

MGP
0008

120
system

THE
SLAYER'S
GUIDE
10

殺車
指南

TRO魔S



Johnathan Richards
譯：Ilmyn、狄諾

XII

TROLL STUDY

no.1



EYES SUNKIN
DEEP INTO
CRANIUM

ENLARGED
SPINE



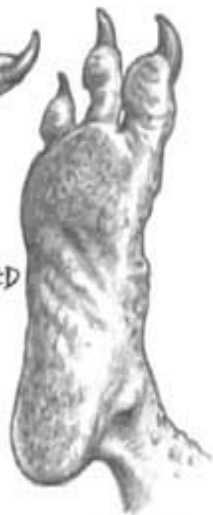
NATURALLY
CROUCHED
POSTURE



WIDE
POWERFUL
HANDS



ELONGATED
FEET



The Slayer's Guide To Trolls

Johnathan M. Richards

导言	2
巨魔的生理特征	4
亚种	8
栖息地	12
巨魔社会	13
战斗方式	17
巨魔的“角色扮演”	19
相关剧情	20
巨魔人物	22
Azkhak的巢穴	26
参考数据	29

Credits

Editor

Alejandro Melchor

Cover Art

Brent Chumley

Interior Illustrations

Chris Quilliams, Phil Renne

Additional Text

Ian Barstow

Production Manager

Alexander Fennell

Proof-Reading

Ian Barstow

Special Thanks

Steve Mulhern

Open Game Content & Copyright Information

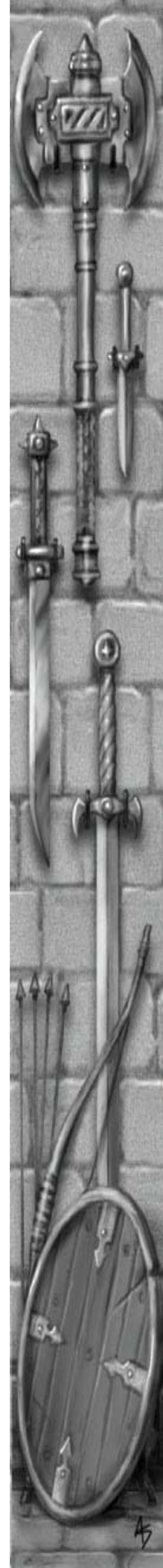
The Slayer's Guide to Trolls is ©2002 Mongoose Publishing. All rights reserved. Reproduction of non-Open Game Content of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden. The Slayer's Guide to Trolls is presented under the Open Game and D20 Licences. See pages 32 for the text of these licences. All game mechanics and statistics derivative of Open Game Content and the System Reference Document are to be considered Open Gaming Content. All other significant characters, names, places, items, art and text herein are copyrighted by Mongoose Publishing. All rights reserved. If you have any questions on the Open Game Content of this product please contact Mongoose Publishing. 'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System Licence version 3.0. A copy of this Licence can be found at www.wizards.com. The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with Permission. Printed in the UK.

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 tribes and much, much more.



导言

巨魔是奇幻冒险中的一种重要生物，当玩家的等级有了一定的提高，地精、兽人、甚至连熊地精都几乎不能对队伍造成威胁时，DM便常会用到巨魔。巨魔的位置正好处于类地精生物与巨人之间。从理论上来说，它们被归于“巨人”类别中，但它们毫无疑问是巨人中体型最小的。然而它们站立时有约9英尺高，轻易就能超过最魁梧的熊地精。另外，巨魔天生的再生能力使得它们成为难忘的对手，与一个9英尺高的地精相比，它们是有力得多的挑战。

第一次遭遇巨魔时，它们通常都是单只的，在一群较弱的类地精生物中作为强壮、野蛮的暴力男出现。DM常会将一只巨魔丢到一伙兽人或大地精之中以增强遭遇战的威力，但却很少会想到去解释为什么这几个种族之间有着这样的联系。然而当我们探究巨魔的文化时，我们会发现很多证据，说明这类混合种族的遭遇战不仅说得通，而且是十分常见的。

下文的相关知识是多年来由幸运的冒险者与学者汇编而成，它们曾经遭遇过巨魔，并且存活了下来向他人讲述它们的故事。DM可以学到许多巨魔在帷幕之后的细节，这使得它们能够用这个种族来为玩家创

建出令人难忘的遭遇战；而玩家则也可以学到一两件事情，或许这能够挽救它们角色的生命。

轰杀指南

这一系列的扩展书是设计用于所有基于奇幻背景的D20游戏系统中的，它们详尽地观察了各个特定的怪物种族，仔细描述了它们的信仰、社群以及作战方式。通常而言，DM和玩家都一样地忽视这些种族，在它们的眼中，这些东西比炮灰好不了多少。

巨魔——贪婪的掠食者

每一本轰杀指南都详述了一个种族，这次轮到的是巨魔。你会发现关于巨魔生理特点、栖息地与社群的详尽信息，这使你能够从根本上理解这个种族是如何生存的，以及它们怎样与这个世界发生互动。玩家可以学到巨魔可能会采用来对付它们角色的作战方式，而DM则能获得关于如何将巨魔置入它们既有冒险之中的指导，另外还能从展示如何向玩家描述巨魔的材料中受益。几种巨魔亚种能够使遭遇战出乎玩家的意料，那些将标准巨魔变得更可怕的巨魔专长也是如此。最后，还给出了一个完整的巨魔巢穴，

这可以作为扩展的遭遇战、作为一整套战役剧本的基础、或者只是作为布置巨魔巢穴的示例。

关于巨魔的事，比第一眼看到的要多得多。在读完轰杀指南之后，你可能再也不会用同样的眼光去看待这些怪物了。



很自然，波乔古斯第一个看见了它。在这个地下城充满霉味的黑暗中，他远远走在我们这些人的前头，在我们噼啪作响的火炬的照射范围之外。在我们首次地下旅程之中，由这位坚毅、饱受战斗磨练的矮人老兵带领着我们进行这场袭击多少使我们感到一些安慰。托马斯和我认为离开村子过上冒险者的生活是一种巨大的乐趣，然而此刻，身处黑暗中，我们觉得自己渺小并且暴露无遗。其他人看上去也没有多少自信。我们拥有矮人真是太幸运了，我想。在他多年的冒险生活中，波乔古斯曾见识过各种各样的危险——至少看起来是这样——并且活了下来向我们讲述他的经历。他有着许多伤痕，我们这些年轻人都羡慕得不得了，每一个伤痕下都有着一个故事。有时我觉得他不大愿意继续多谈，尤其是当他灌下了大量的麦酒之后，不过我们觉得他就是那个样。在遇到他之前，我从未在酒馆中呆过。我们中没有一个人不景仰老波乔古斯，尽管事实上我们都比他高出一头多。他几乎就是我们的替身父亲。

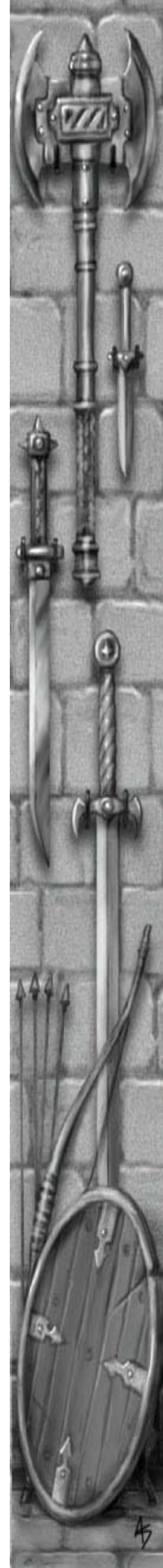
当我们听见前方走廊的阴影远处传来一声矮人语的诅咒时，我们第一次觉得有些不对劲。我们当中没人懂得波乔古斯的语言，但每个人听见诅咒时都会知道那就是诅咒，无论是用什么语言说的。接下来传来穿靴子的双脚奔向我们的响声。

我们握紧武器举高盾牌准备作战。我感觉自己的双膝抖得如同风中的残叶。如果前方的那玩意，不管是什么东西，使得波乔古斯作出了战术撤退……好吧，我们全神以待，打算让老矮人战士看着我们并不害怕，我们几个月的训练能够派上用场。

“别挡路，傻瓜！”波乔古斯加快脚步冲进火炬的光芒时，他大声喊叫着，“是头巨魔！跑啊！跑啊你们这些死鬼！被它抓住的话就完蛋了！”他飞一样地在我们中间犁开一条通路跑走了，就像镰刀割过麦子一样。托马斯和我交换了一个眼神，我俩都不能相信，我们心目中英雄的坚强神经竟然如此地弃他而去。波乔古斯，那个曾经在我们还未拔出武器时便在半打地精中砍出一条血路的矮人；波乔古斯，那个将两个狗头人丑陋的头颅撞碎在一起的矮人。不管把他吓成这样的是何方神圣，那定然是个极为难对付的东西。我知道托马斯和我都在打算掉头跟上波乔古斯开始飞速撤退，但我们谁都不想第一个这么做，我很愿意打赌，我们身后的三个家伙也是一样的想法，因为我没有听见他们跑开。

当巨魔进入火炬照亮的范围开始叽哩咕噜乱叫时，我紧握住剑柄的手似乎由于其自身的意志而松开了。我充满恐惧地望向它。它粗厚的嘴唇上往后翻卷，露出了一口可怕的尖牙。在它向我们慢慢跑来时，它的长臂前后晃动摇摆着。我清晰地记得，口水从它的嘴里往下流淌。我不记得我丢下了我的武器，还有盾牌，但事实上我的确这么做了。

转过了几个拐角，我完全不知道自己是往哪里跑的。我发现我做了一件胜过老波乔古斯的不寻常事。实际上是两件事。我在追上别人这方面做得相当好。



第一章 巨魔的生理特征

冒险队伍首次与巨魔交手时，它们很容易被这种生物凶暴的举止和野兽般的外表所吓倒。巨魔与更“开化”的类地精种族不同，它们一般不会穿戴任何甲冑或衣物，也更不会使用武器。当然，这并非一定就是好事，因为巨魔有尖牙利爪作为天生武器，能够在战场上好好利用。

尽管平均体重达到500磅，但巨魔体型细瘦，以至于它们看上去很不结实，尽管肢体细长，它们却拥有令人惊异的强大力量。对巨魔的身体来说，它的双臂长的不合比例，而且其上身姿势总是向前倾，在奔跑的时候，它的指节经常可以拖到地面上，这给了它一种类人猿般的外形。巨魔的肤色与类人猿的有几分相似，它的肌肉颜色从苔藓绿到病态的灰色都有，还常有结合了这两种颜色的斑块。皮肤总是长满粗糙颗粒和肿块，远处看去仿佛鳞片一样。类似头发的厚实纠结物从巨魔的头顶往外长出，随着其心情而不住翻腾。这些动作对外人而言毫无规律，但巨魔通过观察其它巨魔卷发的移动，可以理解并得知它们的情绪。这种毛发只会长在巨魔的头顶，它们身体的其他部位都没有毛发。

虽然雌性巨魔比雄性更加庞大有力，但在远处很难分辨出巨魔的性别，其原因是雌性巨魔的乳房不比猩猩或黑猩猩更突出，而其脸部特征和毛发没有多少性别上的二态性。巨魔对于赤裸没有禁忌，常会一丝不挂地在附近走动，它们认为衣服和甲冑只有当为了某些明显的目的时才要穿戴。

巨魔的每只宽大的手上都有四指，包括三个手指与一个拇指。其末端都是变黑的爪。它们巨大的脚掌上只有三个类似的带爪脚趾，在巨魔肆虐的地区，游侠们很快就会学会辨认这种决不会搞错的足迹。

巨魔会说巨人族的通用语。雄性或雌性的嗓音都粗野，低沉且刺耳，而非要说出雌性的嗓音有什么差别的话，就是更为低沉一些而已。巨魔会说短促，省略（几乎象咆哮一样）的句子，仿佛是从喉咙中扯出来的。尽管拥有相同的语言，但很多更为文明的巨人种族要想理解巨魔的话语还是颇为困难。

敏锐的感知力

巨魔最突出的面部特征就是其长且下垂的鼻子。巨魔对鼻子的肌肉控制就如同一些狗对其耳朵的控制一样。例如，巨魔在运用嗅觉的时候，可以令鼻子向上拉；再如，在战斗之中一种常见的练习能使鼻子不会阻挡啮咬。正如拥有这种天生长鼻的生物一样，巨魔的嗅觉能力很是突出。它可以仅凭借嗅觉来侦测到30尺内的入侵者，还常利用其嗅觉能力来以气味追踪猎物。这种生物的嗅觉是如此重要因此其鼻子尺寸的大小不仅仅是地位的象征，同时也是表明其吸引力的尺度，以及吸引重要伴侣的主要影响力。

它们其它的感官就稍为逊色，除了视力。它们的双眼可以在黑暗中清晰地视物90英尺，这视距比多数拥有这类能力的生物都要远。巨魔的灰黑双眼在皱缩的眉毛之下深陷于脸庞中。巨魔不喜欢强烈的阳光，但是直接的阳光照射也不会让它遭到作战减值。巨魔的耳朵细小，没有耳垂，紧贴于头部的两侧。它们的听力并不突出——几乎与人类相同——但巨魔一直对于周围环境十分警觉，会注意到人类不加注意的细微声响。由于巨魔听力范围比人类略小，所以它们通常对听见的声音更为小心注意。

再生

巨魔可能是由于那种几乎能立刻治疗伤口的特异能力而广为人知的。再生能力不仅可以使巨魔忽视多数的伤害，而且可以接续断落的肢体或长出失去的部分。任何附肢能够在20分钟内长出，头部亦是一样。若是巨魔的身体重新长出了失去的部分，则原有的断落部分会干枯腐烂。但是数不尽的传说

和老太婆的故事都提到过巨魔被切断的手会继续抓刺敌人，或者被斩下的头会用牙齿继续咬敌人。

在游戏中大部分攻击造成的伤害被当作淤伤，而巨魔的再生能力可以让它们在每一轮中自动治疗5点淤伤。

由于这项特异能力的存在，所以很少有什么办法能对巨魔造成永久伤害，除了利用火和酸。这两者中的任意一种都会对巨魔造成无法再生的正常伤害，只能费时的自然愈合。尽管巨魔可以恢复其他方式造成的伤害，但是火或酸的灼烧痕迹却将是巨魔身上唯一一直存在的伤疤。而且，一旦被烧伤，巨魔的肉体就会“记住”这伤痕，以至于一只被烧过留下疤痕的手被切断后，重新长出的手上会有与原来的手完全相同的烧伤痕迹。

可以把其他生物杀死的攻击类型最后可以将巨魔打入昏迷状态。一旦巨魔陷入昏迷，敌人就有发动致命一击的可能，但是该类型攻击造成的伤害必须是巨魔无法再生的，也就意味着必须得用火或酸。正因为如此，大多数巨魔尽管打起来很猛，但都无法杀死同类。在一定程度上这也确保了巨魔氏族内部的稳定性，因为它们可以沉迷于嗜血的本性而互相斗殴，但又不会使氏族的整体力量受到永久的损失。

谈到巨魔的血液，很值得注意的两点就是它是绿色的并且在一些解毒剂以及非魔法治疗药的配方中常被十分重要的提及。从一个巨魔身上收集到的血液可以制作三瓶这样的药剂，也能以大约400GP的价格买给炼金师。不幸的是，整件事最难处理的部分首当其冲的就是从凶猛的巨魔身上获得血液。一些炼金师将被监禁的巨魔当作来源，他们利用法术**魅惑怪物**驯服巨魔并将它们关在笼子里。这样的方法可以让它们得到稳定的巨魔血液来源，但这样做太过危险，不值得推荐。

有一种叫做胶化症的很可怕的巨魔疾病，可以暂时停止巨魔的再生能力。罹患胶化症的特征是皮肤上出现粉红色条纹，而皮肤则会成片成块的脱落。尽管这种疾病不会

传染，但任何头脑清醒的巨魔都不会愿意冒风险，所以染病的巨魔会被立刻赶出氏族直到它们能够证明自己的再生能力重新工作为止。从另一个方面来讲，这些巨魔都是幸运的，因为迷信认为感染胶化症的巨魔不能碰，惟有这种迷信思想可以防止它们被其他想攀上更高等级的巨魔杀死。胶化症通常持续几个星期。

胶化症（Gunge）

这是一种只影响巨魔族的罕见疾病。它对巨魔的再生能力产生危害，使得他们极为虚弱，因而巨魔对它十分恐惧。

感染：伤口

DC：5

潜伏期：2d6天

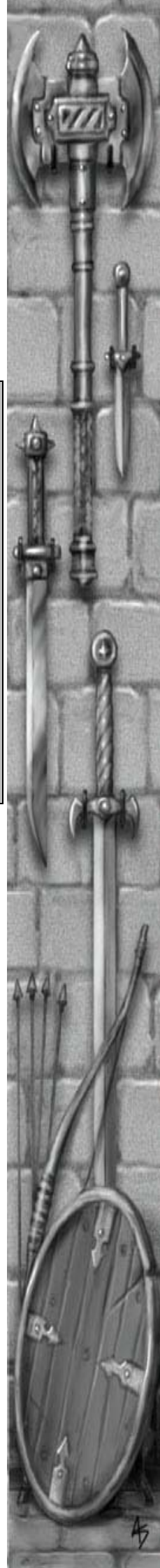
伤害：丧失再生能力

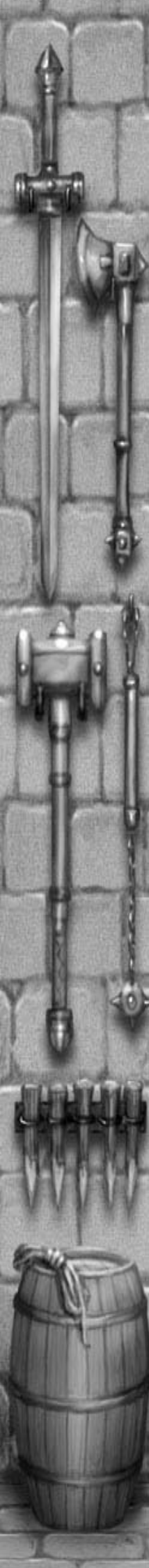
尽管胶化症可以通过伤口传播，但更有可能在随便哪只不幸的巨魔身上自发出现。胶化症通常持续7+2d4天。

巨魔的寿命大约是80年，接近这个岁数的老年巨魔会发现它们的再生能力在衰退，恢复伤害的时间将越来越长，最后彻底丧失该能力。进入这种状况的巨魔会在其他巨魔发觉前自己离开氏族。混乱邪恶的巨魔有时会挑战长者，将它们撕碎并惊讶的发现它们无法进行自我治疗。巨魔很乐意攻击处于这样一个不利状态下的同类。不能再生的巨魔是羸弱的，因而它们对氏族毫无用处。几乎所有的巨魔都会认为这种个体的存在是对氏族资源的无谓消耗。

饮食

若是能够选择食物的话，巨魔是肉食性的生物，它们喜好生肉胜过其余一切，但是在紧要关头，也能依靠蔬菜性的物质而生存下去。它们胃口奇大，会将一切它们能够杀死的东西吞入腹中。尽管它们并不特别喜欢腐食，但也有人知道，极其饥饿的巨魔会把它当开胃菜照吃不误。可能因为它们对火敬





畏、以及火会造成永久性伤害的缘故，巨魔拒绝烧煮任何食物。

巨魔饮食结构中另一件值得注意的有趣事情是，它们对同类相食并没未抱有审慎的态度。尽管与同族的肉体相比，巨魔更愿意选择腐食，但在缺乏其它来源的情况下，它们也会欣然吞噬自己的同类。巨魔同类相食的有趣之处在于受害者并不会丧命。饥饿的氏族会将较弱成员的四肢除下并吃掉（通常是雄性和幼童），不过它们会马上通过再生来治愈，不会留有更糟的后果。同类相食是一种有力的刺激，这会驱使雄性巨魔在为氏族猎食时更为卖力。倒霉的猎手并不会因为四肢被斩下吃掉而死亡，但这定然会很痛。

作为一种最后的手段，当别无选择之时，这些生物能够依靠自己的肉体来存活。就目前所知，这种能力似乎没有什么限制，在书卷之中曾记载了巨魔靠这种方法存活了数年之久。

巨魔的体质强健，能够吸收对其它生物致命的毒素。这包括了许多种蘑菇、毒菌，以及蝎子和响尾蛇之类有毒的生物。要注意的是，巨魔无法再生毒素带来的伤害，因此能够穿透巨魔钢铁般胃囊的毒素会致其于死地，就像对其它的生物一样。巨魔会注意那些曾杀死自己同类的有毒物质，避免在将来步其后尘。

巨魔的生命轮回

尽管有着常被错认为鳞片的皮肤，巨魔却是哺乳动物。雌性大约每五年能生育一次，其孕期为6个月，通常单胎，但双胞胎或三胞胎也存在。巨魔给幼崽哺乳，直到它们在大约两周后开始长牙。此时幼崽便已经能够接受固体的肉食。

需要提到的是，雌性巨魔不会因为处于孕期中而受到任何妨碍，氏族中的其它巨魔也不会给予其优先的对待。别人仍旧需要它们去加入狩猎队、以腐肉为食、或是与氏族的敌人作战。只有从雌性腹部的尺寸与饥

欲、暴躁、复仇性大增这几个方面才看得出怀孕的迹象。怀孕的巨魔是冒险者最不愿意遇到的残酷对手，而无论什么年龄的雄性都知道千万不能挡住它们的路，因为它们在食物短缺的时候会毫不迟疑地从身旁的巨魔身上咬下一块肉来。

年少的巨魔发育迅速，在大约十岁时便长到成年的体型。最初的十年对于生长中的幼崽来说十分艰苦，因为用人类文明的眼光来看，巨魔作为父母的技艺显得十分野蛮。它们不会保护幼崽免遭伤害，而是不加照管地任凭其暴露在各种困难与痛苦之中。这更能令幼崽变得刚强有力。毕竟，如果巨魔无法忍受肢体被扯下、以及随后的肢体重生过程中的痛苦，那么它们那非凡的再生能力也就派不上什么用场。要是它们想得到全部的力量，就必须学会忽视所有肉体上的痛苦。为了这个目的，年幼的巨魔常会阶段性地遭受长辈的爪击和啮咬，这是为了使它们惯于这种痛楚。另外，当一个氏族不得不进行同类相食时，它们通常会选择尚不曾将四肢奉献给社群餐桌的年轻个体。这么做不仅是为了帮助年轻巨魔习惯四肢被扯断的剧痛，也是因为它们的肌肉不是那么恶臭及多纤维。

当年少的巨魔最终长到成年体型时，它会以依次咬下自己的肢体的行为来向氏族证明自己的有用。这种重要仪式证明了这头巨魔掌握了“所有的痛楚只是短暂的”这个概念，同时实质上也是一种对氏族的自我牺牲。氏族首领会第一个享用年少巨魔的供品，然后是其它的成年巨魔。只有在这种时刻，巨魔才会心甘情愿地吃下同类的肉体。当这巨魔的肢体再次长出，可以重新站立在同氏族伙伴面前时，别的巨魔会欢迎其加入到成年的行列中来，并且会按照对待成年巨魔的方式来对待它。

洁泽琳跟随着老人走进空旷地。“就在这里，我找到这个，”他说道，话哽在了喉咙里。洁泽琳看见眼泪在他的眼角凝聚，她一句话都没说，只是注视着他努力收回眼泪。

老人叹息着，眨着眼除去眼中的湿润。“你带了那东西吗？”在他镇定下来之后，洁泽琳低声问道。

“在这，”他回答，从口袋里拔出一枚银胸针，交到智慧之女的手里。洁泽琳仔细地触摸着它，她注意到钩子上仍然附着一小块破布片，而在胸针的前端还有一小滴凝固的血迹。“我只是想知道，”他说，无助地看着洁泽琳，沉寂的痛苦刻满了他满是皱纹的脸庞。

洁泽琳将胸针握在手中，使自己的心神平静下来。当她觉得足够镇定后，便施展了法术，看着过去的一幕幕在她紧闭的眼中展现。

一个年轻女子在巨大粗陋的野兽手中徒劳地挣扎，后者将她像一个玩具一样夹在胳膊之下。其它的这种生物散开站着，原始的五官上浮现着恶毒的笑容。在认出巨魔那野蛮的脸庞之后，洁泽琳的心跳差点停止，这是她最憎恨的敌人。洁泽琳数了数，五个野兽走近了。

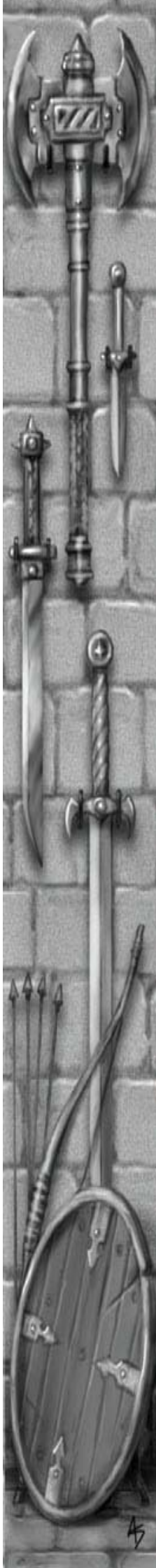
巨魔大致站成一个圈。最高大的巨魔猛地将那女子掷向圈子的中央，她立刻倒向了一边。那女子迅速地爬起身来，眼光投向四周，迫切地想找到逃离的路线。然而这里有着不止一个巨魔。

一头巨魔上前从背后推了她一把，使她踉跄地冲进另一头巨魔作势以待的爪子中。这头巨魔猛地抓住她的手臂，将她扔向另一头巨魔的方向。她的一只袖子和手臂上的一块血肉，则留在了那巨魔的血淋淋的爪子上。巨魔们继续着它们的游戏，每一个都将一条伤口划上那恐慌的女子的身体。在她虚弱地在巨魔之间蹒跚而行时，鲜血从数十条创口中不断流出，她无力挡开它们无情的攻击。她将双手高举过脸，遮住自己的双眼，也试图忍住那些折磨者残酷地造成的疼痛。当洁泽琳发现那年轻女子的口中作出一句绝望的祈祷时，她自己的脸也因痛苦而扭曲。幸运的是，那智慧之女的神秘视觉中没有声音。

一头巨魔果然厌倦了在受害者的身体上挖沟。在那女子被推到它的方向时，它在她的右肩上咬了一大口。她尖叫起来，倒在了原地。巨魔立刻扑向她，扯下了她的肢体，捧着这些残肢进到黑暗中开始啃食。一枚银胸针无声无息的掉在地上。这是她斗篷的扣子。

洁泽琳睁开双眼，结束了法术。“我很难过，”她低声向老人说。他皱缩的脸庞转向她，不带一丝希望。“那是……”智慧之女开口说道，她的喉咙一下子变干了。她咽下口水继续说道，“我很难过，艾伯特。那是狼，一小群狼，看上去饿得很厉害。狼群追赶她，她摔倒了，在石块上撞破了头。我想……她当时立刻就死去了。”她注视着老人。现在眼泪毫无顾忌地流过他的两边脸颊，他没有试着掩饰。洁泽琳把一只手搭在他的肩上，在这个任何安慰都不会起作用的时刻，她还是试图通过用人类之间的相互碰触来给他一点慰藉。“她……至少你的孙女没遭受什么痛苦。”这些话语在她自己的耳中听来是那么的空洞，但艾伯特却静静地点点头，把他粗糙的手放在她的手上。洁泽琳把银胸针还给了老人，胸针滑入了他的衣袋之中。

“谢谢你，智慧之女，”他用破碎的嗓音说，“现在至少我知道了。”洁泽琳只是无声地点点头，注视着老人蹒跚地从林间小道走回村庄。当他走出视野，也肯定听不见这儿的声响之时，她垮了下来，开始哭泣。



第二章 亚种

几乎有多少种地形就有多少巨魔的亚种。在气候恶劣的沙漠，在雾气蒸腾的丛林，在冰雪皑皑的冻土，在荒芜贫瘠的山顶都可以找到巨魔的身影；甚至还有一些亚种生活在水中。每个亚种都使自己适应于特定的生态系统：海巨魔与它们的淡水近亲可以通过颈部的鳃在水下呼吸；沙漠巨魔能够抵御极端的气温，它们进化出的肤色使得它们可以与周围环境融为一体；极地巨魔对严寒适应的如此之好以至于它们感觉不到统治一切的寒冷。

此外，广为人知的是巨魔还能和形形色色的其他类人种族交配，制造出数目更多的变体巨魔。高巨魔由巨魔和高山巨人双亲所生，而巨魔与双头巨人生出可怕的双头巨魔。这些混血儿通常加入巨魔氏族，所以一些不同的巨魔亚种在一起生活劳作的场景并不少见。

有些传闻提到在荒芜的山峦顶峰或幽

暗的大洋深处隐藏着一些更大的巨魔，它们要么是巨魔和体型更大的巨人的结晶，要么是魔法试验的产物。有人说此类怪物可达20英尺或更高。幸运的是，这些谣言都未经证实。

下列的巨魔亚种供DM设计战役使用。

沙漠巨魔 (Sand Troll)

大型巨人

生命骰：7d8+42(73hp)

先攻权：+2(敏捷)

速度：30英尺

防御等级：18(-1体型，+2敏捷，+7天生)

攻击：2爪抓+9近战，啮咬+4近战

伤害：爪抓1d6+5，啮咬1d6+2

面宽/触及：5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击：撕扯2d6+7

特性：再生5，嗅觉灵敏，黑暗视觉90英尺，抗火/寒5

豁免：强韧+11，反射+4，意志+3

属性：力量21，敏捷14，体质23，智力9，感知9，魅力6

技能：躲藏+5(见下文)，聆听+5，侦察+5

专长：警觉，钢铁意志

气候/地形：任何沙漠

组织：单独或成群(2-4)

挑战级数：6

宝物：标准

阵营：总是混乱邪恶

进化：视人物职业而定

沙漠巨魔的棕褐色皮肤上点缀着深浅不一的斑点，在沙漠中这成为了一种极好的伪装，当处于沙地时它们在躲藏检定上





获得+8种族加值。它们只需很少的水就能生存，而且它们对白天沙漠阳光的炙烤以及冰冷夜晚所制造的极端气温也有抗力，通过这些进化它们很好的适应了周遭环境。由于沙漠里食物匮乏，所以沙漠巨魔的数目不多。沙漠巨魔也要比许多其他亚种的巨魔聪明，这并不是巧合；要想在恶劣的沙漠中成功地活下去就得比在物产丰饶的森林或丛林掌握更多技能才行。

极地巨魔 (Polar Troll)

大型巨人（寒系）

生命骰：4d8+24(42hp)

先攻权：+1(敏捷)

速度：30英尺，游泳30英尺

防御等级：16（-1体型，+1敏捷，+6天生）

攻击：2爪抓+7近战，啮咬+2近战

伤害：爪抓1d8+5，啮咬1d4+2

面宽/触及：5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击：撕扯2d8+7

特性：再生3，嗅觉灵敏，黑暗视觉90英尺

豁免：强韧+10，反射+2，意志+2

属性：力量20，敏捷13，体质23，智力8，感知9，魅力6

技能：聆听+5，侦察+5

专长：警觉，钢铁意志

气候/地形：极地

组织：单独或成群（2-4）

挑战级数：3

宝物：标准

阵营：总是混乱邪恶

进化：视人物职业而定

极地巨魔斑驳的肤色从白色、淡灰到稍许暗蓝都有。它们身上大部分都是白色，而下臂和腿部则长出肮脏的黄白色毛发。它们的体型比大多数巨魔要小，站立时通常不高过8英尺。和沙漠巨魔一样，极地巨魔要比标准巨魔拥有更高的智力，被它们称做家的地方的严苛环境磨砺了它们。

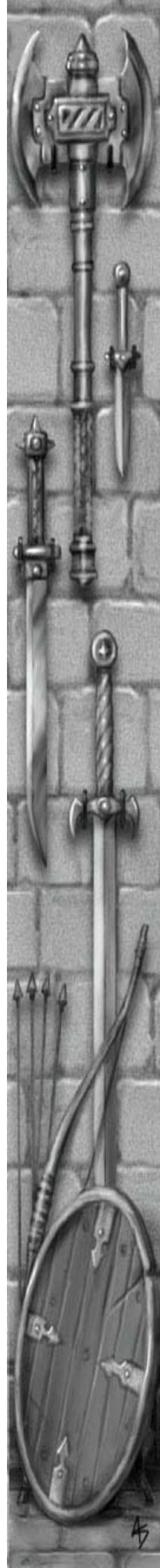
极地巨魔通常在海岸边的冰洞里筑巢，或者在浮冰里挖掘出洞穴。有些则生活在亚极地的河流或湖泊旁的洞穴里。它们是强健的游泳者，但是不能像海巨魔一样在水下呼吸。极地巨魔很少到离水太远的地方，因为它们比标准巨魔弱的再生能力只有在水中才能发挥作用。极地巨魔免疫寒系攻击，但是火系攻击却可对它们造成两倍伤害。

高巨魔 (Giant Troll)

大型巨人

生命骰：8d8+48(84hp)

先攻权：+1(敏捷)





速度: 30英尺

防御等级: 17 (-1体型, +1敏捷, +7天生)

攻击: 2爪抓+12/+7近战或超大型巨木棒+13/+8近战

伤害: 爪抓1d6+7, 超大型巨木棒2d6+7

面宽/触及: 5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击: 撕扯2d6+10

特性: 再生5, 嗅觉灵敏, 黑暗视觉90英尺

豁免: 强韧+13, 反射+3, 意志+3

属性: 力量24, 敏捷12, 体质22, 智力6, 感知9, 魅力10

技能: 攀爬+10, 聆听+5, 侦察+5

专长: 警觉, 钢铁意志, 专攻武器(超大型大木棒)

气候/地形: 任何丘陵, 山脉或地底

组织: 单独或成群(2-4)

挑战级数: 7

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 视人物职业而定

高巨魔是标准巨魔与高山巨人结合的产物。它们在许多方面继承了巨魔的生理特征, 但是类似高山巨人双亲的不

锋利的牙齿使得高巨魔在战斗中无法啮咬。它们多瘤的皮肤为斑驳的红棕色。高巨魔站立时超过10英尺, 有时候它们会被发现管理着一个普通的巨魔氏族。这也是为数不多的雄性可能当上氏族酋长的时候。

在战斗中高巨魔常常挥舞着超大型巨木棒而不是爪子, 但是没有武器的高巨魔也能依靠自己的身体作战。

双头巨魔 (Bicephalous Troll)

大型巨人

生命骰: 9d8+54(94hp)

先攻权: +6(+2敏捷, +4改善先攻)

速度: 30英尺

防御等级: 18 (-1体型, +2敏捷, +7天生)

攻击: 2爪抓+11/+6近战或2巨木棒+11/+6近战, 2啮咬+6/+1近战

伤害: 爪抓1d4+6, 巨木棒1d10+6, 啮咬1d8+3

面宽/触及: 5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击: 进阶双武器攻击, 撕扯2d4+9



特性：快速医疗3，嗅觉灵敏，黑暗视觉90英尺

豁免：强韧+12，反射+4，意志+4

属性：力量23，敏捷14，体质22，智力6，感知9，魅力8

技能：聆听+5，搜索+2，侦察+5

专长：警觉，改善先攻，钢铁意志

气候/地形：寒冷及温带的丘陵，山脉和地底

组织：单独或成群（2-4）

挑战级数：7

宝物：标准

阵营：总是混乱邪恶

进化：视人物职业而定

它们有两个各自独立的头，所以很明显双头巨魔的双亲中有一个双头巨人。双头巨魔有着棕色皮肤，除此之外它们有着和标准巨魔一样的生理特征。它们与普通巨魔、双头巨人或它们自己生活。

双头巨魔可用爪或牙攻击两次，或使用两只巨木棒。当发动啮咬攻击时，他用两个头咬同一个受害者，但是他可用手臂攻击不同的敌人而不受副手减值，因为每个头“控制”不同的手。这种杂交繁殖形式使得它们的再生能力（快速医疗）大为减弱，只能医疗伤害而无法重接断肢。

大巨魔（Megalotroll）

大型巨人

生命骰：18d8+126(207hp)

先攻权：+5(+1敏捷，+4改善先攻)

速度：40英尺（水生品种要加上游泳40英尺）

防御等级：19（-2体型，+1敏捷，+10天生）

攻击：2爪抓+19/+14/+9近战，啮咬+14/+9/+4近战

伤害：爪抓2d4+8，啮咬1d10+4

面宽/触及：10英尺乘10英尺/15英尺

特殊攻击：撕扯4d4+12

特性：再生10，嗅觉灵敏，黑暗视觉120英尺

豁免：强韧+18，反射+9，意志+7

属性：力量27，敏捷12，体质24，智力10，感知9，魅力10

技能：攀爬+14，跳跃+13，聆听+7，侦察+7

专长：警觉，改善重击（爪），改善先攻，钢铁意志，闪电反射

气候/地形：高山或海洋（不同地形对应不同品种）

组织：单独或成群（2-4）

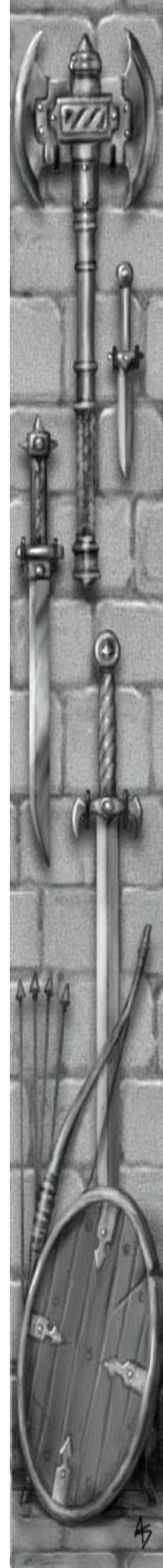
挑战级数：16

宝物：标准

阵营：总是混乱邪恶

进化：视人物职业而定

大巨魔的存在仅仅是个谣传，这些故事都提及了拥有庞大身躯和普通巨魔相同的生理特征的生物。它的战术与攻击方式也与普通巨魔一样，但是这样巨大的怪物的攻击必然更加致命。一些水手也讲述过一些超大版本的海巨魔的故事。它们站立时至少有20英尺高，而且它们的再生能力比普通巨魔更为强大。



第三章 栖息地

巨魔以各种形态在世界的每一个角落里游荡，使自己适应周遭的环境。在更为恶劣的气候环境中，这种适应性可能会使它们的生理机能发生变化，但别人还是很容易就认出它们是巨魔。

“标准”或“普通”的巨魔喜好温热的气候，但人们也常常会发现它们生活在完全地底的环境中。地表巨魔在洞穴或崩塌的遗迹中筑巢，这要视何者较为方便舒适而定。除此之外，它们常会在地下挖掘一个称为“巨魔洞”的巢穴。在林地之中，巨魔洞常常位于大树的基部，多数时候都有着好几个入口，都用嫩枝与树叶编织而成的大垫子伪装起来。这些垫子将住处的入口掩饰起来以免不速之客擅闯，而有时不加注意的受害者则会踏上垫子摔进巨魔洞，成为从天而降的大餐。入口是垂直的竖井状通道，直径有5到6尺，深10尺。这使得掉落其中的受害者很难逃离，而9尺高的巨魔只要将双手举高到地表的坑沿便能轻易地爬出。

在入口的另一边，有着数条通道歪歪斜斜地往下通到几个不同的方向，通往巨魔家庭较大的个人空间。在自己的住处中，每只巨魔会用手边能获得的任何材料搭建一个窝——那包括了嫩枝、树叶、小草与类似的东西，甚至还有最近吃剩下的餐点散落于窝中或是成了窝的一部分。巨魔的栖息地非常污秽肮脏，跳蚤、扁虱与虱子之类的昆虫大行其道。较大的动物——比如耗子和田鼠——极其稀少，因为它们的个头足以引起巨魔的注意并将它们视为食物的来源。真菌类在巨魔的巢穴中十分常见，巨魔甚至会想方设法去促进其生长，因为那些不能食用的真菌可以作为原始的床垫来使用。

在巨魔的洞窟之中能够发现的财物多数是之前的受害者所留下的。武器可能会偶尔由不同的氏族成员来使用，而那些含有火焰或强酸效果的魔法物品则会直接交到酋长的手里。使用甲冑的可能性更加低，而钱

币与宝石几乎都被认为无足轻重而塞在哪个角落里，充其量也只能作为闪亮的小玩意，偶尔供年幼的个体玩耍之用。多数巨魔认为钱币一文不值。毕竟，它们不会上什么地方去花掉它，即使是那些认识到其它种族很看重钱币的巨魔也不愿意用手头的财富去购买东西——它们只要用武力便能取其所需。

由于它们懒惰的天性，一旦巨魔建立起一个巢穴便不打算再搬迁到别的地方去——除非有外力迫使它们这么做。其它种族的游动性较强，在食物短缺的时候愿意迁移到未开拓的地区，而巨魔在最后不得不离开之前会以自我吞食来解决问题。

在寻找新家园之时，首要的问题当然便是食物。这个问题的优先权居于其它事件——比如防御、与重要的敌人或盟友保持距离——之上。巨魔喜欢手到擒来的食物，无论那来自充满野生动物的丰饶森林、遍地肥壮牛羊的牧场、或者甚至是小型的类人生物定居点。有人知道巨魔曾经通过一系列的夜袭来将小村庄中的居民一个个掠走，直到村子里没有一个活口。人们不是因恐惧而逃离便是成了某天的大餐。在多种类人种族中，似乎人类和精灵最对巨魔的胃口，但巨魔差不多可以吃下任何会动的东西。

巨魔种族倾向于避免在深水附近生活。多数巨魔的游泳水平都不高，它们也很清楚，尽管自己有着再生能力，它们还是和其它的非水生种族一样容易溺水而亡。或许从掠食的巨魔嘴边逃开的最佳方法便是向深水中游远。即便受到持续的饥欲所驱使，绝大多数巨魔还是不会追逐猎物进入高过它们头顶的水体。

“有次我捡到过巨魔的一条手臂。放到了背包里，当我回到营地的时候，它居然长成一头完整的巨魔。真的，这事儿千真万确。”

游侠哈兰，坐在“放荡姑娘”酒馆的吧台前

第四章 巨魔社会

大多数巨魔都以氏族社会的方式生活着。这些氏族的规模都很小，一般容纳的个体数目不超过一打。根本上这主要归因于巨魔的好胃口，因为更大规模的巨魔聚落会急剧消耗掉周围环境中的潜在食物资源。当一个氏族的人口数量增长太快时，它通常会分化成两个小的群体，较年轻的巨魔将迁徙到其他地方组成新的氏族。

另一方面，只要人员数目不至于太过饱和，大部分巨魔氏族都欢迎新成员的加入，因为新鲜血液可以维持氏族的健康。自然地，一旦某个巨魔加入到新的氏族中，“等级战争”也将立刻开始，氏族成员借此决定将新来的家伙置于何种等级当中。想要加入氏族的巨魔也可以拒绝参与此类打斗，不过这意味着他将自己置于氏族的最底层。

与绝大多数类人生物和地精类生物不同的是，巨魔很少给它们的氏族命名。部分原因是它们那与生俱来的傲慢以及优越感。只要它们自己知道自己是什么“氏族”就行了，何必费神介意其他种族是否知道？氏族之间会利用酋长的名字加以区分，这是最为接近的氏族命名方式。所以，它们不会有“血爪氏族”或“断手氏族”，而很可能有“Oograk氏族”或“Vraask氏族”。

氏族结构

在氏族中存在着明确的等级制度，每一个巨魔都知道他或她在特定时刻的地位。但是，由于它们的混乱本性，每个巨魔都会利用窝里斗和耍手段来不停改变当前的等级划分。按常规雌性巨魔的体形要大于雄性，所以她们通常占据着氏族的统治地位，但是身体壮硕擅长战斗的雄性也可为自己创造一条夺取权力、威望和权势的道路。尽管如此，绝大多数的巨魔氏族都是由雌性统治者领导。

那只巨魔搅得这支队伍筋疲力尽。他们似乎无论如何也伤害不了这只生物。很显然，这是一只雌性，站在后面的克罗特这样认为，他盼望着这只巨魔在摸得到他之前就感到厌烦并离去。毫无疑问其他人都在责备他没有准备足够的法术对付这东西。是呀，他们说的倒容易。他们根本就不会思考，那个公牛一样的萨格就是最笨的。事实上，他笨到在他们最需要他的时候总是在开小差。愚蠢的野蛮人白痴！

就在他出神的时候，克罗特注意到一团阴影笼罩了他。他下意识的看过去，并做好了最坏的打算，但是他却瞧见双手合抱的野蛮人熟悉的身影。他甚至没有拔出武器。真搞笑，克罗特轻蔑的想。

林地德鲁伊诺伯特从他原先的位置被扔出了战团，重重的摔在了附近的土堆上。萨格轻松的俯视着法师，“克罗特，你去看看他。这里由我来。”

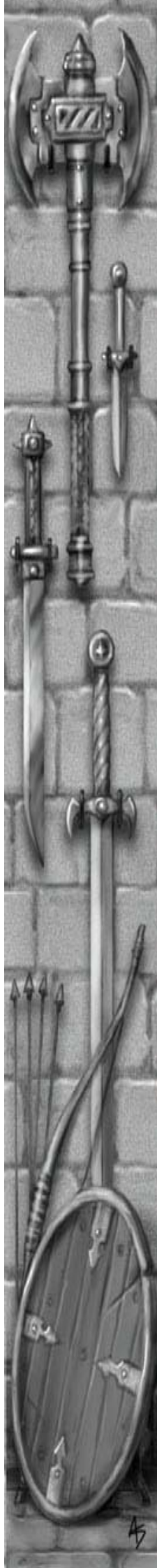
“你最好拿上你的斧子，”当庞大的野蛮人满不在乎向巨魔大步走去时法师建议道。

萨格作为回应的笑声越过肩膀传来，他一心注意着那只巨魔。“喂，小姐！快过来，和跟你一样大的家伙比比试！”

巨魔被新来的人弄糊涂了，她气愤地尖叫起来。然后，她向这个比她矮小的家伙摇摇晃晃的走去。

“我还从不知道你这么能冲，”诺伯特赞许的说，他俯视着垂头丧气的巨魔，她下垂的鼻子要比先前更疲软。

萨格微笑着，四处环顾，想寻找一些布片。巨魔的鼻涕把这里搞的一团糟。





雌性的领导

氏族中最庞大最强壮的雌性差不多也就是氏族中最庞大最强壮的巨魔。她是氏族的酋长，一般也是氏族的大萨满，她施展神术是为了氏族的福利，不过更多地是为了巩固自己的氏族领袖地位。只有通过战斗才能获得巨魔氏族的领导权，随便什么时候只要某个巨魔认为她（有些时候，是他）自己有实力从现任者身上夺取权力，夺权之战就会发生。这种挑战没有规则，没有解释打斗为何而起的仪式和演讲；攻击可以在任何时候毫无预警的发起。这也是大多数巨魔酋长使用神术的原因：在一场只使用爪子和牙齿的肉搏战中她们可以凭此获得一些优势。此番打斗很少会导致死亡，这得益于巨魔非凡的再生能力，不过胜利者通常会将失败者斩首，然后将首级用棍棒挑着，得意洋洋地在其它氏族成员面前展示。其间，被打败的巨魔只能躺在地上等着她的头再长回来。而且，当失败者的头重新长出的时候，她还会被迫用绳子或链子将“过去的”头挂在脖子上长达一星期或作为永久的纪念物，标志着她以往的失败并可作为公开的警告，以阻止将来的异变。

幸运的是，此类针对领导权的挑战很少发生，一个巨魔只要向其他氏族成员展示出能够轻易击败它们的力量就可以维持酋长的宝座。此外，大部分雌性都意识到自己绝无可能从强大的雌性那里抢夺权力，更不用说她们中最强大的了。而且大多数雌性都能在攻击前耐心等待着领袖暴露出弱点的那一刻。

酋长的职责主要是带领氏族在夜间猎食。她会派一小队巨魔去其他的地方捕食，有时也会坚决要求整个氏族集体行动。她也负责监管氏族的巨魔宝宝。这通常意味着她就是给年幼者带来“必要痛苦”的那一位。这可以教会幼崽们对酋长保持敬畏，甚至能教会它们控制自己对于痛苦的恐惧。酋长们将氏族成员的敬畏当作一项好处，这有助于她们巩固自己在氏族中的权势。

在氏族领导权尚未更替时，成年雌性的地位要高于低下的雄性。巨魔在一生中难得交配，而且这也是雌性的权利。雌性巨魔有权选择配偶，不过更常见的是，她会让两个求婚者互相对打，以决定谁有权利繁殖后代。这项仪式有许多好处，对于嗜杀的雄性来说这是向氏族其他雌性展示其超凡格斗本领的机会，因为即使失败，只要他在这个过程中有着出色的表现，他就会给其他雌性留下深刻印象。雌性会因为两只雄性为她打斗而兴奋不已，而她的后代也会拥有优良的基因。一旦受孕，雄性将一直作为雌性的配偶，直到产下幼崽。其间，这只雄性被他的配偶视作“私有财产”，他没有资格参加其他雌性的择偶仪式。如此一来，这种通过防止氏族中最强大的雄性与所有雌性进行交配的方法保证了基因库的健康。

某些氏族中为数不多的精英雌性会有一到两个等级的导师职业，而氏族酋长则会一直对她们保有戒心，因为她们就是她潜在的竞争对手。很少有雄性成为导师，或是掌握任何类型的魔法，不过，假如它们能够施放魔法，那通常是它们自愿展示的术士能力。即便如此，任何性别的巨魔术士都极端少见。

雌性巨魔的另一项职责就是维持氏族历史的口口相传。由于巨魔并不愿费心写字，所以它们纪录氏族过往成就的唯一方法就是一代接一代的口头传下来。通常只有雌性巨魔充当说书人，雄性太懒，太不可靠。几乎所有雌性都知道一些氏族的故事，但是每个氏族通常只有一个大说书人。她有义务了解过去几十年乃至上百年间氏族的全部历史，她甚至会有一到两个等级的吟游诗人职业，当然不一定全部大说书人都是这样。巨魔吟游诗人很罕见，她们靠着演讲而不是音乐存在着，因为巨魔普遍五音不全，而且它们也非常讨厌音乐。

雄性巨魔一般是氏族里的苦工，在它们当中也存在着等级制度，所以，当雌性指派任务时，它们会把它往下传，传给比它们更弱小的。当然，所有的雄性巨魔都不愿意从雌性那里接受任务，更不必说被其他的雄性

呼来唤去，这样大多数雄性间的任务下达都会导致一场快速的战斗，从而决定是否有必要改变一下它们的级别。胜负一旦决出，失败者就得被迫从事工作，有时雌性会对这样的争吵感到厌烦并决定介入，这样的后果很可能是两个雄性都得干活。

流民

有些巨魔，尤其是低等级的雄性，十分厌恶被雌性统治，并且会因此而采取一些行动。它们将离开氏族独自生存。这些自我流放者常常会与其他类人生物结队，比如狗头人、地精、大地精、兽人、豺狼人、熊地精，甚至是食人魔、双头巨人或山丘巨人。生活在比他羸弱的生物当中的巨魔拥有很高的地位，往往一个巨魔氏族中最低下的雄性在新部落中会一跃成为最强大的生物。狗头人和地精群中的巨魔有着美好的生活：他的实力得到重视，他可以得到最多份额的食物，周围的人都对他怀有深深的恐惧，他也再也不用被爱出风头的雌性巨魔不停的呼来喝去。

雌性巨魔对雄性的这种癖好了解的很清楚，所以她们一直对此保持警惕，防止开小差行为愈演愈烈。一个成功的流民通常在雌性们全神贯注于激烈的战斗而无暇旁顾，或者在其他巨魔呼呼大睡时出逃。

当然，还有些巨魔是被酋长流放而成为流民的。这种惩罚手段并不多见，酋长们更喜欢制服犯错者，让它们无法反抗，然后再拷打它们，直到它们完全接受这堂课。最常见的流放氏族成员的理由是他或她感染了胶化症，在尚未颠覆酋长的权力基础之前就展现出自己的火系能力的巨魔术士也会被立刻驱逐。酋长们值得庆幸的是，巨魔术士要么很少，要么很远。

最低等的流民是一些不能控制自己忽视痛苦的能力的巨魔。在其他巨魔眼里看来，能再生但仍然惧怕伤痛的成年巨魔是懦夫和失败者，任何氏族都不会收留这些浪费资源的家伙。这类流民会在地精生物中寻找庇护，在他的新部落发现它们供养的“打手”害怕战斗的时候，这个巨魔流民就会知道自

己的生命代价昂贵。地精生物没有比攻击一只怕疼的巨魔更喜欢做的事，因为它们很少有机会打倒这样强大的猎物。

巨魔的精神性

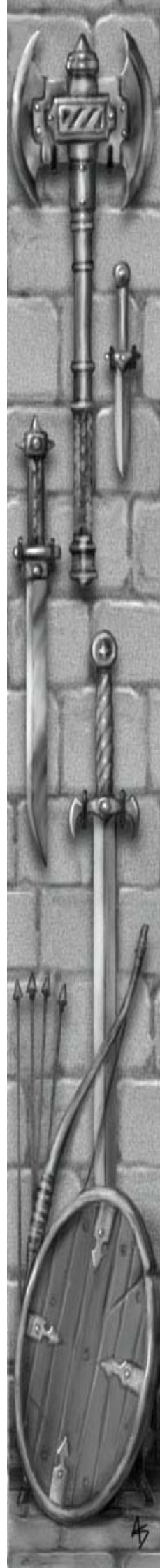
巨魔的精神性很容易概括：不存在。本性野蛮的巨魔普遍不拥有能理解例如神性之类的超自然事物的智力。它们没有神系，甚至没有可以照管她的凡物子孙福祉的单一神。巨魔并不认为这是一个损失，它们甚而不相信其他种族的神祇的存在，尽管有神术作为证明。奥术不需要依靠神来运行，从巨魔的角度看来，神术与前者只不过是名称不同而已，实际上是同一种东西。

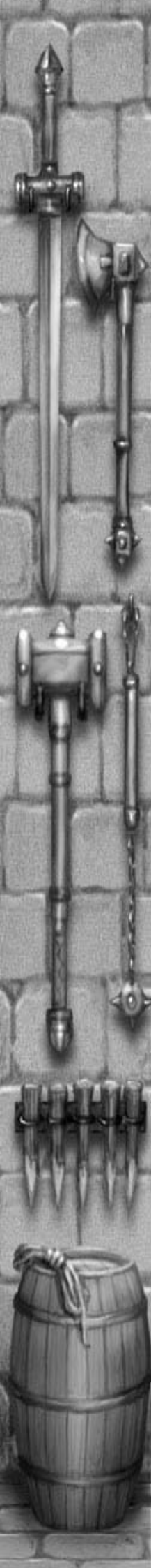
不过，既然有大多数存在，就必然有例外。一些巨魔具有可以让她施展神术的信仰，她们不从巨魔神祇那里获得法术，因为巨魔神祇不存在。巨魔牧师被其他巨魔称作“萨满”，她们崇拜混乱、邪恶的本质，有些牧师则被其他种族的神祇“接纳”。这在其他种族当中生活的流民中尤其能见到：与兽人生活的巨魔萨满会崇拜格乌什或别的兽人神祇，巨魔导师也是如此。

与大多数的神术施法者不同的是，巨魔萨满不会试图转变其他人的信仰；事实上，恰恰相反。出于自私的本性，巨魔萨满不可能向他人介绍神术施法能力的好处，因为这样会泄露自己战术优势。事实是，许多巨魔萨满/酋长利用她们的神赐力量抵御任何对领导地位的潜在威胁。燃火术或燃烧之手之类的火系法术可以让氏族成员牢牢记住挑战酋长权力的代价，而任何神智清醒的萨满都不会通过施展法术灌输把她的力量传递给他人，无论这看起来多么具有策略性。

由于类似的原因，许多巨魔导师会在酋长以及其它巨魔面前隐藏自己的力量。有些巨魔导师通常在与酋长为领导权发生战斗时才首次显露她的能力，她希望自己能利用对手不知道的本领来获得优势。

大部分巨魔拥有的最接近精神性的东西，就是根深蒂固的迷信。一群在下雨天成





功捕杀了一条紫虫的猎食队会认为所有的下雨天都是好日子。在战斗前切开手臂上的血管并用自己的血涂满全身的巨魔如果在战斗中杀掉了更多的敌人，她就会相信抹血

仪式给她带来了成功。巨魔的迷信属于个人行为，氏族中的每个成员都有自己的仪式和信仰。

格隆寇宗克沿着小道笨拙的迈着步子，烤火腿一般大的手紧抓着他最信任的巨木棒，木棒一端靠在他肉乎乎的肩膀上以保持平衡。这个食人魔快活的吹着口哨，尽管吹的不成调，但这表明他今天心情很好。毕竟，今天是收贡的日子，一群在摇摇欲坠的木头堡垒里住着的地精会付给他一周的“保护费”。他无所事事的猜想着这次的报酬会是什么。金币，银条，圆圆的宝石？要么，如果他们没有足够的贡品，那会不会加上一两个地精给他煮着吃？格隆寇宗克是个好打发的食人魔，这些都无所谓。

他在地精堡垒闷住的门前几步远的地方停下了。奇怪的是，站在垒墙上的两个担任守卫的地精把十字弓瞄准了他。难道他们想再和他打一架么？难道他们没有从上次的事件中学到教训么？

“我来拿我的贡品，”格隆寇宗克吼着。“打开你们的门，把这周我保护你们所应得的报酬给我。”

“我们不需要你了！”一个守卫朝他喊着。“从现在开始我们自己保护自己，走开，别再来烦我们！”

格隆寇宗克发出怀疑的耻笑声。“保护你们自己？那么你们打算怎样保护自己？你们这些骨瘦如柴的小地精需要我这样的人来保护你们可怜的地盘的安全！这里到处都是危险的野兽，包括我！够了够了，打开门把贡品给我！”

“他想进来！”一个地精哨兵不怀好意的笑着说。“那就最好打开门让他进来！”

“我很乐意看到你们学乖了，”格隆寇宗克说道，他看到那扇加固的很差的堡垒大门被慢慢的推开。“你们运气很好，我今天心情不错，所以我只要双倍……”下面的话哽住了，因为当门晃晃悠悠的完全打开后里面出现了一只丑陋的巨魔，他双臂环抱，龇牙咧嘴的笑着。在他后面站着一打手持刀剑的地精。地精酋长从巨魔结实的身子后面小心翼翼的伸出头。

“我们不再需要你的保护了，”酋长又说了一遍。“从现在开始我们的保卫工作将全由沃拉格负责。”

格隆寇宗克倒吸了一口气，他凝视着那只巨魔，脸变得煞白。那巨魔就站在那里龇牙咧嘴的看着他，用自己的爪子压出手臂上的二头肌，血顺着手臂滴下，在脚边汇聚，而他似乎甚至没有注意到。“我……我了解了，”格隆寇宗克终于回话了。“好吧，你们的安全……就是我最关心的。”他转过身准备笨拙的走开。

“哦，小格，还有，”地精酋长欢快的说着。食人魔听到这浑名感到很生气，但他没有说什么。“我们曾‘借给’你的钱该怎么办？我们希望你能全部还给我们，现在该由沃拉格帮我们看管这些钱。我确信沃拉格很乐意帮你把钱带回来，假如你认为你一个人做不到的话。”

格隆寇宗克垂下他的头。“我能，”他咕哝着。

“那回头见，小格！”地精酋长回答道，并且热情的挥手示意。格隆寇宗克拖着他的木棒，一声不吭的挪回自己的洞穴。不知怎么的，他不想吹口哨了。

第五章 战斗方式

巨魔并没有太复杂的战斗策略，它们更喜欢毫无约束地大喊着向最近的敌人冲去，然后让受害者体验巨魔的所有攻击方式。氏族成员之间很少互相协同进攻；无论战场上有多少巨魔，它们总是各打各的，这充分反映了它们混乱和自私的天性。学者和文明社会的军事指挥官将这种毫无规律的进攻称作“野斗”。巨魔在打猎时也会野斗，它们在猎物察觉之前疯狂的冲上去，每个巨魔都想第一个将猎物撕成碎片。巨魔有一种特别喜好的战术，一旦它的两只爪子都抓住受害者后就撕扯受害者的血肉。巨魔通常会专注于和一个对手打斗并在杀死它之后再转到下一个，而不是同时攻击几个对手，即使这意味着当它与别人周旋时还有另外一个毫无损伤的攻击者在攻击它。毕竟，巨魔受的伤会很快恢复。

巨魔在野斗时毫无顾忌并对自身的安全毫不在乎。很多时候巨魔都会冲向悬崖的边缘去抓住正向安全的天空飞去的有翅膀的猎物。一个在山脚下发现猎物的巨魔会径直跳下垂直的山坡，它自信自己的再生能力可以治好在追捕猎物的过程中因跌落而造成的伤害。

巨魔一般没有耐心也没有良好的感觉去潜行发动进攻。在夜间，它们也会漫不经心的四处游走寻找目标。即使它们袭击兽栏里的牲畜或小村庄里的居民时它们也毫不在乎。巨魔看起来一点也不担心是否需要隐匿，假如它们安静的潜入房屋并带着里面的人逃开，它们也许甚至不会惊动隔壁的人。不过，它们似乎很乐意听到受害者惊恐的尖叫，并且自负到认为惊动他人也算不得什么。它们不是巨魔么？它们不是可以轻易对付所有扔向它们的东西么？

对一些潜在的食物来说幸运的是，陷入野斗的巨魔太过凶残以至于它们常会互相攻击，尤其当附近没有足够的猎物的时候。有一个故事，说到一个孤独的樵夫从巨魔的

攻击下活生生的逃了出来，因为另一只一心将他当作猎物的巨魔阻止了先前那只的进攻。两只巨魔互相撕碎了对方，而樵夫则镇定自若的逃走了。

“看见他们的时候千万不能吊儿郎当。虽然他们塌肩垂臂身体瘦长看起来像马戏团的小丑。这些恶棍都是一顶一的杀手。”

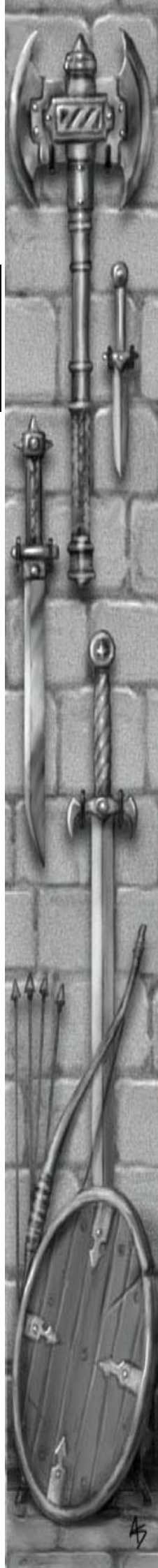
游侠哈兰

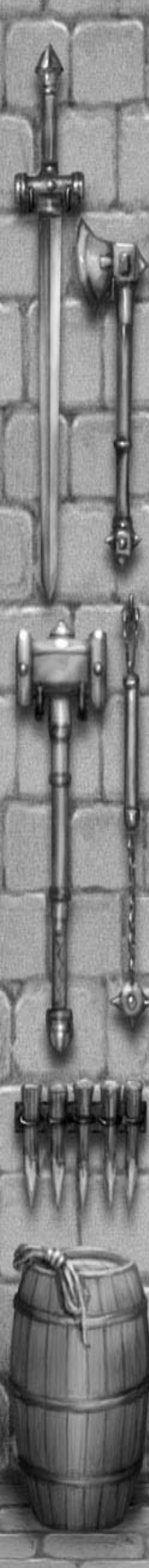
武器和装甲

大多数巨魔都不使用装甲和武器，它们更愿意听从内心深处的渴求用双手和利齿将敌人撕开，并利用自身的厚皮肤保护自己。武装齐全的巨魔也并不是没有，它们从被杀的敌人那里学到了一些东西。与其他种族生活的流民也许会要求使用这个部落所能提供的最好的武器和装甲，只要它们有这个能力。巨魔可以毫无惩罚的使用所有简易武器。必须强调一个事实：巨魔绝少甚至从不自己打造武器和装甲。它们从盟友或被杀死的敌人那里获取装备，而它们的装甲通常是由好几个原件拼凑而成。由于巨魔大而瘦长的身躯以及长长的手臂，所以大多数其他种族的装甲都不能完全的符合巨魔的身材。

巨魔不自己制造武器的唯一例外是关于骨头的使用。一些雄性在与比自己庞大很多的生物打斗时会把自己的骨头当做武器。一般地，雄性会从膝盖处咬下自己的腿，然后将胫骨打造成一件武器，通常它们只将一头磨尖以便于戳刺。因为巨魔不会书写，所以雄性会在骨头上刻一些虚构的符号，并将其当做自己的个人标记。这些雄性习惯在战斗开始时用骨制武器戳刺敌人，然后再扔下它转用牙齿和爪子。雄性相信这把骨制武器可以引导他进行下面的攻击，而且这也代表这些受害者都是他的。雄性巨魔如此迷信，以至于它们会手持自己的幸运腿骨，主动攻击大多数巨魔都会避开的危险生物，例如紫虫或龙。这种骨制武器造成半身矛一般的穿刺伤害，但是它们从不用来投掷。

有时，只用牙齿和爪子的巨魔也会在近身战斗中向敌人投掷石块。凭借着它们卓越





的力量优势，巨魔扔的石头会对被砸中的敌人造成毁灭性的伤害。投掷石头是一种投机取巧的攻击方式，只有当附近正好有顺手的投掷物时才会发动，因为巨魔很少会为了投掷而背着石头到处走。

保护巢穴

因为自身的优越条件而傲慢自大的巨魔通常对保护巢穴的事务不太在意。但显然，巨魔也需要从龙、翼龙和类似体型的掠食者的威胁下保护自己；但是巨魔所做的只是确保巢穴入口小到只能让它们进出。巨魔洞的入口竖井很少超过六英尺宽，假如住进了一个开口很大的洞穴，它们会用石块将入口部分堵起来。

长久以来，巨魔也同样不在乎那些体型小到能够进入它们的住所的敌人。所以一个单独的守卫仅仅是做个样子而已。守卫任务十分单调无聊，而且还有危险，所以常常由氏族中最倒霉的雄性完成，尽管先前已经有过雄性会在担任守卫时开小差做流民的先例存在。酋长对她的氏族中男性的可靠程度有着深刻的了解，所以她把这件任务安排给那些最不可能抛弃同胞的家伙。年轻的巨魔经常担任守卫，这样它们就好打发时间而不会像年长的雄性一样四处闲逛。

巨魔几乎从不驯养野兽看门，出于同样的原因它们也很少蓄养奴隶：短期的饥饿总是要比蓄养一些次等生物从中获利的长期打算来得重要。也是由于这个原因，巨魔术士和巨魔游侠几乎从不会长时间的带着魔宠或动物伙伴。

一个非常罕见的例外就是某个非常强大的巨魔萨满会对一具巨魔骷髅施展**操纵死尸**。其他的巨魔是不会打搅这具骷髅的，因为它不能吃。牧师可以拆下自己身体的每个部分，失去的可以重新长出，然后用自己完整的骨架创造一具十分强力的活化巨魔骷髅。这样的怪物拥有最大的生命值，与施法者相同的力量值，并且要比正常的高两个生命骰。创造者无需说出话只需凭借思想就可以控制它们，因为施法者与她自己的旧骨

架之间的心灵连接十分强烈。幸运的是，这类不死生物极端少见，因为很少有酋长乐于切下自己的头组装自己的不死卫士，当处于这种无助状态时她们的地位会受到挑战。

当巨魔守卫发现入侵者后，要是凭他一己之力打不过这个强大的敌人（比如龙），他就会撤回巢穴叫醒其他氏族成员；要是敌人与他实力相当他就会一边大声报警一边冲向战场；要是他确信自己可以单独打败敌人，或者已经饿了而不愿意于其他人分享食物的时候，他就会丢下呼呼大睡的同胞径直向敌人冲去与其单打独斗。后者就是巨魔“用胃思考”的一个活生生的例子。

“记住我的忠告。假如有人邀请你参加巨魔的成人礼，别去。你不会喜欢那大餐的。”

游侠哈兰给了我们更多睿智的忠告

第六章 巨魔的“角色扮演”

到目前为止，《轰杀巨魔》已经介绍了巨魔族野蛮残忍的本性，它们不寻常的再生能力，让它们发狂的原因，以及它们的战略战术。现在该把这些知识放在一起创造出一个巨魔遭遇战，以体验一种不同于其他难对付的类人种族的扮演新体验。在进行巨魔遭遇战的时候得牢记的是它们头脑简单，自负大胆。此外，你也一定要记住巨魔拥有敏锐的感官。

头脑简单事实上也就意味着你的DM工作将比较轻松，你不必为你的巨魔人物制定详尽的战略，除非你打算使用一个与种族标准脱轨的特殊巨魔。巨魔并不以精心制定战斗策略而闻名，一旦某只巨魔发现冒险队伍，它们将带着最性急最血腥的念头沿着最短路线冲过去。巨魔并不在乎是否有掩护，也不在乎自己向最近的目标冲去时是否会遭受借机攻击。

巨魔的胆大自负也体现在冒险者开始抵抗的时候。尽管矮人战士拔出了炽焰战斧，或者冒险者牧师已准备扔出酸液瓶，巨魔都不会做任何事以防止自己陷入困境。巨魔一点都不怕死，它们只要进入战斗就确信自己会取得胜利。它们会继续攻击手持炽焰战斧的矮人，因为它们相信自己高超的战斗本领可以在矮人用他的魔法武器击中要害之前就干掉他。那只巨魔很可能会认为这把武器会让他战胜氏族里的其他人……

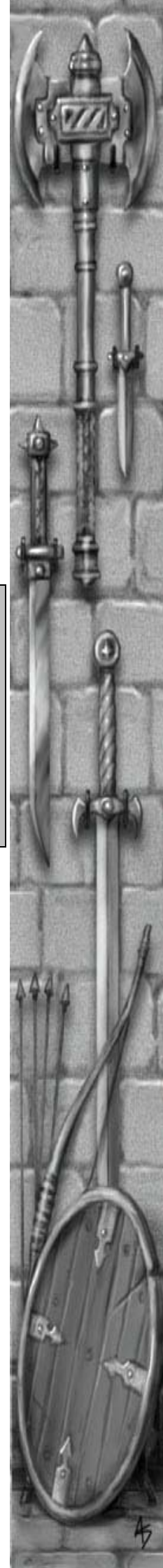
最后，要牢记巨魔拥有令人吃惊的嗅觉。它们

可以通过嗅觉知道某个冒险队伍成员打开了一瓶火油，根据经验他能了解这个人物打算往巨魔身上放火，所以他会将其当作第一目标，从而防止自己沾上可燃物质。巨魔还很可能会嗅出隐藏在暗处准备打伏击的冒险者，尤其这些巨魔已经利用灵敏嗅觉跟踪了它们好一会儿。巨魔甚至可以嗅出与它们战斗的冒险队伍的恐惧感。这种猛烈的气味将极大的刺激这些嗜血的怪物，让它们更加疯狂的杀戮。假如当第一个受害者的血流出之前巨魔尚未陷入野斗状态，那么这汩汩流淌的温热鲜血的浓烈腥味将使得所有闻到它的巨魔立刻变得狂野无比。许多见识过巨魔族暴力的目击者将野斗中的生物比作猎食场里的鲨鱼，这很有道理。

巨魔的姓名

巨魔的姓名通常很短并且带有发自喉部的重辅音。如果在你的战役中需要使用巨魔的姓名，下面所列的可以使用：

Borakk	Brakk	Brog	Bokrag
Darpok	Frak	Glung	Gorrug
Grok	Gund	Jukk	Korak
Muk	Nogur	lokk	Traag
Ulek	Varg	Vrukkus	Vrogar





第七章 相关剧情

巨魔最好用来对抗经验丰富的冒险队伍，我们并不推荐5级以下的冒险者们和哪怕一只单独的巨魔打斗。假如巨魔有什么值得注意的地方，那就是任何一场遭遇战只要有巨魔的参与就一定会导致战斗。尽管如此，在一群兽人中加上一个巨魔流民还是非常方便的，比如，尤其当冒险队伍的等级参差不齐时，巨魔可以让高等级人物忙上一阵，而经验少的成员就可以专心对付兽人。与一个完整的巨魔氏族的遭遇最好留给高等级的冒险者，特别当这些巨魔拥有了自己的人物等级时。

DM可以使用下面的情节和想法将巨魔引入他的游戏。要注意不是所有的想法都适合低等级队伍。

抓个活的

一个法师或炼金师雇佣一支队伍活捉巨魔，他要巨魔的血液作为某种奇特的原料来制作一件魔法物品。任务的步骤是找到一只落单的巨魔，将其打昏，用某种手段将其牢固的捆起来，让他逃不掉，然后把他送到雇主那里，所有这些都要求他们不能被氏族成员发现。一个可能的后续剧情就是一群被捕获巨魔的氏族同胞追上了他们，然后英雄们不得不击退这些试图解救同胞的暴怒的巨魔。

我想要个战利品！

一个想给同僚们留下深刻印象而决定“勇闯虎穴”杀掉一只令人生畏的巨魔的富有贵族雇佣冒险队伍做他的向导。自然，这个贵族所拥有的财富要远远多于他的战斗技巧，他极有可能成为队伍的累赘而不是帮手。此外，他坚持要由他做最后一击；他只需要队伍帮他找到巨魔并适当把它“软化一下”。

四处乱窜的杀人狂！

一个退休冒险者（也许和玩家人物是老交情）为自己建造了一座庄园，他在里面建设了一座豢养危险怪物的动物园。不幸的是，尽管他为了不让巨魔拧弯它而特地加固了牢笼的铁栏杆，但是他却没有考虑到这个展品的小聪明，他沮丧的发现巨魔咬下自己的四肢然后从栏杆中间挤了出去。一等肢体长回它就逃出了动物园，将丢弃的四肢留在原地。如今在城市中央有一只饥饿的巨魔来回逡巡，玩家人物得在任何人被杀死之前找到它。

是敌是友？

一个雄性巨魔在明亮的阳光下接近了冒险队伍，但是他没有发动攻击，而是咬下自己的手臂表示善意。他是一个巨魔流民，而且他决定与冒险者结盟！要是队伍决定接纳他，它们就必须解决交流障碍（除非队伍中有人会说巨人语），“培养”他冒险者的生活方式，并且判定他是不是真的可靠，它不会将饥饿置于其他考量之上而把注意力转向队友。这也许是（也许不是）一种永久“提高”低等级队伍战力的好方法，并且这为多类型的扮演方式打开了新路。当他们带着一个“忠实的巨魔伙伴”进入城镇时会发生什么？他们怎样说服在路上偶遇的圣武士不去攻击他们的新同伴？当氏族中的某个雌性来寻找它们失踪的成员时又会发生什么？

角斗士

冒险队伍与当地的盗贼工会结下了梁子，他们在一个位于城市下方的角斗场中央醒过来。工会首领在这里经营着非法的角斗比赛活动，他通过操纵角斗赌博赚了不少。魔法物品被夺走了，他们每人只有一把简单的武器，冒险者要和一只被捕获的巨魔角斗，它是首领的当红选手。他们不仅要想方设法战胜这只巨魔，还要逃出角斗场并结束工会首领的非法经营。

渗透

当只有一个玩家露面时这个剧情将非常搞笑。人物被某个法师变成了一只巨魔，法师要求他渗入一个巨魔巢穴取回一件魔法物品，这件物品属于法师的侍从所有，他不久前被巨魔杀死分吃掉了。尽管他保持着

巨魔的样子，该人物并没有巨魔的再生能力，而且在与巨魔氏族发生互动的时候，被变形的人物将不敢与他在巢穴里遇到的那些巨魔打架。如果被问到，只有取回那件东西后法师才会把他变回原形的事实就是他做这件事的最大的动力。

萨格坐在一旁看着那只巨魔，被珀蒂亚切断的残肢上长出新手臂的景象迷住了他。队伍中的其他成员简直再也看不下去了，但是野蛮人却认为这体现了大自然的某个方面。很奇怪德鲁伊并不这样认为，他无所事事的想着。

就好像被思维呼唤了一般，诺伯特绕过火堆走了过来，比划着那只巨魔。“她在干吗？”他直截了当地问道。

“正在再生，”野蛮人得意的回答，他很高兴自己有机会成为最博学的人。“它的名字叫做什么葛瑞泽-伯通，我不是很能听得懂。哦，对了，她其实是他。”

“真的？”诺伯特有气无力的说道。那巨魔看起来正在重新长出新肢体，而且还在微笑，这让德鲁伊困惑不已。

“和他聊聊，”萨格鼓励他。

就这样，很古怪地，德鲁伊和巨魔面对面围着火堆坐着聊天，一个用绷带裹着头，另一个在长出手臂。过了一会德鲁伊纳闷地摇着头回来了。

“如何？”萨格问道。他和巨魔的对话在说完哈罗之后就很快就结束了。

“他对你印象深刻。非常深刻。”诺伯特说，他没注意到自己不知不觉地按着他们客人的语速在说话。“事实上，因为这所以他决定留下来。他还从来没被巨魔以外的东西打败过，而且那个打败他的巨魔还是个雌性。”

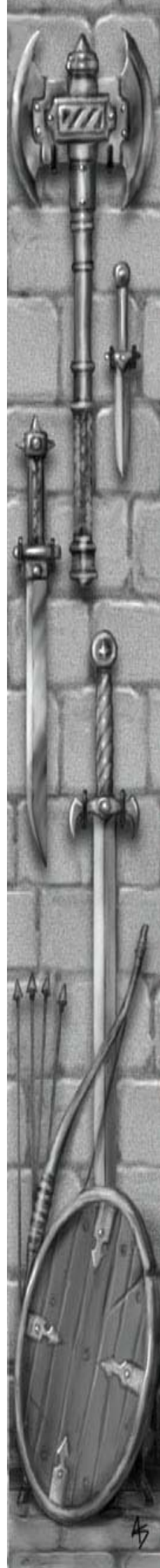
“他挨过小娘们的揍？”萨格诧异地问。

诺伯特摇摇头。“他们的社会和我们不一样，老伙计。他们可是女人支配一切，知道么？”

萨格发出一声短促的咒骂，把他们的客人逗的哼哼直笑。“那么他现在想干什么？”

“他很让人吃惊，他想加入我们。他似乎认为你会成为一个好同伴。真难以想象。”

野蛮人在回答之前停顿了好一会，当他开口的时候，他压低了声音。“我不知道自己喜不喜欢和一个挨过姑娘打的小伙子一起闲逛。”最后他说着，一边还若有所思的摩挲着下巴。



第八章 巨魔人物

有些巨魔并不是非常危险，同样的，有些巨魔就有足够的耐心或顽强毅力去获得职业等级。这些堪称表率生物很快就会成为氏族领袖，如果它们是流民，那就会成为高价位的雇佣兵。甚至还有少部分会成为巨魔冒险者，它们走出现在的生活去开拓视野；有一些真正危险的家伙，它们绝对会成为冒险者的噩梦和反复出现的反面角色。我们建议将巨魔局限于以下职业：导师、野蛮人、吟游诗人、牧师（萨满）、战士、游侠、术士和武者。

巨魔导师几乎全是雌性，而且她们会对其他氏族成员隐藏自己的能力。巨魔的天赋职业是野蛮人，它们的生活方式让这项职业成为一个必然选择。巨魔吟游诗人很少见，几乎全为雌性。她们和普通的巨魔族一样不喜欢音乐，她们的吟游诗人能力是通过演说获得的。巨魔吟游诗人的等级很少超过一到两级。牧师从下面的领域当中选择两个：混乱，邪恶，火和力量。巨魔对火的崇拜来源于是因为火是可以对其造成永久性伤害的少量事物中的一种，而且选择火领域的牧师可以对其他氏族成员保有优势。许多雄性选择战士或游侠职业，尤其是那些热衷于使用武器的家伙。先前我们已经提过，巨魔术士几乎不曾听闻，但是巨魔这种与生俱来的奥术施展能力似乎没有性别的区分。武者是最常见的巨魔职业，许多氏族中都会有一些武者存在。

如果作为玩家人物职业，巨魔的挑战级数为职业等级加上生物的基础CR，如果作为非玩家人物职业（导师或武者），则要用上述结果减一。这就是说一个4级巨魔野蛮人的挑战级数为9（巨魔基础CR5加上职业等级4），而一个4级巨魔导师的挑战级数则为8（巨魔基础CR5加上职业等级4再减1，因为这是非玩家人物职业）。

巨魔人物的属性点数与普通的巨魔不同，施法者尤其需要大于10的感知或魅力属

性来施展哪怕是最差的法术。下面给出的是巨魔的种族特性供创造巨魔人物时使用。

巨魔种族特性

※ 大型体型：作为大型生物，巨魔的防御等级和攻击检定具有-1减值。

※ 在第一级时巨魔拥有6d8的生命骰，此外还有一个职业等级生命骰。体质调整适用于每个生命骰。

※ 巨魔的基础速度为30英尺。

※ 巨魔在力量和敏捷属性上有+8加值，但是智力和魅力上有-4减值。

※ 防御等级有+7天生防御加值。巨魔有着坚韧的外皮。

※ 天生使用语言：巨人语。奖励语言：通用语。除此以外，巨魔流民可以选择将接纳它的种族的语言作为奖励语言。

※ 天赋职业：野蛮人。巨魔兼职时，野蛮人职业不计入XP减值。巨魔的“怪物等级”不算在内，因为这被视为一项种族特性，而不是事实上的人物等级。对巨魔来说野蛮人技能十分重要，它们从很小的时候就开始学习。

※ 文盲：巨魔无法读写它们会说的语言，只要有人肯教它们，它们也愿意学（大多数巨魔都没那份耐性），那么它们也可以获得这项技能。

※ 巨魔角色获得“警觉”和“钢铁意志”作为奖励专长。

“你知道巨魔都很笨，是吧？”

游侠哈兰

通用巨魔技能

巨魔人物可以从每个职业等级上获得更多的技能点数。下列技能对巨魔来说是个不错的选择：攀爬，手艺（编织），威吓，跳跃，搜索，语言和野外求生。

巨魔专长

巨魔人物的其他专长的获得可以取决于它们的人物职业，下面这些专长只有巨魔族才能选用，因为它们与巨魔的再生能力相联系。

身体合并 (Body Incorporation) [巨魔]

巨魔可以将分离的肢体接到身体的其他部位。

先决条件：再生，身体链接，身体塑性，自我损伤的伤害值达到总生命值的一半。

该项专长类似于身体塑性，不过巨魔可以把分离部分续接到身体的任何部位。

身体链接 (Body Link) [巨魔]

巨魔可以对已分离的肢体保持控制。

先决条件：再生，自我损伤的伤害值达到总生命值的一半。

效果：拥有该项专长的巨魔可以切下自己的左手，将其掷向敌人，然后用这只断手攻击，或者一个被斩首的巨魔可以继续攻击，只要它的头可以看见战斗区域。当它控制自己的分离部分时，巨魔的肢体重生将被抑制，这样过后可以把分离部分续接上。只要巨魔集中注意力控制分离部分，那这部分就被看作是“有生命力的”，不会干枯腐烂。

特殊：假如巨魔拥有盲斗专长，那么即使它看不见自己的身体也能继续战斗。

身体塑性 (Body Shaping) [巨魔]

巨魔可以续接断肢并同时重生新肢体。

先决条件：再生，身体链接，自我损伤的伤害值达到总生命值的一半。

效果：通过重新长出断肢并将旧肢接上，巨魔可以获得额外的肢体，从而提升战斗能力。拥有该项专长的巨魔可拥有额外的手臂，之后就可以学习多重攻击专长，或者甚至可以拥有两个头。所有的手臂都紧挨着长在肩膀上，或者从肘部生出一对前臂，这取决于原来的手臂是如何被切断的。第二个头总是位于另一个的右边，面对同一个方向。

骨骼嫁接 (Graft Bone) [巨魔]

巨魔可以将自己骨头的分离部分嫁接到骨

骼上。

先决条件：再生，自我损伤的伤害值达到总生命值的一半。

效果：巨魔可以从自己的身体上取下一些断骨，将一端磨尖，然后将其戳入身体与骨骼接触，使其融入身体。以这种方式，巨魔可以将锋利的骨刺嫁接到自己的身体上当作天生武器。巨魔一般利用该项专长装饰手臂、肘部、膝盖甚至头颅。骨刺使得巨魔在进行了一次成功的擒抱攻击后可以造成1d6点的基础穿刺伤害（再加上巨魔的力量修正）。拥有骨“角”的巨魔可以抵撞对手，造成等量伤害。

完全忽视疼痛 (Total Pain Insensitivity) [巨魔]

巨魔可以完全的无视疼痛。

先决条件：再生，在十年间每周至少两次遭受疼痛。

效果：巨魔可以忽视例如痛苦徽记和摄心目光的生病带来的痛苦效果。它也免疫例如刺耳乐笙和臭虫法袍等物品带来的以痛苦为基础的魔法。巨魔也免疫巨创造成的即死效果。

巨魔法术

尽管它们智力有限，有些巨魔施法者竟然也创造了新的法术。很少有人见到这些法术被非巨魔族施放。

胶化枯萎 (Gunge Blight)

死灵系

等级：导师3，牧师3，术士/法师4

法术成分：言语、姿势

施法时间：单动作

距离：接触

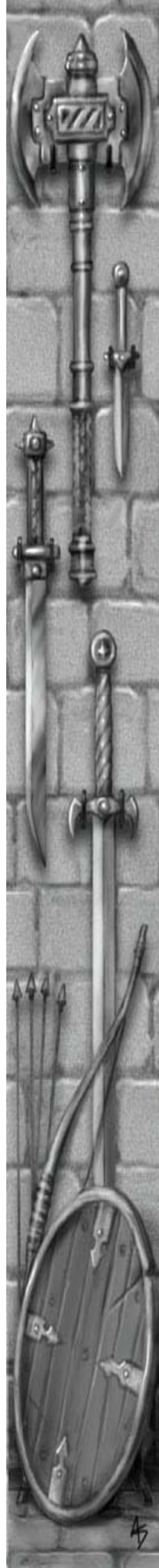
目标：被接触到的活的巨魔

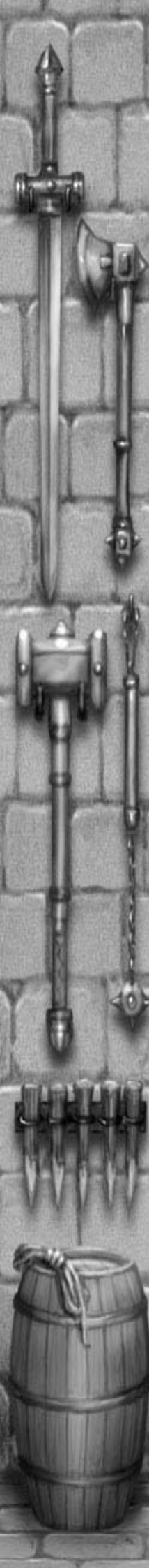
持续时间：立即

豁免检定：强韧，通过则无效

法术抗力：可

巨魔们对这道法术怀有深深的恐惧感，而在萨满和酋长当中它却很流行，因为它们可以靠它控制自己的手下。当施展了这道法术后，施法者的双手会发出闪烁的微弱红光。





“不，先生，俺没醉，真的没醉；好吧，可能有点喝高了，但是你又能把俺咋地？俺跟你说，俺现在很清醒，跟俺看到——看到那东西的时候一样清醒。”

“当时已经深更半夜了，不过有满月，所以俺可以看得很清楚。当时俺森林里溜达着——对，俺听说过，他们在晚上出来找食吃，那又咋了？——俺又不是不能保护好自己个，对不对？再说俺这大板斧可不只是砍树的料。再说了，俺去过的每个林子里都有劳什子找食吃的故事，听多了！反正就是……”

“当时俺爬到科特河下游的山顶上，你知道俺说的那个地方么？接着俺就看见一个大黑影子杵在下面的桥上，好像在等着俺。当时俺就想，老天啊，一个狼人——满月时候么，俺说过的——俺抓紧斧头，一心想着下去把他赶走。”

“好吧，那不是狼人，它的个头可大着呢，它又大又丑，就像巨魔。呃，俺不知道那里有巨魔，但是俺听人说起过巨魔长什么样子，听那些见过巨魔的人说的，还有，俺跟你说，巨魔可不讨人喜欢。它站得高高的，大概比俺高半个身子，它把膀子伸着，好像准备像熊一样抱俺。俺跟你说，那个该死的有四个膀子！俺说话可实在，不掺假，就是四个膀子，每个都要比俺的个头还长！这些还不是最操蛋的。它瞪着俺，俩眼贼亮贼亮的，接着就对俺龇牙咧嘴，那牙齿在月光下闪闪的，像珍珠一样白。然后——然后，那东西的前胸又张开一双眼睛，肚子上又冒出尖牙齿，它对俺大声叫俺跟你说，然后俺就撒丫子跑了。那东西就一直在后头追着俺，嘴里像疯子一样的喊，俺发誓。但是最后在林子里它跟丢了，幸亏俺是个樵夫，知道回来的路，要不然俺就不能活着站在这里跟你说故事了。”

“是的，俺听说过很多找食吃的故事，比你想要的还多，俺跟你说——这次可是千真万确。俺被什么东西追了，俺说不上来，但是它确实想吃俺。俺可算见识过了，俺再也不想看第二回。”

一次成功的接触攻击可以将可怕的胶化症传播给受害者，受害者如通过强韧检定则不受影响。假如豁免失败，受害者将立刻显现罹患胶化症的特征：身体上出现粉红色条纹，皮肤成块脱落。感染此病的巨魔将丧失它们的再生能力，直到该疾病持续7+2d4天后痊愈为止。虽然巨魔拥有强健的体质，它们几乎都能成功地通过检定，但是还是有很多巨魔并不想亲身尝试。事实上，在很多曾施展过该法术的巨魔氏族中，大说书人（拥有吟游诗人等级）喜欢在自己的手上施展**无声幻影**，复制出与施展**胶化枯萎**时一样的红光，借此欺诈她的氏族同胞，让它们以为她拥有施加疾病的能力。**胶化枯萎**对非巨魔生物没有效果，因为胶化症是一种巨魔疾病。

二次补给（Second Helping）

死灵系

等级：导师3

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：2分钟

距离：近距（10英尺+1英尺/每等级）

效果：死者的肉长回到骨头上

持续时间：24小时（见下文）

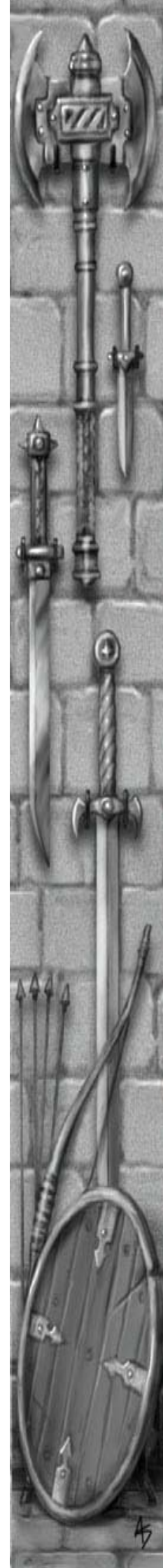
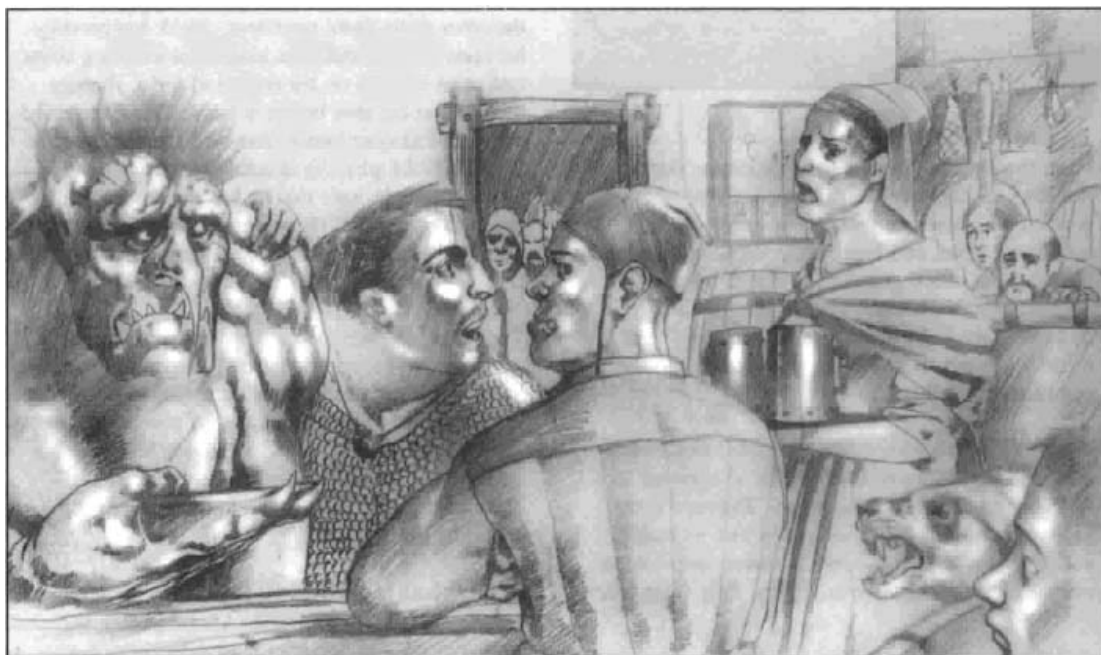
豁免检定：无

法术抗力：不可

这道法术的施展将使得法术距离内的所有骨头上都长出曾经附着其上的肉。巨魔利用这道法术从它们先前的受害者的骨头上获得肉的“二次补给”。法术的材料组件就是那些受影响的骨头，它们在施法过程中不会被消耗掉。但是任何骨头都只能被施加一次二

次补给。

法术再生的肉是新鲜的，就好像受害者刚刚被杀。如果没有被吃掉，这些肉将在24小时后腐烂，但对巨魔来说这并不算是个问题。如果二次补给被释放在一具受操纵死尸影响的完整骷髅的身上，这个不死生物将成为僵尸。这道法术只被巨魔用来获取食物，而不是制造僵尸，尽管这样做的可能性还是存在的。施法者们认为利用这种方法处理的不死生物会受到复生魔法的影响，因为身体可以看作刚被杀死。目前为止还没有法师和牧师从巨魔萨满那里套出有关这道法术的知识。



第九章 Azkhak的巢穴

某个名为Azkhak的强大的酋长/萨满领导着一个小型的巨魔氏族，她此刻将巢穴安置于格林格雷德森林的中心。这个巢穴是一个简单的巨魔洞，在两棵巨大的橡树间挖掘而成，是一个典型的此类建筑。DM可以利用这章确立巨魔氏族遭遇战的方位，或作为他设计自己战役中的巨魔洞的参照。

氏族力量

Azkhak的氏族共有十个巨魔，目前按照下面的等级排列：

Azkhak，雌性萨满/酋长。

Gloora，雌性导师（已公然使用她的导师法术）。

Togla，雌性导师（目前尚隐藏着自己的导师能力）。

Zogg，雄性野蛮人猎食队领导者。

Nokklar，雌性武者。

Glunk，雄性武者。

Pok-Tor，雄性武者。

Bokk，雄性武者。

Pooma，幼年雌性。

Broгло，幼年雄性。

1. 入口竖井

从外面看，很难发现Azkhak的巢穴的存在。隧道入口被一张编织过的草垫覆盖，上面点缀着橡树叶和草，一眼看上去显得十分自然（侦察检定DC15，注意到那张草垫）。任何体重超过20磅的东西站在草垫上都会掉落到竖井下面。入口有6英尺宽10英尺深，通向下方的公共区。

一条牢固的由巨魔毛发编织而成的绳索系在竖井一面裸露出的橡树根上。当不用的时候这绳子一端系在那里，另一端盘在公共区天花板上紧嵌的两根骨头上。当完全解

开时绳子有20英尺长，它可以支撑一个成年巨魔的重量。

2. 底坑

底坑有10英尺高，开口也是6英尺宽。底坑的地面为10英尺宽，墙壁是倾斜的，以防止猎物爬上去。任何跌入巨魔洞的生物都将坠落30英尺，受到3d6点伤害。巨魔将底坑作为垃圾处理站和公共厕所，所以这里的卫生状况很糟糕。在进行等级战争时巨魔喜欢将对手扔进去。

3. 公共区

这里是Azkhak氏族的中央生活区，在这里它们吃着可怕的大餐，讲述氏族的故事，当不在上面的森林里猎食或者未在寝室里入睡时它们也在这里欢度“家庭时光”。当它们出去进行夜间捕猎时，通常会留一个巨魔看门，保护巢穴。这一般会由Bokk，最年轻最弱小的雄性，或者Pooma，氏族的两个宝宝之一。

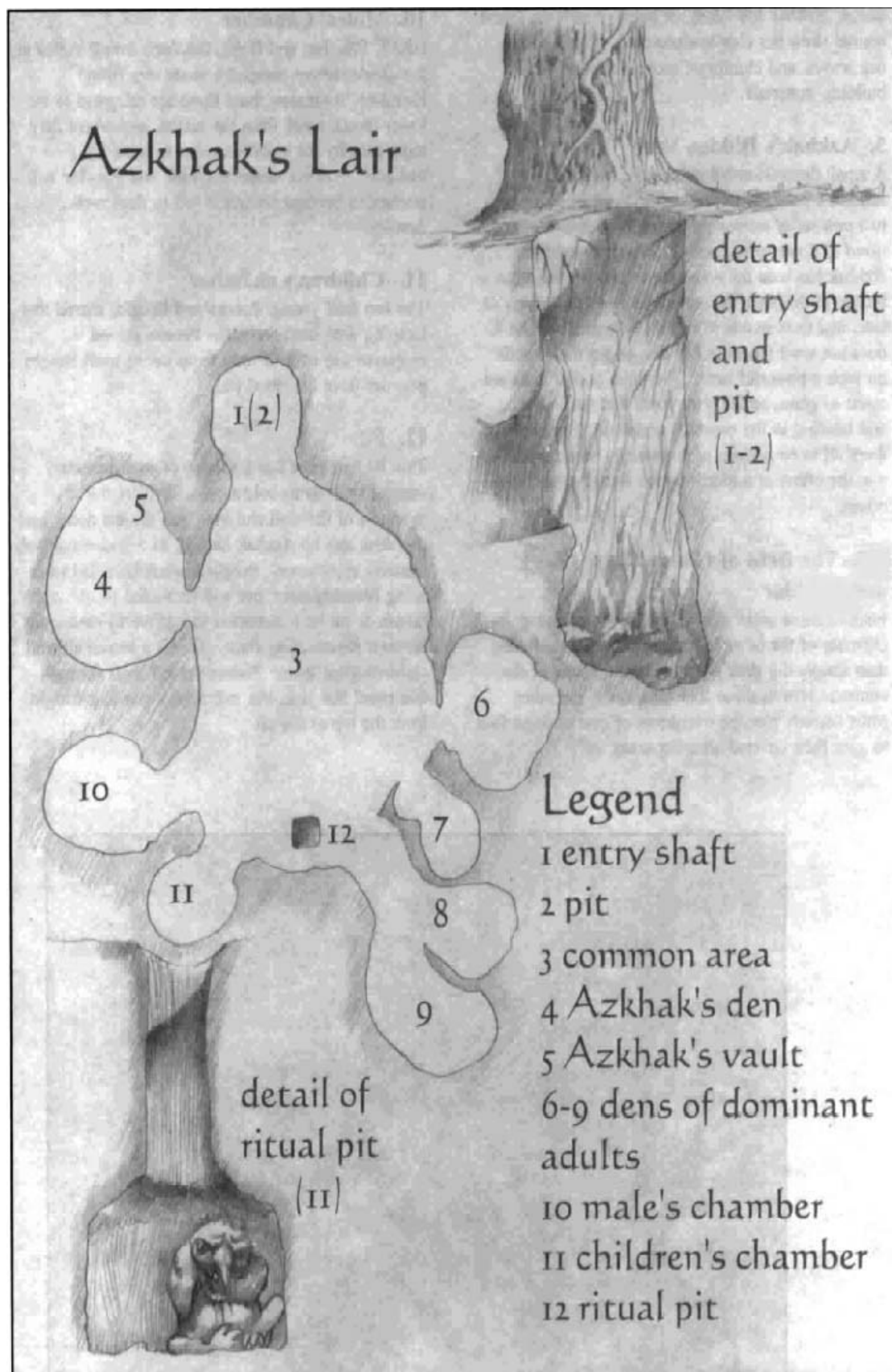
Bokk把大量的时间花在玩弄公共区地上散落的硬币上面，这些是上个受害者留下的，杀死他的巨魔认为这些东西没有价值。Bokk想到了一个很独特的主意：他把硬币塞进胸部和四肢的伤口中，等到伤口痊愈后硬币就留在了皮肤里面。这种皮下护甲让他在AC上获得+2盔甲加值。Bokk计划在时机成熟时攻击Pok-Tor，他要在确保自己拥有战胜这个比他强壮的雄性的优势时再动手取代他的位置。如果被杀，Bokk的尸体可以提供67gp，12sp和32cp。

公共区的其余地方包含32gp，52sp，29cp和三个每个价值50gp的红宝石，它们散落在衣物碎片和受害者的骨头当中。一对匕首，一把短剑，一把弯刀和一把猎刀插在墙上，巨魔们在等级战争打到如火如荼的时候偶尔会抓上一把。

4. Azkhak的窝

这里是这个酋长/萨满的休息区，是巢穴中与她地位相称的最大附加部分。Azkhak把氏族中最好的一块兽皮放在她的

Azkhak's Lair



窝里。松针、橡叶和几团地衣就是家具。

5. Azkhak的隐蔽藏宝库

一块大石头后面的凹洞里装着Azkhak的个人宝物：一个老鼠头骨，两瓶感知药水，一瓶夜视药水，一根还剩11发的火焰箭魔杖。Azkhak曾见过这根魔杖的使用，但是她还未能破解它的指令语，所以她还无法使用。她也不希望氏族中有哪个人逼迫她使用这个强大的物品。三个药瓶都由玻璃制成，用软木塞和腊封住，并且贴有用通用体写成的标签。Azkhak认为它们都是游泳药水，因为那曾和这三瓶药放在一起的第四瓶药就是这个效果。

6-9. Gloora,Togla,Zogg和Nokklar的窝

这些小洞是那四个高地位成年巨魔的。其它的巨魔不愿意像这四个一样在公共区的墙上为自己挖洞，它们秘密的筹划打败其中一个去抢夺它们梦寐以求的休息区。

10. 雄性的房间

Glunk, Pok-Tor和Bokk这三个氏族中等

级最低的雄性共享着它们肮脏的房间。雄性三人组地位低下，他们行动受限，而且在离开巨魔洞的时候必须得路过酋长的窝。Azkhak认为Glunk和Pok-Tor有开小差做流民的打算。

11. 宝宝的房间

两个小巨魔Pooma和Broгло共享它们的休息区。Pooma暂时独享此地，直到Broгло从仪式坑里出来。

12. 仪式坑

这个10尺见方的坑有着狭窄的竖井(直径4英尺)作为唯一出入口。年龄最小的巨魔宝宝Broгло两天前被Azkhak扔了进去，这是一种传统的学习方式。Broгло自从被遗弃到这里之后就没被喂过，下个月也将如此；大家希望他能靠着吃自己不断再生的肉存活。这是所有巨魔宝宝都要学的课。Pooma去年通过了这个仪式，但是现在她仍然热衷于站在坑顶嘲笑Broгло。



第十章 参考数据

下面的数据可供DM快速查阅使用。不过我们建议DM将这些例子作为出发点，为他的玩家创建独特的巨魔敌手。

巨魔萨满/酋长 (Troll Shaman/Chieftain)

大型巨人

7级牧师 (邪恶, 火)

生命骰: 6d8+7d8+78(136hp)

先攻权: +6(+2敏捷, +4改善先攻)

速度: 30英尺

防御等级: 18 (-1体型, +2敏捷, +7天生)

攻击: 2爪抓+14近战, 啮咬+9近战

伤害: 爪抓1d6+7, 啮咬1d6+3

面宽/触及: 5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击: 撕扯2d6+9

特性: 再生5, 嗅觉灵敏, 黑暗视觉90英尺, 叱喝不死生物

豁免: 强韧+16, 反射+6, 意志+10

属性: 力量24, 敏捷15, 体质23, 智力7, 感知13, 魅力8

技能: 攀爬+9, 聆听+5, 侦察+5, 野外求生+4

专长: 警觉, 顺势斩, 改善先攻, 钢铁意志, 猛力攻击

挑战级数: 12

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

法术: 零级-造水术, 侦测魔法X2, 侦测毒素X2, 提升抗力; 一级-燃烧之手, 命令术X2, 神恩, 忍受元素伤害(火)X2; 二级-牛的力量, 治疗中伤, 人类定身术, 燃火术; 三级-降咒, 目盲术/耳聋术, 抵抗元素伤害(火)X2

雌性巨魔导师 (Female Troll Adept)

大型巨人

3级导师

生命骰: 6d8+3d6+54(91hp)

先攻权: +2(敏捷)

速度: 30英尺

防御等级: 18 (-1体型, +2敏捷, +7天生)

攻击: 2爪抓+10近战, 啮咬+5近战

伤害: 爪抓1d6+6, 啮咬1d6+3

面宽/触及: 5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击: 撕扯2d6+9

特性: 再生5, 嗅觉灵敏, 黑暗视觉90英尺

豁免: 强韧+12, 反射+5, 意志+6

属性: 力量24, 敏捷14, 体质23, 智力7, 感知11, 魅力7

技能: 攀爬+8, 聆听+5, 侦察+5, 野外求生+4

专长: 警觉, 钢铁意志, 猛力攻击

挑战级数: 7

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

法术: 零级-造水术, 神导术, 净化食粮; 一级-燃烧之手, 忍受元素伤害(火)

雄性巨魔猎食队领导者 (Male Troll Hunt Leader)

大型巨人

2级野蛮人

生命骰: 6d8+2d12+48(88hp)

先攻权: +2(敏捷)

速度: 40英尺

防御等级: 18 (-1体型, +2敏捷, +7天生)

攻击: 2爪抓+11近战, 啮咬+5近战或骨制武器+11近战

伤害: 爪抓1d6+6, 啮咬1d6+3或骨制武器1d4+6 (重击X3)

面宽/触及: 5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击: 撕扯2d6+9

特性: 再生5, 嗅觉灵敏, 黑暗视觉90英尺, 狂暴1/每天, 健步如飞, 直觉闪避

豁免: 强韧+14, 反射+6, 意志+3

属性: 力量23, 敏捷14, 体质23, 智力6, 感知9, 魅力6

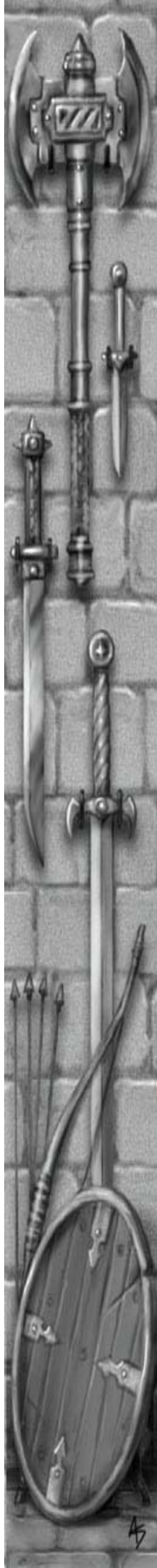
技能: 攀爬+9, 跳跃+8, 聆听+5, 侦察+5, 野外求生+4

专长: 警觉, 钢铁意志, 闪电反射

挑战级数: 7

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶



巨魔猎食者(Troll Hunter)

大型巨人

1级武者

生命骰：6d8+1d8+42(73hp)

先攻权：+2(敏捷)

速度：30英尺

防御等级：18（-1体型，+2敏捷，+7天生）

攻击：2爪抓+10近战，啮咬+5近战

伤害：爪抓1d6+6，啮咬1d6+3或

面宽/触及：5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击：撕扯2d6+9

特性：再生5，嗅觉灵敏，黑暗视觉90英尺

豁免：强韧+13，反射+4，意志+3

属性：力量22，敏捷14，体质23，智力7，感知10，魅力6

技能：聆听+5，侦察+5，野外求生+2

专长：警觉，钢铁意志

挑战级数：5

宝物：标准

阵营：总是混乱邪恶

典型巨魔氏族成员 (Typical Troll Clan Member)

大型巨人

生命骰：6d8+36(63hp)

先攻权：+2(敏捷)

速度：30英尺

防御等级：18（-1体型，+2敏捷，+7天生）

攻击：2爪抓+9近战，啮咬+4近战

伤害：爪抓1d6+6，啮咬1d6+3

面宽/触及：5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击：撕扯2d6+9

特性：再生5，嗅觉灵敏，黑暗视觉90英尺

豁免：强韧+11，反射+4，意志+3

属性：力量23，敏捷14，体质23，智力6，感知9，魅力6

技能：聆听+5，侦察+5

专长：警觉，钢铁意志

挑战级数：5

宝物：标准

阵营：总是混乱邪恶

巨魔宝宝 (Troll Infant)

中型巨人

生命骰：3d8+15(28hp)

先攻权：+2(敏捷)

速度：30英尺

防御等级：17（+2敏捷，+5天生）

攻击：2爪抓+7近战，啮咬+2近战

伤害：爪抓1d4+5，啮咬1d4+2

面宽/触及：5英尺乘5英尺/10英尺

特殊攻击：撕扯2d4+7

特性：再生5，嗅觉灵敏，黑暗视觉90英尺

豁免：强韧+8，反射+3，意志+0

属性：力量20，敏捷14，体质20，智力5，感知8，魅力6

技能：聆听+3，侦察+3

专长：警觉

挑战级数：3

宝物：标准

阵营：总是混乱邪恶



博拉格和斯克朗格顺着林间小路大步走着，手中挥舞着他们的骨矛。头顶的月光透过树叶缝隙照射下来，显现出他们丑陋的五官。一直忙着在胳膊窝里找疥疮的博拉格竖起了鼻子，试探性地在夜晚的空气中嗅闻着。“精灵，”他告诉同伴。

较年轻的斯克朗格立刻停下，学着他的同伴的动作，在空气中小心的嗅闻，竖起鼻子捕捉着微风送来的阵阵气味。他咕囔着表示同意，然后皱起了眉。

“想玩个大的，”他一边拨弄着手里的骨矛一边说道。武器上面刻有他的个人标记，两条笔直的爪印被与其相交的第三条一分为二。

“好，”博拉格同意了。“但是别让精灵过来。闯过去。吃东西。看，”他指着一棵树干上刻着的符文。这是他的个人标记，三条平行的沟槽穿过一个粗陋的圆，在下面他刻着长度不一的直线。在部落里他被看作艺术家。

斯克朗格眯着眼看着刻文，他被吸引住了。“它说什么？”他问自己的长辈。

“它说‘强有力的博拉格宣称这片树林属于氏族，外人统统离开。’就是我说的”，他加了一句，很明显，斯克朗格得感谢他的批准。毕竟，强有力的博拉格是一个很普通的名字。

“精灵不听，”年轻的巨魔说着，比划着那条小路。

“精灵就要倒霉，”博拉格说道，他丑陋的五官阴沉着，毫无缓和的迹象。他再次指着树干上他刻的胡乱划痕。“它还说‘侵入者将被吃掉，’”他斩钉截铁。

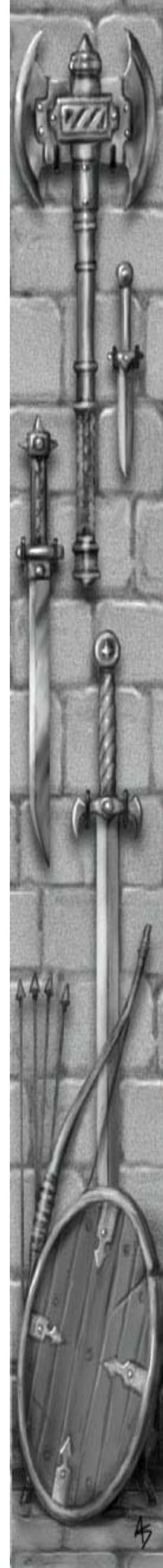
“吃精灵……”斯克朗格若有所思地说，他笑了，他的脸就好像突然裂开，“斯克朗格喜欢。”

“博拉格也喜欢，”年长的巨魔回答道，他期待的笑着。“走。”

“等等，”斯克朗格叫住他。他用左手抓着骨制武器，把自己的标记刻在了博拉格标记的下面。他填上了一些胡乱的刻痕，然后看了看，又加上一些。“这里”，他讲道。“它说：‘斯克朗格杀掉所有侵入者，然后吃了他们，还吸光他们的骨髓。’你认为如何？”

“不错，”博拉格说，他偏着头鉴赏着新的艺术品。他想在游戏开始之前对自己的个人标记做些改动，于是在心里默默的盘算着。斯克朗格看得不耐烦了。“走，去找精灵。”博拉格说着，跑开了，他厌烦了刻写游戏，并准备忘掉他的改动。

斯克朗格稍停了一会儿，最后朝着自己的新标记看了一眼。他抓起武器跟了上去，抽动着鼻子在阴暗的树林中追寻着精灵的踪迹，他的肚子隆隆的响着，期待着即将到来的东西。



MGP
0008

20
system

THE SLAYER'S GUIDE TO TROLLS

A Horrid Enemy

The Slayer's Guide to Trolls provides detailed information on trollish physiology, habitat, and society, giving you a fundamental level of understanding on how this race exists and interacts with the rest of the world. Players can learn the types of combat tactics trolls are likely to employ against their characters and Games Masters are given guidelines on how to introduce trolls into their existing campaigns, and will also benefit from material demonstrating how to portray these creatures to the players. A few troll subspecies can change the expectations of any encounter, as do the new trollish feats that alter the standard troll into something even more horrific. Finally, a complete troll lair is featured to be used as either an extended encounter, the basis for a complete set of scenarios, or even just as an example of how such troll lairs are generally laid out. There are more to trolls than first meets the eye. After reading the Slayer's Guide to Trolls, you may never view these monsters in quite the same way again.

Inside You Will Find

Troll Physiology
Subspecies .
Habitat
Troll Society
Methods Of Warfare
Role-Playing With Trolls
Scenario Hooks And Ideas
Trolls Characters
Azkhak's Lair

FOR GAMES MASTERS AND PLAYERS ALIKE

**MONGOOSE
PUBLISHING**

www.mongoosepublishing.com

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

U.S. \$9.95

ISBN 1-903980-24-0



9 781903 980248 >