

MGP
0096

620
system

MINO'S
殺陣車
指南

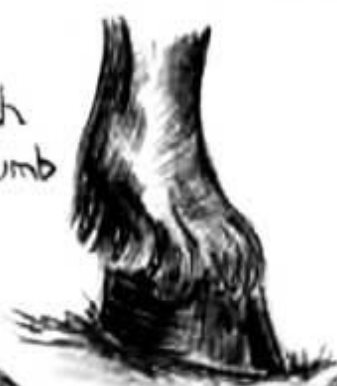
MINO'S A URS

Shawn McKee
譯：狄諾



Toughened skull, thickened spine
to carry weight of horns

Clawed
fingers with
opposable thumb



Strong legs thick
heavy tail for balance

The Slayer's Guide To Minotaurs

Shawn McKee

Contents

- 2 概论
- 4 牛头人的生理形态
- 6 栖息地
- 8 牛头人的社群
- 11 作战方式
- 13 扮演牛头人
- 15 冒险剧情与点子
- 16 库伦的地宫
- 19 牛头人参考数据

Credits

Editor: Ian Barstow

Cover Art: Brent Chumley

Interior Illustrations: Gillian Pearce

Production Manager: Alexander Fennell

Proof-Reading: Ted Chang

OPEN GAME CONTENT & COPYRIGHT INFORMATION

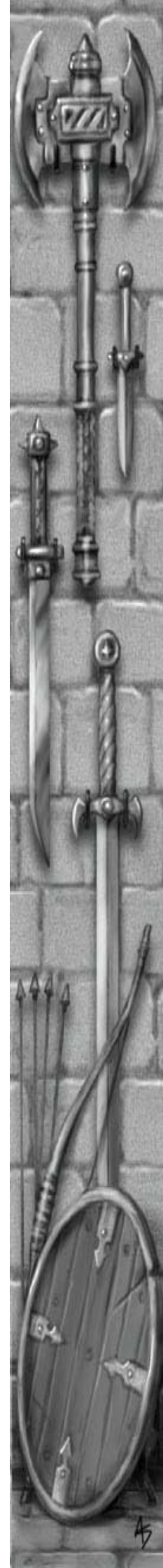
The Slayer's Guide to Minotaurs is ©2003 Mongoose Publishing. All rights reserved. Reproduction of non-Open Game Content of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden. The Slayer's Guide to Minotaurs is presented under the Open Game and d20 Licences. See page 24 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 U. K.

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.



概論

许多冒险者对牛头人——至少是对它们的大致情况——都十分熟悉。关于勇敢的英雄战士在邪恶牛头人黑暗地宫的深处与那凶暴的生物恶斗、并将其置于死地的故事广为流传。其中有些传说毫无疑问有着事实根据。然而，只有那些浩如烟海、不为人知的故事才能真正地讲述牛头人的传奇。

这些传说讲述了一种更为危险的野兽，它并不只是会在自己地宫的中央坐以待毙。这些故事中描述的主角会利用自己地宫之家与生俱来的黑暗与混乱，来好好折磨那些愚蠢到胆敢擅闯邪恶之巢的人们。故事还描写了这些生物是如何使用自己野性的狡诈来一次一个地杀死冒险队伍的成员——有些牛头人甚至还会偷走死者的遗体来诱使其同伴继续深入自己的巢穴深处。故事还以令人恐惧的细节来描述了牛头人巢穴的石墙上挥之不去、压倒一切的死亡气息。故事里甚至还描绘了牛头人用猎物的遗骨所制成的大量祭坛，以及供奉牛头人谋杀之神“角魔（the Horned One）”的可憎神龛。

牛头人与野性的动物很相似，它们强大的力量与相对较高的智力使得它们尤其危险。任何冒险者若是希望书写关于自己和牛头人的故事，都得最好在事先做好一切适当的准备，否则他们本人说不定也会变成牛头人血腥的白骨祭坛上的一块材料。

轟殺指南

这本附加材料与类似的书册都可供奇幻背景的 d20 战役使用。轰杀指南系列详细观察了至今为止未被检查研究过的野蛮种族，描述它们的文化、社群与作战惯例。这些生物并不非得作为经验值的原料来使用，它们只是平时受到了玩家与 DM 的一致轻视。本系列书籍质疑了关于这些种族的误导性偏见，这给予了 DM 一种将牛头人与战役整合在一起的机会，而并非只是将其仅仅当作玩家征途上的一个简单障碍物。

牛頭人，野蠻的獸類、危險的掠食者

每一本轰杀指南都专门描写一种特定的生物，而这一次是关于牛头人的。在接下来的书页中，你会发现牛头人的大量资料，这包括了关于它们的生理、社群、栖息地的描写，以及对于它们战略战术的详尽分析。此外，书中还给出了如何将这些令人印象深刻的生物更好地应用于战役中的提示。

书中还详尽地描述了一个特定的牛头人地宫，检查了里面具有的各个陷阱和障碍，玩家只有克服了这些东西，才能在这场深入兽穴的冒险中存活下来。

善用这些资料可以使你初窥这片大地上最少见、最危险的生物之一在“帷幕之后”的故事。这不仅仅能够使得 DM 将其牛头人变得更加强大有力，也能帮助玩家在冒险经历之中更好地存活下来。



厄尔-楚举起了一只戴手套的手，示意他的同伴停下脚步。自破晓时分他们继续旅程以来，就有着什么事情困扰着他。他的不安最初表现为头皮底部的刺痛，无论他多么频繁地去搓揉自己的头颈，这种感觉都挥之不去。在他强迫自己的心神去领会这种困扰他感官的“东西”时，这刺痛使他的整个脑袋都开始发痛。

“怎么了，厄尔？打早上起你就像只猫一样地坐立不安。”巡林客的小个子同伴伊格伊尔说道，但是那竖起的手迅速地一摆，使得他闭上了嘴。

“我最尊敬的伙伴，我想我可能已经最终发现了是什么东西在促使我愚钝的感官和我过不去了，”厄尔-楚回答道，微微朝侏儒一鞠躬。“这里缺少了某些声音，而我很难认为这是正常的现象。我希望我可以确认一下我现在正提及的怀疑。”

“扯些啥呢，不如……直说出来吧，愿众神把你的小心谦卑抓了去！说呀！”风暴诅咒着，愠愠不乐地嚼着自己的胡须。

巡林客向这位同伴也一躬身，“如您所愿，我的矮人朋友。我相信在山丘的这个部分居住着强大的邪恶。在这片林地间穿行时，我们一直遇到一些小麻烦，然而从昨天后半天开始，这些烦人的事情便消失了，今天一整天也是一样。今天早上，森林里没有一丝正常情况下应该会有声音。凭我不多的经验来判断，这说明了此地很可能有强有力的邪恶之物居住，它将弱小的东西都驱离了此地。”

风暴爆出一阵大笑。“你说话还是和平时一样地轻描淡写，东方人。你可以把大地精巡逻队叫做‘小麻烦’，不过你是对的，后来的确没有遇到任何敌人了。”一声响亮的嘎嘣声传来，使得风暴明显地退缩了一下。“众神的眼泪呀！伊格伊尔！别再压你那九重狱里的指节玩了！否则我就代你来压碎它们。”

侏儒局促不安地咧嘴笑笑。“对不住，风暴。我不是有意的。我只有在紧张的时候才会这个样。”伊格伊尔坦白道，并且耸耸肩把他的双手缩回到袖子里。

厄尔-楚点点头，等大家安静下来以重新开口。“在我的族人的传说中，有些怪物仅仅只要一出现便会造成这样的沉寂，然而我从未在我们国土之外听到有人提起过它们。我会感到迟疑，是否应该试图说出导致这里一片死寂的怪物的名称。无可否认地，我对你们国土上的邪恶之物不甚熟悉，这是个缺点，我希望这不会为我们带来麻烦。然而，若是在家乡，我可能会建议大家当心，附近某处住着一头月牛。”

“一头什么？”风暴问道，“我觉得你的这番话有些地方把我弄糊涂了。”

“他是说牛头人。”这支小队伍的第四个成员加入到队友的谈话中来。“至少我们在附近一带是这么叫的。”

厄尔-楚颌首认可。“我想您说得没错，队长大人。我在心中找这个词来着，可是想不起来。你们国土上的许多怪物和我所知的都有着不同的名字，我很不熟悉。我所说的便是以我母语中一种生物为基础的、不大精确的近似物而已。多谢您的协助，尊敬的队长。”

“我既不是大人也不是队长。若是你非得用什么来称呼我的话，就叫我的名字吧。”

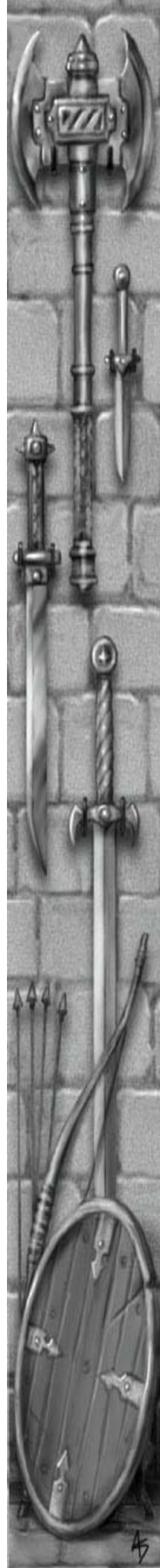
“如您所愿，德拉克。”

“那么，我们怎么应付？”伊格伊尔问话时，他紧张的双手上不断地传出嘎嘎声。

“我们不用坐等它来再想办法应付。那些东西住在充满邪恶本质的十里烂隧道里。若是附近真有着一只，我们非得做些什么不可。我会留心看看附近是不是有什么入口，咱们能搞定它。”矮人嘟哝着，眉头紧锁。

厄尔-楚微笑起来，向矮人鞠了一躬。“这是件少有的开心事，我完全同意尊敬的矮人朋友。我不能容忍这样的邪恶生物继续存在下去。”

“我想巡林客接下来会告诉我们的和‘我们上吧’应该相差无几。提高警惕，风暴。你知道该搜寻些什么。”德拉克微笑起来，而伊格伊尔则把双手更深深地藏进袖子中，提步跟上矮人和巡林客。



牛頭人生理形態

牛头人独特的生理结构常被人们错误地拿来与另一些不相关的生物——例如人马、人面狮或是豺狼人——作比较。事实上，尽管牛头人看上去像是健壮的人类与公牛的混种，但其真正的天性却和这两种基础生物有着显著的差别。

普通的牛头人站立时大约有 7 尺高，然而根据可靠的记录，一些超常的个体可以高达 10 尺。在第一眼看见牛头人时，你便会注意到它最显著的特征：硕大华美的双角。牛头人的犄角通常位于它们那过于宽大的头骨的两边。角的形状在不同的牛头人亚种之间存在着差异，但是所有的角都拥有一个共同的特征，那就是十分适合用于近身的战斗。所有的牛头人都还身披粗厚的毛发，然而毛发的长度、色泽和花纹在不同的亚种之间也颇为多样化。另外，牛头人大手上的手指是一套爪子，即使不很实用，至少看起来也十分可怕。在它的各种体貌特征中，这对爪子暗示了其源自主物质位面之外的遗传血统。

由于牛头人固有野兽般的天性，因此其感官十分敏锐。要想在不惊动一只牛头人的情况下悄然接近之是相当困难的任务。另外，牛头人天生具有强大的寻路能力，所以它们几乎不可能迷失方向。这些种族特有的技能使得牛头人成为致命而高效的猎手，并且完全弥补了其缺乏潜行能力的弱点。

神話與起源

关于牛头人这个种族的起源有着大量的推论，然而得到公认的一点是：牛头人并不属于那些最古老的种族。不管如何，牛头人已然在这大地上行走了成千上万个年头，从完全蒙昧的野兽进化成了多少更为狡诈的掠食者与杀手。

一种大众化的神话声称，牛头人是人类与牛类间非自然结合的产物，这种说法同时认为正是这种杂交行为造就了牛头人与生

俱来的邪恶天性。另一些人认为牛头人是一种无名的魔法仪式的造物，但是这种理论从未得到过证明。然则最近有人发现了一些证据，将牛头人的起源与某种混种行为联系在一起，被混合的双方是某类尚未归类的异界生物和主物质位面上的一些巨人。

牛头人相信它们自己是角魔（the Horned One）的选民，根据它们的说法，角魔按照自己的形象创造了牛头人。这个所谓的角魔究竟是某跨位面生物的实体，还是牛头人神话的造物？答案可能永远不会被人所知。然则尽管数量极其稀少，但牛头人中的确存在着牧师。

關於食欲

与大众的想法相反，牛头人实际上是杂食动物。它们喜欢包括肉食和蔬菜的混合食物而非单纯的肉类。它们会欣然食用洞穴内的蘑菇和鱼类，偶尔甚至还会走出巢穴去寻找一些水果。然而牛头人还会非常非常乐意地吞掉任何胆敢擅闯其居住之地的生物。它们似乎特别喜欢食用某几种特定的生物。

牛头人的饮食选择

我承认我对于牛头人的着迷是一种危险的、经常是愚蠢的麻烦和困扰，但我就是会被这种壮美的野兽的习性和行为所深深吸引而无法自控。最近，为了测定牛头人偏好食用何种类人生物，我小心地跟踪了一支其成员种族十分多样化的冒险队伍进入一只牛头人的巢穴。让我吃惊的是，他们几乎没能进行什么战斗。尽管我多少由于他们迅速的死亡而感到不安，我还是以研究之名继续深入考察，进行我个人的任务。

根据我的观察，牛头人在食用类人生物时，绝对是有着偏好性的。小个子的半身人首先进了肚子；牛头人很起来对这餐点很中意。接下来是精灵，然后轮到人类。奇怪的是，或许牛头人吃饱了，或许它只是不喜欢那味道，矮人的尸体被去掉骨头后丢进了附近的沼泽里。看起来矮人肉和人人想象中的一样硬。

（摘自侏儒死灵师与研究者菲麦茹斯·“骸骨”·普丁的野外笔记）

種類與行爲舉止

前文提及大家相信牛头人与巨人间的联系比诸其与其它类人生物的联系更为紧密。与巨人类似，牛头人实际上也是由数个亚种所组成，每个亚种都具有彼此相异的外貌特征。然而，还没有一个研究者能够深入到牛头人社会的内部去探知到这几个亚种的原名。作为一种权宜之计，人们给予了每个亚种一个描述性的名称，以便于一般的观察者来对不同的牛头人加以区分。

※ 牛头人中最常见的一类被称为棕牛头人，然而其毛色在不同个体间实际上还是互有差异。这种牛头人通常具有较深的单色毛发，比如棕色、灰色或是黑色。棕牛头人的双角有着宽阔的弧度，当它们站立时角尖朝向前方。因此，若是它们希望用尖角来进行近战，就必须一直面朝对手。

※ 粗毛牛头人是所有牛头人中体型最为巨大的，它们的平均身高接近9尺，比其余的牛头人都要强壮，能够使用其它类人生物几乎无法理解的强力专长。除了出众的体型之外，别人还是很容易将粗毛牛头人和其它牛头人分辨出来，其原因就是它们身披又粗又长、从来不会费心去修整的厚重毛发。它们的角和棕牛头人的不同。犄角从头骨顶部开始生长，以一个小角度往头颅的后下方延伸。当粗毛牛头人站立时，其角尖指向上方，这使得它们在冲刺时得到了额外的防护，然则却牺牲了一些精准度。

※ 长须牛头人因其脸部特有的旺盛毛发而得名，这是牛头人中极其稀少的一个亚种，其行为举止明显没有其它牛头人种群那么野蛮。然而，尽管长须牛头人倾向于不参与随意无目的的破坏，但是它们的残忍程度却远超过其它种类牛头人所构想出来最最邪恶的勾当。那些少数的牛头人牧师总是长须牛头人，然则其原因则不



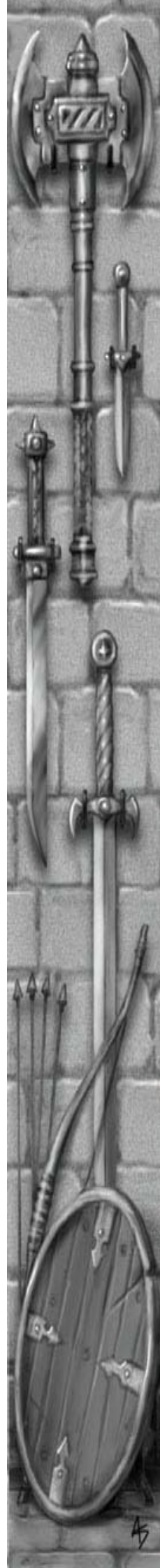
为人知。长须牛头人的身体覆盖着厚厚一层短且卷曲的深色毛发。它们常夸耀地显示自己脑袋两旁式样简单却有效的双角：这对角蜿蜒向上方伸展，在中间几乎碰在了一起。

※ 最后一类牛头人可能在外貌上是最令人印象深刻的。贵族牛头人有着一对华丽的大角，在头颅上方高高地拱起，使其看上去甚至比粗毛牛头人还要高出一些（尽管粗毛牛头人在体型上还是略胜一筹）。除了帝王般威严的相貌仪态之外，贵族牛头人并没有这个名称所具有的任何真正特殊权利。它们和任何其它种类的牛头人一样凶暴。事实上，贵族牛头人可能比其它种类的牛头人更具有领土观念，它们会毫不留情地杀戮那些闯入者。贵族牛头人的毛发极其短，这使得其肌肉组织尤为突出，同时也使其在外貌上与其它类人生物更近了一步。有些贵族牛头人甚至在毛皮上有着各色的斑纹，不过这些个体要比普通的贵族牛头人少见得多。

牛頭人的心理

在估量出牛头人需要多少暴力之前，人们很难理解它们的想法。牛头人是一种孔武有力的种族，似乎纯粹就是为了作战而生的。即使是手无寸铁的牛头人对于一般的冒险者而言也是太过强大的对手，因为它完全可以用硕大的拳头一下就将缺乏戒心的对手打倒在地。有些牛头人还特别喜欢这种格斗方式，因为它们比较喜欢在对手的身体还有体温时，趁热用餐。

由于许多种类的巨人都不可否认地带有破坏性，因此牛头人那种破坏欲望很有可能是巨人血统作用下的结果。另一种可能是，牛头人从它们那无法命名的异界祖先那里继承到这种暴力倾向，不过大家都明白没人能够证明这种理论。不管是哪种情况，你都必须了解到暴力是牛头人心理的一个先天组成部分，有时会压倒其它几乎所有的生理需求。





棲息地

牛头人是强健、能吃苦的种族，有能力在各种不友善的环境中生存——这包括了一些被世界上较不可口的生物所控制的地区。然则，像所有拥有感知力的生物一样，牛头人也会比较偏好某些环境。

首先，牛头人是一个地下种族。几乎在所有类型的地下环境里都能够发现牛头人，它们常将地下错综复杂的洞穴和坑道当作自己的巢穴。最终，牛头人能够将一系列的坑道改建成真正意义上的地下迷宫，这种度身定做的工作能使牛头人的地宫可以满足其防御需要、又能满足其狩猎的偏好选择。举例而言，有些牛头人巢穴的设计采用一个明显的理念，那就是使得可能闯入的生物过于自信。居住在这种环境里的牛头人会尝试将闯入者诱向一系列事先构建的陷阱。这样牛头人就有更大的机会来打败并吞噬掉这些猎物。另一种风格的牛头人则可能会建造尽量宏大复杂的地下迷宫，不仅仅用此来使敌人迷惑，同时也能在他们心里播下恐慌与绝望的种子。这些牛头人在杀死对手前，能从对他们的折磨中获得极大的乐趣，因此那些最复杂、最难以理解的地下迷宫大都出自长须牛头人之手，这个结果一点都不使人觉得意外。

選擇場地與改建

在牛头人选址之时，本能对其有着重大的影响力，同时对生存必需品的需求也常会影响最终结果。由于牛头人缺乏社会倾向，幼年的牛头人在经过一个十分短暂的时期之后就自立生活。因此，牛头人最初面对的一系列严酷考验中就包括了寻找一个合适的位置来以供其建造第一个地下迷宫。

成年牛头人一生会建造三到四个地宫，每一次的造物都比前一次更加复杂壮观。作为结果，牛头人每成功建造一个地宫，就能在“手艺（地宫）”检定上获得+5的加值。然而幼年牛头人得完全依靠本能来使用这个专长，因此很多牛头人选择居住在本身结

构相对复杂的坑道或洞穴中。这种选择常令牛头人可以事半功倍。

牛头人的迁移

尽管少见，但是人们还是有可能遭遇一只正在寻找合适位置以建造家园的牛头人。远离了地下迷宫，牛头人便只有依靠勇往直前的作战能力来保护自己，这使得这些牛头人比较容易被击败。然而，若是一队不审慎的冒险者成为了这样一只牛头人的目标，他们最好还是小心留意一点。因为牛头人在野外的狩猎技巧与它们身处复杂扭曲的地宫中时一样高超。

完全成熟的牛头人更加习惯于将环境加以改建，从而满足自身要求。它们常使用临时工具或获得的工具来在家里的石头墙壁中挖掘额外的坑道或通路。这种计划需要花费大量的时间和精力，即使是对具有天生神力的牛头人来说，也绝不是一项轻易的任务。幸好，大多数牛头人都很善于利用坑道中的原住民来进行工作。不管是兽人也好、地精也好、狗头人也好，只要能够避免成为牛头人的果腹之物，它们都愿意按照其指示和要求来行事。若是在可能的情况下，牛头人喜欢居住在土巨怪遗弃的巢穴里，不过寻找这样复杂的地下洞穴是件十分困难的事情。眼魔也能雕刻出相当复杂的坑道结构，然而牛头人在很少很少的情况下才会去挑战眼魔。

防禦與詭道

牛头人的地宫不仅仅是一个安身之所，它同时还是守护领土和抓捕猎物的工具。就如同蜘蛛希望抓获撞入网中的冒失昆虫一样，牛头人也依靠那些闯入者来作为食物与运动消遣。同样地，探索牛头人的地宫是异常危险的工作，即使该牛头人本身并不在场也是一样。牛头人并不单纯地依靠自己的一身蛮力和尖角来击败对手。它们更喜欢在迷宫中部署一串不同的致命陷阱，每一个都残酷而有效。

根据牛头人的选择，一个地宫中的陷阱可能是多种多样的，从简单的圈套到下坠的

巨大石板应有尽有。不管是哪种情况，中了陷阱的受害者都会失去活动能力并陷入无助状态。牛头人并不倾向于制造只会伤及或弄晕对手的陷阱。它们设计的陷阱不是用来令闯入者失去战斗力，就是直截了当地轰杀之。幸运的是，不管那些关于废柴冒险者讲的故事多么地夸张，魔法陷阱在牛头人的地宫中却是闻所未闻的东西。

迷宫本身的单调与复杂也是牛头人战术的一个重要组成部分。粗制滥造的地宫无法轻易地掩藏陷阱，因而会使可能成为猎物的家伙有机会毫发无损地逃离。另外，若是地宫的墙壁有着多种多样的色彩和纹理，狡猾的冒险者就能够更容易地在地宫中辨明方向与位置。另一方面，精工建造的地宫中的陷阱则被细致地隐藏在石墙中，除了技艺高超的游荡者和警觉的矮人，没人会注意到它们的存在。而对于牛头人的地宫中单调无变化的墙面，只有观察力最为敏锐的角色才可能在不作一些标记的情况下辨明方位。

牛头人对于居住地的生态环境有着深刻的影响。据说真正本领高强的巡林客能够注意到牛头人的存在对环境产生的细微而不可避免的迹象，从而感觉到自己正渐渐接近这样一只野兽。牛头人的住处不会有别的拥有感知力的邪恶生物。另外，大自然本身

似乎也认识到牛头人巢穴的门户便是贪得无厌的巨兽之口，从而对其退避三舍。最终，这样的结果会使牛头人遗弃自己的地宫，前往它的存在尚未被自然界所惧怕或知晓的地方寻找一个新的猎场。

聪明的探险家，还是唾手可得的猎物？

许多冒险者仅仅装备了一个线团和几支粉笔就跨进了牛头人的地宫，希望依靠这些小道具就能够重见天日。线团能够带领冒险者重新回到迷宫的入口，而粉笔可以用来墙上作标记，以免一直绕着圈子走老路。牛头人发现这些小把戏实在是太有趣了。有几个记录下来的例子，说到了牛头人会将线团的末端转移到其它地点，从而将冒险者诱入精心准备的伏击之中。另一些报告则记载了牛头人会抹去墙上的粉笔标记，或是画出一些新的标记，将冒险队伍对此的困惑引为乐事。尽管牛头人不是特别聪明，但它们还是比普通的动物危险不少——尤其是对轻视它们的人而言。

风暴指着一道裂沟，它位于面前那座小山的一侧，周围散布着碎石。“我敢打赌就是那儿。这和你描述的一个样。”

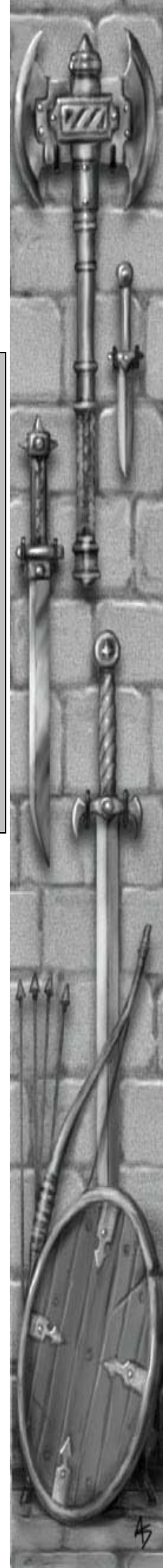
围绕着裂沟的嶙峋乱石令人联想起庞然巨兽的血盆大口。洞口前四下散落着小动物的遗骨。很容易就可以辨认出一些骨骼来自典型的林地生物，而另一些则似乎属于更加聪慧的生物。

“那个是狗头人的，而那边那个多半是从地精身上弄下来的。”矮人洋洋得意地解释着，向洞口附近的一对头骨指指点点。这两只头骨现在已经成了一窝老鼠的屋舍。

“臭死人了，我就知道这些。”伊格伊尔加上一句。他用一只手捂着自己敏感的鼻子。

“我建议您得开始适应这味道，尊敬的侏儒朋友。等我们进到里边去，这种‘芳香’很可能会强烈得多。”厄尔-楚提议道，体贴地递给侏儒一块布。“这或许对您有用？”

“我先进去。你们在里面会伸手不见五指，就算把你们放在一个开口的麻袋里，你们都出不去！”风暴大声吼着，他用大拇指抹了抹斧子的锋刃，咧开嘴笑了。



牛頭人的社群

按照标准的定义来说，牛头人不能算是社会生物。除了极端具有领土观念和破坏性之外，它们甚至不能容忍其它牛头人的陪伴，而宁肯选择独自生活、独自狩猎、独自面对死亡。只有牛头人本能中的繁殖周期能够迫使两只牛头人开始进行某种“共同生活”状态，而这种状态只要等到新生牛头人断奶、开始接受固体食物之时便告终止。事实上，目前为止人们只知道牛头人间存在一种真正意义上的社群，但即便这仅有的社群还是普遍地不甚稳定。

激烈暴躁的生命循环

雄性牛头人与雌性牛头人间的分别并不如其它种族间的显著。单纯以解剖学的观点而论，牛头人的皮毛和直立的举止使得人们几乎不可能从外表上分辨其性别——除非你先把它砍倒或打晕。尽管雌性牛头人的角要略微小上一点，但两种性别的牛头人都具有同样良好的自卫能力。雌性或雄性牛头人在精神状态上也几乎一个样，但是雌性牛头人的独处愿望要更加强于其领土观念。

要作为一个种族生存下去，牛头人必须将出生率保持在死亡率以上，这是任何生物的生存准则。不幸的是对于这个种族来说，牛头人十分排斥共同生活这个主意，它们只有在迫于无奈时才会这么做。其结果是，雌性牛头人拥有一个内在的生育生物钟，驱使它们在两年一次的繁殖期时出外寻找伴侣。由于牛头人极端具有领土观念，因此这种强烈欲望常会导致长途、劳顿的搜索。这种迁移之旅会令雌性牛头人处于大量的危险与困苦之下，因而会导致其十分辛劳。另外，由于雌性牛头人具有更强烈的倾向来避开其它生物，因此遭遇旅途中的雌性牛头人是一种难以述说的危险经历。

牛头人有一套复杂的求偶仪式，在选择好伴侣之前就必须进行这仪式，直到雌性牛头人满意为止。首先，雌性牛头人会将雄性检视一番，确保其身体强健，没有疾病或其

它弱点的迹象。华丽硕大的角也能吸引雌性，而那些不幸地折断一只角的牛头人则常常会终生都无法有机会生育后代。当雄性牛头人通过体检后，雌性牛头人便会无情地展开攻击，其目的是检验该雄性是否足够强大、是否有能力在孕期的最后阶段供养“她”。最后，雌性牛头人便会亲自检视子宫，决定这里的设计和结构是否值得自己继续住下。若是雄性牛头人通过了所有的测试，那么雌性牛头人便会抓住一切机会来试图受孕，直到自己确信进入孕期为止。自此，生活便回复到从前的模式，双方都忽视对方的存在，一直等到雌性牛头人腹中的负担过于累赘而无法自行寻找足够的食物。然后，雄性牛头人便负起狩猎的任务，“他”得确保能够获得双倍于常量的食物来使彼此都存活下去。

遭遇迁移中的雌性牛头人

处于繁殖期中的雌性牛头人比平时更为凶猛危险。任何在地面上遭遇的雌性牛头人有 75%的可能正处于繁殖期。“她”在作战中具有以下的特性：

※ 无论其原本具有何种职业等级，都获得野蛮人狂暴的优缺点。

※ 近战武器、抵撞攻击与冲锋抵撞造成的伤害都增加 2 点（与狂暴所增加的伤害累加）。

※ 在整场战斗中，所有抵撞攻击的重击威胁范围变为 19-20/x3。

分娩之后，雄性牛头人会继续为雌性提供食物和饮水，直到牛头人幼崽断奶、能够进食固体食物为止。幸运的是，牛头人幼崽生长迅速，通常在六个月内就可以断奶，改食固体食物。另外，牛头人很早就能够行走，它们自小就具有坚忍顽强的特性。然而，一旦牛头人学会食用肉类，它的待遇就会发生变化。自从它降生至今的几个里，它的父母双方间的敌意一直都在增长，现在到了它们决定由谁来抚养孩子的时候了。它们会展开凶暴的战斗，就如同受孕前的那场战斗一样。但是与上此战斗不同的是，这次两只牛

头人会一直作战到濒临死亡的地步，直到两人中有人获胜为止。若是雄性牛头人获胜，那么雌性会立刻被驱逐出地宫，被迫返回自己的老家；而若是雌性胜出，那么雄性就得离开自己的巢穴，在原有领土之外再次建造一个地下迷宫。不管是哪种情况，胜利者都可以保留下幼崽。

不管父母中是哪一方获胜，童年总是短暂的。牛头人会在很短的时间里学到语言、狩猎和宗教的基础知识，在出生 18 个月后就被认为应当自力更生获得食物了。从身体上来说，牛头人在 5 岁时可以发育成熟，而不少牛头人在这个年龄之前就可以长到成年的身高。在牛头人大约 2 岁时，便会被迫离开家园，出外寻找合适的地方去建造自己的首个地下迷宫。

宗教與神話

牛头人对角魔的崇拜由来已久，这在各方面都影响到它们的生活。牛头人在年幼的时候就会经由一种口头相传的传统来学到角魔的期望与美德。幼年牛头人还会从长辈那里学会如何构建角魔那复杂的白骨神龛。许多冒险者都认为宗教只存在于更加文明开化的种族中，因此他们发现牛头人也有宗教信仰时常会大吃一惊。尽管角魔受到整个牛头人种族的敬畏，但有着一些“选民”却致力于追求程度更深的献身，它们就是角魔教派的成员。

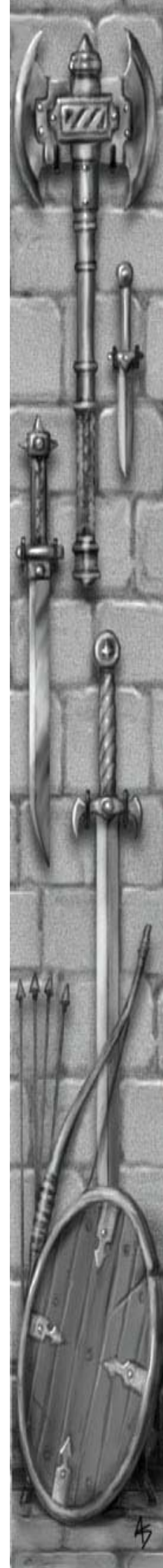
角魔教派几乎都由长须牛头人组成，然而人们发现不时也会有来自其它亚种的牛头人与这个教派成员同行。然而，成为教派的一员并非一件可求之事。教派的既有成员通过一种称为“Kiem Gheen”的仪式来选择新的入会者，这个仪式的名称可以大致地译为“使牛群的规模缩小”。中层的导师们负责征召新“牛”来加入这个一直在吸收新成员的教派。由于这个教派相对规模不大，一些导师们会一辈子负担着教派的终生职务，在偏远的地区领导进行“Kiem Gheen”仪式。

角魔教派本身由一个中央议会所组成，一些最高阶的导师主持着这个议会。偶尔

地，或许每两到三百年一次，牛头人中会出现一个角魔的真正牧师，以角魔之名来领导这个教派。这种时候，教派成员的数量常会扩展到 100 倍以上，使得它成为任何文明种族的一个大威胁。幸好这种事很少发生。在极大程度上，牛头人导师和牧师偏好选择准备破坏性和伤害性的法术，例如各种“造成伤害”法术。一个值得注意的重要之处是，即使这些“造成伤害”法术不在导师法术的标准列表上，牛头人导师依然能够获得施展它们的能力。

教徒们会进行大量的各种宗教仪式，从构建简单的神龛到实行血祭，不一而足。许多仪式需要使用对于角魔的崇拜者来说独一无二魔法构件。尽管没有供奉角魔的神庙，但就其本身而言，角魔教派通常都是位于地下迷宫之中，其范围规模几乎无法为外人所知。教派的大本营“角魔之地宫”是一代又一代长须牛头人的造物，很可能是这个世界上最复杂最危险的迷宫。

构建角魔的白骨神龛可能是所有宗教仪式中最为重要的。尽管所有的牛头人都通过制作白骨神龛来敬拜角魔，但是只有角魔教派成员制作的神龛才具有特殊的力量而不仅仅只是一件宗教象征物。首先，新信徒们会接到任务去收集与准备搭建神龛需要的骨头；只要骨头没有受到损坏，上面的残肉已经被清理的话，几乎任何骨头都可以作为原材料。然后骨头会被编排成复杂的图纹，头骨和孔洞、关节则被当作铰链来使用。新“牛”还得负责建造的工作，成功地完成一个白骨神龛则被视为朝次级教徒的方向迈出了第一步。神龛完工后，看起来就象一堆可怕而结实的交织白骨。神龛的表面并非光滑平坦，其顶部更是有着尖利的骨头，以及各种不同生物的颅骨。在这最初的装配完成之后，神龛还不能马上用于教派的仪式中。首先，高阶导师必须新的神龛前进行一整夜的邪恶冥想，为其灌注可怕的魔法能量。难以置信的是，这么做能够令神龛看上去更为恐怖可怕，据说只要向这样制成的神龛瞥上一眼就会让大多数坚定的人陷入疯狂。



教派还会从事一些较之构建神龛更为可怕的活动。为了使教派受到神力之助，教徒们在神龛上将活物作为供品来献给角魔。祭品们被活生生地刺穿在神龛上方的尖骨上，教徒们相信他们的惨叫声能够极好地取悦角魔。受害者的血液会从其体内流出，盛入神龛表面嵌有的许多颅骨之中。由于神龛的魔法力量，这些血液能够被转化成一种油膏，对于敷用者来说有着某些不同的功效。

領土觀 以及與其它種族間的關係

尽管牛头人有着强烈的领土观念，但是还是有一些生物能够成功地与牛头人共同居住。而后，对于牛头人习性更详尽的分析为我们展现了这种令人困惑的情形。

在极大程度上，牛头人对于不会对它们造成威胁的生物毫不关心，除非这些生物大到可以猎来食用。因此，牛头人的地宫里总是有着数量不成比例的老鼠和昆虫，它们不仅因为附近的牛头人而得到额外的保护，并且可以从牛头人的猎物身上获得充足的腐食供应。从牛头人的角度来说，它也可以从中受益。老鼠和昆虫清扫了家里的生物残骸，使得地宫对于可能闲逛进入的好奇动物来说显得不是那么具有危险性。牛头人的家园中通常还生活着蝙蝠，不过它们的餐点基本上则是依靠此处的昆虫。奇怪的是，有些报告书中提到牛头人巢穴附近有着猫科动物出没。一些冒险者甚至谈到猫会为牛头人提供食物，这种行为就像对忠心服侍的主人一样。事实上，牛头人觉得这种“进贡”很是有趣，而同时猫也可以帮助将巢穴内的老鼠数量控制在一定范围内，因此它们愿意忍受这些

小动物的存在。有趣的是，牛头人导师们明显地倾向于召唤猫来作为魔宠，它们尤其偏好选择那些毛色与自己相近的个体。

对于包括了别的牛头人在内的其它智能生物，牛头人便几乎没有什么耐性。尽管它们偶尔会愿意将其它生物强迫当作劳工来使用，但是总体而言牛头人都会欣然地杀戮掉那些闯入自己巢穴的智能生物。闯入者的阵营与该牛头人是否能够共存这点并不会造成什么区别，对于牛头人来说，几乎所有的智能生物都可以当作猎物。



作戰方式

有史以来，牛头人就不曾联合起来形成一支军队，也不曾创建出一个民族而彼此组织起来。幸好它们的本能和习性使得这种恐怖的事情不可能发生。然而，即便没有正式的组织，牛头人本身还是一个极端强大有力的战士。因此，对于明智的冒险者来说，谨慎聪明的方法是学习它们的作战习惯，更好地了解这些孔武有力的生物喜欢如何战斗。

武器裝備

牛头人几乎没有什么与锻造武器相关的技能，这主要是因为它们缺乏必要的智力来制造复杂的武器。然而，由于地宫的造访者们“捐赠”的大量武器，牛头人拥有足够的原材料来进行加工。其结果是人们常会看见牛头人挥舞着特大号的标准武器——这是将几件普通武器熔化后重新按照牛头人体型所铸就的产物。典型地来说，年青的牛头人比较喜好大号的双刃斧，因为双面的斧刃和每个牛头人拥有的双角在外形上有着类似之处。当然也有使用其它武器的，只是数量上更少一些。只有当牛头人获得职业等级，它才能因此得到更多的武器擅长。然而，牛头人总是因为其头部的双角而获得额外的好处，这使得它们在作战时具有强有力的优势。

與闖入者作戰

尽管不同亚种的牛头人会用不同的方法来猎杀敌手，但是它们攻击猎物的风格是一致的：残忍并无情。

单就恐怖程度来说，没有什么事情会比目睹冲锋中的牛头人更可怕——除非那个牛头人还握着五尺长的巨斧。牛头人喜欢在对对手意料不到的情况下进行首次抵撞攻击，这样敌人就有很大的可能被其致命的尖角刺穿。然而冲锋的另一个好处是能够使目标进入牛头人近战武器的攻击范围，不管那是超大巨斧也好，标准巨剑——对牛头人而言

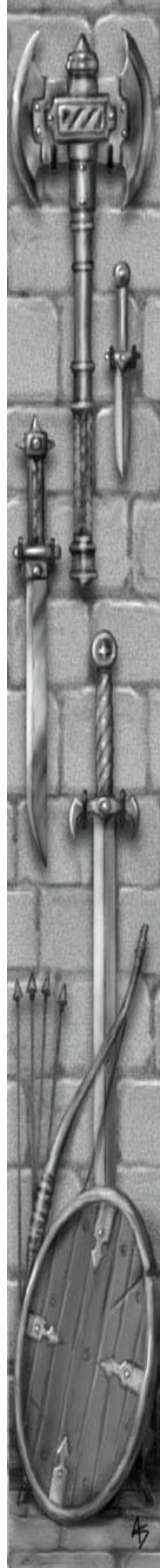
是长剑——也罢。有些牛头人甚至精于同时使用两件武器，试图用钢铁来模仿它们华丽的双角。一般来说，若是没有另外的对手对它展开特别强有力的攻势，牛头人便会持续攻击最近对手直到其倒地身亡为止。有些时候，若是对手孤身一人，牛头人会尝试擒抱之，用其天生蛮力和双角来对付对手。很少有人能从这种遭遇中生还。

牛頭人之間的戰鬥

尽管牛头人依靠近战武器来和敌人作战，但是在它们彼此相斗之时却会避免使用这些“玩具”。这样的争斗常常在两只牛头人相遇时发生。首先，它们会进行长时间的目力对视，双方都试图借此衡量出对方的力量和弱点。一旦它们对观察的结果感到满意，其中一只牛头人便会放低身体摆出挑衅性的姿势，并且向对方展示自己的双角。待到另一只牛头人也如此行事之后，双方便会同时向对手冲锋，战斗就此展开，随之而来的便是犄角和拳头碰撞带来的雷鸣之声。即使是长须牛头人也会在这样的仪式下受到挑战，然则由于它们的狡诈，长须牛头人很少在决斗中落败。互斗的牛头人喜欢使用犄角和拳头，它们很少会战斗到死，让对方满身挂彩或是打断几根骨头就能够使牛头人心满意足。由于疲劳或昏迷而无法继续作战的牛头人即告败北。在少数几种情形下，它们彼此会痛下杀手。一个例子就是牛头人试图从某地宫的现有主人手里争抢该地宫的控制权。这种行为被认为是能够想象的最大侮辱，常常会导致主人和闯入者拼个你死我活。不管结果如何，胜利者都能够享有对该地宫的统治。据说长须牛头人在处理这种事件上的做法有些不同，它们会饶对手一命，只是折断失败者的双角而不会当场格杀之。

對付牛頭人

尽管有着一些战术能够针对牛头人的天生弱点来获得优势，但是与牛头人交锋还是一件危险的事儿。遭遇过那种危险野蛮生物并存活下来的冒险者们汇集了下文的这



些技巧，它们已然经受过了事实的检验。

牛头人最大的弱点便是它们过于依靠近身战斗。即便是拥有职业等级的牛头人也不愿意使用弓或是其它远程武器，它们乐于感受敌人在强有力的冲锋下筋骨尽折。对于冒险者来说幸运的是，若是在开战之前便发觉了牛头人的位置，便能将其置于不利的境地中。不仅弓箭手可以在展开近战之前先在牛头人的身体上插上几支箭，而且任何法师也都能用远程法术来进一步削弱之。另外，若是队伍明白在旅途中会遭遇牛头人，他们一定会事先得到忠告而在手边准备好长枪，用来随时对付牛头人的冲锋。长型武器也非常有效。上述的每一方面都在和这种怪物作战时由所助益。

然而，若是不得不和牛头人面对面作战的话，聪明的冒险者还是可以选择另一些技巧。首先，在尽量陡峭的斜坡上和牛头人战斗。牛头人颇有些头重脚轻，因此若是它们在超过 40 度的斜坡上战斗便会在攻击和伤害上遭到-2 的平衡减值。但是要记住，一定要在战斗中让牛头人面朝下坡的方向，因为若是其面朝上坡方向，犄角和你的距离便会比平时更近。其次，牛头人并不长于游泳。尽管它们孔武有力，但它们的蹄子并不适合用来划水。因此这使得它们在水中时的速度

减慢 10 尺，另外还在伤害值上遭到-2 的阻力减值。第三点，牛头人的作战手段很依赖冲锋。要避免它们使用这种能力来获得优势的话，你可以考虑在拐角处和它们作战。这样你们双方都会获得部分掩蔽，牛头人就无法像在直来直去的洞窟中那么有效地使用它的犄角了。最后一点是，不惜任何代价来避免被牛头人擒抱。因为它们不但可以轻易地将几乎所有类人生物挤压致死，而且还能在这种近身缠斗中用尖利的犄角作为武器。



“那是什么？”伊格伊尔问道，他不安地四下走着。无论同伴们是如何地叫他放心，他还是确信他们被人跟踪了。在之前的几个小时里，他们一直在蜿蜒曲折的通道里行进，他不相信风暴知道他们自己身在何处，也不相信他能够在这个令人发疯的迷宫里找到出路。他把头转向一边，不知道自己看见了些什么。

“这面墙之前就在那里么？”他继续问道。侏儒确定他们最近并没有转过弯。突然有了一种想法抓住他的心往下沉去：迷宫随着他们的移动而在不断变化着。他飞快地压着自己的指节，从这熟悉的声响中得到一点安慰。

听见伊格伊尔咕哝着这些问题，风暴只是摇摇头。“你要镇定下来，伊格伊尔。还有，别再发出那见鬼的声音了！”

伊格伊尔点点头，重又将双手缩回袖子里。他确定背后的墙壁刚才动过了。他迟疑了一会，考虑是不是要把事情弄清楚，可就在这时他听见了墙壁的另一边传来了一声低沉的暗笑。他颤抖着尖叫了一声，跑上前去紧贴德拉克站好。自打他们踏上旅途以来，那人类的魁梧身躯第一次没能让伊格伊尔感到安全。

扮演牛頭人

缇修斯和克里特岛的牛头人是世上流传最广的神话故事之一。不仅仅成年人对这个传说十分熟悉，甚至连年龄不大的孩子们都能够忠实地讲述米诺王的愚蠢行径与缇修斯是如何冷酷地遗弃了阿里阿德涅。事实上，缇修斯对地宫的袭击可能是最为有名的一次地下城之旅。

记住这一点：单单把牛头人归于将被轰杀的怪物一类似乎太不幸了。对于克里特岛的居民来说，牛头人是梦魇般的存在，是位于城市地底的、实体化的恐惧。对于 DM 来说，在将牛头人引入战役之时，考虑到这种由来已久的恐惧很是重要。若是正确地使用牛头人，它们的潜力能够令所有的玩家队伍感到恐惧，不管他们的等级如何。

对大部分的玩家来说，牛头人仅仅是另一种怪物而已。多数冒险者压根就不会想到关于牛头人文化、社群或是宗教的事儿，他们只是把牛头人看作庞大笨重的野兽。这是种十分危险的观点。尽管牛头人不是特别地聪明，但是它们还是有能力来智取过于自信的对手。然而，若是玩家既没有阅读过这本指南也不曾从其它方面进行过相关的研究，他们也实在没有什么合理的理由来认为牛头人不单单是一种普通的动物。若然，则我们建议 DM 通过在战役中引入牛头人让玩家认识到他们的错误。采用本书中信息合理编排的遭遇战很可能会让玩家马上奔向最近的友善神殿寻求救助。更重要的是，这能让玩家懂得过度自信会导致危险。

若是玩家角色一致决定出发去猎杀牛头人，那么我们建议使用一只拥有职业等级的强大牛头人作为他们的对手，最好让遭遇战的级数比他们的队伍等级高上一至二级。牛头人的用途很广，几乎可以用作任何队伍的挑战。

作为 NPC 的牛頭人

尽管牛头人作为标准的玩家角色来说

过于强大，但是它们可以当作极端危险致命的 NPC 来使用。每一个亚种都具有不同的种族特质与不同的偏好职业。在用职业等级进化你的牛头人时，要记得注意这点。

牛头人的姓名

即便是那些终其一生来钻研牛头人的研究者，对于这种高傲野兽姓名的重要性也是一无所知。尽管牛头人句式和语法听上去与巨人语相似，但其含义还是无人能解。尽管牛头人的姓名或许只是一些音节的混合，但这似乎又不大可能。有人猜测说牛头人的姓名可能起源于某种尚不为人知的牛头人秘密语系。然而由于牛头人有着生吞研究者的癖好，或许不可能会有人知道真相究竟如何。下文包括了牛头人姓名的一些范例。

Furghan	Dhurtaq	Noordek
Ghunot	Jarnesh	Kursool

牛頭人亞種的種族特質

棕牛头人

+8 力量，+4 体质，-4 智力，-2 魅力

棕牛头人的数据与怪物图鉴上的牛头人相同。这种亚种没有任何特殊能力，也没有什么额外缺点。棕牛头人的偏好职业是战士。

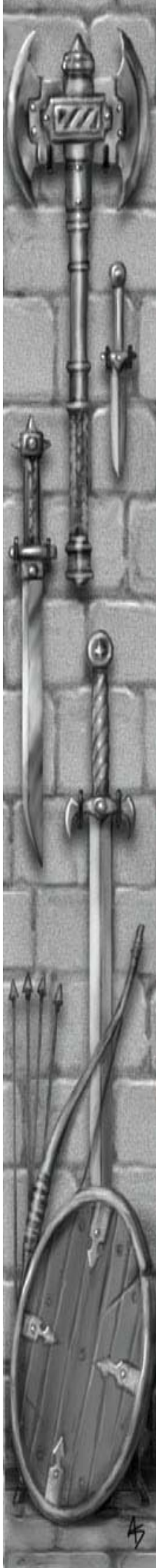
粗毛牛头人

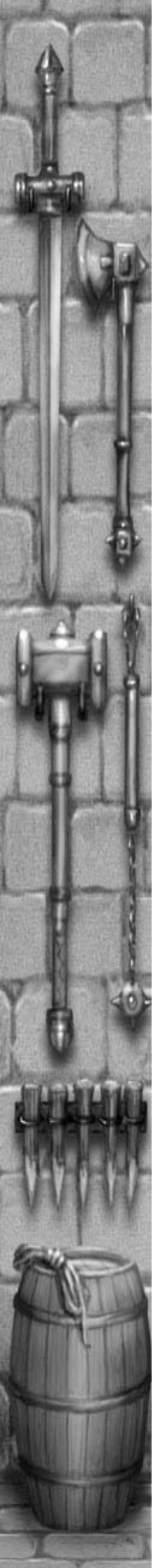
+10 力量，+6 体质，-6 智力，-2 感知，-4 魅力

粗毛牛头人在冲锋时 AC 不会遭受-2 的减值，但是其攻击掷骰也不能获得+2 的加值。粗毛牛头人不可思议地强壮，但是其智力比一般的牛头人还要欠缺。因此它们粗鲁野蛮、充满暴力、其行为完全无法预测。粗毛牛头人的偏好职业是野蛮人。

长须牛头人

+4 力量，+2 体质，-2 智力，+2 感知





尽管长须牛头人不如其它牛头人强壮有力，它们却因其狡诈和残忍而闻名。常有听闻长须牛头人单单凭借名声就能威吓并降服其它牛头人的“事迹”。另外，长须牛头人常能比其它亚种的牛头人存活得更久，这得归功于其相对较出色得智力。再者，和一般牛头人不同的是，长须牛头人的标准阵营是中立邪恶。长须牛头人的偏好职业是导师，但是偶尔也会有着牧师的存在。与角魔相关的牧师领域是混乱、邪恶与破坏。

贵族牛头人

+6 力量，+2 敏捷，+2 体质，-4 感知，+4 魅力

贵族牛头人是雄伟庄严的生物，它们肌肉虬结、双角华美。在各个亚种的牛头人中，贵族牛头人的领土观念最为强烈，它们会攻击任何进入自己地下迷宫的生物。不幸的是，贵族牛头人并不习惯于去判断眼前的敌人是否能被自己征服。由于和其它牛头人相比，贵族牛头人的观察力并不敏锐，因此人们归纳出了上述的种族特征。它们还比一般的牛头人要略微灵活一些，因此那些关于贵族牛头人双手各挥舞一柄巨剑的故事应该不仅仅是夸张而已。贵族牛头人的偏好职业是巡林客。

综述

※ 牛头人属于人形怪物，在“人形怪物”等级上拥有 6 个生命骰。这使得它们拥有+6 的基本攻击加值，+2 的强韧基本豁免，+5 的反射基本豁免和+5 的意志基本豁免。

※ 身为大体型生物，牛头人在攻击和 AC 上遭受-1 的减值，在“躲藏”技能上遭受-4 的减值，但是在擒抱检定上获得+4 的加值。

※ 所有的牛头人都在“搜索”、“侦察”和“聆听”上获得+4 的种族加值，另外还在“威吓”上具有+6 的天生加值。

※ 牛头人具有+5 的天生防御。

※ 不管牛头人具有何种实际职业，它们都能获得“手艺（地宫）”与“手艺（神

龛）”作为本职技能。注意：怪物图鉴中描绘的牛头人不具有职业等级，因而其不拥有这两种技能。由于这两种技能属于与生俱来的技能，并不需要受训，所以采用牛头人的感知值而非智力值来决定技能的属性调整值。

※ 牛头人的基本速度是 30 尺。

※ 冲锋：牛头人能够在冲锋时作出抵撞攻击。牛头人能够将 1.5 倍的力量调整值附加在犄角造成的伤害上。因而，一只力量值为 25 的粗毛牛头人能够造成 4d6+（力量调整值 7×1.5 ）的伤害，也就是 4d6+10 点伤害。

※ 天性狡诈：牛头人不会在迷宫中迷失方向。因而它们对于迷宫术免疫，也不会陷入措手不及的状态。

※ 嗅觉灵敏：牛头人能够单单依靠嗅觉来追踪对手。

※ 奖励专长：强韧加强与猛力攻击。牛头人具有良好的复原能力，而它们的蛮力使得它们成为可怕的对手。

※ 黑暗视觉：牛头人拥有 60 尺的黑暗视觉。黑暗视觉中的影象只有黑白两色，但其它方面与普通视觉相同。牛头人对于低光环境和无光环境都一样地习惯。

※ 天生语言：牛头人使用巨人语，然而一些比较聪明的牛头人偶尔也会学习其它的语言。奖励语言：地精语、兽人语、通用语、地底通用语、以及深渊语。

冒險劇情與点子

对于 DM 来说，牛头人的一大优点便是它们适用于许多场合。这意味着 DM 可以将它们随时安插到任何的战役中。隐藏的地宫可以放置在任何的山脉、森林或是沼泽中。另外，具有职业等级的强大牛头人也能够用来对付差不多所有的玩家队伍。

下文为 DM 设计了一些基础的冒险点子。善加利用的话便能够增强战役中牛头人的内涵。

綁票！

附近村庄有个年轻姑娘失踪了，看起来住在离村数里之外的牛头人可能就是绑匪。尽管那只牛头人已在此地住了很长时间，但是没有一个村民胆敢试着除掉它。现在，村民们都为此感到后悔。这场冒险必须在一种紧急的气氛下展开，因为没人知道那牛头人在何时会吞掉人质！另外，DM 可以根据需要来设置该牛头人地宫的入口，令其或易于发现、或难以寻觅。

大自然的平衡

最近几年来，猎物的数量越来越少。若是狩猎完全停止的话，那么小镇就会完蛋。一位过路的巡林客推测说，可能是一只牛头人在一直贪婪地用森林的资源填饱它的肚子。玩家将雇佣去追踪并摧毁这导致自然失调的根源。

狂暴

某个偷猎者在林中狩猎时，用毒箭射中了一只四处游荡的雌性牛头人，希望能打到这只大猎物。然而箭头的剧毒没有令那牛头人丧命，而是使其变得疯狂。几天来它便一直威胁着镇外

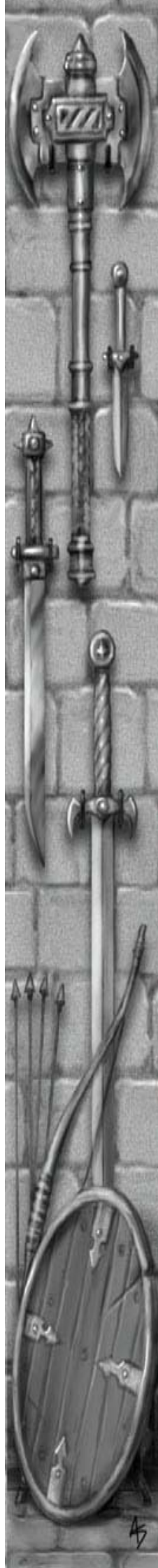
的林区，但是最近有谣言说到它正向着小镇接近准备大闹一场。玩家必须在它造成更大的破坏前阻止它。

失落的寶藏

玩家角色设法从一个不可靠的商人手里得到了一张古代藏宝图。根据地图的指示，附近一个洞穴中埋藏着难以计数的黄金和珠宝。但是玩家不知道的是，这错综复杂的洞穴已经被并入了一只牛头人的地宫。从玩家欣然踏入牛头人死亡迷宫的那一刻起，他们便必须在贪欲和性命之间作出抉择。

危險的奧秘

被放空了血液的尸体一具具出现在附近山脚下的洞口旁。村民们相信山间居住着一群贪婪的吸血鬼，因而雇佣玩家进行调查并消灭这些生物。然而玩家的调查所得表明了事实并非如此，他们在这离村庄咫尺之遥的地方发现的是……角魔教派！



庫倫的地宮

库伦的地宫入口看似全然无害，这很难令到冒险者队伍去对内里潜藏的危险有所准备。库伦是一只体型巨大但脾气更大的牛头人，而这充斥着陷阱、死胡同和狭窄走廊的迷宫便是它的巢穴和狩猎场。冒险进入这死亡陷阱的队伍得有十二分的运气，才有机会毫发无损地脱出。

库伦的地宫可以作为强有力的牛头人的地下迷宫来使用，它兼具了复杂度、范围与危险性。尽管其它种类的牛头人或许会建造各种不同的地宫，但库伦的家园还是可以作为不错的模板，DM 能够以之为基础来搭建其它的地宫。

陷阱與危機

库伦是一只完全长成的棕牛头人战士，它体型巨大、蛮力过人。在此之前它已然在两个地宫中生活过，因而获得了不少的经验来搭建现在的家园。与许多地宫一样，库伦现今的巢穴由天然的洞穴与坑道改建而成，但是目前很难辨认出这个事实。库伦花了大量的时间，用那些从被击败的猎物手中获得的装备与武器来完善着它危险的家园。

地宫中遍布着各种陷阱，从简单的长钉陷阱到会塌陷的走廊、或是会注满水的门厅都有。另外，地宫的四分之三由死胡同组成，其目的是令冒险者感到挫败无力、并使他们暴露在更多的陷阱之下。地宫中还有数面由压板激活的滑动墙壁，可以用来堵住冒险者的去路，避免他们沿着正确的通路前进。

除了这些机械陷阱之外，库伦的地宫同时还是许多危险生物的巢穴。凶暴鼠、巨昆虫和野生蝙蝠随处可见，然则其数量和凶残程度可以由 DM 来决定。



然而，地宫中最危险的障碍物则是库伦本人。在游戏设定中使用这个地宫时，DM 必须时刻安排好库伦与玩家角色的相对位置所在，记住，它能够在自身被发现之前就凭借嗅觉来找到玩家角色。另外，库伦能够在全速奔跑时依旧知晓自己在地宫中的方位，因而这么做并不会激发任何自己设下的陷阱。若是玩家角色在地宫中追击库伦，它会在回头攻击之前引诱他们踩上尽可能多的陷阱。

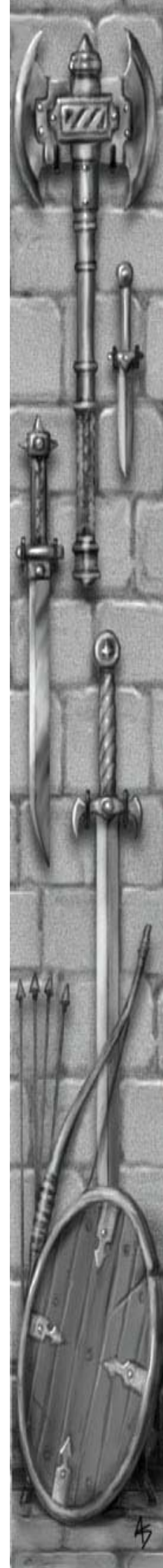
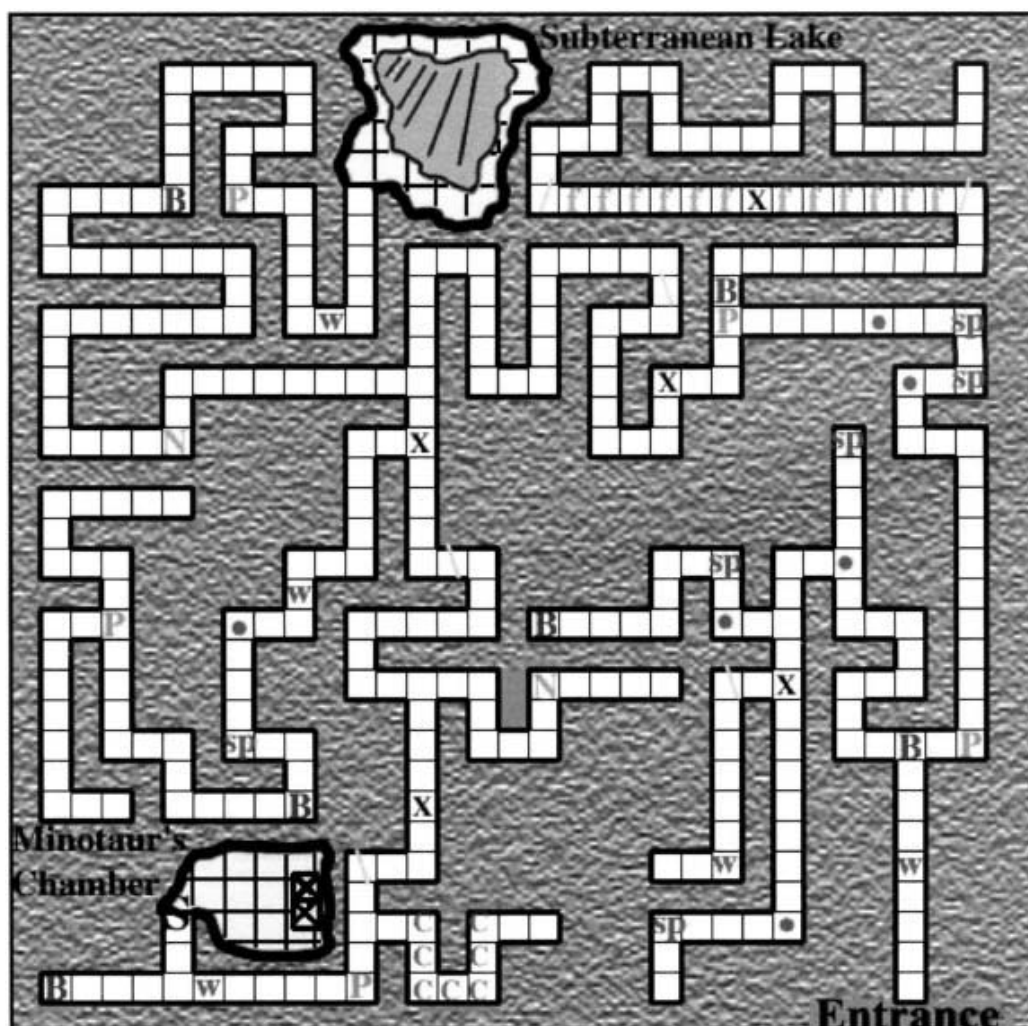
湖

北方的湖泊为库伦提供了水源。尽管玩家角色很可能活不到找到库伦房间的时刻，但若是他们发现湖泊，则也应将其视为一桩重要事件。不择手段的冒险者甚至可能会试着在湖水中下毒，企图不动刀兵就将库伦置于死地。然而，湖中可不仅仅只有湖水而已。

湖底居住着塞丹基尔，一头青年黑龙。塞丹基尔的存在目前还没有引起库伦的注意。黑龙这么做多半是故意的，因为它知道自己在公平战斗中很可能不是库伦的对手。由于地宫中天然的危险，黑龙并不总是呆在湖底。它利用错综复杂的水底通道来偷偷地出入于地宫，库伦从来没有发觉过。塞丹基尔还将自己的满是古代钱币的宝藏堆藏在湖底。它之所以冒这个风险是因为它认为洞中没有光源，钱币不会反光而引起库伦的注意。因此，若是火炬进入了洞穴，塞丹基尔的宝藏便会岌岌可危，这会迫使它采取行动。

湖泊边的冲突可能会成为一场残酷的混战。由于此地狭小的空间使得黑龙无法有效地利用空中的机动性，因此冒险队伍（或是库伦本人）可以获得明显的优势。真正聪明的队伍甚至会设法令库伦和黑龙互相残杀，不过这样的计谋很难实现。

- B =落石陷阱
- P =40 尺陷阱
- W =压人墙壁陷阱
- F =注水房间陷阱
- X =注水房间/滑动墙壁的触发机关
- Sp =长矛陷阱
- =长矛陷阱的触发机关
- \或/ =滑动墙壁
- N =大型捕网陷阱
- C =塌陷坑道
- * =塌陷坑道的触发机关
- S =秘门



庫倫的房間

若是玩家角色找到了库伦位于地宫西南方附近的房间，他们便会发现一座传说中的角魔神龕，以及库伦上一顿饭的残骸。地上丢着一个粗陋的稻草睡垫。然而，库伦的房间中最压倒性的存在则是强烈的臭味。玩家角色必须通过 DC15 的强韧检定才能避免反胃一分钟。然而，玩家也能设法来利用这种恶臭。尽管库伦的房间被一扇秘门所掩盖，但是这种臭味却会渗至外部的走廊中。同样地，某些玩家角色或许能够仅靠嗅觉来探明库伦房间的位置所在。

库伦，棕牛头人战士

大型人型怪物

9 级战士

生命骰：6d8+30+9d10+45（193HP）

先攻权：+2

速度：30 尺

AC：14（-1 体型，+2 敏捷，+5 天生）

攻击：超大型巨剑+22/+17/+12 近战，抵撞+17 近战

伤害：超大型巨剑 2d8+12，抵撞 1d8+6

面宽/触及：5 尺乘 5 尺/10 尺

特殊攻击：冲锋 4d6+12

特质：嗅觉灵敏，黑暗视觉，天性狡诈

豁免：强韧+15，反射+10，意志+8

属性：力量 26，敏捷 14，体质 21，智力 7，感知 10，魅力 8

技能：手艺（地宫）+6，手艺（神龕）+3，威吓+5，跳跃+12，聆听+8，搜索+6，侦察+8

专长：顺势斩，闪避，强力顺势斩，精通冲撞，势不可当，猛力攻击，飞跑，霸王掷鼎，强韧加强

挑战等级：13

宝物：价值 12000gp 的装备

阵营：混乱邪恶

塞丹基尔

大型龙类（水系）

生命骰：16d12+48（152HP）

先攻权：+0

速度：60 尺，飞行 150 尺（笨拙），游泳 60 尺

AC：24（-1 体型，+15 天生）

攻击：啮咬+19 近战，2 爪抓+14 近战，2 翼击+14 近战，尾扫+14 近战

伤害：啮咬 2d6+4，爪抓 1d8+2，翼击 1d6+2，尾扫 1d8+6

面宽/触及：5 尺乘 10 尺/5 尺

特殊攻击：喷吐，类法术能力，气势凶猛

特质：水下呼吸，免疫，DR5/+1，盲视，感官敏锐，SR17

豁免：强韧+13，反射+10，意志+11

属性：力量 19，敏捷 10，体质 17，智力 12，感知 13，魅力 12

技能：唬骗+17，专注+19，交涉+17，脱逃+16，聆听+17，搜索+17，辨识法术+17，侦察+17

专长：盘旋，飞越攻击，猛力攻击，顺势斩，攫取

挑战等级：8

阵营：混乱邪恶

特殊攻击-喷吐 (Su)：线形强酸，80 尺，每 1d4 轮一次，伤害 10d4，伤害减半之反射检定 DC21。

特殊攻击-气势凶猛 (Ex)：龙类只要出现就能使敌手惊惧不安。此能力在龙类攻击、冲锋或从上空飞过时自动生效（半径 150 尺范围）。可能受到影响的生物（HD 在 16 以下）若是成功通过 DC19 的意志检定，则其在 1 天内对此龙的气势凶猛能力免疫。若是豁免失败，生命骰为 4 个或更低的生物会慌乱 4d6 轮，而拥有 5 个或更高生命骰的生物会颤栗 4d6 轮。龙类无视其它龙的“气势凶猛”能力。

特殊攻击-类法术能力：3 次/天，黑暗术（半径 50 尺）。

特质-免疫 (Ex)：对于强酸、睡眠与麻痹免疫。

特质-水中呼吸 (Ex)：这条龙能够无限制地在水下呼吸，并且可以在水下自由使用喷吐攻击、法术和其它能力。

特质-盲视 (Ex)：龙类能够经由非视觉的因素来定位生物（主要是通过听觉和嗅觉，也能依靠注意震动和周遭环境的线索），这条龙的距离范围是 150 尺。

特质-感官敏锐 (Ex)：龙类在低光环境下的视距是人类的四倍，普通光照下的视距是人类的两倍。龙类还具有黑暗视觉（距离 500 尺）。

已知法术（可施放法术 5/4，如同 1 级术士）：0-侦测魔法，提升抗力，侦测毒性，阅读魔法；1-忍受元素伤害，法师护甲。

牛頭人參考數據

牛頭人專用技能

若是想建造一座角魔的白骨神龕，牛頭人必須在“手藝（神龕）”技能上擁有級數。“手藝（神龕）”是任何擁有職業等級的牛頭人的本職技能。由於這種技能主要依靠本能，因而其首要屬性是感知而非智力。與之類似的還有“手藝（地宮）”技能，也屬於擁有職業等級的牛頭人的本職技能，與它們構建地下迷宮的天生能力有關。

手藝（神龕），（感知，需受訓（狄諾注：此處與前文說法矛盾，暫按照原文譯出），牛頭人專用）

擁有這種技能的牛頭人具備搭建臭名昭著的角魔神龕所需的知識和經驗。

檢定：角魔神龕的複雜性有着幾個檔次，最最精緻複雜的神龕能夠由角魔的導師加以附魔。檢定結果如下表所示：

DC	5	最基礎的神龕
DC	10	簡單神龕
DC	15	較為複雜的神龕
DC	20	優質的神龕（視同精製品，可附魔）

手藝（地宮），（感知，牛頭人專用）

這種技能使得擁有職業等級的牛頭人能夠以更強的能力來構建一座地下迷宮。它的基礎是本能知識和個人經驗。另外，這還包括了在地宮中放置陷阱所必須的技能。

DC	10	對現有洞穴的基本改造
DC	15	簡單的地宮，很容易在里面尋路
DC	20	複雜的地宮
DC	25	極其困難與危險的地宮

牛頭人專用法術

儘管牛頭人並不因為魔法力量而聞名，但是牛頭人導師和牧師在於法術方面還是

有着少量獨特的才能。這些法術尤其注重於增強牛頭人的格鬥能力，或是用於協助神秘的儀式。

只有能夠施展三級或更高法術的導師或牧師才能為角魔的神龕附魔。另外，在進行血祭法術時，神龕本身就作為材料構件來使用，但它在施法過程中不會被消耗掉。只有獻身於角魔的牛頭人導師或牧師能夠施展以下的法術，其它信仰、其它種族無論在何種情形下都不可能施展這些法術。

腐化神龕（Defile Altar）

塑能系
等級：導師 2/牧師 2
法術構件：言，姿，材
施法時間：8 小時
距離：接觸/近距（25 尺+5 尺/等級）
目標：白骨神龕/目標生物
持續時間：永久/直到目標視野中看不見神龕為止
豁免：無/意志，通過便無效
法術抗性：有

這道法術會在神龕之中灌注邪惡的靈氣。被施法後的神龕不僅可以作為相關法術的材料構件來使用，而且還會具有相當的力量，能夠使看見神龕的生物（牛頭人除外）發瘋。此法術的效果如同**困惑術**，但功效如下所示：

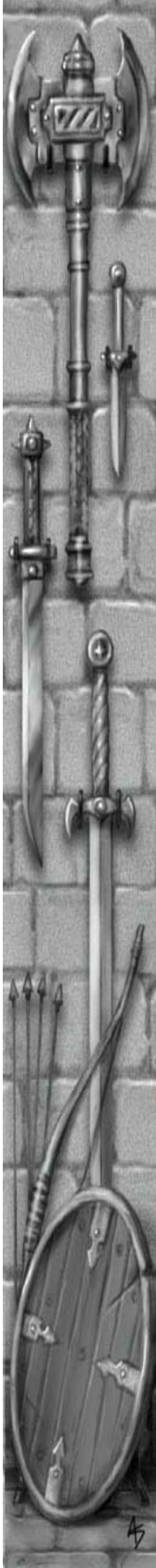
1d8	行動
1-2	目標（panick）1 輪
3-4	目標畏縮（cower）1 輪
5-6	目標攻擊最近的生物 1 輪
7-8	目標正常行動 1 輪

受到法術效果影響的生物會開始想象自己的骨頭被置入了神龕中。這種震驚往往是無法忍受的。將被獻祭於神龕上的生物會在豁免檢定上遭受-2 的士氣減值。

材料構件：角魔的白骨神龕（不會在法術中被消耗掉）

角魔之佑（The Horned One's Favour）

變化系
等級：導師 3/牧師 3



法术构件：言，姿，材

施法时间：单动作

距离：范围

目标：每等级 1 个生物

持续时间：10 轮

豁免：无

法术抗力：无

这道法术能够创造出数种效果，然而多次施展才能获得这些不同的效果。

属性增强：“仇敌之血赐予吾力量、速度与活力”（目标的任一身体属性值+3，或是所有身体属性值+1）

法力增强：“仇敌之魂提升吾之灵魂力量”（在法术持续时间内，目标的有效施法者等级+2）

材料构件：取自角魔神龕的鲜血。

法器：角魔的圣徽（代表牛头人犄角的新月形骨块，中间穿有代表牛头人头颅的铁制小刀）。

牛頭人專用專長

势不可当（Juggernaut），牛头人专长

一旦你运动起来，别人就无法阻止你。

先决条件：精通冲撞，飞跑

优势：你能够以整轮动作来高速冲过位于一次标准冲锋范围内任意数量的敌人。所有的敌人都可以进行反射检定（DC15）来躲开你的冲撞，但是检定失败者会被撞倒在地。这种动作无法用来对付对体型比你大出一级以上的生物。成功通过反射检定的敌人可以对你进行借机攻击。本专长与“踩踏”能力类似，但是可以用来对付多个敌人，而且不会造成伤害。

碎鼻（Nose Breaker），牛头人专长

你知道在擒抱时如何有效地利用你的头颅。

先决条件：力量 13+，基本攻击加值+3

优势：在擒抱状态下，一次成功的擒抱对抗

检定允许你用力撞击对手的鼻梁。用标准的方式去尝试攻击你的对手：若是成功则掷伤害骰。若是掷出最大伤害，则你将对手震慑 1 轮，使其在本轮的擒抱中无法行动。

冲绊（Running Tackle），牛头人专长

你能够用自己的体重和冲量将一个敌人按倒在地。

先决条件：精通绊摔，基本攻击加值+3

优势：你在成功冲锋时能将至多体型比你大一级的对手放倒在地。在成功对其作出冲锋后，你能够以即时动作进行一次绊摔攻击，将冲锋造成的伤害加到你的绊摔掷骰结果上。若是你在绊摔的对抗中胜出，则视为你与目标进入擒抱（不需要进行擒抱对抗检定）。尝试冲绊体型大于你的生物会令你遭受-2 的减值，而冲绊体型小于你的生物则使你获得+2 的加值。

锁喉（Stranglehold），牛头人专长

你拥有一种强力、有效的擒抱技巧

先决条件：力量 14+

优势：若是你在擒抱中压制住对手，你可以选择对其进行锁喉。无法呼吸空气的角色每具有 1 点体质值就能够屏息 2 轮。在此之后，该角色必须进行强韧检定（DC10）以求继续屏息。每轮都必须重复以上检定，而每一次成功通过检定后，下一次检定的 DC 就提高 1 点。只要角色在检定中失败，便会开始窒息。第 1 轮，角色昏迷（0hp）。下一轮，角色的生命值降至-1，濒临死亡。第三轮，角色便会窒息而死。要成功进行锁喉，就必须一直维持压制状态。然而，你每成功维持压制一轮，就能在擒抱对抗检定上获得+1 的加值。这种技巧无法对体型比你大出一级以上的生物使用，而它对正常情况下不受重击影响的生物也无法生效。

霸王掷鼎（Toss Aside），牛头人专长

你可以用犄角将敌人丢向一旁。

先决条件：力量 16+



优势：在成功用冲锋抵撞来命中敌人之后，你可以选择尝试用你的犄角将其扔出战团。你与对手进行一次力量对抗检定。若是你胜出，你就可以将其扔向左方或右方。被这种方法扔开的生物若是没有受到墙壁、树木之类的物体所阻挡，便会飞出 10 尺。被扔开的生物遭受 1d6 点的淤伤并且倒地，直到他们下一次行动时才可起身。若是他们在飞开 10 尺距离之前撞上其它物体(包括其他玩家角色)，便会受到 2d6 点的伤害。在撞到其他角色的情况下，两人都会倒地。

预设牛头人 NPC

棕牛头人战士

大型人型怪物

5 级战士

生命骰：6d8+18+5d10+15（88HP）

先攻权：+0

速度：30 尺

AC：14（-1 体型，+5 天生）

攻击：超大型巨斧+16/+11/+6 近战，抵撞+12 近战

伤害：超大型巨斧 2d8+9，抵撞 1d8+3

面宽/触及：5 尺乘 5 尺/10 尺

特殊攻击：冲锋 4d6+9

特质：嗅觉灵敏，黑暗视觉，天性狡诈

豁免：强韧+11，反射+6，意志+5

属性：力量 23，敏捷 11，体质 16，智力 5，感知 9，魅力 6

技能：手艺（地宫）+3，威吓+4，跳跃+10，聆听+7，搜索+5，侦察+7

专长：顺势斩，战斗反射，强韧加强，精通



重击（巨斧），猛力攻击，追踪，武器专注（抵撞）

挑战等级：9

宝物：价值 4300gp 的装备

阵营：通常混乱邪恶

贵族牛头人巡林客

大型人型怪物

3 级巡林客

生命骰：6d8+3d10（44HP）

先攻权：+2

速度：30 尺

AC：16（+2 敏捷，-1 体型，+5 天生）

攻击：巨剑+10/+5，巨剑+10 近战，抵撞+12 近战

伤害：双巨剑 2d6+6，抵撞 1d8+3

面宽/触及：5 尺乘 5 尺/10 尺

“怎样才能知道我们有没有迷路？”在没有确定自己还能再次找到出路之前，伊格伊尔不想再深入这迷宫一步了。

风暴皱起眉头，“你怀疑我找路出去的本事？”

“不，不，不是这么回事，”侏儒很快地回答，“不过要是你和我们分开了，或者是昏迷了什么的怎么办？”

厄尔-楚点点头，“真是个睿智而有价值的观点，值得我们考虑一下，不是么？”

风暴露齿一笑，“一路上我会在墙壁上刻些记号，这样你们便能在需要的时候沿着路标走了，行了吧？”

伊格伊尔点了点头，看上去多少平静了些。我会在你的记号上加上我的印记，除了我谁都看不出来。

特殊攻击：冲锋 4d6+9

特质：嗅觉灵敏，黑暗视觉，天性狡诈，宿敌（人类）

豁免：强韧+7，反射+8，意志+4

属性：力量 22，敏捷 14，体质 10，智力 7，感知 6，魅力 12

技能：手艺（神龛）+0，手艺（地宫）+0，威吓+7，聆听+6，潜行+4，搜索+6，侦察+6

专长：双巧手，顺势斩，强韧加强，猛力攻击，即时备战，追踪，双武器攻击

挑战等级：7

宝物：价值 2500gp 的装备

阵营：通常混乱邪恶

粗毛牛头人野蛮人

大型人型怪物

1 级野蛮人

生命骰：6d8+30+1d12+5（67HP）

先攻权：+2

速度：40 尺

AC：16（+2 敏捷，-1 体型，+5 天生）

攻击：超大型巨木棒+14/+9 近战，碰撞+9 近战

伤害：超大型巨木棒 2d6+12，碰撞 1d8+4



面宽/触及：5 尺乘 5 尺/10 尺

特殊攻击：冲锋 4d6+12

特质：嗅觉灵敏，黑暗视觉，天性狡诈，狂暴

豁免：强韧+11，反射+7，意志+4

属性：力量 26，敏捷 14，体质 20，智力 5，感知 8，魅力 7

技能：威吓+5，跳跃+4，聆听+7，搜索+7，侦察+7

专长：顺势斩，强韧加强，猛力攻击，追踪

挑战等级：5

宝物：价值 900gp 的装备

阵营：通常混乱邪恶

长须牛头人导师

大型人型怪物

9 级导师

生命骰：6d8+18+9d6+27（111HP）

先攻权：+4

速度：40 尺

AC：14（，-1 体型，+5 天生）

攻击：超大型木杖+14/+9 近战，超大型木杖（用作双头武器时）+10/+5//+6 近战，碰撞+9 近战

伤害：超大型木杖 1d8+8，超大型木杖（用作双头武器时）1d8+7//1d8+3，碰撞 1d8+2

面宽/触及：5 尺乘 5 尺/10 尺

特殊攻击：冲锋 4d6+7

特质：嗅觉灵敏，黑暗视觉，天性狡诈，神术

豁免：强韧+10，反射+8，意志+13

属性：力量 20，敏捷 11，体质 16，智力 9，感知 15，魅力 12

技能：专注+8，手艺（神龛）+8，手艺（地宫）+9，威吓+7，知识（宗教）+8，聆听+10，搜索+7，侦察+10

专长：法术延时，法术增效，强韧加强，精通先攻，猛力攻击，抄录卷轴，追踪

挑战等级：13

宝物：价值 12000gp 的装备

阵营：通常中立邪恶

每日法术：3/4/3/1

法术 DC：12+法术等级

“渊博的伙伴们，说不定这个巢穴已经被废弃了。我家乡那边的牛头人有时确实会这么做。这些不知耻的生物一旦耗尽周遭的资源便会迁移离开。” 厄尔-楚耸耸肩，“这只是在下的一点拙见。”

伊格伊尔从德拉克身后瞥了一眼开口说道，“这个巢穴并未被遗弃。我之前听说过什么动静。”

风暴喷喷鼻子，“少来了。根据我的判断，我们正在这见鬼的迷宫正中央。要是找不到有啥活物或是最近有啥东西在这里的迹象，咱们就闪人。”矮人不喜欢伊格伊尔双眼中闪烁着的奇异光芒。尽管这有违他的天性和更好的判断，他还是拍拍侏儒的肩膀让后者放心。“没事儿的，我们一会就上路。”

德拉克点点头，“别担心，伊格伊尔。你呆在我身边就行。”伊格伊尔很快地点头回应，把他颤抖的双手更深地缩回到袖子里。风暴回到队伍的前方，继续开路而行。

伊格伊尔再次听见那回声时，他紧张地咽了一口口水。他的耳朵试图告诉他，这是鹅卵石地上响起的蹄声，不过这声响不知何故被变化扭曲了。他停下来仔细聆听。他辨认出这是两蹄生物的脚步声，而不是比较正常的四蹄动物。这个发现几乎令其尖叫起来。他露出牙齿握紧双拳，对自己重复着风暴的话，*没事儿的。*

“我觉得我们在哪里拐错了弯，”德拉克停住脚步盯着墙壁看，“这是你刻的记号，不是么，风暴？”

风暴咒骂着，难以置信地瞪着这个记号，“可是我不觉得我们刚才走了回头路亚！”

伊格伊尔颤抖着低声说道：“我可以看一下么？”他扫了一眼那记号，得到解脱般地叹息了一声。“这不是你的记号，我确定。”

“那么我想，这里除了我们还有别人。”听了伊格伊尔的话，德拉克不吉利地说道。

在地下迷宫的通道中又转过几个弯口后，一阵强风突然吹熄了厄尔-楚手里的火把。巡林客在黑暗里低声地咒骂着，伸手去摸索自己的燧石铁片，而风暴则等待着自己的眼睛快去适应这一片漆黑。黑暗中响起一声挤压指关节的嘎嘣声，很是响亮。

“要是我找到你，只有神才救得了你，伊格伊尔！马上给我停手！”风暴低声的威胁在黑暗中响起，但是嘎嘣声还是一直不停。

“不是我。”当伊格伊尔的话语从嘎嘣声对面的方向传来时，风暴畏缩了一下。然后随着一声低沉的叫喊，巡林客点燃了他的火把。

房间的正中耸立着一座用骸骨精心造就的梦魇，有如被斩断的巨蛇一样翻腾脉动着。成千上万块形状相异、大小不同的骨头拼成了这房间里高高在上的骇人神龛。鲜血从组成神龛的那些头盖骨的眼眶中汩汩涌出，在火把的照耀下泛着湿湿的光，就如同红玉色的眼泪一般。这些头颅似乎一齐转向闯入者，它们没有一丝肌肉的下颚大张，仿佛在无声、痛苦地尖叫。嘎嘣嘎嘣的声音从神龛的各个接合点传来，此消彼长。若是神龛身为活物，别人一定会说它正饱受着酷刑折磨之苦。从这此起彼伏的恐惧之后，纯粹的噩梦提步走出。

牛头人缓慢地绕着神龛而行，打量着面前的四个人。它的蹄声空洞地小室的石墙上回响，不知为何这节奏使得众人的耳朵甚为不适。深色、卷曲的毛发覆盖着它的整个躯体，但是几乎完全没有掩藏住它壮硕的肌肉。它的头颅两旁是闪烁着微光的一对黑檀色犄角，向着上方弯曲延伸，戴有钢制角套的角尖几乎在头顶上碰到了一起。它的长须被杂乱地编织在一起，拙劣地模仿了最新的矮人“须”型。一柄巨大、满是锯齿的巨剑悬挂在它的身侧。在这野兽微笑着抽出武器时，它的眼中闪烁着邪恶的智慧之光。

“加吉恩欢迎你们也成为他神龛的一部分，”它用缓慢但清晰可辨的通用语说道。“吾将用汝等之头骨，铺就通往荣耀之路！”

“那真是太棒了。”伊格伊尔喃喃地说，决定现在得去个别的什么地方。



MGP
0096

520
system

THE
SLAYER'S
GUIDE
TO

MINOTAURS

Masters of the Labyrinth

Many adventurers are familiar with the minotaur, at least in general terms. It is quite common to hear stories about dashing, heroic fighters battling a fierce minotaur to the death at the heart of the foul creature's dark labyrinth. Some of these stories, no doubt, have some truth to them.

However, it is the vast amount of untold stories that truly tell the tale of the minotaur.

These tales tell of a more dangerous beast, one, which does not merely sit at the centre of its labyrinth waiting to be slaughtered. They speak of a creature that utilises the darkness and the confusion inherent to its labyrinthine home to torment those foolish enough to venture into this den of evil.

Inside You Will Find:

Minotaur Physiology	Habitat
Minotaur Society	Methods of Warfare
Roleplaying with Minotaurs	Scenario Hooks and Ideas
Kuroon's Labyrinth	Minotaur Reference List

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®

US \$9.95

