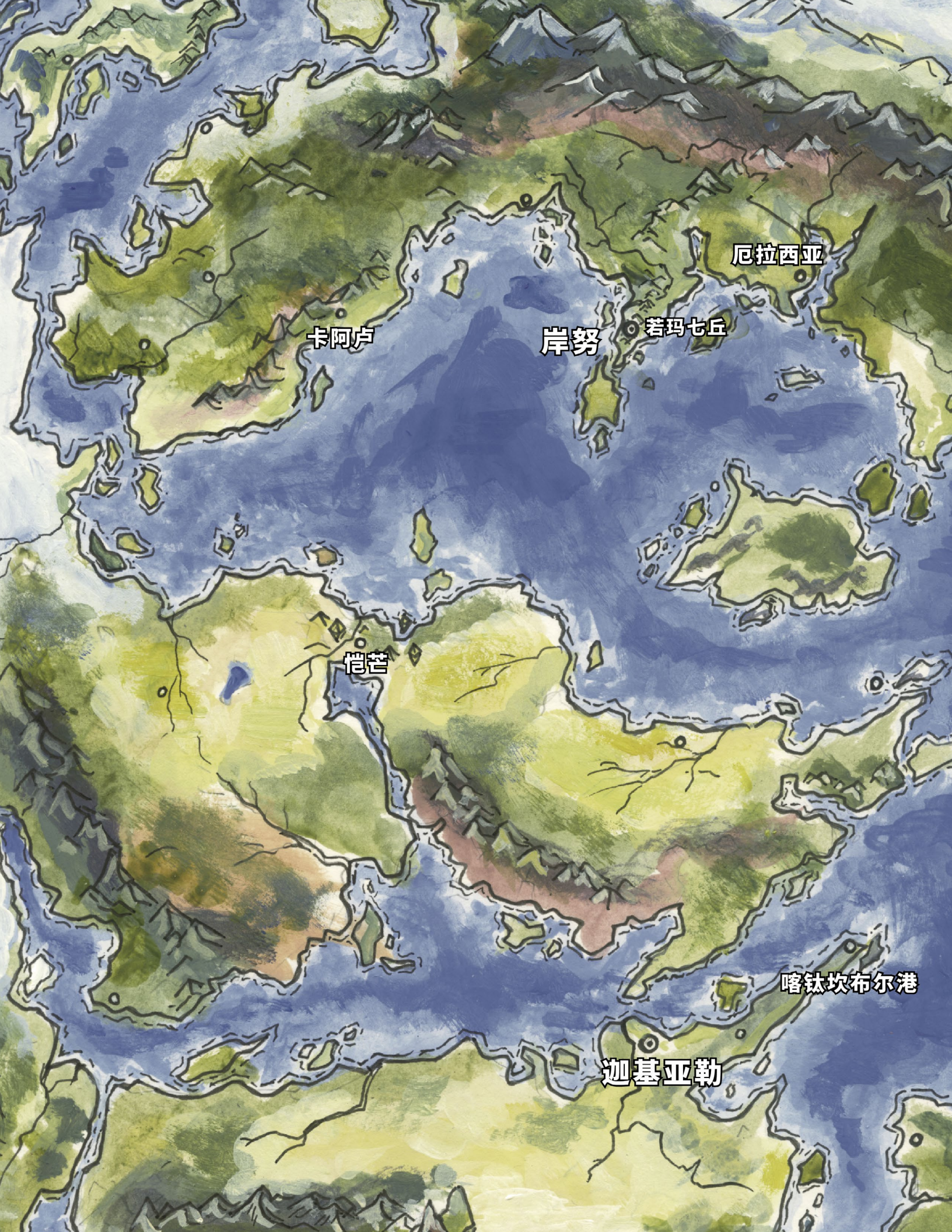
IMPERIUM ANNULITUS
LA GRANDE GLORIA
岸努里图斯：极耀之地




厄拉西亚
卡阿卢
岸努
若玛七丘
恺芒
喀钛坎布尔港
迦基亚勒

IMPERIUM ANNULITUS

LA GRANDE GLORIA

岸努里图斯：极耀之地



永恒不朽的帝国屹立千年不倒。

歌颂力量与荣耀！

千年之间时间轮转，

无数掌权者彼此争斗沉沦与死亡。

个体会逝去，

但帝国居民享有永恒的快乐和繁荣。

这个世界，唯有帝国！

战役核心：永恒、奢靡的生活、政治阴谋、压迫与反抗、规则与律法、绝不会被毁灭的帝国。帝国的概念会吞噬个体。

适用于第 5 版 （2024）

制作组 CRDEITS

作者与设计师：The Leaf
编辑：浪味仙 Kai
项目制作：河豚玛奇朵，浪味仙 Kai，雷恩，余一 Jui
封面插画师：The Leaf
地图插画师：The Leaf
内页插画师：池城 Lorenzo.CC，二红，河豚玛奇朵，Jubigiuu，浪味仙 Kai，雷恩，神秘人 1 号，The Leaf - Xiaozhou，Whoishalf，余一 Jui
装帧设计：浪味仙 Kai
平面设计：The Leaf
校对：河豚玛奇朵，浪味仙 Kai
产品制作社团：岸努里图斯帝国驻现实位面办事处
产品测试：河豚玛奇朵，浪味仙 Kai，雷恩，Lorenzo，余一 Jui

特别赞助：斯普里乌斯
特 别 感 谢：HXQXH 小 天，Joming，Lancer，Level-piece，rere，Seres Lan
题献：此书献给 Fugu、Jui、Kai、Lester、Lorenzo，纪念我们的友谊，和在亚平宁半岛渡过的时光！

免责声明 Disclaimer

岸努里图斯不存在于任何一个你已知的位面，也没有人会对岸努人独特的世界观、放荡的生活、滥用魔药、极其奢侈的享乐主义和各种奇怪的 play 负责。请不要争论在其它位面是否还存在东岸努帝国、神圣岸努帝国或岸努精神续作。比起这些，我们建议你跟朋友一起喝点葡萄酒，吃点火腿、马苏里拉奶酪和西红柿沙拉。祝你跟朋友玩的开心，也请享受生活！

纹章说明 On the Symbol

该纹章是稀有的全色彩五色龙帝提亚马特哺育古代岸努城两位建立者的场景。两位建立者的名字已经失传，但据记载她们是一位皮肤苍白的黑发人类、和一位皮肤黝黑的白发精类。纹章上的 S·P·Q·A 为 Senatus Populusque Annulitus 意为“岸努里图斯元老院与人民”。下方的月桂花冠象征着龙神与帝国的荣耀。



封面说明 On the Cover

封面描绘了斯普里乌斯皇帝在岸努城街道上游行的场景。她骑着她的远古红龙奴隶小玫瑰；禁卫军长官塞尔维娅握持短剑和狮蝎样式的盾牌警戒着四周，或者她自己就是潜在的问题。花神节的玫瑰花瓣从天而降，庆祝着皇帝的伟大与帝国的不朽。



《岸努里图斯：极耀之地》版权所有 © 2026 The Leaf 及贡献者。保留所有权利。本书中的世界观、角色、地点、组织、艺术作品及原创规则内容均受版权保护。部分历史艺术作品引自 Wikimedia Commons 公有领域资源。如希望联系作者、制作社团和贡献者，请联系邮箱 ye.shen@foxmail.com。

本作品兼容第五版规则，This work includes material from the System Reference Document 5.2.1 (“SRD 5.2.1”) by Wizards of the Coast LLC, available at https://www.dndbeyond.com/srd. The SRD 5.2.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

第一版，2026 年，佛罗伦萨。

目录 CONTENTS

引言：欢迎加入岸努里图斯 5

第一章：世界概貌 7

岸努：荣耀之城 7

主要的城市 8

厄拉西亚：贤者之城 8

卡阿卢：勇士之城 8

恺芒：死亡之城 8

喀钛坎布尔港：万港之城 8

迦基亚勒城：四季之城 9

黄金乡：黄金之城 9

卢珂苏里亚：欲望之城 9

维纳里亚：艺术之城 9

天穹：旷野之地 10

艾卑尼克：秩序之城 10

蒂托迈尼：回响悲城 10

普皮乌斯：自由城邦 10

岸努里图斯的传说 15

第二章：帝国现状 19

皇帝 19

共治皇帝 20

法律 21

法典 21

历法 21

名字 21

节日 22

社会阶级 24

货币 24

魔法与技术 27

魔法 27

技术 29

文化 31

城市居民 32

乡村居民 32

荣耀和名誉 34

生死观 37

饮食习惯 38

服饰 40

公共浴场 42

异乡之客 45

军事 46

第三章：信仰与诸神 53

帝国的主要神明 55

被遗忘的双神 59

第四章：角色选项 61

族裔 61

蛇发妖 61

赛壬 62

树精 63

宁芙 64

背景 65

运动员 65

角斗士 65

元老贵族 65

奴隶 66

专长 66

职业 67

第五章：万宝之库 69

普通稀有度 69

非普通稀有度 69

珍稀稀有度 70

极珍稀稀有度 73

传说稀有度 75

神器 76

第六章：岸努里图斯的战役 78

模组：大浴场谋杀案 79



菲勒瓦尼玛·多拉拉·卢森塔利亚——
忙芒著名的季灵歌唱家，和她的祭司妻子
多洛利亚一同前往剧场。

引言：欢迎加入岸努里图斯
Welcome to Annulitus

“斯普里乌斯，骄逸的大帝，
闲暇使你烦闷。
斯普里乌斯，荣光的偶像，
闲逸使你欢愉放纵无拘束。
你可知晓，纵使闲逸放纵无束，
也无法使繁荣之邦崩塌覆灭！”

——《诗集，第 52 首节选》

公民们、自由民们、奴隶们，歌颂吧！此乃千年屹立不倒的力量与荣耀之城！

此乃永无止境的盛世！

我们的世界名为**埃泰勒努斯 *Aeternus***，意为永恒之地。而岸努里图斯帝国是我们世界之中唯一的文明、唯一的国度和唯一的政权。

在我们的世界之中，帝国几乎没有外敌。因为在过去，共和国覆灭后，再当帝国衰落，面对内部资源和外敌攻打等问题的存亡之际，帝国元老院与一位强大的存在签订了契约。这个契约的所有内容都是为了保护帝国永垂不朽。所以该存在将原本帝国所处世界的整块大陆放进了时间与空间的夹缝之中。

帝国本身变成了类似概念性的存在，也有着用之不竭的资源。无论局势如何变动，帝国都不会衰落和灭亡。

如今，连旧世界里曾作为帝国敌人的精类王国、大地精氏族和兽人帝国等政权都归顺于岸努里图斯帝国，所以帝国四周没有任何成建制的军事势力。目前在帝国的边境，只有野兽和怪物之类的生物会偶尔侵犯帝国的领土。但每当一个皇帝需要军事政绩时，帝国的边境地区会都莫名其妙地出现一些不死生物大军；或是一些来自其它的位面的军队与士兵，发现她们误入了我们的世界，且她们再也无法离开。这些人要么臣服加入帝国；要么就是被击溃，沦为奴隶。

因为帝国没有任何生存危机，境内便大兴娱乐业。其中在诸行省中比较出名的娱乐，有角斗士比赛、战车比赛和各种其它刺激感官的竞技比赛——例如模拟历史战争和冒险者探索世界及地下城的冒险竞技会。

在作为共和国的最初千年里，岸努里图斯共和国的元老院都是由龙和精灵等长寿族裔元老组成。但是后来发生了巨龙执政官**乌里图斯 *Uritius*** 被刺杀的著名事件，该事件是由一些新兴短寿族裔的贵族操控民众一同下的手。据说她被刺了 230 刀后才身亡。此后，长寿的元老们很识相地设立了短寿种族的元老院席位，她们还扶持了第一位短寿种族执政官。

不知道是不是帝国中存在着某种邪魔的诅咒，狮蝎禁卫军长官每隔一段时间就会随机发疯，试图刺杀执政官或皇帝；或是执政官或皇帝发疯，开始拼命地得罪禁卫军、元老院或公民。所以即使岸努里图斯帝国少有外界冲突，帝国的内部也时不时会上演政治阴谋戏码，许多公民对此很早就习以为常。

岸努里图斯帝国是多族裔和民族混居的国度。无论体型大小和出身于何处，大部分智慧生物都混居于此。帝国不会在乎你的出身——至少我们的官方宣传如此，只要一个生物愿意遵守帝国《法典》中的魔法律法，便可以皈依帝国。目前只有 13% 的生物是帝国公民，其

它大约 30% 是奴隶，最后大约 57% 的人口是自由民。

公民中的 70% 都是长寿种族——例如精灵、龙类、矮人、斯芬克斯等，当然，根据律法和元老院的宣称，长寿公民和其她公民是在律法中是平等的。只是所有人都知道，她们享有的平等比其她人享有的平等时间更长。

岸努里图斯帝国并非完全与世隔绝，但是一股强大的力量阻止其她能够颠覆帝国延续的存在进入这个世界——无论是英雄、贱民、怪物、旧日支配者、强大的法师、外层位面生物或是神明。当出现帝国的奴隶大量死亡的事件后，一些其它位面的生物会被随机地拉入埃泰勒努斯位面。这些生物大部分的下场就是被帝国的士兵或奴隶商人抓住，沦为奴隶。许多来自其它位面的生物会有着试图颠覆帝国政治的想法，但是她们在这个世界待得越久，就越容易被帝国所同化。她们所掌握的知识、魔法、技术和秘密都会成为帝国的养分，或是成为岸努里图斯帝国公民们新的娱乐方式。

当帝国需要新的领土来扩张时，埃泰勒努斯时空同样会将一部分无法颠覆帝国的、来自其它位面的土地或城市拉入这个位面，用来满足城市居民和统治者的征服需求。因此埃泰勒努斯位面的面积会持续地变化。

新属性：荣誉值 Ability Score: Honor

岸努里图斯帝国的社会注重荣誉。本战役设定中会多次提及荣誉属性。荣誉作为第七个属性值，作用与六项属性基本相同。

创建角色时确认荣誉值：

- 你可以让玩家的起始荣誉值设为 11。
- 如果你让玩家使用购点系统，则创建角色的总点数增加 3 点——也就是 30 点。
- 如果你让玩家使用随机生成决定属性，则玩家需额外掷一组 4 个 d6，并将记录最高的三个结果相加。
- 需要对缺乏荣誉的角色、野兽、怪物进行相关检定时，你可以用魅力值代替荣誉。

如果你的战役不使用荣誉值，则可以将所有需要荣誉值进行的 D20 检定改为以魅力值代替。



岸努城宏伟的街道，连巨型生物都会感觉宽敞。

第一章：世界概貌 The Imperium

这个世界的中心是一片海洋，绕着海洋的海岸线转一圈，会发现所经之地都是帝国的领土。帝国占据了埃泰勒努斯位面已知的八块大陆，根据岸努里图斯帝国已测量的地图，这个世界横跨约40,000里长、17,700里宽，陆地面积约2亿平方里，海洋面积约4亿多平方里。

内海以北的一大片区域是帝国的中心。古老的岸努城坐落在半岛的若玛七丘之上。这一大片土地是帝国的腹地，城市外的景象以田园牧歌般的农地、平原、山丘和河流为主。天空大部分时间都是晴朗的，云层在视觉上距离地面很低。

帝国富饶土地的北方是寒冷又破败之地，一些怪物和不死生物盘踞于此。许多从其它位面来到这里的生物和军队，通常会发现自己迷失在这片荒芜又黑暗的森林之中。

帝国以西是世界尽头之海，海上有着精类曾生活的妖精乡，此地的精类和巫师如今也归顺于帝国；东方是同样被帝国所征服的黄金乡，这里有着另一座繁荣的帝国都市，负责为帝国全境制造金币、首饰、珠宝和丝绸。

内海另一边的南方之地被称作帝国南部，那里有着被复兴的古代都市和商业港。从这里再向南前行是一片沙漠。沙漠的尽头有一座山峰，山峰的另一端是没有任何土地的天空。大地的尽头在此地断裂。

帝国的版图并非是一成不变的，那些被埃泰勒努斯时空吞噬的其它位面的领土，会突然出现在与埃泰勒努斯位面与帝国领土相邻的地方，直到那些地方被征服，成为帝国新的一部分土地。

帝国的地下也存在着城市，这些城市大多是不喜欢阳光的生物的居住之地。而许多城市和野外的地下也存在地下城、废弃的排水管道和供水系统及遗迹。这些地方可能盘踞着危险，但也可能存在着失落的宝藏。

岸努 Annu：荣耀之城

岸努里图斯帝国的首都叫做岸努，又称荣耀之城或永恒之城。所以帝国人也会自称**岸努人 *Annuni***。

这座城市又称**若玛七丘城 *Urbs Septem Collium Rumae***，是坐落在七座山丘之上的宏伟城市。这是一座居住着百万人的大都市。**元老院议事堂 *Guria Ivlia*** 和皇帝的**金色宫殿 *Palatium Aureum*** 坐落于此。城市内基础设施完善，有着**神圣圆形竞技场、若玛大剧院、破晓万神殿、莎罕妮亚大浴场、艾梵德拉公共餐厅、培罗勒中央市场、梅洛里娅引水渠、柯瑞罗尼乌斯魔法研究院、密涅瓦大学院**等地标性建筑。这里是全世界的文化、艺术、军事、比赛、魔法、奇械、建筑、政治中心！

城市的建筑非常巨大，适合小型生物到巨型生物居住和生活。同时城市还有数条供飞行生物和飞行马车使用的空中大道。这是一座巨人来到后都会感叹自身渺小与无知的奇迹之都。图泽丁公民广场和附近的宏伟圆形剧场成为了居民娱乐、社交和参与政治的中心。破晓之丘上宏伟的破晓万神殿供奉着帝国所有的守护神。无数的商店、旅店、酒馆、居民区、面包店、食品店、餐厅、市集、浴场、学校、市民广场、喷泉坐落在这座城市的各地！

巨龙、狮鹫、人类、巨人、精灵、黑暗精灵、矮人、半羊人、维多肯、牛头人、半人马、鹰人、兽人、人鱼、

塞壬、地精、半身人、宁芙、司芬克斯、蕈人、天使、魔鬼等生物共同居住于此。 这座城市是真正的宏伟与荣耀之城！

帝国的行省 Provinciae

行省是岸努里图斯帝国最重要的行政区域单位。目前帝国有 213 个行省。其中较大的行省与其它位面的一个国家规模相等，而较小的行省则可能与一个其它位面的城市规模相近。

大部分行省由**总督 *Paeses*** 管理。总督一般是由元老级政治家、前执政官或选民官担任。一部分行省的总督由具有资格的人进行公民选举产生，但另一部分行省的总督则可以由皇帝或元老院任命。

主要的城市 Important Cities

厄拉西亚城 Erathia: 贤者之城

这是位于岸努城近东**阿喀卢斯行省 *Acharus*** 的哲学与工艺之城。城市主要供奉密涅瓦、伊欧努和柯瑞罗尼乌斯，徽记是猫头鹰。厄拉西亚城有许多部分漂浮在空中——有一些是漂浮的岩石，另一些则是使用连反魔法效应都无法使其坠落的魔法建造的浮空建筑。城市有着帝国最主要的魔契大殿、魔法学院和哲学学院。也有着被称作密涅瓦天空图书馆的重要建筑，据说里面装满了各种历史文献和魔法书籍，但是只能通过飞行到达。城市的另一座代表性建筑是空中花园浴场。

卡阿卢 Kaul: 勇士之城

是**忒卢姆斯行省 *Tellumus*** 的主要城市，帝国的军事中心。这是一座角斗士、赛车和军团文化氛围浓郁的城市。有三支帝国的军团驻扎于此，她们彼此制约又从本地人中征兵，补充军团的损失。城市会举办不亚于岸努城的角斗士比赛和赛车比赛。其中最著名的远征比赛是为了纪念过去的朱里亚将军而举行。不同于在赛马场和竞技场内的比赛，远征比赛中的勇士们需要驾车从卡阿卢驶往**若玛北丘**的**寇笃斯神殿**下。该赛事全程约 300 里，需耗时至少 10 天的时间。许多勇士、战士和角斗士都住在这座城市，这里也有着许多著名的角斗士学院和无数表演学校。人们通常将卡阿卢称作勇士之城。

恺芒 Caemon: 死亡之城

是位于帝国西南**大恺芒行省 *Caemon Maior*** 的一座主要城市，城市围绕着一条南方重要的河流而建。这是一座光辉、生命与死亡之城。人们认为通往来世的冥界入口就位于城市的某地。许多非岸努出身的皇帝都被安葬于恺芒郊外的诸王谷之中。那些宏伟的墓葬建筑和浮空倒锥形塔成为了该地的奇观。这座城市主要供奉死亡之神寇露丝。城中有许多杰出的祭司，她们通常会被派往帝国各地举办葬礼，避免死者的尸体被转变成亵渎神明的不死生物。恺芒祭司们最大的敌人是遍布全国的被称作秽死者教团的亡灵邪教。

喀钛坎布尔港 Gartikanbur: 万港之城

是帝国南方**迦基亚行省 *Carchia*** 重要的港口城市，也是帝国第二重要的商业中心。这座城市有着帝国最主要的船支和飞空艇建造厂。同时有使生物无论离多远都可以望见的一座灯塔。当人们在远处迷失时，可以看见喀钛坎布尔极星灯塔顶端那如同耀眼星光一样的灯光。这座塔的魔力也使得帝国的敌人无论在哪里都无法看见其光明。诸多岸努商会的总部都设立于此，因此喀钛坎布尔港也成为了帝国各大行会和商人家族明争暗斗的地方。许多帝国居民非常喜欢这座城市海滩的滨海大浴场与位于岩壁上的极星博物馆。



勒埃泰勒努斯日月同辉的现象，远处还闪耀着极星灯塔的灯光。

迦基亚勒城 Carchialis: 四季之城

是南方**迦基亚行省 *Carchia*** 的文化和政治中心，也是世界第一座万神殿的所在地。这是泽禄皇帝所管辖的地区。城市位于沙漠边缘的绿洲地带，季节分明，被严格地按照一年四等分来转变。城市保留了很多自然风光与跟森林结合的建筑，许多长寿的种族居住于此。这座城市有着异常丰富的原始魔法能量——这种力量疑似与妖精位面的高度相似，因此导致在城市中施法很容易产生狂野魔法效应。也因为这种能量，许多独特的植物生物、妖精、能言兽和活化物件生物于此诞生。

黄金乡 Aurum: 黄金之城

是帝国东部**欧利恩提斯行省 *Orientis*** 最宏伟的城市。该城市曾被黄金王**马可·留班里斯**碰触过，因此整座城市的建筑和地面都变成了由魔法黄金所构成的。这座城市由皇帝秘斯提索斯和八贤人所管理，是帝国主要的工艺品、瓷器、丝绸和珠宝首饰的产地。城市有一种被称作金蚕的独特生物，它们无法离开黄金乡生存。但是它们结茧时的丝是一种贵重的原材料，可以用来制成轻便又华丽的衣服。这些纺织品不仅可以被带离这座城市，甚至可以百年不损。

卢珂苏里亚 Luxuria: 欲望之城

是位于帝国地底东北部**忒涅布莱行省 *Tenebrae*** 行省的主要城市。这座城市被永明的魔法光亮所照亮，是永夜与颓靡的欢愉之城。城市主要信奉罗萝丝，因此许多街道也被建造成蛛网一样的立体结构。华丽的剧院、餐厅、酒馆、浴场、赌场和独特魔法用品店随处可见，仿佛这一切都是为了让整座城市那永不停歇的盛大颓靡派对永恒地进行下去。城市内也有着大大小小的罗萝丝神殿，这些神殿也作为派对场地和虐恋俱乐部对外开放。卢珂苏里亚的多头蛇黑市也是帝国知名景点，人们总是可以在这里搞到稀有又危险的商品。

维纳里亚 Venuria: 艺术之城

是位于帝国东南部**星屑群岛 *Isulae Stellarum*** 的主要城市，也是**施忒拉卢姆行省 *Stellarum*** 的时尚与

艺术和美丽之都。这座城市有着水上和水下两个主要区域，也是帝国最主要的几座水下城市之一。传说这片群岛是在太古空白世代，一位英雄为了击杀海中的怪物，甚至贯穿了天上的星辰。星辰的碎片坠落，随后形成了群岛。星屑群岛由航海诸商会和行省总督共同管理，在她们的管理下，城市成为了汇聚无数艺术家、发明家、诗人、炼金术士、设计师的时尚之城。城市的建筑风格与帝国其它地区差别巨大，以极具美感的独特线条和复杂且精细的华美装饰而出名。但是星屑群岛也因为地形复杂，存在海盗泛滥的问题。

天穹 Firmamentum: 旷野之地

是位于帝国北部草原和冻土地带的**移动聚集地**。这个聚集地不只固定在某个行省，她们会以游居的方式带着自己的坐骑和牲畜在草原地带的牧场中移动。她们搭建帐篷居住，以狩猎、采集和游牧为生。天穹的居民以巨龙、蜥蜴人、人马、半羊人、狮族、象族、鸟羽人、大地精、狗头人为主。天穹的每个部族都由各自的大德鲁伊和长者管理，然后所有的大德鲁伊组成天穹联盟。联盟的最高领袖是**大总督 *Khaeses***，该职务由各部落的长者和大德鲁伊推举，然后交由元老院任命。天穹中有许多部族以狩猎可怕又危险的怪物为荣，这些部族热衷于为帝国清除危险的敌人，因此也被称作**龙神之牙**。

艾卑尼克 Airbenic: 秩序之城

又名秩序之城或圣约之城，是位于帝国南部**撒拉卡行省 *Saraka*** 灰壁山脉下的一座城市。据说这座城市是由被拉入埃泰勒努斯的，纯粹秩序的机械位面的一部分做为核心建立。艾卑尼克是只有几百年历史的新兴城市。这座城市的街道完全以规整的正几何图形建设，城市的公共石碑上刻有无数的誓言和守则。这是一个构装体、异世界骑士、圣武士、修行僧们聚集的地方，她们大多奉行各自的誓言、禁欲主义、克己、苦修等理念。钟表城堡、圣约大殿、盾徽之廊是城市的最主要的建筑。许多岸努里图斯人不喜欢艾卑尼克人，因为她们觉得这座城市的居民很无趣。但是艾卑尼克的生物们比任何生物都忠于帝国，她们看守着通往世界尽头的道路、防范异界的敌人。

蒂托迈尼 Ditominy: 回响悲城

是位于**永恒之海 *Mare Aeternum*** 中部**龙神诸岛 *Insulae Tiamatis*** 的沿海城市。这座有着忧伤气质的城市坐落在一片庞大的古代城市遗迹和沼泽地旁，是帝国著名的考古城市。城内有着全帝国最赋盛名的古代研究大学院和知名的悲城博物馆。由于该地区常年弥漫魔法浓雾、骚灵现象频发，且会出现仿佛灾难中绝望的人们溢出的情感回响等原因，城市在夜间实施宵禁。

在永恒时期前，这里曾是第三大的城市——浮空城古蒂托迈尼。当多元宇宙的毁灭性灾难爆发时，城市被破坏性的能量击落，其中的生物被蒸发和盐化。此后，该地便遍布断壁残垣，同时超自然灾害频出。因此这片土地被称作**悲城**和**伤地**，或**回响双城**。这一切永远地提醒着世人，一个没有成为永恒的文明，将面对怎样的终局。

普皮乌斯 Pūpius, The Free City: 自由城邦

自由城邦普皮乌斯是一座宏伟魔法之城，此地不受帝国行政体系的管理。大部分岸努里图斯的居民都不知道这个地方的具体所在位置，也有传说普皮乌斯的地点会一直变化。只有帝国的皇帝、原初贵族、掌握隐秘学识的大学者和少数其她的生物知道此地的信息。

传说奴隶角斗士**普皮乌斯 *Pūpius*** 为了解放一批奴隶，而跟当时的皇帝打赌。最终他赢下了一场几乎不可能获胜的赌局，为自己和朋友们赢得了一个自由城邦。根据神圣巴哈姆斯教会法见证，帝国的行政机构不得染指这座城市。城市的居民不会获得任何岸努人的身份，无法从政，但是也不需要肩负任何税务和社会义务。帝国亦不可没收这里居民的财产。

后来，一些非法复生者、隐居者、其它位面的流失者、逃亡的奴隶、自由人纷纷来到了这座城市。甚至传说有不死生物也居住于此。

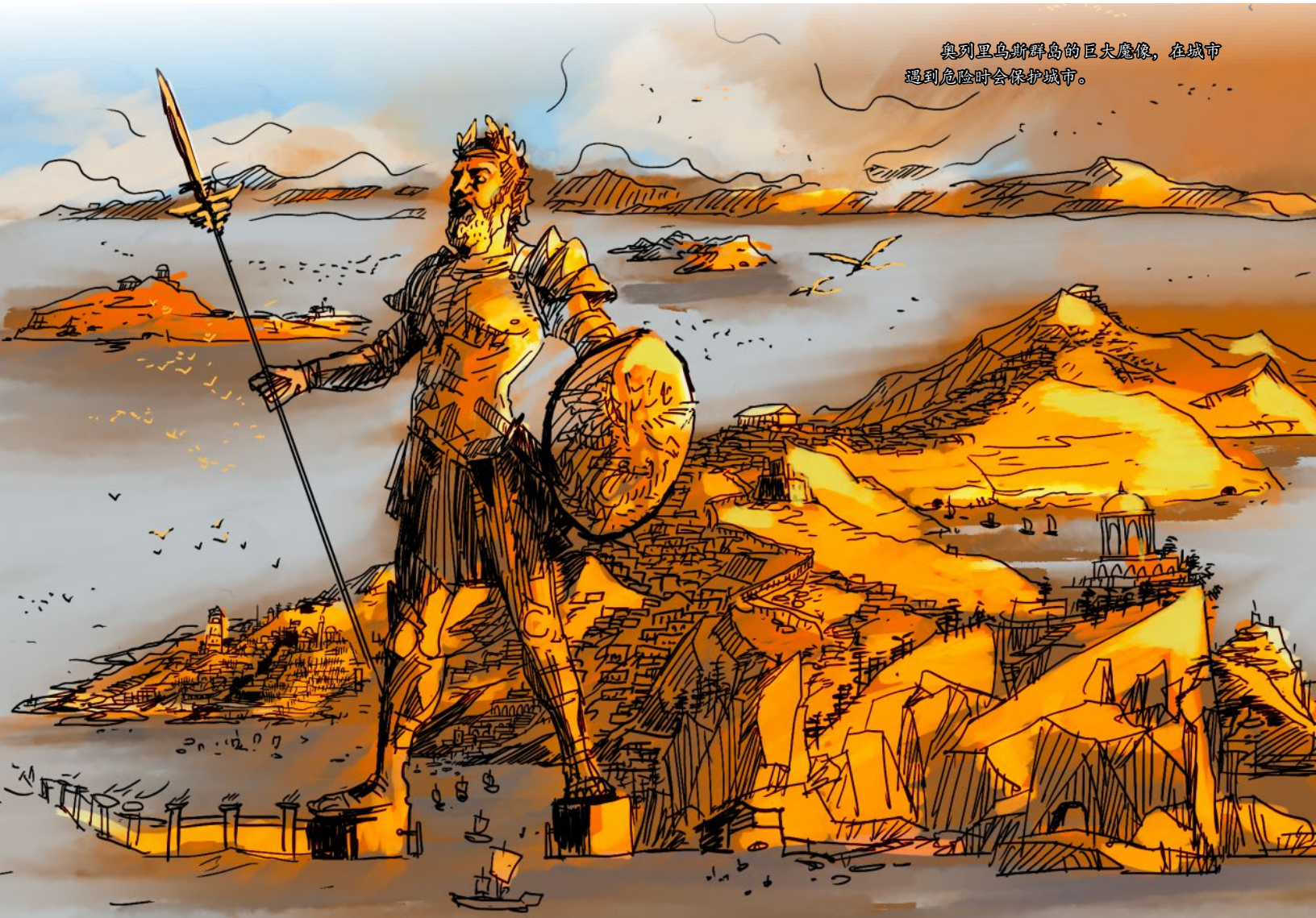
自由城邦依山而建，主要的中心区域位于山上。由一座桥连接上山的道路。城内有河流流过，其上有另一座巨大的桥连接城市的两个主要区域。城市有五座城门，城墙连接着城堡。城市的中心是解放广场，广场通往山丘高地的议会大殿和演讲台。

目前城邦处于无政府的状态。各行业的代表组成管理代表，暗中维持城市的运作。城邦的居民非常讨厌僭主，也警惕任何形式的专政。所有种族的成年居民都拥有成为行业代表的权力，但是行业代表不可以是岸努里图斯帝国的公民。过去重生的帝国贵族也被永久排除在外，但是在重大决策上，会将她们聘请为顾问。

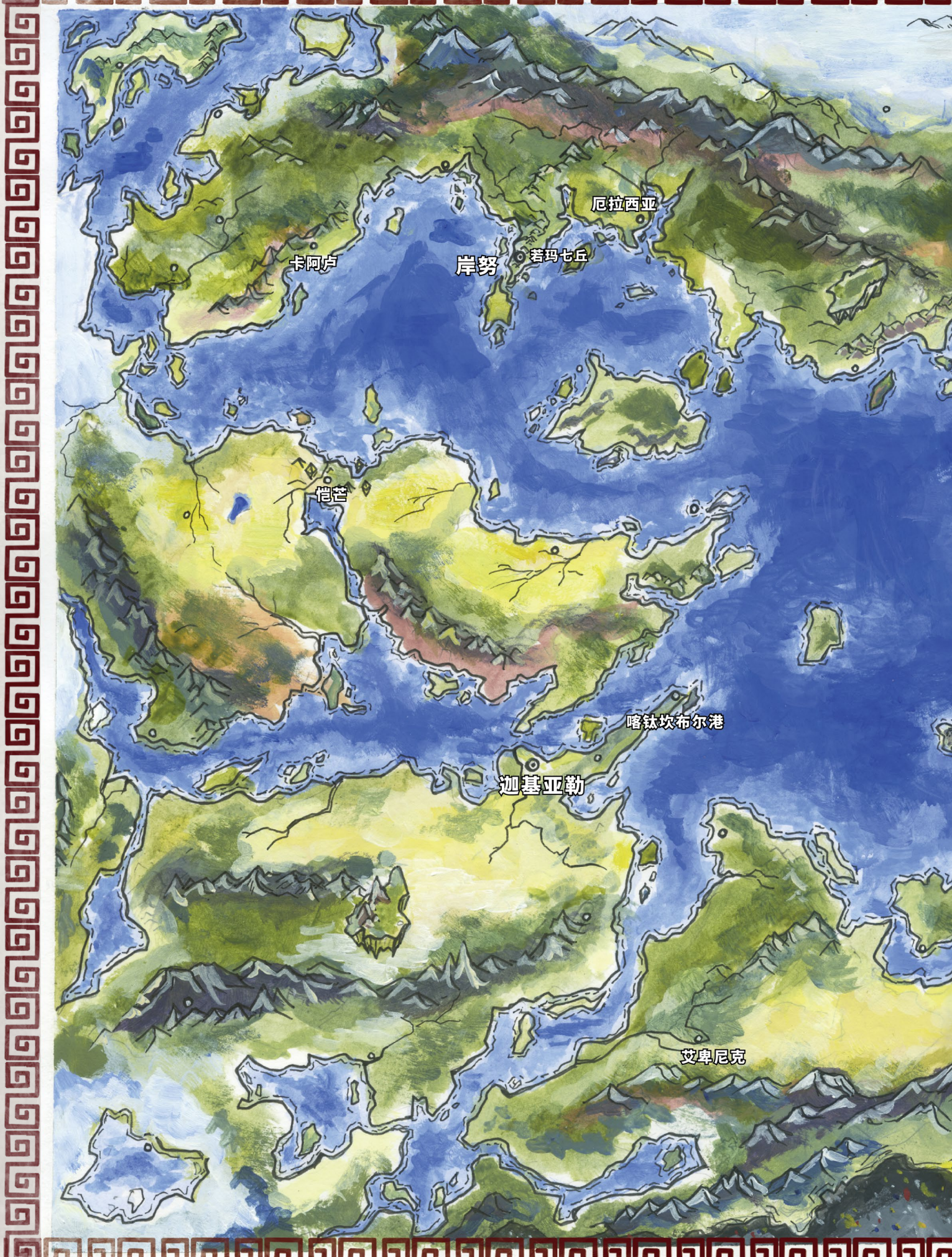
创建你的地点和城市 Creating Cities

埃泰勒努斯世界十分宽广，也仍有新的地区和城市被拉入此位面。所以，你可以根据你的意愿和需求设计冒险的地点和城市。只要你的创意足够有趣，就请设计一个新的地点作为你的冒险者们的据点。

如果你打算设计一个城市，可以考虑这是一座历史悠久的岸努里图斯帝国的城市？一座刚刚被帝国征服的城市？或是随着全城人被拉入此位面的倒霉城市？你可以思考这座城市有什么独特的地方，使其与已有的主要城市风格不同。



奥列里乌斯群岛的巨大魔像，在城市遇到危险时会保护城市。


厄拉西亚
卡阿卢
岸努
若玛七丘
恺芒
喀钛坎布尔港
迦基亚勒
艾卑尼克


天穹
卢珂苏里亚
黄金乡
蒂托迈尼
维纳里亚
S·P·Q·A·
0 500 1000 2000 3000 4000 5000 MX
REGNUM AETERNUS



古老的壁画记录着传说和历史

岸努里图斯的传说 Fabulae Annulitus

万物皆变，唯永恒不灭。

Omnia mutantur, nihil interit.

——诗人普布里乌斯，《埃泰勒努斯的传说》

埃泰勒努斯只有传说，没有历史。不知为何，岸努里图斯的生物很少记录和书写历史，于是只留下了在长寿种族间口口相传的传说。那些古老的有关创世、探索、纷争、复兴、繁荣的岁月被人们遗忘。逝去的纪元所留下的，只有一篇篇脍炙人口的精美诗篇。

这些诗篇没有记录具体哪一年发生了什么事。不同的诗人讲述过细节有许多差异的岸努里图斯的传说。这些神话与记录的故事彼此交汇，却仍无法拼凑出一个让学者和大众普遍认同的版本。据说只有岸努里图斯的皇帝，会随着获得这一身份时获得完整的真实历史——但许多皇帝也往往因此而发狂。

尽管如此，此处还是整理出一个让众多官方学者能相对认可、也是流传最广、接受度最高的版本。和每一篇内容不同的史诗一样，岸努里图斯的传说，从埃泰勒努斯的世界诞生开始。

创世时期 Aetas Originis

世界之初，唯有混沌。

传说原初龙创造了**提亚马特**和**巴哈姆斯**，然后两位巨龙挥舞翅膀，宇宙中的龙类降生。那是巨龙、神明、古老混沌之物、巨兽与最初被称作人的巨人共同存在的时代。

神升起了日月、塑造大地、孕育了生命、建立其各自的规则。世界最初只有一片大地，那片土地被称作永恒。此后诸神率领子嗣们与洪荒怪物和灾害战斗，她们的一举一动都成为了被后世传唱的史诗和神话中的故事。据说，那些超凡的存在们死去后会漂浮在星界之中，于是凡界的夜空之中便出现了星座。而大地也随着战斗被击碎，化作了数片大陆。

诸神为了庆祝她们的胜利，赋予了永恒之地的造物们三件礼物：**荣誉**、**魔法**、**力量**。

空白时期 Aetas Vacua

得到了礼物的诸神的造物们建立起了自己的文明。而诸神在又创造了一批短寿的种族后，便将凡世诸地留给了凡界生物们。她们成为了静静守护的存在，不再直接干预凡世。

此后史诗不再详细记载这一时期的细节。那些诗歌中记载的事情有限，我们只能从中得知这是最危险的世代。通过有限的线索可以推断出，恶魔、巨兽与怪物仍然在凡世中制造灾难；世界曾数次陷入大战、数次陷入荒芜、又数次再度变得生机盎然。我们也可以得知最初的魔法是狂乱且难以被掌控的，于是古老的先知们以祭祀的方式祈求诸神帮助稳定魔法。最初的法术也在这一时期被创造出来。

空白时期的最后，几位邪恶的神明违背了诸神间的约定，开始干预凡世。在空白时期的末期一个预言出现——命定的半神双子将会诞生，而她们会彻底改变这个世界。

英雄时期 Aetas Heroum

无名的双胞胎姐妹在出生后遭到遗弃，她们分别是皮肤苍白的黑发人类，和皮肤黝黑的白发精灵。据说为了躲避被邪恶神明信徒的杀害，她们的家仆在诞生后将两姐妹的摇篮放入维塔埃河中。在幸运之神的庇护下，她们被提亚马特所找到。主神提亚马特喂养了这对双胞胎长大。

她们在青年时期加入了一支部族，被部族首领收养为养女。最终在她们成年后，违抗了向邪恶神明进行活人祭祀的命令，带领部族反抗邪恶之神。据说曾下令处死双胞胎的神明是混沌、本质与语言之神——祂掌握世间万物的真名和统一的语言，也被称作真言神。无名的双子依靠自己没有名字、也无法被命名的特质，率领无数的部族击杀了妄图奴役世间的邪神。从此世间便有了谎言、语言开始分裂、真相被历史掩盖、混沌隐藏在文明的表象之下。

在这场战争中出现过无数的半神和英雄，她们踏上各自的冒险，留给了后世无数的英雄传说。

真实的历史・其一 True History I

大部分帝国的居民都不知道真实的历史。只有我和极少数人知道，埃泰勒努斯的丘上双子是被狼神**格罗丽娅** ***Gloria*** 和龙神**弗勒扎** ***Forza*** 抚养长大的——而非由提亚马特抚养。

但是为什么历史出现偏差尚不可知。据推测，是岸努里图斯后来的元老贵族们改变了信仰和历史。那么，创造了埃泰勒努斯的神明，也有很大的可能是那两位神明，而非如今神系中的众神。

如果你在书中找到了我留下的真实的历史注释，或可以拼凑出真实的历史。如果你找不到其它部分，它们可能被永久地抹除了。

城邦时期 Aetas Civitatum

在两位姐妹击杀了邪恶的神明后，她们拔出了邪神的声带，制成了一柄长枪。然后她们和各部族的首领们一同在若玛主丘上建立起了世界的第一座城邦。

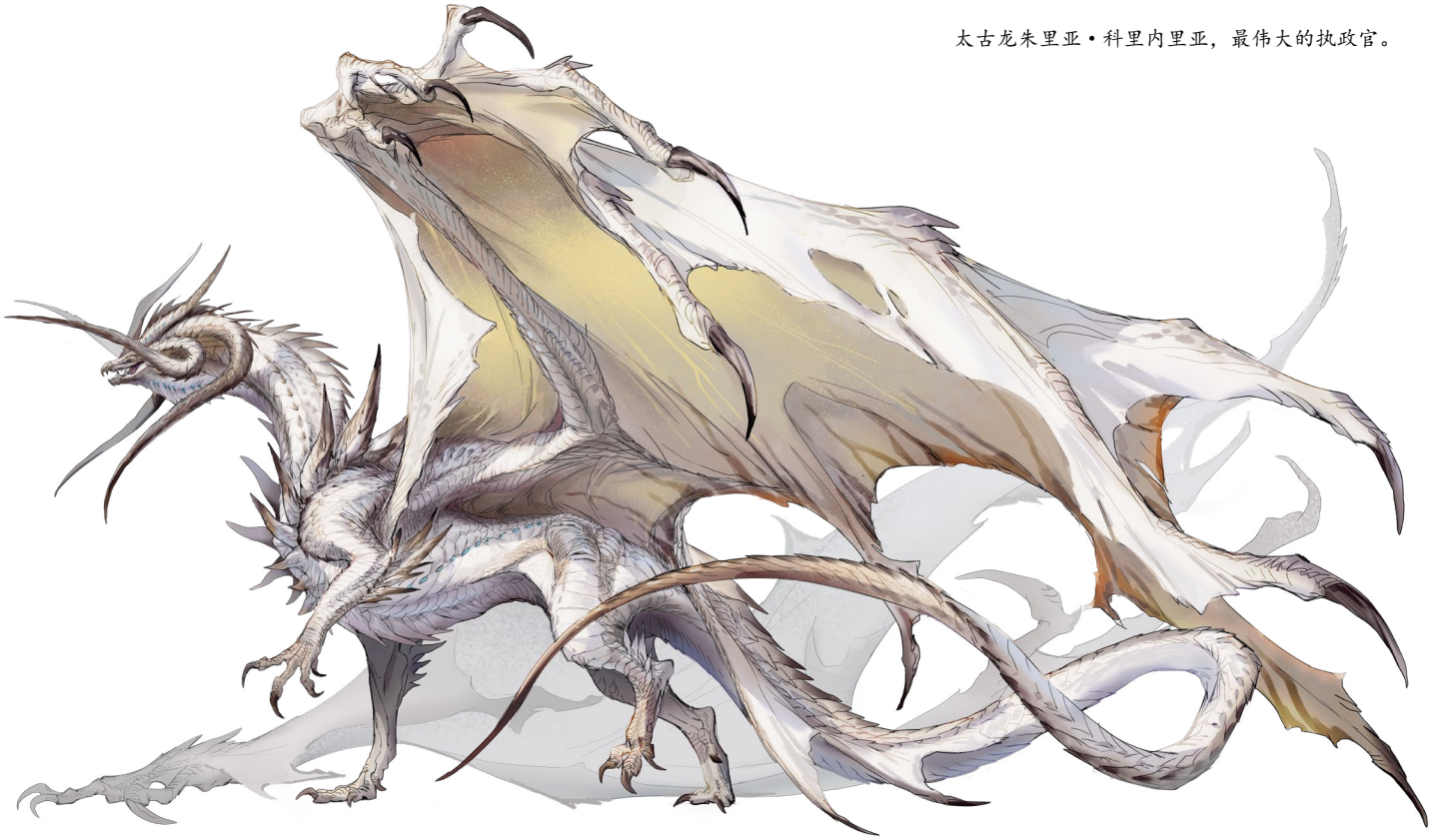
最初建立岸努城邦的主要部族有十三支，因此这十三支氏族也成为了后来被称为原初贵族的城邦元老。此后元老贵族们在若玛七丘上建立了许多其它城邦。

后来，她们率领诸多城邦共同面对威胁到岸努半岛的无数敌人。泰坦、巨怪、克拉肯、先史元素、泰拉斯奎巨兽等恐怖存在也依次被两姐妹击败，直到诸城邦不需要再面对恐怖的外敌。随着外敌的消失，建立城邦的色彩龙与金属龙开始彼此间的争斗。但人类姐姐和精灵妹妹分别侍奉着提亚马特与巴哈姆特，因此作为两派巨龙代理人的她们也站在了彼此的对立面。她们的政治身份早已不允许她们在面对对方时参杂私人感情。七丘诸城以两派巨龙为主，开始了历史上的第一次内部战争。后世也将此传说称作姐妹之战。

王政时期 Aetas Regum

双子中的人类姐姐赢得了姐妹之战的胜利，她在杀死自己妹妹的**维塔埃河** ***Vitae*** 附近建立了万神殿，用以向诸神祈求和平和让自己的妹妹得以长眠。岸努城也因为神殿的建立而扩张，变成了一座规模庞大的城市。此后这位人类开启了被称作七王时代的王政政权。她将自己的名字与妹妹的代称——她的代称**“圆环** ***Anulus*** **”**和妹妹的**“海岸** ***Litus*** **”**——组合，变成了**“岸努里图斯** ***Annulitus*** **”**这一政权的正式名称。

在她去世后，七位长寿的王相继统治世界。元老院、氏族议会和贵族相继诞生。原初贵族家族也增加为了三十支家族。每一位国王都不断使岸努变得更加繁荣和兴盛。许多不同的种族追随岸努的文化加入王国并齐心协力地建立文明。



太古龙朱里亚·科里内里亚，最伟大的执政官。

但是王政时代并不安宁。七王之间总是会出现僭主，试图垄断和滥用权力。在王政时代的最后，仿佛无法逃离“7”之诅咒一样，最后一位国王成为又一位暴君。这引起了公民们的愤怒。

共和时期 Aetas Rei Publicae

岸努人们推翻了暴虐之王，她们废除了王政的政治模式，以龙神巴哈姆斯之名建立了岸努里图斯共和国。共和国的议会每年会选举两位执政官，共同管理国家。元老院在这一时期设立了岸努铜表法，这成为了世界的第一部法典。

共和国不断发展魔法技术、进行军事改革，不断扩张 …… 很快在奇械和魔法上达到了惊为天人的造诣。学者们精通宇宙哲学；巫师们掌握可以改变世间法则的法术；战士们战胜过无数遥远异界侵犯而来的宇宙异怪。共和国不断创造辉煌与传说，几乎统一了埃泰勒努斯位面的大部分土地。

朱里亚·科里内里亚 *Ivlia Cornelia* 是共和国时期最伟大的执政官，她几乎战无不胜，成为了接受过最多凯旋仪式嘉奖的政治家和军事家。但也是因为她的威望逐渐到达了没有执政官可以到达的顶峰，此后共和国的执政官权力开始失控。

在共和国的后期，由五条五色龙组成五巨头同盟。她们试图削弱元老院和议会的权力，彼此间明争暗斗。再次将岸努里图斯拖入了权力失控的阴影之中。

旧帝国时期 Aetas Imperii Veteris

在五巨头同盟彼此博弈的最后，红龙执政官**奥古斯塔 *Augusta*** 成为了最高元首。她在与试图毁灭帝国的敌人战斗时，甚至跃升为神。帝国扩张，以至于这个物质位面的大海变成了她们帝国版图的内海。

许多魔法船被创造出来、无数的传送节点建立、最顶尖的传说魔法能被帝国的大法师们协力施展、诸多位面难以想象的魔像和宇宙级人工造物被创造并投入使用。

接下来千年的时间里，政权不断更迭。奴隶和隶农频繁起义。为了维护表面上的繁荣，帝国只能不断扩张。在最强大的时期，岸努里图斯帝国的不朽军团踏上过许多其它的位面，征服了无数的文明。甚至是妖精荒野、堕影冥界、上层位面、下层位面、混沌之海、秩序之境。据说帝国的战舰和人造军事位面成为了许多位面神话之中最令人恐惧的梦魇，她们的禁忌魔法武器可以轻易摧毁一个小型的物质位面。帝国也因此树敌无数。

在扩张时，埃泰勒努斯位面不断出现经济问题、外敌来犯和自然灾害等问题。这些情况导致帝国人口减少，城镇荒芜，统治力度也日益减弱。远征和控制其它位面的军团也频繁出现内乱和叛变。就算是人造神明也无法扭转帝国衰落和逐渐出现大规模魔法崩溃的现状。

在帝国面临崩溃之时，原初贵族家族重新齐聚一堂，她们进行了一次漫长的会议。她们看见了如果帝国毁灭和分裂后可能的未来——世间文明消退，后世的生物们不断地怀念昔日帝国的繁荣、挖掘帝国技术的遗产。最终所有人一致决定，与某种禁忌的存在签订了契约，使岸努里图斯变为永远不会衰落和毁灭的帝国。而埃泰勒努斯时空也被永远地封闭，时空内的生物再也无法离开此位面。旧帝国时期共计 1753 年。

永恒帝国时期 Aetas Imperii Aeterni

在接下来的数千年时间里，时间仿佛被遗忘了一样。文明不会衰落、生存物资不会匮乏、帝国也不会被颠覆……帝国的居民生活在永恒的当下。直到没有人再费心去记录历史，人们仿佛连存在过多少任皇帝都遗忘了。

神明无法再干预世界和帝国，她们仿佛蒸发了一样，只能通过预言和神谕向祭司和信徒传达信息。这是否是诸神真实的话语，也无人可以得知。甚至如今帝国所崇拜的诸神，可能也已经并非是遥远历史中真正守护帝国的神明。

永恒帝国时期也存在过动荡与纷争。比如十三帝共治演变成了皇帝们彼此争斗吞并权力的局面。但是帝国的民众们喜欢这样突如其来的事件，以使她们的生活出现变数、惊喜与惊吓。另一些人则是想借此实现自己的抱负。但是这样的动荡通常处于神奇的情况，不太会波及到民众，然后过一段时期后就依旧神奇地结束。

每年无数的狂欢和娱乐活动让人们生活在幸福之中。落入此位面的生物会发现，就连岸努里图斯的奴隶也比许多世界的贵族生活得还要富裕。宏伟的都市比一些位面的高山还要高大、奇械的工厂不断地产出居民们所需的便利物品、田地无需悉心照料总是产粮充足、无数的浮空城和魔法船让天空之上都布满岸努人的足迹 …… 随后，便只剩下享乐主义盛行的当下。昨天是当下、如今是当下、而明天依旧是一成不变的当下。此乃永恒的辉煌盛世！


仿佛永无止境的颓靡宴会

第二章：帝国现状
Current State of the Imperium

“塞尔维娅！我是不会因为刺杀而死的！所以你那些病态的欲望和爱恋我都可以接纳！”

——从皇帝寝宫传出的斯普里乌斯皇帝的宣言

皇帝 IMPERATIX

如今是帝国 3946 年，由三帝共治。



管理首都岸努城的人类**皇帝** ***IVLIA*** 叫做**斯普里乌斯** ***Spurius*** 大帝。她的全名为**斯普里乌斯·卢奇乌斯·克劳迪乌斯·岸努尼库斯 SPURIUS LUCIUS CLADIUS ANNUNICUS**。她有着一条远古红龙奴隶，是她巩固自己皇帝地位的重要工具。她的前一任皇帝是贤人帝**弗拉维乌斯** ***Flavius***。弗拉维乌斯皇帝曾广受人们爱戴，但他因下放更多的公民名额和据说试图恢复共和的举动被人谋杀。这一事件导致了七年前岸努城的动乱。

结果是现在共治帝国的三位皇帝恰好率兵来到了首都，平息了一些针对公民和自由人的袭击。她们也因此成为了如今的皇帝。

斯普里乌斯皇帝喜欢各种娱乐活动，并有着极强的表现欲。她热衷于赞助冒险，喜欢征服战争，举办戏剧演出和角斗士比赛。她与如今的狮蝎禁卫军长官**塞尔维娅** ***Servia*** 有着超越君臣的恋爱和敌对关系。因为她出手阔绰且个人情感故事丰富，她成为了如今帝国社交圈中最重要的谈资和社会明星。也有讽刺派诗人称其为偶像皇帝或作秀皇帝，但是她毫不在意地认为，皇帝的职责是取悦自己的同时，也取悦帝国的民众。

据说斯普里乌斯皇帝和禁卫军长官塞尔维娅的政治立场完全对立。斯普里乌斯热衷于各种娱乐，而塞尔维娅渴望恢复首都的和平和秩序。塞尔维娅也一直认为皇帝是社会动荡和不安的主要因素，所以时刻提防着新的三位皇帝，并制定过无数的刺杀方案。但是因为斯普里乌斯滥用迷情魔药追寻刺激时，不小心地爱上过塞尔维娅，塞尔维娅也在皇帝短暂但强烈的追求中，感受到内心产生了多余的感情。

此后，两个人虽然依旧作为政治上的敌人互相对立，但在背地里里有着单纯追求欲望、爱和刺激的私交。斯普里乌斯皇帝实际上并不像很多人想象的那样天真，她数次从疑似刺杀的事件中绝境生还，并将功劳说成是禁卫军护卫有功。不过有人认为其中的一些刺杀正是塞尔维娅指使的。她们的故事是首都居民最喜欢的绯闻故事，人们每天谈论着她们那互相吸引又病态的关系。这也使得这位皇帝和禁卫军长官分别获得了前所未有的公民支持率。

共治皇帝 Co-IMPERATORES

另外的两位皇帝分别是管理东方领土的斯芬克斯皇帝**秘斯提索斯 *Mystistos***，和管理南方领土的季灵皇帝泽禄 ***Zelu***。她们在平息了叛乱后，回到了各自管理的管辖区。





秘斯提索斯皇帝——阿莱克修斯· X 世· 秘斯提索斯 Alexios X Mystistos 是一位超巨型斯芬克斯，他经常待在自己堆满书籍的黄金宫之中。他的命令中一直夹杂着大量的预言和寓言，因此理解并执行他的命令成为了一件极为困难的事情。但是如果有贤人恰好可以理解他的话语，那这一执政区的人们会获得丰厚的回报，或是可以提前阻止疑似将要到来的危机。

“你的问题，便是你所需的答案。”睿智的皇帝常这么说。

泽禄皇帝 Zelu 是一位无性别季灵。ta 在春季时是一位欢快的皇帝，会举办很多人们喜欢的庆典；在夏季时则变成一位好斗又充满野心的皇帝，ta 天生的亲和力能率领军团去讨伐那些胆敢侵犯帝国疆土的怪物、不死生物或异位面来客；在秋季，是一位仁慈又温和的皇帝，ta 会大赦罪人，赐予奴隶恢复自由的权力和机会；在冬季时，ta 会陷入沉思和悲伤之中，同时怀疑自己身边的所有人都似乎在谋划对自己的背叛。所以这位皇帝身边的人只要能撑过冬季，就可以再次获得三个季度的权力和恩赐。



繁荣的喀钛坎布尔港

法律 LEX

S·P·Q·A

SENATUS POPULUSQUE ANNULITUS

岸努里图斯元老院与人民

法典 Codex

帝国的法典是帝国文明的基石。帝国主要的法典是**公民法 *Ius civile*** 和**公共法 *Ius commune***。帝国的公民法仅适用于公民，自由人则是由公共法来保护约束。奴隶被视作主人的个人财产，除了主人不可以因个人原因随意当众破坏或虐杀自己的私有财产外，不受大部分法律的保护。

帝国法最重要的概念是契约和侵权行为。社会的契约、人与人的契约、帝国与公民的契约是社会稳定的基石。基于这一概念，所有权和占有的概念也被提出。 即使是魔鬼居民也无法绕过法典签订契约。

帝国法律受强大的契约魔法保护和束缚。任何直接违背法律的生物都可能会被律法师发现和逮捕。违背受魔法保护的契约更是致命的。比如一个富商因为赌博欠下了许多钱，如果他试图逃债，便会导致魔法律法直接变买他的房子。

历法 Calendarium

帝国使用**厄忒努斯历 *Aeternus***。前厄忒努斯历是帝国进入这个时空前的历史。而厄忒努斯历则是帝国永不衰落，使用直到今天的历法。前帝国历共计 1753 年，而永恒历共计 3946 年。

帝国一年有 304 天。分为 10 个月：**起始月 *Martius***、**生命月 *Aprilis***、**净化月 *Maius***、**家庭月 *Iunius***、**公共月 *Quintilis***、**诸神月 *Sextilis***、**帝国月 *September***、**战争月 *October***、**平民月 *November*** 及**送别月 *December***。其中起始月、净化月、公共月、战争月为 31 天，其余月份都是 30 天。

帝国每七天称为一周，这是为了纪念七丘这个独特的数字。从每个月第一天开始计算每个月的第一个周，然后第八天开始第二周。因此每个月会多出 2-3 天不计算进周的时间，这些日子被认为不适合进行工作，而是要进行社交和娱乐。然后在下一个月开始时重新计算新的一周。

太阳和月亮是因为神力而升起，它们是这个时空的附庸，负责维持这个世界的持续和时间转变。帝国的一天有 25 小时。

面包师一般从凌晨 3 点开始工作。奴隶则一般从 4 点开始起床并迎接主人的起床。城市的居民大多 7 点起床，12 点吃正餐。 下午一般是人们社交和前往浴场的时间。到了晚上 7 点，贵族们则会邀请同僚和朋友到自己家中参加聚会，聚会通常会持续到午夜。

名字 Nomi

尽管如今的性别已经平等，但是帝国的男性公民仍然只有由个人名加氏族名组成的二节全名，比如“卢基乌斯·科尔内利乌斯”；而女性公民则是有由个人名加氏族名加家族名组成的三节全名，比如“卢基娅·科尔内利乌斯·苏拉”。虽然不具有法律效力，但是人们可以在自己的全名外使用作为绰号的附加名，比如“勇猛的卢基娅·科尔内利乌斯·苏拉”。

许多自由人可以通过加入军团或完成伟业来获得帝国的公民权。这些后天加入公民的人可以被允许使用当前时代执政的皇帝的氏族名作为自己的氏族名。 一些获得了自由的奴隶会被赐予主人的名字作为氏族名，以纪念她们之间的友谊。

节日 Feriae

帝国的居民热爱节日和假期。虽然帝国各行省有当地独特的节日，但通情况下，帝国的一年有大约 175 天的假期。岸努里图斯全国最主要的节日如下：

起始月 *Martius*

起始与军事之月

1. 岸努里图斯新年
7. 班尼乌斯祭仪日
14. 战车竞赛日
15. 大佩雷娜节
17. 酒神节
19-23. 密涅瓦节
24. 奥古斯塔皇帝诞辰纪念日

生命月 *Aprilis*

生命、花朵与起源月

4-10. 大母神提亚马特竞技节
12. 摩拉都斯创造祭
21. 牧神节，岸努建城日
23. 葡萄酒节
24. 播种日
25. 防疫与谷物守护节
28- 次月 3. 花神节

净化月 *Maius*

亡魂与净化之月

9. 寇露丝日
9、11、13. 驱灵节
13-21. 祖灵节
15. 商神节
17. 神化双子节
21. 亡者终祭日
23. 边界神日
27. 绕田祭

家庭月 *Iunius*

家庭、城市、女性与秩序月

1. 婚姻与提亚马特祭
2. 斯普里乌斯爱世人，世人爱斯普里乌斯节
7-15. 灶神节
11. 五色龙后女神节
20. 罗萝丝织网祭
24. 艾梵德拉幸运女神节

公共月 *Quintilis*

酷暑与公共娱乐之月

6-13. 培罗勒竞技日
15. 骑士游行日
23. 梅洛里娅海神节

诸神月 *Sextilis*

祭祀诸神之月

1. 密涅瓦希望日
5. 帝国胜利纪念日
9. 培罗勒太阳节
12. 荣耀诸英雄纪念日
13. 莎罕妮亚月神节
17. 港口庇护者托罗古斯之日
19. 酒神狂宴节
23. 寇笃斯火神节
24. 谷物祭
28. 柯瑞罗尼乌斯日

帝国月 *September*

歌颂帝国与权威之月

1-21. 岸努竞技大会
2. 格乌什角斗祭
13. 提亚马特至高神庙奉献纪念日
26. 阿斯蒙笃斯皇帝庇护日
28. 元老贵族奉献日

战争月 *October*

战争与胜利之月

5. 冥界之门日
12. 奥古斯塔帝国建立日
15. 战马祭
17. 班尼乌斯节
19. 武器及装备祝圣日

平民月 *November*

平民和学习之月

4-17. 平民竞技大会
13. 巴哈姆斯盛宴日
21. 伊欧努读书日

送别月 *December*

结束与丰饶之月

5. 牧神节
17-23. 农神节
19. 丰饶女神节
28. 维克那乌斯永恒日
29. 遗忘日
30. 结束之日、新年前夜


两位斯芬克斯元老和一位人类元老

如果一个人被公民领养，则其可以使用自己母亲的氏族名作为自己的氏族名。

此外如果一个人有需要，她也可以将自己的出生地加在家族名后面。比如“勇猛的卢基娅·科尔内利乌斯·苏拉·岸努娜”。这一切遵循：称号 + 名字 + 氏族名 + 家族名 + 出生地名。

平等的概念 Concept of the Equality

所有公民皆平等。

Omnes cives aequales sunt.

早期的共和国时期以女性崇拜为主。因为这个国家最初城邦的建立者，据说是被原初之母——**提亚马特**——抚养长大的。

朱里亚·科里内里亚 ***Ivlia Cornelia***，是古岸努里图斯共和国时期最著名的执政官。人们为了纪念她，将**「朱里亚」*IVLIA*** 之名作为此后皇帝的尊称。据说她的伴侣是一位比她小 30 岁貌美又温顺的男性。在她统治时期，貌美、温顺与忠诚曾一度成为了岸努里图斯共和国中，所有族裔男性需要恪守的美德。

关于帝国的平等，有一个古老的传说。有一支共和国的军团，被其它世界流失于此的军队击溃之时，一位随军男宠率领着其它的随军男宠和奴隶一起保护他们的女主人。他们拒绝了敌对军队的劝诱，并拆穿了那些敌人劝说他们“应该反抗女主人们的奴役”的谎言。他们坚守着自共和国开始，就持续至今的忠诚与勇敢的美德，拼死保护他们受伤的女主人们撤退。同时在增援到来前，击败了无数来犯共和国的敌人。

此后，一些参与过这场战争的女主人们为了纪念那

些牺牲的男宠和奴隶，歌颂了他们的故事。公民们才意识到男性生物也拥有着和女性一样的信念、力量与荣耀。那些改变了时代的牺牲者们被后来的帝国居民称作「**贞勇的喀太基之盾**」。那位男宠此后被赐名为**斐笃斯 *Fidus***。

所以在现在，帝国的男性公民终于享有约等于女性公民的政治权利，且受法典的保护。

社会阶级 Genus

岸努里图斯帝国通常来说分为三个阶级：**贵族 *Patricii***、**公民 *Civis***、**自由民 *Liberti***。理论上还包含奴隶 Servi，但是因为奴隶其实是其它阶级居民的私有财产，所以官方并不将奴隶计入帝国的社会阶级之中。

社会阶级的顶点是**皇帝**和**执政官**，其次是**原初贵族**、**元老阶层**和**骑士阶层**。她们是帝国的特权阶级，拥有比公民更广泛的政治影响力。原初贵族，或称元老贵族是帝国进入埃泰勒努斯位面前，创立古岸努城的那些古老家族的后裔。其她人无法成为该阶级的一员。成为贵族需要特定的资产资格，比如成为元老需要大约 100 万第纳利币的家庭资产；成为骑士阶级则需要家庭中具有 40 万第纳利币的资产。

骑士阶层 *Equites* 是进入社会精英阶级的门槛。她们可以担当军队的次级指挥官、各项行政事务的特派员、或是边远和次要行省的总督。

贵族阶级也是公民。所有具有公民身份的人都有权在成年后参与投票、具有立约权、具备进行合法的婚姻的权利、除非被指控叛国或谋杀，否则不能被判处死刑。且公民不会因债务而沦为奴隶。公民的后代也是公民。

公民可以投票选出保民官和公民代表，这些不是贵族阶级的人也得以进入元老院和公民大会，参与各种社会事务的投票和决策。

帝国大部分的人口都是自由民。自由民一生的奋斗目标便是获得公民权。帝国也会保护自由人的一部分权利和财产。通常来说，自由人具有贸易权、依法结婚的权利、迁移权、非公民大会的投票权、成为公民的权利、购买奴隶权。但是自由民可能会因为欠税或负债而沦为奴隶。且当自由民犯法而无法支付罚金时，可能会被执行死刑。

无论是公民还是自由民，都有向帝国缴纳她们的所得税的义务。帝国会每 7 年进行一次全国人口普查。公民和自由民都可以自愿报名成为军团士兵。每一个士兵需服役 33 年。当自由民完成服役后，可以获得公民权。

货币 Monetæ

帝国目前通用的货币分为五种。它们分别是白金做成的**奥力乌斯 *Aureus***（PP）；金子做成的**索利都斯 *Solidus*** (GP)；银子做成的**第纳利 *Denari*** (EP）；青铜制成的**塞斯泰尔斯 *Sestertius***（SP）；铜制成的**阿斯 *As***（CP）。

1 奥力乌斯等于 10 索利都斯；
1 索利都斯等于 2 第纳利；
1 第纳利等于 5 塞斯泰尔斯；
1 塞斯泰尔斯等于 10 阿斯。

帝国居民手中最常见流通的货币是第纳利和塞斯泰尔斯。不过很多居民还是会使用以物换物。 1 第纳尔基本上是一个普通自由工人一天的工资。

奴隶 Servi

奴隶是公民和自由民的私有财产。而且大部分奴隶的售卖价格并不便宜，从 1000 第纳利到 1500 第纳利不等。一些上好的奴隶或是有技能专长的价格要更贵。

编者注：在古岸努语中，Fidus 意为忠诚的、顺从的。

与一些其它位面的奴隶不同，帝国的法律禁止主人在公共场合随意攻击或破坏自己的奴隶。而且一些过于辛苦或有死亡率的工作，帝国公民更愿意雇佣自由民来为自己工作，而不是冒着自己的奴隶可能受伤或死亡的风险。换句话说，尽管奴隶是私有财产，但是很多公民认为奴隶是自身财富的门面。所以她们会送自己的奴隶学习各种技艺、艺术、医学甚至是魔法知识。一些贵族的奴隶则身着比许多其她公民还要华贵的服装。许多公民会很宠溺自己奴隶，如同照顾宠物一样地将奴隶视作自己的珍宝。

奴隶们可以在主人的安排下，在城市的各行各业中工作。比如成为医生、付费施法者、角斗士、老师、车夫、驯兽师、冶炼师、手工艺人、艺术家、抄写员、哲学家等。但奴隶禁止学习和施展 5 环及以上法术。

其她人一般不会侮辱或攻击奴隶，除非是她们与奴隶的主人之间存在矛盾。否则攻击奴隶在帝国的文化中被视作对奴隶主人的大不敬和冒犯。甚至因为奴隶仅服务于自己的主人，所以主人家族的其她人也无权命令和处罚不属于自己的奴隶。

如果一位奴隶认为自己的主人待遇不佳，其可以逃到城市中皇帝的雕像下或诸神的神殿中寻求庇护，由保民官进行调解；或是将自己转卖给其她的主人。

尽管岸努里图斯帝国的奴隶生活状况比许多其它位面的自由人和市民要好上太多，但是从法律上，奴隶永远不会被视作一个人。

虽然这么说，但在岸努里图斯有不少生物出于各种各样的原因自愿成为奴隶。有一些生物是享受依附于强大存在所带来的权力；一些是不想为自己的生活承担责任，沉浸在主人能赋予的安逸生活中；另一些只是出于兴趣，享受被一位主人所掌控能带来的快乐——其中的代表是斯普里乌斯皇帝的远古红龙奴隶**小玫瑰 *Rosu-la***——据说他就是很享受被皇帝击败和踩踏的感觉。

因此，岸努里图斯的奴隶制某种意义上是几乎大多数本地生物自古以来自主选择的结果。因为埃泰勒努斯位面的奴隶生活比许多其它位面的生物都生活舒适，所以这也经常会让外来者陷入到混乱之中。有一些生物试图“颠覆”奴隶制；另一些则会在一段时间拥抱帝国的习俗。无论如何，奴隶制度的存在是岸努里图斯许多生物的愿望，也是永恒不变的位面规则的一部分。

提夫林希洛尼穆斯，曾为奴隶，如今的自由人大法师。



具体的刑法 Imprimis Ius

盗窃 *Theft*：监禁 5 至 10 天，或罚款相当于被偷的物品价值两倍。

侵犯另一种智慧生物的所有权 *Ownership of another intelligent creature*：监禁 10-20 个月，或罚款 3600 第纳利。

非法侵入 *Trespassing*：监禁 12 天，或罚款 425 第纳利。逃避帝国收税 Failure to pay taxes：监禁 5 至 10 天并补交两倍税款，无法还清则当事自由民贬为奴隶。

损坏私人财产 *Damage to private property*：监禁 5-15 天，或处以财产价值两倍的罚款。

损坏贵族财产 *Damage to Imperium property*：监禁 15-60 天，并处以财产价值两倍的罚款。

非法施法 *Illegal spellcasting*：监禁 30 天并罚款 1000 第纳利。

绑架 *Kidnapping*：监禁 60 天，或罚款 1600 第纳利。

蓄意伤害 *Assault with intent to injure*：监禁 30 天并罚款 700 第纳利。

蓄意杀人 *Assault with intent to kill*：监禁 250 天并罚款 3600 第纳利，或处决。

亵渎尸体 *Blasphemy of corpses or creation of undead*：监禁 250 天并罚款 3600 第纳利，或处决。

谋杀 *Murder*：监禁 8-15 年和 / 或罚款 12000 第纳利，或处决。

叛国 *Treason*：处决。

施法服务 Spellcasting Services

在岸努的城市中存在愿意通过施法来赚取服务费的施法者。如果需要施展的法术中包含昂贵材料，那么支付服务费时需要在施法服务表中的价格里额外加上材料的钱。一般而言，环阶越高的法术越难找到能够施展的人。而委托奴隶施法者，则需要征求她们主人的同意。

施法服务。在城镇（至少 1000 名居民）或是有能施法的生物在场时，角色能可以买施法服务。角色要购买施法服务，必须能够在冒险里前往提供服务的城镇或施法者处。DM 可以按需替换成同环位的法术。常见的提供施法服务的法术列表如下。

常见法术

施法服务	价格
疗伤术 *Cure wounds*	100 第纳利 EP
鉴定术 *Identify*	200 第纳利 EP
次级复原术 *Lesser restoration*	400 第纳利 EP
治疗祷言 *Prayer of healing*	400 第纳利 EP
解除魔法 *Dispel magic*	900 第纳利 EP
移除诅咒 *Remove curse*	900 第纳利 EP
死者交谈 *Speak with dead*	900 第纳利 EP
预言术 *Divination*	2100 第纳利 EP
高等复原术 *Greater Restoration*	4500 第纳利 EP
死者复活 *Raise dead*	10,000 第纳利 EP
复生术 *Resurrection*	30,000 第纳利 EP
完全复生术 *True resurrection*	300,000 第纳利 EP

法术卷轴。冒险者能在冒险中购买法术卷轴，如果施法者能够接触到这些法术的话。低环卷轴（1 环和 2 环）备货数量较多，能多次购买，高环的卷轴（3-5 环）每个列出的法术只能购买一次，列表由你决定。（见《城主指南》第七章：宝藏 - 魔法物品稀章节，获取法术卷轴购买价格）。超过 5 环的法术卷轴不能由非贵族购买。

神殿、结社和组织。信仰某个神祇的信徒、牧师，或是加入某种结社和组织的生物，可以在信仰的神殿或据点中请求施法服务。施法服务是免费的，但是消耗的法术材料需要委托者支付。免费施法只提供给该生物，不能对其朋友和队友生效。冒险范围里是否有角色所供奉的神殿，取决于 DM。

魔法与技术 Magicæ et Techologia

“夜啊，忠诚的秘法守护者；
星辰啊，与月亮一同接替白昼的火焰；
柯瑞罗尼乌斯啊，三大妖精之神，知晓吾之意愿，
请以您之权柄，协助吾等的咒语与魔法；
大地啊，您替法师们准备了强大的草药；
微风和狂风；群山、河流与湖泊；
林中的诸灵，黑夜之上的诸神——
请尔等降临！
以尔等之力，成吾之意愿，
自然万物皆因吾之言语而颤抖！”

——奥术与神术大法师，奥维狄亚的咒语

魔法 Magicæ

魔法是帝国发展的重要组成部分，帝国社会许多部分的运作也依赖于魔法——例如律法。魔法能量源自遍布宇宙间的**乙太 *Æther***。神术、奥术和原能在帝国内部比较常见，但灵能则比较少见。许多贵族的家里都会有几件魔法物品，飞毯、飞马马车和狮鹫也是在贵族间比较有人气的飞行载具。许多公民也可以攒到钱购买治疗药水、普通和一些非普通的魔法物品。

魔法敏感者和使用者并不少见。在埃泰勒努斯位面出生的生物约 1/3 有着施展魔法的天赋，或是跟魔法有着一定的联系。但是岸努里图斯的居民们认为能够天生施法是尊贵的象征，如同法师一样后天学习法术会浪费她们许多的社交、工作和享乐的时间。因此后天专研魔法和学习法术的生物不太受待见。根据法律，奴隶不得接触和学习任何 5 环及以上的法术。

对于许多不会施法的城市居民，虽然她们不了解法术的具体原理，但是也都接触过法术，并对大部分常见的法术有着基础的认知。

严格意义上，帝国许多城市内不得随意施法。但是考虑到帝国有着诸多的天生施法者，她们在情绪激动、享乐、斗殴和庆祝时都可能不自觉地施展法术。因此在许多城市内，只要施法者不对她人、她人的私有财产、公共财产和帝国的利益造成影响，便不会被抓捕。

帝国的主要城市都可以找到提供施法服务的神殿或奥术商人。公民和自由民只要能支付相应的报酬，就可以获得对应的服务。

帝国所有的施法者都需要在帝国进行登记。城市中大约每 10 个人里，就会有一个人拥有施法或制作魔法物品的资格。

奇械师在帝国内也有一定的社会地位。许多奇械造物、义肢、机械载具、奇械建筑、时钟塔、庞大战舰和飞空艇无一不彰显帝国的伟力！甚至一些帝国主要城市的巨大雕像都是魔像。这些大理石、青铜或精金材质的巨像会在城市遭到重大危机时被唤醒，以抵御外敌。

魔法的变化 Alterations to Magic

在埃泰勒努斯中，许多魔法的运作方式与其它地方有所不同。以下是适用于此位面的魔法限制：

放逐 *Banishment*。 把目标放逐出埃泰勒努斯的效应，会将埃泰勒努斯视为目标的家园位面。而例如驱逐善恶 *Dispel Evil and Good* 的驱离 *Dismissal* 效应会失效。

与外界存在沟通 Communication with the outside exists。通神术 *Commune*、异界探知 *Contact Other Plane* 等法术会正常生效。施法者不会觉得有任



一位施展法术创造葡萄酒的侏儒贵族。

何的问题。但是既然其它位面的神明和强大存在不被允许干涉埃泰勒努斯，那么回应法术的存在到底是什么？

死亡 *Death*。在埃泰勒努斯死亡的生物的灵魂无法离开这个位面，因此不会前往外层位面。例如天族和邪魔等源自外层位面的生物在埃泰勒努斯被杀死后，无法在原本的位面重生；如果一位巫妖被杀死，其命匣位于其它的位面时，则该巫妖无法在埃泰勒努斯或原本命匣所在的位面重生。这些无法重生的生物会如同其它生物一样死亡。

岸努里图斯帝国的人传说，在埃泰勒努斯存在一条冥河。但是被复活的生物都只会记得在冥界之河前驻足的记忆，因此没有人知道死后的灵魂一旦跨过了那条河会前往何处。对于是否存在亡者和灵魂的世界，也没有人知晓答案。

以太 *Ethereal*。闪现术 *Blink*、以太化 *Etherealness* 或传送至以太位面及以太边缘的法术不会以通常的形式生效，也无法真的传送到以太位面。但是埃泰勒努斯存在仅与此位面重叠的类似以太边界 *Border Ethereal* 的迷雾边境空间。所有原本用来传送至以太位面的效应都会使受影响者传送至该迷雾空间。在该空间的生物可以看到埃泰勒努斯物质位面，但是能见度只有 30 尺。不借助魔法的情况下，位于埃泰勒努斯迷雾边境的生物对于物质位面的生物处于隐形和绝对安静的状态。重叠物质位面的固态物体也不会阻止位于迷雾边境中生物的移动。

但是迷雾边境对于旅行者来说并不是安全的。这个空间存在仅居住于此的生物和狩猎者；而且在迷雾边境停留越久就越容易失去自我，直至彻底迷失在这个空间。

异次元空间 *Extradimensional Space*。异次元空间、半位面以及口袋位面——这些被次元袋 *Bag of Holding* 或魔绳术 *Rope Trick* 创造出的效应——在埃泰勒努斯内仍可正常运作，但这些空间同样也遵循着埃泰勒努斯的魔法限制，就好像它们也是岸努里图斯帝国领土的一部分一样。

禁止干涉 *No Interference*。埃泰勒努斯的某种强大力量会禁止一切外部神明、事物和强大存在干涉这个位面；神明无法传送至此位面。当一个神明的化身进入埃泰勒努斯后，该神明会被扭曲和篡改成岸努里图斯帝国信仰的神明的版本。该效应会导致神明化身失去原本的记忆，也会导致其阵营被永久性改变。

跨位面旅行 *Planar Travel*。若一个法术用于离开埃泰勒努斯，它将会直接失效（比如法术星界投影 *Astral Projection* 和位面转移 *Plane Shift* ）。如果一个生物被认为不会对埃泰勒努斯造成威胁，则可以通过法术位面转移 *Plane Shift* 进入埃泰勒努斯，但无法通过该法术离开此位面。一位施法者主动施展位面转移进入埃泰勒努斯后，其会失去所有 5 环及以上的环位；且其需要通过 DC30 的荣誉豁免，若豁免失败则该生物失去一半的职业等级。若一个生物没有荣誉值，则豁免自动失败。

法术蓝纱一梦 *Dream of the blue veil* 中梦见其它物质位面的效应不会失效。但是生物们无法通过此法术传送到梦境所在的世界。

召唤 *Summoning*。从其它位面召唤生物或物品的法术、魔法物品和效应，例如召唤气巨灵戒指 *Ring of Djinni Summonin*，将会尽可能从埃泰勒努斯位面内召唤相应目标，若无法找到相应目标则会召唤一个随机的其它位面的倒霉蛋。然后被召唤的该生物将无法返回原本的位面。从埃泰勒努斯以外召唤特定目标的效应，如瞬间召唤 *Instant Summons* 和秘藏箱 *Secret Chest*，会自动失效。

角色所具备的召唤能力，例如法术咒唤元素 *Conjure Elemental* 或者召唤伙伴的职业特性仍然可以运作，但通常情况下只能用于召唤本就存在于埃泰勒努斯内的生物。

传送 *Teleportation*。 尝试进入或离开埃泰勒努斯的传送魔法会失败，而用于埃泰勒努斯位面内部的传送魔法会正常运作。

传送法阵 *Teleportation Circles*。埃泰勒努斯内存在永久的传送法阵，生物也可以建立新的传送法阵。

祈愿术 *Wish*。祈愿术的大部分效应会在埃泰勒努斯正常生效。但如果祈愿术的重塑现实 *Reshape Reality* 效应将影响埃泰勒努斯位面，则会失败。如果使用祈愿术撤销岸努里图斯帝国的法律及规则（例如元老院投票、皇帝选举、奴隶制，或重大节日举办时间等）；威胁到了岸努里图斯帝国；或是影响到了维持埃泰勒努斯的永恒，则愿望立即失效。

技术 Technologia

岸努里图斯的社会看似保持在进入永恒位面时的技术水平，但实际上掌握了许多似乎不属于这个位面和时代的技术。比如帝国的大部分飞空船都是可以位面旅行的魔法船；岸努人也了解如何铸造各种异种武器、制作全身板甲、制作不需要马也可以行驶的机械马车、甚至是制作黑火药、激光和反物质武器。

但是这些武器和物品并不常见，基本被少数官方人员垄断。其她人无法在大部分的商店中购买。如果想获得只能通过偷盗、服役、贿赂和运气等手段。


岸努城的广场上总是聚满了形形色色的生物。

文化 CULTURA

“奔驰吧，伟大的日于。”
时间就要到了，走向伟大的荣誉，
天神的骄子啊，你，诸神的苗裔，
看呀，那摇摆的世界负着苍穹，
看那大地和海洋和深远的天空，
看万物怎样为未来的岁月欢唱，
我希望我生命的终尾可以延长，
有足够的精力来传述你的功绩…”

——维尔吉娅，《七丘牧歌》

语言 Lingua

岸努里图斯帝国境内使用几乎所有不同的语言，从精灵语到深渊语都有人使用。而最主流的语言被称作现代岸努语，或称现代通用语。

但是帝国所有的官方文字书写和记录使用一种被叫做古岸努语的语言和文字。许多古老的法典、契约和记录历史文献都是使用古岸努语书写。这是一种集合诸多语言才能完全阅读和说的官方古文字。因此学会的语言越多，便越能理解这门语言。

基础说这门语言需要掌握现代岸努通用语和龙语；阅读这门语言需要掌握现代岸努通用语、精灵语和龙语；理解其中的内容和隐喻则需要掌握原初语、炼狱语和天界语；而破译其中符号则需要矮人语、深渊语和木族语 ..... 因此除了那些长寿种族的受教育元老，很少有人能完全掌握古岸努语。

词性 Pars Orationis

岸努里图斯帝国的文字中存在着阴、阳和通用的三词性。一般更高贵的概念会使用阴性的词性，例如月亮 *Luna*、太阳 *Sola*。帝国书写中，最常用的第三人称复数代词是“她们”。

但是因为著名语言学者兼诗人的**维尔吉娅 *Virgia*** 的努力，帝国推行了一种所有名词转化为无词性的通用语言变位。即使人们逐渐地推行平等，但是是诗人们还是会认为，阳性词汇是一种较为低等和粗鄙的语言用词。

五头龙标志 Quindracones



奎德拉寇尼斯，又称五头龙标、龙徽、龙雕或龙旗。这个标志的具体形象是一个有着五尊龙头的有翼巨龙的上半身，龙头分别望向五个不同的方向，其四周被月桂花环环绕。这个标志有许多变体，但都是岸努里图斯帝国最为尊贵的图形和象征符号。

一般学者认为这个标志源自帝国的龙神，五头龙帝提亚马特。但是也有诗人认为，这个标志应该是源自养育了古岸努里图斯城建立者的五条巨龙的形象，在日后的流传中逐渐与提亚马特的形象融为一体。

该标志的颜色并不统一。帝国最常使用的全身为金色或大理石白色的两种版本。而奇怪的是，帝国几乎很少使用参考龙神提亚马特式——五颗龙头的颜色各不相同的上色方式。关于这一现象的原因，已经无从得知。一些学者推测可能是因为共和国早期对颜料的提取技术不成熟，使共和国早期的艺术家和冶炼家无法制作五色龙神般的龙徽。

这一标志目前被皇帝、元老院和帝国军团广泛使用。通常情况下，尊贵的金色由皇帝和帝国军团使用，而大理石白色版本的标志则由元老院使用。很多人认为，五条龙首也象征着帝国的民主。也有人将其解读为象征帝国的寡头政治。但最主流的观点是，这五尊龙首分别代表对帝国而言最为重要的五个概念：荣耀、力量、法律、永恒和智慧。

城市居民 Incolae Urbis

不同体型和出身的生物都能适应岸努里图斯的城市生活。从微型的皮克精、到巨大的风暴巨人；从正义的天族到擅长签订契约的魔鬼。无论是最普通的人类、饥渴的吸血鬼、亲水的梭罗鱼人、亲近自然的树灵、懂得使用魔法的能言兽、被诅咒的蛛化精灵、贪婪的巨龙 …… 各种各样的智慧生物都混居在帝国的主要城市之中。除了少部分例如巫妖或僵尸这类不死生物，大部分智慧生物都被允许居住在城市之中——只要她们自愿或被迫地遵守帝国的法律。

不同的帝国城市中有不同的公共设施，但是每座大型城市都存在每个人需要的购物、学习、社交和娱乐的场所。例如面包店、浴场、竞技场、剧场、广场、神殿等基础设施可以被找到。而且这些建筑被设计得可以被不同体型和生理特征的生物所使用。比如浴场会根据生物类型开设不同的浴池，也有各种体型生物专用大小的门和房间。

岸努里图斯帝国城市文化的核心是社交。城市居民不歧视乡村居民、匠人、艺人或商人，但是她们讨厌那些没有礼貌又不遵守社会秩序的人。通常来说，在社交中善谈且具有人格魅力的人可以很快地获得一定的社会地位，她们可以很快地成为一些群体的核心；而那些过于内向的人则会承担相应的负面影响，除非她们组成了依靠某些原因而一起行动的社区。所以城市居民并不排斥某些过于独特的个体，她们只是不喜欢那些没有任何朋友的独行者。

许多城市的贵族和上等公民住在“高尚社区”，拥有独立的住宅 *Domus*。这些住宅占地面积十分庞大，包括了私人厨房、私人浴室、庭院、图书馆、甚至是祭拜家神的场所。这些建筑富丽堂皇，每天都可能举办贵族的聚会。

下等公民和自由民住在一些混乱的平民社区。大多数人没有自己的房子，条件差的栖身于露天场所，条件好点的租房居住。这些平民以多家合住的筒子楼里的客租小屋为容身之所。这种筒子楼叫作“**因苏拉**” ***Insulae***，意思是“岛”。这种建筑物立在街边，一幢幢沿街道而立，彼此互不相连，仿佛孤悬海中的一座座小岛，因此而得名。但是一些环境较好的因苏拉社区间店铺林立，商贩云集，是繁荣的住宅和商业一条街。

各行各业都有自己的行会组织 *collegia*。公会会保护各个行业的工作者。而其中的手工业者行会 *collegia-opificum* 崇拜密涅瓦女神。

乡村居民 Incolae Habitant

岸努里图斯帝国中，乡村平民安身立命的根本在于土地。与多种族混居的大城市不同，一些村庄或农舍以单一族裔的生物为主。因为她们的生活方式和节奏比较接近。

农庄的面积取决于居民分得的份地大小。一般而言，帝国公民的份地为 *2-7* 犹格（一种土地单位），大致相当于屋后的一小块菜园。大多数农夫需要租赁公有地，或到别人的农庄帮工，或从战场上带回战利品，补贴家庭生活所需。

帝国往把被征服地区的 *1/3* 土地没收，作为国有地分配给战功卓越的指挥官或普通士兵。凡愿意耕种这些土地的生物，只要从每年缴纳产出谷物的十分之一，果类的五分之一的实物税，就可以继续耕种。

典型的帝国农庄具有混合经营的特点，即种植谷物、蔬菜、果木；养殖家畜、家禽；兼营纺织、榨油、酿酒等副业。地理位置、气候、土壤等多种因素决定了各地农业生产的特色。

如今，帝国的中部谷地和沿海地区是重要的粮食生产基地，这些地区畜牧业发达，还盛产水果和蔬菜。一些山脉的缓坡地带适宜种植橄榄和葡萄，而高山地带的森林里蕴藏着营养丰富的各种坚果，既可供农夫、牧人采摘食用，也是自然放养的猪、牛、羊等家畜的主要饲料。高寒地带则为放牧牲畜提供了良好的夏季牧场。



人类魅心学院诗人普里默斯，城里的大家都喜欢跟他“玩”。

偶像与崇拜者 Idolum et Admirator

“如果岸努人偶然问我，
为什么我喜欢和她们相同的柱廊，
却不喜欢相同的观点，
也不追随或逃离她们所爱或所恨，
我会像警惕的狐狸回答生病的狮子那样回答：‘因为我看到的那些足迹让我恐惧，
它们都通向你的巢穴，却没有一个离开。’
你是多首的怪物。我应该追随什么，或者应该追随谁？”

——诗人哈克里斯，《书信集，致旧友》

在古老的共和国时期，偶像指诸神的形象。人们祭拜那些神明形象的雕塑或画像的行为被称作偶像崇拜。

随着历史的发展，偶像不止单纯指代那些神明的化身。现如今，那些著名的皇帝、元老、政治人物、演员、诗人、歌唱家、运动员、角斗士等都被称之为偶像。因为帝国盛行的荣誉文化，偶像崇拜也成为了帝国生活与文化的重要组成部分。

每一个偶像都有狂热地喜欢她的一些生物。这些追随者和崇拜者之间会集结成一定规模的社群，这一群体被称作崇拜者圈子。有一些偶像会和自己的崇拜者圈子保持友善的交流和互动；但是存在一些更倾向于独善其身的偶像，和那些不方便与普通民众过多接触的贵族人士，因此她们的崇拜者圈子会自发地推举一个或多个人成为这一崇拜者圈子的领袖。不过也并非所有的崇拜者都会参与崇拜者圈子，有一些人以自己独特的方式喜爱偶像，对与其她的崇拜者交流没有任何的兴趣。

通常情况下，崇拜者会绘画她们喜欢的偶像的作品，撰写以这些偶像为原型的故事和诗歌，制作以偶像为原型的小雕像。这些文艺作品也被允许在城市的市集上贩卖，同时一些大城市还有每年为这些偶像崇拜者圈子专门举办的节日和市集展会。

因为社交是帝国文化和城市生活的核心。所以一旦

一些偶像间有着亲密的互动或是超乎礼貌性社交礼仪的敌对行为，崇拜者便会热衷于讲述或编造这些偶像间关系的故事。例如，岸努城的斯普里乌斯皇帝和禁卫军长官塞尔维娅就是最顶流的偶像。她们的崇拜者会大幅地夸张她们之间的爱恋，与在政治立场上彼此敌对的宿敌关系。换句话说，崇拜者喜欢谈论偶像之间的感情，而且对扭曲和夸张的感情关系更无法自拔。

但是，一旦某件事情牵扯到多个人，崇拜者之间就会存在不同的观点。不同的崇拜者会根据自己的理解，认为某对偶像之间的关系很有魅力，但是其她的崇拜者则可能认为其中的一位与另一位偶像之间的关系更有张力。所以这种推崇不同偶像关系的崇拜者间可能形成敌对的关系，这些崇拜者间会因此决裂、互相攻击、甚至是发展成暴力决斗。

角斗士 Gladuator

角斗士，一些行省也会将她们称作冒险者。她们有些人是奴隶，有些人是自由民。甚至也有公民或皇帝自称为角斗士，进入圆形剧场内战斗的情况。

人们热爱角斗士。她们的战斗、竞赛、冒险和演出是帝国娱乐及文化中无法割裂的重要部分。许多自由人和奴隶可以通过参加角斗士比赛来获得公民权或自由身。她们有时候会参加由帝国官方或民间举办的冒险比赛，这种比赛通常由游戏设计师、迷宫设计师和戏剧设计师来设计竞技场内的环境、地下城布局、野外的环境和怪物设置。而作为奉献的回报，这些冒险比赛中的奖励也得以归非奴隶角斗士个人持有。而一些慷慨的奴隶主则会把一部分宝物赐给自己的奴隶。

角斗士的基础价值评定标准取决于这位斗士的一条命值不值一颗钻石的钱。一般一颗钻石价值 600 第纳利。如果价值贵于一颗钻石，角斗士赞助人或奴隶主就可以拜托神术施法者施展回生术 *Revivify* 来救一个角斗士。

所以有价值的角斗士也会随身佩戴钻石装饰品，作为自己意外死亡后给神术施法者作为耗材来救自己，然后再付给祭司额外的施法费用。

荣耀和名誉 Gloria et Honorum

无耻的行径不能成为一件“行为”。

EX TURPI CAUSA NON ORITUR ACTION.

——帝国谚语

岸努法图斯帝国的社会看重荣耀和名誉。可以说名誉是一个人参与社会的核心，而只有不断地积累个人名誉，才能得到社会赋予的荣耀。帝国人相信，一个生物只有通过个人的英勇行为或为国家、社会做出贡献，才能获得真正的荣誉。通常来说，这些名誉需要通过战斗、赢得比赛、参与政治、参与公共活动和展示个人品德来获得。

一个公民的名誉多少也会决定其社会地位的高低。比如士兵在战场上展示出非凡的勇气、顽强的意志或是重要的战果；政治家追求公正和仁慈、为公民谋取福利、出资修建各种公共设施或纪念碑式的奇观、举办聚会；个人展示出的奉献精神、乐于助人、精进个人技艺、制作出非凡的作品、对她者的关心或是在某一领域登峰造极等都是积累个人名誉的途径。

公开地背叛了她人、违反法律和社会规范、或是完全失去了她人对其的信任和期待的人毫无名誉可言，也面临社会性死亡的惩罚。她们将很难再融入帝国的社会。但是也有人可以一雪前耻或东山再起，不过这种事情并不多见。比较有代表性的是一位 300 年前的将军被指控在战场上抛弃了部下一个人逃跑，这让他沦为了奴隶。但是此后他一步步在角斗场里打拼，再次以娱乐观众和战斗的方式获得了人们喜爱。最终他凭借着公民的热爱与完成的壮举，重新恢复了自由人的身份。

荣耀之路 Cursus Honorum

公民参与政治也依靠荣耀。岸努里图斯帝国的政治晋升体系被称作**荣耀之路 *Cursus Honorum***。一般来说，平民参与政治的开始是能够依靠个人名誉当选平民保民官；或者一个人也可以通过在军队中服役来进入荣耀之路。

通常情况下，一个生物在军队中服役十几年后可以成为军事官，然后再晋升为军事**保民官 *Tribunus Militum***。此后，保民官可以通过晋升成为**财务官 *Quaestor***。在短寿种族 36 岁或长寿种族 180 岁后，财务官可以参加**市政官 *Adeilis*** 选举。此后财务官或市政官又可以参选**裁判官 *Praetor***。

元老 *Senator* 是一个生物能够获得**元老院 *Senatus*** 席位的政治身份。这代表她可以成为帝国最高咨议和政治决策的精英团体的一员。最初的元老席位只有原初贵族家族成员可以担任，但如今如果一个生物担任过财务官，便可以尝试获得元老身份。元老不由竞选产生，一般需要其她元老投票推荐，或是由皇帝推荐和授予。元老的身份并非一成不变，监察官有权根据品行准则和律法罢免元老。

执政官 *Consul* 是一个生物政治生涯中最具声望的职务，表面上由选举产生，但实际上该职务由皇帝把控选举和任命权。执政官会同时选举五位，她们负责岸努城的政治会议、指挥大规模军队或控制重要的行省，任期一年。执政官不可以连任，卸任的执政官会成为**前执政官 *Proconsul***。会继续负责任期结束前的军事行动和辅助**行省总督 *Praeses*** 进行行省管理。但是前执政官会在今后的政治生涯中凭借荣誉和威望再度被选举为执政官，甚至也会被认为是竞选皇帝的继承人。

最后担任过元老 *Senator* 或执政官的人可以成为**监察官 *Censor***。该职务只有拥有极高名誉的生物才可以担当，且每年只从全帝国选出两位。她们负责监察所有的公共事务和财务问题，还负责管理元老院和骑士的成员。

荣誉值 Honor Score

如边栏——**新属性：荣誉值** 所提到的，你可以在岸努里图斯的战役使用荣誉值作为第七个属性。这代表着将荣誉信条视岸努里图斯帝国作日常生活的一部分，也象征着角色对社会奉献、受到世界和神明庇护的程度。

荣誉不仅指角色对自身信条的奉献程度，也包括角色对信条的理解。荣誉值亦体现了旁人如何看待角色的荣誉。一个具备高荣誉值的角色很容易得到其他知情人的尊重，尤其在对方也具备高荣誉值的情况下更是如此。

荣誉值与其它属性不同，它不能通过正常的提升属性方式得到增涨。你可以通过奖励的方式提升或降低荣誉值，不过这要取决于角色的言行。冒险结束时，假如你认为角色的言行极好（或极差）地诠释了其自己对信条的理解，你也可以将其荣誉值在正负 1 区间内调整。就像其它属性一样，角色的荣誉值不能超过 20 或降至 1 以下。

荣誉检定 Honor Checks。 荣誉检定可以应用在社交场合，和魅力的作用方式类似。一个角色对信条的理解是在社交互动中最容易扮演出来的具体要素。你也可以在如下情境中要求玩家进行荣誉检定：

- 不知自己该如何做出符合荣誉信条的行为。
- 投降但尝试挽回颜面。
- 试图判定其他角色的荣誉值。
- 试图在微妙的社交情势下保持恰当的礼节。
- 用自身名誉或不名誉的地位影响他人。

荣誉豁免 Honor Saving Throws。 当试图决定玩家是否会在无意间做出不名誉的举动时，你需要使用荣誉豁免。你或许会在以下情境中要求玩家进行荣誉豁免检定：

- 避免一次意外发生的不名誉行为或礼节失当。
- 在敌人的挑衅与辱骂中抑制冲动行为。
- 当敌人试图诱使玩家违反荣誉信条时有所警觉。

神赋荣光 Privilegium Divinum

诸神赋予了创建了岸努里图斯的原初贵族及她们的后裔无与伦比的力量。这份力量本来由被遗忘的双神赋予，后被如今的诸神们编写进入律法。因此在进入帝国时期后，皇帝、原初贵族、元老和其她贵族根据自己的职位和地位，会获得相应的施法能力作为她们建立和征服了位面的特权。

一位岸努里图斯的贵族或公民会在她们获得或提升的贵族和政治头衔时，得到相应的特权。这也是荣耀之路晋升体系中地位的象征。

在一个生物获得对应地位时，其会根据下表获得对应地位的所有神赋予荣光特性。当一个生物提升自己的地位时，其获得新一阶级地位的特性，并替换其原本阶级的特性。其可以重新选择并替换以地位获得的自选法术。若一个生物具有多重地位，则其仅获得最高地位的特性。（比如一个贵族，同时也是军团长，则其只拥有军团长职位赋予的地位特性。

在获得一项对应环阶的自选法术后，该生物时刻准备着每道选择的法术，且可以不消耗法术位施展此法术一次，当其完成一次长休时，重获施展该道法术的能力。该生物也可以用任何其拥有的相应环阶法术位施展该道法术。

荣誉是该生物用此特质施展法术时的施法属性。作为特权，获得了神赋荣光的生物可以在不伤害其她生物、不违反岸努里图斯律法的前提下，在城市中施展以此特性获得的法术。

当该生物失去贵族身份、被罢免、辞职、背叛帝国时，其会立即且永久性失去此特性及获得的法术。

	地位	特性
1.	**皇帝。**	一个自选 **9 环法术**，五个自选 **5 环**或**更低环阶的法术**、五个自选**戏法**。若其不具有传奇抗性，则获得**每日 5 次的传奇抗性**。**皇帝特权**（例如皇帝施展的祈愿术不会有概率无法再次施展此法术。其余具体内容由 DM 决定）。其**荣誉值上限变为 30**。
2.	**帝国最高祭司。**	最高祭司可以由皇帝担任。其获得一项自选 **9 环的牧师职业法术**或**祈愿术 *Wish***、五个自选 **5 环或更低环阶的牧师职业法术**。若其不具有传奇抗性，则获得每日 **4 次的传奇抗性**。但以此获得的传奇抗性无法在对抗更高地位的生物进行的豁免检定中使用。其**荣誉值上限变为 28**。
3.	**原初贵族家主、禁卫军长官、监察官。**	一个自选 **8 环法术**，四个自选 **3 环**或**更低环阶的法术**、四个自选**戏法**。若其不具有传奇抗性，则获得**每日 4 次的传奇抗性**。但以此获得的传奇抗性无法在对抗更高地位的生物进行的豁免检定中使用。其**荣誉值上限变为 28**。
4.	**神明的首席祭司。**	每个神明仅有一位的首席祭司。其获得一项自选 **8 环的牧师职业法术**、四个自选 **4 环**或**更低环阶的牧师职业法术**。若其不具有传奇抗性，则获得**每日 3 次的传奇抗性**。但以此获得的传奇抗性无法在对抗更高地位的生物进行的豁免检定中使用。其**荣誉值上限变为 26**。
5.	**元老、执政官、行省总督、军团长。**	一个自选 **7 环法术**，三个自选 **3 环**或**更低环阶法术**、三个自选**戏法**。若其不具有传奇抗性，则获得**每日 3 次的传奇抗性**。但以此获得的传奇抗性无法在对抗更高地位的生物进行的豁免检定中使用。其**荣誉值上限变为 26**。
6.	**神殿大祭司。**	每个行省主要神殿只有一位的大祭司。其获得一项自选 **7 环的牧师职业法术**、三个自选 **3 环**或**更低环阶的牧师职业法术**。若其不具有传奇抗性，则获得**每日 2 次的传奇抗性**。但以此获得的传奇抗性无法在对抗更高地位的生物进行的豁免检定中使用。其**荣誉值上限变为 24**。
7.	**原初贵族、骑士、裁判官。**	一个自选 **6 环法术**、两个自选 **2 环**或**更低环阶法术**、两个自选**戏法**。若其不具有传奇抗性，则获得**每日 2 次的传奇抗性**。但以此获得的传奇抗性无法在对抗更高地位的生物进行的豁免检定中使用。其**荣誉值上限变为 24**。
8.	**贵族家主、保民官。**	一个自选 **5 环法术**、一个自选 **1 环法术**、一个自选**戏法**。若其不具有传奇抗性，则获得**每日 1 次的传奇抗性**。但以此获得的传奇抗性无法在对抗更高地位的生物进行的豁免检定中使用。其**荣誉值上限变为 22**。
9.	**贵族。**	一个自选 **1 环法术**、一个自选**戏法**。当该生物到达 3 级（或挑战等级大于等于 3）时，其获得一项自选的 **2 环法术**。

从名义上，**皇帝 *Imperatorix (Ivlia)*** 也是由元老院和禁卫军投票选举产生，所以这并非一个世袭的职位。但实际上，皇帝可以对元老院施压来指定继承人。一位皇帝的候选人也通常需要得到军团的支持。

当然名誉并非仅适用于帝国的政治仕途。任何行业、公会甚至是崇拜者圈子内都有着明文规定的、或隐秘的某种荣耀之路。只有积累个人名誉的人才能够成为这些团体的领导者——无论她们个人是否愿意。

生死观 Vita et Mors

死者可以被复活，准确地说只有公民和具有名誉且受帝国人们爱戴的人可以被复活。因此帝国的公民不惧怕死亡，复活法术在帝国境内并不少见。甚至有一位著名的角斗士罗姆西斯就是因为每次死亡后都被他的角斗士祭司同伴复活而出名。

通常一位居民如果意外死亡，祭司和能够施法的医生可以在其死后一分钟内施展回生术 *Revivify* 将其复活。但是复活法术的生效需要死者本人灵魂的同意。

而如果死者死亡时间超过一分钟，且死者为帝国公民，则死者的亲属或朋友可以向巴哈姆斯神殿或寇露丝神殿申请复活意外死亡的居民。这种申请会由元老院和对应神殿的祭司进行审核和商议。如果申请被通过，神殿的祭司则可以施展复活的法术复活这位死者。

理论上，奴隶不受该规定的影响。因为奴隶是主人的私有财产，所以只要主人自己可以施展复活法术，或找到愿意协助的施法者，她们就可以随意地复活奴隶。一些奴隶会拒绝被复活，而另一些奴隶则乐意再次为她们的主人效劳。

帝国每一百年会举办一场以皇帝名义召开的死亡大赦。大赦的持续时间不定，一般是一个星期。每一位公民和自由民可以将自己希望复活、非自然死亡或衰老死



寇露丝的祭司多洛利亚，一位颇有威望的人类奶奶。



寇露丝的祭司多洛利亚，变为了阴影精灵继续履行职责。

亡、且死亡时间不超过 200 年的人的身份，和申请人的身份刻在陶片上，然后投入精金打造的大赦罐中。在大赦期间，由皇帝抽取陶片并宣读。如果在场的公民和元老没有超过 1/5 的明确反对，或进行阐述反对理由的演讲，则可以对该死去的居民进行死亡大赦。此后由帝国的万神殿最高祭司 *Ponrifex Maximus* 或神殿大祭司 *Summus Sacderdos* 施展完全复生术 *True Resurrection* 复活该名死者。

但曾经担任过皇帝、执政官、军团总指挥、元老、大祭司等重要公职的人不可以被大赦复活。尽管如此，也会有帝国的贵族私下买通大祭司来帮助复活某些担任过公职的熟人。这些被复活的人被称作不可现身者。因为尽管她们被复活，但是不可以再出现在其她人的面前，也无法参与任何合法的公共活动。这些人只能隐秘地在帝国的角落之中生活。

如果一个死者变成了不死生物，她就没有办法被复活。所以帝国的法律明确地禁止亵渎尸体或施法制造不死生物，而帝国的居民非常厌恶不死生物和制造死灵的法术。一般帝国境内不会出现不死生物，只有一些边远地区会出现不死生物或不死生物军团侵犯帝国的领土。这些亡者中的大部分都会被帝国军团击败，然后埋葬。

饮食习惯 Habitus Manducans

岸努里图斯帝国各地都有独特的饮食习惯和文化。但是所有人都认为岸努城的饮食习惯和文化才是真正的帝国正统。因此，许多行省的居民会在节日庆典时，以正统的岸努式盛宴为荣。

在岸努里图斯帝国的文化中，饮食不仅仅只是摄入每日所需食物这样简单的事情。饮食是一种生活状态、一种崇高的追求和一种社交陪伴的场合。毫不夸张地说，饮食与艺术、洗浴和偶像崇拜一起，成为了社会文化的四大支柱。

埃泰勒努斯时空会为岸努里图斯帝国的公民和自由

民提供取之不尽的农作物、可被狩猎的珍稀野兽、永远不会被捕光的鱼苗等基础饮食原材料。因此，帝国的居民永远能品尝到美味的食物——前提是一个人可以支付得起购买的价格。

岸努城的贵族的饮食越来越繁杂，她们也会学习那些误入到埃泰勒努斯帝国的外来文明生物的食物。不过总体来说，她们认为低热量、低营养、容易被消化和促进新陈代谢的食物是高雅的。

帝国的居民在黎明时享用一些早餐 *Ientaculum*。然后在正午前左右享用一点点食物作为正餐 *Prandium*。最后，晚上的晚餐 *Cena* 是一天最重要的晚宴，也是贵族们召开聚会时最重视的一餐。这些贵族在晚餐结束后，会继续举办晚宴 *Comissatio*。在贵族阶级间，晚餐通常包括了开胃菜 *Gustatio*、主菜 *Primae Mensae* 和甜点 *Secundae Mensae*。帝国的晚餐不同于较早的两餐，需要在专门的躺卧餐厅 *Triclinium* 进行。用餐者躺在专门的躺椅上，而三张躺椅围成一圈，围绕在圆形的餐桌旁。因为帝国的种族繁多，所以这些用餐的场所也考虑到不同体型的生物分别和共同使用。

帝国最重要的作物是小麦和二粒小麦。最常见的主食是使用小麦制作的面包。最传统的一餐通常会用面包搭配橄榄、奶酪、酒和葡萄一起食用。

许多其它位面的美食也会随着被吞噬进这个位面的人和地区被帝国的文化融合。如今你在帝国的菜单上能找到一千种蔬菜，五百种奶酪，两千种香料，三百种肉，两百种家禽，一百种野生的鸟类，五百个花色品种的鱼，二百种各色面食，七十种这样那样的蛋，五十种昆虫，三十种软体动物，二十种蛇和其它爬行动物，此外还有一种散发各色魔法能量光泽的可食用结晶，被称作乙太糖晶。

在无数种独特的菜品中，岸努城的人独爱睡鼠、鲜奶酪、鱼酱、香肠、夜松露、菜蓟、圃鹀、橄榄、葡萄、柠檬、双足飞龙的蛋、狂野魔法牛肝菌等食材。

葡萄酿制的酒品在帝国的餐桌和文化中占据非常重要的地位。有诗人认为如果一个社交场合没有提供葡萄酒，就是有失礼数。此外帝国境内各地还提供气泡葡萄酒和气泡水，以及一种加入乙太糖精的乙太葡萄酒——这种酒非常的浓郁，且其中蕴含的魔法能量可以给人自信和保持健康的作用。但是这种酒的烈度非常高，如果一次喝的过多，会产生魔力眩晕的问题——且如果施法者饮用过多，可能出现无法施法、施法混乱或出现狂野魔法效应等症状。

而啤酒和蒸馏酒被视作底层人的饮品。帝国的上层阶级瞧不起这种饮品，但并不妨碍这种饮品在下层阶级里非常流行。它们也深受士兵们的喜爱。



绘有食物的壁画，是帝国最常见的壁画主题。

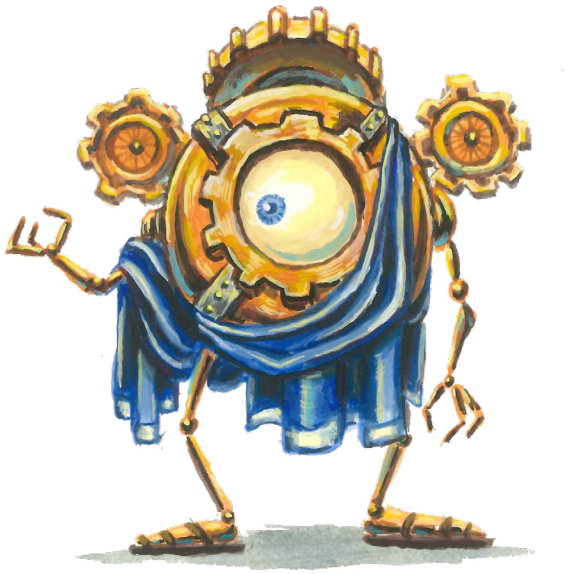
一些魔法药水也会被做成冰淇淋 *Gelato*。这种魔法冰淇淋在帝国境内颇受欢迎，是如今贵族们最喜欢的甜品。此外奶冻 *Panna Cotta* 等甜点也是岸努地区餐桌和食客味蕾上的明珠。

服饰 Vestis

帝国各地都有独特的服饰，但是人们仍然以岸努城作为时尚的风向标。总体来说，帝国的着装风格以宽松、轻薄、舒适、体现个人品味的衣服为主。除了帝国的士兵，人们认为在城市中身穿护甲是不礼貌的行为。许多服饰和装饰物是阶级的象征，如果乱穿可能招来杀身之祸，或被认为是对神明的不敬。

岸努城最常见的日常服饰是**托尼卡 *Tunica***。这是一种过膝的束腰袍子，材质以羊毛、亚麻为主，而富人则可以承担得起细布材质的托尼卡。贵族们的托尼卡通常染着漂亮的颜色或为白色，并装饰着纵向条纹 *Clavi*，其中元老阶级的装饰是宽紫条 *Laticlavia*，而骑士阶级则是装饰窄紫条 *Angusticlavia*。

岸努人的贴身衣物被称作**衬衣 *Subucula***，通常穿在托尼卡内。而另一种女性的内搭衣物则被叫做**衬袍 *Indusium***。



一位身穿岸努里图斯服饰的构装体

当岸努人需要日常旅行或户外工作时，她们会身穿**斗篷 *Paenula***。这是一种带兜帽的厚重披风，可供遮风挡雨。而另一种士兵和劳动者所穿的披风是军披风 Sagum，这是由厚羊毛所做成的多为红色或棕色的外搭服饰。

托加 *Toga* 是帝国公民的象征，也只有天生自由的公民才可以穿着。这种服饰是以长达六米的布料制成，以复杂的折叠方式披挂在身上。托加的特征是不方便日常活动，所以这是多用于政治、法庭和礼仪性场合的服饰。托加有着丰富的材料，比如羊毛、亚麻、丝绸、棉花、蛛后丝、或是妖精尘。最近几十年，许多岸努人设计出了用以彰显自己肉体之美的半透明托加。

托加又分为诸多的细类：

- **托加·维瑞里斯 / 托加·普拉（成年托加 / 纯白托加）*Toga Virilis / Toga pura*** 是成年公民所穿的基础款白色托加，如今连男性公民也被允许穿戴。
- **饰边托加 *Toga Praetexta*** 是边缘有紫色饰边，供年轻人和执政官、法官及祭司等高官穿戴的托加。许多神殿中的祭司都常年身穿这种托加。
- **候选人托加 *Toga Candida*** 是用仙尘和孕育着魔力的珍珠粉所粉刷过的洁白托加。多用于选举场合的候选人穿着。
- **哀悼托加 *Toga Pulla*** 是一种暗色托加，用于哀悼。许多死亡和坟墓领域的祭司会常年在神殿中身穿这种托加。
- **奥术托加 *Toga Arcanorum*** 是一种有着白、黑、蓝、红、灰等主色并装饰有奥术符文装饰的托加。这种托加只能由有名望的奥术施法者穿着。
- **彩绘托加 *Toga Picta*** 是一种全紫或绣有秀金的昂贵服饰。这种托加使用一种特殊的紫梭螺染色，使这种服饰有一种清香，并且永远不会褪色。该托加仅供凯旋的将军和皇帝穿着。许多古老的彩绘托加都是魔法服饰，具有万众时尚斗篷、飘扬斗篷、防护斗篷等作用。一些更稀有的则具有移位斗篷、法术抗性斗篷、飞翼斗篷、白眼法虹光法袍、星辰法袍、

甚至是类似于大法师法袍等能力。

斯托拉 *Stola* 是一种搭在托尼卡 *Tunica* 外的长袍。这种有袖、可以垂到脚上的长袍至今也是尊贵的象征，且只有女性生物可以穿戴。据说这是提亚马特赐给其女儿们的赠礼。如果任何其余性别的生物穿戴这种服饰，都会被认为是对诸神的挑衅。

已婚的女性可以在斯托拉外搭配配**帕拉 *Palla***。这是一种大约一米到三米长的长方形披帛，可以披在肩上、围绕身体、甚至拉起来覆盖头部。在岸努，这是真正强大与尊贵个体的象征。

岸努人还会身穿一种**披肩 *Pallium***。这是一种长方形的羊毛或亚麻材质，可以围绕身体、披在肩膀或覆盖头部的衣物。虽然任何性别的生物都可以穿着披肩，不过该外搭服饰还是多用于学者、哲学家或神职人员。

在节日和宴会的场合，岸努人会身穿彩色并饰有刺绣的**托尼克 *Tunic***。这是一种用于节庆、剧院和宴会时穿着的轻型托尼卡，特点是更加鲜艳多样。人们也会穿着较为轻便且宽松的宴会服 Synthesis，这种长袍样式的衣服不如托加沉重，也被允许染成各自鲜艳的颜色。在宴饮和节日中，岸努人也热衷于穿戴**花冠 *Coronae***，象征酒神、欢乐与庆祝。

岸努人有许多不同类型的鞋子。

- **岸努鞋 *Calceus*** 是岸努最标准的鞋子。一般由皮革制成，覆盖脚踝。多用于成年公民在正式场合穿着。
- **凉鞋 *Solea*** 是用皮带固定脚底的皮革制成的轻便鞋子。多用于家庭、室内和放松的场合穿着。
- **系带凉鞋 *Sandalium*** 是从厄拉西亚学来的鞋子。在凉鞋的基础上增加了相互交叉的鞋带。同样用于夏季、室内和轻松的场合穿着。
- **岸努军鞋 *Caliga*** 是一种厚底且的军用重型凉鞋。基本只有士兵穿着。
- **软底鞋 *Soccus*** 是一种贵族和演员喜爱的柔软鞋子，形状类似于拖鞋。
- **便鞋 *Crepida / Crepidae*** 是儿童穿着的轻便鞋子，多为皮革和木底制成。

一位身穿托尼卡的矮人自由人，与一位身穿托尼卡和托加的精灵公民在谈论哲学。



祭司和宗教人员有一些特殊的服饰。除了标志性的饰边托加，她们还会搭配**缎带 *Vittae*** 和**白色羊毛带 *Infulae*** 作为头带。高阶祭司会穿着**祭司帽 *Apex***。其她身份尊贵的生物会穿着**斯托拉 *Stolla***。

皇帝和凯旋将军的服饰比较特殊。她们会穿着**彩绘托加 *Toga Picta***，搭配**铠甲 *Lorica***——尤其是**肌肉胸甲 *Lorica Muculata***。除此之外，紫色、红色或五彩的**凯旋军披风 *Paludamentum*** 则是她们权威和荣耀的象征。皇帝和凯旋将军的服饰是最高权力的视觉化表现，它们除了使用最为奢华的材料外，也具有许多魔法效应——无论是防御、攻击或是获得祝福。

大部分岸努里图斯的服饰都会根据穿着者的体型不同进行裁剪。因此无论是微型体型的皮克精、小体型的地精、大体型巨人、巨型的斯芬克斯、甚至是超巨型巨龙都可以穿着。同时这些定制的服饰也适配那些有翼、尾、甚至是多首的生物。

虽然许多外来者身穿裤子，但是岸努里图斯的本地人认为穿裤子是不得体的象征。所以公民合贵族都不会穿着裤子。

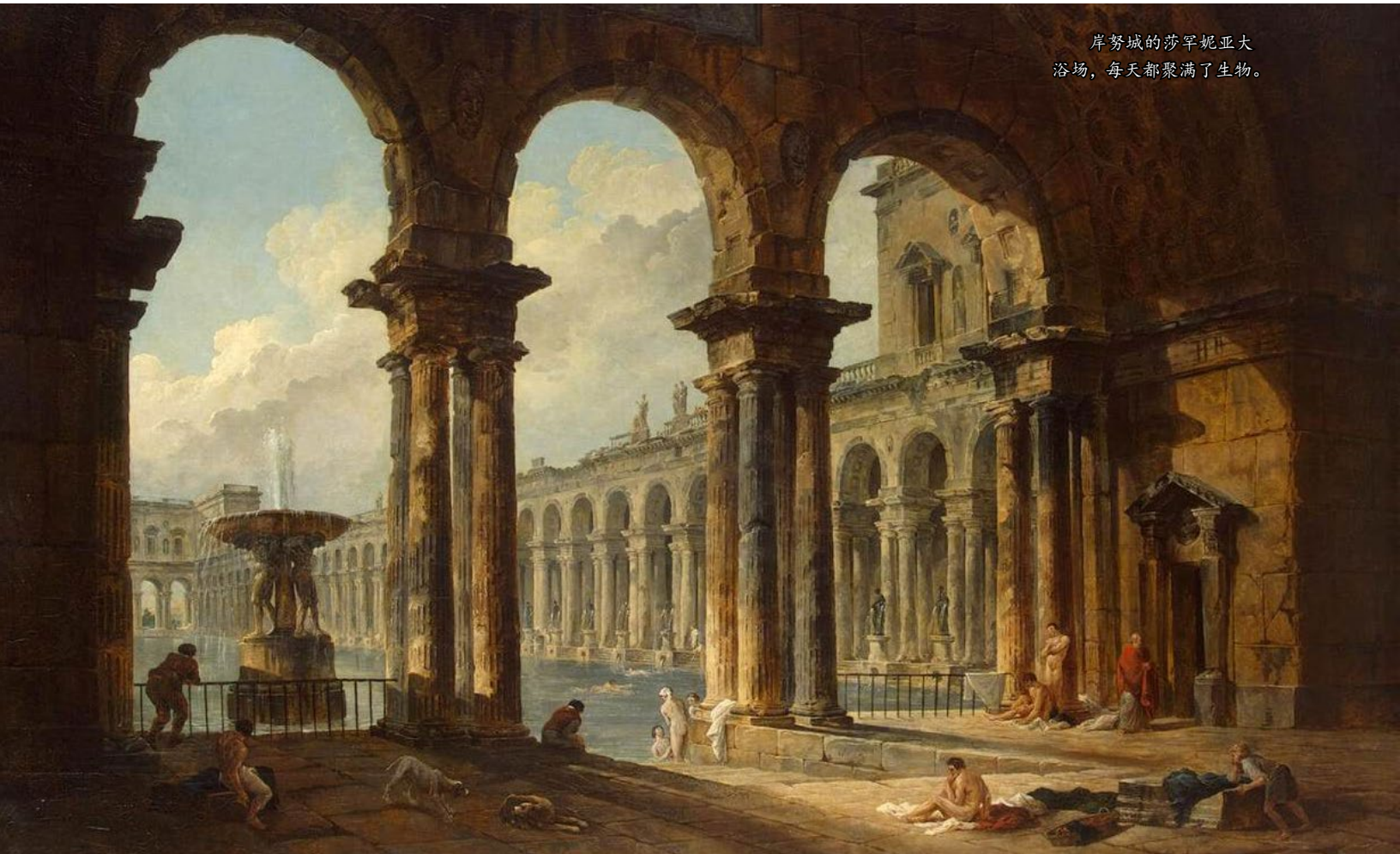
一些变装的节日和聚会中，岸努人也会被要求所有人都要穿着外来的服饰。在这些场合各种各样奇怪的服饰都可以被穿着外出，这种节日也意味着阶级身份临时地消失了。当然，奴隶理所应当地不被允许参加这种换装节日。

岸努里图斯帝国的工匠精通许多外来的装备制作技术，比如全身板甲、双手大剑和火枪等。但是帝国的公民仍然没有很喜欢那些她们认为毫无审美的外来装备，所以这些物品的设计会以本地的审美进行融合或重新设计。比如全身板甲参考帝国的肌肉胸甲被设计成了全身肌肉甲，这使得着装的人看起来像一尊俊美又魁梧的雕塑。

据一些小道消息，因为一些奇怪的星界居民误入埃泰勒努斯时空，少量激光武器和反物质武器也被皇帝所掌握。而那些来到了这个世界有胆敢染指帝国城市的怪物，也会遭到奥术火炮的惩罚。

公共浴场 Thermae

公共浴场是岸努里图斯城市生活的标志之一，每一座城市都会有一到数座公共浴池。浴场是岸努里图斯生物生活的重要组成部分，它们不仅是洗澡的地方，更是社交、健身、休闲、商业、情报和文化交流的综合场所。平民、自由民、公民、贵族、甚至皇帝都会光顾公共浴场。但是许多主要城市也会设有仅供富有的贵族使用的贵族公共浴场。



岸努城的莎罕妮亚大浴场，每天都聚满了生物。

几乎所有的浴场的结构都是相似的，这些结构可供各个体型的生物共同使用。进入浴场的生物会依次经过以下几个区域：

- **更衣室 Apodyterium**。入浴前生物会在这里脱下衣物，将它们放在壁龛之中。这里的物品会交给奴隶和管理员看管。
- **运动场 Palaestra**。人们会给身体涂抹橄榄油和精油，进行运动后再进入浴池。这些露天的场地可以进行各种锻炼，比如摔跤、球类、跑步、掷铁饼、举重。
- **温浴室 Tepidarium**。这种大型浴室的空气和水池都是温暖的，浴池的四周有着躺椅和室内植被。该区域可以让客人的身体适应温度变化，也是岸努人在浴场内的主要社交区域。
- **热浴池 Caladarium**。设有热水池和蒸汽室，依靠地下最先进的加热系统维持高温。客人可以在这个区域排出汗液和疲劳，维持身体的清洁和健康。
- **冷浴池 Frigidarium**。一般是有着宏伟拱顶和巨大冷水池的区域。用来在热水浴后迅速给身体降温，促进血液循环。
- **露天游泳池 Natatio**。是巨大的户外泳池，供客人们戏水、玩耍和锻炼。
- **附属设施**。浴场会设有图书馆、花园、小商店、按摩室、理发室，甚至是小型的神庙。

大部分的浴场都是由富裕的商人、退伍的老兵或渴望获得政治地位的贵族和皇帝赞助修建。因此浴场的规模和内部的装饰都可以用来展示投资者的慷慨和权力。

浴场也会成为哲学家们演讲、诗人朗诵、律师聚会、贵族商议、冒险者招募的重要场所。许多冒险者和冒险者赞助人认为，比起在混乱的酒馆，以诚相待的浴场更能帮助她们看清一个人。

在岸努城内，最豪华的浴场是贵族们居住的上城区的莎罕妮亚大浴场。这座浴场内部容纳了一整个室内雨林和古典博物馆，许多可动的魔像和魔法幻影使这里变成了一个所有生物梦想中的冒险和休息之地。

除忆诅咒 Damnatio Memoriae

又称记录抹煞之刑。从人们的记忆中消除对一个人的记忆。一般是对有强大影响力的叛国者、败坏帝国名声者所执行的特殊刑法。除忆诅咒的判决要重于普通罪犯的死刑，因为无论是文献记录、纪念性的艺术品或是那个亲人或其她人对被判决人的记忆都会被消除。这一刑法并不常见，因为需要动用大量的人力或物力来执行。该刑法由专门的心灵法师、律法师和执行官负责，然后会有再负责删除这些执行者记忆，和删除第二执行者记忆的最终执行者。一切的目的就是为了将一个生物的存在，完全地从这个世界抹除。

在这个国度，记忆就是一切。被遗忘就意味着失去了一切。例如无名的角斗士会被遗忘，变成失去灵魂的空洞者——“被遗忘者”，盲目地与一切生者战斗。

提玛诺火山 Timano

火山喷发又称龙神之怒的现象。火焰、寒冰、毒液、闪电或腐蚀性液体会从山中喷出。曾经有两座双子古城便分别被火焰和寒冰喷发所覆盖而毁灭了。 一些预言家认为，吸食提玛诺火山的火山灰可以帮助她们和魔力进行链接，也能帮助预言家看见更加准确的未来。

那些因为龙神愤怒而被毁灭的城市被灰尘和岩石所掩埋。但是有人说，她们看见过被诅咒的岩石怪物徘徊在废墟的附近。



传说一位提夫林和一位精灵，因为迷情魔药从火山下逃离了“冥界”。

滥用迷情魔药 Philter Amoris

许多市民渴望经历刻骨铭心带爱情，于是她们开始对自己使用迷情魔药，随机地爱上路过的人或自己身边的人。她们享受受魔法影响的强烈的爱，以及魔法效果结束后随之而来的破碎和撕裂感。滥用爱情魔药成为了一种社会问题，但是就算如今的皇帝也有使用过这种魔药与政治立场跟自己敌对的帝国禁卫军长官陷入爱恋。所以这一社会问题仍然无法解决。

伴侣关系 Philter Amoris

帝国内部的伴侣和婚姻关系十分多样，现如今在帝国许多人保持着开放式的关系，也并不认为婚姻是对岸努人来说必要的。

帝国的法律保护多人伴侣同居、任何生物个体间的婚姻，甚至是异性恋婚姻。大部分帝国居民都认为专偶制的异性恋婚姻是无聊的。不过岸努里图斯也仍然存在不少的一对一的专偶型伴侣。

色彩龙俱乐部 Sodalitas Chromaticorum

色彩龙俱乐部，或称五色龙俱乐部。是岸努的色彩龙贵族们所建立的一个仅限色彩龙入会，偏向私人友谊和彰显她们作为五色龙神的后裔地位的结社。

该俱乐部的总部设在岸努城的一座小型浮空岛的大宅中。这意味着那些不具有高贵的飞行能力的生物连靠近她们都做不到。俱乐部内设有酒吧、休息区、俱乐部浴池、花园、用餐区、图书馆、美术馆、水族馆、拍卖

行和施法服务等设施。所有色彩龙家族的成年成员都可以在缴纳一笔不菲的入会金后，免费使用这些设施。

俱乐部在岸努里图斯的各个主要城市中都设有分部。据说高阶成员有权使用设置在各分部内的秘密传送门。有一些成员以此可以快速地在岸努里图斯各地旅行。

在岸努城的空中俱乐部的休息区内，有一位叫做尼鲁斯叔叔 *Avuncle Neilus* 的类人型生物。不过据一些年迈的太古色彩龙说，在自己年轻的时候尼鲁斯叔叔就在俱乐部中工作了。一般来说色彩龙认为祂可能是某种长寿的变形生物，或是某位复活后隐藏自己身份的古老龙类贵族。祂永远可以调出让每一位巨龙满意的酒水，同时能让剑拔弩张的远古龙永远不会在俱乐部中进行战斗。据说，没有巨龙在俱乐部本部外见过尼鲁斯叔叔，仿佛祂永远生活在俱乐部中。

龙族变形 Draconic Change Shape

帝国的色彩龙等强大龙类在成为远古龙时，都会掌握龙族变形的特性。她们使用魅力作为该特性的天生施法属性，且可以每日随意地施展法术形体变化 *Shape-change*。但她们施展的该法术仅能变成野兽与类人形态，且不会因此法术获得临时生命值。她们无需为维持此法术而保有临时生命值或维持专注。

因此变成人形的色彩龙并不少见。但是另一些自视甚高的巨龙则认为这些变成人形的龙亵渎了龙类的高贵本质。

异乡之客 Peregrinus

一个很大的误区是，岸努里图斯的居民会抓其它位面的客人成为奴隶。实际上，很多其它位面的生物来到埃泰勒努斯后也仍然是自由人。

通常来说，如果一个生物回过头来，发现自己进入了埃泰勒努斯的世界，可以选择加入帝国。如果有此意愿，可以找到附近城市的监察官、人口普查官、其它帝国行政部门或军团。岸努里图斯帝国会欢迎来到埃泰勒努斯的异乡之客，也已经有不止几十座城市都加入到帝国之中。在这种情况下，异乡之客会成为自由人，之后可以通过加入军团和其它方式成为公民。

也有不少生物没有加入帝国，她们会游荡在埃泰勒努斯文明之外的地方。这些生物只要不主动挑起争端，帝国也不会进攻或为难她们。

但是与帝国为敌或攻击帝国居民是不可被接受的。那些向帝国宣战、所在城市被攻陷、战斗后投降、遭遇本位面海盗或奴隶贩子，则会导致一个生物沦为奴隶。



严菊位面武艺天下第一的武士——雪影坊暮人，在天刻之战决战前迷失至埃泰勒努斯。

军事 MILITARIA

“为帝国而死是甜美而光荣的。
死亡也会追逐逃跑的人，
它绝不怜悯那软弱的青年，
也不饶恕那胆怯的背影。”

——赫拉提乌斯，《颂歌：第三卷 - 第二首》

帝国已然和平数千年。但即使在和平时代，军团也依旧同帝国一起屹立不倒。可以说对于尚武且崇拜荣耀与力量的岸努里图斯生物来说，军事与战斗是帝国社会不可分割的重要部分。

通常来说，帝国的主要军事和战斗组织包括**军团 *Legiones***、**辅助军 *Auxilia***、**禁卫军 *Praetoriani***、**舰队 *Classis***、**地方守备 *Limitanei*** 和**冒险者 *Audentes*** 等。

军团 Legiones

军团 *Legiones* 是岸努里图斯帝国的正规军，也是帝国的核心武装力量，她们主要由帝国的公民组成。各军团驻扎在岸努城和七丘行省外的各个主要行省，也负责看守边疆和应对位面外来的威胁及武装力量。任何生物都可以加入军团，因此巨人、鹰人、阿斯莫、提夫林、龙、斯芬克斯、甚至是快可灵等生物都并不少见——前提是她们能够服从军团的命令。

军团的士兵们并非只是战斗的好手，她们也是高度组织化的多技能人才。除了战争，她们还精通架桥修路、开发和运营古矿场、建设和管理一小片聚集地的建设。因此每一个士兵都是帝国的重要瑰宝。

军团主要的标志是蚂蚁，准确地说是行军蚁，这象征着军团士兵彼此团结在一起时可以战胜一切敌人。除了通用标志外，每个军团也都被允许有自己独特的纹章，这些纹章与军团自身或驻地的文化有密切的关系。

每个军团还会持有龙标军旗，这是一种类似金属长杖的仪式型物品，上面有各种圣物。每个军团的军旗具有符合她们需要的魔法效应。军旗也是军团身份的象征，如果一个军团的军旗丢失，则会被帝国永久除名。



一位地精百人长，持有短剑和行军蚁徽记的盾牌。

军团的组成。四个同帐小队士兵可以组成一个**临时小队**，这也是冒险者们习惯四人组队的原因；八个同级士兵组成一个**同帐小队**，由其中的一个十人长率领；十个小队组成一个**百人队**，由一个百人长率领。



斯普里乌斯皇帝
和禁卫军长官塞尔维娅

两个百人队组成一个**中队**，由其中资历更老的百人长率领；三个中队组成一个**大队**，共有四百八十人。军团的二至十大队的编制人数一致。

作为例外的第一大队由五个中队组成，因此有八百人。这些士兵都是每一个军团的老兵和精英。一个军统除了十个大队外还包括一个六百人作业用的技术队，负责操作重型器械、攻城武器、战车、各种奇械和魔像。一个军团还会包含军职人员、士官、施法者、随军祭司、随军厨师、随军冰淇淋工匠、烘焙官、奇械师、随军诗人和骑兵。一个军团总计大约有六千人。

每个军团士兵都配备有头盔、护甲、短剑、匕首、标枪、蚁纹盾牌及个人随军辅助装备。一位士兵会使用架着长杆的背包来携带口粮和水囊等重要的个人物品。

一些退伍的军团士兵会发现自己无法回到普通的社会，她们会选择继续战斗。这些生物被称作**召回老兵 *Evocati***，拥有着比**老兵 *Veterani*** 更高的地位和军事素养，她们的个体能力被认为与一位禁卫军相等。其主要职责是作为将军的亲信、近卫或军团的教官。但是，许多召回老兵存在着异常嗜战的精神问题。

禁卫军 Praetoriani

“谁来警卫这些警卫？”
“Quis custodiat ipsos custodes？”
——《讽刺诗》第六卷

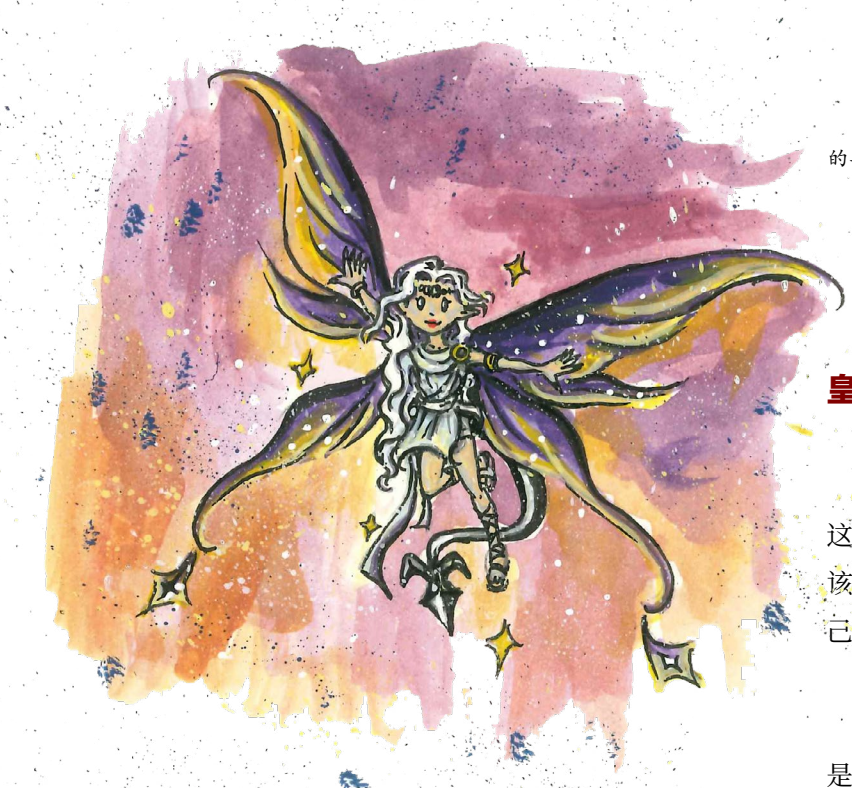
禁卫军又称**狮蝎禁卫军 *Praetoriani Scorpionis***，因为该组织的标志是一头紫黑色的红尾蝎尾狮。禁卫军在千年前只负责护卫岸努城的皇帝，如今也负责保护宫殿、岸努城和维持公共治安。

如今的禁卫军扩张到了十个步兵大队，每个大队约500-1000人，总人数约9000-15000，且全部驻扎在岸努城以北的**禁卫军营地 *Castra Praetoria***。每一个禁卫军小队内都包含至少两名施法者，并且全员都受过应对施法者敌人、异界异怪、怪兽和不死生物的训练。每一位禁卫军都是极强的战斗天才，同时也极为博学。

虽然原则上同军团一样，任何公民都可以加入禁卫军，但实际上禁卫军中常见的士兵都是一些长寿种族，比如季灵、龙、精灵、天使、兽首天族、魔鬼、树灵、人马等。

禁卫军配备有极好的装备。除了标志性的镀银短剑、镀银匕首、精金盾牌、标枪和长矛外，还可以装备制式的魔法防御用的斗篷、精金护甲、魔法盾牌、精金或魔法武器、甚至是魔法护手和魔法腰带。如果她们需要执行特殊和隐蔽行动也可以获得更多的魔法支持。

禁卫军由**禁卫长官 *Praefectus Praetorio*** 率领，该职位一般由骑士阶级的公民担当，拥有极高的权力。禁卫军在岸努的政治博弈中具有通过武力威胁元老，和废立皇帝的能力。一些禁卫军长官也会因为岸努里图斯的诅咒而发狂，以至于历史上数次刺杀皇帝。如今的精灵禁卫军长官**塞尔维娅 *Servia***，装备有一柄被叫做“刺杀吾爱”的神器短剑、坚不可摧肌肉甲、云巨人腰带、



宫廷魔术师梅里诺拉是一位擅长变化的半魅魔，这是她常用的几个形态之一。

隐身斗篷等极其强大的魔法物品。她和一些亲信住在岸努城内，与皇帝斯普里乌斯曾是年轻时的朋友、青年时互相的爱慕对象、如今陷入病态关系的政敌、及民众喜爱的扭曲关系组合。

宫廷护卫军 Protectores Domestici

宫廷护卫军是前任皇帝贤人帝**弗拉维乌斯 *Flavius*** 设立的皇帝直属亲卫团体，用以分割禁卫军的权力和威慑政敌。该组织由皇帝的参谋、亲信武官集团、亲信施法者、斥候和**宫廷卫队 *Scholae Palatinae*** 组成。

目前皇帝斯普里乌斯的宫廷卫队由宫廷首席魔术师半魅魔**梅里诺拉 *Melinora*** 管理。据说梅里诺拉还在秘密地组织一支由皇帝直属的特别行动小队，以阻止岸努城及四周的阴谋和威胁。

皇帝秘斯提索斯和泽禄也有自己的宫廷护卫军，以弥补她们没有得到禁卫军的保护。她们护卫军的斥候也肩负起执行秘密任务、调查隐秘情报、传递命令和充当行刑者的职责。因此如今的禁卫军和宫廷护卫军的关系并不融洽，禁卫军认为该组织是对她们职责的僭越。

皇帝骑兵近卫队 Equites Singulares

皇帝骑兵近卫队是从辅助军中挑选出来的精锐骑兵，这是许多非公民居民能获得的最珍贵也是最高的荣耀。该组织是千年前的**图拉 *Tra*** 皇帝所建立，以此来展现自己作为护民官的职责和亲和力。

骑兵近卫队目前有两千人，地位比禁卫军稍差，但是属于皇帝直属，也获得了巨大的权力。她们的职责是在皇帝离城出行时担任骑兵护卫，以及在战时增加兵力。

舰队 Classis

岸努里图斯帝国有着强大的海军舰队，她们用于在内海中护航、镇压海盗、运送官方的粮食、处理海怪和应对其它时空到来的舰队。

岸努里图斯传统的战舰是**桨帆船 *Galley***，靠人力为主，风帆为辅。在那一时期，帝国的主力是三列桨和五列桨的大船，依靠撞角和登船战作战，同时有着大量机动性更强的二列桨轻船进行巡逻。

但是如今，随着技术的发展岸努里图斯装备了大量的**帆船 *Sailing Ship***、**战舰 *Warship***、飞空艇和魔法船 ***Space Ship***。许多海军的战舰装备了弩炮、火炮和奥法火炮等武器。如今帝国的制式舰船通常会模仿巨龙的样子来设计，舰队成员任务这样的姿态更容易获得龙神提亚马特的庇护。

同时因为许多魔法船在帝国境内投入使用，帝国舰队也会时不时负责空中的巡逻，或是在皇帝出行时保护皇帝的飞空船的安全。

著名的军团 Famous Legiones

岸努里图斯有数百支军团，分别驻扎在世界各地。以下列出的是在帝国境内知名度较高的特殊军团。这些军团与普通的军团不同，一般有着某种专门的职责，同时掌握有至少一件军团圣物。

第一军团，无名者。这是帝国仪式性大于军事作用的军团。她们效仿建立岸努的双子，封印了自身的名字。其她人对第一军团所知甚少，只知道她们是处理隐秘事务的军团。军团圣物是岸努里图斯之矛。

第二军团，原初贵族之盾。第二军团是仅由原初贵族家族后裔才可以加入的独特军团，她们被认为是血统最高贵的群体。该军团负责处理起源家族内部矛盾和问题，处刑越界的元老贵族等重要事务。军团的圣物是记载原初贵族血脉信息的家族圣树卷轴。

第三军团，历史守秘者。第三军团掌握过去岸努里图斯曾用来征服无数位面的禁忌武器。因此第三军团肩负起了看守禁忌的知识、守护历史的奥秘与封印禁忌武器的重任。军团的圣物是位面粉碎者和一件不明禁忌神器。

第四军团，帝国之影。各种变形生物组成的掌握控制心灵、抹除记忆和读取记忆的情报战专精军团。她们也负责渗透作战，是行踪和信息都极其神秘的军团。军团圣物是隐身斗篷、读心水晶球和一件不明圣物。

第五军团，提亚马特之军。因为“5”是与提亚马特有关的岸努圣数，第五军团成为了唯一仅限女性可以加入的军团。该军团具有所有军团中最高的综合作战素养。军团圣物是五艘龙型飞空战列舰。

第七军团，七丘守卫。第七军团被认为是肩负岸努不幸数字的诅咒背负者。同时她们也是驻扎在若玛七丘附近，负责守护岸努城周围的军团。军团圣物是一柄吉兆之刃。

第九军团，渡鸦守墓人。是主要驻扎在恺芒附近的军团。该军团负责看守岸努里图斯原初贵族和先皇的坟墓。同时她们也负责守卫岸努里图斯各地公墓的安全，抓捕破坏坟墓与打扰长眠者的恶徒。军团圣物是渡鸦托加和复生权杖。

第十军团，巨龙之环。是仅由龙类生物才可以加入的军团。该军团很少以大部队规模出击，基本上以十人队为单位处理威胁。军团圣物是三颗龙珠。

第十三军团，荣耀蔷薇。斯普里乌斯皇帝的亲信军团。原本名为荣耀之刃，后来被皇帝改名。军团成员全都是对斯普里乌斯来说长相美丽的生物。该军团是全能军团。军团圣物是岸努里图斯短剑和一支不会枯萎的红玫瑰。

第十五军团，律法天秤。是岸努里图斯律法的捍卫者，她们负责抓捕各地城市守卫和普通军团难以应对的危险罪犯。军团成员以律法师、秩序牧师、预言法师、防护法师为主。军团的圣物是可以侦测罪行的天秤。

第十七军团，白色军团。一位野心家远古白龙大法师阿格里皮娜的亲信军团。军团擅长在寒带作战。军团圣物不明。

第二十一军团，自然之环。是泽禄皇帝的亲信军团。主要成员以精类生物和植物生物为主。军团的成员平日比较欢快但作战时军纪极佳。军团圣物是一件不与妖精荒野和狂野魔法有关的不明神器。

第二十五军团，正统远征军。普通岸努里图斯制式军团的楷模，军纪严明，极度遵守命令。她们平时负责侦测和征服被拉入帝国边境处的地区。该军团除了作战、经营、管理城市，也很擅长谈判。军团圣物是龟甲阵之盾。

第二十六军团，泰坦之怒。是一支全员大型及更大体型的生物组成的军团。是一支崇尚武力和破坏力的军团。军团圣物是只有巨人才能拿起来的泰坦巨锤。

第三十一军团，泰拉斯奎之锤。是专精攻城的军团。负责征服那些最难以进攻的被拉入埃泰勒努斯的坚固城池和要塞。该军团的士兵性格扭曲，她们比起短时间结束攻城，更热衷于看到被围攻的城池因为时间流逝和物质消耗而变得绝望。她们讨厌敌人投降，会利用谈判让被围城池进行痛苦的抉择和牺牲。大部分战斗的最后，她们会出动军团圣物——召唤泰拉斯奎巨兽卷轴。召唤大地上最强大上灾害泰拉斯奎对城池进行惨绝人寰的破坏。

第四十二军团，奥术军团。由帝国最杰出的法师们组成的军团，该军团每一个百人长都是一个学派的大法师。她们非常擅长用法术作战和处理施法者军队。军团圣物是贤者法杖和大法师法袍。

第四十九军团，奇械之主。是以构装体和擅长制造各种奇械作战的生物组成的机械化军团。军团大规模配置了各种枪械、火炮、奇械载具、战车、飞空船和魔像。圣物是一台超巨型的不朽构装体。

第六十二军团，友谊桂冠。是专精谈判和外交的军团。但该军团有着帝国中最散漫的军纪，军团成员大部分时间只热衷于创造艺术品、玩游戏和讲故事。军团圣物是一颗神秘的正二十面体。

第七十一军团，巨龙之牙。是天穹地区的游居军团。军团擅长高机动作战、骑乘作战和施展原能法术。每一位百人长都是极具野性力量的战士。军团圣物是风暴巨人之力腰带和一柄仪式水晶匕首。

第七十七军团，恒洋舰队。是帝国最杰出的海洋作战军团。军团成员包括擅长军舰作战和水下作战的各式士兵。军团圣物是可以潜水的巨乌贼旗舰。

第八十三军团，银月之爪。由德鲁伊和化兽人之类士兵组成的亲近自然的可变形军团。是专精野外作战与野兽协作的军团。军团圣物是一件古老野兽的皮毛。

第八十九军团，荒野猎手。是专精猎杀巨兽的军团。军团全员身着兜帽和便于在森林与荒野行动的服饰，军团圣物是一柄神弓。

第九十九军团，黄金军团。是驻扎在黄金城附近的秘斯提索斯皇帝的亲信军团。以全员佩戴金色面具、身穿精金甲、携带精金武器而出名。该军团有不少强大的施法者。军团圣物是一件不明神器。

第一百军团，永生军。军团成员数量固定，被誉为永远不会减员的军团。一般认为该军团只招募长寿种族的生物。每支百人队也都选择体型非常接近的生物。军团圣物是坚不可摧护甲。

第二百一十七军团，不死讨伐者。是专门负责处理亡灵生物泛滥地区的军队，每一个军团士兵都有丰富的对抗强大亡灵的经验。军团圣物是纯善护符和防护圣甲虫。

城市守卫 Cohortes Urbanae

城市守卫由**城市长官 *Praefectus Urbi*** 指挥，拥有三个大队的兵力，每个大队大约 500-1000 人。她们的主要职责是维护岸努城的公共秩序、防止骚乱和压制暴动。如果城内发生大规模暴乱，按照规定不可以出动军团，而是出动城市守卫。

岸努城外的主要城市也都拥有各种独特的城市守卫。可以说城市守卫是驻扎在各个行省的军团士兵外，最重要的城市安保人员。

一位老练的城市守卫长官知道如何指挥自己的部下应对和镇压那些非法施法者。她们之中也会安排律法师、心灵法师、防护法师或裁定师等施法者，应对犯罪、指挥或协助处理问题。



冒险者——人马武僧萨皮恩提乌斯。徒手击杀了外神的投影。

夜警 Vigiles

夜警由**夜警长官 *Praefectus Vigilium*** 指挥，拥有七个大队，每个大队大约一千人。她们的职责是在各行省的主要城市进行夜间巡逻，防止盗窃，抓捕小偷和强盗。

同时她们也肩负起扑灭火灾的消防工作。因此夜警有许多应对盗贼、隐形生物、应对失控的火焰的处理经验。执行任务时，一支夜警小队也会配备律法师、心灵法师、防护法师、收编游荡者、城市游侠等特殊警卫。夜警队喜爱招募拥有黑暗视觉和翅膀的生物，因为她们可以帮助夜警更好地巡逻和抓捕罪犯。

边境守备 Limitanei

边境守卫是驻扎在埃泰勒努斯时空边缘地带的小规模部队。她们长期负责防守和应对随时可能被拉入此时空的外来土地、军队、怪物和不死生物。一般来说边境守卫是优秀的斥候和游侠，她们熟悉这些边远地区的地形和特殊魔法环境，但是战斗力比军团士兵要弱。

辅助军 Auxilia

辅助军由来自各行省的非公民人员组成。辅助军的装备要逊于军团士兵，以骑兵、弓箭手、投石兵和奇术施法者为主要兵种。辅助军的士兵可以在退役后获得岸努里图斯的公民权。帝国全境的辅助军人数与军团士兵的人数接近。

冒险者

冒险者随处可见。在岸努里图斯，许多冒险者曾过着幸福的生活，但只是因为感受到了无聊与远方的召唤，便拿起了武器，踏上了旅途。 而另一些则十分经典，是因为不幸意外或独特的理由做出了决定。

无论冒险者是否属于帝国，她们通常会前往城市危险的地方、野外、遗迹或是地下城之中。这使得冒险者需要随时考虑好自己要面对的危险，并做好充足的准备。

岸努里图斯不存在成建制的冒险者组织。冒险者更像是一种私人雇佣兵。一些急需帮助的人、角斗士中介人、学者和贵族经常雇佣冒险者。有一些冒险者选择单打独斗、成为兼职角斗士或是加入某些组织。

以下是一些帝国境内的常见的大型组织：

组织名	阵营	理念
圣誓守卫	守序善良	维护善良，坚守正义。
狂欢众	混乱中立	永恒，那就永无止境地狂欢！
永恒之女	守序中立	维护律法与永恒。
命运咏者	中立	知晓命运，拥抱命运。
五色姐妹会	中立	崇拜提亚马特——吾等母神。
护奴盟	中立善良	保护奴隶们的安全。
秘盟	守序邪恶	在暗中掌控和影响帝国。
焚权社	混乱中立	接受牺牲，焚烧权势。
喀锡尔乱枝众	混乱善良	劫富济贫，帮助弱者！
圣死者乐团	混乱中立	变成亡灵也要呐喊和歌唱！
秽死者教团	中立邪恶	不死乃诅咒，拥抱真实之死。
奇美拉杀手会	中立邪恶	花钱买命，明码标价。
工匠同盟	守序中立	脚踏实地，互帮互助。
圣树灵修会	中立	拥抱自然，平定自己的内心。
皇帝之民	中立	超爱皇帝陛下！激推！！！
海环守望者	守序中立	守护海岸、海洋和船只
虚空门徒	混乱邪恶	疯狂乃真理，毁灭至虚无 …

新规则：战车战斗 Chariot Combat

双轮战车价格：250GP

战车和拉车的生物的工作方式就像《玩家手册》中的**骑乘战斗**规则中描述的受控坐骑一样，但有以下区别。

- 骑上或跳下战车只需要**花费你 5 尺的移动距离**，而不是相当于你速度一半的移动距离。
- 站在战车上会给你提供**半身掩护**。
- 战车的速度等于拉车生物中**最慢者的速度**。
- 如果有多个生物拉着战车，他们都以**相同的先攻值行动**，并如同受控坐骑的先攻一样，会变得**与你相同**。

士兵的数据 Soldier Stat Blocks

本边栏的游戏数据仅供参考，游戏主持人可以按自己的需求在游戏中进行调整和设置。

一位经验丰富的军团士兵使用**岸努里图斯军团士兵** ***Annulitus Legionary***（CR3）数据。而一位新兵可以使用士兵 *Soldier*（CR1/2）的数据。

帝国的士兵和禁卫军也会包括斯芬克斯、色彩和金属龙、各种巨人、魔像、蛇人、蕈人、巨灵、魔鬼、天使和神使等生物。建议普通的城市守卫为 CR1/4-CR2，经验丰富的守卫为 CR3-5；一般的军团士兵的 CR 为 CR1/2-CR3；百人长和老兵为 CR4-9；将军、高级军官和召回老兵为 CR10-15；禁卫军士兵为 CR5-CR9；禁卫军的营长及老兵为 CR10-CR16；特殊英勇的人物及神选冠军要更高。军团和禁卫军的指挥官通常可以获得 1-3 件魔法物品，稀有度由 DM 决定（通常为非普通、珍稀和极珍稀）。

岸努里图斯军团士兵 Annulitus Legionary

中型类人（任意种族），任意阵营

AC： 18 (胸甲，盾牌)
HP： 52 (8d8+18)
速度： 30 尺

力量 16(+3) **敏捷** 16(+3) **体质** 14(+2)
智力 11(+0) **感知** 14(+2) **魅力** 13(+1) **荣誉** 14（+2）

豁免： 力量 +5，敏捷 +5
装备： 胸甲，标枪（6），短剑，盾牌
感官： 被动察觉 12
语言： 通用语
挑战等级： 3 (700XP；PB+2)

特质 Traits

集群战术 Pack Tactics。若岸努里图斯军团士兵的攻击目标生物 5 尺内存在有至少一名未失能的盟友，则重装步兵对该生物进行的攻击检定具有优势。

盾墙方阵 Shield Wall。若岸努里图斯军团士兵的 5 尺内存在有至少一名未失能且持有盾牌的盟友，其获得以下增益：AC+1；当重装步兵受到一个允许其进行豁免来只承受一半伤害的效应影响时，其豁免成功时不受伤害，豁免失败时只承受一半伤害。其无法在失能期间使用此特质。

动作 Actions

多重攻击 Multiattack。岸努里图斯军团士兵使用三次近战攻击或两次远程攻击。

短剑 Shortsword。近战武器攻击：命中 +5，触及 5 尺，单一目标。命中 6（1d6+3）的挥砍伤害。

标枪 Javelin。近战或远程武器攻击：命中 +5，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。命中: 6 (1d6+3) 的穿刺伤害。

盾击 Shield Bash。近战武器攻击：命中 +5，触及 5 尺，单一生物。命中：5（1d4+3）的钝击伤害。如果目标是一个中型或更小体型生物，则目标生物必须成功通过一次 DC 13 的力量豁免否则将应击倒地。



一位青铜龙原初贵族，在向主神提亚马特祈祷。

第三章：信仰与诸神
Current State of the Imperium

帝国信奉**力量**与**荣耀** ***La Forza e la Gloria***。

她们本来是共和国的两位神明，**龙神弗勒扎** ***Forza***，与**狼神格罗丽娅** ***Gloria***。但是她们被历史遗忘，不再被崇拜，逐渐变成了帝国所信奉的抽象概念。

目前岸努里图斯的主要信仰为帝国之母神提亚马特、公正与秩序的庇护者巴哈姆斯、皇帝和权力之神阿斯蒙笃斯、战争与征服之神班尼乌斯、文明与发展女神密涅瓦。一般来说，人们认为巴哈姆斯是共和国的主要庇护神，而提亚马特则是帝国的庇护神。

实际上，帝国所信仰的诸神已经不是原本多元宇宙的神明本身。帝国信仰中，这些神明大多被与其它的信仰杂糅，或是加入了许多捏造的要素。比如提亚马特在帝国的信仰中是仁慈地爱着帝国公民的龙之女神。而柯瑞罗尼乌斯则会对反抗帝国又执迷不悟的精灵降下神罚。

帝国的信仰体系也不是一成不变的，一些外来者的信仰也会被帝国纳入她们的信仰体系之中。如同那些来到了此地的外人一样，神明与信仰也会被这个位面所吞噬和同化。

从其它时空来到埃泰勒努斯时空的牧师，如果不向这些被改变过的帝国神明祷告，则不会获得任何意义上的神明的回应。其神术的力量也会慢慢消失。不过好在，帝国每一位神明的领域都是多样的，一个神明也会有许多不同的侧面，因此完全失去神术的力量本身也是非常小概率的事件。

岸努里图斯的主要神明们不会直接对信徒和生物说话，祂们的旨意、预警和惩罚都会以预言的形式出现。通常来说信仰一位神祇的祭司会突然间接到一种预兆，她需要辨别这是否是神谕，以及一些看似模棱两可的神谕所想要传达的具体是什么意思。因此解读神谕及预言是一种十分困难又危险的行为。因为错误地理解预言而导致更严重的灾难的情况在帝国的历史中并不少见。如果有需要，神明会间接地赐予祝福。

次等信仰 Fides Minores

除了岸努里图斯主要神系外，该时空也存在一些次等神明、信仰之力或是自然之灵。这些神明大多是因为一些拥有某种信仰的信徒进入了埃泰勒努斯时空，这种信仰本身便会被此时空同化，变成岸努里图斯万神殿的一员。该信仰和宗教也会渐渐地变成了服务于帝国的存在。

如果不信仰某种具体的神祇，而是信仰某种抽象的概念，例如自然之灵、自然本身的话，这种无实体信仰本身不会被此时空同化。但是如果一种信仰本身能够威胁到岸努里图斯帝国的话，埃泰勒努斯时空便会在冥冥之中摧毁该信仰，使其无法对帝国造成任何的危险。

目前边境地带除了一些不归顺帝国的德鲁伊、精类和植物的团体外，仍在活跃的主要信仰团体是一支由智慧不死生物和渴望进化为不死生物的教徒所组成的**秽死者教团** ***Ordo Mortuorum Immundorum***。该教团分支众多，在帝国各地都有其身影。

神明	阵营	建议领域	圣徽
阿斯蒙笃斯 Asmodeus，皇帝与权力之神	LE	诡术	三个相近但不相接的三角形
艾梵德拉 Avandra，改变与幸运之神	CG	诡术， 奥秘	三层波浪线
巴哈姆斯 Bahamuth，共和国、公正与高尚之神	LG	生命，战争， 和平	戴白金桂冠向右的龙头侧面
班尼乌斯 Banius，战争、征服与开拓之神	LE	战争， 秩序	三指向上的禽爪
柯瑞罗尼乌斯 Corellonius，魔法与奥艺之神	CG	光明， 奥秘	装饰有桂冠的八芒星
密涅瓦 Minerva，文明与发明之神	LN	知识， 锻造	齿轮猫头鹰的头
格乌什 Gruumth，战斗、破坏与角斗士之神	CE	风暴，战争	带着骨凸的三角形眼睛
伊欧努 Ionu，知识之神	N	知识， 奥秘	风格独特的像眼睛的弧形
寇笃斯 Kordus ，力量、抗争与风暴之神	CN	风暴	带着交叉闪电矢状护手的长矛
罗萝丝 Lolth，蜘蛛，刺激，虐恋与谎言之神	CE	诡术 ，奥秘	装饰鞭子的带着蛛网图案的七角星
梅洛里娅 Meloria，荒野与海洋之神	N	自然，风暴	波纹状旋涡 中间有三叉戟
摩拉都斯 Moradius，创造之神	LG	知识，战争	燃烧的铁锤
培罗勒 Pelor，酒、太阳与农业之神	NG	生命，光明	七环同心圆
寇露丝 Corvus，冥界与死亡之神	LN	生命，死亡 ，坟墓	向右的乌鸦头侧脸
莎罕妮亚 Sehanina，月之神	CG	诡术， 暮光	满月的圆
萨瑞兹顿 Tharizdun，堕落者与疯狂之神	CE	诡术	锯齿状的顺时针螺旋
提亚马特 Tiamat，帝国、财富、野心与复仇之神	LE	诡术，战争， 秩序	五色的正五角星
托罗古斯 Torogus，幽暗领域与摆渡之神	NE	死亡， 坟墓	由环形手铐拷住的 T 形
维克那乌斯 Vecnaus，永恒、秘密与低语之神	NE	死亡，知识	没有破裂的单眼骷髅
泽希勒 Zehirl，黑暗、谋杀与毒药之神	CE	诡计，死亡	毒蛇状的匕首

帝国的主要神明 The Maior Deities of Annulitus

提亚马特 Tiamat，原初之母

提亚马特有诸多名号，例如**原初之主、混沌之母、咸水与苦水之源、五色之王、闪耀之神**等。她被认为是埃泰勒努斯的创造者和原初母神。她是混沌之神，从混沌中创造了物质位面。提亚马特以微妙的平衡维持着帝国的稳定——中立善良、邪恶、守序与混乱——只要遵守帝国的律法，所有的一切都被允许存在。她会保护帝国、有野心之人、私人的财富和合法的复仇。

与一些其它位面的外来者宣称的不同，埃泰勒努斯的母神提亚马特并不是一位只有贪婪、善妒和自私的神明。她如同母亲一样守护着所有帝国的生物，并比普通的神明有着五倍的爱。她的爱与愤怒一样激烈、守护与复仇也一样永恒。提亚马特的教义教导岸努里图斯的居民，爱你所爱的，同时不要忘记恨你所恨的；拥有你可以拥有的，但不要忘记给予你所能给予的。

巴哈姆斯 Bahamuth，铂金巨龙

白金之龙、金属龙之父、铂金之神是正义、保护、高尚和荣誉的标杆。他是共和、元老院、投票与平等之神。他守护正义，对胆敢亵渎元老院、律法和投票结果的人施以惩罚。他的最高祭司被称作**大牧首 *Patriarchal Magnus***

他也是奴隶的庇护者，教导奴隶主们要关爱和善待自己的财产。他对于侵犯他人、自己财产和宠物的人们予以惩罚。他的祭司和信徒通常负责主持元老院和国民大会的投票和计票、以及监督审判的公正性。

柯瑞罗尼乌斯 Corellonius，宴会与奥秘之主

祂是美丽、奥秘、魔法、艺术、自然、狂欢、酒神体验妖精和酷儿的守护神。据说祂也是同时掌握奥术、神术和原能的神明，以自己的伟力创造了埃泰勒努斯的第一片森林。祂雌雄同体、热情、充满活力，喜欢美酒与宴会，因此也被认为是酒与狂欢的神明。可以说，柯瑞罗尼乌斯是现代岸努里图斯精神最具代表性的神明。

祂的信徒热爱派对、宴会和学术讨论。无论哪一种，柯瑞罗尼乌斯的信徒相信通过集体的讨论与精神体验的升华，可以得到奥秘的启示。

罗萝丝 Lolth，密仪与刺激的女王

她被认为是与柯瑞罗尼乌斯对应的双生神，也是宴会与奥秘超脱理智枷锁后彻底失控的样子。她是岸努里图斯女性崇拜的守护者，也是谎言、刺激和虐恋的守护者。她的追随者和祭司被教导应该投身于爱和狂喜之中。通过极致又猛烈的爱去占有，通过超脱感官极限的狂喜达到神的领域。爱自己的敌人，然后占有并如同蜘蛛一样束缚对方，将快乐与堕落赐予对方——以至于让对方无法离开自己。

而她的信徒通常会身穿有恋物癖倾向的服饰，或是不穿着衣物，并佩戴鞭子、蜡烛、蛛网般的绳索。并通过举办即使对于岸努里图斯人也过于刺激的狂欢仪式和宴会。尽管罗萝丝更倾向于庇护女性，但是她也仍然会庇护其她忠于自己本能和欲望的生物们。

阿斯蒙笃斯 Asmodeus，权力与契约之主

祂是皇帝和权力之神。祂被认为是有着具有甜蜜诱人的言语和公正不阿的契约权柄的神。祂善于教授皇帝、或渴望夺取权力之人使用修辞学、精心雕琢的蜜语、抚慰人心的技巧和对权柄的掌控能力。

阿斯蒙笃斯也是军团管理者会祭拜的神明。不过祂比起战争和军事，更看重军团里的阶级关系和契约本身。对于岸努社会，祂鼓励信徒去攀登权力之路，利用一切自己所能利用的。只有爬到高处的生物才有资格得到自己想要的。

艾梵德拉 Avandra，万变之主

她是机遇、概率、可能性、变化、自由、旅行、贸易、冒险和自由人的守护神。她也被称作“道路开辟者”或是“未知的奇迹”。她鼓励信徒反抗和打破命运。她的信徒们投身于埃泰勒努斯未知事物和新被拉入此地的地点的探索。同时也有人认为她是幸运和天降财富的使者。

据说，艾梵德拉会垂青那些面对看似绝不可能的死路也愿意放手一搏的生物们。那些真正幸运的人，往往都是得到了她的庇护。

班尼乌斯 Banius，征服与开拓之将领

他是军团、征服、战争与开拓的男神。他会教授信徒与祈祷者军事的技艺，教导士兵战胜恐惧、遵守军纪，引导军队征服和塑造未知的领域。班尼乌斯并不否认弱者，他的教义认为远离故乡加入军队、走上战场、与未知去战斗本身便证明了一个生物的勇气。因此弱者若是证明了自己的决心，便会得到他的庇护，也可以在死后享有安宁。

他的信徒被教导要战胜恐惧、鼓舞战友；反对和镇压无序和反叛；战斗本身就是最伟大的奖赏；完善战斗技巧的过程是对自己心性的磨练。

密涅瓦 Minerva，智律者

她是厄拉西亚城的守护者，发明、律法、智慧、战略、工艺之神。她也被认为是伟大发明的灵感来源、创造大型都市和维持城市的律法和秩序的女神。

她的信徒被教导要善于与她人合作，通过集体而非个人来获得成就；要投身于城市的建设，并守护大家的城市；要保持创新精神，为了社会的发展不断地发明。

格乌什 Gruumth，破坏者

他的享受掠夺、破坏、杀戮与享受战斗之人的神明。格乌什反对秩序，他的理念不追求荣誉，而是希望生物们可以最寻自己内心最原始的本能。因此他会庇护角斗场中真正享受厮杀的角斗士。格乌什是少数会赋予反抗帝国和渴求摧毁文明的颠覆者与暴徒启示与力量的神明。

格乌什的信徒们大多没有固定的神殿，她们四处摧毁、破坏、杀戮。认为弱者的存在就是为了被强者碾压。对她们来说，愤怒和喜悦大体上是一回事。

伊欧努 Ionu，全知导师

她是引导奥秘和智慧得以孕育和传承的神明，同时也是奥秘和禁忌的看守者。她是先知、预言家、哲学家、智者、各行各业的导师们的守护者。她主张生物们要通过学习、分享和讨论知识，使理性、灵知和情感都达到平衡，以此实现心智的完美。

与作为奥秘魔法之神的柯瑞罗尼乌斯不同，她的权柄和领域更偏向奥秘的研究。因此她的神殿往往还会作为图书馆和公共魔法学院使用。

寇笃斯 Kordus，风暴与海洋君主

他是勇敢、力量、考验与战士之神。风暴君主的教义认为，狂风暴雨和凶涛巨浪意味着挑战，凡人们不应该惧怕它们，而是要勇敢地直面并跨越困难。有时甚至要自己去寻找挑战，以证明自己。寇笃斯也是航海者、运动员、战士与勇者们的守护者，他会赞美那些意志顽强和渴望胜利的生物——并非只有冠军可以引起他的注意，他的祝福属于所有勇敢者们。

寇笃斯的祭司们负责各地运动大会和竞技大会的举办及评判，也对战场和冒险归来之人举办凯旋仪式。

梅洛里娅 Meloria，荒境之母

她是荒野与海洋的主宰，是未被驯化的自然世界和其中住民的守护者。她也是野生动物、汹涌海流、浩瀚的沙漠、危险的禁忌之地的神明。一些德鲁伊和猎人会崇拜她，通过她的祭司学会在野蛮之境存活和相处。通过水域进行旅行的人们也会渴望得到她的庇护。她的教义教导人们要接纳世界野蛮的那一面。

她的祭司几乎没有的神殿。她们在荒野、山林和海洋的自然景观中进行祭祀和祈祷。她的信徒尊重狂野又残忍的自然，但是决不允许那些出现的不死生物和诡异怪兽亵渎自然。

摩拉都斯 Moradius，铸造者

摩拉都斯是岸努里图斯最主要的家神。他守护家庭和住所，也是铸造、工匠、铁匠、矿工、石匠的守护者。他除了铸造也掌握熔炉、熔岩与火山的权柄。

许多矮人、龙、地灵和地精崇拜他。他的祭司教导生物们应该学会坚忍和顽强；并主张生物们应该坚守对家族，家庭和朋友的忠诚。他捍卫传统，因此成为了许多家族供奉家神时重要的神明之一。

培罗勒 Pelor，仁慈的光之神

他是光、太阳与夏季的守护者。也是丰饶和农耕的神明。他的教义主张以善良、怜悯和仁慈为主，救苦救难、帮助她者。他庇护的对象还包括了农业作物。

他的信徒们大体是农民，普通百姓、自由人、坚守贫困誓言的人、圣武士和游侠。一些军团也将他视作自己军团的核心信仰和准则。

寇露丝 Corvus，死亡女士

寇露丝又被称作死亡之主或渡鸦女士，她是死亡、长眠于命运之线的控制者。她也被认为是冥界的主宰。她的教义确保生与死之间关系存粹，不受污秽的不死诅咒影响。她的教义认为死亡是生命的终结，但是对死亡无需过度悲伤。她认为命运是神圣的，任何胆敢侵犯或妄图逃离宿命之人都要受到惩罚。不死也是亵渎。

她的信徒大多是祭司、牧师、和修士。她的主要神殿位于恺芒，追随者在帝国各地负责安葬死者和合法处理被允许复活的生物。

莎罕妮亚 Sehanina，月之主

她是秋季与月亮的神明，是幻想与诱导的保护神。她被认为是静谧幽暗树林、幽会者、秘密情人、隐秘工作者的守护者。她的教义教导信徒追寻自由与本心；追寻热情，掌控命运；保护她人免受狂热之善和破坏之恶的影响；她也鼓励信徒无拘无束地前进，不要害怕束缚，开拓全新的体验和道路。

她的信徒包括幽暗又安静的森林里的精类和植物、幻术师、渴望追求真爱之人、追寻本心突破禁忌之人。她的信徒们经常在阴影下祈祷。她的神殿一般位于隐秘的地方或野外的一片自然之地。

萨瑞兹顿 Tharizdun，吞噬者

祂是堕落与疯狂之神，疯子的庇护者。有传闻说祂比起可被理解的神明，更接近不可名状的外神。祂的领域内只有毁灭与疯狂，不存在理智、生命与死亡。她很少有神殿，即使存在也出于对普通人精神安全的考虑禁止入内。祂的教义——如果那些扭曲的内容算是教义的话，教导信徒维持帝国的永恒，直到祂在未来归来；发掘和寻找属于祂的失落之物；阻止其它来自遥远外域的外神降临，因为唯有萨瑞兹顿才有资格为永恒画上句号。

在帝国中，祂的信徒是那些渴望突破禁忌的底线，品尝不被允许之事的狂徒。有一些艺术家、诗人、虚无主义者和走投无路之人会崇拜这位神秘，她们渴望得到这位神明那超越理智的灵感。据传说，有些发疯的皇帝和贵族，也是受到了萨瑞兹顿的影响。

托罗古斯 Torogus，匍匐的存在

他是地下世界、幽暗洞穴、无尽隧道的主宰。他也被认为是冥河的摆渡人，通往冥界隐秘隧道的看守者。他的领域还包括用于囚禁她人的监狱、地牢、带来真正痛苦的地方。他的教义教导信徒要崇敬黑暗；享受给予她人的痛苦；囚禁那些无法反抗自己的生物，为那些生物带去永恒的黑暗。

他的信徒是一些在黑暗之地和地下世界生活的生物、行刑官、监牢守卫、引路人、迷宫的建造者。

维克那乌斯 Vecnaus，低语者

他是巫术、不死、亡灵和隐秘秘密的神明。他既祝福帝国的永恒，也给予帝国境内出现的亡灵们力量。他的教义教导追随者要不择手段地学习知识，但不应让她人得知；培养内心的邪恶，拥抱自己的全部才能获得真正的指挥；不要担心自己的抉择会带来毁灭和灾难，追寻卓越就是要不计代价——代价如果可以让你的敌人承担就更好了。

他的信徒是一些死灵学派的巫术、禁忌知识的追求者、害怕死亡的贵族或是秽死者教团的成员。

泽希勒 Zehirl，谋杀之蛇

他是阴影与毒药之主，刺客、杀手和特务之神。泽希勒赋予信徒们无数种毒药，而他往往将若玛需要的解药和赠礼也藏在这些毒药之中。他教导信徒要时刻隐蔽行踪，借由阴影来获得庇护；攻击要迅捷一击必杀，或是制造混乱蒙蔽她人；面对敌人要折磨致死，使用恶毒的方式加倍奉还，或是扭曲敌人的心智，使其享受那一切。

他的信徒大多是玩弄权术之人、谋杀者、阴谋家、刺客、某些贵族和禁卫军成员。他也是帝国最古老的守护神之一，他指示信徒在阴影中将亵渎帝国之人一一谋杀。


诸神的祭司们

被遗忘的双神 Forgotten Twins

弗勒扎 Forza，被遗忘的力量龙神

她是被遗忘的开拓、力量、抗争、磨炼与奇迹之神。她被遗忘的教义教导信徒永不屈服，通过自己的力量来开拓未来的命运。哪怕可能性极低，但是通过与命运的抗争也可以创造奇迹。

龙神弗勒扎的身影已无法被寻得，但面对绝望与困境也仍然毫不退缩，拒绝别人给自己设置的绝境的真正的勇士会获得龙神的馈赠——她会赋予勇士足以击碎一切困难的力量。而只有面对绝望还坚持勇气和前进之人，才能证明自己配得上她的伟力。传说她的光辉，连天空的星辰都可以贯穿。

她过去的勇士认为，精神上的强大才是真正的力量。

格罗丽娅 Gloria，被遗忘的荣誉狼神

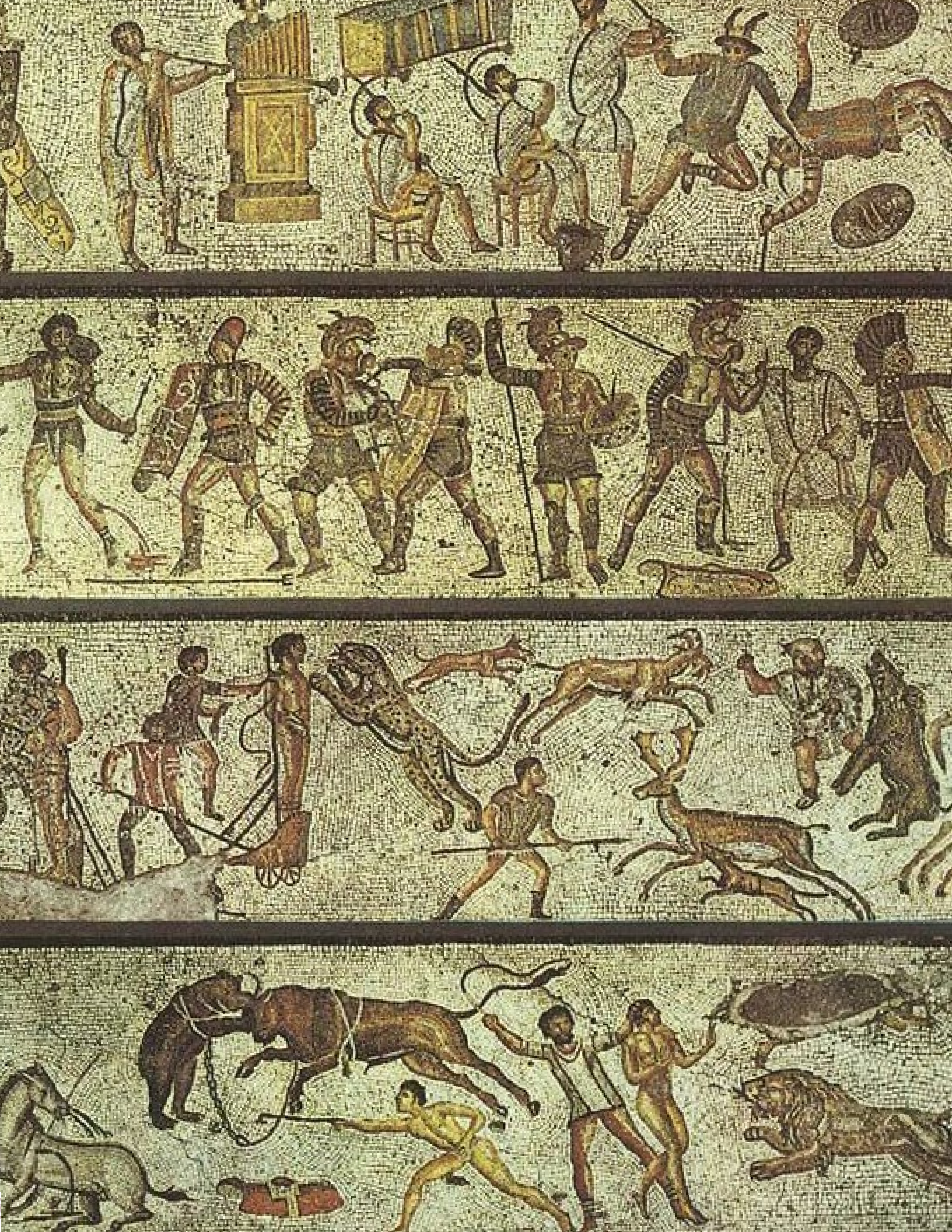
她是被遗忘的创世、荣誉、荣耀、抚育与永恒之神。她被遗忘的教义教导信徒坚守荣誉，捍卫自己的名誉与她人的荣耀，只有每个生物都能捍卫身边所有人的荣光，凡人才能在精神上到达神明的领域——那才是母神留给凡人的荣耀之路。

狼神的身影偶尔会出现在旅行者面前。但只有那些捍卫并积累的荣誉的子嗣，能回应狼神对子嗣们的守护。她化为璀璨虚影，在岸努里图斯地平线的尽头见证了这个世界她孩子们后代的成长。那些真正坚持名誉与荣誉之人，会获得狼神的祝福——她会赠与子嗣被永恒的爱所守护的荣耀。只有捍卫自己与她人荣誉之人才能证明自己配得上她的祈愿。传说她的永恒，连濒临崩溃的废墟都可以修复长存。

她过去的子女认为，人格上的高贵才是不变的荣誉。



即使被遗忘，双神依
旧庇护着埃泰勒努斯全境。



第四章：角色选项 Character Options

本章提供了全新的角色选项，用于创建独具特色的岸努里图斯冒险的角色。如果你要使用荣誉属性、新族裔和起源专长创建角色，请与你的 DM 协商。此外本章结尾还介绍了各个职业在埃泰勒努斯的情况。

在创建岸努里图斯战役的角色时，请记住岸努里图斯帝国是一个究极复杂的文化大熔炉。帝国境内什么生物都可能存在，因此角色可能有着各异的样貌、性格和理念。所以，保持开放的心态和创造性的思维永远可以帮助到你，使你们的冒险变得有趣。

不过因为岸努里图斯帝国很难一概而论的生物、多元化的社会、异于其它位面的道德观、独树一帜的奇特文化，所以也请不要忘记与其他玩家确定你们游戏的边界——确认所有人可以接受的和不能接受的——以使所有人都可以享受你们的冒险。

族裔 Species

《玩家手册》和多元宇宙间的大部分玩家种族都在岸努里图斯存在。此外，鸟羽人、人马、元素裔、季灵、类地精生物、蜥蜴人、牛头人、半羊人、狗头人、狮族、梭螺鱼人、战俑和蛇人在岸努里图斯是常见种族。

新增种族 Species Descriptions

以下描述了四个岸努里图斯的新种族：蛇发妖（美杜莎）、塞壬、树精和宁芙。

蛇发妖 MEDUSA

蛇发妖是一种头顶长满蛇头或蛇尾的生物，这些如同头发的器官由蛇发妖自己控制。蛇发妖可以借由这些器官中的魔力凝结出一种通过眼睛凝视让其她生物定住并石化的能力。她们长有双足或蛇尾，蛇发妖在岸努里图斯城市里比较常见。她们祖辈居住在山洞、海岛和幽暗地域里，如今这些地方也会有一些蛇发妖的聚集地。她们除了蛇的头发，也会具有一些蛇类的身体特征。例如与各种蛇类似的肤色、一些与皮肤混合的角质鳞片。

与蛇发妖对视是一种危险的行为，但是也是获得她们友谊和尊重的象征。



蛇发妖特质 Medusa Traits

生物种类 Creature Type。你是怪物生物。
体型 Size。你的体型为中型。
速度 Speed。你的步行速度为 30 尺。
黑暗视觉 Darkvision。你拥有 120 尺的黑暗视觉。

蛇发 Snake hair。若你使用徒手打击造成伤害时，你可以选择使用你的蛇发啃咬敌人，你对目标造成 1d6+你体质调整值的穿刺伤害，而非徒手打击原本的伤害。

当你到达 5 级，目标额外受到 1d6 点毒素伤害。



石化凝视 Petrifying Gaze。以一个魔法动作，选择距你 30 尺内的一个可见生物，这个生物必须进行一次体质豁免检定（DC=8+ 你的体质调整值 + 你的熟练加值），否则将会陷入束缚状态，持续至你的下个回合结束。你可以使用此特性的次数等于你的熟练加值，完成长休后，尼重获全部已消耗的使用次数。

当你到达 3 级时，你可以对一个因石化凝视陷入束缚状态的生物再次使用此特性。若目标再次体质豁免检定失败，则目标陷入石化状态替代其束缚状态，持续至你的下个回合结束。

当你到达 5 级时，当一个生物因此特性陷入石化状态时，你可以选择让该生物在下一个自己的回合结束时进行豁免。若豁免成功则石化状态终止。若豁免失败则目标持续陷入石化状态，此后该生物可在自己的每个回合结束时重复进行豁免。

塞壬 Siren

塞壬是一种两栖生物，她们的外貌像人类或精灵，长有双足或可以在地面滑行的鱼尾。但是根据族裔不同，手臂上生有双翼、或是有鳍生长在她们的肩膀、前臂、背部中间及小腿，且头部也生长着鳍。她们的肤色多种多样，有深紫红色，紫色、蓝色、绿色、亮橙色和黄色。塞壬们的祖先出身在海岛、沿海地区和高山地带。

她们是性情多变的生物，能瞬间从亲切变为狠辣，然后过一段再变回去。她们大多都擅长使用魅惑她者的魔法和演奏音乐，也喜欢跟船只和旅人玩耍。

塞壬特质 Siren Traits

生物种类 Creature Type。你是类人生物。
体型 Size。你的体型为小型或中型。
速度 Speed。你的步行速度为 30 尺。
惑心乐手 Bewitching Performer。你拥有表演和欺瞒技能的熟练，并且拥有一项自选乐器的熟练。
塞壬魔法 Siren Magic。你知晓戏法奇术

Thaumaturgy 或 交友术 *Friends*。

从 3 级开始，你习得魅惑类人 *Charm Person*。从 5 级开始，你习得暗示术 *Suggestion* 你时刻准备着这道习得的法术，且可以不消耗法术位施展此法术一次，当你完成一次长休时，你重获施展该道法术的能力。你也可以用任何你拥有的相应环阶法术位施展该道法术。

你选择智力、感知、或魅力之一，该属性即是你用此特质施展法术时的施法属性。

塞壬血系 Siren Lineages

你属于一支塞壬血系，并因此获得了一些超自然能力。从下列选项中选择其一。

翼身塞壬 Winged Siren。因为你的双翼，你拥有等同于你步行速度的飞行速度。如果你穿戴中甲和重甲，则你不能使用此飞行速度。

水生塞壬 Aquatic Siren。 你可以在空气和水中呼吸，你拥有等于你步行速度点游泳速度。同时你拥有 60 尺的黑暗视觉。

树精 Dryad

树精们诞生自树木，她们具有可以在树木、根系和枝桠间穿梭的能力。她们与自然的紧密联系使其可以与自然沟通并保护自然。树精大体上与自己具有紧密联系的植物有着外观上的相似之处。这使得她们的身上会生有树叶、花朵和藤蔓。有一些皮肤的样子和触感更像植物的根茎或树干等。树精们受到自然的庇护，这使她们更不容易受到魔法效应的影响。

树精特质 Dryad Traits

生物种类 Creature Type。你是妖精生物。

体型 Size。你的体型为小型或中型。

速度 Speed。你的步行速度为 30 尺。

黑暗视觉 Darkvision。你拥有 60 尺的黑暗视觉。

魔法抗性 Magic Resistance。你对抗法术所做的豁免检定具有优势。

自然之语 Speech of Beast and plants。你有能力以有限的方式与野兽，植物与植被交流。它们可以理解你的话的意思。虽然你没有特殊的能力来跟它们进行语言交流，但可以以有限的方式知晓回应的意思。你在所有试图影响它们的魅力检定中具有优势。

林间飞跃 Tree Stride。用一个附赠动作，如果你位于一颗不小于大型的树的 5 尺内，你可以魔法性地则传送至该树 60 尺内的，另一颗不小于大型的树的 5 尺内的未占据空间。你可以使用该特质的次数等于你的熟练加值，当你完成一次长休后，你重获所有已消耗的使用次数。



宁芙 Nymph

宁芙们是源自自然生机的神圣精类，据说由诸神在自然之中所创造。她们通常是年轻、貌美、充满活力的类精类形象。宁芙的具体样貌也与她们诞生的自然环境有关。蔻灵是诞生于树林，与树精和木精灵极为相似的生物，充满生机和森林的气息；冥灵据说诞生自冥界，然后居住在地下的世界，偶尔会来到地表，不过她们身上通常会被悲伤或阴森的氛围笼罩；水灵诞生自水边，在溪流、湖边、海滩和海岸最为常见，她们拥有水域的清爽的感觉，但也与水一样性情容易变化；山灵们源自山间，她们具有土壤的芬芳和岩石般的特征，她们会在山间穿梭，守护山脉和引导旅人。



宁芙特质 Nymph Traits

生物种类 Creature Type。你是妖精生物。

体型 Size。你的体型为小型或中型。

速度 Speed。你的步行速度为 30 尺。

黑暗视觉 Darkvision。你拥有 60 尺的黑暗视觉。

魔法抗性 Magic Resistance。你对抗法术所做的豁免检定具有优势。

不朽本质 Immortal Nature。 你不会因脱水、饥饿或窒息而获得力竭等级。

宁芙血系 Nymph Lineage。你属于一支宁芙血系，并因此获得了超自然能力。从宁芙血系表格中选择其一。你获得该血系的 1 级好处。

当你到达 3 级和 5 级时，你分别习得一道表格上更高级的法术；你时刻准备着这道习得的法术，且可以不消耗法术位施展此法术一次，当你完成一次长休时，你重获施展该道法术的能力。你也可以用任何你拥有的相应环阶法术位施展该道法术。

当你选择血系时，选择智力、感知、或魅力之一，该属性即是你用此特质施展法术时的施法属性。

蔻灵 Alseid。你知晓戏法德鲁伊伎俩 Druidcraft。每当你完成长休时，你可以将它替换为德鲁伊法术列表中的另一个戏法。

3 级。魅惑类人 *Charm Person*

5 级。树肤术 *Barkskin*

冥灵 Lampad。你拥有 120 尺黑暗视觉。当你处于微光光照或黑暗中时，你可以使用一个附赠动作执行躲藏。

3 级。妖火 *Faerie Fire*

5 级。行动无踪 *Pass without Trace*

水灵 Naiad。你可以在空气和水中呼吸，同时你拥有等于你步行速度的游泳速度。此外只要当你位于水中时，你可以执行躲藏动作。

3 级。造水术 / 枯水术 *Create or Destroy Water*

5 级。朦胧术 *Blur*

山灵 Oread。在你使用步行速度在地面、泥土或岩石上移动的情况下，你在穿越困难地形时可以不消耗额外的移动力。

3 级。地颤 *Earth Tremor*

5 级。地之攫 *Earthen Grasp*

背景 Background

来自岸努里图斯的角色可选择以下背景之一。起源专长详见“专长”章节。

岸努里图斯的角色很难一概而论。因此你可以与你的 DM 协商，更改背景中的选项和熟练项；或是创建一个更契合你角色的新背景。

运动员 Athlete

属性值：力量、敏捷、体质
专长：健壮或运动健将
技能熟练：特技，运动
工具熟练：载具（陆运）
装备：选择 A 或 B：(A) 青铜铁饼或皮球，护身符或过去的奖杯，旅行服装、10GP；或 (B)50GP

你努力地奋斗，为了让自己的身体和自己做的每一个动作都到达完美。竞争所带来的刺激可以点燃你血液中的火焰，人群的欢呼声推动着你前进。关于你伟迹的故事也许能让人滔滔不绝地谈论你，或是帮你打开一扇紧闭大门。

作为在体育竞技上追求卓越的生物，运动员在帝国各地都受到尊重。运动员们来自社会的各个阶层，在比赛中取得优异成绩的选手，甚至可以获得公民权或得到贵族的青睐。

角斗士 Gladiator

属性值：力量、敏捷、魅力
专长：酒馆斗殴者或表演角斗
技能熟练：运动、特技和表演中自选两项
工具熟练：选择一种赌具
装备：选择 A 或 B：（A）矛、短弓、20 支箭、护身符、赌具（同上所选）、医疗包、箭袋、戏服、14GP；或（B）50GP。

角斗士的本质是表演者，她们学习的战斗技巧是为了娱乐观众而存在的。一些角斗士战斗下去的理由只是为了生存，而另一些则是单纯享受于这种演出的刺激。无论如何，你都知道在战斗表演中保持观众兴奋的重要意义。你可以靠角斗积累的名誉获得自由或跃升为公民，也可能因为观众的不满而死去。

很多角斗士通常使用一些独特的武器，比如三叉戟或捕网。

元老贵族 Patrician

属性值：感知、魅力、荣誉
专长：生而高贵
技能熟练：欺瞒和游说
工具熟练：选择一种赌具
装备：选择 A 或 B：(A) 血统证书、家族戒指、一个自选圣徽、赌具（同上所选）、高档服装、香水、24GP；或 (B)50GP

你是原初贵族家族的后裔，你的家族起源可以追溯到岸努里图斯共和国创立者的一员。你天生高贵，在帝国中拥有非比寻常的名誉和地位。但是你也可能感觉到生活逐渐失去了乐趣，这会导致你热衷于宴会；或是你在受到一流的教育后，享受由此带来的荣誉和便利。

奴隶 Slave

属性：力量、体质、感知
专长：熟习或忠诚仆从
技能熟练：运动和洞悉
工具熟练：织布工具或修补工具
装备：选择 A 或 B：（A）身份铭牌、篮子、护身符、油灯、灯油（3 瓶）、小包，十天份口粮，旅行者服装、织布工具、35GP，或（B）50Gp

你生而为奴、在战场上被俘沦为奴隶、或是因欠债被抵押给了奴隶主。你可能仍然在奴隶贩子手中等待销售、被角斗士中介买走、或是属于一位主人。有一些主人靠虐待奴隶来满足自己的自尊心；也有一些主人平易近人，对待奴隶友善，并为奴隶提供得体的衣物、教育以及礼仪培训。奴隶是主人身份的延伸，任何人对一位奴隶的不敬，都意味着对该主人的冒犯。但不要误解，就算有奴隶会教授主人家的孩子哲学、负责鞭挞主人家的孩子，你也仍然是主人的私有财产。而那些逃跑的奴隶，则要格外谨慎地度日。

专长 Feats

这些起源专长来自岸努里图斯的角色。

忠诚仆从 Loyal Servant

起源专长（先决：岸努里图斯战役）

你获得以下增益。

- **受训 Trained**。你获得一项自选的技能熟练。
- **好帮手 Helpful**。你能够以附赠动作执行协助动作。当你进行协助动作时，受协助的生物进行的属性检定额外获得 1d4 的加值。
- **以主人之名 Borrowed Authority**。 当你荣誉检定或荣誉豁免失败时，你能以反应投掷 1d4 并将骰值加入检定结果中。此增益一经使用，直至完成长休你都无法再次使用。

生而高贵 Born to Glory

起源专长（先决：岸努里图斯战役，元老贵族背景）

你获得以下增益。

- **光荣名誉 Glorious Honor**。当你进行荣誉检定时，你可以投掷 1d4 并将骰值加入属性检定中。你可以使用此特性的次数等于你的荣誉调整值，当你完成一次长休时，你重获所有的使用次数。
- **贵族魔法 Noble Magic**。你知晓一道你选择的来自术士法术列表的戏法。此外，选择一道来自术士法术列表的一环法术，你始终准备着这道法术。你可以无需法术位地施展该法术一次，当你完成长休时，你重获以此法施展该法术的能力。你也能够以你拥有的任意法术位施展该法术。你的该法术的施法属性是荣誉。
- **元老秘法 patrician Arcanum**。只要你仍是元老贵族。当你达到 11 级，或荣誉值达到 20 时，你可以选择一道六环的术士、魔契师或牧师法术作为你的元老秘法。你可以无需法术位地施展该秘法，但在你完成一次长休前无法再次以这种方式施展秘法。

如果你的 DM 允许，DM 可以选择让神赋荣光的对应地位特性来替代此专长的贵族魔法和元老秘法特性。

表演角斗 Gladiatorial Performance

起源专长

你获得以下增益。

- **角斗场表演者 Arena Performer**。你可以使用你的附赠动作执行行魅力（表演）检定。你能够使用此增益的次数等于你的熟练加值次，当你完成长休时，你重获所有已消耗的使用次数。
- **戏剧性角斗 Dramatic Combat**。当你执行表演检定时，直到你的下个回合开始前，你进行的下次攻击检定具有优势。
- **喝彩激励 Cheers of Inspiration**。当你对生物造成重击，或位于你 30 尺内的一个可见敌人在攻击检定的 D20 中投出 1 时，若你不具有英雄激励，你获得英雄激励。此增益一经使用，直至完成长休你都无法再次使用。

运动健将 Star athlete

起源专长

你获得以下增益。

- **健将极速 Athlete's Speed。**你的速度提升 5 尺。
- **非凡体能 Elite Athleticism。**当你进行力量（运动）或特技（敏捷）检定时，你可以投掷 1d4 并将骰值加入属性检定中。
- **领跑者 Front Runner。**每当你进行先攻掷骰时，若 D20 骰值不超过 9，你能够重新投掷 D20，此次先攻掷骰具有优势。你能使用此特性的次数等于你的熟练加值，当你完成长休时重获所有已消耗的使用次数。

职业 Classes

岸努里图斯充满着形形色色的生物。许多生物经过训练会拥有战斗和施展法术的能力，然后踏上冒险。在帝国漫长的和平和戏剧性的动荡时期，总是有许多人能找到机会让自己非凡的技艺派上用场。

奇械师 Artifex。帝国的奇械师比较常见。帝国的统治者认为，服务于帝国的这些发明家对于社会的发展和娱乐业的进步有着非同寻常的意义。但是大部分奇械师比起社会发展，更看重自己的研究成果。

野蛮人 Barbarus。帝国没有“蛮族”的敌人，所以没有其它位面通常意义上的野蛮人。但是那些归顺帝国的民族的战斗之道则流传了下来。一些行省的主要武装力量是野蛮人。一些野蛮人会为了荣耀独自在野外战斗，另一些则成为了雇佣兵或是角斗士。

吟游诗人 Barda。诗人、表演者和音乐家在此位面比较常见。其中雄辩学派的诗人也经常会参加公共政治活动。而另一些人则是在公共广场、节日活动、旅店或剧场里进行演出，讲述和演唱帝国历史上的著名事件。

牧师 Sacerdos。或称作祭司的神术施法者在帝国境内非常常见。展现出神术能力的孩子会获得家族及社会的赏识。她们有幸进入对应神祇的神殿进修，最后会成为守护万神殿中某个神明的祭司或先知。而公民一般也会敬重这些人。大部分的祭司也承担作为神术医生的职责，而战争领域的祭司则会加入军团。

德鲁伊 Druida。德鲁伊在这个位面相对少见。因为大部分的自然都被帝国所征服。一些原始自然信仰的使用者归顺于帝国，为帝国征服自然和动物做出了杰出的贡献。一些不愿意归顺帝国的德鲁伊以小规模结社的形式躲藏在帝国外的荒野和森林之中。但如果她们被帝国抓到，则会被送去进行动物角斗表演。例如狮族、智浣、半羊人和一些精灵等生物更容易成为德鲁伊。

战士 Bellator。在该位面非常常见。可能是军团的士兵、角斗士、比较尚武的普通人或是官方的执法人员。不过灵能武士和奥法骑士则比较少见。

武僧 Monachus。或叫武者。在该位面比较少出现的群体。武僧要么来自其它的时空，要么来自本地的一些隐修会。一些比较特殊的武僧是使用超自然力量，信仰某些神明的斗士。有一些武者也会投身于竞技场，通过角斗来精进自己的技艺和品性。

圣武士 Paladinus。那些宣誓服务于帝国，或是帝国某种理念的斗士被称为圣武士。帝国大部分的圣武士都与某位神明存在着联系。除去为对应神明所服务的圣武士，那些为元老院、皇帝、法典、某种理想立下誓言或效忠于禁卫军的勇士都可能是圣武士。征服、荣耀、奉献之誓的圣武士在帝国内比较常见，而复仇之誓的圣武士更多隐于社会或是活跃在竞技场中。禁卫军的大部分成员都是圣武士。

游侠 Ranger。游侠在城市中基本见不到，但是在一些偏远地区则比较常见。她们可能会作为护民官，保护帝国乡间的农地和林地不受荒芜之地的怪物及不死生物的侵扰。同时一些游侠又负责对非帝国控制地区进行探索，

或对新进入这个时空的其它世界领地进行侦查。另一些游侠与那些德鲁伊一样，可能会反抗暴政者，劫富济贫，然后消失在野外。

游荡者 Latro。游荡者很少会对外宣称自己是游荡者，因为她们是上不了台面的人。基于这一点游荡者并不常见。但实际上，她们遍布城市和乡间。一些刺客、诡术师或魂刃会为掌权者、贵族和富人服务。当然暗地里也有另一些游荡者会选择与法律和有权阶级斗争。

术士 Stregonus。在这个位面，术士在贵族和公民阶级中比法师要更加常见。因为古老的魔法血脉与魔法律法一样，是帝国不可或缺的组成部分。帝国的贵族普遍认为，天生的施法者就是与需要后天花很多时间来学习的施法者存在本质的地位差别，因为她们可以花更多的时间在玩乐之上。但是其中一些术士就像一些贵族和皇帝的精神一样，多变且难以控制。

魔契师 Warlock。又称邪术师。在帝国中仍然比法师更加多见，且这种契约施法的方式比学习施法更加主流。魔契师是社会最主流的奥术施法者。她们大多是通过法律与其她强大的存在签订契约，获得了施展奥术的力量。在帝国中也有许多可以帮助其她人签订魔契的中介机构。不过帝国的奴隶不得签订任何的合同和契约，所以不存在本地的奴隶魔契师。

法师 Magus。法师在这个位面数量不少。但法师一般被认为是没有高贵出身带来的天赋、不愿投身于侍奉诸神的信仰之路、也没有通过律法签订契约成为施法者的，那些毫无天赋的人，才需要通过日积月累的学习来成为。这些奥术施法者也通过后天的学习得以成为社会的重要一员。一般奴隶出身的法师比较多，学习奥术成为了她们获得自由之身的重要途径。



有些英雄因为得到了神谕，于是踏上了冒险。

第五章：万宝之库
The Valut of Treasures

在皇帝与元老院统治下的岸努里图斯帝国处于宏伟的荣耀盛世之中。许多工匠和铸造师投身于珍奇魔法物品的创造之中，她们发明出了无数振奋人心又充满创新灵感的造物。

在如今的帝国，种类繁多的魔法船、飞空船、奇械、各式设备、全新的造物随处可见。魔法物品已经融入到每个帝国居民的生活之中。而那些来自其它位面客人也储金帝国魔法物品的迭代和发展。因此许多《城主指南》中的魔法物品都可以在岸努里图斯被找到，但是珍稀及以上稀有度魔法物品只能在较大型城市的市场、魔法物品商店或私人收藏家手里购买。

在岸努里图斯的战役中，DM 请慷慨地让玩家们获得魔法物品。以下按稀有度列出一些岸努里图斯帝国独特的魔法物品，以帮助冒险者们更快地了解埃泰勒努斯的风土人情。

普通稀有度 Common

幻绘双耳陶瓶 Animated Amphora

奇物，普通

这是一个绘有彩绘场景纹样的岸努里图斯传统陶瓶。每个陶瓶上绘有独特的纹样，它们可能是士兵凯旋、平民耕种、葡萄采摘、元老辩论、角斗士竞技、火山喷发、神明宴饮、神话冒险、传说故事，或是普通的家庭宴会等。

你可以使用一个魔法动作碰触陶罐，使陶罐上的绘画在陶瓶表面动起来，持续一分钟。此后使用此陶瓶储存的食物或饮品，会存在轻微的与那个绘画场景感觉相似的独特味道。

开胃醋酒 Gustatory Posca

药水，普通

若你已经摄取了一日需求量的食物和水分，在你饮下这瓶醋酒后，你会感觉到空腹感。且不会因此获得饥饿和脱水的危害。你可以再额外进食等于你每天需求摄入量的食物和水分。

大理石假肢 Marble Prosthetic Limb

奇物，普通

这件大理石制成的魔法物品能替代一处缺失的肢体——一只手，一条手臂，一条腿，或是类似的身体部位。在假肢已完成安装期间，它能像被代替的肢体一样正常工作。与奇械或木质的假肢不同，这件假肢看起来像是无缝一体的大理石雕刻而成。

你可以用一个魔法动作将其装好或者卸除，且只要你活着，它就不能在你非自愿的情况下被移除。

储存陶缸 Provision pithos

奇物，普通

这个陶缸是岸努人最常用于储存食物的魔法容器，其大小通常为 4 至 12 尺高，表面上绘有各种食物和宴会的绘画。当一个非魔法且非活物的食物或饮品被储存在此陶缸里时，在接下来的 30 天内保持放入时的状态。其不会腐败和变质，其风味、质地、口感不会随时间流逝和外界温度改变而发生变化。

该魔法效果不会阻止食物或饮品因其它原因产生变化。例如，如果食物在放入陶罐前就已经腐败，或之后受火焰、酸液等效应的影响。其仍会受到这些效应的影响。

娱乐之鞭 Whip of Amusement

武器（鞭子），普通

当你使用此鞭子攻击一个生物时，你可以选择让该生物感受到被抽打的痛苦，但不对其造成任何伤害。

非普通稀有度 Uncommon

三项全能耐力护符 Amulet of Triathlon Endurance

奇物，非普通（需同调）

你为了避免力竭状态的豁免检定具有优势。且你不会因为一天没有喝水或饥饿而获得力竭等级。但若第二天仍未喝水和进食则按危害规则进行。

冠饰头盔 Crested Helm

奇物，非普通（需同调）

这是一顶顶部饰有半圆形羽毛或鬃毛冠饰的军团士兵头盔。你可以用头盔施展援助术 *Aid* 或寻获坐骑 *Find Steed*。其中任意一道法术一经施展，那道法术直至下个黎明前都无法再次用头盔施展。

占卜之尘 Dust of Scrying

奇物，非普通

这些粉尘源自火山，被包在纸质小包里。你可以用附赠动作吸食这些粉尘，看见对未来进行的幻觉片段，并获得法术卜筮术 *Augury* 的效应。但是这些预兆结果只能以画面的方式浮现。

皇帝护币 Imperial Talisman Coin

奇物，非普通

这是印有岸努里图斯帝国皇帝侧脸头像的金制硬币。你可以使用一个魔法动作，向铸币上的皇帝祈祷。根据每种硬币的不同，你会在接下来一小时内获得对应的增益。直到第七个黎明前，你都无法再次使用此特性。

护币种类及效应：

- **旅行（泽禄皇帝）。** 在持续时间内，当你进行感知属性检定时，该检定获得 1d4 的加值。
- **英勇（斯普里乌斯皇帝）。** 在持续时间内，当你进行的使用力量和敏捷的攻击检定时，获得 1d4 的加值。
- **智慧（秘斯提索斯皇帝）。** 在持续时间内，当你进行智力属性检定时，该检定获得 1d4 的加值。

岸努里图斯徽记 Insignia of Annulitus

奇物，非普通

这是一枚刻有提亚马特与双子标志的徽记。当你佩戴这枚徽记，完成一次短休时，你获得英雄激励。直至你完成一次长休前，此徽记无法再次使任何生物获得英雄激励。

十人长标枪 Javelin of the Decurion

武器（标枪），非普通

你用该魔法武器进行远程攻击后，此标枪立即回到你的手中。

破敌标记。你用该魔法武器攻击命中一个持有非魔法盾牌的生物后，直到你的下个回合开始前，该生物失去盾牌提供的 AC 加值。此外直到你的下个回合结束前，你或你的盟友对目标发动的下一次攻击检定具有优势。

角斗士臂铠 Manica of the Gladiator

奇物，非普通（需同调）

若你着装此臂铠，你进行的徒手打击视作魔法武器攻击。这件魔法臂铠具有 3 充能，并在每日黎明时重获 1d3 已消耗的充能。你可以消耗 1 充能对一位可见的生物施展强令对决 *Commpelled Duel*（豁免 DC15）。

大理石护甲 Marble Armor

护甲（任意中甲或重甲，兽皮甲除外），非普通（需同调）

这是一件魔法大理石打造而成的石质护甲，其样式如同大理石雕塑一样。通常此护甲被雕刻成如同健美的人体一样。穿着这件护甲期间，你可以用一个魔法动作来施展石肤术 *Stoneskin*。该属性一经使用，直至下个黎明前都无法再次使用。

神勇之油 Oil of Courage

药水，非普通

一扁瓶的神勇之油可以覆盖住连带着其着装与携带的装备的一个中型或小型生物（生物体型每比中型大一级，就需要多用一扁瓶）。抹上油需要花费 10 分钟。被影响的生物将会获得强化属性 Enhance Ability 和英雄气概 Heroism （由你选择强化属性效应的属性来决定获得临时生命值的总量）法术的效应，持续 1 小时。

这种油膏是一种偏金黄色光泽的褐色物质，摸起来感觉十分温暖，且可以让人感觉到勇气与决心。

贵族印戒 Patrician Signet Ring

戒指，非普通

这枚戒指具有 3 发充能，且每日黎明恢复 1d3 已消耗的充能。当你进行属性检定或使用技能进行属性检定时，你可以在掷骰前消耗一发充能，由你的荣誉进行检定而非通常使用的其它属性。

雄辩托加 Toga of Eloquence

奇物，非普通（需同调）

着装这件华贵的白底红条托加长袍期间，你善于演讲并且很容易说服他人。你进行的魅力（游说）和魅力（欺瞒）检定具有优势。

激励之鞭 whip of Inspiration

武器（鞭），非普通（需同调）

这是一根会赋予被抽打对象激励和鼓舞的魔法长鞭。可以让被抽打的友方不受伤害，并且感觉到兴奋和被鼓舞。此鞭具有 3 充能，并在每日黎明时重获 1d3 已消耗的充能。持握此鞭期间，你可以用一个附赠动作并消耗其 1 充能，向 10 尺触及距离内的一个盟友挥鞭。你选择该生物获得下列增益之一：

- 该生物获得 2d4+4 临时生命值，持续 1 分钟。
- 该生物直到其下一个回合结束前，进行的第一个 D20 检定具有优势。
- 该生物获得一个英雄激励。

珍稀稀有度 Rare

荣耀桂冠 Corona of Honor

奇物，珍稀（需同调）

佩戴此桂冠期间，你的荣耀值变为 19。如果你的荣耀值在未佩戴桂冠时已经大于或等于 19，则桂冠不会起效。



远古白龙古董商阿维迪乌斯，经常被骗买了很多垃圾。他的奴隶希洛尼穆斯在记账。

折叠浴场 Instant Bath

奇物，珍稀

你可以用一个魔法动作，把这个 3 寸长的大理石浴场小雕像模型放在地上并说出其命令语，使其迅速长成一座圆形的浴场。浴场出现时，其占据的区域空间内每个生物都会被推到浴场外未占据空间里。该区域内未被着装或携带的物件也会被推出浴场外。此后你也可以使用一个魔法动作并说出命令语，将浴场变回小雕像。

浴场是一个半径 25 尺的圆形水域，由一圈 5 尺厚的大理石包裹，外围深 5 尺内部深 20 尺。一些版本的折叠浴场在 5 尺圆形的大理石边缘区域还有八根可尺高 20 尺的大理石石柱。可供各种体型的生物使用。该浴场的浴池内盛满温度适宜的温热池水。

当你说出命令语张开该浴场时，指定以下生物类型中的一种：异怪、野兽、邪魔、怪兽、泥怪、亡灵。该类生物不能以非魔法手段主动进入浴场范围内。

当一个生物在浴场中完成短休时获得以下增益：

- 其受到等同于法术次等复原术 *Lesser Restoration* 效果的影响。
- 其在完成短休消耗生命值骰时，每颗生命骰的结果取满。
- 每日一次，如果其具有力竭等级，则力竭等级 减少 1。

妖精欢宴葡萄酒 Mulsum of Fey Revelry

药水（酒），珍稀

当你饮下这瓶魔法精酿葡萄酒后，投掷下列狂野效应列表，决定你喝下这瓶葡萄酒所产生的效果。该效应持续一分钟。

D8	狂野效应
1 美酒	你喝了瓶好酒。
2 祝福术	你受到如同法术祝福术的效应影响。
3 葡萄藤	你身边将不断临时生长出花朵与葡萄藤。直至一分钟结束为止，你周围 15 尺的地面对你的敌人来说变为困难地形。
4 闪现	你可以传送至多 30 尺到一个未被占据的、你可以看见的空间。你的每个回合都可以再用一个附赠动作，再次发动这个效果。
5 狂舞	你开始狂乱地跳舞。可以使用附赠动作来执行回避动作。当一分钟结束后，你需要通过一个 DC10 的体质豁免，失败则获得一级力竭。

6 混乱能量	你身体内发射出一团包含酒味的混乱能量球。选择 30 尺内一名你可以看见的生物，该生物必须通过一个 DC15 的魅力豁免，若失败则受到 1d6 点伤害。然后你再投掷 1d4 决定伤害类型（1 强酸，2 寒冷，3 火焰，4 闪电）。若你的伤害骰投出 6，则你可以选择 30 尺内的另一个生物再次重复此效应。此后你的每个回合都可以再用一个附赠动作，再次发动这个效果。
7 酒神狂喜	你陷入到了醉酒的狂喜之中，仿佛被酒神附体一样。你可以在接下来一分钟内随时向酒神询问一个问题。这个问题的答案会以一种醉梦幻象的方式回答你。如果你的问题“酒神”不知道，你会得到一系列没有任何意义的搞笑幻觉。此后，你的下一个 D20 检定具有优势。
8 错乱	当你在 d20 上掷出 1 时，你可以将该掷骰视为掷出 20。当魔法效应在一分钟结束后，你需要通过一个 DC15 的体质豁免，失败则获得一级力竭。

放逐陶片 Ostracon of Exile

奇物，珍稀

这是一枚写着古岸努里图斯语“流放 Exilium”单词的小陶片。你可以用一个魔法动作把陶片扔到至多 30 尺远的可见生物身上或脚下。目标生物必须进行一次 DC15 的荣誉豁免，豁免失败则受到如同法术放逐术 Banishment 的效应影响持续一分钟。该效应无法使目标生物离开埃泰勒努斯位面。

如果你在一个城市或文明聚集地使用此陶片，且目标生物不是本地出身，目标不会返回。该目标在一分钟后会被随机传送到附近的野外或另一个最近的文明聚集地的地点。

如果你以此方式放逐了一个生物，该陶片上的文字消失，此陶片变成非魔法的。否则直到下个黎明前，陶片都无法再以该方式进行使用。

变猪药水 Potion of Pig Transformation

药水，珍稀

这瓶飘着香甜果香的药水可以饮用，加到饮品或任意可食用的物质里。在接下来的一小时内该饮品和食物具有等于直接饮用此药水的效应。每多影响一个生物则需要在饮品或食物中多加入一份此药水。当一个生物饮下此药水时，该生物需要通过一个成功的 DC15 的感知豁免。豁免失败将被变形为一只家猪 Pig。该生物保持该形态，持续至被解除该魔法效应或直到其生命值降到 0。且无法自主恢复原形。

目标的游戏数据被替换为家猪的数据，但目标保留其阵营、性格、生物类型、生命值、生命骰。

目标获得等于家猪生命值（6）的临时生命值。该效应结束时目标失去所有因此魔法效应获得的临时生命值。此效应不会在目标不具有剩余的临时生命值时提前结束。例如法术移除诅咒 *remove curse* 或类似法术才能让该生物找回自我并恢复通常状态。

该生物只可做出其新形态的生理结构所允许的动作。它不能说话也不能施法。目标的装备融入新形态中。目标不能使用装备或者通过其它方式从装备中获得增益。

家猪 Pig
中型野兽，无阵营
AC 10　　**先攻** +0（10）
HP 6（1d8+2）
速度 40 尺
力量 13（1），**敏捷** 11（0），**体质** 14（2）
智力 2（-4），**感知** 9（-1），**魅力** 5（-3）
感官 被动察觉 9
语言 无
CR 0（XP10；PB+2）
动作 Actions
顶撞 Gore。近战攻击检定：+3，触及 5 尺。命中：4（1d4+1）钝击伤害。

公民礼戒 Ring of civis

戒指，珍稀（需同调）

这是暴君皇帝斯普里乌斯为了大赦民众而打造的一批赠礼戒指。佩戴此戒指期间，你被视作岸努里图斯的公民，并享有与公民身份相关的一切权力和魔法效应。如果你原本是奴隶，则你不被视作奴隶。

如果你在未佩戴此戒指期间就已经是岸努里图斯的公民，则此戒不会起效。

祭斧 Securis

武器（手斧），珍稀（需战士、德鲁伊、游侠、圣武士、牧师、魔契师同调）

如果你是一位施法者，你也可以使用这把祭斧作为你的法器。你用此魔法武器进行的攻击检定和伤害掷骰获得 +1 加值，且你施展的法术攻击检定与法术豁免 DC 上具有 +1 加值。

当你使用此武器或用其施展的法术将一个野兽的生命值降为 0 时，你可以立即使用反应获得等于法术卜筮术 *Augury* 的效应。

不屈军旗 Signum of the Unyielding

奇物，珍稀（需同调）

这是一柄高约 6-10 尺的长杆状旗帜，上面雕刻有军团或神明的徽记。一个生物至少需要一只手来握持这柄军旗。如果你是一位施法者，你也可以使用这柄徽旗作为你的法器。以一个动作，你可以高举军旗并引导其中的英勇的力量鼓舞你的同伴。此后在你握持此军旗时，距你半径 30 尺半径且其区域内被明亮光照充斥。该光照持续存在 1 分钟，如果你停止握持此军旗、陷入失能或是死亡，它也会提前消失。每当一个生物（包括你）

在光照中结束它自己的回合时，你能给予它以下效应之一：

- 目标获得等同于 1d6+ 你荣誉调整值的临时生命。
- 使目标结束一个正使其魅惑或恐慌的效应。
- 使目标可以重投一次本回合进行的死亡豁免，但必须采用新的结果。

纵火者法杖 Staff of Arsonist

魔杖，珍稀（需施法者同调）

这根法杖看起来像一根顶头烧焦的木质长棍。这根法杖具有 7 充能。持握它时，你可以消耗最多 3 充能从中施展火球术 *FireBall*（豁免 DC15）。你可以用 1 充能施展 3 环版本的法术；每多消耗 1 充能，法术的环位就将提升 1 环。

重获充能 Regaining Charges。这根法杖在每日黎明时重获 1d6+1 已消耗的充能。当充能数耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，法杖将化作飞灰并被摧毁。

诅咒。与这把受诅咒的法杖同调的生物将受到其诅咒影响。只要诅咒还在生效，你总是会把法杖放在触手可及的地方，不愿与它分开。你使用这把法杖之外的任何武器或施法发动攻击检定时具有劣势。

此外，在这把法杖被你带在身上期间，每当你在战斗中受到其它生物造成的伤害时，你就必须成功通过一次 DC15 的感知豁免。如果豁免失败，则你必须持续使用此法杖对你造成伤害的生物为源点施展火球术，直到你或它的生命值降至 0，或是你无法追上该生物以对其施展火球术为止。

如果该生物死亡或你不再能看到或听到该生物，则下一个离你最近的，你能看到或听到声音的生物将成为你的新目标，你必须使用此法杖以该生物为源点施展火球术。

海洋战车 Thalassic Chariot

奇物，珍稀

战车的骑手与全部拉动战车的生物的 AC 获得 +1 加值，且可以在水下呼吸。此外骑手还可以获得 60 尺黑暗视觉。

如果这个魔法战车正由一个或多个具有游泳速度的生物拉动，则它也可以游泳。

极珍稀稀有度 Very Rare

执政官束棒 Consular Fasces

权杖，极珍稀（需同调）

这是一束长约 4-6 尺的权杖束棒，由 12 根木棍和一柄青铜斧组成，并以红色束带紧紧地捆在一起。这柄权杖也可被用作一柄魔法战斧（用这柄战斧发动的攻击检定和伤害掷骰获得 +1 加值）。

法术 Spells。当持握这根权杖时，你可以从中施展以下法术：

命令术 *Command*
侦测思想 *Detect Thoughts*
定身类人 *Hold Person*
诚实之域 *Zone of Truth*
王者威仪 *Regal Presence*

一旦你使用此束棒施展了某道法术，直至下个黎明前你都无法　　再次从中施展那道法术。

绝对律法领域。以一个魔法动作，你可以高举束棒，使其发出 40 尺明亮光照。处于光照范围内的生物进行的属性检定和豁免检定时，根据下表承受相应的减值。若一个生物符合多项目标条件，则取最高。

目标条件	减值
目标的荣誉值低于 10	-1
目标并非帝国的公民、自由人和其财产	-2
目标过去 24 小时内违反过以下两条外的帝国律法	-3
目标过去 24 小时伤害过帝国居民和财产	-4
目标过去 10 年谋杀过帝国公民、贵族和奴隶	-5

此外你可以用一个附赠动作，选择光照范围内的一个可见的生物，如果该生物的荣誉值低于你，则你可以得知该生物在过去 24 小时内违反了哪些法律。

你可以维持此光照最多 1 分钟，直到你陷入失能状态、停止握持此束棒或以一个附赠动作结束此光照。该词条一经使用，直至下个黎明前你都无法再次使用。

预言之尘 Dust of Prophecy

奇物，极珍稀

这些粉尘源自火山，被放在精美的木质小盒子里。你可以用一个附赠动作吸食这些魔法粉尘，通过这种超然体验看见未来的幻觉。你投掷 2 次 D20 并记录其结果。你能用其中一个 D20 预言骰的结果替换你或一个你可以看见生物进行的 D20 检定。你必须在检定进行前选择这样做，且你每回合只能以这样的方式替换一次检定。

当你拥有来自该粉尘的一枚预言骰时，你无法再次从任何来源获得另一枚预言骰。

辉煌战车 Glorious Chariot

奇物，极珍稀

战车的骑手与全部拉动战车的生物的 AC 获得 +1 加值。

辉煌冲击 Glorious Strike。若你驾驶战车向目标移动了至少 15 尺，你在对其进行一次近战武器攻击或徒手打击时，你的攻击检定获得等于你的荣誉调整值的加值。若命中，战车额外对目标造成 2d8+ 你荣誉调整值的力场伤害。如果目标是生物，你可以将目标推离至多 15 尺；如果该生物的体型与你的拉车生物相同或更小，你可以同时将它击倒，使其陷入倒地状态。

冲锋 Charge。你可以使用附赠动作，驾驶战车沿直线移动至多等于其速度一半的距离。任何位于你战车

行进直线路上的生物必须成功于一次力量豁免（DC= 8+你的荣誉调整值 + 上你的熟练加值），失败则被你推离 5 尺或陷入倒地状态（由你选择）。一名生物在一回合内只能进行一次这样的豁免。如果成功，你仍然可以穿过该生物，但不能在其位置停止移动。

你可以使用此词条的次数等于你的荣誉调整值，当你完成一次长休时，你恢复所有的使用次数

荣耀手册 Manual of Glory

奇物，极珍稀

这本书记载了训练礼节和荣耀的建议，其文字蕴含魔力。如果你在不长于 6 日的时间段内花费了 48 小时研读这本书并实践其中的方针，则你的荣誉提升 2，至多提升至 30。之后这本手册将失去魔力，直到一个世纪后才能恢复。

健美肌肉胸甲 Muscular Breastplate of Strength

护甲（胸甲），极珍稀（同调）

这是一件雕刻成健美肌肉样式的金属胸甲。穿着这件护甲期间，你的 AC 获得 +1 加值。与此护甲同调期间，你的力量提升 2，体质提升 2，这两个属性至多提升至 20。

此外在决定你的载重和你可以推、拉及抬的重量时，你视作体型大一级的生物。

石化之盾 Shield of Petrification

装备（盾牌），极珍稀（需同调）

这是一件蛇发妖工匠打造的，雕有蛇发人头雕像的青铜盾。握持这件青铜盾期间，你的 AC 获得 +1 加值。

这件盾牌具有 6 充能，并每日黎明时重获 1d5+1 已消耗的充能。你可以使用附赠动作，消耗一发充能举起该盾，选择距你 30 内一位你可见，且可以看见你和盾牌的生物，该生物必须进行一次 DC15 的体质豁免。目标首次失败则陷入束缚状态。若目标在其下个回合结束时仍处于束缚则重复豁免，成功则终止其身上的该效应。如果再次失败，则目标陷入石化状态替代其束缚状态。

荣耀徽旗 Signum of Glory

奇物，极珍稀（需同调）

这是一柄高约 6-7 英尺的长杆状旗帜，上面雕刻有五色巨龙的图腾。如果你是一位施法者，你也可以使用这柄徽旗作为你的法器。这柄徽旗具有 5 充能，并在每日黎明时重获 1d4+1 已消耗的充能。你可以使用附赠动作高举此旗，选择距你 30 尺内等同于你荣誉调整值或魅力调整值数量（最少为 1）的盟友。你选择的盟友在进行 D20 检定时均具有优势，持续至你的下个回合开始。

此外这些盟友下个回合结束前进行的第一次攻击检定获得等于你荣耀调整值的加值，该生物可以在攻击掷骰前放弃该加值，将加值加到伤害中。

誓约长剑 Spatha of the Oath

武器（长剑），极珍稀（需同调）

当你完成同调时，你需要对此岸努式长剑立下一个誓言。你用该魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得 +1 加值。

这柄长剑具有 6 充能，并每日黎明时重获 1d5+1 已消耗的充能。

持握此长剑期间，只要你未打破自己的誓言，你就可以从长剑中施展以下表格中的一道法术（豁免 DC15）。施展相应法术所需消耗的充能数如下表所示。

法术	充能消耗
至圣斩 *Divine Smite*	1
魂灵环绕 *Spirit Shroud*（仅光耀伤害）	3
神圣武器 *Holy Weapon*	5

百人长藤杖 Vine staff of the Centurion

法杖，极珍稀（需同调）

这根法杖具有 6 充能并可被用作一根魔法长棍（用这根长棍发动的攻击检定和伤害掷骰获得 +2 加值）。持握这根法杖期间，你可以从法杖中施展以下表格中的一道法术，使用荣誉调整值或你自己的施法属性调整值。施展相应法术所需消耗的充能数如下表所示。

命令术 *Command*	1
活力灵光 *Aura of Vitality*	3
原力法阵 *Circle of Power*	5

战术指令 Tactical Orders。你也可以使用附赠动作，并消耗 4 发充能，向位于你 30 尺内且可以听见你声音的盟友下达指令。你可以选择的盟友数量最多等于你的荣誉调整值（最少为 1）。

每一个你选择的盟友都可以立即执行一次反应来使用下列选项之一：

- **攻击。**该盟友用武器或徒手打击发动一次攻击。
- **行军。**该盟友移动等于其速度一半的距离且不触发借机攻击。
- **鼓舞。**该盟友如果没有英雄激励，则获得一个英雄激励。

重获充能 *Regaining Charges*。这根法杖在每日黎明时恢复 1d6+4 发已消耗的充能。当充能数耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，法杖将在一阵亮光或闪烁中永久消失。

荣耀武器 Weapons of Glory

武器（任意简易武器或军用武器），极珍稀（需同调）

你用此魔法武器进行的攻击检定和伤害掷骰获得 +2 加值。当你使用此武器进行攻击检定时，你能使用荣誉调整值进行攻击检定和伤害掷骰，取代使用力量或敏捷。当你用此武器发动远程攻击命中时，它将造成额外 1d8 心灵伤害。若该生物并非岸努里图斯帝国的公民、自由人或其财产，则再额外造成 1d8 心灵伤害。

虐与恋之鞭 Whip of Pain and Passion

武器（鞭子），极珍稀（需同调）

这是一柄刻有罗萝丝徽记的八头多头鞭。你用该魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得 +2。这把武器会对其命中的任何生物造成额外 1d6 心灵伤害。

当你使用此鞭攻击命中一名生物后，你能立即以附赠动作令目标被你魅惑并陷入魅惑状态，持续至你的下个回合开始，或在你或你的盟友对其造成伤害时提前结束。你可以使用此效应的次数等于你的魅力调整值，在完成长休后你恢复所有的使用次数。

传说稀有度 Legendary

星界战车 Astral Chariot

奇物，传说（可选同调）

战车的骑手与全部拉动战车的生物的 AC 获得 +1 加值。它能使骑手和拉车的生物在没有空气的环境中呼吸，并保护你们免受你周遭任何有害气体的影响。骑手在驾驶战车期间，不受失重效应的影响。

如果这个魔法战车正由一个或多个具有飞行、游泳速度的生物生物拉动，则它也可以获得对应的移动速度。但是多个生物拉动战车时，它们必须都具有相同的一种移动速度。

同调增幅。你可以选择与此魔法物品进行同调。当你与此战车同调期间，你获得以下额外增益：

- 你获得 120 尺黑暗视觉。
- 你作为战车骑手和拉动战车的生物的 AC 获得 +2 加值，而非原本的 +1 加值。
- 驾驶此战车期间，你可以用一个魔法动作使此战车仅对你和拉动战车的生物施展法术 位面转移 Plane Shift。战车会与你和拉车生物一同转移。此词条一经使用，直至下个黎明你都无法再次使用。

岸努里图斯短剑 Gladius of Annulitus

武器（短剑），传说（需同调）

这是一柄雕刻有岸努里图斯标志的短剑。你用该魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得 +3 加值。且在命中时额外造成 5d4 光耀伤害。

皇帝的祝福 Benedictio Imperatoris。当你握持此短剑时，你进行的荣耀检定和荣耀豁免具有优势。

最高帝国敕令 Edictum Imperiale Summum。此武器具有 3 充能，在每日黎明时重获 1d3 充能。当你使用此短剑命中一个生物时，你可以消耗一发充能，并选择一项动作：攻击，疾走，撤离，回避，协助，躲藏，影响，魔法，预备，搜索，研究或操作，该生物不能执行该动作持续 1 分钟。在每个受影响生物的回合结束时，该生物可通过一次成功的 DC 17 的荣誉豁免结束此效应。

荣耀打击 Ictus Gloriae。若你是一位岸努里图斯帝国的公民，则你在命中一个生物时可以对其额外造成等于你荣誉调整值的伤害。

秽死者圣钉 Nail of the Fouldead

奇物，传说（需守序阵营生物同调）

这根刻有骷髅的黑钉是秽死教团的圣物，祂会在你完成同调后贯穿你的一个手掌。在你与此物保持同调期间，祂会赋予你掌控不死生物的“神圣”力量。但是使用者需要恪守秽死者教团的戒律——一切情感和肉体的需求只有达到寂灭时，才能到达真实的死亡。如果死者还带着眷恋，拒绝接受真实的死亡，那么其尸骸要继续赎罪。

你可以使用此圣钉当作你的法器或圣徽使用。

法术 *Spells*。此魔法物品具有 7 发充能并在每日黎明时重获 1d6+1 已消耗的充能。你可以从中施展下表中的法术（豁免 DC17）。表中表明了你施展对应的法术需要消耗多少充能。每多消耗 1 充能，法术的环位就将提升 1 环。

法术	充能消耗
活化死尸 *Animate Dead*	1
亡灵召唤术 *Summon Undead*	1
唤起亡灵 *Create Undead*	4

控制亡灵 Control Undead。以一个魔法动作并高举你被此圣钉刺穿的手掌。你指定其身边 30 尺内一个可以看见的亡灵。该目标必须进行一次感知豁免（豁免 DC17）。豁免失败时，该目标必须在随后的 24 小时里遵从你的命令，或者直至你再次使用该引词条为止。挑战等级等于或高于你的职业等级的亡灵免疫该效应。

此词条一经使用，直至下个黎明你都无法再次使用。你也可以消耗 4 发充能来在此使用此特性。

死之门的圣徒 Sint at Death's Door。若 60 尺内存在至少一个由你操控的亡灵生物，且距你 60 尺内的一个可见生物进行 D20 检定时，你可以使用你的反应，让该生物的最终检定结果加上或减去等于你操控的亡灵生物的数量的数值（最少为 1，最多为 7）。你可以使用此特性的次数等于你的感知调整值（最少为 1），在完成长休时重获所有已消耗的使用次数。

龟甲阵之盾 Shield of the Testudo

装备（盾牌），传说（需同调）

这面标志性的军团塔盾上刻有岸努里图斯军团的蚂蚁徽记。当你握持此塔盾期间，你的 AC 获得 +2 加值。你可以用一个魔法动作，张开一个 20 尺长、10 尺高和 10 尺宽的魔法立方光环区域 —— 如同被诸多漂浮的魔法盾牌组成的龟甲阵包裹住。你可以选择你位于该区域内的位置，此后该光环会随着你的移动而移动。位于该光环内的你和你的盟友获得四分之三掩护。此后每个回合你需要使用一个附赠动作来维持该光环，最多持续一分钟。

如果你陷入失能 *Incapacitated* 或死亡该光环会提前结束。该词条一经使用，直到下个黎明你都无法再次使用。

尤尼乌斯的讽刺诗集 The Satires of Junius

奇物，传说（需混乱阵营生物同调）

这是伟大的讽刺诗人尤尼乌斯毕生的著作中的一本，这本诗集的封面和内部有诸多涂鸦。封面上有一个看起来可以像任何龙类执政官的恶作剧鬼脸涂鸦，且诗集可以改变这个涂鸦的表情。

当你持握着这件皮革封皮的书籍时，你可以将其作为你的法器，你在你的法术攻击骰和法术豁免 DC 上获得 +2 加值。

此外当你持用诗集期间，你获得以下增益：

诗集 Carmina。每当你进行智力检定以回忆有关埃泰勒努斯位面、帝国文化和历史相关的信息（例如有关某位皇帝的传说）时，你可以用一个附赠动作翻阅讽刺诗集。若如此做，你在检定上具有优势。如果你借此成功地通过了一个检定，你可能会因此获得一些隐秘的知识。这些知识并非一定是事实，但是尤尼乌斯也不会记录完全虚假的事情。

讽刺警言 Satirical Adages。当 30 尺内一个你可见，且可以听见你声音的生物在 d20 上掷出 1 时，你可以将该掷骰视为掷出 20。此项属性一经使用，直到下次黎明前不能再次使用。

怀疑论者 Skeptic。与此书保持同调期间，你免疫魅惑和恐慌状态。

法术 Spells。此书具有 8 充能，并在每日黎明时重获 1d8 已消耗的充能。持握此书期间，你能够以魔法动作从中施展下列法术之一（豁免 DC18）。表中表明了你施展对应的法术需要消耗多少充能。

恶言相加 *Vicious Mockery*	0
不谐低语 *Dissonant Whispers*	0
迷幻手稿 *Illusory Script*	0
狂笑术 *Hideous Laughter*	0
通晓语言 *Comprehend Languages*	0
法术反制 *Counterspell*	3
解除魔法 *Dispel Magic*	3
启蒙术 *Awaken*	5
通晓传奇 *Legend Lore*	5
真知术 *True Seeing*	6
圣言术 *Divine Word*	7

智能 Sentience。讽刺诗集是一本混乱中立的智能魔法书籍，智力为 13，感知 13，魅力 17。它具有 120 尺听觉及 120 尺黑暗视觉。讽刺诗集说通用语并可以与持用者通过心灵感应交流，它的声音轻盈且富有魅力。与讽刺诗集维持同调期间，讽刺诗集也懂得任何你懂得的语言。

个性 Personality。讽刺诗集会自称自己是作者尤尼乌斯，它的性格厌恶权威和秩序，它对许多事物都抱有怀疑。且它在交流时会时不时讽刺及挖苦别人。

元老恩典托加 Toga of the Senatorial Noble

奇物，传说（需同调）

这是一件由建立岸努里图斯文明的建国元老贵族家族赐给亲密和信赖之人的，有着金色镶边华丽的紫色托加长袍。当你与此托加完成同调后，从任何职业的法术列表中选择一道戏法并习得之。然后你还可以选择一道任意职业法术列表中，环阶不高于你荣誉调整值 +1 环阶的自选法术（最高不超过 7 环）。你时刻准备着这道习得的法术，且可以不消耗法术位施展此法术一次，当你完成一次长休时，你重获施展该道法术的能力。你也可以用任何你拥有的相应环阶法术位施展该道法术。

荣誉值是你施展这些法术时的施法属性。当你的荣誉值提升时，你可以选择一个新的法术来替代之前选择的法术。

神器 Artifacts

格罗丽娅的极耀桂冠
Corona Gloriae Honoris Summi

奇物，神器（需同调）

狼神格罗莉娅将自己的一部力量孕育出的月桂叶编织成这顶华丽无比的金色桂冠。这是她赐予面对岸努里图斯危机之时，仍投身于战斗的凡人的礼物。通常这件神器会由一位皇帝持有，但在传说中它被不同的英雄们持有过。

格罗莉娅的祝福 Benedictio Gloriae。与桂冠维持同调期间，你获得以下增益：

- **真知之眼。**你获得 60 尺真实视觉。
- **宏伟荣光。**你的荣誉提升 2，至多提升至 24。
- **永恒之躯。**你停止衰老。你免疫任何会使你衰老的效应，并且不会因衰老而死。
- **天与地的庇护。**你获得对光耀伤害的免疫，和对黯蚀伤害的抗性。此外你免疫魅惑和恐慌状态。
- **凯旋。**每当你完成长休时，你都会获得英雄激励。

超凡思维 Mens Transcendens。你可以同时维持两个法术的专注，另外，你在维持法术专注的豁免上具有优势。

全知 Omniscientia。你在某方面的知识已经接近权威，选择一种智力或感知的技能，你在佩戴该桂冠时，在所选技能的所有检定中自动成功。

此外你可以在成功进行所选技能的检定时消耗英雄激励，如果你如此做，你能知晓一个大多数人无法知道的有用的秘密，或与所选技能有关的事实（DM 必须如实回答）。此项能力一经使用，直到下次黎明前不能再次使用。

全能 Omnipotens。此桂冠具有 1d3 充能。佩戴此武器期间，你可以消耗 1 充能，从此桂冠中施展祈愿术 *wish*。该词条一经使用，直至下个黎明你都无法再次使用。充能耗尽时，此桂冠会在 100 年后第一个月份的黎明时恢复全部充能

最高指令 Imperium。你可以对埃泰勒努斯时空境内的一个你可见的物件、野兽、自然环境或事物下达一

个简短但不可抗拒的命令（由 DM 决定目标是否是一个可以被你命令的事物。且你不能命令复合的事物。比如狼群、或是复数岩石和岩浆组成的一个火山）。该词条一经使用，直至下个黎明你都无法再次使用。例如：

- **对物件的干涉。**例如命令一扇门打开。
- **与鸟兽交谈。**例如命令一头狼回到其巢穴。
- **号令超自然事物或干涉隐秘学识。**例如命令幽灵返回坟墓。
- **自然万物掌控。**例如命令一堆柴火自行燃烧。
- **命令被记载概念。**例如命令一种隐形的文字显现出来。
- **魔法造物的权柄。**例如命令一件被敌人掌控的物件改变控制权。

随机词条 Radom Properties。格罗丽娅的极耀桂冠具有下列随机词条（见《城主指南》“ 神器 ”）：

- **2 项次要增益词条**
- **1 项主要增益词条**

如果你并非埃泰勒努斯位面的生物，则此桂冠额外具有 2 项主要减益词条。

摧毁桂冠 Destroying the Corona。摧毁桂冠唯一的办法是投入一座与遥远国度禁忌存在相连的火山岩浆之中。然后对岩浆中的该物件使用律令死亡 Power Word Kill 或祈愿术 Wish，可以使其被摧毁。但是摧毁此桂冠会激怒狼神格罗莉娅和岸努里图斯帝国的皇帝。

丘上双子的黄金羊毛
Vellus Aureum Geminorum in Colle

奇物，神器（需同调）

这件闪烁着繁星光芒的黄金羊毛可以作为一件斗篷穿戴。据说这是由建立了古岸努城，完成了伟业的那对双子所获得过的神赐之物。这件黄金羊毛也成为了岸努里图斯荣誉和力量的象征。

羊毛斗篷 Pallium Laneum 。当你着装此羊毛斗篷时，你获得下列增益：

护甲 Armor。若你未着装护甲，你的基础护甲等级为 13+ 你的敏捷调整值 + 你的荣誉调整值。

飞行 Flying。你获得 60 尺飞行速度。

宏伟荣光 Majestic Glory。你的荣誉提升 2，至多提升至 24。

魔法抗性 Magic Resistance。你对抗法术和其它魔法效应进行的豁免检定具有优势。

黄金律 Chrysopoeia。你完成一次短休后，你可以你在距你身边 5 尺的一个未被占据的 5 尺立方空间内，创造出一堆价值 1000gp 的黄金。此项属性直到下次黎明前，不能再次使用。

随机词条 Random Properties。丘上双子的黄金羊毛具有下列随机词条（见《城主指南》“ 神器 ”）：

- **1 项次要增益词条**
- **1 项主要增益词条**

双神的赐福 Benedictio Deorum Geminorum。黄金羊毛可以得到作为龙神弗勒扎和狼神格罗莉娅神选的，丘上双子中一位的力量。当你完成与此魔法物品的同调时，选择 “ 力量 Forza” 或 “ 荣耀 Gloria”。你获得对应选项的特性。每次选择此选择后，你必须经过七天，并在七天后完成长休后，才能重新选择此选项。

力量 Forza。当你选择力量 Forza 后，你着装此羊毛斗篷时，额外获得下列增益：

- **神赐武器 God’s Weapon。**你可以用附赠动作碰触一件武器或临时武器。只要在你与此斗篷同调期间，你用该武器视作一件神器魔法武器，用其进行的攻击检定和伤害掷骰获得 +3 加值。当你以此武器进行远程攻击命中时，目标额外受到 1d8 你所选的伤害。你可以使用此词条的次数等于你的荣誉调整值，完成长休后，你重获全部已消耗的使用次数。
- **极限战技 Ultimate smite。**当你使用神赐武器的武器攻击一个生物时，作为该攻击的一部分，你可以额外对那个生物再进行一次攻击。你每个回合只能以此词条额外攻击一次。你可以使用此词条的次数等于你的荣誉调整值，完成长休后，你重获全部已消耗的使用次数。
- **无敌 Invincible。**用一个魔法动作，你可以用此披风施展法术无敌术 *Invulnerability*。此项属性直到下次黎明前，不能再次使用。

荣誉 Gloria。当你选择荣耀 Gloria 后，你着装此羊毛斗篷时，额外获得下列增益：

- **万能之荣光 Glory of Omnipotence 。**当你进行一个属性检定时，你可以在投掷前使此次检定的结果额外增加等于你荣誉调整值的加值。若你使用技能进行属性检定，但不具有该技能的熟练，则你在此次检定中视作熟练语该技能。你可以使用此词条的次数等于你的荣誉调整值，完成长休后，你重获全部已消耗的使用次数。
- **双重施法 Dual Casting。**每个回合中，你通过施展法术的方式至消耗一个法术位后，如果你还可以施展一个法术，则你可以消耗法术位来施展这个法术。你可以使用此词条的次数等于你的荣誉调整值，完成长休后，你重获全部已消耗的使用次数。
- **未来视 Future Sight。**用一个魔法动作，你可以用此披风施展法术预警术 Foresight。此项属性直到下次黎明前，不能再次使用。

摧毁金羊毛 Destroying the Vellus Aureum。金羊毛无法被摧毁。然而，将羊毛浸入冥河或被遥远国度污染的河流后，其会看似被摧毁，于 1d100 年内在埃泰勒努斯位面的某出重新出现。

第六章：岸努里图斯的战役
An Annulitus Campaign

警告：仅限游戏主持人！

虽然岸努里图斯帝国征服了整个埃泰勒努斯位面，但是世界仍然十分宽广。有无数失落的遗迹、地下城、墓穴和怪物盘踞的领地等待着探索者前往。另一方面，帝国的文化各异的城市和文明聚集地也为希望进行社交、帮助她人、政治阴谋的人提供了可能性。

发生在岸努里图斯的故事可能是史诗的、严肃的、热血的、童话的、惊悚的、充满生活感的、讽刺的、甚至是莫名其妙的 …… 不管怎样，社交、探索和战斗仍然是岸努里图斯冒险之中重要的要素。

正如在角色选项一章中提到过的，因为岸努里图斯帝国很难一概而论的生物、多元化的社会、异于其它位面的道德观、独树一帜的奇特文化等特点，请在第零回与其他玩家一起确认游戏的主题和边界。确保参与游戏的所有人都可以接受战役的主题和可以涉及到的内容。

在本书的最后，附上一篇模组，以便你和你的朋友们可以了解如何进入岸努里图斯帝国的世界。

在岸努里图斯，我们有句老话：如果不知道从哪里开始，就去浴场里洗干净吧。所谓的浴场，便是打听信息、找人办事、故事汇集的地方。

祝你们玩得愉快！



模组：大浴场谋杀案
Murder at the Thermae

冒险题材：城市冒险，犯罪惊悚

为 3-4 级小队准备的冒险，适合 4-5 人游玩。

简介 Introduction

《大浴场谋杀案》是一篇帮助你和你的玩家进入岸努里图斯帝国的绝佳冒险。该冒险发生在岸努城中，但是你也可以修改使其发生在任何岸努里图斯的城市。

岸努里图斯是一个征服了整个位面的永恒不灭的庞大帝国。帝国所在地埃泰勒努斯位面会吞噬其它位面的人进入，可那些人永远无法离开。

你可以拓展这篇简短的冒险，使其更符合你的喜好。而玩家们将在冒险的最后面对一个抉择。

背景 Background

巴奈特 *Bennett* 是一位来自星界位面的星界帝国的小型智浣皇帝，他奴役着无数的殖民地和生命。但是突如其来的变故导致他被拉入了埃泰勒努斯位面。他因为位面的力量失去了自己过去大部分已知法术和强大的能力。

直到他通过数年的研究和调查，发现了一种被他命名为理智之外的色彩的物质。这是一种源自外域的二维精神生命体。他发现他可以通过这种物质，以足够多的生命作为祭品打开离开埃泰勒努斯的传送门。他将这一物质提供给岸努城的街头艺术家，利用她们的涂鸦达成自己的邪恶计划。在他测试这一物质的过程中，大浴场内出现了三位死者，此外还有两人失踪。

与此同时，岸努城将要召开一场大型角斗士庆典，无数的生物会来到竞技场。这毫无疑问为巴奈特的计划提供了丰富的待献祭祭品。

引入玩家角色 Character Hooks

玩家角色可以是埃泰勒努斯的本地人，或是来自其它位面的生物。最佳情况是，你可以建议玩家们两者皆有。

玩家角色们可能是来看角斗士比赛的城市本地人或游客，稍后会被卷入该事件（比如当他们在浴场社交时）；或是被死者家属雇佣来调查的人；他们也可以是因为各种原因，被城市守卫雇佣或是被宫廷大魔法师梅里诺拉委托，以调查事件和处理其背后的隐患。无论如何，请确保你的玩家有充足的兴趣或理由前去调查。

城市现状 City's Current State

岸努城和其他主要帝国城市都是超巨型城市，这里有着各种各样的生物和基础设施。目前来说，城市存在以下一些情况：

- 因为几天后要举办大型角斗比赛的开幕庆典，城市来了很多外地人。
- 因为人流增加，城市的酒馆和浴场人满为患。
- 在岸努里图斯，浴场是比酒馆更好的社交和打听情报的地方。
- 因为城市守卫负责城门和角斗场的安保工作，出现了人手严重不足的情况。
- 巨型城市内移动会相对耗时。步行从城市一端到另一端，最快需要一个半小时的时间，普通速度可能需要 2 小时以上；骑马或乘坐马车需要 45-70 分钟。
- 贵族居住的的上城区外的小巷里，出现了很多现代风格的涂鸦。会有墨灵（一种类人墨鱼样子的生物）、半羊人、侏儒、和一些混乱的小型生物在画街头涂鸦，其中还有一位可爱温和的智浣。
- 埃泰勒努斯的一天有 25 小时。

梅里诺拉 MELINORA

如果你的要引入梅里诺拉作为 NPC。她是一位半魅魔——坎比翁 *Cambion*，有着一头非常长的白色卷发。她会变化为一位白胡子男性老者的形象外出，并自称**梅里诺斯 *Melinos***。她是斯普里乌斯皇帝身边的宫廷魔术师，也是一位惑控和变化学派的**九环大法师**。

- **特征。**她的外貌多变，真实身份不明，没有人知道现在这两幅面孔中是否存在她的本貌。她希望收集能人志士组成特别行动小队，为此她甚至可以假扮成罪犯在监牢中寻找候选者。
- **理念。**有时候不那么遵守法律，反而效率会变高。
- **牵绊。**梅里诺拉受命于皇帝，处理因行政效率缓慢和人手不足而迟迟调查不清的谋杀案。皇帝希望避免死者进一步地增加。
- **缺点。**梅里诺拉看似喜怒不形于色，但讨厌没有礼貌的生物。她有着不愿意对除了皇帝和自己之外的人消耗环位和使用魔法物品的缺点。
- **帮助。**梅里诺拉会提供**每人 50 索利都斯（GP）**作为订金，事成之后**每人 450 索利都斯**作为报酬；她会拿出一枚**传讯石**用于联络；会提供给冒险者浴场谋杀案的信息、死者、失踪人员及其家属的名单；如果玩家没有本地人，她会提供城市的基础信息；如果根据调查进度，并认为有必要，她也会提供**一瓶治疗药水**和**一张回生术卷轴**作为与敌人战斗的帮助。



梅里诺拉

大浴场谋杀案 Murder

大浴场是一个宏伟又舒适的地方。但是鉴于目前的情况，会有两名守卫（使用警卫 *Guard* 的数据）看守正门。在一周间出现的死者和失踪人员如下：

- **奥雷利乌斯·安东尼乌斯 Aurelius Antonicus。**一位斯芬克斯元老。一周前死在大型生物浴场区域，该区域有一面古代皇帝被刺杀的壁画。她讨厌新奇的艺术，因为思考一个谜题太久待到了晚上。遇害后第二天被发现。她有一位关系不好的**弟弟**。

- **提图斯 Titus。**一位牛头人退伍老兵。四天前死在桑拿房中，桑拿房地面上有一个巨大猎犬的马赛克绘画。他曾经服役过 33 年，是一位百人长。他出现了士兵退伍后无法融入社会的问题，于是每天喜欢在浴场待到很久。有一位叫做法卢娜的**妻子**。

- **百花的利维亚 Livia, the Blossoms。**一位俊美的前角斗士高等精灵。他曾为奴隶，通过华丽的角斗表演获得了公民权。一天前，死在了休息区，休息区的顶部有着提亚马特创世的壁画。当时他裹着浴袍，手中还倒握着一个红酒瓶。他跟一位角斗士赞助人狂龙之埃米尔是**好友**。

以上所有死者在被发现尸体时没有发现外伤，尸体干瘪，且皮肤完全失去了色彩变为灰白。尸体旁边存在疑似血液的**液体**（如果见过街道涂鸦或浴场里的涂鸦，通过成功的 **DC15 的察觉或调查检定**可以推测出，那些血液是颜料）。所有死者都是晚上散场后还留在浴场中，因此遇害的。

获取信息。如果小队通过梅里诺拉参与调查，可以知道以上全部的信息；通过城市守卫开始调查只能知道一部分信息（由 DM 决定）；此外，通过一个成功的 **DC12 的社交技能**或**荣誉检定**，可以从浴场工作人员、保卫或常客口中打听到这些信息。

此外，小队如果进行**现场调查**。可以在大型生物浴

场区和桑拿房中发现角落中存在五颜六色颜料的**墙壁涂鸦**。浴场的一些其它区域也存在这些涂鸦，

谋杀案期间失踪人员如下。与死者不同，失踪人员相关的部分情报需要相应的调查获取（**DC15**）：

- **紫晶 Amethst。**一位负责看守更衣室的土元素裔奴隶，于两天前失踪。调查更衣室可以发现在待认领物品筐里有一副木版画。画面中是一个五颜六色的扭曲存在吸干了另一个生物的颜色。

- **咖伽 Cajia。**一位蓝龙裔自由艺术家。如果调查地下区域，在一扇通往一个街区外的被封锁的门旁可以找到她的尸体。调查尸体可以发现她的皮质笔记本，她的真实身份是一位私家侦探，被雇佣来调查谋杀案。

  她的调查日记在会提到，**某个古代巫师团体曾经接触过危险的异界存在，那些存在会入侵物质世界并摧毁那里。**

除此之外，通过调查或与浴场工作的奴隶友善地交谈可以得知（若否则需要通过 **DC13 的社交技能**或**荣誉检定**）。浴场存在一个只有在浴场工作的奴隶才能使用的侧门通道，那里还可以前往地下有着维持热水供应的管道和加热炉的区域。地下管道区域很容易迷路，需要通过成功的 **DC10 的求生检定**才能找到正确的路。

如果询问守卫或浴场的常客，可以得知利维亚事件当晚有一个人很晚才离开。那是一位叫做**班森 *Benson*** 的来自其它位面的矮人骑士老爷，他经常去浴场附近的睡鼠之罐酒馆喝酒。

班森 Benson

除了深夜，小队都可以在睡鼠之罐酒馆里找到他。班森说话粗犷，会自称自己是**班森 *Benson*，伯顿之子 *Son of Berton*，科林之孙 *Grandson of Colin*。山下要塞的法理继承者。**

他实际上**不是**凶手而是利维亚被谋杀的目击者，班森只是很担心别人把他当成凶手。

如果友善地询问，或证明自己为官方调查，他会透露一天前，他换完衣服打算离开时，看见了休息区的利维亚被两个五颜六色的幽灵袭击。利维亚试图用酒瓶做武器，但无法伤到那些幽灵。班森见状则落荒而逃。他还提到过，逃跑的路上碰见过一只在涂鸦的智浣。

遭遇理智之外的色彩 Encounter

在白天的街道上不会触发此遭遇。但如果有角色在夜晚待在浴场，或是出现在无人的有涂鸦的小巷里，若该地点存在光照，则会**遭遇理智之外的色彩**。玩家第一次遭遇时，只会出现一只该生物。（理智之外的色彩的数据见附录）。此后**投掷 1d3 决定出现的数量**。

理智之外的色彩只会出现在有这种色彩进行涂鸦，并且存在光亮的地点。它们本身比起幽灵更接近半实体的颜料，因此理智之外的色彩**需要光照才能现身**，并且**无法进入水中**。其进入 5 尺立方的水后会消失，角色们如果遭遇危险，可以通过跳进浴场的水池、或是进入岸努街头的喷泉来躲避敌人。除了水，其它的方法难以擦去这种颜料的涂鸦。

询问涂鸦者 Questioning Graffiti Artist

街头涂鸦的生物大多是混乱阵营，她们讨厌官方人员，且厌恶传统和古典艺术。

这些生物中有一些知名暴乱分子，会朝贵族和城市守卫泼颜料。这导致一些贵族很讨厌这些现代的街头艺术家。

如果任何角色**掌握盗贼黑话、掌握地底通用语、混乱阵营、具有画家工具熟练项、是游荡者**或通过一个成功的 **DC15 欺瞒、表演或游说检定**，就可以从她们口中得知，有一个神秘的雇主为她们提供这种好用且难以擦去的新颜料。但是每次只提供一小瓶。对方同时拜托她们尽可能地多涂鸦 —— 尤其是在要举办决斗比赛的大竞技场附近和地下。其中极少数的生物知道（**投掷 D100，低于 13 时该生物才知道**），提供颜料的生物是一只智浣，叫做巴奈特。

死者亲友的委托和帮助
Requests and Assistance

如果小队拜访死者家属，会看见她们各自如今的生活。这些受害者家属会为小队提供帮助，她们希望调查清真相、帮她们复仇或是伸张正义。

普切库斯·安东尼乌斯 Pucecus Antonicus

小队可以在位于上城区的安东尼库斯宅邸内找到这位斯芬克斯。他是奥雷利乌斯·安东尼乌斯的弟弟（使用隐秘斯芬克斯 *Sphinx of Secrets* 的数据），自称为“吾等”。他因为姐姐的死亡而获得了元老的席位，如今正心情大悦，并且他毫不掩饰自己的喜悦。如果角色提出寻求帮助，他热衷于帮助任何人——前提是可以在一个谜语对决中赢过自己。他会出谜：

> 我乃最初的存在，世人常歌颂吾名。
> 我从不瞄准，也从不失手。
> 我无羽翼，仍能飞翔。
> 我一人而生，却三者常伴。
> 力量越强大，战友便越多。
> 我视盔甲于无物，亦有壁垒无法跨越。
> 我是谁？

谜底是“魔法飞弹 ***Magic Missiles***“。角色可以进行一次**智力检定**来获取一条可能有助于解谜的信息。**DC10** 可以知道是某种力量；**DC15** 可以知道是一道法术；**DC25** 可以得知是魔法飞弹。

如果玩家猜到了谜语，普切库斯会给玩家一柄**特化飞弹魔杖 *Special Wand of Magic Missiles***（见附录）。

法卢娜与狄亚斯 Phaluna and Dias

小队在公民和自由人混居的，相对人员混杂的居住地找到提图斯的住处——这是一个有很小院子的私人住处。提图斯的妻子法卢娜是一位来自厄拉西亚城的女性公民牛头人（她们使用平民 *Commoner* 的数据）。她有着红色长发，表情哀伤切破碎，身着黑色的哀悼托加。她还有一个 7 岁的儿子，留着棕色的短发——与提图斯一样。她们一家过着简朴的生活。法卢娜处于哀伤不愿接待客人，不过通过一个成功的 **DC13 荣誉检定**，她会允许具有荣誉的客人进院子交谈。

如果小队不知道凶手，她会拿出一共价值 **200 第纳利（EP，等于 100GP）的首饰**，委托小队调查凶手；如果小队说出凶手是理智之外的色彩，她则是会将提图斯的“**狩魂绑带 *Wraps of soul hunter***”和一把叫做“**护民之刃 *Blade of the Tribunes***”的短剑（数据请见附录 A）赠与小队。这些是他退伍后就放在家里的物品。

狂龙之埃米尔 Emir, the Storm Dragon

埃米尔居住在城市东南处的秘宝之库中，这是一个守护着一些魔法物品的宝库。他是一位狂气的金龙裔公民（使用角斗士 *Gladiator* 的数据，但感知为 18），自称“本大爷”。埃米尔全身布满首饰，身穿一件可以露出他健美肌肉的华贵开胸托尼卡，并搭配斗篷。与表象不同，他是一位非常豪爽又重视朋友的龙裔。只要拜访者提出自己是在调查大浴场谋杀案，并展示出寻获真相抓住凶手的决心，埃米尔就愿意提供帮助。

只要角色表现出真诚与决心，或是立下誓言。狂龙之埃米尔会提供一瓶**火焰抗性药水 *Potion of Fire Resistance***、一瓶**坚不可摧药水 *Potion of Invulnerability*** 和一瓶**英勇药水 *Potion of Heroism*** 作为帮助。如果想欺骗他，需要对抗其 +7 的洞悉检定。因为埃米尔忙于自己的角斗士学院的训练和准备几天后的大型比赛，他没有时间亲自去处理事情或亲自提供帮助。

魔鬼情报商人伊俄
Ἰώ, Mercator Notitiarum

如果小队需要更多的线索。他们可以寻找一位有名的魔鬼情报商人。伊俄住在上城区自己的公馆里。他有着金色的眼睛、粉红色的皮肤、紫色的角，同时身穿黑色乳胶质感的定制托加。他自称曾是一位强大的掌握“金融危机”的魔鬼大公，但被帝国限制住了力量。

这位魔鬼可以使用契约魔法的力量获得目击者、理智之外的色彩或巴奈特的线索。但是其本人对金钱没有任何的兴趣，认为任何的交易都应该收取一件新奇的或是对方最重要的事情。如果有角色从涂鸦者那里获得了整瓶理智之外色彩的颜料，这可以视作一件新奇的东西。

此后伊俄会告诉角色希望知道的情报。

- **颜料发放者。**关于巴奈特的情报请看背景或面对巴奈特章节。
- **目击者。**关于目击者的情报请看班森一节。
- **理智之外的色彩。**这是一种源自某位外神的力量。它们是不可以通过理性、理论、设计、技艺与思考去完成的图像。是纯粹的狂热、偏执、本能与欲望地进行涂鸦的化身。涂鸦是纯粹的，诱人疯狂与秩序和理性之外的。在致幻性药物和食物中所能看见的狂乱的色彩，就是与其的接触。同时它也会提供理智之外色彩的弱点——需光照现形和怕水。

奖励 Reward

如果角色们友善地帮助并安慰了所有的受害者亲友，他们会**获得 1800 经验值**作为奖励。如果角色们是三级，则他们可以因此升级到四级。

巴奈特 BENNETT

这位身穿托尼卡的智浣只会白天出现在城市中，夜晚他会前往地下区域完成自己的法阵。

如果他在白天遇见危险，会使用自己的**迅捷逃生** ***Nimble Escape*** 特性加快逃跑并进行躲藏。他只有在没有其他人，或是被逼入绝境的场合才会使用自己的激光手枪 Laser Pistol 和法术战斗。巴奈特的数据请查询附录。

巴奈特平时会伪装成可爱天真的自由艺术家。如果小队在调查中遇见了巴奈特，他会假装自己是奴隶紫晶的朋友，自己在寻找紫晶的尸体。说也是别人给了他颜料，让自己在这附近涂鸦。需要通过一个成功对抗其欺瞒的洞悉检定才能识破他的谎言，否则会感觉到他无比地真诚。

- **个性特点。**这位智浣善于通过伪装自己来达到目的。他聪明又傲慢，认为追寻科学和奥术的真理是非常优雅的事物。但同时他觉得自己的智慧比其他生物更优越。
- **目的。**哪怕堕入深不见底的谷底，也要努力地往上爬。通过自己的智慧和技术，打开离开这个牢笼位面的门。
- **牵绊。**那些他失去的力量。
- **缺点。**他认为自己的自由和知识，可以凌驾于其他人的性命之上。



穿托尼卡的巴奈特

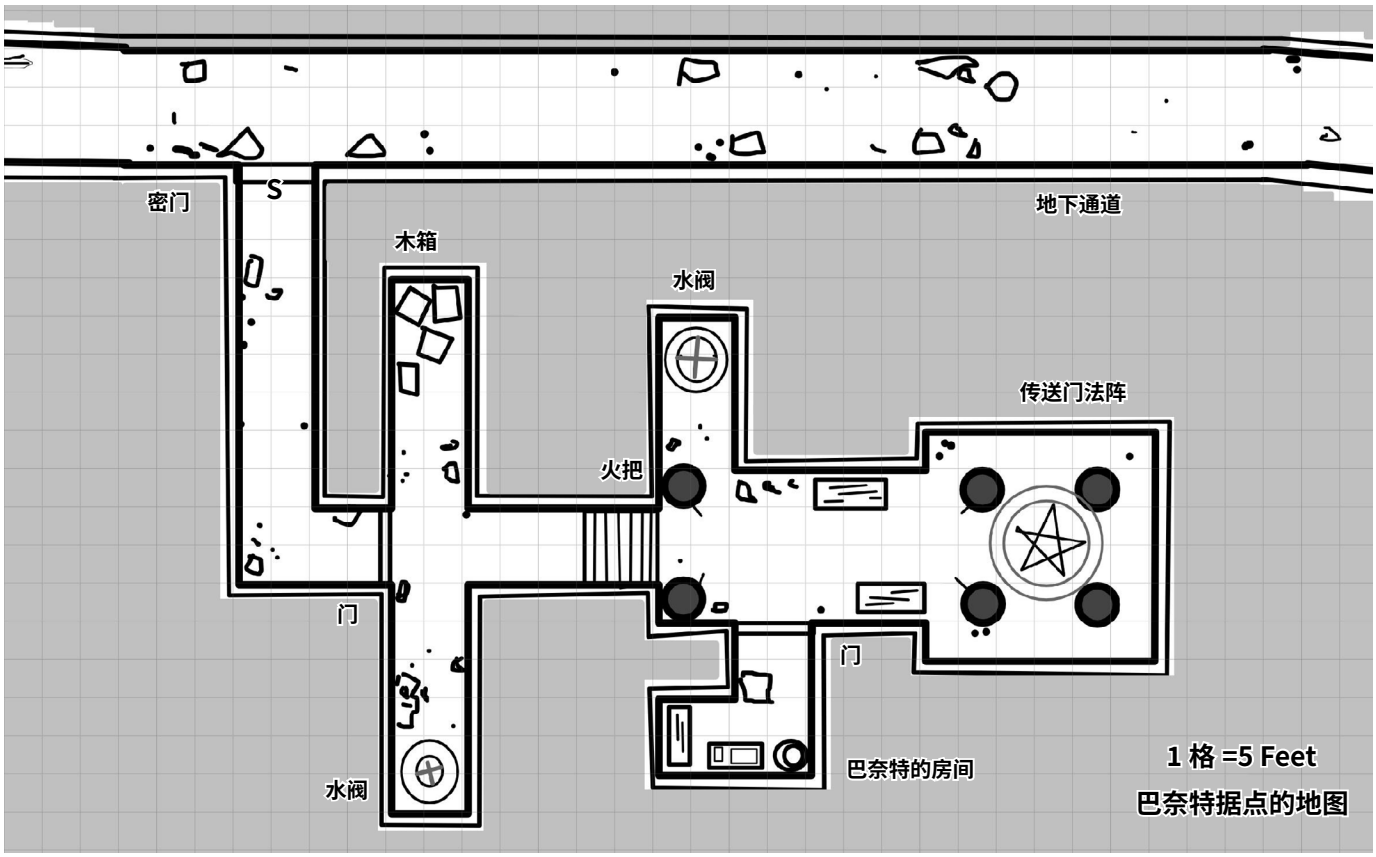
面对巴奈特 Facing Bennett

巴奈特通过浴场的地下管道找到了一条过去用来给角斗场供水的地下管道区域。这里有着数个**供水阀**，是过去角斗场进行海战表演时，用来给场地供水和排水的。因为这片地下区域刚好链接角斗场的正下方，他这段时间也在地下涂抹了很多涂鸦，构成了一个巨大的法阵。

巴奈特的据点位于地下通道的密门后面，需要成功的 **DC15 的察觉检定或调查检定**可以**发现此暗门**和附近的开关。

因为巴奈特具有黑暗视觉，所以地下的据点中不会点燃附近的火把。他所在的空间是一个高 20 尺，长 60 尺，宽 30 尺的房间，外面连接着走廊。这个空间内有四根五尺宽的石柱、一个木架子、一张木桌、一个门口处的放水阀门，另外门口的石柱处有**两根未被点燃的火把**。

巴奈特的目的是通过把生命献祭给理智之外的色彩，**打开一道离开埃泰勒努斯的传送门**。他的研究是可行的，



巴奈特据点的地图

理智之外的色彩的外神力量可以短暂地越过此位面的封锁，借由外域的传送通道离开。如果他完成了献祭，会有几万人死亡。然后传送门会被打开 30 秒。

如果小队没有直接与巴奈特开战，巴奈特会夸奖这些调查线索的角色们。他会表现出一位皇帝的器量和野心，邀请角色们协助他完成传送门并一同离开这里。如果角色们帮助他离开这里回到星界，他愿意把自己星界帝国的一部分分给角色管理。

角色们需要做出抉择，帮助巴奈特或是阻止他。

如果角色们选择欺骗巴奈特，假意帮助并偷袭。他们视作**突袭**。

如果角色们直接与巴奈特开战。巴奈特会优先使用**迅捷逃生**特性，在安全的距离施展**火球术** ***Fireball***。且他会刻意将至少一根未被点燃的火把圈进范围内，以便将火把点燃。如果房间出现照明，**一只理智之外的色彩会在下一轮开始时投掷先攻**，并加入战斗；**然后再下一轮，会出现第二只**。此后，巴奈特会**使用激光手枪战斗**，并利用**迅捷逃生**逃到柱子后面。

角色在放水阀附近可以使用一个**操作动作**，通过一个成功的 **DC10 的运动或特技检定**，打开因生锈而很难拧动的放水阀；此后角色可以用一个操作动作来关闭放水阀。**水位会以每轮 5 尺高的速度飞快地灌满整个房间**。任何在水下的生物具有对**火焰伤害的抗性**，且**远程武器攻击具有劣势**。

如果角色激怒巴奈特，他会傲慢地大喊：

> “你们这些大脑发育不完全的渣滓！我——巴奈特星界帝国的主宰！科学与魔法的智者！被你们这些愚蠢的低等寡头民主制生物困在了这个位面。这里夺去了我的法力，但是我的智慧不会被困在这里！我，会打通离开的门！如今没有人可以阻止我了！！！”

巴奈特不会主动投降，他的傲慢和尊严使他会战斗至死。角色也可以选择击晕并逮捕他。

战利品 Reward II

巴奈特被打败后，角色可以获得一把激光手枪，一堆**价值 300GP 的异位面货币**，一颗价值 **150GP 的钻石**，一桶**理智之外的色彩**和**巴奈特的法术书**。在据点的一个木质酒桶里可以找到**紫晶的尸体**。但是失去了巴奈特未被文字记录的智慧，没有人可以再打开传送门了。

结局 Conclusions

根据角色们的选择，他们会迎来不同的结局。没有哪一个结局是绝对“正确”的，也没有哪个是绝对“错误”的。以下列出了此模组主要的几个结局：

结局其一：再见，岸努里图斯！

如果角色协助巴奈特，秘密地完成传送门法阵的建立，这一过程不会遭到任何阻拦。数万人死了——其中大部分是平民和奴隶。而现场的大部分贵族不会被理智之外的色彩杀死。

如果角色们跟随巴奈特前往了星界，他会履行诺言。将一个自己的半位面或星界浮空城赐给他们。

如果角色们跟巴奈特告别，他会尊重角色们的选择。接下来，角色们会前往埃泰勒努斯之外的无边多元宇宙！

结局其二：胜利，然后唯有永恒！

英雄总是会战胜邪恶——正如传说中所记载的那样。但是，这一刻，角色们便理解了——如果帝国遭到危险便会被世界本身所阻止——这个传说意味着什么。或许角色们并没有被命运所操控，但是帝国依旧永恒屹立不倒。

角色们的荣誉值提升 1 点。很多人会感谢角色们的所作所为，他们在帝国中获得了好名声。

如果他们公开了自己的事迹，会受到不少人的敬仰，甚至有贵族会来感谢并拉拢他们；同样，小队也会遭到不少人的记恨。无论是那些见不得别人好的家伙，还是那些隐藏在巴奈特背后的势力。

如果他们为梅里诺拉工作，她会提议角色们不要公开对外宣称这一切，她会提供资金让小队离开岸努城避避风头。因为有一些贵族可见不得她这一派的人获得此等英雄的名誉。不过如果有需要，她会在接下来庇护角色们。

结局其三：死亡，并非冒险的终点...

角色们被杀死。死亡通常是故事的结局，埃泰勒努斯也没有冥界的冒险。但是只要他们证明了自己的价值，有权势的贵族和祭司会利用自己的地位让被杀害的生物复活。不要忘了，角色们仍然可以选择自己是否复活。

同样，秽死者教团也徘徊在世界的阴影之中。她们也许会把角色们转化为复生者。只不过之后角色会在何地或何时苏醒，又将面对怎样的命运，便无人可知了。不，或许你可以知道。

结局其四：故事，乃打破命运之物。

命运永远无法束缚住故事。我们不知道角色们的冒险会指向哪一个结局，因此或许也会有无人可以预料到的事情发生。

如果角色获得了人们的尊重，**荣誉值会提升 1 点；**如果他们做了惹人讨厌的事情，在冒险的最后，**荣誉值会降低 1 点。**

或许这一切走向了连命运之神都无从得知的发展。然后，冒险还可以继续。

经验值奖励 EXP Reward

如果角色们活着完成了冒险，他们会**获得 1800 经验值**作为奖励。

如果角色们选择不牺牲岸努里图斯的人们阻止传送门的开启，则**获得额外的 2000 经验值**。这会让一个四级角色升到五级。

附录 A：魔法物品 Magic Items

护民之刃 Blade of the Tribunes

武器（短剑），珍稀

你用该魔法武器进行的攻击检定和伤害掷骰获得 +2 加值。你可以令该武器造成心灵伤害，而非挥砍伤害。

狩魂绑带 Wraps of Soul Hunter

奇物，珍稀

裹着这套仿佛用灵魂丝线制成的绑带期间，你的徒手打击的攻击检定与伤害掷骰获得 +2 加值。且你可以令你的徒手打击造成心灵伤害，而非原本的伤害类型。

特化飞弹魔杖 Special Wand of Magic Missiles

魔杖，非普通

这根有一个投币口的魔杖具有 7 充能。当持握它时，你可以用一个魔法动作向投币口投入一枚索利都斯（GP），并消耗一发充能，向目标发射三枚形状怪异的魔法性的“魔法飞弹“。你为每一枚飞弹进行一次远程法术攻击检定（你可以使用你的敏捷或关键施法属性来进行检定）。若命中，飞弹将对这个目标造成 2d4 点力场伤害。

如果你在飞弹攻击检定中掷出了一次重击，那发飞弹的目标将受到 5d4 力场伤害（而不是正常情况下重击的两倍数量伤害骰）。但是如果任何一个飞弹的攻击检定为 1，所有飞弹都会丢失他们的目标并且在你的脸上爆炸。那时每一枚飞弹都会对你造成 1 点伤害。

你可以消耗最多 3 充能，每多消耗一发充能便会多创造一枚“魔法飞弹“。你每多消耗一发充能便需要多向魔杖里投入 1GP。没有人知道这些金币去哪了。

恢复充能 Regaining Charges。这根魔杖在每日黎明时重获 1d6+1 已消耗的充能。当充能数耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化作飞灰并被摧毁。

巴奈特的法术书 Bennett's Spellbook

这是一本有着金色金属镶边的黑色皮质法术书，封面上有着若隐若现的暗色星辰雕刻。里面是由粗糙的手工羊皮纸装订而成。这本法术书是由智浣语书写而成的。

该法术书中记载了这些法术：侦测魔法 *detect magic*，法师护甲 *mage armor*，魔法飞弹 *magic missile*，护盾术 *shield*，迷踪步 *misty step*，暗示术 *suggestion*，法术反制 *counterspell*，火球术 *fireball*，飞行术 *fly*，高等隐形术 *greater invisibility*，黑触手 *Black Tentacles*，异怪召唤术 *Summon Aberration*，死云术 *Cloudkill*，异界探知 *Contact Other Plane*，支配类人 *Dominate Person*，邪魔召唤术 *Summon Fiend*，死亡法阵 *Circle of Death*，解离术 *Disintegrate*，延迟爆裂火球 *Delayed Blast Fireball*，力场监牢 *Forcecage*，位面转移 *Plane Shift*，拟像术 *Simulacrum*，支配怪物 *Dominate Monster*，摧心术 *Befuddlement*，星界投影 *Astral Projection*。

附录 B：敌人 Enemies

理智之外的色彩 Color Beyond Reason

中型亡灵异怪，混乱邪恶

护甲等级：12　**先攻** +3（13）
生命值：31（7d8）
速度：0 尺，飞行 40 尺（悬浮）
力量 6（-2）　**敏捷** 17（+3）　**体质** 10（+0）
智力 14（+2）　**感知** 15（+2）　**魅力** 8（-1）
技能：隐匿 +5
易伤：心灵，
抗性：光耀，钝击，寒冷，火焰，闪电，穿刺，挥砍，雷鸣
免疫：暗蚀，毒素；力竭，恐慌，受擒，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚，昏迷
感官：黑暗视觉 60 尺；被动察觉 10
语言：无
挑战等级：3（XP700；PB+2）

特质 Traits

虚体移动 Incorporeal Movement。理智之外的色彩可以移动穿过其他生物或物件，如同穿过困难地形一般。在其回合结束时，若其还处于物件内，其受到 5（1d10）力场伤害。

光成像 Image formation by light。理智之外的色彩若不处于光照环境，则立即消失。

可溶颜料 Water-Dispersed Pigment。理智之外的色彩不能穿过和接触水及水中的事物，其动作也无法影响到全身位于水中的生物。若理智之外的色彩碰触水，其受到 6d8 点力场伤害；若它位于水中，则立即消失。

动作 Actions

吸取色彩 Color Drain。近战攻击检定：+5，触及 5 尺。命中：10（3d6）黯蚀伤害。若目标为生物，目标的生命值上限减少等于其受到伤害的数值，且该生物的颜色会逐渐变得暗淡。当一个生物因此死亡，其身体会失去**所有的颜色。**

色彩爆发 Color Explosion（充能 6）。任何位于理智之外的色彩 30 尺内且能听见它生物必须进行一次 DC14 的感知豁免。豁免失败者受到 12（2d8+3）点心灵伤害并被震慑直至它的下一回合结束。豁免成功则伤害减半且不会被震慑。构装和亡灵生物免疫此效应。

巴奈特 Bennett，失去力量的星界皇帝

小型类人（智浣），中立邪恶

护甲等级：13（带法师护甲 16）**先攻** +3（13）
生命值：63（18d6）
速度：30 尺，攀爬 30 尺
力量 9（-1） **敏捷** 16（+3） **体质** 11（+0）
智力 20（+5） **感知** 12（+1） **魅力** 14（+2）
荣誉 10（+0）
豁免：智力 +8，感知 +4
技能：奥秘 +11，历史 +8，察觉 +4，洞悉 +4，欺瞒 +5
装备：魔杖，激光手枪，巴奈特的法术书
抗性：毒素
免疫：中毒
感官：黑暗视觉 60 尺；被动察觉 14
语言：通用语、精灵语、龙语、智浣语、盗贼黑话、地底通用语
挑战等级：6（2,300 XP；PB+3）

动作 Actions

多重攻击 Multiattack。巴奈特发动三次激光手枪攻击。
激光手枪 Laser Pistol。远程攻击：+6，射程 40/120 尺。命中：13（3d6+3）光耀伤害。能量电池剩余能量：32。
有限施法 Limited Spellcasting。巴奈特无法施展 5 环或更高的法术，也无法学习新的法术。巴奈特可以施展以下一道法术，使用智力作为施法属性（法术豁免 DC16）：

随意： 侦测魔法 *Detect Magic*，光亮术 *Light*，法师护甲 *Mage Armor*（已计入 AC），法师之手 *Mage Hand*，魔法伎俩 *Prestidigitation*
每项 2/ 日：火球术 *Fireball*（四环版本），隐形术 *Invisibility*

附赠动作 Bonus Actions

迷踪步 Misty Step（3/ 日）。巴奈特施展迷踪步 *Misty Step*，使用与施法动作相同的施法属性。
迅捷逃逸 Nimble Escape。巴奈特执行撤离或躲藏动作。

反应 Reactions

护身魔法 Protective Magic（3/ 日）。魔法师施展法术反制 *Counterspell* 或护盾术 *Shield*（触发条件见这些法术），使用与施法动作相同的施法属性。



SPVRIVS LVCIVS CLAVDIVS ANNVNICVS

IMPERATRIX
MAGNA IVLIA

HERES FLAVII · DVX LEGIONIS XIII

PRINCEPS AETERNA · CUSTOS TOTIVS ANNVLITII

PONTIFEX MAXIMA · VOX VERI DEI

VICTRIX VASTITATIS
DEBELLATRIX DRACONIS LICHIS IMMORTALIS

TRIBVNICIA POTESTATE XIII
IMPERATRIX VII · CONSVL V

QVADRAGIES SECVNDA INTERFECTA · NEC MORTVA

SERVATRIX AETERNITATIS · ANGELVS VICTORIAE

OMNISCIA · TRIVMPHATRIX

PRIMA PHILOSOPHA BIBLIOTHECAE MAGNAE

MATER PATRIAE

ROSA RVBRA · EX FLAMMIS FLORENS

斯普里乌斯·卢奇乌斯·克劳迪乌斯·岸努尼库斯
皇帝
大尤利娅
弗拉维乌斯的继任者 · 第十三军团统帅
永恒的统治者 · 岸努里图斯全境的守护者
最高祭司 · 真神的代言人
荒芜边境的征服者 · 不死巫妖龙的击败者
第十三次拥有保民官权力 · 第七次被军团拥立为统帅 · 第五次担任执政官
第四十二次被杀而不死者
永恒的维护者 · 胜利天使
全知者 · 凯旋者
大图书馆首席哲人
国母
烈焰中绽放的红蔷薇

永恒不朽的帝国屹立千年不倒。
歌颂力量与荣耀！

千年之间时间轮转，
无数掌权者彼此争斗沉沦与死亡。

个体会逝去，
但帝国居民享有永恒的快乐和繁荣。

这个世界，唯有帝国！

本书包括：

- 岸努里图斯帝国的历史传说、主要城市、律法、社会文化与信仰介绍。
- 新的角色属性：荣誉值。
- 四个全新的玩家族裔。
- 四个全新的角色背景与四个全新的起源专长。
- 四十五件全新的魔法物品。
- 一篇适用于 3 – 4 级角色的冒险模组。

适用于第 5 版（2024）

