

# 苦痛末路

游戏手册

作者

Soul Reaver

# 苦痛末路

## 游戏手册

作者

Soul Reaver

翻译

Heishimo

第四版

# 序曲

凡人，你有必要知道我所看到的一切。你自認為廣闊無邊的世界，於我來說不過是滄海一粟。以我的眼看世界，大宇宙是如此的廣闊無邊，不可捉摸，一個小小的星球仿若沙粒，微不足道。

你也有必要知道你的歡笑，你的幸福，你的生命，你的愛，乃至你那希望的小火星在這可怕的貪婪海洋前如此脆弱。邪惡的力量會以你們無法想像的姿態滋長，躲過凡人狹隘的眼睛，直到它能用自己狂暴盲目的力量吞噬一切的那一刻。黑暗的浪潮真正席捲而來時，你可憐的火星會永遠消失殆盡。

你平凡的生命得以留存，只因勇敢的翹曲旅行者們扭轉了這一切。這些無私的人為了世人犧牲一切，卻連姓名也不曾留下。這些悲哀的英雄為了世人的幸福甘願代受那無盡的痛苦與失落。

他們就是你的未來，你的救星。芸芸眾生的命運掌握在他們手中。

- 提文斯·凱爾頓手稿，

在他消失不久前所作

# 目录

<b>引言</b> .....	1
《苦痛末路》的安装和运行.....	2
游戏命令 .....	3
关于过场电影 .....	3
关于版本 .....	4
关于难点 .....	4
<b>设定</b> .....	6
多元宇宙 .....	6
翘曲空间 .....	7
翘曲传送门.....	7
翘曲旅行 .....	8
<b>近代史</b> .....	10
<b>故事开端</b> .....	10
<b>正义勇士</b> .....	12

<b>斗者</b> .....	12
掠魂者.....	14
费瑟鲁曼.....	18
卡麦伦·艾勒恩.....	22
凯撒思.....	26
塞拉·珀.....	30
<b>召唤生物</b> .....	34
末日猎犬.....	34
受咒者.....	34
恶魔原母.....	35
梦魇.....	35
火魔.....	36
黑暗领主.....	37
深渊质量.....	38
提赞达拉骷髅战士.....	39
提赞达拉骷髅法师.....	40
<b>黑暗势力</b> .....	41
<b>摩根的崛起</b> .....	41
<b>摩根与六角理事会</b> .....	46
摩根.....	47
梅尔·暴风.....	49

凯瑟琳·乌达纳 .....	52
艾瑞恩·夏纳萨 .....	55
柯尔克 .....	58
沙行者 .....	61
凯恩·夏尔文 .....	65
<b>达鲁克</b> .....	68
<b>虚空之子</b> .....	71
<b>疑难解答</b> .....	74
一般问题 .....	74
第一章: 黑暗曙光问题 .....	75
第二章: 血梦问题 .....	76
第四章: 寒冬之心问题 .....	76
<b>常见问题</b> .....	77
<b>设定变更</b> .....	80
翘曲传送门 .....	80
斗者技能 .....	80
斗者声音 .....	80
掠魂者 .....	81
费瑟鲁曼 .....	81

卡麦伦·艾勒恩 ..... 81

凯撒思 ..... 81

塞拉·珀 ..... 82

**鸣谢名单** ..... 83

# 引言

‘苦痛末路’是针对**魔兽争霸 3：冰封王座**的一款单人战役，用魔兽地图编辑器和几样其他工具制作而成。

战役中大部分的自定义内容(例如触发，地形，技能，故事等)由我独立制作。但是在音乐、标题画面和许多其他资源上受到了很多人的帮助。具体请看鸣谢名单。

‘苦痛末路’的人物、设定和历史基于 Administorum 2.0 上的 RPG([http://http://www.administorum.com](http://www.administorum.com)), 但你不需要该方面的知识。只要你会玩魔兽争霸 3，就可以进行苦痛末路的游戏。

‘苦痛末路’的世界和人物有着非常丰富的历史故事。我写下游戏手册不仅是为了普及基本的游戏信息，也是为了叙说这些故事的冰山一角。如果你想知道谁是凯撒思，翘曲传送门是什么东西，为什么穿着高科技护甲的士兵会和挥舞着大剑的武士并肩战斗，这个手册刚好可以满足你。



## 《苦痛末路》的安装和运行

首先，你需要把**魔兽争霸 3：冰封王座**升级为最新的版本。笔者发布时最新版本为 1.26a。

然后你需要下载战役。下载时可以去本战役的官方网站 ([www.warpstormstudios.com/tothebitterend/](http://www.warpstormstudios.com/tothebitterend/)) 或 **The Hive Workshop** ([www.hiveworkshop.com/forums/maps-564/bitter-end-202289](http://www.hiveworkshop.com/forums/maps-564/bitter-end-202289))

为了保证游戏正常运行，请把“苦痛末路.w3n”放入魔兽争霸 3 根目录内的“Campaigns”文件夹中。

正确放置后如果想要开始苦痛末路的游戏，请打开魔兽争霸 3，选择“单人游戏”，“自定义战役”并选择目录中的“苦痛末路”。

请注意，自定义模型的正常显示需要你设置**模型细节**：高，该设置可以在图像设置中变动。如果设置不正确，游戏中的图像可能会变得比较奇怪。

## 游戏指令

‘苦痛末路’提供了一些游戏内可用的指令.按下回车键打开聊天窗口,输入指令,然后再次按下回车:

version .....显示目前的游戏版本  
hard.....将当前战役的难度设置为困难(默认)  
medium.....将当前战役的难度设置为中等  
easy.....将当前战役的难度设置为简单  
music off.....关闭游戏音乐  
music on.....打开游戏音乐(默认)

## 关于过场电影

苦痛末路的游戏中有许多过场动画,它们都可以通过按‘Esc’跳过。

然而,玩家最好将过场电影浏览一遍,它们不仅能叙述苦痛末路的故事,还能提供下一步任务的线索。由于没有观看过场电影而突然不知道下一步要做什么是正常的。

此外，由于魔兽争霸 3 的机制，观看过场电影会让游戏变得简单一些——过场电影播放时计时器会暂停，但技能冷却时间和生命/魔法恢复不会。所以，在等待过场电影结束的时候，你的状态会持续恢复，可以更好应对接下来的突发战斗。如果你跳过了过场电影，就不会有这些好处。

## 版本

你可以随时在苦痛末路的官方网站查阅链接找到本战役的最新版本([www.warpstormstudios.com/tothebitterend](http://www.warpstormstudios.com/tothebitterend))。

在游戏中使用‘version’指令可以随时查阅你目前正在玩的版本号 (没有显示任何东西说明你玩的版本早于 0.7.01)

## 关于难点

**时常保存！**苦痛末路难度很高，设计之初旨在给打通魔兽争霸：冰封王座标准战役的高级玩家一个挑战。常常保存可以保证你在失败后可以直接读取，再次进行挑战。

如果在某个章节卡住了，你可以在‘提示’中找到官方网站，网站上会有相应攻略。

在不得已的情况下，你可以用游戏提供的指令‘easy’，‘medium’和‘hard’改变战役的难度。默认难度为“hard”（困难）。降低难度在大部分情况下会减少你所受到的伤害，并提升你攻击他人所造成的伤害（‘medium’为 25%，‘easy’为 50%），但这些不会在工具提示或屏幕数据中显示出来。改变的难度会持续所有的章节，并可以在任何时候通过游戏指令改变。我相信，无论遇到怎样的坎坷，真正的英雄只会玩“困难”难度！

# 设定

## 多元宇宙

苦痛末路的故事发生在多元宇宙内的一个位面上。“多元宇宙”指无数宇宙的集合体和通过传送门与它们相连的子维度。

凭我们有限的生命不可能完整地描绘出多元宇宙的形态。作一个比喻，它就像一片包裹着无数珍珠的浩瀚汪洋，每一颗珍珠都代表着自我凝聚出的现实、独立的宇宙，它们孕育着自然和大千世界。这片海洋代表着翘曲；现实的界限之外则只存在着无尽的混沌。

独立的宇宙通常被称为‘位面’。而有一部分位面之间呈镜像关系。它们的大部分都是一模一样的，只在一些细节上有细微差别。还有一些位面一直都是与众不同，独一无二的。每个位面都有自己的神祇，自己的前世今生，自己的历史。这些我们不可能在这里一一道清。

同时每个位面都有着自己独特的现实结构。这种‘现实’糅合出了位面，也自发抵御着翘曲的入侵。

## 翘曲空间

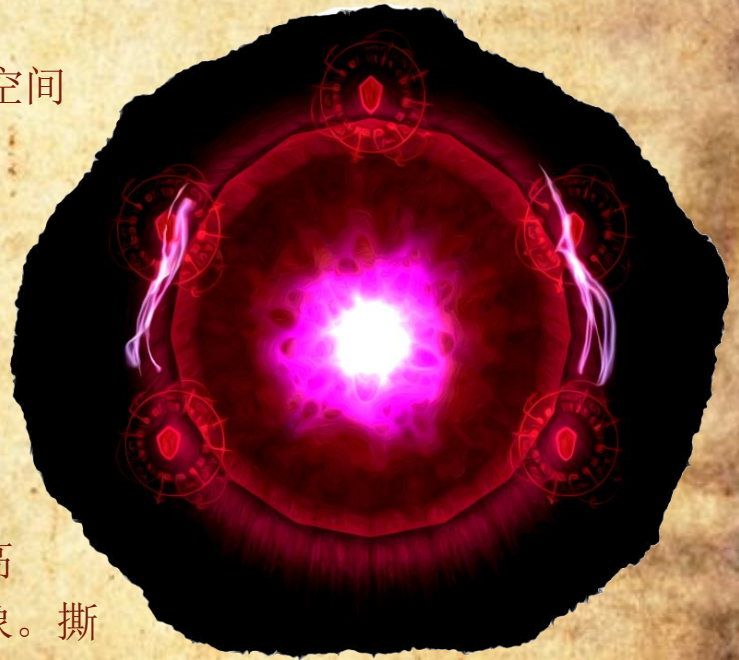
翘曲空间本身是一个反现实维度。它是一朵绯红色、不断滚动且呈混沌状态的质量云。它不可预测，没有方向概念，变化无常。没有任何常态的生物可以在翘曲空间内生存——它庞大的能量会撕碎他们的身体，思维，甚至灵魂，将生物的存在彻底抹杀。虽然翘曲空间狂暴无序，但还是有一些人相信在翘曲空间的夹缝中有一些古怪、空灵的东西存在，定居于翘曲空间的无尽风暴中……虽然没人见过可以证明这些东西存在的进一步证据。

## 翘曲传送门

现实的特殊架构可以从翘曲空间中

分离位面，也可以被翘曲能量扭曲。所以，任何时候的任何位面上现实都在进行着周期性的自然波动。可想而知，有时现实会变得非常紧薄并被撕裂。通常情况下人类可以通过人工的手段——高端的科技或巫术诱导这些撕裂现象。撕裂在现实中的具象通常被称为翘曲传送门。

它们代表着一条从位面通往翘曲空间的路径。翘曲传送门不是永久性的，在位面进行自我重置的时候就会回归原位，融入现实。保持传送门的长时间开启需要支出巨额的能源，所以很少有人这么做。

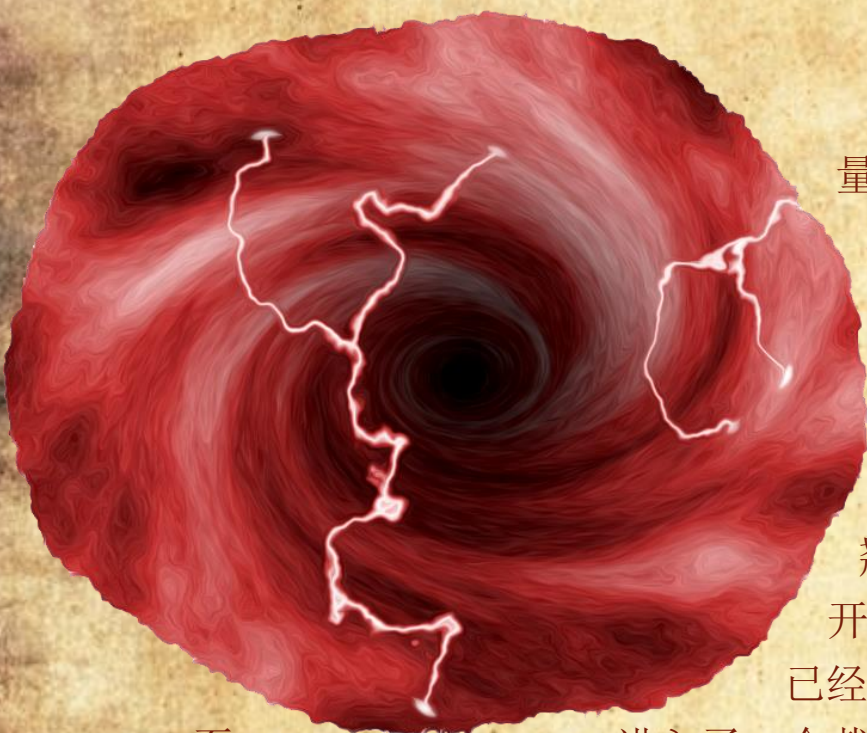


## 翘曲旅行

由于翘曲空间的危险性，翘曲旅行是几乎不可能的。但有部分存在可以凭借自己与生俱来的能力安全穿越翘曲空间。他们中的绝大部分被称为‘翘曲旅行者’——这个称号意味着他们会打开翘曲传送门，利用高等魔法或先进技术制造被称为‘翘曲护盾’的保护层，在狂暴的翘曲空间中自保。然而这些护盾的开启极其复杂，会耗费大量精力，所以只有极少的翘曲旅行者能长时间保持良好的状态。很多时候，他们在翘曲旅行后必须休息，保证自己再次行动时能安全立起翘曲护盾。没有获得充分休息便再次进入翘曲空间非常危险——难以预测的翘曲风暴和其他类似的能大大削弱护盾的东西必将宣告他们的失败与死亡。

据了解，还有另一种人可以安全穿过翘曲空间：居住在恶魔位面的人，地狱的居民们。他们可以把自己转化为一种非肉体的形态，躲过无序混乱的力量。不过若是长时间暴露在翘曲射线下的话还是他们还是会被撕碎。但恶魔们并不懂得如何打开翘曲传送门。正是由于这个原因，它们只有在被召唤或出现随机翘曲传送门的时候才能离开恶魔位面。幸运的是，随机出现的翘曲传送门通常很小且能量不强，只有很弱小的恶魔能成功穿过——强大的恶魔们会被困住，除非出现第三方势力为他们打开传送门。

可能还有其他穿越翘曲空间的方法，但迄今为止仍未为人所知晓。



至  
无限的。

翘曲空间的存在超越了质量和空间，用寻常的坐标表达它是不可能的。要是强行表达出来，翘曲空间就会在同一时间无限庞大与微小。它也连接着几乎所有的已知位面，翘曲旅行者进入翘曲空间走上短短几步，打开传送门回到现实后会发现他已经与出发点相距数千光年，甚至进入了一个截然不同的位面。可能性是无

在混乱无序的翘曲云中寻找方位非常困难，大多数时候只能依靠本能。经验是翘曲旅行者最宝贵的财富，但是无论多么熟练的翘曲旅行者都无法完全保证能抵达自己想要的目的地。保证旅行准确非常困难，传送门出现的位置与目标位置有一段距离的情况也并非不常见。虽然熟练的翘曲旅行者懂得如何避免把传送门开进山里或者海底，但他们有的时候依然会把传送门开在某些意想不到的倒霉地方。



## 近代史

多年前，一个强大的旅行者团队——也被称为斗者——在多元宇宙中消灭了无数邪恶的存在。他们中的每个人都有自己战斗的理由，有的是为了助人而战，有的则是为了抗击罪恶而战。斗者们来自截然不同的位面，也拥有不同的能力。他们之间的关系往往会随着时间的推移而磨合。有些斗者由于其他的任务中途离开，也有一些在战斗中倒下，为更伟大的事业而牺牲。

尽管他们中也有悲剧和疑问产生，但他们依旧在抗击着无数的危险，从可怕的威胁中拯救生命，拯救世界，拯救位面，甚至拯救整个多元宇宙。他们最大的成就就是消灭了腐败的化身：远古吸血鬼领主，成功释放了暴虐统治下的影界灵魂，从混沌的魔掌中拯救了一个世界和破坏了神秘的翘曲领主所蕴酿的诡秘计划。

## 故事开端

现在，很多成员都已离开队伍去执行他们自己的任务。

而剩余成员的生活并不平静。由于正义之眼看到的一幕邪恶景象，五名成员前往了一个叫做伊萨的遥远位面。这个位面正在被一个残酷的军国主义政府所统治，它强大的统治者：不朽巫师摩根凭着他强大的翘曲旅行者力量和手下被称为达鲁克的野蛮

氏族压迫着一切。他和他的领主们几乎已经征服了伊萨位面的所有世界，屠杀了一切不愿屈从于摩根统治的人。现在摩根正在试图把所有世界全部塑造成自己所想要的模样。而自由对于伊萨的人民来说只是一个遥不可及的梦。

他的暴行刺激到了这五位斗者，他们决定立即行动。斗者们单枪匹马的从摩根的统治下解救了数个世界。他们在盘问了数个傀儡国王后，终于得知了摩根城堡的所在。摩根也意识到他在面对着一群可怕的敌人，于是他孤注一掷地召集了所有的力量以抵挡斗者们的猛烈进攻。

现在，黑骑士掠魂者，挥舞着火元素的卡麦伦.艾勒恩，强大的提赞达拉战士凯撒思，嗜血的古吸血鬼领主费瑟鲁曼和美丽但致命的塞拉.珀正行进在通往摩根堡垒的路上。此时，他们还没意识到绝望的摩根会用什么来抵抗他们……



# 正义勇士

## 斗者

每个斗者都拥有独立的 6 个技能和 4 个物品。斗者的等级最高可以升至 50 级。

技能包括一个基本技能，三个普通技能和两个终极技能。

**基本技能：**随着等级的提高自动提升。1 级时自动获得，之后便会每 3 级进行一次自动升级(每次需要 1 个技能点)。最高等级为 10 级。

**普通技能：**按正常方式通过玩家使用技能点升级。英雄 1 级时可以学习，且有 3 级的跳级需求。最高等级为 10 级。

**终极技能：**按正常方式通过玩家使用技能点升级。英雄 9 级时可以学习，且有 9 级的跳级需求。最高等级为 5 级。

英雄的物品可以随意使用。所有物品都不会消耗魔法，而且能重复使用。但是要注意，它们供能恢复所需时间一般都会很长(冷却时间很长)，并且不能像技能一样升级。同时由于斗者们都专精于使用自己的特殊物品，他们不能把东西交给任何人或丢掉。

# 掠魂者

## 不朽黑骑士

种族：不朽人类  
性别：男

掠魂者曾是一个普通的人类佣兵，‘真实’姓名是瑞文·铁心。他在闪达尔星球出生长大、成为佣兵。后来他回到已无生机的闪达尔，艰难对抗地狱守护王子之一：一位黑暗领主。在与它对抗的过程中，他意外地获得了不朽的生命和强大的力量。他被敌人击败，躯体毁灭殆尽，但意志仍不肯屈服。就在这一刻，他突然发现了自己灵魂中深埋着的某种力量。他记不得发生了什么事情，只知道自己隐约感受到了一道绚烂耀眼的光辉和无穷无尽的力量。



从那天开始，掠魂者逐渐察觉到了他能支配自己灵魂的力量。因为灵魂是不朽的，所以它们永恒；因为它们永恒，所以它们的力量也是无穷的。然而，只有非常紧急的时候掠魂者的力量才会显现出来。他非常强大，但他知道他的灵魂之中还有更强大的力量未被发掘。

掠魂者数千年前便已抛弃了自己作为凡人的名字，转而使用掠魂者这个充满荣耀的称号……这个称号体现着他的能力，通过吸收敌人的灵魂增强自己的精神力量。掠魂者作为一个人类时

所珍爱的一切早已在千年前尽数化为尘土——只剩下记忆提醒着他那些东西曾存在过。记忆提醒着他的爱，人，甚至整个位面都是过眼云烟、转瞬即逝之物。掠魂者坚信着这些，并坚定地认为自己将比它们所有更加长久，对它们的依恋只会为自己带来痛苦。于是，他将自己的全部精力倾注在正义与荣誉这些抽象的概念上——他认为这是唯一有价值的东西，恒久流传，永不褪色。

掠魂者的外表看起来严肃冷峻。他一直在试图扼杀自己的情感，但从未成功。他向来觉得凡人的情感不应与不朽的身体共存，而他所遭受的痛苦全都来自人类情感中永恒的失落和寂寞。

许多年过去，掠魂者已经变成了一位强大的战士与巫师，能熟练地操纵各种类型的魔法。他的目标是高尚的，但他在试图实现目标时也会利用一切自己认可的手段，在追求的路上毫不留情。

### 掠魂者技能：



#### 战斗大师 (基本技能) – 被动

掠魂者拥有数千年的战斗经验。他是一位专业的剑客，懂得如何将不同技能结合，在肉搏战中用或优雅或粗暴的方式打败敌人。这个技能让掠魂者有一定几率格挡攻击，也有一定几率对敌人的要害部位猛击。大部分的敌人都会被这种攻击一刀两断。



#### 钢铁意志 (普通技能) – 自动释放

掠魂者可以集中自己的魔法力量并增强精神能量，以此暂时提高战斗力。在强大的能量支持下，掠魂者能迅速插入任何战斗并以迅雷之势击败敌人。



#### 暗能弹幕 (普通技能)

暗能弹是黑暗法师们使用的中等强度法术。但掠魂者强大的精神力量使他可以修改咒语，从而放出一束束的暗能弹，铺天盖地把大范围的敌人轰得粉身碎骨。会对敌人造成巨大的伤害。



### 闪电风暴 (普通技能)

法师法术的同名增强版本，在掠魂者改进后这个法术变得令人一见难忘。施放后会在天空中形成一个不断盘旋闪烁的电球，电球进入白热化状态时会随机甩出闪电轰击敌人。数秒后电球会消失。在应付小股强大敌人时最为实用。



### 恶魔召唤 (终极技能)

很久以前掠魂者曾发现他可以通过控制灵魂来操纵地狱里的恶魔，也可以依此只凭契约获得这些危险盟友的帮助。掠魂者可以撕开一道翘曲传送门，从中召唤一小队供他指示的恶魔。掠魂者不允许它们长时间离开地狱——即使它们离开地狱后被大大削弱，长时间放任自由也是非常危险的——但它们仍是强大的助力。



### 湮灭天体 (终极技能)

这个法术是掠魂者的所有技能中最具破坏性的。它需要极长的施法时间和巨大的魔法消耗，但相对于它可怕的破坏力来说是值得的。掠魂者会构建出一个小型的法术能量结界掷向敌人。击中目标后会急速扩展成一个闪白色的巨大能量球体，蒸发大片区域内的一切物质。这个法术不分敌我，所以使用时一定要小心。

## 掠魂者物品：



### 血饮

血饮是掠魂者的佩剑。它上面附着所有恶魔领主中最强大最邪恶的一位——多亏丹纳斯世界众勇士的英勇作战和牺牲才将它封印在漩涡之刃中。血饮完全是一把恶魔之刃，需要用痛苦和死亡喂养。它一直希望变得更加强大，强大到能从自己的牢狱之中逃出来。掠魂者认为，只有他控制恶魔的能力才能阻止这把剑制造更多的杀戮和毁灭……但他偶尔也会因其中的黑暗而失去理智。他可以让血饮暂时控制他，获得更强大的力量。激活后，掠魂者会暂时获得闪电般的速度——在战场上急速穿行，攻击随机敌人。掠魂者的攻击会变得更快更强，还能在攻击时吸取生命、削弱敌人。然而，因为掠魂者在这种狂暴状态下难以考虑自己的安全，所以在被敌人攻击时也会受到额外的伤害。更需要注意的是，如果恶魔的力量失去控制，掠魂者会疯狂地攻击附近所有的

任何非恶魔单位，不论是敌人还是朋友。这种风险一直存在，区别只在于掠魂者较弱的时候被反噬的几率更大。



### 黑钢护手

掠魂者戴着一副令人着迷其中的钢制手套，上面雕刻着玄奥的符文。需要的时候，掠魂者可以将尼克普斯法术的力量注入到手套中。注入法术时他无法行动，但相比注入成功后的效果是值得的。首先，它会在掠魂者周围制造一圈脉冲能源领域，减慢附近所有敌人的移动速度。数秒过后，手套内的能量会达到饱和并在瞬间爆发出来，在周围发动一场毁灭性的爆炸。爆炸会把大部分的生物撕成碎片，幸存者也会暂时深陷于震惊和无助中。



### 抗魔护符

意料之中，掠魂者佩戴这个护符并不只是因为它的美学价值。这个护身符内的能量能发出一次驱散魔法，在目标区域制造庞大的中和波，削弱魔法生物并瓦解法术。这件东西并不常用，但每次抗魔护符发威，对敌人的巫师们来说都是一个意料之外的讨厌惊喜……



### 帐篷

就掠魂者的自然恢复能力来说他并没有关于睡觉的需求。但他可以用帐篷来进行打坐，集中精力恢复他疲弱的力量。使用后，掠魂者的生命和魔法会以很快的速度恢复。然而，他在此期间也无法采取任何行动。因此在战斗中使用帐篷休息是不可取的。



# 费瑟鲁曼

## 古吸血鬼领主

种族: 赛和吸血鬼

性别: 男

在干掉了所有的兄弟、吸干了他们的力量后，费瑟鲁曼升华成了他的种族中最后、最强大的一位吸血鬼领主。他的外表曾经与凡人很像，但如今已经化为了永恒的吸血鬼王。费瑟鲁曼很少谈论自己的过去，可能是因为他把它们全都忘掉了……或者他一直想忘掉。

他的神态一直有点傲慢冷酷，有时也会自高自大。但费瑟鲁曼确实有着足以自傲的本钱。



虽说他为正义的一方战斗，但他个性中黑暗的部分——他的兽性——常常在他的表意识之下涌动徘徊，有时甚至会接管他的表意识。他已经学会了如何控制自己对血液的饥渴程度，但他仍未像斗者们所期盼的那样把他人的生命摆在宝贵的位置上。

费瑟鲁曼和深渊之间有着令人不安的亲合力。那是一个黑色维度，其中只有空虚与虚无，会饥渴地吞噬消耗一切物质。需要时他可以激活来自深渊的黑暗力量，用被黑暗浸染的恐怖触须把敌人拖入黑暗的深渊。

费瑟鲁曼的身体强度不如其他斗者，但他的速度和敏捷远超所有人，甚至不在人眼可见的范围之内。他的吸血鬼天赋让他可以操纵敌人的鲜血，使敌人非常痛苦地死去。同时，他还可以召唤来自深渊的恐怖力量。这一切使他成为了一个绝对不可忽视的敌人。

### 费瑟鲁曼技能：



#### 终极敏锐(基本技能) – 被动

费瑟鲁曼非凡的敏捷度和战斗技巧使他的速度快到了不可思议的程度，敌人的行动在他眼里格外缓慢。因此，费瑟鲁曼在战斗时模糊的流体运动可以轻易躲过几乎所有的物理攻击，包括刀剑、弓箭甚至子弹。这也可以为帮他防范魔法攻击，因为很少有魔法师可以准确的集中力量攻击一个速度如此之快的敌人。



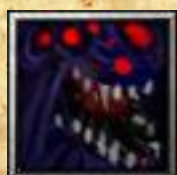
#### 嗜血狂热(普通技能)

费瑟鲁具有强烈的嗜血欲望，妥善控制的话可以作为一个强大的力量来源。把自己刺激入嗜血狂热的状态之后，他会由于对鲜血的饥渴而疯狂攻击敌人。他的每次攻击都会从敌人那里吸取力量来滋养自身、加强自己的力量、使伤口快速愈合。另外，在该状态下他的攻击力量会变得更加狠辣，在敌人身上留下的伤口也会更深。



#### 血瘟(普通技能)

费瑟鲁曼转化自己的少量鲜血，将其变为一枚肮脏的绿色导弹投向敌人。被攻击到的敌人鲜血中会感染上一种恐怖的致命瘟疫，承受难以想象的巨大痛苦。随着生命力的不断衰退，受害者的攻击和移动速度也会随之降低……



#### 深渊召唤(普通技能)

由于拥有操纵深渊的能力，费瑟鲁曼可以用深渊的魔力构建出一块深渊质量为自己效命。深渊质量会完全遵从他的命令，这个令人胆寒的存在会无情地榨取敌人的生命力并用它扭曲的触须将他们拖至灭亡的深渊。



### 腐血(终极技能)

当费瑟鲁曼施放这个技能时，被由加提烙下鲜血印记敌人不论在何处都会成为这个破坏性符咒的潜在目标。使用时他会以血液印记为媒介把自己的力量导入敌人的身体，让他们的血液在体内沸腾翻滚并结块。这个法术会让敌人全身上下的每个毛孔不断渗出鲜血、生命和力量急速流失。每个细微动作在这个法术的效果下都会导致难以忍受的痛苦，敌人将变得十分脆弱缓慢。但注意，如果由加提没有给任何敌人烙下鲜血印记，这个技能是完全没用的。



### 迅捷(终极技能)

将费瑟鲁曼超人般的速度提至绝对的极限。他会在战场上飞速穿越，随机攻击附近的敌人。在迅捷的影响下，他的速度会快到像是同时出现在五个地方，以他极高的准确度给予敌人致命打击。

## 费瑟鲁曼物品：



### 库鲁萨米

费瑟鲁曼双刃之一。库鲁萨米是一把十分古老的黑长剑。在经过强力的附魔后，这把剑变得坚不可摧，能轻易地撕裂一切物体。使用这把武器时，费瑟鲁曼只要盲目乱舞这把武器，就能掀起一股风暴对附近敌人造成严重伤害。



### 由加提

费瑟鲁曼双刃之二。由加提的铸造工艺和库鲁萨米几乎完全相同，在费瑟鲁曼的手中双双绽放光辉。使用这把武器时，费瑟鲁曼可以划伤附近的所有敌人，在他们的血液中烙下诅咒印记。不论被烙下印记的敌人藏在哪里，费瑟鲁曼和盟友们都可以得知他们的位置。这让受害者更容易遭到攻击，也让费瑟鲁曼也更容易得知他们的行动——甚至在他们的行动前就能感受到。最重要的是，鲜血印记使费瑟鲁曼能对敌人使用毁灭性的腐血诅咒。



### 灵魂护身符

遇到巨大的危险时，费瑟鲁曼可以把身体从物理形态转化为灵体形态，遁入到护身符中心的宝石中。此时他仍然存在，但不会受到任何直接攻击的伤害，敌人也无法在战斗区域发现他。他可以随时转换回物理形态，但在护符内停留到其能量耗尽会让他部分伤口愈合、重新焕发活力并在战斗中更好发挥。



### 帐篷

吸血鬼不需要睡觉，但费瑟鲁曼可以用帐篷来打坐，恢复自己的力量。使用后，他的生命和魔法会迅速恢复。然而，他在此期间也无法采取任何行动。因此在战斗中使用帐篷休息是不可取的。

# 卡麦伦·艾勒恩

## 元素体

种族：元素体

性别：男

卡麦伦的家园因菲亚被混沌的力量摧毁了，而他作为其种族的最后一员加入了斗者。多年来，他一直在追捕混沌和卡诺斯的追随者，这些人要为他被毁灭的家园负责。在旅行中他遇到了强大的战舰星空之刃和可憎的混沌空间海军陆战队。由于掌握着强大的精神和元素力量，他得以加入陆战队，伺机完成自己的复仇。正是这个时候他和斗者们会面，并加入了他们的战斗。

在新朋友们的帮助下，卡麦伦最终在艾丹争夺战中杀死了卡诺斯。他完成了复仇。自那以后，卡麦伦便一直是斗者们坚定的战友，他们一起在无尽的多元宇宙中奋斗拼搏。

他的外表看起来像是人类，但在其外表之下隐藏着更多秘密。他的祖先是一位宇航员，由于意外而无法返回母星，最终降落在菲亚上。在当地土著阿坎提千年来的同化下，他们进行了一次不同寻常的进化，变成了现在被称为元素体的生物——拥有巨大力量，可以自由操纵宇宙中的元素。物理形态下，卡麦伦是一位有着银灰色头发的高大、强壮的年轻人类男性，而当他使用精神力量时身边会出现包裹着亮蓝色微光的橙色光圈。又由于身



为空间海军陆战队员，他经常身穿着这些广受士兵欢迎的动力装甲。

卡梅伦常常是个温和冷静的战士。但在匡扶正义上十分狂热，并引以为自己的职责，因此他在惩治邪恶时常常伤及无辜之人。在空间海军陆战队中，他是一位值得尊重的娴熟领导者。不过在斗者中的个人主义观念意味着他对于任何人都没有真正的权威和地位可言。在与敌人的交战中他十分坚定和冷酷。

卡梅伦可以操纵各种力量。作为一名火焰使，他可以召唤地狱的火焰把敌人烧成飞灰，还可以用精神能力直接攻击敌人的灵魂。再辅以高科技的海军陆战队员盔甲、武器和装备，无论多么强大的敌人在卡梅伦手下都讨不到什么好处。

### 卡麦伦·艾勒恩技能：



#### 爆弹 (基本技能) – 自动释放

在此次任务中，卡麦伦没有选择他惯用的剑，而是选择了一把用来远程支援的速射步枪。爆弹强大的威力可以大大增强速射步枪，让卡麦伦可以同时应对大批敌人。他会把自己控火的能力倾注在弹药上，使火药的威力倍增，在爆炸时产生一朵蘑菇云和巨大的冲击波。这个技能让卡麦伦可以轻易消灭大范围的敌人，但他的力量也会因此不断消耗。



#### 流星沐浴 (普通技能)

卡麦伦能用自己强大的心灵引力捕获携着炽热烈火的大型流星，将其投掷在战场上。它们会在一个大范围内带着在大气层中摩擦产生的咆哮火焰随机掉落。流星轰击到的所有敌人都会受到巨大的伤害并被击晕。



#### 质能火球 (普通火球)

卡麦伦可以随时在手中制造出几个炽热的火球投向附近的敌人。这些火球会造成巨大伤害，爆炸时产生的冲击波还会暂时击晕目标，使得敌人束手无策。



### 心灵震爆(普通技能)

轰击敌人的精神。卡麦伦能让一股无形的精神力量在他敌人的脑中爆开。这种大脑几欲碎裂的痛楚对于敌人来说是无法忍受的。卡麦伦可以用这个技能给予敌人严重的打击，让他们暂时变弱，速度变慢并更容易受到伤害。



### 大灾变(终极技能)

凭借强大的精神与元素力量，卡麦伦可以召唤来自太空深处燃烧着的巨大彗星。施法需要一段时间。施法完成后，一枚尖啸着的陨石将携着寒冰与烈火的愤怒砸向目标。任何被击中的目标都将承受可怕的伤害，在它的绝对力量面前显得无助。并且，该技能会点燃目标区域和所有敌对单位。



### 心灵猛击(终极技能)

卡麦伦最强大的地方在于他强悍的心灵能力，心灵猛击便是最好的证明。在经过几秒钟的凝神后，这个法术将会将澎湃的精神力转化为一个凝结的绚丽浮动球体。球体会随时跟着卡麦伦作战，并对周围的敌人甩出能量闪电。精神球体本身不会受到任何伤害，且任何过于接近它的敌人都会因过量精神能量注入大脑而遭受难以忍受的痛苦。

## 卡麦伦·艾勒恩物品：



### 下悬式重型纵火者

卡麦伦的速射步枪上装着一个虽小但威力十分强悍的火焰喷射器。使用时，火焰喷射器会喷出一股锥形的炽热火焰。所有被喷射到的敌人都会先因火焰袭身而受到严重伤害，再在之后的一段时间内由于粘在身上燃烧着的燃料而不断被灼伤。也就是说，他们会在身上的燃料完全燃尽之前继续受到伤害。发射之后，火焰喷射器需要一段时间来复制所需的燃料装填燃料罐。装填完毕后才能再次发射。



### 护盾设备

护盾设备是一个小型手链，上面镶有各种显示器和按钮。虽然不起眼，但这个设备非常强大。卡麦伦只需按下一个按钮便可激活设备上的护盾系统。激活后设备会在卡麦伦周围形成一层淡蓝色的球形屏障，然后迅速归于无形。这层屏障可以偏转绝大部

分的武器、投射物和其他攻击，让卡麦伦的防御暂时变得极难攻破。一小段时间后设备中贮存的能量会消耗殆尽，直到下一次充能完毕才能再次启动。



### 传送设备

这个镶嵌在卡麦伦腰带右侧的狭长黑色金属盒实际上是一个强力的逃生设备。这是一个个人传送设备，可以把卡麦伦瞬间移动至一段距离之外。在卡麦伦身陷敌人的围攻、身处危险或敌人即将进行毁灭性攻击时非常实用。传送设备对于电力功率的要求很高，所以每次使用后都要消耗很长一段时间来重新充能。



### 帐篷

强如卡麦伦也是需要偶尔休息一下的。卡麦伦可以用帐篷睡觉，让他的身体有机会愈合，恢复自己的精神力量。然而，他在此期间也无法采取任何行动。因此在战斗中使用帐篷休息是不可取的。



# 凯撒思

## 提赞达拉

种族：杰塔卡-提赞达拉

性别：男

杰塔卡本来是一种居住在沼泽之中的爬行生物。随着时光推移逐渐进化、趋于成熟。凯撒思居住在沙漠的中心，完全适应那里环境后的他成为了一名战士萨满。提赞达拉的力量来自于他们强悍的肉体和身上繁杂多样的纹身。大部分提赞达拉都会因为身体内无法抑制的黑暗力量腐蚀最终堕落，但凯撒思发现通过打坐和冥想可以制造一些“纯粹”的、可以安全使用的力量。虽然如此，凯撒思有时依旧不得不使用黑暗与堕落的力量，而这很有可能导致他最终的厄运。



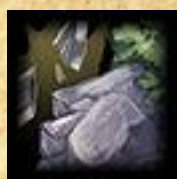
凯撒思第一次遇到斗者是在雷纳勒的角斗场上，他们被囚禁在那里，而凯撒思是一个资历很老的角斗士。斗者们经过一番努力推翻了奥古兰的残暴统治，释放了角斗士们。凯撒思被他们的追求所打动，加入了他们，从那以后就一直是他们的同伴。在与斗者同行的过程中，他的形体逐渐由沼泽形态演变成熟，脱离青年时期。他现在的身高超过两米。凯撒思庞大的身躯上布满了肌肉，目前的他可以捕捉到最棘手的人类。与一位族中萨满的相遇揭露了他的身世——他是一位伟大战士的后裔，那位战士留给了他操纵沙漠的力量和那些魔力聚焦纹身。他唯一的头发是头顶

那令人一见难忘的莫霍克造型黄色直发，而且他似乎一直引以为傲。

作战时，凯撒思不是非常敏捷，但非常凶狠强悍。他坚韧的皮肤让他能轻易抵挡子弹和较弱的攻击。他平时习惯用战锤或赤手空拳和敌人战斗，但这次他用的是一对魔法斧，可以摧枯拉朽地把大部分敌人劈成两截。他只穿着一块简单的遮羞布和皮带，皮带上挂着装满沙子的葫芦和袋子，他可以通过这些沙子使用自己的魔法。

凯撒思是一股无坚不摧的力量，在激烈的战斗中能大显神威。他能利用纹身中的力量发动爆炸或从他携带的沙子中召唤骷髅仆从。凯撒思是斗者坚定的盟友，他的出现会让所有敌人心生畏惧。

### 凯撒思技能：



#### 提赞达拉之躯 (基本技能) – 被动

提赞达拉是一个战士的种族，凯撒思的提赞达拉体质证明了这一点。凯撒思灰色的皮肤坚如岩石，能够抵挡刀刃甚至子弹的袭击，硬度惊人。可以轻易杀死小型生物的攻击对凯撒思没有作用，而凯撒思的攻击可以轻易把敌人撕得粉碎。



#### 亡灵大军 (普通技能)

提赞达拉一项更难得的能力是用沙粒伪造生物骨骼，创造出有知觉的骷髅。使用这个法术的代价较高，但凯撒思可以用它同时制造出战士和法师骷髅，它们将完全遵从他的意志。死亡时骷髅会完全崩溃回沙粒，它们的知觉会随之泯灭。这些爪牙生命力有限，直接遭到攻击时死亡会很迅速，但活着时可以用刀剑和咒语完美地支援盟友。



#### 黑暗鞭笞 (普通技能)

凯撒思能够释放体内的力量，直接打击敌人。他将力量聚焦在手臂上的纹身里，然后把这股力量化为一道集中的魔力袭击敌人。目标会短暂眩晕——能打断任何需要持续施法的法

术——并且受到大量伤害。



### 黑暗触须 (普通技能)

类似黑暗鞭笞的法术，将凯撒思纹身中的黑暗力量分散在小型的黑色纹身中。凯撒思可以用这些小型黑色纹身发出大量触须状的攻击抵挡敌人。虽然这些触须不像黑暗鞭笞一样强大，也没有那么长的距离，但它们的数量十分庞大，因此在凯撒思被敌人包围的时候十分实用。



### 沙暴(终极技能)

凝聚一阵魔力之后，凯撒思会卷起一阵剧烈的旋风席卷周围的一切。旋风携带大量细沙，这些细沙会急速冲刷敌人，其力道甚至可以贯穿钢铁。只要凯撒思开始施法，他的身边就会卷起一股巨大的旋风，旋风又会不断引起更多的旋风，袭击周围的所有敌人。这些沙风暴中以极高速度流动的沙子会减缓敌人的速度并对其造成严重伤害。太靠近风眼的敌人会被强大的风力抛到空中，暂时无法采取任何行动。显然，只要凯撒思能够正常维持施法，这个技能是破坏敌人阵形的完美选择……法术结束后，风暴将逐渐消退，留下被肆虐后满目疮痍的地面。



### 怒火滔天 (终极技能)

这种力量来自黑暗，将堕落的能量注入凯撒思体内，让它们在凯撒思的灵魂中点燃几乎无法控制的怒火。凯撒思的纹身会发出耀眼的光晕，同时射出大量暗能量脉冲。接下来的几秒内，接连不断的爆炸将携着开山裂石的力量轰击地面，撕碎所有敢于接近凯撒思的敌人。这些爆炸不仅会对敌人造成可怕的伤害，还会使敌人头晕目眩乃至失去目标，让他们失去反击和逃跑的能力。凯撒思庞大的身躯被愤怒的爆炸性力量充满后，对敌人来说是一个极其恐怖的存在。

## 凯撒思物品：



### 怒焰

怒焰是一对附着了强大魔力的斧头。对凯撒思来说一手握着一个并挥动这些巨大的斧头不是难事。必要时，凯撒思可以释放斧中的力量，把自己变成一台杀人机器。有斧头驱动出的怒火支持，他的力量会变得格外强大，每次攻击中都可能蕴含着远超平

时的力量，这股力量会对敌人造成额外的伤害并使敌人暂时被打得手足无措。



### 沙袋

凯撒思手中这其貌不扬的袋子其实是一件致命的武器。凯撒思可以把一整袋沙子投向敌人，让敌人身上沾满沙粒，然后用他的力量引爆它们。因此，即使目标穿戴着盔甲也无法避免这沙子在骨肉上爆炸造成的重伤。附近的敌人也同样会受到伤害，但受到的伤害相对较少。



### 萨满面具

萨满面具是一件神器，能集中提赞达拉们的魔力。戴上这个面具以后凯撒思会迅速进入冥想状态。就像在帐篷中休息，这会让他暂时无法移动，但会迅速恢复魔力。比起帐篷，萨满面具不会让凯撒思的伤口愈合，但它恢复魔力的效率更高。



### 帐篷

凯撒思可以用帐篷睡觉，休养生息。这会让他精神力量得以恢复，伤口也会迅速愈合。然而，他在此期间也无法采取任何行动。因此在战斗中使用帐篷休息是不可取的。

# 塞拉.珀

## 圣歧者

种族：圣歧者 (半精灵半天使)

性别：女

塞拉是堕落天使卡瓦那.珀和精灵萨拉曼.珀的女儿，但她多年来一直没有见过自己的父母。经过多年的磨练，她的血统让她有了令人难以置信的悠长寿命和强大力量。她是一位神射手，同时还能使用圣光和自然的力量。

塞拉的有着让人惊艳的美丽，完美无瑕的精灵容貌，层叠的头发中夹杂着几缕银丝。她看起来十分柔弱，体力却十分惊人，毫无疑问这是她神圣血统的一部分。她穿着与她父亲身份相匹配的华丽铠甲服，不过铠甲经常被附魔了的斗篷掩盖着。她用精细雕刻的木弓战斗。

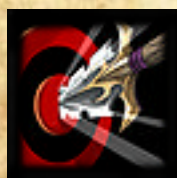
自从塞拉的母亲去世，她就与父亲分开独立生活了。在她发现自己拥有穿梭翘曲空间的能力以后，多元宇宙的大门也随之向她敞开。她在多元宇宙中进行了无数次冒险，磨练了自己的技巧并学到了很多关于多元宇宙的知识。她最终为一个奇怪的收藏家巫师工作——他专门收集那些具有强大力量的神器，把它们藏在某些不为人知的地方，目的不明。后来斗者们执行对抗命运编织者的任务时进入了收藏家的额外维度，见到了塞拉.珀。卡瓦那也终于与他的女儿团聚。收藏家死在命运编织者的爪牙手下之



后，塞拉也没有任何理由继续留下。她加入了斗者，与他们共同执行任务。

塞拉是个严肃的女人，但面对她周围的同伴们时善良而又乐于助人。她天生的善良没有对她的决心产生丝毫影响，相反，在战斗中她会用自己致命的能力和坚定的信念消灭敌人。

### 塞拉的技能：



#### 死亡标记(基本技能) – 被动

塞拉使弓射箭的技术无人能及……她的火眼金睛让她能精准发现敌人铠甲中能让箭支通过的缝隙。这种能力让塞拉有机会一箭射中敌人的致命部位。敌人的致命部位是敌人身上最脆弱的地方，一旦射中就会造成大量伤害。



#### 治疗之触(普通技能) – 自动释放

由于体内流淌着的神圣血液，塞拉能以自己的双手为渠道把能量注入同伴体内为他们恢复伤口。这个技能让塞拉可以修补断骨，止血，使伤口愈合、消失，甚至不会留下疤痕。只要她的病人还活着，无论是别人还是自己，无论伤势多么严重，塞拉都可以将其完全治愈。然而，单一的治疗之触不足以彻底治愈目标，每次治疗之触也要消耗塞拉一部分力量。因此，治疗一个身受重伤的队友对她的精神来说是一种很大的负担，需要的时间也很长。



#### 穿刺射击(普通技能)

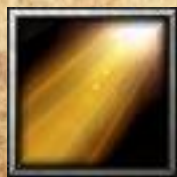
塞拉射出一支魔法能量箭，穿透目标方向上的所有敌人。它会攻击路径上的敌军，不会对友军造成伤害。这个技能会对攻击到的所有敌人造成严重伤害、毁掉他们，但必须瞄准正确才能发挥最大功效。



#### 箭如雨下(普通技能)

塞拉把精神最大程度集中，辅以自己神奇的力量，以令人眩目的速度发射弓箭——这些箭支甚至会如乌云般遮住天空。箭支会落在一大片区域的敌人身上，让敌人根本无从抵御。

塞拉强大的射击技巧让她根本没有释放此技能时射中盟友的顾虑。



### 神谕 (终极技能)

塞拉能向天地祈祷导出体内的神圣力量，制造一个纯粹的、由天堂之光构成的领域，洗涤战场。所有靠近这个领域的盟友体内都会充满新的力量。他们的攻击会变得更加狠辣迅捷，神圣力量的浸染又让他们的伤口消失得和出现一样迅速。只要这个领域存在，在它附近的为正义而战的人将变得所向披靡。



### 自然之怒 (终极技能)

在塞拉向自然请求援助后，地面上会迅速滋生出无数棘手的藤蔓缠住敌人。所有过于接近她的敌人都会被藤蔓抓住，然后在它们残酷的怀抱中面临窒息和被划得遍体鳞伤的危险。被藤蔓抓住的敌人会被固定在原地无法移动，像被硬生生压住了一样。在法术结束的时候很少有敌人——如果有敌人被缠住——可以幸免。

## 塞拉.珀物品：



### 黑橡木弓

塞拉漂亮的弓，里面有一个魔法结界，可以让塞拉战斗的时候更加勇猛。激活弓内的魔法结界后，塞拉将暂时能够同时发射多支箭矢。每次她放开弓弦的时候都会同时射出五支箭攻击敌人。在她的攻击触发致命一击的时候多重箭不会产生作用，只会射出一支箭矢。



### 神威箭

塞拉制造了一些灌注了神能的箭矢，里面狂暴的天堂之力会帮助她击败敌人。使用这种箭矢时，塞拉会直接把箭射上天空。一段时间后，箭会像熊熊燃烧的神圣彗星一样落下袭击敌人，击中地面并制造一场剧烈的爆炸。所有爆炸点附近的敌人都会受到严重伤害，并因猛烈的气浪而暂时手足无措。



### 精灵披风

塞拉的斗篷不仅是一件装甲——它还能以更神秘的方式保护它的使用者。虽然塞拉的实力非常强大，但她并不是很适合

肉搏战。如果她被敌人包围，精灵披风是逃跑的最好手段。塞拉可以在自己身旁绘制法阵并激活斗篷上的法力结界，使自己暂时进入隐形状态。她需要逃跑或需要喘息之机的时候这个披风会很实用。但是假如她在隐身期间攻击，就会打破隐身状态。她的敌人也许不希望她这么做，因为她打破隐身的第一次攻击会造成额外伤害。



### 帐篷

塞拉可以用帐篷休息、恢复自己。在此期间她的魔法能量会不断恢复，伤口也会愈合。然而，她在此期间也无法采取任何行动。因此在战斗中使用帐篷休息是不可取的。



## 召唤生物

这些是斗者可以用技能召唤出来的生物。它们中大部分都有自己独特的法术和技能，可以成为你强大的助力。所有的召唤生物都有时限，时限结束后就会消失。

### 末日猎犬

种类：次级恶魔

召唤者：掠魂者(恶魔召唤)

末日猎犬来自地狱，也就是恶魔位面。它们是相当可怕的世外来客，身体覆盖着一层铁质鳞片，脑部畸形，大部分时间只会盲目地寻找猎物。末日猎犬身体十分坚韧，且动作非常迅速。对于对手来说它们的酸性唾液是非常危险的东西，一旦溅到身上会引发难以忍受的痛苦。



技能：



**末日猎犬毒液：**末日猎犬每次撕咬敌人都会分泌一些毒液，这些毒液会让对方随着时间的推移不断受到伤害，还会影响攻击和移动速度。

### 受咒者

种类：次级恶魔

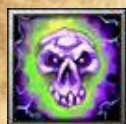
召唤者：掠魂者(恶魔召唤)

受咒者是被地狱擒获的可怜灵魂，遭受着永恒的折磨。在地狱军队中受咒者通常是奴隶或者先锋。它们的外表像是瘦弱不堪、衣衫褴褛、面色苍白的类人型生物。它们白色的眼睛没有虹膜或者瞳孔，手上长着肮脏的魔爪。受咒者们一直在呻吟和哭泣，因为它们的每次经历都是痛苦的——在它们的心中，每个同类都是被困在各自的地狱



中无法逃脱的可怜虫。受咒者们看起来脆弱不堪，但他们其实是很强悍的战士。此外，当他们发出凄惨和绝望的哀号时，即使是最坚毅最无畏的战士也会被这哀号打到心底，产生最原始的恐惧并因此变得没有与他们交战的斗志。

技能：



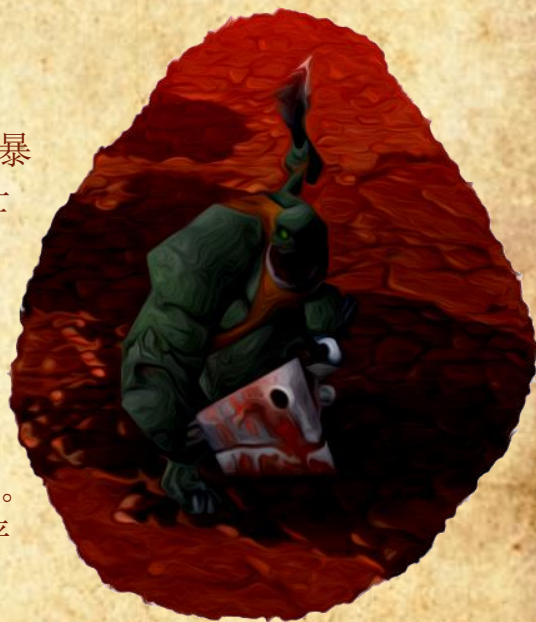
**痛苦哀嚎：**受咒者将声音音调提至极限，发出极度痛苦的哀嚎。这会使附近大范围的敌人产生强烈的恐惧，暂时降低他们的战斗能力。

## 恶魔原母

种类：次级恶魔

召唤者：掠魂者(恶魔召唤)

恶魔原母是一种邪恶臃肿的怪物，除了残暴和狡猾外有一点智慧。它们是地狱部队中的战士和奴隶头目。恶魔原母身体内充满了油脂，这使得它们虽然笨重但是十分耐打。它们充满脂肪的嘴唇和畸形的牙齿中一直滴落着深黑色的脓水，手上的武器残忍地挥舞着。恶魔原母主要的优势在于回复力——能以不可思议的速度自我愈合，必要时甚至能长出新的四肢和头颅。只要有片刻的喘息之机，恶魔原母就可以从最严重的伤势中恢复过来、重新加入战斗。



## 梦魇

种类：次级恶魔

召唤者：掠魂者(恶魔召唤)

梦魇是地狱中的使者和间谍。它们是很可怕的生物。虽然梦魇外形与人相同，但它们的皮肤无毛，光滑，黑如午夜。梦魇几乎没有面部特征——黑曜石般的面目上映射着令人恐惧的光辉。所有的梦魇都穿着厚厚的连帽斗篷，斗篷的后摆常常因不自然的气流

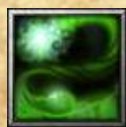


而飘动。虽然梦魇比较脆弱，但它们动作疾如闪电，出手迅猛凶狠，能在黑暗中以肉眼不可见的速度移动，还能依自己的意志扭曲现实。任何试图和梦魇战斗的敌人心底都会产生一种不自然的恐惧，这种恐惧如此深刻、不可抑制，甚至可以直接伤害敌人的心灵和身体。

技能：



**黑暗形态：**梦魇通常是比较脆弱的，但想要攻击或杀死它们难上加难。梦魇被攻击时可以暂时转换为黑暗形态，让自身的物理形体从现实中消失，一小段时间后可重新回归现实世界，继续与敌人交战。



**梦幻移位：**梦魇可以通过“移位”扭曲现实空间，瞬间移动一小段距离。因此，要围困梦魇非常困难。它们能以飞快的速度抵达目标地点，以自己的方式完成任务，将任何途中的敌人守卫视若无物。



**恐惧场：**由一场噩梦生出的不自然的恐惧感会笼罩并摧残附近生物的精神，让它们不断受到伤害。即使没有梦魇在周围，敌人依然可能会死在恐惧场的影响下。任何试图把它们从噩梦中唤醒的行为都是徒劳。

## 火魔

种类：大型恶魔

召唤者：掠魂者(恶魔召唤)

火魔是地狱军队中的军官与精英战士。它们体形庞大、气势凶狠，身体通常缭绕在熊熊的火焰和烟雾当中。火魔们巨大的双翼拥有令人难以置信的力量和韧性，身上厚重的恶魔装甲能完美地保护它们免受武器伤害。除了强悍的身体强度和迅速的自我再生速率以外，火魔还能把敌人拖入由自己力量构成的熊熊烈焰当中——敌人们在被灼热的烈焰焚为毫无生气的飞灰前，还会遭受烈火袭身的巨大痛苦。



技能：



**火焰呼吸：**火魔可以对敌人呼出一大股滚动的火云，焚烧敌人并让他们被火焰所缠绕。大部分的普通生物都会在扑灭这些火焰之前被焚烧殆尽。



**爆裂：**火魔把强悍的燃烧力量集中在敌人身上，当魔力达到临界点时就会发生巨大的爆炸，产生无数的烟雾和火焰。这种爆炸威力无穷，甚至会把敌人的四肢从身体上生生撕下、把他们由骨到肉尽数焚为焦炭。其他过于接近目标的生物也会因此受到高温焚烧之苦，不过受到的痛苦少于主要目标。



**燃烧兵器：**任何在火魔手中的武器都会迅速充满火焰的力量，继而被熊熊烈火所缭绕。这些充满魔力的烈火会缠上任何不幸被火魔的武器击中的敌人。在这之后，火魔每一次的攻击都会让敌人身陷烈火之中，不断受到火焰灼烧的伤害，直到他们因此而死伤殆尽才会罢休。



**抗性皮肤：**火魔拥有高人一等的体能和心理素质，所以它们可以抵挡和削弱部分法术、技能的影响。

## 黑暗领主

种类：大型恶魔

召唤者：掠魂者(恶魔召唤)

黑暗领主是恶魔中的诸侯样的人物——贵族和皇室。它们的皮肤为灰色，有角，蝙蝠状的翅膀上布满了黑暗的威严和强势。这让比它们低等的存在恐惧不已。黑暗领主不像火魔一样强壮而暴躁，但同样是非常凶猛的战士，再生的速度极快，力量也非常强大。另外，它们能用自己最原始的力量施展地狱降临般浩大的黑暗魔法，这是真正令黑暗领主的敌人恐惧的地方。



## 技能:



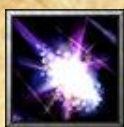
**衰弱:** 这种隐蔽的小型咒语会让敌人不自然地衰老弱化，暂时降低他们的力量和敏捷度，让来势汹汹的大恶魔们有机可乘。



**火球术:** 黑暗领主可以通过这个技能用自己的恶魔力量召唤一枚浓缩过的火球，将其投向敌人。火球一旦与敌人相接触就会发生猛烈爆炸，黑暗魔力催生的火焰也会因爆炸而向四处滚动。这些猛烈的阵火会影响到所有目标区域内的敌人，对他们造成伤害并使其暂时眩晕。



**生命虹吸:** 在黑暗领主的生命力量不足时，可以使用这个技能从敌人的身上吸取生命精华，使敌人的生命力不断衰减并愈合自己的伤口。生命能量流会在很短的时间内流入目标体内，搭起能量桥梁，把敌人的生命力卷入黑暗领主体内，彻底榨干目标并让黑暗领主重新焕发活力。



**死亡闪电:** 黑暗领主可以把自己的黑暗力量集中成一个不稳定的能量球，将其投向远处的敌人后引爆其中的魔力。这个法术造成的伤害十分恐怖，甚至可能转瞬间将目标的生命精华撕裂殆尽。仅仅这一个法术便可把大部分普通的生物拖向死亡的深渊，甚至连最强大的生物也无法全身而退。



**抗性皮肤:** 恶魔中的贵族不像它们的近亲一样在法术面前脆弱不堪，它们拥有一定程度的法术抗性，所以很多法术和技能对它们或无效或被削弱。

## 深渊质量

**种类:** 异界能量表象

**召唤者:** 费瑟鲁曼(深渊召唤)

深渊质量是一个扭动着的深渊触角集群。它们是深渊中的一角，因某些原因被费瑟鲁曼赋予了自由活动的力量。深渊质量永远不会感觉到痛苦或恐惧，并且会不断伤害所有过于接近它的深渊汲



取领域的敌人。

## 技能：



**深渊抗性：**深渊的力量可以轻易吞噬任何法术，因此任何世间的魔力都不会对深渊质量起到很大作用。所有法术和基于技能的攻击在深渊质量身上产生的效果都会远远低于预期。



**扭曲触须：**深渊质量不可计数的触须让它在每次进攻的时候可以对敌人进行多次攻击。虽然深渊质量的主要目标受到的伤害最为严重，但周围的敌人也会受到深渊触须的袭击，他们受到的伤害依触须攻击他们的次数而定。



**黑暗形体：**任何试图用近战攻击袭击深渊质量的战士都会因为和深渊质量的接触而被深渊力量反击。因此，所有攻击深渊质量的敌人在攻击后都会按一定比例受到反射回来的伤害。



**深渊汲取：**深渊质量的奇特力量让它可以从中汲取生命能量。深渊质量附近所有的敌人都会因过于接近它而不断受到伤害。



**抗性皮肤：**深渊质量具有很强的法术抗性，所以很多法术在深渊质量身上的持续时间会大大缩短，部分技能甚至完全无法影响到它。

## 提赞达拉骷髅战士

**种类：**魔法源实体

**召唤者：**凯撒思(亡灵大军)

提赞达拉的战士凯撒思仅用略多于一把的沙子便可制造出一名骷髅战士，用他神奇的魔法力量赋予骷髅战士知觉。这些矮小的家伙不是特别聪明，但毫无疑问可以快速而准确地执行提赞达拉的指令。装备了弯刀和盾牌以后，这些战士会忠诚地遵从主人的指令砍杀敌人，直到他们被消灭并恢复为毫无生气的沙堆。



## 提赞达拉骷髅法师

种类：魔法源实体

召唤者：凯撒思(亡灵)

骷髅法师的体质比起骷髅战士更加虚弱，但它们的智力更高。骷髅法师和其他骷髅形似，但并未装备弯刀盾牌，取而代之的是简陋的法袍和短杖。想杀死它们相对来说更加容易，但它们能够使用很多令人印象深刻的神奇法术。它们能用强大的奥术箭和结界法术在远距离支援凯撒思，面对它们时所承受的风险甚至高于骷髅战士。



技能：



**能量箭：**骷髅法师消耗少量的魔法，在攻击中附着魔力，提高攻击的伤害并使攻击命中敌人时爆炸，伤害附近的敌人单位。



**庇护：**激活后，骷髅法师会被魔法能量盾所笼罩。能量盾可以吸收敌人的攻击，抵消骷髅法师受到的伤害。虽然每次吸收攻击都会消耗一部分骷髅法师的魔法，但这个技能确实可以大大提高骷髅法师的作战时间和存活率。



**次级加速：**这个技能可以加持在任何骷髅法师附近的友军身上。激活后，它会神奇地让目标的敏捷度瞬间增加。暂时提高友军的移动和攻击速度。



**黑暗闪电：**这是骷髅法师可以发动的法术中最强大的一个。此法术会消耗骷髅法师大量的魔法值，但也会对它的敌人造成巨大伤害。这个技能会在法师的手中制造一个闪耀着的黑暗闪电球，掷出后在敌人之间接连不断的跳跃，直至能量耗尽消散为止。用几个骷髅法师进行黑暗闪电集群攻击的话会极具破坏性。

# 黑暗势力

## 摩根的崛起

摩根出生于一个社会极度动荡的年代。他的家园被永无休止的内战撕裂，多年来国家统治者的宝座也经历了一次又一次的易手，摩根也在硝烟当中失去了一个又一个朋友。最终，一次可怕的袭击将他的家园夷为平地，他所有的家人也都死于非命。而他躺在父母和兄弟姐妹尸体的下方得以幸存。他家人们滚烫的鲜血在他脸上缓缓滚动，汇聚，滴落，与他的家园一统归于尘土。

怀着悲痛，摩根试图摆脱这撕裂他所拥有的一切的纷争。他从残壁断垣中带走了所有他可以找到的东西，独自离开了家园的焦土。在几个月的流浪后，由于与生俱来的巫术天赋，他得以加入一个深居简出的贤士组织。随后，他在那里度过了一段漫长的钻研魔法的时光。他学习东西的速度十分惊人。二十年过去了，却摩根非常明显的在过去的岁月里完全没有变老。因此贤士们意识到有一个真正的异人加入了他们的行列。多年过去了，摩根的力量很轻易地超越了他的同事们，获得了聚集地中的大法师职位。他在法术上的天赋非常惊人，创造出了无数梦幻般的新法术。在那之后，他们开始第一次试图派遣人员进入翘曲空间。在他娴熟的教导和一丝不苟的监视下，组织也在以飞快的速度蓬勃发展。



但战争的狂潮再一次席卷了摩根的生活。随着又一支篡位者军队的逐渐壮大，现任国王罗格尔为了保护自己的王位，决定征召王国中的所有巫师加入他的军队。当特使抵达组织，要求将组织整编入军队提供战争援助时，摩根干脆利落地拒绝了。他在过往岁月中见到过太多战争和流血，不愿因腐败好战的统治者们的野心打破贤士们平静的学术生活。特使带着阴暗的表情回去了。

不幸的是，摩根的决定会导致他心爱的贤士组织最终尽数覆灭。国王罗格尔最终歼灭了篡位者，但自己也身受重伤，在一次决定性的战役中失去了自己的右臂。国王发誓要对所有他认为曾对他不利的人复仇，并为此出动了大批军队。

贤士的聚集地在一个死气沉沉，漆黑如墨的夜里遭到突然袭击。士兵们一拥而上，穿过走廊，四处屠杀正在睡觉的巫师，焚烧他们视若珍宝的图书馆。被惊醒的人们使出浑身解数迎击来袭之人，但在魔力耗尽之后，他们全部死在了弩箭的枪林弹雨之中。

混乱刚刚开始时摩根正在他的房间中打坐。他出现在自己同伴的尖叫声和鲜血中，暴怒如狂。法力在他的身畔沸腾，在空气中扭曲闪烁，继而他将自己的怒火尽数倾泻在士兵身上。灼热的火箭尖啸着划破空气，劈啪作响的电弧又在他的手中跃动。战士们一个接一个的倒下。但他们的数量几乎无穷无尽。四面八方传来的或绝望或愤怒的吼叫逐渐消散，摩根也将自己从聚集地传送了出去。

战士们搜寻了数日，但根本没有发现摩根的行踪。后来，军队终于撤退了。摩根回到被包围、搜查继而毁灭，满是硝烟与火焰的聚集地废墟，抬起眼睛望着漫天乌鸦，发誓要让国王罗格尔为这一切付出血的代价。

一个星期后，经巫术伪装的摩根进入了国王的城堡，向国王献出了自己的礼物——一颗神话般的橙色宝石，其中熠熠闪烁着火焰般的光辉。摩根声称这份礼物来自遥远的东方帝国，他想以此赞扬伟大国王的威望已经远远传播于国界之外。国王接受了礼物，谢绝了摩根所有赞扬他的言语。不到两个小时后，巨大的橙红色蘑菇云从王宫中升起。一场惊天动地的大爆炸把整个王宫夷为平地。伊格尔国王被炸得尸骨无存。

摩根因此被他愚蠢的同胞们厌弃。在离开自己的家乡后，他把自己的命运托付给了翘曲空间的风暴。数个世纪以来，他走遍了无数的世界，变得愈加强大，也因他所看到的一切而愈加悲痛欲绝。冲突和矛盾似乎无处不在。

最后，他得出了一个结论：凡人们的自我毁灭是他们与生俱来的特质，因为他们只为自己看见的短期目标而趋之若鹜，而对他们的所作所为可能导致的长期后果却视而不见。在他们为个人的权利、财富和幸福争夺的时候，留给其他人的只有痛苦。他们需要指引。他们需要一个摆脱了凡人的枷锁、不被凡人的寿命所束缚、不被仇恨和恐惧蒙蔽双眼的明智之人领导他们。永远存

在，永远领导他们。只有神能够把这些凡人引到通向幸福的正确道路上。

摩根制定了他的计划。他打算改变的不仅限于某个世界，他的目标是整个位面。但这样的话他就必须找一些志同道合的帮手，他们必须愿意借给他力量和智慧，帮他塑造他的整个帝国。他还需要一支军队，从当前的统治者手中夺取政权，还要保证他的意志在达成自己梦想前的漫漫长路中不受丝毫怀疑。

他在一个小型的红色位面达尔建立了自己的军队。那里居住着一个叫做达鲁克的战士种族，他们寿命极长，拥有力量、技巧和荣誉。更重要的是他们灵魂中的适应能力——这点让它们和大部分凡人不同。穿越翘曲空间进入其他位面后，他们的智力在大部分情况下能保持完好。摩根在达鲁克最大的部落中击败了他们的酋长，继而被宣布为氏族的新领袖。很快，他带领他的达鲁克击败了排名第二的部落，接二连三地把所有达鲁克氏族合为一体。这是一股能够布置到任何位面上的巨大力量。

摩根的征服速度一日千里。他的军队迅速入侵，击败当地的统治者，然后让一个新的统治势力对摩根宣誓效忠，以此换取他的庇佑。由于任何敢于试图反抗摩根的势力都会在顷刻间遭到达鲁克的大军压境，这些被征服的王国一直保持着秩序和稳定。

随着势力的扩张，摩根开始极力邀请其他不朽的存在加入他。这些人有的成了他手下的领主，有的成了他的顾问和将军。他们一个个地加入了他：梅尔.暴风、凯瑟琳.乌达纳、艾瑞恩.夏夏纳萨、柯尔克、沙行者、凯恩.夏尔文。这些人最终构成了六角理事会，和摩根一起统治他的帝国。



不幸的是，摩根统治的王国并未实现他美好的设想。他治下的凡人们没能看见他的各种规则、法律和限制背后深奥的长期意义，他们看到的只是一个残暴压迫的统治者，而不是富有远见的皇帝。

更糟的是王国中官员腐败的现象越来越严重，其中包括他指派的傀儡君王。在有达鲁克军队作后盾的情况下，这些君王开始变得肆无忌惮，最终大部分都变得堕落而自私。他们通过增加税收来推动自己的过激行为，用残忍的手段消灭违背自己意志的人。所有的傀儡统治者都变成了在摩根意志这个幌子下的暴君。

摩根和六角理事会一直在尽他们最大的努力铲除腐败，但摩根的帝国太过庞大，依旧有许多人瞒过了他们的眼睛。随着时

间的流逝，不满的情绪积淀成了暴乱。摩根的臣民试图推翻压迫他们的统治者，但义军皆被六角理事会和达鲁克军队迅速而残酷地镇压下去。每次战斗都加深了人民所遭受的苦难，进而加速滋生他们的仇恨。

短短几个世纪过后，摩根满腔热诚地想维系他的摇摇欲坠梦想，但他的整个帝国已经陷入了动荡和战争的痛苦轮回中。

这种苦痛不能继续下去，对救世英雄的呼唤绝不会长时间无人响应……

## 摩根和六角理事会

目前，摩根和六角理事会自封为伊萨的最高统治者，他们都是不朽的——拥有超凡脱俗的强大力量，不会随着时间和年龄的增长而衰弱。他们因摩根的愿景绑成一股，以各自的方式统治着整个位面。但由于个人欲望的横行，这些不朽的存在都变成了残暴的压迫者。摩根的权威也开始倍受挑战。

# 摩根

## 巫士

种族：不朽艾瑟恩

性别：男

目前摩根是一个庞大帝国的霸主，几乎统治着整个他的家园位面伊萨。他在达尔星球上修建了宏伟的克尔尖塔，摩根和他的六角理事会便在这座尖塔中以铁腕统治着一切。



由于早年的遭遇，现在他变得脆弱、目光短浅，认为一切凡人的本质都是利己的。他建立了自己的帝国后，自私地认为他能统治的比凡人更好。但是接连不断的腐败和战乱已经在民间散播了无数的苦难，他的梦想对于他的臣民来说只是一场噩梦。

摩根是一名艾瑟恩人。他们是一个人形物种，通常有修长的四肢和金色的头发。这个种族非常聪慧，许多人拥有着与生俱来的才华。然而，激情和野心也在他们血液的深处缓缓流淌。即使一再加以抑制，最后也难免导致艾瑟恩人与自己的亲人朋友刀兵相向。

摩根现在不但不朽，还磨练成了一个非常强大的巫师。他很擅长于结界的刻画和魔法器物的制作，并妥善运用这些技能制作了大量强大的魔法武器增强自己。他的战略头脑不可捉摸，在他和他的军阀领导下，达鲁克军队一直没有遇到过能够长期抵抗的力量……

# 梅尔.暴风

## 觉醒者

种族：不朽赫尔

性别：男

梅尔.暴风是一名不朽赫尔，也可以称之为“觉醒者”。在大部分世界里，不朽者是一种非常罕见的存在，出现的几率十分之低，所以也就或多或少地不为人知。在梅尔.暴风的族人中不朽者出现的概率也很低，但相对其他世界来说非常高。这些不朽者——或“觉醒者”在赫尔文化的壮大中起到了至关重要的作用。



只要赫尔们达到了花甲之年而没有任何衰老的迹象，就会被宣布为不朽者。这些不朽者拥有惊人的力量、智慧和无尽的寿命，因此他们被认为是整个族群的起源。赫尔人相信觉醒者代表着一个新的进化高度，是天生高贵的存在，这注定了觉醒者们会以神权统治他们的族人。

后来其中一名觉醒者宣布皇帝之位必须由觉醒者们担任，极少数的凡人赫尔皇帝也不得不退位让贤、放弃皇帝之位，为觉醒者们腾出空间。然而，如果当前的统治者已经是一位觉醒者，



那么他们就会进行仪式性的决斗，至死方休。最后幸存的人将成为新的统治者。

梅尔.暴风就是一位觉醒者。他在正值花甲之年时参与了与现任统治者之间的仪式性决斗。战斗持续了一天一夜，交战中梅尔.暴风证明了他残酷而野蛮的性格能让他在战斗中凶猛无比，老皇帝则在梅尔狂风骤雨式的攻击下沉着地防守应对。最后，老皇帝的血液溅满了刀锋，梅尔举起拳头为胜利而向天空咆哮。

梅尔.暴风登上了王位，几个世纪内一直统治者他领土内的赫尔人。但好景不长，随着时间的推移，他开始厌弃他的宝座。经过对巫术的研究，梅尔发现了翘曲空间，也发现了翘曲空间彼端无穷无尽的多元宇宙。从此，他开始觉得自己被自己的地位所束缚，每天要被迫听那些臣民无休止的抱怨和请求，还要处理琐碎的政治事务、应对接连不断的暗杀行动。作为一个新晋的觉醒者，他在捍卫自己王座的过程中越来越讨厌当一个统治者。梅尔.暴风觉得他不应该按部就班地遵循凡人大众的传统，处理人民琐碎的欲望。最后，他打定了注意。梅尔.暴风没有留下任何消息便离开了自己的故乡，他的这种行为也让赫尔的人民也永远记住了他这个背叛了他们的皇帝。打开翘曲空间传送门后，他将他作为皇帝所遵循的一切踩在了脚底，决心开始穿越翘曲空间，探索神秘的多元宇宙，直到找到他命运中的归宿。

梅尔.暴风在整个伊萨位面中不断旅行，用自己的力量打出了名望，成为了一段传奇。他曾干过最高尚的英雄行为，也曾有过卑劣残忍的事迹。但经过多年漂泊，他从未发现过真正适合自己，值得自己为之去奋斗的目标……最后，他得知了摩根的远大

理想，知道了摩根想把伊萨位面改造成完全像他这样的不朽者统治的位面。

梅尔·暴风主动找到了摩根，并成为其不朽者团队中的第一个成员。现在梅尔是内定的除了摩根以外的帝国第二号人物。他帮助摩根募集了六角理事会的其他成员，并且和凯瑟琳·乌达纳成为了情人。

梅尔现在为了自己的目标全力以赴，手段残酷而无情。由此可见煽动他的怒火实在是不明智之举。他拥有非常可怕的战斗实力，并且往往会亲自走上战场与敌人搏杀。在激烈的战局中往往能发现梅尔的身影，他常常先在远处投掷声势浩大的巫术箭，再用自己赤着的手足把敌人撕得粉碎。他是摩根手下的战士中最勇猛凶狠的一位，战场上敌人往往会由于他的出现而四散奔逃，溃不成军。

# 凯瑟琳·乌达纳

## 漆影少女

种族：不朽达克姆

性别：女



凯瑟琳是作为一个奴隶出生的——她的母亲便是奴隶，父亲是谁到现在也无从得知。凯瑟琳被强行从母亲的乳房下抓出卖给旁人，在神庙中接受了一年刺客的训练，然后租给他人当作杀手。她的新主人丝毫不被她的呜咽和泪水所动——命运残酷的双手似乎已经写下了她的结局。

她在神庙中承受着异常残酷的训练，多年来一直忍受着难言的艰辛。即使很多年过去，那段残酷的回忆依然常常出现在她的噩梦中。凯瑟琳毫无选择地成为了一名死亡的代言人、致命的杀手。在一次次的任务中她对诱惑、下毒和冷血谋杀的运用愈发纯熟。虽然她的行动是完全保密的，但关于“漆影少女”的恐慌和传言还是慢慢的散播开来。

随着时光的流逝，凯瑟琳不朽者的特质和超乎常人的才华开始变得越来越明显。神庙认为这是一个巨大的可利用优势，于是他们开始指派她执行各种比以往任何时候都要困难、敏感和艰险的任务。这些任务往往需要她取得任务目标最大的信任。她

每日生活在无穷无尽的谎言中，用她的智慧和美丽的外表迷惑受害者们。她会和被选中的男人尽情欢笑畅谈，交换爱的文字，与他们度过一个个激情四射的夜晚。这种残酷的假象生活往往稍纵即逝——最终，她的目标都会死在她的手中，留下的只是她手中的潺潺鲜血和猩红的气息。多年的暗杀生涯让她的心坚如铁石，但那受害者临死时的眼神时——充满着背叛、怀疑和仇恨——依旧总会烙在她的回忆中，化为不断灼烧着她的灵魂的痛苦刻印。

随着任务变得愈发越残酷，她开始明白，只要她还被那些人束缚着，这份痛苦就永远不会结束。她只有两个选择：要么死，要么逃跑。于是，趁着夜色正浓，她使出浑身解数，悄无声息地逃走了。

在接下来岁月中，她不断被神庙的代理人和慕名而来希望让她成为自家招牌杀手的人骚扰着。凯瑟琳不得已伪装成了一个流浪汉，为了生存常常在他人身上进行偷窃……或者杀戮。几十年过去了，凯瑟琳和她的黑暗契约都已经逐渐归于历史，但神庙从未停止过对她的追捕。然而，最终找到她的不是神庙的人，而是梅尔·暴风。

作为一个资深不朽者，梅尔以把她从多年来的压迫中解放出来为条件，要求她加入他们的行列。我们无从得知他对她说了些什么，但我们知道那个晚上过后她永远改变了：当天晚上，她偷偷潜入了刺客神庙，割开了每一个大祭司的喉咙，用一把大火把整个神庙系统烧成了白地。之后，她通过翘曲空间离开，加入了摩根的队伍，再没有再踏上自己的故土。

她现在已经彻底爱上了她的救星梅尔.暴风，所以他们两个人常常走得非常近。除了他，凯瑟琳现在还为摩根而战。她被派去用她的专业技能解决对帝国稳定构成威胁的人。不论是在战鼓震天的战场中，还是在静谧无声的黑夜中，她的匕首总能找到自己的目标……

# 艾瑞恩·夏纳萨

## 盗链影魂

种族：人类(束缚的灵魂)

性别：无(曾为男性)

多年以前，艾瑞恩曾是一个普通的凡人，一个小贵族家庭的次子。后来他成长为一个冷静的年轻人，加入了国王的军队，在一次漫长而血腥的战役中任职骑兵队长英勇作战，立下了赫赫战功。在那之后，他成了一位探险家和人民心目中的英雄。他一直在为秩序和荣誉而战，保护受压迫的人民，杀死那些怪物和其他可憎的、会威胁到他们土地安宁的存在。

在某次冒险之中，艾瑞恩无意间闯入了一个古老狭长的古墓。在古墓的墙上用古老的方言赞美着“超脱凡俗的存在，不朽的空灵王”。在腔室的最末端一个凸起的平台上，奠着一座做工精美的棺材。里面没有尸体——只有一套盔甲。多年的岁月洗礼使它几乎完全被灰尘所掩盖。盔甲上镌刻着奇怪的符文，由闪闪发光的金属铸成，一触摸便会感觉到刺骨的冰冷。

艾瑞恩小心翼翼地把盔甲装了起来，并把它当做自己的财富抬了回去。他叫来了很多学者和贤士研究他找到的宝物，但到了最后，只有一个法师能帮到他。这副铠甲被异常强大的力量附魔过，而且上面的符文是用高深莫测的魔法语言镌刻的。这些结界语言没人能完全破译，但大意似乎是能够让它的使用者获得永生……但上面也警告了，这永生是要付出相应代价的。艾瑞恩开



始怀疑这副盔甲上有什么阴险的诅咒，但法师向他保证他在里面感受不到丝毫黑暗魔法的气息。即便如此，艾瑞恩还是很忌惮这副铠甲，把它锁在了金库的深处。

艾瑞恩在那里居住了许多年，疾病和衰老逐渐开始摧残他的身体。他的头发开始花白，右臂也变得不似以往般强壮。然而，他的意志和使命感并未消退。敌对王国再次发动入侵时，他义无反顾地向国王发出请求，希望再次为国效力。让他感到惊恐的是，国王回绝了他的请求。国王告诉艾瑞恩他在他伟大的一生中已经为国鞠躬尽瘁，不欠国家任何东西。于是，宝库被再次打开，在片刻的犹豫后，艾瑞恩最终穿上了那套古代铠甲。

他的全身闪过一阵爆炸般的灼痛，一股凶猛的青白火焰吞噬了他的躯体——甚至没有留下丝毫灰烬。但艾瑞恩并没有死：那副铠甲锁住了他的灵魂。他的灵魂就漂浮在铠甲内魔法结界的中央。现在艾瑞恩所有的弱点都随肉身而去了：他被彻底净化，成为了不朽的存在。

他闯入了战场与同伴们并肩作战。这副令人敬畏的活生生的盔甲给他们的敌人带来了无尽的绝望。他们在这场战斗中大获全胜，这也是他们第一次胜利。在摆脱肉身无意义的束缚后，艾瑞恩化身成了一位强悍无比的战法师。他最终成为了一名翘曲旅行者。他的力量也随着旅行时间的增长而变得越来越强。

艾瑞恩的事迹在伊萨位面的很多世界被传为佳话，梅尔·暴风也循着他的足迹找到了他。梅尔带着艾瑞恩会见了摩根，这个巫士向艾瑞恩保证会让他参加对抗邪恶的战斗，那些战斗的规模将庞大到令他难以想象。于是艾瑞恩成为了摩根的第二领主，立誓为他的梦想而战。

现在艾瑞恩已经领导了无数次对抗摩根和理事会敌人的战斗，他在战斗中以强悍的巫术和铠甲的魔力大显神威。虽然他是为了自己的荣誉而战，但对于摩根的敌人来说他中空的面具中深藏的只是深不见底的冷酷和恐惧……





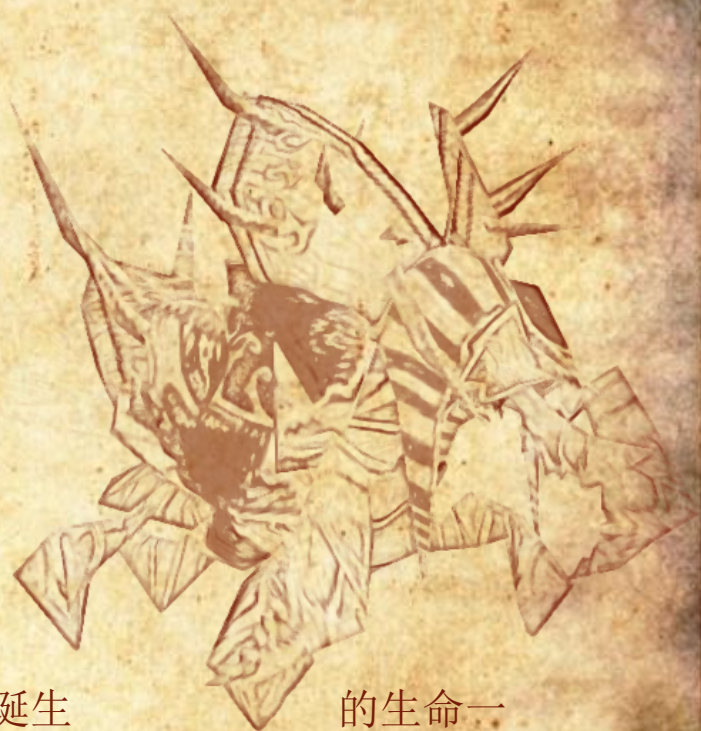
# 柯尔克

## 远古虫母

**种族：**不朽夏克尔

**性别：**雌雄同体 (不过更喜欢被称为男性)

柯尔克孵化了大量他的夏克尔同胞。他的昆虫种族是他们世界中无可争议的统治者，整片大陆上都遍布着它们的蜂房。它们的巢穴高者直入云霄，它们的后嗣深入过星球的中心。种群中有着无数的亚种，每个亚种都有着非常明确的分工。蜂房中诞生



的生命一生只能扮演一个角色，这使得蜂房的运作无比高效。而柯

尔克生来便是远古虫母种，这意味着他的职责是监督大部分蜂房的运作。因此，他也比其他同伴更加巨大、更加强壮、更加聪明。

但柯尔克出乎意料的是一个畸变种。在近三百年后，大多数的古代蜂房大部分已经归为尘土，但他依旧健在。他的身体似乎不会像其他族人那样逐渐变灰变衰老。其他的夏克尔为蜂房的发展而劳碌不休的时候，柯尔克体会到了一丝前所未有的奇妙感觉——好奇心。柯尔克所知道的的东西越多，就越想进一步了解

这个世界。最终，他发现了在他家园的水面上生存着的另一个种族。

这些形体简单的小生物以村庄的形式群居生活，刚开始时它们对柯尔克的到来感到十分恐惧。但到后来，它们发现柯尔克并没有要伤害它们的意思。于是，柯尔克开始观察它们，学习它们的语言和文化。他意识到这些生物与夏克尔族的差异非常多。它们的每个个体都是独一无二的，它们全都有着自己的希望、恐惧、梦想和愿望。它们之间有一些利益的冲突，但总体上一一直在为生存而努力。不知为何，这些冲突让他们过属于自己的生活的欲望更加强烈。它们懂得如何探索，也懂得看重自己的同类。当同类死去的时候，它们还会为同类的失去而哀伤。柯尔克为它们所着迷。他自己也是一个特殊的存在，因此有时他能在这些生物上看到自己的影子。

他离开了扼杀想象力的蜂房群。在接下来的很长一段时间里，他漫游着世界，从一个地方到另一个地方。在这段旅程中，他看到了许多神奇的事物，这些发现进一步滋长了他的力量和智慧。他也发现了魔法和巫术的存在，最终，他学会了如何离开他的世界进入翘曲空间。他发现宇宙是如此的广袤，自己的蜂房完全无法与之比拟。

然而，柯尔克在游历了整个伊萨后变得困惑而又矛盾。他一直珍惜着的个性似乎有着黑暗的一面。在很多地方，他目睹了战乱，动荡和人性的残酷，而这些东西在蜂房中从未发生过。似乎一个凡人只要充满激情地去追求个人的欲望，就必将践踏他人的一切。

之后，他抵达了达尔行星，这次旅行改变了一切。这个世界上的居民每个都拥有自己的个性，但他们依旧可以组成一个巨大、高效的战争机器。每个达鲁克人都愿意为自己的同胞献出生命。柯尔克开始寻找让达鲁克人演变成这样的男人。于是，他与摩根会面了。

在柯尔克说完自己的故事后，摩根意识到他是一个资深的不朽者，于是在第一时间邀请柯尔克担任领主的职位。柯尔克欣然接受了摩根的邀请，成为了第四位加入摩根队伍的不朽者。

柯尔克负责了一段时间达鲁克的训练和操演。事实上，他非常佩服这些人和他们的社会——人民由忠诚、荣誉和责任驱动着，但也留下了充分发挥每个人的个性和激情的空间……在与他心中最崇高的品质接触一段时间后，柯尔克觉得他终于找到了适合自己的生活方式。现在他最殷切的期望就是帮助摩根把这个帝国传播到伊萨位面的每一个角落。

柯尔克在整个伊萨位面不断旅行，帮助任何需要借助他超人力量的达鲁克人。他一旦走上战场就会像一台锯木机一样无人能挡：他强悍的力量能掀翻整个城堡，而他身上的保护壳质让他几乎受不到攻击的伤害。只要有他在身边，达鲁克军队总能放心地迎接己方的胜利。

# 沙行者

## 死亡领主

种族：王侯 (亡灵)

性别：男

沙行者生时被称为艾叶·卡姆思，他出生于一个濒临毁灭的文明——曾经是一个强大的帝国，但已经被可怕的瘟疫吞噬殆尽。这种瘟疫被称为绯红症，会缓慢而无情地以各种方式吸噬被感染者的生命。它的受害者们会被无穷无尽的痛苦所缠绕，直到最后一刻——有潺潺鲜血从他们的眼中流出时，受害者就可以宣告死亡了。这种瘟疫的爆发似乎是随机的，唯一可以确认的是第二次瘟疫爆发夺去的生命肯定比前次更多。神职人员已经无力阻止瘟疫的疯狂扩散，不论贫穷或是富贵，年幼还是年老——没有一个人是安全的。



艾叶居住的偌大凡人城市已经变得摇摇欲坠，几乎沦为了死城。从他出生的那一刻起，死亡的幽灵就从未离开他的身畔。他生来体弱多病，所能做的只是趴在父母的牧师屋窗上望着窗外死气沉沉的一切，感受着病魔渐渐握紧它的魔爪。艾叶无时无刻不在受折磨，毫无疑问，死神的镰刀终会降落到他的头上，问题只在于时间早晚而已。几乎在每个寂静的夜中他都会颤抖，被静

滥的恐惧所包裹。也许因为死亡的阴影早已笼罩在他的身上，所以没有一个人真正近距离接触过艾叶——他的身边似乎已被恐惧与不安的气息灌满。他几乎从未从自己的同胞那里获得一点爱。

虽然身体状况不好，但艾叶在魔法一途显露出了高人一等的天赋。当他的父母把他送到贤士大学学习巫术的时候，他对这一切怀抱着极大的热情。与其他人不同，他从入学的时候就开始展现自己无与伦比的法术天赋。他对魔法惊人的掌控力甚至让一切高人前辈自叹不如。

但是他真正进行巫术研究的时间不是白天，而是夜晚。在黑夜笼罩的掩护下，他会以自己的方式进入大图书馆。他会自己偷入到图书馆最深的禁地，溶解橡木门上的守护咒语，研究门后所藏着的黑暗和死灵典籍。他早就知道贤士教不了他任何他想要的，而他想学习些真正有用的东西——能让自己逃出这场让无数凡人坐以待毙的劫数的东西。只有死灵法师的力量可以帮他做到这些。

但时间流逝的飞快，绯红病一步步地逼近了艾叶。越来越多的贤士感染了疾病，它马上要向艾叶伸出它的魔爪了。当父母的死讯传来时，他明白自己已经没有准备的时间了。伴随着远处同龄人的呻吟和抽泣，他最后一次偷偷进入了图书馆禁地。在那里，他进行了一个神秘的恐怖仪式。黑暗的死灵法师能量注入到了他的体内，让他的魔力瞬间暴涨，但这股阴狠的力量也在试图摧毁他的大脑、扭曲他的灵魂。他的心脏停止了跳动，血液在血管中尽数凝结，但他的意志始终没有屈服。作为凡人的最后一口气息从他嘴中溜走，带走了艾叶的最后一丝生机。他现在即不是

人类，也不是亡灵。他是死亡领主，是全身血脉中充盈着亡灵魔力的死亡领主。他由此获得了永生不死的祝福和诅咒。

没有食物，没有饮水，没有休息。艾叶在图书馆中消磨了多年时光，吸收无数书籍中所包含的知识。时间已经失去了它应有的意义。脱离世俗的他注意到书本上的积灰越来越厚，几本巨著在他的触摸下也变得越来越易碎。当他终于从图书馆中走出来时，那座熟知的城市已经彻底沦为了一座死城。没有哪怕一个灵魂能在这里苟延残喘。

沙行者用他新发现的神奇知识打开了一道翘曲传送门，离开了这个世界。他的足迹遍布整个伊萨位面，作为凡人的回忆也慢慢褪色，遁入到灰暗的迷雾当中。无论走到哪里，沙行者都会被当作一个令人胆战心惊的不死憎恶——有时十分公正，有时却正好相反。在一次旅行中，他遇到了羽翼未丰的不朽亡灵法师凯恩·夏尔文。沙行者将他收于手下，两人结伴继续探索他们的家园位面，试图找到某些东西来填补他们无尽寿命所带来的空虚。

沙行者在旅程中得知了有另一个不朽者正在试图集合其他不朽者，重塑伊萨位面。他觉得自己经历过这几年漫无目的搜寻后，终于找到了可以作为命运中的最高追求的东西。于是沙行者和凯恩找到了梅尔·暴风，表示愿意加入他们的组织。梅尔把沙行者和凯恩带到了摩根的面前。摩根感受到了他们的力量，决定把他们招募为自己的最后一批领主。

现在沙行者用如山似海的亡灵军队大大增强了摩根的军事力量。他有着和摩根旗鼓相当的巫术知识和惊人的死灵魔力。他成为了摩根最信任的顾问……必要时，他也可以作为死亡的化身歼灭摩根的敌人。

# 凯恩·夏尔文

## 死灵法师

种族：不朽人类

性别：男

凯恩很小时他的父母在便去世了，所以他对父母没有任何印象。他很早便成了没人要也没人疼爱的孤儿。但凯恩凭着自己的机智在家乡危险的小巷和城市街道中活了下来。他变成了小偷，被迫通过偷窃来维持生计。整个世界都成了他的敌人，残酷的城市警卫和青年们组成的黑帮经常与他为难，还有饥饿的老鼠在夜晚试图啃噬他的身体。在成长为青年以前，他的所有希望和幻想便已经被痛苦侵蚀殆尽。



然而，在十二岁时，有一次他试图扒窃一个身穿麻布长袍的男子，这次扒窃改变了一切。夏尔文做的无声无息，但是一只冰冷的手突然抓住了他的手腕。他一抬头，看到了那个蒙着面的人正低头盯着他。他的面色苍白如纸，漆黑的眼睛精光闪闪。凯恩对于他的目标有一种莫名奇妙的奇特感觉，于是继续抬头与他的冰冷目光对视。

那个穿着长袍的人开始对他低语。“你是我们中的一员，年轻人。你还没有意识到，但我看得很清楚。就在你的周围，你能感觉到它们……那些时而低迷，时而起伏的能量波，但别人感觉不到，对吧？”

凯恩明白了这个男人是什么意思。



“这个世界抛弃了你，年轻人。你不欠它什么，但它欠你很多。跟我来，我会教你你应该会的东西。”

在一瞬间的犹豫过后，凯恩点头答应了。那个男人放开了抓着他胳膊的手，慢慢地踱步回走，凯恩则像影子一样跟在他的背后。

自那以后，很多人开始相信凯恩成了亡灵法师秘密收下的学徒。随后的几年里，他学到了大量黑暗法术，并跟着他的新主人一起在这个他憎恨的世界中大肆破坏。他学会了冷酷、算计、凶狠、操纵别人和不择手段的达成自己的目标。随着时间的流逝，他强大的力量变得已经不是他的主人们所能比拟的了。凯恩的年龄越来越大，但衰老的速度却越来越缓慢。他逐渐认识到，自己是不朽的存在。他在亡灵法师间的地位和影响力与日俱增，最终成为了他们公认的领袖。

但是随着他的影响力逐渐蔓延，一些关于他们秘密组织的谣言也开始传播。这些传言最终引来了残酷的政治迫害。不少人在城镇广场上被活活烧死——无辜但有些心虚的人——同时凯恩精心布置的计划也开始逐步瓦解。他连夜逃离了自己的故乡，而亡灵法师的聚集地也在天亮前被找了出来，暴民和疯狂的镇民们把那里夷为了平地。

凯恩学会了等待时机，也学会了如何让那些追捕他的巫师猎人相信他已经死了。他最终还是回去了，为了复仇。河流与小溪被黑暗的魔力侵蚀腐化，空气中也布满了致命的瘟疫。凯恩立于亡灵大军的最前沿，带头冲入了城中，把阻挡他的一切化为齑粉。只要这些暴民和狭隘的人都死光了，不就不再需要为制定规则统治他们而大伤脑筋了？

凯恩踏上了这座被屠戮殆尽、无一幸存者的焦土城市。城市中的一切都被枯萎和诅咒的力量笼罩。凯恩开始在这里安静地研究他的黑暗法术，不受任何外界干扰……直到沙行者的出现。

沙行者踏上了凯恩的死城，为死城中充盈着的死灵魔法力量而着迷。在圣地与沙行者的会面让凯恩百年来第一次感到非常吃惊，继而自叹不如。面前的这位死亡领主知识、智慧和力量都到达了让他无法想象的高度。他们就奥术和世俗等话题接连交谈了数天——他们平静的交流声是这座死城里仅有的声音。之后，凯恩虚心地希望成为沙行者的弟子。沙行者答允了。

在整个伊萨位面的旅途中沙行者都在教导着凯恩有关翘曲空间的东西，他们共同进退，密不可分。当沙行者提出加入摩根势力的时候，凯恩与他站在了一边——的确，一个不朽者在摩根的势力中会大受欢迎。

凯恩是六角理事会的不朽者中最年轻的一位，但他的死灵力量也十分惊人。他急于向沙行者和摩根证明自己的价值，经常在伊萨位面中来来往往执行任务。虽然他办事很有效率，但执行任务的过程中往往不择手段、残忍无情，他也不止一次因此被六角理事会的其他成员训斥……

## 达鲁克



达鲁克是一个战士种族，达尔上的原住民。达尔星球是在伊萨位面角落中的一个小型红色星球。他们的肌肉十分发达，皮肤为红色，陶醉于各种战斗之中。对他们来说荣誉和武力高于一切。他们在野心的驱动下不断发动着战争、不断征服。

达鲁克人没有常规意义上的性别之分——他们有不同的生存形态，往往会有达鲁克人退出公共生活进入繁殖周期。在此期间，他们的背上会生出鸡蛋型的脓疮。这些卵通过空气中漂浮着的其他达鲁克死去的细胞受精，成熟后，卵将爆裂并生出新的达鲁克。少年们会迅速成熟，在一年之后就或多或少的可以独立生活和准备上战场作战。达鲁克的繁殖力似乎一直在以某种形式影响着他们的死亡率——在战斗中遭受了重大损失的部落往往繁殖周期结束的更快，展现出来的繁殖能力更强。因此他们损失的人员会被迅速补充。这种特殊的系统让达鲁克虽征战不断但仍旧是达尔上最具优势的种族。也从未有某个部落成功征服过另一个。

达鲁克在其他方面也是富有适应性的种族。他们的皮肤比皮甲还要坚硬，而且即使受了足够杀死一个人的伤也能存活。他们刚毅的精神也令人印象深刻，似乎达鲁克人从未受到过精神病和精神低迷的影响——这是个非常好的特质，它保证了摩根通过翘曲空间把达鲁克送到另一个世界的时候达鲁克人们的精神不会被翘曲空间影响。达鲁克物种的个体寿命很长，一个达鲁克人一般可以活三百至四百年……不过他们中的绝大部分都会在这之前死在战场上。大多数物种都有衰老现象，但达鲁克的力量会随着年龄增长而变强，只有在最后的一两年，他们的身体机能才会开始急速恶化。

达鲁克种族分作数个大型部落，部落间往往战乱不断。部落的领导人由个人武力决定——随着不断胜利并名声大噪，他们也会确认自己的政治立场。一个达鲁克人可以获得的最高职位是战争酋长——这代表着这个人被认为是整个部落最强大的勇士，他们将作为国王一样的存在整顿一切事宜，直到新的勇士击败他们或声名超越他们。

摩根的到来把这一切全都改变了。观察过达鲁克人的文明后，摩根找出了规模最大，实力最强的达鲁克部落，并向他们的战争领主提出决斗——显而易见，他没有任何拒绝的理由。战争领主在摩根炉火纯青的巫术下被轻而易举地打败。他向摩根发出了效忠的誓言，摩根向他承诺自己并不会夺取酋长的位置，恰恰相反，他要带领他的族人们战胜敌人。

很快，摩根把自己的承诺变为了现实。在他的战略指导和巫术支援下，他们很快席卷了达尔，把其他部落尽数击败、并入到自己的部落之中。所有交战的部落都归于一个部落酋长统治，而这个部落酋长又效忠于摩根。至此，摩根手中终于有了一支强大、统一的军队，能用来打造自己的帝国。利用自己打开的翘曲传送门，他可以把达鲁克的军队部署到伊萨位面中的任何一个世界。而达鲁克的数量之众，足以掌控所有世界。

达鲁克这个战争机器确实是一股无法忽视的力量。达鲁克人还是专家级的铁匠，他们所做的盔甲武器质量之高，整个伊萨位面能与之相提并论的屈指可数。他们学会了驯服和养殖达尔星球上凶猛的土著动物，又针对敌人坚不可摧的防御工事制造了强大的攻城武器。这些战士中也有些人能让自己的战斗时进入一种狂乱的状态。他们中的一些也显露出了魔法上的天赋，摩根等人把他们训练成了战场支援用的战斗法师。他们在他们当中挑选了那些在数以百计的战役中证明了自己价值的老战士和英雄，让他们担任战斗的最前锋和指挥官。在摩根和领主们的支持下，现在达鲁克的军队已经无人能挡。

## 虚空之子



虚空是一个存在于伊萨位面“下方”的子维度——既是位面的一部分，也是被从位面中分离出来的一角。经过紧张的探索和研究，摩根在不到几个月前发现了它的存在。

虚空开始时表现出来的形象是空洞、寒冷、黑暗、完全没有生气。然而，随着魔力探索的深入，摩根感受到了一种细若游丝的声音，以一种未知的语言在喃喃低语。这听起来似乎是不可想象的，因为它意味着在虚空的深处有某种生物或者某种自我意识存在。

摩根试图和这些实体进行接触与交流，但事实证明和它们交谈非常困难。但随着时间的推移摩根还是有所发现。它们不通过物理的舌头发声——也可以说它们根本没有舌头。它们的语言是非结构化的，是思想、喜怒、回忆和梦想等感情元素交织在一起产生的语言。渐渐地，摩根也学会了如何让他们听到自己的思想。

这些生物——虚空之子，和摩根交流的那些家伙——不同于任何伊萨位面的原住民生物。他们的本质是一种虚无形体，居住在虚空位面内。摩根可以和它们进行交流，但还是很难理解这些东西。他们的智慧高到了令人难以置信的程度，可是思维经常会出现非常奇怪的断层。只有一点毫无疑问，这些生物具有非常强大的力量。

自摩根与虚空之子开始接触的那一刻起，虚空之子便急于与他进行交流。他们愿意和他分享他们的知识、语言、奇怪的虚空邪术和那些伊萨位面早已失传的古老秘密。这些财富为摩根打开了新的大门，带来了数之不尽的好处。

但摩根关于如何建立通往虚空桥梁的研究被斗者们的到来打断了。这些不朽的远征军以可怕的速度推翻了他多个王国的统治，穿过了他的军队直捣黄龙。摩根试图重整旗鼓，但是已经太迟太晚了——等到他意识到自己面临着很大威胁时，斗者们已经抵达了达尔。最让摩根感到恐惧的是，他无敌的追随者达鲁克军队被斗者们摧枯拉朽地解决了，克尔尖塔也因此关闭。他的领主们正在别的地方进行其他任务，不可能及时赶来帮他御敌。斗者

们的突然袭击也让他根本没有时间布置魔法防御，败局似乎已经不可逆转。

绝望彻底笼罩了摩根，他转而向眼下的唯一希望——虚空之子请求帮助。在斗者们用强大的魔法轰开克尔尖塔的同时，他在请求虚空之子与他组成一个军事同盟。那些虚空之子——也许是出于友谊，也许是出于无知——同意了。

摩根用他神通广大的魔力在伊萨位面的边缘撕开了一个通往虚空的缺口，虚空之子的灵体伴着虚空的能量从这个突破口中奔涌而出。之后，虚空之子们又用自己的力量逐渐凝聚出了物理形态。至此，虚空之子终于踏入了伊萨位面。他们手持虚空特有的奇形武器，连周围的空气都因他们澎湃的魔力而颤抖。接着虚空之子聚集在了摩根的王座房间周围，准备与斗者展开战斗……

现在我们已经对虚空之子有了一定的了解。他们的物理形态是一种高大的，身上长有触手的类人型生物。他们似乎有不同的类型——有些适合肉搏战，有些则适合巫术——力量也划分为不同等级。他们的力量、敏捷和智慧到达了惊人的高度，即使是最强大的凡人英雄也无法打败最弱小的虚空之子。毫无疑问，这些具有庞大力量又对摩根忠诚无比的虚空之子将是斗者们最危险的敌人。



# 疑难解答

如果在苦痛末路的游戏过程中遇到了技术上的问题，请参阅下面的列表，我们已经写出了大部分常见问题的解决方案。如果发现了未被登记在案的问题，欢迎与我们联系。（常见问题联系方式请查阅 FAQ）

## 一般问题

“我按下了第一章准备开始游戏，但是游戏退回了章节选取画面！”

这种情况是由于玩家的魔兽争霸 3：冰封王座版本过低。你需要把游戏升级到最高版本（手册发布时最高版本为 v1.26a）。可以去暴雪的 FTP 官网下载最新版本。

([http://ftp.blizzard.com/pub/war3x/patches/pc/War3TFT\\_126a\\_Chinese\\_Simp.exe](http://ftp.blizzard.com/pub/war3x/patches/pc/War3TFT_126a_Chinese_Simp.exe))

“人物看起来很奇怪。”

如果费瑟鲁曼的脸看起来很怪，或者凯撒思拿着的是白色的“幻影”斧，那么多半是由于你的魔兽争霸 3 图形设置太低。模型和纹理细节必须调至最高。

“游戏速度太慢。”

对不起，苦痛末路对电脑配置的需求高于魔兽争霸 3 的标准战役。如果你的配置刚刚符合魔兽争霸 3 的最低需求，那么这个战役多半与你无缘了。

## 第一章：黑暗黎明问题

“游戏突然变得很不流畅。”

这是一个长期存在的问题，因为很难主动引发，所以目前无从得知是否已经解决。不是每个人都会遇到这个问题，只有一部分人会在游戏接近尾声的时候突然变卡。这个问题的解决方案是 S/L 大法。一般来说重启游戏后就可以流畅运行了。

“没有胜利画面。”

打通第一关后有时不会出现胜利画面。这个问题目前还不知道原因。如果你遇到了这种情况，首先确认你已经把房间里所有人都杀死了——通关条件要求你杀得一个不剩。如果你已经确认杀了所有人，但胜利画面依旧没有出现，那就只能等着。经过一段时间以后它应该会出现的。

## 第二章：血梦问题

“费瑟鲁曼在最后一个过场动画突然死了。”

发生这个 BUG 是因为你的魔兽争霸版本太旧，请去暴雪官网下载最新版本补丁。我觉得这个 BUG 发生的原因是恶魔召唤的触发出错了，结果就是费瑟鲁曼刚加入掠魂者的时候，掠魂者用了恶魔召唤就有可能把他变成有生命周期的单位(这一点都不好笑)。如果更换了版本以后仍然有这个问题，请给我发电子邮件。

## 第四章：寒冬之心问题

“我被困在最终 BOSS 的力量之墙外面了！”

这个问题我只听说过一次，所以显然不是很普遍。假如他们困在力量之墙外面，在过场电影的时候过不去，就很有可能引发一连串的错误(我一直无法确认是什么原因)。我觉得这个 BUG 已经修复了，但为了以防万一，有下面几种解决方案：

- 在抵达最后的卫兵那里时保存游戏，如果有人卡住了就载入游戏再试一次。
- 跳过后场动画。
- 如果已经有人被卡在力量外面了，让他尽快远离 BOSS，到北边的岔路口那里，之后他可能就自动移动到力量之墙里面了。

# 常见问题

**Q:** 我该怎么和苦痛末路的作者联系？

**A:** 可以联系作者的邮箱：

`meet_soul_reaver@hotmail.com`

我很少用 IM 程序，我很害怕接触那些不太可能的工作。但我每天都会去看我的邮箱，假如你愿意给我来信我会很高兴！

**PS:** 译者 QQ706564775，欢迎提出汉化问题，也可以帮忙联系作者。我没有回复的话也可以去 QQ 群 260282213 找我。

**Q:** 我能帮你一起做战役吗？

**A:** 大概不行。苦痛末路现在已经很完善了，我不太需要什么进一步的协助。如果你想做一些游戏视频、同人作品或者其他类似的东西，不需要与我联系。

**Q:** 各个章节中使用的歌曲叫什么？

**A:** 本手册的结尾部分罗列了完整的配乐表。

**Q:** 为什么费瑟鲁曼是个力量型英雄？为什么卡麦伦是个敏捷型英雄？为什么……

**A:** 人物的“主要”属性影响的只是他们的攻击力。我分配主要属性的时候现实地看哪项属性确实能增加他们的攻击伤害。卡麦伦是用枪崩人的，不会做互殴这种野蛮的事情，他的重点在于准确度和瞄准速度。相反，费瑟鲁曼的剑是力气越大砍得越狠，跟准确度的关系不大。

**Q:** 我玩过早期的苦痛末路测试版本，现在我的存档还能用吗？

**A:** 对不起，不能。魔兽争霸 3 不允许不同地图版本之间的存档互通，你只能开始新游戏。

**Q:** 全新的章节什么时候出来？

**A:** 苦痛末路已经结束了。不会有新的章节。

**Q:** 一共有多少章节?

**A:** 共有 8 章+唯一的电影序幕+尾声章节。

**Q:** 但我只能看到两章! 其他章节呢?

**A:** 你打完前面的章节, 后面的章节才会出现!

**Q:** 你应该给战役来个配音!

**A:** 我也想这样, 但是有两个问题。首先, 不专业的配音会毁了你对这个人物的印象, 继而毁了整个战役的氛围。其次, 配音文件会让战役大的吓人。我不排除未来添加配音的可能性, 但我必须先有个更好的做图环境, 还得有一些熟练的 CV 帮我。

**Q:** 那个从第一章开始露面的猎魔师会成为可控角色吗?

**A:** 不可能。猎魔师露面只是为了提供一些初期帮助, 在几个月后便因种种神秘因素消失了。不要指望他作为一个可控角色重新出现。

**Q:** 这整个战役都是你自己做的?

**A:** 是也不是。地图上所有的东西基本都是我做的, 但也有一些例外。费瑟鲁曼, 卡麦伦, 凯撒思和塞拉. 珀的人物基础设计是其他人的成果——我只是按照设计把这些人物在游戏中的形象做了出来。他们的人物性格和历史是其他人的主意。他们用的武器模型也不是我做的——是 Larc 从 worldofwar.net 里已有的地图中提取出来的。最后, 音乐也不是我制作的。在结尾电影和手册最后有所叙述。

**Q:** 为什么你把主角叫做掠魂者, 但他身上几乎没有任何来自凯恩的元素?

**A:** 在凯恩: 血的遗产发布很久以前我就想出了掠魂者这个名字。这两个故事没有半点联系。

{凯恩: 血的遗产和凯恩: 掠魂者是一系列的游戏}

**Q:** 我敢确认卡麦伦以前叫做克鲁斯.菲尔德。

**A:** 啊啊……这确实问到了我的死穴。在 0.7.04 版本以前卡麦伦确实叫克鲁斯·菲尔德。但是有人设计出了卡麦伦背景故事和设计细节，其中包括改掉他的名字。我喜欢 retcon 的想法，所以尽数采用了。

**Q:** 这个故事跟魔兽争霸 3 有什么关系吗？

**A:** 没有。这个战役基于魔兽争霸 3 完全是因为魔兽争霸 3 的地图编辑器对我来说是个完美的工具，能做出我想象中的故事情节和人物。

**Q:** 读取画面很不错……但这是什么东西？

**A:** 这是一张翘曲空间的代表性图片，它周围镶了一圈很酷的金属边框，我用 PS 从头慢慢做的。我觉得做的很不错。

**Q:** 我看不懂这个故事！

**A:** 放轻松，假如对这个故事有什么不了解的地方请跟我联系，我很高兴能和你讨论讨论！

**PS:** 不懂的话最好先仔细重新浏览一遍 P5-P8。

# 设定变更

因为魔兽争霸 3 的模型限制，关于多元宇宙和人物和原本的设定多少有一些不同。下面罗列了这些不同的地方：

## 翘曲传送门

魔兽争霸 3 里的模型很不错，但比起我想象中的翘曲传送门还是有些差异。现实里的翘曲传送门应该是向内弯曲的洞穴形态，不像游戏中的那么对称，而且不太稳定。

## 斗者技能

苦痛末路中的技能并非巨细无遗，有很多不准确的地方。然而，我不可能把所有的技能设想付诸实践。虽然我能做到，但做到后对可玩性的影响太大了。所有斗者拥有的技能都应该远多于游戏中呈现的：举个栗子，掠魂者应该可以燃烧敌人的灵魂，卡麦伦应该能占据敌人的身体，费瑟鲁曼应该有很多可以高速运动的技能。另一方面，有的技能对可玩性会有影响：塞拉·珀在原设定中有着非常惊人的治疗天赋。这种天赋在哪里都应该备受欢迎，不包括苦痛末路。

## 斗者声音

虽然我在魔兽争霸 3 原游戏中选出了几个心目中最适合斗者们的声音，但他们的声音并不是最理想的，他们的台词也有很大误差。举个栗子，掠魂者不该会说魔兽里的精灵语。还有个栗子，凯撒思一再强调要血战到底这是没错的，但是他从来没有做过大酋长。

## 掠魂者

事实上，阿尔塞斯的外形出奇的合适——他和我心目中的掠魂者相似度极高，弄得我吓了一跳。虽然如此，他的脸看起来还是有点太过年轻了。同时，掠魂者不穿腿甲和胫甲。他的腿上没有任何东西，他穿的应该是很高的钢尖皮靴。他携带的物品（除了帐篷）也是最初的设计时便敲定的，不过物品的用法有所改变。

## 费瑟鲁曼

实际上费瑟鲁曼的外形应该比他在游戏中的模型更加富有吸引力。他的肌肉没有那么多，应该显得更加轻盈一些。他的一只眼睛下方应该有纹身，但这种东西不可能通过模型外观做出。他的身上的纹身应该是一条巨龙，他穿的衣服也应该比游戏里的模型更多一些。而且，他的剑颜色不对。他的物品都是原本定下的，不过其效果改动过了。

## 卡麦伦·艾勒恩

卡麦伦的装甲其实应该比他在魔兽争霸3里穿的那套更华丽。他的脸看起来不应该那么挫，应该更帅一点。他的头发是灰色的（想把模型改成那样很难）。本来他是在战斗中挥舞着一把剑而不是放冷枪（虽然他肯定都知道怎么用）。他的物品比起原定的或多或少有些改变，不过可以接受。

## 凯撒思

他的象牙是与原设定差别最大的地方（他本来连个犬齿都没有），还有他的大鼻子（总觉得应该小一些）。凯撒思本来也该带着许多装着沙子的瓦盆。比起苦痛末路的原设定，他用斧头这点



也不够精确，因为按照原设定他应该赤手空拳与敌人交战，也可能拿着巨大的战锤——但是，这个巨魔模型拿起一柄巨大无比的战锤以后，看起来真的非常像一个白痴。此外，他的萨满面具按原设定不应该是他的，但他毕竟从萨满那里学到了许多东西，所以加一个面具是可以接受的。

## 塞拉. 珀

塞拉. 珀的眼睛不应该只有眼白，而且她本来是不该穿斗篷的。她的黑橡木弓、神威箭和精灵披风都是给别人设计，后来才添加给她的。最后，她的装甲看起来应该更华丽一些，不过总的来说模型还是比较精确的。

# 鸣谢名单

苦痛末路战役和手册的设计、编写：

*Andy Krieg*

标题画面和手册概念：

*Stephen Cousins*

(<http://www.visit-dengistan.com/stevesite/>)

中文翻译：

*Heishimo (He)*

原始角色设计：

掠魂者 .....	<i>Andy Krieg</i>
费瑟鲁曼 .....	<i>Anthony Passmore</i>
卡麦伦.艾勒恩 .....	<i>Sean Britton</i>
凯撒思 .....	<i>Bryon Laird</i>
塞拉.珀 .....	<i>Anthony Di Cesare</i>
猎魔师 .....	<i>Eric Rodseth</i>
其他人物 .....	<i>Andy Krieg</i>

手册羊皮纸图片：

*LACANGRIMM*

手册封面图片：

*MaddMordi-Stock*

(<http://maddmordi-stock.deviantart.com/>)

## 音乐:

标题画面	<i>Kalki (edit)</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
序章	<i>Pompeii</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
第一章	<i>The Wretched</i>	<i>Nine Inch Nails</i>
第二章	<i>The Becoming</i>	<i>Nine Inch Nails</i>
第三章	<i>Tikal</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
第四章	<i>Nineveh</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
第五章	<i>Karma</i>	<i>Kamelot</i>
第六章	<i>We're in this Together</i>	<i>Nine Inch Nails</i>
第七章	<i>Welcome Within</i>	<i>Godsmack</i>
	<i>Ultra</i>	<i>KMFDM</i>
第八章	<i>Yamiro no Yume/Anger (edit)</i>	<i>Kasamutao Kouji</i>
	<i>Missing Time</i>	<i>MDFMK</i>
	<i>Kalki</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
	<i>Ashief Pi</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
	<i>Kuvera (edit)</i>	<i>E.S. Posthumus</i>
尾声	<i>Indra/Arise (edit)</i>	<i>E.S. Posthumus</i>

## 其他艺术概念:

*Chris Oldland*

*Tom Hering*

## 基于“黑洞”模型的“虚空突破口”:

*WILL THE ALMIGHTY*

## 武器模型提取:

*Larc*

## 英雄模型制作:

*Assassin\_lord*

伤害计算基于：  
**GUI-Friendly Damage Detection v1.2,**

制作者：  
*Weep*

特别感谢：

*The Administrorum*  
*Blizzard Entertainment*  
*The Hive Workshop*  
*Filefront*  
*Warnicro*

您的赏玩

额外鸣谢：

徐吉