DUNGEON MASTER'S GUIDE



DUNGEONS & DRAGONS®



制作组

D&D 设计师主管：Mike Mearls, Jeremy Crawford

***《城主指南》*主管：**Jeremy Crawford, Christopher Perkins, James Wyatt

设计师：Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, Peter Lee

编辑：Scott Fitzgerald Gray, Michele Carter, Chris Sims, Jennifer Clarke Wilkes

出品人：Greg Bilsland

艺术指导：Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

平面设计师：Emi Tanji, Bree Heiss, Trish Yochum, Barry Craig

封面插画师：Tyler Jacobson

内页插画师：Rob Alexander, Dave Allsop, Daren Bader, Mark Behm, Eric Belisle, Steven Belledin, Kerem Beyit, Noah Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Milivoj Ceran, Sidharth Chaturvedi, Conceptopolis, jD, Jesper Ejsing, Wayne England , Emily Fiegenschuh, Scott M. Fischer, Justin Gerard , E.W.Hekaton, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Jason Juta, Sam Keiser, Chad King, Vance Kovacs, Oily Lawson, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Victoria Maderna, Aaron Miller, Mark Molnar, Terese Nielsen, William O'Connor, Hector Ortiz, Adam Paquette, Claudio Pozas, Steve Prescott, David Rapoza, Rob Rey, Aaron J. Riley, Amir Salehi, Mike Schley, Chris Seaman, Sean Sevestre, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, John Stanko, Alex Stone, Matias Tapia, Joel Thomas, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Cyril Van Der Haegen, Raoul Vitale, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Mark Winters, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang

补充撰稿人：Wolfgang Baur, C.M. Cline, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Bryan Fagan, James Jacobs, Robin D. Laws, Colin McComb, David Noonan, Rich Redman, Matt Sernett, Lester Smith, Steve Townshend, Chris Tulach, Steve Winter, Chris Youngs

项目管理：Neil Shinkle, John Hay, Kim Graham

生产服务：Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

品牌营销：Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

作为本作基础的原游戏作者

E. Gary Gygax 与 Dave Arneson,
以及 Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward 和 Don Kaye

进一步开发的借鉴者

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins 和 Rob Heinsoo

产前测试员为

超过 175,000 的 D&D 爱好者们。谢谢!

额外商议提供者为

Teos Abadia, Robert Alaniz, Jason Baxter, Bill Benham, Darron Bowley, David Callander, Mik Calow, Christopher D'Andrea, Brian Danford, Krupa! Desai, Josh Dillard, Sam E. Simpson Jr., Tim Eagon, David Ewalt, Rob Ford, Robert Ford, Jason Fuller, Pierce Gaithe, Richard Green, Christopher Hackler, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes. Gregory L. Harris, Yan Lacharite, Shane Leahy, Ryan Leary. Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Derek Mcintosh, Paul Melamed, Shawn Merwin, Lou Michelli, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchel, Matthew Mosher, David Muller, Kevin Neff, Adam Page, John Proudfoot, Max Reichlin, Karl Resch, Matthew Rolston, Jason Romein, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, Robin Stacey, David "Oak" Stark, Adam Strong-Morse, Arthur Wright

封面故事

Tyler Jacobson 的插画描述了大巫妖阿瑟瑞拉克 Acererak 唤起不死生物大军准备入侵某个毫无警觉的世界。

免责声明：海岸巫师会非正式的支持以下策略，以期保证你可以享受到作为地下城主最的乐趣。首先，不管玩家们打算做出多荒唐多毁灭性的行为，都要一直板着脸说 OK。第二，任何情况下以任何形式揭晓的事情，你都要假装一切都在自己的计划之中。第三，如果你不确定下一步该做什么，那就装病，再提前结束当前阶段，然后开始下一步行动。如果所有事情都不顺利，你就在帷幕后掷一堆骰子，再装出一副深表担忧与遗憾的样子认真研究这些骰值，然后深深的松一口气并宣布提亚玛特 Tiamat 从空中俯冲下来发动攻击。

龙与地下城 DUNGEONS & DRAGONS，D&D，威世智海岸巫师 Wizard of the Coast，被遗忘国度 Forgotten Realms，关于“龙与”的标签，以及*《玩家手册》《怪物图鉴》《城主指南》*和任何威世智出版物的名称与其 logo 的合法版权均属于美国威世智及其别国分公司。未经威世智许可，禁止复制或未经授权而使用任何其中的资料和原画。

关于翻译

本文对应第五版龙与地下城的*《城主指南 Dungeon Master's Guide》*一书之内容。其具体文本根据果园译者的文章整理校对补充完成。其中文翻译的版权归各译者所有。所有翻译文章仅作为对照原版书籍时的中文参考，请勿用作商业用途。如有进一步使用该文件的想法，请到果园或以其他渠道与相应的译者交流。各译者包括：

简介 *By zghzgh1779*

第 5 章 *By 沉沦™DieEnde*

第 6 章 *By 未觉散人*

第 7 章 *By 风速测量员 1 号，谜团，触手大魔王，子虚子，liyin97，shipiaozi*

第 8 章 *By 风速测量员 1 号，谭森·变压器，sbwangsui，OckhamTheRazor*

附录 A *By 阿戳，子虚子，sbwangsui*

附录 D *By 湛/愈伤之叶*

补完及初校 *By leafnight*

进一步校对 *by Jace，小黑.Fan, Aow，散人，破君，独行总督&群中各 dalao*

目录 Contents

简介 Introduction

地下城主 The Dungeon Master 1
如何使用本书 How to Using This Book 1
了解你的玩家 Know Your Players 3

第 1 部分

第 1 章：你的世界 A World of Your Own

大环境 The Big Picture 6
世间诸神 Gods of Your World 7
绘制战役 Mapping Your Campaign 10
聚居地 Settlements 12
语言与方言 Languages and Dialects 17
派系与组织 Factions and Organizations 17
世界中的魔法 Magic in Your World 19
创作战役 Creating a Campaign 21
战役事件 Campaign Events 22
游戏风格 Play Style 28
游戏阶段 Tiers of Play 30
奇幻风格 Flavors of Fantasy 32

第 2 章：创建多元宇宙 Creating a Multiverse

诸位面 The Planes 37
位面旅行 Planar Travel 38
星界位面 Astral Plane 41
以太位面 Ethereal Plane 42
妖精荒野 Feywild 44
堕影冥界 Shadowfell 46
内层位面 Inner Planes 47
外层位面 Outer Planes 52
其他位面 Other Planes 62
物质位面中的已知世界 Known Worlds of the Material Plane 63

第 2 部分

第 3 章：创建冒险 Creating Adventures

大冒险的基本要素 Elements of a Great Adventure 66
已出版的冒险 Published Adventures 67
冒险故事结构 Adventure Structure 67
冒险类型 Adventure Types 67
困境 Complications 74
创建遭遇 Creating Encounters 76
随机遭遇 Random Encounters 80

第 4 章：创建非玩家角色 Creating Nonplayer Characters

设计非玩家角色 Designing NPCs 84
非玩家角色队友 NPC Party Members 87
联络员 Contacts 88
雇员 Hirelings 89
小角色 Extras 89
反派 Villains 89
反派职业选项 Villainous Class Options 91

第 5 章：冒险环境 Adventure Environments

地下城 Dungeons 95
绘制地下城 Mapping a Dungeon 98
野外 Wilderness 102
绘制野外 Mapping a Wilderness 104
野外求生 Wilderness Survival 105
聚居地 Settlements 107
绘制聚居地 Mapping a Settlement 109
城中遭遇 Urban Encounterst 109
非常规环境 Unusual Environment 112
陷阱 Trap 115

第 6 章：冒险之余 Between Adventures

衔接冒险 Linking Adventures 121
战役跟进 Campaign Tracking 122
周期开支 Recurring Expenses 122
休整期活动 Downtime Activities 123

第 7 章：宝藏 Treasure

宝藏类型 Types of Treasure 129
随机宝藏 Random Treasure 129
魔法物品 Magic Items 135
智能魔法物品 Sentient Magic Items
神器 Artifacts 208
其他奖励 Other Rewards 205

第 3 部分

第 8 章：运作游戏 Running the Game

跑团原则 Table Rules 220
掷骰 The Role of Dice 220
属性值应用 Using Ability Scores 222
探索 Exploration 226
社交 Social Interaction 227
物件 Objects 230
战斗 Combat 230
追逐 Chases 235
攻城装备 Siege Equipment 237
疾病 Diseases 238
毒药 Poisons 239
疯狂 Madness 240
经验值 Experience Points 241

第 9 章：城主工坊 Dungeon Master’s Workshop

属性选用项 Ability Options 244
冒险选用项 Adventuring Options 246
战斗选用项 Combat Options 249
创作怪物 Creating a Monster 252
创作法术 Creating a Spell 261
创作魔法物品 Creating a Magic Item 261
创作新的角色选项 Creating New Character Options 262

附录A：随机地下城Random Dungeons 附录B：怪物清单 Monster Lists

附录 C：地图 Maps

附录D：城主启蒙读物Dungeon Master Inspirational

索引 Index

简介 Interoduction

担当地下城主是一件美妙的事！你不仅能以此讲述那些充满英雄与恶棍、怪物与魔法的故事，还可以用这些故事创造一个世界。你可能已经主持过 D&D 游戏，或是刚刚对此提起兴趣，不论如何，本书正是为你而作。

本《*城主指南*》的内容会先假设你已了解 D&D 这个桌上角色扮演游戏的基本规则。如果你从未接触过这个游戏，那么《*龙与地下城新手包*》对新手的玩家和 DM 们都是个很好的起点。

本书还有另两本重要辅助资料：《*玩家手册*》中包含了你的玩家们用来创作角色，以及你用以进行游戏的规则，而《*怪物图鉴*》中则收集了生活在 D&D 世界中的各种怪物，随时可以用于你的战役。

地下城主 The Dungeon Master

地下城主（DM）是一场 D&D 游戏背后的创造之力。DM 创造供其他玩家探索的世界，同时创造并主持那些推动故事的**冒险 adventures**。一场冒险的核心即完成一项任务委托，有些短的任务只需要一次聚会的游戏时间就可以完成。而更长的冒险则可能让玩家们卷入更大规模的冲突，并需要好几次聚会的游戏时间才能最终解决。这些连续的冒险即就构成持续的**战役 campaign**。一个 D&D 战役可能包含有几十次冒险，可以持续游戏数月甚至数年的时间。

地下城主需要兼顾许多身份。要作为战役的设计师为其他玩家（或者说，冒险者）布置怪物，安置陷阱，设置宝藏以构成一场冒险。而作为故事的讲述者，DM 还要帮其他玩家想象其周围正在发生事情，并在其做出意外行为时以即兴创作应对。DM 即作为表演者生动的演绎怪物和配角，又要作整个游戏的裁判者，以解释规则并决定何时遵守规则，何时又要修改规则。

创造、书写、讲述、应对、表演、裁判——每个 DM 实行这些扮演要素的水平不尽相同，而你一样或许会偏好其中的某些方面。这恰恰也证明了 D&D 只是业余爱好，而担任 DM 应当是为了乐趣。专注于你喜欢的部分，其余则可以一笔带过。举个例子，如果你不喜欢创作自己的冒险，完全可以直接使用出版刊物上得内容。有时你还可以依靠其他玩家的智慧，以让其协助你主导规则和创作世界。

D&D 的规则可以协助你与其他玩家愉快的游戏，但是不能指望让规则作为主导。作为 DM，你才是游戏的主控人。换句话说，你的目标不是消灭冒险者们，而是创造一个以冒险者的行动和决定为中心的战役世界，并让你的玩家们欲罢不能！有些难忘的战役事件，甚至会在游戏聚会结束后的多年里一直作为玩家们的珍贵回忆。

如何使用本书 How to Use This Book

本书编排为三个部分。第一部分帮你将战役设定成你心目中的样子。第二部分助你创作战役故事，并以此维系整个冒险的连贯性与吸引力，让玩家们能够一次次的参与到游戏聚会中。最后一部分则帮你裁定或调整游戏规则，以适应你自己的战役风格。

第 1 部分：世界之主 Master of Worlds

每个 DM 都是其战役世界的创造者。无论你是创造一个新世界，还是把你喜欢的电影或小说改编成战役世界，或是使用出版过的 D&D 游戏设定，你总会在战役进行的过程中将之变成你专属的世界。

你所的战役发生在其中一个设定好的 D&D 世界中，然后众多这种会发生无数冒险故事的位面与世界，便综合成 D&D 的**多元宇宙 multiverse**。即使你使用如被遗忘国度那样设计好的世界，你的战役也只是发生在一个与之相似的“镜像世界”中，它可能与那个由系列小说、游戏产品、数码游戏等记述了许多故事的被遗忘国度会稍有不同。你可以适度的修改这个世界，当然你也要考虑好如何应对玩家们的行动因修改而造成的后果。

你的世界不该只作为冒险的背景板。它应该更像中土世界 Middle Earth 和维斯特洛 Westeros 那样有着无数奇幻文学的世界，是一处可以让你暂时远离现实喧嚣，见证传奇故事缓缓开幕的地方。设计精妙、运作良好的世界应当包容着冒险者，让其感觉自己是世界一员而非被完全孤立在外。

连贯性是一个虚构世界显得可信的关键。冒险者们返城补给时，应当会遇上曾经见过面的**非玩家角色 nonplayer characters**（NPC 们）。他们会马上想起酒吧老板的名字，而老板也会记得冒险者们。你可以成功营造这种连贯感后，还可以进一步设置一些偶然变化。如果冒险者们回到马厩买更多马匹，他们可能会发现之前经营这里的男子已经返回其远方大城市的家乡，现在则是他的侄女在运营这间家族产业。这种改变不会直接影响冒险者，但会让他们产生细微的印象。这种印象会让玩家们觉得自己的角色是鲜活世界的一部分，而整个世界也会随冒险者的脚步而成长变化。

本书的整个第 1 部分将讲述如何创造你的世界。第 1 章有让你了解自己想运行游戏的类型，并助你确立一些世界中必不可少的细节以及设定世界中最突出的矛盾。第 2 章助你将世界容纳进多元宇宙这个广阔的舞台，并扩展一些《*玩家手册*》中提及的资料，讲述诸位面、各色神祇，以及你如何将其应用到战役。



第 2 部分：冒险之主 Master of Adventures

无论是创作自己的冒险，还是使用出版模组，你都要做好心理准备：你投入准备的时间，会比在游戏桌前花费的几小时时间多得多。你需要抽出一些休闲时间充分发挥创造力，以编排引人入胜的情节，创作新的 NPC，设计遭遇，再想些好点子来预示即将发生的游戏事件。

本书第 2 部分主要用于协助你创作及运作一次大冒险。第 3 章囊括了 D&D 冒险的基本元素，第 4 章助你创作令人印象深刻的 NPC，第 5 章会给出一些设计地城冒险的参考和建议，第 6 章主要讲述冒险间隙时间的休整事宜，第 7 章讲的则是那些助你吸引玩家更投入战役的各种宝藏、魔法物品和特殊奖励。

第 3 部分：规则之主 Master of Rules

龙与地下城并不是那种两方直面的竞技，其游戏过程需要一个维持公正的游戏者，以保证桌边的每个人都必须依按规则行事。而作为创造整个游戏世界和其间内冒险的游戏者，DM 自然要承担这个裁判者的角色。

作为裁判者，DM 是规则和玩家之间的转述者。玩家告诉 DM 他要做的事情，然后 DM 来决定这件事能否成功，有时候即是要求玩家进行一次掷骰来判定其是否成功。例如，如果一玩家想要给某兽人一记摆拳，你应该说“进行一次攻击检定”然后查阅一下兽人的护甲等级。

规则不会事无巨细地解释 D&D 跑团过程中每一种可能发生的典型状况。例如，一个玩家可能会想让其角色将一个装满点燃炭块的火盆丢在敌人脸上。如何决定这个动作的结果完全取决于你。你可以让玩家进行一次力量检定，同时在心中把**难度等级 Difficulty Class**（DC）设定为 15。如果力量检定成功，再由你决定被砸了一脸热炭会对怪物造成什么影响。你可以让怪物受到 1d4 点火焰伤害，并让它直至其下一回合结束前，进行攻击检定时具有劣势。你可以自己亲自掷这次伤害掷骰也可以让玩家代劳，然后游戏继续。

有时，转述规则意味着设立一些限制。如果玩家告诉你，“我想跑过去攻击那个兽人”，但是角色的移动力并不足以到达兽人身边。此时，你应当说，“距离太远了，你没办法跑过去之后还来得及攻击。你有什么别的打算吗？”该玩家从你这里获取信息后，便要想另一个不同的方案。

你需要先了解规则才能以其作裁判。你不需要记住本书或*《玩家手册》*中的每个字，但要对其内容有清楚的印象，以方便需要查阅规则的时候，迅速找到参考内容。

*《玩家手册》*包括了进行游戏所需的主要规则。而本书第 3 部分则囊括了许多特殊情况以及相应的裁判信息。第 8 章是一些关于攻击检定、属性检定和豁免检定的建议。这一章也包括一些特定战役和游戏风格适用的可选规则（如使用微缩模型的建议，解决追逐场景的系统，疯狂的规则等）。如果你喜欢创造独有元素（比如新的怪物、种族和角色背景），还可以在第 9 章找到相关内容。此章所包括的一些可选规则还可用于某些非常规情况或游戏风格（例如在奇幻设定中使用火器）。

了解你的玩家 Know Your Players

成功的 D&D 游戏依赖的是你愉悦大众的能力。其他玩家负责创作角色（也就是战役的主人公们），为这些角色赋予生命，并通过角色们的行动来引导整个战役。而你则是负责让玩家们（包括你自己）收获乐趣，并沉浸在你创造的世界之中，让各角色完成了不起的壮举。

了解你的玩家们最喜欢 D&D 游戏的哪个方面，能帮你创造并运作一个他们乐在其中又难以忘怀的冒险。如果你知道团队中每个玩家最喜欢下述这些行为中的哪一个，你就可以尽可能地调整出适合这些玩家的冒险，并以此牢牢吸引他们。

扮演 Acting

喜欢扮演的玩家，常常把自己代入角色，并以其角色的腔调说话。作为角色扮演的衷心爱好者，他们会乐于与 NPC、怪物以及队友们进行互动。

为吸引偏好扮演的玩家，可以：

- 给他们发展角色个性和背景的机会。
- 让他们经常和 NPC 互动。
- 在战斗遭遇中增加扮演元素。
- 将其角色的背景元素融入你的冒险中。

探索 Exploring

喜欢探索的玩家，总是想要体验那些奇幻世界必然给予的惊奇。他们想要知道下一个拐角，下一座小山后，究竟有些什么。他们喜欢翻找那些隐藏很深的蛛丝马迹和财宝。

为吸引偏好探索的玩家，可以：

- 留下暗示将要发生何事的线索。
- 他们花时间探索后让他们找到些什么东西。
- 给那些令人兴奋的景色充足的描述，并提供有趣的地图和小道具。
- 在怪物身上布置可揭露的秘密，或可以了解的文化细节。

推进事件 Instigating

喜欢推进事件的玩家渴望促进事件发生，而不管事后是否需要承担风险。比起应对乏味的剧情，他们更宁愿直面危险，并看看究竟会发生什么。

为吸引偏爱推进事件的玩家，可以：

- 让他们对周围产生影响。
- 在战役中加入能勾起其兴趣的事物。
- 让其行为使角色们陷入千钧一发的紧要关头。
- 让其遭遇和挑事者们一样活跃而不可预测的 NPC。

战斗 Fighting

喜欢奇幻战斗的玩家，乐于直面恶棍和怪物们。他们抓住任何能开始战斗的机会，且喜欢勇往直前胜过小心谨慎。

为吸引偏好战斗的玩家，可以：

- 为其提供出人意料的战斗遭遇。
- 生动地描绘角色攻击或施法时所造成的大破坏。
- 加入一些包含着大量脆弱怪物的战斗遭遇。
- 以战斗打断互动和探索的过程。

优化 Optimizing

喜欢优化角色能力的玩家，为了有顶尖的战斗表现，会通过提升等级，或是获取新特性与魔法物品的方式来强化角色。他们欢迎任何能展示其角色优越性的机会。

为吸引偏好优化的玩家，可以：

- 保证可以稳定的获取新的能力和法术。
- 将其渴望的魔法物品作为进行冒险的诱饵。
- 提供能让其角色表现的遭遇。
- 给非战斗遭遇提供可量化的奖励，比如经验值。

解决问题 Problem Solving

喜欢解决问题的玩家，擅长详查 NPC 的动机，揭露奸徒的诡计，解开谜题并提出计划。

为吸引偏好解决问题的玩家，可以：

- 提供强调解决问题的遭遇。
- 用游戏内收益来奖励计划和策略。
- 偶尔允许玩家们用小聪明来走捷径赢得胜利。
- 创造拥有复杂动机的 NPC。

叙事 Storytelling

喜欢叙事的玩家，会希望自己对故事有所帮助。他们喜欢让自己的角色深度投入所展开的故事中，他们会喜欢那些和离奇情节相关联，又能够推动剧情的遭遇。

为吸引偏好叙事者，可以：

- 使用其角色背景来帮助塑造战役故事。
- 确保冒险遭遇会以某种方式推进故事。
- 让各角色的行动协助引导未来事件。
- 给予 NPC 们赋予可供冒险者们深挖的理想、牵绊和缺点。

PART 1

Master of Worlds
世界之主





第 1 章：你的世界 A World of Your Own

你的世界即是你战役的设定，是其冒险发生的所在地。即使直接使用现有设定（如被遗忘国度 Forgotten Realms），你将冒险设置于此，创作其中的角色以及依你的战役对其更改时，该设定就成了你自己的世界。本章主要内容，便是讲述如何建立你的世界以及如何在其中创作战役。

大环境 The Big Picture

*《玩家手册》《怪物图鉴》*以及本书在讲述 D&D 世界如何运作时都套用了一个默认的设定。在一些现成的 D&D 设定里，与默认设定相近的有：被遗忘国度 Forgotten Realms、灰鹰 Greyhawk、龙枪 Dragonlance 和密斯塔拉 Mystara，而与之相差甚远的则有：浩劫残阳 Dark Sun、艾伯伦 Eberron、鸦阁魔域 Ravenloft、魔法船 Spelljammer 和异度风景 Planescape。你在创作自己的世界时，还可以随意决定该世界呈现的风格。

核心假想 Core Assumptions

游戏的所有规则都是基于下列游戏世界的核心设定。

众神督控的世界 Gods Oversee the World。众神真实存在并带来了各种信仰，而每位神祇都掌控着某个特定领域的神职，诸如战争、森林、海洋等。众神为其追随者授予神圣魔法，或是为引导他们而显现神谕或神迹，并以此对世界施以影响。神祇的追随者如该神祇的代理人般为祂在世间工作。这些代理人会传播该神祇的理念，并为祂抗击对手。虽然并不是所有人都敬奉诸神，但没人可以否定祂们的存在。

未完全开化的世界 Much of the World Is Untamed。荒野区域分布甚广。田园风光的大地上星星点点的分布着各种城邦、邦联和王国，而其边境之外则是与之紧密相接的荒野。人们熟悉其生活之地。他们从商人和旅者口中打听着其他地方的事儿，而除少数亲身范险者外，鲜少有人真正知道大山背后与密林深处到底潜藏着何物。

古老的世界 The World Is Ancient。无数帝国的兴衰在世界各处留下了其曾经的繁荣与衰败。一切最终都沉没于战争、岁月和大自然中，而凡人世界则留下无数充满冒险与神秘的地点。远古文明与其知识流传于各种传说、魔法物品和废墟之中。随着帝国的崩溃，还常常伴随着接踵而来的混乱与邪恶。

历来纷争不断的世界 Conflict Shapes the World's History。强大的角色力争在世上留名，志同道合的人们以共同的理想塑造着演变的历史。蒙受神恩的先知们领导着各种宗教组织，延续的王族统治着各自的王国，还有那些寻求掌控失传魔法的神秘社团。这种种势力的聚散以及它们之间的权利斗争影响着世界。其中的某些力求维护世界并引导其辉煌。另一些则意图以铁腕统治世界，并为其邪恶目的而战。还有一些甚至追求着某些不切实际的秘密，比如收集物质财富以复活某个已死的神祇。无论其目的为何，这些势力之间无可避免的冲突所导致的纷争引领着这个世界的命运。

魔法的世界 The World Is Magical。行使魔法者人数稀少，但四处都存在着其操作魔法的痕迹。这些存在的魔法可以体现为一瓶疗伤的药水，也可以是某些更罕见更厉害的东西，比如一座悬浮的塔楼或一个守护城门的石魔像。文明领域内所保存的魔法物品常常由各种魔法陷阱所保护着，比如一些栖息者魔法造物且由魔法建造的地下城，魔法的诅咒，以及一些被赋予的魔法能力。

原创世界 It's Your World

你在创作战役世界时，可以借由核心设定为出发点，思考其如何改变世界。本章接下来的段落将逐项分析如何以神祇和势力等细节要素充实你的世界。

前文所述的设定概述并非铁律。它们可以启发 D&D 世界中所充满的冒险，但并不是可以实现这一点的唯一设定。你也可以使用其中的一项或多项核心设定来建立其他有趣的战役概念，一如那些已经相当完善的 D&D 世界。大胆的想象："如果标准的核心设定在我的世界中并不真实结果会怎样呢？"

平凡的世界 The World Is a Mundane Place。如果魔法非常罕有而危险，甚至连冒险者都只能有限使用甚至无法获得，其结果会如何？如果你的战役设定于一个与我们现实世界历史相似的变体中又会如何?

崭新的世界 The World Is New。如果你的世界是一个新生世界，而各角色是其中一系列英雄的先驱者，其结果会如何？这些冒险者可能成为斗士，并服务于世界上第一个伟大帝国——诸如被遗忘国度设定中的耐瑟瑞尔 Netheril 和科曼索 Cormantor 帝国。

已知的世界 The World Is Known。如果世界已经被完全开发，并在相应地点标明"此处有龙!"，结果会怎样？如果伟大帝国的边境布满大片乡村，彼此之间还存在明确边界其结果又会如何？艾伯伦设定中的五大国曾经同属一个伟大的帝国，而以魔法辅助旅行于各城市之间也是司空见惯之事。

怪物罕见的世界 Monsters Are Uncommon。如果怪物稀有而骇人会怎样？在鸦阁魔域设定中，可怕的统治者管治着可怖的领域。人们生活在这些黑暗领主和它邪恶手下给予的无尽恐惧中，而其他怪物却鲜少打扰人们的日常生活。

魔法泛滥的世界 Magic Is Everywhere。如果城镇被一名强大的法师所管治会怎样？如果商店里很常见的卖着魔法物品又会如何？艾伯伦设定里魔法的使用是日常的事件，其内魔法的飞船和列车会带着旅客在城市之间穿行。

有神或无神的世界 Gods Inhabit the Land, or Are Entirely Absent。如果众神时常行走于大地会怎样？如果角色们能够挑战众神并获得其神力又会如何？又或者，如果众神遥不可及，甚至连天使都从不与凡人接触又会如何？在浩劫残阳设定中，众神极其疏远于世（甚至可能并不存在），而其中的牧师则以元素之力代以实现其魔法。

世间诸神 Gods of Your World

《玩家手册》中的附录 B 列明了一些神系（不被统一教条或哲理联合在一起的松散神祇集合）供你应用于自己的游戏中，其中包括了一些现有完善的 D&D 世界其内的神祇，以及历史上的奇幻神系。你可以从中选择一整个神系应用于你的战役，或是在其中随意挑选一些神祇或其相关概念。本节的“神系范例”段落可以作为其中一种参考。

你的世界存在百万众神，或是所有教堂只供奉单一神祇都不会与游戏的相关规则产生冲突。所有的规则条款中，牧师只是选择领域而非特定神祇，因此你的世界可以随意的将任何领域赋予任何你所指定的神祇。

松散神系 Losse Pantheons

大部分 D&D 世界中的众神同属于一个松散的神系。诸神祇管理着各自相应的存在概念，并以各种交融和对抗运作着宇宙万物。人们聚集在公开的神殿里崇拜生命与智慧的神祇，或是会面于暗处并顶礼膜拜那些欺骗与毁灭之神。

神系中的每位神祇拥有一项神职，并专职负责宣扬该神职的理念。在灰鹰设定中，勇气之神海若尼斯 Heironeous 会召来牧师和圣武士为其服务，并鼓励他们在社会中宣扬正义之道、骑士精神以及战争荣耀的理念。即使在与其兄弟，战争与暴政之神海克斯托 Hextor 的无尽战斗中，海若尼斯仍在宣扬其神职：以正义为理据优雅的战斗。

大多 D&D 世界中的人是多个神祇的信仰者，他们崇拜自己的神祇，还会去了解其他文化的神系。敬拜多个神祇的个人不需要考虑阵营因素。在被遗忘国度里，某人会在出海前向安博里 Umberlee 献祭，在参加庆祝丰收的集体宴会时礼赞裳褪亚 Chauntea，还会在进行狩猎前向马拉 Malar 祈祷。

某些人会感召特定神祇的召唤，然后为其服务并将其奉为自己的守护神。特别虔诚的个体会成为祭司，并为其神祇设立圣坛或是为神祇的圣地工作。这些人中极少数的特例会应召成为牧师或圣武士，并接受神祇所赋予的真正神力与职责。

圣坛和神庙会在宗教仪式和节日举办时会成为人们的聚集地。司祭会在这里讲述神祇的故事，宣扬守护神的德行，为民众提供解惑与祝福的服务，主持宗教仪式，并为神选者的活动作训练。规模较大的城镇其社群会敬拜多个重要的神祇，因而会保有多个不同神祇的神庙，而小规模的聚居地则可能只有唯一一个圣坛供奉着当地人崇拜的所有神祇。

一种为你的世界快速建起整个神系的方法，即定下八名神祇以之对应牧师八大领域：死亡 Death、知识 Knowledge、生命 Life、光明 Light、自然 Nature、风暴 Tempest、诡术 Trickery 和战争 War。你可以为这些神祇设定原创的名字与个性，或是借用其他神系的神祇设定。这种方法可以帮你建起一个足以覆盖大部分存在概念的简单神系，并且可以以此简单延伸出每位神祇所控制的生活领域。例如知识之神同时也可以是魔法和预言的守护神，而光明之神可以同时兼任太阳神和时间之神。

黎明战争众神 Dawn War Deities

神祇	阵营	建议领域	圣徽
阿斯蒙蒂斯 Asmodeus，暴政之神 tyranny	LE	诡术	紧密相接的三个三角形
艾梵德拉 Avandra，改变与幸运女神 change & luck	CG	诡术	三层波浪线
巴哈姆特 Bahamut，公正与高尚之神 justice & nobility	LG	生命，战争	向左的龙头侧面
班恩 Bane，战争与征服之神 war & conquest	LE	战争	三指向下的禽爪
柯瑞隆 Corellon，魔法与艺术之神 magic & the arts	CG	光明	八角星
艾拉西斯 Erathis，文明与发明女神 civilization & invention	LN	知识	一颗钟表齿轮的上半部
格乌什 Gruumsh，破坏神 destruction	CE	风暴，战争	带着骨凸的三角形眼睛
艾欧恩 Ioun，知识女神 knowledge	N	知识	有如风格特异眼睛的弯形
寇德 Kord，力量与风暴之神 strength & storms	CN	风暴	带着交叉闪电矢状护手的宝剑
罗丝 Lolth，蜘蛛与谎言女神 Spiders & lies	CE	诡计	带着蛛网图案的八角星
麦罗拉 Melora，荒野与海洋女神 wilderness & the sea	N	自然，风暴	波纹状旋涡
摩拉丁 Moradin，创造之神 creation	LG	知识，战争	燃烧的铁砧
培罗 Pelor，太阳与农业之神 the sun & agriculture	NG	生命，光明	六环同心圆
鸦后 Raven Queen，死亡女神 death	LN	生命，死亡	向左的乌鸦头侧脸
莎罕妮 Sehanine，月之女神 the moon	CG	诡术	新月
萨瑞兹顿 Tharizdun，疯狂之神 madness	CE	诡术	锯齿状的逆时针螺旋
提亚马特 Tiamat，财富、贪婪与复仇女神 wealth, greed & vengeance	LE	诡术，战争	弯角的五角星
托罗格 Torog，幽暗地域之神 the Underdark	NE	死亡	由环形手铐拷住的 T 形
维克那 Vecna，邪恶秘密之神 evil secrets	NE	死亡，知识	部分破裂的单眼骷髅
泽希尔 Zehir，黑暗与毒药之神 darkness & poison	CE	诡计，死亡	匕首状的毒蛇

神系范例 A Sample Pantheon

作为神系范例的黎明战争 Dawn War 神系由许多久远年代的存在要素组成，用以匹配某个特定战役的需求。这是第四版《*玩家手册*》（2008）中的默认神系。该神系的具体成员列于表格“黎明战争众神”中。

这一神系包含了数个非人类神祇，并将其设定为宇宙级的神祇。这些神祇包括巴哈姆特 Bahamut、柯隆瑞 Corellon、格乌什 Gruumsh、罗丝 Lolth、摩拉丁 Moradin、莎罕妮 Sehanine 以及提亚马特 Tiamat。人类崇拜摩拉丁和柯瑞隆，但只是因为其神职与自己相关而不是将其当做自己种族的守护神。该神系中还囊括了大魔鬼阿斯蒙蒂斯 Asmodeuns 作为主宰和暴政之神。

这其中还有某些选自其他神系的神祇，某些还换了另一个名字。班恩 Bane 来自被遗忘国度。来自灰鹰的则有寇德 Kord、培罗 Pelor、萨瑞兹顿 Tharizdun 和维克那 Vecna。还有希腊诸神中的雅典娜 Athena（重命名为艾拉西斯 Erathis）和提喀 Tyche（重命名为艾梵德拉 Avandra），虽然她们都换了个名字。赛特 Set（重命名为泽希尔 Zehir）来自于埃及神系。鸦后 The Raven Queen 则是挪威神系的赫尔 Hel 和灰鹰神系维婕丝 Wee Jas 的混合体。还有三个新创神祇：艾欧恩 Ioun、梅麦罗拉 Melora 和托罗格 Torog。

其他宗教体系 Other Religious Systems

你在自己战役中创作的神系，可以是众神紧密相连的单一宗教，一神伦宗教（崇拜单一神祇），二元体系（以两个对立的神祇或势力为中心），秘教（涉及个人对于单个神祇的侍奉，通常也作为神系的一部分），泛灵论宗教（敬拜自然万物之灵），甚至可以是不以神祇为中心的势力和哲学理念。

紧密神系 Tight Pantheons

与松散神系不同，紧密神系凝聚成一个单一的宗教，并以此围绕着一小群神祇引导出唯一的教义与法令。紧密神系的追随者会突出的崇拜其神系中的某个特定的神祇，但他们仍会尊敬其他所有众神并适当的为其作奉献和祈祷。

紧密神系的关键特质即其崇拜者，甚至其内众神都信奉同一个集体观念与教条。紧密神系的众神团结一致以指引保护其信徒。紧密神系可以看作一个家庭。由一两名神祇承担父母角色作领导，而其他成员则是崇拜该神系的各主要种族的守护神。因而神系中的所有成员都可以在同一座神庙中进行供奉。

紧密神系中通常还存在一个或多个偏离正道的神，而这些神祇属下的崇拜者也不被该神系中的牧师视为一份子。祂们通常是邪神和神系的敌人，比如希腊泰坦族 Greek Titans。这些神祇保有自己的教团，并以此吸纳被社会唾弃者与反派人物为其膜拜。这些教团通常是秘教，其成员虔诚的奉献予他们唯一的真神，而同时这些异教教团成员依然会维持服侍于紧密神系神庙的身份。

北欧 the Norse 的神系便是一个紧密神系的范例。奥丁 Odin 是该神系的领袖并担任父神的角色。其下神祇如索尔 Thor、提尔 Tyr、弗蕾雅 Freya 象征着主要的北欧文化。而洛基 Loki 和它虔诚的信徒们则潜伏于暗影之中，时而帮助神系里的其他神祇，时而又与敌人一起与该神系作对。

秘教 Mystery Cults

秘教是一种以入教仪式为基础的秘密宗教组织。其入教过程即是该神祇，或若干相关神祇对该成员进行鉴定的过程。秘教极度私密，几乎就是其成员个人与神祇的私密关系。

有时秘教是神系体系内的一种崇拜形式。主要是以其各种新的神话和仪式向神系的传统致敬。比如某些与神系中某个神祇保持神秘联系的秘密武僧教团，其内都是自发接受洗礼的成员。

秘教重视其神祇的历史，因而通常会在入教仪式中象征性的进行重演。秘教的创立神话通常单纯涉及某个神祇的死亡与崛起，或是其某次在阴间的往返之旅。秘教神祇的神职通常涉及日月和农业等涉及自然轮回的领域。

神格 Divne Rank

多元宇宙中的神圣存在通常依其在宇宙中的力量作分类。某些神祇会被多个世界所崇拜，并以其在每个世界中不同程度的影响而各自拥有不同的神格。

强大神 Greater deities 其存在超越了凡人的理解范围。祂们无法被召唤，而且几乎都不会直接干涉凡间的事物。在极其稀罕的情况下他们会如弱等神一样以化身的形式显灵，而杀死一个强大神的化身无法对该神祇本身产生任何影响。

弱等神 Lesser deities 则都会具象于诸位面的某处。一些弱等神居住于物质位面，比如被遗忘国度的独角兽女神菈芮 Lurue，还有沙华鱼人所崇拜的巨鲨之神瑟寇拉 Sekolah。此外的其他个体则居住于外层位面，比如无底深渊中活动的罗丝。这类神祇可能会与凡人相遇。

准神 Quasi-deities 有着神圣的本源，但其并不听取或回应祈祷，也不会赐法术予牧师或掌控凡间生命存在概念。他们确实是无比强大的存在，而理论上一旦其获得足够的崇拜者便能提升其神格。准神分为三个子类别：半神、泰坦和契灵。

半神 Demigods 是神祇与凡人结合所生的凡间存在。他们拥有一些神祇品质，但其凡俗身份令他们只能成为最弱的准神。

泰坦 Titans 是神祇的神圣造物。它们可能是两位神祇结合所生，也可能锻造自某个神圣熔炉，从某神祇流下的血液中诞生，或者甚至诞生自某些神圣意志或物质。

契灵 Vestiges 是几乎失去所有信徒，并接近凡人意义之死亡的神祇。一些秘传的仪式有时可以连接这些存在并引出其潜藏之力。

秘教的入教仪式效仿其教派建立之初的神话。入教者遵循其神祇的足迹以分享祂的最终使命。如果教派的神祇曾经过死亡与苏生，则入教者所经历的象征性死亡则代表其从前生活的终结并迎来新生的现实。入教者获得新生，虽然仍以凡人姿态留在世上却已经进入了新的境界。入教者被许诺在其死后可以在其神祇的领域获得一席之地，但其生命同时也体验到了新的意义。

一神论 Monotheism

一神论宗教之信奉唯一一个神祇，有时候还会否定其他神祇的存在。如果你为战役引入一神论宗教，则你必须决定其他神祇是否存在。不过就算他们不存在，其他的宗教也可以与一神论宗教并存。而如果这些异教中存在拥有施法能力的牧师，则其法术力量可能来自某位真神，也可能是某些非神的低阶灵（包括强大的异怪、天界生物、精类、邪魔或元素生物），甚至可能单纯来自其信仰之力。

一神论宗教其神祇的神职范围广泛，并且会被描述为督视世间万物的创世者和主宰者。因此该神祇的崇拜者在其生活的方方面面需要神祇协助时，都会向同一神祇作祈祷与供奉。不管是准备沙场出征、旅程上路，还是祈求赢得某人青睐，一神教的崇拜者都向同一个神祇祈祷。

某些一神教还会分别描述其神祇各种不同的面目。同一个神祇在体现其创造者或破坏者身份时各不相同，而该神祇的牧师也会专注于其中的某一方面，并以此决定其选择领域甚至决定其本身的阵营。敬拜破坏者一面的牧师会选择风暴或战争领域，而崇尚创造者一面的牧师则会选择生命或自然领域。在某些一神论宗教内部，一些牧师们会组织起排他的教团，并以此与选择其他领域的牧师作区分。

二元论 Dualism

二元论宗教将世界视为两位截然不同的对立神祇，或者神圣势力之间互相斗争的舞台。通常对立的双方为善与恶，或是分别代表两方的诸神势力。某些神系中神祇的势力也会由守序与混乱作为二元体系的对立双方。生命与死亡、光明与黑暗、物质与精魂、肉体与意识、健康与病态、纯洁与污秽、正能量与负能量——D&D 宇宙中充满了可以作为二元论宗教基础的矛盾对立。二元论的对立双方中，通常其中一方会被视为好的一面——受益、可取、神圣的一面，而另一方就算不完全是邪恶，也会被视作坏的一面。如果其宗教的对立基础为物质与灵魂，该宗教的追随者会坚信齐总的某一方面（通常是物质）为恶，而另一方面（精魂）为善，并因此而追求从物质世界中解放其精魂，并通过苦行和冥想解脱其邪恶。

很少二元体系会信奉两股对立势力必须保持平衡，且都会尽全力将对方推离自身，却又相互之间藕断丝连而频繁制造出紧张局面。

在一个设定为善恶之间永恒交战的宇宙体系中，凡人常常作为双方争夺的中间力量。二元论体系下，大多的宗教追随者都信奉好一面的神祇或势力。这些善神的信徒相信自己会受到神力庇护以对抗恶神的手下。该宗教中的邪神通常是所有否定存在之物的源头，因此只有异常者或堕落者会崇拜这些神祇。怪物与邪魔都为其服务，且甚至会以此创立秘教。二元论宗教的神话通常预言了善神终将在天启之战中赢得胜利，而邪恶势力则坚信战争的结局并不明朗，并努力为提升其神祇的胜利而工作。

二元论体系的众神主持着大量的神职。各种存在概念都反映着二元对立因而其比将落于对立中的某一方。农业、怜悯、天空、医药和诗歌代表了善神的神职，而饥荒、憎恨、疾病与战争则属于邪恶神祇。

泛灵论 Animism

泛灵论信仰万物皆有灵。自然界所有存在都蕴含着灵。其世界观下灵所在之物，有大如山峰，有小如岩石；有大如海洋，有小如涓溪；大如日月星，小如某战士的传承剑刃。所有这些物件其内都蕴含着灵，都保有各自的知觉，而其中的某些其敏感性、警觉性与智慧还更为突出。神祇被认为是最强大的灵。昀强.大的灵魂甚.至能够被考虑为神祇。所有的灵就算不足以被崇拜也值得收重视。

泛灵论者不特别对某个灵宣示效忠。他们会因应不同的时机对不同的灵献上祈祷和祭品。其虔诚的信徒会为先祖之灵或家宅之灵作每日的祷告和供奉，定期向重要的灵（如幸运七神灵 the Seven Fortunes of Good Luck）祈福，偶尔向森林之灵焚香祭拜，间或还会向路过地的主灵祈祷。

泛灵论宗教非常包容。大多数的灵也并不注重献祭者的身份，而是对所有落实的供奉者一视同仁。新的宗教在泛灵论的大陆上传播时，它们可以收获信徒却难以获得彻底的皈依者。这里的人们会将新的灵与神祇纳入其祈祷，但并不会舍弃旧有的信仰。冥思者与学者的哲学思想，其体系与实践会涉及所有他们敬拜的灵，因而显得无比复杂。

泛灵论运作起来就像一个大型的紧密神系。泛灵论牧师为这个神系的整体服务，因此可以任意选择领域，而该领域正是代表该牧师所偏好敬拜的灵。

原力与愿力 Forces and Philosophies

神力并非只来自神祇。在某些战役里，信徒对宇宙某种理念的坚定信仰也足以让其从中获得魔力。而另一些战役中则以自然或魔法的原力代替神祇，并赐力量给与之同调的凡人。某些牧师献身于某个理念而非某个神祇并从中获得法术能力，一如德鲁伊与游侠与自然原力的联系。与之类似，圣武士们也因侍奉公正的愿力或骑士道精神获力，而并非某个特定神祇。

原力与愿力不受崇拜。它们的存在并非可听取和回应祈祷，也无法确切的接受供奉。敬拜一种愿力或原力不需要针对侍奉一位神祇。献身于善良愿力的人可以崇拜各种善良神祇，而崇尚自然原力者也可以敬拜自然众神，而这些神祇也会被视为是相应天然原力的化身。在一个神祇力量可以（通过其牧师）显现的世界中，愿力很难不与存在众神产生联系，而通常愿力信仰会将这些神祇当作跟信仰者自身一样，信仰相同的凡人同志。而依据这种愿力所指，众神并非真正不朽（只是非常长寿），而凡人也可以成神。事实上，获得神性正是某些愿力信仰的终极目标。

愿力的力量从其所有凡人信奉者中凝聚而来。一种只有一人信仰的愿力哲理无法赋予该人魔法的力量。

类人生物与众神 Humanoids and the Gods

人类关于神祇的各种信仰与习俗比其他各种族更为广泛。在许多 D&D 设定中，兽人、精灵、矮人、地精和其他类人生物都拥有各自的紧密神系。设想中，一个兽人会信奉格乌什 Gruumsh 或其他几个低位的神祇。而一个人类则可以从一大堆神祇中选择。此外，每个人类文明还各自有着大量的神祇。

大多数 D&D 设定中，没有哪个单一的神祇被称为人类的创造者。因此人类倾向于先建起习俗在延伸出宗教。一名魅力非凡的先知可能带领整个王国信仰一位新神。当先知死去，其宗教可能延续，也可能没落。或者先知的追随者们可能转变信仰，并因此分裂为若干对立的宗教。

与人类相比，矮人社会的宗教却坚如磐石。被遗忘国度的矮人认定摩拉丁 Moradin 为其创造者。虽然一些矮人个体还会追随其他神祇，但整个矮人文化都认定摩拉丁及其领导下的神系诸神。其教义与魔法在矮人社会中根深蒂固，以至于只有翻天覆地的彻底变化才能将其替代。

你可以带着这些想法思考众神在你世界中的角色，以及池们与不同类人种族的联系。是否每个种族都有创自某个神祇？这名神祇如何塑造该种族的文化？其他人是否可以与该神祇建立联系，或是否可以随意崇拜该神祇？某个种族会不会反抗那位作为其创造者的神祇？会不会有某个神祇在近几年内创造一个新的种族？

神祇也可能关联着一个王国，一个贵族家族，或者某种文化习俗。某个帝国覆亡后，新的领导者可能被该帝国的旧时保护神所钦定。在这样的大陆中，其他神祇信仰可能会被列为紧急而四处受限。

最后，你还可以思考与不同类人种族相关联的神祇之间的差异。这些保有自己神系的种族是否因神祇为其事务活跃而满足于他们在世界中的特殊位置？其他种族是否被这些神祇忽视，或者其他种族对神祇的倾向是否左右着神祇之间的力量平衡？



绘制战役 Mapping Your Campaign

你会需要一副地图来协助你创建战役所在的世界。此时，你可以选用两种方法完成这件事：自上而下或是自下而上。某些 DM 喜欢由上部开始，在战役开始时先创建世界的全局观，从一幅展示全大陆的地图开始，再放大某个较小的区域。另一些 DM 则会选择相反的方式，先以一个省份或王国尺度的小范围地图作为战役开始的小区，当冒险带着任务进入新区域时再放大至更广的区域。

无论采用何种方式，以六角网格绘制地图来表达户外的旅行环境可以更直观的体现方向自由度和距离计算等要素。一张每寸画有 5 个六角格的网格纸便是一张理想的地图。为你的地图选用一个合适你细节需求的尺度。本身第 7 章还会为创作和绘制野外区域提供更多的信息。

省区尺度 Province Scale

想要最大限度的体现你世界的区域细节，可以选用省区尺度，即每个六角格代表 1 里。以该尺度绘制的一整张地图，涵盖了从地图中央开始，以开阔地形为标准向任意方向一日旅程所能到达的区域。因此，省区尺度的实用价值在于在绘制战役起始区域（见本章后文的“创建战役”），或是绘制需要按小时而非日数来记录冒险者行动的任意地区。

这种区域规模所涵盖的地面范围会包含范围广阔的某一主要的地形，以及一些其他的小范围地形穿插其中。

以该尺度绘制的居住区域可以包含一个镇子以及八到十二个村子或农庄。而绘制野外区域时则可以包含一座孤立的要塞或是完全不包含任何的居住地。你可以环绕城镇延伸出一圈开阔的农田。在省区尺度的地图中即展示为围绕每个城镇，包含若干六角格的地带。而就连小村庄农场也会在其外围开垦出一两里远的适耕地。

王国尺度 Kingdom Scale

王国尺度的地图上，每个六角格代表 6 里。该尺度的地图涵盖着相当大的区域，大概相当于整个大不列颠或半个美国加利福尼亚州的规模。是一处相当大的冒险空间。

以该尺度绘制地图区域时，第一步即绘出区域内的海岸线，以及其内任何大型水体。阐明该区域是一内陆，还是沿岸地区。一处沿岸区域可能环绕着离岸的岛屿，而内陆地区则可能包含一个内陆海或大湖泊。这种区域还可以只包含一个单一的大岛屿，又或是有复数海岸线的海峡或半岛等地区。

接着绘出主要大型山脉的山脊，连接高山与低地的山脚区域，以及从这些地形延伸出去若干星星点点的缓丘。

地图上剩下的地方则作为相对平复的地形：草原、森林、沼泽等。而你还可以在其中加入其他合适的要素。



绘制出流经该区域的河流。这些河流源自高山或内陆中降雨量大的区域，并绕过阻挡的高地蜿蜒向下流入附近的大型水体。分支的溪流汇成大河再奔流灌入湖泊或大海之中。

最后，确定区域中主要城镇的位置。你不需要在该尺度下关注小规模的村镇，也不需要描绘农田地带。不过，一张该规模的居住区地图可以轻易囊括八到十二座城镇。

大陆尺度 Continent Scale

想要绘制整块大陆的地图，则可以使用 1 六角格表示 60 里的尺度。该尺度下你能看见信息有限：海岸线的形状、最大的山脉、主流河道、巨型湖泊以及国土边界。以该尺度绘制的地图更适合用于展示诸王国相互间的位置，而非用于记录冒险者们的每日行动。

你用以绘制王国尺度地图的步骤同样可以用于绘制大陆尺度地图。一块大陆可以包括八到十二座其规模大到足以在该地图上绘出的大城市，而这些城市通常都是一些大型的贸易枢纽或是王国的都城。

混合尺度 Combining Scales

无论从何种尺度入手，你都可以随意放大或缩小你的地图比例尺。在大陆尺度时，1 六角格所代表的区域相当于王国尺度下 10 格。在大陆地图上，两座 3 六角格（180 里）的城市在王国尺度下将占据 30 个六角格的区域，甚至会因此覆盖整张细节地图的两端。王国尺度下 1 六角格等于省区尺度下 6 格，因此你可以将你的省区尺度地图置于王国尺度地图的中心，并在其周围创作一些有趣的区域。

聚居地 Settlements

人们经营生活的地点——繁荣的城镇或者与数里农田相依的村庄，都定义了你世界中文明的本质。一个聚居地（作为冒险者们的大本营）是设计战役或构筑世界的好开头。在创建任何你世界中的集聚地时，思考下列问题：

- 它在你游戏中作何用途？
- 它有多大？住着什么人？
- 它看起来、听起来、闻起来像什么？
- 谁在管理着它？其他还有那些人掌控着权力？它是否是某个更大区域的一部分？
- 它如何抵御外敌？
- 角色们要到哪里寻找他们所需的商品和服务？
- 神庙和其他组织都有什么特点？
- 什么样的奇幻元素使其区别于普通的城镇？
- 角色们为何要关注这个聚居地？

这些本节的纲要可以协助你构筑心目中的聚居地。请自行忽略其中一些与你的初衷相违背的建议。

作用 Purpose

聚居地的存在主要是为了推进战役的故事发展和增添其趣味性。除这点外，聚居地的作用取决于你设置其中的细节。只为一个聚居地创作你会用到的特性，并将其特性概述记录下来。然后随着冒险者们与其互动越来越深入时，让该地点自然的运作发展起来，并随时记录下你所创作的新地点。

本地特色 Local Color

一个聚居地作为角色们停歇和购买补给的地点时，你只需要为其赋予一些简短的描述内容。包括该地的名字，决定其规模大小，加入一点独特风味（“这个镇子上皮革厂的气味从未散去”），然后让冒险者们做他们自己的事情。角色们夜晚所居住酒馆的历史，售卖补给品商店店长的怪癖——你可以添加于此类似程度的细节，但并非必要。如果角色们回到同一个聚居地，则你可以更增进这些本地特色，以让他们产生一点大本营的感觉。你还可以在需要时继续开发某个聚居地。

大本营 Home Base

一个聚居地可以作为冒险者们生活训练，以及在冒险中可以间或回归的地方。一个战役还可以完全围绕一个特定的城镇为中心发展。这样的聚居地可以作为角色们外出到广阔世界的出发地。

一个设计得当的大本营可以作为冒险者心目中的特殊地点，尤其是当有一个或更多的 NPC 在其中生活时更是如此。

你会需要创作一些鲜明的细节来让一个大本营变得更生动。这时，玩家们也可以为你提供协助。询问玩家关于角色生活中的导师、家人或其他的重要任务。你可以随机在其所述内容中进行添加或修改，但你必须保证这些非玩家角色（NPC）与为该玩家的角色之间存在的重要联系。让玩家们描述他们的任务通常在何处如何度过——某个偏爱的小酒馆、图书馆、神庙，等等。

以这些 NPC 和地点为出发点，充实该聚居地在各角色心目中的地位。为其领导者添加细节，包括其执法内容（本章后半部分做讨论）。包括某些可以提供情报的角色如各种智者、占卜师、图书馆管理员以及一些善察的流浪者。祭司在提供情报的同时可以提供施法服务。记录好那些时常与冒险者们互动的商人们，甚至可以让这些商人们为与队伍做生意而互相竞争。想想冒险者们最常去的酒馆由何人经营。再加入一些百搭的角色卡：黑货交易商、发疯的先知、退休雇佣兵、醉醺醺的流浪汉，或者任何可以让冒险发生变动，为战役添加趣味性的角色。

冒险现场 Adventure Site

潜藏着崇拜魔鬼秘教的村庄。被鼠人公会控制的镇子。被熊地精军队征服的城市。这些聚居地不作为停歇地，而是作为冒险展开的地点。你可以在这些同时作为冒险地点的聚居地中，选择作为冒险区域的地点进行细节描述，比如某些塔楼或仓库。如果是一场围绕事件的冒险，则务必记录下在冒险中出任角色的某些 NPC。这些冒险的准备工作跟构筑世界相当，而你为冒险的发展所选择的这些角色（包括盟友、顾客、敌人和其他临时角色），则可以成为你战役中的常驻角色。

规模 Size

在 D&D 世界中，占大多数的聚居地为环绕在大城镇周边的小村庄。农牧的村庄为城镇居民提供食物，以换取一些农夫们无法自给自足的商品。城镇是贵族们的根据地，他们管治着周边的地区并负责为周围村庄抵御进犯者的攻击。当地的领主或女领主有时也会居住于城堡塔楼或要塞之中，而其附近也并没有任何城镇。

村庄 Village

人口 Population：至多 1,000

政治 Government：一位贵族（通常不住在这里）管理着村庄，并任命一位居住于此的代理人（一名执政官 reeve）负责裁决纠纷和收集税款。

防御 Defense：议员拥有一支小型的士兵部队。此外村庄的防御还会依赖民兵组织。

贸易 Commerce：日常用品可以轻易获取，或许是来自旅馆或某个交易地。其他货品则必须从旅行商人处进行交易获取。

组织 Organizations：一个村庄会有一两个神庙或神坛，有时还可能有一些其他组织机构。

以农业为主要经济，并为附近的城镇提供谷物和肉类供给的村庄在所有聚居地中数量最多。村民们通常以较单一的方式生成食物——如果不负责料理农作物，则会为其他农夫作牧马、织布、磨麦等工作。他们所生产的货物供养着自己的家庭，并作为商品与附近的聚居地进行贸易活动。

村庄的住民通常都分散在一个较大的地域内。农夫们住在自己的地里，并围绕着村中央分布到周围的广阔地域里。村庄的核心包括一群建到一起的建筑物：一口井、一个市集、一两个小神庙、一个集会所，或许还包括一家面向旅客的旅馆。

小镇 Town

人口 Population：至多 6,000

政治 Government：一位常驻的贵族负责管理，并任命一名市长进行监督。一个选举制的镇议会负责维护中产阶级权益。

防御 Defense：镇里的贵族统领着一支由专业军人组成，且有一定规模的军队。此外还有该贵族的私人保镖。

贸易 Commerce：日常用品常配备妥当，而一些外来的商品和服务在这里算是新鲜事。此外还有一些面向旅行者的旅店和酒馆。

组织 Organizations：小镇内包含数个神庙。还有各种贸易工会和其他组织。

重要的工业与稳定的商路让一些小镇和大型贸易中心的常住人口获得增长。这些聚居地非常依赖商贸：从周边村庄进口原材料和食物，再出口加工物品到这些村庄和其他城镇。小镇人口的多样性也比大多村庄更为突出。

小镇通常设主要的陆地贸易线路的交汇点，建于水陆航线换乘处，四周还环绕着各种军战防御要地。有或者就近建于重要的矿场或类似的自然资源搜集地。

城市 City

人口 Population：至多 25,000

政治 Government：一位常驻的贵族作主持，并与数位其他贵族共同承担周边区域的责任与政治职能。其中一位贵族出任市长负责监管全城。一个选举制的市议会负责维护中产阶级权益，其权利甚至超过市长本人。还有其他一些作为重要权利中心的团体服务其中。

防御 Defense：城市供养的一支军队包括了专业的军人、警卫和城镇联防队。每个常驻的贵族还各自保有一支私人保镖部队。

贸易 Commerce：几乎所有货品和服务都配备妥当。有着许多面向旅行者的旅店和酒馆。

组织 Organizations：复数的神庙、公会和其他组织，其中的某些作为城市事务的权力机要，可以在城墙之内随时遇到。

城市是文明的摇篮。它们庞大的人口需要周围的村庄和商路为其提供可观规模的补给，因此数量并不多。城市通常成长于环绕着大面积沃土更低的地带，而其位置也常常适合进行商贸活动并邻近水上航路。

城市几乎都建有城墙，而城市的各成长阶段，更是可以从城墙由其中央核心区的延伸状况直接看出。这些内城墙将城市氛围几个区（相邻区以特定的特性互相区分），而各区还拥有各自的市议会代表，以及它们各自的贵族管理者。

人口超过两万五千的城市极其罕见。大都市如被遗忘国度中的深水城 Waterdeep，艾伯伦中的沙恩 Sharn，灰鹰中的自由城市 Free City 都是 D&D 各世界中重要文明的代表。

氛围 Atmoosphere

当冒险者们首次靠近或进入一处聚居地时，是什么吸引了他们的注意？是站满士兵的塔楼？是城门外衣衫褴褛伸手乞求帮助的乞丐？是聚集在集市广场上熙熙攘攘的商人与买家？还是铺天盖地的粪肥臭味？

一些感官细节可以帮助让聚居地显得更鲜明，并将其生动的表述给你的玩家。选定一个单一的要素来概括定义一处聚居地的个性并以此延伸。一座城市可能围绕着运河建起，犹如现实世界中的威尼斯 Venice 一样。这些关键元素将表现出一些有效的感官细节：泥泞河道上几艘颜色各异的浮船映成的景色，夹杂着水波声响和贡多拉船夫偶尔唱歌的声音，混合了鱼腥与污水的气味以及潮湿的体感。又或者是一座大多数时候都被浓雾环绕的城市，而你将描述寒冷彻骨的迷雾如何穿透每一条缝隙，伴随着鹅卵石上脚步传来的模糊语句，寒冷的空气带着的雨水味道，还有神秘事物和潜藏危险的直觉。

聚居地环境的气候与地形，它的起源与住民，它的政权与行政机构以及它的贸易状况，全都影响着它的整体氛围。一座跟丛林毗邻的城市跟一座邻近沙漠的城市有着截然不同的感觉。精灵与矮人的城市透露着明显相异的审美，并与人类的建筑风格有着明晰的区别。被暴君统治的城市中，士兵们在街道上巡逻，并随时准备抓捕任何不满之人。而正在孕育民主体系的城市里，其露天集市中甚至将哲学论点如商品般自由贩卖。自由混合这些要素可以激发无穷无尽的想法，并为你战役的世界创作出各种各样的聚居地。

政治 Government

通常在 D&D 世界的封建社会中，权力都集中于城镇之中。贵族们掌控着其驻守的聚居地及周边土地的所有特权。他们从民众处收取税款，再用于在公众建筑项目，供养军人，以及用于为自己提供舒适的生活（尽管他们大多都保有世袭的大量资产）。作为代价，他们承诺守护这些城市，抵御外敌如兽人掠夺者、大地精军队和游荡的人类强盗等。

贵族们指定一些官员作为其在村庄中的代理，以监管税收以及作为法官审判村中的争议和罪行。这些执政官、警长或执法官都是在本地土生土长的平民，并依其在当地民众间的声望而选中出任该职位。

而在城市与小镇中，领主们会将特权和行政职责分摊给下阶的贵族（通常也是他们自己的亲戚），同时也作为中产阶级（如商人和工匠）的代表。一位贵族出生的市长会被任命为镇或市议会的带头人，以履行与村执政官相似的行政职责。各议会代表由中产阶级进行选举产生。贵族的世袭特权并不像中产阶级的经济实力那样直接影响着城市的繁荣，因此正常的贵族都不会轻易忽视议会的意愿。

越大规模的聚居地，其内便越会出现某些掌握特定权力的个体或组织。在一条村里，民众爱戴的某些个人（聪慧的老者或是家道殷实的农夫）其影响力甚至会超过被指派的执政官，而一个明智的执政官也不会轻易与这些角色为敌。而小镇或城市里的类似权力，则会落于诸如高名望的神庙、独立于议会的公会或是某个拥有魔力的个人手中。

政治形式 Forms of Government

一个聚居地很少会与世隔绝。这些小镇或城市可能是一座神权统治的城邦，也可能是在商人议会管治下欣欣向荣的自由城市。更常见的情况，则是作为辖区从属于某个封建王国，又或是作为某个官僚制帝国或某暴君统治的偏僻国度的一部分。思考该聚居地该如何配合你对该世界或该地区的全局观——该地的管理者受谁领导，且还有其他哪些聚居地受该领导者控制。

政治形式 Forms of Government

d100	政体
01~08	君主专制
09~13	官僚制
14~19	邦联制
20~22	民主制
23~27	独裁专制
28~42	封建制
43~44	长老制
45~53	阶级制
54~56	法师议会
57~58	母权制
59~64	军权制
65~74	君主制
75~78	寡头政治
79~80	父权制
81~83	精英管理制
84~85	财阀统治
86~92	共和政体
93~94	总督直辖
95	盗贼统治
96~00	神权制

以下详述了各种典型的或空想的政体。从表格“政治形式”中自选或者随机选择一个政体赋予一个国家或一座城市。

君主专制 Autocracy。一位世袭的统治者掌握着绝对的权力。君主专制通常受一个完善的官僚机构或军事机构支持，否则便只是无政府社群中一个单独的独裁者。王朝的统治者可以是一个不朽者或不死生物。艾伯伦战役设定下的两大王国，安戴尔 Audair 和卡纳斯 Karrnath 便是以王室血统实行君主专制。其中安戴尔的奥拉拉皇后 Queen Aurala 依靠魔法师和间谍来实行其意志，卡纳斯的吸血鬼之王凯尤斯 Kaius 则号令着一支由生者与不死生物组成的骇人军队。

官僚制 Bureaucracy。代表不同管理职能的诸多部门组成的政治机构。部门主管、部长和部门干事都对一名挂名的独裁者或整个议会负责。

邦联制 Confederacy。邦联内的每个小镇或城市都独立的进行自治，并同时为促成联盟或联邦作贡献（至少名义上如此），并维护各成员邦国的共同利益。邦联内各地对中央政府的关系和态度都各不相同。被遗忘国度设定中的领主联盟 The Lords' Alliance 即是一个松散的邦联政制，而艾伯伦战役设定中的摩洛领 Mror Holds 则是各矮人氏族的联合邦联政体。

民主制 Democracy。公民民众或其选举代表决定着民主政制的法律。一个官僚机构或军事机构负责政府的日常运作，其内官员则通过公开选举产生。

独裁专制 Dictatorship。一名至高无上的统治者拥有着绝对的权威，只是其不一定建起王朝统治。某些方面来讲，这跟君主专制非常相似。灰鹰战役设定中，一个名为伊乌兹 Iuz 的半恶魔以其名字命名其征服的土地，并在其内成为一名大独裁者。

封建制 Feudalism。典型的欧洲中世纪政治机构，封建制社会包括各领主阶层和封臣阶层。各地封臣向领主供应士兵或缴纳代兵役税（用于免除领主军事服务的补偿金），而领主则承诺保护其下的封臣作为回报。

长老制 Gerontocracy。长者主持管理着整个社群。一些长寿的种族如精灵和龙类有时会以这种形式委任它们领地里的领袖。

阶级制 Hierarchy。某种封建制或官僚制的政体，其内处最高阶者外的每位成员都从属于某人作为下级。龙枪战役设定中，克莱恩 Krynn 的恶龙军团即组成了一个军阶政制，并以龙后塔克西丝 Takhisis 直管的诸位恶龙领主 Dragon Highlords 作为其头领。

盗贼统治 Kleptocracy。这种政体主要由自主追求财富的团体或个人组成，其目的通常也是只是为了敛财。灰鹰战役设定中的强盗王国 Bandit Kingdom 便是个最好的例子。由盗贼行会所运作的王国也可以归入此类。

法师议会 Magocracy。这种政体可以是由施法者们组成寡头集团或封建领主直接进行统治，也可以是由他们出任的民主制或官僚制。例子包括被遗忘国度战役设定中，塞尔 Thay 的众多红袍法师 Red Wizards，以及浩劫残阳战役设定中，阿萨斯 Athas 的诸位巫王。

母权制父权制 Matriarchy of Patriarchy。这种社会由其中资历最老最重要且特定性别的成员进行管治。卓尔的诸多城市都是神授的母权制政体，其中的每座城市都由一个听命于蜘蛛神后罗丝的卓尔高阶女祭司议会所统治。

精英管理制 Meriocracy。智慧与教育程度最高的人们负责监管社会，且通常伴有一个官僚机构处理日常的政治事务。在被遗忘国度，武僧学者们在一名以守护者 the Keeper 为头衔的大师监督下管理着图书馆要塞烛堡 Candlekeep。

军权制 MIlitocracy。军事领袖运用军队和其他军方势力，以军法为基础运作整个国家。军权政制的基础可能是一群精英军人，某个龙骑士教团或是一个由海域亲王组成的同盟。龙枪战役设定中由一众骑士管理的国家索兰尼亚 Solamnia 便属于此类。

君主制 Monarchy。只有单一一位世袭的君主可以戴上王冠。与君主专制不同，君主制君主的权利受法律限制，而该领导人必须作为首脑领导一个民主政体、封建体系或者军权政体。艾伯伦战役设定中的不列兰德王国 Breland，便拥有一个制定法律的议会和一位推行法律的君主。

寡头政治 Oligarchy。少数的绝对统治者共享权力，他们或许会将领土划分为各自为政的省区或地区，或组织在一起进行统治。一个冒险者团队控制一个国家时，便很可能建立起寡头政治政体。灰鹰中的自由城市 Free City 即是由多个不同党派领导的寡头政治政体，其体制还保留着一名市长作为挂名的首长。

财阀统治 Plutocracy。由富裕者管治的社群。其具体形式可以是由上层精英们建起的一个执政议会，或由其收买的议会代表作为傀儡君主，甚至可以是一个无需律法约束，纯粹以金钱作为至上权力进行管理的国度。被遗忘国度战役设定中的许多城市，包括深水城 Waterdeep 和博德之门 Baldur's Gate 都属于财阀统治。

共和政体 Republic。确立的选举委员会代全体选民的权益委任政府机构进行管治。任何只有地主或其他特定阶层才有选举权的民主制政体都可以视为共和政体。

总督直辖 Satrapy。由征服者或另一个政治机构赋予权力，以作为某个大帝国分区的规划的聚居地或地区。其总督为官僚机构或军政机构的长官，或是不寻常的任务或怪物。灰鹰战役设定中的高港 Highport 和萨德海姆 Suderham 都以总督直辖政体进行管治，其管控代理便是一帮被称为奴隶领主 Slave Lords 的掠夺者。

神权制 Satrapy。统治权落入某个直接代表某神祇的代理人手中。神权制政体的权利中央通常位于某个圣地。在艾伯伦战役设定中，瑟雷恩国 Thrane 是一个忠于银焰 Silver Flame 的神权制国家，其首都银焰堡 Flamekeep 甚至住着一个真神。

贵族阶级头衔范例 Sample Hierarchy of Noble Titles

等级	头衔
1st	皇帝 Emperor／女皇 Empress
2nd	国王 King／王后 Queen
3rd	公爵 Duke／女公爵 Duchess
4th	亲王 Prince／女亲王 Princess
5th	侯爵 Matquess／女侯爵 Marquise
6th	伯爵 Earl or Count／女伯爵 Countess
7th	子爵 Visvont／女子爵 Viscontess
8th	男爵 Baron／女男爵 Baroness
9th	准男爵 Baronet
10th	骑士 Knight

商业 Commerce

即使小村子也能为角色们提供各种冒险用品的获取渠道。通常也就是提供食粮、帐篷、背包和简易简武器等。旅行商人们则会带着护甲、军用武器和其他更特殊的用品。大多村庄都有为旅者而设的旅店，冒险者们可以从中获取热餐与暖枕，只是其质量还有相当大的提升空间。

村庄极度依赖与其他聚居地的贸易往来，其贸易对象还包括规模比村庄本身更大的城镇。商人们定期到来将生活必需品和奢侈品卖给村民，许多成功的商人甚至还会接触到一些更遥远的地区。旅行商人们在做买卖的过程中还会将一些流言或冒险相关信息带给其他角色。商人们赖以为生的商路常常伴有强盗或怪物等威胁，因此他们常雇佣保镖来确保自己货物的安全。他们还会在各镇间传递新闻，其中可能还包含着某些冒险者们需要迫切留意的近况报道。

这些商人的作用有限，比不上那些能在城市中找到的服务。因而，当角色们需要图书馆或某方面智者提供情报，需要为手上的狮鹫蛋找个训练师或是需要一个建筑师为自己的城堡进行设计时，在大城市中搜寻总比在小村中打听更合理。

货币 Currency

“金币（gp）”“银币（sp）”“铜币（cp）”“银金币（ep）”和“铂金币（pp）”等既定的货币术语将明确的应用于游戏的规则中。你可以为各面额的币种添加一些更有意思的描述内容。人们用来称呼钱币的名号，或是直白如“钢镚 dime”或是生动如“黄金双头鹰 gold double-eagle”。一个国家通常只铸造流通本国的货币，但依然会遵循同一个基础货币规则。在大部分世界里广为流通的只有少数几种货币，但几乎所有铸币都在全世界范围内通用——但敌对国的货币除外。

范例：被遗忘国度 The Forgotten Realms

被遗忘国度世界中的货币可以作为一个泛用型的例子。虽然费伦大陆 Faerun 中依然盛行以物易物、血印文书和对比签名等贸易方式，但是金属铸币和商用锭依然被广泛用作日常货币。

通用币制 Common Coinage。各种铸币的形状、大小、名称和材质各异。国度中外形各异的铸币随着桑比亚 Sembia 贸易者们的远大志向散布到全费伦大陆。在桑比亚境内，方形的铁制钢便士 steelpence 用来代替铜质铸币。三角形银币叫渡鸦 raven，菱形银金币叫哈马克 harmark（通常被称为“蓝眼 blue eye”），而五边形金币叫贵族 noble。桑比亚自己不铸造铂金币。但所有币种都可以在桑比亚使用，包括外来的铜币和铂金币。

在深水城 Waterdeep 这个繁华的世界贸易中心，铜币叫尖儿 nib，银币叫碎子 shard，银金币叫月亮 moon，金币叫龙 dragon 而铂金币叫太阳 sun。该城还有两种本土的铸币：陶尔 toal 和湾月 harbor moon。陶尔是一种中央带孔的方形黄铜质商用货币，它可以方便的用铁环或绳子串起来使用。在深水城内每陶尔价值 2gp，但本城之外则并不承认其价值。湾月是一种铂金制的平面新月形铸币，它中央带孔且点缀着银金材质的镶饰。其名字源自它的传统用途，即用于一次性在港口购买大量货物。在深水城内每湾月价值 50gp，在城外则价值 30gp。

银月联邦 Sliverymoon 北部地区铸造有一种新月外形，闪耀着蓝光的银金月币。月币在城中价值 1gp，城外价值 1ep。城里还发行一种称作月食 eclipsed moon 的更大面值铸币，其外形是一枚银金质的月亮衬托着银质的阴影。月食币在城中价值 5ep，在城外则价值 2ep。

科米尔 Cormyr 王国偏爱皇室的宫廷货币体系，其铸币一面印着一头龙，另一面则是其铸造日期。这里的铜币叫拇指 thumb，银币叫银猎鹰 silver falcon，银金币叫做蓝眼 blue eye，金币叫做金狮子 golden lion，铂金币叫做三重冠 tricrown。

就连各路城邦也都会铸造自己的铜币、银币和金币。而银金和铂金的货币在这片大陆上则相对罕见一点。规模较小的邦国则借用其他国家或是古老流传下来的币制资源。那些来自特定地区的旅行者（尤其是那来自哪些有法师统治的国度如塞尔 Thay 和哈鲁阿 Halruaa），他们对外贸易时通常会使用别国的货币以防止遇到受诅咒的本国货币或信用物。而其他人也会考虑到这点。

另一方面，那些来自失落多年的传奇地区，或是来自伟大魔法与宝藏腹地的铸币通常都是被其发掘者作为收藏品贩售，而非用作市面上的流通货币。其中最著名的便是古老精灵王廷柯曼迪尔 Cormanthyr 的铸币：泰尔沃 thalver（铜币）、比多尔 bedoar（银币）、萨马奇 thammarch（银金币）、修梅尔 shilmaers（金币）和伦迪尔 ruendil（铂金币）。这些铸币制作精美且存有一定数量，且精灵之间进行贸易时也偶尔会用上。

商用锭 Trade Bars。大量的铸币在进行运输和结算时都相当困难。因此许多商人都会用到流通性同样十分广泛的商用锭——即贵金属或其合金铸成的锭条。商用锭会压印或雕刻上其制作公司或政府的印记。这些商用锭以重量衡量其价值如下：

- 每 2 磅银锭价值 10 gp，约长 5 寸，宽 2 寸，厚 1/2 寸。
- 每 5 磅银锭价值 25 gp，约长 6 寸，宽 2 寸，厚 1 寸。
- 每 5 磅金锭价值 250 gp，其大小跟 2 磅银锭相仿。

博德之门 Baldur's Gate 在其城中铸造了大量的银质商用锭并以此订立了该货币形式的标准。米拉巴 Mirabar 城则发行了黑铁质的纺锤形商用锭，其两端为正方形，每锭重约 2 磅。黑铁锭在其城中价值 10gp，城外附近的贸易中心里其市值会稍低，而在其他地方其价值则与铁相仿（1sp 每磅）。

异种货币 Odd Currency。铸币和商用锭并不是仅有的硬通货类型。冈德铜铃 Gond Bell 是一种黄铜制的小型铃铛，其在贸易时价值 10gp，在冈德的神庙中则价值 20gp。由象牙切片穿孔打磨成的莎儿圆环 Shaar ring 会被莎儿的游民用绳子穿其以便随身携带，圆环每片价值 3gp。

自创货币 Creating Your Own

如上述范例所示，你世界中的货币并不需要某个全宇宙范围的标准。每个国家或地区都可以拥有不同价值的铸币。你的冒险者们也许会穿越许多不同的地域并寻得许多失落已久的宝藏。找到十二个世纪以前，戴冠者·艾尔塔格里姆 Coronal Eltargrim 治下时期的六百枚远古比多尔 Bedoar，会比找到 60sp 更能让人体验到沉浸于你世界中的感觉。

在你的世界里，来自同一时期或同一历史地域，而名字与描述又各不相同的铸币可以为其增加多一份实质感。一如科米尔 Cormyr 的金狮子 golden lion 代表了王国的贵族本质，如果国家铸造的金币其上印有斜睨的邪恶面容，且称作苦痛 torment 时，该货币也将透露着一种特殊的风格。

创作与特殊地点相关联的铸币（如深水城的陶尔 toal 和银月联邦的月食币 eclipsed moon），则可以产生另一层面的细节。只要你让这些新创铸币的价值维持明晰（或者换个说法，不要将一枚铸币的价值定为 1.62gp），那么你就可以为你世界中的某个关键地点增加特色，同时又不会显得过于繁复。



语言与方言 Languages and Dialevts

你在给自创的世界填充内容时，还可以创作一些全新的语言和方言，并以此反映一些独特的地理或历史状况。你可以用一门全新的语言替代《玩家手册》中的某个常规语言，或是从某门语言中分化出若干不同的方言。

在某些世界里，地域差异会比种族差异更为重要。同一王国里的所有居民，包括矮人、精灵、人类可能都使用同一门通用的语言，而相邻的王国却说着另一门完全不同的语言。这种情况还可能导致两国间的交流（以及外交活动）困难重重。

一些应用广泛的语言还存在相应的远古版本，或者该门语言在古时有一套跟现今完全不同的措辞。而冒险者们也可以从一些古墓和遗迹中与其接触。此时，这些语言恰好可以为角色遇到的古籍和铭文再添加一份神秘色彩。

你还可以自创一些跟德鲁伊语和盗贼黑话类似的其他秘密语言，以供特定组织的成员或特定政权隶属者之间进行私密交流。你甚至可以为每个阵营指定一种相应的语言，除了可用于论述哲学概念外，还可作为相应群体内部使用的密语。

在一些地区里，如果其内诸种族受被一种族征服，则征服者的语言同时也可能会作为一种社会身份的象征。同时，法律也可能会规定该语言只能由社会中的上等人士使用。

派系与组织 Factions and Organizations

神庙、公会、教团、秘密社团和学院等社会组织在每个文明中都是一些举足轻重的势力。它们的影响力可以覆盖复数的城镇，有时还会同时作为区域的政治权威。这些组织可以在玩家角色的生活中起重要作用，如同单独的非玩家角色一样成为主顾，盟友或敌人。角色加入组织后便成为比自身更大实体的一份子，并以此将冒险与广阔世界更紧密的联系起来。

冒险者与组织 Adventurers and Organizations

战役开始时，背景项是冒险者与世界相联系的重要形式。然而，随着游戏的推进，背景项的作用通常变得会越来越弱。

面向玩家角色的派系和组织，可以使高等级冒险者与世界保持联系，维持其与关键 NPC 们的关联，还可以提供一份日程明确的个人收益。而反派组织也能以类似的方式产生比单个敌人威吓更强烈的持续性威胁。

一些派系都有着相似的目标且并非长期处于对立状态。当不同的角色各自与这些不同的派系相关联时，便可以在游戏中引起某些有趣的状况。而代表不同派系的冒险者在追逐相同的目标时，也会因此而各自权衡利弊与优先关系。

各种冒险者组织同时也是除经验值和宝藏之外，另一种丰厚的特殊奖励来源。在组织中地位的提升将带来各种直接或间接的收益，还可以依此获得授权动用与组织相关的情报、装备、魔法以及其他资源。

创作派系 Creating Factions

你为自己的战役原创的派系和组织必须成长于该世界的重大故事之中。这些原创的组织要让你的玩家有意愿去主动接触，去成为其盟友，其成员，或者敌人。

你可以先确定该组织在世界演化过程中所扮演的角色，并以此为其创作的出发点。它本身是什么？它的目标是什么？由谁因何组建？其成员都在做些什么？这些问题的答案可以帮你好好把握住该组织的特点。再以此思考关于其典型成员的形象。人们如何评价这些成员？这些典型成员的职业和阵营是什么？他们会共同倾向一种怎样的个人特点。

你可以用一个标记和一句格言来总结为该组织所确立的内容。一个使用雄鹿作为标记的派系跟一个以翼蛇做标记的组织很可能大相径庭。而格言则可以选择一段与该组织相符的小调，或是风格明显的讲演而不是一条单纯的信息。比如竖琴手同盟 Harpers 的格言：“推翻暴政。众生平等。”彰显了竖琴手同盟对自由与繁荣朴实无华的想法。与之相比，另一个自称领主联盟 Lords' Alliance 的北地邦联政治组织，其格言则完全相反：“无差别终结威胁家园者。至高便是安全。”投身这个脆弱政治联盟的世故政客们，其语气也会比探讨公平者更加强硬与坚定。

最后，思考玩家角色们与该组织接触的可能方式。除组织领袖外，谁是其中的重要成员？还有哪些冒险者可能遭遇到，出勤在外的代理人？他们在何处活跃？如果冒险者们确定加入，又会被委派到怎样的任务？又可以收获何种奖励？

派系范例：竖琴手同盟 The Harppers

竖琴手同盟是一个由施法者和密探组成的广阔关系网络，其成员致力于维护公平，抵制滥用强权、魔法和其他手段的施暴行为。

该组织曾经历数次崛起，解散，再崛起的交替。它的长存与韧性得益于其实行的分权制，以及其扎根基层与隐秘的本质，和诸成员分别自治的制度。竖琴手同盟在被遗忘国度的每个角落都有着小股或单人的行动单元，且时常互相接触并因应时机需要分享彼此所掌握的情报。竖琴手同盟奉行高尚的意识形态，其成员也都自诩聪慧清廉。竖琴手同盟成员不追求权力与荣耀，一心致力于躬行众生公正平等的理念。

格言 Motto。“推翻暴政，众生平等。”

信仰 Beliefs。竖琴手同盟的信仰总结如下：

- 单个人不能保有过多的情报和奥秘学识。
- 权力过剩导致的腐败，以及针对性的滥用魔法都必须受到严密的监视。
- 每个人都该享有权力。

目标 Goals。搜集全费伦的消息，密切留意每个地区的政治动向，并且通过隐蔽手段推行公正和平等。公开行动是最后的手段。压制暴君以及任何权力过盛的领袖、政权和集群。帮助弱者、穷人和受压迫者。

典型任务 Typical Quests。竖琴手同盟成员的典型任务包括守护某件干扰地区平衡的神器，搜集某个强大个体或组织的相关情报，以及查明某个野心政治人物或某个邪恶施法者的真实意图。

声望 Renown

声望是一种帮你记录一名冒险者在特定派系或组织内阶级动向的选用规则。其数值起始于 0，再随着角色在特定组织中获得支持与声誉而不断提升。你可以将一名角色的声望与某些收益绑定在一起，包括获取组织内部的各种阶级和头衔，以及获得各种资源的使用权限。

玩家角色所参与的不同组织必须分别记录其对应的声望。例如，一名冒险者可能在某个派系中声望为 5，而在另一派系中声望为 20，而这一切都基于该角色在战役中与这些组织的互动结果。

提升声望 Gaining Renown

角色通过完成符合组织利益或与组织直接相关的任务或委托来获取声望。一般情况下，你可以在角色们完成这些任务并获得经验值奖励时，为其选择是否获得相应的声望奖励。

躬行一项符合组织利益之事，可以使该角色在相应组织内的声望提升 1。完成一项由该组织特别委派的任务，或直接使组织获益，则可以在该组织内声望提升 2。

例如，当角色们与高贵的铁手教团 Order of the Gauntlet 接触，并完成一项从某蓝龙暴君手中解救一座小镇的任务后。由于教团奉行惩戒作恶者，因此你可以给每个角色在该教团中的声望提升 1。另外，如果冒险者们前往铲除恶龙的任务来自一名该教团资深成员的委托，则完成该任务可以为每个角色的声望提升 2，以彰显冒险者们在行动时与组织实际上处于盟友关系。

此外，队伍中的游荡者可能会从恶龙的宝库中搜刮到一箱罕见毒药，并将其卖给身为第三方的某散塔林会 Zhentarim 秘密代理人。由于该游荡者的行为直接提升了该团体的实力，哪怕该任务并非由散塔林会代理所委托，你也可以为该游荡者在散塔林会中的声望提升 2。

声望的收益 Benefits of Renown

提升声望的收益包括组织内阶级的晋升，获得更高授权，受组织成员更友善的对待，以及其他的好处。

阶级 Rank。随着声望提升，角色也可以随之获得晋升。你可以参考表格“派系内阶级的范例”中所示，设置一个特定的声望值下限作为阶级晋升的先决条件（不一定是唯一的先决条件）。例如，一名加入了领主联盟的角色在该组织中的声望又提升 1 之后，便获得了“斗篷”的头衔。而该角色随着其在组织内声望的继续提升，也会因此晋升至更高的阶级。

你还可以给各阶级添加其他的先决条件。例如，一名隶属领主联盟的角色必须至少达到 5 级才能成为一名刺刀，至少达到 10 级才能成为战爵，至少达到 15 级才能成为狮冠。

为了与游戏相匹配，你可以随意设置相应声望下限的数值，甚至在你的战役中为该组织创作更合适的阶级与头衔。

组织成员的态度 Attitudes of Organizations Member。一名角色随着其在组织内声望提升，该组织其他成员也会逐渐认识到他的存在。你可以设定一个声望下限，并以之对应组织成员对该角色的默认态度，让其因此变冷淡或变友善。比如，在翠绿闲庭——这个致力于维护自然秩序的派系中，其成员可能对组织中声望不高于 3 的角色都不太友善，只有在该角色在翠绿闲庭中的声望提升至 10 时，成员们的默认态度才会是友善。这个声望下限只影响一个组织大部分成员的默认态度，而且还是不添加任何思考成分的互动态度。不管是否跟声望相关，这些作为派系成员的 NPC 都可以打心底讨厌某位冒险者。

补贴 Perks。你可以设定角色们在组织中晋升至某个阶级后可获取某些特定的收益。身处低阶的角色可以获得的收益包括：一些可靠的帮手或冒险线索，一个安全屋，或者一个愿意以折扣价提供冒险用品的商人。中阶角色可以得到一名随从（见第 4 章，“创作非玩家角色”），获取某些药剂和卷轴，召唤帮手的特殊能力，或者在某危险任务中接受支援。而高阶角色则可以召来一支小型军队，获得某件罕见魔法物品的监护权，获得某个施法者的帮助，或者获得授权得以给一些低阶成员委派某些特殊任务。

修整期活动 Downtime Activities。你可以允许角色们在冒险之余的修整期与某个组织建立联系以提升相应的声望。更多关于修整期活动的信息，详见第 6 章，“冒险之余”。

声望降低 Losing Renown

与组织成员意见不合不足以引致在该组织中声望下降。然而，严重冒犯组织或其成员的罪行则会直接导致声望和阶级降贬。由此引致的声望变动其高低程度取决于该罪行的严重程度，且由你作最终判定。角色在一个组织中的声望不会降至低于 0。

派系内阶级的范例 Examples of Faction Ranks

声望	竖琴手同盟 Harpers	铁手教团 Order of the Gauntlet	翠绿闲庭 Emerald Enclave	领主联盟 Lord's Alliance	散塔林会 Zhentarim
1	守望者 Watcher	骑手 Chevall	春之看守者 Springwarden	斗篷 Cloak	毒牙 Fang
3	琴影 Harpshadow	进击手 Marcheon	夏之挺近者 Summerstrider	红刃 Redknife	狼 Wolf
10	亮烛 Brightcandle	白猎鹰 Whitehawk	秋之掠夺者 Autumnreaver	刺刀 Stingblade	蝰蛇 Viper
25	智枭 Wise Owl	辩护者 Vindicator	冬之追猎者 Winterstalker	战爵 Warduke	强龙 Ardragon
50	高阶竖琴手 High Harper	公正之手 Righteous Hand	荒野大师 Master of the Wild	狮冠 Lioncrown	恐惧魔王 Dread Lord

虔信 Piety

只要稍作调整，声望系统也可以用以衡量角色与神明之间的联系。这在那些神明积极影响世界的战役中，是一项相当有用的可选规则。

你可以用此方式在你的战役中记录针对某个特定神祇形象的声望状况。将你设定好的某守护神或某神系相关的目标、教义、禁忌等选项供每个角色进行选择。这种声望即称为虔信。角色针对神明的虔信提升，其可采用的手段包括：传播对该神明的敬意，完成神明的命令或躬行其禁忌。而角色对神明虔信的降低，通常则是因其行动与该神明相左，使其蒙羞，亵渎其神庙，或是妨碍其完成目标。

神明对为其献忠者赐予恩惠。角色每提升一阶级的虔信，都会获得相应的每日神恩。这些恩惠通常是一个牧师法术如祝福术 bless。这些恩惠显现时常常会带着与其相符的神迹现象，比如，某个侍奉索尔 Thor 的角色以此获得的法术还会伴随着雷鸣。

虔信到达更高级别的角色还可以因此获得更多更持久的收益，其形式可以是某种祝福或符咒（见第 7 章“宝藏”中关于超自然馈赠的相关内容。）

派系范例：散塔林会 The Zhentarim

散塔林会（即是世人所知的暗黑情报网 Black Network）是一个在被遗忘国度四处活跃，且不择手段散播其影响与势力的地下关系网。

那些在公众面前活动的暗黑情报网成员相对的会表现的像个好人。它会提供一些物美价廉的商品和服务，其中有些东西还不太能见光。其目的则是为了摧毁对手，再让所有人对其本身产生依赖。

每个散塔林会的成员都认为自己是这个庞大家族的一员，并信赖暗黑情报网给予的资源与保障。不过，其成员都可以自主的维护其个人利益并从中获取一定的个人财富以及影响力。整个散塔林会对外承诺“做到最好”，然而事实上该组织只是致力于描绘一个美好的宣传素材，并提升自己的影响力，全然不关心其个体成员是否能够受益。

格言 Mooto。“加入者昌，忤逆者亡。”

信仰 Beliefs。散塔林会的信仰总结如下：

- 散塔林会是你的家。你照料好它，它也会照料好你。
- 你是自己命运的主宰。永远别放弃成为理想中的自己。
- 每件事、每个人都有一个价码。

目标 Goals。积聚财富、权力与影响力，并以此支配费伦。

典型任务 Typical Quests。散塔林会的任务包括：掠夺或偷窃某个宝库，某强大魔法物品或某神器。促进一份大买卖合同签署或强迫其完成。或是在某散塔林会影响较弱地区巩固其影响地位。

世界中的魔法 Magic in Your World

在大多数 D&D 世界里魔法是自然存在之物，但其本身依然会令人觉得惊奇与恐惧。人们都知道魔法的存在，且大部分人都在自己生活中见证过魔法的痕迹。它充斥并流淌在宇宙的每个角落，在那些被远古之物附身的传奇英雄们身上，在那些覆亡帝国的神秘遗迹里，在那些被众神眷顾的人以及从超自然力中诞生的生物体内，或是在某些研习多元宇宙秘密的个体手中。而在各种历史与闲聊故事中，也都活跃着各种魔法的操持者。

普通民众对魔法的认知程度取决于他生活于何处，或是他是否认识某些使用魔法的人。在一些与世隔绝的小村子里，其居民可能几代人都没见识过真正的魔法，又或者他们也只是悄悄的谈论着居住在附近丛林里的某个隐士所拥有的神秘力量。在被遗忘国度设定的深水城里，有一个称作安民法师会 Watchful Order of Magistis and Protectors 的法师公会。其内的奥术师们致力于推广法师的相关事物，并使会员门内得以通过出售其服务而从中获益。

某些 D&D 设定里，魔法相对而言会更为多见。浩劫残阳 Dark Sun 设定里的严酷世界阿塔斯 Athas 中，存世的奥术魔法是可以汲取生命，令人厌恶的存在。并且阿塔斯中的魔法大多都掌握在一些作恶者手中。另一边，在艾伯伦 Eberron 的世界里，魔法则如同其他常识一样司空常见。商人家族们将魔法物品和服务出售给任何出得起钱的人。人们还可以购票乘坐由元素魔法驱动的飞船和列车。

思考以下问题，以将魔法融入你的世界中：

- 是否有某些魔法较常见？是不是某些场合不能接受魔法的存在？那些魔法比较罕见？
- 每种施法职业的成员有多不罕见？施展高等法术的人出现频率有多高？
- 魔法物品、魔法地点和具有超自然力量的生物稀有程度如何？这些事物的力量要达到如何的程度才会显得特异而非司空常见？
- 掌权者们如何规范和使用魔法？一般民众又如何使用魔法和从中保护自身？

某些问题的答案可以引导出其他的答案。比如在跟艾伯伦相似的世界里处处可见低等法术施法者，而掌权者们也会开放给普通民众使用这些魔法的成果。购买这些司空见惯的魔法不仅成为可能，而且价格也相当亲民。人们会注意这些熟悉的魔法并时刻提防它，特别是某些危急情况时更是如此。

魔法限制 Restrictions on Magic

某些文明地区可能会限制或禁止使用魔法。除非持有执照或得到官方许可，否则不允许施法。在这类地区，魔法物品和持续的魔法效应相当稀有，只有对抗魔法的防护措施属于例外。

一些地方可能会禁用某些特定的法术。这些法术通常会被罪犯们用来进行盗窃或欺诈，比如那些可以令人隐形或产生幻觉的法术。魅惑或控制他人的附魔系法术由于可以将对象的自由意志清扫一空，因而最容易被指定为违法的法术。显然，破坏性的法术也一样容易遭禁。当地的统治者还可能会禁用某些特殊效应或法术（比如，如果他害怕被冒充便会禁用所有类似变形的效应），并因此出台相关的法律进行限制。

魔法学派 Schools of Magic

游戏规则中有提到魔法学派（防护、幻术、死灵等），不过你可以自行设定这些学派在你的世界中具体代表什么。与之相似的，还有某些职业建议选项中所涉及的魔法组织（比如诗人学院和德鲁伊结社），你也可以自行为其内容作填充。

你可以将世界设定为不存在任何与以上相类似的机构。法师（以及吟游诗人和德鲁伊）可能相当稀少，以至于玩家角色只是从师从某个导师而从未见过其他同职业的角色，而法师也并非通过任何正统教育来研习相关魔法学派的知识。

然而，如果魔法的存在很平常，一些学术机构便可以直接代表这些魔法学派。这些机构有着各自相应的阶级体系、传统、规则和处事程序。例如，死灵师马特罗斯 Materros 是死灵师帮会塔扎德帮 Cabal of Thar-Zad 的弟兄。作为其组织中地位卓越的象征，他可以穿上红绿相衬的长袍以示其大师地位。而他身着该长袍时，其他认识该帮会的人也可以一眼辨认出他的显赫地位。由于塔扎德帮恶名在外，这种标志有好也有坏。

如果使用这种设定，你可以将各个魔法学派、诗人学院和德鲁伊结社都设定为组织，并将本章前文所述的指引应用于这些组织。作为死灵师的玩家角色可以培养自身在塔扎德帮中的声望，而一名吟游诗人则可以在麦克福米德学院 College of Mac-Fuirmidh 中建立声望。

传送法阵 Teleportation Circles

大城市中存在的永久性传送法阵，有助于巩固其在奇幻世界中的经济地位。这些法阵设置于神庙，研究院，奥法组织大本营，以及一些重要的市政地点。法术如*异界传送 plane shift*、*传送术 teleport* 和*传送法阵 teleportation circle* 都会与之相连接。此外，由于每个传送法阵都算是一个进城的入口，因此它们都会由军队和魔法力进行严密的看管和保护。

你在设计奇幻城市时，可以思考其内是否设置着传送法阵，冒险者们又最可能打听到当中的哪几个。如果冒险者们可以普通的使用传送法阵返回大本营，则你也可以用该法阵作线索推动战役的发展。当冒险者们穿过传送法阵发现那些熟悉的结界被打破，守卫们又都倒在血泊中时，他们会怎么做？如果他们完成传送时，被卷入两位结仇的神庙祭司的争斗又会如何？冒险开始！

复活死者 Bringing Back the Dead

生物死亡时，他的灵魂会从身体分离出去并离开物质位面到星界位面漫游，最终前往该生物的神祇所在位面。如果该生物不崇拜任何神祇，其灵魂将前往其阵营所属的位面。使死者复活意味着将该灵魂从这些位面带回其身体。

敌人可以采取各种措施使角色的复活变得更加困难。让尸体远离他人，可以防止被杀害的角色通过法术如*死者复活 raise dead* 和复生术 resurrection 来恢复生命。

一个灵魂无法在非自愿的状态下被复活。若是不不想的话不不能被复活。灵魂清楚知道任何意图复活它的对象其名字、所述阵营和守护神（如果有），也可能因此而拒绝受其复活。举个例子，如果荣耀的骑士史东·布莱特布雷德 Sturm Brightblade 被杀害，而尸体落入一名塔克西斯 Takhisis（恶龙之神）的高阶女祭司手上。此时，史东可能会不愿意被这位祭司复活，而她所进行的任何复活尝试都会直接判为失败。如果这名邪恶牧师想要复活史东来对其进行审讯，她必须设法瞒过他的灵魂，比如蒙骗某个善良牧师复活他，并在他复活的当时马上将其抓住。

创作战役 Creating a Campaign

你所创造的世界是你为冒险者们量身定做的舞台。除此之外，你不用有太多的其他想法。你可以用发散的形式运作各种冒险，而冒险者们则可以作为其中唯一常驻的元素。你还可以围绕冒险者们编造主题，以此将角色在世界上的成就整合成一篇长篇史诗。

规划一整个战役看起来像是一份任务繁重的工作，不过你并不需要一开始就设定好所有细节。你可以从最基本的内容开始运作几个冒险，然后考虑如何随着战役的推进将情节展开。你可以随自己心意大量或者一点点的丰富其中的细节。

战役从某场冒险开始。你会马上想要着手告诉玩家们怎样的冒险正等在前方，并马上吸引他们的注意力。适当给玩家透露一些关键信息，吸引他们下周接着回来看剧情发展。

小范围开始 Start Small

第一次构建战役时，你可以先从一个小范围开始。这时角色们需要知道环境就仅限于某个城镇或某个村庄，有时也可以包括附近的一个地下城。你可以设定某个男爵与附近的一位公爵正展开一场战争，或者不远处的一个树林里正爬满伊特怪 ettercap 和巨蜘蛛，而你还要把这些信息记下。不过在游戏开始时，这个局部地区的内容就足够开始一场战役。跟随下列步骤创建该局部地区。

1. 创建大本营 Create a Home Base

见本章前文“聚居地”小节所述，并依此构思一个聚居地。地处荒野地区边缘的小规模小镇或村庄是大多数 D&D 战役中很实用的大本营。而当你想要开启一个城市冒险的战役时，则可以实用一个较大的小镇或城市。



2. 创建局部地区 Create a Local Region

见本章前文的“绘制战役”小节所述，并依此以大本营为中心绘制一幅省区尺度的地图（1 六角格＝1 里）。以大本营为中心，为地图填充一天旅程可到达地区的内容（大概 25 到 30 里）。在其内布置两个到四个左右的地下城或者类似的冒险区域。这种规模的地区应该有一个到三个左右，跟大本营相似的其他聚居地，当然也应该作一些适当的构思。

3. 创建起始冒险 Creat a Starting Adventure

一个独立的地下城通常都可以很好的用作一场战役的起始冒险。见第 3 章“创作冒险”以获得更多提示。

大本营通常都是角色们开始冒险的地点。这些出发地可以是他们长大的地方，或是某个吸引他们前往的城市。又或者，他们也可以从一个邪恶公爵城堡的地牢里开始，由于各种理由（可能合法，也可能不合法）而被困于此，并因此直接被卷入冒险之中。

在以上的每个步骤里，你所给出的细节描述只要满足玩家的需求就足够。你不需要标示出村子里的每栋建筑，也不需要为大城市里的每条街道命名。如果角色们从男爵的地牢开始，你要给出这个第一次冒险地点的细节信息，但你不需要给男爵的每个其实命名。草绘出一幅简单的地图，思考周围地区的状况，再思考角色们在战役早期将跟那些任务进行交互。最重要的是，将该区域的形象化时必须将其与你所设定的战役主题和故事相衬。完成这些后就开始去运作你的第一次冒险吧！

设定舞台 Set the Stage

决定好如何开展战役后，你就要考虑如何将玩家们安排其中。为了方便传达，你可以将整个战役的基本情报编辑成一份阅读材料。这份材料通常包括下列内容：

- 用于建立角色的所有受限或新加选项。比如新加或禁用的种族。
- 角色们必须知道的所有关于战役背景故事的情报。如果你给战役设定好主体或方向，这些情报可以包含围绕其为中心的线索内容。
- 角色们所在起始地区的基本情报，比如所在小镇的名字，以及其内或周边重要地点的名字，角色们所认识的重要 NPC 们的名字，或者甚至是一些指向某些麻烦事的流言蜚语。

确保这份材料简单精炼。其篇幅最多不超过两页。就算你有十二页的创意想要表达出来，也要将它们留到冒险里，让玩家们在游戏过程中慢慢揭示这些故事细节。

融入角色 Involving the Characters

一旦决定好战役内容，你就可以让玩家们决定如何让他们的角色融入进去一起讲述这个故事。玩家们可以把握机会将自己角色的历史和背景与战役联系起来，你也可以把握机会决定角色们各种各样的背景故事如何跟战役故事相联系。例如，某个隐士角色研究了什么秘密？某个贵族角色的家族地位如何？某个平民英雄又命中注定要作何事？

有些玩家有时可能会没有想法——并不是人人时时都那么有创意的。这时，你可以从旁刺激，协助他们进行创作。对其提出以下问题作为参考：

- 你是不是本地人，在该地区土生土长？如果是，你的家庭状况如何？你现在住在哪？
- 你是刚刚来到这里吗？你从什么地方来？为什么来到这里？
- 你是不是跟某个战役开始事件相关的组织或人物有关联？他们是朋友还是敌人？

听取玩家们的想法，选择采用其中一些你可以接受的点子。就算你想要所有角色都成长于起始小镇，你也可以考虑让某个背景合适的角色作为外来者或移民户以适应这个世界。你还可以给出适当的建议，以让角色的故事更适合你的世界，或者也可以将战役的第一条故事线指向其故事。

创建背景 Creating a Background

背景的设计用于将角色扎根于世界，而创建新背景是将玩家与你所创世界特殊性相容的好办法。与战役相关的特殊文化、组织、历史事件相关的背景形象会特别强烈。也行，某个特定宗教的祭司会过着乞丐一般的生活并被相同信仰的信众们供养着，歌颂其守护神的功绩便可使其寻得对其信仰的安慰和启迪。你可以创建一个流浪祭司的背景（或者修改侍僧 acolyte 背景）来反应这种形象。它还可以包括有乐器的熟练项，其特质也可以包括从信仰获得某些恩赐。

创建新背景的指引在第 9 章“城主工坊”。

战役事件 Canpaign Events

奇幻世界中的重要历史事件会引起翻天覆地的变化：善良势力与邪恶之间的史诗对峙引起的各种战争，摧毁整个文明的自然灾害，军团或异域部落的大规模入侵，世界级领导的暗杀事件等。这些惊世的事件标志着一个历史时期的开始。

一场 D&D 游戏里，许多的这类事件可以在你维持和推进战役时提供灵感。许多普通而又没头没尾的系列故事往往会轻易的落入俗套。就像许多电视节目和系列漫画一样，一场 D&D 战役也会在经历多次酒瓶装新酒的操作后变得索然无味。就像演员和作家在无法入戏那样，玩家们——作为 D&D 游戏这个载体的演员兼作家也会如此。当故事蜿蜒太久而没有一丝变调，游戏的发展便会陷入困境。比如当同样的反派们和相似的冒险不断重复而显得烦人无趣；又比如当世界脱离角色们自行演化，或是不回应角色行为而特立独行之时。

惊世的各种事件会激发矛盾冲突，而新的事件和动向也得以发生。这一切最终将世界沿着某个有意义的主调设定进行变化，甚至还可以将世界故事的版图变得更大气更大胆。这种变化——尤其是那些由角色的行为引起的变化可以用以维持故事的活跃。如果这些变化难以察觉，角色们的行为也就缺乏意义。当世界变得过于理智，也正意味着是时候作一些大变动了。

编排事件 Putting Event in Motion

惊世事件可能发生在战役或一段故事的任何时期，但通常都作为插曲出现在故事的开头，中段或结尾处。

将这些插曲事件编排在故事不同的时间也反映着不一样的戏剧性。在故事的开头，一些事情将导致主人公们所在世界发生剧变进而迫使其采取行动。角色们使用各种手段解决自己的问题，而敌对势力则对其进行阻挠。他们努力达成目标，直至某个转折点一场重大的冲突打断了角色们的计划，使其世界再次发生剧变。角色们的前路也岌岌可危。故事的最后，他们可能走向成功也可能面临失败，而世界也因角色们或好或坏的行为方式再发生变动。

在 D&D 战役的开头，惊世事件可以迅速引出冒险线索并直接影响角色们的生活。在中段，事件可以导致角色们的命运发生重大逆转——被打败后再崛起，或是胜利之后再失败。在战役快结束时，这些事件将作为激动人心的故事高潮并产生深远的影响。作为角色们行动的结果，这些影响甚至会在故事结束后依然持续。

何时收敛 When Not to Shake It Up

构思叙事时，要注意不要做“假动作”，或是做一些纯粹为做而做的事。假动作无法促进故事向前发展，也无法吸引角色行动或引发变化。许多动作电影都受假动作所苦，当飞车追逐、枪战和爆炸场面铺天盖地，但最终只是稍微给角色制造了一点妨碍，却又令观众感到厌烦而缺乏推动故事的情节。某些 D&D 战役也会落入同样的俗套，连串的世界性大灾难一个接一个的出现，但又缺乏跟角色和世界的联系。因此，DM 们最好不要一有机会就随意插入一些重整世界的点子，而让这些惊世事件显得稀松平常。

一条普适的规则是：一场战役可以容纳最多三次大规模惊世事件：一次在开头，一次在中段，一次在接近结束时。充分使用多种小规模事件干扰小范围的地域如村镇、部族、封地、公国、省区等等。毕竟不管影响多微弱，每个明确的事件都会动摇某些人的世界。让难以预料或可怕的事件频繁影响世界的小部分区域，然后把那些大规模影响深广的事件留给战役中更重大的时刻。

惊世事件 World-Shaking Events

你可以使用本节内容作为参考或灵感材料来安排自己的世界里正在发生（或将要发生）的惊世事件。又或者，你也可以依下列表格随机决定一个事件以激发自己的创意。以该方式随机决定事件也可以体现出这些事件难以预料的特点。

首先，选择一个惊世时间的类别或对照表格“惊世事件”骰一个类别。

惊世事件 World-Shaking Events

d10	事件
1	某领袖或某时代的崛起
2	某领袖或某时代的没落
3	毁灭性灾难
4	敌袭或侵略
5	叛乱、革命、颠覆
6	灭绝或枯竭
7	新组织
8	发现、发展、发明
9	预示、征兆、预言
10	神话与传奇

1~2．领袖或时代的崛起或落幕 Rise or Fall of a Leader or an Era

定义各个时代的都是当时的重要领袖、变革者和暴君。这些人物改变着世界，并将自己的印记深深的铭于历史的篇章中。他们得势时尽力去塑造所在的时代和地区。而当他们失势或去世之后，其残存的影响也依然经久不散。

确定影响新旧时代的领袖其所属类型。你可以从表格“领袖类型”中选择其一，或者使用该表格随机选取。

领袖类型 Leader Types

d6	领袖类型
1	政治
2	宗教
3	军事
4	罪犯/黑道
5	艺术/文化
6	哲学/学问/魔法

政治领袖指君王、贵族和酋长。宗教领袖包括神祇化身、高阶祭司和救世主，还包括修道院的主持以及有影响力的宗教党派领袖。大的军事领袖控制着一整个国家的兵力。他们包括各种军事独裁者、军阀和战争议会头目。小的军事领袖则统领着一些地方民兵、帮派和其他军事组织。大尺度上的罪犯和黑道领袖通过密探、回落和黑市交易形成的网络行使实权。而小尺度上则是一些地方帮派头目，海盗船长或土匪强盗。艺术文化方面的领袖是一名鉴赏家，他的工作影响着时代的精魂并改变着人们的思维方式：比如一位杰出的作家、吟游诗人，或是那些被称作法庭上的傻瓜一样以艺术和表演的形式为大众揭示宇宙真理的人。在小尺度上，这些人可能是一个有影响力的地方诗人、艺人、讽刺作家、雕刻家等。哲学、学问或魔法方面的大领袖通常是天才的哲学家、帝王的顾问、开明的思想家、世界知名的学问权威或是某位大法师。小领袖则可能是某个当地智者、先知、野法师、睿智的长者、教师等。

领袖崛起，时代的开端 Rise of a Leader, Beginning of an Era。许多戏剧性故事中，新领袖都是崛起于某个纷争或混乱时代结束之时。有时是出自一场战争或起义，又或者来自某次选举，某名暴君的陨落，某段预言的实现，或是以一名英雄登场。另一种情况是，新领袖也可能本身是一名暴君，一只邪魔，或是黑心的反派，而随之结束的可能曾经是一段和平、安宁、公正的时代。

新领袖动摇了战役中世界根基，并使指定地区开始进入一个崭新的时代。该人物会如何在该时代影响世界？参考以下若干事项以设定领袖出现时对世界的影响：

- 指出一件在该世界中属于普遍事实的事件，而该事实在该领袖崛起或在其影响下时变得不再适用。这是新领袖当权时造成的最大影响，也将变成该时代的显著特征，并以此在历史上留下记忆。
- 指出一个刚刚死去、被击败或失踪的人物，并以此为契机让该领袖走向当权的道路。这可能来自某场败仗，某种旧观念的颠覆，某个文化传统的复兴等事件。死去、失败或失踪的是谁？他们自愿妥协了什么条件？新领袖跟这场事件有何联系，或是这场事故只是一次意外？
- 该领袖在其美德之外由于某个缺点激起了部分民众的愤怒。这个缺点具体是什么？什么样的人们或团体会因此奋起反对该领袖？或者相反，该领袖的最大美德是什么，而又有什么人愿意因此在其身边担当守护？
- 何人正追随该领袖却又心存疑虑？这人与该领袖相当亲近而深受其信任，且掌握着该领袖的某些心底的恐惧、迟疑和恶习。

领袖殒落，时代的终焉 Fall of a Leader, End of an Era。万物有始必有终。王者的陨落使世界的版图得以重置。律法更迭，旧俗也替换为新风。民众对前领袖陨落的事实从波澜不惊逐渐变化，直至最后那旧日时光忽然成为了他们追忆从前的片段。

逝去的领袖可以是一位仁慈的统治者，一名有影响力的公民，甚至可以是角色们的对头人。该人物的逝世使那些曾受其影响的人们发生了怎样的变故？参考以下若干事项以设定领袖殒落后对世界的影响：

- 指出该领袖为其所统治或影响的区域或星球所带来的正面变化。而该变化是否在其逝去后仍在持续？
- 阐明在该人物治下民众的态度或心情。民众是否意识到某些关于该人物本身或其掌权时的重要事件，而是否又有某些事件将要曝光？
- 指出某试图填补此时权力真空的人物或团体。
- 指出某阴谋对付该领袖的人物或团体。
- 指出三件纪念该领袖的事件。

3．毁灭性灾难 Cataclysmic Disaster

地震、饥荒、火灾、瘟疫、洪水——大范围的灾难会在毫无防备下抹消掉整个文明。自然（或魔法）的灾难重塑了世界版图，摧毁了社会经济，重新塑造了整个世界。有时候，幸存者们会从废墟中开始重建。比如，芝加哥大火便使城市得以用现代方式重新规划。然而，大多数的灾难都只是留下一片废墟，就像被埋葬在火山灰下的庞贝古城 Pompeii，或沉没于海浪中的亚特兰蒂斯 Atlantis。

你可以从表格“毁灭性灾难”中自选或随机选择一个灾难事件。

毁灭性灾难 Cataclysmic Disaster

d10	毁灭性灾难
1	地震
2	饥荒/旱灾
3	火灾
4	洪水
5	瘟疫/疾病
6	火雨（陨石雨）
7	风暴（飓风、台风、海啸）
8	火山爆发
9	魔法异变或位面扭曲
10	神圣审判

某些在表中列出的灾难在你的战役世界中发生时，可能并不容易被人们发现。沙漠世界中发生了一场洪灾？草原大地上喷发了一座火山？当随机选择的灾难与你的设定相冲突时你可以重新进行选择，不过，挑战自己为这种灾难编一个说法也可能得到一些有趣的结果。

表中有两个与别不同的类型，其产生的结果在我们真实世界中只能找到近似的状况。你可以将魔法异变和位面扭曲着两种灾难想象成核事故，即某种使大地和人民都非自然的发生变异的重大事件。例如，在艾伯伦战役设定中，一场魔法灾难使一整个国家变成四处风声鹤唳的废土，并以这种形式借宿了终末之战 the Last War。

神圣审判也是完全独特的另一种事件。你可以将其定作任意形式的具体事件，而它通常规模宏大、后果明朗且往往发生于不经意间，并且还是神祇不悦的一种迹象。

你可以从世界版图上抹消某座城镇，某个区域或某个国家。一场灾难肆虐大地并最终摧毁了某个角色们曾经熟悉的地方。只剩下一两个幸存者为角色们诉说着事件的始末，并让角色们以此深刻认识到这场灾难导致的后果。一场灾难还会留下什么样的持续影响呢？参考以下几点来定义灾难的本质和其导致的后果。

- 确定是什么引致了灾难，以及它从何处开始。
- 某个征兆或者某些系列化的迹象曾预示着该事件即将发生。为这些征兆作一些详细的描述。
- 描述或命名某警告民众大难降至的生物。而听到他的警告的又是什么人？
- 那些侥幸（或不幸）幸存的都是什么人？
- 分别描述该区域灾难前后的模样，并进行前后对比。

4．敌袭或侵略 Assault or Invasion

最常见的惊世事件即某集团强势侵略另一集团，通常是指军事对抗，不过有时也可以是渗透入侵或是殖民强占。

敌袭与侵略的不同之处在于其袭击并不针对占领或夺权。从另一角度来看，敌袭通常是一场侵略的开始。

除规模的因素以外，作为惊世事件的敌袭或侵略多由于其后续影响改变了角色们所在的世界而闻名。而其影响也会在首战或夺权之后一直持续下去。

预想一下受到袭击或侵略的是战役世界中的哪部分。根据战役当前所涉及的规模，该区域可以小如城市的一个小区，也可以大如一整个大陆，整个世界甚至整个存在位面。

定义该侵略者，并确定其是否代表某个已知敌人或未知对手。选择某个已对你所选区域造成危险的威胁，或使用表格“侵略势力”以决定该入侵者。

侵略势力 Invading Forces

d8	侵略势力
1	某犯罪集团
2	怪物群或某特定的怪物
3	某位面的威胁
4	某旧敌被唤醒、复生或复兴
5	某分裂派系
6	某蛮荒部族
7	某秘密社团
8	某背叛的盟友

然后思考冲突相关的其他内容：

- 指出某个因素，其存在导致防御方在敌袭或侵略中处于始料未及或无法抵御的状况。
- 对抗敌袭或侵略时，首个挺身而出的抵御者发生了某些事情——某些其他人不愿提起的事情。究竟是何事？
- 攻击者或侵略者其行动的动机在开始时并不明朗或者不被理解。而其动机具体是什么？
- 谁成了叛徒，又是在什么关键时刻倒戈？他们为何这么做？是否有某个攻击者曾试图制止袭击计划，或者是否有某个防御方的关键人物向侵略者投降？

5. 叛乱、革命、颠覆 Rebellion, Revolution, Overthrow

不满当局的某人或某团体推翻其统治政权并取而代之，或者试图取而代之而终告失败。不管其结果如何，一场革命（哪怕只停留在计划阶段）就足以重塑整个国家的命运。

一场革命的规模并不一定像大群平民反抗贵族阶级那样。小规模的革命如商会反抗其领导阶层，神庙人员推翻其祭司团体，并以此推行某些新的信条。在城市边缘地带，森林之灵们试图推翻伐木取材的文明势力。又或者，革命的规模甚至可以宏大至人类崛起而推翻众神。

预想一下战役世界中的哪一部分被卷入革命。挑选你当前战役中的某一权利集团，再指出（或新建）一个与之对立的集团并在两者之间挑起革命。然后，你可以运用以下几点充实该矛盾冲突：

- 指出反叛者想要或希望达成的三个事物。
- 反叛者赢得了反抗对立当局的某次对抗，甚至为此付出了极大的代价。他们是否以此达成了三个目标其一？其成果可以维持多久？
- 阐明旧政权下台后付出了怎样的代价。是否有某些旧政权的人依然在新政权里当权？如果旧政权依旧掌权，描述其领袖对革命者施予的一种惩罚方式。
- 反叛方的一名主要领袖（作为革命某种程度上的代表）因为某些其自身的原因而参与到事件中。描述该人物并阐明其参与革命的真实动机。
- 从革命开始就一直存在着一些怎样的问题？

6. 灭绝或枯竭 Extinction or Depletion

某些曾经存在于战役世界的东西消失了。可以是某种贵金属资源，也可以是某种在当地生态系统中至关重要的植物或动物种类，或是属于某个种族或文化所有人。其缺失引起了一系列相联系的连锁反应。

你可以在战役世界中抹消掉曾经存在的某人，某地或某物。小尺度上看，可以是一个家族王朝的没落，或是曾经繁华的矿区小镇因矿产枯竭而沦为一座鬼镇。大尺度上，可以是魔法消亡，最后一头龙被屠戮，或是最后一名妖精贵族离弃世界。

那些曾经存在于世（或是你所选地区）的东西究竟是什么？如果你暂时没什么头绪，则可以从表格“灭绝或枯竭”中找找主意。

灭绝或枯竭 Extinction or Depletion

d8	消失的资源
1	一种动物（昆虫、鸟类、鱼类、牲畜）
2	宜居地
3	魔法或魔法使用者（所有魔法，或者一个特定的魔法学派）
4	一种矿产资源（宝石、金属、矿石）
5	一个怪物种类（独角兽 unicorn、蝎狮 manticore、龙）
6	一个人（家族血统、氏族、文化、种族）
7	一种植物（庄稼、树木、药草、森林）
8	一处水道（河流、湖泊、海洋）

另外，思考以下问题：

- 指出曾经依赖该消失物的一个领地，种族或一种生物。他们如何弥补这种缺失？或者试图用什么办法作替代？
- 这种缺失归咎于何人或何物？
- 描述一项这种缺失带来的直接影响。为该缺失对世界长远的影响或改变作一项预言。在这种缺失下什么人或者什么东西最终受损最为严重？又有什么人或什么东西从中得益最大？

7. 新组织 New Organization

新建起来的教团、王国、宗教、社团、帮会和邪教，通过其活动、学说、教义和规条动摇整个世界。立足于特定的本土范围时，与现存权力集团作对的新组织可以通过给对方施加影响、颠覆、支配、结盟等方式壮大己方的基础实力。而强大的组织则可以通过其足够权威的影响力统治世界。一些新组织为民众谋福利，而另一些则在成长壮大后反过来威胁那些曾经在其庇护下的市民。

一个重要的全新组织可能在世界的某处崛起。其起始阶段可能会十分卑微或十分幸运，唯一确定的是：随着其贯彻当前的轨道不断壮大，它必将改变世界。有时候，组织的阵营定位一开始就十分明确，不过也可以先表现一种比较含糊的道德标准，并随着时间推进渐渐从其教义、规条和传统中揭示。选择该组织的类型，或者你也可以运用表格“新组织”来作为创作灵感。

新组织 New Organization

d10	新组织
1	犯罪集团/强盗同盟
2	公会（石匠、药剂师、金匠）
3	魔法结社/社团
4	军队/骑士教团
5	新的家族王朝/部族/氏族
6	献身于一种信条或理念的哲学/修行
7	领土（村庄、镇子、公爵领地、王国）
8	宗教/小分教/派别
9	学校/学院
10	秘密社团/邪教/帮派

发现 Discoveries

d10	发现
1	属于某个传奇种族的远古遗迹/迷失之城
2	动物/怪物/魔法突变体
3	发明/技术/魔法（辅助性、破坏性）
4	新的（或被遗忘的）神灵或位面实体
5	新的（或重新认识的）神器或宗教圣遗物
6	新大陆（岛屿、大陆、失落的世界、半位面）
7	异界物件（位面传送门、外星太空船）
8	人物（种族、部族、失落的文明、殖民地）
9	植物（奇迹药草、真菌寄生物、智能植物）
10	财富资源（金子、宝石、秘银）

然后，思考下列全部或某些项目：

- 新的集团取代了世界上现存的某个权力集团，并从中获得了领地，信徒甚至反对者，还因此削减了当前权力集团的总数量。该新建集团取代了谁，或是取代了什么？
- 新的集团针对吸引某一特定群体。选定该集团是否特别欢迎某一特定种族，社会阶层或人物职业。
- 该新集团的领袖因某一特定高尚品格而受其追随者追捧。详细说明为何人们尊重其该项品格，而该领袖又如何以行动回应其追随者的支持。
- 一个反对该新组织崛起的敌对集团。在你的战役中选择一个现存的权力集团，或从表格中选择一个类别并新创一个组织作为该组织的对手。为该敌对组织设定为何其反对新集团，其领导是何人，以及他们打算如何制止其对手。

8．发现、发展、发明
Discovery, Expansion, Invention

新大陆的发现拓展了世界版图且改变了各国的边界。魔法与技术的新发现使曾经只是停留在想象层面的事物成为现实。新资源与考古研究创造了机遇与财富，吸引了众多勘探者和权力集团动手将其纳入控制。

一项新发现（或者对旧物的重新认识）可以塑造历史进程和时代事件，并促使战役世界向更有意味的方向发展。以该发现大冒险的引子，或者以此引出一系列线索。也可以借此机会在该世界中创作一种独特的怪物、物品、神灵、位面，甚至一个种族。这种发现并不一定要非常原创独特，只要其可以发挥作用就可以作为战役的风格。

如果这些发现是由冒险者在你的战役中探索而来，则其存在感将更为突出。当发现一种具有魔力的矿物，开拓出一处适合殖民的新大陆，或者发现一个强大到足以破坏世界的远古武器时，可能也将以此为动机引发一系列重大事件。此时正好可以让玩家们借此体会到自己的行为对该世界的具体影响。

确定该发现事件的类型，或者你也可以从表格“发现”中找到一些概括的主意。

决定类型后，你可以确定它具体是什么，由谁发现，以及其具有何种影响世界的潜力等内容，以使其更加生动。理想的情况下，战役中的冒险可以帮你填充这些空缺，而在此过程中必须留意一下内容：

- 这项发现让某个特定的个人，团队或派系获得更多收益。什么人得益最多？指出他们从该发现中所收获的三项收益。
- 这项发现让某个人，团队或派系直接受损。什么人受到的损害最大？
- 这项发现引致了某些后果。指出三项间接影响或副作用。又有谁无视这些间接影响？
- 指出两三个尝试霸占或控制该发现的个体或派系。其中谁最有机会成功？他们想要从中获得什么，而控制该发现后他们又想要做什么？

9．预示，征兆，预言
Prediction, Omen, prophecy

有时候，对某个惊世事件的语言本身也会成为一件惊世事件：一场预示着诸帝国陨落的征兆，某些种族的终焉，或是世界末日的征兆。某些时候，一些征兆也可能带来一些好事，比如某个传奇英雄或救世主的到来。不过，最戏剧化的依然是那些警告迫在眉睫的灾难或黑暗时代即将到来的预言。与其他惊世事件不同，这些事件的后果不会立即发生。因而，一些个体或派系为控制其对自身的影响，开始奋力去推进实现或避免该预言（或是改变其实现的方式）。预言的推进者或阻碍者在其活动期间也会在战役中留下一些冒险的线索。由于一项预言需要花费一段时间来实现（或避免），其内容完全可以是某个规模庞大的重大事件。

试想一场惊世预言的曝光。如果各种事件按部就班的实现，该预言也将实现并最终大大的改变整个世界。不必犹豫的让该预言尽量变得具体而响亮，并注意以下几点：

- 创作一项预言以透露战役世界即将发生的重大变化。你可以从当前战役中引申一个出来，或是随机决定一个惊世事件再慢慢填充细节。



- 列出三项或更多即将发生的征兆慢慢引出预言。你可以直接运用当前战役中已发生的事件，以便更方便的填充预言的内容。而其他的事件未来可以陆续出现，或者甚至完全不会发生。这取决于角色们所采取的具体行动。
- 描述揭示预言的人物或生物，以及发现该预言具体经过。其被揭示时，这些生物都得到了些什么？而他们又失去了什么或牺牲了什么？
- 描述支持预言并努力促使其实现的个人或派系，以及那些竭尽全力避免预言实现的人。他们分别如何开始其行动？其行动又使什么人从中受害？
- 预言的某一部分并非事实。在你列出的征兆选择其一，或选择该预言所描述的惊世事件中，与你所创某细节相对应的某一征兆。将该征兆设定为非事实，如果条件允许，则可以将与其相反的另一项设定为事实。

10．神话和传说 Myth and Legend

相对于战争、瘟疫、发现等类型的常规惊世事件，神话事件便是相对更为超越超脱。神话事件可以作为某个远古或遗失预言实现，或是作为一场神圣干预的活动。

回头再看，你当前的战役或许也存在一些可用于塑造该事件的主意。如果你还需要一些灵感，对照表格“惊世事件”骰一个 d8（代替原来的 d10）。而当你跟着这场灾难的走向持续推进时，再充分发挥你的想象力将其结果无限放大。

领袖或时代的崛起或陨落，可以作为某个神灵的诞生或死亡，或是某个纪元或整个世界的终焉。一场毁灭性灾难，可以是一场灭世的大洪水，一场冰河世纪，或是一场僵尸末日。一场敌袭或侵略，可以是一场世界大战，一场跨越整个世界的世纪入侵战，某个威胁全世界的怪物重新觉醒，或是善恶的最终一战。一场叛乱可以是某个或某些神祇遭废黜，或是某个新势力（比如恶魔领主）获得神格而崛起。一个新组织可以是一个版图遍及世界的帝国，或是某些新神祇组成的神系。一次发现事件可以关于一个末日装置，或是通向某骇人次元的传送门，其内支离破碎的宇宙中还栖息着恐怖之物。

跟进时间 Tracking Time

你可以用一张日历来帮你记录战役中的时间经过。更重要的是，它还可以帮你计划接下来即将撼动世界的危机事件。这种简单的时间跟进方法跟我们在现实生活中使用日历的方法相同。选定一天作为该战役的起始日，然后在冒险者们进行旅行和各种活动的每一天分别做好记录。日历上还可以为你记载季节变换和月相变化的周期。更重要的是你还可以使用日历来跟进一些重要的节假日，以及一些有助于塑造战役的关键事件。

使用该方法是个好的开始，但你并不一定要像现代日历一样使用这种日历。如果想为自己的世界自定义一份日历，你还可以考虑以下几个特性类型。

基本型 The Basics

奇幻世界的历法虽然不一定要照搬现代历法，但是你照搬也没什么关系（见边栏范例的“哈普托斯历法”）。一个月中的每一周是否要分别有个独特的名字？每个月某几个特定的日期呢？比如古罗马历法的伊德斯日 ides、诺内斯日 nones 和科林德斯日 calends。

自然周期 Physical Cycles

确定季节交替的时间，并以冬夏至和春秋分为其标志。月份是否与月亮（或多个月亮）的月相相关？当这些日子到来时，是否还伴随着发生一些奇异的或魔法类的效应？

宗教节日 Religious Observances

在你的日历中编排一些圣日。世界中每个确定的神祇每年都至少要有一天作为其圣日，而其中一些圣日还对应着某些节日庆典如新月日或春秋分。圣日通常是纪念某神祇的成就（比如在丰收季节向农业之神致敬），或是历史上跟神祇崇拜相关的特定时间，诸如某个圣者的出生或逝世，某神灵显灵之日，现任高阶祭司的就职纪念日，等等。

一些特定的圣日是全民性的事件，在相应神灵神庙所在地的城镇中，全体市民都会参与到庆祝。丰收节日通常也会举行盛大的庆典。其他普通的圣日则只被侍奉相应神祇的人物当成重要日子。而这些日子依然由各祭司们各自施行献礼，并在特定的日期时间里，在神庙中主持内部的仪式或献祭活动。另外还有存在一些本土化的圣日，只有一些持有特定信仰的神庙才会去庆祝。

想一想祭司们和平民百姓如何庆祝各种圣日。走进一座神庙，坐到一张长椅上听取传道是大多数外人对奇幻宗教日表示崇敬的方式。司仪祭司通常会为其神灵主持献祭。信徒们会带牲畜到神庙进行宰杀或是焚香作供奉。富有的市民会带去更大的牲口，以炫耀自身的财富并展示其虔敬。人们从先祖的墓穴中取来祭酒。然后在黑暗的圣所中通宵守夜，或是在盛宴中颂扬神灵的恩泽。

民众节日 Civic Observances

除了占日历节日绝大部分的圣日外，其他还有很多地方或国家节日。君王的诞辰，重要战争的胜利纪念日，工匠节日，集市日，以及其他一些以类似理由藉以庆祝的当地节日。

奇幻事件 Fantastic Events

既然你设定的是一个奇幻世界而不是无聊的中世纪社会，那你当然还可以加入一些明显具有魔法性质的事件。例如，一座幽魂般的城堡会在每年冬至时出现在某做山上，或者每三次满月过后某群兽化人都会产生强烈的嗜杀欲望。又比如，在每个月第十三日，某个被遗忘许久的游牧部族会以幽魂的形式集体出现并四处游荡。

某些奇特的事件如彗星到来或月食等，还可以作为好用的冒险元素，而你也可以随意将其记载到你的日历之中。你的日历定下何时月圆月缺，不过你仍可以安排一些其他的特殊情形避免当时的状况发生。

战役收尾 Ending a Campaign

战役的收尾处必须联系起所有开头和中段中提及的威胁，而你也没必要非得将战役推进到 20 级才满足。只要故事到了自然结束时，你就可以准备收官了。

邻近结尾时，你要确保预留了足够的空余让角色们得以完成一些其个人的目标。跟战役故事一样，他们自己的故事也需要有个圆满的结局。理想情况下，一些角色的个人目标可以在最终冒险的完成顺势达成。在大结局之前，你都还可以制造机会让角色们实现一些未完的目标。

结束当前战役后，就可以开始一场新的战役。如果你打算用同一组玩家开始一场新战役，则这些玩家曾经的传奇行为也可以作为基础参考资料投入到新设定中。让新角色体会旧角色们如何改变了世界。但最终开始的新战役会是一个有着全新角色的全新故事。而角色们也不必一定要带着则曾经获得的英雄光环。

哈普托斯历法 The Calendar of Harptos

被遗忘国度使用的哈普托斯历法命名自其作者，一个去世许久的法师。每年的 365 日分成每月三十日的十二个月，大致对应着真实世界格里高利公历的月份。每个月细分为三个十日。五个特殊节日连接在月份交替时并标记着相应的季节。另一个特殊假日——盾会 Shieldmeet 每四年会加入到仲夏之后，相当于现代格里高利公历中的闰年 leap year 。

月份	名字	俗名
1	哈莫 Hammer	深冬之月 Deepwinter
	年度假日：仲冬日 Midwinter	
2	鲁里 Aluriak	冬爪之月 The Claw of Winter
3	彻斯 Ches	暮爪之月 The Claw of Sunsets
4	塔司 Tarsakh	风爪之月 The Claw of Storms
	年度假日：绿草日 Greengrass	
5	莫多 Mirtul	融雪之月 The Melting
6	凯索 Kythorn	花期之月 The Time of Flowers
7	菲路 Flamerule	夏潮之月 Summertide
	年度假日：仲夏日 Midsummer	
	四年度假日：盾会日 Shieldmeet	
8	莉西 Eleasias	烈日之月 Highsun
9	伊莱 Eleint	枯萎之月 The Fading
	年度假日：丰收日 Highharvesttide	
10	玛诺 Marpenoth	落叶之月 Leaffall
11	乌塔 Uktar	腐叶之月 The Rotting
	年度假日：月之祭典 The Feast of the Moon	
12	奈托 Nightal	岁末之月 The Drawing Down

游戏风格 Play Style

当你构筑好一个新世界（或直接选用现成的设定），并创作在该战役中发生的关键事件后，就算是成功定型了战役的内容。你的下一步便是确定如何运作你的战役。

如何正确运作一场战役？这取决于你的游戏风格以及参与玩家的动机。思考参与玩家的口味，你作为 DM 的权力，桌面规则（在第 3 部分进行讨论），以及你想要运作的游戏类型。跟玩家们讨论你想象中的游戏体验该是什么样子，并让他们反馈建议。毕竟该游戏同时也是他们的游戏。确保准备工作足够明了，以让参与的玩家们有理有据的作出选择，并协助你确保在运作游戏时以你想要的方式进行。

参考以下两个极端化的游戏风格范例。

砍杀 Hack and Slash

冒险者们踢开地城房门，与怪物战斗，然后拿走宝藏。这种游戏风格简单，直接，刺激，有趣且动作要素丰富。玩家们只花少量的时间来发展角色个性，进行非战状况的扮演，或讨论地下城中直接威胁以外的事情。

这样的游戏中，冒险者们面对显然邪恶的怪物和对手，并且偶尔遇到显然善良并提供协助的 NPC。不需考虑冒险者们会苦于怎么处置囚犯，或者讨论闯入捣毁一个熊地精 bugbear 的巢穴是否正确。不必跟进在城镇里花费的时间和金钱。当他们完成一项任务时，尽可能让冒险者们迅速进行下一步行动。角色们的动机只需要针对杀戮怪物和获取宝藏的欲望就可以了。

投入故事 Immersive Storytelling

深水城 Waterdeep 正处于政治混乱的威胁中。冒险者们必须前往劝说诸位身为城市秘密管理者的幕后领主 Masked Lords，而这必须让角色们和领主们双方进行会谈，以解决双方理解和计划上的分歧。这种游戏风格更深入更复杂，也更富挑战性。其重点并非在战斗而是在于谈判、政治策略以及角色互动。有时候一整个游戏段落都不涉及一场攻击检定。

这种风格下的 NPC 会跟冒险者们一样复杂而充满细节，尽管其重点在于动机和个性，而非游戏资料。为你每位玩家的角色预想更多关于其行为及缘由的额外信息。前往神庙向祭司资讯建议，跟与兽人遭遇战同样重要。（且不要期望冒险者们会跟兽人开战除非他们有动机这么做。）有些角色有时会采取与玩家最终判断相反的行为，因为“这就是这个人物会做的事。”

由于战斗并不是重点，关于角色成长的游戏规则便不再重要。属性检定调整值和技能熟练项变得比战斗加值更为重要。为配合玩家的扮演需求，一些规则可以自由更改或甚至直接无视，详情可以参照本书第 3 部分的相关建议。



两者之间 Somting in Between

大多数战役的游戏风格处于这两个极端范例之间。其中设计大量的动作要素，同时战役也提供一条持续性的故事线同时还需要与各角色进行互动。玩家们发展其角色的行为动机，并享受在战斗中展示其技能的时刻。为了维持两者的平衡，你需要混合着安排一些扮演型遭遇和战斗型遭遇。哪怕在地下城设定中，你也可以布置一些并不涉及战斗而是提供帮助的 NPC，哪怕他们消极到只会与人作谈话交流。

思考你所偏爱的游戏风格，并参考以下几个问题：

- 你是否执着于现实主义和真实因果，或者你是否更想要让这游戏更接近一出动作电影？
- 你是否想让游戏保持中世纪奇幻风格，或者你是否想要探索一些别的时代或某些更现代的想法？
- 你是否要保持一种严肃的基调，或以幽默搞笑为目标？
- 即使选择严肃基调，其中的行动是偏向轻松随性还是紧张刺激？
- 放胆去做是不是值得推崇，或是玩家们必须三思而慎行？
- 你是喜欢预先策划好冒险的内容，还是偏向于在关键时刻即兴发挥？
- 该游戏是否满满的拼凑了各种 D&D 元素，或者它是否围绕着恐怖主题？
- 该游戏是面向全年龄段呢，还是涉及成人主题？
- 你是否不介意道德争议，比如允许角色为达目的不择手段的四处搜刮？或者你会不会愉快的接受一往无前的英雄主义，比如公正、牺牲和帮助被压迫者？

待探索的世界 A World to Explore

大多数战役都会涉及让冒险者们在各地之间旅行，探索环境，并认知其所在的奇幻世界。这种探索可以在任何环境下发生，包括广阔的野外，迷宫般的地下城，幽暗地域下幽影密布的地道下，城市街道拥挤的街道中，或是翻涌的海水里。寻路越过障碍，寻找隐藏物件，调查地下城的怪异特征，分析线索，解决谜题，以及绕开或解除陷阱等，都算作探索的一部分。

有时探索只是游戏的次要部分。例如，你可以告诉玩家们，他们在到达某个有意思的地点时，一路上度过了平平无奇的三天，以此粉饰一场并不重要的旅程。另一些时候探索则是重点，作为描述世界或故事奇妙之处的绝佳时机，并以此吸引玩家的兴趣让其沉浸其中。类似的情况是，如果你的玩家喜欢解谜、寻路和找密门，你便可以考虑在战役中加强探索的相关内容。

角色姓名 Character Names

角色们的姓名也是你战役风格的一部分体现。在开始一场新战役时，不妨跟你的玩家们设置一些与此相关的基础规则。一个成员分别是希提斯 Sithis、塔瓦克 Travok、安娜丝翠娜 Anastrianna 和凯隆 Kairon 的队伍，有个名叫鲍勃二世 Bob II 的人类战士显得特立独行，而且他还和那个被狗头人杀死的鲍勃一世 Bob I 相似而有所区别。就算每个人都随意起名字也没关系。但如果大家想更用心的为角色起名，便可以帮鲍勃的玩家起一个更合适的名字。

每个玩家角色名字的风格和构思必须相衬，而它们也必须跟战役所在世界相衬——此外你所创作的非玩家角色和地点名字也必须符合这规矩。塔瓦克和凯隆不会想去接“小蛋糕领主 Lord Cupcake”的任务，或者去拜访“橡皮糖岛 Gumdrop Island”，又或者去解决一个名叫“小雷 Ray”的疯狂魔法师。

持续或连载式战役 Continuing or Episodic Campaigns

系列化联系的冒险是战役的支柱，你有两种不同的方式建立它们之间的联系。

持续式的战役中，相联的冒险共用一个大目标或某个反复出现的主题（或复数的主题）。战役相关的所有冒险可能针对某些反派的回归，某些巨大的阴谋，或是某个幕后黑手。

一场持续式的战役全程贯彻一个如奇幻长篇史诗般宏大的主题和故事线。玩家们的乐趣在于其本场冒险的行为同时也将影响下一场冒险。策划与运作这种战役对 DM 有着相当的要求，但从中也能获得等价的欢乐与深刻故事性。

而连载式战役则相反，它更像每周定时上映的电视节目，每集都播放一个独立且不作为主导的故事。它可能需要符合某种表现其本质的前提：玩家角色们是受雇的冒险者，或是进入未知地带搜查并面对一连串不明危机的探险者。他们甚至可以是一群考古学家，冒险进入一个个远古遗迹去搜寻古董珍物。这种连载式游戏可以任你创作诸多冒险（或者购买一些出版过的冒险），而你将它们放入战役中时还无需考虑其是否与前后的冒险故事相适应。

战役主题 Campaign Theme

如同在文学作品中一样，战役的主题表达了故事所包含的深层释义，以及故事展开时各人体会到的一些基本要素。你的战役不必非得是一件文学作品，但它依然可以基于一个大致的主题并以此带领故事走出一种特殊的风格。思考一下各范例：

- 一场与直面无可避免的生命大限相关的战役，可以是具象化的不死怪物，或是通过所爱人的死去来表现。
- 一场与潜伏的邪恶周旋的战役，可以是黑暗众神，或某个怪物种族比如蛇人 yuan-ti，甚至可以是远离凡人所在的某个未知国度里的生物。当英雄们面对这些怪物时，他们还同时还要面对同伴间的自私和冷漠。
- 一场塑造一群问题英雄的战役，他们不仅要面对世上的凶残生物，同时应付内心的野兽——那些隐藏于他们自己心中的狂暴与愤怒。
- 一场探索力量与权力贪念的战役，它的具象可以是九狱 Nine Hells 各层级的主人，或是执迷于统治世界欲望的类人生物统治者。

对于一个诸如“直面生命大限”的战役，你可以打造一个场景宏大且不需要跟某个普通反派打交道的冒险。再来一场死者们从坟墓中爬出威胁整个城镇的冒险。在下一场冒险中，一个疯癫的法师制作了一尊血肉魔像以让其去世的爱人复活。一个反派人物会不择手段的去追求不朽以逃脱自己的末日。冒险者们可能会帮一名幽魂接受自己死亡的事实不再徘徊，或是某位冒险者自己变成了幽魂。

主题变换 Variations on a Theme

将各种事物杂糅在一起，有时可以让玩家们体验到多样化的冒险。就算是主题紧凑的战役也会或多或少的出现偏颇。如果你的战役大量涉及密谋、神秘事物和角色扮演，那你的玩家也许会享受偶尔造访地下城的主意——尤其是当故事出现转机并揭晓某个战役中的大阴谋时。如果冒险者中多数人倾向地城远征，则可以将那些紧凑的城中神秘事物作一些转换，然后把队伍引导到某个废弃建筑或塔楼里进行地城探险。如果你主持一场每周开展的恐怖冒险，则可以尝试使用一个普通的反派，或者甚至是有点傻的反派。幽默的解说在几乎所有 D&D 战役里都是一种优秀的转折，有时甚至玩家自己也会创作这种转机。

游戏阶段 Tiers of Play

随着角色力量成长，他们改变周边世界的能力也随之增值。而提前总结这些改变有助于你对战役所作的创作。当角色们对世界造成冲击时，他们也将不得不面对重大的危机。强大的派系势力会将他们视为威胁并针对他们策划阴谋，而友方势力则试图与其联系并将其视作实在的盟友。

游戏的阶段是选择使用到当前战役中惊世事件时的概念标准。角色们解决一个事件后，一个新的危机又开始抬头，或者先前的问题因角色们的行为而转变成另一个新威胁。而这些事件深度和广度也需要随着角色们变强而强化，以增加其风险与戏剧性。这种对应会迫使你将自己的设计碎片化。只能一次对应某个阶段来准备冒险、NPC、地图等创作材料。你只需要在角色们接近下一阶段时在考虑对细节进行调整。甚至有时在战役转向某些意料之外的发展时，你也可以用上这些设计而不需要再做什么额外的准备工作。

1~4 级：当地英雄 Local Heroes

该阶段的角色仍在学习定义其本身的职业特性，包括那些他们选择专研的领域。但就算是 1 级的角色也是英雄，他们跟普通人不一样，他们个性拔群、技能娴熟，而伟大的使命也正在其前方等待着他们。

角色们在这个事业的起点使用第 1 环和第 2 环的法术，使用的用品也平平无奇。他们所能找到的魔法物品是一些普通的吸收类物品（药水和卷轴），以及非常少量的罕见永久物品。他们的魔法可以在遭遇战时发挥巨大的作用，但并不足以改变一场冒险的进程。

村民们可能将自己的性命乃至整个村庄的命运维系于一些初出茅庐的低级冒险者的成败。这些角色在出入于危险地带以及闹鬼的教堂地窖，并渴望在其中挑战野蛮的兽人，凶恶的狼群，巨大的蜘蛛，邪恶的邪教徒，嗜血的食尸鬼，以及那些受雇的恶棍。而如果他们要对付一头幼龙，则他们还是最好避开直接的战斗为妙。

起始装备 Starting Equipmeng

角色等级	低魔战役	标准战役	高魔战役
1st-4th	基础起始装备	基础起始装备	基础起始装备
5th-10th	500 gp 外加 1d10×25 gp， 基础起始装备	500 gp 外加 1d10×25 gp， 基础起始装备	500 gp 外加 1d10×25 gp， 一件非普通魔法物品， 基础起始装备
11th-16th	5000 gp 外加 1d10×250 gp， 一件非普通魔法物品， 基础起始装备	5000 gp 外加 1d10x250 gp， 两件非普通魔法物品， 基础起始装备	5000 gp 外加 1d10×250 gp， 三件非普通魔法物品， 一件珍稀物品， 基础起始装备
17th-20th	20000 gp 外加 1d10×250 gp， 两件非普通魔法物品， 基础起始装备	20000 gp 外加 1d10×250 gp， 两件非普通魔法物品， 一件珍稀物品， 基础起始装备	20000 gp 外加 1d10×250 gp， 三件非普通魔法物品， 两件珍稀物品， 一件极珍稀物品， 基础起始装备

5~10 级：王国英雄 Heroes of the Realm

到达这一阶段的冒险者们已经掌握自身基本的职业特性，并在该等级范围内继续提升。他们已经找到了自身再世界中的位置，并开始主动投身于周围的危机之中。

一些较专注的施法者在该阶段开始时就掌握了第 3 环的法术。角色们现在可以立即起飞，以火球术 fireball 和闪电束 lightning bolt 等法术打击复数的敌人，甚至可以在水下呼吸。他们可以在该阶段的末期掌握第 5 环的法术，这些法术如*传送法阵 teleporatation circle*、*探知 scrying*、*焰击术 flame strike*、*通晓传奇 legend lore* 以及*死者复活 raise dead* 能够以特定的方式推进冒险。他们还开始获得更多的永久性魔法物品（罕见和稀有类），而这些物品也会在他们未来的生涯中继续派上用场。

一整个地区的命运可能都要依赖一队 5~10 级的角色承担。这些冒险者们冒险闯入恐怖的荒野和远古遗迹中，并在其内对付野蛮的巨人、凶狠的多头蜥、无畏的魔像、邪恶的蛇人、阴险的魔鬼、嗜血的恶魔、狡猾的夺心魔以及卓尔刺客。以他们的实力已经有可能打倒一只刚刚筑巢但还没在四周站定脚跟的幼龙。

11~16 级：王国级大师 Masters of the Realm

达到第 11 级时，角色们已经成为代表勇气和决心的闪亮榜样——成为真正的世界模范，并在群众中一枝独秀。该阶段的冒险者们已经比低级角色更多才多艺，通常还可以使用适当的工具完成一些特定的挑战。

一些专注的施法者在第 11 级时便可以使用第 6 环的法术，其中的某些法术甚至可以完全改变这些冒险者们与之互动的世界。他们那些宏伟而闪亮的法术在战斗中作用巨大（比如*解离术 disintrgrate*、*剑刃护壁 barrier* 和*疗伤术 heal*），而一些幕后法术如*回返真言 word of recall*、*寻路术 find the path*、*触发术 contingency*、*传送术 teleport* 和*真视术 ture seeing* 则足以改变玩家处理冒险的方式。此后法术每提升一环都会有相应的强大提升。冒险者们可以发现稀有的魔法物品（以及非常稀有的种类），并从中获得相应的强大能力。

关系着整个王国甚至全世界命运的重大任务落在这些角色的身上。冒险者们探索无人之境并深入被遗忘许久的地下城中，他们在其内面对来自低层位面的恐怖策划者，奸诈的邪兽鬼和眼魔，以及饥肠辘辘的紫蠕虫。他们的能力足够可以遭遇一只定好巢穴且已经闻名四方的强大成年龙，甚至将其打倒。

这一阶段的冒险者们在世界各处以各种方式留下他们的足迹，从他们冒险产生的影响，到他们那好不容易得来的财宝如何挥霍的方式，以及四处传颂的那些关于他们的英雄事迹和那名副其实的声望。该阶段的角色与当地统治者达成契约并在其土地上建起要塞。他们建立公会、神庙或军团。甚至可能打破诸国的和平状态而导致战争。此外他们远扬的威名还会招来异常强大敌人。

17~20 级：世界级大师 Masters of the World

达到第 17 级时，角色拥有了超级英雄般的能力，而其行径和冒险都将成为传奇事迹。其能力已经远超普通人能梦想到的高强（或可怕）。

一些专注的施法者再该阶段可以行使震撼大地的第 9 环法术如*许愿术 wish*、*异界之门 gate*、*复仇风暴 storm of vengeance* 和*星界投影 astral projection*。角色们带着若干稀有和非常稀有的魔法物品供其使用，并开始发现传奇物品比如一把*斩首剑 vorpal sword* 或一柄*贤者法杖 staff of the magi*。

该等级范围的冒险会导致更深远的后果，甚至可能因此决定物质位面乃至其他地方共计上百万人的命运。角色们穿越异界界域，探索半位面和其他存在位面地点，他们在其中对付野蛮的巴洛炎魔、泰坦、大魔鬼、巫妖大法师，甚至直面神祇本体的化身。他们所遭遇的龙睡时惊扰国境，醒来不动自威，强大到无与伦比的巨龙。

达到第 20 级的角色已经达到了凡人能力的顶峰。他们的英雄事迹被录入史册，并由各国的吟游诗人们四处传颂。他们的终极命运也得以实现。某牧师可能被带到天堂作为其神灵的左膀右臂。某邪术师可能成为其他邪术师的宗主。某法师或许解开了不朽（或不死）的秘密，并花费亿万年的时间探索多元宇宙深处那无人触及之地。某德鲁伊可能与大地何为一体，转变为某个特定地方的自然之魂或是成为荒野的一部分。其他角色可能回归其代代缅怀伟大先祖的氏族或王族中，创作出传颂千年的史诗级大作，或是建起了继承冒险者信念与梦想的公会或教团。

故事至此也无需刻意为战役盖棺定论。这些强大的角色也可能应召前来完成宇宙级的重大冒险。而这些冒险也可以让他们的能力继续登峰造极。此时角色们无法再升级，但这也无法否定其冒险本身的意义，他们仍可以继续制造史诗般的英雄事迹并流传于多元宇宙之中。你可以使用第 7 章中关于史诗恩泽的细节内容来作为这些冒险者继续前进的实质奖励。

从高等级开始 Starting at Higher Level

有经验的玩家如果已经熟悉角色职业的能力，且不愿再进行更多的细节冒险时，会提出使用高于 1 级的角色开始战役。你可以使用*《玩家手册》*中同样的步骤纲要来创作高等级的角色。这些角色拥有更高的生命值，更多的职业特性和法术，还可以拥有更好的起始装备。

高于 1 级的角色其起始装备完全由你决定，且遵循你自己安排财宝的节奏。此外，你也可以使用“起始装备”表格的内容作为指引。

奇幻风格 Flavors of Fantasy

龙与地下城是奇幻游戏的一种，不过在这个泛意的分类里还有许多不同的种类。许多奇幻小说和电影作品中就有着各种不同风格。你是否想要一个恐怖型战役，其灵感还要来自 H. P. 洛夫克拉夫 H. P. Lovecraft 或克拉克·A·史密斯 Clark Ashton Smith 的作品？或者你否想到一个生活着筋肉野蛮人和敏捷盗贼的世界，一如罗伯特·霍华德 Robert E. Howard 和弗里茨·莱伯 Fritz Leiber 笔下经典的剑与魔法世界？你的选择便是决定该战役风格的要因。

英雄奇幻 Heroic Fantasy

英雄奇幻是 D&D 规则默认的基本型。《玩家手册》中描述这一基本型位：大量类人种族与人类在奇幻世界中共存。冒险者们带着魔法力量顽强的抵抗其面对的巨大威胁。这些角色们通常都来自普通背景，但某些事情迫使他们开始了冒险生涯。这些冒险者们是战役中的“英雄”，但并非高大全的人物，他们也会以自私的理由去经营自己的生活。科技和科学水平以中世纪为蓝本，但其文化背景并不一定是欧洲。这种战役的内容通常是在远古地下城中寻宝宝，或是想方设法对付各种怪物和反派。

这一题材也最常见于奇幻小说中。许多被遗忘国度的小说设定都是最佳的奇幻英雄故事，在*《玩家手册》*的附录 E 中便可以找到许多这些作者的足迹。

剑与魔法 Sword and Sorcery

一个表情严肃身材高大的战士将一名蛇神高阶祭司在其祭坛上当场挖肠剖肚。大笑着的游荡者用其非法所得在破陋的酒馆里消费着便宜的红酒。强壮的冒险者们冒险闯入未知的丛林，去寻找著名的黄金面具之城 City of Golden Masks。

一场剑与魔法的战役如同模拟一场经典奇幻小说，事实上着正是这游戏传统的根源。你可以在这里看到一个黑暗而坚强的世界，其内充满邪恶的术士和破败的城市，其内的王者都带着贪婪和自私的动机而非称颂美德。战士、游荡者和野蛮人的角色比法师、牧师和圣武士更常见。这种俗套的奇幻设定里，行使魔法者往往是文明堕落与腐败的代表，而法师们也是该设定里最经典的反派人物。也正因此，魔法物品都比较稀有通常也都比较危险。

指定为龙与地下城背景的小说通常都会遵循经典剑与魔法的小说套路。阿塔斯世界 Athas（其特征曾出现在无数的浩劫残阳 Dark Sun 小说和游戏产品中），以及其内的英雄角斗场和专政的巫王便正好符合这种题材。

史诗奇幻 Epic Fantasy

一名身穿闪亮板甲的虔诚圣武士架起她手中的骑枪向一条龙发动冲锋。一名贵族法师接受任务并道别爱人起身前往远方的荒野去关闭一扇连通九狱的传送门。一群青梅竹马，彼此坚忠的伙伴为对抗暴政领主的势力而战斗。

史诗奇幻战役以强调善恶冲突为其游戏中不变的元素，而冒险者们或多或少偏向善良一方。这些角色最好都是英雄，带着崇高理想而非自私自利，毫不犹豫的去面对无法想象的危机。角色们也有自己的道德挣扎，在对抗世界性邪恶威胁的同时还要跟内心的邪恶倾向作斗争。这种战役中的故事通常还包括一些浪漫元素：薄命鸳鸯的悲惨命运，超越生死的激情，以及虔诚骑士与所侍奉君王或贵族之间的忠诚情谊。

龙枪传奇 Dragonlance 的系列小说便是传统的 D&D 史诗奇幻范例之一。

神话奇幻 Mythic Fantasy

一名聪明的游荡者躲过某愤怒神灵数次尝试毁灭自己的厄运，从战场上回归家园。一名贵族武士英勇面对冥界可怕的收尾，并闯入黑暗中去夺回死去矮人的灵魂。一队半神相应自身的神圣血统，接受十二项重任以赢取众神对其他凡人的祝福。

神话奇幻战役的主题和故事基于远古神话传奇，比如吉尔伽美什 Gilgamesh 或库丘林 Cu Chulainn 等。冒险者们试图完成传奇般的伟大功绩，期间甚至由众神协助或是受其阻挠——甚至其本身就带着神圣血统。他们面对的怪物和反派或许也有着同样的起源。地下城里的牛头怪 minotaur 并仅仅是一个长着牛头的类人生物，他是米诺陶诺斯 Minotaur——某个神灵玩弄女性后产下的拙劣后代。一连串的冒险将带着英雄们完成一系列的试炼，再前往众神的国度寻得赏赐或恩泽。

这种战役可以使用任何文化背景的神话传奇，而不仅仅是广为人熟悉的希腊神话背景。

暗黑奇幻 Dark Fantasy

吸血鬼们在其受诅咒城堡的城垛下生活。死灵法师们在黑暗的地下城里用死者的血肉制作可怕的仆从。魔鬼腐化无辜者，狼人在夜里嚎叫。这所有的元素都可以引申出恐怖类的奇幻题材。

如果想给战役加个恐怖标签，那你可以用上不少现成的材料。《怪物图鉴》中有大量非常适合超自然恐怖故事题材的生物。不过这种战役最重要的元素并不被这些规则所限。暗黑奇幻设定需要的是营造恐怖氛围，小心翼翼亦步亦趋以及引人联想的描述。玩家们也必须参与这种营造——他们必须主动融入你试图营造的氛围中。不管你是想要运作一个完整的暗黑奇幻战役，或者是只进行一个毛骨悚然的单独冒险，你必须先跟玩家们讨论你的计划并获得大家的同意。恐怖题材通常紧张且主观，而并不是每个人都会享受其中的乐趣。

以恐惧半位面 Demiplane of Dread，鸦阁魔域 Ravenloft 为设定的小说和游戏产品，便是在 D&D 环境下的暗黑奇幻元素作品。

阴谋 Intrigue

腐败的大臣与男爵的大女儿联合密谋暗杀男爵。男爵的.大.女女.儿密谋暗杀男爵。大地精大军在发动入侵前派出变形怪探子潜入城中。皇廷的密探在大使馆的污秽上跟他的雇主接头。

政治阴谋、谍报活动、干扰破坏以及其他“匕首斗篷”类的台下活动都可以作为一场惊心动魄的 D&D 战役背景。这种游戏的角色也许会更注重技能训练和互动性，而非攻击性法术和魔法武器。角色扮演和社交的作用将会比战斗更为重要，而队伍可能经历许多个场景也见不到一只怪物。

注意，务必在开始前让玩家们提知道即将开始的战役所属类型。否则可能会有玩家创建一名专攻防御的矮人圣武士，并发现自己身处一群半精灵外交官和提夫林密探中间无所适从。

艾琳·M·伊文斯 Erin M. Evans 笔下的硫磺天使 Brimstone Angels 系列便是基于被遗忘国度设定的阴谋题材，其内容涉猎了从九狱里互相陷害的政治斗争到科米尔 Cormyrean 皇朝的继承者竞争等各种阴谋诡计。

悬疑 Mystery

是谁偷走了三件传奇魔法武器并将其藏于一处遥远的地下城中，还在其原来所在地留下一些匪夷所思的线索？是谁使公爵陷入魔法睡眠中，由该如何将其唤醒？是谁刺杀了公会会长，而凶手又是如何进入公会紧锁的密室中？

悬疑主题的战役让角色们去扮演调查者，或是行走于各城镇间解决当局正棘手的案件。这种战役强调谜题和解密而非酷炫战斗。

整个战役可能设置于一场更大的悬疑事件作为其背景舞台。为何有人杀害角色们的导师，使他们不得不走上冒险之路？是谁在幕后掌控着红手教团 Cult of the Red Hand？该背景下，角色们揭开谜题线索的频率可能不会太高，其中更多独立的冒险或许跟主题并没太大的关系。给出一些无关的烟幕可以适当阻挠解谜的进展，因此务必在其中加入一些该类的遭遇。

许多 D&D 设定的奇幻小说都伴随着悬疑的题材。特别指出有，*《科米尔谋杀案 Murder in Cormyr》*（作者切特·威廉姆森 Chet Williamson），*《哈鲁阿谋杀案 Murder in Halruaa》*（作者理查·S·迈尔斯 Richard S. Meyers），以及*《法术风暴 Spellstorm》*（作者艾德·格林伍德 Ed Greenwood）是被遗忘国度设定下的悬疑题材。*《塔西斯谋杀案 Murder in Tarsis》*（作者约翰·马多克斯·罗伯茨 John Maddox Roberts）则是该题材基于龙枪设定的小说。

历险 Swashbuckling

挥舞细剑的水手们和登上甲板的沙华鱼人打斗。食尸鬼躲藏在船只残骸中，等着吞噬过往的寻宝者。优雅的游荡者和迷人的圣武士在深宫的阴谋间游走，他们从阳台跃起，跳到了早已等待在下方的马背上。

海盗与火枪手式的历险记型冒险是一种节奏明快的战役。相比于探索地下城，角色们会花更多时间在城市、皇室宫廷以及航行的船只中游走，使社交技能变得尤其重要（尽管这并不完全是一场悬疑类的战役）。尽管如此，英雄们或许最后还是要进到经典的地下城中，比如在宫殿下水道中寻找邪恶公爵的密室。

游荡者历险记的最佳例子当属被遗忘国度里的杰克·瑞文怀德 Jack Ravenwild，也即是理查德·贝克 Richaed Baker 小说中的主人公（*《渡鸦之城 City of Ravens》*和*《鸦城王子 Prince of Ravens》*）。

战争 War

一支大地精军队向城市进军，带着大象和巨人准备轰塌要塞的城墙和壁垒。巨龙们在野蛮人部落上空盘旋，如同暴怒武士一样在田地与森林间驱散敌人开出一条血路。火蜥蜴在火巨灵的带领下自信满满的前往袭击一座星界要塞。

奇幻世界中战争猖獗也因此随时会出现冒险的机会。一场战争型的战役并不只涉及行兵部署，而是聚焦于加入某方势力改变战事的英雄角色。角色们担当着特殊的使命：夺取某面增强不死军队的魔法标旗，集合援军突破围城，或是切入敌军侧翼直取敌将。另一种情况是，队伍必须固守某战术地点直至援军到达以支援大部队的战斗，拦截敌方斥候的信息，或是切断敌方补给线。蒐集情报和外交任务还可以提供更多涉及战斗的冒险内容。

龙枪编年史 Dragonlance Chronicles 系列小说中的长枪之战 War of the Lance，以及同系列中的蛛后之战 War of the Spider Queen 都是战争题材 D&D 小说的著名例子。

武侠 Wuxia

师傅神秘消失后，她年轻的弟子继承其衣钵并前去猎杀威胁村子的恶鬼。功成名就的英雄们各自在其武艺领域炉火纯青，他们回到故乡以从一位邪恶的大地精军阀手中解救村子。附近修道院中的邪兽鬼大师正举行一场仪式，以将沉睡中的麻烦幽魂唤醒。

以亚洲武术电影为背景的战役非常适合 D&D。玩家们可以针对战役选择角色外观以及选用各种喜欢的用品，而法术也只需要作小幅度的更改以配合该设定。例如，当角色们使用法术或特殊能力传送一小段距离时，就可以将其当做以肢体动作进行高飞式的跳跃。为攀爬进行的属性检定不需要苦苦寻找落脚点，只需直接翻越高墙或是在大树之间来回飞跃。武士以击打穴位震慑对手。游戏中风格化的动作并不会改变具体的规则，但回事整个战役体现完全不同的感觉。

同理，你也不需要为职业特意安排新规则来体现文化影响——换个名字就好了。一名传统的中式武侠 wuxia 英雄可以是一名响应复仇誓言 Oath of Vengeance 的持剑圣武士，而一名日式武士 samurai 可以是一名秉持特殊忠诚誓言 Oath of Devotion（*武士道 Bushido*）的圣武士，其信条内容包括对一名领主（*大名 daimyo*）尽忠。忍者 ninja 是追随暗影宗 Way of Shadow 的武僧。而不管是称为巫觋 wu jen、梦使 tsukai、灵师 swami，还是唤作法师、术士或邪术师，这些角色都可以作为亚洲文化基础的中世纪游戏灵感。

武侠武器名 Wuxia Weapon Names

让玩家提及一根*铁碎棒 tetsubo* 或一把*武士刀 katana* 而不不是巨木棒或长剑更能彰显武侠战役的风格。表格“武侠武器名”列出了对应*《玩家手册》*中常用武器的可替换名字，以及相应在真实世界中的文化来源。替换名字并不会影响该武器在*《玩家手册》*中所描述的属性内容。

混合式战役 Crossing the Streams

来自奥斯 Oerth 世界（灰鹰 Greyhawk 小说和游戏作品中描述的世界）的著名圣武士莫兰德 Murland，穿着地球老西部风格的传统服饰腰间挂着一双六发左轮手枪。圣卡斯伯特权杖 Mace of St. Cuthbert 是一件属于灰鹰公正之神的神圣武器，却在 1985 年被发现保存于维多利亚及阿尔伯特博物馆 Victoria and Albert Museum 中。奥斯的屏障峰 Barrier Peaks 某处据说停靠着一艘外太空飞行器的残骸，其内还有衣着古怪的外星生物以及奇异的科技物品。而被遗忘国度的著名法师伊尔明斯特 Elminster 据说偶尔会出现在加拿大作家埃德·格林沃 Ed Greenwood 的厨房里——这里也是他接见来自奥斯 Oerth 和克莱恩 Krynn 世界（龙枪系列小说所在地）诸法师的地点。

D&D 同时还根植于科学假设和科学幻想元素之中，而你的战役也可以以此为想象力来源。你让角色们冲进一面魔法镜子并进入刘易斯卡罗尔的仙境 Lewis Carroll's Wonderland，带他们搭上穿梭星际的飞船，或是将你的战役设定为镭射发射器和*魔法飞弹 magic missiles* 并存的遥远未来世界都是绝对可行的点子。在这里存在着无限的可能性。第 9 章的“城主工坊”里还提供了一些帮你开拓这些可能性的工具。



武侠武器名 Wuxia Weapon Names

武器	别名（文化）
战斧 Battleaxe	*斧 fu*（中）； *长钺 masakari*（日）
木棍 Club	*鞭 bian*（中）； *拐棍 tonfa*（日）
匕首 Dagger	*匕首 bishou*、*达摩剑 tamo*（中）；*小柄 kozuka*、*短刀 tanto*（日）
飞镖 Dart	*手里剑 shuriken*（日）
连枷 Flail	*索连棍/锁镰 nunchaku*（日）
大砍刀 Glaive	*关刀 guandao*（中）； *眉尖刀 bisento*、*薙刀 naginata*（日）
巨棒 Greatclub	*铁碎棒 tetsubo*（日）
巨剑 Greatsword	*长刀 changdao*（中）；*野太刀 nodachi*（日）
戟 Halberd	*戟 ji*（中）； *镰枪 kamayari*（日）
手斧 Handaxe	*钺 ono*（日）
标枪 Javelin	*矛 mau*（中）； *手突矢 uchi-ne*（日）
骑枪 Lance	*马枪 umayari*（日）
长弓 Longbow	*大弓 daikyu*（日）
长剑 Longsword	*剑 jian*（中）； *武士刀 katana*（日）
硬头锤 Mace	*锤 chui*（中）； *金棒 kanabo*（日）
长矛 Pike	*矛 mao*（中）； *长枪 nagaeyari*（日）
长棍 Quarterstaff	*棍 gun*（中）； *棒 bo*（日）
弯刀 Scimitar	*柳叶刀 liuyedao*（中）；*胁差 wakizashi*（日）
短弓 Shortbow	*半弓 hankyu*（日）
短剑 Shortsword	*双刀 shuangdao*（中）
镰刀 Sickle	*镰 kama*（日）
矛 Spear	*枪 qiang*（中）； *枪 yari*（日）
三叉戟 Trident	*叉 cha*（中）； *勾枪 magariyari*（日）
战镐 War pick	*镐 gang*（中）； *锹 kuwa*（日）





第 2 章：创建整个多元宇宙 Creating a Multiverse

冒险者随着等级提升其冒险也扩展至另一现实维度——即多元宇宙的各存在位面。角色们可能应召到恐怖的无底深渊 the Abyss 中解救一名朋友，或是于海神之河 River Oceanus 闪光的水面上航行。他们将在约瑟园 Ysgard 与友善的巨人们举行宴会，再去混沌海 Limbo 直面一位身形瘦削的吉斯泽莱智者。

诸存在位面定义了一些极其怪异而危险的环境。其中那些匪夷所思的处所甚至完全超乎自然世界的料想范围。位面冒险可提供与普通状况迥然不同的惊异危机。而冒险者们将在固体火焰构成的街道上行走，或在每个黎明与无限复活的亡者们在战场上以战斗自证其身。

诸位面 The Planes

各式各样的存在位面是神秘与传说所在的国度。它们并不只是单纯的另一个世界，其中还存在着由魂与元素的准则所构成和运作的另一维度。

外层诸位面是精神与思想所在的领域，是天界生物、邪魔以及神祇的栖息地。举例如极乐境 Elysium 位面就不只是一个善良生物的居住地，也不单纯是善良生物死后所到之处。它作为一个至善的位面，是一处邪恶无法滋长的精神领域。而其作为一处明确的地点，却也是存在物与意识共存的区间。

内层位面是火水土气四象物质精华与元素本质的具现。举例如火之位面即是具象化了火的本质。其整个位面都体现着火属性的本质：能量、激情、多变与破坏。在这个由跃动之火支配，且可视可查的领域中，即使坚固如青铜与玄武岩等物件在其内都会随着烈焰舞动。

上述两者之间的物质位面，便是由哲学与元素之力碰撞混杂而成的血肉凡胎神秘与各种物质所在之地。D&D 的诸多世界存在于物质位面中，使得它得以作为大多数战役与冒险的起始地。而多元宇宙的其余部分则由其与物质位面的关系所定义。

位面分类 Planar Categories

默认的 D&D 宇宙体系下诸位面以下列组别进行分类：

物质位面及其回响 The Material Plane and Its Echoes。妖精荒野 Feywild 与堕影冥界 Shadowfell 都是物质位面的映射。

中转位面 The Transitive Planes。以太位面 Ethereal Plane 与星界位面 Astral Plane 都是不具特性的位面，其主要用作位面之间的连接通路。

内层位面 The Inner Planes。四大元素位面（火、水、土、气），加上围绕在其中的元素混乱 Elemental CHaos，构成诸内层位面。

外层位面 The Outer Planes。十六个外层位面分别对应着除绝对中立外的八种阵营，并以哲学思维的差异进行区分开来。

正负能量位面 The Positive and Negative Planes。这两个位面填充了宇宙体系的其余部分，并提供着构成多元宇宙存在基础的生命与死亡的原材料。

位面组合 Putting the Planes Together

如同《*玩家手册*》中的描述，预设的 D&D 宇宙体系包括了超过二十多个位面。而你可以在自己的战役中自行决定其内该包含哪些位面。你可以从常规位面中获得启发，或是借鉴地球上的神话，甚至是发挥幻想自行创作。

此外，大部分 D&D 战役都至少包含下列元素：

- 一个邪魔的起源位面。
- 一个天界生物的起源位面。
- 一个元素的起源位面。
- 一处众神之地，前三者中的任一项都可包含于此处。
- 一处凡人死后灵魂的归宿，前三者中的任一项都可包含于此处。
- 一种在位面之间进行转移的方式。
- 一种方法，得以让法术或怪物利用星界位面和以太位面起作用。

你决定好要在战役中使用的位面后，可以先将其集合起来组成一个条理清晰的宇宙系统。由于位面间的移动主要依赖连接各位面的魔法传送门（就算是途经中转位面也是如此），因此不同位面间的关系都只是理论层面的概念。多元宇宙中的存在无法像我们观看书中图表一样，俯视诸位面的结构。凡人们无法证实天界山 Mount Celestia 是否夹在双生天堂 Bytopia 与世外桃源 Arcadia 之间，但这种结构依然可以通过这三个位面对应的哲学本质与其在守序与善良阵营的价值关系推测出来。

智者们曾构筑过几种理论模型，以求理清一团乱麻的诸位面（尤其是外层位面）之间的关系。这些理论中最常见的三种即巨轮说、世界树说以及世界轴说。你可以直接采用其中任一种模型，或是自创另一种学说以适应你自己游戏中的位面概念。

自创位面 Inventing Your Own Planes

本章所述的每个位面都会对那些敢于进入其内的旅行者产生至少一种的显著效应。当你决定自创位面时，考虑沿用这种模式会说个不错的点子。创作一个简单的特质能够吸引玩家的注意，而其在加深大家游戏印象的同时，尽量不要令桌面游戏变得更烦琐。此外，你可以尝试使该地域反映出一定的哲学性与情绪性，而不只是其物理特征。

巨轮 The Great Wheel

*《玩家手册》*中介绍的默认宇宙系统结构，将诸位面视觉化为一组同心的轮环，其中心为物质位面与其回响。诸内层位面围绕物质位面组成一轮环，其内还包裹着以太位面。紧接着其外则是外层位面组成的另一轮环，并定位于前一环的周围与后方（或其上下方），并按其各自所属阵营排列起来，再由外域 Outlands 相连。

这种结构合理的解释了冥河 River Styx 为何沿途流过诸下层位面，并且如串珠般连接了修罗场 Acheron，九层地狱 the Nine Hells，焦炎地狱 Gehenna，哈迪斯 Hades，卡瑟利 Carceri，无底深渊 the Abyss 以及喧嚣空隧 Pandemonium 等位面。但这并不是其河道形态的唯一假设。

世界树 The World Tree

另一种关于诸位面组合方式的设想，如其名所述即将其意象化为一棵宇宙大树的根枝。

例如，北欧神话 Norse 宇宙体系的中心为世界树 Yggdrasil。其三支根须连接着三个界域：阿斯嘉德 Asgard（一个外层位面，其内包含了瓦尔哈拉 Valhalla、瓦纳海姆 Vanaheim、艾夫海姆 Alfheim 和其他地区），米德加德 Midgard（物质位面）和尼夫海姆 Niflheim（冥域 the underworld）。而彩虹桥 the Bifrost 则是作为中转位面连接着阿斯嘉德和米德加德。

与之相似，被遗忘国度众神所在的诸天界位面其中一种形象也是作为世界树的分枝，而邪魔所在的诸位面则由血之河 River of Blood 串联。两者之间则由各中立位面将其隔离开来。这些位面都各自是某位或某些神祇的领域，同时也是天界生物和邪魔生物的家园。

世界轴 The World Axis

这种宇宙图景中，物质位面与其回响位于两个对立界域之间。浮于上空的星界位面（或者众星之海 Astral Sea）包含着无数的神圣领域（外层位面）。沉于物质位面下方的元素混沌 Elemental Chaos 则是单一无差别的元素位面，所有元素都在其内互相糅合在一起。元素混沌的底部则是无底深渊 the Abyss，有如宇宙大画卷上撕裂的一个破洞。

其他版本 Other Visions

在创建你自己的宇宙体系时，可以考虑以下的替代项。

总宇宙 The Omniverse。这种概括的宇宙体系至少包括：一个物质位面，诸中转位面，唯一的元素混沌，一个生活着善良神祇和天界生物的上层天堂以及生活着邪恶神祇和邪魔生物的冥域。

并列位面 Myriad Planes。该宇宙体系中，无数位面如肥皂泡般挤在一起，相互之间存在着各种联系。

星系 The Orrery。所有内层位面与外层位面环绕着物质位面，随着它们接近和原理世界而对其产生或多或少的影响。艾伯伦世界正是使用这种宇宙模型。

蜿蜒之路 The Winding Road。这种宇宙体系中，每个位面都是一条无尽长路的一个停靠站。每个位面与另两个位面相连，相邻位面却又并不具有连续性：旅行者可以从天界山 Mount Celestia 的斜坡一直走向 Gehenna 的斜坡。

奥林匹斯山 Mount Olympus。希腊的宇宙体系中，奥林匹斯山 Mount Olympus 矗立于世界（物质位面）中心，其高耸的峰顶实际上是另一个存在位面：众神的家园奥林匹斯 Olympus。除哈迪斯 Hades 之外，所有希腊神祇都居住于奥林匹斯领域内。而在以其统治者命名的哈迪斯，凡人的灵魂以不稳定的脆弱状态存在，并逐渐消散殆尽。在哈迪斯之下则是囚禁泰坦族，无尽黑暗的塔尔塔洛斯 Tartarus。物质位面里，已知世界的西边是蒙受祝福之地，极乐世界 Elysian Fields。而伟大英雄们的灵魂正是长眠于此。

太阳船 Solar Barge。埃及宇宙体系的主体是太阳每天的航路：一条跨越物质位面的轨迹，直达其西边正义者灵魂们永世受赏之地 Offering Fields，然后紧接着绕到世界的底下穿过噩梦般的十二小时之夜 Twelve Hours of Night。太阳船本身即是一个微小的外层位面，只是其旅程所在是与星界位面 Astral Plane 和其他外层位面不同的位置。

单一世界 One World。这种模型中不存在其他位面，而物质位面则包含了诸多地点如：无尽的无底深渊 Abyss，闪耀的天界山 Mount Celestia，机械境 Mechanus 中的奇异城市，修罗场 Acheron 中的要塞，等等。所有这些位面都是世界上存在的地点，都可以用常规的方式到达——只是还需要付出非凡的努力，例如，必须航行跨越大海才能到达蒙福之岛，极乐境 Elysium。

里世界 The Otherworld。这种模型的物质位面有一个双生国度，其内分布着的各个地点即承担了其他位面的作用。其形式类似妖精荒野 Feywild，它与物质位面重叠且可以通过与世界特别相近的“薄弱点”进入其内。比如穿越某些洞穴，横跨大海或是穿过森林深处的妖精之环。其内有黑暗邪恶的区域（邪魔和邪神的家园），神圣的岛屿（天界生物和受祝福的死者之灵的家园），以及元素之怒的国度。里世界有时会受一座永恒之城监视，又或者受四座代表不同存在概念的城市监督。凯尔特宇宙体系有一个称为提尔纳诺 Tir na nOg 的里世界，而一些来自亚洲神话的灵感也有说到一个类似的概念称作灵界 Spirit World。

位面旅行 Planar Travel

冒险者旅行到其他存在位面时，他们可能在其传奇旅程中被迫面对超自然的护卫者并历尽各种艰难困苦。不管旅行者们是找到一面魔法传送门或是以魔法承载其前行，旅行的方式某种程度上也决定了其旅途的性质，以及其沿途遇上何种磨难。

位面传送门 Planar Portals

[雷斯林 Raistlin 的]双眼注视着传送门，目不转睛地研究着每个细节——哪怕并不是真有这个必要。他曾无数次在睡着或清醒的梦中见过它。启动它的法术很简单，并不需要多复杂或玄奇的东西。五头龙的脑袋每个都包裹护卫着传送门，必须以合适的命令语平息其怒火，且每个都必须按正确的顺序说出。而在其完成的同时，白跑牧师边劝诫圣武士上前调停，并保持传送门开启以便让大家通过。然后门扉便在他们通过后迅速关闭。

而他将面对一生中最大的挑战。

——玛格丽特·魏斯 & 崔西·希克曼，《烽火之卷》

—Margaret Weis & Tracy Hickman, *War of the Twins*

“传送门 Portal”指的是位面中的某个特定地点与另一位面特定地点的静态连接。一些传送门的作用方式就像普通的门道，它们看起来如同一面清晰的窗户或一段雾气笼罩的道路，而只需走过这段门道便可简单的实现跨位面旅行。另一种传送门则是一处在多位面中同时存在的地点——立起的石柱排成的环形，悬浮在空中的塔楼，不断航行的船只，甚至可以是一整个城镇。某些旋涡区域便连接着物质位面与以太位面地形状况相似的地点，比如火山的中心（连接火之位面）或大洋深处（连接水之位面）。

穿越位面传送门是从物质位面到另一存在位面去最简单的方法。然而传送门大多不会简单直接的在冒险中出现。

首先，冒险者们必须找到连接他们目的地的传送门所在之地。而大多数这种传送门都设立在偏僻之地，而其周边区域则显示出与其连接地方相似的整体特性。例如，通往天堂天界山的传送门就可能位于一座高山之巅。

其次，传送门还常常伴有负责排除外人的守卫。随着传送目的地的不同，传送门需要排除的“不受欢迎者”可能包括邪恶的任务、善良的任务、软弱者、盗贼、任何长袍袈身者，甚至是任何凡俗生物。通常传送门的守护者都是一些强大的魔法生物，诸如一个巨灵、狮身兽、泰坦或是传送门目的地的原生生物。

最后，大部分传送门都不会一天 24 小时敞开，而仅仅在特定情况下或当某些特殊需求被满足时打开。一扇传送门可以拥有任何其他的概念，但最常见的是一下几点。

时间 Time。传送门仅在特定的时间生效：物质位面的满月时分，或每十天启动一次，或当星星位于特殊位置上时。传送门一旦打开便可以在有限时间内保持开放。诸如满月之后开启三日，或 4 个小时，或 1d4+1 轮。

条件 Situation。传送门仅在特殊情况被实现后才开启。一扇关键条件特质的传送门开启于一个晴朗的夜晚，或当下雨时，或当一个特定的法术在其附近施展时。

随机 Random。一扇随机性的传送门会随机选择开启的时间，并在启动后维持随机的时间直至关闭。通常这样的传送门可以让 1d6+6 的旅行者通过，然后关闭 1d6 日。

命令语 Command Word。传送门仅在有人说出特定的命令语后开启。命令语有时需要由穿过传送门的人说出（否则该传送门就只是一扇普通的门或普通道路）。另一种传送门则是在说出命令语后开启，然后维持存在一定的时间。

钥匙 Key。传送门会在旅者持有与其对应的特定物件时开启，该物件的作用就如同这扇门的钥匙。作为钥匙的物品可以是一个常见的物件或是为传送门特别制作的钥匙。外域 Outlands 上空的印记城 Sigil，正是因为其内无数需要钥匙物件激活的传送门而被称为众门之城 City of Doors。

研究和寻找某扇传送门，有时还要让角色们追寻其钥匙物品，到古图书馆里搜寻命令语，或是寻找智者以获得造访该传送门的正确时间，并以此引导他们开启更进一步的冒险。





法术 Spells

萨雅 Sarya 抬手高声吟唱某个极强法术的咒语。这法术正是她所知道最危险的法术之一，其足以撕裂位面壁垒并建起与另一存在国度桥接的魔法通路。迷锁回应出嗡嗡的响声，古老装置中的奇异脉搏转变为另一种截然不同的律动。成竹在胸的萨雅无视迷锁石阵的变化专心施法，娴熟的完成了开门的法术。

“门扉已开！”她喊道，“马尔凯基德 Malkizid，上前！”

萨雅眼前一个散发着金色魔法的巨大的环圈在空中接合起来。她可以从环中窥见马尔凯基德的国度——炎热沙漠的炼狱废土中布满风化的裂隙，漆黑翻腾的天幕被绯红的闪电撕扯得四分五裂。随后，大魔鬼马尔凯基德显现在门扉里，并随着轻盈的步伐穿过他的炼狱位面走进迷锁的房间内。

——理查德·贝克，*《至远之触》*

—Richard Baker, *Farthest Reach*

许多法术都可以直接或间接进入其他的存在位面。法术*异界传送 plane shift* 和*异界之门 gate* 能够以不同的精准度将冒险者们直接传送到任意的其他位面。*以太化 Etherealness* 则可以让冒险者们进入以太位面。而法术*星界投影 astral projection* 则可以让冒险者们将自身投影到星界位面，然后再从该处继续旅行至外层位面。

异界传送 Plane Shift。*异界传送 plane shift* 有两个重要限制。第一是法术的构材：一根与目的地所在位面完成同调的分叉金属短棒（形似音叉）。该法术需要正确的共鸣频率来将其引导到正确的地点，而叉子也必须以正确的金属制作（有时也会使用复杂的合金）才能够正确的灰机法术的魔力。制作这种叉子需要一定的花费（至少 250gp），不过就算是为此搜集其正确规格的情报也可以引出冒险。毕竟，没多少人会自愿前往卡瑟利 Carceri 深处，也因此很少人知道前往该处到底需要怎样的音叉。

第二，除非施法者掌握了目的地的具体情报，否则就无法以该法术到达该处。定位到另一位面的传送法阵可以依靠不同的印记序列来让施法者直接转移到目标法阵中，而这种技术用音叉来实现则很难做到精确到位。此外，该法术还会降施法者传送到目标地点附近一处相似的地点。而无论冒险者们到达何处，他们常常还要再旅行一小段时间才能抵达位面里的任务目标所在处

异界之门 Gate。*法术异界之门 gate* 会打开一扇连接都另一存在位面某一点的传送门。该法术可以给出一个通往位面目的地的捷径，并绕开那些以普通方式旅行至此时路上会遇到的许多警卫与试炼。不过，除最强大的角色外，这项 9 环法术在所有人来都非常遥不可及，而它也无法抵消任何等在目的地的障碍。

异界之门 gate 是个强大的法术但并非绝对可靠。神祇、恶魔领主或其他的强大实体都可以阻止这样的门扉在其领域中打开。



星界位面 Astral Plane

赫丽丝特 Halisstra 睁开眼睛，发现自己正漂浮在无边无际的银海之中。柔和的灰云在远处慢慢地移动，奇异的黑色光带在空中猛烈扭动，其两端遥远到让人无法观测，而其中部则像孩子指尖之间滚动的绳子一样剧烈的翻腾。她低下头，想看看是什么东西在支撑自己，却只看到脚下和周围都是一样奇异的珍珠般的天空。

眼前的惊异景色让她猛吸一口气，随即感觉到肺里充满了某种比空气更甜的东西，虽然比空气还要结实，但却意外的没令她觉得呕吐或溺水，自己反而已经完全适应与该物。她发现自己沉醉在如此简单的呼吸动作中，四肢也不由得兴奋得发抖。

——理查德·贝克，《定罪》

—Richard Baker, *Condemnation*

星界位面是思想与梦境的国度，这里的旅客会以离体灵魂的形式抵达外层位面。它是一片广阔的银色大海，其内不分上下，灰与白的丝缕光带不断翻滚着犹如遥远的繁星。广阔空旷的区域占据了众星之海 Astral Sea 中的一大部分。拜访者们偶尔会在银色的虚空中发现某个死去神灵的遗骸或其他随处飘荡的大块东西。而更常见的是各种彩池 color pool——这些魔法之池发出彩光，如同旋转的硬币与闪烁的光耀。

星界位面中的生物不会衰老，也不会受饥渴所苦。因此，生活在星界位面的人形生物（比如吉斯扬基人 githyanki）会在其他位面中建立前哨站（通常是在物质位面），以让自己的孩子们得以成长发育。

星界位面中的旅行者只需用思想就可以移动，只是这里的距离并没有什么意义。尽管如此，生物在战斗时的步行速度（用脚）等于 3×他的智力值。一个生物越聪明，它就越容易通过意志力控制自己进行移动。

星界投影 *Astral Projection*

以法术*星界投影 astral projection* 的形式在星界位面旅行设计将一个人的意识投影其中，其通常是为了寻路前往某个外层位面。由于在外层位面中，精神之物都会以物质地点的形式存在，因此外层位面中的旅行者可以如同进行物质旅行一样在其中行动，只是会像梦境一般。角色在此间死亡时（无论是在星界位面中还是在目的地位面里），他并不会因此产生确切的损伤。只有当角色在星界位面时其银线被割断，或其停留在物质位面的身体无助的死去时，该角色才会真正的死去。因此，高等级的角色时常会用星界投影的形式进入外层位面，而不是寻找传送门或使用其他更直接的法术。

只有少数几样东西可以切断这些旅行者的银线，最常见的是心灵风暴（描述见下文）。传说吉斯洋基人的银剑也有这种能力。那些以肉体形式在星界位面旅行的角色（比如以法术异界传送或某个罕见传送门直接来到这里）身上没有银线。

彩池 Color Pools

从星界位面去往其他位面的通道呈现为直径 1d6×10 尺，泛出各种颜色的二维池面。前往另一位面需要找到某个颜色的彩池以到达目的位面。这些通往其他位面的通路可以按表格“星界彩池”中所示，以颜色进行定位。找出合适的彩池是一个概率事件：找到正确的颜色需要花费 1d4×10 小时的旅行时间。

星界彩池 Astral Color Pools

d20	位面	彩池颜色
1	约瑟园 Ysgard	靛蓝 Indigo
2	混沌海 Limbo	乌黑 Jet black
3	喧癫空隧 Pandemonium	洋红 Magenta
4	无底深渊 The Abyss	紫蓝 Amethyst
5	卡瑟利 Carceri	橄榄绿 Olive
6	哈迪斯 Hades	铁锈色 Rust
7	焦炎地狱 Gehenna	赤褐 Russet
8	九层地狱 The Nine Hells	宝石红 Ruby
9	修罗场 Acheron	焰红 Flame red
10	机械境 Mechanus	钻石蓝 Diamond blue
11	世外桃源 Arcadia	橘黄 Saffron
12	天界山 Mount Celestia	金色 Gold
13	双生天堂 Bytopia	琥珀色 Amber
14	极乐境 Elysium	橘色 Orange
15	万兽园 The Beastlands	翡翠绿 Emerald green
16	奔放之野 Arborea	蔚蓝 Sapphire blue
17	外域 The Outlands	皮革棕 Leather brown
18	以太位面 Ethereal Plane	眩白 Spiraling white
19~20	物质位面 Material Plane	银色 Silver

心灵风暴 Psychic Wind

心灵风暴并不是物质性的风，而是一种针对旅行者的思想而不是肉体的风暴。心灵风暴由遗失的记忆、被遗忘的想法、轻微的沉思和潜意识的恐惧组成，它们在星界位面中失去方向并聚集成这种强大的力量。

心灵风暴感官上只是银灰天际瞬时的转暗。几轮过后，该区域就变成如同没有月光的夜晚一样漆黑。在天空变暗的同时旅行者将感受到冲击与颤动，如同位面本身在抵抗这场风暴。随后心灵风暴如同其到来时一样迅速消散，而天空也在随后的几轮时间内恢复正常。

心灵风暴会产生两种效应：位置效应和心理效应。组团行动的旅者将承受同样的位置效应。而每个受风暴影响的旅行者都必须进行一次 DC15 的智力豁免。豁免失败的旅者还将承受风暴的心理效应。掷两次 d20 并参考表格“心灵风暴效应”以确定其位置效应和心理效果。

心灵风暴效应 Psychic Wind Effects

d20	位置效应
1~8	转向；增加 1d6 小时的旅行时间
9~12	偏离航线；增加 3d10 小时的旅行时间
13~16	迷失；旅行时间结束后，角色们到达另一处地方而不是目标地点
17~20	被彩池发送到某个随机位面（按表格“星界彩池”掷骰决定）

d20	心理效应
1~8	被震慑 1 分钟；你可以在你自己每回合结束时再进行该豁免以自行终止该效应
9~10	短暂性疯狂（见第 8 章）
11~12	11（2d10）的心灵伤害
13~16	22（4d10）的心灵伤害
17~18	长期性疯狂（见第 8 章）
19~20	昏迷 5（1d10）分钟；当受到伤害或另一个生物花费一个动作摇醒你时，你身上的该效应也将随之终止



星界位面遭遇 Astral Plane Encounters

来自其他位面的位面旅者和难民在星界位面的广袤区域中游荡。星界位面中最著名的居民便是吉斯扬基人 githyanki，作为被放逐的掠夺者种族，他们乘坐光洁的星界飞船四处航行，并屠杀遇到的星界旅者，掠夺所有与星界接壤的位面。他们悬浮于星界位面一块巨岩上的城市图那拉斯 Tu'narath，实际上是一名死去神灵的身体。

天界生物、邪魔和凡人探险者时常会在星界位面中搜寻彩池，以前往各自的目的地。在星界位面逗留太久的角色可能会遇到一个或更多在其内游荡的天使，恶魔，魔鬼，夜鬼婆，尤格罗斯魔，或其他的位面旅者。

以太位面 Ethereal Plane

塔姆林 Tamlin 感觉到一只手压在自己身上，并感觉到自身体在雾中闪烁。尖声与叫喊在远处响起，身边的墙壁看起来如同只是一片灰影。而黎瓦兰 Rivalen 和布伦奴斯 Brennus 就站在他身旁。

“以太位面”黎瓦兰说道，“巨龙的吐息在这里就影响不到我们了。”

——保罗·S·坎普，*《暗影风暴》*

——Paul S. Kemp, *Shadowstorm*

以太位面是一片迷雾笼罩的维度。它的“滨岸”称为以太边境，这些地区会与物质位面及内层位面相重叠，而这些位面中的每一处空间位置都在以太位面中有一个对应的空间位置。以太边境的能见度只有 60 尺。该位面深处漩涡状的迷雾区域称为“深层以太”，其内的能见度只有 30 尺。

人物角色可以使用法术*以太化 etherealness* 来进入以太边境。*异界传送 plane shift* 法术虽然可以传送到达以太边境或深层以太，但其目的地必须是一处明确的地点或某个传送法阵，否则其最终到达处可能是该位面中的任一处地方。

以太边境 Border Ethereal

旅行者可以在以太边境中看到与之重叠的其他位面，只是该位面只会显现为柔化模糊的图像，物体的颜色和边缘也会变得混淆不清。以太居民观察这些位面时就好像隔着一扇扭曲的雾面玻璃，且无法看到该位面 30 尺外的任何影像。相反，在这些重叠的位面中并无法看到以太位面，除非通过某些魔法手段来实现。

通常情况下，在以太边境中的生物不能攻击重叠位面中的生物，反之亦然。以太位面中的旅行者在重叠位面里的人眼中处于隐形且绝对安静的状态，而重叠位面中的固态物件也不会阻碍以太边境中的生物进行移动。这其中不包括一些特定的魔法效应（包括所由有魔力制作之物）和某些活体存在。这使得以太位面非常适合用于侦察，监视对手，或者以此实现在不被探测到的情况下四处移动。以太位面中并不遵循地心引力定律，因而其内的生物还可以像步行一样轻松的上下移动。

深层以太 Deep Ethreal

想要前往深层以太的人需要使用法术如*异界传送 plane shift*，或是通过法术*异界之门 gate* 和魔法传送门来打通通路。深层以太的访客被笼罩在翻滚的迷雾中。位面四处弥漫着各中颜色的帷幕，穿过特定帷幕的旅者将被转移至内层位面、物质位面、妖精荒野或堕影冥界的某处。帷幕的颜色显示其内的以太边境与哪个位面相重叠，具体见表格“以太帷幕”。

以太帷幕 Ethreal Curtains

d8	位面	帷幕颜色
1	物质位面 Material Plane	绿松色 Bright turquoise
2	堕影冥界 Shadowfell	土灰色 Dusty gray
3	妖精荒野 Feywild	乳白色 Opalescent white
4	气之位面 Plane of Air	淡蓝色 Pale blue
5	土之位面 Plane of Earth	红褐色 Reddish-brown
6	火之位面 Plane of Fire	橘色 Orange
7	水之位面 Plane of Water	绿色 Green
8	元素混沌 Elemental Chaos	混转的各种颜色

通过深层以太来实现位面间旅行不同于普通的物理性旅行。在这里距离不起作用，所以尽管旅行者觉得自己可以通过一个简单的动作移动，事实上却无法测量自己速度，也无法跟进时间的流逝。穿越深层以太进行位面间移动的旅行需要花费 1d10×10 小时，而无论其起点和终点为何。不过，生物在在战斗时依然视为以其正常速度进行移动。

以太飓风 Ether Cyclones

以太飓风是该位面上的一种蛇形柱状气旋。旋风会突然突然出现并将沿途的以太形体破坏殆尽，再带着所有碎片重新组织。被动感知（察觉）值为 15 或更高的旅行者可以获得 1d4 轮的预警时间：来自以太物质的一阵低沉的闷响。无法抵达某个帷幕或传送门以前往别处的旅行者将受到旋风的影响。掷一次 d20 并参考表格“以太飓风”来决定附近所有生物所受到的影响。

以太飓风 Ethereal Curtains

d20	效应
1~12	延长旅程
13~19	被吹到某个随机位面的以太边境中（从“以太帷幕”表格中掷骰）
20	被仍到星界位面中

以太飓风最常见的影响是延长旅行的时间。团体中的每个角色都必须进行一次 DC15 的魅力豁免。如果至少有一半人豁免成功，则旅行被推迟 1d10 小时。否则，旅行的时间翻倍。有时候，团队会被吹到某个随机位面的以太边境中。而很罕见的情况下，旋风会在位面结构中撕开一个漏洞，并可能因此将整个队伍带到星界位面之中。

以太位面遭遇 Ethereal Plane Encounters

以太边界中遭遇的大多数生物都是物质位面里感官或某些能力可以延伸至以太位面的物种（例如相位蜘蛛 phase spider）。幽魂 Ghost 也可以在以太与物质位面间自由切换。

而在深层以太中，则大多会遭遇到其他的旅行者，尤其是来自内层位面的旅者（比如元素生物、巨灵 genie 和火蜥蜴 salamander），偶尔还会遇上天界生物、邪魔或是精类生物。



妖精荒野 Feywild

尽管空气中的寒意并未完全消散，但在踏入传送门的哪一瞬间就让人有如在温暖的浴室中安顿下来。起初一切都显得如此宁静——河流趟过脚下岩石的水声，岸上青蛙和蟋蟀的鸣叫，身后城镇傍晚的喧嚣……片刻过后，世界又瞬间爆发生机。青蛙与夜鸟唱着歌，空气中充斥着秋天的气息，月光为花朵洒上蓝色、银色和紫色花纹，连奔腾的河水都奏成了一曲纷繁的交响乐。

——詹姆斯·怀亚特，《*警觉之誓*》

—James Wyatt, *Oath of Vigilance*

妖精荒野 Feywild 也被称为妖精位面 Plane of Faerie，是一个柔光和奇想汇聚之地，也是音乐与死亡之地。这里是个永恒的暮光之境，柔和的微风中闪烁着耀眼的仙境之光，树林和田野里萦绕着胖胖的萤火虫在嗡嗡鸣叫。天空被落日余辉的暗淡色彩点亮，但太阳却永远不会真正地落下（或升起），只是一直灰蒙蒙的静止在低矮的空中。喜乐妖精 seelie fey 组成夏之王廷 Summer Court 管治一方的聚居地区域，而远离该区域之处则是缠结着尖齿灌木，且布满浓稠沼泽之地——也正是哀怒妖精 unseelie fey 的完美狩猎场。

妖精荒野的存在与物质位面平行而相互关联，是同一宇宙空间位置处在不同维度上的两面。妖精荒野的景观是自然世界的镜影，同时还要极度放大其特征的形态。一座耸立在物质位面的火山，在妖精荒野中则是一座参天的水晶巨峰，其山体内部还闪耀着塔状的火焰。物质位面中宽敞而浑浊的河流，可能会映照为一条异常美丽而清澈的弯弯溪流。一片湿地则可能会反映为一大片险恶的黑色泥潭。当旅行者们从物质位面的老旧废墟进入妖精荒野时，很可能出现在某座远古精类的城堡的门前。

妖精荒野中栖息着各种林间生物，比如精灵、树妖、半羊人、皮克精和小妖精，以及其他一些魔法生物和普通生物，诸如闪现犬、妖精龙、树人和独角兽。位面中的黑暗区域里则是一些邪恶的生物，如鬼婆、枯枝怪、地精、兽人和巨人。

喜乐妖精与哀怒妖精 Seelie and Unseelie Fey

在妖精荒野中由两位女王分别组成了自己的王廷，而大多数精类都效忠于其中之一。女王泰坦尼亚 Queen Titannia 与她的夏之王廷 Summer Court 领导着喜乐妖精 seelie fey，而空暗女王 Queen of Air and Darkness 则统治着暮之王廷 Gloaming Court 并管治其下的哀怒妖精 unseelie fey。

喜乐廷与哀怒廷并非与善恶直接相关，虽然许多人都直接将其视作同等。有许多善良的喜乐妖精，也有许多邪恶的哀怒妖精，但他们之间对立只是源于其女王互相嫉妒的斗争，而并非纯粹的道德立场。妖精荒野中的丑陋居民（如废陋巨人 fomorian 和鬼婆 hag）几乎从来不属于任何一个王廷，而精类如独立的小妖精则同时拒绝加入两方王廷。王廷间有时会发起战争，但他们也会以相对友好的方式进行竞赛，有时甚至以微妙的方式相互结盟。

妖精通道 Fey Crossings

妖精通道是位于物质位面中的一种神秘而美丽的地点，是一处连接着妖精荒野和物质位面而形成的一扇近乎完美的镜面。有时，旅行者进入一片林间空地，淌入一个池塘，步入一处蘑菇环或怕入一个树干中时，便是穿过一处妖精通道。在旅行者看来，自己只是一步踏入了妖精荒野中。而其他观察者则只会看到该旅行者在那一刻消失无踪。

妖精通道跟其他位面间传送门一样并非长期开放。有些通道可能在满月时开放，某些可能在黎明时分，又或者是当某有人携带某种特定物品到来时开启。而如果两边的土地上都发生了巨大的改变，就会永久地关闭一个妖精通道——例如，当一座城堡是在物质位面的空地上建起时。

选用规则：妖精荒野魔法 Feywild Magic

有些故事会讲述孩子被精类生物和精魂诱拐至妖精荒野中，然后若干年后丝毫没有长大的又再度归来，并失去所有被带走时以及关于所处地方的一切记忆。与之相似，那些从妖精荒野中回来的冒险者们也时常发现他们在妖精位面中度过的时间不尽相同，而其旅行的记忆也显得模糊不清。您可以使用以下选用规则来反映弥漫在该位面中的奇异魔法。

记忆丧失 Memory Loss

离开妖精荒野的生物必须进行一次 DC10 的感知豁免。精类生物，以及任何拥有“精类血统 Fey Ancestry”特质的生物进行该豁免时直接判为成功。豁免失败的生物将失去所有在妖精荒野中所度过时光的相关记忆。豁免成功时，该生物保留其记忆但会有点模糊。任何可以解除诅咒的法术都可以恢复该生物所失去的记忆。

时间扭曲 Time Warp

时间在妖精荒野中正常的流逝，角色们能够意识到自己在其中待了一天，但离开该位面时，会发现多元宇宙的其他地方已经过去更多或更少的时间。

一个生物或一群生物在妖精荒野中度过至少 1 天时间后，你可以选择一个在战役看来比较合适的时间变化，或者按表格“妖精荒野时间扭曲”掷骰决定。法术*祈愿术 wish* 可以移除至多十个生物身上的这种效应。一些强大的精类拥有实现这种愿望的能力，他们或许会让自愿接受其*指使术 geas* 的人接受施法，或是对其施展*祈愿术 wish* 后让对方前去完成某个任务。

妖精荒野时间扭曲 Feywild Time Warp

d20	结果	d20	结果
1~2	日数变为分钟数	14~17	日数变为周数
3~6	日数变为小时数	18~19	日数变为月数
7~13	不改变	20	日数变为年数



堕影冥界 Shadowfell

一座由幽影和黑石组成的堡垒，从锯齿状山峰的陡峭面上雕刻而成。瑞文 Riven 在这座属于自己的城堡中央塔楼最上面的房间里站着。这个位面那无星的黑色穹顶扣着一片灰黑的景象，其间正是真实生活中各种事物的黑暗拟像。幽影、缚灵、幽灵、幽魂以及其他不死生物游荡在城堡四周的空中，或在附近的山麓和平原间徘徊。它们发光的眼睛看起来就像成群的萤火虫。它感受着自己眼前的一切黑暗，感觉那就是其自身的延伸，这种感觉甚至让他觉得自己有点庞大过头了。

——保罗·S·坎普，《神的诞生》

—Paul S. Kemp, *The Godborn*

堕影冥界 Shadowfell，亦称幽影位面 Plane of Shadow，是一个除黑白灰外的所有颜色都被从所有东西中抽走的次元空间。它是一个抗拒光的黑暗之地，其内的天际是一片漆黑的穹顶，既没有太阳也没有任何星光。

堕影冥界与物质位面的叠加方式与妖精荒野相同。除无色的景观外，它看起来与物质位面非常相似。物质位面的地标可以在堕影冥界中辨认出来，只是它们会被扭曲变形——即反映了物质位面存在物的扭曲映像。一座耸立于物质位面的山峰，在堕影冥界中相应的形态时一块锯齿状的岩石，其显露在外的部分如同一颗头骨，一堆碎石或一座曾经恢弘的城堡变成的破败废墟。堕影冥界的森林黑暗而扭曲，其枝条伸出来勾引旅行者的斗篷，根须盘旋卷绕所有路过之人。

幽影龙与不死生物出没在这个荒凉的位面里，也有一些其他的生物也会在者片幽暗中繁衍，其中就包括有蛰伏伪怪 cloaker 和暗幕魔兽 darkmantle。

幽影通道 Shadow Crossings

幽影通道与妖精通道相似，是物质位面与堕影冥界之间边界薄弱之处，以至于一些生物可以从该穿越于两个位面之间。尘土飞扬的地穴角落里可能存在一条幽影通道，一处打开的陵墓也有可能。幽影通道是一片阴暗之地，此间徘徊着精魂与死亡的恶臭，比如战场、墓地和陵墓。他们只在黑暗中显现，当感觉到光明的接触时便会立即关闭。

可怖之域 Domains of Dread

从堕影冥界的偏远角落，很容易去到某个由受诅咒的邪恶存在所统治的骇人半位面。其中最著名的便是坐落于巴罗维亚山谷 valley of Barovia，由第一名吸血鬼斯托德·冯·泽洛维奇公爵 Count Strahd von Zarovich 所统领，布满尖顶塔楼的鸦阁堡 Castle Ravenloft。堕影冥界中一些称作黑暗原力 Dark Powers 的存在创作了这个领域用以囚禁一些“黑暗领主 darklord”，同时也意外而残酷的困住了一些无辜的凡人。

选用规则：堕影绝望 Shadowfell Despair

抑郁的的气氛弥漫于整个堕影冥界中。在探索该位面时，角色将遵循该选用规则受绝望所影响。

在你觉得合适时（通常每日不超过一次），可以让一名非堕影冥界本土的角色进行一次 DC 10 的感知豁免。豁免失败者将受绝望影响。掷一次 d6 并参照表格“堕影绝望”确定其效应。此外，你还可以用自己原创的另一种绝望效应作代替。

堕影绝望 Shadowfell Despair

d6	效果
1~3	**冷漠 Apathy**。该角色进行死亡豁免，以及进行用于先攻检定的敏捷检定时具有劣势，且获得以下的缺点：“我不觉得自己可以对任何人或任何事造成影响。”
4~5	**恐惧 Dread**。该角色进行所有豁免检定时具有劣势，且获得了以下的缺点：“我开始觉得这个地方会让我送命。”
6	**疯狂 Madness**。该角色进行基于智力、感知和魅力的属性检定和豁免检定时具有劣势，并获得了以下的缺点：“我已经无法分辨什么才是真实。”

如果角色在已受绝望影响的情况下再次豁免失败，则新的绝望效应将取代原来的效应。完成一次长休后，角色可以尝试进行一次 DC15 的感知豁免以克服绝望（由于克服已经生起的绝望更为困难，所以该 DC 其数值更高）。豁免成功则该角色身上的绝望效应随之终止。

法术*安定心神 calm emotions*，以及任何可以移除诅咒的法术或其他魔法效应都可以移除绝望。

永夜城 Evenight

在被遗忘国度的世界里，无冬城 Neverwinter 在堕影冥界中有一个黑暗的影子：永夜城 Evernight。永夜城是一座由碎石和腐木组成的城市。其道路大多有坟土铺成，几条卵石街道上也星星点点的缺失了好些石料。死灰的天空，和湿冷的微风让皮肤感到一阵冰寒。

城中的活体居民包括疯狂的死灵法师，堕落的人体供应商，邪神的崇拜者，以及其他够疯到胆敢在该处生活的人。不过在永夜城中，活者只很少一些，而绝大部分都是蹒跚的死者。僵尸 zombie、尸妖 wight、吸血鬼 vampire 和其他不死生物将这个城市当成自己的家，并连同一切受管治于某阶层眼中：即智慧且噬食血肉的食尸鬼们 ghouls。

有谣言说这个污秽之地在每个世界中都有一处相应的镜像存在。

内层位面 Inner Planes

他背靠那受炙烤的焖燃石头上躺下，抬望着远处烟雾缭绕的灰色天空和那不可见的燃火。环绕身边的，是一片间歇喷涌着蒸汽与火焰的熔岩之海。火焰的元素位面。

感谢那些倒下的人，乌浩克 Vhok 心想。我从没想过自己在这里会如此愉悦。

——托马斯·M·里德，*《薄纱平原》*

—Thomas M. Reid, *The Gossamer Plain*

诸内层位面环绕包覆着物质位面与其映射，为所有世界提供了制造万物的元素原材料。四个元素位面（火、水、土、气）在物质位面四周，悬浮于称作元素混沌 Elemental Chaos 的混沌区间里。这些位面互相连接，在这些连接处有时也会因其自身的不同而被描述为完全不同的位面。

这些位面的最内侧边缘非常靠近物质位面（如果不是字面所述的地理意义上靠近，就是指概念上靠近），而四个元素位面也正是在此组合成物质位面的各个地区。四大元素如同在物质位面一样混合在一起，形成陆地、海洋和天空。但具有主导地位的元素在这里具有强烈的影响力，并使整体环境反映着这种基本属性。

栖息于这一环区内的住民包括有艾拉克拉 aarakocra、火矮人 azer、龙龟 dragon turtle、石像鬼 gargoyle、魔蝠 mephit、火蜥蜴 salamander 和索尔石怪 xorn。其中的某些起源于物质位面，且都可以旅行于物质位面中（前提是他们可以得到自己必须的魔法）并在该处生存。

在元素位面里，离物质位面越远，就变得越怪异和危险。在最外层的区域里，这些元素以最纯粹的形式存在：大块的硬土，炽热的火焰，晶莹之水和清澈之气。任何外来物质在此都极其罕见。土之位面最外层处只有很稀薄的空气，而火之位面最外层处完全不存在一点土质。这些地区并不如边境地区一样欢迎物质位面的旅客。这些地区鲜为人知，所以当人们谈论元素位面，比如火之位面时，他们指的也只是起边境地区。

最外层的区域大部分都是元素精魂的领域，而他们很少被认知为生物。那些被称作元素生物的生物栖息在这里，包括有邪恶元素亲王 the Elemental Princes of Evil（纯粹的原始愤怒汇成的原初存在），以及各种元素精魂。施法者们通常就是将这些精魂束缚成格莱石人 galeb duhr、魔像 golem、无形猎手 invisible stalker、火童 magmin 和水诡 water weird。这些元素生物在其家园位面时可以直接吸收位面里充斥的饱和元素能量，因此并不不需要食物或其他养分补给。

元素混沌 Elemental Chaos

诸元素位面最远区域里，纯粹的元素们互相熔融并压榨到一起，形成一片无休止互相碰撞的能量和物质，称为元素混沌 Elemental Chaos。这里偶尔也能发现元素生物，但它们更喜欢待在自己的原生位面而不会在此停留太久。有报告指出，在元素混沌中存在着奇怪的混合元素，而这种生物在其他位面中很少出现。

气之位面 Plane of Air

气之精髓便是运动、动态与激发。气是生命之息，是变化之风，是清新的抚动，以驱散无知的迷雾和陈旧思想。

气之位面是一片充满变换强风的开阔空间。这里四处漂浮着大块的土地——也即是那些土之位面的住民们入侵时遗留的残迹。这些土石成为了风元素生物的家园，而许多土石上还生长着茂盛的植被。另一些生物则生活在充满魔力并形成坚实表面的云层上，甚至在其上建起了城镇和城堡。

位面中四处积聚的浮云会遮蔽能见度。这里风暴频繁，时常还伴随着强雷暴，偶尔甚至还会出现猛烈的龙卷风或飓风。这里的空气温和，只是靠近水之位面处会稍冷，而靠近火之位面处会显得灼热。该位面里，只有在最接近水之位面处才会出现降雨和降雪。

气之位面的大部分地区都处在某个气流、风流和一种称为**迷宫风群 Labyrinth Winds** 的系统中。其内有清劲的强风，也有足以撕裂生物的咆哮大风。即使是最熟练的飞行生物，在这里也要小心地驾驭这些气流，顺风而行而不是与之对抗。

在迷宫风群各处包含着一些隐藏的国度，这里只有跟随特定的风流才能到达，因而可以很好的抵御攻击。其中一处便是传说中的**艾夸 Aaqa**，一处拥有银色尖顶和苍翠花园的肥沃浮土。艾夸的风之公爵们 the Wind Dukes 倾向守序与善良，他们时刻警惕着，准备好对抗邪恶元素的掠夺和元素混沌的侵蚀。公爵们在领域内由艾拉卡拉 aarakocra 和一个鲜为人知的名叫瓦蒂 vaati 的种族侍奉左右。

气之位面离大爆炎 the Great Conflagration 最近的区域称作**热风峡湾 Sirocco Straits**。干燥的热风将这里附近浮土冲刷成贫瘠的岩石。石像鬼 Gargoyles 和他们的盟友从土之位面集结到这里，准备好对艾夸的领域发动发动劫掠。

在火之海 Sea of Fire（位于火之位面）和热风峡湾之间是一片高耸的火焰风暴区域。这里被称为**大炎爆 the Great Conflagration**，有时也称作灰烬位面 Plane of Ash。从气之位面呼啸而来的狂风混合了来自火之位面的熔岩与火灰，形成一条无边无际的风暴带——即是一堵火焰、烟雾和灰烬组成的城墙。浓厚的灰烬挡住视野使该处的能见度只剩几十尺，而肆虐的狂风也使在这里的旅行变得十分困难。扬起的灰烬在四处凝聚成一些浮游的区域，刚好让来这里的歹徒和逃亡者用作躲藏的庇护所。

该位面的另一端邻近落霜之地 Frostfell（水之位面边缘处的冰之位面），其附近是一处称作**米斯特风区 Mistral Reach** 的寒风区域。大风将暴风雪推进落霜之地再将吹向远方，直冲该位面的核心区域。而在风区内的浮土也因此常年覆盖着冰雪。





土之位面 Plane of Earth

土地球象征了稳定、僵化、坚定决心，还有传统。该位面与气之位面在元素位面之环上处在对立的位置，也正好反应了它几乎就是气的完全对立面。

土之位面连串的山脉比物质位面的任何山脉都要高。它没有自己的太阳，高峰之上也没有空气环绕。其内的大多数旅者都是通过连通该处的洞穴或洞窟通路来到这里。

群山之下最大的洞窟被称为大闇洞 Great Dismal Delve，或七重迷宫 Sevenfold Mazework，其内正是土巨灵 dao 的都城，**珠宝之城 City of Jewels**。土巨灵因他们坐拥的财富大感自豪，并派出奴隶队伍穿越整个位面来帮他们寻找新的矿产和宝石的矿脉。多亏这种不懈努力，城中的每座建筑和每个重要物件都由珍贵的石料和金属制成，其中就包括那些镶嵌在建筑顶部，镶有宝石的细长尖顶。整座城市受了一个强大的法术保护，如果有游客哪怕偷走一小块石头都会触发通知所有土巨灵居民的警报。偷窃行为可能导致被判处死刑，而其惩罚还可能祸延到小偷的亲属。

邻近创造之泉 Fountains of Creation（位于火之位面）的山脉被称作**火炉 Furnaces**。熔岩从其中的洞窟里渗出，空气中还弥漫着硫磺的气味。土巨灵们在这里设置了优秀的锻炉和冶炼炉，用以加工他们的矿石和贵金属。

水和土位面之间的边界地区是个可怕的沼泽，这里的泥浆与软泥里生长着粗糙的扭曲树木和浓密的带刺藤蔓。在**遗忘沼泽 Swamp of Oblivion**（也被称为软泥位面 Plane of Ooze）各处，静滞的湖泊和池塘成了浓密的杂草和巨大蚊子群的温床。这里有少量用悬在淤泥上的木结构建立起来的定居地。他们大多会选择在树丛间搭建平台，有时也会直接在泥泞里打入深深的支柱。泥土里没有任何坚实地面可以用作支撑，所以这些建在支柱上的房屋最终都会沉入地下。

据说任何进入遗忘沼泽的物件至少在随后的一个世纪里都无法再现世间。有时会有一些绝望的灵魂将某个强力神器流放到这里，以让其暂时消失在多元宇宙中。而渴求强大魔法的冒险者们也会来这里搜寻这些宝藏，并勇敢的面对沼泽中的魔化昆虫和鬼婆。

该位面邻近遗忘沼泽的区域称作**泥泞之丘 Mud Hills**。在这里，山体滑坡不断地磨损着岩坡，将土石瀑布般倾泻到无底的沼泽中。而土之位面似乎总在不断生成新的土地，因而在旧土地逐渐消失时，新的山丘也在不断地升起。

火之位面 Plane of Fire

火代表活力、激情和变化。最坏的方面，它便是残忍，是肆意的破坏，就如同火巨灵 efreet 的日常所为。而最好的方面，火反映着灵感的光芒，同情的温暖，以及热情的火焰。

一轮炽热的太阳悬挂在金色的天顶，并在 24 小时的周期里不断的变换发热。它从中午的白热逐渐变成午夜的深红，因而位面中最暗淡的时刻便呈现出深红的暮光。而正午时分的光线几乎可以刺瞎眼睛。因此黄铜之城 City of Brass（见下文）的大多数生意都会安排在暗淡时间里进行。

该位面的典型天气尽是肆虐的狂风和浓厚的灰烬。这里的空气虽然可以呼吸，但那些非本土的生物都必须覆盖好自己的嘴眼，以避免吸入令人刺痛燃灰。火巨灵 efreet 用魔法让燃灰的风暴远离黄铜之城，而位面的其他地方则总是小至风暴大如飓风的恶劣环境。

火之位面的热浪与物质位面的沙漠热浪相当，且足以对旅行者构成相似的威胁（见第 5 章“冒险环境”中的“极端高温”）。越是深入位面深处，水源就越稀少。到达一定深度后，位面里便再也找不到任何水源，所以旅行者都必须携带好自己的补给，或是通过魔法来创造水。

大片的**燃灰废土 Cinder Wastes** 占据了火之位面的绝大部分，其内大量的黑色燃灰和余烬覆盖在熔岩之河上。游走的火蜥蜴战团们互相争斗，他们会突袭火矮人 azer 的前哨站，但会选择避开火巨灵 efreet。沙漠中还星星点点的点缀着一些远古遗迹——也即是一些被遗忘的文明残迹。

一大片火山山脉被称作**造物之泉 Fountains of Creation**，正是火矮人 azer 的家园。这些岩质的山峰从土之位面的边缘卷曲而成，围绕着燃灰废土一直延伸至位面炽热的核心地带。在位面边缘处的一群山脉也称为岩浆位面 Plane of Magma。火巨人和红龙在这里安家，使这里一如相邻位面一样生机勃勃。

熔岩穿过火山流向气之位面，并爆发为一大片熔岩之海，被称作**火之海 Sea of Fire**，而火巨灵 efreet 和火矮人 azers 则乘坐着大型的黄铜船航行其中。黑曜石与玄武岩形成的岛屿从海中冒出，点缀上一些远古遗迹和强大红龙的巢穴。火之海的岸边便矗立着**黄铜之城 City of Brass**。

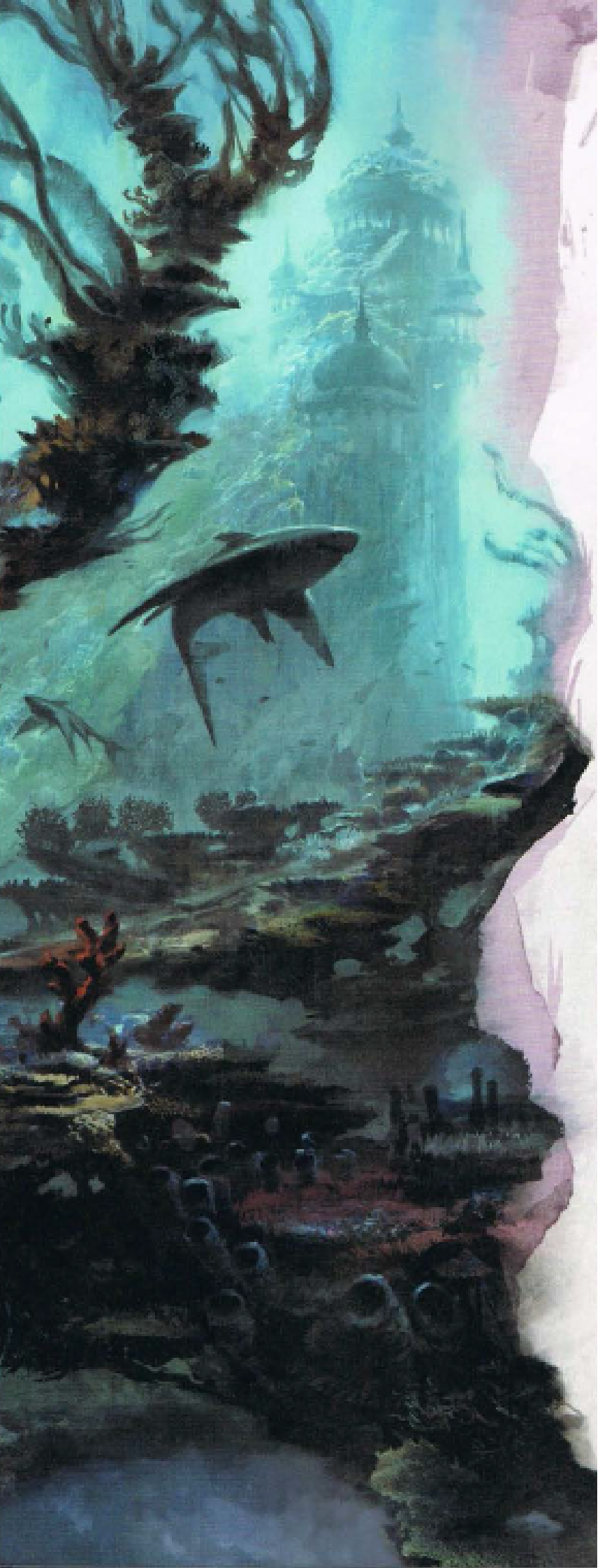
黄铜之城 The City of Brass

诸内层位面里最闻名的地点也许就是位于火之海岸边的黄铜之城。这座传说中的火巨灵城市，其华丽的尖顶和金属城墙正好反映了他们华丽而残酷的本性。恰如火之位面的本质，城中所有的一切都如同活着的舞动之焰，同时也反映了该地充满能量与活力。

冒险者们时常来这里寻求传奇的魔法。加入所寻找的魔法物品可以通过购买来获取，那黄铜之城便是最可能找到这些物品的地方，尽管其代价可能不仅仅是黄金。火巨灵偏爱在自身具有优势时进行交易，尤其喜欢自己在谈判中处于上风的时刻。也许会有某种魔法疾病或毒药只有在城里的集市上卖的东西才能治愈。

这座城市的中心是高耸的木炭宫 Charcoal Palace，其内火巨灵暴虐的苏丹坐拥至高无上的地位，身边簇拥着诸多火巨灵贵族、奴隶主、守卫和一众阿谀奉承者。





水之位面

水的本质是流淌，与躁动之风或跃动之焰不同，是轻柔而稳定的流动。它是潮水的节奏，是生命的甘露，是哀痛的眼泪，还是同情与疗愈的慰藉。而假以时日后它也能侵蚀掉其途径的所有一切。

一轮温暖的太阳在水面的空中划出一道弧线，似乎正是从地平线的可见边缘的水中升起落下。在这里，每天总有那么几次不期而至的乌云密布，紧接着便是一场暴雨，通常还伴随着壮观的电闪雷鸣之景，然后又再一次晴空万里。这里的夜色是一片闪亮的繁星，以及在空中闪耀的极光景色。

水之位面是无边无际的海洋，被称作**世界之海 Sea of Worlds**，那些似乎从无尽深海中成长起来的珊瑚礁形成各种珊瑚岛和岛屿，零星的四散在位面之中。在海洋中移动的风暴有时会形成连同物质位面的临时传送门，并将船只拉进水之位面中。来自各个世界数不清的幸存船只航行于这片水域中，几乎没有任何回家的可能。

位面中的天气状况是极端的教训。如果不是一片风平浪静，便是肆虐着狂风暴雨。极罕见的情况下，还会出现一股震动并引发一股横扫位面的巨浪淹没掉整个岛屿，并将船只推到礁石之上。

由于阳光照耀到海水之中，世界之海的上层生命欣欣向荣，该区域也因此被称为**光之海 Sea of Light**。水生类人生物在珊瑚礁中建起了城堡和堡垒。该区域中一直以来的管理者水巨灵 marid 向来乐于让一些低等种族为领土而争斗。水巨灵名义上的皇帝所居住的宫殿是一座由珊瑚制成，镶嵌着珍珠的豪华建筑，这座宫殿便是**万颗珍珠堡垒 Citadel of Ten Thousand Pearls**。

位面深处阳光无法抵达之地被称为**黑暗深渊 Darkened Depths**。一些可怕生物在此栖息，而这里绝对的寒冷和毁灭性的水压足以让一切只适应地表或光之海的生物迅速了结性命。而克拉肯 Kraken 和其他的庞大生命体则霸占着这一领域。

任何在海面上升起的陆地都是该位面中的少数呼吸生物激烈争夺的资源。当没有其他地面可用时，人们就会把浮筏和船舰被绑在一起充当立足地。大多数该位面的原住民通常都不会冲上海面，因此他们也不会理会别人的这种习性。

位面上为数不多的几个岛屿中有一个被称作**恐惧之岛 Isle of Dread**。该岛屿会定期由一场横扫该岛的风暴连接到物质位面。掌握了该位面奇异潮汐和水流的旅行者能够以此自由穿梭于两个世界之间，但这股风暴也会将物质位面的船只摔毁在岛屿海岸边。

水之位面邻近遗忘沼泽（位于土之位面）的区域称作**淤沙浅滩 Silt Flats**。这里的水中充满了沙土和淤泥，并混和成两个位面之间大沼泽前的一片泥泞的地带。

位面的另一端接壤落霜之地处便是**冰之海 Sea of Ice**。寒冷的海水被冰山和冰盖堵塞在此，而这种环境吸引了一众生活在落霜之地的喜冷生物栖息其中。而这些生物还会随着浮游飘离的冰山进入水之位面，进而在温暖的海域里威胁船只和岛屿。

落霜之地 Frostfell 也即是冰之位面 Plane of Ice，形成于气与水之位面的接壤处，是一片被持续不断的暴风雪所席卷，近乎无穷无尽的冰川地带。冰之位面里蜿蜒的冰冻洞窟栖息着雪人 yeti、百足魔兽 remorhaze、白龙和其他寒冷生物。位面中的住民时刻进行着一场永无休止的斗争，以证明自己的实力，并确保自身得以生存。

由于危险怪物和冷酷严寒的存在，在落霜之地旅行相当危险。大多位面旅者在这里都会保持安静，直面寒风和大雪，并尽量避免踏上这片巨大的冰川地中。



外层位面 Outer Planes

带毒气体的集团如同污秽的云层一样飞速略过深红色的穹丘。它们旋转汇聚成型如同巨眼一般俯视下来，却又在凝聚视线前便消散，仿佛单纯只为一次次的重新能聚成型。在红宝石光芒之下正是一片黑暗的噩梦之地，那是一片光秃的岩石，是四处绽放的火花和闪烁的焰火，而一切都在这若隐若现的幽影中匍匐滑行。而连绵的山脉却划破了红宝石的天空。阿祖斯 Azuth 曾非常恰当的将其称为齿之大陆 Land of Teeth，并在此间测绘出无数的齿状的岩石。这里曾是迎宾之地 Greeting Ground，是曾经夺去了无数凡人性命的恐怖国度。而他当时正身处九层地狱的最上层，盘旋在阿佛纳斯 Avernus 的上空之中。

——艾德·格林伍德，*《地狱中的艾尔明斯特》*

—Ed Greenwood, *Elminster in Hell*

如果内层位面时构成多元宇宙的原材料和能量，那么外层位面则为其构造提供了方向、思想和目的。有鉴于此，加上外层位面众所周知的被认知为神祇的家园，从而导致许多智者将其称作神圣位面、精神位面或神灵位面。

讨论关于神祇的事情时，都会用上具有高度隐喻性的语言。事实上他们的家园并不是真正的地点，而是例证了外层位面是思想和精神的国度。与元素位面类似，你可以把外层位面的可感知部分想象成边缘区域，而广阔的精神区域则超出一般的感官体验。

即使在可感知地区内，表象也可能具有欺骗性。一开始，许多外层位面表面上感觉相当友好，且与物质位面本身非常相似。但在这些位面上的强大力量可以因一时兴起而改变其景观，甚至可以将其完全改变，乃至有效地清除和重建其存在以更好地满足其神圣的需求。

距离在外层位面中是一项毫无意义的概念。这些位面的可感知区域似乎非常小，却也可以延伸至无限远。冒险者们可以用一天时间被引领者游遍九层地狱的九个层级——当然前提是这必须同时是地狱之力自身的想法。又或者，旅者可能会需要几周的时间才能在一层中艰难前进。

默认的诸外层位面为一组十六个位面，对应着八大阵营（不包括由外域代表的中立阵营，描述详见“其他位面”一节），同时也反映了各位面之间的区别。

外层位面 Outer Planes

外层位面	阵营
天界山 Mount Celestia 的七层天堂	LG
双生天堂 Bytopia 的孪生伊甸	LG,NG
极乐境 Elysium 的祝福之地	NG
万兽园 The Beastlands 的无尽荒野	NG,CG
奔放之野 Arborea 的奥林匹亚林地	CG
约瑟园 Ysgard 的英雄领域	CG,CN
混沌海 Limbo 的永恒混乱	CN
喧癫空隧 Pandemonium 的风啸深渊	CN,CE
无底深渊 the Abyss 的无限层级	CE
卡瑟利 Carceri 的流放深渊	CE,NE
哈迪斯 Hades 的灰色荒野	NE
焦炎地狱 Gehenna 的永恒旷野	NE,LE
九层地狱 the Nine Hells（巴托 Baator）	LE
修罗场 Acheron 的地狱战场	LE,LN
机械境 Mechanus 的钟表涅槃	LN
世外桃源 Arcadia 的和平国度	LN,LG

那些具有本质里包含善良元素的位面称作**上层位面 Upper Plane**，而包含邪恶元素的位面则称作**下层位面 Lower Plane**。位面的阵营是其精髓，而一个与位面阵营不匹配的角色在其内会有一种不协调的感觉。例如，当一个善良生物造访极乐境 Elysium 时可以感觉到与位面相互同调，而一个邪恶生物则无法与之同调，甚至会感觉不适。

上层位面是天界生物的家园，包括天使 angel、羽蛇 couatl 和飞马 pegasus。在下层位面安家的则是邪魔一类：恶魔 demon、魔鬼 devil、尤格罗斯魔 yugoloth 等。处于两者之间的位面里还有着一些独特的住民：机械境中的构装生物种族魔冢 modron，以及在混沌海 Limbo 繁衍的异怪生物史拉蟾族 slaadi。

外层位面层级 Layers of the Outer Planes

大多数外层位面包括着许多不同的环境或领域。这些领域经常被描绘或描述为同一位面中一堆叠起来相互关联的部分，而旅行者们将其称为层级 layer。例如，天界山 Mount Celestia 就是由七层的饼状层级堆叠而成，九层地狱 Nine Hells 有九个层级，而无底深渊 Abyss 似乎有无数的层级。

从别处连接过来的传送门通常只会到达多层位面的第一层级。根据位面不同，这一层可能会被描述为顶层或底层。而第一层通常会作为该位面的城门，成为大多数旅者初次抵达的地点。

外层位面游历 Traveling the Outer Planes

在外层位面之间旅行与到达初次抵达外层位面一样。通过法术*星界投影 astral projection* 的方式旅行的角色可以从某一位面进入星界位面，并在其中寻找特定颜色的彩池，并以此前往目的地。角色们也可以使用法术*异界传送 plane shift* 更直接地到达不同的位面。然而，大多数情况下，角色们都会使用传送门——这些传送门要么直接连接两个位面，要么就是通向有着通往所有位面传送门的城市，众门之城，印记城 Sigil。

一些外层位面会由两个共同的位面特性相连：冥河 River Styx 和无尽阶梯 Infinite Staircase。你可以在自己的战役中设定其他的位面通道，比如，一棵扎根下层位面，树冠连接上层位面的世界树 World Tree。或者，你也可以将宇宙观设定为可以徒步从一个位面走到另一个位面。

冥河 The River Styx

这条河上漂着冒泡的油迹和污秽的船只残骸，河岸边躺着从战场漂来的腐臭尸体。除邪魔之外的任何生物品尝或接触到这里的水质时都会受到法术*弱智术 feeblemind* 的影响。而抵抗该效应的智力豁免 DC 为 15。

冥河斯提克斯 Styx，翻腾的流过修罗场 Acheron 最上层，九层地狱 Nine Hells，焦炎地狱 Gehenna，哈迪斯 Hades，卡瑟利 Carceri，无底深渊 Abyss 和喧癫空隧 Pandemonium。而冥河的支流则蜿蜒于在这些位面的其他层级。例如，冥河的一部分缠绕着九层地狱的每一个层级，让人得以借此渡往其中的每一层。

罪者的渡船在冥河的水域漂流，渡船的领航人以熟练的技巧判断难以预测的水流和河流漩涡。只要出的起价钱，这些领航人愿意载着乘客穿梭于各位面。他们中有一些是邪魔，而另一些则是物质位面死者的灵魂。

无尽阶梯 The Infinite Staircase

无尽楼梯是连接诸位面的一个外维度螺旋阶梯。通往无尽阶梯的入口通常是一扇不起眼的门。入口的另一边是一个小型平台，连接着一串连同上下却平平无奇的阶梯。在爬上或走下的过程中，你会发现阶梯会随之逐渐改变，从简单的木阶或石阶，到辐射在空中悬挂的杂乱阶梯，甚至每一阶都有着不同的重力方向。传说当人在无尽阶梯的各层搜索时，终会从中找到自己内心的真正欲求。

无尽阶梯中的门常常隐藏在布满灰层且近乎被遗忘的无人问津之地。任一个给定的位面中，都可以有多扇门扉连接到无尽阶梯中，而这些入口通常都鲜为人知，且偶尔会由梵天神侍 deva、翔狮兽 sphinxe、尤格罗斯魔 yugoloth 和其他强大的怪物守卫着。



选用规则 Optional Rules

每个外层位面都有其独特的特点，也使旅行其中成为一种独特的体验。位面的影响可以通过多种方式作用于旅者，比如让他们染上与该位面相关的个人特点或缺点，甚至可以改变其阵营使之更符合位面的本土居民。每个位面的描述里都包含有一个或多个选用规则，你可以借此让冒险者们在该位面获得更加难忘的体验。

选用规则：心灵失调 Psychic Dissonance

每个外层位面都散发着一种心灵失调感，并影响每个与其阵营不相容的访客（善良生物在下层位面，或邪恶生物在上层位面时），前提是他们必须在该位面中待得时间够长。你可以选用该规则来反映这种失调感。在一个阵营不相容的位面完成一次长休后，该旅者必须进行一次 DC10 的体质豁免。豁免失败者将提升一个等级的力竭状态。守序与混乱阵营间的不相容不会产生这种效应，因而机械境 Mechanus 和混沌海 Limbo 也不会出现这种特征。

天界山 Mount Celestia

天界山 Mount Celestia（或译作天堂山）是从善良的银海 Silver Sea 上升起的一座高度无法目测也难以想象的神圣山峰，其七层高原也即是它的七个层级。该位面是正义与秩序的典范，是上天的恩典和无尽的仁慈。在那里，天使和斗士们都是拥护善良抵御邪恶入侵的护卫者。这里是少数几个可以让旅客放下戒备的位面之一。它的居民不断努力令自己变得更加正直。无数生物都想到达山峰最高阶最卓越之处，但只有最纯洁的灵魂才可前外。当凝视着这个山峰时，即使是最疲惫的旅者也会充满敬畏。

选用规则：祝福恩泽 Blessed Beneficence

与邪恶生物在这里所体验到的不谐相反，善良生物在这此会受惠于位面中弥漫的祝福恩泽。善良阵营的生物只要在该位面中就能获得法术祝福术 bless 的效应。此外，善良生物在该位面完成一次长休后可以获得一个*次级复原术 lesser restoration* 的法术效应。

双生天堂 Bytopia

双生天堂 Bytopia（或译作双乐园、勤睦叠境）中两个层级的孪生天堂 Twin Paradises 非常相似却又截然相反：一个是温顺的田园风光，另一个是未被驯服的荒野，而这两者都反映了该位面的善良和必要时的守法与秩序。双生天堂是高效工作的天堂，是完好的完成工作的满足感所在。贯穿整个位面的善意给居住其内的生物带来友善与幸福的感觉。



选用规则：弥漫善意 Pervasive Goodwill

非守序善良非中立善良的旅行者在该位面中完成一次长休后，必须进行一次 DC10 的感知豁免。豁免失败者其阵营将会变为守序善良或中立善良（选择更靠近该生物原阵营的一项）。如果该生物不在 1d4 日内离开该位面，则这种变化将变为永久效果。在此前如果该生物在双生天堂之外的位面停留一日，则其阵营将恢复原样。对该生物施展法术*反制善恶 dispel evil and good* 也可以使其恢复原阵营。

极乐境 Elysium

极乐境 Elysium 是无限仁慈的怜悯者之家，也是欢迎位面旅者前来寻求庇护的避难所。该位面的田园风光在大多数时候都闪耀着生命与美丽之光。人们在进入该位面时便被其安宁渗入骨髓与灵魂。这是个可以让人安心歇息的天堂，是快乐的眼泪在人们脸颊上闪亮的地方。

选用规则：莫大极乐 Overwhelming Joy

旅行者在该位面上停留一段时间便有可能被这里压倒性的满足与幸福感所困。旅行者每在该位面完成一次长休后，都必须进行一次 DC10 的感知豁免。豁免失败者在完成下一次长休前都将不愿离开该位面。三次豁免失败后，该生物便永远不愿离开该位面。如果强行将其带走，他便会尽一切努力回到该位面。法术*反制善恶 dispel evil and good* 可以移除生物身上的该效应。

万兽园 The Beastlands

万兽园 Beastlands（或译兽乡）是个未开化的自然位面。从苔藓丛生的红树林到布满积雪的松林。在茂密的丛林中，树枝是紧密地交织在一起，直至遮蔽所有穿透的光线；在广袤的平原上，谷物和野花在风中充满着勃勃生机。该位面体现了大自然的野性和美丽，而它同时还代表了所有的动物。

选用规则：猎手天堂 Hunter's Paradise

来到万兽园的旅行者发现自己狩猎和追踪能力得到了提高，角色在这里进行感知（驯兽）、感知（察觉）和感知（求生）检定时具有优势。

选用规则：野兽变形 Beast Transformation

旅行者在该位面杀死一头野兽时，该杀戮者必须进行一次 DC10 的魅力豁免，豁免失败者将变身为被杀的野兽（如同法术变形术 polymorph）。处于该形态时，该生物保留着其原来的智力值和说话能力。每次完成长休后，被变形的生物都可以再进行一次该豁免。豁免成功则该生物恢复其真实形态。三次豁免失败者只能通过法术*移除诅咒 remove curse* 或类似魔法才可逆转该效应。

奔放之野 Arborea

奔放之野 Arborea 是暴力情绪和强烈感情之地，这种情感在这里甚至高于生命，人们由顽固的冲动和炽热的激情支撑着，直自己燃烧殆尽。这些本性善良的居民致力于对抗邪恶，但他们的鲁莽情绪有时会带来毁灭性的后果。在奔放之野，狂暴如同愉悦一样常见。这里的山脉与森林都极之广阔而美丽，每一处沼泽和溪流都居住着不可侵犯的大自然的精魂。因而旅行者在此必须小心行事。

奔放之野是许多精灵和精灵神祇的家园。出生在该位面的精灵属于天界生物类型并且内心狂野不驯，随时准备好与邪恶开战。除此之外，他们看起来就像普通精灵一样。

选用规则：热切渴望 Intense Yearning

记录一个旅行者在奔放之野停留多少了日。该旅行者离开时必须进行一次魅力豁免，其豁免 DC 等于 5 加上其停留日数值。豁免失败者，将受回归奔放之野的欲望所折磨。只要该效应存在，该生物进行属性检查时便具有劣势。每次完成长休后，该生物都可以再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。法术*反制善恶 dispel evil and good* 可以移除生物身上的该效应。

约瑟园 Ysgard

约瑟园 Ysgard 的领域中是一片崎岖的山脉与深谷，还有大风吹过的战场。其内的夏天漫长而炎热，冬天则寒冷而无情。它的大陆漂浮在火山岩石的海洋之上，其下的冰窟巨大到足以容纳所有的巨人 giant、人类 human、矮人 dwarfe、侏儒 gnome 和其他存在。英雄们前来约瑟园测试自己的勇气，他们不仅需要面对位面本身，还要对抗巨人、龙类，以及其他在约瑟园广阔大地中雷厉风行的可怕生物。

选用规则：不朽盛怒 Immortal Wrath

约瑟园是被杀的英雄的家园，他们在这荣耀的战场上进行永恒的战斗。除构装生物和不死生物之外，任何生物被攻击或法术杀死后将在第二天黎明时恢复生命。该生物恢复所有生命值，并移除所有死亡前的所受的状态和苦痛。

混沌海 Limbo

混沌海 Limbo（或译灵薄狱、迷失域）一个纯粹混沌的位面，是一锅不稳物质和能量的搅动汤。石头融化成水再冻结成金属，随后变成钻石，而又烧成烟再变成雪，如此循环无穷无尽的经历着不可预知的变化。更普通的景观——小树林、草地、城堡遗迹，乃至涓涓细流，一切一切都处在无序之中。整个位面便是一场噩梦般的暴乱。

混沌海没有重力，因此该位面上的生物都悬浮在原地。但生物可以通过想象自己前进的方向便可以向任意方向以其不行速度移动。



混沌海会去适应其内居住者的意愿。自律而强大的意志可以在位面中制作出整个自创的岛屿，甚至可以在这种地方生活数年。而意识简单的生物比如一条鱼，则可能熬不过一分钟便会随自己周围的水结冰、消失或是变成玻璃。史拉蟾族 Slaadi 在这里生活，它们在这片混沌中畅游而不创造任何东西，而吉斯泽莱 githzerai 的武僧则用自己的意志建起了整座修道院。

选用规则：意志之力 Power of the Mind

作为一个动作，一个处于混沌海的生物可以进行一次智力检定，以尝试用念力移动身边 30 尺内一个他能看见且属于该位面的物件。其 DC 依物件的体型尺寸而定：微型为 DC 5，小型为 DC 10，中型为 DC 15，大型为 DC 20，巨型或更大体型则为 DC 25。检定成功则该生物将该物件移动的尺数等于 5 加上该检定值多出 DC 的数值。

生物也可以花费一个动作来进行一次智力检定以改变一个未被着装或携带的非魔法物件。其规则与移动距离是相同，而其 DC 则基于该物件的体型尺寸：微型为 DC10，小型为 DC15，中型为 DC20，大型或更大体型则为 DC25。检定成功时，该生物便将物件转变成另一种同体型大小的非活体物件，例如将一块巨石变成一个火球。

最后，生物可以花一个动作来进行一次智力检定以稳定该生物为中心的球状区域。其 DC 依球区的半径而定。基础 DC 为 5 对应一个半径 10 尺的球区；该半径没增加 10 尺相应的 DC 就增加 5。检定成功时，该生物将避免该区域在随后的 24 小时被该位面所改变，或者直到该生物再次使用该能力为止。

喧癫空隧 Pandemonium

喧癫空隧 Pandemonium（或译群魔殿）是一个疯狂的位面，是大堆岩石被狂风雕刻而成的隧道。它冰冷，嘈杂，黑暗，且没有一点自然光。这里的风会迅速熄灭所有像火把和篝火那样的非魔法明焰。这种环境中也只能大声喊叫才能完成对话，而就算如此可以听清的距离至多只有 10 尺远。生物进行任何依赖听觉的属性检定都具有劣势。

位面中的大部分栖息者都是被放逐到该位面的生物。他们没有任何逃生的希望，当中许多人被不间断的风吹得发疯，或被迫在可以避风的地方躲避，直至最后只剩下他们彷如从遥远处传来的痛苦呼喊。

选用规则：疯狂之风 Mad Winds

旅行者每在狂风中度过一小时就必须进行一次 DC10 的感知豁免。豁免失败时，该生物将提升一级力竭状态。在该位面中达到六级力竭的生物不会死亡。相反，该生物将获得了一种随机的永久性疯狂，正如第 8 章所“运作游戏”所述。完成一次长休并不能降低该生物的力竭等级，除非他能以某种方式逃离令人发狂的大风。”

无底深渊 The Abyss

无底深渊 Abyss 具现了一切的悖逆、恐怖和混乱。它几乎无尽的层级螺旋向下，形成一片愈加可怕的形态。

深渊的每一层级都有各不相同的可怕环境。虽然没有哪两层长的一样，但却都是一样的严酷而不适宜居住。每一层都反映了深渊的混乱本质。事实上，人们在位面中看到或接触到的大部分东西，似乎都处在腐朽、破碎或堕落的状态中。

选用规则：深渊堕落 Abyssal Corruption

非邪恶的旅行者在无底深渊完成一次长休后，必须进行一次 DC10 的魅力豁免。豁免失败时，该生物将陷入堕落。参照表格“深渊堕落”来决定其堕落效应。你也可以用自己原创的不同堕落效应用作替代。

完成一次长休后，已经堕落的生物可以进行一次 DC15 的魅力豁免。豁免成功则该堕落效应终止。法术*反制善恶 dispel evil and good* 或任何可以一处诅咒的魔法都可以终止该效应。

如果堕落生物在 1d4+2 日内还没离开该位面，他的阵营将变为混乱邪恶。对该生物施展法术*反制善恶 dispel evil and good* 可以使其恢复原阵营。

深渊堕落 Abyssal Corruption

d10	结果
1~4	**背信弃义 Treachery**。该角色获得以下的缺点：“我只能通过确保我的同伴无法达成其目标来实现自己的目标。”
5~7	**嗜血 Bloodlust**。该角色获得以下的缺点：“我单纯的喜欢杀戮，而且我一开始就停不下来。”
8~9	**疯狂的野心 Mad Ambition**。该角色获得以下的缺点：“我注定要统治无底深渊，而我的同伴们就是为此存在的工具。”
10	**恶魔附体 Demonic Possession**。该角色被一个恶魔实体所控制，直到被*反制善恶 dispel evil and good* 或类似的魔法解救。当被附身的角色进行攻击检定、属性检定或豁免检定，并得到骰值为 1 时，该恶魔将控制该角色并决定其行为。在每个角色自身的回合结束后，该角色可以进行一次 DC15 的魅力豁免。豁免成功则角色重新获得自身的控制权，直至下一次再掷出骰值 1。

重要层级 Important Layers

无底深渊的层级由统治该地的恶魔领主所定义，正如下述范例所指。关于恶魔领主的更多信息可以参阅*《怪物图鉴》*。

恶魔胃囊 The Gaping Maw。 无底深渊中狄摩高根 Demogorgon 的层级是一个野蛮而疯狂的巨大荒野，称作恶魔胃囊。即使是强大的恶魔也会在此因恐惧而疯狂。反映着狄摩高根双重性格的恶魔胃囊是一块巨大的原始大陆，覆盖在茂密的丛林中，周围则是无边无际的海洋和盐水。恶魔主君 Prince of Demons 在两座从浑浊的海面上浮现的蜿蜒石塔里统治着他的层级。每座塔的顶部装饰着一个巨大的尖牙颅骨。塔尖构筑成亚比森 Abysm 的堡垒，很少有生物能冒险进入其内而不陷入疯狂。

塔纳托斯 Thanatos。如果奥喀斯 Orcus 找到办法，他就会将所有位面都变得跟他的死之王国一样，所有生物都将在他的控制下成为不死生物。塔纳托斯的黑色天空下是一片荒凉的山地，贫瘠的荒野，被毁的城市，以及扭曲的黑树的森林。陵墓、坟场、墓碑和石棺充斥在景色之中。不死生物从陵墓和坟地中爬出，撕裂任何敢来这里的愚蠢生物。奥喀斯对塔纳托斯的统治来自一座由黑曜石和骸骨建成，被称为永丧之城 Everlost 的巨大宫殿。宫殿建立在一个被称为遗忘之末 Oblivion's End 的荒原上，周围都是挖在狭窄山谷和陡峭山坡上的陵墓与坟地，形成一片层叠的大墓冢。

蜘蛛魔网 The Demonweb。罗丝 Lolth 的层级是个魔法蛛网织成的巨大网络，并以此形成各种通道和茧状腔室。在这些蛛网中，建筑、构造物、船只和其他物件有如被困在蛛网陷阱中一样被倒吊着。罗丝蛛网的本质使其在整个位面中随机的创造出各种传送门，并从各种半位面和物质位面的世界中抓来各种物件，以满足蜘蛛女王 Spider Queen 的阴谋。罗丝的仆从们也使用织网建起地下城，并以蛛网建成纵横交错的通道再以此捕捉吊起罗丝所痛恨的敌人。

在这些地下城下方，隐藏着蜘蛛女王的住所，无底的魔网深狱 Demonweb Pits。栖息在此的罗丝身边簇拥着她的女仆们——即是为服侍她而创造的恶魔蜡融妖 yocholo，而在着蜘蛛女王的领域中，这些恶魔们保有至高的身份，同时也是至强的恶魔。

无尽迷宫 The Endless Maze。巴菲门特 Baphomet 在无底深渊的层级是一个无边无际的地牢，其中心位置便是魔角之王 Horned King 巨大的金字塔宫殿。在令人困惑而杂乱的走廊和无数房间之中，环绕着一里宽的宫殿护城河，水中还隐藏一系列令人发狂的楼梯和隧道，直通城堡深处。

三重境界 The Triple Realm。乌黯主君 Dark Prince 格拉兹特 Graz'zt 统治着包含三个无底深渊层级的阿兹格拉特 Azzagrat 领域。他的权力宝座是位于泽拉塔 Zelatar 城中奇异的银宫 Argent Palace，其繁华的市集和欢乐的宫殿吸引着来自多元宇宙各处的众多旅行者，前来寻找模糊的魔法传说和放纵的欢愉。在格拉兹特的命令下，阿兹格拉特的恶魔们装得十分文明有礼。然而，所谓的三重境界与无底深渊其他任何区域一样危险。其森林中的树木甚至长着巨蛇般的枝条，而旅行者随时可能在迷宫般的城市中消失得无影无踪。

死亡山谷 Death Dells。耶诺古 Yeenoghu 统治者一个称作死亡山谷 Death Dells 的峡谷。这里的生物必须捕猎才能生存。就连植物也要诱捕猎物以在血泊中扎根。耶诺古的仆从们必须为其主人满足饥渴，主人于自己王国中狩猎时，他们便从物质位面搜捕猎物，再释放到这个狗豺狼人领主的领域之中。

卡瑟利 Carceri

卡瑟利 Carceri 是所有监狱的典范，是一个荒凉绝望的位面。它六个层级中有巨大沼泽，恶臭丛林，风沙肆虐的沙漠，锯齿山脉，寒冷大洋和漆黑的冰层。这一切组成的这个监狱位面，就是被锁困在此的叛徒和背叛者悲惨的家园。

选用规则：监狱位面 Prison Plane

没有人能轻易地离开卡瑟利。除法术许愿术 wish 之外，所有尝试离开该位面的魔法效果都会失效。通向该位面的传送门和门扉都只能实现单向传送。确实存在离开该位面的秘密方法，只是它们都被绝密的隐藏起来，并由致命的陷阱和怪物看守着。

哈迪斯 Hades

哈迪斯 Hades 的层级被称为三郁 Three Glooms——即失去欢乐、失去希望、失去激情。哈迪斯是灰烬的天空下一片灰色的大地，许多不被上层位面的神灵接纳，也不又下层位面的邪魔统治者接管的灵魂均以此作为其目的地。这些灵魂在这里变为幼虫 larva 永远困在这个没有太阳、月亮、星星和季节的地方度日。过滤掉所有颜色和情绪后，剩下的抑郁令大多数的旅行者难以忍受。前文所述的“堕影绝望”也可以用来表述旅行者在此的绝望。

选用规则：丑恶变形 Vile Transformation

旅行者每次在该位面完成一次长休时，必须进行一次 DC10 的感知豁免。豁免失败时，该生物将提升一级力竭状态，只要该生物依然在哈迪斯中，这些力竭状态就无法被移除。该生物力竭等级达到六级时并不会死亡。相反，该生物会永远变成一个幼虫，而折磨该生物的所有力竭等级也会随之移除。

幼虫是一种低端的邪魔，它保留了先前形态的面部特征，却长着肥胖蠕虫的身体。幼虫对从前的生活保有一点模糊的记忆，而其生物数据变为幼虫的数据板所述。

哈迪斯中爬满幼虫。夜鬼婆 Night hag、巫妖 lich、和邪兽鬼 rakashasa 则会收割它们用于自己的邪恶仪式。其他的邪魔则会以它们为食。

幼虫 Larva

中型邪魔，中立邪恶

AC：9
HP：9（2d8）
速度：20 尺

力量 9（-1）	敏捷 9（-1）	体质 10（+0）
智力 6（-2）	感知 10（+0）	魅力 2（-4）

感官：被动察觉 10
语言：可以理解自己生前所掌握的语言但不能说
挑战等级：0（10 XP）

动作

啃咬 Bite。*近战武器攻击：*+1 命中，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1（1d4-1）的穿刺伤害。

焦炎地狱 Gehenna

焦炎地狱 Gehenna（或译炼狱）是猜疑和贪婪的位面。它是尤格罗斯魔 yugoloth 的出生地，而该种族也大量居住于此。焦炎地狱四个层级中的每一层都有一座火山，低层的火山灰土喷发到控制并砸入高层的山中。

位面的岩坡令人在此运动时非常困难和危险。几乎任何地方的地面都至少有 45 度的倾斜。有些地方的陡峭悬崖和深谷更是构成了极具挑战的障碍。此间的危害物还包括会释出有毒气体和灼热火焰的火山裂缝。

焦炎地狱没有仁慈和同情的空间。生活在这里的邪魔是所有多元宇宙中最贪婪最自私的存在。

选用规则：残酷累赘 Cruel Hindrance

该位面的残酷本质使这里的旅行者难以实现互相帮助。旅者被施予增益效应的法术（包括恢复生命值或移除某状态）时，其施法者必须先进行一次 DC10 的魅力豁免。豁免失败则施法失败，相应的法术位被消耗，相应动作也被花费掉。

九层地狱 The Nine Hells

九层地狱 Nine Hells 的巴托 Baator 会引燃旅行者的想象力，寻宝者的贪婪，以及所有道德生物的战斗之怒。它是究极的守序与邪恶之位面，也是预谋之残虐的缩影。九层地狱的魔鬼必定遵守其上级的律法，但他们却在各自的城堡里作反。大多数人都在进行某些阴谋，并不择手段的提升自己。位于阶级制度最顶端便是还未被击败的阿斯蒙蒂斯 Asmodeus。而他一旦被击败，则新的胜利者将继续统治这个位面。这就是九层地狱的法则。

选用规则：弥漫的邪恶 Pervasive Evil

邪恶弥漫于九层地狱中，连旅行者们也受其影响。非邪恶的旅行者在该位面中完成一次长休后，必须进一次 DC10 的感知豁免。豁免失败时，该生物的阵营将变为守序邪恶。如果该生物无法在 1d4 日内离开该位面，则这种变化将成为永久性。在此之前，如果该生物可以在九层地狱之外的位面中停留一天，则该生物的正义将恢复正常。对该生物施展法术*反制善恶 dispel evil and good* 也可以将其阵营复原。

九个层级 The Nine Layers

九层地狱有九个层级。前八层均分别由大魔鬼们统治，并直接隶属于阿斯蒙蒂斯，也即是第九层级奈瑟斯 Nessus 的大公 Archduke。要到达九层地狱的最深层级，就必须依次穿过上面的所有八层。最快捷的方式就是借助冥河的摆渡，一层一层的往下深入。也只有最勇敢的冒险者才能经受住这趟旅程的痛苦与恐惧。



阿佛纳斯 Avernus。在阿斯蒙蒂斯的规定下，所有位面传送门都无法直接连接九层地狱的更低层级。因此，第一层的阿佛纳斯便是前来该位面的旅者的登录点。阿佛纳斯是一个布满血河与咬人苍蝇的岩石荒原。炽热的彗星偶尔会从黑暗的天空中坠落，留下冒烟的撞击坑。空旷的战场上到处都是武器和骸骨，彰显着九狱的军团在本土上与敌人相会并获胜。

女大公扎瑞尔 Zariel 统治着阿佛纳斯，她的对手贝尔 Bel 由于让阿斯蒙蒂斯失望而被拉下台，并被迫出任扎瑞尔的顾问。恶龙女王 Queen of Evil Dragons 提亚玛特 Tiamat 被囚禁在这一层中，她保留了自己的统治领域但被阿斯蒙蒂斯以某些远古契约限制在九狱之中（契约条款的具体有效时间只有提亚玛特和九位领主知晓）。

扎瑞尔的权力宝座是一座高耸的玄武岩城堡，上面装饰着一些部分烧焦的尸体，他们都是些没能得到女大公青睐的访客。扎瑞尔的形象是一名曾经有着美丽肌肤与翅膀，但现在都已经被火焰摧毁的天使。她的眼睛燃烧着一股狂暴的白光，甚至可能让那些看向她的生物突然燃烧起来。

迪斯 Dis。迪斯是九狱的第二层，是一个迷宫般的峡谷。它位于陡峭的群山之间，蕴含着丰富的铁矿石。钢铁的道路跨越峡谷穿梭其中，并由锯齿状山顶上俯瞰的铁之堡垒看守着。

第二层的名字取自它的现任领主迪斯帕特 Dispater。作为一名操纵者和骗子，这名大公非常英俊。除了长着小小的角，一条尾巴，和一条分叉的左蹄外，其他特征与人类相仿。他深红的宝座矗立在九狱中最大的可怕大都市——铁城迪斯 Iron City of Dis 的中心。位面旅者会来这里与魔鬼密谋，并与夜鬼婆 night hag、邪兽鬼 rakshasas、梦魔 incubi、魅魔 succubi 或其他邪魔达成交易。迪斯帕特通过特殊的契约来收集每一笔交易，而这些契约都签署于其自己的九狱层级中。

迪斯帕特是阿斯蒙蒂斯最忠诚和足智多谋的下属之一，多元宇宙中很少有人能比他更聪明。他比大多数魔鬼都更着迷于与凡人达成交易以换取他们的灵魂，而他的使者也不知疲倦地在物质位面中孕育邪恶的计划。

弥瑙洛斯 Minauros。九狱的第三层是个充斥着腐臭的沼泽。酸性雨水从该层级棕色的天空中落下，厚厚一层浮渣覆盖着它恶臭的地表，黑暗下还潜伏着大口的陷坑等待吞噬粗心的流浪者。巨石刻成的庞大城市在沼泽中拔地而起，其中还包括伟大的弥瑙洛斯城 Minauros，也正是该层级名称的来由。

城市黏糊的城墙向空中升起数百尺，保护着浸没在水中的玛门 Mammon 之殿堂。弥瑙洛斯的大公长得如同一条巨大的蛇，其前端连着上身以及一张无毛长角的类人面孔。玛门的贪婪已成为传奇的，还是少数几个愿意用金子代替灵魂的大魔鬼之一。他的巢穴里堆满了遗留下的宝藏——那些打算在交易赢过他，却最终失败的人留下的遗物。

弗莱格索斯 Phlegethos。第四层的弗莱格索斯是一番炽热的景观，其熔岩海洋由炽热的风、令人窒息的烟雾和火山碎屑形成的。在弗莱格索斯最大的火山喷发口内，崛起着一座由黑曜石和黑玻璃建成的堡垒式城市，阿布里莫克 Abriymoch。随着熔岩从外墙涌出，这座城市就像一座巨大的地狱式喷泉的中心雕刻。

阿布里莫克是两个轮班统治弗莱格索斯的大魔鬼的权力宝座，他们分别是：大公贝利亚 Belial，以及他的女儿，女大公菲尔娜 Fierna。贝利亚是个面容英俊，体格健壮的魔鬼，他表现着文明的礼貌，却时常语带隐晦的威胁。他的女儿是一个如同雕塑一般的魔鬼，她的美丽包裹着九狱中最黑暗的心灵。贝利亚和菲尔娜的联盟牢不可破，因为他们都意识到自己的生存正是依赖这种同盟关系。

斯泰吉亚 Stygia。九狱的第五层是冰冻的冰域，其中还燃烧着冰冷的火焰。一片冰冻的大海包围着这一层，而其阴郁的天空时刻爆发着劈啪的闪电。

大公莱维思图斯 Levistus 曾经背叛阿斯蒙蒂斯，现在则被深深的包裹在斯泰吉亚的寒冰中接受惩罚。而他也以同样的方式统治着该层级，并通过心灵感应向其在九狱和在物质位面的追随者和仆从们进行联络。

斯泰吉亚的其前任统治者，阴险的大魔鬼格殷永 Geryon 也在此安家。他被阿斯蒙蒂斯解雇，并让被监禁的莱维思图斯接替其统治。格殷永的倒台，在地狱法庭中引发了许多争论。没人能确定阿斯蒙蒂斯是否因某些秘密理由而解除这个大魔鬼的职务，又或者他是否为了某些更重要的目的而测试格殷永的忠诚。

玛尔博吉 Malbolge。第六层玛尔博吉，已经经历过许多任统治者，其中包括鬼婆女伯爵 the Hag Countess 马拉嘉德 Malagard 和大魔鬼摩洛克 Moloch。马拉嘉德失宠后被阿斯蒙蒂斯愤怒的拉下台，而她的前任摩洛克，则仍然在第六层的某地徘徊，试图重获阿斯蒙蒂斯的支持。玛尔博吉是一个看似无穷无尽的斜坡，就像一座无比巨大的高山的侧坡。该层级不时产生部分脱落，并造成震耳欲聋的致命山崩。马尔博吉的住民们都生活在山体上的破碎堡垒和巨大洞窟中。

马尔博吉的现任女大公是阿斯蒙蒂斯的的女儿格莱西雅 Glasya。她就像一只魅魔 succubus 一样长着小角、皮翼和分叉的尾巴。她从父亲那里继承了残忍，以及对黑暗计划的热忱。作为她住所的城堡建在马尔博吉的斜坡上，用有裂纹的支柱和扶壁支撑着。这些支撑非常牢固，却又似乎处于崩溃的边缘。宫殿的下方是一个迷宫，其内建有牢房和刑室，格莱西雅会在这里禁闭和折磨那些让她不悦的人。

马拉多米尼 Maladomini。第 7 层马拉多米尼被一片废土所覆盖。死亡的城市形成了一副荒凉的城市景观，其中有空旷的采石场，破碎的道路，矿渣堆，掏空的堡垒外墙，和成群的饥饿苍蝇。

马拉多米尼的大公是飞虫领主 Lord of Flies，巴尔泽布 Baalzebul。巴尔泽布浮肿的邪魔身体下长着庞大的蛞蝓下身，由于对阿斯蒙蒂斯的忠诚有所动摇，这幅身躯便是对其所为的惩罚。巴尔泽布是一个可悲的堕落者，他长期以来一直密谋篡夺阿斯蒙蒂斯的地位，却在每一次都以失败告终。他带着一种诅咒，使的任何与其达成的契约都终将导致灾难发生。阿斯蒙蒂斯偶尔会以其他大公都难以理解的原因青睐巴尔泽布，尽管有人心存疑虑，但奈瑟斯的大公仍然一如既往的尊重这个堕落对手的价值。

卡尼亚 Cania。九狱第八层卡尼亚是一个冰冻的地狱，其的冰风暴甚至可以从骨头上撕下血肉。那些嵌入在冰中的城市为卡尼亚统治者——才华洋溢，精于暗算的大魔鬼梅菲斯特 Mephistopheles 提供了一个用以会客和囚禁的场所。

梅菲斯特住在冰堡梅菲斯塔 Mephistar 中，并在其中密谋夺取巴塔的王位以征服整个位面。他是阿斯蒙蒂斯最大的敌人兼盟友，而纳瑟斯的大公似乎总是相信梅菲斯特提供的建议。墨菲斯特知道，在他的对手出现严重误判之前，自己不可能把阿斯蒙蒂斯拉下台。因此两人都在等待时机，等待足以令其与对方转为对立的情况。梅菲斯特对于格莱西雅是类似教父的存在，着是的双方的关系变得更加复杂。

梅菲斯特是一个引人注目的高大魔鬼，他举止冷静并长着让人印象深刻的犄角。他和其他大魔鬼一样经营着灵魂的交易，但却很少把时间花在那些个人认为不值注意的生物上。他的知觉像卡尼亚的寒风一样锐利，据说只有阿斯蒙蒂斯一人成功欺骗或阻挠过他。

奈瑟斯 Nessus。九狱最底层奈瑟斯是一个黑暗的深坑，其峭壁上设置着堡垒。忠于阿斯蒙蒂斯的深狱炼魔将军们在这里与他们的恶魔军团策划着征服多元宇宙的阴谋。在该层级的中心，立着一条深不可测的裂隙，其内升起了伟大的尖塔城堡马尔谢姆 Malsheem，正是阿斯蒙蒂斯和他的地狱议会安家之地。

马尔谢姆就像一个巨大的中空的石笋。城堡同时也是一座监狱，用以囚禁那些阿斯蒙蒂斯出于安全考虑必须关押的灵魂。说服他释放里面的灵魂必须付出相当高昂的代价，传说奈瑟斯的大公曾经要求用一整个王国作交换。

阿斯蒙蒂斯时常以一个留着胡须的英俊类人形象出现，他的额头长着一个小角，眼睛刺红，并穿着飘逸的长袍。他还会显现出其他形象但甚少看到他不带手中的红宝石权杖。阿斯蒙蒂斯是最狡猾、最彬彬有礼的大魔鬼。他所代表的终极邪恶，只有在他主动表现，又或者在他不能自已的暴跳如雷时，才会直接从他身上看到。

修罗场 Acheron

修罗场 Acheron（或译阿刻戎）有四个层级，每一层都由漂浮在空中的大量铁块构成。铁块有时会互相碰撞。碰撞的回声萦绕在整个位面并与军队的交锋声混在一起。这便是修罗场的本质：冲突与战争，即是阵亡士兵的精魂加入无尽的战场中。他们的对手包括拥护格乌什 Gruumsh 的兽人，忠于马格鲁比耶 Maglubiyet 的类地精，以及由其他好战神灵所集结的军团。

选用规则：嗜血 Bloodlust

修罗场给伤害其他生物者提供奖励，并以此鼓励他们持续的去战斗。身处修罗场的生物将某一敌对生物的生命值降至 0 时，将获得等同于其自身生命值上限一半的临时生命值。

机械境 Mechanus

在机械境 Meehanus 中，守序反映为一个钟表齿轮运转的领域，所有的人都遵循自己的标准相互交错转动。齿轮们仿佛参与了一项庞大无比的计算，庞大到没有任何神灵能够理解这场运输的目的。机械境具现了绝对的秩序，并使那些停留此处的人感受到其影响。

魔冢 modron 是机械境的主要居民。该位面也是魔冢创造者的家：一个称作奇点 Primus，近乎神灵的存在。

选用规则：平均法则 Law of Averages

在机械境中，生物总是使用平均伤害来结算攻击和法术。例如，通常使用 1d10+5 的攻击伤害在机械境中直接取 10。

选用规则：强制秩序 Imposing Order

非守序中立的旅行者在该位面完成一次长休后，必须进行一次 DC10 的感知豁免。豁免失败时，该生物阵营变为守序中立。该生物在非机械境的位面中逗留一天时间后，将恢复去本来的阵营。对该生物施展法术*反制善恶 dispel evil and good* 也可以恢复其原来的阵营。

世外桃源 Arcadia

世外桃源 Arcadia（或译阿卡迪亚）的繁荣之处在于：树木整齐林立，笔直的溪流，有序的田野，完美的道路，以及按几何形状排列的城市。被侵蚀的山体也依然完美无缺。世外桃源的一切都是为着共同的美好和完美的存在。在这里，纯粹即是永恒，也没有任何东西可以打破和谐。

黑夜和白昼由一个漂浮在世外桃源最高峰的宝珠决定。宝珠的一半散发着阳光，以带来了白昼；另一半则洒下月光并带来星夜。宝珠匀速旋转，使整个位面保持不间断的昼夜更替。

世外桃源的天气由四个称为风暴之王 Storm Kings 的半神掌管：云王 Cloud King、风后 Wind Queen、电王 Lightning King 和雨后 Rain Queen。每一位都住在各自的城堡里，周围还环绕着所控制的相应天气。





世外桃源美丽的山脉下隐藏着经受千年考验的无数矮人王国。在该位面出生的矮人属于天界生物类别且总是勇敢而善良，不过除此之外，他们的长相和行为就像普通的矮人一样。

选用规则：位面活力 Planar Vitality

该位面中的生物不会陷入恐慌或中毒状态，同时还可以免疫疾病和中毒。

其他位面 Other Planes

在各位面之间或之外还存在着许多各异的领域。

外域和印记城 The Outlands and Sigil

外域 Outlands 是诸外层位面之间的位面。作为一个中立位面，它纳入了所有东西的一小部分，并将所有的方面都保持在一个矛盾的平衡中——既和谐又对立。该位面中有不同的地形，如大草原、山脉和浅河。

外域是一个圆环，就像一个巨大的盘子。事实上，那些将诸外层位面的形象比作一个轮子的人，正是将外域当作证据，并将其称为诸位面的缩影。正因为先发现了外域的构造，再以此为灵感而提出巨轮的概念，使得这种理论有着循环论证的嫌疑。

围绕圆的外围边缘间隔均匀的排布着诸门镇：也即是十六个聚居地，每个门镇都建在一个通往某一外层位面的传送门周围。每个城镇都与其所在传送门指向的位面有着许多相同的特征。位面使者们时常在这些城镇中露脸，所以时常会在这里考到一些奇怪的人物组合，比如一名天界生物和一名邪魔会在酒馆中争吵的同时，还分享着同一瓶红酒。

考虑到你可以在外域里骑着马从天堂走到地狱，你确实可以在不考虑位面旅行的情况下，在这里设定一个位面主题的战役。外域可以让诸外层位面显得更像是物质位面中的一个世界。

外域的门镇 Gate-Towns of the Outlands

城镇	门扉目的地
精准镇 Excelsior	天界山 Mount Celestia 的七层天堂
商贸镇 Tradegate	双生天堂 Bytopia 的孪生伊甸
狂欢镇 Ecstasy	极乐境 Elysium 祝福之地
动物镇 Faunel	万兽园 The Beastlands 的无尽荒野
森林镇 Sylvania	奔放之野 Arborea 的奥林匹亚林地
荣光镇 Glorium	约瑟园 Ysgard 的英雄领域
混乱镇 Xaos	混沌海 Limbo 的永恒混乱
动乱镇 Bedlam	喧癫空隧 Pandemonium 的风啸深渊
瘟镇 Plague-Mort	无底深渊 the Abyss 的无限层级
科斯特 Curst	卡瑟利 Carceri 的流放深渊
无望镇 Hopeless	哈迪斯 Hades 的灰色荒野
火炬镇 Torch	焦炎地狱 Gehenna 的永恒旷野
肋骨笼镇 Ribcage	九层地狱 Nine Hells 巴托 Baator
严苛镇 Rigus	修罗场 Acheron 的地狱战场
自动镇 Automata	机械境 Mechanus 的钟表涅槃
坚忍镇 Fortitude	世外桃源 Arcadia 的和平国度

众门之城 City of Doors，印记城 Sigil

外域的中心，像巨轮的轴一样矗立着无极尖峰 Spire——即一座参天的针状山峰。山峰狭窄的峰顶漂浮着环状的印记城 Sigil。各种建筑物都建造在环状体的内侧，站在印记城街道上的生物可以看到城市向远处逐渐卷曲向上，而其最远端甚至直接倒挂在头顶，让人产生一种强烈的不安。这个熙熙攘攘的位面大都市拥有无数通往其他位面与世界的传送门，因此也被称作众门之城 City of Doors。

印记城是商人的天堂。各个位面的货物、商品和情报都聚集于此。在城中，位面相关情报的交易相当活跃，特别是关乎操作特定传送门所需的命令语和特殊物品等信息更是不胫而走。各种传送门的钥匙也会在这里进行买卖。

这座城市是神秘莫测的痛苦女士 Lady of Pain 之领地，其存在如众神一样古老，而其心思连城中的智者们都不得而知。难道印记城是她的牢笼？她是多元宇宙的创造者吗？没人知道答案。就是有人知道，他们也不会公之于众。

半位面 Demiplanes

半位面是以各种方式形成的扩展空间，其内甚至拥有自己的物理法则。其中的某些由法术创造，另一些则是作为从多元宇宙其余部分分离出来的现实褶皱的天然存在。法术*异界传送 plane shift* 理论上可以带着旅行者进入半位面，但事实上找到与之同调的音叉频率非常困难。如果施法者熟悉相应的半位面，则使用法术*异界之门 gate* 更为可靠。

半位面可以小如一个小房间，或是大到足以容纳整个王国。例如，法术摩登肯豪宅术 Mordenkainen's Magnificent Mansion 可以创造一座带有多个房间的华丽宅邸型半位面，而一整个巴若维亚 Barovia 大陆（属于鸦阁魔域 Ravenloft 设定）则在吸血鬼领主，斯托德·冯·扎洛维奇 Strahd von Zarovich 的影响下完整的存在一个半位面中，人们可以简单的通过踏入一扇传送门或是穿越一堵迷雾之墙来进入其中。

遥远国度 The Far Realm

遥远国度 Far Realm 在已知的多元宇宙之外。事实上，它可能是一个完全独立的宇宙，甚至有它自己的物理和魔法法则。当来自遥远国度的杂散能量泄露到另一位面时，物质将被扭曲成异界形状，甚至违背几何学与生物学而变得不可描述。像夺心魔 mind flayer 和眼魔 beholder 这样的异怪，可能就是来自这个位面，或是起源于它的影响。

由于过于奇异，以普通的正常心智无法简单无压力的接受遥远国度内的存在实体。那空无一物的虚无里游荡着庞大的生物，还有难以言喻之物低语着无人胆敢倾听的可怕真理。在凡人看来，对遥远国度的认知是一种意识的争斗，必须克服物质、空间和理智的界限。一些邪术师会通过与这些实体建立契约来面对这种争斗。那些见过遥远国度的人，嘴中都会嘟哝着眼睛、触须和恐怖。

遥远国度没有广为人知的传送门，或者至少没有一个现存可用。远古精灵曾在一座名为火暴峰 Firestorm Peak 的山中开辟了通往遥远国度的巨大传送门，而他们的文明却最终崩溃在血腥的恐怖中，而传送门的所在地（甚至连同它所在的世界一起）被长远的遗忘。这些失传的传送门可能仍然存在，甚至被异域魔法所标记并不断转变着其周围的区域。

物质位面中的已知世界 Known Worlds of the Material Plane

物质位面的各世界无尽多彩。最广为人知的世界是那些多年来作为 D&D 游戏官方战役设定的出版物。如果你的战役发生在这些世界中的一个，那这个世界就属于你自己的战役。而你对世界的看法也可以跟印刷在册的版本有着大大差异。

在**托瑞尔 Toril**（被遗忘国度 Forgotten Realms 设定的英雄奇幻世界），奇幻的城市和王国建立在远古帝国和被遗忘国度的废墟中。这个世界非常庞大，它的地下城也有丰富的历史。除中央大陆费伦 Faerun 外，托瑞尔还包括阿拉丁 Al-Qadim、卡拉图 Kara-Tur 和马兹特克 Maztica 等地区。

在**奥斯 Oerth**（灰鹰 Greyhawk 设定的剑与魔法世界），像毕格比 Bigby 和摩邓肯 Mordenkainen 这样的英雄的动机都是贪婪或野心。领域的中枢是一座名为法兰尼斯 Flanaess 的灰鹰自由城市 Free City of Greyhawk，同时也是一座充满冒险的，恶棍与大法师的城市。而邪恶半神伊乌兹 Iuz 则在北方统治着他噩梦般的王国，并威胁着所有文明。

在**克莱恩 Krynn**（龙枪 Dragonlance 设定的史诗奇幻世界），由于恶龙女王塔克丝斯 Takhisis 和她的龙与巨龙军团的崛起，众神的回归蒙上了阴影，而安塞隆 Ansalon 大陆也因此陷入了战争。

在**阿塔斯 Athas**（浩劫残阳 Drak Sun 设定的剑与魔法世界），一滴水的价值比人的性命更有价值。众诸神已经放弃这个沙漠世界。强大的巫王们 sorcerer-kings 在这里经营着自己的暴君统治，而金属则成为了一种稀有而珍贵的商品。

在**艾伯伦 Eberron**（艾伯伦设定的英雄奇幻世界），一场可怕战争的结束，引发了一场从政治阴谋开始的冷战。在魔法随处可见的科瓦雷 Khorvaire 大陆上，几个龙纹家族也在为王国的大权互相竞争，而此时元素动力的交通工具已经令到达世界的每个角落的旅行成为可能。

在**艾伯莱尼斯 Aebrynis**（天赋神权 Birthright 设定的英雄气坏世界），从神圣的血统中诞生的子嗣们，瓜分了瑟里利亚 Cerilia 大陆。君主、教会领袖、公会会长和大法师们分担着统治职能，并对抗从某个邪神之血中诞生的可怕威胁。

在**密斯塔拉 Mystara**（早期版本 D&D 游戏中诞生的英雄奇幻世界），各种文化，蛮荒怪物和敌对帝国相互碰撞。世界的进一步改变维系于那些不遗余力干涉其中的不朽者们 Immortals——即那些现已获得神格的前冒险者们。

PART 2

Master of Adventures

冒险之主





第 3 章：创建冒险 Creating Adventures

处理冒险是作为地下城主最有意思的事情之一。你可以借此表达自己，并设计一些奇幻的地点，以及在其中所遭遇的怪物、陷阱、谜题和战斗。在你设计的冒险中，你说了算。你可以完全按照自己的方式行事。

本质上讲，冒险即是故事。一次冒险与一部小说、一部电影、一期漫画或一部电视剧都有着许多相同的特性。系列漫画和连载电视剧则是更贴切的对比——单个的冒险限制了篇幅，但结合起来则可以创作出一个长编故事。每一期或每一集的冒险连载一起便是一场系列战役。

无论是自创的冒险还是使用已出版的冒险，你都可以在本章中找到建议，来帮你为玩家们创作一段有趣而难忘的经历。

创建一场冒险，包括将探索、社交互动和战斗的场景融合到一个统一的整体中，以满足玩家和战役本身的需要。但它仍不止于此。好故事的基本要素应该引导你贯穿整个过程，才能够让你的玩家体验冒险的故事，而不仅仅是一系列不连贯的遭遇。

大冒险的基本要素 Elements of a Great Adventure

最好的冒险都具有若干共同之处。

实质性威胁 A Credible Threat

一场冒险需要一个值得英雄们注意的威胁。威胁可以是一名反派或怪物：一个带着一群走狗的反派，各色各样的一群怪物，或是一个邪恶组织。无论他们的本质如何，这些对手都必须有个让英雄们发现并挫败的目的。

通俗地陈述精彩转折 Familiar Tropes with Clever Twists

在塔楼里围攻巨龙、兽人和疯狂巫师的冒险似乎有些老套，但这些都是奇幻故事的主流。从酒馆开始一场冒险似乎也很平庸，但这在 D&D 来看仍属正常。只要你与玩家们偶尔在其中积极的做一些改变，这些熟悉的故事元素就足够受用。举个例子，一名神秘人代表国王给冒险者们提供一项任务，而他可能就是乔装的国王本人。塔楼里的那个疯狂法师可能是一群贪婪的侏儒窃贼为保护自己的赃物而制作的幻象。

清晰的焦点 A Clear Focus on the Present

冒险发生于当下。补充一点点的历史有时也可以帮助故事情节发展，冒险者也许还会在冒险过程中发现一些有趣的传说。总之，你要让世界历史在当前的形势下清晰明了。一场冒险应该集中描述当前的状况——坏人们都在做什么，而冒险者们又如何参与到故事中，而不是处理过去所发生的事情。

举足轻重的英雄们 Heroes Who Matter

冒险应该让冒险者的行为和决定成为重要的事。冒险的过程虽然像小说或电视剧，但它其结果通常都不只单线程。否则玩家们就会觉得自己仿佛被绑在环形列车车头——被设定为无论怎么努力也只能通向唯一一个目的地。例如，如果一个大反派在冒险结尾之前就出现，那么冒险进程就应该允许英雄们前去击败这名反派。

迎合所有玩家口味 Something for All Player Types

正如本书简介所述，玩家们会带着不同的期望来到了游戏桌前。而一场冒险则必须考虑到团队中不同玩家和不同角色的需求，并尽可能有效地将他们带入故事中。

首先，你可以考虑三种基本的游戏类型——即探索、社交和战斗，并以此为出发点思考你的冒险内容。如果冒险所包含的三者达到平衡，那么它很可能足够吸引所有类型的玩家。

你为自家创作的战役并不需要吸引世界上的所有玩家，只要满足你桌边的玩家就可以。如果你的玩家对战斗都不怎么感冒，那你就不要提供大篇幅的战斗来推进冒险。

意料之外 Surprises

找机会为你的玩家制造惊喜。例如，探索山上一座被毁的城堡时，发现藏在下面的龙墓。长途跋涉穿越荒野时，发现一座仅在满月之夜才出现的塔楼。这些地点总会让玩家们惦记。

太多意外可能会让玩家们恼火，但这些偶尔加入的转折还可以给予玩家们创造性思考并调整战术的机会。例如，你可以在一个地精巢穴里安排一些背着油桶的地精工兵。一名特殊访客的意外到来也可能使对反派庄园的攻击计划变得更加扑朔迷离。

安排战斗遭遇时也可以考虑加入一些怪异的怪物组合。比如一名熊地精军官军阀和他的刺尾狮宠物，或者一群鬼火与一头幼年黑龙结成的同盟。此外还可以安排意外援军，或是为怪物安排一些不同寻常的战术。偶尔加入一些让人分心的“红鲱鱼”，一些欺瞒与剧情转折来让玩家保持警觉，但注意不要做的太过。有时，简单直接的与一名矿石警卫的遭遇在玩家们看来就以及相当的有趣。

实用地图 Useful Maps

一场精彩的探险会需要精心设计的地图。荒野中分散着有趣的地标于其他特色时，比一成不变的广袤土地好得多。拥有分支通道和相似岔路的地下城可以让玩家有更多机会选择方向。玩家们为角色选择的机会越多，冒险就越让人捉摸不透。

如果你不擅长绘制地图，那么互联网是个寻找免费冒险地图的好地方，或者在其中找的一些现实世界建筑平面图也可以作为你绘制地图的灵感。当然你还可以通过软件协助来将自己的地图合在一起。

已出版的冒险 Published Adventures

如果既没时间也没意愿去写自己的冒险，或是只是想换换口味时，你随时可以选用在售的冒险出版物。每个已出版的冒险都为你准备好进行游戏所需的场景地图、众多 NPC、怪物以及宝藏。已出版的 D&D《*新手套装 Starter Set*》就包含着一套冒险。

你可以对这些已出版的冒险进行调整，使它更好使用于你的战役，吸引你的玩家。例如，你可以将冒险中的某个反派替换为玩家们已经在你的战役中遭遇过的角色，或者在冒险的背景中加入某些东西，以此使玩家们的角色以冒险设计师们想象不到的方式融入冒险中。

出版物中的冒险无法面面俱到的解释角色们可能采取的行动。但这些冒险的好处是它们可以让你腾出时间，得以在准备游戏时集中突出那些冒险中难以企及的战役剧情发展。

出版的冒险也可以为你提供灵感。你可能不会像它所书写的那样去冒险，但它仍可以激发你的想象力，或者你也可以把其中的一部分提取出来在按自己的需求重新设计。例如，你可能会用上一张神庙的地图，但却用自己选择的怪物填充其中，或者你也可以选用其中的追逐情节作为自己战役中追捕场景的模型。

冒险故事结构 Adventure Structure

跟每个故事一样，典型的冒险也包含开始、中间与结尾。

开头 Beginning

冒险开头会起个引子勾起玩家的兴趣。而优秀的冒险引子还可以为角色们提供一个加入冒险的合理解释。这些冒险者或许偶然发现了一些不该看到的东西，或许怪物在路上攻击了他们，一个刺客忽然出现在他们的生活里，又或者在城门上出现了一条龙。像这样的引子可以立即吸引玩家，让其进入到故事之中。

优秀的冒险应该有一个令人兴奋和专注的开头。想让玩家们回家后还盼着下一回续团，你就得让他们清晰的了解整个故事的发展方向，在产生预想下一步故事发展的意愿。

中间 Middle

冒险的中间部分是故事的主体部分。每一次新的挑战里，冒险者所做出的重要选择都会对冒险的结尾有显著的影响。

角色们在冒险过程发现的秘密可能引出新的目的或改变最初的目的。他们对身边事情的看法可能会发生改变。也许关于宝藏的传闻是引诱他们跌入死亡陷阱的诡计。也许在女王宫廷里的所谓间谍实际上是由女王本人策划的阴谋，其目的只是夺取更大的权力。

冒险者们努力挫败对手，而他们的对手也在同一时间里试图实施自己的邪恶计划。这些敌人可能还会努力隐瞒自己的行动，误导可能与自己作对的人，或者直接面对问题，也许就是尝试杀死这些好事者。

谨记一点：玩家的角色就是故事中的英雄。绝对不要让他们成为干看戏而不参与其中的旁观者。

结尾 Ending

故事的结尾包围绕故事的高潮——整个冒险所营造的紧张感达到最高峰时的某个场景或遭遇。激动人心的故事高潮应该将玩家们推向危机边缘，角色们的命运也岌岌可危。其结果取决于角色的行动与决定，但最好不要是个既定的结局。

故事结尾不一定要仓促的整理好所有的东西。故事的线索可以暂时搁置，并留待以后的冒险去解决。留下一点未竟的事业，也是用于过渡到另一场冒险的简便方法。

冒险类型 Adventure Types

冒险可以基于地点，也可以基于事件。详述如下。

基于地点的冒险 Location-Based Adventures

数不清的战役都奠基于破碎的地下城和偏远的荒野中。而许多最伟大的 D&D 冒险也都是基于地点的冒险。

创建基于地点的冒险可以被分解为成若干步骤。这里为每个步骤提供了一些相应的表格，让你可以从中选用一些基本要素。此外你也可以依照表格掷骰随机选定要素，也可以把各步骤的次序重新编排。

1. 辩明队伍目标 Identify the Party's Goals

表格“地下城目标”提供了一些驱使或引诱冒险者进入地下城的常见目标。表格“野外目标”为专注于户外探险的冒险提供类似的灵感。表格“其他目标”则提供一些与这两个类型不同，其他的地点型冒险的目标建议。

地下城目标 Dungeon Goals

d20	目标
1	阻止地下城中的怪物袭击地表世界。
2	挫败一名反派的邪恶阴谋。
3	消除地下城中的魔法威胁。
4	获取宝藏。
5	为特定目标寻找特定的物品。
6	回收一件藏在地下城的被偷物品。
7	为特定目标寻找所需的情报。
8	拯救一名俘虏。
9	查明前一个冒险队伍的命运。
10	找一名在该地区失踪的 NPC。
11	杀死一头龙或其他具有挑战性的怪物。
12	查明一处奇异地点或现象的本质与源头。
13	追捕逃跑到地下城里避难的敌人。
14	在地下城的中囚禁中逃脱。
15	清除废墟，让它得以重建并让人重新进驻。
16	查明一名反派对地下城感兴趣的原因。
17	为完成一场赌局或仪式必须待在地下城中一段时间。
18	与地下城中的反派进行谈判。
19	躲避地下城以外的威胁。
20	骰两次，并跳过骰值 20。

野外目标 Wilderness Goals

d20	目标
1	寻找一个地下城或其他有意思的地点（并在表格“地下城目标”中骰出目标）。
2	评估自然或非自然灾害的范围。
3	把一名 NPC 护送到目标地。
4	避开反派势力耳目并到达目标地。
5	阻止怪物劫掠商队和农场。
6	与远方的城镇建立贸易关系。
7	保护一个前往遥远城镇的商队。
8	为一片新大陆测绘地图。
9	寻找一处新地点来建立殖民地。
10	寻找一种自然资源。
11	狩猎特定的怪物。
12	从遥远的地方回到家。
13	从一名隐居隐士身上获得情报。
14	寻找一个遗失在野外的物件。
15	查明一群失踪探险者的命运。
16	追捕逃跑的敌人。
17	探明一支正在接近的军队及其规模。
18	摆脱暴君的统治。
19	为野外某处抵御攻击者。
20	骰两次，并跳过骰值 20。

其他目标 Other Goals

d12	目标
1	夺取要塞、城镇或船只等固守地点的控制权。
2	为某地点抵御攻击者。
3	从聚居地中一处安全地点回收一个物件。
4	从一个商队中回收一个物件。
5	从失踪的船只或商队中回收一个物件或商品。
6	从监狱或战俘营中解救一名囚犯。
7	从监狱或战俘营中脱身。
8	成功通过障碍以获得认可或奖励。
9	渗透进一处固守地点。
10	查明一个鬼屋或其他地点中怪事的源头。
11	干扰一宗买卖。
12	从自然或非自然灾害中拯救一名角色、怪物或物件。

2. 辨明重要人物 Identify Important NPCs

使用表格“冒险反派”“冒险盟友”和“冒险主顾”来帮你辩明这些 NPC 的身份。第 4 章还可以帮你让这些 NPC 变得更加生动。

冒险反派 Adventur Villains

d20	反派
1	无特定行为趋向的野兽或怪兽
2	执意堕落或统治一方的异怪
3	执意堕落并毁灭一切的邪魔
4	执意掠夺并统治一方的巨龙
5	执意投身掠夺的巨人
6~7	任何行为趋向的不死生物
8	带着神秘目标的精类生物
9~10	类人生物邪教徒
11~12	类人生物征服者
13	类人生物复仇者
14~15	意图夺权的类人生物阴谋主使
16	类人生物犯罪策划者
17~18	类人生物劫掠者或破坏者
19	受某诅咒的类人生物
20	被误导的类人生物狂信者



冒险盟友 Adventure Allies

d12	盟友	d12	盟友
1	老练冒险者	7	复仇者
2	新手冒险者	8	咆哮的失心者
3	热心的平民	9	天界生物盟友
4	士兵	10	精类生物盟友
5	祭司	11	伪装的怪物
6	智者	12	装成盟友的反派

冒险主顾 Adventure Patrons

d20	主顾	d20	主顾
1~2	退休的冒险者	14	神秘的精类生物
3~4	本土管治者	15	老朋友
5~6	军官	16	曾经的老师
7~8	神庙机构	17	父母或其他家庭成员
9~10	智者	18	绝望的平民
11~12	受敬仰的长者	19	参战的商人
13	神祇或天界生物	20	装成主顾的反派

3. 充实地点细节 Flesh Out the Location Details

第 5 章提供了创建和充实一个冒险地点的建议，其中的表格包含一些重点基本要素，可以帮你创建地下城、野外区域或城市等环境设定。

4. 找个理想的开场 Find the Ideal Introduction

一场冒险可以开始于一次社交活动，冒险者可以从中得知自己必须做什么，以及为何要做。它可以从一次意外攻击，或从冒险者们偶然得知的情报开始。最优秀的开场可以自然而然的带出冒险的目标与设定。表格“冒险开场”可以帮助激发你的灵感。

冒险开场 Adventure Introduction

d12	开场
1	角色们在野外旅行时掉进了脚下忽然出现的陷坑，并被丢进了探险的地点。
2	角色们在野外旅行时注意到冒险地点的入口。
3	角色们在旅途中被怪物袭击，并逃到附近的冒险地点。
4	冒险者们在一副尸体上发现了一张地图。该地图既设定了冒险所在的地图，同时还是该冒险中反派想要之物。
5	一件神秘的魔法物品或者一名凶残的反派将角色们传送到冒险的地点。
6	一名陌生人与酒馆中的角色们套近乎，并怂恿他们前往冒险的地点。
7	一个小镇或村庄需要一些前往冒险地点的志愿者。
8	角色们关心的一名 NPC 需要他们前往冒险的地点。
9	角色们必须服从的一名 NPC 命令他们前往冒险的地点。
10	角色们敬重的一名 NPC 要求他们前往冒险的地点。
11	某个夜晚，所有角色都梦到了进入冒险地点的梦境。
12	一个幽魂在村里出现并引发恐慌。经过调查发现只有进入冒险地点才能让它安息。

5. 安排理想的高潮 Consider the Ideal Climax

故事高潮在冒险结尾时满足了此前所有的期望。尽管高潮的故事内容维系于角色们的成败，但表格“冒险高潮”仍然可以提供一些建议来帮你塑造自己的冒险结局。

冒险高潮 Adventure Climax

d12	高潮
1	冒险者们在一场血腥的战斗中，面对大反派和他的一众手下们。
2	冒险者们与反派互相追逐，避开沿路的障碍物后，最终赶到反派的庇护所，并在其内或外围进行最后的决战。
3	冒险者们或反派的行为导致了一场灾难性的事件，而冒险家们必须逃脱其中。
4	冒险者们赶到反派所在地时，他所策划的大事已经临近完成。
5	在一个大房间里，反派和两三个助手分别主持着不同的仪式。而冒险者们必须同时破坏所有的仪式。
6	一个盟友在冒险者们快要达到目标时背叛了他们。（谨慎的使用这种高潮，而不要滥用。）
7	一扇通往另一存在位面的传送门开启。另一边的生物蜂拥而至迫使冒险者们在处理反派的同时还要将传送门关闭。
8	当大反派攻击时，四处的陷阱、危害物或活化物件也同时开始攻击冒险者们。
9	冒险者们开始面对大反派时，地下城开始倒塌，而反派此时却试图趁乱逃跑。
10	一个比冒险者们更强大的威胁摧毁了大反派，并开始讲注意力转移到角色们身上。
11	冒险者们必须选择是去追捕逃亡的大反派，还是拯救一名自己关心的 NPC 或是一群无辜的人。
12	冒险者们必须先查明反派的秘密弱点，才有打败该反派的希望。

6. 规划遭遇 Plan Encounters

创建好冒险地点以及冒险的故事大纲后，就可以准备安排其中的遭遇。在基于地点的冒险中，大多数遭遇都发生于地图中的得定位置。你可以在冒险地图上的每个房间和每片野外区域，写下一些描述该区域的要点：它的物理特征，以及任何发生在其中的遭遇。这些冒险要点便足以将一张简单的图画纸变成设计好用来娱乐和吸引玩家的遭遇游戏。

参阅本章后面的“创建邂逅”以获取创建独特遭遇的相关指导。

基于事件的冒险 Event-Based Adventures

一场基于事件的冒险中其重点在于角色和反派的所作所为，以及由此产生的后果。这些事情发生的地点则是次要的问题。

基于事件的冒险比基于地点的冒险需要更多的准备工作，但仍可以通过一系列简单的步骤来简化这个过程。这些步骤包括一些你可以从中选择冒险要素的表格，或者你也可以按表格随机掷骰来获取灵感。当然，这些步骤与基于地点的冒险一样不是必须要按次序去完成。



1. 从一名反派开始 Start with a Villain

反派角色在冒险故事中作用非常关键，而细心塑造这些反派却只能在稍后的时间里获得回报。你可以从前一节的表格“冒险反派”开始，再用第 4 章的信息来帮助充实这些反派人物。

例如，你的反派可以是一个试图为过去的监禁或伤害而寻求复仇的不死生物。不死反派有趣之处在于它过去的伤痛可能发生在几个世纪前，因此只能让引发伤害者的后人作为其复仇对象。可以想象，曾被某教团骑士成员囚禁的一名吸血鬼现正寻找该教团的现任成员施予报复。

2. 决定反派的行为 Determine the Villain’s Actions

建好一名反派后，就可以决定这名反派为达成其目的而采取的行动。建一个流程表并在其上列明反派在什么时间做什么事情，并假定其行动时未收冒险者们干扰。

回到上一个例子，你可以设定这名吸血鬼反派杀了几名骑士，然后以气化形态从锁着的门下溜出来。吸血鬼可以让死者看起来像自然死亡，但很快就会查明凶手是一名隐藏在幕后的杀手。

如果你需要进一步的灵感，则可以思考一下反派如何在冒险的过程中展开行动。

基于事件的反派行为 Event-Based Villain Actions

d6	行动类型	d6	行动类型
1	大事件	4	单次罪行
2	肆意犯罪	5	连环犯罪
3	腐化蔓延	6	步进行动

大事件 Big event。该反派的计划打算定于某节日、某占星事件、某神圣（或不洁）的仪式，某王室婚礼、某孩子的诞生日，或者一些类似的特定时间来实行。而反派的所有活动都会围绕着该事件进行准备。

肆意犯罪 Crime Spree。反派的行为会随着时间的推移变得愈加大胆和邪恶。一位杀手可能会先瞄准城市贫民窟的贫民，然后再升级到市场上屠杀，并逐渐增加恐怖程度及尸体数量。

腐化蔓延 Growing Corruption。随着时间推移，该反派的力量与影响不断扩张并影响了更多的受害者。它可能以军队征服新领土，以邪教组织招募新成员，或是制作一场不断蔓延的瘟疫。在发动政变前的数日或数周内，王储可能会试图赢得王国贵族的支持，而工会领袖则会引诱镇议员腐败，或者贿赂监管的官员。

单次罪行 One and Done。该反派犯下一项罪行，然后试图逃避其后果。该反派的目的不是继续实施更多的罪行，而是保持低调并逃离现场。

连环犯罪 Serial Crimes。该反派接连的犯罪，但这些罪行的本质只是在不断的重复，而并没有造成更大的危害或腐败。抓住这样反派的诀窍在于确定罪行背后的模式。连环杀手是最常见范例之一，而你的反派还可以是一名特别偏爱某类建筑的连环纵火犯，一种只影响可以施展某个特定法术的施法者的魔法病症，一个针对某类商人的窃贼，或是一只不断绑架一个又一个贵族并冒充其身份的变形怪。

步进行动 Step by Step。反派在追求目的的过程中按特定的顺序执行一系列特定行动。一名法师可能会去偷取某个制造命匣的物品并以此转化为一个巫妖，而一名邪教徒可能会绑架七个善神的祭司作祭品。或者，该反派可以沿着一条线索寻找复仇的对象，再一个接一个的杀死这些受害者，并逐渐接近其最终目的。

3. 决定队伍的目标 Determine the Party's Goals

你可以用表格“基于事件的目标”来设置队伍的目标。每个目标也可以作为冒险者们被困于反派计划中时的建议，并以此作为挫败该计划的必要手段。

基于事件的目标 Event-Based Goals

d20	目标
1	将反派绳之以法。
2	为一名无辜的 NPC 洗刷罪名。
3	保护或隐藏一名 NPC。
4	保护一个物件。
5	查明一种可能由反派造成的怪异现象其本质和源头。
6	找到一名被通缉的逃亡者。
7	推翻一名暴君。
8	揭开一场颠覆统治者的阴谋。
9	为敌对的国家或相争的家族之间进行和谈。
10	来自一个统治者或议会的安全援助。
11	帮助一名反派找到救赎。
12	与一名反派进行和谈。
13	为反叛势力走私武器。
14	阻止一群走私者。
15	收集敌对势力的情报。
16	赢得一场竞赛。
17	确定反派的身份。
18	定位一件偷来的物品。
19	确保一场婚礼顺利进行。
20	骰两次，并跳过骰值 20。

例如，你对照表格骰出 10，则表示该队伍的目标是获得一名统治者或议会的援助。你决定将它与吸血鬼反派的目标联系起来。也许该教团的领袖们曾从这名吸血鬼手中偷来一个装满珠宝的宝箱，而角色们则可以利用该宝箱作为诱饵来诱捕这名反派。

4. 辩明重要非玩家角色 Identify Important NPCs

许多基于事件的冒险需要一整套细节完备的 NPC。这些 NPC 中有一部分是作为盟军和主顾一类的角色，但其中更多则很有可能成为与冒险者们互动的角色或怪物，只是在冒险者们与其发生互动前，他们之间的态度关系都处于未确定状态。（参阅第 4 章了解更多关于创建 NPC 的信息。）

到目前为止，您所确定的冒险元素应该清楚地知道您需要创建哪些支持字符，以及您需要为每个角色生成多少细节。例如，不太可能参与战斗的 npc 不需要完整的战斗统计数据，就像参与谈判的角色如果有帮助，就会有理想、联系和缺点，比如冒险的盟友或者冒险的赞助者的桌子(在本章前面的“基于位置的冒险”章节)。

5. 预料反派回应 Anticipate the Villain's Reactions

冒险者们追求自己目标并挫败反派的计划时，反派们又会如何回应？他们会以暴力回击还是发出危险的警告？他们会寻求简单方式解决自己的问题，还是创建更复杂的阴谋来对付干扰？

参见你在第 2 步中描述的反派行为。对应其中每个行为引发的事件，冒险者们会作出怎样的反应。如果他们成功阻碍这些行为，此时对反派的总计划又有怎样的影响？反派们又可以如何作弥补？

其中一种跟进反派回应的方法就是使用流程图。这种方法可以描述反派计划随时间线的成长，并勾勒出冒险者挫败计划后反派如何重回正轨。流程图也可以在时间轴上作分支，以记录冒险者可能采取的各种行动及反派对这些行动的回应。

6. 详述关键地点 Detail Key Locations

由于地点不再是冒险的焦点，那它们就可以比地下城网络或广阔的野外规模更小更简单。它们可以是某城市的特定地点，甚至仅仅是一个可能爆发战斗或需要进行细致探索的房间，比如王座室、公会总部、吸血鬼的破落庄园，或者骑士们的礼拜堂。

7. 选择开场与高潮 Choose an Introduction and a Climax

“基于地点的冒险”一节中的表格“冒险开场”提供了一些可以用以作引导角色们进入冒险事件的有趣设想，包括梦境、鬼故事以及来自他人的单纯请求。同一小节中的表格“冒险高潮”则包含了一些同样适用于事件型冒险的结尾故事。

例如，表格“冒险开场”可以帮你设定冒险者们所关心的一位盟友需要他们的帮助。也许这名 NPC 是一个骑士，他觉得一个吸血鬼正试图杀死自己，或者某个亲朋好友希望找到杀害骑士的凶手。而正是这名 NPC 令吸血鬼的罪行引起了角色们的注意。

纵观表格“冒险高潮”，你可能会设定让这些冒险者用从巢穴中偷来的一箱珠宝引诱吸血鬼。作为额外的转折，你设定吸血鬼的真正目标是在珠宝中找回一条项链。这条项链镶九枚颗宝石，吸血鬼可以用这些宝石打开通往九层地狱的大门。吸血鬼一旦成功，冒险者们将面临更紧迫的威胁——当一位强大的魔鬼从门扉中走出时，必定会与吸血鬼达成某些远古的契约。

8. 规划遭遇 Plan Encounters

创建好大体的冒险故事后，你就可以准备规划那些与冒险事件相关的遭遇。在基于事件的冒险中，遭遇即是反派的计划与角色们前路的相交。你不可能总是准确地预测到什么时候会发生什么事，但大可以创建一个可能发生的遭遇清单。其中还可以整体描述一下反派的势力，其副官和手下的细节，以及与冒险关键地点相关的冒险。

请参阅后文的“创建冒险”以获取自创遭遇的相关指引。

神秘事件 Mysteries

神秘事件是一种事件型冒险，通常就是集中讲述冒险者们如何努力解决罪案（通常是抢劫或谋杀）。与悬疑小说的作者不同，地下城主并不是总能预测到角色们会在神秘冒险中做什么事。

反派行为是“肆意犯罪”“单次罪行”或“系列犯罪”时，可能会激发你围绕该反派的罪行进行一场神秘事件冒险。与之类似，如果冒险者们的目的包括确定反派的身份，那也可以成为一场神秘事件。

想要构建一场神秘事件冒险，你可以按照步骤先创建一个基于事件的冒险。然后再考虑三个额外的基本要素：受害者、嫌疑者和线索。

受害者 Victim

想想受害者与反派的关系。尽管你可以创建一个不存在这种关系的精彩剧情，但在神秘事件中发现 NPC 们其实与罪案相关的转折总会是令人兴奋的剧情部分。随机杀戮可能同样神秘，但它总是缺乏那种情感上的联系。

你还可以设定受害者与一个或多个冒险者之间有所关联。万无一失的让冒险者们融入神秘事件的方法，便是将其拖入其中（包括让其本身陈伟嫌疑人），也即是让角色们相熟的人成为受害角色。

嫌疑者 Suspects

所有的出演角色应该还包含着各式各样的其他 NPC，他们并未犯罪，但却有动机，有行为，或者有机会参与其中。在调查过程中，嫌疑人可能会很明显，也可能是逐渐被曝光。侦探小说中常用的一种技巧是建立一个封闭的怀疑范围——即状况相近数量有限的个体，作为案件最突出的嫌疑人。

让玩家与冒险者们持续猜测反派身份的一个诀窍，是确保不止一名嫌疑人怀有秘密。而这些嫌疑人被冒险者问及此事时，就算他们本属无辜却仍会表现得紧张并试图撒谎。一场秘密的商业交易，一次违法的事件，一个黑暗的过去，或者一些难以控制的恶习，都是使嫌疑人比没有任何东西可隐藏的 NPC 更有趣的缺点。

线索 Clues

线索的指向帮助分辨反派的身份。一些线索只是口头言语（包括嫌疑人与目击者的陈述），可以帮助了解事情的来龙去脉。其他则是物质性的线索，比如受害者写下未完成的血书，告诉你死者遗留的珠宝，或者藏在嫌疑人房间里的武器。

线索应该将嫌疑人与罪案联系起来，通常就是对嫌疑人的动机、行为和机会进行披露。一些线索会将错误的嫌疑人与罪案进行联系，并使冒险者们走向错误的方向。直至最终，他们必须找到指向另一方向的其他线索，或者找到证据来洗清该嫌疑人的嫌疑。

用更多的线索填满冒险总比线索稀少好。如果冒险者们迅速的解开了谜题，你可能会感到有些失望，但玩家们却会感到一种成就感。然而，如果谜题太难玩家们甚至会因此变得沮丧。既然你必须考虑到冒险者们会忽略某些线索的可能性，就不妨用一些多余的线索来确保玩家有足够的情报来抓住反派。

阴谋斗争 Intrigue

阴谋斗争冒险是围绕权力斗争的事件型冒险。阴谋诡计在贵族的宫廷中司空常见，而权力斗争在商人公会、犯罪集团和寺庙高层中也同样存在。

阴谋斗争不仅仅是黑暗事件和邪恶密谋，还是一场充斥着交换恩惠，提升或降低个人权力，以及糖衣炮弹外交的冒险。一位王子努力想要成为王位继承人，一个充当女王左右手的侍臣野心勃勃，一名商人想要在敌人的领土中开辟一条贸易路线，都可以作为阴谋斗争的材料。

跟所有的冒险一样，阴谋斗争冒险里玩家与他们的角色也投身其中。如果没人关心国王的大臣是谁，或者谁拥有精灵森林里的伐木权，那将角色们投入到这些问题中心的冒险里也达不到预期的效果。不过，如果获得国王大臣身边的情报可以让角色们得以借用皇家士兵的实力，并以此帮助自己在边境地区要塞御敌，那么玩家们或许会更愿意投入到该场景中。

当冒险者们需要得到一位强大生物的恩惠并因此需要提供某些恩惠时，或者当一位强大的 NPC 妨碍角色们完成目的时，他们便会卷入阴谋斗争的中。本节之前所讨论的一些基于事件的目的本身就足以引发一些阴谋斗争冒险。例如，如果冒险者们必须揭露一场阴谋，为和平条约进行谈判，或从统治者或议会获得援助，则你便可能因此需要一场阴谋斗争冒险。

创建一场阴谋斗争冒险的过程与创建任何事件型冒险相似，但仍有两个主要区别：即如何把握好各反派，以及角色们如何获得影响力。

诸反派 Villains

一些阴谋斗争冒险由单一的反派所驱动，比如一位贵族密谋刺杀君主。但一场阴谋斗争冒险仍可能存在多个反派或者完全没有反派人物出现。

没有反派 No Villain。没有反派的情况下，一些阴谋斗争冒险便会围绕交换恩惠进行。这种类型的冒险，可以跳过事件型冒险创建步骤的第 1 步和第 2 步（反派和反派行为），并直接从第 3 步冒险者目的开始。弄清楚为什么冒险者们会参与到阴谋中，然后花时间集中创建与之互动的各种 NPC。

许多反派 Many Villains。一些阴谋斗争冒险的特点是有一群反派出场，而每一个都有着自己的目的、动机和方法。冒险者们可能被卷入一场宫廷争斗中，在国王突然死亡后贵族们互相争夺王位，又或者发现自己正与盗贼公会进行殊死的地盘之争。这种剧本会让你花更多时间来完成第 1 步和第 2 步的工作，以将每一位主要 NPC 设定为带有各自流程表的鲜明反派角色。

在第 5 步中，你需要处理每个反派在冒险中遇到对自己的潜在妨碍所作的回应。不过，你不需要花同样的精力去详细描述每个反派的反应，因为很多人反应可能会互相模仿或相互抵消。冒险者们每挫败一个反派的计划，便可能让另一个反派的计划向前推进，而不管被挫败的反派是否做出回应，冒险也因此继续向前发展。

影响力 Influence

根据不同的情况，你可能需要用不同的 NPC 或不同的派系来跟进队伍的影响力，甚至可能要单独跟进每个角色的影响力状况。

处理影响的一种方法是将它当成激励。一名角色只有在你同意的情况下才可获得影响力，并且在游戏中实行影响力就必须要将其消耗掉。角色们可以通过帮助 NPC 来获取影响力，并以此促进组织的事业，或展示自己的力量与英雄气概。跟获得激励一样，角色可以选择花费影响力，使得在进行跟该影响力相关的掷骰时获得优势。

另一种处理影响力的方式，便是把它当做声望 renown（见第 1 章），并允许角色们在宫廷和不同的关键派系中获取声望。

框架事件 Framing Events

你可以将整场冒险奠基在一个框架事件上，或者利用这样的事件来吸引玩家的兴趣。表格“框架事件”给出了几个想法，或者你也可以用它们作灵感激发你创作自己的框架事件。

框架事件 Framing Events

d100	事件
01~02	君王即位纪念日
03~04	重要事件纪念日
05~06	竞技事件
07~08	商队或货船到来
09~10	马戏团到来
11~12	某重要 NPC 的到来
13~14	魔冢大军到来
15~16	艺术演出
17~18	运动事件
19~20	孩子出生
21~22	重要 NPC 生日
23~24	全民节日
25~26	彗星出现
27~28	纪念过去的灾难
29~30	新神庙落成
31~32	加冕典礼
33~34	议会会议
35~36	春秋分或冬夏至
37~38	处刑
39~40	生育节
41~42	满月
43~44	葬礼
45~46	军校或法师毕业
47~48	丰收节
49~50	圣日
51~52	骑士或其他贵族授勋
53~54	月食
55~58	仲夏节
59~60	仲冬节
61~62	怪物迁徙
63~64	君王的舞会
65~66	新月
67~68	新年
69~70	赦免某囚犯
71~72	位面连接
73~74	行星连线
75~76	祭司授衔
77~78	幽魂大游行
79~80	纪念死于战场的士兵
81~82	王室演说或公开声明
83~84	王室觐见日
85~86	签订某条约
87~88	日食
89~91	联赛
92~94	审讯
95~96	暴力起义
97~98	婚礼或结婚纪念日
99~00	同时发生两个事件（骰两次并跳过 99 或 100 的骰值）

困境 Complications

有时候，冒险并不像表面上看起来那么简单。



道义困境 Moral Quandaries

如果你想给角色们来一场没有施法或剑击的危机，可以考虑给冒险添加一个道义困境。道义困境是一种良心问题，冒险者们必须做一个选择，但绝不是可以简单作出的选择。

道义困境 Moral Quandaries

d20	困境	d20	困境
1~3	结盟困境	13~16	救援困境
4~6	友谊困境	17~20	认同困境
7~12	荣誉困境		

结盟困境 Ally Quandary。冒险者们在两个独立个体的帮助下可以更好的达成目的，而他们各自的专业水平都几乎必不可少。然而这两个 NPC 互相憎恨，即使世界的命运悬而未决他们也拒绝合作。因而冒险者们必须选择最有可能帮助到自己的 NPC。



友谊困境 Friend Quandary。一名或多名角色所关心的一位 NPC 对角色提出一项不可能达到的要求。一位爱慕者会要求一名角色远离某项危险的任务。一个好朋友可能会恳求角色们饶过反派的性命以证明自己跟反派不同是个好人。一个软弱的 NPC 为了重新获得大家的青睐，可能会挺身承担一项重要而危险的任务。

救援困境 Rescue Quandary。冒险者们必须在抓捕或杀伤反派和拯救无辜生命之间作出选择。例如，冒险者们可能得知反派正在附近扎营，同时还知道反派势力的另一部分即将进军一个村庄准备将其烧成废土。角色们必须选择制服反派或保护无辜村民，而村民中甚至还有一些他们的亲戚朋友。

认同困境 Respect Quandary。两个重要盟友向冒险者们提供了相互冲突的指引或建议。可能高阶祭司会建议角色们与附近森林里的军事化精灵群体进行和平谈判，而一位资深武士则敦促他们以一次果敢的突袭来彰显自己的力量。冒险者们无法两方顾及，而无论选择哪一方结盟必定会失去另一方的认同，并导致此后再无法获得失去认同一方势力的协助。

转折 Twists

一次转折可能会使故事复杂化，并且令角色们更难以完成自己的目的。

转折 Twists

d10	转折
1	冒险者们正与其他有着相同或相反目的的生物进行竞争。
2	冒险者们要确保一名非战斗 NPC 的安全。
3	冒险者们被禁止杀死反派，但该反派却可以毫不怜悯的杀害他们。
4	冒险者们被定下了时间限制。
5	冒险家们收到了虚假或无关的信息。
6	达成一项冒险目的以兑现某项预言或阻止某项预言的实现。
7	冒险者们有两个不同的目的，但他们只能完成其一。
8	达成该目的事实上正默默的帮助该反派。
9	冒险者们必须与已知敌人合作来达成其目的。
10	冒险家们在受魔法强迫（诸如*指示术 geas*）的情况下前去达成自己的目的。

支线任务 Side Quests

你也可以在冒险中途添加一项或多项支线任务，来将角色从由地点或事件定义的主要故事线中短暂抽离。支线任务对角色们完成主要目的并不重要，但成功完成一项支线任务可以为主要目的的完成提供一些增益。

支线任务 Side Quests

d8	支线任务
1	找出该区域里的一件特定物品。
2	取回反派占有的一件被盗物品。
3	从该地区的 NPC 处获取情报。
4	拯救一名俘虏。
5	查明一位失踪 NPC 的命运。
6	杀一只特定的怪物。
7	查明该地区奇异现象的本质与源头。
8	确保该地区的一个角色或生物可以提供协助。

创建遭遇 Creating Encounters

遭遇是整个冒险大故事中的单独场景。

一场遭遇首先，同时也最重要的是它必须要给玩家带来乐趣。第二，你应该可以有逃跑的机会。除此之外，精心设计的遭遇通常有一个直接的目标，也有一些与战役故事主线相关的事物。这些构建到遭遇中的东西同时也预示着未来发生的遭遇。

一次遭遇最终可能有三种可能的结果：角色成功，角色部分成功，或者角色失败。遭遇需要先考虑好所有三种可能，且每种结果都会产生相应的后果，这样玩家们才能感觉到自己的成败至关重要。

角色的目标 Character Objectives

当玩家不知道自己该在给定的遭遇中做什么时，期待和兴奋很快就会变成无聊和沮丧。而一个清楚明了的目标可以降低玩家们失去兴趣的风险。

例如，如果冒险的故事主线涉及把一件无价的圣物送到偏远的修道院，则沿途的每一次遭遇都可以加入一个不太重要的目标来推进任务。旅途中遭遇的人可能会将冒险者们看作打算偷取圣物的敌人同伙，或是那些不断威胁修道院的怪物们。

我们期望并鼓励一些玩家自己制造目标。毕竟，整个战役是由你跟玩家们共同创造的财富。例如，一名角色可能试图贿赂敌人而不是与其作战，或者可能会追踪逃跑的敌人以看清他去往何方。无视目标的玩家也必须承当其后果，不过这就涉及设计遭遇的另一个重要内容。

目标范例 Sample Objectives

以下的目标可以作遭遇中遇到的基础例子。尽管这些目标都是针对一场冒险中的单次遭遇，但在多次遭遇中使用同样的目标，也可以让你得以将这些遭遇整合为一场冒险中必须解决的更大障碍或麻烦。

和解 Make Peace。角色们必须说服两个对立的团体（或其领袖们）结束这场困扰双方的冲突。作为难题时，角色们在某一方或双方人员中都可能存在敌人，又或者一些其他的团体或个人可能会从中煽动冲突，以达成其自己的目的。

保护 NPC 或物件 Protect an NPC or Object。角色们必须扮演保护者的角色来护卫被拘留的某人或某些物件。作为难题时，在队伍保护下的 NPC 可能陷入诅咒、疾病、倒地等状态而怕受攻击，也可能因年老或年轻而无法战斗，或者会让冒险者们在两难处境中危及性命。而冒险家们发誓保护的物件则可能具有智能，被诅咒，或难以运输。

回收一个物件 Retrieve an Object。冒险者们必须在遭遇区域里获取某个特殊物件的所有权，并且最好在战斗结束前完成。作为难题时，敌人可能会跟冒险者们一样渴望达成该目的，而迫使双方为之而战。

闯过一处关卡 Run a Gauntlet。冒险者们必须穿过一处危险区域。该目标类似回收物件，但其抵达出口的有限级要更高于杀死区域内的敌人。时间限制以及可能导致迷失的岔路也会为其更增加一些更复杂的因素。而其他的难题还包括陷阱、危害物和怪物。

潜入 Sneak In。冒险者们需要移动穿过遭遇区域而不在敌人面前暴露自己的存在。一旦被发现则要面临即将发生的难题。

中断一场仪式 Stop a Ritual。邪教领袖、恶毒邪术师和强大邪魔的阴谋通常都涉及一些必须被阻止的仪式。尝试打断仪式的强大魔法前，角色们通常都要先从一群邪恶手下中打出一条道路以抵达仪式所在处。作为难题时，在角色们抵达的时候仪式可能接近完成，并以此强加一个时间限制。根据仪式的具体内容，当它的完成时可能也会导致某些直接的后果。

打倒某个单一目标 Take Out a Single Target。反派被强大到足以杀死冒险者们的手下们簇拥着。角色们可以选择逃跑并在日后从长计议，或者他们可以试着以自己的方式攻击目标。作为难题时，这些手下可能是处于反派控制下的无辜生物，而冒险者们则必须在想到办法前一直承受这些手下的攻击。

创建战斗遭遇 Creating a Combat Encounter

创建战斗遭遇时，你可以想象得更夸张一点以创作出一些能够让玩家们乐在其中的好点子。掌握好细节操作后，你就可以运用该小节的内容来调整遭遇的难度。

战斗遭遇难度 Combat Encounter Difficulty

遭遇难度分为四个等级。

简单 Easy。一次简单的遭遇不会消耗角色们的资源或给他们带来严重的危险。他们可能会失去一点生命值，但是胜利还是相当有保障的。

中等 Medium。一次中等的遭遇通常会让玩家们经历一两次惊心时刻，但是不会对角色们造成任何伤亡。只是其中若干人员可能会需要使用治疗资源。

困难 Hard。对冒险者们而言，一次困难的遭遇可能会发展得很糟糕。较弱的角色可能会在战斗中被清除，甚至有较小的可能导致一个或多个角色因此死亡。

致命 Deadly。对某些玩家而言，致命的遭遇可以造成足以致命的后果。此时需要优秀的策略和快速的思考才能确保生还，而队伍失败时也必须承当相应的风险。

角色等级对应的经验阈值 XP Thresholds by Character Level

角色等级	——遭遇难度—— 简单	中等	困难	致命
lst	25	50	75	100
2nd	50	100	150	200
3rd	75	150	225	400
4th	125	250	375	500
5th	250	500	750	1,100
6th	300	600	900	1,400
7th	250	750	1,100	1,700
8th	450	900	1,400	2,100
9th	550	1,100	1,600	2,400
10th	600	1,200	1,900	2,800
11th	800	1,600	2,400	3,600
12th	1,000	2,000	3,000	4,500
13th	1,100	2,200	3,400	5,100
14th	1,250	2,500	3,800	5,700
15th	1,400	2,800	4,300	6,400
16th	1,600	3,200	4,800	7,200
17th	2,000	3,900	5,900	8,800
18th	2,100	4,200	6,300	9,500
19th	2,400	4,900	7,300	10,900
20th	2,800	5,700	8,500	12,700

挑战等级 Challenge Rating

安排一场遭遇或冒险，尤其在低等级这么做时，要谨慎使用挑战等级高于队伍平均等级的怪物。这样的生物用一个动作所造成的伤害可能就足以干倒一个低等级的冒险者。例如，一只食人魔 ogre 挑战等级为 2，不过它用一击就足以杀手一名 1 级的法师。

另外，一些怪物的特性在低级角色看来可能相对困难甚至不可能克服。例如，邪兽鬼 rakshasa 挑战等级为 13，并且免疫 6 环和更低环阶的法术。12 级或更低等级的施法者不具备 6 环以上法术的施法条件，这就意味着他们将无法用自己的魔法来影响邪兽鬼，并因此而处于严重的劣势。这样的遭遇会比怪物挑战等级所表示的难度要困难的多。

评估遭遇难度 Evaluating Encounter Difficulty

使用以下方法来判断任何战斗遭遇的难度。

1．确定 XP 阈值 Determine XP Thresholds。首先，确定队伍中每个角色的经验值（XP）阈值。表格“角色等级对应 XP 阈值”为每个等级的角色提供了四个 XP 阈值，分别对应着四个等级的遭遇难度。按照角色的等级来确定其 XP 阈值。并为队伍中的每个角色重复这个程序。

2．确定整个队伍的 XP 阈值 Determine the Party's XP Threshold。每个难度级别的遭遇所对应的队伍 XP 阈值，即是相应难度各角色的 XP 阈值相加。你最后会得到四个总值，对应着每个遭遇难度等级。

例如，如果你的队伍包含三个 3 级角色和一个 2 级角色，则队伍的 XP 阈值总值如下：

简单：275 XP（75＋75＋75＋50）
中等：550 XP（150＋150＋150＋l00）
困难：825 XP（225＋225＋225＋150）
致命：l,400 XP（400＋400＋400＋200）

记下这些总值，以方便在冒险的每次遭遇中用使用。

3. 结算怪物总经验值 Total the Monsters' XP。将遭遇中所有怪物的 XP 相加。每个怪物的 XP 都写在其资料板中。

4．调整复数怪物总经验值 Modify Total Xp for Multiple Monsters。如果遭遇的怪物不止一个，那你就需要将怪物的总 XP 乘上一个倍数。结堆的怪物越多，在给定的一轮里你对角色们发动的攻击检定也就越多，而这场遭遇就变得越加危险。为了正确地判断一场遭遇的难度，就必须按照表格“遭遇倍数”中给出的数值为所有怪物的总 XP 乘上一个倍数。

例如，如果一次遭遇包含的四个怪物总值为 500 XP，那么你就要将怪物的总 XP 增至 2 倍，调整后的值为 1000 XP。这个调整值并*不*是怪物们在 XP 方面的价值。调整后的数值唯一目的价值只是帮你准确地评估改遭遇的难度。

进行该计算时，不必计算那些挑战等级明显低于其他怪物平均挑战等级的个体，除非你认为这些羸弱的怪物会显著地增加该遭遇的难度。

遭遇倍数 Encounter Multipliers

怪物数量	倍数	怪物数量	倍数
1	x 1	7~10	x 2.5
2	x 1.5	11~14	x 3
3~6	x 2	15 或更高	x 4

5．比对经验值 Compare XP。比较调整后的怪物总 XP 值与队伍的各 XP 阈值。与调整后怪物总 XP 值相等的阈值对应了本次遭遇的难度。如果没有等值，则使用低于调整后怪物总 XP 值的最接近阈值。

例如，一次遭遇的怪物包括一只熊地精 bugbear 和三只大地精 hobgoblin 时，其调整后的 XP 值为 1,000，当它作为一个包含三名 3 级角色和一名 2 级角色的队伍遭遇时（该队伍困难遭遇阈值为 825 XP 而致命遭遇阈值为 1,400XP），其难度为困难。

队伍规模 Party Size

前文的指引假定了你的队伍包含三到五名冒险者的情况。

如果组成队伍的角色数量少于三个，则应用表格“遭遇倍数”时必须选用下一个更高的倍数。例如，当角色们与一个怪物战斗时应用 1.5 倍的乘数，而当怪物团体增至十五个甚至更多时则为其应用 5 倍的乘数。

如果组成队伍的角色为六个或更多时，则应用表格中下一个更低的倍数。并用 0.5 倍的乘数来对应单一怪物的情况。

多重遭遇 Multipart Encounters

有时，一次遭遇会面对复数的敌人，而队伍不一定会立即对付所有敌人。比如怪物们一波接一波的涌向队伍时。这种遭遇情况下，可以把每个独立的部分或每一波攻击当作一次单独遭遇来确定其难度。

一支队伍在多重遭遇的各部分的间隙时间里不能以短休获益。因此他们不能用生命骰来恢复生命值，也无法重获任何需要完成短休来恢复的能力。一般来说，如果复数遭遇中某个调整后的怪物 XP 总值超过队伍当日冒险预期 XP 总值的三分之一（见下文的“当日冒险”），则本次遭遇将比所有其他部分遭遇加起来的难度更高。

按预算构建遭遇 Building Encounters on a Budget

构建遭遇的难度应该合理，该难即难。队伍的 XP 阈值相当于你花费来构建怪物的 XP 预算，并以此选择建立简单、中等、困难和致命的遭遇。但请牢记一点，即怪物组合所消耗的预算比其基本 XP 值所表示的要多（见第 4 步）。

以第 2 步所述的队伍为例，你为其构建中等遭遇时只要确保调整后的怪物 XP 值至少为 550 XP（该队伍中等遭遇阈值），且不得超过 825 XP（该队伍困难遭遇阈值）即可。一个挑战等级 3（诸如刺尾狮 manticore 或枭熊 owlbear）的单一怪物价值 700 XP，这就足以满足该预算。如果您想要一对怪物，则其中每个都将算作价值其基本 XP 值的 1.5 倍。一对恐狼 dire wolves（每只价值 200 XP）其调整后的 XP 值即为 600，于是它们也满足该队伍的总等遭遇条件。

附录 B 中列出了几份将*《怪物图鉴》*中的怪物按挑战等级重新排列的清单，以方便大家应用该方法。





当日冒险 The Adventuring Day

假设在冒险状态普通，运气一般的状况下，大多数冒险队伍可以在一日处理六到八次中等或困难难度的遭遇。若是简单遭遇，则冒险者们可以处理更多；而若是致命遭遇，他们能处理的次数就得减少。

你可以用跟评估遭遇难度相同的方法，以冒险中怪物和其他对手的 XP 数值作参考数据来考察队伍能够走多远。

为队伍中的每个角色应用表格“当日冒险 XP”来评估其每日可赢取的 XP 数。将队伍里所有成员的该数值相加便是该队伍当日冒险的总 XP 价值。这样就可以粗略的计算出在角色们需要进行一次长休前，队伍可处理遭遇的校正 XP 值。

当日冒险经验 Adventuring Day XP

等级	每日每名角色校正 XP	等级	每日每名角色校正 XP
1st	300	11th	10,500
2nd	600	12th	11,500
3rd	1,200	13th	13,500
4th	1,700	14th	15,000
5th	3,500	15th	18,000
6th	4,000	16th	20,000
7th	5,000	17th	25,000
8th	6,000	18th	27,000
9th	7,500	19th	30,000
10th	9,000	20th	40,000

短休 Short Rests

总的来说，在充满冒险的一日中，队伍可能需要进行两次短休，大约就在一天进程的三分之一和三分之二的时间。

调整遭遇难度 Modifying Encounter Difficulty

根据所选的地点和状况，你可以将异常遭遇设定的更容易活更困难。

如果角色们带着某种敌人没有的短板，则将该遭遇难度提升一个等级（比如从简单提升为中等）。而如果角色们带着某种敌人没有的增益，则将该遭遇难度降低一个等级。每一项增益或短板都可以将遭遇的难度在其评估等级上进行改变。如果角色们同时有一种增益和一个短板，则两项相互抵消。

短板的状况包括以下几点：

- 整个队伍被突袭，而敌人没有。
- 敌人身处掩护中，而队伍没有。
- 角色们无法看见敌人。
- 角色们每轮都受到一些环境效应或魔法来源的伤害，而敌人没有。
- 角色们正攀在一根垂下的绳索上攀爬一堵峭壁或悬崖，或者身处被困地板上等情况，由于移动受到极大的阻碍而成为易受攻击的靶子。

增益的状况与短板相似，只是获益的对象转为角色们而非敌人。



趣味性战斗遭遇 Fun Combat Encounters

以下的特征可以为战斗遭遇带来更多乐趣与悬念：

- 对角色们和其敌人同时造成固有风险的地形特征，比如一条磨损的绳桥和一滩绿软泥。
- 造成高低变化的地形特征，比如陷坑、一堆空的板条箱、壁架和阳台。
- 激发或迫使角色们和其敌人四处移动的特征，比如垂吊灯、油桶火药桶群，以及旋转的刀刃陷阱。
- 敌人身处难以到达的地点或防御位置，因此通常有一定攻击范围的角色被迫在战场上来回移动
- 不同类型的怪物混在一起

随机遭遇 Random Encounters

角色们在探索野外区域或地下城网络时，必定会遭遇到一些意想不到的事物。随机遭遇便是表示这种意外性的手段。它通常以表格的形式呈现。一场随机遭遇发生时，你掷一次骰子然后按表格查找出队伍的遭遇。

一些玩家和 DM 将冒险中的随机遭遇视为浪费时间，不过精心设计的随机遭遇仍可以实现多种不同的作用：

- **制造紧迫感 Create urgency。**如果随机遭遇的威胁笼罩在冒险者们头上，他们就不会磨磨蹭蹭。想要避开游荡的怪物，就会有强烈的动机去寻找一处安全的休息场所。（DM 在帷幕后掷骰时，即使没有实际发生遭遇也能实现这种效果。）
- **营造气氛 Establish atmosphere。**以一些与主题相关的生物进行随即遭遇，有助于为冒险营造一种一致的基调和氛围。例如，随即遭遇表中摆满蝙蝠 bat、缚灵 wraith、巨大蜘蛛 giant spider 和僵尸 zombie 就可以营造一种恐怖感，并让冒险者们准备与更强大的夜行生物作战。
- **消磨角色资源 Drain character resources。**随机遭遇可以消磨队伍的生命值和法术位，让冒险者们感到动力匮乏和脆弱。玩家迫于角色力量的限制必须作出选择，并由此产生紧张感。
- **提供援助 Provide assistance。**一些随机遭遇可以让角色们受益，而不是是他们收到阻碍或伤害。有帮助的生物或 NPC 可能会在他们最需要的时候为他们提供有用的信息或帮助。
- **增加趣味 Add interest。**随机遭遇也可以揭示一些世界的细节。可以用来预示危险或提供线索，帮助冒险者们准备迎接即将到来的其他遭遇。
- **突出战役主题 Reinforce campaign themes。**随机遭遇可以让玩家们始终围绕在战役的大主题中。例如，如果战役的设定为两国间持续不断的战争，你可能会设计一个突出持续战争本质的随机遭遇表。在友方领土里，你的表格可能包括从战场归来的士兵，逃离侵略部队的难民，全副武装的商队，以及骑在马背上的孤独信使。而角色们身处敌方领地时，表格可能包括一些战场产物如最近被杀者，在行军中的邪恶类人生物军队，以及那些试图逃离冲突却被即场绞杀的逃兵，只留下一片吊起的尸体。

随机遭遇不该让你或你的玩家感到厌烦。你不会想让玩家们在不断随机遭遇的过程中停滞不前，而觉得进展缓慢。同样你也不希望在随机遭遇里花时间分心而对冒险故事没有任何帮助，甚至干扰你想要设定的整体节奏。

并不是每个 DM 都喜欢使用随机遭遇。你可能会觉得它会分散你的注意力，或者会给你带来更多的麻烦，而这都是你不想要的结果。如果随机对你没有帮助就不要使用它们。

触发随机遭遇 Triggering Random Encounters

你会想要让随机遭遇发生在游戏叙述的合适阶段，而不是出现得不合时宜。因此你必须谨慎选择遭遇发生的位置。思考一下情况的随机遭遇：

- 玩家们开始偏离主题，游戏节奏也开始放缓。
- 角色们停下来进行短休或长休。
- 角色们经历完一段漫长而平淡的旅程。
- 角色们应该保持低调的时候，引起了别人的注意。

随机遭遇检定 Checking for Random Encounters

你决定什么时候会发生随机遭遇或者掷骰决定。考虑将随机遭遇检定的时间定位每小时一次、每 4 到 8 小时一次或每日一次和每长休一次，而其具体频率必须根据所处地区的活跃程度作出最合理的决定。

如果决定掷骰，则可以选用 d20 来实现。骰值为 18 或更高时发生随机遭遇。然后，对应随机遭遇表骰出冒险者们要面对的状况，而如果给出的结果与当前形势不符，则重新掷骰。

随机遭遇表可以是你正在进行的冒险中的一部分，也可以由你按本章的信息自行创建。创建自己的表格是巩固你自家战役风格和主题的有效方法。

并不是每次与其他生物的接触都属于随机遭遇。遭遇表中通常不包括兔子在灌木丛中跳跃，无害的老鼠在地下城里乱跑，或是普通市民在城市的街道上行走。随机遭遇表可以呈现出推进阴谋的障碍和事件，预示冒险的主题或重要元素，并提供一些有趣的干扰。

创建随机遭遇表 Creating Random Encounter Tables

创建自己的随机遭遇表非常直观。确定在一个给定的地下城区域中可能发生的遭遇，再找出某一特定遭遇发生的可能性，然后安排结果。在这种情况下的“遭遇”可能只是一个单一的怪物或 NPC，也可能是一群怪物或 NPC，一个随机事件（比如大地震动或游行），或随机发现（比如烧焦的尸体或墙上潦草的信息）。

整合你的遭遇 Assemble Your Encounters。一旦确定冒险者们可能经过的地方（通常是野外区域或地下城网络），你就可以列出一串可能在该处游荡的生物。如果你不确定其中有哪些生物，则可以在附录 B 对应地形的清单中查找相应的怪物。

对应木族林地，你创建的表格可以包括人马 centaurs、妖精龙 faerie dragon、皮克精 picies、小妖精 sprites、树精 dryads、半羊人 satyrs、闪现犬 blink dogs、麋鹿 elks、枭熊 owlbears、树人 treants、巨猫头鹰 giant owls 和独角兽 unicorn。如果森立中住着精灵，那表格中也可以包含精灵德鲁伊 elf druids 和精灵斥候 elf scouts。豺狼人们也许也正威胁着森林，在表格里加入豺狼人 gnolls 和鬣狗 hyenas 也可以给玩家们一个意外惊喜。游荡的捕猎者是另一种有趣的意外惊喜，比如一只喜欢捕食闪现犬的移位兽 displacer beast。该表格还可以使用一些地破坏性的自然现象遭遇，比如一丛被烧毁的树木（由豺狼人一手造成），一尊覆满常春藤的精灵雕像，甚至是一株长着发光浆果的植物，吃掉这些果子的生物还可以隐形。

为遭遇表选择怪物的时候，你可以先设想这些怪物为何其巢穴外与人遭遇。每只怪物在忙着做什么？它们是否在巡逻？是否在猎食？是否在寻找某物？还要思考生物在穿越该区域时是否在进行隐匿行动。

和安排好的遭遇一样，随机遭遇发生在令人难忘的地点时更有趣。冒险者们户外活动时可能会经过一片林中空地，并在其中遭遇一头独角兽，或者被追赶着进入一片密林地区并遇到一窝蜘蛛。穿越沙漠时，角色们可能发现一个四周环绕着尸妖 wight 的绿洲，或是栖息在一片裸露岩地中的一头蓝龙 blue dragon。

概率 Probabilities。随机遭遇表可以制作成许多种不同的使用方式，有的非常简单（骰 ld6 以从六个可能遭遇中选择其一），有的可以很复杂（掷百分骰，依照当前日期修正，并依所在地下城层级的数目对照索引）。这里展示的遭遇表范例使用了一个从 2 到 20 的范围数值（总共十九个条目），使用 1d12+1d8 生成。其概率曲线确保表中段的骰值出现的概率比两端极限值得概率更高。骰值 2 或 20 比较罕见的（大概 1% 的几率），而从 9 到 13 的每个骰值则都有 8%多一点的几率。

表格“木族之森遭遇”是个按照上述思路创建的随机遭遇表。其内用**粗体字**表示的生物名称可以在*《怪物图鉴》*中找到相应怪物的资料板。

随机遭遇战力 Random Encounter Challenge

随机遭遇的难度不一定要与冒险者的战力相符，但用一场随机遭遇来让队伍全灭克不是什么好点子，这样的结局根本无法让玩家们满足。

并不是所有涉及怪物的随机遭遇都需要通过战斗解决。一个 1 级的冒险队伍可能会随机遭遇到一只在森林上空盘旋着寻找肉食的幼龙，而角色们此时可以选择躲藏，或者如果被这条龙发现时，也可以选择跟其商谈以求活路。类似的情况下，队伍可能会遇到一个在山丘中漫步的石巨人，而他也许并没有伤害任何人的打算。事实上，由于其隐居的本性他更可能会选择躲开队伍离去。这名巨人可能只会攻击那些故意惹恼自己的人。

也就是说，一个随机遭遇表通常包含了一些敌对的（尽管不一定是邪恶的）怪物。以下怪物可以用于合适的战斗挑战：

- 单独一只怪物，其挑战等级等于或低于队伍的等级。
- 一群怪物，其调整后的 XP 值对该队伍构成简单、中等或困难难度的遭遇，如同本章前文构建遭遇的指引所述。

木族之森遭遇 Sylvan Forest Encounters

d12+d8	遭遇
2	1 只**移位兽 displacer beast**
3	1 只**豺狼人群主 gnoll pack lord** 和 2d4 的**豺狼人**
4	1d4 的**豺狼人 gnoll** 和 2d4 的**鬣狗 hyena**
5	一丛烧焦的树木。搜索该区域的角色们进行一次 DC10 的感知（生存）检定并成功通过后将发现豺狼人的踪迹。尾随踪迹 1d4 小时后将遭遇一群豺狼人，或者发现死去的豺狼人尸体，其长满跳蚤的尸体上还插着精灵的弓箭。
6	1 只**巨猫头鹰 giant owl**
7	一尊覆盖着常春藤的塑像，刻画着一名精灵神祇或英雄
8	1 只**树精 dryad**（50%）或 1d4 的**半羊人 satyrs**（50%）
9	1d4 的**人马 centaurs**
10	2d4 的**斥候 scouts**（精灵）。其中一名斥候带着一把号角。号角可以由该斥候用他的动作吹响，而一旦号角在森林中吹响，则再骰一次该表。如果骰值为怪物遭遇，则相应的怪物将在 1d4 分钟后到达。应此而来的生物除豺狼人、鬣狗、枭熊和移位兽外都对这些斥候态度友好。
11	2d4 的**皮克精 picies**（50%）或 2d4 的**小妖精 sprites**（50%）
12	1 只**枭熊 owlbear**
13	1d4 的**麋鹿 elks**（75%）或 1 只**巨麋鹿 giant elk**（25%）
14	1d4 的**闪现犬 blink dogs**
15	一棵长着 2d4 枚发光浆果的魔法植物。吃掉一枚这种浆果的生物会在接下来的 1 小时里变成隐形状态，或者直到它发动攻击或施展法术。被采下的浆果在 12 小时之后便会失去了魔力。浆果在午夜时分便会重新长出，但如果所有浆果都被采摘下来，这棵植物就会失去魔法并不再长出浆果。
16	一缕微风带着精灵的曲调轻轻吹过。
17	1d4 的橙色（75%）或蓝色（25%）的**妖精龙 faerie dragons**
18	1 名**德鲁伊 druid**(精灵)。该德鲁伊最初对队伍态度冷淡，但如果角色们同意帮忙解决林中的豺狼人侵扰，他的态度就会转为友好。
19	1 个**树人 treant**。如果队伍中有精灵，或者有人带着一只可见的精类生物，则该树人对大家态度友好。如果角色们带着明火，则树人的态度将转为敌对。否则它将维持冷漠并在角色们经过时不声不响。
20	1 只**独角兽 unicorn**





第 4 章：创建非玩家角色 Creating Nonplayer Characters

非玩家角色是由地下城主控制的角色，简称 NPC。NPC 可以是敌人也可以是盟友，可以是普通的村民也可以是定名的怪物。他们包括当地旅店的老板，住在城外的塔楼的老法师，前去摧毁王国的死亡骑士，和在深窟老巢里数着金子的巨龙。

本章介绍如何为游戏填充非玩家角色。而为 NPC 生成与怪物资料相似的资料板的指引，请参阅第 9 章“城主工坊”。

设计非玩家角色 Designing NPCs

一群开发妥当的 NPC 是最能让冒险与战役真实生动的好材料。话虽如此，游戏中的 NPC 其实不太需要像小说或电影中那些精心制作的角色一样复杂。大多数 NPC 在战役中都只是作为小角色，冒险者们才是其中的主角。

简洁角色 Quick NPCs

除那些构成威胁的角色外，NPC 们大多都不需要战斗资料。而大多数的 NPC 只需要有一两种足够让人留下印象的素质。比如，玩家们一定会深深记得那个右肩纹着黑玫瑰且讲话直截了当的铁匠，还有那个鼻梁崩塌衣着破烂的吟游诗人。

详实角色 Detailed NPCs

还有一些在你的冒险里扮演着重要角色的 NPC，会让你花费更多的时间为其充实经历和个性。以十句概括下列每项的句子来概括一名令人印象深刻的 NPC 所具备的基本要素：

- 工作与来历
- 外貌
- 属性
- 天赋
- 癖好
- 与人互动
- 有用知识
- 理想
- 牵绊
- 缺点或秘密

虽然这里所述的材料主要针对类人生物 NPC，但你也可以作一些细节调整并将其应用于怪物型 NPC。

工作与来历 Occupation and History

以一句话描述 NPC 的职业，和一段提示该角色过往的简短记录。例如，该 NPC 可能曾在军队服役，曾因犯罪入狱，或经历过多年的冒险。

外貌 Apperance

以一句话描述 NPC 最具特色的身体特征。你可以按表格“角色外貌”掷骰或者从中选择一个适合该角色的特征。

角色外貌 NPC Appearance

NPC	特征
1	独特的珠宝：耳环、项链、戒指、手镯
2	身体穿刺饰品
3	华丽或古怪的衣着
4	正式、干净的衣着
5	褴褛、肮脏的衣着
6	明显的疤痕
7	缺牙
8	缺手指
9	罕见的瞳色（或异色瞳）
10	纹身
11	胎记
12	罕见的肤色
13	秃头
14	编头发或编胡子
15	罕见的发色
16	神经性眼睑痉挛
17	独特的鼻子
18	独特的姿势（驼背或僵直）
19	特别漂亮
20	特别丑

属性 Abilities

你不需要为 NPC 骰属性值，但要记录其比常见情况更低或更高的属性（比如力气很大，或蠢得出奇），并以此作为赋予 NPC 的素质。

角色属性 NPC Abilities

d6	高属性
1	力量——有力，肌肉发达，健壮如牛
2	敏捷——轻盈，灵活，优雅
3	体质——结实，精神抖擞，健康
4	智力——学习勤勉，博学，好思
5	感知——观察敏锐，思维敏感，洞察力强
6	魅力——有说服力，据理力争，天生的领袖

d6	低属性
1	力量——虚弱无力，骨瘦如柴
2	敏捷——生硬无技巧，支吾笨拙
3	体质——病态，苍白
4	智力——缺心眼，慢半拍
5	感知——不警觉，心不在焉
6	魅力——枯燥，乏味

天赋 Talent

以一句话描述 NPC 可做到的特殊事。你可以按表格“角色天赋”掷骰或以此激发自己的想法。

角色天赋 NPC Talents

d20	天赋
1	演奏一种乐器
2	流利的说若干种语言
3	难以置信的运气
4	完美记忆力
5	擅长对待动物
6	擅长对待孩子
7	擅长处理谜题
8	擅长某个游戏
9	擅长模仿表演
10	手绘非常漂亮
11	涂画非常漂亮
12	唱歌非常好听
13	把所有人都喝趴
14	木匠专家
15	烹饪专家
16	飞镖和投石游戏专家
17	杂耍专家
18	老练的演员和伪装大师
19	老练的舞者
20	掌握盗贼黑话

癖好 Mannerism

以一句话描述一种能让玩家记住 NPC 的癖好。你可以按表格“角色癖好”掷骰或以此创作自己的想法。

角色癖好 NPC Mannerisms

d20	癖好
1	时常唱歌，吹口哨，或哼小调
2	用押韵或其他特殊的方式
3	音调特别低或特别高
4	口齿不清，大舌头，或口吃
5	突显吐字清晰
6	说话大声
7	耳语
8	用浮夸的词或长词
9	频繁使用错误的词
10	用华美的誓言和感叹
11	不断地讲笑话或双关语
12	时常预测末日
13	坐立不安
14	斜视
15	凝视远方
16	嚼东西
17	踱步
18	弹手指
19	咬指甲
20	撩头发或拽胡须

与人互动 Interactions with Others

以一句话描述 NPC 如何与他人互动，必要时可以使用表格“角色互动特质”。NPC 的行为会随其互动对象改变。例如，旅店老板可能对客人很友好，但对她的员工却很粗鲁。

角色互动特质 NPC Interaction Traits

d12	特质	d12	特质
1	好辩	7	诚实
2	傲慢	8	急躁
3	咄咄逼人	9	易怒
4	粗鲁	10	沉闷
5	好奇	11	安静
6	亲切	12	多疑

有用知识 Useful Knowledge

以一句话描述 NPC 拥有某些可能对玩家角色们有用的知识。NPC 可能知晓一些普通事如城中哪里最好的旅店，或者掌握一些重要事情如谋杀案的线索。

理想 Ideal

以一句话描述那些左右 NPC 大多数行为的那份理想。知晓 NPC 理想的玩家角色可以利用这点以社交手段影响该 NPC（如第 8 章“运作游戏”中描述）。

如表格“角色理想”所示，该项目可以与阵营相关联。此处的对齐关联只是一种建议，你完全可以为邪恶的角色设定一个美好的理想。

角色理想 NPC Ideals

d6	善良理想	邪恶理想
1	美好	支配
2	慈善	贪婪
3	大义	力量
4	生命	痛苦
5	尊重	惩罚
6	自我牺牲	杀戮

d6	守序理想	混乱理想
1	团结	转变
2	公正	创造性
3	荣誉	自由
4	逻辑	自主
5	尽责	无下限
6	传统	稀奇古怪

d6	中立理想	其他理想
1	平衡	抱负
2	知识	发现
3	和平共存	荣耀
4	节制	国家
5	中立	报偿
6	人民	自知之明

牵绊 Bond

以一句话总结该 NPC 认为至关重要的人物、地方或事物。表格“角色牵绊”中提供了一些比较泛义的建议。

*《玩家手册》*中关于角色背景的探讨更详细的剖析了若干牵绊，而知晓 NPC 牵绊的玩家角色也可以利用这点以社交方式影响该 NPC（如第 8 章所述）。

角色牵绊 NPC Bonds

d10	牵绊
1	致力于实现某个人人生目标
2	保护亲密的家人
3	保护同事或同胞
4	忠诚于金主、主顾或雇主
5	沉迷浪漫
6	被吸引前去某个特别的地方
7	保护某个情感纪念品
8	保护某个值钱的所有物
9	前往复仇
10	骰两次，并跳过骰值 10

缺点或秘密 Flaw or Secret

以一句话描述 NPC 的缺点（其个性或经历中某些可能劣化该角色的某些部分），或该 NPC 一直在隐瞒的某个秘密。

表格“角色缺点或秘密”中提供了一些想法。*《玩家手册》*提供的诸多背景也可以用来创建更详细的缺点。知晓 NPC 缺陷或秘密的玩家角色也可以利用这点通过社交手段来影响该 NPC（如第 8 章所述）。

角色缺点或秘密 NPC Flaws and Secrets

d12	缺点或秘密
1	禁忌的爱情或易被浪漫打动
2	喜欢颓废的乐趣
3	傲慢
4	羡慕另一个生物的财产或地位
5	压倒性的贪婪
6	时常发怒
7	有一个强大的敌人
8	特殊的恐惧症
9	羞耻或令人愤慨的经历
10	不可告人的罪行或恶行
11	拥有禁忌的学识
12	勇敢而鲁莽

怪物作非玩家角色 Monsters as NPCs

冒险中扮演重要角色那些有名姓的怪物，理应跟类人生物 NPC 一样值得关注，并为其赋予理想、牵绊、缺点和秘密。如果一只眼魔幕后管理着城市中的犯罪活动，就不要只靠*《怪物手册》*中的条目来描述该生物的外貌个性。不妨花多点时间为其安排一点背景，一个古怪独特的外貌特征，尤其可以为其设定一个理想、一个牵绊和一个缺点。



例如，你可以参考那个运作着深水城中各种大规模犯罪活动的眼魔，珊娜萨 Xanathr 阁下。珊娜萨的球形身躯上覆盖着皮革样的粗肉和鹅卵石似的纹理。它的眼柄有如昆虫节肢一样连着身躯，某些眼柄上还带着魔法指环。珊娜萨总是深思熟虑后再语速缓慢的发表讲话，还习惯不用主眼正眼看谈话的对象。它像所有眼魔一样将其他生物看作是下级者，不过它还懂得自己的类人生物手下各有用处。珊娜萨还会利用深水城下的下水道在城中或地下四通八达。

珊娜萨的理想是贪婪。它渴望拥有强大的魔法物品，围绕在黄金、铂金和珍贵宝石中。它的牵绊是它的巢穴——在深水城蜿蜒的下水道间开凿的一连串洞窟网络。它从其前任手中继承过来，却比任何一任珊娜萨更珍视这一切。它对异国风味玩乐（精心准备的食物，香油，以及稀有的香料和草药）毫无抵抗的缺点也成了它的弱点。

你可以基于这些信息扮演独特的珊娜萨阁下，而不是一只普通的眼魔。这些繁杂多彩的生物个性可以用于创作更多印象深刻的交互与有趣的故事。

角色资料 NPC Statistics

给 NPC 赋予游戏资料时，主要有三种方式：只给 NPC 赋予少量必要的资料，为 NPC 创建一个怪物资料板，或者给 NPC 赋予一个职业和等级。后两种方式需要一点补充解释。

使用怪物资料板 Using a Monster Stat Block

*《怪物手册》*的附录 B 包含了许多通用的 NPC 资料，您可以根据自己的需要进行选用，而本书的第 9 章也提供了如何调整数据资料以创建新资料板的指引。

使用职业和等级 Using Classes and Levels

你可以将自己比做玩家角色，使用*《玩家手册》*中的规则来创建一位 NPC。你甚至可以用一张角色卡来跟进这名 NPC 的重要信息。



职业选项 Class Options。除*《玩家手册》*上的职业选项外，这里还为邪恶玩家角色和 NPC 提供了两个额外的职业选项：死亡领域牧师和破誓者圣武士。这两个选项会在本章末尾详细说明。

装备 Equipment。大多数 NPC 不需要详尽的装备清单。一个在战斗中要面对的敌人需要武器和护甲，外加 NPC 所携带的任何宝藏（包括可能会用来对付冒险者们的魔法物品）。

挑战等级 Challenge Rating。一名为战斗而创建的 NPC 需要一个挑战等级。使用第 9 章的规则确定 NPC 的挑战等级，具体就像设计怪物那样。

非玩家角色队友 NPC Party Members

NPC 也有可能加入冒险的队伍中，他们会想要分享战利品，并愿意承担同样的风险，或者他们也可能会因忠诚、感激和爱慕等关系而跟随冒险者们。这样的 NPC 将由你控制，或者你也可以将控制转交给玩家。不过即使某玩家控制着 NPC，你也要确保该 NPC 被描绘成一个独立的角色，而不仅仅是玩家为自己利益而操纵的一个仆从。

任何与冒险者们相伴行动的 NPC 都视为队伍的成员，并一同分享所有的经验值。在决定战斗遭遇的难度时（见第 3 章），也一定要包括所有的 NPC 队友。

低等级追随者 Low-Level Followers

你可以在自己的战役中允许玩家的角色们带上一些低等级的 NPC 作为追随者。例如，一名圣武士可以带上另一名 1 级圣武士作扈从，一位法师也可以接受另一名 2 级法师作其学徒，一位牧师可以选择（或被委任）接受另一名 3 级牧师作为自己的侍僧，而一位吟游诗人也可能会带上一名 4 级吟游诗人作自己的演出替补。

低等级的角色加入队伍有一个好处，就是当玩家的主要角色无法工作，退役或死去时，自己可以有一个后备可用的角色。其缺点就是你和你玩家行动时必须考虑更多的队友。

由于低等级 NPC 队友也等量的分享 XP，因此他们会比冒险者们更快地提升等级（相当于在经验老道的老师身边学习的好处），最终甚至赶超这些冒险者。这也意味着冒险者们的提升在一定程度上有所放缓，因为他们必须与 NPC 分享经验，而 NPC 们则只承担冒险任务的一部分。

在高等级角色看来挑战难度合适的强大怪物，可以瞬间杀死或废掉一名低等级追随者。冒险者们应该准备好花费精力和资源来保护这些低等级的 NPC 队友，并在其受伤后为其提供治疗。

非玩家冒险者 Adventurer NPCs

如果玩家人数不够组成一支完整的队伍，你还可以用 NPC 来填满队伍的空缺。这些 NPC 的等级必须与队伍中最低等级的冒险者相当，并按照《*玩家手册*》中创建与完善角色的规则来为其建卡（由你或你的玩家完成）。如果玩家们能帮忙创建并运作这些支援角色，你自己就能够轻松许多。

你可以鼓励玩家们在游戏中帮忙扮演这些支援角色，尽可能表现该 NPC 的个性特质、理想、牵绊和缺点，而不是让他们只当个问答机器人。如果感觉某个 NPC 描绘得不够好，你完全可以自己接受该 NPC 的控制权，然后将其交给另一个人，或者干脆让该 NPC 离队。

你可以自主限制这些 NPC 支援角色的职业选项以简化其运作。优秀的支援角色候选职业包括有生命领域的牧师，角斗士范型的战士，盗贼范型的游荡者，以及塑能学派的法师。

选用规则：忠诚度 Loyalty

忠诚度可选规则可以用来决定一名 NPC 队友会如何保护或帮助其他队友（即使对方是其不喜欢的人）。一名被虐待或被忽视的 NPC 队员可能会离弃或背叛队伍，而如果 NPC 欠角色们一条命或与他们目的一致时，则更会与之同生共死。这种忠诚度可以运用本规则来扮演或表述。

忠诚值 Loyalty Score

衡量一名 NPC 的忠诚度数值范围从 0 到 20。NPC 的忠诚值最高值等于队伍所有冒险者中魅力值最高者的数值，其起始忠诚值是该分值的一半。如果该最高魅力值发生变化（比如对应的角色死亡或者离开团体）则必须相应的调整该 NPC 的忠诚值。

跟进忠诚度 Tracking Loyalty

你可以在私底下持续跟进一名 NPC 的忠诚值，这样玩家们就难以确定该 NPC 队友对自己是否忠诚（哪怕该 NPC 正由该玩家控制）。

如果其他队友帮助 NPC 完成与其牵绊相关的某个任务，则该 NPC 的忠诚值提升 1d4。如果 NPC 受到特别优待（比如赠予一把魔法武器作礼物）或者被另一名队友所救，该 NPC 的忠诚值同样也提升 1d4。一名 NPC 的忠诚值永远不得超过其最大值。

当其他队员的行为与 NPC 的阵营或牵绊相违背时，该 NPC 的忠诚值降低 1d4。如果该角色被其他队员以纯粹的个人原因施以虐待，误导或威胁，则该 NPC 忠诚值降低到 2d4。

NPC 的忠诚值降至 0 时将不再对队伍忠诚并与大家分道扬镳。忠诚值永远不会低于 0。

忠诚值为 10 或更高的 NPC 会冒生命或身体的危险去帮助队友。忠诚值为 1 到 10 的 NPC 其忠诚度相当薄弱。NPC 的忠诚度降至 0 时将不再以队伍的最佳利益行事。不再忠诚的 NPC 要么离开队伍（并攻击那些企图干涉的角色），要么暗地里做手脚使整个队伍败落。

联络员 Contacts

联络员是一种与玩家角色紧密联系的 NPC。他们不会前去冒险，但他们可以有偿或无偿的提供情报、流言、补给和专业建议。《*玩家手册*》中的某些背景为新手冒险者提供了联络员，角色们在其冒险生涯中也可能随时受这些联络员的帮助。

你只需要一个名字和一些自选的细节便可设定于联络员的相遇，随后还可以继续花时间充实这位联络人，尤其是那些某个时刻可能成为盟友或敌人的角色。或者说，你至少可以思考一下联络员自身的任务，以及这些任务如何在游戏中发挥作用。



主顾 Patrons

主顾即雇佣冒险者们的人，他会提供帮助或奖励，以及带出一些与任务和冒险相关的内容。大多数情况里，主顾都会尽全力的去帮助冒险者们达成目标，而不需要特别游说其提供帮助。

主顾可以是一位寻找年轻英雄应对不断升级危机的退休冒险者，或者是一位深知小镇守卫无法处理巨龙索要贡品的市长。一名治安官作为主顾悬赏威胁本地乡下地区的狗头人劫掠者，而一名贵族则作为主顾悬红清除一处废弃庄园中的怪物。

雇员 Hirelings

冒险者们可以在各种情况下付费给 NPC 以让其提供服务。与雇员内容相关的信息见*《玩家手册》*第 5 章“装备”。

冒险中的雇员 NPC 不会很重要，也不需要过多的开发。冒险者们雇一辆计程车带着自己穿越城镇，或者需要写一封书信时，司机或信使便是一位雇员，而冒险者们可能永远也不会和这位 NPC 接触，也不会提及他们的名字。带着冒险者们穿越大海的船长也是一名雇员，但这样的角色有可能在冒险展开的过程中成为一个盟友，一位主顾，或甚至成为一名敌人。

冒险者们雇佣一个 NPC 做长期工作时，应将该 NPC 的服务费加到角色们的生活开支中。请参阅第 6 章“冒险之余”的“额外费用”一节获得更多的相关信息。

小角色 Extras

小角色是很少与主要角色互动的背景人物和背景生物。

冒险者们可能会挑中某个小角色，并因此使其戏份提升而需要更重要的扮演。例如，一个玩家可能会对你提及的那个在街道上的年轻人提起兴趣，并试图与之谈话。而这位你并不重视的小角色忽然就因此变成了随后即兴扮演的中心人物。

小角色出场时都要随时准备好他的名字和言谈举止。时间紧迫时，你也可以从*《玩家手册》*第 2 章“种族”中借用角色种族的人物名字。

反派 Villains

反派们以自己的行动为英雄们制造工作需求。第 3 章可以帮你决定合适自己冒险的反派，而本节则帮你充实其邪恶计谋、手段与弱点。以下表格将激发你的灵感。

反派的计谋 Villain’s Scheme

d8	目标与计划
1	*不朽 Immortality（d4）*
	1 获得传奇物品来延长生命
	2 晋升神格
	3 成为不死生物或者获得一个年轻的身体
	4 偷走一个位面生物的精华
2	*影响力 Influence（d4）*
	1 夺取一个权位或头衔的位置
	2 赢取一次比试或竞技
	3 赢得一个强大个体的青睐
	4 将一名小卒安排到一个权力位置
3	*魔法 Magic（d6）*
	1 获取一件远古的神器
	2 组装一个构装体或魔法设备
	3 实现一个神祇的意愿
	4 向一名神祇供奉祭品
	5 连接一个失落的神祇或原力
	6 打开通向另一个世界的大门
4	*骚乱 Mayhem（d6）*
	1 兑现一个世界末日的预言
	2 作为一个神祇或主顾的复仇代理
	3 扩散一场邪秽的传染病
	4 推翻一个政府
	5 引发一场自然灾害
	6 灭绝一个血统或氏族
5	*激情 Passion（d4）*
	1 延长爱人的生命
	2 证明值得他人的爱
	3 复活或恢复死去的爱人
	4 为另一个人的感情摧毁竞争对手
6	*权力 Power（d4）*
	1 征服一个地区或煽动一场叛乱
	2 夺取一支军队的控制权
	3 成为王座的幕后掌权者
	4 获得统治者的青睐
7	*复仇 Revenge（d4）*
	1 为过去的羞辱或侮辱报仇
	2 为过去的监禁或受伤报仇
	3 为爱人之死报仇
	4 回收被偷的财物并惩罚偷取者
8	*财富 Wealth（d4）*
	1 控制自然资源或商贸
	2 嫁入豪门
	3 洗劫远古遗迹
	4 盗取土地、货物或金钱

反派的手段 Villain's Methods

d20	手段	
1	*破坏农业（d4）*	
	1	枯萎病
	2	作物减产
	3	旱灾
	4	饥荒
2	攻击和殴打	
3	赏金狩猎或暗杀	
4	*抓捕或胁迫（d10）*	
	1	贿赂
	2	怂恿
	3	驱逐
	4	关押
	5	绑架
	6	合法的恐吓
	7	强征入伙
	8	阻挠
	9	苦役
	10	威胁或骚扰
5	*信任诈骗（d6）*	
	1	违约
	2	出卖
	3	花言巧语
	4	难辨的阅读材料
	5	欺诈或欺骗
	6	吹嘘或骗局
6	*污蔑（d4）*	
	1	下套诬陷
	2	流言蜚语或出言诬陷
	3	羞辱
	4	书面诽谤或侮辱
7	决斗	
8	*处决（d8）*	
	1	斩首
	2	木桩火刑
	3	活埋
	4	十字架钉刑
	5	吊剖分尸刑
	6	绞刑
	7	刺刑
	8	献祭（活体）
9	效仿或伪装	
10	说谎或作伪证	
11	*魔法骚乱（d8）*	
	1	闹鬼
	2	幻象
	3	地狱交易
	4	意识控制
	5	石化
	6	复生或活动的死者
	7	召唤怪物
	8	控制天气

d20	手段	
12	*谋杀（d10）*	
	1	暗杀
	2	自相残杀
	3	肢解
	4	淹死
	5	电死
	6	安乐死（非自愿）
	7	疾病
	8	下毒
	9	刺死
	10	掐死或窒息
13	怠慢忽视	
14	*政治（d6）*	
	1	背叛或叛国
	2	密谋
	3	谍报或密探
	4	种族屠杀
	5	压迫
	6	提税
15	*宗教（d4）*	
	1	诅咒
	2	亵渎
	3	伪神
	4	异端或异教
16	尾随	
17	*盗窃或财产犯罪（d10）*	
	1	纵火
	2	胁迫或强夺勒索
	3	入室行窃
	4	伪造物
	5	拦路抢劫
	6	趁乱抢劫
	7	行凶抢劫
	8	偷猎
	9	巧取豪夺
	10	走私
18	*折磨（d6）*	
	1	强酸
	2	致盲
	3	火烙
	4	拉肢邢架
	5	拇指夹刑
	6	鞭刑
19	*恶行（d4）*	
	1	通奸
	2	滥药或酗酒
	3	赌博
	4	诱奸
20	*战争（d6）*	
	1	伏击
	2	入侵
	3	大屠杀
	4	雇佣兵出战
	5	叛乱
	6	恐怖主义



反派的隐秘弱点 Villain's Secret Weakness

聪明的反派都会试图隐藏自己的弱点，而查明并揭露这些弱点肯定能让玩家们从中收获乐趣。例如，一只巫妖将其魂匣（其灵魂的魔法容器）妥善的藏好。而只有破坏该魂匣，才能彻底摧毁这只巫妖。

反派的弱点 Villain's Weakness

d8	弱点
1	一个容纳着反派灵魂的隐藏物件。
2	如果反派真爱的死仇得报，则他的力量也将被打破。
3	一个特定的神器出现时，该反派也将被削弱了。
4	用一把特殊的武器对付该反派时将造成额外的伤害。
5	说出该反派的真名就会将其摧毁。
6	一则远古的预言或谜语可以揭示如何推翻该反派。
7	如果一名远古的敌人原谅其过去的所为，则该反派将因此陨落。
8	如果很久以前定案的一场神秘交易得以完成，则该反派将因此失去它的力量。

反派职业选项 Villainous Class Options

你可以使用《*玩家手册*》中的规则如同创建玩家角色一样创建带职业和等级的 NPC。以下的两个职业选项可以让你创建两个特殊的反派范型：邪恶高阶祭司，以及邪恶骑士或反圣武士。

死亡领域是邪恶牧师可选的一个额外领域，而破誓者则则为那些从天恩陨落的圣武士提供了另一种选择。玩家也可以在你的同意下选用这些选项。

牧师：死亡领域 Death Domain

死亡领域关注的是导致死亡的原力，以及唤起不死生物的负能量。其神祇诸如奇魔须 Chemosh、米尔寇 Myrkul 和维婕丝 Wee Jas 等，都是死灵法师、死亡骑士、巫妖、木乃伊领主和吸血鬼的守护神。死亡领域的神灵还具现为谋杀（阿努比斯 Anubis、巴尔 Bhaal 和匹里麻斯 Pyremius），痛苦（鲁兹 Iuz 或劳薇塔 Loviatar），疾病或毒药（英凯布居罗斯 Incabulos、塔洛娜 Talona 或魔吉安 Morgion），和冥界 underworld（哈迪斯 Hades 和赫尔 Hel）。

死亡领域法术 Death Domain Spells

牧师等级	法术
1st	*虚假生命 false life*，*致病射线 ray of sickness*
3rd	*目盲/耳聋术 blindness/deafness*，*衰弱射线 ray of enfeeblement*
5th	*操纵死尸 animate dead*，*吸血鬼之触 vampiric touch*
7th	*枯萎术 blight*，*防死结界 death ward*
9th	*防活物护罩 antilife shell*，*死云术 cloudkill*

附赠熟练项 Bonus Proficiency

该牧师在第 1 级选择该领域时将获得军用武器的熟练项。

收割者 Reaper

第 1 级时，该牧师可以从任意法术列表中选择学习一个死灵戏法。该牧师施展一个通常指定一个生物为目标的死灵戏法时，则该法术现在可以指定施法距离内两个相互之间距离不超过 5 尺的生物。

引导神力：死亡之触 Touch of Death

第 2 级起，该牧师可以用引导神力特性并通过触碰来摧毁另一生物的生命力。

该牧师以近战攻击命中一个生物时，可以使用引导神力对该目标造成额外的黯蚀伤害。该伤害值等于 5＋其牧师等级两倍的数值。

命定毁伤 Inescapable Destruction

第 6 级起，该牧师引导负能量的能力更为有效。该角色的牧师法术与引导神力选项所造成的黯蚀伤害将无视对黯蚀伤害抗性。

神圣打击 Divine Strike

第 8 级时，该牧师可以使其武器打击充满负能量。该牧师在每个其自己回合里有一次机会，可以在用武器攻击命中某生物时额外造成 1d8 的黯蚀伤害。第 14 级时，该伤害提升到 2d8。

精通收割者 Improved Reaper

第 17 级起，该牧师施展一个 1 至 5 环的死灵法术时，若该法术只指定一个生物为目标，则将其改为指定施法距离内相互之间距离不超过 5 尺的两个生物。如果该法术消耗其材料构材，则该牧师必须为每个目标提供一份耗材。

圣武士：破誓者 Oathbreaker

成为破誓者的圣武士打破了自己的神圣誓言，而去追求黑暗的野心或为邪恶力量服务。圣武士心中燃烧的光耀已经熄灭，只剩下一片黑暗。

只有至少达到 3 级的邪恶圣武士才能成为一名破誓者。该圣武士将用破誓者特性替换其所有对应神圣誓言的特性。

破誓者法术 Oathbreaker Spells

一名破誓者圣武士失去所有之前获得的圣誓法术，并在达到相应圣武士等级时获得下列破誓者法术作为替代。

破誓者法术 Oathbreaker Spells

圣武士等级	法术
3rd	*炼狱叱喝 hellish rebuke*，*致伤术 inflict wounds*
5th	*疯狂冠冕 crown of madness*，*黑暗术 darkness*
9th	*操纵死尸 animate dead*，*降咒 bestow curse*
13th	*枯萎术 blight*，*困惑术 confusion*
17th	*疫病术 contagion*，*支配人类 dominate person*

引导神力 Channel Divinity

第 3 级或更高等级的破誓者圣武士可以获得以下两个引导神力选项。

控制亡灵 Control Undead。作为一个动作项，该圣骑士指定其身边 30 尺内一个他能看见的不死生物。该目标必须进程一次感知豁免。豁免失败时，该目标必须在随后的 24 小时里遵从该圣武士的命令，或者直至该圣武士在此使用该引导神力选项为止。挑战等级等于或高于该圣武士等级的不死生物免疫该效应。

恐怖显现 Dreadful Aspect。作为一个动作项，该圣骑士引导最黑暗的情感并将其凝聚爆发为一场魔法的胁迫之息。该圣骑士周边 30 尺内，其指定的每个能看到该圣武士的生物必须进行一次感知豁免。豁免失败的目标将陷入 1 分钟对该圣武士恐慌的状态。因该效应陷入恐慌的生物如果在距离该圣武士 30 尺外的位置结束其自己回合，则其可以尝试再进行一次该感知豁免，豁免成功则终止其自己身上的该效应。

憎恨灵光 Aura of Hate

第 7 级起，该圣武士本身，以及其身边 10 尺内的所有邪魔和不死生物，都将获的与该圣武士魅力调整值相同（至少为 +1）的近战武器伤害掷骰加值。一个生物一次只能从一名圣武士的该特性中获益。

第 18 级时，该灵光的覆盖范围增加至 30 尺。

超然抗性 Supernatural Resistance

第 15 级时，该圣骑士获得对非魔法武器的钝击、刺穿、挥砍伤害的抗性。

恐惧之王 Dread Lord

第 20 级时，作为一个动作项，该圣骑士可以使自己在 1 分钟内环绕于阴郁的灵光中。该灵光可以将该圣武士周边 30 尺半径的亮光光照减弱为微光光照。任何受该圣武士恐慌的敌人在该灵光内开始其自己回合时将受到 4d10 的心灵伤害。此外，该圣武士以及由其指定的身处灵光中的生物都将笼罩于更深的幽影中。依赖视觉的生物对笼罩于该幽影中的生物发动攻击检定时具有劣势。

灵光持续时，该圣骑士可以在其自己回合内用一个附赠动作令该灵光内的幽影攻击一个生物。该圣武士对该目标发动一次近战法术攻击。若攻击命中，则该目标受到的黯蚀伤害等于 3d10＋该圣武士的魅力调整值。

激活该灵光后，该圣骑士必须完成一次长休才能再次使用该特性。

破誓者的救赎 Othbreaker Atonement

如果你允许玩家选择破誓者选项，那你之后就可以允许这名圣武士赎罪，再次成为真正的圣武士。

希望赎罪的圣武士必须先脱离邪恶阵营，并以其言行证明这一点。此时，该圣武士将失去所有的破誓者特性，且必须选择其守护神和神圣誓言。（若你允许，玩家可以选择与堕落前不同的守护神或神圣誓言。）然而，这名圣武士并不能立刻重获其圣誓特性，直至他完成一项危险的任务或试炼——具体内容由 DM 决定。

再次背弃誓言的圣武士可以再次成为一名破誓者，但再无赎罪的机会。



第 5 章：冒险环境 Adventure Environments

许多 D&D 的冒险故事都是围绕着一个地下城进行设定。D&D 里的地下城包括了宽敞的大堂和陵墓，隐藏在地下的怪物巢穴，迷宫般的死亡困境，在地表之下绵延数里的自然洞窟群，和城堡的废墟。

并不是所有冒险都发生在地下城中。为穿越荒芜沙漠 Desert of Desolation 而在野外度过的长途跋涉，或是进入恐怖之岛 Isle of Dread 丛林里经历的可怕旅途，也都是一场激动人心的冒险之旅。在广阔的户外，各种龙在空中寻找猎物，大地精部族从森严的堡垒中汹涌而出向邻居们发动战争，食人魔掠夺农庄的食物，还有那怪物般的蜘蛛从蛛网覆盖的大树上落下。

冒险者们在地下城时被束缚在周围的墙壁与门户之间，而在荒野中，他们完全可以向任何想要的方向旅行。这正是地下城与荒野之间的关键区别：在地下城中由于选择有限，队伍更容易预测其前进的方向，而在野外就没这种限制。

危险世界里的村庄、小镇和城市依然是文明的摇篮，但它们也会提供一些冒险机会。城市围墙内看似不可能与怪物遭遇，但城中环境依然有其独特的反派和危机。毕竟，邪恶有多种形式，而城中环境也并不总是如表面所见那样，是个安全的避风港。

本章提供的概览包含了三种常见环境，以及一些非常规的环境，以让大家体会创建冒险地点的过程。其中还提供了大量的随机表格来激发你的灵感。

地下城 Dungeons

一些地下城是被其建造者抛弃的旧据点。还有一些是自然形成的洞窟群，或者是由邪恶怪物雕刻成的诡异巢穴。邪恶教团、怪物部族和一些离群的生物受会其吸引聚集。此外，地下城还是远古宝藏的安家处：钱币、宝石、魔法物品和其他贵重物品隐藏在此间的黑暗中，通常还有伴有守卫的陷阱，或是由收集它们的怪物小心翼翼地保管着。

构筑地下城 Building a Dungeon

开始构筑地下城前，你可以先想想它有哪些独特的性质。例如，作为大地精要塞的地下城和蛇人栖息其中的远古神庙其特质完全不同。本节主要是阐述创建一个地下城并使其更生动的操作程序。

地下城所在地 Dungeon Location

你可以使用表格“地下城所在地”来确定你的地下城所在的地方。你可以按表格掷骰，或直接选择一个有灵感的条目。

地下城所在地 Dungeon Location

d100	所在地
01~04	某城市里的建筑
05~08	某城市地底的下水道或地下墓穴
09~12	某农舍地底
13~16	某墓地地底
17~22	某城堡废墟地底
23~26	某城市废墟地底
27~30	某神庙地底
31~34	某裂谷里
35~38	某悬崖石壁上
39~42	某沙漠里
43~46	某森林里
47~50	某冰川里
51~54	某峡谷里
55~58	某丛林里
59~62	某山隘口中
63~66	某沼泽里
67~70	某台地的地底或顶上
71~74	海洋洞穴里
75~78	若干相连的台地上
79~82	某山峰上
83~86	某海岬上
87~90	某座岛上
91~95	水下
96~00	骰表格“奇异地点”

奇异地点 Exotic Location

d20	所在地
1	某棵树的树枝后面
2	某间歇泉旁
3	某瀑布后
4	埋在某处雪崩下
5	埋在某处沙尘暴里
6	埋在某火山灰中
7	沉没在某沼泽里的城堡或建筑物
8	某沉洞底部的城堡或建筑物
9	漂浮在海上
10	在某颗陨石上
11	在某半位面或某口袋异次元中
12	在某个被魔法灾难毁灭的区域里
13	在某朵云中
14	在妖精荒野
15	在堕影冥界
16	在某地下海的某座岛上
17	在某座火山里
18	在某个超巨型活体生物的背上
19	密禁在某个魔力穹顶里
20	在某个*摩邓肯豪宅术 Mordenkainen's magnificent mansion* 里

地下城建造者 Dungeon Creator

一座地下城会折射出其建造者的某些性质。一座爬满丛林植物的蛇人失落神庙，其内会用斜坡代替阶梯。由眼魔的解离眼波射线雕刻而成的洞窟则会出现一些不自然的光滑墙壁，而眼魔的巢穴可能还包括有一些连接不同层面的垂直竖井。水陆两栖的怪物如寇涛鱼人和底栖魔鱼会利用水体来保护自己的巢穴的最深处，以抵御呼吸空气的入侵者。



一些细节可以将地下城的个性显得更加生动。长着大胡子的肖像会雕刻在矮人要塞的大门上，又或者可能会遭到现在居住其内的豺狼人破坏。蜘蛛网的装饰、拷问室和奴隶围栏是卓尔圆顶建筑里的标配特征物，并以此彰显其所在位置以及其居住者的身份。

表格“地下城建造者”包括了那些会建造地下城的典型生物。你可以从表格中选择一个建造者或是随机掷骰选择，又或者选择其他适合你当前战役的地下城建造者。

地下城建造者 Dungeon Creator

d20	建造者
1	眼魔
2~4	异教或宗教组织（骰表格“异教或宗教组织”确定）
5~8	矮人
9	精灵（包括卓尔）
10	巨人
11	大地精
12~15	人类（骰表格“角色阵营”以及“角色职业”确定）
16	寇涛鱼人
17	巫妖
18	夺心魔
19	蛇人
20	无建造者（自然洞窟）

异教与宗教组织 Cults and Religious Groups

d20	异教或宗教组织
1	崇拜恶魔的邪教
2	崇拜魔鬼的邪教
3~4	气元素异教
5~6	土元素异教
7~8	火元素异教
9~10	水元素异教
11~15	崇拜某邪恶神祇
16~17	崇拜某善良神祇
18~20	崇拜某中立神祇

角色阵营 NPC Alignment

d20	阵营
1~2	守序中立
3~4	中立善良
5~6	混乱善良
7~9	守序中立
10~11	绝对中立

d20	阵营
12	混乱中立
13~15	守序邪恶
16~18	中立邪恶
19~20	混乱邪恶

角色职业 NPC Class

d20	职业
1	野蛮人
2	吟游诗人
3~4	牧师
5	德鲁伊
6~7	战士
8	武僧

d20	职业
9	圣武士
10	巡林客
11~14	游荡者
15	术士
16	邪术师
17~20	法师

地下城用途 Dungeon Purpose

除非是天然的洞窟，否则这些地下城都是精心设计的产物，并且都有一个特定的用途，并以此影响它的设计和其具有的各种特征物。你可以从表格“地下城的用途”中选择一个用途，或用其进行随机掷骰，也可以使用你自己的想法。

地下城用途 Dungeon Purpose

d20	用途	d20	用途
1	死亡困境	11~14	要塞
2~5	巢穴	15~17	神庙或圣地
6	迷宫	18~19	陵墓
7~9	矿场	20	宝库
10	异界之门		

死亡困境 Death Trap。这种地下城会用来消灭任何胆敢进入其内的生物。一个死亡困境可能会用来保护一位失心法师的宝藏，或是设计用来将冒险者带往死地以实现一些邪恶目的，比如用其灵魂供给一个巫妖的魂匣。

巢穴 Lair。巢穴是怪物居住的地方。典型的巢穴包括有各种废墟和洞穴。

迷宫 Maze。迷宫旨在欺骗或迷惑进入其中的人。有些迷宫是为保护宝藏而精心设计的障碍，而另一些则是为了将囚犯流放其内，被里面的怪物追杀吞噬。

矿场 Mine。废弃的矿场很快就会充斥着各种怪物，那些挖得太深的矿工还可能连通到幽暗地域 Underdark。

异界之门 Planar Gate。建在异界之门周围的地下城经常因传送门中渗出的位面能量而发生变化。

要塞 Stronghold。作为要塞的地下城可以作为反派和怪物们的安全基地。它通常由一名强大的个体统治（比如法师、吸血鬼或龙），且通常比普通的巢穴更庞大，更复杂。

神庙或圣地 Temple or Shrine。这种地下城受神祇或其他位面实体感召。该实体的崇拜者控制着地下城，并在其中举行各种仪式。

陵墓 Tomb。陵墓时刻吸引着寻宝者，同时也吸引着垂涎死者骸骨的饥饿怪物。

宝库 Treasure Vault。这些为了保护强大的魔法物品和巨大物质财富而建成的地下城，由大量的怪物和陷阱守卫着。

历史 History

在大多数情况里，地下城原本的建筑师早已不复存在，而他们身上发生的事情也有助于塑造该地下城的当前状态。

表格“地下城历史”记录了一些重要事件。这些事件可以将某地点从其原本用途转变为一个供冒险者探索的地下城。那些特别古老的地下城还可以有一个由多个事件组成的历史，每个事件都在某种程度上改变了这个地方。

地下城历史 Dungeon History

d20	重要事件
1~3	被建造者遗弃
4	由于瘟疫而被遗弃
5~8	被入侵者占领
9~10	建造者因迎击入侵者而灭亡
11	建造者因该处发现的某事物而灭亡
12	建造者因内部冲突而灭亡
13	建造者因魔法灾难而灭亡
14~15	建造者因自然疾病而灭亡
16	所在地被众神诅咒并受众神离弃
17~18	原建造者仍控制该地
19	被异界生物占领
20	某伟大奇迹的所在地

地下城栖居者 Dungeon Inhabitants

地下城建造者离开后，任何人或任何东西都可能进入其中。有智能的怪物，无意识的地下城食腐者、掠食者和猎物都会被吸引到地下城中。

地下城里的怪物不仅仅是碰巧生活在一起的随机生物集合。真菌、寄生虫、食腐者和掠食者可以在复杂的生态环境中共存，此外还有一些智能生物会结合统治、谈判和暴力等手段与这些生物共享这片生存空间。

角色们可以潜入地下城中，与其中一个派系结盟，或是促使各派系相互对抗，以降低那些强大怪物造成的威胁。例如，在一个地下城中居住着夺心魔和受其控制的类地精群体。此时冒险者们可以尝试煽动这些地精、大地精和熊地精们集体反抗其灵吸怪主人。

地下城派系 Dungeon Factions

一个地下城有时会由唯一一群只能类人生物占据，它们可以是一个占领洞窟网络的兽人部族，或者是一群栖息在地上废墟里的巨魔。其他情况，特别是一些更大地下城的情况里，会有复数的生物群体共享一个空间，并互相争夺资源。

例如，居住在矮人城堡废墟矿场里的兽人可能会经常与占领城堡上层的大地精发生冲突。在矿场最底层中建立殖民地的夺心魔们，可以操纵控制主要大地精部队铲除所有兽人。另一边，一直在隐秘房间里的卓尔斥候们监视并密谋杀害所有夺心魔，然后奴役该地所有其他的生物。

你可以简单的把一座地下城当成遭遇的集合，冒险者们只管踢开一扇扇门，然后陆续干掉里面所有的东西。不过地下城各群体间力量的此起彼落，还能提供更多微妙的互动机遇。地下城的住民们能够以非盟友的方式作为另一种可利用的打击手段，而冒险者们则是狡猾的怪物们想要拉拢利用的一群场外选手。

地下城中的智能生物们保留着各自的目标，也许只是单纯想要解决短期内的生存问题，又或是为其征服整个地下城建立帝国的雄心壮志迈出第一步。这样的生物可能会向冒险者们提出结盟的建议，希望这些角色不要在自己的巢穴中浪费生命而是帮助自己抵御敌人。你可以按照第 4 章的描述充实这些团体的 NPC 领袖们，为其赋予相应的个性、目标和理想。然后用这些元素在冒险者到达它们领地时塑造反应。

地下城生态 Dungeon Ecology

一个有生物栖息的地下城存在其自己的生态系统。生活其中的生物像野外生物一样，需要吃喝、呼吸和睡觉。捕食者们要找到猎物，智能生物们则在此间寻求空气、饮食和安全保障最合适的条件并在其中筑巢。记住这些要素，并以此设计一个能够让玩家投入其中的地下城。缺乏这些内在逻辑的地下城，可能会导致冒险者们在其环境中难以作出合理的决定。

例如，在地下城发现一池淡水的角色可以做出合理假设：许多住在地下城中的生物会来这个地方饮水。因而冒险者们可以据此在水池中设下埋伏。类似情况下，有上锁的门——哪怕只是要用把手打开的普通门都可以限制某些生物的移动。如果地下城中所有的门都紧闭不开，玩家们可能会想知道，那些自己反复遭遇的食腐虫或蚊蝠到底要如何才得以生存下来。

遭遇难度 Encounter Difficulty

冒险者们深入地下城后，你可能会想要提升其遭遇难度，以此应对角色的升级或增加其紧张气氛进而维持地下城的挑战性。不过这种方法可能会将地下城显得黏腻磨蹭。更好的方法是在各场遭遇中融入各种各样的难题。轻松和艰难的遭遇，以及简单和复杂的遭遇交替出现，可以鼓励角色们不断调整自己的策略，从而让各场遭遇看起来不会过于相似。

绘制地下城 Maping a Dungeon

游戏中的地下城可以使用地图清晰显示其细节布局。设计地下城时，如其所在地、建造者、用途、历史，以及其栖居者等信息，都可以作为其着手点。需要更多创作灵感时，你还可以参考网上可以随意下载使用的地图，甚至可以直接用现实世界的地图代用。另外，出版的冒险模组里一般都包含了相应的地图以供参考，本书附录 A 中提供的相应表格也可以用来随机生成一个完整的地下城系统。

地下城的规模可大可小，它可以是神庙废墟里的几个小房间，也可以是拥有众多房间的大型建筑，甚至还向各方向一直延伸几百尺。设计地下城时，冒险者们的目标地点往往远离地下城的入口，从而逼使角色们深入挖掘地下或建筑内部更多的内容。

你可以使用网格纸更简便的绘制地下城。绘图时，网格纸上每方格代表一个 10 尺×10 尺的方形区域。如果你打算在网格纸上使用微缩模型进行游戏，则可能要把方格的尺寸设定缩为 5 尺，或者在开始战斗时把纸上的 10 尺格子细分为 5 尺再开展战斗。你绘制地图时要注意以下事项：

- 使用非对称的布局。这样设计房间或整个地图时，可以避免地下城显得单调乏味。
- 从三维空间的角度进行思考。楼梯、斜坡、平台、凸台、阳台、陷坑，以及其他的高差地形都可以让地下城更加有趣，也让这些区域的战斗遭遇更具挑战性。
- 给地下城布置一些损毁的场景。倒塌的通道可以打断本来连起来的区域，地震造成的裂谷也可以把房间或回廊隔开。除非你想要强调地下城建造者非凡的技艺，否则你都可以在其中随意布置这些损坏的场景作障碍以增加趣味。
- 在地下城建筑内布置一些自然特征物。你可以安排一条地下河贯穿矮人的要塞，然后为建筑内沿河的房间设置各种相应设施，比如桥梁和沟渠。
- 加入复数的出入口。拥有多入口的地下城可以让玩家冒险时作出更多选择，从而产生更真实强烈的参与感。
- 加入密门和密室，以奖励积极搜索的玩家。

绘制地下城时，可以参考本书附录 A 获取更多帮助。

地下城特征物 Dungeon Features

不同类型的地下城有着各异的氛围和物理特征。一座破旧的墓室可能配置着石壁和松动的木门，弥漫着腐烂的气味，而其光照只能依靠冒险者随身携带的光源。而坐落在火山附近的兽穴，其石壁则因火山喷发而变的光滑，其内设置着魔法加固的黄铜门，充斥着硫磺的气味，四处迸射而出的火焰则照亮了其内的每个房间与大堂。

墙壁 Walls

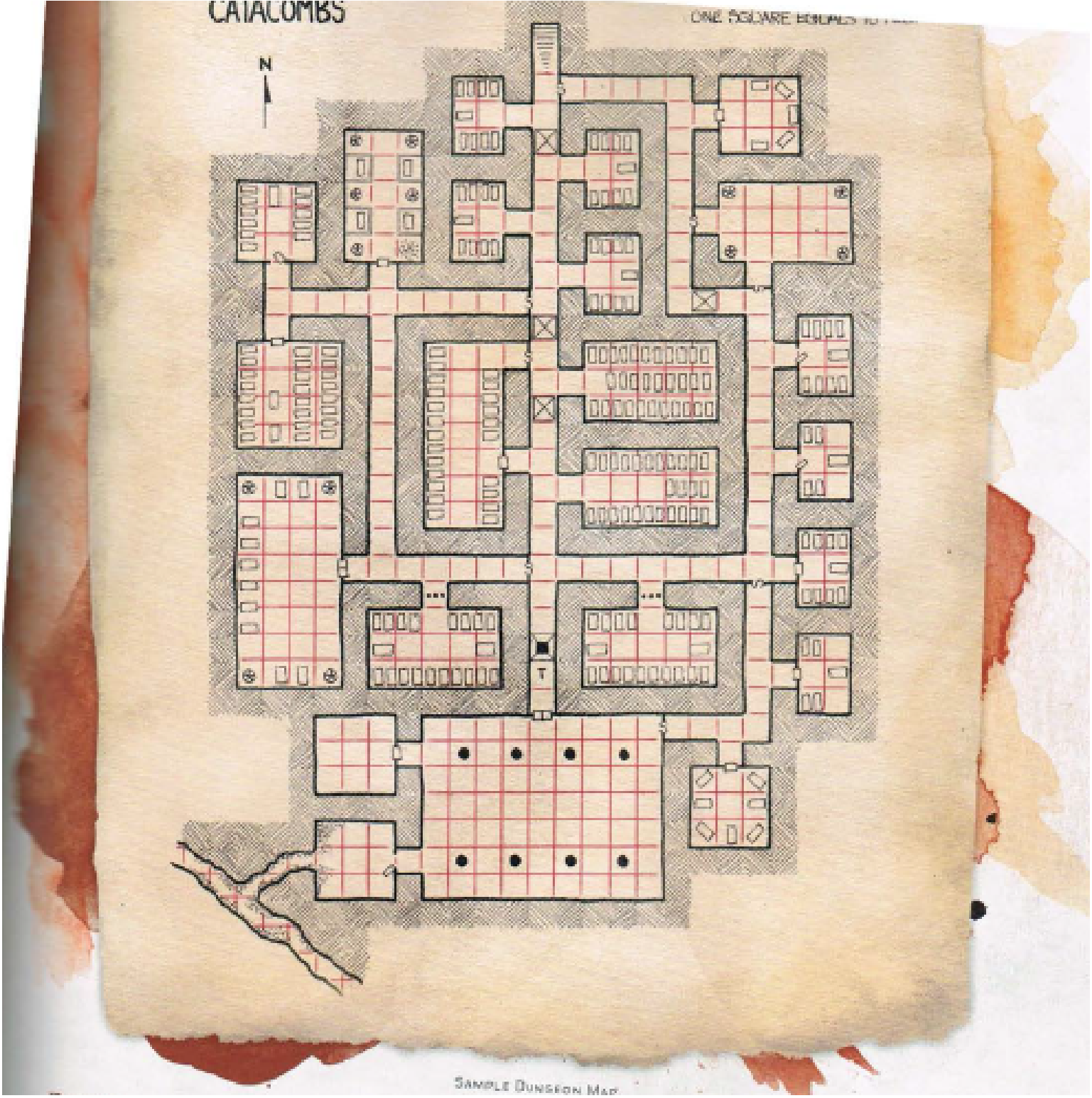
某些地下城拥有砖石结构的墙壁，另一些则是原块坚石的石墙，其墙面粗糙的显露出凿刻的痕迹，或是被水流或岩浆流磨砺过的光滑表面。此外，某些地上的建筑可能会倾向于使用木材或其他复合材料的墙壁。

墙壁上有时候会装饰着壁画、浅浮雕以及各种照明装置如烛台或火把。某些情况下还会在其中建造密门。

门 Doors

地下城中的门路一般是简单的拱门或门楣。其上可能雕刻着装饰用的石像鬼或俾倪面孔，也可能刻印着隐含内容的印记，作为暗示前方事物的隐晦线索。

卡死的门 Stuck Doors。地下城的门因不常使用而经常卡死。打开一扇卡死的门需要成功通过一次力量检定。在设置相应 DC 时，可以参照第 8 章“运作游戏”里提供的指引。



上锁的门 Lock Doors。角色们遇到上锁门而没有相应钥匙时，可以通过成功的敏捷检定进行开锁（完成这个行为需要盗贼工具以及相应的熟练项）。他们也可以通过成功的力量检定强行撬门，或对门造成足够伤害后将其砸碎，又或者对门使用*敲击术 knock* 或相似的魔法。设置相应 DC 时，可以参照第 8 章提供的指引，以及门与物件的相关资料。

栓住的门 Barred Doors。栓住的门跟上锁的门类似，只是它并没有可以打开的锁，而在其门栓所在一侧时，可以简单的通过一个动作拿起门栓而使门打开。

密门 Secret Doors

密门是与周围环境融合在一起的门。有时，敲墙壁或用脚磨扫地板都可以揭示密门的存在。

侦测密门 Detecting a Secret Door。使用角色的感知（察觉）被动值，以决定队伍中的角色是否注意到密门的存在而不需要进行主动侦测。角色们也可以主动搜索特定的区域，并通过成功的感知（察觉）检定搜出密门的所在。设置相应的搜索 DC 时，可以参考第 8 章的相关内容。

打开密门 Opening a Secret Door。发现密门后，如果开启密门的机关不易发现，则必须通过成功的智力（调查）检定，以研究出打开密门的方法。设置相应的难度 DC 时，可以参考第 8 章的相关内容。

如果冒险者们无法决定如何打开密门，撬门永远都是可行的选择。此时你可以把它视作一扇上锁的门，而其材质则与周围的墙壁相同。设置相应的撬门 DC 时，可以参考第 8 章的相关内容。



暗门 Concealed Doors

暗门是隐蔽起来的普通门。与特意制作成融入周围环境的密门不同，暗门以比较普通的方式进行隐蔽。它可能用挂毯盖住，或用泥灰掩盖，或者（作为隐蔽的活板门）隐藏在地毯下。一般情况下，发现暗门并不需要特意进行属性检定。角色只需要观察正确的地点，或者踩到关键的地点即可注意到暗门的存在。另外，你也可以使用角色的感知（察觉）被动值来察觉相应挂毯或地毯的移动痕迹。

闸门 Portcullis

闸门是一列木制或铁制的竖向栅拦，由一根或多根的横梁加固而成。它可以由绞盘和链条拉起到天花板上，也可以放下来阻隔过道或拱门。闸门的好处在于其隔断过道的同时仍可以让警卫观察隔断区域的另一边，并透过闸门发动远程攻击与施法。

使用绞盘把闸门升起或放下需要进行一个动作。如果角色无法触及绞盘（通常是因为被困在闸门的另一边），他还可以选择通过成功的力量检定举起闸门或拗弯栅拦以通过隔断。其检定 DC 取决于闸门的尺寸与重量，还有其栅拦的粗细程度。设置相应 DC 时，可以参考第 8 章的相关内容。

黑暗与光照 Darkness and Light

黑暗是地底建筑与地上废墟内部的默认环境，有栖居者的地下城也可能拥有光源。

一些拥有黑暗视觉的地底居民，也会用火来取暖、煮食和自卫。但也有很多生物并不需要取暖与光照。冒险者进入地下城时，通常都会自带光源：比如进入铺满灰尘的陵墓中，而里面只有站岗的不死生物守卫；踏入的废弃的遗迹里，其内却充满了掠食怪物和泥怪；而天然洞窟中则栖息着不依赖视力的生物，时刻准备狩猎猎物。

火把和提灯的光照仅可以让角色看到周围一小圈距离，而其他生物则可以远远的看到光源所在处的状况。明亮光照在完全黑暗的环境中可以照亮几里外的距离，只是地底下这种开阔的空间并不多见。另外，冒险者在地下城中使用的光源会吸引怪物，地下城里的发光物品（如磷光真菌或发光的魔法传送门）也会吸引冒险者的注意力。

空气状况 Air Quality

地下隧道和地上遗迹通常都是封闭的空间，因此其内空气流通并不通畅。某些情况下地下城甚至会被紧紧的密封使冒险者们呼吸困难，而更常见的是其中几乎凝固的空气让人窒息发闷。此外，徘徊在地下城难以散去的气味，会因流通不顺的空气环境而得到增强。

声响 Sounds

地下城封闭的地理环境让其内的声响得以传播。开门的嘎吱声可以在通道中产生数百尺远的回响。大的噪音如锻炉的锤打声或战斗的交锋，甚至可以响彻整个地下城。很多地底生物运用这些声响定位猎物，或者用以警觉冒险队伍的入侵。

地城危害物 Dungeon Hazards

这里所描述的几种地城危害物 hazards 只是在地底与其他黑暗的危险环境中存在的一小部分范例。地城危害物的运作方式类似于本章末尾所描述的陷阱。

侦测危害物 Detecting a Hazard。未特意隐藏时，发现地城危害物并不需要进行任何的属性检定。危害物看起来与某些无害物相像（比如一片无害的软泥或霉菌）。它们可以通过成功的智力（自然）鉴定进行分辨。设置相应的辨认 DC 时，可以参考第 8 章的指引内容。

危害物危害度 Hazard Severity。危害物的致命程度与角色相关。你可以将危害物视为一个陷阱，其造成的伤害与队伍等级的关系，可以参照后文表格“各等级下危害度对应伤害”（该表格也出现在第 8 章）。

棕霉菌 Brown Mold

棕霉菌以热量为生，并且会吸取周围的热量。一片棕霉菌一般情况下覆盖着 10 尺的方形区域，并使而其周围 30 尺范围内的气温变的冰冷。

生物在一回合中第一次进入棕霉菌周边 5 尺范围内时，或者在该区域内开始其自己回合时，该生物必须进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败时，该生物受 22（4d10）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

棕霉菌免疫火焰。任何形式的火焰接近其周边 5 尺范围区域内时，棕霉菌将立即向火焰的方向延伸，并覆盖前方 10 尺的方形区域（火源则在该延伸区域的中央）。一片棕霉菌暴露在造成冷冻伤害的效果中时，将会被立即摧毁。

绿软泥 Green Slime

这种酸性的软泥可以吞噬血肉和有机物，甚至能溶解金属。其外表泛绿，且黏滑潮湿。绿软泥常常成片的攀附在墙壁、地面以及天花板上。

每片绿软泥覆盖一片 5 尺的方形区域，其拥有 30 尺的盲视感官，当侦测到下方有移动物时，会从天花板或墙壁上滑落。除此之外，绿软泥不具有任何活动能力。注意到软泥存在的生物可以成功通过一次 DC 10 的敏捷豁免来避开其接触。此外，软泥落下时无法被阻挡。

与绿软泥接触的生物受到 5（1d10）的强酸伤害。该生物在其自己每回合开始时再次受到该伤害，直到将软泥从身上刮除或摧毁。绿软泥对木材和金属造成每轮 11（2d10）的强酸伤害，而且使用任何非魔法的木质或金属质武器或工具刮除软泥时都将被其摧毁。

阳光和任何治愈疾病的效应，以及造成冷冻、火焰或光耀伤害的效应都可以摧毁一整片的绿软泥。

蛛网 Webs

巨蜘蛛会在过道与陷坑底部编织厚实黏滑的蛛网用以捕猎，而这些布满蛛网的区域皆视为困难地形。此外，如果有生物在一回合中第一次进入该区域，或者在该区域内开始其回合时，该生物必须成功通过一次 DC 12 的敏捷豁免，否则将受蛛网束缚。该受束缚生物可以用其动作尝试逃脱，进行一个 DC 12 的力量（运动）或敏捷（体操）检定，并在检定成功时终止其束缚效应。

每 10 尺立方区域的巨大蛛网拥有 AC 10，15 点生命值，火焰伤害易伤以及钝击、穿刺和心灵伤害免疫。

黄霉菌 Yellow Mold

黄霉菌长在阴暗处，且每片覆盖 5 尺的方形区域。与其接触时，黄霉菌会喷出一片孢子云，并充满霉菌所在地 10 尺的立方区域。任何进入该区域的生物必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免检定，否则将受 11（2d10）的毒素伤害，并中毒 1 分钟。以该形式中毒的生物在其每回合开始时受到 5（1d10）的毒素伤害。该生物可以在其自己每回合结束时再次进行该豁免，并在豁免成功时终止该中毒效应。

阳光和任何形式的火焰伤害都可以瞬间摧毁一整片的黄霉菌。

野外 Wilderness

你的战役世界里，地下城与聚居地之间还有草地、森林、荒漠、山脉、海洋，以及其他等待被横越的野外地带。将野外地区活现在游戏中也是一个有趣的点子。下面介绍两者成效显著的方法。

剪影式推进 Travel-Montage Approach

有时候目的地比旅途更重要。如果野外之旅的目的是让角色们到达真正冒险发生的地点，那就不必在长途跋涉的野外旅程中再加入其他遭遇。你可以像电影那样用蒙太奇手法将漫长的旅程剪辑成几秒钟的剪影，用几句描述性的语句在玩家头脑中描绘出一幅野外旅程的画面，然后继续前进。

你可以随意描述喜欢的旅程，但要确保队伍前进的趋势。“你走了几里路，却没遇到什么有趣的东西”没什么问题，但却无法让人回味和难忘，“你往北走的时候，一场小雨将起伏的平原弄得湿漉漉的。而你直到正午时分才找到一棵独树，并在其下休息和吃午餐。队伍里的游荡者在附近发现了一块看起来像笑脸的小石子，但除此之外你们什么也没遇到。”这其中的窍门是要把注意力集中到某些强化情绪的细节里，而不是把所有事物都事无巨细的陈诉一遍。

留意一些不同寻常的地形特征物：一个瀑布，环绕树木群的上方一块半身悬在空中的岩石形成一幅壮丽的景观，一片被烧毁或被砍伐的森林区域，等等。再描述一些值得注意的气味和声响，比如远处的怪物吼声，燃烧木材的恶臭，或者精灵森林里的花朵的芳香。

除唤起画面感的语言外，视觉辅助工具也可以辅助设定角色的旅行场景。互联网上的图像搜索功能可以帮你找到一些壮丽的风景（着本身就是个非常合适的搜索关键词），既有真实图像也有虚幻的作品。跟现实世界的风景一样引人注目的野外旅行可以提醒玩家，他们的角色正身处一个奇幻的世界中。你还可以偶尔用一些真正魔法元素来增强自己的描述。某处的森林可以是一群微型小龙的家园而不是鸟类，它的树上可能装饰着巨大的蛛网，或是发着绿光的奇异汁液。过于陌生的景观也可能会破坏玩家们对世界的沉浸感，因此你要谨慎的使用这些元素。一幅真实而又令人难忘的风景中，只需一个单一的奇幻元素就已经足够。

这些风景可以用来给你的冒险铺设情感和基调。冒险者们经过一片森林时，身边的树木笼罩着所有的光照，且仿佛在其经过的时同时看着他们。而在另一边，阳光从头顶的树叶间洒下，每枝树干上都缠绕开花的藤蔓。腐烂的木头，恶臭的水，以及布满粘糊棕色苔藓痕迹的岩石，这些堕落的迹象表明冒险者们正接近他们的目的地，或是能够为他们提供线索以发现其威胁的本质。

特定的野外地点会有其相应的特征物。例如，妖精森林 Spirit Forest 和蛛巢森林 Spiderhaunt Woods 可能存在着不同的树木，不同种类的植物和动物，不同的天气，以及拥有一份不一样的随机遭遇表。

最后，你还可以利用大家对天气的关注来加强一场野外长途旅程的印象。“你们接下来要花三天时间穿越沼泽”听起并没有多恐怖，“你们接下来的三天跋涉在膝盖深的泥潭里，头两天下着连夜的倾盆大雨，最后一天则烈日当空，还有无数饥饿的虫子结群围着享用你们的鲜血。”

线性式推进 Hour-by-Hour Approach

有时候，旅行的过程跟其目的地一样重要，从而同样需要花时间并因此注意。如果野外旅行在你的冒险中占重要地位，而不是你想要一笔带过的东西，那你需要的就不仅仅是概括性的描述这段漫长痛苦的旅程。你要掌握队伍的行进队列，并随时准备好发生遭遇。

让你的玩家决定队伍的行进队列（参阅*《玩家手册》*以获取更多信息）。前排的角色可能会先注意到出现的地标和地形特征物，也可能是队伍中负责导航的人先留意到这些事物。后排的角色通常负责确保队伍不被尾随。你还可以鼓励中排的角色做一些事，而不是盲目地跟在前排角色的后方跋涉。*《玩家手册》*中也建议了诸如地图制作和觅食等活动。

野外之旅的典型特征是混合了各种预期遭遇（你提前准备触发的遭遇）和偶然相遇（按表格掷骰的遭遇）。预期遭遇可能会需要在地图上定下遭遇将要发生的地点，比如一片废墟，一座跨越峡谷的桥梁，或是其他一些让人印象深刻的地点。随机相遇则不需要啊那么明确的地点。你计划得越少，就越需要依靠随机遭遇来保持旅途的趣味。见第 3 章来获取更多关于自创随机遭遇表，以及何时查看随机遭遇的相关指引。

你要可以让每次的野外遭遇都以不同的方式开始或结束，并以此避免落入俗套。换个说法，你可以将野外看作你的舞台，一场冒险就是一部戏剧或电影，而每次野外遭遇则是它的一个场景，而你则需要尝试用各种不尽相同的方式来维持玩家们的兴趣。一场遭遇出现在冒险者的前方，那夏一场遭遇可能就要在其上方或后方袭来。如果某次遭遇的对象是一群隐匿行踪的怪物，那靠近队伍中同行动物的角色可能会从小马驹发出的焦虑嘶叫声中发现怪物的存在。如果遭遇的是怪物声势招摇，则队伍可能得以选择躲藏或设置伏击。一群怪物可能一见面就对队伍发动攻击，另一些则可能会拿到食物后就让对方随意通过。

角色们在旅行途中进行搜索时，可让发现某些东西作为奖励。破碎的雕像、踪迹、废弃的营地和其他的发现可以为你的世界增添一点风味，也可以为未来的遭遇或事件设置一些伏笔，或是以此引出一些未来的冒险。

一次野外之旅可能要花好几次聚会才能玩通。也就是说，如果野外之旅很长一段时间都没发生遭遇，那就用剪影式方法来跳过此间的遭遇。



绘制野外 Mapping a Wilderness

与地下城不同，室外环境似乎总有无限的选择。冒险者们可以在没有道路的沙漠或开阔的草原上向任意方向移动，那你作为 DM 又该如何处理那些可能构成野外战役一部分的地点和事件呢？如果你在沙漠绿洲中设计了一场遭遇，但角色们却偏离路线错过绿洲时，你该如何处理？你该如何避免让聚会变成在岩石嶙峋的荒原上重复往返的无聊游戏呢？

一种解决办法是像地下城一样想象出一个具体的室外环境。其间即使最开阔的地带也会呈现清晰的路径。由于必须沿着大地的轮廓，这里道路很少能够笔直向前，而只能在不平坦的地面上寻找最平稳或最稳当的路线。山谷和山脊沿着特定的方向延伸。山脉范围内无法穿行，只能绕远路通过。即使最无迹可寻的沙漠也可以显示出最多人走的路线，这些路线都是探险者和商队指挥们发现的风化岩石层，可以帮它们比翻越沙丘更轻松的穿越该地。

如果队伍偏离路线，你可能会需要把一场或多场的预期遭遇转移到地图上的其他地方，以确保花时间准备的这些遭遇不会付诸东流。

第 1 章里，我们曾讨论如何以三种不同尺度来创建野外地图的基础信息，并以此帮你设计世界和战役的起始区域。尤其是当你选用省区尺度时（1 六角格=1 里），更要思考旅行的路线（道路、关口、山脊和山谷，等等），并以此在地图上引导角色进行移动。

在地图上移动 Movement on the Map

按照你所使用的地图尺度来叙述野外旅程的细节。如果你按照线性方式在一个省区尺度的地图（1 六角格=1 里）上跟进移动，那你可以描述一下冒险者经过的每个村庄。在该尺度下，你可以假设角色们在到达某个六角格时即发现其中的显著地点，除非这些地点被可以的隐藏起来。角色们不一定非得大踏步的进到该出的城堡废墟里，他们可以在此寻找某条旧道，某些外围废墟，以及其他在该地区出现的迹象。

如果在一个王国尺度的地图（1 六角格=6 里）上跟进数天的旅行，就无需在其中显示太精确的细节。你只要让玩家们知道，他们旅程的第三天渡过了一条河，然后随着随后旅途里地面的海拔逐渐升高，再过两天就可以到达山口。

野外特征物 Wilderness Features

野外地图要有一些聚居地、要塞、废墟，以及其他值得发现的地点才算完整。一个大约 50 里跨度的区域，大概配置十几个这样的地点就比较合适。

怪物巢穴 Monster Lairs

一处大约 50 里跨度的野外区域可以包括大概六个怪物巢穴，但可能有不超过一个像龙这样的顶级掠食者。

如果你想让角色们去探索一处怪物巢穴，那你就要为该巢穴寻找或制作一个合适的地理位置，并像一座地下城一样填充该巢穴。

遗迹 Monuments

冒险者们会在那些文明规则曾统治过的地方找到纪念伟大领袖、众神和文化的遗迹。从表格“遗迹”中寻找灵感，或掷骰来随机确定冒险者们遇到的遗迹。

遗迹 Monuments

d20	遗迹
1	被封闭后掩埋的坟丘或金字塔
2	被掠夺后掩埋的坟丘或金字塔
3	雕刻在山腰或悬崖上的面孔
4	从山腰或悬崖上凿出的巨大雕像
5~6	完整的黑曜石蚀刻，讲述了一个警告、一个历史迭闻、一次奉献，或一幅宗教肖像
7~8	毁坏或倾倒的方尖碑
9~10	完整的人物或神祇的雕像
11~13	毁坏或倾倒的人物或神祇的雕像
14	完整的大石墙，每隔一里都设有塔楼作为防御工事
15	废墟中的大石墙
16	大石拱
17	喷泉
18	完整的立石阵
19	毁坏或倾倒的立石阵
20	图腾柱

废墟 Ruins

破碎的塔楼，远古的神庙，以及被夷为平地的城市都是探险的绝佳场所。此外，你还可以注意到，一堵沿着道路引申的破碎古墙，一座山顶上的石制风车，或是一堆石砌的石头，都可以给为你的野外环境增添质感。

聚居地 Settlements

聚居地存在于食物、水源、农田和建筑材料等资源丰富的地点。一个大约 50 里跨度的文明省区可以设置一个城市，若干乡土小镇，以及一些零散的村庄和贸易站。一处非文明的区域可能在某个荒蛮边境设置着唯一一个贸易站，但没有更大的聚居地。

除聚居地外，一个省区可能还有一些村庄和小镇遗址，它们可能曾经被废弃，或者可能是被强盗和怪物洗劫殆尽。

要塞 Strongholds

在某些困难时期，要塞可以为当地的居民提供保护。一个地区的要塞数量取决于其领地的社会制度、人口、地区的战略重要性或脆弱性，以及其土地的富饶程度。

诡异地点 Weird Locales

诡异地点会让你的野外冒险本身显得更加奇幻和超自然。

诡异地点 Weird Locales

d20	地点
1~2	死寂魔法区（类似于一个*反魔力场 antimagic field*）
3	狂野魔法区（骰《*玩家手册*》中的表格“狂野魔法浪潮”以确定区域施展的魔法）
4	巨石雕刻着一张会说话的面孔
5	水晶洞窟会神秘的回答问题
6	古树内困着一个精魂
7~8	战场中挥之不去的浓雾偶尔凝聚成类人的形态
9~10	永固的传送门连通了另一个存在位面
11	许愿井
12	巨大的水晶碎片从地面突起
13	船只残骸，而四周可能并无水域
14~15	闹鬼的山丘或古坟堆
16	河流的船渡，其向导是一位骷髅船长
17	旷野上一些被石化的士兵或其他生物
18	森林中一些树木被石化或被启蒙
19	峡谷中有一条龙的墓地
20	浮空的土地其上立着一座塔楼

野外求生 Wilderness Survival

在野外冒险会带来了一系列的危险，甚至超越可怕的掠食者和野蛮的劫掠者带来的威胁。

天气 Weather

你可以选择一项适合战役的天气或按表格“天气”进行掷骰，再适当按地形和季节作调整，以此确定某天的天气。

天气 Weather

d20	温度
1~14	当季正常气温
15~17	比正常温度低 1d4×10 华氏度
18~20	比正常温度高 1d4×10 华氏度

d20	风
1~12	无风
13~17	微风
18~20	强风

d20	降水
1~12	无雨
13~17	小雨或小雪
18~20	大雨或大雪

极度严寒 Extreme Cold

当温度达到或低于华氏 0 度时，暴露在寒冷环境下的生物每经过一小时必须成功通过一次 DC 10 的体质豁免，否则将提升一级力竭状态。拥有冷冻伤害抗性或免疫的生物，以及穿着冷天用具（厚外套、手套等）和自然适应寒冷气候的生物，其进行该豁免时直接判为成功。



极度炎热 Extreme Heat

当温度达到或超过华氏 100 度时，暴露在热量和无法饮水状况下的生物每经过一小时必须成功通过一次体质豁免，否则将提升一级力竭状态。其豁免 DC 开始时为 5，每增加一个小时就 DC 提升 1。着装中型或重型护甲的生物，或着装厚重衣服的人，进行该豁免时具有劣势。拥有火焰伤害抗性或免疫的生物，以及自然适应炎热气候的生物，其进行该豁免时直接判为成功。

强风 Strong Wind

强风使远程武器攻击和感知（察觉）检查具有劣势。一阵强风可以吹熄开放的火焰，驱散浓雾，并且使所有非魔法的飞行手段无效化。在强风中飞行的生物必须以盘旋的方式落地，或是直接坠地。

沙漠中的强风会造成沙尘暴，使得所有依赖视力进行的感知（察觉）检查具有劣势。

大雨 Heavy Precipitation

在大雨或大雪中，所有的东西都被陷入了轻度遮蔽，而该地区内的生物依赖视觉进行的感知（察觉）检定均具有劣势。大雨还会熄灭火焰，并使所有依赖听觉进行的感知（察觉）检定具有劣势。

高海拔 High Altitude

在 1 万尺或更高的海拔高度上，由于空气中的氧气稀薄，需要呼吸的生物会变得很费力气。这样的生物在高海拔地区旅行时，其预期在平地旅行 1 小时完成的距离，在高海拔地区必须花费 2 小时完成。

需要呼吸的生物可以在高海拔地区停留 30 日以上，以适应该地区的环境。需要呼吸的生物无法以此适应海拔超过 2 万尺的高度，除非它在是该环境中的原生生物。

野外危害物 Wilderness Hazards

本节描述了一些冒险者在野外可能遇到的危害物范例。

某些危险，比如光滑冰面和剃刀藤，无需属性检定便可发现。其他比如亵渎之地，则无法用普通的感官察觉。这里展示的其他危害物均可以通过进行的智力（自然）检定进行辨别。使用第 8 章的指引，为发现或识别危害物的任何检查设置一个适当的 DC。

亵渎之地 Desecrated Ground

一些墓地和墓穴里充满了远古邪恶不可见的痕迹。亵渎之地的区域范围大小不一，对其区域施展*侦测善恶 detect evil and good* 可以揭示其本质。

站在亵渎之地上的不死生物其所有豁免具有优势。

洒上一小瓶圣水可以净化一处 10 平方尺的亵渎之地，向其所在区域施展*圣居 hallow* 也可以净化该区域。

冰水 Frigid Water

一个生物可以在冰水中浸泡数分钟而免受其不良影响，其分钟数等同于其体质值。此后每在冰水中持续等待一分钟，就需要该生物成功通过一次 DC 10 的体质豁免，否则将提升一级力竭状态。拥有冷冻伤害抗性或免疫的生物，以及自然适应在冰冷水体中生活的的生物进行该豁免时将直接判为成功。

流沙 Quicksand

一个流沙坑覆盖大约 10 平方尺的区域，且通常深 10 尺。进入该区域的生物将从沙面向下沉陷 1d4+1 尺，并被束缚。该生物在每个其自己回合开始时会再下陷 1d4 尺。只要该生物还未被流沙完全淹没，它就可以通过使用其动作进行一次力量检定来逃脱。该检定 DC 为 10 加上该生物已沉入流沙的尺数。一个被完全淹没在流沙中的生物无法呼吸（见*《玩家手册》*中关于窒息 suffocation 的规则）。

任一生物可以用其动作进行一次成功的力量检定，以将其他陷入流沙的生物拉出困境。其 DC 为 5 加目标生物以陷入流沙中的尺数。

剃刀藤 Razorvine

剃刀藤是一种在野生缠结和树丛中成长的植物。它可以像常春藤一样附着于建筑物和其他表面上。一个 10 尺高，10 尺宽，5 尺厚的墙状或篱笆状剃刀藤拥有 AC 11，25 点生命值，并且对钝击，刺穿和心灵伤害免疫。

生物在一回合里第一次直接接触剃刀藤时，必须成功通过一次 DC 10 的敏捷豁免，否则受剃刀藤的刃状棘刺造成 5（1d10）的挥砍伤害。

光滑冰面 Slippery Ice

光滑冰面是困难地形。生物在一回合里第一次在光滑冰面上移动时，必须成功通过一次 DC 10 的敏捷（体操）检定否则摔下倒地。

薄冰 Thin Ice

没 10 平方尺区域薄冰的承重为 3d10×10 磅。当冰面上的总重量超过了其承重量时，该区域冰面就会破裂。所有在薄冰上的生物也将随之坠落。

觅食 Foraging

队伍以正常或慢速步调旅行时，其角色们可以沿途收集食物和用水。你可以随时让一名负责觅食的角色进行一次感知（求生）检定，其 DC 则由该地区粮食和水源的多寡决定。

觅食难度 Foraging DCs

水和粮食供应	DC
充分来源	10
有限来源	15
能找到但非常稀少的来源	20



如果多名角色负责搜索，则每个角色可以分别进行检定。前往觅食的角色若检定失败则找不到任何东西。而检定成功的角色则骰 1d6＋给角色的感知调整值以决定找到食物的数量（以磅为单位），然后再重复一次该掷骰以决定找到的食水数量（以加仑为单位）。

粮食与水 Food and Water

*《玩家手册》*中提到的食物和水是角色们的必需品。马和其他生物根据其体型大小每天需要不同量的食物和水。天气炎热时，需水的数量要翻倍计算。

饮食需求 Food and Water Needs

生物体型	每日食物	每日饮水
微型	1/4 磅	1/4 加仑
小型	1 磅	1 加仑
中型	1 磅	1 加仑
大型	4 磅	4 加仑
巨型	16 磅	16 加仑
超巨型	64 磅	64 加仑

迷路 Becoming Lost

冒险者在野外旅行时，除非可以沿着某条路或者类似的事物前进，就必须承担陷入迷路的风险。你可以在适当的时机让队伍中负责导航的角色进行一次感知（求生）检定，以对抗当前如表格“野外导航”所示的地形 DC。如果队伍以慢速步调移动，则该导航员获得+5 加值，快速步调时则承受-5 的罚值。队伍拥有一幅准确的区域地图时，或者当队伍可以看到太阳或星星时，该导航员进行的检定将具有优势。

若感知（求生）检定成功，该队伍就不会迷失前进的方向。如果检定失败，那队伍无意中走错方向而迷路。队伍的导航员必须再花费 1d6 小时的时间寻路继续前进。

野外导航 Wilderness Navigation

地形	DC
森林、丛林、沼泽、山地，或者开放的海洋其天上阴云密布且视野内见不到陆地	15
极地、荒漠、丘陵，或者开放的海洋其天上晴朗无云且视野内见不到陆地	10
草原、洼地、农场	5

聚居地 Settlements

村庄、小镇或城市为探险提供了绝佳的背景。冒险者们在其中可能会应要求要求追捕躲藏起来的罪犯，解决一桩谋杀案，干掉一群鼠人或变形怪，或者保护某个被围攻的聚居地。

你为战役创建一处聚居地时，可以留意那些与冒险最密切相关的地点。无需关心每条街道的命名，和每幢建筑的居民如何，以免导致混乱。

随机聚居地 Random Settlements

下列诸表格可以帮您快速生成一处聚居地。这些表格已经假设你确定了该聚居地的规模和其政治结构的基本形式。

种族关系 Race Relations

d20	结果
1~10	和谐
11~14	紧张或竞争
15~16	多数族裔作为征服者
17	少数族裔作为统治者
18	少数族裔作为难民
19	多数族裔压迫少数族裔
20	少数族裔压迫多数族裔

统治者形象 Ruler's Status

d20	统治者
1~5	受人尊敬，公平，公正
6~8	可怕暴君
9	软弱而受他人操控
10	非合法统治者，酝酿着内战
11	被一个强大的怪物管治或控制
12	神秘莫测，幕后的帮派集团
13	有争议的领袖，公开争斗
14	公开夺权的帮派集团
15	愚蠢粗野之徒
16	弥留之际，继承人们为争权而竞争
17~18	铁腕思想却受人尊敬
19~20	宗教领袖

重要特色 Notable Traits

d20	特色
1	街道上的运河
2	巨大的雕像或遗迹
3	宏大的神庙
4	大型堡垒
5	青翠的公园和果园
6	河流将小镇分开
7	主要贸易中心
8	某强大家族或公会的总部
9	居民大多都很最富有
10	贫穷，败落
11	难闻的气味（制革业，开放的下水道）
12	一种特定商品的贸易中心
13	多场战役的发生地
14	某神话或魔法事件的发生地
15	重要的图书馆或档案馆
16	禁止对所有众神的崇拜活动
17	罪恶名声
18	著名的图书馆或学院
19	重要陵墓或坟场的所在地
20	在远古废墟上重建

因何闻名 Known For Its...

d20	特点	d20	特点
1	美味佳肴	11	虔诚
2	粗鲁的居民	12	赌博
3	贪婪的商人	13	无神
4	艺术家和作家	14	教育
5	伟大英雄/救世主	15	葡萄酒
6	繁花	16	高端时尚
7	成群结队的乞丐	17	政治阴谋
8	顽强的武者	18	强大的公会
9	黑暗魔法	19	烈酒
10	颓废	20	爱国主义

当前灾祸 Current Calamity

d20	灾祸
1	疑似吸血鬼侵扰
2	新异教寻找信徒
3	重要人物死亡（疑似谋杀）
4	盗贼行会之间的战争
5~6	瘟疫或饥荒（引发骚乱）
7	腐败官员
8~9	怪物猎食
10	一名强大的法师搬到了城中
11	经济萧条（贸易中断）
12	洪水
13	墓地里蠢蠢欲动的不死生物
14	末世预言
15	战争边缘
16	内部纷争（导致无政府状态）
17	遭敌人围攻
18	丑闻对权势家族构成威胁
19	发现地下城（冒险者们涌向城市）
20	宗教派别为争权斗争

随机建筑 Random Buildings

在小镇或城市范围内发生的惊心追组和骇人逃窜有时会迫使角色冲进建筑里。当你需要快速充实一栋建筑时，可以按表格“建筑类型”进行掷骰。然后再按该建筑相对应的表格为其骰出进一步的细节。

如果一次掷骰出现角色们根本不可能到达的地方（比如在小镇破败的角落出现一栋奢华豪宅），则你可以选择再次掷骰，或者直接选择另一结果。不过，这些意想不到的结果可以激发一些独创而令人难忘的地点，并以此让你的城中遭遇显得更具特色。

建筑类型 Building Type

d20	类型
1~10	住宅（骰一次表格“住宅”）
11~12	宗教建筑（骰一次表格“宗教建筑”）
13~15	酒馆（骰一次表格“酒馆”，骰两次“酒馆名生成器”）
16~17	货栈（骰一次表格“货栈”）
18~20	商店（骰一次表格“商店”）



住所 Residence

d20	类型
1~2	废弃的空屋
3~8	中产阶级的房屋
9~10	上流社会的房屋
11~15	拥挤的廉价公寓
16~17	孤儿院
18	隐秘的奴隶围栏
19	隐秘异教的前沿基地
20	奢华，戒备森严的豪宅

宗教建筑 Religious Building

d20	类型
1~10	某善良或中立神祇的神庙
11~12	伪神的神庙（由一群游骗祭司运营）
13	苦行者的家
14~15	废弃的圣地
16~17	致力于宗教研究的图书馆
18~20	某邪魔或邪神的隐秘圣地

酒馆 Tavern

d20	类型
1~5	安静、低调的酒吧
6~9	吵闹的潜水酒吧
10	盗贼公会常光顾的店
11	秘密社团的集会场所
12~13	上层社会餐饮俱乐部
14~15	赌窟
16~17	面向特定的种族或公会
18	会员制俱乐部
19~20	妓院

酒馆名生成器 Tavern Name Generator

d20	前半	后半
1	银 The Silver	鳗 Eel
2	金 The Golden	海豚 Dolphin
3	慢行 The Staggering	矮人 Dwarf
4	大笑 The Laughing	飞马 Pegasus
5	阔步 The Prancing	小马驹 Pony
6	虚饰 The Gilded	玫瑰 Rose
7	奔跑 The Running	牡鹿 Stag
8	长啸 The Howling	狼 Wolf
9	被宰 The Slaughtered	羔羊 Lamb
10	斜睨 The Leering	恶魔 Demon
11	醉熏 The Drunken	山羊 Goat
12	跳跃 The Leaping	精魂 Spirit
13	咆哮 The Roaring	部落 Horde
14	皱眉 The Frowning	小丑 Jester
15	孤独 The Lonely	山 Mountain
16	浪荡 The Wandering	鹰 Eagle
17	神秘 The Mysterious	半羊人 Satyr
18	吠叫 The Barking	狗 Dog
19	漆黑 The Black	蜘蛛 Spider
20	闪烁 The Gleaming	星 Star

货栈 Warehouse

d20	类型
1~4	空荡或遭废弃
5~6	戒备森严，贵重商品
7~10	廉价商品
11~14	散装商品
15	活体动物
16~17	武器／护甲
18~19	远方进口商品
20	秘密的走私者老巢

商店 Shop

d20	类型	d20	类型
1	典当行	11	铁匠铺
2	草药／焚香	12	木匠
3	水果／蔬菜	13	织布工
4	干肉	14	珠宝商
5	陶器	15	烘焙师
6	殡仪	16	地图绘制
7	书	17	裁缝
8	借贷	18	绳索制造
9	武器／护甲	19	石匠
10	船具用品	20	抄写员

绘制聚居地 Mapping a Settlement

当你为游戏绘制聚居地时不需要关注每栋建筑的所在地，而是要把注意力集中在一些主要特征上。

绘制村庄时，关键是规划道路，包括通往村外的贸易路线，以及将偏远农场与村庄中心连接起来的道路。注意村庄中心的位置。如果冒险者们会到村子的某个地方去，那你就必须在地图上标出这些地点。

绘制小镇和城市时，要注意主道路和水路以及周围的地形。勾画好城墙的轮廓，并标记好一些你认为至关重要的特征物：领主的楼堡和特定的神庙等。绘制城市时，还要为其增加内城墙，思考各分区的特色。为每个分区分配一个凸显其特色的名字，这也能帮助识别出主导街区属于某个商贸类型（制革街 Tannery Square，神庙路 Temple Row），处于某个地理特征（丘顶 Hilltop，河畔 Riverside），或作为区域统治的地点（领主区 the Lords' Quarter）。

城中遭遇 Urban Encounters

尽管城市总会承诺保障安全，但城镇中依然存在如黑暗地牢一样的危险。邪恶潜藏在众目睽睽之下或躲在黑暗角落里。下水道、阴暗小巷、贫民窟、烟雾弥漫的酒馆、破旧的公寓、拥挤的市集都可以瞬间变为战场。最重要的是，冒险者们必须学会举止得体，以免招来当地政府不必要的关照。

换言之，角色们只要不自找麻烦，就可以享受聚居地为其带来的所有好处。

律法与秩序 Law and Order

一处聚居地是否保有警力取决于它的规模和体制。一个奉行法律、秩序的城市会有相应的一队城市警备队负责维持秩序，以及一支训练有素的民兵负责护卫城墙，此外一些边境小镇则可能要依靠冒险者或市民来抓捕罪犯和抵御袭击者。

审判 Trials

大多数聚居地里的审判都由地方法官或当地领主监督。出现审判争议时，冲突的当事人或其辩护人必须提供先例和证据，并遵从法官的决议，其过程可能存在或不存在涉及法术或调查行为的辅助。也有一些地方是通过严峻的试炼，或通过战斗实施审判。如果存在针对被告的压倒性证据，则地方法官或当地领主便可以直接跳过审判而直接诉诸刑罚。

刑罚 Sentences

每个聚居地中都建有一个拘留所，用以关押被指控的罪犯等待审判，但很少聚居地建有专门的监狱来关押被定罪的囚犯。被判有罪的人通常会被处以罚款，被判处数月或数年的强制劳动，被流放，或是直接被处死，具体则取决于其犯罪的严重程度。

随机城中遭遇 Random Urban Encounters

表格“随机城中遭遇”可用在基于城市或基于小镇的冒险。检定随机遭遇的频率至少每日一次，而加入角色们晚上外出走动则必须在晚上再检定一次。骰出的结果跟当日时机并不合适时，你可以重新掷骰以选定其他结果。

随机城中遭遇 Random Urban Encounters

d12+d8	遭遇
2	动物奔逃
3	公告
4	斗殴
5	恶霸
6	伙伴
7	竞赛
8	尸体
9	征募
10	醉汉
11	火灾
12	发现饰品
13	警卫盘问
14	扒手
15	巡游队伍
16	游行抗议
17	失控货车
18	可疑交易
19	大场面
20	顽童

动物奔逃 Animals on the Loose。角色们遇到一只或一群意料之外的动物在街道上奔走。所遭遇的动物可以随意决定，可以是一群狒狒 baboons，也可以是一只逃脱马戏团的熊 bear、老虎 tiger 或象 elephant。

公告 Announcement。宣告员，小镇的叫卖者，某个疯子，或者其他的人在街角发表公告，所有人都能听到他的声音。这一公告可能预示着一些即将到来的事件（比如公开处决），也可能是向大众传达重要信息（比如新颁布的皇家法令），或是传达一项可怕的预兆或警告。

斗殴 Brawl。一场斗殴在冒险者身边爆发。可能是一场酒馆争吵；是城中敌对派系、家族或帮派之间的争斗；或者是城市守卫和罪犯之间的打斗。角色们可以是目击者，或是被游箭射中，甚至是被误认为是团体的成员而遭对方攻击。

恶霸 Bullies。角色们目击了 1d4+2 的恶霸骚扰一个外乡人（为他们套用*《怪物手册》*中的平民 commoner 资料）。这些恶霸只要一受伤害便会马上逃跑。

伙伴 Companion。一名或多名角色与一位向队伍示好的当地人接触。作为转折时，你也可以将这位准伙伴设定为一名密探 spy，受雇前来收集冒险者们的相关情报。

竞赛 Contest。冒险者们被卷入一场即兴的竞赛中。其内容可以是智力比试或是斗酒比拼不等，或者也可以指使作为目击者见证一场决斗。

尸体 Corpse。冒险者们发现一具类人生物的尸体。

征募 Draft。角色们受小镇或城市一名警备队员征募，并表示需要角色们的帮助来处理一个迫在眉睫的问题。作为转折时，你也可以将这名警备员设定为一个伪装的罪犯，正打算引诱队伍进入其埋伏（为他们套用*《怪物手册》*中的暴徒 thug 资料）。

醉汉 Drunk。一个醉醺醺的醉汉摇摇晃晃地走向一位随机选定的队伍成员，并将其错认作其他人。

火灾 Fire。发生一场火灾，角色们可以在火势蔓延前扑灭火焰。

发现饰品 Found Trinket。角色们发现一件随机的饰品。你可以按*《玩家手册》*中的表格“饰品”掷骰决定具体的饰品类型。

警卫盘问 Guard Harassment。冒险者们被 1d4+1 的警卫仗势欺人的逼向角落。警卫一旦受到威胁就会呼唤帮手，并且可能因此引起附近其他警卫或市民的注意。

扒手 Pickpocket。一个窃贼（使用*《怪物手册》*中的密探 spy 的资料）试图从一为随机选定的角色身上偷窃。队伍角色中若有人感知（察觉）被动值等于或大于该窃贼的敏捷（巧手）检定，则可以在其动手时将其现成抓住。

巡游队伍 Procession。冒险者们遇到一群市民，他们可以是在进行庆典，或者是正在举办葬礼。



游行抗议 Protest。冒险者们看到一群市民和平地抗议一项新的法律或法令。一小撮警卫在旁维持秩序。

失控马车 Runaway Cart。一组马匹拉着马车飞奔横穿过城市各条街道。冒险者们必须避开马匹。如果他们设法停住货车，则其车主（跟在车子后面跑）会向其表示感激。

可疑交易 Shady Transaction。角色们目睹两名披着斗篷的人物在进行一场可疑的交易。

大场面 Spectacle。角色们见证了一场公共形式的娱乐项目，比如一位才华横溢的吟游诗人扮演一位皇室人物，一场街头马戏团表演，一场木偶戏演出，一次华丽的魔术表演，一次拜访王室的聚会，或是一场公开的处决。

顽童 Urchin。一个街头顽童黏上冒险者们并跟着他们到处跑，直至最后被他们吓跑。

非常规环境 Unusual Environments

野外旅行并一定是指单纯在陆地上的长途跋涉。冒险者们还可能经历各种奇妙的旅途，他们可以乘着轻帆船或元素动力的大帆船在外海行进，也可以骑着鹭马 hippogriff 或者飞毯 *carpet of flying* 在空中翱翔，甚至乘着巨海马在深海的珊瑚宫殿中穿梭。

水下 Underwater

见《*玩家手册*》第 9 章水下战斗的相关规则。

海底随机遭遇 Random Undersea Encounters

d12+d8	事件
2	长满藤壶的沉船（沉船有 25%几率藏着宝藏；按第 7 章的各宝藏表格进行掷骰。）
3	沉船附近游荡着**礁鲨 reef sharks**（浅水区）或者**寻猎鲨 hunter sharks**（深水区）（沉船有 25%几率藏着宝藏；按照第 7 章的各宝藏表格进行掷骰。）
4	长满巨大牡蛎的海床（每个牡蛎有 1%几率长着一颗价值 5000 gp 的巨大珍珠 pearl）
5	水下蒸汽排气孔（排气孔有 25%几率是通往火元素位面的传送门。
6	沉没的废墟（人迹罕至）
7	沉没的废墟（有栖息生物或闹鬼）
8	沉没的雕像或遗迹
9	友善且充满好奇的**巨海马 giant sea horse**
10	友善的**人鱼 merfolk** 巡逻队
11	带敌意的**迈罗人鱼 merrow**（沿岸区）或者**沙华鱼人 sahuagin**（深水区）巡逻队
12	长着巨大海草的海床（再参照本表格作一次掷骰决定是什么藏在海草海床里）
13	海底洞穴（空）
14	海底洞穴（**海鬼婆 sea hag** 巢穴）
15	海底洞穴（**人鱼 merfolk** 巢穴）
16	海底洞穴（**巨章鱼 giant octopus** 巢穴）
17	海底洞穴（**龙龟 dragon turtle** 巢穴）
18	正在寻找宝藏的**青铜龙 bronze dragon**
19	在海底漫步的**风暴巨人 storm giant**
20	沉没的宝箱（25%几率藏着有价值的东西；按第 7 章的各宝藏表格进行掷骰。）

海底随机遭遇 Random Undersea Encounters

你的海底遭遇检定频率可以参考陆上旅行时的状况（见第 3 章）。随机海底遭遇列表提供了一些有趣的选项。你可以投骰决定遭遇事件或者直接在列表中选择适合的事件。

游泳 Swimming

除非有魔法帮助，否则一名角色每天不能进行超过 8 小时的游泳活动。游泳时间每经过 1 小时，该角色就必须成功通过一次 DC 10 的体质豁免，否则将提升一等级的力竭。

有游泳速度的角色（包括着装*善泳指环 ring of swimming* 或带有相似魔法效应的角色）可以不带疲惫风险的进行一整天的游泳活动，不过依然要遵照《*玩家手册*》中关于强行军的规则。

因水压和寒冷水温的影响，在深水区游泳时的情况类似在高海拔地区旅行。没有游泳速度的生物在超过 100 尺水深区域时，每游泳 1 小时视为已经游泳 2 小时来确定力竭等级。而在 200 尺水深区域时，每经过 1 小时则视为 4 小时看待。

水下能见度 Underwater Visibility

水下能见度取决于水体的清晰度和可用的光照。除非角色带有光源，否则参照表格“水下遭遇距离”来决定该角色进入遭遇事件时与事件的距离关系。

水下遭遇距离 Underwater Encounter Distance

水体状况	遭遇距离
清澈的水，明亮光照	60 尺
清澈的水，微光光照	30 尺
浑浊的水或者无光照	10 尺

海洋 The Sea

角色可以每天进行 8 小时的划船作业，如果划船作业时间超过 8 小时，则必须承担力竭风险（可以参照《*玩家手册*》第 8 章关于强行军的规则）。满员的水运载具可以让船员轮班作业，以维持一整天不间断的航行作业。

导航 Navigation

航海载具航行时会尽量接近海岸，这样可以利用可见地标使导航更容易进行。只要船上能看到陆地，航路就不会迷失。如果看不到陆地，船队的领航员就必须依靠航行轨迹来推断船队的位置（通过跟进船方向和航行距离）。条件允许时，也可以利用天上的星星和太阳进行定位。

参照本章早前所述的表格“野外导航”来确定船舶是否偏离航道。

海上随机遭遇 Random Encounters at Sea

你可以按照陆上遭遇的相同频率来进行海上遭遇事件的检定（详细信息见第 3 章）。表格“海上随机遭遇”也为此提供了一些选项和想法。

海上随机遭遇 Random Encounters at Sea

d12+d8	遭遇事件
2	幽灵船
3	友善且好奇的**青铜龙 bronze dragon**
4	漩涡（漩涡有 25%几率是一个水元素位面的传送门）
5	**人鱼 merfolk** 商人
6	路过的军舰（友善或敌对）
7~8	海盗船（敌对）
9~10	路过的商船（桨帆船 galley 或者帆船 sailing ship）
11~12	**虎鲸 killer whale** 进入视野
13~14	漂浮的残骸
15	单帆长船船队，船员都是敌对的**狂战士 berserker**
16	敌对的**狮鹫 griffon** 和**鸟妖 harpy**
17	冰山（如果能够提早发现，则可以轻易躲开）
18	**沙华鱼人 sahuagin** 登船队
19	水中的 NPC（抓着漂浮的残骸）
20	海怪（例如**龙龟 dragon turtle** 或者**克拉肯 kraken**）





海上天气 Weather at Sea

参照本章早前所述的表格“天气”来确定海上的天气状况。

在天气状况的检定同时出现强风和大雨时，天气将视为两者结合导致的风暴和巨浪。船员们在风暴中将失去所有可做导航的陆上地标（灯塔和其他有明亮特征的地标除外），并且在风暴中用以导航的所有属性检定都具有劣势。

风平浪静时（没有风）船只无法扬帆起航，而船队只能通过划船作业继续前进。此外，船只在强风天气逆风行驶时只能以一半的速度航行。

能见度 Visibility

平静天气时的大海可以提供很好的能见度。这时从船只的瞭望台上可以看到 10 里外的另一艘船或海岸线。阴天会使能见距离减少一半。雨雾天气的能见度则跟陆上旅行时一样。

拥有一艘船 Owning a Ship

某些时候，冒险者可能会获得船舶的所有权。他们可能花钱购买，或在战斗中俘获，又或者直接从任务中接收船舶。你可以决定冒险者的船是否可以购买，也可以随时设法剥夺角色对船舶的所有权，比如当船舶的所有权妨碍故事发展时就可以考虑这么做。（参考“船难”边栏）。

船员 Crew。一艘船需要一队熟练的雇工才能实现使它航行的职能。按照《*玩家手册*》的描述，一名熟练的雇工每日必需花费 2 gp。雇佣熟练船工的最小花费视所使用的载具类型决定，这在表格“空运及水运载具”中有详细的描述。

计算船员的忠诚度时，你可以视每位船员为独立个体，或者将所有船员作为一个整体看待。关于忠诚度的选项可以使用第 4 章的规则。当非忠诚状态的船员达到半数时，船员们将变为敌对并发动叛乱。如果叛乱时船只正处于停泊状态，非忠诚的船员将离开船队，并永远不再回来。

乘客 Passengers。列表中显示相应类型船舶可容纳的乘客数量按小型或中型体型计算。一般船上的住宿空间都是一间房间内密布的吊床。如果让一艘船配备个人住宿的话，则其载客量为标称的五分之一。

尽管各船之间床位的价格并不一定一致，但乘客通常会为一张吊床床位支付每天 5 sp 的租金，而私人房间的床位则可以收取每天 2 gp 的租金。

货物 Cargo。列表中显示了相应类型船舶可以装载货物的最大吨数。

伤害阈值 Damage Threshold。船舶受到的单次总伤害未达到船舶的伤害阈值时，船舶将免疫这次伤害。只有当伤害达到或者超过其伤害阈值，船舶所受伤害才能按正常方式计算。任何无法达到伤害阈值的损伤将被视为轻微刮蹭，且并不降低船舶的生命值。

船舶修理 Ship Repair。当船舶处于停泊状态时，可以对其损伤进行修理。每修复 1 点生命值需要花费 1 日时间和价值 20 gp 的物料和劳动成本。

空运及水运载具 Airborne and Waterborne Vehicles

船舶类型	价值	速度	船员	乘客	货物(吨)	AC	HP	伤害阈值
飞船 Airship	20000gp	8mph	10	20	1	13	300	无
桨帆船 Galley	30000gp	4mph	80	无	150	15	500	20
龙骨船 Keelboat	3000gp	1mph	1	6	½	15	100	10
单帆长船 Longship	10000gp	3mph	40	150	10	15	300	15
划艇 Rowboat	50gp	1½mph	1	3	无	11	50	无
帆船 Sailing ship	10000gp	2mph	20	20	100	15	300	15
战船 Warship	25000gp	2½mph	60	60	200	15	500	20

船难 Shipwrecks

所谓船难是一种小型的触发事件，它简单易用且效果拔群。你可以在触发事件后，让角色们体验在怪物遍布的小岛上厮杀的快感，或者（飞船遇难时）让他们迫降到某座异域风情的小岛里冒险。船难的发生不需要其他的先决条件，只要你需要，就可以让它合理的进行触发。

冒险旅途中可能发生各种事故：穿越风暴，在石滩或暗礁上搁浅，被海盗袭击而沉没，甚至被海怪拖进水底，这些情况即使最强的船舰也无法绝对避免。一场风暴或一条饥饿的巨龙都可以轻易摧毁一艘飞船。另一方面，船难事件可以用来强行改变冒险战役的行程。不过即使如此，用这种事件把玩家都杀死或者直接结束冒险战役可不是什么好点子。

如果你的冒险战役设定让角色们的船遇上船难，应该直接假设角色们在船难后依然留着随身穿戴的装备和财物。而 NPC 和船上货物的命运则可以视情况斟酌。

天空 The Sky

飞行中的角色在地点间移动时，可以直接按直线航行，并忽略一切地形因素，以及非飞行怪物威胁和非远程的攻击。

按照《*玩家手册*》的描述，通过法术或者魔法物品运作的飞行旅行，将按步行旅行的规则一样运作。作为飞行坐骑的生物每飞行 3 小时必须进行 1 小时的休息，并且每天不能进行超过 9 小时的飞行作业。按这个规则举例，角色骑着狮鹫 griffon（拥有 80 尺飞行速度）旅行，每小时可以飞行 8 里，一天进行 9 小时飞行总计可以飞行 72 里，期间必须进行两次 1 小时时长的休息。不会疲倦的坐骑（比如飞行构装体）不受这个规则所限。

冒险者们飞越天空时，随机遭遇的检定频率跟一般情况相同。飞行中的角色忽略所有不可飞行生物的影响，除非角色正贴近地面飞行且可作为该生物的远程攻击目标。飞行中的角色可以随意指定地面上的生物为目标，随时与该目标进行交互。

陷阱 Traps

陷阱无所不在。在古代的墓穴深处，就算只是踏错一步也可能触发一连串可轻易切开护甲与骨头的旋刃陷阱。看似无害地悬挂在洞穴入口的藤蔓也可能会攫抓并掐死任何试图拨开它们通过的人。隐匿在树冠间的捕网会给任何从下方穿过的旅人一个沉痛的教训。在 D&D 的游戏中，任何不够谨慎的冒险者都很有可能被摔死、被活活烧死或被涂毒的飞镖射杀。

本质上，陷阱可以由机械或魔法制造。**机械陷阱 Mechanical traps** 包括了陷坑、箭陷阱、落石、充水房间、旋刃，以及其他任何藉由机械构造来运作的陷阱。**魔法陷阱 Magic traps** 则分为魔法装置陷阱 Magical device trap 与法术陷阱 Spell traps。魔法装置陷阱会在被激活时释放相应的法术效应，而法术陷阱则是诸如*守卫刻文* glyph of warding 或*魔法徽记 symbol* 一类运作模式的法术。

游戏中的陷阱 Traps in Play

当冒险者们经过一个陷阱时，你必须知道该陷阱会被如何触发以及它能做什么，从而让角色有机会侦测到陷阱并对其进行解除或者规避。

触发陷阱 Triggering a Trap

大多数的陷阱会在一名生物踏上某处或者碰到某物时触发，而该物或该处通常都是陷阱制作者想要保护的对象。通常的触发条件包括踩到压力板或踩到地板虚假的部分，拉扯到拌线，转动门把，或是对门锁使用错误的钥匙。魔法陷阱经常设计成当一名生物进入某区域或是触碰某物件时自行启动。有些魔法陷阱（例如*守卫刻文* 或*魔法徽记*）会有更复杂的触发条件，包括避免陷阱激活的口令。



侦测与解除陷阱 Detecting and Disabling a Trap

通常陷阱的一部分只需透过谨慎的察看便可以发现。角色或许可以发现凸起的石板下隐藏着压力板，察觉陷阱拌线反射出来的一丝微光，注意到墙上的小洞其实是喷发火焰束的细孔，或是其他任何可能指出陷阱存在的征兆。

陷阱的描述中会指出对其进行侦测或解除所需的检定以及相应的 DC。主动寻找陷阱的角色可以尝试进行一次感知（察觉）检定来对抗陷阱的 DC。你也可以将陷阱的 DC 与所有角色的感知（察觉）被动值进行比较，来决定队伍是否有人会在经过时发现陷阱的存在。如果队伍成员在陷阱触发前发现其存在，他们就可以尝试将其解除，具体可以是永久拆解陷阱或者只是让陷阱停止运作一段足够长的时间让队伍通过。

面对魔法陷阱时，根据陷阱的相关描述，任何角色都能以一次智力（奥秘）检定，对该陷阱进行侦测或解除。同一陷阱这两项互动的 DC 相同。此外，法术*解除魔法 dispel magic* 也有一定的几率使魔法陷阱无效化，而相关陷阱的描述中通常都会给出使用*解除魔法* 时相应的属性检定 DC。

给定的陷阱大多都包含有足够详细的描述，以供你判定角色的动作是否在陷阱的生效范围内。尽管如此，陷阱的判定也不该凌驾于某些有趣的点子。参考陷阱的描述，并运用常识进行想象，最后再决定所发生的具体事件。毕竟陷阱在设计时，并没有把角色可能执行的所有动作都写进其描述内容中。

角色执行的动作有时会直接揭露陷阱的伪装，这时你可以让角色们略过侦查检定直接发现陷阱。例如，一名角色翻开地毯露出其下掩盖的金属压板。该压板就是某陷阱的触发机关，而该角色无需进行属性检定即可直接发现该陷阱的存在。

有时角色们可以实施一些稍复杂操作来绕过陷阱效应。例如，我们假设有一个设置好陷阱的宝箱。如果不操作宝箱两边隐藏的手柄而直接打开宝箱时，其内部机关会在宝箱打开的同时触发，并向前方所有人射出一片毒针。再假设角色们经过各种检查后仍无法确定宝箱是否设置了陷阱。最后他们决定，与其直接打开箱子不如先在箱子前立一面盾牌，再用一根铁棍把箱子捅开。这时触发陷阱所射出的毒针将被盾牌挡下，而陷阱的效应则成功被绕过。

设置好的陷阱通常伴有解除或绕开陷阱的机关。按常理，拥有智能的怪物在其巢穴周围设置陷阱时，必须考虑到其本身在巢穴范围活动时不被陷阱所伤。因此这一类陷阱往往隐藏着使触发器无效化的拉杆，或者是提供绕过陷阱的密道。

陷阱效应 Trap Effects

陷阱的效应囊括各种结构原理，包括箭射，矛刺，刀砍，毒药，毒气，喷火，以及深坑。它可能仅仅是产生轻微的干扰，也可能造成足以致命的打击。其中最致命的某些陷阱类别则糅合了各种结构，用以格杀，伤害，囚禁，或是击退触发机关的倒霉鬼。关于触发效应的详细说明则包含在陷阱对应的描述文字中。

陷阱的攻击加值，抵抗其效应的豁免 DC，以及其造成的伤害取决于陷阱的危害度。参考表格“陷阱豁免 DC 与攻击加值”和“各等级下危害度对应伤害”以决定所使用陷阱基于三个危害度等级中的那一级。

根据陷阱的既定危害度等级进行区分：**阻碍 setback** 等级的陷阱不会令角色死亡或遭受重伤；**危险 dangerous** 等级的陷阱可以重伤（并有潜力杀死）角色；而**致命 deadly** 等级的陷阱则可以直接杀死角色。

陷阱豁免难度等级与攻击加值 Trap Save DCs and Attack Bonuses

陷阱危害度	豁免 DC	攻击加值
阻碍 setback	10~11	+3 至 +5
危险 dangerous	12~15	+6 至 +8
致命 deadly	16~20	+9 至 +12

各等级下危害度对应伤害 Damage Severity by Level

角色等级	阻碍	危险	致命
1~4 级	1d10	2d10	4d10
5~10 级	2d10	4d10	10d10
11~16 级	4d10	10d10	18d10
17~20 级	10d10	18d10	24d10

复合陷阱 Complex Traps

复合陷阱运作起来跟标准陷阱相似，只是它会在每轮都执行一系列动作。因此有时侯，复合陷阱运作的过程将更像一场战斗遭遇。

复合陷阱激活后先骰先攻，其骰值可以加入其描述中包含的先攻加值。此后，该陷阱会在每个其自己回合开始时自行激活并执行一个特定的动作。该动作可能是对闯入者的连番攻击，或是产生一个随时间变化的效应，又或是造成一个动态的威胁。此外，复合陷阱可以如普通陷阱一样被侦查，解除或绕开。

例如，慢慢淹没房间的陷阱更适合作为复合陷阱运作。该陷阱会在每个其自己回合提升房间的水位，并在若干回合后让整个房间完全淹没。





陷阱范例 Sample Traps

以下按字母顺序列举若干具有不同效应的魔法陷阱与机械陷阱。

塌方 Collapsing Roof

机械陷阱

该陷阱以一根绊脚线触发，陷阱激活后一处不稳定天花板的支撑点将被破坏。

绊脚线离地 3 寸，其两头连接着两根支撑柱。辨认绊脚线所在位置的 DC 为 10。成功进行 DC 15 的敏捷检定后，可以用盗贼工具使绊脚线无害化。没有盗贼工具的角色，可以用锋利的武器或工具进行同样的检定，但检定时具有劣势。解除陷阱的检定失败时，陷阱将被触发。

任何人都可以对绊脚线连接的支撑柱进行检查，并轻易发现它们只是脆弱的支撑着天花板。任何角色都能以一个动作绊倒支撑柱，并触发陷阱的效应。

绊脚线上方的天花板严重失修，任何人都可以看出其有着坍塌的危险。

陷阱触发时，不稳定的天花板坍塌下来。所有在不稳定区域下的生物必须成功通过一次 DC 15 的敏捷豁免，否则受 22（4d10）的钝击伤害，豁免成功则伤害减半。陷阱触发后，该区域的地面将铺满碎石并成为困难地形。

落网 Falling Net

机械陷阱

该陷阱以一根绊脚线触发，陷阱激活后将一张悬挂在天花板上的捕网释放下来。

绊脚线离地 3 寸，其两头连接着两根立柱或树干。辨认绊脚线所在位置的 DC 为 10。成功进行 DC 15 的敏捷检定后，可以用盗贼工具使绊脚线无害化。没有盗贼工具的角色，可以用锋利的武器或工具进行同样的检定，但检定时具有劣势。解除陷阱的检定失败时，陷阱将被触发。

陷阱触发时，悬挂的捕网被释放并覆盖一处 10 平方尺的区域。被困在捕网下的所有生物受束缚，且所有无法成功通过 DC 10 力量豁免检定的生物应击倒地。这时，任何生物都能以一个动作进行一次 DC 10 的力量检定，并在检定成功时从捕网中释放自己或任何可以触及的目标。捕网拥有 AC 10 和 20 点生命值，对其造成 5 点的挥砍伤害后可以破坏 5 平方尺方形区域的捕网（AC 10），并释放破坏区域内的所有生物。

喷火雕像 Fire-Breathing Statue

魔法陷阱

该陷阱在闯入者踩踏一块隐藏的压板时触发，陷阱激活后附近一尊雕像将释放一团魔法烈焰。该雕像可以是任何形象，比如一条龙或是一个正在施法的法师。

由于地板和墙壁上的焦痕，辨认压板所在位置的 DC 为 15。感应魔法存在的法术或其他效应（如法术*侦测魔法 detect magic*）可以显现雕像周围的塑能魔法灵光。

陷阱触发时，压板必须承受超过 20 磅重量。激活陷阱后，雕像向其前方 30 尺的锥状区域释放火焰。火焰区域内的每个生物必须成功通过一次 DC 13 的敏捷豁免，否则受 22（4d10）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

用一根长铁钉或其他物品楔紧压板后，陷阱的触发器即可被无效化。而对雕像施展法术*解除魔法 dispel magic* 并生效（DC 13）后，即可以彻底解除该陷阱。

陷坑 Pits

机械陷阱

以下列举出四种基础陷坑陷阱。

普通陷坑 Simple Pit。普通陷坑即是挖在地上的一个深坑。坑洞用大块布料掩盖并以灰土和杂物伪装好。

辨认陷坑所在位置的 DC 为 10。任何站在陷坑上的人将连人带布盖跌入深坑内，并根据陷坑的深度受到伤害（通常为 10 尺或者更深）。

隐蔽陷坑 Hidden Pit。隐蔽陷坑的掩盖材料与结构设计成跟周围的地板相仿。

成功通过 DC 15 的感知（察觉）检定后，可以从地上脚印的轨迹发现陷坑盖板的存在。成功通过 DC 15 的智力（调查）检定后，可以确认整个陷阱在地板上的位置。

生物踏上隐蔽陷坑时，其盖板将像活板门一样打开，并使闯入者坠入坑底。深坑通常深 10 至 20 尺或更深。

陷坑被发现后，可以用长铁钉或类似物品楔入坑盖与周围地板之间，以防止盖板打开从而使陷阱无效化。对陷阱盖板使用法术*秘法锁 arcane lock* 或以相似的魔法将盖板锁紧也可以达到相同的效果。

锁困陷坑 Locking Pit。锁困陷坑与隐蔽陷坑相似，但有一个关键不同：陷坑的盖板有一个回弹的结构。生物坠落陷坑后，陷阱的盖板回弹锁紧并困住陷入者。

成功通过 DC 20 的力量检定后，可以从外把盖板打开。另外，盖板也可以被强行破坏（取决于盖板的资料，相关内容参考第 8 章的指引）。困在陷坑内的角色可以进行一次 DC 15 的敏捷检定，并以此用盗贼工具解除盖板的回弹功能，前提是该角色必须可以看到并触及相应的机关。锁困陷坑有时也会设置相应的机关打开盖板（通常隐藏在附近一个密门里）。

尖刺陷坑 Spiked Pit。尖刺陷坑可以是一个普通陷坑，隐蔽陷坑或锁困陷坑，并同时在陷坑底设置上尖锐的木刺或铁刺。坠入陷坑的生物受到坠落伤害外，还额外受到尖刺 11（2d10）的穿刺伤害。更为恶毒的尖刺陷坑会在其尖刺上涂抹毒药，这时，受到陷坑穿刺伤害的角色还必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则受 22（4d10）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

毒镖 Poison Darts

机械陷阱

该陷阱在闯入者踩踏一块隐藏的压板时触发，陷阱激活后若干毒镖从附近墙壁上射出。毒镖的弹出结构可以是弹簧式或气压式。设置好的毒镖的区域可能存在复数的毒镖陷阱，且每个压板都控制着固定位置的毒镖。

发射毒镖的小洞由灰尘和蛛丝掩盖，或精心的设计在浮雕、墙饰或者壁画之中。辨认其所在位置的 DC 为 15。成功通过 DC 15 智力（调查）检定的角色，可以分辨出压板的材料和涂装与周围地板的差异，从而辨认出毒镖陷阱的存在。角色可以用长铁钉或其他物品楔入压板下方防止陷阱被激活，或者用布料或蜡封堵住发射口阻止飞镖射出。

陷阱触发时，压板上的承重必须超过 20 磅。激活陷阱后，四支飞镖从墙上射出。射出的每支飞镖瞄准压板所在处 10 尺范围内，并拥有+8 的命中加值（其攻击检定无视视觉影响，如果区域内没有目标则飞镖不命中任何东西）。被命中目标受到 2（1d4）的穿刺伤害，并且必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 11（2d10）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

毒针 Poison Needle

机械陷阱

毒针陷阱隐藏在宝箱箱锁或其他能够开启的装置之中。当以对应钥匙之外的方式打开箱子时，会弹出一根钢针并对开锁者注射一剂毒药。

陷阱触发时，一根针头从锁里伸出 3 寸长，并命中其攻击范围内的生物目标。被命中生物受 1 点穿刺伤害，外加 11（2d10）的毒素伤害，并且必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免，否则中毒 1 小时。

成功通过 DC 20 智力（调查）检定的角色，可以发现锁的改动痕迹，进而发现毒针的存在。成功通过 DC 15 敏捷检定的角色，可以使用盗贼工具解除陷阱移除毒针。陷阱的机关也会在开锁失败时触发。

滚石 Rolling Sphere

机械陷阱

该陷阱在其压板上承重超过 20 磅时触发。陷阱激活后，天花板上一扇活板门打开，并放出一个直径 10 尺的实心球状滚石。

成功通过一次 DC 15 感知（察觉）检定的角色，可以辨认出活板门与压板的所在位置。成功通过 DC 15 智力（调查）检定的角色，可以分辨出压板的材料和涂装与周围地板的差异，从而辨认出陷阱的存在。相同的检定也可以用于搜索天花板，并从活板门的石工工艺辨认陷阱的存在。此后，可以使用长铁钉或其他物品楔入压板下方以防止陷阱被激活。

陷阱激活后，所有在场生物与陷阱本身一起骰先攻。滚石的先攻检定具有+8 加值。滚石可以在其自己回合里直线移动 60 尺。此外，滚石可以穿过有生物的空间，生物也可以穿过滚石所在空间并视为穿过困难地形。当滚石进入生物所在空间，或生物在滚石滚动途中进入其所在空间时，该生物必须成功通过一次 DC 15 的敏捷豁免，否则受 55（10d10）的钝击伤害，并因被滚石击中而倒地。

滚石撞上墙壁或类似墙壁的障碍物时停止滚动。它无法通过转角，但有些精明的地城建造者会为其设计缓变的弯角，以让滚石保持滚动拐弯，甚至进入附近预先安排好的通道里。

滚石周边 5 尺范围内的角色，可以在成功通过一次 DC 20 的力量检定后，以一个动作削减滚石 15 尺的滚动速度。当其速度降至 0 时，滚石停止移动并失去威胁。

湮灭法球 Sphere of Annihilation

魔法陷阱

一张石刻面孔的口中散发着魔法力量与浓厚的黑暗气息。石口为直径 2 尺的粗糙圆形，里面没有一点声响，光线无法照亮其内，并且任何进入其中的物质都将消失不见。

成功通过一次 DC 20 智力（奥秘）检定后，可以发现石口中安装着一个*湮灭法球 sphere of annihilation*，且其无法被控制或移除。法球的资料与普通的*湮灭法球* 相同，其具体描述可以参考第 7 章“宝藏”。

有时侯该陷阱的石头脸上会附加附魔法术，用以引诱生物接近陷阱甚至自行爬入石口之内。其效应类似*嫌恶/关怀术 antipathy/sympathy* 的*关怀 sympathy* 作用。用法术*解除魔法 dispel magic* 对其成功生效后（DC 18）可以移除这些附魔。



第 6 章：冒险之余 Between Adventures

一场战役并不仅仅由一连串的冒险组成。它还应当包括一些冒险之余的活动——那些当角色们探索荒野、搜刮地下城和漫游多元宇宙之时，依然可以寻求欢愉活动或支线任务。

一场节奏自然的战役应当在冒险之余提供休整的机会，让角色们有时间去挥霍他们的财富和实现个人目标。这种休整期让他们有机会更加深入去解这个世界，与周边的人和物建立联系，同时还可以反过来推动他们之后的冒险。

*《玩家手册》*第 5 章“装备”一节详细说明了一位冒险者的基本生活开支，这基于从贫穷到奢侈，由其自行选择的不同生活开支而定。其第 8 章“冒险”一节则介绍了一部分他们能够在冒险之余进行的休整活动。而本章将以此为基础进行补充，描述拥有房产和雇佣 NPC 员工的开销，并提供额外的休整活动给角色们选用。本章的开头还会提供一些建议，教你如何在一场战役中连接不同的冒险活动以及跟进各事件。

衔接冒险 Linking Adventures

情景剧式的战役其各场冒险故事之间无须太多联系。每场冒险都有相应的反派，角色们完成冒险后，通常都不会有太多遗留的情节联系。下一场冒险又会带来一个完全不同的挑战，与之前的冒险毫无关联。冒险者们随着经验值的提升而愈发强大，他们要应对的威胁也是如此。这种战役很容易运作，因为它不需要花太多精力去寻找或创建适合队伍等级的冒险。

叙事型的战役则应当让玩家感到他们的行为能够产生深远的影响。冒险者们不仅仅是从中获取经验值。只要把握好贯穿全局的要素再进行简单修改，就足以创作出一个用前期冒险引发后续故事的系列化战役。

设置主线故事 Using an Overarching Story

以下介绍两个多年来启发了许多经典龙与地下城战役的主线任务范例。

第一个例子中，冒险者的目标是积攒力量去对付一个具有世界级威胁的强大敌人。第二个例子中，他们的目标则是为了守护关心的人或物而必须摧毁任何对其造成威胁的东西。这实际上是从两个不同的角度来叙述同一个故事（此消彼长的善恶之争）。

范例 1：分段性任务 The Quest of Many Parts

你可以设置一个必须先完成一系列相关任务才能达成的总体目标来串联各个冒险。例如，你可以设定一名无法击败的反派，直到玩家们完成全部九位恐怖王子 the Nine Dread Princes 所在九座地下城的探险，而每座地下城都充斥着足以让玩家提升两三级的怪物和危险。冒险者们用整个职业生涯来对付九位恐怖王子，并最终达成消灭王子们的可怕祖先这一史诗级任务。只要每座地下城都设计得独特而有趣，玩家们便会对这场紧张刺激的战役欲罢不能。

在另一种类似的战役中，冒险者们要收集散布在整个多元宇宙的神器碎片，然后将其组合起来，用以消除一个宇宙级的危机。

范例 2：组织代理人 Agents of X

你可以围绕冒险者们从属某个上级组织这一点来构筑战役，比如某个王国或秘密组织。无论效忠对象是谁，他们对组织的忠诚和守护义务都将成为其冒险的动机。

角色们的首要任务可能是探索一个未知区域并绘制地图，尽量结交盟友，并克服沿途遇到的威胁。他们的目标可能是寻找一个远在敌人势力范围之外的失落帝国古都，因此其必须横穿敌方领地。角色们可能是探索圣地的朝圣者，或是秘密教团的成员，致力于守护这个日益堕落的世界中文明的最后堡垒。或者他们可能是密探和刺客，通过除掉其邪恶领袖并掠夺其财富的方法来削弱敌国。

埋下伏笔 Planting Adventure Seeds

你可以在当前冒险结束时插入下一场冒险的伏笔，使整个战役看起来像是由多个章节构成的故事。这种方法可以很自然地将角色们引导至下一个目标。

成功埋下了伏笔后，玩家们在完成了一场冒险时就会发现故事并未结束。可能其中一个冒险者饮用了地下城中的魔法之泉，然后看到一段引出下个任务的神秘幻象。也可能冒险小队发现了一份神秘的地图或文物，它被破解出的奥秘指向了一个新的目的地。亦或者有一位 NPC 向冒险者们警告临近的危机或是乞求他们的帮助。

值得注意的是不要让玩家们从当前的冒险中分心。你需要巧妙地给出下次冒险的线索。这些线索既要有足够的吸引力，但又不能过于强烈，避免让玩家完成当前任务时分心。

为了保证玩家们能够全情投入，你要把好点子留到冒险的结尾，或是他们进行休整的时候再放进去。

以下是几种引出新冒险的范例：

- 在一位反派的尸体上，冒险者们搜刮到关于幕后主使的证据。
- 一位被俘虏的 NPC 泄露出足以让冒险者们感兴趣的某人或某物的所在地。
- 冒险者们为了一张（有着巨额悬赏的）通缉令或寻人启事而前往当地旅馆。
- 当地民兵或城市守卫宣称发生了一起重大犯罪，而他们正在召集目击证人并排查犯罪嫌疑人。
- 冒险者们收到一封匿名信，上面揭露了他们之前未能识破的阴谋，或是提醒他们即将发生的事件。

预兆 Foreshadowing

给未来的冒险埋下伏笔还有一种巧妙的方法，那就是预兆。并非所有的预兆都会成真，尤其是当你的线索太过微妙，或者阴谋诡计使你的战役发展出新局面的时候。预兆的目的是在你的战役中暗示即将发生的事件和新的威胁，而不是让你明确的告诉玩家他们未来会发生何事。下面是几个例子：

- 敌人着装或携带的物件上刻有或画有一个以前不为人知的组织标志。
- 一个疯女人站在街角歇斯底里地叫喊着一则古老预言的片段，同时用扭曲的手指指向角色们。
- 国王与王后宣布他们的儿子将与邻国君主的女儿联姻，而国内各派系都纷纷反对。朝野局势波谲云诡。
- 熊地精先遣队突袭了城市外围的聚居地，这可能预示着大地精军阀的入侵。
- 在集市广场上演的一出木偶戏预示了如果两家正剑拔弩张的贵族拒绝相互和解，将会导致悲剧收场。
- 某个城市连续发生了以相似的独特手法犯下的谋杀案，被害者都是 NPC 冒险者，暗示玩家们以后可能遇到的威胁。

战役跟进 Campaign Tracking

连贯的细节可以让战役更加生动，这种连续性也可以帮组玩家们想象其角色在一个真实的世界中过活的鲜明形象。如果冒险者们经常去某个酒馆，但每次重新拜访该地时，其员工、建筑布局和装饰都不会有太大的变化。这说明，变化的发生应当基于角色们自身的行为或他们所能知晓的情况。冒险者杀死一只怪物后，它会保持死亡状态直到有人将其复活。房间里的宝物被取走后，下次进入时房间时宝物也不会刷新，除非宝物被盗又放回这里。如果门开着，那门就应该一直开着，直到有人将其关上。

没有谁的记忆力绝对可靠，所以要保持随笔记录的好习惯。你可以在冒险地图上直接标注出打开的门、解除的陷阱等等。超出一次冒险范围的事件最好记录在你的战役备忘录上。无论是一本实体笔记本还是一份电子文件，都是保存笔记的好方法。

你的笔记本可能包含以下元素。

战役规划 Campaign Planner。写下战役的主要剧情，并记录你希望在未来冒险中出现的事情。随着战役的发展随时为其更新，有新点子的时候记得添进去。

角色笔记 Character Notes。写下玩家角色的背景和目标，这些笔记可以帮助你设计冒险内容，为角色发展提供机会。

保证冒险者的职业和等级记录，以及他们所执行任务和所从事休整期活动等的连续性。

如果角色拥有船只或要塞，还要记录其名字与所在地，以及他们所雇用的任何雇员。

书面材料 Player Handouts。如果你给玩家们发放了一些书面材料（诸如特殊物品的说明、法术速查卡、游戏中获得的信件等），记得给自己留个备份，这样你就不必用脑子记住其中的内容。

冒险日志 Adventure Log。把这篇日志看作是你冒险战役的阶段记录。总结每次重要的对话或冒险，以帮助你跟进正在展开的战役故事。你也可以让你的玩家查阅这本日志，或者预先做好一份删掉你个人笔记和秘密剧情的版本再给他们。（玩家也可能会自己做一份冒险日志，如果你的日志不够完整，也可以参考一下他们的日志）。

非玩家角色笔记 NPC Notes。对于那些角色们不止遇到一次的任何一 NPC 都要做好统计和扮演笔记。例如，你的笔记可以根据他们不同的声音、名字、住所和工作地、家庭成员和同事名字，甚至各自的一个秘密，来区分同一个城镇中不同的重要 NPC。

战役日程 Campaign Calendar。当角色能注意到时间流逝时，你的世界会在玩家面前显得更加真实。注意季节变化和主要节假日之类的细节，跟进任何可能影响大局的重要事件。

工具箱 Toolbox。每当你创造或大幅度修改怪物、魔法物品或陷阱时，都要记笔记。保存你创建的任何地图、随机地下城或遭遇。这些记录能使你不必多做无用功，方便你以后直接取用这些资料。

周期开支 Recurring Expenses

除维持特定生活开支的花费外，冒险者们可能还会为他们的冒险所得而支出额外费用。拥有了不动产并雇佣员工开店做生意的玩家角色还必须支付相应的生意成本。

维护成本 Maintenance Costs

物业	每日总花费	熟练雇工	新手雇工
大修道院	20 gp	5	25
农场	5 sp	1	2
小镇或城市的公会会馆	5 gp	5	3
乡间路旁的旅馆	10 gp	5	10
小镇或城市的旅馆	5 gp	1	5
塔楼堡垒或小型城堡	100 gp	50	50
狩猎小屋	5 sp	1	—
贵族庄园	10 gp	3	15
碉堡或哨站	50 gp	20	40
宫殿或大型城堡	400 gp	200	100
商店	2 gp	1	—
大型神庙	25 gp	10	10
小型神庙	1 gp	2	—
加固的塔楼	25 gp	10	—
商栈	10 gp	4	2

对于冒险者（尤其在 10 级之后），获得城堡、酒馆或其他物业所有权并不罕见。他们可能会用自己来之不易的战利品来购买，用武力夺取，从*万象无常牌 deck of many things* 中抽到，或是其他任何可能的方式获取。

表格“维护成本”展示了任何此类物业的每日维护成本。（如*《玩家手册》*中所述用于普通住宅的费用作为生活开支的费用不包括在此。）维护费用每 30 天支付一次。考虑到冒险者花费了大量的时间来冒险，其雇员还包括一名可以在本人缺席时支付报酬的管理人员。

每日总花费 Total Cost per Day。该花费包括维持物业顺利运作的所有费用，其中包括各雇员的薪水。物业的收入所抵消的维护成本（通过服务费，税收或捐献，或出售商品等手段）已经计入该表格中。

熟练的新手雇工 Skilled and Untrained Hirelings。*《玩家手册》*里有解释熟练雇工与新手雇工之间的区别。

生意 Businesses

一名经营有生意的冒险者可以挣到足够的钱来支付自己的维护费用。但该生意的所有者必须平衡冒险与业务之间的时间，并且必须周期性地确保所有的事情都能顺利进行。详情见本章“休整期活动”一节关于经营生意的信息。

驻防 Garrisons

城堡和塔楼堡垒需要雇佣士兵（使用*《怪物图鉴》*中的老兵 veteran 和警卫 guard 资料）来作其守卫。路边旅馆、哨站和碉堡、宫殿和神庙则可以依赖于经验不高的护卫（使用*《怪物图鉴》*中的警卫 guard 资料）。这些整备好的武者便是物业所需熟练雇工中的一大部分。



休整期活动 Downtime Activities

角色在冒险中抽空参与的其他活动也会令使战役本身有所得益。你可以允许各场冒险的中断时间持续数日、数周或数月，以此延长战役所覆盖的时间跨度，有助于管理各角色的升级进程，防止他们过快地获取过强的力量。

你可以允许角色们在冒险之余追求一些次要的兴趣，鼓励玩家们对战役所在世界投入更多的东西。角色在某个村庄里拥有一家酒馆，或与当地人一起狂欢时，这名角色的玩家便会更积极的对村庄及其居民所受的威胁做出反应。

随着战役的发展，玩家的角色们不仅会变得更强大，还会对世界产生更大的影响和投入更多的花费。他们也许还会想要在冒险之余从事一些更花时间的项目，比如建造和维护一个要塞。随着队伍等级提升，你可以在冒险之余加入更多的修整期活动让角色们有机会追求这些趣味。低等级冒险之间的可能只有数日或数周，而高等级冒险的休整期可以长达数月甚至数年。

更多休整期活动 More Downtime Activities

*《玩家手册》*第 8 章“冒险”描述了一些填补冒险之余空白时间的休整期活动。你可以依自己的战役风格，以及冒险者们特定的背景与兴趣作考虑，选择使用下列的额外选项。

建造要塞 Building a Stronghold

角色可以在冒险之余花时间建造一座要塞。首先该角色必须获得一块土地。如果该地产位于某王国或相似领域内，则该角色还需要获得一份皇家委任状（以王权的名义授予监督该房产权限的法律文件），或是一份用地批文（在角色忠于王国的前提下授予其土地监护权的法律文件），或一张地契（证明所有权的法律文件）。土地也可通过继承等其他手段获取。

皇家委任状和用地批文通常由国王作为忠诚服务的奖励授予他人，但也可以用其他方式收买。地契则可以收买或继承。小型地产可卖到 100 gp 到 1000 gp 的价格。大型地产能买到的话，可能就要花费 5000 gp 或更高的价钱。

地产落实后，该角色就可以着手准备建筑物料和劳工。表格“建造要塞”战士了建造要塞时所需要的花费（包括物料和劳工）以及所花费的时间，建造过程中该角色还要利用其修整期时间前来监督施工。施工可以在该角色离开时继续作业，但角色每离开 1 日建造时间就要增加 3 日。

建造要塞 Building a Stronghold

要塞	建造花费	建造时间
大修道院	50000 gp	400 日
小镇或城市的公会会馆	5000 gp	60 日
塔楼堡垒或小型城堡	50000 gp	400 日
带宅邸的贵族庄园	25000 gp	150 日
碉堡或哨站	15000 gp	100 日
宫殿或大型城堡	225000 gp	150 日
神庙	50000 gp	400 日
加固的塔楼	15000 gp	100 日
商栈	5000 gp	60 日

狂欢 Carousing

角色们可以将自己的修整时间用来进行各种各样的享乐活动，比如参加聚会，狂欢，赌博，或其他任何不能帮其应对冒险危险的事情。

狂欢作乐的角色其金钱花费等同于维持一次富裕的生活开支（见《*玩家手册*》第 5 章“装备”）。狂欢结束后，玩家骰一次百分骰再加上角色的当前等级，然后参考表格“狂欢”觉得角色身上发生何事，或者你也可以直接为其选择一个结果。



狂欢 Carousing

d100+等级	结果
01~10	修整期结束后，你被判入狱 1d4 日，罪名是扰乱治安和引起骚乱。你可以支付 10 gp 罚款，以避免牢狱之刑，或者你也可以尝试拒捕。
11~20	你在一个陌生的地方恢复意识但完全忘记是怎么来的这里，此外你还被劫走了 3d6 x 5 gp。
21~30	你招惹了麻烦。这个人物、事务或组织现在对你怀有敌意。被冒犯一方的身份由 DM 决定。而如何事实冒犯则由你决定。
31~40	你谈了一场闪电式的恋爱。骰一次 d20。骰值为 1~5 时，恋爱的结局很糟糕。骰值为 6~10 时，恋爱的结局很温和。骰值为 11~20 时，恋情还在继续。你决定这次爱情的兴趣特征，但必须经过 DM 同意。如果恋爱的结局很糟糕，你可能会获得一项新的缺点。如果其结局不错或还在继续，则你新的爱人可能会成为一个新的牵绊。
41~80	你从赌博中赢得了微薄的收入，然后在狂欢时将其消费一空，并以此抵消了你的生活开支。
81~90	你从赌博中赢得了微薄的收入。然后在狂欢时用其消费，在以此抵消你的生活开支外，你还留下 1d20 x 4 gp 的盈余。
91 或更高	你从赌博中赚了一笔小钱。然后在狂欢时用其消费，在以此抵消你的生活开支外，你还留下 4d6 x 10 gp 的盈余。这场狂欢成了当地的传奇。

制作魔法物品 Crafting a Magic Item

魔法物品的出现由 DM 作管理，因此你必须负责设定这些物品如何落入队伍手中。你也可以选择让玩家角色得以用手作的方式来制造魔法物品。

创造魔法物品是一项费时而又昂贵的项目。开始之前，角色必须先获得详述该物品制作方式的图纸。该角色还必须是一位拥有法术位的施法者，且必须能够施展该物品能产生的任何法术。此外，该角色必须达到由该物品稀有度决定的最低等级，如表格“制作魔法物品”所示。例如，一名 3 级的角色可以创造一把*魔法飞弹魔杖 wand of magic missiles*（一件非普通物品），而该角色必须拥有法术位且可以施展法术*魔法飞弹 magic missile*。同样的角色可以制造一把*+1 武器*（另一件非普通物品），且不需要特定的法术要求。

你可以设定某些物品还需要特定材料，或需要在特定地方打造。例如，角色可能需要炼金工具来酿造特定的魔药，或是*焰舌 flame tongue* 的图纸可能注明该武器要用熔岩来锻造。

制作魔法物品 Crafting Magic Items

物品稀有度	制作花费	最小等级
普通	100 gp	3 级
非普通	500 gp	3 级
珍稀	5,000 gp	6 级
极珍稀	50,000 gp	11 级
传说	500,000 gp	17 级

一件物品的制作成本有在表格“制作魔法物品”中标明（制作消耗品如魔药或卷轴时花费取半价）。一位从事魔法物品制作活动的角色在每次可为制作进程贡献 25 gp 的进度，每日花费相应时间完成这项工作后将该进度加入进程，直至进程达到其总制作花费为止。在制作该物品的过程中，该角色每日必须工作 8 小时。因此，创造一件非普通的魔法物品需要 20 日和 500 gp。你可以随意调整改成本以适应战役的具体情况。

如果所创造的物品可以产生一个法术，则其创造者必须在其制作过程中的每天消耗一个该法术环节的法术位。在整个过程中，还必须用到该法术的材料构材。如果法术通常会消耗这些构材，则它们也会在制作过程中消耗掉。如果该物品只可以施展一次该法术（比如一张*法术卷轴 spell scroll*），则构材在制作过程中只被消耗一次。否则，制作该物品的每天都要消耗一份该耗材。

如果有多名角色满足制作物品的先决条件，那复数的角色可以一起合作制造一件魔法物品。每个参与到制作过程中的角色都可以为其贡献法术、法术位和构材。每个参与的角色每天可以为制作进程贡献 25 gp 的进度以协助完成该物品。

通常，一名从事该活动的角色可以创造一件如第 7 章“宝藏”所述的魔法物品。你也可以自行判断是否允许玩家使用第 9 章“城主工坊”的相关指引，来制作原创的魔法物品。

制作一件魔法物品时，角色可以维持简朴的生活开支而不需要每天支付 1 gp 的费用，或者维持舒适的生活开支，而只需正常花费的一半（见*《玩家手册》*第 5 章“装备”）。

提升声望 Gaining Renown

角色可以使用其修整期提升自己在某特定的组织中的声望（见第 1 章中的“声望”）。角色在冒险之余还可以负责完成该组织的一些次要任务，并与其他成员进行社交互动。从事这项活动的总日数等于该角色当前声望乘与 10 的数值时，其声望即提升 1。

参与神圣仪式 Performing Sacred Rites

侍神的角色可以在冒险之余在自己守护神的神庙中参与神圣仪式。各种仪式之余，该角色还会花时间进行冥想和祈祷。

身为神庙祭司的角色可以主持这些仪式，其中包括婚礼、葬礼和授职仪式。俗家人士则可以在神庙里献祭，也可以协助祭司举行仪式。

角色花费 10 日参与这些神圣仪式后可以获取激励（*《玩家手册》*第 4 章中有详细描述）。该角色在随后 2d6 日里的每日开始时获得该激励。

经营生意 Running a Business

冒险者最终可能拥有与深入地下城或拯救世界无关的生意。某角色可能会继承一家铁匠铺，或者队伍可能获赠一块农田或一家酒馆作奖励。如果他们决定继续经营，那他们可能有必要在冒险之余再花些时间确保其顺利运营。

角色骰一次百分骰再加上本次修整期活动的日数（至多为 30），然后用总数比对表格“经营生意”决定发生的事情。

如果角色的掷骰结果需要其支付相应的费用却无法付清，则本次该生意经营开始衰败。每次以这种方式产生未偿债务时，都会使该角色用该表格的后续掷骰具有一份-10 罚值。

经营生意 Running a Business

d100+日数	结果
01~20	你必须为生意支付 1.5 倍的每日维护费用。
21~31	你必须为生意支付全额的每日维护费用。
31~40	你必须为生意支付一半的每日维护费用。另一半费用则由赚取的利润抵消。
41~60	生意的收入抵消了它的每日维护费用。
61~80	生意的收入抵消了它的每日维护费用。它的额外利润为 1d6 x 5 gp。
81~90	生意的收入抵消了它的每日维护费用。它的额外利润为 2d8 x 5 gp。
91 或更高	生意的收入抵消了它的每日维护费用。它的额外利润为 3d19 x 5 gp。

销售魔法物品 Selling Magic Items

买得起魔法物品的人不多，知道购买渠道的人更少。而冒险者由于其职业的性质所致，这方面则是另当别论。

角色拥有一件普通、非普通、珍稀、极珍稀的魔法物品并想要将其卖出去时，他可以在用自己的休整期时间来寻找买家。这种休整期活动只能在城市，或在某地找到对魔法物品感兴趣的有钱人时才能实施。传奇魔法物品和无价的神器无法再休整期出售。找人购买这样一件物品其本身就足以作为一场冒险或任务。

该角色可以为每个待售物品进行一次 DC 20 的智力（调查）检定来寻找买家。另一名角色可以利用自己的修整期时间帮助搜索，并以此使其在进行该检定时具有优势。每次检定失败时，在随后的 10 日里都无法找到买家，直至其后角色可以再次进行该检定。每次检定成功时，依照表格“待售魔法物品”所示，对应物品稀有度的日数过后便可找到相应的买家。

一名角色可以尝试同时为多个魔术物品寻找买家。尽管这需要进行多次智力（调查）检定，但搜索行动可以同时进行，而复数的失败或成功的结果也不会互相影响。例如，如果该角色用 2 日内找到一件普通魔法物品的买家，并且用 5 日找到一件非普通魔法物品的买家，但是没有找到一件稀有物品的买家，那整个搜索过程也只需要 10 日。

让角色为待售的每件物品骰百分骰以应用表格“销售魔法物品”。此前，先套用表格“待售魔法物品”所示基于物品稀有度的调整值，再让该角色进行一次魅力（游说）检定后，将检定骰值再加进百分骰的结果中。此时得到的总值便可用来对应买家为该物品所作的出价。



买家的身份由你决定。买家有时会通过代理来购买珍稀和极珍稀的物品，以确保自己的身份不为人知。如果买家在幕后操作，则你可以自行设定本次交易是否会让队伍随后遇上法律纠葛。

待售魔法物品 Salable Magic Items

稀有度	底价	寻找买家的日数	d100 骰调整值*
普通	100 gp	1d4	+10
非普通	500 gp	1d6	+0
珍稀	5000 gp	1d8	-10
极珍稀	50000 gp	1d10	-20

*将该调整值应用于表格“销售魔法物品”的掷骰

销售魔法物品 Selling a Magic Item

d100+调整值	你发现…
20 或更低	一个买家出价为底价的十分之一
21~40	一个买家出价为底价的四分之一，而另一个幕后买家的出价为底价的一半
41~80	一个买家出价为底价的一半，而另一个幕后买家的出价与底价相等
81~90	一个买家出价与底价相等
91 或更高	一个幕后买家出价为底价的 1.5 倍，且不愿意回答任何问题

散布流言 Sowing Rumors

散布舆论可以作为击垮反派或赢得朋友的有效手段。在不被揭穿的前提下，散布流言可以是达成该目标最有效的手段。流言可以增加该对象在某社群中的曝光率，或者让某人卷入绯闻。一则流言必须简单、具体且难以反驳。一则有效的流言同时也必须令人信服，迎合人们对相应任务的想法和疑问可以更容易为人接受。

传播关于某人或某组织的一则流言所需的日数基于目标社区的规模，如表格“散布流言”所示。在小镇或城市中进行散布所花费的时间必须连续。如果该角色持续十日传出一则流言，却消失了几日前去冒险再回来，此时这则流言早已失去其持续性而消散殆尽。

散布流言 Sowing Rumors

聚居地规模	需要时间
村庄	2d6 日
小镇	4d6 日
城市	6d6 日

该角色每日必须花费 1 gp 来支付酒水、社交等类似活动的花费。散播流言活动时间结束时，该角色必须进行一次 DC 15 的魅力（欺骗或游说）检定。检定成功时，社群对该对象的普遍态度将依照该角色的期望朝着友好或敌对的方向转变。如果检查失败，流言的传播将受到阻滞进而无法更广泛的传播出去。

改变社群对某人或某组织的舆论态度并不会影响社群中给个个体的看法。个人可能会坚持自己的观点，特别是当他曾经与流言的相关对象曾经有接触时更是如此。

受训升级 Training to Gain Levels

作为一种变体规则，您可以要求角色在升级获得提升前必须在休整期花时间进行培训或学习。选用该选项后，角色拥有足够升级的经验值并决定升级时，其必须在经历数天的训练才能获取新等级相关的所有职业特性。

所需要的训练时间取决于升级所到达的等级，具格“受训升级”所示。其中训练花费是整段训练所需的

受训升级 Training to Gain Levels

等级目标	训练时间	训练花费
2~4 级	10 日	20 gp
5~10 级	20 日	40 gp
11~16 级	30 日	60 gp
17~20 级	40 日	80 gp

创作休整期活动 Creating Downtime Activities

你的玩家可能会对本章或《*玩家手册*》中没提到的休整期活动感兴趣。如果你创作出新的休整活动，请谨记以下几点：

- 活动不该否定角色前往冒险的需求或欲望。
- 活动的金钱花费让玩家有机会花费自己得来不易的财富。
- 活动可能揭示一些新冒险的线索，或透露战役中一些不为人知的事实。你可以利用这些情况可以作为对未来事件或冲突的一些预兆。
- 如果你希望角色在某项重复性活动中出现不同程度的成功状况，可以参考本章的诸表格为此创建一份随机状况表。
- 如果某角色的职业、技能熟练项或背景等项目，令其特别适合某项活动，此时你可以考虑在该角色进行相关的属性检定时给予加值，以让助其成功完成该活动。





第 7 章：宝藏 Treasure

冒险者们为各种东西奋斗，包括荣耀、知识和正义。许多的冒险者同时也追求着更多实在的东西：财富。麻绳一样粗的金链，大堆的铂金币，镶有宝石的王冠，珐琅般多彩的权杖，大捆的丝绸，以及强大的魔法物品等所有的一切，都在等待着勇敢寻宝的冒险者们前来探索和夺取。

本章详述了魔法物品和冒险中的藏宝地、魔法物品和普通物品，以及除此之外的其他奖励方案

宝藏类型 Types of Treasure

宝藏有许多种形式。

硬币 Coins。最基本的宝藏类型就是钱，包括铜币（cp）、银币（sp）、银金币（ep）、金币（gp）和铂金币（pp）。50 枚任何类型的硬币都有 1 磅重。

宝石 Gemstones。宝石小巧轻便且比同样价值的硬币更易于保存。下文“宝石”小节中有介绍可用作被发现宝藏的各种奇石、宝石和珠宝。

艺术品物件 Art Objects。纯金的神像、镶满宝石的项链、古代国王的绘画、散发着珠光宝气的盘碟等艺术品。下文“艺术品物件”中有介绍可用作被发现宝藏的各种有价值和装饰性的艺术品。

魔法物品 Magic Items。魔法物品类型包括护甲、魔药、卷轴、戒指、权杖、法杖、魔杖、武器和奇物。魔法物品还设定了稀有度：普通、非普通、珍稀，极珍稀和传说。

经常会有一些持有并使用魔法物品的智能怪物，而其他的怪物则会将这些物品藏起来一面弄丢或被盗。比如说，如果一个大地精不足宝库里库存这一把*+1 长剑 longsword* 和*炼金壶 alchemy jug*，该部族的军阀可能会持用这把宝剑，而壶则会被安放在安全的地方。

随机宝藏 Random Treasure

你可以使用以下数页中附带的表格随机生成若干宝藏，以让怪物携带、巢穴贮藏或其他地方藏匿。宝藏所在位置由你决定。关键在于要确保玩家们能够感觉到自己以游戏中的角色战胜危险并获得奖励。

宝藏表 Treasure Tables

你可以根据怪物的挑战等级来随机分配宝藏。表格分为挑战等级 0 至 4，挑战等级 5 至 10，挑战等级 11 至 16 和挑战等级 17 或更高。你还可以使用这些随机表格来确定某个怪物携带了多少钱（相当于 D&D 中的零花钱）或在某个较大的宝库中发现的财富总金额。

使用个体宝藏表 Using the Individual Treasure Tables

一张“个体宝藏”表可以帮你随机选定单个生物自身携带的宝藏。你可以在处理一些不喜欢收藏财宝的怪物时使用这些表格来确定怪物的被害人意外遗留下的宝藏。

使用对应怪物挑战等级的“个体宝藏”表，然后骰 d100 并参考相应结果来确定怪物携带什么类型多少数量钱币。如果你想节省时间不掷骰，该表格还在括号内列出了平均值。在确定一组同类怪物的宝藏总量时，你还可以掷骰一次再与生物数量相乘来得出结果以节省时间。

如果觉得怪物们带着一大堆钱币没有意义，你还可以将钱币转换成宝石或同等价值的艺术品。

使用库藏宝藏表 Using the Treasure Hoard Tables

一张“库藏宝藏”表帮你随机选定的宝藏可应用于藏品量大的宝藏，一大群生物共同积累的财富（比如一个兽人部族或大地精军队），一个喜强大生物因个人兴趣而聚敛的宝库（比如一条龙），或者在队伍完成一项任务后作为报答者的馈赠奖励。你也可以将这些宝藏分开存放，以让冒险者们分几次寻获这些财宝。

选定某种怪物个体收藏的宝藏时，要先选择对应怪物挑战等级的表格。而掷骰选定某怪物群体库藏的宝藏时，则选择与怪物头领挑战等级相应的表格。如果宝库不属于任何人，则使用你所设置的当前地下城或巢穴中栖息怪物的挑战等级。如果该宝库是某个报答者的赠礼，则使用与队伍平均等级相当的挑战等级。

每个宝库都包含了一些随机数量的钱币（如每个表格开头所述）。骰一次 d100 然后参考该表格以选定宝库中可能存在的宝石与艺术品数量。并用同样的骰来选定宝库中可能存在的魔法物品。

这些表格与个体宝藏表一样在括号中列出了相应的平均值，以便你直接使用来节省掷骰时间。

如果觉得骰出的宝库藏品不够多时，你也可以重复进行掷骰。传奇生物会比普通生物积聚更多的财宝，因此你可以对为些生物至少进行两次掷骰并将结果相加。

你可以随意准备或多或少的宝藏。一场典型的战役中，队伍可以收获七次 0~4 战等表格的宝库，以及十八次 5~10 战等，二十次 11~16 战等，八次 17+战等的宝库。

个体宝藏：挑战等级 0~4

d100	CP	SP	EP	GP	PP
01~30	5d6（17）	—	—	—	—
31~60	—	4d6（14）		—	—
61~70	—	—	3d6（10）	—	—
71~95	—	—	—	3d6（10）	—
96~00	—	—	—	—	1d6（3）

个体宝藏：挑战等级 5~10

d100	CP	SP	EP	GP	PP
01~30	4d6x100（1400）	—	1d6x10（35）	—	—
31~60	—	6d6x10（210）	2d6x10（70）	—	—
61~70	—	—	3d6x10（105）	2d6x10（70）	—
71~95	—	—	—	4d6x10（140）	—
96~00	—	—	—	2d6x10（70）	3d6（10）

个体宝藏：挑战等级 11~16

d100	CP	SP	EP	GP	PP
01~20	–	4d6x100（1400）	–	1d6x100（350）	–
21~35	–	–	1d6x100（350）	1d6x100（350）	–
36~75	–	–	–	2d6x100（700）	1d6x10（35）
76~00	–	–	–	2d6x100（700）	2d6x10（70）

个体宝藏：挑战等级 17+

d100	CP	SP	EP	GP	PP
01~15	–	–	2d6x1000（7000）	8d6x100（2800）	–
16~55	–	–	–	1d6x1000（3500）	1d6x100（350）
56~00	–	–	–	1d6x1000（3500）	2d6x100（700）

库藏宝藏：挑战等级 0~4

	CP	SP	EP	GP	PP
钱币	6d6x100（2100）	3d6x100（1050）	–	2d6x10（70）	–

d100	宝石或艺术品	魔法物品
01~06	–	–
07~16	2d6（7）枚价值 10 gp 的宝石	–
17~26	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	–
27~36	2d6（7）枚价值 50gp 的宝石	–
37~44	2d6（7）枚价值 10 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 A
45~52	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 A
53~60	2d6（7）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 A
61~65	2d6（7）枚价值 10 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 B
66~70	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 B
71~75	2d6（7）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 B
76~78	2d6（7）枚价值 10 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 C
79~80	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 C
81~85	2d6（7）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 C
86~92	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 F
93~97	2d6（7）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 F
98~99	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 G
00	2d6（7）枚价值 50 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 G

库藏宝藏：挑战等级 5~10

	CP	SP	EP	GP	PP
钱币	2d6x100（700）	2d6x100（7000）	–	6d6x100（2100）	3d6x10（105）

d100	宝石或艺术品	魔法物品
01~04	–	–
05~10	2d4（5）价值 25 gp 的艺术品	–
11~16	3d6（10）枚价值 50 gp 的宝石	–
17~22	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	–
23~28	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	–
29~32	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 A
33~36	3d6（10）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 A
37~40	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 A
41~44	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 A
45~49	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 B
50~54	3d6（10）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 B
55~59	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 B
60~63	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 B
64~66	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 C
67~69	3d6（10）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 C
70~72	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 C
73~74	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 C
75~76	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 D
77~78	3d6（10）枚价值 50 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 D
79	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 D
80	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 D
81~84	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 F
85~88	3d6（10）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 F
89~91	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 F
92~94	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 F
95~96	2d4（5）件价值 25 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 G
97~98	3d6（10）枚价值 50 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 G
99	3d6（10）枚价值 100 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 H
00	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 H

库藏宝藏：挑战等级 11~16

	CP	SP	EP	GP	PP
钱币	–	–	–	4d6x1000（14000）	5d6x100（1750）

d100	宝石或艺术品	魔法物品
01~03	–	–
04~06	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	–
07~09	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	–
10~12	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	–
13~15	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	–
16~19	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 A 或骰 1d6 对应魔法物品表 B
20~23	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 A 或骰 1d6 对应魔法物品表 B
24~26	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 A 或骰 1d6 对应魔法物品表 B
27~29	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 A 或骰 1d6 对应魔法物品表 B
30~35	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 C
36~40	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 C
41~45	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 C
46~50	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 C
51~54	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 D
55~58	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 D
59~62	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 D
63~66	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 D
67~68	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 E
69~70	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 E
71~72	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 E
73~74	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 E
75~76	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 F 或骰 1d4 对应魔法物品表 G
77~78	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 F 或骰 1d4 对应魔法物品表 G
79~80	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 F 或骰 1d4 对应魔法物品表 G
81~82	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 F 或骰 1d4 对应魔法物品表 G
83~85	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 H
86~88	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 H
89~90	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 H
91~92	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 H
93~94	2d4（5）件价值 250 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 I
95~96	2d4（5）件价值 750 gp 的艺术品	骰一次魔法物品表 I
97~98	3d6（10）枚价值 500 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 I
99~00	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰一次魔法物品表 I

库藏宝藏：挑战等级 17+

	CP	SP	EP	GP	PP
钱币	–	–	–	12d6x1000（42000）	8d6x1000（28000）

d100	宝石或艺术品	魔法物品
01~02	–	–
03~05	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d8 对应魔法物品表 C
06~08	1d10（5）件价值 2500 gp 的艺术品	骰 1d8 对应魔法物品表 C
09~11	1d4（2）件价值 7500 gp 的艺术品	骰 1d8 对应魔法物品表 C
12~14	1d8（4）枚价值 5000 gp 的宝石	骰 1d8 对应魔法物品表 C
15~22	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 D
23~30	1d10（5）件价值 2500 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 D
31~38	1d4（2）件价值 7500 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 D
39~46	1d8（4）枚价值 5000 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 D
47~52	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 E
53~58	1d10（5）件价值 2500 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 E
59~63	1d4（2）件价值 7500 gp 的艺术品	骰 1d6 对应魔法物品表 E
64~68	1d8（4）枚价值 5000 gp 的宝石	骰 1d6 对应魔法物品表 E
69	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 G
70	1d10（5）件价值 2500 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 G
71	1d4（2）件价值 7500 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 G
72	1d8（4）枚价值 5000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 G
73~74	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 H
75~76	1d10（5）件价值 2500 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 H
77~78	1d4（2）件价值 7500 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 H
79~80	1d8（4）枚价值 5000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 H
81~85	3d6（10）枚价值 1000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 I
86~90	1d10（5）件价值 2500 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 I
91~95	1d4（2）件价值 7500 gp 的艺术品	骰 1d4 对应魔法物品表 I
96~00	1d8（4）枚价值 5000 gp 的宝石	骰 1d4 对应魔法物品表 I

宝石 Gemstones

如果一个宝库的藏品包含宝石，则你可以使用下列表格并按其价值来随机选定被找到的是宝石种类。你可以设定其内只有一种宝石然后只骰一次，或者多次掷骰来创造一个包含多种宝石的宝石堆。

价值 10gp 的宝石

d12	宝石说明
1	蓝铜矿 azurite（深蓝色斑驳纹理不透明宝石）
2	条纹玛瑙 banded agate（棕色、蓝色、白色或红色条纹的透明宝石）
3	蓝水晶 blue quartz（淡蓝色透明宝石）
4	眼纹玛瑙 eye agate（灰色、白色、棕色、蓝色或绿色的半透明圆形宝石）
5	赭石 hematite（灰黑色不透明宝石）
6	天青石 lapis lazuli（带黄斑的深浅蓝混色不透明宝石）
7	孔雀石 malachite（带条纹的深浅绿混色不透明宝石）
8	藓纹玛瑙 moss agate（带灰色或绿色藓状斑点的粉色或黄白色透明宝石）
9	黑曜石 obsidian（黑色不透明宝石）
10	红纹石 rhodochrosite（浅粉色不透明宝石）
11	虎眼石 tiger eye（棕色中部夹金的透明宝石）
12	绿松石 turquoise（浅青绿色不透明宝石）

价值 50gp 的宝石

d12	宝石说明
1	血石 bloodstone（带红斑的深灰色不透明宝石）
2	红玉髓 carnelian（橙色到棕红色的不透明宝石）
3	蓝玉髓 chalcedony（乳白色不透明宝石）
4	绿玉髓 chrysoprase（绿色不透明宝石）
5	黄水晶 citrine（浅黄褐色透明宝石）
6	碧玉 jasper（蓝色、黑色或褐色的不透明宝石）
7	月长石 monstone（带淡蓝光芒的白色透明宝石）
8	缟玛瑙 onyx（黑白相间或纯黑、纯白色的不透明宝石）
9	石英 quartz（白色、烟灰色或黄色的透明宝石）
10	缠丝玛瑙 sardonyx（带红色和白色带状条纹的不透明宝石）
11	星光粉晶 star rose quartz（中央闪着白星的玫瑰色透明宝石）
12	锆石 zircon（淡青绿色的透明宝石）

价值 100gp 的宝石

d10	宝石说明
1	琥珀 amber（水金色到油金色的透明宝石）
2	紫晶 amethyst（深紫色的透明宝石）
3	金绿玉 chrysoberyl（黄绿色到淡绿色的透明宝石）
4	珊瑚 coral（深红色的不透明宝石）
5	石榴石 garnet（红色、棕绿色或紫色的透明宝石）
6	翡翠 jade（浅绿色、深绿色或白色的透明宝石）
7	黑玉 jet（深黑色的不透明宝石）
8	珍珠 pearl（带光泽的白色、黄色或粉红色不透明宝石）
9	尖晶石 spinel（红色、红褐色或深绿色的透明宝石）
10	电气石 tourmaline（淡绿色、蓝色、棕色或红色的透明宝石）

价值 500gp 的宝石

d6	宝石说明
1	紫翠玉 alexandrite（深绿色的透明宝石）
2	蓝晶 aquamarine（淡青绿色的透明宝石）
3	黑珍珠 black pearl（纯黑色的不透明宝石）
4	蓝尖晶石 blue spinel（深蓝色的透明宝石）
5	橄榄石 peridot（油橄榄绿色的透明宝石）
6	黄玉 topaz（金黄色的透明宝石）

价值 1000gp 的宝石

d8	宝石说明
1	黑蛋白石 black opal（带黑影和金斑的深绿色透明宝石）
2	蓝色蓝宝石 blue sapphire（蓝白色到中蓝色的透明宝石）
3	绿宝石 emerald（深翠绿色的透明宝石）
4	火蛋白石 fire opal（火红色的透明宝石）
5	蛋白石 opal（带绿点和金点的淡蓝色透明宝石）
6	星彩红宝石 star ruby（中央带白色星形的透明红宝石）
7	星彩蓝宝石 star sapphire（中央带白色星形的透明蓝宝石）
8	黄色蓝宝石 yellow sapphire（焰黄色或黄绿色的透明宝石）

价值 5000gp 的宝石

d4	宝石说明
1	黑蓝宝石 black sapphire（闪耀高光带光泽的黑色半透明宝石）
2	钻石 diamond（蓝白色、鲜黄色、粉红色、棕色或蓝色的透明宝石）
3	红锆石 jacinth（焰橘色的透明宝石）
4	红宝石 ruby（红色到深红色的通透宝石）

艺术品 Art Objects

如果一个宝库的藏品包含艺术品，则你可以使用下列表格并按其价值来随机选定被找到的艺术品。你可以多次掷骰来确定宝库中的艺术品藏品。而同个宝库里也会存在多件相同的艺术品。

价值 25gp 的艺术品

d10	艺术品
1	银水壶 ewer
2	骨制雕像 statuette
3	金制小手镯 bracelet
4	金丝织制的法衣 vestments
5	由银丝缝制的黑天鹅绒面具 mask
6	点缀着银丝的铜制酒杯 chalice
7	成对的骨制骰子 dice
8	镶在彩绘木框中的小镜子 mirror
9	绣花丝绸手帕 handkerchief
10	内里画着彩绘肖像的金质链坠盒 locket

价值 250gp 的艺术品

d10	艺术品
1	镶有血石 bloodstones 的金戒指 ring
2	象牙制雕像 statuette
3	金质大手镯 bracelet
4	带宝石坠饰的银项链 necklace
5	青铜王冠 crown
6	带金色刺绣的丝绸长袍 robe
7	造工精良的大壁毯 tapestry
8	镶有翡翠 jade 的黄铜马克杯 mug
9	装着绿松石 turquoise 动物塑像的盒子 box
10	带银金 electrum 装饰的黄金鸟笼 bird cage

价值 750gp 的艺术品

d10	艺术品
1	镶有月长石 moonstones 的银酒杯 chalice
2	剑柄上镶嵌着黑玉 jet 的钢质镀银长剑 longsword
3	由异国木材精雕而成，以锆石 zircon 和象牙装饰的竖琴 harp
4	金质小型神像 idol
5	镶有红色石榴石 garnets 作双眼的金龙行梳子 comb
6	压印着金箔并镶有紫晶 amethysts 的软木瓶塞 cork
7	柄端镶着黑珍珠 black pearl 的银金质 electrum 仪式匕首 dagger
8	由白银和黄金制成的胸针 brooch
9	带黄金配件和嵌体的黑曜石 obsidian 雕像 statuette
10	涂成金色的战争面具 mask

价值 2500gp 的艺术品

d10	艺术品
1	镶有火蛋白石 fire opal 的纯金链条 chain
2	古老的油画杰作 masterpiece painting
3	镶有众多月长石 moonstones 且由绣花丝绸和天鹅绒织造而成的披风 mantle
4	镶一枚蓝宝石 sapphire 的铂金 platinum 手镯 bracelet
5	镶着碎宝石的绣花手套 glove
6	宝石脚镯 anklet
7	黄金音乐盒 music box
8	镶有四颗蓝晶 aquamarines 的黄金头饰 circlet
9	用蓝色蓝宝石 blue Sapphire 和月长石 moonstone 来模仿眼睛的眼罩 eye patch
10	串有小粒粉红珍珠的项链 necklace

价值 7500gp 的艺术品

d10	艺术品
1	镶有宝石的黄金王冠 crown
2	镶有宝石的铂金 platinum 戒指 ring
3	镶有红宝石 rubies 的小型黄金雕像 statuette
4	镶有绿宝石 emeralds 的金杯 cup
5	饰有铂金 platinum 丝的黄金首饰盒 jewely box
6	涂成金色的儿童石棺 sarcophagus
7	翡翠 jade 游戏盘和纯金棋子 playing pieces
8	镶有宝石的金丝象牙角杯 drinking horn

魔法物品 Magic Items

魔法物品通常从被打败的怪物身上，以及发掘出的失落地窖里搜刮而来。这些物品能够为角色们发挥一些难以替代的作用，又或者以奇异的方式来辅助角色本身的能力。

稀有度 Rarity

每件魔法物品都有一个稀有度：普通、非普通、珍稀，极珍稀或传说。常见的魔法物品（比如*治疗药水 potion of healing*）供给量最充足。而一些传说物品（*比如夸力许装置 apparatus of Kwalish*）往往都是独一无二的物品。游戏中设定了那些最强大的物品在数个世纪前秘密制成，随后却因战争、灾难和意外而逐渐遗失下落。因而就算非普通级的物品也难以轻易制成，而许多魔法物品则作为古董被完好的保存了下来。

稀有度可以用来粗略评估不同魔法物品之间的力量差异。如表格“魔法物品稀有度”中所示，每个稀有度对应着不同的角色等级。比如，一个角色在达到 5 级前后的阶段通常不会找到一件珍稀的魔法物品。换言之，这些物品不应该成为战役故事的阻碍。不过你也可以将让一*枚隐身戒指 ring of invisibility* 落到一个 1 级角色的手中。而这个事件也会毫无疑问的引出一堆故事。

如果你允许在战役中交易魔法物品，稀有度也有可以帮你为其设定价格。作为 DM，你可以按稀有度标准来设定某些魔法物品的价值。表格“魔法物品稀有度”中也提供了相应的的建议价值。药水或卷轴这类消耗品的价值通常是同样稀有度永久性魔法物品的一半。

魔法物品稀有度 Magic Item Rarity

稀有度	角色等级	价值
普通 common	1 级或以上	50~100 gp
非普通 uncommon	1 级或以上	101~500 gp
珍稀 rare	5 级或以上	501~5000 gp
极珍稀 very rare	11 级或以上	5001~50000 gp
传说 legendary	17 级或以上	50001+ gp

购买与出售 Buying and Selling

大多数魔法物品极珍稀而无法买到，但你仍可以在你战役中自行设定其买卖状况。普通的物品（比如一瓶*治疗药水 potion of healing*）可以从炼金师、草药师或者施法者手中购买，但很少会以商店购物的简单形式实现，此时卖方或许会要求为其提供一项服务而不是以钱币来进行交易。

你可以指定一座开设了魔法学院或重点神庙的大城市来允许买卖魔法物品。如果你设定的世界中大量的冒险者从事挖掘这些古老魔法物品的工作，那这些物品的购买和出售可能会更为常见。即便如此，这种交易可能更类似于现实世界中的艺术品市场，只有受邀请的人能够参与拍卖且很容易会引来盗贼。

D&D 世界中出售魔法物品的主要困难是寻找买家。很多人都想得到一把魔法剑，但却很少有人能买得起。而那些买得起这些物品的人通常都会把钱花到更实在的地方。具体可见第 6 章“冒险之余”中各种处理魔法物品销售的方法。

在你的战役世界中，魔法物品可以普遍存在，而冒险者们可以在通过某些方法找到买卖的渠道。出售魔法物品的集市或拍卖行可能出现在各种奇幻地点中，比如黄铜之城 City of Brass，位面大都会的印记城 Sigil，甚至其他更普通一点的城市。销售魔法物品可能被严令禁止，同时也滋生了一众高度繁荣的黑市。而艾伯伦 Eberron 世界的机关术士们或许也会为军队或冒险者们制造魔法物品。你也可以如第 6 章讨论所述允许角色们自己制作魔法物品。

鉴定魔法物品 Identifying a Magic Item

一些魔法物品与某些非魔法物品非常相似而难以鉴别，而另一些魔法物品则毫不掩饰的散发着自己的魔法性质。无论魔法物品的外观如何，处理这些物品的角色都会感觉到其本身的非凡之处。不过你还是必须进行某些处理才能获知一件魔法物品的属性。

法术*鉴定术 identify* 是揭晓物品属性最快捷的方法。另一种方法是让一名角色在一次短休过程中对该魔法物品维持专注，并同时保持与该物品进行物理接触。休息完成后，该角色将获知该物品的属性并知晓其使用方式。药水则较为例外，稍微尝一下味道就可以知晓这是什么药水。

有时候，魔法物品也会带着一些与其属性相关的线索。激活戒指的命令语可能用细小的字符铭刻在戒指的内侧，羽毛造型的设计可能表明这是一枚*羽落戒指 ring of feather falling*。

穿戴或试验物品也可以获得与其属性相关的提示。例如，如果一名角色戴上了跳跃*戒指 ring of jumping*，你可以说“你踏步时感觉有种奇异的弹跳力。”也许该角色随后会试着上下跳跃来感觉会发生何时，而此时你可以告诉该角色他跳出非比寻常的高度。

变体：更难鉴定 More Difficult Identification

如果你喜欢魔法物品更有神秘感，则可以考虑排除掉短休鉴别魔法物品属性的设定，并要求必须通过法术*鉴定术 identify* 或测试，或者两者兼备才可解释魔法物品的属性。

同调 Attunement

一些魔法物品需要一个生物与自己形成某种联结后才能使用其魔法属性。这种称为同调 attunement 的联结通常还有某些先决条件。如果同调某件魔法物品的先决条件是某个职业，则尝试与该物品同调的生物必须是该职业才能与之进行同调。如果该职业限制为施法职业，而拥有法术位且使用相应职业法术列表的怪物也具备与之同调的资格。如果先决条件为施法者，而生物某特质或特性令其可施展至少一项法术（不能利用魔法物品或相似状况），则该生物也具备同调资格。

未与物品完成同调的生物只能使用该物品的非魔法增益，除非其描述另有说明。比如，一面需要同调的魔法盾牌在未与之同调的生物手中可以用作为一面非魔法的盾牌，而其魔法属性均无法生效。

一个生物与一件魔法物品同调时，需要该生物在短休期间对该物品进行专注并保持与之物理接触（你不能以同一次短休来获知该魔法物品的属性）。这种专注的形式可以是武器训练（用于武器），冥想（用于奇物）或其他适当的活动形式。如果短休被打断，所进行的同调也将失败。否则短休完成时，该生物将直觉性的获知如何激活该魔法物品的所有属性，包括其中所需的任何命令语。

同一件魔法物品一次只能与一个生物同调，而一个生物不能同时与三件以上的魔法物品同调。除非该生物先终止某个已同调物品的联结，否则与第四件魔法物品的同调必定失败。此外，一个生物不能与多于一件相同的魔法物品进行同调。例如，一个生物不能与数枚*防护戒指 ring of protection* 同调。

如果一个生物不再满足同调的先决条件，或者该物品离开该生物 100 尺并维持至少 24 小时，又或者该生物死亡或另一生物与该物品完成同调，都将终止先前的同调联结。生物也可以利用一次短休期间对物品进行专注来主动终止同调联结，除非该物品受到诅咒。

被诅咒物品 Cursed Items

某些被诅咒的魔法物品会困扰其使用者，有时甚至使用者不再使用该物品也会在很长时间里受其影响。魔法物品的描述中会详细说明该物品是否被诅咒。虽然一些逸闻学识中会提及这些诅咒，但大多数鉴定物品的方法（包括法术*鉴定术 identify*）都无法揭示这些诅咒。而这些诅咒的效应显露时，往往都会让其使用者感到十分意外。

与一件被诅咒物品同调后其同调联结在诅咒被破除前无法被终止，破除诅咒的方式之一便是对其施展法术*移除诅咒 remove curse*。

魔法物品类别 Magic Item Categories

每件魔法物品都属于一个类别：护甲、魔药、戒指、权杖、卷轴、法杖、魔杖、武器或奇物。

护甲 Armor

除非一件护甲的描述另有说明，否则护甲必须着装才能让其魔法发挥作用。

一些魔法护甲会指定其护甲类型，例如链甲或板甲。如果一件魔法护甲没有指定其护甲类型，则你可以随意或随机为其指定一个类型。

魔药 Potions

不同种类的魔法液体被归类为几个种类的魔药：由魔法草药调制的药剂，来自魔泉或圣泉的水，以及用于生物或物件的油。大多数魔药都盛装的一盎司液体。

魔药是可消耗的魔法物品。喝药水或给其他角色服用药剂需要花费一个动作，而应用油类可能需要更长时间（具体见相应描述）。魔药使用过后即被耗尽且立即生效。

戒指 Rings

魔法戒指为那些有幸找到它们的人提供神奇的魔力。除非戒指的描述另有说明，否则戒指必须着装在手指或类似的肢体结构上，才能发挥其魔法作用。

权杖 Rods

一根魔法权杖可以是一支节杖或一支沉重的圆棒，其实体通常由金属、木头或骨头制成。其外形大约 2 到 3 尺长，1 寸厚，2 到 5 磅重。

卷轴 Scrolls

大多数卷轴都是以文书形式保存的法术，而少数的卷轴所蕴含的独特咒语还可以生成某些强效的结界。无论其内容是什么，卷轴的实体都是一卷纸，有时会附在木棒上，通常都保存在由象牙、翡翠、皮革、金属或木材等材料制作的管筒中。

卷轴是一种消耗性的魔法物品。无论卷轴中所包含魔法的本质为何是，释放该魔法需要使用动使用一个动作来读取卷轴。魔法被调用后的卷轴无法再使用。而其内的文字也会随之消失，或整个化作尘土。

任何理解一种书写语言的生物都可以阅读卷轴上的奥法文书，并尝试将其激活。

法杖 Staffs

一根法杖大约 5 到 6 尺长。法杖的外形千差万别：有的直径均匀而光滑，有的则扭曲变形，有的由木头制成，有的则由抛光的金属或水晶组装而成。根据材质的不同，一根法杖的重量介于 2 到 7 磅之间。

除非法杖的描述另有说明，否则法杖都可以被用作一根长棍 quarterstaff。

魔杖 Wands

一根魔杖大约长 15 寸，由金属、骨头或木头制成。其末端由金属、水晶、石头或其他一些材料制成。

武器 Weapons

不管是因某些堕落目标制成，还是为最崇高的骑士精神而铸造，所有的魔法武器都是无数冒险者们趋之若鹜的宝贝。

一些魔法武器在其描述中明确指定了其所属类型，比如长剑 longsword 或长弓 longbow。如果一件魔法武器没有指定武器类型，则你可以随意或随机指定其类型。

如果一件魔法武器具有弹药属性，则从该武器发射的弹药视为具有魔法，并因此得以穿透目标的非魔法攻击的抗性并造成伤害。

奇物 Wondrous Items

奇物包括一些着装物品如靴子 boots、腰带 belts、披肩 capes、手套 gloves，以及各种珠宝 jewelry 和装饰品如护身符 amulets、胸针 brooches 和饰环 circlets 等。袋子 bags、地毯 carpets、水晶球 crystal balls、塑像 figurines、号角 horns、乐器 musical instruments 和其他物件也属于这一类别。

变体：混合药水 Mixing Potions

角色可能会在正处于某个药水的效应期间喝下另一种药水，或者会将几种药水倒进同一个容器中。而那些用来制造药水的奇异成分可能会导致不可预知的相互作用。

当角色把两种药水混合在一起时，你可以按表格“可混合药水”所示进行掷骰。如果两个以上的组合混一起，则为随后每份加入的药水再进行一次掷骰并将结果结合。除非其效应会立即显现，否则你可以在其需要显现效应时才揭晓这些结果。

可混合药水 Potion Miscibility

d100	结果
01	混合物发生了一场魔法爆炸，混合者受到 6d10 的力场伤害，其周边 5 尺内的每个生物受到 1d10 的力伤害。
02~08	混合物变成一种被服用的毒药，其具体种类由 DM 决定。
09~15	两种药水都失去其效应。
16~25	其中一种药剂失去其效应。
26~35	这两种药剂都有效，但其效应数值和持续时间都减半。如果效应不能以这种方式减半，则该药水失去其效应。
36~90	两种药水都正常生效。
91~99	一种药剂的效应数值和持续时间加倍。如果两种药水都不能以这种方式翻倍，则两者都正常生效。
00	只有一种药水有效，但其效应变为永久性。选择其中最简单，或者看起来最有趣的效应成为永久效应。例如，一个*治疗药水 potion of healing* 可以使饮用者的生命值上限提升 4，或者*以太化之油 oil of etherealness* 可以令使用者永远性的困在以太位面里。你可以自行设定哪些法术可以终止该效应（比如法术*解除魔法 dispel magic* 或*移除诅咒 remove curse*）。

着装与持用物品 Wearing and Wielding Items

一些魔法物品需要着装或持用才能使用其属性。一件需要着装的魔法物品必须按照预定的方式穿戴：靴子必须穿在脚上，手套必须戴在手上，帽子和头盔必须戴在头上，戒指必须戴在手指。魔法护甲必须着装完备，盾牌必须在手臂上固定妥当，斗篷必须系在肩上。武器则必须拿在手中。

在大多数情况里，一件要求着装的魔法物品可以适应标准体格和体型的生物。许多魔法服装都可以轻松的进行调整，或者在着装时因魔法而自动调整妥当。

也有一些罕见的例外。如果故事中给出一个恰当的理由让某物品只适合某个体型或形体的生物，你就可以判定其无法调整。例如，由卓尔制造的护甲可能只适合精灵。矮人们制作的物品也可能只适用于体型和外形与矮人相仿的角色。

一个非类人生物试着穿一件物品时，你可以根据自己的意愿来判断物品是否按预定的方式生效。放在触须上的戒指可能会起作用，但长着蛇尾而不是腿的蛇人 yuan-ti 就肯定不能穿靴子。

复数同类物品 Multiple Items of the Same Kind

用常识来判断是否可以着装多于一件的同类魔法物品。一名角色通常无法穿多于一双鞋靴 footwear、护手 gauntlet、手套 gloves、护腕 bracers，也无法穿多于一套的护甲 armor、头饰 circlet 和斗篷 cloak。你也可以设置一些例外。比如，一名角色可以在头盔下着装一个头饰，或者能够将两层斗篷层穿在身上。

变体：阅卷失误 Scroll Mishaps

一个尝试用*法术卷轴 spells croll* 施展法术的生物，必须进行一次 DC 10 的智力豁免。如果豁免失败，则按表格“阅卷失误”进行掷骰。

阅卷失误 Scroll Mishap

d6	结果
1	魔法能量的激增使施法者受伤，其数值为该法术每环阶 1d6 的力场伤害。
2	该法术将影响施法者或他的一个盟友（随机决定）而不是其指定的目标，或者如果施法者是预期的目标，则该法术会影响附近一个随机的目标。
3	该法术将影响施法范围内一个随机地点。
4	法术的效应与正常的效应相反，但既不有害也不有益。例如，一个*火球术 fireball* 可能会产生一片无害的寒冷区域。
5	施法者受到与法术相关的轻微但怪诞的效应。这样的效应只持续到法术最初的持续时间，或者立即生效的法术持续 1d10 分钟。例如，一个*火球术 fireball* 可能会让施法者的耳朵冒烟，并持续 10 分钟。
6	该法术会在 1d12 小时后激活。如果施法者是预期的目标，则该法术正常生效。如果施法者不是预期的目标，且该目标已经离开其原位置，则该法术将向预期目标所在的大致方向，延伸至该法术的最远施法距离。

成对物品 Paired Items

成对的物品（比如靴子 boots、护腕 bracers、护手 gauntlets 和手套 gloves）只有当它们的两件都被着装时才能让相应的增益生效。例如，一名单脚穿着*跳跑之靴 boot of striding and springing*，另一脚却踏着一只*精灵之靴 bootof elvenkind* 的角色无法获得这些靴子提供的任何增益。

激活物品 Activating an Item

一些魔法物品需要其使用者做一些特别的事情才能激活，比如拿着物品说出相应的命令语。每个物品品类或单个物品的描述中都详述了激活该物品的方法。而某些特定的物品会使用下列其一或多项作为其激活规则。

如果某物品需要用一个动作激活，则该动作本身并不作为“使用物品 Use an Item”动作，因此一些特性，如游荡者的“快手 Fast Hands”特性就无法用于激活这些物品。

命令语 Command Word

命令语以说话方式发出的一个单词或短句，用以驱使物品开始工作。需要命令语的魔法物品无法在声音被压制的区域里激活，比如法术*沉默术 silence* 的效应范围里。

消耗品 Consumables

一些物品被激活后将被消耗殆尽。药水或灵药以服用的方式，而油类则用在相应的实体上。被阅读使用后的卷轴其上的文字消失不见。使用过后，消耗品类的物品也随之失去其魔法。

魔法物品图纸 Magic Item Formulas

一份魔法物品的图纸解释了如何制作某一特定的魔法物品。如果你允许玩家角色制作魔法物品（如第 6 章“冒险之余”所述），则这种图纸会是一种绝妙的奖励。

你可以奖励一份图纸来代替某个魔法物品。这些图纸通常书写在一本书或一份卷轴中，其稀有度会比它制作的物品高一个等级。例如一张制作普通魔法物品的图纸其稀有度即为非普通。传说物品并不存在相应的图纸。

如果你的战役将制作魔法物品设定为常见的事，那么其中的图纸可以与其所制作物品的稀有度相当。普通与非普通等级的物品甚至可以买到，而每项的价格都相当于其制作魔法物品的两倍。

法术 Spells

一些魔法物品可以让其使用者从物品中施展法术。这些法师以法术的最低环阶施展，其不消耗使用者的法术位，也不需要任何构材，除非相应物品的描述中另有说明。这些法术使用它正常的施法时间、施法距离和持续时间，如果法术需要专注则该物品的使用者还必须对物品进行专注。许多物品（比如药水），可以直接跳过施法而直接赋予法术的效应并维持通常的持续时间。而一些特定的物品与该规则不同，会改变法术的施法时间，持续时间以及法术的其他内容。

一些魔法物品（比如某些法杖）可能会在你用其施展法术时，还会要求你使用你自身的施法能力。此时如果你拥有超过一种施法能力，则可以自行选择使用其一。如果你没有施法能力（也许你是一名有着“使用魔法装置 Use Magic Device”特性的游荡者），则此时你用该物品时的施法关键属性调整值为+0，同时你也可以使用相应的熟练加值。

充能 Charges

一些魔法物品需要花费充能来激活属性。一件物品保留的充能次数可以通过对其施展*鉴定术 identify* 来查明，与之同调的生物也可以通过直觉得知。此外，当一件物品恢复充能时，与之同调的生物也会在第一时间得知其拥有的充能总量。

魔法物品自愈 Magic Item Resilience

大多数魔法物品都是非凡工艺的作品。精心的制作结合魔法强化，使这些魔法物品的耐用性绝不逊色于相似的非魔法物品。除药水与卷轴外的大多数魔法物品都对所有类型伤害具有抗性。神器则尤其坚不可摧，而只能通过一些极端手段才能破坏。

专有特征 Special Features

你可以思考一件魔法物品的幕后故事来为其增加独特性。物品由谁制成？其构造是否不同寻常？它为何制成，其原使用者又是谁？是否有什么小习性让该魔法物品有别于同类的其他物品？回答这些问题可以帮你将一件普通的魔法物品（比如一把 *+1 长剑 longsword*），变成一件更有风味的发现。

下列表格可以帮你寻找答案。你可以随意以其掷骰。其中某些条目会更针对某些特定的物品。而某些魔法物品则只会由特定种类的生物制作而成，比如*精灵斗篷 cloak of elvenkind* 由精灵制作而非矮人。如果你骰出一些不合理的结果，只需重新掷骰或者直接用骰得的条目作灵感自建一些新的内容。

变体：无法充能的魔杖 Wands That Don’t Recharge

一根典型的魔杖拥有可消耗的充能次数。如果你想让魔杖成为一种有限的资源，则你可以设定某些魔杖彻底无法充能。你可以考虑为这种魔杖设置一个保底充能次数，其最高值为 25。这些充能一旦被消耗便永远无法恢复。

由谁制作或是谁曾打算使用它？
Who Created It or Was Intended to Use It?

d20	制作者或预期使用者
1	**异怪 Aberration。**该物品由远古时期的异怪制作，很可能是做给其青睐的类人生物奴隶使用。从眼角余光观察该物品时你会看到它好像在动。
2~4	**人类 Human。**该物品在某个已陨落的人类王国曾经的全盛时期创造出来，或者它与一名传奇人类相关。其上可能书写着某些早已失传于历史长河的语法或字符。
5	**天界生物 Celestial。**该武器的重量是普通物品的一半，上面刻着有羽翼、太阳和其他象征善良的符号。邪魔生物会觉得这件物品的存在令其生厌。
6	**龙类 Dragon。**该物品由龙鳞和龙爪制成。也许它从龙的宝库中吸收了一些稀有金属和宝石。当它身处一条龙周围 120 尺范围内时，会变得稍暖一点。
7	**卓尔精灵 Drow。**该物品的重量是普通物品的一半。它通体泛黑，上面刻着蜘蛛和蛛网的图样以代表罗丝 Lolth。暴露在阳光下 1 分钟或更长时间后，其性能可能会变的极差差，或者直接解体。
8~9	**矮人 Dwarf。**该物品经久耐用，并设计着矮人的符文。它可能与一个希望看到该物品回归自己先祖大厅的氏族联系在一起。
10	**气元素 Elemental Air。**该物品重量是普通物品的一半，且有一种中空的感觉。如果它是布料制成，则其质感让人感觉轻盈通透。
11	**土元素 Elemental Earth。**该物品可能由石头制成。其中任何布料或皮革的部件都镶嵌着精美的磨光岩块。
12	**火元素 Elemental Fire。**该物品摸起来可以感觉到温暖，其中任何金属部件都用黑铁制成。魔符烈焰覆盖在其表面。红色和橘色之间的渐变是其主色调。
13	**水元素 Elemental Water。**润泽鱼鳞取代该物品的皮革或布料部件，而由海贝制成的金属部件硬度跟真金属一样坚韧。
14~15	**精灵 Elf。**该物品重量是普通物品的一半。其上装饰着自然的象征：树叶，藤蔓，星星，等等。
16	**精类生物 Fey。**该物品用最好材料精心制作而成，它在月光下会发出淡淡的光耀，并想周边 5 尺半径范围散发出微光光照。其所有金属部件都有白银和秘银来代替原来铁和钢。
17	**邪魔生物 Fiend。**该物品用黑铁或角刻上符文制作而成，其所有布质或皮质部件都由邪魔的毛皮制作，它的表面触感暖和，其上装饰着斜睨的面孔或邪秽的符文。天界生物会觉得该物品令其感觉厌恶。
18	**巨人 Giant。**该物品比普通物品要大，由巨人为其身材细小的盟友们精心制作而成。
19	**侏儒 Gnome。**该物品看起来很普通，甚至感觉有点破旧。它可以和一些齿轮和机械部件结合起来，不过这些部件对物品本身的功能没什么影响。
20	**不死生物 Undead。**该物品包含了死亡的意象（比如骨头和头骨），它可能由尸体的残骸制成的。且摸起来可以感觉到冰冷。

过去是否有一些小细节？
What Is a Detail from Its History?

d8	历史
1	**奥秘 Arcane。**该物品由远古的施法者团体创造，并带着该团体的象征符号。
2	**祸根 Bane。**该物品由某个特定文明或某种生物的敌人创造。如果该文明或生物仍然存在，则他们可能会认出这个物品，并将其持有者视为敌人。
3	**英雄 Heroic。**一位伟大的英雄曾持用该物品。任何熟悉该物品曾经历史的人都期待着其新主人的伟大事迹。
4	**修饰 Ornament。**该物品为纪念一个特殊的场合而制作。它镶嵌着宝石、黄金或铂金，并以金银装饰其表面。
5	**预言 Prophecy。**该物品显现一则预言：它的持有者注定要在未来的事件中扮演关键角色。那些想要扮演该角色的人可能会试图窃取该物品，或者想阻止该预言被实现的人会想要杀死这个物品的持有者。
6	**宗教 Religious。**该物品曾被用于宗教仪式，并专门用于某个特定的神祇。其内还有神圣的符文正在生效。该神灵的追随者们可能会试图说服其主人将它捐赠给神庙，或者私自将其窃取，或者向同属于该神祇的牧师或圣武士持用者表示祝贺。
7	**罪恶 Sinister。**该物品与某个重大恶行相关，比如大屠杀或暗杀。它可能有一个名字，或者与一个曾使用它的反派密切相关。任何熟悉该物品过去的人都可能对其所有者表示怀疑。
8	**权力象征 Symbol of Power。**该物品曾被用作皇室高阶官职加冕物品的一部分。它的前主人或那个人的后代可能会想要得到该物品，或者有人可能会误以为它的新主人是该物品的合法继承人。

有哪些小得益？
What Minor Property Does It Have?

d20	小得益
1	**灯塔 Beacon**。持有者可以用一个附赠动作，使物品在 10 尺半径范围内散发出明亮光照以及其外 10 尺微光光照，或以同样的动作熄灭这些光照。
2	**指南针 Compass**。持用者可以用一个动作得知哪边是北方。
3	**尽责 Conscientious**。该物品的持有者考虑或进行恶意行为时，该物品会增加良心的痛苦。
4	**探索者 Delver**。在地底时，该物品的持有者总能知道物品在地表以下的深度，以及最近的楼梯、斜坡或其他向上道路的方位。
5	**闪亮 Gleaming**。该物品永远不会变脏。
6	**警卫 Guardian**。该物品会低语对持有人发出警告，如果持有人并未陷入失能，则其项获得 +2 加值。
7	**和谐 Harmonious**。与该物品完成同调只须 1 分钟。
8	**隐秘情报 Hidden Message**。一则情报被隐藏在该物品的某个位置。它可能在一年中的某一时刻，月亮的某一月相，或在特定地点时才能看见。
9	**钥匙 Key**。该物品被用来解锁一个容器、房间、地窖或其他入口。
10	**语言 Languages**。持有人可以在该物品在身边时理解或讲说一种由 DM 选定的语言。
11	**哨兵 Sentinel**。选择一个生物类型，并将其设定为该物品制作者的敌人。当同类生物在物品周边 120 尺范围内时，物品将散发出微光。
12	**歌唱 Song Craft**。每当该物品被打到或被用来打击敌人时，它的持有者就会听到一首古老歌曲的片段。
13	**奇异材质 Strange Material**。该物品由一种很奇怪的材料制成，但这并不影响其耐用性。
14	**温度 Temperate**。持有者身处如 -20 华氏度或 120 华氏度的温度下，不会受到任何冷热环境造成的伤害。
15	**牢不可破 unbreakable**。该物品无法被破坏。必须用一些特殊手段才能将其摧毁。
16	**战争领袖 War Leader**。持有人可以用一个动作使自己的声音清晰地传递至远 300 尺距离，效应持续至该持有人自己的下一回合结束。
17	**水性 Waterborne**。该物品漂浮在水上和其他液体上。它的持有者以力量（运动）检定进行游泳时具有优势。
18	**恶意 Wicked**。当持有人有机会以自私或恶意的方式行事时，该物品会使持有人的冲动变得更加强烈。
19	**幻术 Illusion**。该物品充满了幻术魔法，可以让其持有人微小的改变该物品的外观。这样的改变不会改变该物品着装、携带或使用的方式，也不会对其别的魔法属性产生影响。例如，其着装者可以让红色的长袍看起来是蓝色，或者让金色的戒指看起来是象牙质。当没有人携带或着装该物品时，它就会恢复其真实的外观。
20	骰两次，每次遇到骰值 20 时重骰。

有哪些小习性？
What Quirk Does It Have?

d12	习性
1	**极乐 Blissful**。拥有该物品时，持有人将感觉未来充满幸运与乐观。蝴蝶和其他无害的生物可能会在物品出现时在其周围嬉戏。
2	**自信 Confident**。该物品帮助其持有者感到自信。
3	**贪婪 Covetous**。该物品的持有者会沉迷于物质财富。
4	**脆弱 Frail**。该物品被持用、着装或激活时，会发生轻微的破碎、磨损、崩口或炸裂。这种小习性对其属性没有影响，但该物品被用的越多就会显得越破旧。
5	**饥饿 Hungry**。必须对该物品使用类人生物的鲜血，才能再 24 小时时间里使其魔法属性生效。它只需要一滴血便可被激活。
6	**大喊 Loud**。使用该物品时，它会发出响亮的声音（好比一声铿锵、一声喊叫或一声共振）。
7	**变质 Metamorphic**。该物品会周期性随机地细微改变其外观。持有人无法控制这些小改动，这些改变也不影响物品的使用效果。
8	**嘟哝 Muttering**。该物品牢骚不断，喃喃自语。一个仔细聆听的生物可能从中得知一些有用的东西。
9	**痛苦 Painful**。使用该物品时，持有者会经历一种无害的疼痛。
10	**占有 Possessive**。该物品需要同调，且第一次持用或着装该物品后，它便不允许其持有者再与其他无尽进行同调。（已经与持有人完成同调的物品维持其同调状态，直至其同调联结终止。）
11	**反感 Repulsive**。与该物品接触时，其持有人会感到一种厌恶感，并且会持续感觉到这种不舒服的感觉。
12	**懒惰 Slothful**。该物品的持有者感觉懒散且昏昏欲睡。与此同时，持有者需要花费 10 小时才能完成一次长休。



随机魔法物品 Random Magic Items

当你使用一个“库藏宝藏”表来随机选定宝库的内容物，且你的骰值示意你决定其内的魔法物品时，你可以使用这里附带的诸表格并掷骰来选定指定的魔法物品。

魔法物品表 A
Magic Item Table A

d100	魔法物品
01~50	治疗药水 potion of healing
51~60	法术卷轴 spell scroll（戏法）
61~70	攀爬药水 potion of climbing
71~90	法术卷轴 spell scroll（1 环）
91~94	法术卷轴 spell scroll（2 环）
95~98	高等治疗药水 potion of greater healing
99	次元袋 bag of holding
00	漂浮之球 driftglobe

魔法物品表 B
Magic Item Table B

d100	魔法物品
01~15	高等治疗药水 potion of greater healing
16~22	火焰吐息药水 potion of fire breath
23~29	抗性药水 potion of resistance
30~34	弹药 ammunition, +1
35~39	化兽为友药水 potion of animal friendship
40~44	山丘巨人之力药水 potion of hill giant strength
45~49	成长药水 potion of growth
50~54	水下呼吸药水 potion of water breathing
55~59	法术卷轴 spell scroll（2 环）
60~64	法术卷轴 spell scroll（3 环）
65~67	次元袋 bag of holding
68~70	卡夫统灵药 Keoghtom's ointment
71~73	滑溜之油 oil of slipperiness
74~75	无踪粉 dust of disappearance
76~77	干燥粉 dust of dryness
78~79	喷嚏粉 dust of sneezing and choking
80~81	元素宝石 elemental gem
82~83	迷情媚药 philter of love
84	炼金壶 alchemy jug
85	水下呼吸帽 cap of water breathing
86	蝠鲼斗篷 cloak of the manta ray
87	漂浮之球 driftglobe
88	夜视镜 goggles of night
89	通晓语言头盔 helm of comprehending languages
90	不动权杖 immovable rod
91	显像提灯 lantern of revealing
92	水手护甲 mariner's armor
93	秘银甲 mithral armor
94	毒药 potion of poison
95	善泳戒指 ring of swimming
96	杂货法袍 robe of useful items
97	攀爬绳 rope of climbing
98	铁骑马鞍 saddle of the cavalier
99	探魔魔杖 wand of magic detection
00	探秘魔杖 wand of secrets

魔法物品表 C
Magic Item Table C

d100	魔法物品
01~15	强效治疗药水 potion of superior healing
16~22	法术卷轴 spell scroll（4 环）
23~27	弹药 ammunition, +2
28~32	鹰眼术药水 potion of clairvoyance
33~37	缩小药水 potion of diminution
38~42	气化形体药水 potion of gaseous form
43~47	霜巨人之力药水 potion of frost giant strength
48~52	石巨人之力药水 potion of stone giant strength
53~57	英雄气概药水 potion of heroism
58~62	坚不可摧药水 potion of invulnerability
63~67	读心药水 potion of mind reading
68~72	法术卷轴 spell scroll（5 环）
73~75	健康灵药 elixir of health
76~78	以太化之油 oil of etherealness
79~81	火巨人之力药水 potion of fire giant strength
82~84	夸尔羽符 Quaal's feather token
85~87	守护卷轴 scroll of protection
88~89	魔豆之袋 bag of beans
90~91	力场珠 bead of force
92	开门钟琴 chime of opening
93	无尽水瓶 decanter of endless water
94	微视镜片 eyes of minute seeing
95	折叠船 folding boat
96	霍华德的便利袋 Heward's handy haversack
97	加速马蹄铁 horseshoes of speed
98	火球项链 necklace of fireballs
99	保健护符 periapt of health
00	传讯石 sending stones

魔法物品表 D
Magic Item Table D

d100	魔法物品
01~20	极效治疗药水 potion of supreme healing
21~30	隐身药水 potion of invisibility
31~40	加速药水 potion of speed
41~50	法术卷轴 spell scroll（6 环）
51~57	法术卷轴 spell scroll（7 环）
58~62	弹药 ammunition, +3
63~67	锐锋之油 oil of sharpness
68~72	飞行药水 potion of flying
73~77	云巨人之力药水 potion of cloud giant strength
78~82	延寿药水 potion of longevity
83~87	活力药水 potion of vitality
88~92	法术卷轴 spell scroll（8 环）
93~95	西风马蹄铁 horseshoes of a Zephyr
96~98	诺泽尔的惊奇颜料 Nolzur's marvelous pigments
99	吞噬袋 bag of devouring
00	次元洞 portable hole

魔法物品表 E
Magic Item Table E

d100	魔法物品
01~30	法术卷轴 spell scroll（8 环）
31~55	风暴巨人之力药水 potion of storm giant strength
56~70	极效治疗药水 potion of supreme healing
71~85	法术卷轴 spell scroll（9 环）
86~93	万溶剂 universal solvent
94~98	屠杀箭 arrow of slaying
99~00	至尊胶 sovereign glue

命令元素香炉 Censer of Controlling Air Elementals





诺泽尔的惊奇颜料 Nolzur's Marvelous Pigments



智力头带 Headband of Intellect

魔法物品表 F
Magic Item Table F

d100	魔法物品
01~15	武器 weapon, +1
16~18	盾牌 shield, +1
19~21	警戒之盾 sentinel shield
22~23	反侦护符 amulet of proof against detection and location
24~25	精灵之靴 boots of elvenkind
26~27	跳跑之靴 boots of striding and springing
28~29	射手护腕 bracers of archery
30~31	护盾胸针 brooch of shielding
32~33	飞天扫帚 broom of flying
34~35	精灵斗篷 cloak of elvenkind
36~37	防护斗篷 cloak of protection
38~39	食人魔力量护手 gauntlets of ogre power
40~41	易容帽 hat of disguise
42~43	闪电标枪 javelin of lighting
44~45	法力再生珍珠 pearl of power
46~47	契约掌控者之杖 rod of the pact keeper, +1
48~49	蛛行便鞋 slippers of spider climbing
50~51	蝰蛇法杖 staff of the adder
52~53	巨蟒法杖 staff of the python
54~55	复仇之剑 sword of vengeance
56~57	唤鱼三叉戟 trident of fish command
58~59	魔法飞弹魔杖 wand of magic missiles
60~61	战法师魔杖 wand of the war mage, +1
62~63	蛛网魔杖 wand of web
64~65	警戒武器 weapon of warning
66	精金护甲 adamantine armor (链甲)
67	精金护甲 adamantine armor (链甲衫)
68	精金护甲 adamantine armor (鳞甲)
69	魔术袋 bag of tricks (灰色)
70	魔术袋 bag of tricks (铁锈色)
71	魔术袋 bag of tricks (棕褐色)

d100	魔法物品
73	爆裂头饰 circlet of blasting
74	幻象牌组 deck of illusions
75	无尽烟壶 eversmoking bottle
76	魅惑镜片 eyes of charming
77	鹰眼镜片 eyes of the eagle
78	异能塑像 figurine of wondrous power (白银渡鸦)
79	光彩夺目宝石 gem of brightness
80	辟矢夺箭手套 gloves of missile snaring
81	运动健将手套 gloves of swimming and climbing
82	窃贼手套 gloves of thievery
83	智力头带 headband of intellect
84	心灵感应头盔 helm of telepathy
85	吟游诗人乐器 instrument of the bards (安眠鲁特琴 Doss lute)
86	吟游诗人乐器 instrument of the bards (佛克路坎三弦琴 Fochlucan bandore)
87	吟游诗人乐器 instrument of the bards (麦克-弗瑞米得西特琴 Mac-Fuimidh cittern)
88	读心勋章 medallion of thoughts
89	适应项链 necklace of adaptation
90	愈合护符 periapt of wound closure
91	颤栗乐笙 pipes of haunting
92	唤鼠乐笙 pipes of the sewers
93	跳跃戒指 ring of jumping
94	心灵护盾戒指 ring of mind shielding
95	温暖戒指 ring of warmth
96	水行戒指 ring of water walking
97	艾罗娜的箭袋 quiver of Ehlonna
98	幸运石 stone of good luck
99	造风之扇 wind fan
00	飞翼之靴 winged boots



吟游诗人乐器 Instrument of the Bards



精灵链甲 Elven Chain

速度之靴 Boots of Speed



魔法物品表 G
Magic Item Table G

d100	魔法物品
01~11	武器 weapon, +2
12~14	异能塑像 figurine of wondrous power (骰 d8)
	1 青铜狮鹫 bronze griffon
	2 乌木苍蝇 ebony fly
	3 黄金狮子 golden lions
	4 象牙山羊 ivory goats
	5 大理石象 marble elephant
	6~7 玛瑙犬 onyx dog
	8 蛇纹石猫头鹰 serpentine owl
15	精金护甲 adamantine armor (胸甲)
16	精金护甲 adamantine armor (板条甲)
17	健康护符 amulet of health
18	易伤护甲 armor of vulnerability
19	吸矢盾 arrow-catching shield
20	矮人腰带 belt of dwarvenkind
21	山丘巨人之力腰带 belt of hill giant strength
22	狂战斧 berserker axe
23	浮空之靴 boots of levitation
24	速度之靴 boots of speed
25	命令元素水钵 bowl of commanding water elementals
26	防御护腕 bracers of defense
27	命令元素火盆 brazier of commanding fire elementals
28	郎中披肩 cape of the mountebank
29	命令元素香炉 censer of controlling air elementals
30	护甲 armor, +1 链甲
31	抗性护甲 armor of resistance (链甲)
32	护甲 armor, +1 链甲衫
33	抗性护甲 armor of resistance (链甲衫)
34	移位斗篷 cloak of displacement
35	蝙蝠斗篷 cloak of the bat
36	力场魔方 cube of force
37	迪恩的折叠要塞 Daern's instant fortress
38	淬毒匕首 dagger of venom
39	次元镣铐 dimensional shackles
40	屠龙者 dragon slayer
41	精灵链甲衫 elven chain
42	焰舌 flame tongue
43	真视宝石 gem of seeing
44	巨人屠杀者 giant slayer
45	幻惑镶钉皮甲 glamoured studded leather
46	传送头盔 helm of teleportation
47	音爆号角 horn of blasting
48	瓦尔哈拉号角 horn of Valhalla (白银或黄铜)
49	吟游诗人乐器 instrument of the bards (藤蔓曼陀林 Canaith mandolin)
50	吟游诗人乐器 instrument of the bards (聆听者七弦琴 Cli lyre)
51	艾恩石 Ioun stone (警觉)
52	艾恩石 Ioun stone (防护)
53	艾恩石 Ioun stone (储法)
54	艾恩石 Ioun stone (维生)
55	比拉罗的铁索 iron bands of Bilarro
56	护甲 armor, +1 皮甲
57	抗性护甲 armor of resistance (皮甲)
58	瓦解之锤 mace of disruption
59	打击之锤 mace of smiting
60	恐惧之锤 mace of terror
61	抗魔披风 mantle of spell resistance
62	念珠项链 necklace of prayer beads
63	辟毒护符 periapt of proof against poison
64	感化动物戒指 ring of animal influence
65	反射闪避戒指 ring of evasion
66	羽落戒指 ring of feather falling
67	自由行动戒指 ring of free action
68	防御戒指 ring of protection
69	抗性戒指 ring of resistance
70	法术反转戒指 ring of spell turning
71	公羊戒指 ring of the ram
72	X 射线戒指 ring of x-ray vision
73	百眼法袍 robe of eyes
74	支配权杖 rod of rulership
75	契约掌控者权杖 rod of the pact keeper, +2
76	纠缠绳 rope of entanglement
77	护甲 armor, +1 鳞甲
78	抗性护甲 armor of resistance (鳞甲)
79	盾牌 shield, +2
80	引弹盾 shield of missile attraction
81	魅惑法杖 staff of charming
82	治疗法杖 staff of healing
83	虫群法杖 staff of swarming insects
84	丛林法杖 staff of the woodlands
85	凋零法杖 staff of withering
86	命令元素石核 stone of controlling earth elementals
87	阳炎剑 sun blade
88	窃命剑 sword of life stealing
89	血光剑 sword of wounding
90	触须权杖 tentacle rod
91	恶毒武器 vicious weapon
92	定身魔杖 wand of binding
93	搜敌魔杖 wand of enemy detection
94	恐惧魔杖 wand of fear
95	火球魔杖 wand of fireballs
96	闪电束魔杖 wand of lightning bolts
97	麻痹魔杖 wand of paralysis
98	战法师魔杖 wand of the war mage, +2
99	惊异魔杖 wand of wonder
00	飞翼斗篷 wings of flying

魔法物品表 H
Magic Item Table H

d100	魔法物品
01~10	武器 weapon, +3
11~12	位面护符 amulet of the planes
13~14	飞毯 carpet of flying
15~16	水晶球 crystal ball (极珍稀版)
17~18	再生戒指 ring of regeneration
19~20	流星戒指 ring of shooting stars
21~22	心灵遥控戒指 ring of telekinesis
23~24	虹光法袍 robe of scintillating colors
25~26	星辰法袍 robe of stars
27~28	吸收权杖 rod of absorption
29~30	警示权杖 rod of alertness
31~32	庇护权杖 rod of security
33~34	契约掌控者权杖 rod of the pact keeper, +3
35~36	急速弯刀 scimitar of speed
37~38	盾牌 shield, +3
39~40	火焰法杖 staff of fire
41~42	冰霜法杖 staff of frost
43~44	威力法杖 staff of power
45~46	强袭法杖 staff of striking
47~48	雷霆法杖 staff of thunder and lightning
49~50	锋锐之剑 sword of sharpness
51~52	变形魔杖 wand of polymorph
53~54	战法师魔杖 wand of the war mage, +3
55	精金护甲 adamantine armor (半身板甲)
56	精金护甲 adamantine armor (板甲)
57	活化盾 animated shield
58	火巨人之力腰带 belt of fire giant strength
59	霜(石)巨人之力腰带 belt of frost (or stone) giant strength
60	护甲 armor, +1 胸甲
61	抗性护甲 armor of resistance (胸甲)
62	祈神蜡烛 candle of invocation
63	护甲 armor, +2 链甲
64	护甲 armor, +2 链甲衫
65	节肢斗篷 cloak of arachnida

d100	魔法物品
66	舞空剑 dancing sword
67	恶魔护甲 demon armor
68	龙鳞甲 dragon scale mail
69	矮人板甲 dwarven plate
70	矮人飞锤 dwarven thrower
71	火巨灵囚瓶 efreeti bottle
72	异能塑像 figurine of wondrous power (黑曜石驹)
73	霜铭 frost brand
74	光辉头盔 helm of brilliance
75	瓦尔哈拉号角 horn of Valhalla (青铜)
76	吟游诗人乐器 instrument of the bards (安斯翠瑟竖琴 Anstruth harp)
77	艾恩石 loun stone (吸收)
78	艾恩石 loun stone (机敏)
79	艾恩石 loun stone (坚韧)
80	艾恩石 loun stone (洞察)
81	艾恩石 loun stone (才智)
82	艾恩石 loun stone (统御)
83	艾恩石 loun stone (力量)
84	护甲 armor, +2 皮甲
85	强身手册 manual of bodily health
86	健体手册 manual of gainful exercise
87	魔像手册 manual of golems
88	灵巧手册 manual of quickness of action
89	摄心镜 mirror of life trapping
90	九转夺命剑 nine lives stealer
91	誓仇弓 oathbow
92	护甲 armor, +2 鳞甲
93	抗法盾 spellguard shield
94	护甲 armor, +1 板条甲
95	抗性护甲 armor of resistance (板条甲)
96	护甲 armor, +1 镶钉皮甲
97	抗性护甲 armor of resistance (镶钉皮甲)
98	静思卷册 tome of clear thought
99	统御卷册 tome of leadership and influence
00	通晓卷册 tome of understanding



龙鳞甲 Dragon Scale Mail

魔法物品表 I
Magic Item Table I

d100	魔法物品
01~05	防御者 defender
06~10	雷神之锤 hammer of thunderbolts
11~15	吉兆之刃 luck blade
16~20	应答之剑 sword of answering
21~23	神圣复仇者 holy avenger
24~26	召唤气巨灵戒指 ring of djinni summoning
27~29	隐身戒指 ring o f invisibility
30~32	法术反转戒指 ring of spell turning
33~35	王者权杖 rod of lordly might
36~38	贤者法杖 staff of the magi
39~41	斩首剑 vorpal sword
42~43	云巨人之力腰带 belt of cloud giant strength
44~45	护甲 armor, +2 胸甲
46~47	护甲 armor, +3 链甲
48~49	护甲 armor, +3 链甲衫
50~51	隐身斗篷 cloak of invisibility
52~53	水晶球 crystal ball (传说版本)
54~55	护甲 armor, +1 半身板甲
56~57	收妖瓶 iron flask
58~59	护甲 armor, +3 皮甲
60~61	护甲 armor, +1 板甲
62~63	大法师法袍 robe of the archmagi
64~65	复活权杖 rod of resurrection
66~67	护甲 armor, +1 鳞甲
68~69	防护圣甲虫 scarab of protection
70~71	护甲 armor, +2 板条甲
72~73	护甲 armor, +2 镶钉皮甲
74~75	诸界之井 well of many worlds
76	魔法护甲 magic armor (骰 d12)
	1~2 护甲 armor, +2 半身板甲
	3~4 护甲 armor, +2 板甲
	5~6 护甲 armor, +3 镶钉皮甲
	7~8 护甲 armor, +3 胸甲
	9-10 护甲 armor, +3 板条甲
	11 护甲 armor, +3 半身板甲
	12 护甲 armor, +3 板甲

d100	魔法物品
77	夸力许装置 apparatus of Kwalish
78	坚不可摧护甲 armor of invulnerability
79	风暴巨人之力腰带 belt of storm giant strength
80	异界之门魔方 cubic gate
81	万象无常牌 deck of many things
82	火巨灵链甲 efreeti chain
83	抗性护甲 armor of resistance (半身板甲)
84	瓦尔哈拉号角 horn of Valhalla (黑铁)
85	吟游诗人乐器 instrument of the bards (奥莱姆竖琴 Oiiamh harp)
86	艾恩石 loun stone (高等吸收)
87	艾恩石 loun stone (精通)
88	艾恩石 loun stone (再生)
89	以太化板甲 plate armor of etherealness
90	抗性 armor of resistance (板甲)
91	命令气元素戒指 ring of air elemental command
92	命令土元素戒指 ring of earth elemental command
93	命令火元素戒指 ring of fire elemental command
94	三愿戒指 ring of three wishes
95	命令水元素戒指 ring of water elemental command
96	湮灭法球 sphere of annihilation
97	纯善护符 talisman of pure good
98	法球护符 talisman of the sphere
99	至恶护符 talisman of ultimate evil
00	静语卷册 tome of the stilled tongue



抗性护甲 Armor of Resistance



巨人之力腰带 Belt of Giant Strength



健康护符 Amulet of Health



炼金壶 Alchemy Jug



反侦护符 Amulet of Proof Against Detection and Location



位面护符 Amulet of The Planes

魔法物品 A~Z

魔法物品以物品名字母顺序排列。每个魔法物品的描述都记述了物品的名字、类型、稀有度，以及它的魔法属性。

精金护甲 Adamantine Armor

护甲（中型或重型，非兽皮甲），非普通

这套护甲以一种现存最坚硬的物质——精金 adamantine 强化。着装该护甲时，任何命中你的重击都会改为普通命中。

炼金壶 Alchemy Jug

奇物，非普通

这种陶制壶看起来可以承装 1 加仑的液体，但无论壶中是空还是满，其重量都是 12 磅。即使壶内空无一物，摇动它时也依然会发出液体晃动的声音。

你可以用一个动作命令此壶产生下表列出液体中的一种。然后，你可以用一个动作打开壶，并以 2 加仑/分钟速度倒出液体。壶中产生液体的体积最大值取决于你指定的液体类型。

从此壶开始生成液体到次日黎明前，它将无法再生成超过其上限的液体或是产生另一种液体。

液体名称	最大体积	液体名称	最大体积
强酸	8 盎司	油	1 夸脱
基础毒药	1/2 盎司	醋	2 加仑
啤酒	4 加仑	淡水	8 加仑
蜂蜜	1 加仑	咸水	12 加仑
蛋黄酱	2 加仑	葡萄酒	1 加仑

弹药 Ammunition，+1、+2 或+3

武器（任何弹药），非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）

你使用此魔法弹药发动攻击检定和伤害掷骰时获得加值。加值的数值取决于弹药的稀有度。此弹药一旦击中目标即不再具有魔法效果。

健康护符 Amulet of Health

奇物，珍稀（需同调）

着装此护符时，你的体质值变为 19。如果你的体质值在未着装护符时已经大于或等于 19，则此护符无效。

反侦护符 Amulet of Proof Against Detection and Location

奇物，非普通（需同调）

着装此护符时，你不会被侦测类魔法发现。你无法被指定为这类魔法的目标，魔法制造的探测器也无法觉察到你。

位面护符 Amulet of The Planes

奇物，极珍稀（需同调）

着装此护符时，你可以用一个动作来点名一处你熟悉的另一存在位面地点，然后进行一次 DC 15 的智力检定。如果检定通过，则你施展出法术*异界传送 plane shift*。如果检定失败，你将和 15 尺内的每个生物和物件一起被传送到一个随机地点。骰一次 d100。如果骰值为 1~60，则你被传送到你点名位面中的随机地点。如果骰值为 61~100，则你被随机传送到一个存在位面。

活化盾 Animated Shield





夸力许装置 Apparatus of Kwalish

活化盾 Animated Shield

护甲（盾牌），极珍稀（需同调）

你可以持握此盾时并使用附赠动作说出其命令语使其活化。盾牌将飞到空中并悬浮在你所占据空间中保护你，如同你正持用它一般，且同时解放了你的双手。

盾牌保持活化 1 分钟，或直至你陷入失能、死亡或使用一个附赠动作终止其效应。如果这时你有一只手空着，盾牌将落回你手里。否则它会掉落在地上。

夸力许装置 Apparatus of Kwalish

奇物，传说

这个物品乍一看是个重达 500 磅的密封大铁桶。成功通过一次 DC 20 的智力（调查）检定后可以发现铁桶上有一个隐藏的把手。扳动把手将打开一扇舱门，其大小可以让两名中型或更小体型的生物爬入。舱体尽头是十个拉杆。通常拉杆的位置都在中间，且可以向上推或向下拉。特定的拉杆被拉动时，装置将变形成类似巨大龙虾的外形。

夸力许装置是一个大型物件，其资料如下：

护甲等级：20
生命值：200
速度：30 尺，游泳 30 尺（如果装置的腿和尾巴未展开，则都为 0 尺）
伤害免疫：毒素，心灵

夸力许装置用作交通工具时需要一名驾驶员。装置的舱门闭合时，舱内属于气密和水密状态。舱内空气可供一个生物呼吸 10 小时，其总量由舱内生物平摊。

此装置可以在水面上漂浮，也可以潜入至多 900 尺深的水底。达到更深水域时，它将因高压而每分钟承受 2d6 的钝击伤害。

舱内的生物可以用一个动作同时推或拉至多两个拉杆。每次操作之后，拉杆自动回到中间位置。拉杆的功能如下表所示（从左到右）：

夸力许装置拉杆功能 Apparatus of Kwalish Levers

拉杆	上推	下拉
1	伸展腿和尾巴，让装置可以实现步行和游泳。	收起腿和尾巴，装置的速度降至 0，且无法获得速度加成。
2	打开前窗。	关闭前窗。
3	打开侧舷窗（每侧两扇）。	关闭侧舷窗（每侧两扇）。
4	伸展装置前部的两只钳爪。	收起钳爪。
5	每个钳爪发动一次近战武器攻击：命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d6）的钝击伤害	每个钳爪发动一次近战武器攻击：命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*目标被擒抱（逃脱 DC 15）
6	装置向前步行或游泳。	装置向后步行或游泳。
7	装置向左转 90 度。	装置向右转 90 度。
8	眼状部件发光，提供 30 尺半径的明亮光照以其其外 30 尺半径的微光光照。	关闭发光部件。
9	装置在液体中下沉至多 20 尺。	装置在液体中上浮至多 20 尺。
10	解封并打开后方舱门。	关闭并密封后方舱门。



护甲 Armor，+1、+2 或+3

护甲（轻型、中型或重型），珍稀（+1），极珍稀（+2），传说（+3）

你着装该护甲时 AC 获得加值。加值的数值取决于护甲的稀有度。

坚不可摧护甲 Armor of Invulnerability

护甲（板甲），传说（需同调）

着装此护甲时，你对非魔法伤害拥有抗性。此外，你可以用一个动作让自己免疫非魔法伤害，持续 10 分钟或直到你不再着装该此护甲为止。使用后，直到次日黎明前你都无法再次启动该专有动作。

抗性护甲 Armor of Resistance

护甲（轻型、中型或重型），珍稀（需同调）

着装此护甲时，你对一种伤害类型具有抗性。该伤害类型由 DM 决定或使用下表随机选定。

d10	伤害类型	d10	伤害类型
1	强酸	6	黯蚀
2	冷冻	7	毒素
3	火焰	8	心灵
4	力场	9	光耀
5	闪电	10	雷鸣

易伤护甲 Armor of Vulnerability

护甲（板甲），珍稀（需同调）

着装此护甲时，你对钝击、穿刺或挥砍中的一种伤害类型具有抗性。该伤害类型由 DM 决定或随机选定。

诅咒 Curse。这是一件被诅咒的护甲，这一点只有在你同调此护甲或对它使用*鉴定术 identify* 时才会揭晓。同调此护甲将会使你被诅咒。卸除该护甲不会终止诅咒，只有对你施展法术*移除诅咒 remove curse* 或以类似的魔法才能将其移除。此诅咒使你对与护甲关联的三种伤害类型中的另两种具有易伤（即护甲提供抗性之外的另两种伤害类型）。

吸矢盾 Arrow-Catching Shield

护甲（盾牌），珍稀（需同调）

持用此盾牌时，你对抗远程攻击的 AC 获得 +2 加值。该加值将加在盾牌通常提供的 AC 加值上。此外，当攻击者对你身边 5 尺内的目标发动远程攻击时，你可以使用反应以替代该目标成为这次攻击的目标。

屠杀箭 Arrow of Slaying

武器（箭），极珍稀

屠杀箭是专门用于杀死某类生物的魔法武器。不同屠杀箭针对的范围可能不同。例如，可能同时存在一种*龙类屠杀箭 arrows of dragon slaying* 以及一种*蓝龙屠杀箭 arrows of blue dragon slaying*。属于*屠杀箭*关联的生物类型、种族或团体的生物受到这种箭伤害时，该生物必须进行一次 DC 17 的体质豁免。豁免失败的生物将额外受到 6d10 的穿刺伤害，豁免成功则减半。

*屠杀箭*一旦对某生物造成了额外伤害，它就会立即变成非魔法的箭。

除箭之外也存在一些拥有类似效应的其他类型弹药，例如弩使用的*屠杀矢*，但箭是最常见的。

魔豆之袋 Bag of Beans

奇物，珍稀

这个沉重的布袋里装着 3d4 颗干燥的豆子。布袋重 1/2 磅，外加每颗豆子重 1/4 磅。

如果你把布袋里的东西倒在地上，豆子将引发一场半径 10 尺的爆炸。爆炸范围内包括你在内的每个生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败则受到 5d4 的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。该火焰会点燃范围内未被着装或携带的物件。

如果从布袋重取出一个豆子种到泥土或沙石中并浇上水，1 分钟后豆子将产生一个效应。DM 可以使用下表随机决定一种效应，也可以自选一种效果或自己创造一种新效应。

d100	效应
01	长出 5d4 个毒蕈。吃掉毒蕈的生物必须掷一个任意面数的骰子。如果骰值为奇数，则食用者必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 5d6 的毒素伤害并中毒 1 小时。如果骰值为偶数，则食用者获得 5d6 的临时生命值，效应持续 1 小时。
02~10	喷出一股间歇泉喷涌达 30 尺高，持续 1d12 轮，喷出的可以是水、啤酒、果汁、茶、醋、葡萄酒或者油（由 DM 决定）。
11~20	长出一个**树人 treant**（相关资料见*《怪物图鉴》*）。此树人有 50%的概率属于混乱邪恶并发起攻击。
21~30	一座和你外表相仿，不可移动的活化石雕从地上升起。它会用言语威胁你。如果你离开石雕而其他人靠近它，它就会把你描述成最卑劣的反派并引导他们去攻击你。只要你和雕像身处同一位面，它就可以知道你的位置。雕像的活化状态在 24 小时后终止。
31~40	出现一团跃动着蓝色火焰的篝火，其效应持续 24 小时（或直到它熄灭）。
41~50	出现 1d6+6 的**尖叫蕈 shrieker**（资料见*《怪物图鉴》*）
51~60	爬出 1d4+8 只亮粉色的蟾蜍 toads。蟾蜍被触碰时会变成一只大型或更小体型的怪物（由 DM 选择）。怪物存在 1 分钟，然后消失在一阵粉红色的烟雾中。
61~70	一只饥饿的**鲨蜥兽 bulette**（相关资料见*《怪物图鉴》*）从地下爬出来并发起攻击。
71~80	长出一棵果树。树上有 1d10+20 个水果，其中 1d8 个是相当于随机决定效应的魔法药水，但有一个是 DM 决定的某种服用型毒药。果树将在 1 小时后消失，但摘下来的水果仍保留，其魔法保持 30 天。
81~90	出现一窝 1d4+3 个蛋 eggs。任何食用这些蛋的生物必须进行一次 DC 20 的体质豁免，成功则其最低一项属性永久提升 1（多个属性同为最低则随机选定）。豁免失败则该生物体内发生魔法爆炸，受到 10d6 的力场伤害。
91~99	一座占地为 60 尺方形区域的金字塔从地下升起。金字塔内有一名**木乃伊领主 mummy lord**（相关资料见*《怪物图鉴》*）的石棺。金字塔是木乃伊领主的巢穴，其棺内的宝藏由 DM 决定。
00	一颗巨大的豌豆茎从地下长出，其高度由 DM 决定。茎的顶端通往 DM 选择的地点，例如一处宏伟的景点，一座云巨人的城堡，或是另一存在位面。

吞噬袋 Bag of Devouring

奇物，极珍稀

这个表面上看起来像是*次元袋 bag of holding* 的袋子实际上是某个巨大异次元生物的进食口。将袋子内外翻转就可以关闭进食口的通道。

与这个袋子关联的异次元生物可以感知到任何放入袋中的东西。完整放入袋中的动物或植物将被吞噬而永久消失。活物的一部分被放入袋中时（例如有人把手伸入袋子里时），该生物有 50%概率被拖入袋中。进入袋中的生物可以用一个动作进行一次 DC 15 的力量检定以从中逃脱。另一个生物可以用一个动作进行一次 DC 20 的力量检定来将被吞噬的生物拉出来（前提是该生物自己没被拖入袋中）。任何在袋中开始其自己回合的生物都将被吞噬，其躯体被摧毁。

无生命物件可以存放在袋子里，袋子至多可容纳 1 立方尺的东西。此外，该袋子每日会有一次将其内的所有物件吐到另一存在位面。具体哪个位面由 DM 决定。

袋子被戳破或撕裂时即被摧毁。其内的所有东西都将被传送到星界位面的随机地点。



吞噬袋 Bag of Devouring



魔豆之袋 Bag of Beans

次元袋 Bag of Holding

奇物，非普通

这个袋子内部的实际空间比外表看起来要大。它深约 4 尺，袋口直径约 2 尺，可以容纳至多 500 磅，体积不超过 64 立方尺的东西。无论装了什么，这个袋子总是重 15 磅。从袋子里取出东西需要花费一个动作。

如果袋子里装的东西超过了容量，或是袋子被戳破、撕裂，它也将因此破裂并被摧毁，它所装载的东西将散落到星界位面各处。如果袋子被内外翻转，则它所装载的东西将安全的掉落出来，但再次使用袋子之前必须将它恢复原状。需要呼吸的生物可以在袋中存活的分钟数为 10 除以生物数量（至少为一分钟），此后袋内的生物便开始窒息。

把次元袋放入*霍华德便利袋 Heward's handy haversack*、*次元洞 portable hole* 或其他类似物品内时，将会立即同时摧毁两件物品并打开一扇通往星界位面的异界之门。门扉产生于放入另一物品的第一件物品。任何在门扉周边 10 尺范围内的生物将被吸入门内，并送往星界位面中的随机地点。然后门扉即时关闭，并且门的通道属于单向性而无法被再次打开。



次元袋 Bag of Holding



魔术袋 Bag of Tricks

奇物，非普通

这种普通布袋有三种不同颜色的版本：灰色、铁锈色和棕褐色。布袋看起来是空无一物，但把手伸进去会摸到一个小小的毛绒物件。整个袋子重 1/2 磅。

你可以用一个动作取出布袋里的毛绒物件，并把它扔出至多 20 尺远。当物件落地时骰一次 d8，参考对应颜色布袋的表格决定物件变成的生物。相关生物的资料见《怪物图鉴》。该生物在次日黎明时分消散，其生命值降至 0 时也随即消失。

扔出的生物对你和你的同伴态度友善，且会在你的回合内行动。你可以用一个附赠动作命令该生物在其下一回合执行特定的移动方式，做特定的动作。你也可以下达宽泛的命令，例如攻击你的敌人。没接到命令时，该生物按自己天性行动。

灰色魔术袋 Gray Bag of Tricks

d8	生物	d8	生物
1	鼬鼠 weasel	5	黑豹 panther
2	巨鼠 giant rat	6	巨獾 giant badger
3	獾 badger	7	凶暴狼 dire wolf
4	野猪 boar	8	巨大麋鹿 giant elk

铁锈色魔术袋 Rust Bag of Tricks

d8	生物	d8	生物
1	老鼠 rat	5	巨山羊 giant goat
2	猫头鹰 owl	6	巨野猪 giant boar
3	獒 mastiff	7	狮子 lion
4	山羊 goat	8	棕熊 brown bear

棕褐色魔术袋 Tan Bag of Tricks

d8	生物	d8	生物
1	豺 jackal	5	黑熊 black bear
2	猿 ape	6	巨鼬 giant weasel
3	狒狒 baboon	7	巨鬣狗 giant hyena
4	斧嘴鸟 axe beak	8	老虎 tiger

矮人腰带 Belt of Dwarvenkind



力场珠 Bead of Force

奇物，珍稀

这个小型黑色球体直径 3/4 寸，重 1 盎司。通常都会有 1d4+4 颗珠子保存在一起。

你可以用一个动作把珠子扔出至多 60 尺远。珠子因冲击而爆炸并被摧毁，落点周围半径 10 尺范围内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败则受到 5d4 的力场伤害。此外，球型的隐形力场将封闭该区域 1 分钟。任何豁免失败且完全处于范围中的生物会被困在里面。豁免成功或部分处于范围中的生物会沿着远离球型中心的方向推出范围。攻击或其他效应无法进入球型力场，但供呼吸的空气可以顺利流通。

被困在内部的生物可以用一个动作推动力场障壁，移动至多相当于该生物步行速度一半的距离。这个球型障壁也可以被拿起。无论内部的生物有多重，它的重量都只有 1 磅。

矮人腰带 Belt of Dwarvenkind

奇物，珍稀（需同调）

着装此腰带时，你获得以下增益：

- 你的体质增加 2，但不能超过 20。
- 你进行与矮人互动的魅力（说服）检定时具有优势。

此外，如果你与此腰带同调且能够长出胡须，则在每天的黎明时分你有 50%的概率长出一把大胡子；如果你已经长有胡须，则你的胡须会明显变得更厚。

如果你不是一名矮人，你在穿戴此腰带时获得以下额外的增益：

- 你进行对抗中毒的豁免时具有优势，并获得对毒素伤害的抗性。
- 你获得 60 尺黑暗视觉。
- 你可以说、读、写矮人语。



狂战斧 Berserker Axe

巨人之力腰带 Belt of Giant Strength

奇物，多种稀有度（需同调）

着装此腰带时，你的力量值变为腰带赋予的数值。如果你未着装该腰带时，力量值已经大于或等于腰带赋予的数值，则该物品无效。

这类腰带共有六种，稀有度各有不同，分别对应六种巨人。*石巨人之力腰带 Belt of stone giant strength* 和*霜巨人之力腰带 Belt of frost giant strength* 外形不同但效果一样。

种类	力量值	稀有度
山丘巨人 hill	21	珍稀
石巨人 stone/霜巨人 frost	23	极珍稀
火巨人 fire	25	极珍稀
云巨人 clound	27	传说
风暴巨人 storm	29	传说

狂战斧 Berserker Axe

武器（任何斧），珍稀（需同调）

你使用此魔法武器进行攻击检定和伤害掷骰时获得+1 加值。此外，与该武器同调后，你的生命值上限将增加等于你等级的数值。

诅咒 Curse。与这把受诅咒的斧子同调的生物将受到其诅咒影响。只要诅咒还在生效，你总是会把斧子放在触手可及的地方，不愿与它分开。除非你在 60 尺范围内看不到任何敌人也听不到任何敌人的声音，否则你使用这把斧子之外的任何武器发动攻击检定时具有劣势。

敌对生物在你持有斧子时对你造成伤害时，你必须进行一次 DC 15 的感知豁免，豁免失败则则陷入狂怒状态。狂怒时，你必须使用你每轮的动作以该斧子攻击离你最近的生物。如果你的攻击 Attack 动作中包含有额外的攻击部分，则你将在击败当前目标后继续移动并攻击下一个最近的目标。如果多个目标与你的距离同为最近，则随机选择其中之一。当你在开始自己的回合时周围 60 尺范围内没有你能看到或听到声音的生物时，狂怒终止。

精灵之靴 Boots of Elvenkind

奇物，非普通

着装这双靴子时，无论在何种表面上移动，你都不会发出脚步声。你进行有关无声移动的敏捷（隐匿）检定时具有优势。

浮空之靴 Boots of Levitation

奇物，珍稀（需同调）

着装这双靴子时，你可以用一个动作对自身施展法术*浮空术 levitate*，次数不限。

速度之靴 Boots of Speed

奇物，珍稀（需同调）

着装这双靴子时，你可以获得一个互击脚后跟的附赠动作项。执行该附赠动作后，你的移动速度将加倍，且任何生物对你发动借机攻击时都承受劣势。再次互击脚后跟将终止该效应。

靴子的属性持续使用 10 分钟后，其魔法效应将随之消失直至你完成一次长休才能再次使用。

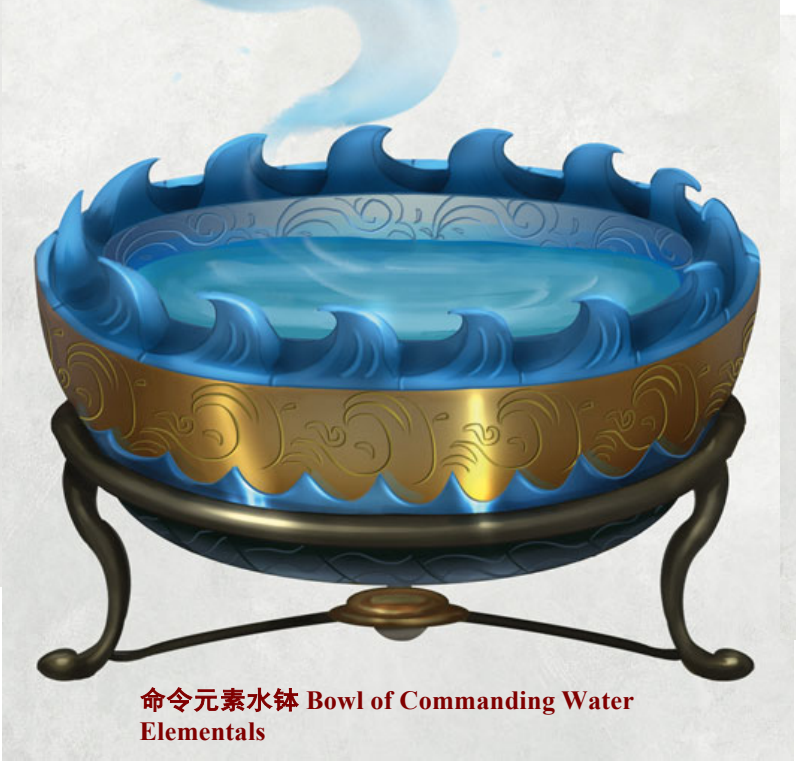
跳跑之靴 Boots of Striding and Springing

奇物，非普通（需同调）

着装这双靴子时，你的步行速度变为 30 尺，除非你原本的步行速度更快。你的速度此时不会因为受阻或者穿着护甲而减慢。此外，你跳跃的距离是通常的三倍，但不能超过你剩余的移动距离。



雪地之靴 Boots of the Winterlands



命令元素水钵 Bowl of Commanding Water Elementals



命令元素火盆

雪地之靴 Boots of the Winterlands

奇物，非普通（需同调）

这双加绒靴子温暖且舒适。着装这双靴子时，你获得以下增益：

- 你对寒冷伤害具有抗性。
- 你忽略冰或雪造成的困难地形对移动的影响。
- 你能够在没有任何其他保护的情况下忍受低至 -50 华氏度的气温。如果你穿着厚重的衣服，你能够忍受低至 -100 华氏度的气温。

命令元素水钵 Bowl of Commanding Water Elementals

奇物，珍稀

这个水钵装满水时，你可以用一个动作并说出水钵的命令语以召唤一个水元素 water elemental，其效应相当于你施展出法术 *召唤元素生物 conjure elemental*。直到次日黎明前，该水钵都无法再次以该方式使用。

水钵直径约 1 尺，深约半尺。它的重量为 3 磅，能装承大约 3 加仑水。

射手护腕 Bracers of Archery

奇物，非普通（需同调）

着装这对护腕时，你获得长弓 longbow 和短弓 shortbow 的熟练项。你使用这些武器发动远程攻击时，其伤害掷骰获得 +2 加值。

防御护腕 Bracers of Defense

奇物，珍稀（需同调）

着装这对护腕时，如果你没有穿着护甲也没有使用盾牌，则你的 AC 获得+2 加值。

命令元素火盆 Brazier of Commanding Fire Elementals

奇物，珍稀

当火焰在这个铜盆中燃烧时，你可以用一个动作说出火盆的命令语并以此召唤一个火元素 fire elemental，其效应相当于你施展出法术 *召唤元素生物 conjure elemental*。直到次日黎明前，火盆都无法再次以该方式使用。

火盆的重量为 5 磅。

护盾胸针 Brooch of Shielding

奇物，非普通（需同调）

着装此胸针时，你获得对力场伤害的抗性，并免疫法术 *魔法飞弹 magic missile* 的伤害。

飞天扫帚 Broom of Flying

奇物，非普通

这把扫帚平时只是一把 3 磅重的普通木制扫帚。如果你骑在它上面并说出它的命令语，它就会悬浮在你身下且可以载着你在空中飞行。它的飞行速度为 50 尺。虽然飞天扫帚最多可以搭载 400 磅的重物，但 200 磅以上的载重会将它的飞行速度降低到 30 尺。扫帚在你着陆之后便会停止悬浮。

你可以说出命令语并指明 1 里内一个你熟悉的地点，以此命令扫帚自行飞到该处。如果扫帚在你周围 1 里以内，则你可以用另一个命令语让它回到你身边。



祈神蜡烛 Candle of Invocation

奇物，极珍稀（需同调）

每支祈神蜡烛都为一位选定的神祇定制专用，且具有与神祇相同的阵营。蜡烛的阵营可以用*侦测善恶 detect evil and good* 辨别。蜡烛对应的神祇或阵营由 DM 选择或随机决定。

d20	阵营	d20	阵营
1~2	混乱邪恶	10~11	绝对中立
3~4	混乱中立	12~13	中立善良
5~7	混乱善良	14~15	守序邪恶
8~9	中立邪恶	16~17	守序中立
		18~20	守序善良

用一个动作点燃蜡烛时，它的魔力就会被激活。蜡烛共可以燃烧 4 小时，你也可以提前吹灭蜡烛以备将来之用。以分钟为单位计算蜡烛已燃烧时间，并从总时间内扣除。

蜡烛燃烧时散发出 30 尺半径范围的微光光照。范围内任何阵营与蜡烛相同的生物进行攻击检定、豁免检定和属性检定时具有优势。此外，范围内阵营与蜡烛相同的牧师和德鲁伊施展 1 环法术时无需消耗法术位，但法术效果仍按消耗了 1 环法术位计算。

另外，你还可以在开始点燃蜡烛的同时对其施展法术*异界之门 gate*。这种做法可以立即摧毁*祈神蜡烛*。

水下呼吸帽 Cap of Water Breathing

奇物，非普通

在水下着装此帽时，你可以用一个动作说出其命令语以在你头部周围创造出一个供你呼吸的空气泡。空气泡持续存在，直至你再次说出命令语、摘掉帽子或是离开水下。



郎中披肩 Cape of the Mountebank

奇物，珍稀

这件披肩闻起来有一股淡淡的硫磺味。着装该披肩后，你可以用一个动作施展法术*任意门 dimension door*。使用该属性后直至次日黎明前都无法再次以该方式使用该物品。

以此消失时，你将在原本的位置留下一团烟雾，之后你伴随着一团类似的烟雾出现在目的地。烟雾会在你离开和到达的位置造成轻度遮蔽，并在下一个你的回合结束时消散。一阵微风或更强的风势可以将这种烟雾吹散。

飞毯 Carpet of Flying

奇物，极珍稀

你可以用一个动作说出让飞毯起飞或悬停的命令语。只要你在飞毯周围 30 尺内，它就会按照你的口令移动。

飞毯有四种不同的尺寸，其具体如何则由 DM 进行选择或随机决定。

d100	尺寸	载重	飞行速度
01~20	3 尺 x 5 尺	200 磅	80 尺
21~55	4 尺 x 6 尺	400 磅	60 尺
56~80	5 尺 x 7 尺	600 磅	40 尺
81~100	6 尺 x 9 尺	800 磅	30 尺

飞毯的载重上限为表中数值的两倍，但超过正常载重时飞毯的飞行速度减半。



移位斗篷 Cloak of Displacement

精灵斗篷 Cloak of Elvenkind



命令元素香炉 Censer of Controlling Air Elementals

奇物，珍稀

当熏香在这个香炉中燃烧时，你可以用一个动作说出香炉的命令语并以此召唤出一个气元素 air elemental，其效应相当于你施展出法术*召唤元素生物 conjure elemental*。直到次日黎明前，香炉都无法再次以该方式使用。

香炉宽 6 尺，高 1 尺，重 1 磅。其外形类似于一个带有精美装饰杯盖的酒杯。

开门钟琴 Chime of Opening

奇物，珍稀

这种空心金属管长约 1 尺，重 1 磅。你可以用一个动作敲击它，在将它指向 120 尺内一个能被打开的物件，比如门、盖子或锁。被敲击的钟琴会发出一个清晰的音调。只要声音可以传到目标物件处，该物件上面的一个锁或者闩就会被打开。如果物件上没有锁闭的锁或闩，则物件本身被打开。

开门钟琴可使用 10 次。第 10 次后它将碎裂而失去用处。

爆裂头饰 Circlet of Blasting

奇物，非普通

着装此头饰后，你可以用一个动作施展出法术*灼热射线 scorching ray*。使用此法术攻击的攻击加值为 +5。直到次日黎明前，头饰都无法再次以该方式使用。

节肢斗篷 Cloak of Arachnida

奇物，极珍稀（需同调）

这件精美的服饰由黑色丝绸制成，其上用银色丝线绘成网状花纹。着装此斗篷后，你获得以下增益：

- 你获得对毒素伤害的抗性。
- 你获得和步行速度相同的攀爬速度。
- 你可以沿着垂直平面上下移动，甚至可以双手松开倒挂在天花板上。
- 你不会被任何种类的蛛网困住，在移动穿过蛛网时你将其视为等同于困难地形。
- 你可以用一个动作施展出法术蛛网术 web（豁免 DC 13）。如此创造的蛛网覆盖范围是普通蛛网术的两倍。直到次日黎明前，斗篷的这项属性都无法再次使用。

移位斗篷 Cloak of Displacement

奇物，珍稀（需同调）

着装此斗篷后，它将投射出你的幻影，使你看起来像是站在一个和你实际位置稍有偏差的地方。任何生物对你发动攻击时都将承受劣势。你受到伤害时斗篷会暂时失效，直至你的下一回合开始恢复效应。当你陷入失能、束缚状态或因其他原因而无法行动时，斗篷的效应也随之被压制。

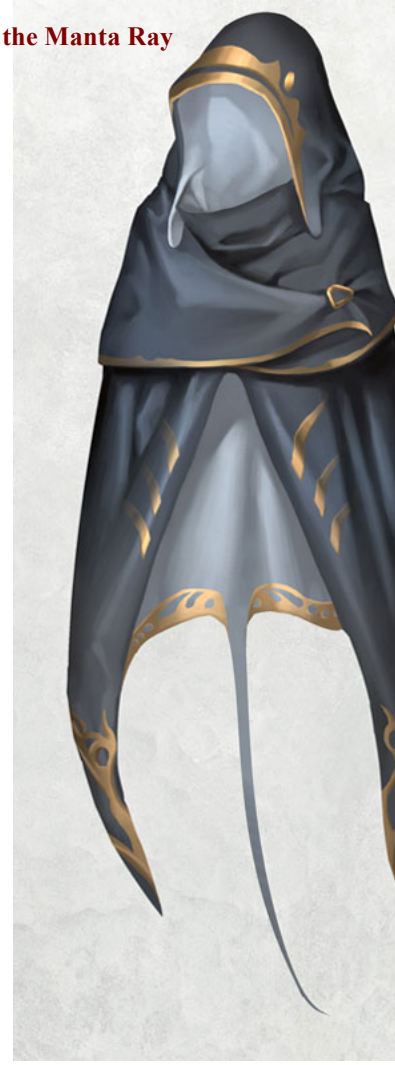
精灵斗篷 Cloak of Elvenkind

奇物，非普通（需同调）

着装此斗篷并拉起兜帽后，它将变换颜色为你提供伪装。任何试图看到你的感知（觉察）检定都将承受劣势，且你在使用敏捷（隐匿）检定进行躲藏时具有优势。褪下或拉起兜帽需要一个动作。



力场魔方 Cube of Force



蝠鲼斗篷 Cloak of the Manta Ray

蝙蝠斗篷 Cloak of the Bat

奇物，珍稀（需同调）

着装此斗篷后，你的敏捷（隐匿）检定具有优势。在微光光照或黑暗环境中，你可以用双手抓住斗篷边沿，利用它以 40 尺的速度飞行。如果你没能抓住斗篷边沿或不再处于微光光照或黑暗环境中，则你失去此飞行速度。

着装此斗篷且身处微光光照或黑暗环境时，你可以用一个动作对自己施展出法术*变形术 polymorph*，并以此变成一只蝙蝠 bat。你在变成蝙蝠时保留自身的智力、感知和魅力属性。直到次日黎明前，斗篷都无法再以该方式使用。

蝠鲼斗篷 Cloak of the Manta Ray

奇物，非普通

着装此斗篷并拉起兜帽后，你获得 60 尺游泳速度，并能在水下呼吸。褪下或拉起兜帽需要一个动作。

隐身斗篷 Cloak of Invisibility

奇物，传说（需同调）

着装此斗篷后，你可以把兜帽拉到头上以使自己隐形。你身上着装和携带的所有东西也会随你隐形。褪下兜帽会使你显形。褪下或拉起兜帽需要一个动作。

隐身斗篷的效应至多能持续 2 小时，持续时间以 1 分钟为单位扣除。使用 2 小时后，斗篷将暂时失效。停止使用斗篷达 12 小时可以为它恢复 1 小时的使用时间。

防护斗篷 Cloak of Protection

奇物，非普通（需同调）

着装此斗篷后，你的 AC 和豁免获得+1 加值。

水晶球 Crystal Ball

奇物，极珍稀或传说（需同调）

水晶球通常直径 6 寸，是一种非常稀有的魔法物品。接触水晶球时，你可以用它施展出法术*探知 scrying*（豁免 DC17）。

下列水晶球的变体是传说级物品，具有额外的属性。

读心水晶球 Crystal Ball of Minf Reading。使用此水晶球施展法术*探知 scrying* 时，你可以用一个动作指定该法术传感器周围 30 尺内你能看到的生物，并对其施展法术*侦测思想 detect thoughts*。该*侦测思想*持续期间你无需为其保持专注，但如果 *探知* 法术终止它也将随之终止。

心灵感应水晶球 Crystal Ball of Telepathy。使用此水晶球施展法术*探知 scrying* 时，你可以与该法术传感器周围 30 尺内你能看到的生物以心灵感应的方式交流。你还可以用一个动作，通过传感器对这些生物中的某一个施展*暗示术 suggestion*（豁免 DC 17）。该*暗示术* 持续期间内你无需为它保持专注，但如果*探知* 终止它也将随之终止。使用后，水晶球的*探知* 能力直到次日黎明前都无法再次启动。

真知水晶球 Crystal Ball of True Seeing。使用此水晶球施展法术*探知 scrying* 时，你对该法术传感器周围半径 120 尺范围拥有真实视觉感官。

力场魔方 Cube of Force

奇物，珍稀（需同调）

这个立方体棱长约 1 寸，每个面上都有一个可以按压的独特标记。它共有 36 发充能，每天黎明时会恢复 1d20 发已消耗的充能次数。

立方体每一面都可以产生不同的效应。你可以用一个动作按下立方体某一面，并消耗如下表所示的充能。如果立方体充能不足，则什么也不会发生。否则，按下后将产生一股无形力场构成的障壁，形成一个棱长 15 尺的立方区域。障壁持续 1 分钟，并以你为中心移动，直至你用一个动作按下立方体的第六个面或立方体耗尽了充能。你可以按下不同的面来改变障壁的效应，但这会消耗相应的充能而其效应的持续时间也将重新开始计算。

如果由于你的移动使障壁与不能穿过它的固定物件接触，那么你在障壁持续时间内将无法更加靠近该固定物件。

力场魔方各面效果 Cube of Force Faces

面	充能	效应
1	1	气体、风和雾无法穿过障壁。
2	2	非活体物质无法穿过障壁。你还可以决定是否让墙壁、地板和天花板穿过障壁。
3	3	活体物质无法穿过障壁。
4	4	法术效应无法穿过障壁。
5	5	任何东西都无法穿过障壁。你还可以决定是否让墙壁、地板和天花板穿过障壁。
6	0	解除障壁。

当障壁成为某些特定法术目标，或是与某些特定法术、魔法物品效应接触时，立方体将失去一部分充能，如下表所示。

法术或物品	充能损失
解离术 disintegrate	1d12
音爆号角 horn of blasting	1d10
穿墙术 passwall	1d6
虹光喷射 prismatic spray	1d20
火墙术 wall of fire	1d4

异界之门魔方 Cubic Gate

奇物，传说

这个棱长 3 寸的立方体散发着明显的魔法能量。立方体的六个面分别对应六个位面，其中之一是物质位面其他则由 DM 决定。

你可以用一个动作按下立方体的某个面以施展法术 *异界之门 gate*，并打开连接对应位面的传送门。或者，你可以用一个动作按两次立方体的某个面来施展法术 *异界传送 plane shift*（豁免 DC 17），以将你的目标传送到对应位面。

立方体有 3 发充能，每次使用都会消耗 1 发充能。它可以在每天黎明时恢复 1d3 发充能。

迪恩的折叠要塞 Daern's Instant Fortress

奇物，珍稀

如果你用一个动作把这个棱长 1 寸的金属立方体放在地上并说出命令语，它将迅速变成一座要塞。要塞内空无一人时，你可以用一个动作说出命令语让它恢复折叠状态。

这个要塞是一座方形的高塔，长宽各 20 尺，高 30 尺。要塞各面墙上都有箭孔，顶端则为城垛。它的内部被分为两层，其间由楼梯连通。楼梯向上最终可以达到要塞顶部的活板门。要塞被激活时，它面向你的一面上会出现一扇小门。小门只会因你的命令而开启。说出开门的命令语需要一个附赠动作。这扇门不会受到 *敲击术 knock* 和类似魔法效应的影响（比如*开门钟琴 chime of opening* 的效应）。

要塞展开时，它即将占据空间位置里的每个生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 10d10 的钝击伤害，豁免成功则伤害减半。无论通过与否，这些生物都会被推到要塞旁边未被占据的空间里。未被着装或携带的物件将直接受到伤害并被推到要塞旁边未被占据的空间里。

要塞由精金打造，魔法力量保护它不会被推倒。要塞的顶部、门和每面墙都有 100 点生命值，免疫除攻城武器外任何非魔法武器造成的伤害，且对其他所有伤害具有抗性。只有法术 *许愿术 wish* 可以修复要塞（这种用法视为复制一个 8 环或更低环的法术）。每一道 *许愿术 wish* 可以为要塞顶部、大门或一面墙恢复 50 点生命值。



淬毒匕首 Dagger of Venom



无尽水瓶 Decanter of Endless Water



异界之门魔方 Cubic Gate

淬毒匕首 Dagger of Venom
武器（匕首），珍稀

使用此魔法武器进行攻击检定和伤害掷骰时获得+1 加值。

你可以用一个动作使匕首涂上毒液。毒液存在 1 分钟，或直至你用这把武器成功命中某名生物。被击中生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 2d10 的毒素伤害并中毒 1 分钟。直到次日黎明前，该匕首都无法再以该方式进行使用。

舞空剑 Dancing Sword
武器（任意剑），极珍稀（需同调）

你可以用附赠动作将这把魔法剑抛到空中并说出命令语。此时，魔剑将悬浮在空中，然后飞行至多 30 尺并攻击距离它 5 尺以内的一名生物。剑使用你的攻击检定，其伤害掷骰也使用你的属性调整值。

剑在空中悬浮时，你可以用附赠动作令它在你周围 30 尺范围内飞行至多 30 尺，还可以令它攻击距离它 5 尺以内的一名生物（同一个附赠动作）。

剑在浮空状态下攻击四次后，它将飞行至多 30 尺试图回到你手上。如果你没有空着的手，那么它会落在你脚边。如果你和剑之间的路径被阻塞，则它会尽可能的落在离你最近的位置。如果你抓住悬浮的剑或者主动离开它超过 30 尺，那它也将停止悬浮。

无尽水瓶 Decanter of Endless Water
奇物，非普通

这个 2 磅重，带瓶塞的瓶子在摇晃时会发出液体晃动的声音，仿佛其中有水一般。

你可以用一个动作拔出瓶塞并说出三个命令语中之一，使瓶子流出淡水或是咸水（由你选择）。水将在你的下一回合开始时停止涌出。瓶子的命令语有以下三种：

- “溪流 Stream”产生 1 加仑的水。
- “泉源 Fountain”产生 5 加仑的水。
- “井喷 Geyser”如同间歇泉般喷出一道高 30 尺，宽 1 尺的水柱，共产生 30 加仑水。如果你握持此瓶，则可以用一个附赠动作将瓶口对准 30 尺范围内一名你能看到的生物。该生物必须进行一次 DC 13 的力量豁免，豁免失败则受到 1d4 的钝击伤害并陷入倒地。另外，你也可以用瓶口瞄准一个不超过 200 磅，且未被着装或携带的物件。而该物件将随之被打翻或被你推开 15 尺。

幻象牌组 Deck of Illusions
奇物，非普通

这个匣子里装着一套羊皮纸制的卡牌。一套完整的牌组有 34 张卡，但作为宝藏获得牌组时通常会缺少 1d20-1 张卡。

只有在随机抽取时，卡牌的魔法才会生效（你可以使用扑克牌模拟牌组）。你可以用一个动作从牌组中随机抽出一张牌并扔到 30 尺内的地面上。

一名或多名幻象生物将在扔出的卡牌上形成，并一直持续到幻象被解除。幻象生物看起来活灵活现，和真实生物体型相仿，行为模式也相同（详见*《怪物图鉴》*）但无法造成伤害。如果你在幻象生物周围 120 尺内且能看到它，则你就可以用一个动作命令它移动到卡牌周围 30 尺内的任何地方。由于物件可以穿透幻象，因此与幻象生物的任何物理互动都将揭示其幻象本质。以视觉观察幻象生物时，成功通过一次 DC 15 的智力（调查）检定即可发现幻象的本质。检定成功后幻象在该生物眼中即为半透明状态。

幻象将一直持续到被解除或直至它的卡牌被移动。当幻象终止时，它卡牌上的图像也随之消失，该卡牌也从此失去效应。



迪恩的折叠要塞 Daern's Instant Fortress



舞空剑 Dancing Sword

扑克牌	幻象
红心 A	红龙 red dragon
红心 K	骑士 knight 和四个卫兵 guards
红心 Q	魅魔 succubus 或梦魔 incubus
红心 J	德鲁伊 druid
红心 10	云巨人 cloud giant
红心 9	双头巨人 ettin
红心 8	熊地精 bugbear
红心 2	地精 goblin
方块 A	眼魔 beholder
方块 K	大法师 archemage 和法师学徒 mage apprentice
方块 Q	夜鬼婆 night hag
方块 J	刺客 assassin
方块 10	火巨人 fire giant
方块 9	食人魔巫师 ogre mage
方块 8	豺狼人 gnoll
方块 2	狗头人 kobold
黑桃 A	巫妖 lich
黑桃 K	祭司 priest 和两名侍僧 acolytes
黑桃 Q	美杜莎 medusa
黑桃 J	老兵 veteran
黑桃 10	霜巨人 frost giant
黑桃 9	巨魔 troll
黑桃 8	大地精 hobgoblin
黑桃 2	地精 goblin
梅花 A	铁魔像 iron golem
梅花 K	强盗头目 bandit captain 和三名强盗 bandits
梅花 Q	欲魔 erinyes
梅花 J	狂战士 berserker
梅花 10	山丘巨人 hill giant
梅花 9	食人魔 ogre
梅花 8	兽人 orc
梅花 2	狗头人 kobold
王牌（2 张）	你（牌组的持有者）

万象无常牌 Deck of Many Things

奇物，传说

这种由象牙或羊皮纸制成的卡牌通常存放在盒子或袋子里。一套牌大多数时候（75%）只有 13 张卡，但有时也会有 22 张。

抽卡之前，你必须先声明要抽多少张卡牌，然后随机抽取（你可以使用扑克牌模拟牌组）。继续抽取声明数量之外更多的卡牌将不会产生任何效应。按正常方法抽出的卡牌其魔法效应在抽出时立即生效。你抽取两张卡牌之间的间隔不能超过 1 小时。如果你未能抽够声明数量的卡牌，声明了但是未抽取的那部分卡牌将从牌组中自行飞出并同时生效。

被抽出的卡牌其本身的存在将随之消散。除非你抽到的是愚者 Fool 或小丑 Jester，否则抽出的卡型将重新出现在牌组里，使得你可能再次抽到该卡。

平衡 Balance。你的心灵经历了剧烈的变化，甚至改变了你的阵营。守序将变为混乱，善良则变为邪恶，反之亦然。如果你的阵营为绝对中立或无阵营，则此卡对你没有影响。

彗星 Comet。如果你独自战胜接下来所遭遇的一只或一群敌对怪物，你将获得足够使你提升到下一级的经验值。否则，此卡对你没有影响。

扑克牌	对应卡牌
方块 A	大臣 Vizier*
方块 K	太阳 Sun
方块 Q	月亮 Moon
方块 J	星辰 Star
方块 2	彗星 Comet*
红心 A	命运三女神 The Fates*
红心 K	王座 Throne
红心 Q	钥匙 Key
红心 J	骑士 Knight
红心 2	宝石 Gem*
梅花 A	利爪 Talons*
梅花 K	虚空 The Void
梅花 Q	火焰 Flames
梅花 J	头骨 Skull
梅花 2	白痴 Idiot*
黑桃 A	城堡 Donjon*
黑桃 K	废墟 Ruin
黑桃 Q	蛇发女妖 Euryale
黑桃 J	浪人 Rogue
黑桃 2	平衡 Balance*
小王	愚者 Fool*
大王	小丑 Jester

*只存在于 22 张卡的牌组里

城堡 Donjon。你凭空消失并以静滞状态被禁锢在某个球形异次元空间里。消失时，你着装和携带的所有物品都将落在你之前占据的空间里。你将一直被禁锢，直至被发现并从异次元空间中被解放出来。你无法被任何预言系魔法定位，但法术*许愿术 wish* 可以获悉你的位置。抽到此卡后你不再抽取其他卡片。

蛇发女妖 Euryale。卡片上与美杜莎相似的画像诅咒了你。受到此诅咒的影响，你的豁免承受-2 减值。只有某个神灵或卡牌“命运三女神”可以终止这种诅咒。

命运三女神 The Fates。现实本身的存在被拆散而又重新编就，并以此让你得以避免或抹除某件已经发生的事件，如同它从未发生一般。你可以在抽到此卡后，直至自己死前的任何时间使用这张卡的效果。

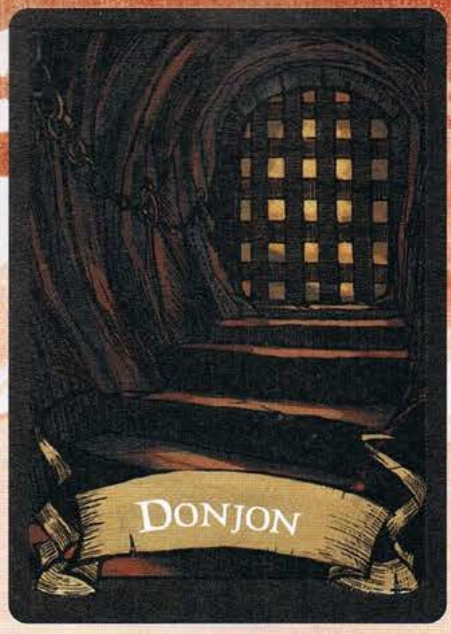
火焰 Flames。一名强大的魔鬼视你为仇敌。它会试图摧毁你的意志和你的生活，品尝你的痛苦并最终杀了你。这名魔鬼的敌意将持续到它和你中的一方死去为止。

关于树敌 A Question of Enmity

万象无常牌中有两张卡牌可能会使某个存在对抽卡的角色产生敌意。“火焰”卡牌导致的敌意是显而易见的，角色会因此多次遭遇魔鬼的恶毒算计。但找到这名魔鬼却并不容易。在最终对抗魔鬼之前，角色可能会多次与它的盟友和手下发生冲突。

“浪人”卡牌导致的敌意来源于抽卡的角色以为是朋友或盟友的角色，因此不易察觉。作为 DM，你应该等待最有戏剧效果的时刻展示这种敌意，让玩家们不断猜测背叛者是谁。


SUN


DONJON


JESTER


BALANCE


EURYALE


RUIN


SKULL


KNIGHT


KEY

愚者 Fool。 你失去 10,000 点经验值。弃掉这张牌并另抽一张牌，把这两次抽牌计为你声明的抽牌次数中的一次。如果失去这些经验值会使你的等级降低，则保留当前等级所需的最低经验值。

宝石 Gem。 二十五枚各价值 2,000 gp 的宝石，或五十枚各价值 1,000 gp 的宝石出现在你脚边。

白痴 Idiot。 你的智力永久降低 1d4+1（最低为 1）。你在声明的抽卡数量外再抽取一张卡牌。

小丑 Jester。 你获得 10,000 经验值，或者你在声明的抽卡数量外再抽取两张卡牌。

钥匙 Key。 由 DM 选择一把你拥有熟练项且稀有度为珍稀或更高的武器出现在你手中。

骑士 Knight。 一名 4 级战士出现在你身边 30 尺内由你指定的位置并为你服务。战士和你种族相同，并相信命运安排与你相遇且表示至死效忠于你。这名战士将由你控制。

月亮 Moon。 你获得 1d3 次施展 *祈愿术 wish* 的能力。

浪人 Rogue。 由 DM 选择一名非玩家角色视你为仇敌。你不知道这名新敌人的身份，直到他自己或其他人揭穿真相。只有*法术 许愿术 wish* 或神灵干涉程度的力量才能终止该非玩家角色对你的敌意。

废墟 Ruin。 你失去魔法物品以外一切你持有或拥有的财产。可动产将直接消失；在最低限度修改现实的前提下，你还将失去你拥有的所有生意、建筑物和土地。任何证明你拥有任何财产的文件也将因此卡而消失。

死亡化身 Avatar of Death

中型不死生物，中立邪恶

AC：20
HP：召唤者生命值的一半
速度：60 尺，飞行 30 尺（悬浮）

力量 16（+3）	敏捷 16（+3）	体质 16（+3）
智力 16（+3）	感知 16（+3）	魅力 16（+3）

伤害免疫：黯蚀，毒素
状态免疫：魅惑，恐慌，麻痹，石化，中毒，昏迷
感官：黑暗视觉 60 尺，真实视觉 60 尺，被动觉察 13
语言：召唤者所知的所有语言
挑战等级：--（0 XP）

虚体移动 Incorporeal Movement。 死亡化身可以移动穿过生物和物件，并视为等同于穿过困难地形。如果它在自己回合结束时身处物件内部，则受到 5（1d10）的力场伤害。

免疫驱散 Turning Immuntiy。 死亡化身免疫驱散不死生物特性。

动作

收割之镰 Reaping Scythe。 死亡化身用幽魂镰刀贯穿 5 尺内的一名生物，造成 7（1d8+3）的挥砍伤害，外加 4（1d8）的黯蚀伤害。

头骨 Skull。 你召唤出一名死亡化身 avatar of death——身穿破烂黑袍，手持幽灵镰刀，幽魂般的一个类人生物骷髅。它将在你周围 10 尺内一处 DM 指定的位置出现并对你发动攻击，同时警告其他人你必须要独自面对这场战斗。化身在将你杀死或自身生命值降至 0 后消失。如果有人试图在这场战斗中帮你，则该人物将因此召唤出自己的死亡化身。被死亡化身杀死的生物无法被复活。

星辰 Star。 你的一项属性提升 2。由此被提升的属性可以超过 20 但不能超过 24。

太阳 Sun。 你获得 50,000 经验值，且某件奇物（DM 决定）出现在你手中。

利爪 Talons。 你着装或携带的魔法物品被解离。神器不会被摧毁但会因此消失。

王座 Throne。 你获得魅力（说服）技能的熟练项，并在进行该技能检定时加上双倍的熟练加值。此外，你获得世界上某个地方的一座小城堡的所有权。然而这座城堡被怪物所占据，你必须清理其中的怪物以获得城堡的控制权。

大臣 Vizier。 抽到此卡后一年内任何时候，你可以在冥想中提出一个问题并获得诚实的回答。这个答案不止会给你提供信息，还会帮助你解决一个困境。换句话说，答案包括了如何实施答案的方法。

虚空 The Void。 这张黑色的卡片将带来灾难。你的灵魂从躯体抽离，并囚禁在某个 DM 指定地点的某个物件里。一名或多名强大的存在守护着这个地点。灵魂被囚禁期间，你的躯体处于失能状态。*许愿术 wish* 无法唤回你的灵魂，但可以揭示囚禁它的物件所在的方位。抽到此卡后你不再抽取其他卡片。

防御者 Defender

武器（任意剑），传说（需同调）

使用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。

你在每个自己回合里第一次使用此剑攻击时，可以选择将此剑的加值全部或部分转移到你的护甲等级中，而非用于本回合的任何攻击。例如，你可以将攻击检定和伤害掷骰的加值降低到+1 而在 AC 上获得+2 加值。加值改变持续到你的下一回合开始。你必须握持此剑才能获得它提供的 AC 加值。

恶魔护甲 Demon Armor

护甲（板甲），极珍稀（需同调）

着装该护甲后你的 AC 获得+2 加值，且可以理解和说出深渊语。另外，护甲附带利爪般的铁护手可以令你用手进行徒手打击时视为魔法武器并造成挥砍伤害，你以此发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。

诅咒 Curse。 着装这件被诅咒的护甲后，除非你被施予法术 *移除诅咒 remove curse* 或类似的魔法效应，否则你无法将其卸下。着装该护甲后，你对恶魔进行的攻击检定，以及对抗恶魔法术和特殊能力时进行的豁免检定均具有劣势。


恶魔护甲
Demon Armor

次元镣铐 Dimensional Shackles

奇物，珍稀

你可以用一个动作来以此镣铐束缚一个失能的生物。镣铐可以自行调整适应从小型到大型体型的生物。除普通镣铐的作用之外，次元镣铐还能阻止被其束缚生物进行异次元移动，包括传送和异位面旅行。但是，镣铐不会阻止生物穿过一道连接异位面的传送门。

你和你指定的任何生物能用一个动作解除此镣铐。每隔 30 日，被束缚的生物可以进行一次 DC 30 的力量（运动）检定，成功则破坏镣铐重获自由。

龙鳞甲 Dragon Scale Mail

护甲（鳞甲），极珍稀（需同调）

龙鳞甲是以某一种龙的鳞片制成的护甲。有时候是龙把自己褪下的鳞片送给类人生物，有时候则是猎人们小心的剥下死去龙类的鳞片并仔细保存起来。无论如何，龙鳞甲都是非常珍贵的物品。

着装该护甲时，你的 AC 获得+1 加值，且为对抗“骇人威仪 Frightful Presence”和龙的吐息武器时所作豁免具有优势。根据龙鳞甲使用的龙鳞种类，你还会获得对一种伤害类型的抗性（见下表）。

另外，你还可以用一个动作集中精神感知距你最近，且与龙鳞甲的鳞片提供者类型相同的龙类，并得知其相对于你的方向与距离。这条龙必须在你周边 30 里以内且与你处于同一位面。此后直到次日黎明前，该特殊动作都无法再次使用。


防御者
Defender

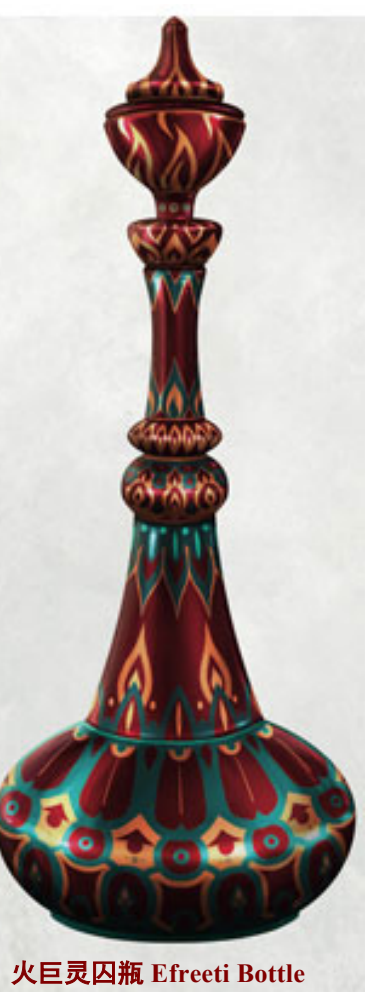
屠龙者 Dragon Slayer

武器（任意剑），珍稀

你用该魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。你以该武器命中龙类时，它将受到与剑的伤害类型相同的额外 3d6 伤害。此处的“龙”指任何生物类型为龙类的生物，包括龙龟 dragon turtle 和飞龙 wyvern 等。

龙种	抗性	龙种	抗性
黑龙	强酸	金龙	火焰
蓝龙	闪电	绿龙	毒素
黄铜龙	火焰	红龙	火焰
青铜龙	闪电	银龙	寒冷
赤铜龙	强酸	白龙	寒冷


次元镣铐
Dimensional Shackles



火巨灵囚瓶 Efreeti Bottle



屠龙者 Dragon Slayer



矮人飞锤 Dwarven Thrower



矮人板甲 Dwarven Plate

漂浮之球 Driftglobe

奇物，非普通

这个厚玻璃制成的小球重 1 磅。在它周围 60 尺内，你可以说出命令语以使它施展出*光亮术* *light* 或*日光术* *daylight*。使用一次后直至次日黎明前，其*日光术* *daylight* 效应将无法再次使用。

你可以用一个动作来说出另一个命令语，以让发光球体飞到空中，漂浮在离地面不超过 5 尺的地方。球体将持续漂浮在空中，直到你或另一生物将它抓住。如果你离开球体周围 60 尺范围，则它将沿最短路径跟随你移动直到距离你 60 尺为止。如果它的移动遭到妨碍，它将闪烁着落回地面并回到启动前的状态。

无踪粉 Dust of Disappearance

奇物，非普通

这是一些装在小包里的细沙般的粉末，其分量足够使用一次。你可以用一个动作将粉末洒向空中，使得你和你周围 10 尺内的生物和物件隐身 2d4 分钟（持续时间对所有受影响的对象一致）。粉末一经使用即被消耗。如果一名受影响的生物发动攻击或者施展法术，则该生物的隐形效应也随之终止。

干燥粉 Dust of Dryness

奇物，非普通

这个小包里共装着 1d6+4 把粉末。你可以用一个动作将一把粉末洒到水面上。粉末将把 15 尺立方区域的水变成一个弹珠大小的小球，漂浮或停止在粉末被洒下的位置附近。小球的重量可以忽略不计。

任一生物可以用一个动作将小球摔在某个结实表面，以令小球破碎并释放其中的水分。同时使小球失去其魔力。

身体大部分由水组成的元素生物在接触到一把干燥粉时必须进行一次 DC 13 的体质豁免，失败则受到 10d6 的黯蚀伤害，成功则伤害减半。

喷嚏粉 Dust of Sneezing and Choking

奇物，非普通

这种细沙般的粉末通常被装在小盒子里，其分量足够使用一次。这种粉末看起来像是*无踪粉* *dust of disappearance*，对其施展*鉴定术* *identify* 也会给出这样的结果。你可以用一个动作把这种粉末洒向空中。此时，你和你周围 30 尺内任何需要呼吸的生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，失败者将因不停打喷嚏而无法呼吸。受此影响的生物将陷入失能并窒息。只要受影响的生物依然清醒，它就能在每次自己的回合结束时再次进行该豁免。一旦豁免成功，其自己身上的效应也将随之终止。法术*次级复原术* *lesser restoration* 也可以终止一名生物身上的该效应。



矮人板甲 Dwarven Plate

护甲（板甲），极珍稀

着装该护甲时，你的 AC 获得+2 加值。此外，当某种效应将要在违背你意愿的情况下使你在地面上移动时，你可以用一个反应来减少你被移动的距离至多 10 尺。

矮人飞锤 Dwarven Thrower

武器（战锤），极珍稀（需矮人同调）

你用该魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。它具有投掷属性，常规射程为 20 尺，最大射程为 60 尺。当你用此武器发动远程攻击命中时，它将造成 1d8 的额外伤害。如果命中的目标是一名巨人，则额外伤害提升为 2d8。攻击后，此武器将立即飞回你的手中。

火巨灵囚瓶 Efreeti Bottle

奇物，极珍稀

这个彩绘的黄铜瓶子重 1 磅。如果你用一个动作拔出瓶塞，一团浓烟将从瓶内溢出。在你的回合结束时，该浓烟会随着一股无害的火焰消失，同时一名火巨灵 efreeti 将出现在你周边 30 尺内一个未被占据的空间位置。火巨灵的资料详见《怪物图鉴》。

瓶子第一次被打开时，DM 掷骰决定效应。

d100	效应
01~10	火巨灵攻击你。战斗进行 5 轮后，火巨灵将消失，同时瓶子失去魔力。
11~90	火巨灵为你服务 1 小时，然后回到瓶中。一个新的瓶塞将显现并再次将其封印，且新瓶塞在 24 小时内将无法被拔出。之后两次瓶子被打开时会产生同样的效应。瓶子被打开第四次时火巨灵将逃走并消失，同时瓶子失去魔力。
91~00	火巨灵可以为你施展三次*祈愿术 wish*。它将在 1 小时后或施展完第三次*祈愿术* 时消失，而瓶子也随之失去魔力。

火巨灵链甲 Efreeti Chain

护甲（链甲），传说（需同调）

着装该护甲时，你的 AC 获得+3 加值，且免疫火焰伤害，还可以说和理解原初语 Primordial。此外，你还可以像在坚实地面上一样行走于熔岩上。

元素宝石 Elemental Gem

奇物，非普通

这种宝石蕴藏着操纵元素的能量。你可以用一个动作来打碎宝石，其效应如同你施展法术*召唤元素生物 conjure elemental* 一样召唤出一个元素。被打碎的宝石也将失去魔力。宝石的种类决定了法术所召唤的元素。



宝石	召唤的元素
蓝色蓝宝石 blue sapphire	气元素
黄钻石 yellow diamond	土元素
红刚玉 red corundum	火元素
翡翠 emerald	水元素

健康灵药 Elixir of Health

魔药，珍稀

饮用此药水将治愈你身上的所有疾病，并移除目盲、耳聋、麻痹、中毒等状态。这种清澈的红色液体中有发光的小气泡。

精灵链甲 Elven Chain

护甲（链甲衫），珍稀

着装该护甲时，你的 AC 获得+1 加值。即使没有中型护甲的熟练项，你依然视为拥有该护甲的熟练项。

无尽烟壶 Eversmoking Bottle

奇物，非普通

这个重 1 磅，带铅塞的黄铜瓶子会渗出烟雾。如果你用一个动作拔掉瓶塞，一团浓重的云雾将从瓶中涌出，并扩散到瓶子周围 60 尺半径范围。被云雾笼罩的区域视处于重度遮蔽。只要瓶子保持开启，每 1 分钟云雾的半径会扩大 10 尺，直至达到 120 尺。

只要瓶子保持开启，该云雾就会持续存在。用一个动作说出命令语可以使瓶子关闭。瓶子关闭后，云雾将在 10 分钟后消散。一阵和风 moderate wind（11 至 20 里每小时）可以用 1 分钟吹散云雾，而强风 strong wind（11 至 20 里每小时）则可以用 1 轮吹散云雾。

魅惑镜片 Eyes of Charming

奇物，非普通（需同调）

这种水晶镜片可以着装到眼睛上。魅惑镜片有 3 发充能。着装该镜片时，如果你和你周围 30 尺内的一名类人生物能够互相看见对方，则你可以用一个动作并消耗 1 发充能来对它施展法术*魅惑人类 charm person*（DC 13）。镜片消耗掉的充能将在每天黎明时恢复。

微视镜片 Eyes of Minute Seeing

奇物，非普通

这种水晶镜片可以着装到眼睛上。着装该镜片时，可以更清晰的观察周边 1 尺以内的东西。在此范围内，你为搜索区域或研究物件所作，依赖视力的智力（调查）检定具有优势。

鹰眼镜片 Eyes of the Eagle

奇物，非普通（需同调）

这种水晶镜片可以着装到眼睛上。着装该镜片时，你依赖视力进行的感知（察觉）检定具有优势。在视野清晰的情况下，你可以在很远的地方看清小至 2 尺的生物或物件的细节。



异能塑像 Figurine of Wondrous Power

奇物，稀有度依塑像种类而不同

异能塑像是小到可以装在口袋里的野兽雕像。当你用一个动作说出命令语并把雕像扔到你周围 60 尺以内的某处时，它将变成一只活体生物。如果雕像被扔到的地方被其他生物或物件占据，或者周围的空间不足以容纳该雕像变成的生物，则它将不会变成生物。

雕像变成的生物对你和你的同伴态度友善。它能听懂你的语言并会按你的口头命令行事。如果你不下达任何命令，则该生物会保护自己而不作其他动作。除巨苍蝇 giant fly 外，其他生物的资料详见《*怪物图鉴*》。

生物存在的时间依雕像而不同。持续时间结束时，生物将变回异能塑像形态。它的生命值降至 0，或你用一个动作碰触它并说出命令语时，它将提前变回雕像状态。变回雕像后，异能塑像的属性必须经过一段时间后才能再次启动，时间长短依雕像种类而不同。

青铜狮鹫 Bronze Griffon（珍稀）。一尊青铜制成的扬爪狮鹫雕像，可以变为一只狮鹫 griffon，其存在至多维持 6 小时。使用后，此雕像需要经过 5 日才能再次启动。

乌木苍蝇 Ebony Fly（珍稀）。一尊外形类似虻的乌木雕像，可以变为供骑乘的巨苍蝇 giant fly，其存在至多维持 12小时。使用后，此雕像需要经过 2 日才能再次启动。

黄金狮子 Golden Lions（珍稀）。这尊黄金制成的狮子雕像总是成对制造。你可以只使用其中一只，也可以两只一起使用。每只狮子雕像都可以变为一只狮子 lion，其存在至多维持 1 小时。每只狮子雕像都需要经过 7 日才能再次启动。

象牙山羊 Ivory Goats（珍稀）。这种象牙制成的山羊雕像总是三个为一组制造。每个山羊雕像都有独特的外形和功能，如下所述：

巨苍蝇 Giant Fly

大型野兽，无阵营

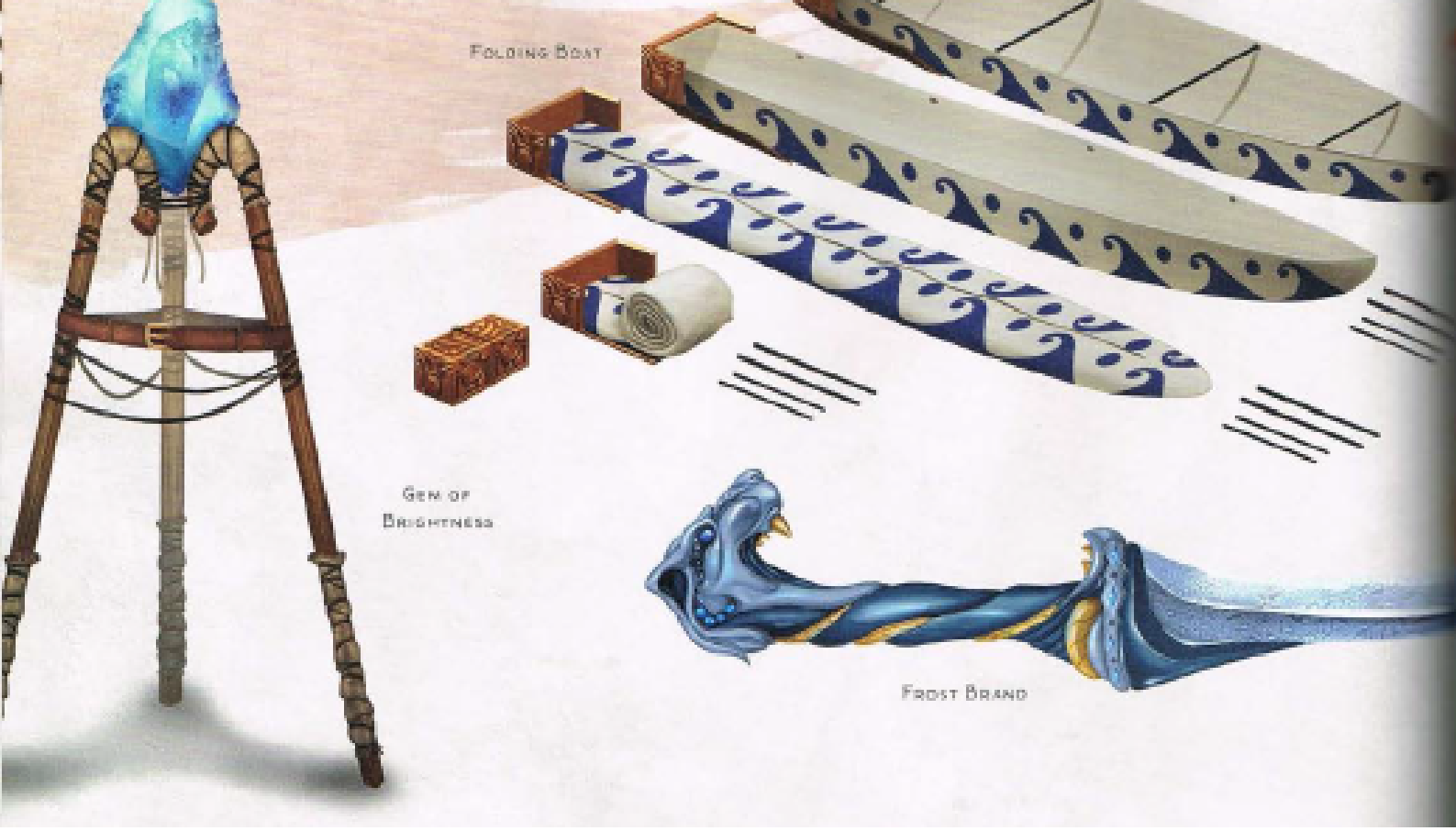


AC：11
HP：19（3d10+3）
速度：30 尺，飞行 60 尺

力量 14（+2）	敏捷 13（+1）	体质 13（+1）
智力 2（-4）	感知 10（+0）	魅力 3（-4）

感官：黑暗视觉 60 尺、被动察觉 10
语言：—

- 旅行山羊 goat of traveling 可以变为一只资料和乘用马 riding horse 相同的大型山羊。它有 24 发充能，处于野兽形态下时每小时（不足 1 小时按 1 小时计）将消耗 1 发充能。只要雕像还有充能，你就能随意使用它。当充能耗尽时，它将变回雕像且需要等到 7 日后充能恢复时才能再次启动。
- 苦工山羊 goat of travail 可以变为一只巨山羊 giant goat，其存在至多维持 3 小时。使用后，此雕像需要经过 30 日才能再次启动。
- 惊骇山羊 goat of terror 可以变为一只巨山羊 giant goat并至多维持 3 小时。它无法发动攻击，但你可以卸下它的角作为武器。其中一只角变为*+1 骑枪 lance*，而另一只角则变为*+2 长剑 longsword*。卸下一只角视为一个动作。当山羊变回雕像时，角变成的武器也将随之消失，而山羊的角会恢复原状。另外，当你骑乘这头巨大山羊时，它将散发出 30尺半径的恐惧灵光。任何在灵光范围内开始其自己回合的敌对生物，必须进行一次 DC 15 的感知豁免，失败则恐慌1分钟或直到山羊变回雕像。该受恐慌生物可以在每个它自己的回合结束时再次进行该豁免，成功则终止其自己身上的该效应。生物豁免成功时，它将在随后的 24 小时里免疫该山羊的恐惧灵光。使用后，此雕像需要经过15 日才能再次启动。



大理石象 Marble Elephant（珍稀）。这是一尊长和高约为 4 寸的大理石雕像。它可以变为一头象 elephant，存在至多维持 24 小时。使用后，雕像需要经过 7 日才能再次启动。

黑曜石驹 Obsidian Steed（极珍稀）。这个打磨过的黑曜石驹雕像可以变为一只梦魇 nightmare，其存在至多维持 24 小时。梦魇只会为了保护自己而战斗。使用后，此雕像需要经过 5 日才能再次启动。如果你属于善良阵营，则每次你使用此雕像时它有 10%的概率会无视你的命令，包括让它变回雕像的命令。如果你在梦魇无视你命令时骑上它，则你和梦魇会一起立刻被传送到哈迪斯 Hades 位面的随机地点。之后梦魇将变回雕像。

玛瑙犬 Onyx Dog（珍稀）。这个玛瑙犬雕像可以变为一只獒犬 mastiff，其存在至多维持 6 小时。这只獒智力为 8 并且会说通用语。它具有 60 尺黑暗视觉并且可以看到 60 尺范围内的隐形生物和物件。使用后，此雕像需要经过 7 日才能再次启动。

蛇纹石猫头鹰 Serpentine Owl（珍稀）。这个蛇纹石猫头鹰雕像可以变为一只巨猫头鹰 giant owl，而其存在至多维持 8 小时。只要你和该猫头鹰在同一位面，它就可以和你通过心灵感应进行沟通。使用后，此雕像需要经过 2 日才能再次启动。

白银渡鸦 Silver Raven（非普通）。这个银制渡鸦雕像可以变为一只渡鸦 raven，其存在至多维持 12 小时。你可以对渡鸦形态的此雕像随意施展*动物信使 animal messager*。使用后，此雕像需要经过 2 日才能再次启动。

焰舌 Flame Tongue

武器（任意剑），珍稀（需同调）

你可以用一个附赠动作说出命令语，以让这把剑的锋刃吐出烈焰。剑身的火焰为周围 40 尺范围提供明亮光照，以及额外 40 尺的微光光照。剑身燃烧时将对其命中的目标造成额外 2d6 的火焰伤害。火焰将持续燃烧到你把剑放下、收入鞘内或再次用一个附赠动作说出命令语为止。

折叠船 Folding Boat

奇物，珍稀

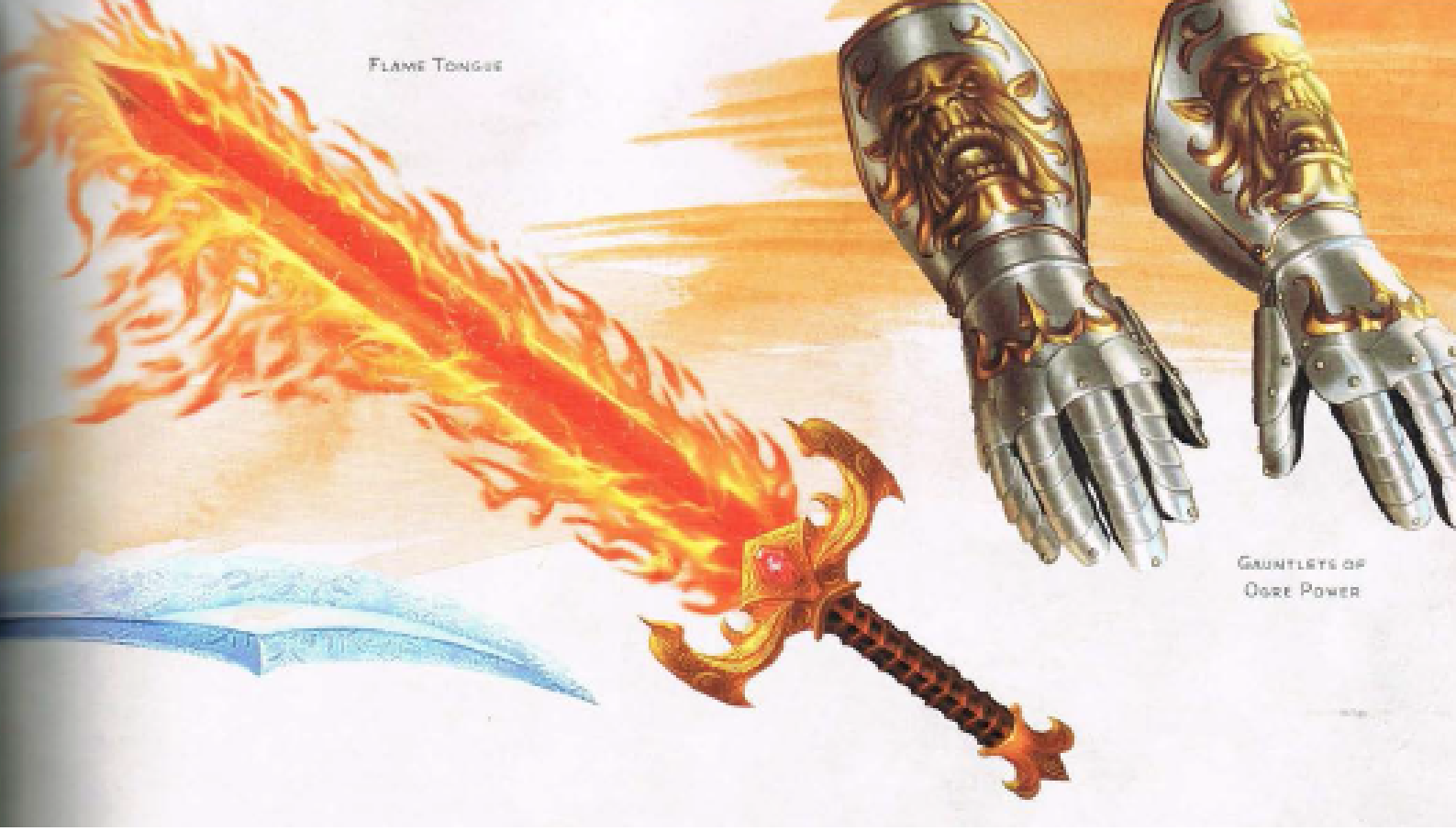
该物件外观看起来是个长 12 寸，宽 6 寸，深 6 寸的木盒。它重 4 磅且能在水面上漂浮，也可以像普通木盒一样装东西。该物品有三个命令语，说出一个命令语需要一个动作。

第一个命令语能使盒子展开成一条长 10 尺，宽 4 尺，深 2 尺的小船 boat。小船有一对桨、一个锚、一根桅杆和一面三角帆。它最多可以搭乘四名中型体型的生物。

第二个命令语能使盒子展开成一条长 24 尺，宽 8 尺，深 6 尺的船 ship。这艘船有一块甲板、划桨座、五对桨、一个舵桨、一个锚、一个甲板舱以及一根装有横帆的桅杆。它最多可以搭乘 15 名中型体型的生物。

木盒展开成船只时，它的重量也变为对应船只应有的重量。原本存放在木盒中的东西将留在船内。

当没有生物在折叠船上时，第三个命令语能使展开的船只变回木盒。船内无法装入木盒中的物件会在折叠时留在外面，可以装入木盒的物件则会留在盒内。



霜铭 Frost Brand

武器（任意剑），极珍稀（需同调）

当你用此魔法剑命中目标时，目标将受额外 1d6 的冷冻伤害。另外，握持此剑时你对火焰伤害具有抗性。

在严寒环境中，此剑的剑刃会发光，为周围 10 尺范围提供明亮光照，以及其外 10 尺的微光光照。

拔出此剑时，你可以选择让周围 30 尺内的所有非魔法火焰熄灭。该属性可以每小时使用一次。

食人魔力量护手 Gauntlets of Ogre Power

奇物，非普通（需同调）

着装该护手时，你的力量值变为 19。如果未着装该护手时你的力量值已经大于或等于 19，则该护手无效。

光彩夺目宝石 Gem of Brightness

奇物，非普通

这块棱形宝石有 50 发充能。持握该宝石时，你可以用一个动作说出宝石的三个命令语之一并造成如下效应：

- 第一个命令语令宝石发出亮光，提供 30 尺的明亮光照和其外 30 尺的微光光照。此效应将持续到你用一个附赠动作再次说出该命令语，或你使用宝石的另一种功能为止。这种用法不会消耗充能。
- 第二个命令语消耗 1 发充能，令宝石向 60 尺内你能看见的一个生物发出一道耀眼的光束。该生物必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则目盲 1 分钟。该生物在每次它自己
- 第三个命令语消耗 5 发充能，令宝石以自身为原点对 30 尺锥状范围放出刺眼的光芒。范围内的每个生物必须成功通过与第二项功能相同作用的豁免。

耗尽充能后，此宝石变为价值 50gp 的普通宝石。



真视宝石 Gem of Seeing
奇物，珍稀（需同调）

这块宝石有 3 发充能。你可以用一个动作说出宝石的命令语并消耗 1 发充能。接下来的 10 分钟内，你在透过宝石观察周围时具有 120 尺的真实视觉。该宝石在每天黎明时恢复 1d3 发充能。

巨人屠杀者 Giant Slayer
武器（任意斧或剑），珍稀

你用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。

当你以此武器命中巨人 giant 时，它将额外受与武器伤害类型相同的 2d6 点伤害，并且必须成功通过一次 DC 15 的力量豁免否则应击倒地。此处的“巨人”指任何生物类型为巨人的生物，包括双头巨人 ettin 和巨魔 troll 等。

幻惑镶钉皮甲 Glamoured Studded Leather
护甲（镶钉皮甲），珍稀

着装该护甲时，你的 AC 获得+1 加值。你可以用一个附赠动作说出该护甲的命令语，使护甲的外观幻化为任何普通衣物或其他种类护甲。护甲的颜色，样式和配件都由你自己决定，但它的体积和重量不会改变。幻化外观的效应持续到你脱掉此护甲或再次改变护甲外观。

辟矢夺箭手套 Gloves of Missile Snaring
奇物，非普通（需同调）

着装这双手套时，它几乎和你的手融为一体。着装该手套且至少空着一只手时，如果远程武器攻击命中你，则你可以用反应来减少 1d10＋你的敏捷调整值的伤害。如果你把伤害减少到 0，则你可以选择抓住击中你的抛掷物（前提是它的尺寸足够让你用手抓住）。

运动健将手套 Gloves of Swimming and Climbing
奇物，非普通（需同调）

着装该手套时，攀爬和游泳不会消耗额外移动力。你进行攀爬与游泳相关的力量（运动）检定时获得+5 加值。

窃贼手套 Gloves of Thievery
奇物，非普通

这双手套着装到手上时是隐形的。着装该手套时，你进行的敏捷（巧手）检定，以及为开锁进行的敏捷检定具有+5 加值。

夜视镜 Goggles of Night
奇物，非普通

着装这副暗色护目镜时，你具有 60 尺黑暗视觉。如果你已经有黑暗视觉，则其范围再扩大 60 尺。

雷神之锤 Hammer of Thunderbolts
武器（巨锤），传说

你用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。

巨人杀手 Giant's Bane（需同调）。要同调此物品，你必须同时着装*巨人之力腰带 belt of giant strength*（任意一种）和*食人魔力量护手 gauntlets of orge power*。如果你卸下其中任何一件，雷神之锤的同调也将立刻终止。持握该武器且与之同调时，你的力量值提升 4 且可以超过 20 但不能超过 30。当你用这把武器攻击巨人且投出 20 时，该巨人必须进行一次 DC 17 的体质豁免，失败则立即死亡。

雷神之锤有 5 发充能。与它完成同调后，你可以消耗 1 发充能并用它发动一次远程武器攻击，此时它将视为常规射程 20 尺，最大射程 60 尺的投掷武器。攻击命中时，锤子将产生 300 尺内都可听清的雷鸣。目标生物和它周围 30 尺内的生物必须成功通过一次 DC 17 的体质豁免，否则被震慑到你的下一回合结束。雷神之锤每天在黎明时恢复 1d4 发用掉的充能。

易容帽 Hat of Disguise
奇物，非普通（需同调）

着装这顶帽子时，你可以用一个动作随意施展*易容术 disguise*，其效应持续至帽子被摘下为止。

智力头带 Headband of Intellect
奇物，非普通（需同调）

着装此头带时，你的智力值变为 19。如果未着装该头带时你的智力值已经大于或等于 19，则此头带无效。

光辉头盔 Helm of Brilliance
奇物，极珍稀（需同调）

这顶耀眼的头盔上镶嵌着 1d10 颗钻石 diamonds、2d10 颗红宝石 rubies、3d10 颗火蛋白石 fire opals 和 4d10 颗蛋白石 opals。从头盔上摘下的宝石将化为尘埃。所有宝石都被摘下或摧毁后，此头盔将失去魔力。

着装这顶头盔时，你获得以下增益：

- 你可以用一个动作并使用一颗相应的宝石施展下列法术之一（豁免 DC 18）：*昼明术 daylight*（蛋白石 opal）、*火球术 fireball*（火蛋白石 fire opal）、*虹光喷射 prismatic spray*（钻石 diamond）、*火墙术 wall of fire*（红宝石 ruby）。施展法术后宝石被摧毁并消失。
- 只要头盔上还有至少一颗钻石，当周围 30 尺内有不死生物存在时，头盔就会发出 30 尺半径范围的微光光照。在此范围内开始其回合的不死生物将受到 1d6 的光耀伤害。
- 只要头盔上还有至少一颗红宝石，你就对火焰伤害有抗性。
- 只要头盔上还有至少一颗火蛋白石，你就可以用一个动作说出命令语，使你手中的一把武器燃起火焰，并提供 10 尺的明亮光照和额外 10 尺的微光光照。火焰对你和武器本身无害，但当你用该武器命中一次攻击时，受攻击的目标将额外受 1d6 的火焰伤害。火焰将持续到你收起、扔掉武器或用一个附赠动作再次说出该命令语。



着装头盔时，如果你因为对一个法术豁免失败而受到火焰伤害，则骰一次 d20。如果骰值为 1，则头盔上剩余的宝石将迸射出光束。60 尺范围内的每个生物都必须成功通过一次 DC 17 的敏捷豁免否则将被光束击中，并受到与头盔上剩余宝石数量相等的光耀伤害。此后光辉头盔和所有宝石都被摧毁。

通晓语言头盔 Helm of Comprehending Languages
奇物，非普通

着装这顶头盔时，你可以用一个动作随意施展*通晓语言 comprehend language*。



心灵感应头盔 Helm of Telepathy

奇物，非普通（需同调）

着装这顶头盔时，你可以用一个动作施展*侦测思想 detect thoughts*（豁免 DC 13）。保持法术专注期间，你可以用一个附赠动作向你聚焦的生物发送心灵通信。只要你依然聚焦于该生物，则它也可以用一个附赠动作回复你的信息。

使用*侦测思想 detect thoughts* 并聚焦于某生物期间，你还可以用一个动作对该生物施展*暗示术 suggestion*（豁免 DC 13）。此后直到次日黎明前，其*暗示术*属性都无法再次启动。

传送头盔 Helm of Teleportation

奇物，珍稀（需同调）

这顶头盔有 3 发充能。着装这顶头盔时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能施展*传送术 teleport*。每天黎明时头盔将恢复 1d3 发已消耗的充能。

霍华德的便利袋 Heward's Handy Haversack

奇物，珍稀

这个背包有三个袋子：中间一个侧面两个。每个袋都是一个异次元空间。每个侧袋可以容纳重量不超过 20 磅，体积不超过 2 立方尺的物体。中间的大袋则可以容纳重量不超过 80 磅，体积不超过 8 立方尺的物质。无论装了多少东西，背包总是重 5 磅。

向背包内放物件时使用与物体互动的规则。从背包内取出物品时需要一个动作。当你在背包里寻找某件特定物品时，该物品会被魔法放到最上面。

使用背包时有一些需要注意的事项。如果背包里装的东西超过了容量，或是背包被戳破、撕裂，则它被毁灭。背包毁灭时它所装载的东西将永远消失，但神器总会被送到其他什么地方。如果背包被内外翻转，它所装载的东西也将安全的掉落出来，但再次使用背包之前必须将它恢复原状。一名需要呼吸的生物被装入背包后，在开始窒息前还可以存活 10 分钟。

将该便利袋放入*次元袋 bag of holding*、*次元洞 portable hole* 或其他类似物品时，其产生的异次元空间将立即摧毁这两件物品并打开一扇通往星界的门扉。门产生在被放入另一件物品的前一物件所在的空间位置。任何在该门周围 10 尺内的生物将被吸入门内并送到星界位面的随机位置，随后该门关闭。这扇门只能单向通过且不能被再次打开。

神圣复仇者 Holy Avenger

武器（任意剑），传说（需圣武士同调）

你用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。当你用此剑命中邪魔或不死生物时，该生物将受额外 2d10 的光耀伤害。

持握此剑时，它在你周围产生 10 尺半径的灵光。你和灵光范围内其他友方生物为对抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。如果你的圣武士等级达到或超过 17 级，则灵光的半径增加到 30 尺。

音爆号角 Horn of Blasting

奇物，珍稀

你可以用一个动作说出号角的命令语然后吹响号角。号角将产生 30 尺锥状范围的音爆，其声音可传播远达 600 尺。锥状范围内的每个生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免。豁免失败的生物将受 5d6 的雷鸣伤害并耳聋 1 分钟，成功则伤害减半且不会耳聋。由玻璃或晶体构成的生物或物件进行该豁免时具有劣势，且会受到 10d6 而非 5d6 的伤害。每次使用号角的效应都有 20%的概率导致它爆炸，号角也将因此被摧毁且对吹响它的人造成 10d6 的火焰伤害。



瓦尔哈拉号角 Horn of Valhalla

奇物，珍稀（白银或黄铜）、极珍稀（青铜）、传说（黑铁）

你可以用一个动作吹响号角。作为回应，约瑟园 Ysgard 的战士英灵们将在你周围 60 尺内出现。这些英灵使用《*怪物图鉴*》上狂战士 berserker 的资料。生命值降至 0，或者 1 小时之后英灵们将返回约瑟园。使用后，号角需要经过 7 日才能再次启动。

已知共有四种类型的*瓦尔哈拉号角*，分别由不同的金属制成。号角的类型决定了使用它的前提条件，以及回应你呼唤的狂战士数量。号角的类型由 DM 决定或随机决定。

d100	号角类型	狂战士数量	前提条件
01~40	白银 Silver	2d4+2	无
41~75	黄铜 Brass	3d4+3	所有简易武器熟练项
76~90	青铜 Bronze	4d4+4	所有中型护甲熟练项
91~00	黑铁 Iron	5d4+5	所有军用武器熟练项

如果你在不满足前提条件的情况下吹响了号角，则召唤出的英灵们将对你发动攻击。如果你满足前提条件，他们将对你和你的同伴态度友善，并听从你的命令。

西风马蹄铁 Horseshoes of a Zephyr

奇物，极珍稀

这些马蹄铁四个为一套。当一匹马或类似的生物同时着装四个马蹄铁时，它将悬浮在离地面 4 尺的高度，并如同在平地上一样移动。这使得该生物可以穿过或站在非固体或非稳定的平面上，例如水或岩浆。它无视困难地形并且不会留下足迹。另外，它也可以以正常速度连续移动 12 小时而不会因为强行军 dorced march 而疲乏。

加速马蹄铁 Horseshoes of Speed

奇物，珍稀

这些马蹄铁四个为一套。当一匹马或类似的生物同时着装四个马蹄铁时，它的步行速度将增加 30 尺。

不动权杖 Immovable Rod

权杖，非普通

这根铁制权杖的一端设有一按钮。如果你用一个动作按下按钮，权杖的魔法将把它固定在原地。权杖将保持不动（即使这违反重力）直到你或另一名生物用一个动作再次按下按钮。权杖最多能负载 8,000 磅的重量，超过则权杖的效应自动关闭并掉落。任一生物可以用一个动作进行一次 DC 30 的力量检定，成功则可以将权杖移动至多 10 尺。



吟游诗人乐器 Instrument of the Bards

奇物，多种稀有度（需吟游诗人同调）

吟游诗人乐器是乐器中的精品，在各方面都优于普通乐器。这类乐器共有七种，每种都以一个传奇吟游诗人学院的名字命名。下表列出了每种乐器的稀有度、乐器间共通的法术以及每种乐器独有的法术。未与一件吟游诗人乐器同调的生物在尝试弹奏它时必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免否则将受 2d4 的心灵伤害。

你可以用一个动作演奏乐器并施展它的一个法术。一旦乐器被用来施展了某一法术，直到次日黎明前它都无法再被用来施展该法术。用乐器施展的法术使用你的法术豁免 DC 和施法关键属性。

当你用乐器施展目标豁免失败则陷入魅惑的法术时，该目标的豁免具有劣势。你使用乐器施展的法术和以乐器为法器施展的法术都可以享受这个效果。

乐器	稀有度	法术
全部	—	*飞行术 fly*，*隐形术 invisibility*，*浮空术 levitate*，*防护善恶 protection from evil and good* 外加下表中的相应法术
安斯翠瑟竖琴 Anstruth harp	极珍稀	*操控天气 control weather*，*疗伤术 cure wounds* (5 环)，*荆棘之墙 wall of thorns*
藤蔓曼陀林 Canaith mandolin	珍稀	*疗伤术 cure wounds* (3 环)，*解除魔法 dispel magic*，*防护能量 protection from energy* (仅闪电)
聆听者七弦琴 Cli lyre	珍稀	*塑石术 stone shape*，*火墙术 wall of fire*，*风墙术 wind wall*
安眠鲁特琴 Doss lute	非普通	*化兽为友 animal friendship*，*防护能量 protection from energy* (仅火焰)，*防护毒素 protection from poison*
佛克路坎三弦琴 Fochlucan bandore	非普通	*纠缠术 entangle*，*妖火 faerie fire*，*橡棍术 shillelagh*，*动物交谈 speak with animals*
麦克-弗瑞米西特琴 Mac-Fuimidh cittern	非普通	*树肤术 barkskin*，*疗伤术 cure wounds*，*云雾术 fog cloud*
奥莱姆竖琴 Oiiamh harp	传说	*困惑术 confusion*，*操控天气 control weather*，*火焰风暴 fire storm*

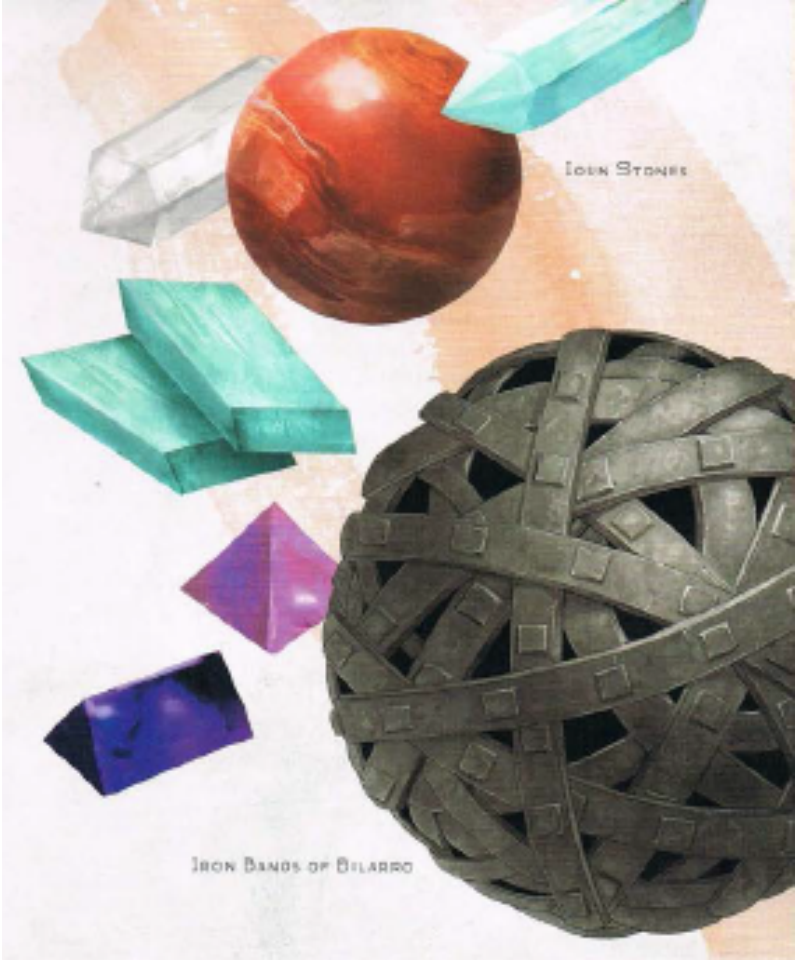
艾恩石 Ioun Stone

奇物，多种稀有度（需同调）

艾恩 Ioun 在许多世界被尊为知识和预言之神，而其名字则被用来命名这种石头。*艾恩石* 有许多种，每一种都有与众不同的形状和颜色。

如果你用一个动作将一块艾恩石抛到空中，则它将环绕你的头部，与你的头部距离 1d3 尺移动，并为你带来一些增益。另一名生物必须用一个动作抓住或用网网住艾恩石，才能将它与你分开。上述方法需要成功通过一次对抗 AC 24 的攻击检定，或一次对抗 DC 24 的敏捷（体操）检定。你自己则可以用一个动作抓住并收起石头，终止它的效应。

每颗石头拥有 AC 24，生命值为 10，具有所有伤害类型的抗性。即使只是环绕你的头部移动，它依然视为由你着装。



吸收 Absorption（极珍稀）。该淡紫色椭圆艾恩石环绕着你时，你可以用你的反应使一个法术无效，该法术必须由你能看到的生物所施展，只以你为目标且不超过 4 环。

吸收合计 20 环的法术后，此艾恩石将耗尽力量，并失去其魔法而变为暗灰色。如果一个法术的环阶超出该艾恩石剩余的吸收环数，则石头无法将其吸收。

机敏 Agility（极珍稀）。该深红色球形艾恩石环绕你时，你的敏捷属性提升 2，但无法超过 20。

警觉 Awareness（珍稀）。该深蓝色菱形艾恩石环绕你时，你不会被突袭。

坚韧 Fortitude（极珍稀）。该粉色菱形艾恩石环绕你时，你的体质属性提升 2，但无法超过 20。

高等吸收 Greater Absorption（传说）：该淡紫色和绿色相间大理石纹彩的椭圆艾恩石环绕你时，你可以用你的反应使一个法术无效，该法术必须由你能看到的生物施展，只以你为目标且不超过 8 环。

吸收合计 50 环的法术后，此艾恩石将耗尽力量，失去魔法并变为暗灰色。如果一个法术的环阶超出了此艾恩石剩余的吸收环数，则石头无法将其吸收。

洞悉 Insight（极珍稀）。该荧蓝球形艾恩石环绕你时，你的感知属性提升 2，但无法超过 20。

才智 Intellect（极珍稀）。该绯红和蓝色相间大理石纹彩的球形艾恩石环绕着你时，你的智力属性提升 2，但无法超过 20。

统御 Leadership（极珍稀）。该粉色和绿色相间大理石纹彩的球形艾恩石环绕你时，你的魅力属性提升 2，但无法超过 20。

精通 Mastery（传说）。该淡绿色棱晶艾恩石环绕你时，你的熟练加值增加 1。

防护 Protection（珍稀）。该灰玫瑰色棱晶艾恩石环绕你时，你的 AC 获得+1 加值。

再生 Regeneration（传说）。该珍珠白纺锤形艾恩石环绕你时，在每经过一小时只要你尚有 1 点生命值，就可以恢复 15 点生命值。

储法 Reserve（珍稀）。你可以向这个亮紫色棱晶艾恩石施展法术，随后该法术将被保存到你决定使用它们时。它同时只能储存共计不超过 3 环的法术。新发现的储法艾恩石中储存着由 DM 选定的 1d4-1 环法术。

任何生物都可以在施展一个 1 环到 3 环的法术时触碰该艾恩石以将该法术储存在石头中。此时法术将被储存，而非直接产生效应。如果石头无法储存该法术，则它不生效且被消耗。被储存的法术以其所耗用的法术位环阶来决定其在石头中占用的空间。

该艾恩石环绕你时，你可以施展任何储存在其中的法术。该法术使用原施法者的法术位、法术豁免 DC、法术攻击加值和施法关键属性，但其他方面则视为由你施展。法术施展后，它将从艾恩石内消失，并清空其占用的空间。

力量 Strength（极珍稀）。该浅蓝色菱形艾恩石环绕你时，你的力量属性提升 2，但无法超过 20。

维生 Sustenance（珍稀）。该透明的纺锤形艾恩石环绕你时，你无需饮食也能生存。

比拉罗的铁索 Iron Bands of Bilarro

奇物，稀有

这个锈迹斑斑的铁球重 1 磅，直径 3 寸。你可以用一个动作说出命令语并把铁球扔向一个 60 尺内你能看到的巨型或更小体型生物。球在空中飞行时会张开成为一张铁网。

用你的敏捷调整值加上熟练加值进行一次远程攻击检定。如果攻击命中，则目标被束缚，直到你用一个附赠动作再次说出命令语释放它。如果你决定释放目标，或是攻击检定没能命中，那么铁网将重新变回铁球。

任一生物（包括被束缚的生物）都可以尝试用一个动作进行 DC 20 的力量检定以试图破网而出。一旦检定成功，铁索即被破坏，被束缚的生物亦重获自由。如果检定失败，则该生物在接下来 24 小时中再次尝试破网时总会直接失败。

铁索使用后，直到次日黎明前都无法再次启动。

收妖瓶 Iron Flask

奇物，传说

这是一个带黄铜瓶塞的铁瓶。你可以选择一个 60 尺内你能看见的生物作为目标，并用一个动作说出瓶子的命令语。如果目标并非你所处位面的生物，则它必须成功通过一次 DC 17 的感知豁免否则将被困入瓶中。如果目标曾经被瓶子囚禁过，则它进行的豁免具有优势。一旦被瓶子吸入，该生物将被困在瓶中直到被释放。收妖瓶最多只能同时容纳一名生物。被困在瓶中的生物无需呼吸和饮食，也不会衰老。

你可以用一个动作拔掉瓶塞释放瓶中的生物。该生物将在 1 小时内对你和你的同伴态度友善并服从你的命令。如果你没有下达命令或你的命令可能导致该生物死亡，则它会保护自己且不执行任何动作。持续时间结束后，该生物将按自己的意愿和阵营行动。

鉴定术 identify 可以辨别瓶中是囚禁有生物，但只有打开瓶塞才能确定其中的生物具体是什么。一个新发现的收妖瓶可能已经囚禁了一名由 DM 决定或随机决定的生物。

D100	瓶中生物
01~50	无
51	奥登罗斯魔 Arcanaloth
52	魔裔 Cambion
53~54	土巨灵 Dao
55~57	恶魔（类型 1）
58~60	恶魔（类型 2）
61~62	恶魔（类型 3）
63~64	恶魔（类型 4）
65	恶魔（类型 5）
66	恶魔（类型 6）
67	梵天神侍 Deva
68~69	魔鬼（高等）
70~72	魔鬼（次等）
73~74	气巨灵 Djinni
75~76	火巨灵 Efreeti
77~78	元素 Elemental（任意）
79	吉斯扬基骑士 Githyanki knight
80	吉斯扬基泽斯修士 Githyanki zerth
81~82	隐形追猎者 Invisible stalker
83~84	水巨灵 Marid
85~86	麦泽罗斯魔 Mezzoloth
87~88	夜鬼婆 Night hag
89~90	尼卡罗斯魔 Nycaloth
91	异界神使 Planetar
92~93	火蜥蜴 Salamander
94~95	史拉蟾 Slaad（任意）
96	炽天神使 Solar
97~98	魅魔 succubus／梦魔 incubus
99	乌特罗斯魔 Ultroloth
00	索尔石怪 Xorn

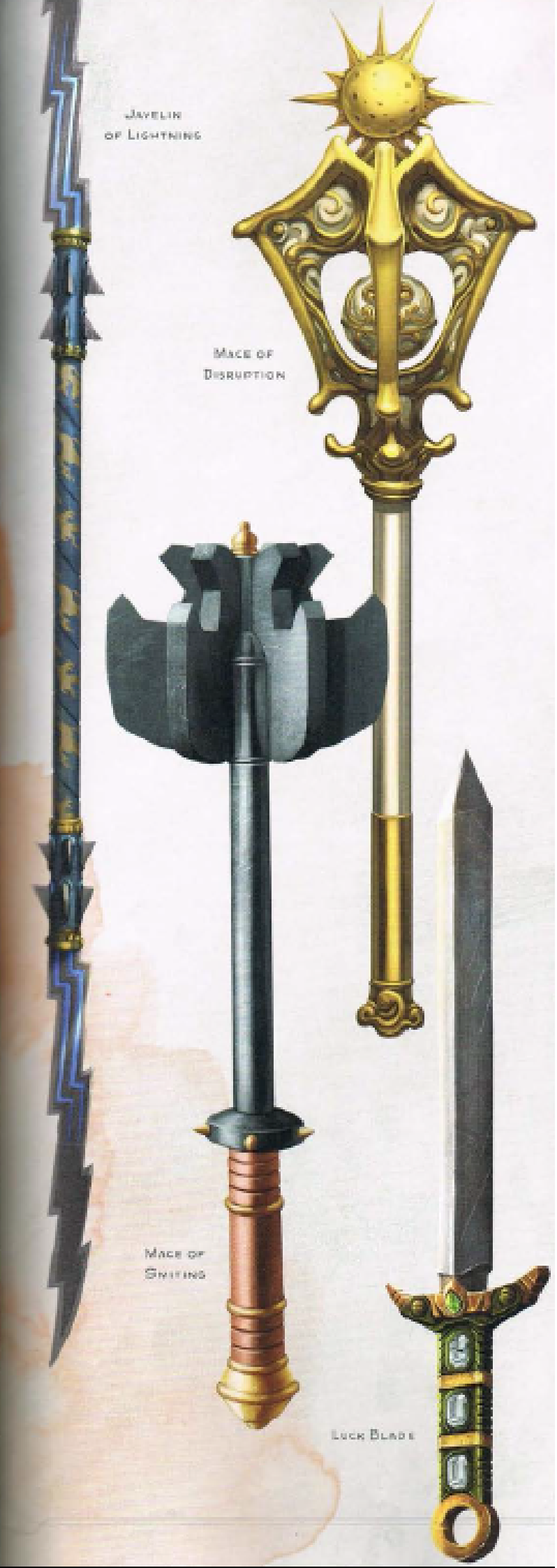
闪电标枪 Javelin of Lighting

武器（标枪），非普通

这把标枪是魔法武器。当你投掷它并说出命令语时，它将转变为一道 5 尺宽的闪电束，向 120 尺内的某个目标飞去。闪电经过的直线上除你和目标之外的每个生物必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，失败则受 4d6 的闪电伤害，成功则伤害减半。闪电束到达目标时变回标枪并对目标发动一次远程攻击。如果攻击命中，则目标将受标枪的伤害外加 4d6 的闪电伤害。

标枪的这个属性直到次日黎明前都无法再次启动，但你仍然可以把它当做普通魔法武器使用。





卡夫统灵药 Keoghtom's Ointment
奇物，非普通

这个直径 3 寸的玻璃瓶中装着 1d4+1 剂闻起来隐约有芦荟气味的混合剂。瓶子和混合剂共重 1/2 磅。

用一个动作可以吞下或外敷一剂软膏。软膏将为使用它的生物恢复 2d8+2 的生命值，并解除毒素和治愈任何疾病。

显像提灯 Lantern of Revealing
奇物，非普通

这盏带罩提灯点燃时提供 30 尺的明亮光照和其外 30 尺的微光光照。1 品脱油可以供提灯燃烧 6 小时。处于提灯明亮光照范围内的隐形生物或物件将被其显形。你可以用一个动作降下灯罩，让提灯仅在 5 尺内提供微光光照。

吉兆之刃 Luck Blade
武器（任意剑），传说（需同调）

你用该魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。只要带着这把剑，你进行豁免时还获得+1 加值。

幸运 Luck。只要带着这把剑，它就会为你带来好运，使你可以重骰一次攻击检定、属性检定或豁免检定（无需动作）。而你必须接受重投后的结果。此后直到次日黎明前，该属性都无法再次启动。

许愿 Wish。这把剑有 1d4-1 发充能。持握它时，你可以用一个动作并消耗一发充能施展*许愿术 wish*。此后直到次日黎明前，该属性都无法再次启动。充能耗尽后，吉兆之刃也将失去这项属性。

瓦解之锤 Mace of Disruption
武器（硬头锤），珍稀（需同调）

当你用这把魔法武器命中一名邪魔或不死生物时，该目标将额外受 2d6 的光耀伤害。受此伤害后该生物的生命如果小于等于 25，则它必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免否则被摧毁。如果豁免成功，则直到你的下一回合结束，该生物对你恐慌。

你握持此武器时，它将向 20 尺范围散发出明亮光照以及其外 20 尺的微光光照。



打击之锤 Mace of Smiting

武器（硬头锤），珍稀

你在用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。如果你使用此武器攻击构装体，则加值变为+3。

当你使用这把武器攻击并投出 20 时，目标将额外受 7 点钝击伤害。如果目标是构装体，则额外伤害为 14。如果受到此伤害后该构装体的生命值小于等于 25，则目标被摧毁。

恐惧之锤 Mace of Terror

武器（硬头槌），珍稀（需同调）

这把魔法武器有 3 发充能。持握它时，你可以用一个动作并消耗一发充能来释放一股恐惧波动。你周围 30 尺半径内每个被你指定的生物必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免否则对你恐慌 1 分钟。受该恐慌影响的生物必须在自己的回合尽全力向远离你的方向移动，且无法主动进入你周围 30 尺范围内也无法执行反应。它的只能选择疾走 Dash 动作或是试图脱离阻止它移动的效果。如果无处可逃，则它可以使用闪避 Dodge 动作。每个该生物的回合结束时，它都可以再次进行该豁免，成功则终止其自己身上的该效应。

每天黎明时恐惧之锤将恢复 1d3 发充能。

法术抗性斗篷 Mantle of Spell Resistance

奇物，珍稀（需同调）

穿着这件斗篷时，你对法术的豁免具有优势。

强身手册 Manual of Bodily Health

奇物，极珍稀

这本手册记载了保健与饮食的秘诀，其文字蕴含魔力。如果你在 6 日或更少的时间内花费 48 小时研读这本书并实践其中的方针，你的体质属性和体质属性上限均增加 2。之后这本手册将失去魔力，直到一个世纪后才能恢复。

健体手册 Manual of Gainful Exercise

奇物，极珍稀

这本手册记载了健身与运动的秘诀，其文字蕴含魔力。如果你在 6 日或更少的时间内花费 48 小时研读这本书并实践其中的方针，你的力量属性和力量属性上限均增加 2。之后这本手册失去魔力，直到一个世纪后才能恢复。

魔像手册 Manual of Golems

奇物，极珍稀

这本手册记载了制造某种魔像所必须的知识和符咒，魔像的类型由 DM 选择或随机决定。只有拥有至少 2 个 5 环法术位的施法者才能解读并使用这本书。无法解读这本书的生物在阅读它时将受到 6d6 的心灵伤害。

制造魔像时，你需要花费表格中所标注的时间，每天休息不超过 8 小时。工作时你必须把魔像手册放在手边随时参考，并且不能受到打扰。此外，你还要付出表格中标注的金钱用以购买材料。

魔像完工后，魔像手册将被魔焰吞噬。当你把手册的灰烬洒在魔像上时，它将获得生命。它服从你的控制，理解并听从你的口头命令。魔像的资料见《怪物图鉴》。

d20	魔像	时间	花费
1~5	粘土魔像	30 日	65,000 金币
6~17	肉身魔像	60 日	50,000 金币
18	钢铁魔像	120 日	100,000 金币
19~20	石魔像	90 日	80,000 金币

灵巧手册 Manual of Quickness of Action

奇物，极珍稀

这本手册记载了平衡与协调的秘诀，其文字蕴含魔力。如果你在 6 日或更少的时间内花费 48 小时研读这本书并实践其中的方针，你的敏捷属性和敏捷属性上限均提升 2。之后这本手册失去魔力，直到一个世纪后才能恢复。

水手护甲 Mariner's Armor

护甲（轻型，中型或重型），非普通

着装该护甲时，你获得等同于你步行速度的游泳速度。另外，当你在水下以 0 生命值开始你的回合时，护甲将使你向水面上升 60 尺。护甲表面带着鱼贝的纹饰。

读心勋章 Medallion of Thoughts

奇物，非普通（需同调）

这枚勋章有 3 发充能。着装勋章时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能使用*侦测思想 detect thoughts*（DC 13）。勋章每天黎明时恢复 1d3 发充能。

摄心镜 Mirror of Life Trapping

奇物，极珍稀

以非直接的方式看向这面镜子时，其中映着生物模糊的影像。镜子重 50 磅，拥有 AC11，生命值为 10，钝击易伤。生命值降至 0 时，镜子将粉碎并被摧毁。

镜子被挂在垂直平面上时，你可以在 5 尺内用一个动作说出命令语激活它。它将一直保持激活状态直到你再次用一个动作说出该命令语。

除你之外，任何在一面激活的*摄心镜* 周围 30 尺内从镜中看到自己影像的生物必须成功通过一次 DC 15 的魅力豁免，否则会连同其着装或携带的东西一起被困入镜中的十二个异次元空间之一。如果该生物了解镜子的本质，则它进行的豁免具有优势。构装生物进行该豁免时直接成功。

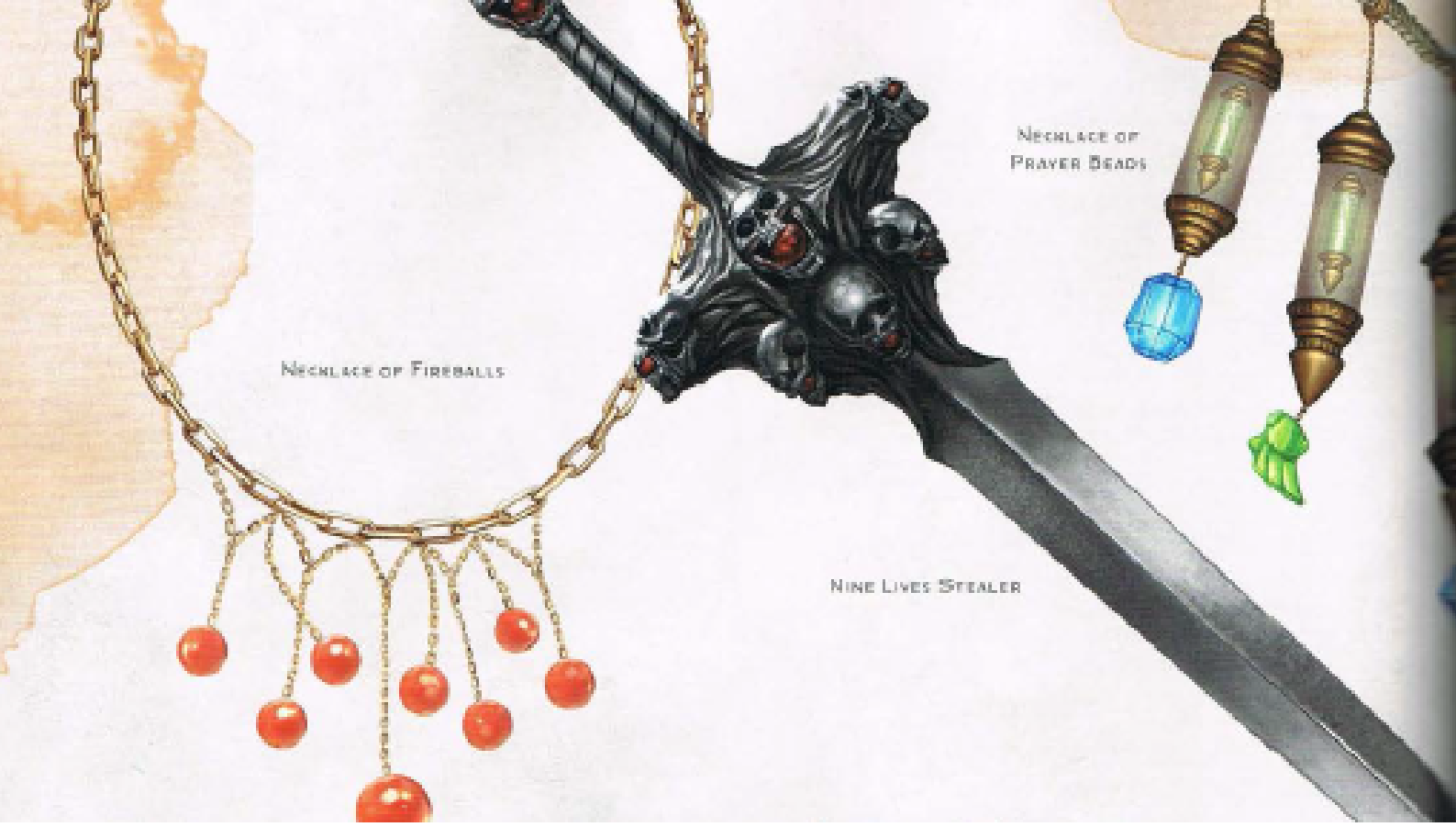
异次元空间中充满了浓雾，能见度只有 10 尺。被囚禁的生物不会衰老，也无需饮食和睡眠。使用位面旅行魔法可以逃脱该空间，但除此之外被囚禁的生物只能等待被释放。

如果镜子的十二个异次元空间已被占满而镜子又困住了新的生物，则它将随机释放一名之前被囚禁的生物以容纳新囚犯。被释放的生物在镜子前未被占据的空间背对镜子出现。如果镜子被打碎，它囚禁的生物将全部被释放，出现在它周围未被占据的空间里。

你可以在镜子周边 5 尺内用一个动作说出一名被囚禁生物的名字或是一个异次元空间的号码。该生物或是被囚禁于该号码空间里的生物的影像将出现在镜子里，使你得以和该生物进行正常交流。

以类似的方式，你可以用一个动作说出另一个命令语以释放一名被囚禁的生物。被释放的生物连带其所有物将背对镜子出现在离镜子最近的未被占据的空间里。





秘银甲 Mithral Armor

护甲（中型或重型，非兽皮甲），非普通

秘银是一种轻盈柔韧的金属。秘银链甲衫或胸甲可以穿在普通衣物下面。一些护甲会使着装者的敏捷（隐匿）检定具有劣势，或是对穿着者的力量属性有要求，但它的秘银版本则没有这些特性。

适应项链 Necklace of Adaptation

奇物，非普通（需同调）

卓专该项链时，你可以在任何环境中正常呼吸，并且其对抗有害气体（如*死云术 cloudkill*、*臭云术 stinking cloud*、吸入式毒药和某些龙的吐息武器）时进行的豁免具有优势。

火球项链 Necklace of Fireballs

奇物，珍稀

这条项链上挂着 1d6+3 颗珠子。你可以用一个动作取下一颗珠子并投掷到至多 60 尺远的地方。它将在移动轨迹的终点爆炸，效果等同于 3 环的*火球术 fireball*（豁免 DC 15）。

你可以一次投掷多个珠子甚至整条项链。同时投掷的珠子数量每增加 1，火球术的环阶也增加 1。

念珠项链 Necklace of Prayer Beads

奇物，珍稀（需牧师、德鲁伊或圣武士同调）

这条项链上挂着蓝晶 aquamarine、黑珍珠 black pearl 以及黄玉 topaz 制成的 1d4+2 颗魔法珠子。另外也有许多非魔法的珠子挂在项链上，例如琥珀 amber、血石 bloodstone、黄水晶 citrine、珊瑚 coral、翡翠 jade、珍珠 pearl 和石英 quartz。如果从项链上把魔法珠摘下，则相应的枚珠子将失去魔力。

项链上共有六种魔法珠子。随机或由 DM 决定一条项链上每颗珠子的类型，同类型的珠子可能出现在一条项链上。要使用珠子，你必须佩带此项链。

每枚珠子保存着一个法术。使用一枚珠子中的法术将作为一项附赠动作（如果珠子中保存的法术允许豁免，则使用你的法术豁免 DC）。一旦你使用了某枚珠子中的法术，则相应珠子的法术直到次日黎明前都无法再次使用。

d20	珠子类型	法术
1~6	祝福	*祝福术 Bless*
7~12	疗愈	*疗伤术 Cure wound* (2 环) 或 *次级复原术 lesser restoration*
13~16	恩赐	*高等复原术 Greater restoration*
17~18	打击	*印记斩 Branding smite*
19	召唤	*异界盟友 Planar ally*
20	风行	*御风而行 Wind walk*



九转夺命剑 Nine Lives Stealer

武器（任意剑），极珍稀（需同调）

你用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+2 加值。

九转夺命剑有 1d8+1 发充能。当你用此剑对一名生命值不足 100 的生物造成重击时，它必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则立刻因生命力被剑吸干而死（不死生物和构装生物免疫）。如果该生物因此被杀，剑将消耗 1 发充能。用尽充能后，剑将失去该属性。

诺泽尔的惊奇颜料 Nolzur's Marvelous Pigments

奇物，极珍稀

这种颜料通常 1d4 罐一组和画笔一起装在精美的木盒里（共重 1 磅）。它可以把你在二维平面上画出的东西变为三维实体。当你用心画下图案时，它将从笔尖跃动而出，形成你想要的形状。

每一罐颜料可以涂满 1000 平方尺的面积，创造出至多 10000 立方尺的无生命物件或地形特征（比如一扇门、一个坑、鲜花、大树、小房间、大房间或是武器）。每绘制 100 平方尺需要花费 10 分钟。

你绘制完成的物件或地形将变为真实的非魔法物件。因此，画在墙上的门可以正常打开并通过，画在地上的坑也会变成真正的坑，其内部区域计入你创造的物件总体积。

颜料不能创造出比 25 金币更贵重的东西。如果你试图制造更贵重的东西（例如钻石或金块），产生的物件仅仅看上去像是真的，但仔细检查就会发现它是由浆糊、骨头或其他不值钱的材料拼成。

如果你画出某种形式的能量（例如火焰或闪电），则该能量在你完成绘制的一瞬间就会消散，不会造成任何伤害。

誓仇弓 Oathbow

武器（长弓），极珍稀（需同调）

当你弯弓搭箭时，誓仇弓会用精灵语悄声念出“速歼敌”。当你用此武器发动远程攻击时，你可以说出命令“负我者死”，而这次攻击的目标将成为你的仇敌，直到它死亡或直到七日后的黎明之时。你同时只能指明一名这样的仇敌。仇敌死后，你可以在次日黎明后重新选择仇敌。

使用此弓对仇敌发动远程攻击时，你的攻击检定具有优势。另外，目标不会从非全身掩护的掩护状态中受益，你也不会因为超出常规射程而承受劣势。如果攻击命中，你的仇敌将额外受 3d6 的穿刺伤害。

只要你的仇敌还活着，你使用其他武器发动的攻击检定将承受劣势。

以太化之油 Oil of Etherealness

魔药，珍稀

这种浑浊的灰色油膏在容器外会变成珠状并迅速蒸发。一瓶油膏可以涂抹一个中型或更小体型的生物及其着装和携带的装备上。生物的体型每比中型大一级就需要多使用一瓶。使用以太化之油耗时 10 分钟，此后受油膏影响的生物将获得法术*以太化 etheralness* 的效应，并持续 1 小时。



锐锋之油 Oil of Sharpness
魔药，极珍稀

这种透明的胶状油膏中掺杂着极纤细的银色碎片。它可以涂抹于一把挥砍或穿刺武器，或是 5 发造成挥砍或穿刺伤害的弹药上。使用锐锋之油耗时 1 分钟，此后受油膏影响的武器或弹药所发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。

滑溜之油 Oil of Slipperiness
魔药，非普通

这种粘稠的黑色油膏装在容器中时看起来十分浓重，但倒出来时却可以迅速流动。油膏可以涂抹于一个中型或更小体型的生物及其着装和携带的装备上。生物的体型每比中型大一级就需要多使用一瓶。使用滑溜之油耗时 10 分钟，此后受油膏影响的生物获得*自由行动 freedom of movement* 的效应，并持续 8 小时。

你也可以用一个动作把这瓶油膏泼在 10 平方尺的地面上。该区域将如同被施展了法术*油腻术 grease*，并持续 8 小时。

法力再生珍珠 Pearl of Power
奇物，非普通（需施法者同调）

该珍珠在你身上时，你可以用一个动作说出珍珠的命令语以恢复一个已消耗的法术位。如果已消耗的法术位为 4 环或更高环阶，则所恢复的法术位为 3 环。使用后直到次日黎明前，珍珠都无法再次启动。

保健护符 Periapt of Health
奇物，非普通

着装此护符时，你免疫所有疾病。如果你在此前已经感染了疾病，则疾病的效应在你着装此护符期间被压制。

辟毒护符 Periapt of Proof Against Poison
奇物，珍稀

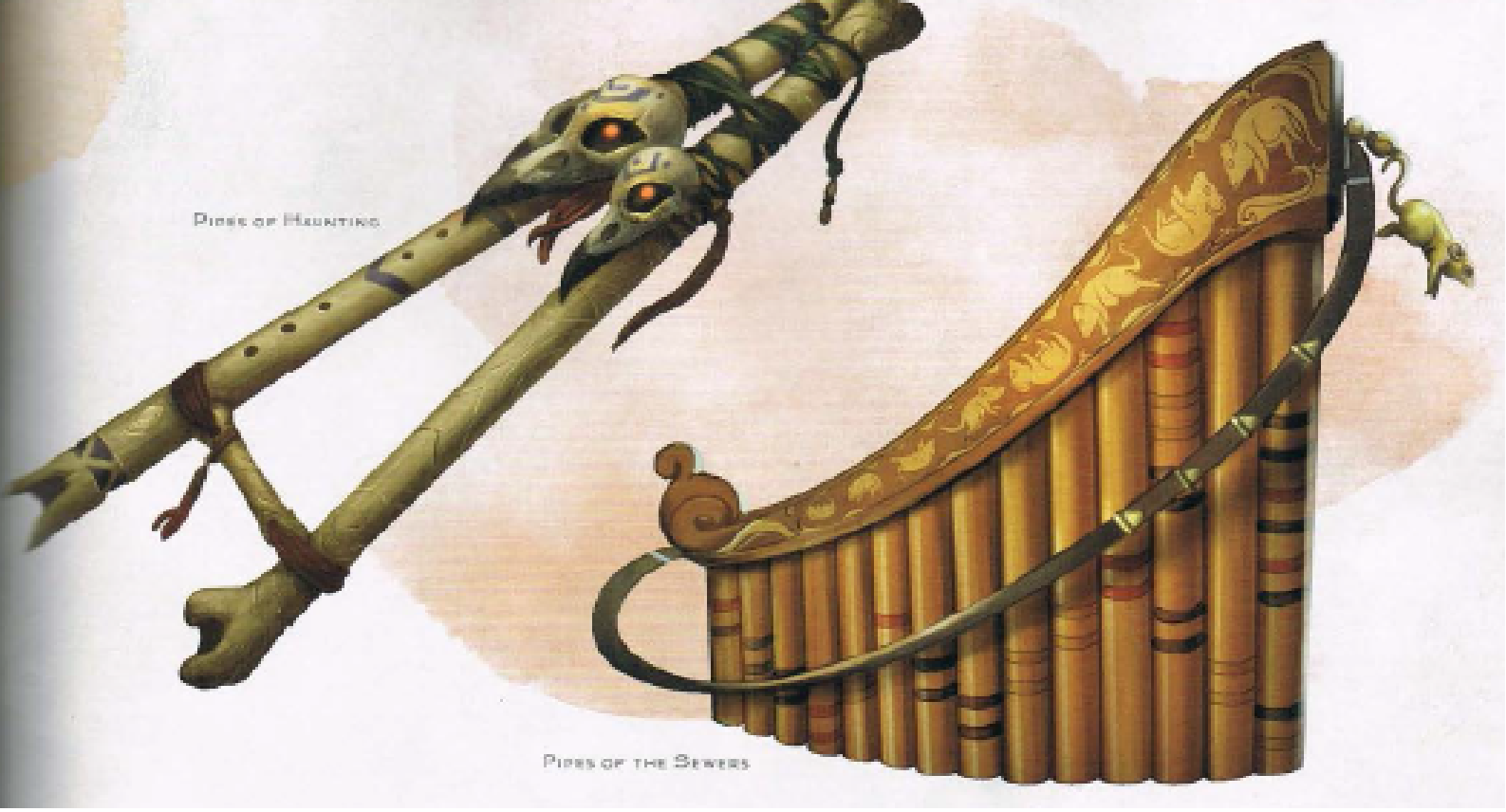
这条精巧的银链上挂着一颗切割闪亮的黑宝石吊坠。着装它时，毒素无法影响你。你免疫中毒状态和毒素伤害。

愈合护符 Periapt of Wound Closure
奇物，非普通（需同调）

着装此护符时，如果你在自己的回合开始时处于濒死状态，则你将直接转为伤势稳定。此外，你掷生命骰恢复生命值时，其恢复的数值加倍。

迷情媚药 Philter of Love
魔药，非普通

饮用此药水后 10 分钟内，你将被你看见的第一名生物魅惑。魅惑效应持续 1 小时。如果该生物的物种和性别符合你的取向，被魅惑期间你将把它视为自己的真爱。不仔细观察的话，很难发现这种漂浮着气泡的玫瑰色液体中有一个气泡是心形的。



颤栗乐笙 Pipes of Haunting

奇物，非普通

你必须拥有乐器的熟练项才能使用该乐笙。该乐笙有 3 发充能。你可以用一个动作吹奏它并消耗 1 发充能，以发出一阵含有魔法的怪异音调。你周围 30 尺内的每名生物都必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免否则对你恐慌 1 分钟。你可以选择让范围内所有对你没有敌意的生物豁免自动成功。豁免失败的生物可以在每次它的回合结束时再次进行该豁免，成功则终止其自己身上的恐慌效应。豁免成功的生物在 24 小时内免疫该乐笙的效应。该乐笙在每天黎明时恢复 1d3 发充能。

唤鼠乐笙 Pipes of the Sewers

奇物，非普通（需同调）

你必须拥有乐器的熟练项才能使用该乐笙。与唤鼠乐笙同调时，普通老鼠和巨鼠对你的态度变为冷漠。除非你威胁或伤害它们，否则它们不会主动攻击你。

唤鼠乐笙有 3 发充能。你可以用一个动作吹奏它，然后用一个附赠动作消耗 1 到 3 发充能。如果你周围半里内有足够可供召唤的老鼠（由 DM 决定），那么每消耗 1 发充能就能召唤 1 个鼠群 swarm of rats（资料见《*怪物图鉴*》）。如果范围内老鼠的数量不足以形成集群，则该次充能被耗用。被召唤的集群以最短路线靠近唤鼠乐笙被吹响的地方，但并不受你控制。唤鼠乐笙在每天黎明时恢复 1d3 发充能。

吹奏唤鼠乐笙时，你可以对你周围 30 尺内一个未被他人控制的鼠群进行魅力检定，对抗集群的感知检定。如果你在对抗中落败，则集群会按通常的行为模式行动，并且在 24 小时内不会再被唤鼠乐笙影响。如果你在对抗中获胜，那么集群会被乐笙的音乐控制。你在每个自己的回合以一个动作吹奏唤鼠乐笙期间，该鼠群对你和你的同伴态度友善。你没下达命令时，它会尽力保护自己，但不会执行其他动作。如果一个友善的鼠群在其自己的回合开始时无法听到唤鼠乐笙的声音，则该集群会按通常的行动模式行动，并且在 24 小时内不再被乐笙的音乐影响。

以太化板甲 Plate Armor of Etherealness

护甲（板甲），传说（需同调）

着装该护甲时，你可以用一个动作说出命令语以获得法术*以太化 etherealness* 的效应，并持续 10 分钟，或直到你用一个动作再次说出命令语，亦或持续至你脱下此护甲。此后直到次日黎明前，该属性都无法再次启动。

次元洞 Portable Hole

奇物，珍稀

这块丝绸般顺滑的黑色布料展开时为直径 6 寸的圆形，也可以被折叠成手帕大小。

你可以用一个动作展开次元洞并把它放在某个坚实的表面上。次元洞随即打开一个 10 尺深的异次元孔洞。次元洞内的圆柱形空间存在于异位面，因此不能被用来打开通道。次元洞打开时，其内部的生物可以攀爬而出。

你可以用一个动作抓住布料的边缘把它折叠起来以关闭次元洞。次元洞关闭后，任何留在其内部的生物和物件仍留存在异次元空间中。无论内部装了什么，次元洞的重量都可以忽略不计。

次元洞关闭后，洞中的生物可以用一个动作进行 DC 10 的力量检定。如果检定成功，则该生物从洞中钻出，出现在次元洞或携带它的人周围 5 尺内某处。在关闭的次元洞中，一名需要呼吸的生物在开始窒息之前可以存活 10 分钟。

将*次元洞*放入*次元袋 bag of holding*、*霍华德的便利袋 Heward's handy haversack* 或其他类似物品产生的异次元空间时，将立即摧毁这两件物品并打开一扇通往星界之门。门产生在被放入另一件物品的前一物件所在的空间位置。任何在该门周围 10 尺内的生物将被吸入门内并送到星界位面的随机位置，随后该门关闭。这扇门只能单向通过且不能被再次打开。



化兽为友药水 Potion of Animal Friendship
魔药，非普通

饮用此药水后 1 小时，你可以任意施展*化兽为友 animal friendship*（DC 13）。搅动这种浑浊的液体可以看到一些残渣：鱼鳞、蜂鸟的舌头、猫爪或松鼠毛。

鹰眼术药水 Potion of Clairvoyance
魔药，珍稀

饮用此药水后，你获得*鹰眼术 clairvoyance* 的效应。这种泛黄的液体中漂浮着一个眼球，但会在你打开瓶盖时消失。

攀爬药水 Potion of Climbing
魔药，普通

饮用此药水后，你获得等同于你步行速度的攀爬速度，持续 1 小时。在此期间，你攀爬时进行的力量（运动）检定具有优势。药水分离成类似于岩层的褐色、银色和灰色三层，即使摇晃也不会让三种颜色混合到一起。

缩小药水 Potion of Diminution
魔药，珍稀

饮用此药水后，你获得*变巨/缩小术 enlarge/reduce* 的“缩小”效应，并持续 1d4 小时（无需专注）。药水中的红色成分不断聚合成一个小球，然后又散开将周围的液体染成红色。摇晃药水也不会打断这个过程。

火焰吐息药水 Potion of Fire Breath
魔药，非普通

饮用此药水后，你可以用一个附赠动作向你周边 30 尺内的一个目标喷出火焰。目标必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，失败受到 4d6 的火焰伤害，成功则伤害减半。药水的效应在你喷出三次火焰或 1 小时后终止。

这瓶橙色的药水不停闪烁着，瓶中没有药水的部分则充满了烟雾。打开容器时烟雾将飘出。

飞行药水 Potion of Flying
魔药，极珍稀

饮用此药水后，你获得等同于你步行速度的飞行速度并可以悬浮，效应持续 1 小时。如果药水效应终止时你仍在空中，并且也没有其他飞行手段，那么你将坠落。这种透明的液体漂浮在容器顶部，其中含有些许云雾状的白色杂质。

气化形体药水 Potion of Gaseous Form
魔药，珍稀

饮用此药水后，你获得*气化形体 gaseous form* 的效应，持续一小时或直到你用一个附赠动作将其终止（无需专注）。这种药水装在瓶中若云雾，倒出来则似水流。

巨人之力药水 Potion of Giant Strength
魔药，多种稀有度

饮用此药水后，你的力量值将变为药水所赋予的数值（由巨人类型决定，见下表），持续 1 小时。如果你的力量值已经大于或等于药水所能赋予的数值，则药水无效。

巨人之力药水透明的药液中漂着一点对应类型巨人的指甲碎片。*霜巨人之力药水*和*石巨人之力药水*效果相同。

巨人类型	力量	稀有度
山丘巨人	21	非普通
霜巨人/石巨人	23	珍稀
火巨人	25	珍稀
云巨人	27	极珍稀
风暴巨人	29	传说

成长药水 Potion of Growth
魔药，非普通

饮用此药水后，你获得*变巨/缩小术 enlarge/reduce* 的“变巨”效应，持续 1d4 小时（无需专注）。药水中的红色成分不断从一个小球散开将周围的液体染成红色，然后又聚合。摇晃药水也不会打断这个过程。

治疗药水 Potion of Healing
魔药，多种稀有度

饮用此药水后，根据药水稀有度不同（见下表），你将恢复一定数值的生命值。无论效果如何，这种红色药水在摇晃时都会微微发亮。

治疗药水 Potions of Healing

药水类型	稀有度	生命值恢复
治疗药水	普通	2d4+2
高等治疗药水 greater	非普通	4d4+4
强效治疗药水 superior	珍稀	8d4+8
极效治疗药水 supreme	极珍稀	10d4+20

英雄气概药水 Potion of Heroism
魔药，珍稀

饮用此药水后，你获得 10 点临时生命值和*祝福术 Bless* 的效应（无需专注），持续 1 小时。这种蓝色的药水如同沸腾搬冒出气泡和蒸汽。

隐身药水 Potion of Invisibility
魔药，极珍稀

装着这种药水的容器看起来是空的，但你仍能感觉到其中保存着液体。饮用此药水后，你隐形 1 小时。你着装或携带的东西也将和你一起隐形。如果你攻击或施法，则隐形效应提前终止。

坚不可摧药水 Potion of Invulnerability
魔药，珍稀

饮用此药水后，你获得对所有伤害的抗性，持续 1 分钟。这种粘稠的药水看起来就像液化的钢铁。

延寿药水 Potion of Longevity
魔药，极珍稀

饮用此药水后，你的生理年龄减少 1d6+6 岁，但不能小于 13 岁。此后每当你再次饮这种药水时，都会累加 10%的概率令你增加而非减少 1d6+6 岁。这种琥珀色药水中悬浮着一条蝎子的尾巴，一颗蝰蛇的牙，一只死蜘蛛，以及一颗违反常理地跳动着的小心脏。药水被打开时，这些成分便随之消失。

读心药水 Potion of Mind Reading
魔药，珍稀

饮用此药水后，你获得*侦测思想 detect thoughts*（DC 13）的效应。这种粘稠的紫色药水中漂浮着一团粉色的卵形云雾。

剧毒药水 Potion of Poison
魔药，非普通

这种药水看起来、闻起来和尝起来都和*治疗药水 potion of healing* 或其他增益药水差不多。但实际上，它是用幻术伪装过的毒药。*鉴定术 identify* 可以发现它的本质。

饮用此药水后，你受到 3d6 的毒素伤害并且必须成功通过一次 DC 13 的体质豁免否则中毒。中毒期间每次你的回合开始时，你受到 3d6 的毒素伤害。每次你的回合结束时你可以再次尝试豁免。如果豁免成功，则你在接下来的回合中受的毒素伤害减少 1d6。当毒素伤害降低至 0 时，毒药效应终止。

抗性药水 Potion of Resistance
魔药，非普通

饮用此药水时，你获得对某种伤害类型的抗性，持续 1 小时。DM 可以自行选定伤害类型，或从下表中随机选择。

d10	伤害类型	d10	伤害类型
1	强酸	6	黯蚀
2	冷冻	7	毒素
3	火焰	8	心灵
4	力场	9	光耀
5	闪电	10	雷鸣

加速药水 Potion of Speed
魔药，极珍稀

饮用此药水后，你获得*加速术 haste* 的效应，持续 1 分钟（无需专注）。这瓶黄色的药水中混杂着黑色杂质，并有一个漩涡不断自行旋转。

活力药水 Potion of Vitality
魔药，极珍稀

饮用此药水将消除你所有的力竭状态，并治愈影响你的任何疾病或毒素。此后 24 小时内，你使用生命骰时所恢复的生命值都为生命骰的最大值。这种深红色药水有节奏的发出微光，让人联想到心脏的跳动。

水下呼吸药水 Potion of Water Breathing
魔药，非普通

饮用此药水后，你可以在水下呼吸，持续 1 小时。这种浑浊的绿色药水闻起来有海水的味道，其中漂浮着一个水母形状的气泡。

夸尔羽符 Quaal's Feather Token
奇物，珍稀

这是一件外观类似羽毛的小物品。夸尔羽符有很多种，每种都有一个一次性效应。羽符的类型由 DM 选取或参照下表随机决定。

d100	羽符	d100	羽符
01~20	锚 anchor	51~65	天鹅船 swan boat
21~35	鸟 bird	66~90	树 tree
36~50	扇 fan	91~100	鞭 whip

锚 Anchor。你可以用一个动作以这枚羽符碰触一艘船。接下来的 24 小时中，无论采取何种方式，该船都无法被移动。用羽符再次碰触该船将终止该效应。效应终止时，羽符也将随之消失。

鸟 Bird。你可以用一个动作将这枚羽符抛到 5 尺高的空中。羽符将消失，取而代之的是一只五彩斑斓的大鸟。这只鸟使用*大鹏 roc* 的资料（详见*《怪物图鉴》*）。它服从你的简单命令但无法攻击。负载不超过 500 磅时，它能以全速飞行（16 里每小时，每飞行 3 小时休息 1 小时，每天至多飞行 144 里）。而负重不超过 1000 磅时则以半速飞行。大鸟飞过 144 里或生命值降至 0 后消失。你可以用一个动作解消羽符的效应。

扇 Fan。如果你正乘坐一艘船，你可以用一个动作将这枚羽符抛到 10 尺高的空中。羽符将消失，取而代之的是一把巨大的扇子。这把扇子会悬浮在空中，并扇起一阵足以推动一艘船的风，使船的速度增加 5 里每小时，持续 8 小时。你可以用一个动作解消羽符的效应。

天鹅船 Swan Boat。你可以用一个动作以这枚羽符碰触一个至少直径 60 尺的水体。羽符将消失，取而代之的是一艘 50 尺长，20 尺宽的天鹅形小船。这艘小船可以自行在水面上以 6 里每小时的速度前进。乘坐这艘小船时，你可以用一个动作命令它前进或在不超过 90 度的范围内转向。小船可以搭载至多三十二名中型或更小体型的生物。一名大型体型生物计为四名中型生物，一名巨型生物计为九名中型生物。小船将在 24 小时后消失。你可以用一个动作解消羽符的效应。

树 Tree。这枚羽符只能在室外使用。你可以用一个动作以这枚羽符碰触一片未被占据的地面。羽符将消失，一棵巨大的非魔法橡树将在羽符消失的地方长出。橡树高 60 尺，其树干直径 5 尺，树冠半径 20 尺。

鞭 Whip。你可以用一个动作将这枚羽符扔出至多 10 尺。羽符将消失，取而代之的是一条悬浮在空中的长鞭。你可以用一个附赠动作让长鞭对它周围 10 尺内的一名生物发动近战法术攻击，攻击加值+9。如果攻击命中，目标将受到 1d6+5 的力场伤害。

你可以在自己的回合里用一个附赠动作命令长鞭飞行至多 20 尺并攻击它周围 10 尺内的一名生物。长鞭将在 1 小时后消失，你陷入失能或你死亡时鞭子也会消失。你可以用一个动作解消羽符的效应。

艾罗娜的箭袋 Quiver of Ehlonna

奇物，非普通

这个箭袋有三个口袋，每一个都连接着一个异次元空间。无论其中存放了多少东西，箭袋的重量永远不会超过 2 磅。三个口袋中最小的可以容纳 60 支箭，弩矢或类似的物件；中等大小的口袋可以容纳 18 支标枪或类似物件；最大的口袋可以容纳六件长条型物件（比如弓、法杖、矛等）。

你可以像从普通箭袋或剑鞘中取出物品一样从艾罗娜箭袋中拿取物品。

支配动物戒指 Ring of Animal Influence

戒指，珍稀

这枚戒指有 3 发充能，且每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。着装这枚戒指时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能以施展下列法术其一：

- *化兽为友 animal friendship*（DC 13）
- *恐惧术 Fear*（DC 13），目标只能是智力为 3 或更低的野兽
- *动物交谈 speak with animal*

召唤气巨灵戒指 Ring of Djinni Summoning

戒指，传说（需同调）

着装这枚戒指时，你可以用一个动作说出它的命令语以从气元素位面召唤一名特定的*气巨灵 djinni*。该气巨灵将出现在你周围 120 尺内你指定的某个未被占据的位置。你必须专注以维持气巨灵的存在（如同专注法术），持续时间至多 1 小时，或直到其生命值降至 0。随后它将回到自己的位面。

被召唤的气巨灵对你和你的伙伴态度友善。无论你使用何种语言，它都会服从你的命令。如果你没有下达命令，它便只会保护自己且不执行任何动作。

气巨灵被遣返后，你必须等待 24 小时才能再次召唤它。如果该气巨灵死去，则这枚戒指将变为非魔法物品。





命令元素戒指 Ring of Elemental Command

戒指，传说（需同调）

这枚戒指连接着四个元素位面之一，由 DM 决定或随机选择。

着装这枚戒指时，你对来自戒指连接位面的元素发动攻击检定时具有优势，且它们对你发动的攻击检定具有劣势。另外，视戒指连接的位面不同，你还获得相应的属性（见下）。

戒指有 5 发充能，每天黎明时恢复 1d4+1 发已消耗的充能。利用戒指施展的法术 DC 为 17。

命令气元素戒指 Ring of Air Elemental Command。你可以消耗 2 发充能对一名气元素施展法术*支配怪物 dominate monster*。另外，坠落时你每回合只会下降 60 尺，也不会受到坠落伤害。你可以说和理解*风族语 Auran*。

如果你维持与戒指同调期间参与杀死了一名气元素，则你额外获得以下属性：

- 你获得对闪电伤害的抗性。
- 你获得等同于步行速度的飞行速度并且可以悬浮。
- 你可以利用戒指施展以下法术（消耗充能数在括号中注明）：*连环闪电 chain lightning*（3 充能）、*造风术 gust of wind*（2 充能）、*风墙术 wind wall*（1 充能）。

命令土元素戒指 Ring of Earth Elemental Command。你可以消耗 2 发充能对一名土元素施展法术*支配怪物 dominate monster*。另外，你可以在瓦砾、岩石或泥泞造成的困难地形中如常移动。你可以说和理解土族语 Terran。

如果你维持与戒指同调期间参与杀死了一名土元素，则你额外获得以下属性：

- 你获得对强酸伤害的抗性。
- 你可以移动穿过坚实的地面或岩石内，其规则等同于穿过困难地形。如果你在穿行途中结束自己的回合，则你将被推至你最后占据过的未被占据的空间。
- 你可以利用戒指施展以下法术（消耗充能数在括号中注明）：*塑石术 stone shape*（2 充能）、*石肤术 stoneskin*（3 充能）、*石墙术 wall of stone*（3 充能）。

命令火元素戒指 Ring of Fire Elemental Command。你可以消耗 2 发充能对一名火元素施展*支配怪物 dominate monster*。另外，你获得对火焰伤害的抗性。你可以说和理解火族语 Ignan 。

如果你维持与戒指同调期间参与杀死了一名火元素，则你额外获得以下属性：

- 你对火焰伤害免疫。
- 你可以利用戒指施展以下法术（消耗充能数在括号中注明）：*燃烧之手 burning hands*（1 充能）、*火球术 fireball*（2 充能）、火墙术 wall of fire（3 充能）。

命令水元素戒指 Ring of WaterElemental Command。你可以消耗 2 发充能对一名水元素施展法术*支配怪物 dominate monster*。另外，你可以在液体表面移动或站立，如同在坚实的地面上一般。你可以说和理解水族语 Aquan。

如果你维持与戒指同调期间参与杀死了一名水元素，则你额外获得以下属性：

- 你可以在水下呼吸，并获得等同于步行速度的游泳速度。
- 你可以利用戒指施展以下法术（消耗充能数在括号中注明）：*造水术/枯水术 create or destory water*（1 充能）、*冰风暴 ice storm*（2 充能）、*冰墙术 wall of ice*（3 充能）、*操纵水体 control water*（3 充能）。



反射闪避戒指 Ring of Evasion
戒指，珍稀（需同调）

这枚戒指有 3 发充能，且每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。着装这枚戒指时，如果你进行敏捷豁免失败，则你可以用你的反应消耗 1 发充能使该豁免成功。

羽落戒指 Ring of Feather Falling
戒指，珍稀（需同调）

着装这枚戒指时，你在坠落中每回合只会下降 60 尺，并且不会受到坠落伤害。

自由行动戒指 Ring of Free Action
戒指，珍稀（需同调）

着装这枚戒指时，你通过困难地形时无需消耗额外的移动力。另外，魔法无法降低你的速度，也无法令你陷入麻痹或束缚状态。

隐身戒指 Ring of Invisibility
戒指，传说（需同调）

着装这枚戒指时，你可以用一个动作进入隐形。任何你着装或携带的东西也将随你隐形。你保持隐形直到发动攻击、施展法术，或是戒指被摘下。你也可以用一个附赠动作解除隐形。

跳跃戒指 Ring of Jumping
戒指，非普通（需同调）

着装这枚戒指时，你可以随意以一个附赠动作施展*跳跃术 jump*，但只能以自身为目标。

心灵护盾戒指 Ring of Mind Shielding
戒指，非普通（需同调）

着装这枚戒指时，你免疫其他生物对你使用的以下魔法效应：读心、测谎、侦测阵营、侦测生物类型。只有在你同意时，其他生物才能和你建立心灵感应。

你可以用一个动作将戒指隐形，也可以用一个动作令它显形。当你把戒指摘下或你死亡时，戒指也将显形。

如果你死亡时戴着戒指，你的灵魂将注入戒指中，除非其中已经寄居了一个灵魂。你可以选择留在戒指中或是离开它而往生。只要你的灵魂还寄居在戒指里，你就可以通过心灵感应和着装戒指的生物交流。着装戒指的生物无法拒绝寄居灵魂的心灵感应。

防御戒指 Ring of Protection
戒指，珍稀（需同调）

着装这枚戒指时，你的 AC 和豁免获得+1 加值。

再生戒指 Ring of Regeneration
戒指，极珍稀（需同调）

着装这枚戒指时，只要你尚有至少 1 点生命值，你就能每 10 分钟恢复 1d6 的生命值。即使你失去了一部分肢体，只要你能在 1d6+1 日内保持至少有 1 点生命值，则失去的肢体也会重新长出并恢复功能。

抗性戒指 Ring of Resistance
戒指，珍稀（需同调）

着装该戒指时，你获得对某种类型伤害的抗性。戒指上镶嵌的宝石种类决定抗性的种类，具体由 DM 决定或随机选择。

d10	伤害类型	宝石
1	强酸	珍珠 pearl
2	冷冻	电气石 tourmaline
3	火焰	石榴石 garnet
4	力场	蓝宝石 sapphire
5	闪电	黄水晶 citrine
6	黯蚀	黑玉 jet
7	毒素	紫晶 amethyst
8	心灵	翡翠 jade
9	光耀	黄玉 topaz
10	雷鸣	尖晶石 spinel



流星戒指 Ring of Shooting Stars

戒指，极珍稀（需在夜晚的户外同调）

着装这枚戒指且在黑暗或微光光照环境下时，你可以随意施展*舞光术 dancing light* 和*光亮术 light*。利用戒指施法需要一个动作。

戒指有 6 发充能，每天黎明时恢复 1d6 发已消耗的充能。

妖火 Faerie Fire。你可以用一个动作并消耗 1 发充能施展*妖火 Faerie Fire*。

球形闪电 Ball Lightning。你可以用一个动作并消耗 2 发充能以创造一到四个 3 尺直径的闪电球。你创造的闪电球越多，单个闪电球的威力就越小。

每个闪电球将会出现在你周围 120 尺内未被占据的空间。它们将在你专注（如同专注于法术）期间持续存在，但至多不能超过 1 分钟。每个闪电球都为其周围 30 尺提供微光光照。

作为一个附赠动作，你可以将每个闪电球移动至多 30 尺，但不能离开你周围 120 尺范围。当闪电球和某名除你以外的生物间距离不足 5 尺时，它将向该生物释放闪电然后消失。该生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，失败则受到相应闪电伤害。单个闪电球的伤害如下表所示：

闪电球数量	单个闪电球伤害
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

流星 Shooting Stars。你可以用一个动作并消耗 1 到 3 发充能。每 1 发充能将转化为一点光屑，从戒指中射出到 60 尺内你能看到的地点。光屑落点周围 15 尺范围内的每名生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 5d4 的火焰伤害，成功则伤害减半。

储法戒指 Ring of Spell Storing

戒指，珍稀（需同调）

这枚戒指可以储存对它施展的法术，保存直到与它同调的生物使用这些法术。戒指中可以储存的法术环数之和不能超过 5。新发现的*储法戒指*可能已经储存了由 DM 选定 1d6-1 个环阶的法术。

任何生物都可以在施展一个 1 环到 5 环法术时接触戒指以将该法术储存在戒指中。如此被施展的法术将被储存，而不会立即生效。如果法术无法储存在戒指中，则它将被浪费而不产生任何效应。施展法术所使用的法术位环阶决定该法术在戒指中占据的空间。

着装此戒指时，你可以施展其中储存的任何法术。使用原施法者的资料决定法术的环阶、豁免 DC、法术攻击加值和施法关键属性。但除这些之外，该法术仍视为由你施展。戒指中的法术一经施展即消失，释放其原本占据的空间。

法术反转戒指 Ring of Spell Turning
戒指，传说（需同调）

着装这枚戒指时，你在对任何仅以你为目标（而非影响你所在区域）的法术进行豁免时具有优势。另外，该法术为 7 环或更低环阶且你的豁免骰出 20 时，该法术对你无效且目标变为原施法者。使用原施法者的资料决定法术位环阶、豁免 DC、攻击加值和施法关键属性属性。

善泳戒指 Ring of Swimming
戒指，非普通

着装这枚戒指时，你获得 40 尺游泳速度。

心灵遥控戒指 Ring of Telekinesis
戒指，极珍稀（需同调）

着装这枚戒指时，你可以随意施展*心灵遥控 telekinesis*，但只能以未被着装或携带的物件为目标。

公羊戒指 Ring of the Ram
戒指，珍稀（需同调）

这枚戒指有 3 发充能，且每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。着装这枚戒指时，你可以用一个动作并消耗 1 到 3 发充能以攻击你周围 60 尺内一名你能看见的生物。戒指产生一个山羊头的幻影冲向目标，其攻击加值为+7。如果攻击命中，每消耗 1 发充能，目标就受到 2d10 的力场伤害并被向远离你的方向推开 5 尺。

此外，你还可以用一个动作并消耗 1 到 3 发充能以破坏周围 60 尺内一件你能看到，且未被着装或携带的物件。每消耗 1 发充能，戒指就在力量检定时获得一个+5 加值。

三愿戒指 Ring of Three Wishes
戒指，传说

这枚戒指有 3 发充能。着装这枚戒指时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能施展*祈愿术 wish*。充能用尽后，这枚戒指将变为非魔法物品。

温暖戒指 Ring of Warmth
戒指，非普通（需同调）

着装这枚戒指时，你对寒冷伤害具有抗性。另外，你自身及你着装或携带的物件都可不受最低华氏-50 度的低温影响。

水行戒指 Ring of Water Walking
戒指，非普通

着装这枚戒指时，你可以在液体表面站立和行走，如同在坚实地面上一般。

X 射线戒指 Ring of X-Ray Vision
戒指，珍稀（需同调）

着装此戒指时，你可以用一个动作说出命令语启动戒指的效应。启动后，你获得可以看到实体物件内部或穿透它看到后方的特殊视觉，其半径为 30 尺，持续 1 分钟。对你而言，此视觉范围内的实体均为透明状态，并且不会阻碍光线通过。此视觉可以穿透 1 尺厚的石头、1 寸厚的普通金属、或是至多 3 尺厚的木头或泥土。更厚的物件，或是一层铅片，将阻碍这种视觉。

如果你在一次长休前尝试再次启动这枚戒指，则必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则将提升一级力竭。

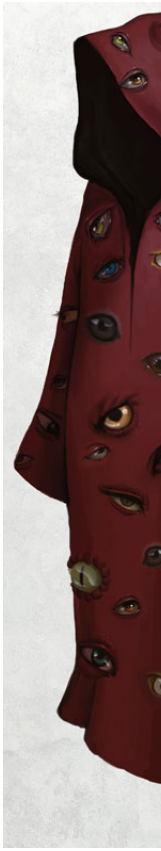
百眼法袍 Robe of Eyes
奇物，珍稀（需同调）

这件长袍上绘满了眼睛的图案。着装这件长袍时，你获得以下好处：

- 你可以看到所有的方向，并且你在依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有优势。
- 你获得 120 尺黑暗视觉。
- 在 120 尺的范围内，你可以看到隐形的生物、物件以及以太位面的事物。

长袍上的眼睛图案无法闭合或是转移视线。即使你闭上你自己的眼睛或移开视线，法袍依然会让你看到四周，如同你并未闭上眼睛或移开视线一般。

对法袍施展*光亮术 light* 或在你周围 5 尺内施展*昼明术 daylight* 将使你目盲 1 分钟。在你的每回合结束时，你可以进行一次体质豁免（对*光亮术 light* 时 DC 为 11，对*昼明术 daylight* 时 DC 为 15），成功则终止你身上的相应效应。



虹光法袍 Robe of Scintillating Colors
奇物，极珍稀（需同调）

这件长袍有 3 发充能，且每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。

着装这件长袍时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能让长袍显现不断变幻的耀眼图像，直到你的下回合结束。这段时间内，长袍提供 30 尺的明亮光照和额外 30 尺的微光光照。能看到你的生物对你发动的攻击检定具有劣势。另外，在长袍效应启动期间，任何处于长袍产生的明亮光照区域内，且可以看到你的生物必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免否则被震慑直到长袍的效应终止。



星辰法袍 Robe of Stars

奇物，极珍稀（需同调）

这件黑色和深蓝为底色的长袍上点缀着白色或银色的星星。着装这件长袍时，你的豁免具有+1 加值。

长袍的前襟附近有六枚较大的星。着装这件长袍时，你可以用一个动作取下其中一颗并以之施展 5 环效应的*魔法飞弹 magic missile*。每天黎明时，1d6 颗已消耗的星将重新出现在法袍上。

着装这件长袍时，你可以用一个动作使你和你身上着装或携带的物件一起进入星界。直到你再用一个动作回到你原本所在的位面，此时你出现在之前占据的空间。如果该空间已被占据，则你出现在最近的未被占据空间。

大法师法袍 Robe of the Archmagi

奇物，传说（需术士、邪术师或法师同调）

这件典雅的长袍由白色、灰色或黑色的精制布料制成，并饰有银色的符文。每一件大法师法袍都为某个阵营所定制，其颜色与阵营对应。白色代表善良、灰色代表中立，而黑色代表邪恶。你无法和与你阵营不符的法袍同调。

着装这件长袍时，你获得以下好处：

- 不着装护甲时，你的基础 AC 为 15＋你的敏捷调整值。
- 你对抗法术和其他魔法效果时作的豁免检定具有优势。
- 你的法术豁免 DC 和法术攻击加提升 2。

杂货法袍 Robe of Useful Items

奇物，非普通

这件长袍上打着各种颜色和形状的补丁。穿着这件长袍时，你可以用一个动作撕下一块补丁，令它变成它象征的物件。所有补丁都被撕下后，这件长袍将变为普通衣物。

杂货法袍有以下补丁各 2 个：

- 匕首
- 牛眼提灯（装满燃料且点燃）
- 钢镜
- 10 尺长杆
- 麻绳（长 50 尺，盘绕状态）
- 麻布袋

另外，杂货法袍还有 4d4 个其他补丁。补丁对应的物品由 DM 选择或随机决定。

d100	补丁
01~08	装有 100 金币的钱袋
09~15	价值 500 金币的银柜（高 1 尺，宽、深各 6 寸）
16~22	至多 10 尺长宽，一面有门闩的铁门。你可以选择一处你可触及的空当安放铁门，它将自动改变形状贴合空当并设置铰链。
23~30	10 枚宝石。每枚价值 100 金币。
31~44	24 尺长的木梯
45~51	1 只**乘用马 riding horse**（资料详见*《怪物图鉴》*）及鞍囊
52~59	每边 10 尺的立方陷坑。你可以将其布置在你周围 10 尺内的地面上。
60~68	4 瓶*治疗药水 potion of healing*
69~75	12 尺长的划艇 rowboat
76~83	写有 1 个 1 环到 3 环法术的*法术卷轴 spell scroll*
84~90	2 只**獒犬 mastiff**（资料详见*《怪物图鉴》*）
91~96	2 尺 x 4 尺的窗户，最多 2 尺深。你可以将它布置在你能触及的竖直平面上。
97~00	便携式攻城锤 portable ram

吸收权杖 Rod of Absorption

权杖，极珍稀（需同调）

持握这把权杖时，你可以用反应来吸收一个仅以你为目标（而非影响你所在的区域）的法术。被吸收的法术不产生效应，但其能量（而非法术本身）被权杖吸收。这股能量的环阶与该法术被施展时的环阶相同。吸收权杖从制成到毁灭只能储存共 50 环的能量。吸收满 50 环能量后，它将无法再吸收法术。如果权杖无法吸收某个以你为目标的法术，则该法术不受权杖影响。

与吸收权杖同调时，你将了解到权杖已经吸收过多少能量，以及它现时储存了多少能量。

如果你是一名施法者，当你持握吸收权杖时，你可以将权杖中储存的能量转化为法术位并用以施展你自己准备或知晓的法术。你可以转化至高 5 环的法术位，但不能高于你拥有的最高环法术位。你仍如通常一般施法，只是消耗权杖储存的能量代替自身法术位。例如，你可以用权杖储存的 3 环能量代替自身的一个 3 环法术位。

新发现的*吸收权杖* 通常已经储存了 1d10 环能量。无法继续吸收能量且储存的能量已经用尽的吸收权杖将变为普通物品。



警示权杖 Rod of Alertness

权杖，极珍稀（需同调）

这把权杖顶端有尖刺状凸起。权杖具有以下属性：

警觉 Alertness。持握这把权杖时，你进行的感知（察觉）检定和先攻检定具有优势。

法术 Spells。持握这把权杖时，你可以用一个动作施展以下法术之一：*侦测善恶 detect evil and good*、*侦测魔法 detect magic*、*侦测毒性和疾病 detect poison and disease*、*识破隐形 see invisibility*。

防护灵光 Protective Aura。你可以用一个动作将这把权杖的柄插入地面。权杖顶部将放出光芒，提供 60 尺的明亮光照和额外 60 尺的微光光照。处于明亮光照区域时，你和任何对你友善的生物其 AC 和豁免获得+1 加值，且可以感知区域内有敌意的隐形生物的位置。此效应持续十分钟或直到一名生物用一个动作将权杖拔起。此后直到次日黎明前，该属性都无法再次启动。

王者权杖 Rod of Lordly Might

权杖，传说（需同调）

这把权杖顶端有尖刺状凸起。它还是一把魔法硬头锤。你用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。*王者权杖* 的杖柄上排列着六个不同的按钮，用来启动权杖的相应属性。权杖还有其他三种属性，其细节如下。

六个按钮 Six Buttons。你可以用一个附赠动作按下权杖六个按钮之一。某个按钮的效应将一直生效，直到你按下另一个按钮，或再次按下同一个按钮为止。再次按下同一按钮将使权杖变回通常形态。

如果你按下**按钮 1**，权杖将变为一把*焰舌 flame tongue*。被烈焰覆盖的刀刃从权杖没有凸起的一端伸出。

如果你按下**按钮 2**，权杖顶端的凸起折下，并伸展出两片新月般的斧刃，将权杖变为一把魔法战斧 battleaxe。你用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。

如果你按下**按钮 3**，权杖顶端的凸起折下，顶端伸出矛尖，柄伸长至 6 尺，将权杖变为一把魔法矛 spear。你用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。

如果你按下**按钮 4**，权杖将变为一根爬杆，长度由你设定但不能超过 50 尺。在花岗岩一般坚硬的表面上，爬杆尾部的岩钉和顶部的三个爪钩可以固定住爬杆。爬杆上每隔 1 尺向两侧伸展出一根 3 寸长的把手，构成一架梯子。爬杆最多可以承受 4000 磅的重量。如果超重或是失去固定点，则爬杆将会变回权杖。

如果你按下**按钮 5**，权杖将变为一把手持式战斗攻城锤 ram。使用它的角色在破坏门、路障或其他障碍时所在的力量检定获得+10 加值。

如果你按下**按钮 6**，权杖将变回或维持通常形态，并指出地磁北极。如果权杖所在的地点并没有地磁北极的概念，则此属性无效。权杖还会让你了解到自己在地下的深度或在地上的高度。

吸取生命 Drain Life。用权杖发动近战攻击命中一生物时，你可以迫使目标进行一次 DC 17 的体质豁免。如果豁免失败，则目标将受额外 4d6 的黯蚀伤害，而你获得等于伤害值一半的生命值。此后直到次日黎明前，该属性都无法再次启动。

麻痹 Paralyze。用权杖发动近战攻击命中一名生物时，你可以迫使目标进行一次 DC 17 的力量豁免。如果豁免失败，目标将麻痹 1 分钟。目标可以在它的每轮结束时再次尝试该豁免，成功则终止其身上的相应效应。直到次日黎明前，此后这个属性都无法再次启动。

惊惧 Terrify。持握此权杖时，你可以用一个动作迫使 30 尺内一名你能看见的生物进行一次 DC 17 的感知豁免。如果豁免失败，目标将受你恐慌 1 分钟。目标可以在它的每回合结束时再次进行该豁免，成功则终止自己身上的相应效应。直到次日黎明前，该属性都无法再次启动。

契约掌控者权杖 Rod of the Pact Keeper

权杖，非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）（需邪术师同调）

持握这把权杖时，你施展邪术师法术时法术攻击检定与豁免 DC 获得由权杖稀有度决定的加值。

此外，持握这把权杖时，你可以用一个动作恢复 1 个邪术师法术位。你必须完成一次长休才能再次使用权杖的这个属性。

复活权杖 Rod of Resurrection

权杖，传说（需牧师、德鲁伊或圣武士同调）

这把权杖有 5 发充能。持握权杖时，你可以用一个动作施展以下法术：*医疗术 heal*（消耗 1 充能）或*复活术 resurrection*（消耗 5 充能）。

权杖每天黎明时恢复 1 发已消耗的充能。当权杖充能耗尽时，骰一次 d20。如果掷骰结果为 1，则权杖在一阵强光中消失。

支配权杖 Rod of Rulership

权杖，珍稀（需同调）

你可以用一个动作展示权杖，并指定周边 120 尺内若干能看见的生物使其服从于你。每个目标必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免否则被你魅惑 8 小时。豁免失败的生物将视你为可以信赖的领袖。如果你或你的同伴伤害了被支配者，或是命令被支配者进行违反其天性的行为，魅惑将立即终止。此后直到次日黎明前，该权杖都无法再次启动。

庇护权杖 Rod of Security

权杖，极珍稀

持握这把权杖时，你可以用一个动作启动它。权杖立刻将你和你能看到的至多 199 名自愿的其他生物传送到存在于异位面的一处乐园福地。你可以自行定义乐园的景观。它可以是宁静的花园、迷人的林间空地、热闹的酒馆、宽阔的宫殿、热带的海岛、奇妙的嘉年华会，或是任何你能想象到的美景。无论环境如何，乐园都有足够的食物和水供访客享用。除食水之外，乐园内的任何东西都只能在乐园的异位面空间中存在。例如，在乐园的花园中采的花在被带出异位面空间时将消失。

在乐园中每度过 1 小时，每名访问者将如使用了 1 枚生命骰一般恢复生命值。虽然时间正常流动，但乐园中的生物并不会老化。访问者可以在乐园停留的时间为 200 天除以生物数量（向下取整）。

当到达时限或你用一个动作解除权杖效应时，所有访客将被送回你权杖启动前的位置或是该位置最近的未被占据空间。此后经过 10 日庇护权杖才能再次启动。

攀爬绳 Rope of Climbing

奇物，非普通

这条 60 尺长的丝质绳索重 3 磅，可以承受 3000 磅的重量。你可以握住绳索的一端并用一个动作说出命令语以使绳索活化。以一个附赠动作，你可以命令绳索的另一端向你指定的目的地移动。从你下达命令的回合开始，绳索的另一端在你的每个回合移动 10 尺，直到到达目的地、长度不足或你命令它停止。你也可以命令绳索牢牢绑在一个指定物体上，或是松绑、打结、解结、卷起。

如果你命令攀爬绳打结，它将每隔 1 尺打一个大结。打结将使绳索长度缩短为 50 尺，但你在使用绳索进行攀爬时具有优势。

绳索拥有 AC 20 和 20 点生命值。只要还剩至少 1 点生命值，绳索就能每 5 分钟恢复 1 点生命值。如果绳索的生命值降至 0，则它被摧毁。

纠缠绳 Rope of Entanglement

奇物，珍稀

这条绳索长 30 尺，重 3 磅。你可以握住绳索的一端并用一个动作说出命令语，绳索的另一端将疾速飞出困住你周围 20 尺内一名你能看见的生物。该生物必须成功通过一次 DC 15 的敏捷豁免否则被束缚。

你可以用一个附赠动作说出另一命令语以释放被束缚的生物。被束缚的生物也可以用一个动作进行一次 DC 15 的力量检定或敏捷检定（由该生物选择），检定成功则挣脱束缚。

绳索拥有 AC 20 和 20 点生命值。只要还剩至少 1 点生命值，绳索就能每 5 分钟恢复 1 点生命值。如果绳索的生命值降至 0，则它被摧毁。

铁骑马鞍 Saddle of The Cavalier

奇物，非普通

骑乘配有这副马鞍的坐骑时，只要你保持清醒，你就不会在非自愿的情况下解除骑乘状态。同时，所有对你坐骑发动的攻击检定具有劣势。

防护圣甲虫 Scarab of Protection

奇物，传说（需同调）

如果你用手握住这个甲虫形徽章 1 轮，它表面上将浮现出铭文，揭示其魔法本质。当你携带圣甲虫时，它为你提供两项增益：

- 你在对法术进行的豁免具有优势。
- 圣甲虫有 12 发充能。如果你在对抗一个死灵系法术或由不死生物造成的有害效应时豁免失败，则你可以使用反应并消耗 1 发充能以使该豁免成功。充能耗尽后，防护圣甲虫将化为灰烬。

急速弯刀 Scimitar of Speed

武器（弯刀），极珍稀（需同调）

你用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+2 加值。另外，你在自己的每一回合里可以用一个附赠动作以该弯刀发动一次攻击。

守护卷轴 Scroll of Protection

卷轴，珍稀

每张*守护卷轴* 仅针对一种特定类型的生物起效。生物类型由 DM 指定或按下表随机决定。

d100	生物类型	d100	生物类型
01~10	异怪	41~50	精类
11~20	野兽	51~75	邪魔
21~30	天界生物	76~80	植物
31~40	元素生物	80~00	不死生物

用一个动作阅读这张卷轴后，一道半径 5 尺，高 10 尺的圆柱形隐形屏障将在你周围展开。在屏障持续的 5 分钟内，屏障会阻止指定类型生物进入屏障范围或影响屏障内的任何事物。

屏障以你为中心移动。如果你主动移动使指定类型的生物进入屏障范围，则屏障的效应立即终止。

一名指定类型的生物可以用一个动作进行一次 DC 15 的魅力检定以尝试突破屏障，成功则终止该效应对它的影响。





传讯石 Sending Stones
奇物，非普通

传讯石由两块经过雕刻相互可以匹配的光滑石头组成，外形非常容易辨认。当你碰触其中一块传讯石时，你可以用一个动作施展*短讯术 sending*，目标为另一块传讯石的携带者。如果另一块传讯石没有被任何生物携带，则你在使用石头时将会得知这一信息，而该*短讯术* 不会被浪费。

使用*短讯术* 后，直到次日黎明前传讯石都无法再次启动。如果一块传讯石被摧毁，则与它配对的另一块石头也将失去其魔法。

警戒之盾 Sentinel Shield
护甲（盾牌），非普通

持握此盾牌时，你所进行的先攻检定和感知（察觉）检定具有优势。这面盾牌上绘制一个眼睛的图案。

盾牌 Shield，+1、+2 或+3
护甲（盾牌），非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）

持握此盾牌时，你将依据盾牌本身的 AC 加值基础上获得额外的加值。加值的数值取决于该盾牌的稀有度。

引弹盾 Shield of Missile Attraction
护甲（盾牌），珍稀（需同调）

持握此盾牌时，你对远程武器造成的伤害具有抗性。

诅咒 Curse。与这面受诅咒的盾牌同调的生物将受到其诅咒影响。摘下盾牌不会终止诅咒，只有对你施展*移除诅咒 remove curse* 或类似的魔法才能移除。受诅咒影响时，任何瞄准你周围 10 尺内目标的远程武器攻击都将转为攻击你。

蛛行便鞋 Slippers of Spider Climbing
奇物，非普通（需同调）

着装这双便鞋时，你可以在垂直平面上移动，也可以在松开双手的情况下倒挂在天花板上。你获得等于你步行速度的攀爬速度。不过，这双鞋不能让你在滑溜的平面，如冰、油覆盖的平面上行走。

至尊胶 Sovereign Glue
奇物，传说

这种白浊粘稠的物质可以把任何两件物体永久性的粘在一起。至尊胶必须被储存在一个内壁涂满了*滑溜之油 oil of slipperiness* 的瓶子或罐子中。新发现的这类容器中通常装有 1d6+1 盎司的*至尊胶*。

每盎司至尊胶可以覆盖 1 平方尺的表面，并在 1 分钟后凝固。一旦至尊胶凝固，被粘在一起东西就只能用*万溶剂 universal solvent*、*滑溜之油 oil of slipperiness* 或*祈愿术 wish* 分开。

法术卷轴 Spell Scroll
卷轴，多种稀有度

每张法术卷轴都以神秘暗语记录了一道法术。如果该法术属于你的职业法术列表，则你可以阅读该卷轴并施展其法术且无需提供任何材料构材。否则你将无法理解该卷轴。通过阅读卷轴施展的法术同样需要遵循相应法术正常的施法时间。法术施展过后，卷轴上的文字将随之消散，卷轴本身也将化作尘土。施法被打断时，卷轴并不会因此消失。

假如卷轴记载的法术在你职业的法术列表内，但其环阶超过了你目前能施展的水平，则你必须以你的施法关键属性通过一次 DC 为 10＋法术环阶的属性检定。如果检定失败，则卷轴上记载的法术将消失而不生效。

卷轴上的法术一经施展即消失。卷轴本身则化为尘埃。

卷轴的稀有度、其法术的豁免 DC 和攻击加值由它所记载的法术环阶决定，如下表所示：

法术卷轴 Spell Scroll

法术环阶	稀有度	豁免 DC	攻击加值
戏法	普通	13	+5
1 环	普通	13	+5
2 环	非普通	13	+5
3 环	非普通	15	+7
4 环	珍稀	15	+7
5 环	珍稀	17	+9
6 环	极珍稀	17	+9
7 环	极珍稀	18	+10
8 环	极珍稀	18	+10
9 环	传说	19	+11

法术可以如同抄录法术书上的法术一般抄录法术卷轴上的法师法术。抄录卷轴上的法术时，抄录者必须成功通过一次 DC 为 10＋法术环阶的智力（奥秘）检定以成功抄录。无论检定成功与否，*法术卷轴* 都将被摧毁。

抗法盾 Spellguard Shield
护甲（盾牌），极珍稀（需同调）

持握此盾牌时，你对抗法术和其他魔法效应所作的豁免检定具有优势，而对你发动的法术攻击简单具有劣势。

湮灭法球 Sphere of Annihilation

奇物，传说

这个 2 尺直径的黑色球体是多元宇宙中的一个空洞，由一个围绕在它周围的魔法场维持稳定。

湮灭法球会毁灭任何穿过它或被它穿过的物质。而神器除非标注了易受湮灭法球影响，否则可以不受影响的穿过法球。其它接触到法球但未被完全毁灭或吞噬的东西都将受到 4d10 的力场伤害。

除非被人控制，湮灭法球总是保持静止。如果你在一个未被控制的湮灭法球周围 60 尺内，你可以用一个动作进行一次 DC 25 的智力（奥秘）检定。如果检定成功，你可以让法球向一个你选择的方向移动尺数等于 5×你的智力调整值的距离（至少 5 尺）。如果检定失败，则湮灭法球向你移动 10 尺。如果法球进入某名生物占据的空间，则该生物必须成功通过一次 DC 13 的敏捷豁免以避开法球，失败则受 4d10 的力场伤害。

你可以尝试从另一名生物处夺取湮灭法球的控制权。你和该生物进行智力（奥秘）对抗，胜者将获得法球的控制权并可以如常的操纵它移动。

如果湮灭法球与位面传送门（如*异界之门 gate* 制造的传送门）或是异位面空间（如*次元洞 portable hole* 内部）接触，则 DM 按下表决定发生的事件：

d100	结果
01~50	法球被摧毁
51~85	法球穿过位面传送门或进入异位面空间
86~00	一个空间裂缝出现，将湮灭法球和其周围 180 尺范围内的生物和物件送到一个随机存在位面。

魅惑法杖 Staff of Charming

法杖，珍稀（需诗人、牧师、德鲁伊、术士、邪术师或法师同调）

法杖有 10 发充能。持握法杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能施展*魅惑人类 charm person*、*命令术 command* 或*通晓语言 comprehend language*（使用你自身的法术豁免 DC）。魅惑法杖也可以用作一把魔法长棍 quarterstaff。

持握法杖时，如果你对一个仅以你为目标的附魔法术豁免失败，则你可以将这次失败变为成功。此后该属性直到次日黎明前都无法再次启动。如果你在对一个仅以你为目标的附魔法术豁免成功（无论是否受益于法杖属性），则你可以用反应并消耗 1 发充能将该法术反射回原施法者，而你则视为该反射法术的施法者。

法杖每天黎明时恢复 1d8+2 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。若骰值为 1，则法杖将变为一把无魔法的长棍。

火焰法杖 Staff of Fire

法杖，极珍稀（需德鲁伊、术士、邪术师或法师同调）

持握这把法杖时，你对火焰伤害具有抗性。

这把法杖有 10 发充能。持握法杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发或更多充能以施展以下法术之一（使用你自身的法术豁免 DC）：*燃烧之手 burning hand*（1 充能）、*火球术 fireball*（3 充能）、*火墙术 wall of fire*（4 充能）。

法杖每天黎明时恢复 1d6+4 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，则法杖将化为灰烬而毁灭。

冰霜法杖 Staff of Frost

法杖，极珍稀（需德鲁伊、术士、邪术师或法师同调）

持握这把法杖时，你对冰冻伤害具有抗性。

这把法杖有 10 发充能。持握法杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发或更多充能以施展以下法术之一（使用你自身的法术豁免 DC）：*云雾术 fog cloud*（1 充能）、*冰风暴 ice storm*（4 充能）、*冰墙术 wall of ice*（4 充能）、*寒冰锥 cone of cold*（5 充能）。

法杖每天黎明时恢复 1d6+4 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，则法杖将被摧毁且化为一滩水。

治愈法杖 Staff of Healing

法杖，珍稀（需诗人、牧师、或德鲁伊同调）

这把法杖有 10 发充能。持握法杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发或更多充能以施展以下法术之一（使用你自身的法术豁免 DC）：*疗伤术 cure wounds*（每环 1 发充能，至多 4 充能）、*次级复原术 lesser restoration*（2 充能）、*群体疗伤术 mass cure wounds*（5 充能）。

法杖每天黎明时恢复 1d6+4 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。若骰值为 1 则法杖将在一阵闪光中消失。



威力法杖 Staff of Power

法杖，极珍稀（需术士、邪术师或法师同调）

该法杖是一把魔法长棍，你在用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+2 加值。持握法杖时，你的 AC、豁免检定和法术攻击检定获得+2 加值。

这把法杖有 20 发充能，且每天黎明时恢复 2d8+4 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，法杖将失去除攻击检定和伤害掷骰的+2 加值外的所有属性。如果骰值为 20，则法杖恢复 1d8+2 发充能。

威力打击 Power Strike。用这把法杖发动近战攻击并命中时，你可以消耗 1 发充能以对目标造成额外 1d6 的力场伤害。

法术 Spells。持握这把法杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发或更多充能以施展以下法术之一（使用你自身的法术攻击加值和豁免 DC）：*魔法飞弹 magic missile*（1 充能）、*衰弱射线 ray of enfeeblement*（1 充能）、*浮空术 levitate*（2 充能）、*寒冰锥 cone of cold*（5 充能）、*火球术 fireball*（5 环版本，5 充能）、*怪物定身术 hold monster*（5 充能）、*闪电束 lightning bolt*（5 环版本，5 充能）、*力场墙 wall of force*（5 充能）、*法术无效结界 globe of invulnerability*（6 充能）。

复仇打击 Retributive Strike。你可以用一个动作在自己的膝盖上或坚固的表面上折断这把法杖，释放复仇性的打击。法杖将毁灭并产生一场以其为中心半径 30 尺的爆炸，释放其剩余的所有魔力。

你有 50%的概率被传送到某个随机位面以避开爆炸。如果你未被传送，则你将受 16×法杖剩余充能数的力场伤害。爆炸范围内的其他生物必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免。豁免失败的生物根据它距离爆炸中心的距离承受伤害，如下表所示。豁免成功的生物伤害减半。

与爆炸中心的距离	伤害
10 尺或更近	8×法杖剩余充能数
11~20 尺	6×法杖剩余充能数
21~30 尺	4×法杖剩余充能数

强袭法杖 Staff of Striking

法杖，极珍稀（需同调）

该法杖可以用作一把魔法长棍，你在用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。

法杖有 10 发充能。用它发动近战攻击并命中时，你可以消耗至多 3 发充能。每消耗 1 发充能，目标将受额外 1d6 的力场伤害。法杖每天黎明时恢复 1d6+4 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，法杖将变为一把非魔法的长棍。

虫群法杖 Staff of Swarming Insects

法杖，珍稀（需诗人、牧师、德鲁伊、术士、邪术师或法师同调）

虫群法杖有 10 发充能，且每天黎明时恢复 1d6+4 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，一群昆虫将吞噬法杖，将其摧毁。

法术 Spells。持握法杖时，你可以用一个动作并消耗若干充能以施展以下法术（使用你自身的法术豁免 DC）：*巨虫术 giant insect*（4 充能）、*疫病虫群 insect plague*（5 充能）。

虫云 Insect Cloud。握持法杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能令一群无害的昆虫布满你周围 30 尺半径的空间，效应持续 10 分钟。持续时间内，这片区域被除你以外的生物视为重度遮蔽。虫群以你为中心随你移动。一阵时速超过 10 里每小时的风可以驱散虫群，终止虫云的效应。

蝰蛇法杖 Staff of The Adder

法杖，非普通（需牧师、德鲁伊或邪术师同调）

你可以用一个附赠动作说出法杖的命令语，并将法杖的头部活化为一条毒蛇，效应持续 1 分钟。你可以用另一个附赠动作再次说出该命令语使法杖还原。

你视为拥有法杖变成的蛇头攻击的熟练项，并能以之发动近战攻击（触及 5 尺）。如果攻击命中，则目标受到 1d6 的穿刺伤害并且必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则受 3d6 的毒素伤害。

法杖头部活化为蛇头时可以被指定为攻击目标。它具有 AC 15 和 20 点生命值。当蛇头的生命值降至 0 时，法杖将被摧毁。只要法杖未被摧毁，它就会在恢复非活化状态时恢复所有失去的生命值。

贤者法杖 Staff of The Magi

法杖，传说（需术士、邪术师或法师同调）

该法杖可以用作一把魔法长棍，你用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。持握它时，你所发动的法术攻击检定获得+2 加值。

法杖有 50 发充能，且每天黎明时恢复 4d6+2 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 20，则法杖恢复 1d12+1 发充能。

法术吸收 Spell Absorption。持握这把法杖时，你对抗法术时所作的豁免检定具有优势。当另一名生物施展仅以你为目标的法术时，你可以用反应以法杖吸收该法术。在消除法术的同时，法杖还会获得等同于该法术环阶的充能数。但如果吸收法术后法杖的充能数超过 50，则它将随之爆炸，视为启动了复仇打击（见下）。

法术 Spells。持握这把法杖时，你可以用一个动作并消耗若干充能从法杖施展下列法术之一（使用你自身的施法关键属性和豁免 DC）：*炽焰法球 flaming sphere*（2 充能）、*隐形术 invisibility*（2 充能）、*敲击术 knock*（2 充能）、*蛛网术 web*（2 充能）、*解除魔法 dispel magic*（3 充能）、*冰风暴 ice storm*（4 充能）、*火墙术 wall of fire*（4 充能）、*穿墙术 passwall*（5 充能）、*心灵遥控 telekinesis*（5 充能）、*召唤元素生物 conjure elemental*（7 充能）、*火球术 fireball*（7 环版本，7 充能）、*闪电束 lightning bolt*（7 环版本，7 充能）、*异界传送 plane shift*（7 充能）。

你还可以用一个动作从法杖随意施展下列法术：*秘法锁 arcane lock*、*侦测魔法 detect magic*、*变巨/缩小术 enlarge/reduce*、*光亮术 light*、*法师之手 mage hand*、*防护善恶 pretection from evil and good*。

复仇打击 Restributive Strike。你可以用一个动作在自己的膝盖上或坚固的表面上折断这把法杖，并释放复仇性的打击。法杖将毁灭并产生一场以其为中心半径 30 尺的爆炸，释放其剩余的所有魔力。

你有 50%的概率被传送到某个随机位面以避开爆炸。如果你未被传送，你将受到 16×法杖剩余充能数的力场伤害。爆炸范围内的其他生物必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免。豁免失败的生物将根据它距离爆炸中心的距离承受伤害，如下表所示。豁免成功的生物则伤害减半。

与爆炸中心的距离	伤害
10 尺或更近	8×法杖剩余充能数
11~20 尺	6×法杖剩余充能数
21~30 尺	4×法杖剩余充能数

巨蟒法杖 Staff of The Python

法杖，非普通（需牧师、德鲁伊或邪术师同调）

你可以用一个动作说出该法杖的命令语并把它扔到你周边 10 尺范围内的地面上。随后，法杖将变为一条巨蟒 giant constrictor snake（资料详见*《怪物图鉴》*）。巨蟒听从你指挥，并以其自身的先攻行动。用一个附赠动作再次说出命令语可将巨蟒变回法杖形态。

在你的回合内，只要巨蟒在你周围 60 尺内且你并未失能，你就可以通过精神命令控制巨蟒。你可以决定巨蟒下一轮的动作和移动，或是下达宽泛的命令，如“攻击敌人”或“保护某地点”。

巨蟒在生命值降至 0 时死亡，法杖也会随之被摧毁。只要巨蟒的生命没有降至 0，它就会在恢复法杖形态时恢复所有失去的生命值。

丛林法杖 Staff of The Woodlands

法杖，珍稀（需德鲁伊同调）

该法杖可以用作一把魔法长棍被持用，你用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+2 加值。持握它时，你在发动的法术攻击检定获得+2 加值。

丛林法杖有 10 发充能，且每天黎明时恢复 1d6+4 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果结果为 1，法杖将变为一把无魔法的长棍。

法术 Spells。你可以用一个动作消耗 1 发或更多充能从法杖施展以下法术之一（使用你自身的法术豁免 DC）：*化兽为友 animal friendship*（1 充能）、*动物交谈术 speak with animals*（1 充能）、*树肤术 barkskin*（2 充能）、*动植物定位术 locate animals or plants*（2 充能）、*植物交谈术 speak with plants*（3 充能）、*启蒙术 awaken*（5 充能）、*荆棘之墙 wall of thorns*（6 充能）。

你也可以用一个动作从法杖施展*行踪无迹 pass without trace* 而无需消耗充能。

树形态 Tree Form。你可以用一个动作并消耗 1 发充能把法杖的一端插入肥沃的土地，将它变为一颗健壮的树。树高 60 尺、树干直径 5 尺、树冠半径 20 尺。这棵树看起来和普通的树没有区别，但在*侦测魔法 detect magic* 的效应下会放出微弱的变化系灵光。你可以在接触树时用一个动作说出命令语，将它变回法杖形态。树变回法杖时，树上的生物都将掉下来。

雷霆法杖 Staff of Thunder And Lightning

法杖，极珍稀（需同调）

该法杖可以用作一把魔法长棍持用，你用它发动的攻击检定和伤害掷骰获得+2 加值。法杖具有以下属性。使用法杖的某一属性后，直到第二天黎明前其该属性都无法再次启动。

电闪 Lightning。当你用这把法杖以近战攻击命中目标时，你可以令目标受额外 2d6 的闪电伤害。

雷鸣 Thunder。当你用这把法杖以近战攻击命中目标时，你可以使法杖爆出一阵 300 尺内都清晰可闻的雷鸣。目标必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，失败则被震慑到你的下一回合结束。

闪电击 Lightning Strike。你可以用一个动作从法杖尖端射出一束宽 5 尺、长 120 尺的闪电。在闪电束路径上的生物必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，失败则受 9d6 的闪电伤害，成功则伤害减半。

雷霆 Thinderclap。你可以用一个动作使法杖发出在 600 尺内都清晰可闻的刺耳雷鸣。你周围 60 尺除你以外的生物必须进行一次 DC 17 的体质豁免，失败则受 2d6 的雷鸣伤害并耳聋 1 分钟。豁免成功的生物只受一半伤害且不会耳聋。

雷电 Thinder and Lightning。你可以用一个动作同时启动闪电击和雷霆两个特性。这样做不会消耗闪电击或雷霆的使用次数，只会消耗雷电的使用次数。

凋零法杖 Staff of Withering

法杖，珍稀（需牧师、德鲁伊或邪术师同调）

凋零法杖有 3 发充能，且每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。

该法杖可以用作一把魔法长棍持用。当你用这把法杖命中目标时，除了造成普通长棍的伤害外，你还可以消耗 1 发充能以对目标造成额外 2d10 的黯蚀伤害。此外，目标必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则它基于力量或体质的属性检定或豁免检定将具有劣势，其效应持续 1 小时。

命令元素石核 Stone of Controlling Earth Elementals

奇物，珍稀

只要这块石头与地面接触，你就可以用一个动作说出它的命令语并召唤一个土元素 earth elemental，如同你施展了*召唤元素生物 conjure elemental* 法术。直到次日黎明前石头无法再次启动。命令元素石核重 5 磅。

幸运石 Stone of Good Luck (Luckstone)

奇物，非普通（需同调）

把这块光亮的玛瑙 agate 带在身上时，你在属性检定和豁免获得+1 加值。

阳炎剑 Sun Blade

武器（长剑），珍稀（需同调）

这件物品看起来像是一把长剑的剑柄。持握剑柄时，你可以用一个附赠动作展开或是解消这把剑完全由光构成的剑刃。展开剑刃的阳炎剑是一把具有灵巧属性的魔法长剑。如果你拥有长剑或短剑的熟练项，则你也能熟练使用*阳炎剑*。

你在使用阳炎剑发动的攻击检定和伤害掷骰获得+2 加值，但它造成光耀伤害而非挥砍伤害。被这把剑命中的不死生物将额外受 1d8 的光耀伤害。

阳炎剑剑刃放出的光视为阳光，并提供 15 尺明亮光照和额外 15 尺微光光照。剑刃展开时，你可以用一个动作使明亮与微光光照半径各扩大或缩小 5 尺。光照范围上限为明亮和微光区域各扩大 30 尺，下限为各缩小 10 尺。

应答之剑 Sword of Answering

武器（长剑），传说（需阵营与剑相同的生物同调）

在灰鹰世界中，已知存在的这种剑仅有九把。这些剑都是传说中被称为“最终遗言 Final Word”的宝剑弗拉格拉克 Fragarach 的仿制品。九把剑的名字和阵营各不相同，且把手末端镶有不同宝石。

名称	阵营	宝石
解答者 Answer	混乱善良	翡翠 emerald
还击者 Back Talker	混乱邪恶	黑玉 jet
定论者 Concluder	守序中立	紫晶 amethyst
讥讽者 Last Quip	混乱中立	电气石 tourmaline
驳斥者 Rebutter	中立善良	黄玉 topaz
答复者 Replier	绝对中立	橄榄石 peridot
反驳者 Retorter	守序善良	蓝晶 aquamarine
潜伏者 Scather	守序邪恶	石榴石 gatnet
毁灭者 Squelcher	中立邪恶	尖晶石 spinel

你在使用此剑发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。此外，持握该剑时，你可以用反应对你触及范围内任何一个对你造成伤害的生物发动一次攻击。这次攻击的攻击检定具有优势，且这次攻击造成的伤害忽略目标任何伤害免疫或抗性。

窃命剑 Sword of Life Stealing

武器（任意剑），珍稀（需同调）

当你用这把魔法武器攻击一名非构装非不死的生物并骰出 20 时，目标额外受 10 点黯蚀伤害，且你获得 10 点临时生命值。

锋锐之剑 Sword of Sharpness

武器（任意造成挥砍伤害的剑），极珍稀（需同调）

用这把魔法剑命中物件时，武器的伤害掷骰将直接取满。

用这把武器攻击生物并投出 20 时，该目标额外受 14 点挥砍伤害。并再骰一次 d20，如果结果依然为 20，则你可以切掉目标一条肢体。对于没有肢体的生物，你可以切掉它躯体的一部分。由 DM 判断这种损伤的效应。

另外，你可以说出剑的命令语使剑身放出亮光，提供 10 尺的明亮光照和额外 10 尺的微光光照。要熄灭亮光时，你可以再次说出命令语或是收起武器。

复仇之剑 Sword of Vengeance

武器（任意剑），非普通（需同调）

你在用该魔法武器发动攻击检定和伤害掷骰时获得+1 加值。

诅咒 Curse。这把剑被寄宿其中一个渴望复仇的精魂所诅咒，与之同调的生物将受到其诅咒影响。只要诅咒还在生效，你总是会把剑带在身边，不愿与它分开。与这把剑的同调持续期间，你在用其他武器进行的攻击检定和伤害掷骰具有劣势。

持握该剑时，每当你在战斗中受到伤害，你就必须进行一次 DC 15 的感知豁免。如果豁免失败，则你必须持续攻击对你造成伤害的生物，直到你的生命值降至 0 或你的无法到达近战攻击距离以对该发动近战攻击为止。

你可以用常见方式解除剑上的诅咒，也可以对剑施展*放逐术 banishment* 以驱逐其中寄宿的复仇精魂。此后，这把剑将变为一把普通的+1 武器。

血光剑 Sword of Wounding

武器（任意剑），珍稀（需同调）

这把武器造成的伤害只能通过短休或长休恢复。再生、魔法或其他任何手段都无法治愈这种伤害。

你每回合有一次机会，在用该剑命中一名生物时对它造成流血效应。在目标的每回合开始时，它将因每层流血效应受 1d4 的黯蚀伤害。之后，它可以进行一次 DC 15 的体质豁免，成功则终止自己承受的所有流血效应。另外，流血的生物或是它周围 5 尺内的其他生物可以用一个动作进行一次 DC 15 的感知（医药）检定，成功则终止该生物承受的所有流血效应。

纯善护符 Talisman of Pure Good

奇物，传说（需善良阵营生物同调）

这枚护符是至善的象征。接触到护符的非善良非邪恶生物受 6d6 的光耀伤害，邪恶生物则受到 8d6 的光耀伤害。如果这两类生物在自己回合结束时仍握持或携带该护符，则会再次受到等量伤害。

善良的牧师或圣武士可以将纯善护符当作圣徽使用，持握或佩戴它时其法术攻击检定获得+2 加值。

该护符有 7 发充能。持握或佩戴它时，你可以用一个动作消耗 1 发充能并指定你周围 120 尺内地面上一个你能看见的生物。如果目标属于邪恶，则一道冒着火焰的裂隙将在它脚下打开。目标必须成功通过一次 DC 20 的敏捷豁免否则坠入裂隙，尸骨无存。裂隙随后将不留痕迹地关闭。充能耗尽后，护符将被摧毁，并化为闪着金光的尘埃。

法球护符 Talisman of The Sphere

奇物，传说（需同调）

持握此护符时，你要操控*湮灭法球 sphere of annihilation* 而作的智力（奥秘）检定可以加上双倍熟练加值。另外，如果在你回合开始时你操纵着一个*湮灭法球*，则你可以用一个动作将法球升起 10 尺外加 10×智力调整值的尺数。

至恶护符 Talisman of Ultimate Evil

奇物，传说（需邪恶阵营生物同调）

这枚护符是至恶的象征。接触到护符的非善良非邪恶生物受 6d6 的黯蚀伤害，善良生物则受 8d6 的黯蚀伤害。如果这两类生物在自己回合结束时仍握持或携带着护符，则会再次受到等量伤害。

邪恶的牧师或圣武士可以将至恶护符当作圣徽使用，持握或佩戴它时进行的法术攻击检定获得+2 加值。

至恶护符有 7 发充能。持握或佩戴它时，你可以用一个动作，消耗 1 发充能并选择你周围 120 尺内地面上一个你能看见的生物。如果目标属于善良，则一道冒着火焰的裂隙将在它脚下打开。目标必须成功通过一次 DC 20 的敏捷豁免否则坠入裂隙，尸骨无存。裂隙随后将不留痕迹地关闭。充能耗尽后，护符将被摧毁，化为散发着恶臭的粘液。

触须权杖 Tentacle Rod
权杖，珍稀（需同调）

这把卓尔制造的权杖属于魔法武器，末端是三条有弹性的触手。持握权杖时，你可以用一个动作令三条触手各对 15 尺内的一个目标发动一次攻击。触手的近战攻击加值为+9，命中时造成 1d6 的钝击伤害。如果三条触手都命中了同一个目标，则目标必须进行一次 DC 15 的体质豁免，失败则速度减半，其敏捷豁免将承受劣势，且在 1 分钟内无法执行反应。另外，在目标的回合内它只能执行一个动作或执行一个附赠动作。目标在自己的每个回合结束时可以重新尝试豁免，成功则终止其相应的效应。

静思卷册 Tome of Clear Thought
奇物，极珍稀

这本书的文字蕴含魔力，记载了训练记忆力和逻辑思维的方法。如果你在至多 6 日内花费累计 48 小时研究这本书的内容并按其中的方法训练，你的智力和智力上限将提高 2。此后静思卷册将失去魔力，直到一个世纪后才会恢复。

统御卷册 Tome of Leadership And Influence
奇物，极珍稀

这本书的文字蕴含魔力，记载了影响和吸引他人的方法。如果你在至多 6 日内花费累计 48 小时研究这本书的内容并按其中的方法训练，你的魅力和魅力上限将提高 2。此后统驭卷册失去魔力，直到一个世纪后才会恢复。

静语卷册 Tome of The Stilled Tongue
奇物，传说（需法师同调）

这本厚重皮革包覆的卷册封面上钉着一条风干的舌头。共存在 5 本这样的卷册，但无人知晓哪本才是原版。巫妖神，守秘者维克 Vecna 那将一名背叛他的仆人的舌头割下，制作了原版静语卷册封面的可怕装饰。其它四本复制品封面的舌头则来自于冒犯了维克那的施法者。卷册的前几页充满了无法理解的草稿，剩余的页则空白如新。

同调此卷册的人可以用它作为法术书和法器。持握此书时，你可以用一个附赠动作施展一个记录在书中的法术，而无需提供言语和姿势构材，也无需消耗法术位。此后该属性直到次日黎明前都无法再次启动。

与卷册同调时，你可以移除书封面的舌头，这将永久抹消书中记录的所有法术。

维克那留意着任何使用卷册的人。他可以向书内写入密文。这些密文会在午夜出现，在被人阅读后即消失不见。

通晓卷册 Tome of Understanding
奇物，极珍稀

这本书的文字蕴含魔力，记载了训练直觉和洞察力的方法。如果你在至多 6 日内花费累计 48 小时研究这本书的内容并按其中的方法训练，你的感知和感知上限将提高 2。此后通晓卷册失去魔力，直到一个世纪后才会恢复。

唤鱼三叉戟 Trident of Fish Command
武器（三叉戟），非普通（需同调）

该三叉戟是一把魔法武器。它有 3 发充能。持握它时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能以对一只有天生游泳速度的野兽施展*支配野兽 dominate beast*（DC 15）。该三叉戟每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。

万溶剂 Universal Solvent
奇物，传说

这管乳白色的液体散发着浓烈的酒精气味。你可以用一个动作将管中液体倒在触及范围内的某表面上。万溶剂将立刻溶解它接触到的至多 1 立方尺的粘合剂（包括*至尊胶 sovereign glue*）。

恶毒武器 Vicious Weapon
武器（任意），珍稀

当你用这把魔法武器发动攻击并骰出 20 时，目标额外受到与武器伤害类型相同的 7 点伤害。

斩首剑 Vorpal Sword
武器（任意造成挥砍伤害的剑），传说（需同调）

你在使用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值，并忽略挥砍抗性。

当你命中一名有头生物并投出 20 时，你砍下该生物的一颗头。如果该生物无法在失去头的情况下生存，则它将随之死亡。免疫挥砍伤害、没有头、不需要头、有传奇动作或 DM 认为体型太大无法被斩首的生物免疫斩首效应，但额外受到 6d8 的挥砍伤害。

定身魔杖 Wand of Binding
魔杖，珍稀（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能，且每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

法术 Spells。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗若干充能以施展下列法术之一（豁免 DC 17）：*人类定身术 hold person*（2 充能）、*怪物定身术 hold monster*（5 充能）

援助脱离 Assisted Escape。持握此魔杖时，你可以用反应并消耗 1 发充能，使你在进行一次避免麻痹或束缚的豁免时获得优势。你也可以使用反应并消耗 1 发充能在一次脱离擒抱的检定中获得优势。

搜敌魔杖 Wand of Enemy Detection

魔杖，珍稀（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能。持握此魔杖时，你可以用一个动作说出命令语并消耗 1 发充能。你以此获知 60 尺内离你最近对你有敌意的生物所在方向，但不知道距离，效应持续 1 分钟。魔杖可以感知可见的、隐形的、灵体的、伪装的以及躲藏的生物。你不再持握魔杖时，其效应也随之终止。

该魔杖每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

恐惧魔杖 Wand of Fear

魔杖，珍稀（需同调）

该魔杖有 7 发充能，且每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

命令 Command。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能以命令一名生物逃跑或趴下（如同*命令术 command*，豁免 DC 15）。

恐惧力场 Cone of Fear。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 2 发充能，令魔杖尖端发出 60 尺锥状的橙光。锥状区域内的每名生物必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免否则对你恐慌 1 分钟。因此效应恐慌的生物每轮必须以其移动力尽可能远离你且无法自愿进入你周围 30 尺范围内。使用自己的动作时，它只能执行疾走 Dash 动作或是尝试逃离某种阻止它移动的效应。它无法执行反应。如果无处可逃，则它会可以执行闪避 Dodge 动作。受此效应影响的生物在其每轮结束时可以再次尝试豁免，成功则终止自己身上的相关效应。

火球魔杖 Wand of Fireballs

魔杖，珍稀（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发或更多充能以施展*火球术 fireball*（豁免 DC 15）。施展 3 环*火球术* 消耗 1 发充能，每多消耗 1 发充能法术环阶也提升一阶。

该魔杖每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

闪电束魔杖 Wand of Lightning Bolts

魔杖，珍稀（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发或更多充能以施展*闪电束 lightning bolt*（豁免 DC 15）。施展 3 环*闪电束* 消耗 1 发充能，每多消耗 1 发充能法术环数也增加一阶。

该魔杖每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

搜魔魔杖 Wand of Magic Detection

魔杖，非普通

这把魔杖有 3 发充能，且每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能以施展*侦测魔法 detect magic*。

魔法飞弹魔杖 Wand of Magic Missiles

魔杖，非普通

这把魔杖有 7 发充能，且每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发或更多充能以施展*魔法飞弹 magic missile*。施展 1 环*魔法飞弹* 消耗 1 发充能，每多消耗 1 发充能法术环数也增加一阶。

麻痹魔杖 Wand of Paralysis

魔杖，珍稀（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能从魔杖尖端向 60 尺内一名你能看到的生物射出一道纤细的蓝色光线。目标必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则麻痹 1 分钟。目标可以在它的每回合结束时再次尝试豁免，成功则不再麻痹。

魔杖每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

变形魔杖 Wand of Polymorph

魔杖，极珍稀（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能，且每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能以施展*变形术 polymorph*（豁免 DC 15）。

探秘魔杖 Wand of Secrets

魔杖，非普通

这把魔杖有 3 发充能，且每天黎明时恢复 1d3 发已消耗的充能。持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能以侦测你周围 30 尺内的密门或陷阱。如果范围内有密门或陷阱，魔杖将跳动着指向离你最近的一个。

战法师魔杖 Wand of The War Mage，+1、+2 或+3

魔杖，非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）（需施法者同调）

持握此魔杖时，你的法术攻击检定获得加值。加值的数值取决于魔杖的稀有度。另外，你在使用法术攻击时忽略半身掩蔽状态。

蛛网魔杖 Wand of Web

魔杖，非普通（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能，且每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

持握此魔杖时，你可以用一个动作并消耗 1 发充能以施展*蛛网术 web*（豁免 DC 15）。

惊异魔杖 Wand of Wonder

魔杖，珍稀（需施法者同调）

这把魔杖有 7 发充能。持握此魔杖时，你可以用一个动作消耗 1 发充能并选择你周围 120 尺内的一名生物、一个物件或空间中的一点为目标。骰 d100 然后参考下表决定效应。

如果魔杖的效应为让你施展一个法术，则该法术豁免 DC 为 15。如果该法术的施法范围以尺计算，则其施法范围变为 120 尺。

如果魔杖的效应覆盖一个范围区域，则你必须以目标为中心并包括它在内。如果魔杖的效应影响多个单位，由 DM 随机决定哪些单位受到影响。

该魔杖每天黎明时恢复 1d6+1 发已消耗的充能。当充能耗尽时，骰一次 d20。如果骰值为 1，魔杖将化为灰烬而毁灭。

d100	效应
01~05	你施展*缓慢术 slow*。
06~10	你施展*妖火 faerie fire*。
11~15	你感觉刚刚发生了什么令人惊叹的事，因此被震慑到你的下一回合开始。
16~20	你施展*造风术 gust of wind*。
21~25	你对目标施展*侦测思想 detect thoughts*。如果你选择的目标不是生物，则你受到 1d6 的心灵伤害。
26~30	你施展*臭云术 stinking cloud*。
31~33	以目标为中心半径 60 尺的范围内落下大雨，使该区域变为轻度遮蔽。大雨持续到你的下一回合开始。
34~36	目标附近最近的未被占据空间内出现一只动物。该动物不受你控制而按其天性行动。投 d100 决定具体出现的动物。骰值为 01~25 为一只**犀牛 rhinoceros**，骰值为 26~50 为一头**象 elephant**，骰值为 51~100 为一只**老鼠 rat**。动物的资料详见*《怪物图鉴》*。
37~46	你施展*闪电箭 lightning bolt*。
47~49	以目标为中心半径 30 尺的范围内出现 600 只巨大的蝴蝶，使该区域变为重度遮蔽。蝴蝶将存在 10 分钟。
50~53	你对目标施展*变巨/缩小术 enlarge/reduce* 并选取变巨效应。如果目标无法被该法术影响，则你变为法术的目标。
54~58	你施展*黑暗术 darkness*。
59~62	以目标为中心半径 60 尺的范围内长出草。如果该区域原本就生长着草，则草长至原本的十倍长短并保持 1 分钟。
63~65	由 DM 选择，目标周围 120 尺内一件在任一方向都不超过 10 尺且未被着装或携带的物件消失并进入以太位面。
66~69	你对自己施展*变巨/缩小术 enlarge/reduce* 并选取缩小效应。
70~79	你施展*火球术 fireball*。
80~84	你对自己施展*隐形术 invisibility*。
85~87	目标长出树叶。如果你选择的目标为空间中的一点，则距该点最近的生物身上长出树叶。除非树叶被摘下，否则它们将在 24 小时后变黄并凋落。
88~90	一股宝石的激流（1d4 x 10 颗宝石，每颗价值 1gp）从魔杖尖端喷出，影响 30 尺长、5 尺宽的线状区域。每颗宝石造成 1 点钝击伤害，伤害由范围内的生物均分。
91~95	你发出一阵多彩的闪光。你和你周围 30 尺半径范围内的每名生物必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则目盲 1 分钟。受影响的生物在自己的每个回合结束时可以重新尝试豁免，成功则终止效应对自己的影响。
96~97	目标的皮肤变成蓝色 1d10 日。如果你选择的目标为空间中的一点，则距该点最近的生物受此影响。
98~00	如果你选择的目标是生物，则它必须进行一次 DC 15 的体质豁免。如果你选择的目标不是生物，则你变作为目标且必须进行一次体质豁免。如果目标的豁免结果比 DC 低出 5 或低，则它将立即被石化。其他失败的情况下，目标将被束缚并渐渐变为石头。目标在自己的下一回合结束时，必须再次进行体质豁免，失败则被石化，成功则终止效应。此石化效应将一直持续，直到被*高等复原术 greater restoration* 或类似魔法效应解除。

武器 Weapon，+1、+2 或+3

武器（任意），非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）

你在用此魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得加值。加值的数值取决于武器的稀有度。

警戒武器 Weapon of Warning

武器（任意），非普通（需同调）

这把魔法武器能在危险时给你警告。持有此武器时，你进行先攻检定时具有优势。除非因非魔法睡眠以外的原因陷入失能，否则你和你周围 30 尺内的同伴不会被突袭。如果战斗开始时你或范围内你的同伴处于自然睡眠状态，则该武器的魔法也会将你们唤醒。

诸界之井 Well of Many Worlds

奇物，传说

这块丝绸般柔软的精致黑色布料折叠起来有手帕大小，展开时则为半径 6 尺的圆形。

你可以用一个动作展开诸世界之井并把它放在坚实表面上，产生一扇通向另一个位面的双向传送门。每次诸界之井展开时，由 DM 决定它所连接的位面。你可以用一个动作抓住布料的边缘把它折叠起来，将传送门关闭。使用后，*诸界之井*在 1d8 小时内将无法再次启动。

造风之扇 Wind Fan

奇物，非普通

持握这把扇子时，你可以用一个动作施展*造风术 gust of wind*（豁免 DC 13）。使用扇子后，在次日黎明前每次再次启动它都会累加 20%的失败概率。失败时，扇子也将被撕裂成无魔法的废纸。

飞翼之靴 Winged Boots

奇物，非普通（需同调）

着装这双靴子时，你获得等同于你步行速度的飞行速度。你可以使用飞翼之靴连续或间断的飞行 4 小时，并以分钟为单位计算使用时间。如果你在飞行期间耗尽其使用时间，则你将以每轮 30 尺的速度下落，直到着陆。

停止使用靴子达 12 小时将为它恢复 2 小时的使用时间。

飞翼斗篷 Wings of Flying

奇物，珍稀（需同调）

着装这件斗篷时，你可以用一个动作说出它的命令语，并将斗篷转变为你背上的一对蝙蝠翅膀或鸟类翅膀。这种转变持续 1 小时或直到你再次用一个动作说出命令语。这对翅膀赋予你 60 尺的飞行速度。斗篷使用完毕后，你必须再等待 1d12 小时才能再次启动它。

智能魔法物品 Sentient Magic Items

一些魔法物品拥有感情和人格。这样的物品可能因为被之前所有者的精神影响，或者是创造时的魔法让他们产生意识，无论如何，这些物品就像角色一样，他们会有怪癖，理想，牵绊或某些缺点。智能魔法物品可能是持有者珍贵的盟友，也可能是他们暗地里不断的烦扰。

绝大多数的智能物品是武器，而其他类型的这种物品可能能够操控心灵，但是消耗性物品如魔药或者卷轴等绝不会是智能物品。

智能魔法物品就像 NPC 一样受 DM 控制。物品的任何特殊属性都被物品自身掌控，而非其持有者。如果持有者和物品保持良好的关系，持有者则能够正常的使用物品的特殊能力。否则，物品会压制自己的特殊能力，甚至于伤害持有者。

创作智能魔法物品 Creating Sentient Magic Items

当你要创造一个智能魔法物品时，你要像创造 NPC 一样赋予物品人格，外加下述内容。

属性值 Abilities

智能魔法物品有智力、感知、魅力属性。你可以自己决定物品的属性或者随机分配其属性。如果随机决定的话，为每个属性骰一次 4d6 来随机决定物品的属性。

交流方式 Communication

智能魔法物品有一定的交流能力，它们会表达自己的情绪，心灵感应传递思想，或是直接大声的说出来。你可以按照下表决定物品的交流方式

d100	交流方式
01~60	物品向持有者或持握者传递情绪进行交流。
61~90	物品能够听、说、读一门或多门语言。
91~100	物品能够听、说、读一门或多门语言，并且还能与持有者通过心灵感应进行交流。

感官 Senses

随着其智能觉醒。智能魔法物品能够有限的感知它周围的环境。你可以按照下表决定物品感知周围环境的能力。

d4	感官
1	听力与正常视觉 30 尺
2	听力与正常视觉 60 尺
3	听力与正常视觉 120 尺
4	听力与黑暗视觉 120 尺

阵营 Alignment

智能魔法物品有阵营。它的创造者或其本性会使其倾向某个阵营。如果没有被赋予，则你可以赋予它一个阵营，或者按照下表决定其阵营。

d100	阵营
01~15	守序善良
16~35	中立善良
36~50	混乱善良
51~63	守序中立
64~73	绝对中立
74~85	混乱中立
86~89	守序邪恶
90~96	中立邪恶
97~00	混乱邪恶

性格 Characteristics

用第 4 章关于设定 NPC 的信息决定智能魔法武器的行为态度、个性特点、理想、牵绊与缺点。你也可以按本章前文“专有特征”一节的信息进行确定。

如果你想随机选择物品的性格，可以尝试忽视或者调整那些不适用于无生机物件的性格。你可以重掷这些性格，直到得到一个你满意的结果为止。

目标 Special Purpose

你可以给智能魔法物品设定一个追随的目标，甚至让其排斥除目标外的其他事物。只要持有者的使用方式与物品的目标一致，物品便会愿意和持有者合作。与物品目标违背有可能导致物品与持有者发生分歧，甚至导致物品压制自身的特殊属性。你可以选择一个目标或者按照下表决定目标

d10	目标
1	*阵营 Aligned*：打败或摧毁对立阵营（这样的物品通常都不是绝对中立阵营）。
2	*祸害 Bane*：打败或摧毁特殊生物类型（比如邪魔，变形生物，巨魔或法师）。
3	*守护者 Protector*：守护特殊种族或生物种类（比如精灵，德鲁伊）。
4	*十字军 Crusader*：打败、削弱或摧毁特定神祇的信徒。
5	*圣殿骑士 Templar*：守护特定神祇的信徒。
6	*破坏者 Destoryer*：渴望破坏且催促其使用者战斗。
7	*荣誉追寻者 Glory Seeker*：希望通过帮助使用者成为声名远扬或是臭名昭著的形象，使自己成为世上最伟大的魔法物品。
8	*学识追寻者 Lore Seeker*：渴望知识或者致力于解决谜题，知晓秘密，通晓晦涩的预言。
9	*命运追寻者 Destiny Seeker*：认为自己和持用者在将来会成为重要人物。
10	*根源追寻者 Creator Seeker*：寻找它的创造者，希望知道自己被创造的原因。

对抗 Conflict

一个智能魔法物品有自己的意愿，并受其性格和阵营影响。如果它的持用者其行为与物品的阵营和目标不符，则物品可能会奋起反抗。这种反抗发生时，该物品需要进行一个检定和持有者的检定进行对抗（该检定基于魅力），如果物品在对抗中获胜，则物品会对持有者有下列一项或多项的要求：

- 物品要求持有者一直携带或着装自己。
- 物品要求持有者丢弃所有它反感的物品。
- 物品要求持有者专心地追求物品的目标。
- 物品要求持有者将它送给别人。

如果持有者拒绝物品的要求，则物品会做下列一项或多项的事情：

- 让持用者不能与其同调。
- 压制自己一项或多项特殊属性。
- 尝试控制其持用者。

如果智能魔法物品尝试操控其持用者，则持用者必须进行一次魅力检定，其 DC 为 12＋该物品的魅力调整值。如果检定失败，则持有者被魅惑 1d12 小时。在被魅惑的时候，持用者必须尽其所能听从物品的命令。如果持用者受到伤害，则它可以再次进行豁免，成功则终止该魅惑效应。不论这次魅惑尝试是否成功，该物品直至第二天黎明前都无法再次尝试。

智能魔法物品范例 Sample Sentient Items

一下描述的一些智能武器都带着悠久的历史。

黑刃 Blackrazor

武器（巨剑），传说（需非守序阵营同调）

黑刃 藏在白羽山 White Plume Mountain 的地下城中，它像夜空中的繁星一样闪耀，黑色的剑鞘上镶满了切割好的黑曜石。

使用该魔法武器发动攻击检定和伤害掷骰时具有+3 加值。它还具有以下额外属性。

吞噬灵魂 Devour Soul。当你用它将一个生物的生命值降到 0 时，这把剑会杀死这个生物并且吞噬它的灵魂。不死生物和构装生物不受影响。被暗*黑刃* 吞噬灵魂的生物只能通过*祈愿术 wish* 复活。

每当黑刃吞噬一个灵魂时，它会赐予你被杀死生物的最大生命值作为你的临时生命值。该临时生命值持续存在 24 小时。只要这些临时生命值存在且你正手握*黑刃*，那么你的攻击检定、豁免检定和属性检定均带有优势。

当你用这把武器击中不死生物时，你将受 1d10 的黯蚀伤害，目标恢复 1d10 生命值。如果黯蚀伤害将你的生命值降至 0，则*黑刃*将会吞噬你的灵魂。

灵魂猎手 Soul Hunter。你手持这把武器时，能够意识到 60 尺内超小型或更大体型的非构装体非不死生物类型的其他生物。你陷入魅惑或者恐慌时，这项属性失效。

黑刃 每天可以对你使用一次*加速术 haste*。它会自己决定什么时候施展该法术并维持专注，所以你在法术生效时不必维持专注。

智能 Sentience。*黑刃* 是一把混乱中立的智能魔法武器。它的智力为 17，感知 10，魅力 19。它的听觉和黑暗视觉的感官范围为 120 尺。

这把武器能够说、读和理解通用语，同时也能够与持有者通过心灵感应进行交流。它的声音低沉且带有回声。当你与之完成同调后，*黑刃* 也能听懂你掌握的所有语言。

个性 Personality。黑刃的语气带着傲慢，好像习惯别人服从于它。

这把剑的目标是吞噬灵魂，它并不在乎吞噬谁的灵魂，哪怕是其持用者。这把剑相信所有的物质与能量都来源于负能量的虚无之中，且终将有一日一切都将回归其中。*黑刃* 则希望能够加快这个过程。

除它信仰的虚无主义以外，*黑刃* 对*波涛 Wave* 和*征服 Whelm* 这两把也被封印在白羽山中的剑有着莫名的亲近感。它希望这三把剑能够重聚并一起战斗，尽管它十分不同意*征服* 的看法也觉得*波涛* 很无聊。

黑刃 对灵魂的渴望必须经常得到满足。如果这把剑三日或更长时间没吞噬灵魂，那它就会在次日黄昏时与其持用者进行对抗。

月刃 Moonblade

武器（长剑），传说（需中立善良的精灵或半精灵同调）

在所有精灵制造的魔法物品当中，最有价值也最受严格保护的就是*月刃*。在远古时期，几乎每个精灵贵族家族都有这样一柄长剑。几个世纪以来，一些*月刃* 已经销声匿迹，其魔法也随着家族一起消失。还有一些则伴随其持有者消失在执行伟大任务的路上。因此，只有很少*月刃* 被保留下来。

月刃 在家族中随着辈分传递。它会自己选择其持有者并且会一直忠于其持有者。持有者死亡时，其继承权将传递给其后代。如果没有一个足够强大的后代，则月刃会自行休眠。它平时会像普通长剑一样，直到一个足够强大的灵魂找到它，并需求它的力量。

一柄*月刃* 同一时间只会侍奉一个主人。它的同调时需要在精灵统治者的王宫中，或在精灵神的神殿中执行一项特殊仪式才能完成。

月刃 不会侍奉他认为懦弱、古怪、堕落或不想护卫精灵族的主人。如果一柄*月刃* 拒绝了你，那你在接下来的 24 小时内所进行的属性检定、攻击检定和豁免检定均具有劣势。如果一柄*月刃* 接受你，你与其同调后其剑刃上将出现一个新的符文。你将一直与它保持同调直至死亡或该武器被摧毁。

月刃 每侍奉一个主人，剑刃上就多出一个符文（通常是 1d6+1 个）第一个符文通常是让该魔法武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。从第二个符文开始，每个符文会给月刃一项额外的属性。DM 可以自行决定每项属性或按照下表随机决定。

月刃属性 Moonblade Properties

d100	属性
01~40	其攻击检定和伤害掷骰的加值提升 1，最高到+3，如果*月刃* 已经有了+3 的加值则重骰。
41~80	*月刃* 随机获得一项小增益（见前文“专有特征”）。
81~82	*月刃* 获得灵巧 finesse 属性。
83~84	*月刃* 获得投掷 thrown 属性（射程 20/60 尺）。
85~86	*月刃* 获得与*防御者 defender* 一样的功能。
87~90	*月刃* 的重击范围变为 19~20
91~92	你用*月刃* 击中对手时，可以额外造成 1d6 的挥砍伤害。
93~94	你用*月刃* 击中特定类型的生物时（例如龙类、邪魔或不死生物），你可以造成 1d6 的额外伤害，伤害类型为强酸、冷冻、火焰、闪电或者雷鸣其中之一。
95~96	你可以用附赠动作让*月刃* 闪光。每个在你身边 30 尺且能看到你的生物必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免，否则将会目盲 1 分钟。每个生物在其自己的回合结束时重掷该豁免直到它豁免成功。该特殊属性只能在短休前使用一次，你也必须先与该武器同调。
97~98	*月刃* 获得与*储法戒指 ring of spell storing* 一样的功能
99	你可以用一个动作召唤一个幽影精灵 elfshadow，你在同一时间里只呢拥有一个幽影精灵。影精灵将随机出现在你周围 120 尺一处未被占用空间。他使用《怪物图鉴》中**幽影 shadow** 的资料，只是其阵营为绝对中立，且免疫驱散亡灵以及不能创造新的幽影。你可以控制幽灵精灵，决定它的行动方式。它会一直存在直到生命值降至 0 或直至你用一个动作将其解散。
00	*月刃* 获得与*斩首剑 vorpal sword* 一样的功能

智能 Sentience。*月刃* 是是一把中立善良的智能魔法武器。它的智力是 12，感知 10，魅力 12。它的听觉和黑暗视觉的感官范围为 120 尺。

月刃 想要交流一些自己的感受时，会通过传递情绪以及向持用者手上传递刺痛来进行交流。它会在持用者进行出神 trance 或睡梦时以梦境和影像进行更细致的交流。

个性 Personality。每一柄*月刃* 追求精灵族的进步并且致力于达成精灵族的梦想。勇气、忠诚、美丽、音乐以及生命是它全部的目标。

月刃 与其决心服侍的家族联系在一起。而一旦它与一位和自己理想相通的拥有者建立联系，便会绝对忠诚于对方。

如果*月刃* 有缺点，那一定是它的自负。它一旦决定了自己的持有者，就会认定只有对方能够持用自己。哪怕其拥有者随后背离了精灵的理想，它也绝不改变。

波涛 Wave

武器（三叉戟），传说（需海之神的信徒同调）

波涛 藏在白羽山的地下城中，这把精致的三叉戟上面雕有波浪、贝壳和海洋生物。尽管你必须是海神的信徒才能与其同调，但*波涛* 本身也会欣然接受某些新的改变。

你用这把武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 的加值。如果你用它造成重击，目标会额外受相当于其最大生命值一半的黯蚀伤害。

波涛 还有跟*唤鱼三叉戟 trident of fish command*，以及*警戒武器 weapon of warning* 一样的功能。你在持握它时，还可以获得如同*水下呼吸帽 cap of water breathing* 一样的增益。你还可以用它实现*力场魔方 cube of force* 的功能，且可以直接选择其效应而无需按压魔方的各面。

智能 Sentience。*波涛* 是一把绝对中立的智能魔法武器。它的智力是 14，感知 10，魅力 18。它的听觉和黑暗视觉的感官范围为 120 尺。

这把武器能够说、读和理解水族语 Aquan，同时也能够与其持用者通过心灵感应进行交流。它可以与水生动物进行交流，如同使用了法术*动物交谈 speak with animals*，此时还可以用心灵感应让其持用者加入对话。

个性 Personality。*波涛* 不安时它会哼唱小曲，曲子可能是船夫曲也有可能是神圣的海神赞歌。

波涛 渴望将凡人转变为信奉诸海神的信徒，或者一直保持无信直到死亡。如果其持用者不能秉持其目标传遍世界，它就会进行对抗。

波涛 对一个叫做雷铸 Thunderforge 的荒凉小岛有所眷恋，因为那正是它的锻造之地。一位海神曾将一个风暴巨人家族监禁在那个小岛中。这些风暴巨人便锻造出这把武器奉献给海神，或是反叛海神。

波涛 一直隐藏着一个关于它天性和目标的秘密。除去它对海神的忠诚，*波涛* 害怕自己的真正意图是杀死一名海神。而这一命运或许自己终究无法避免。

征服 Whelm

武器（战锤），传说（需矮人同调）

征服藏在白羽山的地下城中，它是一把由矮人锻造，极具威力的战锤。

你使用这把武器发动的攻击检定和伤害掷骰获得+3 加值。只要你维持与它同调，从你第一次以*征服* 掷攻击检定的次日黎明开始，你便会对室外产生恐惧。在白天可以看到天空时，你的攻击检定、豁免检定和属性检定均具有劣势。

投掷武器 Thrown Weapon。*征服* 带有投掷属性，常规射程为 20 尺，最大射程 60 尺。当你以远程攻击命中目标时，你对目标造成额外 1d8 的钝击伤害（如果目标是巨人，额外伤害变为 2d8）。你每次掷出该武器后，它会自动飞回你手里。如果你没有空着的手，则该武器会落在你的脚边。

震荡波 Shock Wave。你可以用一个动作以*征服* 重击地面，从一点发出震荡波。在你周围 60 尺的所有生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，失败则被震慑 1 分钟。每个生物在自己回合结束时可以重骰该豁免，豁免成功者可以终止自己身上的震慑效应。此后该属性直到次日黎明前都不能再使用。

超然警觉 Supernatural Awareness。持握该武器时，它能让你发现周边 30 尺内的密门。此外，你还可以用一个动作以*征服* 施展法术*侦测善恶 detect evil and good* 或*物件定位术 locate object*。施展任一项法术后，直至次日黎明你都无法再用该武器的施法能力。

智能 Sentience。*征服* 是一把守序中立的智能魔法武器。它的智力是 15，感知 12，魅力 15。它听觉与黑暗视觉的感官范围为 120 尺。

这把武器会与持有者通过心灵感应进行交流，它也能说、读和理解矮人语、巨人语和地精语。在战斗时*征服* 会发出矮人语的呐喊。

个性 Personality。*征服* 的目标是杀戮巨人和地精。它也会与所有敌人战斗来保卫矮人。如果持有者不能秉持摧毁巨人与地精或不能秉持守卫矮人时，它便会做出对抗。

征服 与创造它的矮人氏族紧密的联系在一起，该氏族有各种称呼，如丹吉尔 Dankil 或称强锤 Mightyhammer 氏族。*征服* 渴望回到氏族中。并且会倾其所能来保护矮人一族免受侵害。

征服 也有自己的不能开口的秘密。若干世纪前，一个叫契丹米尔 Ctenmiir 的英勇矮人曾短暂的持用着它。但契丹米尔最后却被变成了一只吸血鬼。他以自己强大的意志强迫*征服* 为自己的邪恶意图服务，甚至用其杀死了自己部落的成员。

神器 Artifacts

神器是极之强大且独一无二的魔法物品，而且各自还有着独特的历史与起源。神器可能创自众神或某些能力卓越的凡人，其创作时机往往是历史上的危难之时。彼时，其存在可能对某个王国，乃至整个世界构成威胁，甚至于影响整个多元宇宙。而正是那关键时期，其存在起着至关重要的作用。

有些神器会在被需要时挺身而出，另一些则长年与世隔绝。而当这些隐世神器被发现时，往往连世界也会为之颤栗不已。为战役做准备设定时，你可以按自己的需求把合适的神器加入其中。该神器可能是敌对势力一直想弄到手的强大物品，也可以是在关键时刻出现并帮助冒险者们克服难关的关键物。

冒险角色不能通过常规的手段获得神器。事实上，神器最好是在你的精心安排下，作为剧情要素兼魔法物品出现在战役中。一般情况下可以在战役中设计寻找并修复神器的冒险，然后让角色们四处打听流言，历经重要试炼，并以身犯险进入危险的偏僻之地寻找神器的踪迹。又或者，让一名大反派持用一件强大的神器，而角色们则设法前去抢夺并摧毁它，以免其力量继续危害世人。

神器属性 Artifact Properties

每件神器都拥有独特的魔法属性，与其他普通魔法物品不同的是，其属性通常强大无比。神器的属性往往同时具有增益和减益的效果。你可以从本节的表格里自主或随机的选取神器的属性，并将这些增减益加入你要使用的神器当中。毕竟每件神器重现世间时，这些属性都会发生改变。

一件神器可以拥有最多四项弱效增益属性以及两项强效增益属性，它同时具有最多四项弱效减益属性以及两项强效减益属性。

弱效增益属性 Minor Beneficial Properties

d100	属性
01~20	与神器同调后，你的某项技能成为熟练项，具体哪项技能则由 DM 选出。
21~30	与神器同调后，你免疫疾病状态。
31~40	与神器同调后，你不再受魅惑或恐慌状态影响。
41~50	与神器同调后，你对某个伤害类型拥有抗性，具体哪种伤害类型由 DM 选出。
51~60	与神器同调后，你能够以一个动作施展一个戏法，具体哪个戏法由 DM 选出。
61~70	与神器同调后，你能够以一个动作施战一个 1 环法术，具体哪个法术由 DM 选出。完成施法后，你可以骰一次 d6。骰值为 1~5 时，则直至第二天黎明前你无法再以该方式施法。
71~80	与 61~70 相同，并把法术替换为一个 2 环法术。
81~90	与 61~70 相同，并把法术替换为一个 3 环法术。
91~00	与神器同调后，你的护甲等级获得 + 1 加值。

强效增益属性 Major Beneficial Properties

d100	属性
01~20	与神器同调后，你的一项属性值提升 2，其总值最高不能超过 24。具体哪项属性由 DM 选出。
21~30	与神器同调后，你将在你的回合开始时恢复 1d6 的生命值，前提是你必须至少还有 1 点生命值。
31~40	与神器同调后，你以武器攻击命中敌人时，将额外造成 1d6 的伤害，其伤害类型与所使用的武器相同。
41~50	与神器同调后，你的步行速度增加 10 尺。
51~60	与神器同调后，你可以用一个动作施放一个 4 环法术，具体哪个法术由 DM 选出。完成施法后，你可以骰一次 d6。骰值为 1~5 是，则直至第二天黎明前你无法再以该方式施法。
61~70	与 61~60 相同，并把法术替换为一个 5 环法术。
71~80	与 61~60 相同，并把法术替换为一个 6 环法术。
81~90	与 61~60 相同，并把法术替换为一个 7 环法术。
91~00	与神器同调后，你不再受目盲、耳聋、石化或震慑状态影响。

弱效减益属性 Minor Detrimental Properties

d100	属性
01~05	与神器同调后，你进行抵抗法术的豁免检定时具有劣势。
06~10	与神器同调后，你首次触碰某个宝石或珠宝时，其价值将变为一半。
11~15	与神器同调后，当你离开神器 10 尺范围外时，将进入目盲状态。
16~20	与神器同调后，你进行抵抗中毒的豁免检定时具有劣势。
21~30	与神器同调后，你散发着一阵酸腐的恶臭，该气味在 10 尺范围可以被轻易察觉到。
31~35	与神器同调后，靠近你身边 10 尺范围内的圣水都将被自动摧毁。
36~40	与神器同调后，你的身体变的病弱，并且在进行基于力量或体质属性的属性检定或豁免检定时具有劣势。
41~45	与神器同调后，你的体重增加 1d4 x 10 磅。
46~50	与神器同调后，你的外貌发生变化，具体变的怎样由 DM 决定。
51~55	与神器同调后，当你离开神器 10 尺范围外时，将进入耳聋状态。
56~60	与神器同调后，你的体重减少 1d4 x 5 磅。
61~65	与神器同调后，你失去嗅觉。
66~70	与神器同调后，你身边 30 尺范围内的非魔法火焰都将自动熄灭。
71~80	与神器同调后，你身边 300 尺范围内的其他生物无法进行短休或长休。
81~85	与神器同调后，你触碰任何非生物的植物时对其造成 1d6 的黯蚀伤害。
86~90	与神器同调后，你身边 30 尺范围内的动物都会进入对你敌对的状态。
91~95	与神器同调后，你每天必须进食六次。
96~00	与神器同调后，你的缺点以某种形式恶化，具体的变化由 DM 决定。

强效减益属性 Major Detrimental Properties

d100	属性
01~05	与神器同调后，你的身体会在四天内逐渐腐坏。第 1 天结束时你的头发脱落，第 2 天结束时轮到手指尖和脚趾尖，第 3 天结束时轮到鼻子嘴唇，第 4 天结束时轮到耳朵。你可以对自身施展*再生术 regenerate* 以恢复因此失去的身体器官。
06~10	与神器同调后，你的阵营将每天都发生变化。在每天的黎明时分骰两次 d6 并依此作出选择。第一次骰值为 1~2 时为守序，3~4 为中立，5~6 为混乱。第二次骰值为 1~2 时为善良，3~4 为中立，5~6 为邪恶。当你与该神器首次同调时，必须让 DM 为你先进行一次上述的掷骰。
11~15	你必须完成一个任务，该任务等同于你被施展了*指使术 geas* 的效应。一旦你完成该任务，就不再受该属性的效应所影响。
16~20	神器中寄宿着一个没有肉身的生命体。该生命体与你敌对，并且每当你以执行动作的形式使用神器属性时，它将有 50%的几率离开神器进入你的身体。这时你必须进行一次 DC 20 的魅力豁免。豁免失败时，你将变成一个由 DM 控制的 NPC，直到入侵的生命体被魔法力量所驱逐。法术如*反制善恶 dispel evil and good* 可以实现驱逐该生命体的效应。
21~25	在神器周围 10 尺范围内的生物，如果其挑战等级为 0（比如非生物的植物）其生命值也将降为 0。
26~30	神器中关押着一个**史拉亡蟾 death slaad**（详见*《怪物图鉴》*）。每当你执行动作的形式使用神器属性时，该史拉亡蟾有 10%的几率成功逃跑。而当他出现在你的 15 尺范围内时，将立即对你发动攻击。
31~35	与神器同调后，某个特定种类的生物（比如人类）会始终与你敌对，具体哪一种类则由 DM 作出选择。
36~40	在神器周围 10 尺范围内的魔法药水将被该神器所弱化，并失去其魔法效应。
41~45	在神器周围 10 尺范围内的魔法卷轴将被该神器所弱化，并失去其魔法效应。
46~50	当你以执行动作的形式使用神器属性时，你必须先执行一个放血的附赠动作。该动作的目标可以是你自身，也可以是可触及范围内任何自愿或处于乏力状态的其他人。该动作必须使用一把穿刺或劈砍近战武器，而其目标则受 1d4 的相应类型伤害。
51~60	与神器同调后，你获得一项长期性的疯狂效应（见第 8 章“运作游戏”）。
61~65	与神器同调后，你受到 4d10 的心灵伤害。
66~70	与神器同调后，你受到 8d10 的心灵伤害。
71~75	在你完成与神器的同调前，必须先杀死一个与你同一阵营的生物。
76~80	与神器同调后，你随机选择一项属性值并使其数值降低 2。法术*高等复原术 greater restoration* 可以使属性值的变化得以恢复。
81~85	每次与神器同调后，你的年龄将增加 3d10 岁。你必须成功通过一次 DC 10 的体质豁免，否则将因此死亡。如果你以这种方式死去，则会立即转变为一只由 DM 控制的**尸妖 wight**（详见*《怪物图鉴》*），并立誓守护该神器。
86~90	与神器同调后，你失去说话的能力。
91~95	与神器同调后，你将具有对所有伤害类型的易伤。
96~00	与神器同调后，你有 10%的几率引起一位神灵的注意。该神灵将委派一名化身前来从你手中抢夺该神器。该化身拥有与其创造者同样的阵营，其资料可以参考生物**至高天 empyrean**（详见*《怪物图鉴》*）。该化身会在夺得神器之后自行消失。

破坏神器 Destroying Artifacts

神器只会在特殊的情况下遭到破坏，其他情况下神器将无视对其造成的任何伤害。

每件神器在创造时都会产生一个可能使之受到破坏的弱点。为了揭示神器的弱点，你必须经过大量的研究或完成某个特定任务。而具体如何才能破坏特定的神器，则由 DM 作最终决定。以下是一些供参考的建议：

- 该神器必须在创造其本身的场所，即某座火山、某个熔炉或某个坩锅中熔化。
- 该神器必须被丢进冥河 River Styx。
- 该神器必须被一只泰拉斯奎巨兽 tarrasque 或其他远古生物吞噬并消化。
- 该神器必须浸渍在一名神灵或一名天使 angel 的血泊中。
- 该神器必须被一件特定的武器无效化，并被其打碎。该武器本身也正是为此而创。
- 该神器必须在一个机械境 Mechanus 的设备内碾碎。
- 该神器必须归还给它的创造者，其创造者的触碰即可使之消灭。

神器范例 Sample Artifacts

以下列出的神器曾经出现在 D&D 的世界中。你可以将其作为参考自创新的神器，也可以对其作适当修改后直接使用。

矮人王圣斧 Axe of The Dwarvish Lords

武器（战斧），神器（需要同调）

曾经有一位年轻的矮人王子，在见证民众面对危困时产生了一个念头：矮人一族需要某种东西促使他们凝聚在一起。此后，矮人王子决心立即起行，寻找方法铸造一把武器作为联合的象征。

年轻的王子从山地之下进行了深入的探索，开拓了其他矮人都未触及到的地域。最后，他进入一座巨型火山炽燃的中心地带，并在矮人的造物神 莫拉丁 Moradin 的帮助下制作了四件强大的工具：粗暴之镐 Brutal Pick、地心锻炉 Earthheart Forge、歌之铁砧 Anvil of Songs 和塑形之锤 Shaping Hammer。四件工具完成后，王子再以它们铸造出强大的*矮人王圣斧*。

完成铸造后，王子手持神器回归氏族，打算以此为同胞争得和平。王子与圣斧最后成功结束了同伴们的猜忌与磨擦，使各氏族联成同盟，击退仇敌开始了矮人的繁荣时代。此后这名矮人王子被纪念为“始王 First King”，这把传奇的武器也在他年老后传给了他的继任者，并从此成为了矮人之王的官方象征，其传承也一直持续了数个世代。

后来，在一个记录为反叛与阴谋的黑暗时期，一群觊觎圣斧力量和它地位象征的人发动了一场血腥内战，圣斧也因此遗失。随后的几个世纪里，矮人们不断寻找圣斧的下落，而众多的冒险者也不停的寻求坊间传说，并四处挖掘古老的宝库以期寻得其踪迹。

魔法武器 Magic Weapon。*矮人王圣斧* 是一把魔法武器，以其发动攻击检定和伤害掷骰时具有+3 加值。圣斧使用时，还可以视为等同于一条*矮人腰带 belt of dwarvenkind*，一把*矮人飞锤 dwarven thrower* 和一把*锐锋之剑 sword of sharpness*。

随机属性 Random Properties。*圣斧具有下列已知的随机属性：

- 2 项弱效增益属性
- 1 项强效增益属性
- 2 项弱效减益属性

莫拉丁的祝福 Blessings of Moradin。*当你作为一名矮人与圣斧完成同调后，将获得以下增益：

- 你免疫毒素伤害。
- 你的黑暗视觉增加 60 尺。
- 你获得铁匠、酿造和石匠的工匠工具熟练项。

召唤土元素 Conjure Earth Elemental。*持握圣斧时，你可以用一个动作从中施展*召唤元素生物 conjure elemental*。该法术将固定召唤一个土元素 earth elemental，此后该属性直到第二天黎明前不可以再次使用。

地深漫游 Travel the Depths。*你可以用一个动作触碰圣斧上一个特定的矮人石刻，并以此从圣斧施战一个*传送术 teleport*。如果你的目标地点在地下，则你的传送不会出现意外事故或地点错误状况。该属性使用后必需经过 3 日才可以再次使用。

诅咒 Curse。*圣斧携带一个有针对性的诅咒，任何与之同调的非矮人种族都将受该诅咒影响，且诅咒效应在同调切断后依然持续。受诅咒的生物身体外貌和状况会逐渐变得跟矮人相仿。七日之后，该生物将完全变成一个矮人，不过并不会失去其原本的种族特质，也不会因此获得任何的矮人的种族特质。因圣斧发生的身体变化其本质并非魔法（因此无法按魔法来解除），但其依然受任何移除诅咒的效应影响，比如*高等复原术 greater restoration* 或*移除诅咒 remove curse* 都可以移除该诅咒的效应。

破坏圣斧 Destroying the Axe。*破坏圣斧的唯一办法是在创造它的*地心熔炉 Earthheart Forge* 里把它熔毁。它必须在熔炉的火焰里持续燃烧五十年，直至其最终屈服于火焰并被燃烧殆尽。

圣洁之书 Book of Exalted Deeds

奇物，神器（需要由善良阵营生物同调）

圣洁之书 是囊括了多元宇宙中所有善良的最终著作，其中凝练的箴言在多个宗教中都有着重要的影响力。圣书不单是为特定信仰贡献的圣经典籍，为其编作的众多作者更在书页之间注入了美德的真实影像，帮助指引众生击退邪恶。

圣洁之书 很少在某地长留。它会在被阅读完毕时自行消失，并在多元宇宙的另一角落重现，然后为该处所充盈的黑暗作道德的引路明灯。曾经有人尝试复制这本巨著，但都无法成功捕捉到其魔法本质，也无法转移其对纯粹心灵和坚定信念的神奇增益。

一把天使之翼样式的坚固锁扣守护着圣书的内页。只有与圣书成功同调的善良阵营生物才能将其打开。圣书一旦开启，与之同调的生物必须花费 80 小时对其进行研习，以理解其内容并从中获得增益。这时其他生物也可以阅读书页内的文章，只是无法得知其深层的含义，也无法从中获得增益。试图阅读圣书的邪恶生物将受到 24d6 的光耀伤害，该伤害无视生物的抗性和免疫，并且不能以任何形式实现减免。受到该伤害的生物如果因此生命值降为 0，则会被一片眩目的闪光消灭殆尽，只留下其原来的所有物。

圣洁之书 的增益只会协助你为善良作斗争。一旦你在 10 日内没有执行任何善意或慷慨的行为，又或者主动实行一项邪恶行为时，圣书所提供的所有增益也将即时消散。

随机属性 Random Properties。圣洁之书 具有下列已知的随机属性:

- 2 项弱效增益属性
- 2 项强效增益属性

提高感知 Increased Wisdom。花费时间对圣书研习完毕后，你的感知值提升 2，其总值最高不能超过 24。你不能超过一次的从圣书中获得这项增益。

魔法启迪 Enlightened Magic。花费时间对圣书研习完毕后，你所有施放牧师或圣武士法术的法术位均视为高一环的法术位。

光环 Halo。花费时间对圣书研习完毕后，你获得一个护身光环。光环使身边半径 10 尺半径范围笼罩在明亮光照中，其外再延伸 10 尺的微光光照。你可以用一个附赠动作显现或解散光环。光环存在时，你与善良生物互动时进行的魅力（游说）检定，以及与邪恶生物互动时进行的魅力（威吓）检定均具有优势。另外邪魔与不死生物在光环的明亮光照中对你发动攻击时，其攻击检定具有劣势。

破坏圣书 Destroying the Book。传说只要多元宇宙中还存在着善良，*圣洁之书* 就无法被破坏。然而，把圣书丢进冥河 River Styx 后，其内文和图像将会消失殆尽，且在 1d100 年里失去其魔力。

邪秽学识 Vile Lore

秽暗之书 与宇宙中的所有邪恶紧密相连。角色可以使用书中的学识揭示凡人无从知晓的秘密。在书的内容中角色可能发现以下信息，你也可以自行补充其他内容。

- **邪秽升格 Vile Apotheosis**。该书可以举行一个仪式，使得角色成为一个巫妖 lich 或死亡骑士 death knight。
- **真名 True Names**。任何邪魔的真名都可能在书中有所记载。
- **黑暗魔法 Dark Magic**。DM 可以设计或者选择若干骇人的邪恶法术加入书中。这些法术的内容可以施加痛苦的诅咒，可以让人毁容，或是需要献祭活人，用极端的痛苦折磨其他生物，散播邪秽的瘟疫，诸如此类。

秽暗之书 Book of Vile Darkness

奇物，神器（需要同调）

秽暗之书 是一本肮脏的手抄原稿，其内容包含着难以言喻的恶念，却被受邪恶蛊惑者视为美酒佳肴。凡人本不该知晓其内的秘密，而在这些记载着可怕内容的潦草书页中，简单一瞥所传递的信息就足以引发内心的疯狂。

很多人认为*秽暗之书* 出自巫妖神祇 维克那 Vecna 的手笔。他在该书中记录了自己每种病态的主张，每种失常的想法，乃至每个他亲身经历或计划的最黑暗最邪恶的魔法。维克那在书中尽情叙述了所能涉及的每一个邪秽话题，让该书成为了包含凡间所有坏事的骇人大全书。

其他曾持有该书的邪恶践行者，都为这本邪秽知识大全添加了新的内容。这些后续的作者添加内容的方式各不相同，有人把自己书写的内容精心缝入这本巨著中，又或者直接在已有的内容上进行注解或续写。书本的书页之间偶有破陋，有些书页被弄丢，被撕毁，或是被墨迹、血迹以及划痕完全覆盖导致无法分辨其内容。

自然界无法容忍该书的存在。普通植物在该书面前迅速枯萎，连动物们也不愿意靠它太近。该书会渐渐破坏任何其触及之物，连与该书接触过久的石头也会逐渐化作粉末。

与该书同调的生物必须花费 80 小时对其进行研习，以理解其内容并从中获得增益。此后该生物可以随意修改该书的内容，而这些修改都将使其本来包含的邪恶知识得以拓展。

任何与*秽暗之书* 同调的非邪恶生物都必须进行一次 DC 17 的魅力豁免。豁免失败时，该生物的阵营将变为中立邪恶。

秽暗之书 的增益只会支持你为邪恶事业而奋斗。一旦你在 10 日内没有执行任何邪恶的行为，又或者主动施行一个善良行为时，该书将即时消失不见。与该书同调后，如果你在同调切断前死去，则会出现一个巨恶的存在前来索取你的灵魂，而你在灵魂被关押时也无法复活。

随机属性 Random Properties。秽暗之书 具有下列已知的随机属性:

- 3 项弱效增益属性
- 1 项强效增益属性
- 3 项弱效减益属性
- 2 项强效减益属性

属性值调整 Adjusted Ability Scores。花费时间对该书研习完毕后，你一项自选的属性值提升 2，其总值最高不能超过 24。选定项之外的属性值均降低 2，期总值最低不能低于 3。此后该书无法再次对你的属性值进行调整。

黑暗印记 Mark of Darkness。花费时间对该书研习完毕后，你的外观容貌将受到损毁。你将出现一些骇人的外貌特征以此象征你为秽暗之力作出的献身决心。你的脸上可能会出现一个邪恶符文，可能是眼珠变成全黑，或者可能开始从前额长出魔角。你可能变得干枯丑陋，失去所有貌美的特质，并长出分叉的舌尖或是其他由 DM 选择作为替换的外观特征。拥有黑暗印记时，你与邪恶生物互动时进行的魅力（游说）检定，以及与非邪恶生物互动时进行的魅力（威吓）检定均具有优势。

命令邪恶 Command Evil。与*秽暗之书* 同调后，当你手持该书时可以用一个动作对一个邪恶目标施展法术*支配怪物 dominate monster*（豁免 DC 18）。此后该属性直到第二天黎明之前都不可以再次使用。

暗秘学识 Dark Lore。你可以引用*秽暗之书* 的内容进行相关的智力检定。当该检定的内容与邪恶相关时（比如恶魔的相关轶闻），你的熟练加值在检定时可以翻倍使用。

暗秘灵言 Dark Speech。与*秽暗之书* 同调后，你可以在手持该书时用一个动作演说书中的内容，演说时你将使用一种名为暗秘灵言 Dark Speech 的污秽语言。每次演说时，你将受到 1d12 的心灵伤害，而你身边 15 尺范围内的每个非邪恶生物将受到 3d6 的心灵伤害。

破坏书典 Destroying the Book。*秽暗之书* 的书页可以从书中撕下来，但其内包含的所有邪恶学识都会自行寻找方法回到书中，通常是通过新作者加入书页的方式回归。

一名炽天神使 solar 将该书撕成两半后，可以暂时将其摧毁。但经过 1d100 年后它会在多元宇宙的某个黑暗角落重新成型。

与本书同调超过一百年的生物，可以发现藏在其平常文字下的隐语。当这段隐语被翻译为天界语高声诵读时，其诵读者和书本将同时被一道眩目的光耀摧毁。然而只要多元宇宙中还存在邪恶，本书就能够在 1d10 x 100 年后重现人间。

如果多元宇宙中的所有邪恶被清除，则本书也将化为灰烬而被彻底消灭。

维克那法眼和魔掌 Eye and Hand of Vecna

奇物，神器（需要同调）

维克那 Vecna 之名即为不语之代表，偶有提及也只能示以静默之音。在其在世的年代，维克那是世上最强大的法师之一。他行驶黑暗魔法之力南征北讨，建立了一个恐怖的大帝国。其时，拥有强大力量的维克那依然无法逃脱凡人终要面对的死亡终结。然后他开始惧怕死亡，并着手阻止自己的末日。

直至不死魔君 奥喀斯 Orcus 出现，并向维克那传授了转化为巫妖的邪恶仪式，此后他就以巫妖的形式继续存活。即使成为了巫妖，超越死亡的维克那也是所有巫妖中最强大的一个。转化后的维克那在身体逐渐枯萎腐烂之时，依然不忘扩张其邪恶的统治。他异常乖戾而阴险的脾性，使其臣民都敬而远之，甚至不敢提及他的名号。他被称为耳语者 Whispered One，蜘蛛王座之主 Master of the Spider Throne，不死之王 Undying King 以及腐塔领主 Lord of the Rotted Tower。

传闻维克那的副官 凯斯 Kas 曾觊觎其蜘蛛王座，又有说是主君为其制作的宝剑曾对他不停的煽动挑拨。不管原因为何，凯斯最终发动了叛乱，并在一场骇人的战争中结束了维克那的统治，甚至让维克那的法师塔回归尘土。而维克那本身则只留下一只手掌和一只眼睛，并化作力量惊人的神器继续在世上贯彻耳语者的意志。

维克那法眼 Eye of Vecna 和*维克那魔掌 Hand of Vecna* 不一定会同时出现。法眼布满血丝，有如刚刚直接从眼眶中抽出。魔掌则是一副风干萎缩断肢的样子。

与法眼同调前，你必须先挖出自身的一颗眼珠，再把神器放入挖空的眼眶内。法眼会自行嫁接入你的脑袋并留在其位置直至你死亡。一旦就位，法眼会变为一只有着狭长瞳孔的金色的猫眼。此后法眼一旦被取下，你将立即死亡。

与魔掌同调前，你必须先将左手手腕以下砍断，再把神器接入断手的截面。魔掌会自行嫁接入你的手臂并成为一副正常运作的前肢。此后魔掌一旦被取下，你将立即死亡。

随机属性 Random Properties。*维克那法眼* 和*维克那魔掌* 具有下列已知的随机属性：

- 1 项弱效增益属性
- 1 项强效增益属性
- 1 项弱效减益属性

法眼属性 Properties of the Eye。你的阵营变为中立邪恶，并且获得以下增益：

- 你获得真实视觉。
- 你可以使用一个动作来视物，并视为等同于带着 *X 射线戒指 ring of X-ray vision*。你可以用一附赠动作终止该效应。
- 法眼拥有 8 发充能。你可以用一个动作并花费 1 发或更多充能，然后从法眼施展以下法术（豁免 DC 18）之一：*鹰眼术 clairvoyance*（2 充能），*疯狂冠冕 crown of madness*（1 充能），*解离术 disintegrate*（4 充能），*支配怪物 dominate monster*（5 充能）或*摄心目光 eyebite*（4 充能）。法眼在每天黎明时恢复 1d4+4 发已消耗的充能。每次使用法眼的法术时，你有 5%的几率被维克那抽取灵魂并吞噬殆尽，而你的身体则变为受其控制的傀儡。该情况下你将成为 DM 控制的 NPC。

魔掌属性 Properties of the Hand。你的阵营变为中立邪恶，并获得以下增益：

- 你的力量值变为 20，除非其数值已经是 20 或者更高。
- 使用魔掌进行的任何近战法术攻击，以及使用魔掌持用近战武器发动的近战武器攻击，命中时将加上额外的 2d8 冷冻伤害。
- 魔掌拥有 8 发充能。你可以使用一个动作并花费 1 发或更多充能，然后从魔掌施放以下法术（豁免 DC 18）之一：*死亡一指 finger of death*（5 充能），*睡眠术 sleep*（1 充能），*缓慢术 slow*（2 充能），或*传送术 teleport*（3 充能）。魔掌在每天黎明时恢复 1d4+4 发已消耗的充能。每次使用魔掌的法术时，它将对你施展*暗示术 suggestion*（豁免 DC 18），并敦促你施行邪恶行为。魔掌可能对此有具体的指示或是随你自行决定。

法眼加魔掌属性 Properties of the Eye and Hand。与魔掌和法眼都进行同调后，你将获得以下的额外增益：

- 你免疫疾病和中毒。
- 使用法眼的 X 射线时不再承受力竭状态。
- 你对危险拥有预感，除非你处于失能状态，否则无法被偷袭。
- 在你的回合开始时，如果你的生命值至少还剩 1，则恢复 1d10 的生命值。
- 你可以用*维克那魔掌* 对有骨架的生物进行一次触碰，并使其骨头变为凝胶。发动该属性时，你需要使用一个动作对一个可触及的生物发动一次近战攻击，攻击时你可以选择使用你可选的近战武器或法术攻击加值。一旦命中，则目标必须成功通过一次 DC 18 的体质豁免否则其生命值降至 0。
- 你可以使用一个动作施放*祈愿术 wish*。该属性使用后必需经过 30 日才可再次使用。

破坏法眼和魔掌 Destroying the Eye and Hand。如果*维克那法眼* 和*维克那魔掌* 与同一生物同调，并且该生物被*凯斯之剑 Sword of Kas* 所斩杀，则法眼和魔掌即时迸出火焰烧成灰烬，并且被彻底摧毁。任何其他行为似乎也可以破坏法眼和魔掌，但这些神器会在维克那其中一个隐藏宝库中重现，并在此等待重现人间。

龙珠 Orb of Dragonkind

奇物，神器（需要同调）

很久以前，在一个叫克莱恩 Krynn 的世界，精灵与人类对邪恶巨龙发动了一场惨烈的战争。在最后世界接近崩溃之际，大法师诸塔 Towers of High Sorcery 的法师们齐聚一堂，运用其最强大的魔法制作了五颗*龙珠 Orb of Dragonkind*（或称*龙族宝珠 Dragon Orbs*），希望以此击败巨龙。制作完成后，五颗*龙珠* 分给了五座法师塔，手持*龙珠* 法师们使用神器的力量引诱巨龙们前来，然后用强大的魔法对其进行轰杀。此后，人类联盟凭借*龙珠* 的力量开始加速通往胜利的步伐。

随着历史的变迁，大法师诸塔也走向没落。其持有的五颗*龙珠* 也相继被破坏或遗失在传奇之中。相传仍然有三颗保存完好的*龙珠* 流传在世，虽然它们的魔法随着岁月的变迁而扭曲变换，但其呼唤巨龙的原始功能却依然健全，还能在一定程度上控制巨龙。

每颗*龙珠* 内包含着一只邪恶巨龙的精华，其存在让*龙珠* 愤恨被人用以施展诱惑魔法。这些个性情绪不断释出，有时会使被奴役者有所察觉，并发现自身正被*龙珠* 控制的事实。

龙珠 的主体是一枚装饰着蚀刻的水晶球。它直径 10 寸，而在使用时则会增长为 20 寸直径，并且在内部萦绕着盘旋的迷雾。

与*龙珠* 同调后，你可以用一个动作深入窥视*龙珠* 深处并说出其命令语。你必须进行一次 DC 15 的魅力检定。检定成功时，你将成功控制*龙珠* 直至同调中断。检定失败时，你将被*龙珠* 魅惑，并持续至同调中断。

被*龙珠* 迷惑时，你不能自行中断同调，而*龙珠* 可以随意对你施展*暗示术 suggestion*（豁免 DC 18），并敦促你施行邪恶行径以满足其欲望。*龙珠* 里的巨龙精华有着各种需求：歼灭某个特定人物；从*龙珠* 里获得解放；四处折磨世人；为塔克西丝 Takhisis（即提亚玛特 Tiamat 在克莱恩的称呼）传诵信仰，或是其他由 DM 决定的事情。

随机属性 Random Properties。龙珠 具有下列已知的随机属性：

- 2 项弱效增益属性
- 1 项弱效减益属性
- 1 项强效减益属性

法术 Spells。龙珠 拥有 7 发充能，并且每天黎明时分可以恢复 1d4+3 发已消耗的充能。你可以使用一个动作并花费 1 发或更多充能，然后从*龙珠* 中施展以下法术（豁免 DC 18）之一：*疗伤术 cure wounds*（5 环版本，3 充能），*昼明术 daylight*（1 充能），*防死结界 death ward*（2 充能），或*探知 scrying*（3 充能）。

你还可以从*龙珠* 中随意施展*侦测魔法 detect magic* 且不需花费任何充能。

呼唤巨龙 Call Dragons。控制*龙珠* 时，你可以使用一个动作让神器向所有方向释放 40 里远的心灵呼唤。在影响范围内的邪恶巨龙将感受到*龙珠* 的呼唤，并被强制以最快的方式来到*龙珠* 身边。只有龙神提亚玛特可以无视*龙珠* 的呼唤。由于被迫违背自己的意志，*龙珠* 唤来的巨龙可能对你抱有敌意。使用该属性后，你不能在接下来的 1 小时内再次使用。

破坏龙珠 Destroying an Orb。龙珠 表面上十分脆弱，却可以抵挡大多数伤害，其中就包括巨龙的吐息武器和各种攻击。尽管如此，法术*解离术 disintegrate* 以及+3 魔法武器的攻击伤害都可以直接摧毁龙珠。

凯斯之剑 Sword of Kas

奇物，神器（需要同调）

维克那在其力量增长时期曾经任命一名无情的邪恶副官，其名为血手凯斯 Kas the Bloody Handed。除了作维克那的保镖及心腹，这名邪恶反派还担任顾问、军官以及刺客的工作。他的成功赢得了维克那的钦佩与奖赏，并给予他一把如其持用者一样臭名昭著的宝剑。

凯斯为巫妖忠心服务了一段相当长的时间，但随着其力量的日渐增长，其野心也随之膨胀。他的佩剑力劝他推翻维克那，并取代其地位统治巫妖建立的整个帝国。传说维克那殒落自凯斯的双手，但反叛的副官也遭到处决。最后一切烟消云散，从此世界一片光明。而凯斯的佩剑却继续流传于世。

凯斯之剑 是一把具有智能的魔法长剑。以其发动的攻击检定和伤害掷骰具有+3 加值，在投得 19 或 20 时它即可造成重击，并且可以对不死生物造成额外的 2d10 的劈砍伤害。

魔剑一旦出鞘，如果无法在 1 分钟之内浸染鲜血，则其持用者必须成功通过一次 DC 15 的魅力豁免。豁免成功，则该持用者受 3d6 的心灵伤害。豁免失败时，持用者将被魔剑支配，其效应视为等同于法术*支配怪物 dominate monster*。魔剑会继续渴求浸染鲜血，而法术的支配效应则一直持续到满足其渴求之后结束。

随机属性 Random Properties。*凯斯之剑* 具有下列已知的随机属性:

- 1 项弱效增益属性
- 1 项强效减益属性
- 1 项弱效减益属性
- 1 项强效减益属性

凯斯之灵 Spirit of Kas。魔剑在身边时，你每场战斗开始时，先攻可以加入一个 d10。另外，使用魔剑执行攻击动作时，你可以将其攻击加值全部或者部分转移至你的 AC。加值的调整效应将保持至你的下一回合开始时结束。

法术 Spells。魔剑在身边时，你可以使用一个动作从中施展以下法术之一（豁免 DC 18）：*召雷术 call lightning*，*圣言术 divine word*，或 *死亡一指 finger of dead*。使用魔剑的某个法术后，你在第二天黎明之前无法再使用魔剑施展该法术。

智能 Sentience。*凯斯之剑* 是一把混乱邪恶阵营的智能武器，它的智力为 15，感知 13，魅力 16，它听觉和黑暗视觉的感官范围为 120 尺。

魔剑还可以通过心灵感应与其持用者交流，且能够说、读和理解通用语。

个性 Personality。魔剑的最终目标是摧毁维克那。杀死维克那的信徒，破坏他的巫妖造物，以及阻挠他的计划都是完成其最终目标的手段。

凯斯之剑 四处追杀受维克那法眼和魔掌腐化的人。魔剑对这两件神器的执着最终也会传染其持用者。

破坏魔剑 Destroying the Sword。*维克那法眼* 和*维克那魔掌* 与同一个生物同调后，该生物可以使用其外加的联合属性*祈愿术 wish*，并以此撤销凯斯之剑 被创造的事实。该生物必须先施展*祈愿术*，然后进行一次魅力检定，并与*凯斯之剑*的魅力检定作对抗。魔剑必须在该生物 30 尺范围之内，否则法术失效。如果最终魔剑赢得对抗，则祈愿失效，所有事物保持原状。如果魔剑输掉比试则直接被摧毁。

奥喀斯之杖 Wand of Orcus

魔杖，神器（需要同调）

阴森恐怖的*奥喀斯之杖* 总是陪伴在 奥喀斯 Orcus 的身边。它继承了其恶魔领主创造者的邪恶意志与终极目标，想方设法消灭所有生命，然后使物质位面沦为不死的停滞空间。奥喀斯有时会故意让魔杖流落远方，密谋实现某个堕落的目的。彼时魔杖仍与奥喀斯保持联系，让不死主君时刻掌握其动向。

魔杖主体的骨头坚硬如铁，其顶端一个由魔法巨大化的骷髅头装饰曾属于一个被奥喀斯残杀的人类英雄。另外，魔杖的魔法还可以改变自身大小以适合其持用者的身形。*奥喀斯之杖* 充满邪恶，其所到之处寸草不生，水源与肉食迅速变质腐坏，强盗暴徒横行无忌导致四处混乱不堪。

除奥喀斯外，任何生物与魔杖同调后，必须进行一次 DC 17 的体质豁免。豁免成功，则生物受 10d6 的黯蚀伤害。豁免失败，则该生物死亡并复活为一只僵尸 zombie。

与魔杖同调后，你可以将该魔杖用作一把魔法硬头锤。其发动的攻击检定和伤害掷骰具有+3 加值，使用魔杖每击命中时可额外造成 2d12 的黯蚀伤害。

随机属性 Random Properties。*奥喀斯之杖* 具有下列已知的随机属性：

- 2 项弱效增益属性
- 1 项强效减益属性
- 2 项弱效减益属性
- 1 项强效减益属性

奥喀斯本人与*奥喀斯之杖* 同调后，魔杖的减益属性将受到抑制而无法生效。

防护 Protection。持握魔杖时，你的护甲等级获得+3 加值。

法术 Spells。魔杖拥有 7 发充能。你可以用一个动作花费 1 发或更多充能，然后从魔杖施展以下法术之一（豁免 DC 18）：*操纵死尸 animate dead*（1 充能），*枯萎术 blight*（2 充能），*死亡法阵 circle of death*（3 充能），*死亡一指 finger of death*（3 充能），*律令死亡 power word kill*（4 充能），或 *死者交谈 speak with dead*（1 充能）。魔杖在每天黎明时分恢复 1d4+3 的已消耗充能。

与魔杖同调后，如果同调者为奥喀斯或受其祝福的追随者，则使用魔杖法术时每项法术需要消耗的充能降低 2（最低为 0）。

呼唤不死生物 Call Undead。持握魔杖时，你可以用一个动作召唤骷髅 skeleton 或僵尸 zombie，所召唤生物的生命值总值不能超过 500，每只不死生物拥有等于平均数值的生命值（相关的资料见*《怪物图鉴》*）。召唤的不死生物出现在你身边 300 尺范围内为被占据的空间位置，它们由魔法从地下唤起，或是在未被占据的空间中凭空成形。这些不死生物服从你的命令，直至被摧毁或直至第二天黎明时分自行毁灭。该属性被使用后，你必须在第二天黎明时分后才能再次使用。

与魔杖同调后，奥喀斯可以召唤任意种类的不死生物而不仅仅是骷髅和僵尸。并且其召唤出来的不死生物不会在第二天黎明时腐朽或消失，并一直存在至奥喀斯主动将其解散。

智能 Sentience。*奥喀斯之杖* 是一件混乱邪恶阵营的智能物品，它的智力为 16，感知 12，魅力 16，它的听觉和黑暗视觉的感官范围是 120 尺。

该魔杖还可以通过心灵感应与其持用者交流，且能够说、读和理解深渊语和通用语。

个性 Personality。魔杖的目标是满足奥喀斯杀戮多元宇宙所有生物的欲望。魔杖冷酷残暴，行为无法无天，而且毫无幽默感。

为了完成起真正主人的目标，魔杖会假装屈服于其现任使用者，甚至给对方许下根本不打算应允的承诺，比如帮助对方推翻奥喀斯本尊。

破坏魔杖 Destroying the Wand。要破坏*奥喀斯之杖*，必需由一位远古英雄把它带到正能量位面 Positive Energy Plane。这位英雄必需是魔杖上骷髅头的本尊，因此，要完成这个任务必须先让这位故去已久的英雄重新复活。由于奥喀斯将其灵魂藏在一个守备森严的秘密地点，因此你必需先排除万难解救这位英雄的灵魂，再进行之后的操作。

将魔杖浸没在正能量中可以让其迅速崩坏炸裂，但如果无法满足上述的前提条件，破坏的魔杖将立即在奥喀斯所控制的深渊层级中成型再现。

其他奖励 Other Rewards

冒险家们渴望财富，但有时也会接受其他形式的奖励。本节展示了众神、君主和其他强大存在给予角色的成就，包括一些赋予角色新能力的超自然赠礼；头衔、土地和其他威望加持；以及一些只有达到 20 级的冒险者才能使用的恩惠。

超自然赠礼 Supernatural Gifts

超自然赠礼是由强大魔力存在或原力赋予的特殊奖励。这类超自然赠礼有两种形式：祝福和护咒。祝福通常由神灵或类神存在所赐。而护咒则通常是某强大精魂，某远古魔法区域，或某个传奇生物的作用。与魔法物品不同，超自然赠礼不是物品，也不需要同调。它可以赋予角色可以单次或多次使用的非凡能力。

祝福 Blessings

角色施行某意义重大之事时——即某件能同时引起众神和凡人注意的成就时，便会获得神祇的祝福。杀死横行的豺狼人群，或者在提亚玛特 Tiamat 的高阶祭司意图召唤龙之女王是将其杀死，都会罕见的获得这样的祝福。

一项祝福是对下列成就之一的适当奖励：

- 修复某神灵最神圣的圣地
- 挫败某神灵敌人的惊天阴谋
- 帮助某神灵青睐的侍奉者完成其神圣任务

冒险者也会在前去执行危险任务前得到祝福。例如，一位圣武士在出发前去追杀某个向大陆散布魔法瘟疫的可怕巫妖前，便可获得一项祝福。

一名角色理应只接受对自己有用的祝福，而某些祝福还伴随着其施予者的期望。神灵通常会为某特定目的而赐福，比如回收某圣人的遗体或推翻某暴政帝国。如果角色没能贯彻该目标，或者违背了神灵的旨意，那该神灵也可能会收回祝福。

角色可以永久保留祝福的增益，或直至该祝福被赋予的神灵回收。与魔法物品不同，这样的祝福不会被*反魔法力场 antimagic field* 或类似的效应所压制。

大多冒险者终其一生都无法受惠于一份这样的祝福。角色能接受的祝福数量没有限制，一名角色获得多于一份的祝福应该是极为罕见的情况。此外，一名角色不能同时复数的同样祝福中获益。例如，一名角色无法同时从两份“健康祝福”中获得增益。

下面给出一些祝福的范例。每项祝福的文本均指向其使用者。如果你想要创作更多的祝福，则可以参考模仿一件奇物的属性。

祝福健康 Blessing of Health。你的体质值提升 2，上限为 22。

保护祝福 Blessing of Protection。你在 AC 和豁免获得+1 加值。

魔抗祝福 Blessing of Magic Resistance。你为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

理解祝福 Blessing of Understanding。你的感知值提升 2，上限为 22。

瓦尔哈拉祝福 Blessing of Valhalla。该祝福使你获得召唤精魂武士的力量，其效应等同于你吹响一件白银级的*瓦尔哈拉号角 horn of Valhalla*。你使用一次该祝福后，必须经过 7 日之后才能再次启用其效应。

武器增强祝福 Blessing of Weapon Enhancement。你所拥有的一把非魔法武器在你持用时变为一把*+1 武器*。

愈合祝福 Blessing of Wound Closure。该祝福为你带来*愈合护符 periapt of wound closure* 所提供的增益。

护咒 Charms

护咒是一种获取渠道更为广泛的弱效超自然赠礼。例如，一个法师在某去世大法师的法术书中发现了一个关于魔能的秘密，并利用其作为魔法护咒灌注到自己身上。相似的情况里，解开翔狮兽谜题或从魔法喷泉中饮水的角色，也可以以此获取护咒。传奇生物如远古金龙和独角兽，有时也会给盟友们施加护咒，某些探险家有在发现某个受魔法浸淫而失落久远的地点时，也会受该地影响而获得一份魔法护咒。

一些护咒只可以使用一次，而其他的护咒可以在消失前使用特定的次数。护咒赋予的施法能力，可以让你不消耗法术位也不提供任何构材（言语、姿势或材料）的实现施法。任何情况下，护咒都无法在*反魔法力场 antimagic field* 或类似的效应中生效，护咒的效应也会受*解除魔法 dispel magic* 等类似效应影响。但是护咒本身无法从某生物身上移除，除非受神能干涉或受法术*祈愿术 wish* 影响。

下面给出一些护咒的范例。每项护咒的文本均指向其使用者。护咒的效应通常是模仿魔药或法术，因此你也可以简单随意的自创更多的护咒。

召唤动物护咒 Charm of Animal Conjuring。该护咒可以让你得以用一个动作施展法术*召唤动物 conjure animals*（3 环版本）。使用三次后，该护咒将随即从你身上消失。

黑暗视觉护咒 Charm of Darkvision。该护咒可以让得以用一个动作施展法术*黑暗视觉 darkvision*，且无需任何构材。使用三次后，该护咒将随即从你身上消失。

羽落护咒 Charm of Feather Falling。该护咒可以让你获得*羽落戒指 ring of feather falling* 的增益。该增益可以持续 10 日，随后该护符便会从你身上消失。

英雄气概护咒 Charm of Heroism。该护咒可以让你用一个动作获得一剂*英雄气概药水 potion of heroism* 的增益。使用一次该增益后，该护咒便会从你身上消失。

复原护咒 Charm of Restoration。该护咒有 6 发充能。你可以用一个动作消耗定量的充能来施展下列法术：*高等复原术 greater restoration*（4 充能），*次级复原术 lesser restoration*（2 充能）。所有充能耗尽后，该护咒便会从你身上消失。

杀戮护咒 Charm of the Slayer。你拥有的一把剑在随后的 9 日里变为一把*屠龙者 dragon slayer* 或*巨人屠杀者 giant slayer*（由 DM 选择）。时效过后，该武器恢复正常而该护咒也随之从你身上消失。

活力护咒 Charm of Vitality。该护咒可以让你得以用一个动作获得*活力药水 potion of vitality* 的增益。使用一次该增益后，该护咒便会从你身上消失。

威望加持 Masks of Prestige

有时候冒险者接受的最响亮的奖赏便在获取通行整个国度的威望。各种冒险会为他们带来名誉与权力、盟友和敌人，以及可以传承给后代的头衔。一些领主和女领主曾经也是从平民起步，再随着踏进危险世界中一步步通过勇武行为塑造起自己的名声。

本节详细介绍一些战役冒险中通常能够获得的威望加持。这些加持通常与宝藏一同获取，但有时也可能会独立出现。

推荐信 Letters of Recommendation

黄金供不应求时，冒险者的恩人可能会给他们提供一封推荐信，而非支付钱财。这样的信件通常封在漂亮的开本、盒子或卷轴中以保证安全便携，而且通常都带有书写该信任务的签名和印章。

一封来自于某极高声誉者的推荐信可以让冒险者们得以绕开许多麻烦直接拜访某些 NPC，如公爵、总督或女王。此外，带着某人的推荐，可以帮助消除与当地政府相关的“误解”，并以此让地方当局不敢对角色们的任何言论采取某些措施。

一封推荐信的价值只能相当于其书写者的的价值，在作者不具备影响力的地方信件本身也无法带来任何好处。

勋章 Medals

勋章通常由黄金和其他贵金属精制而成，但其本身意义并不如授勋行为本身的象征意义那样重大。

勋章一般是由权威政治人物为英雄行为而颁发奖赏，就佩戴勋章这一形象本身就足以让某些理解其重要意义的人予以尊敬。

不同的英雄行为可以赢得不同种类的勋章。不列兰德王 King of Breland（艾伯伦 Eberron 战役设定）会授予皇家英勇奖章 Royal Badge of Valor（形状像一面由红宝石和银金制成的盾牌）给保护不列里斯 Brelish 公民的冒险者，而不列兰德金熊 Golden Bear of Breland（一枚由黄金制成，带着宝石眼睛的熊头形勋章）则用以证明冒险者们对不列里斯王权的效忠，并展示其挫败试图终止王座条约 Treaty of Thronehold 并重燃终末之战 the Last War 阴谋的功绩。

一枚勋章并不会给其佩戴者带来任何游戏内的特定增益，但却可以影响与 NPC 的互动。例如，一名骄傲地展示不列兰德金熊的角色在不列兰德王国境内将被人们奉为英雄。但离开不列兰德境后，除非在不列兰德王的盟友面前，否则勋章的分量也会大打折扣。

封地 Parcels of Land

封地简单直接，通常还会附带一封皇家信件以确定土地作为某种服务的回报而授予。这样的土地通常仍作为当地统治者或统治机构的财产，之算作转租给他人，获赠者必须明白其真正所有人随时可回收土地，特别是当获赠者的忠诚受质疑时更是如此。

足够大片的封地可以让人在其中建造一个或多个农场或村庄。此时，受赠者会被宣告为该地的领主或女领主，且有权征收税款，或行使其他任何职责。

获得封地的角色可以随意在其中事实建造工程，并被期望为该地提供庇护。该角色可以声明该封地作为其遗产的一部分，但未经当地统治者或统治主体的许可不得买卖或交易。

固定的土地作为奖励时，可以授予那些想要寻找某处定居的角色。角色组建了家庭或在当地周边区域作某些个人投资时，也很适合接受这种奖励。

人情 Special Favors

有些奖励会以暂欠人情的方式保留，以让角色们在未来某日需要时索取回报。施予的个体值得信赖时，人情的运作会向好的方向发展。守序善良或守序中立的 NPC 会尽一切努力来履行曾经的承诺，但不会因此违反律法。手续邪恶的 NPC 也会履行诺言，但其自身只将其当做一笔交易。中立善良或绝对中立的 NPC 也会为维护自己的名誉而实现承诺。混乱善良的 NPC 更关心为冒险者们做正确的事，他们会履行任何义务而不担心是否要冒个人风险或是否会违反律法。

特权 Special Rights

政治当权者可以给角色们授予特权作为奖励，此时通常会以某种官方文件的形式表达。例如，角色们可能被授予的特权包括：在公共场所携带武器，杀死国王的敌人或与公爵的代表进行谈判。角色们可能有权要求获得免费的休息室，聚集社群公布消息，或是有权安排当地的民兵为自己提供协助。

特权只在法律文件规定的情况下才能持续，如果冒险者滥用这些权里，则这些权利也可能会被撤销。

要塞 Strongholds

一所要塞通常是给经验丰富的冒险者们授予的奖励，以彰显其精诚效忠某权威政治人物或统治主体，如国王、骑士会或法师议会。要塞的形式多样，它可以是城市中心的加固塔楼，也可以是边境的省区堡垒。虽然要塞可以让角色们按照自己的想法来施行统治，但它所处的地产仍属于国王或当地统治者。如果角色被证实为不忠或配不上该赠礼，那他们也可以被要求或被迫放弃对要塞的监护权。

作为额外的奖励，作为遗赠的要塞可以免除一个月或几个月的维护费用，此后该角色才开始承担其维护职责。见第 6 章关于要塞维护的相关信息。

头衔 Titles

一位政治上的权威人物有权给他人分配头衔。头衔通常附带有封地（见前文）。例如，授封为“风暴流河伯爵 Earl of Stormriver”或“顿峡湾女伯爵 Countess of Dun Fjord”时还附带有一块封地，其中包括一个同名的聚居地或地区。

角色可以拥有一个以上的头衔，在封建社会中，这些头衔可以传承（或分封）给所有者的孩子。拥有某头衔的角色可能会以适合该头衔的方式行事。依据法令，如果当地统治者或统治主体有理由质疑该角色的忠诚或能力时，其头衔也可以就此被剥夺。

训练 Training

角色可以接受特殊训练来代替金钱奖励。这种培训并不常见因而存在一定价值。训练设定有一位经验丰富的训练员（也许是一位退休的冒险者或冠军勇士）愿意出任导师。教练可能是一个为清还女王的人情而前来帮忙的隐居法师或傲慢术士，或是国王卫队的骑士指挥官，强大的德鲁伊结社领袖，住在某偏僻山顶宝塔修道院的古怪武僧，野蛮人酋长，生活在游牧民中作为占卜者的邪术师，或一位所作诗词歌剧家喻户晓人人皆知却时常漫不经心的吟游诗人。

同意接受训练作为奖励的角色在自己的休整期时间里必须与培训师一起度过（参阅第 6 章以获得更多关于休整期活动的相关信息）作为交换，该角色可以确保获得一项特殊增益。可能的训练收益包括以下内容：

- 该角色在每天的黎明时分获得可持续 1d4+6 日的激励。
- 该角色获得一项技能作为其熟练项。
- 该角色获得一项专长。

传奇恩惠 Epic Boons

传奇恩惠，是一种只有 20 级以上的角色才能获得的独特能力。即使达到该等级，角色们也只能随你的意愿，并由你选择合适的时机赋予传奇恩惠。传奇恩惠是角色完成一项重大任务，或完成其他某些可圈可点的事迹后，可获取的绝佳奖励。角色也许可以在摧毁一件邪恶神器，击败一头远古龙或终止一场来自外层位面的入侵后，获得一项传奇恩惠。

传奇恩惠也可以作为一种特殊的提升方式，为无法再升级的角色提供更强大的力量。按照该方式，你可在角色超过 355,000 XP 后每再获取 30,000 XP 时授予角色一项传奇恩惠。

你来决定角色该获得哪项传奇恩惠。理想情况下，你授予角色的传奇恩惠应该为他们在随后的冒险中有提供助益。你也可以随自己意愿让玩家自己选择获取某项传奇恩惠。

无论人物最终获得怎样的恩惠，请将之视作你的故事和世界的一部分。传奇恩惠中许多都远超凡俗，以表明角色逐步扬升为一个半神般存在的过程。获得一个传奇恩惠，也许会使角色的外貌产生肉眼可见的改变。例如，一个获得了真实视觉之恩惠的角色，当他激起强烈情感时可能会双眼发光；而一个获得了高等魔法之恩惠的角色，可能会有闪耀着微光的光点在其上头闪烁。你还要负责决定这项恩惠如何出现。这项恩惠是神秘的主动出现吗？或者一种驾驭着宇宙力量的存在亲自显现，赐予角色该力量？赋予角色一项传奇恩惠，这本身就可能是冒险中动人心魄的一幕。

传奇恩惠替代品 Alternatives to Epic Boons

也许你会选择给一位 20 级的角色赋予以下某项奖励而不是给其奖励传奇恩惠。这两个选项可被多次赋予同一角色。

属性值加成 Ability Score Improvement。该角色可以自选一项属性提升 2，或选择两项属性各自提升 1。现在你可以将属性提升到 20 以上，上限为 30。

新专长 New Feat。角色获得一项自选的新专长，但需要得到你的许可。

英勇战斗之恩惠 Boon of Combat Prowess

你一次近战武器攻击未命中时，可以选择使之命中。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

次元旅行之恩惠 Boon of Dimensional Travel

作为一个动作，你可以施展法术*迷踪步 misty step*，且不消耗法术位也不需要任何构材。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

扭曲命运之恩惠 Boon of Fate

你周边 60 尺内除你自身外一个你能看见的生物进行一次属性检定、攻击检定或豁免检定时，你可以骰一次 d10，再将掷骰结果作为加值或减值附加到对方的检定结果中。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

超凡强韧之恩惠 Boon of Fortitude

你的生命值上限提升 40。

高等魔法之恩惠 Boon of High Magic

如果你拥有 9 环法术位，则可再获得一个 9 环法术位。

不朽不灭之恩惠 Boon of Immortality

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。

金身不坏之恩惠 Boon of Invincibility

你受到任何来源的伤害时可以将其伤害量减为 0。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

无敌攻势之恩惠 Boon of Irresistible Offense

你可以击穿任何生物的伤害抗性。

操弄幸运之恩惠 Boon of Luck

你进行一次属性检定、攻击检定或豁免检定时，可以在该检定结果上增加一次 d10 骰值。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

魔法抗性之恩惠 Boon of Magic Resistance

你为抵抗法术和魔法效应而作的豁免检定具有优势。

无双狙杀之恩惠 Boon of Peerless Aim

你可以让自己发动的一次远程攻击检定获得+20 加值。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

完美健康之恩惠 Boon of Perfect Health

你免疫所有毒素和疾病，且你的体质豁免具有优势。

位面旅者之恩惠 Boon of Planar Travel

你在获得该恩惠时，先指定一个除物质位面外的存在位面。此后你可以用一个动作施展法术*异界传送 plane shift*（无需法术位和任何法术构材），法术目标限定为你本身且只能传送到你指定的位面，或者从该位面回到物质位面。使用该恩惠后，你需要完成一次短休后才能再次使用它。

迅捷施法之恩惠 Boon of Quick Casting

指定一个你可以施展的 1 至 3 环法术，该法术的施法时间必须是 1 动作。此后你可以用 1 附赠动作施展该法术。

恢复能力之恩惠 Boon of Recovery

你可以用一个附赠动作，恢复等于你生命值上限一半的生命值。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

动能反弹之恩惠 Boon of Resilience

你对非魔法武器的钝击、穿刺和挥砍伤害具有抗性。

技能熟练之恩惠 Boon of Skill Proficiency

你获得所有技能的熟练项。

速度爆发之恩惠 Boon of Speed

你的步行速度提升 30 尺。

此外，你可以用一个附赠动作执行疾走或撤离动作。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

法术掌控之恩惠 Boon of Spell Mastery

指定一个你可施展的 1 环术士、邪术师或法师法术。此后你可以随意施展该法术的最低环版本且无需消耗法术位。

法术召返之恩惠 Boon of the Recall

你可以施展任何你已知或已准备的法术且无需消耗法术位。使用该恩惠后，你需要完成一次短休才能再次使用它。

炽焰魂魄之恩惠 Boon of Fire Soul

你免疫火焰伤害。你还可以随意施展发生*燃烧之手 burning hands*（豁免 DC 15），且无需消耗法术位也无需使用任何法术构材。

暗夜精魂之恩惠 Boon of the Night Spirit

你完全身处微光光照或黑暗环境时，可以用一个动作进入隐形，隐形持续到你执行一个动作或一个反应为止。

暴风降生之恩惠 Boon of Stormborn

你免疫闪电和雷鸣伤害。你可以随意施展法术*雷鸣波 thunderwave*（豁免 DC 15），且无需消耗法术位或使用任何法术构材。

无拘无束之恩惠 Boon of the Unfettered

你为抵抗被擒抱而进行的属性检定具有优势。此外，你可以用一个动作直接挣脱擒抱或从任何形式的束缚状态中脱身。

真实视觉之恩惠 Boon of Truesight

你获得 60 尺真实视觉感官。

无形无迹之恩惠 Boon of Undetectability

你的敏捷（隐匿）检定获得+10 加值，且你无法被预言魔法指定或侦测到，即使是探知的传感器也不行。

PART 3

Master of Rules
规则之主



第 8 章：运作游戏 Running the Game

规则为你和你的玩家们在游戏中获得乐趣。而规则理应为服务于你，而不是让你受限其中。游戏有其规则，而跑团活动时亦有其原则。例如，玩家们应该定下某阶段游戏有人缺席时该如何应对。应该先决定好是否要准备模型，是否使用某些特殊规则，如何处理卡住的骰子（落下之后卡住以至于不能区分正面骰值的掷骰）。本章将讨论诸如此类的话题。

跑团原则 Table Rules

理想情况下，玩家们参与游戏的目的便是一起度过一段快乐时光。本章为你提供了跑团时各种原则方面的建议以助你达成这一目标。其中一些基本建议如下：

尊重他人 Foster respect。不要把私人恩怨代入游戏中。也不要将争论升级为敌对。如果其他人不喜欢你动他们的骰子，那就不要动。

排除干扰 Avoid distractions。关掉电视和电子游戏。有小孩需要照顾的就雇个保姆。排除干扰有助于玩家代入角色，享受剧情。有的玩家会觉得稍微离开一下再回来也没什么关系，而另一些人也许会更偏好固定时间频率进行休息。

备足零食 Have Snacks。计划好每次跑团时哪个玩家负责准备吃喝。玩家们通常都可以自行敲定这件事。

团内交流 Table Talk

规定好玩家们在团内的交流方式。

- 让大家明白是谁正在说话：是角色还是玩家（不代表角色）。
- 说明你是否允许玩家之间分享其角色不知道或是无法分享的信息（由于昏迷，死亡，或仅仅是距离太远）。
- 你是否会允许玩家们撤销他们自己刚刚宣告的角色行动？

掷骰 Dice Rolling

明确你对掷骰的要求。在所有人面前光明正大的掷骰是个好开头。看到有玩家试图偷偷改动掷骰结果时，你就要负责敦促他放弃这种鬼祟的行为。

骰子掉到地上时，你要接受其结果还是重骰？骰子卡住时，是移走障碍物让骰子掉出来再结算还是重骰？

你作为 DM 是应该开诚布公的掷骰还是躲在帷幕后面暗骰？参考下列情况：

- 你在玩家面前掷骰，他们就能知道这次结果的公正性，而你也没有捏造结果。
- 你在帷幕后面掷骰，就可以让玩家们不断猜测敌人的强度。是怪物等级高很多，还是你一直骰出大数字？
- 你在帷幕后掷骰时有机会修改结果。如果两个连续重击会杀死一名玩家，你可以把第二次重击改为普通命中，甚至失手。但是，既不要频繁改动掷骰结果，也不要让玩家知道你做过改动。否则，玩家们或许认为你在特殊照顾他们，甚至自认为自己不会遇到任何真正的挑战。
- 暗骰可以帮你保持神秘感。例如，如果一名玩家认为周围有隐形生物存在并进行了感知（察觉）检定，你就可以暗骰结果。即使周围没有敌人，这样也可以让玩家以为周围真的有什么隐形生物。不过，不要过于频繁的使用这个技巧。
- 有时候，如果你不想让玩家们知道掷骰结果的好坏，你还可以替他进行暗骰。比如，一名玩家怀疑男爵夫人已经被魅惑并打算对此进行一次感知（洞察）检定时，你可以替该玩家进行一次暗骰。如果该玩家自己骰出一个大数值并且没有发现异常，他会确信男爵夫人并没有被魅惑；但如果他骰出一个小数值，那他大概也不会相信你回答的“没有异常”。这种暗骰为游戏增加了一些不确定性。

骰命中与伤害 Rolling Attacks and Damage

玩家们习惯于先骰攻击检定再骰伤害掷骰，不过如果玩家们同意同时骰命中与伤害，那游戏进程也会相应的加快。

规则讨论 Rules Discussions

你可以考虑为跑团时的规则讨论定下一些原则。某些玩家不介意暂停跑团来讨论规则这种解释方式，单也有人倾向于让 DM 裁决然后继续游戏。如果你在游戏时跳过了某个规则问题，你可以将其记录下来（这个工作很适合分配给你团里某个玩家）留待以后再解决该问题。

超游思维 Meragame Thinking

超游思维是指把游戏当做*游戏*的想法，类似于电影中的角色得知自己只是电影角色后所进行各种活动。例如，某名玩家可能会说：“DM 不该放这么强的怪物！”或者“旁白花了那么大力气描述这扇门，我们应该再搜索一下！”

你可以尝试以温柔的提示阻止这种行为：“你的角色怎么想？”你也可以用其他方式抑制超游思维的滋长，例如把角色们放在严峻的环境中，或是安排必须通过谈判或撤退才能存活的剧情。

玩家缺席 Missing Players

如何处理缺席玩家的角色？或许你可以选用下列的方法：

- 让另一位玩家代管这个角色。该玩家要努力保持该角色活跃，并且善用其资源。
- 你自己管理这个角色。这会对你造成负担，但并非不可行。
- 设定该角色不在场。为这个角色缺席冒险设计一个好理由，例如在城里闲逛或正在进行持续的休整期活动。如果缺席玩家会回来，则记得预留让其角色重新加入冒险的契机。
- 让该角色“待机”。这种做法会需要大家都稍微“出戏”一下以忽视一些真实性的问题。你按照缺席玩家的角色“不在场”的情况推进冒险，怪物也不会主动攻击该角色，但不要对角色的情况作出解释。当缺席的玩家回来时，他可以如同从未离开般继续冒险。

人数少的团队 Small Groups

通常情况下，一位玩家只控制一个角色。这是最合理的方式，也不会让人觉得难以应付。但如果团队人数不足，你也可以让每位玩家控制多个角色。或者，你可以按照第 4 章“创建非玩家角色”中的指引为他们安排一些 NPC 追随者。你也可以应用第 9 章“城主工坊”中的复原力规则让玩家角色们更加坚韧。

不要强迫玩家操纵多个角色，也不要偏帮某个玩家而只让他一个人操纵多个角色。如果一名玩家操纵的两个角色是师徒关系，那么他就可以专注于扮演其中一名角色。否则这些玩家可能无可避免的会进入角色而陷入自言自语的状态，甚至可能会干脆放弃扮演。

一玩家多角色在危险遭遇接连不断，且角色频繁死亡的冒险里效果更好。如果你的团队喜欢这种做法，就让每个人准备一两名备用角色，以便在当前角色死亡时进行替换。每次主要角色升级时，备用角色也随之升级。

新玩家 New Players

每有新玩家加入团队时，你可以让他创建一名等级与队伍中角色的最低等级者相同的角色。但如果这名新玩家完全是新手，那还是让他从 1 级开始比较合适。假如团队等级已经比 1 级高太多，也可以考虑先暂停当前冒险，让所有玩家用 1 级角色另跑几次团以帮助新玩家熟悉游戏。

在冒险进行到一半时才加入新角色并不简单。下列建议或许会对你有帮助：

- 新角色可能是团队里某个冒险者的朋友或亲戚，且正在搜寻后者的踪迹。
- 新角色曾是冒险者们刚战胜的敌人囚禁的俘虏。获救后，该角色加入到冒险队伍中。
- 新角色是另一支冒险队伍唯一的幸存者。

掷骰 The Role of Dice

骰子是公正的裁判。它在决定行动的结果时既不受 DM 的动机影响，也不会偏帮任何个人。而需要用多好面数的骰子也完全取决于你自己。

以掷骰为本 Rolling with It

有些 DM 会用掷骰解决所有问题。一名角色尝试完成某行动时，DM 就选定一个 DC 让该玩家进行掷骰。如果你按这种风格行事，你就不能期望玩家在该行为中倾向成功或倾向失败。你必须随时准备好临场应变。

让掷骰决定一切会让玩家们产生“一切皆有可能”的感觉。有些行动通常很难成功，然而只要骰运够好，也并非完全不可能达成。比如，队里的半身人跳上食人魔的后背，用袋子套住他的头，再跳回安全的地方。这一连串动作有点超现实，但运气够好时它也完全可能实现。

这种风格的缺点在于，玩家们会感觉决定成败的是掷骰而非自己的决定和表现，而降低扮演的兴致。

掷骰不如思考 Ignoring the Dice

另一种选择是尽可能少掷骰。有些 DM 只有在战斗时才用骰子，其他时候则按自己的判断决定成败。

按这种方法，DM 会根据玩家们对他们自己行动解释的合理性、周密度和创新性等因素来判断行动的成败。例如，玩家们可能会详细描述他们如何搜寻密门，包括拍打墙面和扭动灯台以试图触发机关。而 DM 或许会认为这已经足够判定他们发现了密门，而不需要掷骰进行检定。

这种风格更能鼓励玩家们创新，让他们更注意从你的描述中寻求答案，而非盯着他们角色卡上的数据或特殊能力。缺点则在于 DM 并不能完全中立。某些 DM 可能会偏爱帮助某个玩家或某种解决问题的方式，或者反对一些会把游戏推向他不喜欢方向的点子，而不管那是不是好点子。另外，当 DM 执着于让玩家们必须采取某些特定的“正确”行动时，也可能会因此拖慢游戏的节奏。

掷骰与思考结合 The Middle Path

许多 DM 认为结合以上两种风格才是最好的选择。你在平衡掷骰和主观判断的同时，也可以鼓励玩家们去平衡对加值、能力的依赖和对游戏内信息的思考。

谨记一点，游戏的主宰不是骰子，而是你。骰子和规则一样，是辅助游戏运作的工具。你在任何时候都可以判定玩家的行为自动成功，也可以为角色的属性检定赋予优势，避免一次糟糕的掷骰破坏该角色的计划。同理，糟糕的计划或是不利的环境也可以让最简单的行动变得不可为，或者至少使之变得更加困难。

属性值应用 Using Ability Scores

玩家想做一件事时，通常还可以不掷骰而直接成功，或是直接参考角色的属性值。例如，通常角色走过一个空房间时，不需要进行敏捷检定，也不用通过魅力检定来点一杯啤酒。只有在行动失败需要承担一个有意义的后果时，才需要掷骰。

决定是否需要掷骰前，先问自己两个问题：

- 行动是否轻松且毫无冲突压力，因而没有失败的可能？
- 行动是否不适当或不可能完成（比如将一支箭射到月球上），因而不可能完成？

若这两个问题的答案均为否，那一些掷骰就难免要出现。以下内容将对是否进行属性检定，攻击检定，豁免检定，以及如何设定 DC，什么时候使用优势或劣势，和一些其他问题提供指引。

属性检定 Ability Checks

属性检定为的是检测一名角色决定尝试进行的一项行动是否成功。*《玩家手册》*中列举了每项属性值的使用方法。表格“属性检定”中也总结了一些情况以供参考。

多次属性检定 Multiple Ability Checks

有时一名角色在一次属性检定失败后会想再次尝试。某些情况下，角色可以自由进行尝试，其唯一真正的成本是所花费的时间。尝试足够多的次数后，角色最终总能成功实现其行动。为了加快这个过程，假如一名角色要花十次尝试的时间才能完成其行为，则可以让该行为自动达成。然而，再多重复的检定也无法让一名角色达成一项不可能实现的行为。

在其他一些情况里，一次失败的属性检定过后角色就无法再做同样的行为。例如，一名游荡者试图欺骗一个城镇守卫让他相信冒险者们是国王的卧底。如果游荡者进行的魅力（欺瞒）对抗守卫的感知（洞察）失败，则同样的谎话也将无法奏效。角色们可以使用不同的方式来尝试通过守卫，或对其他城门的守卫再进行尝试。但你可以让首次的失败导致之后的检定更难完成。

智力检定对感知检定 Intelligence Check vs. Wisdom Check

当你纠结于是用智力检定，还是感知检定来确定角色是否能注意到某些事情时，可以思考一下这两项属性极高和极低的数值表示了什么含义。

具有高感知低智力的角色能意识到周围的环境，但不擅长分析讲述。该角色可能会发现墙的一部分比其他地方干净少尘，但却不一定会推断出该出有一扇密门。

相比之下，具有高智力低感知的角色可能会不注意四周却非常聪明。角色可能不会发现墙的干净部分，但如果被问到相关问题，则可以立即推断出墙面清洁的原因。

感知检定可以让角色感知周围的事物（这部分墙很干净），而智力检定可以回答为什么事情会是这样（可能是一扇秘门）。

对抗 Contests

对抗是让两个生物互相进行较量的一种属性检定方式。当一个角色尝试推开他的对手，或者反抗另一个人的行动时，就要进行对抗。在对抗中，属性检定进行相互比较，而不是达到某个目标数字。

需要对抗时，你指定每一方必须使用的属性，决定双方是否使用相同的属性，或使用不同的属性来进行对抗。例如，当一个生物试图躲藏时，他就要进行一次敏捷与感知的对抗。但当两个生物进行摔跤，或一个生物试图关上门而另一个生物打算打开门时，则双方以力量进行对抗。

攻击检定 Attack Rolls

一个角色尝试击中一个生物或物件时，就需要进行攻击检定，而这些攻击还会被目标的护甲和盾牌阻隔，或被其他物件提供的掩护阻碍。你也可以使用攻击检定来处理非战斗活动，如射箭比赛、飞镖游戏等。

属性检定 Ability Checks

属性	用于	例子
力量	力气和运动能力	砸开一扇门，搬动一块巨石，用长钉把门钉上
敏捷	灵活、反射和平衡	潜行穿过守卫，沿着狭窄的阶梯行走，挣脱链条
体质	耐力和健康	持续一场马拉松，无畏地拿起热金属，赢得喝酒比赛
智力	记忆和思考	回忆知识，理解线索的意义，破解加密的信息
感知	敏锐的观察力和意志力	发现躲藏的生物，察觉某人说谎
魅力	社会影响力和自信心	说服他人去做事，恐吓他人，说谎并令人信服

豁免检定 Saving Throws

豁免检定是一种对有害影响的即时反应，是一种几乎都不会主动进行的检定。豁免的意义在于当坏事在角色身上发生时，该角色有机会以此规避其影响。属性检定是角色积极主动去完成的行为，而豁免检定是角色面对某人或某物活动时的即时反应。

绝大多数时候，一些效应（如法术、怪物能力或陷阱）被触发时就需要进行豁免检定，而你也可以从相关描述中得知需要进行何种豁免，并从中获得一个相应的 DC。

有时候，某些情况下会明确要求进行豁免检定，特别是当角色受到一些无法用护甲和盾牌阻隔的伤害时更是如此。此时将由你决定需要哪种属性来进行豁免。表格“豁免检定”里将为此提供一些建议。

豁免检定 Saving Throws

属性	用于
力量	反抗物理上阻碍你移动或约束你的力量
敏捷	从危险的地方避开
体质	忍受疾病、毒药以及其他影响活力的危害物
智力	用逻辑和明确记忆进行否定，以拒信某些幻象和抵抗精神冲击
感知	抵抗某些魅惑、恐慌或其他冲击你意志力的效应
魅力	经受某些摄取你个人（比如附身）或将你带入另一存在位面的效应

难度等级 Difficulty Class

当规则与模组没有给出属性检定和豁免检定的难度等级时，你的工作便是自己定下其难度等级（以下简称 DC）。有时你甚至会想改变已设定的 DC。当你这么做时，先想一想这个动作有多难，然后从表格“常用 DC”中选用相关的 DC。

常用 DC

难度	DC	难度	DC
非常简单	5	困难	20
简单	10	非常困难	25
中等	15	几乎不可能	30

与这些难度分类相关的数字非常易记，所以你不必每次决定 DC 时翻阅本书。下面有一些游戏时选用 DC 的技巧。

如果一次属性检定由你决定提出进行，则其相应的行动不太可能会**非常简单 very easy**。而一旦这种状况出现，大多数人都可以毫无悬念的完成一项 DC 5 的行动。因此除非情况特殊，否则你大可以让角色不作任何检定直接完成这类行动。

然后自问，“该行为的难度是容易，中等，还是困难？”你整个游戏里只需要 10、15、20 三种 DC 就很足够了。你只要记住：角色属性值为 10 且不涉及其熟练项时，进行一项**简单 easy** 的行为的几率成功是 50%。一项**中等 moderate** 难度的行为需要更高的属性值或熟练项的支持才能成功，而**困难 hard** 的行为通常则需要两者兼具。当然在骰 d20 时运气也必不可少。

一旦你觉得“这样确实很难实现”时，就可以使用一个更高 DC 值，但这么做时，你还必须先考虑到相应角色的角色等级。一项 DC 25 的行为在低等级角色看来**非常困难 very hard**，但 10 级或更高等级的角色却是刚好合适。而大多低等级角色实现一次 DC 30 的行为则是**几乎不可能 nearly impossible**。而一名拥有熟练项并且相关属性到达 20 的 20 级角色，其骰值也必须达到 19 或 20 才能成功实现该难度的行为。

变体：直接成功 Automatic Success

有时一次 d20 的随机骰值可能导致荒唐的结果。比如撞倒一扇门只须成功通过一次 DC 15 的力量检定。而一名力量为 20 的战士却可能因为骰运不佳而无奈的失败。而一名力量仅有 10 的游荡者却骰出 20 并轻松的连门带铰链撞个散。

如果觉得这样的结果有点尴尬，那你可以考虑在进行某些检定时让其直接判为成功。根据这个可选规则，一名角色进行任何属性检定时，只要其 DC 小于相关属性值减去 5 即可以将该行为直接判为成功。而在上述情况中，战士也将直接成功的将门踢开。此外，该规则并不适用于对抗、豁免检定和攻击检定。

拥有某技能或工具的熟练项，也可以应用直接成功的规则。如果一名角色的熟练加值可以应用到其属性检定中，而其 DC 为 10 或更小数值，则该角色可以直接判为成功。如果角色的等级为 11 级或更高，且其 DC 为 15 或更小数值，则该角色也可以直接判为成功。

这一方法的缺点在于其可预测性。例如，一旦一个角色的属性值达到 20，DC 为 15 或更小数值的属性检定都将直接判为成功。而聪明的玩家总会让那些有着高属性的角色去应付相应的检定。如果你要制造一些失败的风险，那就要设置更高的 DC。而这样做有时反而会使你想解决的问题变得更麻烦：更高的 DC 就需要更高的骰值，从而更依赖于运气。

熟练项 Proficiency

要求一名玩家进行属性检定时，你需要考虑其是否适用某个技能或工具的熟练项。玩家也可能会主动询问你，其角色是否适用某个特定的熟练项。

思考该问题其中一种方法，就是思考该角色能否通过受训与练习让该特定行为更加熟练。如果答案为否，则说明无法应用熟练项。但是如果答案为是，则可以应用适当的技能或工具熟练项，以反映受训和练习的成果。

技能 Skills

正如《*玩家手册*》所述，一个技能熟练程度表现为角色专注于某一项属性的发展。一名角色在其所有跟敏捷值相关的描述中，可能特别擅长匿入周围环境，并反映为其具有隐匿技能的熟练项。而当需要以该技能进行属性检定时，通常也是使用的敏捷属性。

某些特定情况里，你还可以决定该角色的技能熟练项应用到其另一个不同的属性检定中。例如，当一名角色被迫从一个小岛游到大陆时，你可能要设定其必须成功通过一次体质检定（而不是原本的力量检定），因为此时行为涉及的距离为关键因素。如果该角色拥有运动技能的熟练项（囊括了游泳），那么你可以允许让该角色将其熟练加值加到这次属性检定中。结果就是，你使用了一次体质（运动）检定代替了一次力量（运动）检定。

通常玩家们会询问他们是否可以将一个技能熟练项运用到一次属性检定中。如果玩家能够提供充分的理由，解释其角色对该技能的训练与天赋如何影响检定，那你大可以满足他的需求，也能够以此奖励这些玩家的创造性思维。

工具 Tools

拥有某种工具的熟练项时，你也可以在使用该工具进行属性检定时加上熟练加值。例如，一位精通木匠工具的角色可以将其熟练加值应用到他手作木制长笛时的敏捷检定，制作木质密门时的智力检定，或建造一个投石机时的力量检定中。不过，这种熟练加值不能运用到确定木质结构是否安全，或是辨别工艺品的制作源头的属性检定中，因为这些行为用不上那些工具。

豁免检定与攻击检定 Saving Throws and Attack Rools

角色可能同时拥有豁免或攻击的熟练项，也可能两者都没有。而一旦其拥有相应的熟练项，就可以在进行相应行为时使用熟练加值。

优势与劣势 Advantage and Disadvantage

优势与劣势是你的 DM 工具箱中最有用的工具。它们反映了影响角色某行为成败的临时状况。用优势用来奖励玩家表现出创造性思维也是一个很好的点子。

角色可以通过使用特殊能力、动作、法术或其他职业或背景特性来获得优势或劣势。另一种情况是，你觉得环境是否会影响掷骰朝某一方向演变时，也可以给予优势或劣势来影响结果。

考虑给予**优势 advantage** 的情况：

- 不因生物的内在能力而占优的状况。
- 某些环境因素有助于提升角色的成功率。
- 玩家尝试或描述某行为时表现出卓越的创造性或计谋。
- 重复动作（无论是角色自己多次尝试，还是接替其他生物进行尝试）通常都可以提高成功的机会。

考虑施加**劣势 disadvantage** 的情况：

- 某些妨碍存在的状况。
- 某些环境因素降低了角色的成功率（假设该因素还未影响该掷骰）。
- 所执行的动作在描述或计划时有某些要素使其成功率降低。

由于优势与劣势会互相抵消，因此没有必要跟进具体有何情况引起优劣势。

例如，设想一个法师为逃避眼魔而在地下城走廊上奔跑。在走廊前方转弯处有两个食人魔在埋伏。法师会听到食人魔准备伏击的状况吗？此时需要查看法师的被动感知（察觉）值并参考所有因素进行评估。

法师正在奔跑，且他并没注意到前方是什么，因此在法师的属性检定中施加劣势。然而，食人魔正在准备一个闸门陷阱，并在转动摇柄时发出巨大的噪音，而这将使法师在检定中获得优势。其结果是，该角色进行感知检定时既没有优势也没有劣势，而你就不再需要考虑任何其他的附加因素。在食人魔伏击之前的上一次遭遇中，法师对眼魔施展的法术 *雷鸣波 thunderwave* 响彻整个地下城层级，且至今还萦绕在法术耳蜗里——但这些都已不重要。它们全都被抵消了。

激励 Inspiration

奖励激励是一种用来鼓励角色们进行扮演并承担风险的有效手段。如《*玩家手册*》中所述，获得激励的角色将获得显著的增益：得以在一次属性检定、攻击检定或豁免检定中获得优势。谨记一个角色同一时间至多只能保有一个激励。

给予激励 Awarding Inspiration

你可以将激励作为一种调味剂来增强你的战役。某些 DM 不使用激励，而另一些 DM 则将其视为游戏的关键。如果你决定使用本节中的某些东西，谨记一条黄金法则：激励应该让每个人都更愉快的投入到游戏中。当玩家的行动使游戏变得更令人兴奋有趣，更令人印象深刻时，便可给予激励。

一个经验法则是，设置一个每阶段总共给予每个角色多少激励的定额。随时间推移，你给予激励的情况可能会增加或减少，并最终调整为一个最适合你当前游戏的频率。你可以在自己整个 DM 生涯中都使用同样的频率行事，也可以每场战役都不一样无伤大雅。

你可以通过给予激励来鼓励玩家进行某一类特定的行为。思考一下你作为 DM 的风格和你团队的喜好。有什么可以帮你让团队变得更加有趣？哪一类行动更符合你战役的风格或流派？你对这些问题的回答有助于确定你什么时候给予激励。

角色扮演 Roleplaying。以激励来鼓励角色进行扮演在大多数团里是一个好开头。一名玩家以其角色做出一些符合其个人特点、缺点或牵绊的事情时，可以获得一个激励。角色的行动某些方面必须足够显著。而这还可以推进故事，将冒险者置于危险之中，或者让大家哄堂大笑。本质上，你以该方式奖励一名玩家进行扮演，也会让大家觉得游戏显得更为有趣。

要考虑到每个玩家的角色扮演风格，而不是偏好某一种风格。比如，艾莉森 Allison 可能会很自然的带着口音扮演她角色的个性。但在保罗 Paul 看来，这样的扮演会让他觉得有点尴尬，而他更倾向于描述自己角色的态度和行动。两种方式各有优劣。激励鼓励玩家参与游戏并努力扮演，适当的奖励会让每个人的游戏体验都变得更好。

英勇事迹 Heroism。你可以用激励来鼓励玩家角色去承担风险。一名战士通常不会将自己置身于一群饥饿的食尸鬼中，但你可以用激励来鼓励玩家做出英勇的举动。这样的奖励可以让玩家们感到你想让他们经历一场历险的意图。

这种方式在进行那些强调惊心动作情节的英雄式战役时效果最佳。在这些战役中，可以考虑让玩家在骰 d20 后在选择使用激励，而不是在掷骰之前。这种方法将激励当成一种应对失败的缓冲和保证机制，只有当一个玩家直接面对失败时它才起作用。这种保险可以让战术风险有所降低。

胜利奖赏 A Reward for Vitory。一些 DM 喜欢在战役中起秉持公正，而激励大多都由 DM 主观的进行授予。这时，它可能会与你想要那种，有骰子决定大多数情况的战役风格相违背。这时，你可以考虑在角色达成一某个重要目标或胜利时给予激励，以代表一股信心和能量的涌动。

在这种模式下，当角色们在战役中设法打败了强大的敌人，执行了一项精巧的计划以实现一个目标，或者用别的方式克服了一项艰巨障碍时，就可以为队伍给予激励。

题材仿真 Genre Emulation。激励可以作为一种方便的工具，用来加强某些特定题材风格。这种应用方式下，你可以先参考用与题材相关的主题加之于冒险者的个人特地、缺点与牵绊中。例如，在一场以黑帮电影为灵感的战役中，角色们可以拥有一个额外的缺点：“我无法忍耐不去帮助某人，尽管我曾被警告说对方是个麻烦。”如果角色们同意去帮助这位看上去很可疑却又充满魅力的贵族，并因此被掉入一张充满阴谋与背叛的大网时，你就可以给予他们激励。

相似的情况是，角色们在恐怖故事中典型的禁不住自己而一整晚在闹鬼房子中探索秘密。他们也许会在不该分头行动时离队独自探索。而如果队伍最终分开，则可以考虑为每个角色给予激励。

理智的人会避免卷入贵族的阴谋和进入鬼屋，但在黑帮电影或者恐怖电影中，我们扮演的都不是理智的人，而是扮演特定类型故事中的主角。在这种情况下，你可以建起一列属于该题材的房规，并将其告知你的玩家们。在开始战役之前，你还要与椭圆们讨论一下房规内容以确保大家可以接受并行使这些规则。

玩家与激励 Players and Inspiration。谨记持有激励的玩家可以将其激励赠予另一个玩家。有些团甚至会将激励用作团队的公共资源，由全体讨论之后再决定何时在掷骰时使用。让玩家自行选择在适当时机获得激励固然好，不过你最好还是先跟大家讨论一下下列的定向指引，特别是如果你还打算强调一下某个特定题材时更是如此。

什么时候给予激励 When Do You Award Inspiration?

思考你基于激励的时机。一些 DM 会将激励用作一个动作的回馈，而另一些 DM 则根据玩家深思熟虑后所作的具体行为来给予激励。这两种方式各有优缺点。

等待到行动之后可以确保游戏流畅推进不被打断，但同时也意味着玩家们不会得知自己的决定是否值得加入激励，除非你允许玩家追溯行动再使用激励，或是你能够在进行某掷骰前足够快的给出激励。这种情况下，如果团队将注意力集中在游戏过程，DM 最好能自己退一步，给玩家们更多自由去做他们想做的事。

清楚的告诉玩家某个动作可以使用激励，也有可能让人觉得你在操纵玩家或是直接替他们作选择。在动作行动前一刻给予激励能让那些倾向于题材仿真和集体叙事的团队感到更亲和，此时角色自由跟一同编写故事相比，就显得不那么重要了。

你可以在开始时先尝试在行动结束前一刻给予激励，而如果这是你第一次主持战役，或者刚跟一个新团开始游戏时更该如此。这种方式对游戏连续性的破坏最小，同时也能避免令玩家觉得自己被操纵。

跟进激励 Tracking Inspiration

玩家通常都是查看自己的角色卡来判断自己是否正持有激励，你也可以用扑克筹码或者一些其他的指示物来代替，也可以用一些特别的 d20 来代表激励。当玩家使用激励时，掷完这颗骰子再把它还你。如果玩家选择将激励赋予其他玩家，只要直接把 d20 给那个人就行。

不用激励 Ignoring Inspiration

激励不一定适合你的战役。一些 DM 会觉得这会给游戏添加一些超游思想，另一些则觉得类似英雄事迹，角色扮演，和游戏的其他部分都有自己的奖励方式，并不需要再使用激励这种鼓励措施。

如果你选择不用激励，请告诉玩家们这场战役的骰子落下是如何就确定是如何。这种选择非常适合那些坚毅的战役，或者那些专注于作为规则权威公正仲裁游戏的 DM。

变体：让玩家给予激励 Only Players Award Inspiration

在游戏过程中，作为 DM 的你会有很多东西需要跟进。有时候你可能会因此忘记去跟进激励或忘记给予激励。作为变体规则，你可以让玩家们全权处理激励的给予。每次聚会时，每个玩家都可以给另一名玩家给予激励。而玩家们都一致遵循所有由团队制定的授予激励的相关规则。

这种方法可以使你的工作变轻松，也让玩家们有机会认识彼此以更好的进行游戏。但你仍需要确保这些激励能够作为一项公平的奖励。

这种方法对那些专注于故事的团最为有效。但如果玩家仅仅是通过操控激励以便在关键时刻获取优势，而不是通过赚得激励来进行更好的角色扮演，或者发展成任何违背团队初衷的行为，那么这个规则最终也只能流于形式。

在该变体中，你可以允许每个玩家在每一次场景中不止一次的给予激励。此时，在一次聚会中第一名给予激励的玩家可以免费实行。而同一次聚会里该玩家每再获得一次激励，你也可以相应的获得一次激励并将它使用在任何玩家角色的敌人身上使之获得优势。以这种方式获得的激励没有数量限制，你甚至可以将没有用完的激励带到下次聚会里。

决定与后果 Resolution and Consequences

由你来决定攻击检定、属性检定和豁免检定的后果。这在大多数情况下都非常直接。攻击命中时就会造成伤害。生物豁免失败时就要承受有害的效应。属性检定等于或超过 DC 时检定就成功。

而作为一名 DM，你可以用各种修饰与操作在决定一件事情成败之外，还可以让它们显得没那么非黑即白。

有代价的成功 Success at a Cost

失败可以非常艰难，但当角色处在失败的最边缘时，这种痛苦又会变得非常复杂。当角色只差 1 或 2 而导致失败时，你可以让该角色承受一些麻烦或累赘来换取成功。这样的麻烦可以有下列的形式：

- 一名角色打算用她的剑绕过一只大地精的防御，以让一次几乎失手的攻击命中，而此时大地精扭转盾牌并卸除了她的武器。
- 一名角色惊险的躲过一发*火球术 fireball* 的完全爆破，结果却因此陷入倒地。
- 一名角色对狗头人囚犯的威吓并没成功，但这只狗头人还是大声尖叫着揭示了它的秘密，却因此惊动了附近的其他怪物。
- 一名角色打算艰难地爬到滑溜的悬崖顶上，但回过头却发现那根绑着吊在下面的同伴的绳索正濒临断裂。

当你引入以上这些代价时，可以试着让他们因此陷入障碍和挫折，并以此使冒险形势发生改变。为了获得成功，玩家们必须考虑以新的方式来面对挑战。

当一名角色刚刚好达到成功 DC 时，你也可以使用该技巧来使其成功边际化并以此获取更多乐趣。

失败的程度 Degrees of Failure

有时失败的属性检定会根据失败的程度而产生不同程度的后果。例如，角色尝试解除宝箱内的陷阱时失败。如果检定结果低于 DC 并相差 5 或更多时，便会意外触发陷阱。但较小的失败差值意味虽然你的解除过程非常笨拙，但还不会触发陷阱。考虑在其他检定中也添加类似的对比区间。也许一次失败的魅力（游说）检定意味着女王不会帮你，而当失败差值大于 5 或更多时将意味着女王会因你的无礼而将你扔进大牢。

大成功或大失败 Critical Success or Failure

在属性检定或豁免检定中骰出 20 或 1 通常没有任何特殊效果。然而，你也可以在处理后果时把这两种掷骰情况特殊化。而这将由你决定如何将其表现在游戏中。一种简单的方法就是加强其成败的影响。例如，游荡者尝试开锁时掷出 1，则他这次行动失败且他使用的工具也会坏掉。一次成功的智力（调查）检定掷出 20 时，则可能会发现一条额外的线索。

探索 Exploration

本节为进行探索提供指引，特别讲述旅行、追踪和能见度。

使用地图 Using a Map

无论冒险者们正在探索何种环境，你都可以使用地图来跟进进展，并以此讲述他们的旅行细节。在地下城中，你可以通过在地图上跟进玩家们的路线来更好的描述其行进途中遭遇的岔路、门口、房间和其他设施，并让玩家得以自由的选择路线。野外地图也同样可以显示道路、河流、地形以及其他特征物，并以此引导角色们旅行——或使他们迷路。

表格“地图旅行步调”可以帮助你跟进不同尺度地图上的旅行步调。表中显示冒险者们步行 1 分钟、1 小时或 1 日时间将在地图上行进多少距离。该表使用的是*《玩家手册》*中所描述的旅行步调——慢速，正常和快速。角色以正常速度在一天中可以走大约 24 里。

地图旅行步调 Map Travel Pace

地图尺度	慢速	正常	快速
地下城 (1 方格=10 尺)	20 sq./分	30 sq./分	40 sq./分
城市 (1 sq.=100 尺)	2 sq./分	3 sq./分	4 sq./分
省区 (1 hex=1 里)	2 hex/时 18 hex/日	3 hex/时 24 hex/日	4 hex/时 30 hex/日
王国 (1 hex=6 里)	1 hex/3 时 3 hex/日	1 hex/2 时 4 hex/日	1 hex/1.5 时 5 hex/日

*sq.=方格，hex=六角格

特殊旅行步调 Special Travel Pace

*《玩家手册》*中的旅行步调规则假设了整个旅行者团队都采用同一种速度，而随着时间推移也不会受到单个成员步行速度的影响。个体步行速度差异在战斗中至关重要，但在跨大陆的长途旅行中由于旅行者们必须时常停下歇息，这种速度差异也就随之消失，快的人也要配合慢的个体，而旅者的快慢也与其他旅者的耐力相维系。

角色们可以跨上魅影驹 phantom steed，坐飞毯 *carpet of flying* 上飞到空中，或是乘坐帆船 sailboat 或侏儒的蒸汽动力装置进行旅行。其利用的魔法、引擎和风力并不像生物那样频繁感到疲倦，在空中时也不会遇到地面上的各种障碍，因而此时角色们能够以非正常的速度进行旅行。生物以飞行速度，以魔法、引擎或自然力（风力或水流）获得的速度旅行时，你可以用以下规则将该速度转换为具体的旅行速度：

- 1 分钟内，你可移动的尺数等于你的速度乘以 10。
- 1 小时内，你可移动的里数等于你的速度除以 10。
- 你全日的旅行距离等于你每小时旅行距离数乘以旅行时间（通常是 8 小时）。
- 快速步调旅行时，将旅行速度提高三分之一。
- 慢速步调旅行时，将旅行速度乘以三分之二。

例如，一个在法术*御风而行 wind walk* 的效应下，角色获得 300 尺的飞行速度。该角色可以在 1 分钟内，以正常步调移动 3000 尺，以快速步调移动 4000 尺，或以慢速步调移动 2000 尺。该角色还可以在一个小时内穿越 20、30 或 40 里。该法术可以维持 8 个小时，这足以让该角色在一日里跑 160、240 或 320 里路。

与之相似，法术*魅影驹 phantom steed* 所创作的魔法坐骑速度为 100 尺，且不会像真正的马那样劳累。骑乘魅影驹的角色能够以正常步调在 1 分钟内穿越 1000 尺，快速步调时达到 1333 尺，而缓慢步调时则达到 666 尺。1 小时内，该角色可以旅行 7、10 或 13 里路。

户外能见度 Visibility Outdoors

在晴朗的日子里作户外旅行时，角色可以从任何方向看到大约 2 里的距离，或者看到其他挡住视线的树木、山丘或其他障碍物。降雨通常会使能见度降到 1 里，而雾会使之降至 100 至 300 尺。

晴朗时，如果角色们身处山顶或高丘上，或者身处可以看到脚下周围区域的高地，则他们可以眺望到 40 里远的距离。

留意其他生物 Noticing Other Chreatures

角色们可能在探索的过程中遭遇其他生物。此时就需要注意到底是谁先发现谁。

在室内时，双方是否能看到对方通常取决于房间和过道的布局。视觉也可能受到光照源的限制。户外能见度则还可能受到地形、天气和日照时间的影响。此外，生物在看到任何东西前，更有可能先听到彼此的声音。

如果双方都未进行隐匿，各生物都会在彼此视野内或听到对方声音时自动发现对方。否则就要按照《*玩家手册*》所述，用躲藏方各生物的敏捷（隐匿）检定与另一方的感知（察觉）被动值进行对抗。

追踪 Tracking

冒险者有时会跟随其追踪的生物来选择自己要走的路线，也可能反被其他生物追踪。进行追踪时，一个或多个生物必须成功通过一次感知（求生）检定。你可以要求追踪者在以下情况下再做一次检定：

- 队伍停止追踪以进行一次短休或长休，休息过后再重新开始追踪。
- 踪迹穿过一个障碍（比如一条河），其中没有留下任何痕迹。
- 天气条件或地形变化使追踪变得更加困难。

检定的 DC 取决于地面可显现出生物路过迹象的清晰度。在踪迹明显时不需要任何掷骰。例如，在泥泞的道路上行进的军队足迹就没有必要再进行检定。在光滑的石地板上调查踪迹则更具挑战性，但如果被追踪生物留下了明显的痕迹也可以降低其追踪难度。此外，时间的流逝往往也会追踪难度逐渐增加。当没有踪迹可循时，你也可以设定当前无法进行追踪。

表格“追踪 DC”提供了一些设置追踪 DC 的指引，你可以根据相应的难度评估出一个对应的 DC。如果有超过一组踪迹可循，那你也可以在检定中给予优势，或者如果踪迹经过一段交通繁忙的区域也可以为其给予劣势

检定失败时角色将失去要追踪的踪迹，但还可以尝试再仔细搜索该区域以再出可追踪的痕迹。搜寻踪迹在封闭空间（如地下城）中药花费 10 分钟，而在户外则需要 1 小时。

追踪 DC

地面	DC
软基地面（比如雪地）	10
铺满灰尘或草地	15
光滑的石地	20
生物每离开一日	+5
生物每留下一条线索（比如血迹）	-5

社交 Social Interaction

冒险者们的社交活动通常都有一个确定的目的。他们可能想要获取信息，援助庇护，赢得他人信任，逃脱惩罚，避免战斗，谈判协定，或实现交流最初定下的任何其他目标。而与其互动的生物们也有他们自己的安排。

一些 DM 倾向于以自由角色扮演的形式来运作社交互动，而骰子很少在这种方式中发挥作用。另一些 DM 则倾向于让角色进行魅力检定来决定交互结果。你可以随意选择两者其一，但大多数游戏会两者兼用，以平衡玩家的技巧（扮演和游说）和角色的技能（反映为属性检定）。

处理互动 Resolving Interactions

《玩家手册》中有提供在社交中平衡扮演和属性检定的一些指引（见其中的第 8 章“冒险”）。本节通过提供条理化的形式来处理这些互动问题，从而增加了一些内容。这些条理结构玩家在游戏中大多看不出来，而且它也并非用于作为扮演成分的代替品。

1. 起始态度 Starting Attitude

为冒险者们感兴趣的某生物选择一个起始态度：友善、冷淡和敌对。

一个**友善 friendly** 的生物会想要帮助冒险者们，并希望他们能够成功。一些不需要特殊风险、努力或成本的任务或行为，友好的生物通常都可以毫无疑问地提供帮助。如果涉及到个人风险，则可能需要通过成功的魅力检定来说服这些友善的生物来承担风险。

一个**冷漠 indifferent** 的生物可能会帮助或阻碍队伍，这取决于该动物对其自身利益的看法。生物的冷漠并不一定会使它变得不友好或不公正。冷漠的生物可以和蔼有礼，也可以脾气暴躁，或者介于两者之间。冒险者试图说服一个冷漠的生物做某事时，必须要成功通过魅力检定。

一个**敌对 hostile** 的生物与冒险者及其目标作对，但并不一定会攻击他们。例如，一位高傲的贵族可能会希望看到一群自命不凡的冒险者失败，从而防止他们成为国王的帮手与自己作对。于是他会用诽谤和诡计来阻挠对方，而不是直接实施威胁和暴力。冒险者们需要成功通过一次或更多次数的魅力检定挑战，以说服一个敌对的生物为自己做事。话虽如此，敌对生物对可能会非常的不待见队伍，以至于任何魅力检定都无法改善其态度。此时，任何试图通过外交手段影响对方的企图都会直接判为失败。

2. 对话 Conversation

将对话直接扮演出来。先让冒险者们总结好自己的观点，然后让他们尝试让所交互的生物接受自己的当前状况与对方存在的联系。

改变态度 Changing Attitude。对话的过程中，生物的态度可能会发生变化。如果冒险者们在交互中说对或做对一些事（也许是通过触及某个生物的理想、牵绊或缺点），他们就可以令一个敌对的生物暂时转为冷漠，或者使一个冷漠的生物暂时转为友善。相似情况下，一些过失、侮辱或伤害性行为可能会使一个友善的生物暂时转为冷漠，或使一个冷漠的生物变为敌对。

冒险者们是否能改变某个生物的态度取决于你。你可以决定冒险者们是否将自己的当前状况与该生物的关系进行成功的表述。通常一个生物的态度在单一的互动过程中不会有超过一阶的变化，而无论其是暂时性还是永久性变化。

个性突破点 Determining Characteristics。冒险者们并不一定要完全理解与之社交生物的理想、牵绊或缺点。如果他们要通过这些个性来改变某个生物的态度，那他们需要先确定该生物所关心的事。他们可以作出猜测，但如果他们猜错了，就有可能把生物的态度向错误的方向转变。

通过对话与某生物进行足够长时间的交流后，冒险者可以尝试进行一次感知（洞察）检定来揭示该生物的个性。你设定好 DC。检定差值低过 10 或更高时，将辨别出一个错误的个性，因此你应该事先准备好一项假的个性或对该生物已有的个性作反向表达。例如，如果一位智者老人的缺点是他对没受过教育的人有偏见，一名检定严重失败的冒险者可能会得知该智者喜欢亲眼看着别人受教育的压迫。

如果时间足够，冒险者们也可以通过其他渠道去了解某生物的个性，包括其朋友与盟友、私人信件和某些众所周知的故事。而获取这样的信息可能也要基于另一系列完全不同的社交活动。

3. 魅力检定 Charisma Check

冒险者们完整的传达了他们的需要、诉求或建议后（或者你觉得对话已经完成其目的后），你就提出进行一次魅力检定。任何积极参与对话的角色都可以进行该检查。基于冒险者之前处理对话的方式，你可以从游说、欺瞒或威吓等技能中选择适用者来进行检定。该生物的当前态度也决定了达到特定反应所需的 DC，如表格“对话反应”所示。

对话反应 Conversation Reaction

DC	友善生物的反应
0	该生物按要求行事，但不承担风险也不作出牺牲。
10	该生物按要求行事，且可以接受较小的风险或牺牲。
20	该生物按要求行事，甚至可以接受重大的风险或牺牲。

DC	冷漠生物的反应
0	该生物不提供帮助也不进行妨害
10	该生物按要求行事，但不承担风险也不作出牺牲。
20	该生物按要求行事，且可以接受较小的风险或牺牲。

DC	敌对生物的反应
0	该生物与冒险者们的行动作对，甚至愿意因此冒风险。
10	该生物不提供帮助也不进行妨害
20	该生物按要求行事，但不承担风险也不作出牺牲。

协助检定 Aiding the Check。在对话中做出重大贡献的其他角色还可以帮助角色进行检定。如果一个角色帮忙说或做了一些能以积极方式影响交互的事，那么做魅力检定的角色就可以因此获得优势。如果另一个角色无意中说了一些适得其反或冒犯的话，那么做魅力检定的角色就会因此获得劣势。

多次检定 Multiple Checks。某些情况可能需要不止一次进行检定，尤其是冒险者们带着多个目的去进行社交时更是如此。

4. 是否重复 Repeat?

进行魅力检定后，在进一步尝试影响互动目标可能会徒劳无功，也有可能会让对方感到不安或愤怒，甚至会因此使其态度向敌对转变。你应该对此作出最佳判定。例如，如果队伍里的游荡者说了一些冒犯贵族的话，让对方对队伍的态度从冷漠变为敌对，那么另一名角色也许能够通过巧妙的角色扮演和成功的魅力（游说）检定来化解该贵族的敌意。

角色扮演 Roleplaying

一些 DM 认为角色扮演应该要自然的表露。如果你在这方面有点拘谨也不用担心。这里面最重要的其实是你从在游戏中描绘的 NPC 和怪物中得到乐趣，并以此让你的玩家们获得乐趣。你不一定要成为一名经验丰富的戏剧演员或喜剧演员来创造戏剧或幽默。关键是留意那些让玩家们开怀大笑的故事元素和角色性格，或者让你的情感投入到游戏之中。

进入角色 Being the NPC

设想那些活生生的角色或怪物会对冒险者们作怎样的反应。思考它会关心何物。它是否身怀理想、缺点或牵绊？你可以通过将这些东西融入描述来让角色或怪物更可信，同时还可以增强冒险者们身处活生生世界中的那种感觉。

争取让游戏中的行为和回应引入各种转折。例如，一个家人被邪恶法师杀死的老妇人可能会以严重怀疑的态度看待队伍中的法师。

无论你是扮演一个角色还是一个怪物，那些作家的普遍建议总没错：“展示而非诉说”。例如，与其将一个 NPC 描述为浅薄和以自我为中心的人，不如让这个人按你期望以一种浅薄、自我中心的行为行事。该 NPC 可能对每件事都有现成的答案，愿意分享自己的轶事，并迫切需要让自己成为每一次谈话的中心。

用你自己的声线 Using Your Vouce

你每次聚会上说的大部分内容要有一致性。为了有戏剧性的效果，你可以准备大声喊出战号，或者用阴谋的耳语进行演讲。

此外，具有独特嗓音的角色和怪物也会令人印象深刻。如果你不是一个天生的模仿者或演员，那么从现实生活、电影或电视中借用独特的演讲模式会是个不错的开始。练习不同的声音并模仿名人，然后用这些嗓音让你的 NPC 更加生动。

体验不同的语言模式。例如，一个酒吧女服务员和一个城市治安官说话措辞可能各有不同。同理，农民可以说土话，而富人则用傲慢的强调说话。用你最接近“高个子”，约翰·西尔弗 Long John Silver 的声线，扮演一个海盗 NPC 说：“啊～！朋友们！”。让智能怪物用笨拙错误的通用语语法讲话。当蜥蜴人发出威胁时，让醉鬼和怪物们含糊咕哝的说话。

在任何与多名 NPC 的互动中，确保冒险者们一直作为焦点。让 NPC 们更积极的与冒险者交谈而不是等着对方一人一句。可能的话，你可以让一个 NPC 承担大部分的谈话，但如果有多个 NPC 需要说话，就尽量用不同的声线，以让玩家们知道谁是谁。

用你的表情与肢体动作 Using Your Face and Arms

用你的面部表情来帮你表现一个角色的情绪。皱眉、微笑、咧嘴、咆哮、撅嘴、斗鸡眼——尽一切可能让角色或怪物给玩家们带来难忘的回忆。当你把面部表情和特异的声线结合在一起时，一个角色便真正地生动起来。

虽然不一定要站到椅子上，但还你可以用自己的肢体动作来给 NPC 带来更多的生命力。一个贵族会用一只手在气中挥舞，并用一种毫无感情色彩的单调语气说话，而一位大法师在不高兴时会安静的转动眼睛，并用手指按揉自己的太阳穴。

吸引玩家们 Engaging the Players

有些玩家会比其他人更喜欢扮演与互动。无论玩家们爱好如何，你对 NPC 和怪物的生动刻画都可以激发玩家更投入的去塑造自己的角色。你可以借此让社交互动引导大家更加沉浸到游戏中，并以此让故事中的主角更生动有内涵。

为了确保每个人在游戏中都有事可做，你可以考虑下列其一或多项方法。

迎合玩家爱好 Appeal to Player Preferences。正本书简介所述，游戏中有的玩家会比别人更偏爱某一类的游戏活动。喜欢扮演的玩家在互动环节会更加活跃，此时不妨让这些玩家作为游戏的焦点。他们通常会作为激励其他玩家的榜样，但你也要确保其他玩家有机会加入到乐趣之中。

喜欢探索和叙事的玩家通常都喜欢角色扮演，这也可以帮助战役向前推进，并能揭晓更多与世界相关的信息。喜欢解决问题的玩家通常喜欢寻找正确的方法来改变 NPC 的态度。喜欢推进事件的玩家会喜欢积极引起 NPC 的回应，所以他们通常很容易被吸引，但并不总是富有成效。

喜欢优化自己的角色和杀死怪兽的玩家也喜欢争论，在互动中发生冲突也可以帮助这些玩家融入角色扮演。尽管如此，建立战斗会联系到某些互动的延伸（比如一个腐败的大臣会派遣刺客去杀死冒险者们），着通常也可以用于吸引那些喜欢动作元素的玩家。

瞄准特定角色 Target Specific Characters。你可以制造一些状况，让那些可能没有参与社交的角色，至少说些什么。也许被问及的 NPC 是某个冒险者的家人或联络人，且只会与该角色对话。特定种族或职业的 NPC 可能只会与那些跟自己存在关联角色进行沟通。使特定的玩家感觉到自己的重要性是让一种其更沉浸其中的好方法，但注意不要把已经那些正在进行角色扮演的其他玩家排除在外。

如果对话时总几名玩家成为主导，你可能就要花点时间跟其他玩家让其他玩家参与其中。喜欢的话，你可以直接用角色说："那你的大块头朋友呢？说话，野蛮人！你要拿什么来换取我的支持？"或者只是问问该玩家在对话过程中其角色正在做什么。第一种方法比较适合那些习惯用角色的声线说话的玩家。第二种方法则比较适合那些需要鼓励参与游戏场景的玩家。

物件 Object

当角色们需要走过吊索，打破窗户或是砸碎吸血鬼的棺材时，有一条最便捷的硬规则：只要有足够的时间和合适的工具，角色们就可以破坏任何能够被破坏的物件。衡量角色对物件所造成的伤害时，你可以充分运用常识进行判断。一名战士仅靠一把剑是否就可以砸穿一面石墙？当然不行，理论上剑会在石墙破坏前就损坏掉。

这里讲到的规则只针对无关联无生命的物件，如门窗、剑、书籍、桌椅或石头，而并非建筑或是载具等由多种物件复合成的物件。

物件的资料 Statistics for Objects

时间允许时，你可以给可破坏的物件设定合适的护甲等级（AC）和生命值（HP），也可以给它设定特定免疫、抗性和易伤特质。

护甲等级 Armor Class。物件的护甲等级直接量化了该物件受攻击时受损坏的难易程度（物件无法闪避）。表格"物件护甲等级"列举了各种不同材质的物件 AC 值供你参考。

物件护甲等级 Object Armor Class

材质	AC	材质	AC
布、纸、绳索	11	铁、钢	19
水晶、玻璃、冰	13	秘银 Mithral	21
木、骨	15	精金 Adamantine	23
石	17		

生命值 Hit Point。物件的生命值量化了该物件在受到多少伤害后才失去其结构完整性。坚固的物件比脆弱的物件具有更高的生命值。大型物件也比小型物件具有更高的生命值。一种例外是小型物件属于大物件的一部分，它被破坏时等同于破坏整个大物件，此时小型物件的生命值可能会更高。表格"物件生命值"列举了坚固程度不同体型各异的物件生命值以供参考。

物件生命值 Object Hit Points

体型	脆弱	坚固
微型（瓶子、锁）	2(1d4)	5(2d4)
小型（箱子、鲁特琴）	3(1d6)	10(3d6)
中型（桶、吊灯）	4(1d8)	18(4d8)
大型（货车、10 尺 x 10 尺的窗户）	5(1d10)	27(5d10)

巨型与超巨型物件 Huge and Gargantuan Object。普通武器对巨型和超巨型的物件作用甚微，比如巨型雕像、石砌立柱或结实的巨石。然而，一把火炬就可以烧掉一张巨型挂毯，而法术*地震术 earthquake* 就可以把一座巨型雕像变成一堆碎石。你可以自行设定巨型或超巨型物件的生命值，也可以直接决定设定该物件可以抵御何种程度的武器或力量伤害。如果你给物件设定了生命值，则可以把该物件分成几个大型或小型的部分，并分别给它们设定生命值。例如，推倒一尊超巨型的人类雕像，只需将其大型的双腿部分生命值降为 0 即可。

物件与伤害类型 Object and Damage Types。毒素伤害和心灵伤害无法作用于物件，而其他伤害类型的作用则可以由你自行进行设定。某些类型的伤害对特定的物件或材质可能具有更显著的效果。例如，钝击伤害对砸东西特别有效，却难以对容易切断的绳索或皮革起作用；纸质和布料更容易受到火焰和闪电伤害；用镐可以轻易凿开岩石却无法砍断一棵树。请根据具体情况进行合适的判断。

伤害阈值 Damage Threshold。城墙等大物件通常额外的坚固，我们可以用伤害阈值来对其进行量化。拥有伤害阈值的物件受到一次伤害时，如果伤害总值小于其伤害阈值，则物件免疫该次伤害。该物件只有在受到大于或等于其伤害阈值的伤害时，才可以按正常的情况计算伤害。任何无法达到伤害阈值的伤害都视为表面的刮蹭，且并不影响该物件的生命值。

战斗 Combat

本节基于《*玩家手册*》中的战斗规则讲述，其中还提供了一些在战斗爆发时保持游戏平稳运作的技巧。

跟进先攻 Tracking Initiative

你可以使用几种不同的方法来跟进战斗中到底轮到谁开始行动。

非公开名单 Hidden List

许多 DM 在一份不对玩家公开的名单上跟进先攻顺序：通常就是一张在 DM 帷幕后的纸或平板电脑上的电子表格。这个方法可以帮你跟进未一些尚未暴露存在的参战者，你还可以使用先攻名单来记录当前的怪物的生命值，以及其他一些有用的笔记。

这种方法的缺点就是你每轮都要提醒相应的玩家他的回合开始与结束。

公开名单 Visible List

你可以用白板来跟进先攻顺序。玩家们告诉你他们的先攻值，然后你将数字写在白板上，在从高到低排列好每个名字并再每人之间留好空白。你可以将怪物的先攻也加入到列表中，也可以在每个怪物第一回合开始时才加到列表上。

你可以稍作改进的在一面金属白板上使用磁铁，再将写着角色名与怪物名的卡片贴在白板上。

公开名单可以让每个人看到游戏的顺序。玩家们知道什么时候轮到自己，也能够以此提前计划自己的行动。公开名单同时也消除了怪物在战斗中行动的任何不确定性。

一种公开名单的变体，就是让一名玩家在白板上或者其他玩家可以看到的一张纸上跟进先攻。你可以用这种方法减少自己需要负责的跟进工作。

索引卡 Index Cards

这种方法要为每个角色准备一张索引卡，同时也为每组怪物准备相应的索引卡。玩家们轮流告诉你他们先攻的数值，你再把他们的相应数值写在各自的索引卡上。你自己也要为每组怪物的先攻做同样的工作。然后再牌面向上以从高到低的顺序堆栈卡牌。你点名堆栈顶部卡牌的角色名开始行动，并提示下一位准备，让相应的玩家开始思考。每个角色或怪物组行动过后，将顶部的卡牌移到堆栈的底部。

使用战斗卡牌时，玩家们一开始并不知道游戏的顺序，在怪物开始行动前也不知道它们具体什么时候开始行动。

跟进怪物生命值 Tracking Monster Hit Points

你要在整场战斗遭遇中持续跟进每一个怪物所受到的伤害。大多数 DM 会秘密的跟进伤害，以防止玩家们知晓怪物到底还剩多少生命值。无论你是否选择保密，这都取决于你自己。重要的是每个怪物的生命值都要单独进行跟进。

跟进一两个怪物的伤害并不困难，但要跟进一大群怪物时你就会需要一些系统工作的帮助。如果你不使用微缩模型或视觉辅助工具，跟进这些怪物最简单的方法就是给每个怪物分配一些独特的特征。将它们描述为“长着一条大疤痕的食人魔”和“带着角盔的食人魔”可以帮助你和玩家们跟进并区分这些怪物。例如，假设你正在运作一场涉及三只食人魔 orgres 的遭遇，他们每人的生命值都是 59。掷好先攻后，你记下每只食人魔的生命值并写上备注（你喜欢的话甚至可以给它们每人起个名字）以示区分：

克拉格 Krag（食人魔 ogre 长疤）：59
索德 Thod（食人魔 ogre 带头盔）：59
穆尔 Mur（食人魔 ogre 臭粑粑）：59

如果你用微缩模型来代表怪物，一个简单的方法就是给每只用一个独特的小模型代表。如果你用相同的微型模型来相同类型不同个体的怪物，你也可以用不同颜色或不同符号的小贴纸来标记这些微缩模型。

例如，在同个战斗遭遇中的三只食人魔，你可以用三个一样的微缩模型并分别表上 A、B、C 来表示。跟进食人魔的生命值时，你可以用字母来给它们排序，然后从它们的生命值中减去它们所受的伤害值。几轮战斗过后，你的笔记可能是这样：

食人魔 Ogre A：~~59~~ ~~53~~ ~~45~~ ~~24~~ ~~14~~ ~~9~~ 死亡
食人魔 Ogre B：59 51 30
食人魔 Ogre C：59

玩家们有时会询问怪物伤势如何。这时你无需透露怪物剩余的具体生命值，比如如果怪物只剩一半生命值时，你就可以坦诚的说它伤得很难看，似乎快不行了。你可以把只剩一半生命值的怪物描述得浑身淌血，让玩家们感觉自己跟顽强对手战斗时进展顺利，并以此协助他们判断使用最强法术和能力的适当时机。

使用并跟进状态 Using and Tracking Conditions

游戏中各种规则与特性都清楚说明了何时让某生物陷入某状态。而你也可以在状况合适时应用这些状态。这些状态本身含义的直观性也鼓励你这么做。例如，如果一名角色陷入某个状况，比如睡眠，并因此失去知觉，你可以将该角色说成陷入昏迷。又或者某个角色只是偶然跌倒在地？那该角色现在就算是陷入倒地状态。

持续跟进状态有时可能会变得棘手。对怪物而言，在其战斗卡或任何你跟进先攻的地方跟进状态是最简单的方法。玩家们应该自行记录正在影响自己角色的状态。由于玩家们有忘记或忽视阻碍性状态的动机，因此你应该同时在战斗卡或白板上标记好各角色的状态。

你也可以在手头留着一份记载着状态和相应效应的索引卡。然后，每当相应状态在玩家角色身上显现时将卡牌交给其玩家。一张亮粉色的索引卡放在角色表上面时，即使最心不在焉的玩家也能记住正处于被魅惑或被恐慌的状态。

怪物与重击 Monsters and Critical Hits

怪物遵循与玩家角色同样的重击规则。不过如果你使用怪物的平均伤害而不是骰值，你可能需要知道如何处理重击的问题。怪物结算重击时，可以掷一次本次伤害的所有伤害骰再加上本次伤害的平均伤害。例如，如果一只地精 goblin 通常命中时造成 5（1d6+2）的挥砍伤害。发动重击时，它将造成 5+1d6 的挥砍伤害。

即兴伤害 Improvising Damage

怪物或效应通常都会明确说明会造成怎样的伤害。不过某些情况下，你可能还要自行确定一些伤害的状况。此时你可以从表格“即兴伤害”中找一些参考建议。

即兴伤害 Improvising Damage

骰子	范例
1d10	被炭烧到，被倒下的书柜砸到，被毒针刺到
2d10	被闪电击中，被撞进一个火坑
4d10	在坍塌的隧道里被落下的碎石砸到，跌进一口强酸大桶。
10d10	被结实的墙壁碾压，被旋转的钢铁刀刃击中，从熔岩流中淌过
18d10	被淹没在熔岩中，被一座坠毁的飞行堡垒砸中
24d10	被卷入火元素位面的火焰漩涡中，被一个类神生物或一只月球般巨大的怪物一口咬碎。

表格“伤害危害度与等级”为对比伤害数字对不同等级角色的危害性作了一份指引。交叉对比角色等级和造成的伤害以评估该伤害的严重程度。

伤害危害度与等级 Damage Severity and Level

角色等级	妨害	危险	致命
1st~4th	1d10	2d10	4d10
5th~10th	2d10	4d10	10d10
11th~16th	4d10	10d10	18d10
17th~20th	10d10	18d10	24d10

足以造成一次**妨害 setback** 的伤害很少会对相应等级的角色造成死亡风险，但已经被严重削弱的角色可能会因这种伤害打倒。

相对而言，**危险 dangerous** 的伤害可能会对角色造成明确的严重威胁并削弱他们，甚至可能杀死相应等级里已经丢失相当多生命值的角色。

顾名思义，**致命 deadly** 的伤害足以让对应等级的角色生命值降为 0。如果他们已经受伤，则该危害度的伤害甚至可以直接将他们杀死。

判定效应范围 Adjudicating Areas of Effect

许多法术和其他游戏特性会生成一些效应范围，例如锥状和球状范围。如果你不使用微缩模型或其他视觉辅助工具，有时会很难确定谁是否身处效应范围内。解决这种不确定性最简单的方法就是凭知觉直接决定。

如果您想要更多的指引，可以参考表格“效应范围内目标”。使用该表格时，你可以想象一下哪些参战者彼此靠近，然后依照表格的指引确定那些困在效应范围内的参展者数量。再根据潜在目标的聚集状况来增减目标。你可以考虑骰个 1d3 来决定增减的具体数量。

效应范围内目标 Targets in Areas of Effect

范围	目标数量
锥状	尺寸÷10（向上取整）
立方或方形	尺寸÷5（向上取整）
柱状	半径÷5（向上取整）
线状	长度÷30（向上取整）
球状或圆形	半径÷5（向上取整）

例如，假设一个法师用*燃烧之手 burning hands*（一个 15 尺锥状范围）指向附近的一群兽人，此时你可以使用表格并说明两个兽人被指定为目标（15÷10＝1.5，向上取整为 2）。与之相似，一个术士将一发*闪电矢 lightning bolt*（100 尺线状范围）投向一群食人魔和大地精中，此时你可以使用表格并说明有四个怪物被指定为目标（100÷30＝3.33，向上取整为 4）。

这种方法的目标是简化而不是空间精确性。如果你更喜欢战术上的细微差别，那就考虑使用微缩模型吧。

处理乱斗 Handling Mobs

战斗中有许多怪物时，保持迅速的战斗节奏会变得非常困难。你可以在处理拥挤的战场时，跳过攻击检定来加快游戏节奏，以此将大群怪物命中目标的次数简约化为平均值。

作为攻击检定的替代，你需要先确定生物能否命中的最小 d20 骰值，即目标生物的 AC 减去该生物的攻击加值。你会需要在整场战斗中重复使用这些参考值，所以最好把它们全记下来。

在表格“乱斗攻击”中查找所需的最小 d20 骰值。表中展示了要有多少个需要相同骰值（或更高）才能命中该目标的的生物一起攻击该目标时，才能让其中一人命中目标。如果攻击该目标的生物数量达到该值，则这些生物共同努力的结果就是他们其中一人命中目标。

例如，八个兽人包围了一名战士。兽人的攻击加值是+5，而战士的 AC 是 19。兽人需要 14 或更高的骰值才能击中战士。依据表格所示，每 3 个兽人攻击该战士，其中就有一个可以击中。这里的兽人每三个分成一族足够分成两组，而剩下两个兽人的分组则无法命中该战士。

如果这些发动攻击的生物造成的伤害不同，那就设定造成伤害最大的生物为攻击命中者。如果攻击命中者有攻击加值相同的多重攻击，则设定其发动的这些攻击都各命中一次。如果生物的多次攻击有不同的攻击加值，则再分别处理其每次攻击。

这种攻击处理系统为减少掷骰的次数而忽略掉重击。随着参战者数量不断减少，你可以重新使用独立掷骰来避免些生物总是不能命中另一生物的情况。

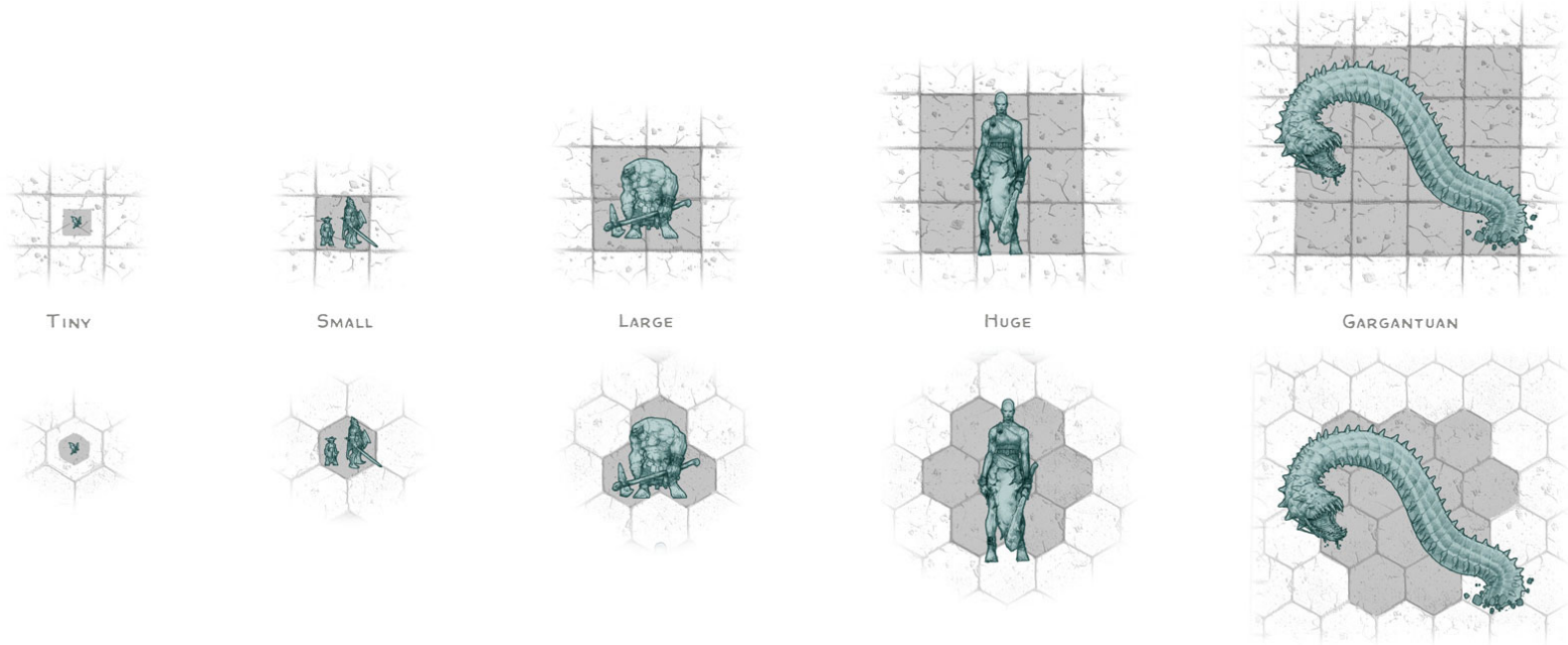
乱斗攻击 Mob Attacks

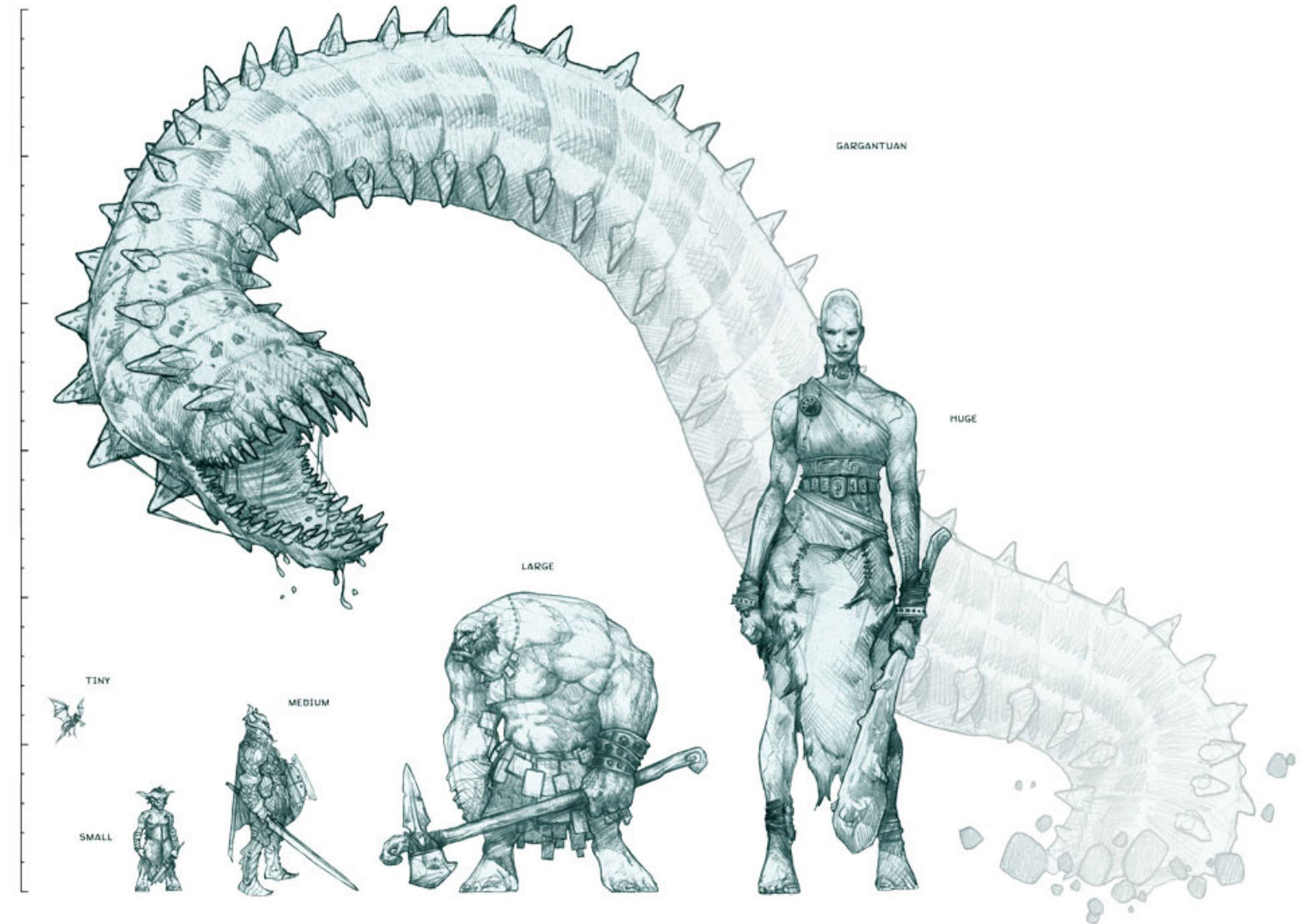
d20 骰需要达到	一人命中时需要的攻击者数量
1~5	1
6~12	2
13~14	3
15~16	4
17~18	5
19	10
20	20

使用微缩模型 Using Miniatures

在战斗中，玩家通常可以依赖你的描述来想象他们的角色与周围环境和敌人的位置。然而，一些复杂的战斗可以用视觉辅助工具更容易的进行表达，其中最常见的就是使用微缩模型和格子。如果你喜欢建造地形模型，建造三维的地下城或者在乙烯大垫子上画地图，你也应该考虑使用微缩模型。

*《玩家手册》*中提供了使用微缩模型和格子的一些简单规则。本小节则为其提供一些扩展内容。


Tiny
Small
Large
Huge
Gargantuan


GARGANTUAN
HUGE
LARGE
TINY
MEDIUM
SMALL

战术地图 Tactical Maps

这些带有颜色记号的战术地图可以画在一块带有 1 寸方格的擦湿乙烯垫子上，也可以画在一张大的格子纸或者在一个类似的平面上。预先打印好的大海报地图，用硬纸板做成的地图以及由石膏或树脂雕刻成地形的地图也相当有趣。

战术地图最常用的单位是 5 尺方格，带格子的地图很容易找到也很容易制作。不过也不是一定就要用格子。你完全可以用卷尺、绳子、棒子货切成特定尺寸的烟斗通条来测量距离。另一种选择是一种由 1 寸六边形（通常称为六角格 hexes）覆盖的游戏表面，它可以将数格子的简单算法与不使用格子的灵活运动相结合。不过，带直墙和直角的地下城走廊在六角格地图上表现时会有一些困难。

方格与六角格中的怪物体型 Creature Size on Squares and Hexes

一个生物的体型决定了它在方格或六角哥中占据多大的空间，如同表格“生物体型与空间”所示。如果你使用的微缩模型怪物的大小与表格所述的空间不符，那你就必须将它当做官方大小来应用其他所用规则。例如，您可以使用一个小型的微缩模型来表示一个巨型的巨人。虽然这个巨人在战场上看起来比它的建议尺寸要少，但它依然作为巨型体型来生效所有规则（比如擒抱）。

生物体型与空间 Creature Size and Space

体型	空间：方格	空间：六角格
微型	4 每格	4 每格
小型	1 格	1 格
中型	1 格	1 格
大型	4 格（2 x 2）	3 格
巨型	9 格（3 x 3）	7 格
超巨型	16 格（4 x 4）或更多	12 格或更多

效应范围 Areas of Effect

一个法术、怪物能力或其他特性的效应范围必须转换成方格或六角格来确定那些潜在目标是否身处该区域内。

选择方格或六角格一角的顶点作为效应范围的原点，然后按通常的规则实行。如果效应范围是圆形的并覆盖至少半个方格，那它就看作作用于整个方格。

视线 Line of Sight

为了精确衡量两个空间之间是否有视线连接，你可以先选择相应空格一角的顶点，然后以该点为起点向另一空间的任一部分画出假想线。如果这些线中至少一条没有穿过或碰到阻挡视线的物件或效应（比如石墙、厚窗帘或密集的云雾），那么这两个区域就视为存在视线连接。

掩护 Cover

要在格子上确定一个目标受某个攻击或效应时否处于掩护，你可以先选择攻击者所在空间一角的顶点，或者效应范围的原点。然后以该点为起点向目标所占据空间的任一方格一角的顶点画出假想线。如果这些线中有一条或两条被一个障碍阻挡（包括另一生物），则该目标处于半身掩护。如果有三条或四条线被阻挡，但攻击依然可以触及目标（比如目标在一个箭孔后），则该目标处于四分之三掩护。

六角格中也可以使用与方格相同的程序以六角格各定点画线。至多三条线被障碍阻挡时，则目标处于半身掩护，如果四条线或更多线被障碍阻挡但攻击仍可触及时，则目标处于四分之三掩护。

可选规则：夹击 Flanking

如果你经常使用微缩模型，夹击为参战者提供了一个对普通敌人发动攻击检定时获取优势的简单方案。

生物不能夹击他看不到的敌人。生物也不能在自身隐形时实现夹击。一个大型或更大体型的生物至少要他所在的空间中有一格（方格或六角格）满足夹击条件才可对其实施夹击。

方格中的夹击 Flanking on Squares。当一个生物和它的至少一个盟友与敌人相邻，且分别身处敌人所在空间的对侧或对角时，两者便对敌人形成夹击，此时这两者对敌人发动的近战攻击检定具有优势。

质疑方格上的两个生物能否对敌人造成夹击时，可以在这两个生物所在空间的中央连出一条直线。如果这条线可以穿过敌人所在空间的对侧或对角，则该敌人被夹击。

六角格中的夹击 Flanking on Hexes。一个生物和至少一个盟友与敌人相邻且分别在敌人所在空间对侧时，两者便对敌人形成夹击，此时这两者对敌人发动的近战攻击检定具有优势。在六角格中，沿敌人所在空间的周边数出生物与盟友之间的格子数。夹击中型或更小体型生物时，如果生物与盟友之间为 2 六角格，则生物与盟友对敌人形成夹击。夹击大型生物时，如果生物和盟友之间为 4 六角格，则生物与盟友对敌人形成夹击。夹击巨型生物时，两者之间必须为 5 六角格。夹击超巨型生物时，两者之间则必须为至少为 6 六角格。

可选规则：对角线 Diagonals

*《玩家手册》*中提供了一种在格子上计算距离和移动的简单办法：将每方格算作 5 尺，即使你从对角线上移动也按该方式计算。虽然这是一种快速游戏游戏方法，但它却无视了几何定律，且以此作长距离计算时并不准确。该可选规则提供针对这点提出一项更接近现实的办法，至少以此进行战斗需要完成更多的工作。

当在格子的对角线上进行测距或移动时，第一条方格对角线算作 5 尺，而第二个方格对角线则要算作 10 尺。你在计算对角线时，也是以先 5 尺再 10 尺的模式进行计算，即使你以不同方向穿过不同的对角线，甚至中间还有作横向或垂直移动也是如此。例如，一名角色可能移动对角移动一方格（5 尺），然后直线移动三方格（15 尺），再对角移动一方格（10 尺），此时角色总共移动距离为 30 尺。

可选规则：朝向 Facing

如果你想要确切知道某生物正朝向什么，则可以考虑使用该可选规则。

生物结束其移动时可以改变自己的朝向。每个生物都有一个前弧（其正朝向的方向），一对左右侧弧和一个后弧。任何生物都可以在其他生物移动时以一反应改变自己的朝向。

一个生物通常只能在指定其前弧或侧弧中的一个生物作为其目标。它无法观察到自己的后弧。这意味着攻击者在生物的后弧发动攻击可以获得优势。

盾牌提供给 AC 的加值只在抵抗来自前弧与盾牌所在侧弧的攻击时才能凑效。例如，一个左臂持用盾牌的战士可以用它来抵挡来自前弧和左弧的攻击。

你可以自由决定是否让所有生物都有这些朝向弧。例如，一只无定形的赭冻怪 ochre jelly 可以将其所有的朝向弧都当作前弧，而多头蛇蜥 hydra 可能有三个前弧和一个后弧。

在方格上，你可以选择生物所在空间的一侧作为它朝向的方向。从这条边的每一角画一条对角线向外延伸以确定它前弧上的方格。所在空间的另一边以同样的方式确定其后弧。生物两边剩余的空间则形成了其侧弧。

在六角格上确定前、后、侧弧则需要更多的判断条件。从该生物所在空间中选择一个侧面，并从该处出发向外创建一对楔形的延伸线，以此扩展开的区域为其前弧，该生物前弧的对侧另一边为其后弧。该生物两边剩余的空间形成其侧弧。

一个方格或六角格可能处于两个弧区之间，这也取决于你从生物所在空间延伸线条的方式。如何从一个生物的空间中绘制线条。如果超过一半的方格或六角格位于一个弧区内，则该生物就视为处于该弧区中。如果它正好在中间，则其规则为：如果它有一半处于前弧里，则它就处于前弧。如果它有一半在侧弧一半在后弧，则它就处于侧弧。

判定反应时机 Adjudicating Reaction Timing

通常在一场战斗中参战者都会用借机攻击和预备 Ready 动作来执行其反应，而各种法术和特性还可以赋予生物更多的反应选项。有时，执行反应的时机判断起来有一定的困难，这时你需要一条经验法则——按照反应描述中所指定的时机执行。例如，借机攻击和法术*魔法盾 shield* 非常清楚的描述了它们可用于打断其触发事件。如果一项反应没有指明时机，或其指明的时机不够清晰，则该反应将在其触发事件结束后执行（比如预备动作）。

游戏效应混合 Combining Game Effects

不同游戏特性的效应可能会影响到同一个目标。但当两项或更多同名的游戏特性对目标的效应时间重叠时，则只能生效其一（当中效果最强的一个）。例如，如果一个目标受火元素的“火焰形态 Fire Form”特质点燃，该被点燃目标不会因重复受该特质影响而提高其所受的持续性火焰伤害。游戏特性包括法术、职业特性、专长、种族特质、怪物能力以及魔法物品。与之相关的规则见《*玩家手册*》第 10 章“魔法效应混合”一节。

追逐 Chases

严格套用移动规则来运作追逐事件可能会非常的沉闷无聊：跑的慢的永远追不上跑的快的，而大家速度一样时则永远碰不到对方。这里讲到的规则可以通过在追逐事件中插入一些随机因素，使这种特殊的事件可以表现的更紧张刺激。

开始追逐 Beginning a Chase

一个追逐事件里必须有一人充当猎物以及至少一人充当猎手。追逐事件的流程与战斗流程类似。追逐开始时，参与追逐的角色掷先攻骰加入先攻序列。追逐进行时，每个参与者在自己的回合执行一个动作并以自身的速度进行移动。如果有角色在随后的过程中加入追逐，则必须先掷先攻骰以加入先攻序列。在追逐双方的任一方全员放弃或猎物全员逃脱后，追逐事件终止。

追逐开始前，你必须先确定猎物与猎手之间的距离。追逐事件进行时，你必须随时跟进两者间的距离变化。离猎物最近的猎手将被指定为所有猎手的头领，而由于每回合的距离变化，猎手头领的角色也会随之改变。

进行追逐 Running the Chase

追逐事件参与者每个回合都会强烈希望执行疾走 Dash 动作。猎手停下脚步施展法术或进行攻击时，必须冒跟丢猎物的风险。而猎物这么做时也可能会因此被抓。

疾奔中 Dashing

追逐事件进行时，参与者都可以执行若干次数免花费的疾走 Dash 动作，其次数等于 3＋该生物的体质调整值。每次执行额外的疾走动作时，该生物必须成功通过一次 DC 10 的体质检定，否则在其自己回合结束时将提升一等级的力竭。

当参与者力竭等级达到 5 时，他将因速度变为 0 而放弃追逐。追逐事件还在进行时，该生物如果可以完成一次短休或长休则可清空其力竭等级。

法术与攻击 Spells and Attacks

追逐事件参与者可以对可及范围内的其他生物发动攻击或施法，并遵循掩护、地形和关于攻击与施法的常规规则。

追逐事件参与者在进行追逐时都向着同一个方向同时进行移动，因此一般情况下不能互相进行借机攻击。不过参与者依然可以作为未参与追逐生物的借机攻击目标。例如，冒险者追逐一名盗贼时遇到一帮徘徊在小巷的恶棍 thugs。其时，冒险者们可能会成为恶棍借机攻击的目标。

结束追逐 Ending a Chase

参与追逐双方的任一方停下，或猎物全员成功逃脱，又或者猎手与猎物间的距离足以进行抓捕时，追逐事件终止。

如果双方都不放弃追逐，则猎物可以在每名参与者完成其追逐回合后，一整轮结束时进行一次敏捷（隐匿）检定。其检定结果与猎手的感知（察觉）被动值进行对抗。如果猎物为复数的生物，则所有猎物都必须进行该检定。

如果猎物未能逃离猎手的视野，则该检定直接判为失败。如果猎物的检定结果比被动值中最高者还要高，则猎物逃脱。如果结果无法超出任何的被动值，则开始追逐事件的下一轮。

猎物进行检定时其具有的优劣势取决于当时的状况，该状况可以参考表格“逃脱因素”。当一项或更多的因素同时给予猎物优势与劣势时，则猎物一如既往的不获得任何优劣势。

逃脱因素 Escape Factors

因素	检定具有. . .
猎物身处的区域有很多物品可供藏匿	优势
猎物身处的区域内拥挤而吵杂	优势
猎物身处的区域没多少物品可供藏匿	劣势
猎物身处的区域内宽敞而安静	劣势
猎手头领是一名游侠或拥有生存技能熟练度的角色	劣势

野外追逐意外 Wilderness Chase Complications

d20	意外
1	你进入一片矮树丛。选择进行一次 DC 10 的力量（运动）或敏捷（体操）检定，以穿越矮树丛。检定失败时，矮树丛视为 5 尺的困难地形。
2	崎岖的地面减慢了你的前进步伐。进行一次 DC 10 的敏捷（体操）检定以通过该区域。检定失败时，该地段视为 10 尺的困难地形。
3	你遇到一个**虫群 swarm of insects**（参考《怪物图鉴》相应的资料）。虫群对你发动一次借机攻击（命中 + 3；命中时造成 4d4 的穿刺伤害）。
4	一条溪流，峡谷，或者断裂的岩层挡住了你的去路。选择进行一次 DC 10 的力量（运动）或敏捷（体操）检定，以跨越障碍。检定失败时，障碍视为 10 尺的困难地形。
5	进行一此 DC 10 的体质豁免。豁免失败时，你将受到风沙、尘土、灰烬、雪或花粉影响，在你的回合结束前陷入目盲。以该方式目盲时，你的速度减半。
6	你忽然踩空。进行一次 DC 10 的敏捷豁免以越过障碍。豁免失败时，你坠落 1d4 x 5 尺，并跟平时一样每掉落 10 尺相应受到 1d6 的钝击伤害，且因坠落而陷入倒地。
7	你跌入一个猎人的陷阱中。进行一次 DC 15 的敏捷豁免检定以进行躲避。豁免失败时，你被捕网抓到并陷入受其束缚的状态。见《玩家手册》第 5 章的“设备”获得更多逃离捕网的规则。
8	你撞入一群受惊奔逃的动物中。进行一次 DC 10 的敏捷豁免。豁免失败时，你被撞到并受到 1d4 的钝击伤害和 1d4 的穿刺伤害。
9	你进入一片剃刀藤 razorvine 中。选择进行一次 DC 15 的敏捷豁免或花费 10 尺的移动力，以避开剃刀藤。豁免失败时，你将受到 1d10 的挥砍伤害。
10	一只本地生物追在你后面。生物的种类由 DM 按地形进行选择。
11~20	无意外。

另外，你还可以决定其他因素是否影响猎物的逃脱能力。比如身中法术*妖火术 faerie fire* 的猎物由于很容易被看到，因而可以设定为在逃脱检定时具有劣势。

猎物不一定要通过抛离猎手来实现逃脱目的。例如，在城中进行追逐时，猎物可以潜入人群或者溜进巷道角落里瞬间消失的无影无踪。

追逐中的意外 Chase Complications

一些优秀的追逐场景里，追逐事件中发生的意外事故可以让追逐的过程更有节奏感。在以下表格“城中追逐意外”与“野外追逐意外”中提供了一些可参考的事例。

意外的发生充满随机性。每名追逐事件的参与者在其回合结束时掷一次 d20。并参考以下表格决定意外发生的情况。如果意外确实发生，其将影响掷骰者在先攻序列中的下一名参与者，而非掷骰者本身。掷骰者以及发生意外的目标都可以发挥自己的灵感，以降低意外对自身的影响。

角色们还可以主动制造意外来摆脱其追逐者（例如，在狭窄的巷道内施展*蛛网术 web* 进行阻挠）。你可以视情况作出合适的判定。

城中追逐意外 Urban Chase Complications

d20	意外
1	一个大型障碍物挡在你面前，障碍物可以是马匹或货车。进行一次 DC 15 的敏捷（体操）检定以通过障碍。检定失败时，障碍物将视为 10 尺的困难地形。
2	一群人挡在你面前。选择进行一次 DC 10 的力量（运动）或敏捷（体操）检定，以顺利的穿过人群。检定失败时，人群将视为 10 尺的困难地形。
3	一个大型的彩玻璃窗户或者类似的屏障挡在你面前。进行一次 DC 10 的力量豁免，以冲破屏障继续前进。豁免失败时，你被屏障弹开并因摔绊而陷入倒地。
4	木桶、木箱以及类似的障碍物在你面前排成一个小迷阵。选择进行一次 DC 10 的敏捷（体操）或智力（由你选定）检定，以寻路通过迷阵。检定失败时，迷阵将视为 10 尺的困难地形。
5	你脚下的地面异常的湿滑，可能是由于雨水或是漏出来的某种油，也可能是其他液体导致。进行一次 DC 10 的敏捷豁免以通过该区域。豁免失败时，你将因摔绊而陷入倒地。
6	你走进一群争食的饿狗中。进行一次 DC 10 的敏捷（体操）检定以顺利穿过狗群。检定失败时，你被咬到并受 1d4 的穿刺伤害，而狗群则视为 5 尺的困难地形。
7	你闯进一个斗殴现场。选择进行一次 DC 15 的力量（运动），敏捷（体操）或魅力（威吓）检定，以顺利避开斗殴者。检定失败时，你将受到 2d4 的钝击伤害，且斗殴者视为 10 尺的困难地形。
8	一名乞丐拦住你的路。选择进行一次 DC 10 的力量（运动），敏捷（体操）或魅力（威吓）检定，以溜过乞丐。丢给乞丐一枚硬币可以直接通过该检定。检定失败时，乞丐视为 5 尺的困难地形。
9	一名过分热心的**警卫 guard**（参考《怪物图鉴》相应的资料）将你误认为是其他人。当你在一回合里移动 20 尺或更多时，守卫将使用矛 spear 对你发动一次借机攻击（命中 + 3；命中时造成 1d6+1 的穿刺伤害）。
10	你被迫作出一个急转弯，以免撞上一个死胡同。进行一次 DC 10 的敏捷豁免以重新确定方向。豁免失败时，你撞上某处硬物并受到 1d4 的钝击伤害。
11~20	无意外。

自建追逐意外表 Designing Your Own Chase Tables

列出的表格并不通用于所有可能出现的环境。当在博德之门 Baldur's Gate 的下水道，或者在布满蛛网的魔索布莱城 Menzoberranzan 里追逐时，你可能会想到自行创建其他的意外列表。

分头行动 Splitting Up

作为猎物的生物们可以分开为若干小队。这种战略可以迫使追猎者分散己方的力量或者被迫放弃追逐部分的猎物。如果追逐事件因此分割成若干小型的追逐事件，这时你必须对每个追逐事件进行独立的分线操作。完成其中一个追逐事件的一轮操作后，再对另一个进行相似的操作，并且在最后分别测量每个追逐事件中猎物与猎手的距离。

绘制追逐路线 Mapping the Chase

需要事先计划一个追逐事件时，你可以尝试提前绘制一个追逐路线的粗略地图。绘图时，你可以在特定的地点加入障碍，设定的障碍可以要求角色进行属性检定或豁免检定，以避免减速甚至止步不前，也可以使用与本节所提供的随机意外表相似的内容，又或者进行随意的自由发挥。

追逐事件中的意外可以用于阻碍追逐的进展，甚至提供破坏整个追逐事件的机会。在森林中被熊地精 bugbear 追逐的角色可能会遇到一个马蜂窝，这时猎物的角色可以减缓脚步，花时间对蜂窝发动攻击或向其投石子，并以此为其猎手角色制造障碍。

事先绘制好的追逐路线可以是线性的，也可以存在复数的岔路，这完全取决于追逐事件本身的性质。例如，矿车追逐事件（可能存在）的岔路可能不会太多，而下水道追逐事件则可能有不少的岔路。

角色反转 Role Reversal

追逐事件进行时，猎手有可能变为猎物。例如，角色们在集市中追逐一名盗贼时，可能会因此被盗贼工会的其他成员盯上。因此他们在追逐逃跑盗贼的过程中必须同时避免被盗贼追逐。如果有新角色加入，则为其掷先攻加入先攻序列，并以相似的程序同时进行两场追逐事件。还有另一种情况，即逃跑的盗贼进入一队整备完毕的共犯中。角色们可能碍于其人数压制决定转头逃跑，而盗贼们此时则作为猎手对其追逐。

攻城装备 Siege Equipment

攻城武器是专为攻破城堡等防御工事所设计的武器设备，其使用环境多在两军对垒的战事之中。攻城武器本身无法自主活动，其各项功能如移动、装填、瞄准、发射等均需要有生物对其进行特定操作才能实现。

弩炮 Ballista

大型物件

护甲等级：15
生命值：50
伤害免疫：毒素，心灵

弩炮是一副发射重型弩矢的巨型十字弩。其攻击发射前必须先进行装填和瞄准作业。使用该武器时，进行装填、瞄准以及攻击发射三项作业需要分别花费一个动作。

弩矢 Bolt。*远程武器攻击：*命中+6，射程 120/480 尺，单一目标。*伤害：*16（3d10）的穿刺伤害。

火炮 Cannon

大型物件

护甲等级：19
生命值：75
伤害免疫：毒素，心灵

火炮使用火药推动重型铁球，使其以毁灭性的速度从空中划过进行攻击。在没有火药设定的战役中，火炮可以设定为由聪明的侏儒或是工程法师所设计的奥法驱动设备。

火炮通常安装在带轮的木质炮台上。其攻击发射前必须先进行装填和瞄准作业。使用该武器时，进行装填、瞄准以及攻击发射三项作业需要分别花费一个动作。

炮弹 Cannon Ball。*远程武器攻击：*命中+6，射程 600/2,400 尺，单一目标。*伤害：*44（8d10）的钝击伤害。

吊挂大锅 Cauldron, Suspended

大型物件

护甲等级：19
生命值：20
伤害免疫：毒素，心灵

大锅的主体是一口吊挂起来的钢铁坩锅，以方便使之侧翻并倒出内里所装载物质。大锅一旦倒空，则必须重新装填物质进锅内，通常还需要对新加入物质进行加热才可再次使用。装填大锅需要花费三个动作，倾倒大锅需要花费一个动作。

大锅可以装填其他液体，比如强酸或者绿软泥，并依不同物质具有不同效应。

滚油 Boiling Oil。大锅向其正下方 10 尺方形区域倒出滚油。在区域内的生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 10（3d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

弹射投石机 Mangonel

大型物件

护甲等级：15
生命值：100
伤害免疫：毒素，心灵

弹射投石机是一种以弧线抛射重型投石的弹道武器，其投出的石弹可以击中身处掩护的目标。弹射投石机进行攻击前必须先进行装填和瞄准作业。装填该武器需要花费两个动作，瞄准需要花费两个动作，而发射则需要花费一个动作。

弹射投石机可以投掷标准的重型石弹，它也可以投掷其他弹药并依不同种类而产生不同的效果。

弹射投石 Mangonel Stone。*远程武器攻击：*命中+5，射程 200/800 尺（无法攻击 60 尺内目标），单一目标。*伤害：*27（5d10）的钝击伤害。

攻城槌 Ram

大型物件

护甲等级：15
生命值：100
伤害免疫：毒素，心灵

攻城槌的底座是一个可移动的框架，一根粗圆木作为其主体，用铁链装架在两个带盖顶的横梁上。圆木前端镶裹着铁皮外壳，用以击穿大门与路障。

攻城槌需要至少四名中型体型的生物进行操作。由于两边的横梁带有盖顶，操作者对来自前方的攻击处于全身掩护。

攻城槌 Ram。*近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*16（3d10）的钝击伤害。

攻城塔 Siege Tower

超巨型物件

护甲等级：15
生命值：200
伤害免疫：毒素，心灵

攻城塔是一个可移动的木质建筑，其主体由框架结构组成墙身上设置着百叶窗孔。塔底设置了大型的木轮或滚轴，让其可被士兵或负重牲畜进行推拉进而进行移动。中型或更小体型的生物可以使用攻城塔直接到达 40 尺高的城墙上。攻城塔内的生物对来自塔外的攻击处于全身掩护。

配重投石机 Trebuchet

巨型物件

护甲等级：15
生命值：150
伤害免疫：毒素，心灵

配重投石机是一种以弧线投掷重载石弹的弹道武器，其投出的石弹可以击中身处掩护的目标。配重投石机进行攻击前必须先进行装填和瞄准作业。装填该武器需要花费两个动作，瞄准需要花费两个动作，而发射则需要花费一个动作。

配重投石机可以投掷标准的重型石弹，它也可以投掷其他弹药，比如油桶或者污物，并依不同弹药而产生不同的效果。

配重投石 Trebuchet Stone。*远程武器攻击：*命中+5，射程 300/1200 尺（无法攻击 60 尺内目标），单一目标。*伤害：*44（8d10）的钝击伤害。

疾病 Diseases

冒险者们有时会为了寻找对付肆虐王国瘟疫的解决方法而踏上征途。从尘封数百年的远古陵墓中逃出的冒险者可能发现自己罹患了一种使人不断衰弱的疾病。一名触怒了某种黑暗力量的邪术师则可能染上罕见的传染病，每当他施法时都会向周围传播。

染上一些普通的疾病可能只会消耗玩家们一点资源（比如消耗一次法术*次级复原术 lesser restoration*）。一些更加危险的病症则需要冒险者们前去寻找解药、控制传染以及解决疾病带来的其他麻烦，其过程便可构成一次或多次的冒险。

一种疾病不止影响到玩家团队里的成员，甚至还影响到其他人时，其本身往往可以被用作推动情节的工具。本规则描述了疾病的影响及相应的治愈方法，但你在设计疾病时并不一定要拘泥于该规则。疾病可以影响任何生物，而也有某种传染病可能只会在某类特定生物间传播。你可以设计一种只影响构装生物或不死生物的瘟疫，或是席卷人群中的半身人却对其他生物无害的恶疾。疾病的效应只需要服务于你的故事就已经足够。

疾病范例 Sample Diseases

下列疾病范例展示了在游戏中应用疾病的不同方式。请按照你的战役的需求调整疾病的豁免 DC、潜伏期、症状等等。

失心疯 Cackle Fever

这种疾病在类人生物间传播，但侏儒却神奇的对之免疫。由于患上这种病的生物常常会不由自主的狂笑，也有人昵它为“尖笑症 the shrieks”。

失心疯通常在感染后 1d4 小时内发作，症状包括发热和方向感混乱。受感染的生物将提升一级力竭。只有在失心疯被治愈后此该力竭状态才能被移除。

被感染的生物在承受巨大压力时必须进行一次 DC 13 的体质豁免，失败则受到 5（1d10）的心灵伤害并且由于狂笑而失能 1 分钟。该生物可以在自己每回合结束时再次尝试豁免，豁免成功则不再狂笑和失能。给生物带来巨大压力的事件包括参与战斗、受到伤害、陷入恐慌、做噩梦等。

感染失心疯且处于狂笑状态的生物周围 10 尺内开始自己回合的类人生物必须进行一次 DC 10 的体质豁免，失败则同样感染失心疯。如果该生物豁免成功，则他在接下来的 24 小时内免疫同一患病生物传染的失心疯。

感染失心疯的生物在每次长休结束时可以进行一次 DC 13 的体质豁免。豁免成功，则下一次它进行该豁免的 DC 以及它避免陷入狂笑状态的豁免 DC 均降低 1d6。当豁免 DC 降至 0 时，该生物便从失心疯中痊愈。如果一名生物在此豁免上失败三次，它将随机获得一种永久性的疯狂，具体见本章后文所述。

下水道瘟疫 Sewer Plague

下水道瘟疫是许多在下水道、垃圾堆和沼泽中滋生的疾病统称。生活在上述区域的生物，例如老鼠和食腐兽 otyughs，通常是这类疾病的传染源。

被携带下水道瘟疫的生物咬伤，或是接触到被下水道瘟疫污染的排泄物或动物内脏的类人生物必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则感染下水道瘟疫。

下水道瘟疫通常在感染后 1d4 日才会表现出症状，其症状包括乏力和抽搐。受感染的生物将提升一级力竭，且无法通过长休恢复生命值，在使用生命骰时也只能恢复数值的一半。

感染下水道瘟疫的生物在每次长休结束时必须进行一次 DC 11 的体质豁免。如果豁免失败，则它承受的力竭状态再提升一级。反之力竭状态降低一级。如果该豁免使力竭状态等级低于 1，则该生物从下水道瘟疫中痊愈。

腐眼症 Sight Rot

腐眼症是一种极度痛苦的传染病。感染的生物眼部将出血不止，并最终失明。

野兽或类人生物饮用被腐眼症污染的水时必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则感染腐眼症。感染 1 天后，受感染生物的视力开始下降。该生物进行攻击检定和进行依赖视力的属性检定时具有 -1 减值。此减值在症状出现后的每次长休结束时都会恶化，其数字再减 1。当减值达到 -5 时，受感染的生物将陷入失明。腐眼症导致的失明可以由*次级复原术 lesser restoration* 或*医疗术 heal* 治愈。

腐眼症可以用一种生长在沼泽中的稀有花卉——明目花 Eyebright 治愈。拥有草药工具熟练项的角色可以花费一小时用明目花制成一剂药膏。在长休前将药膏敷在眼部可以阻止腐眼症恶化。使用三剂药膏后，腐眼症将被治愈。

毒药 Poisons

鉴于其阴毒与致命性，毒药在绝大部分社群中都属非法之物，但却是暗杀者、卓尔和其他邪恶生物最喜爱的工具之一。

毒药被分为四类：

接触 Contact。接触毒药可以涂抹于一个物件，并维持其毒性直至被洗刷干净。生物裸露的皮肤接触到毒药时便要承受其效应。

服用 Ingested。这种毒药必须让生物吞下整一个剂量才能发挥效应。这一剂量可以被施放于食物或液体中。你也可以设定让少剂量发挥更小的效应。如在豁免上有优势或是豁免失败后只受一半的伤害。

吸入 Inhaled。这些毒药是吸入时生效的粉末或气体。吹散粉末或释放气体可以让 5 立方尺里的生物受其效应影响。其产生的云雾在此后将立即消散。其毒素会影响鼻粘膜、泪腺和身体的其他部位，屏住呼吸并不能使吸入式毒药无害化。

损伤 Injury。损伤式毒药可以作用于武器、弹药、陷阱组件和其他可造成穿刺或挥砍伤害的物件上，并维持其毒性直至被伤口吸收或被洗刷干净。涂抹该毒素物件对生物造成挥砍或穿刺伤害时，该毒药就可以自伤口产生影响。

毒药 Poisons

物品	种类	每剂价格 (gp)
刺客之血	服用	150
焦引熏烟	吸入	500
食腐虫粘液	接触	200
卓尔毒药	损伤	200
乙太精	吸入	300
怨恨	吸入	250
午夜之泪	服用	1500
腐精之油	接触	400
苍白酊剂	服用	250
紫虫毒液	损伤	2000
蛇毒	损伤	200
蒙汗药	服用	600
真理之血	服用	150
飞龙毒液	损伤	1200

毒药范例 Sample Poisons

以下每种毒药都有自己独特的效应。

刺客之血 Assassin's Blood（服用）。服用这种毒药的生物必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则受 6（1d12）的毒素伤害并中毒 24 小时。豁免成功则伤害减半且不会中毒。

焦引熏烟 Burnt Othur Fumes（吸入）。受害于该毒药的生物必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则受 10（3d6）的毒素伤害，并且必须在随后每个其自己回合开始时，再进行一次该豁免，每次豁免失败都将受 3（1d6）的毒素伤害。三次成功豁免后毒药的效应终止。

食腐虫粘液 Carrion Crawler（接触）。这种毒必须从死亡或陷入失能的食腐虫身上获取。接触到这种毒药的生物必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 分钟。因此中毒的生物陷入麻痹。该生物在每个其自己回合结束时，再进行一次该豁免，豁免成功则终止自己身上的相应效应。

卓尔毒药 Drow Poison（损伤）。这种毒药通常只由卓尔精灵在远离阳光的地方制作而成。遭受这种毒药影响的生物必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 小时。如果豁免失败且骰值比 DC 相差 5 或更多，则该生物同时陷入昏迷。该生物在受到伤害时苏醒，或由其它生物花费动作来摇醒自己。

乙太精 Essence of Ether（吸入）。吸入这种毒药的生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则中毒 8 小时。因此中毒的生物陷入昏迷，直至其受到伤害，或者由其它生物使用动作来将其摇醒。

怨恨 Malice（吸入）。吸入这种毒药的生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 小时，因此中毒的生物同时陷入目盲。

午夜之泪 Midnight Tears（服用）。服用这种毒药的生物不会立即出现异样，其症状会一直潜伏到午夜钟声敲响时。如果毒素在此之前尚未中和，该生物就必须进行一次 DC 17 的体质豁免，豁免失败则受到 31（9d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

腐精之油 Oil of Taggit（接触）。接触到这种毒药的生物必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则中毒 24 小时。因此中毒的生物将陷入昏迷，直至其受到伤害才会惊醒。

苍白酊剂 Pale Tincture（服用）。服用这种毒药的生物必须进行一次 DC 16 的体质豁免，豁免失败则受 3（1d6）的毒素伤害并陷入中毒。该中毒生物每 24 小时必须再进行一次该豁免，每次豁免失败都将受 3（1d6）的毒素伤害。该中毒效应终止前，该毒素造成的伤害无法以任何方式恢复。成功豁免七次后，该效应终止，此时该生物才能如常治愈伤害。

紫虫毒液 Purple Worm Poison（损伤）。该毒药必须从死亡或陷入失能的紫虫 purple worm 中提取。受该毒药影响的生物必须进行一次 DC 19 的体质豁免，豁免失败则受 42（12d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

蛇毒 Serpent Venom（损伤）。该毒药必须从死亡或陷入失能的巨毒蛇身上提取，受该毒药影响的生物必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受 10（3d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

蒙汗药 Torpor（服用）。服用这种毒药的生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则中毒 4d6 小时，该中毒生物陷入失能。

真理血清 Truth Serum（服用）。服用该毒药的生物必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 小时，该中毒生物不能故意说谎，如同受法术*诚实之域 zone of truth* 效应影响一般。

飞龙毒液 Wyvern Poison（损伤）。这种毒药必须从死亡或陷入失能的飞龙身上提取，受这种毒药影响的生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 24（7d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

采购毒药 Purchasing Poison

在某些设定中，严格的法律禁止持有和使用毒药。但黑市或不法药商仍可能会私自持有这些商品。角色们如果有罪犯联络人的背景特性或许能相对容易的获取毒药。而其他角色则可能需要进行大量的咨询和贿赂才能找到自己需要的毒药。

表格“毒药”中有给出每种毒药的参考价格。

毒药的制作与提炼 Crafting and Harvesting Poison

在冒险之余的休整期里，角色可以使用*《玩家手册》*中的手作规则来制作一些基础毒药，前提是该角色必须拥有制毒工具的熟练项。你可以自行决定该角色能否制作其他种类的毒药。不是所有毒药的成分都能买到，而寻找某些配方成分也可能引出一次完整的冒险。

角色可以尝试从有毒生物身上提取毒药，比如蛇、飞龙或食腐虫等。必须在生物死亡或陷入失能时才能提取，且每次提取需花费 1d6 分钟。然后进行一次 DC 20 的智力（自然）检定（如果角色不带自然技能熟练项，则需要用过制毒工具检定代替）。检定成功时角色可以提取出足够制作一剂毒药的毒素，豁免失败则提取失败。如果失败骰值比 DC 相差 5 或更多，则该角色还要受到相应毒药的影响。

疯狂 Madness

一场经典战役中，冒险者们并不会因日复一日面对恐怖或者制造杀戮而发疯。然而身为冒险者的压力有时候会超过能够承受的极限。如果你的战役是强烈恐怖的主题，那你或许会希望使用疯狂来强化这一主题，并凸显冒险者面临威胁背后所隐藏的超常恐怖。

发疯 Going Mad

多种魔法效应能够使原本稳定的心智引发疯狂。某些法术，比如*异界探知 contact other plane* 或*徽记术 symbol* 也会造成理智丧失。此时，你可以选用该疯狂规则以代替*《玩家手册》*中描述的法术效应。疾病、毒药或位面效应的影响（如心灵风暴 psychic wind 或喧嚣空隧 Pandemonium 中的狂风）都可能使人发疯。还有一些神器也会造成其使用者或其针对目标的心灵崩坏。

抵抗一个致人发疯的效应通常需要进行一次感知或魅力豁免。如果你的游戏还选用了理智值 sanity（见第 9 章，“DM 工坊”），则可以使用理智豁免代替。

疯狂的效应

疯狂的效应可以是短暂性、长期性或永久性。大多数相对轻微的效应只会造成持续数分钟的短暂性疯狂。更恐怖或者累积性的效应能够造成长期性甚至永久性的疯狂。

受到**短暂性疯狂 shrt-term madness** 影响的角色在随后 1d10 分钟里获得表格“短暂性疯狂”内描述的一种疯狂效应。

受到**长期性疯狂 long-term madness** 影响的角色在随后 1d10×10 小时里获得表格“长期性疯狂”内描述的一种疯狂效应。

受到**永久性疯狂 indefinite madness** 影响的角色将获得表格“永久性疯狂”中的一个项目作为其一条新的角色缺点，该效应将一直存在直至被治愈。

短暂性疯狂 Short-Term Madness

d100	效应
01~20	角色陷入自己精神世界中并陷入麻痹。若该角色受到伤害则该效应终止。
21~30	角色陷入失能，并在整个持续时间内不停地尖叫、狂笑或嚎泣。
31~40	角色陷入恐慌，每轮必须使用他的动作和移动力尽可能的远离恐惧的源头。
41~50	角色变得语无伦次，而无法正常说话和施法。
51~60	角色每轮必须使用他的动作攻击最近的生物。
61~70	角色面前出现逼真的幻觉，其属性检定具有劣势。
71~75	角色变得毫无主见，并遵从任何人发出的，不是明显自残的命令。
76~80	角色内心浮现一种无法抑制冲动敦促自己去吃一些怪异的东西（比如泥土、软泥或内脏）。
81~90	角色陷入震慑。
91~100	角色陷入昏迷。

长期性疯狂 Long-Term Madness

d100	效应
01~10	角色被强迫重复进行某种行为，比如洗手、触摸某物、祈祷或数钱
11~20	角色面前出现逼真的幻觉，其属性检定具有劣势
21~30	角色患上强烈的妄想症，其感知和魅力检定具有劣势。
31~40	角色对某物（通常是疯狂的源头）产生强烈的厌恶感，如同受法术*嫌恶/吸引术 antipathy/sympathy* 的嫌恶效应一般
41~45	角色产生一种强烈的错觉。指定某种药水，该角色坚信自己始终处于该药水的效应中
46~55	角色将某人或者某物件视为“幸运物 lucky charm”，在离开该对象 30 尺范围后，该角色进行的攻击检定、属性检定和豁免检定均具有劣势
56~65	角色陷入目盲（25%）或者耳聋（75%）
66~75	角色经历无法控制的抽搐或颤动，导致其进行与力量和敏捷相关的攻击检定，属性检定和豁免检定时具有劣势。
76~85	角色患上选择性失忆症。该角色仍然记得自己的身份，并保留其所有的种族特质和职业特性，但不认识其他所有人，并对疯狂效应生效前发生的事都没有印象。
86~90	每当角色受到伤害时，他必须进行一次 DC 15 的感知豁免。豁免失败则该角色等同于对于遭受法术*困惑术 confusion* 且豁免失败。该法术效应将持续 1 分钟。
91~95	角色失去说话能力
96~100	角色陷入昏迷，且无法用摇晃和伤害的方式唤醒。

永久性疯狂 Indefinite Madness

d100	缺点（持续至治愈）
01~15	“醉酒使我保持理智”
16~25	“我会留下所有我找到的东西”
26~30	“我要试着变成我认识的另一个人——模仿他的衣着习惯，举止和姓名”
31~35	“我必须歪曲事实、夸大或直接说谎来取悦他人”
36~35	“达成我的目标是我唯一感兴趣的事，我在追寻的路上会无视其他任何事”
46~50	“我对周遭发生的任何事都漠不关心”
51~55	“我不喜欢其他人看待我的方式”
56~70	“我在自己认识的所有人里最聪明、最强壮、最敏捷、最睿智、最漂亮”
71~80	“我确信一个强大的敌人正在找我，而他的手下无处不在。我确信他就在盯着我的一举一动”
81~85	“我在世上只有一个能信任的朋友，而只有我才能看见他”
86~95	“我无法严肃的看待任何事物。形势越严峻，我就觉得越好笑”
96~100	“我刚刚发现我真的很喜欢杀人”

治愈疯狂 Curing Madness

一发安定心神 calm emotion 能够压制疯狂的效应，而*次级复原术 lesser restoration* 可以解除角色的一项短暂性或长期性疯狂效应。根据疯狂的来源*移除诅咒 remove curse* 或*反制邪恶 dispel evil* 可能有一定效果。要解除一项永久性疯狂就必须使用*高等复原术 greater restoration* 或其他更强力的法术。

经验值 Experience Points

作为玩家的角色们冒险燃料油位的经验值（XP），同时也是完成战斗遭遇的常规奖励。

每个怪物都有一个基于其挑战等级的 XP 值。冒险者们击败一个或多个怪物时（通常以杀死、镇压或捕获等方式），怪物的总经验值就会平均分配给他们。如果队伍从一个或多个 NPC 处得到了大量帮助，那么在分配 XP 时，可以将这些 NPC 当作队伍成员进行结算。（由于 NPC 们使战斗更轻松可能会导致个人角色分到的 XP 更少。）

第 3 章“创建冒险”中有提供使用经验值设计战斗遭遇的相关指引。

缺席角色 Absent Characters

通常冒险者只在自己参与的遭遇战中获取经验。如果一名玩家缺席了一次聚会，那他的角色就会错过这些经验值。

随着时间推移，玩家角色互相之间可能会出现等级差距，从未缺席的玩家其角色和零星出席的玩家角色大不相同。其实也没什么关系。在同一队伍中，不同角色之间存在两三个等级的差距不会对游戏中任何东西造成破坏。一些 DM 将 XP 作为参与游戏的奖励，而且这对队伍里其他成员也是一种很好的激励措施，也可以以此鼓励玩家更多的出席游戏聚会。

你也可以每次聚会都让曾缺席角色获取跟其他角色相同的 XP，并以此保持团队等级相同。一旦认识到即使不现身也照样获取 XP，玩家也许就不会故意缺席而错过游戏的乐趣。

非战斗挑战 Noncombat Challenges

你可以自行决定是否给战斗之外克服挑战的角色奖励经验。如果冒险者们与男爵完成了一场紧张的谈判，或与一帮乖戾的矮人达成贸易协议，又或者成功横渡厄运深沟 Chasm of Doom 时，你都可以给予他们应该得到 XP 奖励。

你可以用第 3 章中的建立战斗遭遇的规则来着手评估挑战的难度。然后，为角色们奖励与挑战难度相同的战斗遭遇所对应的 XP，但前提是这场遭遇失败时必须涉及一些意义重大的风险。

里程碑 Milestones

角色们完成一段冒险到达一个里程碑时，你也可以为其奖励相应的 XP。你在准备冒险时，可以先将某些事件或挑战分成若干的里程碑，如同以下范例所述：

- 达成完成冒险所需系列目标其中之一。
- 发现一个与冒险相关的隐藏地点或情报。
- 到达一处重要目的地。

在奖励 XP 时，可以将一个里程碑视为一场困难遭遇，低一阶的里程碑则可以视为一场简单遭遇。

如果想要在玩家们冒险获得进展时给予一些除 XP 和宝藏之外的东西作奖励，那你可以在达到里程碑时给予一些额外的小奖品。一下是一些范例：

- 冒险者们获得一次与短休相同的得益。
- 角色们可以恢复一生命骰或一个低环阶法术位。
- 角色们可重获有限使用次数魔法物品已耗用的次数。

无关 XP 的等级提升 Level Advancement without XP

你可以完全舍弃经验值来控制角色成长的速度。你可以根据计划中需要进行多少次游戏聚会，或者什么时候达成战役中特定的故事目标等安排来提升角色。不管哪一种情况，你都必须在玩家角色升级时作提醒。

如果你的战役不包含太多的战斗，或者包含了太多战斗而使跟进 XP 变得很累人时，使用这种升级方案会特别有用。

基于聚会升级 Session-Based Advancement

基于聚会的升级速率其中一种比较合适的速率是：在第一次聚会游戏后达到 2 级，下一次聚会完达到 3 级，随后完成两次聚会游戏后达到 4 级。然后接下来每个级别的提升都需要花费两到三次聚会时间。这一升级速率标准，假定了每次聚会游戏时长为四小时。

基于故事升级 Story-Based Advancement

如果让战役故事进展来引导升级过程，那你可以在冒险者们达成特定战役目标时给予大家升级奖励。





第 9 章：城主工坊 Dungeon Master's Workshop

作为地下城主，你可以自由发挥想象力，而不必被限制在《玩家手册》《怪物图鉴》以及本书的规则范围内。本章包含的可选规则可用来自定义你的战役，也可以指导你创造自定义元素，如怪物及魔法物品等。

本章的可选内容涵盖了游戏的诸多方面。其中一些是变体，另一些则是全新的规则。每一种选择都代表着游戏中不同的流派与风格。尽量不要同时加入两种以上的可选规则，以此保证你在添加其它规则前，能够清晰的评估当前规则对游戏造成的影响。

当准备在战役中添加新规则前，你可以先问问自己两个问题：

- 新规则可以使游戏得到优化吗？
- 我的玩家们会喜欢这些规则吗？

如果你认为两个问题的答案皆为“是”，那么你就可以着手进行尝试，并期待玩家们的反馈了。如果这些规则或游戏元素的功效不如预期，或在游戏中的比重不是很大，那你也可以选择将其改善或直接将其舍弃。规则无所谓源自何处，它的目的是服务于你，而非凌驾于你之上。

当玩家被同时施加了一种以上的效应，在一回合内执行了一个以上的反应或附加动作，以及同时操控三件以上的魔法物品时，一定要谨慎对待。新的游戏规则或元素可能会推翻旧有的专注、反应与附加动作规则，而魔法物品可能会严重影响游戏平衡或导致游戏复杂化。

属性选用项 Ability Options

本节中的可选规则涉及属性的运用。

熟练骰 Proficiency Dice

此规则可将玩家的熟练加值替换为熟练骰，以使游戏增加随机性并减少对熟练项的依赖。进行属性检定、攻击检定和豁免检定时，你不再附加熟练加值，而是以掷骰取而代之。玩家所掷的骰子的数量与面数取决于角色的等级，具体见下表。

游荡者的职业特性“专精 Expertise”可令角色的熟练加值翻倍。因此玩家可以掷熟练骰两次而非一次。

此规则只针对玩家角色或拥有等级的非玩家角色，而不适用于单纯的怪物角色。

熟练骰 Proficiency Die

等级	熟练加值	熟练骰
1st~4th	+2	1d4
5th~8th	+3	1d6
9th~12th	+4	1d8
13th~16th	+5	1d10
17th~20th	+6	1d12

技能变体 Skill Variants

技能可以令角色在进行属性检定时得到熟练加值，决定加值情况的技能涉及六种基本属性的多个不同方面。例如体操 Acrobatics 与隐匿 Stealth 便是敏捷属性下的两个分项，角色能够选择专攻其中一种或两者兼备。

你可以摒弃技能并改用以下变体中的一项。无论你如何选择，其关键在于是否适合于战役。

属性检定熟练项 Ability Check Proficiency

使用这一规则时，角色将不再具有技能熟练项。每个玩家的熟练项取决于两种能力属性：一种相关于角色等级，另一种则取决于角色背景。表格“职业对应属性检定熟练项”提供了每种职业本身具有的属性检定熟练项，你还可以再多选择一项关联背景的属性。第 1 级起，角色便可以将其熟练加值加到与其相应属性相关的属性检定中。

职业对应属性检定熟练项 Ability Check Proficiencies by Class

职业	属性检定
野蛮人	力量、敏捷、感知
吟游诗人	任意
牧师	智力、感知、魅力
德鲁伊	智力、感知
战士	力量、敏捷、感知
武僧	力量、敏捷、智力
圣武士	力量、感知、魅力
游侠	力量、敏捷、感知
游荡者	敏捷、智力、感知、魅力
术士	智力、魅力
邪术师	智力、魅力
法师	智力、魅力

在此规则下，“专精 Expertise”特性的使用将与通常规则不同。在第 1 级时，拥有专精这一职业特性的角色将选择一项属于其熟练项的属性并获得双倍加值，而非通常的两项技能。选择一项属性将等同于角色以专精选择的两项技能。假如角色获得一项额外的技能熟练项，则角色将选择另一项属性来取得熟练加值。

此可选规则使技能从游戏中移除，也缩小了角色间的差异性。例如，角色将不能单独选择说服或威吓，而是同时精通这两项技能。

背景熟练项 Background Proficiency

在此项变体规则下，角色将不会拥有技能或工具熟练项。任何使角色可以获得技能或工具熟练项的选项将无法作用。但玩家可以依据角色曾接触过或受训所得的相关经历（取决于背景），在合理范围内将熟练加值添加到相应的属性检定中。而 DM 则是角色背景应用的最终裁决者。

例如，某角色所拥有的贵族背景可以在角色觐见国王时拥有魅力相关的熟练加值。城主需要鼓励玩家具体描述是何种背景给予了角色加值，并非“我是个贵族”，而是“在开始冒险生涯前，我曾花三年时间作为家族的使臣服务于宫廷，所以类似的事对我来说简直习以为常。”

这个简化系统依赖于玩家对角色背景的发掘。不要让它沦为一场关于“角色为何拥有此熟练加值”的无尽争端。除非玩家的背景描述让在场所有人都感到荒谬可笑，否则你应该尽量鼓励玩家为此做出的努力。

假如角色拥有“专精 Expertise”特性，则玩家可以根据角色背景来定义其获得哪些加值，而非直接选择技能或工具。在前述的贵族范例中，玩家就可以选择“当优雅的举止与礼仪至关重要时”以及“搞清宫廷成员互相对抗的秘密阴谋时”。

个性特征熟练项 Personality Trait Proficiency

在此项变体规则下，角色将不再拥有技能熟练项，而是根据与角色相关的正面个性特征来获得熟练加值。例如，一个角色的个性特征是“我从不做计划，但我总能随机应变”，这或许可以在某些毫无预期的紧急事态发生时为其带来加值。因此在创造角色时，一个角色必须设法拿出至少四项这样的正面个性特征。

当角色的某项负面个性特征与属性检定直接相关时，角色将因此承受劣势。例如，一名隐士的负面特征是“我经常陷于迷思中，对周遭变化浑然不觉”，这或许会使他为关注潜行生物而作的属性检定具有劣势。

假如角色拥有“专精 Expertise”特性，则玩家也可以使该特性与角色的个性特征相关联，而非直接选择技能或工具。如果角色获得了新的技能或工具熟练项，则这些熟练项将替换为新的正面个性特征。

这一系统依赖于玩家对角色个性特征的发掘。尽量确保角色的正面与负面特征具备相近的使用频率。不要让玩家频繁获得正面特征的优势，而完全忽略掉负面特征的影响。

你也可以把角色的理想、牵绊和缺点加入此系统。无论怎样做，这都取决于你自己的选择。

英雄点数 Hero Points

英雄点数可以很好地作用于史诗奇幻或神话战役中，在这样的冒险里，玩家扮演的角色不会是普通的冒险者，而是注定将成为超级英雄般的传奇人物。

在此规则下，以 1 级角色开始战役的玩家拥有 5 个英雄点数。升级时，角色会失去全部未使用的英雄点数，并获得总数为 5＋角色等级一半的新点数。

角色进行攻击检定、属性检定和豁免检定时，玩家都可以使用 1 英雄点。玩家也可以在掷骰结果已产生但尚未生效时使用。英雄点数允许玩家掷一次 d6 并将结果加入 d20 中，这有可能使情势逆转，帮角色反败为胜。每次掷骰时玩家仅可使用 1 英雄点。

另外，角色死亡豁免检定失败时，玩家也可以花费 1 英雄点使其转为成功。

新属性：荣誉和理智 Honor And Sanity

如果你的战役拥有具体而严格的荣誉信条，或始终具备导致精神错乱的风险，那么不妨考虑加上这两条新属性值：荣誉与理智。这些属性值的作用与六项属性基本相同，例外情况则会在以下段落详述。

对于如何将这些新属性加入角色创造中：

- 如果你让玩家使用推荐的属性数值，则新的可选属性值皆设为 11。
- 如果你让玩家使用选用的购点系统，则你每增加一个额外的属性项为你的总点数增加 3 点。
- 如果你让玩家使用随机掷骰决定属性，则依相应的规则为新增的属性掷点。

需要对缺乏荣誉与理智属性的怪物进行相关检定时，你可以用魅力值代替荣誉，感知值代替理智。

荣誉值 Honor Score

假如你的战役把遵循严格的荣誉信条视作日常生活的一部分，那你不妨让荣誉值成为衡量角色奉献程度的某种手段。这项属性尤其适合受亚洲文化影响较深的地区，例如被遗忘国度的卡拉图 Kara-Tur。荣誉属性也可以作用于任何围绕骑士团进行的战役中。

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）的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

理智值 Sanity Score

假如你的战役包含全然陌生的存在与不可名状之物，例如足以摧毁玩家心智的克苏鲁 Great Cthulhu 及其手下，那么不妨把理智值加入游戏中。

具备高理智值的角色会显得明晰而冷静，甚至可以直面各种疯狂情境而面不改色。低理智值的角色则脆弱而飘摇不定，在面对超乎常理的恐惧之物时极易精神崩溃。

理智检定 Sanity Checks。当玩家试图回忆的知识与令人疯狂的怪异存在相关，试图理解的文字为精神失常的癫狂者所书，试图学习的秘法来源于禁忌的古代卷册时，你可以要求玩家进行理智检定而非智力检定。你也可以在角色进行以下某种行为时进行理智检定：

- 角色试图破译的文字以极为怪异的语言书写而成，甚至有摧毁其心智的可能性
- 克服疯狂效应的持续影响
- 理解一份全然超乎你所知魔法常理，极其古怪莫名的魔法残片

理智豁免 sanity Saving Throws。当角色有可能屈服于疯狂时，你或许会要求玩家进行理智豁免，可能的情况包括以下几种：

- 初次看见某个来自遥远国度 Far Realm 或其他异度空间的生物
- 与异度生物直接进行心灵接触
- 被影响心智稳定的法术指定为目标，例如*徽记术 Symbol* 中的“癫狂 insanity”选项。
- 通过一个由怪异物理规则形成的半位面
- 抵抗由造成心灵伤害的法术或攻击产生的效应

理智豁免失败的结果可能是导致短暂性、长效性或永久性的疯狂（如第 8 章“运作游戏”所述）。无论何时，只要角色承受长效性或永久性疯狂，其理智值便会降低 1。使用一次法术*高等复原术 greater restoration* 即可令角色的理智值恢复，玩家也可以通过等级提升来增加角色的理智值。

冒险选用项 Adventuring Options

本小节提供的选用项包括一些不同的休息运作方式，以及一些非常规的东西，比如现代武器。

心慌与惊恐 Fear and Horror

心慌与惊恐的规则可以帮你在暗黑奇幻战役中维持恐怖的氛围。

心慌 Fear

冒险者们面对自己无法克服的威胁时，你可以要求他们进行一次感知豁免，具体 DC 可根据情况进行设定。豁免失败的角色将受恐慌 1 分钟。该角色可以在其自己的每回合结束时重复一次该豁免，豁免成功则终止其自己身上的相应效应。

惊恐 Horror

惊恐包含的不仅是简单的恐慌，还包括强烈的厌恶和痛苦。它通常是冒险者们看到那些与现存合理的普世常识相违背的事物时，作出的反应。

此时，你可以要求角色们进行一次魅力检定来抵抗惊恐，并根据惊恐的严重程度来设置 DC。豁免失败时，你可以为该角色选择或随机指定获得一项短暂性或长期性疯狂（如第 8 章“运作游戏”所述。

治疗 Healing

以下选用规则可以让冒险者们更容易或更困难的从伤病中恢复，并以此增加或减少玩家们必须休息前可用于冒险的时间。

依赖医疗包 Healer’s Kit Dependency

角色在完成一次短休后，除非有人用一个医疗包 healer’s kit 来为其包扎和处理伤口，否则该角色无法使用任何生命骰。

疗愈 Healing Surges

该选用规则允许角色们在繁重的战斗中对自己进行疗愈。该规则适合那些缺少或没有治疗角色的队伍，以及那些魔法恢复手段非常稀少的战役。

作为一个动作项，一名角色可以使用一次疗愈并花费至多自身半数的生命骰。该角色每掷一枚以此花费的生命骰都加上自己的体质调整值。所有总值即为该角色恢复的生命值。玩家可以在每次掷骰后再决定是否继续花费更多生命骰。

角色使用疗愈过后，在完成一次短休或长休前都无法再次执行该动作。

在此选用规则下，角色将在长休完成后，一次性恢复所有的生命骰。完成短休时，角色可以恢复的生命骰数量等于该角色当前等级数除以四（至少一枚）。

如果你想更有超级英雄的感觉，还可以让角色以附赠动作来执行疗愈。

缓慢自愈 Slow Natural Healing

角色们在完成长休后将不再自动恢复生命值，而是跟完成短休一样，必须花费自己的生命骰来进行恢复

该选用规则可以令角色们在魔法治疗的增益外，延长从伤病中恢复所需的时间，以此来贴合那些更真实，角色更坚毅的战役内容。

休息变体 Rest Variants

《玩家手册》第 8 章中提供的长休和短休规则适用于英雄风格的战役。角色们可以与致命的敌人正面周旋，承受伤害至邻近自己的极限，然后经过恢复后在第二天继续战斗。如果这种方法不适合你的战役，则可以考虑以下的变体。

英雄史诗 Epic Heroism

该变体使用 5 分钟的短休时间和 1 小时的长休时间。这种变化使角色们更容易从每场战斗中恢复，因而也可以使战斗鄅常见。而你可能会让战斗遭遇变得更难以适应这种变化。

使用该系统时，施法者可以迅速消耗其魔法位，尤其在较高等级的情况下更是如此。你可以考虑让施法者们完成长休后只恢复一半的法术位上限（向下取整），并限制只能恢复到 5 环级或更环阶的法术位。只有完成一次完整的 8 小时休息才可以让施法者恢复所有的法术位并恢复 6 环或更高环阶的法术位。

残酷现实 Gritty Realism

该变体使用 8 小时的短休时间和 7 日的长休时间。以此作为玩家们在战役战斗中自行决断利弊的中断点。角色们无法一时承受过多的战斗任务，因而所有冒险都必须先作好谨慎的计划。

这种方法鼓励角色们把时间花在地下城中。比较适合那些强调阴谋斗争、政治和 NPC 交互的战役，以及那些战斗状况较少或是鼓励绕开战斗而非一往无前的战役。

枪械 Firearms

如果想要塑造类似《三个火枪手 The Three Musketeeers》那样历险风格的故事，那你可以将复兴时期风格的枪械武器引入战役。你也可以在一场包含宇宙飞船坠毁或现代地球等元素的战役中让未来或现代风格的枪支出现。表格“枪械”提供了三种时期各种枪械的范例。其中现代和未来物品无价。

熟练项 Proficiency

你来决定一名角色是否具有某种枪械的熟练项。大多数 D&D 世界里的人物都不会有熟悉这样的物品。角色们在修整时间里可以使用《玩家手册》的训练 training 规则来获取这些熟练项，并先假设他们有足够的子弹供应来满足练习需求。

属性 Properties

枪械使用特殊弹药，其中一些还有点射或装填属性。

弹药 Ammunition。枪械的弹药使用后即被销毁。复兴时期和现代枪械使用子弹 bullets。未来的枪械则由一种叫做能量电池 energy cell 的特殊弹药驱动。一份能量电池包含的能量可以让相应的武器使用表格所示的次数。

扫射 Burst Fire。具有扫射属性的武器可以进行正常的单目标攻击，也可以在其射程内使用扫射覆盖一处 10 尺的立方区域。区域内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受该武器的正常伤害。该动作将耗费 10 发弹药。

装填 Reload。具装填属性的无匹只能发出有限次数的攻击。次数使用完后，就必须由一名角色以一个动作或一个附赠动作来为其进行装填作业（由该角色自选）。

爆炸物 Explosives

战役里还可以包含来自复兴时期或现代世界的爆炸物（后者无价），如同表格“爆炸物”所示。

炸弹 Bomb

作为一个动作项，一名角色可以点燃炸弹，并将它扔到至多 60 尺远的一点。该点周边 5 尺范围内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 3d6 的火焰伤。

火药 Gunpowder

火药主要用于在手枪或步枪的枪管从推进子弹，或用于制造炸弹。火药通常装在小桶和防水的角瓶中出售。

给填满火药的容器点火引燃就会使其爆炸，对其周边 10 尺范围内的每个生物造成伤害（一个角瓶为 3d6，一个小桶为 7d6）。一次成功通过 DC 12 敏捷豁免者伤害减半。点燃一盎司的火药会使它在 1 轮里闪耀出火花，向周围 30 尺半径范围散发明亮光照，以及其外 30 尺范围的昏暗光照。

炸药 Dynamite

作为一个动作项，生物可以点燃一根炸药并将它扔到至多 60 尺远的一点。该点周边 5 尺范围内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的敏捷豁免，豁免失败者将受 3d6 的钝击伤害，豁免成功则伤害减半。

角色可以将几根炸药绑在一起让它们同时爆炸。每增加一根炸药，其伤害将增加 1d6（至多为 10d6），爆炸半径则增加 5 尺（至多为 20 尺）。

炸药可以用更长的导火线以延迟其爆炸时间，通常为是 1 到 6 轮。你可以为炸药掷先攻，然后让其在先攻序列轮到它时发生爆炸。

榴弹 Grenades

作为一个动作项，一名角色可以将一枚榴弹扔到至多 60 尺远的一点。借助榴弹发射器时，该角色还可以将榴弹推进到至多 120 尺远的地方。

破片手雷 fragmentation grenade 引爆时，其周边 20 尺范围内每个生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受 5d6 的穿刺伤害，豁免成功则伤害减半。

烟雾弹 smoke grenade 落地再经过一轮后，它将释放出一团烟雾，并在 20 尺半径范围内形成一个重度遮蔽的区域。一阵和风 moderate wind（风速至少每小时 10 里）可以用 4 轮时间驱散该烟雾区域，而一阵强风 strong wind（风速至少每小时 20 里以上）则只需 1 轮时间将其吹散。

异域科技 Alien Technology

当冒险者们发现一些并非来自他们所在世界或时代的科技产品时，玩家自己可能知道这些物件，但这些角色却很少会理解这些东西。你可以让这些角色进行一系列的智力检定，来模拟角色对这种科技从无知到认识的过程。

基于物品的复杂性，角色为确定某项科技如何运作而进行的智力检查如下：简单的物品需要成功两次（比如点烟器 cigarette lighter、计算器 calculator 或左轮手枪 revolver），复杂物品需要成功四次（比如电脑 computer、电锯 chainsaw 或气垫船 hovercraft）。参考表格“试验异域科技”所述。如果一名角色在长休前失败了四次或更多，你也可以考虑判定该物品被损坏。

曾经看过或操作过类似物品的角色，进行试验物品的智力检定时具有优势。

试验异域科技 Figuring Out Alien Technology

智力检定总值	结果
9 或更低	失败一次；如果可能则消耗一发充能或一次使用次数；该角色下次检定时具有劣势。
10~14	失败一次
15~19	成功一次
20 或更高	成功一次；该角色下次检定具有优势。

爆炸物 Explosives

复兴时期物品	价值	重量
炸弹 Bomb	150gp	1 磅
火药 gunpowder，小桶 keg	250gp	20 磅
火药 gunpowder，角瓶 powder horn	35gp	2 磅

现代物品	价值	重量
炸药 dynamite（一根）	—	1 磅
榴弹 grenade，破片手雷 fragmentation	—	1 磅
榴弹 grenade，烟幕弹 smoke	—	2 磅
榴弹发射器 grenade launcher	—	7 磅

枪械 Firearms

复兴时期物品	价值	伤害	重量	属性
军用远程武器				
手枪 pistol	250g	1d10 穿刺	3 磅	弹药（射程 20/90），装填
滑膛枪 musket	500gp	1d12 穿刺	10 磅	弹药（射程 40/120），装填，双手
弹药				
子弹 bullets（10）	3gp	—	2 磅	—

现代物品	价格	伤害	重量	属性
军用远程武器				
自动手枪 automatic pistol	—	2d6 穿刺	3 磅	弹药（射程 50/150），装填（15 发）
左轮手枪 revolver	—	2d8 穿刺	3 磅	弹药（射程 40/120），装填（6 发）
猎枪 hunting rifle	—	2 d10 穿刺	8 磅	弹药（射程 80/240），装填（5 发），双手
自动步枪 automatic rifle	—	2d8 穿刺	8 磅	弹药（射程 80/240），扫射，装填（30 发），双手
散弹枪 shotgun	—	2d8 穿刺	8 磅	弹药（射程 30/90），装填（2 发），双手
弹药				
子弹 bullets（10）	—	—	1 磅	—

未来物品	价格	伤害	重量	属性
军用远程武器				
激光手枪 laser pistol	—	3d3 光耀	2 磅	弹药（射程 40/120），装填（50 发）
反物质步枪 antimatter rifle	—	6d8 黯蚀	10 磅	弹药（射程 120/360），装填（2 发），双手
激光步枪 laser rifle	—	3d8 光耀	7 磅	弹药（射程 100/300），装填（30 发），双手
弹药				
能量电池 energy cell	—	—	5 盎司	—

情节点数 Plot Points

情节点数可以让玩家在战役过程中改变路线，引入复杂情节，改变世界，甚至分担一点 DM 的工作。如果你的第一反应是担心玩家滥用，那你可能不是很适合使用该项。

使用情节点数 Using Plot Points

开始时每个玩家都有 1 点情节点数。一次聚会中，玩家可以花费一点来达成一个效应。效应的具体内容取决于你的团队与该选用规则的适应程度。以下给出了三个选项。

一名玩家在一次聚会中可以花费不超过 1 点的情节点数。不过你也可以提高这个上限，特别是当你想让玩家更多地讲述故事时就该如此。当游戏里的每个玩家都花费 1 点后，你就可以再给每人分配 1 点情节点数。

选项 1：好个转折 What a Twist!

花费 1 点情节点数的玩家可以在设定或情境中加入一些元素，整个团（包括你）都必须接受这个事实。例如，玩家可以使用 1 点情节点数，并说明其角色找到一扇密门，一名 NPC 出现，或者某个怪物其实是一名被变为可怕野兽的久违盟友。

想要以该方式花费情节点数的玩家应该先花点时间与其他人讨论自己的想法，并确定情节发展之前得到反馈。

选项 2：情节聚拢 The Plot Thickens

一位玩家花费情节点数后，接下来发言的玩家必须为此场景添加一个新状况。例如，如果玩家花一个情节点数来确定她的角色找到了一扇密门，则下一个发言的玩家可以说这扇门会触发一个魔法陷阱，把队伍传送到地下城的另一个地方。

选项 3：众神乱舞 The Gods Must Be Crazy

这种方法没有固定的 DM。每个人都建立一名角色，并由其中一人作为 DM 正常开始游戏。作为 DM 的玩家其角色将成为一名 NPC，该角色依据团队的意愿可以标记为团队一员或者搁置一边。

其他玩家可以在任何时候花费一个情节点数来成为 DM。而该玩家的角色也随之变为 NPC，游戏继续。在战斗中交换 DM 职位或许并不明智，不过如果你的团队可以腾出时间让新 DM 适应自己的工作，并安排好前任 DM 如何交接，这种情况也不是完全不可能发生。

以这种方式使用情节点数可以结合每位新 DM 的小惊喜来引导游戏往意想不到的方向发展。这种方法也可以让那些有意愿成为 DM 的玩家有机会在小规模受控环境中尝试运作游戏。

在一个以该方式使用情节点数的战役里，每个人都应该准备一些确定或待定的遭遇。没有作这些准备的玩家，或者没有担当 DM 职位意愿的玩家也可以选择在本次聚会中不花费任何情节点数。

为了让该方法可以顺利运作，大家最好先针对战役建立一些共享的设定，以免各 DM 进行重复工作或破坏其他人的安排。

战斗选用项 Combat Options

本节中的选项提供了处理战斗的其他方法。增加这些规则的主要风险是可能会拖慢游戏速度。

先攻变体 Initiative Variants

该小节提供一些处理先攻的不同的方法。

先攻值 Initiative Score

在该选用规则下，各生物并非在战斗开始时骰先攻。作为代替，每个生物都有一个作为先攻值的被动敏捷检定：即 10 ＋敏捷调整值。

通过以此减少掷骰，数学运算以及询问和记录的工作，你可以迅速提高游戏的速度——其代价就是这种先攻序列通常都可以预测到。

集群先攻 Side Initiative

为每个 PC 和怪物记录先攻，给每人安排进序列的相应位置，还要记住自己在序列清单中的位置，这一堆工作可能会使游戏显得冗余。如果想要更快的战斗，并愿意接受使战斗不平衡的风险，你还可以尝试使用集群先攻规则。

使用该变体时，玩家们以一个团体或对立的一方骰一次 d20。然后你也骰一次 d20。两个骰值都不加上任何调整值。骰值最高的一方赢得先手。出现平手时再重复骰，直至一方胜出。

轮到一方集群行动时，集群的成员可以按自己选择的序列进行行动。当一方集群里所有人都完成一回合行动后，则轮到另一方集群。双方都完成其回合后，一轮结束。

如果多于两方集群参与战斗，则每一方都为自己骰一次先攻，各集群按照骰值大小顺序从高到低进行行动。以此类推轮番执行继续战斗直至战斗结束。

这一变体鼓励团队合作，且因可以更容易的协调怪物而减轻你的工作负担。缺点是赢得先攻的一方可以对敌人发起总攻击，甚至在对方有机会采取行动之前就把他们干掉。

速度因素 Speed Factor

一些 DM 发现，常规的先攻运作时太容易预测而容易因此被滥用。玩家可以根据自己在先攻序列中的位置来决策。例如，一名受伤的战士可能会向巨魔发动冲锋，因为他知道友方牧师可以在怪物行动前为自己做治疗。

速度因素是一种可以为战斗加入更多不确定性的选项，其代价是牺牲游戏速度。使用该变体时，参战者每轮都要骰先攻。而各角色或怪物在骰先攻前必须先选择一个将要执行的动作。

先攻调整值 Initiative Modifiers。作用于一个生物先攻的调整值依据该生物的体型及其选择执行的行动而有所不同。例如，以轻型武器战斗或施展简单法术的生物，也许会比装备了重型或慢速武器的生物更先采取行动。参见表格“速度因素先攻调整值”以获得更多细节数值。如果动作项没列明调整值，则该动作项视为不影响先攻。如果超过一项调整值生效（比如持用双手重型近战武器），则将所有调整值都加到先攻骰中。

速度因素先攻调整值 Speed Factor Initiative Modifiers

因素	先攻调整值
施法	减去法术环阶
近战，重武器	-2
近战，轻型或灵巧武器	+2
近战，双手武器	-2
远程，装填武器	-5

生物体型	先攻调整值
微型	+5
小型	+2
中型	+0
大型	-2
巨型	-5
超巨型	-8

同一个生物一回合中不要多次使用相同的调整值。例如，一名用两把匕首战斗的游荡者只可以因使用一把轻型或灵巧武器获得一次加值，即获得+2 加值。在施法的情况下，则只应用最高环阶法术的调整值。

在生物自己回合里应用所有的调整值，且谨记不要重复使用同样的调整值。例如，一位圣骑士用一个附赠动作施展一个 2 环法术，并用短剑发动攻击。圣骑士使用的法术获得-2 罚值而使用轻型武器则获得 +2 加值，因此其总调整值为+0。

表格只是个出发点。你可以自行判定角色所执行的动作是否影响先攻快慢。简单迅速的动作应获得加值，而缓慢困难的动作则应获得罚值。一条经验法则是，为一项行动赋予的加值和罚值数值可以取 2 到 5 之间的数值。

举个例子，一名战士想要转动一个绞盘来举起一扇吊门。作为一项复杂而艰难的行动，你可以规定它会招致-5 先攻罚值。

骰先攻 Rolling Initiative。每人决定动作后，便分别暗骰先攻和确定调整值。再由你宣布各先攻序列号，从 30 开始降序行动（以免数值超出范围）。出现平手时以最高敏捷值者优先。再平手则掷骰决出先手。

回合 Turns。生物在自己的回合里正常移动，但必须执行其所选的动作项，或者选择不执行任何动作。

每人执行完自己的动作后，再重新开始该每个步骤。战斗中的每个人再分别选择动作，骰先攻，并按序列进行相应回合。

动作选用项 Action Options

本节提供了一些在战斗中使用的新动作项。它们可以整组或单个添加到你的游戏中。

爬到更大生物身上 Climb onto a Bigger Creature

如果一个生物想要跳到另一个生物身上，则它可以通过擒抱来实现这点。然而，除非擒抱者使用魔法或拥有超自然神力，否则一个小型或中型的生物几乎不可能成功擒抱一个巨型或超巨型生物。

作为替代，身形足够大的对手可以被视为地形，以跳到其后背或攀附其肢体。小体型生物完成必要的属性检定爬上更大体型生物的身上后，小生物必须用其动作进行一次力量（运动）检定或敏捷（体操）检定，并对抗目标的敏捷（体操）检定。如果小生物的检定胜出，则表示他成功移动进入目标生物所在空间位置并攀附在目标身躯上。小生物在目标所在空间内时将与目标一同移动，对目标发动的攻击也将获得优势。

小生物可以在该大生物所在空间内移动，并视该空间为困难地形。大生物以自身能力攻击小生物时，将由你判定小生物的位置是否合适。此时大生物可以用一个动作将该小生物逐出其空间（把它打下来，拍到墙上，或者抓住它丢出去），以此进行一次力量（运动）检定，来对抗小生物的力量（运动）检定或敏捷（体操）检定。小生物自行选择使用哪项检定。

缴械 Disarm

生物可以用武器攻击来打下目标手中的武器或其他物品。攻击者进行一次力量（运动）检定，来对抗目标的力量（运动）检定或敏捷（体操）检定。如果攻击者胜出对抗，则该攻击不造成伤害或其他负面效应，但防御方将掉落该物品。

如果目标用两只或更多手持握该物品，则攻击者的本次攻击具有劣势。如果目标体型比攻击者更大则目标的检定将具有优势，如果体型更小则具有劣势。

标记 Mark

该选项让近战参战者们在贴身战时更容易使用借机攻击。

一个生物发动近战攻击时，同时还可以标记其目标。攻击者在其自己的下一回合结束前，对该被标记目标发动的所有借机攻击均具有优势。该借机攻击不会消耗该攻击者的反应，但该攻击者不能在无法执行反应时发动该攻击（比如，陷入失能状态，或者受法术 *电爪 shocking grasp* 影响时）。该攻击者每回合只能有一次机会发动借机攻击攻击。

强冲 Overrun

生物试图强行穿越敌对生物所占空间时，移动者可以对该敌对生物执行强冲强行通过其关卡。作为一个动作项或附赠动作项，移动者必须进行一次力量（运动）检定，以对抗敌对生物的力量（运动）检定。尝试强冲的生物如果比敌对生物体型更大则其检定具有优势，如果更小则具有劣势。如果移动者赢得对抗，则它可以在本回合内移动穿过该敌对生物所占空间。

挪移 Shove Aside

使用该选项时，生物可以使用一种*《玩家手册》*中所述的特殊推挤动作以迫使目标挪移到旁边而不是推开。攻击者进行该力量（运动）检定时具有劣势。如果该检查成功，攻击者使目标移动 5 尺到另一个他可以触及的空间位置。

翻滚 Tumble

生物可以尝试翻滚穿过一名敌对生物所占空间位置，左闪右避的到达另一边。作为一个动作项或一个附赠动作项，翻滚者必须进行一次敏捷（体操）检定，以对抗敌对生物的敏捷（体操）检定。翻滚者赢得检定后，不能在同一回合里再移动穿越该敌对生物所在空间。

命中掩护体 Hitting Cover

当一发远程攻击未命中一个身处掩护的目标时，你可以使用该选用规则来判断该掩护体是否被该攻击所伤。

先判定若目标未处于该掩护时，该攻击检定是否可以命中该目标。如果该攻击检定不足以命中掩护后的目标却足以命中未掩护的该目标，则该用作掩护的物件被击中。如果为目标提供掩护的是一生物，而该攻击检定足以击破掩护生物的 AC 则该掩护生物被命中。

从生物群中开路 Cleaving through Creatures

如果玩家的角色们经常与一些低等级的怪物战斗，则你可以考虑使用该选用规则来加速这些战斗。

当一次近战攻击将一个未受伤害的生物生命值降至 0 点时，该攻击造成的任何额外伤害可能会转移给附近的另一个生物。攻击者可以指定其触及范围内的另一个生物作为目标，如果最初的攻击检定命中，则对新目标造成剩余的所有伤害。如果该生物此前未受伤害，且同样因该伤害生命值降至 0，则你可以再次重复该过程，直至没有有效目标或者直至造成的伤害不足以将一个未受伤生物的生命值降至 0 为止。

伤患 Injuries

造成伤害通常不会留下任何残留影响。该选用项介绍了一些可能存在的长效性伤患。

你可以判定何时需要检定来确定一项遗留伤患。生物可能因以下状况而持续存在遗留伤患：

- 受到重击
- 生命值被降至 0 但并未立即被杀
- 掷死亡骰时低出 5 或更高

根据表格“遗留伤患”判定该伤患的本质。该表格假定其对象符合类人生物的生理结构，你也可以为生物不同的身体类型作适当的调整。

遗留伤患 Lingering Injuries

d20	伤患
1	**瞎一只眼 Lose an Eye**。你进行依赖视觉的感知（察觉）检定，以及进行远程攻击时具有劣势。法术*再生术 regenerate* 或与之相似的魔法可以恢复这只瞎掉的眼睛。如果你因该伤患失去两只眼睛，则你陷入失明状态。
2	**断一条臂膀或断一只手 Lose an Arm or a Hand**。你无法用双手持任何东西，且你只能一次持握一个物件。法术*再生术 regenerate* 或与之相似的魔法可以恢复这些失去的附肢。
3	**断一条腿或断一只脚 Lose a Foot or Leg**。你的步行速度减半，且你必须用棍棒或拐杖来移动，除非你装上固定的支架或其他假肢。你在执行“疾走 Dash”动作后将摔下陷入倒地。你为平衡身体而作的敏捷检定具有劣势。法术*再生术 regenerate* 或与之相似的魔法可以恢复这些失去的附肢。
4	**瘸腿 Limp**。你的步行速度降低 5 尺。你必须在执行“疾走 Dash”动作后进一次 DC 10 的敏捷豁免。豁免失败则你摔下陷入倒地。魔法治疗手段可以移除这种腿瘸。
5~7	**内伤 Internal Injury**。你在战斗中尝试执行一个动作时，必须进行一次 DC 15 的体质豁免。豁免失败则你执行该动作失败并无法执行反应直至你的下一回合开始。该伤患在你接受魔法治疗，或花了十日停工休息后才能痊愈。
8~10	**肋骨断裂 Broken Ribs**。与上一条目的内伤效应相同，但其 DC 为 10。
11~13	**恐怖伤疤 Horrible Scar**。你因伤口不易隐藏而形象全毁。你进行魅力（游说）检定时具有劣势，而进行魅力（恐吓）检定时具有优势。6 环或更高环阶的魔法治疗可以消除该伤疤（比如*医疗术 heal* 和*再生术 regenerate*）。
14~16	**伤口恶化 Festering Wound**。伤口每存在 24 小时，则你的生命值上限降低 1。如果你的生命值因此降至 0，则你死亡。该伤口在你接受魔法治疗时恢复。此外，其他人可以每天一次的帮你照料伤口，并以此进行一次 DC 15 的感知（医药）检定。检定成功十次后，该伤口痊愈。
17~20	**小伤疤 Minor Scar**。该疤痕没有任何不良影响。6 环或更高环阶的魔法治疗可以消除该伤疤（比如*医疗术 heal* 和*再生术 regenerate*）。

另一种替代表格所述效应的方案是，你可以将描述角色持久伤害的工作交给玩家。同样依照表格“遗留伤患”掷骰，但并不生效表格所述的持续效应，而是令该角色获得同名的缺点。玩家将负责在游戏过程中表达这种遗留伤患的影响（跟其他缺点一样），而当该伤患以有意义的方式影响角色扮演时，也可以此作为获取激励的手段。

重伤 Massive Damage

该选用规则让生物更容易被重大伤害击倒。

一个生物从单个来源中承受的伤害大于或超过其生命值上限一半时，它必须进行一次 DC 15 的体质豁免，失败则依照表格“休克”掷骰并承受相应效应。例如，如果一个生物的生命值为 30，那么当它受同一来源的一次伤害达 15 时即满足该条件。

休克 System Shock

d10	效应
1	该生物生命值降至 0
2~3	该生物生命值降至 0 并伤势稳定
4~5	该生物陷入震慑，直至它的下一回合结束
6~7	该生物无法执行反应，且其攻击检定和属性检定具有劣势直至它的下一回合结束
8~10	该生物无法执行反应直至它的下一回合结束。

士气 Morale

一些战斗人员可能会在一场战斗对自己不利时逃跑。你可以使用该选用规则来判定怪物和 NPC 什么时候决定弃逃。

单个生物可能会在下列情况里选择逃跑：

- 该生物被突袭。
- 该生物在战斗中第一次被减少至一半或更少的生命值。
- 该生物无法在其自己的回合里伤害敌方人员。

一群生物可能会在以下情况里选择逃跑：

- 团体里所有生物都被突袭。
- 团体的领袖生命值被降至 0，陷入失能，被俘虏或被从战斗中移除。
- 团体人员减少为原来的一半，而对方却没有人员损失。

为判定单个生物或一群生物是否决定逃走，你可以为该生物或该团体的领袖进行一次 DC 10 的感知豁免。如果对方势力碾压，则该豁免具有劣势，或者你也可以判定该豁免直接失败。如果团队的领袖因某些原因无法进行豁免，则团队中拥有最高魅力值的生物代为进行该豁免。

创作怪物 Creating a Monster

*《怪物图鉴》*包含了数百个准备妥当的怪物，但是它并不能包含每一个你能想象到的怪物。创造新的怪物和定制特别的个体也是 D&D 乐趣的一部分，没有什么比让玩家遇上从未遇到的东西更加让他们感到惊喜了。

创作怪物的第一步是要了解你的怪物。它的独特之处在哪？它生活的地方在哪？在你构筑的冒险或世界中它扮演着怎样的角色？它看起来如何？它有哪些不可思议的能力？一旦你有了这些问题的答案，你就可以开始断定如何在你的游戏中展现你的怪物。

修改怪物 Modifying a Monster

有一个关于某种怪物的想法后，你还需要一些资料来展现它。你要考虑的第一个问题是：是否可以使用它已经现有的资料？

*《怪物图鉴》*中的资料板可以作为原创怪物一个很好的起点。例如，你想要创建一种有智能，专杀精灵的树栖猎食者。而*《怪物图鉴》*中并没有这种怪物，不过泽地熊人 Quaggoth 是一种拥有攀爬速度的粗野类人生物猎食者。此时，你可以借鉴泽地熊人的资料板来创作新怪物，只修改怪物的名字而不修改其他资料。你也可以做出一些细小的修改，比如移除怪物的语言，能听懂通用语，使用一个更符合环境的语言，例如精灵语或木族语。

需要一只浴火的凤凰 fiery phoenix？那你可以用巨鹰 giant eagle 或鹏鸟 roc，再添加上火焰免疫，并让它的攻击造成火焰伤害。需要一只飞天猴子 flying monkey？考虑用狒狒 baboon 安上翅膀，赋予它飞行速度。几乎所有的你能想象到的怪物都可以用一个已有生物作修改得来。

套用现有资料板比重头开始建新资料板要更省时，而这样也可以让你调整怪物的同时还可以避免影响其挑战等级，比如更换语言，修改阵营或添加特殊的视觉感官。然而，一旦你修改了怪物的攻击或防御能力（例如它的生命值或伤害），则其调整等级也需要作出相应调整，如后文所述。

置换武器 Switching Weapons

如果一个怪物可以持用加工过的武器，则你可以更替另一种不同的武器。例如，你可以把大地精的长剑换成一把戟 halberd，并记得修改成相应的伤害和攻击触及范围。也要注意单手武器转换成双手武器的后果，反之亦然。例如，一个大地精如果拿起戟，则他将失去它的盾牌，因此他的 AC 也将减少 2。

添加专有特质 Adding a Special Trait

定制怪物的另外一种简单的方法就是添加一项专有特质。你可以添加一项自创的专有特质，或是从《怪物图鉴》的众多怪物中选择一项专有特质添加到你的怪物上。例如，你可以创作一种蜘蛛地精的混合生物，以普通地精为基础为其赋予“蛛行 Spider Climb”特质。以普通巨魔为基础赋予其“双头 Two Heads”特质来制作一只双头巨魔。又或者以普通枭熊为基础赋予其翅膀并添加巨大猫头鹰的飞行速度来制作一只飞天枭熊。

快速创建怪物资料 Creating Quick Monster Stats

如果你需要一种特定挑战等级的怪物，则遵循本节的步骤。如果你想创作一些更类似于《怪物图鉴》中的怪物资料板一样的东西，则跳到“创建怪物资料板”小节。

对应挑战等级的怪物资料 Monster Statistics by Challenge Rating

		防御		进攻		
CR	熟练加值	护甲等级	生命值	攻击加值	伤害/轮	豁免 DC
0	+2	≤13	1~6	≤+3	0~1	≤13
1/8	+2	13	7~35	+3	2~3	13
1/4	+2	13	36~49	+3	4~5	13
1/2	+2	13	50~70	+3	6~8	13
1	+2	13	71~85	+3	9~14	13
2	+2	13	86~100	+3	15~20	13
3	+2	13	101~115	+4	21~26	13
4	+2	14	116~130	+5	27~32	14
5	+3	15	131~145	+6	33~38	15
6	+3	15	146~160	+6	39~44	15
7	+3	15	161~175	+6	45~50	15
8	+3	16	176~190	+7	51~56	16
9	+4	16	191~205	+7	57~62	16
10	+4	17	206~220	+7	63~68	16
11	+4	17	221~235	+8	69~74	17
12	+4	17	236~250	+8	75~80	17
13	+5	18	251~265	+8	81~86	18
14	+5	18	266~280	+8	87~92	18
15	+5	18	281~295	+8	93~98	18
16	+5	18	296~310	+9	99~104	18
17	+6	19	311~325	+10	105~110	19
18	+6	19	326~340	+10	111~116	19
19	+6	19	341~355	+10	117~122	19
20	+6	19	356~400	+10	123~140	19
21	+7	19	401~445	+11	141~158	20
22	+7	19	446~490	+11	159~176	20
23	+7	19	491~535	+11	177~194	20
24	+7	19	536~580	+12	195~212	21
25	+8	19	581~625	+12	213~230	21
26	+8	19	626~670	+12	231~248	21
27	+8	19	671~715	+13	249~266	22
28	+8	19	716~760	+13	267~284	22
29	+9	19	761~805	+13	285~302	22
30	+9	19	806~850	+14	303~320	23

步骤 1. 预期挑战等级 Expected Challenge Rating

为你的怪物们估算挑战等级（CR）。知晓怪物的预计挑战等级将有助于你计算出怪物的熟练加值和其他重要战斗资料。此时你不必担心挑战等级是否绝对正确，这在最后一步还要进行调整。

单个普通怪物的挑战等级等于四人一组的冒险者们的平均等级。如果怪物的设计为成对或成群出现，则其挑战等级应该低于冒险小队的等级。

不比纠结怪物挑战等级必须等于冒险者小队等级以维护其挑战价值的伪命题。要记住，遭遇成群结队的低挑战等级怪物时，就算是高等级的角色也可能要面对不小的威胁。

步骤 2. 基础资料 Basic Statistics

使用表格“对应挑战等级的怪物资料”，并依据步骤 1 中所得的挑战等级来决定怪物的护甲等级、生命值、攻击加值和每轮伤害输出。

步骤 3. 调整资料 Adjust Statistics

依据你想要设计的怪物的理念，适当提高或降低怪物的护甲等级、生命值、攻击加值、每轮伤害输出和豁免检定。例如，当你需要一个装备精良的怪物时，就调高他的护甲等级。

完成这些调整后，再记下该怪物的数据。如果你认为该怪物还需要有其他资料（比如属性值），则遵循“创建怪物资料板”一节的步骤进行。

步骤 4. 最终挑战等级 Final Challenge Rating

按照你在步骤 3 调整后的最终资料，计算该怪物的最终挑战等级。

防御挑战等级 Defensive Challenge Rating。在表格“对应挑战等级的怪物资料”中“生命值”一列找到所创怪物生命值对应的一行。再记下该血量怪物的建议挑战等级。

然后在“护甲等级”一列查找该建议挑战等级下怪物的相应值。如果你的怪物其 AC 值至少高于或低于该数值两点，则按每 2 点差异的幅度将依据生命值建议的挑战等级调高或调低 1 级。

进攻挑战等级 Offensive Challenge Rating。在表格“对应挑战等级的怪物资料”中“伤害/轮”一列找到所创怪物每轮伤害输出对应的一行。再记下该伤害量的建议挑战等级。

然后在“攻击加值”一列查找该建议挑战等级下怪物的相应值。吐过你的怪物其攻击加值至少高于或低于该数值两点，则按没 2 点差异的幅度将依据伤害输出建议的挑战等级调高或调低 1 级。

如果你的怪物更依赖豁免 DC 来进行攻击，则使用怪物的豁免 DC 来代替其攻击加值完成该作业。

如果你的怪物同时具有多个不同的攻击加值或豁免 DC，则使用其最常使用的一项数值。

平均挑战等级 Average Challenge Rating。该怪物的最终挑战等级便是其防御挑战等级和进攻挑战等级的平均值。将该平均值向上或向下取整到数值最近的挑战等级，即是该怪物最终的挑战等级。例如，一个怪物的防御挑战等级为 2，攻击挑战等级为 3，则其最终挑战等级为 3。

你可以依据怪物的最终挑战等级，对应表格“怪物挑战等级对应经验值”来决定该怪物的熟练加值。并依据该表格决定该怪物值多少 XP。如果一个 0 级的怪物不能造成任何威胁则它只值 0 点 XP。不然它将值的 10 点 XP。

创作怪物不只是数字游戏。本章的指引可以帮你创作怪物，但这些怪物只有实际投入游戏中测试才能体现其乐趣。在见识你的怪物如何行动后，你还可以依据自己的经验上下调整其挑战等级。

挑战等级对应经验值 Experience Points by Challenge Rating

CR	XP	CR	XP
0	0 或 10	14	11500
1/8	25	15	13000
1/4	50	16	15000
1/2	100	17	18000
1	200	18	20000
2	450	19	22000
3	700	20	25000
4	1100	21	33000
5	1800	22	41000
6	2300	23	50000
7	2900	24	62000
8	3900	25	75000
9	5000	26	90000
10	5900	27	105000
11	7200	28	120000
12	8400	29	135000
13	10000	30	155000

创建怪物资料板 Creating a Monster Stat Block

如果你想完善一个怪物的资料，使用以下方法来为你的新怪物创建资料板。

*《怪物图鉴》*的简介解释了怪物资料板的各项内容。你在开始本节的步骤前应该先熟悉这些内容。当你在创作怪物的过程中无法下决定时，可以参考*《怪物图鉴》*的范例作指导。

一旦你在脑海中个构思好一个怪物的概念，便可着手遵循下列步骤开始工作。

步骤 1. 名字 Name

怪物的名字理应考虑到该怪物各方面的少许内容。

你的怪物可以基于某个现实世界的生物或者某个神话里的怪物，此时其名字通常都广为人知。如果你需要创作一个名字，谨记最好的名字通常都反映了该怪物的外观或天性（比如拟身怪 mimic 和枭熊 owlbear），或者模拟其声响（比如甲伏怪 Chuul 和斯理克林螳螂人 Thri-kreen）。

步骤 2. 体型 Size

为你的怪物设定你理想的中的体型：微型、小型、中型、大型、巨型、超巨型。

怪物的体型同时也决定了步骤 8 里用来计算其生命值的骰子面数。怪物的体型也决定其占据的空间位置大小，如同*《玩家手册》*中所述。

步骤 3. 种类 Type

一个怪物的种类由其起源和天性决定。*《怪物图鉴》*中描述了每种怪物所属的类型。你可以从中选择最适合你怪物的类型赋予你所创的怪物。

步骤 4. 阵营 Alignment

如果你的怪物没有道德概念，则它也不属于任何阵营。否则它必定拥有一个阵营属性来对应其道德观和习性，如*《玩家手册》*相关内容所述。

步骤 5. 属性值与调整值 Ability Scores and Modifiers

怪物拥有与玩家一样的六项属性值。一个怪物的任何属性数值不能低于 1，或者高于 30。

怪物的属性值决定其相应属性的调整值，相关规则参见*《玩家手册》*中的表格“属性值与调整值”所述。

如果无法决定怪物的具体属性数值，则可以参考*《怪物图鉴》*中相似怪物的属性做参考。例如，如果该怪物的智力与人类平民相仿，则其智力值取 10（调整值为+0）。如果它像食人魔一样强壮，给其力量值取 19（调整值为+4）。

步骤 6. 预期挑战等级 Expected Challenge Rating

选择怪物的挑战等级，参见“快速创建怪物资料”的步骤 1 获取更多信息。你会在随后步骤里使用到熟练加值，所以务必将其记录或者记忆下来。

步骤 7. 护甲等级 Armor Class

怪物的护甲等级与其挑战等级有直接的关系，反之亦然。你可以使用一下两种方式之一来决定其护甲等级。

使用表格 Use the Table。你可以根据表格“对应挑战等级的怪物资料”所示，基于怪物的挑战等级来选择怪物的相应 AC。该列表为特定挑战等级的怪物提供了一个 AC 的基准。你可以依据自己的想法适当对其作调整。例如，挑战等级为 1 的怪物其 AC 基准为 13，但是如果你的怪物装备精良，则可以依此提升其 AC 值。不必担心该怪物的 AC 和预期的挑战等级不符。在随后的步骤中还有其他影响怪物挑战等级的因素其作用。

确定适当的护甲等级 Determine an Appropriate AC。此外，你还可以基于该着装的护甲类型，其天生护甲或其他护甲等级得益（比如法术*法师护甲 mage armor*）来为怪物决定一个适当的 AC。此时你同样不必担心该怪物的 AC 和预期的挑战等级不符。

如果你的怪物着装某种量产型护甲，则其护甲等级也将基于该护甲的种类（见*《玩家手册》*关于护甲类型的描述）。如果怪物持用盾牌，则如往常一样在其 AC 中加盾牌的加值。

一个没着装任何护甲的怪物或许会拥有天生护甲，此时其 AC 将等于 10＋其敏捷调整值＋其天生护甲加值。拥有厚毛皮作为天生护甲的怪物具有+1 到+3 的加值。如果该生物拥有更优良的护甲，其加值也会随之提高。例如，石化牛 gorgon 浑身覆盖着板甲般的钢板，其天生护甲的加值即为+9。

步骤 8. 生命值 Hit Points

怪物的生命值与其挑战等级直接相关，反之亦然。你可以使用以下两种方式其一来决定你怪物的具体生命值。

使用表格 Use the Table。你可以使用表格“对应挑战等级的怪物资料”并基于怪物的预期的挑战等级来选择怪物的相应生命值。该列表为特定挑战等级的怪物提供了相应的生命值范围。

分配生命骰 Assign Hit Dice。此外，你也可以为怪物分配一定数量的生命骰，并以此计算其平均生命值。不必担心该生命值不匹配该怪物的挑战等级。随后还有更多其他因素可以影响其挑战等级，而你随后也可以随时调整怪物的生命骰和生命值。

怪物拥有的生命值可以完全随你的意愿，但其生命骰面数的大小则取决于该怪物的体型，具体数据则如表格“体型对应生命骰”所示。例如，一个中型怪物使用若干 d8 骰子决定其生命值，因此一个拥有 5 枚生命骰的中型怪物其体质值为 13（调整值为+1）时，它将拥有 5d8+5 的生命值。

怪物通常拥有基于其生命骰平均值的生命值。例如，某生物有 5d8+5 点生命值，其生命值平均数为 27（5×4.5＋5）。

体型对应生命骰 Hit Dice by Size

怪物体型	生命骰	每粒生命骰平均 HP
微型	d4	2½
小型	d6	3½
中型	d8	4½
大型	d10	5½
巨型	d12	6½
超巨型	d20	10½

步骤 9. 伤害抗性、免疫与易伤 Damage Vulnerabilities, Resistances, and Immunities

决定你的怪物是否拥有某一种或多种伤害的易伤、抗性或免疫（参见*《玩家手册》*中所描述的各种伤害类型）。直观的赋予怪物易伤、抗性和免疫。例如，一个由熔岩构成的生物免疫火焰伤害。

赋予一个怪物三项或更多的伤害抗性和免疫类型（特别是钝击、挥砍和穿刺）相当于赋予它额外的生命值。不过，冒险者们在高等级时可以有更多的方法来抵消这些防御手段，使这些抗性和免疫在高等级时没那么有效。

有效生命值 Effective Hit Points。如果一个怪物拥有几种伤害的抗性或免疫（特别是来自非魔法武器的钝击、穿刺、挥砍伤害），同时在队伍中并不是全部冒险者都有有效的手段来抵消这些抗性或免疫时，该怪物的预期挑战等级必须同时计算怪物的生命值，以及这些抗性免疫所代表的防御力。使用表格“抗性与免疫对应有效生命值”以当前生命值乘以一适当数值来确定该怪物实际有效生命值，再确认其最终挑战等级。

例如，一个怪物预期挑战等级为 6，其生命值为 160 且具有非魔法武器的钝击、穿刺、挥砍伤害抗性，其实际有效生命值为 225（对照表格该抗性应乘以 1.5），由此来评定其最终挑战等级。

一个怪物通常不会有超过一两个易伤项。易伤项不会影响怪物的挑战等级评定，除非该怪物拥有多个普遍的易伤项，特别是钝击、穿刺、挥砍伤害。这种怪异的怪物其有效生命值必须减半。或者最好为其消除易伤项，再加一些生命值才能让这个脆弱不堪的怪物更合适其预期挑战等级。

抗性与免疫对应有效生命值 Effective Hit Points Based on Resistances and Immunities

预期挑战等级	抗性提升 HP 倍数	免疫提升 HP 倍数
1~4	x 2	x 2
5~10	x 1.5	x 2
11~16	x 1.25	x 1.5
17 以上	x 1	x 1.25

步骤 10. 攻击加值 Attack Bonuses

怪物的攻击加值直接影响着它的挑战等级，反之亦然。你可以通过以下两种中方式其一来决定怪物的攻击加值。

使用表格 Use the Table。你可以使用表格“对应挑战等级的怪物资料”并基于怪物的预期挑战等级来选择怪物所有攻击的攻击加值，而无论其属性值为何。

表格提供了每个挑战等级对应攻击加值的基准。你可以根据自己的概念随意调整该攻击加值。例如，挑战等级为 1 的怪物攻击加值为+3，但如果你想让你的怪物有更高的命中，则调高其攻击加值。不必担心该攻击加值不匹配该怪物的挑战等级。随后还有更多其他因素可以影响其挑战等级。

结算攻击加值 Calculate Attack Bonuses。此外，你也可以用计算冒险者攻击加值相同的方式来计算怪物的攻击加值。

怪物需要进行攻击检定时，它的攻击加值等于其熟练值＋其力量或敏捷调整值。怪物通常在近战攻击时用其力量调整值，远程攻击时用敏捷调整值，一些体型较小的怪物往往两种攻击都使用敏捷调整值。

再次，不必担心该攻击加值不匹配该怪物的挑战等级。随后还有更多其他因素可以影响其挑战等级。随后你还可以随时再调整该怪物的攻击加值。

步骤 11. 伤害 Damage

怪物的伤害输出（每轮合计可造成的伤害）直接影响其挑战等级，反之亦然。你可以通过以下两种方法其一来决定怪物的伤害输出。

使用表格 Use the Table。你可以使用表格“对应挑战等级的怪物资料”并基于怪物的预期挑战等级来选择怪物每轮造成多少伤害。该列表为特定挑战等级的怪物提供了相应的伤害值范围区间。而该伤害可以随意进行分配。例如，一个怪物可以每轮通过一次打击造成伤害，或者使用多重攻击将伤害分配给一个或多个敌人。

为其选择你想象中它该制造的伤害类型。例如，当怪物使用锋利的爪子攻击时，则它造成的伤害类型是挥砍伤害。如果它的爪子上带毒，则它造成的伤害可能用毒素伤害来代替挥砍伤害。

如果你想让一个怪物的每轮伤害输出各有不同，你还可以将其伤害数值区间转换为一次单枚骰子骰值（假如该怪物只有一次攻击），或多次掷骰骰值（假如该怪物会多重打击）。例如，一个挑战等级为 2 的怪物将每轮造成 15~20 点伤害值。如果你想让这只怪物拥有 18 点力量（+4 调整值），你可以让它单次造成 3d8+4（平均 17.5）的伤害，或分割成两次每次造成 1d10+4（平均 9）的伤害，又或者使用其他的伤害组合，让每次伤害平均值加起来不超过挑战等级规定的范围区间。

基于武器的伤害 Base the Damage on the Weapon。此外，如果怪物使用武器，则你也可以让怪物使用武器的伤害骰来表示其每次造成的伤害。

不必担心该伤害输出不匹配该怪物的挑战等级。随后还有更多其他因素可以影响其挑战等级，而你也可以稍后再继续调整怪物的伤害输出。

某些怪物会使用天生武器，例如爪子或者尾钉等。其他怪物则会使用一些打造的武器。

如果一个怪物使用天生武器，则将由你设定这些武器的伤害和伤害类型。也可以参考《*怪物图鉴*》中的各种范例。

如果怪物持用一种打造的武器，则它造成的伤害由该武器决定。例如，一个手持巨斧的中型怪物将造成 1d12 的挥砍伤害外加其力量调整值，与该武器本身的属性相符。

大型怪物通常会持用超大型号的武器，因而其每一击造成的伤害有额外的伤害骰。如果生物体型为大型，则其武器伤害骰数量改为双倍；如果生物体型为巨型，则其武器伤害骰数量改为三倍；如果生物体型为超巨型，则其伤害骰数量改为四倍。例如，一个手持巨斧的巨型怪物将造成 3d12 的挥砍伤害（外加力量调整值），替代普通巨斧的 1d12。

生物使用比自身体型更大生物所使用的武器发动攻击时，其攻击检定具有劣势。你也可以规定当武器的尺寸比攻击者大 2 级或更多时，该生物将因武器过大而根本无法使用。

总伤害输出 Overall Damage Output。将怪物在一轮中每次伤害输出的平均值相加，得出该怪物的总伤害输出。如果怪物拥有可选择的不同攻击方式，则使用该怪物最有效的攻击来决定其总伤害输出。例如，一个火巨人在一轮中可以发动两次巨剑攻击或一次掷石攻击，巨剑攻击能造成更多的伤害并因此作为决定火巨人伤害输出的数值。

如果一个怪物的伤害输出每轮不同，则需要计算它战斗开始前三轮的每轮伤害取平均值。例如，一条幼年白龙通常用其多重攻击（一次啃咬攻击和两次爪击攻击）造成平均每轮 37 的伤害，其吐息可以造成 45 点伤害，或者当它击中两名目标时造成 90 点伤害（很可以会）。在战斗开始的前三轮，这条白龙做一次吐息和两次多重打击，那么它前三轮平均伤害输出为（90＋37＋37）÷3，或 54 点伤害（向下取整）。

计算一个怪物的伤害输出时，回合外的特殊伤害也要考虑在内。比如灵光、反应、传奇动作或巢穴动作等。例如，一个巴洛炎魔的“火焰灵光 Fire Aura”将对每名用近战武器攻击巴洛炎魔的生物造成 10 点火焰伤害。该灵光也会在巴洛炎魔的回合开始时对它周边 5 尺范围内的生物造成 10 点火焰伤害。如果你假定一个角色在巴洛炎魔 5 尺范围内每回合用近战武器攻击它，则巴洛炎魔的每轮伤害输出将增加 20。

攻击附带 Attack Riders

许多怪物的攻击不止具有当前直接伤害的效果。一些加在攻击中的效应可以造成某些意外的转折包括：

- 添加一种不同类型的伤害到本次攻击中
- 让该怪物在命中时擒抱住目标
- 让该怪物在命中时将目标打至倒地
- 当目标被攻击命中并且 DC 豁免未过时附加一种状态。

步骤 12. 豁免 DC　Save DC

怪物可能拥有需要目标进行豁免的攻击或者其他特质。该豁免 DC 直接影响怪物的挑战等级，反之亦然。你可以通过以下两种方法其一来决定怪物的豁免 DC。

使用表格 Use the Table。你可以使用表格“对应挑战等级的怪物资料”并基于怪物的预期挑战等级来选择怪物的效应迫使目标豁免时使用的豁免 DC。

计算 DC　Calculate the DCs。此外，你也可以计算出怪物豁免 DC 如下：8＋怪物的熟练加值＋怪物相关属性的调整值。由你来选择最符合的相关属性。

例如，如果造成的效应与毒相关，则相关属性调整值可能是怪物的体质值。如果造成的效应类似某种法术，则相关属性调整值可能是怪物的智力、感知或魅力。

不必担心该豁免 DC 不匹配该怪物的挑战等级。随后步骤里还有其他因素可以影响其挑战等级，而你也可以稍后再继续调整该怪物的豁免 DC。

步骤 13. 专有特质、动作和反应 Special Traits, Actions, and Reactions

一些专有特质（比如“魔法抗性 Magic Resistance”），特殊动作项（比如“强效隐形 Superior Invisibility”），特殊反应（比如“招架 Parry”）可以提高怪物的战斗能力并从侧面提升其挑战等级。

表格“怪物特性”中列明了各种可以从《怪物图鉴》中找到的各种特性。表中记录了那些特性可以增加怪物的有效护甲等级、生命值、攻击加值或伤害输出，以此判定其挑战等级。（这些特性并不直接改变怪物的资料数据。）并不影响怪物挑战等级的特性其后记为破折号（—）。

为怪物分配专有特质、动作或反应时必须谨记，不是所有的怪物都需要有这些项目。你为怪物增加越多这些项目，它就会变得越复杂（也更难操作）。

天生施法和施法。Innate Spellcasting and Spellcasting。怪物拥有天生施法和施法的专有特质时，其增加的挑战等级取决于它所能施展的法术。比怪物的普通攻击造成更多伤害的法术，和增加怪物 AC 或者生命值的法术都需要加入到结算怪物最终挑战等级的计算中。见《怪物图鉴》中“专有特质”一节的介绍来了解更多关于这两种专有特质的信息。

步骤 14. 速度 Speed

每个怪物都有一个步行速度（不可动的怪物步行速度为 0 尺）。除步行速度外，某些怪物可能还有一种或几种其他速度，包括掘穴、攀爬、飞行或游泳速度。

飞行怪物 Flying Monster。挑战等级为 10 或更低的怪物（高等级冒险者能够有效处理这些飞行生物），如果可以飞行且能够造成远程伤害，则其有效护甲等级提高 2（并非实际 AC）。

步骤 15. 豁免加值 Save Throw Bonuses

如果你想让一只怪物对某种效应有不寻常的抵抗能力，则你可以为它增加某种相关属性的豁免加值。

豁免加值最好用于抵消怪物的某个低属性带来的影响。例如，一种不死生物怪物的感知值非常低，则可以用一个感知豁免加值来表示事实上它不容易陷入魅惑、恐慌或是受其他感知豁免的影响。

怪物的豁免加值等于其熟练加值＋其属性的调整值。

当怪物拥有三种或更多的豁免加值时，其防御将获得巨大优势。因此它的有效 AC（不是实际 AC）决定怪物挑战等级时应有所提高。如果怪物拥有三到四种豁免加值时，它的有效 AC 将提高 2。如果拥有五种或更多豁免加值时，它的有效 AC 将提高 4。

步骤 16. 最终挑战等级 Final Challenge Rating

完成以上各步骤便可得到计算怪物最终挑战等级所需的所有资料信息。该步骤等同于“快速创建怪物资料”的步骤 4。计算怪物的防御挑战等级和进攻挑战等级，在取两者的平均值来得出怪物的最终挑战等级。

步骤 17. 技能加值 Skill Bonuses

如果你想要怪物熟练某技能，则你可以给它相关技能的属性检定赋予一个等于其熟练加值的加值。例如，某个怪物有着敏锐的感官，其可能会在进行感知（察觉）检定时具有加值，一个狡诈的怪物可能在进行魅力（欺瞒）检定时具有加值。

你可以为某个在该技能更为娴熟的怪物加上双倍的熟练加值。例如，变形怪比其他怪物更加精通于欺瞒，因此它的魅力（欺瞒）加值取双倍熟练加值＋其魅力调整值。

技能加值对怪物的挑战等级并无影响。

步骤 18. 状态免疫 Condition Immunities

怪物可以免疫一种或多种造成虚弱的状态，这些免疫项不会影响其挑战等级。各种状态效果见《玩家手册》附录 A。

怪物对某种状态的免疫应该符合直观与逻辑。例如，没有神经系统和内脏器官的石魔像 stone golem 就不会陷入中毒。

步骤 19. 感官 Senses

怪物可以具有以下《怪物图鉴》中描述的一种或多种特殊感官：盲视、黑暗视觉、颤动感知、真实视觉。怪物是否有特殊感官并不影响其挑战等级。

被动察觉值 Passive Perception Score。所有怪物都拥有一项被动感知（察觉）值，通常用于判定该怪物是否侦查到正在接近或躲藏中的敌人。怪物的被动感知（察觉）值为 10＋其感知调整值。如果该怪物因熟练察觉技能而拥有加值，则其分值为 10＋其感知（察觉）技能加值。

步骤 20. 语言 Languages

无论怪物是否会说一种语言，都对它的挑战等级没有任何影响。

一个怪物可以尽可能多的掌握你想要的对话语言，少数怪物会通晓多于一两种的语言，但大多数怪物（特别是野兽）却没有任何语言会话能力。缺乏说话能力的怪物仍可能听得懂一种语言。

心灵感应 Telepathy。怪物是否有具有心灵感应对它的挑战等级没有任何影响。更多有关心灵感应的信息可以参见《怪物图鉴》的相关内容。

NPC 资料板 NPC Stat Blocks

*《怪物手册》*的附录 B 包含了一些常见的 NPC 范型（比如强盗 bandits 和警卫 guards）及其相应的自定小技巧。这些技巧包括增加*《玩家手册》*中所述的种族特质，为 NPC 装备魔法物品，以及替换其护甲、武器和魔法。

如果你想要用 NPC 的资料板来匹配一个特定的怪物种族，则可以应用表格“NPC 特性”中所述的属性调整值和相应的特性条目。如果该 NPC 的 AC、生命值、攻击加值或伤害发生改变，则重新计算其挑战等级。

怪物特性 Monster Features

名称	怪物范例	影响挑战等级
好斗 Aggressive	兽人 Orc	怪物的有效每轮伤害提升 2。
伏击 Ambusher	变形怪 Doppelganger	怪物的有效供给加值提升 1。
无定形 Amorphous	黑布丁 Black pudding	—
水陆两栖 Amphibious	寇涛鱼人 Kuo-toa	—
天使武器 Angelic Weapons	梵天神侍 Deva	怪物的有效每轮伤害提升数值等于该特质的相应数值。
魔力依赖 Antimagic Susceptibility	凌空剑 Flying Sword	—
反射闪避 Avoidance	半巫妖 Demilich	怪物的有效 AC 提升 1。
盲感 Blind Senses	石盲蛮族 Grimlock	—
血腥狂乱 Blood Frenzy	沙华鱼人 Sahuagin	怪物的有效攻击加值提升 4。
吐息武器 Breath Weapon	远古黑龙 Ancient black dragon	确定有效伤害输出时，假设吐息武器命中两个目标且都豁免失败。
残暴 Brute	熊地精 Bugbear	怪物的有效每轮伤害提升数值等同于该特质的相应数值。
变色皮肤 Chameleon Skin	战蜥人 Troglodyte	—
变形 ChangeShape	远古青铜龙 Ancient brass dragon	—
冲锋 Charge	人马 Centaur	怪物的有效每轮伤害提升数值等同于该特质的相应数值。
魅惑 Charm	吸血鬼 Vampire	—
绞缠 Constrict	蟒蛇 Constrictor snake	怪物的有效 AC 提升 1。
伤害吸收 Damage Absorption	肉身魔像 Flesh golem	—
伤害转移 Damage Transfer	蛰伏伪怪 Cloaker	怪物的有效生命值翻倍。将怪物三分之一的生命值加到其有效每轮伤害中。
自爆 Death Burst	火童 Magmin	怪物的有效伤害输出提升的数值，等于假设该特质按其相应数值影响两个生物且在 1 轮里造成的总伤害
魔鬼视界 Devil Sight	猬魔 Barbed devil	—
俯冲 Dive	阿兰寇拉鹰人 Aarakocra	怪物的有效每轮伤害提升数值等于该特质的相应数值
回声定位 Echolocation	恐爪怪 Hook horror	—
元素之躯 Elemental Body	火矮人 Azer	怪物的有效每轮伤害提升数值等于该特质的相应数值
变巨 Enlarge	灰矮人 Duergar	怪物的有效每轮伤害提升数值等于该特质相应数值
以太化 Etherealness	夜鬼婆 Night hag	—
拟形 False Appearance	石像鬼 Gargoyle	—
精类血统 Fey Ancestry	卓尔 Drow	—
邪魔祝福 Fiendish Blessing	魔裔 Cambion	怪物的实际 AC 加上其魅力调整值
飞掠 Flyby	鹿鹰兽 Peryton	—
骇人威仪 Frightful Presence	远古黑龙 Ancient black dragon	用于对付 10 级或更低等级的冒险者时，怪物的有效生命值提高 25%。
擒抱者 Grappler	拟身怪 Mimic	—
屏息 Hold Breat	蜥蜴人 Lizardfolk	—
恐惧面容 Horrifying Visage	女妖 Banshee	见上一条“骇人威仪 Frightful Presence”
照明 Illumination	燃烧之颅 Flameskull	—
幻形 Illusory Appearance	绿鬼婆 Green Hag	—
不变形态 Immutable Form	钢铁魔像 Iron golem	—
虚体移动 Incorporeal Movement	幽魂 Ghost	—
天生施法 Innate Spellcasting	气巨灵 Djinni	见“创建怪物资料板”的步骤 13
神秘莫测 Inscrutable	男面斯芬克斯 Androsphinx	—
隐形 Invisibility	小魔鬼 Imp	—
敏锐感官 Keen Senses	地狱犬 Hell hound	—

名称	怪物范例	影响挑战等级
光照敏感 Light Sensitivity	幽影恶魔 Shadow Demon	—
迷宫追忆 Labyrinthine Recall	牛头人 Minotaur	—
领导 Leadership	大地精长官 Hobgoblin Captin	—
传奇抗性 Legendary Resistance	远古黑龙 Ancient black dragon	每日使用此特性的怪物其有效生命值提升数值依其预期挑战等级而变化：1~4 级为 10hp；5~10 级为 20hp；11 级或更高则为 30hp。
吸取生命 Life Drain	尸妖 Wight	—
魔法抗性 Magic Resistance	巴洛炎魔 Balor	怪物的有效 AC 提升 2。
魔法武器 Magic Weapons	巴洛炎魔 Balor	—
成军优势 Martial Advantage	大地精长官 Hobgoblin Captin	怪物一击的有效每轮伤害提升数值等于该特质所提升的伤害数值。
拟声 Minicry	天狗 Kenku	—
迅捷逃生 Nimble Escape	地精 Goblin	怪物的有效攻击加值提升 4（假设怪物每轮都进行躲藏）。
异界观察 Otherworldly Perception	寇涛鱼人 Kuo-toa	—
集群战术 Pack Tacuics	狗头人 Kobold	怪物的有效攻击加值提升 1。
招架 Parry	大地精军阀 Hobgoblin Warlord	怪物的有效 AC 提升 1。
附身 Possession	幽魂 Ghost	怪物的有效生命值翻倍。
猛扑 Pounce	老虎 Tiger	怪物的每轮有效伤害提升数值等于其在一轮中从该特质中获得提升的所有伤害。
灵能护体 Psychic Defense	吉斯泽莱武僧 Githzerai Monk	当怪物没有着装护甲也没有持用盾牌时，其实际 AC 提升数值等于其告知调整值。
横行 Rampage	豺狼人 Gnoll	怪物的每轮有效伤害提升 2。
灵敏反应 Reactive	六臂蛇魔 Marilith	—
读心 Read Thoughts	变形怪 Doppelganger	—
鲁莽 Reckless	牛头怪 Minotaur	—
攻击重定向 Redirect Attack	地精头目 Goblin Boss	—
拖拽 Reel	树绳妖 Roper	—
再生 Regeneration	巨魔 Troll	怪物的有效生命值提升数值等于 3×该生物每轮再生的生命值数值。
复生 Rejuvenation	巫妖 Lich	—
顽强 Relentless	野猪人 Wereboar	怪物的有效生命值提升数值依其预期挑战等级而变化：1~4 级为 7hp；5~10 级为 14hp；11~16 级为 21hp；17 级或更高则为 28hp。
幽影隐匿 Shadow Stealth	幽影恶魔 Shadow Demon	怪物的有效 AC 提升 4。
变形生物 Shapechanger	鼠人 Wererat	—
攻城怪物 Siege Monster	土元素 Earth elemental	—
滑溜 Slippery	寇涛鱼人 Kuo-toa	—
施法 Spellcasting	巫妖 Lich	见“创建怪物资料板”的步骤 13。
蜘行 SpiderClimb	伊特怪 Ettercap	—
立定起跳 Standing Leap	狂蛙人 Bullywug	—
坚定 Steadfast	须魔 Bearded devil	—
恶臭 Stench	战蜥人 Troglodyte	怪物的有效 AC 提升 1。
日照敏感 Sunlight Sensitivity	狗头人 Kobold	—
强效隐形 Superior Invisibility	妖精龙 Faerie dragon	怪物的有效 AC 提升 2。
稳步 Sure-Footed	土巨灵 Dao	—
突袭打击 Surprise Attack	熊地精 Bugbear	怪物的有效每轮伤害提升该特质相应数值。
吞咽 Swallow	青足龙蛇 Behir	假设怪物能吞咽一个生物并对目标造成 2 轮的强酸伤害
传送 Teleport	巴洛炎魔 Balor	—
地形伪装 Terrain Camouflage	狂蛙人 Bullywug	—
掘道者 Tunneler	土巨怪 Umber Hulk	—
免疫驱散 Turn Immunity	还魂尸 Revenant	—
抵抗驱散 Turn Resistance	巫妖 Lich	—
双头 Two Heads	双头巨人 Ettin	—
不死坚韧 Undead Fortitude	僵尸 Zombie	怪物的有效生命值提升数值依其预期挑战等级而变化：1~4 级为 7hp；5~10 级为 14hp；11~16 级为 21hp；17 级或更高则为 28hp。
蛛网 Web	巨大蜘蛛 Giant spider	怪物的有效 AC 提升 1。
蛛网感知 Web Sense	巨大蜘蛛 Giant spider	—
蛛网行者 Web Walker	巨大蜘蛛 Giant spider	—
负伤狂怒 Wounded Fury	泽地熊人 Quaggoth	怪物的每轮伤害提升数值等于该特质的相应数值。

从零开始创建 Creating NPCs from Scratch

如果你需要为一个 NPC 完善一份新的资料，则你有两个选择：

- 你可以创建一个 NPC 资料板（类似于*《怪物手册》*中的内容），其步骤如前文所述为怪物制作资料板一样。
- 你可以如同玩家角色一样创建一名 NPC，并遵循*《玩家手册》*中所述的步骤。

如果决定用建立玩家角色的方法建立 NPC，那么你可以跳过穿件背景的环节，并为该 NPC 选择两个技能熟练项。

表格“NPC 特性”总结了各种非人类种族的特性与属性调整值，以及*《怪物图鉴》*中挑战等级低于 1 的各种怪物。应用这些调整值并将这些特性加入 NPC 的资料板中，然后按照跟创作怪物一样的程序确定该 NPC 的挑战等级。对怪物挑战等级有影响的特性已经列明在表格“怪物特性”中。跟人物角色一样，NPC 的熟练加值由其等级决定而不是挑战等级。

如果你要使用的怪物并没有出现在列表中，则使用下文“带职业怪物”小节所述的流程进行操作。

非玩家角色特性 NPC Features

种族	属性调整值	特性
阿兰蔻拉鹰人 Arakocra	+2 敏捷，+2 感知	俯冲 Dive；禽爪 Talon 攻击动作；速度 20 尺，飞行 50 尺；会说气族语
狂蛙人 Bullywug	-2 智力，-2 魅力	水陆两栖 Amphibious，沼泽伪装 Swamp Camouglage，立定起跳 Standing Leap，蛙类交流 Speak with Frogs and Toads；速度 20 尺，游泳 40 尺；会说狂蛙人语
龙裔 Dragonborn*	+2 力量，+1 魅力	吐息武器 Breath Weapon（用挑战等级取代等级来决定伤害），伤害抗性，龙族血统 Draconic Ancestry；会说通用语和龙语
卓尔 Drow*	+2 敏捷，+1 魅力	精类血统 Fey Ancestry，卓尔的天生施法特性，日光过敏 Sunlight Sensitivity；黑暗视觉 120 尺；会说精灵语和地底通用语
矮人 Dwarf*	+2 力量或感知，+2 体质	矮人韧性 Dwarven Resilience，石中精妙 Stonecunning；速度 25 尺；黑暗视觉 60 尺；会说通用语和精灵语
精灵 Elf*	+2 敏捷，+1 智力或感知	精类血统 Fey Ancestry，出神 Trance；黑暗视觉 60 尺；具有察觉技能熟练项；会说通用语和精灵语
豺狼人 Gnoll	+2 力量，-2 智力	横行 Rampage；黑暗视觉 60 尺
侏儒 Gnome*	+2 智力，+2 敏捷或体质	侏儒狡黠 Gnome Cunning；小型体型；速度 25 尺；黑暗视觉 60 尺.；会说通用语和侏儒语
地底侏儒 Deep Gnome	+1 力量，+2 敏捷	侏儒狡黠 Gnome Cunning，天生施法，岩地伪装 Stone Camouflage；小型体型；速度 20 尺；黑暗视觉 120 尺；会说侏儒语，土族语 Terran 和地底通用语
地精 Goblin	-2 力量，+2 敏捷	敏捷逃生 Nimble Escape；小型体型；黑暗视觉 60 尺；会说通用语和地精语
石盲蛮族 Gimlock	+2 力量，-2 魅力	盲感 Blind Senses，敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell，岩地伪装 Stone Camouflage；不会陷入目盲；盲视 30 尺，耳聋时变为 10 尺（在此范围外视为目盲）；会说地底通用语
半精灵 Half-elf*	+1 敏捷，+1 智力，+2 魅力	精类血统 Fey Ancestry；黑暗视觉 60 尺；拥有两项技能熟练项；会说通用语和精灵语
半兽人 Half-orc*	+2 力量，+1 体质	坚韧不屈 Relentless Endurance；黑暗视觉 60 尺；拥有威吓技能熟练项；会说通用语和兽人语
半身人 Halfling*	+2 敏捷，+1 体质或魅力	勇气 Brave，半身人灵巧 Halfling Nimbleness，幸运 Lucky；小型体型；速度 25 尺；会说通用语和半身人语
大地精 Hobgoblin	无	军事优势 Martial Advantage ；黑暗视觉 60 尺；会说通用语和地精语
天狗 Kenku	+2 敏捷	伏击者 Ambusher，拟声 Mimicry；能理解风族语和通用语但只能用拟声特性说话
狗头人 Kobold	-4 力量，+2 敏捷	集群战术 Pack Tactics，日光过敏 Sunlight Sensitivity；小型体型；黑暗视觉 60 尺；会说通用语和龙语
寇涛鱼人 Kuo-toa	无	水陆两栖 Amphibious，异界观察 Otherworldly Perception，滑溜 Slippery，日光过敏 Sunlight Sensitivity；速度 30 尺，游泳 30 尺；黑暗视觉 120 尺；会说地底通用语
蜥蜴人 Lizardfolk	+2 力量，-2 智力	屏息（15 分钟）；AC 有+3 天生护甲加值；速度 30 尺，游泳 30 尺；会说龙语
人鱼 Merfolk	无	水陆两栖 Amphibious；速度 10 尺，游泳 40 尺；会说水族语和通用语
兽人 Orc	+2 力量，-2 智力	好斗 Aggressive；黑暗视觉 60 尺；会说通用语和兽人语
骷髅 Skeleton	+2 敏捷，-4 智力，-4 魅力	钝击伤害易伤；免疫毒素伤害和力竭；免疫中毒；黑暗视觉 60 尺；不会说话但能理解生前所知的语言
提夫林 Tiefling*	+1 智力，+2 魅力	地狱遗赠 Infernal Legacy（用挑战等级取代等级来决定法术），火焰伤害抗性；黑暗视觉 60 尺；会说通用语和炼狱语
战蜥人 Troglodyte	+2 力量，+2 体质，-4 智力，-4 魅力	变色皮肤 Chameleon Skin，恶臭 Stench，日光过敏 Sunlight Sensitivity；AC 有+1 天生护甲加值；黑暗视觉 60 尺；会说战蜥人语
僵尸 Zombbie	+1 力量，+2 体质，-6 智力，-4 感知，-4 魅力	不死坚韧 Undead Fortitude；免疫毒素伤害；免疫中毒；黑暗视觉 60 尺；不会说话但能理解生前所知的语言

见《玩家手册》*中对该种族特性的描述，这些都不会改变 NPC 的挑战等级

带职业的怪物 Monsters with Classes

你可以使用《*玩家手册*》第 3 章的规则来给怪物赋予一个职业等级。例如，你可以让一个普通的狼人 werewolf 变为一个带四级野蛮人职业的狼人（这种怪物通常表示为“狼人，4 级野蛮人”）。

从怪物的资料板出发。该怪物获得所有你所添加职业等级的相应职业特性，附带有下列解释：

- 该怪物无法获得附加职业的起始装备。
- 该怪物每被赋予一个职业等级，便可以获得一枚对应其种类的生命骰（基于其体型），并忽略其职业生命骰的作用。
- 该怪物的熟练加值仍基于其挑战等级，而非其职业等级。

每为怪物添加一个职业等级，你都可以随意调整它的属性值（例如，提高怪物的智力值，让它成为一位更有有力的法师），然后再进行任何你所需要的调整。最后你必须重新计算它的挑战等级，如同从零开始设计怪物一样。

根据怪物本身和你所添加职业等级数量的不同，怪物的挑战等级可能只会轻微变化，也可能会急剧提升。例如，一个获得四个野蛮人等级的狼人其威胁性要比普通狼人大得多。相比之下，一只获得五个法师等级的远古红龙其因此而提升的生命值、法术和其他职业特性在其本身挑战等级并无影响。

创作法术 Creating a Spell

创作一个新法术时，你可以依据已有的法术作指引。以下是一些值得考虑的事情：

- 如果一项法术非常有效而令施法者总是想要使用它，这可能表明该法术的强大程度已超出其当前环阶。
- 持续时间漫长或效应范围广大的法术可以设置成效应减弱，具体依相应法术而定。
- 避免制作一些限制过高的法术（比如只对善良龙类生效）。虽然这样的咒语可以在世上存在，但很少有角色会不厌其烦的去学习或准备，除非他们事先知道这样有其价值。
- 确保该法术与其职业相符。例如，法师和术士通常不能获得治疗法术，而在法师的法术列表里添加一个治疗法术将使其涉及牧师的职能定位。

法术伤害 Spell Damage

对于任何造成伤害的法术，使用表格“法术伤害”来决定以对应环阶施法时其伤害程度。该表假设相应法术目标豁免成功或未被命中时仍受其一半伤害。如果你的法术不会对豁免成功的目标造成伤害，则你还可以再提升 25%的伤害。

你可以使用不同面数的伤害骰来代替表格中给出的类型，前提是其平均骰值必须相同。这样做可以为法术增加一点多样性。例如，你可以将某戏法的伤害从 1d10（平均 5.5）改为 2d4（平均 5）的伤害，一次降低其最大伤害，并平均结果更频繁出现。

法术伤害 Spell Damage

法术环阶	单一目标	复数目标
戏法	1d10	1d6
1 环	2d10	2d6
2 环	3d10	4d6
3 环	5d10	6d6
4 环	6d10	7d6
5 环	8d10	8d6
6 环	10d10	11d6
7 环	11d10	12d6
8 环	12d10	13d6
9 环	15d10	14d6

治疗法术 Healing Spells

你也可以使用法术伤害表来确定一个治疗法术恢复的生命值。原则上你不该让戏法提供任何治疗。

创作魔法物品 Creating a Magic Item

第 7 章“宝藏”中的魔法物品不过是一些角色们在冒险中发现的魔法宝藏。如果你的玩家是经验丰富的老手而你想给他们制造点意外惊喜的话，这时你完全可以修改现有的物品或是进行全新的设计。

修改物品 Modifying an Item

发明新物品最简单的方法就是对现有物品进行调整。如果一个圣武士一把连枷 flail 作为其主要武器，你可以将*神圣复仇者 holy avenger* 改成一把连枷而不是剑。你可以将一枚*公羊戒指 ring of the ram* 改成一根魔杖，或者把一件*防护斗篷 cloak of protection* 改成*防护头饰 circlet of protection*，所有这些都不会改变物品的属性。

其他的替换也同样简单。造成某类型伤害的物品可以简单替换成另一种伤害类型。例如，*焰舌 flame tongue* 剑可以改为造成闪电伤害来代替火焰伤害。一种能力也可以替换为另一种能力，比如*攀爬药水 potion of climbing* 也可以简单的修改为*隐匿药水 potion of stealth*。

修改物品时，你还可以将另一物品的属性与之融合来创作一个新的物品。例如，你可以将一件*通晓语言头盔 helm of comprehending languages* 和*心灵感应头盔 helm of telepathy* 相结合变成一件单一的新头盔。之中结合的新物品会变得更强大（可能提升其稀有度），但又不至于破坏整个游戏。

最后，请记住第 7 章“宝藏”中为修改物品提供的一些工具。为物品添加一项有趣的小得益、一项小习性，或是为其塑造一个彻底改变其风格的智能。

创作新物品 Creating a New Item

如果修改一件物品不够看，你还可以从头创建一个全新的物品。一件魔法物品要么可以让角色做他以前不能做的事，要么能够提高角色的能力去做一些他本身已经能做的事情。例如，*跳跃戒指 ring of jumping* 可以让它的着装者跳得更远，从而提升角色已有的能力。另一种情况是，一枚*公羊戒指 ring of the ram* 可以赋予角色制造力场伤害的能力。

你所用的方法越简单，角色使用这些物品时就越容易。为物品赋予变化是好事，特别是如果它有几种不同的能力时，你还可以简单的决定该物品是一直处于激活状态，或是每天有一定的使用次数以方便管理。

威力水平 Power Level

如果你创作一件可以让一名角色用以杀死其命中目标的物品，则该物品可能会使你的游戏失去平衡。另一方面，一个很少能发挥作用的物品也并不能算作奖励也可能不值得展示。

使用表格“稀有度对应魔法物品威力”作为指引，基于物品的稀有度来确定一件物品的应该具有威力。

稀有度对应魔法物品威力 Magic Item Power by Parity

稀有度	最大法术环阶	最大加值
普通	1 环	—
非普通	3 环	+1
珍稀	6 环	+2
极珍稀	8 环	+3
传奇	9 环	+4

最大法术环阶 Maximum Spell Level。表格这一列表示物品应该授予的最高环阶法术效应，其形式为每日一次或类似的限制属性。例如，一件普通等级的物品可以每日一次的赋予一项 1 环法术的效应（或者，如果是消耗品则设定为只用一次）。一件珍稀、极珍稀或传说级的物品可以让其持有者更频繁的施展一项低环阶的法术。

最大加值 Maximum Bonus。如果一件提供一个永固的价值予 AC、攻击检定、豁免检定或属性检定，则该列的加值的建议均基于相应的物品稀有度。

同调 Attunement

确定该物品是否需要一名角色与其同调才能使用其属性。使用一下经验法则来帮你决定：

- 如果队伍中的每个角色可以通过互传该物品来从其永久增益中获益，则该物品可能破坏平衡因而需要同调。
- 如果该物品提供的增益其他物品也同样具备，则要求进行同调会是一个好点子，其使用者就可以不必收集更多的同类物品。

创作新的角色选项 Creating New Character Options

如果《*玩家手册*》中玩家角色的选项不能满足你的所有需求，你可以参考以下小节的内容来创建新的种族、职业和背景选项。

创作种族或亚种 Creating a Rage or Subrace

本节将向你介绍如何修改现有的种族，以及如何创作新的种族。为你的战役定制或设计种族最重要的一步，便是制作你所创种族或亚种的背景故事。你可以在创作该种族的过程中，为其想一个要点明确的故事。思考以下几个问题：

- 为何物我的战役需要这个可选的种族？
- 该种族长得怎样？
- 我如何描述该种族的文化？
- 该种族的成员住在哪里？
- 该种族的历史和文化中是否存在着特殊的冲突，并以此使该种族的故事特别引人入胜？
- 该种族与其他可选种族的关系如何？
- 该种族成员适合什么样职业和背景？
- 该种族标志性特质是什么？
- 设计亚种时，该亚种与其他原种的亚种之间有何区别？

对比你想象中的种族与其他玩家可选的种族选项，并确定这个新种族的存在相对来说并非无用（若真如此该种族的存在可能并不会受欢迎），或完全盖过其他种族（这样玩家们就会觉得其他选项没多大意义）。

设计种族的游戏元素时（比如其特质），你可以参考游戏中的现有种族并从中获取灵感。

改头换面 Cosmetic Alterations

修改现有种族一个简单的方法就是改变其外观。对种族外观的更改不需要影响其游戏元素。例如，你可以把半身人转变成拟人化的小老鼠，但完全不改动其种族特质。

转变文化 Cultural Alterations

在你的世界里，精灵可能是沙漠游牧者而不是森林居民，半身人可能生活在云端城市里，而矮人可能是水手而不是矿工。改变种族文化时，你也可以对种族的熟练项和特质进行细微的改变以反映这种文化。

例如，试想你世界中的矮人们是发明火药的海员。你可以把手枪和滑膛枪加到矮人的武器熟练项中，并让他们具有水运载具而不是工匠工具的熟练项。这两个小变化讲述了跟《*玩家手册*》所述的矮人默认设定完全不同的故事，但并没有改变该种族原有的威力水平。

创作新亚种 Creating a New Subrace

创作一个新的亚种并不是简单的微调现有种族的特质，而是设计一个拥有某种优势的选项。该选项不会取代其他选项的存在意义，而是以此增加特定种族选项的多样性趣味。

下面的范例介绍了一个精灵亚种的创建：雅灵 eladrin。该亚种在 D&D 多元宇宙中曾经存在，所以你在创作它时已经有一定的故事基础来帮你确定其特质。

范例亚种：雅灵 Eladrin

身为魔法的造物而又与自然紧密相连的雅灵生活在暮光笼罩的妖精荒野。他们的城市有时会穿越到物质位面，在深山峡谷或林间空地短暂出现，而后又重归妖精荒野。

*《玩家手册》*中的精灵亚种族包含一项属性值提升，一项武器训练特性，以及两到三种附加特质。在我们已经知道雅灵的故事，以及他们的魔法本质后，让雅灵角色获得智力提升看来非常合理。而我们也不需要改变高等精灵和木精灵共有的基础武器训练特性。

一种将雅灵与其他精灵区分开来的能力，就是雅灵跨越位面，从一处消失有从另一处出现的能力。在游戏中，这种能力体现为对法术*迷踪步 misty step* 的有限运用。因为迷踪步是一项 2 环法术，所以这个能力足够强，使得我们不必为这个亚种增加其他的特质。于是，我们得到了雅灵亚种的以下特性：

属性值加成 Ability Score Increase。你的智力+1。

精灵武器训练 Elf Weapon Training。你拥有长剑、短剑、短弓和长弓的武器熟练项。

妖精步伐 Fey Step。使用此特质时，你可以施展一次法术*迷踪步 misty step*。你必须在完成一次短休或长休后才能再次使用该能力。

创作新种族 Creating a New Rage

当从零开始创作一个种族时，你可以先从其故事着手。把你的创作和你世界中的其他种族进行比较，并随意以其他种族的特质做借鉴。作为范例，参考下列的阿斯莫 aasimar——一个带着天界生物遗产，与提夫林 tiefling 有些相似的种族。

范例种族：阿斯莫 Aasimar

提夫林的血管中流淌着邪魔的血脉，而阿斯莫则是天界生物的血裔。这些民众看上去就像是荣光四射的人类，他们长着蓬松闪光的头发，完美无瑕的皮肤，以及锐利的眼神。阿斯莫总是试图伪装成人类，如此他们就可以在物质位面自由地改正错误的事，保卫善良和正义，同时又不至于引起关于他们天界血统不必要的关注。阿斯莫试图融入他们所处的社会，但却总是在其中崭露头角，成为受人尊敬的领导者，或者声名卓著的英雄。

你也许会决定要把阿斯莫作为提夫林的对极。这两个种族甚至可以龃龉不断，而这一事实反映着你战役中的善良势力与邪恶势力那更大规模的冲突。

以下是我们设定阿斯莫种族时的基本目标：

- 阿斯莫应该是优秀的牧师和圣武士。
- 阿斯莫应该是天界生物与人类之间的某种东西，与身处邪魔与人类之间的提夫林互相对应。

阿斯莫和提夫林就像是一枚硬币的两面，所以提夫林将是设定这个新种族其种族特质的绝佳起点。因为我们要让阿斯莫成为优秀的牧师和圣武士，所以提升他们的感知和魅力（而不是智力和魅力）显得非常合理。

就像提夫林一样，阿斯莫也拥有黑暗视觉感官。但与提夫林的火焰抗性不同，我们给阿斯莫提供光耀抗性，来反映他们的天界血统。然而，光耀伤害并不像火焰伤害那样常见，所以我们也给他们提供黯蚀抗性，让他们善于对抗不死生物。

提夫林的“地狱遗赠 Infernal Legacy”特质是阿斯莫相似特质的绝佳模板，而阿斯莫的这项能力将反映一种遗传自天界的魔法能力，也就是说，我们要用更适合阿斯莫天界祖先的法术来替换提夫林种族特质的法术。然而，阿斯莫强化的抗力也就意味着我们应该将这个能力限制于更基本的法术。

再补充一些细节，我们就完成了阿斯莫的种族特质如下：

属性值加成 Ability Score Increase。你的感知+1，魅力+2。

年龄 Age。阿斯莫和人类成长成熟一样快，但能比人类多活若干年。

阵营 Alignment。因为他们的天界血脉，阿斯莫一般都属于善良阵营。但也有一些阿斯莫会堕入邪恶，拒绝他们的血脉。

体型 Size。阿斯莫看起来就像是身材匀称的人类。你属于中型体型。

速度 Speed。阿斯莫的基础步行速度为 30 尺。

黑暗视觉 Darkvision。你因为自己的天界血脉而在黑暗和微光光照下有超常的视力。在微光光照下，你对身边 60 尺内的视觉可以视为等同于明亮光照。而在黑暗中，该范围内可视为等同于微光光照。你无法在黑暗中分辨颜色，只能看到有灰度的黑白画面。

天界抗性 Celestial Resistance。你具有黯蚀和光耀伤害的抗性。

天界遗赠 Celestial Legacy。你知晓戏法光*亮术 light*。达到 3 级后，你每长休一次可以用该特质施展一次*次级复原术 lesser restoration*。达到 5 级后，你每长休一次可以使用该特质施展一次 3 环的*昼明术 daylight*。这些法术的施法关键属性都是魅力。

语言 Languages。你可以说，读，写通用语和天界语。

修改职业 Modifying a Class

*《玩家手册》*上的职业涵盖了广泛的角色范型，但你的战役世界里可能会需要更多的东西。以下各小节将讨论如何修改现有的职业以更好地满足游戏的需求。

改变熟练项 Changing Proficiencies

改变职业的熟练项是让职业适应世界而采取的一种简单安全的修改方法。将一项技能或工具的熟练项替换为另一项并不会使角色变得更强或更弱，但这样做可以微妙的改变一个职业的风格。

例如，你的世界里某个著名的游荡者公会可能会崇拜某个守护神，并以该神灵的名义执行秘密任务。为了反映这个文化的细节，你可以把宗教 Religion 技能添加到游荡者角色的可选技能熟练项中。你甚至可以把这项技能定为成为该工会游荡者的必选条件之一。

你还可以改变护甲和武器的熟练项来反映该世界某些方面的内容。例如，你可以决定一名特定神祇的牧师们都属于一个禁止囤积原材料商品的教团，但对其神圣使命有用的魔法物品却排除在外。这些牧师带着一根法杖但不得着装护甲或使用其他武器。为了反映这点，你可以移除追随该信仰的牧师其护甲和武器熟练项，让其只具有长棍的熟练项。你可以再给他们赋予一项增益来弥补缺失的熟练项——比如以神圣祝福的名义加一项类似武僧“无甲防御 Unarmored Defense”职业特性的选项。

改变法术列表 Changing Spell Lists

修改一个职业的法术列表通常对单个角色的威力没什么影响，但是可以显著地改变一个职业的风味。你世界里的圣武士们可能不会宣誓效忠于自己的理想，反而会宣誓效忠于强大的术士。为围绕这个故事概念创作，你可以建立一个新的圣武士法术列表让他们得以用法术保护自己的主人，并从术士或法师的列表中选用法术。这样，圣武士职业的感觉就完全不同了。

改变邪术师的法术列表时要小心。由于邪术师可以在完成短休后恢复了其法术位，因而他们有可能在一日里比其他职业更频繁的使用某些特定的法术。这一点必须加入考虑。

限制门槛 Restricting Class Access

如果你不想改变职业的运作方式，那还可以将其与特定种族或文化关联起来，从而使其更牢固的扎根于世界。

例如，你可以指定，吟游诗人、术士、邪术师和法师代表着四种不同种族或文化的魔法传统。吟游诗人学院可能只在接收精灵时特别开明，龙裔是唯一可以成为术士的生物，而该世界中所有的邪术师都是人类。你还可以从中进一步细分：轶闻学院 College of Lore 的吟游诗人都是高等精灵，而战争学院 College of War 的吟游诗人则全是木精灵。侏儒开发了幻术学派，因此所有专精于该学派的法师都是侏儒。不同的人类文明催生出不同契约的邪术师，等等。与之相似，不同的牧师领域也可以关联着不同种族或文化，完全不同的宗教。

你可以自行决定这些限制是松是紧。一名生活在精灵社群中的半精灵能否学习其吟游诗人传统？一名矮人能否在与邪术师文化完全没接触的情况下缔结一份邪术师契约？一如既往，这时你最好说“是”，然后把玩家的愿望作为开展该角色故事和你的世界各种内容的契机，而不是封闭其可能性。

替换职业特性 Substituting Class Features

如果某特定职业的一项或多项特性并不完全符合你的战役主题或基调，则你也可以将它们从职业中抽出，并用新的选项作替换。该过程中，你应该努力确保新的选项与你移除的选项一样有趣，并且确保其与替换前的特性一样，必须助于社交互动和探索，或可以在战斗中让该职业贡献卓著。

最后，职业的存在是为了帮助玩家更好的表达特定的角色概念，但替换的任何职业特性同时也会移除该角色的一小部分。不过，替换职业特性只需要满足你战役的特定需求，或者用于满足一位想要创作一个特殊角色的玩家（也许是模仿小说、电视剧、漫画书或电影中的角色）。

你要先找出要替换的某项或某组职业特性。然后，你需要评估每个特性为职业提供了什么，而你所添加的特性是否会因此造成过剩或不足。为你替换的特性思考下列问题：

- 替换该特性会对探索、社交或战斗产生什么影响？
- 替换该特性是否会影响到队伍一日内可持续冒险的时间？
- 替换的特性是否消耗该职业的其他资源？
- 替换的特性是否一直生效，或是在短休、长休或特定时间过后才能恢复使用？

有了这些问题的答案，你就可以开始设计新的特性来取代你要移除的项目。新的职业特性如果能比取代掉的职业特性更有利于探索、社交或战斗固然不错，但也要小心不要走得太远。例如，如果你将一个以探索为中心的特性替换为纯粹专注战斗的项目，那你就会在战斗中让这个职业变得更加强大，而它可能会以意料之外的方式让其他职业蒙上阴影。

设计心得职业特性时没有公式可循。最好的起点就是参考其他的职业特性，或者参考法术、专长或其他任何可以提供灵感的规则。你几乎肯定会有产生一些失误，因为表面上看起来很好的特性总会在游戏中崩溃。不必担心这点。事实上你设计的每一样东西都需要经过测试。引入新的职业特性时，请确保使用它们的玩家可以接受这样一个事实：在游戏中体验过它们后，你可能需要将其撤回并继续进行一些更改。

创作新的职业分支 Creating New Class Options

每个职业至少有一个选择主修的决策点。牧师选择一个神圣领域，战士选择一个武术范型，法师选择一个奥术传承，等等。创建一个新分支选项并不要求你从职业中删除任何内容，但是你添加的任何新选项都应该与现有选项进行比较，以确保它的功能不会更强或更弱，但仍具有独特的风味。如同在设计职业时一样，如果事情没有按照你想要的方式发展，就准备好测试你的想法并继续修改。

一旦心中有了职业分支选项的概念，你就可以着手设计其细节。如果你不确定从哪里开始，请查看现有分支并参考它们提供的职业特性。两个职业分支有类似的特性完全可以接受，而你也可以学习其他职业的特性来作为灵感范例甚至直接引用。设计每个职业特性时，请提出以下问题：

- 该职业特性如何增强类分支选项的故事或主题？
- 是否存在可以用作模板的现有特性？
- 新的职业特性与同等级的其他特性相比如何？

变体：法术值 Spell Points

改变职业感觉的一种方法是改变它使用法术的方式。在该变体系统下，一名具有“施法”特性的角色将使用法术值而不是法术位来作为法术的资源。法术值给予施法者更大的灵活性，却以复杂化为代价。

在该变体下，每个法术都有一个基于其环阶的成本值。表格“法术值消耗”总结了从 1 到 9 环阶法术的对应法术值成本。戏法不需要法术位因此也不需要消耗法术值。

你将获取一定数量的法术值代替所获得的各种法术位。随后，你将花费一定数量的法术值来创建一个指定环阶的法术位，然后使用该法术位来施展一个法术。你不能把你的法术值降低到少于 0 的数值，完成一次长休后，你将重新恢复所有已消耗的法术值。

6 环或更高环阶的法术施法时耗费巨大。你可以使用法术值来创建一个 6 环或更高环阶的法术位。但此后直至完成一次长休前，你将无法再以此创造同样水平的法术位。

你需要使用的法术值的总量基于你的施法者等级，如表格“等级对应法术值”所示。你的等级同时也决定了你能创造的最高环阶法术位。而即使你可能有足够的法术值来创造高于该最大值的法术位，你也无法这样做。

表格“等级对应法术值”适用于吟游诗人、牧师、德鲁伊、术士和法师。当用于圣武士或巡林客时，必须将角色的等级减半后再对应该表。而用于战士（奥法骑士 Eidritch Knight）或游荡者（诡术师 Arcane Trickster）时，则先将角色的等级除以三。

该系统也可以用于使用法术位施法的怪物，但并不推荐。事实上，跟进一只怪物的法术值其实相当麻烦。

法术值消耗 Spell Point Cost

法术环阶	消耗值	法术环阶	消耗值
1 环	2	5 环	7
2 环	3	6 环	9
3 环	5	7 环	10
4 环	6	8 环	11
		9 环	13

等级对应法术值 Spell Points by Level

职业等级	法术值	最大法术环阶
1st	4	1 环
2nd	6	1 环
3rd	14	2 环
4th	17	2 环
5th	27	3 环
6th	32	3 环
7th	38	4 环
8th	44	4 环
9th	57	5 环
10th	64	5 环
11th	73	6 环
12th	73	6 环
13th	83	7 环
14th	83	7 环
15th	94	8 环
16th	94	8 环
17th	107	9 环
18th	114	9 环
19th	123	9 环
20th	133	9 环

创作背景 Creating a Background

精心制作的背景项可以帮助玩家在战役中塑造一个让人觉得生动有趣的角色。它可以帮助角色确立在世界中的位置，而不仅是游戏机制中的成分。

不要把注意力放在一般的角色背景（比如商人 merchant 或漂泊者 wanderer），考虑涉及战役中的派系、组织和文化，以及如何利用这些要素来为玩家创作更有特色的背景。例如，你可以创作一个类似于智者 sage 背景的烛堡侍僧 acolyte of Candlekeep，以令其与你世界中的某处以及某组织联系更加紧密。

一个具有烛堡侍僧背景的角色，可能在烛堡大图书馆的僧侣社群——宣扬者 Avowed 组织里有一些朋友。该角色可以以此自由进入图书馆，并随意查阅其内的知识，而其他人则必须先捐赠一份珍贵的或有价值的知识才能获许进入。烛堡的敌人同时也是该角色的敌人，而它的盟友即是该角色的朋友。烛堡侍僧通常被认为是博学的智者以及知识的保护者。当 NPC 发现角色的背景并接近角色寻求帮助时，便有可以依此设定更多有趣的互动。

自创背景时，请遵循以下步骤。

步骤 1. 植根于世界 Root It in Your World

要想在你的战役设定下组织一个新的背景，你必须先确认自己战役的背景所维系的要素：一个派系、一个组织、一宗买卖、一个人、一件事或一个地点。

步骤 2. 建议个性 Suggest Personal Characteristics

参考*《玩家手册》*中所列的表格来创建相应的建议个性表格——包括个人特征、理想、牵绊和缺点。就算那你的玩家不使用这些表格，该步骤也可以帮你规划该背景的角色在你的世界中所处的位置。这些表格内容不必太广，每个表中有两三个条目就足够了。

步骤 3. 分配熟练项或语言 Assign Proficiencies or Languages

为该背景选择两个技能熟练项和两种工具熟练项。你还可以用一个工具熟练项和一门语言互相进行替换。

步骤 4. 包含起始装备 Include Starting Equipment

确保你的背景有提供一套起始装备。你除了可以给角色提供一小笔钱财让其自行购买冒险装备外，还可以设置固定的起始装备以表示该角色决定成为冒险者的决定，此外还可以加入一两件跟北京相关的特殊物品。

例如，为一个具有烛堡侍僧背景的角色其起始装备可能包括一套旅行者服装、一件学者长袍、五根蜡烛、一个火绒盒、一个刻有烛堡徽记的空卷轴匣，以及一个装有 10gp 的腰包。这个卷轴匣可能是角色作为烛堡侍僧开始冒险生活时受到的一份礼物。你还可以随意决定其内是否装有一幅有用的地图。

步骤 5. 决定背景特性 Settle on a Background Feature

你可以随意选择一项现有的背景特性，或者创建一项新特性。如果你选择一项现有特性，则还可以添加或调整一些细节以使其变得更加独特。

例如，烛堡侍僧背景可能拥有“智者”背景的“研究者 Researcher”特性（如*《玩家手册》*中所述），其角色还可以额外获许免费进入烛堡之内。

背景特性应该规避明确的游戏增益，比如对属性检查或攻击检定的增益之类。而这些特性反而更应该为扮演、探索和其他与世界互动的行为提供新的选择。

例如，智者的研究者特性其设计意图即是鼓励角色前往冒险。它不提供情报，也不会让某个属性检定直接成功。但当拥有智者背景的角色无法回忆起相关情报时，他就能够以此得知该从何处着手开始调查。线索可能是指向另一位智者，或指向某所远古陵墓里一座遗失良久的藏书库中。

最好的背景特性可以赋予角色们为任务奋斗的理由，并以此与 NPC 取得联系，进而与你所设计的设定关联在一起。



附录 A：随机地下城 Random dungeons

本附录可以帮你快速生成地下城。下列诸表格会频繁用到。首先，掷骰决定一个起始区域，再掷骰来确定在该地区发现的通道和门。有了初始的通道和门后，再确定之后的通道、门、房间、楼梯等等，而其中每项都由不同的表格掷骰得来。

按照这里所述的方法可以制作出极其庞大的地下城，其设计可能填涂超过一张方格纸。而如果你想限制地城的大小，就要提前设定它的扩张极限。

对地下城大小最见效的限制就是确定其绘制所需的方格纸。地城的特征物一旦超过纸张边界就将其剔除。走廊可能会在地图边缘拐弯或出现死胡同，或者你也可以在剩余的空间里设定一个小房间以作填充。

此外，你还可以将地图边缘的通道设定为另一个地下城的入口。楼梯、竖井和其他一些通往另一层级的特征物，在你不想再继续绘制本地图时也可以实现类似的作用。

起始区域 Starting Area

表格“起始区域”可以为你提供一个房间或一条设定好的通道作为通往地下城的入口。掷骰决定随机起始区域时，还要选定其中一扇门或通道作为起始区域通向地下城主体的入口。

选定入口后，再按照对应的表格掷骰决定各通道和门口会将人从起始区域带往何处。每个通道将延伸至起始区域 10 尺以外。到达该距离后，对照表格“通道”来确定每条通道后续部分的具体内容。使用表格“门后”来确定每扇门或密门后方的具体内容。

起始区域 Starting Area

d10	配置
1	正方形，20 x 20 尺；每面墙上有通道
2	正方形，20 x 20 尺；两面墙上有门，第三面墙上有通道
3	正方形，40 x 40 尺；三面墙上有门
4	长方形，80 x 20 尺；中间有一排支柱；长边每面墙上各有一条通道，短边每面墙上各有一扇门
5	长方形，20 x 40 尺；每面墙上有通道
6	圆形，直径 40 尺；每个主要方向有一条通道
7	圆形，直径 40 尺；每个主要方向有一条通道，房间中央有一口水井（可以通往下一层）
8	正方形，20 x 20 尺；两面墙上有门，第三面墙上有通道，第四面墙上有密门
9	通道，10 尺；T 型路口
10	通道，10 尺；十字路口

通道 Passages

生成通道和走廊时，对照表格“通道”进行多次掷骰，你可以在地图上任意延伸通道的长度或设置分支，直至其抵达一扇门或一个房间。

每当生成新通道时，你都可以掷骰来决定它的宽度。如果该通道自另一通道分支处延伸而来，则根据表格“通道宽度”骰 d12 来确定其宽度。如果通道是从房间延伸而来，按表格骰 d20 来确定其宽度，但是该通道的宽度必须比该房间所在墙面的最长尺寸至少小 5 尺。

通道 Passage

d20	细节
1~2	继续笔直延伸 30 尺，没有门或侧通道。
3	继续笔直延伸 20 尺，右侧有一扇门，再延伸 10 尺
4	继续笔直延伸 20 尺，左侧有一扇门，再延伸 10 尺
5	继续笔直延伸 20 尺，通道末端有一扇门
6~7	继续笔直延伸 20 尺，右侧一条分道，再延伸 10 尺
8~9	继续笔直延伸 20 尺，左侧一条分道，再延伸 10 尺
10	继续笔直延伸 20 尺，进入死胡同，10%几率有一扇密门
11~12	继续笔直延伸 20 尺，左拐，再延伸 10 尺
13~14	继续笔直延伸 20 尺，右拐，再延伸 10 尺
15~19	房间（按表格“房间”掷骰）
20	楼梯*（按表格“楼梯”掷骰）

*楼梯的存在意味着地下城不止一层。如果你不想要一个多层的地下城，可以选择重骰，把楼梯作为其他地点的入口，或者直接用你选择的特征物进行替换。

通道宽度 Passage Width

d12/d20	宽度
1~2	5 尺
3~12	10 尺
13~14	20 尺
15~16	30 尺
17	40 尺，中间有一排支柱
18	40 尺，中间有两排支柱
19	40 尺宽，20 尺高
20	40 尺宽，20 尺高，离地 10 尺高设有廊台可以让人爬到上面

门 doors

每当掷骰结果生成门时，对照表格“门类型”来确定其样式，再对照表格“门后”掷骰确定门的后方有什么。如果一扇门被栓死，则由你决定栓在门的哪边。你也可以将未上锁的们设定为卡死。详见第 5 章“冒险环境”里门与闸门相关内容。

门类型 Door Type

d20	门类型
1~10	木质
11~12	木质，栓住或上锁
13	石质
14	石质，栓住或上锁
15	铁质
16	铁质，栓住或上锁
17	铁闸门
18	铁闸门，某处被锁死
19	密门
20	密门，栓住或上锁

门后 Byond a Door

d20	特征物
1~2	通道延伸 10 尺到达 T 型路口，其左右岔道各延伸 10 尺
3~8	通道笔直延伸 20 尺
9~18	房间（按表格“房间”掷骰）
19	楼梯（按表格“楼梯”掷骰）
20	带陷阱的假门

房间 Chambers

每当掷骰结果生成一个房间时，对照表格“房间”来确定其尺寸。再对照表格“房间出口”来确定出口的数量。然后对照表格“出口位置”和“出口类型”来确定出口的样式和位置。

使用“填充地下城”一节中的表格来设定房间内部。

房间 Chamber

d20	房间
1~2	正方形，20 x 20 尺[1]
3~4	正方形，30 x 30 尺[1]
5~6	正方形，40 x 40 尺[1]
7~9	长方形，20 x 30 尺[1]
10~12	长方形，30 x 40 尺[1]
13~14	长方形，40 x 50 尺[2]
15	长方形，50 x 80 尺[2]
16	圆形，直径 30 尺[1]
17	圆形，直径 50 尺[2]
18	八边形，40 x 40 尺[2]
19	八边形，60 x 60 尺[2]
20	不规则四边形，约 40 x 60 尺[2]

[1] 使用表格“房间出口”的普通房间栏
[2] 使用表格“房间出口”的大型房间栏

房间出口 Chamber Exits

d20	普通房间	大型房间
1~3	0	0
4~5	0	1
6~8	1	1
9~11	1	2
12~13	2	2
14~15	2	3
16~17	3	3
18	3	4
19	4	5
20	4	6

出口位置 Exit Location

d20	位置
1~7	入口对面的墙壁
8~12	入口左边的墙壁
13~17	入口右边的墙壁
18~20	与入口同一墙壁

出口类型 Exit Type

d20	类型
1~10	门（按表格“门类型”掷骰）
11~20	走廊，10 尺长

楼梯 Stairs

楼梯包括任何可以上楼或下楼的特征物，包括斜坡 ramps、烟囱 chimneys、开放的竖井 shafts、升降梯 elevator 和爬梯 ladders。如果你的地下城不止一层，你可以在各层之间放置一定数量的楼梯。大多数地下城的楼梯可以定为 30 尺距离。

楼梯 Stairs

d20	楼梯
1~4	下降一层至一个房间
5~8	下降一层至一条长 20 尺通道
9	下降两层至一个房间
10	下降两层至一条长 20 尺通道
11	下降三层至一个房间
12	下降三层至一条长 20 尺通道
13	上升一层至一个房间
14	上升一层至一条长 20 尺通道
15	上升至一条死胡同
16	下降至一条死胡同
17	从烟囱上升一层至一条长 20 尺通道
18	从烟囱上升两层至一条长 20 尺通道
19	竖井（有或无升降梯）下降一层至一个房间
20	竖井（有或无升降梯）下降一层至一个房间，同时可上升一层至一个房间

连接区域 Connecting Areas

你的地图完成后，可以再考虑在彼此相邻的房间和通道间添加门口，或是让其维持不相连的状态。这些门路可以创造更多穿越地下城的路径并扩展玩家们的选择。

如果你的地下城包括不止一层的结构，则必须确保各层之间有连接的楼梯、陷坑和其他垂直的通道。如果你使用方格纸，则可以在当前地图上再该一页纸，标记好楼梯和其他连接两个层面特征物的位置，然后再开始绘制新层级的地图。

填充地下城 Stocking a dungeon

制作自己的地下城地图只是这份乐趣的一半。完成规划图后，你就可以设定各地下城通道和房间里能发现什么挑战和奖励。任何合理的大型空间应充斥着有趣的景象、音响、物件以及生物。

你不需要将地城中的每个细节都绘制出来。你可以制作一份怪物清单和一份宝藏清单，再用一份清单明每个地下城区域特有的一两个要素。

房间用途 Chamber Purpose

房间本身的用途可以帮助确定其内部家具和其他内容。

为你的地城地图上每个房间分配用途，或使用下列表格来激发构思。每种类型的地城在第 5 章节“冒险环境”的“地下城用途”中都有描述，同时它们也分别有自己的表格用以依据地下城用途来设置房间。例如，设计一座陵墓时可以使用表格“地下城：陵墓”来辅助设定房间用途。这些描述地下城详情的表格后面还有一张“通用地下城房间”表。该表可以用在你设计的地下城跟各标准类型不符，或是想混入一些其他东西的时候。

让整个地城都依靠随机掷骰决定内容时，可能会出现一些不协调感。一个小房间可能最终被确定为一座神庙，而隔壁的巨大房间则仅仅被用作储藏室。虽然尝试为这种奇怪的配置安排合理解释也许会非常有趣，但是你最好还是对其作一些适当更改。你可以预留一些比较关键的房间，随后再专门为其作内容设定。

地下城 Dungeon：死亡困境 Death Trap

d20	用途
1	接待室 antechamber 或等候室 waiting room，供观众使用
2~8	警卫室 guardroom，被加固用以抵挡入侵者
9~11	密室 vault，用来存放重要宝藏，且只能通过上锁或隐秘的们进入（75%的概率会被锁在里面）
12~14	房间 room，内有一个谜题，必须将其解决才能绕过某个陷阱或怪物
15~19	陷阱 trap，设计用来杀死或捕捉生物
20	观察室 observation room，让警卫或观众得以观察地下城中各生物的移动状况

地下城 Dungeon：巢穴 Lair

d20	用途
1	军械库 armory，里备有武器和护甲
2	接见室 audience chamber，用于接待访客
3	宴会厅 banquet room，用于重要庆典
4	兵营 barracks，巢穴的护卫们的住处
5	卧室 bedroom，供各头领使用
6	礼拜室 chapel，让巢穴居民用来进行日常礼拜
7	蓄水池 cistern 或水井 well，用于采集饮用水
8~9	警卫室 guardroom，用于防守巢穴
10	犬舍 kennel，供宠物或镇守野兽使用
11	厨房 kitchen，用来贮藏与制备食物
12	围栏 pen 或监狱 prison，用于关押俘虏
13~14	储物室 storage，主要存放一些不易腐坏的货物
15	王座室 throne room，巢穴头领们觐见他人的地点
16	拷问室 torture chamber
17	训练室与健身室 training and exercise room
18	纪念品展室 trophy 或博物馆 museum
19	厕所 latrine 或浴室 bath
20	工作间 workshop，用于制作武器、护甲、工具和其他商品

地下城 Dungeon：迷宫 Maze

d20	用途
1	召唤室 conjuring room，用来召唤生物守卫迷宫
2~5	警卫室 guardroom，供巡逻迷宫的哨兵放哨
6~10	巢穴 lair，供巡逻迷宫的镇守野兽使用
11	围栏 pen 或监狱 prison，用于关押因定罪而关进迷宫的俘虏，只能通过秘门进入
12	圣坛 shrine，用于供奉圣灵或其他实体
13~14	储物室 storage，用于储存食物，以及存放迷宫护卫们用来维护迷宫运作秩序的各种工具
15~18	陷阱 trap，用于迷惑或杀死擅自进入迷宫者
19	水井 well，提供饮用水
20	工作间 workshop，维修保养门、火炬烛台和其他设施的地点

地下城 Dungon：矿场 Mine

d20	用途
1~2	兵营 barracks，作为矿工们的住处
3	卧室 bedroom，供一位上级或主管使用
4	礼拜室 chapel，供奉与矿工、土地或保护相关的守护神
5	蓄水池 cistern，为矿工们提供饮用水
6~7	警卫室 guardroom
8	厨房 kitchen，供工人用餐
9	实验室 laboratory，用于测试矿场中开采的特异矿物
10~15	矿脉 lode，开采金属矿石的地点（75%几率已枯竭）
16	办公室 office，供矿场监工使用
17	冶炼室 smithy，用于修复损坏的工具
18~19	储物室 storage，储存工具和其他设备
20	保险室 strong room 或密室 vault，储存准备运输到地表的矿石

地下城 Dungeon：异界之门 Planar Gate

d100	用途
01~03	精心粉饰的休息厅 foyer 或接待室 antechamber
04~08	军械库 armoty，供传送门的护卫使用
09~10	接见室 audience chamber，用于接待访客
11~19	兵营 barracks，供传送门的警卫们使用
20~23	卧室 bedroom，供守护传送门的教团里高阶的成员使用
24~30	礼拜堂 chapel，供奉单个或复数跟传送门及其守护者相关的神祇
31~35	蓄水池 cistern，提供淡水
36~38	讲堂 classroom，用来讲授学习与传送门先关的秘密
39	召唤室 conjuring room，用来召唤调查或保护传送门的生物
40~41	墓室 crypt，为守护传送门而在战斗中死亡的护卫其遗体保存处
42~47	餐厅 dining room
48~50	占卜室 divination room，用于调查传送门，甚至与之相连接
51~55	宿舍 dormitory，供访客和警卫们使用
56~57	前室 entry room 或玄关 vestibule
58~59	陈列室 gallery，用于展示跟传送门与其警卫相关的各种战利品和物件
60~67	警卫室 guardroom，用于保护或监视传送门
68~72	厨房 kitchen
73~77	实验室 laboratory，从传送门中出现的各种生物的研究实验在这里作处理
78~80	图书馆 library，收藏了关于传送门历史的各种书籍
81~85	围栏 pen 或监狱 prison，用于关押俘虏或从传送门中出现的各种生物
86~87	位面节点 planar junction，通往另一位面的异界之门曾经矗立之处（25%几率仍在激活状态）
88~90	储物室 storage
91	保险室 strong room 或密室 vault，贮存着与传送门相关的各种宝藏，或用于支付异界之门护卫酬劳的资金
92~93	书房 study
94	拷问室 torture chamber，审问那些穿过传送门，或是尝试暗地里使用该传送门的生物
95~98	厕所 latrine 和浴室 bath
99~00	工作间 workshop，研究传送门必须的各种工具和设备在这里制作

地下城 Dungeon：要塞 Stronghold

d100	用途
01~02	接待室 antechamber，要进入要塞的访客在这里等候
03~05	军械库 armory，备有高质量的装备，包括各种轻型攻城武器，比如弩炮 ballistas
06	接见室 audience chamber，供要塞主人用来接见访客
07	鸟舍 aviary 或动物园 zoo，用来饲养奇异生物
08~11	宴会厅 banquet room，用来举办庆典和招待客人
12~15	兵营 barracks，供精英警卫们使用
16	浴室 bath，装配了大理石地板和其他豪华设施
17	卧室 bedroom，供要塞主人或重要客人使用
18	礼拜堂 chapel，供奉跟要塞主人相关的神祇
19~21	蓄水池 cistern，提供饮用水
22~25	餐厅 dining room，用来举办亲友聚会或非正式会餐
26	更衣室 dressing room，其内有许多衣物
27~29	陈列室 gallery，用来展示昂贵的艺术品和各种战利品
30~32	游戏室 game room，用于招待访客
33~50	警卫室 guardroom
51	犬舍 kennel，护卫要塞的怪物和受训动物被驯养之地
52~57	厨房 kitchen，针对准备大量食物，招待大量客人的状况设计
58~61	图书馆 library，其内藏有许多珍稀的书籍
62	休息室 lounge，用于招待客人
63~70	食品仓库 pantry，其内地窖存放着各种葡萄酒和烈酒
71~74	客厅 sitting room，供家人和作客的亲友使用
75~78	马厩 stable
79~86	储物室 storage，储有普通货物和日用品
87	保险室 strong room 或密室 vault，其内保存着重要的宝藏（75%几率藏在一扇密门后）
88~92	书房 study，其内包括一张写字台
93	王座室 throne room，带着精致的装饰
94~96	等候室 waiting room，让下一位客人在接受接待或会面前等候的地方
97~98	厕所 latrine 或浴室 bath
99~00	墓室 crypt，供要塞主人或其他同等重要人员专用

地下城 Dungeon：神庙或圣地 Temple or Shrine

d100	用途
01~03	军械库 armory，其内装满武器、护甲、战旗和标旗
04~05	接见室 audience chamber，神庙祭司接见平民与低阶访客的地方
06~07	宴会厅 banquet room，在庆典和圣日时使用
08~10	兵营 barracks，供神庙自有部队货其雇佣警卫进驻
11~14	小房间 cells，供信徒静坐沉思
15~24	神庙中枢 central temple，用于举行各种仪式
25~28	礼拜堂 chapel，供奉神庙主神相关的次级神祇
29~31	讲堂 classroom，用来为新人或祭司们授课
32~34	召唤室 conjuring room，经过特别授权后，可用来召唤异界生物
35~40	墓室 crypt，供高阶祭司或同等分量人物使用，隐秘且由各种生物和陷阱重重守护
41~42	餐厅 dining room（大）供神庙仆从何低阶祭司使用
43	餐厅 dining room（小）供神庙高阶祭司使用
44~46	占卜室 divination room，其内刻有符文并摆放着各种占卜用具
47~50	宿舍 dormitory，供低阶祭司和学生们使用
51~56	警卫室 guardroom
57	犬舍 kennel，供神庙守护神相关的动物或怪物使用
58~60	厨房 kitchen（在邪恶的神庙里，这里可能还是个令人不安的拷问室 torture chamber）
61~65	图书馆 library，妥善安放着各种宗教论著
66~68	监狱 prison，用于关押敌人（在善良或中立的神庙），或关押预定的祭品（在邪恶的神庙）
69~73	更衣室 robing room，其内准备了各种场合专用的服饰和物品
74	马厩 stable，寄放神庙自有的乘用马和坐骑，或供来访信使和商队使用
75~79	储物室 storage，其内储存着普通用品
80	保险室 strong room 或密室 vault，其内保存着重要的圣遗物和礼仪用物品，并且由各种陷阱重重保护
81~82	拷问室 torture chamber，用于审讯（拥有司法机构的善良或中立神庙），或是只为寻乐而施虐（邪恶神庙）
83~89	纪念品展室 trophy room，与神话中关键人物或事件相关的艺术品展示在此
90	厕所 latrine 和浴室 bath
91~94	水井 well，用来汲取饮用水，可以在受袭击或包围而进行防守期间使用
95~00	工作间 workshop，用于维修或制作各种武器、宗教物品和工具

地下城 Dungeon：陵墓 Tomb

d20	用途
1	接待室 antechamber，用于让人在此向死者致敬，或在此准备出席安葬仪式
2~3	礼拜堂 chapel，供奉守护死者并确保其安息的神祇
4~8	墓室 crypt，一些不太重要的安葬地
9	占卜室 divination room，用于在仪式上与死者联系并从中获取指引
10	伪墓室 false crypt（带陷阱），用于杀死或捕获窃贼
11	陈列室 gallery，以战利品、塑像、绘画等展品展示死者生前的相关事迹
12	主墓室 grand crypt，为某贵族、高阶祭司或其他重要人物而设
13~14	警卫室 guardroom，通常由不死生物，构装生物或其他不需要进食或睡眠的生物看守
15	更衣室 robing room，祭司们在此为安葬仪式做准备
16~17	储物室 storage，存放用来保养陵墓和准备安葬时所需的工具
18	坟冢 tomb，其中埋葬着最富有和最重要的人物，由诸多秘门和陷阱保护着
19~20	工作间 workshop，用于处理防腐尸体

地下城 Dungeon：宝库 Treasure Vault

d20	用途
1	接待室 antechamber，用于接待来访贵宾
2	军械库 armory，存放着宝库警卫使用的普通和魔法设备
3~4	兵营 barracks，警卫的住所
5	蓄水池 cisterm，提供淡水
6~9	警卫室 guardroom，用于抵御入侵者
10	犬舍 kennel，看守宝库的受训野兽其住所
11	厨房 kitchen，警卫们用膳的地方
12	哨所 watch room，警卫在此观察接近地下城的人
13	监狱 prison，用于关押被捕的入侵者
14~15	保险室 strong room 或密室 vault，用于监护隐藏在地下城中的宝藏，只能通过上锁或隐秘的门进入
16	拷问室 torture chamber，用于从被捕入侵者身上撷取情报
17~20	陷阱 trap 或其他唬人把戏 trick，旨在杀死或捕捉进入地下城的生物

通用地下城房间 General Dungeon Chambers

d100	用途
01	接待室 antechamber
02~03	军械库 armory
04	接见室 audience chamber
05	鸟舍 aviary
06~07	宴会厅 banquet room
08~10	兵营 barracks
11	浴室 bath 或厕所 latrine
12	卧室 bedroom
13	兽栏 bestiary
14~16	小房间 cell
17	祈祷室 chantry
18	礼拜堂 chapel
19~20	蓄水池 cistern
21	讲堂 classroom
22	衣帽间 closet
23~24	召唤室 conjuring room
25~26	庭院 court
27~29	墓室 crypt
30~31	餐厅 dining room
32~33	占卜室 divination room
34	宿舍 dormitory
35	更衣室 dressing room
36	前室 entry room 或玄关 vestibule
37~38	陈列室 gallery
39~40	游戏室 game room
41~43	警卫室 guardroom
44~45	会堂 hall
46~47	大会堂 great hall
48~49	走廊 hallway
50	犬舍 kennel
51~52	厨房 kitchen
53~54	实验室 laboratory
55~57	图书馆 library
58~59	休息室 lounge
60	冥想室 meditation chamber
61	瞭望台 observatory
62	办公室 office
63~64	食品仓库 pantry
65~66	围栏 pen 或监狱 prison
67~68	接待室 reception room
69~70	食堂 refectory
71	更衣室 robing room
72	宴会厅 salon
73~74	圣坛 shrine
75~76	客厅 sitting room
77~78	冶炼室 smithy
79	马厩 stable
80~81	储物室 storage room
82~83	保险室 strong room 或密室 vault
84~85	书房 study
86~88	神庙 temple
89~90	王座室 throne room
91	拷问室 torture room
92~93	训练室 training 或健身房 exercise room
94~95	纪念品展室 trophy 或博物馆 museum
96	等候室 waiting room
97	育儿室 nursery 或学堂 schoolroom
98	水井 well
99~00	工作间 workshop

房间现状 Current Chamber State

如果一个地下城曾经历一段动荡的历史，那么你可以掷骰确定某个特定区域的现状。不过，如果该房间仍然用于实现其预定的用途，则表示其完好无损。

房间现状 Current Chamber State

d20	特征物
1~3	瓦砾，天花板部分倒塌
4~5	坑洞，地面部分倒塌
6~7	灰烬，主要是燃烧所致
8~9	用作一个营地
10~11	一池水；房间原本的内容物被水毁坏
12~16	家具受损但仍然存在
17~18	转为作其他用途（骰表格“通用地下城房间”）
19	空无一物
20	维持原状且光洁如新

房间内容 Chamber Contents

你对各地下城内各房间的用途有一个整体印象后，就可以考虑为这些区域填充具体的内容。表格“地下城房间内容”可以用来随机掷骰决定房间里的内容，或者你也可以自选特定区域的内容。如果你决定自行选择内容，则务必让其包含丰富多彩的各种有趣东西。除该表所示内容外，本附录提及的“地下城装饰”也提供了其他的物品和要素来填充房间。

表格“地下城房间内容”中，“主要生物”表示一个控制该区域的生物。宠物与结盟生物屈从于主要生物。“随机生物”则是食腐动物或一些生物公害，它们通常都是经过该区域的单个怪物或小团体。这类生物包括食腐虫 carrion crawlers、恐鼠 dire rats、胶质方块 gelatimous cubes 和锈蚀怪 rust monsters 等等。详见第 3 章“创造冒险”来获取更多关于随机遭遇的信息。

地下城房间内容 Dungeon Chamber Contents

d100	内容
01~08	怪物（主要生物）
09~15	怪物（主要生物）与宝藏
16~27	怪物（宠物或结盟生物）
28~33	怪物（宠物或结盟生物）守护宝藏
34~42	怪物（随机生物）
43~50	怪物（随机生物）与宝藏
51~58	地下城危害物（见“随机地下城危害物”）附带次要宝藏
59~63	障碍（见“随机障碍”）
64~73	陷阱（见“随机陷阱”）
74~76	陷阱（见“随机陷阱”）保护宝藏
77~80	唬人把戏（见“随机唬人把戏”）
81~88	空房间
89~94	空房间与地下城危害物（见“随机地下城危害物”）
95~00	空房间附带宝藏

怪物和动机 Monster and Motivations

见第 3 章“创建冒险”中关于创建与怪物相关遭遇的指引。为了促进多样化和悬念，请确保有出现不同难度的遭遇。

进入地下城初期就遭遇一个强大的生物，可以促进兴奋感并迫使冒险者们开动脑筋。例如，一只远古红龙沉睡在地下城第一层，浓烟和他沉重的呼吸声充斥着其巢穴附近的房间。精明的角色将尽最大努力来避开龙，队伍里的大胆窃贼甚至还会顺带从那财宝堆中偷走一些钱币。

并不是所有怪物都直接与玩家敌对。你的地下城中安排怪物时，可以思考一下它们与附近生物的关系，以及它们对冒险者的态度。角色们可以提供食物来安抚饥饿的野兽，而更聪明的生物则有更复杂的动机。表格“怪物动机”可以帮你赋予怪物一个目标来定义它在地下城中的存在。

在复数的房间中都有遭遇的一大群怪物，其动机可能适用整个种族，其子群的目标还可能会存在某些冲突。

怪物动机 Monster Motivation

d20	目标	d20	目标
1~2	寻找一个避难所	12~13	躲避敌人
3~5	征服地下城	14~15	从战斗中恢复
6~8	地下城中找一个物品	16~17	躲避危险
9~11	杀死对手	18~20	寻求财富

随机地下城危害物 Ranbom Dungeon Hazards

怪物们会清除或避开危害物，因而栖息地区域很少出现这类东西。

尖叫蕈 shriekers 和紫蕈 violet fungi 在《*怪物图鉴*》中有描述。表中其他危害物则在第 5 章“冒险环境”中有描述。

地下城危害物 Dungeon Hazards

d20	危害物	d20	危害物
1~3	棕霉菌 brown mold	11~15	蜘蛛网 spiderwebs
4~8	绿软泥 green slime	16~17	紫蕈 violet fungus
9~10	尖叫蕈 shrieker	18~20	黄霉菌 yellow mold

随机障碍 Random Obstacles

障碍对穿越地下城的进程造成限制。某些情况下，冒险者们认为的障碍在地下城居民看来只是一条普通的通道。例如，一个半淹的房间对很多角色来说是一个障碍，但是对天生水下呼吸生物来说则是更轻松的地方。

障碍可以影响不止复数的房间。一条裂谷可能横穿几条通道和几个房间，或者其裂缝沿着石艺加工的痕迹延伸到更广阔的周边地区。某区域的魔法祭坛升起猛烈的风流，并可能因此搅动空气而使四周百里之外区域的危险性降低。

障碍 Obstacles

d20	障碍
1	防生物灵光覆盖一片半径 1d10 x 10 尺的区域；灵光内的活体生物不能回复生命值
2	冲击的风会使移动速度减半，同时使远程攻击检定具有劣势
3	*剑刃护壁 blade barrier* 堵住通道
4~8	坍塌
9~12	深沟，宽 1d4 x 10 尺，深 2d6 x 10 尺，可能会连接到地下城的其他层级
13~14	淹没深度达 2d10 尺的区域；出现在向上倾斜的通道、上升的楼层或上升的楼梯等地，其附近必须有水
15	熔岩流经该地区（50%几率有一座跨越熔岩的石桥）
16	疯长的蘑菇挡住前路，必须将其砍伐才能通过（25%几率有一片霉菌或真菌类危害物隐藏其中）
17	有毒气体（暴露在其中的生物每分钟受 1d6 的毒素损伤）
18	*反重力 Reverse gravity* 的效应使生物坠向天板
19	*火墙术 wall of fire* 堵住通道
20	*力场墙 wall of force* 堵住通道

随机陷阱 Random Reaps

如果你需要随手的陷阱或要在地下城中放置随机陷阱，可以使用第 5 章“冒险环境”中提到的陷阱范例或下列表格。如果你选择使用表格，那么先使用表格“陷阱效应”和“陷阱触发”来设定陷阱的类型，再使用表格“陷阱危害度”来决定它的致命程度。关于陷阱危害度的更多信息，详见第 5 章。

陷阱触发 Trap Trigger

d6	触发
1	踩踏（地板，楼梯）
2	走过（门道，过道）
3	触碰（门把手，雕像）
4	打开（门，宝箱）
5	观看（壁画，奥秘符号）
6	移动（手推车，石砖）

陷阱危害度 Trap Damage Severity

d6	危害度
1~2	挫折 setback
3~5	危险 dangerous
6	致命 deadly

陷阱效应 Trap Effects

d100	效应
01~04	*魔法飞弹 magic missiles* 从雕像或物件中射出
05~07	坍塌的梯道生成一个斜坡使人物跌至其下端一个陷坑中
08~10	天花板大段掉落，或整个天花板坍塌
11~12	天花板缓慢下降，且房间的门被锁住
13~14	滑梯出现在打开的地板上
15~16	铿锵的响声吸引了附近的怪物
17~19	触摸一个物件触发一个*解离术 disintegrate*
20~23	门或其他物件上涂有接触型毒药
24~27	火焰从墙壁、地面或物件中射出
28~30	触摸一个物件触发一个*石化术 flesh to stone*
31~33	地面坍塌或地面只是个幻象
34~36	排气孔释放气体：其效应可能是致盲、酸蚀、遮罩、麻痹、带毒或催眠
37~39	地板砖带电
40~43	*守卫结界 glyph of warding*
44~46	巨型轮形雕像滚下廊道
47~49	*闪电束 lightning bolt* 从墙壁或物件中射出
50~52	上锁的房间中涌进水和强酸
53~56	飞镖从打开的箱子里射出
57~59	一件武器、一套护甲或地毯被触碰时突然被活化并发动攻击（件*《怪物手册》*中的“活化物件”）
60~62	钟摆在房间或会堂中摇摆，其主体可以是刀刃或者是重物类，比如一把巨锤
63~67	隐藏的陷坑出现在角色下方（25%几率在坑陷底部有一只黑布丁或胶质方块）
68~70	隐藏的坑陷，其内充满强酸或火焰
71~73	上锁的坑陷，其内充满水
74~77	镰刃从墙壁或物件中伸出
78~81	复数的矛（可能带毒）突然刺出
82~84	脆弱的楼梯坍塌其下布满尖刺
85~88	*雷鸣波 thunderwave* 将角色们推进一个陷坑或尖刺丛中
89~91	钢爪或石爪使角色受束缚
92~94	石块撞穿过道
95~97	*徽记术 symbol*
98~00	几面墙壁滑动着拍合

随机唬人把戏 Random Tricks

相比陷阱，唬人把戏并不致命而又离奇古怪。它们有些是地下城创造者遗留下的影响，有些则可能是弥漫地下城中奇特魔法能量的体现。

下列表格可以帮你随机生成一些唬人把戏。先掷骰决定一个设置把戏的物件，再掷骰确定把戏的性质。一些唬人把戏是无法驱散的永久效应，另一些则是临时存在，或是可以被*解除魔法 dispel magic* 抵消。具体状况随你设定。

唬人物件 Trick Objects

d20	物件
1	书本
2	保存在一个罐子里的大脑
3	燃烧的火焰
4	破碎的宝石
5	门
6	湿壁画
7	家具
8	玻璃塑像
9	蘑菇田
10	油画
11	植物或树
12	水池
13	墙壁或地板上的符文雕刻
14	颅骨
15	魔法能量球
16	雕像
17	石质方尖碑
18	护甲套装
19	挂毯或地毯
20	假人

唬人把戏 Tricks

d100	唬人效应
01~03	使第一触碰物件的人衰老
04~06	使被触碰物件活化，或活化它附近的其他物件
07~10	询问三个技能测试型问题（三个问题均回答正确便会出现一项奖励）
11~13	赋予抗性或易伤
14~16	触碰时改变角色的阵营、个性、体型、外貌或性别
17~19	将一种物质转变为另一种物质，比如黄金变成铅或金属变成易碎的水晶
20~22	生成一个力场
23~26	产生一个幻象
27~29	在一段时间里压制魔法物品
30~32	变巨或缩小各角色
33~35	*魔嘴术 magic mouth* 说出一个谜语
36~38	*困惑术 confusion*（指定 10 尺内的所有生物）
39~41	指出方向（真或假）
42~44	实现一个愿望
45~47	飞起来，以避免被触碰
48~50	对角色施展*指使术 geas*
51~53	加强，减弱，消除，或逆转重力
54~56	促进贪婪之心
57~59	收容一个被禁锢的生物
60~62	锁定或解锁出口
63~65	提供一场可选的游戏，以此承诺一项奖励或一条有价值的情报
66~68	帮助或伤害特定类型的生物
69~71	对角色们施展*变形术 polymorph*（持续 1 小时）
72~75	出现一条谜题或谜语
76~78	阻止移动
79~81	放出钱币，假钱币，宝石，假宝石，一件魔法物品，或地图
82~84	放出，召唤，或变成一个怪物
85~87	对角色们施展*暗示术 suggestion*
88~90	触碰时会大声的哭喊
91~93	说话（正常讲演，废话，诗歌和童谣，唱歌，施法，或尖叫）
94~97	将角色们传送至另一个地方
98~00	交换两名角色或多名角色的意识

随机宝藏 Random Treasures

使用第 7 章“宝藏”中的表格和指引，来设定地下城中各个区域的宝藏。

空房间 Empty Rooms

角色们需要一个安全地点进行短休时，一个空房间的出现俨然天赐之物。角色们也可以躲藏其内进行长休。

这样的房间有时并不像看上去一样空荡。如果人物仔细搜寻房间，你可以给他们奖励一个密室，其中包含一个本先前居民的日记，一幅指向另一地下城的地图，或是其他的发现。

地下城装饰 Dungeon Dressing

本节的诸表格提供了可放置在地下城中的杂项物品和特征点。地下城装饰可以帮助营造地下城的氛围，提供一些关于它的创造者和历史的线索，为设置唬人把戏和陷阱提供基础，或以此鼓励玩家进行探索。

生成随机地下城装饰时，可以分别用下列的每个表格作一次掷骰：“声响”“空气”和“气味”。而本节的其他表格则可以随意进行多次掷骰，或直接从中选择合适的家具作摆设。

响声 Noises

d100	效应
01~05	猛烈拍打声
06	咆哮轰鸣
07	嗡嗡蜂鸣
08~10	吟唱声
11	悠扬钟鸣
12	叽喳鸟叫
13	铿锵哐当响
14	刺耳擦碰声
15	嘀嗒声
16	咳嗽声
17~18	嘎吱作响
19	鼓声
20~23	前方脚步声
24~26	接近脚步声
27~29	背后脚步声
30~31	远离脚步声
32~33	身边脚步声
34~35	咯咯笑声（隐约）
36	锣声
37~39	摩擦声
40~41	呻吟叹息声
42	呼噜声
43~44	嘶嘶声
45	喇叭声
46	哀嚎声
47~48	哼唱声
49	叮当铃响
50~53	敲击声
54~55	大笑声
56~57	悲叹声
58~60	喃喃声
61~62	音乐
63	嘎嘎声
64	清脆铃声
65~68	沙沙声
69~72	抓挠声
73~74	尖叫声
75~77	凿击声
78	洗牌声
79~80	滑动声
81	拍扇声
82	喷嚏声
83	啜泣声
84	飞溅声
85	碎裂声
86~87	吱吱声
88	号叫
89~90	节奏轻拍声
91~92	重击砰声
93~94	狠打咚咚声
95	金属叮叮响
96	拨弦声
97	牢骚嘀咕声
98	窃窃私语
99~00	吹口哨声

空气 Air

d100	状况	d100	状况
01~60	纯净而潮湿	86~90	纯净而温暖
61~70	纯净而通风	91~93	雾蒙而潮湿
71~80	纯净却寒冷	94~96	烟缭或布满蒸汽
81~83	迷雾且寒冷	97~98	纯净，天花板萦绕着烟雾
84~85	纯净，地下萦绕着迷雾	99~00	纯净且有清风吹过

气味 Odors

d100	状况	d100	状况
01~03	刺鼻	66~70	腐臭味
04~05	氯气味	71~75	腐植味
06~39	阴冷或霉味	76~77	咸湿味
40~49	泥土味	78~82	烟雾味
50~57	粪肥味	83~89	陈旧味
58~61	金属味	90~95	硫酸味
62~65	纯氧味	96~00	尿味

通用特征物 General Features

d100	物品	d100	物品
01	破烂的箭	60	磨钝的标枪头
02~04	灰烬	61	皮靴
05~06	骨头	62~64	树叶和树枝
07	破烂的瓶子	65~68	霉菌（普通）
08	锈蚀的链条	69	镐的把柄
09	碎裂的短棒	70	破烂的木杆(5 尺)
10~19	蛛网纺锥	71	陶器碎片
20	铜币	72~73	破布
21~22	天花板上的裂缝	74	腐坏的绳索
23~24	地板上的裂缝	75~76	瓦砾和污物
25~26	墙上的裂缝	77	扯裂的麻袋
27	匕首的把柄	78~80	软泥（无害）
28~29	天花板上的湿斑	81	锈蚀的长钉
30~33	墙上的湿斑	82~83	棍子
34	干枯的血迹	84	小石堆
35~41	滴淌的血迹	85	稻草
42~44	粪便	86	破烂的剑刃
45~49	灰尘	87	散落的牙齿或獠牙
50	龟裂的烧瓶	88	火炬的把柄
51	食物残渣	89	墙上的刮痕
52	真菌（普通）	90~91	大水坑
53~55	鸟粪	92~93	小水坑
56	毛发或毛皮	94~95	小股流水
57	龟裂的锤子头	96	蜡团（蜡烛根）
58	严重凹损的头盔	97	滴淌的蜡
59	弯曲锈蚀的铁条	98~00	腐烂的碎木堆

通用设备与摆设 General Furnishings and Appointments

d100	物品	d100	物品
01	祭坛	51	神像（大型）
02	扶手椅	52	小火药桶（琵琶桶，20 加仑）
03	衣橱	53	织布机
04	挂毯或窗帘	54	席子
05	袋子	55	床垫
06	圆桶（40 加仑）	56	提桶
07~08	床	57	画
09	长凳	58~60	托盘
10	盖毯	61	底座
11	箱子（大型）	62~64	挂勾
12	火盆和木炭	65	枕头
13	水桶	66	管桶（大型酒桶，105 加仑）
14	餐车	67	床单被子
15	床铺	68~70	地毯（小型或中型）
16	大桶（巨型酒桶，125 加仑）	71	灯心草
17	柜橱	72	麻袋
18	烛台	73	壁灯
19	地毯（大型）	74	屏幕
20	酒桶（40 加仑）	75	纸张
21	吊灯	76~77	架子
22	木炭	78	神龛
23~24	板椅	79	餐具柜
25	坐垫椅	80	沙发
26	坐垫椅或沙发	81	法杖（普通）
27	大型箱子	82	站台
28	中型箱子	83	塑像
29	小型箱子	84	高脚凳
30	衣橱（衣柜）	85	普通凳
31	煤	86	大型桌子
32~33	长椅	87	长桌子
34	板条箱	88	矮桌子
35	标灯	89	圆桌子
36	碗柜	90	小型桌子
37	坐垫	91	搁板桌子
38	讲台	92	壁毯
39	书桌	93	宝座
40~42	壁炉和木材	94	树桩
43	带披盖的壁炉	95	浴缸
44	小木桶（小型酒桶，10 加仑）	96	大酒桶（巨型酒桶，250 加仑）
45	喷泉	97	瓮
46	湿壁画	98	墙装面盆和洗盆
47	磨刀石	99	木枝堆
48	大篮子	00	工作台
49	跪垫		
50	大木桶（大型酒桶，65 加仑）		

宗教饰物与设备 Religious Articles and Furnishings

d100	物品	d100	物品
01~05	祭坛	55	马赛克镶嵌画
06~08	钟铃	56~58	捐款的容器
09~11	火盆	59	油画或湿壁画
12	烛架	60~61	长椅
13~14	蜡烛	62	管乐器
15	烛台	63	祈祷地毯
16	袈裟	64	讲坛
17	风铃	65	隔栏
18~19	祭坛桌布	66~69	长袍
20~23	镇台或镇柱	70~71	屏风
24	窗帘或挂毯	72~76	神龛
25	鼓	77	侧椅
26~27	洗盆	78~79	站台
28~29	钟锣	80~82	塑像
30~35	圣徽或邪徽	83	宝座
36~37	圣文或邪文	84~85	香炉
38~43	神像	86~90	三脚架
44~48	焚香器	91~97	祭衣
49	跪板	98~99	祈愿灯
50~53	油灯	00	口哨
54	诵经台		

魔法师设备 Mage Furnishings

d100	物品	d100	物品
01~03	蒸馏器	54	魔法阵
04~05	天平	55	研钵和研杵
06~09	烧杯	56	平底锅
10	风箱	57~58	羊皮纸
11~14	本书	59	五芒星印
15~16	瓶	60	五角星形
17	碗	61	烟斗
18	箱	62	锅
19~22	火盆	63	棱镜
23	笼	64~65	羽毛笔
24	蜡烛	66~68	曲颈瓶
25~26	烛台	69	棒，混合或搅拌用
27~28	大锅	70~72	卷轴
29~30	粉笔	73	六分仪
31~32	坩埚	74~75	颅骨
33	水晶球	76	刮铲
34	细颈玻璃瓶	77	量勺
35	写字台	78	站台
36	盘子	79	高脚凳
37~40	烧瓶或罐	80	动物标本
41	漏斗	81	罐（容器）
42	火炉	82	钳夹
43~44	药草	83	三脚架
45	号角	84	管（容器）
46~47	沙漏	85~86	管（通心）
48~49	奶壶	87	镊子
50	水壶	88~90	小瓶
51	长柄勺	91	水钟
52	油灯或提灯	92	金属丝
53	透镜（凹或凸）	93~00	工作台

生活器具和个人物品 Utensils and Personal Items

d100	物品	d100	物品
01	锥子	49	针（针堆）
02	绷带	50	烹调油
03	洗盆	51	燃油
04~05	篮子	52	精油
06~07	本书	53	平底锅
08~09	瓶	54~55	羊皮纸
10	碗	56	管乐器
11	箱	57	烟斗
12~13	刷子	58	碟子，浅盘或茶托
14	蜡烛	59	锅
15	烛花剪	60~61	小包
16	烛台	62	粉扑
17	藤条或手杖	63	羽毛笔
18	盒箱	64	剃刀
19	首饰盒（小）	65	绳索
20~21	保险柜	66	药膏或油膏
22	古龙水或香水	67~68	卷轴
23	梳	69	摇匀器
24	杯	70	筛或过滤器
25	细颈玻璃瓶	71~72	香皂
26~27	盘子	73	水阀
28	耳勺	74	勺子
29	大口水壶	75	瓶塞
30	圆肚酒壶，马克杯或大啤酒杯	76~77	雕像或塑像
		78~79	缝线
31~32	烧瓶或罐	80~82	火绒盒（带燧石和铁片）
33	食品		
34	叉	83	毛巾
35	研磨棒	84	托盘
36	研磨机	85	三脚架或三脚凳
37	角杯	86	盖碗
38	沙漏	87~88	麻线
39	奶罐或陶罐	89~90	装饰花瓶
40	水壶	91~92	小瓶
41	钥匙	93	面巾
42	小刀	94	磨刀石
43	掷距骨或骰子	95~96	假发
44	长柄勺	97~98	羊毛
45~46	油灯或提灯	99~00	纱线
47~48	镜子		

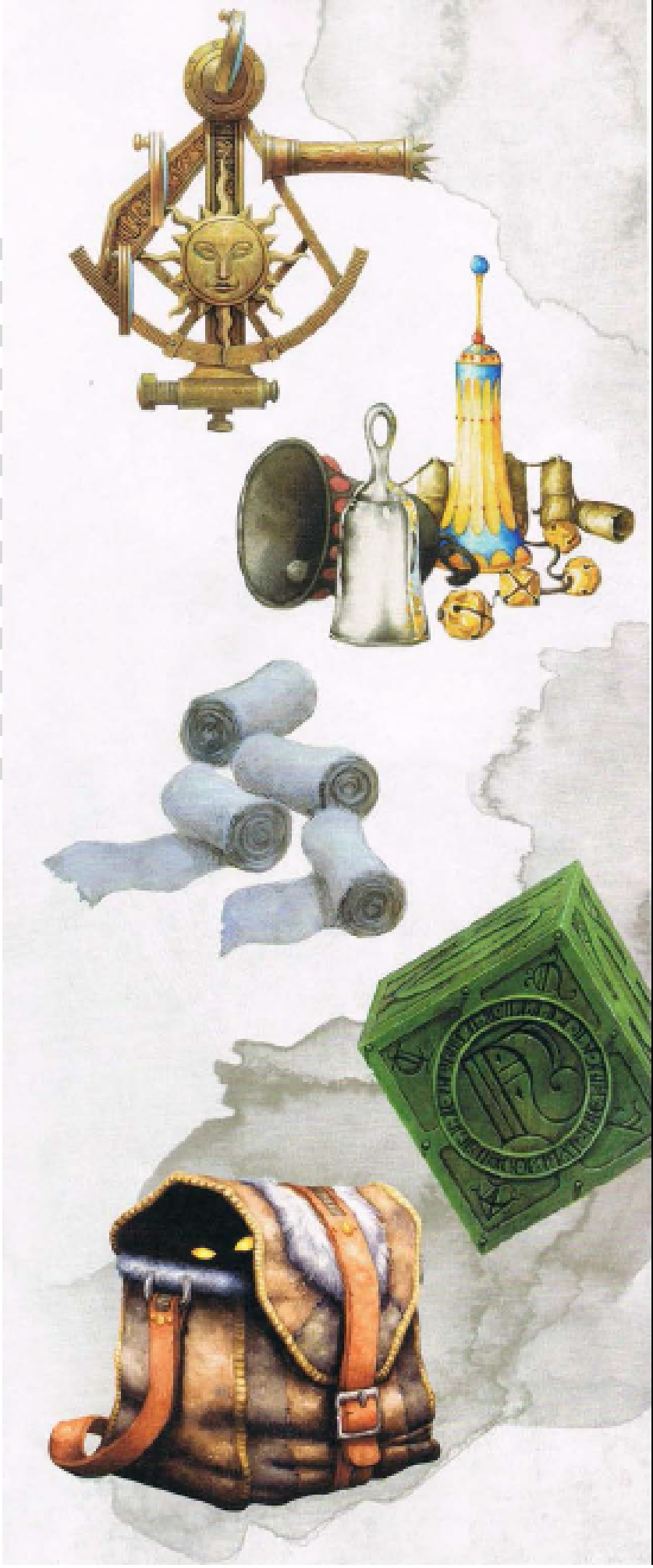
容器内容物 Container Contents

d100	物品	d100	物品
01~03	灰烬	55~59	粘稠液体
04~06	树皮	60~61	无法辨认的结块
07~09	身体器官	62~64	油
10~14	骨头	65~68	糊
15~17	煤渣	69~71	丸
18~22	晶体	72~84	粉末
23~26	粉尘	85~86	半流体悬浊液
27~28	纤维	87~88	皮肤或毛皮
29~31	胶质	89~90	球体（金属，石质或木质）
32~35	谷物		
36~38	润滑脂	91~92	碎片
39~41	干燥外壳	93~94	秸秆
42~46	叶子	95~97	线缕
47~54	稀薄液体	98~00	纸条

书 Books，卷轴 Scrolls 和卷册 Tomes

d100	物品
01~02	帐目记录
03~04	炼金师的笔记本
05~06	年历
07~08	动物图鉴
09~11	传记
12~14	纹章学书
15	神话书
16	压花书
17	日历
18~22	产品目录
23~24	合同
25~27	日记
28~29	词典
30~32	涂鸦或草图
33	伪造文件
34	语法练习册
35~36	异端资料
37~41	历史资料
42~43	遗愿和遗嘱
44~45	法律法规
46~53	信
54	疯子的胡言乱语
55	魔术技巧（不是魔法书）
56	魔法卷轴
57~59	地图或地图集

d100	物品
60	回忆录
61~62	海图或星图
63~64	小说
65	绘画
66~67	诗歌
68~69	祷文书
70	财产证书
71~74	菜谱和食谱
75	刑事审判记录
76	皇家公告
77~78	乐谱
79	魔法书
80	护甲制作资料
81~82	占星术资料
83~84	酿造资料
85~86	外来动植物资料
87~88	草药学资料
89~90	区系植物资料
91~92	数学资料
93	石工资料
94	医学资料
95	神学资料
96	禁忌学识的卷册
97~99	异域游记
00	位面游记



附录 B：怪物清单 Monster Lists

各环境中的怪物 Monsters by Environment

下列表格根据环境和挑战等级来组织怪物。这些表格省略了那些不习惯住在这些环境中的怪物，比如天使和魔鬼。

冻土怪物 Arctic Monsters

怪物	挑战等级(XP)
平民 commoner，猫头鹰 owl	0 (10 XP)
血鹰 blood hawk，狗头人 kobold，强盗 bandit，部族武者 tribal warrior	1/8 (25 XP)
巨猫头鹰 giant owl，带翼狗头人 winged kobold	1/4 (50 XP)
冰魔蝠 ice mephit，兽人 orc，斥候 scout	1/2 (100 XP)
棕熊 brown bear，半食人魔 half-ogre	1 (200 XP)
强盗首领 bandit captain，狂战士 berserker，德鲁伊 druid，食人魔 ogre，兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh，魔兽人 orog，狮鹫 griffon 白熊 polar bear，剑齿虎 saber-toothed tiger	2 (450 XP)
蝎尾狮 manticore，老兵 veteran，冬狼 winter wolf，雪人 yeti	3 (700 XP)
还魂尸 revenant，熊人 werebear，幼年百足魔兽 young remorhaz，巨魔 troll	5 (1800 XP)
猛犸 mammoth，幼年白龙 young white dragon	6 (2300 XP)
霜巨人 frost giant	8 (2900 XP)
巨恶雪人 abominable yeti	9 (5000 XP)
百足魔兽 remorhaz，大鹏 roc	11 (7200 XP)
成年白龙 adult white dragon	13 (10000 XP)
远古白龙 ancient white dragon	20 (25000 XP)

海岸怪物 Coastal Monsters

怪物	挑战等级(XP)
平民 commoner，螃蟹 crab，鹰 eagle	0 (10 XP)
强盗 bandit，血鹰 blood hawk，蚊蝠 stirge，人鱼 merfolk，巨蟹 giant crab，警卫 guard，狗头人 kobold，毒蛇 poisonous snake，部族武者 tribal warrior	1/8 (25 XP)
巨蜥 giant lizard，伪龙 pseudodragon，巨狼蛛 giant wolf spider，翼龙 pteranodon，带翼狗头人 winged kobold	1/4 (50 XP)
沙华鱼人 sahuagin，斥候 scout	1/2 (100 XP)
巨鹰 giant eagle，巨蟾 giant toad，鸟妖 harpy	1 (200 XP)
强盗首领 bandit captain，迈罗人鱼 merrow，狂战士 berserker，德鲁伊 druid，狮鹫 griffon，食人魔 ogre，蛇颈龙 plesiosaurus，海鬼婆 sea hag，沙华鱼人女祭司 sahuagin priestess	2 (450 XP)
蝎尾狮 manticore，老兵 veteran	3 (700 XP)
女妖 banshee	4 (1100 XP)
沙华鱼人男爵 sahuagin baron，水元素 water elemental	5 (1800 XP)
独眼巨人 cyclops	6 (2300 XP)
幼年青铜龙 young bronze dragon	8 (2900 XP)
幼年蓝龙 young blue dragon	9 (5000 XP)
气巨灵 djinni，水巨灵 marid，大鹏 roc	11 (7200 XP)
风暴巨人 storm giant	13 (10000 XP)
成年青铜龙 adult bronze dragon	15 (13000 XP)
成年蓝龙 adult blue dragon	16(15000 XP)
龙龟 dragon turtle	17 (18000 XP)
远古青铜龙 ancient bronze dragon	22 (41000 XP)
远古蓝龙 ancient blue dragon	23 (50000 XP)

荒漠怪物 Desert Monsters

怪物	挑战等级(XP)
猫 cat，平民 commoner，鬣狗 hyena，豺狗 jackal，蝎子 scorpion，秃鹫 vulture	0 (10 XP)
强盗 bandit，骆驼 camel，飞蛇 flying snake，警卫 guard，狗头人 kobold，骡子 mule，蚊蝠 stirge，部族武者 tribal warrior，毒蛇 poisonous snake	1/8 (25 XP)
蟒蛇 constrictor snake，巨蜥 giant lizard，巨狼蛛 giant wolf spider，毒蛇 poisonous snake，带翼狗头人 winged kobold	1/4 (50 XP)
尘魔蝠 dust mephit，豺狼人 gnoll，大地精 hobgoblin，化豺 jackalwere，斥候 scout，虫群 swarm of insects	1/2 (100 XP)
亡命恶犬 death dog，巨鬣狗 giant hyena，巨蜘蛛 giant spider，巨蟾 giant toad，巨秃鹫 giant vulture，半食人魔 half-ogre，狮子 lion，斯里克林螳螂人 thri-kreen，纯血蛇人 yuan-ti pureblood	1 (200 XP)
强盗首领 bandit captain，狂战士 berserker，德鲁伊 druid，巨蟒 giant constrictor snake，豺狼人群主 gnoll pack lord，食人魔 ogre	2 (450 XP)
巨蝎 giant scorpion，相位蜘蛛 phase spider，大地精长官 hobgoblin captain，尸妖 wight，木乃伊 mummy，恶咒蛇人 yuan-ti malison	3 (700 XP)
豺狼人·耶诺古毒牙 gnoll fang of Yeenoghu，羽蛇 couatl，人身狮 lamia，虎人 weretiger	4 (1100 XP)
气元素 air elemental，火元素 fire elemental，还魂尸 revenant	5 (1800 XP)
独眼巨人 cyclops，美杜莎 medusa，幼年黄铜龙 young brass dragon	6 (2300 XP)
憎恶蛇人 yuan-ti abomination	7 (2900 XP)
幼年蓝龙幼年蓝龙 young blue dragon	9 (5000 XP)
巡守纳迦 guardian naga	10 (5900 XP)
火巨灵 efreeti，女面斯芬克斯 gynosphinx，大鹏 roc	11 (7200 XP)
成年黄铜龙 adult brass dragon	13 (10000 XP)
木乃伊领主 mummy lord，紫虫 purple worm	15 (13000 XP)
成年蓝龙成年蓝龙 adult blue dragon	16(15000 XP)
成年蓝龙巫妖 adult blue dracolich，男面斯芬克斯 androsphinx	17 (18000 XP)
远古黄铜龙 ancient brass dragon	20 (25000 XP)
远古蓝龙 ancient blue dragon	23 (32500 XP)

丛林怪物 Forest Monsters

怪物	挑战等级(XP)
启蒙灌木 awakened shrub，狒狒 baboon，獾 badger，猫 cat，平民 commoner，鹿 deer，鬣狗 hyena，猫头鹰 owl	0 (10 XP)
强盗 bandit，血鹰 blood hawk，警卫 guard，飞蛇 flying snake，巨鼠 giant rat，蚊蝠 stirge，巨鼬 giant weasel，枯枝怪 twig blight，狗头人 kobold，毒蛇 poisonous snake，部族武者 tribal warrior	1/8 (25 XP)
野猪 boar，蟒蛇 constrictor snake，麋鹿 elk，巨獾 giant badger，巨狼蛛 giant wolf spider，巨蝙蝠 giant bat，巨猫头鹰 giant owl，巨蛙 giant frog，巨蜥 giant lizard，巨毒蛇 giant poisonous snake，地精 goblin，天狗 kenku，黑豹 panther，闪现犬 blink dog，皮克精 pixie，伪龙 pseudodragon，狼 wolf，渡鸦群 swarm of ravens，小妖精 sprite，带翼狗头人 winged kobold，枯针怪 needle blight	1/4 (50 XP)
猿 ape，黑熊 black bear，巨黄蜂 giant wasp，豺狼人 gnoll，大地精 hobgoblin，兽人 orc，蜥蜴人 lizardfolk，半羊人 satyr，斥候 scout，虫群 swarm of insects，枯藤怪 vine blight，座狼 worg	1/2 (100 XP)
棕熊 brown bear，恐狼 dire wolf，树精 dryad，巨鬣狗 giant hyena，巨蜘蛛 giant spider，巨蟾 giant toad，纯血蛇人 yuan-ti pureblood，地精头目 goblin boss，半食人魔 half-ogre，鸟妖 harpy，老虎 tiger，熊地精 bugbear，妖精龙 faerie dragon (黄色或更年轻)，	1 (200 XP)
掘地虫 ankheg，启蒙树木 awakened tree，强盗首领 bandit captain，狂战士 berserker，人马 centaur，德鲁伊 druid，伊特怪 ettercap，巨野猪 giant boar，巨麋鹿 giant elk，巨蟒 giant constrictor snake，飞马 pegasus，穴居攫怪 grick，豺狼人群主 gnoll pack lord，蜥蜴人萨满 lizardfolk shaman，食人魔 ogre，魔兽人 orog，鼠人 wererat，鬼火 will-o'-wisp，毒蛇群 swarm of poisonous snakes，妖精龙 faerie dragon (绿色或更年长)，兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh	2 (450 XP)
移位兽 displacer beast，绿鬼婆 green hag，大地精长官 hobgoblin captain，老兵 veteran，猫头鹰 owlbear，相位蜘蛛 phase spider，狼人 werewolf，恶咒蛇人 yuan-ti malison	3 (700 XP)
女妖 banshee，羽蛇 couatl，野猪人 wereboar，豺狼人·耶诺古毒牙 gnoll fang of Yeenoghu，虎人 weretiger	4 (1100 XP)
石化牛 gorgon，还魂尸 revenant，巨魔 troll，蔓生怪 shambling mound，独角兽 unicorn，熊人 werebear	5 (1800 XP)
巨猿 giant ape，阿尔法穴居攫怪 grick alpha，恶鬼 oni，憎恶蛇人 yuan-ti abomination	7 (2900 XP)
幼年绿龙 young green dragon	8 (2900 XP)
树人 treant	9 (5000 XP)
巡守纳迦 guardian naga，幼年金龙 young gold dragon	10 (5900 XP)
成年绿龙 adult green dragon	15 (13000 XP)
成年金龙 adult gold dragon	17 (18000 XP)
远古绿龙 ancient green dragon	22 (41000 XP)
远古金龙 ancient gold dragon	24 (62000 XP)

草原怪物 Grassland Monsters

怪物	挑战等级(XP)
猫 cat，平民 commoner，鹿 deer，豺狗 jackal，鬣狗 hyena，鹰 eagle，山羊 goat，秃鹫 vulture	0 (10 XP)
血鹰 blood hawk，飞蛇 flying snake，巨鼬 giant weasel，警卫 guard，蚊蝠 stirge，毒蛇 poisonous snake，部族武者 tribal warrior	1/8 (25 XP)
野猪 boar，巨毒蛇 giant poisonous snake，斧嘴鸟 axe beak，巨狼蛛 giant wolf spider，麋鹿 elk，黑豹 panther (雪豹 leopard)，翼龙 pteranodon，乘用马 riding horse，地精 goblin，狼 wolf	1/4 (50 XP)
蛇鸡兽 cockatrice，虫群 swarm of insects，巨山羊 giant goat，巨黄蜂 giant wasp，豺狼人 gnoll，兽人 orc，化豺 jackalwere，大地精 hobgoblin，斥候 scout，座狼 worg	1/2 (100 XP)
巨鬣狗 giant hyena，巨秃鹫 giant vulture，熊地精 bugbear，巨鹰 giant eagle，狮子 lion，鹫马 hippogriff，老虎 tiger，稻草人 scarecrow，斯里克林螳螂人 thri-kreen，地精头目 goblin boss	1 (200 XP)
巨野猪 giant boar，巨麋鹿 giant elk，异龙 allosaurus，狮鹫 griffon，人马 centaur，德鲁伊 druid，犀牛 rhinoceros,飞马 pegasus，掘地虫 ankheg，豺狼人群主 gnoll pack lord，兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh，食人魔 ogre，魔兽人 orog	2 (450 XP)
蝎尾狮 manticore，相位蜘蛛 phase spider，甲龙 ankylosaurus，老兵 veteran，大地精长官 hobgoblin captain	3 (700 XP)
豺狼人·耶诺古毒牙 gnoll fang of Yeenoghu，羽蛇 couatl，象 elephant，野猪人 wereboar，虎人 weretiger，	4 (1100 XP)
鲨蜥兽 bulette，石化牛 gorgon，三角龙 triceratops	5 (1800 XP)
奇美拉 chimera，独眼巨人 cyclops	6 (2300 XP)
雷克斯霸王龙 tyrannosaurus rex	8 (2900 XP)
幼年金龙 young gold dragon	10 (5900 XP)
成年金龙 adult gold dragon	17 (18000 XP)
远古金龙 ancient gold dragon	24 (36500 XP)

丘地怪物 Hill Monsters

怪物	挑战等级(XP)
狒狒 baboon，平民 commoner，鹰 eagle, goat，鬣狗 hyena，渡鸦 raven，秃鹫 vulture	0 (10 XP)
强盗 bandit，警卫 guard，血鹰 blood hawk，部族武者 tribal warrior，巨鼬 giant weasel，狗头人 kobold，獒犬 mastiff，骡子 mule，毒蛇 poisonous snake，蚊蝠 stirge	1/8 (25 XP)
巨猫头鹰 giant owl，伪龙 pseudodragon，巨狼蛛 giant wolf spider，斧嘴鸟 axe beak，黑豹 panther (美洲狮 cougar)，野猪 boar，麋鹿 elk，狼 wolf，蝙蝠群 swarm of bats，渡鸦群 swarm of ravens，地精 goblin，带翼狗头人 winged kobold，	1/4 (50 XP)
巨山羊 giant goat，豺狼人 gnoll，兽人 orc，大地精 hobgoblin，斥候 scout，座狼 worg，虫群 swarm of insects	1/2 (100 XP)
棕熊 brown bear，恐狼 dire wolf，狮子 lion，巨鹰 giant eagle，巨鬣狗 giant hyena，地精头目 goblin boss，半食人魔 half-ogre，鸟妖 harpy，鹫马 hippogriff，	1 (200 XP)
强盗首领 bandit captain，狂战士 berserker，德鲁伊 druid，豺狼人群主 gnoll pack lord，狮鹫 griffon，飞马 pegasus，鹿鹰兽 peryton，巨野猪 giant boar，巨麋鹿 giant elk，兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh，食人魔 ogre，魔兽人 orog	2 (450 XP)
绿鬼婆 green hag，狼人 werewolf，大地精长官 hobgoblin captain，老兵 veteran，相位蜘蛛 phase spider，蝎尾狮 manticore	3 (700 XP)
双头巨人 ettin，野猪人 wereboar，豺狼人·耶诺古毒牙 gnoll fang of Yeenoghu	4 (1100 XP)
鲨蜥兽 bulette，石化牛 gorgon，山丘巨人 hill giant，还魂尸 revenant，巨魔 troll，熊人 werebear	5 (1800 XP)
奇美拉 chimera，独眼巨人 cyclops，格莱石人 galeb duhr，飞龙 wyvern	6 (2300 XP)
石巨人 stone giant，幼年赤铜龙 young copper dragon	7 (2900 XP)
幼年红龙 young red dragon	10 (5900 XP)
大鹏 roc	11 (7200 XP)
成年赤铜龙 adult copper dragon	14 (11500 XP)
成年红龙 adult red dragon	17 (18000 XP)
远古赤铜龙 ancient copper dragon	21 (33000 XP)
远古红龙 ancient red dragon	24 (62000 XP)

山地怪物 Mountain Monsters

怪物	挑战等级(XP)
血鹰 blood hawk，警卫 guard，狗头人 kobold，蚊蝠 stirge，部族武者 tribal warrior	0 (10 XP)
阿兰寇拉鹰人 aarakocra，翼龙 pteranodon，伪龙 pseudodragon，蝙蝠群 swarm of bats，带翼狗头人 winged kobold	1/8 (25 XP)
巨山羊 giant goat，兽人 orc，斥候 scout	1/4 (50 XP)
巨鹰 giant eagle，半食人魔 half-ogre，鸟妖 harpy，鹫马 hippogriff，狮子 lion	1/2 (100 XP)
食人魔 ogre，魔兽人 orog，狂战士 berserker，德鲁伊 druid，狮鹫 griffon，鹿鹰兽 peryton，剑齿虎 saber-toothed tiger，巨麋鹿 giant elk，兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh	1 (200 XP)
石化蜥蜴 basilisk，地狱犬 hell hound，蝎尾狮 manticore，老兵 veteran	2 (450 XP)
双头巨人 ettin	3 (700 XP)
气元素 air elemental，鲨蜥兽 bulette，巨魔 troll	4 (1100 XP)
奇美拉 chimera，独眼巨人 cyclops，格莱石人 galeb duhr，飞龙 wyvern	5 (1800 XP)
石巨人 stone giant	6 (2300 XP)
霜巨人 frost giant	7 (2900 XP)
云巨人 cloud giant，火巨人 fire giant，幼年银龙 young silver dragon	8 (2900 XP)
幼年红龙 young red dragon	9 (5000 XP)
大鹏 roc	10 (5900 XP)
成年银龙 adult silver dragon	11 (7200 XP)
成年红龙 adult red dragon	17 (18000 XP)
远古银龙 ancient silver dragon	23 (50000 XP)
远古红龙 ancient red dragon	24 (36500 XP)

沼泽怪物 Swamp Monsters

怪物	挑战等级(XP)
老鼠 rat，渡鸦 raven	0 (10 XP)
巨鼠 giant rat，狗头人 kobold，蚊蝠 stirge，毒蛇 poisonous snake,部族武者 tribal warrior	1/8 (25 XP)
狂蛙人 bullywug，带翼狗头人 winged kobold，泥魔蝠 mud mephit，蟒蛇 constrictor snake，鼠群 swarm of rats，渡鸦群 swarm of ravens，巨蛙 giant frog，巨蜥 giant lizard，巨毒蛇 giant poisonous snake	1/4 (50 XP)
鳄鱼 crocodile，蜥蜴人 lizardfolk，兽人 orc，斥候 scout，虫群 swarm of insects	1/2 (100 XP)
食尸鬼 ghoul，巨蜘蛛 giant spider，巨蟾 giant toad，纯血蛇人 yuan-ti pureblood	1 (200 XP)
妖鬼 ghast，鬼火 will-o'-wisp，兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh，蜥蜴人萨满 lizardfolk shaman，食人魔 ogre，德鲁伊 druid，巨蟒 giant constrictor snake，毒蛇群 swarm of poisonous snakes	2 (450 XP)
绿鬼婆 green hag，尸妖 wight，恶咒蛇人 yuan-ti malison	3 (700 XP)
巨鳄 giant crocodile，还魂尸 revenant，蔓生怪 shambling mound，巨魔 troll，水元素 water elemental	5 (1800 XP)
幼年黑龙 young black dragon，憎恶蛇人 yuan-ti abomination	7 (2900 XP)
多头蛇蜥 hydra	8 (2900 XP)
成年黑龙 adult black dragon	14 (11500 XP)
远古黑龙 ancient black dragon	21 (33000 XP)

幽暗地域怪物 Underdark Monsters

怪物	挑战等级(XP)
巨火甲虫 giant fire beetle，尖叫蕈 shrieker，蕈人幼体 myconid sprout	0 (10 XP)
呋噜 flumph，巨鼠 giant rat，狗头人 kobold，蚊蝠 stirge，部族武者 tribal warrior	1/8 (25 XP)
卓尔 drow，带翼狗头人 winged kobold，石蛮盲族 grimlock，寇涛鱼人 kuo-toa，地精 goblin，巨毒蛇 giant poisonous snake，战蜥人 troglodyte，巨蜈蚣 giant centipede，巨蝙蝠 giant bat，巨蜥 giant lizard，蝙蝠群 swarm of bats，紫蕈 violet fungus，	1/4 (50 XP)
兽人 orc，斥候 scout，虫群 swarm of insects，地底侏儒 deep gnome，大地精 hobgoblin，熔岩魔蝠 magma mephit，毒气孢子 gas spore，锈蚀怪 rust monster，蕈人成体 myconid adult，暗幕魔兽 darkmantle，灰泥怪 gray ooze，穿刺者 piercer，幽影 shadow	1/2 (100 XP)
巨蜘蛛 giant spider，巨蟾 giant toad，灰矮人 duergar，半食人魔 half-ogre，地精头目 goblin boss，熊地精 bugbear，寇涛鱼人鞭策者 kuo-toa whip，火蛇 fire snake，幽灵 specter，食尸鬼 ghoul，泽地熊人孢子奴仆 quaggoth spore servant，	1 (200 XP)
食腐虫 carrion crawler，德鲁伊 druid，胶质方块 gelatinous cube，赭冻怪 ochre jelly，巨蟒 giant constrictor snake，拟身怪 mimic，惧噬体 gibbering mouther，石像鬼 gargoyle，穴居攫怪 grick，噬脑怪 intellect devourer，妖鬼 ghast，骷髅牛头人 minotaur skeleton，诺斯异怪 nothic，食人魔 ogre，魔兽人 orog，兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh，白熊 polar bear (穴居熊 cave bear)，泽地熊人 quaggoth	2 (450 XP)
牛头人 minotaur，变形怪 doppelganger，触须怪 grell，大地精长官 hobgoblin captain，地狱犬 hell hound，恐爪怪 hook horror，寇涛鱼人监督 kuo-toa monitor，泽地熊人·索诺祭司 quaggoth Thonot，相位蜘蛛 phase spider，观察者眼魔 spectator，老兵 veteran，水诡 water weird，尸妖 wight	3 (700 XP)
黑布丁 black pudding，骸骨娜迦 bone naga，甲伏怪 chuul，双头巨人 ettin，燃焰之颅 frameskull，幽魂 ghost	4 (1100 XP)
土元素 earth elemental，土巨怪 umber hulk，树绳妖 roper，火蜥蜴 salamander，巨魔 troll，索尔石怪 xorn，眼魔僵尸 beholder zombie 吸血鬼衍体 vampire spawn，食腐兽 otyugh，缚灵 wraith，卓尔精英武者 drow elite warrior	5 (1800 XP)
奇美拉 chimera，独眼巨人 cyclops，蛛化精灵 drider	6 (2300 XP)
卓尔 drow mage，阿尔法穴居攫怪 grick alpha，夺心魔 mind flayer，石巨人 stone giant	7 (2900 XP)
精魂纳迦 spirit naga，蛰伏伪怪 cloaker，废陋巨人 fomorian，夺心魔奥术师 mind flayer arcanist	8 (2900 XP)
火巨人 fire giant	9 (5000 XP)
底栖魔鱼 aboleth	10 (5900 XP)
青足龙蛇 behir，土巨灵 dao	11 (7200 XP)
眼魔 beholder，幽影红龙 young red shadow dragon	13 (10000 XP)
亡眼暴君 death tyrant	14 (11500 XP)
紫虫 purple worm	15 (13000 XP)

水下怪物 Underwater Monsters

怪物	挑战等级(XP)
食人鱼 quipper	0 (10 XP)
人鱼 merfolk	1/8 (25 XP)
蟒蛇 constrictor snake，蒸汽魔蝠 steam mephit	1/4 (50 XP)
巨海马 giant sea horse，礁鲨 reef shark，沙华鱼人 sahuagin	1/2 (100 XP)
巨章鱼 giant octopus，食人鱼群 swarm of quippers	1 (200 XP)
海鬼婆 sea hag，巨蟒 giant constrictor snake，寻猎鲨 hunter shark，蛇颈龙 plesiosaurus，沙华鱼人女祭司 sahuagin priestess，迈罗人鱼 merrow，	2 (450 XP)
虎鲸 killer whale	3 (700 XP)
巨鲨 giant shark，水元素 water elemental 沙华鱼人男爵 sahuagin baron，	5 (1800 XP)
水巨灵 marid	11 (7200 XP)
风暴巨人 storm giant	13 (10000 XP)
龙龟 dragon turtle	17 (18000 XP)
克拉肯 kraken	23 (32500 XP)

城中怪物 Urban Monsters

怪物	挑战等级(XP)
猫 cat，平民 commoner，山羊 goat，老鼠 rat，渡鸦 raven	0 (10 XP)
强盗 bandit，邪教徒 cultist，警卫 guard，贵族 noble，狗头人 kobold，獒犬 mastiff，骡子 mule，巨鼠 giant rat，矮种马 pony，飞蛇 flying snake，蚊蝠 stirge	1/8 (25 XP)
带翼狗头人 winged kobold，天狗 kenku，乘用马 riding horse，驼用马 draft horse，烟魔蝠 smoke mephit，蝙蝠群 swarm of bats，伪龙 pseudodragon，渡鸦群 swarm of ravens，鼠群 swarm of rats，巨蜈蚣 giant centipede，巨毒蛇 giant poisonous snake，僵尸 zombie，骷髅 skeleton，侍僧 acolyte	1/4 (50 XP)
鳄鱼 crocodile，巨黄蜂 giant wasp，幽影 shadow，虫群 swarm of insects，暴徒 thug，战马 warhorse	1/2 (100 XP)
食尸鬼 ghoul，巨蜘蛛 giant spider，半食人魔 half-ogre，幽灵 specter，密探 spy，纯血蛇人 yuan-ti pureblood	1 (200 XP)
强盗首领 bandit captain，石像鬼 gargoyle，邪教狂热者 cult fanatic，鬼火 will-o'-wisp 妖鬼 ghast，拟身怪 mimic，祭司 priest，鼠人 wererat，	2 (450 XP)
变形怪 doppelganger，骑士 knight，相位蜘蛛 phase spider，老兵 veteran，水诡 water weird，尸妖 wight	3 (700 XP)
羽蛇 couatl，幽魂 ghost，魅魔 succubus 或梦魔 incubus	4 (1100 XP)
角斗士 gladiator，还魂尸 revenant，魔裔 cambion，吸血鬼衍体 vampire spawn	5 (1800 XP)
隐形追猎者 invisible stalker，魔法师 mage	6 (2300 XP)
恶鬼 oni，构装盾卫 shield guardian	7 (2900 XP)
刺客 assassin	8 (2900 XP)
史拉灰蟾 gray slaad，幼年银龙 young silver 大法师 archmage	9 (5000 XP)
邪兽鬼 rakshasa，吸血鬼 vampire	13 (10000 XP)
吸血鬼施法者 vampire spellcaster，吸血鬼武者 vampire warrior	15 (13000 XP)
成年银龙 adult silver dragon	16(15000 XP)
远古银龙 ancient silver dragon	23 (50000 XP)
泰拉斯奎巨兽 tarrasque	30(155000 XP)

各挑战等级的怪物 Monsters by Challenge Rating

该索引按挑战等级重新排列了《*怪物图鉴*》中的各怪物。

挑战等级 0（0~10 XP）

启蒙灌木 awakened shrub
狒狒 baboon
獾 badger
蝙蝠 bat
猫 cat
平民 commoner
螃蟹 crab
蠕行之爪 crawling claw
鹿 deer
鹰 eagle
青蛙 frog
巨火甲虫 giant fire beetle
山羊 goat
猎鹰 hawk
造妖 homunculus
鬣狗 hyena
豺狗 jackal
狐猴 lemure
蜥蜴 lizard
蕈人幼体 myconid sprout
章鱼 octopus
猫头鹰 owl
食人鱼 quipper
老鼠 rat
渡鸦 raven
蝎子 scorpion
海马 sea horse
尖叫蕈 shrieker
蜘蛛 spider
秃鹫 vulture
鼬鼠 weasel

挑战等级 1/8（25 XP）

血鹰 blood hawk
骆驼 camel
邪教徒 cultist
呋噜 flumph
飞蛇 flying snake
巨蟹 giant crab
巨鼠 giant rat
巨鼬 giant weasel
警卫 guard
狗头人 kobold
原魔 manes
獒犬 mastiff
人鱼 merfolk
单元冢 monodrone
骡子 mule
贵族 noble
毒蛇 poisonous snake
矮种马 pony
史拉蟾蝌蚪 slaad tadpole
蚊蝠 stirge
部族武者 tribal warrior
枯枝怪 twig blight

挑战等级 1/4（50 XP）

阿兰寇拉鹰人 aarakocra
侍僧 acolyte
斧嘴鸟 axe beak
闪现犬 blink dog
野猪 boar
狂蛙人 bullywug
蟒蛇 constrictor snake
驼用马 draft horse
怯魔 dretch
卓尔 drow
二元冢 duodrone
麋鹿 elk
舞空剑 flying sword
巨獾 giant badger
巨蝙蝠 giant bat
巨蜈蚣 giant centipede
巨蛙 giant frog
巨蜥 giant lizard
巨猫头鹰 giant owl
巨毒蛇 giant poisonous snake
巨狼蛛 giant wolf spider
地精 goblin
石蛮盲族 grimlock
天狗 kenku
寇涛鱼人 kuo-toa
泥魔蝠 mud mephit
枯针怪 needle blight
黑豹 panther
皮克精 pixie
伪龙 pseudodragon
翼龙 pteranodon
乘用马 riding horse
骷髅 skeleton
烟魔蝠 smoke mephit
小妖精 sprite
蒸汽魔蝠 steam mephit
蝙蝠群 swarm of bats
鼠群 swarm of rats
渡鸦群 swarm of ravens
战蜥人 troglodyte
紫蕈 violet fungus
带翼狗头人 winged kobold
狼 wolf
僵尸 zombie

挑战等级 1/2（100 XP）

猿 ape
黑熊 black bear
蛇鸡兽 cockatrice
鳄鱼 crocodile
暗幕魔兽 darkmantle
地底侏儒 deep gnome
尘魔蝠 dust mephit
毒气孢子 gas spore
巨山羊 giant goat
巨海马 giant sea horse
巨黄蜂 giant wasp
豺狼人 gnoll
灰泥怪 gray ooze
大地精 hobgoblin
冰魔幅 ice mephit
化豺 jackalwere
蜥蜴人 lizardfolk
熔岩魔蝠 magma mephit
火童 magmin
蕈人成体 myconid adult
兽人 orc
穿刺者 piercer

礁鲨 reef shark
锈蚀怪 rust monster
沙华鱼人 sahuagin
半羊人 satyr
斥候 scout
幽影 shadow
虫群 swarm of insects
暴徒 thug
三元冢 tridrone
枯藤怪 vine blight
战马 warhorse
骷髅战马 warhorse skeleton
座狼 worg

挑战等级 1（200 XP）

活化护甲 animated armor
黄铜龙雏龙 brass dragon wyrmling
棕熊 brown bear
熊地精 bugbear
赤铜龙雏龙 copper dragon wyrmling
亡命恶犬 death dog
恐狼 dire wolf
树精 dryad
灰矮人 duergar
妖精龙 faerie dragon (幼年)
火蛇 fire snake
食尸鬼 ghoul
巨鹰 giant eagle
巨鬣狗 giant hyena
巨章鱼 giant octopus
巨蜘蛛 giant spider
巨蟾 giant toad
巨秃鹫 giant vulture
地精头目 goblin boss
半食人魔 half-ogre
鸟妖 harpy
鹫马 hippogriff
小魔鬼 imp
寇涛鱼人鞭策者 kuo-toa whip
狮子 lion
四元冢 quadrone
泽地熊人孢子奴仆 quaggoth spore servant
夸塞魔 quasit
稻草人 scarecrow
幽灵 specter
密探 spy
食人鱼群 swarm of quippers
斯里克林螳螂人 thri-kreen
老虎 tiger
纯血蛇人 yuan-ti pureblood

挑战等级 2（450 XP）

异龙 allosaurus
掘地虫 ankheg
启蒙树木 awakened tree
火矮人 azer
强盗首领 bandit captain
狂战士 berserker
黑龙雏龙 black dragon wyrmling
青铜龙雏龙 bronze dragon wyrmling
食腐虫 carrion crawler
人马 centaur
邪教狂热者 cult fanatic
德鲁伊 druid
伊特怪 ettercap
妖精龙 faerie dragon (老年)
石像鬼 gargoyle
胶质方块 gelatinous cube
妖鬼 ghast
巨野猪 giant boar
巨蟒 giant constrictor snake
巨麋鹿 giant elk
惧噬体 gibbering mouther
吉斯泽莱武僧 githzerai monk
豺狼人群主 gnoll pack lord
绿龙雏龙 green dragon wyrmling
穴居攫怪 grick
狮鹫 griffon
寻猎鲨 hunter shark
噬脑怪 intellect devourer
蜥蜴人萨满 lizardfolk shaman
迈罗人鱼 merrow
拟身怪 mimic
骷髅牛头人 minotaur skeleton
蕈人王 myconid sovereign
诺斯异怪 nothic
赭冻怪 ochre jelly
食人魔 ogre
食人魔僵尸 ogre zombie
兽人·格乌什之眼 orc Eye of Gruumsh
魔兽人 orog
飞马 pegasus
五元冢 pentadrone
鹿鹰兽 peryton
蛇颈龙 plesiosaurus
白熊 polar bear
作祟幽灵 poltergeist (幽灵 specter)
祭司 priest
泽地熊人 quaggoth
犀牛 rhinoceros
闷人毯 rug of smothering
剑齿虎 saber-toothed tiger
沙华鱼人女祭司 sahuagin priestess
海鬼婆 sea hag
银龙雏龙 silver dragon wyrmling
棘魔 spined devil
毒蛇群 swarm of poisonous snakes
鼠人 wererat
白龙雏龙 white dragon wyrmling
鬼火 will-o'-wisp

挑战等级 3（700 XP）

甲龙 ankylosaurus
石化蜥蜴 basilisk
须魔 bearded devil
蓝龙雏龙 blue dragon wyrmling
熊地精 bugbear chief
移位兽 displacer beast
变形怪 doppelganger
巨蝎 giant scorpion
吉斯洋基武者 githyanki warrior
金龙雏龙 gold dragon wyrmling
绿鬼婆 green hag
触须怪 grell
地狱犬 hell hound
大地精长官 hobgoblin captain
恐爪怪 hook horror
虎鲸 killer whale
骑士 knight
寇涛鱼人监督 kuo-toa monitor
蝎尾狮 manticore
牛头人 minotaur
木乃伊 mummy
梦魇 nightmare
猫头鹰 owlbear
相位蜘蛛 phase spider
泽地熊人·索诺祭司 quaggoth thonot

观察者眼魔 spectator
老兵 veteran
水诡 water weird
狼人 werewolf
尸妖 wight
冬狼 winter wolf
雪人 yeti
恶咒蛇人 yuan-ti malison

挑战等级 4（1100 XP）

女妖 banshee
黑布丁 black pudding
骸骨娜迦 bone naga
甲伏怪 chuul
羽蛇 couatl
象 elephant
双头巨人 ettin
燃焰之颅 flameskull
幽魂 ghost
豺狼人·耶诺古毒牙 gnoll fang of Yeenoghu
恐怖铠甲 helmed horror
梦魔 incubus
人身狮 lamia
蜥蜴之王 lizard king
蜥蜴女王 lizard queen
兽人军官 orc war chief
红龙雏龙 red dragon wyrmling
海鬼婆 sea hag (集会)
幽影恶魔 shadow demon
魅魔 succubus
野猪人 wereboar
虎人 weretiger

挑战等级 5（1800 XP）

气元素 air elemental
猬魔 barbed devil
巴古拉魔 barlgura
眼魔僵尸 beholder zombie
鲨蜥兽 bulette
魔裔 cambion
卓尔精英武者 drow elite warrior
土元素 earth elemental
火元素 fire elemental
肉身魔像 flesh golem
巨鳄 giant crocodile
巨鲨 giant shark
角斗士 gladiator
石化牛 gorgon
绿鬼婆 green hag (集会)
半红龙老兵 half-red dragon veteran
山丘巨人 hill giant
麦泽罗斯魔 mezzoloth
夜鬼婆 night hag
食腐兽 otyugh
史拉红蟾 red slaad
还魂尸 revenant
树绳妖 roper
沙华鱼人男爵 sahuagin baron
火蜥蜴 salamander
蔓生怪 shambling mound
三角龙 triceratops
巨魔 troll
土巨怪 umber hulk
独角兽 unicorn
吸血鬼衍体 vampire spawn
水元素 water elemental
熊人 werebear
缚灵 wraith
索尔石怪 xorn
幼年百足魔兽 young remorhaz

挑战等级 6（2300 XP）

喀嘶魔 chasme
奇美拉 chimera
独眼巨人 cyclops
蛛化精灵 drider
格莱石人 galeb duhr
吉斯泽莱泽斯修士 githzerai zerth
大地精 hobgoblin warlord
隐形追猎者 invisible stalker
寇涛鱼人大祭司 kuo-toa archpriest
魔法师 mage
猛犸 mammoth
美杜莎 medusa
弗洛魔 vrock
飞龙 wyvern
幼年黄铜龙 young brass dragon
幼年白龙 young white dragon

挑战等级 7（2900 XP）

史拉蓝蟾 blue slaad
卓尔魔法师 drow mage
巨猿 giant ape
阿尔法穴居攫怪 grick alpha
夺心魔 mind flayer
夜鬼婆 night hag (集会)
恶鬼 oni
构装盾卫 shield guardian
石巨人 stone giant
幼年黑龙 young black dragon
幼年赤铜龙 young copper dragon
憎恶蛇人 yuan-ti abomination

挑战等级 8（3900 XP）

刺客 assassin
链魔 chain devil
蛰伏伪怪 cloaker
卓尔·罗丝女祭司 drow priestess of Lolth
废陋巨人 fomorian
霜巨人 frost giant
吉斯洋基骑士 githyanki knight
史拉绿蟾 green slaad
狂战魔 hezrou
多头蛇蜥 hydra
夺心魔奥术师 mind flayer arcanist
精魂纳迦 spirit naga
雷克斯霸王龙 tyrannosaurus rex
幼年青铜龙 young bronze dragon
幼年绿龙 young green dragon

挑战等级 9（5000 XP）

巨恶雪人 abominable yeti
骸骨娜迦 bone devil
粘土魔像 clay golem
云巨人 cloud giant
火巨人 fire giant
迷诱魔 glabrezu
史拉灰蟾 gray slaad
尼卡罗斯魔 nycaloth
树人 treant
幼年蓝龙 young blue dragon
幼年银龙 young silver dragon

挑战等级 10（5900 XP）

底栖魔鱼 aboleth
史拉亡蟾 death slaad
梵天神侍 deva
巡守纳迦 guardian naga

石魔像 stone golem
蜡融妖 yochlol
幼年金龙 young gold dragon
幼年红龙 young red dragon

挑战等级 11（7200 XP）

土巨灵 dao
气巨灵 djinni
火巨灵 efreeti
女面斯芬克斯 gynosphinx
角魔 horned devil
水巨灵 marid
百足魔兽 remorhaz
大鹏 roc

挑战等级 12（8400 XP）

奥登罗斯魔 arcanaloth
大法师 archmage
欲魔 erinyes

挑战等级 13（10000 XP）

成年黄铜龙 adult brass dragon
成年白龙 adult white dragon
眼魔 beholder (巢外)
判魂魔 nalfeshnee
邪兽鬼 rakshasa
风暴巨人 storm giant
乌特罗斯魔 ultroloth
吸血鬼 vampire
幼年幽影红龙 young red shadow dragon

挑战等级 14（11500 XP）

成年黑龙 adult black dragon
成年赤铜龙 adult copper dragon
眼魔 beholder (巢内)
亡眼暴君 death tyrant (巢外)
冰魔 ice devil

挑战等级 15（13000 XP）

成年青铜龙 adult bronze dragon
成年绿龙 adult green dragon
亡眼暴君 death tyrant (巢内)
木乃伊领主 mummy lord (巢外)
紫虫 purple worm
吸血鬼 vampire (施法者)
吸血鬼 vampire (武者)

挑战等级 16（15000 XP）

成年蓝龙 adult blue dragon
成年银龙 adult silver dragon
钢铁魔像 iron golem
六臂蛇魔 marilith
木乃伊领主 mummy lord (巢内)
异界神侍 planetar

挑战等级 17（18000 XP）

成年蓝龙巫妖 adult blue dracolich
成年金龙 adult gold dragon
成年红龙 adult red dragon
男面斯芬克斯 androsphinx
死亡骑士 death knight
龙龟 dragon turtle
巨牛魔 goristro

挑战等级 18（20000 XP）

半巫妖 demilicit (巢外)

挑战等级 19（22000 XP）

巴洛炎魔 baler

挑战等级 20（25000 XP）

远古黄铜龙 ancient brass dragon
远古白龙 ancient white dragon
半巫妖 demilich (巢内)
深狱炼魔 pit fiend

挑战等级 21（33000 XP）

远古黑龙 ancient black dragon
远古赤铜龙 ancient copper dragon
巫妖 lich (巢外)
炽天神侍 solar

挑战等级 22（41000 XP）

远古青铜龙 ancient bronze dragon
远古绿龙 ancient green dragon
巫妖 lich (巢内)

挑战等级 23（50000 XP）

远古蓝龙 ancient blue dragon
远古银龙 ancient silver dragon
至高天 empyrean
克拉肯 kraken

挑战等级 24（62000 XP）

远古金龙 ancient gold dragon
远古红龙 ancient red dragon

挑战等级 30（155000 XP）

泰拉斯奎巨兽 Tarrasque





附录 D：地下城主启蒙读物 Dungeon Master Inspiration

本章提供了一些启蒙读物，可以帮你成为一名更好的说书人、写作者、表演者以及地图绘制者。下列清单是由龙与地下城创作组与游戏测试者们遴选并开列的，但并没有囊括所有值得推荐的读物。更多的启蒙读物参见玩家手册附录 E。

阿特拉斯游戏公司 Atlas Games《从前从前：说故事纸牌游戏 *Once Upon a Time: The Storytelling Card Game*》

威廉姆·伯恩哈特 William Bernhardt《创作角色：给故事注入生机 *Creating Character: Bringing Your Story to Life*》（暂译）

——《完美图谋：塑造英雄之旅 *Perfecting Plot: Charting the Hero's journey*》（暂译）

——《故事结构：成功小说之要点 *Story Structure: The Key to Successful Fiction*》（暂译）

马尔科姆·鲍尔斯 Malcolm Bowers《加里·吉盖克斯的命名宝书 *Gary Gygax's Extraordinary Book of Names*》（暂译）

约瑟夫·勃朗宁 Joseph Browning & 苏茜·绮 Suzi Yee《神奇中世纪：西欧 *A Magical Medieval Society: Western Europe*》（暂译）

珍妮特·布洛威 Janet Burroway《写小说 *Writing Fiction*》（暂译）

杰里·克利弗 Jerry Cleaver《小说写作教程：虚构文学速成全攻略 *Immediate Fiction*》

戴维·科丁利 David Cordingly《黑旗之下 *Under the Black Flag*》

拉约什·埃格里 Lajos Egri《编剧的艺术 *The Art of Dramatic Writing*》

戴维·M·艾沃特 David M. Ewalt《骰子与人：跑团故事与跑团众 *Of Dice and Men*》（暂译）

加里·吉盖克斯 Gary Gygax《栩栩如生的幻想世界 *Gary Gygax's Living Fantasy*》以及加里·吉盖克斯的幻想世界书系 Gygaxian Fantasy Worlds series 中的其它读物。（暂译）

——《游戏之主 *Master ofthe Game*》（暂译）

——《精妙扮演 *Role-Playing Mastery*》（暂译）

威尔·希德马奇 Will Hindmarch《主心骨殳：我们与骰子的故事 *The Bones: Us and Our Dice*》（暂译）

威尔·希德马奇 Will Hindmarch & 杰夫·蒂德伯尔 Jeff Tidball《游戏杂思 *Things We Think About Games*》（暂译）

E.D.小赫希 E.D.Hirsh Jr.《新文化素养辞典 *The New Dictionary of Cultural Literacy*》（暂译）

罗伯特·英潘 Robert Ingpen《虚构事物百科全书 *The Encyclopedia of Things That Never Were*》（暂译）

J.E.考夫曼 J.E.Kaufmann & H.W.考夫曼 H.W. Kaufmann《中世纪堡垒 *The Medieval Fortress*》（暂译）

斯蒂芬·金 Stephen King《写作这回事：创作生涯回忆录 *On Writing: A Memoir of the Craft*》

拉夫·科斯特 Raph Koster《游戏设计快乐之道 *A Theory of Fun for Game Design*》

罗宾·D·劳斯 Robin D Laws《哈姆雷特的生命值 *Hamlet's Hit Points*》（暂译）

艾伦·李 Alan Lee & 大卫·戴 David Day《城堡群像 *Castles*》（暂译）

大卫·麦考利 David Macaulay《城堡 *Castle*》（暂译）

托马斯·马洛礼爵士 Sir Thomas Malory《亚瑟王之死 *Le Morte d'Arthur*》

罗伯特·麦基 Robert McKee《故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理 *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*》

伊安·莫蒂默 Ian Mortimer《中世纪英格兰穿越指南 *The Time Traveler's Guide to Medieval England*》（暂译）

保罗·瑞安·奥康纳 Paul Ryan O'Connor 等《残酷之牙的陷阱 *Grimtooth's Traps*》（暂译）

大众报 PennyPress 《各种谜题和游戏 *Variety Puzzles and Games*》系列（暂译）

乔·彼得森 Jon Peterson《游戏世界 *Playing at the World*》（暂译）

本·罗宾斯 Ben Robbins《显微镜 *Microscope*》（暂译）

杰西·谢尔 Jesse Schell《游戏设计艺术 *Game Design: A Book of Lenses*》

布莱克·斯奈德 Blake Snyder《救猫咪：电影编剧宝典 *Save the Cat*》

迈克尔·斯威夫特 Michael Swift & 安格斯·康斯塔姆 Angus Konstam 《文艺复兴时期的城市 *Cities of the Renaissance World*》（暂译）

约翰·特鲁比 John Truby《故事剖析 *The Anatomy of Story*》（暂译）

TSR 公司《武器与装备指南 *Arms and Equipment Guide*》（暂译）

——《战役资料集/地下墓穴指南 *Campaign Sourcebook/ Catacomb Guide*》（暂译）

——《城堡指南 *The Castle Guide*》（暂译）

格拉汉姆·沃姆斯利 Graham Walmsley《脱离窠臼：即兴表演如何改变你角色扮演的方式 *Play Unsafe: How Improvisation Can Change the Way You Roleplay*》（暂译）

约翰·诺贝尔·威尔福德 John Noble Wilford《绘制地图的人 *The Mapmakers*》（暂译）

作者文摘杂志社 Writers Digest《作家的幻想参考大全 *The Writer's Complete Fantasy Reference*》（暂译）