

MGP
0003

20
system

THE
南極殺陣
TO
CENTAURS



譯：llayn

This Product Requires the use
of the Dungeons and Dragons®
Player's Handbook, Third Edition,
Published by Wizards of the Coast®



Allavandriel Sunlighter
Bard-Laureate, the Elf Court of Syllavia

The Slayer's Guide to Centaurs

Matthew Sprange

Table of Contents

- 2 —— 导言
- 4 —— 人马的生理特征
- 8 —— 生活环境
- 10 —— 社会结构
- 17 —— 战术
- 20 —— 人马的“角色扮演”
- 21 —— 相关剧情
- 23 —— 玩家人物
- 24 —— Lanhyd
- 28 —— 参考数据

Credits

Editor

Alexander Fennell

Cover Art

Anne Stokes

Interior Illustrations

Chris Quilliams, Anne Stokes, Nathan Webb,
Anthea Dilly, Dave Cousens

Additional Text

Teresa Capsey

Graphic Design/Logo

Anne Stokes

Proof-Reading

Ian Barstow

Special Thanks

Harris Rotman

Open Game Content & Copyright Information

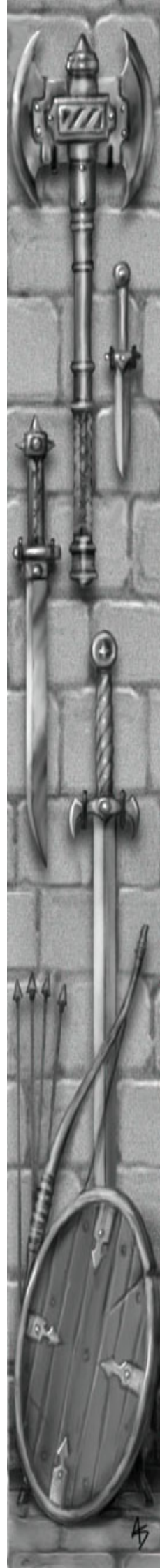
The Slayer's Guide to Centaurs is ©2001 Mongoose Publishing. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden. The Slayer's Guide to Centaurs is presented under the Open Game and D20 Licences. See pages 31-32 for the text of these licences. All game stats are presented as Open Game Content. All other significant characters, names, places, items, art and text herein are copyrighted by Mongoose Publishing. All rights reserved. "D20 System" and the D20 System logo are trademarks owned by Wizards of the Coast and are used under the terms of the D20 System trademark licence contained herein. The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. Dungeons and Dragons ® and Wizards of the Coast ® are trademarks of Wizards of the Coast, and are used in accordance with the Open Game and D20 Trademark Licences contained herein.

MONGOOSE PUBLISHING

Mongoose Publishing, PO Box 1018, Swindon, SN3 1DG, United Kingdom

info@mongoosepublishing.com

Visit the Mongoose Publishing website at www.mongoosepublishing.com for regular updates, new spells, additional rules and much, much more.



导言

在大多数战役里人马很少露面，原因很多，不只因为他们是一个害羞的种族。他们并不邪恶和野蛮，所以 GM 常常很不愿意让玩家陷入与人马对抗的境地。当那里有几千只地精团结一心急切的渴望用剑刺穿冒险者时，为什么冒险者还要把时间浪费在一群热爱自然的遁世之徒身上呢？人马至多作为临时的盟友一齐对抗邪恶。

然而这里会告诉你更多关于人马的事。他们拥有古老的传统，复杂的文化，还有那种不问世事的生活方式的缘由--他们绝不仅仅是为了保护隐匿的家园。GM 可以用 the *Slayer's Guide to Centaurs* 里的信息给自己的剧本增加深度，塑造出一个令玩家难忘的种族。至于玩家，如果不希望背后箭矢如蝗，那么他们会发现这本书是一件无价之宝。理解人马的世界观是与这个极其珍视与异族间彼此距离的族群进行交往的第一步。当然，还有更多无耻的玩家也许会急于发现人马们设置在定居地外围的防御，和里面各式各样的金银财宝。无论何种情况，一只带有警告意味的飞箭很可能是人马与你的第一次接触，这明确的告诉了一队不慎误入人马领地的冒险者他们接下来会遇到谁。

尽管人马非常隐秘，还是有些人与他们保持了长久的联系。这些人中的大部分都发誓绝不泄漏与这个神秘种族交往时的所见所闻，

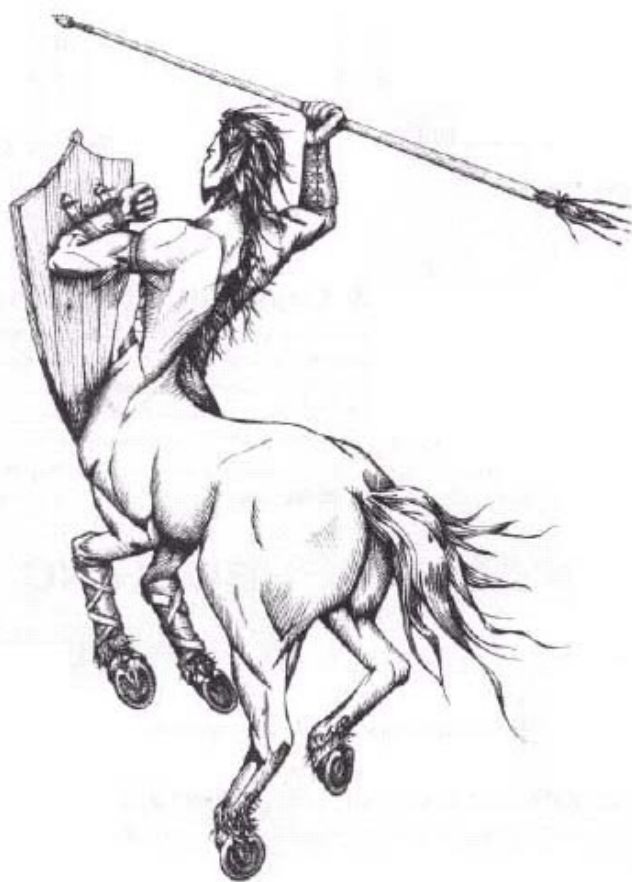
但为数不多的家伙纪录并讲述了他们经历。所有的冒险者都欠着他们的人情。the *Slayer's Guide to Centaurs* 把这些强者们的知识汇编成一部无价的卷册，至于冒险者如何使用这本书就没人能管得着了。只能这样说--如果你打算找人马的麻烦，那就得准备好面对一群最有本事的敌人。邪恶的人总打歪主意。

人马--谜之敌友

每一本 *Slayer's Guide* 都详尽的描述了一种生物的特征，这本则是专门介绍人马的。在这本书中你会看到关于人马的详细描述，包括有生理、习性及内部社会关系，会让你大致了解这类生物是如何生活的，并了解他们的存在对世界的影响。玩家可以了解到如何接近人马部落并在必要的时候如何保护自己。GM 也可以了解到如何在现有战役中介绍人马。这些文字同样适用于指导用手上的材料塑造人马，以此将战役和剧本拓

展到前所未有的高度。对于野心勃勃的将人马作为玩家人物的 GM 来说本书也提供了相应了规则。

最后，本书还介绍了一个完整的人马村庄，它经常用于遭遇战的延伸部分，剧本设定的基础或者作为这个腼腆种族如何生活的一个例子。



另一排呼啸着飞过头顶的箭让 Jordan 把嘴边的咒骂咽了回去。自从六年前从父母的农场偷偷溜出并踏上了冒险的道路直到现在，他还从未像这样害怕自己会死。这不是面临危险那种毛骨悚然的，让他的神经嗡嗡作响，感官敏锐异常的恐惧感。这是一种感觉，感觉自己不可能活着离开这片森林，这种感觉深入骨髓。他的膝盖紧贴着胸膛，侧面由盾牌防护。当他开始移动时，两只箭射中盾牌，差点削掉他的手指。他紧绷身体，等待着下一波箭雨。他太紧张，以至于似乎只要这诡异的寂静被打破，他就会跳起来。

“Jordan！你还好吗？”从人类左边的一棵大树后面传来了 Naedeoj 的声音。谢天谢地，至少这个精灵还活着。

“对！不过我不晓得 Rokim 怎么样了，我只知道在我们分散前他至少被射中了两次……还有先前的三次。”

Rokim 是他们的半兽人战友。他们在森林里遭遇了两次埋伏。每一次攻击的焦点似乎都是这个魁梧的战士。在进入林子之前 Naedeoj 曾告诉他的同伴在他们的前进道路附近居住着一个人马部落，这是一个传闻。Jordan 对精灵说只要他们安静的走过去就不会出事。精灵却断言 Rokim 的存在很可能会让他们遭受袭击，假如他们被发现的话。Jordan 却认为这只不过是精灵在找理由责备 Rokim 的血统。现在他懊悔当初为何没有采纳精灵的主张改走另一条路。

一阵断断续续的痛苦咕哝声从右边传来，使得 Jordan 差点再次跳起。他冒着风险从盾牌后探出头四处张望，在透过森林的光线中，他发觉一些细微的动静。在把头缩回到盾牌后的那一霎那，他瞥见 Rokim 在大约二十步远的地方俯卧着。Jordan 紧闭起眼睛，紧咬牙关。他的同伴还活着，但伤得不轻。假如他和精灵能够跑过去并把他拉回到安全的地方，他们就能一齐逃出森林，逃出看不见的攻击者无情的追击。

“Naedeoj！和他们说话。告诉他们我们会离开。”Jordan 希望追击者能够理解他们并且就此折回。左边又传来一阵骚动，但他不敢离开保护去证实是否又有另一轮箭雨将要没入他的盾牌。

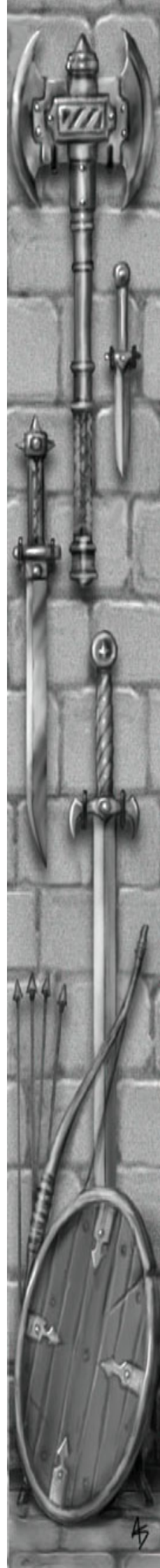
诡异的寂静再次笼罩森林。Jordan 能听见的唯一声音是他的心跳声。他握着盾牌边缘，咬紧牙关鼓足勇气从盾牌旁边看出去。又一阵动静吸引了他的视线，不过这一次是从 Rokim 附近的叶丛里传出的。他很快又缩回了头。同伴那低沉的嘟囔突然升高，变成狂热的咒骂，接着伴随着一阵可怕的喘息声戛然而止。

“看在诸神的份上，Naedeoj，快告诉他们！”Jordan 的喉咙里泛起胆汁的苦味，他向天国里的众神祈祷自己别垮掉。

“告诉他们我们会回头，告诉他们我们没有恶——”Jordan 对同伴的指示被打断了，因为他试图看清悬在头顶的枪尖。

“走或死，人。”这个魁梧的人马用着本族方言抑扬顿挫的说着，他的嗓音十分浑厚。

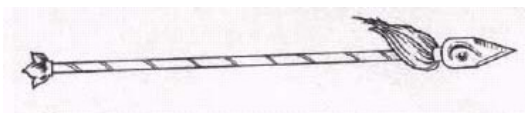
Jordan 尽力向后爬以躲开这把凶恶的武器和它强大的持有者。他站起来跑掉了，把同伴忘在了脑后。



第一章人马的生理特征

在不同世界的所有类人生物中，人马无疑是很有特色的一种。站立时可达九英尺高的他们，看起来就像马和人的魔法般的组合，兼具了迅捷的速度和巨大的力量。他们数量不多，栖息地也格外稀少，所以真正值得相信的自称曾亲眼见过这些迷人生物的家伙更是少之又少。由此可知，误解和谣传在任何关于人马的研究当中都是始终伴随左右的，只有那些最勤勉的学者才能勉强揭露一些尚未被发掘的信息。

首先得摆出一些谬误。人马的传说讲述了关于有着强壮的人类身体的马的故事，他们肌肉发达，但面孔则更类似于精灵。这类故事也许来源于某些原始文明，这些人第一次看见骑马的人类于是认为那个人和那头牲畜是个单一个体。人马还常常被认为是林地之主，他们常常利用强大而古怪的魔法伏击那些误闯入领地的家伙。前半句话差不多是对的，但是，它们虽然有一些德鲁伊，不过大多数人马却完全没有能够理解复杂的奥术学问的思维能力。最后，还有一些传闻提到了森林里的巨大城市，里面住着人马和精灵，城市被用魔法隐藏起来。我们很快就会看见，这种说法有多么的愚蠢。



未发掘的信息

第一眼看上去，人马的确是一个令人印象深刻的生物。当它优雅的移动时——这似乎与它的大体重不相称——光滑的肌肉在皮肤下凸显。没有文字记载人马会受到疾病或瘟疫的伤害，他们似乎对可以不费吹灰之力就击倒其它种族的病痛无动于衷。每一个人在被发现时都处于最佳状态，强有力的马的身体就像高贵的骑士胯下的最优秀的战马。这种难以置信的体形赋予人马难以置信的速度，使得它们可以轻松的和更小更轻的纯种马齐头并进，即使它们在全速奔跑。

“人马者，造化之工也！高贵无瑕！静则仪表万千！动则轻灵优雅！行如魂灵！态似神祇！貌赛旭日！实乃林地之典范！”

——阿拉凡德瑞尔·日耀者，西拉维亚精灵宫廷的桂冠诗人。

人型的部分从马的肩胛骨处长出。与庞大的马的身躯接合的人型躯干所拥有的力量远胜于第一眼看上去该有的，人马凭借这种力量举起重物或挥舞大型武器。

马体和人体上的毛发颜色以暗棕色为主导地位，但有少部分的女性身上的毛发是淡灰色或白色。女性的人体只有头皮和眼睛上方有毛发。男性的毛发很浓密，延伸在胳膊、下巴和腹部，但健壮的胸膛上则没有。两性都留长发，它们从不把头发系在背后，但通常会用小珠子扎成几绺小辫。

除了腰带和背带，人马不穿戴任何样式的衣物。在它们的社会内部似乎欠缺能够培养这种文明行为的推动力，对于温暖家园的选择也使得寒冷的气候极少威胁他们结实的身體。腰带由皮革或麻绳制成，很实用，可供悬挂武器和其它装备，从而解放人马的双手。男性人马常会花些功夫点缀一些花边针脚或精细的金属饰物以装扮他们的腰带，还有很多人马会加挂一个荷包来装一些个人的钱币和宝石。

人马是杂食性生物，他们的饮食包括肉，鱼，水果和自己耕种的庄稼。除了对男性具有极大诱惑力的精灵酒以外，还必须补充的液体有清水和从小型牧群身上收集的乳汁，这些牲畜包括鹿和林地山羊。

林地第六感

优秀的听力，再加上富有迷惑性的灵活身手和极其优雅的移动能力，可以使得人马远在入侵者的反应之前发现他们，并将其重重包围。人马在设置埋伏和探查埋伏上的能力在那些最了解他们的人当中有口皆碑，但是有趣的是人马的这种能力似乎只有在自然林地环境中才生效。在极偶尔的情况下某个人马冒险离开了家乡，那么这种感觉好像就会变得迟钝。这导致了一种合理的推测，

就是人马对于环境的第六感是与自然紧密联系的。例如，人马察觉隐藏的敌人时，它的视力，事实上，并不比一个普通人类更好。它们只是仅仅“感觉到”周围有什么不对劲。一旦离开林地，这种感觉将几乎消失。这很好的解释了为什么它们远离家园后会变得越来越易受惊吓。还有值得注意的是人马的与自然环境的紧密联系也会让它们获得隐藏自己的能力，入侵者甚至会不知不觉的漏掉大群的人马，尽管他们有着庞大的体型。一旦人马走出栖息地，这项技能也将消失，因为巨大的体型不利于隐藏。

在其它环境中的人马

为了表现人马与自然和林地环境间的联系，当他们在其它环境中时，GM可以驳回他们在躲藏、聆听、潜行和侦察技能上的加值。当他们在冰原、沙漠和城市等更极端的环境里，甚至可以有适当的减值，不过没有人马会乐意到那些地方去冒险。

进入人马的内心世界

和那些将其与精灵族联系在一起的观点相反，人马的智力水平要比这个更开化的种族的平均水平还要低。只有很少的女性具有高智力，她们在人马定居地里会极受瞩目，在任何村落里也都会成为领导层的一员。

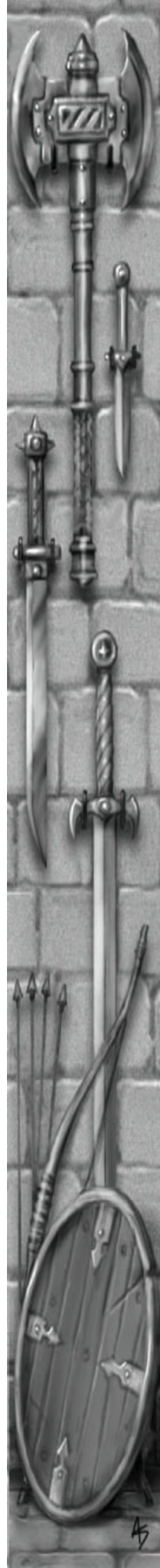
人马的心理特点中最值得注意是他们与生俱来的羞怯，这使得他们倾向于躲避其他智慧生物。在本质上他们并不暴力，相反他们追求音乐艺术和园艺艺术，而且仍然保持着与林地的伟大的和谐。他们煞费苦心的避免与外部世界的接触，除非某次入侵威胁到了他们的定居地。即便如此，人马也会尝试利用和平的方式让入侵者离开。不管怎么说，平静生活的重要性对人马来说是至高无上的，但是直接针对人马领地的进攻会被迅速而无情的击退。这只是他们的性格侧面之一，他们也厌恶任何强迫他们战斗的人，不过一旦生活方式的延续受到了威胁，他们也会毫不犹豫的拿起武器。

对于一个人马来说，家庭和村庄里其他成员的安危要比个人的安危更重要，常有传

闻说被俘虏的人马会被族人用一大笔钱赎回。人马非常不喜欢暴力手段，他们总是避免在交往结束时有人受伤。但是捕获或杀死任何人马村庄成员的入侵者都会在林地里被追捕很长一段距离，而降临在他们头上的复仇手段则会令人毛骨悚然。如果一个人马被成功的俘虏，其他成员愿意竭尽所能来安全的解救或赎回他，即使他是一个最不得人心的男性。

他们爱好和平，不过也会有例外，这只会发生在酒精的消耗过程中。只有男性会喝酒，不过他们的最终表现要远远甚于其他种族。尽管他们在不省人事之前能喝下很多很多，但相对较少的量却能产生显著的效果。他们的羞怯几乎会消失，所有人马都会变得粗野，喧闹，喜爱交际。林子里会响彻着下流的歌曲，男性结伴穿过林间，通过展示速度、力量和跨越高高的障碍来战胜他人。在此刻男性人马间的暴力举动虽不常见，但是假如遭遇到入侵者，他们会毫不犹豫的进行攻击，在酒醒之后他们又会对自己的行为懊悔不已。

女性人马总是躲避酒精，并认为这只属于男性。母系社会是人马生活方式的基石之一，所以上述这些不受管束的行为既不合适也不受欢迎。我们不得不怀疑某个喝的一塌糊涂的年轻男性会没有兴趣把酒倒进一个女性的乳品或水里，靠这个恶作剧取乐。不幸的是，没有纪录证明这种事曾经发生过。也许这是男性想都不敢想的，或者酒精对女性的生理没有明显的效果，要么就是人马把这种罕有的事深深的隐瞒起来。一个醉醺醺的强大的人马德鲁伊遭遇了那些只是在森林里迷了路的人的场景想起来就可怕。



生理结构

对标本的外科评估证实了大多数熟知人马的人所掌握的知识。该生物的上半部分几乎就是一个人类或精灵的外形，类人部分终止于“腰部”，下面相连的类马部分由“肩胛骨”处开始，一直延伸到整匹马的外形。这篇外科调查报告本没有什么新奇之处，不过该生物具有值得注意的肌肉组织发育情况，。对该标本进行的外科调查将从胸腔开始，直到后部。

上胸腔内的器官并非标准的人类器官，相当稀疏的组织结构群似乎并不适合维持这样旺盛的生命力。上肺脏发育不完全，要远远小于这种大型生物所本该具有的标准，独立的气管穿过咽喉与鼻腔相联，同时也直通后部。上心脏非常有趣，它仅由两个心房构成，更类似于普通小鸟的心脏。肺部有两条大血管，分别是静脉和动脉，直通到后部。在调查消化道时还会继续对胸腔的研究。

食道通向一个小囊，大概是胃，然后继续延伸到类马部分。在整个腹部的内部，密集的吧板状肌肉群替代了复杂的人类内脏，它们为通向“马”的身体的气管、食道和血管提供了保护。可以估计该标本类人部分的脊柱和马骨骼的中轴部分相连。

对该标本下半部分的调查表明，类马部分的中轴和四肢的骨骼结构与普通的马完全一样。唯一值得注意的不同点位于两部分的接连处。在类马部分的胸腔内，靠近背部处有一个似乎是神经组织的奇特结构，这可能是一个协调两部分身体的辅助“大脑”。在该胸腔里同样还有主肺脏和四心房的主心脏（这个标本的主心脏和左主肺脏受到了来自于长矛的贯穿伤——这也许是致命伤）。肝脏、主胃和肠也都在人马的类马部分之内。

摘录自大解剖学家 Ignatious Thetterveil 和资深的合作研究者 Ralize Monastery 的笔记



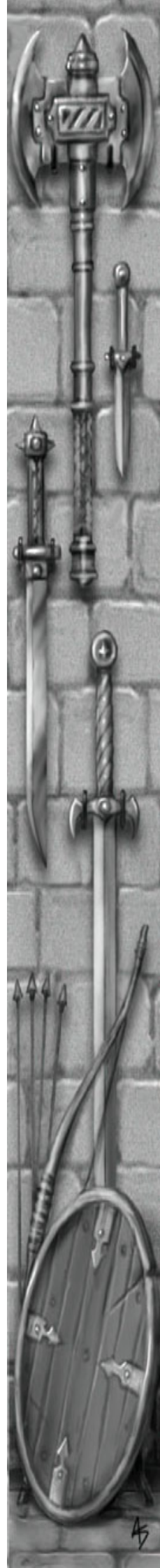
我们的剑和矛已经为人马的首次冲锋做好了准备。我认为我们做的很具战术性，因为我们曾很容易的砍倒它们的斥候。我直接采用战争手册上的标准策略，当那些半马半人靠近时我们可以轻松的屠杀它们。可是想不到的是，这些野兽竟然求助于超自然力量！当我们准备好迎接第一次冲锋时，森林里的每棵树都把我和我的四肢紧紧缠住。似乎某种看不见的幽灵在控制着我们四周的枝叶。我承认有些人开始害怕了，但是我的部下拥有钢铁般的纪律，这使得我可以重新控制住部队。但是士兵们发现我们几乎不能继续推进或者攻击敌人。

我们脚下的每块地面都变成了粘稠的泥浆，我的军队已经被流动的地表牢牢的粘住，反冲锋失败了。人马开始包抄我们的侧翼，他们对陷入泥潭里动弹不得的战士毫不留情，我们的第三分队饱受蹂躏。甚至连正在待命的伏兵也被附近的魔法陷阱套牢了。他们无法及时解脱，接着他们像狗一样被杀掉。

尽管我认为这不可能，但是人马魔法者在下一波进攻中变得更加致命。我们的武器开始发烫，我们不得不扔下武器，要不然就会被烤出水泡。成群蜚人的蜂虫飞入士兵当中。各种植物和树仍然在攻击我们，强力的风吹的我们步步后退，无法穿越的荆棘之墙对行进中的士兵造成了巨大的伤害。人马一直在一个接一个的屠杀我们。我相信我们必将战胜这些野兽，但是只要森林还在攻击，我们就没有取胜的希望。一阵恶臭的令人毛骨悚然的虫群在短时间内就剥光了一打我的最优秀的战士的血肉，我被迫下令脱离战斗，要不然我们就会有被这些四脚人渣夺去全部兵力的危险。但是从地面里突然冒出来的大钉刺挡住了我们的退路，这些钉刺似乎是从那些灌木丛里自己冒出来的。我的部下在溃逃时被钉刺所伤，蹒跚着逃出森林。

人马让我们离开了，但是我确信它们可以像宰杀小动物一样屠戮我们，只要他们愿意。

Thogrim, 巨龙之爪部队的次级指挥官



第二章生活环境

人马有着严谨的社会结构，就此而言，这也需要相应的与任何更为文明的定居地不相上下的基本必需品供给。人马聚集点需要持续不断的食物来源，而且干净的水源对于健康来说也必不可少。他们也必须寻找保护，来抵御恶劣的自然环境和那些试图扼杀人马生活方式的入侵者。

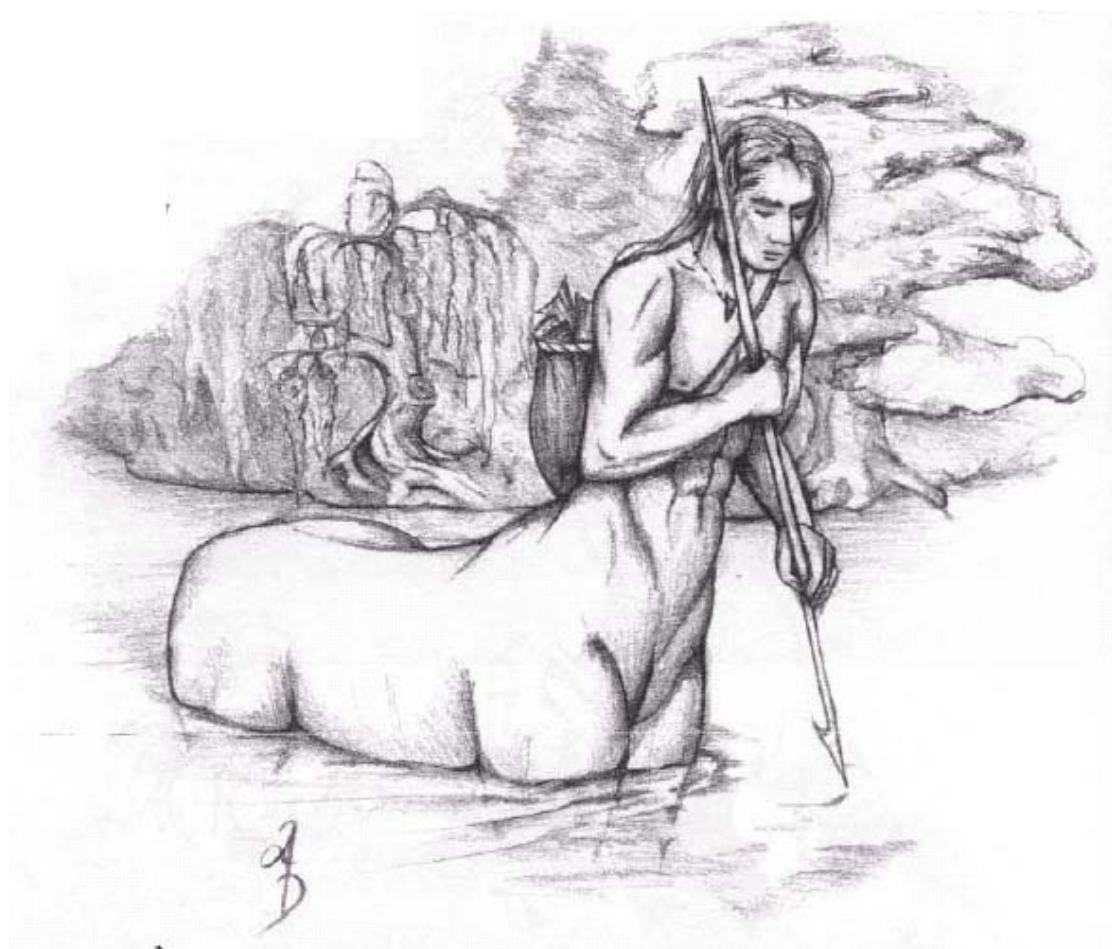
密林

只有在温带森林里才能被找到的人马，是一个腼腆而孤僻的种族，他们总是避免与其它的智慧生命发生接触。为此他们把家安在森林的最深处，远离了繁杂世界。那是一片人类与矮人几乎不曾踏足过的地方，有着几百年历史的巨大的树木高耸在那里，某些人猜测说这就是巨大魔法力量的终极来源。奇特的生物在幽深中徘徊，游离于文明的视

线之外。在任何世界中这里都属于最原始的地带。古老和野性在这里合而为一。

精灵的传说告诉我们，事实上在创世之初整个世界就是这个模样。最近的一千年里人类、矮人和邪恶的游牧部落的侵入使得原始森林渐渐消退。在某段被遗忘的古老岁月里一场气候变迁又导致了林地的萎缩，这场灾变是神祇为了惩罚有罪的精灵族而发动的，今天我们已经无法了解其中的是非缘由。如今密林零星的散布着，林间生物居住其中。人马也许曾一度兴盛过，但现在却委身于稀有种族之列。

可以原谅那些于大森林中经过九至十英里的艰苦跋涉，在到达了浓密的枝叶和灌木遮蔽了城市灯光的地方时，就认为自己真正发现了密林的人。但是，要想找到人马，你必须得再往里走。真正的密林也许位于边界或林间通道之后八九十英里远的地方，或许更远。除非有可靠的给养，否则这些地方对于外界来说几乎不能接近，那些缺乏林地知识的人会发现这是一段极度艰难的旅途，



假如不是完全不可能的话。即使经验丰富的巡林客对于密林也所知甚少。不过，要是拥有足够的智慧、运气和决心，你也许真的可以揭开自创世以来的人马居住地的秘密。

自然的平衡

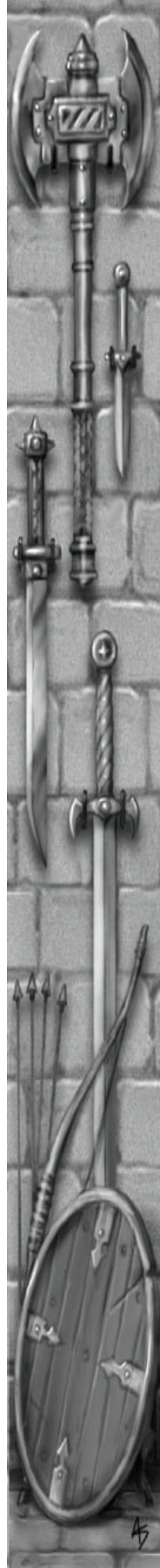
人马定居点的规模决不会比村庄更大，这些村庄都建立在宁静的林间空地上。由森林中丰富的原材料搭建的棚屋或小屋是这些村庄的主要特征。其他的林间空地，还有牧场，只要半天的小跑即可到达，这些地方会种植庄稼或被男性用来练习狩猎和战斗技巧。流动的清洁水源总是位于定居地附近，而且它也是新建定居地选址的主要考虑之一。不仅仅提供清洁的饮用水，这些河流或小溪也被人马用来洗浴和捕鱼。

每个村庄，不管它有多大，总能与围绕它们的不可调和的自然力保持完美的和谐。在所有种族当中，也许人马与周围环境的联系最紧密。它们在潜意识中对自己和自然界之间所必需的平衡有一种觉悟。人马绝不让任何成员挨饿，但是他们不会过度渔猎，他们会有规律的转换食物来源，以此确保野生生物种群的再次发育。当为了获取柴火或搭建屋棚而砍树时，在树被砍倒的地方会立刻补种一棵。有趣的是，人马很好的掌握了轮作文明的农夫所使用的方法，让土地获得一季的休耕期以确保宝贵的养分得以恢复。不过，他们很可能是为了维护脆弱的自然平衡才这么做的，而不像我们的

农民是出于尽可能增大庄稼质量的目的。

在少见的森林火灾事件中，有人见过人马不顾死活的在火焰旁砍倒树木，为了阻止地狱的延伸铤而走险。一旦大火熄灭，他们将第一个进入受灾区域清理废墟并重新种上植物。

总的来说，当人马进入新的地区时，很少会有其它的居住者注意到它们的存在，甚至有时连精灵都会和它们分享地盘。当一个村庄被迫选择新家时，这片林地并不会因为他们的存在而每况愈下，反而倒会焕发生机。



第三章社会结构

人马的基础社会结构是村庄，但是有些对人马文化一无所知的人常常错误的将其称作部落。对于已经习惯了文明社会之安逸舒适的人来说这样的误解尚可原谅，而且在人马村庄里确实也找不到酒馆、铁匠铺和蹄铁铺这样的地方。不过，人马要远比地精或其它不开化的类人生物有教养，即使它们第一眼看上去是那么的原始。

不同的人马村庄规模差别很大，可容纳的个体总数从二十到两百都有，不过大部分是在五十至一百之间。较小的村庄会对潜伏在森林里的邪恶的威胁缺乏防御力量，而较大的村庄又会给周围的自然资源带来沉重的负担。每个村庄又由单独的家庭结构组成，每个家庭大约有四到十个人马。

村庄通常位于一个大型的林间空地里，这个林间空地可以容纳村庄内的所有人马，此外还会有很多的剩余空间。每个家庭都有自己结构稳固的棚屋，这些棚屋的大小远超过人类的标准，可以给每个家庭成员提供庇护。在寓所的边上或后面还会有为新的家庭成员准备的增设房间。在降雨量适当且更温暖的地方，棚屋会被木制的披棚取代。这些建筑物通常排列成环形，入口向内。尽管村庄德鲁伊和最年轻的成年男性在日常生活中的受尊敬程度不同，但人马终究相信它们之间的每一个成员都不比另一个更重要。环形的建筑结构就是这种平等性的显而易见的体现。

村庄的圣坛也属于圆环的一部分，它们是为了供奉自然之神与自然力量而建的，通常都紧依着德鲁伊的寓所。这并不表示它们认为自己与任何神祇同样平等，而是意味着自然这种高级力量是每个人马一生中不可或缺的部分。靠近圣坛的家庭并不会受到优待，人马的生活方式决定了它们待在寓所中的时间微乎其微。

在圆环中心会有一个巨大的石制火炉，它的位置要尽可能的远离村庄周围的树木。这座火炉是公用的，任何人马在任何时间都可以使用它，不过一般只有女性在准备早饭

和晚饭时才能用到。在比较寒冷的冬季月份时，火炉将被持续不断的添加薪柴以维持炉火的燃烧，确保整个村庄无论在多冷的情况下也能得到持久的热量供给。

人马的陷阱

村庄的所有防御装置都被煞费苦心的隐藏起来（对普通人马陷阱的侦察检定的基础DC=20），而且它们将最大限度的利用手边的自然资源。最简单的告警装置由一个空心的木钟以及与其相连的藤蔓绊索组成，它可以提醒村庄居民有外来者入侵。天网和陷坑可以困住入侵者，然后人马可以在驱逐他们之前进行一番审问，不过考虑到他们有可能对人马的生命构成威胁，所以有时候杀伤力巨大的陷阱会被用上。绷紧的绊索上放置的有毒木刺很常见。一些陷坑底部也会有类似的木刺。最后，村庄德鲁伊可能也会用魔法手段进行防御，利用自然本身保护村庄。这类陷阱最难被发现，也最具毁灭性。

在树丛中也许会有三两条小路进出村庄，使人马能方便的到达最近的空地和牧场。不过那里还会有不止一打的隐匿小径，人马以外的种族很难发现它们。村庄周围两到三百码的距离上部署着大量的陷阱和圈套。它们在杀伤力上各有区别，不过人马一般更希望利用装置来进行诱捕而不是伤害。在某些村庄成员因入侵者而死亡的地方，人马会毫不犹豫的在陷阱上使用剧毒和尖刺。

喧闹的男性

在任何村庄里男性人马在数量上都占劣势，但又最有可能被外来种族遭遇到。他们明显要比同族的女性强壮，所以他们胜任猎手和守卫的任务。为整个村庄提供赖以生存的食物，在威胁降临到他们头上时团结起来全力抵御，是每个男性的首要职责。

女性只要一到合适的年龄就可以在生活中承担起各自的职责，而男性则不然。男性人马的儿童期和成人期有着显著的区别。幼小的男性由专职家庭生活的女性看护。一旦开始成熟，男性的外在特征就会逐渐显现。他们会越来越不守规矩，甚至会逃避差

事，尽管这通常会招来村庄德鲁伊的惩罚。

远离苦力生活是每一个年轻男性都迫不及待想要达成的事。青少年必须完成成人仪式才能真正成为成年人马。不过任何其他的成年人马都有权否决一个青年进行仪式，只要他们认为这个年轻人还没有准备好。几乎没有男性在过了十二岁还没有通过成人仪式。

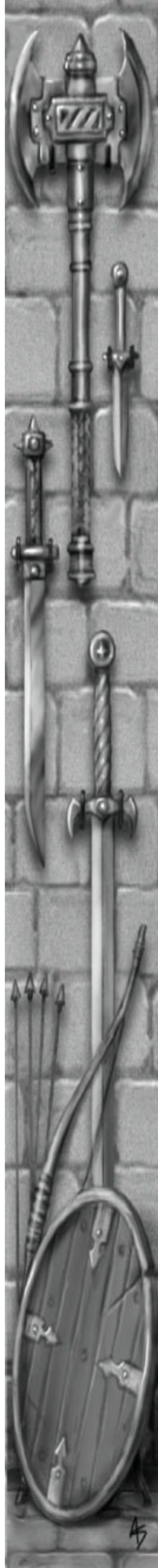
不同村庄的成人仪式也有不同，这通常取决于他们所栖息的地域。在和平的地方，仪式也许是找到一种特别稀有的芳草或动物，这会让年轻的人马花上许多天的时间，不过这也会极有效的磨练他的林地生存技能。在他成功的返回之后，这些原料通常会被女性们用来准备一场大餐，向这位新近得到承认的成年男性表示祝贺。在危险的区域，仪式就会是独闯敌巢并亲手杀死一个兽人或类似的生物。没有人希望年轻人马在成

人仪式中被杀或遭受重创，但这确实发生过。一般地，在试练过程中总会有一个或几个成年人马在附近看守着。他们既不会提供帮助也不会提供建议，不过一旦年轻人马陷入面临死亡的严重危险之时，他们将及时出手。

男性人马在大部分时间里都远离村庄，他们收割庄稼，捕鱼，打猎或者在林间巡逻。建造房屋和组建家庭也是他们的职责。在这些地方，男性们展示出绝妙的技能水平，他们在生活中学习、磨练这些技能，使之趋于完美。当从事捕猎和其他体力活动时他们总是很快乐，尤其在喝过酒之后。酿造和提纯酒精是男性唯一肯屈尊去做的有关食物的活，没别的，女性不会干这样无聊的事情。有人记得一些村庄德鲁伊曾经捣毁过酿造设备，这很可能发生在一起严重的酗酒事件之后。所以这些设备常常位于离村庄有些远的地方，而且只有那些参与酿酒的人马才知道确切方位。

尽管男性人马常常将多种酒进行混合，他们还是乐于尝试配置不同的原料和酿造提纯技术。虽然最后效果差不多。从生理上可以找到某种原因解释男性人马为何钟情于酒精，和酒精可以让他们变得粗鲁，好斗，以及喧闹的原因。饮酒过程中的竞赛活动基本上在远离村庄，同样也远离女性好奇的双眼的地方举行。在那里，在男性不断试图超越对手的时候，他们展示出令人难以置信的力量及速度。酒宴竞赛之后的那几天，男性们往往忙于修复他们对林地造成的破坏，包括照料被践踏的灌木，在树木被连根拔除的地方种植树苗等等。

在他们的领地上游历时最有可能遭遇到的就是男性人马。为村庄收集食物的猎捕队或警惕入侵者的巡逻队典型的数目是五到十二个成年男性。尽管每个男性都为他们的战斗技巧而



男性人马

Pygro 的目光在手中的长枪上逡巡。生命中的第一次竞技即将开始。当 Narrfa，那位村庄德鲁伊说他被准许参加仪式的时候他的心就快蹦出房顶了。那一天之后的四个月里他精心打造了自己的第一把战枪。在一场猛烈的暴风雨席卷森林时，闪电劈开了一棵高大的胡桃树，Pygro 把它当作了森林之神赐予的礼物。他没有接受父亲或哥哥的帮助，全靠自己的双手将坚硬的芯材仔细的剥离出来。经过煞费苦心的雕刻和制作之后，这条木材成为了一把极为优秀的武器，几乎成了他手臂的延伸。这木头坚硬如铁，但又有着一定的韧性。他又用细沙与河泥对表面进行了好几小时的打磨，直到它变得像皮肤一般光滑。涂抹于其上的蜂蜡反射出太阳的光辉，更加突出了深色木头的美丽特质。当他的名字被叫到之后，Pygro 挺直身体，骄傲的走到起跑线前。他的哥哥在竞技场的另一边不停的嘲弄他，试图打断他的注意力。这个年轻的人马只是微笑着将乌黑、闪亮的长枪放低到预备位置。今天，他是一个男人。

自豪，还是有许多男性人马成为巡林客，而这些人马也常是小队的领导者。虽然栖息地气候温和，但男性人马总是武装齐全，即便在村庄内也如此，但他们很少快速的投入战斗，他们倾向于在一开始对入侵者进行观察和追踪，以确定他们的意图。表面上，发动进攻是村庄德鲁伊的权力，不过当危险迫在眉睫时这种权力也可以下放到各个小队。这也不是说小队可以自行攻击和屠杀任何侵入领地的邪恶类人生物。人马更喜欢隐藏起来注视这些生物，直到他们经过，而不是杀掉他们，并且向其他种族宣告自己的存在。只有当敌人带着剑和火到来时才不可避免的发生对抗。

女性的领导

人马属于母系社会种族，同时女性的数目也占了人口的绝大部分。出于村庄的需要，从她们能走能学的那天起，女性们就被教授如何行使领

导和管理的职责。虽然在身体上她们要比同龄的男性弱，但是她们明显的要比男性更聪明，至少达到了大多数人类的平均水平。

女性最重要的职责是确保村庄和村庄内所有成员的安全与健康。她们解决分歧，执行惩罚，做出对村庄有重大影响的决议，凭借这些来履行职责。她们还会做一些更实际的工作，比如烹调食物和医治伤患。体力

劳动一般不属于她们，尤其当附近还有一个无所事事的男性时。但是女性加入收割庄稼的队伍的场景也并不罕见，特别是缺乏人手的时候。

尽管男性在肉体上更强壮，但女性却更受尊重的事实说明人马拥有高度发展的文明，他们并不原始。确实，年长女性严厉的叱责之词会让一个经验丰富的男性巡林客的心颤抖不已。男性不



会故意违抗女性的指令和要求，但是一旦脱离了村庄的束缚，他们就会宣称自己是自由的，一切由自己做主。这种性别间的平衡让人马社会稳定了上千年，更为重要的是，它让村庄的每一个成员都能完美的履行自己的任务。

在女性人马做普通的工作时，总会有其他人马多多少少的帮她一下，以此来分担工作量，比如说在做饭的时候。不过她们也有取决于自身技能的个人任务。

丧葬仪式

不像其他的高级种族，人马并不将死亡看作是生命的悲剧性结束，而是将死亡作为通向另一个世界或另一种意识的过渡阶段。这并不是一个转世轮回的观念，而更类似于他们的森林老家中季节的变换。你也许会因为听不到人马葬礼上的恸哭声而惊讶。那是由于所有人马都相信，一旦逝者听到生者的哭泣，他的灵魂会停留在主物质位面并试图抚慰所爱的人，而不会离开。

就像人马生活的其他方面一样，丧葬仪式也非常简单。遗体将被穿过圣坛的拱门，并被埋葬在森林中的一颗树苗下面。这样，人马在尘世间的遗留就可以滋养曾经维持他生命的森林，从而完成生命的循环，并让林地保持平衡。逝者的遗物将放置在圣坛之外，表示它们将留在主物质世界。一天一夜之后的清晨，这些物品将作为对逝者美好的回忆，在村庄内被分发。

人马毫不掩饰对美味佳肴的热爱，很多男性都被要求去离村庄很远的地方寻找稀有的浆果和块茎。某些人马会因为她们的烹调手艺而声名显赫。

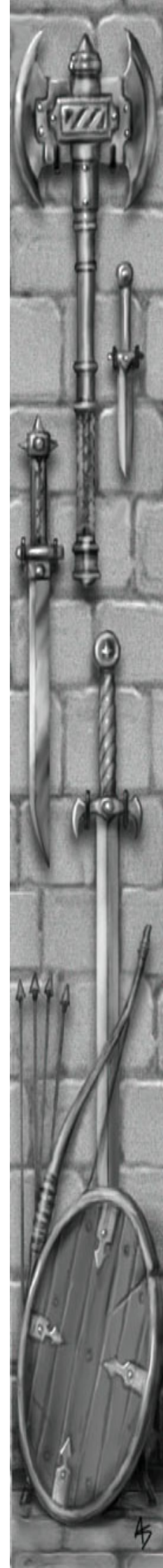
女性人马也常常成为游吟诗人，她们与林地间的联系以及她们对林地所具有的敏感让她们作品拥有了罕见的，慑人心魄的美感，这丝毫不亚于任何精灵的最好作品。遗憾的是，只有精灵才真正有机会欣赏到这些独特的不可多得的艺术，而且到目前为止，还没有谁能够复制出同样的作品。

最显要的女性，以及可以让阅历丰富的冒险者将野外生活视为梦魇的女性，是那些德鲁伊。每个村庄都有一个领袖德鲁伊，理



论上，她的智慧可以让其他人马间的任何争执都能得到毫无争议的解决方案。实际上，她是村庄领导者，她的口头指示会被即刻执行，不过她总是会考虑和采纳其他女性的建议。人们常常被错误的神话传说误导，认为德鲁伊的皮肤和毛发是罕见的淡灰色或白色。这纯粹是一个错误，因为所有女性都具有学习德鲁伊奥仪的天赋。只是由于某种未知原因，所有浅色的女性似乎都不可避免的成为德鲁伊。

虽然德鲁伊可以来自任何家庭，不过绝大部分都在首领德鲁伊的身边学习神秘的知识。不管她们出身何处，这些次级德鲁伊，或者叫做“failae”，都要受到领导者的直接管辖，当领导者不在场或没有指示的时候，



她们也不允许私自练习自己的技能。最了解人马的精灵大多认为这是人马古代信仰的一部分，即在任何时刻村庄里只能有一个德鲁伊，免得让自然的力量受到不必要的损耗。然而因为实际原因，其他人马也接受德鲁伊奥仪的训练，她们在领导者离世时可以取代她的位置，并在危机来临之时磨练并增强她们的能力。

当村庄领导者离世之后，女性们会在她们之间推选出接任者，她通常是一个最强大也最无私的德鲁伊。没有德鲁伊可供召集的村庄会把此时看作最危急的时刻，她们会在新一代女性当中寻找一个具有德鲁伊天赋的。即使这样的女性出生了，她的德鲁伊生涯也会因为缺乏其他德鲁伊的教导而进展缓慢。这种事件绝少发生，但是，一次残酷的战斗还是有可能让它出现的。

女性人马厌恶一切肉体上的暴力，并且会尽全力避免，假如男性们的竞赛变得粗野时她们也会让男性滚远点，闹完再回来。她们也决不会像男性一样武装齐全，只有当村庄有危险她们才会参与战斗。在这些不常见的事件中，女性们会表现出与男性不相上下的对于长弓的造诣，尽管如此她们也尽量不参与近身格斗。当然，德鲁伊们一旦知晓他们的村庄被攻击，她们会使用魔力让林地加入抵御入侵者的战斗。对这些魔法毫无准备的攻击者不会享受到胜利的滋味，因为意欲复仇的德鲁伊和她的 *failae* 在她们的地域上释放出的力量极其可怕。

德鲁伊的生活

尽管只有村庄领袖可以不受监督的施展德鲁伊的艺术，但是将其他的正在受训的女性仅仅看作是助手也是错误的。固然，以其他种族的标准，她们每一个都是优秀的德鲁伊，能够运作强大的自然力量。不过，所有的运作都要得到领导者的首肯，而且按照传统，只有当领导者在场或得到她明确的指示时她们才能磨练技艺。

人马的宗教建立在两个核心理念之上：自然环境的保护和维持，以及村庄社会形态



的延续。人马和其他种族在宗教上的明显区别就是他们不会留出特定时间进行崇拜仪式，他们的宗教已经渗入到清醒时的每一时刻。虔诚的人类牧师也许会对他的信仰狂热入迷，而人马的每一句话每一个动作都遵循着教义。这并不意味着人马是狂热的原教旨主义者，他们会向一切异教发动圣战。可以这样说，他们的信仰存在于每一个个体中，并因此得到证明和拥护。对于人马来说，生活与信仰没有区别，两者互相包容。

尊重赖以生存的林地是每一个人马自小以来就被灌输的基本信条。在先前的章节中我们得知，人马会保卫他们的栖息地不受伤害，而且也决不会故意破坏环境。假如有谁无意间对林地产生了伤害，他们也会尽可能的去修复。如果他们是出于保护领地的目的，这样做似乎并不必要——对人马来说，他们把自己当成了森林的一部分，就好像树木和动物一样，所有针对林地的侵犯都被看作是针对他们。

人马对于他们的社会结构的看法在很大程度上也与此相同。他们认为他们的村庄以及全部生活方式都与大森林达成了完美的和谐，他们的居住地和所在的林间空地一样淳朴自然。他们的小屋和火炉上的人工制品并不比獾挖的洞或鹰筑的巢里的多。他们对自然和社会的信仰是和谐一致的，尽管人类和其他文明种族在试图了解人马时也许会两者其区分开来。

我们已经知道人马如何保卫他人，以及通过禁止过度渔猎的方法来避免对环境造成永久性伤害，这些就是他们信仰的体现。但是人马也发展出其他文明种族也能参与其中的高级的祭仪和宗教。许多其他种族的德鲁伊并没有将神祇作为礼拜的对象，而人马村庄经常为他们的德鲁伊所运用的力量加上一个名字和外表。由此，要是某人足够幸运的成功拜访了一些村庄，他就可以编写一张令人眼花的自然与社会之神的名录。

每个人马村庄都有一个象征着林地环境和他们结构严整的社会的圣坛，它在由小屋和披棚构成的平等之环中占据着一席之地。圣坛是简单的木质结构，从外形上看好像是一个高高的拱门，以及拱门后面的圆木

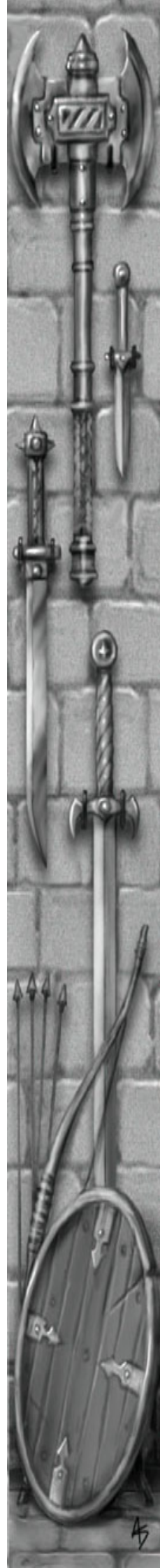
餐桌。每天黎明时人马就在那里聚集，由德鲁伊带领他们进行祷告，接受森林之神的祝福。在这个每天都要举行的祷告仪式上，所有家庭都要把肉、水果和乳品呈献给轮流进入拱门的德鲁伊，由她将祭品放在圆木桌上。这极大地体现了人马社会的公有制基础，并且描绘了他们和自然的紧密联系，以及林地之神的祝福。祭品将在桌上放一整天，任何人马都不得触碰，即使在饥荒时期。在黄昏时德鲁伊会取走这些贡品，并把它们散放于附近的林地中，不久这些祭品会被林地生物——也就是人马之神的代表所分享。

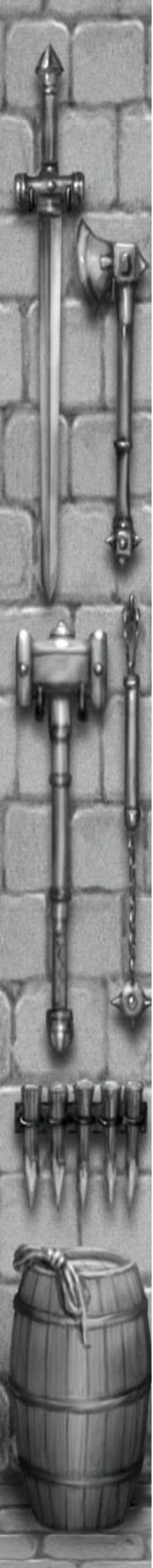
拱门意味着通向林地之神的界域的入口。在那个界域里，森林毫无约束的延伸着，离开凡人世界的善良人马四处漫游。作为村庄里最神圣的地方，只有德鲁伊和她的 failae 有权通过拱门接触圆桌，并直接与森林之神交流。不过也有例外，当两个人马结合时，他们会举行一场持续一天的盛大仪式。对任何人马来说婚礼都是一个神圣的过程，因为它代表了最终的结合，也被看作是社会发展的里程碑。

人马对伴侣忠贞不二，尽管男性人马会以各种方式向意中人求爱，但几乎总是由女性选择配偶。恋爱期通常持续一年，而任何潜在的一对都有可能被父母或村庄德鲁伊拆散。在这期间，所有人都期望他们俩能证明自己是优秀的人马。男孩子会努力工作为村庄提供食物，或在战斗中冲在最前。而女孩子，则会积极地参与到村庄的管理事务中，她的建议和想法都会被长者们仔细权衡。有人认为在这期间女孩子的工作会异常棘手，事实上，父母和德鲁伊那永远警惕的视线让年轻的人马很难不辜负大家的期望，所以曾有一些小两口结伴私奔，遁入森林中建立自己的小村庄。

与其他种族的关系

害羞、孤僻的本质是人马的主要特征，其他种族有幸接触到的人马只能是男性猎捕队。某些卓越的家伙可以打破隔阂，并发现他们是一个和蔼可亲的，永远会对有需要的朋友伸出援手的种族。





精灵尤其以他们和人马间的紧密联系而闻名，两个种族很乐意彼此分享地域和利益。任何林地中的精灵社会里都有一个人马村庄充当完美的边界守卫，他们可以驱赶那些太接近密林深处的冒险者，也可以在危险的敌人出现时为前线提供优秀的士兵。作为回报，人马可以很快的享受到精灵的食物和酒水，两个社群间也会发展出牢固的贸易关系。

至于其他的文明种族，进入人马领地的侏儒和半身人尚可被容忍，不过他们会被严密的监视，并且在接近村庄时会被劝阻。尽管人马对他们并没有好感，但是他们认为这些家伙不会造成太大的伤害，只要他们的冒险队伍能够遵守自然法则或者愿意学习它，他们就是安全的。人马认为人类和矮人即使算不上邪恶，至少也是贪婪和自私的种族，而且他们要为大森林的衰退负责。他们会尽一切可能躲避这些入侵者，在远处监视他们的一举一动。要是任何人类或矮人太靠近村庄，猎捕队会立刻阻止他们继续前进。他们也许会将没有杀伤力的陷阱放置在冒险队伍的必经之路上，也许会从浓密的枝叶丛中射出一支箭，甚至站会出来面对面的阻止他们。如果这些警告都被忽视，那么他们将采取攻击手段去遏制他们眼中的入侵。

许多冒险队伍拥有不同种族的冒险者，假如是这种情况，人马将用最坏的眼光看待他们——队伍中的精灵会被友善的对待，但假使有人类在场，他还是会被要求离开。值得注意的是，人马对半兽人有着很深的偏见，认为他们不比野蛮的亲戚好到哪。而且，虽然不是每次都会，但是在大多数特别情况下，人马只要一见到半兽人就会对其进行攻击。

在遍及世界的酒馆里都有这样的传闻：可以通过赠送美酒安抚人马，甚至与他们交朋友。要是猎捕队全部由男性组成，冒险队伍倒是可以试一试这个法子，从而获得人马领地的通行权。不过人马都是品酒的行家，特别是他们还与精灵保持固定的贸易。劣质的葡萄酒不受欢迎，甚至会引发敌意。

第四章战术

尽管男性人马热衷于体力运动，比如打猎和捕鱼，但他们却十分厌恶战斗。熟悉这些高贵生物的人不会对他们的勇气产生怀疑，太多的传说叙述了人马如何英勇的保卫家乡抵御灾害。我们只能推测人马与其它智慧生物不一样，他们极端厌恶会致人死地的打斗。

在上一章，我们已经看到其他种族在有意或无意进入人马的领土时会受到什么样的对待。他们中的大部分除了严厉的叱喝或一支掠过头部的箭，什么也得不到。

人马也知道在世界上还有比人类和矮人更为邪恶的存在。尽管大森林可以成为隔绝村庄和外部世界的自然堡垒，但是诸如兽人、地精和食人魔之类生物的人口膨胀有时会导致森林的破坏。为了维护他们的生活方式，他们也学会了如何与这一类邪恶作战，不仅包括伏击，还有更罕见的野战。

攻防之器

保护村庄周围的领地是男性的主要职责，他们的猎捕队由一位最擅长格斗和林地生存的男性领导，定期进行巡逻。在任何时候一个村庄都有三到四个这样的小队进行巡逻、捕猎和守卫工作，其他的男性则种植庄稼或在村庄内干一些重活。男性们即使在安全时期也是武装齐全，但是他们决不会屈尊去穿戴任何铠甲。他们也不太喜爱使用金属武器，而会选择林地提供的更为天然的武器。他们具有优秀的木匠和制弓匠的能力，只要他们有兴趣去打造自己的武器。许多种族都认为，即使最粗糙的人马棍棒也是一件完美的艺术品。

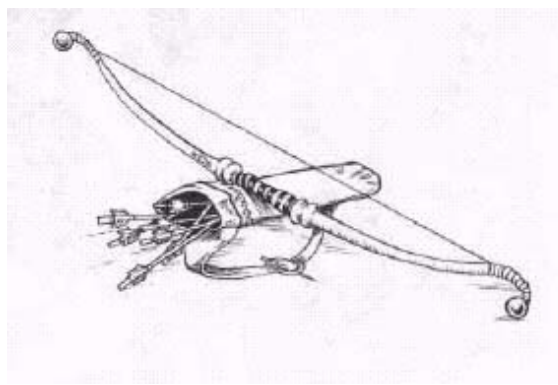
几乎没有人见过女性人马携带武器，但是她们几乎人手一把木弓，而且个个精于此道。男性至少有一把巨大的做工精良的棍棒在手，长度大约五至七英尺。其他种族也许会不屑于将棍棒作为主要武器，但是这些人马制造的武器都是由最重的橡木制成，可以轻易的击碎人类大小的生物的头骨。如果再

与人马天生的蛮力相结合，它的打击力将胜过最沉重的钉头槌，所以冒险者常被警告说不要被他们原始的外表迷惑。

男性猎捕队常常装备着大型木盾和强力复合长弓。很少有人知道，人马制造的弓可以和精灵的作品媲美，甚至能超越它。懂行的家伙都会选择人马弓，只要他们的力量可以有效的操作这把武器。他们都精于瞄准，那些又长又重的箭可以穿过浓密的枝叶击倒一只鹿，同样也可以击倒入侵者。

人马的远程攻击

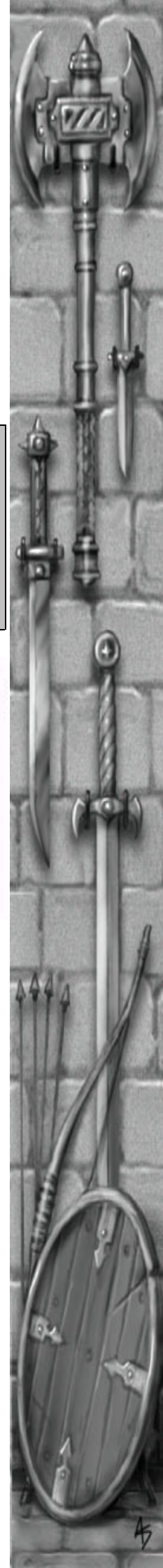
当处于植被中时人马远程攻击的目标的AC只能获得《玩家手册》第133页列出的通常掩蔽加成的一半。人马的敏锐视力和他的重型武器让任何此类的掩蔽变得徒劳而可笑。



每个男性人马还会有一把十分重的长枪，通常他们把长枪放在家里。这些长枪被男性们打造的坚硬而沉重，他们成年之后会打造好几把。当举行游戏性质的竞技比赛时他们会把它拿出来，尤其当优质的精灵酒被带进村庄之后。但是打造这些武器只为了一个真正的目的——彻底的战斗。

射击与冲锋

人马很少会怀着必死的意图与敌人作战，他们只关心领地的被入侵和森林的被破坏本身。但是那些怀有侥幸心理认为人马都是和平主义者的家伙要注意——所有男性人马在比赛玩乐时都有一个严肃的目的，就是锻炼自己在激烈战斗中存活的技能。任性的人类冒险队或邪恶类人部落中过分好奇



的斥候将会在一开始就遭遇类似的攻击。

男性猎捕队常常相互配合对抗强大的威胁，他们会向劫掠者所在的位置靠拢，利用他们卓越的林地生存知识安静的隐蔽起来。随后一阵冰雹似的齐射将向入侵者标明人马的存在，如果猎捕队真的被激怒，他们的射击将是致命般的准确。在几轮齐射之后人马会全速撤退，悄无声息的消失在树丛中，而不会继续用箭雨对敌人进行火力追踪。接下来猎捕队会沿着敌人的踪迹设下另一个埋伏，这时通常距第一次攻击将近一小时。这次对敌人的打击消耗方法有两种。第一，他们会尽量将敌人引离村庄，带着他们在复杂而致命的小径上穿行。第二，通过一些计划好的进攻削弱敌人，迫使他们放弃并撤退，或将他们变成猛烈而持久的火力狙击的牺牲品。即使这些入侵者拥有不错的治疗魔法，这些战术对他们来说也是痛苦的考验，因为魔法资源很快就会枯竭，而人马却能够忍耐那些没有效率的反击造成的小伤害。入侵者拥有的强力攻击魔法会逼迫猎捕队撤回村庄。但是，这样的成功是短命的，因为男性们不久就会回来，而这次在他们背后有着德鲁伊和她的 *failae* 所具有的恐怖力量的支持。

这些就是人马保卫领地的主要方式，不过很多男性终其一生都没见过任何大型的战斗。在世界上还有如此之多的邪恶，森林深处还掩盖着可怕的威胁时，这个事实可真

是糟透了。人马相信自己作为林地不可或缺的一部分有责任保卫它，但是他们对生命和群体的热爱也十分的强烈。一头邪恶的龙或其他异常强大的生物进入他们的地域时，整个村庄都会迁徙，而不是留下来面对死亡。但是当一支邪恶类人生物部落到来时，他们会与之战斗。

假如这类的生物来到他们的领地，最初的战斗将是猎捕队利用由来已久的打击消耗战术进行小规模冲突，但是敌人如果被吸引向前准备进行徒劳的攻击尝试，冲锋就将开始。

村庄里的所有成年男性都将聚集起来，装备好盾牌和长枪，进入集结地等待着，预备发动进攻。一旦敌人的军队接近了，男性就将放低长枪，一致向前冲刺，彻底碾碎入侵者，而此时德鲁伊和她的 *failae* 也会释放出让人敬畏的自然力量。很少有敌人能抗得住人马冲锋时的威力，大部分都会立刻四处逃散，无心恋战。

很少有关于此类战斗的记录，不过据推测，当时的地面一定在隆隆作响并且摇晃不已，当敌阵被长枪冲破时，当敌人被重蹄踩踏时，战场上一定充斥着惊慌失措的哭喊声。在这种具有压倒性优势的冲锋结束后，战斗何时完结就完全取决于人马的意愿了。有人希望能目睹这样惊心动魄的场面，但我们所有人都会祈祷自己不要面对它。

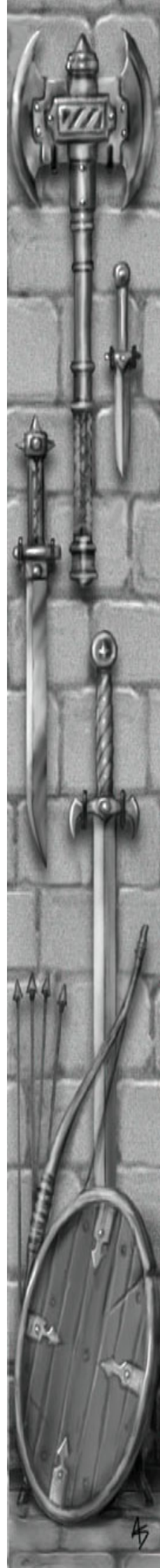


人马的冲锋。多么的难以置信。这样的事每五百年才会发生一次，而且还会被深深的大森林掩盖。但这些眼睛都看见了这次冲锋。一想到那一天，我就满怀敬畏。

卑鄙肮脏的兽人毫不在意他们对森林的侵犯和伤害。他们的数量如此之多，我们精灵几乎无力阻止他们。但是人马减缓了他们的步伐，最后通过一次完美的行动阻挡住了游牧部落。一旦兽人向前移动，他们便会遭到仿佛具有了生命的树木的击打，每棵树都屈服于一个强大的德鲁伊的意志。接着，犹如闪电一般，人马从树后冲了出来，五十到六十把长枪都瞄准了兽人们的咽喉。这些令人作呕的生物仍然愚蠢的列队站着迎接这次冲锋，但是最后却被捅死或踩死。当这支邪恶军队开始感到恐慌时又有更多人被无情的屠杀。他们开始崩溃了。人马们完全被兽人对他们的家园强加伤害的行为激怒了，他们四处追杀更多的兽人，丝毫不顾及敌人乞求饶恕的声音。

我知道在那一天没有兽人得以幸存。我很自豪我们能有这样美好的生物保护边境，但同时我也担心我们的傲慢会激怒这些生物。

Allavandrial Sunlighter, Syllavia 精灵宫廷的首席游吟诗人



第五章人马的“角色扮演”

人马是GM最感兴趣的种族之一，因为他们可以带给玩家许多问题。首先，属于善良阵营的他们热衷于保护大森林和自己的生活方式。这意味许多冒险队伍不得不放下宝剑与弓弩才能达成目标，赢得战役的胜利。其次，人马乡村十分的强大。尽管在数量上没有大地精之类的多，但是一个普通的人马就能轻易的让菜鸟冒险者痛苦不已，而一旦人马团结起来，对所有冒险队伍来说他们都是巨大的挑战。任何无意间惹恼德鲁伊或男性人马的玩家都值得我们同情。

当你决定将人马引入你的战役时，一定要向玩家们介绍这个种族所拥有的丰富而生机勃勃的文化。当你使用人马时有两点一定要牢记：对林地环境的呵护以及社群的生存——不过这都是人马的观点。你的冒险队伍中有多少圣武士无关紧要，只要他们在林地里生营火，或者砍树，那么人马必将攻击他们。

善良阵营的冒险队伍在大半战役中都有可能为了共同的目标而与人马合作。不过，对于精灵来说和这些易受惊吓的种族交朋友都不是一件容易事，要是有人类或矮人的存在那就更加困难。任何示威或威胁都会立刻招来一阵箭雨，而玩家一旦失去他们的信任，就不可能再重新获得。人马成了战役中玩家必须走上去的角色扮演的独木桥。一旦友谊得到确立，玩家就会被接受为村庄成员中的一分子，不过这需要玩家花很多很多的时间来证明自己。与邪恶进行战斗或保护

大森林是个很好的开始。不过只要成功了，你就会发现人马村庄是个强大的同盟，即使最野蛮的玩家也能体会到在他们身边有一些挥舞着长枪的精英骑兵是一件多么美好的事。

人马姓名

几乎毫无例外的，人马总是使用简化的精灵名字，不管他们有没有分享领地。他们的口音也类似于精灵，这两个种族第一次见面就可以很容易的互相理解对方在说什么。下面给出的是人马名字的范例。

| | | |
|-------|-------|--------|
| Arlan | Aurue | Bereth |
| Brisa | Caend | Dolar |
| Elfer | Jelan | Killi |
| Malma | Myrr | Nyat |
| Rani | Sele | Tarbe |

我们也必须提一提那些不知天高地厚进入密林深处，为了寻求名声和财富而打算摧毁人马村庄的冒险队伍。遗憾的是，《杀手指南：人马》也将给他们提供必需的信息，让他们获得成功的机会。我们的建议是？别急，就来。在冒险者接近村庄时人马会采用持续的消耗战术，并且会在最好战的人物背上插一支箭。接着叫来德鲁伊，让整个森林都向队伍发难。要是冒险队伍装备精良，他们也许会胜利，不过在掷完击倒最后一个人马的骰子后，玩家肯定会汗流浹背。接着你可以让他们再对抗这一地区的精灵，让他们为自己犯下的错误后悔。记住，人马是善良的生物，正义和公理站在他们那一边！

第六章相关剧情

在战役中使用人马是一个绝妙的主意，因为只要经过调整他们就可以适用于任何等级的冒险队伍。低等级与中等级的人物会发现试图与猎捕队开展对话是种徒劳，他们会被箭雨逼得四处寻找掩护。高等级人物在尝试与这个孤僻的种族展开谈判时也会遇到类似的问题，但是只要他们伸手拿起剑，就会发现人马村庄也拥有与其抗衡的资源。9级和10级的巡林客领导一个猎捕队并不少见，在很多村庄里也可以发现14级以上的德鲁伊。不仅如此，人马还占有数量优势，他们能抵抗最好斗最贪婪的冒险队伍。

下面介绍的是一系列相关剧情，GM可以将这些剧情引入到他们的游戏中，借以展示人马的个性和独特的文化。这些剧情不全适合一些冒险队伍。有些剧情将人马描绘为敌人，有些则将人马描绘为潜在的盟友。不过GM可以自由的修改这些剧情，使其适合玩家的风格。

NewBerry 的麻烦

在对人马经过一番温和的介绍之后，GM就可以告诉玩家一个叫做 NewBerry 的小村子最近遇到了一些麻烦。NewBerry 村位于一座大森林的深处，是由一些周围丰富的木材资源十分渴求的樵夫建立的。当玩家来到这里时，樵夫们会告诉玩家那些试图对林子深处的大树进行砍伐的人时常会遇到野蛮的人马设下的埋伏，现在他们乞求玩家的帮助。自然的，这只不过是人马村庄在保卫自己的领地。玩家很有可能采取两种方法完成该剧情。要么通过他们的角色扮演技能劝说人马和樵夫进行协商，要么利用舞动的剑和飞行的火球直接干预。假如他们选择后者，而且的确有实力击败人马，我们建议你通过某个角度让玩家内疚，比如让玩家看见他们制造的恶意毁灭的唯一幸存者是一个有点跛脚，可怜兮兮的小人马……

走投无路

迫于危急的情势，一只人马猎捕队向经过此地的冒险队伍招呼致意。一只十分危险的生物（也许是一只龙）想要霸占此地，并且开始屠杀人马。人马不愿意迁离这片绿色，但是又缺乏战胜这生物的力量。于是他们希望和冒险队伍联合起来，携手将邪恶赶出森林。假如成功，玩家们会在这片森林中得到一个强大的盟友。

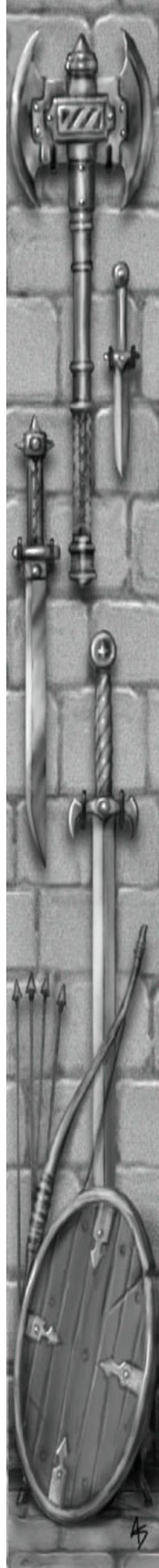
如何杀死人马

不可避免的，相当多的玩家会认为整本书都在围绕着这一剧情。真是这样的话，玩的开心！

某个大城市中一个富有的学者将他的所有时间和财产都花在对奇物和异国事物的研究上。他拥有许多生物和模型作为收藏品，但是直到今天，他仍然没有最神秘的林地生物——人马。他雇用冒险者为他找到一只人马，无论死活，不过如果人马到达他身边的时候还在呼吸，他会付双倍价钱。让你的玩家在接下任务前自由翻阅《杀手指南：人马》，就好像那个学者对人马族的知识十分了解，并且拥有许多包含林地知识的古代卷轴。勿须赘言，利用人马村庄掌握的所有资源打击玩家，让他们在完成目标的过程中困难重重。

精灵之友

当玩家在林地精灵社会中做客时，他们察觉到他们的主人似乎被一些琐事所困扰。很快真相大白，一些精灵商人和侦察兵在他们领地的东北部消失了，玩家们被要求前去进行调查。精灵告诉他们守卫东北部边界的人马村庄没有传来任何消息，那里的森林也变得黑暗而不详。似乎一个巨大的未知邪恶正在横扫那片森林，但是当玩家抵达那里时究竟会发现什么？一个曾一度繁荣的村庄，在与威胁要横扫一切的敌对势力恶斗之后，只留下几个伤痕累累的人马？



新近的婚礼

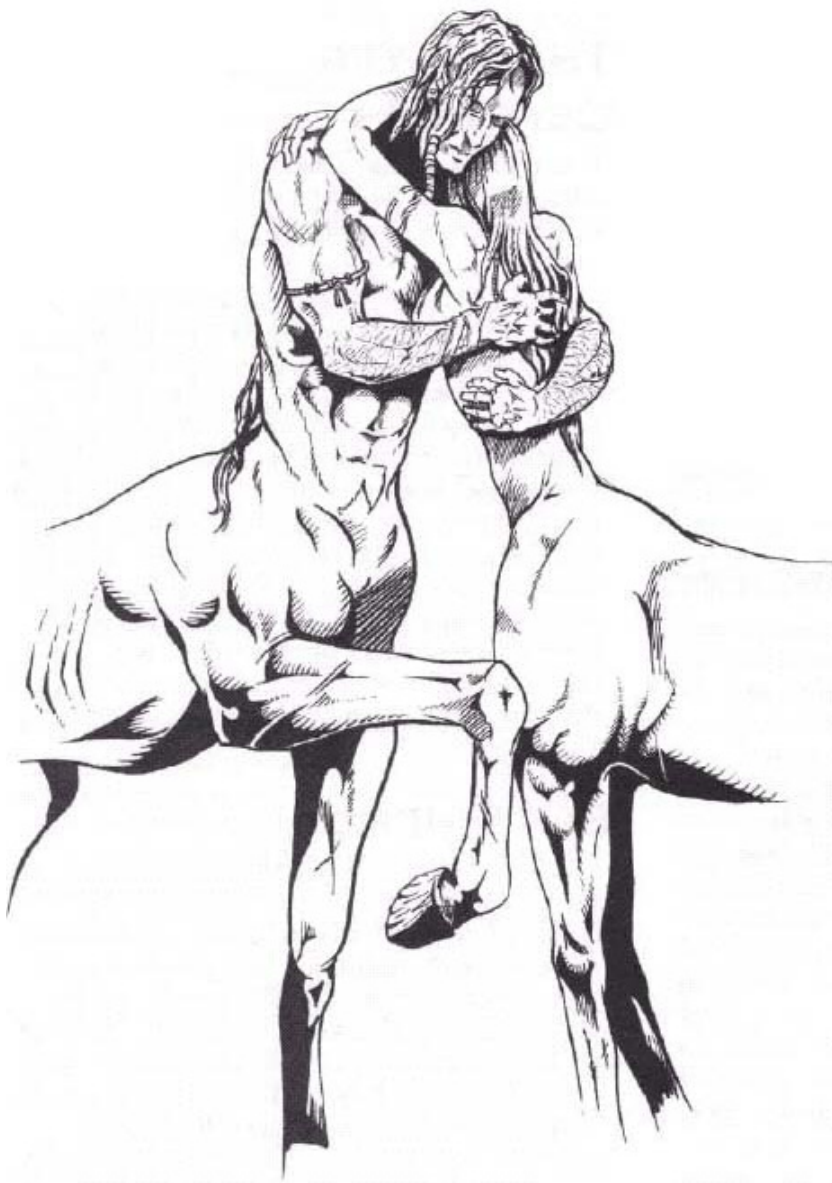
这是为获得人马村庄的友谊的玩家准备的。三对年轻人从家庭和村庄德鲁伊那苛刻而警惕的眼睛底下私奔出逃，他们似乎已经建立了自己的定居地并开始了新生活。不过，大家都知道，在附近有一个强大的食人魔部落，尽管这些小夫妻到目前为止都成功的避开了他们的掠夺，但是遭遇灾难性的攻击只是时间问题。玩家们被要求作为中立的代表团，找到这些倔强的年轻人并把他们带回来。这会让玩家赢得更大的尊敬，但是叛逆善良的人物有理由认为把小夫妻带回去有违他们的意志……

被忽视的和平

人类的繁殖力十分强，即使在大森林里也会有散乱的定居地存在。一个这样的小村子就位于人马村庄林地的外面，双方都已意识到对方的存在，但他们关系紧张。不久玩家们来了，他们事先已得知一个大地精部落即将对村子展开进攻。小村子无力抵抗，但是几英里外就有人马，他们的冲锋可以轻易的击溃地精军队。但是人马不情愿冒险，他们相信只要保持低调，大地精就绝对找不到他们。要想拯救这个小村子以及所有的人，玩家必须通过其他方法说服人马。

成人仪式

一个年轻的男性人马正在进行成年仪式。尽管他的后面跟着一支挺大的猎捕队，在他偶然遇见玩家时，出于一点酒精的刺激，他会认为他们是森林派来帮助他的。假如玩家同意（要是不同意，那么他们就会知道年轻人马也能造成麻烦）提供帮助，他们就必须冒着风险援助他完成指定任务，还得避免做出任何具有刺激性的行动，以免招来猎捕队的箭雨。完美的完成这个剧情会让玩家获得这个年轻男性的友谊，但是其余的村庄成员仍然会对玩家的动机抱着怀疑态度。



第七章玩家人物

除非玩家想在全人马的战役中一试身手，否则这样的人物很难融入到正规的游戏中去。他们的种族优势使得他们比其他种族的起始人物强大得多，这会让整个战役变得不平衡。毕竟，当人马牧师在战斗中更强大时谁还会扮演人类战士呢？

但是通过一些方法他们还是可以被使用的，要是玩家想对他们独特的文化和生活方式一探究竟的话，人马人物是个极好的选择。当然，第一个方法就是进行一个纯人马的战役，玩家可以领导一个家庭。GM可以把剧情设定为他们的领地遭遇威胁，或家乡被邪恶力量摧毁，而他们却逃了出来并准备复仇。

另一个选择是将人马用在正规战役中，但是要非常小心的使用。我们建议把他们用在中等队伍中，而这个队伍中的某个成员刚被杀死。接着，人马就可以代替新的一级人物或其他等级已经过人为提升的人物加入到队伍中。人马人物明显的种族优势需要作一些调整，以使他们与队伍中其他已经获得更高等级的人物达到平衡。

人马种族特性

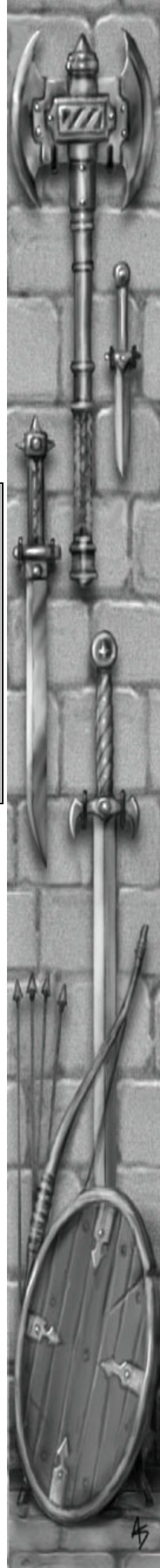
- 力量+2，体质+2，智力-4：人马强壮而结实，但是在智力上不太出色。
- 大型体型：作为大型生物，人马的AC具有-1减值，攻击检定具有-1减值。
- 人马在第一级时拥有三个额外的生命骰。各项修正，例如体质加值，适用于每一个生命骰。
- 人马的基础速度为50英尺。
- 人马在林地环境中拥有以下的种族加值：聆听和侦察+3，潜行和野外求生+4，隐藏+6。

• AC具有+2种族价值。人马坚韧的皮肤可以吸收较轻的打击。

• 天生使用语言：通用语，木族语和精灵语。人马人物没有奖励语言。极端封闭的社会让他们与外界无法保持足够的联系并学习新的语言。

• 天赋职业：巡林客。人马兼职时，巡林客职业不计入XP减值。对于人马来说，巡林客技能十分重要，他们很小的时候就开始学习。

我们强烈建议玩家的人马人物在使用任何盔甲时都要受到限制，盾牌例外。但是，我们能推测，人马在经过相当长的一段时间后会慢慢的融入文明社会，并且接受其他种族的习俗、特性和装备。我们不会制定严格的规则对其进行约束，而完全由GM考虑，GM可以让人马逐步的适应盔甲。最后我们还要注意，人马不会乐意被当作坐骑和驮货的动物使用的。我们把这留给每个人马玩家斟酌，假如你愿意，队伍中的其他人无疑会将这当成你的第二职业……



第八章 Lanhyd

一座已被遗忘了几个世纪的人马村庄孤独的坐落在一片大森林的中心，它被称为 Lanhyd。尽管森林形成的自然屏障将他们与外部世界隔离开，这些孤僻生物的生活仍然没有摆脱危险，他们仍然能够感觉到文明社会的威胁。

没人知道 Lanhyd 存在了多久，即使村庄德鲁伊 Bethe 也不知道，尽管她是村庄福祉的引路者，也是一个在此地生活了六十年以上的人马。她有一个故事，常被用来教导年轻人并指引年长者。故事中说在 Bethe 出生之前很久，他们曾经与精灵结过盟，两族欣然的分享领地。如今精灵已经离开，他们被迫迁离森林的日子距今也许已有几百年，或许几千年——Bethe 不确定。这只是人马社会里诸多传说中的一个，在岁月中由德鲁伊口口相传。

在生者的记忆中，Lanhyd 的人马都经历过艰苦的考验，许多人马都能回想起某个在保卫村庄和人民时被杀的家庭成员。狗头人在大树之下挖掘地道，凶暴动物和可怕的魔法兽横冲直撞，无知的类人生物为了自己的私利而蓄意引发森林大火，最近以来这些事都让人马遭受了损失。这些连接不断的危险使得 Bethe 和她的人民变得越来越孤僻，更甚于他们的同类。他们完全相信外部世界只会给他们带来邪恶和死亡，Lanhyd 的人马会不计一切代价躲避与异族的接触。在这黑暗的岁月中，即使善良的精灵也会遭遇到猜疑，Bethe 也总是向她的人民下达严厉的指令，命令他们不要与外来者发生接触或对抗，除非 Lanhyd 的自身安全受到威胁。

日常生活

他们的家乡远离那些无所不在的智慧生物，所以在这些人马的普通日子里，不受欢迎的入侵事件相对来说已经很少发生。往昔岁月让他们懂得持续的警戒工作很重要，不过对于人马族喜爱的其他活动他们也会乐此不疲。男性为家庭里的新生儿扩建木头

小屋，耕种和收割庄稼，或者磨练那些可以保护 Lanhyd 及其所有成员安全的追踪和格斗技能。至于女性，她们仍然是村庄的支柱，她们为每个村庄成员的生存提供了保证，并且阻止任何会将村庄位置泄露给外部世界的事情发生。

村庄

Lanhyd 座落在密林深处一个近乎圆形的林间空地中，四条林间小径将其与三个其他的林间空地和一个牧场相连。外面的那三个林间空地要比 Lanhyd 所在的要小得多，它们被开辟成农田，这样人马就有了持续的粮食供应，并且不必向森林本身施加过重的负担。在每一季总有一处空地处于休耕状态，因为人马担心过度耕种会对空地造成永久的伤害。

Lanhyd 的居民

村庄德鲁伊 Bethe（1 - 2 级）

4 个 Failae 德鲁伊（3 - 7 级）

7 个成年男性（2 - 8 级武者 / 巡林客）

8 个青年男性（0 - 2 级武者）

12 个成年女性（2 - 6 级吟游诗人 / 专家 / 平民）

7 个青年女性（0 - 2 级专家 / 平民）

3 个幼儿

一条小河流过村庄，人马叫它 Tanduain，这名字让人联想到古时 Lanhyd 与精灵的联合。它为村庄提供了方便的饮用水和洗浴用水来源。Tanduain 的水位很少超过河岸两到三英尺，Bethe 和她的 Failae 也会控制春季融雪导致的水位过度上升。一些鱼类生活在这条小河中，但是它们数量太少，所以无法成为人马饮食的主要成分。不过，男性常常会因为消遣，或遵照某个将要准备一场盛宴的女性的指令而捕鱼。

村庄的圣坛紧靠着 Bethe 的家，它的结构与其它人马村庄中的设计大同小异，不过在拱门上方镶嵌着一根凶暴熊的腿骨。这件有点可怕的遗物来自于一个曾在人马领地里徘徊觅食的生物，它在被杀前夺去了半打男性的生命。Lanhyd 的人马把这些死亡看作神的考验，他们把这只野兽的力量与活



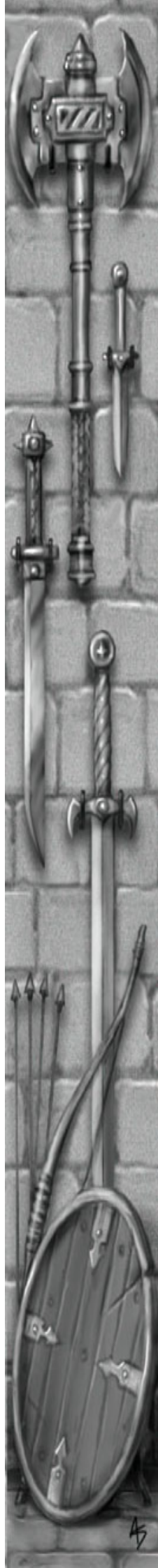
力当作村庄的自然与社会之神 Merle 的化身。在 Bethe 讲述的故事中，Merle 曾经走出过自己的森林领域，去考验人民的坚忍与刚毅。

在时间的迷雾中逐渐成形的 Lanhyd 也曾动荡过，但是至今都没有消亡。在此地生活的人马信任他们建立并加以保护的一切。他们那长寿的社会就是这种信仰的极好证明。

使用 Lanhyd

在许多方面，Lanhyd 村庄在布局上和生存方式上等方面都可以作为其他人马定居地的典型，GM 在设计自己的村庄时可以将其作为一个很好的样本。不过，在适用性方面，Lanhyd 还可能存在着或多或少的独特之处。此处的人马时常被危险的野生动物以及智慧种族所伤害，所以他们十分孤僻，不顾一切的保护他们的生活方式不遭受任何最轻微的冲击。这给一些想和他们接触的玩家提出了问题。

首先要考虑的是在军事上这个村庄要比其他的定居地弱一点，因为那里只有四十二个人马，其中三个是没有战斗能力的幼儿。但是他们仍然拥有德鲁伊，任何人都不能低估他们保卫自己不受危险伤害的能力与决心。任何误入森林的冒险队伍都很可能要为他们的失误而付出代价。因为人马总是积极的阻止冒险者穿越他们的领地。Lanhyd 的实际方位也无人知晓，所以想和他们展开对话的冒险者面临的首要问题是找到一个人马。一旦成功，玩家们就必须让人马不要简单的向森林里射箭，然后悄悄离开。这会成为任何与人马有关的剧情





的难点，它要求玩家竭尽所能利用自己的大脑和角色扮演技能来获得某种程度的成功。

玩家们可以试着和人马们一起工作，或者在他们的领地内建立一些营地，并采纳人马的生活方式。很明显这会吸引人马的注意力，假如不出意外的话。人马会试着等待，到了男性们酿造出下一批酒的那天，他们会在晚上与玩家碰面，尽管这充满了危险。不得不指出，对人马进行任何愚弄或欺骗，比如使用魅惑系法术都会立刻招致村庄的敌意，只要他们查出事情的真相。一旦建立了一些联系，并且获得了他们脆弱的信任，玩家就可以进行余下的冒险活动，而GM也可

以将本手册的相关剧情一章中的场景与Lanhyd 联系起来。不过必须记住，和这群特殊的人马交朋友是件十分困难的事情，而且即使和他们达成了友好协定，玩家们也会受到极大的猜疑，许多冒险队伍的行动也会成为“证据”，证明他们对Lanhyd 构成了威胁。在所有的《杀手指南》中描述的例子中，这个居住地也许是最困难的一个——当玩家认识到即使找出人马这件事本身也是个冒险时，他们就能更好的体会到这个种族背后的错综复杂……

Bethe, Lanhyd 的德鲁伊

作为 Lanhyd 的村庄德鲁伊，Bethe 完全意识到她的责任有多么重大，她要保护自己的人民。在任期内她经历过许多考验，也见过许多同胞因为邪恶和黑暗而死亡。这让她变得在许多人眼里看起来沉默寡言。她认为，要确保 Lanhyd 的安全，唯一方法就是彻底的脱离只会给人马带来麻烦的外部世界。有时候甚至连一些走投无路被逼进入她的领地的人都会被驱赶。

她嫁给了 Kerri，一个极受尊敬的巡林客，她给他下达了严厉的指令，不允许他将危险带给村庄，除非危险真的不可避免。长久以来，Bethe 让 Kerri 和村庄里的其他男性构建了一个可怕的陷阱阵列，而她和她的 Failae 们也增强了魔法力量。如今陌生人几乎不可能不被察觉的接近村庄，而且这样做的家伙也不可能毫无损伤的幸存。

Lanhyd 位于大森林的深处，Bethe 和她的人马拥有宽阔的保护层，但是很明显邪恶会想尽办法潜入平静的林间空地。这是德鲁伊最关心的事——尽管 Lanhyd 周围的土地或许并不富庶，但是它所提供的给养已经远远超过目前他们所需要的数量，所以她对这类世俗事务不太操心。

大型类人生物

1 2 级德鲁伊

生命骰：1 2 d 8 + 1 5 (8 4 h p)

先攻权：+ 3 (敏捷)

速度：5 0 英尺

防御等级：1 4 (- 1 体型，+ 3 敏捷，+ 2 天生)

攻击：2 蹄 + 1 0 / + 5 近程；或强力复合长弓 (+ 4) + 1 2 / + 7 远程

伤害：蹄 1 d 6 + 1；或强力复合长弓 1 d 8 + 1

面宽/触及：5 英尺乘 1 0 英尺 / 5 英尺

特性：自然智识，动物伙伴 (森林猎鹰)，穿林，无踪步，抗自然诱惑，自然变身 (4 / 每天，凶暴，大型，超小型)，生物毒免疫

豁免：强韧 + 9，反射 + 7，意志 + 1 1

属性：力量 1 2，敏捷 1 6，体质 1 3，智力 1 5，感知 1 7，魅力 1 4

技能：理解动物 + 1 0，专注 + 8，驯养动物 + 1 2，医疗 + 1 3，躲藏 + 7，方向感 + 1 0，知识 (自然) + 1 4，聆听 + 1 0，潜行 + 1 0，探知 + 6，侦察 + 1 1，野外求生 + 1 5

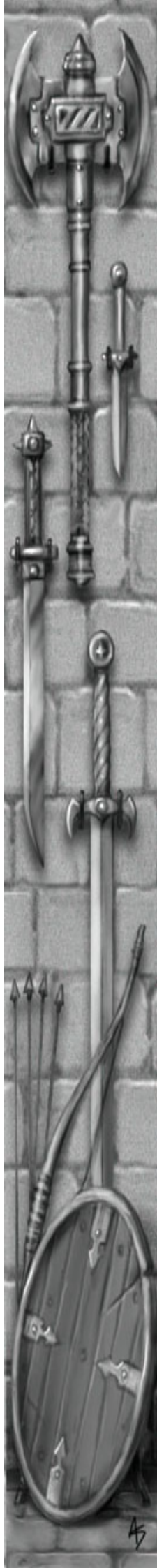
专长：警觉，战斗施法，飞跑，专攻武器 (蹄)

挑战级数：1 3

宝藏：冲撞戒指，躲藏药水，真实药水

阵营：中立善良

法术：零级：治疗微伤 X 4，恩赐 X 2；一级：化敌为友，安抚动物 X 2，妖火，神莓，隐雾术；二级：动物信使，树肤术，减缓毒发，动物交谈 X 2；三级：治疗中度伤 X 3，移除疾病，圈套术；四级：操控植物，解除魔法 X 2；五级：动物异变，问道自然，融身入林；六级：高等解除魔法，储法杖



第九章参考数据

就算他们的数量多过大地精和豺狼人这样的怪物，人马的社会仍然是个性分明，假如时间允许，GM 最好能向玩家详细描述他们遇到的主要人物。不过，大多数时候人马会成群出现，或者玩家会随机遭遇到一支猎捕队。为了应付这些情况，下面列出了一些人马数据，展示了一个典型村庄所应具有的能力和技能。它们可以立刻被使用，也可以作为 GM 创造自己的人马时的基础。

人马村庄领导者 (Centaur Village Leader)

大型类人生物

1 4 级德鲁伊

生命骰：1 4 d 8 + 2 8 (9 1 h p)

先攻权：+ 2 (敏捷)

速度：5 0 英尺

防御等级：1 3 (— 1 体型，+ 2 敏捷，+ 2 天生)

攻击：2 蹄 + 1 1 / + 6 近程；或强力复合长弓 (+ 4) + 1 1 / + 6 远程

伤害：蹄 1 d 6 + 1；或强力复合长弓 1 d 8 + 1

面宽/触及：5 英尺乘 1 0 英尺 / 5 英尺

特性：自然智识，动物伙伴 (鹿)，穿林，无踪步，抗自然诱惑，自然变身 (5 / 每天，凶暴，大型，超小型)，生物毒免疫，千面万相

豁免：强韧 + 1 1，反射 + 6，意志 + 1 3

属性：力量 1 3，敏捷 1 4，体质 1 4，智力 1 6，感知 1 8，魅力 1 5

技能：理解动物 + 1 2，专注 + 9，交涉 + 1 5，驯养动物 + 1 8，医疗 + 1 2，躲藏 + 5，方向感 + 1 7，知识 (自然) + 1 6，聆听 + 1 0，潜行 + 8，探知 + 1 3，法术辨识 + 9，侦察 + 1 2，野外求生 + 1 7

专长：警觉，战斗施法，制造法杖，飞跑，专攻武器 (蹄)

挑战级数：1 5

宝藏：标准

阵营：通常是中立善良

法术：零级：治疗微伤 X 3，神导术，修复术，恩赐；一级：化敌为友，纠缠术 X 2，妖火，对动物隐形，隐雾术；二级：迷惑动物，树肤术，魅惑人类或动物，灼热金属，动物定身术，动物交谈；三级：治疗中度伤 X 2，植物滋长，圈套术，塑石术；四级：操控植物，解除魔法 X 2，巨虫术，四级召唤盟友术；五级：动物异变，启蒙术，棘墙术；六级：医疗法阵，橡树守卫，木遁术；七级：操控天气，化铁为木

人马 Failae 德鲁伊 (Centaur Failae Druid)

大型类人生物

8 级德鲁伊

生命骰：8 d 8 + 1 6 (4 0 h p)

先攻权：+ 2 (敏捷)

速度：5 0 英尺

防御等级：1 3 (— 1 体型，+ 2 敏捷，+ 2 天生)

攻击：2 蹄 + 7 / + 2 近程；或强力复合长弓 (+ 4) + 7 / + 2 远程

伤害：蹄 1 d 6 + 1；或强力复合长弓 1 d 8 + 4

面宽/触及：5 英尺乘 1 0 英尺 / 5 英尺

特性：自然智识，动物伙伴 (鹿)，穿林，无踪步，抗自然诱惑，自然变身 (3 / 每天，大型)

豁免：强韧 + 8，反射 + 6，意志 + 9

属性：力量 1 3，敏捷 1 4，体质 1 4，智力 1 4，感知 1 6，魅力 1 4

技能：理解动物 + 9，专注 + 8，驯养动物 + 1 0，医疗 + 1 0，躲藏 + 6，聆听 + 1 0，潜行 + 1 0，探知 + 8，侦察 + 1 0，野外求生 + 1 1

专长：盲斗，法术穿透，专攻武器 (蹄)

挑战级数：9

宝藏：标准

阵营：通常是中立善良

法术：零级：造水术，治疗微伤，闪光术，

修复术 X 2，提升抗力；一级：化敌为友，魅惑动物，纠缠术 X 2，隐雾术；二级：树肤术，减缓毒发，抵抗元素伤害，飞虫走兽；三级：招雷术，中和毒素，移除疾病，三级召唤盟友术；四级：治疗重伤，探知

成年男性人马 (Centaur Adult Male)

大型类人生物

9 级德鲁伊

生命骰：9 d 1 0 + 2 7 (6 9 h p)

先攻权：+ 3 (敏捷)

速度：5 0 英尺

防御等级：1 6 (— 1 体型，+ 3 敏捷，+ 2 天生，+ 2 大型盾)

攻击：大木棒 + 1 2 / + 7 近程 (或重型长枪 + 1 2 / + 7 近程)，2 蹄 + 8 / + 3 近程；或强力复合长弓 (+ 4) + 1 2 / + 7 远程

伤害：大木棒 1 d 1 0 + 4 (或重型长枪 1 d 8 + 4)，蹄 1 d 6 + 2；或强力复合长弓 1 d 8 + 4

面宽/触及：5 英尺乘 1 0 英尺 / 5 英尺

特性：追踪，宿敌 (兽类，类地精生物)

豁免：强韧 + 9，反射 + 9，意志 + 4

属性：力量 1 8，敏捷 1 6，体质 1 6，智力 9，感知 1 1，魅力 1 2

技能：医疗 + 4，躲藏 + 7，知识 (自然) + 3，聆听 + 9，潜行 + 1 1，搜索 + 4，侦察 + 6，野外求生 + 7

专长：领导力，闪电反射，猛力攻击，专攻武器 (蹄)

挑战级数：1 0

宝藏：标准

阵营：通常是中立善良

法术：一级：纠缠术

成年女性人马 (Centaur Adult Female)

大型类人生物

5 级吟游诗人

生命骰：5 d 6 + 1 0 (2 8 h p)

先攻权：+ 2 (敏捷)

速度：5 0 英尺

防御等级：1 3 (— 1 体型，+ 2 敏捷，+ 2 天生)

攻击：2 蹄 + 6 近程；或强力复合长弓 + 5 远程

伤害：蹄 1 d 6 + 3；或强力复合长弓 1 d 8

面宽/触及：5 英尺乘 1 0 英尺 / 5 英尺

特性：追踪，宿敌 (兽类，类地精生物)

豁免：强韧 + 9，反射 + 9，意志 + 4

属性：力量 1 8，敏捷 1 6，体质 1 6，智力 9，感知 1 1，魅力 1 2

技能：医疗 + 4，躲藏 + 7，知识 (自然) + 3，聆听 + 9，潜行 + 1 1，搜索 + 4，侦察 + 6，野外求生 + 7

专长：领导力，闪电反射，猛力攻击，专攻武器 (蹄)

挑战级数：1 0

宝藏：标准

阵营：通常是中立善良

法术：零级：舞光术，幻音术，提升抗力；

一级：魔法警报，治疗轻伤 X 2，隐形仆役；

二级：迷惑动物，识破隐形

青年男性人马 (Centaur Young Male)

大型类人生物

生命骰：4 d 8 + 8 (2 6 h p)

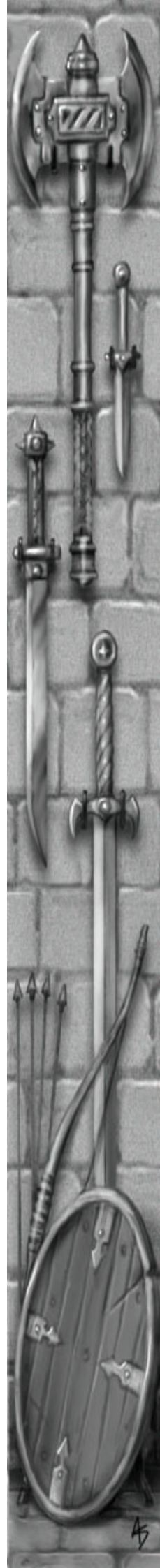
先攻权：+ 2 (敏捷)

速度：5 0 英尺

防御等级：1 5 (— 1 体型，+ 2 敏捷，+ 2 天生，+ 2 大型盾)

攻击：大木棒 + 7 近程 (或重型长枪 + 7 近程)，2 蹄 + 3 近程；或强力复合长弓 (+ 4) + 5 远程

伤害：大木棒 1 d 1 0 + 4 (或重型长枪 1 d 8 + 4)，蹄 1 d 6 + 2；或强力复合长弓 1 d 8 + 4



面宽/触及：5 英尺乘 10 英尺 / 5 英尺
豁免：强韧+3，反射+6，意志+5
属性：力量18，敏捷14，体质15，智力8，感知13，魅力11
技能：躲藏+2，聆听+4，潜行+4，搜索+4，野外求生+5
专长：专攻武器（蹄）

挑战级数：3
宝藏：标准
阵营：通常是中立善良

青年女性人马（Centaur Young Female）

中型类人生物
2 级专家（食物烹调）
生命骰：3 d 8 + 6（18 hp）
先攻权：+2（敏捷）
速度：50 英尺
防御等级：13（+2 敏捷，+1 天生）
攻击：2 蹄+4 近程；或强力复合长弓+3 远程
伤害：蹄 1 d 6 + 2；或强力复合长弓 1 d 8
面宽/触及：5 英尺乘 10 英尺 / 5 英尺
豁免：强韧+3，反射+6，意志+5
属性：力量14，敏捷14，体质15，智力12，感知13，魅力12
技能：医疗+3，躲藏+2，聆听+6，知识（精灵食品）+4，知识（食物烹调）+4，知识（自然）+4，潜行+5，专业（厨师）+5，专业（草药学家）+3，野外求生+8
专长：专攻武器（蹄）

挑战级数：2
宝藏：标准
阵营：通常是中立善良

幼年人马（Centaur Infant）

小型类人生物
生命骰：1 d 8 + 1（5 hp）
先攻权：+2（敏捷）
速度：50 英尺
防御等级：13（+1 体型，+2 敏捷）
攻击：2 蹄+0 近程
伤害：蹄 1 d 6 - 2
面宽/触及：5 英尺乘 5 英尺 / 5 英尺
豁免：强韧-1，反射+2，意志-1
属性：力量7，敏捷14，体质9，智力7，感知8，魅力11
技能：躲藏+4，聆听+3，知识（精灵食品）+4，知识（食物烹调）+4，知识（自然）+4，潜行+6，侦察+3，野外求生+4
专长：专攻武器（蹄）

挑战级数：1 / 2
宝藏：标准
阵营：通常是中立善良



“哦，母亲，我不知道该怎么做。我需要您的指引。如今一切都步入歧途。阳光的温暖和星辰的灿烂似乎被什么东西剥夺了。甚至掠过树丛的风声听起来都有些诡异，空洞，充满敌意。诸神啊，我竟然听不见你们的笑声，没有它万物都会病入膏肓。我的每句话，我的每个动作，我的每阵抽痛都告诉我附近有着什么东西……很多东西。我指的不是父亲和那些男孩子……我的意思是那些幸存者，因为他们都以为德鲁伊的女儿知道该怎么做。过去你们是如何想要笑的？我不想成为领袖，我只希望一切都能像四天前，像他们到来之前那样。”

“我曾经以为自己已经长大，已经独立，已经准备好面对这个世界，但是现在我意识到我并没有……而且现在仍然没有。十五个夏季并没有长到让我拥有此刻所需的足够经验。但是我知道你会告诉我的。你说过我拥有了解对于错的判断力，因为你曾经这样教过我，训练过我。你会告诉我信心是伴随着经验而来的，而获得经验的唯一道路就是将蹄子踏在通向未知的道路上，并坚信前面的路要比后面的长。你会告诫我要反思自己的失误并避免在将来重犯，因为那里面拥有智慧的种子。在德鲁伊道路上追随你的脚步给我带来的好处是，他们将我看作他们的领袖。但是我并不觉得当领袖有什么好。我只觉得只要我犯一丝微小的错误，所有人都会死掉，不只是我，所有人都会。”

“我的内心告诉我让男性们随意的攻击兽人营地，当这些恶魔进入梦乡时摧毁他们，用我们的铁蹄碾碎它们的身体，给它们的小孩留下心灵上的创伤。这暴力的想法让我害怕。不过判断力告诉我我们应该进入森林的更深处躲避，直到我们恢复力量。我记得在我很小的时候你曾跟一个战士说过，‘时间会磨砺复仇的智慧’。我想在此时这也许是最好的路，尽管这很困难。”

“Tarishka？你在和谁说话？”父亲那浑厚的嗓音在黑暗中回响。

女孩仓促的擦干眼泪，并且强迫自己用平静的语气说，‘我正在计划下一步的行动。’年轻的德鲁伊从跪坐的地方站起来，转身面对着她的父亲。借着月光她只能看见他的轮廓。

那个战士带着期望挺直身体。“太好了！希望你能快点告诉我们。你的决定是什么？”

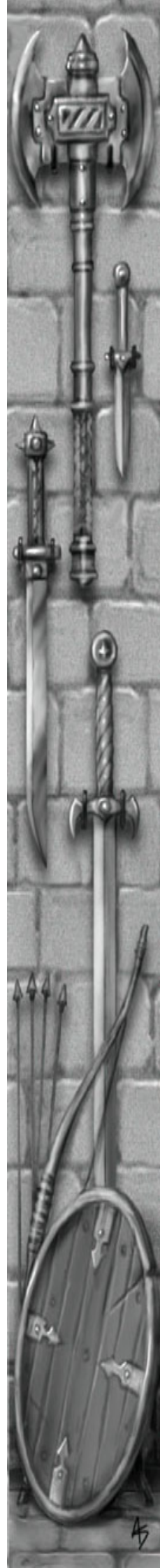
Tarishka 走到父亲身边，把手放在父亲受伤的肩上，她能感觉他因为狂热而微微发抖，

“告诉其他人做好准备。我们将向密林深处进发，在那里休养并重新部署。兽人无法跟踪我们，因为那里没有明显的通路，而且还有陷阱。当他们满足于他们的胜利并且以为我们永远不会回来时，我们将收回土地。但是在获得足够的力量之前我们不会这样做。”女孩的父亲眯着眼睛看着她，战斗被取消的失望感让他的眼中浮现出泪水。最后他点了点头，低声说道，“你和你的母亲一模一样。她会为你而骄傲。但是你最好亲自去告诉他们，这是你的权力。”

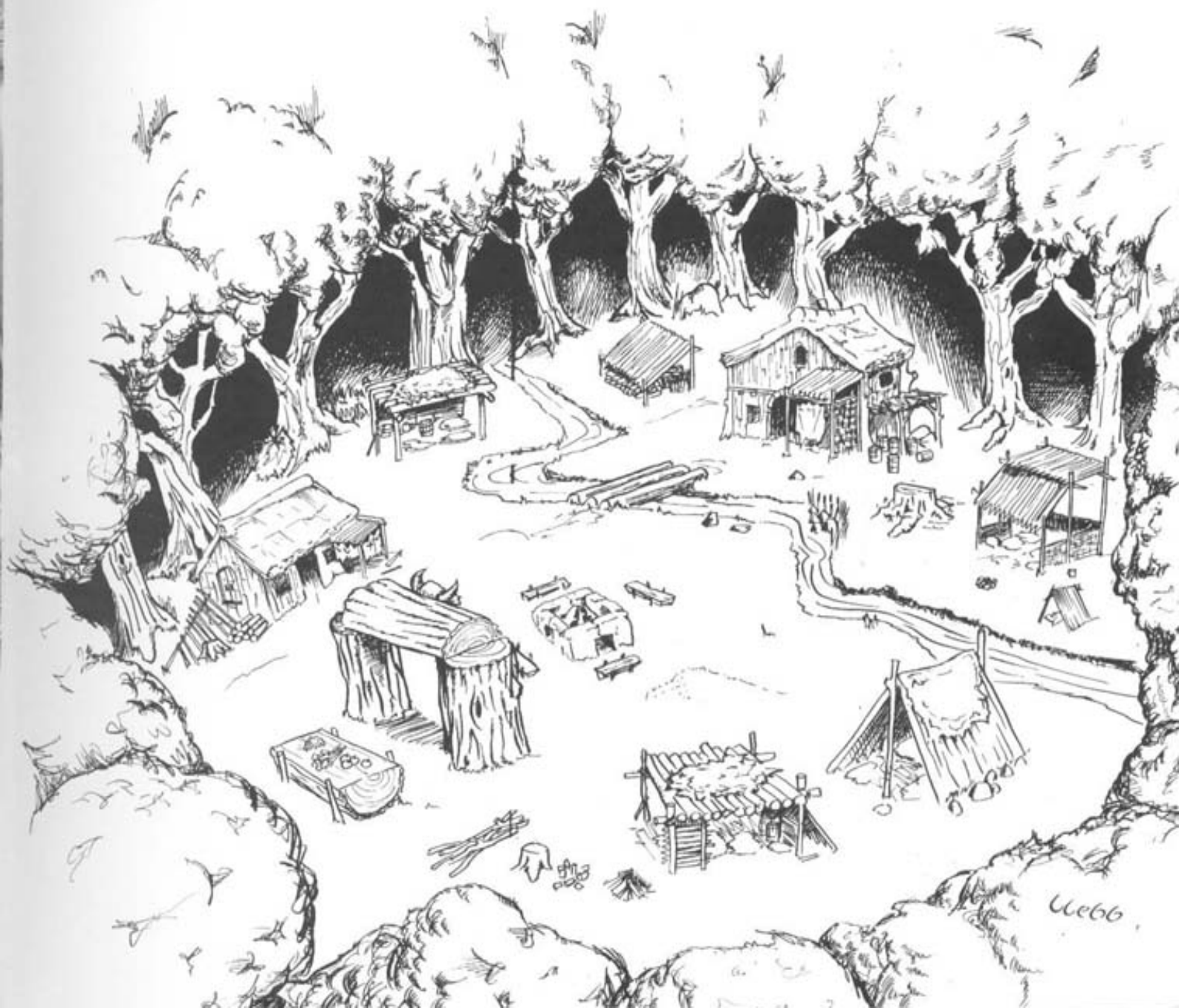
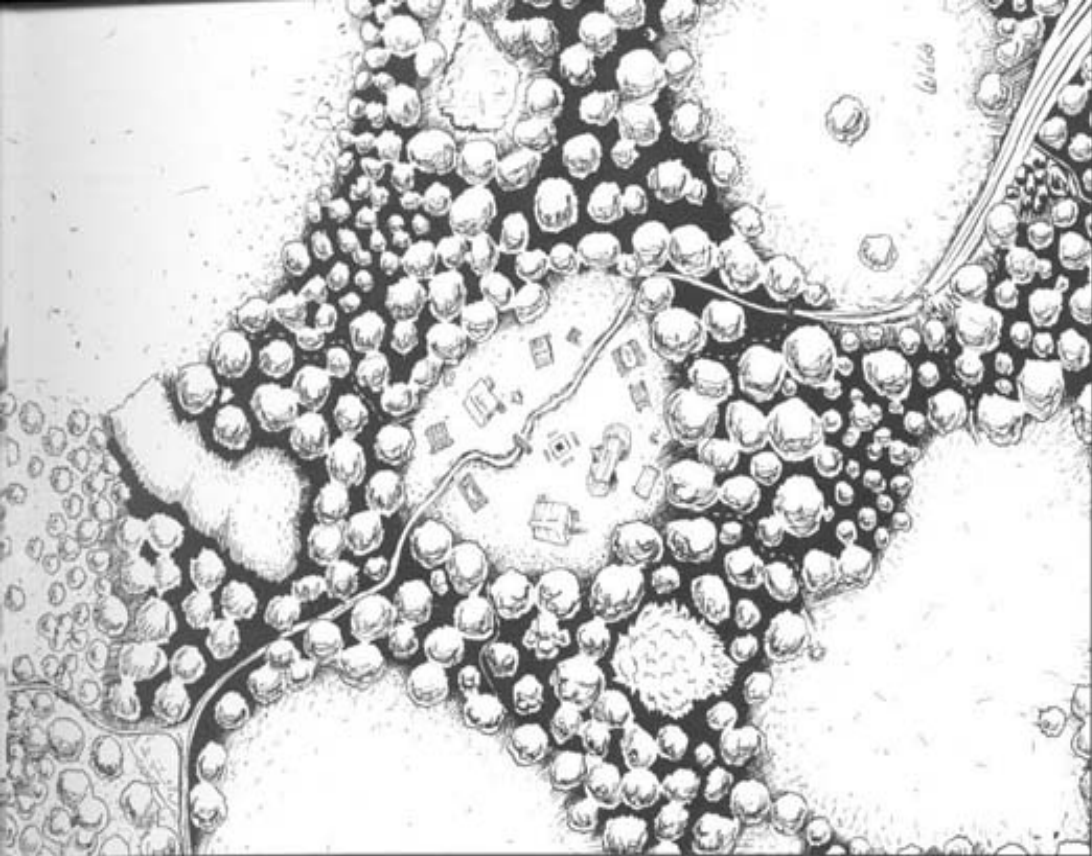
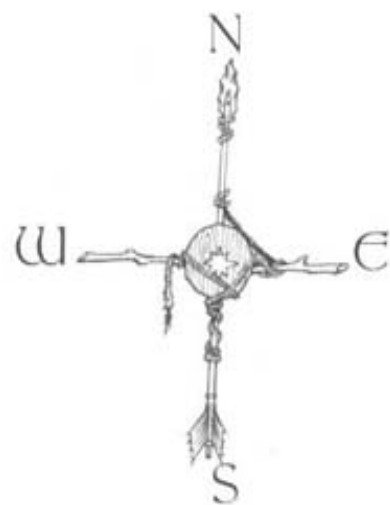
Tarishka 点头，“是的。这是我的职责。过一会我会告诉他们，您先去让男孩们准备一下。”

父亲消失在黑暗之前的一声叹息让她灰白的肋部不由得抖动了一下，一阵寒意从她的双肩传递到尾根。

“无论是好是坏，母亲，我已经做出了我的第一个决定。我祈祷这是正确的。诸神会帮助我。”



Lanhyd



MGP
0003

20
system

THE SLAYER'S GUIDE TO CENTAURS

Enigmatic Friend and Foe

Centaurs are a highly secretive race and there are few who have had prolonged contact with them. The Slayer's Guide to Centaurs is the most detailed resource any adventurer may find for these mysterious and shy creatures.

Within these pages, you will discover how to approach and gain the friendship of a Centaur village, as well as how to defend yourself when peaceful negotiations break down. You will encounter the sheer terrifying power of the Centaur Charge and the awesome might of that backbone of Centaur culture, the druids. The Slayer's Guide to Centaurs is the essential read for any adventurer planning to venture into the great forests.

FOR GAMES MASTERS AND PLAYERS ALIKE

Requires the use of the Dungeons and Dragons® Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast®

**MONGOOSE
PUBLISHING**

www.mongoosepublishing.com

US \$ 7.99

ISBN 1-903980-02-X



9 781903 980026 X