的秘密。在任何时候，塔内都可能同时容纳着众多的冒险团体或者怪物，他们彼此之间为了控制、抢劫或者逃跑而进行战斗。

关于高塔现在的居民的信息，可以在距离杜拉格之塔几英里之外的溪谷镇（Gullykin）——一处侏儒和人类的定居点——花很少一点钱得到。

艾尔托瑞尔（Elturel 大城，22,671）：如果艾尔托瑞尔的统治者，最高骠骑王德尔特（High Rider Lord Dhelt 守序善良 男性人类 海姆的圣武士 17）是一个邪恶的人，那么他那座落在俯瞰冲萨河的悬崖之上的城市，将为这片地区的其他贸易城市带来无尽的麻烦。对于冲萨河流域（Chionthar valley）的和平与繁荣万幸的是，德尔特把他竞争本能都放在了建立西哈特兰德最安全、秩序最好并且拥有最能干的商业和农业团体的目标之上。在这些荒野之中，文明是依靠军事力量而成长的，艾尔托瑞尔用由两百名被称作地狱骑士（Hellriders）的骑马战士所组成的强大军队证明了这一铁则。在德尔特领主的战士们的警戒护送之下，商队和货船在进入艾尔托瑞尔控制区域之后，就可以放松休息一两天了。

艾弗拉斯卡（Evereska 大城，21,051）：在精灵语之中，艾弗拉斯卡的意思是“要塞家园”。这个巨大的山谷和其中的城市，是日精灵和月精灵在大撤退之后留在

费伦的唯一主要定居点，城市安然环抱在十二座犹如天然城墙一般的高峰之间。要拜访这座避难所只能从空中或者通过精锐的精灵哨兵守卫的高山隘道。通往城市的通道穿过一道新月形的峡谷，谷中有葡萄梯田和果园。艾弗拉斯卡城是一件由精雕细琢的石头和尽心养护的绿树精心编织而成的杰作，拥有令人印象深刻的建筑风格和强大的防御。

艾弗拉斯卡的统治者是山丘长老（Hill Elders），一群拥有高深的学识和强大力量的年长精灵。由于山丘长老的细心和深谋远虑，艾弗拉斯卡的居民才得以深藏在精灵的神秘面纱之后自由地生活。一些精灵从来也没有离开艾弗拉斯卡到外面的世界去过，其他的则永不松懈地守护着这座城市。

大部分人类只在流言中听说过艾弗拉斯卡，或者从做为礼物赠送给精灵最忠诚的朋友的小雕刻品中捕捉到蛛丝马迹。传说中讲述在这座城市之中的强大魔法，比如那里的居民们可以在任何垂直的表面上自由行走，就如同总是拥有蛛行术（spider climb）的好处一样。这些效果（还有更多）来自于一个强力的迷锁。迷锁那更为强大的力量，代表精灵高等魔法力量顶峰的防御能力却很少被召唤使用。

山边镇（Hill's Edge 小城，9,716）：山边镇同时欢迎散提尔堡的商队和诚实的旅行者。微小而繁荣的这个镇子因为肮脏的交易和临时的伙伴而出名。强盗、土匪、谋杀犯和杀手在山边镇的酒馆里面彼此结识，而你很难杀死一个前晚还和你一起举杯共饮的人。

山边镇每年选举一名市长，但是合适的候选人不太好找。在 1371 DR，红袍法师为山边镇带来了一块小型贸易租界。由于那些停留在这里购买塞尔货物的人的开销不断增加，租界和山边镇一起繁荣兴旺了起来。

散提尔堡的商队仍然非常愉快地经过山边镇，但是警惕的冒险者们可能会因为夹在塞尔人和散提尔堡人之间而感到紧张不安。散提尔堡人绝不会欣赏最近塞尔巫师们在解放黄蛇隘口（Yellow Snake Pass）的战斗中所扮演的角色。对于塞尔人，贝尔达斯克的竖琴手甚至更觉不快，这样一个满面微笑的敌人，比声名狼藉的散提尔堡人更加可怕。

赫鲁斯瓦（Hluthvar 小城，5,668）：在晴朗的天气里，从要塞最高的监视哨——赫鲁斯瓦市中心的海姆神殿上，一名目光锐利的哨兵可以监视到黑暗堡的黑塔，在向东超过六十英里的地方。严密的警戒，十英尺高的坚固护墙以及对于海姆的忠诚信仰都是阻止赫鲁斯瓦落入散提尔堡人之手的重要因素。海姆的高阶牧师，莫朗戴尔（Maurandyr 守序中立 男性人类 海姆牧师 14/神力信徒 4），用一把舞空魔剑进行战斗，他增强了这座城市抵抗散提尔堡人的决心。

伊利亚巴（Iriaebor 大城，16,193）：千塔之城（The City of a Thousand Spires）占满了冲萨河（River Chionthar）北部支流附近的山脊。山脊上可利用的建筑空间是非常珍贵的，所以伊利亚巴的商人和其他市民加高而不是加宽他们的房子——众多的多层高塔从城市的各个角落拔地而起。伊利亚巴的大商人们竞相修建更高大、更富丽堂皇，形状更奇特的高塔，想像孔雀吸引配偶一样吸引生意。就像孔雀一样，当外表不能决定配偶时就会开战，伊利亚巴的大家族有时候会阴谋弄塌对方的高塔，他们会使用魔法或者雇佣冒险者让人无迹可寻。

有一名被雇佣的冒险者在商人们的战争中表现得特别突出，并承担起统治这个城市的任务。布朗（Bron 守序善良 男性人类 艾达丝的战士 5/圣武士 4）相信如果这座城市能够停止在内斗上浪费精力的话，就可以成为西哈特兰德的重要势力。

欢笑洞（Laughing Hollow）：在匕首滩北面几英里的地方，迪利比亚河突然受阻，匆匆流过了一个古老的矮人采石场，在这里，矮人们用河水冲走他们矿井中的废弃物。矿工们已经离开几个世纪了，而矿井则隐藏在河两岸覆盖着厚厚植被的悬崖下面没有被人发现过。皮克精，半人羚和野精灵隐藏在浓密的灌木丛中，赶走那些来这里寻找矿井和想像中的财富的冒险者。

斯克努贝尔（Scornubel 大城，14,574）：斯克努贝尔，商队之城（Caravan City），坐落在冲萨河和抵达河交汇之处的北岸。这座城市被一群中老年的冒险者和商队主人统治着，他们中的一些人喜欢雇佣冒险者来解决城市中的麻烦，另一些则更希望冒险者们快点离开。总的来说，统治议会选择的是效率和利益，而不是理想主义。

斯克努贝尔欢迎来自所有国家的商队，组织以及贸易商人。同样的，在城里低矮的建筑物中可以找到费伦几乎所有神祇的神殿。红盾商会（The Red Shield merchant company）掌握着斯克努贝尔对外的军事和贸易两方面的运作。红盾也是斯克努贝尔的正式军队和警察机构。作为一支军队，他们高效能干；作为一个警察机构，他们专注于休养享乐，以及照顾红盾商会的利益。

西康布（Secomber 小镇，1,417）：西康布坐落在至高荒原（High Moor）的北面，独角兽之流（Unicorn Run）的沿岸，这里既可能是西哈特兰德最北面的人类定居点，也可能是北地的第一个村庄，这要看画地图的是谁了。那些认为是西哈特兰德的人一致强调这个小镇的和平宁静，这里有着渔民和农夫们兴旺的家族和漂亮的花园，并且对于路过的商队非常热情好客。认为这个镇子是北地一部分的人则会指出这里有规模相当大的冒险者团体，还有对北方的至高森林（High Forest）熟悉度至少过关的导游。

这座城市欢迎旅行者的来访，尤其欢迎那些把这里作为基地突袭至高荒原和至高森林的冒险者们。不过，当从早已灭亡的阿斯兰塔，牡鹿王国（Athlantar，the Kingdom of the Stag）的废墟中挖掘出石像鬼或者其他更糟糕的生物时，这些冒险者也要义不容辞地帮忙解决困难。

龙之井（Well of Dragons）：在费伦，传说巨龙们有一处墓地，它们来这里静候死亡。而位于日落山脉（Sunset Mountains）北侧，白骨战场（Battle of Bones）南面的龙之井，是一个隐藏在古老火山内部的

巨大穹窿，正是这处墓地。直到最近为止，这里成百上千的巨龙骨架仍然被强力的魔法隐藏着，并被一条被称作恐怖之龙的不死影龙看守着。龙巫教获悉了龙之井的存在，并和恐怖之龙签定了一系列协议，然后成功地解除了使这名看守者和费伦束缚在一起的魔法。

分配这些无主的珍宝并不容易，龙巫教遭遇了不同派别的重重阻力。有关的当事人包括拒绝劫掠巨龙长眠之地的龙族，蛇人，新近到来的亚龙，以及那些决心要掠夺遗迹的不同的冒险者和贤者团体。尽管困难重重，龙巫教仍然秘密地修建起一座黑暗强大的堡垒来监视这个地区，并计划在这里举行重大的祭奠和仪式。

地区历史

西哈特兰德古代的历史隐藏在那些四散的墓穴，毁损的雕像以及众多强大王国留下的破碎遗迹之中。诸如死亡之地和白骨战场这样的遗迹都证明了，这些王国中很少有和平瓦解的。

最近几个世纪以来，这片地区很少有大的战役，除非有人把动荡之年的时候，两位神祇巴尔和希瑞克在巴里斯凯尔桥发生的那场战斗也计算在内。希瑞克杀死了巴尔，窃取了他的神力——谋杀的神职。

在深水城崛起之前的几个世纪，西哈特兰德最大的王国是伊尔法兰（Illefarn），一个可以和迷斯卓诺相匹敌的精灵王国。费勒姆（Phalorm 三皇冠之国，或者说“陷落之国”）和人类王国在伊尔法兰之后短暂的统治了这里，但是从那之后，再也没有单独的力量能够控制整个地区。由推崇贸易文化的深水城、安姆以及领主联盟（Lords' Alliance）的其他成员组成的历时长久的文明在伊尔法兰陨落之后从西哈特兰德地区崛起。

散提尔堡人对远丘上的黑暗堡要塞的控制，有时对这些商业城市的利益和有所帮助，有时则相互冲突。除了天气之外，黑暗堡不断变化的命运可能是西哈特兰德居民生活中一个最大的变数。

阴谋与谣言

西哈特兰德对于好心的冒险者们是非常友善的。未知的山脉，荒蛮的森林，无路的丘陵以及鬼魂出没的森林环绕着这片地区的小定居点，冒险者永远都是抵御邪恶族群的第一道防线——龙巫教，影贼以及散塔林会都在寻找把自己的影响力扩展到这片地区的方法。

“我想拿回我的东西”"I'd Like to Get My Things Back"：英雄们也许会对阿什米的直接接触感到惊奇，她是黑暗堡从前的统治者席曼蒙的情人。席曼蒙逃走的时候在黑暗堡留下了一些财产，他想取回它们。这些财富隐藏的很好，但是既然这座要塞现在在其他指挥官的统治之下，那么总会有意外发现它们的机会的。

席曼蒙不想亲自返回黑暗堡。相反，他希望英雄们攻入黑暗堡并把他的东西带回来。他甚至会给予 PC 们信息以降低他们被抓到的危险。他愿意为 PC 们的服务付出巨大的报酬，其中一半事先就给，并且告诉 PC 们，他们为他寻找的东西不能落入傅佐尔•彻伯瑞手中。如果 PC 们想要亲自见见席曼蒙而不是和他的情人交涉，也是可以安排的。

席曼蒙并不关心如果 PC 们不接受他的委托会如何。实际上，他留下了巨额酬金的四分之一（金币数量之多足以使 PC 们倒吸一口冷气）做为一件礼物，只是说他很乐于将来有一天和 PC 们一起工作。最后，席曼蒙的新计划是成为他原先敌对的善良力量们不可缺少的助力。席曼蒙想要弄回来的东西可能是这片地区散塔林会的间谍文卷，记录了独一无二的魔法的法术书，或是效力强大的魔法物品。

席曼蒙（*Sememmon*）

男性人类 法师 17 挑战等级 17；

中型类人生物；HD 17d4+3；hp 49；先攻+2；速度 30 英尺；防御等级 20（接触 12，措手不及 18）；攻击 +8/+3 近战 （1d6，+1 木棍，或 1d4/19-20 外加毒击法术（每日一次），剧毒匕首）或+10/+5 远程接

触 （通过法术）；特性 魅力属性提升，感知属性提升；阵营 守序邪恶；豁免检定 强韧＋7，反射＋7，意志＋14；属性 力量 9，敏捷 15，体质 10，智力 20，感知 18，魅力 18；身高 5 英尺 7 英寸

技能与专长：炼金术＋10，唬骗＋9，专注＋15，交涉＋13，搜集信息＋6，医疗＋6，躲藏＋17，威吓＋8，知识（神秘）＋20，知识（建筑与工程）＋8，知识（历史）＋13，知识（宗教）＋11，聆听＋6，专业（药草师）＋9，骑术（马）＋5，探知＋13，搜索＋8，察言观色＋12，辨识法术＋20，侦查＋9；战斗施法，制造奇物，法术强效，强韧加强，法术升阶，领导力（21），法术瞬发，抄录卷轴，专攻法术（附魔系），专攻法术（塑能系），健壮

特性：感知和魅力属性提升：席曼蒙通过使用祈愿术卷轴增强了他的感知和魅力。

每日法师法术：4/6/5/5/5/4/3/2/1;基本 DC =15+法术等级，塑能系与附魔系法术 DC=17+法术等级。作为前任黑暗堡领主和曼松的学生，席曼蒙接触了大量的魔法知识和许多法术，包括了许多稀有和非凡的法术。假定他知道所有 1 到 5 级法术，一半的 6 到 9 级法术，包括所有的附魔系法术。另外，DM 能够自由地给席曼蒙安排法术，以表现他接触了稀有的卷册和他自己发明法术的才华。

装备：＋1 木棍，剧毒匕首，＋8 防御护腕，护盾别针，传送头盔，石像鬼斗篷（穿戴者能每天将自己变成石像鬼 1 小时），淡紫及绿色艾恩石（还剩 24 个法术等级），辟毒护符，再生之戒，融合法袍，闪电魔杖（施法者等级 10）。

席曼蒙长年以来一直是曼松能干的助理，也做了很长时间黑暗堡的领主。他通过对于曼松、傅佐尔•彻伯瑞和许多的散塔林会旁观者命令的不变的礼貌、胜任和服从爬到了这个位置。多年以来，在他那从容的优雅之下，他狡猾又会算计，能够控制忌恨（不会容许自己被忌恨所驾驭）。他在任何危险的情况下总是有现成的逃跑方法，使用时决不会犹豫。

席曼蒙是一个有能力的法师，曼松从前的弟子，一个善于在困境求生的人，总是迅速而无情地除去对手并躲避责任。他挫败了许多次傅佐尔控制散塔林会的企图，因此招致了这个牧师的永恒的敌意——但是他也在曼松和傅佐尔最疯狂的暴行期间保护并保存了散塔林会的实力，在许多场合平静地扭转局势。在这个过程中，他成为了外交和深谋远虑的大师，军队的杰出指挥官，总是随时有好几个撤退计划（和隐藏的魔法物品）的优秀战略家。

席曼蒙温文尔雅、感觉敏锐、善于忍耐且聪明绝顶。他无情又有克制力，不是自大狂也不喜欢暴政，他厌恶不必要的暴力和残忍，将其视为浪费。他和部属阿什米（Ashemmi 守序邪恶 女性月精灵 法师 11）相爱。多年以来他一直忠于暗黑情报网——确实，对善于观察的散塔林会成员而言，他就等同于暗黑情报网，当他的上级们发怒、从事疯狂的计划和互相对抗时，他保持了一切的运作。傅佐尔权力的激增标志着这个牧师对于反对者容忍的结束，因此在傅佐尔对他们行动之前席曼蒙就和阿什米逃离了黑暗堡。

席曼蒙是一个外表英俊的黑发男子，他处于中年，非常健康，穿着做工精细的老式法袍。当旅行时他会用魔法易容。在战斗中和面临危险时他仍然能保持镇静。

费伦之外（*Beyond Faerun*）

即使是烛堡里最具智慧的学者，也对费伦诸国之外的世界所知甚少。虽然勇士、探险者、外交使者和商人们曾经旅行到费伦以外，但在众所周知的国家以外，绝大多数人都只拜访过这些大陆的其中之一。

卡拉-图 *Kara-Tur*

从莱瑟曼和耐斐尔向东，游牧之地（Hordelands）绵延数千里。再不断东行，跨过日出的地方，有一块宽广而不可思议的大陆，它被称为卡拉-图。那里有高耸入云的群山，无法穿行的雨林还有空旷的草原，凶猛的图坎（Tuigan）部落盘踞在此，在费伦大陆的最东端和卡拉-图众帝国漫长的国境线之间。

卡拉-图是举世闻名的丝绸、调料和黄金之国，统治这个美丽大陆的，是一些傲慢冷酷的军阀。一个名为翔的帝国疆域宽广达数千里，并且在边界上修建了一座巨大的城墙，旅行者们对其十分敬畏。据说在翔龙国（Shou Lung）中，神殿的屋顶由黄金铸造，而帝国的皇帝统治着千王朝拜的宫廷和百万大军。

仅有一条贸易之路从这些神奇的国家向西延伸。这条黄金之路穿过游牧之地的广袤地域，蜿蜒穿过莱瑟曼和塞斯克，最终在提尔夫累姆（Telflamm）的港口与内海相接。在这里，来自翔的丝绸和出自倭（Wa）群岛的独特调料，经过数千里路和几个月时间的长途旅行，终于到达了费伦。黄金之路只有在图坎人的默许之下才能保持通畅，而有些时候他们也会苛以令人难以容忍的重税，或者甚至完全关闭这条道路。

马兹特克 *Maztica*

十年前，服务于安姆的大胆雇佣兵们勇敢地穿越了无痕之海，向着日落之处日以继夜地航行，最后他们抵达了一块比日落处更远的未知大陆——马兹特克。他们在与当地奇怪的战士们交战的同时，在大陆西部建立起了一块立足之地。现在，好几个强大的商人集团都拼命想要从这块新大陆上榨取财富。贸易，发现，还有同马兹特克人之间爆发的为数不少的战斗，最终结果变成了费伦人之间的竞争。

人们对马兹特克的了解甚至还不如卡拉-图。它是一片充满可怕的自然屏障的大地，其上栖息着数百个远离尘世的文化，它们之间距离遥远，并且充满敌意。每年都有更大量的金子、宝石和经济作物——比如香草和咖啡——被安姆的大帆船带回费伦，这条单向贸易路线，让安姆这个国家富裕得让人难以置信。

扎卡拉 *Zakhara*

扎卡拉是费伦周边最广为人知和最常有人访问的次大陆，它位于巨海（the Great Sea）的东南方。扎卡拉的独桅帆船是哈鲁阿、尼姆巴拉、丹布雷斯、鲁伦的港口里常见的风景。这些国家的海上商人们报告说，从费伦南岸跨海几百里，就能到达一片沙漠之地，那里充满了隐秘的奇迹和深奥的文化。

扎卡拉的海岸充斥着数量众多又极为凶残的海盗。他们征收重税，有时还完全将通向奇异南方国度的航线关闭。即使是在通航期间，在扎卡拉那些神秘的城市中，费伦的旅行者们也不总是受到欢迎。

扎卡拉的土地是一片大沙漠，里面有繁华的绿洲和强力的巨灵，他们喜欢插手人类的事务。将这些国家统一起来的是一种坚强的信仰，它宣扬虔诚、热情和荣耀，然而传说中那里也有恶魔作祟的城市和使用奇异魔法的无信者术士。

夜空海（*The Sea of Night*）

它是费伦之外最后也是最神奇的大陆，而且它与费伦是如此接近，所有费伦人都可以远远地看到它。在天空上有一个一望无垠的国度，它被称为夜空海。在那里，群星之河以及既怪异又神妙的诸多世界，如银色的火焰燃烧在黑夜中。

民间流传着许多故事：有很多法师试图爬上天空，探索它黑暗的海水；一些王子统治着银光闪烁的城堡，当黎明降临托瑞尔表面的时候，水晶制成的精灵之船从西海中点起微光，将其散播到整片广阔而奇异的海洋中。在那个国度中，法师们可以驱使城堡飞行，牧师们可以展现神祇般的奇迹，这些传奇的岛屿和夜空中的诸国之中，充满了狂野而奔放的想象和各式最奇特的梦想。

苏伦（*Selune*）

托瑞尔的月亮被称作苏伦。通过认真的观察和持续的预言，先知们已经测定出，它在离地大约两万英里的地方环绕托瑞尔转动。一个人伸直了手臂，拳头都跟天空中的苏伦差不多，尽管如此，它是一个独立的世界，直径两千英里。

苏伦满月的时候相当明亮，会在地上投下苍白的阴影。在天空中，与它相伴的是苏伦之泪，它们是为数众多的小发光体，在天空中围绕月亮散布成一道大弧。小孩的童话里讲述了海盗的故事，他们坐着飞船从苏伦之泪而来，到处劫掠，但没有人把这些故事当真。

蚀 ECLIPSES

苏伦围绕托瑞尔的轨道几乎与托瑞尔围绕太阳的公转轨道在同一平面，所以日蚀月蚀经常发生。日环蚀从来没有发生过（日全蚀的时候，太阳的边缘无法看到），偏蚀也几乎没有出现过，因为苏伦在托瑞尔上的阴影和托瑞尔在苏伦上的阴影都相当巨大。于是，蚀虽然很壮观，但却相当平常。没有什么特定地区的居民长期观察这些蚀，因为苏伦的升落时间随日期变化。日蚀有可能暂时导致夜行生物开始活动，然而一旦日光恢复，他们又会迅速回归梦乡。

月相 SELUNE'S PHASES

苏伦在谷地纪元 1372 年锤月的第一日正午夜的时候达到满月，此后每过三十天十小时又三十分钟又会达到满月。从技术上讲，每两次相邻满月之间的间隔，是一个朔望月，即从太阳——托瑞尔——苏伦的一个会合点到下一个会合点的时间。托瑞尔上每经过四个历法年，苏伦就准确地完成四十八个朔望循环。因此，苏伦在每个闰年的第一天正午夜都是满月，并且在向前或向后四个历法年的同一时刻也是同样的月相。

费伦人的一个节日——月宴节（the Feast of the Moon）——就是在满月应当出现的日子或其前后几天举行。因为苏伦的朔望期与历法月的时长相当接近，所以苏伦在每月的第一天或者节日时都是满月，前后误差一天左右。每年的几个节日是用来修正朔望月和历法月的差异的，而盾会节（Shieldmeet）提供了四年一度的对闰年的修正。

苏伦之泪 TEARS OF SELUNE

苏伦之泪由一群数百颗非常小但明亮的天体（小行星）组成，它们在苏伦的尾迹中围绕着托瑞尔转动。这些眼泪的活动形式如同位于特洛伊点（译注：即拉格朗日点，指在两个天体周围的第三个小天体，受到的引力平衡，小天体与两个大天体保持相对静止的位置）上的天体，即是说，它们不是停滞在一个位置，而是事实上以旋涡的形态围绕着同一个中心转动。从上方看，这些眼泪看起来就像是一个由数百个各种天体组成的巨大碟子，但其中并无十分显眼的成员。眼泪看起来就像星星般的小光点，对观看者来说，它们体积太小，没有办法分辨出它们的形状。

眼泪的独立轨道与托瑞尔和苏伦的轨道并不严格共面，但十分接近。其结果是，在托瑞尔的夜空中，它们的外观就是一个由闪亮“群星”组成的平坦椭圆，以六十度的角度斜穿天空，沿黄道线跟随着苏伦。通常来说，一个一般人类伸出手臂，就能以握紧的拳头覆盖住苏伦的形象；然而在夜空中，苏伦之泪散布在将近三掌宽、三指长的范围内。而每颗泪的相对位置每晚都发生变化，因为它们围绕着公共中心转动。

在白天由于亮度不够，无法观察到眼泪，不过苏伦通常可以。虽然在苏伦新月的时候眼泪依然明亮，但它们并不总能显现在夜空中，因为它们也有升落时间，所以也可能不在夜晚升起。第一颗眼泪的升落时间大约比苏伦晚四个小时。由于数量众多，从第一颗到最后一颗眼泪完全升起或降落总共需要三小时。眼泪的总照明效果不足以在夜晚投下阴影。

如苏伦一样，一些先知相信眼泪上也有居民，虽然很少有人对居民的身份做出合理的猜测。几乎没人够能够真正到达那里，并且发回报告。

启明星 The Dawn Heralds

几个世纪以前，星相学家们就观测到，在日出之前和刚日落之后，有一两颗特定的明亮星体出现。阿纳迪亚（Anadia）和考里亚（Coliar）有时也被称为启明星，虽然它们也可以被简单地称为启暗星。它们也是像托瑞尔一样的世界，只是离托瑞尔的太阳很近，而据观察，它们在天空中从来不会远离太阳。在两颗星之中，考里亚更大更亮一些，它在夜空中的位置也更高一些。

魔法望远设备和深度预言揭示出，阿纳迪亚是一个小型的琥珀色世界，两极有翠绿色。考里亚是一个有灰白条纹的球体，传说在它云雾笼罩的天空下，有着无尽的海洋。

五大徘徊者 The Five Wanderers

在夜空海深处游荡着五大徘徊者，它们是多变的星体，与其他星星不同，没有每年沿天空运行的轨迹。这些徘徊者明显与星河中的其他成员不同；它们更大、更亮，发出奇异色彩的光芒，当人们占卜的时候它们又会展现出奇异的性质。

卡普里（Karpri），最近的一颗，是一个蓝宝石色的球体，在两极有白色的极帽。先知说它的漂浮在离托瑞尔百万里以外，但其可信性不得而知。蔷多斯（Chandos），第二颗星，是一块棕绿色的斑点，在连续几夜的观测中，它的斑纹会发生奇怪的变化。格吕斯（Glyth）是一颗混沌的灰色星球，但周围有一圈壮观的光环和三个次等星体，这些星体只有借助魔法才能看到。加登（Garden）是一颗微小的绿色火花，几乎很难看到。最后一颗，赫’卡萨（H’Catha）似乎是一个非常远又非常大的世界，发出钻石般的白光。

神祇

Torsi 的神祇对他们的世界有着活跃的兴趣，他们常常通过操控他们的神职人员，德鲁伊，丛林客，圣骑士或者其他的崇拜者体现他们的力量。有时候更是直接介入凡人的事务。同时，他们在他们之间，他们和强大有凡人之间策划阴谋，战争，陷害或者建立同盟。有时候甚至和异届生物，比如元素 统治者和恶魔。通过这一切，他们重新树立凡人的信仰，为了定义一个神，用他们的信仰来塑造他，为了他们感兴趣的领域和他们的天性——因为很多神本身是那些得到了神灵指导的凡人。如果对他们的崇拜慢慢变弱或者消失，那么他们将会失去力量。因此，神让他们的牧师或者其他的人去寻找崇拜者，并且让他们的信仰存在着。作为交换并且为了这件事情他更容易完成，神赐予他们咒语的力量。

Worship 崇拜

一个武器匠在尝试打造一把锋利的剑之前，他可能会将贡德(Gond)作为他依靠的神，但是他也会向坦帕斯(Tempus)，战神祷告。同一个铁匠，当他在为了一个战士打造一把幸运之刀或者进行一项很困难的铸造的时候，他也会向泰摩拉(Tymora)祈祷。为了守卫着铸造武器的时候，会向海姆(Helm) 祷告并献礼。为了铸造为公正而挥舞的武器（比如执行者的刀）将会向提尔(Tyr)献礼

托瑞尔的大部分人每天都崇拜不止一个神，即使他们已经将他们的生命托付给一个他们的守护神。费伦的一些居民认为神和那些可畏的强大的凡人是相似的。因此他们也是有怪癖，脾气还有和凡人一样的急躁并且情绪化。其他人认为他们没有凡人的缺点或者远非凡人可以理解。这些极端的观点相互交错的结果就是关于对神的一些认知， 比如神如何介入凡人的事务， 是在至关重要的点，是兴之所至，还是其实更加神秘或者有特定的目标——他们是否总是很孤僻，总是不容察觉，通过神秘的途径影响凡人或者通过梦的暗示或许也通过一些神秘的征兆。

因为这些对于神的不同的观点产生了相对应的大范围的不同的崇拜的方式。由此，很多居民在向他们崇敬的神献礼的同时，为了平息其他不同阵营或者代表不同利益的神的责难，神灵的报复，敌意或者神的一些怪念头，它们也向这些神献礼。最朴素的献礼是向寺庙的碗里面投上一些硬币或者一些其他合适的献礼（献给坦帕斯(Tempus) 或者 马拉(Malar)于鲜血，或者比如，神圣的或者有象征意义的物件给其他大多数的神）的时候轻声说出自己的恳求。这种活动的形式由寺庙将他们提供的资金交给他们想要取得宽恕的神的神职人员。这个神职人员会在晚些一个吉利的时刻向付钱的人提供一个短时间的祈祷或者进行一个重复的祷告。

Patron Deities 守护神

费伦世界的神和这个世界的魔法系统运作，凡人的生活息息相关。托瑞尔的人物一般总是有一个守护神。

费伦的每一个人都知道，守护神会派遣一个仆人在他们死后从朦胧之域(Fugue Plane)召唤他们，否则的话，他们的来生将在背信之墙(Wall of the Faithless) 挣扎要不就会消失在邪恶的地狱或者恶魔的炼狱里。

更多关于守护神的信息请参见第一章“角色”中的宗教信仰部分。

Sins and Penance 原罪和忏悔

一些神职人员相信他们的神会观察人间信徒每一个行动，思维和契约的的履行。但是，大多数祭祀认为他们的神祇评价凡人只基于事迹或者有着明显意图的行动，而不是最终的结果。

牧师或者德鲁伊如果轻微的冒犯了她的神或者忽略了这个神的一些教条就是有罪的。为了和教派，其他的牧师，德鲁伊和神一起保持在善良阵营中，他必须根据罪过的严重程度作一些可以接受的的忏悔。 圣骑士，丛林客和其他的神术施法者也受这个标准的约束。

那些不是为了很严重的事情典型的忏悔方式包括花一个小时进行祷告，给寺庙捐献一些金钱（1 到 10gp），去寺庙里面担任不是很重要的职责（不同的宗教会有不同），或者其他。

中等罪过的忏悔包括在任何地方用一天到十天的时间在进行祈祷，给寺庙捐献中等数量的金钱（100 到 500gp），或者为教派执行一项小的任务（一次较短的冒险）

比较严重的罪过的忏悔包括一个月或者更长时间的的祷告，一次巨额的捐献（1000gp 或者更多）， 接受一个任务，或者可能一次赎罪的符咒 （本身可能是一个独立的任务）

持续的滥用教派的教条可能导致一个神术施法者失去他的特有的职业技能(但不会失去职业相关的武器或者护甲的专精）直到他赎罪。

Changing Deities 改变神祇

牧师，德鲁伊或者可以使用咒语的丛林客(或者任何其它的神术施法者)可以放弃他们已经选择的神祇而去信奉另外一个神祇。为了这么做，神术施法者会失去所有他们背弃的神祇相关的职业属性。为了继续作为另外一个信仰的神术施法者，这个角色必须为他的新教派执行一个任务（通常是寻找一个对这个神祇比较重要的，被丢失的物品），然后从他的新的信仰神的代表那里接受一个赎罪的施法

一旦这两个条件满足，这个角色变成了这个新神祇的神术施法者，如果是一个牧师，他可以从新的神祇的技能表里面选择两个领域。这个角色于是就可以恢复因为离开旧神祇而失去的职业专长（只要他们还是适用的-比如驱散或者喝斥不死生物的能力可能会发生变化）

神祇描述格式 *Deity Format*

对各个神祇的描述采用如下格式。

神祇的名字（神格等级）

下列神祇的介绍以其最常见的名字开始，之后是其神格等级。神格等级由强到弱依次为：强大神力，中等神力，弱小神力和半神神力。这些等级 不会影响他们牧师的能力、他们牧师的法术威力以及人间的大多数事物，而只是神祇之间的相对等级。性别是神祇除神格等级外最基本的属性，虽然神祇们可以以任何性别和任何形态出现，但他们还是更倾向于某一性别。

常用称号 *Common Titles*

神格等级和性别之后是神祇的信徒们给他们的称号，在这些崇拜者中，每个神祇的几个常用称号都是等效的。

徽记 *Symbol*

神祇的徽记是信徒们用来象征神的符号，也是牧师们圣徽的形状。根据牧师的贫富程度或教会的需求，可以有不同的装饰。但要注意有些情况下对徽记的装饰是有限制的。例如，西凡那斯牧师的圣徽是新鲜的橡树叶，这是不可以加以装饰的，而在木头上雕刻并上色的徽记则可以被装

饰。

阵营 *Alignment*

神祇的阵营是其神性所表现出来的最普遍的阵营。因为邪恶的神祇也可以为了达到其目的而变得仁慈，善良神祇有时也要为了挽救某些重要的事物而变得残忍。所以神祇的阵营只是一个大方向。然而牧师仍旧须与其神祇保持相同阵营，以遵循《玩家手册》的“一步”原则，只有少数神祇允许其牧师的阵营不遵循一步原则，这些例外会在神祇的介绍中说明。

神职 *Portfolio*

神职是神祇所支配的主题、观念或情感。同一神系的神祇不会共享相同的神职。

领域 *Domains*

列出的领域是神祇可以赋予其牧师的，是神祇阵营和神职的反映。根据《玩家手册》，每个牧师可以从其信仰中选择两个领域并得到它们所赋予的能力。

喜好武器 *Favored Weapon*

神祇的喜好武器通常是人们所传的对神祇使用的武器的描述，尽管有时那会是一个与神祇相关的，一般不被当做武器的魔法形象或实际物体。（表 5-1 至表 5-8 中带引号的是已知的武器的名字）

法术如精神武器使用喜好武器的形式（除非特别指明根据法术说明造成伤害，而不管它所用的形式），但威胁范围和重击倍数由神祇描述中的括号里注明的常规武器决定（或根据适当的表格数据）。鉴于某些神祇使用的是独特的武器（如四月之杖）或自然之力（如旋风），将括号中指出的常规武器作为他们牧师的喜好武器，许多牧师甚至以此自豪。

表 5-1 至 5-8 中，当神祇的武器与圆括号里的喜好武器不同时，将在方括号里以描述其类型。

神祇描述 *Deity Description*

神祇描述的第一段介绍了神祇名字的读法和神祇的见解、性情与本性。也提到了神祇的总体目标，以及人们是因尊敬而崇拜他/她，还是因恐惧而敬畏他/她。

第二段介绍了神祇的教会情况。在总体上介绍了该教会组织严密或是纪律松散，等级森严或是众人平等，组织公开或是地下活动。也提到了教会的牧师和信徒的基本义务。注意虽然所有为神而建的建筑都笼统地称为神庙，但一般来说这些神庙分为三种类型：圣祠（小型建筑）、神庙（较大并至少有几间屋子的建筑）和大教堂（极大的华丽建筑）。家庭圣祠和路边圣祠不是建筑，而是通常是壁橱中的一尊雕像或林间的一堆石头。

第三段列出了神祇的牧师在一天中的哪个时间段祈祷以获得法术。如果不只有一个时间段可以祈祷，牧师可以选择其中之一并一直在该时间祈祷。这一段也列出了神祇有名的圣日，牧师在这些日子里举办活动来保持与教会和神祇的良好地位。段落最后给出了神祇的牧师通常的兼职选择。牧师没有兼职的义务，兼职的话也不仅限于给定的职业，并且不会因兼职或兼职时选择了未给出的职业（除非该职业违反神祇的基本思想，如和平神祇的牧师想要兼职战士）。某些神祇允许牧师自由兼职武僧或圣武士，这意外着牧师甚至可以在增加了牧师等级后继续提高武僧或圣武士等级（即此类牧师可以增加一个圣武士等级，然后增加一个牧师等级，之后继续增加圣武士等级，而无视《玩家手册》上“一旦选择了其他职业……”的规则）。

历史/与众神关系：History/Relationships： 这一部分介绍了关于神祇历史的重要记录，包括他/她的出身和与目前对手敌对的历史原因。与众神的关系指出了神祇的盟友和敌人，以及神祇受谁领导（如果有的话）。

教条：Dogma： 最后一段介绍了神祇的教条——神祇的所有牧师（和神术施法者）必须遵守的原则。这一段写得好像是从神祇的圣典中抄录的一样。有些教条是绝对的（如阿祖斯的“学习你发现的每一个新法术”和裳禔亚的“每一天都要使作物更加茂盛”等等）。如果某个牧师因环境原因不能执行这些行为（如被囚禁在地牢中，辨识法术投骰失败，陷于冗长的宗教仪式中难以抽身，等等），他/她并不会因此而受到惩罚。然而如果他/她可以进行某

项任务而不去做(如裳提亚牧师花一整天时间来找一双新鞋而忽略使作物更加茂盛的义务），他/她将因这一小过失而定罪。

阿祖斯(Azuth)（弱等神力）

上位者，法师之神，魔法领主
徽记：指向上方的人类左手，指尖环绕蓝色火焰
阵营：守序中立
神职：巫师，法师，普遍意义上的施法者
领域：幻象，知识，魔法，秩序，咒语
喜好武器：“老手杖(The Old Staff)”（木杖）

阿祖斯 Azuth (ah-zooth)是奥术施法者之神，而不仅仅是魔法之神。他的智慧枯燥而讽刺，喜欢微妙的幽默。他所持的圣物老手杖，拥有力量之杖与法师之杖的力量，以及反射或吸收魔法的能力。

他的信徒认为应当为建设性的目的而使用魔法，并且为获得世上已有的全部法术而努力(有些时候不惜使用偷窃的手段)，这样可以保证不会因为某个施法者的死亡而导致某一派法术的失传。阿祖斯教会还举办法师集市，努力控制破坏性和欺诈性的魔法，以及向有施法者资质的人分发魔法书和小魔法物品。

阿祖斯牧师在黄昏时祈祷以获得法术。教会仅有的节日是为了庆祝新的传道法师(Magister)的升迁。但在神殿中用餐的同时还需阅读魔法使用道德及魔法哲学题材的作品。许多牧师兼职法师或术士。

历史/与众神的关系：阿祖斯是第一个传道法师，最强大的凡人法师。他的力量如此强大，他在一场持续数年之久的魔法战中击败了萨弗拉斯。最终他将萨弗拉斯的本体囚禁在一根手杖中。后来阿祖斯在蜜斯特拉的帮助下升神，从那时起他曾做过她的仆从、朋友和参谋。他的部属是费伦的专精魔法神：从手杖中释放出来的萨弗拉斯，以及维莎茹。他对知识、艺术、学习之神很友善，但反对虚假、肆意破坏之神，如希瑞克。

教条：理智是接触魔法最好的方法，而法术可以通过研究与思考分解为若干构件。在施法及使用魔法时保持冷静和小心谨慎，以避免一些连魔法都无法弥补的错误。聪明地使用这项艺术，记住有些时候还是不使用魔法为妙。在全费伦范围教导人们如何施法并向他们分发学习魔法所需的物品，魔法的用法和知识就会流传开来。要教自己和别人谨记，魔法的力量伴随着巨大的责任。学习你发现的每一个新法术，并为神殿图书馆制作一份副本。不要隐藏你的知识，无论何时都要鼓励各种魔法创新。

班恩(Bane)（强大神力）

黑领主，黑手，黑暗领主
徽记：一只从指缝中泄出绿色光芒的黑拳
阵营：守序邪恶
神职：憎恨，暴政，恐惧
领域：邪恶，破坏，憎恨，秩序，暴政
喜好武器：班恩黑手(The Black Hand of Bane)[黑色铁手套]（流星锤）

班恩 Bane (bain)是个彻头彻尾的暴君。他的邪恶与恶毒无人可比，并因憎恨和恐惧而狂喜。他很少在人前现身，而更喜欢躲在暗处制定阴谋，毁灭他人。他企图控制整个费伦，将所有神祇都纳入麾下，不过现在他还是愿意笼络

部分神祇来帮助他达到目的。

班恩复活以后，他的教会一直都保持着稳定，所有希维姆信徒和部分希瑞克信徒也都重皈他们原来的信仰。教会解决内部矛盾是通过冷静的思考而非卤莽的行为。班恩的牧师和信徒为担任各个地区的要职而努力，以建立班恩在世界的霸权。他们巧妙而有耐心地分化他们的对手，使自己或盟友得以提升，当然他们并不害怕使用迅速而有力的激烈行为来达成他们的目的。

班恩牧师在午夜祈祷以获得法术。他们没有固定的节日，高阶祭司可能在任何时候宣布举行典礼。典礼包括击鼓、圣歌、灾歌，以及以智慧生物祭祀。这些智慧生物被羞辱、折磨，在死前还需遭受鞭打、砍切以显露恐惧的神情。班恩牧师通常兼职战士、武僧或黑卫士。

历史/与众神的关系：自从在神祇耶各的运气较量中获得了神性，直到在动荡之年被托姆所杀，班恩一直是世界上的大害。然而，通过他那有知觉的种子——他的半恶魔儿子希维姆，班恩回来了，并从希瑞克那里取回了原本属于他的神职。在又获得了恐惧神职后，班恩达到了强大神力。他重建了与罗维塔，马拉，马斯克和塔罗娜的联盟，憎恨其他的神祇，尤其是海姆，洛山达，蜜斯特拉，奥格玛和三圣神，他也不怎么喜欢希瑞克。

教条：唯服从班恩。敬畏他并使其他人更加敬畏他。黑手必然击败反对它的人。违抗班恩就去死——死后就会对他效忠，因为他会迫使你那样。当高阶祭司说出班恩的大名时要顺从，因为只有服侍他才会得到真正的力量。散布班恩的黑暗恐惧。这是那些不顺从他而与力量擦肩而过的人的末日。反对黑手者会比信仰其他神祇更早地遭遇更严酷的末日。

裳提亚(Chauntea)（强大神力）

伟大的母亲，丰收（谷物）女神，大地之母
徽记：旭日形金麦穗花冠上绽开的一朵玫瑰
阵营：中立善良
神职：农业，作物，农夫，园艺师，夏季
领域：动物，大地，善良，植物，保护，复兴
喜好武器：麦浪(A shock of grain)（巨镰）

裳褆亚 Chaunea(chawn-tee-ah)是主管植物，尤其是人类种植的植物的低阶女神。她绝少于现身于凡人前，也不喜欢热闹。相比之下，她更喜欢安静。农夫、园艺师、普通人民，她被广大的在土地上工作的人们所喜爱。

裳褆亚教会包括两派：开化地区的牧师，以及偏僻荒野的德鲁伊。这两个分支彼此间十分热情，但却关系时常处于紧张状态，因为文明的传播总是将偏远的分支赶里家园。两派都教导人们要尊重自然，向他们传授如何使植物免受灾害，如何使土地保持肥力等知识。

裳褆亚牧师和德鲁伊在日落时祈祷以获得法术。他们在绿草节(Greengrass)庆祝生产节，并在当地开始收获的那天观看隆重的丰收大祈祷。他们少有的仪式通常在刚刚耕种好的土地上举行，据说在这块土地上度过新婚之夜可以保

证多子多孙。裳褆亚牧师通常兼职巡林客或德鲁伊。

历史/与众神的关系：裳褆亚与其他中立神祇为友，不时与洛山达做些风流韵事，反对掌管破坏和非适时死亡的，特别是狂怒之神（欧吕尔，马拉，塔洛斯和安博里）。她是个非常古老的神祇，有些人认为她是世界上中立种族的祖先。

教条：种植和收割是永恒之环中的一部分，也是生活中最自然的一部分。为了自身原因的没有重建伴随的破坏是被诅咒了的。每一天都要使作物更加茂盛。在任何可能的地方种植和照看植物。保护植物和庄稼，保存它们的种子，如果它们被毁便可加以补救。给土地施肥。注意防火。至少每十天栽下一粒种子或一株植物幼苗。

希瑞克(Cyric)（强大神力）

谎言王子，暗日，黑日
徽记：黑色或是紫色光芒为背景的一颗无下颚骷髅头
阵营：混乱邪恶
神职：谋杀，谎言，阴谋，冲突，诡计，幻术
领域：混沌，破坏，邪恶，幻术，诡术
喜好武器：“利刃之端(Razor's Edge)”（长剑）

希瑞克 Cyric(seer-ick)是一个拥有成千上万的追随者的惟我独尊的神。作为费伦的四个强力邪神之一，他既卑鄙又自私，以误导和引诱他人毁掉自己的生活或犯下致命错误为乐，痛饮悔悟和心碎的泪水。他自大地认为可以轻易地欺骗和背叛其他所有的神然后脱颖而出，因此他甚至不屑于与其他神结盟。

为了使人们崇拜和敬畏暗日之神，希瑞克教会发誓要把冲突与暗杀散布到世界的每一个角落。它支持暴君，纵容阴谋，但以不使世界陷入战乱（并落入坦帕斯的铁臂之下）为界限。希瑞克教会常常要被内部的纷争所困扰，但由于近些年来希瑞克学会了控制自己并从其他神祇处夺得了神职，吞并了他们的教会，这些冲突趋于缓和。

希瑞克牧师在夜间月亮升起后祈祷以获得法术。希瑞克教会几乎没有规定什么节日，甚至连希瑞克升神的日子也不庆祝。只有在神殿得到了一件足够重要的物品（或人）作为牺牲时，希瑞克高阶祭司才宣布一个暗日之日来表现这一事件的神圣。日食被看做神圣的现象，在这一天教会将会举办宴席，进行狂热的祈祷，以及血腥的祭祀。希瑞克牧师通常兼职游荡者或刺客。

历史/与众神的关系：希瑞克是在动荡之年升神的。他在众神之战中取得了被杀的两位神祇的神职，又杀掉了另外两位神祇，夺取了他们的神职。他憎恶几乎所有拖瑞尔的神，尤其是密斯特拉（他做凡人时与其相识并渴望得到其神职），凯兰沃和班恩（其掌管着曾经属于他的神职）。

教条：反对希瑞克者死。向他至高的力量下拜，让那些无视他至尊地位的人以血来表示屈服。敬畏并服从有权势的，杀掉软弱的。消灭那些反对希瑞克教会的人和创造和平与秩序的人，只有希瑞克才是真正的主宰。不要发动公开叛乱，因为叛军只会让伪神行动起来。每次只打倒一个对手，使人们保持恐惧与不安，不要让争斗间断。为达目的应当不择手段。

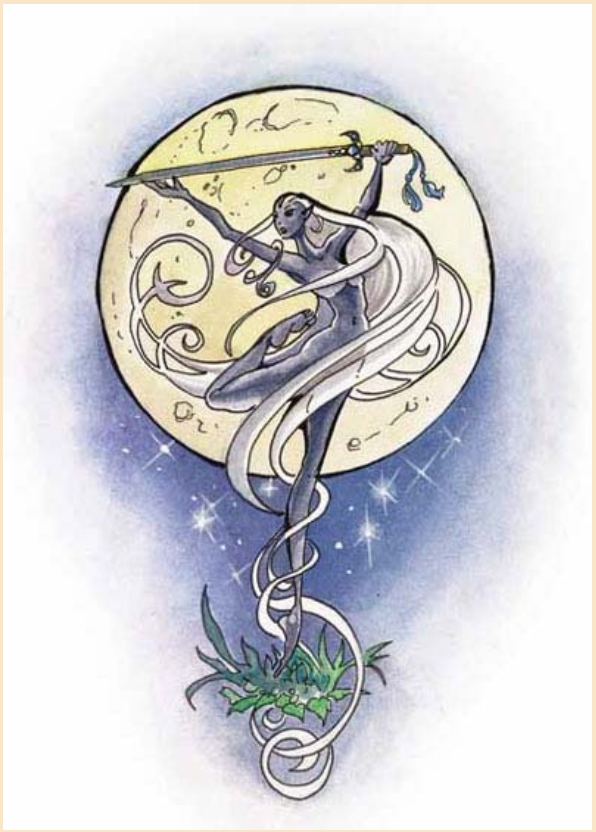
伊丽丝翠(Eilistraee)（弱等神力）

暗之少女，舞之女
徽记：一名裸体女性卓尔精灵携银质阔剑于圆月前起舞
阵营：叛逆善良
神职：歌曲，美貌，舞蹈，剑术(swordwork)，狩猎，月光
领域：混乱，魅惑，黑暗精灵，精灵，善良，月亮，通道(Portal)

喜好武器：“舞月之剑(The Moonsword)”（阔剑）

伊丽丝翠 Eilistraee (eel-iss-tray-yee)是善良的和希望在地表过平静生活的卓尔精灵所信奉的神祇。她是一位忧郁的神祇，热爱美丽与平静，但她会对想要伤害她的信徒的人给予坚决回击。卓尔精灵的邪恶本性还是导致了她的内心燃起熊熊怒火。

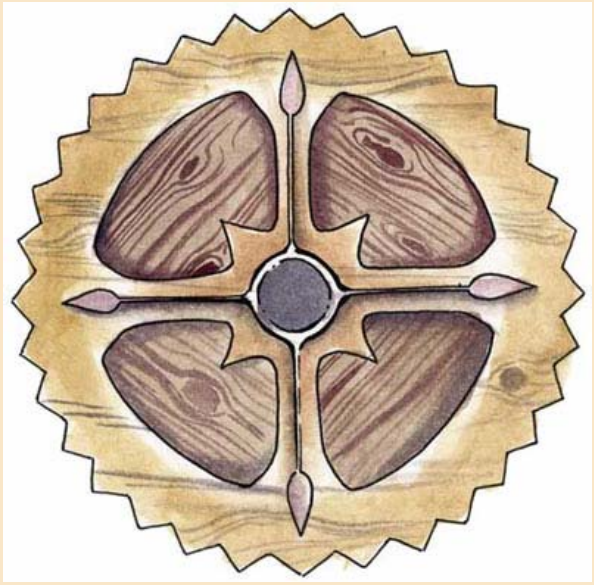
伊丽丝翠教会鼓励卓尔精灵回到地表世界，并努力改善同地表种族间的关系，以使卓尔精灵重新变为费伦合法的非邪恶居民。教会的成员通常做的事包括培育美好的东西，制造乐器，歌唱，以及帮助他人。伊丽丝璀牧师必须要会唱歌、跳舞和用喇叭、笛或竖琴演奏。剑术和狩猎也是他们应当学习的技能。



暗之少女的牧师在夜间月亮升起后祈祷以获得法术。他们在猎季间(revolve around a hunt)举行仪式，之后用宴并跳舞（穿得尽可能的少）。他们每年要举行四次大狩猎，期间他们要一丝不挂，仅持单剑，来猎杀一只危险的野兽。每年他们还会举行一次赛跑，来寻找陌生的精灵群落，向他们示好，给予他们娱乐和帮助，以增加他们对卓尔精灵的好感。伊丽丝璀牧师通常兼职战士、吟游诗人或巡林客。

历史/与众神的关系：伊丽丝翠是柯瑞隆•拉瑞斯安和阿劳西（即后来的罗丝）之女。因为在对塞尔达林（精灵神系）的战争中无意中的失误，伊丽丝翠和其他卓尔神祇一起被流放。她支持这项她父亲被迫作出的决定，因为她预见到黑暗精灵将会需要一座伸手可及的善良的灯塔。塞尔达林、幽暗地域各种族的善良神祇、密斯特拉和苏伦都是她的盟友；而她的敌人，是幽暗地域里的邪恶神祇，尤其是卓尔神系。

教条：要友善，除非是在与邪恶的战斗中。在各地传播快乐和幸福。学习并传授新的歌曲、舞蹈和流畅的剑舞。促进种族间的和谐。善待陌生人，庇护离家的人，救济穷人。以德报怨。快速解决找麻烦的人。帮助落难的卓尔精灵，给他们带去女神的消息：“在上面的国度里，伟大光明的土地上，永远有你的一席之地。不带恶意地到来，再次生活在树木和花朵生长的阳光下。”



贡德(Gond)（中等神力）

奇迹创造者，铁匠之神

徽记：有四根轮辐的铁质、骨质或木质带齿圆盘

阵营：完全中立（任何角色都可以信仰贡德）

神职：技巧，工艺，建筑，锻造

领域：工艺，地，火，知识，金属，规划

喜好武器：“工艺大师(Craftmaster)”(战锤)

贡德 Gond(gabnd)是一个喜欢将理论变为现实的精力充沛的神祇。他对他的工作是那么的专心致志，以至于他往往顾不上去想他的作品的长远意义。他迫使奥格玛在托瑞尔表面使用他的新发明，他也经常以地下交易（许诺以后

靠物品或人力来付账）的方式得到所需的稀有材料。

贡德教会消除了竞争者的破坏、外交和经济影响，为研究火药和其他相关材料的秘密而努力着。贡德教会接受任何阵营的人成为信徒或牧师，只要求他们对工艺技术感兴趣。贡德牧师一直四处旅行以获取新发明的构想。许多牧师靠贩卖火药武器的弹药和优质产品——如铃铛、透镜、时钟等等——谋生，其他的则以工程师或工匠为业。旅行的牧师会建立物品仓库，投资给有前途的工匠，把找到的所有新发明都拿到手，至少是复制一份。据说贡德神殿间都用传送门互相连接，使他们可以方便地共享信息和材料。

贡德牧师在早餐前祈祷以获得法术。他们的节日叫做 Ippensheir，绿草节之后的 12 天。这个时候他们展示发明，分享新点子，并设下酒宴。每当他们有了新发明时，也会进行一种奇怪的仪式。发明者须制作两份副本：一份交给神殿保存，另一份作为祭品烧毁或破坏后献祭给他们的神。有些贡德牧师兼职游荡者，但只是因为他们对开锁具或其他小工具感兴趣。

历史/与众神的关系：贡德是一位难以捉摸的神。他是奥格玛的低位神仆，然而由于他的独立性，少有人会记得他们的这层关系。他对洛山达、奥格玛、渥金和坦帕斯很友好，因为他的发明直接联系到创造，知识，利益和战争。他唯一真正的对头是塔洛斯，他那不加限制的破坏不只威胁到贡德的发明，还威胁到贡德掌管的领域：毁灭装置。

教条：意图和思想是一回事，结果才是最重要的。多做实事，少说空话。不要制作不能用的东西。熟练掌握几种手艺，反复练习直到做出的装置可以适宜各种情况。思考并用新装置挑战未知领域。新发明应当美观而实用。练习实践和创新，并激发其他人的这两种美德。记录你的工作和点子，留下你的装置的样品，以便别人跟随你的工作，改进你的作品。

海姆（盔神）(Helm)（中等神力）

观察者，警惕者
徽记：绘在直立的军用铁手套上的蓝色瞳孔的凝视之眼
阵营：守序中立
神职：卫兵，护卫者，保护
领域：秩序，计划，防护，力量(strength)
喜好武器：“永恒警戒(Ever Watchful)”(阔剑)

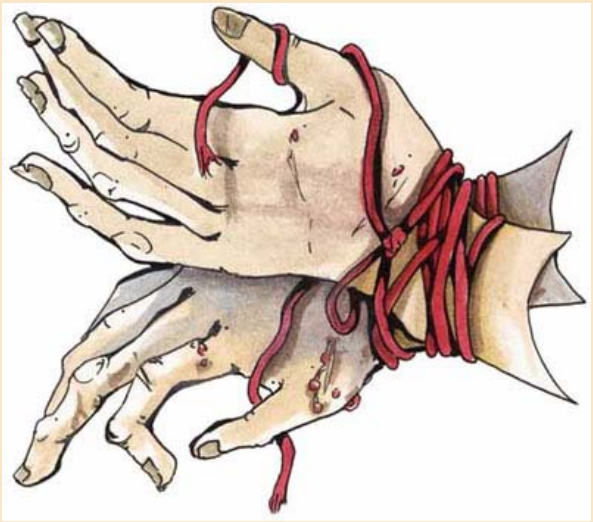
海姆 Helm(helm)是一坚定而专注的神。他在旁人眼里往往是一副面无表情，不问世事的样子。但实际上他只不过是专注于工作并为此感到自豪。他十分喜爱孩子，他对于孩子的宽容远胜过对于其他人。人们相信海姆甚至会为了守护他的职责而牺牲自己的生命。海姆本人对此种说法未置一词。

海姆教会往往驻在危险和邪恶的地域，在那里筑起防线抵御强大敌人的侵犯。海姆教会遍布世界，大城市里通常都建有他的神殿，因为他的牧师和信徒是最值得信赖的守卫。海姆和托姆的教会互相敌视的，他们都认为对方篡夺了自己的职责。

海姆牧师在日出或日落时祈祷以获得法术。他们在盾会(Shieldmeet)那天举行海姆荣誉之庆典。其他重要的典礼是为了庆祝牧师晋升或完善了自己的信仰。他们有严格的军事等级制度。海姆牧师不可以命令亡灵。他们通常兼职战士或圣武士。

历史/与众神的关系：由于动荡之年的影响以及其教会对西方玛兹特克大陆事务的处理不当，海姆的影响被削弱了。但随着那些邪恶的组织和国家的壮大和扩张，对海姆的信仰又开始增强。海姆是托姆坚定的盟友（除去双方教会间的纷争）。他与破坏和谎言诸神为敌，并且时刻努力对抗着自己的老对头班恩。

教条：不要背叛你信任的人。时刻警惕。行动前仔细观察，等待合适的时机。做到公正和勤勉。保护孱弱、贫穷、伤病、年幼的人，不可为了自己或他人的利益而牺牲这些人。未雨绸缪。了解你的敌人。爱护你的武器。精心筹备总是胜过临阵磨枪。服从命令，如果它符合海姆的意志。做保卫者优秀和虔诚的模范。



伊尔玛特(*Ilmater*)（中等神力）

哭泣之神，破碎之神
徽记：被红绳绑住手腕的一双苍白的手
阵营：守序善良
神职：忍耐，受难，殉难，坚定不移
领域：善良，医疗，秩序，力量(Strength)，受难
喜好武器：掌(An open hand)（徒手）

伊尔玛特 Ilmater(Ill-may-ter)是一个慷慨而富有自我牺牲精神的神祇。无论重负或是剧痛，他都愿意为别人承担。伊尔玛特是一个安静、温和、好脾气的神，喜爱幽默而很少发脾气。但不应该认为他是个没脾气的神。伊尔玛特保护孩子和幼小生物，企图伤害他们的事物会发现伊尔玛特的愤怒是多么可怕。

与别的神祇不同的是，伊尔玛特教会拥有众多的圣徒。因为将大部分时间花在救治伤病者，伊尔玛特信徒被大多数人认为是奇怪的殉道者。教会向贫困地区、疫区和战区派遣牧师以减轻人们的苦难。

伊尔玛特牧师被视作世界上最慈悲和最富同情心的人。有些牧师因他们所看到的痛苦而愤世嫉俗，但他们仍竭尽全力帮助受难者。他们同穷人分享一切，维护无助者的利益。为了帮助更多的人，许多牧师都学习了配制药水。

伊尔玛特牧师在早晨祈祷以获得法术，但他们每天还需要做至少 6 次集体祈祷。他们没有固定的节日，但偶尔牧师会申请一次休假(Plea of Rest)，这将给他十天时间放松一下，做一些通常不允许做的事。一队武僧守卫着伊尔玛特的信徒和神殿。这些武僧被允许兼职牧师。

历史/与众神的关系：伊尔玛特是一位年长的神。他长期与提尔（他的上级神）和托姆为伴，他们三者被并称为三圣神。伊尔玛特也是洛山达的盟友。他反对那些以破坏和制造痛苦为乐的神，尤其是罗维塔，因为她的本性正与他相反。

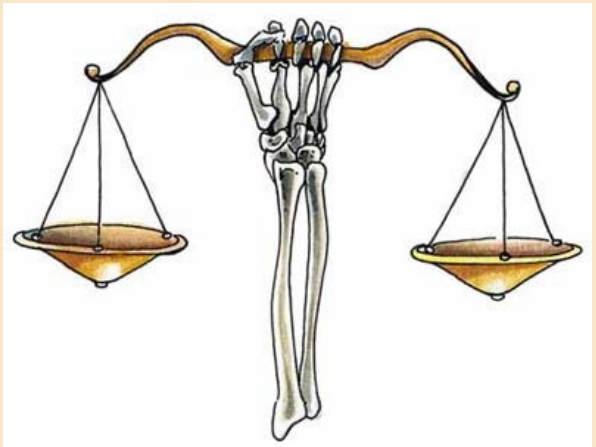
教条：帮助伤者，不管他们是谁。真正的圣洁在于承担他人的苦难。伊尔玛特会支持以他之名苦行的人。坚持正当的目标，无视痛苦与危险。有意义的死亡不是耻辱。反对暴君，向不公挑战。强调生命的精神本质高于肉体的存在。

凯兰沃(Kelemvor)（强大神力）

死亡领主，被咒者的判官(Judge of the Damned)
徽记：直立的骷髅手臂托起的正义黄金天平
阵营：守序中立
神职：死亡，死者
领域：死亡，秩序，命运，保护，旅行
喜好武器：“致命的触碰(Fatal Touch)”（阔剑）

凯兰沃 Kelemvor (kell-em-vor)负责把死者的灵魂派往他们在运转的存在之轮上应处的位置。与前任死神不同，他保证会公平地对死者宣判。他仁慈、直率、认真，也有时苛刻。他最大的缺点是，他过于快速而直接地给出判决，而没有考虑到这样带来的负面效果。

凯兰沃教会帮助濒死和已死的人，以及他们的家人。其成员负责主持葬礼、处理后事和宣布遗嘱。教会靠继承没有遗嘱和继承人的死者的财产来维持。教会在疫区设立警告标示，捕杀亡灵，雇佣冒险者驱赶杀生过多的怪物，（极少）对生不如死者实行安乐死。



凯兰沃牧师在日落时祈祷以获得法术。他们在每年盾会和月亮庆典时度过节日。届时他们会宣讲死者的事迹，使死者不被人们忘记。教会其他的典礼都与死亡、殡葬守灵相关。有些凯兰沃牧师会兼职亡灵巫师或巡林客，用他们的知识去捕杀亡灵。他们通常会超度亡灵，而不是斥喝它们。

历史/与众神的关系：凯兰沃在做凡人时与塞瑞克相识，并因塞瑞克犯的一个错误而从他那里取得了神职。塞瑞克因此而憎恨凯兰沃，并图谋夺回他失去的东西。作为回应，凯兰沃和塞瑞克展开了战斗。凯兰沃同时也同塔罗娜和维莎茹开战，因为塔罗娜造成了太多的死亡，而维莎茹“复活”了亡灵。凯兰沃做凡人时认识的蜜斯特拉和记录死亡的耶各是他的盟友。

教条：承认死亡是生命的一部分。死亡不是结束而是开始，不是惩罚而是规律。死亡是有序的过程，没有搀杂谎言、伪装和变数。帮助别人有尊严地迎接他们注定的死亡。坚决对抗那些以人为方法非自然地延长自己生命的人，如亡灵。尊敬死者，因为有他们生前的努力，才有费伦的今天。凯兰沃牧师要守护在费伦每一个将死之人的身旁。

寇苏斯(Kossuth)（强大神力）

火焰之主，火领主

徽记：缠绕着的红色火焰

阵营：完全中立（信徒可为完全中立或守序中立）

神职：元素火，以火净化(purification through fire)

领域：毁灭，火，复兴，受难

喜好武器：焰之触须(Tendril of flame)（刺链）

寇苏斯 Kossuth(koh-sooth)如同其他的元素领主一样，是一个异界神。固然他很少对自己的信徒施加影响，但他的实力在拖瑞尔绝对不容小视。他的行为通常都不为人所知，他习惯于把自己的想法与计划留给自己。他却对接受新的追随者表现出很大的兴趣——恐怕是他们太容易就被烧掉了吧。

寇苏斯教会等级森严，在阵营和行为上都趋于守序中立。但寇苏斯对此毫不在意，所以其牧师除了完全中立阵营还可以是守序中立阵营。教会热衷于获取土地、财富、影响力和力量，因此和他们的神一样广收信徒。

寇苏斯牧师在日出或正午时祈祷以获得法术。他们将高阶祭司的生日作为一年一度庆典的日子。得到晋升的牧师还要进行踏火之誓（从热炭上走过）。寇苏斯麾下有三个武僧集团，他们是凤凰使徒，炽焰兄弟会/姐妹会以及火蜥蜴使徒，分别对应守序善良，守序中立和守序凶恶阵营。寇苏斯牧师被允许兼职武僧，也有一些牧师兼职专攻火魔法的法师或术士。

历史/与众神的关系：作为托瑞尔上四大元素领主之一，寇苏斯因为他在 Thay 国红袍法师中的众多信徒而著名。寇苏斯在拖瑞尔诸神中只对各火神不那么疏远，但他极端敌视依斯提悉亚。

教条：只有做好准备的人才会成功。寇苏斯天生就比其他神高贵，尤其是依斯提悉亚。火焰就是纯洁。烟是气因嫉妒而生。对成功的野望的奖赏是力量。向高位攀升不可避免地伴随着困难和个人的痛苦。寇苏斯用他纯净的火来净化我们的灵魂，使我们可以达到纯洁的状态。企求试炼，迎接挑战，不在乎困难与痛苦。你的上司证明了他们的价值，值得你为之服务。引导人们到寇苏斯纯洁的光芒中，他会将生命再造为完美的模式。

洛山达 *Lathander* （高等神祇）

黎明之主
徽记：玫瑰色、红色和黄色宝石组成的日出图
阵营：中立善良
神职：春季、黎明、诞生、复兴、创造力、青春、活力、自我完善、竞技运动
领域：善良、贵族、防护、复兴、力量、太阳
偏好武器：“黎明演说者”（轻或重型硬头锤）

洛山达（lah-than-der）是一位强力、活跃的神祇，他的信徒遍布平民、贵族、商人和年轻人中。尽管有时热情过于旺盛，还有些虚荣，但他是一位乐观和坚定的神祇，他鼓励新的冒险，并用自己的黎明演说者摧毁不死生物。洛山达拥有勃勃生机，他经常处于纯粹享受的目的，而从事体育活动。

洛山达的教堂面东而建，它们通常都很富有，而且并不惧于显示这一点（有时候甚至有些俗气）。在教会里没有核心的宗教领袖，每所教堂的首领都相对平等，不论该分会的规模。教会鼓励信徒们建造新的建筑、重建荒芜的地区、在有条件的土地上培育作物、驱赶邪恶势力，并且致力于将文明恢复或引导至更高层次的和谐、艺术和发展水平中。教会支持举行运动竞赛，以使人们更加团结友爱，它也会通过类似的竞赛提高艺术水平，并且资助人们寻回丢失的物品。

洛山达的牧师在清晨祈祷。在仲夏节和春秋分日的清晨，教会将举行一个名为黎明之歌（the Song of Dawn）的仪式。在仪式期间，神职人员和信徒们演唱单声部或复调的歌曲来赞颂黎明之主。洛山达的牧师通常会被要求保持身体健康，并且需要经常地向他的神殿捐献钱币、物品、发明或者食物。他的守序阵营牧师可以自由地兼职圣武士。

历史/关系：虽然外表通常是一个有吸引力的年轻男子，洛山达的历史已经有很长时间了，他的神力推动着发明、发展和创新。他反对属于邪恶、毁灭和死亡的神祇。他的盟友包括掌管自然（特别是查提 Chauntea）、善良、艺术、美貌和发明领域的神。虽然从传统上说，洛山达总是与死亡之神相敌对，但他认可了凯兰沃（Kelemvor）厌恶不死生物的态度，对他也并没有恶意。

教条：努力帮助所有人类和他们的盟友，为他们播种新的希望、新的思想和新的繁荣。播种新的作物、养育正在生长的万物以及为重生和复兴而工作，是一件神圣的任务。完善你自己，丰富你的头脑和身体。不管你去哪里，都要在所有人头脑中，种下希望的种子、新的思想和能带来光明的计划。需每天观察日出。要考虑好你行动的后果，这样才能用最少的努力换来最大最好的回报。要避免悲观，因生从死中来，总有另一个黎明，可以容你将劣势转为成功。需更重视救助他人的行为，它们比严守秩序、形式和上级命令更为重要。

罗丝 *Lolth*（中等神祇）

蜘蛛女皇，魔网深穴女皇

徽记：悬在蛛网上生有女性卓尔头部的黑蜘蛛

阵营：混乱邪恶

神职：蜘蛛、邪恶、黑暗、混乱、刺杀、卓尔

领域：混乱、卓尔、邪恶、黑暗、毁灭、蜘蛛、诡术

偏好武器：蜘蛛（匕首）

（译注：此神的名字有两种写法，一种为罗斯 Lloth，另一种罗丝 Lolth，前者使用比较广泛，但为忠实原文，此处译为罗丝。）

罗丝（loalth）是一位冷酷而反复无常的神祇，许多人相信她有些疯癫，因为她甚至煽动自己的信徒互相敌对。她在处理与其他人神关系的时候心怀恶意，在战斗中也冷酷卑鄙，她一直在垂涎着地面种族神祇所拥有的力量。对于她喜爱的人，她会变得友善并给予帮助，但她会从任何人的死亡、毁灭和折磨中获得力量，包括那些令她不满的信徒。

罗丝的教会将蜘蛛女皇的权威置于所有其他存在物之上。这导致了经久不息的邪恶传言，以及地面精灵对卓尔和他们神祇的畏惧。即使是罗丝最虔诚的牧师也憎恨且惧怕她，他们只是为了她的赐予的力量才去信仰她。在大多数城市里，她的牧师掌控着各个名门望族，进而掌握着整座城市。她的牧师们在社会中扮演着统治者、警力、法官、陪审员和刽子手等角色。他们冷酷和反复无常的行为注定了市民们对他们心怀恐惧，并且憎恨外来者。

罗丝的牧师在冥睡状态前后祈祷法术。她的牧师都是女性。她们每月举行一次用地表精灵献祭的仪式，并且通常习惯于在满月之夜举行这一仪式，以示对精灵神系中莎罕妮•月弓（Sehanine Moonbow）的攻击。其他的私密性教会仪式都在紧闭的大门后、黑暗的房间中举行，禁止男性出席，而公开的仪式都允许两性参加。一种常见的仪式是召唤蜡融妖（一种恶魔仆从，拥有无定形、蜘蛛和精灵三种形态），以获得信息或者物质上的协助。罗丝的牧师有时会兼职战士或术士。卓尔中的罗丝牧师将牧师视为其偏好职业。

历史/关系：罗丝曾经是阿劳什内（Araushnee），科瑞隆•拉瑞辛（Corellon Larethian）的伴侣，并为他生下了伊莉丝翠（Eilistraee）和维伦（Vhaeraun）。她背叛了她的爱人，试图带领一群邪恶的灵魂入侵阿梵多（Arvandor），后来被变为蜘蛛恶魔的形态，驱逐到了无底深渊里。她是卓尔神系的统治者，并与罗薇塔（Loviatar）和马拉尔结成同盟。她的仇敌包括苏伦（Seldarine，即精灵神系）、关纳德（Ghaunadaur）、伊莉丝翠，非卓尔的幽暗地域诸神，还有格乌什（Gruumsh）。

教条：恐惧强如钢铁，而爱与尊重软弱无用。教化或者消灭那些非信徒卓尔。清除掉弱者和反叛者。毁灭那些驳斥吾信仰者。把那些忽视罗丝或其牧师命令的男性、奴隶及其他种族人作为祭礼。教育儿童赞美和畏惧罗丝；每家都应至少育成一位牧师服侍她。质疑罗丝的动机或智慧是一种原罪，即如同协助非卓尔与卓尔敌对，或因爱人而忽视罗丝的命令一般。崇敬一切蛛类生物；杀害或虐待蜘蛛者必死。

马拉 *Malar*（中等神祇）

兽王，黑血猛兽
徽记：长有棕毛和弯曲尖甲的滴血兽爪
阵营：混乱邪恶
神职：猎人、追踪、嗜血、邪恶的兽化人、劫掠成性的野兽和怪物
领域：动物、混乱、邪恶、月亮、力量
偏好武器：兽爪（附爪护腕）

马拉（mahl-arr）是一位充满兽性的野蛮之神，他在被捕猎者的恐惧中能获得愉悦。他嫉妒其他神的地位和力量，因此总是妄图盗取类似神的神职和信徒，但他很少成功，因为他缺乏足够的智力和技巧。他擅长的是狩猎、跟踪和兽性的屠杀。

马拉的教会缺乏一个最高权威，通常由分散在各个未开化区域的小群信仰者组成。他的教会赞扬狩猎所带来的荣耀，在一些仪式性的活动中，它的成员们会对野生动物、珍惜兽类甚至类人生物进行猎杀。他们喜欢将被猎目标赶向对猎手和猎物都很危险的区域，这样最终的猎杀才更有价值。他们会尽量在定居区里或附近执行最终的血腥杀戮，这样其他人就能目睹（并畏惧）马拉的力量。教会成员们以行动反对耕地和文明的扩张，他们攻击一些非邪恶的德鲁伊，把这些宣扬自然温和一面的人当作弱者和傻瓜。

马拉的牧师在夜晚祈祷法术，尤其偏好在满月的之夜。在教会中举行的两个仪式是牧鹿之宴（the Feast of the Stags）和高尚之猎（the High Hunt）。在丰收潮节（Highharvestide）前，许多马拉尔的牧师和信徒将进行大量的狩猎竞赛，然后邀请所有人加入他们的盛宴，其时他们会承诺在即将来临的冬季中，将猎物提供给那些贫困的人，整个过程便是牧鹿之宴。（这也是教会中为数不多的能让外人高兴的事情之一。）高尚之猎每季度举行一次，

信徒们会穿戴上自己的战利品，去猎杀一个类人生物，如果他能够逃掉并存活一天一夜，那么他将赢得自己的生命和一份奖励。马拉的牧师通常兼职野蛮人、巡林客或（如果是邪恶阵营）德鲁伊。

历史/关系：马拉甚至在班恩（Bane）升神之前就已经存在，并且几个世纪以来一直试图篡夺其他神祇的权力，收效不一。他与塔洛斯（Talos，他的上级）、欧吕尔（Auril）和安博里（Umberlee）同属狂怒诸神（the Gods of Fury）之列，同时他也与班恩和洛薇塔（Loviatar）结盟。他与和平、文明和自然诸神处于对战状态。

教条：适者生存、优胜劣汰是马拉尔的传承。暴力而血腥的死亡或杀戮具有重大意义。生命的难题在于猎人于猎物之间的挑战，在于决定孰生孰死。将每件重要的任务视为狩猎。总要保持警醒和活跃。步入荒野之时莫要颤抖，狩猎之中也无须害怕。在一切事物中，野性及强烈的情感都可击败理性和深思。你要品尝你所杀戮之物的鲜血，因此永远勿要从远处猎杀。对只因觉其危险便砍伐树林杀戮野兽之人，必要坚决抗争。勿要屠戮幼小、孕者及地栖卵（deepspawn，译注：见 Monster of Faerun），这样才能保持猎物丰足。

马斯克 *Mask*（低等神祇）

万贼之主，阴影之王
徽记：略带红色的黑天鹅绒面具
阵营：中立邪恶
神职：盗贼、偷窃、阴影
领域：黑暗、邪恶、机运、诡术
偏好武器：“潜隐低语者”（长剑）

马斯克（Mask）是一位自信自制的神祇，他喜爱复杂的计划和错综的阴谋，不过他最近正努力将自己训练得更加直接，因为他的计划导致了自己神力的大幅度衰减，并将阴谋这一神职输给了希瑞克。他很机警，但也冷静，从来不会情绪失控，并且似乎总能将嘲弄别人的话语藏在心里。他的宝剑潜隐低语者，也是悄无声息，并且带有加速（speed）和创伤（wounding）属性。

马斯克的教会本质上类似于一个盗贼公会网络。在有多个公会的大城市里，他的神殿通常有秘密通道连接到每个盗贼公会，并且所有人都会把它当作中立的会面地点。马斯克的教会更偏向隐秘而非公开露面，这让很多单纯的人相信马斯克已经死去。在富裕地区，马斯克的教会用它的资源来雇佣特工、对合约施加影响以及操纵民众。它的成员们把时间都花在酝酿计谋和援助盗贼工会和独行盗贼上。马斯克的牧师在夜晚的黑暗或阴影中祈祷。每个大神殿每月都至少会举行一次无形现身仪式（the Ritual of the Unseen Presence），仪式涉及赞美歌、吟唱诗篇和捐献财富的内容，以感谢马斯克对万事巨细无遗的审视，尽管他深藏不露。大多数牧师都倾向于兼职游荡者或吟游诗人。

历史/关系：马斯克是一位孤独的神，他喜欢只为自己而行动，虽然他偶尔会与班恩联盟。他憎恨希瑞克（Cyric），因为他偷走了自己的部分神职，而且他与渥金（Waukeen）为敌，因为他们好斗的本性。他的其他敌手有掌管守护、职责和知识的神祇们，以及苏伦（Selune），因为他的追随者们需要躲开她的光亮才能从事他们黑暗的工作。

教条：一切发生在阴影中之事，皆在马斯克视野之内。所

有权大多时候是正当的，但它却是由占有来定义的。世界属于动作迅捷、嘴尖舌快和手灵指巧者。隐秘和谨慎是恩赐，正如油嘴滑舌和口是心非一样，可以让你转占上风。财富真正地属于那些能获取它们的人。争取每日结束时都拥有比初始时更多的财富，但要窃取那些最贵重的，而不是随便下手。只有傻瓜才诚实，但外表的诚实却有其价值。让所有真相看来都似是而非，在你能用实言达到误导之效时，便不要说谎。细节决定一切。操纵更胜逼迫，尤其当你可以使人误认，他们是为自己而做此事时。不要惹人注目，除非是为了掩盖另外的事情。信任阴影，因光明之路让你成为明显的目标。

梅莉凯 *Melikki*（中等神祇）

森林圣女，森林女皇
徽记：面向左侧的金角蓝眼独角兽头
阵营：中立善良
神职：森林、林地生物、巡林客、树精、秋季
领域：动物、善良、植物、旅行
偏好武器：“角刃”（弯刀）

梅莉凯（my-lee-kee）是一位很有幽默感的神祇，她很爱笑，并且对自己的行动信心十足。对那些她称作朋友的人，她会忠贞不渝尽力保护，因此在三思之后，她才会把某个人加入这一行列。虽然她很清楚死亡是生命轮回的一部分，但她总是会忍不住插手治疗那些受伤的动物。

梅莉凯教会的成员遍布天下，几乎不会集合到一个大群体中。森林女皇鲜有神殿，大多数祈祷都在林间空地或者小祭坛上进行。教会成员所扮演的角色是树林之声、森林保护者以及捍卫信仰的战士。他们教导人类和善良的种族要关心和尊敬树木以及林间的生命，恢复和扩展现存的森林，抵制火魔法的使用者，并帮助任善良的巡林客，无论其信仰何神。

梅莉凯的牧师、德鲁伊和施法的巡林客在早晨或者晚间祈祷法术。教会中最神圣的仪式在春秋分冬夏至举行。它们被称作四宴（the Four Feasts），用来庆祝生存之物世俗的一面。教会在绿草节（Greengrass）和仲夏节（Midsummer）举行的庆典与四宴类似，但它们还包括栽种典礼和原野赛骑（the Wild Ride），那时候成群的独角兽聚集在一起，并允许虔诚的信徒骑在它们的裸背上，高速穿越树林。每个月中，每名牧师或者德鲁伊都必须进行一个仪式，召唤出一只树精或树人，并用一天时间为它们完成一件小任务。几乎所有的梅莉凯牧师都兼职德鲁伊或者巡林客。

历史/关系：梅莉凯是西万努斯（Silvanus）的下属神，并与托瑞尔其他自然之神有同盟关系。据说当她进入战场的时候，独角兽露瑞（Lurue）是她的坐骑，她与山达库（Shaundakul）和洛山达（Lathander）关系友好。她反对马拉（Malar）、塔洛斯（Talos）和塔罗娜（Talona）。

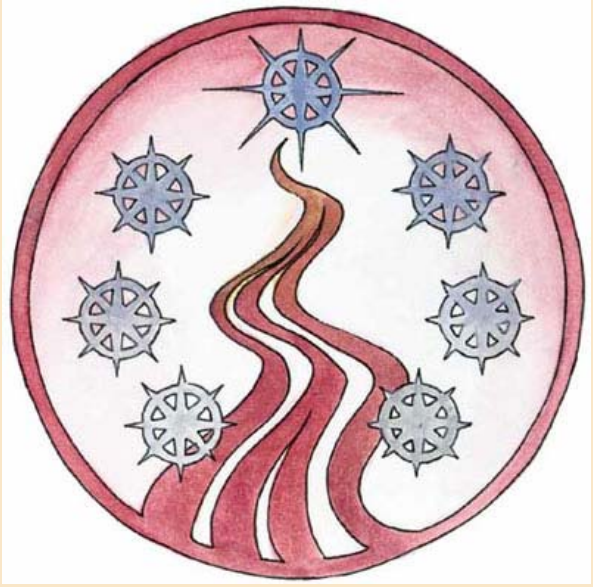
教条：智能之物可与自然和谐共存，无须以一方之名损毁另一方。拥抱原野，不须害怕，因为原始的方式即是好的方式。保持平衡，学习生命潜藏的运行方式，但须强调其中积极一面，并超越野性之本质。不要放任树木被无故砍伐，森林被无故焚烧。生活于森林中，即为森林之一部分，切莫陷入与森林无尽的战争中。保护林中的生命，保卫每一棵树，在死亡降临之处再植新苗，恢复那些被用火者与伐木者所扰乱的自然平衡。像一个树木之友一样生活，并教导其他人也如此做，对那些为了运动或锻炼其残忍而捕猎野生动物之人，要予以制止和惩罚。

密斯特拉 *Mystra*（高等神祇）

神秘女士，万法之母
徽记：七颗蓝白星围成一圈，红色雾气从中心流出

阵营：中立善良（当选择密斯特拉作为守护神时，你可以选择中立善良或者守序中立）
神职：魔法、法术、魔网
领域：善良、幻术、知识、魔法、符咒、法术
偏好武器：七枚旋舞星镖（手里剑）

密斯特拉（miss-trah）是一位繁忙而热心的神祇。她开放并管理着魔网——允许凡人施法者和魔法使用者安全接触魔法原力的渠道。从本质上说，密斯特拉就是魔网。作为魔法女神，她也控制着魔法所能达到的极限，这让她成为托瑞尔世界中最强力的存在之一。尽管她很善良，并且有能力防止那些违背她理念的新法术和魔法物品产生，但她极少使用这一能力，除非新的发明会威胁到魔网或者魔法的整体平衡。



在密斯特拉教会里，魔法知识都收藏在一些神秘而隐蔽的地点，这样即使费伦上的主要种族都消亡了，魔法在将来仍然可以继续繁荣。它的成员也会探寻那些技艺高超的魔法使用者或是很有潜力的人。她鼓励她的牧师去探索魔法理论，并创造新的法术和魔法物品。这位女神的圣地都被魔网强化过，因此在某个特定地点，她的牧师施展的法术都会具有一种特定的超魔效果，而且并不需要使用较高的法术位（如果目标或法术离开此地点，那么超魔的效果就会结束）。密斯特拉尊重那些曾对前魔法女神（她是守序中立阵营）效忠的神职人员。他们并没有因为阵营差别而被强迫离开教会。

密斯特拉的牧师们从白天或夜晚中挑一个时间来向她持续祈祷，以获得一天的法术。每年的 10 月 15 日，是现任密斯特拉从凡人升神的纪念日，但除此以外他们并没有什么固定日期的仪式，更多的是个人形式的礼拜。她的牧师通常身兼某种奥术施法职业。

历史/关系：密斯特拉曾经是一位名叫午夜的凡人法师。在动荡之年代（the Time of Troubles）中，她收复了已故密斯特拉的神职和神性。她的盟友有掌管知识的诸神，历任密斯特拉的导师阿祖斯（Azuth），苏伦（Selune，神祇密斯特瑞尔 Mystryl——后来改称密斯特拉——的创造者），还有凯兰沃（Kelemvor），在她还是凡人的时候，他们就已经互相认识了。

教条：为魔法本身而爱它。不要将它当作按你意愿重塑世界的武器。真正的智慧是知道什么时候不使用魔法。随着你能力的增长，努力越来越少地使用魔法，因为使用它所带来的危险或是对它的期望，往往会超出它实际的效用。魔法是门艺术，是魔法女神的恩赐，能使用它的人更是被授予了极大的特权。卑谦地克制自己，不要骄傲地放纵自己，要谨记这点。要熟练有效地运用这门艺术，不能随意卤莽。要不断学习和制造新魔法。

密斯特拉的选民 *The Chosen of Mystra*

密斯特拉的选民是强大的存在物，他们将自己献给了魔法，投身于抵抗邪恶冲击的任务。广为人知的选民有阿拉丝卓（Alustriel）、多芙•鹰手（Dove Falconhand）、伊尔明斯特（Elminster）、莱拉尔•银手（Laeral Silverhand）、凯尔本•“黑杖”•阿伦松（Khelben “Blackstaff” Arunsun）、葵露•维拉多伦（Qilue Veladorn，一名卓尔精灵，也是伊莉丝翠 Eilistraee 的选民）、欣布（the Simbul）、风暴•银手（Storm Silverhand）以及希伦内（Sylune，已为一条龙所杀，现为一善良的不死灵魂）。这些人都拥有下列共通的选民属性。

奖励法术（类法术）：选民可以获得 1 到 9 级每等级一个奖励法术，选民能每天一次，以类法术能力施放它们。这 9 个法术一旦选定就不能更改。大多数选民会用此能力选择各种攻击性、防御性和实用性各异的法术。

法术免疫（超自然）：选民对 1 到 9 级每等级一个法术免疫，如同其身上持续拥有法术免疫的法术效果。这些法术一旦选定就不能更改。

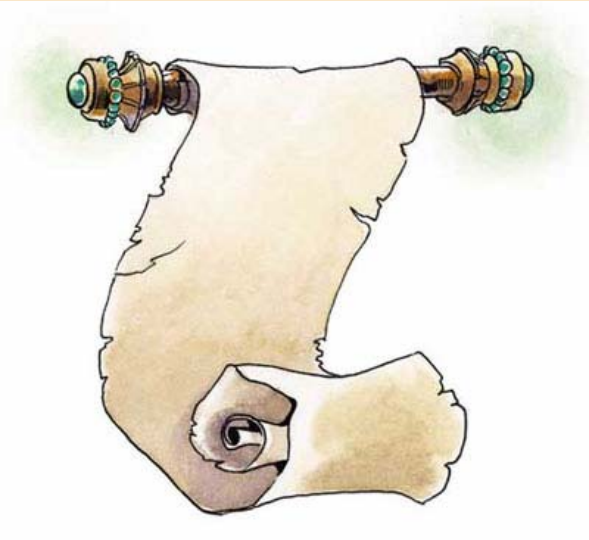
免疫（特异）：选民免疫衰老、疾病、解离和毒素效果。

他们不需要睡眠(虽然他们仍然需要正常休息才能准备法术)。

侦测魔法（超自然）：范围为视野内。

银火（超自然）：所有选民都可以使用银火（见第二章：魔法）。

属性：所有选民的体质获得+10 的增强加值。



欧格玛 *Oghma*（高等神祇）

知识之王，所知万物的约束者
徽记：空白卷轴
阵营：中立（任何人物都可以选择欧格玛作为守护神）
神职：知识、发明、激励、吟游诗人
领域：魅惑、知识、机运、旅行、诡术
偏好武器：“凡人之击”（长剑）

欧格玛（ogg-mah）是费伦大陆上最强力的知识之神。他总是很欢快，充满智慧，并且还有说服别人赞同他观点的天赋。在把复杂的计划附诸行动之前，他总是会在头脑里先将它梳理一遍。他参与判断每一个新的想法，以决定它是否应该留在制造者的头脑中，进而出现在世界上。

欧格玛的教会负责收集和散发书籍、卷轴、知识和逸闻。教会接受任何阵营的人加入，只要他们有兴趣传播知识。任何阵营的牧师都可以为欧格玛服务。他的神职人员包括居住在修道院中的先知和档案员，也有云游的牧师和吟游诗人，他们寻找着可以带回自己神殿的新知识。大多数神殿通过出售地图（总是尽量精确）、法术卷轴和书写用具自给自足。

欧格玛的牧师在清晨祈祷法术。仲夏节（Midsummer）和盾会节（Shieldmeet）是欧格玛的圣日，在这两天人们会定下协议、将之延长或签定合同。教会的两个整日庆典是约束（the Binding）和缔约（the Covenant），前者在早晨举行，内容是默默祈祷的同时画出欧格玛的圣徽，后者在夜晚举行，人们大声地与神、出席的神职人员和信徒们分享他们的智慧、歌曲和新知。他的牧师通常兼职吟游诗人，有时也是法师。

历史/关系：欧格玛是一位古老的神，他与其他许多位面都有密切联系。掌管知识、吟游诗人和技术的神祇都为他服务，他与密斯特拉（Mystra）、阿祖斯（Azuth）和洛山达（Lathander）是盟友。他反对塔洛斯（Talos）、班恩（Bane）、马斯克（Mask）和希瑞克（Cyric），因为他们意图腐化、消灭知识，或是为了自己囤积知识。

教条：知识，特别是关于原始念头的知识，是最重要的。念头没有重量，但它可以移山。人类最伟大的天赋就是，一个念头比任何一双凡人之手制造出来的东西都要贵重。知识是力量，并且必须要小心使用，但将其收藏起来，不让其他人知道，决不是件好事。不要将新念头扼杀，无论它们看起来多么荒谬或疯狂；而是要让人们听到它们，思考它们。不要杀死一位歌手，也不要在别人这样做的时候旁观。只要机会合适，便要传播知识。不论何时，遇到谎话、谣言和骗人的故事，一定要制止它们拒绝它们。每年至少抄写一次很有价值的逸闻，并把它送给别人。赞助并培养吟游诗人、抄写员和记录员。传播真理和知识，以使所有人都了解得更多。决不要送出一条虚假或不完整的消息。教授那些要求学习的人读写（如果你的时间允许），并且不要为此收费。

苏伦 *Selune*（中等神祇）

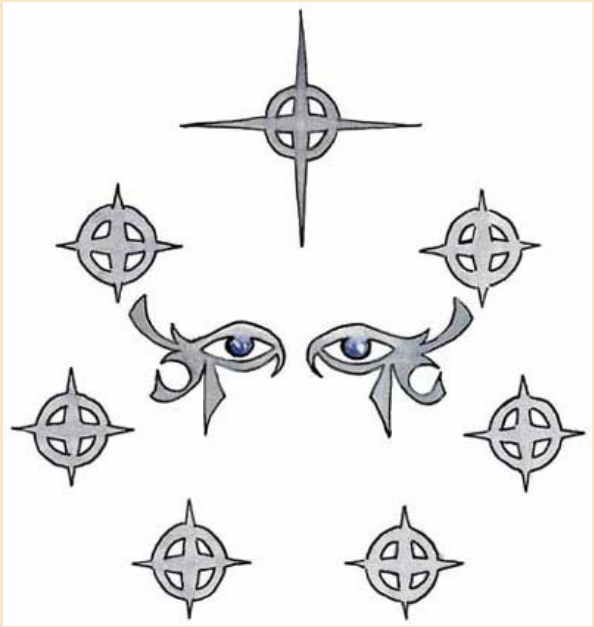
银色圣女，月亮少女
徽记：由银色七星围绕的女性双眼
阵营：混乱善良
神职：月亮、星辰、导航、导航员、徘徊者、追寻者、

善良和中立的兽化人

领域：混乱、善良、月亮、防护、旅行

偏好武器：“四月之杖”（重型硬头锤）

苏伦（seh-loon-ay）是一位相当神秘但很有同情心的神祇。她平和冷静，看起来常常因一些古老的事件感到悲伤。与她平时幽雅的风度正相反，在与她的夙敌莎尔的战斗中，她表现得十分凶暴。她们的战争跨越了整个天空，延伸到了其他位面。苏伦具有很多形象，以对映月亮自身的面貌变化。她可以接受大多数存在物。



苏伦的教会由一系列不同的信徒组成，包括水手、非邪恶的兽化人、神秘主义者以及女性的施法者。尽管每个信徒和各个教堂之间有所差异，但所有人都友善随和。苏伦神殿的外观如它们的成员般多种多样，从野地里的露天小祭坛到别墅般庞大的有天窗的建筑。这些神殿给人占卜命运，与邪恶的兽化人战斗，慷慨地为伤者治疗，并且研习自信和谦卑的态度。

苏伦的牧师在夜里面向月亮祈祷法术。虽然教会里的大多数仪式都是个人性质的，而且通常涉及到舞蹈和用酒奶献祭，所有的牧师都会参与召唤第二月（the Conjuring of the Second Moon）和夜之神秘（the Mystery of the Night）的仪式。召唤第二月由一组牧师在盾会节（Shieldmeet）举行。他们召来星之碎片（the Shards）为教会服务（通常是与莎尔的奴仆作战），它们是一些效忠月亮女神的蓝发女性外星生物，而在任务完成之后，牧师之一也会加入星之碎片的行列。夜之神秘每年举行一次。在其间，牧师高飞到空中，在冥想中与神沟通。苏伦的信徒通常兼职吟游诗人或者术士。

历史/关系：光暗互补的双子女神诞生于原始的天地之精华中，她们共同创造了世界（赋予查提 Chauntea 生命）和其他天体，并赐予它们生命。然后这对女神为了这些事物的命运而鏖战，在她们的争斗中诞生了原始的魔法、战争、疾病、谋杀、死亡及其他众神。最终一切达到了平衡，但是光之女神苏伦仍然努力抗击着她邪恶姐妹莎尔的阴谋。月亮少女的其他敌人还有安博里（Umberlee）和马斯克（Mask），但她可以依赖的援军包括众多掌管命运、光明、魔法、美貌、天气和快乐的神祇。

教条：只要他们愿意，任何享受苏伦之光照耀者均会受到欢迎。月有阴晴圆缺，人有旦夕祸福。相信苏伦的光耀，在她的光芒下，世上一切的爱都会了解她的赐福。面向明月，她将是你的真正向导。宣扬宽容和忍耐。将其他一切存在物视为平等。对待其他苏伦信徒一如你的挚友。

魔法艺术是如何降临在毛劳加多恩身上的 *How the Art Came to Maulaugadorn*

在北地的初生时期，一位野心勃勃的男人想用他闪亮的宝剑将兽人、枭头熊和其他所有敌人击退，建立一个属于自己的王国。这个男人名叫毛劳加多恩（Maulaugadorn）。他面容英俊，双手迅捷稳定，脾气火暴。他扫清了一切障碍，很快达成了梦想。

他坐在耀眼的新宝座上，斩杀千人的宝剑裸放在他膝头，一种不安降临到他身上，因为他的梦想变成了空虚感，他需要更多的东西。于是他的仆从晋见他，告诉他他的姐姐——温和的阿兰达罗妮（Alandalorne）——深陷奇怪的痛苦之中。火焰从她的唇间流出，在她瘦弱的躯体和四肢上上蹿下跳。

“强力者”毛劳加多恩站起身来，大步走进姐姐的房间，她以往总是不喜欢说话，只是微笑面对他。而今他发现她痛苦至极，火焰在肆虐，阿兰达罗妮只能赤裸地卧在地上，羞怯地蜷缩在房间一个焦黑的角落里，身边冒着黑烟。

他十分惊讶地与她交谈。她发誓自己不清楚是如何染上这

种疾病的。最终他相信了她，并立即下令将他最好的马和十二头公牛，在烈焰之中献祭于他的神明坦普斯（Tempus）。在灼热火焰的咆哮中，毛劳加多恩大声喊着坦普斯的名字，祈祷着，想要知道是什么在折磨着他的亲姐姐。从火焰中出现的是盘旋之盔（Helm that Hovers），在他脑海中，坦普斯深沉的嗓音就像金属武器与盔甲的碰撞声。坦普斯告诉他阿兰达罗妮并非为病所困，而是因为她天生具有连接魔网的能力，而它的力量刚刚降临到她身上。有很多生物，无论是不是人类，在他们掌握了这种力量之后，都能运用魔法，他们就被称为术士。

毛劳加多恩直截了当地问道："那么巫术就像我的剑一样，是一种武器吗？"

坦普斯回答他，它可以成为武器。

然后毛劳加多恩叫来了他能找到的所有聪慧和有学识的人，要求他们告诉他巫术的奥秘。当他独自站在他们所画的符文中间时，他们所喷洒的药粉也闪闪发亮，但他除了紧张却并没有感觉到手中有火焰降临。他十分愤怒。他大喊着，说这些都是戏弄他的诡计——在光亮之中，一个他没听过的平静的声音开始说话。这个声音告诉他，只有一部分凡人能自己连接魔网，其他的人都必须通过研习和使用前人的法术，才能学会魔法艺术。

毛劳加多恩要求知道是谁在与他说话，于是神秘女士密斯特拉揭示了自己的身份。

毛劳加多恩要求知道这种艺术怎样才能成为他手中的武器，这样他才能控制它。密斯特拉回答说，他需要长年的学习和研究，如同其他所有人一样，但如果他愿意，可以尽早行动，如果他走上这条路，今后人们将会称他为马劳格瑞姆（Malaugrym）先生。

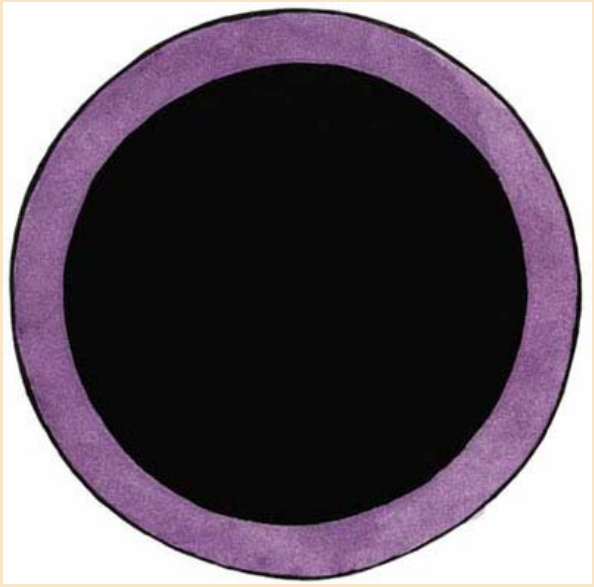
毛劳加多恩皱起了眉头，把这些话丢在一边，专注于她用言语所编制出的那条魔法之路的前景。她在他脑海中印刻下了一道法术，他心怀感激。作为回报，他将永不压抑其他人心中的魔法力量。

由于这把新的武器在他脑中熊熊燃烧，毛劳加多恩向她大加感谢，然后奔出了房间。他没有听到她最后的话："魔法艺术不总是一种需要感恩的天赋。它是人组成的一部分——一把新的武器，还有更多。"

莎尔 *Shar*（高等神祇）

夜之夫人，亡损女士，黑暗女神
徽记：边缘深紫色的黑圆盘
阵营：中立邪恶
神职：黑暗、夜晚、丧失、遗忘、未知的秘密、洞窟、地牢、幽暗地域
领域：洞窟、黑暗、邪恶、知识
偏好武器："夜之碟"（轮刃）

莎尔（shahr）是一位扭曲固执的神，心中充满了仇恨、嫉妒和邪恶。她能够观察到在黑暗中的万事万物，还支配着各处潜藏着的痛苦、精心策划的悲剧以及睚眦必报的复仇行为。她把主要精力都用在了跟老对手苏伦（Selune）作战上，这场战争比有记录的历史还长。她是影魔法网的创造者。



莎尔的教会由独立的单位（cell）组成，会中有强大的权威领导者。一个地区的所有单位都受到一名上级祭司的管理。神职人员在私下聚会，借此来强化彼此的忠诚和团结。他们追求现实的目标，比如在祭司阶层或莎尔的信徒中晋级，同时又避免与其他信仰（除了苏伦）直接对立。莎尔的神职人员会致力于推翻各地政府，宣扬莎尔复仇者守护神的身份，组织秘密的阴谋集团，以及建立伪装的教派来达到自己的目的。

莎尔的牧师在夜间祈祷法术。除了黑暗兴起（the Rising of the Dark）以外，他们没有普遍意义上的节日，这一节日发生在月宴节（the Feast of the Moon），包括一场血腥的献祭，然后一名高等牧师会揭示下一年教会的计划。一名牧师至少每周要参加一次黄昏会（Nightfall），那是一场在黄昏时举行的舞蹈宴饮的聚会，会后牧师们要向上级汇报他们所做的一件邪恶之事。莎尔的牧师通常兼职游荡者。她手下还有一个精英组织，里面都是运用影魔网能力的术士武僧。

历史/关系：莎尔是苏伦黑暗的孪生姐妹。这对姐妹间的争斗从她们降生后不久就开始了。她们最初的仇恨导致了许多神祇的产生。莎尔并不公开对抗其他神，而是寻找机会将凡人信徒们归揽到她的名下。然而从其本质来讲，她敌视光明的力量、喜欢刨根问底的山达库（Shaundakul）以及她的孪生姐妹。与她经常联手的只有塔罗娜（Talona），她可能最终会效力于莎尔，以抵抗洛薇塔（Loviatar）对她的劫掠。

教条：只有跟随其他信徒时，才可揭露秘密。决不要跟随希望或妄图许诺成功。不论何时都要尽力熄灭月亮之光（苏伦的门徒和物品），如若不能成功便远远避开。黑暗是行动而非等待的时机。除非由黑暗之神的信徒直接预言，否则不要试图改变命运或预先计划。与善良之神的信徒相伴乃是原罪，除非是进行交易或者试图腐化他们背离信仰。要听从高阶神职者的命令，除非这会导致你自身的死亡。

山达库尔 *Shaundarkul*（低等神祇）

御风者，援助之手

徽记：蓄须、身穿旅者斗篷和靴子的男人乘风而行

阵营：混乱中立

神职：旅行、探索、长途贸易、传送门、矿工、商队

领域：大气、混乱、传送门、防护、贸易、旅行

偏好武器：“阴影之剑”（巨剑）

山达库尔（shawn-da-kul）是一位少言寡语的神，他总是以行动说话。他很和善但有些固执，幽默感很强。由于他有时会觉得孤单，所以他喜欢讲笑话和跟别人交换笑话。他有拯救濒死冒险者的习惯（特别是在迷斯卓诺（Myth Drannor）里），不过这种帮助的代价是一次任务，通常涉及到摧毁他钟爱的城市（就在迷斯卓诺里面）里的一个邪恶生物。他的信徒数量正在上涨，而且他在招募新信徒方面也相当积极。

山达库尔的教会是一个松散的组织，它的分支机构大多互

相独立。由于教会成员喜欢巡游，神殿中总有新人到来老人离去。教会成员一般靠地吃饭，他们以向导和旅行者、商队、探矿队保护者的身份工作。在山达库获得了传送门这一神职之后，他的牧师们又获得了新的任务，他们需要寻找和辨别那些对贸易和探索有益的传送门。山达库很少有神殿。他更喜欢祭坛，它们通常建在无人居住的偏远地区。在城市里信仰他的人不多。

在清晨，由于温度变化，风向刚刚改变的时候，山达库尔的牧师们将会祈祷法术。他们的圣日是御风日（the Windride），时间是每年的 4 月 15 日。这天清晨，山达库会让他的所有牧师变为气态，这样他们就可以乘风而行。在黄昏的时候，他们会恢复原状（会安全地降落到地面），一般会出现在一些以前没去过的地方。兼职的巡林客在山达库尔的牧师中比较常见。

历史/关系：山达库尔是一位古老的神。他的存在早于本莎芭（Beshaba）和泰摩拉（Tymora）从提刻（Tyche）中分离出的时间。他与大气、夜晚、天空、自然和旅行诸神同盟，虽然他的有些神职跟他们相近。他与莎尔敌对，因为他不喜欢秘密，并且很喜欢传播关于隐秘地点的信息。他与本莎芭处于交战状态，因为她曾以他的名义给埃诺奥克沙漠（Anauroch Desert）的人民带来灾难。

教条：用实例来传播援助之手的教义。努力在商人中宣扬他，特别是对那些寻找新国度或新商机的人。让古老的山达库尔祭坛重现天日，再度成为圣地。御风而行，让它带你到天涯海角。帮助困境中的人，信任援助之手。探寻陆地和大海中的财富。要以遥远的地平线为目标旅行。成为第一个看到日出、山巅、翠谷的人。让你的脚印留在无人涉足的土地上。

“末日使者”阿洛苟斯 *Alorgoth, Bringer of Doom*

虽然很多信仰其他神的民众的观点看，莎尔的神职人员都是邪恶、残忍的人，总穿着黑色的蒙头袍子，不断策划着阴谋，并以毒害和背叛为乐。但是莎尔的教会中也能接受一些不过激的成员存在。其中之一就是永不疲惫的巡游者“末日使者”阿洛苟斯（Alorgoth，Bringer of Doom），他在东费伦四处旅行，为莎尔开展工作。

阿洛苟斯是一个又瘦又高，尖脸的男人，他喜欢独自行动，虽然在需要的时候，他也会毫不犹豫地招募低等的莎尔教徒来帮忙。他并不遵循教会的很多信念，但据说他受到了莎尔本人的宠幸，其权力与教会里的任何大祭司不相上下。对那些与他发生冲突的神职人员，他的攻击快得如同来自敌对教会的成员一样，而当阿洛苟斯不得不加入战斗的时候，他也会毫不犹豫地召唤恶魔来为他作战。

他对伪装和误导异常喜爱。阿洛苟斯整日都在与统治者、贵族或（当这些人太过软弱、腐败或被其他人控制时）军队密谋，意图推翻或排挤掉本地当权者。
他为他们提供的是莎尔在迫害对手方面的援助，作为回报，他们要进行经济有时是军事方面的支持，但他更希望无须公开冲突就能达到目的，比如用散播秘闻、盗窃和绑架等手段。阿洛苟斯也会尽可能地销毁记录、和约和档案，并借助魔法让人忘掉一些事情。

末日使者一直在传播流言，他暗示说秘密都是安全的，这造成了一种神秘的氛围。通过这种方式，以及在每次行动中都提及莎尔的名讳，他将夜之女士在公众心中的影响力和威慑力提高了许多。

他乐意参与一些叛变阴谋、引诱行动、犯罪集团以及那些导致冲突和战争的事件——但总是使用假名和假形象。他已经活动了几十年，但竖琴手组织仍然没有发现他的真名，也没有散播任何关于他的消息，这正是他成功的一个标志。

尽管他现在迅速成名，但末日使者并没有要慢下来的迹象。当竖琴手或者他之前搅乱的某王国的特工接近他的时候，阿洛苟斯就会用一扇传送门逃走，或者潜伏在大城市的人海里——他一直在为莎尔伟大而黑暗的荣耀而工作。

西凡努斯(Silvanus)（强大神力）

橡木之父，森林之父，树木之父
徽记：绿橡树叶
阵营：绝对中立
神职：自然界，德鲁伊
领域：动物，植物，保护，复兴，水
喜好武器：“西凡努斯的巨槌(The Great Mallet of Silvanus)”（巨槌）

西凡努斯 Silvanus(sihl-vann-us) 对他的信徒们如同慈父一般。他在维持自然界平衡的问题上丝毫不讲情面，对胆敢破坏大自然和谐的事物怀着满腔怒火。居住在野外或偏远地区的人们和依靠这些地区生存的人们都是他的信徒。他用大槌的击倒枯死的大树来防止火灾发生，也便于它们重归土壤。

西凡努斯教会更喜欢建在小群落中而非大城市里，虽然在大城市里工作的神职人员会在市内建立封闭的花园似的区域，在那里向人们说明自然的平静与纯净，以及城市的 juste 和腐败。他的神职人员主要是德鲁伊，他们通常与其他德鲁伊或野外的巡林客一起行动，但各自做着自己的事情。他的信徒为了自然的平衡与和谐而努力，将大部分的时间花在阻止和反击文明对自然的侵蚀，甚至有时候使用雇佣盗匪或放养肉食动物的方法——这些都是暗中操作完成的，以使外来者仍然认为这些神职人员是友好的护林者，而这个形象是靠公开地照顾植物、护理伤病动物、改种树木等行为建立起来的。

西凡努斯的牧师和德鲁伊在日落时或月光下准备法术。节日定在绿草节、仲夏夜、丰收节(Highharvestide)还有森行圣夜(Night the Forest Walks)。最后一个节日在西凡努斯变得好动时举行，这时树木移动、川流改道、洞穴开合、林间动物骚动、森林魔法效果增强。献给西凡努斯的祭品不是血腥的牺牲，而通常是将一件木制品埋在山顶的一圈古树中间。西凡努斯牧师从不命令亡灵，而是超度它们。大多数西凡努斯牧师兼职德鲁伊或巡林客。

历史/与众神的关系：和奥格玛一样，西凡努斯也是一位和多元宇宙的其他位面联系密切的古老神。裳禔亚是他的盟友，其他非邪恶的中立神和动物诸神也都乐意为他效劳。他主要和热衷破坏自然和谐的马拉、塔洛斯和塔洛娜为敌。

教条：西凡努斯知晓一切，平衡万物，他赐予原野水和旱、火和冰、生命和死亡。了解整体的形势比明白什么是最好的更重要。万物归环，被巧妙而漂亮地平衡着，虔诚的信徒应当能够尽可能清楚地看到这个环和神圣的大平衡，使他人也能看到大平衡并与打乱平衡者做斗争。观察，预测并安静地行动。只有在时间的压力下或敌对的行为前才诉诸于公开的对质。与破坏森林的行为斗争，消除你发现的疾病，保护树木，在允许的地点种植植物。不得已时才杀戮，消灭火及纵火者。

淑妮(Sune)（强大神力）

火发，火发女士
徽记：发色火红、肤色似象牙的美女的脸
阵营：叛逆善良
神职：美丽，爱情，激情
领域：混乱，魅惑，善良，保护
喜好武器：柔软的腰带（长鞭）

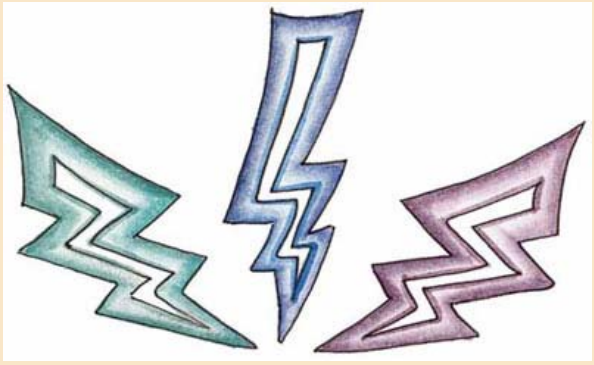
淑妮 Sune(soo-nee)是女神中最美丽的一位。慈善而又有时古怪。她与费伦众神中的许多位都有过浪漫史。她有强烈的热情，也会不经意地挑逗。她喜欢别人的注视和真诚的讨好，尽量躲开可怕或粗野的人。她喜爱并保护她的信徒，作为回报，他们证明并保护这位世界级的美女。

淑妮教会是一个松散而不正式的组织，通常由最有魅力的牧师来领导。淑妮神殿总是十分美丽，建有许多可以分享爱情、美丽和激情的独特的小径、步道和令人惊讶着迷的隐蔽所在。淑妮牧师赞助工匠，在他们之间以及他们和其他人之间建立友谊；他们还要毁灭那些摧残美的人。淑妮看中了视泰摩拉为保护神的庞大冒险者群体，所以教会支持那些愿意寻找失落的宝石和无价的艺术品的——还有那些为了营救他们的真爱的英勇骑士和探险家。

每天早晨，在清爽飘香的沐浴之后（至少是在洗过手后），淑妮牧师开始他们的祈祷。绿草节和仲夏夜是淑妮的节日，而教会每月最少举行一次大狂欢。所谓大狂欢是指一个包括舞蹈、吟诗、奏乐的盛大派对。为了使更多的人皈依，信徒以外的人也会被邀请参加这些派对。新信徒的大量皈依使神职人员的性别比例不再那么悬殊，现在教会的男女比例已经上升到了 1 比 4。淑妮牧师喜欢兼职吟游诗人或游荡者。

历史/与众神的关系：淑妮与掌管欢乐、欲望、诗歌、年轻和月亮的神灵们保持着盟友关系。黎尔拉服侍着她。苏伦曾担任这项工作，但她现在重又走上自己的路。由于她的中立，很难长时间地生淑妮的气，所以她并没有真正的敌人，虽然她不喜欢欧吕尔、马拉、塔洛斯、安博里、塔洛娜和坦帕斯，因为他们常常破坏美好的东西（坦帕斯对她的这种不喜欢不屑一顾，因为他认为她无关紧要、反复无常，不值得与她冲突）。

教条：美来自一个人的本质核心，把他的真面目——美丽或丑陋——向世界展示出来。相信浪漫，因为真爱胜过一切。让你的心引领你到达真正的归宿。每天都要做爱的行动，并唤醒他人心中的爱。获取各种美丽的物品，鼓励和保护创造它们的人。出现在不同的地方，使看到你的人感到愉悦。爱那些对你的出现作出反应的人，让温暖的友谊和赞美的花朵添满那些爱不能或不敢进入的地方。



塔洛斯(Talos)（强大神力）

毁灭者，风暴领主
徽记：爆炸的电击
阵营：叛逆邪恶
神职：风暴，毁灭，叛乱，火灾，地震，旋涡
领域：混乱，破坏，邪恶，火，风暴
喜好武器：闪电(A lightning bolt)（长矛，短矛或半矛）

塔洛斯 Talos(taahl-ose)将自然的破坏力人性化。他是一位愤怒、狂暴的神，按照自己的冲动行事，常常为了表示自己不弱或不向他人妥协而行动。他喜欢没有拘束地破坏，是一个有着惊人力量的急性子，为了证明他对自己的

价值而欺凌弱小。

塔洛斯教会小而分散，因为在许多国家，崇拜风暴领主都是非法的。他的追随者都是狂热地毁灭者。以他们疯狂的神的名义，他们敢于召唤风暴袭击船只和城镇。塔洛斯牧师就像强盗一样在各地流窜并索要战利品，如果要求得不到满足就对当地进行巨大的破坏。他们散布恐惧，用威胁的手段使人们崇拜塔洛斯；他们很少招募新的牧师。

塔洛斯牧师在一年中的不同时期有不同的时间来祈祷，具体时间要看塔洛斯的兴致(他很少让他们连续超过十天在同一时间祈祷)。塔洛斯牧师用召唤闪电和风暴的大仪式来庆祝塔洛斯一年一度的节日。在他们最神圣的落雷典礼(Calling Down the Thunder)上，他们用闪电杀掉一个智慧生物。举行最频繁的狂怒典礼上，一位牧师要在祈祷后，吼着塔洛斯的名字狂暴地攻击人们和物品，而后再次祈祷（如果他还活着）。塔洛斯牧师乐于兼职野蛮人、术士和法师。

历史/与众神的关系：塔洛斯是在苏伦和莎尔的第一次战斗中诞生的。他现在是狂怒众神的领袖，但他与其他三位神灵仍处于敌对状态，而如果有可能的话，马拉一定会杀了他。塔洛斯曾提拔强大的凡人为神，而后强迫他们为他服务直到衰竭。他企图支配野魔法和毁灭魔法，但遭到密斯特拉的反对。由于大多少野魔法地区的中立化，他放弃了这个想法。他憎恨掌管建筑、学习和自然的神灵，尤其憎恨那些胆敢变换天气的神灵。

教条：生命就是随机效果和混乱的结合物，所以攫取一切你能得到的，因为塔洛斯随时可以取走你的性命。鼓吹塔洛斯的力量，警告他所掌握的势力中的人们。无所畏惧地在风暴、森林大火、地震和其他灾难的地区穿行，塔洛斯的力量会保护你。通过展示他和他的仆人所能导致的毁灭，来使人们畏惧塔洛斯。让那些不相信或嘲笑的人知道，唯一能拯救他们的只有全力地祈祷。

坦帕斯(Tempus)（强大神力）

战斗领主，仇敌之锤
徽记：血红色盾牌上的一柄燃火的银剑
阵营：叛逆中立
神职：战争，战役，战士
领域：混乱，保护，力量，战争
喜好武器： “战斗之威(Battle Prowess)”（战斧）

坦帕斯 Tempus(tem-pus)有各种各样的支持者，但叛逆中立的他维持住了他们之间的平衡。战争之神的职责是站在军队的后面支持他们。各种阵营的士兵乞求他在下一场战斗中给予帮助。他以战场上的强大和光荣来回答他自己的勇士，追击短期的盟友。他从不开口，而是以战死者的灵魂作为媒介。

坦帕斯教会欢迎各个阵营的崇拜者(但坦帕斯牧师则须遵循一般的原则)，坦帕斯神殿更像是有围墙的军营。坦帕斯牧师须要备有会规允许的武具，注重名誉，减少不受控的流血冲突，以及致力于中止无意义的世仇。他们将自己和他人训练为时刻准备好同怪物作战以保护人民，不名誉地战斗和胆怯都将遭到处罚。收集并崇敬名人的武器和尊敬勇士是坦帕斯教会的常规。坦帕斯牧师每十天都应献上几滴鲜血（最好是他们自己的或重要的敌人的血）。

坦帕斯牧师在正午到来前祈祷以获得法术。大多少牧师都是满脑子战争的人类男性，虽然其他牧师更受欢迎。各地神殿当地重要战役的纪念日以其前夕被定为该神殿的节日。月亮庆典是一年一度祭拜战死者的日子。各神殿在正

午举行英雄庆典，而在日落时举行亡者之歌典礼，大多数神殿还在天黑后为普通人举行一个剑之歌的典礼。坦帕斯牧师通常兼职战士。

历史/与众神的关系：坦帕斯是在苏伦和莎尔的第一次战斗中诞生的。他将红骑士擢升为神，还会偶尔和努比恩、甘德、维尔寇和乌斯伽保持友好关系。当与和平的艾达丝对立时，他会惩罚他的信徒中凌辱她的追随者或场所的人，也许是因为他认为没有和平做对比的战争是没有意义的。他唯一的敌人是暴发户卡瑞苟斯。

教条：不是坦帕斯赢得战役，他帮助应当赢得胜利的一方。战争是公平的，它给双方同等的作战条件。不应当惧怕战争，而应将它看做自然的力量，人民掀起的风暴。武装起来，为了值得为其作战的人，甚至是为了敌人。可以从胜利无望的战斗中撤退，但决不能错过战役。果断地处决对手，速战速决不要拖泥带水。记住被你杀死的人。不可藐视对手，尊敬所有的人，因为英勇的光辉不论年龄、性别和种族。坦帕斯宠爱那些不使用懦夫手段，光荣地赢得战斗的人。发动战争前要三思。油嘴滑舌的人会比精力过剩的暴君造成更大的危害。

托姆(Torm)（弱等神力）

真实者，真神，忠诚之怒
徽记：手掌向外竖立的铁手套（右手）
阵营：守序善良
神职：职责，忠诚，服从，圣武士
领域：善良，医疗，秩序，保护，力量(strength)
喜好武器：“职责的束缚 Duty's Bond”（双手大剑）

托姆 Torm(torm)是个严厉、正直而不屈的神灵，他领导着对抗邪恶和不公的斗争。他的心中充满善良，他善待朋友、弱者和年轻人。他的武器“职责的束缚”就是他身为凡人时所使用的那把神圣复仇者。

托姆教会很受大众欢迎，有许多勇士会和圣武士团为它服务。教会为守卫、忠诚的骑士、圣武士和朝臣提供训练、指导和庇护。教会的代理人被派出，调查善良组织中的腐败，侦察来自敌对者的麻烦，或是寻找托姆潜在的仆人。一部分神职人员被派往托瑞尔各地探索并回报，以便守卫者可以了解外面的世界。牧师们必须遵守三项义务修行，包括帮助其他善良神灵，与班恩和希瑞克的追随者的一切行动对抗，以及报告并修复野魔法和死亡魔法区域。托姆和海姆的教会间进行着冷冷的竞争。

托姆牧师在黎明祈祷以获得法术。托姆的圣日有：圣逝日，是为了纪念 8 月 15 日，托姆为了击败班恩而牺牲的日子；复苏日是个欢乐的宴会，是为了纪念 10 月 15 日托姆的重生；还有盾会时举办的立誓或改誓活动。托姆的牧师可以自由兼职圣武士。

历史/与众神的关系：托姆曾经是一个凡人。作为国王的斗士，他不计个人危险地服从全部命令。现在作为军事领袖为提尔服务。托姆、提尔和伊尔美特被并称为三圣神。除此外，他的盟友还有海姆（尽管他们的教会间存在冲突）、红骑士和洛山达。他们在一起共同对抗班恩、希瑞克和马斯克。托姆尤其仇视班恩，因为众神之战中托姆与班恩战到双双毁灭，托姆对班恩的归来十分愤怒。

教条：通过对神的服务中可以得到拯救。失败给托姆抹黑，成功为托姆争光。努力维护秩序与公正。以警觉的判断和预见服从你的主人。远离腐败。迅速而有力地打击人心的腐烂。给予背叛者痛苦而快速的死亡。对于不公的法律，应当提出修正的意见，不要再增加新的法律。四重义务是

信仰、家庭、主人和费伦所有善良的存在。

泰摩拉(Tymora)（中等神力）

幸运女士，微笑女神，我们的微笑女神
徽记：铸有被三叶草环绕的泰摩拉脸庞的银币
阵营：叛逆善良
神职：好运，技能，胜利，冒险者
领域：混乱，善良，幸运，保护，旅行
喜好武器：回旋币(A spinning coin)（手里剑）

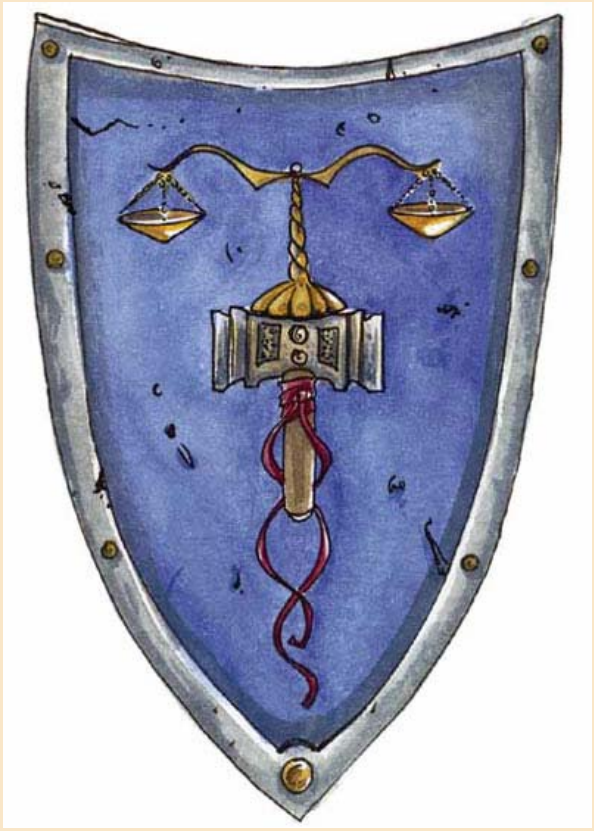
泰摩拉 Tymora(tie-more-ah)是一个友善、优雅而温和的神。她善变且顽皮，却从不记仇，屡屡能把事物导向有利于她的方面。她喜爱笑话，常拿海姆和提尔这样严肃的神开玩笑，但又总能找到安抚他们的办法。

泰摩拉的神殿和祭坛遍布费伦。泰摩拉教会在冒险者云集的大城市很受欢迎，为这些人治疗换取的收入使神殿富裕起来，使它们可以独立地运营。泰摩拉教会鼓励人们抓住机遇追逐梦想，有义务为他们提供治疗和小魔法物品（有时是秘密地）来使信仰泰摩拉的人们获得好运。

泰摩拉牧师在早晨祈祷以获得法术。教会各神殿间只有两个相同的典礼。仲夏是整夜狂欢的节日，人们做着大胆的动作，进行浪漫的幽会，会见竖琴手（很多竖琴手都是教会的成员）、亲友和其他信仰盟友。10 月 23 日举行的星坠是教会最隆重的仪式，人们相信它是为了纪念太姬(Tyche)的毁灭和泰摩拉的诞生。泰摩拉牧师通常兼职吟游诗人或游荡者，但众所周知他们对任何兼职组合都有兴趣。

历史/与众神的关系：虽然都来源于前幸运之神太姬，但泰摩拉与她的黑暗姐妹本莎芭却是死敌。她对大部分善良势力很友好，她与洛山达、苏伦和山达库尔相处尤其融洽（有传言说这是因为她与他们调情结果）。除了本莎芭以外，她还把班恩和劳薇塔视作敌人。

教条：要生存，就应该勇敢。把你自己交给命运并相信你的运气。做自己的主人。执著于你的目标，女神会帮助你。没有方向和目标，就会落入本莎芭的怀抱，得不到任何怜悯。



提尔(Tyr)（强大神力）

平等之手，残废之神，公正之神
徽记：战锤上的平衡天秤
阵营：守序善良
神职：正义
领域：善良，知识，秩序，报偿，战争
喜好武器：“审判者(Justicar)”（长剑）

提尔 Tyr(teer)是一位有着强大精神力并献身于公正的高贵战士。混乱之犬克泽夫夺取了他的右手，而有时他也被描述为盲眼之神。虽然他把自己视为用爱、勇气和家庭的力量与人相处的父亲形象，但他也知道这在不完美的世界中是不可能实现的。也有人认为提尔是个严厉的仲裁

者。

提尔教会在文明地区很强盛。提尔牧师用清晰划分的道德标准来看待世界，他们希望通过勤勉持续地执行法规来使费伦变得纯净和有序。他们无法忍受被嘲笑、被丑化和对他们信仰的质疑。提尔教会组织性极强，他们从不拒绝提供住宿、装备和治疗。在违法的地区，提尔牧师担任法官、陪审员和行刑者；在文明的地区，他们则是法律专家，为人做辩护和给出调解建议。他们从不执行不公正的法规。

提尔牧师在黎明祈祷以获得法术。他们每月有三个圣日。在这些日子里他们要祈祷、唱赞美诗和召唤巨大的幻像。每月的第一个圣日是全视之公正(Seeing Justice)，其幻像是一柄散发出眩目光芒的巨锤；每月的 13 日是致残日，这一天信徒们会看到被燃血的光芒照耀着的一只右手的幻像翻滚并消失；每月的 22 日是致盲日，这一天双眼将变为燃烧的眼泪之泉（司仪们也会带上仪式眼罩）。提尔牧师可以自由地兼职圣武士，而且通常兼职圣武士或战士。

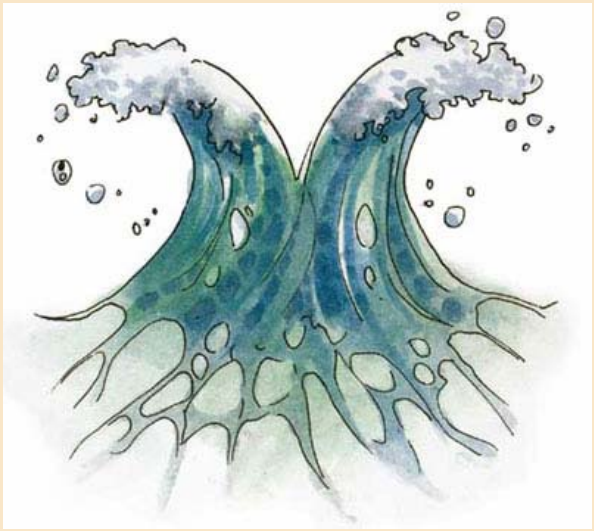
历史/与众神的关系：提尔是监督之神，他在开垦认可日纪年法开始实行前不久来到费伦。托姆和伊尔玛特为他效力，他们三位并称为三圣神；洛山达也是他的亲密盟友。提尔与班恩、希瑞克、马斯克、塔洛娜和塔洛斯是敌对关系。

教条：揭示真相，惩罚罪人，纠正错误。支持你所在的地区的法规，惩罚不遵守法规者。记录你做出的判决、你的事迹和你的决定，这样你就可以纠正自己犯下的错误，熟习各地的法规，增长鉴别违法者的能力。观察和推理可以使你发现那些准备违法的人。帮助弱势者向罪犯复仇。

安博里(Umberlee)（中等神力）

泼辣女王，深海女王
徽记：分向左右两边的篮绿色的浪头
阵营：叛逆邪恶
神职：海洋，水流，波浪，海风
领域：混乱，破坏，邪恶，海洋，风暴，水
喜好武器：“溺亡(Drowning Death)”或水母（三叉戟）

安博里 Umberlee(uhm-ber-lee)是一个恶毒、卑鄙而邪恶的神，她会因一时兴起而毁约，以观看他人死于溺水或海兽为乐。因为她的虚荣而渴望被人奉承，她过分地追求力量和狂欢。她创造了鲨鱼人，他们是因崇敬而非畏惧而崇拜她的少数种族之一。

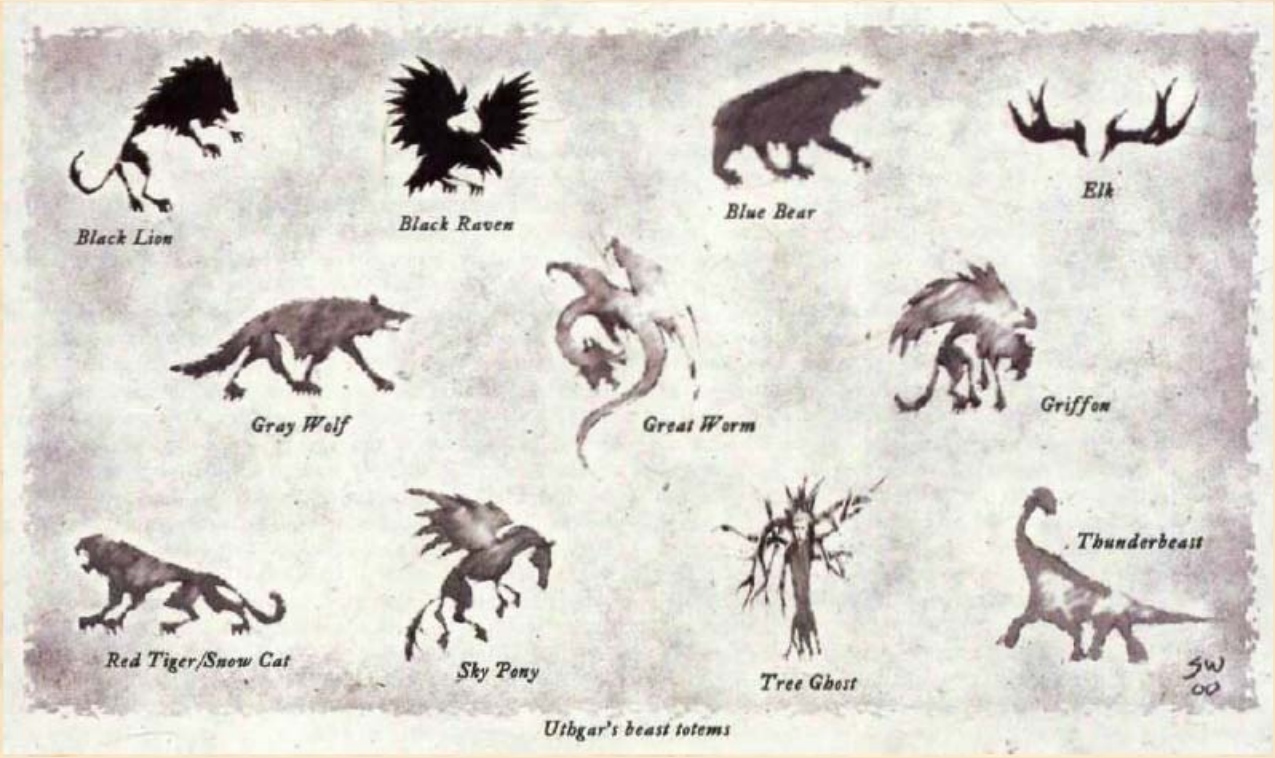


安博里神殿其实就是水手和商人用蜡烛、花朵、糖果或钱币平抚泼辣女王之怒的场所。她的牧师用这些物资供养自己，有时也会亲自登船担任保镖，因为水手们相信安博里不会毁灭她自己的信徒。安博里教会组织混乱，在不同的地区有不同的运做方式。她的牧师获准通过决斗来决定地位高低和能力大小。教堂通过宣传她对无视她的人的毁灭来提升安博里的影响。

安博里牧师在高潮（早晨或晚上）祈祷以获得法术。他们公共的两个典礼是初潮(First Tide)和召雷(Stormcall)。在第一个典礼上，一只关在笼子里的动物被带着在镇上游行，然后它将被系上一块大石扔下海去，如果它还能活着回到岸上就将被视作神兽。而后者则是对风暴的大型祈祷和召唤，在漂有摆满蜡烛的木板的水池旁，参与者们祈祷并将牺牲投入池中。安博里牧师愿意兼职游荡者、战士或是德鲁伊。

历史/与众神的关系：安博里身为狂怒诸神的一员，与欧吕尔和马拉一起侍奉塔洛斯。塔洛斯一度蚕食过她的神职，而由于无力反击，她只能试图以美人计制止他。与她作战的神灵有苏伦和维尔寇(因为水手向他们祈求平安归乡)、裳禔亚（为了她在陆地上的领域）和淑妮（因为嫉妒她的美貌）。

教条：海洋是蛮荒之地，远洋的人们最好为挑战安博里的领域做好准备。奉献好的供品会使航海者一帆风顺，而不这样做的人则会发现海洋就如安博里的心那样冰冷。宣扬



Uthgar's beast totems

安博里的力量，她的服务是有代价的。使民众畏惧海风和海浪，叫他们知道只有安博里牧师的保护下才是安全的。杀掉归咎于海洋的人和因风暴而支持塔洛斯的人。

乌斯伽(Uthgar)（弱等神力）

乌斯伽蛮族之父，战父

徽记：各部落使用各自的野兽图腾之灵

阵营：叛逆中立（牧师及信徒须遵循所选择图腾的阵营）

神职：乌斯伽蛮族部落，强壮

领域：动物，混乱，报偿，力量(strength)，战争

喜好武器：野兽图腾之灵(Appropriate beast totem spirit)（战斧）

乌斯伽 Uthgar(ubth-gar)是一位骄傲、凶猛、独立的战士。他少有朋友，又很少牵涉到神的政治斗争中去。他爱好笑话和肉欲，喜欢狩猎、吃喝，崇尚武士精神。他是位不知疲倦的精明的战术家，但他的战略水平却叫人不敢恭维。不过他还是经常取得胜利，尤其是他的乌斯伽蛮族子民受到威胁时。

乌斯伽教会按照荒蛮边境各个乌斯伽族部落所信仰的十一种野兽图腾之灵分为十一个支系。各部落并非直接崇拜乌斯伽，而是敬拜代表各自部落灵魂的图腾——他们生命力、智慧、神秘力量、耐力、速度和精神本性的象征。乌斯伽既没有神殿也没有祭坛，需要时他的牧师可以在任何地方举行典礼，不过他们最神圣的场所是他们的先祖聚居地（每个部落及其野兽图腾都与先祖聚居地相联系）。因图腾的本性不同，各部落信奉的教条也不相同。乌斯伽牧师的职责包括做思想工作、举行典礼、治疗、讲述部落的历史和风俗以及给部落酋长提供建议。春分、夏至和冬至是教会的节日，而秋分时各部落会集中到他们的先祖聚居地（或博鲁那之井，最神圣的先祖聚居地）处举行典礼，订立协约，并与先祖之灵交流。

乌斯伽牧师在黎明或日落时祈祷以获得法术。他们几乎全部是男性，信仰各自部落的图腾。乌斯伽牧师和信徒必须包容信奉不同阵营的其他野兽图腾者，符合某位野兽图腾的阵营要求的人都是乌斯伽牧师的合格人选。这些野兽图腾包括黑狮（非邪恶的）、黑雕（非叛逆）、蓝熊（非守序且非邪恶）、麋鹿（非守序）、灰狼（非守序）、巨虫（善良）、狮鹫兽（非邪恶）、红虎/雪豹（非守序且非邪恶）、天马（非邪恶）、树幽灵（非守序且非邪恶）、雷兽（非邪恶）。乌斯伽牧师通常兼职野蛮人、德鲁伊或是巡林客

历史/与众神的关系：乌斯伽作为凡人时在北地建立了一个蛮族王朝——乌斯伽蛮族。在他死后，坦帕斯将他升天为神，于是他把战争领主视为唯一的盟友。乌斯伽不喜欢海姆、伊尔美特、托姆和提尔，因为他们曾挖走了他的除了一位黑狮部落牧师以外的全部牧师。他认为马拉导致了蓝熊部落的毁灭（幸存者组成了树幽灵部落），欧吕尔转化麋鹿部落信仰的事也使他对欧吕尔恨之入骨。

教条：力量就是一切。文明是脆弱的。男人应该靠战斗、狩猎和劫掠弱者来养活家庭。家庭是神圣的，是不能随便地扔在一旁的。奥术是腐朽的，放任自流的，最终必将是弱小的；依靠奥术的人走的是一条通向死亡和毁灭的邪恶和错误的路。敬畏乌斯伽、你的祖先和你的部落的野兽之灵，你就可以掌握这些野兽拥有的智慧和原始的力量。使你的族人畏惧尊敬你的力量和知识，这样他们就可以通过你了解到你们祖先所说过的充满智慧的言语。

渥金(Waukeen)（弱等神力）

商人之友
徽记：铸有渥金左侧脸的金币
阵营：绝对中立
神职：贸易，货币，财富
领域：知识，保护，旅行，贸易
喜好武器：金币云(A cloud of coins)（双节棍）

渥金 Waukeen(wah-keen)是一位年轻而有活力的神灵。她喜爱财富，因为有财富可以做很多事。她喜欢讨价还价和市场的拥挤与喧嚣。她掌管台面上下的交易——合法生意和黑市买卖。她欢迎改革，但又很顽固保守，这使她时常陷入麻烦之中。

渥金教会非常富有，但并不是因为它在搜集钱财，而是因为它明智的投资并用它的财富来获得声誉和权利。渥金牧师为了帮助旅途中的商人，为神殿的债权人、货币兑换者、财物保管者和秘密销脏者工作而在外旅行。他们必须将收入的 25%捐献给教会，用于投资风险相对较低的产业，以及对愿意捐赠渥金的产业主进行考察和投资。教会也会用非法的手段干涉贸易，但它公然否认做出过这种行为，并认为这样做的牧师手法巧妙。

渥金牧师在即将日落时祈祷以获得法术，祈祷必须以向一只仪式用碗或一泓水中投掷钱币开始。教会在一年中的不同时间庆祝他们的十二个节日，节日的主题分别是：会计、纺织、财富、慷慨、赞助人、服饰、交易、施舍、魔法、护卫、手艺和财富的阴暗面（挥霍之恶）。渥金牧师通常兼职吟游诗人或是游荡者来加强他们的社交和谈判能力。

历史/与众神的关系：渥金在动荡之年中失踪了，恶魔领主格拉兹特将她以凡人的形态囚禁在无底深渊，这在她的信徒中造成了很大的混乱。她在 DR1371 年重获自由并再次出现，她重又获得了神力，安定了她的信徒。她的盟友包括黎尔拉（她在渥金被囚时保管着她的神职）、贡德（她欣赏他的发明）和山达库尔（他的神职与她的互补）。她唯一真正的敌人是马斯克和格拉兹特。

教条：商业贸易是最好的致富之路。增进繁荣会为智慧种族带来更好的文明和更多的快乐，会使他们更接近即将到来的黄金时代。不可毁坏商品，不可增加对贸易的限制，不可散布对他人商业不利的谣言。将金钱赠给乞丐和商会，因为人们拥有的钱越多，就越想消费而非储蓄。崇拜渥金就是懂得财富，保卫你的财产是崇敬她的行为，而分享它们则会使你有成功的未来。做生意时呼唤渥金。

Cosmology of Toril 托瑞尔宇宙

托瑞尔世界所在的物质位面（the Material Plane）只是许多共存位面的其中之一。在托瑞尔之上还存在着元素位面（the Elemental Planes），正负能量位面，以及各界神祇，恶灵和恶魔（这些位面统称为外位面 the Outer Planes）。以太位面（the Ethereal Plane）和阴影位面（the Shadow Plane）重叠在物质位面上，星界（the Astral Plane）则连接着这些位面。

元素位面 The Elemental Planes：元素位面弥漫着气、地、火和水这四种基本元素。元素位面对纯净的物质并不友好，这里居住着元素，元素支配者通常被称作“神”），

妖精，和与空缺元素相应的异界生物（例如火位面中的火蜥蜴 salamander）。元素位面有寇苏斯 Kossuth（火元素之神）和其他受托瑞尔人膜拜的元素支配者的家。

能量位面 The Energy Planes：正能量位面是生命能量的源头，代表着连绵不断的创造力量和创造灵感，对物质位面的影响无所不在。负能量位面代表着熵 entropy 和生命不可避免的流逝，如同其光明的另一半，负能量位面也一样影响着托瑞尔的物质位面。

以太位面 The Ethereal Plane：以太位面是雾态的闭连集 continuum，与物质位面相联。在以太位面可以观察到物质位面，在物质位面则看不到以太位面。通过同游灵界 etherealness 和幻化灵体 ethereal Jaunt 之类的咒语就能到达以太位面。

阴影位面 The Shadow Plane：阴影位面看起来就像物质位面的底片。使用特定的咒语，例如行影 shadow walk，穿过普通的阴影，就可达到该位面。熟练应用阴影物质的人可操纵它们来创造物体和生物。贤者们推测阴影位面可能通向托瑞尔宇宙中尚未知的位面。

星界 The Astral Plane：星界是一片广阔的无重力位面，连接着所有位面。它空旷，甚至可说一片空洞，只有来自其它位面的碎片或者通往别界的传送门才能打破这一片空洞。星界透射和异界之门之类的咒语可以到达星界。

外位面 The Outer Planes：其它的已知位面是神祇和异界生物的家。其中最著名的位面包括深渊魔域 the Abyss，无尽的恶灵（塔纳利 tanar’ri）之乡；和九层地狱 the Nine Hell，栖息着各阶级的恶魔（巴特兹 baatezu）。

神祇所在的位面通常由数个系出同源，或是志趣、性情相投的神圣力量共同治理的。该位面的每位神祇都有其私人国度，是位面不可分割的一部分，好比客栈的房间都通向主厅。在自己的国度内，神祇们至高无上，可凭意愿更改物理法则，但在公共地域，位面的物理性通常与物质位面的规律一致。越强大的神祇拥有越广阔的领域，而一些谨慎的神祇则情愿不显露自己的力量。

孤立、敌意或偏执的神祇喜欢拥有个人的位面，整个位面都是他们的国度。尽管这使他们能掌管一整个位面，也让他们在面临其他神祇的蓄意攻击时显得尤为脆弱，而共享一个位面的神祇们在关键时候则能互施援手。

从一个位面移动到另一个位面：所有这些位面都以某种方式联向物质位面的托瑞尔，无论是穿过共生的星界，以太和阴影位面，或是通过星界的传送门通向元素、能量和神祇的位面。从某种意义上说，托瑞尔宇宙就像一棵树，树枝（位面）从中央伸展出去，然后一些树枝又伸出了新的枝丫（国度。利用现有的连接在位面间旅行，以托瑞尔的位面共通之处作为站点，远胜于在两地间生生造出一个连接。以树作比类比的话，从一根树枝上爬下来到树干，然后再从树干爬到别的树枝，这要比从一根树枝直接跳到另一跟较远的树枝轻松得多。

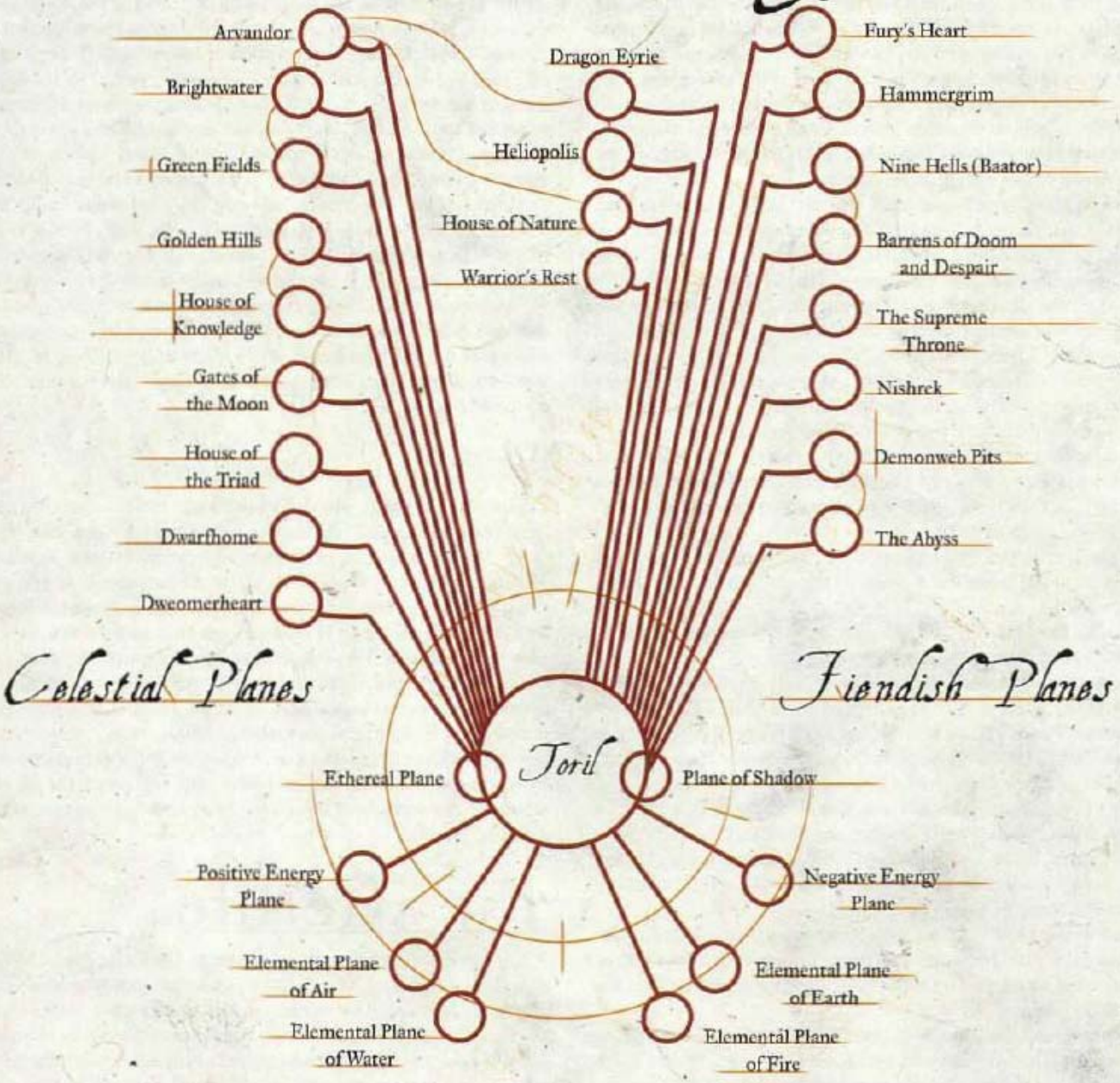
然而，位面上的生物有时也会选择在两个位面间（带价是消耗他们不少能量）直接跳跃，而不是利用已有的连接。这样做的原因包括：在方便的连接道路上等待十分危险（比方说有敌对势力），时间有限，或是需要保守秘密。此外，彼此友好，但不在同一位面的神祇有时会为了方便，创造永久的连接（传送点）通向对方的位面。这类人工方法非凡人能力所及，但一些特定的神器可复制这种能力。

The Outer Planes 外位面

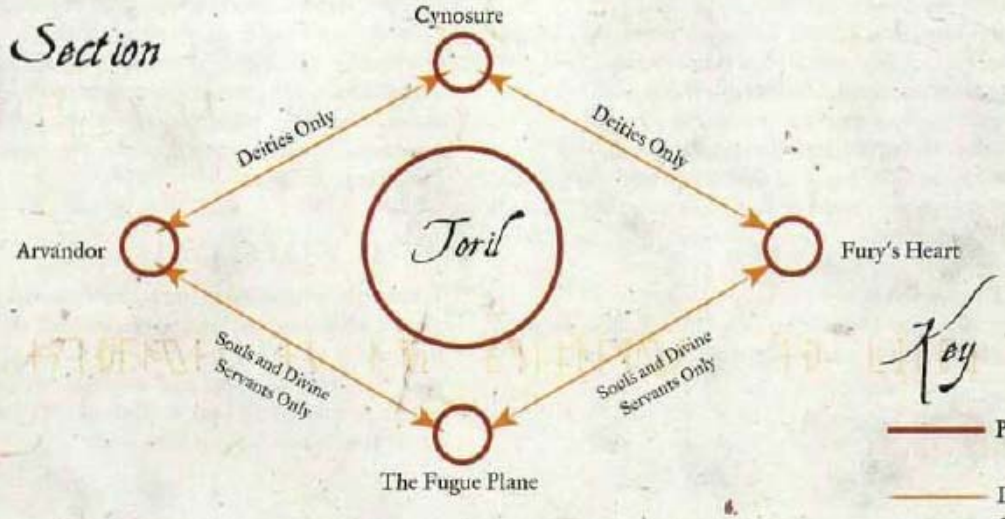
费伦神系的不平凡之处在于这些神祇都系出不同，并且来自于各个世界。共性的缺乏使他们不能创造出一片共同的位面国度，所以他们散居在各个位面。除了费仑的神系，托瑞尔的位面系统中还包括外来神祇，类人生物神系，被尊为神祇的元素生物，怪物神系，以及在偏远世界受尊崇的生物。

以下所列位面主要有关费仑神祇。其他的托瑞尔神系（比如不同种类的类人生物、龙、巨人神祇，别的怪物神祇，以及卡拉图，札哈拉，玛兹特克地区的神祇）可能在同一位面上按不同的领域居住，例如精灵国阿梵多 Arvandor，或被分散在许多不同的位面，像费伦神系一样。每个位面及其国度的神祇接下来都会有描述，也会提到该位面与其他位面间有名的永久连接。有两位费伦神祇不住在外位面：盖戈斯 Gargauth 和乌鲁图 Ulutiu。乌鲁图沉睡于星界，盖戈斯则被九层地域流放，游荡于物质界。

Realms Cosmology



Cross Section



Key

Permanent connection

Deity-Maintained Gate
Cynosure is connected to every realm

深渊魔域：许多的恶魔领主，恶魔。

阿梵多：精灵神系（塞达伦 the Seldarine）和伊莉丝翠 Eilistraee。哈娜丽-克拉妮尔 Hanali Celanil 维系着一面传送门，通往淑妮 Sune 在明水 Brightwater 的领域，整个神系一齐维系着通往自然之殿 the House of Nature 的传送门。艾瑞芬·伊拉希尔 Erevan Ilesere 维系的传送门，通往龙之巢穴 Dragon Eyrie 的拉尔的领域 Hlal。

毁灭与绝望之荒原 The Barrens of Doom and Despair：班恩 Bane（远离其他神祇），本莎芭 Beshaba，劳微塔 Loviatar，塔洛娜 Talona。

明水 Brightwater：Lliira 黎尔拉，夏芮丝 Sharess，淑妮 Sune，泰摩拉 Tymora，和渥金 Waukeen。淑妮维系的传送门到哈娜丽-克拉妮尔 Hanali Celanil 在阿梵多 Arvandor 的领域。夏芮丝在太阳之城 Heliopolis 有一片小小的国度，是她本土神系的家乡。泰摩拉 Tymora 维系着通往绿色原野 Green Fields 的传送门。

极星营帐 Cynosure：无永久住民（见下）。

魔网深狱 Demonweb Pit：罗丝 Lolth 和卓尔神系。（伊莉丝翠 Eilistraee 在此也有国度，但是她极少光临）。这一神系维系着通往深渊魔域 the Abyss 各层的传送门。

龙之巢穴 Dragon Eyrie：龙神系。提亚玛特 Tiamat 维系着通往该位面的传送门。拉尔维持的传送门通往阿梵多 Arvandor 的艾瑞芬·伊拉希尔 Erevan Ilesere 的国度

矮人之家 Dwarfhome：摩拉丁 Moradin 和其他矮人神系，不包括灰矮人和高山矮人神祇。

魔域之心 Dweomerheart： 阿祖斯 Azuth，密斯特拉 Mystra，萨弗拉斯 Savras 和维沙隆 Velsharoon（尽管不受欢迎，他仍留在此地以寻求塔洛斯 Talos 的庇护）。

元素位面 Elemental Planes：元素支配者阿卡狄 Akadi（气位面），谷蓝巴 Grumber（地位面），伊斯提悉亚 Istishia（水位面），科苏斯 Kossuth（火位面）。

冥界 The Fugue Plane：耶各 Jergal 和卡利亚 Kelemvor。

狂怒之心 Fury’s Heart：欧吕尔 Auril，马拉 Malar，塔洛斯 Talos 和安博里 Umberlee。

月之门 Gates of the Moon：凡德 Finder，苏伦 Selune 和山达库尔 Shaundakul。

金色山丘 The Golden Hills：岩石侏儒神系，不包括乌德伦（他的国度毗邻深渊魔域 the Abyss）。金色山丘也连接着贡德 Gond 的国度。

绿色原野 Green Fields：半身人神系。布兰多布李斯 Brandobaris 在此地有一片国度，但他绝少露面，更喜欢在每个他落脚的地方建立一小片临时国度。

严厉之锤 Hammergrim：灰矮人之神，深地·杜菈 Deep Duerra 和拉杜格 Laduguer。

太阳之城 Heliopolis：穆尔霍兰德 Mulhorandi（注 1）神系和提亚玛特 Tiamat。提亚玛特维系着一面通往龙神系位面的传送门。

知识之殿 House of Knowledge：迪纳尔 Deneir，贡德，和奥格玛 Oghma。贡德维系着通往金色山丘 the Golden Hills 的传送门。

自然之殿：裳提阿 Chauntea，艾达丝 Eldath，桂伦 Gwaeron，洛山达 Lathander，菈芮 Lurue，梅莉凯 Mielikki，努比恩 Nobanion，昂莉亚 Shiallia（注 2），西凡努斯 Silvanus，乌塔欧 Ubtao，各个兽王，以及原生生物（有翼鸟人 aarakocra，马人 centaur 等等）的神祇。这一位面神祇维系的传送门通向阿梵多 Arvandor。

三神之殿 House of the Triad：海姆 Helm，伊尔玛特 Ilmater，赛雅茉芙 Siamorphe，托姆 Torm 和提尔 Tyr。

九层地狱 The Nine Hells（巴托 Baator）：九大领主（上位恶魔），恶魔。几个领主维系着通往班恩 Bane，劳微塔 Loviatar 和塔洛娜 Talona 国度的传送门。

兽人之土 Nishrek：兽人神系。

阴影位面 Plane of Shadow：马斯克 Mask 和莎尔 Shar。

至高王座 The Supreme Throne：希瑞克 Cyric。

Ao 神上神

神上神不介入费仑神祇的争权夺利。他的存在安静又疏远，是托瑞尔的上神 。他创造了托瑞尔的第一批神祇，并负责维持宇宙的平衡。在动荡之年 Time of Troubles 以前，神上神的存在完全不为凡人所知。由于大多数费仑神祇的玩忽职守，神上神以一己之力对费仑的所有神祇降下惩罚——凡人的形态，从此神上神的存在才广为人知。

神上神对托瑞尔众神祇拥有至高无上的权利，既可降级、驱逐或摧毁任何神祇，也可将凡人提升为任意等级的神灵，如果他们接受这一神圣地位所要承担的责任和义务。未经他的许可没有生物可以升级为神灵。一切攻击都不能撼动神上神，即便是所有的神圣力量 群起而攻；在各位面中尚未发现他的国度。毫无疑问，神上神是费仑神祇的上神。他不回应凡人的祈祷，不授意凡人以咒语，在众神争战 Godswar 结束之后不再有他的消息。不知是神上神建造了托瑞尔宇宙的基础，还是神祇间的相互作用慢慢形成了托瑞尔宇宙的构架。

CYNOSURE 极星营帐

极星营帐是一片小位面，接近——宇宙概念的接近——托瑞尔。只有神祇可以从他们自己的领域到达那里。极星营帐被认为是不受费仑各种神力影响的中立地带，是解决冲突、对扰乱平衡 Balance（由神上神的指引定义）的神祇决定惩罚的地方。极星营帐不像托瑞尔可以充作驿站，因为神祇们只能用传送门到他们自己的国度。考虑到托瑞尔神圣力量的数目，无怪乎任何时候都能在极星营帐看到几场会议了，尽管场次极少超过一打。有时，国度里出现几十天空无一人的状况。当极星营帐的传送门通向元素之神的国度时，他们一个也没出现在会议位面上 。

死后归宿 the Afterlife

当凡人死后，他的灵魂便会被拘往冥界(Fugue Plane) 。这个世界的绝大部分都只是一片平坦、沉闷、灰暗、毫无起伏、而且一望无际的荒原。灵魂们会聚集在此－他们通常都不知道自己已经死了。每隔一段时间（有可能每一天或十天以上，随各神而频率不同），神只便会派遣代表－通常是阵营相同的异界生物－前来冥界，接走信徒们的灵魂。

信徒的灵魂们都能认出自己信奉神只的代表，也明了自己必须与代表一起离开此处－因为他们不管用什么办法，都无法跟其他神只的代表一起离开。当这名代表收集到数量足够的灵魂之后，他们便会回车神只的神域，在那儿信徒们就可以继续尽其所能的侍奉自己的神只。被派至冥界的代表也只能接走属于（委托自己的）神只的灵魂。

巴特魔族 the Baatezu

冥界中有一些巴特魔族的小型租界－这些恶魔已与死者之神凯兰沃(Kelem-vor)达成协议，条件是他们不能伤害或玩弄那些正在等待接引的灵魂。不过，死神允许恶魔向凡人说明他们目前的处境－也就是告诉他们已经死亡、并正在等待神只的使者将他们接回神祇的神域的事实，恶魔们也会趁此时机向凡人们推销契约。

巴特魔族需要大量的灵魂，他们可以将之转化为劣魔(lemure，最低等的恶魔），作为九层地狱的兵卒－等再过一段时间之后，劣魔或许可以进化成较强大的恶魔。当然这对大多数凡人们来说并没有什么吸引力，不过对于那些早已将灵魂出卖给邪神、或者害怕可能会在神祇的领域中受到责罚的人们来说就不同了－这些人就有可能就会选择用这种投机的方式来躲过原本的可怖宿命。毕竟，在地狱中还是有晋升的可能性，最后甚至有机会晋升为深狱炼魔(pit fiend) －虽说这种概率可说是低的微乎其微；而落入邪神手中后，则只会被当作可供消耗的奴隶。

为了吸引更多灵魂进入九层地狱，恶魔们允许凡人进行议价：让自己尽快晋升以脱离劣魔的阶级、或为费伦大陆上的朋友或家人争取物质上的财富、或要求恶魔为他们攻击还活在世上的敌人－如果是特别强大的灵魂，甚至可以要求直接转化为比劣魔强大的恶魔。巴特魔族推销成功的概率并不高，不过若从整个费伦大陆上每天死亡的人数来看，只要能获取其中的一小部分，就已经足够供给地狱的消耗了－因此恶魔们在这边付出的时间仍是值回票价的。

审判之城 the city of judgment

凯兰沃(死者之神)与耶各(死亡的纪录者)一起住在冥界

中的这块区域。他们的神域名为水晶塔(Crystal Spire)，神域的核心部分就是审判之城。这是一座灰暗、沉闷、拥挤的城市，居民都是已受过审判的灵魂。

绝大多数在冥界中漫游的灵魂都会被神祇接走，剩下的无信者(Faithless)与伪信者(False)就必须进入审判之城，接受凯兰沃的审判。所谓的无信者，是指那些终其一生都拒绝信奉神祇或那些只是在口头上尊敬神祇、未曾真正信仰神祇的人们；而所谓的伪信者，则是指那些蓄意背叛自己的信仰以及犯下严重违反教义罪行的人们。

所有的无信者都将受到同样的处罚－他们会被钉在审判之城的城墙上，困在一团超自然的绿色光幕中。这道光幕让他们永远都无法从墙上逃走，他们的灵魂与意识最后都会逐渐溶解在光幕之中。

而伪信者们则会根据生前犯下的罪行而受到不同程度的处罚，并在审判之城中永久服刑。城中的居民大多数都是伪信者，其余的就是克兰沃与耶各的信徒－他们负责对死魂们执行神祇的指示。依据罪行的严重程度，有些伪信者只会被宣判程度较轻的刑罚－比如监督城中来访的巴特魔族、或是在城中巡逻并驱逐未受允许进入的外来者；有些则会被宣判连残酷的恶魔们都会为之咋舌不已的恐怖刑罚。

在凯兰沃与恶魔们达成的协议中有一项条款，是允许一小部分恶魔折磨城市中的居民。除非凯兰沃下令，否则这种刑罚将永远不会都中断－从他担任死神以后，直至目前为止他都一直未曾更改过自己的决定。此外，一旦凯兰沃对某一灵魂做成判决，该灵魂就再也无法被复活－除非有其他神祇插手（这代表着至少必须施展「奇迹术」或「许愿术」）－当然，这代表该位神祇必须与凯兰沃进行磋商。

塔那魔族 *the Tanar'ri*

守序阵营的巴特魔族与死神订立协议以获取灵魂，而混乱阵营的塔那魔族则采用不同的方法－他们直接窃取灵魂。妖魔的统治者们会不时偷偷的建立起连结无底深渊与冥界的传送门。大量的妖魔侍仆们会从传送门蜂涌而出，在无信者之墙上撕开裂口，将死魂从墙上扯下(以带回无底深渊)，接着这些妖魔会攻进审判之城，在撤回之前尽可能的攫取灵魂。凯兰沃与耶各的手下会负责击退这些妖魔－恶魔也会施以援手(他们永远乐于收拾自己的远古宿敌)。如果这类攻击事件的发生频率与造成的损害尚在容许限度之内，那么凯兰沃就会加以容忍。

可是，当妖魔们变得越来越贪婪、当凯兰沃或耶各的侍仆被妖魔杀害、或当凯兰沃觉得他该给妖魔们一些教训了的时候，他就会提高整座城市的防御力量、或乾脆直接杀入无底深渊，尽其所能的把妖魔们直接收拾掉（他喜欢将妖魔统治者们打到毫无招架之力为止）－不过他很少采取这种报复行动，除非是为了降低妖魔攻击行动的频率。

外位面的生物 *Creatures of the Outer Planes*

除了神祇和信徒的灵魂外，形态、大小各异，性情各不相同的异界生物也生活在外位面。生长在该位面的生物包括位面动物，守护者 guardinal（一译盖丁天族），泰夫林 tiefling 和元素生物 elemental creature。在诸神的领域内，这里生物对神祇忠心不二。生长在多神位面的生物，与其中每位神祇都有着亲密的关系。

这些生物生长在它们家园的位面，因而不受只在界外生效的护盾魔法 warding magic（比如防止邪恶咒语——如果的确邪恶，其中的防止肉体接触类）和把它们打回居住位面的攻击影响。须注意的是在位面和领域内仍可使用召唤咒语，尽管通常被召唤来的相近阵营生物实际上是被施法者通过自然盟友召唤咒语 summon nature's ally spell 从他本人所在的位面召唤而来的。

诸如召唤怪物 summon monster 和其它把界外生物带到托瑞尔的咒语，遵循着托瑞尔及其相关位面的自然和共鸣法则。所有从领域或位面被召唤来的界外生物与该处的阵营、类型相同或相近。住在领域内的神祇决定了领域的阵营，多神创造和共治的位面则反映所有神祇的阵营。如果一个牧师召唤的生物与他神祇的位面或领域阵营相同，这个生物实际上就是从那里来的。

举个例子，一只通过一级召唤怪物(见玩家手册第十一章)召来的界外狗属于守序善良阵营，出自一个属于守序善良阵营的位面或国度，比如托姆 Torm（一位守序善良神祇）的领域或者金色山丘 Golden Hills（一个住着守序善良，中立善良和绝对中立神祇的位面）。一只通过二级召唤怪

物召来的界外鹰属于混乱善良阵营，出自淑妮 Sune（一位混乱善良神祇）的领域或是阿梵多 Arvandor（一个住着绝对中立，混乱善良和混乱中立神祇的位面）。一只中立邪恶的火蜥蜴可能住在火元素位 Elemental Plane of Fire（因为它是火的生物），莎 Shar（中立邪恶）的领域，或是狂怒之心位面 Fury's Heart（混乱邪恶，中立邪恶）。

也有一些规则外的特例，比如说，侏儒神祇酷爱挖掘獾之类的生物。金色山丘有獾，尽管列在一级召唤怪物上的獾是混乱善良生物，而金色山丘没有混乱善良的神祇。

表5-1 费伦神系

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
阿卡狄（强大）	绝对中立	空气，幻像，旅行，诡计	旋风（重链枷）	蓝天白云	元素空气，迁徙，速度，飞行生物
欧吕尔（弱小）	中立邪恶	空气，邪恶，风暴，水	“冰女之抚”[冰斧]（战斧）	灰色菱形背景上的白色雪花	寒冷，冬季
阿祖斯（弱小）	守序中立	幻像，魔法，知识，法律，法术	“老手杖”（手杖）	指向上方的人类左手，指尖环绕蓝色火焰	巫师，法师，普遍意义上的施法者
班恩（强大）	守序邪恶	邪恶，破坏，憎恨，秩序，暴政	班恩黑手[黑色铁手套]（流星锤）	一只从指缝中泄出绿色光芒的黑拳	憎恨，暴政，恐惧
本莎芭（中等）	混乱邪恶	混乱，邪恶，命运，幸运，诡计	“不幸命运”[带刺九尾鞭]（九尾鞭）	血红色背景的黑色鹿角	随性的恶作剧，不幸，厄运，意外
裳缇亚（强大）	中立善良	动物，大地，善良，植物，保护，复兴	麦浪（巨镰）	旭日形金麦穗花冠上绽开的一朵玫瑰	农业，作物，农夫，园艺师，夏季
希瑞克（强大）	混乱邪恶	混沌，破坏，邪恶，幻术，诡计	“利刃之端”（长剑）	黑色或紫色光芒为背景的一颗无下颚的骷髅头	谋杀，谎言，阴谋，冲突，诡计，幻术
迪纳尔（弱小）	中立善良	善良，知识，保护，符文	旋转之雕文（匕首）	三角瞳孔的紫色眼睛上燃烧的蜡烛	雕文，图像，文学，作家，制图
艾达丝（弱小）	中立善良	家庭，善良，植物，保护，水	网（网或视为徒手攻击的网）	注入平静无波湖面的瀑布	宁静区域，泉水，水池，和平，瀑布
凡德·维恩佛斯培（半神）	混乱中立	混乱，媚惑，复苏，爬虫	“歌咏之剑”（阔剑）	在灰色圆环内的银色竖琴	生命轮回，艺术转化，爬虫动物
卡瑞苟斯（半神）	混乱中立	混乱，毁灭，力量，战争	“触手”[带有五只装有剑头的弯曲手臂的转轮]（长剑）	围圆圈逆时针旋转的五只持剑的弯曲的手臂	战争，武器技巧，毁灭，掠夺
加葛斯（半神）	守序邪恶	媚惑，邪恶，秩序，诡计	“腐败者”（匕首或投掷匕首）	破碎的动物的角	背叛，残酷，腐败，权利破坏者
甘德（中等）*	绝对中立	手艺，地，火，知识，金属，规划	“手艺大师”(战锤)	有四根轮辐的铁质，骨质或木质带齿圆盘	技巧，手艺，建筑，锻造
谷蓝巴（强大）	绝对中立	洞穴，土，金属，时间	石拳（战锤）	紫色背景的山峦	元素土，稳固，稳定，誓言
桂伦·风暴（半神）	中立善良	动物，善良，知识，植物，旅行	“烈焰之心”（双手巨剑）	白星与爪印	追踪，北地游侠
海姆（中等）	守序中立	秩序，计划，防护，力量	“永恒警戒”(阔剑)	绘在直立的军用铁手套上的蓝色瞳孔的凝视之眼	卫兵，护卫者，保护
霍尔（半神）	守序中立	命运，秩序，报偿，旅行	“复仇之螯”[电标枪]（标枪）	带着黑色手套的手执一枚铸有双面人头像的硬币	复仇，报偿，公正的赏罚
伊尔美特（中等）	守序善良	善良，医疗，秩序，力量，受难	掌（徒手）	被红绳绑住手腕的一双苍白的手	忍耐，受难，殉难，坚定不移
伊斯提悉亚（强大）	绝对中立	毁灭，海洋，风暴，旅行，水	浪涛（战锤）	翻腾的浪涛	水元素，净化，降雨
耶各（半神）	守序中立	死亡，命运，秩序，符文，受难	白手套（巨镰）	置于卷轴上的羽毛笔和无下颚骷髅	宿命论，葬礼，守墓人
凯兰沃（强大）	守序	死亡，命运，秩序，	“致命的触碰”（阔剑）	直立的骷髅手臂托起的正义	死亡，死者

	中立	保护，旅行		黄金天平	
考苏斯（强大）*	绝对中立（守序中立）	毁灭，火，复兴，受难	焰之触须（刺链）	缠绕着的红色火焰	元素火，以火净化
洛山达（强大）	中立善良	善良，高贵，保护，复兴，力量，太阳	“黎明演说者”（轻或重型硬头锤）	玫瑰色，红色和黄色宝石组成的日出图	春季，黎明，诞生，青春，活力，竞技
黎尔拉（弱小）	混乱善良	混乱，媚惑，家庭，善良，旅行	“火花”（手里剑）	三颗不同颜色（黄，橙，红）的六芒星组成的正三角形	欢乐，幸福，舞蹈，节庆，自由
劳薇塔（弱小）	守序邪恶	邪恶，秩序，报偿，力量，受难	“痛苦使者”（九尾鞭）	以骨头为握柄的九尾鞭	痛苦，伤害，苦恼，折磨，受难，酷刑
菈芮（半神）	混乱善良	动物，混乱，善良，医疗	独角兽之角（短矛）	新月前的银角独角兽	智慧神兽，智慧非人生物
马拉（弱小）	混乱邪恶	动物，混乱，邪恶，月亮，力量	兽爪（爪套）	长有棕毛和弯曲尖甲的滴血兽爪	猎人，追踪，嗜血，邪恶的兽化人
马斯克（弱小）	中立邪恶	黑暗，邪恶，幸运，诡计	“潜隐低语者”（长剑）	染有红色的黑天鹅绒面具	盗贼，偷窃，阴影
梅莉凯（中等）	中立善良	动物，善良，植物，旅行	“角刃”（弯刀）	头朝左的金角蓝眼独角兽	森林，林中生物，游侠，树精，秋季
密黎尔（弱小）	中立善良	媚惑，善良，知识，高贵	“锋利之舌”（细剑）	银叶制成的五弦竖琴	诗，歌，修辞
密斯特拉（强大）*	中立善良（守序中立）	善良，幻术，知识，魔法，符咒，法术	七枚旋舞星镖（手里剑）	七颗蓝白星围成一圈，红色雾气从中心流出	魔法，法术，魔网
努比恩（半神）	守序善良	动物，善良，秩序，高贵	狮之首（重十字稿）	以绿盾为背景的狮首	王权，狮子与猫科动物，善兽
奥格玛（强大）*	绝对中立	魅惑，知识，幸运，旅行，诡计	“凡人之击”（长剑）	空白卷轴	知识，发明，灵感，吟游诗人
红骑士（半神）	守序中立	秩序，高贵，计划，战争	“查验之伴”（长剑）	红色的国际象棋骑士，瞳孔为星型	谋略，计划，战术
萨弗拉斯（半神）	守序中立	命运，知识，秩序，魔法，法术	萨弗拉斯之眼（匕首）	内含多种眼睛的水晶球	预言，命运，真实
苏伦（中等）	混乱善良	混乱，善良，月亮，保护，旅行	“四月之杖”（重型硬头锤）	由银色七星围绕的女性双眼	月亮，星辰，导航，预言，追寻者，善良和中立的兽化人
莎尔（强大）	中立邪恶	洞窟，黑暗，邪恶，知识	“夜之碟”（轮刃）	边缘深紫色的黑圆盘	黑暗，夜晚，丧失，遗忘，未知的秘密，洞窟，地牢，幽暗地域
夏芮丝（半神）	混乱善良	混乱，媚惑，善良，旅行，诡计	巨猫爪（手爪）	女性的双唇	快乐主义，肉欲，大型的欢乐庆典，猫
山达库（弱小）	混乱中立	空气，混乱，传送门，保护，贸易，旅行	“阴影之剑”（巨剑）	蓄须，身穿旅者斗篷和靴子的男人乘风而行	旅行，探索，商队，传送门
希昂莉亚（半	中立	动物，善良，植物，	“森林之友”（手杖）	金色的橡实	林间空地，森林的丰饶，至高

神）	善良	复苏			森林，绝冬森林
赛雅茉芙（半神）	守序中立	知识，秩序，高贵，计划	“高贵王权”[权杖]（轻型硬头锤）	绘有金色太阳的银制高脚杯	高贵，正统，人类的王权
西尔凡那（强大）	绝对中立	动物，植物，保护，复兴，水	“西尔凡那的巨槌”（巨槌）	绿橡树叶	自然界，德鲁伊
淑妮（强大）	混乱善良	混乱，魅惑，善良，保护	柔软的腰带（长鞭）	发色火红，肤色似象牙的美女的脸	美丽，爱情，激情
塔洛娜（弱小）	混乱邪恶	混乱，毁灭，邪恶，受难	粗糙之手（徒手攻击）	紫色三角形上的三颗琥珀色泪状物	疾病，剧毒
塔洛斯（强大）	混乱邪恶	混乱，破坏，邪恶，火，风暴	闪电（长矛，短矛或半矛）	爆炸的电击	风暴，毁灭，叛乱，火灾，地震，旋涡
坦帕斯（强大）	混乱中立	混乱，保护，力量，战争	“战斗之威”（战斧）	血红色盾牌上的一柄燃火的银剑	战争，战役，战士
提亚玛特（弱小）	守序邪恶	邪恶，秩序，爬虫，暴政	龙之首（重十字稿）	五头龙	邪恶龙族，邪恶爬虫类，贪婪，切森塔地区
托姆（弱小）	守序善良	善良，医疗，秩序，保护，力量	“职责的束缚”（双手大剑）	手掌向外竖立的铁手套（右手）	职责，忠诚，服从，圣武士
泰摩拉（中等）	混乱善良	混乱，善良，幸运，保护，旅行	回旋币（手里剑）	铸有被三叶草环绕的泰摩拉脸庞的银币	好运，技能，胜利，冒险者
提尔（强大）	守序善良	善良，知识，秩序，报偿，战争	“审判者”（长剑）	战锤上的平衡天秤	正义
乌塔欧（强大）	绝对中立	计划，植物，保护，爬虫	龙首（重十字稿）	迷宫	创造，丛林，却尔特地区，却尔特人，恐龙
乌楼提鲁（睡眠中）（半神）	守序中立	动物，秩序，海洋，保护，力量	“冰洋鱼叉”（长矛或短矛）	由蓝色和白色冰晶串成的项链	冰河，极地，北极居民
安波丽（中等）	混乱邪恶	混乱，破坏，邪恶，海洋，风暴，水	“溺亡”[三叉戟]或水母（三叉戟）	分向左右两边的篮绿色的浪头	海洋，水流，波浪，海风
乌斯伽（弱小）*	混乱中立	动物，混乱，报偿，力量，战争	野兽图腾之灵（战斧）	各部落使用各自的野兽图腾之灵	乌斯伽蛮族部落，强壮
维尔寇（半神）	混乱善良	空气，混乱，善良，海洋，保护	船长短刀（砍刀）	以乌云与三道闪电为花纹的盾牌	水手，船只，顺风，海战
维沙伦（半神）	中立邪恶	死亡，邪恶，魔法，不死	“死灵师骷髅杖”（手杖）	戴着王冠大笑的巫妖，背景为黑色六角形	通灵术，死灵法师，邪恶的巫妖，不死
沃金（弱小）	绝对中立	知识，保护，旅行，贸易	金币云（双节棍）	铸有沃金左侧脸的金币	贸易，货币，财富

* 查阅神祇描述以了解信仰该神祇的特殊规定

表5-2 人类神系－穆罕瑞德

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
安荷（弱等）	混乱善良	混乱，善良，力量，风暴，战争	“战鹰”（弯刃大刀）	握柄为隼头，系有绳索的弯刃大刀	战争，冲突，肉体的健壮，雷电，雨
盖伯（弱等）	绝对中立	洞穴，手艺，土，保护	“石之盖”（手杖）	山脉	大地，矿工，矿藏，矿物资源
哈索尔（弱等）	中立	家庭，命运，善良，	长母牛角（短剑）	头顶月徽的带角母牛头	母性，民间音乐，舞蹈，月亮，

	善良	月亮			命运
霍鲁斯-瑞（强大）	守序善良	善良，秩序，高贵，报偿，太阳	生命之章（埃及弯刀）	日之环上戴着法老王冠的隼头	太阳，复仇，政权，众王，生命
伊希丝（中等）	中立善良	家庭，善良，魔法，风暴，水	生命之章与星辰（腕刃）	月盘上的生命之章与星辰	天候，河流，农业，爱情，婚姻，善良魔法
奈芙缇斯（中等）	混乱善良	混乱，善良，保护，贸易	拖曳着金色薄雾的生命之章（鞭子）	金色祭祀用碗上的生命之章	财富，贸易，守护孩童与死者
奥西里斯（中等）	守序善良	死亡，善良，秩序，植物，报偿	“正义之酬”（轻链枷或重链枷）	白色的穆罕瑞德王冠，其下为交叉的链枷与钩杖	作物，死亡，死者，正义，收获
赛贝克（半神）	中立邪恶	动物，邪恶，有鳞生物，水	“悲伤之矛”（长矛、短矛或半矛）	戴着角与羽毛头饰的鳄鱼头	危险的湍流，鳄鱼，鳄鱼人，湿地
赛特（中等）	守序邪恶	风，黑暗，邪恶，憎恨，秩序，魔法，有鳞生物	“黑暗之矛”（长矛、短矛或半身矛）	盘绕的眼镜蛇	沙漠，毁灭，干旱，夜晚，腐烂，蛇，讨厌，背叛，邪恶魔法，野心，毒药，谋杀
索斯（中等）	绝对中立	手艺，知识，魔法，符文，法术	知识保存者（手杖）	朱鹭头上的生命之章	中立魔法，抄写，知识，发明，秘密

表5-3 卓尔神系

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
伊丽丝璀（弱等）	混乱善良	混乱，魅惑，卓尔，精灵，善良，月亮，传送门	“月之剑”（阔剑）	长发女性卓尔精灵于满月前起舞	歌曲，美貌，舞蹈，剑术，狩猎，月光
关纳德（弱等）	混乱邪恶	洞穴，混乱，卓尔，邪恶，憎恨，黏怪	形状不定的触手（战锤）	紫色、紫罗兰色和黑色圆环上的淡紫色眼睛	软泥怪，黏怪，果冻怪，放逐，树绳妖，叛乱者
齐雅兰纱丽（半神）	混乱邪恶	混乱，卓尔，邪恶，报偿，不死	冰冷之心（匕首）	戴着银戒指的女性卓尔手掌	亡灵，复仇
罗丝（中等）	混乱邪恶	混乱，黑暗，毁灭，卓尔，邪恶，蜘蛛，诡计	蜘蛛（匕首）	长有女性卓尔头部的黑蜘蛛自蛛网上垂下	蜘蛛，邪恶，黑暗，混乱，刺客，卓尔
席文塔姆（半神）	混乱邪恶	混乱，卓尔，邪恶，蜘蛛，战争	毒锤（重钉头锤）	锤剑交叉为背景的蜘蛛	卓尔勇士
维伦（弱等）	混乱邪恶	混乱，卓尔，邪恶，旅行，诡计	烁影（短剑）	一对黑透镜构成的面具	盗窃，卓尔男性，地表上的邪恶活动

表5-4 矮人神系

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
阿巴索（中等）	中立邪恶	矮人，邪恶，幸运，贸易，诡术	“贪婪之心”[以钻石为刃的匕首]（匕首）	饰满宝石的匕首	贪婪
蓓伦妮·真银（中等）	守序善良	矮人，家庭，善良，医疗，秩序，保护	“正义之怒”（重钉头锤）	两枚银戒指	安全，诚实，家，医疗，矮人家族，记录，婚姻，忠诚，誓言
克兰贾汀·银胡（中等）	守序善良	矮人，善良，秩序，力量，战争	“巨人之敌”（战斧）	交叉的双斧	战斗，战争，英勇，战斗荣誉

迪普·杜菈（半神）	守序邪恶	矮人，邪恶，秩序，心灵主义，战争	“心灵碎片”（战斧）	破碎的灵吸怪头骨	心灵异能，征服，扩张
杜格马文·明罩（弱等）	混乱善良	混乱，手艺，矮人，善良，知识，符文	“锐钉”（短剑）	开启的书本	学识，发明，发现
杜马松（中等）	绝对中立	洞穴，手艺，矮人，土，知识，金属，保护	“岩浆战锤”（巨锤）	藏在山脉中的多面宝石	埋藏的宝藏，矿石，宝石，采矿，探索，盾矮人，死者护卫
贡姆·葛辛（弱等）	守序善良	矮人，善良，秩序，保护，战争	“斧原”（战斧）	眼睛冒出烈焰的闪亮青铜面具	众矮人之卫，防御，警觉
海菈·明斧（半神）	混乱善良	混乱，矮人，善良，幸运，战争	“火矢”（双手巨剑）	两道火焰缠绕的出鞘之剑	武运，战斗之乐，矮人战士
拉杜格（中等）	守序邪恶	手艺，矮人，邪恶，秩序，魔法，金属，保护	“无情之锤”（战锤）	盾牌上折断的箭矢	魔法武器制造，工匠，魔法，灰矮人
马瑟摩·杜温（弱等）	中立善良	矮人，善良，保护，旅行	“炽锤”（重钉头锤）	装饰毛皮的皮靴前直立的钉头锤	引导，探险者，流亡者，旅行者，闪电
莫拉丁（强大）	守序善良	手艺，矮人，土，善良，秩序，保护	“魂锤”（战锤）	铁锤与铁砧	矮人，创造，锻造，保护，金属工艺，石制品
雪琳铎（中等）	混乱善良	混乱，魅惑，矮人，善良，医疗，月亮	“迅螯”（鞭子）	升起火焰的钢针	医疗，慈悲，浪漫爱情，丰饶，舞蹈，求爱，月亮
萨德·哈尔（弱等）	混乱善良	动物，混乱，矮人，善良，植物	爪套（带刺铁手套）	由蓝银色金属制成的交叉带爪手套	野矮人，丛林求生，狩猎
维加丁（中等）	绝对中立	矮人，幸运，贸易，诡术	“寻金者”（长剑）	金片	财富，幸运，机会，非邪恶的贼，怀疑，欺骗，谈判，狡诈

表5-5 精灵神系

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
艾德莉·芬里雅（中等）	混乱善良	风，动物，混乱，精灵，善良，风暴	“雷矢”（手杖）	云中鸟的轮廓	风，天气，鸟类，雨，丰饶，翼精灵
安格芮丝（强大）	混乱善良	混乱，精灵，善良，知识，植物，保护，复苏	“薄暮之矛”（长矛或短矛）	在指向下的三角形中相临的三圆环	春天，丰饶，种植，出生，防御，智慧
科瑞隆·拉瑞辛（强大）	混乱善良	混乱，精灵，善良，魔法，保护，战争	“萨罕卓恩”（长剑）	新月	魔法，音乐，艺术，手艺，战争，精灵族（尤指日精灵），诗歌，吟游诗人，勇士
迪普·赛悉拉（中等）	混乱善良	混乱，精灵，善良，知识，海洋，水	“深海三头叉”（三叉戟）	海豚	海洋，海精灵，创造，知识
艾瑞芬·伊拉希尔（中等）	混乱中立	混乱，精灵，幸运，诡术	“迅击”（短剑）	发出不规则射线的星暴	恶作剧，变迁，游荡者
费马罗·莫斯德林（弱等）	混乱中立	动物，混乱，精灵，植物，旅行	“王螯”（匕首）	黑暗中的精灵双眼	野性精灵，驱逐，替罪羊，孤立
海那莉·瑟拉妮尔（中等）	混乱善良	混乱，魅惑，精灵，善良，魔法，保护	闪耀之心（匕首）	金色的心	爱情，浪漫，美丽，魅力，魔法艺术品，精美艺术，艺术家
勒比拉斯·因	混乱	混乱，精灵，善良，	“时间之杖”（手杖）	落日	时间，寿命，抉择的时刻，历

诺瑞（中等）	善良	知识，时间			史
瑞里芬·莱勒菲（中等）	混乱善良	混乱，精灵，善良，植物，保护	“橡树之杖”（手杖）	橡树	林地，自然，野精灵，德鲁伊
莎罕妮·月弓（中等）	混乱善良	混乱，精灵，善良，幻象，知识，月亮，旅行	“月之杖”（手杖）	新月状薄雾上的满月	神秘主义，梦，死亡，旅程，卓越，月亮，星辰，天空，月精灵
薛佛拉斯（半神）	混乱中立	混乱，精灵，报偿，战争	“黑弓”（长弓）	泪珠上的断箭	对卓尔的憎恨，复仇，（对黑暗精灵的）圣战，损失
索罗诺尔·杉岚德瑞（中等）	混乱善良	混乱，精灵，善良，植物，战争	“远击”（长弓）	有着绿色尾羽的银箭	箭术，狩猎，野外求生

表5-6 侏儒神系

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
贝尔万·野游者（中等）	中立善良	动物，侏儒，善良，植物，拖网捕鱼	“低语之叶”（半矛）	浣熊的脸	森林，旅行，自然
巴瑞凡·影披风（弱等）	中立善良	侏儒，善良，幻象，保护，诡术	“梦餍”（匕首）	斗篷与匕首	幻象，欺骗，陷阱，守卫
科拉德兰·滑手（中等）	绝对中立	洞穴，工艺，土，侏儒	“蜘蛛克星”（战斧）	有太阳徽志的金戒指	岩石，幽暗地域，采矿，地底侏儒
弗兰达尔·钢皮（中等）	中立善良	工艺，侏儒，善良，金属	“隆当”（战锤）	燃烧的铁锤	采矿，健康，锻造，金属加工
盖瑞达尔·铁手（弱等）	守序善良	侏儒，善良，秩序，保护，战争	“锤歌”（战锤）	铁扳指	警惕，战斗，军事防卫
加尔·闪金（强大）	守序善良	工艺，侏儒，善良，秩序，保护，诡术	“亚伦迪那”（战斧）	金块	保护，幽默，捉弄，宝石切割，侏儒
沙苟祯·大地唤者（中等）	中立善良	洞穴，土，侏儒，善良	“大地唤者”[水晶棒]（重钉头锤）	闪亮的宝石	大地，自然，死者
乌尔德连（中等）	混乱邪恶	混乱，土，邪恶，侏儒，憎恨	巨爪（爪套）	白鼹鼠	贪婪，杀戮欲，邪恶，憎恨，不受控，冲动，叛逆者

表5-7 半身人神系

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
阿尔伏林（中等）	守序善良	善良，半身人，秩序，保护，战争	“庇护之心”（短剑）	两把短剑	防御，战争，警惕，半身人勇士，责任
布兰多巴李斯（弱等）	绝对中立	半身人，幸运，旅行，诡术	“脱逃”（匕首）	半身人的足印	潜行，盗窃，冒险，半身人游荡者
希劳拉丽（中等）	守序善良	家庭，善良，半身人，秩序	“迦玛瑞德之凿”[手杖]（木棒）	半启的门	友谊，信任，壁炉，好客，手艺
席拉·佩莉萝尔（中等）	绝对中立	风，魅惑，半身人，植物	“橡树之刺”（镰刀）	雏菊	自然，农业，天气，歌曲，舞蹈，美丽，浪漫的爱情
尤拉格兰（半神）	守序中立	死亡，土，半身人，秩序，保护	“毁灭收割者”[双头链枷]（链枷）	狗头轮廓	土地，死亡，守护死者
悠妲菈（强大）	守序	家庭，善良，半身人，	“角刃”（短剑）	盾牌上的羊角	保护，施舍，半身人，孩童，

	善良	秩序，保护			安全，领导力，智慧，创造，家庭，传统

表5-8 兽人神系

名称（神力）	阵营	领域	喜好武器	圣徽	神职
巴格杵（弱等）	混乱邪恶	混乱，邪恶，兽人，力量	“碾压”（带刺铁手套 ）	碎裂的大腿骨	忠诚，愚笨，野蛮之力
格努须（强大）	混乱邪恶	洞穴，混乱，邪恶，憎恨，兽人，力量，战争	“血矛”[长矛]（长矛或短矛）	永不阖上的独眼	兽人，征服，生存，力量，疆土
依内伏（弱等）	中立邪恶	毁灭，邪恶，兽人，计划，战争	“斩敌剑”（长剑）	染血的长剑	战争，战斗，压倒性的数量，战略
鲁赛克（弱等）	中立邪恶	洞穴，土，邪恶，家庭，医疗，兽人	长爪之手（爪套）	兽人文中的“家”符号	洞穴，兽人女性，家，智慧，丰饶，医疗，奴役
沙加司（弱等）	混乱邪恶	混乱，黑暗，邪恶，兽人，诡术	“夜刃”（短剑）	血红新月上的骷髅	夜晚，窃贼，潜行，黑暗，幽暗地域
依卓斯（弱等）	中立邪恶	死亡，毁灭，邪恶，兽人，受难	苍白之手（徒手攻击）	黑色背景中的白色双掌	死亡，疾病

历史

在费伦这片古老的大陆上，到处都是久已消亡的帝国和奇迹，各个伟大种族此起彼落，兴衰盛亡，最终迎来了人类纪元（Time of Humans）—即费伦历史上最近的三四千年。即使在这个新纪元内，伟大的帝国和闪耀的王国依然不断的兴起沉沦，都化作了历史的尘埃，只留下神秘的遗迹和残存的资料标志着它们曾经存在。

现在的日期是DR1732年，野魔法之年（Year of Wild Magic）的夏至。炽火之月（Flamerule，七月）已经过去，艳阳之月（Eleasias—Highsun，八月）即将来临。如果DM喜欢的话，仲夏夜的第二天会举办盾会节（Shieldmeet），这一天是费伦战役的不错开端。

创世（*Creation of the World*）

因为神话和传说很少能被历史学家所支配修改，所以在很多费伦传说中共同提及到的某些特定传奇已经在人们心中变成了真实历史。按这样算来，费伦的历史从神上之神艾欧（Lord Ao）创建现在承载着托瑞尔（Toril）的世界开始。这之后迎来了一段永恒虚无的时期，光与暗是两个相互隔离的东西，彼此之间是薄雾般的阴影领域。最终阴影的本质融合诞生了一对美丽的双胞胎女神，然而她们又是彼此对立的，一个是光明，一个是黑暗。两位女神创造了各个天体，给裳提阿（Chauntea）—托瑞尔的具现化形态—以生命，托瑞尔被苏伦（Selune）女神的冰冷光辉照亮，又因莎尔（Shar）女神的拥抱而变暗。但是现在依然没有热量存在。

光与暗之战（*War of Light and Darkness*）

裳提阿开始变暖，逐渐可以自己培育出生命和物种，两位女神对此持有截然不同的看法。因为两人的争斗，从她们的神性中产生了战争、疾病、暗杀、死亡等诸神，同时一些堕落的力量也随之诞生。

苏伦来到位于世界外面的火之位面，使用纯洁之火点燃了某个天体以给裳提阿带来温暖，莎尔被激怒了，开始准备扼杀世界上的所有光与热。苏伦受到了致命的削弱，她把神圣的魔法本质从自己身上撕落将其掷向自己的姐妹，这股能量撕裂了莎尔的躯体，与莎尔身上类似的能量混和成一体，形成了魔法女神密斯瑞尔（Mystryl），密斯瑞尔由光与暗共同组成，但是更喜欢自己的第一位母亲，她在这场战斗中起到了平衡作用，并使两姐妹建立了并不稳定的休战协定。

莎尔依然保存了自己的强大力量，在黑暗中忍受着孤独，并且不停地策划着复仇。苏伦随着光不断盈亏，从自己的儿女甚至是其他位面闯入的神祇身上吸取力量。她们的战斗一直持续到今天。

时间的延续（*Advancing the Years*）

第一个被遗忘国度游戏产品，《被遗忘的国度战役设定集（FRCS）》（被爱称为the Old Gray Box）于1987年出版，并将战役时间设定为DR1356。经过以初版和第二版（ADnD）为基础的近百个游戏之后，设定的时间线被延续到DR1371,FRCS的新版本除了为新的DnD游戏更新设定外，还把时间线延续到DR1372中期。

从此，我们希望每经过五年的游戏产品和小说，FR的时间线就向前延续两年，也就是说，在我们的现实世界里每过5个月，费伦就向前发展2个月。

创造者种族（*The Creator Races*）

当众神混战时，很多高智力种族在托瑞尔兴起。当今学者称其中最强大的五个种族为创造者种族。第一个是蜥蜴族，他们创建了广阔却短暂的文明，幸存者大都进化为纳迦、蜥蜴人、穴居人或其他的生物。

创造者种族中最高级的是龙，它们有着强大的力量，可以不受任何伤害地掠夺其他种族的大城市。龙统治着地表世界，占据着极大的领土，并且彼此为领地、配偶和地位而争斗。仅仅在那些低级种族熟练掌握了魔法之后这些巨大的公鸭才吃到些苦头，但是直到今天，不管其他种族如何发展，龙依然在这个世界上占据着举足轻重的地位。

一种水生的变形怪（ShapeChangers）种族一进化为两栖生物，并于蜥蜴文明的末期爬上陆地，他们建立了值得自豪的城市。这些生物为蜥蜴种族的衰败出了大力，但是自己却跌入了沙华鱼人，人鱼以及梭螺鱼人的压迫之下。该种族的幸存者进化成了海中的洛卡鱼人和陆地上的变形怪。

所知最少的创造者种族是居住于森林和其他多林地区的森林居民，他们和自然融洽相处，对外界不留什么痕迹。人们相信他们的文明被一场由龙或恶魔力量所造成的瘟疫终结了。他们的子孙现在是那些小妖精（sprites）和其他生活在托瑞尔隐密之处的小型森林种族（woodfolk）。

最后的创造者种族，也是以原始状态生活时间最长的种族就是人类。只要环境允许，人类就会凭籍强大的适应性和灵活性以难以置信的速度和效率创造奇迹。在五个创造者种族中，只有人类才维持着连续的文明。今天，只有独居的巨龙们还在彼此争斗，而其他创造者种族都已从世界上消失或者分散成各个亚种。

最初的兴盛（*The First Flowering*）

随着魔法被发现，一些天才开始进行位面旅行的尝试，联系并拜访其他世界。通过这些早期传送门，一些其他世界的种族来到了这里－矮人、树人、精灵和灵吸怪。其他种族也出现了，要么是因为杂交、位面移民，要么是通过魔法转变。撒伦精怪（Sharn）和费林魔葵（Phaerimm）都被认为就是在这时出现的，并且很可能是产生自魔网（The Weaves）的最根本能量。

新来者（*The Newcomer*）

半身人、侏儒和巨人在托瑞尔诞生。强大的巨人建立了巨大的王国并与龙进行战斗，但是他们的文明却并没有大到可以让他们占据创造者种族的一席之地。类地精生物在发现这些传送门之后也小股小股地移居到托瑞尔，其他世界的人类也纷纷移居至此，例如卡拉图（Kara-Tur）、马兹特克（Maztica）和扎卡拉（Zakhara）。非类人生物比如眼魔、半狮人和半人马也纷纷来此定居。飞马和其他飞行生物比如飞羽族（aarakocras）则占据了天空，当然那是在龙沉睡的时候。

在所有的到达者中，矮人和精灵被证明是最足智多谋的。两个种族都开始拥有文化、工艺和商业，在托瑞尔地表和其他大陆创建了强大的王国。这一事件被称为最初的兴盛（The First Flowering），奠定了至今依然大量存在的各种族文明的基础。

友善的侏儒充当了矮人和精灵之间的调停者，用稀有的货物和异种军备来换取魔法和知识。在这段时间内，善良的类人种族王国发展成为以部落、家族或家庭为基础的社会结构，各自集中精力于特定的技术和理想，这些小集团最终彼此竞争，直接导致自己王国的溃灭。

皇冠战争（*The Crown War*）

精灵移居到永聚岛（Evermeet）上，还占据了后来的月影群岛（Moonshaes）的一部分，并且向后世所称的精灵高等魔法（elven high magic）迈出了第一步。这种强大的奥术使得精灵可以与龙竞争并在历史上第一次击退了它们。拥有强大的魔法和众多的同盟，精灵们建立了巨大的城市和强大的王国。但是他们却不知道最大的威胁正来自于他们本族内部。

The fall of Netheril

真正激怒精灵的火花不为人知。今天我们所知道的冲突只是包括所有精灵政权在内的持续时间长达三千年之久的皇冠战争（The Crown War）。所有的王国全部沉沦，无数精灵在战争中无谓地消耗着自己的生命。因信仰堕落的精灵女神艾尤释涅（Araushnee）（现在的罗丝[Lolth]）而受到惩罚，伊利斯瑞(Ilythiiri)的黑色精灵被放逐到了幽暗地域(Underdark)，变成为了现在众所周知的卓尔精灵（Drow）。

在皇冠战争结束时，仅仅有两个精灵政权保留着完整无缺的文明幸存下来，凯尔特米尔（Keltormir）精灵居住在与他们同名的森林之中（覆盖着现在的安姆[Amn]、泰瑟尔[Tethyr]、卡林珊[Calimshan]），他们厌倦战争，非常想安居于和平之中，可不幸的是，很快他们又与来自南方的一个新人类政权开始了冲突。伊尔法兰（Illefarn），一个靠近剑海(Sea of Swords)的精灵政权，与精灵游牧部族和人类定居区保持着和平的联系，精灵用魔法知识与人类交换食物和货物。这一事件标志着人类时代的开始，因为这些简单的人类创造了魔法帝国耐色瑞尔(Netheril)。

耐色瑞尔（*Netheril*）

耐色瑞尔最初起源于7个渔村，他们为了保护自己而联合在一起。耐色瑞尔注定会变得令人难以置信的强大，也注定会因为骄傲而溃灭。在被自己的精灵邻居教导了魔法的基础后，耐色瑞尔人在这个领域内稳步发展，同时在与伊尔法兰以及更为年轻的精灵聚集地叶尔兰（Eaerlann）的亲密联系中受益匪浅。这四个族群积极从事于贸易，并与那些每过几年就从世界之脊（Spine of the World）上蜂拥而下的兽人作战。耐色瑞尔经受住了精灵邻居之间的战争，并通过一个偶然的发现走上了伟大和毁灭之路。

耐色卷轴（*The Nether Scrolls*）

一个无名冒险家发现了一部魔法著作，其中包含着这一领域的极大秘密。耐色卷轴在施法、制造魔法物品和构装体、位面的联系和构造、甚至是神器的制造上给人以极大的洞察力。尽管在随后的两千年里这些卷轴不是丢失就是被盗，但是它所记载的信息却已改变了整个耐色瑞尔社会。

耐色瑞尔初出茅庐的施法者们学习了卷轴，并且创造出了各种托瑞尔从未有过的魔法。法师伊奥勒姆(Ioulaum)创造了密瑟能核（mythallar），这个法术可以给附近的物品以力量，而不必消耗施法者创造魔法物品时所必需付出的能量。由于这个法术，浮空城出现了，人们可以通过切下山脉的顶部并将之倒转来建造浮空城。耐色瑞尔的居民都入住到这种由魔法维持的飞行领地中，远离那些野蛮人和邪恶的类人部落。每个居民都辅修魔法，耐色瑞尔与附近的精灵和矮人王国进行交易，不断扩展自己的领地。

费林魔葵的冲击（*The Phaerimm onslaugh*）

对耐色瑞尔力量的第一次考验来自于费林魔葵（Phaerimm），一种生活于地表下的魔法生物。耐色瑞尔对魔法的广泛应用伤害到了这个邪恶种族，出于报复，他们开始在耐色瑞尔的土地上施展魔法吸取（magic-drain）和生命吸取（life-drain）的法术，将繁荣的原野和森林变成了贫瘠的沙漠。当人类最终察觉到这种奇怪变化背后的真相时，一场旷日持久的魔法大战爆发了。最终对魔法的吸取开始影响到城市上正在作用的法术。慢慢地，大奥术师们离开去寻找魔法没有变得扭曲的地方，而普通居民则因为自己生活的土地变成了沙漠而逃走。

一位令人难以置信的天才大奥术师卡尔萨斯（Karsus）负起了解决魔法异变的使命，他认为在自己的国家需要时，自己有义务与之并肩战斗。卡尔萨斯施展了一个他研究了十年之久的法术，建立了与密斯瑞尔的连接，这样他就可以偷取密斯瑞尔的力量成神。施法之后，他的身体因神力的注入而膨胀，他的心中也被不可思议的知识所填满－其中包括了他所犯的致命错误。密斯瑞尔控制着魔网的能量，坚持不懈地修复因耐色瑞尔和费林魔葵滥用魔法而对魔网造成的伤害，如果偷走她的神力，卡尔萨斯将直接威胁到费伦大陆魔法的存在，因为他根本没有能力来完成这样的任务。

密斯瑞尔在伤害变得不可挽救之前牺牲自己拯救了魔网。这切断了她与卡尔萨斯之间的连接，石化了卡尔萨斯，世界上所有的魔法都暂时失效了。耐色瑞尔的飞行城市随之坠落，卡尔萨斯的石化形体－－包含着一个枯萎的全知者－－注视着他所关心的一切都因他的愚行而被毁灭。不过如果不论这次大灾难的话，卡尔萨斯是第一个只用一个魔法就可以成神的人。

魔法女神重生，转生为密斯特拉（Mystra），并且在重建魔网的同时帮助三个飞行城市安全着陆－埃诺瑞亚（Anauria）、埃斯伦（Asram）和哈伦达斯（Hlondath）－这三个城市在卡尔萨斯行动时远高于地面。新魔网严格约束了施法的需求，限定了力量的高度和破坏的潜力。密斯特拉的牧师被告知耐色瑞尔坠落的真相，作为类似事件不得再次发生的警示。

在此期间，着陆城市的幸存者逃过了费林魔葵、类人种族和沙漠的蚕食，在南方建立了耐色瑞尔的子国。人类最大的帝国灭亡了，只留下崩坏的遗迹和如今被称为埃诺奥克（Anauroch）的由魔法创造的大沙漠。

毁灭的帝国（*Fallen Empires*）

此时，在遥远的东方，紧邻着耐色瑞尔疆界的地方其他王国也建立了。其中最大最古老的是伊马斯卡（Imaskar），一个被名为伊马斯卡人（Imaskari）或发明者（The Artificers）的术士组织统治的国家，位于如今落湮沙漠（The Raurin Desert）的所在地。因力量而变得骄傲固执，伊马斯卡拒绝向任何神灵低头，他们发明了强力的魔法，钻研奇异的工艺，将类人生物、龙和其他本地土生土长的奇怪生物的侵略拒之门外。在因为一场可怕瘟疫而导致的人口剧减之后，伊马斯卡人创造了一对连接到另一位面的传送门，然后奇袭了那里从而获得了无数奴隶，在奇袭结束后，他们关闭了传送门，并且使用强力魔法永久封死了这两个位面的物理连接。然而这些奴隶最终还是联系上了他们的神祇，这些神祇通过星界（The Astral Plane）将自己的具现化形体送到了托瑞尔，从而绕开了发明者设置的障碍，并最终摧毁了这个帝国。这场战争的结果就是导致了落湮沙漠的诞生，而获得自由的奴隶们向西迁移建立了穆尔霍兰德（Mulhorand）和恩瑟（Unther）。

在耐色瑞尔毁灭前六个世纪时，两个魔法帝国在坠星海（The Sea of Fallen Star）东部兴起。纳菲尔（Narfell）辽阔而凶暴，非常之可怕，因为其领主与恶魔（demons）签订了协定，在战斗时这些恶魔会与纳菲尔战士一起出征。同样强大的洛曼萨（Raumathar）是纳菲尔的邻居，以自己的战斗法师而闻名。这两个帝国不时发生冲突，纳菲尔甚至发动了对穆尔霍兰德和恩瑟的入侵，但是却被击退了。最终，纳菲尔和洛曼萨在一场大战中两败俱伤，这场战争包括了恶魔、龙，还有可以瞬间摧毁整座城市的魔法，两个帝国毁灭了，形成了无尽荒野（The Endless Waste）。直到今天，纳菲尔从前所在之处依然被某些人称为恶魔之地（The Demonlands）。

耐色瑞尔的幸存城市－埃诺瑞亚、埃斯伦和哈伦达斯在埃诺奥克沙漠的边缘定居，黯淡地生活在他们父辈荣耀的阴影之下。埃斯伦以法师之城而闻名，继承了耐色瑞尔的精神，但是在三百年后毁于一场瘟疫。埃诺瑞亚以魔法和造剑技能而闻名，在耐色瑞尔坠毁后五百年被摧毁。哈伦达斯存活的时间最长，它放弃了魔法，变成了樵牧之国，埃诺奥克沙漠最终将三者全部吞噬，耐色瑞尔的其他难民逃到了更远的南方，建立了至今仍然健在的哈鲁阿（Halruaa）。

其他没有记载和知之甚少的帝国包括曾经与耐色瑞尔交易的矮人王国丹佐（Delzoun），还有精灵王国伊尔法兰（Illefarn）。很多精灵定居区随着精灵们撤退到永聚岛（Evermeet）而消失，不过之前提及的其他王国的不同之处在于，精灵们是自发离开，而不是被战争或灾难所逼迫。

古老帝国（The Old Empire）

伊马斯卡人的奴隶在压迫者被消灭后，跟随着具现化的神祇向西行进，他们定居在坠星海的东南方，形成了由万剑河（River of Sowrds）相隔的两个国家，穆尔霍兰德和恩瑟开始迅速成长，征服附近的土地，在被攸木林（Yuirwood）的精灵和大裂隙（Great Rift）的金矮人围困后，恩瑟的扩张停止了，而穆尔霍兰德的一场法师叛乱使得它在几个世纪里自顾不暇。

兽人门战役（The Orcgate Wars）

一个由穆尔霍兰德的叛乱法师开启的传送门连接到了一个野蛮兽人居住的世界。这些兽人利用这个传送门袭击了费伦，蹂躏了王国，屠杀了成千上万的人类。穆尔霍兰德和恩瑟的神王（God-king）与这些兽人展开了战斗，兽人通过召唤自己神祇的圣者来进行报复，这场冲突被称为兽人门战役。在战争中，兽人之神格乌什（Gruumsh）杀死了穆尔霍兰德的太阳神瑞（Re），这是这片大陆上所知的第一个弑神者。许多恩瑟神祇也被杀害。不过最终人类众神还是获得了胜利，兽人不是被屠杀，就是被驱逐到北方或西方。

神祇赛特（Set）和奥西里斯（Osiris）彼此争夺瑞的继承权，最后赛特暗杀了他的竞争对手。荷鲁斯（Horus）吸收了瑞的神力成为了荷鲁斯-瑞（Horus-Re），他打败了赛特，并把这个邪神扔到了沙漠之中。伊西斯（Isis）复活了奥西里斯，除了赛特之外的所有穆尔霍兰德神祇都联合起来支持荷鲁斯-瑞。两个古老王国开始恢复创伤，重建力量。在恩瑟，主神恩利尔（Enlil）让位给自己的儿子吉尔金（Gilgeam）后消失了；除此之外，恩瑟唯一一个幸存下来的神祇伊斯塔尔（Ishtar）在把自己的力量传给伊西斯之后也消失了，吉尔金开始了长达两千年的堕落，用暴政统治着恩瑟。

长期衰败（The Long Decline）

无意于征服远方，穆尔霍兰德和恩瑟忙于应付内乱以及附属国的愤恨。在接下来的一千年里，恩瑟的北方城市宣布独立，在其西部城市也宣布自己成为独立国家阙森塔（Chessenta）后，恩瑟的国土缩小了一半。穆尔霍兰德则经历了另一次法师叛乱，导致失去了塞尔（Thay）省，尽管后来穆尔霍兰德发动战争想要收复它，但最终却不得不宣布塞尔成为一个独立国家，参法（Semphar）和穆洪（Murghom）也赢得了自己的独立，穆尔霍兰德和恩瑟逐渐地成为了“活着的”毁灭帝国。

卡林珊（Calimshan）

卡林珊有着悠久的历史，甚至比耐色瑞尔还要长久，尽管其魔法力量从来没有达到过耐色瑞尔的高度，但是在费伦南方的历史上，卡林珊还是凭借众多的人口和强大的军事力量占据着极其重要的地位。

卡林（Calim）是一个巨灵贵族，当他、他的巨灵贵族追随者和仆人还有成千上万的人类奴隶从另一个位面达到这里时，创建了这个帝国。他们击退了龙的攻击，并与邻近的精灵和矮人的王国达成了边界协定。在卡林到达一千年后，一个名叫曼农（Memnon）的火巨灵佣兵创造了一个通往托瑞尔的传送门，并在卡林帝国的北面建立了自己的王国。

共存三个世纪之后，这两个国家开始了战争，天火时代（The Era of Skyfire）开始了。这场战争在延续了四百年之后，被他们的精灵邻居终止了，精灵们用精灵高等魔法将双方的巨灵领主和大部分巨灵随从融合在一起，形成一块巨大的宝石，后人称其为卡林曼农水晶（the Calimemnon Crystal）。最终两个帝国的人类在矮人邻居的帮助下驱逐和束缚了剩下的巨灵和火巨灵。人类将他们的联合政权命名为柯兰珊（Coramshan）。

接下来的四百年里，经历了很多不同的名字和政府，柯兰珊（Coramshan）拓展疆土，覆盖了今天的安姆和泰瑟尔，整个蒸汽之湖（lake of Steam）区域，南部直达楚尔坦半岛（Chultan peninsula）和夏亚（Shaar）的大地台阶（The Landrise）。他们的扩张使得他们忙于与札姆达斯（Jhaamdath）（现在的琼达斯[Chondath]）、矮人王国沙纳塔（Shanatar）以及一些小的精灵王国作战。尽管诡计、叛乱、怪物和征战使得柯兰珊的疆界经历了几次崩溃和扩张（最终形成了现在的版图），但是柯兰珊一直维持着它的商业运作，将货物从楚尔坦半岛运到北方，然后再从北方运回货物。

琼达斯的兴起（The Rise of Chondath）

在柯兰珊（Coramshan）解放后不久，札姆达斯（Jhaamdath）成立了，最初它不过是位于现在的琼达尔森林（Chondalwood）北方的村庄联合体，以渔业和伐木业为生。札姆达斯和中心的剑之十二城（Twelve Cities of Swords）沿着大陆和海岸迅速发展，当国界抵达蒸汽之湖时与柯兰珊发生了冲突，在这两个国家都同意放弃竞争这座湖泊之后，双方达成了和平协议。因为当时柯兰珊向西而恩瑟向东发展，所以札姆达斯除非跨过坠星

海否则根本无法扩张，于是它把精力集中于贸易、守卫边疆和跨过内海（The Inner Sea）向北扩张。札姆达斯覆盖了现在的因布图（Impiltur）、赛斯克（Thesk）、赛斯派茨（Sespech）、突米斯（Turmish）和瀚土（the Vast），因贸易而国富，因广阔和坚固而闻名。

此时，琼达尔森林的伐木业激怒了森林里的精灵，种族战争开始了，二十年里，森林中的所有精灵城市除了一个幸存外全部被破坏，九成精灵被屠杀。出于报复，幸存的精灵法师使用精灵高等魔法召唤了巨大的海浪冲刷了札姆达斯所有地区，形成了现在被称为维洪海域（The Vilhon Reach）的新海岸线。

少量幸存者逃到了坠星海的北部沿海，而其他被冲散的幸存者则返回原地，创建了一个商业王国琼达斯（Chondath），后来这个国家被战争和瘟疫摧毁，现在的琼达斯只是从前伟大王国的黯淡缩影。琼达斯人的后代后来扩展到了西方，建立了强大的桑比亚（Sembia）和科米尔（Cormyr）。

团结和分裂的年代（*Age of Unity and Dissolution*）

随着来自谷地（Dalelands）的人类移民和科曼索（Cormanthor）精灵的密切交往，谷地历开始了，他们共同建立了立石（The Standing Stone）作为彼此尊重各自生活方式的象征。尽管经历了超过十三个世纪的混乱和痛苦，这些石头依然矗立着。下面是从早期的帝国到现在部分相关事件的介绍。

费伦历史上所有种族都经历了无数次尝试，想要彼此和平地生活在一起。其中最突出的两个是位于科曼索森林的迷斯卓诺（Myth Drannor）和位于剑湾（Sword Coast）的三冠之国费勒姆（Phalorm－Three Crowns Kingdom，因为这个国家是由人类、精灵和矮人共同领导的）。然而这两个王国也有各自的国内压力，最终他们的领导权也因为兽人和类人种族的入侵（在迷斯卓诺是异界生物）而被剥夺。且不论他们的毁灭，这些王国的确是各种族可以共同生活、繁荣兴旺的理想证明。

一个现在被称作黎明之灾（The Dawn Cataclysm）的事件引起了众神的无数变更，这一事件影响到托瑞尔的唯一可知变故就是泰姬（Tyche）教会的分裂和女神本莎芭（Beshaba）与泰摩拉（Tymora）的兴起，这一变故发生在DR8世纪中叶。

黎明之灾前的几个世纪（凡人难以准确标识这些有神祇卷入其中的事件的时间），第一任传道法师（Magister）至高者阿祖斯（Azuth the High One）与他的竞争者全知之神萨弗拉斯（Savras the All-Seeing）为了争斗密斯特拉最高随从的名号进行争斗，这场战斗持续了很多年，最终阿祖斯将萨弗拉斯监禁在一根权杖之中。

该时期内的其他事件均与黎明之灾有关系，比如第二恩瑟帝国的终结（the ending of the second empire of Unther），竖琴手（The Harpers）的创建，班恩之子－伊亚契图·希维姆（Iyachtu Xvim the Baneson）到达西门（Westgate），以及摩安多（Moander）的封禁。

动荡之年（*Time of Troubles*）

为了探寻超越其他神祇的力量，班恩（Bane，从前的形态）和米尔寇（Mrykul，前任死亡之神）从神上之神艾欧（Lord Ao）那里偷取了命运石版（Tablets of Fate）－规定费伦所有神祇职责的神圣记录。这一事件使艾欧相信众神们对自己信徒漠不关心，而只注重彼此间的争斗。为了惩罚众神，也为了让他们更加关心自己的追随者，艾欧强令神离开自己的领域，化为被称作圣者（avatar）的凡人形态。

圣者（*The Avatars*）

因为正常回家的道路已被禁止，圣者们不得不在人世旅行，与凡人交往（有些比较残忍），苦苦寻找返回自己异界居所的道路。这一时期是费伦历史上最为混乱的时期，被称作动荡之年、诸神之战（The Godswar）或圣者浩劫（The Avatars Crisis）。

众神遭遇了突发灾难，只有海姆（Helm）保留了神力，被艾欧命令守卫通往外层位面（Outer Planes）的道路，因为海姆的成功守卫，圣者浩劫的许多破坏均是出自他手；密斯特拉被杀，其本质与大地融合，造成了魔法的不稳定，许多地方出现了野魔法（wild magic）区域和死魔法（dead magic）区域。

奇迹制造者贡德（Gond the Wonderbringer）以侏儒形态降临到兰檀岛（Lantan）的海边，出于对这个避难所的感谢，他把发烟药（smokepowder）的秘密传授给了兰檀人。

泰摩拉（Tymora）出现在自己的神庙里，因为她的出现使得该城避免了多次毁灭。

艾布兰多（Ibrandul），洞穴之神，被莎尔（Shar）秘密杀害，其神职被偷走。

玛拉（Malar）与诺班尼奥（Nobanion）战斗，随即又被桂伦·风暴（Gwaeron Windstorm）狩猎。

山达柯尔（Shaundakul）摧毁了一个弱等兽人神的圣者。

夏芮丝（Sharess）取代了卡林港一个高官宠妾的形体，受到莎尔（Shar）的诱惑，但最终被淑妮（Sune）解救。

殷红骑士（The Red Knight）出现在泰瑟尔(Tethyr)，并帮助这个国家击败了来自维尔达斯森林（Wealdath）的怪物。

霍尔（Hoar）杀死了恩瑟的战争之神拉曼（Ramman），但是拉曼的神职却被安荷（Anhur）所取代。

克兰贾汀·银须（Clangeddin Silverbeard）与拉贝拉斯·艾诺瑞斯（Labelas Enoreth）因误会在罗瑟姆岛（Ruathym）上进行战斗。

在深水城（Waterdeep），莎尔和苏伦以凡人形态开始了她们无尽战斗中的新一轮争斗。

沃金（Waukeen）消失了，她的同盟黎尔拉（Lliira）宣布自己为沃金神职的保管者。

半神伊亚契图·希维姆（Iyachtu Xvim）—班恩的半恶魔后代—的圣者被散提尔堡（Zhentil Keep）监禁。

恩瑟（Unther）的神王吉尔金（Gilgeam）被竞争对手提亚玛特（Tiamat）所杀，结束了他对这个国家长达两千年的统治。

凡人（The Mortals）

与米尔寇达成了联盟，巴尔（Bhaal）绑架了凡人法师午夜（Midnight）并发现了命运石版中的一块，但是在巴里斯凯尔桥（Boareskyr Bridge），凡人希瑞克（Cyric）用神灾剑（God’s Bane，马斯克[Mask]的圣者）杀死了巴尔，希瑞克吸收了巴尔的部分力量，其他力量都注入了蜿蜒河（Winding Water），这条河被毒化了。

之后希瑞克用神灾剑杀死了诡计与幻象女神蕾拉（Leira），吸收了她的神职。随后他破坏了神灾剑，极大地削弱了马斯克的力量。在坦卓斯（Tantras）的一场战斗中，托姆（Torm）杀死了班恩，后来艾欧把黑君主（Black Lord）的神职授予了希瑞克，托姆也在这场战斗中丧生，但是因为当时托姆的居所就在托瑞尔并且他是为自己的职责（服从与责任）而死，上神艾欧又复活了他，让他重新成神。

米尔寇的圣者与午夜战斗，午夜摧毁了米尔寇，成为了密斯特拉的新圣者，从大地上吸取了这位前女神的能量。希瑞克成为了冲突、专治、暗杀和死亡的新神，掌握着被杀的班恩、巴尔和米尔寇的神职（多年后，希瑞克因自己制造的神器而临时发疯，凡人凯兰沃[Kelemvor]盗走了他的死亡神职）。

圣者浩劫的结束使得费伦众神与他们信徒之间的关系发生了变化。由于艾欧的法令，一个神的神力会部分来源于其信仰者的数量和信仰程度，因此众神再也不能无视信徒了。动荡之年在改变了大陆的同时戏剧性地也改变了费伦的众神，新的神力计算方法保留了最强大的影响力。

图坎的游牧部落（The Tuigan Horde）

多个世纪以来，无尽荒野（Endless Waste）一直被人认为是空旷的大陆，只有一些游牧者居住，直到一位伟大的领导者唤起了打算永远改变世人对这片土地看法的人们。作为部落可汗的儿子，雅门（Yamun）是一个有着超凡魄力的年轻人，有着无尽的干劲和远大的雄心。在杀死自己的父亲而获得部落领导权后，雅门和其他部落结盟，并且最终联合了几乎所有的图坎（Tuigan）部落形成了强大的军事力量，赢得了可汗（khehan）或“大汗”（Great Khan）的称号。率领着超过30万的骑兵，雅门的军队向东挺进，轻易地击败了翔龙（The Shou）的军队，攻破了龙墙（The Dragonwall）。很快他又把眼睛转向西方，雅门可汗率部直取塞尔（Thay），被自己东方邻居的野蛮攻击所震惊，塞尔遭受了巨大的损失。最终塞尔的死灵系首席（zulkir of necromancy）萨扎斯坦（Szass Tam）与图坎协商，作为塞尔免受攻击的交换条件，他同意将可汗军队传送到莱瑟曼（Rashemen）。这个游牧民族和莱瑟曼的狂战士战斗，最终被莱瑟曼女巫（Witches）所击退，但是由于塞尔法师的协助并没有遭到毁灭性打击。

莱瑟曼人的遏制并没有维持很久，这个游牧民族又向赛斯克（Thesk）进军，游牧民族的消息很快传到了西方人的耳中，根据描述，看上去好像这个游牧民族可以轻易踏平赛斯克和因布图（Impiltur），穿过瀚土（The Vast）直奔谷地、桑比亚和科米尔。这个巨大的威胁使得哈特兰德地区（Heartlands）的人民临时团结起来，组成一只军队来与图坎作战。科米尔国王亚桑四世（King Azoun IV）率领着一支由紫龙骑士、科米尔战斗法师、来自桑比亚和剑湾的佣兵、谷区的民兵、固土山脉（Earthfast）的矮人和甚至散林塔会（Zhentarim）的兽人组成的军队，正当图坎围攻赛斯克北部城市时，这只拼凑起来的军队赶到了赛斯克。两只军队相遇了，联盟军称那一天为几百年来最伟大的战役，在亚桑四世的领导下，联盟军击溃了游牧民族的骑兵，雅门可汗也在战斗中被亚桑所杀。

因首领失去而士气受挫、同时军队数量只剩从前的四分之一，图坎被迫从战场败退，开始了漫长的返乡之路。桑比亚、科米尔和谷地的士兵返回自己的祖国，但是兽人们接受到散林塔会首领的命令，拒绝听从亚桑的主张而留在赛斯克。亚桑四世不希望过分消耗自己的资源，他适当地留下了小股兽人部队，但是却没有忘记在哈特兰德光辉胜利下的这个灰暗一点。

近代岁月（*Recent Years*）

最近几年看起来有着许多剧变。已故神祇的信徒不得不和这个神职的新占有者信徒进行战斗。其中最大的战斗发生在希瑞克和班恩、巴尔、米尔寇的所谓异教徒追随者之间。这场争斗遏制了希瑞克教会在一段时间内的扩张，导致了秘密的净化和改革，当伊亚契图·希维姆在散提尔堡的毁灭中被释放时，又一场圣战在他的信徒和“篡位者”希瑞克之间爆发。沃金（Waukeen）的归来使得沃金的追随者发生了一些混乱，但是黎尔拉（Lliira）归还了她的神职，很快两个信仰就分离开来。

和平的科米尔王国遭受了一连串悲剧，动摇这个富强慈善的王国，也影响了它与其他国家的联系。塞尔的红袍法师（Red Wizards）在其他地区上扩张着自己的商业影响，同时也波及到了哈特兰德。穆尔霍兰德（Mulhorand）感到自己的老邻居开始变弱，于是对恩瑟（Unther）发动了侵略并且向重新成为伟大帝国迈出第一步。精灵结束了他们的大撤退（Retreat）并与从他们放弃的森林中出现的卓尔精灵进行战斗。但是这些事件比起班恩的回归来说又实在太过相形见绌了，很多年以来伊亚契图·希维姆一直被称为班恩之子，据说是班恩的后代和强大的恶魔。希维姆获得了班恩的专治和憎恨神职，吹捧自己的教会是那些曾经信仰黑手（The Black Hand）者的真正教会。在希维姆的选民傅佐尔·彻伯瑞（Fzoul Chembryl）的领导下，班恩之子的教会获得了很多来自希瑞克教会的皈依者，导致两个教会之间发生了残忍争斗。

在DR1372年冬至的夜晚，希维姆的牧师们梦到了他们的神祇，他的恶魔形体发着地狱般的绿光，火焰燃烧并撕裂希维姆的皮肤，从里面爆出了一个高举右手、全身黑甲的人形－这正是班恩的传统形态。绿色的火焰集中到那只右手上，手突然握紧，光芒从指缝间挤出，“唯服从班恩”（Serve no one but Bane），那个人长吟着，此时牧师们突然醒来，他们的右手围绕着冰冷的绿色火焰，一直维持近一个小时。

教会的最高层推测希维姆的诞生就是班恩防止自己死亡的计划中的一部分，希维姆认为自己是独立的存在，但实际上他不过是班恩力量的种子，最终成熟后会使黑手回归。希维姆的信仰者们因这一事件而转变信仰，成为了班恩的信徒，这位重生的神祇获得了没有归属的恐惧神职并重归强大神力，班恩的教会因被这样一位经验丰富且睿智的神祇所领导而充满了热情，善良的力量则恐惧着这一事件会不会打破世界上力量的平衡。

未来如何（*What the future holds*）

费伦是一块永远变化着的大陆，战争带来了王国的溃灭，死去的神重生来继续他的邪恶，拥有技能、力量和决心的人就可以书写历史的一页－－只要他敢于挑战。

失落的帝国（*Lost Empire*）

费伦的城市政权和王国不断延续着这片古老大陆的灾难，废弃的城市、古老的瘟疫和沉睡的恶魔依然等待着蠢材来打扰它们。这些王国中最著名的包括如下几个：

埃诺瑞亚（Anauria）：从卡尔萨斯失败魔法所导致的耐色瑞尔毁灭中幸存下来的几个城市之一，在1200年前埃诺瑞亚被埃诺奥克沙漠吞没，它的塔楼和根基依然埋在埃诺奥克南部剑漠地区（The Sword）的沙下。

阿斯卡瓦（Askavar）：一个位于现在的利齿森林（Wood of Sharp Teeth）的精灵定居区，大约800年以前在大撤退中阿斯卡瓦被遗弃。

埃斯伦（Asram）：耐色瑞尔的另一个幸存者，它的首都奥罗林（Orolin）是著名的法师之城。像埃诺瑞亚一样，它也没落在埃诺奥克大沙漠的无情侵噬之中。

阿萨兰塔（Athalantar）：阿萨兰塔，也被称作牡鹿之国（Kingdom of Stag），是老法师伊尔明斯特－这个国家的最后一位真正王子－的诞生之地。位于至高森林（The High Forest）南边的西哈特兰德，它在篡位的法师国王（Mage Kings）的残酷统治下覆灭，但是又在覆灭后重新复国，可惜在几代之后这个王国又沦入兽人部落手中。

科曼赛尔（Cormanthyr）：这个伟大的精灵王国位于科曼索（Cormanthor）的森林中，科曼赛尔从皇冠战争的灰烬中诞生，后来在首都迷斯卓诺沦丧时幸免遇难，精灵王庭（The Event Court）在大撤退中被遗弃，但是一些科曼赛尔的精灵一直停留在塞伯霍姆（Semberholme）和纠结之树（Tangled Trees）。近年来，来自数个家族的大量黑暗精灵入侵科曼赛尔的遗迹，企图在这里重建他们的地上王国。

丹佐（Delzoun）：这是一个位于北地（The North）的强大矮人王国，丹佐位于寒冰山脉（Ice Mountains）和瑞汶山脉（Rauvin Mountains）的地下。埃斯考（Ascore）过去是它最重要的贸易城市，现在则是位于埃诺奥克沙漠西部边缘被黄沙覆盖的废墟。一些丹佐城市，包括密银厅（Mithral Hall）、阿德巴堡（Citadel Adbar）和费尔巴堡（Citadel Felbarr），重回矮人之手或者从未沦落，其他丹佐要塞则已经被兽人部落控制了数个世纪之久。

叶尔兰（Eaerlann）：一个位于至高森林东部和德林毕尔谷（The Delimbiyr Vale）的强大精灵王国，叶尔兰延续了数千年，许多居民都移到了永聚岛（Evermeet），或者在剑湾沿岸组成了不同的精灵王国或联合王国。DR882年，当城市艾斯柯角（Ascalhorn）落入恶魔之手后，这个衰落的王国被兽人部落和来自地狱门堡（Hellgate Keep）的恶魔冲垮。

哈伦达斯（Hlondath）：耐色瑞尔的第三个幸存城市，也是维持时间最长的一个，哈伦达斯是一个樵夫和牧羊人的国家，位于埃诺奥克沙漠的西北边缘，临近于失落之地（the Fallen Lands）。像埃诺瑞亚和埃斯伦一样，它也因埃诺奥克沙漠的扩张而被吞没。

伊尔法兰（Illefarn）：一个非常古老的精灵王国，但它欢迎人类和矮人居住在它的领土上，伊尔法兰沿着剑湾的北部伸展，包括现在深水城的版图。在来自北地的兽人反复攻击和来自人类殖民地的不断侵略下王国灭亡了。

伊马斯卡（Imaskar）：作为最早的人类帝国之一，伊马斯卡兴起于现在的落湮（Raurin）、飞尘沙漠（Dust Desert）和紫尘平原（Plains of Purple Dust）。伊马斯卡人也被称作发明者（The Artificers），是一个非常强大且傲慢的法师组织，他们用魔法创造了伟大的奇迹，并制造了很多通往其他世界的传送门。但是最终从其他世界绑架来的奴隶起义并推翻了他们，这些奴隶后来成为穆尔霍兰德和恩瑟的开创者。

札姆达斯（Jhaamdath）：后来被称为琼达斯（Chondath），这个王国在谷地历（Delereckoning）前数个世纪由迁往内海北部和巨龙海岸（Dragon Coast）的人类建立，因札姆达斯入侵琼达尔森林，其大部分土地被精灵高等魔法吞没。

人类王国（Kingdom of Man）：在费勒姆（Phalorm）毁灭后不久，人类王国兴起了，将人类和少量剑湾北部幸存的精灵和矮人统一在人类的控制下，但是这个王国的维持时间充其量不过是人类的两代时间，就像其前辈一样，人类王国被类地精部落击溃，但是在临终前，它对非人种族进行了一次强烈打击，使人类获得了一个没有强烈竞争的扩张机会，从而控制剑湾直到今天。

麦叶理塔（Miyeritar）：一个位于现在至高荒原（High Moor）上的精灵王国，麦叶理塔在皇冠战争期间被摧毁，精灵高等魔法使得整个王国数月间都处在杀戮之风（Killing Storm，今天该魔法的残片即为9级法术复仇风暴）下，当最终这个诅咒消失时，除了少数地下废墟外，整个王国全都荡然无存。

穆尔霍兰德 （Mulhorand）：当然，穆尔霍兰德并不是一个逝去的帝国，但是它已经名存实亡了，它曾经是一个极为强大的帝国，横跨坠星海东方的大陆达数千英里。塞尔、参法、穆洪和紫尘平原在一千年前都在它的控制之下，但是现在它们都已经独立了（或者除了名字之外其他都独立了）。

纳菲尔（Narfell）：漫游于寒冷大陆上的野蛮人永远不会忘记只在传说和歌曲中被传颂的他们祖先无比荣耀的日子。纳菲尔是一个好战且残忍的国家，其领导者是与恶魔结盟的邪恶牧师，纳菲尔人在兽人门战役中作为佣兵战斗，并与穆尔霍兰德和恩瑟为了统治大陆进行了数个世纪的战斗，但是纳菲尔最大的敌人是洛曼萨（Raumathar）。在立石建成前一百五十年的一场大战中，纳菲尔和洛曼萨两败俱伤，纳菲尔的废墟遍布北方大陆。

耐色瑞尔（Netheril）：人类帝国中最著名的一个，耐色瑞尔是伟大的大奥术师的帝国，发源于狭海（Narrow Sea）海边的冰墙山脉（Icewall Mountains）和漠口山脉（Desertsmouth Mountains）之间美丽青葱的平原上，现在则已经是埃诺奥克沙漠所在之地。耐色瑞尔的法师们创造了各种前所未有的魔法，但是却不敌费林魔葵的力量，最终因一个大奥术师的自傲和力量而毁灭了它的人民。

奥格兰（Oghrann）：一个曾经环绕着图恩河（River Tun）谷区的矮人王国，奥格兰位于日落山脉（Sunset Mountains）和科米尔的风暴之角山脉（Storm Horns）的地下，类似于其他矮人王国，奥格兰在兽人、食人魔和其他类似生物的冲击下灭亡了。

费勒姆（Phalorm）：这个王国最通常被称为失落王国（The Fallen Kingdom），也被称作三冠之国，它在DR6世纪前期建立，由人类、来自废弃的伊尔法兰的精灵、毁灭的矮人王国和沿剑湾流浪的侏儒和半身人的分散团体共同组成，费勒姆模仿了东方的迷斯卓诺。但是仅仅维持了一个世纪，就被联合起来的类人侵略者瓜分了，其幸存者成为了人类王国的开创者。

洛曼萨（Raumathar）：作为古老的纳菲尔的竞争者和敌人，洛曼萨位于纳菲尔和古老帝国之间。洛曼萨人最初在穆尔霍兰德和恩瑟的军队中做雇佣兵，有着高超术士和战斗法师的美誉。一千多年前它毁灭了（同样也被毁灭）纳菲尔。

沙纳塔（Shanatar）：位于卡林珊、泰瑟尔和深流湖（The Deepwash）地下的幽暗地域中，是一个强大的盾矮人王国，由龙颅王座（Wyrmskull Tbrone）联合了八个小王国组成。现在只有一个王国（伊卡沙[Iltkazar]，位于泰瑟尔地下）依然健在，幽暗地域的邪恶种族已经摧毁或掠夺了其他小王国，剑湾的大多数矮人王国都是作为这个存在最久的王国的殖民地而涌现出来。

山铎拉（Shandaular）：一股奇怪的神秘力量掩盖着这个消失已久的城市，因其巨大的魔法财富而闻名，据传山铎拉位于夏亚（Shaar）某处或者在纳菲尔，没人知道到底有一个还是有两个山铎拉，或者这两个其实就是同一个。

夏恩（Shoon）：夏恩兴起于卡林珊，并在人类统治下将这片古老土地带到了它力量的最高峰，这个帝国要回溯到DR最初的四个世纪，在其最兴盛时，曾经统治着费伦西南部巨大的领土。

泰瑟亚玛（Tethyamar）：泰瑟亚玛之矿（The Mines of Tethyamar）是位于漠口山脉地下的富有矮人王国，在恶魔的残忍袭击下以及随后而来的大量的地精、食人魔和巨人的攻击下毁灭了。它的毁灭相对来说比较接近现在，也就在几百年前（矮人的两三代人时间内）。很多泰瑟亚玛的居民依然在漫无目的地游荡，梦想着收复家园的那一天。

恩瑟（Unther）：如同穆尔霍兰德一样，严格来说恩瑟并非是一个逝去的王国，但是它看上去已经经历了最终的瓦解（出自其老邻居之手），在其兴盛时期，它统治了坠星海南方的大部分土地和位于阿戈拉隆半岛南部的城市，它征服了阙森塔、夏亚以及丹布雷斯（Dambrath）和伊斯塔刚德（Estagund）的一部分。现在这些地方均不在恩瑟的统治之下，尽管类金字塔外形的恩瑟神庙依然可以在这些国家的某些城市中看到。在动荡之年期间，神王吉尔金的死亡预示了这个已经衰败了十二世纪之久的王国最终溃灭。

年代简史（*An Abbreviated Timeline*）

Date (DR) Event

-20000　此时，精灵王国艾伊鲁尔（Eiellur）、奥里莎尔（Orishaar）、赛奥派尔（Syorpiir）和赛恩雅尔（Thearnyaar）定居在围绕着蒸汽之湖的森林中，在其南面是伊利斯瑞（Illythiir），在其北面和西面是阿彦达尔（Aryandaar）和伊尔法兰（Illefarn）。

-17800　精灵王国凯尔特米尔（Keltormir）定居在从今天的安姆（众神之杯，Bowl of the Gods）到光耀之海（Shining Sea）海岸的大森林中。

-14000　人类的野蛮人部落在凯尔特米尔徘徊。

-12000　精灵的皇冠战争开始。

-11700　泰斯尔（Tethir），第一个精灵屠龙者，杀死了天罚者•埃克萨西泰特（Xaxathart the Retributer），人类定居在凯尔特米尔周围因龙炎造成的空旷土地和草原上。

-11200　精灵王国艾伊鲁尔、奥里莎尔、赛奥派尔和赛恩雅尔开始侵略利斯瑞，伊利斯瑞和凯尔特米尔起了冲突。

-11000　矮人修建了第一个要塞深邃沙纳塔（Deep Shanatar），位于阿姆瑞文山脉（Almraiven Mountains）和蒸汽之湖下面、幽暗地域南部。

-10500　黑暗天灾（The Dark Disaster）。杀戮之风吞没了精灵王国麦叶理塔。

-10450　第四次皇冠战争（The Fourth Crown War）：伊利斯瑞公开使用邪恶精灵神祇所赋予的腐败力量。

-10270　石与爪战役（Stone and Claw Campaigns）：凯尔特米尔的军队撤退来防卫自己的疆界，导致阿彦达尔和伊尔法兰的军队互相争斗。

-10000　科瑞隆（Corellon）的魔法通过他的牧师和高等法师（High Mages）发出，将腐败的伊利斯瑞转换成卓尔精灵，后者撤退到幽暗地域，精灵王庭（Elven Court）在东方森林中建立，后来命名为科曼索（Cormanthor）。

-9600　第一个黑暗精灵文明诞生在费伦南部地下的幽暗地域中。

-9000　皇冠战争结束，至高森林被遗弃，因此众神可以恢复其和平。精灵文明的奇迹时代（The Wondering Years）开始。很多精灵移居到东方森林的精灵王庭。伊尔法兰和凯尔特米尔是在皇冠战争结束后仅有完整无缺的王国。

-8600　艾伊鲁尔、奥里莎尔和麦叶理塔的幸存者在阿彦达尔东面的森林中秘密建立了艾弗瑞斯卡（Evereska）作为精灵避难所。

-8500　因大火和其他很多原因，凯尔特米尔森林被分割为三块相互独立的森林。

-8100　八个矮人王国联合起来组建了沙纳塔，由龙颅王座（Wyrmskull Throne）统治。

-7800　巨灵到达今天的卡林港地区，建立了卡林帝国（The Calim Empire）。

-7790　巨龙摧毁卡林港。卡林与行进山脉（Marching Mountains）的龙族展开战斗，并把它们赶向北方。

-7690　巨灵贵族卡林与精灵和矮人达成一致，其边界终止于阿吉斯河（River Agis）的南岸。

-6800　火巨灵曼农（Memnon）到达阿吉斯河北边，开始建立王国曼农纳尔（Memnonnar）。

-6500　一群精灵，主要是赛奥派尔的幸存者，定居在今天的琼达尔森林（Chondalwood）中。

-6500　天火时代（The Era of Skyfire）。曼农和卡林带着各自的军队在接下来的四个世纪中进了二十二次战斗。

-6100　随着精灵高等魔法将曼农和卡林融合，天火时代结束。卡林沙漠（The Calim Desert）诞生。

-6060　卡林帝国的人类驱逐了剩余的巨灵，建立了人类政权柯兰珊（Coramshan）。卡林港和凯尔塔（Keltar）重建。

-5960　沿着阿吉斯河居住的矮人建立了上沙纳塔（High Shanatar）

-5800　在今天的琼达尔森林北边，札姆达斯（Jhaam-dath）建立了。最终在蒸汽之湖附近札姆达斯和柯兰珊相遇，两个国家为了此地的控制权争斗了数个世纪之久。

-5005　札姆达斯和柯兰珊（不久后重命名为卡林珊[Calimshan]）达成了休战协定，限制了两国在蒸汽之湖的扩张范围。

-4700　精灵定居在叶尔兰（Eaerlann）。

-4400　黑暗精灵和灰矮人破坏了精灵王庭和矮人王国萨菲尔（Sarphil）。

-3983　精灵王国科曼赛尔（Cormanthyr）诞生。

-3900　盾牌王国丹佐（Delzoun，the Shield Kingdom）建立。

-3859　狭海岸边的村庄联合起来互相保护，这个新王国被命名为耐色瑞尔。

-3830　叶尔兰的精灵开始与耐色瑞尔对话，在接下来的若干年中，人类开始向叶尔兰精灵学习魔法。

-3605　兽人从世界之脊蜂拥而出，但是精灵在初出茅庐的耐色瑞尔帮助下用一场大屠杀将其驱逐了回去，兽人的入侵延续了十九年。

-3533　在阿彦达尔的废墟中发现了耐色卷轴（The Nether Scrolls），人类很快就放弃了精灵传授的魔法而去追求更高级的魔法。

-3520　北地的精灵开始援助从耐色瑞尔追捕者手中逃走的侏儒奴隶，帮助他们向费伦的南部和东部逃亡。

-3419　耐色瑞尔与位于埃斯考的丹佐矮人通商。三年后，他们决定建立一条贸易线，穿过幽暗地域中最安全和防守最严密的地区。

-3095　一组耐色卷轴被科曼赛尔（Cormanthyr）的精灵偷走，并由精灵高等法师藏匿起来。

-3000　位于剑湾北部的猎人部族和渔村联合在一个领导者之下，他们称自己的新政权为伊路斯坎（Illusk）。

-2954　第一座浮空城在耐色瑞尔升空。

-2637　在楚尔特（Chult），神祉乌塔欧（Ubtao）建立了麦兹罗城（Mezro）。

-2600　矮人王国上沙纳塔在对抗卡林珊的泰维尔王朝（The Tavihr Dynasty）的战斗中毁灭，矮人们封闭了通往深邃沙纳塔的最后一个已知入口。

-2550　一个弱等海神乌鲁提鲁（Ulutiu）自我流放到星界，他的冰项链掉了下来，形成了大冰川（Great Glacier）。

-2488　位于落湮（Raurin）的伊马斯卡帝国毁灭。

-2381　眼魔占据阿利米尔山脉（Alimir Mountains）。卡林珊的巴卡尔（the bakkal）被刺杀，泰维尔王朝终结。

-2135　穆尔霍兰德 （Mulhorand）建立。

-2103　一个由巨人和他们的食人魔将领率领的兽人部落将伊路斯坎的人类文明夷为平地。

-2087　恩瑟（Unther）建立。

-1967　第一次穆尔霍兰德-恩瑟战争。

-1961　穆尔霍兰德和恩瑟同意以万剑河做为共同疆界。

-1900　卡尔扎塔丘陵（Calzatar Hills）受到了来自蒸汽之湖周围和地下的眼魔王国的攻击。

-1838　巨大的红龙玫瑰之龙伊尔维拉赛利萨（Ylveraasahlisar the Rose Dragon）征服并统治了卡林珊。

-1726　伊尔维拉赛利萨被贵族世家卡詹（the Cajaan）所杀。

-1700　卡林珊的贵族开始狩猎北部森林中的精灵作为消遣。

-1570　扎泽司泊（Zazesspur）从一个简单渔镇变成了强大城市和泰瑟尔的统治中心。

-1428　阿利米尔山脉中的眼魔从山脉中蜂拥而出，征服了卡林珊和伊卡沙（Iltkazar）的每座城市。

-1402　牧师王子德拉弘（the Drakhon）从眼魔的统治下解放了卡林珊。

-1400　在卡尔扎塔丘陵发生的由蒸汽之湖眼魔王国发动的攻击终止。

-1088　在未来的深水城（Waterdeep），进行了第一笔有记载的贸易。

-1087　塞尔德（Thayd）率领叛乱法师对抗穆尔霍兰德和恩瑟。

-1081　塞尔德及其同伙被击败，塞尔德被处死，但这预示着默尔霍兰德和恩瑟的衰败。

-1075　在塞尔（Thay）爆发了兽人门战役（The Orcgate Wars）。

-1071　兽人主神格乌什杀死了穆尔霍兰德的神瑞(Re)，成为第一个弑神者。

-1069　在塞尔，兽人被击败，残存者大都逃往北方和西方。

-900　纳菲尔（Narfell）和洛曼萨（Raumathar）兴起。

-790　暗夜之战（The Night Wars）开始：黑暗精灵攻击卡林珊帝国的偏远地区。

-680　爬行的盗贼之年（Year of Creeping Thieves）：卡林珊开始向蒸汽之湖移民。

-553　醇酒之年（Year of Plentiful Wines）：阴影位面（The Shadow Plane）被耐色瑞尔法师发现。

-530　束手无策之年（Year of Meager Means）：黑暗精灵和卡林珊之间的暗夜之战终结。

-461　无畏先锋之年（Year of Bold Pioneers）：费林魔葵（Phaerimm）开始施展创造埃诺奥克沙漠的法术。

-425　祖先呼声之年（Year of Ancestral Voices）：耐色瑞尔移民者重建伊路斯坎,使其成为一个魔法政体。

-387　破碎城墙之年（Year of Shattered Walls）：卡林珊控制下的扎泽司泊出人意料地被泰瑟尔的野蛮人洗劫。

-354　多胃之年(Year of Many Maws):撒伦精怪(Sharn)和费林魔葵之间的第一次冲突被记载。

-351　玻璃鲨鱼之年（Year of Glassharks）：因为费林魔葵的魔法吸收了太多魔力，一些耐色瑞尔的大奥术师离开自己的城市去寻找不为人知的新地方，在一些城市中市民开始骚动。

-349　大胆的入侵者之年（Year of Bold Poachers）：耐色瑞尔法师塞尔崔纳（Saldrinar）杀死了西门市的巨龙统治者齐森拉斯塞尔（Kisonraathiisar），成为这座城市的第一位人类国王。

-339　破碎魔网之年（Year of the Sundered Webs）：卡尔萨斯导致了耐色瑞尔的毁灭，耐色瑞尔的大部分浮空城坠毁在地。密斯瑞尔死亡，但以密斯特拉重生，她改变了魔法的功能以防止将来发生类似事件。埃诺瑞亚、埃斯伦和哈伦达斯（耐色瑞尔的幸存者）建立。

-288　八光之年（Year of Eight Lightings）：卡林珊同意泰瑟尔独立。

-286　秽恶觉醒之年（Year of Foul Awakenings）：仅在一个晚上，西门市就被吸血鬼奥莱克（Orlak）率领的精英雇佣兵攻陷。

-255　狂涛之年（Year of Furious Waves）：札姆达斯被精灵高等魔法制造的巨浪冲刷成内海的南部海岸，形成了今天的维洪海域。幸存者向北方迁移，定居在今天的科米尔、桑比亚、谷地和瀚土的一部分。

-212　至高王座之年（Year of High Thrones）：紫色进军战役（Battle of the Purple Marches）导致了卡林珊第二次向泰瑟尔投降，达罗姆·以塞尔（Darrom Ithal）加冕成为泰瑟尔国王。

-200　升石之年（Year of Stonerising）：烛堡（Candlekeep）建立。哈斯普托历法（Calendar of Hartos）开始。将要成为谷地居民的第一批居民的人类穿过巨龙海域（Dragon Reach）到达科曼索南部。

-160　石巨人之年（Year of the Stone Giants）：纳菲尔和洛曼萨毁灭。

-153　星光寿衣之年（Year of the Starry Shroud）：矮人建立了普罗斯坎帕拉（Proeskampalar），这座城市很快被重新命名为普罗坎普（Procampur），并迅速成为西门市的重要贸易伙伴。

-133　无声狂啸之年（Year of Silent Screams）：剑湾爆发了巨大海啸，海浪吞没了泰瑟尔的城市维兰（Velen），大批市民死亡。

-111　暴怒之年（Year of Terrible Anger）：伊路斯坎再度被兽人部落攻陷。

-100　黑暗独角兽之年（Year of the Black Unicorn）：丹佐因入侵的费林魔葵和其他危险而毁灭，其地表城堡幸存下来。

-75　皮盾之年（Year of Leather Shield）：莱瑟曼女巫选择了该国的第一任钢铁领主（Iron Lord）。

-68 to －65　赫银幽灵战争（Hin Ghostwar）：很多轻足半身人和鬼智半身人离开了鲁伦(Luiren)。

-52　窒息孢子之年（Year of the Choking Spores）：在深水地区进行了第一次长期耕种。

-33　迟缓沙地之年（Year of Slowing Sand）：埃斯伦成为一场瘟疫的牺牲品，无人幸免于难。

1　黎明之年（Year of Sunrise）：科曼赛尔的精灵和谷地居民建立了立石。谷地历开始。

10　梦想之年（Year of Dreams）：耐色瑞尔地区被命名为埃诺奥克沙漠。

20　熄灭怒火之年（Year of the Fallen Fury）：人类历法哈斯普托历法采纳了精灵的节日－柯瑞隆的和平之日（Cinnaelo's Cor），命名为盾会节（Shieldmeet），每四年庆祝一次。

25　多重符文之年（Year of Many Runes）：迪奈尔教会（Church of Deneir）建立。

26　门户洞开之年（Year of Opening Doors）：奥博斯卡家族（Obarskyr）创建了科米尔王国。

27　阴影利刃之年（Year of Shadowed Blades）：在卡林珊，夏恩王朝（The Age of Shoon）开始了。

37　黑暗毒液之年（Year of Dark Venom）：五次大潮攻击了卡林珊的五座港口城市,每座城市都被破坏了1/3到2/3。

75　执著的死神之年（Year of Clinging Death）：瘟疫蔓延在文明大陆上（卡林珊、蒸汽之湖、维洪海域）。先知阿兰多（Alaundo the Seer）到达烛堡。

111　堕落守卫之年（Year of Fallen Guards）：埃诺瑞亚被兽人部落摧毁，但是它也毁灭了这个兽人部落，该地区的兽人数目在几个世纪里锐减。

112　獠牙之年（Year of the Tusk）：科米尔的制图师绘制了第一份科米尔、科曼索和谷地的地图。

168　散落星辰之年（Year of Scattered Stars）：海拉斯特堡（Halaster's Hold）在深水地区的农场附近建立，海拉斯特·黑袍（Halaster Blackcloak）开始建立巨大的地下城－地脉迷城（Undermountain）。

171　无情利刃之年（Year of Unkind Weapons）：科曼赛尔的精灵破坏了位于现在俞拉斯（Yulash）北部森林中唯一幸存的摩安多（Moander）神殿；之后，摩安多在其最后神殿的废墟下埋伏了一批魔鬼。

241　愚蠢鹫马之年(Year of the Hippogriff's Folly)：伊尔明斯特·奥玛尔（Elminster Aumar）服从密斯特拉的意志，进入科曼索。

244　精灵砂陆之年（Year of the Elfsands）：艾弗瑞斯卡的存在被非精灵发现，不过这个秘密被灰斗篷山（Graycloak Hills）的人类部族掩盖了数个世纪之久。

261　高升之星之年（Year of Soaring Stars）：位于科曼索中心的精灵城市统一为迷斯卓诺（Myth Drannor），其中藏有密瑟能核。

273 欣喜的矮人之年（Year of the Delighted Dwarves）：矮人第一次移民到迷斯卓诺，这是来自阿玛瑞达（Ammarindar）和费尔巴堡的三个小部落。

284 倒下的酒壶之年（Year of Fallen Flagons）：成百上千的半身人从泰瑟尔通过第一个专门用来引导移民进入迷斯卓诺的传送门来到迷斯卓诺。

324 自由之友之年（Year of Freedom’s Friends）：在精灵王庭的森林中，钢铁女士黛丝露·雾冬（Dathlue Mistwinter, the Lady Steel）秘密创建了黎明之竖琴手（the Harpers in Twilight）。

329 封闭卷轴之年（Year of the Closed Scroll）：哈伦达斯的稻田被埃诺奥克沙漠的扩张吞没，城市被遗弃，居民逃往东方的月之海（Moonsea）或南方的谷地以及更远之处。

376 跳跃野兔之年（Year of the Leaping Hare）：瓦拉沙尔（Valashar）的阿沙尔·托南（Ashar Tonamn）把夏恩帝国（The Shoon Imperium）的疆界拓展到了至高荒原，在他们洗劫伊斯蒙（Ithmong）之前，科米尔国王亚桑一世 （Azoun I）的军队穿过安姆、泰瑟尔和瓦拉沙尔将他们驱逐回去。

379 七星之年（Year of Seven Stars）：七位法师建立了第一座面向迷斯卓诺各种族开放的法术学校。

384 梦想巨龙之年（Year of Dreaming Dragons）：银月滩（Silverymoon Ford）建立，这是一座由木头和绳子建成的矮桥，横跨于瑞汶河（River Rauvin）上。

449 杀戮寒冰之年（Year of Killing Ice）：席尔维尔·以塞尔（Silvyr Ithal）来到伊斯蒙，成为泰瑟尔之王，激起了泰瑟尔和安姆之间的战争，在战斗中席尔维尔被阿玛尔·夏恩七世（Amahl Shoon VII）所杀。

450 紧握之拳之年（Year of the Corrie Fist）：泰瑟尔的斯卓姆王子（Prince Strohm）为给父亲报仇，杀死了阿玛尔·夏恩七世，夏恩王朝结束。

480 冬狮之年（Year of the Winter Sphinx）：一只白毛的人面狮身怪莱约纳斯（Lyonarth）开始统治西门市。

481 枯藤之年（Year of the Blighted Vine）：恩瑟的北方城市开始争取独立。

523 奥术试炼之年（Year of Trials Arcane）：在北地，三冠之国费勒姆诞生。

574 流血狮鹫之年（Year of the Gored Griffon）：银月滩成为了一个贸易城镇。

615 女妖之吻之年（Year of the Lamia’s Kiss）：西门市的冬之人面狮身怪莱约纳斯（the Winter Sphinx）被以雌性人面狮身怪形态现身的女妖耐丝玛拉（Ness-mara）魅惑，两人联手统治西门市。费勒姆沦入兽人部落手中。

616 被蛊惑的国王之年（Year of Ensorceled King）：一个旅行至此的法师揭穿了女妖的真面目，女妖与莱约纳斯战至同归于尽。

627 血水晶之年（Year of the Bloodcrystals）：艾卡麦恩·真银（Ecamane Truesilver）和他的九个学徒到达银月城，他们仿照精灵的教学方法开办了法术学校。

640 利齿野兽之年（Year of the Fanged Beast）：散提尔堡（Zhentil Keep）进行了第一次矿业开采和贸易。

659 幽灵出没之年（Year of the Hunting Ghosts）：很多法师移居到银月城，开始将其建设成为迷斯卓诺的姐妹城。

668 泄密卷宗之年（Year of the Telling Tome）：地脉迷城的海拉斯特·黑袍开始秘密地从迷斯卓诺绑架法师。

679 猩红肩带之年（Year of the Scarlet Sash）：由深土衍兽繁殖出的怪物开始向西方进行（Beast March），远山市（Hillsfar）几乎被毁灭。恩瑟被迫承认攸木林南部边缘的城市独立。

694 不祥神谕之年（Year of the Ominous Oracle）：预言师达卡桑（Darcassan）说出了第一个向迷斯卓诺逼近的厄运的预言和征兆，为了防止大众惊惶这个预言被严格保密。

708 受缚邪恶之年（Year of Bound Evils）：三支由精灵法师组成的军队在堕落之神摩安多被毁灭的神庙处与苏醒的邪恶猛兽和摩安多祭祀战斗。三个从外界监狱中释放出的邪魔（Fiend）组成了一只由兽人、地精和其他邪恶生物组成的军队。

710 倾颓王座之年（Year of the Toppled Throne）：黑暗精灵攻入科米尔，俘虏了王国三个贵族世家的大部分人，当人们都认为这些人死定了的时候，他们正在幽暗地域做奴隶。一个来自无底深渊的异界之门在西门市宫殿上空开启，大量的泰夫林战士从中杀出，泰夫林的首领班恩之子伊亚契图·希维姆（Iyachtu Xvim the Baneson）占据了西门市的王座。

711 绝望的精灵之年（Year of Despairing Elves）：深秋，黑暗军团（The Army of Darkness）（由三个邪魔率领）入侵了月之海西部的矿业区，在月亮节（Feast of Moon）时悲泣之战（The Weeping War）开始，黑暗

军团和精灵军队对战，并毁坏了科曼索众多的村庄和部落宿地。

712　失落长枪之年（Year of the Lost Lance）：悲泣之战继续，造成了众多英雄和大部分竖琴手成员的死亡。

713　火龙之年（Year of the Firedrake）：尽管联盟军设法除去了三个魔王中的两个，迷斯卓诺之战还是愈发激烈。

714　毁灭之年（Year of Doom）：迷斯卓诺在黑暗军团的包围下毁灭了，三千人中只有二百精灵及其联盟逃走。

720　破晓玫瑰之年（Year of the Dawn Rose）：在舞蹈之地（The Dancing Place）发生的众神显灵奇迹（Gathering of the Gods）促进了竖琴手的重建，出席者都是十年前幸存的十五位黎明之竖琴手的成员，包括伊尔明斯特和凯尔本·奥罗桑。

734　辉煌牡鹿之年（Year of the Splendid Stag）：伊亚契图·希维姆在西门市的统治突然遭到终结，希维姆被大队佣兵赶出了该市。

756　倾斜立柱之年（Year of the Leaning Post）：渔民在阿戈拉隆（Aglarond）定居。

796　灰色迷雾之年（Year of the Gray Mists）：随着吸血鬼的出没，快乐谷(Merrydale)变成了匕首谷（Daggerdale）。

863　奇妙海洋之年（Year of the Wondrous Sea）：楚尔坦的城市麦兹罗消失了。

864　断枝之年（Year of the Broken Branch）：在卡林港地下，巫妖黑暗之瑞塞兰（Rysellan the Dark）创建了纠缠符记（Twisted Rune），这是一个由不死施法者组成的组织，企图阴谋控制整个世界。

882　诅咒之年（Year of the Curse）：恶魔控制了精灵基地艾斯柯角（Ascalhorn），后来命名为地狱门堡。叶尔兰（Earlann）帝国毁灭。

900　饥渴长剑之年（Year of the Thirsty Sword）：在琼达斯内战爆发。贤者图书馆（The Vault of the Sages）在银月建成。

902　王后泪滴之年（Year of the Queen’s Tear）：腐烂战争（The Rotting War）使得琼达斯人口大减，琼达斯拒绝了桑比亚城邦的建立要求。拜龙教创造出了第一只龙巫妖（Dracoliches）。

906　耕犁之年（Year of the Plough）：阴影谷（Shadowdale）建立。

913　警惕的乌鸦之年（Year of the Watching Raven）：桑比亚在渡鸦（the Raven）的旗帜下建立。

922　涌鱼之年（Year of the Spouting Fish）：塞尔爆发了萨扎哈省战役（Battle of Thazalhar）。红袍法师宣布塞尔独立出穆尔霍兰德。第二穆尔霍兰德帝国终结。

929　闪光之眼之年（Year of Flashing Eyes）：阙森塔背叛恩瑟。

934　可怕巫师之年（Year of Fell Wizrdry）：塞尔第一次入侵莱瑟曼。

937　旋转车轮之年（Year of the Turning Wheel）：沿着黄金之路（Golden Way），赛斯克建立。

974　女妖出没之年（Year of the Haunting Harpy）：深水城堡（Castle Wtaerdeep）建立。

975　嗜金之年（Year of the Bent Coin）：作为王室城邦，泰芙岚姆（Telflamm）开始有人定居。

976　致命咒文之年（Year of the Slaying Spell）：塞尔对穆尔霍兰德的入侵被击退。

1018　龙狂之年（Year of the Dracorage）：阙森塔的统一者察斯萨（Tchazzar）去世。蓝龙赛菲拉克塔尔（Sapphiraktar the Blue）从卡林沙漠中飞出，摧毁了卡林港和凯尔塔（Keltar）。

1021　咆哮利斧之年（Year of the Howling Axe）：塞尔攻击竖琴手。竖琴手转移到地下。

1022　流浪飞龙之年(Year of the Wandering Wyverns)：竖琴手重建。

1030　战争领主之年（Year of the Warlords）：首席法师（Zulkirs）作为塞尔的统治者出现。

1032　暗夜少女之年（Year of the Nightmaidens）：北地的首席法师阿格哈伦（Ahghairon），拯救了深水城并创建了深水城领主制度。这座城市成为北地最大的城市。

1038　涌泉之年（Year of Spreading Spring）：冰河退却了，纳菲尔（Narfell）、瓦萨（Vaasa）和达玛拉（Damara）的土地完全免受冰河摧残，大量的移民迁到这些国家。艾安卡（Aencar）宣布自己为谷地之王。

1065　守望森林之年（Year of the Watching Wood）：阿戈拉隆的人类和精灵同意和平相处，共同推选半精灵布林多（Brindor）为新国家阿戈拉隆的第一任国王。

1074 握拳之年（Year of the Tightening Fist）：首席法师们镇压了叛乱，稳固了自己在塞尔的统治地位。

1090 屠杀之年(Year of Slaughter):白骨战役(Battle of the Bone)。玛拉（Malar）的信徒上演了大狩猎（The Great Hunt）。

1095 黎明曼舞之年（Year of the Dawndance）：因菲拉斯（Imphras）统一了因布图（Impiltur）。

1097 微光王冠之年（Year of the Gleaming Crown）：因菲拉斯加冕成为因布图之王。

1099 不眠之年（Year of the Restless）：新的贸易路线建成。费伦与卡拉图和扎卡拉第一次接触。

1117 十二法则之年（Year of the Twelverules）：从此直到DR1154，阙森塔分裂成众多城邦。

1150 鞭笞之年（Year of the Scourge）：瘟疫遍布剑湾。塔洛娜（Talona）和劳薇塔（Loviatar）的信仰者激增。凯尔本·奥罗桑到达深水城。

1164 恒久阴影之年（Year of Long Shadows）：海盗无敌者因玛克（Immurk the Invincible）截获了一艘普罗坎普商船，从中获得了科米尔新王帕拉格哈德一世（Palaghard I）加冕用的皇冠，这标志着内海海盗的兴起。内海诸国纷纷组建自己的舰队，以保护商船并剿灭海盗。

1179 潜行的半羊人之年（Year of the Stalking Satyr）：玛拉葛瑞姆变形怪（Malaugryms，一种怪物）攻击了奥罗桑之塔（Arunsun Tower），但被凯尔本、伊尔明斯特和一批深水城法师击退。

1180 沉船之年（Year of Sinking Sails）：桑比亚舰队在海盗群岛（Pirate Isle）失踪。

1182 坟墓之年（Year of the Tomb）：在费伦发现了玛拉葛瑞姆变形怪。竖琴星座战争（The Harpstar Wars）开始。

1194 血浪之年（Year of the Bloody Waves）：鸣沙之战（Battle of the Singing Sands）。阿戈拉隆击败了塞尔。

1197 裂盾之年（Year of the Sundered Shields）：斩首之战（Battle of Brokenheads）。阿戈拉隆大败塞尔。

1209 闪耀旗帜之年（Year of the Blazing Banners）：桑比亚、因布图和科米尔的联合军队在巨龙群岛（Dragonisle）处与海盗进行一次大规模作战，使得海盗的危害减少了。

1222 号角之年（Year of the Horn）：竖琴星座战争随着竖琴之王（The Harper King）被毁灭而告终。

1232 悲泣的妻子之年（Year of the Weeping Wives）：赛瑟壬谷（Sessrendale）被弓谷（Archendale）摧毁。

1235 黑色部落之年（Year of the Black Horde）：历史上最大的兽人部落聚集在北地之外，并将剑湾卷入战争。深水城被围攻，很多卡林珊贵族被杀。

1237 岩穴之年（Year of the Grotto）：赛斯克和阿戈拉隆结盟。

1241 失踪女士之年（Year of the Lost Lady）：一位受尊敬的塞尔贵族女士被兽人捉走并杀害，本来在她的记忆里，整个南方（The South）的兽人应该已被消灭干净。

1242 黄玫瑰之年（Year of the Yellow Rose）：黄玫瑰修道院（Monastery of the Yellow Rose）在达玛拉建立。一条古老的巨龙安纳格莱索斯（Anaglathos）到达突米斯（Turmish），并夺取政权。

1245 苦痛之年（Year of Pain）：对劳薇塔的信仰日益普遍。现在北地的多数劳薇塔神殿都是此时建造的。

1247 紫色石化蜥蜴之年（Year of the Purple Basilisk）：安纳格莱索斯被突米斯无处不在的叛乱推翻，并被一群冒险者所杀。

1260 碎刃之年（Year of the Broken Blade）：在这一年里签订了很多和平协议。阿戈拉隆的海拉卡（Halacar)被毒杀，他的姐姐伊莉奥妮(Ilione)在欣布(The Simbul）的辅佐下掌握了政权。

1261 乐观梦想之年（Year of Bright Dreams）：曼松（Manshoon）要求在散提尔堡议会中拥有一席之地。曼松建立秘密组织散林塔会（The Zhentarim）。

1280 翼狮之年（Year of the Manticore）：在被击退之前，塞尔几乎已经占领穆尔霍兰德全境。

1298 锐骨之年（Year of the Pointed Bone）：蒙面淑女莱丝汀（Lhestyn，the Masked Lady）渗透进影贼公会（Shadow Thieves）内部，并将之曝光，经过一周的屠杀之后，深水城的影贼非死即逃。

1306 雷鸣之年(Year of Thunder):月海战争(Moonsea War）。穆尔玛斯特（Mulmaster）被其他城市的联军攻克。科米尔的凡葛达哈斯特（Vangerdahast）组建了战争法师（War Wizards）。摩拉丁的雷鸣祝福（Moradin's Thunder Blessing）开始，使得矮人人口增加。

1307 钉头锤之年（Year of the Mace）：科米尔的亚桑四世出世。

1312 狮鹫之年（Year of the Griffon）：当曼松杀死黑暗堡（Darkhold）的巫妖女王后，黑暗堡被暗黑联络网（the Black Network，即散林塔会）所控制。泰席尔（Teziir）在龙湖（Dragonmere）建立。

1316 古拉格尔之年（Year of the Gulagoar）：塔瑟谷（Teshendale）成为散提尔堡的一部分。

1317 游荡巨龙之年（Year of the Wandering Wyrm）：内海发生大瘟疫（Great Plague），也被称作巨龙瘟疫（Dragon Plague）。

1320 冷漠监视之年（Year of the Watching Cold）：欣布成为阿戈拉隆的女王。

1321 缚链之年（Year of Chains）：竖琴手重组。微光之厅（Twilight Hall）在贝尔达斯克（Berdusk）建立。

1323 梦网之年（Year of Dreamwebs）：塞尔的法师试图通过梦来控制别人，但这一计划被阻止。

1333 醒目猎鹰之年（Year of the Striking Falcon）：安姆贸易之战（Amnian Trade War）。安姆统一，六人评议会（The Council of Six）组建。

1336 高篷之年（Year of the Highmantle）：亚桑四世登上科米尔王位。散林塔会征服了匕首谷。

1340 雄狮之年（Year of the Lion）：在翎羽谷（Featherdale），桑比亚的军队和龙巫教（Cult of the Dragon)进行了涨潮之战(Battle of the River Rising)。

1344 月落之年（Year of Moonfall）：精灵的大撤退从科曼索开始。

1345 马鞍之年（Year of the Saddle）：瘟疫杀死了博德之门（Baldur’s Gate）以南剑湾港口城市的很多人。

1347 明亮锋刃之年（Year of the Bright Blade）：巫王征异（Zhengyi the Witch-King）在瓦萨掌权。泰瑟尔国王阿莱曼德四世（Alemander IV）去世。泰瑟尔内战开始。

1350 晨星之年（Year of the Morningstar）：伊尔明斯特隐居阴影谷。

1351 王冠之年（Year of the Crown）：邪术师之墓（Warlock’s Crypt，拉沃克[Larloch]的居所）被发现。瘟疫传染到博德之门。

1352 巨龙之年（Year of the Dragon）：戎马草原（The Ride）的野蛮人在通往格里斯特（Glister）的路上击溃了散林塔会的军队。

1353 拱门之年（Year of the Arch）：暗夜面具（Night Masks）成为西门市的秘密统治者。

1355 竖琴之年（Year of the Harp）：散提尔堡将渡鸦要塞（Citadel of the Raven）化为自己的一部分。精灵从科曼索的撤退达到高峰。俞拉斯（Yulash）在内战中沦陷。散提尔堡和远山市向俞拉斯集结军队。

1356 蠕虫之年（Year of the Worm）：伤痕谷的拉珊（Lashan of Scardale）企图一统谷地，但却失败了。科米尔控制了提凡顿（Tilverton）。巨龙飞入谷地和月之海。阴影谷的希伦（Sylune of Shadowdale）去世。密银厅（Mithral Hall）收复。

1357 王子之年（Year of the Prinece）：达玛拉之王维汀（King Virdin of Damara）在与巫王征异的战斗中被杀。荷鲁斯泰普三世（Horustep III，11岁）登上了穆尔霍兰德的王位。堕落之神摩安多被一次偶然事件从长眠中惊醒，并在被驱逐前造成了大量破坏。

1358 阴影之年(Year of Shadows)：动荡之年(the Time of Troubles)：众神来到托瑞尔。班恩、巴尔、吉尔金、艾布兰多、米尔寇和其他一些神祇被毁灭。希瑞克和密斯特拉封神。死魔法区和野魔法区出现。

1359 巨蛇之年（Year of the Serpent）：巫王征异被毁灭。达玛拉被盖洛斯·龙魇（Gareth DragonsBane）统一，他很快就成为了达玛拉的国王。图坎部落被雅门可汗整合。图坎与塞尔战斗。萨扎斯坦与图坎部落协商，同意他们通过塞尔去攻击莱瑟曼；在那里，图坎部落被莱瑟曼女巫击败。

1360 塔楼之年（Year of the Turret）：图坎部落在费伦发动图坎大侵略。各族征讨图坎。亚桑四世杀死了雅门可汗。

1361 少女之年（Year of Maidens）：在散提尔堡，作为圣战，第一次班恩死后之战（the First Banedeath）开始。正统班恩信徒（Orthodox Banite）被希瑞克的牧师赶到了地下。安姆的探险者发现了马兹特克大陆（Maztica）。

1363 双足飞龙之年（Year of the Wyvern）：麦兹罗城（Mezro）再现。

1367 盾牌之年（Year of the Shield）：泰瑟尔光复战（Reclamation War）开始。

1368 旗帜之年（Year of the Banner）：希瑞克的追随者开始了第二次班恩死后之战（The Second Banedeath）。散提尔堡被破坏。地狱门堡被破坏。

1369 铁手套之年（Year of the Gauntlet）：泰瑟尔光复战以泰瑟尔的扎兰达女王（Queen-Monarch

Zaranda）和海德拉克三世国王（King Haedrak III）的加冕告终。兰德·莫恩（Randel Morn）收复了匕首谷的王座。希维姆被从散提尔堡废墟下的监狱中释放出来，成为一个次级神。与马兹特克大陆的贸易被海洋生物的攻击所阻碍。傅佐尔·彻伯瑞成为希维姆信徒的领导者，并使许多班恩的坚信者转而信仰希维姆。

1370 啤酒杯之年（Year of the Tankard）：因一场巨大的海下战争使得坠星海的海洋居民与沿着内海各港口之间的贸易激增。颤栗瘟疫（The Shaking Plague）杀害了大批伤痕谷（Scardale）居民。当食人魔法师和它们的手下与希瑞克教会结盟后，在安姆南部爆发了战争。傅佐尔·彻伯瑞铸造了暴君之眼节杖（Scepter of the Tyrant’s Eye）。曼松被傅佐尔杀死，散林塔会清除了曼松的支持者，傅佐尔控制了大部分组织。曼松的几个克隆立即苏醒，每个都企图获得这位散塔林法师的财富和住所，因而掀起一场大破坏。

1371 断弦竖琴之年（Year of the Unstrung Harp）：因为凯尔本·黑杖的出走，竖琴手分裂为数个小派系，这些冲突因其他更大的事件而勉强被控制。一头红龙率领一只由兽人和地精组成的军队掠夺了科米尔的很多地区， 亚桑四世与这条红龙在战斗中同归于尽，只留下一个婴儿继承人。永聚岛几乎被叛乱的精灵和黑暗精灵的偷袭摧毁。穆尔霍兰德入侵恩瑟。银月联邦（The Silver Marches）正式宣布建国。

1372 野魔法之年（Year of Wild Magic）：到了本年度中叶，几个事件标志着费伦大陆的力量平衡有了一定转变。

严冬之月（Hammer， 1 月）：阴魂城（City of Shadow）再现。

仲冬节（Midwinter， 1 月 3 1 日）：班恩回归。

溶雪之月（Mirtul， 5 月）：提凡顿城被摧毁。

仲夏节（Midsummer，7 月 3 1 日）：盾会开始（Shield-meet 1372）

1373 流浪巨龙之年（Year of Rogue Dragons）

1374 雷霆风暴之年（Year of Lightning Storms）

1375 精灵崛起之年（Year of Risen Elfkin）

组织

丑陋的巨魔和喷火的巨龙可能导致了很多高贵的英雄的毁灭，但是更多的时候，英雄们死于黑暗中的利刃或者口蜜腹剑的背叛。费伦是很多凶残的强力组织的家园，这些组织选择以秘密行事，恐吓威胁，阴谋诡计，以及恐怖行动来完成它们的工作。即使是在貌似安全的城市或者王庭中，英勇无畏的骑士和身经百战的巫师也都有可能被他们从未怀疑过的对手击倒。

在费伦广阔的土地上，存在着数以百计的公会，阴谋集团，社会团体，以及骑士团。一些组织致力于与邪恶奋战，如同圣武士一般严于律己，慎重的许下善意和保护的誓言。但是大部分组织都是那些野心勃勃，富有，并且通常残忍无情之人的联盟，他们唯一的兴趣就是推进他们隐秘的阴谋，不论挡在他们前进道路上的是什么人或者什么事。

The Cult of the Dragon 龙巫教

龙巫教（The Cult of the Dragon）是一个秘密团体，致力于实现“必然”由不死的巨龙统治费伦的阴谋。龙巫教由疯狂的大法师（后来则转化成了巫妖）萨玛斯特（Sammaster）创立，通过收集情报，非法活动，魔法研究以及与邪恶的巨龙联盟来获得力量和财富。利用这些手段，教会加强了控制，并从自己的目标中获得收益：把巨龙转化为最可怕的不死形态－龙巫妖。

在某种程度上，龙巫教如同崇拜神祇一样崇拜巨龙（事实上，一些巨龙就是被当作神祇来崇拜的，尽管它们不是神祇也不能赐予法术）。龙巫教信徒为巨龙提供以下的服务：赠与财宝，提供治疗，交换法术，在巨龙巢穴中添加机械陷阱，以及照料并孵化龙蛋。做为交换，龙巫教信徒被允许在情势危急的时候躲进巨龙的巢穴，并且被允诺可以得到巨龙的援助。而最重要的一点，龙巫教徒掌握着把一条巨龙转化为龙巫妖的准备活动。

龙巫教在组织被分成一个个独立的活动单元，他们彼此合作，向着更大的目标携手努力。一些单元依赖于合法

的生意所带来的财富，包括贸易，出售情报以及雇佣冒险者探索古代遗址（尤其是迷斯卓诺）并且从中分享利益。另一些单元则依靠走私，绑架，勒索，窝脏，出售非法或危险货物，高利贷，赌博和抢劫来维持他们自己。

龙巫教的每个活动单元都有严格的个人等级制度，那些为教会服务的最低层的成员事实上对教会一无所知，而最高层的成员则是紫衫者（Wearers of Purple），他们以在仪式中身着紫袍而著名。大部分重要的教会成员都是巫师，尤其是死灵系的法师，他们制造魔法物品，准备转化龙巫妖的药剂，并制造不死生物。一个典型的教会服务者是一名专精死灵学派（school of Necromancy）的 6 级巫师。

龙巫教的标志是一蓬在龙爪上熊熊燃烧的长着眼睛的火焰，只在很少一些教徒聚会的场所才会公开佩戴－许多团体，比如竖琴手和密斯特拉，兰森德尔，托姆，以及提尔的教会都会攻击公然现身的龙巫教徒。

尽管龙巫教崇敬巨龙，但是在教会的等级制度中很少有现任牧师的立足之地。班恩，莎尔，塔洛斯，塔洛娜，维沙伦的牧师是提供服务的典型。极少数信仰希瑞克，加葛斯，玛拉或者提亚玛特的牧师也会这么做，因为他们和密斯特拉的教派彼此冲突，许多龙巫教的巫师选择信仰维沙伦，以避免哪怕只是因为口误而提到密斯特拉女士之名。

有传言说，龙巫教在西哈特兰德（Western Heartlands）的某处有一座秘密司令部或者一座隐藏的堡垒，就在距离白骨战场不远的地方（Battle of Bones）。

典型龙巫教法师：

人类　死灵系法师6级;CR 6;中等体型类人生物(人类)；生命骰 6D4+12;生命值 30；先攻权 +2;速度 30 英尺;防御等级 14(接触 14，措手不及 12);基本攻击命中 +2 近身 (1d4-1/19-20,claw bracer) 或者 +6 远程(1d8/19-20,大师轻弩)；魔宠;阵营 混乱邪恶；豁免坚韧+6，反射+4，意志+6；强壮 8，敏捷 14，体质 15，智力 16，感知 12，魅力 10。

技能与特技：炼金术+12，集中+11，奥术知识+10，听力+4，学得语言(draconic)，法术辩识+12，探察+4，配置药剂，超强坚韧，抄写卷轴，法术专注(亡灵系)，高级法术专注(亡灵系)，法术穿透(亡灵系)
特殊能力：魔宠蟾蜍，生命值 15，见玩家手册 51 页

法术准备(5/5/5/4,基础 DC=13+法术等级)；

0-魔法探测，打击死灵*⊥，幻声术，霜冻射线，魔法阅读

1-燃烧之手，寒冰掌*⊥,魔性盔甲，虚弱射线*⊥，蛛行术

2-Aganazzar 的焦灼术，食尸鬼之触*⊥，隐身术，元素抵抗，蜂云召唤

3-飞行术，加速术，闪电箭，吸血鬼之触*⊥

*这些法术属于死灵学派，是这些角色的专长；对立学派：预言系

⊥受高级法术专注(亡灵系)影响，这些法术的基本对抗豁免 DC 为 17+法术等级。

财产：自然护甲护符+1，魔法飞弹魔杖(3 级)，保护戒指+1，奥术卷轴-黑暗视力，隐形药水，轻伤治疗药水(1级)*2，精制轻十字弓，弩箭*20，镀银龙　　爪护腕

Emerald Enclave　翡翠闲庭

翡翠闲庭是一个由德鲁伊和其他致力于保护维洪海域（Vilhon Reach）及附近岛屿的自然资源的人组成的团体,其大本营坐落在远离维洪海域的伊利贡岛(Ilighon)上。翡翠闲庭的成员被称为看守者（Caretakers），他们避开善良与邪恶之争，致力于保护自然世界，并抵制人类对于大自然的侵蚀。这个组织建立于沉思者之年（the Year of the Thoughtful Man，374 DR），其活动已经对维洪海域的上上下下都产生了影响。

翡翠闲庭是一个等级分明的组织，每一级成员都有各自不同的职责。长老阶层（Elder Circle）的三名成员是艾达丝,梅莉凯以及西凡纳斯的选民(Chosen of Eldath, Mielikki, and Silvanus)。这个团体只接收那些不再为善良或者邪恶服务的人为新成员，这个新人不能是其他组织的成员（上述三名神祇的教派成员除外），也没有做出过任何损害大自然的罪行，并且还要为维护维洪海域的自然环境做出过重要贡献。

看守者们奉行以下六条原则：保护自然原貌，控制人类的扩张，认识到自然界中并不是只有森林，赞同魔法不应该被用来进行大规模破坏，对魔法的滥用提出警告以

防产生意想不到的副作用，并且一致对外。大部分翡翠闲庭的成员崇拜艾达丝，梅莉凯，或者西凡纳斯，并且所有成员都佩戴某种类型的绿色护符。他们经常四处旅行，搜索维洪海域附近对自然资源造成威胁的敌人，并在其他国家寻找潜在的同盟者。

虽然翡翠闲庭的主要目标是保护自然，但是其成员并不是人类发展的直接敌人。他们更喜欢和文明人一起工作，促进自然界的兴旺健康，而不是使用暴力阻止人类的发展。德鲁伊们允许伐木者在那些需要淘汰劣质树木的林区工作，不过他们仍然反对不分青红皂白的乱砍乱伐。

最近，翡翠闲庭已经在那些他们认为可能存在威胁大自然的危险的地区建立分部，例如至高森林（High Forest），科曼瑟（Cormanthor），维尔达斯（Wealdath），以及巨谷（Great Dale）的森林中。这些分部非常小，通常只有一两个人，但是他们警惕的注视着那些进入他们视线的危险组织，例如塔洛斯的教堂或者黑血之民（the People of the Black Blood）。

Fire Knives 焰匕

焰匕最初是以科米尔（Cormyr）为基地的一群暗杀者的组织，在他们于 1341DR 那年暗杀一位本地领主的阴谋败露之后，就被逐出了这个国家。这个组织目前主要由布莱斯（Bleth）和柯麦瑞尔（Cormaeril）两个科米尔贵族家族中的流放者组成，在 1357 DR 的时候，他们重建了被冒险者们粉碎的焰匕组织。现在，他们策划暗杀那些反对他们重返科米尔的科米尔人，他们尤其憎恨奥博斯卡家族（House Obarskyr）。

焰匕的基地在西门（Westgate），得到了当地的暗夜面具工会（Night Masks，统治这座城市的盗贼工会）的许可而落地生根。工会的新总部位于西门的柯麦瑞尔城堡（Castle Cormaeril）的地下。怨恨他们所遭受的流放，焰匕的前贵族们在暗杀者祖父（Grandfather of

Assassins）之下有着严格的等级制度。泰格拉斯•柯麦瑞尔领主（Lord Tagreth Cormaeril，守序邪恶，男性人类，3级战士/7级游荡者/7级暗杀者）从不容忍他的追随者们持有异议。科米尔所有主要城市和许多小村镇中都有工会的密探，在桑比亚（Sembia），谷地，以及阙森塔（Chessenta）也有零星的密探存在。因为科米尔并不知道工会已经重建，而且国家自身也正处于动荡之中，所以焰匕目前通行无阻，暗杀者就潜伏在目标身边，只等来自祖父（Grandfather）的一个命令。

因为大部分焰匕成员都出身于贵族家庭，他们在交涉，诡辩，以及上流社会的知识上都学有所成。大部分成员都有一定的伪装技巧。在被迫逃离科米尔的时候，他们带走了能够带走的一切，所以很多人都有祖传的魔法物品以及珠宝，其中一部分在工会建立之前被迫抵押了出去。当执行暗杀的时候，焰匕成员喜欢在武器上涂抹巨黄蜂毒素，不过只要条件许可，他们也不反对在目标的饮食中下毒。

最近，泰格拉斯领主正在鼓动他的追随者们从暗夜面具中分离出去，因为他感觉到麻烦将至－暗夜面具的吸血鬼头领正在越来越频繁的向焰匕施加他的影响力。泰格拉斯购买了一座巨大的宅邸和一个传送法阵的卷轴，打算一旦暗夜面具和自己发生冲突，就利用这些来疏散他的追随者们。

焰匕的危险之处在于他们混迹于上流社会的能力和毁灭科米尔的奥博斯卡家族的决心。他们乐于接受价格非常低的暗杀，目的只是为了磨练他们的技巧。这种热情使得他们在那些除了选择暗杀之外，别无它法解决问题的人中非常受欢迎。

典型焰匕成员：

人类，4级游荡者/1级战士/1级暗杀者；中等体形类人生物；HD 4d6加1d10加2d6； hp 29；先攻权+9；速度30英尺；

防御等级 20（接触 13，措手不及 12），攻击：+8 近战(1d8+2/19-20，+1长剑）或者+9 远程(1d8+2/19-20,精制轻十字弓)；

特殊攻击（SA）：偷袭+ 3d6，下毒，夺命攻击(DC 14)；

特性（SQ）：反射闪避，直觉闪避(Dex bonus to AC)，+1毒素豁免；

阵营（AL）：中立邪恶（NE）；

豁免（SV）：坚韧+3，反射+10，意志+0；

力量12，敏捷16，体质10，智力14，贵族8,魅力13.

技能与专长：平衡+7，唬骗+10，攀爬+1，交涉+8，易容+10，躲藏+22，暗语沟通+10，威吓+10，聆听+6,潜行+12，扒窃+9，侦查+6，滚翻+8；

闪躲,精通先攻，灵活移动，凶手，专攻武器（长剑）。

每日刺客法术：一次。基本DC = 12 + 法术等级

财产：+1锁甲衬衫，+1小圆盾，+1长剑，精灵斗篷，精制轻十字弓，10支箭矢，6剂绿血油(DC 14，初始伤害1体质，次级伤害1d2体质)。

Harpers 竖琴手

竖琴手相信个人的力量，文明和野蛮之间的平衡，以及人类及其同盟生物的善良天性。他们保存过去的传说，以便当其他人处理现在的事务的时候可以从中吸取教训。诸如伊尔明斯特，艾拉斯卓•银手，多芙•鹰手，以及风暴•银手这样的强者都是竖琴手的支持者。

竖琴手通常单独或者以小团体的形势穿越北地和西哈特兰德进行秘密行动。很多竖琴手的成员是精灵，游侠或者吟游诗人。虽然他们缺少一个主要的行动基地，不过通常竖琴手们会以贝尔达斯克（Berdusk，此地有一所黎明之厅[Twilight Hall]，是和迪奈尔神殿联合在一起的综合建筑）和阴影谷（Shadowdale，通常受到伊尔明斯特或者其他强大盟友的庇护）为自己的主要基地。

竖琴手受到诸如龙巫教，铁王座（Iron Throne），红袍巫师，散塔林会这样的邪恶组织的敌视，复活的班恩教会尤其痛恨竖琴手。竖琴手的敌人们经常用拷问和死亡来对付他们，这使得竖琴手成员必须保守自己的秘密，远离任何可能导致他们暴露身份的对象。尽管危险重重，但是竖琴手都是勇敢之人，以勇气和力量对抗可怕的危险。

竖琴手没有标准装备，不过大多数成员都熟悉魔法物品的使用，而实力强大的成员通常都有大量此类物品。一位竖琴手密探可能是一位穿着密银全身铠甲的精灵战士，也可能是一位穿着皮甲的清贫的人类游侠。竖琴手们传播知识，小心的帮助普通人，对抗恶徒的阴谋，并且操纵文明种族的事务以便保护他们的平衡思想。除了这些活跃的竖琴手之外，许多人为他们充当间谍，为他们提供危难时的藏身之处，观察敌人，或者报告不同寻常的事件。

竖琴手经常秘密援助那些促进善良理念的冒险者和其他团体，这些援助通常包括敌对城镇里的一名友好的旅馆老板，队伍受到伤害的时候突然出现的一名旅行牧师，或者一场针对一名普通对手的奇袭。

最高阶级的竖琴手被称为至高竖琴手（High Harpers），他们负责实施组织里大部分的长期计划。一名新晋的至高竖琴手是由其他至高竖琴手们通过一场秘密的不记名投票而选出的，其选择的标准为是否具有标准的资历，杰出的服务，以及拥有特殊的力量和身份－比如是某位神祇的选民。（选民就是神祇特别挑选出来为自己服务的人，他们通常要承担特别危险的任务，因此会被赐予特殊的力量。）

Khelben "Blackstaff" Arunsun 凯尔本“黑杖”奥罗桑

人类男性（密斯特拉的选民）20 级法师/3 级大法师/4 级传奇职业；CR 31；中等体型类人生物；生命骰 20d4+160；hp 210；先攻+3；速度 30 尺；AC 26（接触 18，措手不及 23）；攻击 +15/+10 近战（1d6+5，黑杖）或者 +13/+8 远程接触攻击（法术）；特殊能力：大法师高等奥术能力，选民免疫，选民类法术能力，侦测魔法，体质属性提升，感知属性提升，传奇等级奖励，银火；阵营：守序中立；豁免：强韧+16，反射+11，意志+21；力量 14，敏捷 16，体质 26，智力 22，感知 20，魅力 15；身高六尺。

技能与专长：炼金术+26，唬骗+4，专注+32，手艺（绘画）+11，交涉+4，收集信息+4，威胁+7，知识（神秘）+30，知识（位面）+16，知识（宗教）+11，知识（深水城历史）+11，知识（深水城本地）+16，表演（戏剧）+4，骑乘（马）+4，探知+25，搜索+10，潜行+9，法术辩识+34，侦查+7，野外求生+8；艺术家（绘画），制造法杖，制造奇物，锻造戒指，钢铁意志，法术瞬发，抄录卷轴，专攻技能（法术辨识），专攻法术（塑能系），法术专攻（变化系），法术熟稔（黑杖，连环闪电，飞行术，魔法飞弹，精确传送术），法书定发，专攻武器（黑杖）。

特殊能力：

大法师高等奥术能力：奥术之手，反制法术掌控，元素

掌控。

选民免疫：凯尔本对目盲，死亡法阵，解离术，吸能术，力场监牢，冰风暴，闪电术，魔魂壶，魔法飞弹，奥图迷舞，以及可造成相同效果的攻击完全免疫。

选民类法术能力（都是 1 次/日）：艾拉斯卓之牙 Alustriel's fang（使武器在下一次投掷之后回到身边，如同回力武器），反魔场，蛛连思想 brain spider（使用者可读取最多八个人的想法并找出更多的相关咨讯），气化形体，力场手套 gauntlet（将一只手以力场手套覆盖，为该手提供 30/-的伤害减免，使别人无法接触该手，不过也不能使用这只手施法。），次级法术反转 minor spell turning（如同法术反转，并且不能部分反转法术），密伊拉拉地图术 Muirara's map（显示一张由精神力构成的地图，包括施法者的位置，其他人的位置以及施法者知道的两个路标），欣布的骨骼溶解 the Simbul's skeletal deliquescence（将受术者的骨骼变成软糊，使其成为泥型生物），欣布的转医秘法 the Simbul's synostodweomer（将准备的法术转换成医疗法术，每个法术等级治疗 2 点），法术奇迹结界 sphere of wonder（类似法术无效结界，但施法者可以选择允许那些法术效果进入结界内）。

侦测魔法（Su）：视线内。

体质属性提升：密斯特拉选民模版使凯尔本的体质+10。

感知属性增强:凯尔本使用许愿术增强了他的感知属性。他的感知属性有内在的+4 增强加值。

传奇等级奖励：额外法术等级 X 4（已包含在下面的列表内），三个有效的大法师等级（已包含在上述文字内）。

银火（Su）：详见第一章。

每日可用法师法术：4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1/1/1/1。基础 DC=16+法术等级，塑能系和变化系得等级为 18+法术等级。施法者等级 23。

法术书：凯尔本知道数以百计的强力法术，以及一些低阶法师不怎么感兴趣的奇怪法术。他知道玩家手册与这本书内包含的绝大部分法师/术士法术。

所有物品：黑杖（上面赋有永久性的黑杖法术，每次击中都会以 8 级施法者的水平在目标上施展解除魔法/各种精神法术/令被几击中的施法者失去一个准备好的法术/失去一个未用的法术记忆空间），防御护腕+8，防护戒指+3。作为一位强大的法式，凯尔本拥有令人叹为观止的资源，如果有时间的话，他能够获取他所需的任何非神器物品。

作为密斯特拉的选民，以及律法和秩序一丝不苟的捍卫者，凯尔本•奥罗桑（因为他的那根法杖和他自创的其他几个法杖类效果，而被称为“黑杖”）是深水城的法师城主，也是七姐妹中莱拉•银手的丈夫。很少人了解凯尔本年轻时候在失落的迷斯•卓诺中度过的日子,以及他的真实年龄——不过很多人知道，他们怕他。

凯尔本喜欢穿着毫无装饰的黑袍，在公众场合出现时也从不忘带着他的黑杖。他的样子非常有威严，令人难忘。凯尔本没有什么幽默感，他也有着敏锐的智力，快捷的反应，但他喜欢威胁别人，把别人吓得屁滚尿流，而不是显露出他的其他特性。不止一个人类的贤明智者说，他们在黑杖的内心看到过一种古老，他深深隐藏起来的内疚感——不过没有人知道（或是说出来）这内疚感从何而来。在凯尔本追求律法和秩序的过程中，他曾经成立过，也加入过一些组织（比如说领主联盟），不过最终但这些组织不再与他追求的目标相符合时退出了（例如竖琴手联盟）。他最近辞去了深水城领主的职务，稍后与竖琴手联盟发生了关于做事方法的问题上发生了争执。他建立了自己的组织，与竖琴手联盟的前身具有类似的目的，这个组织叫做“月星”。凯尔本是一个刻板的贤者，一个严厉的导师，他在安排代理人或冒险者见面时，总是不愿意给出消息，基于“你知道那么多就够了”的原则，从不多说一丁点儿其他的边角小料。用他的话来说，“告诉别人的秘密就不是秘密了。”他深爱的莱拉是唯一一个了解凯尔本所有计划的人。她在智力和人格魅力上与凯尔本旗鼓相当，他们两人间相互紧密连接的真爱使他们二人成为费伦大陆当代最强大的法师组合之一。

The Meaning of the Pin 饰针的含义

部分竖琴手的成员可以通过他们佩戴的带有魔法效果的银质新月和竖琴的饰针来辨认，但是一名竖琴手可能是操持任何职业的任何人。他们是无组织的，秘密的，并

且倾向于特立独行。大部分非正式的工作人员，比如独立密探，从来也没有联手工作过。伊尔明斯特（竖琴手的创立者之一）曾经认为竖琴手和其他秘密组织最大的区别就在于“他们是唯一顾虑到自己的行动对于其他人的影响的组织”。年长的竖琴手倾向于做事谨慎小心，而年轻的竖琴手则更喜欢亲自改变世界，而且最好是立刻就干。

某些人称呼竖琴手为“费伦爱管闲事的人”，在很大程度上这个评价是正确的。在他们看起来是善良的（尽管个别竖琴手成员经常对何谓“善良”而针锋相对）并且通常能够获得成功的工作方式中，往往包括欺骗，误导，以及隐蔽行事而不是公开冲突。

竖琴手的信条（Harper Code）通常说起来简单但是做起来很难：对抗罪行和邪恶，保护人民远离恐惧和暴政，在法律刚刚开始公正实施的地方拥护法律和秩序以获得和平，并且预防权力和影响力的极端化、以及财富和机会的失衡。

为了实现这些目标，竖琴手们竭尽所能，从不顾及个人的安危荣辱。他们严格自律（背叛的竖琴手必死），成员之间可以彼此自由的批评并提出不同意见，也可以毫不犹豫并不计代价的（或者不期望任何报酬的）帮助其他成员，同时他们还努力记录和保存过去的历史，积累记录各方面的知识。

一部分竖琴手更喜欢和其他竖琴手们一起积极工作，以完成一项循序渐进的长期计划。这个派系的基地在贝尔达斯克（Berdusk）的黎明之厅（Twilight Hall），由半精灵吟游诗人赛莱丽娅女士（Lady Cylyria）领导。另一部分竖琴手则喜欢在幕后巧妙的操纵事件，在严格保密的情况下达成他们的政治目标。凯尔本•黑杖•奥罗桑（Khelben "Black- staff" Arunsun）是其中最为强大的一位，他和他的追随者经常与其他竖琴手分支彼此不和，纷争摩擦。（实际上，凯尔本的“星月[Moonstars]”曾和赛莱丽娅的追随者们彻底决裂，并且不再认为他们同属于一个组织）。第三种竖琴手珍视独立自主的冒险行为，或多或少的更像是密探。这些密探们由阴影谷的风暴•银手领导，并得到她的姐姐多芙•鹰手和伊尔明斯特的援助。

在北宝剑海岸，科米尔，以及谷地，大部分普通人视竖琴手为英雄；在安姆，泰斯尔，以及卡林珊，竖琴手则被认为是和散塔林会以及其他阴谋组织是一丘之貉。

Lords' Alliance　领主联盟

也被称为领主议会（Council of Lords），这个组织创建的目的是为了对抗散塔林会以及其他试图通过贸易或者背叛来染指北地的险恶团体。领主联盟主要是一个守序善良的团体，在北地和西哈特兰德的城市的统治者中有重要影响。由坐落在这片地区的深水城，银月城，无冬城，以及其他自由城市和村镇的统治者构成了联盟的主体。

不同的领主在诸如贸易，魔法，与外国的关系（例如塞尔），甚至是对待兽人和地精这样的类人种族的态度上都大相径庭。不论在联盟之外地位如何，联盟的成员在讨论联盟事务的时候都是彼此平等的。面对散塔林会在北地的势力不断增长这个问题，领主们都试图鼓励其他城市附议他们的意见，但是迄今为止这种努力都见效不大。路斯坎（Luskan）是个声名狼藉的独立城市，总是觉得自己受到了联盟的一个主要成员－新成立的银月联盟（Silver Marches）的威胁。安姆的影贼（The Shadow Thieves of Amn）则是联盟的对手，而卡林珊（Calimshan，或者影贼，在这个问题上）并不认为散塔林会是其商业贸易上的主要威胁。

联盟的密探包括久经世故的吟游诗人，满腔热血的圣武士，才华天赋的术士，以及两鬓斑白的战士。这些密探主要是依据他们的忠诚度选拔出来的，然后在观察侦测，秘密行动，暗语沟通，以及战斗等方面对他们进行训练。

这些密探在金钱和特权两方面得到领主联盟的支持，他们穿戴着精良的装备（通常伪装成普通装备），而且施法者总是倾向于携带大量通讯法术的卷轴。

领主联盟有雇佣冒险者的历史，即是为了奇袭散塔林会的要塞，也是为了侦查散塔林会的活动踪迹。对和邪恶斗争感兴趣的本地冒险团体通过和领主联盟的结交，可以迅速获得地位和宝贵的社会关系，不过也会因此而迅速成为暗黑联络网（Black Network）的敌人。领主联盟向这些冒险团体提供情报，食宿，以及精制的各种物品，当然还有亮晶晶，硬邦邦的金币。

艾拉斯卓.银手

女性人类（密斯拉选民）
20 级法师/2 级巫师/2 级高阶大法师
挑战级别：28
体型：中等体型类人生物（人类）；
生命骰（HD）：20d4+120=162（Forest 注：这个 HP 值对于法师而言算非常厉害了，一般 31 级的法师总 HP 才 80 左右，即使和宠物定了契约也才 90 左右。伊尔明斯特的 HP 也有 219，当密姐姐的选民实在太好了：体质加 10，HP 加 110-150，外加一大堆的特殊能力..... 555..... 我也想加入）
优先加权值：＋7（敏捷修正）
速度：30 尺；
防护等级（AC）：23（接触 15，措手不及 20）；
攻击附加值：＋10/＋5；近身（1d8+6/最大值：19-20）
特殊能力：大法师奥术神化，选民免疫力，选民类法术能力，选民类法术免疫力，体质属性提升，智力属性提升，免疫普通武器攻击，银火；
阵营：无序善良；
豁免判定：坚忍＋11，反射＋8，意志＋19；
属性：

- 力量 11，
- 敏捷 16，
- 体质 23，
- 智力 20，
- 知觉 17，
- 魅力 17；

技能与特技：
物理技巧和精神意识类：
鉴定+8，诈骗+11，手艺+10，交际+10，情报收集+11，胁迫+8，知识（奥秘）＋28，知识（宗教）+10，表演（舞蹈）+8，医护（药品）＋8，占察+20，搜寻+14（多亏这项技能，布鲁若才捡回一条命），察觉动机＋8，法术知能＋32，手艺（法杖），手艺（魔仗；Forest 注：这就是可以直接使用魔法的那种），手艺（神奇物品），铸戒；
魔法奥术类：
集中精神＋33（这个值和体质有关，它越大，则施展法术的时候越不容易被打断），技能强化（法术知能），法术强化（魅惑系），法术强化（塑能系），施法加速，撰写卷轴，无声施法，法术穿透，法术倍效，法术升级。

大法师特殊能力：
大法师奥术神化：抗魔掌控，法术效果+2（增加施术者 2 个施法等级，并且对目标的豁免判定+2）
选民类法术能力（均为每日 1 次）：驱魔，看穿隐身，真

实视觉，理解语言，看穿意图（这个项技能使艾拉斯卓能轻易看穿别人想干什么....BT 啊...），定身怪物，分身，多形体（也就是一次以多种形态同时出现），变形，无错传送，找到或造出所需的几乎所有物品（神器除外）
选民免疫力：湮灭、增寿（又是一个 BT 能力，这项能力使艾拉斯卓能永葆青春）、疾病、毒药、无需睡眠重新使用法术（但并不意味着她可以不用休息重新记忆法术）、选民法术免疫力（艾拉斯卓可以轻易的免疫并复制以下法术）：伊瓦尔德黑色触手、湮灭、痴愚、石化、迷宫术、闪电、关押术、时间暂停、蛛网；
魔法探测（超自然能力）：视野内；
高阶奖励：4 级传奇法师
姓名招控：作为选民，艾拉斯卓有一种特殊能力就是当 FR 上有人念颂她名号的时候，如果愿意，她就能知道接下来的 9 个单词
持有物品：+8 护甲、防护戒指+2、照明魔杖、免疫侦测护身符、3 瓶全愈药剂、艾拉斯卓的剑饰（每天可以将佩戴者的手臂转化为锯齿长剑 40 分钟，不能豁免）
作为 24 级的大法师和银月城的领主，艾拉斯卓还拥有很多其它强力物品。
每日可用法师法术：4/6/6/5/5/5/4/3/4/4（施法等级 22）
每日可用巫师法术（Sorcerer）：6/5（视为 13 级 Sorcerer）：0 级法术：侦测术，解毒术，照明术，魔法师之手，解读术；1 级法术：羽落术，语言术；

当艾拉斯卓还是一位叛逆少女时，她唯一的兴趣就是冒险，这些难得的经历使她很早就明白了能和他人分享的事物才是生命中最美好的东西。所以艾拉斯卓不知疲倦的工作，为了她自己的梦想，为了一个不同种族能和平共处的城市，为了一个推崇艺术和知识的福地，银月城，而努力工作着。

从来没有任何事物能使艾拉斯卓产生‘烦恼’或‘生气’等情绪（虽然有时她会为她人民的不幸而落泪），也从来没有人见过艾拉斯卓会因为处理眼前的各种复杂事物而失去她高雅的风度。因为天资聪慧，她能够对所见过的人物的相貌，名字，语音和特点过目而不忘，这些能力使她成为一个理想的统治者。她的智慧，经验和她运用水晶球占卦的能力也使她能够对将要发生的各种事情作出最好的决策。

银月城的民众极为爱戴艾拉斯卓，他们称她为‘希望女士’或‘光耀女士’。艾拉斯卓几乎对所有见过她的人伸出援手，成为他们的密友，她总能在人们最需要帮助的时刻出现。只有不公正和偏激的事情能使她生气，但她从来不会将生气的一面展现在任何人眼前，当她生气时，人们只能从她冷漠的态度和尖锐的言论得知她在生气。她是建设者，管理者，她的成功缘至于能够理解他人体谅他人。

Malaugryms 玛拉葛瑞姆斯变形者

玛拉葛瑞姆斯－有时候也被称为阴影之主（shadowmasters）－是来自阴影位面（the Plane of Shadow）的不朽的变形者。无论名字有多么相像，（变形者）阴魂之主（shadowmaster）和泰芙拉姆的阴影大师们（Shadowmasters of Telflamm）的确没有任何关系－后者只是一个属于麦斯克教派的强大盗贼工会。玛拉葛瑞姆斯变形者在《Monster Compendium: Monsters of Faerun》一书中有详细描述。

玛拉葛瑞姆斯变形者渴望能够征服费伦，但是它们却无法掌握跨越位面的魔法，这使得它们只能局限在其本地位面的阴影城堡（Castle of Shadows）中。只有这个种族中最强大的施法者才能掌握把玛拉葛瑞姆斯送往主物质位面（Material Plane）的法术，并在那里掀起浩劫。

玛拉葛瑞姆斯可以完美的复制出他们看到的任何生物的外形，也能变幻成恐怖的非人类生物的外形。唯一能分辨出它们本质的非魔法途径就是它们的眼睛中偶尔会闪过很难发现的金色光芒（侦测 DC20）。虽然从理论上来说是不朽的，但是玛拉葛瑞姆斯是可以被武器杀死的（尤其是银质武器），并且似乎随着年龄的增长老化也会逐渐衰弱，因为这个种族的领导者－阴影之主－会周期性的被更年轻更强壮的玛拉葛瑞姆斯所取代。它们的人数很少超过一百，因为它们彼此之间无法生育，所以它们必须和人类结合，并把它们自己的后代偷走。

玛拉葛瑞姆斯沉迷于魔法，并把它们的大部分时间花在了寻找费伦的强力物品和魔法知识上。

在过去，它们曾发起了一场对抗竖琴手的秘密战争，而且看起来它们从珊卓•希塞尔（Shandril Shessair）那里获得了咒火（spellfire）的秘密，在动荡之年，它们

把一大批力量送入了费伦，并试图消灭深水城的凯尔本•奥罗桑和莱拉•银手（Laeral Silverhand）。没有人知道是否有玛拉葛瑞姆斯变形者学会了如何运用影魔网（Shadow Weave），或者是否它们和耐色瑞尔的阴魂城达成了联盟。

玛拉葛瑞姆斯变形者们非常孤僻，只有在阴影之主的直接监督下才会共同工作。当它们独处之时，它们就会四处游荡和人类“一起玩耍”，获取魔法物品和法术，或者对极端享乐主义进行深入研究。玛拉葛瑞姆斯残忍而邪恶，它们会为了任何目的而毫不在意的帮助某些人，但是转眼又会翻脸无情或者杀死这些人，只要它们心血来潮或者这样做有助于它们的计划。尽管玛拉葛瑞姆斯的真正的凡人同盟者非常罕见，那些和它们联盟并生存下来的人可能都拥有可以自由支配的强大法术以及魔法物品。

People of the Black Blood　黑血之民

黑血之民（The People of the Black Blood）中包括几个较大的信奉玛拉的兽化人群体。因为他们可以隐姓埋名的旅行并且在其他地方重新组队，所以不清楚他们分布的有多广泛，只知道这些群体在琼达尔森林（Chondalwood），科曼瑟（Cormanthor），以及至高森林中非常活跃。他们以狩猎为生，遵循兽王（Beast Lord）的意志和自己的动物本能。他们狩猎普通的动物，但是更喜欢有智力的猎物，经常诱拐类人种族的牺牲者，把他们放入荒野之中，然后成群结队的追猎这些牺牲者。这种狩猎通常在牺牲者被捕杀一空之后才会结束。

黑血之民的成员由真正的兽化人和被感染的兽化人组成，主要是邪恶的兽化人，也有少数中立的野兽。他们蔑视生活在城市之中的人类，尤其是那些鼠人，经常对那些意欲闯入他们领土的人施以残虐的暴行。格瓦隆（Gwaeron），梅莉凯以及西凡纳斯的教派成员经常深入森林去调查黑血之民的行踪，并毁坏他们的巢穴。

一个人如果想要加入黑血之民的话，只需信仰玛拉并感染上兽化症即可。很多游侠，野蛮人，以及德鲁伊被算入这个群体之中。当黑血之民的人数减少的时候，他们会通过感染其他正常人的方法来获得更多的追随者。一个群体的领导者通常被称为血之主（Bloodmaster），是由其肉体所具有的力量来决定的。因为具有强横的肉体力量，所以狼人和野猪人是最常见的血之主。

作为一个组织，黑血之民并没有什么政治目标。就像野生动物一样，他们希望保护自己的领土和自身的繁荣兴旺，这意味着他们会袭击接近他们的生物。有时候，他们会和玛拉教派结盟，也会被某些邪恶团体，比如散塔林会所雇佣，但是他们独立的天性决定了这种联盟总是很短命的。因为他们蔑视城市人，所以他们的装备通常质量不佳，但是大部分群体都拥有各种由他们中的施法者所调制出来的令人惊奇的药剂（因为药水可以被不能讲话并且没有手的生物使用）。大部分群体中只有一到两种兽化人，以及同样多种类的正常或者狂暴动物。

黑血之民中的著名人物包括至高森林的希斯克雷特（Heskret of the High Forest，中立，男性蝙蝠人，5级战士），至高森林的纳萝娜（Narona of the High Forest，混乱邪恶，女性狼人，6级游侠），琼达尔森林的托特伦（Totoruan of the Chondalwood ，中立，

男性野猪人，4级野蛮人），以及科曼瑟的维肯妮丝（Vakennis of Cormanthor，中立邪恶，女性狼獾人，8级德鲁伊）。每个人都至少已经成为血之主五年以上，并击败了很多挑战者。

SENGAL 森葛

男性轻足半身狼人，5级玛拉的德鲁伊：挑战等级7；小型变形者；生命骰5d8+5；生命值36；先攻权+2；速度15英尺；
防护等级18（接触13，措手不及16）；攻击调整值：+3近战（1d6-1/x3，短矛），+7远程（1d6-1/x3，短矛）；
特性（SQ）：动物伙伴，半身人（轻足）特性，语言（德鲁伊语），理解兽化人（狼），自然智识，抗自然诱惑，无踪步，自然变身1次/天，穿林；
阵营（AL）：中立邪恶（NE）；
豁免（SV）：坚韧+8，反射+6，意志+9
力量8，敏捷14，体质12，智力10，感知14，魅力12
身高：3英尺1英寸。

技能与特性：理解动物+3，攀爬-2，专注+5，操控动物+3，医疗+5，躲藏+4，方向感+4，跳跃+0，知识（自然）+4，聆听+8，潜行+3，搜索+4，
侦测+11，游泳+0，野外求生+6；精通控制变形，飞跑，擅长简易武器。

混合形态/动物形态：中等体形变形者；速度50英寸；防护等级18（接触14，措手不及14）；攻击调整值：+7近战（1d6，啮咬），或者+3近战（1d6/x3，短矛，只在混合形态时可用），或者+8远程（1d6/x3，短矛，只在混合形态时可用）；
特殊攻击（SA）：兽化人的诅咒
特性（SQ）：动物伙伴，半身人特性（轻足），语言（德鲁伊语），理解兽化人（狼），自然智识，抗自然诱惑，无踪步，自然变身1次/天，穿林；
阵营（AL）：中立邪恶（NE）；
豁免（SV）：坚韧+10，反射+8，意志+9
力量10，敏捷18，体质16，智力10，感知14，魅力12

技能与特性：理解动物+3，攀爬+2，专注+7，操控动物+3，医疗+5，躲藏+5，方向感+4，跳跃+4，知识（自然）+4，聆听+12，潜行+8，搜索+8，侦测+15*，游泳+1，野外求生+6**；盲斗，精通控制变形，精通先攻，飞跑，擅长简易武器，武器娴熟（啮咬）。
*　在动物形态时+14。
**　根据气味进行追踪时+10。

特殊技能：动物同伴：威斯（Vaes，超小型毒蛇），斯凯奥斯（Skaeoss，乌鸦），贝瑞恩（Baraen，3HD狼）。

半身人特性（轻足）：进行躲藏检定时+4体形加值；进行攀爬，跳跃，聆听以及潜行检定时+2种族加值，对抗恐惧豁免时+2士气加值，使用投掷武器时+1种族攻击加值。
理解兽化人（狼）：可以和狼或者狂暴狼简单沟通，并且在影响这些动物思想的检定上获得+4种族加值。

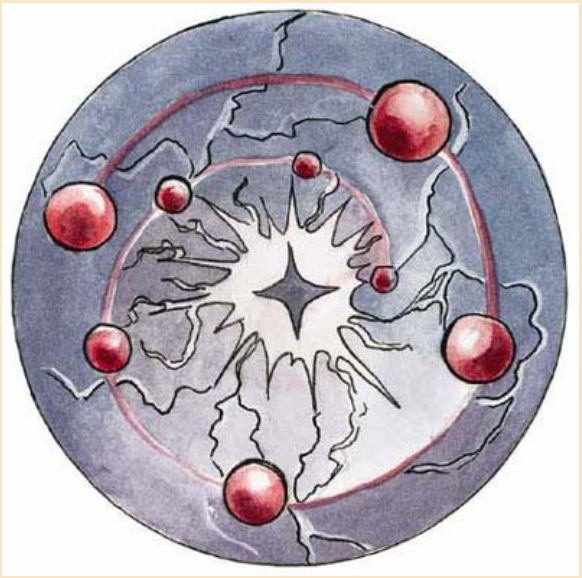
每日德鲁伊法术：5/4/3/1。基本难度等级=12+法术等级。

财产：+1天生防御护符（玛拉的圣徽），狼颅头盔（有鹰眼镜片的效果），纠缠术法杖（25发，看起来好像一根缠绕着毛发的皮带），奎尔的羽符（Quaal's feather token，鞭子），幻影尘，短矛（森葛可以使用这把武器而不违背他的德鲁伊誓言，因为玛拉喜欢的武器正是一根矛），皮甲（只在人类形态时穿着）。

森葛是一名野性未驯的半身人，他服从于自己的原是本能。他是玛拉的德鲁伊，也是黑血之民的一员，尽管他非常年轻并且体形矮小，但是仍然受到其他狼人的充分尊敬。森葛是黑血之民以及其他他所信任的至高森林的德鲁伊们的侦察员和传递情报者。

在战斗中，他喜欢先仔细观察对手，以了解他们的力量和弱点，然后埋伏对手，并让他的狼伙伴去袭击不穿盔甲的施法者。如果他在战斗中占得先机，他会召集另外一两只狼以及其他黑血之民，因为他非常狡猾，不想给对手任何获胜的希望。

森葛甚至在日常活动中也效仿狼。当他发怒的时候，他会仰首咆哮。当遇到一个强大的盟友的时候，他会躺倒在地上，并袒露出腹部。他从未离开过至高森林，并认为那些住在城市里面的人软弱无力。



Red Wizards 红袍巫师会

红袍巫师会是塞尔（Thay）的法师领导者。最强有力的红袍巫师被称为祖尔克斯（the zulkirs），他们每人专精于一个魔法派系。这八名祖尔克斯指定出十一名塞尔琼斯（the tharchions，地方长官）做为塞尔的日常领导者，这样祖尔克斯们就有时间去阴谋策划统治整个世界了。

长期存在的派系之争分裂了祖尔克斯的力量。一些祖尔克斯奋力争取独立，以便能保护他们浩如烟云的魔法知识，而同时其他人则在鼓吹征服战争。现在，一个赞成贸易和商业主义终将获胜的派系雄心勃勃的崛起，这些颇具商业才华的法师们把目光投向内海和西部王国那生机勃勃的商业来往之上。红袍巫师们大量制造和买卖魔法物品的能力为他们带来了丰裕的利润和巨大的影响力。在坠星海周边的很多城市中都存在着塞尔贸易租界（Thayan enclaves），这些塞尔人的租界被包围在高墙之后，提供各式各样、丰富多彩的魔法物品，而且不受当地法律和税收的节制。

根据他们那不同的魔法专精和矛盾的哲学思想，红袍巫师们可能会涉足到几乎所有种类的商业投机之中，从走私一直到贩卖奴隶。（在奴隶制度被认为是非法的地区，祖尔克斯就禁止积极的贩奴活动，因为这种行为会招致憎恶，从而影响到正常的商业成就。）一个标准的团队包括一名 7 级或者更高的红袍巫师领导者，一到两名次级巫师，一名卡署斯（Kossuth）的牧师，以及至少五名中等水平的护卫。这个团队中的所有人可能都装备着魔法物品，施法者则拥有很多有用的电击魔法物品。

每位祖尔克斯都有自己的计划，阴谋，以及兴趣所在，阿兹纳•斯若（Aznar Thrul，混乱邪恶 男性人类 10 级塑能法师/10 级红袍巫师/3 级大法师）是残酷而野蛮的塑能系祖尔克斯，也是普里埃德省（Priador）的塞尔琼斯。尽管斯若憎恨萨扎斯坦（Szass Tam），这名巫妖仍然通过一些秘密情报或者优势条件而控制着他。

德拉克萨斯•莱姆（Druxus Rhym，中立邪恶，男性人类，变化系法师 10/红袍巫师 10/大法师 4）是坚定的变化系祖尔克斯。他是以勇往直前的贸易政策取代取代自我孤立和军事侵略政策的最佳代言人，利用他的力量以及他和萨扎斯坦的联盟来鼓励其他人携手合作。

莱尔莱拉（Lallara，混乱邪恶，女性人类，防护系法师 10/红袍巫师 10/大法师 1）是防护系祖尔克斯，是萨扎斯坦的混乱且不可靠的盟友，一名对颓废的享乐主义非常有鉴赏力的女性。她收集各种与众不同的的魔法物品，并且喜欢拷打奴隶。

劳泽瑞尔（Lauzoril，中立邪恶，男性人类，附魔系法师 10/红袍巫师 10/大法师 2）是英俊的附魔系祖尔克斯，一名诡计多端的危险对手。他反抗萨扎斯坦，并且勉强按捺住自己向塞尔的邻国发兵的冲动。

米斯瑞拉（Mythrellaa，混乱邪恶，幻术系法师 10/红袍巫师 7/Sha3）是幻术系祖尔克斯。她更喜欢与世隔绝，几乎和她的同僚们没有什么联系，并且把时间都投入到对影魔网的研究之中。

奈弗朗（Nevron，中立邪恶，男性人类，咒法系法师 10/红袍巫师 10/大法师 2/传奇法师 2）是令人厌恶的，富于侵略性的，并且和恶魔有联系的咒法系祖尔克斯。其他的祖尔克斯们猜测他正在策划奇袭阿格拉隆（Aglarond），这将迫使他们反对这场战争，以避免最后失去他们宝贵的商业贸易。

萨扎斯坦（Szass Tam，中立邪恶，男性人类巫妖，死灵系法师 10/红袍巫师 10/大法师 2/传奇法师 7）是精明的死灵系祖尔克斯。两百多年来，他致力于把其他祖尔克斯们团结在他的旗帜之下，但是最近，在一场尝试控制一名被长期监禁的恶魔的行动失败后，他的声望大幅度下滑。

雅菲尔（Yaphyll，守序邪恶，预言系法师 10/红袍巫师 5/Lor4）是年轻的预言系祖尔克斯。她是德拉克萨斯和萨扎斯坦的坚定支持者（为什么其他设定集说她是 Lallara 的同盟？），使用自己的魔法来监视其他祖尔克斯以及在遍布费伦的塞尔贸易租界中发生的事情。

Thayan Enclaves 塞尔租界

塞尔贸易租界是在塞尔这个国家之外的城市中建立的独立的商业和政治实体。此地的居民和塞尔人和平相处，购买魔法物品，并且和控制着贸易租界的红袍巫师们进行交易。

贸易租界通常在一名塞尔外交官和本地的当权者谈判妥当之后就可以建立了。这些谈判通常会给当地的统治者带来一连串的好处，比如为当权者本人以及他们的士兵和保镖带来不断增加的魔法物品。根据本地当权者的性格，这名外交官会赠送礼品或者提供贿赂，以便使他们的态度更加软化。对于和平或者善良的国家，礼物将是良性的或者有益的魔法物品，比如治疗药水，飞行魔杖，魔法盾等等。

对于那些好斗的国家，贿赂经常是那些可以用在违法目的上的物品，比如隐形药水；或者战斗用物品，比如火球魔杖或者魔法武器。如果两方面都同意可以建立贸易租界的话，双方就开始讨论具体的细节条款。

塞尔人总是要求当地政府同意三个要求（被称为贸易租界三原则[Three Laws of the Enclave]），如果一条没通过的话，租界就不会被建立。这三条原则是用来预防那些在道德，文化或者信仰上反对红袍巫师的存在的人进行破坏行动的。如果类似的破坏行动发生了，塞尔人就可以谴责本地的当权者未能在法律范围内为外交特使提供保护，这将使地方政府向塞尔承担责任。

主权原则（The Law of Sovereignty）：贸易租界被认为是塞尔的国土。在租界内实行塞尔的法律，红袍巫师有责任亲自在租界内巡逻，其他国家的法律在租界内没有效力。贸易租界的居民不能免于起诉；例如：如果一名租界居民在镇上的谋杀了某人，然后又撤回租界之内以回避当地的法律，那么本地的当权者就可以要求进行调查，而塞尔人则必须应允。在贸易租界之内允许奴隶制度，不过如果本地法律禁止奴隶制，那么也很少有塞尔人会坚持这一点。

贸易原则（The Law of Trade）：塞尔人为他们的商品制定价格，并且其价格一般比正常价格低 10%以下。他们的商品主要是魔法物品，一些贸易租界也出售常规商品，比如挂毯和武器。严格来说，奴隶贸易是允许的，但是既然在租界之外应用的是当地法律，那么在认为奴隶贸易是非法行为的地区最后一条就没什么用处了。通常情况下，如果消费者购买了大量的其他魔法物品的话（包括药水和 1 级或更高等级的法术卷轴），那么就可以用成本价购买 0 级法术卷轴。贸易原则也规定塞尔人接收奴隶做为魔法物品的购买费用，而且这些奴隶可以合法的被转运到塞尔的国境之内。大部分反对奴隶制度的国家都默许那些自愿者（比如一个人为了供养家庭而自愿卖身为奴）或者被证明犯下严重罪行的犯人（谋杀或者叛国）成为塞尔人的奴隶。甚至有些时候，地方政府会用罪犯来交易塞尔人的商品。

商品原则（The Law of Crafting）：此项原则详细规定了塞尔人可以制作哪些商品向外界出售，以及哪些东西不可以制作。通常，一个租界只能生产药水、卷轴(最高四级法术)、法杖、+1 防具，+1 武器，以及次级奇物。而且这些物品都必须难以用在犯罪行为之上（比如“隐形药水”或“魅惑人类法杖”），也不能具有强大破坏力（比如“火球术法杖”）。塞尔人也提供法术出租服

务。一般来说，塞尔人从不制作价格超过 2,000 的物品，因为这样的物品会消耗有限的资源，而这些资源完全可以用来制造更便宜与更受欢迎的商品。所有在贸易租界内制造的物品都必须打上红袍巫师的标记以及租界所在城市的标记。他们也拒绝制造危险的物品（如上面所介绍的），因为如果有人被租界制造的物品伤害到的话，塞尔可能会被要求承担连带责任。这条政策也避免了这类物品被用来攻击红袍巫师自己。

做为以上条款的交换条件，塞尔人同意把贸易租界收益的 1%捐赠给地方政府。不过具体数额就非常富有弹性了，因为本地政府并不知道收益的正确数目，而且一些租界会用部分收益来贿赂本地守卫和政府官员。大多数租界合同中还包括定期派遣法师进入当地的军队短期服役，以便让当地政府有更多施法者可供调遣。

自从最初的塞尔贸易租界建立起来之后，租界的数量不停的飞速成长。目前在内海地区沿岸，几乎每一座（90%）都会级城市(metropolis)都有一处某种类型的贸易租界；而大多数（75%）的大型城市、许多（50%）小型城市、部分（30%）大型城镇、及某些（10%）小型城镇也都有贸易租界的存在，而在更小的定居点中，可能就只有一个简单的塞尔代表处或者根本什么都没有。在一个典型的贸易租界中，塞尔人的数目通常只占当地人口的 1%。为巫师服务的守卫和其他负责日常生活的人员，包括仆役、助理、以及一般工匠，占了租界人口的一半以上。其他人都是等级各异的巫师（有些拥有红袍法师进阶职业等级），最高等级的巫师就是租界的领导者，此人人至少拥有一级红袍法师的进阶职业。

卡莉亚 *Khalia*

女性人类 变化师 6 级/红袍法师 4 级；挑战级数：10；中型类人生物；生命骰：10d4+10；生命值：35；先攻权：-1；速度：30 英尺；防护等级：9(碰触 9，迟滞 9)；攻击加值：+4 近战碰触(透过法术)或+4 远程碰触(透过法术)； 特性：红袍法职业能力；阵营：守序中立； 豁免加值：强韧+6，反射+6，意志+15；力量 8，敏捷 8，体质 12，智力 17，睿智 15，魅力 14；身高：5 尺 10 寸。

技能与专长：炼金术+9，专注+11，工艺(木雕)+8，交涉+8，暗语沟通+7 ，神秘知识+9，塞尔历史知识+8，塞尔的贵族与王权知识+12，骑术(马)+3， 辨识法术+15；调制药水，制造法杖，制造奇物，钢铁意志，快速反射，抄录卷轴， 刺青专注(变化系)。

特性：红袍法师职业能力－专攻学派防御(变化系)+2、法术威力(变化系)+2。

每日法师法术：5/6/6/5/4/3。基本豁免 DC＝13＋法术等级，变化系法术为 16＋法术等级。施法者等级 10。

法术书：零级－秘法印记、侦测魔法、侦测毒素、打击死灵、法师帮手*、 修复术*、开关术*、魔法伎俩、冷冻射线、阅读魔法、提升抗力；一级－活化绳索*、燃烧之手*、通晓语言、忍受元素伤害、变巨术*、脚底抹油*、羽落术*、鉴定术、法师护甲、魔化武器*、防护邪恶、溃散喷射(scatterspray，见《被遗忘的国度战役设定集》)*、蛛行术*；二级－变身术*、目盲/耳聋术*、蛮力术*、 轻灵术*、不灭明焰、制作魔法刺青(create

magic tattoo，见 《被遗忘的国度战役设定集》)、黑暗视觉*、耀眼术*、坚韧术*、闪光尘、敲击术*、浮空术*、马友夫强酸箭、防护箭矢、 群体惊恐术、识破隐形、飞虫走兽、风讯术*；三级－解析传送门(analyze portal，见《被遗忘的国度战役设定集》)、 锐耳术/鹰眼术、解除魔法、火焰箭、飞行术*、死灵定身术、加速术*、人类定身树、利刃术*、魅影驹、缓慢术*、巧言术、水中呼吸*；四级－次元门*、恐惧术、火中跳跃(fire stride，见《被遗忘的国度战役设定集》)*、李欧蒙庇护所、次级法术无效结界、变形他人*、变形自己*、探知、石肤术；五级－异变动物*、鬼斧神工*、窥视魔眼、塑石术*、传送术*、石墙术。

以上标记*之法术皆属于变化学派，此乃该角色的专精学派。 禁制学派：附魔系、塑能系、幻术系。

物品：卡莉亚的长袍(视同抗力斗篷+2，穿戴者每天可使用一次“轻灵术”[施法者等级 3])、卡莉亚的火焰面具(持续受“忍受元素伤害(火焰)”保护，每天可使用一次“燃烧之手”[施法者等级 5]；使用者可随意点燃或熄灭火焰)、“黑暗视觉”法杖[施法者等级 3]**、次元袋第三型、“飞行术”法杖[施法者等级 3]**、药水**(蛛行术、防护箭矢、浮空术、轻灵术、加速术)。
注：卡莉亚会在交涉中视情况将标示**之物品作为礼物。

卡莉亚是塞尔红袍法师会的一份子，她是一位生性谨慎且擅长交涉的外交人员，负责造访各城市与国度的统治者及高官们，说服对方同意划一块领土给红袍法师会作为贸易租界。当她热烈的与贵族或领导者们就收益、贸易内容交涉 (或改善对方的态度) 时，会提供对方各种有用的礼物，可供对方用来强化军队或自己的护卫。由于费伦大陆上仍有许多人对塞尔观感不佳，因此她曾数次在交涉破裂时被迫必须逃离现场(最近一场冲突让她失去自己的猫头鹰魔宠)。

卡莉亚偏好从邻近城市中的租界雇用塞尔护卫，并在护卫队的保护下出外旅行。她准备法术时都会挑选伤害性最低的法术，以免在冲突中让红袍法师会的恶劣名声雪上加霜。她会在邻近的租界中补充各种魔法物品，以备不时之需。对租界中的塞尔人而言，卡莉亚的造访通常会带来家乡或其他城市贸易租界的消息及信件，也是(与她一起)出外旅行的时机。

卡莉亚待人处世的态度十分温和，会设法避开各种争执与冲突－除非是直接针对她本人的侮辱。只要有时间回到附近的贸易租界，她就能再获得大量的魔法物品及钱财以供自己运用，她会使用这些资产来与其他人交易，以此达成自己的目标－比如雇用当地冒险者来补充自己的护卫队，或是用来向当地贵族交涉。她的智力极高，把所有自己需要完成的事(数量极多)在脑中都列了表。她尽可能的展现拘谨与理性的一面，希望能让世上的其他人见见不一样的红袍法师。

The Seven Sisters 七姐妹

几个世纪以来，七名极致美丽，强大，并且满怀怜悯的女性在费伦各地与不义和暴政进行着战斗。七姐妹是传说中的英雄，她们的事迹被吟游诗人们在各个国家中传唱。她们不是一个组织，她们也不是特别的秘密，而且她们甚至不曾分享许多共有的目标－但是她们的行为，她们活生生的存在，比任何强大的阴谋集团或者狂信者更大程度上改变了费伦。

费伦几乎没有什么人知道她们故事的开端。七姐妹是761DR 到 767DR 之间，由一位名叫多蒙•银手（Dornal Silverhand）的游侠和他的妻子艾儿•桑德（Elue Shundar）－，门之女士（the Lady of the Gate)，一位强大的术士－所生育的。而多蒙所不知道的是，在这段时间内，艾儿的身体中隐藏着魔法女神密斯特拉，因此这对夫妇的孩子实际上是密斯特拉的女儿。艾儿在767DR 因为无法负荷神力而死亡，而多蒙在悲恸中抛弃了他的家庭。年幼的七姐妹们被费伦各地的不同人所抚养。

希伦（Sylune，中立善良，女性人类幽灵竖琴手，法师20/术士 2/战士 2)，七姐妹中最年长的一位，现在已经死亡，是为了从一条红龙那里保护阴影谷而牺牲的。她被称为阴影谷的女巫（Witch of Shadowdale)，现在她是一名强大而好心的幽灵，仍然继续着她生前所热爱的国家和人民。

艾拉斯卓（Alustriel)，七姐妹中的第二位，被称为银月女士（Lady of Silverymoon)。她把毕生精力投注于在北地的银月联盟中建立一个和平，智慧，并且强大的国家（见本章早些时候对艾拉斯卓的描述)。

多芙•鹰手（Dove Falconhand，混乱善良，女性人类，

游侠 14/术士 9/游荡者 4/竖琴手 1）在她的同胞姐妹中尤其与众不同的，因为她的施法能力不如她使用武器的技巧，仅居于第二位。她是一名声名卓著的迷斯卓诺骑士（Knight of Myth Drannor），并嫁给了同队的富洛林•鹰手（Florin Falconhand）。

风暴•银手（Storm Silverhand），著名的竖琴手骑士和阴影谷吟游诗人，多年以来一直是竖琴手的领导者之一。（见第四章：地理）

莱拉•银手（Laeral Silverhand，混乱善良，女性人类，法师 19/术士 4/游侠 7）被称为深水城的法师女士（Lady Mage of Waterdeep）。她和她的丈夫凯尔本•黑杖•奥罗桑一起领导着星月（Moonstars），这是竖琴手的一个分支，目的是寻求规范北地的城市和国家的命运。

欣布（The Simbul，她出生时的名字－艾勒斯拉[Alassra]，只有几位最亲近的盟友才知道）做为女巫王后统治着阿格拉隆。她是费伦最强大的奥术施法者，一名拥有无拘无束的力量的术士，她一个人独力保护着自己的国家，对抗了几代的塞尔红袍巫师。（见第四章：地理）

七姐妹中最年幼的一位只能偶尔在传说中一窥究竟。葵露•维拉卓恩（Qilue Veladorn，混乱善良，女性卓尔精灵，牧师 16/Dis3）是卓尔精灵女神伊莉丝翠的一名强大的牧师，本身也是一名卓尔精灵（她出生的详情很特殊，以后再说）。

七姐妹都是密斯特拉的选民，是在密斯特拉的允许下掌握了部分魔网力量的不朽凡人。她们是密斯特拉在世间的代理者，帮助善良的人们对抗那些试图伤害和奴役她们的人。

THE RUNE OF THE CHOSEN
选民之歌

七颗夜空中最明亮的星，
七双总是凝视我的眼睛，
七朵灿烂无匹的微笑，
七双总能排忧解难的柔荑。

Shades 阴魂

很久以前，在远古的耐色瑞尔王国毁灭之时，一座帝国的浮空城因为完全移动到了阴影位面（the Plane of Shadow）而逃出生天。从外界的掠食者和降临于他们亲族头上的灾难中幸免于难，城市的居民们自由的练习他们的魔法，并以阴影物质进行试验。在阴影位面中生活了很多代之后，城市的统治者们渐渐被这个位面的黑暗能量所同化，并获得了奇特而非凡的能力。

浮空城在 1372DR 重返费伦，已经更名为阴魂城的这座城市中的居民开始用魔法探索世界，并构筑工事以抵御各种新老敌人，比如费林魔葵（phaerimms）。阴魂们认为整个安诺奥克沙漠都是他们的领土，并建立起他们的疆界，而且看起来他们还试图扩张他们的国土。依靠远古耐色瑞尔时期流传下来的的奥术和与之背道而驰的阴影的力量，阴魂对于整个费伦人民的安全来说都是一个严重的威胁。

阴魂的真正目的还不得而知。他们几乎可以出现在世界的任何地方去搜寻情报，散播不和，挑衅权威，或者抢夺古老的耐色瑞尔遗留物。

阴魂可能会和魔法政体联盟（例如塞尔哈鲁阿），聚集依靠阴魂的组织（例如泰芙拉姆的阴影大师或者莎尔教派），或者深入象散塔林会这样的政治组织中，只要能够达到获取这个世界的情报的目的，毕竟他们的祖先已经远离这个世界两千年之久了。

在魔法社会中生活了几代人之后，阴魂们已经彻底适应了魔法，大部分人至少也有一些魔法能力。因为他们的与世隔绝和超然态度，他们的习俗和装备显得奇异而古老。被强大的巫师和术士所统治，阴魂可以使用几乎是数量无限的药剂，卷轴和次级魔法物品（两种典型的阴魂，见第四章海德哈恩[Hadrhune]和第九章李弗斯[Leevoth]）.

The Xanathar's Guild 艾克南萨公会

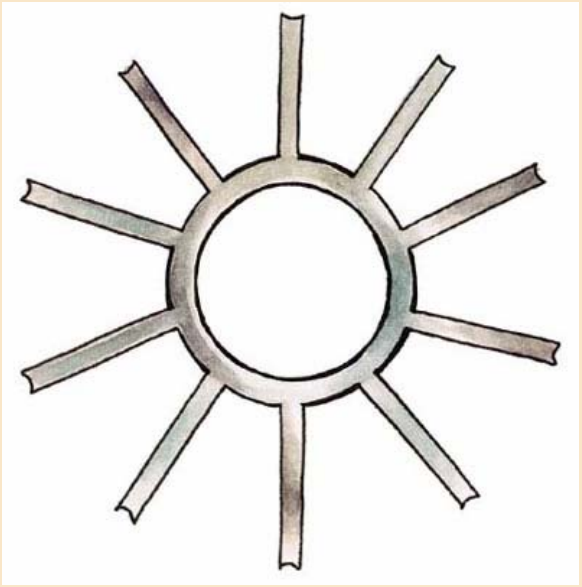
艾克南萨公会是由潜藏在深水城内部的一群盗贼和谋杀

者们组成的团体。从公会位于头骨港（Skullport）的大本营出发，可以到达好几个港口，最重要的几处包括通往深水城的一条小巷，卡林港（Calimport）附近的一处露出地表的岩层，以及西门（Westgate）的一座公会拥有的小仓库。

公会的领导者是一个名叫艾克南萨（The Xanathar）的眼魔长老。它最少是第二个使用同一个名字的此类生物，因为它摧毁了它的前任才取得了现在的地位。除了核心首领之外，没有人知道艾克南萨的真面目，因为它隐遁幕后，并被不死眼魔守卫着。十一名首领（Masters）每人控制公会的一项业务：暗杀，勒索，记账，执行，敲诈，情报收集，魔法防御，佣兵，奴隶，走私以及偷窃。公会的主要工作涉及奴隶和偷窃。

公会成员都经过良好的训练，在秘密行动，策略手段，以及判断形势上技巧熟练。他们有极好的武器和装备，那些需要在工作中使用传送门的人通常兼职施法者，或者至少被训练的具有基础施法能力。为奴隶贩子工作的精英成员（被称为眼之手[Hands of the Eye]）都至少有 4 级。

爱瓦瑞娜（Avaereene，守序邪恶，女性人类，巫师 11 级）是第一只手（First of the Hand）以及魔法首领（Master of Magic），她是一名美艳残忍的女性，追随艾克南萨多年，在大部分事务中代表眼魔发表意见。科斯坦•鲁尔（Colstan Rhuul，守序邪恶，男性人类，10 级班恩牧师）是第二只手（Second of the Hand）以及暗杀首领（Master of Assassins），他是一个坚忍而深谋远虑的男子，亲自领导一队精英暗杀者，同时还负责运作公会的全部暗杀生意。阿玛尔戈（Ahmaergo，守序邪恶，男性矮人，9 级战士)是第三只手（the Third of the Hand），同时还是奴隶贸易首领（Master of Slavers），因为他的法术反转铠甲而被称为“长角的矮人”，他正在考虑带领他的追随者们从公会分裂出去，建立另一个奴隶贸易团体。



Typical Xanathar Slaver: 典型艾克南萨奴隶贩子

典型艾克南萨奴隶贩子：人类， 3 级游荡者/ 2 级战士；挑战等级 CR5；中等体形类人生物；生命骰 HD 3d6+3 加 2d10+2；生命值 hp 27；
先攻权 Init +7；速度 30 英尺；防御等级 AC 17（接触 13， 措手不及 14）； 攻击 Atk +6 近战(1d6+3/19-20, +1 短剑) and +6 近战（1d6+1/19-20,精制短剑）或者 +7 远程(1d8/ 19-20,轻十字弓)，
特殊攻击（SA）：偷袭 Sneak attack +2d6；
特性(SQ)：反射闪避 Evasion， 直觉闪避 (Dex bonus to AC)；
阵营：混乱邪恶（CE）；
豁免（SV）：坚韧 Fort +5， 反射 Ref +6， 意志 Will +1；力量 Str 14， 敏捷 Dex 16， 体质 Con 13， 智力 Int 12， 感知 Wis 10， 魅力 Cha 8.

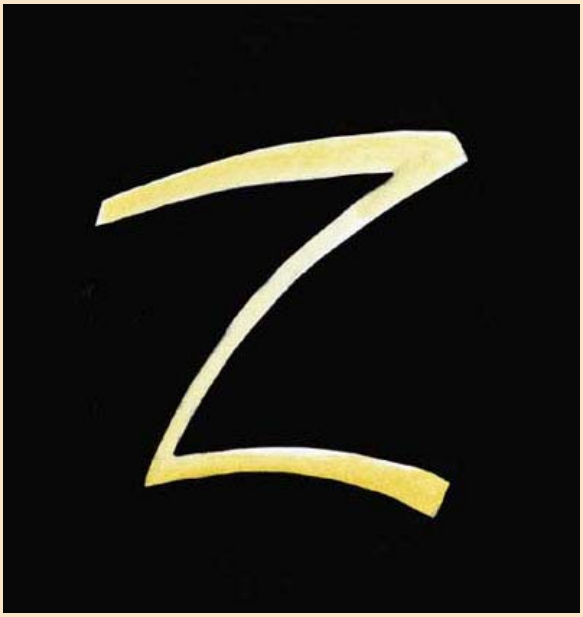
技能和专长：估价 Appraise +3， 平衡 Balance +5， 唬骗 Bluff +3， 攀爬 Climb +10， 脱逃 Escape Artist +5，

躲藏 Hide +9，威吓 Intimidate +5，跳跃 Jump +8，聆听 Listen +6，潜行 Move Silently +9，搜索 Search +5，侦查 Spot +6，滚翻 Tumble +7，绳技 Use Rope +7，游泳 Swim +4；双巧手 Ambidexterity，精通先攻 Improved Initiative，双剑 Twin Sword Style，双武器攻击 Two Weapon Fighting，专攻武器 Weapon Focus (短剑)。

财富： +1 皮环甲，+1 短剑，隐形药水，治疗中等伤药水(3rd)，精制短剑，轻十字弓，20 支箭矢。

Zhentarim 散塔林会

散塔林会，也被称作暗黑联络网（Black Network），是一个意图对从月之海（Moonsea）到剑湾北部（Sword Coast North）之间的广袤土地进行独裁的邪恶组织。这个组织最初是一个秘密团体，多年以来，其成员一直公开在月海地区，特别是他们最大的运作基地散提尔堡（Zhentil Keep）附近活动。住在散塔林会要塞附近的居民们现在已经渐渐习惯了带有这个组织徽记的大篷车队，但是却始终生活在害怕有朝一日会看到在带有同样徽记的战旗的引导下，散塔林会的军队滚滚而来的恐惧之中。



事实上很多散塔林会的成员不过是投机商人而已，他们中的一部分人会采取某些非法手段，诸如攻击敌对商队，敲诈村民勒索食物，或者犯下更严重的纵火或谋杀一类的罪行。散塔林会经常雇用强盗袭击其他商队和村镇，或者让法师召唤或激怒怪兽。最近，他们开始派遣资深成员潜入象银月联盟（Silver Marches）这样的边境国家，在那里，他们购买土地，摇身一变成为和平的自耕农家庭，然后潜伏下来等待时机，直到他们被需要为止。

散塔林会间谍装备精良，并且同时拥有世俗装备和次级魔法物品。精制物品也十分常见，非施法者通常会携带至少一瓶某个种类的药剂。和暗黑联络网关系良好的施法者每获得一个施法等级的时候就可以得到一个卷轴，上面有两个以他们的能力可以施展的任何等级的法术（大部分法师会立刻就把这些法术加入他们的法术书里面）。

让人担心的是，这个阴谋集团已经从月海地区横跨哈特兰德（Heartlands），一直扩散到了剑湾（Sword Coast），这里每个人都“知道”暗黑情报网是一个险恶而残酷的组织，里面充斥着间谍，告密者，军人，以及骑着飞行怪兽的法师，并且致力于各种各样的秘密而恐怖的活动。

巨龙海湾（Dragon Reach）的居民们对于散塔林会了解的更多一些。他们可以告诉你，这个组织公开统治并掌握着散提尔堡；从几个共享乌鸦要塞（Citadel of the Raven）的其他月海城市那里夺取了这个要塞的控制权；征服了特森谷（Teshendale）、福恩拉（Voonlar），以及俞拉斯（Yulash）；并且还在密谋策划征服阴影谷、匕首谷、以及迷雾谷。散塔林会已经把整支军队远远的藏在了乌鸦要塞，以及位于西哈特兰德某地的另一座同样险恶的要塞－黑暗堡（Darkhold）之中。散塔林会以黄金和巫术操纵着西越埃诺奥克沙漠（Anauroch，至少直到阴魂城回归为止）直到灰峰山脉的山谷，东至穆尔玛斯特之墙，北穿戎马草原（the Ride）和酷寒之地（the Cold Lands）直到巨大冰川（Great Glacier），南过日益疲弱的谷地（Dales）之间的时事政务。

散塔林会的成员大部分都是战士（从穿着黑色铠甲的资深战士一直到劫掠成性的兽人佣兵），他们的指挥者是那些侵略成性的残忍的次级法师，这些人的野心更甚于力量，他们向以巧舌如簧的曼松领主（Lord Manshoon）为首的真正具有强大力量的施法者们负责。散塔林会看起来似乎倾向于使自己更加富有，并且沿着一条连接月之海到剑湾（特别是深水城地区）的贸易大道通过黑暗堡控制沿途的城镇，乡村，乃至整个国家。他们走私奴隶，毒品以及各种违禁品。

到处都有散塔林会的间谍。在这个组织的军队中，有一

名被称为派瑞苟斯特(Pereghost)的邪恶而不洁的骑士；以及散提尔堡的超凡战士，赛露尔•暗冀女士（Scyllua Darkhope)。(赛露尔管理着散提尔堡的防御以及日常事务)。任何人都可以成为散塔林会的一员，其中一些人看起来似乎想要掠夺所有他们能够找到的魔法，而另一些人则想要统治从翔龙（Shou Lung）到永聚岛（Evermeet）之间的每一座村镇和农场。

关于散塔林会的传言中包含有多少真实，就同样有多少言过其实，永无止境的推测臆想就这样在言谈耳语中传遍了大半个哈特兰德。

散塔林会间谍：
人类，游荡者 2 级/术士 7 级；挑战等级 9；中等体形人类；生命骰 2d6+4 + 7d4+14；生命值 45；先攻权+6；速度 60 英尺；防护等级 18（接触 13，措手不及 16）；攻击调整值 +4 近战（1d6-1/18-20，精制穿刺细剑）或者 +7 远程（1d8/19-20，精制轻十字弓）；
特殊攻击（SA）：偷袭 +1d6；
特性（SQ）： 反射闪避，魔宠；
阵营（AL）：守序邪恶（LE）；
豁免检定（SV）： 坚韧+7，反射+8， 意志+8；
力量 8， 敏捷 14， 体质 14， 智力 12， 感知 10， 魅力 16。
技能和专长（Skills and Feats）：炼金+8，唬骗+6，专注+9，交涉+8，易容+8，脱逃+7，伪造文书+6，搜集信息+8，躲藏+7，暗语沟通+5，威吓+6，跳跃+9，聆听+2，潜行+7，读唇+5，探知+8，辨识法术+8，侦察+4；调制药水，法术升阶，精通先攻，钢铁意志，专攻法术(幻术)。

特性（SQ)：魔宠（老鼠）－智力 9，天然防御+4，精通反射闪避，法术共享，情感连接，传递接触法术，与主人交谈，与动物同类交谈，向主人示警（以图像表示）

每天准备法术（6/7/7/5；Base DC=13+法术等级；奥术失败 10%)：

0 级：侦测魔法，幻音术*，光亮术，法师之手，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；
1 级：变颜术*，魅惑人类，七彩喷射*，护盾术，无声幻影*；
2 级：隐身术*，误导术*，史尼洛雪球群；
3 级：闪电术，高等幻影*。
* 因为法术专攻(幻术系)，豁免这些法术的基础 DC=15+法术等级。

宝物：+1 密银锁甲衫，防护戒指+1，抗力斗篷+1，跑跳靴，护盾别针，朦胧术卷轴，解除魔法卷轴，脚底抹油卷轴，火球术卷轴，浮空术卷轴，魔法飞弹魔杖(3 级，25 发)，精制穿刺细剑，精制轻十字弓，20 支箭矢。

Manshoon and Fzoul 曼松和傅佐尔

暗黑情报网是在将近一百年以前，由一位黑暗而强大的散提尔堡领主所建立的，这位领主就是法师曼松。通过一系列的欺诈，谋杀，阴谋，以及他日益增长的魔法力量，曼松创造了一个阴谋集团，里面充斥着与他意气相投的法师（号称黑斗篷[Black Cloaks]），眼魔，有钱的月海商人，以及与他的目地并不相违的邪恶神殿的仆从－其中最突出的就是班恩神殿。

虽然散提尔堡名义上处于领主议会的统治之下，但是这座城市的真正实权掌握在曼松手中，他也是散塔林会的绝对主人。通过一小群精心挑选的副官（他们的首领是席曼[Sememmon]，曼松的助手)，曼松建立起一个由数以千计的商人，佣兵，间谍，以及密探组成的秘密帝国。在动荡之年（Time of Troubles）到来之前的很多年以前，曼松和一名野心勃勃的班恩牧师傅佐尔•彻伯瑞（Fzoul Chembryl）结成了联盟，以便更进一步的增强散塔林会的力量。

在最近二十年中，散塔林会的触角已经延伸到费伦的每一个角落，在月之海的大部分地区和北地建立起了一个不是那么秘密的帝国。但是散塔林会人也遭遇了很多挫折，其中最显著的就是班恩的毁灭，随之而来的就是班恩的忠实信徒和转而信仰希瑞克的信徒之间的两败俱伤的冲突，散提尔堡也在一场宗教清肃中被毁灭，与此同时，曼松的黑斗篷法师和傅佐尔的牧师之间也展开了一连串险象环生的争斗。这一次的完全胜利者是傅佐尔•彻伯瑞，他获得了整个组织的控制权，并几乎彻底毁灭了曼松，迫使这位大法师暂时隐匿了起来。

在本书中，傅佐尔•彻伯瑞是暗黑联络网的主人，散提尔堡的领主，以及班恩的选民。席曼，这位傅佐尔长久以来的对手，已经抛弃了黑暗堡要塞并隐藏了起来，放弃了对西散塔林会的控制权。曼松已经从傅佐尔的袭击

中恢复了过来，并且，非常讽刺的，重返散塔林会并与傅佐尔达成了某种程度的秘密和解。这个组织的这位创立者成为了一位编外成员，一位拥有强大力量的自由密探，以及指导散塔林会骨干的权威，因为他看起来适应了在费伦各处追求力量和权势。

随着散塔林会完全被傅佐尔和班恩教会玩弄于股掌之间，暗黑联络网最终将看到它的一些主要计划逐步开花结果。随着时间的流逝，傅佐尔计划把散塔林会完全变成班恩教会的武装，除了名字不变之外。

散塔林会的首领 曼松（*Manshoon*）

男性人类 法师 20/大法师 2/传奇职业 3；挑战级数 25；中型类人生物；
生命骰 20d4+80；生命值 133；先攻权 +3；速度 30 英尺；防护等级 24（接触 15，措手不及 21）；
攻击 ＋12/＋7 近战（1d6+2，威力法杖），＋13/＋8 远程接触（通过法术）；
特性:大法师高等奥术，智力强化，传奇等级奖励，恒定法术；法术抗力 17；
阵营 守序邪恶； 豁免加值：强韧＋12，反射＋12，意志＋19；
力量 10，敏捷 16，体质 18，智力 23，感知 16，魅力 19；
身高 5 英尺 9 英寸。

技能与专长：炼金术＋17，专注＋25，手艺(切割宝石)＋12，交涉＋9，易容＋7，驯养动物＋ 7，威吓＋7，知识(神秘)＋26，知识(建筑与工程)＋10，知识(月之海地理)＋10，知识(月之海历史)＋16，知识(月之海地方)＋11，聆听＋7，专业(药草师)＋8，骑术(龙)＋9，骑术(马)＋7，探知＋20，辨识法术＋30，侦查＋9，野外求生＋7；战斗施法，制造法杖，制造魔杖，制造奇物，制造传送门（Create Portal），锻造戒指，法术极效，法术瞬发，抄录卷轴，专攻技能（辨识法术），施法天赋（Spellcasting Prodigy），法术穿透，专攻法术（咒法系），专攻法术（附魔系）。

特性:大法师高等奥术:奥火，类法术能力（传送术，每日 4 次）。智力强化：曼松阅读了一本＋3 静思卷册。他的智力值中包含了＋3 的内在加值。传奇等级奖励：两个大法师有效等级（已包含于上文中），奖励法术等级 x2（已包含于下表中），＋1 体质（已包含于下表中）。恒定法术：通过使用魔法恒定术，曼松拥有以下恒定的魔法能力：通晓语言，黑暗视觉，防护箭矢和识破隐形。

每日可用法师法术：4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1/1。基本豁免 DC ＝ 17＋法术等级，咒法系与附魔系法术为 19＋法术等级。施法者等级 22 级。
法术书：曼松知道的法术超过 100 个，包括大多数玩家手册和这本书中的术士与法师法术。

物品：威力法杖，护盾别针，曼松战斗护喉（防护颈部攻击，＋4 天生防御，瞬发次级防护钢铁（lesser

ironguard）（每日一次），羽落术（每日 2 次），防生物力场（每日一次），闪电束（每日一次），施法者等级皆为 17），储法戒指，四级巫术戒指，黑色大法师法袍。多年来一直是散提尔堡的领主和散塔林会的首领，曼松是花言巧语、险恶并堕落的邪恶宗师级施法者的典范。他无情地镇压暗黑情报网内部的反叛，屠杀他的对手，通过派遣自命不凡的法师们去执行暗杀伊尔明斯特或捉住咒火使者珊卓·希塞尔这种不可能的任务的方法铲除年轻又野心勃勃的成员。被他的盟友佐尔憎恨和提防，曼松冷静地操纵这位牧师就像他对其他人做的那样——保持傲慢的态度，不让他人触及权力，对他们做的一切都表示模糊的满意。

那一切都在 1370DR 强制结束了，那时佐尔和 Orgauth 领主成功地杀死了曼松——结果发现他们面对的不是预期的单一的克隆而是一打或更多曼松制造的静滞克隆。没有人知道谁启动了全部克隆或其理由，但是这场混乱使费伦充满了无情邪恶的大法师,每个都深信他才是“真正”的曼松并且难以解释地想杀死他的竞争者克隆们。

大多数克隆都在战斗中死亡了，从前被曼松藏在费伦各地的魔法物品现在落入了他人的手中。只有三个曼松活了下来。一个回归了散塔林会，将组织的领导权让给了佐尔·彻伯瑞，但是和班恩的选民达成了协定，允许他使用散塔林会的资源和人力。一个谣传统治了西门的盗贼集团，将自己叫做 Orbakh。第三个在地脉迷城的海拉斯特处寻求庇佑。这些活下来的都通过各种各样的法术和装置控制了杀戮的冲动。

就意图和目标而言，在散塔林会的曼松看起来更像是曼松。一个优秀的统治者和阴谋家，他惯于在幕后统治和操纵，当他不能欺骗地方政权为他做事时他会雇佣冒险者。从管理暗黑情报网的责任中脱身，他能自由地设计散塔林会发展的远景规划，并且好像从最近两年的苦难中学到了谨慎和忍耐。他加强了他的奥术研究，寻找将意识从一个克隆随意转换到另一个的方法。

附：

静滞克隆（STASIS CLONE）

死灵系

等级：术士/法师 9

如同复制后备（Clone），但是如果原身体还活着，克隆的身体马上进入静滞状态不会腐坏。如果原身体随后死亡，灵魂就会进入静滞克隆，克隆离开静滞状态马上开始如复制后备般作用。

如果原身体被杀时有多个静滞克隆存在，灵魂进入最近被制造的静滞克隆。

野心之色

在此次冒险中，玩家人物要调查在一座小镇上，一名野心勃勃的红袍法师在租界之外所进行的非法活动。这个租界是为了演示一个小型租界是如何构造而推出的范例，可以独立于本次冒险而单独使用。

遭遇等级（EL）

“野心之色”是为四名 1 或 2 级人物准备的简短冒险。如果团队中有人具有追踪技能，奥法能力，以及一些交涉能力，那么将在冒险中大有助益。一个谨慎小心的团队可以掌握冒险的节奏，只在将近结束之时才遭遇一场完美的战斗；但是一个粗心大意的队伍则很可能在敌人的增援之下全军覆没。

冒险背景

三个月以前，塞尔的红袍法师们在一座小型或者中型城镇外面建立了一座小型的贸易租界。租界由一名初出茅庐的红袍法师领导，法师们和他们的保镖的工作就是制造药水和卷轴，偶尔也会制造次级魔法武器和防具。这个团队中的次级成员则把他们的时间花在了制造物品和进行短暂冒险之上。

这个租界的领导者希娜（Hinnar）实行严厉的统治。她不能容忍那些会引发外部人对租界不满的行为，而且她正在和本地领导者携手合作，以促进双方的关系。她甚至让她的下属们装备上药水和卷轴，加入本地军队，去驱逐小股的怪物（这种行为可以为巫师们带来经验，这样他们就可以制造更多的魔法物品了）。

然而，在希娜的团队中有一名野心勃勃的中级法师克扎芙（Kizzaf）。她装备着少许魅惑人类法术（每隔几天就可以恢复），几瓶情迷药水，以及一个操纵死尸卷轴，此外她还获得了几名忠实的朋友和仆人，她计划通过一个熟识的塞尔商人，把被她魅惑的人卖为奴隶。这些“朋友”的失踪引发了英雄们的调查。

冒险大纲

在镇子上，冒险者们听到流言说，有两名年轻人彻夜未归，从此失踪。

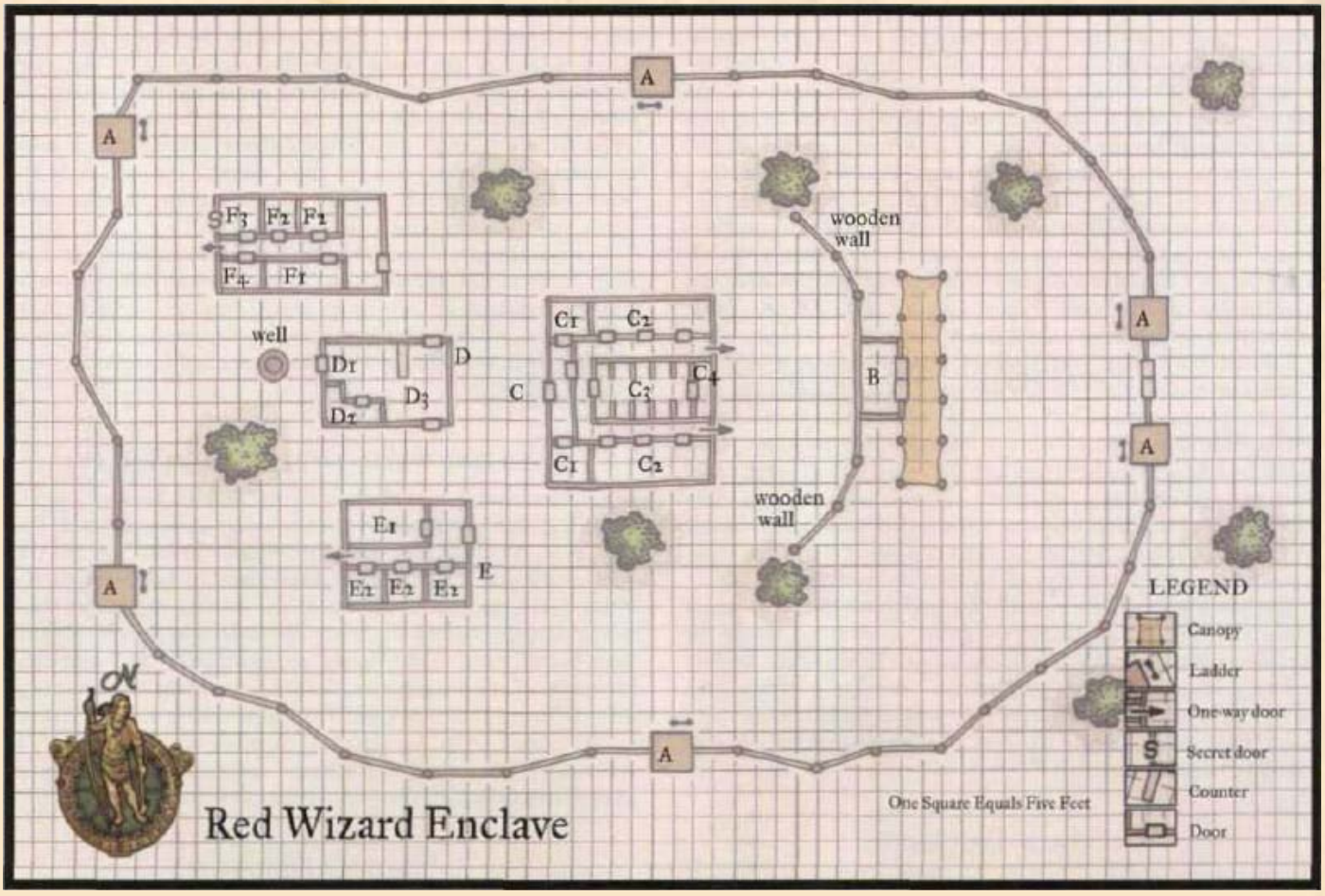
失踪者强壮，健康，并且身份体面，在本地有非常不错的工作（例如伐木或者铁匠）。通过调查他们的失踪，冒险者们发现最后一次看到失踪者是在本地的一家酒馆中，当时他们正在和一名有着长长黑发的高挑女性说话。失踪者和她一起离开了地点 1，有人看到三个人一起走出了镇子。

冒险者们追踪这些足迹，发现这些足迹和一辆四轮马车以及拉车马匹的痕迹混合在一起。但是当马车沿着原来的路径继续前行的时候，道路上却只剩下女性的足印，并且慢慢的绕着镇子最后转向了塞尔人的贸易租界。在这里进行调查将导致一场来自某位女性（克扎芙）的攻击，这场攻击由她的僵尸仆人发动。其他加入战斗的塞尔人是保护克扎芙或者还是帮助 PCs，则要根据英雄们在此地的行为来判定。

人物动机

*这名女性（巧合）看起来好像冒险者们正在寻找的那个人，无论她是一名敌人还是一个情报联络员。

*其中一个失踪者是朋友，亲属，或者某位英雄的一个雇员。



*某个失踪者欠了英雄们的一位商人朋友一笔钱，因此英雄们被委托去寻找他以确定他不是赖债而逃。

遭遇

在下面一系列的结论中，前四个结论中的每一个都可以看做是与一个人或者更多人进行对话的结果，详细程度根据冒险者们询问的力度而得出。

*这两名年轻的壮工分别名叫泰尔夫（Talf）和艾隆（Elonn）。他们昨天晚上和一个留着黑色长发的高挑女性一起离开了酒馆。这名女性不住在镇子上，并且最近一个月的时间里才在这里偶尔出没而已。

*昨夜酒馆中在场的人回忆起失踪者似乎认识那名女性，对她很友好，离开的时候心情愉快。

*一名在街角打瞌睡的醉汉曾被那三个人的笑声惊醒过，看到他们三个人一起走出了镇子。付出1sp给这个醉汉，他就会告诉冒险者这些人出镇的方向。

*顺着醉汉指点的方向，冒险者们可以使用野外求生技能（追踪）或者搜索检定（DC 9）来发现和追踪三人组留下的足印。出镇大约一英里之后，足印和一辆两匹马拉着的四轮马车交会在一起，在这里，有几个人绕着马车走来走去的痕迹。用搜索或者追踪检定跟踪马车，可以发现马车和拉车的马匹继续象以前一样行进（(DC 8），但是从这时开始，除了那名女性的足印之外其他的足印都消失不见了。

*马车遥遥领先，而且行进速度比冒险者们步行要快得多，因此除非英雄们骑马，否则他们就要追在马车后一整夜，直到马车停下时才有可能追上。马车上有一名塞尔商人，名叫麦哈泽（Mahzed，专家2，8 h，装备手弩和匕首），还有他的两名保镖（1级战士，每人6 hp，装备皮环甲，弯刀，轻十字弓）。

*马车里装着失踪的泰尔夫和艾隆，都被药物麻醉成昏迷不醒的样子，此外还有两个其他男人（罪犯）也被卖给这个商人以用来偿还债务。商人合法的获得了这些“奴隶”，并且犹豫是否要放弃他们而导致自己一无所得。如果对他施加压力，这名商人就会告诉冒险者，他是从一名塞尔人那里买来的这些奴隶，他建议PCs去附近的贸易租界去寻找更多的情报。

* 高个女性所留下的足迹只是稍微有些难于追踪（DC 10）。这些足迹沿着固定的范围绕着镇子转了一圈，最后终于通向小型租界的入口，租界的主人是贩卖药水的塞尔法师。

红袍法师的租界 *The Enclave*

红袍法师的租界是一处四周围有栅栏的大型混合建筑，超过 250 英尺长，150 英尺宽。栅栏有 4 英尺高，每隔 10 到 20 英尺，就有用一对原木段捆绑在一起构成的竖桩。

每一根柱子上都燃烧着一团持续不灭的火焰，因此整片建筑在夜里仍然清晰可见。在栅栏上建有六个木制平台（在地图上标记为 A），每个平台都可以通过一个梯子登上去。平台周边有一圈 3 英尺高的围栏，可以隐蔽住任何站在后面的人。租界非常空旷，只有五座建筑物，几棵树，以及一口井。这里住着十名保镖（ 1 级战士），十名法师（五名 1 级法师，三名 2 级法师，以及两名 3 级法师），以及一名红袍法师领导者（ 5 级法师/ 1 级红袍法师）。保镖们两天轮值一次，一个人在警戒平台上放哨，另一个在租界中巡逻，第三个则站在售货柜台那里警戒（区域 B）。

晚上的时候，租界的大门会关起来，两名保镖在租界内部巡逻（只在栅栏上的火光照不到的地方巡逻，并且不到两分钟就巡逻一圈），第三个保镖则大约每个小时轮流巡视平台一次。在通常环境下，如果租界遭到攻击，剩下的士兵和新手法师会出来反击，其他巫师则留在租界内进行指挥。

A. WATCH PLATFORM 警戒平台

这个带有护栏的平台距离地面大约 5 英尺高，由四根粗壮的木头柱子支撑着。平台上方有一个用木架支起来的布质天蓬。任何使用其中某个平台的保镖都携带一根长矛，以便能在战斗中攻击地面上的敌人。

B. SALES BOOTH 售货柜台

这座小型建筑和一个木头工作台没有什么区别，前面安放着一排货架。又宽又大的大门没有上锁，因为它们的设计用途不过是当晚上商店关门之后用来遮风挡雨而已（那时商品会被锁回主屋里面）。柜台前面是一片搭有天蓬的空地，以便让潜在的顾客能够免遭雨打日晒。柜台的后墙连接着一堵 8 英尺高的木墙，隔绝了顾客们向租界里面东张西望的好奇目光，这可以让生活在租界里的人得以保留一些自己的隐私。当商店开门之后，会摆放上以下这些药剂每样两瓶：猫之轻灵药水（cat's grace），变颜术药水（change self），通晓语言药水（comprehend languages），黑暗视觉药水（darkvision），坚韧药水（endurance），忍受元素伤害药水（寒冷）（endure elements (cold)），忍受元素伤害药水（火焰）（endure elements (fire)），飞行药水（fly），浮空药水（levitate）,情迷药水 （love），防护箭矢药水（protection from arrows），以及蛛行术药水（spider climb）。同时还会贴出一张巫师们能够制作的药剂和卷轴的清单（会适当的和本地巫师的法术列表有所不同，虽然他们同样遵循《Player's Handbook 》和《Dungeon Master's Guide》两本书中所描述的制作魔法物品的准则）

和其他塞尔租界一样，他们出售的药水会比《Dungeon Master's Guide》上面所规定的低 10%。塞尔法师可以使用一个奥术卷轴来制作出一瓶药水（如果这个法术可以被制成药水的话），其成本和普通药水一样。任何特别要求的物品（无论是清单上的还是报价卷轴上的）可以在二到五天之内制作完成，转天就要的话则在正常价格上额外加价 50%。如果顾客购买了 1 级或者更高等级的魔法物品的话，他们也以成本价格向这名顾客出售同样数量的侦测魔法卷轴，侦测毒素卷轴，照明术卷轴，修复术卷轴，阅读魔法卷轴，以及提升抗力卷轴。

柜台有三名 1 级法师负责（正确的说是每人负责一天），并配有一名保镖。在生意闲暇的时候，其中的两名法师会去帮忙制作魔法物品，或者去镇上采购补给并宣传他们的商品。当镇子上过节的时候，租界通常会捐赠一到两瓶药水（通常是忍受元素伤害药水[火]和浮空术药水）以表达善意并提升节日气氛。

C. MAIN BARRACKS 主宅

这座大型建筑是四名保镖（两人一间住在标记 C1 之处）和 1 级法师们的住宅（分别住在标记着 C2 的房间内），同时还是制作药水和卷轴的地方（在标记着 C3 的凹室）。房间 C4 是制作魔法物品必须的原料仓库（里面现在有价值 500 gp 的原材料），还存放着制作好的药水。通往仓库的大门牢牢锁着（开锁 DC 30），钥匙在希娜手中。

白天的时候， 2 级和 3 级法师以及任何不在其他地方工作的 1 级法师都会把他们的大部分时间花在这里，偶尔希娜自己也会制作一些魔法物品。

D. KITCHEN 厨房

这座建筑中包括厨房（D1），餐厅（D2），以及一条租界居民可以在这里获得食物的走道（D3）—这条狭窄的走道在天气不好的时候还被用来充当自助餐厅。食物通常由一名保镖准备。

E. SECOND BARRACKS 第二住所

这处住所是三名保镖（E1）以及三名 2 级法师（E2）的住处。

F. LEADER'S BARRACKS 领导者的住所

这座建筑是三名保镖（F1），两名 3 级法师（F2），以及希娜（F3）的住处。最后一个房间

（F4）是间仓库，用来存放建筑工具，额外的炊具，一桶上等葡萄酒，以及其他不太重要的奢侈品。

接近租界

如果冒险者们追踪这道单独的足迹，将会被带到到塞尔租界的入口处，入口就在栅栏东面两个警戒平台之间。大门白天打开，一名保镖会站在旁边的某个警戒平台上放哨：这名保镖会和任何接近者对话，询问他们的姓名以及他们拜访租界的原因，而且并不拒绝回答来访者的问题。如果冒险者们试图通过不和保镖说话，而是用直接翻越栅栏的方式或者其他方式进入租界，租界居民就会认为这种行为是一种进攻，并发动反击（见下面的战术部分）。

晚上的时候大门会关上，旁边的警戒平台上看起来似乎空无一人。然而，任何接近大门２０英尺以内的人物（或者栅栏的其他部分）都会暴露在栅栏木桩上燃烧着的火焰魔法的光线之下；这时候他们必须在光线下停留一两分钟，然后一名巡逻保镖将会注意到他们。

与保镖交谈（EL 4）

除了克扎芙自己之外，其他塞尔人对于泰尔夫和艾隆的失踪其实是一无所知。如果冒险者向一名保镖询问这件事情，保镖就会叫来一名法师来回答这个问题。而回应保镖召唤的正是克扎芙。注意当克扎芙一派红袍法师打扮的时候是光头的（她把头发剃掉了），她只在拐骗奴隶的时候才会戴上假发，这使得英雄们未必能认出她就是他们要找的“长发女性”。她拒绝回答任何关于失踪者的信息，如果对她施加压力的话，她就会试图和英雄们开战。如果英雄们不攻击，那么最后保镖会叫来希娜（进入冒险的结局）。这名保镖会保护克扎芙，但是他不会首先对英雄们发动攻击，除非他自己受到攻击。

战术（EL4+）

在英雄们发动攻击的当轮，保镖会发出警报。建筑Ｃ中的其他值班保镖和新手法师们会立刻行动，跑来支援他们的同伴（每轮倍速移动），这个团队的遭遇等级为４。

在下一轮，建筑物Ｆ中的人会蜂拥而来，调查发生了什么事。当希娜看到这里正在发生战斗的时候，会非常愤怒。

她大声呼唤，要求她的属下努力和本地政权之间保持和平，并且如果这些煽动者被击败的话，她将会听取冒险者们的伸诉。冒险者们可以和希娜当面对证诱拐事件，她会要求冒险者们暂熄敌意，以便让他们调查事件的真相（进入冒险的结局）。法师们用魔法使反抗者失去活动能力，以便把他们移交给本地政权来确保正义。

冒险的结局

如果英雄们决定和希娜对话，这名女性会询问他们关于诱拐事件的问题。这时，克扎芙意识到她可能会被抓住，于是她决定逃走，并召唤她的“宠物”攻击冒险者们。这些宠物是两只她制作的人形僵尸（用的是她协助本地武装力量巡逻时所获得的一个战利品卷轴），就埋藏在大门之内４０英尺的地方。这些僵尸从地下破土而出，蹒跚着试图袭击英雄们。当这种背叛行为大白于天下之后，希娜试图在克扎芙逃出生天之前用法术使她丧失活动能力。

如果克扎芙被抓到，希娜同意把她送交给镇上的治安官进行审问。当真相大白之后，希娜会为下属的行为道歉，并把克扎芙交给本地的法官处置。她还会给镇上送去四瓶药水作为补偿，并把另一瓶送给平安归来的泰尔夫和艾隆。

* Medium-Size Zombies (2): hp 16, 15; see Monster Manual.
* **中型僵尸（２）：**生命值１６，１５；见《Monster Manual》。

财富

克扎芙的装备属于塞尔人所有，但是希娜从租界的库存中拿出了价值300gp的药水送给冒险者们做为报酬（按照《Dungeon Master's Guide》中给出的价格，不打折），以感谢他们及时发现了这项阴谋，为塞尔人的经济和社会安全作出了贡献。

生物

这个租界中总共有十名保镖（１级战士），五名新手法师（１级法师），三名初级法师（２级法师），两名次级法师（３级法师－其中一名是克扎芙），以及一名红袍法师（５级法师/１级红袍法师）

* **查蒙（Chamon），嘉拉（Gaera），巴洛斯（Barlos），汉娜（Hena），代达斯（Daedus），乌索尔（Wuxor），兰诺斯（Lanaus），艾柯拉（Xera），妮卡（Nikka），以及卡洛斯（Kyros）：**男性以及女性人类，１级战士：挑战等级１；中等体形人类；生命骰1d10+2；生命值１２；先攻权+1；速度２０英尺；防护等级１８（接触１０，措手不及１８）；攻击调整值：＋５近战（1d10+2/19-20，精制巨剑），或者+3近战（1d8+2/x3，长矛），或者+2远程（1d8/x3，复合长弓）；
豁免检定：坚韧＋４，反射＋１，意志＋１；
阵营：守序中立；
力量１５，敏捷１３，体质１４，智慧１０，感知１１，魅力８。

技能和专长：工艺（任何）＋４，聆听＋３，侦查＋３；擅长异种武器（巨剑），近程射击，专攻武器（巨剑）。

财产（每人）：连环片甲，大钢盾，精制巨剑，长矛，复合长弓，装有 1d20 支箭矢的箭袋，3-4 gp。

＊ 阿瑞特（Arrit），黛咪（Dymia），艾卡斯（Ekass），艾布朗（Ibron），和托尔曼（Tolmen）：男性以及女性人类，１级巫师（见下面）；挑战等级１；中等体形人类；生命骰 1d4+1；生命值５；先攻权＋２，速度３０英尺；防护等级１２（接触１２，措手不及１０）；攻击调整值：-1 近战（1d4-1/19-20；匕首），或者＋２远程（1d8/19-20，轻十字弓）；
阵营：守序中立；
豁免检定：坚韧＋１，反射＋２，意志＋３；
力量８，敏捷１４，体质１３，智慧１５，感知１２，魅力１０。

技能和专长：炼金术＋６，专注＋５，知识（奥术）＋６，探知＋６，辨识法术＋６；法术延时，抄录卷轴，专攻纹身（每人的学派不同：防护，预言，附魔，幻术以及变化）。

预备法术（4/3；基本 DC=12+法术等级，13+专精学派法术等级）：根据当天需要制作的卷轴而有所不同，但是一定会有一个攻击法术，一个防护法术，以及一个制作卷轴的法术。 就象他或者她的纹身专攻专长所显示的那样，这些法师中的每个人都专精一系魔法。对立学派：塑能系。

法术书：0 级法术－秘法印记，晕眩术，侦测魔法，侦测毒素，打击死灵，幻音术，法师之手，修复术，开关术，魔法伎俩，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；
１级法术－燃烧之手，变颜术，通晓语言，忍受元素伤害，睡眠术，蛛行术。

财产（每人）：匕首，轻十字弓，２０箭矢，10 gp。

＊ 阿拉斯卓（Alasitra），戴凡托（Devanto），和泰特尔（Tatyl）：男性以及女性人类，２级巫师（见下面）；挑战等级１；中等体形人类；生命骰 2d4+2；生命值８；先攻权＋２，速度３０英尺；防护等级１２（接触１２，措手不及１０）；攻击调整值：+0 近战（1d4-1/19-10；匕首），或者＋４远程（1d8/19-20，精制轻十字弓）；
阵营：守序中立；
豁免检定：坚韧＋１，反射＋２，意志＋４；
力量８，敏捷１４，体质１３，智慧１５，感知１２，魅力１０。

技能和专长：炼金术＋７，专注＋６，知识（奥术）＋７，探知＋７，辨识法术＋７；法术延时，抄录卷轴，专攻纹身（每人的学派不同：防护，预言。以及变化）。

预备法术（5/4；基本 DC=12+法术等级，13+专精学派法术等级）：根据当天需要制作的卷轴而有所不同，但是一定会有一个攻击法术，两个防护法术，以及一个制作卷轴的法术。 就象他或者她的纹身专攻专长所显示的那样，这些法师中的每个人都专精一系魔法。对立学派：塑能系。

法术书：0 级法术－秘法印记，晕眩术，侦测魔法，侦测毒素，打击死灵，幻音术，法师之手，修复术，开关术，魔法伎俩，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；
１级法术－燃烧之手，变颜术,魅惑人类， 通晓语言，忍受元素伤害，脚底抹油，护盾术，睡眠术，蛛行术，克敌先机。

财产（每人）：匕首，精制轻十字弓，２０箭矢，25gp。

＊ 克扎芙和墨索斯（Kizzaf and Muxos）：女性人类，３级预言法师（克扎芙）；男性人类，２级变化法师（墨索斯）；挑战等级３；中等体形人类；生命骰 3d4+3；生命值１２；先攻权＋２，速度３０英尺；防护等级１２（接触１２，措手不及１０）；攻击调整值：+1 近战（1d4-1/19-10；精制匕首），或者＋４远程（1d8/19-20，精制轻十字弓）；
阵营：守序邪恶（克扎芙），守序中立（墨索斯）；
豁免检定：坚韧＋２，反射＋３，意志＋４；
力量８，敏捷１４，体质１３，智慧１５，感知１２，魅力１０。

技能和专长：炼金术＋８，专注＋７，知识（奥术）＋８，探知＋８，辨识法术＋８；调制药水，法术延时，抄录卷轴，专攻纹身（每人的学派不同：克扎芙为预言系，墨索斯为变化系）。

预备法术（5/4/3；基本 DC=12+法术等级，13+专精学派法术等级）：根据当天需要制作的卷轴而有所不同，但是一定会有一个攻击法术，一或两个防护法术，以及每个法术等级一个制作药水的法术。 就象他或者她的纹身专攻专长所显示的那样，这些法师中的每个人都专精一系魔法。对立学派：塑能系。

法术书：0 级法术－秘法印记，晕眩术，侦测魔法，侦测毒素，打击死灵，幻音术，法师之手，修复术，开关术，魔法伎俩，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；
１级法术－燃烧之手，变颜术,魅惑人类， 通晓语言，忍受元素伤害，鉴定术，法师护甲，护盾术，睡眠术，蛛行术，克敌先机。
２级法术－变身术，模糊术，猫之轻灵，黑暗视觉，坚韧术，漂浮术，防护箭矢。

财产（每人）：精制匕首，精制轻十字弓，２０

箭矢，治疗轻伤药水，60gp。克扎芙还有一件+1抗力斗篷（不包括在上面）。

希娜（Hinnar）：女性人类，5级变化法师/1级红袍法师；挑战等级6；中等体形人类；生命骰6d4+6；生命值23；先攻权＋1，速度30英尺；防护等级12（接触12，措手不及10）；攻击调整值：+3 近战（1d4-1/19-10；＋1匕首），或者＋5远程（1d8/19-20，精制轻十字弓）；
特性（SQ）：专精防御
阵营：守序中立；
豁免检定：坚韧＋5，反射＋4，意志＋8；力量10，敏捷14，体质13，智慧16，感知12，魅力14。

技能和专长：炼金术＋11，专注＋7，交涉＋6，威吓＋4，知识（奥术）＋9，知识（塞尔本地）＋7，探知＋9，辨识法术＋11；调制药水，制造魔法武器及防具，法术延时，坚韧加强，抄录卷轴，专攻纹身（变化系）。

特性（SQ）：专精防御：在所有对抗变化系法术的豁免检定上获得+1加值。

财产：＋1匕首，精制轻十字弓，10箭矢，治疗中伤药水，隐形药水，衰弱射线法杖（10发），60gp。克扎芙还有一件+1抗力斗篷（未包括在上面）。

预备法术（5/5/5/4；基本DC=13+法术等级，14+专精学派法术等级）：根据当天需要制作的卷轴而有所不同，但是一定会有一个或两个攻击法术，两个防护法术，以及每个法术等级一个制作魔法物品的法术。希娜专精变化系法术。对立学派：塑能系，咒法系。

法术书：0级法术－秘法印记，晕眩术，侦测魔法，侦测毒素，打击死灵，幻音术，法师之手，修复术，开关术，魔法伎俩，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；
1级法术－燃烧之手，变颜术,魅惑人类， 通晓语言，忍受元素伤害，鉴定术，法师护甲，护盾术，睡眠术，蛛行术，克敌先机。
2级法术－变身术，模糊术，猫之轻灵，黑暗视觉，坚韧术，隐形术，漂浮术，防护箭矢。
3级法术－解除魔法，位移术，飞行术，气化形体，遗体防腐，防护元素伤害，巧言术，水下呼吸术。

国度漫游

从本质上来说，遗忘的国度（FORGOTTEN REALMS）既不是一个充斥着光辉四射的英雄和可怕怪物的虚构世界，也不是一个被遗忘在我们过去的神秘的真实世界。它实际上是为你的龙与地下城（DUNGEONS & DRAGONS）战役服务的一本设定集。这本书提供了一个完整的世界（或者说是一块大陆），在这个世界中你可以为你的玩家们创造各种各样的冒险活动，并把这些经历融入正在进行的费伦历史之中。

本章针对地下城主（Dungeon Master）提供服务，提供建立你自己的被遗忘的国度战役设定的技巧和规则，并在托瑞尔世界（the world of Toril）中进行龙与地下城（DUNGEONS & DRAGONS）的冒险。出现在这里的所有主题和《DUNGEON MASTER's Guide》中所提供的主题相一致。每个主题都在那本书中进行了详细论述。如果你不能确定在哪里能够找到关于如何运作龙与地下城游戏的相关信息，那么你在本章找不到的内容请查阅《DUNGEON MASTER's Guide》。

Characters 人物

被遗忘的国度战役中的角色人物使用了《DUNGEON MASTER's Guide》中所描述的几个种族和变种。玩家们被鼓励创造他们能够想像到的任何在游戏规则限制之下的种族，只要地下城主允许你在设定中使用这些种族并帮助玩家赋予他们生命。第一章：种族中包含了玩家在费伦战役设定中创造一个种族时所需要的一切东西。本章则提供创造人物的额外选择和信息，可以帮助你在自己的被遗忘的国度战役设定中创造玩家人物。

Additional PC Races 额外 PC 种族

人类，矮人，精灵，半身人，以及其他在第一章：种族中所描述过的种族构成了在费伦已经发现的大多数冒险者。然而，托瑞尔世界中还有许多智慧种族，其中大部分都会偶尔出现具有特别能力的个体，并且乐于从事冒险生涯。包括卓尔精灵，杜拉格矮人，地底侏儒，以及神魔裔在内的怪异种族－都在第一章中进行了详细的描述。一些可能成为冒险者的其他种族在表格 8-1：通用异族冒险者（Common Monstrous Adventurers）中进行了总结。

Table 8-1: COMMOn MONSTROUS ADVENTURERS

Race	Level Adjustment	Source
飞羽族（Aarakocra）	+2	Monster Compendium
（Alaghi）	+11*	Monster Compendium
熊地精（Bugbear）	+4*	Monster Manual
人马（Centaur）	+7*	Monster Manual
精灵提夫林（Fey'ri）	+2	Monster Compendium
豺狼人（Gnoll）	+2*	Monster Manual
地精（Goblin）	+0	Monster Manual
大地精（Hobgoblin）	+1	Monster Manual
半人马（Hybsil）	+2	Monster Compendium
狗头人（Kobold）	+0	Monster Manual
拒神者（Kir-lanan）	+8*	FR Campaign Setting
蜥蜴人（Lizardfolk）	+4*	Monster Manual
食人魔（Ogre）	+8*	Monster Manual
兽人（Orc）	+0	Monster Manual
阴魂（Shade^^）	+5	FR Campaign Setting
河童（Siv）	+1*	Monster Compendium
巨魔（Troll）	+11*	Monster Manual
半猫人（Wemic）	+8*	Monster Compendium
狼人（Werewolf**^）	+3	Monster Manual

*这些种族具有 1 以上的生命骰

**选择一个标准种族做为此生物的基础种族

^人物至少 2 级

^^人物至少 5 级

等级调整（Level Adjustment）：把这个数字加在人物的人物等级（character level）上面可以得到其有效人物等级（effective character level）。例如：一名 3 级 alaghi 牧师相当于一名 14 级人物。来源：记载有怪物描述的资源书：《the Monster Manual》，《Monster Compendium: Monsters of Faerun》，或者本书的第 9 章。

Monster Levels 怪物等级

生命骰（Hit Die）超过 1 的怪物可以成为在等级上具有“种族”职业优势的兼职（multiclass）人物，其等级相当于此怪物的基本生命骰。例如：一名 alaghi 的生命骰为 9，因此一名 alaghi PC 便以 9 级的“alaghi”开始游戏。作为玩家人物，他们最初的种族生命骰取最大值，一个怪物的 HD 并不总是和此怪物的等级调整相等，因为拥有多种特殊能力的怪物具有比他们实际生命骰更高的等级调整。一个种族的等级调整值只是表示这个种族和诸如人类或者矮人这样的标准种族相比有多强大。

（注释 1：职业等级（Class Level）：你在某个特定职业上的等级。一个 5 级的战士有 5 个战士职业等级。一个 5 级战士/5 级法师有 5 个战士职业等级和 5 个法师职业等级。职业等级影响太多方面了，最主要包括生命骰数（每职业等级 1）、基本攻击加值、基本豁免加值和技能点数，这些都在职业的描述里注明。如果一个职业有额外专长，职业等级决定你何时得到它们。

注释 2：人物等级（Character Llevel）：你所有职业等级的总和加上你拥有的种族生命骰。一个人类 5 级战士/5 级法师拥有 10 个人物等级。一个食人魔 5 级战士/5 级法师拥有 14 个人物等级（因为它有 4 个种族生命骰）。人物等级决定你何时获得专长和属性值增长（请参阅玩家手册表 3-2：经验值与升级影响）。因为人物等级获得的专长是在职业等级获得的专长以外。此外，人物等级还决定当你击败一个敌人时获得多少经验值和你获得下一个职业等级还需要多少经验值。）

当创造一名此种族的人物时，把种族的等级调整值加在怪物的人物等级上面，以确定有效人物等级，缩写为 ECL。

（注释：有效人物等级（ECL）：有效人物等级是人物等级加上根据人物种族的等级调整值。比玩家手册里的标准种族强的种族拥有等级调整值，用来维持战役里玩家之间的平衡，同时也能帮助 DM 决定拥有这些种族的队伍实际上能处理多大的危险。例如，卓尔的种族调整值是+2。许多人（甚至一到两本规则书）在说有效人物等级的时候其实指的是种族调整值。）

因为这些强力种族的角色人物拥有比他们单独人物等级更高的等级，所以他们的升级速度没有正常角色人物那么快。此角色人物使用他的 ECL 来确定达到新的等级需要多少经验点。见表格 1-2:关于人物的 ECL 对升级所需 XP 的影响的 ECL 经验需求摘要。表格中所包括的具有等级调整的人物如下：+1 (神魔裔), +2 (卓尔精灵和杜拉格矮人)，以及 +3 (地底侏儒)。等级调整大于+3 的，从所给信息中进行推断，以确定其 XP 需求。

例如：半人马的等级调整为+7，因此一名 1 级的半人马圣武士具有 8 级的有效人物等级 ECL（1 人物等级＋7 等级调整）。一名普通的 1 级人物升到 2 级需要 1,000 XP 的经验，但是这名半人马圣武士是从一个具有 28,000 XP 的 8 级人物开始游戏的，那么他想要增加一个人物等级就必须达到 9 级。既然这样，他如果想成为一名 2 级的圣武士，则需要总计 36,000 XP 的经验；要成为一名 3 级圣武士，总共需要 45,000XP；而要到达 4 级则总共需要 55,000XP，接下来以此类推。实际上，你的人物需要用你的 ECL x 1,000 来达到下一个职业等级，而不是用你的人物等级 x 1,000 来达到下一个职业等级。

ABILITY SCORES FOR MONSTROUS PCs　异族 PCs 的能力属性

这些种族的能力属性参照《DUNGEON MASTER's Guide》第二章中的描述来生成。那些包含在本书第一章中的不同寻常的种族（卓尔精灵，杜拉格矮人，地底侏儒，以及神魔裔）不遵循这个程序；他们的种族能力属性可以在种族描述中找到。

ALLOWING POWERFUL RACES IN PLAY　允许以强力种族进行游戏

既然这些不是标准人物种族，你必须决定是否愿意或者允许一名玩家创造任何基于这些种族的人物。

如果一个人物的 ECL 高于团体中其他玩家人物的平均人物等级，这个人物对于现在的团体来说也许就过于强大了。你不应该允许这样的人物出现在团体中，除非你想要解决由不同力量等级的人物组成的团体所带来的麻烦。高等级人物之间相差一级也许不是一个问题，但是它能在一个低等级团体中造成重大影响。

即使这名人物属于此团体中有决定权的那一部分，如果你认为这个人物不适合你的战役的话，你同样可以不接受他－对于玩家可以在你的游戏中创造什么类型的人物，你拥有最终决定权。

Creating Characters Above 1st Level　创造 1 级以上人物

你可以选择经验相对丰富的英雄来开始你的战役，而不是选择 1 级的新手。如果你这样做，使用《DUNGEON MASTER's Guide》中的表格 2-24 来决定人物的装备的价值。如果这名人物选择了一个在他的家乡受到鼓励的职业（见第一章：人物），在表格显示的数值上增加 300gp，以允许这名人物在一级装备的基础上再增加额外的装备。此人物不必一开始就选择这些额外装备－毕竟，他需要时间来用完，穿坏，或者抵押掉他原来的装备。（这条规则同时适用于 NPCs 和 PCs）。如果人物属于某个强力种族的一员，使用此人物的有效等级来确定人物的装备。

Characters Above 20th Level　20 级以上的人物

本书所记述的部分人物超过 20 级。他们在即将出版的《D&D Epic Level Handbook》中有详细描述。当在职业/等级范围内描述人物特征时，“Epic”这个词指的是一名角色人物的传奇等级效果。20 级之后的每一级，一名角色人物可以选择一个传奇等级效果。角色人物不能象以前那样，获得基于等级的技能，属性值的增加以及 20 级之上的专长。

一名角色人物所具有的传奇等级效果在人物特征的专精特性(Special Qualities)部分有相关描述。+1 有效等级：人物获得一个职业等级，获得此职业等级的职业特性和技能点，并且其最大技能级数增加 1。他的基本攻击加值（base attack bonus）、生命骰、生命值，或者基本豁免鉴定（base saving throws）都不增加。你不能用有效等级去增加一名人物 20 级之上的职业等级。你也不能用有效等级去增加一名人物已经放弃了的职业的等级（比如成为一名前牧师[ex-cleric]，前僧侣[]ex-monk，或者前圣武士[ex-paladin]）。

当一名人物选择一个有效等级作为一个传奇等级效果，此人物的职业/等级数据部分表现为职业的调整等级（实

际等级加有效等级）而不是作为“Epic”和一个数字被列出来。所以伊尔明斯特的列表是Ftr1/Rog2/Clr3/Wiz20/Acm5/Epic4，即使他实际上已经超过２０级的人物等级１５级之多。这六个等级是巫师的有效等级（包括在“Wiz20”），五个是大法师的有效等级（包括在“Acm5”）。剩下的四个是其他传奇等级效果。

+1 技能：在某一个属性值上加１。这个传奇等级效果取代了人物平常每４级获得一次的属性值增加。

+1 攻击：在基础攻击加值上＋１。（僧侣同样把这个加在他们的徒手攻击加值上。）由于高基础攻击加值，这个加值不增加你所获得的额外攻击的数值（因此一名２０级战士的基础攻击加值不必每五级+1，就可以增加到+21/+16/+11/+6）。

+1 施法等级加值：人物每天增加１个法术位（spell slot），其等级比他在一个特殊职业上能够施展的最高施法等级要高一级。这种效果只有当人物已经拥有２０级施法职业的时候才有效。例如：如果伊尔明斯特选择这种效果，他将获得一个１０级法术位。如果他再选择一次，他将获得一个１１级法术位。如果人物具有足够高的属性调整值（ability modifier），可以为这个法术等级获得一个法术加值，他同样获得这个新等级的法术加值。法师、术士、牧师和德鲁伊们不能施展超过９级的法术；圣武士和巡林客不能施展超过４级的法术；吟游诗人的法术不能超过６级。但是，这些法术位可以用于低等级的法术或者超魔法术。

Patron Deities 主要神祇

就像第五章记述的那样，费伦有许多神祉，许多聪明人崇拜不止一位神祉，或者至少在环境允许的情况下向不同的神祉表示敬意。尽管如此，大部分费伦居民崇拜某一位特定的神祉。

一名人物对于主神的选择并不限制这名人物向其他神祉献上敬意。费伦的所有神祉都认为他们的神祉伙伴有自己的神职和控制领域，没有人去阻止他们的信徒也认识到同样的事情。

一名人物对于主神的选择并不会因此而对其产生任何约束。选择一名主神仅仅表示哪位神祉正好最符合这个人物的个人爱好。一个人对主神的选择反映出这个人的抱负和自我形象（作为凡人，大部分人都想要尽可能的和他们的主神相像），并且反映出这个人的价值观。

除非某个人物是一名神术施法者，否则她没有义务去为了她的主神的利益而改变宗教信仰，作出特别牺牲，或者告诉其他凡人她尊敬哪位神祉。即使是牧师和德鲁伊也不会坚持不懈的四处寻找皈依者。一位冒险牧师把她的信念贯穿于她的行动以及她为之战斗的理想之中，而不是抓住每个机会向她的同伴们喋喋不休的布道。

PATRON DEITIES AND THE DEAD 主神和死亡

一位选择了主神的人物可以通过任何常规方式被复活，只要这个人物愿意回来。而对于那些一生中没有选择过主神的人物来说，这个过程就困难的多。死亡之神克兰沃（Kelemvor）负责最终处理这些无信仰的灵魂，抓住他们并且使得他们无法复活。这个处理过程将花费 1d10 天。在此期间，没有主神的人物可以被唤起，复活，或者被赋予新的肉体，只要能在克兰沃处理灵魂之前施展法术把他们带回来就可以了。过了这段时间，只有奇迹术或者许愿术可以使这个人物重新复活。

即使一个玩家没有为他的人物在死亡之前选择过主神，这名玩家也可以在人物死亡的同时为其选择一个主神。如果一旦一名玩家的人物死亡，而他决定不选择主神的话，这个人物便是真正的无信者，并且要和其他没有神祉前来领取的灵魂一起在朦胧之域（Fugue Plane）里面碰运气了。如果这名玩家决定选择一名主神，他必须选择一名他的人物至少曾经表现出比较有兴趣的神祉。即使人物从未表现出对哪位特定的神祉有兴趣，也可以通过这名人物的经历看出他适合选择哪一位神祉。

例如：一位献身于魔法的善良阵营的人物自然倾向于密斯特拉（Mystra）；反之，几乎所有职业或者阵营的冒险者都有可能受到山达科尔（Shaundakul）的吸引，只要他对游历和探索感兴趣的话。简而言之，有一条关于人物和主神的重要规则：永远不要惩罚一名没有在他的人物卡上写下主神的玩家。

Optional Rules 可选规则

大部分被遗忘国度（FORGOTTEN REALMS）的游戏产品都假定所有你使用的规则书就是三本核心规则书，本书，以及《Monstrous Compendium: Monsters of Faerun》。战役设定都假设你已经使用了那里面所描述的怪物。

通常，任何你打算加入到费伦战役设定中的可选规则都可以工作的和在其他 D&D 战役中一样好。不同的可选进阶职业（prestige classes）以及其他来自《Builder's Guidebook》的素材都可以在稍微调整之后或者完全不加调整的就加入费伦战役之中。

即将出版的《Epic Level Handbook》完全支持被遗忘的国度战役（FORGOTTEN REALMS campaign）。实际上，本书中描述的很多人物都利用了来自《Epic Level Handbook》中的进阶规则。具体内容请查阅上一页边框中的 the Characters Above 20th Level。

PSIONICS 心灵异能

这本书介绍的费伦，甚至整个托瑞尔世界，被看作一个非心灵异能的世界。然而，这并不意味着你不能使用《Psionics Handbook》来为你的费伦战役制定规则。心灵力量非常罕见，而大部分人分辨不出心灵异能和魔法之间的区别。不要在你的费伦战役中使用《DUNGEON MaSTEr's Guide》第五章中所描述的非魔法心灵异能变体。

Reactions to Psionic Characters 对于心灵异能人物的反应

心灵异能在费伦非常罕见，而大部分人对此一无所知，除非某地生存着心灵异能怪物。这样的地区包括南方，这里蛇人有很大影响力（尤其是在维洪海域[Vilhon Reach]的隆德斯城[Hlondeth]），以及幽暗地域（这是因为灵吸怪的影响）。毋庸置疑，深水城中有一些人物具有心灵异能技能，其他大城市入安姆（Amn）和卡林珊（Calimshan）也有类似情况。

一般而言，心灵异能人物会受到和神秘的施法者同样的待遇和看法。那些欢迎或者至少接受法师的地区以同样的热情欢迎心灵异能人物（或者缺乏热情）。在那些害怕或者避开法师的地区，比如安姆，心灵异能人物必须小心谨慎的行事。

很多施法者可能把心灵异能人物看作潜在的魔法竞争者，因此心灵异能人物也许应该考虑当他们遇到一名猜忌的法师或者牧师的时候，最好隐藏起自己的天赋（例如在塞尔[Thay]）。

Psionics and Regional Feats 心灵异能和地区专长

心灵术士和心灵武士不是在费伦的任何地区都受到优待的。地区专长（以及地区装备加值）不适合这样的人物。

如果你决定你想要心灵异能在你的战役中扮演一个重要角色，你可以稍微放松一下这些限制。塔沙拉（Tashalar），楚尔特（Chult），维洪海域（Vilhon Reach），以及灰矮人"区域"比费伦的其他地区更容易出现心灵异能人物，可以考虑作为心灵术士和心灵武士的首选地区。

Running the Game 运行游戏

所有在《Player's Handbook》和《Dungeon Master's Guide》中描述过的规则，遭遇和指标都可以应用于费伦战役设定。战斗使用同样的规则，豁免检定（saving throws）用同样方法计算，遭遇危险和特殊攻击照常运作。运行游戏的时候唯一增加的规则就是计时和关于在勘探地形和陆上移动时所使用的地图的额外信息。

Timekeeping 计时

费伦的历法在《第三章：费伦的生活》中有所描述。许多地下城主发现这有助于注意他们的战役中的时间段。至少，明了时间可以帮助你管理那些只能每周或者每年，或者以其他间隔方式使用一次的特殊技能。

例如：一名圣武士多长时间可以使用一次移除疾病（remove disease）是受到限制的，有时一个游戏中可能会突然出现同时有几个人物遭受疾病折磨的情形，这时候了解圣武士的技能什么时候可以恢复就很重要了。

TRACKING TIME　追踪时间

了解在你的游戏中时间流逝的最精确和彻底的方法是创造一个战役日志。一个类似于月工作簿的空白表格是个不错的选择－你可以依据哈普托斯历法来计算时日，利用每天之间的间隔来记录主要事件以及对于受时间约束的特殊技能的使用。

有时，你应该给玩家人物一些有重要意义的“暂停”，几个星期或者几个月之间的一个窗口期，在此期间不发生任何冒险活动。这很重要，因为这可以给角色人物一个机会来完成诸如制作物品这样的任务，对于很多人来说这是很重要的游戏技能。否则的话，你的战役中的每一个冒险者都很难跟上前人的步伐，法师和牧师将不会有机会进行法术研究或者物品制造。

当然，你不必每隔一段时间就制造出一段没有任何事情发生的时段－你可以简单的向前跳跃几个星期或者几个月，并且询问玩家的意见，如果玩家们有任何长期计划想让他们的角色人物实施的话。这也有助于延缓怀疑的产生，尤其是当一名角色人物在几个月之内迅速从１级升到１０级的时候。玩家人物仅仅喜欢在他们持续不断的冒险生涯中能有一些放松时间，并且比他们预期的总冒险时间用了更多的日历时间。

TENDAYS vs. WEEKS　十日 vs 星期

费伦的哈普托斯历法把每个月的３０天划分为三个十日，这是最相当于费伦的一个星期的划分方法。虽然使用十日来代替星期，对于控制受时间约束的技能来说是有一定意义的，不过你可能不想这么做。首先，一个每十日可以使用一次的技能相比于一个每七天可以使用一次的技能来说要更弱小。其次，费伦的历法中包括不计入任何十日中的节日。如果你想用十日来代替星期，你应该考虑让这五个节日中的每一个都“属于”在它们前面的那个十日－这意味着费伦年中的五个星期事实上有十一天，而不是十天，这甚至会更加削弱那些受时间约束的技能。

如果你利用时间段而不是十日来追踪这些受时间约束的技能，那么简单的从这个技能被使用开始每七天作一次笔记。如果一个技能只能每周使用一次，那么角色人物只能在七天过去之后才能再次使用它。如果这个技能每周可以使用多次，每次“使用”必须等待七天之后才能再次可用。

Terrain and Movement　地形和移动

在被遗忘的国度战役中，在陌生和遥远的国度中经常发生重要的冒险。你有整个一个世界可以向你的玩家们进行描述，这个世界中充满了数以百计的奇特场所和诚实可以让玩家人物去探索。你的人物也许会艰苦跋涉过安诺奥克沙漠（Anauroch）去探索矮人的艾斯柯尔（Ascore）城的废墟，航行于坠星海（the Sea of Fallen Stars）之上以到达西门（Westgate）的地下城市，或者冲入泰尔（Thar）那食人魔横行的丘陵中去掠夺废弃的城堡。

TERRAIN TYPES　地形类型

费伦的地图以１：１２０（１英寸代表１２０英里）的比例显示了大部分的大陆。只有最具特色的地方才能包括在这个比例中－你可以假设数以千计的小型的村落和城镇，无数的池塘、湖泊和小溪，以及数不胜数的灌木丛、杂树林和森林只是在地图上简单的勾画了几笔。

可以在地图上找到下面的地形类型。

贫瘠土地/荒地（Barren/Badlands）：崎岖不平的土地，上面植被稀疏。荒地上交叉遍布着被形状古怪的山丘和岩层分割出来的曲折山谷。

空地和混合地形（Cleared/Mix）：为了农业而清整出来的露天地区。空地上可能会有小树，低山和其他地理特征。混合地形地区自然空旷，绵延起伏，包括众多次要地形，比如低山，草原，散生树丛和小溪。

森林（Forest）：任何密集的生满了高大树木的地区。这些树可以是针叶树也可以是落叶树。

冰河（Glacier）：高山或者高纬度地区的大量冰层的集合体。这些冰层处于运动之中（虽然非常缓慢），产生出裂隙，冰脊，或者其他的危险。

草原（Grasslands）：空旷平整的土地，大部分覆盖着牧草。水源附近可能生长着一些小树和灌木。

高山（High Mountains）：覆盖着险峻的，遍布岩石的高峰的地区。高山地区至少具有一些高度足以保持峰顶终年被积雪覆盖的山峰，即使气候温和或者炎热也应如此。高山还应该有界限分明的林木线。高山地区包括低于周边山峰的隘口和山谷。

丘陵（Hills）：这片地区起伏不平，但是相对于高山来说地形更低并且不太险峻。和山脉地区相似的是，丘陵地区同样也可以包括比周围的小山更低的山谷。

丛林（Jungle）：异常浓密炎热的森林。

湖泊（Lake）：内陆的淡水水体。蒸汽之湖（The Lake of Steam）是个例外－它实际上是光耀之海（the Shining Sea）的一个盐水湾。阿祖尔达斯（Azulduth），盐之湖，是盐水湖而不是淡水湖，

低山（Low Mountains）：比丘陵地带更高，更险峻，并且更崎岖，但是又比不上高山的地区。低山地区没有高到有林木线，或者在温暖或炎热地区仍能保持永久积雪的地步。低山地区包括包括比周边山峰更低的隘口和峡谷。

湿地（Marsh）：低矮，浸满水的地区，生长着芦苇一类的低地植被，但是几乎没有树木。湿地可能包括被死水或者微微流动的水流分割开来的相对干松的岛屿。

荒原（Moor）：开阔地区，通常地势很高但是极端贫瘠。荒原上一般长着草，零星有低矮的灌木和沼泽。

河流（River）：又深又宽的流动水体，如果不借助游泳，或者桥梁，船只以及浅滩就无法渡过。

公路（Road）：平坦结实的大路，表面覆盖着泥土或者沙砾，有一定坡度可以让雨水流走。

戈壁（Rocky Desert）：一片覆盖着晒裂的岩石和灌木的干旱地区。

沙漠（Sandy Desert）：一片覆盖着流沙和沙丘的干旱地区。

沼泽（Swamp）：一片低矮，浸泡在水中的地区，和湿地类似但是覆盖着树木。

小径（Trail）：一条未加修整的道路，标志着可以穿越一片地区的还算过得去的有效道路。

OVERLAND MOVEMENT　陆上移动

强大的巫师可以把自己从一个地方传送到另一个地方，但是大部分其他的费伦居民只能通过走路，骑马，飞行，或者航海来从一个地方到达另一个地方。使用《the Player's Handbook》第九章中的规则来在费伦进行陆上移动。费伦地图上包括没有显示在《the Player's Hattdbaek》的表格 9-5：地形和陆上移动中的地形。在这里使用表格 8-2 来代替。

TABLE 8—2:Terrain and OVERLAND MOVEMENT IN FAeRuN

Terrain Road Trail Trackless
Barren/Badlands x1 x1 x3/4
Cleared/Mix x1 x1 x1
Forest x1 x1 x1/2
Glacier — x1/2
—
Grassland x1 x1 x1
High Mountains x3/4 x1/2 x1/8
Hills x1 x3/4 x1/2
Jungle x1 x3/4 x1/4
Low Mountains x3/4 x1/2 x1/4
Marsh x1 x3/4 x1/2
Moor x1 x1 x3/4
Rocky Desert x1 xl x3/4
Sandy Desert x1 x1/2
—
Swamp x1 x3/4 x1/2

在本地，存在着比地图上所显示的更多的公路和小径－只有主要越野道路标记了出来。飞行生物忽略除了低山和高山之外的所有地形上的移动惩罚，这两种地形对于他们来说分别视为丘陵和低山来进行处理。

Other Resources　其他资源

地下城主有大量可利用的资源来扩展一个被遗忘的国度战役。除了将来的游戏产品之外，《Dragon》和《Dungeon》

两本杂志都支持游戏设定。《DUNGEON》特别为寻找冒险素材的 DM 提供了极佳的资源，其中的大部分冒险可以被轻易的加入被遗忘的国度设定之中。

此外，海岸巫师网站（the Wizards of the Coast website [www.wizards.com/dnd]）也为 D&D 游戏和被遗忘的国度战役设定而频繁的更新游戏信息，冒险，人物，以及场所。

ADVENTURES 冒险

费伦的冒险和核心 D&D 游戏的冒险极其相似，除了许多设置必须依据托瑞尔特有的怪物，歹徒，以及背景之外。在本节，我们将讨论费伦的地下城和本地的特殊遭遇战。

DUNGEON ARCHITECTS 地下城建筑者

是什么使得费伦的地下城和其他世界的地下城有所区别的？主要是历史。无论它最初和现在的作用是什么（见《Dungeon Master's Guide 》第四章关于地下城类型的讨论），一座费伦的地下城都带有其最初的建筑者以及几个世纪以来不同的占据者的标记。费伦的地下城很少会长时间的空置。

无论是谁修建了地下城，城内都可能有传送门连接着同一个人或者同一个群体建筑的其他地下城，这些传送门构成了一个网络，过去的居民曾经使用过这个网络，现在则可以让玩家人物可以快速的从一个地下城传送到另一个地下城。同样的，很多地下城都连接到幽暗地域（Underdark）。

冒险者（Adventurers）：这种类型的地下城建筑者包括象海拉斯特（Halaster）那样的疯狂法师，他是巨大的山下地城（Undermountain）的修筑者。成功的冒险者寻找安全之处来隐藏他们的财宝，而更有魄力的家伙则在情况变得糟糕的时候修建安全的地下城来躲避他们的敌人。冒险者的地下城的特征非常多。整个地下城受到保护以避免被探知（scrying）或者通过星界旅行而进入是很常见的，城内有传送门通往四面八方。

更多奇异的特征则包括动物和植物的收集品（有时候比较自制，有时候则杀气腾腾）。传统的监狱内隐藏着恶魔和元素生物；迷宫和陷阱修建起来以保护特殊的宝物；复杂的微型房间只有当来访者使用魔法缩小自己之后才能进入；进行致命试验的实验室在几个世纪之后仍在按部就班的工作之中。

眼魔（Beholders）：眼魔经常驱使奴隶（使用他们的魅惑技能）或者使用自己的解离术（disintegrate）来开凿地下巢穴。眼魔巢穴的建筑结构通常是直上直下的，如果没有飞行或者漂浮的能力就很难到达。巢穴内经常充满了古怪的魔法和其他财宝。

矮人（Dwarves）：做为费伦首席地下城建筑者，矮人修建了所有的一切，从简单的矿井到建立在岩床上的地底城市。矮人修建的地下城通常在山区或者高原有着坚固的地表入口。后来的居民想要保持良好的防御的话，通常会利用它们。

即使是小型的矮人地下城也拥有具有安全水源供应的生活区，以及储存食物，货物和武器的仓库区。永久定居点通常具有神殿和地下墓穴，处于石头陷阱，魔法符文，以及魔像之类的构装守护者的重重保护之下。

龙（Dragons）：龙有时候会为自己挖掘地下巢穴，但是更多的时候它们会搬进天然洞穴居住，或者把弱小的原住民们从他们修建的地下城中赶出去。一座被龙占据的地下城最少会有一个巨大空旷的房间，可以让这条龙能够飞行战斗。除非这条龙可以传送，否则的话它的巢穴还应该有个入口，可以让龙通过飞行或者游泳进入巢中。

如果这条龙有盟友或者仆人，他们会居住在龙可以迅速到达的附近地区，比如隔壁的洞窟或者地表的村庄。

卓尔精灵（Drow）：和那些喜欢从地表向下修筑地下城的矮人不同，卓尔精灵们从幽暗地域向地表上修建地下城。卓尔地下城通常做为奇袭，贸易以及殖民的出发点。城中只有简朴的生活区。补给品（包括饮水）经常是从地表偷来的，或者从幽暗地域中带来的。卓尔地下城中通常有关押囚犯和奴隶的小房间。

半身人和侏儒（Halflings and Gnomes）：半身人和侏儒探查山坡以修建私人住宅，矿井，或者小型的保护社区。两者都喜欢覆盖着森林的丘陵和山脉。

人类和其他地表种族（Humans and Other Surface Races）：费伦的许多地下城仅仅是地表建筑物的地下

部分。这些建筑物的地下部分经常在主体建筑已经被破坏之后仍然保存很长时间。这些地下城可能会探索起来非常危险。它们很可能结构脆弱，濒于倒塌，尤其是当冒险者们四处投掷火球和闪电束的时候更是这样。许多这样的地下城都包括地下墓穴，被陷阱和魔法守卫严密保护着，里面却没有什么人财宝。

强力团体（Power Groups）：费伦不同的组织和秘密团体建造了各种各样的地下城，来作为安全屋，训练中心，堡垒，以及供成员行动中使用的休息站。比较活跃的地下城建造者包括龙巫教（Cult of the Dragon），他们坚持不懈的为新龙巫妖寻找安身之处；以及散塔林会，他们喜欢存在传送门的秘密要塞和偏僻据点。

Known Dungeons of Faerun 费伦著名地下城

遍布费伦的冒险者们已经拜访了地下城的每个地窖和每条地下通道，即使是那些明显从未使用过或者已经封闭的地方。不久前，有消息说在任何古老建筑中都可能潜藏着怪物，也可能隐藏着财宝，或者这些财宝已经被找到，冒险者们于是前往探索。

根据这种说法，费伦有成百上千的地下城，从有明确标示的一直到早已失落在古老传说和记录中的。下面列出了一部分最著名的地下城，它们出名的原因是因为传说中的财宝，庞大的规模，坐落在城市或者商道附近，声名狼藉的历史，或者拥有潜在的价值。

阿笛普森林（Ardeep Forest）：这片小森林是一个精灵王国的残余部分，靠近熙熙攘攘的深水城。阿笛普森林的边缘生长着茂密的绿树，令人感觉愉快；其内部则到处遍布着覆盖在浓密的藤蔓和灌木丛之下的褶皱山脉和危险溪谷，森林中经常雾气弥漫，野猪在四处漫步，遗迹隐藏在地表之下。逃犯和一些孤僻的精灵居住在阿笛普森林中。这里偶尔也会潜伏着一些枭头熊，狼，或者蚊蝠，但是什么也不会比疯狂的不死精灵英雄瑞路朗（Reluraun）更糟糕。

瑞路朗的坟墓（Reluraun’s tomb）坐落在阿笛普森林的正中心，被至少三名贝诺巫妖（baelnorns 善良的巫妖，见《Monstrous Compendium: Monsters of Faerun》）守护着，他们看守着已经逝去的生命。瑞路朗在最后的战斗中被邪恶的魔法所扭曲，他现在是一个疯狂的，由一对会飞的骷髅手臂和眼球组成的怪物，充满了侵略性。他尖叫着，挥舞着一把魔法剑砍杀任何胆敢过于靠近的人。

阿笛普森林中也有著名的绿林空地（Green Glade），舞蹈溪谷（the Dancing Dell），以及一些从失落王国费勒姆（the lost kingdom of Phalorm）时代流传下来的古老的地道和地下储藏室，其中一些至今仍藏有财宝或者连接着山下地城。

绿林空地（Green Glade）是因为其中的精灵保护圈而得名的，无论外面的季节如何，这里的环境总是温暖如春。善良阵营的生物受到欢迎，在这里使用治疗魔法可以得到异常显著的效果。任何通往这里的道路的存在时间都不会超过一晚。

舞蹈溪谷（ Dancing Dell）是一个小型的山谷，底部非常平坦，生长着柔软的苔藓，矮小的野草以及蕨类植物。女士之石（Ladystone），伊莉丝翠（Eilistraee）神圣的石头尖峰，就伫立在山谷中心。崇拜伊莉丝翠的卓尔精灵经常在月明之夜在谷中舞蹈，有时是在七姐妹中的葵露·维拉卓恩（Qilue Veladorn）的带领之下。女士之石的力量守护着整座山谷，女神曾在这里显灵。

葛瑞姆斯泰德城堡（Castle Grimstead）：这座荒废的小城堡坐落在阴影谷（Shadowdale）西面的森林中，位于阿沙巴河(River Ashaba)西面，北方公路(Northride)的北面。这座城堡中到处滋生着浓密的苔藓和蔓草，城堡的地下室中有卓尔精灵打通的地下通道，连接着扭曲塔（Twisted Tower）的地下室，并且沿着地下通道下降几英里可以到达一处巨大的地下湖，湖的另一边是地图上没有标明的幽暗地域的领土。阴影谷的居民们聪明的放弃了这座城堡以及和城堡连在一起的洞窟，这引起了旅行冒险者的注意。没有人认为葛瑞姆斯泰德城堡那摇摇欲坠的城墙，腐朽的大梁，以及怪物横行的地下室值得地表社会收回。

克拉格城堡（Castle Krag）：约多罕（Jyordhan），阴影谷的堕落的统治者，把这座远古的卓尔城堡当作自己的宝座。他的目标是把这座城堡建成可以和西方的黑暗堡（Darkhold）相抗衡的要塞。对于阴影谷来说幸运的是，约多罕的建筑技巧就和他的品德一样满是缺憾，

克拉格城堡在这位散塔林会的代理人死亡之后不久就倒塌了。没有人公开宣称这堆废墟的所有权，但是有时候一块大石头会从北面冲进镇里，显然这来自于克拉格城堡中的某台投石器。不知道是什么人始终在维修这些古老的攻城机械，并且向阴影谷远处的农场发射石弹。没有一个阴影谷农夫对于冲入克拉格城堡并抓住肇事者这件事感兴趣。

斯普泽尔城堡（Castle Spulzeer）：斯普泽尔峡谷坐落在安姆东部，距离石径镇（Trailstone）不远。精灵和野生动物不约而同的避开这个林木繁茂的峡谷，即使现在这座闹鬼的斯普泽尔城堡早已消失无踪了。这里有大量关于魔法大爆炸，和巫妖的战斗，或者一座只能在满月之夜才能看到的被迷锁保护的城市的传说。无论事实真相如何，本地冒险团队的活跃（或者消失）都暗示了在斯普泽尔城堡曾经伫立的地方，现在仍然存在着某些尚未发现的危险。需要注意的是，仍有许多其他没被记载的迷锁城市隐藏在托瑞尔世界中（一些在地下，一些在水下），其中大部分都是危险与财富共存。

死亡洞窟（Cavern of Death）：石地（Stonelands）南部一处小型“天然”洞窟群，是被至今仍在涓涓流淌的水流侵蚀出来的。以前的巫师艾斯巴朗（Asbaron），现在则是一个巫妖，带领着一群从费伦各地搜罗来的怪物守卫着他的家园，抵御任何入侵者。他因为挫败了散塔林会的几次强袭而著名，有好几次，他把怪物释放到石地上四处徘徊，对散提尔堡的巡逻队和商队造成了严重的威胁。

爪之窟（Caverns of the Claws）：这是一座声名狼藉的巨魔堡垒，坐落在科米尔的巨石悬崖处（Stonecliff一处毗邻高路的悬崖,在晚星镇[Eveningstar]的东面）。即使紫龙骑士（Purple Dragon）的巡逻队对这里进行了反复扫荡，来自石地的巨魔们仍然连绵不断的在这个洞窟群中筑巢。

破碎阶梯（Crumbling Stair）：破碎阶梯坐落在深水城以东的宝剑丘陵（Sword Hills）的山脊上，夹在阿笛普森林和乌拉文（Uluvin）之间，这段破碎的螺旋形大理石楼梯从长满蔓草的地基上向上升起。这里以前曾是泰罗斯（Taeros）公馆，是术士伊布丽莎（Ybrithe）的家，她为本地的年轻女士们建立了一所法师学校。褪色的咒文仍然雕刻在支离破碎的楼梯的高处（楼梯表面上不通向任何地方），那里潜藏着一个鬼火。这段楼梯上也游荡着一个致命的鬼魂：由漂浮的，炽热的宝剑和盔甲组成，略具人形。

楼梯的另一端向下连接着大量地下通路，这里到处出没着鬼魂的幻影，比如一个没有实体的人形，手中捧着一颗精选的（有时是一串）发光宝石；或者一个带着头巾的人形，如同阴影般黑暗，能够快速的移动，会指点，招手，或者挥舞一把宝剑；以及一个神情激动，衣饰精美的精灵女性，她被囚禁着，无声的尖叫着，做着手势请求得到援助。他们的来源和意图都不清楚，但是他们中的一些会把入侵者引诱进致命的陷阱中去。快要倒塌的地下室中可能潜伏着一只眼魔。

奇迹制造者的地下室（Crypt of the Wondermakers）：坐落在斯克努贝尔（Scornubel）一家酒馆的地窖中，据说这个地下室现在掌握在巫妖手中，里面还有许多他们收集制造的魔法物品。巫妖控制下的守卫包括头盔鬼，奇怪的魔像，以及其他自动装置，一个静止法球里面还关着一个吃魔法的怪物（nishruu）。

龙矛城堡（Dragonspear Castle）：这座著名的废弃城堡坐落在匕首滩(Daggerford)的南边(越过高荒原[High Moor])，俯瞰着偏僻漫长的贸易之路（Trade Way），几个世纪以前，这座辉煌一时的城堡曾经是冒险者迪洛斯·龙矛（Daeros Dragonspear）的家园，他打倒过各种野兽和怪物，从兽人军队一直到龙和黑暗魔鬼。现在，经过无畏的冒险团队的反复搜索，它那被劫掠一空濒临坍塌的大厅被强盗和怪物当成了巢穴，除非能有人再次清理这里。

十年前，从深水城和其他西部贸易城镇中召集起来的军队前来清理龙矛城堡中的魔鬼，这个魔鬼是经由城堡底层的一个传送门溜进费伦的。坦帕斯的牧师在城墙内建立起一座神祠，以限制龙矛城堡的可怕外来者的力量，不过现在这个神祠变成了永久性的建筑，用来对抗熊地精，甲壳怪，恶魔，卓尔精灵，兽人，软泥怪，以及其他从幽暗地域中找到通路来到龙矛城堡的生物。坦帕斯神殿非常感激那些愿意为神殿提供帮助的来访者，并且允许他们从城堡中那些不受欢迎的居民身上随意劫掠战利品。

阿罗凯尔的恐怖巢穴（Dread Lair of Alokkair）：在阴影谷的东北方，距离著名的竖琴手和冒险者风暴·银手（Storm Silverhand）的农场南面不远之处，是一处

被称为狐狸山脊（Fox Ridge）的石灰石峭壁地形，此地林木蔽日，洞穴遍布。山脊北面的一个洞穴长久以来因为鬼魂出没而著名，并且通向一处古墓。这座古墓连接着一个地下深坑，在传说中被称为磨砺深渊（Grinding Gulf），据说在深渊的另一端存在着强大的魔法。这里是巫妖阿罗凯尔的住处，他是失落的隆塔（Hlontar）的巫师之王（Wizard-King），尽管冒险者们已经深入巫妖的居所，但是关于阿罗凯尔本人的命运至今仍存在巨大的争论－即使他的全部或者大部分财宝至今仍然静静的沉睡在巢穴之中。

地穴地下城（Dungeon of the Crypt）：这座传说中的结构复杂的地下城坐落在深水城的死城（Dead burial district）下面，从一个坟墓中的秘密楼梯向下走就可以到达。人们经常围绕在壁炉边谈起深水城著名的冒险团体－疯狂冒险团（The Company of Crazed Venturers）的故事，谈论他们是如何战胜吸血鬼，纳迦，以及险恶的陷阱的。地穴地下城连接着传说中的山下地城（Undermountain)的最顶层－但是自从疯狂冒险团退休之后，至今为止仍然没有人能找到进去的通路。

死亡地下城（Dungeon of Death）：这里以前是深坑矮人部落（Deepdelve dwarven clan）的一座宝石矿井，之所以得到现在这么可怕的名字，是因为矿井被巨魔之王葛莱罗斯（troll king Glarauuth）当作了关押人类奴隶的监狱，而这些奴隶注定最后要变成巨魔的美餐。这座地下城坐落在北宝剑海岸（Sword Coast North）的潜行森林（Lurkwood）南部边缘的一座绿色小山下面，靠近光耀之溪（Shining Creek）的源头。葛莱罗斯已经被毁灭几个世纪了，关于此地最新的消息是曾有人在山顶上看到过“小鬼和恶魔”。

哈克地下城（Dungeon of the Hark）：在高荒原北部边缘某处岩石嶙峋的山脊上坐落着一些废墟，以及一座被强盗们着占据的地下要塞。最新的占领者是鼠人和一个名叫哈克的神秘的强盗头子。

废墟地下城(Dungeon of the Ruins)：在瑞汶河（Rivers Rauvin）与瑟布林河（Surbrin）交汇之地的正北方，靠近北宝剑海岸的盘石镇（Settlestone），废墟之下是一座怪物横生的小型地下城，这片废墟以前曾是一所法术学校。在很久之前，这所学校还没有利用一座矮人要塞建成之前，这座地下城是一座远古矮人堡垒。野蛮人避开这块地区，因为曾有人看到有外形很像巨大青蛙的怪物（蟾蜍怪？史拉蟾？）在这里围绕着火葬柴堆跳舞。这座地下城现在仍不安全，据推测碎裂之球冒险团（Company of the Riven Orb）就葬身此处，他们就是在这里失踪的。

宝剑地下城（Dungeon of Swords）：高荒原正东面的毒蛇山（Serpent Hills）的某处坐落着一处被抛弃的侏儒银矿：几间地下房间连着一座开采殆尽的矿井。在龙巫教发现之前，这里曾是好几个冒险团的基地－现在矿井中到处滋生着怪物，并被几把会飞的活生生的魔法宝剑守卫着。即使是在几名龙巫教信徒死亡之后这里也不是个安全的所在，据说在矿井深处有一个单向传送门可以通往永恒荒原（Evermoors）的北部。

无尽洞窟（Endless Caverns）：无尽洞窟坐落在至高森林（High Forest）中的星辰山脉（Star Mounts）的正南方，一道泉水从这个巨大的石灰岩山洞群的地下几英里处喷涌而出（一些山洞之间有隧道相连），泉水的源头连接着幽暗地域，最终则汇入了独角兽之流（Unicorn Run）。这些洞窟比毁灭的精灵王国叶尔兰（Eaerlann）更加古老，曾经是几条现在已经被杀死的巨龙的巢穴（一些巨龙的宝藏可能仍藏在洞窟中）；最近，灵吸怪和卓尔奴隶商人的联盟经常从这里袭击地表国度。

毁灭隘道（Fell Pass）：在北宝剑海岸，这条夹在阿林拉萨峰（Mount Arinratha）和赛兰加伯德峰（Mount Thalangabold)之间的小径是整整一个兽人部落的坟墓，这些兽人是很久之前被丹佐王国（Delzoun）的矮人在一场孤注一掷的战役中杀死的。此地四处出没着在那场战役中丧命的鬼魂－并且仍然留存着矮人赢得那场战斗的方法：一座地下要塞，矮人战士们自要塞中蜂拥而出，从四面八方包围了兽人侵略者。据说眼魔和石像鬼在这些充满了财宝的石室中大批滋生。

刚特格瑞姆（Gauntlgrym）：坐落在北宝剑海岸的米拉巴（Mirabar）以南的悬崖（Crags）下面，这座巨大的远古地下城市是由丹佐王国的矮人修建的。城市顶上的通风竖井吸引了一只红龙来此筑巢居住，不过这只红龙最近突然不见了；据说这个竖井和下面最少三层房间中现在滋生了大批怪物，包括夺心魔和幽灵。城市最底层的地窖最终延伸到了幽暗地域－其最上面的区域现在是哈格拉斯冒险团（The Hargrath）的基地，这是一个奇怪的，搭配的很不协调的怪物冒险团（alaghi，一只吸

血狼等等），由一名坎比翁（魔剑士）领导。他们指挥着由神秘卵母吐出的数不胜数的怪物来守护自己的领土，抗击灵吸怪的入侵，这个神秘卵母是他们捕捉到并且放置在关键的地下洞室中的。

四鬼之厅（Halls of Four Ghosts）：在坐落在北宝剑海岸上的至高森林的西部边缘，矗立着一座宏伟的大厅的倒塌了的废墟，这是一座很久之前就被抛弃了的矮人要塞，现在这里有四个矮人的幽灵到处出没，他们急切的召唤着任何接近废墟的矮人。在大厅下面一个现在已经干涸了的竖井旁边，勤勉的冒险探索者们发现了一座地下要塞。要塞现在是很多巨魔（包括那个种族的巨人）的家园，这些房间通过好几英里长的竖井隧道连接到幽暗地域之中（卓尔和灵吸怪奴隶贩子也使用这些隧道）。

锤厅（Halls of the Hammer）：在高荒原（High Moor）的东北面，远星湖（Highstar Lake）的正东方，有一个巨大的深坑连接着一座很久之前就被抛弃了的矮人要塞。在靠近锤厅的地方，有一座带围栏的小屋，这是前来探索要塞的冒险者们建造的，不过很早之前就被放弃了。很多冒险团曾经探索过这座要塞，不过最后都以失败告终，这座要塞得名的原因就是因为里面有一把会飞会动的战锤（根据矮人们的说法，它守护着这座要塞，永不离开）。冒险者们传言说有可怕的盔甲守卫；一间巨大的中央房间，里面有时候天花板上会悬挂着一百具人类的尸体，有时候则空空如也；以及最少五名四处游荡的鬼魂守卫（见《Monstrous Compendium: Monsters of Faerun》）。

晚星市的闹鬼大厅（Haunted Halls of Eveningstar）：在科米尔王国北部，晚星市的农庄的北面，星河峡谷（Starwater Gorge）的西侧石壁上开凿出了这座大厅，这里以前是强盗们的要塞。矮人石匠为人类强盗瑞威尔（Rivior）修建了这座有着整齐的外墙和房间的地下要塞。在瑞威尔死后，各种各样的怪物把这座大厅当成了它们的巢穴。法师们搬进了这里，并用魔法迫使一些怪物成为他们的门卫－只是他们没想到自己会被其他怪物或者其他法师杀死。这些年来，许多暴力引起的死亡导致这里鬼魂横行，这座大厅因此而得名。

最近，这里被本地的散塔林会掮客当作了储存货物和走私品的仓库，并且滋生了大批狗头人，闹鬼大厅仍然吸引着满怀希望的冒险者和激动的搜寻者，他们主要来自科米尔和桑比亚。本地的兰森德尔神殿，晨曦之屋（the House of the Morning），为雄心勃勃的财富搜索者们提供食宿和向导。

英雄之墓（Heroes Tomb）：英雄之墓是很久以前矮人为死去的冒险者们修筑的朴素的地下墓室群，这座怪物横行的地下坟场坐落在失落的村庄斯路达（the lost village of Thruldar）那覆盖着浓密植被的废墟下面，这个村庄位于鲁尔森林的东部尽头（鲁伦王国北部）。冒险者们已经把这些墓室扫荡了很多遍，目的就是为了找到传说中的法师之墓（Crypt of the Magicians），据说这座坟墓就在斯路达下面的某处，里面有好几位死去的大法师的尸体－以及他们所有的魔法。

隐藏之屋（Hidden House）：隐藏之屋是科米尔的国家机密，这座墙壁和通道变幻无定的迷宫以前曾是耐色瑞尔术士费瑞尔（Netherese sorcerer Phaeryl）的住处。通过晚星市的泰萨瑞尔之塔（Tessaril’s Tower）顶楼房间中的一个传送门可以到达隐藏之屋，这里即是一个避难所，也是一个反对者们用来进行致命的捉迷藏游戏的狩猎场。没有关于隐藏之屋的地图－或者按照伊尔明斯特的说法：“这个迷宫的门并不是总是通向它们上次指向的同一个房间－即使那个‘上一次’刚刚过去片刻。”

快堡（Holdfast）：通过从正确的方位走上位于科曼瑟的立石（Standing Stone）的顶部，就可以到达这座精灵建造的安全要塞（这是四散分部在费伦的许多类似失去的，隐藏的，或者被遗忘的藏匿之处中的一个）。根据一些现在居住在永聚岛的年长精灵的说法，这是由一连串的传送门连接在一起的房间，充满了保护魔法和魔法陷阱，以及一些活生生的构装守卫。那些从里面仓皇逃窜出来的冒险者说，现在城堡是一个不死的人类魔法师的住所，他不知何故失陷在这里。

石之屋（House of Stone）：在阿笛普森林（Ardeep Forest）的东部边缘，矗立着一座巨大的四方形城堡，它是一千多年前由伊尔法朗（Illefarn）的精灵和矮人修建的。月精灵们习惯于让所有的外来者都远离石之屋，但是当他们离开城堡的时候就变成了被攻击的对象。

石之屋中包括了数以百计的房间，中庭，大厅，神殿，以及如同迷宫一般连接在一起的高塔。一些房间已经因为很久之前的战斗或者屋顶的脱落而损坏，其他房间在竖井之中上下起落，还有一些房间中则有着来去匆匆，

全副武装的精灵，矮人以及人类的沉默幻影。并不令人惊奇的是，很多房间中现在居住着食尸鬼和幽影。

传说这里隐藏着矮人的黄金，宝石和一个武器库。这里最初被称为石头弯道（Stoneturn），是为了保卫石头弯道矿井（Stoneturn Well）而建立的，这座矿井至今仍在城堡的中心。石弯河（Stoneturn waters）从幽暗地域中一个名叫阿斯麦朗罗尔（巨人之嗜）（Asmaeringlol ["Giantgout"]）的深湖中涌出，许多怪物从幽暗地域中爬上来进入石之屋，并狩猎冒险者。

铁卫（Ironguard）：这是一个典型的“矮人坑穴”，是遍布费伦从石头中开造出来的类似的小型坑穴，简单的坟墓，居所，以及守卫庇护所中的一个。这个位于石地（Stonelands）的特殊的坑穴被会飞的、活生生的魔法匕首守卫着，这些魔法匕首和在山下地城（Undermountain）顶层遇到的那些是同一种。

孤寂之塔（Lonely Tower）：这座高耸的白色高塔坐落在北宝剑海岸最北边的寒冷之森（Cold Wood）正西方，据说现在是一位强大的法师的家园，他拥有兽人和元素守卫，并且坚拒一切来访者。疯狂冒险团（The Company of Crazed Venturers）曾经把前一位主人赶出了这座高塔：邪恶的魔法师阿班恩（Arbane）以及他的学徒和配偶坦卓和维瑞黛（Tantra and Werendae）。这个冒险团报告说这座高塔中有很多房间，其中一个房间中有一个散发着光芒的奇异的治疗池，这个池子看起来似乎有意识。

利拉要塞（Lyrar's Hold）：利拉要塞坐落在巴里斯凯尔大桥(Boareskyr Bridge)的正东方，巨龙森林(Forest of Wyrms）的西部边缘，这座从前的强盗领主的要塞已经在时间的蹂躏下失去了原貌（并且巨龙为了这个不错的筑巢之地而战斗）。现在这座要塞只剩下一片广大的地下储藏洞窟和隧道网络－里面不可避免的滋生了大量怪物。

玛泰克之墓（Martek's Tomb）：在鲁伦王国的忧伤沙漠（Desert of Desolation）中的某处，坐落着失落的玛泰克之墓，他是鲁伦的大维齐尔（Grand Vizier），“最伟大的魔法师（the Greatest of Mages）”。本地的传说中提到了一座金字塔，一道使得河流干涸的诅咒，一片绿洲，神殿，一座城市，以及许多埋藏在流沙下面的魔法。

玛萨姆（Mussum）：在472DR，这座“被诅咒的”琼达斯（Chondath）城市因为瘟疫的关系而被抛弃，居民们走的如此匆忙，以至于他们的货物和财产至今仍留在房子里面；怪物在城中漫步，街道上到处散落着死于瘟疫的市民们被啃得残缺不全的骨头。现在很少有人敢冒险进入这片废墟。那些这样做了的人仍能发现以前的探索者的尸体躺在街道之上。不知道是什么东西杀死了这些牺牲者，他们的尸体皮肤变成了灰绿色，遍布伤痕和脓肿。

迷斯莱恩（Myth Rhynn）：迷斯莱恩是一座真正的远古迷锁城市，现在则被抛弃在森林之中，它坐落在维尔达斯（Wealdath）的中心。它以前曾是一座精灵墓葬城市，在这里死者可以得到光荣的长眠（并有许多财宝陪葬）。城市迷锁的魔法阻止了死者被复活并挡住了巨龙，但是在过去的几个世纪中，迷锁的力量渐渐衰退了，并污染了周围的森林。此外，现在有一种可以飞行的骷髅状不死生物出现在迷斯莱恩中，它们搜寻并杀死所有的精灵（这种不死生物可以使用传送术），这里的居住者还包括鬼火，也可能还有一个巫妖。冒险者们报告说，当他们攀爬穿越这座藤缠树绕的城市的时候，遭到了强力魔法的袭击。他们还说许多坟墓被看起来苍白病态的树木和藤蔓破坏了。

无名地城（Nameless Dungeon）：在至高森林的东北部（靠近高树[Tall Trees]），有一片毁灭的叶尔兰王国的废墟，那是一座隐藏在荒烟漫草和破败宅邸之下的地下室。附近还有一座小型的地下储藏室（没有精灵守卫，也没有连结宅邸的地下室）。有人传说这是一处被抛弃的矮人或者侏儒的居所。

紫色大厅（Purple Halls）：紫色大厅坐落在泰斯尔（Tethyr）某地的一座小山下面，这座小型地下城堡还有一个一模一样的双生城堡，就座落在费伦东部的亮星湖（Brightstar Lake）以北的蛛巢峰（Spider-haunt Peaks）下，两者之间通过传送门相连。泰斯尔人给这里取这样一个时髦的名字，是因为这座地下城以前曾经被一个叫做紫爪（Purple Claw）的佣兵团占据，自从他们死于战场之后，这里已经变成了一座怪物横行的地下城。

萨布林（Sarbreen）：这座被洪水淹没，淤泥阻塞的城市，毁灭的铁锤城市（City of the Hammer），以前曾是矮人王国罗尔迪拉的一颗宝石，现在则沉睡在乌鸦崖

（Ravens Bluff）的下面(并且大部分成了乌鸦崖的下水道)。秘密隧道向下通往这座古老城市无人知晓的深处。

夏纳契（Shoonach）：从前是邪恶的夏恩帝国（Shoon Empire）的所在地，这座名叫夏纳契的城市废墟对于泰斯尔来说就如同山下地城对于深水城。废墟内充满了从古老战争中遗留下来的魔法效果，夏纳契被一种类似于迷锁的魔法守护着，这种魔法可以防止不死生物逃跑，使火焰魔法极效化，使寒冷魔法效果降到最低，使发射出的魔法速度慢得好像爬行,并且取消死灵魔法的效果。

绵延不断的倾颓建筑和摇摇欲坠的墙壁覆盖在大地之上，到处星罗棋布着仍能触发的魔法。进入夏纳契并且成功生还逃脱的冒险者们报告说，他们在位于废墟中间的帝王山脉（Imperial Mount）下面那广大的地下城市中，看到了人面狮，成千上万的不死者，仿佛有硬壳的蜥蜴人一样的野兽，豺狼人，地精－甚至是卓尔精灵。在帝王山脉的高峰顶上，或多或少坐落着完整无缺的神庙，宫殿，以及权力者的宅邸。现在，不死者统治着这座山脉，他们中的一些使用着以前掌握在生者手中的威力强大的魔杖和其他魔法。

南克利普特（Southkrypt）：南克利普特坐落在北宝剑海岸的克利普特花园森林（Kryptgarden Forest）以北，有隧道通向宝剑山脉（Sword Mountains）的南侧，是一座废弃的矮人要塞和从前的银矿。有时这里也被称为南克利普特花园（Southkrypt Garden），因为矮人在附近修建了一座农场，其幼稚和产量令人惊讶（后来农场中的作物疯长并纠结成一团），现在，这座要塞被普遍形容为一座由房间和墙壁构成的迷宫，里面有非常、非常多的怪物。

咒文堡垒（Spellgard[Saharelgard]）：咒文堡垒坐落在安诺奥克沙漠的西部边缘，灰峰山脉（Graypeak Mountains）的正东方，是一座迷宫般的城堡城市，也是一座有着浇筑外壳的巨大堡垒。直到最近，这处耐色瑞尔的残余部分都是巫妖萨哈瑞尔（Saharel）的家园，也是各种各样四处徘徊的怪物们的巢穴。一些最近从这里逃出来的精灵冒险者们报告说，在城市的紧西边，有一座鹰头神祇的神殿（也许是一个耐色瑞尔的自封的“巫师之神”）－一位潜踪匿迹的人类冒险者偷看到这个鹰头神祇猛扑向入侵者，或者把他们引向等待的怪物和陷阱。

无尽光辉神殿(Temple of the Splendor of Splendors)：尽管在吟游诗人的传说中，这个地名被胡乱的安在费伦好几个地方的头上，但实际上真正的神殿就埋藏在阙森塔某个乡村的地下。神殿的圣职者在几个世纪前就被怪物杀死了，然后这些怪物又开始自相残杀，并被轻易的赶出神殿或者被其他的入侵者杀死。后来神殿被一个盗贼工会当作了指挥部，旋即又被怪物占领，神殿再一次变成了怪物滋生的地下城－也是很多冒险团队的噩梦。无尽光辉（The Splendor of Splendors）是一块为预言之神萨弗拉斯服务的魔法宝石（因为储藏了好几位魔法师的智慧而变得具有意识），不过很快就又有关于它的其他传说四处流传，可能现在这块宝石已经不在这座地下神殿中了。

大法师之墓（Tomb of the Archmage）：在泰瑟亚玛山脉（Mountains of Tethyamar）的东北一侧，一个双足飞龙筑巢的山洞后面（靠近泰什河[River Tesh]的源头），有一座小型的迷宫，房间里面充满了魔法陷阱和不死守卫，足以让迷斯卓诺骑士（the Knights of Myth Drannor）们知难而返。他们发现这座充满了魔法的坟墓属于很久以前的一位大法师所有，但是却被迫在一次散塔林会突袭之后撤退－这次突袭放出了一些强大的不死生物，并把超过三打做好了战斗准备的散塔林会巫师撕成了碎片。坟墓本身至今仍安睡于地下。

巫师之墓（Warlock’s Crypt）：巫师之墓坐落在蜿蜒河（Winding Water）的河口，这里是“拉沃克的坟墓（Larloch’s Crypt）”，它的名字几个世纪以来都是费伦的堕落之源。阴影之王拉沃克是一名具有可怕力量的巫妖，他统治着一座充斥着缚灵、尸妖、巫妖、吸血鬼以及其他次要的不死生物的恐怖城市。拉沃克一无所求，只希望能够遗世独立。如果任何人胆敢过分靠近这座坟墓，拉沃克就会在激烈的投掷魔法之后再派出巫妖毁灭他们或者迫使他们投入战斗之中。在远处等着这些攻击者的是咒文之网（充满了魔法力量的领域，里面隐藏了很多引而未发的魔法，可以影响入侵者们一头撞进来），以及更多的强大巫妖。谣传拉沃克是远古的耐色瑞尔王国的幸存者。

战士之墓（Warriors’ Crypt）：这座小型的地下坟场坐落在科米尔中部以北的石地（Stonelands）上，是在一座光秃秃的岩石山脊上挖掘而成的。墓地里的陪葬品很早之前就被劫掠一空了，现在散塔林会把这里当作仓库/避难所/营地食品补给点使用，由几个石像鬼和魔法

构装生物守护着。

低语者墓穴（Whisper’s Crypt）：低语者墓穴和位于科米尔王国晚星市以北的石地上的闹鬼大厅通过一条长长的地道相连，这处地下储藏区域是散塔林会的一个商队休息站，由晚星市的散提尔堡代理人和次级魔法师低语者（Whisper）负责管理，他在这里一直居住到去世为止。在它坍塌的隧道入口的远处，据说有一打左右的房间,其中一个房间中藏有低语者的法术书和大量的药水。

The Haunted Halls of Eveningstar 晚星市的闹鬼大厅

让这座地下堡垒出名的不光是因为它是一个狗头人的要塞，强盗的藏身处，以及很多怪物的长期巢穴。而且还因为近些年来，这里也被做为冒险者的试炼之地，犯罪者的亡命之地，甚至还是帝王法师团（Mages-Regal）的中途堡垒。

听说过他们吗？估计是没有。他们是寻找控制国度的方法的巫师,他们采取的手段包括在各地进行精明的谋杀，蛊惑的言辞，老练的契约等等，或者在一个地方挑起美好的幻想，又在另一个地方散播特殊的谣言。

傲慢，永恒，并且危险－但是这就是法师的道路。帝王法师团的成员从来也不是很多，但是他们和 malaugrym 以及其他人之间长期不和并且纷争不断。有人说他们建立了一个遍布整个托瑞尔的被遗忘的以及隐藏的传送门网络，但我猜想他们只是往他们发现的传送门上添加陷阱并进行控制，或者施以其他更古老更神秘的手段。在闹鬼大厅里面,他们留下了最少两座还在运行的传送门，一个神秘卵母(一种可怕的怪物,可以吐出活着的野兽)，以及各种魔法卷轴。

是什么咒文？是关于如何打开传送门，关闭传送门，隐藏传送门，以及控制传送门的方法。魔法足以躲在王座之后统治整个托瑞尔－就像帝王法师团试图去做的那样。一些人说法师们观察所有进入这座大厅的冒险者，寻找合式的人成为他们的继承者－或者成为心智控制魔法下的马前卒。其他人则说这些法师早已化为尘土，只留下一个怪物横行，狗头人滋生的充满了死亡陷阱的黑暗通道，以及很久之前就已经被科米尔的战争法师们（War Wizards）清扫一空的朽骨枯骸。

我曾经进入过这座大厅，杀死过邪恶的野兽，并且被迫在散塔林会把这里当作走私中转站以及红袍巫师为了找乐子而探索这里的时候被迫逃离。我对这里了解的更多一些－不是那些至今仍然密封着的石室或者还没有发现的财宝。而是我认为有某种东西潜伏在这座大厅里，观察－并且等待着什么。

—Brimbeve Gabror, veteran adventurer
－布林贝沃·加布罗，退休冒险者

Local Creatures 本地生物

在一些地区中,某种特定生物的密度常常超过其他种群，部分最值得注意的地区描述如下。

安诺奥克沙漠(Anauroch)：贝戴蛮族(Bedine humans,)，耐色瑞尔阴魂（Netherese shades）。通常冒险者会遭遇到的贝戴蛮族是侦察队或者巡逻队，两者都骑着马或者骆驼。贝戴侦察队（Bedine scouts）包括 1d3+1 个一级战士和 1d2 个等级为 1d3+2 的巡逻骑兵。一个贝戴巡逻队（Bedine patrol）中有 1d4+4 个一级战士，一名三级牧师，以及一名等级为 1d3+3 的领队。为了决定领队的职业，可以掷骰如下：01-75, 战士；76-85, 游侠；86-90, 牧师；91-95, 术士；96-100, 法师。贝戴蛮族可以是任何善良阵营。

白骨战场（Battle of Bones）：所有种类的不死生物

楚尔特海湾（Bay of Chult）：龙龟。

边界森林（Border Forest）：树精，皮克精，半羊人，小妖精。

琼达尔森林（Chondalwood）：树精，鬼智半身人，皮克精，半羊人，小妖精，野精灵。

楚尔特（Chult）：甲伏怪，恐龙，矮人，地精，人类

部落，野生翼龙，蛇人。比较少见的生物包括飞羽族，多头蛇蜥，纳迦，战蜥人，巨魔以及双足飞龙。对此地的人类和矮人应用贝戴蛮族的相关信息（在上面的安诺奥克沙漠条目中）

裂隙山脉（Cloven Mountains）：熊地精，地精，大地精，兽人。

寒冷之森（Cold Wood）：乌斯嘉族野蛮人；应用贝戴蛮族的相关信息（在上面的安诺奥克沙漠条目中）。

科曼瑟（Cormanthor）：卓尔精灵，精灵

深流湖（The Deepwash）：龙龟，蜥蜴人

深翼山脉（Deepwing Mountains）：狮鹫，鹫马，翼狮，红龙，双足飞龙。

龙游山脉（Dragon’s Run Mountains）：山巨人，石巨人,不死巨人(从幽暗地域中的凯恩海姆村[Cairnheim]巡逻到这里）。对巨型僵尸使用《Monster Manual》中的统计表。

龙脊山脉（Dragonspine Mountains）：熊地精，地精，大地精，兽人，红龙，以及居住在山顶的白龙。石巨人，霜巨人，以及居住在较矮的山峰和大部分峡谷中的山丘巨人。

土马刺山脉/固土山脉：熊地精，卓尔，地精，大地精，兽人。

永恒荒原（Evermoors）：巨魔。

洪灾森林（Flooded Forest）：杀手藤，黑龙，黑暗之树（dark trees？），蜥蜴人，蔓生怪，尖叫蕈，触手魔藤，紫蕈。

遗忘森林（Forgotten Forest）：树人。

巨龙森林（Forest of Wyrms）：绿龙。

方铅山脉（Galena Mountains）：矮人，巨人，地精。（附近的幽暗地域中有卓尔精灵，迪洛矮人和杜拉格矮人）

巨人尖顶（Giantspires）：熊地精，山丘巨人，大地精，食人魔，石巨人。

灰斗篷山（Graycloak Hills）：精灵。

灰峰山脉（Graypeak Mountains）：石巨人。

哈祖克山脉（Hazuk Mountains）：石巨人。

至高森林（High Forest）：半人马，树人，木精灵

冰带湖（Icelace Lake）：狂暴熊（在岸上）。

蜥蜴沼泽（Lizard Marsh）：恐龙，黑龙，蜥蜴人

长森（Long Forest）：多足巨怪，巨魔。

孤寂荒原（Lonely Moor）：豺狼人，吸血狼，兽人，鹿鹰兽，鲨蜥兽。

潜行森林（Lurkwood）：兽人

彻里姆巴沼泽（Marsh of Chelimber）：蟾蜍怪，蜥蜴人，河童

亡者沼泽（Mere of Dead Men）：蜥蜴人，蟾蜍怪，河童

姆海尔丛林（Mhair Jungles）：野矮人

薄雾森林（Misty Forest）：半人马，木精灵

摩安德之路区域（Moander’s Road area）：蕈类生物，泥形怪物

月森林（Moonwood）：兽化人（包括除了鳄鱼人之外的所有种类）

纳迦河/纳迦湖（Naga flow/Naga water）：水生纳迦

火焰峰（Peaks of Flame）：火蜥蜴，其他火属性生物

瑞汶山脉（Rauvin Mountains）：地精，兽人

河岸森林（Reaching Woods）：半人马，半羊人德鲁伊

毒蛇山（Serpent Hills）：赤铜龙，红龙，银龙；毒蛇，蛇人

南鲁尔森林（Southern Lluirwood）：眼魔，蛇人

蛛巢森林（Spiderhaunt Woods）：甲壳怪，所有种类的变种蜘蛛

塔沙拉（黑丛林）：蛇人。

巨魔咆哮森林（Trollbark Forest）：巨魔

巨魔之爪（Trollclaws）：巨魔，多足巨怪

巨魔山（Troll Hills）：巨魔

巨魔山脉（Troll Mountains）：熊地精，地精，大地精，兽人，巨魔

失落荣光峡谷（Valley of Lost Honor）：巴提利（人类部落）；应用贝戴蛮族的相关信息（在上面的安诺奥克沙漠条目中）。也有野生肉食动物（狮子，老虎，熊等等）。

利齿森林（Wood of Sharp Teeth）：凶暴野兽，龙，多头蛇蜥。

翼龙尖牙（Wyvernfang）：双足飞龙

NPCs IN THE COMMUNITY 社会中的 NPCs

法师和术士在费伦要比在《DUNGEON MASTER’S Guide》中设定的存在的更普遍一点。根据表格 4-43，最高等级的本地居民（PC 职业），把术士视为 1d6+的社会改造者（取代 1d4），把巫师视为 1d8+的社会改造者（同样取代 1d4）。几乎每个乡村或者小镇都为至少拥有一名施法者而自豪，即使那个人是一名地位低下的乡下巫师也不例外。

Campaigns 战役

自从 1987 年初次登场以来，被遗忘的国度战役设定已经按照它字面上的意义创作了数以百计的小说，冒险模组，以及补遗。最适合的素材部分就是你所选择的加入到你的战役中的那部分。

在准备运行一个被遗忘的国度战役的期间，你有好几个选择。首先，你应该考虑在你的游戏中要应用哪些规则。其次，你应该决定你的战役设定在什么地方。费伦幅员辽阔，而你的战役可以在大陆的一个小角落里轻松愉快的进行。在下面一节构筑世界中，将为你的被遗忘国度的战役设计特殊的场所，人物，以及阴谋，并填充更多的细节。

RULE 1: IT’S YOUR WORLD 规则 1：这是你的世界

这本战役设定集中充满了关于费伦大陆和托瑞尔世界的细节资料，但是这本书只是提供了这个世界上居民，地点等方面的一些主要抽样素材。实际的细节问题留给你自己去想象和填充。例如，如果你在某地需要一个村庄，一个小镇，或者一座地下城以进行冒险活动，那么你就要自己设计这些并加入到你的战役中去。

同样，这本书中的详细内容反映了费伦的居民对于他们世界的了解－但是只有你知道真相。所以，如果你的玩家读了这本书，并且试图指点你这个世界应该如何如何（“不，这条河流经银月联盟！”），坚定你的立场。这是你的世界，不要成为地图或者这本书的奴隶，也不要害怕改变任何你想要改变的东西。

RULE 2: MAKE THE PCs THE STARS 规则 2：使 PCs 成为明星

费伦是众多众所周知的名人的家园：崔斯特·杜垩登，伊尔明斯特，赛露尔·暗冀，以及阿提密斯·恩崔立，象这样的名字还有很多。但费伦是一座大舞台－大到足以容纳许多英雄和许多名人。你的战役应该聚焦在你的 PCs 身上，而世界的其他部分和其他人物都只是背景而已。

让你的 PCs 和重要的 NPC 偶尔命运交汇是个不错的主意（毕竟，这些 NPC 们是使得费伦变得如此独一无二并且

丰富多彩的重要原因），但是你的 PCs 应该以自己的风格来面对和探索这个世界。当你创造一场冒险的时候，要让它为你的 PCs 服务。不要假设当你的英雄们犹豫不决的时候，会有一些强大或者著名的 NPC 来为他们解决困难。让你的 PC 们直面自己的失败所带来的后果，或者品尝他们自己的成功所带来的甘美收获。

Campaign Locations 战役地点

费伦大到足以同时容纳几场战役。你既可以围绕着卡林珊（Calimshan）的王座策划一场谦恭的政治阴谋，也可以在纳菲尔（Narfell）的草原上与蛮族骑士和部落游民一起狩猎怪兽。

那么你应该在什么地方展开你的战役呢？推荐本书中所介绍的两个地方：谷地和银月联盟。

这两个地区是被遗忘的国度战役设定的核心地区，有很多具有费伦特色的村镇和怪物，并且还得到了很多资源书，小说，以及杂志的支持。你可能会很快就用光关于纳菲尔的游戏素材（这不是一件坏事，如果你真的喜欢构筑世界的话），但是你却可以在谷地和北地找到很多冒险的点子，建议，以及原始素材。

THE DALES 谷地

这片地区公正而文明，冒险者们可以在此地安全的休息，并购买常规的补给。卓尔精灵侵入了附近的科曼瑟（Cormanthor），以及散塔林会给北方造成的压力是一系列纷争的根源，也是众多性质各异的冒险的出发点。幽暗地域的入口和众多古老的遗迹也在向冒险者们招手。

谷地幅员辽阔，在一个简单的探索地下城的游戏中，PC 们可以冒险进入地下（或者进入森林），然后返回附近的城镇休息并训练。

谷地是一个相当不错的设置战役的地点，还可以利用很多费伦正在发生的故事。就像以前说的那样，谷地人正承受着科曼瑟卓尔的压力，并且笼罩在散塔林会的阴谋之中。谷地受到精灵大撤退（Elven Retreat），科米尔的动荡，以及桑比亚的经济倾轧的影响。月之海和瀚土，长期存在着针对谷地的阴谋和竞争，周围的其他地区也是如此。

THE SILVER MARCHES 银月联盟

这片相对孤立的北部地区和费伦的其余地区之间有着联系，其中既有真正有联系的，也有象征性有联系的。伟大的深水城就顺着大路向下坐落联盟的西南方向。安诺奥克沙漠，以及复活的阴影帝国位于在东面。不少强力组织都对这片地区满怀兴趣，包括无所不在的散塔林会（Zhentarim），红袍巫师（Red Wizards），以及黑血之民（People of the Black Blood）。

银月联盟是设置一场战役的理想所在，在这片蛮荒边境 PC 们必须自己做好充足的准备。那些想要为自己的人物创造出一片基业的玩家会发现艾拉斯卓女士（Lady Alustriel）是一位有利的同盟者（也是潜在的统治者）。魄力十足的冒险者可能也会去附近的世界之脊（Spine of the World Mountains）试试自己的运气，那里有大量的被抛弃的矮人要塞，龙巢，以及兽人和野蛮人部落。

OTHER AREAS 其他地区

当然，不光只有谷地和银月联盟是设置战役的好地方。如果你渴望一个城市设定，那么想要在见多识广的深水城中一鸣惊人是很困难的。月影岛（Moonshae Isles）提供了一个富于凯尔特或者维基海盗风格的场所。遥远南方的楚尔特（Chult）可以为一场具有原始风情的战役提供家园（不要去考虑抢劫恐龙）。卡林珊（Calimshan）和维洪海域（Vilhon Reach）的设定风格类似于天方夜谭。东部尽头的坠星海则深具地中海或者南非风情。如果你能想到什么特殊的点子，你也许可以在费伦的某个角落里找到一处适合施展你的想法的场所。

World-Building 构筑世界

因普特的国土上到处滋生着怪物，沿海地区则海盗横行。富有的商人们谋划着攫取到超越国王的影响和力量，被劫掠一空的矮人城市化为了神秘的废墟，王国的森林中则隐藏着很久以前突然消失的精灵国度。大量的重要港口和贸易城市中上演着诡计，欺骗，以及瓜分权力的密谋。但是所有这些可能性对于冒险者来说，以及这些素材对于 DM 来说不过是至多占据了两页手稿的文字而已。

你可以从中得出两个结论：第一，你不必打算在因普特进行游戏（错误的结论）。第二，如果你打算把你的游戏设定在因普特，那么你可以不受约束的在游戏中添加各种你自己编织出的阴谋，并详细制定出你自己的城市和地下城（正确的答案）。当然，这样做的话工作量很大，但是对于身为地下城主的你来说，这是唯一一条最好的途径去为你自己的战役来进行被遗忘的国度的设定，而不是为我们的。

在本节中，我们将仔细研究费伦的人口学和典型定居点，帮助你充实你所设定的区域，以便使你的玩家们能够更详细的探索那里。

Demographics 人口学

哈特兰德的人类国家既有战役谷（Battledale）那样冷清，独立的地方行政区，也有强大如南方默尔霍兰德（Mulhorand）那样跨度数千哩的巨大帝国。在费伦，一个强大的个体－例如一名大法师－其力量胜过整整一支军队。更大更强的国家经常吞并周边的小国，但是却可能因为一位强大的个体，一个危险的工会，或者一位不希望看到小国倾覆的神祇而被迫放弃他们的企图。这就导致一处处城市，国家，以及边境不可能在几页笼统的介绍中就全部说明。

非人种族的国家通常也可以用近似的方式来描述。

矮人，精灵，兽人，或者地精的国家最好描述为小型封闭的王国或者城市联邦。虽然偶有例外（比如金矮人的大裂隙[the Great Rift]，精灵的永聚岛[Evermeet]），但是很少有非人类种族的国家在规模和力量上能成长到诸如科米尔或者达玛拉（Damara）这样的人类国家的程度。

《DUNGEON MASTER'S Guide》第六章中的社会规模指南适用于费伦的大部分地区。

FRONTIERS 边境

北地的大部分地区，西哈特兰德，月之海的国家，寒冷之地，绝境东域都是边境－任何有能力推行法律或者愿望的国家都忽视了这些地方。边境地区的人类定居点大部分都是被辽阔的原始森林和无法穿越的山脉分隔开的村庄或小镇，偶尔某地的小镇也会发展起来，因为有河流或者商道抵达这里，或者有某种特殊的资源吸引人来开采。一些更文明地区的团体或政府会援助一些这样的定居点。例如，位于苦痛之地（Tortured Land）的白色号角镇（White Horn）就是散提尔堡的一个采矿营地。

在任何被人类认为是野蛮边境的地区，非人种族的数目往往超过人类。世界之脊（the Spine of the World），方铅山脉（the Galena Mountains），或者土马刺山脉（Earthspurs）的矿石和地精部落都威胁着环绕在这些类人种族据点周围稀疏的定居点。至高森林中的木精灵国度是远比附近几百英里范围内的人类国家更强大更美好的国家。

* 边境地区平均大约每 2,000 平方哩有一座城镇（一片 40X50 哩的区域）

* 下一座城镇距离 2d20+20 英里远，要穿越未知的荒野。

* 在边境地区，针对《DUNGEON MASTER' S Guide》一书中的《表格 4-40：生成随机城镇》，应用一个-20%的修正检定。

CANTONS OR FREE CITIES 行政区和自由城市

在费伦，孤立的中立城市，县郡，或者区域是很常见的。一个行政区就是一片小型，独立的乡村地区，通常位于几个大型村庄或者小型城镇的中心。一座自由城市同样如此，由一座小型城市和其临近区域组成。和真正的城邦不同的是，一座自由城市几乎没有什么向外扩张的力量，但是众所周知这些行政区和自由城市有着足够的坚韧和决心抵抗住更大一些的国家的侵略。

费伦最佳的行政区的范例就是谷地（Dalelands）。

它们不是真正的边疆，大部分也不是城邦－大致来说它们介于两者之间。许多非人种族的国度也可能被认为是行政区或者自由城市。一个有一些矿井的侏儒村庄，周围则环绕着茫茫荒野；一座矮人的堡垒，或者阴沉的山洞、裂隙；以及坐落造某座小型山脉的高山裂缝中的兽人部落都可以归入这种划分。

* 行政区平均每 500 平方英里左右有一座城镇（（一片 20X25 哩的区域）

* 下一座城镇在 2d10+10 英里之外，要穿越稀疏的农场，明亮的森林，以及牧场。

* 一个自由城市至少包括一座较大的村镇或者一座小型城市。针对自由城市边界的其他村镇，以及行政区的所有村镇，在《Dungeon MASTER'S Guide》一书中的《表格 4-40：生成随机城镇》的基础上应用一个-15%的掷骰调整值。

CITY-STATES 城邦

哈特兰德（Heartlands）地区到处遍布着强大的独立城邦。大部分城邦都是贸易主力，是在费伦的重要路口附近的城市周围逐渐发展起来的一沿着适于航行的河流或者在靠进内地的最好的海港附近。和稍小的自由城市不同的是，一座城邦在很大程度上就是一个城市王国，通常控制着周围的很多土地。城邦通常规模很大并且实力强劲，足以维护远离家园的军队，或者制定贸易条款，条约，以及从其他国家那里取得特许权。

在宝剑海岸（Sword Coast），深水城这座城市就是一座格外强大有力的城邦的例子。深水城周边数百英里的土地都处于深水城领主们的支配之下。在内海（Inner Sea），西门（Westgate）是一座更加险恶的城市，其力量影响着整个巨龙海岸（Dragon Coast）。

* 城邦平均每１５０平方英里左右有一座城镇（一片１５Ｘ１０的地区）

* 下一座城镇在 2d6+6 英里之外，要穿过密集的固定农田。

* 一个城邦最后有一座大型城市。针对城邦范围内的所有村镇，在《Dungeon MASTER'S Guide》一书中的《表格 4-40：生成随机城镇》的基础上应用一个-10%的掷骰调整值。

KINGDOMS AND EMPIRES 王国和帝国

一个王国就是一个单独的政治实体，通常是许多城市和村镇的集合体，并且国土面积至少有一百平方英里或者更多。更小一些的政治实体最好被描述为行政区，尽管大得多的王国并不罕见。当一个王国吞并了更小一些的从属国，并把它们置于中央政权的控制之下的时候，这个王国就再不是王国了，而是开始向帝国发展了。

王国和帝国这两个术语有些容易让人误解，因为并不是所有这种规模的国家都实行君主政体。桑比亚（Sembia）是一个实行富商寡头统治的强大国家，但是根据以上讨论的结果，它是一个王国，因为它包括很多主要城市，共享相同的文明，语言和政府。

费伦的哈特兰德地区最好的王国的范例是科米尔（Cormyr），一个强大而文明的国家，不过现在正处于动荡之中。更多的帝国已经成为了过去，不是因为愚蠢的魔法事故而破灭，就是仅仅因为时代潮流的变迁而衰亡。默尔霍兰德（Mulhorand）是幸存下来的帝国的最好代表，因为它的版图中包括（然而只是暂时包括）了穆拱（Murghom），桑法（Semphar），以及巫瑟（Unther）的大部分地区。

* 王国和帝国平均大约１５０平方英里有一座城镇（一片１５Ｘ１０英里的地区）

* 下一座城镇在 2d6+6 英里之外，要穿过分部密度中等的固定农场。

费伦的生物

本书下面所引用的生物可以在《Monster Compendium: Monsters of Faerun》中找到：

飞羽族 aarakocra, 风元素裔 air genasi (神魔裔), alaghi, 摄心魔 alhoon(灵吸怪巫妖 illithilich), 埃塞比蜥蜴人 asabi,
贝诺巫妖 baelnorn(善良的巫妖 lich, good), 棕龙 brown dragon, 狂蛙人 bullywug, 甲壳怪 chitine, 怪爪 crawling claw,
幽暗之树 dark tree, 暗兽 darkenbeast, 地底蝙蝠 deep bat, 地底之龙 deep dragon, 神秘卵母 deepspawn, 半龙人 dragonkin,
杜尔加矮人 duergar (灰矮人 gray dwarf), 地元素裔 earth genasi (神魔裔), 眼球眼魔 eyeball beholderkin, 毒牙龙 fang dragon,
精灵提夫林 fey'ri, 火元素裔 fire genasi (神魔裔), 金矮人 gold dwarf, 绿色守卫 green warder,

头盔鬼 helmed horror,
半人羚 hybsil, ibrandlin, 吸血狼 leucrotta, lythari, malaugrym, nishruu, nyth, 鹿鹰兽 peryton, 费林魔葵 phaerimm, pterafolk, quaggoth, 影龙 shadow dragon, 撒伦精怪 sharn, 盾矮人 shield dwarf, 河童 siv, song dragon, 幽灵竖琴手 spectral harpist, 多足巨怪 tall mouther, 提夫林 tiefling (神魔裔 planetouched), 墓穴锤妖 tomb tapper,
守卫幽魂 watchghost, 水元素裔 water genasi (神魔裔 planetouched), 半猫人 wemic, 鳄鱼人 werecrocodile, 鲨鱼人 wereshark,野矮人 wild dwarf, 蛇人 yuan-ti.

Rewards 报酬

大部分《DUNGEON MaSTEr'S Guide 》第七章中的规则都可以应用于费伦的战役设定。一些需要调整和变动的地方见下文。除了象经验和财富这样的“硬性”报酬之外，被遗忘的国度战役设定中还有大量的软性报酬，比如一位强大 NPC 的保护，地区天赋和头衔，以及有机会加入象竖琴手这样的精英组织。相比于发现更能直接增强人物力量的财宝，许多玩家更喜欢让他们的人物获得某种头衔或者好感。

Awarding Experience 获得经验

当进行标准经验奖励的时候，使用下面所概述的程序。这和《DUNGEON MaSTEr'S Guide》有所不同，在那本书中倾向于不对跟随弱小队伍一起冒险的强力人物进行奖励，因为在决定经验奖励之前，队伍的等级并不平均，

1.决定每个人物的等级。如果其中的任何人物是来自于某个强力种族的话，不要忘记说明他的有效人物等级。

2. 为了战胜每只怪物，要决定单个怪物的挑战级数（Challenge Rating）。

3. 使用《DUNGEON MASTER'S Guide》中的表格 7-1：《经验奖励（单个怪物）》来前后对照一名人物的等级和每个被击败的怪物的挑战等级，以便得到基本经验奖励。

4. 根据队伍中的人物数量来分配基本 XP 奖励。这是人物通过互相协助击败那只怪物所得到的 XP 数量。

5. 为人物合作击败的所有怪物合计 XP 奖励。

6. 为每个人物重复这个过程。

范例：一个有五名 PC 的队伍击败了两个食人魔和他们的宠物地狱犬。人物包括一名 4 级人类游侠，一名 3 级卓尔圣武士（卓尔精灵中还有 paladin？），一名 3 级 air genasi 巫师，一名 4 级强心半身人游荡者，以及一名 2 / 1 级的半精灵战士/游侠。

人类游侠为 4 级。食人魔的挑战级数为 2，地狱犬的挑战级数为 3 。

根据表格，一队 4 级的冒险者击败一个食人魔可以得到 600XP，击败地狱犬可以得到 800XP。因为本队有 5 名人物，游侠得到每只食人魔 120 XP（600 / 5 = 120），以及地狱犬 160 XP（800 / 5 = 160），总计 400 XP（120 + 120 + 160 = 400）。

卓尔圣武士的有效等级为 5 级（因为在计算卓尔精灵的有效人物等级时，要在他们的人物等级上+2）。根据表格，5 级人物击败 CL 2 的食人魔得到 500 XP，击败 CL 3 的地狱犬得到 750 XP。这名圣武士从每只食人魔身上得到 100 XP（500 / 5 = 100），从地狱犬身上得到 150 XP（750 / 5 = 150），总计 350 XP（100 + 100 + 150 = 350）。

genasi 巫师的有效等级为 4 级（因为在计算 genasi 的有效人物等级时，要在他们的人物等级上+1），因此这名 genasi 巫师得到和人类游侠相同的 XP 奖励。

半身人游荡者也是 4 级，得到和人类游侠相同的 XP 奖励。

半精灵战士/游侠只有 3 级。对于一支 3 级人物的队伍来说，每只食人魔的经验仍是 600 XP，但是地狱犬的经验则是 900 XP，而不是 800 XP。这名半精灵从每只食人魔身上获得了 120 XP，从地狱犬身上得到了 180 XP（900 的五分之一），总计 420 XP。

Gems of Faerun 费伦的宝石

以下面的《表格 8-3：宝石》代替《DUNGEON MASTER'S Guide》一书中的表格 7-5。表格 8-3 中列出了大量宝石，其中一些是费伦特有的。部分宝石在表格之后有描述。

表格 8-3：宝石

d%	Value	Average Value
01-25	4d4gp	10 gp

范例：蓝铜矿，玛瑙（条纹玛瑙，猫眼玛瑙，火玛瑙，苔藓玛瑙，或者虎睛玛瑙），蓝石英，银冠，萤石，淡水珍珠，绿玉，赤铁矿，透明石英，象牙，青金石，孔雀石，钠长石，黑曜石，菱锰矿，透长石，绿松石，堇辉石

26-50	2d4x10gp	50 gp

范例：红柱石，砂金石，血玉髓，光玉髓，玉髓，绿玉髓，黄水晶，水蛋白石，紫罗兰石，堇青石，赛黄晶，碧玉，月长石，缟玛瑙，铯榴石，橄榄石，蔷薇辉石，石英（无色水晶，玫瑰石英，烟石英，或者星彩玫瑰石英），肉红玉髓，缠丝玛瑙，锂辉石，霰石，锆石

51-70	4d4x10gp	100 gp

例子：琥珀，紫水晶，安吉拉的肌肤，金绿宝石，珊瑚，石榴石（红色或者棕绿色），碧玉，黑玉，莱拉之泪，尖晶石（红色，红棕色，或者深绿色），珍珠（金色，粉红，银色或者白色），电气石（白色，金色，粉红或者珍珠银色），无色碧玺

71-90	2d4x100 gp	500 gp

例子：变色宝石，海蓝宝石，黑珍珠，深蓝尖晶石，金色黄玉，紫罗兰石榴石

91-99	4d4x100 gp	1,000 gp

范例：刚玉（明黄，艳紫，黑色或者蓝色），祖母绿，猫眼石（黑色，火色，水色，或者白色），暖色晶，亮黑碧玺，绯红之泪，兰宝石，星光红宝石，星光蓝宝石（黑色或者蓝色），墓玉

100	2d4x1,000 gp	5,000 gp

例子：贝裘里宝石，至澈辉绿翡翠，钻石（蓝色，蓝白，棕色，淡黄色，或者粉红色），红锆石，君王之泪，红宝石

变色宝石（Alexandrite）：主要灌注在魔法物品上面，可以带来好运，恩惠或者保护。

琥珀（Amber）：经常用作幸运护身符，可以避开疾病和瘟疫。

紫水晶（Amethys）：据说可以避免酒醉，并能把毒素转化为无害物质（民间看法）。

红柱石（Andar）：绿红色或者棕红色，半透明，耐用。

安吉拉的肌肤（Angelar's Skin）：精致的粉红色珊瑚，不透明，脆弱易碎。

砂金石（Aventurine）：金色，中等绿到淡绿色，或黑色到暗蓝色，镶嵌着云母结晶，有时也被称为爱情之石。

带玛瑙（Banded Agate）：可以用作“抚慰之石”，商人在谈判的时候手握这种宝石可以舒缓精神上的紧张。

贝裘里宝石（Beljuril）：海水绿色宝石，会周期性的闪过一道耀眼生辉的闪光，也被称作焰光，耐用并且非常坚硬。

血玉髓（Bloodstone）：深灰绿色石英，里面混杂着红色结晶状斑点，看起来好像血滴。

蓝石英（Blue Quartz）：常被用作真知宝石（gems of seeing）。

玉髓 Chalcedony：用来制作对抗不死生物的魔法物品。

银冠 Crown of Silver：银色玉髓，带有亮黑色金属质感的纹带。

祖母绿（Emerald）：用于法术墨水配方，作为法术成分，还可以用在和繁衍、健康或成长有关的魔法物品上。

火焰玛瑙（Fire Agate）：半透明，闪光红色，棕色，金色和绿色的玉髓。

火蛋白石（Fire Opa）：常用于光辉头盔。

萤石 Fluorspar：灰蓝色、绿色、黄色、紫色、粉红色、红色(已经雕琢的宝石)、紫白交缠(切雕)。

石榴石（Garnet）：在民间故事中，石榴石是神祇化身的鲜血凝结而成。

绿玉（Greenstone）：灰绿色，柔软，用于绿玉护身符。

赤铁矿（Hematite）：得到战士们的重视，经常用于魔法护身符。

透明石英（Hyaline）：牛奶色(或白色)石英，常常嵌着点点金砂。

水蛋白石（Hydrophane）：霜白色或象牙色的蛋白石，不透明，用来制作在水中使用的物品。

紫罗兰石 Iol：会变色的淡黄色、蓝色和暗蓝色宝石，有时内部会具有星芒效果，与费伦传说中的魔法有着紧密联系。

赛黄晶（Irtios）：无色或非常淡的黄色，坚硬，半透明晶体，通常镶嵌在剑鞘和法师的法杖上。

兽牙（Ivory）：由哺乳类动物的牙齿或獠牙构成的白色物质，已雕琢并抛光。严格来说，独角兽角并非兽牙，因为它们并不是牙齿。还应注意的是，独角兽角并不是用来雕刻成装饰品的，炼金术士们用成千的金币求购这种东西。要特别小心一点，某些费伦宗教－特别是梅莉凯和独角兽女神拉芮的追随者们－极力反对人们为角而捕猎独角兽。他们甚至会处死那些被证明犯下杀害独角兽这种邪恶罪行的人。

红锆石（Jacinth）：焰橙色的宝石，又称为风信子石或火焰石，真正的刚玉红锆石只能在费伦找到。

碧玉（Jade）：据说可增强音乐能力，音乐家们将其视为幸运石而佩戴。

黑玉（Jet）：这种宝石在富有的城市中作为悲恸与哀伤的象征。

君王之泪（King’s Tears）：澄澈，泪珠型，表面光滑，且极其坚硬，有时被称为冰结之泪或者巫妖之泣，非常稀少。

莱拉之泪（Laeral’s Tears）：大型的无色，透明，柔软、易碎的宝石，以著名术士莱拉的名字命名。

青金石（Lapis Lazuli）：颜色从暗蓝色到天蓝色，有金色斑点，不透明。

孔雀石（Malachite）：穷人将其当作珠宝佩戴。

月长石（Moonstone）：用来制作可以控制兽化症、兽化人或者防护兽化症的魔法物品，被被视为苏伦（Selune）的圣物。

苔藓玛瑙（Moss Agate）：据说可以带来平静和安定。

钠长石（Nelvine）：白色、乳白色、浅黄褐色、或者褐粉红色长石，带有天蓝彩光，柔软易碎。

黑曜石（Obsidian）：可以被削切成箭头或武器。

蛋白石（Opal）：用于多种魔法物品或法术。

暖色晶（Orl）：红色(价值最高)、茶色或橙色晶体。

铬榴石（Orprase）：无色或者微带浅黄色，易碎，中等硬度，受到泰摩拉的追随者的喜爱。

橄榄石（Peridot）：用来制作提供防护系和附魔系法术的物品

蔷薇辉石（Phenalope）：玫瑰红或粉红色，据说可防护魔法火焰。

亮黑碧玺（Ravenar）：光滑的黑色碧玺，在北地相当

贵重。

绯红之泪（Red Tears）：鲜艳的樱桃红色、血红色，或焰橙色晶体，也称为坦帕斯之泣，传说中是爱人们为了死于战争的心爱之人而流下的眼泪。

无色水晶（Rock Crystal）：用于光学仪器或棱镜。

红宝石（Ruby）：在民间传说中可作为吉祥物来佩戴。

透长石（Sanidine）：灰茶色到浅黄色的长石，受到贝戴蛮族的喜爱。

蓝宝石（Sapphire）：广泛用于制作魔法剑和其他魔法物品，特别是那些与魔法专长，心智，以及风元素有关的。

缠丝玛瑙（Sardonyx）：用于法术和制造影响感知的魔法物品。

烟石英（Smoky Quartz）：黑色的烟石英又被称为墨晶，被死灵法师们使用。

锂辉石（Spodumene）：粉红色到紫色的宝石，也被称为幽魂之石，因为它的颜色会随着时间的而逐渐褪去。

星光蓝宝石（Star Sapphire）：用于制作可以防护敌方魔法的装置。

霰石（Tchazar）：易碎、柔软，浅黄色的宝石。

虎睛玛瑙（Tiger Eye Agate）：带有暗棕色条纹的金色玛瑙，传说无魔法的虎睛玛瑙可以驱退幽灵和不死生物。

墓玉（Tomb Jade）：墓玉是罕见而价值极高的玉石，因为经过长时间的埋藏而转变成红色或者棕色。

黄玉（Topaz）：通常镶嵌在保护性魔法物品上面，也是制作光彩夺目宝石时的首选宝石。

绿松石（Turquoise）：精灵搜寻这种宝石以便用于与天空有关的法术，法师使用绿松石来制作与飞翔有关的物品。

堇青辉石（Violine）：紫色的火成岩宝石。

水蛋白石（Water Opal）：清澈，半透明种类的蛋白石，可以用来装饰镜框和窗框，或用于魔法探知装置(例如水晶球)的制作。

无色碧玺（Waterstar）：无色、稀有的碧玺。

锆石（Zircon）：偶尔用来假冒更有价值的宝石(估价检定 DC 10)。

Scrolls 卷轴

下面的两个表格提供给那些想要随机生成本书中所描述的法术卷轴（见第二章：魔法）的 DMs。为了把这些卷轴包含进任何随机生成的魔法物品中，请查阅《DUNGEon MASTER'S Guide》中的表格 8-2 ，并且区分开这两部分的“卷轴”体系。

Minor Medium Major
47-64 51-58 46-50 Scrolls
65-81 59-66 51-55 Faerunian scrolls

次级　　中等　　主要
47-64　51-58　46-50 卷轴
65-81　59-66　51-55 费伦卷轴

生成一个（在《DUngEOn MASTER'S Guide》中建立的法术的）常规卷轴或者费伦卷轴的几率是相等的。如果你想要让费伦卷轴出现的概率更高或更低一点，那么请相应的调整两者数量的设置。

根据《DuNgEOn MASTER'S Guide 》第八章中的所概述的程序来判断费伦卷轴上所蕴含的法术是奥术还是神术，以及法术的等级。然后使用下面两个表格中的一个来决定法术的种类。

表格 8-4: 奥术卷轴
次级 中等 主要 法术（等级）市场价格

01-15 - 碎物散射 Scatterspray (1st) 25 gp
-

16-30 01-02 阿迦那扎之酷暑 Aganazzar’s scorcher 150 gp
–

(2nd)
31-35 03-04 黑爪术 Claws of darkness (2nd) 150 gp
36-38 05-06 制作魔法刺青 Create magic tattoo 150 gp
–
(2nd)
39-48 07-08 鹰之威仪 Eagle’s Splendor (2nd) 150 gp
–
49-63 09-10 阴影面具 Shadow mask (2nd) 150 gp
–
64-70 11-12 阴影喷射 Shadow Spray (2nd) 150 gp
–
71-85 13-14 史尼洛雪球术 Snilloc’s snowball 150 gp
–
swarm (2nd)
86-90 15-30 01 解析传送门 Analyze portal (3rd) 375 gp
91-95 31-40 02 黑光术 Blacklight (3rd) 375 gp
96-100 41-50 03 闪光爆 Flashburst (3rd) 375 gp
51-70 04-24 火中跳跃 Fire stride (4th) 700 gp
–
71-90 15-44 雷霆矛 Thunderlance (4th) 700 gp
–
91-95 45-60 格林姆渥德之灰色诅咒 Grimwald’s graymantle (5th) 1,125 gp
–

96-100 61-75 次级钢铁护卫 Lesser ironguard 1,125 gp
–
(5th)
– – 76-89 异界门封印 Gateseal (6th) 1,700 gp
– 90-94 活体解剖术 Flensing (8th) 3,000 gp
–
– 95-99 高等咆哮术 Great shout (8th) 3,000 gp
–
100 伊尔明斯特的脱逸 Elminster’s evasion 28,825 gp
– –
(9th)

表格 8-5: 神术卷轴
次级 中等 主要 法术（等级）市场价格

01-25 黑暗披风 Cloak of dark power* 25 gp
– –
(1st)
26-34 01-02 – 解析传送门 Analyze portal* (2nd) 150 gp
35-56 03-04 – 宝石炸弹 Gembomb* (2nd) 150 gp
57-85 05-06 月光锥 Moonbeam* (2nd) 150 gp
–
86-90 07-25 法术随意 Anyspell* (3rd) 375 gp
–
91-95 26-45 鹰之威仪 Eagle’s splendor (3rd) 375 gp
–
96-100 46-65 – 月之刃 Moonblade* (2nd) 375 gp
66-70 01-05 黑暗护甲 Armor of darkness* 700 gp
–
(4th)
71-80 06-20 黑暗利箭 Darkbolt* (5th) 1,125 gp
–
81-90 21-35 月之路 Moon path* (5th) 1,125 gp
–
91-100 36-45 蛛化术 Spiderform* (5th) 1,125 gp
–
– 46-50 奇异机器 Fantastic machine* 1,650 gp
–
(6th)
– 51-60 异界门封印 Gateseal (6th) 1,700 gp
–
61-70 高等法术随意 Greater anyspell* 1,650 gp
– –
(6th)
71-75 蜘蛛诅咒 Spider curse* (6th) 1,650 gp
– –
76-80 石之胃 Maw of stone* (7th) 2,275 gp
– –
– – – 81-85 石之蜘蛛 Stone spiders* (7th) 2,275 gp
86-90 水龙卷 Waterspout* (7th) 2,275 gp
–
– 91-94 界域漩涡 Maelstrom* (8th) 3,000 gp
– –
95-96 高等奇异机器 Greater fantastic 3,825 gp
– –

machine* (9th)

- - 97-98 月火 Moonfire* (9th) 3,825 gp

- - 99-100 蜘蛛变形 Spider shapes* (9th) 3,825 gp

* 仅做为一个领域法术来建立,并且不能被不拥有那个领域的神术施法者所使用。

绿骨

在本次冒险中，英雄们要探索一条名叫艾泽菲克斯（Azurphax）的成年绿龙的巢穴，她已经转化成了一只龙巫妖。她由活着的奴仆和不死奴隶服侍着。艾泽菲克斯和世界上几处遥远的地方有着联系，并且总是寻找各种途径来扩充她的财富和控制她那防御严密的巢穴的周围的森林。

遭遇等级

绿骨是一场为１６级以上的人物设计的冒险。巢穴中仆从的数量可以根据冒险团体的强弱来进行增减。

冒险背景

八年前，绿龙艾泽菲克斯在她的巢穴中遭到了一群强大的巨龙杀手的袭击。他们把她赶出了巢穴并偷走了她的大部分财宝。当他们再一次返回的时候，艾泽菲克斯已经做好了准备并成功的杀死了他们，尽管她自己也身受重伤。龙巫教（The Cult of the Dragon）听说了这次袭击，于是向她许诺不朽和财富。因为她的状态是如此虚弱，所以艾泽菲克斯接受了龙巫教的劝说并转化成了一只龙巫妖。

自从艾泽菲克斯转化之后，她已经变成了龙巫教的一个不情愿的盟友，她更喜欢走自己的路，增加自己的藏宝以及加强自己防御。她降服或者奴役了几个本地生物，并且有一些做为她在森林中的探子的仆人。绿龙的探子们在傻瓜中间散播关于一条巨龙的宝藏的流言，并且调查关于隐藏在她的森林中的财宝的传说，以便她能去掠夺。英雄们可以甩掉这些探子，当他们从一个地下城中出现的时候，解决掉陷阱和怪物（可能是龙巫妖自己）。甚至英雄们还可以打探龙巫妖真正的巢穴在哪里，并且策划一场针对她的家园的袭击。

Character Hooks 人物参与战役的诱因

* 曾经被龙巫妖或者她的奴仆欺骗，想要获得财富结果反而是自己的财宝被偷走，冒险者们四处寻找他们丢失的战利品，最后发现了她的巢穴。

* 冒险者们在龙巫妖的一个奴仆的指导下前往巢穴，他们以为这条龙可能是一条病弱或者年轻的龙，或者因为其他原因并不是那么可怕，和潜在的报酬相比值得冒险一试。

* 英雄们在龙巫妖巡逻或者在她的一个奴仆的陪伴下出

游的时候遭遇了她，并且跟在她后面来到了她的巢穴。

Encounters 遭遇

本次冒险中的主要事件是突袭龙巫妖的巢穴，见第３０５页地图上的描述。下面所描述的是地图上的关键场所。

A. OBSERVATION POSTS　A. 观察哨

这个小山洞附近有很多脚印，还有一小堆可能是用来做窝的厚厚毛皮，这些都标志着这里是一个怪物的据点。这个山洞的海拔高度在林木线之上，很方便观测周围的动静。

美杜沙和狼人有时候会使用这两个洞穴做为观察哨。

1. 入口（Entrace）

这条通往这个洞穴的天然土坡在融汇入山腹之前，又向前延伸了３０英尺。山洞本身宽度超过１０英尺，向里面走几步之后就开始向下倾斜。

这个山洞入口在地面之上３０英尺高的地方，微弱的散发着某种肉食性动物的气味。柔软的泥地上散布着很多足迹，任何人如果仔细观察的话，都可以辨认出这是很多只狼留下的脚印（搜索检定１０）。一名具有追踪专长（Track feat）的人物可以侦查到（Search DC 17）这片地区有一些模糊的人类靴印，其陈旧程度不超过三年。

2. 火焰走廊（Firey Hallway）

这部分隧道的地面和墙壁较低的部分有烧焦的痕迹。

任何人物如果仔细调查地板的话（Search DC 20），可以侦查到少量炼金术士的火焰烧灼后留下的残渣（智力或者炼金术 DC 15 可以辨认出这些残渣）。

陷阱：这块地区的地板上安装着一张绊网，可以把入侵者推向一块支撑着八瓶炼金术士的火焰药剂的假天花板下面。当陷阱被触发的时候，天花板猛然打开，在５Ｘ１０英尺的范围内洒下瓶子里的火焰药剂。目标区域的每个生物至少遭到两瓶药剂的袭击。任何没能直接击中目标的瓶子将摔落在地板上，造成喷溅伤害。在目标区域５英尺内的所有生物(包括那些在其他目标区域内的)都将获得喷溅伤害。任何直接命中在下一轮都造成同样的伤害。

炼金术士的火焰药剂（Alchemist's Fire）：CR 4； +10 远程接触 ranged touch（每瓶 1d6 火焰伤害，splash 1 fire)； 搜索 Search (DC 20)，解除装置 Disable Device (DC 20).

后继发展：如果这个陷阱被触发，陷阱发出的噪声和目标生物的反应将足以惊动区域３和４的生物（单个生物的聆听 DC-5 and 3）。此片地区的光亮将惊动任何区域３的生物。

3. 狼穴 （Wolf Den）

此区域充满了犬类生物和血液的味道。一些地方的泥土被挖开，成为了某些动物的简易床铺。房间的西角有一小堆骨头。

这个房间是那些狼人处于狼形时候的巢穴，并且还是那些被捕食的动物被剥皮和洗净的地方。有 25%的概率这里有一只狼人正在休眠。否则的话，房间就是空的。这些骨头就是那些被吃掉的动物留下来的。

4. 复合强酸陷阱 （Complex Acid Trap）

这个狭窄洞穴的天花板低到距离石头地板只有５英尺高，但是隧道仍然继续下降，向前平稳的延伸２０英尺之后，向右转弯。

这块地区的天花板实际上是一堵幻术墙，用以隐藏一个装满了强酸瓶子的小房间，以及由用细小木棒搭成的脆弱木架支撑着的雷石。陷阱的这个部分被地板上的结界符文（见下文）来激活。

陷阱：地板被符文守护着，任何进入此区域的非邪恶生物都会触发这个陷阱。在符文被触发之后，会以一阵爆炸点燃幻术天花板上的木头支架，并彻底燃烧殆尽，释放去雷石和强酸瓶。八瓶强酸和四枚雷石均匀的笼罩了一片５Ｘ１０英尺的走廊区域。在目标范围５英尺之内的所有生物（包括在其他目标区域的生物）遭受强酸溅射伤害，并且目标范围 10 英尺之内的所有生物都必须针

对雷石进行豁免检定。雷石发出的噪声非常尖锐，足以使巢穴内的任何生物以及方圆 1,000 英尺内的所有生物产生警觉。

守卫结界（Glyph of Warding）：挑战等级 CR 4；5 英尺，爆裂火焰 fire blast (5d8)；反射减半 Reflex half (DC 16)；搜索 Search (DC 28)；解除装置 Disable Device (DC 28)

强酸瓶和雷石陷阱（Acid Flask and Thunderstone Trap）：CR 8；+5 远程接触 1d6 每瓶强酸，1 强酸溅射（+5 ranged touch 1d6 acid per flask, 1 acid splash)；音波攻击 sonic attack (坚韧检定 DC15/雷石)；搜索 Search (DC20, 只有当搜索者首先成功的以一个 DC17 的意志检定破除天花板上的幻术墙之后才能进行)，解除装置 Disable Device (DC28)

5. 干燥洼地 （Dried Derpression）

这片区域的地板十分平坦并且略微凹陷，现在已经干涸的池塘里面有不同水位所留下的许多印痕。

从前，区域 4 的陷阱所释放出大量的强酸都冲向下面，并流入这里的池塘，这使得巢穴里面的其他居民没办法进来并捕食。具有炼金术或者石工知识的人可以辨认出（炼金术或者工艺 DC 15）地板是被强酸腐蚀平滑的，强酸的效果向上朝向入口方向逐渐减轻。

6. 狼人巢穴（Werewolf Lair）

火盆中燃烧着的煤炭为这个房间提供了暗淡的照明。五大堆稻草和毛皮标志着这里是休息区。每张床旁边都有一张弓和几支打猎长矛，由一名女性狼人看守着。

这名女性是艾泽菲克斯巢穴的狼人守卫，她也为那些住在这里的狼人获取食物，并且代表龙巫妖与乡下殖民地和其他孤立生物展开合作。他们在口头上恐吓任何试图进入他们房间的来访者，命令他们离开。如果不受欢迎的客人不打算离开，两名狼人就会开弓射箭，而其他则投入混战。在第二轮，剩余的狼人进入战斗。这些兽化人都是兄弟姐妹，并且彼此忠诚。他们经常一起战斗，如果可能的话，还会利用侧翼偷袭，以及使用他们的绊摔（trip）技能。在这片区域的战斗中发出的声音会惊动区域 7 的牧师和区域 9 、 1 0 的居住者。西北方的隧道被一堵幻术墙掩藏着。

女性狼人 Rgr4（混合型或者动物形态）：
挑战等级 6；中等体形变形者； 生命骰 4d10+8；生命值 34, 29, 31, 38, 43； 先攻权+6； 速度 50 英尺。
当狼形或者混合型的时候，防御等级 AC 14（接触 12，措手不及 12)；
攻击:+6 近战（1d6+3, 啮咬）或者 +7 近战（1d6+3/x3, 精制短矛）或者 +7 远程（1d6+2/x3, 精制短矛)；
特殊攻击（SA）：狼人诅咒, 双武器战斗, 陷阱；
特性（SQ）：变幻外形,
伤害减免：15/silver,
宿敌： +1（人类), 嗅觉灵敏 scent, 理解狼 wolf empathy;
阵营：混乱邪恶（CE）；
豁免(SV)：坚韧 Fort +11, 反射 Ref +4, 意志 Will +4;
力量 Str 14, 灵敏 Dex 15, 体质 Con15, 智力 Int 10, 感知 Wis 10, 魅力 Cha 10（狼形或者混合型).
技能与专长:躲藏+9, 聆听+17, 潜行+9, 搜索+8, 侦查+17, 野外求生+7*；警觉, 盲斗, 强韧加强, 精通变形控制, 精通先攻, 追踪,武器娴熟（啮咬)。
* 当根据气味进行追踪的时候，在野外求生检定上+4 种族加值

特殊攻击：
兽人诅咒（Su）任何被动物形态的兽化人的啮咬攻击命中的类人生物，都必须通过一个 DC 15 的坚韧检定，否则的话将感染变狼狂这种疾病。
绊摔（Ex）：一名使用啮咬攻击的狼人可以视为以一个实时动作（free action）来绊摔对手（见《Player's Handbook》第八章），而没有进行一次接触攻击（touch attack）或者引起一次借机攻击（attack of opportunity），如果这种尝试失败的话，会导致他自己摔倒。

财产（个体）：隐藏盔甲（没有穿戴），精制短矛，恢复药水，+1 抗力斗篷，宝石（100gp 的紫水晶），70 gp。

7. 牧师大厅（Cleric's Chamber）

这间装饰简陋的房间里只有一张简易床，一张桌子，以及一条三条腿的凳子。桌子上有一盏点燃的遮罩提灯。

提灯上施展了不灭明焰（continual flame）法术。这里

是瓦丽娅（Variae）的住所，他是艾泽菲克斯的龙巫教盟友。瓦丽娅是一名班恩的牧师，她是龙巫教和龙巫妖之间的联系人，也是龙巫妖在附近文明地区的探子。在她闲暇的时间里，她检查她创造的结界符文，和艾泽菲克斯一起工作，研究更多的陷阱，并且写诗赞美班恩。

生物（遭遇等级　１１）：瓦丽娅（班恩的牧师１１级）

战术：既然她可能已经被区域 4 的雷石陷阱或者区域 6 的战斗所惊动，瓦丽娅已经穿过她房门附近的走廊中的幻影墙，为即将到来的战斗做好了准备。她的准备工作包括穿上她的装备，喝下飞行药水，使用元素防护卷轴：强酸，并且施展观命术（deathwatch）和免疫魔法（火球，闪电束）。她静候在幻影墙后面，只把脸和手穿过墙露出来（因此她站在幻影墙和区域 8 的符文陷阱之间的 5 英尺宽的空间里），施展法术，或者使用她的法杖，直到她被发现为止。使用一个 DC20 的侦测检定可以发现她，尽管因为距离限制，英雄们可能无法看到她（她距离区域 6 最少有 50 英尺，置身于火炬光芒的范围之外，以致昏暗视觉都无法看到她）。

一旦被她的对手们察觉到，她就逃往区域 9，来自黑暗中的第一次进攻将袭击踩中区域 8 陷阱的任何人。然后她将潜伏在区域 9 的高处，当入侵者和龙战斗的时候，她将从黑暗中用她的法杖和法术袭击目标。如果被迫逃离，她将穿过另一座大厅中的幻影墙（区域 11），对自己进行治疗，或者从循环道的另一头返回，或者穿过秘密隧道返回她的卧室。

财富：论文，书写用具补给品，在火焰结界陷阱保护下的宝箱（在秘密隧道），里面有 500gp。

守卫结界 Glyph of Warding(在宝箱上)：挑战等级 CR4；5 英尺。 爆裂火焰 fire blast(5d8)；反射减半 Reflex half(DC 16)；
搜索 Search(DC 28)；解除装置 Disable Device(DC 28).

瓦丽娅（Varlae）：女性人类，11 级班恩牧师；挑战等级 CR 11；中等体形，类人生物（人类）；生命骰 HD 11d8+33；生命值 hp 82；先攻权 Init +4；速度 Spd 20 英尺；

防御等级（AC）：19（接触 touch 10，措手不及 flat-footed 19）

攻击（Atk）： +11/+6 近战 melee(1d4+3，+2 带刺铁手套），或者+10 远程攻击 ranged (1d8/19-20，精制十字弓以及精制箭矢)；

特殊攻击（SA）：呵斥死灵（Rebuke undead）4 次/天 4，转换法术为造成伤害法术（inflict spells）；

阵营：守序邪恶 LE；

豁免(SV)：坚韧 Fort+10，反射 Ref +5，意志 Will +10；

力量 Str13，敏捷 Dex10，体质 Con14，智力 Int 10，感知 Wis 17，魅力 Cha 12. 身高 5 英尺 6 英寸.

技能和专长：
炼金术 Alchemy +4，专注 Concentration +16，医疗 Heal +8，知识(奥术 arcana) +5，知识(宗教 religion) +5，辨识法术 Spellcraft +6；
调制药水 Brew Potion，制造魔杖 Craft Wand，精通先攻 Improved Initiative，快速反射 Lightning Reflexes，抄录卷轴 Scribe Scroll。

已准备法术(6/7/6/6/4/3/2；基础 DC = 13 + 法术等级)：

0 级－造水术 create water，治疗微伤 cure minor wounds，侦测魔法 detect magic，光亮术 light，净化食粮 purify food and drink，
　　阅读魔法 read magic；

1 级－灾难术 bane，观命术 deathwatch，灾难术 doom*，墒光护盾 entropic shield，隐雾术 obscuring mist，圣域术 sanctuary，
　　虔诚护盾 shield of faith；

2 级－黑暗术 darkness，亵渎术 desecrate，坚韧术 endurance，群体惊恐术 scare*，沉默术 silence，灵能武器 spiritual weapon；

3 级－操纵死尸 animate dead，降咒 bestow curse*，解除魔法 dispel magic，消除隐形 invisibility purge，溶身入石 meld into stone，
　　祈祷术 prayer；

4 级－驱逐术 dismissal，情绪术 emotion (憎恨)*，法

术免疫 spell immunity，四级召唤怪物术 summon monsterIV；

5 级－毁灭法阵 circle of doom，高等命令术 greater command*，疫病虫群 insect plague；

6 级－剑刃壁障 blade barrier，指使术 geas/quest*.

*领域法术（Domain spell）：
领域：憎恨 Hatred（在对抗她所选择的对手时，在攻击检定 attack rolls，豁免检定 saving throws，以及防护等级 armor class 上+2 亵渎加值一分钟，每天可以使用一次）；暴政 Tyranny（强制法术在目标的豁免检定上+2 DC）。

财产：+1 全身甲 full plate，+2 多刺铁手套 spiked gauntlet，精制轻十字弓 masterwork light crossbow，10 支精制箭矢 masterwork bolts，健康护符 amulet of health +2，治疗重伤法杖 wand of cure serious wounds（10 发），人类定身术法杖 wand of hold person（10 发），卷轴（医疗 heal，伤害术 harm，中和毒性 neutralize poison，防护元素伤害 protection from elements，死者复活 raise dead），飞行药水 potion of fly，神赐圣徽 holy symbol.

8.复合缠足陷阱（Complex Tanglefoot Trap）

走廊的墙壁渐渐变得粗糙起来，上面有许多褶皱可以让人轻易攀爬，还有奇怪的瘤状突起，仿佛石头过去曾象热蜡般熔化过一般。走廊逐渐变宽，大致向西侧延伸，天花板迅速升高起来。

描述文字假设人物从西面来，往区域 9 去。走廊墙壁上的褶皱实际上是细小的木制钉子，瘤状突起是缠足袋或者装有炼金术火焰瓶的黏土半球。所有这些都被捆绑在一起，并伪装成石头的样子。要识破这个诡计需要一个 DC15 的侦查检定。所有这些都是陷阱的一部分，由此区域的守卫结界负责激活。

陷阱：地板被一个结界守护着，会被任何进入此区域的非邪恶生物所触发。爆炸点燃木制钉子和细线，让炼金术火焰瓶和缠足袋猛烈的投掷到同一片圆形区域内。当陷阱被触发，六个炼金术火焰瓶和六个缠足袋被平分到三块结界守卫的正方形区域中。在炼金术火焰 5 英尺范围内的所有生物都受到溅射伤害，包括那些直接受到不同瓶子袭击的生物。任何被一个缠足袋粘在地板上的生物是无法从地板上打滚以熄灭火焰的。这个陷阱发出的噪音足以惊动区域 3，6，9，以及 10 的生物。

守卫结界 Glyph of Warding：挑战等级 CR 4；5 英尺。爆裂火焰 fire blast（5d8），反射减半 Reflex half（DC16）；搜索 Search（DC 28）；解除装置 Disable Device（DC 28）.

炼金师的火焰和缠足袋陷阱（Alchemist's Fire and Tanglefoot Bag Trap）：挑战等级 CR 6；+5 远程接触 ranged touch（1d6 火焰伤害/瓶，1 火焰溅射）；纠缠术 entangle（如果缠足袋命中，反射豁免 Reflex save 为 DC 15）；搜索 Search（DC 20）；解除装置 Disable Device（DC 28）.

9.大厅 （Large Chamber）

这座大厅的天花板在入口的地方有 20 英尺高，并向上急剧倾斜，最后消失在头顶的黑暗之中。远处可以看到两根巨大的石柱，其中一根的正面上盘卷着一具巨大的爬虫类生物的骨骼。房间中散发着刺鼻的化学药品的气味，而且附近的地板和墙壁仿佛被热浪或者强酸冲刷过一样，显得非常光滑。

天花板很快就升高到 50 英尺，在接近水池中心（区域 10）的地方，则升高到接近 70 英尺。大厅里有六具大蜥蜴的骨架，都被龙巫妖活化并操纵。然而，她更喜欢把它们留在原地，以便让对手们分心去使用侦测不死生物的法术或者试图去翻动它们。只有柱子上的骨架有翅膀（这是一个未成年的对手的尸体），其他的仅仅是巨蜥（giant lizards）而已。

整个房间（同区域 10，水池）被邪居（unhallow）法术守卫着，给予所有的驱散检定（turning checks）一个-4 的亵渎减值，并把整个区域都笼罩在一个反善良法阵（Magic circle against good）的效果中，这个法阵给予所有置身其中的邪恶生物在攻击检定（AC）上增加一个+2 的偏斜加值（deflection bonus），并在豁免上获得一个+2 的抗力加值。这个法阵同时阻止善良的外来者进入结界区域，或在结界内施咒。

房间的东北方，地板以上 35 英尺高处是两堵幻影墙，后

Legend
Rock Pillar
Illusory wall
Glyph of warding
Water
Large reptile skeleton
Fire pit
Continual flame
Secret door
35′ elevation
35′ elevation
60′ elevation
20′ elevation
30′ elevation
30′ elevation
A
A
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
11
12
13
13
14
15
One Square Equals Five Feet
Azurphax's Lair

面隐藏着一条有照明的隧道。龙巫妖躲藏在这里，只把她的脑袋和法杖伸到外面，以便向她的对手们开火。这条秘密隧道连接到瓦丽娅的大厅，这名邪恶的牧师通常准备着把预先准备的法术转换成造成伤害法术(inflict spells)，以便治疗龙巫妖，不是从这个地方就是从她的飞行位置。

生物（遭遇等级 EL 16）：六个蜥蜴骨架（其中两个最初隐藏在水池中），一名龙巫妖。

巨型有翼骨架：hp 30；见《Monster Manual》。

大型蜥蜴骨架（5）：每只 hp 16，见《Monster Manual》。

龙巫妖艾泽菲克斯：hp 130；见 307 页。

战术：艾泽菲克斯利用她的黑暗视觉，盲视，以及对于自己巢穴的了解而处于优势之地。她更喜欢隐藏在巢穴的上层，利用蛛行术（spider climb）攀附在天花板上，突然猛扑向她的对手们以制造一轮近战攻击，并且使用她的攫取技能，抓住她的对手丢进酸液池中（区域 10），或者潜伏在水下等待着他们。她使用她的气势凶猛（frightful presence），麻痹凝视(paralyzing gaze)，以及麻痹之触（paralyzing touch）来让她的敌人们惊慌失措或者丧失行动能力。她很喜欢使用法术，喷吐攻击，以及法杖来打击来自黑暗的对手，而对于入侵者来说，撤退到酸液池进行防御也不是个好方法，因为艾泽菲克斯能在里面使用她所有的法术和普通技能（包括她的喷吐攻击）。她习惯和瓦丽娅以及美杜沙一起工作，并相应的制定攻击计划。

一旦战斗在此地开始，来自区域 15 的美杜沙们会立刻赶来援助她。如果形势危急，艾泽菲克斯会使用她的操控不死生物的能力指挥蜥蜴骷髅直接迎战袭击者，然后她会从隧道逃往南方。

艾泽菲克斯的命匣不在这里。龙巫教帮她把命匣保管在一个安全之地。万一龙巫妖被摧毁，瓦丽娅会设法逃命，并通知其他龙巫教徒为艾泽菲克斯的灵魂寻找另一具躯体。

10. 酸液池（Acid Pool）

这个巨大的池子味道苦涩，可以确定池水中几乎没有什么平常的生物。

通过龙巫妖的喷吐攻击和她的炼金术技能，这个湖在某种程度上已经是酸液了。因为艾泽菲克斯免疫强酸，所以她会定时在池子里洗澡，并且当她渴望孤独的时候，也会隐居在里面。酸液池的最深处有 30 英尺深，里面藏了好几个宝箱，木制宝箱上涂抹了特殊的油脂，可以抵抗酸液的侵蚀。宝箱周围的区域设置了一个禁制术（forbiddance spell），可以影响非守序邪恶阵营的生物。整个池子和区域 9 一样处于邪居法术的影响之下。

陷阱：接触酸液池是有害的，浸入其中尤其如此。注意掉进池子的人物需要游泳才能出来，而且每轮都将受到伤害。

酸液池：挑战等级 CR 1； 1d6 酸液伤害（浸入），或者 1 酸液溅射伤害（接触）； 搜索（DC 5）.

财产：3,000 gp， 宝石（10 gp x2, 50 gp x6, 100 gp x11, 500 gp x2, 1,000 gp x2), 25 炼金术火焰瓶, 8 雷石, 9 酸液瓶, 9 缠足袋, 12 火绒, 12 发烟棒.

11. 秘密循环道 （Secret Loop）

这条长长的弯曲走廊的某一堵墙壁后面，有一间超大型的炼金实验室。巨大的工作台，瓶子，烧杯，以及炉子都是为比人类大得多的生物设计的。

有两条隧道通往这个地区，一条在区域 9 地面 35 英尺高的地方，另一条则穿过区域 7 的一道密门。龙巫妖体形太大无法在这个区域飞行，因此她通常飞到门口，然后收起她的翅膀，并步行进入。

这间炼金实验室和其他实验室没什么两样，尽管这里有更多的原料，而且一切东西的大小都设计的符合一条龙的爪子。

财产：从这间实验室中可以收集到价值 500gp 的炼金术产品，重量 60 磅。

12. 结界陷阱（Glyph Traps）

这条宽阔的走廊中有一组向下通往北面的陡峭楼梯，以及通往南面的石墙。天花板有 20 英尺或者更高。

通往这个区域的入口距离地面 60 英尺。天花板的高度足以让龙巫妖从这个秘密入口一路飞往她在区域 9 的主巢。越过保护这条隧道的入口的幻影墙十英尺之后，是三个连环守卫结界，笼罩了整个地板。每个结界都可以被非邪恶生物激活，并且独立触发。陷阱发出的噪音会惊动区域 15 的美杜沙。

守卫结界（4）：挑战等级 CR 4；5 英尺。 电流爆裂 electricity blast(5d8)； 反射减半 Reflex half(DC 16)；搜索 Search (DC 28)，解除装置 Disable Device (DC 28).

13. 陡峭楼梯（Steep Stairs）

这些陡峭的楼梯和隧道等宽。天花板向北稍稍降低。

这些楼梯非常陡峭，足以让中等体形的人物速度减半，尽管并不需要攀爬检定（Climb check）。如果区域 15 的美杜沙遭到攻击，如果需要的话，她们会使用自己的飞行能力来避开障碍，使用这些楼梯来对抗英雄们，当近战战士试图靠近的时候，美杜沙会使用远程攻击来打击他们。

14. 烟幕陷阱（Smokestick Trap）

如果陷阱没有被激活，阅读下文：隧道的这一部分没有什么特殊之处，除了靠近天花板的地方有一个用一系列的绳子，钢锥，以及滑轮连接而成的木制支架。

如果陷阱已经被激活，阅读这些文字：

一堵 10 英尺高的烟墙严严实实的横挡在走廊之中。可以看到附近的墙上系着绳子，钢锥，以及滑轮，一些绳索从烟雾中延伸过去，另一些则向上延伸到天花板。

这个装置是一个悬挂在天花板附近的木头架子，主要是作为拖延敌人追击的手段，而不是一个陷阱。系在架子上的绳索连接到区域 15 的南边部分。拉动这些绳索（无论是在地面还是在空中，例如用龙巫妖的翼尖）会导致木架沿着弧形的轨迹摇摇晃晃的移往北面。架子的底部和地面靠得非常近，刮过几团火绒，点燃了这些火绒以及和火绒捆绑在一起的发烟棒。结果就是一堵 10 英尺高，10 英尺厚的烟雾区域充满了大厅。烟雾中的生物和远处的生物都被隐藏起来（如果袭击者们能够定位目标）。

当架子到达最低点（在此处架子猛然停住）的时候，任何在架子附近 10 英尺范围内的生物必须通过一个 DC15 的反射豁免，否则就将受到 1d8 点生命值的伤害。安全横跨此烟幕区域（不掉落）是一个移动等效动作（move-equivalent action）；另外，如果想要比半速移动顺利的移动得更快一点，那么必须通过一个 DC15 的反射豁免。其他绳子可以把架子提升回原处，这将花费整整 2 轮时间。

如果龙巫妖被地面生物追击，那么当她飞经此处的时候会用翅膀激活这个陷阱，为任何追踪她的生物设置一个临时障碍。美杜莎可能会为了相似的目的使用这个陷阱，或者用这个陷阱阻止任何想要把这条隧道作为出口的生物。

15. SNAK 蛇发姐妹（Snaky Sisters 遭遇等级 EL 11）

这个大山洞中有两张睡觉用的草铺和一个装满了木炭的火坑。一些肉正在木炭上慢慢烧烤着。天花板大约 30 英尺高，北面和南面有大型出口。

如果被入侵者惊动，美杜莎们就会在冒险队伍到达之前喝下她们的飞行药水，并在山洞上层等待。她们更喜欢用她们的弓箭进行攻击，当敌人靠近到 30 英尺以内的时候，就展示她们的面容。她们会把入侵者引向区域 9，在那里她们可以得到龙巫妖的支援。因为龙巫妖免疫于她们的麻痹凝视，所以当她们得到同伴的支援之后，会完全展露出自己的面容，不过当瓦丽娅在场的时候她们会做的更小心。

生物： 2 只美杜莎

柯芮妮耶和卡赛拉(Corinye and Kathala)：女性美杜莎， 2 级战士，挑战等级 CR 9； 中等体形变种类人生物；
生命骰 HD 6d8+6 加 2d10+2； 生命值 hp 47，49； 先攻权 Init +6； 速度 Spd 30 英尺。
防御等级 AC 20 (接触 12，措手不及 18)； 攻击 Atk +13/+8，远程攻击 ranged(1d6/x3， 精制短弓[柯芮妮耶]或者 1d6+1/x3，+1 短弓 [卡赛拉] 以及精制箭矢)或者 +8/+3 近战 (1d6/x3， 短矛 half-spear) 以及+5 近战

(1d4 plus 毒素 poison, 毒蛇)；
特殊攻击（SA）：石化凝视 Petrifying gaze, 毒素 poison；
阵营：守序邪恶 LE；
豁免（SV）：坚韧 Fort +6, 反射 Ref + 7, 意志 Will +6；
力量 Str 11, 灵敏 Dex 15, 体质 Con 12, 智力 Int 12, 感知 Wis 13, 魅力 Cha 15.

技能和专长：唬骗 Bluff +11, 交涉 Diplomacy +4, 易容 Disguise +11, 威吓 Intimidate +4, 潜行 Move Silently +9, 侦察 Spot +12；
精通先攻 Improved Initiative, 近程射击 Point Blank Shot, 精准射击 Precise Shot, 武器娴熟 Weapon Finesse（毒蛇 snakes), 专攻武器 Weapon Focus（短弓)。

特殊攻击（SA）：石化凝视 Petrifying Gaze (Su)； 永久石化 Turn to stone permanently, 30 英尺，坚韧检定 Fortitude save (DC 16). 毒素(Ex) 蛇 Poison (Ex) Snakes, 坚韧检定 Fortitude save (DC 15)； 初始伤害 initial damage 暂时降低 1d6 力量, 二次伤害 secondary damage 暂时降低 2d6 力量。

财产（柯芮妮耶）：+2 锁甲衬衫, 精制短弓, 40 支精制箭矢, 短矛, 罩头斗篷, 抓升钩, 50 英尺。麻绳, 2 瓶飞行药水, 治疗中度伤药水, 650 gp, 10 块宝石（每块价值 50gp)。

财产(卡赛拉)：+1 锁甲衬衫, +1 短弓, 40 支精制箭矢, 短矛, 罩头斗篷, 抓升钩, 50 英尺。麻绳, 2 瓶飞行药水, 治疗中度伤药水, 艾罗娜的箭袋（Quiver of Ehlonna）, 400 gp, 9 块宝石（每块价值 50gp)。

冒险的结局

如果艾泽菲克斯被摧毁，龙巫教将会行动起来，为她寻找另一个合式的身体供她使用。利用她的新身体，艾泽菲克斯将会重新恢复和外界以及她的密探之间的联系，并寻找杀死她的凶手，夺回她的财宝。她很可能会对附近的任何定居点进行报复，这样做即是为了满足她的自尊心，也是为了引出那些袭击她的人。因为她的奴仆们也被杀死了，所以她会联系龙巫教，要求他们提供援助，直到她的防御恢复到正常水平为止。寻找龙巫教到底把她的命匣藏在哪里是一项很棘手的任务，（如果找不到命匣），那就难以真正的杀死这个龙巫妖。

艾泽菲克斯：
成年绿龙巫妖；挑战等级 15；超大型不死生物；

生命骰 20d12；生命值 130；先攻权+0；速度 40 英尺；飞行 150 英尺(不良)；游泳 40 英尺；

防护等级 29（接触 8，措手不及 29)；攻击+26 近战（2d8+8 寒冷＋1d6 麻痹，啮咬)，+21 近战（2d6+4 寒冷＋1d6 麻痹，2 爪抓)，+21 近战（1d8+4 寒冷＋1d6 麻痹，翅击)，+21 近战（2d6+12 寒冷＋1d6 麻痹，尾击)；

面向/触及：10 英尺X20 英尺/10 英尺.

特殊攻击（SA）：喷吐攻击（Breath weapon），气势凶猛(frightful presence)，麻痹凝视(paralyzing gaze)，麻痹之触(paralyzing touch)，暗示(suggestion)；

特性(SQ)：盲视(Blindsight)，操控不死生物(control undead)，伤害减免（damage reduction）5/+1，穿刺或挥砍武器伤害减半，坚韧（invulnerability)，免疫（酸，寒冷，电，变形，典型不死生物免疫)，感官敏锐（keen senses)，水下呼吸（water breathing)；

法术抗力（SR)：24；

阵营：中立邪恶（LE)

豁免（SV)：坚韧+12，反射+12，意志+15

力量：27，敏捷：10，体质：-，智力：16，感知：17，魅力：18 ，体长：20 英尺。

技能和专长：炼金术+13，估价+8，唬骗+12，专注+24，交涉 +19，脱逃+10，躲藏 -8，威吓 +8，知识（奥术）+10，知识（地理学）+10,知识（本地）+10，聆听 +25，搜索 +23，察言观色+9，语言（风族语，通用语，矮人语，精灵语，木族语)，辨识法术 +13，侦察 +25；警觉，飞跃攻击，盘旋，猛力攻击，攫取，空中翻转.

特殊天性：喷吐攻击

超自然能力（SU）:腐蚀毒气（酸），每 1d4 轮使用一次，50 英尺。锥形，12d6，防御等级 24。

气势凶猛（Ex）：龙巫妖可以仅凭自己的气势就使对手心神不宁。无论何时，当艾泽菲克斯攻击，冲锋，或者在头顶飞行的时候，此能力自动生效。180 英尺内的生物如果生命骰（HD）小于 20 的话，都将会受到此效果的影响。一个受到潜在影响的生物如果能成功通过一次意志检定（DC 24），那么将在一天之内免疫龙巫妖的气势凶猛。如果失败的话，生命骰等于或小于 4 的生物将会在 4d6 轮中惊慌失措，而 HD 等于或大于 5 的生物则在 4d6 轮中被战栗（状态,攻击检定.伤害和豁免检定都-2 士气减值）。龙类免疫其他龙的气势凶猛。

麻痹凝视（Su）：龙巫妖发光眼睛的凝视可以麻痹一个 40 英尺内的没有通过强韧检定（DC 24）的 受害者。如果检定成功，该人物可以永远对此龙巫妖的凝视免疫。如果失败则麻痹 2d6 回合。

麻痹之触（Su）：一个被龙巫妖物理攻击打中的生物必须通过强韧检定（DC 24），否则将被麻痹 2d6 回合。即使本次检定成功，下次被物理攻击打到的时候还是要重新做一次检定。

暗示（Sp）：视为法术， 5 次/天，其施法者等级以 5 级的术士计算

特性：盲视（Ex）：龙巫妖可以用非视觉的方式探知 180 英尺范围内的生物（主要是听觉和嗅觉，不过也可能是震动或者其他环境线索）。

操控不死生物（Sp）：每三天 1 次，龙巫妖可以使用操控不死生物，其施法者等级以 15 级的术士计算。当这种能力有效期间，龙巫妖不能够施放其它法术。

免疫：免疫酸，寒冷，疾病，电，心智影响类效果，麻痹，毒，变形，睡眠，晕眩。不受属性伤害（ability damage），重击（critical hits），
巨创（massive damage），能量吸取（energy drain），或者瘀伤（subdual damage）的影响。

坚韧：如果一个龙巫妖被摧毁了，它的灵魂将会立刻回到命匣中，并尝试寻找一具合式的尸体来复活。

感官敏锐（Ex）：龙巫妖视觉范围在昏暗视觉情况下是人类的四倍，在正常光线下则是人类的两倍。同时它还有 600 英尺范围的黑暗视觉。

水下呼吸（Ex）：龙巫妖可以自由的在水下使用喷吐攻击，法术，以及其他技能。

已知法术：（6/7/5；基础 DC = 14+法术等级）

0 级-晕眩术，侦测魔法，打击死灵，闪光术，法师之手，阅读魔法；
1 级-护盾术，蛛行术，克敌先机，腹语术；
2 级-催眠图纹，隐形。

财产：黏土魔像卷轴（困惑术，冰墙术），火焰法杖（40 发）。

怪物

许多生物在费伦的野外和废墟游荡，从恐怖而致命的到古怪而神奇的。所有在龙与地下城怪物图鉴中记述的怪物都可以在遗忘国度游戏设定中找到。另外《费伦的怪物》（Monster Compendium: Monsters of Faerun）此书中描述了了超过 80 种遗忘国度独特的生物。在这一章里，一些遗忘国度游戏设定中最平常或者标志性的生物将被描述。

动物

多数费伦的动物和能在地球上找到的种类和在怪物图鉴（Monster Manual）附录 1 里的差不多。另外，费伦是许多这些基本动物类型变种的家园，就像下面描述的和本章后面的 Rothe（洛斯兽）条目。

Lizard, Pack（驮蜥）：和在地表可以找到的 Giant. lizard（巨型蜥蜴）有亲缘关系，这种生物平均 15 英尺长（加上尾部），5 英尺宽。在它脚底粘性的肉垫让它可以自由的移动任何地面，墙壁，和 Underdark 地下隧道的天花板上。黑暗精灵和其他幽暗地域的智慧的种族经常用驮蜥做为负载怪物。一只这种生物的轻载是 800 英磅，中载是 1600 英磅，重载是 2400 英磅。在 45 到 90 度的斜坡，pack lizard 可以负担中载而不会滑落。在超过垂直的斜坡（就是，此时蜥蜴上半部朝下），它可以负担轻载而不掉下。

技能：驮蜥在躲藏和无声移动的技能检定上得到+4 的种族奖励。在岩石区域或者天然洞穴，它的躲藏奖励增加到+8。

Lizard, Riding（骑乘蜥蜴）：riding lizard 直立行走，非常像恐爪龙（deinonychus），或者迅猛龙（ velociraptor）。它用强力的咬和两个小的前爪攻击，但是不跳过或者掠过它的敌人。就像驮蜥，它可以在墙上或者天花板行走，所以是 Underdark 智力种族常见的坐骑。一只骑乘蜥蜴的轻载是 116 磅，中载是 233 磅，重载是 350 磅。

Lizard, Spitting Crawler(喷射蜥蜴)：这种 2 英尺长的蜥蜴通常被黑暗精灵和其他幽暗地域的法师们选择作为宠物。喷射蜥蜴能够每天喷射三次酸液流。如果该生物对 20 英尺内单个目标作一个成功的远程接触攻击，它的酸液每回合造成 1d4 持续 2 回合。

Snake, Two-headed Adder(双头蝰蛇)：The Serpent Hills 是一些蛇的奇异品种的家园，很多可能是 yuan-ti 在扭曲的魔法实验中创造的。双头蝰蛇是一种有两次啮咬攻击的小型毒蛇。

毒（特异能力）：每次成功的啮咬攻击，双头蝰蛇释放使对手虚弱的毒。这种物质造成初始和后续伤害都是 1d6 的暂时体质伤害。它的攻击对象有权用一个坚忍豁免（困难等级 10）对抗每一个。

	Lizard,Pack	Lizard,Riding	Lizard,Spitting Crawler
	大型动物	大型动物	微小动物
生命骰	8d8+40（76hp）	4d8+12（30hp）	1/2d8（2hp）
先攻(+)	1	2	2
速度	30英尺，攀爬30英尺	40英尺，攀爬40英尺	20英尺，攀爬20英尺
防御等级	15（-1体型，+1敏捷，+5天然）	14（-1体型，+2敏捷，+3天	14（+2体型，+2敏捷）
攻击	咬+12近战	咬+6近战，2爪+1近战	咬+4近战
伤害	咬2d6+10	咬2d4+4，爪1d3+2	咬1d4-4
占据/触及	5*10/5英尺	5*5/5英尺	2 1/2*2 1/2 /0英尺
特殊攻击	——	——	——
特殊性质	——	嗅觉	——
豁免	坚忍+11，反射+7，意志+3	坚忍+7，反射+6，意志+2	坚忍+2，反射+4，意志+1
属性	智力2，感知12，魅力2 强壮25，敏捷13，体质21	强壮19，敏捷15，体质17 智力2，感知12，魅力10	强壮3，敏捷15，体质10 智力2，感知12，魅力2
技能	攀爬+21，躲藏+3，聆听+4	攀爬+17，躲藏+0，跳跃+1	平衡+6，攀爬+8，探察+3
	潜行+5，探察+4	聆听+2，探察+2	躲藏+13，聆听+3
特技	——	——	武器娴熟（咬）
气候/地形	任何地下	任何地下	任何地下
组织	单独	单独	单独
挑战等级	3	2	1/3
财宝	没有	没有	没有
阵营	总是中立	总是中立	总是中立
强化	——	——	——

Snake, Winged Viper（有翼蝰蛇）：在遍布 Heartland 的森林里可以找到这种除非被激怒罕有攻击人类的有翼蝰蛇。

毒（特异能力）：每次成功的啮咬攻击，有翼蝰蛇释放使对手虚弱的毒。这种物质造成初始和后续伤害都是 1d6 的暂时体质伤害。它的攻击对象有权用一个坚忍豁免（困难等级 11）对抗每一个。

Tressym：Tressym 是一种有翼的猫，大小和家猫相当（2 英尺长），拥有一对翼展 3 英尺的有羽，皮质翅膀。这种生物是高智能的，尽管他们不说人类的语言。善良阵营的法师们经常寻找 tressym 做魔宠。

技能：Tryssym 在平衡检定上获得+8 的种族奖励，在躲藏和无声移动检定上获得+4 的种族奖励。它运用它的敏捷修正在攀爬检定上。在高的草丛或者枝叶茂密的树林区域，它的躲藏奖励提高的+8。

特殊性质：毒物免疫：Tressym 不受任何类型毒物效果的损害。

Beholder, Death Tyrant 眼魔，亡眼暴君

大型不死生物

生命骰数：11d12（71HP）

先攻权：+0

速度：飞行 15 尺(机动性一般)

防御等级：20(-1 体型，+11 天生)

基础攻击加值/擒抱：+5/+9

攻击：眼波射线+4 远程碰触，啮咬-1 近战

伤害：啮咬 2d4

面宽/触及范围：10 尺/5 尺

特殊攻击：眼波射线

特性：全域视野，反魔法力场飞行，只有单一动作，+2 驱散抗力， 不死生物特质

豁免检定：强韧+3，反射+3，意志+9

属性：力量 10，敏捷 10，体质—，智力—，睿智 15，魅力 17

技能：搜索+4，侦查+6

	Two-headed Adder	Snake,Winged Viper	Tressy
	小型动物	大型动物	微小动物
生命骰	1d8（4hp）	3d8（13hp）	1/2d8（2hp）
先攻(+)	3	3	2
速度	20英尺，攀爬20英尺，游泳20英尺	20英尺，飞行50英尺（良好）	30英尺，飞行50英尺（良好）
防御等级	17（+1体型，+3敏捷，+3天然）	15（-1体型，+3敏捷，+3天然）	14（+2体型，+2敏捷）
攻击	2咬+4近战	咬+4近战	2爪+4近战，咬-1近战
伤害	咬1d2-2附加毒	咬1d4附加毒	爪1d2-4，咬1d3-4
占据/触及	5*5/5英尺	5*5/10英尺	2 1/2*2 1/2 /0英尺
特殊攻击	——	毒	毒
特殊性质	嗅觉	嗅觉	嗅觉，毒免疫
豁免	坚忍+11，反射+7，意志+3	坚忍+7，反射+6，意志+2	坚忍+2，反射+4，意志+1
属性	强壮6，敏捷17，体质11 智力1，感知12，魅力	强壮10，敏捷17，体质11 智力1，感知12，魅力2	强壮3，敏捷15，体质10 智力12，感知12，魅力13
技能	平衡+6，攀爬+10，躲藏+11	平衡+4，攀爬+6，躲藏+2	平衡+10，攀爬+5，躲藏+17
	听觉+5，探察+3	听觉+2，探察+2	听觉+4，潜行+9，探察+4
特技	武器娴熟（咬）	武器娴熟（咬）	武器娴熟（爪，咬）
气候/地形	温和丘林和地下	任何温暖和温和森林，地下	任何温暖和温和陆地
组织	单独	单独	单独
挑战等级	1	2	1/4
财宝	没有	没有	没有
阵营	总是中立	总是中立	总是中立
强化	——	——	——

专长：定点飞行攻击，移动射击

气候/地形：任何陆地及地底

组织：单独

挑战等级：13

宝物：标准

阵营：一向绝对中立

进化：12-16HD(大型)；17-33HD(超大型)

亡眼暴君是眼魔变成的不死生物，与僵尸十分类似，不过它们仍保留了部分生前具备的魔法能力。

亡眼暴君的外型是一个表面覆满霉斑的腐烂眼魔。它的身体表面到处都是大大小小的破口－有些是生前的伤口，有些则是因死后的腐烂而造成－从这些破口可以直视其身体内部的构造。除此之外，它通常也会失去部分眼梗，而剩下的眼睛有些也会覆有乳白色的霉斑。由于已经变为僵尸，因此它移动与转身的速度都
比一般眼魔要慢上许多，而且它也无法使用或瞭解任何语言。

战斗

每个死眼暴君被创造时，创造者便已为它设好了行动指令。这些指令通常都相当简单扼要，比如“第一、攻击任何进入这房间的人类，直到他们死去或逃走为止；第二、不准离开这房间”。未被下达指令的亡眼暴君则会攻击它碰到的所有活物。虽然是没有心智的不死生物，但亡眼暴君仍会极有效率的运作自己剩余的眼睛进行攻击，一如生前。

全域视野[特异]：

由于拥有多只眼睛，因此在进行“侦查”及“搜索”检定时可获得+4 种族加值，而且它不会被夹击。

反魔法力场[超自然能力]：

若尚未失去中央主眼(详见下述)，则亡眼暴君的中央主眼会不断产生一道 150 尺的反魔法力场(锥状)，在它的面前直线延伸出去。此能力的效果与 13 级术士施展的“反魔法力场”相同。所有在此力场内的魔法及超自然力量(或效果)都会遭到抑制－就连它自己的眼波射线也一样。每轮一次，每当轮到亡眼暴君行动时，它可以决定自己要面对哪个方向，以及是否要启动“反魔法力场”(只需闭上中央主眼便可解除该力场)。必须注意的是，眼魔只能啮咬在它面前的生物。

眼波射线[超自然能力]：

当死亡之前，亡眼暴君原本都拥有十只眼梗(与其上的小眼)，每个小眼都拥有不同的特殊射线，此外还拥有一枚巨大的中央主眼，但通常在成为亡眼暴君后都会失去 1d4+1 枚眼睛(可能包括中央主眼，随机选择)。

尚存的每个小眼睛每一轮都可以射出一次魔法射线，射出时就算亡眼暴君本身正在进行物理攻击或全速移动也不会受影响。它的所有小眼睛皆可轻易瞄准上方的目标，

但如果是瞄准其他方向，就很可能会被它自己的身体挡住。在一轮之中，如果瞄准的方向不是往上(而是往前、往后、往左、往右、往下)，那么亡眼暴君只能用三个小眼睛瞄准目标。其余的小眼睛若不是瞄准其他方向，就是无法瞄准目标。它每一轮都可以倾斜或平移自己的身体，以创造更佳的射击角度。

每个眼波射线的效果，都与 13 级术士所施展的同名法术相同，但亦得遵循射线的规则(请参阅《玩家手册》第十章关于"瞄准"的说明)。所有眼波射线的射程皆为 150 尺，豁免检定难度则为 18。

· 媚惑人类－目标必须通过意志豁免检定，否则即受同名法术的效果影响。

· 媚惑怪物－目标必须通过意志豁免检定，否则即受同名法术的效果影响。

· 解离－目标必须通过强韧豁免检定，否则即受同名法术的效果影响。

· 恐惧－其效果与同名法术同，但只能瞄准一个生物。目标必须通过意志豁免检定，否则即受同名法术的效果影响。

· 死亡一指－目标必须通过强韧豁免检定，否则即受同名法术的效果影响；即使通过豁免检定，仍需受到 3d6+13 点伤害。

· 石化－目标必须通过强韧豁免检定，否则即受同名法术的效果影响。

· 造成中度伤－其效果与同名法术相同，可造成 2d8+10 点伤害；但若目标通过意志豁免检定则伤害减半。

· 缓慢－其效果与同名法术同，但只能瞄准一个生物。目标必须通过意志豁免检定，否则即受同名法术的效果影响。

· 睡眠－其效果与同名法术同，但能影响一个生物(且骰数不限)。目标必须通过意志豁免检定，否则即受同名法术的效果影响。

· 心灵遥控－其效果与同名法术同，亡眼暴君可以藉此移动 325 磅以下的物体或生物；若目标通过意志豁免检定则不受影响。

飞行[特异能力]：

亡眼暴君的身体天生具有浮力，让它能以即时动作获得与“飞行术”相同的效果，飞行速度为 15 尺；且它亦可获得永久有效的“羽落术”效果（影响范围为个人）。

只有单一动作[特异能力]：

亡眼暴君的动作极为缓慢迟钝，因此它每轮只能做出部分动作。它每轮只能作出一个移动或攻击动作，只有在冲刺时才能同时作出移动与攻击的动作。

不死生物特质：

对影响心灵、毒素、睡眠、麻痹、震慑、以及疾病的效果免疫；不受致命一击、内伤、属性伤害、属性吸取、能量吸取、以及大量伤害致死影响。

龙巫妖 *Dracolich*

邪恶的龙经过转化就会变成龙巫妖。大法师 Archmage 萨马斯特 Sammaster，龙巫教（the Cult of the Dragon）的创立者，发明了创造这种不死生物的仪式。这个教派一般来说崇拜龙，尤其崇拜邪恶的龙，特别是不死的邪恶之龙……

一个龙巫妖可以从任何邪恶的龙类亚种创造。它的外型是自己的骷髅或者半骷髅的版本，而它那有阴影的眼眶里是原有的眼珠会变成发光的亮点。

"龙巫妖"是一个可以加在任何邪恶龙（后面被提到的基础生物）上的模板。当创造一个龙巫妖的时候，用基础生物的统计数值和特殊能力作为起始点，然后作下面的调整：

生命骰数：同基础生物。

速度：同基础生物。不过龙巫妖的飞行能力变成超自然能力。

防御等级：同基础生物，再附加+2 的天然装甲奖励（当龙变成龙巫妖时外皮会变的更坚硬）。

攻击加值：同基础生物，除了龙巫妖不能够做有效的压碎攻击。

伤害：同基础生物，另外加上额外的 1d6 点的寒冷伤害。其攻击还可能麻痹受害者；参看巫妖特殊攻击（麻痹之触）。

特殊攻击：一个龙巫妖保留它的原本龙形态的所有特殊攻击形式，包括喷吐武器，法术使用和法术形能力。这些当中有些被增强了，而且它还得到一些新的能力。

操纵不死生物 Control Undead[法术型能力]：每三天 1 次，龙巫妖可以施放 Control Undead，其施法者等级以 15 级的术士计算。当这种能力有效期间龙巫妖不能够施放其它法术。

恐惧灵气 Frightful presence[特异能力]：因为龙的魅力数值增加了 2，所以它的恐惧灵气能力的豁免难度增加 1.

麻痹凝视 Paralyzing Gaze[超自然能力]：龙巫妖发光眼睛的凝视可以麻痹一个 40 英尺内的没有通过强韧检定（难度等级 10+1/2 的龙巫妖的生命骰数+它的魅力调整值）的 受害者。如果检定成功，该人物可以永远对那个龙巫妖的凝视免疫。如果失败则麻痹 2d6 回合。

麻痹之触 Paralyzing Touch[超自然能力]：一个被龙巫妖物理攻击打中的生物必须通过强韧检定（和龙巫妖的麻痹凝视有相同的困难等级）否则被麻痹 2d6 回合。就算这次检定成功，下次被物理攻击打到还是要做一次检定。

特性：一个龙巫妖同样保留它原来形态的特性。有的被增强，龙巫妖还得到一些新的特性。

免疫：除了标准的不死生物的免疫（看下面），龙巫妖免疫变形，寒冷和电击效果。而且就像骷髅一样，穿刺和劈砍类武器只对它产生一半的伤害。

移 魂 Invulnerability：如果一个龙巫妖的物理型态被摧毁，它的灵魂会直接回到他的命匣。如果在命匣周围 90 呎内没有任何爬虫类的尸体可让灵魂 占据，它会被困在命匣里直到出现可供占据的尸体。龙巫妖非常难被摧毁。如果趁其灵魂正被困在它的骨匣里时破坏这各命匣就可以毁灭这个龙巫妖。如果趁龙巫妖 不注意时毁掉它的命匣，那该龙巫妖就不能再次占据爬虫类的尸体，而如果它的物理型态被毁灭，那它的命运就会落入不可知的境地，推测起来它的灵魂可能会被拉 到下层异界去。

法术抗性[特异能力]：变成龙巫妖后，原本的法术抗性+3。龙巫妖的最小法术抗性为 16。

不死生物特性 [特异能力]：对毒素，睡眠，麻痹，震慑，疾病，即死效果，死灵系法术效果，精神作用效果，

以及其它需要作强韧检定的效果(不包括作用于物品的)免疫。他 也不会被致命一击，内伤，属性伤害，属性吸取，等级吸取。他没有体质，因此对需要任何做强韧检定的效应免疫(除非该效应对物体起作用,比如解离术)。负界 能量对他有治疗作用。他不会由于一次伤害过大（超过 50）而死亡，但会在 HP 降到 0 以下之时被摧毁。60 呎黑暗视力。无法复活；复原术只有在他自愿时起作用。

豁免：同基础生物。作为不死生物，龙巫妖免疫任何需要强韧豁免（除非该法术会影响物体，比如解离术）。

属性：作为不死生物，龙巫妖没有体质。它的魅力增加 2,这会增加对抗它的恐惧灵气和其它特殊能力的豁免难度。龙巫妖的其它属性值依然和基础生物相同。

技能和专长：同基础生物。
气候/地形：同基础生物
组织：单独
挑战等级：基础生物+3
宝物：同基础生物
阵营：任何邪恶
进化：每级+2 生命骰数

创造龙巫妖 *Dracolich Creation*

萨玛斯特在它的著作：the Tome of the Dragon 中纪录了制造龙巫妖的秘密，现在这本书的复制品在龙巫教成员们之间流传。仪式通常包含了邪恶的龙和龙巫教的法师们的通力合作，但是据称特别强大的龙巫教法师也会强迫邪恶的龙经历这种变化。

任何邪恶的龙都是转化的可能候选，不过老龙或者更加老的有施法能力的龙通常是首选。

一旦候选者被保护起来，教内的法师们首先准备命匣——一个用来保存龙的生命能量的无生命物体。命匣必须是价值不小于 2000gp 的坚固物品而且不会腐烂。宝石，特别是红宝石，珍珠，红榴石和黑玉通常被用来做命匣。制造一个命匣需要制造魔法物品专长。准备命匣的法师必需在材料上花费 2000 xp 和 25000gp。制造龙巫妖命匣的施法等级为 13 级,而且施法者必须能够施放操纵不死生物 control undead 这道法术。

下一步，为了邪恶龙肉身的毁灭，需要准备一种特殊的药剂（花费 2500gp 和 200xp，需要调制药水专长，施法等级 11，制造龙巫妖药剂的秘密只有那些读过 Tome of the Dragon 的才知道）。这种药水是强烈的毒药而且会杀死已经准备就绪的龙。

（如果其它生物喝了这毒药水，必须做强韧检定，难度 25，初始和第二伤害是 2d6 点体质。）
在吸入此药剂的龙的死亡之时，它的灵魂转移到骨匣，而无视骨匣和龙的身体的距离。

龙巫妖的骨匣：*A Dracolich's Phylactery*

当龙巫妖在转化中死亡或者任何时候它的物理形态被毁灭以后，它的灵魂可以无视距离直接回到它的命匣，而在命匣里会出现一丝微弱光线表明了灵魂的存在。在回到命匣里之候，该灵魂除了占据合适的尸体之外无法做其它动作；它不能被魔法接触或攻击。它的灵魂能够永久存在命匣里。

一个命匣里的灵魂可以感觉到 90 呎内中等或更大体型的爬虫类或者龙的尸体然后占据它。这个灵魂不能占据活的身体。尝试占据这个灵魂原来的身体会自动成功。但 是如果要占据一个合适但不属于它的尸体,龙巫妖必需通过难度 10 的魅力检定（对其他龙），难度 15（任何龙型生物但不是真的龙，例如翼龙 wyvern）， 或者难度 20（任何其它种类的爬虫类动物）。如果检定失败，则龙巫妖便再也不能占据那具尸体。

当一具尸体接受了龙巫妖的灵魂时，如果这个活动的尸体是那个灵魂过去的尸体，它直接变成龙巫妖。否则，它变成一个原始龙巫妖 proto-dracolich（参看以下）。

原始龙巫妖 *Proto-Dracoliches*

一个原始龙巫妖有它原来形态的意志和记忆但是没有龙巫妖的生命值和法术免疫。原始龙巫妖不能说话也不能施法。它也不能造成寒冷伤害、使用喷吐、或者像龙巫妖 那样造成恐惧。它的生命值，速度和防御等级暂时都

是已被占据的身体计算。但原始龙巫妖可以通过吞食至少 10%原来的身体直接变化成它龙巫妖的完整形态。但如果不行，在 2d4 天后它也会转化成它原来的完整形态。

当这个变化完成后，该龙巫妖和他原来的身体相似。它可以说话，施法，拥有原来就有的喷吐，另外获得所有龙巫妖的能力。一个典型的龙巫妖总是在靠近它收藏命匣的地方保留一些备用的大小适合的尸体，这样如果它现在的形态被摧毁，它可以在几天内转化出新的身体。

如何摧毁龙巫妖 *Destroying a Dracolich*

打败龙巫妖并不是件轻松的事。首先必须先摧毁它的物理形态——光这点就极难办到。然后必须找到它的命匣，并且在龙巫妖的灵魂成功占据一个新身体并开始转化它之前摧毁命匣。在和龙巫妖对抗之前先找到它的命匣并且把它从任何类型的爬虫类尸体旁移走，可能会让稍后的正面冲突更有胜算。

龙巫妖与龙巫教 *Dracoliches and the Cult*

在龙巫妖和制造它的龙巫教法师之间存在着共生关系。法师尊敬并且援助他们的龙巫妖，同时定期提供宝物。而保护它的法师们对抗敌人和其它威胁，同时协助他们的各种计划作为回报。像龙一样，龙巫妖是独居的，但是它们因为知道它们有同伴而得到安慰。

龙巫妖的模版 *Sample Dracolich*

每个龙巫妖都是独一无二的个体。作为模版的例子，见在“Green Bones”冒险中从 302 页开始出现的 Azurphax 的描述。

Gargoyle, Kir-Lanan 石像鬼 *Kir-Lanan*

石像鬼，基尔-拉南（Kir-Lanan）
中型 类人怪物
生命骰：4D8（生命值 18）
先攻：+1
速度：30 尺，飞行 90 尺（良好）
防护等级：17（+1 敏捷，+3 天生，+3 镶嵌皮甲）
攻击：2 爪 +6 近战
伤害：爪 1D4+2
面宽/触及：5 尺 X 5 尺 / 5 尺
特殊攻击：负能量之触，衰弱射线，呵斥不死生物
特殊性质：受正能量伤害
豁免：强韧+1，反射+5，意志+3
属性：力量 14，敏捷 12，体质 10，智力 11，感知 9，魅力 11
技能：脱逃+4，躲藏+9，聆听+4，潜行+5，侦察+4，使用魔法装置+4
专长：飞越攻击
气候/地形：任何陆地和地下
组织：单个或支群（2-5）

挑战等级：2
财宝：标准
阵营：通常为混乱邪恶
进化范围：按人物职业

这些名为基尔-拉南的神秘种族也被叫做暗黑石像鬼、潜近者或者无神者，它们似乎是费伦上的新居民。这些生物出现于动荡之年（谷地纪元 1358 年），直到现在，它们的数量一直在缓慢增加。先知们猜测，它们的起源与在动荡之年中被杀死的诸神紧密相关，而事实上，基尔-拉南们也对费伦的所有神祇心怀怨恨，就像在责备诸神，为什么把它们塑造得如此扭曲。

基尔-拉南只是略微有些像石像鬼，它们外形类似人，拥有巨大的蝙蝠翅膀。它身高略高于人类，平均大约六尺高，身上充满了肌肉。典型的基尔-拉南重约 220 磅。它们厚实的皮肤上长有细鳞，颜色从深蓝色到深紫色和黑色，虽然偶尔有些个体拥有非常深的红、绿、棕或灰色皮肤。它们的牙齿尖利突出，指甲坚硬、类似爪子，太阳穴上方长着钝角。它们通常用布把身体紧紧裹住，只露出四肢和翅膀。布里塞着各种金属、象牙或石片，其效果类似于镶嵌皮甲。

战斗
基尔-拉南有时使用武器战斗，但它们更喜欢用爪子进行近战攻击。它们的身体充斥着负能量，这使它们的触碰对其他活物相当致命。

负能量之触（超自然）：每天三次，基尔-拉南可以用负能量强化它的触碰，效果类似冻寒之触（chill touch）法术。如果它在一次近战接触攻击中命中，它可以造成 2D6 点伤害和 1 点暂时力量伤害。一次成功的强韧豁免（DC 12）可以避免力量伤害。同时基尔-拉南恢复与此次攻击造成的伤害值相等的生命值，然而用此方法不能超过它正常的最大生命值。

基尔-拉南可以使用一次爪攻击来传递该负能量效果，但它必须在一次普通的近战攻击中命中。只有负能量伤害的部分可以使它获得生命值，而爪击造成的伤害不能。

衰弱射线（类法术）：每天三次，基尔-拉南可以使用衰弱射线，效果如 4 级术士施展的同名法术。
呵斥不死生物（超自然）：基尔-拉南可以像邪恶牧师一样呵斥或命令不死生物，每天三次，该效果的牧师等级与其生命骰相同。

受正能量伤害：由于它们身体里充满了负能量，基尔-拉南易于受到正能量的攻击，如不死生物一样。治疗伤害法术、圣水和祝福过的武器会对它们造成伤害。它们不能被驱散，但暴露在这种正能量之下，它们会感觉不适，而且通常会试图躲开一个正在驱散的牧师。
像不死生物一样，基尔-拉南会被造成伤害法术和其他负能量效果治疗。
技能：基尔-拉南在躲藏检定中获得+4 的种族奖励。

基尔-拉南人物

基尔-拉南经常从事战士和术士，偶尔也会成为死灵师。它们的偏好职业是战士。它们不能成为牧师、德鲁伊或圣武士，而且它们永远不能以任何方式使用正能量（比如，基尔-拉南吟游诗人不能施展治疗轻伤）。基尔-拉南不能使用神术，因为他们不信仰神祇。虽然它们偶尔会成为巡林客，但却从不获得该职业的施法能力。

基尔-拉南社会

基尔-拉南聚集在小团体中，由最强壮者领导——只要它能获得并维持它对其他成员的统治。这些“支群（wings）”不断地分分合合，因为权力斗争不断，也是因为石像鬼内心深处混乱的本性，它不断扭曲着各个集团之间权力转移的动向。许多基尔-拉南倾向于特立独行，蔑视其他同类的陪伴。它们极少与其他种族的生物合作，主要是由于其他大多数种族都信仰神祇。

基尔-拉南社会中男女平等；它们只尊重力量，不管是哪个性别的石像鬼掌握着它。然而，它们对“神的奴隶”——它们这样称呼其他种族——却毫无敬意，无论有多强大。

当一个基尔-拉南支群形成的时候，其中通常会进行一些繁衍活动。双亲中较弱的一方留下照顾所生的后代，直到年轻的基尔-拉南长大，并且有足够的自卫能力。

基尔-拉南会说通用语。

Rothe 洛斯兽

在寒冷的北方和幽暗地域，洛斯兽是常见的家畜。这些体型又矮又壮的生物形似麝牛（musk oxen），长着弯曲的双角、偶蹄和厚重蓬松的长毛。

战斗

洛斯兽会撕咬以及用角顶撞。即使跟动物比，它们并不太聪明，但它们对被包围或被关进围栏的状况有种本能的知觉。那些试图包围、放养或者用捕网、障碍物围困它们的人发现，即使在不停吃草的时候，洛斯兽也会对这些包围它们的行为做出本能的反应，然后从这些陷阱中离去。

惊奔（Stampede）（特异）：处于狂乱之中的洛斯兽首先会试图全体逃跑，从那些掠夺或放养它们的人手中重获自由。如果不能逃跑的话，洛斯兽会转回头来面对它们的对手，并用全身坚实的肌肉对其进行冲锋。它们可以碾过任何与它们体型相同或更小的生物，每只惊奔中的洛斯兽都能造成一定数量的伤害：地底洛斯兽每只 2D4，鬼洛斯兽和地面洛斯兽每只 1D12。

抵抗附魔（特异）：每只洛斯兽都有强大的决心，因此它在对抗附魔系法术和效果时获得+4 的种族豁免奖励。

地底洛斯兽 *Deep Rothe*

它们是许多卓尔和杜尔加群落的主要食物来源，这些幽暗地域的放养动物体型较小，完全长成后，站立时到肩膀大约只有 4 尺高。它们的身形十分有力，一般身体宽度与其高度相同。它们体重大约 700 磅。它们肮脏的皮毛为棕色，在四条腿和下腹部加深，接近黑色，而蹄子和角为深绿或黑色（刚折断或刚长出来时为象牙色）。它们的双眼是黄色或粉色。

舞光术（类法术）：每天两次，地底洛斯兽可以施放舞光术，用来对同群发出信号，传达发现食物、危险或者其他信息。它们施展此法术的效果如 4 级术士，距离为 140 尺。

免疫苔藓和菌类（特异）：洛斯兽免疫由接触苔藓（mold）和菌类（fungus）或其孢子引起的任何不良效果。

鬼洛斯兽 *Ghost Rothe*

这些巨大的洛斯兽得名于其白色的毛皮、在夜间的飞驰和不一般的类法术能力。一只白色而无声的洛斯兽会突然越过营火，急驰进入黑夜，这让许多北地的旅行者惊愕不已。

鬼洛斯兽体型与野牛相似——肩部大略 6 尺高，身长 9 到 12 尺。它们的体重是 1500 到 2000 磅。它们居住在寒冷的地表，是百足魔兽和北极熊喜爱的食物。

跳跃术（类法术）：每天一次，鬼洛斯兽可以像 1 级术士一样施展跳跃术。

沉默术（类法术）：每天一次，鬼洛斯兽可以像 3 级术士一样施展沉默术，但该法术的中心点只能是其自身。它通常用跳跃术和沉默术来逃脱追踪，特别是用来跳过峡谷。

地面洛斯兽 *Surface Rothe*

它们比地下的远亲更庞大，地面洛斯兽（也称做高地洛斯兽）有更长的腿和更厚的皮毛。大群的此类生物游荡

	地底洛斯兽	鬼洛斯兽	地面洛斯兽
	中型 魔法兽	大型 魔法兽	大型 魔法兽
生命骰	2D10+2(生命值13)	4D10+20(生命值42)	3D10+9(生命值25)
先攻(+)	2	1	1
速度	30尺	30尺	40尺
防御等级	13（+2敏捷，+1天生）	14（+2敏捷，-1体型，+4天生）	13（+1敏捷，-1体型，+3天生）
攻击	咬+2近战,2角-3近战	咬+11近战，2角+6近战	咬+6近战，2角+1近战
伤害	咬1D8，角1D3	咬2D4+8，角2D4+4	咬1D8+4，角1D4+2
占据/触及	5尺 X 5尺/ 5尺	5尺 X 10尺/ 5尺	5尺 X 10尺/ 5尺
特殊攻击	惊奔	惊奔	惊奔
特殊性质	抵抗附魔，舞光术，黑暗视觉90尺，免疫苔藓和菌类，寒冷抗力 20	黑暗视觉60尺，跳跃术，抵抗附魔，沉默术	黑暗视觉60尺，抵抗附魔
豁免	坚忍+4，反射+5，意志+0	坚忍+9，反射+10，意志+1	坚忍+6，反射+4，意志+1
属性	力量10，敏捷14，体质12，智力1，感知11，魅力9	力量26，敏捷12，体质20，智力1，感知11，魅力9	力量18，敏捷12，体质16，智力1，感知11，美丽9
技能	聆听+5，侦察+2	聆听+6，侦察+2	聆听+5，侦察+2
专长	警觉	警觉	警觉
气候/地形	地下	任何寒冷陆地	任何寒冷陆地
组织	群（11-20）	群（11-20）	群（11-20）
挑战等级	2	2	2
财宝	没有	没有	没有
阵营	总是中立	总是中立	总是中立
强化	3-4生命骰（中型）	5-8生命骰（大型）	4-6生命骰（大型）

在北地的群山和冰川之上，以及月海北部地区。当豺狼人和兽人部落的攻击过于凶猛的时候，这些洛斯兽群会尝试迁入埃诺奥克（Anauroch）冰天雪地的丘陵中。

Shade 阴魂生物

阴魂生物都曾经是类人生物，但是它们将自己的灵魂出卖给了幽影的本质。

大多数的阴魂生物保留了他们作为类人生物时最初的形象，但是又有所不同：他们拥有微微泛灰或者深暗色的皮肤，以及一双深邃无光的双眼。而他们原来的种族特征也变得更加的稀薄，不明显。阴魂生物通常穿着晦暗，带有忧郁色彩的衣物或者护甲——只要他们愿意。他们能说任何在改变之前所会的任何语言。

阴魂生物喜欢待在阴影之中，因为他们的能力直接受到光照的影响：当他们处于阴影和黑暗中的时候，他们会得到非常强大的力量；但是一旦置身于光亮之中就会和凡人无异。

“阴魂生物”是一个模版，可以附加到任何类人生物上（以下称作基础生物）。改变的生物的类型变为外层界生物，并使用和基础生物相同的数据和特殊能力。在充满光照的环境下（比如昼明术，阳光下或者明亮的室内），阴魂生物保留基础生物原有的特殊能力。而一旦处于黑暗中，阴魂生物就会得到以下的能力：

生命骰：同基础生物。在黑暗中，阴魂生物会得到因体质改变而带来的额外生命值，它们属于临时生命值。
速度：在黑暗中，阴魂生物的速度增加 20 尺。
防御等级：在黑暗中，阴魂生物的防御等级获得+4 的偏斜加值。
攻击和伤害：在黑暗中的阴魂生物在攻击投骰和伤害投骰中获得+2 的能力加值。
特殊能力：在黑暗中的阴魂生物获得以下能力：
调节光亮（SP）：阴魂生物能够减弱自己周围 100 尺半径范围内光的亮度。减弱的程度为每等级 10%。在这个范围中，任何需要光照辨物的生物的视力所及的范围也会随之递减。举例来说：一个人类在火把的微光下能拥有 20 尺的视力范围。如果一个 5 级的阴魂生物（奇怪的是为什么这里用的是 5thlevel 而不是 5HD 呢？）将光的

亮度减弱 50%，那么这名人类就只能看到 10 尺的范围。在影响范围中，光照每削弱 25%，生物的隐藏技能就具有+1 的环境加值。

快速医疗（EX）：阴魂生物每轮快速回复 2 点生命值，但他不能恢复在光亮环境中损失的生命值。

隐形（SP）：每轮一次，阴魂生物能够如同级的术士施展同名法术一样对自己施展这个类法术能力。

阴魂视力（SP）：阴魂生物具有 60 尺黑暗视觉。他能够正常看穿任何种类的黑暗效果，但不能看透浓雾，也不能看穿隐形和遮蔽效果的生物。

阴魂镜影（SP）：每天 3 次，阴魂生物能够如同级术士施展镜影术一样使用这个类法术能力。他能创造 1d4 个镜影，以后每 3 个等级还能再造 1 个。

影跃（SP）：至少 8 级的阴魂生物可以从他当前所在的位置立刻瞬间移动到 500 尺以内的任何一处阴影中，并且每两轮就能再用一次。影跃属于类移动作，因此阴魂生物在同一轮中还可以做其他动作，比如施法或者攻击。

阴影传送（SP）：至少 12 级的阴魂生物可以通过阴影界无错传送到同一个世界或者同一个位面中任何一个有阴影存在的地方，这个能力每天可以使用一次。

阴影生物必须置身于阴影中才能拥有以下能力：

法术抗力（EX）：阴魂生物的法术抗力为 11+人物等级。

豁免鉴定：在黑暗中，阴魂生物的所有豁免鉴定都得到+4 的幸运加值。

属性：在黑暗中，阴魂生物的体质和魅力得到+2 的增强加值。

技能：在黑暗中，阴魂生物的聆听和侦察鉴定获得+4 的种族加值。隐藏和潜行得到+8 的种族加值。这些技能在黑暗中不会受到任何不利影响，其他技能就和基础生物完全一样。

专长：同基础生物。

气候/地域：任何陆地和地底。

组织结构：单独。

挑战等级：基础生物+2

宝物：标准。

阵营：任意非善良。

进化：随人物职业。

阴魂生物范例：

这个阴魂生物使用的是一个 3 级法师/8 级战士的人类作为基础生物。

Leevoth （见上图）
雷沃斯，男性人类，阴魂生物
3 级法师/8 级战士
中型外层界生物
生命骰：3d4+6+8d10+16 （73HP）；在黑暗中 3d4+9+8d10+24（84HP）
先攻权：+6
速度：20 尺；黑暗中 40 尺。
防御等级：17（+2 敏捷，+5 胸甲）；黑暗中 21。
攻击：+1 邪恶外界破敌巨剑+14/+9 近身（黑暗中+16/+11）。
伤害：+1 邪恶外界破敌巨剑 2d6+7/19-20（黑暗中 2d6+9/19-20）
面宽/触及：5 尺×5 尺/5 尺。
特性：（在黑暗中）阴魂视力，调节光亮，隐形，阴魂镜影，快速医疗 2，影跃，法术抗力 22。
豁免鉴定：强韧+11（黑暗中+15），反射+9（黑暗中+13），意志+10（黑暗中+14）
属性：力量 17，敏捷 14，体质 14（黑暗中 16），智力 12，感知 13，魅力 10（黑暗中 12）
技能：攀爬+2，专注+8（黑暗中+9），隐藏-2（黑暗中

+6），威吓+3（黑暗中+4），跳跃+4，知识（神秘）+7，聆听+4（黑暗中+8），潜行-2（黑暗中+6），搜索+4，察言观色+4，法术辨识+7，侦察+4（黑暗中+8）

专长：精通先攻，钢铁意志，闪电反射，猛力攻击，精通击破武器，抄录卷轴，影魔网掌握，法术默发，施法天赋（法师），武器专攻（巨剑），武器专精（巨剑）。

阵营：中立邪恶。

已准备法术：（4/3/2，基本 DC=12+法术等级，奥术失效几率 25%）：0 级－侦测魔法，幻音术，开关术，阅读魔法；1 级－忍受元素伤害，护盾术，克敌机先；2 级－保护箭矢。

法术书：0 级：秘法印记，眩晕术，侦测魔法，侦测毒性，打击死灵，幻音术，法师之手，修复术，开关术，魔法伎俩，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；1 级：冻寒之触，忍受元素伤害，护盾术，无声幻影，克敌机先，腹语术；2 级：催眠图纹，隐形，保护箭矢，阴影面具，阴影喷射。

基本 DC=12+法术等级。

持有物品：+1 邪恶外界破敌巨剑（钢铁之牙），+2 抗力斗篷，胸甲。

挑战等级：13。

虽然曾经是一名法师，但是雷沃斯明显已经厌倦了对魔法艺术的追求。他只关心如何将它们运用到战斗之中。在告别了法师生涯之后，技巧娴熟的雷沃斯很快就找到了他所热衷的事业，那就是战争。虽然现在他偶尔还会用过去所学到的魔法知识来增强他的战斗能力。

现在，雷沃斯是阴魂城军队的指挥官。他的主要工作是尽力维护阴魂城的秩序平稳运行。同样，如果那些三流施法者们引发骚乱，他就会用他的法术来保护他自己不受那些流氓巫师的伤害。

阴魂城的居民们非常敬畏雷沃斯手中的那柄巨剑“钢铁之牙”。因为它能够锋利，迅速的劈开阴魂生物魔法加持的血肉。因此有传言说这柄巨剑是由阴魂城的一位城主所铸造的，稍后又有传言说雷沃斯和哈杰霍纳城主不和。但是雷沃斯并不理会这些谣言，依旧忠诚的为哈杰霍纳城主和其他的城主们服务。如果有士兵离开阴魂城外出，那他很可能是受命于雷沃斯以考验他的能力，技巧和判断力。

FRCS 译名表 Index

整理：奥德赛公会

出自：*FRCS WotC* 被遗忘的国度战役设定集

（数字为该名词在 *FRCS* 中出现的页面）

aasimar 18, 21, 40 阿斯莫
Abbathor 238 阿巴索
Abbey of the Sword 121 宝剑修道院
abbreviation 7 术语缩写
Adder Swamp 183 蝰蛇沼泽
adventurer 83 冒险者
Aencar 118, 122, 270 艾安卡
Aencar's Manor 121 艾安卡庄园
Aerdrie Faenya 23, 238 埃尔德瑞•费恩雅
afterlife 258 死后归宿
Aglarond 17, 18, 23, 24, 26, 27, 30,85,121,199,205, 206, 207, 270, 271,278 阿戈拉隆
agriculture and industry 87 农业与工业
Airspur 183,184 风棘城
Akadi 145, 234, 258 阿卡狄
Akanamere, the 183 阿肯那湖
Akanapeaks 183 阿肯那山脉
Akanax 183 阿肯那克斯城
Alaghon 217, 220, 221 阿拉贡
Alamber Sea 184 阿兰勃内海
Alaor 207 亚劳省
Alaron 149 阿拉隆岛
Almraiven 156 阿姆瑞文
Altumbel 85, 199, 200 奥屯贝尔
Alusair Obarskyr 81, 114,116,147 雅卢赛儿·欧拜斯齐尔（我翻译成：阿露赛尔•奥博斯卡）
Alustriel 171,173, 175,178,247, 274, 275, 276, 280 艾拉斯卓
Amn 10,17, 22, 23, 24, 25,26, 27, 30, 79, 85, 95, 104,106, 150, 153, 157, 158,162,176,188,189, 212,226,228,230,261,263,264,269, 271,274, 290,291, 293 安姆
Amruthar 207 阿姆罗萨城
Amtar, Forest of 15, 17 阿穆塔森林
Anauria 102, 262, 263, 266,268, 269 安迦拉黛（神祇）
Anauroch 24, 27, 30, 57, 78,92, 99,118, 169,223,251,262,263, 266,267, 268,269,280,296, 314 埃诺奥克沙漠
Angharradh 23, 238 阿瑙利亚
Anhur 23, 182, 184,186,187, 236,264 安荷（神祇）
animal 308 动物

Ankhapur 152 安克海普
Ao 185,186, 258, 260, 264 神上神艾欧
Aphrunn Mountains 221 安菲伦山脉
apprentices 92 学徒
Arabel 111, 112, 114,264 阿拉贝尔
Araumycos 211 真菌森林
Arcane Brotherhood 151,170, 173, 176 奥术兄弟会
arcane devotee 40,152,169,187 奥法皈依者
Arch Wood 119 弓弧林
Archenbridge 119, 120, 130 弓桥
Archendale 91,116, 118,122, 125, 128, 141, 270 弓谷
archmage 7, 41, 161, 180,200, 208, 217, 274, 276,278, 283 大法师
Ardeep Forest 176, 293, 295 阿笛普森林
Arkhen Falls 119 阿肯瀑布
Arkhen Vale 119 阿肯谷
Arnaden (see Lake of Steam) 阿纳登（见蒸汽之湖）
Arrabar 164, 216,217, 218,219, 220 阿拉巴
Arrk 153 阿克
Arrowpoint 132 箭点堡
Art, the 27, 54, 55, 57, 61,92, 131,155,194, 248 奥艺
Artemis Entreri 158, 178 阿提密斯 恩崔立
Arvoreen 240 阿尔伏林（神祇）
Asbravn 225 阿斯布莱温城
Ascore 173, 266, 268 埃斯考
Ashaba, River 120, 126, 130,135 阿沙巴河
Ashabenford 131 阿沙班滩
Ashanath 209 艾珊纳斯
Ashenwood 204 岑木林
Askavar 266 阿斯卡瓦
Asram 102,262,263,266, 268, 269 埃斯伦
Assam 216 阿萨姆
Astral Plant 256, 262, 268 星界
At'ar's Looking Glass 99 阿塔透镜（石原）
Athalantar 266 阿萨兰塔
Athkatla 153,154 阿斯卡特拉
Araundordoom 213 阿隆德尔之地（毁灭之地）
Auril 23, 78,110, 170, 171,234, 239, 251, 254, 255,258 欧吕尔（神祇）
Auzkovyn (drow) 121, 125,128, 129, 135 奥兹克文家族（黑暗精灵）
Azirrhat 99 艾哲哈特山脉
Azuth 9, 23, 25, 26, 57, 92,155,182, 188,194, 207,234, 236, 247, 248, 258,264 阿祖斯（神祇）
baatezu 166, 256, 258 巴特兹魔
Baervan Wildwanderer 23,240 伯尔凡·野游者（神祇）
Bahgtru 240 巴格杵（神祇）
Baldu's Gate 78, 91,104,225, 226, 271 博得之门

Bane 9, 23, 43, 46, 93, 120,139, 150, 152,153,159,161, 162, 163,164,186,190,205,215,217,234, 237, 240, 242, 245, 246,248, 253, 254, 258, 264,265,269,271,272,274 班恩（神祇）
Baravar Cloakshadow 240 巴拉瓦·披影（神祇）
barbarian class 22, 48, 49,106, 245, 252, 255, 277 野蛮人
bard class 22, 40, 42, 44, 46,47, 49, 50, 52, 69,140,188, 241, 246, 248, 249,251,253,256, 274 吟游诗人
Barrowfields, the 133 古墓荒地
Batiri 103,104, 297 巴提利
Battle of Bones 222, 228,272, 297 白骨战场
Battledale 77, 118,120,121,125, 135, 137,189 战役谷
Bay of Chult 297 楚尔特湾
Bedine, the 85, 99, 102, 296,301 贝戴蛮族
beholder 35, 151,152,156,163,164, 268,281, 292,309 眼魔
Bell in the Deep, the 160 深寂之钟
Belt, the 120 带状地
Beluir 195, 196 贝鲁叶
Beornna's Well 168, 172,255 博鲁那之井
Berdusk 223, 225, 226, 228,271, 274 贝尔达斯克
Beregost 226 贝尔苟斯特
Berronar Truesilver 238 蓓伦妮 真银（神祇）
Beshaba 23, 99, 143, 150,234,250,251,253,258. 本莎芭（神祇）
Bezantur 207 拜占图城
Bezentil 202 拜森提尔
Bildoobaris 108 庇尔杜巴里斯
Black Ash Plain 186 黑烬平原
Black Jungles 103,105,297 黑色丛林
Black Road, the 99 黑路
Blackfeather Bridge 130 黑羽桥
Blingdenstone 15, 125, 211 布灵登石城
Blood Horn, the 128 血角山
Bloodstone Pass 107 血石小径
Bloodstone Mines, the 107 血石矿
Boareskyr Bridge 225,226,228, 264 巴里斯凯尔桥
Border Forest 127, 297 边境森林
Border Kingdoms, the 10,12, 78, 151, 152 边境王国
Bottomless Bogs 110 无底沼泽
Bounty of the Goddess 119 女神的恩惠
Brandobaris 195, 240, 278 布兰多巴利斯（神祇）
Bristar 123, 128 耀星村
Bronnia Stonesplitter 193 碎石者 布洛尼娅
Caer Callidyrr 149 卡尔•卡利迪尔
Caer Corwell 149 卡尔•考威尔
Cairnheim 211 凯恩海姆村
Caladnei 111, 114,115 卡拉德奈

Calaunt 214 卡朗特
Calendar of Harptos 76, 269,291 哈普托斯历
Calim Desert 156 卡林沙漠
Calimport 155,156, 157,159,264, 267,270, 281 卡林港
Calimshan 10, 15, 19, 20, 22,23, 24, 25, 27, 28, 30, 78,80, 82, 85, 90, 104, 105,106,150,151,152,153,155, 158,206,212,261,263, 267, 268, 269, 274,276, 290, 298 卡林珊
Callarduran Smoothhands240 科拉德伦·滑手（神祇）
Candlekeep 15, 78, 82, 85,222, 226, 268, 269 烛堡
canton 299 行政区
Castle Crag 112 危岩堡
Castle Grimstead 293 葛瑞姆斯泰德城堡
Castle Krag 293 克拉格城堡
Castle Perilous 110, 111 派瑞勒斯堡
Castle Spulzeer 293 斯帕泽尔堡
Castle Waterdeep 178,179,180, 270 深水城堡
Cavern of Death 293 死亡洞窟
Caverns of the Claws 293 利爪窟
Cedarspoke 143 杉轮市
Chandlerscross 135,136 钱德勒路口
character conversion 9 人物转换
Chauntea 23, 25, 26, 47, 93,105, 111,112, 113,116,118,119,120, 130,133,137,148,149,153,154, 176, 199, 201, 203, 205,209, 214, 220,227,234,238, 245, 249, 251, 254,258, 260 棠提娅（神祇）
Chessenta 15, 17, 20, 22, 23,24, 27, 28, 30, 85, 182,186, 187, 206,218,235,263,267,270,273,296 阙森塔
Chethel 196 凯赛尔
Chondalwood 15, 17, 22,23,24, 26, 30,196,217, 218,219, 263, 266, 267, 277,297 琼达尔森林
Chondath 80,85, 113,118,142, 144, 164, 187,190,216, 217, 218, 219, 220,221, 263, 266,270, 296 琼达斯
Chosen of Mystra 7, 139,200, 247, 274, 276, 280 密斯特拉的选民
Chult 15,20,22,23,24,26,30, 78, 80, 85, 103, 153,235, 268,291,297,298 楚尔特
Chult, jungles of 22, 104, 105 楚尔特丛林
Chultan peninsula 103, 263 楚尔坦半岛
Chultan weapons 103 楚尔坦人的武器
Cimbar 182, 183, 184 辛巴
circle magic 59, 108 圆环法阵
Citadel Adbar 13,171, 172,266 阿德巴堡
Citadel Felbarr 170, 171,172, 266,269 费尔巴堡
Citadel of the Raven 160 渡鸦要塞
Citadel of the White Worm107 白蠕虫堡
City of the Dead 179 死者之城
City of Judgment 259 审判之城
city life 81 城市生活
city-states 299 城邦
Clangeddin Silverbeard 191,214, 238, 264 克兰贾汀·银须（神祇）

class and station 82 阶级与地位
classes 8, 22 职业
preferred regions 首选地区
cleric class 9, 13, 22,42, 41,45,47, 49, 51, 52,272 牧师
climate 78 气候
Cloak Wood 222 斗篷森林
Cloud Peaks, the 154 云雾山区
Cloven Mountains 216, 297 裂隙山脉
coinage 91 货币
Cold Field, the 131 寒冷原野
Cold Lands, the 22,106,160,162,202,298 酷寒之地
Cold Wood, the 172, 197 寒冷森林
commerce 86 商业
copper elves (see wood elves) 铜精灵 （参见木精灵）
Copper Gulp 132 铜矿谷
Corellon Larethian 9,120,123,128,136,146,147,165, 170,171, 222,238,241, 245, 266 柯瑞隆·拉瑞辛（神祇）
Corellon's Grove 柯瑞隆的树园
Corm Orp 227 卡姆欧普（村庄）
Cormanthor 14, 15, 26, 78,111, 116,118, 119,120,121, 122, 123, 126,128,129,131,135,139,190, 218, 264, 266, 268, 269,270, 271,273, 277, 297,298 科曼索
Cormyr 17,22,23,24, 25,28, 30, 49, 78, 79, 81, 85,91, 98, 111, 132, 142,143,189, 264,265, 268, 269,270,271,273,274, 294,299 科米尔
Council Hills 197, 198 议事丘
craft and engineering 94 工艺和工程
creator races 261 创建者种族
Crimmor 154 克瑞穆尔
Crown Wars 170, 213, 261,266,267 皇冠战争
Crumbling Stair 293 破碎阶梯
Crypt of the Wondermakers 294 奇迹制造者的地下室
Cult of the Dragon 46, 97,121, 143, 151,190, 220,228, 270, 271,272, 274,293,294, 310, 312 龙巫教
Cynosure 258 极星营帐
Cyric 9,23,128, 130,150,152,153,154,159,162,163,164,226,227,234,237,238,239,244,246, 248, 253, 254, 258, 264,265, 271, 272 希瑞克（神祇）
Cyrrollalee 23, 240 希萝拉丽（神祇）
Daerlun 189, 190 达尔伦
Dagger Falls 127 匕首瀑布
Dagger Hills 127 匕首丘陵
Daggerdale 116,118,120,126, 270,271 匕首谷
Daggerford 224, 227, 227 匕首滩
Dalelands, the 14, 15, 16,17,22, 23, 24, 25, 26, 30, 78,85, 116, 190, 264, 268,269, 271,298, 299 谷区
Dalemeets 谷地会议

Dalelost 152 遗忘溪谷
Dalereckoning 78, 264 谷地开垦日
Dales Compact 116,118,124 谷地
Dales Council 116, 118, 123,140 谷地议会
Damara 13,17, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 85, 106, 109,110, 202, 270, 271 达玛拉
Damaran Gate 107 达玛拉之门
Dambrath 78, 85, 87,195,196,198, 230, 267 丹布雷斯
Dancing Place, the 132 舞蹈之地
dark elves (see drow) 黑暗精灵
Dirk Road, the 135 匕首之路
Darkhold 162,222,225,226,227,229, 271,282, 293 黑暗堡
Darkwatch, the 128 黑狱
Darmshall 110 达姆肖尔
Darromar 157, 158 达劳玛
Dawn Heralds, the 231 启明星
dead magic 54, 56, 57,253, 264, 271 死魔法
Deadsnows 171 死雪镇
death tyrant 163, 164, 309 死亡暴君
Deep Duerra 238, 258 深地·杜拉 （神祇）
deep gnomes 15, 21, 24, 26,27, 31, 107,108, 210, 211,213 地底侏儒
Deep Realm, the 192 深邃国度
Deep Sashelas 23, 238 深海·赛悉拉（神祇）
Deep Shanatar 156, 212,266, 268 深邃沙纳塔
Deepingdale 116,118, 120,123, 125, 128 深林谷
Deepwash 216, 297 深流湖
Deepwild, the 192 深邃荒野
Deepwing Mountains 297 深渊山脉
deity conversion 9 神祇转换
Delhalls 110 代尔厅堂
Delhumide 207 德胡米省
Delzoun 169,170,173,175,263,266,268,269,294 丹佐
Deneir 23, 83, 111, 112, 178,188, 226, 234, 258, 269,274 迪奈尔（神祇）
Desertsmouth Mountains127,138, 267 漠口山脉
Dhedluk 112 戴德拉克
Dilpur 203 迪尔帕
Dire Wood 99, 166 凶暴树林
divine champion 42, 122,176,224,227 神力斗士
divine disciple 43, 110,176,223, 228,280 神力信徒
divine seeker 44, 225 神力寻者
dracolich 112, 122,220,270,272, 307, 310 龙巫妖
Dragon Coast 20, 22, 23, 24,27, 30, 85, 141, 142, 266 巨龙海岸
Dragon's Run Mountains 297 龙翔山脉
Dragonjaw Mountains 209 龙颚山脉
Dragonmere 79, 142, 143,271 龙湖

Dragonspear Castle 294 龙矛城堡
Dragonspine Mountains 159,297 龙脊山脉
Dragon sword Mountains 184 龙剑山脉
Dragonwall, the 145 龙墙
Dread Lair of Alokkair 294 阿罗凯尔的恐怖巢穴
Driizt Do'Urden 159,177,212 崔斯特•杜垩登
drow 13, 16, 21, 22, 24, 27,28, 30,39,40, 85, 118,125, 170, 241, 245, 261,266,268,269,271,293,308, 309, 314 卓尔精灵（黑暗精灵）
druid circles 24 德鲁伊圣圈
druid class 9, 23, 40, 42, 43,47, 49, 51, 52, 239, 245, 246, 251, 254, 255 德鲁依
Druid's Grove 德鲁伊之林
duergar (see gray dwarves) 灰矮人
Dugmaren Brightmantle 191,238 杜格马伦·明罩（神祇）
Dumathoin 238 杜马松（神祇）
Dun Hills 141 顿岭
Dungeon of the Crypt 294 地穴地下城
Dungeon of Death 294 死亡地下城
Dungeon of the Hark 294 哈克地下城
Dungeon of the Ruins 294 废墟地下城
Dungeon of Swords 294 宝剑地下城
dungeon 292, 293 地下城
Durlag's Tower 227 杜拉格之塔
Durpar 85, 198, 199 都帕
Duskwood 151 薄暮森林
Dwarf 5, 8, 9, 10, 22,23,26, 27, 51, 58, 85, 87,97,261, 266,268, 269,192 矮人

Eaerlann 125, 166, 167, 169,170,173,177, 261, 266,268, 294, 296 叶尔兰
Eagle Hills 147 苍鹰山丘
Eagles' Eyrie 127 鹰巢山
Eartheart 192 地心城
Earthfast Mountains 146,214, 265, 297 固土山脉
Earthspur Mountains 25,107, 202, 297, 298 土马刺山脉
Earthwood 107 原土森林
effective character level (ECL) 21, 288,289,299 有效人物等级
Eilistraee 23, 123, 129, 131,165, 179,236, 240,245,247, 258, 280, 293 伊莉丝翠（神祇）
Elaith Craulnober 182 伊莱斯 克劳诺伯
Elbulder 219 艾尔巴德
Eldath 23, 24,145, 154,160,165,201,214, 215, 218,220,234, 252, 258,273 艾达丝（神祇）
Eldenser 224 艾尔丹瑟
Elminster 4,7, 27,69, 84,132,138, 139,157,179,201, 247, 266, 69,270,271,274,289,295 伊尔明斯特
Elminster's Tower 139 伊尔明斯特之塔
Eltabbar 161, 205, 207 艾尔塔柏省
Elturel 227 艾尔托瑞尔

Elven Court 13, 78,116,123,124, 125, 128, 129,131,133,146,147, 148,190, 266,267,268, 269 精灵王廷
elven high magic 55, 58, 85,124, 146,228,261, 263,264,266, 267, 268 精灵高等魔法
Elventree 124,159,160 精灵之树
Elversult 143 艾凡索
elves 5, 9,13, 22, 40, 83, 85,87, 95, 261,263,266,267,268,269,270,271, 301 精灵
Emerald Enclave 143, 216,217, 218, 221, 273 翠绿闲庭
Emmech 199 艾麦克
empires 299 帝国
Endless Caverns 294 无尽洞窟
epic-level benefits 7, 140,170,180, 200, 208, 274,276, 283, 289 传奇等级奖励
equipment 95 装备
Erevan Ilesere 238, 258 艾瑞芬·伊拉希尔（神祇）
Eshpurta 154 艾什普塔
Essembra 77,120, 121, 122,123 埃森布拉
Estagund 85, 87, 198, 267 依斯塔刚德
Eveningstar 112, 295 晚星镇
Evereska 14, 15, 120, 123,140,167,223,227,267,269 艾弗瑞斯卡
Everlund 166, 167,170,171,172 艾尔沃德
Evermeet 13, 14, 15, 22,23,24,26, 27,28, 31, 79, 95,118,120,124, 125, 146,167,170,182,198,199,261,263,266,271,298 永聚岛
Evermoors, the 168, 169,172, 224, 294, 297 永恒荒野
experience, awarding 299 经验奖励
Eyes of Silvanus 216 西凡纳斯之眼
Faerun 5, 8, 9, 10, 54, 57, 61,76, 78, 79, 80, 81, 83, 86,87, 90, 91, 93, 94, 98, 232,233,260,272,295, 298,308 费伦
Fallen Lands, the 169, 166 失落之地
families 83 家庭
Far Hills 222 远丘
Farmeadows, the 147 辽远牧原
Farsea Marshes 111 远海沼泽
Feast of the Moon 77,230,244, 250, 252, 270 明月节
Feather Falls 126, 130 羽毛瀑布
Featherdale 118, 128, 129,131,137, 271 翎羽谷
Fell Pass 294 毁灭隘道
Fenmarel Mestarine 238 芬马莱尔·迈斯塔林（神祇）
Ffolk 148,149 弗族
Fields of the Dead 222 死亡之地
fighter class 19, 20, 24, 33,42, 45, 49, 238, 241, 242,245, 252, 254 战士
Finder Wyvernspur 234, 258 凡德尔.维恩佛斯培（神祇）
Fire Knives 273 焰匕
Fire River 214 火焰河
Firehammer Hall 107 火锤厅
Five Wanderers, the 131 五大徘徊者

Fandal Steelskin 240 范德 铁肤
flight of dragons 267, 271 巨龙之战
Flooded Forest, the 159, 297 洪水森林
flora and Fauna 79 植物和动物
Forest of Mir 156 米尔森林
Forest of Wyrms 5, 222, 197 巨龙森林
Forgotten Forest 223,197 遗忘之森
forms of address 82 称呼
Fort Arran 219 阿兰要塞
Fort Beluarian 104 贝路利安堡
fortifications 94 护命
Fountains of Memory 166 记忆之泉
Free Towns, the 171 自由城镇
frontier 298 边境
Fugue Plane 93, 232, 258,259,290 朦胧之域
Furthinghome 199 远乡
Fzoul Chembryl 152,160,161,162, 163, 164, 227,219,265, 271,282, 283 傅佐尔.彻伯瑞
Gaerdal Ironhand 240 盖达尔·铁手（神祇）
Galath's Roost 135 格拉斯之巢
Galena Mountains 107, 108,297, 298 方铅山脉
Garagos 9, 234,252, 258 卡瑞苟斯（神祇）
Gargauth 205, 234, 258, 272 加葛斯（神祇）
Garl Glittergold 9, 240 加尔·闪金（神祇）
Gates, the 107 巨门关
Gaulauntyr "Glorytongue"220 葛兰提尔•“壮观之舌”
Gauntlgrym 294 刚特格瑞姆
Gauros 107 迦劳斯省
Geb 236 盖伯（神祇）
gems of Faerun 300 费伦的宝石
genasi 9,18,19, 21, 28, 40,188, 300, 301 元素后裔
Gerti Orelsdottr 170 格蒂•奥廖尔丝多特
Ghaunadaur 236, 245 关纳德（神祇）
Gheldaneth 185 盖勒丹司城
Ghost Holds 122, 189 幽灵城堡
ghostwise halflings 17, 22,24, 31,195, 196,217,269 鬼智半身人
Giant's Chalice 211 巨人之杯
Giant's Run Mountains 11,142, 193, 211 巨人奔跑山脉
Giantspires 197 巨人之脊
Gildenglade 221 吉尔丹雷德
Glacier of the White Worm107, 202 白蠕虫冰川
Glaemril 120, 128 格莱姆瑞
Glaun Bog 141 格劳恩泥沼
Glen 135 幽谷村
gnomes 5, 8, 9, 15, 22, 39,87, 259,261, 268, 293 侏儒

gold dwarves 8, 10,11,24,27, 30, 87,192,193,263,298 金矮人
Golden Plains 219 金色平原
Golden Way, the 145, 209,210,230, 270 黄金之路
Goldenfields 176 金色原野
Gond 15, 23, 39,76,87,91,97,120,122,132,143,148,184, 190, 226,234,241,252, 256,258, 264 贡德（神祇）
Gorm Gulthyn 236 贡温 葛辛 （神祇）
government 80 政体
Gracklstugh 212 格莱克斯图格
Grandfather Tree 166 始祖之树
gray dwarves 8,10,11, 21,24,27, 30, 40,172, 203,212, 213, 258, 268, 291,314 灰矮人
Gray Forest, the 202 灰色森林
Graycloak Hills 223, 297 灰斗篷山
Graypeak Mountains 99,169,223,297 灰峰山脉
Great Dale, the 15, 16, 24,26,27, 31, 85, 201, 273 巨谷
Great Glacier 79, 85, 107,108,110,268 巨大冰川
Great Rift, the 11, 191, 195,263,298 大裂隙
Great Sea, the 144, 146, 196,230, 268 巨海
green elves (see wild elves) 绿精灵（参见“野精灵）
Green Fields 223 绿色原野
Green Lands, the 186 翠绿沃野
Greengrass 77, 239,242,246,251 青草节
Griffon's Nest 169 狮鹫之巢
Grumbar 145, 234, 258 谷蓝巴（神祇）
Gruumsh 9, 136, 159, 240,245, 263, 268 格鲁什（神祇）
guild thief 45, 143, 220 公会盗贼
Gulthmere Forest 142,143 葛斯梅尔森林
Gwaeron Windstrom 23,234,258,264,277 桂伦.风暴（神祇）
Gwynneth 149 关耐斯
Hadrhune 102, 315 哈杰霍纳
Haela Brightaxe 191, 238 海拉 明斧（神祇）
Halagard 194 哈拉迦德
Halarahh 194 哈拉雅赫
Halaster Blackcloak 179,180, 269, 283 海拉斯特 黑袍
half-elves 9, 14, 16, 18,22,31, 39, 40 半精灵
half-orcs 8, 9,17, 22, 24, 31,39 半兽人
halflings 5, 8, 9, 17, 22, 25,76, 269, 293 半身人
Halls of Four Ghosts 294 四鬼之厅
Halls of the Hammer 294 锤厅
Halruaa 23, 27,28, 31, 76,78, 85, 91,193,194,230,263 哈鲁阿
Hammer and Anvil 192 锤钻市集
Hanali Celanil 238, 258 哈娜丽-克拉妮尔（神祇）
Hap 122 好运村
Haptooth Hill 122 好运之牙山脉

Harper scout 46, 139, 226,280 竖琴手斥侯
Harpers, the 22,16,132,137, 140,143,157,160,166,173,182, 190,226,227, 228, 253,264,269, 270,271, 272,274, 277,280 竖琴手同盟
Harrowdale 116,118, 130,131, 137 耕谷
Hathor 136 哈索尔（神祇）
hathran 47 哈斯兰女巫
Haunted Halls of Eveningstar 295 晚星镇的闹鬼厅
Hazuk Mountains 105, 297 哈祖克山区
Heartlands, the 80, 81, 82,83, 84, 86, 87, 90, 92, 94,98,116, 137,157,191,199,222,265, 298,299,309 哈特兰德
Hellgate Keep 166, 167, 170,172, 266, 270, 271 地狱门堡
Helm 9, 23, 24, 25, 26, 111,112,141,152,157, 168,171,173,215, 217, 218,220, 228,234,238,242,253,255,258, 264 海姆（神祇）
Heliogabalus 107 海里奥加巴鲁斯(都市)
Heroes' Tomb 295 英雄之墓
Hidden House 295 隐藏之屋
Hidden Vale 132 隐秘谷
hierophant 48, 110,163 大祭司
High Castle 132 高堡
High Country, the 204 至高之地
High Dale 122, 131 高谷
High Forest, the 14, 15, 17,23, 24,26,27, 31, 125,165, 168,170,171, 172,211, 212, 228,266,267,273,277, 278,294, 296,297,298 至高森林
High Ice, the 99, 107 至高冰川
High Moor, the 169,170,223, 224, 225, 228,266,269,294 至高荒原
Highcastle 132 高堡镇
Highharvestide 77, 245, 251 丰收节
Highmoon 119,121,128,129 高月城
Highstar Lake 224 远星湖
Hill's Edge 228 山边镇
Hillsafar Hall 107 远山厅
Hillsfar 135, 137,159,160,161,162,163, 269,271 远山
Hlammach 203 拉玛契
Hlath 217, 218 拉斯
Hlaungadath 102 哈劳格达斯城
Hlondath 102, 262, 263,266, 268, 269 哈伦达斯
Hlondeth 32, 105, 216,220,221, 290 隆德斯
Hluthvar 228 赫鲁斯瓦
Hoar 9, 23,182, 234, 258,264 霍尔（神祇）
Holdfast 295 坚堡
Hordelands, the 22, 24, 26,31, 85, 145, 230 游牧之地
Horsefields, the 147 奔马平原
Horus-Re 184,186,236,263 霍鲁斯-瑞（神祇）
House Jaelre (drow) 123,124, 125, 126,133,135 杰勒家族（黑暗精灵）

House of Stone 295 石屋
Hullack Forest 111, 112, 113 胡雷克森林
humans 5, 9,18, 31, 39, 76,84, 86,261,262,266,267,268, 298 人类
Ice Run glacier 110 流冰冰川
Icelace Lake 108, 297 冰带湖
Icewind Dale 78, 79, 169,176, 177 冰风谷
Ilipur 143 伊里普
Iljak 217, 218 伊尔加克
Illefarn 169, 177, 228, 261,266, 267, 295 伊尔法兰
Ilmater 9,13, 24, 25, 26,106,107,116,143,153,154, 155, 157,168,202,234, 242,253, 254, 255,258 伊尔玛特（神祇）
Ilmeth's Manor 122 伊尔梅斯庄园
Ilneval 240 依那伏（神祇）
Iltkazar 212,267, 268 伊卡沙
Imaskar 13, 57, 84, 85, 92,145, 184, 185, 262, 263,266,268 伊马斯卡
Immersea 113 沉海镇
Immil Vale 204 依米尔谷
Immilmar 205 依米尔玛
Impiltur 13,22,23, 24, 25,27, 28, 31, 82, 85, 107,108,113,118, 142,144,202, 263,270 因布图
Innarlith 152, 210 英那利斯
Inner Sea (see Sea of FallenStars) 内海（见坠星海）
instruments, musical 22 乐器
Iriaebor 211, 226, 228 伊利亚巴
Iron Keep 149 铁堡
Iron Throne 46, 274 铁王座
Ironfang Keep 160 铁齿堡
Ironguard 295 铁卫
Ironspur 107 铁刺
Isis 23, 236, 263 伊西斯（神祇）
Island Kingdoms 146 岛国
Istishia 234, 244, 258 伊斯提悉亚（神祇）
Jalanthar 171,172 贾兰萨
Jergal 234,238,244,258,259 耶各（神祇）
Jezz the Lame 125, 126, 135 跛子杰兹
Jhaamdath 263, 266, 267,268 札姆达斯
Jundarwood 151 瘴达森林
jungles of Chult 22,104, 105 楚尔特丛林
Kara-Tur 24, 79, 85, 96,145,146,188,199, 209, 230,233, 261, 270 卡拉—图
Keczulla 154 克祖拉
Kelemvor 9, 23, 25, 26, 99,112, 153, 205, 226, 234,243, 245, 247, 258, 259,264, 290 凯兰沃（神祇）
Khalia 279 卡丽娅
Khelben Arunsun 138, 139,180, 247, 270, 271, 274,277, 280 凯尔本•奥罗桑
Kiaransalee 236 齐雅兰纱丽（神祇）

King Obould Many-Arrows175 奥伯德 众箭
King's Forest 111, 112, 113,213 王者之森
Kingdom of Man 177, 228,266, 267 人类王国
kingdoms 299 王国
kir-lanan 312 基尔-拉南(石像鬼)
Klauth 167 克劳斯
Labelas Enoreth 128, 238,264 拉贝拉斯·艾诺瑞斯（神祇）
Labyrinth, the 211 地下迷宫
Laduguer 203, 238, 258 拉杜格（神祇）
Lake Ashane 204 阿森湖
Lake Eredruie 128 艾瑞德如耶湖
Lake Esmel 154 艾斯米尔湖
Lake Halruaa 194 哈鲁阿湖
Lake Lhespen 197 雷哈斯本湖
Lake Sember 123,124 塞伯湖
Lake of Steam 10,20,23,24,25,26, 27,28, 31, 78, 85,90, 106, 151, 164, 215,263, 266, 267,268,269,292 蒸汽之湖
Lake Thaylambar 206 塞尔蓝柏湖
Landrise, the 198 大地阶梯
Lands of Intrigue 153 阴谋之地
languages 9, 28, 30, 31, 32,84,87 语言
Lantan 16, 23, 24, 25, 27,78, 85, 87, 97,148, 264 兰檀
Lapaliiya 151, 153, 195 拉帕利亚
Lapendrar 207 拉潘德拉
Lathander 9,23, 25, 26,27,44, 76, 108,111, 113,116,118, 119,122, 126,127,129, 137,139, 142, 171,173,182, 188,226,227,234, 238, 239, 242,245,244, 246, 248, 253, 254,258, 272, 295 洛山达（神祇）
Laughing Hollow 228 欢笑谷
learning 83 学习
Lethyr, Forest of 201,202,209, 210 莱斯尔森林
Leuthilspar 147 琉希帕城
level adjustment 21, 288,289 等级调整
Lhaeo 157）莱奥
Lheshayl 216, 218 利夏尔
Lhesper 198 雷哈斯本遗迹
lightfoot halflings 8, 9, 18,22,24,26, 27, 31, 195,196,269,277 轻足半身人
Lizard Marsh 224, 297 蜥蜴沼泽
Lliira 21,23, 111, 112, 113,215, 217,218, 220,234,251,256, 258, 264, 265 黎尔拉（神祇）
Llorkh 169, 170 洛克镇
Lluirwood 196 落叶林
Lolth 13, 23, 125, 129,139,165,178,213,236, 241,245, 258, 261 罗丝（神祇）
Lonely Moor 224, 297 孤寂荒原
Lonely Tower 295 孤寂之塔
Long Forest 297 长森

Lords of Waterdeep 25, 178,179,180,181,270,275,299 深水城领主
Lords' Alliance 172,176,177,178,226,228,275 领主联盟
Lost Peaks 166 失落之峰
Loudwater 166, 169, 170 喧水城
Loviatar 9, 23, 143, 159,188,198, 205, 220,234,238,243,245,250,253,258,270 劳薇塔（神祇）
Luiren 17, 18, 22, 23, 24, 25,26,27, 31,78,195,230,269 鲁伦
Lurkwood 297 潜藏森林
Lurue 23, 165, 166, 175,234, 246, 258, 300 拉芮（神祇）
Luskan 85, 149, 170, 173,175, 176,177, 220, 276 路斯坎
Luthcheq 183, 184 鲁斯奇夸城
Luthic 240 茹赛可（神祇）
Lyrabar 202, 203 罗勒芭
Lyrar's Hold 295 利拉要塞
mage fair 92, 237 法师博览会
mage runes 27, 28 法师符文
magic items 94 魔法物品
Magister, the 57, 237 传道法师
Malar 9, 23, 105, 111, 113,130, 143, 145, 149, 165,172, 196, 201, 205, 215,217, 218, 234, 238, 239,245, 246, 251, 252, 254,255, 258, 264, 270, 272,277 玛拉（神祇）
malaugrym 46, 270, 277 玛拉葛瑞姆变形者
Man of the Basilisk 石化蜥蜴之人
Manshoon 27, 160,164,229,271, 282, 283 曼松
Marching Mountains 156 行进山脉
Marsember 113, 114 玛杉柏
Marsh of Chelimber 223,224, 297 彻里姆巴沼泽
Marsh of Tun 111 图恩沼泽
Martek's Tomb 295 玛泰克之墓
Marthammor Duin 238 马瑟摩·杜温（神祇）
Mask 23, 45, 143, 159, 184,197, 209, 210, 234, 238,246, 248, 249, 253, 254,256, 258, 264, 277 马斯克（神祇）
masters and apprentices 92 大师和学徒
Maztica 79, 85, 96, 153,154,157, 158, 230, 242, 261,271 马兹特克
Melvaunt 107, 159, 160,161, 163, 165 梅尔沃特
Memnon 156, 158, 159,263,267 曼农
Menzoberranzan 13, 125,171, 178, 211, 212, 213 魔索布莱城
Mere of Dead Men 176, 297 亡者沼泽
Merrydale 欢乐谷
Messemprar 186,187,188 马瑟普拉
Methmere 187 米司湖
Methwood 15, 17, 184, 187 米司森林
Mezro 103, 104, 268, 270,271 麦兹罗
Mhair Jungles 103, 105, 297 姆海尔丛林
Midsummer 76, 77, 123, 244,246, 248, 251, 253, 271 仲夏节
Midwinter 76, 77, 118, 265,271 仲冬节

Mielikki 9, 23, 24, 26, 47,113,116,118, 119, 123,126, 130, 131, 137, 160,165, 171, 173, 175, 178,201, 203, 234, 246, 258,273, 277, 300 梅莉凯（神祇）
Miklos Selkirk 137, 190, 191 米克罗斯 塞尔科克
Milil 23, 111, 113,173, 226,234, 258 密黎尔（神祇）
Mimph 219 明菲
Mintar 152, 164 明塔
Mirabar 91,172,176,177 米拉巴
Mirt 180,181 穆特
Mishtan 185 米虚坦城
Mistledale 118, 121, 125,130, 133, 137, 138 迷雾谷
Misty Forest 224, 297 迷雾森林
Misty Vale, the 15 迷雾山谷
Mithral Hall 170, 171, 172,178, 211, 212, 266, 271 密银厅
Miyeritar 169, 170,266,267 麦叶理塔
Meander's Road 124, 297 蜿蜒之路
monastic orders 25 武僧僧院
monster levels 289 怪物等级
monk class 24, 42, 44, 49, 97,236, 238, 243, 244,289 武僧
moon elves 8, 9,13,22, 24,26, 27,28, 30, 85, 92,120 月精灵
Moondale 116, 140,188, 190 月谷
Moonrise Hill 123, 129 月出丘陵
Moonsea, the 17, 23, 24, 27,31, 79, 85, 114, 118, 127,159,188, 207, 269, 270,271, 281, 282, 298, 314 月之海
Moonshae Isles 22, 23, 24,27, 31, 79, 85, 95, 148,261, 298 月影岛
Moonstars 274,275, 280 月星
Moonwood, the 172, 197 月之森
Moradin 9, 10, 26, 94, 133,171, 177, 191, 192, 222,238, 258, 271 摩拉丁（神祇）
Moray 149 莫雷
Mortick Swamp 196 莫提克沼泽
Mosstone 158 藓石镇
Mount Talath 194 塔拉斯山
Mount Thalagbror 119 泰拉格布拉山
Mountains of the Alaoreum 221 阿劳瑞姆山脉
movement, overland 292 陆上移动
Mucklestones, the 101 多石阵
Mulhorand 18, 20, 23, 24,25, 27, 28, 31, 78, 85, 87,97,109, 183,184, 186,187,188, 233,235,262,263, 265, 266,267,268,270,271,299 穆尔霍兰德
Mulmaster 82, 87, 107,159,160,161,163,207,215,271 穆尔玛斯特
Mulptan 205 木尔埔坦
Mulsantir 205 莫杉提尔
Murann 154 穆兰
Murghom 23, 84, 85, 186,188, 233,263, 267, 299 穆洪
musical instruments 22 乐器
Mussum 296 穆斯姆

Myratma 157, 158 迈拉特玛
Myrloch Vale 149 秘湖谷
Mystra 9,23,27,28, 47, 54,55, 56, 57, 92, 123,130,131, 132, 160, 171, 173,178,180, 184,186,188,194, 203, 207, 214, 226,234,237,238, 240,241,244, 247, 248, 251, 258,262, 264,268,269,271,272 密斯特拉（神祇）
Myth Drannor 118, 124,125, 139, 215, 250,264,266,269,270 迷斯卓诺
Myth Rhynn 296 迷斯莱恩
mythals 56, 58,124,125,156,207,228,261,269,293,296 迷锁
Nagawater 219, 220, 297 纳迦湖
Nameless Dungeon 296 无名地城
names, Faerunian 12 费伦人名
Narfell 10, 22, 24, 26, 27,31, 87, 87, 108, 202, 204,207, 262,263, 267, 268,270 纳斐尔
Nelanther Isles 22, 23, 24,27, 31, 97, 146,149, 150,154,157,158 耐兰瑟尔群岛
Neldorild 185 涅朵瑞德城
Nephthys 185, 236 奈芙提斯（神祇）
Nether Mountains 172 耐色山脉
Nether Scrolls 261, 268 耐色卷轴
Netheril 10, 13, 15, 55, 57,84, 92, 99,102, 146,169,170, 175, 194, 195, 227,261, 263, 266, 267, 268,269, 280, 296 耐色瑞尔
Neverwinter 169,176, 275 绝冬城
Neverwinter River 176 绝冬河
Neverwinter Wood 24, 176,235 绝冬森林
New Olamn 179 新奥拉姆
Night Masks 26, 143,144,271, 273 暗夜面具
Nighthawk Tower 202 夜鹰塔
Nimbral 78, 85, 92, 150, 230 宁布拉尔
Nimpeth 216 宁佩斯
Ningal 188 妮加
Nobanion 23, 142, 215, 220,234, 252, 258, 264 努比恩（神祇）
Nonthal 221 南萨
North, the 13,14,15,16,17,20, 21, 23, 24,26, 32, 58,79, 80, 84, 85, 165, 168,171, 224, 266, 268, 269,270, 274, 277, 276, 280,282, 298, 300, 313, 314 北地
North Country, the 204 北方之地
Novularond mountain range 110 诺弗拉隆山脉
Nyth 209 尼斯

Oghma 9,23,27,83,111,113,128,130, 131,132,143,171,173,178,197,226,234,238,242, 247,258 欧格玛（神祇）
Oghrann 13, 267 奥格兰
Old Empires, the 10, 182,199, 215, 263 古老帝国
Old Skull 138 老头骨山
Old Skull Inn 139 老头骨酒馆
Olostin's Hold 166 奥洛斯丁堡
Omlarandin Mountains 157,212 欧姆拉兰丁山脉

Orcgate Wars 109, 263, 267,268 兽人之门战役
Ordulin 116,140,188, 189,190 欧杜林
Ormath 216 奥玛斯
Ormpetarr 218, 219, 220 奥姆派塔尔
Orsraun Mountains 216, 221 欧司朗山脉
Oryndoll 213 奥灵多尔城
Osiris 13, 185, 236, 263 奥西里斯（神祇）
outer planes 256 外层位面
paladin class 19, 25, 42, 43,49, 51, 236, 242, 244, 253,254 圣武士
paladin orders 26 圣武士团
Palischuk 110 帕利舒克
pantheons 39 神系
patron deities 39, 232, 290 信仰神祇
Peaks of Flame 103,104,297 火焰峰
Peldan's Helm 135 派尔汀之盔
People of the Black Blood 172, 273, 277, 278, 298 黑血之民
phaerimms 93, 99, 102, 169,195, 211, 223, 261, 262,267, 268, 269 费林魔葵
Phalorm 177, 228, 264, 266,267, 269, 293 费勒姆
Phlan 159, 161 菲兰
Phsant 209 菲珊特
Pirate Isles 142, 143, 144,150, 161, 270 海盗群岛
Plain of Standing Stones 99 立石平原
Plains of Purple Dust 184,267 紫尘平原
Plane of Shadow 99, 172,256, 258, 268, 277, 280 阴影位面
planes of existence 256 实存位面
planetouched 18, 44, 289,301 神魔裔
Plateau of Thay 206 塞尔高原
Port Nyanzaru 104 南扎路港
portals 18, 20, 34, 57, 59, 64,66, 70, 90, 94, 105, 112,113, 121, 125, 132, 148,158, 162, 166, 181, 185,192, 194, 199, 202, 210,213, 221, 222, 242, 256,258, 261, 262, 263, 269,281, 292, 294, 295, 296 传送门
Power, the 54 神力
powerful races 21, 289 强力种族
Priador 207 普来亚铎省
Procampur 203, 214 普罗坎普
Pros 143 普罗斯
Proskur 143, 211 波斯库
psionics 211, 213, 290 心灵异能
Purple Dragon knight 26, 49,114 紫龙骑士
Purple Dragons 49, 111, 112,113, 265, 293 紫龙
Purple Halls 296 紫色大厅
Purskul 154 普苏
Pyarados 207 派雅拉铎省
Quaervarr 171, 172 奎而瓦

Qurth Forest 151 奎斯树林
races 8, 9, 288 种族
languages 9 语言
regions 9 地区
Rage of Dragons 156 巨龙之怒
ranger class 26, 42, 43, 44,45, 46, 47, 49, 51, 52,239,241, 244, 245, 246, 250,251, 255 巡林客
Rashemen 10, 22, 23, 24, 26,28, 32, 47, 48, 59, 85, 87,146, 203, 205, 206, 207,265, 269, 270, 271 莱瑟曼
Raumathar 10, 57, 108, 109,145, 146, 204, 205, 262,263, 267, 268 洛曼萨
Raurin 92, 184, 198 落湮沙漠
Rauthauvyr's Road 124, 190 罗萨维尔之路
Rauvin Mountains 169, 172,266, 297 瑞汶山
Ravens Bluff 215, 296 渡鸦崖
Rawlinswood 201 罗林斯森林
Reaching Woods 297 河岸森林
Red Knight 23,182, 184,234, 252, 253, 258, 264 殷红骑士（神祇）
Red Wizard prestige class 50,208, 278, 279 红袍法师
Red Wizards 25, 28, 38, 46,50, 59, 90, 94, 120, 122,129, 130, 137, 151, 152,160, 161, 187, 190, 193,199, 201, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 217, 226,228, 244, 265, 270, 274,278, 280, 284, 298 红袍法师会
Reddansyr 143 瑞丹席尔
regions 8, 28, 98 地区
religion 39, 93, 232, 233 宗教
Relkath's Foot 199 瑞卡之足
Reth 164, 217, 218 雷斯
Rethild 198 累腥泽
Retreat, the 14, 118, 123,125, 129, 148,149, 167,217, 227, 266, 271 大撤退
Rhauntides's Tower 129 劳恩泰茨之塔
Riatavin 157, 158 瑞塔汶
Ride, the 159, 165 戎马草原
Riders to the Sky 183 御宇山脉
Riftedge Towers 192 谷界哨塔
Riftlake, the 192 裂谷湖
Rillifane Rallathil 23, 238 瑞里芬·莱勒席尔
River Ardulith 147 昂杜理斯河
River Chionthar 225, 227 冲萨河
River Dessarin 78, 165, 168,169, 176,177 德沙林河
River Duathamper 杜萨珀河
River Shaar 192, 198 夏亚河
River Shaelyn 147 雪鄰河
rock gnomes 8, 9, 15, 16,24,27, 28, 31, 92, 97 岩侏儒
rogue class 21, 26, 42, 44, 45,46, 49, 58, 242, 246, 250,251, 253, 254, 256 游荡者
rothe 80, 110, 204, 211, 212,313 洛斯兽

Ruathym 149 罗瑟姆岛
Rundeen, the 105, 106, 154,157 朗丁商会
rune magic 51, 58, 171, 211 符文魔法
runecaster 26, 51, 58, 170 符文师
rural life 81 乡村生活
Saelmur 152 塞尔默
Saerloon 189, 190 赛尔伦
Sahbuti Shanardanda 155 萨哈布提 夏纳尔丹达
Saiyaddar 99 赛亚达
Samarach 84, 85, 106 萨玛拉克
Sapra 216 赛普拉
Sarbreen 296 萨布林
Savage Frontier, the 78, 165,168, 254 蛮荒边境
Savras 9, 23,105, 234, 237,258, 264,296 萨弗拉斯
Scar, the 133, 136 伤痕(峡谷)
Scardale 116,118,120,130,131, 135, 271 伤痕谷
Scardale Town 135, 136, 137 伤痕镇
Scimitar Spires 99 弯刀峰山脉
Scornubel 78,169, 226, 228,294 斯克努贝尔
scrolls 301 卷轴
Scyllua Darkhope 137, 162,163, 164 赛露尔•黯冀
Sea of Fallen Stars 20, 79,81, 82, 85, 87, 90, 91, 94,95, 135, 136, 142, 143,144, 163, 208, 209, 211,221, 222, 246, 263, 264,266, 268, 270, 271, 278,298 坠星海
Sea of Moving Ice, the 176 浮冰海
Sea of Swords, the 146, 176 剑海
Sea Towers, the 150 海洋之塔
seasons 76 季节
Sebek 23, 236 赛贝克
Secomber 166, 177, 225, 228 西康布
Segojan Earthcaller 23, 240 沙苟祯·大地唤者（神祇）
Sehanine Moonbow 238, 245 莎罕妮·月弓（神祇）
Seldarine 146,199, 241,245,258 塞达伦
Selgaunt 189,190 塞尔刚特
Selune (deity) 9, 23, 25, 27,37, 57, 99, 111, 113, 118,132, 145, 153,154, 155, 171,173, 188, 199, 202,220, 234, 241, 246, 247,248, 249, 250, 251, 252,253, 254, 258, 260, 264,300 苏伦（神祇）
Selune (moon) 230 苏伦（月亮）
Selvetarm 156, 236 席文塔姆（神祇）
Semberholme 123, 124, 128,266 塞伯霍姆
Sembia 10, 20, 23, 24, 27,28,32, 79, 82, 85, 90, 91, 98,104, 111, 114, 119, 120,129,135, 137, 140, 142,143, 163, 188, 215, 217,218, 264, 265, 268, 270,271, 273, 299 桑比亚
Sememmon 222, 227, 229,282 席曼蒙
Semphar 23, 85, 186, 188,206, 233, 263, 267, 299 参法
Sengal 277 森加尔
Serpent Hills 225, 294, 297,309 毒蛇山脉

Sespech 32, 85, 164, 217,218, 221, 263 赛斯派茨
Sessrendale 116, 120, 128,270 赛瑟壬谷
Set 23, 185, 236, 263 塞特（神祇）
Seven Sisters 280 七姐妹
Shaar, the 11, 15, 17,23,24,26,27, 32, 79, 80, 85, 87,91,192,195, 197, 267 夏亚
Shaarmid 198 央夏城
Shaarwood 198 夏亚森林
Shade (city) 99, 102,103,175, 223,224,271, 277,280, 315 阴魂城
shades (creatures) 25, 30,102, 105, 175, 280, 296,314 阴魂
shadow adept 52, 57, 102,161 阴影导师
shadow companion 155 阴影随从
Shadow Gap 138 阴影裂隙
Shadow Sea 99 幽影海
Shadow Thieves 26, 153,154,180, 223, 271, 274 影贼
Shadow Weave 36, 37, 38,52, 56, 57, 161, 183, 249,250, 278 影魔网
Shadowdale 118, 122, 137,139,161, 270, 271, 274,280, 293 阴影谷
Shadowmasrers of Telflamm 186, 209, 210, 281 泰夫岚姆城的阴影大师公会
Shamph 218 沙菲
Shanatar 11, 158, 211, 212,213, 263, 267, 268. 沙纳塔
Shandaular 267 山铎拉
Shar 9,23, 25, 27, 37, 45, 52,99,103,143, 155, 188,190,194, 202, 205, 234, 248, 249, 250, 252, 258,260, 264, 272, 281 莎尔（神祇）
Sharawood 198 夏拉森林
Sharburg 141 莎堡
Sharess 23, 155, 234, 258,264 夏芮丝（神祇）
Shargaas 240 沙葛司（神祇）
Sharn Wall 102, 223 撒伦禁壁
sharns 93,102, 261, 268 撒伦精怪
Shaundakul 9, 23, 27, 142,209, 227, 234, 246, 250,253, 256, 258, 264 山达柯尔（神祇）
Sharindlar 莎琳德拉（神祇）
Sheela Peryroyl 240 席拉·佩莉萝尔（神祇）
Shevarash 238 薛佛拉斯（神祇）
Shiallia 23, 234, 258 昂莉亚（神祇）
shield dwarves 8, 9, 10, 13,22, 24, 26, 27, 30, 58, 80,87, 90 盾矮人
Shieldmeet 77, 120,121,123, 230, 242, 244, 248,249, 253, 269, 271 盾会节
Shilmista 154 席尔明斯特
Shining Plains, the 213, 216 光耀平原
Shining Sea, the 146, 151,2 6 光耀之海
Shining South, the 191 光耀南方
ships 95 船舶
Shoal of Thirst 99 干渴沙洲
Shoon 153, 154,156, 267,269, 296 夏恩
Shoonach 296 夏纳契
Shussel 186, 187 夏色城

Siamorphe 23, 157, 234, 258 赛雅茉芙（神祇）
Silvanus 9, 23, 24, 26,106,111, 113, 116, 118, 120,123, 126, 130, 132, 133,137, 160, 165, 166, 173,201, 215, 216, 220, 234,246, 251, 258, 273, 277 西凡纳斯（神祇）
silver fire 7, 56, 140, 200,247, 274, 276 银火
Silver Hills 147 银白山丘
Silver Marches 13, 165, 171,271, 276, 281, 298 银月联盟
Silver Ravens, the 137,190 银鸦
Silverymoon 14, 15, 17, 22,23, 25, 26, 27, 28, 32, 76,128, 165, 170, 171, 172,175, 178, 211, 269, 270,275, 276 银月城
Simbul, the 27,199, 200,247, 270, 271, 280 欣布
skills, region-based 9 技能，基于区域
Skuld 78, 184, 185, 186 史卡德城
Skull Gorge 225 头骨峡谷
Skullport 178,179, 281 头骨港
Small Teeth, the 154 碎齿山脉
smokepowder 16, 96, 97,134,242, 264 烟粉
Smoking Mountains 11, 187,193 燃烟山脉
Snakewood 154 毒蛇森林
Solonor Thelandira 238 索罗诺尔 杉岚德瑞（神祇）
Soorenar 183, 184 索瑞纳城
sorcerer class 27, 40, 42, 44,46, 47, 49, 50, 52, 237,244, 245, 249, 252 术士
Sossal 85, 111 索萨尔
Southern Lluirwood 196, 297 南落叶林
Southkrypt 296 南克利普特
spellfire 56, 277, 283 咒火
Spellgard 296 咒文堡垒
Spider Swamp 156 蜘蛛沼泽
Spiderhaunt Woods 138, 297 蛛巢森林
Spider-kissers (drow) 125 吻蛛者（黑暗精灵）
Spine of the World 5, 20, 78,166, 169, 171, 172, 177,261, 268, 298 世界之脊
Sschindylryn 213 斯琴达莱恩城
Sshamath 213 沙玛斯城
Standing Stone 124 立石
Star Mounts 165, 166 星幕市
Starmantle 143 星幕市
Starspire Mountains 158 星旋山脉
Stone Bridge, the 176 石桥
Stonelands 111, 112,114,116, 222, 293,295, 296 岩地
Storm Horns 112, 130, 267 风暴角
Storm Silverhand 139, 247,274, 280 风暴•银手
Strait of Storms 151 暴风地峡
strongheart halflings 18, 22,24, 25, 26, 27, 31,195, 196 强心半身人
Suldolphor 156 苏尔多佛尔
Sumbrar 147 森博拉岛

sun elves 13, 15, 22, 24, 27,28, 30, 85, 92 日精灵
Sunrise Mountains 日出山脉
Sundabar 170, 171, 173 桑达巴
Sune 9, 23, 25, 26, 27, 141,153, 171, 173,188, 234,251, 254, 258, 264 淑妮（神祇）
Surkh 216 苏克
Surmarsh 207 苏尔沼泽
Surthay 207 薛塞尔省
Suzail 112, 113 苏萨尔
svirfneblin 15, 21, 24, 26,27,31,107,108,210,211, 213 地底侏儒
Swamp of Akhlaur 194 亚克劳沼泽
Sword, the 99, 266 剑漠地区
Sword Coast, the 78, 79, 85,87, 95, 142, 148, 150, 157,163, 170, 222, 225, 264,265, 266, 267, 268, 270,271 剑湾
Sword Coast North 78,165,176, 266, 268, 274, 281,294, 295, 296 剑湾北部
Swordpoint 119 宝剑要塞
Sythillisian Empire 154 塞希里珊王国
Szass Tam 27, 208, 265, 271,278 萨扎斯坦

Talagbar 110 塔拉格巴
Talona 9, 23, 93, 143,159,205, 234, 238, 244, 246,250, 251, 254, 258, 270,272 塔洛娜（神祇）
Talos 23, 78, 99, 143,149,150, 153, 154, 155, 159,168, 190, 215, 217, 218,221, 234, 239, 242, 245,246, 248, 251, 252, 254,258, 272, 273 塔洛斯（神祇）
Tammar 209 泰玛尔
tanar'ri 256, 259 塔那魔
Tangled Trees 124 纠结之树
Tannath Mountains 199 坦纳斯山脉
Tantras 215, 264 坦瑞斯
Tashalar 23, 24, 26,27, 32,78, 80, 85, 105, 154, 157,291, 297 塔沙拉尔
Tashluta 105, 106 塔斯鲁塔
Tasseldale 116, 122, 140 塔瑟谷
Tchazzar 142, 182, 183,184,187, 270 察斯萨
Tears of Selune 231 苏伦之泪
Tegal's Mark 141 特加尔的标记
Telflamm 110, 186, 202,209, 210, 230, 270, 277 泰夫岚姆
Temple of the Splendor of Splendors 296 无尽光辉神殿
Tempus 9, 23, 27, 94, 106,108, 111, 112, 113, 116,118, 119, 120, 121, 126,135, 141,148, 150, 168,186, 197, 214, 215, 217,218, 220, 227, 234, 240,242, 248, 251, 252, 255,258, 294 坦帕斯（神祇）
terrain 291 地形
Teshendale 116, 126, 161,271 特森谷
Teshwave 116, 161, 162 泰斯威
Tethyamar 127, 162, 267 泰瑟亚玛
Tethyr 10, 15, 22, 23,24,25,27, 28, 32, 78, 85, 104,106, 110, 154,156, 157,195, 212, 261, 263, 264,267, 268, 269, 270,271,274, 296 泰瑟尔
Teziir 143 泰席尔

Thar 23, 79, 159, 161, 165 萨尔
Thard Harr 23, 238 萨德 哈尔（神祇）
Thauglor 111, 113, 142 撒格罗
Thay 10, 20, 22, 23, 24, 25,28, 32, 50, 57, 59, 85, 87,90, 91, 92, 94,104,120,130, 137,146,160, 183,186, 199, 200, 204, 205,225, 228, 244, 263, 265,268, 270, 271, 278, 279,280 塞尔
Thaymount 207 塞尔山脉
Thazalhar 207 萨扎哈省
Thentia 159, 160, 161,163 森提亚
Thesk 16, 22, 23,27, 32, 85,146, 201, 202, 206, 209,263, 265, 270 塞斯克
Thesk Mountains 209 赛斯克山脉
Thindol 85, 106 廷朵尔
Thornwood 152 荆棘林
Thoth 184, 185, 236 索斯（神祇）
Three Rivers Land 120 三河之地
Threskel 183 色雷斯凯地区
Thruldar 196 特鲁达
Thunder Blessing 10, 11, 13,27, 38, 172,193, 271 雷鸣祝福
Thunder Peaks 24, 111, 112,113, 132, 133, 142 雷鸣峰
Thunder Way 131 雷鸣之道
Thunderstone 113 雷石镇
Tiamat 23, 182, 186,187,234, 258, 264, 272 提亚玛特（神祇）
timekeeping 291 时间纪录
Time of Troubles 54, 55, 56,97, 121, 132, 135, 139,156, 186, 215, 228, 238,240, 242, 247, 256, 258,264, 271, 282, 312 动荡时代
tiefling 18, 20, 21, 40, 144,166, 167, 259, 269 泰夫林
Tilverton 113, 114,138, 271 提凡顿
time 76 时间
Tomb of the Archmage 296 大法师之墓
Toril 5, 6, 8, 54, 85, 230,231, 256, 260, 261 托瑞尔
Torm 9, 23, 24, 26, 116, 152,157, 168, 214, 215, 234,238, 240, 243, 253, 254,255, 258, 264, 272 托姆（神祇）
Tortured Land, the 165, 298 苦痛之地
Tower Threespires 202 三尖塔
Trackless Sea, the 142, 146,176, 230 无痕之海
trade 90 贸易
Trailsend 107 尾迹城
travel 90 旅行
tressym 35, 113, 152, 309 翼猫
Troll Hills 225, 297 巨魔山
Troll Mountains 154, 297 巨魔山区
Trollbark Forest 225, 297 巨魔咆哮森林
Trollclaw Ford 225 巨魔之爪滩
Trollclaws 225, 297 巨魔之爪
Tsurlagol 203, 215 特苏拉格

Tuigan horde 85, 97, 115,145, 146, 209, 210, 230,265, 271 图坎部落
Turmish 10, 32, 85, 120,216, 217, 220, 263, 270 突米斯
Twisted Rune 151, 152, 270 纠缠符记会
Twisted Tower 139 扭曲塔
Tymora 9, 23, 27, 39, 111,112, 113, 130, 131, 135,137, 141, 171, 173, 188,190, 195, 202, 214, 226,227, 234, 250, 251, 253,258, 264, 300 泰摩拉（神祇）
Tyr 9, 23, 24, 26, 93, 94,116, 133, 140, 141, 152,155, 157, 164, 168, 215,220, 222, 234, 243, 253,255, 258, 272 提尔（神祇）
Tyraturos 207 提万特罗司省（塞尔）
Ubtao 23, 103, 104, 234,258, 268 乌塔欧
Uluu Thalongh, the 105 乌鲁•塔隆
Ulutiu 23, 110, 234, 259,268 乌鲁提鲁（神祇）
Umber Marshes 199 茶色湿地
Umberlee 23, 113, 141, 150,157, 159,190,199, 205,226, 234, 239, 245, 249,251, 254, 258 安博里（神祇）
Unapproachable East, the 87,199, 215, 298 绝境东域
Underdark, the 10, 11, 13,15, 25, 80, 85, 102, 105,107, 120, 121, 125, 132,135, 138, 139, 165, 170,172, 179, 184, 191, 192,207, 208, 210, 212, 225,235, 241, 245, 249, 261,266, 267, 268, 269, 290,291, 293, 294, 295, 297,298, 308, 309, 313, 314 幽暗地域
Underhome 191, 192 深居城
Undermountain 179, 180,181, 269, 283, 294, 295 地脉迷城
Unicorn Run 166 独角兽之流
Unthalass 186, 187 恩瑟拉斯城
Unther 20, 22, 23, 24, 25,28, 32, 85, 87, 109,143,183, 184, 185, 186, 233, 262, 263, 264, 265, 266,267, 268, 269, 270, 271,299 恩瑟
Urdlen 240, 258 乌德伦（神祇）
Urlingwood 204 幽林之森
Urmlaspyr 189,190 乌拉斯皮尔
Urogalan 240 尤拉格兰恩（神祇）
Uthgar 9, 23, 168, 234, 252,254, 258 乌斯伽（神祇）
Uthgardt barbarians 85, 166,168, 169, 172, 235, 254,297 乌斯伽野蛮人
Uthmere 202 乌斯梅尔
Vaasa 13,17, 22, 26, 27, 32,85, 108, 109, 270, 271 瓦萨
Vaasan Gate 107 瓦萨之门
Vale of Lost Voices 124 失音谷
Valkur 23, 199, 202, 234,252, 254, 258 维尔寇（神祇）
Valley of Lost Honor 104,297 失落荣耀之村
Var the Golden 85, 198 黄金瓦尔
Vast, the 13, 22, 23, 24, 27,32, 85, 159, 161, 162, 202,214, 217, 263, 268 瀚土
Vast Swamp 112, 132 广泽
Velarswood 131 维拉斯森林
Veldorn 85, 199 维多
Velen 158, 268 威伦
Velen peninsula 150 威伦半岛

Velprintalar 199, 200 威普林塔拉
Velsharoon 9, 25, 211, 222,234, 237, 244, 258, 272 维沙隆（神祇）
Vergadain 238 维加丁（神祇）
Vhaeraun 13, 23, 121, 123,125, 128, 129, 165, 236,245 维瑞雯（神祇）
Vilhon Reach 10, 11, 17, 20,23, 24, 26, 28, 32, 79, 85,90, 105, 142, 143, 144,156, 215, 218, 264, 268,269, 273, 290, 291, 298 维洪海域
Voonlar 161, 162, 163 福恩拉
Walls of Halruaa, the 194 哈鲁阿之壁
Warlock's Crypt 296 邪术师之墓
Warriors' Crypt 296 战士之墓
Waterdeep 17, 22, 23, 24, 25,27, 28, 32, 79, 85, 90, 91,95, 104, 105, 154, 165,169, 170, 173, 176, 178,224, 227, 228, 264, 266,268, 269, 270, 271, 275,281, 282, 290, 293, 294,298, 299 深水城
Waukeen 23, 105, 108, 111,112, 113, 142, 153, 154,182, 188, 190, 202, 209,214, 217, 218, 234, 242,246, 255, 258, 264, 265 渥金（神祇）
Waymoot 113 道谈镇
Wealdath, the 158 维尔达斯森林
wealth and privilege 81 财富和特权
weapons 97 武器
Weave, the 54, 55, 113, 247,262, 280 魔网
Well of Dragons 228 龙之井
Western Heartlands 13,14,15, 16, 22, 23, 24, 26,27,28, 82, 84, 85, 162, 222,266, 272, 274, 275, 282,298 西哈特兰德
Westgate 26, 115, 142, 143,144, 264, 268, 269, 270,271, 273, 281, 283, 299 西门
Wetwoods 116 潮湿沼泽
Wheloon 113 淮伦市
Whisper's Crypt 296 轻语者墓穴
White Ford 119 白滩
Wild Coast 104 荒芜海岸
wild elves 13, 15, 22, 24, 26,27, 30 野精灵
wild magic 54, 57, 58, 78,204, 252, 264, 271 野魔法
Winding Water 225 蜿蜒河
Wineflow 128 酒河
Winterkeep 145 冬堡
Winterwood 152 冬之森
wizard class 9, 13, 27, 28, 40,41, 42, 44, 46, 47, 49, 50,52, 237, 244, 248, 252 法师
wood elves 13, 15, 22, 24, 26,28, 30, 80, 120, 125, 298 木精灵
Wood of Sharp Teeth 225,297 利齿森林
Wyvernfang 132, 297 翼龙尖牙（山岭）
Wyvernwater 79, 112 翼龙湖
Xanathar's Guild, the 178,281 埃克斯那萨公会（眼魔公会）
Yellow Rose (monk order) 25,107, 270 黄玫瑰武僧会
Yellow Snake Pass 225 黄蛇隘口
Yevenwood 121 耶汶森林

Yhaunn 189, 190 叶弘
Yhep 152 亚普
Ylraphon 162 伊尔拉弗恩
Yondalla 9, 25, 195, 196,240 悠达拉（神祇）
Yuirwood 22, 199, 200, 263,269 攸木林
Yulash 124, 160,162,163,269, 271 俞拉斯
Yurtrus 240 尤卓斯（神祇）
Zakhara 79, 85, 102, 146,230, 259, 261, 270 扎卡拉
Zazesspur 157, 158, 268 扎泽司泊
Zhentarim 99, 112,114,152,162, 169,170, 187,189,209, 210, 218, 225, 227,229, 265, 271, 274, 275,276, 277, 281, 283, 293,295, 296, 298 散塔林会
Zhentil Keep 87, 116,118,120, 126, 127, 132, 133,137, 159,160,161, 162,163, 164, 165, 171, 222,264, 265, 269, 271, 281,282, 283 散提尔堡

城市描述

Large City 大城
Metropolis 都市
Small City 小城
Small Town 小镇
Large Town 大镇
Hamlet 村庄
Village 乡村
Thorp 聚落
Huge City 巨城
Confederation 联邦

政体

Plutocracy 富豪统治
Magocracy 魔法政体
Monarchy 君主政体
Druidic hierarchy 德鲁伊等级制度
Diverse city-states 多种城邦
Tribal or Clan 部落或氏族
Theocracy 神权政体

Dark perils and great deeds await

Welcome to Faerûn, a land of high magic, terrifying monsters, ancient ruins, and hidden wonders. From the forbidding forests of the Silver Marches to the teeming cities of the Inner Sea, Faerûn encompasses shining kingdoms, monster-infested wastes, endless caverns, and sinister citadels. The FORGOTTEN REALMS® Campaign Setting presents the most comprehensive fantasy world ever described!

This book contains all the details you need to play DUNGEONS & DRAGONS® adventures in the FORGOTTEN REALMS setting:

- A new full-color poster map of Faerûn.
- Dozens of new races, feats, and prestige classes for your characters.
- The Faerûnian pantheon, including over 100 deities and powers.
- Highly detailed regions, new monsters, mysterious sites, and two short adventures to begin your campaign.

The FORGOTTEN REALMS Campaign Setting is fully updated and redesigned for the new edition of the D&D® game. To make full use of this book, you also need the D&D *Player's Handbook*, *DUNGEON MASTER's Guide*, and *Monster Manual*.

奥德赛公会工作室 odyguild.net

Visit our website at
www.wizards.com/forgottenrealms
ISBN 0-7869-1836-5
53995
EAN
9 780786 918362
U.S. $39.95 Can. $55.95
Made in the U.S.A. WTC11836