



高级龙与地下城 2 版

地下城主指南

## 译者声明

本文件是由根源索寻者协会翻译及整理的 AD&D 2 版的地下城主指南。中文翻译的版权归各译者所有。所有翻译文章仅作为对照原版规则书籍时的中文参考。请勿用作打印或商业用途。

原版书籍的购买渠道请参考相关网络售书网站。如果其中任何文章侵犯到您的版权，请通知我们，我们会尽快进行删除处理。

读者可以任意使用本文件，但不包括以牟利为目的或以任何牟利的方式进行使用（该权利完全且排他地由译者保留），除非得到译者的事先许可。

根源索寻者协会对此声明保留最终解释权。

本文件所有内容的处分权基于 CC-BY-SA3.0 协议。

**译者/编校者名单如下（按字母排序）：**

Atalanta、Belegaerion、tinakamata、Vico、Victor、阿拉蜜尔、艾思哲、触手大魔王、绯红、非水勿回、空想白兔、拉布拉多、前尘如梦新月酱、谜团、失落的黄昏、无名的刀锋、虚伪圣洁、炎阳之谏、子虚子。

如有与翻译相关的意见、建议或问题，请在纯美苹果园论坛的龙与地下城 2E 板块的译文发布帖进行反馈，或通过**混沌酒馆（QQ 群：320536027）**与我们交流。

**编辑：谜团**

2016 年 12 月 25 日

## 译者前言

按照惯例，我首先要向根源索寻者协会各位成员致以敬意。

然后，接下来就是倒苦水的时间了。

让我们来回想一下吧，距离 AD&D 2 版面世至今已经过去了将近三十年，但 AD&D 2 版游戏规则在这期间却并没有被系统性地翻译过（或者说许多人都在半路就撒手了），国内的许多人甚至还存有“这个版本的游戏规则反人类”的错误偏见，这对于我们国内的 D&D 玩家而言无疑是十分遗憾的一件事。

没错，对于国内的 D&D 玩家而言，要跑团始终还是得要有译文。虽然国内也有不少人声称自己是看原文来跑团的，但我可以肯定这些人当中的大多数都是在胡扯——简而言之，你想要跑团或带人跑团，那么就得要把这个游戏推荐给别人，当然，这个推荐被接受的几率与游戏本身是否容易被理解有很大关系。打个比方，某著名剁手平台上的游戏有支持中文和不支持中文，而除非两者之间的质量有云泥之别，否则大家都更乐于玩能支持自己熟悉的语言的那款游戏。

当我在 2015 年 7 月末突然想要让我的朋友们体验一下这个游戏的时候，就遇到了这个问题。当时大家都表示不想玩没有译文的 AD&D 2 版，他们更倾向于那些已经有比较完整的翻译的 D&D 3 版和 Pathfinder RPG。而在试图说服我的朋友们玩这个游戏的期间，我想起在两年前曾经有人组织过 AD&D 2 版的翻译，于是就理所当然地问了下翻译进度。

当时在贴吧组织翻译的发起人告诉我，他们坑了。这就是我翻译 AD&D 2 版的开始。

毫无疑问地，这是个非常大的工程。无偿翻译本身就是吃力不讨好的事情，更遑论要翻译这么多东西了。于是，在磕磕碰碰地翻译完一章的内容之后，我就开始到处寻找潜在的苦……呃，翻译人员了。这是一场我永生难忘的盛会。许多有干劲和能力的伙伴的加入使得我们的翻译工作变得越来越轻松，我也有更多的时间去规划和安排翻译的工作。当然，我们的工作并没有太过顺利，因为许多工作都得从头再来，旧时的译文和译名在证明存在错漏和不合逻辑的地方之后就被丢出我们的视野之外了，而我们当中的许多人在译名的确定上也存在着不同的意见。这是我们不得不正视的现实。然而，要是与接下来要说的事情比起来，这还都算不上什么。

“堆砌罗列的生词，颠三倒四的语序，生僻复古的语法，不知所云的从句，啰嗦重复的描述，东拉西扯的修饰，昭然若揭的恶意，悠然自得的嘲讽”——这是我们翻译组内所有译者对于 AD&D 2 版游戏规则原文的看法，也是我们翻译过程中遇到的最大难题。

为什么会变成这样呢……第一次组织起这么多的同伴，有了这么多的苦力，两件快乐的事情重合在一起。而这两份快乐，又给我带来更多的快乐。得到的，本该是翻译编校完成指日可待的幸福未来……但是，为什么，会变成这样呢……

淦 TM 的 TSR！

好了，现在我们已经对地下城主指南进行了初步的编校，虽然后续很可能会有进一步的修改、编辑和润色，但就目前而言，这部分的工作总算是告一段落了。

我们非常推荐你（我们只能假设你想要成为 DM 或已经是 DM）仔细阅读地下城主指南的每个章节，这本书汇集了许多 DM 前辈们的经验和套路，它会引导你去思考，手把手地教你怎么成为一个优秀而睿智的 DM，相信我，你不会后悔把自己的时间花在阅读这本书上的。

我们还翻译了原书（AD&D 2E DMG Revised）的两篇前言，我们认为把 David 和 Steve 这两位老前辈的想法传达给读者也是非常重要的一件事。没错，尽管我们对 TSR 的这些工作人员抱怨连连，但我们其实还是非常尊敬和喜欢（或者说又爱又恨？）这些把游戏带给我们的老前辈玩家的。

谜团

2016 年 12 月 28 日

## 荣誉归于

**第二版设计师：**David "Zeb" Cook

**开发者：**Steve Winter 和 Jon Pickens

**协调测试：**Jon Pickens

**编辑：**Warren Spector, Jean Rabe, Steven Schend

**平面设计：**Dee Barnett

**美工：**Peggy Cooper

有数百名玩家帮助我们试玩 AD&D 第二版。他们的努力对于手稿的完善而言是无价的。下面的清单是不完整的，但我们还是要感谢 Mike Abraham、Jeff Albanese、Roger Anderson、Susan Anderson、Walter Bass、Scott Beck、Doug Behringer、John Bennie、Andrew Bethke、Don Bingle、Linda Bingle、Aaron Boaz、Teresa Boaz、Ray Booth、Rick Brewer、Jeff Broemmell、Dan Brown、Frank Cabanas、Bill Ciers、Robert Corn、Dennis Couch、Bill Curtis、Scott Daily、Phillip Dear、Frank and Terri Disarro、Errol Farstad、John Fitzpatrick、Bill Flatt、Cheryl Frech、Dewey Frech、John Gamble、Vince Garcia、Kyra Glass、John Goff、Peter Gregory、Greg Handleton、David Hansom、Gordon Holcomb、Rob Huebner、Ed Issac、Larry Johnson、Reynold C. Jones、Jeff Kelly、Jeff King、Jim Kirkley、Peter Kokinder、Dan Kramarsky、Ed Kramer、Paul Krausnick、Jon Kugath、Michael Lach、Todd Laing、Len Lakofka、Randall Lemon、David Machim、Jeff Martin、Theron Martin、Scott Mayo、Milton McGorril、Kevin Melka、John Mendez、Bill Mercer、Frank and Mary Meyer、Neal Meyer、Mark Middleton、Jim Milam、Frank Miller、Jim Moeller、Mike Mullen、Lance Murphy、Scott Needham、Stance Nixon、Kevin Norton、Steve Null、Ray Ouellette、Rembert Parker、Nathan Patronksy、Ed Peterson、Keith Polster、Bruce Rabe、Norm Ritchie、Kip Romaine、Tim Royapa、Marc Rush、Michael Ruzza、Paul Schmidt、Eugene Schumaker、Mark Schumaker、Greg Schwarz、Michael Simpson、Warren Snider、Michael J. Somers、Hal St. Clair、Jeff Stevens、Justin Stevens、Paul Stevens、Dorence Stovall、Brad Stump、Lourdes Sullivan、Ellen Terra、John Terra、Mark TeTai、William Tracy、Jay Tummelson、Robert Unglaub、Carl Van Devendeer、Steven Vaughn-Nichols、Virginia Vaughn-Nichols、Bryan Villareal、Mark Wallace、Mike Wahl、Peter Walker、Doris Wells、Kevin Wells、Colleen Wetzell、Dave Wetzell、Josh Whitmer、Jett Wherry、Skip Williams、James Williams、Peter Zinda 和以下的组织：DragonCon 游戏的工作人员、Elflords of Eriador、Excalibre 玩家协会、游戏无限和 MACE。

最后，荣誉必须要归于那些曾经发问过、提出过建议和写过文章或者对 AD&D 游戏作出过评论的人们。这个派生的作品基于 Gary Gygax 所创作的初版 AD&D 玩家手册<sup>®</sup>与地下城主指南<sup>™</sup>以及 Gary Gygax 与其他人所创作的破译奥秘<sup>™</sup>及其他书籍。

## 前言

DM 所面临的最严峻的挑战之一（我只能假设每个阅读这篇文章的人都已经都是 DM，或是想要成为 DM）就是让他的游戏聚会保持新鲜和刺激。我们中的一些人负责为 AD&D 游戏开发新材料，但是在更大的范围内，作为一个整体的我们都有着或多或少类似的任务。我们一直在寻找让冒险和游戏的配件独一无二或至少是原创和与众不同的方法。正如艾萨克·牛顿爵士所说，我们从经验中得知，当在面对多个选择时，最简单的选择往往就是最好的选择。

因此，这本书正被你拿在手上。

玩家手册和地下城指南已经面世六年了，现在这两本最重要的 AD&D 规则要梳洗打扮一番了。有什么能比新漆更好更简单呢？我们今天发布的产品看起来不像是我们在 1989 年或甚至 1993 年出版的产品。我们没有用任何实质性的方式去改变游戏（除了随着再版而进行了通常的说明和更正）。但是我们已经让这些书赶上了我们的新标准。它们是更大更丰富而更有可读性的，所有的目的都是为了使你的 DM 工作更轻松。

把这些项目结合到一起这件事唤起了我的许多回忆。特别是停留在我脑海里的 1987 年某天。我记得很清楚，当时我和 DavidCook 制定了高级龙与地下城游戏的第二版的大纲和进度表。在我们整洁的四页报告里面，需要做些什么，应该做些什么，这些东西看起来都是清晰而简单的。事实上，这项巨大的工程几乎占据了我们的两年生活，我从那时起就已经把大部分的时间花在了 AD&D 游戏上。

虽然我们当中的大多数人认为我们与每个 AD&D 战役都有着某种程度上的利害关系，但我们会做它是因为我们享受这份工作。当你和你的玩家聚在一起，常年累月地设计、讨论、测试、重新设计、争吵、编辑、画草图和让头上的抓痕消失在头发之间。但是，无论你到底通过书还是充满家庭规则的临时约定来玩这个游戏，我们都是被 AD&D 游戏所串联到一起的玩家。

Steve Winter  
1995 年 2 月 6 日

# 目录

译者声明.....	1	游侠.....	29
译者前言.....	2	法师.....	29
荣誉归于.....	3	祭司.....	30
前言.....	4	盗贼.....	30
目录.....	5	吟游诗人.....	31
简介.....	11	你的战役中的角色职业.....	31
关于本书结构的一些话.....	11	高等级角色.....	31
作为一名 DM 的艺术.....	12	定义“高等级”.....	31
<b>第一章：玩家角色属性值.....</b>	<b>13</b>	改变战役类型.....	31
满足玩家的喜好.....	13	二十级以上.....	32
选取角色创建方法.....	13	起始角色级别.....	32
方法 I（依序 3d6）：.....	13	混合新旧角色.....	33
方法 III（3d6，自由分配）：.....	14	预备角色.....	33
方法 IV（两次 3d6，自由分配）：.....	14	创建新的角色职业（可选规则）.....	33
方法 V（4d6，除去最低，自由分配）：.....	15	<b>第四章：阵营.....</b>	<b>37</b>
方法 VI（点数+骰子）：.....	15	玩家角色的阵营.....	38
超强角色.....	16	角色扮演过程中的阵营.....	38
鉴别超强角色.....	16	NPC 的阵营.....	38
应对超强角色.....	16	NPC 阵营的局限性.....	39
无可救药的角色.....	17	社会的阵营.....	39
应对无可救药的角色.....	17	使用区域的阵营.....	39
应对不满意的玩家.....	17	多样化的社会阵营.....	40
祈愿术与属性值.....	18	宗教的阵营.....	40
多角色玩家.....	18	魔法物品的阵营.....	40
多角色的问题.....	18	魔法造成的阵营变化.....	41
角色背景.....	19	作为世界观的阵营.....	41
让玩家做这些工作.....	19	冲突中的阵营.....	41
问题背景.....	20	永无休止的冲突.....	42
作为背景的背景.....	21	作为工具的阵营.....	42
<b>第二章：玩家角色种族.....</b>	<b>21</b>	侦测阵营.....	43
一个非人类的世界.....	21	询问.....	43
种族等级限制.....	22	施展法术.....	43
放缓步伐（可选规则）.....	22	职业能力.....	43
标准的职业和等级限制.....	23	把玩家蒙在鼓里.....	43
超过等级限制（可选规则）.....	23	改变阵营.....	43
创造一个新种族.....	23	故意的改变.....	44
<b>第三章：玩家角色职业.....</b>	<b>26</b>	不自觉的改变.....	44
职业、等级与普通人的.....	26	非自愿的改变.....	44
零级角色.....	27	记录改变.....	44
冒险者和社会.....	28	改变阵营的影响.....	44
战士.....	28	<b>第五章：熟练（可选）.....</b>	<b>45</b>
圣武士.....	29	武器熟练.....	46
		优化.....	46

NPC 熟练.....	47	从法术书中抄录.....	63
非武器熟练.....	47	卷轴研究.....	63
增加新的熟练.....	48	向导师学习.....	63
<b>第六章：财产与装备.....</b>	<b>48</b>	DM 对法术获取的控制.....	63
货币体系.....	49	法术.....	63
商业简史.....	49	任何尺寸，任何外形.....	63
商品.....	49	法术书准备.....	64
信用证.....	49	法术书费用.....	64
易货贸易.....	49	一本法术书有几页？.....	65
钱币.....	50	扩展魔法学派.....	65
钱币的种类.....	50	增加新法术.....	65
日常开销.....	52	通过战役细节进行扩展.....	65
贫困潦倒的生活环境.....	52	法术研究.....	66
拮据的生活环境.....	52	提议新法术.....	66
中产阶级的生活环境.....	52	分析法术.....	66
富足的生活环境.....	52	解决新法术的问题.....	66
榨干金库.....	53	设定法术等级.....	67
扩展装备列表.....	53	设定法术成分（可选规则）.....	67
调整价格.....	53	设定研究时间.....	67
各历史时期的装备.....	54	法术研究费用.....	67
古典时代.....	54	将新法术加入法术书.....	67
黑暗时代.....	54	研究额外的法师法术（可选规则）.....	68
中世纪.....	54	<b>第八章：经验.....</b>	<b>68</b>
文艺复兴时期.....	54	经验的重要性.....	68
调整装备列表.....	54	太多还是太少？.....	68
装备质量.....	56	固定目标.....	69
锁具质量.....	56	开心.....	69
马的质量.....	56	角色存活.....	69
马匹特性（可选规则）.....	57	进步.....	69
马匹购置中的风险.....	58	可变目标.....	69
武器质量.....	58	故事目标.....	70
装饰.....	58	经验值奖励.....	70
由不常见的金属制造的护甲（可选规则）.....	58	团队奖励.....	70
破坏装备.....	59	个人经验奖励（可选规则）.....	72
物品豁免.....	60	奖励经验值的时机.....	73
攻击类型.....	61	经验的影响.....	74
<b>第七章：魔法.....</b>	<b>61</b>	训练（可选规则）.....	74
初始法师法术.....	61	升级速度.....	75
玩家选择.....	62	<b>第九章：战斗.....</b>	<b>75</b>
DM 选择.....	62	描绘出生动的战斗场面.....	75
玩家/DM 协作.....	62	不仅仅是砍砍杀杀.....	76
在 1 级以上获得法术.....	62	定义.....	76
获得等级.....	62	攻击检定.....	77
		计算命中值.....	77

攻击检定上的调整值.....	77	对远程攻击采取掩蔽.....	97
不同类型的武器与护甲对抗时的调整值 （可选规则）.....	78	投炸物.....	97
不同类型的武器.....	78	投炸物的类型.....	99
看似不可能的命中值.....	79	以大圆石作为远程武器.....	99
计算零级命中值.....	80	特殊攻击.....	99
战斗与遭遇.....	80	来自被魅惑的动物的攻击.....	99
战斗轮.....	81	凝视攻击.....	100
你在一轮当中能做的事情.....	81	天生能力.....	101
战斗流程.....	82	喷吐武器.....	101
先攻.....	83	特殊防御.....	101
标准先攻流程.....	83	豁免检定.....	101
先攻调整值.....	83	进行豁免检定.....	101
集团先攻（可选规则）.....	85	豁免类型与优先顺序.....	103
个体先攻（可选规则）.....	86	主动放弃豁免.....	103
多次攻击与先攻.....	87	使用属性检定进行豁免.....	104
施法与先攻.....	87	调整豁免检定.....	104
武器速率和先攻（可选规则）.....	87	魔法抗性.....	104
攻击.....	88	魔法抗力的效果.....	105
攻击者的数量.....	88	魔法抗性何时生效.....	105
面朝方向.....	88	成功的魔法抗性检定.....	105
武器长度.....	89	斥退亡灵.....	106
攻击者的位置与攻击检定.....	89	邪恶祭司与亡灵.....	107
长柄武器与武器的正面（可选规则）.....	89	武器免疫.....	107
攻击特定的目标.....	90	武器攻击的效果.....	108
指定目标攻击.....	90	银制武器.....	108
战斗中的移动.....	90	生物对生物攻击.....	108
近战中的移动.....	90	在战役中使用有免疫的怪物.....	108
移动和远程战斗.....	91	士气.....	109
发起冲锋.....	91	通过角色扮演来解决.....	109
撤退.....	91	士气的掷骰.....	110
非致命攻击.....	91	如何进行士气检定.....	111
拳打和摔跤.....	91	士气检定失败.....	112
压制.....	93	受伤与死亡.....	113
在非致命战斗中使用武器.....	93	伤势.....	113
非致命战斗与其他生物.....	94	特殊伤害.....	113
接触法术与战斗.....	94	坠落.....	113
重击（可选规则）.....	95	麻痹.....	114
招架（可选规则）.....	95	能量吸取.....	114
战斗中的远程武器.....	95	毒素.....	115
射程.....	96	特定部位创伤（可选规则）.....	116
射速.....	96	这个创伤是必要的吗？.....	116
远程战斗中的属性调整值.....	96	治疗.....	117
对混战中射击.....	96	自然治疗.....	117
		魔法治疗.....	117



草药学和与治疗有关的熟练.....	118	随机遭遇.....	148
角色死亡.....	118	你应该使用随机遭遇吗? .....	148
死于中毒.....	118	随机遭遇表的特性.....	148
死于重伤.....	118	创造遭遇表格.....	150
必死无疑.....	118	2-20 表格.....	150
复活死者.....	118	百分率表格.....	152
濒临死亡（可选规则）.....	119	地下城遭遇表格.....	153
不同寻常的战斗场合.....	119	野外遭遇表格.....	153
攻城武器伤害.....	119	特殊遭遇表.....	154
骑乘战斗.....	120	给遭遇表格调一下味.....	156
空中战斗（竞赛规则）.....	122	主持遭遇.....	157
空中战斗（可选规则）.....	124	遭遇检定.....	157
水下战斗.....	125	这场遭遇有必要吗? .....	158
<b>第十章：财宝与魔法物品.....</b>	<b>127</b>	遭遇的规模.....	158
谁需要金钱? .....	127	突袭.....	159
财宝的形式.....	127	遭遇距离.....	159
财宝的安置.....	128	遭遇中的反应.....	160
谁得到了财宝? .....	128	解决游戏中的问题.....	161
被放置和随机遭遇的宝物.....	130	遭遇过于困难.....	161
财宝表格.....	130	遭遇提供了过多的财富.....	161
维持平衡.....	130	遭遇过于简单.....	162
财宝过少.....	130	<b>第十二章：非玩家角色.....</b>	<b>162</b>
爆钱战役.....	130	雇工.....	162
魔法物品.....	131	中世纪的行业.....	162
生物与魔法物品.....	131	刺客，间谍和贤者.....	166
购买魔法物品.....	132	刺客.....	166
魔法——罕见还是普遍? .....	132	间谍.....	167
研究魔法物品.....	132	贤者.....	167
魔法造物的本质.....	133	士兵.....	169
药剂与卷轴.....	134	兵种说明.....	170
卷轴.....	134	聘用雇工.....	173
药剂.....	135	可能会冒犯到谁? .....	173
制造其他魔法物品.....	136	降低你的风险.....	173
为魔法物品填充能量.....	138	获得许可.....	173
消灭魔法物品.....	138	找到合适的人.....	173
神器与圣物（可选规则）.....	139	周薪.....	174
设计一件神器或圣物.....	140	追随者.....	176
神器与圣物范例.....	142	让一名非玩家角色成为追随者.....	176
<b>第十一章：遭遇.....</b>	<b>144</b>	玩家接手.....	176
遭遇是什么? .....	145	扮演追随者.....	176
计划好的遭遇.....	146	追随者记录.....	177
线索式.....	146	官员和社会阶级.....	177
触发式.....	147	施法者.....	179
将线索式和触发式组合起来.....	148	找到施法者.....	179

说服非玩家角色提供帮助.....	180	兽化症.....	206
非玩家角色的魔法物品.....	182	其他魔法疾病.....	207
个性.....	182	存在的位面.....	207
龙套的非玩家角色.....	182	主物质位面.....	207
重要的非玩家角色.....	182	以太位面.....	207
其他非玩家角色的特色.....	185	内层位面.....	208
士气.....	186	星界.....	208
快速创造非玩家角色.....	187	外层位面.....	208
<b>第十三章：视觉与光照.....</b>	<b>187</b>	<b>附录 1：财宝表格.....</b>	<b>209</b>
光源作用.....	188	钱币.....	210
被察觉.....	188	宝石.....	210
生物与光源.....	188	观赏石.....	211
光的把戏与陷阱.....	188	半宝石.....	211
热感视觉.....	188	奇特到贵重.....	211
标准的热感视觉.....	188	宝石和珠宝.....	211
可选的热感视觉.....	189	艺术品.....	212
其他形式的视觉.....	189	<b>附录 2：魔法物品表格.....</b>	<b>212</b>
黑暗.....	189	魔法物品表格.....	213
隐形.....	190	护甲与盾牌.....	222
发现隐形生物.....	190	魔法武器.....	223
<b>第十四章：时间与移动.....</b>	<b>191</b>	<b>附录 3：魔法物品详述.....</b>	<b>225</b>
详细的计时.....	191	药剂.....	225
准备日历.....	192	辨识药剂.....	225
以时间来平衡游戏.....	193	混合药剂.....	225
移动.....	193	药剂的持续时间.....	226
在陆上移动的坐骑.....	194	药剂清单.....	226
照顾动物.....	194	卷轴.....	233
交通工具.....	195	卷轴法术的法术等级.....	233
地形对移动的影响（可选规则）.....	196	法术失败.....	234
陆上移动的地形影响.....	196	使用卷轴魔法.....	234
公路和小径.....	197	施展卷轴的效果.....	234
地形障碍物和阻碍.....	198	防护卷轴的效果.....	234
在水上移动.....	198	谁能使用卷轴法术？.....	234
海上航行.....	199	法术等级的范围.....	234
天气和船舶旅行.....	200	诅咒卷轴.....	234
空中移动.....	201	地图.....	235
迷路.....	201	防护卷轴清单.....	235
单纯的迷路.....	202	戒指.....	237
绝望的迷路.....	202	权杖.....	246
处理迷路的角色.....	203	命令语（可选规则）.....	246
<b>第十五章：DM 杂记.....</b>	<b>203</b>	法杖.....	250
聆听.....	203	命令语（可选规则）.....	250
门.....	204	魔杖.....	254
隐藏门与密门.....	205	命令语（可选规则）.....	255

魔法奇物.....	258	魔法武器清单.....	305
魔法物品的类型.....	258	智能武器阵营.....	313
魔法物品清单.....	259	武器能力.....	314
护甲和盾牌.....	303	武器的自我意识.....	316
光效.....	304	武器对抗角色.....	316
未知或非凡的特性.....	305		

## 简介

您是非常特殊的一类人：AD&D 游戏的地下城主。您的工作并不简单。它需要才智、想象力、思考与即兴扮演的能力。对于一场好游戏而言，优秀的地下城主是不可或缺的。

*地下城主指南*是为地下城主们准备的。请劝阻玩家阅读此书，并且绝对不要允许玩家在游戏期间翻阅它。只要玩家不知道*地下城主指南*里的确切内容，他们就总是会对这些您知道而他们不知道的东西感到好奇。无论您是否有秘密信息；即使您没有，只要他们认为您有，那么神秘感和不确定性就能维持下去。

同时，这本书包含了很多*玩家手册*中没有讨论到的基本规则。其中部分规则是玩家在游戏过程中能够很快学会的——特殊的战斗状况，雇佣 NPC 的花销等。而其他的则是涉及到更为深奥或神秘的情况，比如神器或其他魔法物品的性质。这些信息被放在*地下城主指南*中以保证 DM 可以控制玩家（及其角色）了解这些知识的程度。就像我们的世界，奇幻世界中的知识也同样是力量。玩家角色的无知会伤害到他们（或诱使他们高兴地进行一场无果的追寻）。尽管玩家并非您的敌人，但他们也不是您的盟友，因此您没有必要无偿提供任何东西。如果角色在狩猎鼠人前不提前做任何研究，那么就请随意地给他们制造些麻烦吧。另外，也要向那些花了时间做检查的人给予奖赏。

除了规则，您会发现本书用了很多的篇幅来讨论制定这些规则的原理。同时还给出为适应你的战役而调整规则所需的利弊测试。毕竟，这本书的目的是为了让你更好地成为一名游戏主持人和裁判而做准备。越了解这个游戏，您就能更好地处理那些意料之外的发展与不寻常的情况。

一个非常本质，并且贯穿本书的原则是：DM 应承当使他的战役成功的主要责任，而且他应该采取积极的手段来引导它。这个概念是非常重要的。如果您打算略过简介部分，请停下来并重读这一部分。理解您即将阅读的东西是什么，这是非常关键的。

DM 的“积极手段”甚至可以使用在规则上。关于您战役的许多决定只能由一个人来做出——您自己。定制适应您和您的玩家风格的属于你的战役。

您将在本书中找到许多信息，但您不会找到对应您所有疑问的相应答案，以及那些对应您游戏问题的简单解决方案。您会找到的是各种问题的讨论，以及许多用来引导您深思熟虑地分析适应您战役情况的联动方案。

AD&D 2 版的游戏是平衡且易于使用的。在我们已知的角色扮演游戏中，没有其他游戏经历了比它更多的实际测试。然而，这并不是在说它是完美的。我们认为正确的那些东西在您的战役中可能是不平衡或不适合的。唯一能让 AD&D 游戏对所有玩家都“正确”的办法，那就是让 DM 明智地运用他的自由裁量权。

对亚人经验等级的限制是一个很好的例子。很多人抱怨说这些上限太低了，我们同意这一点并且提高了上限。新的上限经过了测试、检查和调整，直到我们认为它们是合适的。但您可能是更喜欢旧版限制的那部分人，或者您可能认为不应该有这种限制。在关于角色职业的章节中，您会找到关于考虑等级限制利弊的这个主题的讨论。我们不要求您无条件接受我们建立的所有限制。但是我们要求您在做出改变前阅读此章节并仔细考虑您在做什么。如果在权衡后您认为修改对于您的游戏是有道理的，那么就请通过各种方法来进行修改。

简单来说，如同规则里写的，请遵守规则——如果这么做使您的游戏变得更好。同样地，您也可以在能够使您的游戏变得更好的时候打破规则。

## 关于本书结构的一些话

本书中所有内容都基于假设您已经熟读*玩家手册*。为了让您的工作更轻松，*玩家手册*与*地下城主指南*使用了相同的结构。章节在两本书中以相同的顺序呈现。这意味着，只要您知道某些东西在*玩家手册*中该在哪里找到，那么您也能在本书中找到它。

另外，本书中的索引也涵括了 *玩家手册*。您可以通过查阅本书的索引来找到任何特殊主题的出处。

## 作为一名 DM 的艺术

成为一名优秀的地下城主并不只是了解规则。这需要才智，戏剧天份，对戏剧时机的良好感觉，还有很多其他东西。我们大多数人都或多或少地拥有这些能力，但总是有提升的空间。

幸运的是，这些技能是可以学习并通过实践来提高的。有成千上百的诀窍、捷径或简单的原则可以帮助您成为一名更优秀、更引人注目、更富有创造力的游戏主持人。

但你无法在 *地下城主指南* 中找到它们。这是用于运行 AD&D 游戏的工具书。我们尽力削减了与游戏直接过程无关的材料。如果您希望阅读更多这些方面的材料，我们向您推荐 *龙* 杂志，该杂志是由 TSR 公司出版的月刊。*龙* 杂志致力于角色扮演主题，特别是 AD&D 游戏。在 16 年来，*龙* 杂志刊登的文章已经覆盖了角色扮演游戏的方方面面。它对于 DM 们与玩家们简直是无价之宝。

如果您渴望学习但之前从未玩过角色扮演游戏，那么同 *玩家手册* 中说的一样，我们能给出的最好建议依然是：找到一群已经在玩游戏的玩家，同他们一起跑几次团。如果这是不切实际的，那最好的替代办法是找一篇 *高级龙与地下城游戏* 的简介的复印件。它涵盖了 AD&D 游戏中进行奇幻角色扮演的基础知识，但通过更简单的边玩边学的方式来进行表达。它还包含了一些的角色扮演冒险的介绍。这些东西会告诉您游戏是怎么进行的，并且逐步提供关于如何与你的朋友开始游戏的指示。

# 第一章：玩家角色属性值

每个玩家都要负责创建自己的角色。但是，作为 DM，你的决定在当中会起到至关重要的作用。玩家创建的角色是否通过是由你决定的。本章概述了建立角色过程中 DM 应该考虑的要点，并针对角色创建中的常见问题给出指导建议。

## 满足玩家的喜好

大多数的 AD&D 游戏的玩家在游戏过程中都会使用同一个角色。玩家与他们的角色形成强烈的羁绊，并会因他们在历练和成长中变强而兴奋。游戏的成功与否取决于玩家是否在乎自己的角色。因此，让玩家创建出他们想扮演的那类角色是非常重要的。

另一方面，DM 也要注意某些玩家中存在的角色越强越好的倾向。如果这符合你的战役，那么强力角色本身并不是问题。然而，问题在于，如果玩家滥用规则或你的好意而创建出强度远高于其他人的角色。在最好的情况下，这会导致游戏的不平衡；在最坏的情况下，它会使玩家觉得无聊甚至难过。

因此，在玩家的角色创建之前，DM 要先定好使用哪种骰点方法：方法 I，五种替换方法的其中一种，又或者是某种自创的方法。

DM 要尽快做出选择，因为这是你的玩家首先会提出的问题之一。

## 选取角色创建方法

下述方法各不相同。其中某些方法会创建出比其他方法更强的角色（虽然不会产生过于强大的角色）。因此，游戏中的每个玩家都应当使用相同的方法。

如果你在模组的进行过程中想要变更方法，只需要简单地告诉你的玩家就好了。但是，尽量避免在某个玩家创建新角色的时候作出这种变更，否则其他人可能会指责你偏袒。就算你知道自己并不是在偏袒，这样也难以避免伤害到别人。

每种骰点方法的优劣都会在下文中提到（也可以参考玩家手册的第 13 页）。对应方法建立的五个范例会说明不同方法可能产生的结果。

### 方法 I（依序 3d6）：

这是最迅速和最直接的方法。投骰时无需做任何决定，且投掷次数也是最少的。属性的区间为 3 至 18，大多数情况下会出现 9 至 12 中的数字。

一般来说，角色会有四个属性在均值水平，一个弱于均值，一个高于均值。幸运的玩家可能会有多个超均值属性，运气差的玩家则刚好相反。

超高属性是很罕见的，因此高属性需求的职业（圣武士、游侠、幻术师、德鲁伊、诗人）也相对要少见。这使得能成为上述职业的角色非常特别。大部分玩家角色会是战士、祭司、法师或盗贼。属性出众的角色会显得很突出。

**方法 I 的缺陷：**首先，一些玩家可能会觉得角色过于平庸；其次，玩家并没什么选择权。

在使用方法 I 的情况下，运气完全决定了玩家能扮演的角色类型，因为他控制不了骰子。大多数角色对职业没有什么选择的余地：通常只会有一两个选项。你可以允许玩家废弃那些完全没有合适职业的角色而重新来过。

表格 1：方法 I 的角色					
	#1	#2	#3	#4	#5

力量	10	8	13	6	16
敏捷	8	7	8	15	10
体质	12	8	9	10	14
智力	13	8	14	9	12
灵知	12	10	11	9	13
魅力	7	12	14	7	8
建议职业	巫	牧	战/巫	贼	战

### 方法 II（两次 3d6 择一）：

该方法可以在避免属性点膨胀的同时让玩家得到更好的属性。玩家对角色可以有更多的支配权。属性均值仍然会在 9 至 12 之间，玩家可以通过选取结果而做出更符合他们愿望的角色。

出众的角色依然是稀有的，特殊的角色也并不常见，但是很少会有低于平均值的属性。

**方法 II 的缺陷：**由于掷骰次数更多，创建角色的时间会长一点。而且这样的选择并不一定会让玩家能选到他们想要的职业。

表格 2：方法 II 的角色					
	#1	#2	#3	#4	#5
力量	12	11	9	9	15
敏捷	10	15	12	13	14
体质	11	11	16	14	14
智力	13	11	12	13	14
灵知	16	13	13	11	13
魅力	10	11	14	9	12
建议职业	牧	贼	牧	巫	战

### 方法 III（3d6，自由分配）：

该方法让玩家创建角色时有更多选择权，但仍然会在总体上确保不会有过高的属性值。在玩家骰运不济的情况下，依然还是会产生糟糕的角色。大部分角色的属性值都处于平均状态。

因为玩家可以依照自己的喜好来分配属性，因此更容易满足特殊职业的要求。标准极为严格的职业（特别是圣武士）仍然会很少见。

**方法 III 的缺陷：**该方法比方法 I 和 II 更耗时间，尤其是有些玩家会纠结于“优化”他们的种族与职业选择（这种“优化”指的是研究所有的可能性来获得最大的优势）。玩家可能需要被鼓励去创建出他们所想要看到的角色，而不是某个获得最多收益的骰子。下面给出的范例是以这种方法生成的战士：

表格 3：方法 III 的角色					
	#1	#2	#3	#4	#5
力量	15	13	14	15	14
敏捷	11	12	9	10	12
体质	15	13	13	12	14
智力	7	8	8	9	11
灵知	8	7	7	6	9
魅力	7	12	7	7	11

### 方法 IV（两次 3d6，自由分配）：

该方法综合了方法 II 和 III 的好处。角色基本不会有很糟的属性。大部分属性都高于平均。个人的属性并不会过高，所以非常特别的角色依然罕见。不过大部分角色仍然会高于常人水平。



**方法IV的缺陷：**该方法一般会很慢。玩家会花很久对比可能的属性组合与种族职业的属性需求。新玩家可能会对这个过程中大量的决策不知所措。下表是战士的样例：

表格 4：方法IV的角色					
	#1	#2	#3	#4	#5
力量	15	14	15	16	15
敏捷	13	10	13	15	13
体质	13	12	15	13	13
智力	13	9	13	12	13
灵知	13	9	11	13	12
魅力	10	9	11	13	12

## 方法V（4d6，除去最低，自由分配）：

使用该方法之前，应当先确定冒险者在人群中的形象。这里有两种主流的说法。

一种认为冒险者与常人无异（除了有些鲁莽、任性或不安分）。只要愿意，街头上的任何人都可以成为冒险者。因此，冒险者不会在掷属性的时候获得什么特殊奖励。

另一种认为冒险者是特殊的，他们超乎常人。如果他们不出众，就只会和其他人那样当劳工或商人。玩家角色是英雄，所以理应得到属性值的奖励来显得与常人不同。

选用方法V创建玩家角色就等于赞同第二种说法，认为冒险者应当比其他人都厉害。

该方法能创建出高于平均值的角色。他们并不完美，但即使是他们最糟的属性值，也很可能在平均值以上。更多的属性处于出众的范围（15以上）。玩家几乎可以创建出属于任何职业和角色的角色。

**方法V的缺陷：**与其他允许自行分配属性的方法相同，该方法耗时偏长。而且它还会产生“超强角色”的倾向。

除非你是经验丰富的DM，否则得要小心滥强角色。他们比起那些中等实力的角色更难受到操纵和挑战。另一方面，他们在低级时的存活率也比“普通”的角色要高得多（关于这部分参考下文的“超强角色”）。

关于法V的最后一点是：在这种方法下所得到的高属性并不会让人兴奋，因为它们是更加常见的，这从下面的战士角色中可以看出：

表格 5：方法V的角色					
	#1	#2	#3	#4	#5
力量	17	15	16	14	18/37
敏捷	14	14	13	15	12
体质	15	14	14	15	17
智力	13	11	10	14	8
灵知	13	10	11	15	8
魅力	9	13	8	7	9

## 方法VI（点数+骰子）：

相对于其他方法，这会让玩家拥有更高的支配权。在点数系统下，玩家基本上都能玩到他想要的角色——或者至少是他想要的种族职业搭配。不过这样做的玩家通常都需要付出可观的代价。

骰子不太可能会让每个属性都和他想要的一样高。通常可能只有一两个突出的属性，而糟糕的骰运可能会连这个基础都达不到。玩家在建立角色时必须仔细地权衡他这些选择的利弊。



**方法Ⅵ的缺陷：**该方法最适合那些有经验的玩家。对职业和种族不熟悉的玩家会难于做出必要（且困难）的决定。表格 6 给出了该方法下的战士：

表格 6：方法Ⅵ的角色					
	#1	#2	#3	#4	#5
力量	17	15	16	17	18/71
敏捷	12	11	11	13	12
体质	12	9	12	18	14
智力	11	9	10	11	11
灵知	9	9	10	8	10
魅力	8	8	9	9	13

## 超强角色

建立超强角色是玩家们所面对的一个强大诱惑。虽然并不是所有玩家一直都想这样做，但是对力量的渴望会一次又一次地困扰着大多数玩家。

许多玩家认为自己的角色只是游戏系统中的一系列数据的统合。他们不会考虑发展自己角色的个性。这种玩家想要的是在游戏中“获胜”。他们都错失去了许多乐趣。

如果玩家只是为你的战役新建角色，那么你可能并不需要处理这样的超强角色。玩家只能通过种族奖励来得到 18 以上的属性，但这也是非常罕见的。此后在战役中，魔法也可以进一步提高属性。

最大的困难在于某些玩家想要引进一名别的战役中的过强角色。如果你没有准备好对策，超强角色就会严重影响一个战役：角色实力处于中等程度的玩家会感到无聊，而强力的角色会觉得被拖后腿。这对于玩家或角色之间的协调与合作都没有好处。

角色扮演的关键元素在于合作。任何一组玩家中的每个人都会发挥强并克服弱点。这是冒险小队的根基——拥有足够多样化的能力的小组可以完成远超出队伍规格的成就。

如果扔进一个本身就是相当于军队的角色。除了当炮灰或搬运工之外，他并不需要其他角色做什么。他也不需要盟友。他的存在本身就摧毁了游戏的根基——合作。

## 鉴别超强角色

并没有可以定义超强角色的准则，因为它的定义会根据不同的战役而有所不同。在你的游戏中算是中等的角色，放在你朋友的游戏里可能只是个弱渣。把他的角色放在其他小队里可能会显得更为弱小。处理好强度的平衡需要一定的经验，不过用相同的方法创建出来的角色应该多少是旗鼓相当的。

如果有人想把其他战役中的角色引入到你的游戏里，请将其与游戏中已有角色对比。太强或太弱都是不好的。当然，你应该当心那些全属性为 18 的家伙。

## 应对超强角色

如果你认为某个角色过强，那么该玩家就有两个选择。第一，他可以同意以某种方法来弱化该角色（取决于你的意见）。这可能仅仅只是扔掉几件魔法物品（“你不能带着那把能够射出 30 个伤害骰的火球的+5 神圣复仇者进入我的战役！”）。第二，该玩家可以同意不使用某些特殊能力（“我不管之前你的 DM 给了你什么邪眼，在这里你不能诅咒我的骰子！”）。如果这样的改动过大，或者需要调整能力或等级的时候，更好的选择是让玩家直接创建一个新角色。旧的角色依然可以在他原本的那个战役里使用。而适合你战役的新角色则可以在你的游戏中发展。切记，其他 DM 所允许的，并不代表你就要允许！

## 无可救药的角色

超强角色的另一个极端是无可救药的角色。玩家相信这个新角色的致命弱点会让他快速地惨死在某个假想敌的手下。他会要求放弃这个角色而再创建另一个。

事实上，真正的无可救药的角色是很少的。属性值确实会影响游戏，但是它们不是决定角色成败的最大因素。更重要的是玩家扮演中的奇思妙想。

当玩家抱怨他的角色倒霉和“无可救药”的时候，更多可能是因为角色与他的期望不符。有些玩家会放弃任何只有一项高于平均属性的角色，有些会因为无法选择喜欢的职业或种族而抱怨。其他的玩家甚至会因为有一项属性低于平均就不高兴。有些玩家会执念于超强角色，有些则想要无惩罚的角色。有些玩家想要玩某个特殊的角色职业，如果属性不足，他们就会觉得不公平。

某些玩家会以数值计算公式来证明某个角色是多么的无可救药（“属性值总和不够 75 怎么活”或者“没有两个 15 以上属性的角色就是垃圾”）。事实上，根本就不存在这种严格而又简易的公式。真正无可救药的角色是非常少的。

### 应对无可救药的角色

在判定某个角色是否无可救药之前，请先弄清玩家的动机。请尽量维持立场，鼓励玩家尝试一下这个“坏”的角色。他们可能会享受这种不一样的扮演。

一个或多个属性很低（6 以下）的角色可能看起来像是个屌丝，扮演起来也毫无趣味。但事实正相反。极高的属性造就独特的角色，极低的属性也同理。优秀的扮演者可以把这样的角色玩得非常出彩。鼓励玩家们发挥胆识与创意。历史和文学中许多著名角色都是克服弱点铸就成功的。

完全中庸的角色综合种种因素来看都是最糟糕的。极端的属性可以给角色一些扮演上的指导。或是迅捷如风或是愚不可及，这都提供了一些有趣的扮演内容。

而中庸的角色没有这样的中心。玩家必须要想象这个角色独到之处，而这一般并不容易。太多玩家陷入的是“路人战士”综合症。

事实上中庸角色也是可行的。真正无可救药的是完全不能满足任何职业要求的角色。其他角色的可玩性是由你而决定的。

### 应对不满意的玩家

话虽如此，但你不应该强迫玩家接受他不喜欢的角色。这只会让你失去一名玩家。如果确实有人不满意，那么你可以对角色稍作调整或者让他重新掷骰。

在调整属性时，请依照这样几点：

- 不要把某项属性调整到高于特定种族或职业的最低要求。就算没有 10%的经验奖励，你也已经做了很大让步。
- 不要把某项属性调整到 15 以上。只有圣武士和幻术师这两个职业的属性最低值高于 15。也就是说，只有非常特殊的角色才能成为圣武士和幻术师。如果你随便就给玩家使用这些职业，那么它们也就失去了各自的魅力。
- 对于不属于玩家想要的职业或种族所需的属性不予调整。
- 如果是要调整某项已经满足标准职业角色的属性来满足某个可选职业时，请多加考虑。假如基里佐夫的属性足以让他成为一名半精灵战士，他是否真的需要去当一名游侠？何不鼓励玩家扮演一个想要当游侠却机运不佳，又或者认为自己是游侠却对树过敏的角色。切记要鼓励角色扮演！

## 祈愿术与属性值

玩家迟早都能够祈愿。祈愿术能够让有创意的玩家以不可思议的方式打破规则。难以避免的是，某些玩家会想要祈愿术来提高自己的属性。这是完全没问题的。玩家角色应该有提升自己属性的机会。但是，这不应该过于简单，否则过不了多久你战役里的每个角色就都会有几个 18 了。

在通过祈愿术来提升 15 或更低的属性值时，每个祈愿术都能够使属性提升 1 点。例如，敏捷为 15 的角色可以用祈愿术来将自己的敏捷提升到 16。

如果属性值是在 16 到 20 之间，那么每个祈愿术都只会提升十分之一的属性<sup>1</sup>。角色需要 10 个祈愿术才能将他的敏捷从 16 提升到 17。玩家可以在他的角色卡上记录 16.1、16.2 等。在通过祈愿术把它们变成整数之前，那些小数的属性值是不会产生任何影响的。

如果勇士类角色拥有 18 的力量值，那么每个祈愿术都会提升 10 个百分点。因此，达到 19 的力量值需要 11 个祈愿术。

该规则只适用于祈愿术和类似于祈愿术的能力。魔法物品（手册、书卷等）以及权能的介入可以直接提升一点属性，而无论当前值是多少。

## 多角色玩家

每个玩家通常都只操控一名角色，但有时候玩家可能会想要或需要操纵更多的角色。在正确的情况下，多角色是可行的。

当你的战役已经开始，而玩家对游戏的世界也更了解之后，他们就可能会想要分散在世界各处的角色。允许多名在不同地域生活和冒险的角色可以为游戏增添多样性。这些角色通常都相隔很远，在一个区域中发生的事件并不会对另一个区域造成影响。

有时候，玩家是想要尝试不同种族和职业的角色，但又不想放弃他们现有的更为老练的英雄。将这些角色分散在世界各地，依然是个保证他们相互独立的有效手段。

只要有可能，那就应该尽量避免让玩家在同一个区域内操控多名角色。如果玩家出于某些原因而必须在某个区域中操控多名角色时，那就应当确保这些角色的经验等级有明显差异。仅靠这样的经验差距也可以多少保证他们不常往来。

在允许玩家使用多角色时，这些角色应当是独特且各异的。出于规则的完全公平，由同一名玩家控制的多个角色应当是不同职业，甚至是不同种族的。这也有助于玩家在他们的想象中区分开这些角色。

玩家拥有超过一个的可用角色，那么就要在冒险内容揭晓之前让他决定使用哪个角色来冒险。如果某个冒险需要进行多次的游戏集会，那么每次都必须使用该角色。在这段时间中，玩家的其他角色被视作在忙着处理别的事务。

避免让玩家在一个冒险中带着一名以上的角色。这种问题通常会在某个冒险中角色数量太少而无法安全进行时出现。最好的解决方法是调整原有的冒险，使用不同的冒险模组，或者让 NPC 雇工支援小队。

## 多角色的问题

精心扮演一名角色对一个人来说已经是很麻烦了。再增加一名角色通常会意味着让他们变成两堆数据

---

<sup>1</sup> 根据《龙杂志》第 238 期中 Skip Williams 对于使用祈愿术提升属性值的问题的回答，他所提及到的“把所有属性值从 18 提升至 25 需要 660 个祈愿术”以及关于“使用祈愿术把属性值提升超过 21 的内容被错误地从近期印刷出来的《地下城指南》中删除”的情况。因此，关于这部分的规则为：“如果属性值为 21 或以上（即 20 至 25 之间），则需要 20 个祈愿术才能使他的属性值增加 1 点（每次提升 0.05 点）。”

而不是两名角色。

**物品的共享：**共享物品是应当被扼杀在摇篮里的单玩家/多角色的问题之一。有些玩家喜欢在他们不同角色之间来回交换魔法物品、财宝、地图以及装备。

比如法耶赫在冒险时带上了伯塔姆的**隐形戒指**。作为交换，伯塔姆可以使用法耶赫的**速度之靴**。简单来说，这两名角色互相使用各自获得的财宝。

这是绝不可被允许的！虽然他们由同一名玩家控制，但这些角色并不是复制人。他们的装备和财宝都是极为宝贵的。想想看，法耶赫真的会把她的靴子借给另一个玩家扮演的角色？如果是 NPC 呢？也许都不会。除非这个角色各方面都（近乎愚蠢地）很大方，你完全有权利（甚至可以说是义务）去禁止这样的行为。

**情报的共享：**情报是更难于处理的问题。你的玩家必须了解到玩家所知道的和角色所知道的之间的区别。你的玩家阅读过规则，分享过故事。也许他们曾经因为一整队冒险者被黑门之后的美杜莎变成了花园装饰而懊恼万分。但这都是玩家的情报。其他的角色并不会知道那个小队发生了什么，除了一点：他们进入了黑门之后就再也没回来。

玩家知识/角色知识的问题是一直都会存在的，但是，这在玩家控制同一个区域里的多个角色时会显得更严重。只有优秀的玩家才能无视那些他的角色不可能知道的东西，尤其是这牵扯到一些危险的事物时。最好的解决办法是避免这种状况的发生。如果问题出现了，而且玩家似乎是在利用他们角色所不应该拥有的知识时，你可以通过对状况进行改动来劝阻他们。不过，预防依然是最好的治疗方法。最后要记住，当出现问题的时候（这是必然的），不要放弃或放任。相反，要找方法把这些问题变成一个冒险。

## 角色背景

在角色被完成后，你会发现有很多问题还没有答案：角色的父母是谁？他们还活着吗？这个角色有没有兄弟姐妹？他在哪里出生？他有没有什么值得注意的朋友或敌人？父母的经济条件如何？他有没有家庭？他是被遗弃的孩子吗？他是文质彬彬还是野蛮粗鄙？简而言之，就是这个角色是如何融入到这个战役世界。

并没有什么规则可以回答这些问题。*玩家手册*和*地下城指南*是用来帮助你解放想象力的。AD&D 规则并不想指定你的战役世界具体是什么样子的。这些都由你来决定。

想像一下，如果上述问题都被规则指定了结论的后果。比如，如果规则说 50%的角色来自于野蛮的原始的社会，你却正在运行一个在巨大而复杂的城市中（你的世界中的新罗马）的战役活动。而且更荒谬的是，规则指定 50%的角色是城市居民，而你的战役活动却被设置在荒蛮之地。或者，如果 20%的角色是海员，而你的冒险却发生在比撒哈拉沙漠还大的荒漠之中，你又该如何解释。

本书包含的是关于构建战役的指南和建议，但不会要求战役必须设定在哪里或者必须是什么样子。这并不意味着角色的背景可以省略——它会为你玩家和他们角色的扮演增加深度。不过，你有权修正角色的背景来迎合你战役需要。

## 让玩家做这些工作

显然，你不必包揽所有的工作。你的玩家可以提供这里所需的主要精力、热情和想法。你的任务是提供指引和控制。

让你的玩家决定他们角色是什么样的人。可能会有一个粗犷的流浪者，另一个则是文艺的公子哥，而其他的是土生土长的乡下小子或者老练的水员。让玩家来做决策，然后再告诉他们这样的角色是否能或者如何能融入到你的战役世界。

比如一个玩家说“我的矮人是个粗野的小块头汉子，他不待见人类和精灵”，你就可以回应他“嗯，那他多半是来自深山中的镶戈部族”。这样的合作可以激发你的创造力，并且从一开始就将玩家带入



你的世界。你应该为他们的的问题找到答案，并且找方法让他们的想法能在战役中实现。这样玩家就会觉得自己得到了想要的角色。

一个精心构建的角色背景不但可以提供情感满足之外的好处。它还可以提供角色加入冒险的动机。镶戈部族的矮人为何要远离他的家族所在的群山家乡？他是正在寻求救赎的流放者吗？或者他是个不安分的家伙，想要见识光彩照人的城市和外面的世界？

角色可以是为了替父母报仇、寻找失散的兄弟、补偿自己的名声、甚至是寻回旧爱。战役的大框架可以用来帮助构造背景，丰富角色的描述和交互。

背景不应当有强制因素：不要强迫玩家的角色有一个残疾的祖母，被吉普赛人偷走的三姐妹，恶毒的敌手，或是家族污点之类。相反，看看玩家是否对自己的角色有什么想法。虽然并不是所有玩家都有点子，但是对于 AD&D 来说，玩家的想象力和你的想象力是一样重要的。

玩家感到满意舒适的角色可以创造属于他们的激情和兴趣。对他们角色背景感兴趣的玩家是创造力的源泉，他们能不断给你提供新的想法。

## 问题背景

然而，某些方面的背景会给战役带来麻烦。其中最麻烦的是贵族出身，紧随其次的是极为富有。

**贵族的问题：**有些玩家喜欢扮演那种某某王子或者某某领公爵。这往往会导致权力的滥用。

玩家有时会理所当然或错误地认为这些头衔能给他的角色特权——比如即时收入，蔑视法律，有无尽的 NPC，信息和资源——甚至是利用权位的影响力来使唤其他队友。这种角色很快就会让其他玩家厌烦，并且经常会干扰精心安排的冒险。

头衔是可以被允许的，但 DM 需要对这些贵族角色加以制约。最简单有效的方法就是剥夺与头衔相应的所有权益。

比如某个贵族角色可能是个贫穷公爵的儿子。他会在父亲去世后继承头衔，但同时也会继承他的债务！这样一来，比起四处招摇，这个穷孩子可能会更宁愿低调行事，避免招来债主。毕竟，当一群债主追在屁股后面要钱的时候，冒险就不会剩下太多收益了。

类似地，某个王子的父亲可能是个不受欢迎、专制或者无能的国王，甚至可能已经由于暴政而被推翻了。这样的王子可能并不会想要到处宣扬他的来头，大多数的农民都对于他父亲的统治没有什么好印象。

显然，这样的处理很快就会让你和你的玩家感到厌烦。并不是每个公爵都穷困潦倒，也不是每个王位都会被篡夺。老是用这样的方法只会让你游戏中爵位和权贵的可信度下降。

从长远来看，更好的方法是让你的玩家角色一开始没有头衔，而是以自己名字能加上“爵士”或“女士”作为可能获得的权力收益作为目的。想象一下，当你赋予他们的角色头衔时，这些角色会多么骄傲（以及他们获取这样头衔要克服多少困难）。

**财富的问题：**你要应对的另一个问题是那些来自富裕的上层阶级家族的角色（这通常与贵族头衔的问题相关，因为贵族一般都是上层阶级）。这样的角色会因为很富有往往缺乏冒险的基本动机——赚钱的欲望。

这些玩家会把财富视作解决问题的方法。他们常常也会提出各种非常合理（但对 DM 精心安排的冒险来说非常麻烦）的方法来让他们的冒险变得更轻松。比如可以雇佣法师来制造魔法物品。而富有的 1 级角色可以直接买下一支庞大的军队。但这样的事情会给你的战役带来不好的影响。

允许玩家使用他们想要的背景的同时控制这些问题的方法是存在的。想象一下，现实世界中说服家庭或朋友给你钱有多难，尤其是当你需要一大笔钱的时候。你的家庭或朋友也许很慷慨，但这都会有个

限度。

在你的战役中，双亲可能会对给孩子提供支援而感到厌倦。兄弟们可能会因为玩家角色的亲戚挪用他应继承的财产而心烦意乱。而姐妹则可能因为嫁妆被侵吞而翻脸。

标准的中世纪风俗是要求资产（包括土地和奴隶）的继承权由子嗣均分（这也是查理曼驾崩后帝国也跟着崩溃的原因之一）。你可以借助这样的风俗将富有角色的钱包缩水到合理的程度。

此外，家庭中也存在着嫉妒和贪婪——诸多的故事都围绕着兄弟之间的阴谋算计。富有的角色很可能发现他的家产在一夜之间被侵吞殆尽。

## 作为背景的背景

角色的背景是角色扮演的工具。它为玩家提供了关于他的角色的更多信息，更多用以发展的个性。它应该补充你的战役并将其向前推动。背景的细节应当留在背景里。比起他曾经是谁，他做过什么事，你角色正在做和将会做的事情要更为重要。

## 第二章：玩家角色种族

许多因素都会影响到角色的背景，其中最重要的两个莫过于其种族和职业（详见第三章：角色职业）。形象地说，角色的职业决定他专注于哪个方向。他们可能会成为战士、法师、牧师等等……而角色的种族对其可以选择的职业加以影响。只有人类可以无限制地选择他的职业，那些非人类种族的职业范围将会被加以限制，以下是我们如此做的两个理由：

第一，这些限制是为了使玩家能否成为某个职业对于其种族而言是更讲得通的。矮人可以在一定程度上抵抗魔法，但他们对魔法能量完全没有亲和性——因此他们不能成为法师。尽管半身人更亲近于自然，但他们缺乏成为德鲁伊所需的无私精神和坚强意志。其他的亚人种族也存在着这种情况。

第二，亚人种族拥有着人类所没有的优势。因此，人类可以选择所有职业的灵活性就成为了人类的少数优点之一。

## 一个非人类的世界

如果 DM 希望，他可以选择放开任何职业对任何种族的限制，这当然会让你的玩家感到开心。但在做出这个决定之前，请思考这么做所带来的后果。

如果这个人类所拥有的唯一优势适用于其他种族，那么谁还会去玩人类角色呢？人类将会成为你的世界中最弱的种族。请设想一下，当你可以扮演一位 20 级精灵圣武士——他拥有着精灵和圣武士的所有能力时，你是否还会选择扮演一位 20 级人类圣武士呢？

如果所有玩家角色都不是人类，比较妥当的做法是设计一个没有人类的世界。你的世界将没有人类王国，或者人类的君主，或者法力无边的人类法师。他们的位置将由矮人、精灵和侏儒取代。

这不一定是坏事，但你必须考虑如何构建这个没有人类的世界。即使对于那些最优秀的魔幻作家而言，构筑一个严谨的魔幻世界也是个艰巨的任务（尤其是在这个世界是由非人类种族支配的情况下）。

那些非人类种族的家庭会如何组成？社会的主流娱乐会是哪些？那些非人类种族的价值观会是怎样的？他们会吃什么食物？他们的政府会是怎么样的？一个由热爱自然的精灵所组成的社会与人类主导的世界是大相径庭的。

更可能的情况是某些角色职业甚至根本不存在。圣武士是人类专属的职业，但矮人和精灵是否具备圣武士那样的对于法律、秩序、神明与社会的价值观？如果你仅仅改变了他们的形象（也就是说，一位表现得和人类圣武士并无差异的精灵圣武士），那你只是走入“穿错制服的人”的误区。即使是在人类种族中也存在着巨大的文化差异。设想一下，如果甚至连种族都完全不同，那么这种差异能够有多

大。

另外，如果人类变得弱小，其他种族是否会用鄙视或怜悯的态度对待人类？人类是否会被奴役？总的来看，人类的处境或许会变得相当糟糕。如果你思考过全部潜在问题后，依然决定尝试无职业限制的设定，那么请谨慎行事。我们为你准备了以下建议：

将非标准的职业/种族组合作为特殊个案处理。如果你制定了一个通用的规则——“侏儒现在可以成为圣武士”，那么很快你就会发现自己的玩家角色是 6 个侏儒圣武士。

如果某个玩家非常希望成为侏儒圣武士，那么首先要求他作出一个合理的解释——为什么一个侏儒想要成为圣武士？这个解释在你的战役设定中必须是行得通且合理的。如果他的解释令你满意，那么你可以仅准许那名玩家使用侏儒圣武士角色。并向其他的玩家解释这只是一次尝试。

不要让任何其他玩家使用侏儒圣武士，直到第一个侏儒圣武士进行了足够久的游戏，久至你可以判断这个决定是否适合你的游戏。如果这个尝试的结果是适合的，那么恭喜你，你可以为你的玩家放开这扇通往新世界的大门；如果不是，那么就不要犹豫，请告诉使用侏儒圣武士的玩家，让他放弃这个角色或转换成为一位侏儒战士——任何时候都不能允许任何人继续使用扰乱你游戏的角色。

通过这个简单的规则，你可以测试新的种族/职业组合且不会对你的游戏带来威胁。放缓步伐是这类实验的关键。

## 种族等级限制

除了无限制的职业选择，人类可以将任何职业提升到任何等级。这也是其他种族所无法获取的人类的特殊优势。在 AD&D 游戏中，人类比起亚人更加渴望力量。因此，人类会前进得更快更远。

亚人可以将适合他们的职业提升到较高等级，但他们并不能像人类般无限制地提升等级。有些玩家可能会认为各种非人类种族可以活得更加久便意味着他们将获得更高的等级。这样就会出现問題。

亚人被限制了可达到的最大职业等级是为了使他们可以达到内部的一致性（人类要比亚人更灵活），也是为了加强游戏的平衡性。然而，DM 在他认为合适的时候可以改变或者消除这些限制。和职业限制一样，这种行为所带来的后果也必须要被仔细审查。

鉴于他们那极长的寿命，不对亚人们加以限制将意味着他们的力量很快就会达到人类所不能企及的高度。世界将被这些极其强大的生物所主宰，以至于人类的被边缘化。相比于精灵和矮人的英雄，人类英雄将会显得苍白无力。

因为这些优势，亚人将会成为最受欢迎的种族——没有人会扮演人类。当然，这亦并非坏事，但这种情况是与众不同的。它会将游戏带离传统的“剑与魔法”的环境，你可能需要设计出那些人类崛起之前出现的远古英雄（尽管在这些条件下，人类不大可能主导世界）。

## 放缓步伐（可选规则）

如果你决定准许亚人无限制地提升职业等级，那么你可以考虑这个选择：为了抵消亚人种族漫长生命的优势而放缓他们前进的步伐。让亚人种族需要两倍、三倍甚至四倍的经验值才能像人类那样提升等级。

这将会使人类比起那些在自己陨落后将追上自己的同行更快地提升等级。如果尽管此解决方案合乎逻辑，但它仍不能让你的玩家接受，那么你可以采取一些折衷的方案。

最好的折衷方案是让亚人玩家们能够正常（或付出两倍代价）地提升等级直到他们的职业等级“上限”。然后要求他们以三倍甚至四倍的经验值才能继续提升等级。他们的升级会变得很慢，但玩家们仍然有一个目标与提升等级所带来的成就感。

## 标准的职业和等级限制

在消除或修改等级限制之前，你要先熟悉这个游戏和它现有的平衡性。你应该在熟悉了这些东西之后再开始改变非人类种族的等级限制。表格 7 已给出每个种族标准的职业和等级限制。

表格 7：种族职业和等级限制 *						
角色职业	角色种族					
	人类	矮人	精灵	侏儒	半精灵	半身人
诗人	U	—	—	—	U	—
牧师	U	10	12	9	14	8
德鲁伊	U	—	—	—	9	—
战士	U	15	12	11	14	9
幻术师	U	—	—	15	—	—
巫师	U	—	15	—	12	—
圣武士	U	—	—	—	—	—
游侠	U	—	15	—	16	—
盗贼	U	12	12	13	12	15
U 玩家角色可以把给出的职业提升至可能的最高等级。						
* 玩家手册给出了把玩家角色提升至 20 级的规则。						

## 超过等级限制（可选规则）

首要属性很高的亚人角色可以超越他的职业等级上限。对于那些有多个首要属性的职业而言，在计算其职业可以额外提升多少等级时将以最低的那项首要属性为准。

表格 8 中总结了首要属性较高的角色可以额外提升的等级。它所列出的额外等级是不论种族和职业而加在其通常准许的最高职业等级上的。

例如，半精灵的盗贼职业等级上限为 12。但如果一个半精灵盗贼的敏捷值为 17，那么他能够额外提升 2 个等级，因此他可以将盗贼提升至 14 级。

表格 8：首要属性奖励	
属性值	额外等级
14、15	+1
16、17	+2
18	+3
19	+4

## 创造一个新种族

在玩家手册中列出的种族只是 AD&D 游戏世界的智慧生物中的一部分。富有探索精神的 DM 和玩家可能会尝试其他种族的角色，比如兽人、兽化人、食人魔、蜥蜴人，甚至巨龙。

然而，在这么做之前，你要先想清楚自己在做什么。无限制或不加思考地使用非标准种族可以很轻易地毁掉一个战役。你应该从不同的角度来考虑新种族：

为何新种族会和其他角色处得来？它该如何与战役相契合的？他们可以做到哪些其他种族所做不到的事情？



大多数玩家选择扮演非标准种族所追求的是一次激动人心的扮演挑战。然而，少部分的玩家只是将这些作为他们在游戏系统和战役中取得优势的一种方法。与改变职业和等级限制相同，建议你在这方面也要小心行事。

准许玩家使用非标准种族会带来一系列新的问题。在创造一个新的非人类或亚人的玩家角色种族的过程中，应当按照下述规则和指引进行。

**这个种族必须与人类类似**（也就是说，它必须有一双手，至少有两条腿并可以如常人般站立）。这种种族必须可以在陆地上行走。他还必须具有智慧。兽人或半人马是可以接受的。

**这个种族不能具有**超越其他已被设计好的玩家种族的**特殊能力**。尽管龙可以化为人形，但它作为玩家种族依然是不大可能的，因为它有喷吐武器，可以改变外观，可以施放法术，而且人形不是它的原本形态。棕仙也不大可能是玩家种族，因为它拥有太多超出通常种族的特殊能力了。

**这个种族不能是跨位面生物**或拥有跨位面能力。它不能拥有天生的施法能力，也不能是亡灵或拥有魔法抗力。

**这个种族必须是乐于交际**并且愿意与人类社会互动的。居住在地底深处的灰矮人没有与人类交流的欲望，且他们会尽可能回避这种接触。半羊人愤恨那些踏足他们森林的闯入者，这使他们不能成为玩家角色。你必须根据你的游戏世界的情况来判断这个标准。

如果都满足了这些条件，那么这个种族就被认为是一种可能的玩家角色种族。一些绝对适合上述描述的种族是半兽人，兽人，半食人魔，蜥蜴人，哥布林，半人马和狗头人。

在你刚开始测试一个新的玩家种族时，只准许一个玩家使用它。切忌使用整个队伍的半食人魔去开始你的测试！慢慢来，开始时只许一个玩家尝试。这样即使新的种族太过强大，你也能够很容易取消掉它。

**角色属性：**不论类型，所有种族的属性值与其他玩家种族一样都是用相同的方法生成的。除非得到加/减调整，否则他们的属性值都是在 3 到 18 之间。

在**怪物图鉴**中定义的生物体形将会对属性值带来如下调整：

微型（T）的生物的力量有-3 的调整。小型（S）的生物的力量有-1 的调整。大型（L）的生物的力量有+1 的调整。巨型（H）的生物的力量有+2 的调整。超巨型（G）的生物的力量有+4 的调整。

那些智力低于人类平均水平（由 DM 界定或参照**怪物图鉴**）的种族，其智力会受到-1 的惩罚，而那些异常聪明或以上的种族，其智力会得到+1 的奖励。

其他所有的属性调整都由 DM 决定，可行的方案包括减少魅力和灵知以及对敏捷的上下调整。在任何情况下，增减属性必须平衡，如果一个生物在力量上获得+1 的奖励，那么它在其他属性上就必须受到-1 的惩罚。除了力量之外，任何生物都不能在任意属性上得到超出+2到-2的调整。

**种族属性需求：**一个生物有可能获得不合逻辑的属性值。但你可以限制他们的最大值或者最小值。玩家手册中的表格 7 已经给出了对标准种族的限制，DM 应当对非标准种族做同样的事情。

作为指南，大型的生物应具有至少 11 的力量，并其敏捷上限当为 17——除非它们被描述为灵敏或快速的。愚蠢的生物（那些智力低下的）其智力上限应该为 16。

但 DM 可以放宽任何要求，例如准许一个想要（或获得）具有 6 点力量值的玩家使用山丘巨人角色。但是，他需要提供一些合适的理由（在山丘巨人的范例中，也许他是家族中的弱者，由于被同伴驱逐而被迫外出冒险）。

**角色职业：**DM 必须决定新的种族可以选择什么职业。使用下一章的内容作为指导并设置一个较狭窄

的范围。你总是可以在以后将其扩大。

几乎任何种类的生物都可以成为战士。但没有任何（除人类之外的）种族可以成为圣武士。那些喜欢野外的（例如半人马）种族可以成为游侠。

那些有灵知惩罚的种族不可能成为祭司；而那些在他们的游戏描述中提到存在有 NPC 祭司并具有某种类型的社会组织（一个部落，氏族等）的生物则可以成为祭司。任何非标准种族都不能成为德鲁伊，因为这是人类的信仰体系。

那些有智力惩罚的种族不能成为法师。如果怪物图鉴中的描述表示某个种族是愚蠢、痴呆或以任何形式抵制魔法和施法的，那它不可能成为祭司或法师。

在敏捷上受到惩罚会使该种族不能成为盗贼。那些大体型以上的种族同样不能成为盗贼。如果某个生物被描述为笨拙或迟钝的，那么它也不能成为盗贼。

如果某个新的角色种族拥有多个可能的职业类别（例如，勇士和法师），那么它可以兼职。从同一个职业类别中选择兼职组合（战士/游侠）是不行的。不同种族的角色还必须在符合其兼职资格的每个职业的首要属性上拥有 14 或更高的点数。这个特殊的限制并不适用于正常的玩家角色种族。

**等级限制：**就像所有的非人类那样，新的玩家角色种族也有职业等级的限制。但是，这些限制比其他的非人类要低，这是由于这些种族往往不适合冒险（或许这解释了为什么这些种族的玩家角色是如此罕见）。

非通常种族角色可以达到的最大职业等级取决于角色的首要属性值（或每个首要属性值）。使用表格 9 来确定角色的职业等级上限。

不同于标准的亚人种族，新的角色种族永远不会因为较高的首要属性值而获得额外的等级。这个种族的一员成为玩家冒险者已经足够不寻常了！在没有多个祈愿术的帮助下，一个非标准种族的角色永远不能把等级提升到 12 以上。

表格 9：不同种族的等级上限	
首要属性值	等级上限
9	3
10	4
11	5
12	6
13	7
14	8
15	9
16	10
17	11
18+	12

**阵营：**怪物图鉴已经给出绝大多数种族的阵营。如果给出的是一个绝对的阵营（例如善良），那么玩家拥有这个阵营；如果只是给出一个阵营倾向，那么玩家可以选择任何阵营。

**生命值：**所有生物使用其职业给出的生命骰决定其生命值。在 1 级时，除了正常的体质奖励之外，巨型或更大的生物获得通常生物得到的每个生命骰额外一点的生命值（附加的生命骰会被忽略）。也就是说，因为食人魔一般拥有 4 个生命骰，所以体质为 12 的食人魔战士当在 1 级时仍然会获得 4 点额外生命值（注意，大型的生物会受到武器的对大于人类体型的敌人所造成的伤害！）。此后，新的种族角色会因升级、体质和职业而获得生命值。

**提升等级：**角色如其他种族的同行般升级。非标准的种族角色不会在他的职业道路上得到任何特殊收益。

**护甲：**大部分生物（兽人、侏儒和地精）都具有 10 的防御等级（并因此穿上护甲保护自己）。某些生物具有可被玩家角色保留的天生防御。这些角色在防御等级上获得+1 的奖励，但只在他们所穿着的护甲劣于或等同于其天生防御时才能生效（参照马铠）。

如果穿上了更好的护甲，天生防御就将被忽略不计且防御等级取决于其穿着什么护甲。非标准体型或异形的生物不能穿戴现有的护甲，除非花费更多金钱进行定制（当然，也会花费更多时间）。

**移动：**生物的移动力同怪物图鉴上列明的一致。

**攻击：**玩家角色被允许进行的攻击次数取决于他的职业和等级而不是怪物图鉴上列明的怪物数据。

**体型问题：**那些试图以使用大型生物取得优势的玩家很快会发现他们面临着一系列他们未能预料到的问题。试想下一位决定使用山丘巨人角色的玩家的困境。通常情况下，他将很难获取基本的装备。在人类的城镇里会有为巨人做裤子的人吗？所有的东西都需要以正常花费的两倍，四倍甚至更多倍来进行特殊定制。

相比其他的困难，这只是一个小小的不便。建筑和地城都是为人类或其他中等体型的生物设计的，这使得那些大家伙们几乎没有开怀畅饮和刺激冒险的机会。即使是最有耐心的角色也会对使用可怜的小杯子喝酒和一次购买五份晚餐感到厌倦。他是否会对在漏水的马厩中过夜——而他的同伴们正在旅馆二楼的房间内享受温暖而舒适的床——而感到开心呢？

那些旅行的日子会在其他人在骑行前进（没有马能够载他！）时让他知道行走的愉悦，特别是当他的同伴们迅速驾驭马匹逃离即将到来的危险而把他丢在路上时。那些更换破损家具的费用更是让人望而却步，绳索经常会在这个大家伙试图爬上它时很讨厌地断裂开。而这个山丘巨人最好有 20 个朋友帮他脱离这个 30 英尺的大坑！

**NPC 的反应：**从个人的方面来考虑，可以预见部分的 NPC 对于不寻常的玩家角色的种族有强烈的负面情绪，以至于到偏见和仇恨的地步。这些会使得这个玩家角色的生活非常艰难，但这是他自己不同寻常的选择所付出的代价。

## 第三章：玩家角色职业

玩家手册涵盖了角色职业的细节与要点，并解释了它们的原理和功能。然而，如果想要成为一位 DM，仅仅只对那些严格的规则有所了解是远远不够的。角色的职业构成了 AD&D 游戏的核心，因此，了解那些定义了职业的概念与关系，以及它们的功能是非常有用的。

### 职业、等级与普通入

在游戏中，角色等级和职业能够有效地作为角色的特长和能力的游戏度量单位。每个职业都概括了角色的基本作用，也体现了他的地位与职业生涯。每个等级都精确地解释了额外的力量来源，并提供了便于量化和平衡遭遇的系统。

如此一来，你只需要一个小练习就可以明白 X 的职业和等级可以很容易地打败怪物 Y，但怪物 Z 会给他们带来大麻烦。这有助于你为你的玩家创造令人兴奋而平衡的冒险。

然而，你同时也知道职业和等级的概念在实际上并不适用于现实世界。为角色驾驶马车的车夫不是 1 级，5 级或 100 级的车夫。他是一个真实存在的人，而他的工作是驾驶马车并且运输货物。同理，酒店侍女也不是一个特殊的职业，她的能力也无法以等级来解释。

当然，车夫与酒店侍女也可以是异常熟练而能力过人的，但他们并不能用角色职业来衡量。没有车夫

或侍女这样的职业，也没有商人、水手、王子、铁匠、隐士、航海家、补锅匠、乞丐、流浪者或文员这样的职业。这是人们所做的事情，而非概括其一切的描述。

另外，生活在你的战役世界中的人们并不全是战士、法师、游荡者或别的什么的职业。如果每个 NPC 都拥有角色职业的话，那么这种情况就是荒谬而可笑的。因为如果这样的话，你就会有战士侍女，法师车夫，盗贼商人和游侠儿童。很明显，这种事情将是不合情理且令人难以置信的。大多数 NPC 都只是人而已，没有其他附加的东西。

只有少数人真正地达到了拥有角色等级的程度。举例而言，并非每个经历过战火考验的士兵都成为了战士。也不是每个偷苹果的小毛贼都成为了盗贼。角色之所以会拥有职业和等级，是因为他们在某程度上是特殊的。

这种特殊性与那些属性值、职业能力或等级无关。这些角色是因其定义而特殊的。事实上，正是玩家使得那些被控制的玩家角色变得特殊。也许这些特殊的角色更为努力，或者拥有一些未知的内在潜力，又或者是天才和欲望的正确组合。而上述的这一切都取决于玩家们。同样地，拥有职业的 NPC 是特别的，这是因为 DM 声称他们是特别的。其实这一切都很简单。没什么秘密的原因——它就是特殊的。

## 零级角色

人类群体、精灵族裔，矮人部落和半身人们之中的杰出者就是“零级”角色了。他们可以获得智慧和技能，但他们的行为无法为他们带来经验值。这些常见的平民成为了每个奇幻世界的中坚力量。他们劳动、生产商品、销售货物、航海、造船、伐木、搬运木材、养马、种植庄稼以及做其他各种各样的工作。他们当中的许多人都在各种技艺和手工上相当有才华，有些甚至比接受了同样训练的玩家角色更为熟练。毕竟，零级角色做这些工作是为了谋生。而玩家角色的这些熟练几乎只是业余的爱好。

对于被你所创造并用在你的游戏中的绝大多数零级 NPC，你需要知道的是他的名字、性格和职业。当角色和铁匠或某个商铺老板交易时，没有必要去为他生成属性值、基本攻击奖励、零级命中值、攻击奖励和防御等级等。当然，这是假设你的角色不会去攻击他们视线之中的每个铁匠或者店主。如果他们这样做，你就需要知道一些关于零级角色的信息了。

**属性值：**范围在 3 至 18 之间。为简单起见，可以不理睬亚人种族的种族调整。种族调整对于战斗、防御等级和生命值等方面是不适用的。

**熟练：**在最好的情况下，一个零级角色会拥有一项武器熟练，当然，这是建立它能够合理地适用于角色的专业。例如，铁匠可以熟练于战锤，而一个商铺店主可能在棍棒上有所训练（斧头上与握柄结合的部分），但文员只有很少的几率能够熟练使用任意类型的武器。

在非武器熟练方面，零级角色可以基于他们的职业与年龄而拥有必要（以及合理）的熟练。因此，铁匠可能会因为在锻造方面投入了数个熟练槽而在这方面颇有造诣。典型的学徒在他们的主要技能上只投入了两个或三个熟练槽。普通的熟练工人花两或三个主技能上的熟练槽。专家和杰出的艺术家通常会把他们所有的能力都投入到单一的熟练上。至于监督熟练工人和学徒工作的大师，他们通常并不会比熟练工人更为熟练，但是在其他的业务领域拥有着额外的熟练。

**生命值：**大部分人都拥有 1 至 6 点的生命值。矮人和侏儒平均 1 至 8 点。这些生命值能够因为职业和情况而被调整，如表格 10 所示。

表格 10：零级职业的生命值	
专业	生命值
体力劳动者	1d8
士兵	1d8+1
工匠	1d6
学者	1d3
病人	1d4
儿童	1d2



青年	1d6
----	-----

某些玩家认为，普通的农民会死于一次剑击、坠马或投石是非常不现实的。在现实世界中，人们可以死于这些原因。然而，在同一时刻，其他人在受到令人难以置信的伤害和伤口时依然活着。

当它在某次冒险的成功中有所必要的时候（只有在极为罕见的情况下），你可以给予零级角色更多的生命值。这种情况的出现有很多原因：魔法，来自上天的祝福，某些特别扭曲的诅咒（不能死的农民！）——你可以随意命名他们。

此外，它在制作重要的 NPC 时也是有用的，例如零级的国王或王子比普通人更为坚韧。尤其是重要的统治者，否则某些疯狂的玩家角色将仅靠一次剑击就能颠覆战役里的王国。这通常都并非是理想的结果。

## 冒险者和社会

如果大多数人都并不属于某个特殊的角色职业，那么这些角色职业的普遍程度如何？而他们又是如何融入社会呢？

这是一个很重要的问题，你将需要在你创造自己的战役时回答这个问题。你并不需要坐下来，然后想出一个确切的答案（“2%的人口是冒险者”），尽管你依然可以基于你的需要而得到这些精确的数据。更有可能的是，答案会随着时间的推移，随着你将信息填入村庄、创造遭遇和进行 DM 的游戏进程而慢慢浮现出来——你会不知不觉地对常见度和角色地位进行选择。然而，从逻辑上来看，不同的职业之间往往存在着差异。

## 战士

战士是目前在正常的战役中最常见的那类角色。他们必须满足最宽松的职业要求，并从最广阔的人才池——无数来自于军队的士兵、佣兵队伍、民兵、宫廷侍卫、神殿门卫和治安官——中选拔而出。这些潜在的战士在这些以及其他的压力中学习他的行业。他会被教授如何处理武器和保养他们，同时也会习得了一些基本的战术，并获得成为一名战士的许可。

在这些队伍中，有些人会成为 1 级的战士。他们的才能也通常会被认可。因此，1 级的战士可能成为一名士兵或一名治安官。随着军衔的不断上升，他们的影响力也会越来越大，这个趋势便是对于高等级战士的表彰。然而，这种趋势并非是绝对的，而且它往往会在高等级时被破坏。中队的统领可能是一名 12 级的战士，但他仍然要服从零级王子的命令！

等级并不是军衔的保证，军衔也不会由于等级而保持不变。有些人不愿承担责任与随之而来的一切，因此他们宁愿让别人告诉自己做什么。这样的角色可以成为有所成就的战士，但他们的军衔永远不会超过普通的士兵。政治上操纵和偏袒甚至可以将最低等级的角色提升到权力地位的最高点。

由于战士往往拥有高于普通士兵的水平，只有少数的军队是由高或低级的战士组成的。虽然典型的步兵和 1 级战士之间的能力差别不大，但却不可能找到由 20000 个 4 级战士所组成的军队。在一个单独的队伍里，找到 1000 个左右的 2 级战士是相当罕见的。这样的单位都是精英，他们训练有素并装备齐全，而且通常是在特殊任务的后备人选。他们可能是突击部队的成员，特殊的保镖或者是肩负特殊使命的部队后备军。

冒险家战士（无论玩家或 NPC）更倾向于自由行动。并不是每个人都乐于接受命令或下达命令，而普通士兵也很难获得名声。有些人愿意尝试加官进爵，但这并不是一个简单的过程。因为空缺并不多，它也并非是确保那些擅长武器的人们成功的途径。

考虑到这些事情，大部分战士都选择冒险这个更直接的方法也就并不奇怪了。话虽如此，许多战士都会在冒险过程中发现他们适合成为领导者与指挥官，并在这个世界上开创出属于他们自己的地方时把人们聚集到自己的身边。

## 圣武士

圣武士是相当罕见的，一部分的原因是掷骰的数字，另一部分的原因是角色需要遵循的圣武士之道是一条严格的道路。他们很容易会犯下错误，并因此而失去特殊恩赐而所需的状态。并非每个角色都能够达到这些要求，而那些能够成为真正特别的人只有极少数。你将无法找到拥有成千上万，成百上千，甚至十几个圣骑士。在最好的情况下，他们会组成小团体（如查理大帝的十二骑士或圆桌骑士之中的某些人）。

通常情况下，由于他们优秀的品格，圣武士会引领他人进行战斗。但与此同时，他们不适合于执政治治方面的工作，因为这往往需要原则上的妥协。圣武士与他的宗教的神职人员联合行动是很常见的，但那些带着他们的信仰进入荒野的孤独圣武士也会出现在吟游诗人的故事中。

## 游侠

游侠往往是不适应于“文明”组织的独行者。由于职业的属性需求，他们同样也很不常见。这两个因素使得成群结队的游侠组织几乎不可能出现，这甚至比成群的圣武士更为罕见。

虽然是独行者，但是他们也不会介意那些理解荒野之道和需要空间的其他游侠的团队。游侠的小团体偶尔会作为侦察员而加入到一支军队中，特别是在这方面的需要迫在眉睫时。他们有时候会在森林中的村庄或附近人迹罕至的荒野里被发现。在这里，向导、侦察员、樵夫、猎人、拓荒者和潜行者形成了人才池并被供应给游侠的行列。在文明的地区很少能发现游侠——出现在城市中的游侠是非常怪异的。

## 法师

由于法师在所有角色职业中都算得上是特别的，因此他们也是所有角色职业中最反传统的和自我为中心的。农民可以拿起剑去战斗；一个虔诚的人希望能为自己的信仰服务；一个本地的饶舌者可以编造出一个优秀的故事；一个无原则的车夫可以抢劫当地的商人。但是除了法师以外，没有人可以施展魔法。他们知道高度专业化的训练需要真正的与众不同。

当法师聚集到一起，他们会倾向于形成社团或协会，或者是那些讨论普通人无法理解的事的组织（很像今天的科学家）。但法师们太过于倔强与独立，以至于无法组成合适的工会——他们仅能勉强形成一个有适当组织性的群体。

一般来说，他们的群体为“增进知识交流”或“提升魔法技术”这样高尚的理由而存在。一些法师会准备资料或文件共享给其他法师，详细介绍他们的最新实验和发现，又或者概述一些新的理论。和其他人一样，他们喜欢得到同伴的认可。

对局外人来说，法师似乎是超然而令人畏惧的。像工匠那样，他们与他们的同伴相处时是最为舒服的，因为讲的话他们都明白。未受训练的外人甚至学徒都会被这个团队被视为入侵者，他们会受到冰冷和粗鲁的对待。

法师是古怪而甚至是反常的。在任何地方都很可能找到他们。然而，他们与文明之间有着密切的关系——无论是小村庄还是大城市。只有少数法师会特意去冒险，因为这个行业对于缺乏训练和并不适合于此的他们是非常危险的。绝大多数人都把时间花在与世隔绝的实验中，或者通过把时间花在为他人服务的工作以取得优厚的薪酬。

许多法师（尤其是那些能力不足的家伙）把实用自己的才艺作为目标——几乎每个村庄都有这样的家伙，他们可以使用一些有用的法术来协助产羔或简化房屋的建造。在大城市里，这些法师们会变得更加专业化，因此一个法师可能会把自己的才能用于建设，而另一个法师则负责寻找失物，第三个法师则以自己的手艺来协助当地的珠宝商。

几乎所有的大家族、贸易巨头和贵族都会雇佣一个或两个法师。有些人会尝试（一般没有成功）让这些法师大规模的生产魔法物品。但问题是，法师是如同圣武士和游侠般难以管理的。他们不会关心别人对自己发号施令或侵犯他们探索研究的权利，尤其是在这些人拥有着他们所不知道的魔法资源时。

此外，他们通常都忙于寻找方法来打击他们雇主的竞争对手（或挫败那些企图对自己雇主不利的行为）。没有私人法师的国王是愚蠢的，而错误地去相信法师的统治者是可悲的。

并非所有的法师都把时间花在为别人服务上。有些人只追求知识。这些学者法师往往很像今天的杰出的大学教授——高贵而冷漠，只追求自己的真理。虽然他们不会直接服务于别人，但他们有时候会被委托去执行某些任务或回答某些问题。

富人经常为这些人提供捐赠而不是购买他们的服务（这是不出售的），这仅仅只是为了讨好他们，希望他们能提供敬意、赞颂和其他也许有用的东西。这种情况与文艺复兴时期那些希望给王子留下深刻印象和获得支持以超过竞争对手的伟大艺术家是不同的。

有的法师把他们的所有时间都花在了远离人类的黑暗中，令人望而生畏的高塔上，又或者是阴暗，蝙蝠出没的洞穴中。在这里，他们可以生活在华丽的光彩与潮湿的阴暗交织的房间之内。也许是他们的艺术的压力和要求已经把他们逼疯了。也许是因为他们比别人看到和知道的更多，所以他们只生活在他们的世界里。谁知道呢？毕竟，他们是非常古怪的人。

## 祭司

祭司不需要拿起武器并踏上打击邪恶的冒险旅途。他们的等级制度对管理者、文员与所有类型的虔诚的工人都有所要求。因此，虽然在寺庙或修道院有可能会看到许多神职人员和修女，但只有少数人可以拥有角色职业和等级。

并非所有的修道院中的修道士都是 1 级（或更高）的祭司。他们之中的大多数都只是修道士或修女——那些为其信仰而服务的虔诚的男女们。不进行冒险的神职人员并不比他们那些选择冒险的弟兄在虔诚上有所逊色，他们也不会受到任何轻视。因此，某个宗教的领袖可能并没有特殊的牧师能力而只是拥有着应有的虔诚和信仰。

祭司的等级并不决定其阶级，这种情况甚至比军队的更为常见。神职人员真正重要的并非火力或能够攻击多少敌人，而是智慧与它的应用。的确，某些信仰的目标是通过剥夺自己所拥有的尘世的负累——权力，财富，骄傲，甚至等级能力——来展示最伟大的智慧，并试图与所有事物达到完美的和谐。最后，冒险中的祭司往往会成为其宗教信仰而生的十字军战士中的小核心。这些人冒着那些威胁到其信仰的危险而表明自己的信仰，他们以身作则地通过了考验和磨难。而其他人士也许会从这些人身上得到精神上的收获。

## 盗贼

盗贼往往是不适合在其他地方出现的人。与其他职业不同，几乎所有的盗贼都是经常被需要的冒险家。真正的盗贼大多数都在远离当地居民的地方独居，但是当你的生活趋向于藐视当地的法律时，你必须随时做好一旦接到通知就立刻离开的准备！每份工作都是一次伴随着巨大风险（可能会死亡）的冒险，而让你放松警惕和休息的机会是非常少的。

盗贼们偶尔会组建行会，特别是在大城市和具有很强的法律和秩序意识的地区。在许多情况下，他们会为了生存而被迫合作。有影响力的盗贼把行会作为增加自己收入和维持其体面形象的手段。他们成为那些罪行的策划者与领导者，只需要指挥行动而不必弄脏自己的手。

同时，盗贼行会的成员通常是由骗子、老千、阴谋家和危险的暴力分子所构成。因此，它同样也是欺骗、背叛和背刺的温床。只有最狡猾和最强大的人可以到达其最高层。这种升职偶尔会与等级能力有关，但更多的时候，它所衡量的是策划者的性格与政治手腕。

有意思的是，那些精通手其手艺的盗贼们在组织中往往不会拥有过高的地位。他们在该领域的才能实在是太重要了，因此他们必须把精力投入到他们的技艺而非谋略和奉承上。事实上，没有规则说盗贼行会的领导者必须是一个盗贼。领导者的工作涉及到领袖气质、性格的评价和突出的政治手腕——强大的犯罪首领可以是一个狡猾的商人，一个受过良好教育的贵族，甚至是一个阴险的夺心魔。

## 吟游诗人

吟游诗人是罕见的，就像小偷那样，他们也往往是冒险家，但其原因会有所不同。他们偶尔会违反法律并觉得很有必要前往下一个城镇——和下一个冒险，但驱使他们如此的更多是好奇心和旅行癖。虽然有些诗人会定居在城市或城镇，但大多数诗人都会在不同的地点间不断旅行。甚至连那些“被驯服”的吟游诗人（那些居有定所的诗人有时也会被这样称呼）也会想要出去探索，收集更多的故事，然后将一套新的歌曲带回家。毕竟，娱乐业务需要多样性。

通常来说，吟游诗人协会或学院是不存在的，也没有吟游诗人的学会、社团或俱乐部。相反，诗人有时在秘密群体之中组建乐队，宽松的背景可以让他们在提高自己艺术修养的同时保持着神秘的气氛。然而在大部分情况下，诗人依赖于他们同类的不拘礼节的款待。当一个诗人到达另一个城市时，他能够合理地期待和他的同胞呆一会儿，只要他愿意分享自己的知识并且不打扰主人的生意。过了一段时间，这两个吟游诗人都学会了一些其他的故事和歌曲，而访问者将继续他们的旅程。即使是吟游诗人也可能会因为逗留过久而使人生厌。

当然，有些时候，诗人会决定不离开而是开一家店铺并呆下来。如果这里的人口大到足以支持两名吟游诗人，他们也许可以和谐相处。如果不是，那两者之间几乎肯定会产生对立的关系。幸运的是，他们其中的一个通常会因为旅行癖和开创一些杰出的新冒险而继续他们的流浪。毕竟，诗人往往是无可救药的浪漫主义者。

## 你的战役中的角色职业

而上述的角色探讨中描述了游戏中的冒险者架构，你自己的战役也许是完全不同的。例如，没有规定说法师不能形成一个强大的行会。然而，这样的团体将对战役世界产生深远的影响。他们可以通过魔法来控制他们所选择的生活中的每个方面——政治、贸易、阶级，甚至是私人行为。这样的团体会改变并掌控你的战役中的魔法。

有组织的法师甚至可能会试图限制那些会对他们权力造成威胁（例如冒险者的）的活动。当你改变角色职业之间的平衡时，请确保你所考虑的变化将对你的战役造成什么影响。

## 高等级角色

随着角色职业和角色等级的出现，人们会自然而然地倾向于以角色的等级来对战役进行分类。有经验的玩家会用不同的术语来谈论“低等级”或“高等级”的游戏，事实上，这样的游戏对另一个人来说可能是不同的。此外，高等级的定义在不同的游戏之间也是不同的。

## 定义“高等级”

建立低等级或高等级游戏是一个与品味有关的问题。通常来说，DM和玩家会找到适合自己风格的角色等级范围。战役通常为四级至八级的角色会觉得十二级或更高级别的角色是高等级的，而有十二级角色的战役则会把极限设定在十八甚至二十级。虽然没有设置高等级的转效点，但角色的职责和责任通常会在九级和十二级之间开始变化。

一般来说，随着时间的推移，玩家对于与怪物战斗或发现宝藏的兴奋感会慢慢消退。角色的实力是如此的强大，乃至那些怪物需要近乎荒谬的强力才能对他们造成威胁。宝物必须是丰厚而使人印象深刻的。虽然令人难以置信的敌人和丰厚的宝藏是件好事，但是只要过了一段时间，这种兴奋感就会迅速消退。

## 改变战役类型

当玩家开始厌倦时，就需要考虑改变这项战役的风格。高等级的角色拥有很强大的力量——因此战役世界中的他们应该在力量的影响与干涉下冒险。作为领导者、管理者和贤者，他们的行为不仅仅只是影响到自己，还会在他们统治或试图征服的那些人当中逐渐扩散开去。政治阴谋、间谍、幕后交易、背叛和欺骗将会更加的明显。这些元素可以成为低等级战役中的一部分，而在更高等级的战役中，风



险将会更大。

额外的阴谋可以在战役中被逐渐引入。例如，中级战士维沃克因为他的英勇事迹而被任命为当地村庄的治安官。他仍然可以如同他所习惯那样继续冒险，但现在他还必须照顾村民。DM 让当地的土匪袭击了商道。作为治安官，维沃克必须阻止他们。他仅仅带着一个小队出发，但没想到会发现一个营地的五百名歹徒。了解到自己寡不敌众，他仓促撤退并在聚集了一个小的民兵组织之后扫荡了敌人的村庄。

他因此而升级了。此外，他的领主非常高兴并同意让维沃克管理附近的几个村庄，所有的治安官都要听从他的命令。邻近的男爵（组织和派遣土匪的幕后黑手）注意到维沃克的成功并感到一些不满，腐烂的仇恨之种已经在他心里种下。更直接的是，怯懦和心怀复仇的邻村治安官（他的无能令土匪猖獗）突然发现自己失宠了。他开始指责维沃克，并且寻找能够让这个新的管理者倒台的方法。

随着战役的发展，DM 可以慢慢编织维沃克周围公开的和隐藏敌人的阴谋之网，他们会试图阻止他前进或者利用他推翻他自己的主人。与之相对，维沃克可能会发现自己注定要成为国王的拥护者，并因此而获得新的头衔、责任、朋友，以及沿途的敌人。

## 二十级以上

从理论上而言，角色职业等级并不存在上限（虽然有种族的限制）。这里介绍的材料以角色只有二十级为前提——经验表明，玩家角色最愉快的时候是在 1 至 20 级这个范围。超过 20 级之后，角色获得的额外力量将会到可以忽略的地步，他们遇到的真正艰巨的冒险也会少的可怜。

为非常强大的角色构思冒险需要完善的技巧和创造力（至少冒险并不能仅仅只是把庞大的怪物设定为队伍几乎无法战胜的程度）。高等级玩家角色受到的限制极少，每个威胁必须针对相同的弱点。而且，DM 可以使用的绑架朋友和家人、窃取法术书或放逐强大的领主这类手段的次数也是有限的。

**退休：**当角色达到了冒险不再是挑战的等级，玩家应该被鼓励退休。退休的角色将会进入“半 NPC”的状态。角色卡和所有的信息都委托给 DM 管理。

退休的角色仍然生活在战役世界之中，他通常会在某个地方定居，而 DM 通常有责任阻止他去冒险。在 DM 管理时，他无法获得经验，也无法使用他的魔法物品或花掉他的宝藏。他会被假设为拥有足以满足正常开支的收入。

退休的角色可以用来向玩家提供信息、建议和一些物质援助（如果不被滥用的话）。然而，他或她的全部行动都是由 DM 控制，而不是最初创造这个角色的人。

如果可能的话，应该鼓励玩家将角色集体退休。这样所有的玩家都可以创建和使用大致相同级别的新角色。如果只有一个玩家退役，他重新建立了新的 1 级角色，而他的同伴则继续使用 20 级的角色，这个可怜的人真的无法跟他们一起冒险（如果他这样做的话，玩家将无法获得游戏体验或角色将只有非常短的寿命！）。

一些玩家可能不愿意让他最喜欢的角色退休。你得要向这些玩家解释，退休并不意味着永远不会被使用。你要确保能创造出需要高等级英雄出现并且斗争的特殊冒险。

每当老冒险组可能要重新处理一些威胁到王国或世界的情况时。这就是给那些新角色们展示一个真正强大的团队的能力的机会了。这也给了玩家扮演他们过去喜欢的角色的机会。

如果玩家发现有机会使用他们强大的角色，即使这种机会并不多，他们将不会愿意花大部分的时间去扮演新的低等级角色。

## 起始角色级别

如果可能的话，从 1 级角色开始。最低的角色等级正如同童年的早期。角色在他的第一次冒险中会发生什么将决定这个角色将会被如何扮演。矮人拉斯会在 1 级时因为无谋的横冲直撞而反败为胜吗？如

果他这样做并得到了好的结果，玩家很可能会再次尝试并开始将拉斯扮演成一个大而鲁莽的家伙。另一方面，如果拉斯在前几次突袭时遭到了重创，玩家会开始将拉斯扮演成谨慎而小心的家伙。即使是最微不足道的事件也会对低级角色产生很大的影响，所以这些事件会大大影响角色的行为。否认玩家的起始等级也就意味着你剥夺了他发展自己的个性的机会。

## 混合新旧角色

当你第一次开始战役时，让玩家从头开始会更好，所有的玩家角色都可以在同一个等级开始。而随着一段时间的游戏，角色等级的差距将会拉开。新玩家将加入游戏，而老玩家将创造新的角色。最终，你将达到一个节点，最初的一队玩家已经拥有比他们刚开始时的等级要高得多的角色。那么，你如何引入新玩家和新玩家角色？

有时你应该让角色从 1 级以上开始。一个新创建的角色应该在不超过四级的情况下开始战役，除非他的队伍是非常强大的。如果是这样的话，他应该以不高于队伍最低等级的等级开始（也可能低上一两个等级会更好）。

新的角色应该拥有与他的冒险同伴相似的装备：如果他们有马，那他就应该有一匹马。但不能给予他免费的魔法物品。这些他必须靠自己获得。他在起始时应该有少量的现金。

有时候，可以提升 NPC 追随者的等级以使其状态达到玩家角色的程度，从而让玩家能够使用他来代替已经死亡的角色。这是个很好的方法，因为玩家已经熟悉这个 NPC，并可能为他创造了个性。当这种情况发生时，玩家将得到 NPC 的角色卡，并被给予完全控制他的权利。

## 预备角色

把几个预备的角色放在手边是很有用的。这些角色应该是几个不同的职业和等级，并标注上装备和性格。这些“即时”的玩家角色可以被临时客串的玩家（那些只能在几次游戏集中扮演的玩家）或者是那些角色在游戏集会过程中死亡的普通玩家使用。

当后者发生时，在适当的时候引入新的角色，然后允许玩家在夜晚的余下时间控制他。这会让玩家不至于感到无聊。如果玩家喜欢这个角色（并且你很满意这个安排），你可以让他继续在以后的游戏集会中扮演这个角色。

## 创建新的角色职业（可选规则）

在规则中列出的角色职业并不是唯一能够在 AD&D 游戏中存在的职业。其他的角色职业（无论是通用的，还是高度专业化的）也可以存在。事实上，普通的玩家对角色职业的反应就是质疑为什么他们的角色不能拥有其他职业的能力或技能。你甚至可以创建出全新的职业或组合现有的角色能力。

创建一个新的角色职业对于新手 DM 和玩家是不推荐的。在此之前，确保您熟悉和适应 AD&D 规则。此外，在全新的战役中使用这个系统并非是一个好主意，因为它没有背景以便玩家可以在这个基础上做出行动和决定。

这里的职业制作系统要求你运用你的判断力——而非愚蠢——来检验。如果没有仔细思考，你会发现你已经创建了过于强力的战力结合体或过于奇怪而无法扮演的角色职业。作为新的战役，在你批准所有玩家使用它之前，请先进行一个单独的测试案例。

当然，玩家必须获得 DM 的批准才能使用它。即使是在角色已经被扮演了一段时间之后，该 DM 也有权作出他所认为合适的任何改变！

建议你不要去尝试创建一个允许玩家做任何事情的超级职业。考虑一下失去了什么：一个超级角色会需要大量的经验才能到达第二级。正常的角色将更快达到更高的等级，他们在能力上甚至可以超越那些超级角色。一个超级角色也破坏了团队合作和队伍游戏进程。如果你有一个可以做任何事情的角色，你将不需要其他的角色（其他玩家也一样）。此外，一队全能的超级角色并不比一队单一职业的角色多出什么。你所失去的是更多的变化与颜色，如同你有一个纯粹由战士组成的队伍。一群战士（或任

何其他单一职业）是无聊的，无论他们的能力如何。战士弗莱德在能力上与战士乔没有什么区别。

创建新的角色职业时考虑的另一个因素是有没有创建新的职业的必要。有些玩家想要为每个行业或能力创建一个角色职业——小丑、女巫、吸血鬼猎人、维京海盗、登山者等。但他们忘了，这些是真正的角色而非职业。

维京海盗和战士对人生和战争的见解会有什么不同吗？女巫真的只不过是女性的法师。吸血鬼猎人只是一个头衔，他可以是致力于破坏和消除那些令人憎恶的生命的任何职业的角色。

对于刺客来说也是同样的。为了金钱而杀戮并不需要特殊的力量，只需要特殊的应受谴责的见解。选择头衔并不意味着得到任何特殊力量或能力。这个角色只是在用他当前的技能来完成一个特定的个人目标。

在创建一个角色职业之前，请停下来问自己：“是否已经有了可以填补这个位置的角色职业？”想办法用已有的职业通过角色扮演和对熟练的慎重选择来完成预期的目标。一个在山坡上出生长大，对于攀登险峰有着爱好，擅长登山、攀岩等的登山者可以很轻易的成为一个战士或游侠。并没有必要创建登山者职业。

同时，请考虑到扮演这个角色将会有多大的乐趣。尤其是当你计划创建具有高度专业能力的职业时。的确，可能真的有贤者或炼金术士的职位，但是他们被用来游戏时会很有趣吗？考虑到所有的贤者所做的是进行研究和回答问题。这也许是一个重要的任务，但和战士、法师等相比起来还是太过无聊了。很显然，并没有很大的需求要让贤者作为玩家角色。因此，它并没有作为角色职业的必要。

最后，请记住，没有专门的 NPC 角色职业。当说到非玩家的角色可以是如此但玩家角色却不能的时候，这种说法的逻辑何在？完全没有，这只是个错误的限制。你所创建的每个角色职业都应该是开放的，对玩家角色和非玩家角色都应该是一视同仁的。

考虑到所有这些因素，你可以使用下面的系统来创建新的角色职业。你可以修改系统或创建你自己的系统。这里所使用的方法会给你一个好的起点。

要使用这种方法，请选择你希望这个职业所拥有的不同能力。你必须要有例如战斗这样的能力。但其他的技能（例如魔法）是可选的。你所选择的每种能力都有着多个附属的能力。如同你为你的职业选择能力那样将其并联到一起。在你选择了所有的能力之后，将基础经验值相乘（见表格 21）。这个结果就是你的新职业升级所需要的经验值。

**所需能力：**为每个类别选择一个列出的选项。一定要注意这个选择所伴随的倍数成本。

**限制：**会降低职业的总倍数，也可以选择会影响职业的行为和能力的限制。这些倍数会从当前的总数中扣除。角色必须遵从盗贼职业的限制。

**基础经验值：**在通过计算所有的倍数之后，你必须确定每级所需的经验值。把你的个数乘以表格 21 所给出的每个等级的基本经验值。当你完成的时候，你将获得你的新角色职业的完整的经验值表格。你不能使用这种方法来重建已有的角色职业。相比起定制的职业，标准的职业将能够给玩家带来更多的优势。标准的职业角色能够更快地提升等级，而且通常会比定制的角色拥有更优秀的能力。

表格 11：种族	
种族	倍数
人类	0
其他	1

表格 12：战斗值的使用	
等级	倍数
0 级人类 *	-2

怪物	+3
祭司	0
勇士	+2
法师	-1
游荡者	-1
* 0 级人类的战斗能力永远都不会提升，其等级毫无价值。	

表格 13: 豁免检定表格的使用	
等级	倍数
0 级人类的豁免检定表格*	-2
任何其他人的豁免检定表格	0
* 0 级人类的豁免检定永远都不会提高。	

表格 14: 每级生命骰	
等级	倍数
1d3	0
1d4	+0.5
1d6	+0.75
1d8	+1
1d10	+2.5
1d12	+4

表格 15: 可用护甲	
等级	倍数
无	-1
受限的 AC *	-0.5
所有	0
* 受限的 AC 意味着角色只能使用 AC 为 5 或更差的护甲。	

表格 16: 可用武器	
等级	倍数
受限 *	-1.5
1 种 **	-1
所有	0
* 这个职业被限制为最多可以使用 4 件不同的武器，且这些武器没有一件能够造成超过 1d6 的伤害。	
** 这个职业被限制为只能使用一种武器（挥砍、穿刺或钝击）。	

表格 17: 超过 9 级的每级生命值	
程度	倍数
+1	+0.5
+2	+2
+3	+2

**可选能力：**除了上面要求的能力之外，你还可以选择下面的任何可选能力。此外，这些能力将会增加你的基础倍数，使其更难升级。

表格 18: 可选能力	
能力	倍数
战士的体质奖励	+1
战士的超凡力量奖励	+1
理解动物	+1.5
攻击某个生物时获得+1 奖励	+1
每个初始熟练槽	+0.25
解读文书 **	+0.5
防护灵气，如圣武士	+2
背刺	+1
施展任何祭司法术	+8
施展 1 个领域的法术	+2
爬墙 **	+1
寻找/解除陷阱 **	+1
治疗，如圣武士	+2
辨声 **	+0.5
阴影躲藏 **	+1
学习和施展任意学派的魔法	+16
学习和施展 1 个学派的魔法	+3
潜行 **	+1
开锁 **	+1
盗窃 **	+1
力量（例如变化形体）	+3
使用魔法物品	+1
其他	+3
* 这仅适用于单个类型的生物（兽人等）。可以选择 1 个以上的生物，但要为每个选择加上相应的倍数。	
** 该角色使用表格 19。	

表格 19: 盗贼的平均能力表格								
-----基础几率为-----								
盗贼等级	盗窃	开锁	寻找/解除陷阱	潜行	阴影躲藏	辨声	爬墙	阅读文书
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	--
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	--
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	--
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%

10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%

**表格 20：限制**

限制	倍数
必须为守序	-1
必须为中立	-1
必须为善良	-1
不可保留超过可携带的物品	-0.5
必须捐赠 10%的财富	-0.5
非人类的等级上限为 9 *	-1
非人类的等级上限为 12 *	-0.5
有着必须遵循的习俗	-1
不能拥有超过 10 件魔法物品	-0.5
不能拥有超过 6 件魔法物品	-1
不可以与 1 个职业合作	-1
不可以与 1 个阵营合作	-1
推迟到较更高等级才可以使用能力 **	-0.5
* 如果角色为非人类。 ** 延迟能力的使用将会阻止角色获得能力，直至他达到规定的等级。可以被延迟的能力不可以超过 2 个。 由 DM 来决定该能力在哪个等级为可用的。	

表格 21：基础经验值	
等级	基础经验值
2	200
3	400
4	800
5	2,000
6	4,000
7	8,000
8	15,000
9	28,000
10+	30,000/额外等级

## 第四章：阵营

阵营是对一套复杂的道德行为准则的简要描述。它勾画出人，地点或事物的基本倾向。这是提供给 DM 的一个工具。在突如其来或出人意料的情况下，它可以引导 DM 对 NPC 或生物的反应作出评估。阵



营对建立在给定地区中的法律和执法的情况作出了暗示性的预测。阵营还会影响某些高度专业化的魔法物品的使用。

无论阵营能起什么作用，仍有一些很重要的事物是它所无能为力的。它不是敲打胡作非为的玩家角色脑袋的铁锤。它不是刻于石头上的行为准则。它不是绝对的，在不同的地方可以有相当大的不同。同时，阵营也不应与人格相混淆。它能塑造个性，但人的个性并不仅仅只有阵营。

## 玩家角色的阵营

每个角色的阵营都应该在 DM 的玩家角色档案中记录下来，这一点至关重要。他们的阵营是不是区别太大？是否分歧大到足以使整个团队分崩离析？这会干扰到计划好的冒险或战役吗？

有的时候，不同阵营角色在世界观上的根本性差异，会使得合作变为完全不可能。例如，一名严格守序善良的角色和一名混乱中立的角色将会发现他们的冒险旅途充斥着敌意和不信任。一名真正的混乱中立角色会让几乎所有试图与他共事的人发疯。

有两种解决阵营问题的方法。第一种是向参与游戏的玩家解释。告诉他们为什么他们的阵营可能会导致问题，看看他们同不同意。如果有必要，可以建议玩家对阵营进行一些调整，但永远不要用强迫的方式迫使玩家选择新的阵营。

毕竟这是他的角色。彼此差异巨大的角色也可能找到团结协作的方法，使冒险变得有趣（最低限度上），甚至可能会在有团队问题的情况下取得成功。

第二种方法要求玩家们对其阵营保密。不要告诉任何人可能会发生问题。让玩家们扮演他们的角色，自己去发现问题。当问题出现时，让角色自己解决问题。这种方法适合有经验的角色扮演游戏玩家，但即便如此，它也可能在一场战役中导致灾难。由于保密在某种程度上就意味着不信任，这种方法的使用应当极度谨慎。

## 角色扮演过程中的阵营

在游戏过程中要注意玩家角色的行动。偶尔将之与角色阵营要求进行对比。把角色违反其阵营要求的具体举动记录下来。留意偏向另一个特定阵营的情况。

如果一名角色的职业要求他保持特定阵营，当他采取的行动与他的阵营可能冲突时提醒他。允许这名玩家重新考虑他的举动。

永远不要告诉玩家，因为他阵营的缘故，所以他的角色不能做某事。玩家的角色是由玩家控制的。DM 只有在罕见的情况下才会直接干预（例如，当角色被法术或魔法物品控制时）。

最后，正如在与你的玩家们有分歧的所有地方那样，当你对某个阵营的理解与他们不同时，倾听他们的观点。尽管你为准备你的游戏付出了巨大努力，但整个战役世界也不仅仅是属于你的，它也属于你的玩家们。

## NPC 的阵营

正如一个扮演得很好的玩家角色在其阵营的限制范围内扮演的那样，NPC 应该始终如一地坚持他们的阵营。对 NPC 的明智而富有想象力的使用是创造一个可信的奇幻世界的关键。

阵营是一个关于 NPC 和怪物反应的快速指南。当你不想花时间去查询整页整页的表格或者你还没有为每个路人 NPC 设计出完整的个性时，这很有用。NPC 倾向于按照他们的阵营要求行动（尽管与玩家角色相比，他们并不完美）。

因此，一个混乱邪恶的豺狼人倾向于威胁和展示肌肉。它认为只有弱者才会考虑唤起别人的同情，并且自动怀疑任何企图示好者的动机。根据豺狼人社会的观点，恐惧和欺凌是成功的关键，仁慈和善良

是软弱的行为，朋友仅仅因为他们可以提供的东西——钱，保护或住所才有用。与此同时，一个守序善良的商人将会倾向于持有完全相反的观点。

## NPC 阵营的局限性

然而，请记住，阵营并非个性。如果每个守序善良的商人都是个正直、诚实、友好的家伙，NPC 很快就会变得无趣。只是因为一个商人是守序善良阵营并不意味着他不会为了争取最好的价格而讨价还价，甚至不会从那些路过的易受骗的冒险家身上占便宜。商人靠赚钱才能生活，挣一名角色心甘情愿付出的钱没什么邪恶的。一个混乱善良的酒馆老板极有可能对一群衣衫褴褛、全副武装的陌生人深夜踏入他的酒馆存有疑虑或敌意，这是完全合理的。一名混乱邪恶的巫师也可能会懒散地坐在酒馆炉火旁，因为与同伴在一起而感到快乐。

创造难忘的 NPC，不要仅仅依靠他们的阵营。增加独有的特质使他们显得有趣，调整这些特质使其与角色的阵营保持一致。商人，也许会因为向某个冒险者要价过高而感到内疚，从而给下一个顾客降低价格。酒馆老板可能对冒险家们很粗鲁而对其他的顾客却很友善。混乱邪恶的巫师可能会发现，当他想要同伴的时候，他不喜欢他已有的那个同伴。他甚至会因为他的恼火而留下一个标记，比如给最讨厌的家伙一个驴头。

## 社会的阵营

并不只有玩家角色，NPC，怪物才拥有阵营。既然王国只不过是人们因某种原因集合起来（例如，语言、共同利益或恐惧），它自然可以拥有阵营。男爵领、侯爵领或其他小块领地的阵营取决于它统治者的态度和主要人口的阵营。

统治者的阵营决定了土地的许多性质。守序善良的统治者通常会努力保护他们的领土，并为其目标尽其所能地努力。混乱善良的统治者试图帮助人们，但通常不愿意制定全面的立法来纠正社会问题。与此同时，法律的执行情况和该国对法律的态度并非来自统治者，而是来自被统治者。当一个守序善良的国王颁布了基于善良原则的法律，他的守序邪恶的臣民可能就会觉得他们的工作生活很不方便。贿赂可能将会成为商业行为的通行方法。

如果情况反过来的（守序邪恶的国王和大部分是守序善良的臣民），王国就成为一块不快乐的地方，充斥着对邪恶统治的抱怨。作为回应，国王就会采取严厉的措施来让批评者闭嘴，这会产生更多的怨言。这种情况很像在诺曼英格兰的浪漫文学中的描绘，善良真挚的农民对邪恶的约翰王子统治的反抗（例如罗宾汉和艾文荷）。

一片区域的阵营通常是由统治者与被统治者之间的相互关系共同决定的。当统治者和被统治者和谐共处，该地区的阵营倾向就很明显。当两者发生冲突时，被统治者的态度的影响是最强的，因为玩家角色最常与这些人打交道。然而，这两者——被统治者和统治者——之间的不同阵营的冲突可以成为冒险的触发点。

## 使用区域的阵营

为一个地区使用一个通用的阵营，可以快速评估处理玩家角色在该地区可能获得的待遇。以下为每个阵营给出了一些建议。

**守序善良：**那里的人们大都诚实、守法、乐于助人。他们与人为善（至少大部分人是这样做的）。他们尊重法律。作为通用的规定，人们不会穿着护甲并携带武器四处走动。那些这样做的人将被怀疑的眼光包围或被视为麻烦制造者。有些国家往往不喜欢冒险者，因为他们经常带来麻烦。

**守序中立：**人们不仅遵纪守法，他们还热衷于创造复杂的官僚机构。这种将所有事物都纳入组织和协调中的倾向很容易失控。

在大帝国中，有各部门、议会、委员会、厅局、办事处和内阁来处理一切事务。如果该地区吸引了很多冒险者，那么就会有专门的部门对冒险者开征特殊税和发给冒险者许可证，以及处理冒险者们的问



题。只要政府部门能够办事，人民对政府的效率并不是十分关心。

**守序邪恶：**政府以其严厉的法律为标志，该法律对有罪和无罪的行为均施以严厉惩罚。法律并不是为了维护正义，而是为了维持现状。社会阶层至关重要。贿赂和腐败已成为生活的不可或缺的一部分。冒险者们仅仅因为他们外来者的身份而经常被怀疑他们中藏有外国间谍，为此他们总是受到极大的怀疑。守序邪恶的王国经常发现自己忙于镇压备那些要求人道待遇的受压迫农民的叛乱。

**中立邪恶，中立善良和绝对中立：**由这三个阵营主导的地区倾向于采取任何在当前最适当的政府体制。某种特定的政府形式可以维持很长时间，只要统治者或统治家族还能维持它。人们在适当的时候合作——或者说，当力量的平衡必须得到维持的绝对中立的情况下。

这样的中立领土往往作为具有极端阵营区别国家之间的缓冲带（例如，在一块守序善良的男爵领和混乱邪恶的公国之间）。他们根据冲突双方对抗的进程，巧妙地调整他们的效忠对象来维系自己的国界。中立邪恶的国家往往倾向于温和（但绝不让人快乐）的独裁统治，而中立善良的国家一般都是“开明”的独裁统治。力量对比的改变往往通过政府内部的变化表现出来，就算如此也往往会出现不流血的政变。在这些国度中，人民对政治和政府往往表现出一种特定的冷漠。冒险者与其他人有着同等的待遇。

**混乱善良：**人民心存善意并试着做正确的事，但由于其天性的阻碍而不太喜欢政府。虽然可能存在一个单一的统治者，但是大多数社区被允许自己管理自己，只要他们缴纳税款并服从一些宽泛的法令。这些地区往往执法机构力量薄弱。当地的警长、男爵或委员会可能会聘请冒险家填补执法力量的空白。当有必要的时候，社区经常会把法律掌握在自己的手中。在远离首都的庞大帝国的边疆地区可能会存在这种类型的阵营。

**混乱中立：**没有政府。无政府状态就是规则。来到这样小镇的陌生人可能会觉得他闯入了一个满是疯子的地方。

**混乱邪恶：**人民被那些比自己更强大的人统治，并生活在对他们的恐惧中。地方政府往往相当于一群由于恐惧而服从中央政府的强权首领的集合。人们寻求各种方法来获得权力或保持他们已有的权力。通过暗杀来谋取进身之阶是一种可被接受的方法，同样可被接受的还有政变、阴谋和大清洗。冒险者往往别当作政治权力游戏的棋子，只有构成威胁的冒险者才会被干掉。

## 多样化的社会阵营

当然，还可能存在着许多其他的符合这些阵营的政府类型。此外，即使是在同一个王国或帝国中，也有可能同时存在着不同阵营的地区。例如，商人和政客云集的首都比起偏远的农业社区就可能会显得更守序（或更邪恶等）。

而阵营只是社会组织模式之一。并非每个国家或领地都由其阵营完全定义。其他描述一群人的方法也可以用于此处——和平的，好战的，野蛮的，腐化的，独裁的和文明的都是完全可用的描述。

你只需看看现在世界上的人类国度中的各种各样的社会和文化。一个好的 DM 会通过他自己的想象力或在当地图书馆的研究来创造出能够用以点缀其战役世界的异域文化。

## 宗教的阵营

通用的阵营观也可用于宗教。宗教的信仰和实际行动决定了它的阵营。一个信奉互相沟通、和谐共处、行善积德的宗教，就可能是守序善良的。那些强调个体的完善和纯净的宗教就更可能是混乱善良的。可以预期的是，一个宗教的牧师将遵循其宗教的阵营，因为他们被认为是他们信仰的活生生的例子。宗教的其他信徒并不需要与其宗教的阵营保持严格一致。但是，如果一个人的阵营和他的宗教信仰有很大的不同，那么，这个宗教的牧师也一定有理由怀疑为什么这个人会坚持一种与他的信仰和哲学相对的宗教信仰。

## 魔法物品的阵营

某些强大的魔法物品（特别是智能魔法物品）是拥有阵营的。在这些情况下，阵营不再是一种对该物品道德特征的指示。更确切地说，它是一种限制使用该物品角色的数量和类型的手段——为使魔法正确工作，使用者的阵营必须与该物品的阵营相符。具有阵营的魔法物品（通常是武器）被制造时拥有一种特定的理念。这个物品被它的创造者调整得与这种理念相一致。

具有阵营的物品只对拥有相同信仰的持有者展现他们真正的能力。在其他人的手中，该物品的力量保持休眠状态。一个非常强大的物品甚至可能会伤害到其他阵营的持有人，特别是当该角色的阵营与该物品完全相反时。

具有阵营的魔法物品应当是罕见的。当某个物品拥有阵营，这就是强大力量和目标的标志。这为高度戏剧化的冒险创造出了机会——游戏角色获得这个物品的知识，研究它的历史，在全国各地寻求它的踪迹，并最终发现它古老的放置场所，并战胜守卫和陷阱以保护它。

## 魔法造成的阵营变化

一种次要的、更隐蔽的魔法物品的类型可以改变角色的阵营。与通常潜移默化地改变一名角色的阵营的方法不同，魔法造成的阵营改变是立即生效的。该角色的个性会立即变换，就像被魔法洗脑般。根据新阵营的情况，该变化可能会或可能不会立即被注意到。但是，你应该坚持让玩家用角色扮演诠释他的新情况。不能允许他忽略阵营调整对他角色的性格的影响。事实上，优秀的角色扮演玩家会把这种情况作为一个机会来拓展他们的技能。

## 作为世界观的阵营

除了它的其他用途以外，阵营还可以成为一场战役的中心焦点。世界是否陷入了善良与邪恶、守序与混乱的力量之间无休止的斗争？这个答案会影响到这个战役世界是如何被创造出来的，如何运作的，以及冒险是如何构建的。它也会影响玩家对各种情况和事件的看法和反应。

在一场典型的战役中，世界上的主要矛盾不是阵营之间的斗争。这种战役世界是一个由激情，欲望，巧合，阴谋，甚至是美德来创造出各种事件和情况的世界。如同在现实世界中一样，事情的发生有很多相同的原因。因为这个原因，为这种类型的战役而创造冒险可能会容易些。冒险是否丰富多彩和激动人心取决于 DM 的戏剧感和他作为故事讲述者的能力。有时候玩家角色会发现一个宏大而可怕的阴谋，但它是孤立的事件而不是某个整体计划的一部分。

然而，爱弄阴谋诡计的 DM 可能会更合适不同的世界观——那种阵营的力量（神，邪教，王国，元素的力量）正在互相激烈争斗的世界观。玩家和 NPC 可能是这场斗争的代理人。他们有时候会意识到自己在这场斗争中所扮演的角色。而在其他时候，他们并不知道他们的目标只是这个宏大计划中的一环。

更罕见的情况是，玩家的角色在战役中代表着交战中的一个被忽视或被他人遗忘的第三方势力。在这种世界中，冒险者的行动会产生令人惊讶的效果。

## 冲突中的阵营

构建一场围绕着阵营冲突的战役既有好处也有坏处。在积极的方面，玩家总是有着一个目标的，即使他们并不总能意识到这点。这个目标在构建冒险时是有用的。它能激励玩家角色并提供一个持续的故事线，它确保角色永远有事可做（“恢复法律的平衡，忠诚的追随者们！”）。同样地，英雄主义精神也渗透到了游戏中。玩家知道他们的角色在做一些重要的事情，这会对战役世界的历史产生很重要的影响。

这种方法也有缺点，但是它们并非是无法被聪明的 DM 所避免的。首先是无聊的问题。如果每个冒险都是围绕着保持平衡或讨伐什么的话，玩家可能会对整件事感到厌倦。

解决方法很简单，就是确保冒险的目标和主题各不相同。有时角色为了伟大事业而努力奋斗。有时他们为自己的利益冒险。不是每场战斗都需要“泰坦尼克”那样的包括了善良与邪恶、或者说光明与黑

暗的挣扎。

另一个值得关注的是，角色所做的任何事都会影响他们的任务。一个具有阵营的游戏世界是一个庞大而复杂的因果链。如果 X 在此处发生，那么 Y 一定在那里发生。大多数的冒险都必须被编进故事的主线，即使那些看起来并不一定是它的一部分。

这与各种需要有直接的冲突，因此 DM 必须做出审慎决策。一个庞大的任务很容易被放进故事里，但当玩家角色离开去完成自己的冒险的时候会发生什么？他们会在离开时正好被人需要吗？因为他们的缺席会发生什么？他们怎么回到正轨上来？当有人发现了一些本不应有人知道的东西时会发生什么？对于这些问题没有简单的答案。一个富有创造性的 DM 将永远不会让这种战役变得无意义。

最后，有个关于处理成功和失败的问题。一个具有阵营的宇宙会创造一场史诗般的冒险。玩家角色被卷入惊天动地的事件和处理多元宇宙的事物。位于游戏的中心，玩家角色获得了极大的重要性（如果他们不是的话，他们会很快觉得无聊）。这是剑和魔法小说的标准情况，所以自然它也会出现在一个剑和魔法角色扮演的冒险中。

小说作家拥有着 DM 无论如何都没有的优势——他们可以结束这个故事并永远都不再看它。在书的结尾，好人赢了，世界回到正确的轨道上来，然后书合上了。作者再也不用为此操心，除非他想这么做。当角色赢得最终的战斗后，会发生什么？当和平与和谐降临此方宇宙后，又有什么能做的？

此外，作者知道谁会赢。他一开始就知道好人终将胜利。可能会有很多波折，但最终英雄们会登凌绝顶。许多 DM 都做了同样的假设。但他们是错误的。

永远不要简单地假设玩家角色会胜利。如果他们没有呢？如果黑暗和邪恶的力量在最后的战斗中取得了胜利，那该怎么说呢？不管胜利多么青睐玩家角色，玩家角色总会有可能因为做了些蠢事或者仅仅因为运气不好而失败。胜利是不能保证的。如果是，玩家会很快意识到这一点并从中牟利。

## 永无休止的冲突

避免上述问题的最好方法是将角色卷入的冲突设计为永无休止的。或者最起码，这是一场持续几千年的冲突——这远远超出了玩家角色的寿命。

然而，为了让玩家不因知道他们永远无法完成任何事而感到沮丧，他们的角色必须能够承担重任，并赢得关键性的胜利。玩家角色们为了善良的原因战斗，最终将击退主要的邪恶力量不断增长的影响力，但他们击败只是症状，而不是疾病本身。

总会有新的威胁。也许邪恶的坏人在一场全新的和更可怕的场景下返回。DM 必须准备好一系列既富想象力又具有现实性的威胁。随着角色变得更加强大，这些威胁也将逐渐增长。

因此，创造出一个阵营力量对事物起到了积极作用的战役是有可能的。这确实困难，而且有很多危险，但合理的想象和规划能克服这些障碍。

## 作为工具的阵营

虽然已经说过好几次了，这一点仍然重要到需要继续重复——阵营只是一种用来帮助角色扮演的工具，而不是一个强迫角色做他们不想做的事情的铁锤。

DM 绝不能告诉玩家“你的角色不能这样做，因为这违背他的阵营”，除非该角色在某种特殊的魔法控制之下。让玩家自己做出自己的决定和犯下自己的错误。DM 要做的事情已经足够多了，没必要接手玩家们的工作。

尽管有此禁令，DM 仍可以在某个行动牵涉相当大的风险时向玩家提出建议，特别是涉及阵营时。如果玩家还决定继续前进，产生的后果是他的责任。不要为角色身上发生的事感到心烦意乱。如果圣武士不再是圣武士，嗯，不是就不是吧。

这样的建议不需要厚脸皮。事实上，DM 可以询问，“考虑到你的阵营，你确定这是一个好主意？”他还可以把建议以更微妙的形式编织成冒险的情节。明天牧师打算去进行一项任务，这会违背他的阵营。那天晚上，他做了一场噩梦，让他无法安然入睡。清晨，牧师所遇到的一个能看到恶兆的老预言家向他预示了可怕的结果。他的圣徽神秘地失去了光泽并变得黯淡。当他进入圣殿时，圣坛前的烛火闪烁并变得朦胧。细心的玩家会注意到这些警告，并可能重新考虑他们的计划。如果他们没有，这也是他们做出的选择，而非 DM 的。

## 侦测阵营

有时角色试图使用法术或魔法物品来知晓一名玩家角色或 NPC 的阵营。即使这是非敌意的行动，它也是极具侮辱性的举动。

### 询问

直接询问另一个角色“那么，你的阵营是什么？”是一个粗鲁的问题。在最好的情况下，任何一个粗野到足以提出这个问题的角色，可能会收到一个非常冰冷的凝视（从更优雅的角色处可能得到的是震惊而嫌恶的神情）。

不管怎样，询问另一名角色的阵营是徒劳的——守序善良的角色可能会觉得他是被迫说出真相，但一个混乱的邪恶的角色不会如此。一个有点脑子的混乱邪恶的角色都会回答“守序善良。”

玩家角色只能说出他们认为他们自己的阵营是什么。一旦他们选定了自己的阵营，DM 是游戏中唯一一个知道他们目前立场的人。一个混乱善良的游侠可能处在改变阵营的边缘——只需一个更冷血的行为，他就会越过边界。但他不知道这点。他仍然认为自己是完完全全的混乱善良。

### 施展法术

施展法术来展现某名角色的阵营就和直接向他询问一样无礼。这是一种开始战斗和结束友谊的标志。雇佣兵和追随者可能会判断这样做的玩家角色不可信任。陌生人则会把该法术当作攻击的前奏，并抢先发动攻击。

即使那些同意这个法术的人也很有可能会坚持让他们施展同样的法术以作为回报。使用这些法术除了显得粗鲁之外，还意味施法者或发问者缺乏基本的信任。

### 职业能力

有些角色——特别是圣武士——拥有着受限的侦测阵营能力，特别是对善恶方面的。同样地，这些力量所受到的限制比玩家可能考虑到的更多。侦测邪恶的能力仅在侦测具有邪恶的意图或那些内心被彻底腐化的角色或生物时有用，而在侦测阵营的邪恶方面时没有用。

仅仅因为某名战士的阵营是混乱邪恶的并不意味着他在酒馆里喝酒时可以被侦测为邪恶之源。在那一刻，他可能没有什么特别邪恶的意图。在侦测范围的另一端，强大的邪恶牧师可能因犯下众多骇人听闻与丑恶的行为而使得邪恶灵气不可避免地笼罩在他的身上。

### 把玩家蒙在鼓里

角色永远不应该能确定其他角色的阵营。这是 DM 最有力的一个工具——让玩家猜去吧。如果他们必须推断出他们所雇佣和遭遇的人的真实动机和态度，他们将会对事件的进程施加更多的关注。

## 改变阵营

玩家角色迟早将会改变阵营。一个角色可能会因许多原因改变阵营，它们当中的大多数都与玩家“未能成功”扮演他角色的角色或是 DM“未能成功”创造正确的环境无关。



玩家角色是虚构的角色。但是，他们会和真人一样随着他们的性格发展而成长变化。有时环境会隐秘地对抗玩家角色。有时候，玩家会改变其态度。有时候，为这个玩家角色创造的性格会被拉往一个意想不到的方向。这些都是自然的变化。如果整场战役中没有一个玩家角色曾改变过阵营的话，那才可能更需要注意。

没有一条规则或标准来决定何时角色应该改变其阵营。阵营的改变可以是故意的，不自觉的或非自愿的。这是让游戏有趣的事情之一。玩家可以自由行动，由 DM 决定是否（和何时）变化产生效果。这要求一些真正的裁决。以下有几条因素需要纳入考量。

## 故意的改变

故意的改变是由玩家设计的。他决定不再想扮演他原来选择的阵营。也许他不能理解，或者说这并不像他想象中的那样有趣，或者该名玩家角色换个阵营后将拥有更有趣的性格。

玩家唯一必须做的就是让他的角色按照新的阵营行动。根据行动后果的严重性和该名玩家的决心，改变可以是快速的或缓慢的。

## 不自觉的改变

当角色的行为正好符合一个不同的阵营而该玩家没有意识到这个情况时，不自觉的变化就发生了。在故意改变阵营的情况下，DM 必须跟踪那名角色的行动。如果 DM 怀疑这个玩家相信自己的角色的行为符合该角色的阵营，DM 应该警告玩家他角色的阵营正在出问题。一个不自觉的阵营改变则不应该惊动玩家——各种意义上都不应该。

## 非自愿的改变

非自愿的阵营改变是被强加给该角色的。最常见的情况是，这是一个法术或魔法物品的结果。非自愿的改变是立即生效的，而该角色之前的行动和这个改变完全无关。

## 记录改变

在游戏过程中，记录下玩家角色的行动。在每一段剧情结束时，阅读这些记录，注意任何不寻常的行为。注意哪些阵营看起来最符合每名角色的行动。

如果在过去的多次游戏过程中，一个角色的行为始终符合与该角色所选阵营不同的阵营，那就可以尝试着手改变阵营了。如果是一些小的举动在逐步牵引角色偏离他的阵营，那么改变就应该是渐进式的——也许甚至是暂时的。后果严重的行动可能需要立刻和永久性的阵营改变。

与此同时，圣武士能认出他的危险并修正他的行为方式，以此防止阵营改变并保留他的圣武士能力。如果圣武士通过焚烧村庄来阻止疾病的蔓延，那么他就犯下了严重的恶行。

在这种情况下，DM 有正当理由着手将阵营立即改变为守序邪恶或者甚至是混乱邪恶。这个角色最终也可能重回守序善良阵营，但他再也不会是圣武士了。

## 改变阵营的影响

虽然玩家角色可以改变阵营，但这并非是一件应该被轻率对待的东西，因为这伴随着严重的后果。当一名角色改变阵营后，他并不仅仅改变了自己的待人接物的态度。他正在改变自己对世界的看法和与世界的关系。他之前所学的大部分东西都和他的阵营息息相关。当他的生活的哲学基础发生变化，该角色会发现他必须重新学习那些他以为自己已经学会的知识。

改变阵营有 2 种可能的影响，这取决于阵营改变的具体情况和外部环境。第一种结果没有惩罚。这种效果只有当玩家和 DM 均同意该角色的阵营应该被改变以提高游戏的游戏性的时候才能使用。

这大多发生在低等级的角色身上。玩家角色的阵营可能被证实与团队的其他人不能相容。如果他的阵营不同，一个玩家的角色可能只是对每个人来说都更有趣。缺乏经验的玩家可能在没有完全理解后果的情况下就选择了一个阵营。发现他们根本不喜欢这个阵营，那么他们可能会要求改变阵营。这种转变必须在双方达成一致后进行。作为 DM，应当试着适应你的玩家的欲望。

在第二种自愿改变的情况下，不能简单的进行调整因为阵营的改变会对游戏产生影响。这通常牵涉到许多建成后按照某个阵营玩过一段时间的角色。在此，阵营改变的影响是严重而显著的。

当角色自愿改变阵营时，他到达下一个等级的经验值（对于兼职角色而言是等级“们”）加倍。为决定到达下一个等级的经验值数量（仅仅是下一个等级），将相应的经验值列表上的经验值数量加倍。

例如，法师蒂赛诺娜开始游戏的时候是中立善良阵营。然而，当她冒险时，她经常支持受压迫的群众，为他们的权利和社会地位而战斗。在她快到第五级的时候，显然，对 DM 来说，蒂赛诺娜的行为更像一个守序善良的角色，因此他强迫其改变阵营。一般来说，法师需要 40000 点经验值——第五级以上就需要 20000 点——来升到第六级。蒂赛诺娜必须获得额外的 40000 点经验，而不是通常的 20000 点。在用于升级时，每两点经验值都折合为一点计算。

蒂赛诺娜开始冒险时有 20000 点经验值。在这次冒险结束时，DM 奖励给她的 5300 点经验值，使她的总数达到了 25300 点。她不需要仅仅 14700 点到达下一个水平，因为她改变了阵营，她现在需要 34700 点经验值！

如果阵营改变是非自愿的，那么并不一定要强迫其接受双倍经验惩罚。作为替代规则，该角色在他重获原来的阵营之前，他都不再获得经验值。当然，这一假定基于该角色想要重获他之前的阵营。

如果这名角色决定新的阵营也并不是那么坏，他就又开始获得经验，但是此时双倍经验惩罚规则生效。玩家无需公开宣布这一决定。如果 DM 认为该角色已顺从于这一现实，这就足够了。

例如，游侠伯恩海姆粗心大意地戴上了把他转换到混乱邪恶阵营的头盔——这是他不想要的！通过对他施加影响，该头盔迫使伯恩海姆犯下各种破坏性的罪行。虽然无法抵抗，但伯恩海姆仍然在不断寻找机会逃离这受诅咒的头盔。最终，在几次运气不佳的冒险后，他巧妙地设法诱骗一个邪恶的魔法师为其移除了头盔，此刻他恢复了他之前的阵营。

从他戴上头盔起到他移除头盔之前，他都将不再获得经验值（虽然 DM 可能会给予小小的奖励，如果伯恩海姆的计划特别精巧的话）。如果伯恩海姆选择不诱骗法师却与他共事，这种改变会立即被认为是该玩家的选择。从此刻起，伯恩海姆将获得经验，但他会需要获得双倍的经验值以提升到下个等级。角色可以多次改变其阵营。如果在每个等级内改变的次数超过一次，那么惩罚会加重（该角色显然患有严重的精神错乱，类似于现代的人格危机）。当角色在一个给定的等级内做出第二次或更多次的阵营改变，他将会立即失去所有已获得的用于提升到下个等级的经验值。该角色仍必须重新获得双倍的正常经验值才能升级。

蒂赛诺娜阵营偏移到守序善良。现在她发现守序善良过于严格。她很困惑。她不知道她该相信什么。她觉得头疼。该角色重新回到她早先的中立善良中来。因为受到优柔寡断的折磨，她失去了她已经获得的 5300 点经验值，并且她现在还需要获得 40000 点经验值才能升到第六级！

## 第五章：熟练（可选）

就像其他游戏中的角色那样，AD&D 游戏中的角色也拥有着各种技能和天赋。他擅长于某些事情（因为它们属于他的专业或爱好），同时也不擅长那些他只是随便学过或甚至完全没有学过的事情。这些技能和天赋被称为熟练。

熟练与人们在学校或现实世界中学习到的那些技能是完全不一样的。熟练的定义会取决于不同的对象而比现实更宽或更窄。举例来说，钓鱼熟练就假设角色了解一切关于杆钓和网钓的事情。而在现实中，这是两种完全不同的技能。



在范围的另一端，武器熟练往往都非常精确，强调武器之间的细微差异。长弓和短弓在尺寸、重量、拉力、箭长和平衡之间均有不同。每种弓都需要不同的用法，才能最好地发挥它们的威力。

当使用熟练规则时，要记住这些规则是无法重现真实世界的。针对中世纪植物学的各方面——园艺、草药学、真菌学等来逐一列举不同的熟练可能会显得更为现实。但在作为游戏的情况下，根据单独的熟练而分组会显得更好。每个独立熟练的作用是有限的，这种情况下它们都将会变得毫无价值。而其他熟练（特别是武器熟练）则会走向另一个极端。

## 武器熟练

玩家迟早都会抱怨武器熟练规则过于严格。不过，玩家真正想要抱怨的可能是规则不允许角色做到玩家想让他做的一切事情。

举个例子，假设某个玩家角色拥有长剑的熟练。他即将被一大帮狗头人淹没，但他有意识地撤退。不幸的是，他被自己的脚绊倒了，并且跌倒在地上！他那忠实、可靠的长剑从他的手中滑落，小怪物们就在他的身上。这个仍然充满斗志的角色从最近的小野兽手中夺取了一把短剑并开始战斗。

在这个时候，这个玩家被 DM 告知他将要受到非熟练惩罚。这个玩家在愤怒中哀嚎。“这是一把剑，”他呻吟道，“我的角色可以使用一把长剑，但我无法相信你居然不让他使用一把短剑！这是同一种东西，只不过比较小而已！”在对这个玩家的抗议让步之前，要先考虑一下这些类似的武器的区别。长剑是这个角色的惯用武器，这是一种挥砍武器。它大概有三至四英尺长，沉重，而且平衡点靠近剑刃以增加挥砍的动能。而短剑是一种穿刺武器。它有大概 12 至 18 英寸长，轻巧（与长剑相比），而且为了快速反应而将大部分重量向着剑柄方向平衡。

所以，在我们的例子中，这个角色使用一把短剑冲动地跃入战斗中——他本该使用一把长剑。他企图挥砍，但是武器对于挥砍来说实在是太短太轻。他企图格挡和招架，却发现武器能够吸收的冲击力远远小于他那把沉重的长剑。由于他已经习惯于长剑的触及和横扫范围，因此他往往都是挥空。他过于使劲的挥动一把轻巧的武器而让自己失去了平衡。以上这些小错误使得他并不能有效地运用短剑，尽管它看起来和他的长剑很像。非熟练惩罚规则现在看来开始有些道理了。

进一步来说，武器熟练只是一次成功冒险中必须保持平衡的众多因素之一。如果各种因素结合起来会为某个角色带来太多战斗优势，DM 就需要创造出某种状况来使得该角色的偏爱武器不再是最佳选择。例如，一个角色熟练于所有的剑类武器，但却没有任何其他武器的熟练，这在遭遇骷髅时就是一个巨大的劣势。他的剑远不如钉锤那么有效。而最终，如果他还想要在 AD&D 游戏世界中茁壮成长的话，这名玩家将不得不把他角色的武器熟练范围扩大。

## 优化

有时候，玩家们在选择武器熟练的时候倾向于优化。优化发生在玩家计算了特定武器的全部几率和数值上的优势和劣势的时候。玩家的决策并非基于他的想象、战役背景、角色扮演或角色的发展。它基于游戏机制——什么东西能为玩家提供最大化的增益，并在任何情况下造成最多的伤害。

一定程度上的优化是无法避免而甚至是好的（这表示玩家对游戏有兴趣），但是极端优化爱好者就显然不得要领。把你的角色削减为一个战斗增益和掷骰子的表格并不是在角色扮演。

幸运的是，这种玩家是很好对付的。只需要创造一种情况，使他把精心挑选的、想要让自己比其他所有人更占优势的武器要么在这种情况下毫无作用，要么会将他置于不利的境地。他将会突然发现优化的缺陷。创造出一种在任何情况下都占据压倒性优势的组合是不可能的，因为情况可以千变万化。最终，角色熟练上的不足可以用于创造戏剧性的紧张气氛，这是游戏的重要部分之一。在先前描述的与狗头人的遭遇中，这名玩家惊讶地尖叫起来，因为这个情况突然显得比他预想的要危险得多。非熟练惩罚增加了玩家角色的风险，同时也增加了场景的紧张气氛。

当非熟练惩罚被用于创造紧张气氛时，要确保惩罚没有过多地削弱角色。戏剧性的紧张气氛仅仅在玩

家认为他的角色有机会逃跑时才会存在，哪怕这是非常微小的机会。如果玩家认为这种情况是完全没有希望的，那么他就会放弃。他的反应将会从激动转为绝望。

## NPC 熟练

为了 DM 的方便，NPC 被假设熟练于对他们所携带的武器。然而，这种情况并不总是如此。如果你想要让某个 NPC 更容易被打败或更没有威胁，那么可以规定他并不熟练于自己的武器。这种情况很可能是被征为民兵的小酒馆老板或镇民。

酒馆老板可能熟练于木棒（在他的贸易中偶尔有用），但是高雅的剑术并不在他日常生意的范畴内。游戏可以通过添加或删除 NPC 的能力来保持平衡和充实。

## 非武器熟练

非武器熟练是可选的，但选择它是可以非常有用的。如果你不确定是否要应用这些熟练规则，以下几点将使你的决定变得更加容易些：

**非武器熟练规则有助于判定角色的行动是否成功**，而非仅仅只是由角色的种族和职业的基本能力来决定。当角色试图建造一条船或在法庭上举止有礼的时候，它们能够提供一个有用的尺度。这能够把 DM 从微小甚至毫不重要的细枝末节中解放出来，使他可以思考故事中更重要的部分。

并非每个人都同意这样做！有的 DM 更愿意自己处理熟练规则涉及到的所有情况。这需要机智的思维和良好的记忆能力。作为回报，这些 DM 从规则的重重限制中解放出来。他可以创造出他想要的场景而无需担忧这是否破坏了规则。但是，要当心——这样主持游戏可不是一个简单的方法。仅当你对手持游戏富有经验或者是个天生而有趣的故事讲述者的时候再去尝试会比较好。

**非武器熟练规则为玩家角色提供了更多深度**。在聪明地使用它的情况下，它们会告诉玩家更多关于他角色的个性与能力的细节，并为他提供更多的工具来改进。审慎地、深思熟虑地使用它，非武器熟练规则可以大大扩展角色的角色扮演潜力。

然而要小心的是，因为非武器熟练规则可以造成截然相反的效果。它们可以成为那些不愿进行角色扮演的玩家们的一根拐杖，成为他们不去深入挖掘角色的个性或历史的借口。有的玩家认为熟练规则定义了角色所知的所有方面；他们不会去努力深入研究别的东西了。

应该通过鼓励玩家们深入挖掘探索他们角色的可能性来避免这一点。要求一名玩家解释为什么他的角色拥有特定的熟练。这名角色在成为冒险者之前是做什么的？像这样的问题可以促进玩家们深入发掘他们角色的个性和背景。将玩家的理由记录下来，然后你就可以在游戏中使用它们了。

**非武器熟练规则可被用于定义整场战役并营造氛围**。熟练表格可以根据特定的宗教或历史时期而调整，又或者用于定义不同国家之间的差异。

如果角色的老家是一个渔村，表格可以被调整到允许所有角色以相同的花费（在熟练栏中）学习游泳、驾船、捕鱼和航行。它们在靠海吃海的人群中属于普通技能。

与此同时，那些从附近山区来到这座城镇的矮人在学习这些熟练的时候必须要投入额外的熟练槽。在干燥、坚实的隧道中度过的青少年时期并没能令他们为海上生活做好准备。相反，他们能够以更低的代价学习采矿、宝石切割和其他石工技能。

玩家手册中的熟练表格仅仅只是一个开始。如果不同的宗教拥有不尽相同的独立表格，你的战役将会发展出极为有趣的特色。

这仍然留下了关于优化的问题。鼓励玩家为他们的角色做出聪明理智的选择，但不能以角色扮演为代价。如果使用的是特制的表格，鼓励玩家们在不去查看熟练表格的情况下列出他们想要的熟练。然后收集表格，找出角色可获得的那些熟练（有的可能无法实现而其他的又太过昂贵）。

玩家们依然会继续申请他们认为最好的熟练，但至少有部分选项是从玩家们的想象中得到，而不是从数字的表格中得到。

最后，熟练规则只能在 DM 让它们有用的时候才会有用。当决定在战役中运用熟练规则，DM 就必须努力创造能令它们发挥作用的情况。不要忘记设计出熟练能够被用来解决问题的遭遇、陷阱和情景。否则，玩家们就会把写下熟练当作是一种浪费时间的举动，并因此而错过扩展自己角色的大好时机。总的来说，熟练规则仅以微小的代价就添加了许多丰富性、细节和角色扮演的要素到战役当中，增强了战役的复杂性。DM 必须要记住更多的规则，玩家也必须在创建角色时做出更多的选择。但是作为回报，游戏会变得更大、更好、更有乐趣。

## 增加新的熟练

玩家手册中的熟练表格是广泛而不全面的。提供的熟练均为角色最想要或最需求的，或者是那些因具有独特、专业的效果而值得说明的。DM 和玩家肯定会去思考那些他们想要加入的熟练。

无论一个新熟练的创意来自何处，DM 才是那个决定是否要将其添加入游戏和它的具体效果是什么的人。虽然玩家可以提供意见和建议，但这不是由他们作出的决定。只有经过 DM 的同意，一个新的熟练才可以在游戏中使用。

需要记住的一点是，没有任何熟练可以超越它所在时代的科学与技术。表格上没有熟练允许角色有良好的理由去建造一台汽油发动机。汽油发动机所体现的东西远远超出了 AD&D 游戏中所展现的虚假的中世纪社会所允许的范畴。

与此同时，这是一款充斥着魔法效果和奇异能力的奇幻游戏。如果玩家和 DM 想拥有奇异而惊人的某些熟练，在魔法的帮助下这并非不可能做到。这些熟练也许会对游戏造成严重的后果，所以必须经过审慎考虑。

新熟练中的绝大多数将会是那些和贸易相关的熟练。如果还能说是有效果的话，那么它们当中的大多数都对游戏影响甚微。它们能给予角色专业的知识，但它还是需要玩家来使用它。

一个具有玻璃工（玻璃制作者）技能的角色并没有获得很大的优势。虽然如果必要的话，他可以通过为当地法师和冒险者制作小型玻璃器皿和其他物品谋生。当然，也许会有那么一天，玻璃和制作玻璃的知识将成为一场冒险的成败关键。聪明的玩家总会找出一种方法来把知识转化为他的优势。

当玩家提出一个新的熟练，让他准备好该熟练的所需能力和具体效果的描述。然后考虑该玩家能从中得到什么。这并不是说那名玩家是试着耍小聪明（有人会，但是要相信他们）。相反，这是用来思考该熟练可能会被如何滥用的有用方法。如果可能发生某些糟糕的或是破坏游戏平衡的事情，那就改掉它。永远不要让一个看起来过于强力的熟练进入游戏。

对新熟练的描述做出必要改动后再提供给玩家。如果他仍然喜欢它（在所有的隐藏能力都被剔除后），把它加入游戏中并享受乐趣吧。有时候，新熟练仅仅只能保留下它的名字。不要为此苦恼。绝大多数玩家都会对 DM 的改动感到满意，并满足于为游戏贡献了一些东西。

## 第六章：财产与装备

控制资金的流动是平衡你的战役的一个重要途径。太多——或者太少——的资金都能毁掉你的游戏乐趣。给你的角色山一样高的黄金，然后游戏就会毁于一旦。在一夜暴富后，他们不再会因为近在眼前的贫困而有冒险的迫切需要。他们通常都可以通过贿赂或“砸钱”来摆脱困境。

更糟的是，他们会试图把现代的资本主义思想应用到一个类似中世纪的世界中来。他们可能会试图雇佣许多法师来大批量生产药剂和卷轴。他们可能会开设店铺来流水线式地制造护甲。这种组织方式和

生产方式上的变化应该是随着时间推移缓慢发展而不是一步到位。你可能不得不提醒你的玩家们，让他们把自己的知识与态度限制在这个时代。

让你的角色们过于贫穷也同样糟糕。你正在为奇幻角色扮演游戏创建一个游戏世界。如果角色们如此贫穷以至于他们必须数着每个铜板度日，那么就是让他们过着肮脏而不幸的生活。当他们完成事情时要奖赏他们。你不应总是给他们渴望致富的愿望泼冷水。只是财富应当慢慢获得，以与角色等级相匹配。

## 货币体系

哪怕在你第一次玩你的战役之前，你就能把金钱作为一种工具来创建你的游戏世界。货币采用的形式和形状绝不是标准化的。在玩家手册中给出的简单货币体系就是这样——铸币制度的简化系统。这没有绝对忠实于真实的历史世界，甚至也不是对你在书中看到的大多数奇幻世界的精确反映。这只是一种处理钱币的方式。

## 商业简史

货币体系并非总是基于钱币的。许多不同的交换方式可以被同时采用。举例来说，在真实世界的公元1200年左右，使用的货币包括：拜占庭帝国和中东地区的金银币、英格兰的特许铸币、中国的银票、大洋洲的贝壳币和阿兹特克的刻石币。这些仅仅是可能使用的钱币中的一小部分。

## 商品

富有活力的贸易体系是由商品交易构建的。谷物、牛、羊、羊毛、珠宝、食物和布匹都是有价值的货物。一位精明的威尼斯商人会满载丝绸，从威尼斯航行到英格兰，卖掉丝绸来购买优质的英格兰羊毛（确保他能有盈利），然后返回威尼斯出售羊毛来为下次购买其他英格兰商品做准备。

## 信用证

最终，信用证和合同制度发展了起来。现在这位威尼斯商人可以航行到英格兰来收购根据合同规定从一家修道院收集的羊毛。作为修道院在五年以来剪取的羊毛的回报，他会向修道院保证以达克特<sup>2</sup>或弗罗林<sup>3</sup>付款，尽管他通常会为修道院提供从威尼斯商人处订购的商品——丝绸、香料、玻璃器皿或葡萄酒。这样一来，这位威尼斯商人就能从将羊毛卖回威尼斯和为英国修道院采购商品的行为中获利。

在他回到威尼斯后，这位富有进取心的商人将会把他的货物出售给羊毛商人以换取一张票据，然后把这张票据卖给一位玻璃制造商来换取价值高昂的威尼斯玻璃制品。

随着时间的推移，票据导致了银行业的兴起，尽管它们在很大程度上和我们今天所了解的银行业不同。作为主要目的是为大宗交易提供资金和服务于富商的行业，几乎没有人能够控制这些银行。它们绝非为了普通人而设立。它们并不是让你存钱以备不时之需的地方，而是收取一定费用来为商人的票据和合同价值提供保证的家族。

## 易货贸易

其他（特别是在那些落后地区）的经济体完全是易货贸易的系统来运作的。一个人所能生产的物品就成为了他的货币。农民付给磨坊主几蒲式耳的谷物。磨坊主把面粉支付给他的领主。当面粉烤成面包后，面包师就用面包来结账。他可以卖掉这些来换取一些钱币、鲜鸡蛋或是任何可能的奢侈品。

---

<sup>2</sup> 最初由意大利城市威尼斯所铸造的金币，该词源自于中世纪拉丁语“Ducatus”，即“关于公爵（或公国）的”，其最初的意思为“公爵的钱币”或“公国的钱币”。

<sup>3</sup> 最初由意大利城市佛罗伦萨所铸造的金币，最早于公元1252年铸造，为后来欧洲大多数金币的原型。



在黑暗时代，即使连人的生命都可以用牛、马、羊的数量来衡量。杀死一个农奴，你将不得不支付——也许 5 只羊，其中一部分给该农奴的主人，另一部分给农奴的家人。一个自由民的代价可能会更高些。租金、税收和罚款都可以用黄金或谷物来衡量。最终，物品都会被定下一个特定的价值。在中世纪的俄国的部分地区，皮草几乎如同钱币般被使用。松鼠皮、貂皮和雨燕皮都有相应的价值并如同我们今天对待金钱那样被对待。

当易货贸易这个体系变得越来越复杂时，它们就包含了更多的东西。义务和责任成为了整套准则的一部分。一位骑士从他的领主那里获得土地，但作为部分的“地租”，他有义务保证自己和一定数量的骑兵每年都能够在他领主的军队中服役 40 天。农奴的义务就是在他的领主的土地上劳作，并且终其一生都在同一个村庄里生活。你可以在你的战役世界中采取这样的一个建立在义务基础上的经济体系。

在大多数情况下，中世纪时期的经济体系是建立在钱币、商品和服务这些组合的基础上的。骑士可以通过向他的领主支付特别的税来逃脱兵役。国王可以坚持外国商人只能通过易货贸易来获取商品。面包师可能因他的服务而被支付一小笔工资。总的来说，当中世纪的人从易货贸易向货币为基础的经济体系转化时，改变发生的是比较缓慢的。因此，许多不同的支付方式在此时期同时存在。

## 钱币

通常来说，共享着某种普通人群或某种普通语言的相邻地区拥有非常相似的经济体系。中世纪欧洲的国家贸易往来频繁，所以发展出非常相似的钱币和价值观。各王国也倾向于模仿在该地区最强大的国家的经济体系。拜占庭帝国拥有一个稳定的黄金货币体系，它的货币是从巴格达到丹麦的统治者的模仿对象。

外国货币的价值基于其钱币的重量，但同时也基于其发行者的国力。拜占庭的贝赞特<sup>4</sup>不仅没有受到其他地区的限制，而且在贸易中还具有很高价值。英格兰商人将接受来自威尼斯贸易者的这些货币，因为他知道它们的价值。如果贸易者用波斯的第纳尔<sup>5</sup>来结算的话，英格兰商人的要价可能会增加。对这个商人来说，第纳尔的价值根本比不上贝赞特。

你可以通过在不同地区采用不同的贸易体系来为你的战役增添些色彩。通过创造不同的货币和贸易方式，你让你的玩家们意识到你奇幻战役中的有着不同的王国。这会使得他们关注并了解你的世界。用贝赞特进行交易的旅行商人会是一名来自富饶的拜占庭土地上的有钱贸易商，而使用碎银片<sup>6</sup>来贸易的商人则是一名来自寒冷的斯堪的纳维亚海岸的北方佬。这些货币名和地名会创造出形象，而这些形象比起那些单纯由纯文字所创造出来的“商人”和“贸易者”要更加使人信服和令人兴奋。

## 钱币的种类

术语“金币”（GP），“银币”（SP）以及“铜币”（CP）是明确的，它们被用于整个游戏规则中。但是你可以给它们加点调料。人们给予硬币名字，或是直白如“一角银币”，或是生动如“黄金双头鹰”。奇幻世界中的虚构人群也应该是没有什么不同的。中世纪的历史充斥着不同类型的铸币，所有的这些都可以为你的战役增添本地化的色彩。

以一位阿基坦的雇佣兵队长为例。通过薪水、战利品和贸易，他已经积攒起不少的钱币。他的积蓄中的绝大多数是拜占庭的金币和银币——它们在不同的时期被称为贝赞特、海披伦<sup>7</sup>或诺米斯玛<sup>8</sup>。一位意大利将军付给他几乎同样贵重的钱币，金佛罗林和杜卡特。和这些钱币混在一起的还包括意大利城

---

<sup>4</sup> 拜占庭帝国（即东罗马帝国）政府所发行的金币。该词源自于希腊语的“Byzantion”，即“拜占庭”，该货币起初是仿造第纳尔并刻有古阿拉伯字母，在 1250 年加入了基督教的符号。

<sup>5</sup> 阿拉伯帝国的倭马亚王朝发行的金币。最早于公元 697 年铸造，该词来源自拜占庭帝国（即东罗马帝国）政府所发行的第纳留斯银币。

<sup>6</sup> 这是将银制品切割和弯曲而得到的便于携带、再熔炼以及作为货币来使用的金属碎片，按照其重量和成色来计算价值，它在古代北欧人和维京人之间是十分常见的。

<sup>7</sup> 在拜占庭帝国的曼努埃尔一世统治时期开始发行的金币。

<sup>8</sup> 苏勒德斯的别称，该词源自于希腊语“νόμισμα”，意为“钱”。



邦的其他钱币——银格罗索<sup>9</sup>，以及埃居<sup>10</sup>。从法国人那里，他获得了图尔格罗斯币<sup>11</sup>、鲁昂便士<sup>12</sup>和路易斯<sup>13</sup>。一位摩尔人质用银德拉克马<sup>14</sup>赎回了自己的自由，一位汉萨的日耳曼商人用金马克<sup>15</sup>支付了沉重的通行税。战利品中的一部分还包括古罗马的苏勒德斯<sup>16</sup>、奥里斯<sup>17</sup>和第纳里<sup>18</sup>，尽管这些钱币磨损的如此严重以至于它们的价值大幅下降。

他的一名手下甚至从他的战利品中发现了大堆的碎银片镯子！最后，从他的英国雇主那里他获得了英镑、先令和便士作为报酬。显然，当这位队长试图弄清楚他到底有多少钱时，他会面临一个问题。这些钱币一共值多少？

贝赞特、海拔伦和诺米斯玛是拜占庭帝国的标准钱币。他们有着固定的大小，所用的贵金属中也没有掺进铅或铜。以帝国皇帝的权力作为后盾，每一枚钱币都拥有着稳定的价值。在你的游戏中，你可以将它们每一枚的价值等效于 1 金币（GP）或 2 金币（GP）。

弗罗林和杜卡特是不同的意大利城邦的钱币。随着贸易的兴起，这些地区需要一种稳定的经济体系。加上它们的钱币几乎与贝赞特的价值相当，而且在整个欧洲的贸易中广泛使用。每一枚弗罗林应当大致相当于 1 金币（GP）。格罗索是一种银质辅币，通常 12 枚相当于 1 枚弗罗林。

法国的钱币和意大利很相似，并且能够以相同的方式估价。路易和苏与弗罗林的价值相当，而图尔格罗斯币和第纳里斯则相当于银币。然而，专门铸造的鲁昂便士并不被大多数贸易商认为是有价值的。

中东地区的德拉克马是仿造贝赞特铸造的。通常 12 到 20 枚的德拉克马相当于一枚贝赞特。但是在阿基坦地区，它们往往和其他银质辅币价值相当。金马克并没有相当于这么多钱币。它通常价值六英镑。同样地，银马克大约值 13 先令，而斯堪的纳维亚奥拉则价值 16 便士。但这些钱币的真正价值是取决于你能用它们获得什么。

英国钱币包括极少使用的英镑，大概等同于 1 金币（GP）。更常见的则是银先令，官方比价是 20 先令等于一英镑（或 1/2 标准银币 SP）。先令以下的辅币则是便士，12 便士等于 1 先令，在便士以下的则是 1/4 便士，每 4 枚等于 1 便士。与此同时，廉价的鲁昂便士大致相当于半个便士。

在古代钱币中，罗马的苏勒德斯、奥里斯是贝赞特和其他一切相似钱币的模板。用银第纳里计算的话大概需要 12 到 40 枚才相当于一枚苏勒德斯。然而，由于年代和造假的缘故极大地降低了这些钱币的价值，以至于它们的真实价值仅能由其重量来表现。与此同时，斯堪的纳维亚人使用碎银片——银质饰品。当他们需要付账时，他们会从臂环或手镯上切下一块来称重，这就是碎银片名称的由来。他们如同字面意义上来讲的那样，把自己的钱穿戴在身上！

显然，金钱并非什么简单、通用的东西。每个国家、每个时代都依照自己的价值观拥有自己的货币。你的玩家角色们可能会在许多不同地区旅行并找到遗失了很久的宝藏。对你的角色们而言，找到 400 年前奥托皇帝统治时期的 600 枚 1/3 西斯币（每一枚价值为苏勒德斯的 1/3）要远比找到 600 标准银

---

<sup>9</sup> 最初由意大利城市威尼斯于公元 12 世纪铸造的银币。

<sup>10</sup> 起源于 13 世纪的法国，在路易四世统治期间开始发行的金币。改词源自于拉丁语“Écu”，即“盾牌”的意思。该钱币得名于它那铸有盾牌纹章的设计。

<sup>11</sup> 法国于 13 世纪开始发行的银币，“图尔”为其铸币厂的名字。

<sup>12</sup> 法国的鲁昂制币厂所生产的银便士。

<sup>13</sup> 在法国的路易斯十三世统治期间开始发行的金币，钱币的其中一面印着路易斯国王的肖像，而另一面则是印着法国王室的纹章。

<sup>14</sup> 起源于古希腊的钱币。从远古时代到古典时代以来的十个世纪期间，许多希腊城邦都有发行此钱币。它是大多数古希腊铸币厂的银铸币的标准单位。

<sup>15</sup> 这是德意志帝国在 1873 年到 1914 年期间发行的货币单位（金本位），用以取代德意志帝国统一前各邦国发行的货币，最终于 1914 年 4 月废除。

<sup>16</sup> 拜占庭帝国发行的含金量较高的金银币。

<sup>17</sup> 古罗马帝国于公元前一世纪初至公元四世纪初期间发行的含银量较高的金银币，被后来拜占庭帝国所发行的苏勒德斯所取代。

<sup>18</sup> 古罗马帝国于公元前 211 年的第二次布匿战争期间铸造的银币。

币（SP）更激动人心。运用一点点想象力和在当地图书馆中做的一点点研究，你可以找出许多不同的实例加到你的战役中来。

## 日常开销

尽管金钱对于玩家角色来说既令人激动又重要，但逐日记录日常开支仍然很没意思。坦白的说，强迫玩家们记录下他们角色的每笔开销既耗时又很没有英雄气概。更好的处理方法是简单地向玩家角色收取每月的生活开支费用。

这笔生活费涵盖了一名角色在他家附近的地方工作时的全部食宿费用。单独的食宿费仅当该角色离家外出旅行后才需要记录。

玩家们描述他们想让他们角色生活的多好（或多惨）。由此，DM 决定他们是生活在贫困潦倒、拮据、中产阶级或富足的环境中。下面的玩家角色生活费用表给出了不同类别的预计的基础费用。

表格 22：玩家角色生活费用	
生活方式	每月开销
贫困潦倒	3gp
拮据	5gp
中产阶级	每等级 50gp
富足	每等级 200gp

贫困潦倒和拮据的生活条件对任意种族或不同级别角色来说开销都是相同的。然而，随着一名角色等级提升，他的需求也会随着（或超出）他的手段而提升。以中产阶级或富足的方式生活的角色需要将基本生活费用随他们的等级增加来决定最后的开销。当玩家角色的种族与他生活地区的主要种族不同（例如，在人类城市中生活的矮人或在精灵村庄中生活的人类）的情况下，他需要支付双倍的正常费率。这是源于社区的怀疑和该角色惯用的商品的稀缺性。

生活条件唯一的直接游戏效果就是所涉及的开销，但是生活条件同样也可以决定你游戏中的某些角色扮演事件和条件。你的玩家角色的生活方式甚至可以作为不同类型冒险的起点。

### 贫困潦倒的生活环境

漏水马厩中的肮脏稻草堆，城镇之外满是脏污的地板的小屋，人们的蔑视，随时可能发生的暴力冲突——这些就是贫困潦倒的生活环境的典型特征。生活在这样环境中的角色不太可能被抢劫（因为没有人会觉得他们拥有任何财产），但是他们可能仅仅因为有趣而受到折磨或攻击。他们几乎不受到法律的保护。

### 拮据的生活环境

在拮据的生活环境中，角色受益于某些法律上的保护，尽管可能通常会对他们困境漠不关心。他们还必须对付频发的暴力冲突、时而发生的抢劫和偶然发生的战斗。

### 中产阶级的生活环境

中产阶级的生活往往是安全，甚或有些无聊的。角色受到了适当的保护并且不会成为绝大多数窃贼的首要目标。盗贼们通常会被富有的家庭所吸引。

### 富足的生活环境

有钱人获得最多的好处，但他们也必须应对最高水准的欺诈、诡计和背叛。几乎所有富人都会为了保护自己的特权而卷入危险的政治漩涡。

在建造或宣称他自己的要塞时，玩家角色会突然获得一整套全新的开销费用。该角色不再支付他的生活费，但必须支付他财产的维护费。

## 榨干金库

有时你会发现你给了玩家角色太多的金钱。虽然生活费会支取其中的一些（特别是如果该角色生活奢侈），但这并没有解决问题。幸运的是，你还有其他方法可以把钱从他们手中夺走。

在中世纪有各种各样的税收要缴纳。有的只会造成极小的麻烦，而有的则相当昂贵。角色们可能会被迫使向被他们所杀害的人的亲属支付抚恤金。

国王可能要求支付盾牌税，一种为免服兵役而支付的费用。为重修道路或重建桥梁可能会需要特殊的估价。在集市日进入城镇或作为吟游诗人在街上漫步可能会被收取一些税费。税收可以因某人房子规模而收取。

除了税收以外，还可能还有其他意想不到的费用。一场火灾可能席卷角色的庄园，导致需要昂贵的修复清单。白蚁可能在角色的舰队中肆虐。当地的领主可能会向他的封臣要求分担其必须支付给敌人的贡金。神秘的魔法和大胆的窃贼也可能恶化一名角色的财务状况。

总是去找一种不同的、完全意料不到的方法来从玩家角色手中榨取多余的现金。让他们把你榨干他们的小金库的企图击败。将你的某些钱财移除企图设置为：如果玩家角色们采取某些行动的话，那么它在开始的时候就会失败。将你的企图转化为冒险。如果一名窃贼掠夺了玩家角色的城堡，那么就准备一场让该角色可以追踪他的冒险。事实上，他甚至可能抓住那名窃贼，但仅仅是在那名恶棍挥霍掉该角色的财产之后！

## 扩展装备列表

在玩家手册中列出的物品绝非是曾经在世界上出现过的全部物品——就算在中世纪奇幻设定中也是如此。它们之所以被列出，是因为它们是角色们最有可能需要的。但是，你可以将失传或玩家要求的物品加入这个列表。

当你要添加一件物品到列表中时，首先考虑其存在的合理性。根据高级龙与地下城游戏的设定，将一辆 M4 谢尔曼坦克作为装备的固定项目之一显然不是个符合逻辑的、理智的或明智的做法。

一旦你决定某个新物品是合理的，你必须为其确定成本。运用你的判断力。考虑到具体物品的复杂程度、制作所需的工艺以及列表上已有的相似物品的成本。根据这些，你应该能够制定一个合理的价格。如果，稍后你发现你创造的物品过于廉价，所有的角色都买了一个，那么提高该物品的价格并简单解释为供销商无法满足需求。如果某个物品过于昂贵，你可以降低其价格，没有人会因此而抱怨的。

## 调整价格

记住，玩家手册中列出的价格并非绝对的。我们没有理由不能提高或降低任意物品在装备列表上的价格。需求可以导致价格升高或降低。你的战役中的不同地区可能因某种特定的商品而著称，这些商品应当被允许收取更高的费用。

就算是在中世纪，西班牙和中东就以钢铁出名，德国的啤酒、法国的葡萄酒、英格兰的羊毛和意大利的护甲都很著名。它们的声誉允许以更高的价格来收购这些商品，尤其是制成品。

贪婪也可能导致价格升高。商人们活着就是为了挣钱，所以他们会把价格提高到违法的边缘。那个时代可没有机构来控制或调整物价。

最后，冒险者们突然带来大笔现金，这往往会扰乱当地的经济。商人们会提高物价来适应这一情况。这和克朗代克淘金热的情况没什么不同，那时就算最简陋的物品也有着离谱的价格。简而言之，不用害怕，尽管向你的角色们收取你认为合理的价格吧。如果他们不喜欢这个价格，他们会找到办法来让

商人知道他们的不满意的。

## 各历史时期的装备

玩家手册中给出的装备列表是假设你的战役建立在一般的中世纪奇幻世界中的。实际上，这意味着你尚未将你的战役绑定在某个特定的历史时期。这完全没有问题，并且在许多奇幻故事和奇幻战役中都可以适用——毕竟这是奇幻。

但是，你也完全可以创造出特定历史时期背景下的令人激动和振奋人心的战役，但这仅仅在你对该历史时期确实有所了解的情况下才行得通。这很重要！很多人会在不了解事实的情况下臆测过去的事物。事实的真相可能大不相同。去图书馆并在你开始设计特定时期的战役之前做好功课。就算你不创造这样的战役，多了解一点中世纪历史也是有用的。这只会改善你自己的奇幻世界。

并没有必要非得选择一个精确的日期来做模型，比如公元 1237 年，尽管这也没什么问题。历史和历史学家们往往倾向于将过去划分成不同的时代，你也可以这么做。四个不同的时代在此处就足够涵盖一切——古典时代、黑暗时代、中世纪和文艺复兴时期。每个时代都各有其特点和差异，下面将对其一部分进行说明。

### 古典时代

这涵盖了一个伟大帝国从地中海向外扩张的时期。部分武器和护甲由青铜制成，而其他的则是由铁制成，只有少数是钢制品。绝大多数的家庭用品都是陶器、木制品、石制品和柳条编制品。青铜武器很容易变钝，用游戏来说，就是当攻击检定掷出“1”时会断裂或弯曲。马镫尚未发明，所以角色们不能使用重型骑枪，而不能以普通骑枪进行冲锋攻击。

### 黑暗时代

这是在罗马帝国崩溃后的一段时期，从公元 450 年持续到大约公元 1100 年。虽然许多古典时代的知识和文化都遗失了，但这个时期并不是像某些人相信的那样黑暗愚昧。在许多方面，它与上一个时代相比确实有一些倒退。在这一时期，马镫得到引入，这让骑手们能将骑枪充分利用起来。

### 中世纪

中世纪（大约从公元 1100 年到公元 1450 年）是绝大多数奇幻战役背景设定的时期。这是个大多数人会将其与骑士精神和骑士联系起来的时期。骑士们投身于十字军东征。宏伟的石砌城堡拔地而起。贸易商和大商人的地位开始上升。事实上，在这一历史时期，装备列表中的全部项目均可使用。

### 文艺复兴时期

作为通常的高级龙与地下城战役设定中出现的最接近现代的历史时期，文艺复兴时期是一个剧烈变化的时期。封建制度在欧洲的大部分国家都开始崩溃。文学、艺术和科学上有了长足的进步。随着大小商人的影响力和财富逐步增长，旧贵族的权力开始衰落。火药和简易火器的出现使战争的面貌为之一新。步兵的重要性超越了骑兵，护甲也不再像过去那样有效了。

### 调整装备列表

当你将你的战役设定为某个特定的历史时期后，你可能想要调整装备列表以反映在可用与否和价格上的变化。部分建议的改变在表格 23 中列出。如概述中所言，该表并非 100%精确。相反，它反映出某件物品是否在该历史时期得到广泛使用。例如，连枷（作为一种农业用具）从很久以前起就已经存在。然而，在大多数历史时期内，除了在紧急情况下，它并未被广泛当作武器使用。通过细致的研究，你可以对该列表做出修正和扩充。

表格 23: 各历史时期的装备
-----------------

物品名称	古典时代	黑暗时代	中世纪	文艺复兴时期
火绳枪 (Arquebus)	不可用	不可用	不可用	可用
锥枪 (AwlPike)	不可用	不可用	可用	可用
混种剑 (Bastard Sword)	不可用	可用	可用	可用
滑轮组 (Block and Tackle)	不可用	不可用	可用	可用
螺栓扣 (Bolt Case)	不可用	不可用	可用	可用
镶片甲 (Brigandine)	不可用	不可用	可用	可用
青铜板甲 (Bronze PlateMail)	可用	不可用	不可用	不可用
马车, 任意 (Carriage, any)	不可用	不可用	不可用	可用
链甲 (Chain Mail)	不可用	可用	可用	可用
复合长弓 (Composite LongBow)	不可用	不可用	可用	可用
弩, 任意 (Crossbow, any)	不可用	不可用	可用	可用
野战板甲 (Field Plate)	不可用	不可用	可用	可用
连枷, 任意 (Flail, any)	不可用	可用	可用	可用
全身板甲 (Full Plate)	不可用	不可用	不可用	可用
坐骑用全身板甲 (Full Plate Barding)	不可用	不可用	不可用	可用
大刀 (Glaive)	不可用	不可用	不可用	可用
玻璃 (Glass)	不可用	可用	可用	可用
玻璃瓶 (Glass Bottle)	不可用	不可用	可用	可用
桶盔 (Great Helm)	不可用	不可用	可用	可用
希腊火 (Greek Fire)	不可用	可用	可用	可用
重型骑枪 (Heavy Horse Lance)	不可用	可用	可用	可用
重型战马 (Heavy War Horse)	不可用	可用	可用	可用
马轭 (Horse Yoke)	不可用	不可用	可用	可用
紧身裤 (Hose)	不可用	不可用	可用	可用
比武用枪 (Jousting Lance)	不可用	不可用	可用	可用
镰剑 (Kopesh Sword)	可用	不可用	不可用	不可用
提灯, 任意 (Lantern, any)	不可用	不可用	可用	可用
锁, 任意 (Lock, any)	不可用	劣质	一般	优质
长弓 (Long Bow)	不可用	可用	可用	可用
放大镜 (Magnifying Glass)	不可用	不可用	不可用	可用
捕人叉 (Mancatcher)	不可用	不可用	可用	可用
晨星锤 (Morning Star)	不可用	可用	可用	可用
纸 (Paper)	不可用	可用	可用	可用
莎草纸 (Papyrus)	可用	不可用	不可用	不可用
板甲 (Plate Mail)	不可用	不可用	可用	可用
长柄武器, 非矛 (Polearms, notpike)	不可用	可用	可用	可用
小马车 (Pony Cart)	不可用	不可用	可用	可用
锁环甲 (Ring Mail)	不可用	可用	可用	不可用
风帆船 (Sailingship)	不可用	不可用	可用	可用
弯刀 (Scimitar)	不可用	可用	可用	可用
丝绸衣物 (Silk Clothes)	不可用	极度罕见	罕见	罕见
丝绸长袍 (Silk Rope)	不可用	极度罕见	罕见	罕见
望远镜 (Spyglass)	不可用	不可用	不可用	可用
双手剑 (Two-Handed Sword)	不可用	可用	可用	可用
长杆宽刃刀 (Voulge)	不可用	可用	可用	可用



## 装备质量

一名角色购买的大多数装备都假设为平均质量——既非草草打造也非精工制作。因此，武器结实的剑柄和耐用的剑刃可以很好地为主人服务。所用的金属淬火程度恰到好处以免剑刃变得脆弱。剑刃上没有蚀刻花纹，剑柄也未用黄金修饰。其他的物品也都是日常所用，实用性和功能性压倒了艺术的需求。然而物品与物品之间的质量可以有极大不同。对某些物品来说，了解其质量很重要，因为这会影响到游戏中的能力。质量非常重要的三个典型的物品是锁、马和武器。在其他情况下，质量仅当你或你的玩家之一想要一件特别美观或特别劣质的物品时才显得重要。

### 锁具质量

锁具的质量可以使盗贼撬开该锁的几率增加、下降或保持不变。该锁具的质量越好，盗贼就越难撬开。表格 24 列出了锁具的不同质量以及它们分别对盗贼开锁的成功率造成的影响。除非另有说明，否则应假设所有锁具质量均为一般。

表格 24：锁具质量	
质量	调整值
低劣	30%
劣质	15%
一般	0%
优质	-20%
上乘	-40%
一流	-60%

锁具的质量并不能仅仅通过观察就察出端倪。实际上，工艺大师伪装开锁难度的花招之一就是将领具用廉价的外观包装起来。一名盗贼可以试图通过撬锁来了解锁具的具体质量。这种尝试无需成功（“老天，这个锁一定是上乘质地的。这比看起来要难撬的多了。”）。

### 马的质量

另一种质量非常重要的情况则与马有关。在精神昂扬的骏马和衰弱颓丧的老马之间有着天差地别的区别。而且这并不是总是那么显而易见，虽然通常你能很轻松的说出一匹骨瘦如柴、弓腰驼背的老母马和一匹烈性公马之间的不同。马的购买是玩家角色们始终应当谨慎处理的，以免某些不法马商欺骗他们。

此外，马往往有容易受到刺激的特性使得他们在不同的环境中感到不快。表格 25 列出了马的不同质量描述以及相应的影响。注意，并非所有的马都需要被分配一个质量。为简单起见，你可以假设所有的马的质量均为普通。

表格 25：马的质量			
质量	移动力调整	负重能力调整	价格调整
年老	50%	25%	--
衰弱	75%	50%	--
普通	--	--	--
活泼	133%	125%	×2
一流	150%	133%	×4

移动力调整是基于该类型的马的基础移动力的调整。一匹衰弱的轻型战马拥有 18 的移动力，为正常值 24 的 75%。一匹活泼的轻型战马将拥有 32 的移动力，超过正常值三分之一。小数点后的应当向下取整。

负重能力调整是对马匹基础负重能力的调整。一匹老马仅能负载同型普通马的 50%，而一流的马的负重能力则超过普通马的三分之一。同样，小数点后的应当向下取整。

价格调整给出了马匹价格变化的大体范围。劣质的马并不会降价，因为商人总是试图以平均价位出手。在这种情况下，砍价的工作交给玩家来完成。

马匹特性（可选规则）

每匹马都有一到两个特性，以此来定义其“个性”。对劣马来说，这些特性通常是不理想的，但即使是好马也会有令人不快的怪癖。对每匹马来说，在用表格 26 决定其特性时，根据马的质量采用相应栏的描述。强烈建议你手动选择特性而不是随机决定，因为这些特性可以确实增强你战役中的幽默感和色彩。

爱咬人的马倾向于咬它们的骑手或那些牵着它们走的人，这是个令人不舒服但并不危险的习惯。爱踢人的马从不会因命令而踢人，它只当角色不想让它这么做时才尥蹶子。最好的主意是不要跟在一匹爱踢人的马身后太近的地方。围栏咀嚼者和咬人者很像，除了它们觉得木头的味道比它们骑手的味道更好。因为嚼围栏的行为可能是由不良的饮食引起的，所以这是个很难改变的习惯。

表格 26：马的特性		
掷 d10	年老的、衰弱的和普通的	活泼的和一流的
1	咬人	弓背跃起
2	踢人	颠断骨头
3	踏脚	咬人
4	不能驰骋	只认一个主人
5	嚼围栏	人立而起
6	突然停止	倔犟
7	在围栏上磨蹭	踢人
8	弓背跃起	跳跃者
9	未经训练	会小技巧
10	其他	其他或由 DM 决定 *

\* 其他可能性包括活力十足、敏捷、无惧、易受惊、强壮、安定、温和、步履稳健等。

有的马在给它们上马鞍和清洁时，有种看似恶意的喜欢踏脚的倾向——且它们会拒绝移动。有的除非受到强迫否则拒绝奔跑。有些倔犟的马会在比赛中间停下来并且几乎得被人拖着走。还有的马匹会如同人类的娱乐活动般在围栏、墙和树上磨蹭以试图把它的骑手甩下来。喜爱弓背跃起的马总是感到不快，尽管骑手通常能在这种事发生前感受到马的紧张不安。

未经训练的马，就算是那些骑熟了的，也还是没学过骑术的基本命令——向左、向右、加速或放慢速度。它们只做它们觉得自己应该做的，但这并不总是正确的。

有些马在训练过程中，就是特别倔犟，总觉得自己比骑手知道的更多，企图去做它们自己想做的事。只认一个骑手的马则是被训练的太好，以至于只认一个主人。虽然随着时间的推移它们可能会由新的拥有者骑行，但它们不会对别人，甚至是它认同的主人的朋友做出什么好的反应。在罕见的情况下，某匹马可能在无需特别训练的前提下懂得某个小的技巧。这些小技巧都很简单——你吹口哨它就过来，用力拉缰绳就会回头，或当骑手用膝盖施加压力时就会转向。

特别活跃的马有着自己的特殊癖好。有的就是不能以缓慢稳健的步伐移动。骑着它每一步都很颠簸，仿佛要颠断骨头。有的是天生的跳跃者，将畜栏和围栏都视为无物。一匹脾气暴躁的马会在最令人惊讶的时刻向后跑，尤其是在战斗的时候。当这匹马这么干的时候，它不会攻击甚至于还会表现出恐惧

和震惊。许多骑手都被这种突如其来的移动抛下了马背。

## 马匹购置中的风险

除了马的质量问题和马的怪癖，还有其他原因迫使你在买马时必须小心。盗马贼在过去很常见，并且惩罚往往对窃贼和买家同样严重——当然了，这是假设买家没被误认为是盗马贼的话。不法商人经常试图把马当作它们并不是的那种马来出售（“是啊，这是一匹重型战马，真的。”）。出售的马可能未经训练，尽管商人们总是声称它们已经训练过了。尽管很容易看出一匹马并不熟悉鞍具，但要看出一匹马是否经过战马训练可不是那么简单。

具有骑乘熟练的角色可以通过一次成功的熟练检定来避免大多数购马中的灾难。该角色必须选择使用这项熟练（不过考虑到这笔投资的金额，他不会傻到不这么做的）。一次成功的掷骰能发现一匹马的真实质量，也许还包括它的某些显而易见的怪癖。当然，没有办法能够确定某匹马的来路是什么，除非你确定这匹马已经用某种方式烙印或者标记过了。就算如此也未必是万无一失，因为聪明的窃贼可以找到办法改变几乎任何标记。

## 武器质量

质地良好的武器是经过精工打造的。剑刃也许是由最好的钢材打造的，兼顾灵活性和锋利度。铸剑师可能会小心谨慎的对钢材折叠、锻打、淬火以获得完美的边缘。整把剑处于完美的平衡，握手轻盈，斩击有力。一把剑或其他武器的质量高于平均水平是有许多原因的。

精心的工艺制作和上好的品质增加了武器命中的机会或提高了伤害的效果。这种加成不能超过+1。增加命中的原因是因为这些武器平衡性非常好，轻盈或者快速。经过最佳的淬火的钢材或精心锻打的锋刃提高了武器的伤害。保持着其剃刀般锋利的金属能砍透护甲就如同热针穿过蜂蜡。因为钝击武器依靠重量和冲击力，它们很少能够获得伤害上的加成。那些能获得此项加成的都是因为它们的外形经过精心设计，锤头也经过认真平衡。

武器的质量对一般人来说并不是那么显而易见。当任何人使用这种武器获得了因质量带来的加成后（就算他们自己没意识到这点），也只有那些具有该武器类型熟练的或是有武器匠熟练的人才能立刻识别出制作该武器采用的真正的精湛工艺。

即使如此，角色也必须拥有该武器才能欣赏其真正的价值。因为某种原因，商人们几乎总是知道他们货物的价值的（起码成功的商人会知道）。所以，质地优异的武器的价格会是普通武器的 5 到 20 倍。在你的战役中，你可能想要创造一些以其质地精良的武器著称的 NPC 或地区。就如现实世界中大马士革钢因其良好的性能被珍视一样，一个特定的王国、城市或村落也许会因其制造的长剑或其他武器而被铭记。某个铸剑师和他的学徒的特别标记可以成为质量的保证。还有，通过引入一到两个（遥远而难以到达）的地区到你的战役中来，你就改进了你世界的深度和细节。

## 装饰

装饰对物品的功能并无影响，它只是增加了成本。装饰过的物品可以增强主人作为有钱人的影响力和地位。当然，这也给窃贼和强盗们标明了目标。

比较常见的装饰类型包括珠宝配饰、刻花、浮雕、镶嵌、上色、火镀、镌刻、雕花、蚀刻、上釉、上漆、雕刻和打磨。普通物品也能由奇妙罕见的材料制成——可以简单如丝绸或神奇罕见到不可思议如幼龙的柔软皮革。这类物品的成本取决于制作的难度和所需技艺。最好由你来决定价格（超过原价很多），虽然 10 倍的原品价格就可以作为一个起始点了。

## 由不常见的金属制造的护甲（可选规则）

除青铜板甲以外，我们假设所有的金属护甲都由普通而坚固的钢材制造而成。然而，并非所有的金属护甲都总是如此。

这是一个奇幻战役，没有什么东西来阻止护甲由别的罕见或幻想中的金属制成。不同金属有着不同的特性，被这样制成的护甲在使用时必须纳入考量。表格 27 列出了几种不同类型的金属和他们在防御等级、重量和价格上的影响。

表格 27：由不寻常的金属制成的护甲			
金属	AC 调整 <sup>19</sup>	重量调整	价格调整
精金	+1 奖励	-25%	×500
青铜	-1 惩罚	0	×2/3
精灵钢	0	-50%	**
精钢	0	-10%	×2
黄金	-4 惩罚	100%	×3 *
铁	0	25%	0
银	-2 惩罚	0	×2 *

AC 调整并不暗示着该护甲具有魔法特性，只说明材质比通常而言更好或更差。同样，也不会豁免上获得任何增益。

\* 角色必须提供所需的金属数量来完成制作（由重量决定）。此外，该角色还需将护甲的通常价格加到调整列表中，并支付它作为制作费。

\*\* 精灵甲不能以通常方式购买，只能被作为礼物赠送给那些精灵们认为值得的人。

## 破坏装备

在大多数情况下，按照高级龙与地下城规则，装备不会明确地受损。这并不意味着装备就永远不会受损或断裂。相反，这是假设了一件物品在正常穿用中受到的磨损（如板链甲片上的凹痕）都会在没有活动的时候（或天，或月）修复。

战士在营地中花费时间来磨砺他的武器，修补他链甲上的断裂处，并敲平他胸甲上的凹痕。盗贼修补着能消除他的金属搭扣的撞击声的衬垫。法师往他衣服上缝着补丁。所有角色都有充足的时间来进行修复。角色扮演这种东西没什么意思，所以就假设所有角色都保养好了他们的装备。

然而，有些时候玩家角色或你的 NPC 会想要切断绳索、折断长杆或划破背包的底部。要达到特定的效果就需要造成确切的伤害。实现这种攻击有两种方法可以做到。第一种是用武器攻击某个特定的点或区域——如切断拉着沉重帐幕的绳索。第二种是用可观的力量攻击给定区域内的一切物体——如砸中玩家背包的巨石。第一种攻击方式使用 AC 和造成的生命值伤害。第二种攻击方式使用豁免检定。

当角色试图损坏一件物品的特定部分时，运用常识来确定使用的特定武器将会对该材质产生的效果。试图用硬头锤来切开一个麻袋注定徒劳无功。企图用一把匕首来砍倒一扇门也是如此（除非角色有很多时间）。请确保你认真思考过物品的硬度和该角色拥有的时间。硬头锤可以用来砸烂一扇木门，而斧子能做的更快。但后者却对一堵石墙无能为力。

如果角色拥有合适的武器，确认该物品的防御等级。这既可以如“不可能打偏”那样广泛或精确到具体的防御等级。

玩家们并不一定需要掷骰来知道他们是否击中了什么东西。不可能打偏的物体包括角色们用近战武器攻击的大型的无法移动的物体——一门，桶和放在地板上的背包。其他不可能打偏的情况包括用投掷武器攻击巨型物体（那些大到完全占据了角色角色视野的，如谷仓那众所周知的宽阔侧面）。

<sup>19</sup> 原表格中的 AC 调整一列未注有“奖励”或“惩罚”字样，但实际上，由精金所打造的护甲反而会使 AC 值增加（受到惩罚）是不符合常理，而由黄金和银等软金属所打造的护甲反而会使 AC 值降低（提供奖励）也是不符合常理的，故译者根据游戏设计的本意对表格的此处进行了补充。

有的攻击需要进行攻击检定（例如，往落地镜上扔个杯子）。在这类情形下，考虑到物体的大小、移动情况和硬度，为目标设定防御等级。一根木制长杆至少有 7 点 AC。同样直径的金属棒的 AC 则为 0。一根绳索的 AC 为 6，比一根木杆要好，这是因为绳索更有弹性并且没那么易碎。如果物品为小型或处于移动中，那么它的 AC 会更好。一根飘荡的绳索的 AC 变为 3 或 4。砸烂一个滚到地板上的小瓶子的 AC 可能为 2 或 1。

最后，当试图击中一个非常具体的点时，为此攻击还需增加额外的惩罚。射击目标的靶心或在战斗中撕开敌人的背囊都是难以做到的技艺，因为需要很高的精度。

你还必须决定好一件物品在它被破坏前能承受多少伤害。表格 28 给出了一些常见物品和材料的标准范围。表格的最后一行列出了最有可能对该物品造成伤害的攻击类型，虽然其他类型也可能有效。将这些作为指导原则，你就可以决定大多数材料所应分配的生命值。

表格 28：物品生命值		
物品	生命值范围	攻击方式 *
椅子	2-9	钝击，挥砍
普通皮革	2-8	挥砍，穿刺
玻璃瓶	1-2	钝击
玻璃窗/镜子	1	全部
绳索	2-5	挥砍
木门	30-50	挥砍
木杆	2-12	挥砍

\* 三种攻击方式为钝击、挥砍和穿刺。每种武器包括一种或更多种攻击方式。

### 物品豁免

当武器受到威胁——火球术的火焰、寒冰射线的刺骨寒意或来自巨人投掷石块的碾压——命中检定和生命值都将不再适用。取而代之的是下面的物品豁免表。该豁免检定反映出一个物品承受攻击效果的大概能力。掷骰方法和普通的豁免检定一样（详见“战斗”）。

表格 29：物品豁免									
物品	酸	碾压	解离	坠落	魔法火焰	普通火焰	寒冷	闪电束	电击
象牙骨	11	16	19	6	9	3	2	8	2
衣物	12	--	19	--	16	13	2	18	2
<b>玻璃</b>	<b>5</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>17</b>	<b>2</b>
<b>皮革</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>19</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>2</b>
<b>金属</b>	<b>13</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>2</b>
油 *	16 **	--	19	--	19	17	5	19	16
纸张等	16	7	19	--	19	19	2	19	2
药剂 *	15 **	--	19	--	17	4	13	18	15
<b>陶器</b>	<b>4</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>11</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>石头，晶体</b>	<b>3</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	<b>2</b>
<b>绳索</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>19</b>	<b>--</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>2</b>
木头，厚	8	10	19	2	7	5	2	9	2
木头，薄	9	13	19	2	11	9	2	10	2



- \* 该豁免不包括容器，只包括内容物。
- \*\* 当然，就算进行了豁免检定，该物品也不能同酸液混合。

仅在该物品未被一名角色携带或该角色对同类攻击的豁免检定失败时，才进行该物品的豁免检定。在火球术的爆炸中成功通过豁免检定的角色不再需要为他的药剂进行单独的豁免检定。在同样的豁免检定中失败而未能恰当地保护自己的角色必须为他的药剂做检定（他的卷轴多半也需要）。并不是所有的物品都必须要在每个场景中进行豁免检定。在上述所说的火球术的情况下，不对该角色的剑和护甲做豁免检定是完全合理的，因为这些东西只有微乎其微的几率会受到影响。

此外，魔法物品更能抵抗伤害，为此获得了豁免值的加成。拥有加号的物品（例如，一把+1 长剑）可将该加号加到自己的豁免值上。若该物品拥有额外的特殊效果，则每拥有一个效果就额外获得一个加号。未经特殊说明的魔法物品应依据其能力获得加号。一瓶药剂将拥有+1 奖励而一件小型魔法物品可能有+5 或+6。此外，如果豁免检定是基于互相克制的物品和攻击类型时（例如极度严寒对抗温暖戒指），还将获得额外的+2 奖励。

## 攻击类型

**酸液攻击** 假设有足够大量的酸性物质或与酸性物质的接触足够长。

**碾压** 包括由巨型或更大的生物的棍棒造成的攻击。由普通人类对小的、易碎的物品进行的攻击也归入此类。普通的人类不能对一条绳索发动碾压，因为它并不十分易碎，但他却绝对能对一个药剂瓶这么做。将可被打烂的物品猛掷向坚硬的物体表面——例如将瓶子砸向墙壁——也属于碾压的范畴。

**解离** 单指由该法术或同名类法术造成的魔法效果。

**坠落** 必须超过五英尺。如果坠落处的表面是坚硬的，则使用所列出的豁免检定。如果坠落处的表面是柔软的，在豁免检定获得+5 的奖励。每多坠落 5 英尺将使豁免检定受到-1 的惩罚。

**魔法火焰** 包括火球术、龙息以及任何够大的由法术或类法术创造的火焰。炙热程度远超普通火焰的东西，比如火山的岩浆，也应当采用这类豁免检定。

**普通火焰** 包括营火、烛火和篝火。显然，一件物品必须在火焰中待上足够的时间才会受到影响。

**寒冷** 涵盖了所有强烈的、反常的或魔法造成的寒冷。如果气温的变化是渐进式的，那么豁免检定获得+2 的奖励。

**闪电束** 指那些由该法术或同名的类法术造成的攻击。

**电击** 指那些不具有闪电束的冲击力的电能攻击。电鳗和魔法陷阱均属于此类。

## 第七章：魔法

在 AD&D 游戏内所有需要你来进行裁决的领域中，魔法可能是最为多变和麻烦的。魔法允许角色打破宇宙的所有自然法则，它能够导致无法预测而又令人兴奋的境况发生。请确保你了解在 AD&D 游戏中的魔法如何运作，以及你可以控制其运用的各种方式。

### 初始法师法术

你所拥有的在法师力量之上的一个支配权，那就是游戏开始时法师可以选择的法术。每个法师在游戏开始时都带有一本法术书，但是他并不知道那本书里的内容是什么。这需要你告诉他。你可以在几个不同的答案中选择。而基于你的选择，玩家角色的法术书会获得法术（以及其逆转版本）。

## 玩家选择

给一个法师提供法术的最简单的方法，那就是把球踢回玩家的半场——问他想要什么法术。每当他指名一个法术，就让他掷骰，看看他的角色能不能学会。如果他能学会，那就让玩家在他的角色卡上写下法术。如果他不能，那你就记下他所不能学会的那个法术。

持续这样做，直到所有的一级法术都被选过，或达到他所能学习的法术数量上限（取决于这个角色的智力）。这可以让玩家为他的角色选择想要的法术，通常都会让玩家感到快乐。然而，这种做法也有一些缺点。

首先，玩家倾向于选择他们认为最厉害的法术。当你只有一两个法师的时候，这还不算糟糕，但是当所有人都有相同法术的时候，这就会变得非常无聊。

还有一种可能，那就是玩家会忽视某些身为法师所必须的基础法术——特别是 *阅读魔法* 和 *侦测魔法*。无法阅读魔法卷轴的法师无疑是被剥夺了其职业最重要的一项能力。

甚至还有那么一点点可能，那就是角色几乎没获得任何法术。而且，虽然并不存在角色必须知道的最低法术数量，但没有法术的法师不太可能是玩家想要的那种角色。如果这种情况真的发生了，那就饶了这位可怜的玩家，允许他对法术再做几次检定，直到你认为他拥有足够数量的法术为止。

## DM 选择

你可以自行为玩家角色提供 *阅读魔法*，*侦测魔法* 和你所选择的其他四个法术。这会让所有的玩家角色以相同的法术数量来开始。虽然并没有每个角色都给相同法术的必要，但你应该明白到每个角色都有大致相等的平衡力量。学习这些法术不需要掷骰。玩家被假设他在学徒期间已经掌握了这些法术。

## 玩家/DM 协作

最后，你可以允许玩家角色以 3d4 个 1 级法术（或者直至其智力允许的上限）开始。当中有两个法术自动为 *阅读魔法* 和 *侦测魔法*，因为所有法师都会将其作他们训练的一部分而学习。剩下的法术可以由玩家选择，随机决定，或是由你选择。

如果是由你来选择法术，请务必为玩家提供一套让他可以做各种事情的合理组合。试着确保玩家能获得几个他真正想要的法术。

如果角色是一名专精特定学派的专精法师，那么你应该像阅读魔法与侦测魔法那样，让他自动了解其所属学派的一个法术。所有的其他法术都必须如常检定或发现。

## 在 1 级以上获得法术

当角色开始冒险，在他每次升级的时候是不可能会有额外的法术书从天而降的。取而代之的是，玩家角色必须找到一些方法来获得额外的、更高级的法术。就像初始法术那样，这项工作也有几种方法可以做到。所有的这些方法都可以在你的战役中使用。

## 获得等级

第一，当角色达到一个新的法术等级，让玩家立即获得一个新的法术。你可以选择这个法术，或者让玩家选择，又或者随机选择。

这背后的原因是非常简单的：角色过去花在勤学苦读上的漫长时间最终凝结成了某种实际和可以理解的东西。

学习这个法术是不需要进行检定的，除非你允许角色选择它。如果该角色是某个魔法学派的专精法师，那么新的法术就应该是来自那个学派的——假设确实有可选取的法术。

## 从法术书中抄录

获得新法术的第二种方法就是从其他法师的法术书中抄录它们。角色可以从其他玩家角色那里抄录法术（如果他们同意），付钱给 NPC 法师获得抄录权（详见第十二章：非玩家角色），或者将它们从夺取得到的法术书中抄录下来。在抄录法术的时候，角色必须通过掷骰来判定他是否能学会这个法术。在没有魔法援助的情况下，没有人可以抄录他所无法施展的等级的法术。

## 卷轴研究

第三，角色能够通过记载着某个法术的卷轴来研究同样的法术。研究所需的时间和费用是正常情况下的一半，但玩家角色仍然必须进行检定来判定他能不能学会这个法术。无论研究是否成功，卷轴都会被摧毁——法师必须通过大声朗读它来分析其效果。

在冒险中，卷轴研究是无法进行的。法师必须要在严格管理下的环境才能尝试这么做。

## 向导师学习

第四，仅在你允许的情况下，法师才可以回去找他的老导师，并且在运气好的情况下从他老导师的法术书里抄几个法术。你应该仅在你认为每当玩家角色达到新的法术等级获得不止几个新法术是重要的时候才使用这个方法。如果允许角色们通过这种方法获得太多法术，又或者太频繁地使用这种方法，那么他们就会依靠它而不是使用自己的游戏能力来发展角色。

## DM 对法术获取的控制

无论角色是如何获得的新法术，永远都要记住你才是说了算的人。你对玩家角色获得什么法术有绝对的控制权。

如果玩家角色拥有你不喜欢，或者会严重破坏你的游戏，或者导致游戏严重失衡的法术，那么这并不是玩家的错。是谁给了角色这个法术？是谁允许这法术存在于游戏中？控制法术的习得是一项重要的责任。请小心考虑你的选择。

通过保持对法术选择限制，你会自然而然地提升法师在你的战役中的重要性和价值。写着几个简单的法术的一个简单卷轴，如果它有一个法术是法师前所未见的，那么这对他而言就是一件真正的财宝。这就让玩家面临一个困难的抉择：他是否应该把卷轴用在冒险中可能有用的时候？他是否应该保留这个卷轴，直到他有时间研究那个法术并把它加入到自己的法术书？

每当角色们击倒一名敌对巫师，队伍中的法师首先会关注的就是对方法术书。它在哪里？它里面有什么法术？即使是一件非魔法物品也会变得像法术书那么重要。知道其价值的 NPC 法师们将会煞费苦心保护自己的法术书，小心地把它们藏起来，锁进被设置陷阱的箱子，在书页间散布魔法的陷阱。

## 法术

法师最宝贵的财富就是他的法术书。正因为它如此重要，所以你和玩家都需要了解一些基本的知识。法术书是什么？它有多少页？它是由什么制成的？

## 任何尺寸，任何外形

法术书并没有标准的尺寸或外形。玩家角色不可能走进某个法师的实验室或者书房，然后因为法术书是那里最大或者最长或者最宽或者最方或者最圆或者最薄的书，所以他一眼就能认出那本书。他也不可能测量那里所有的书，从而找到符合尺寸的法术书。法术书的尺寸和外观很大程度上是由其法师主人的文化背景决定的。

举个例子，让我们考虑一下你正在读的书。如果这些书页出现在其他的时代和地点，它会是是个什么样子？在中世纪欧洲，这些书页最有可能是 10 张或者更多写满手抄文稿的羊皮纸，也许还加饰有彩绘和情景插图。在古代中国，这就会是几张手工印刷在上色纸张上的书页，被红色的花边框起。埃及人会使用一个紧紧卷好的莎草纸卷轴，要好几个这样的卷轴才能凑成一部书。甚至更笨重一点，古巴比伦人会用记有楔形文字的晒干的粘土板。美洲印第安人会写在薄薄的桦树皮上，又或者涂在加工过的美洲水牛皮上。

文字与文字作品在地球历史度过的数个世纪中经历了巨大的变化。在奇幻游戏的世界中也是没有什么不同的。法术书应该以不同的外形和形式——最适合战役的外形和形式——出现。

一本法术书有可能是沉重的卷宗，以皮革装订，有着易碎的羊皮纸内页。它也有可能是一系列以红色绸带捆扎的羊皮纸卷轴。它可能是一摞写满楔形文字的泥版；或者一本看起来并不值钱的，用亚麻纤维纸印刷的对开本。它甚至可以是浮雕的金页，装订在娜迦皮制成的书皮之间。

如果你不想给你的战役创造一种独特的法术书，这里的一个标准就是：你可以把它们想作今天那些笨重的大部头，或是那些又大又沉的词典。即使你真的创造了独特的法术书，这个标准也该给了你关于适当尺寸与外观的印象。

法师的整套法术书常常要在他的图书馆里占据好几个书架，尤其是当角色到达了最高等级的时候。在这种情况下，对角色而言，要在旅程中带着他所有的法术书就不再可行。因此，许多法师会选择制造旅行用法术书。

旅行用法术书是角色完整法术书的更精炼、更便携的版本（尽管没什么办法能让泥版便携起来）。法师只会把他认为在旅行中有用的法术写进旅行法术书。

法术书中所能包含的法术并没有什么限制，但法术书的页数是有限的。因此，一名高等级的法师可能需要好几本旅行法术书来写入所有他认为必要的法术。

## 法术书准备

这些书本身不需要多少特殊材料，但工艺必须精细无瑕。即使是在抄写法术过程中出一点最最轻微的错误都会毁掉它。这可不是一般抄写员能做的东西。

更复杂的问题是，法术书中诡奇的公式与矩阵无法用普通的中世纪印刷术来复制。法术书必须缓慢艰辛地用手工制作。准备一本法术书所需的标准时长通常是其中包含的每个法术的法术等级一到两天的时间。

有时候，你会发现有制作好的法术书正待出售，但几乎没有哪个法师会选择把自己魔法方面努力的成就建立在他人的作品之上。一个不准备自己法术书的法师是罕见的。

法术书所用的材料必须有着最高的质量。没有法师愿意冒险让湿气导致墨水洇开，让羊皮纸上的污点导致一个法术被误解，让书虫在第六页大吃大嚼，让风吹跑一页装订松散的书页，或者让一只打翻的曲颈瓶把整本书变成一坨湿哒哒的垃圾。

仔细地保管，必要的常识，以及优质的材料，都是防止这些灾难的基本要素。强韧的书皮或是书套被用于保护内部的书页。记录法术需要洁净的纸张。书写工作必须要用最清楚的墨水和最细的笔尖。建议使用芳香烃来对付书虫和蛾子，而且还要做一些其他的准备来对付真菌，霉斑和干腐。这一切都要钱。

## 法术书费用

所有的法术书都有一件事都是共通的，那就是它们的价格。书从来都不便宜，而法师的法术书比大多数的书都更不便宜。

为了购置所需的材料并将之进行处理，法师必须为每一页支付 50gp。而更结实一些的旅行法术书则

每页都需要 100gp。

### 一本法术书有几页？

每个法术所需要占用的页数等于其法术等级再额外加上 0-5（1d6-1）页。一个法术实际占用的页数因法师的不同而有所不同。即使两个或者更多的法师在记录同一个法术，因其笔体与记法的区别，占用的页数也有差异。

此外，法术书无法超过 100 页，普通的非魔法卷轴无法超过 25 页，旅行法术书无法超过 50 页。也就是说，在最佳情况下，一本写满九级法术的法术书只能记载 11 个法术（99 页），只能空出一页来承载魔法防护措施（比如一个火焰陷阱[Fire Trap]法术）。但更有可能的是，这本法术书在写进 11 个法术之前就已经被填满了。

为了便于创造 NPC 的法术书，表格 30 中给出了每种法术书所能容纳的每等级法术的最大值与最小值。假设一本书中的所有法术都是相同等级的（这种情况是不一定的，尤其是对旅行法术书而言）。

另外，尽管法术书在某个特定的法术等级上永远不会超过它的上限，但没有任何规矩要求这本书必须被填满其数量下限的法术。在下面的表格中给出的范围是假设法术书被尽可能高效地写满了法术，几乎不给，或者完全不给防护措施留下空间。

表格 30：法术书容量			
等级	标准	卷轴	旅行
1 级	16-100 个法术	4-25 个法术	8-50 个法术
2 级	14-50 个法术	3-12 个法术	7-25 个法术
3 级	12-33 个法术	3-8 个法术	6-16 个法术
4 级	11-25 个法术	2-6 个法术	5-12 个法术
5 级	10-20 个法术	2-5 个法术	5-10 个法术
6 级	9-16 个法术	2-4 个法术	4-8 个法术
7 级	8-14 个法术	2-3 个法术	4-7 个法术
8 级	7-12 个法术	1-3 个法术	3-6 个法术
9 级	7-11 个法术	1-2 个法术	3-5 个法术

### 扩展魔法学派

目前，魔法的不同学派仅仅是被粗略地划分，只有很粗浅的界定。不同的学派可如同描述般被运用，但它们缺乏细节，而且只有少数的例子有全面的法术。举例而言，死灵系法术很少，这就会阻碍玩家成为死灵专精的法师。这本身并没有错——魔法的学派是不需要平等的。然而，你也许想要为你自己的战役量身定制和扩展一下魔法学派。

### 增加新法术

通过简单地增加新法术就可以扩展一个学派。如果给死灵学派创造一张更全面的法术列表，那么死灵学派可能就会更有吸引力。但要小心的是，不能让新法术使得这个学派过于强力。在死灵学派这个例子中，第一反应是加入一些祭司的治疗法术。不过，这是借鉴于牧师的定位，而且会让死灵专精法师变得过于强力。从长远来看，更好的手段可能是创造新的死灵法术——不涉及到治疗或只能以较差的方法来做到这种事的法术。在增加新法术的时候，必须辅以谨慎的判断。

### 通过战役细节进行扩展

尽管“学派”这个词在整本玩家手册以及本书中都在用，但并没有任何规则可以用来对任何形式的组



织或机构作出解释。死灵学派并没有一个确定而严格的定义。某个学派在战役中可能存在，也可能不存在。这取决于 DM 的个人选择。

一种可能性是，法师们可以不经正规训练就学会他们的专精技巧。死灵法师马特欧斯对死灵法术有着天生的兴趣，所以他专精于此。

另一种可能性是，存在着正规的学院或大学专门传授法术。这些专业机构或许会有他们自己的等级制度、传统、规则和章程。

举个例子，死灵法师马特欧斯可能是死灵术社团——塔尔扎德（Thar-Zad）结社的成员。作为他在结社的等级制度中身居高位的标志，他有权穿用红绿相间的长袍以表明他的大师地位。当然啦，在他穿着那些东西时，对结社有一定了解的人就可以轻易辨认出他的地位。这并不全是坏事——因为塔尔扎德结社有着危险和残忍团体的名声。通过加入此类细节，DM 让他的战役更加鲜活。他可以让一个看似能力有限的魔法学派对玩家更具吸引力。

## 法术研究

法师与祭司最被忽视的能力之一就是研究新法术的能力。在一个聪明的玩家手中，这能力将带来强大而又独特的玩家角色。由于玩家必须参与制定研究规则的工作，因此这也将是个将玩家的点子纳入战役的绝佳方法。不过，因为法术的研究存在着许多不同的可能性，所以就很少有设定好的规则。如果你在战役中面临魔法研究问题，请将下列建议作为指导。

### 提议新法术

法术研究并非是 DM 可以排除玩家而单独完成的东西——反之亦然。第一步是玩家决定他想要让自己角色完成些什么。只有在玩家给出了他所提议的法术之后，DM 才会参与进来。

### 分析法术

在玩家给出他提议的法术之后，跟他好好谈一谈这个问题。玩家到底想要做到什么？他的真实目的和他宣称的法术效果是否吻合？某些时候写在法术描述里的东西和实际想做的事情完全是两码事。在与玩家的交谈中，这一点必须得以明确。

是否已有法术或法术组合能做到相同的事情？如果在玩家的职业类别里存在着能做到相同事情的法术，那就不该允许进行任何研究。如果这新法术是数个法术的结合，或是某个较弱法术的强力版本，那么它是可以被允许的，虽然研究将会比较困难。更强力法术的削弱版本当然是可能的。

玩家是否正打算取得超过一般规则的特殊优势？有时候，玩家提出新法术是出于“破坏系统”这种不可言明的企图。尽管法术研究规则确实能让某个玩家角色取得优势，但这可不是用来作弊的。新的法术应该符合已有法术的范围和风格。一个施展火球术的牧师或者治疗伤员的法师显然违背了两个职业的风格。

允许改变游戏规则，如神般的权能，或是命定的成功，这样的法术都是不好的，它们不应该被允许放进战役里面。幸运的是，这种问题并不是经常出现。玩家是否认为该法术有什么限制？

在渴望自己的法术获得批准的情况下，玩家们给法术设定的限制和条件常常会多于 DM 所要求的。请确保有去询问玩家对于该法术限制的想法。

### 解决新法术的问题

如果某个法术看似无法接受，那么你应该告诉玩家他需要关注的问题是什么。通常而言，任何问题都总是能达成共识的。

不过，如果法术看起来并没有什么问题，就可以进行下一步了。

永远不要在一个法术刚刚被提交上来时就立刻批准它。斟酌法术的描述并考虑它所有可能的滥用方式。如果有某些显而易见的滥用点，就去调整法术，使之不可能发生。继续这样做，直到所有明显的问题和滥用点都被调整过。之后，玩家将有机会看一下他法术中的所有改变。毕竟，在 DM 调整过之后，玩家可能就不再想研究这个法术了。

在 DM 与玩家就法术描述达成共识后，DM 必须决定法术的等级、成分、研究时间和研究费用。

## 设定法术等级

可以通过将新法术与已有法术进行比较来设定法术的等级。

如果这是个伤害法术，那么它的等级应该在其伤害骰数以内 1 到 2 的范围之内——也就是说一个造成 5d6 点伤害的法术应该是 3 级到 5 级法术。

如果新法术是对某个现有法术的改进，那么它至少应该比现存的那个法术高 2 个等级。如果新法术来自另一个职业类别（一个祭司试图研究法师法术），它总是应该比其在原有职业类别的高一个等级。通常这种新法术比引发它的创意的法术更缺乏效率。

## 设定法术成分（可选规则）

法术成分仅受限于你的想象力，但也应该与法术的威力和适用性相适应。威力强大的法术会需要重要或是难以获取的成分。用处有限的法术只需要相当简单的成分。实际上，法术研究中一个重要的门类就是用尽可能少的成分来创造出强大的法术。

## 设定研究时间

在研究时间内，角色必须处于健康状态。此外，在进行研究期间，他必须暂时退出冒险活动。在研究期间，法师们研究古老的抄本，而祭司们则是致力于他们的祷告。

研究一个法术的最短用时是每等级两周的时间。在这段时间结束后要进行一次检定。对法师而言，该检定与其法术习得率的检定相同（记得要算上专精）；而对于祭司来说，要进行的是一次灵知检定。若检定成功，角色就成功研究出这个法术。若检定失败，则角色要再花一周的时间来进行研究，才能再次进行检定。这个过程持续到角色最终成功，或最终选择放弃。

## 法术研究费用

研究也是要花钱的。如果角色拥有法师的实验室或适当的礼拜场所，那么研究费用就是每个法术等级 100-1,000gp。DM 可以指定或随机决定实际的费用。

最好把这笔费用设定在玩家只能勉强支付的程度（或稍微多一些）。因此，法术研究的费用在不同的战役中可能会大不相同。

研究费用是对玩家继续冒险的非常重要的动机——他们需要收集资金来支持他们的研究。当然，一个没有实验室的法师必须掏得出配备一间实验室的费用。于是，这样的一笔费用应该刚刚超过玩家目前的支付能力，也许是 1,000 到 10,000gp。一旦实验室配备完成，它就一直作为玩家财产的一部分。

缺少适当的礼拜场所的祭司可以支付一笔类似的费用（以捐赠或随便什么形式），来准备一个小型的家用祭坛。实验室和祭坛都是不可移动的。

## 将新法术加入法术书

一旦玩家成功研究出一个法术，这个法术就加入了他的法术列表或法术书中。在研究完成后，这个法术就被视为一个普通的法术。玩家可以选择与他人分享此法术（但其他法师在学习该法术时必须掷骰），或者继续把它据为己有。

## 研究额外的法师法术（可选规则）

某些 DM 和玩家觉得，仅仅是因为法师达到了他在特定等级的已知法术上限，就不允许他研究新法术是不公平的。DM 可以允许一名法师在法术书中拥有超越其智力允许上限的法术——只要那个角色不辞辛苦地研究出新法术。

所有关于研究法术的标准规则都生效。此外，DM 应该只允许那些玩家本人创作的新法术。玩家不能将本规则用作添加一个他们在其他情况下本应无法学习的法术的借口。

例如，假设一个未能学会火球术（*Fireball*）的玩家角色的法术书已经被填满了。尽管他仍可以研究并添加新法术，但他不能以此添加一个造成每等级 1d4 伤害的“火球型”法术。

这些研究出来的法术必须是崭新的、原创的——这能够迫使玩家们更有创造力和参与。除了这些限制之外，对于角色在某个特定等级可以研究法术的数量并无限制。

## 第八章：经验

该章节包含了确定具体经验奖励的说明。它也给出了奖励经验的大致指南。然而，它并没有提供能在任意情况下计算经验的绝对的数学公式。

奖励经验值（XP）是 DM 最困难的工作之一。这项工作很难，因为 DM 只能依靠少量的规则（和很多指南）。没有可以用来判定其对错的奇妙的公式或掷骰。只有时间、直觉和玩家的反应可以让你辨清事实。

### 经验的重要性

AD&D 游戏常被描述为并非“成王败寇”的游戏。的确如此。AD&D 游戏并不是玩家以牺牲他人为代价而取胜的游戏。但与此同时，根据玩家队伍如何表现以及他们如何实现其目标，成功与失败也是存在的。

这并非意味着群组中的个人之间要互相竞争（赢或输），或者说不同群组的玩家之间要互相竞争（就像足球那样）。如果有这种情况的话，AD&D 玩家的竞争对手就是他自己。他每次扮演都会尝试让自己的角色扮演变得更好，并发展其个性。

经验值是衡量这种进步的一种手段，而玩家在游戏集会中得到的点数则是 DM 认为玩家应该在游戏中如何表现的信号——好的角色扮演会得到奖励。就像别的奖励制度那样，它也有着潜在的问题。

### 太多还是太少？

如果 DM 总是只发给玩家少量经验，他们会变得沮丧。沮丧的玩家无法得到乐趣且通常会退出游戏。即使没有退出，他们也会表现出“我~做~什么~都~无所谓~所以~干嘛~要~这么~麻烦”的态度。他们不再尽其所能地去尝试，认为自己无论是竭尽全力还是随手而为都只能得到微不足道的经验值。

另一方面，角色在过短的时间内被发放了过多的经验值。角色在这种情况下会表现出“我~做~什么~都~无所谓~因为~我~将会~胜利”的态度。他们不再进行聪明与别出心裁的尝试，而仅是坐享其成。

因此，DM 需要注意避免给予 PC 过多或过少的经验。最理想的方案是基于角色的行动来改变游戏中的奖励。玩家应该根据他们的努力程度以及完成各种目标的优劣而得到奖励。

每次游戏都应当有一个目标。有些目标是固定的，且适用于任何 AD&D 游戏。其他的目标则是根据独立的战役，故事线，角色等级和特定的冒险来决定。所有的目标——在玩家看到或解读他们在游戏中得到的线索之后——都应当是明确易懂的。

## 固定目标

有三个目标是固定的——开心，角色存活和进步。这些在一次游戏集会中都应当是可达成的。如果任何一个丢失，玩家的乐趣便会缩减。

### 开心

每个聚集在 AD&D 游戏桌旁边的人都正在玩一个游戏。游戏是娱乐，而娱乐应当是开心的。如果玩家在一次 AD&D 游戏中玩的不愉快，这种情况是会表现出来的。

因此，AD&D 游戏的目标之一便是开心。提供这一难以捉摸的特质的大多数压力都压在了 DM 的肩上，但玩家亦可为此做出贡献。当玩家这样做的时候，他们应当获得经验值奖励，因为他们为游戏的全体玩家带来了良好的体验。而 DM 为所添加的开心而发放的奖励会使得更多玩家贡献出自己的努力。

基于开心而发放经验值的 DM 应当考虑以下内容：

- 1、玩家是否积极地参与了游戏？** 在游戏过程中除了讲个有趣笑话之外什么也不做的玩家并没有真正地参与到游戏中。DM 应当避免惩罚那些只是天性害羞的玩家。应当基于玩家的性格来判断参与的程度。
- 2、玩家是否使得游戏对他人亦变得有趣或者只是取笑他们的损失？** 后者并不应当获得任何奖励。
- 3、玩家是否阻挠乃至干扰游戏的流程？** 这并不是一件愉快的事情，而且往往很容易让大家神经过敏。
- 4、那到底是一个好辩的玩家还是一个“规则律师”？** 这是那些在游戏中引叙每一条规则，并试图在冒险中使用最不起眼的规则以使自己得利的玩家，他们常会伤害到游戏精神。这对 DM 来说绝对很不愉快，但是 DM 应当允许与他的决断不一致的合理争议。玩家会时不时地试图（且应当被允许）基于自己的视角进行辩论。然而，规则争论应当在实际的游戏集会之外进行。DM 应当先暂时做出判决，在冒险活动结束后之后再听取意见并做出决断。这样的话，游戏就不会被干扰。

### 角色存活

虽然角色在游戏集会中存活本身就是奖励，但玩家也应该因为他的角色存活而获得经验值。因为有很多方法可以使一个死亡的角色回到游戏中，死亡在这个时候也变得不那么可怕了。玩家应当被鼓励来尝试去让他们的角色活下来，而不是寄望于复活术和许愿术。为此，一个能使其渡过游戏集会的小奖励是很有用的。这是直接地告知玩家他们玩得很棒的一个方法。

为存活而奖励的经验值应当基于冒险中发生的事情来平衡。那些因为避免风险或者过度强大至几近无敌而存活的玩家所获取的经验不会等同于以其机智来得以存活的玩家。类似地，那些依靠幸运而存活下来的角色所获取的经验会比那些能言善道或精擅技巧者少。

### 进步

经验值是角色进步的一个标尺，它们被直接转化为游戏机制。然而，玩家也应当尝试在每次集会中逐渐发挥更多的聪明才智。当玩家更加了解游戏、战役以及扮演的时候，这也应该反映在他们的经验值当中。当一个玩家想出一个好主意——解决一个困难的谜题，让他的角色带领队伍走出困境，或者只是寻找到了绕过一个问题的好奇途径——这就值得获取经验值。玩家应当被鼓励使用他的头脑并积极参与。

## 可变目标

除了上面列出的固定目标，每个游戏集会都将有一些可变目标。其中大部分来自于冒险。有些可能是来自于玩家的请求。两者都可以用来激励玩家进行更有效的角色扮演。



## 故事目标

故事目标是 DM 为一次冒险设定的目标。拯救王子，驱逐一群烧杀抢掠的兽人，净化闹鬼的城堡，找出杀死女王的刺客，寻回失落的惊奇魔杖来拯救世界——这些都是故事目标。

当 DM 设定了一个故事后，他要决定游戏的大目标达成时所给予角色们的经验值。这必须基于整个冒险的难度来决定。如果角色成功完成目标（这并非是注定能成功的），他们就会获得这些奖励经验值。有些时候，DM 对特定冒险的目标并没有一个明确的主意。在这种情况下，玩家有时可以提供一目标或至少是一个线索。去听听他们认为自己该做什么或是想做什么。这些就可以成为冒险的目标。经验值奖励仍然需要基于他们所要完成这个目标的难度而决定。

## 经验值奖励

经验值奖励分为两种：团队和个人。团队奖励会在冒险队伍的所有成员之间平分，无论他们的贡献如何。这里的看法是，成为团队的一部分且达成目标本身便能教给玩家一些东西。

从严格的游戏机制角度来说，这确保了所有玩家角色将有机会以大致相同的经验值来发展。个人奖励是可选的，它是基于每个玩家角色的行动来发放的。

## 团队奖励

所有角色都能在战胜敌人时获得经验。在这里有两点需要切记。首先，这奖励仅适用于玩家角色的敌人或对手——怪物或 NPC 必须具备真正的威胁。角色绝不会从击败非敌对生物（兔子，牛，鹿，友好的独角兽）或者 NPC（旅店老板，乞丐或者农夫）的行为中获取经验值。其次，PC 在他们拥有压倒性优势的情况时无法获取经验值。

某位还差一点经验就能升级的七级玩家带着他的朋友穷追猛打一只落单的兽人。兽人毫无机会，因此玩家角色并没有任何特别的风险。如果上述的角色是冒着陷入埋伏落在成群兽人手中的风险而独自前去的，那么 DM 可以判定角色获得了经验。

DM 必须决定玩家面临的重大风险由什么来构成的。它通常是必然的，一个角色总是认为他们处于风险当中——即使他们并没有，也没什么关系。他们自己的偏执增大了风险（并提高了学习经验）。因此，如果某个队伍遇见由 5 只狗头人组成的队伍并确信下一个拐角有 50 多只狗头人，他们想象中的危险顿时成真。在这种情况下，一些经验值奖励或许是合适的。

角色必须战胜生物，但是那不一定意味着要杀死它。胜利可以用多种方式来达成。杀死敌人显然是胜利；接受投降是胜利；击溃敌人是胜利；在紧张的局势下迫使敌人离开特定地带也是一种胜利。

生物不必为玩家的胜利而死。如果玩家角色巧妙地说服龙独自离开村庄，这是等同——不亚于——把这头野兽剁成龙肉汉堡的一场胜利！

在这里举个奖励经验值的例子：德尔塞诺拉和拉斯以及他们的追随者被雇佣来将一群兽人驱赶出七星树林。数次刺探之后，他们伏击了好几拨兽人。在遭遇第三次溃败后，七星树林的兽人觉得他们已经受够了。他们离开了村庄，越过了作为大陆边界的山脉并转向更有油水的地方。

虽然德尔塞诺拉和拉斯导致 234 名村中的兽人离开，但是他们只会得到伏击战胜 35 名兽人的经验值。尽管他们确实成功驱逐了其他的兽人，不过他们未曾直面那些兽人，因此他们并未暴露在危险之中。纵然他们突袭了兽人村庄，但 DM 应当只依据他们直接面对的兽人来决定经验值。如果他们在村庄里击溃了守卫，追击残兵并使对方再次四散而逃，在战斗的过程中，他们只能从守卫那里获得一次经验值。一旦被击溃，守卫便不再对团队造成显著威胁了。但无论如何，拉斯和德尔塞诺拉确实完成了驱逐兽人的任务，这使得他们有资格获得完成故事目标的经验值奖励。

使用表格 31 来确定战胜敌人的经验值。在表格中找到生物的生命骰。从表格 32 中为额外的特殊能力添加生命骰。将这个数字添加到当前的生命骰数值中，因此一个生命骰为 1+1 且附带价值 2 个生命骰



的特殊能力的生物将被记作为一个 3+1 生命骰的生物。

这个公式会得出一个经验值。用此类生物的数量乘以这个数值，并将所有的总值相加在一起。这个结果就是团队获取的总经验值。它应当被平分给团队中所有存活下来的玩家角色。

举例而言，玩家角色设法击败了三个兽人，一只锈蚀怪和一只绿软泥怪。每个兽人价值 15 点 XP，因为他们只拥有一个生命骰且不具有特殊能力。锈蚀怪价值 420 点 XP。它拥有五个生命骰且因它的魔法攻击能力（锈蚀装备）得到+2 奖励。绿软泥怪价值 175 点 XP，它拥有基础的 2 个及额外计算的 3 个生命骰，因为它具有一种特殊的非魔法攻击方式且免疫大部分的法术和武器。玩家的角色们会分享总计 640 点的经验值。

并非所有力量与能力都列在表格 32 中。当处理不在列表中的能力时，可以使用特殊条目或者将新能力与已经定义的能力进行比较。

另一种团队奖励是完成一项冒险的奖励，该奖励将由 DM 依据冒险的难度而决定。没有公式能确定这个奖励的标准，因为有太多的变量在起作用。然而，下列指导方针或许会有所帮助。

故事奖励不应超过他们在冒险中击败怪物所获得的经验。因此，如果 DM 知道怪物大约等值于 1200 的经验值，那么故事奖励不应当超过这个数字。

故事奖励不应当比角色升级所需经验的十分之一更多。这样的话，角色将要进行数次冒险才能升到下一级。

你在这些指导方针中有许多可操作的余地。故事奖励最重要的用途之一是将玩家角色升级的速度维持在恰当的程度。不仅要参考他们的等级，总经验值也同样需要注意，借由谨慎地使用故事奖励，你可以增加或减少角色升级的速度。

最后，你可以在存活的前提下发放奖励。这个奖励的数额完全取决于你。然而，这样的奖励不应过多，且应该留给真正重要的场合。存活本身就是一种奖励。由于故事奖励和存活奖励密切相关，你或许可以把存活奖励计入完成冒险的奖励中。

当你把玩家角色的团队的总经验值计算出来（以及应该是你去做这些，而非你的玩家）的时候，用总数除以存活者和被复活（由 DM 选择）玩家角色的数量。这便是每个存活的角色所获得的经验值。

虽然在冒险过程中死亡的角色通常不会获得经验（作为死亡惩罚的一部分），你依旧可以允许一个角色因为他在死亡之前的行动获得些许经验，特别是那些英勇战死的，没有犯错的，或是死在冒险的最后一刻的角色。在这种情况下，可以简单地给予角色一份普通的奖励，而不是试图在计算经验值时区分角色参与和缺席了哪些行动。

作为一个选项，DM 可以基于非魔法宝藏的现金价值来奖励经验。每发现 1 金币便可获得 1 点经验值。然而，过度使用该选项可能会增加在战役中给予太多财富的趋势。

表格 31：生物的经验价值	
生命骰	经验价值
少于 1-1	7
1-1 至 1	15
1+1 至 2	35
2+1 至 3	65
3+1 至 4	120
4+1 至 5	175
5+1 至 6	270
6+1 至 7	420
7+1 至 8	650

8+1 至 9	975
9+1 至 10+	1,400
11 至 12+	2,000
13 或更高	3,000+超过 13 的每生命骰 1,000

表格 32：生命骰数调整	
能力	生命骰调整
小于等于 0 的 AC	+1
吸血	+1
喷吐武器（每击最大伤害不大于 20）	+1
喷吐武器（每击最大伤害 20 以上）	+2
导致疾病	+1
使用灵能虔修/研修	+1/+2
能量吸取	+3
飞行	+1
每轮不少于 4 次攻击	+1
比正常更高的生命值	+1
高智力	+1
只会被魔法/银质武器伤害	+1
免疫任何法术	+1
免疫任何武器，包括 1/2 伤害	+1
任意隐形	+1
2 级或更低级的法术	+1
3 级或更高级的法术	+1
魔法抗力（0-50%/51-100%）	+1/+2
远程武器	+1
多次攻击造成 30+点伤害	+2
麻痹	+2
石化	+3
毒素	+2
拥有可对 PC 们不利的魔法物品	+1
再生	+1
单次攻击造成 20+点伤害	+2
未列于表中的特殊防御形式	+1
未列于表中的特殊魔法攻击形式	+2
未列于表中的特殊非魔法攻击形式	+1
活吞	+2
虚弱或恐惧	+2

## 个人经验奖励（可选规则）

个人经验奖励是基于玩家或其角色的行动而给予的。睿智的表现值得奖励经验；优秀的扮演亦然；符合团队风格的行动也是如此。

虽然该奖励与能力有关，但发放经验值纯粹是一种自由裁量的行为。由 DM 来决定一个玩家角色是否获得了奖励，以及在限定的范围内确定奖励的数值。这些经验通常在每次集会的结束时发放，但是这并非铁则——DM 可以在他觉得合适的任何时候发放个人经验奖励。

个人经验奖励分为两种。首先是所有玩家角色都可以获取的，无论职业为何。其次是那些只有特定团

队或特定职业的角色才能获取的。这些信息在表格 33 及表格 34 中给出。

当奖励个人经验时，一定要确定奖励的正当理由。你必须向玩家澄清，只有将能力或法术有意义地使用，他们才能获得奖励。“有意义的用法”被定义为数个不同因素的组合。首先，能力的使用必须有明确的理由。希望能获取经验奖励而仅仅只是攀爬每面他所见到的墙的盗贼是不符合这个标准的。

其次，这必须伴随着明显的危险。角色在无助的受害者身上使用能力并不会获得经验。战士不会因为殴打被锁住的兽人而获得经验。法师不会因为施展出打扫房间的戏法而获得经验。盗贼会因为撬开商人的账房而获得经验，因为他可能会落入圈套或是触发魔法警报。

第三，当能力被用于虐待队友，或是以牺牲他人作为代价而使用能力时，那么玩家就不能获得经验。玩家角色必须合作才能取得胜利。

表格 33：常规的个人奖励	
玩家有一个聪明的主意	50-100
玩家有一个主意可以拯救团队	100-500
玩家良好扮演了他的角色 *	100-200
玩家鼓励他人参与	100-200
在一场战斗中击败一个生物	经验值/生物
* 该奖励可以在玩家牺牲一些游戏优势来进行扮演的情况下适量提升。一个因此拒绝物质奖励的贵族战士并不会达到此标准。	

表格 34：单独的职业奖励	
勇士	奖励
所击败生物的每个生命骰	10XP/每级
祭司	
每次成功使用赋予的能力	100XP 值
施法克服敌人或疑难	50XP/法术等级 *
制作药剂或卷轴	XP
制作永久的魔法物品	XP
法师	
施法克服敌人或疑难	50XP/法术等级
成功研究出法术	500XP/法术等级
制作药剂或卷轴	XP
制作永久的魔法物品	XP
游荡者	
每成功使用特殊能力	200XP
每获得价值 1 枚金币的财富	2XP
所击败生物的每个生命骰（限吟游诗人）	5XP
* 祭司角色在维护他的信仰与阵营时，每级法术获得 100 点经验值奖励。因此，一个信仰森林概念的祭司在使用纠缠术对抗袭击他队伍的兽人群时只能得到 50 点经验值，因为这和森林没什么关系。但是如果他使用相同的法术对抗一群试图放火焚林的兽人，角色会获得 100 点经验值。	

## 奖励经验值的时机

作为通常的准则，当每次游戏集会结束，经验值便应当被发放，而这时 DM 也依旧记得每个人都做过什么。如果经验值的奖励被延迟至数次集会后，乃至这次冒险结束才被发放，DM 便可能忽视或者遗忘 PC 在先前集会中的行动。

尽管存在这样的风险，然而即时奖励依旧可能是不切实际的。如果在某次游戏集会结束时玩家角色仍处于地下城的核心地带，那么奖励的发放会推迟到他们回到地面的时候。DM 可以规定角色只有当他们有机会休息并互相描述自己的壮举时才能获取经验。这意味着角色只有在回到家中，停留在旅馆里或类似的地方时才会获取经验。因为经验在某种程度上是角色增强了自信心、对自我能力以及事件的理解，复述自己的传奇经历可以增加角色的自信，而这将转化为经验。

然而，有些时候，即使是这些规则也会不合时宜。举例而言，玩家角色可能会在一次长途旅行中跨越沙漠，并且连续数周没有见到一个定居点或是一个友善的灵魂。在这种情况下，经验值可以在角色有时间来分析且思考他的行动之后被发放。这可能只需要一夜（少量经验值的情况下）或者长达数天。不管出于什么原因，如若 DM 决定在一次游戏集会结束时不奖励经验值，他应当确保计算并记录每个玩家应获得的经验值，而不是依赖他的记忆。

## 经验的影响

玩家角色的实力以等级来衡量。等级通过经验的积累来获取。每个角色类别都有一个单独的经验表格（见 *玩家手册* 第 3 章）来告知此类别的角色达到每个等级所需的经验值。

当一个角色获得足够升级他的角色职业的经验值时，他将立刻获得数项好处（除非使用了训练的可选规则）。角色会获得一个额外的生命骰，或者在更高的等级下获得固定的生命值。这个数值会同时增加在他的当前总生命值和最大生命值上。角色未必会改善其他的能力，包括战斗能力和豁免检定，这取决于他的角色职业。

## 训练（可选规则）

一些 DM 不喜欢角色只要获得足够的经验值就能立即升级的设定。他们认为，任何的进步都需要佐以教育，练习和思考。另有人主张角色不断地在做这些事情以增强他们的能力，因此无需接受正规的教育。两种解释都可能是正确的。

DM 可能会选择要求玩家在升级前进行训练。角色必须要有一个导师或者指导者才能进行训练。导师的职业需要与角色相同，且等级要比角色训练到达的等级更高。因此，一个七级战士想要训练到八级，就必须被至少九级或更高等级的战士来教导。导师也必须具备相应的知识。专精于特定武器的战士必须寻找专精于同样武器的导师。需要学习特定法术的法师必须寻找知晓这门法术的导师。试图提供其开锁手法的盗贼则需要寻找一位更高级且更擅于开锁的指导者。

因为并非所有的角色都适合教导他人，任何希望训练他人的玩家角色都必须同时进行一个灵知检定和一个魅力检定。通过灵知检定意味着角色具备培训学生所需的耐心与洞察力，而通过魅力检定意味着角色具备了才智，坚定和将课程传授给学生所需的权威。若有一项检定失败，则这个角色只是接近于导师，而非成为了导师。若两个检定都失败，角色便不具备教学的才能。或者，DM 可以免去掷骰并基于玩家特有的知识而为每个玩家角色制定规则。这里假设所有 NPC 角色都已通过这些鉴定。

其次，角色必须付报酬给导师。这是没有定数的。导师会基于他们的名声或贪婪而索取他认为合理的报酬。确切的费用需要玩家与导师商讨，但是常见的平均价格是每周每等级 100GP。

最后，玩家必须为训练而花费时间。所需的时间取决于导师的灵知。用 19 减去灵知值。这是玩家角色训练所需的最少周数——他的指导者需要这些时间来完成所有的课程和训练。在这段时间结束时，玩家角色进行一次智力或者灵知检定，取其高者。

如果检定成功，课程便被成功学习且角色升级。如果检定失败，角色则必须消耗另外一周来进行训练。在那之后，进行另一次检定，并在角色的灵知或者智力值上+1。若结果与上述相同，每在训练上额外消耗一周，角色的属性值便额外+1。这个+1 仅仅用于判定检定的失败或者成功。它不是永久性的，也不会被记录下来。

训练系统的一个明显结果是，发展出不同类型的院校来专门培养不同的角色职业。因为他们在冒险者

团体中的重要性，这些院校将可能在玩家角色的生涯中变得极具分量。请想象某个玩家角色被适合他的院校列入黑名单的恶果。尽管 DM 不能滥用这种权利，但玩家角色在面对此类机构时理应保持关注与尊重。

## 升级速度

AD&D 游戏刻意在角色获取经验的速度方面保持了相当的弹性——通常来说，这是留给 DM 自由裁定的。有些玩家宁愿游戏以慢节奏进行，让他们有时间来发展和探索虚构的人格。另一些玩家喜欢快节奏以及清晰的进步感。每个 DM 和他的玩家们都将会习惯于最适合他们这个团体的节奏，甚至连他们自己都意识不到这一点。

关于升级，只有一项铁则：玩家角色绝对不能在单次经验奖励中升级超过一级。如果一次游戏集会结束，且一个角色获得了足以升级两次的经验，超过的部分都将会丢失。DM 应该给与角色足够的经验值，来使他们处于即将升级但又没有升级的境地。

一个 AD&D 战役的平均速度被认为是每级三至六次冒险，且会随着角色等级的提高而消耗更多的时间。但是，该速率可以被调整至快如每次冒险升一级或者慢如十次或更多冒险升一级。DM 应当听取他的玩家的意见。

如果玩家自得其乐且没有抱怨“没有任何进展”，那么一切安好。如果，在另一方面，他们在抱怨自己一无所得或他们正在飞速抵达游戏的顶峰，那么升级的节奏就可能需要调整。这些问题与 DM 在奖励经验中的其他问题一样，它们可能不会立即表露出来。让经验来成为你的向导。

## 第九章：战斗

AD&D 是一个冒险游戏，它是为了让玩家们能感受到惊险刺激而设计的；角色们在弥漫着霉味的地城和荆棘丛生的荒野中小心探索着未知的危险，与恐怖的怪物和邪恶狠毒的敌人战斗。因此，对于所有的玩家来说，知道和战斗有关的基本规则都是十分重要的。

要让人感受到恰当的惊险感，战斗规则必须足够完善；同时这些规则也必须具备足够的可玩性和刺激感，才能在玩家的想象中创造出一幅生动、鲜明的构图。AD&D 游戏中的战斗规则必须能够容纳许多种不同的行动和结果——容纳想象力能够穷尽的范围。光是知道下一刻任何事情都可能发生（因为规则允许任何事情发生），就能让每个人都感到更加兴奋。

## 描绘出生动的战斗场面

由于这并非格斗游戏，规则并不会巨细靡遗地去定义每次攻击的确切效果、各种罕为人知的武器之间的细微区别、每片护甲在身体上的位置，或者真实的刀剑格斗所产生的可怕结果。太过繁杂的规则会拖慢游戏（使其偏离真正的冒险）并局限参与者的想象力。如果当角色准备好尝试某种令人惊奇的而英勇的举动时，玩家就被告知“你不能这么做，因为这违反规则”的话，这样的游戏还能有多少乐趣呢？

玩家们应该被允许做任何他们所想要去做的事情——特别是如果他们想做的事情会增加冒险和刺激的气氛的时候。要记住的是，尝试做某件事和成功做到某件事之间是有区别的。

如果想要从 AD&D 游戏中得到最多的乐趣的话，就不要仅仅依赖于规则。在一个好的角色扮演冒险游戏当中，战斗是一场戏剧，是正在上演的戏码。创造出戏剧般的战斗的 DM 同时也是剧本作家和导演。如果角色想要把风暴巨人摔倒在地面，那就让他去做。而想要从二楼的窗户跳到经过的兽人背上的玩家是在为大家增添欢乐。

让战斗变得富有动感的诀窍，就是不要太多关心规则，而是去更多地关注游戏中每个瞬间所发生的事情。如果战斗只是“我打中了。我没打中。我又打中了”，那么它就失去了某些东西。战斗应该更像是“蹲在桌子底下的兽人用他的剑戳你的腿。另一个兽人试图来一次凌空飞扑，但是他没有成功，结



果一头栽倒在队伍正中间，摔了个狗啃泥！” 。这需要描述、掌握时机、策略和幽默感，以及——或许是最重要的——知道什么时候该使用规则、什么时候该对它们进行变通。

## 不仅仅是砍砍杀杀

尽管战斗在 AD&D 中是如此重要，但它并非游戏的全部，更不是游戏的终点。它只是角色们处理问题的一种手段。如果角色除了战斗以外根本没有什么可做的，游戏很快就会变得无聊了：每场遭遇都会遇到相同的结果。正因为这个游戏不是只有战斗，我们会想本章节讲到比单纯的砍砍杀杀式的战斗多得多的内容。

在本章中，除了最基本的命中和失手的游戏机制之外，还有包括了斥退亡灵、特殊的攻击和防御手段、毒药、英雄的壮举以及更多的其他规则。

## 定义

战斗规则中会反复用到许多游戏术语。若玩家要理解规则，必须先知道这些术语的意思，因此在下面会首先对它们进行简单的解释，更详细的说明会在本章节其他的部分给出。

**防御等级 (ArmorClass, AC)** 是由防具所提供的一种防护值。在某些情况下，角色所处的环境会让角色得到或者失去保护，AC 便会据此而受到调整。比如说，伏低身体躲在巨石后面将能改善角色的 AC，而从背后受到袭击会让他的 AC 受到惩罚。

属性值与角色所处的情况也会影响的防御等级。举例而言，高敏捷会提供防御等级上的奖励。但即使角色有敏捷奖励，当攻击从他的背后袭来时，他也可能会失去此奖励。

防具能减少角色被击中（并且受到伤害）的几率，从而为角色提供保护。防具并不吸收伤害，但它可以防止伤害的发生。穿着全身板甲的战士可能是个行动迟缓的目标，但要穿透他的护甲并对其造成伤害可不是件容易的事。

防御等级的范围从最差的 10（没有护甲）到最好的-10（非常强力的魔法护甲）。这个数字越低，护甲的保护性越好。盾牌也能改善角色的 AC。

**伤害 (Damage)** 是敌人成功地击中角色时所出现的后果。毒素、火焰、坠落和任何在现实中也多多少少具有危险性的事物也都有可能造成伤害。大多数攻击造成的伤害都以生命值来计量，这些伤害有可能轻微到只有 1 点，也可能高达 80 点以上。这些数值会从角色的当前总生命值当中扣除掉。当生命值降到 0 的时候，角色就会死亡。

**先攻 (Initiative)** 决定了战斗轮中事情发生的顺序。就像现实当中的很多东西一样，先攻是由能力、环境和运气共同决定的。

在每轮战斗开始时，双方都分别进行一次先攻检定。该检定会受到参战者的属性和所处情况的调整。检定结果在调整后为较低的人或参战方先行动。

**近战 (Melee)** 指的是角色在极近距离下进行战斗的状况，不管他们使用的是什，拳头、牙齿、爪子、刀剑、斧头还是长矛，又或者是别的什么东西。力量和敏捷在近战中是无价之宝。

**远程战斗 (MissileCombat)** 被定义为任何射出、掷出、抛出、踢飞或者以任何方式将武器推进的情况。远程战斗有着和近战相同的基本规则，同时也有些特殊情形和特殊调整只会在远程战斗中出现。

**豁免检定 (SavingThrows)** 衡量角色对特殊类型的攻击的抵抗能力——这包括毒、魔法以及其他影响角色的整个身体或心智的特殊攻击。角色成功通过豁免检定的能力会随着角色等级提升而改善。

**突袭 (Surprise)** 发生在玩家角色出乎意料地遭遇其他团体的时候（比如怪物、邪恶的骑士、平民等）。一方（这可能是一个人或一支队伍）在毫无防备的时候被突袭，而直到回过神来之前他们都无法反应。

如果他们的敌人并没有被突袭，就可以在被突袭方忙于重整态势时获得额外的一轮行动。在一些特殊的情况下，双方完全有可能都会被突袭！

攻击被突袭目标时的攻击检定会获得奖励（详见表格 35）。如果被突袭的角色需要进行豁免检定，那么他成功通过豁免检定的几率也会被降低。

突袭是以掷骰决定的，并且通常会在遭遇开始的时候进行确定。因为突袭的发生与否是极为难以预测的，只有很少的调整值适用于该掷骰。

**零级命中值 (THACO)** 是 “ToHitArmorClass0 (击中防御等级为零的目标所需的命中值)” 的缩写，也就是角色、NPC 或怪物攻击防御等级为 0 的目标时需要掷出的数字。零级命中值是由角色的职业类别，等级或者怪物的生命骰（详见表格 37 至表格 39）决定的。角色每次提升等级，其 THACO 都会重新计算。使用零级命中值能够大大加速游戏的进程。

## 攻击检定

攻击检定位于战斗系统的核心位置。该检定决定了攻击是否命中。玩家为了成功命中而需要掷出的数字也被叫作命中值 (the “to-hit” number)。

攻击检定适用于用剑、弓箭、石块和其他武器作出的攻击，也适用于拳打、摔抱等各种各样的肉搏攻击。它也被用于处理许多需要精准度的动作（比如向一个小目标投掷石头，或者在混战中将一把剑扔给队友）。

### 计算命中值

进行攻击检定时，第一步是计算击中目标所需的命中值。计算方法是从攻击者的零级命中值中减去目标的防御等级（记住，如果防御等级是负数，你就需要在攻击者的 THACO 上增加这个数值）。角色需要在 1d20 中掷出和计算结果相同或更高的数字才能击中目标。来看一个简单的例子：

拉斯作为战士已经升到了 7 级。他的零级命中值是 14（查阅表格 38 得知），这表示他需要掷出 14 或更好的数字才能打中防御等级为 0 的角色或生物。

在战斗中，拉斯攻击一个穿着链甲的兽人 (AC6)，于是他需要掷出 8 ( $14-6=8$ )。如果 1d20 的结果是 8 或更高，攻击就命中了。如果拉斯成功命中敌人，他就要根据玩家手册的表格 44 掷相应的骰子来决定他造成了多少伤害。

### 攻击检定上的调整值

上面的例子是相对简单的——在 AD&D 游戏中的一个相对典型的战斗场景里，零级命中值会受到武器奖励、力量奖励和类似东西的调整。此时需要算出力量和武器的总调整值，将结果从基本零级命中值中减去，然后针对每一项武器在角色卡上单独记下调整后的零级命中值。在计算命中值的时候，从这个调整过的零级命中值当中减去目标的防御等级。

同样是刚才的这个例子，现在我们把常见的调整值也加进去：

拉斯仍旧是 7 级战士。他有 18/80 的力量（这在攻击检定上提供 +2 奖励）并使用一把 +1 长剑。他的零级命中值是 14，加上力量调整以后是 12，再加上武器调整是 11。如果他攻击上述例子中的兽人，他只需要掷出 5 或更高就能命中 ( $11-6=5$ )。查阅玩家手册的表格 44 以得知他用武器能造成多少伤害（这些信息也应该写在他的角色卡上）。

战斗中的许多因素都会影响角色命中目标所需掷出的数字。这些可变因素会体现为加在命中值或者攻击检定上的调整值。

**力量调整值：**角色的力量对攻击检定的影响同时体现在命中率和伤害两方面。这个调整值总是适用于近战攻击和投掷远程武器的攻击（如矛或者飞斧）。

假如角色拥有一把为了利用他的高力量值而为他特别定制的弓，他就可以把力量奖励加到弓箭攻击上。力量所带来的惩罚总是会在使用弓箭类武器时被应用，因为角色没法把弓开满。角色无法在使用弩的时候加上力量调整值，因为弩矢的力量来自于机械装置，而不是玩家角色自己。

**魔法物品：**武器的魔法特性也能在战斗中提供调整。能够赋予攻击检定或者防御等级奖励的物品上会有一个+符。举例而言，一把+1长剑就会使角色命中率增加1，而一件+1链甲则会使角色的AC提高1点（也就是说角色的防御等级会减去1点，比如从AC5变成AC4）。而诅咒物品则提供负的调整值（也就是惩罚），降低攻击检定或者增加防御等级。

能够作用于单次掷骰的调整值的数量没有限制，它在数字大小（也就是所有调整值之和）上也有限制。

表格 35 中包含了一些标准的战斗调整值。正的数值是对攻击者的奖励，负数是对攻击者的惩罚。DM 还可以引入根据情况决定的调整值（例如从背后攻击目标会获得奖励，目标躲在巨石后面则受到惩罚）。如果加上调整值以后，1d20 掷骰的最终结果大于或等于命中目标需要的数字，则攻击成功；如果结果小于所需的数字，则攻击失败。

表格 35：战斗调整值	
情况	攻击检定调整
站在更高处攻击	1
防御者隐形	-4
防御者失去平衡	2
防御者睡觉或被定身	自动命中 *
防御者被震慑或俯卧	4
防御者被突袭	1
远程射击，远距离	-5
远程射击，中距离	-2
背后攻击	2
* 如果防御者在正常的战斗过程中受到攻击，则攻击自动命中且造成正常伤害。如此时没有其他战斗正在进行（也就是说，所有其他人都被杀死或撤离），则该防御者可以被自动判定为死亡。	

### 不同类型的武器与护甲对抗时的调整值（可选规则）

武器并非全都是以同一种方式发挥功用。如果是这样的话，那么世界上就不需要存在各式各样的武器了，如此一来，每种类型的武器在全世界都只会有一种形制——最有用的那种——被使用。但事实显然并非如此。

除了大小、重量、长度和形状上的差异，某些类型的武器就是对某些类型的护甲有更好的效果。就事实而言，世界上各种武器和护甲都是一场古老的军备竞赛的产物；每种新武器的发明都会导致一种新的护甲被开发出来对抗它，而这会催生新式的武器，从而又导致新的护甲诞生，如此类推。

### 不同类型的武器

在 AD&D 游戏中，根据武器的使用方式，可以把武器大致分为几种类型。最基本的几种分类包括挥砍、穿刺和钝击。

**挥砍武器 (Slashing weapons)** 包括刀剑、斧头和匕首。它们的伤害来自于重量、力度和锋利的刀刃的结合。

**穿刺武器 (Piercing weapons)** 包括一部分刀剑、枪矛、箭矢、标枪等等。这些武器更多地依赖于集中在一个锐利的尖端上的穿透力，而比较不依赖武器的重量。

**钝击武器 (Bludgeoning weapons)** 包括硬头槌、锤子和连枷等。它们的威力几乎完全依靠由重量和力度造成的冲击力。

有少数几种武器，尤其是一些较为特异的长柄武器，它们具备上述一种以上的类型。长戟既可以当作长柄斧使用（作为挥砍武器），也可以像短矛一样使用（作为穿刺武器）。这些武器的灵活性为使用者提供了战术上的优势，因为使用者可以根据情况使用对进攻方最有利的那种模式。

**天生武器 (Natural weapons)** 也能根据它们的攻击方式分类。爪子可以被分为挥砍武器，啮咬是穿刺武器，而尾扫攻击造成的是钝击伤害。DM 必须决定对某种生物和它的攻击方式而言哪种类型最恰当。

**护甲类型 (Armortypes)** 相应地拥有不同的特征。尽管野战板甲总体上优于几乎所有其他的护甲（因为它的金属部分的覆盖程度和厚度），它也有着在对抗某些种类的武器时效果较差的特殊弱点。

表格 36 列出了在使用了这个可选系统的情况下，攻击者的零级命中值在使用不同类型的武器来对抗不同类型的护甲时会受到的调整值。在使用这个表格时，除了目标的防御等级之外还需要知道目标穿着的具体是哪种护甲。魔法护甲的奖励不会改变护甲的类型，只会影响最终的防御等级。

这个规则系统只在攻击穿着护甲的生物时能派上用场，攻击只有天生防御等级的生物时下面列出的这些调整值不会被使用。

表格 36：不同类型的武器与护甲对抗时的调整值			
护甲	挥砍	钝击	穿刺
带甲	2	0	1
镶片甲	1	1	0
链甲 *	2	0	-2
野战板甲	3	1	0
全身板甲	4	3	0
皮甲 **	0	-2	0
板甲	3	0	0
锁环甲	1	1	0
鳞甲	0	1	0
板条甲	0	1	2
镶嵌皮甲	2	1	0
* 包括青铜板甲。			
** 包括衬甲和毛皮甲。			

### 看似不可能的命中值

有些时候，攻击者似乎根本不可能掷出某个命中值。某次攻击检定有可能会困难到要求掷出 20 或更高的数字（用 20 面骰！），也可能会容易到不可思议的地步，乃至掷出低于 1 的数字也能击中。但无论是哪种情况，角色仍然必须掷攻击检定。

理由很简单：在攻击检定受到正值的调整下（这可能来自于魔法，高力量值，或者根据情况的奖励等等），这次掷骰的结果有可能为 20 以上。同样地，检定受到的惩罚也可能导致攻击检定的结果低于 0。

另外，无论角色需要掷出的数字为多少，掷出 20 的情况被视作必然命中，而掷出 1 的时候则是必然失手，除非 DM 另外有规定。在绝大多数情况下，无论调整值是多少，自然骰 20 都是命中，自然骰 1 都是失手。

因此，即便角色要击中怪物所需的命中值为 23，且他在攻击检定上有 -3 调整值，他也可能击中目标——仅当他未加上任何调整的掷骰结果为 20 的时候。同样地，即使角色只要掷出 3 以上就能命中目标，而且他还挥舞着一把 +4 长剑，这个角色仍旧会在掷出 1 的时候失手。

无论好坏，在不可预测的混战之中，没有什么事情是注定的。

## 计算零级命中值

进行攻击检定的时候，首先需要知道角色的零级命中值。玩家角色和非玩家角色的这个数值是由角色的职业类型和等级决定的，而怪物和动物则取决于它们的生命骰。所有职业的 1 级角色的零级命中值都是 20。

对于 1 到 20 级的角色，可以查表格 38 得知每个职业类型的角色在每个等级的零级命中值，因此玩家不需要自行进行任何计算。对于高于 20 级的角色，查阅表格 54 可以得知角色的职业类型的零级命中值成长率，你会找到角色降低 1 点（或更多）的零级命中值而需要提升的等级。你可以根据角色的等级来计算零级命中值。举例而言，祭司每提升 3 级就会降低 2 点零级命中值。5 级牧师的零级命中值为 18。游荡者（盗贼或吟游诗人）每两级改善 1 点零级命中值，因此 17 级的盗贼会有 12 的零级命中值。表格 38 列出了每个职业类型在每个等级上的零级命中值。

生物没有角色的职业和等级，所以它们以基于其生命骰的不同方式来计算零级命中值。表格 39 列出的是拥有不同生命骰数的怪物所拥有的 THACO 数值。如果生物的生命骰后面加上的数值为 3 或更多，在查表计算时视作多一个生命骰。

表格 37：零级命中值成长率	
类别	成长率点/等级
祭司	2/3
游荡者	1/2
勇士	1/1
法师	1/3

表格 38： 计算零级命中值																				
类别/ 等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
祭司	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
游荡者	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
勇士	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
法师	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

## 战斗与遭遇

遭遇是 AD&D 游戏的要点。由于和怪物与 NPC 的遭遇常常会演变成战斗，对于每个人而言，理解战斗的过程都是至关重要的。在任何战斗中，DM 都需要考虑到几个因素，它们大多数都跟遭遇的方式和条件有关系。有人被突袭吗？敌人距离有多远？有多少敌人？这些问题可以在第十一章：遭遇中找到答案。对于所有的遭遇来说，这些都是常见的问题，无论战斗是否发生。



## 战斗轮

如果遭遇升级成为战斗，游戏的时间单位就会自动切换成轮（也叫混战轮或战斗轮）。这个游戏用轮来计量角色在战斗中的行动（或其他时间紧迫的情况下的应急行动）。

一轮约为一分钟。十个战斗轮等于一回合（换言之，一回合等于 10 分钟游戏时间）。这一点特别重要，因为有些法术的持续时间是以回合而不是以轮来计算的。

但是要注意，这些都只不过是估算——在战斗中精确地计算时间是不可能的。某些事情在平时可能是极其简单的，但是要试图在白热化的混战当中做到同样的事情，那就是真正的英雄壮举了。

想象下角色进行诸如喝下治疗药剂这样的简单行动。首先，如果某个角色决定在晚上休息之前喝掉它，他只需要把它从背包里拿出来，打开瓶盖，然后喝掉里面的东西——毫无难度。

现在再想象一下，角色试图在战斗中做到同样的事情。药剂被好好地收纳在背包里面。首先，他观察了周围的状况，看看有没有人能帮他把手拿出来，但每个人都不出意料地处于忙碌之中。于是，他用拿着剑的手把一边的背包肩带从肩膀上脱了下来。正在这时，两个兽人朝他冲了过来，另一条的肩带也在这时半滑下来并缠上了他持剑的那只手，而之前已经脱下来的那条肩带现在正使他没法很好地使用盾牌。

他一边尽可能地把盾牌挡在身前，一边急忙后退，躲开了这些怪物的第一记凶猛的攻击。他又被往后逼了几英尺，直到一个队友挤了过来挡在他前面，阻止了那些怪物的前进。趁着队友给他争取了一点时间，他单膝跪地，把剑搁在地上并一口气脱下背包；紧接着，在听到狂野的叫喊的同时，他下意识地举起盾牌，刚刚够赶上挡开一记当头一击。

在包里一阵乱翻之后，他终于找到了药剂并把它抽了出来护在盾牌后面，紧接着一点一点地弄开瓶塞。正在这时，火焰的光亮在他周围一闪——火球术！他咬紧牙关，忍受着酷热、冲击和剧痛，一边努力把瓶子压碎或弄洒药剂；当他熬过火焰的痛楚之后，他很欣慰地发现药剂依旧完好无损。

很快地，他将药剂一饮而尽，拾起自己的剑并把背包踢开，再次跑向战线。用游戏术语来描述的话，角色先是撤退，被一个敌人攻击并且失手，成功通过了对抗法术（火球术）的豁免检定，又饮用了一瓶药剂，然后准备好下一轮的战斗。

## 你在一轮当中能做的事情

无论战斗轮的确切时间有多长，角色在每轮都只能进行一个基本动作，这可以是进行攻击、施展法术、饮用药剂或者照顾倒下的同伴。不过，一个基本动作有可能涉及到多个次要动作。

进行攻击的时候，角色通常会首先接近敌人，然后可能为了寻找破绽而迂回，在这虚晃一招，在那戳一记，挡下一记回击，往后跳开一步，随后才会最后作出一记真正的攻击。而施法者有可能会摸索着取出法术材料，躲开一次攻击，一边在脑海里面回想法术步骤，随后咏唱出法术，最后在完成这一切以后回到安全位置。至于饮用药剂可能会需要的过程在刚才已经演示过了。完成所有的这些事情要花费的时间可能比一分钟稍长或稍短一些，但是一轮基本上包括一分钟和一个动作。

下面是角色可能在一轮中完成的动作的例子：

- 进行攻击（进行攻击检定的次数最多不超过角色的职业和等级所允许的攻击次数）
- 施展一个法术（施法时间为一轮或更短）
- 饮用一瓶药剂
- 点燃一根火炬
- 使用一件魔法物品
- 移动相当于角色最大移动力的距离
- 试图打开一道被堵住的门或密门
- 包扎一个角色的伤口
- 搜索一具尸体

- 用锤子敲一枚钉子
- 捡起一把掉落的武器

一些其他的动作所花费的时间可以忽略不计，角色可以在进行更重要的行动的同时做这些动作而不造成影响。这种动作的例子包括：

- 喊出一些什么东西，如警告、简单的指示、要求投降等，但不能是交谈——交谈需要对方做出回应。
- 丢掉手上的武器，抽出另一把。
- 丢下多余的装备，比如背包、油灯和火炬。

## 战斗流程

在现实中，战斗是最接近纯粹无政府状态的事物之一了——每一方都在试图伤害另一方，从本质上说，这就是在制造混沌和无序。因此，战斗总是充满未知的：意外事件，攻击失手，沟通不畅，以及整体上的混乱与不确定性。但是，要在游戏中进行战斗，就有必要让发生的行为加上一些秩序。因此，每个战斗轮中都有一系列必须遵循的步骤：

- 1、DM 决定怪物或 NPC 将会采取的动作，包括施法（如果有）。
- 2、玩家宣言他们的角色要进行的动作，包括施法（如果有）。
- 3、决定先攻。
- 4、按照先攻顺序进行攻击。

重复执行以上的步骤，直到战斗结束——也就是其中一方被击败、投降或逃跑为止。

**NPC/怪物决定行动：**第一步，DM 秘密决定每个敌人大致要做什么——攻击，逃跑或者施法。DM 不会向 PC 公布他的决定。如果他选择让敌人施法，他应该在玩家宣言角色行动之前决定施展哪个法术。

**玩家决定行动：**下一步，玩家大致地陈述他们的角色计划采取什么行动。这个陈述无需非常精确，且如果 DM 认为情况合理的话，可以在某种程度上对这个陈述进行调整。

假设角色们在与地精战斗，玩家可以说“我的战士要攻击”而不需要指出他要攻击哪个地精。但如果角色们在与由地精和食人魔组成的敌人作战，玩家就需要讲清楚角色攻击的是地精还是食人魔。

要施展的法术也需要在这时候宣言，并且一旦进行先攻检定就不能再修改。

在进行下个步骤之前，DM 需要确认他对一切都有一个清楚的认知，不仅包括玩家角色要做的事情，也需要确定自己知道任何雇佣人员、追随者要采取什么行动。在 DM 确定自己有清楚的了解之后，他可以驳回玩家的违反规则的行动决定（或 NPC 的不符合角色的行动）。

DM 无需驳回不可能达成的行动——他可以让角色去尝试，即使他心里清楚地知道这不可能成功。DM 的职责并不包括告诉玩家最佳的行动策略、最聪明的行动或者最有效的战术。

**先攻：**第三步是根据规则来掷骰决定先攻（详见下面的“先攻”部分）。

**结算：**在这一步，根据先攻让 PC、NPC 和怪物按照先攻顺序来进行攻击、施展法术，以及进行其他的任何行动。

上述的流程并非一成不变的。事实上，有些怪物能够违反标准的流程，有些情况也需要用常识来判断。在这个时候，DM 有着最终的决定权。

*拉斯走在队伍前面，领着队伍在地城中弯弯绕绕的过道里前进，而鲁伯特和德尔塞诺拉跟在他后面。通过一个转角后，他们看到 20 英尺以外有一群兽人和巨魔。没有人被突袭。*

DM 的笔记上记录着兽人有些犹豫不决。他秘密地决定，兽人会待在后方，让巨魔上前战斗。而由于巨魔能够再生，它们天生就十分自负，所以它们会（一边咒骂着兽人）站上前线，准备好进攻。DM 转向玩家们，问“你们准备怎么做？”

哈里（扮演拉斯，讨厌兽人的矮人）：“兽人？——**冲锋！**”

安妮（扮演法师德尔塞诺拉）：“呃——什么？等下，别冲上去……我正准备……现在我不能用火球了。”

DM：“拉斯冲上去了。快点，你要做什么？”

乔恩（扮演半精灵鲁伯特，对安妮说）：“用个法术吧！（转向 DM）我可以从他头顶上射箭吗？”

DM：“当然，他够矮。”

乔恩：“那好，我要射那些兽人。”

DM：“安妮，告诉我德尔塞诺拉要做什么，不然她这轮的动作就光用来考虑要做什么了！”

安妮：“知道了！——对领头的巨魔施展强酸箭。”

DM：“很好。哈里，拉斯现在在前面。掷先攻吧。”

## 先攻

先攻检定决定了任意给出的战斗轮里谁先行动。先攻并非固定的，它每轮都会变动——因为即使在最好的情况下，战斗也是个充满不确定性的东西。角色永远都不会知道他是否会比别人更先行动。

通常来说，先攻的决定方法是战斗的每一方都掷一个单独的骰子，用来决定其中一方的所有成员是不是能比其他的团体更早行动。

另一方面，还有另外两种可选的先攻决定方式，每一种都会把团队的行动分解成更小的先攻单位。但是无论是哪种情况，决定先攻的基本方法是不变的。

## 标准先攻流程

参与战斗的每一方都掷一次 1d10，以决定在这一轮中的先攻顺序。通常来说这意味着 DM 为怪物（或 NPC）掷先攻，而玩家中的其中一个为 PC 队伍掷先攻。结果数字较低的一方先行动。如果某次战斗涉及到超过两个参战势力，那么所有的参战势力按照先攻升序依次行动。

如果两个或更多的参战势力掷出了同样的数字，则所有的事情都在同一时刻发生：所有的攻击检定、伤害、法术和其他的行动都在结果生效之前完成。因此，某个法师有可能会死在中了他施展的睡眠术的地精手下，后者则在回合结束时一头倒下。

## 先攻调整值

先攻可能会受到情况因素的影响。为了反映这种影响，先攻会加上或减去相应的调整。

队伍中所有参与该轮行动的每个成员都必须都满足调整值的条件。例如，所有队伍成员都必须站在比对手高的地面上才会获得处于更高地面的调整值。DM 应该向每个玩家询问他们角色的位置来明确这一点。

调整后的 1d10 掷骰结果中最低的那一方先行动。

让我们继续刚才的那个例子。DM 判定，双方都只需要各掷一次先攻，不需要加上其他调整值。虽然拉斯选择了冲锋，但兽人和巨魔忙于调整阵型而无暇做好应对冲锋的准备，因此应对冲锋的-2 先攻调整在此并不适用。

哈里代表玩家角色掷 10 面骰，掷出了 7，DM 则掷出了 10。因此玩家角色有最低的数字，因此他们可以先行动。

德尔塞诺拉的强酸箭命中了一个巨魔，而拉斯的一击打中了跑得最慢的那个兽人。在另一个生物刚巧站到第二列的时候，鲁伯特的箭把它射倒在地。现在轮到怪物们反击了。

兽人们终于整好了阵型。被酸液激怒的巨魔冲在前头，他撕扯拉斯的身体，对其造成了严重的伤害。其他的巨魔则把他包围起来，试图把他大卸八块。

表格 40：标准先攻调整值	
特殊情况	调整值
被加速	-2
被缓慢	2
处于更高的地面	-1
做好应对冲锋的准备	-2
在水中跋涉或处于滑脚的地方	2
在较深的水中跋涉	4
不适应的环境 *	6
受到阻碍（被纠缠、正在攀登）	3
等待（详见 玩家手册）	1
* 适用于在不适应的环境中（例如，没有行动自如戒指而处于水下）。	

表格 41：可选先攻调整值	
具体情况	调整
用武器攻击	武器速率
喷吐武器	1
施展法术	施法时间
生物的体型（只适用于怪物使用其天生武器攻击时）	
微型	0
小型	3
中型	3
大型	6
巨型	9
超大型	12
天生的法术能力	3
魔法物品 **	
各种魔法物品	3
药剂	4
戒指	3
权杖	1

卷轴	如法术的施法时间
法杖	2
魔杖	3
* 这只适用于生物以其天生武器——爪抓、啮咬等进行攻击时。当生物使用武器时采用武器的速率而无论其体型。	
** 使用列出的先攻调整，除非物品另有说明。	

## 集团先攻（可选规则）

有的人会觉得，每个人都使用同一个先攻太不真实了。必须承认，它确实只是个用来控制一轮当中所需的掷骰数量，从而加快战斗速度的简化方案。

但尽管如此，不同角色的行动、使用的武器类型和身处的状况都可能成为影响先攻的因素。

如果使用这个可选的方式，参战的每一方仍旧只掷一个先攻，但这个掷骰结果会根据每个角色的行动受到更多调整值影响，参见表格 41。

有些调整值是基于属性、法术和武器的。角色在施展法术的时候需要在掷骰结果上加上施法时间（但怪物使用固有能力的情况不在此列）。使用武器攻击的角色则在掷骰结果上加上他们的武器速率（关于武器速率，详见 *玩家手册*）。是否使用其他的调整值则视每个人各自所处的状况而定。

在战斗的第二轮，DM 决定使用调整过的集团先攻。拉斯被巨魔包围，且他的生命值状况并不好，而队伍的其他人离怪物还有一定的距离。

DM 决定其中一个巨魔会在兽人的支援下继续攻击拉斯，其他的巨魔则挡住通路阻止增援。尤其是被强酸箭击中的巨魔，它正在寻找报复的机会。随后 DM 转向玩家，询问他们的行动。

玩家（一下子同时说道）“我要……”“他要去吗？……”“我要施展……”

DM（喊道）“一个一个来！拉斯？”

哈里：“我要吹响我的爆破号角。”

DM：“你需要时间把它翻出来。”

哈里：“我不管，我要这么做。”

乔恩：“拔出我的剑，攻击其中一个巨魔！”

DM：“安妮？”

安妮（没留意其他两人）：“施展一个火球术。”

哈里和乔恩：“不！别这么干！”

DM：“好吧，你确定要这么做吗？快点！”

安妮：“不。我要施展加速术！定位在我身上，所以鲁伯特和拉斯正好处在边缘。”

DM：“行。哈里，你掷先攻，所有人根据自己的行动加上调整。”

哈里掷 1d10 并得到了 6。DM 为怪物掷出了 5。每个人的先攻调整如下：

拉斯选择使用杂项魔法物品（+3 调整）。他的调整后的先攻为 9（6+3=9）。



鲁伯特用两手使用一把+1 混种剑（武器速率是 7 而不是 8，因为这是一把+1 武器）。他调整后的先攻是 13（6+7=13）。

德尔塞诺拉施展法术（加速术，施法时间 3）。她的先攻在调整后是 9，跟拉斯一样。

巨魔使用爪抓和啮咬攻击（大型生物使用天生武器攻击为+6）。它们调整后的先攻为 11（5+6=11）。兽人使用长剑攻击（武器速率 5）。它们的先攻调整后是 10（5+5=10）。

所有调整后的先攻被计算出来之后，这个战斗轮的顺序如下：在德尔塞诺拉（先攻 9）完成法术的同时，拉斯（9）向兽人们头顶的吹响了爆破号角。

兽人（10）下一个行动，但它们已经全都被压在坠落的石块下面了。

三个巨魔毫不畏惧地继续攻击，其中一个攻击拉斯，另外两个则跳上前去，击中了德尔塞诺拉，没击中鲁伯特。

最后鲁伯特（先攻 13）进行反击。他动得太慢，没能挡住攻向德尔塞诺拉的那个巨魔，但成功地截住了第二个。目前而言，玩家角色的情况看起来很严峻。

## 个体先攻（可选规则）

这个方法和上面的可选规则一样，只除了参加战斗的每个 PC、NPC 和怪物都单独掷先攻并加上调整。这个方法赋予战斗更多的真实感，但同时也牺牲了游戏的流畅度。

对于玩家来说，每个人单独掷先攻看起来并不是太麻烦，但想象一下这个情况：战斗发生在六个玩家角色（每个都由不同的玩家控制）、五个雇工与十六个大地精加上五个食人魔之间（而这些全都需要由 DM 掷骰）。

不光是这样，每个先攻还需要根据每个单位的行动进行调整，这使得每个战斗轮都需要大量的计算。这种方式不被推荐用于大规模的战斗。它最好用在同一边的角色的速度相差较大的小型战斗里面。

在战斗的第三轮，DM 决定采用个体先攻。每个角色都在和自己的对手战斗。由于被落下的石块阻断了退路，巨魔们选择进攻。DM 询问玩家的行动。

哈里：“用我的+4 锤子砸他！”

鲁伯特：“砍了他。”

安妮（现在遇上大麻烦了）：“施展燃烧之手。”

每个角色和怪物都掷 1d10。调整后的掷骰结果如下：

拉斯掷出了 2，并且使用他的锤子攻击（武器速率 0 而不是 4，因为附魔+4），处于加速中（-2），因此他的先攻是 0。

拉斯面前的巨魔掷出了 1，使用天生武器攻击，最终结果是 7（1+6=7）。

鲁伯特掷出了 2，武器速率是 7，受到加速（-2），因此调整后的先攻是 7（2+7-2=7）。

和鲁伯特战斗的巨魔掷出 5，加上+6 以后是 11（5+6=11）。

德尔塞诺拉很不走运地掷出了 9。由于她正在施法，因此她在这一轮不会得到加速术的好处，因为加速术的附魔只影响移动。她的施法时间是 1，结果是 10（9+1=10）。

攻击德尔塞诺拉的巨魔动作很快，掷出了 1，然后调整为 7（1+6=7）。

攻击的顺序如下：拉斯（先攻 0）使用锤子攻击并且命中了敌人。紧接着鲁伯特和另外两个巨魔（攻击拉斯和德尔塞诺拉的两个，全都是先攻 7）进行攻击。鲁伯特命中了，攻击拉斯的巨魔失手，但德尔塞诺拉被打中了。德尔塞诺拉的法术（先攻权 10）本应在接下来发生，但它在嘶嘶声中失败了，因为巨魔的攻击打断了她的专注。接下来，鲁伯特面前的巨魔进行攻击并且失败了。由于加速术的影响，拉斯和鲁伯特可以再次攻击（按照先攻顺序），首先是拉斯，然后是鲁伯特。

## 多次攻击与先攻

战斗经常会涉及到某些能够在一轮当中进行多次攻击的生物或者角色。这有可能是来自于多种攻击形式（爪子和咬），使用武器的技巧或角色的等级。无论是什么理由，所有的多次攻击都以下列的两种方式处理。

当多次攻击来自于不同的攻击形式的时候——比如爪子和咬、咬和尾扫的搭配，或者游侠的双武器战斗技能——所有的攻击都在同一时刻发生，该生物在它的先攻顺序结算所有的攻击。

当多次攻击是真正的多次攻击，也就是使用同一件武器攻击多次的时候（就像在拥有高度战斗技能的战士的场合），这些攻击会延迟。在所有参加战斗的人都完成一个动作之后，第二次攻击（以及后续的其他攻击）才会发生。

举个例子，某个战士能够每轮攻击两次，而他在与比如说每轮攻击一次的生物战斗。战士赢得了先攻。于是他在他的先攻顺序进行第一次攻击，然后所有其他的生物进行攻击，最后战士才会进行他的第二次攻击。

如果战斗双方的战士都能在一轮内攻击两次，那么他们的第一次攻击按照先攻顺序发生，第二次攻击则在所有的其他攻击结束之后，按照先攻顺序轮流进行。

## 施法与先攻

法术的施法时间有可能会修正先攻掷骰，从而使施法者产生一个很现实的延迟。当法术的“施法时间”一栏是一个没有任何单位（比如轮或回合）的数字的时候，这个数字被加到施法者的先攻上面以得出他的调整后先攻。而当法术需要超过一轮时间施展的时候，施法者不会进行通常的先攻掷骰：需要一整轮施展的法术会在当前这一轮结束的时候，也就是所有其他的动作结束之后才生效。

需要一轮以上时间施展的法术则可能需要一些额外的记录工作，由 DM 或某个玩家记下施法花费的轮数。如果施法的角色在这个过程中受到干扰，他就会失去法术。当一切顺利时，法术会在施法时间的最后一轮的最后产生效果。因此，需要 10 分钟施法时间的法术会需要 10 个战斗轮，并且在第 10 轮结束之前都不会生效。

## 武器速率和先攻（可选规则）

每当角色使用武器攻击，他就不再处于能够进行下一次攻击的架势。挥舞一柄锤子并不像敲钉子那么简单；一把战锤具有相当的分量，如果角色把它挥向某个方向，它的惯性就会朝向那个方向，而角色要再次挥动它，就得控制住它、重新取得架势。使用武器的人必须取回平衡、稳稳固定好双脚，之后他才能为下一次攻击做好准备。

对比一下，打出一拳能比挥舞板凳所需的时间快多少，你就清楚武器速率究竟是什么意思了。

武器速率减缓角色攻击的速度。武器速率越高，这种武器就越重、越笨拙或者越不方便。简单来说，武器速率影响所有使用人造武器进行攻击的生物。武器速率加在角色的先攻结果上，以计算角色的调整后先攻。

因此，如果 DM 决定让玩家角色使用武器速率规则的话，这个规则也应该适用于巨人、兽人、人马之类的生物，不然这对玩家就不公平了。另一方面，使用天生武器的生物不会受到武器速率影响，因为

它们的攻击是身体的一部分延伸，从而使它们在回复体势和作出反应上要快得多。

## 魔法武器的速率

魔法武器在战斗中会比普通武器更顺手。一把魔法武器可能比普通的武器更轻或者平衡更好，也可能它只是按照自己的意志，把角色牵引到它觉得恰当的位置。无论出于什么理由，魔法武器拥有的每点奖励值都会使武器速率降低 1（举个例子，剑+3 的武器速率会降低 3）。当武器拥有两个奖励值的时候，使用较少的那个。武器速率不可能低于 0。

## 攻击

如果角色们决定进行攻击，先攻顺序也已经被确定了，那就该是结算所有行动的时候了。在每次攻击进行的时候，许多因素都需要被考虑到：有多少人能同时围住一个角色？盾牌能不能抵挡来自背后的攻击？角色可以在同一轮里面奔跑穿过房间并绕开攻击者吗？角色能够在不杀死对手的情况下取得胜利吗？是否可以格挡敌人的攻击？

尽管战斗的机制是很简单，但在角色扮演游戏的战斗中有着许多各种各样以及不同寻常的状况。每场战斗都是不同的。而 DM 需要记住的关于战斗的一个重点就是：并非所有的情况都可以在事前被预测到；你只需要把这里的规则和你的良好判断力结合到一起。

## 攻击者的数量

能够同时包围同一个目标的攻击者的数量是有限的。有许多因素会对此造成影响，特别是被包围者与对手的体型差距、使用的武器的长度，以及在该地区中的物理障碍物。在每个战场上都会有不同的障碍物。

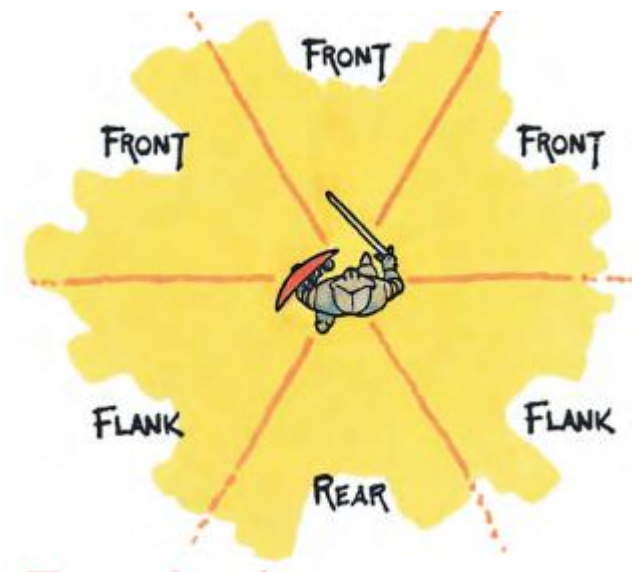
## 面朝方向

每个角色或生物都被假设有正面、侧后方和背后。在体型相同的生物的战斗中，一个生物最多可以被六个生物所包围。

通常而言，防御者会试图让对手处于其视野之内。因此，如果没有什么特殊情况（比如说盗贼悄无声息地潜行到防御者背后），对手会先占据防御者前方的位置，然后是侧后方，最后才是背后。这里假设防御者会努力避免让攻击者绕到自己的背后。

这里的示意图和描述仅适用于战斗发生在体型相同的生物之间的情况。如果攻击者比防御者大一个体型，那么他会在示意图上占据两个位置。如果生物大两个体型等级以上（比如大型生物在和小型生物战斗），那么攻击者会占据 4 个位置。

因此，攻击战士霍瑞斯的山丘巨人会占据两个位置，而在同一时间内只有 4 个兽人可以加入到这场战斗中。如果有两个巨人在攻击，那么就只有两个兽人可以加入战斗。如果被攻击的是一个小型生物，那么最多只有一个巨人和两个兽人可以进行攻击。任何超过这个数量的攻击者都只会让彼此碍手碍脚。



## 武器长度

武器的实际尺寸和挥舞它所需要的空间几乎没有什么关系。锥枪长达 12 至 20 英尺，但由于这是用于戳刺的武器，因此它的侧面几乎不需要用来挥动武器的空间。然而，锥枪的前方需要 12 到 20 英尺的空间！军刀和战斧的尺寸几乎一样，但战斧需要更多的空间——军刀在一个较为狭窄的空间里可以向前方突刺，但战斧必须被大幅度地挥动，而这就需要大量的空间。

DM 必须判定处于特定环境中的角色是否有足够的空间使用特定的武器。

作为一个指导标准，AD&D 规则假定两个使用剑的战士可以肩并肩地在 10 英尺宽的空间里战斗，而一个使用双手剑的战士会占据同样大小的空间。

## 攻击者的位置与攻击检定

攻击者的位置关系不仅决定了单个角色同时能够面对的攻击者的数量，还会影响命中的几率。

遭到来自背后的攻击的角色无法获得基于敏捷的防御等级调整，且攻击者此时还会在其攻击检定上获得+2 的奖励。

## 长柄武器与武器的正面（可选规则）

长柄武器和其他类似的用于戳刺的武器，其设计主要是用于高度特化的阵型。这些武器的平均长度为 12 到 20 英尺，这使得它们在单兵战斗中即使不算毫无用处，也会显得有点傻。

对手可以轻易地溜到长柄武器的柄部，这时候可怜的长矛兵就只能试图后撤或丢下武器了。他几乎没有什么别的可行的选择。但是，如果同样带着长矛的人与三十个或者更多的同伴组成一个漂亮而坚实的阵型，那么他就会在突然间变得十分危险了。一个长矛兵就只有一个孤零零的矛尖，而三十个长矛兵则会形成一片致命的丛林。

长柄武器的最大优势就是每个人只需要很小的正面空间。只要两侧有 3 英尺左右的空间，一个使用穿刺类长柄武器的人就能有效地使用他的武器，而这使得长矛兵可能组成密集的阵型。

装备了长柄武器的人所组成的阵型通常为防御或缓慢前进（1/4 移动力）。在任何敌人试图接近他们之前，他们将能够自动进行攻击检定。然而，所有在第一轮后存活下来的敌人都会处于长柄武器的柄部，这时长矛兵必须丢下他们的长矛，换上更适合近身战斗的武器。

## 盾牌和武器的正面（可选规则）

盾牌是尺寸有限的物品，通常会绑在角色的一只手臂上，又或者挂在背后。角色会把盾牌放在恰当的位置，使盾牌能够提供其最大限度防护。通常而言，这意味着它能够保护持盾的手臂那一侧的身体，最常见的就是右撇子的左侧。当盾牌在这个位置的时候，从角色背后或侧后方来的攻击不会被盾牌所阻挡。在这个情况下，盾牌的 AC 奖励不适用于零级命中值。

盾牌也可以被带子固定在某个人的背后。如果这么做的话，盾牌的奖励就可以被应用到角色的后方，但角色就不能用盾牌来保护自己的前方了。同时，固定用的皮带会阻碍角色的行动，使他的攻击检定受到-2 的惩罚。

## 攻击特定的目标

AD&D 游戏的战斗不会使用专门的系统来确定战斗中的每次攻击打中了什么部位。然而，角色或生物有时会发现他们有必要将攻击瞄准某个特定的点。战士可能会想打碎邪恶法师手里的药剂瓶；盗贼可能会想用弩射中神像上的宝石眼睛。在这些例子中，角色所尝试的就是“指定目标攻击”。

### 指定目标攻击

为了进行指定目标攻击，玩家必须在任何先攻骰被掷出之前宣布他的意图。在这么做的时候，他的先攻上会受到+1 的惩罚（这代表了他在仔细瞄准上花费的时间）。

而在终于轮到这个角色行动的时候，他的攻击检定会受到-4 惩罚。如果该检定成功，这次指定目标攻击就会完成玩家想要做到的事情；如果检定失败，角色就不会造成任何伤害。

由于 AD&D 游戏使用的是整体化的伤害系统，因此你不能用指定目标攻击来做到某些事情。指定目标攻击只会对生物造成武器本身所允许的伤害。致盲、削弱行动力或致残的尝试都只会以失败告终。那么它到底能做什么呢？

指定目标攻击能够让目标松手丢下物品或导致其他更加微妙的影响的出现。它可以用来瞄准护甲上的薄弱点，也能用来将物体从手中打落、击碎容器，或者以其他方式对物品造成伤害。在触发已经被判明的陷阱（如果能够用武器做到的话）或者是在箭术比赛中向当地人炫耀技巧的时候，指定目标攻击可以是非常有用的。

## 战斗中的移动

由于一轮差不多有一分钟那么长，角色理应可以在这一轮的时间内想移动到哪就移动到哪。不管怎么说，奥林匹克级的运动员可以在一分钟内跑过相当长的一段距离。

然而，AD&D 游戏中的角色并不是在直线上奔跑的奥林匹克短跑选手；他是在为了活过一场战斗而有计划地移动步伐。他得睁大眼睛提防各种各样的麻烦：小心突袭，提防自己的背后，提防同伴们的背后，还要抓住对手的破绽；同时他还得计划自己的下一步落在哪——有时候那意味着踏进痛苦当中。他还有可能背负着沉重的装备，这会显著地减缓他的脚步。而由于所有的这些原因，角色能够移动的距离会比玩家们通常认为的要少得多。

在一个战斗轮中，一个单位最多可以移动的距离为 10 倍于它移动力（详见 *玩家手册*）的英尺数。因此，如果角色的移动力是 9，他可以在一轮内移动 90 英尺。不过，角色能够在战斗中使用的移动方式是会受到限制的。

### 近战中的移动

最基本的移动形式，就是接近敌人——也就是说，移动到离敌人足够近的地方以便发起攻击。这种移动既不是埋头猛冲，也不是闲庭信步；角色需要迅速而谨慎地靠近。在接近敌人时，角色可以在移动最多相当于他的上限的一半的距离的同时，仍然发起一次近战攻击。



## 移动和远程战斗

角色并不是非得要与对手正面对抗；他可以移动到通常移动力一半的距离并以正常射速的一半来进行射击。因此，一个可以移动 120 英尺、手持长弓的人（通常可以每轮射击 2 次）可以移动最多 60 英尺并射击一次。同一个人在装备重十字弩的情况下（每隔一轮射击一次）需要每 4 轮才能边移动边射击一次。

## 发起冲锋

角色也可以向对手发起冲锋。在冲锋时，角色的移动力增加 50%，并且可以在移动结束时发起一次攻击。冲锋中的角色在攻击检定上获得+2 奖励，这主要是来自于惯性。有些特殊的武器（比如骑枪）在冲锋时造成掷骰结果两倍的伤害。

然而，冲锋也给对手带来若干优势。首先，他们在先攻上获得-2 奖励。其次，冲锋者失去防御等级上的敏捷奖励，并在 AC 上受到 1 点惩罚。最后，当防御者在使用矛或者其他长柄武器，并且准备好对应冲锋的情况下（把尾部顶在石头或者自己的脚上），他在命中时造成 2 倍伤害。

## 撤退

如果角色想退出一场战斗，他们可以选择小心翼翼地后撤，也可以简单地掉头就跑。

**后撤：**在进行后撤时，角色小心地后退、远离对手，而后者可以选择跟上去。角色此时只能以平时 1/3 的移动力进行移动。

如果在和同一个对手战斗的两个角色其中的一个决定后撤的话，另一个可以阻止敌人的前进。在需要将受重伤的人撤出战斗时，这是个有用的方法。

**逃离：**角色也可以逃离战斗，此时他转身并以他的完整的移动力逃跑。但此时角色会放下防御，将后背暴露给敌人。

敌人获得一次免费的攻击——或免费的多次攻击，如果该生物每轮可以攻击多次——且能够攻击逃跑的角色的后背。这次攻击是在角色开始逃跑的时候立刻进行的：它不算在对手这一轮的攻击次数之内，和先攻顺序也没有关系。敌人可以追赶逃跑的角色，除非有一个盟友挡住敌人的去路。

## 非致命攻击

总有些时候，角色会想要击败另一个生物而不杀死它。中了魅惑的队友可能会攻击他的朋友（但他的朋友们可不想为了保护自己而杀掉他！）；某个敌人可能手里握着重要情报，而 PC 们只有制服他才能得到；也可能角色们只是看上了将真正的、活着的怪物带回去的经济价值。无论出于什么理由，角色们迟早都会去尝试这么做的。

非致命性的攻击有三种：拳打、摔跤和压倒。拳打就是最基本的徒手格斗。摔跤是传统的擒抱、固定技和摔投的组合。压倒则是尝试通过单纯的体重或数量优势将对手按倒并压制在地上。

## 拳打和摔跤

拳打和摔跤是最为基础的战斗技巧，几乎所有的孩童都会在扭打成一团、在地上滚来滚去的时候无意识地使用并练习它们。因此所有的角色，无论他是什么职业，都被假设为在某种程度上熟练于这两种战斗方式。

拳打就是指角色使用他的拳头进行攻击。角色此时不使用任何武器，尽管他还是可以戴着铁手套或者穿戴类似的物品。而摔跤则要求角色的两只手都是自由的，不受到盾牌之类碍事的东西妨碍。

当进行拳打或者摔跤的时候，正常进行对抗通常的防御等级的攻击检定。如果角色试图穿着护甲摔跤，则使用表格 42 的调整值（这是对攻击者的攻击检定的惩罚）。通常的攻击检定调整值也适用。

表格 42：摔跤时的护甲调整值	
护甲	调整值
镶嵌皮甲	-1
链甲，锁环甲，鳞甲	-2
带甲，板条甲，板甲	-5
野战板甲	-8
全身板甲	-10

被压制或攻击一个压制自己的对手所导致的攻击惩罚不适用于摔跤。摔跤包含了许多固定技和关节技，而拳打和摔跤的伤害结算机制已经考虑到了这些因素。

如果攻击成功命中对手，参考表格 43 以查找攻击的结果，用角色修正过的攻击检定结果在表格中找到对应的攻击方式。举例而言，如果角色掷出 18 并且命中，则结果是一记后颈猛击；如果他尝试进行的是摔跤攻击，则结果是一记踢击。拳打和摔跤攻击可以在掷骰结果为 1 或更低时成功，这和通常的规则不同。

**拳打结果：**这是命中的那一记攻击采取的形式。从游戏效果上说，攻击的形式几乎没有什么影响，但这些招式名字可以作为战斗的佐料，让 DM 描述动作场面的工作变得轻松一点儿。

**伤害：**拳打只造成 1 或 2 点伤害。金属护手、青铜指虎之类的东西则造成 1-3 点伤害。角色的力量奖励（如果有）会加在拳打伤害上。

拳打伤害和通常的伤害在处理上稍有不同。由拳打造成的伤害只有 25%是通常伤害，剩下的 75%是临时伤害。为方便起见，可以把拳打伤害和其他的伤害分开来记录，并且在战斗全部结束时按照百分比计算并分割伤害。

如果角色的生命值由于拳打伤害（或由拳打伤害和普通伤害所混合的伤害）而降到 0，他立刻失去意识。

角色可以有意识地控制他的拳头，从而完全不造成生命值伤害，只要他在伤害被结算到对手身上之前宣言；这时他依旧有机会 KO。

**KO 率：**尽管徒手攻击只能造成很少的伤害，但角色依然有一定概率直接击倒对手，这个概率在表格中被记作“%KO”。如果百分骰掷出的数字小于这个数字，目标会被震慑 1d10 轮。

**摔跤结果：**这里列出的是角色成功使用的摔跤动作。标有星号的动作会一轮接一轮地持续直到被挣脱为止。压制可以被投技、插眼睛、他人的协助或成功的武器攻击破解（攻击惩罚适用于被压制的角色使用武器攻击对手的情况）。

所有的摔跤动作都会造成 1 点外加上力量奖励（如果攻击者决定如此）的伤害，持续的压制动作每持续一轮就多造成 1 点伤害。持续 6 轮的头部锁定技会造成总共 21 点伤害（1+2+3+4+5+6）。注意，这相当于整整六分钟都持续用力固定一个纳尔逊锁！

表格 43：拳打和摔跤结果				
攻击检定	拳打	伤害	KO 率	摔跤结果
20+	重拳	2	10	熊抱 *
19	猛烈横击	0	1	拧臂
18	后颈猛击	1	3	脚踢
17	肾击	1	5	绊摔

16	侧击	1	2	肘撞
15	刺拳	2	6	锁臂 *
14	上勾拳	1	8	扭脚
13	勾拳	2	9	锁腿
12	肾击	1	5	投掷
11	勾拳	2	10	插眼
10	侧击	1	3	肘撞
9	连击	1	10	锁腿 *
8	上勾拳	1	9	夹头 *
7	连击	2	10	投掷
6	刺拳	2	8	插眼
5	侧击	1	3	脚踢
4	后颈猛击	2	5	锁臂 *
3	勾拳	2	12	插眼
2	上勾拳	2	15	夹头 *
1	猛烈横击	0	2	扭脚
低于 1	重拳	2	25	熊抱 *
* 直到被打断之前都可以一轮接一轮地持续下去。				

## 压制

有时候，最有效的攻击方法，是依靠数量优势单纯地把对手按倒在地。角色不需要尝试使用压制技，甚至不需要尝试伤害目标，唯一需要考虑的就是压住他、限制他的行动。

要压制一个对手，首先进行一个通常的攻击检定。体型每相差 1 级（比如当大体型的攻击者对上一个中等体型的防御者时，体型差为 1），攻击检定就受到 4 点调整（如果攻击者体型大则+4，若防御者体型较大则-4）。

拥有 2 条以上腿的防御者也会获得优势：每条额外的腿会使攻击者的攻击检定受到-2 的惩罚。而如果防御者没有腿，也不会因此受到惩罚。一个落单的兽人如果想要连人带马地拽倒马背上的骑手，他的攻击检定至少会受到-8 的惩罚（体型-4，马的四条腿-4）。

如果这次攻击检定成功，攻击者就成功地使对手倒地。攻击者可以通过每一轮都进行后续的压制攻击来固定这个角色。在进行固定尝试时，不要使用表格 51 中的倒地战斗调整。

如果多个攻击者都试图压制同一个目标，则只掷一次攻击检定，除了第一个攻击者之外的每个额外的攻击者都将为这次攻击检定带来+1 的奖励。在这里使用的命中值总是以攻击者中最弱的那个为基准，因为协作永远都是从最弱的那一环开始崩溃。体型调整则以这群攻击者中体型最大的那个为准。

*一个巨人和三个皮克精合作试图压制一个人类的话，使用皮克精的攻击检定，然后因为有三个额外的攻击者而获得+3 奖励，由于巨人（超大型）和人类（中型）的体型差而再获得+8 的奖励。*

## 在非致命战斗中使用武器

就像你可能已经预料到的那样，武器在非致命的战斗中也有它们的一席之地，无论是在防守方还是进攻方的手里。

**将武器用于防御：**如果角色试图对全副武装的敌人使用拳打、摔跤或者压制攻击，他必须首先将自己置于极大的危险当中。而更糟的是，无论先攻如何，持有武器的防御者都能够自动在对手进行徒手攻

击之前先一步用武器攻击。不仅如此，由于对手必须接近到十分近的距离，防御者在武器的命中和伤害上都得到+4奖励。如果攻击者还活着的话，他可以接着进行他的攻击尝试。

而在摔跤比试开始之后，除了第一回合之外，参与者能使用的武器都仅限于小型武器——面对正拧着你持剑的胳膊或者紧抓着你背而试图扭断你的脖子的对手，用剑来攻击他是十分困难的。因此，几乎所有的角色都会想在身上带把匕首或者小刀。

**用武器进行非致命攻击：**用武器攻击而不造成致命伤害也是可能的（比如说你可以用剑身的侧面击打），但实行起来并不像说着那么容易。

首先角色必须使用能够控制伤害的武器；这对弓箭和投石索来说是不可能的。而这在使用战锤和硬头锤的时候，也同样几乎没有可行性。用剑和斧头控制伤害是可行的，只要能够避开刃部、不用它们去砍、切就行。

## 非致命战斗与其他生物

在面对类人生物以外的对手的时候，必须考虑到若干因素。

首先，非智能生物——一般来说——从不会尝试摔跤、用拳头殴打或者压制某个对手。它们更乐意把他大卸八块，从四肢开始一条一条地扯下来。对于它们的小小的、动物性的脑袋来说，这是更好的解决方案。

其次，这些生物总是可以使用它们的天生武器。和握着剑的人不同，狮子或肉食性的猿猴不会只因为角色离得非常近就没法使用它们的爪子和獠牙。

最后，也是最重要的一点，这些生物是比人类更优秀的、天生的战士。老虎的所有攻击对它而言都是拳打和扭打，只不过老虎是有爪子的！除此之外，老虎可以有效地使用它的所有的腿——不管是前腿还是后腿。

## 接触法术与战斗

许多祭司和法师施展的法术只在施法者触碰到目标的时候才会生效。通常情况下，这没有什么问题：施法者只要伸手出去触碰到受术者就行了。然而，当目标不愿意或这个法术是在通常的近战当中施展时，情况就很不一样了。

**非自愿的目标：**施法者必须为这个法术成功地进行攻击检定，才能令这个法术产生效果。法师或祭司如常计算他的命中值，根据他的目标的防御等级和其他防护调整。如果目标没有预料到或没有发觉这次攻击，DM可以对该攻击检定进行相应的调整。如果成功命中，施法者就接触到了他的目标，法术就能如常生效。

**自愿的目标：**对一个自愿的目标施法的情况下，只要双方都不处于近身战斗当中，施法过程是自动的。比如说，一个战士从战斗中撤退到后方，牧师就可以在下一轮治疗他。

如果受术者除了等待法术生效之外还试图做任何事情，则施法者必须掷一次对抗AC10的攻击检定。敏捷对AC的调整在这里不适用，因为目标并没有在试图躲避这个法术！

无论什么时候，只要接触法术成功了，施法者就会受到目标拥有的特殊防御的影响，如果这些特殊防御是持续生效的。成功地接触一个吸血鬼并不会导致能量吸取，因为这个能力只在吸血鬼意图如此的时候生效；但触碰火元素则可能导致严重的烧伤。

通常来说，接触法术只在施展它的那一轮生效。不过有些特定的法术会标明特殊的情况或者持续时间，因此一定要先确保你仔细检查过每个法术的详细说明。

## 重击（可选规则）

有的玩家觉得，战斗系统中除了命中率和伤害之外，还应该再加点料。有些人提出了能够详细地介绍所有形式的可怕而不幸的后果的复杂表格——重击的表格。

最简单的重击系统能够使每个掷出自然 20 的攻击检定都得到双倍伤害。对该次攻击的伤害骰进行两次掷骰（而不是将单个伤害骰的结果乘以 2），且其伤害调整值只作一次计算，无论该调整值是来自于力量值、魔法还是别的什么。

第二种方法是让角色或怪物每次掷出自然 20 的时候额外进行一次攻击。这次额外攻击是对同一个目标立即进行的，且它被视为正常的攻击。只要掷出了自然 20，角色或怪物就能继续进行额外攻击。一个特别幸运的角色可以在第一次攻击中掷出 20，然后在额外攻击的时候也掷出 20，从而可以进行第三次攻击。如果这次攻击也得到了 20，那么他就可以进行第四次攻击，依此类推。这个系统给予了角色造成额外伤害的机会，但并不保证一定成功。

## 大失败

对大失败进行定义比起重击来说要稍微困难一些。这是个使得角色在掷出 1 的时候遭遇某些不幸事件的系统。DM 必须根据当下的状况来决定发生的究竟是什么事情，但它不应该能够造成伤害。

角色有可能会绊倒自己并四脚着地；可能会击中石墩而弄断自己的剑；也有可能把斧头砍进木梁里拔不出来；又或者者的背包肩带滑了下来，从而妨碍他的行动（当然，魔法武器不太可能在正常的使用时折断）。

大失败的通常后果是角色失去下一轮的攻击，因为他正在从地上爬起来/取出一把新的武器/把斧头从横梁里拔出来，或者在努力把背包调整到原来的位置。大失败可以为战斗增添一些刺激感和幽默感。最后，始终要记得，无论是什么事情，它们都会平等地发生在玩家角色和 NPC 身上。

## 招架（可选规则）

假设每个角色都在一分钟长的战斗轮当中挡下了许多针对他的攻击，同时他自己的攻击也被挡下。这也就是说，在通常的战斗中角色总是在招架，因此对每一次招架进行单独处理是没有必要的。

而当角色主动放弃招架的时候（比如法师施展法术时），他被击中的机会就增加了。因此在 AD&D 游戏当中，选择招架本身并不是一个单独的动作选项。

另一方面，角色也被假设总是在将自己暴露在某种程度的危险当中：他们会为了看清楚目标而靠近，或者试图寻找可以攻进去的破绽。然而，也有些时候不是这样的；有时候，角色唯一想做的事情就是避免被击中。

这时候为了使自己更难被命中，角色可以选择招架：他放弃这一轮的所有动作，不能攻击、移动或者施法。这使得角色能够专注于防御这一件事上面。此时勇士之外的角色都获得等于他们等级半数的 AC 奖励，因此一个 6 级的法师可以在 AC 上得到 +3 奖励（AC 降低 3）。而勇士则获得等级的半数 +1 的 AC 奖励，因此 6 级战士会得到 +4 的 AC 奖励。

注意，这种奖励并不是一种完美而全方位的防护，它对从来自背后的攻击和远程攻击是没有用的。这种可选的防御只对从正面对防御者发起近战攻击的角色有效，对魔法攻击也是没有效果的，因此它不会在闪电束或火球的破坏力面前为角色提供任何防护。

## 战斗中的远程武器

远程战斗在大体上与标准近战的流程是一样的：首先宣言行动，然后是掷先攻，再然后掷攻击检定。不过，也有一些特殊的规则和特殊情况是仅适用于远程战斗的。



远程武器大致被分为两类。第一类包括所有标准的、直接射击的、单目标的投射物：投石索，箭矢，投矛，飞斧等等。

第二类则包含所有类似手雷的、有范围影响效果的投炸物，无论这个范围有多小。因此，这种武器的攻击不需要直接命中目标就能造成影响。归在这一类别中的武器包括装在细颈瓶里的油、酸液、毒素、圣水、药剂以及圆石。被投射的圆石也属于这一类，因为它们在命中之后还会弹跳、滚动，像割麦般留下一道破坏的轨迹。

## 射程

进行远程攻击的第一步就是确定攻击者到目标之间的距离。这以两点之间的码数来表示。这个距离被用来和武器的距离相比对并决定两者之间相距多远（详见 *玩家手册* 的表格 45）。

当距离大于表格上的远距离时，目标在射程之外；距离在远距离和中距离之间时，目标处于远射程；距离在中距离和短距离之间时，使用中射程；距离等于或小于短距离时，目标处于近射程。

短射程的攻击无需承受射程调整值。中射程攻击的攻击检定受到-2 惩罚，而远射程攻击则受到-5 惩罚。有些武器没有短射程，因为它们的攻击在抵达目标之前必须以弧线状抛射一段距离；这些攻击总是会承受命中惩罚。

## 射速

弓，弩以及许多其他的射击武器都有着不同的射速（ROF）——即它们在一轮内能够攻击的次数。

小而轻的武器可以被快速地投掷，因此一轮内角色最多可以掷出三支飞镖。而从搭箭上弦到松开弓弦的速度几乎一样快，所以弓箭每轮最多可以射出两支箭。

另一些武器（如重弩）则需要很长的一段时间装填、上弦，只能每隔一轮射击一次。

无论射速是多少，在确定先攻时，复数远程攻击的处理方法和其他的多次攻击都是一样的。每种远程武器的射速都可以在 *玩家手册* 的表格 45 当中找到。

## 远程战斗中的属性调整值

在使用投掷武器攻击的时候，力量对攻击和伤害的调整值总是适用，因为角色的臂力对于这一攻击的效果有着显著的影响。

使用弓的时候，力量对攻击和伤害的调整只在角色使用恰当的弓的时候适用（详见第六章：金钱和装备）。而在使用弩和类似的机械装置的时候，角色永远不会得益于力量奖励。

敏捷调整值适用于角色使用手持的武器进行远程攻击的情况。因此角色在使用弓、十字弩、飞斧的时候加上他的敏捷调整值，但在使用抛石机或其他攻城器械的时候则不能这样。

## 对混战中射击

远程武器主要是为了长距离战斗而设计的，在理想状态下，它们应该在敌人抵达防线之前登场。但是理想的状况总是少见的，而角色们经常发现，他们唯一能进行的有效的攻击，就是把箭矢（或随便什么东西）射向已经在和同伴短兵相接的敌人。虽然这是可行的，并且你当然被允许这么做，但是这个方案是有风险的。

当角色向混战中的目标射击的时候，DM 需要计算处于指定攻击目标周围的邻接区域内的所有单位。中型（M）单位算作 1，小型（S）单位算作 1/2，大型（Large）算作 2，超大型（Huge）算作 4，巨型（Gargantuan）算作 6。将每个角色或者生物的体积值除以所有目标近战区域中的单位体积之和，DM 就根据这个比率掷骰决定究竟谁（或什么）成为攻击的目标。

塔洛斯·布拉德哈特（人类体型，体积1）和拉斯（同样是人类体型，体积1）正在与一个巨人（体型为G，体积6）搏斗，而托尔用长弓向巨人射出箭矢。所有可能目标的总体积为8（6+1+1），因此有1/8的几率拉斯会成为目标，有1/8的几率会射中Tarus，以及6/8的几率命中巨人。DM可以掷8面骰以决定谁被射中，或者他也可以将几率换算为百分比（巨人被射中的几率是75%，如此类推）然后掷百面骰。

### 对远程攻击采取掩蔽

避免受伤的最好方法之一，就是躲在什么东西的后面——墙，树木，建筑物的墙角，一堆石头或者随便什么刚好可以提供保护的东西。老练的冒险者管这叫掩蔽，寄希望于这能让它听起来更英勇一些。掩蔽在近战中并不怎么有效，因为它会对进攻方和防守方造成同样的阻碍。但在对抗远程攻击时，它是个相当有效的战术。

角色能利用的掩护有两种。第一种是**隐蔽**（*concealment*），也叫做软掩蔽（softcover）。躲在灌木丛后面的角色就是处于隐蔽中的：他仍然是可见的，但要看到他并不容易，要确定他确切的位置就更是如此。尽管灌木丛不能阻挡箭矢，但它也能减少角色被命中的几率。其他提供隐蔽的掩蔽物包括窗帘、挂毯、烟雾和荆棘丛。

另一种类型的掩护则是**掩蔽**（*cover*），有时候也被更精确地称为硬掩蔽（hardcover）。正如其名，硬掩蔽是能够让角色躲藏在后面的、能够阻挡远程攻击的东西。硬掩蔽包括石质墙、建筑物的拐角、桌子、门、土坝、树桩、魔法力场墙等。

对于躲藏在掩蔽后面的、可能的远程攻击目标来说，掩蔽能够对攻击者的命中骰带来一定惩罚。具体的惩罚则依据利用掩蔽物获得的隐蔽或遮蔽程度而定。站在2英尺高的墙后面的人会是个相当明显的目标，相比之下，平躺在这堵墙后面并小心翼翼地越过墙壁窥视另一侧的角色就不那么显眼了。在不同掩蔽或隐蔽程度下的调整值参见表格44。

掩蔽也会影响豁免检定。在对抗造成实体性伤害的法术时（如火球术、闪电束等），角色在豁免检定上获得表格44所列出的调整值作为奖励。

除此之外，拥有90%（或更高）掩蔽的角色在豁免检定失败时只受到一半伤害，成功时则完全不受伤害。当然，这是假设火球术、闪电束或者随便什么东西击中了掩蔽物：一堵石墙可以保护躲在它后面的人不受到发生在墙另一侧爆炸的火球术的伤害，但如果爆炸发生在墙的这一侧并在这个人的身后，那墙壁就不能提供防护。

表格 44：掩蔽和隐蔽调整值		
目标处于	掩蔽	隐蔽
25%隐蔽	-2	-1
50%隐蔽	-4	-2
75%隐蔽	-7	-3
90%隐蔽	-10	-4

### 投炸物

和通常的远程武器不同，投炸物瞄准的不是特定的生物，而是瞄准某个点；这个点既可以是生物，也可以是地面的某处。玩家在宣言攻击的时候需要指定他希望抛射物着陆的目标点，然后以目标点为基准决定可能的偏移的方向和距离。

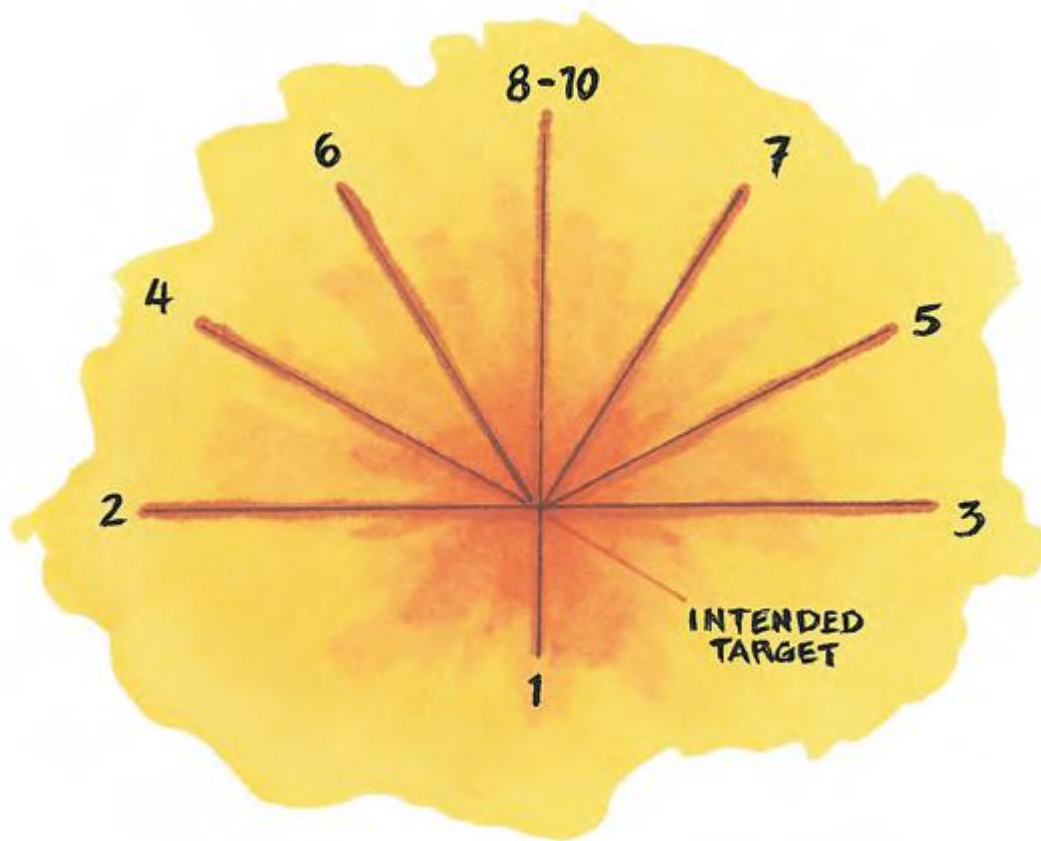
大多数投炸物是随处可见的物品或者为了生活用途制造的物品——石块，装着油的细颈瓶，装在小瓶里的圣水，装着酸液的锥形瓶之类。因此，距离、射速和伤害不会出现在这些物品的表格上面，它们能够被投掷的距离由角色的力量和物品的重量决定。

5 磅或更轻的物体可以被掷出 30 英尺远。短距离是 10 英尺，中距离是 20 英尺，更远的距离全都看作距离上限；更重物体的距离则会更短。物品究竟能够被投掷多远由 DM 决定。

要投掷特别沉重的物体，角色必须通过一次弯杆/举门的检定。角色不可能抛掷比他的力量值所能允许抬起的最大重量还要重的物品。因此，DM 可能判定角色可以毫无困难地把一个半满的背包丢到十英尺宽的裂口对面，却需要进行检定才能把一个兽人抛出去，让他在空中飞过十英尺、砸到他的兽人朋友们的脸上。

容器通常会在击中目标的时候立刻破裂，但也有例外。有些容器特别坚韧，如软革的袋子和坚硬的陶器。如果对抛掷出去的物体会不会破裂存有疑问，DM 可以掷物品的豁免检定来决定它到底是摔得粉碎，还是被扯裂开来、把里面的东西洒得到处都是。

如果远程武器没有命中目标，那么它究竟落在哪里就很重要了——扔错地方的投炸物可能会对其他角色造成大麻烦，它可能会引发一场大火，或者在地板上砸出一个洞。找到其落点的处理被称作“偏移”。首先掷 1d10，然后查阅下面的偏移示意图。



接下来决定落点距离目标偏移了多远。如果是对短距离内的目标进行投掷，那就掷 6 面骰。如果是对中距离内的目标，那就使用 10 面骰。如果是对远距离内的目标，那就掷 2d10。掷骰结果就是投射物的着地点与原定目标之间的英尺数。

投炸物所造成的伤害要视乎于它到底是直接命中目标，还是目标处于其溅射范围内。表格 45 列出了直接命中的影响范围，以及直接命中与溅射分别能造成的伤害。

表格 45：投炸物的影响			
投射物类型	影响区域	直接命中的伤害	溅射伤害
强酸	1 英尺	2-8 点生命值	1 点生命值

圣水	1 英尺	2-7 点生命值	2 点生命值
火油（被点燃的）	3 英尺	2-12/1-6 点生命值	1-3 点生命值
毒素	1 英尺	特殊	特殊

## 投炸物的类型

**强酸**是特别恐怖的，除了有可能留下疤痕（这是留给 DM 决定的）之外，被强酸造成的伤害是不能通过再生能力而愈合的——只能以正常的方式愈合。因此，它在用来对付能够像巨魔这样的能够再生的生物时非常有用。强酸是非常罕见的。

**圣水**能够影响大多数的亡灵和来自内层位面的生物。它对于气态的生物或没有物质形体的亡灵无效。**邪水**（相当于邪恶祭司使用的圣水）能够影响圣武士和**捍卫善良的生物**（翼狮、捨杜等），以及来自上层位面的生物和其他存在。

被圣水和邪水对生物造成如同强酸般的影响，造成不能再生、必须自然恢复的伤害。

**火油**只在被点燃时才会造成伤害。通常来说，这是需要两个步骤的过程：首先让目标沾满可燃的火油，然后再把它点燃。因此，使用燃油通常需要两次成功的攻击。

被油直接命中的目标会燃烧两轮，第一轮受到 2d6 点伤害，第二轮受到 1d6 点伤害。

**毒素**通常不是很有效的远程武器。大多数的毒素要发挥作用就必须得直接命中，甚至还得掉进某些体型巨大的生物所张开的大嘴里。接触型的毒则在直接命中时就能够产生通常的毒素效果。

## 以大圆石作为远程武器

抛掷大圆石所使用的是投炸物的规则，即便它们并不会炸裂。大圆石往往会在击中最初的着陆点后继续弹跳，并且可能在一次攻击里击中多个角色。它们对于密集阵型具有尤其显著的破坏力。

在使用大圆石进行攻击之前，首先确定目标，计算命中值，然后（如果没有命中）按照投炸物的规则计算偏移。不过，大圆石的偏移距离应该加倍。

如果圆石向左或向右偏移，它的移动路径会从最初的攻击线上偏移 45 至 60 度，并且顺着这条路径继续移动 3d10 英尺。如果目标位于相对开阔的区域（比如一支正在穿过雪地的队伍），那么弹跳的大圆石只有很极其渺茫的几率能够击中任何人。

如果大圆石滚过了某个角色（或怪物）占据的空间，再次掷骰以确定是否命中（在必要的情况下重新计算零级命中值）。大圆石每移动 10 英尺或者弹跳一次就要受到-2 的惩罚。

如果玩家角色处于某个行动受限的区域里——比如说长矛兵组成的方阵，或者一支大队伍挤在 10 英尺宽的过道里——大圆石就不需要进行额外的攻击检定。它会碾过所有处于路径上的目标。

偏移后的大圆石所造成的伤害会低于直接命中时的伤害。这时要正常进行伤害检定，但是减去大圆石在弹跳中经过的距离数，结果就是大圆石对目标造成的伤害。

## 特殊攻击

某些 NPC（甚至 PC）拥有着能够在战斗中起作用、却不属于任何标准的战斗规则的能力。这些特殊的战斗情况会在下面进行解释。

## 来自被魅惑的生物的攻击



有些时候，队伍有可能会与被魅惑的生物战斗，甚至还可能出现队伍成员受到魅惑从而被迫攻击同伴的情况。在这种事情发生时，需要注意的是，该生物、NPC 或玩家角色是无法控制自己的行为。

如果被魅惑的玩家角色被强迫与他的队友战斗，那么他就必须尽力以有效的方式战斗。只要角色拥有更好的攻击手段，他就不会选择进行拳打或摔跤。另一方面，被魅惑的角色只需要使用那些对于他的新主人（但愿也是暂时的主人）而言是显而易见的力量。

因此，如果某个被魅惑的战士的腰间有一把剑，同时带着一柄闪电标枪，他会使用剑进行战斗，除非他的主人专门命令他采取不同的做法。在这种情况下，除非他的新主人通过什么途径得知这个战士有一柄闪电标枪，否则他不能命令这个战士使用它。

类似地，某个法师的主人必须知道他魅惑的这个施法者知道什么法术和记忆了什么法术。通常来说，他只要开口询问就可以知道这些情况。然而，由于这个被魅惑的家伙正处于神志不清的昏沉状态，他有 25% 的几率会不小心施展出对他自己和他的主人有害的法术。所以，依靠受到魅惑的施法者可能是件非常危险的事情。

## 被魅惑的生物的局限

被魅惑的生物的行动具有两个致命的局限性。第一，它不能执行需要自主性的命令。它的主人不能简单地下令“使用你的最强力的魔法物品战斗！”，因为这需要被魅惑的角色自己进行判断。其次，被魅惑的生物不会服从任何明显会导致自我毁灭的命令。但由于战斗涉及到许多不同的可变因素，因此进行战斗本身并不是明显的自我毁灭行为，哪怕是处于看似毫无胜算的绝望的境况中。

## 魅惑的程度

在 AD&D 游戏中存在两个不同的魅惑程度，分别对应怪物和角色的魅惑能力。

譬如吸血鬼这类怪物的魅惑能力是不需要言语沟通的。被魅惑的生物能够通过怪物的精神控制来理解其意图。被这种特殊能力魅惑的角色会完全、彻底地服从于他的主人，只要这至少是在他的能力所及和上述规则的限制范围之内。

角色的魅惑能力会受到更多的限制。主人必须通过某种方法来让被魅惑的生物理解自己，最好是通过使用相同的语言；或者，被魅惑的生物也可以试图通过主人的手势来尽力服从他。这可以是刺激玩家进行角色扮演的一种有用而有趣的手段。

## 凝视攻击

譬如石化蜥蜴这类拥有凝视攻击的怪物有着光靠视线接触就能影响对手的能力。这使得这些生物极其危险，因为哪怕稍稍瞥一眼都有可能会导致巨大的伤害。

那些直接看着这种生物来进行攻击的角色，或者遭到该生物突袭的角色都会自动与它进行视线接触。这些不幸的角色必须通过对应的豁免检定，否则就会受到该生物的特殊攻击的影响。这样的攻击者在他们进行攻击的每一轮都会受到凝视攻击。如果这是大规模的集团，那么只有处于这个生物前方的人会遇上它的视线；如果攻击者从这个生物所不能看见的后方接近，他们就能避免这一厄运。

角色也可以只看向生物所在的大致方向而不直接看它的眼睛，以避免与它进行直接的视线接触。这样角色就可以有足够好的视野，能够正常地与这个生物进行战斗而不会被它的力量所影响。不过，使用这种策略的攻击者每一轮都有 20% 的几率会不小心对上该生物的视线。

最后，角色也可以在攻击时完全移开视线或者闭上眼睛，从而完全杜绝目光接触的可能性。这就像是在黑暗中进行战斗，角色会遭受在盲目时通常会受到的所有惩罚。

比上面所有的策略都要更安全的方法就是使用某种反射表面——镜子或被抛光的盾牌就是很方便的东西。凝视攻击的力量无法通过倒影来传导，因此通过镜子来看向石化蜥蜴或者美杜莎是安全的。



要使用这招就必须有一些能够使用的光源，因为镜子在黑暗中无法倒映出任何东西。此外，角色也应该记住，使用镜子可能会让人搞不清方向。角色必须背向他的目标，用持盾的手拿着镜子。因此他的命中率会承受-2 惩罚，并且在受到该生物攻击时不会得到来自盾牌和敏捷的防御等级奖励。

拥有凝视攻击的生物也可以选择不使用它们的特殊能力。在这种情况下，拥有这种能力的生物会反过来回避角色的视线，因为只要不发生视线接触，它就不能影响他们。拥有足以进行谈判的智慧的生物偶尔会这么做。

## 天生能力

有些十分强大的生物拥有着能够随意使用魔法力量的天生能力。大多数天生能力的功能都类似于法术。因此，棕仙子所使用的困惑能力与角色所施展的困惑术在效果上是相同的，而能够随意让自己隐形的生物也会使用隐形术的所有正常规则。

但是，天生能力和法术有着一个很重要的区别。与魔法不同的是，天生能力是与生俱来的，它并不需要施法时间和成分（尽管它仍旧有先攻调整值），比如姿势和言语——除非这些东西是被用于戏剧性的效果（某个怪物可能会随意地指向某处，让自己的法术在那里生效，随后向玩家队伍露出一个充满恶意的笑容）。天生能力是由生物的纯粹的精神指令来启动的。

在所有的其他方面，天生能力的功能都与法术相同。它们有着和同名法术相同的距离、影响范围和持续时间限制。如果对应法术的威力会随着施法者等级而变动，那么拥有天生能力的生物被假设为拥有与其生命骰数相同的施法等级。如果以此而得到的生物的等级不足以施展这个法术，那么它使用施展该法术所需求的最低等级。

天生能力通常在每轮当中只能使用一次，且生物不能在同一轮里既使用天生能力，同时又进行攻击。

## 喷吐武器

AD&D 游戏中的许多生物都拥有喷吐攻击，其中最令人印象深刻的就是伴随着怒吼而从红龙口中喷出的大团烈焰。这些武器通常会影射锥形的区域。以龙的嘴为起点，然后逐渐变宽。喷吐攻击不需要攻击检定，所有处于范围内的角色和生物都必须进行相应的豁免检定，并受到成功的喷吐攻击的后果。

## 特殊防御

章到目前为止的内容已经讲过了攻击的方式，现在是时候来讲讲防御了。可以避免受到伤害的方法有好几种。其中相对常见的两种就是“豁免检定”和“魔法抗性”；而“斥退亡灵”的能力和对特定武器类型的免疫力就不太常见了。

## 豁免检定

豁免检定是让角色或生物从某些破坏中找到某种自救方法（或起码减少从攻击中受到的伤害）的检定。在大多数时候，豁免检定基于角色的部分本能动作：在火球轰炸队伍的时候一头扑倒在地，在精神攻击开始时将心灵隔开，用盾牌挡下喷溅的酸液以免被直接击中。这些行动具体是什么并不重要；DM 和玩家可以任意想象出各种生动的理由来解释豁免检定为什么成功或失败，这些因应眼下事件的解释可以让游戏更为刺激。

## 进行豁免检定

要进行豁免检定，玩家需要掷一个 20 面的骰子（1d20），掷骰结果必须等于或高于角色的豁免数值。角色需要掷出的数字会因角色的职业类别、等级和角色需要豁免的威胁而变动。表格 46 列出了角色的豁免数值。

有多种不同的情况都需要进行豁免检定。比如带有麻痹、毒或死亡魔法的攻击，石化效果与变形，或者权杖、法杖和魔杖，又或者是喷吐攻击，还有法术。角色究竟进行哪一种豁免，则由这时涉及的给定的法术、怪物、魔法物品或特殊情况决定。

表格 46 也适用于怪物。然而，并不是以职业类别和等级来找到它们的豁免检定值，因为它们都没有这样的东西。所有的怪物都能够以相当于其生命骰的等级的数值来进行对抗毒素和死亡魔法的豁免检定。聪明的怪物还能同时以相当于这个等级的数值来进行对抗所有其他攻击的豁免检定。

无智力（甚至低于动物智力水准）的生物能够以相当于其生命骰一半的等级的数值来进行豁免检定。同时，任何增加到其生命骰总数的数值，会以每 4 点换算为 1 个生命骰的方式（剩下点数也同样换算为 1 个生命骰）来增加到其对应的等级上。因此，聪明的生物在其生命骰为 5+6 的情况下可以拥有 7 级的豁免检定值（5 个生命骰在加上另一个生命骰后还剩下 2）。而拥有同样生命骰的无智力野兽能够进行所有豁免检定，但是它的毒素和死亡的豁免检定值为 4 级（往上取整）。

大多数怪物使用勇士类别的列表来决定其豁免检定。然而，那些拥有其他类别的能力的怪物则会使用最有利的豁免检定。一个能够战斗和使用大量法术的生物可以使用勇士和法师类别中任何一个最好的特定豁免检定。缺乏战斗能力的生物使用最接近其能力的职业类别的豁免检定。只能施法的真菌生物可以使用法师类别的列表来决定其豁免检定。

表格 46: 角色的豁免检定						
角色职业	经验等级	麻痹、毒素或死亡魔法	来自权杖、法杖或魔杖的攻击	石化或变形 *	喷吐武器 **	法术 ***
祭司						
	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
游荡者						
	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
勇士						
	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10

	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
法师						
	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
* 变形魔杖的攻击除外。 ** 石化或变形除外。 *** 其他被指定的豁免检定类型除外，例如死亡、石化、变形等。						

## 豁免类型与优先顺序

有时候，某种特殊情况或物品所要求的豁免检定类型不是很明确，也有可能一种以上的豁免类型看起来合乎情况。在表格 46 中的豁免检定类型是为此而按照其重要性而依序列出的。

假设拉斯被变形魔杖射出的光线击中了。对抗魔杖的豁免检定和对抗变形的豁免检定都可以使用，但拉斯必须掷对抗魔杖的豁免检定，因为这个类型的优先顺位比变形更高。

豁免检定的类别如下（按优先级顺序）：

**对抗麻痹、毒素和死亡魔法的豁免检定：**每当角色被麻痹攻击（无论来源）、毒素（无论毒性强弱）、能够立即杀死角色的某种魔法或魔法物品（见其描述）影响的时候，使用这种豁免检定。在角色需要使用超常的精神力量或肉体上的坚韧度的时候，这种豁免检定也适用。

**对抗权杖、法杖和魔杖的豁免检定：**就像名字所显示的，这种豁免检定适用于角色受到权杖、法杖或魔杖的能力影响的情况，只要这种情形不适用于另一种优先级更高的豁免类型。有时候，当角色面对一些罕见的魔法攻击时，这种豁免检定会被使用。

**对抗石化或变形的豁免检定：**当某种怪物、法术或魔法物品（只要不是魔杖）将角色变成石头（石化）或变形的时候，使用这种豁免检定。它也适用于当角色必须忍受涉及整个身体的剧烈形变的时候。

**对抗喷吐武器的豁免检定：**这种豁免检定在当角色面对怪物的喷吐攻击、特别是龙的强力的喷吐的时候被使用。在角色的身体耐受力 and 敏捷性都同时成为存活的关键因素时也适用于这种豁免检定。

**对抗法术的豁免检定：**当角色试图抵抗魔法攻击的效果的时候，不管攻击是来自于施法者还是某种魔法物品，只要没有说适用于其他的豁免检定时就使用这种豁免。该豁免检定也被用来抵抗那些除此之外的任何其他类别的攻击。

## 主动放弃豁免

当目标主动选择不抵抗法术或特殊攻击的效果时就不会进行豁免，即使角色在法术的确切性质的问题上受到了愚弄也是如此。如果角色宣言自己不会抵抗法术的力量，法术（或无论是什么）都会完整地生效。

然而，放弃抵抗的意图要么是被明确地宣言的，要么就得是通过诡诈精心谋划的。即使角色遭到成功地突袭或在毫无察觉的情况下被偷袭，他通常也被允许进行豁免检定。在合理的情况下，DM 可以对豁免检定进行调整以使它变得更难成功。只有极端精巧的诡计和极为巧妙的欺诈才能让毫无所觉的角色完全没有机会进行豁免。

## 使用属性检定进行豁免

当角色试图用他的属性来回避危险的时候，使用属性检定来替代豁免检定。

举例来说，盗贼拉格纳闯进了某人的家中，这时他听见头上的天花板处传来刺耳的声响。他抬头一看，发现有一块五吨重的天花板直直地冲着他落了下来！他需要快速的反应才能从他所在的地方逃出来，因此在决定他是否避开了陷阱时，应该使用敏捷属性检定。

## 调整豁免检定

魔法物品、特殊规则和特殊的情形都可能在豁免检定上加上一个调整值，这可能提高或降低豁免成功的机会。

豁免检定可能会受到魔法物品、特殊规则和特殊的情形的调整，这可能提高或降低豁免成功的机会。增加机会的调整值以带有加号的数值表示，而使豁免变得更难的调整值表示为带有负号的数值（如-1、-2等）。

豁免调整值影响的是角色的豁免检定，而不是所需的豁免值。因此，如果德尔塞诺拉需要在对抗石化的豁免检定上掷出 11 并且拥有+1 的豁免奖励，则她需要在加上调整值以后得到 11 以上的最终掷骰结果。但是，这个+1 奖励会加在她的掷骰数上面，因此她只需要掷出 10 就能达到 11 的目标值。

**高属性值**有时候能够提供豁免奖励。高灵知值能够在受到幻术、魅惑和其他精神攻击时提供保护，而敏捷值够高的话，在角色回避火球、闪电束、落下的圆石和其他这种需要机敏来躲避的攻击的时候，能够稍微提高回避的几率。

**魔法物品**当中的类似**防护斗篷**和**防护戒指**的物品能够提供豁免奖励（这些能在 DMG 的魔法物品描述里找到）。

**魔法护甲**能够在依赖物理影响的豁免检定上提供奖励——无论它是魔法的还是非魔法的。但魔法护甲不会在面对下列事物时给予豁免奖励：气体（护甲不能阻挡气体）、毒素（毒是从内部起作用的）、精神性的或不造成物理伤害的法术。

举例而言，魔法护甲没法在巨型蝎子、臭云术的呛人效果或变形他人法术的变化影响面前提供豁免奖励。但魔法护甲在另一些情况下确实能够将它的防护延伸到豁免检定上：酸液的喷射或者泼溅、解离术、魔法或普通的火、造成伤害的法术和坠落（当然，如果这种情况允许角色掷豁免）。其他的情况必须由 DM 个别判断。

**特殊的法术和魔法物品**可能影响角色的豁免检定，无论是正面的还是负面的。通常而言，法术会迫使角色在进行豁免检定时承受惩罚，这可能会让最无关痛痒的法术都变得相当危险（具体的描述详见法术详述，或者 DMG 的魔法物品部分）。

**较弱的毒素**是指虫类生物（例如巨蜈蚣）的毒素，虽然很危险，但却不太可能置身体健康的人于死地。为了在游戏中重现这种效果，被这些毒素影响的人都会获得豁免的奖励。DM 会知道相关的信息。

**不可预测的情形**必然会出现。在这个时候，DM 必须确定对豁免检定所进行的调整是否适当。通常来说，这种调整值应当介于-4 到+4 之间。比如说，在自己的神龛中受到攻击的邪恶牧师就很有理由可以在所有豁免检定上得到+3 的奖励，而他的敌人都承受-3 的惩罚。存在于这个地点的强烈邪恶可以解释这种调整。

## 魔法抗性

有些生物或物品对魔法效果具有强大的抗性（或者能够将这种抗性赋予他人），这使得它们比通常的生物或物品更难受到魔法能量的影响。

极少数生物是极其排斥魔法的——魔法就像水珠从鸭子身上滑落般只是从它们身上滑过去。而更常见的生物——特别是来自外层位面的存在，它们生活在被施以魔法或巫术的地方，体内蕴含着强大的魔法能量。它们吞噬和呼吸着魔法的气体，对神秘的力量有着极高的承受能力。

魔法抗性是一种与生俱来的能力——也就是说，拥有它的生物不需要做任何特别的事就能够使用它。魔法抗性甚至不需要生物察觉到威胁就能够发挥作用。这种抗性是生物或物品的一部分，而不能单独分离出来（但生物可以自愿地降低它们的魔法抗性）。

魔法抗性同时也是一种个人能力。拥有魔法抗性的生物不能通过握着别人的手或站在他们当中来分享此能力。只有最为罕有的生物和魔法物品拥有把魔法抗性赐予他人的能力。

魔法抗性以百分数表示。任何魔法效果都必须克服魔法抗性才有可能成功生效。目标（拥有魔法抗性的一方）掷百分骰，当掷骰结果高于该生物的魔法抗性时，法术会正常生效。当掷骰结果等于或低于魔法抗性时，法术对该生物完全无效。

## 魔法抗力的效果

魔法抗性使得生物能够忽略法术或类法术能力的效果。它无法对魔法武器的攻击或者由法术直接或间接引发的自然力提供任何防护，也不会妨碍被它所保护的生物使用他自己的能力或者施展法术、使用魔法物品。它在以个人为目标的法术面前相当有效，在对抗区域影响法术时也能提供有限的保护。

如果魔法抗力的掷骰失败了，法术正常生效，而目标仍然可以进行法术通常允许的豁免检定。

## 魔法抗性何时生效

只有在拥有抗性的生物或物品会直接受到法术的影响的时候，魔法抗性才会起效。因此，魔法抗性会对魔法飞弹（以生物或物品为目标）和火球术（对生物或物品所处的区域造成伤害）生效。

而对于法术引起的地震，魔法抗性就是无效的。哪怕生物可能因为掉进法术在它脚下开启的裂隙而受伤或死亡，法术的魔法能量指向的也是地面而非生物本身。能抵抗魔法的生物并不会免疫法术导致的后果，只免疫由法术创造或释放的直接的能量。

玩家角色通常不会拥有魔法抗性（但他们还是可以进行豁免检定）：这个能力主要是为特殊的怪物保留的。

## 成功的魔法抗性检定

成功的魔法抗性检定可能有四种结果，这视乎于被抵抗法术的性质。

**以个人为目标的法术：**定义上说，这类法术影响单个生物，因此只有目标生物掷魔法抗性（如果有）。如果这类法术能够影响数个目标，则每个目标都单独进行掷骰（例如向四个生物施展的人类定身术，此时如果每个生物都有魔法抗性，那么他们都可以进行魔法抗力的掷骰）。

如果魔法抗力的掷骰成功，这个生物就不受法术影响。若法术只以这个生物为目标，这个法术就会完全失败并消失。如果它影响多个目标，则法术仍然可能影响那些在魔法抗性骰中失败的目标。

**区域影响法术：**这些法术不以单个生物为目标，而是指定一个点，然后法术的效果覆盖距离这一点设定距离以内的所有东西。成功的魔法抗性检定能够使生物无视该法术的影响，但法术并不会失效而仍旧能够影响处于区域内的所有其他人。

**固定地点法术：**这些法术在某个特定的地点或生物、角色、物品上持续地生效。防护邪恶就是这种法术的一个例子。

只有当生物或物品进入法术的影响区域时才会需要考虑魔法抗性。但即使是这种时候，魔法抗性也可能不会起效：如果这个法术不是会影响角色的那种类型，就什么都不会发生。因此，一个水体分离法



术不会因为魔法抗力的生物穿过它的区域而崩溃。能够影响该生物的**防护邪恶**会受到魔法抗力的影响。

如果 DM 决定此时应该进行魔法抗力的掷骰且检定成功，这个固定地点法术就会崩溃（通常会发出戏剧性的霹雳巨响、喷出大量烟雾）。

**永久性法术：**魔法抗力不足以摧毁永久性法术。当拥有魔法抗力的生物处于这类法术的范围内时，法术会被暂时性地无效化（遵循和固定地点法术一样的规则）。

因此，拥有魔法抗力的生物可以穿过一道永久的力场墙而不会受阻。但是，这道墙会在该生物通过时立即恢复原状（也就是说其他的任何人都无法穿越）。

## 斥退亡灵

斥退亡灵是只有祭司和圣武士才能使用的重要的战斗能力，它在关键时刻甚至能够拯救生命。这种特殊能力是由角色所信仰的神祇赋予的。德鲁伊无法斥退亡灵，而其他特殊宗教的祭司能否使用它则要视乎于 DM 的决定。

神祇通过祭司或者圣武士来显现自己的部分力量，这会使邪恶的亡灵惊惧，或甚至直接将其摧毁。不过，由于这种力量必须以凡躯为媒介来进行引导，因此并非每次都能确保成功。

牧师和圣武士在遭遇亡灵生物的时候可以尝试斥退它们（切记，圣武士在斥退亡灵时视作低两级——也就是说，5 级的圣武士使用的表格 47 的 3 级那一列）。每个角色每次遭遇只能进行一次斥退，但多个角色可以同时进行尝试（斥退结果也分别进行结算）。

试图斥退算作一个需要一轮的动作，并且会根据角色的先攻顺序而在该轮中发生（因此被斥退的亡灵有可能在角色斥退它们之前行动）。角色光是站在那里是不够的——重要的是，由角色所进行一点戏剧性的行为。发言和手势都是重要的，因此角色必须空出双手、处于适合发言的位置。不过，斥退和施法是不同的，即使角色在过程中受到攻击也不会被打断。

结算一次斥退的时候，在表格 47 中根据被斥退的亡灵的 HD 或种类，以及角色的等级来查找结果（圣武士的等级要低 2 级）。如果结果是数字则掷 1d20，当掷骰结果高于列出的数字则斥退成功，亡灵会被斥退。如果结果是 T（斥退），则斥退尝试不需要掷骰而自动成功。如果结果是 D（驱散），则这次斥退彻底摧毁了亡灵。如果出现一条横杠（—），意思就是祭司或圣武士无法斥退这种亡灵。*成功的斥退或驱散会影响 2d6 个亡灵，如果被影响的亡灵中混有不同的种类，生命骰最低的那些会首先受到影响。*

在同一轮中，无论角色试图斥退多少亡灵，都只掷一次骰子。根据每个亡灵的类型来分别查找结果。举例来说，7 级的祭司戈鲁斯和他的团队一起受到被一个尸妖和一个幽灵带领的 2 个骷髅的攻击。他尝试进行斥退，掷出了 12。

戈鲁斯的玩家在查表时，对所有的三种亡灵使用同一个掷骰结果（也就是 12）。骷髅被摧毁了（和戈鲁斯预料的一样），而尸妖被斥退（需要掷出 4 或者更高的结果）并逃跑了。幽灵则不屈不挠地继续前进（因为要斥退幽灵需要 16 或更好的掷骰结果）。

被其他人的命令束缚的亡灵遭到斥退时只是单纯地撤退，从而让角色和他的同伴得以通过或完成他们的动作。

拥有自由意志的亡灵则会试图逃离斥退它们的角色所在的区域，直到离开视线范围。如果它们没法逃跑，它们会在一定距离外徘徊，围着角色绕成一圈，而不会接近到角色的 10 英尺以内，只要角色继续维持斥退（不需要继续掷骰）。

如果角色迫使拥有自由意志的亡灵接近 10 英尺以内（比如说，把它们逼到角落里），斥退就会被破坏，亡灵就可以正常地攻击。

表格 47：斥退亡灵												
亡灵的类型或生命骰	祭司等级†											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
骷髅或 1HD	10	7	4	T	T	D	D	D *	D *	D *	D *	D *
丧尸	13	10	7	4	T	T	D	D	D *	D *	D *	D *
食尸鬼或 2HD	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D *	D *	D *
阴影或 3-4HD	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D *	D *
尸妖或 5HD	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D *
妖鬼	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D
缚灵或 6HD	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D
木乃伊或 7HD	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T
幽灵或 8HD	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T
吸血鬼或 9HD	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
幽魂或 10HD	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
巫妖或 11+HD	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
特殊 **	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13
* 这种斥退可以影响额外的 2d4 个生物。 ** 特殊的生物包括独特的亡灵、处于负能量界的拥有自由意志的亡灵、某些高等或次等的神祇、以及那些居住在外层位面的亡灵。 † 圣武士在斥退亡灵时视作低两级的祭司。												

### 邪恶祭司与亡灵

邪恶的祭司通常被看作是亡灵的同党，或至少和它们有着共通的目标与追求。因此，他们没有斥退亡灵的能力。但是与此同时，他们可以尝试命令这些存在。

这和斥退尝试的处理方法是一样的。邪恶祭司最多可以命令 12 个亡灵。“T”的结果表示亡灵自动服从邪恶祭司，而“D”表示这个亡灵完全沦为邪恶祭司的从属。它们会服从他的命令（竭尽它的能力和理解的极限），直到被其他人斥退、命令或者摧毁为止。

邪恶祭司也有影响圣武士的能力，能够像斥退亡灵一样斥退他们。不过由于令圣武士的活着的精神屈服、崩溃要远远困难得多，因此圣武士更难以被斥退。

试图斥退圣武士的时候，邪恶祭司看作比他实际的等级低 3 级。因此，7 级的邪恶祭司使用 4 级祭司的那一列斥退圣武士。他只有相当小的机会斥退 7 级的圣武士（7HD），而且完全不能斥退 8 级的（使用圣武士的级别当作他们被斥退时的 HD）。

### 武器免疫

有些怪物——特别是兽化人与强大的不死生物，例如吸血鬼——是免疫普通武器的。攻击者需要特殊的武器才能伤害它们。其中最常见的是银制武器和魔法武器。

这种特殊武器的要求会在怪物的描述里面列出，如“以银制武器或魔法进行攻击”或“需要+2 或更好的武器来攻击”或者类似的描述。要对这些怪物造成伤害，必须使用描述中所列出的或者更加强大的武器。魔法武器比银制武器更为强大，且魔法武器的加号后面的数字越大就表示它具有更强大的力量。显然，一把剑+2 要比剑+1 更强。

即使是对某些武器免疫的生物也会受到魔法的影响，除非在怪物图鉴的怪物描述里特别说明了它们拥有针对单个法术或某类法术的免疫力。

### 武器攻击的效果

当生物被它所免疫的武器击中时，这种攻击会留下可见的伤口。但是，这并不会造成任何伤害。

举例而言，一个吸血鬼从宴会厅的另一边大步迈向玩家角色们。惊恐的玩家角色们对准他一齐放箭。虽然吸血鬼被三支箭射中，但他甚至没有停下自己的步伐。在玩家角色们的注视下，他轻蔑地把箭从自己身上拔了下来，这让他们惊得目瞪口呆。就在他接近到他们面前时，塔伽什挥动他的剑+3并砍中了吸血鬼。挂在吸血鬼脸上那自鸣得意的优越感消失了，他的面孔在狂怒中扭曲着；吸血鬼震惊地意识到，这些吓得屁滚尿流的人类中居然有一个人能够伤得了他！

### 银制武器

如果要对付那些免疫除银制武器之外的所有武器的生物，玩家们将会学到一件事（有可能是从惨痛的教训当中），那就是“任何用旧的银制武器都没有用”。仅仅只是在表面镀上一层薄薄的银的普通武器是无效的。这件武器必须由纯银制成——至少它的刃部得是银制的。这种武器必须是特制的。除此以外，银对于武器而言是一个糟糕的选择，因此它不能被用于日常冒险当中。

为了保持它的切割性能和形状，纯银制的武器应该只在非它不可的场合下被使用。尽管没有什么规则能够阻止玩家持续地使用它（因为存在太多可变因素了，包括武器类型、使用的频率等），但是你可以做好准备，给那些经常在普通的地方使用银制武器的玩家来个出其不意。“哦，天啊，你的银剑砍中了兽人的板甲，它卷刃了！”或者“你知道，你一直都在用你的银矛头，所以它的矛尖已经不锋利了。现在你有点像是在用一根不好使的大棒子去揍那个狼人，只不过这也一点用都没有！”

### 生物对生物攻击

对于那些擅长逻辑思考的人来说，一个十分显而易见的问题就是“其他的生物要怎么跟那些有免疫的怪物战斗呢？”在怪物是攻击者的情况，足够的生命骰会使得它们能够攻击有免疫力的生物，就好像它们正在使用魔法武器战斗那样。表格 48 列出了不同的生命骰下对应的魔法武器等效强度。

这种生命骰的等效只适用于怪物。玩家角色和 NPC 无法受益于此。

表格 48：生命值对抗免疫	
生命骰	击中生物所需的武器
4+1 或以上	+1 武器
6+2 或以上	+2 武器
8+3 或以上	+3 武器
10+4 或以上	+4 武器

### 在战役中使用有免疫的怪物

拥有强大的武器免疫力的生物应该谨慎使用。玩家对 DM 寄予信任，相信他们在 DM 所创造的情境中是有机会获胜的。因此，除非队伍拥有能够击败它们的武器，或者遭遇到这些怪物是有其他原因的，否则不要使用这种生物。

没有必要让队伍里的每个玩家角色都拥有能够对这些怪物起效的武器，但队伍中应该至少有两件这样的武器。最好不要让整个遭遇依赖于某个角色的行动。这对于其他玩家来说并不有趣，而且会导致这个计划出错的因素太多了；关键的那个玩家可能不会合作，或者他的角色可能会受到伤害。

不过，上面的警告也就仅止于此——这是个警告，而不是一条规则。有时候，用这些生物打玩家队伍一个措手不及可以产生极富创造性而十分有趣的结果。

举例而言，队伍正在一个涉及到许多狼人的冒险的开端。在一开始，他们遭到一头满是毛发的生物的攻击，而他们的武器似乎根本没有效果！如果这只生物没有被法术消灭的话，它会造成严重的伤害，但是会在杀掉任何人之前因为其他的一些原因而逃走。玩家们应该不用花很久就能弄明白他们究竟需要什么，而取得适合的武器的过程可以成为这次冒险的一部分。

免疫生物也可以用来控制一支滥用力量或太过强力的队伍。出于这种目的的使用应该维持在极度罕有的程度。

## 士气

有句老话是“最好的防御就是进攻”，这在 AD&D 游戏中显然也是正确无误的。同样地，避免受伤的最好方法就是狠狠地痛击敌人，让他想趴在一块石头后面或者——也是更好的情况——让他想要逃离你。在这里，我们需要的就是士气检定了。

伯恩海姆面前的豺狼人在用钉头锤狠狠地击打这位战士手中的盾牌，而正在此时，一道疾驰而过的灼热闪电烧掉了他脑袋侧面的所有头发。紧接在灼热之后的是灌满他耳朵的雷鸣巨响。而在上面的所有事情的过程中，某些恶毒的小家伙正试图啃他的小腿！这些事情足够毁掉一位冒险者的好心情，但是伯恩海姆仍旧冷静、沉着而有风度——因为操控着他的玩家是这么说的。但对于怪物来说就不是这么一回事了。

在几乎所有的情况下，玩家们都应该是那个决定他们的角色做什么的人。DM 永远不应该告诉玩家“你的角色决定不想受伤并且从战斗中逃跑了”，除非角色受到了魅惑并且因此而受到 DM 的控制。

如果你给玩家提出他的角色想做什么的暗示，比如想要撤退、前进、打开箱子或诸如此类的事情，这是可以的，但是 DM 不应该就这样通过坚持自己的要求来强迫玩家角色做什么事情。只有在最为罕见的情形下——魅惑，魔法恐惧，或者其他的什么强迫性的效果——DM 才能够决定玩家角色的行动。

但怪物和 NPC 是完全不同的一回事。DM 替它们做决定，依次地尝试像每个生物或 NPC 那样思考。在战斗中，替生物进行思考主要是指决定它采取什么行动，以及它有多想战斗。作为通用的准则，怪物和 NPC 并不会比玩家角色更急着去死。它们中的大多数都会在战况开始变得不利的时候撤退。

有些敌人会仓惶而逃，甚至把他们手上的武器丢掉。如果他们觉得自己能够得到仁慈的对待，有些比较聪明的敌人或许会跪下来求饶。少数嗜血或愚笨的敌人可能会战斗至死，但这种事情并不会经常发生。这些东西构成了士气，它们是 DM 所必须决定的东西——无论是通过角色扮演，还是通过掷骰来决定。

## 通过角色扮演来解决

第一种（也是最好的）处理士气的方法就是不使用任何掷骰或者表格。这给予了 DM 最大限度的选择余地，并且能够防止不合逻辑的情况发生。在这种情况下，决定生物行动的方法是考虑它的目的和战斗的理由。

**缺乏智能与动物的智力水准的生物**通常是为了食物或者保护巢穴而发起攻击。这类生物很少会为了取乐而进行杀戮。

那些为了食物而发起攻击的生物会选择它们通常猎杀的东西。举例而言，山地狮子通常就不会猎食人类，它不会像对待鹿那样尾随并袭击人类。这些生物通常会让一群冒险者毫无阻碍地通过。只有当生物接近自己的巢穴时，它发起攻击的几率才需要被考虑到。动物常常会为了保护领地或幼体而战斗。即使它们已经参与到战斗当中，动物和其他的生物也很少会战斗至死。它们在狩猎的时候也当然也会逃跑——特别是在受到伤害的情况下。它们想要的是食物。如果不能很容易地取得食物，它们就会去别的地方尝试。通常来说，只有在它们受到逼迫、无路可逃，或者它们的幼崽受到威胁的情况下，这些动物才会舍弃自己的性命。



当然，在 AD&D 游戏中，如果是为了更多的戏剧性和惊险刺激感，生物也可以战斗到最后一口气。举例而言，就比如说一群角色看到一头灰熊堵住了他们前方的去路。他们没有选择明智地等待它离开，而是愚蠢地向它射了几箭。这激怒了这只野兽，它狂暴地向队伍发起攻击，给他们造成了巨大的伤害。在临死之前，它可以给他们好好地上一课。

**智慧生物**的动机则要比对食物和领地的需求复杂得多。它们的动机由 DM 决定。贪婪与憎恶，恐惧，自我保护和饥饿全都是动机，但这些动机并不值得为之而死。

智慧生物和 NPC 的动机可以用玩家角色的行动作为参考。他们在什么情况下会战斗至死？为什么会这样？他们通常在什么时候会选择撤退？

当然，NPC 冒险团队应该会以和玩家角色类似的准则行事。不管怎么说，他们关心的东西和玩家角色在很大程度上是相似的——赚钱和提高自己的实力。他们对送死可没有什么兴趣。

另一方面，某些狂热教派的成员可能会甘愿为了他们的目标而献身。不过即便如此，有少数人也会在最后一刻改变主意！

NPC 和智慧生物的士气也应该符合他/她/它的已知事实，并与其个性保持一致。如果和队伍在一起的某个 NPC 已经被刻画成一个懦夫，那么他可能不会乐意走进鬼门关。而另一个以其盲目忠诚而有名的角色或许会坚守阵地，为了保护他的朋友或者主人而死。选择有很多种，而 AD&D 游戏在选择是由人做出而非由骰子决定的情况下运行得最好。

## 士气的掷骰

有些时候，在持续跟踪所有参与者的动机和反应的过程中会发生很多的事情。在这种时候，就可以使用下面的这个系统来决定生物和 NPC 的士气。注意，永远不要在玩家角色身上使用这个系统！

**在以下的时间点为怪物或 NPC 做士气检定：**

- 敌人被突袭，但只在突袭后的第一轮
- 面对明显占据优势的势力
- 一个盟友被魔法所杀
- 团体中 25%的成员被杀
- 团体中 50%的成员被杀
- 在团体中 50%的成员倒下以后，一个同伴被杀
- 被他们的首领所舍弃，或者他们的首领被杀
- 与受到由于魔法保护而导致他们无法对其造成伤害的生物战斗
- 被命令进行一项极为危险而大胆的任务
- 受到诱惑（贿赂，有机会悄悄地溜走等）\*
- 被要求担任断后的角色，比如说掩护战术撤退
- 被指使用光或使用自己的强力魔法物品的充能 \*
- 被给予投降的机会（并且满足另一项士气检定的条件）
- 被完全包围

\* 在这种情况下，可以使用士气检定来判定他们到底是接受还是拒绝

显然，过分严格地执行上面的操作准则会导致不合逻辑的结果。而一旦玩家们了解到导致士气检定的条件，他们就有可能尝试滥用规则。比如说，他们有可能会向他们遇到的每个怪物劝降，因为他们发现士气检定有可能会得出对他们有利的结果。

不要让玩家们肆意妄为，也不要给骰子以高于逻辑和戏剧性的权力。当一群 1 级的玩家角色向一头古红龙提出劝降（显然是把宝押在一次骰运爆发上）的时候，别忘了常识是怎么说的：“这怎么可能！”



## 如何进行士气检定

表格 49 列出了各种生物的基础士气值，表格 50 列出了可能调整基础士气值的各种条件和情况。在进行士气检定的时候，要先找到最符合该生物的数值。再加上或减去符合情况的调整值。有些调整值是可以事先计算好的，比如说生命骰数。然后掷 2d10。

如果掷骰总数等于或少于士气值，则生物不受影响并可以继续战斗。如果结果大于士气值，生物就会陷入仓惶而逃，或者采取其他合乎情境的行动。

表格 49：士气值	
生物类型	士气
无智能的怪物	18
正常而和平的动物	3
正常而掠肉性的动物	7
动物智力水准的怪物	12
智力不全的怪物	11
低智商	10
典型的 0 级人类	7
暴徒	9
民兵	10
新兵或杂牌军	11
正规军队	12
精英军队	14
雇工	12
追随者	15

表格 50：情况调整值	
情况	调整值
被朋友抛弃	-6
生物失去了 25%的生命值 *	-2
生物失去了 50%的生命值 *	-4
生物陷入混乱	-1
生物与其痛恨的敌人战斗	+4
生物是守序的	+1
生物被突袭	-2
生物与法师或会魔法的敌人战斗	-2
生物的生命骰为 1/2 或更少	-2
生物的生命骰大于 1/2 但小于 1	-1
生物的生命骰为 4 至 8	+1
生物的生命骰为 9 至 14	+2
生物的生命骰为 15 或更多	+3
守卫家园	+3
在优势地形防守	+1
在同一轮内进行多次的检定 **	-1

与领导者的阵营不同	-1
最强大的盟友被杀	-4
NPC 一直受到照顾	+2
NPC 一直受到差劲的对待	-4
没有任何敌人被杀	-2
敌方数量高于我方三倍或更多	-4
我方数量高于敌方三倍或更多	+2
无法影响对手 ***	-8
盟友中有法师或使用魔法的生物	+2
* 或是一组失去了该百分比数目的怪物或生物。 ** 每次需要检定便-1。 *** 用魔法防护攻击或需要魔法武器方可攻击的生物或群体不包含在内。	

## 士气检定失败

当生物或 NPC 在士气检定中失败时，它们首先会关心的就是逃离导致这次士气检定的任何情况。如果它在战斗中被压制了，它就会尝试逃跑。如果队伍里的法师轰出了闪电束，它就会尽可能地远离他。如果个 NPC 或者怪物无路可逃而且它足够聪明的话，它就会趴在地上求饶——当然这是假设它觉得这个队伍比较可能会饶它一命。一只地精就不会对一伙嗜血的矮人投降，因为它知道那些矮人是怎么对待地精俘虏的！但是，如果此时凑巧有个看起来和善可人的人类在场，而且他能够保证自己的安全，那么这只地精就可能会投降。

陷入恐慌的生物所选择的逃跑方式的激烈程度要取决于 DM 的判断，以及调整后的掷骰结果超出基础士气值多少。如果掷骰结果和所需的数字很接近，那么生物可能会选择后撤并在附近寻找安全的地方。如果士气检定结果是明显崩溃了，那么生物就可能会忘掉所有事情、只顾埋头逃命，并且丢下所有可能会减慢其速度的东西。

守序的生物通常会以某种更有组织性的方式撤退——尽可能地维持队伍，或者至少全都逃往同一个地方。混乱的生物则倾向于溃散，跑向任何看起来安全的方向。

士气检定的范例：当玩家角色们一边劈开浓密的灌木丛一边前进的时候，他们撞上了 10 个正在大嚼烤鸟的豺狼人。两边都没有被突袭。队伍里的一个精灵用豺狼人的语言喊道：“投降吧，你们这些森林的害虫！你们在我们面前没有任何机会，而且我们可以不扒了你们的狗皮。”

DM 拒绝进行士气检定，因为豺狼人不知道自己的敌人是强是弱。此外，看到该遭遇中的可能性的 DM 认为它能够演变成一场颇具戏剧性的战斗。

豺狼人们咆哮着把他们的烤得很糟的食物丢到一旁。当中最高的那只豺狼人用当地语言吼道：“我想你错了，树上的小东西。我们会赢得战斗！我们会扒了你们的皮！”他举起一根巨大的硬头锤。随着这两个团队发起进攻，一场激烈的、真刀真枪的战斗开始了。

突然间，队伍的法师使用了魔法飞弹法术并杀掉了那只个头最大的豺狼人。现在 DM 开始进行士气检定，因为豺狼人的同伴被魔法杀死了，而且它们还失去了头领，因此需要应用合适的调整值。

DM 决定豺狼人是缺乏组织性的队伍——这是狩猎团，而不是战团。这使得他们拥有 11 的基础士气。豺狼人受到-4 的惩罚（混乱阵营，与法师战斗，以及同一轮内需要进行多次士气检定），调整后的结果是 7。

DM 掷两个 10 面骰，分别得到了 3 和 2，总数是 5。由于掷骰结果小于它们的调整后的士气，因此它们通过了士气检定并决定继续战斗。

在下一轮当中，玩家队伍里的一个 NPC 战士受了伤，失去了超过 25% 的生命值。DM 为这个雇工进行士气检定。他的基础士气是 12，但是受到了 -1 的惩罚（盟友中有法师 +2，受伤 -2，由于雇主是守序善良阵营，他是中立阵营而 -1），他的士气为 11。他的掷骰结果是 12——这不够好。他决定自己已经受够了并且逃离了战斗，尽管他没有走远，只是躲在树后从安全的距离观察战斗。

玩家角色不用掷士气检定，玩家们会自己为自己做决定。

## 受伤与死亡

有些时候，运气、技能、属性或抗力都无法阻止角色受到伤害。冒险的生活不可避免地伴随着风险，角色迟早都会受伤。

为了让角色能够显得英勇（也为了方便游戏的进行），在 AD&D 游戏中伤害是以一种抽象的方式处理的。所有的角色和怪物都有一定量的生命值。生物所拥有的生命值越多，它就越难被击败。

造成的伤害要从角色或生物的生命值当中减去。比如说，当玩家角色打中食人魔的侧头部、造成 8 点伤害时，这 8 点伤害就从食人魔的生命值总值里面减去，而不是单独对头部造成伤害，也不是将其在身体的不同部位之间分割。

生命值的损失是累计的，直到角色死亡或者有机会治疗伤口为止。

*帅哥科韦尔拥有 16 点生命值。一个兽人击中了他并造成 3 点伤害；15 分钟后，科韦尔遇到一个熊地精并受到了 7 点伤害，他一共受到了 10 点伤害。在得到治疗之前（通过自然回复或魔法手段），科韦尔都只剩下 6 点生命值。*

## 伤势

每当角色的攻击命中怪物，或者反过来角色被命中时，被击中的一方就会受到伤害，伤害的多少视武器和攻击方式而定。第六章的表格 44 列出了所有的武器在攻击小型、中型、大型目标时的伤害，这个伤害用骰子数来表示（如 1d8、2d6 等）。

当攻击命中时，就掷相应的伤害骰，把结果从目标的当前生命值里面减去。使用剑攻击的兽人造成和它使用的剑对应的伤害，而一头巨魔能够咬一次并造成 2d6 伤害，同时用它的带爪子的手撕抓一次并造成 1d4+4 伤害（DM 能够从怪物图鉴当中得到相关信息）。

有些时候伤害骰表示为骰数加上 +1 或更多的奖励；刚才说的巨魔的爪子攻击就是一个很好的例子。这个奖励有可能是来自高力量值或魔法武器，也可能单纯是因为这个生物的攻击凶狠而残忍；它被加在骰子掷出的任何结果上面，以确保这次攻击无论如何都能造成一定程度的最低伤害。同样地，伤害上也可能会有负的惩罚，但任何成功的攻击造成的伤害都不会因此低于 1 点。

有时候，一次攻击表示为一个掷骰和一伤害个乘数。这时候先掷出掷骰数字，然后将结果乘以给出的倍数，得到最终造成的伤害值；这种情况主要发生在背刺的时候。在造成倍数伤害时，只有武器的基本伤害加倍计算。由力量值或魔法导致的伤害奖励不会加倍，而是加在掷出的伤害加倍后的总数上。

## 特殊伤害

被武器或者怪物击中并不是能令角色受到伤害的唯一途径。事实上，对于可怜而不幸的玩家角色来说，这个世界上满是危险，DM 时不时就会十分开心地让其中一些危险跳到他们头上。下面列出的是这当中相对麻烦的一些危险。

## 坠落

玩家角色有一种令人称奇的（而对于 DM 来说则是令人发笑的）癖好：他们总是倾向于从什么东西上面掉下来，通常来说是从非常高的高度，而且几乎每次都落在什么坚硬的表面上。尽管坠落本身没有什么害处，但抵达终点时的急剧停止往往会造成伤害。

当角色跌落时，他每下落 10 英尺就受到 1d6 伤害，最大达到 20d6（在游戏中，可以认为这是极限速度下的伤害）。

这种方法很简单，它提供了游戏中所必要的一切真实性。坠落的距离并不是决定角色会受到多少伤害的唯一因素，落体和地面的弹性、着陆的角度、冲击波在落体中的传导、傻瓜的好运气和其他等等的因素都可能造成影响。

有些人确实曾经从极高的高度落下并生还，虽然这极为罕见。当前的记录保持者维斯娜·乌洛维奇在 1972 年从 33,330 英尺的下坠中生还，尽管她受到了严重的伤害。而尼古拉斯·S·阿尔科马德在没有降落伞的情况下坠落了 18,000 英尺——差不多 3.5 英里——并且着地时毫发无伤！

## 麻痹

被麻痹影响的角色或生物，在法术持续期间会完全无法动弹。目标可以呼吸、思考、看和听，但没办法以任何方式说话或移动。不过，目标仍然可能进行启动魔法物品或天生能力而所需的连贯思考。

麻痹影响的只是身体的运动神经机能，对于强力的生物来说并不必定是致命的一击；但它在对付飞行生物时可以十分强力。

*冒险者们遭遇了一只眼魔，这是一种能够使用从它的许多眼睛当中散发的魔法力量的可怕生物。*

*战斗开始几轮之后，队伍里的牧师对它施展了怪物定身术并麻痹了这个生物。麻痹的眼魔依然可以使用它的眼柄的类法术能力，也能进行移动（因为它能够任意使用漂浮术）。但是另一方面，它不能再移动眼柄进行瞄准了。由于在它被麻痹的时候它的所有眼柄很可能全部朝向前方，冒险者们聪明地在它的周围散开成一个圈，这样它在试图攻击其中的一两个人的同时不得不把后背暴露给其他人。*

## 能量吸取

作为由强力的亡灵（和其他特别令人讨厌的怪物）拥有的特性，能量吸取是一种特别可怕的力量，因为它能够导致一个或更多经验等级的丧失！

当角色被拥有能量吸取能力的生物击中时，他受到通常的伤害，此外还会失去一个或更多等级（并且因而也失去生命骰和生命值）。每失去一个等级，根据角色的职业掷相应的生命骰，并且将结果从角色的总生命值当中减去（如果有的话，也减去相应的体质奖励）。如果角色从失去的等级当中取得的是固定的生命值而不是一次掷骰，失去的生命值也据此调整。调整过后的生命值就是角色现在的最大生命值了（也即是说，因为能量吸取失去的生命值不视作伤害，而是永久性失去的）。

角色的经验值下降至他的新等级（被吸取的）的最低所需经验与下级最低所需经验的中点。

兼职和转职角色首先失去他们的最高的等级；如果两个职业的等级相同，则优先失去需求较多经验的那个等级。

玩家立即失去他之前的等级赋予的所有能力和特殊能力，包括法术；角色必须立刻忘记超出角色的新等级所允许限度的法术。除此之外，法师还会失去他法术书中所有他现在的等级不能施展的法术，不再能够理解它们。当他重新获得等级的时候，他必须重新掷骰以决定他能否重新学习某个法术，无论他是否曾经知晓它。

如果角色被抽取到 0 级但生命值依旧是正值（也即是仍然活着），他的冒险生涯就结束了。他不能再重新取得等级，失去所有职业等级赋予的优势。这个冒险者变成了一个普通人。复原术或祈愿术能够让角色继续他的冒险生涯。如果 0 级角色再次受到能量吸取，他就会立刻死亡，无论还有多少生命值。

如果角色被抽取到 0 级以下（也就是被这个亡灵杀死了），他会作为和杀死他的亡灵同类的亡灵，在 2d4 天内重返人间。这个刚刚复生的亡灵拥有和它生前同样的角色职业能力，但它的经验只有与杀死它的亡灵遭遇开始时候的一半。

这个新的亡灵会自动成为 NPC！他的目标和野心都和他曾经拥有的那些是彻底相反的，现在他对曾经的队友，那些在他最需要的时候背叛他的懦夫抱有的只有憎恨和蔑视。事实上，他现在的主要企图之一，就是毁灭他曾经的同伴，或者尽可能多地给他们制造痛苦。

除此之外，这个新的亡灵 NPC 还处于杀死它的亡灵的完全支配之下。如果这个主人被杀死了，它的仆从就能通过它们从别人身上能量吸取来的每个等级获得 1 个生命骰，直到它们达到它们所属的亡灵种类的生命骰上限。达到生命骰上限后，这些亡灵就能制造它们自己的仆从（当然，是通过杀死角色）。其他的玩家角色能够采取一些行动来防止被杀的同伴变成亡灵，具体的步骤则根据亡灵的种类各有不同，在怪物图鉴当中的每个怪物条目下对此进行了解释。

## 毒素

这是一种玩家角色们最常面对的危险。咬伤、刺蜇、致命的药剂、毒酒和变质的食物，所有这些都在恶毒的法师、邪恶的刺客、可憎的怪物和糟糕的旅店主人的手中等待着角色们。蜘蛛、蛇、蜈蚣、蝎子、翼龙和某些巨型青蛙也都拥有对角色而言致命的毒素。聪明的英雄们很快就会学会尊重和敬畏这些生物。

不同的毒素具有的毒性天差地别，而且它们的毒性往往会被夸大。广受畏怖的黑寡妇蜘蛛在美国大概每隔一年才造成一例死亡；而响尾蛇的袭击大约只有 2% 是致命的。

另一方面，也有些天然的毒素是极为致命的；不过幸运的是，这类毒素通常都极为稀罕——金色箭毒蛙、细鳞大班蛇和石鱼（毒鲉）都能分泌具有极高致死性的毒素。

除此之外，毒素的效果如何也依赖于它是以何种方式被传递的。最常见的情况，它必须通过叮或咬进入血液循环当中。其他的一些毒素则只在被吞咽下去后才有效；刺客们喜欢把这些掺进食物里面。然而目前为止最危险的类型则是接触毒素，它只要接触到皮肤表面就能见效。

表格 51 以三个因素而对毒素进行评价——方式、发作和毒性。这些在游戏中经常出现的毒素，例如巨蜈蚣蜇咬的毒素，为了方便都给出了具体的评级。此处没有列出毒素的名称，因为这既不是一篇科学文章，也不是关于许多动植物的致命天性的入门读物。

表格 51：毒性			
等级	方式	发作	毒性
A	注入	10-30 分钟	15/0
B	注入	2-12 分钟	20/1-3
C	注入	2-5 分钟	25/2-8
D	注入	1-2 分钟	30/2-12
E	注入	立即	死亡/20
F	注入	立即	死亡/0
G	摄入	2-12 小时	20/10
H	摄入	1-4 小时	20/10
I	摄入	2-12 分钟	30/15
J	摄入	1-4 分钟	死亡/20
K	接触	2-8 分钟	5/0
L	接触	2-8 分钟	10/0
M	接触	1-4 分钟	20/5



N	接触	1 分钟	死亡/25
O	注入	2-24 分钟	麻痹
P	注入	1-3 小时	虚弱

**方式：**这是一种新的机制，毒素在正常情况下为了充分生效而必须以该方式使用。注入和摄入的毒素不会因接触而生效。接触毒素即使以吞咽或注入的方式来使用都仍会充分生效，因为这两者都是接触的一种形式。注入或摄入的毒素在以互换的方式投毒时仅产生一半的效果，如果豁免检定失败则受到的伤害减半，如果通过豁免检定则不会受到任何伤害。

**发作：**大多数毒素都需要时间来以它们的方式通过身体系统到达它们影响的部位。发作是在感觉到毒素效果之前的这段时间。立即生效的毒素在毒素被使用后就会立即感觉到。

**毒性：**斜线前的数字列出了豁免检定失败时会失去的生命值。斜线后的数字列出了成功通过豁免检定会受到的伤害（如果有的话）。当列出的是“死亡”时，受害者会因为立即失去所有生命值而死。请注意，在某些情况下，一名角色可能成功通过豁免检定但仍死于生命值损失。

并非所有的毒素都需要造成伤害。另外两种常见的毒素效果是让受害者麻痹或虚弱。

麻痹毒素能够使角色在 2d6 小时内无法动弹。他的身体会变得僵硬，让别人难以挪动他。角色不会因为毒素而遭受其他的负面效果，但他的这种状态可能会给他的同伴造成不少麻烦。

衰弱毒素会使角色在 1d3 天内变得虚弱，在这段时间里角色的所有属性值都被减少到一半，所有应该加到攻击检定、伤害、防御等级等等上面的调整值都使用降低后的属性值的。其次，角色的移动力降到通常情况下的一半。最后，角色在这段时间里不能以通常或魔法的手段回复，除非毒素被中和或者虚弱状态超过持续时间。

## 治疗中毒者

幸运的是，有很多种方法都可以治疗中毒者。有好几个法术都能提供帮助：它们可以延缓发作时间，从而为角色争取得到进一步救治的机会，或者完全清除毒素。

然而，治疗法术（包括治疗术）不会阻止毒素的扩散与恶化，而中和毒素也不会恢复因为中毒而失去的生命值。另外，拥有草药学熟练的角色可以采取减少中毒风险的措施。

## 创造新毒素

运用这三种基本特征——方式、发作和毒性——并且记住某些毒药的虚弱和麻痹效果，就可能创造出新品种的毒素。

然而，使用新的毒素和有毒生物时要极其谨慎，特别是在跟低级角色们打交道时。与大多数其他的角色受伤的方式不同的是，中毒的角色的生死往往取决于一次掷骰的结果。公平对待角色是至关重要的，否则他们的玩家将很快失去对游戏的兴趣。

## 特定部位创伤（可选规则）

在 AD&D 游戏的战斗系统当中，是不需要用到具体的伤势的——伤疤、骨折、断肢等等。而且在大多数情况下，它们也不应该被用到。请记住，这是个奇幻冒险游戏。如果角色们会在战斗和冲突当中受到和现实生活一样的创伤效果，他们很快就会成为战役世界上最悲惨而不幸的角色。当你的角色由于从 15 英尺高的墙上摔下来而导致腿脚折断和肩膀脱臼的时候，你是很难兴奋起来的。因此，我们并不建议让角色受到特定部位创伤。一般情况下，只要使用基本的生命值规则就可以了。

## 这个创伤是必要的吗？

在把特定部位创伤加入到战役之前要考虑所有的因素。如果像断臂这样的创伤是可以被治愈的，那么

治疗的时间是多长？当手臂被治疗的时候，角色会受到什么影响？有没有快速愈合的方法？当玩家的角色是个残疾人时，他还能玩得高兴吗？只有在考虑过这些问题之后才能使用特定部位创伤。

DM 可以使用特定部位创伤来降低角色的属性值。队伍里的某个成员可能会得到一条突出的伤疤，而这会降低他的 1 点魅力。虽然在这种情况下，你要解释为什么伤疤有这种效果——正如伤疤在某些情况下确实可以突显某人的个性。它可以使他看上去更粗犷，更神秘，更沧桑，更有吸引力，所有的这些东西都会增加角色的魅力。类似地，可以用某个角色失去手指或眼睛作为借口，从而降低其过高的敏捷。而失去手臂则可能会导致力量的降低（以及各种其他的后果）。

不要过多地使用这种简单粗暴的方法来控制玩家。玩家们对他们自己的角色是有感情的；他们对自己的角色有自己的设想和习惯的扮演方式。如果你对此过多地横加干涉，你就可能会发现你的玩家抛弃了你的战役。

在合理的范围内，在角色的身体上留下一点小痕迹并没有什么问题。这可以促进良性的角色扮演。它会增加角色的独特性，使玩家的战士、法师或任何角色变得更具个性。一道疤痕，一个眼罩，或者一点点跛都可以让角色变得更特别，从而扮演起来也更有趣味。

但在这种情况下，伤残效果是为了个性化角色，而不是为了惩罚玩家。在这么做的时候你需要尽量公正，并且记得问自己这个问题：“我想扮演这样的角色吗？”如果答案是否定的，那么玩家很可能也不会想扮演这样的角色。不要把生理障碍强加给玩家——他们的角色所面对的挑战已经够多了。

## 治疗

当角色受伤时，他的玩家自然会想要让他得到治疗。角色可以通过自然的或者魔法的手段来回复伤害。自然恢复相对缓慢，但所有的角色，不论是什么职业，都能以这种方式治疗；而魔法治疗则不一定能为角色所取得，视当下是否有可用的施法者或魔法装置而定。治疗永远不可能使角色获得比他的最大生命值上限还多的生命值。

### 自然治疗

角色每休息一天，就能够自然回复 1 点生命值。休息在这里的定义是少量活动——不能是比骑马或从一个地方移动到另一个地方更费力的行动。而战斗、恐慌地逃跑、举起沉重的圆石或者任何其他体力劳动都会阻碍回复，因为这会拉扯旧伤口，甚至可能使它们重新裂开。

如果角色能够彻底地卧床休息（一整天之内什么都不做），他可以每天治疗 3 点生命值。每卧床休息一周，角色可以把体质对生命值的奖励（如果有）加到他在这一周获得的基础的 21 点（每天 3 点）生命值回复量上。

上面的两种情况都假定角色获得了足够的食物、饮水和睡眠。如果没有这些东西，那么角色在这一天就不会恢复任何生命值。

### 魔法治疗

治疗法术、治疗药剂和类似的魔法装置能够可观地加快回复的过程。这些魔法的治疗手段的细节可以详见于本书中的法术详述和 DMG 中的魔法物品部分。这些治疗手段会立即闭合伤口、恢复精力——它们的效果是立竿见影的。

魔法治疗在战斗当中或者在准备面对具有威胁性的遭遇时是特别有用的。然而你要记住，敌人和玩家角色一样，也可能拥有魔法治疗手段——某位邪恶的高阶祭司就很可能为他的追随者和保镖准备了治疗法术。就其本身而言，治疗这个行为并不具有善良或者邪恶的性质。

记住，在任何情况下角色都不可能治疗到比他本身的最大生命值高出哪怕 1 点。举例而言，一个角色可能有 30 点生命值，并且在战斗中受到 2 点伤害。过了一会儿他又受到 1 点伤害，使当前生命值降到了 27。无论使用什么治疗手段，他都不可能被治疗超过 3 点生命值，额外的回复量都会损失掉。

## 草药学与与治疗有关的熟练

角色能够从草药学和医疗熟练当中获益。这些技能的说明可以在 *玩家手册* 的第五章找到。

## 角色死亡

当角色的生命值降到 0 的时候，角色就会死。此时角色会立即死亡，并且无法做任何事情，除非有什么专门的魔法效果需要被优先考虑。

### 死于中毒

毒素在某种程度上会让情况变复杂。中毒而死的角色体内有可能仍旧残留着毒性。

毒素会在角色死亡之后的 2d6 小时内仍然保留活性。如果想在这段时间内复活角色，必须在将角色复生之前先以某种方法中和毒性。如果没有这么做的话，角色在进行复生存活检定后（参见本章后面“复活死者”部分，并且假设掷骰成功），他必须立刻再进行对抗毒素的豁免检定，否则仍需依照通常的规则而受到他体内毒素的所有效果。对于这部分角色而言可能只是造成一点伤害，但其他角色就很可能在复活后的几秒之内再死一次！

### 死于重伤

角色不仅是在生命值降到 0 的时候会死，他也承受着在受到大量的伤害时可能猝然死亡的风险。如果角色从一次攻击中受到 50 点以上的伤害，他必须通过对抗死亡的豁免检定，否则就会死亡。

这只适用于伤害来自于单次攻击的情况。在一轮内的多次攻击总共造成 50 点伤害的情况下，角色无需进行该豁免检定。

举例来说，当角色从龙息中受到 72 点伤害的时候他会需要进行豁免检定，但如果 8 个兽人在一轮内对他造成了 53 点伤害的话他就不用进行豁免检定了。

如果成功通过豁免检定，角色就仍然存活（当然，除非这 50 点伤害把他的生命值降低到 0 以下！）。如果豁免失败，角色就会因为他的身体受到的极度强烈的冲击而立刻死亡，生命值也被降低到 0。

不过，角色在这之后仍然可以以通常的方式复活。

### 必死无疑

在某些情况下，死亡是无法避免的，无论角色还有多少生命值。

比如说角色可能被锁在没有出口的房间里，而一块 50 吨重的天花板落下来把他压扁。他也有可能被困在无法逃脱并注满酸液的盒子里面。这些只是极端的例子（当然也极其恐怖），但它们在幻想世界里面是有可能真的发生的。

作为通用的指导性原则，必死无疑的情况是应该被避免的，因为角色总是应该有一些机会来逃离绝境——这最好是让他使用自己的常识和智慧。这既能够维护玩家的利益，也有助于维护他们对 DM 的信任感。

但是，如果发生了必死无疑的情况，然后角色因此而死，你也没有必要让玩家通过多次扮演这种情况来逃离绝境。让玩家尝试合理（甚至是真正英勇）的逃生方法。如果这些方法失败了，那就简单地告诉玩家他的角色死掉了。难逃一死的角色被假设为失去其所有的生命值。

### 复活死者

治疗和回复法术对于死亡的角色是没有效果的——只有死者复活或者复生术（或者能够达成与这些法术相似效果的装置）能再次赋予他生命。每次角色被复活，玩家都必须根据角色的当前体质值进行复生存活检定（见表格 3），如果掷骰成功（即玩家掷出和复生存活几率相同或更高的结果），角色就会像法术或装置所描述的那样重获生命。

以这种方式被复活的角色体质会永久降低 1 点。这有可能会影响他在此之前获得的生命值。

每当角色的体质奖励降低，角色的总生命值就会降低相应的数值（失去的体质奖励乘以角色的享受了这个额外奖励的等级数）。当角色的体质降低到 0，角色就再也不能被复活了。他会被永久地移除出游戏。

## 濒临死亡（可选规则）

你可能会发现你的战役变得太过凶险。玩家角色死得太多了。如果发生了这种情况，你可能会想要让角色在短时间生存下来，即使他们的生命值已经降低到 0 或甚至更低。

如果这个规则被使用的时候，角色可以存活直到他的生命值被降低到-10 为止。然而，当角色的生命值降低到 0 的时候，他就会倒在地上不省人事。

在这之后，角色每轮都会自动失去 1 点生命值。他能不能活下来得要看他的队友们能否迅速地采取对策。如果他们能够在角色的生命值降至-10 之前赶到他身边，并至少花费一轮的时间来处理他的伤口——止血之类的，角色就不会立即死亡。

如果队友所采取的行动就只有包扎伤口，那么受伤的角色虽然不会再每轮失去 1 点生命值，但也不会恢复生命值。他仍然是失去意识的状态，并且对可能受到的后续攻击毫无防备。

如果有人对他施展了某种治疗法术，角色的生命值会立即恢复到 1 点——但不会恢复更多。在他得到至少一整天的休息之前，更多的治疗对他而言没有任何效果的。直到那时为止，他都会处于虚弱的状态当中，无法战斗且几乎不能移动。他必须经常停下来休息，不能施展法术（濒死的冲击将它们从他的脑海中抹消掉了）且通常都处于神志不清的高烧之中。他能够做到的最多也就是移动和勉强进行有点接不上的对话，仅此而已。

如果角色被施展了治疗术，法术会正常地回复他的生命值，且他的健康状况和精神状态都会是完全正常的。但是，他可能知道的任何法术仍旧会从他的记忆里面被抹去（即使是这个强大的法术也抵消这种体验所产生的冲击）。

## 不同寻常的战斗场合

尽管绝大多数的冒险者都会把大部分的时间花在用他们的双脚站在坚实而可靠的大地上，也就是在常识和通常的战斗规则能够适用的范围内度过他们的大部分时间，但是，玩家角色们可是在一个奇幻世界里面运作。

玩家角色们迟早都将会进攻一座城堡、从马背上跳下来，或学习如何驾驭一头奇特的飞行生物。他们最终都会整好行装、向某种稀奇古怪的领域进发，在这些通常的物理法则所不能适用的环境冒险。在这里，你会找到在一些适用于常见或不那么常见的战斗场景的规则和指引。

## 攻城武器伤害

玩家们经常会遇到一下情况，其中最为重要的是攻陷一座要塞。在这种情况下，相对于玩家们和他们的对手在“单打独斗”中得到的刺激感和荣誉感而言，攻城战术的整体使用应该是次要的。换句话说，战争应该只是玩家们行动的舞台背景。一场持续了十六个月的攻城可能很真实，但这并不有趣！

在一场攻城战斗中，最关键的时刻就是当城墙面对直接攻击的时候。尤其是在真实的角色扮演冒险里面。下面的表格是对破坏城墙过程的简化。



在使用表格的时候，DM 需要确定城墙的类型和表格上面的哪种类型最为接近。然后分别参考攻击的类型并在表格上查找结果，接着掷 1d20。如果掷骰结果高于所需的数字，那么这次攻击就没有造成什么显著的伤害；而如果掷骰结果低于所需的数字，城墙就会开始受到破坏。

豁免检定的结果比所需的数字每少 1 点，建筑物就会失去 1 立方英尺的结构。例如，如果一道 10 英尺厚的石墙的豁免检定结果比所需的数字少 6 点，它就会失去相当于 6 立方英尺的部分结构（也就是被打出一个 2 英尺宽、3 英尺高和 1 英尺深的洞）。

表格 52：建筑的豁免检定					
攻击形式	墙的类型				
	坚石	柔石	泥土	薄木	厚木
弩炮（Ballista）	2	3	4	10	5
巨人的拳击（Giantfist）	3	4	7	16	9
小型投石机（Smallcatapult）	4	8	5	17	9
攻城锤（Ram）	5	9	3	20	17
螺旋或钻头（Screwdrill）	12	15	16	20	12
大型投石机（Largecatapult）	8	11	10	20	13

### 骑乘战斗

在马背上（或者飞龙、独角兽、飞马之类的生物背上）战斗与站在坚实的地面上战斗是完全不同的事情。战士们必须先对付他们的坐骑——具有不可预测性、有时候容易受惊的生物。此外，在马背上战斗还需要使用和步战不同的战术。

### 受训的坐骑和未受训的坐骑

受过战斗训练的坐骑（比如重型战马）几乎不会出现什么问题。角色可以在骑乘战斗中使用这些坐骑而不承受任何惩罚。但是，没有受过特殊的战斗训练的马匹很容易会因为喧闹和混乱而受惊。

那些在未受训练的生物背上作战的角色会在命中率上受到-2 的惩罚，因为他们不得不花费许多时间来试图维持对坐骑的控制。

**惊慌：**每当坐骑受伤或者受到某种突发情况的惊吓（比如说当骑手或附近的其他人被闪电束法术击中的时候），骑手都必须进行骑乘熟练检定。

如果检定失败，坐骑就会陷入惊慌之中，以它的 1/2 的通常移动力载着骑手乱跑。虽然坐骑在惊慌乱跑时的方向或多或少是随机的，但它通常还是会往前跑，除非这会让它直接面临危险。如果它无法逃跑，陷入惊慌的坐骑会不受控制地后退或者抬起后蹄跳跃。

没有骑乘熟练的角色会自动失去对陷入恐慌的坐骑的控制，而熟练于此的角色则可以每轮一次地尝试重新控制坐骑。无论骑手是否拥有熟练，坐骑的惊慌都只会持续 1d4 轮。

### 在马背上进行战斗

在骑乘战斗中，角色攻击比他的坐骑更小的生物时可以得到+1 奖励。因此，骑着马的人在攻击所有中型生物（比如其他的人类）的时候都可以获得+1 奖励，但是他在攻击其他骑手或者巨人的时候就不会获得这个奖励。步行作战的人在攻击马背上的骑手时会受到-1 的惩罚，但是这个惩罚并不适用于针对坐骑进行攻击的情况。

**骑枪**是骑手的首选武器。然而，所使用的骑枪类型（轻型、中型或重型）不能大于所骑乘马匹的体型（轻型、中型或重型）。



中型和重型骑枪的攻击威力主要来自于坐骑的动量。它们自身并不能造成多少显著的伤害。单纯地用重型骑枪去戳刺他人并不会产生什么明显的效果。因此，这些武器在有足够的攻击空间时是最为有用的。

在战斗的第一轮中，骑手可以用重型或者中型骑枪进行攻击。但是，骑手必须在此后脱离接触（最有可能的就是继续经过他的对手）并调转马头，然后再次冲锋。这一系列的行动要花费一整轮。因此，在最好的情况下，骑手每隔一轮就可以用骑枪攻击一次。

如果骑手想要在近距离继续战斗，那么他就必须把骑枪扔到地上，然后再拔出另一把武器。骑枪通常都被用于第一次攻击，然后就会被丢弃，让位于剑或硬头锤等武器。

另一件需要被记住的事情是，骑枪在使用的时候很容易会被折断。重型和中型骑枪的材质是相对缺乏柔韧性的，DM可以在它们每次成功命中的时候都进行物品的豁免检定（碾压）。轻型骑枪具有相当的弹性（竹和藤是常见的材料），只有在调整后的攻击检定结果刚好等于所需命中值的时候才需要进行物品的豁免检定。

**远程攻击**在移动中的马背上是有可能进行的，但射手必须是熟练的骑手。即便如此，对于那些普通熟练的角色而言，在马背上也只能使用短弓、复合短弓和轻弩来进行射击。

那些专精于长弓（如果使用了这个规则）的人可以用它来在马背上射击。重型弩可以在马背上进行一次射击，但是骑手无法对其进行装填，因为填装重弩所需的支撑力和拉力在马背上的时候是不够的。

如果坐骑停止不动，骑手可以正常地进行射击（使用正常的射速和命中率）。而在移动中进行射击的时候，骑手的射速会降低1。因此，每回合2次的射速会变成每隔1轮才能攻击1次<sup>20</sup>，依此类推。

此外，表格 53 中还列出了移动距离对攻击检定的调整。

表格 53：骑射	
坐骑当前的移动	调整
无移动	0
低于 1/2 的通常移动力	-1
1/2 至 3/4 的通常移动力	-3
高于 3/4 的通常移动力	-5

### 从马背击落骑手

马上战斗的另一个重大的危险与困难就是骑手被击落到马背下的风险。对手有好几种方法可以做到这样的事情。

**杀死坐骑：**这是个残酷而有效的方法。只要马匹死亡（通常这是个更容易的目标），那么骑手就肯定会落马。因为这时马匹会自动倒地。

如果骑手拥有骑乘熟练，他能够以成功的骑乘检定来让自己安全地着地。否则他就会摔在地上并受到1d3点伤害。在摔落的那一轮，角色无法进行任何行动，因为他必须花费一整轮恢复并从地上爬起来。

**套住骑手：**这是在不伤到坐骑的情况下将骑手扯下来的更为英勇的方法。即使是从强盗的角度来说，这也是一种更可取的方法，因为他们更乐意得到活着的马匹。

某些武器（比如套索）可以把骑手从疾驰的坐骑上拽下来。不过，拥有骑乘熟练的骑手可以尝试急停，在绳子被拉到极限之前让马停下。如果检定成功，那么马就会在绳子拉紧之前停下，这样骑手就能够继续停留在马鞍上面，虽然他仍然处于被套住的状态中。

<sup>20</sup> 在移动中进行远程攻击通常会使射速减半，因此这里的射速是在降低1后再减半，结果为1/2。

无论这个检定是否成功，拿着套索的人或怪物都必须进行力量检定，他每比骑手大一个体型就会在这次检定中获得+3 奖励（或者如果他比骑手小，每个体型差距就会导致-3 的惩罚）。

在这个时候，20 是必定失败，而 1 必然是成功——除非 DM 决定掷骰结果应该是反过来的。如果这次检定成功，那么绳子就会留在他的手上，而骑手会被拽下来。如果这次检定失败了，那么站在地上的攻击者就被拽倒，甚至有可能被拖拽着一路往前。

**武器的冲击：**骑手也可以被各种武器的冲击力所击倒。每当骑手使用长度大于 3 英尺的武器攻击另一个马背上的角色并掷出 20 的时候，另一个角色都会被打落马鞍，并受到 1d3 点伤害（如果是从普通的马背上摔下来）。

使用 10 英尺或更长的武器的步兵也有同样的机会。拥有骑乘熟练的角色可以通过成功的熟练检定来继续停留在马鞍上。

**凌空飞扑：**最后，在马背上的人可以尝试通过一次攻击检定来扑向另一个骑手。

如果攻击检定失败，则攻击者摔落在地并受到 1d3 点伤害（DM 可以决定让他受到更多伤害，如果坐骑比马更大）。

如果攻击检定成功，则目标必须成功通过敏捷检定才能继续留在马鞍上。如果成功通过这次检定，那么骑手会仍然停留在马背上，但攻击者也会悬挂在他的身旁，脚悬在刚刚离地的高度。如果攻击检定通过而敏捷检定失败了，骑手和攻击者都会摔落到地上。

步兵也可以尝试把骑手拖下来。在这种情况下使用压制规则。

## 空中战斗（竞赛规则）

乍眼一看，空中战斗似乎和地面战斗也没多大区别。唯一的不同是地面可能在脚下 10 英尺到 100 英里（或者更远！）之间的任何地方。然而，正是这些差异导致了一系列特殊的问题和影响，而这些东西在地面的战斗中是永远也不会需要考虑到。

最大的区别，就是每个人（除了拥有少数罕见的拥有悬停能力的生物）都必须持续往前移动。停止飞行的下场就是坠落，而这通常会导致灾难性的后果。简单来说就是，两个飞行生物是不可能原地站桩战斗的。

战斗是在一连串的空空中交汇中进行的，每个生物都在试图向对方发起俯冲、攻击、变换方向、在对方反应之前转回来。相对于通常的战斗，空中战斗中的速度和机动性是更为重要的因素。

另一个很大的区别就是，空中战斗是在三维的空间中进行的。尽管对于生活在天空中的生物来说这并不值得吃惊，但对于只习惯于二维战斗的生物来说，这经常会导致战斗计划和战术出岔子。

在空中，攻击有可能从前方、侧面、上方、背后、下方或者介于这之间的某个方位袭来。骑在飞马背上的圣武士可能会发现一群鹰身女妖正在同时从前方的高处、右侧的低处、后方的高处、甚至还有头顶的正上方向他扑来。显而易见，在地面上能起到作用的标准攻防策略几乎帮不上他的忙。

有两种处理空中战斗的规则：竞赛规则和可选规则。竞赛规则可以在任何情况下使用，但它的效果在很大程度上都依赖于 DM 的描述和玩家的想像力。可选规则提供了一个更细致的使用模型进行空战的规则。下面为竞赛规则的部分。

## 机动性等级

在空中战斗里，一个生物能够多快地进行转向是个很重要的因素。为了衡量这一点，所有的飞行生物都有一个从 A 到 E 的机动性等级（A 是最好的）。在一般情况下，拥有更好机动性的生物可以更频繁和更有效地发起攻击。

**机动性 A** 的生物几乎能够完全控制它们在空中的行动，天空是它们的家。它们可以像正常人在地面上行走那样随意地转向、急停和原地悬停。对于它们来说，飞行和走路或者跑步是一样的。

机动性 A 的生物可以在一轮中面对任何一个指定的方向，并且它们在空中是几乎不可能被战胜的。对它们来说，在空中战斗和在地上战斗没有任何区别，因此它们每轮都可以都发起攻击。这个等级的生物包括了来自气元素位面的生物，以及那些不依赖于翅膀、而是通过魔法来进行飞行的生物。

**机动性 B** 的生物是所有拥有翅膀的生物中最为灵巧的，虽然它们在行动上并没有 A 级生物那么毫不费力。它们可以原地悬停，而且是仅有的无需在战斗中持续向前移动的有翼生物。

这些生物可以在一轮中进行 180 度的转向，因此它们可以每隔一轮与对手交汇一次。这个机动性等级包含了皮克精、小妖精、风神怪和大多数的巨型昆虫。

**机动性 C** 包含了多数正常的鸟类和飞行魔法物品。它们必须以至少一半的移动力维持向前的惯性（尽管某些魔法物品不受这条规则的限制）。这个等级的生物可以在一轮中转向最多 90 度，并且每两轮可以与对手进行一次交汇。石像鬼和鹰身女妖都属于这个等级。龙的身躯虽然很庞大，但却拥有着惊人的机动性，它们也属于这个等级。

**机动性 D** 的生物要达到最高速度需要更多的时间，而且它们也需要更大的空间进行回旋。它们必须以至少一半移动力的速度维持向前移动，并且每轮最多只能转向 60 度。飞马、无齿翼龙和狮身人面兽属于这个等级。

**机动性 E** 包含的是那些无法灵活移动的体型庞大或笨拙的飞行生物。这类生物必须以至少一半的移动力飞行，在一轮里面最多能够转向 30 度，因此，它们要 6 轮才能进行一次交汇。这个等级包含了大鹏和其他极度庞大的飞行生物。

## 悬浮

悬浮的生物并非是在真正地飞行，它们的移动通常受限于上下移动。能够自由移动的悬浮生物被视作拥有 A 级的机动性。除此之外的情况下，这种能力通常不会赋予任何机动性，因此也不会被归属到某个机动性级别当中去。

## 高度

出于各种各样的原因，参战者彼此之间的相对高度是很重要的，但是在战斗中它几乎不会产生什么实际的影响。如果飞行生物想要互相攻击的话，它们就必须得在相同的高度上飞行。如果这些生物中的一个试图逃跑，而其他的不去追逐，那么他就可以逃走了。简单直接。

但是，高度会影响可以采取的行动。在 DM 听玩家们描述他们想做的行动、决定生物和 NPC 反应的时候，他应该记住以下的基本规则。

生物不能向那些处于更高位置的生物发起冲锋，但后者可以对其俯冲并得到冲锋的奖励。

只有拥有天生武器的生物或者使用“L”等级的武器——比如骑枪——的骑手，可以攻击位置低于自己的生物。从下方发起的攻击会受到-2 的惩罚，因为触及和攻击的角度会不利于战斗。

## 战斗流程

空中战斗是建立在机动性之上的。在飞行生物彼此战斗时，比较不同参战者的机动性等级。如果所有参战者的机动性都是相同的，那么只需要正常处理战斗就可以了。如果不同的参战者的机动性不同，那么拥有更好机动性的生物会获得一些优势。

机动性每相差一级，机动性更好的飞行生物就从它的先攻掷骰当中减去 1。它的机动性优势使得它能够更快速地进行攻击，并且更容易攻击那些难以防御的位置。

**喷吐武器**在空中比在地面上更容易引起问题。使用喷吐武器的生物会发现它们的喷火范围受到了限制，这使得喷吐攻击变得更难使用。特别是龙，它们会发现自己的喷吐武器在往前飞行时难以向侧面和后方的目标发起攻击。

位于使用喷吐武器的生物前方 60 度范围内的生物正常进行对抗喷吐武器的豁免检定，而在这个角度之外的生物在进行豁免检定的时候获得+2 的奖励。

**远程攻击**在空中也会变得难以使用。乘坐在飞行生物或者魔法装置上面的角色会承受骑乘战斗中进行远程攻击的所有惩罚。悬停时与站在原地不动相同，骑手的远程攻击不会受到惩罚。

处于悬浮中的角色在进行远程攻击时会受到累计的每轮-1 惩罚，最多-5。悬浮并不是某种稳定的射击平台，而且远程攻击的后坐力会产生逐渐加剧的摇摆运动。花费一轮时间什么都不做的角色可以重获平衡。中型和重型弩在悬浮中无法上弦，因为没有可以借力的地方来为杠杆作用提供支撑点。

## 从空中对地面攻击

从空中对地面上的生物（或者无法移动的悬浮中的生物）进行攻击的时候，飞行单位的攻击次数会受到进行交汇所需要的轮数间隔的限制。

在玩家角色们接近龙窟的时候，巨龙从它的巢穴中飞出来并向他们发起了攻击。在战斗的第一轮，它从他们的头顶上扑了过去，用它的爪子撕扯站在最前面的那个角色。由于巨龙的机动性是 C，因此它需要花费一轮的时间来盘旋，然后才能在第三轮飞回来再发起一轮猛扑。当然，在它进行盘旋的这段时间里面，它很可能会飞到玩家角色们的攻击距离之外。

## 逃脱

当一个生物尝试脱离战斗的时候，它成功逃跑的可能性取决于它的机动性和速度。拥有比对手更好的机动性和更快的飞行速度的生物可以不受惩罚地撤出战斗。在这种情况下，对逃跑者的自由攻击是不适用的，因为另一个飞行单位也在运动当中（很有可能朝着相反方向）。

如果生物速度占优势但机动性较差，那么它只需要飞得比对手更快就可以简单地逃脱了。它的对手是跟不上来的。在这种情况下，对手可以进行对逃跑者的自由攻击。

如果生物的速度较慢，那么无论机动性如何，在这种情况下都必须进行先攻判定（根据所有飞行单位的机动能力进行调整）。如果逃跑的生物的先攻结果比追逐者的更低，那么它就可以成功地逃跑，但是它依然要受到逃跑而导致的自由攻击。

## 伤害

任何有翼生物都无法在受到超过其最大生命值的 50% 的伤害时继续飞行，此时它必须立即降落。该生物可以通过滑翔而安全地着陆，但是无法再次拔升高度或以一半以上的通常移动力来飞行。如果此时没有安全的着陆地点，那就只能说它的运气到头了。由于着陆时的撞击可能导致差异极大的不同后果，因此这里具体的处理只能由 DM 视情况判断。尽管在这里使用坠落规则可能会很方便，但是一个生动的想象画面可能会更有帮助。

## 空中战斗（可选规则）

这些可选的规则能够为空中战斗中发生的事情提供更多的精确度。不过，这些战斗规则需要使用模型或者计数器，而且往往需要更长的时间来得出结果。除非下文中有特别说明，否则上文所述的所有空战规则都是有效的。

## 移动

模型的移动是在桌面或者地板上进行的，并且是以英寸为单位（1 英寸=10 英尺移动）。机动性等级决定了一个单位在一轮当中可以进行多少角度的转弯；量角器在这里可以是件很有帮助的工具。转向可以在一轮当中的任何时候进行，只要转向的角度之和不超过上限，并且任何两次转向之间的间隔都不小于一英寸。



## 爬升和俯冲

玩家们通过在一张纸上记录当前的高度来持续追踪他们的飞行物的飞行高度。和移动一样，高度能以英寸为单位进行记录。一个生物可以在每前进 1 英寸的同时爬升 1 英寸。

机动力为 C 级或更低的生物拥有最低的飞行速度，并且它们必须使用至少一半的移动力来向前移动。此外，它们不能以直线上升的方式飞行，并且只能以它们最大移动力的一半来爬升。

俯冲的生物会获得速度，它们每俯冲 1 英寸就在它们的移动上增加额外的 1 英寸，直到达到它们的最大移动力。也就是说，移动力在飞行时为 12 的生物，在它俯冲的整个移动过程中能移动相当于 24 移动力的距离，因为每俯冲 1 英寸就在移动上增加 1 英寸。

正在俯冲的生物必须飞完全程才能获得俯冲，虽然它并不需要以其全速飞行。移动力为 12 的生物不能够俯冲 9 之后再向前飞行 6。它必须至少向前移动 9，也就是其俯冲的距离。

## 攻击

由于飞行单位的确切位置由模型来标记，因此这里不属于空中格斗中的抽象概念。对机动性的掷骰调整值会被忽略。这是用于模拟更灵活的生物的技巧在面对笨拙的飞行物时所获得的优势。当使用模型或棋子来玩时，这个任务就留给玩家们了。

同样的，交汇所需的轮数也没有使用，因为这点从纸上的位置来看是很明显的。

当正在俯冲的生物发动攻击时，它被认为是在冲锋。冲锋中的生物获得通常的战斗奖励。骑枪和矛在冲锋中造成双倍伤害。此外，用利爪攻击的生物在它们俯冲的时候也能造成双倍伤害。

## 水下战斗

一个经常被忽视但却令人着迷的可供冒险的区域，是那位于波涛之下的伟大而神秘的领域。在这里，覆满海草而幽远的远古文明正躺在那里等待着被发现。据说巨大的宝藏群就散落在浑浊的大洋底部。可憎而奇怪的生物正统治着不为人所知的王国。这为数众多的一切都是大海的奥秘，但在解决这些问题之前，玩家们还必须得先处理一些不同寻常的问题。

## 呼吸

角色们在水下面对的最大问题自然是呼吸。在进行任何类型的水下冒险之前，他们都不得不找出办法来让自己长时间待在水下。角色们可以使用魔法或装置；他们可以使用水下呼吸药剂；他们甚至可以把他们自己变形成水下生物（尽管这可能带来其他意想不到的问题）。如果这些解决方案无一可行，DM 还可以提供能供给氧气的海草或海带来让角色们食用。

如果没有一些在水下呼吸的手段，角色们将只能拥有一段非常短暂的冒险！屏住呼吸（在最好的情况下也就是一个短期的解决方案）和溺水的规则可以在玩家手册中找到。

## 移动

在水中移动有两种基本的方法——游泳，或像石头那样沉下去，然后在水底行走。游泳的规则可以在玩家手册中找到。在罕见的情况下，玩家角色有可能找到并使用受过训练的坐骑，比如巨型海马。

## 视觉

水下战斗的一个主要限制就是缺乏可用的光源。在淡水中，视觉会被限制为 50 英尺的基础上。随着深度每增加 10 英尺，视觉距离都会减少 10 英尺。角色们在探索某个污浊的湖泊的深处时，湖面以下 50 英尺处就只能看见约为 10 英尺的距离了。在再往下的情况，黑暗将触手可及。



在海水中，因为水中的藻类更少，因此视觉的基础值会延伸到 100 英尺，并以淡水的方式来进行深度的调整。

## 自然与人工的光照

上述关于视野的规则是假设水面上的是有着明媚阳光的大晴天。而在阴天，角色的可视距离将被减半或甚至更多。在没有月亮的夜晚，角色的可视距离几乎为零。

人工光源在水下正常运作（尽管玩家们将不得不好好想想该怎么让火炬和提灯保持发光）。人工光源在水下照明的空间是陆地上的一半。

## 受遮蔽的视野

除了糟糕的光照之外，视野还可能被海藻、海草和海带森林所遮蔽。它们会如同地表上茂密的树丛般阻碍视野。银色鳞片的鱼群可以在数百个不同的方向上反射和散射光线，创造出一团混乱闪耀的云朵。就算没有反射光线，它们也会遮蔽一片区域。

最后，巨乌贼的墨汁，或甚至是从底部搅起的淤泥，都能产生黑暗术的所有影响。热感视觉和光照都无法成功穿透这片污浊的水域。

## 热感视觉

热感视觉在水底可以运作，尽管并没有在地表时那么有效。在任何情况下，它所能达到的都是地下城所允许的正常距离。此外，完全相异的环境让角色难以确定他到底看到了什么。

## 战斗

在水下战斗中最重要因素就是克服水的阻力。即便武器仍保持着其质量和密度，水的阻力也会大大地削弱任何打击的效果。因此，只有穿刺武器才可以有效使用（除了那些具有能导致行动自如的魔法物品以外）。

投掷和抛投武器（除了捕网以外）在水下都没有用。在远程武器当中，只有特制的弩可以在水下有效使用。即使如此，这些武器的所有距离都会减半。

捕网在水下战斗中特别有效。它会在打开后倾向于持续展开，而且角色们将发现它们在近身格斗中很有用。在恰当地配好重量后，可以用轻微旋转的方式将捕网掷出，让旋转的力量将绳索绷紧。投掷的距离很短，投掷者每点力量增加 1 英尺距离。

## 地表居民战斗中的问题

当与海洋种族打斗时，地表居民在战斗中会处于特别的劣势之中。

由于不习惯水的阻力和明显的体重变化，地表居民在近身战斗中的先攻检定+4。这不适用于远程攻击或施法。地表居民的攻击检定还会由于他们的迟缓动作而受到-4 惩罚。

## 水下魔法

法术也会受到水底世界的影响。火系法术的失效是不足为奇的，除非是在一片拥有游离的氧气的区域中施展（如圆顶城）。

电能法术会将它们的能量注入到周围的水中。因此在距离施法者 60 英尺远处引发的闪电束会表现得像是在起始点发射的火球术那样。需要影响水下通常不会发现的自然力量的法术是没有效果的——例如召雷术。以法术来召唤或命令那些并非在深水中生长的生物也是没有意义的。

## 第十章：财宝与魔法物品

角色扮演游戏里的角色们为了很多目标——他们的名望、荣誉、经验——而奋斗。对于那些并不满足于这些无形回报的人来说，他们还有另一个目标——财富。

闪亮的金链，成沓的银币，堆叠的貂皮，宝石王冠，珐琅权杖，丝袍绸缎以及魔法物品都在等着被人们所发现——或是等着被人们从强大的怪物手中夺走。有这么多的财宝在等待着自己，怎么还会有勇敢的冒险者想要继续安稳地呆在家里呢？

### 谁需要金钱？

然而，财宝并不只是简单的目标，而是一种用来衡量物质财富的标准。俗话说“以钱生钱”，对冒险者甚至可以说“以钱保命”。随着角色的奋斗和成功，他们面临的挑战会变得越来越大大和致命。

在第1级的时候，也许一套简单的镶嵌甲，一双硬靴，再加上几道简单的法术就能满足角色的所有需求。但在更高等级时，这样的简单防护就不够了。面对越来越致命的敌手，角色们很快就会发现他们需要更强的护甲、马具、各种武器、防御工事、士兵、药剂、卷轴以及强力的魔法物品。

这些东西需要角色去找到、制作或购买。无论他们如何获得它们，他们都需要金钱。某种意义上，财宝也是一个衡量角色力量的方法。即便是一个低等级的角色，只有金钱和魔法在手，也远胜于他那高等级的穷光蛋伙伴。因此，发家致富和出人头地是相得益彰的。

### 财宝的形式

财宝的形式多种多样。其中一些是显而易见的，其价值众所周知。另一些则深藏不露，难以估价。最简单的财宝就是价值固定的物品——金币、银币、铂金币以及铜币。几乎所有人都能说出这些东西的价值。训练有素的行家能估算出各种宝石的价值，无论是切割过还是未切割过的。训练有素的珠宝匠，金匠或银匠可以评鉴贵金属的工艺品——包括盘具，项链，胸饰，头冠，手镯，戒指以及其他珠宝。手艺人可以衡量出他们工艺的水准，包括珐琅器、琉璃、塑像或是精致的刺绣。

急性子的冒险者很容易就会忽视那些普通商品形式的巨量财宝。没什么人会在乎成卷的优质麻布，成堆的纯黑貂皮，成桶的美酒或是成吨的铁矿石，但这些都是价值巨大的财富。并非所有财宝都是闪闪发光甚至能够被碰触的。

如果角色在某个古老的部落里发现了一捆破裂的纸张，而其中的一张纸原来是在很久之前丢失的地契？它是否具有价值呢？角色是否能用它来索取土地？赋予土地、特权、头衔、职位和纳税权（或免税权）的文件都是有价值的。角色本身可能并不打算成为土地的所有人，但他们总是可以找到愿意用现金来交换这些契约的商人。

最后，还有几乎所有玩家角色都梦寐以求的魔法物品。这些物品能赐予角色们超越其等级的力量。它们被用于激发想象力，使得战役充满神秘和浪漫。谨慎地选取和奖励，魔法物品能为任何 AD&D 游戏增添重要的新奇元素。

DM 要负责安置、奖励和管控那些在他的战役中出现的财宝。角色获得的财宝总量——无论是货币还是魔法——会对战役的发展带来很大的影响。因此，在游戏开始之前，有些问题必须是要解决的：世界上的魔法物品是否很紧缺，乃至连发现一瓶简单的药剂都会被视作为巨大的回报？还是说，魔法物品极为普遍以至于玩家角色手里有一大把并且为了生存就必须时常用到？他们手里的魔法物品会不会多得让他们势不可挡？

玩家角色是否会混口饭吃而被迫进行危险的冒险，还是他们非常富有以至于冒险会围绕在社会和权力的高层周围？角色过多的财富会不会使得他们难以受到胁迫、贿赂、恐吓甚至挑战？亦或者他们会不会过于贫困（或是失魂落魄）？

只有 DM 可以回答这些问题。且他应该找到这些问题的答案，因为它们肯定会像任何的其他单一因素那样塑造战役。

## 财宝的安置

AD&D 游戏中的一个已知因素是在社会流通之外有大量的财宝（货币或魔法）。这些财宝不是用来购买物品或支付服务费用的。它们也不会像银行（那个时代一般也不懂这个词）里那样生利息。它们也不是用于获得贷款或特权的抵押物。它们更不是金钱体系的中流砥柱。它们只是一堆堆被遗忘的潜在的财宝。以正常的标准而言，这是一种不合逻辑的情况。所以，为什么会有那么多财宝散落在各地？尽管如此，想出关于龙窟财宝经济学或是矮人商业的供需结构的详细背景并不是什么非常重要的事情。不过参考一些关于这些零散财宝的假说也并不是什么坏事。以这三种相关假说为例：

**1 号假说：**很久以前的世界是非常富有的，所有的这些钱已经不再有流通了。

**2 号假说：**曾经的世界有着更先进的文明，只有发达的社会才能控制类似大规模铸币这样的事情。

**3 号假说：**世界进入了一个黑暗的时代，现在这些财宝被冒险者们所追寻，并且很少有政府能再那样大规模地铸币了。

从这些假说来看，DM 可以为他的战役世界创造出一个背景。这里有几个可能性：很久以前，有一个学术与文化的黄金时代（这可能是精灵王的领土，矮人的帝国，伟大的和平时代，人类到来之前的时代，或者是善王哈灵的王国）。

随后而来的是巨大的灾难和邪恶的时代（突然而至的龙炎降临，格伦山塌陷，暗民入侵，人类出现，或是赛奥普篡夺了哈灵的王位）。

现在，世界正慢慢地从这场灾难的时代恢复过来，但往昔的诸多事物都已经消失了。先代纪元隐藏的宝物，远古遗迹，被遗忘的神迹还有强大的魔法现在都已不知所踪。

远古文明的遗迹现在成为了众多冒险者追寻财宝的来源。当然，也会有新的财宝正在被制造和积累。其中一些正等着被撷取。

其他推论和结果也可以从同样的假说产生出来。上面所给出的那些只是为 DM 和玩家提供形形色色的冒险借口。寻回失物能带出诸多的可能性：藏宝图，沙漠下的帝国废墟，传说中的强大法师和如今闻所未闻的魔术，功能未知的魔法装置，先代的遗物和神器，甚至是不再被崇拜的伟力。

## 谁得到了财宝？

关于财宝的另一个问题是谁为了什么目的而收集了这些财宝？答案可以分为两个简单的种类，非智慧生物和智慧生物。这里的非智慧生物并不是指那些完全没有心智的生物，而是财富对其没有意义的遵从动物天性的那些生物。

**非智慧生物：**很少非智慧生物会为了聚敛财富而奔走。这些财宝是因为偶然和意外事件而多起来的。被拖回该生物巢穴的受害者的遗骸就可能带有他携带着的财富、武器、护甲和魔法物品。这些难吃且难以被消化的东西会被扔到一边或是混杂在骨头和前一顿饭菜的残渣里面。

对冒险者来说比较幸运的是，大部分动物都有一定的清洁习性，会定期清理自己巢穴的垃圾，在门口盖出个小垃圾堆。因此，巨鹰丢弃的垃圾可能就散布在它的树下，而洞熊的猎物遗骸则可以在洞口的开阔地附近被发现。

与此同时，有些动物（或是像动物的怪物）往往会对精巧的物件感兴趣。仓鼠和喜鹊就经常会带走闪闪发光的东西，貂鼠宠物有时会叼走钱币和鞋子，鸟类会把各种东西筑进它们的巢里。所以，在生物的巢穴中有可能找到各式各样的物品。

巢穴中并不会会有太多物品，因为没什么动物会专门去收集这些东西。然而，巨獭的巢里也许能找到作为垫子的精美丝绸和皮甲，而大鹏的鸟巢中也许混进了一根魔法绳索。

在不常见的情况下，生物可能会直接吃掉了财宝，而这往往不是有意而为的。这通常是那些没有适当肢体无法分离可食用与不可食用部分的生物，尤其是那些喜好吞食的生物。鲨鱼的肚子中曾经找出过车牌、护甲、轮毂罩和其他各种难以被消化的金属。在冒险中，这样的事情应该只适用于那些口腔超大的怪物（比如紫色蠕虫，杀人鲸和胶质怪）。

最后，还有些生物是靠着进食其他人认为是财宝的东西为生的，这样的野兽可能会食用宝石或贵金属。当然，这样的生物不太可能会有很多财宝，被它们找到的财宝也不会保留在身边太久。

**智慧生物：**DM 可以在这里加入感情与动机。智慧生物可能会因为贪婪而聚敛财物。他们也可能是为了社会地位或物质享受而这样做。事实上，任何理由都是有可能的。然而这些理由并不总是能一目了然。

大地精会把通过杀戮或偷窃而获取的财宝用于得到族长的地位或是从不法商人那里购买货物，但为什么龙要建造自己的宝库呢？龙不会跑到镇子里买东西，它们也不会付钱来让建筑师建造它们的住所。它们所囤积的大量财富似乎没有任何用处（而它们确实囤积了如此庞大的财富！）。

对于龙或其他智慧生物，DM 需要提供更为离奇和与众不同的动机。龙也许只是因为痴迷于这些东西而囤积财宝。它们可能认为它们是那些地面上的事物的守护者和收集者。它们也可能觉得它们理应拥有一切事物的所有权。也许在它们的社会关系中，宝库的规模会被用于衡量这个生物的力量。甚至有可能是因为财宝物品的脱俗美感能为这生物带来安宁与平静。

即使是对于那些有可理解动机的智慧生物来说，出现有些与众不同的情况也是很常见的。大地精的社会与人类和其他玩家角色种族的社会大相径庭。它们不会跑到城里把钱花在宫殿，美酒或是精巧的园艺上。它们的消费往往是更为野蛮粗俗的。与此同时，它们也没有人类社会那样发达的经济体系。也许它们会因为怪异的价格关系而需要大笔资金。

武器或是稀奇的护甲的价格可能会是天文数字。强大的族长也许会要求它的下属定期献礼和进贡。它们也许会争相供奉这些要上缴的东西，因为另一个选项往往是死。事实上，这样的献金体系也许是深刻融入到文化中的，每个勇士都试图证明自己仍然是氏族当中的合格成员。

虽然这样说，但并不是所有财宝都必须要有其存在的理由。无论如何，这样可以提供一些用于推断关于财宝规模和所有者对盗贼可能的反应的线索。

巨龙或许会对任何试图拿走哪怕是不足挂齿一部分财宝的家伙使用极端的手段。大地精也许会因为被抢劫而抓狂。但大地精的同伴或许并不会关心他们那些朋友的境遇。玩家角色也许确实是威胁，但每个大地精都有必要证明它能保护好自己。

另一方面，盗取族长的宝库几乎必然会引起部族的骚动。族长和他的勇士都遵循着同样的风俗习惯，如果他不能保护好自己的财宝，那他就没资格当族长——至少在这个例子上是这种逻辑。

与非智慧生物不同，智慧生物会为它们的财宝增加防御措施。大地精族长显然不会让自己的宝库门户大开。

此外，他也不会相信自己的守卫，因此它很有可能会在宝库里加设不止一道（或许会更多）致命陷阱。幸运的族长还可能会弄到一两头受训的守卫兽来阻碍窃贼。

即便是低贱的大地精也会尽力去保护他的所有物。如果他的部落很小，那么他没准就会把财宝时刻带在身边。他也可能会把它埋在只有自己知道的地方。他可能会把它放进带陷阱和锁的箱子里，最好还是用铁链固定在地板或墙壁上的箱子。毕竟这并不是一个漫溢着爱与信任的社会。

在另一个极端上，龙可能会认为自己的名声就足以震慑宵小了。当然，这在龙身处此地的情况下是无可反驳的（而且玩家角色也不应该遇上无人看守的龙的宝库）。



## 被放置和随机遭遇的宝物

DM 需要区分放置的宝物和随机遭遇的宝物，这是很重要的事情。这两者的规模是不同的。

怪物图鉴里的怪物描述区分了生物巢穴中的财宝和它们随身携带的财宝。通过随机遭遇而获得的财宝应该少于通过计划好的遭遇所获得的财宝。如果随机遭遇的财宝更多的话，玩家很有可能会更侧重于随机遭遇而不是剧情。

财宝应当被用于构建冒险，发展剧情，并用来奖励聪明而大胆的行动。如果它们只是随机地出现，DM 不但会失去一件有用的构筑冒险的工具，他还会对自己的整个战役造成威胁。一般来说，大量的财宝应当是冒险计划中的一部分，是用来激励玩家的一种方法，或是由角色来实现的一个目标。

需要注意的是，财宝虽然很重要，但它并不必须是唯一能够推动故事发展的东西。事实上，它在很多时候对冒险都并不重要。在这种情况下，剧情不需要使用金钱这样的外在因素来鼓动玩家。尽管如此，让玩家获得一些小奖励仍然是可以的。无论多少，财宝的奖励都会让玩家觉得自己的角色正在成功和出人头地的路上。

## 财宝表格

为了方便分配怪物和巢穴的财宝，AD&D®游戏使用了一系列字母代码用以区别不同大小和种类的财宝。怪物图鉴里的每个怪物都有一项“财宝类型”条目以及一串对应的字母。这些字母请参照 *DMG* 的附录 1 里的表格 84。

## 维持平衡

不论多么用心，DM 迟早会在奖励财宝的问题上犯错。他要么会给得太少，要么会给得太多。前者只是吝啬，而后者会导致高强度低扮演的战役（有时也被称作“爆钱”地下城）。

当然，如果 DM 和玩家都能开心地享受特定类型的战役并能愉快地进行游戏，那么就并没有什么问题需要解决了。但是，这两种极端的冒险风格在大多数情况下都是会给游戏带来问题的。

## 财宝过少

当 DM 过于吝啬时，玩家不买账的明显迹象是沮丧、冷嘲热讽和不抱希望。如果角色找不到与其所受风险相符的财宝，玩家就会怀疑他们的努力是否值得。当他们解决了某个阴险的陷阱却发现财宝少得可怜或甚至一无所获时，他们就会感到沮丧。

失望的玩家会开始对他们得到或即将得到的奖励冷嘲热讽。然后，他们会开始对 DM 的战役越来越不抱期望，直到他们毫无兴趣，最终不欢而散。在这样的战役中，DM 可能会很享受，他做了细致的设定和丰富的冒险。但是，如果他无法调动玩家的热情，那么游戏也就没有太多的意义了。

不过，如果有让玩家感兴趣的其他奖励，这样的战役也是可以进行下去的。也许会有充足的机会可以用来让角色升级或发展其个性，也许角色有机会在世界事件中起到决定性的作用。这些事情都是可能的，但只有实力超群的 DM 才能用其盖过他创造的那些缺点。

幸运的是，“财宝过少”的问题很好解决——只要引入更多的财宝就好了。没有必要对现有角色进行调整。游戏世界里的财宝可以增加起来，而玩家们甚至不会察觉到情况已经有所变化。

## 爆钱战役

处于另一个极端的财宝过多的问题并不那么容易解决。玩家可以享受这个游戏——为什么不呢？他们的角色混得很自在。他们有足够的钱和魔法来应对 DM 所设计出的任何情况。

然而，DM 就很难享受这份乐趣了。他得要负责想出比上一次更有油水的冒险。他必须要让每个冒险



的挑战都高于前一次的。尽管这是所有 DM 的铁律，但对于奖赏太宽松的 DM 来说会有些过于艰巨：你如何设计出比战士获得 *雷神之锤*或是同样宝贵的物品的那场冒险更高难度的冒险？

不可避免地，玩家最终也会变得沮丧。一切都过于重复——“哦，我们以前干过这事”，“嗯哼，另一把秒杀怪物剑”。很快，挑战将不复存在，因为玩家把书里能搞到的东西都搞到手了。

解决这个问题并不容易。首先要做的是停止在未来的冒险中分发这么多的财宝。然而这并没有听起来那么简单，因为玩家已经有所期望了。想象一下，你在每天都会找到 5 件魔法物品和数以万计的金币的世界里冒险了几个月或甚至数年，然后某天你竟然只找到了两三件魔法物品和一千枚金币！尽管对玩家可能打击很大，但减少未来的财宝是必要的。

第二步的修正更为艰难——从战役中拿走一部分已经给出去的东西。大部分玩家都不会只是因为 DM 犯错而自愿放弃他们的货物和装备。DM 在这个时候就需要些灵感了，比如设计出一些新奇的税收、事故、盗窃以及任何他能想到的东西。每种手段用一次就好，而且要确保他们的角色有合理的反抗机会。没有什么事情比自己的角色被当成狗牵着走更让玩家恼火。

有时候，情况已经完全失控乃至于无可补救。比如，DM 送了太多的魔法，玩家拥有近乎于神的力量。他们用 *祈愿术*突破了属性的上限，还永久性地提高了自己的职业能力。他们造出了固若金汤的异位面堡垒。他们甚至到了向 DM 指定游戏节奏的地步。这种时候只能做一件事——推倒重来。

要求所有角色退隐并用 1 级角色重新开始，然后注意不要再犯同样的错误。玩家也许会发牢骚和抱怨，但如果 DM 是公平公正的，那么这些抱怨最终也会平息下去。为此，DM 也许应该让新的角色出生在战役世界中未被探索过的其他地方。

## 魔法物品

魔法物品是角色所能获得的最重要的财宝类型之一。这种物品不只是对优秀扮演的即时奖励，它还增强了角色的实力和生存能力。这些物品会为游戏增添新奇与浪漫感，让角色做出超乎常人的壮举。玩家角色不希望得到魔法物品奖励是很罕见的事情。

## 生物与魔法物品

像其他财宝那样，魔法物品可以在非智慧和智慧生物的巢穴里找到。非智慧生物的随机遭遇不应当有魔法物品奖励（除非是怪兽把物品给吞了下去的那种罕见情况）。毕竟，巨蛇为什么会（更不要说它是怎么做到的）带着一把 *剑+1* 满地爬？

非智慧生物的巢穴附近或里面可以有一些死在它们手上的受害者的遗物。不过，这也是非常罕见的情况。这些生物并不明白魔法物品的价值，因此也不会刻意地收集它们。与非智慧生物的财宝相关的说明可以同样地被应用到这里。

另一方面，智慧生物通常会将魔法物品视为至宝。他们会认识到这些物品本身的价值并将其带走（除非是相当特殊或有着优秀伪装的物品）。由于他们很清楚这些物品能够帮助自己，因此这些生物会试图了解物品的使用方法。可以使用某件物品的生物将会使用它。因此，作为财宝一部分的魔法物品通常会被生物拿在手里，而不是被藏匿起来。

以大地精族长的财宝为例。在过去的几年，他搞到了一些次级魔法物品。目前这个部落里的财宝包括有三瓶 *治疗药剂*，一张法师法术卷轴，一把 *剑+1*，还有两套 *+1 链甲*。老奸巨猾的首长对这样的财宝是不会轻视的。

它会时刻套着一套链甲，剑也不离身，且这三瓶药剂会藏在它触手可及的地方。它会将另一套链甲交给它最忠诚的护卫。

至于卷轴，由于部落中没有人可以使用它，所以就跟其他财宝一样被随手扔进酋长的宝库里面了。它打算等下次黑暗商人来附近的时候用卷轴换点其他有用的东西。玩家角色需要字面意义上地从大地精的手中夺走这些魔法物品。这也是为什么获得魔法物品会更困难。

## 购买魔法物品

随着玩家获得更多的钱财并开始面对更艰险的挑战，他们会开始希望能直接买到魔法物品。类比 20 世纪的现实世界的经济，他们会认为应该有商店买卖这样的物品。于是他们自然也会想去光顾这样的店铺。然而，真正的魔法物品商店并不存在。

在 DM 忙着去创造魔法物品商店之前，先考虑下玩家角色和他们的行为。他们是否经常要出售找到的药剂和卷轴？处理一把 *剑+1*？卖掉 *音爆号角* 或 *自由行动戒指*？

很多时候，玩家角色会保留这些物品。他们显然不会扔掉一次性使用的物品。永远不会有人嫌自己的 *治疗药剂* 或额外的法术卷轴太多。因为这种东西早晚都会被用光。已经有了一把 *剑+1*？也许某个随从或雇工可以用得上这样的武器（并更加尊重他的主人）。放弃队里唯一的 *音爆号角*？这不大可能发生。

因此可以这样合理地假设，如果玩家角色不原意放弃他们的货物，那么非玩家角色也不会愿意。如果冒险者都不会出售他们找到的东西，那么就不会有足够的交易来维系魔法物品的市场。

即便角色偶尔会出售魔法物品，建立魔法物品商店也是个馊主意。到店里买一把 *剑+1* 或是针对魔杖砍价有什么冒险精神可言？玩家角色应当是冒险者而不是商贩。

不妨再考虑一下：如果法师或祭司可以买到他所需的任何东西，他为何还要浪费时间来尝试制造物品呢？魔法物品的研究是一个重要的扮演元素，而开放一个魔法商店则会将其扼杀。玩家使用自己制造的或是历经艰险得来的魔杖跟用从商店里买来的魔杖时的自豪感是天差地别的。

最后，魔法物品买卖的存在意味着社会中流通着大量的魔法物品。这将会导致 DM 对这类行业的控制被削弱。理性的玩家会意识到魔法物品店的种类繁盛和战役中的奖励稀缺之间的不一致。

## 魔法——罕见还是普遍？

DM 需要决定的事情之一就是魔法在他的战役中普及到什么程度。世界上的魔法物品是否丰富到每个低级战士都至少有一把 *剑+1*？玩家会想要各种有趣的魔法物品，但是这样可能会有失控的风险。而且，魔法普及的世界会导致很多 DM 都难以预料的后果出现。

如果魔法是很寻常的东西，那么普通人就会借助它来发明创造。比如风神怪蒸汽引擎，水晶球传讯网络以及其他诸多并不中世纪的产物。这很有趣，但它也会让战役世界的风格产生剧变。

发现魔法物品的乐趣会因为人手一件而消失，但过少的魔法物品也会毁掉游戏。尤其在高等级的情况下，魔法对角色的生存至关重要。杀死半个小队来让活着的人庆幸捡到了把 *剑+1* 并不是个什么好点子。

DM 需要让不论大小的每个魔法财宝都有其独特之处，但同时也需要掌握获取的难度和回报之间的平衡。这不是 DM 通过公式或表格就能掌握的东西。它需要的是时间和判断力。

## 研究魔法物品

法师和祭司类职业共有的一个能力是制造魔法物品。这是一种很强大的能力，但它使用起来并不容易。作为 DM，你不会希望让玩家角色把所有魔法物品都造一遍。每件物品都应当是一项成就，都应当是跃向新冒险的跳板。

法师研究物品的能力有不同的阶段。虽然法师在 1 级就能施展 *魔法飞弹*，但是他需要 9 级才能将其抄录在卷轴上。制造药剂也是如此。只有当他达到 11 级时，法师才能制造其他的魔法物品。即使如此，如果他缺少施展必要法术的能力，那么他也不可能制造出很多物品。

祭司在 7 级开始就可以抄录卷轴，在 9 级时可以调制一些药剂（主要是治疗方面的）。祭司必须要达到 11 级以后且他只能制造少数的其他魔法物品。和法师一样，他们的能力也受限于他们可用的法术。

制造魔法物品和研究新法术很类似。DM 和玩家必须合作和共同努力，以达成预期的结果。不过，它们也是存在着差异的。

研究魔法物品时，玩家和 DM 通常都清楚预期的目标是什么。玩家说“鲁伯特想要制造一瓶**锐耳药剂**”。药剂的效果是明确的；不明确的是怎么制造它。因此，当玩家说明了他的需求后，DM 要决定有哪些用于制造物品的材料、配方、法术和仪式必须被获得和（或）执行。

当 DM 决定之后，玩家就可以开工了。**他并不需要告诉玩家应该去做什么！**无论大小，玩家都应当自己去发掘制造的魔法物品所需要的过程和步骤。他可以询问贤者，寻求高等级施法者的指引，甚至是用法术求助于强大的权能。

即使了解到他所必须要做的事情，施法者仍然可以进一步研究来了解每个步骤中涉及到的技巧。所有的这一切都会花费时间和金钱，如果他想要获得成功，那就得付出很大的努力和资源。收集所需的信息和材料的过程也就成了很好的冒险动机。这就是 AD&D 游戏乐趣的一部分。制造魔法物品不仅仅是一个机械化的过程。它也应当是让人兴奋的机遇和角色扮演的机会。

## 魔法造物的本质

AD&D 规则下的魔法物品制造是一个开放领域——由 DM 解释的开放规则。DM 处理它的方式将会影响到魔法在他的游戏中被如何看待。制作魔法物品有两种基本态度：现实的方法和奇幻的方法。

**现实的方法**认为魔法物品的制造在某种意义上是与常识有关的；物品需要的材料会反映出该物品的性质，而需求的步骤也是较为明确的。

例如，一瓶攀爬药剂也许需要某种类似巨型蜘蛛这种善攀爬生物的毛发，或是某种巨型昆虫的腿。闪电束魔杖也许需要由被闪电击中的橡木雕刻而成。化肉为石或许需要石化蜥蜴的鳞片，美杜莎的一条蛇发，或是活鸡头蛇身上的一片羽毛。恐惧术或许需要一滴龙汗或是某个鬼魂的墓土。在每种情况下，需要的原料和制作的物品间的关联是相对明确的。

此外，材料本身也都是实际存在且容易理解的。它们也许很罕见，收集它们都需要经过特殊的准备（这是在冒险的正常准备之外）。本质上，DM 会给出一个“清单”让玩家角色去收集。角色会开始他的冒险，并去寻找能为他提供所需材料的那些生物或事物。

这个方式的好处在于它简化了 DM 的工作量。当玩家想要制造某些奇异的魔法物品时，DM 只需要把看起来与效果有所联系的材料列出来即可。

然而，现实的方法同时也可能被聪明的玩家所滥用。他们可能会认为遇到的每个怪物都对法师有着潜在的用途，于是开始收集各种组织样本、血液、毛发、器官以及更多的东西。这会让他们看起来像个移动肉铺——完全脱离了这个方法的初衷！

另外，玩家也会想找到专供魔法材料的商店来买卖他们的货物。这会让为了材料而冒险这件事变得毫无意义，从而毁掉魔法物品制造中的一部分扮演乐趣。

**奇幻的方法**对魔法物品的处理完全不同。在这个情况下，当玩家说“我要制造一条**攀爬之绳**，”时，DM 会给出一些不可理喻的材料清单。然后，玩家就需要自己去想办法获取每种材料。

因此，在制造**攀爬之绳**时，DM 可能会需要一绞未纺的纱线、蜘蛛的声音和大胆窃贼的勇气。玩家将不得不找出每种材料的意义或是产生它的手段。反过来说，这可能需要更多的研究和法术来达成目的。对于**攀爬之绳**来说，也许玩家会找到一只身上的毛很厚实而无需纺织的羊。用这样的毛编成绳索。对某只蜘蛛施展法术让它在绳索边说几句话。最后，他可以哄骗一个出名的盗贼用这根未完成的绳索去执行一个危险的任务。最后，法师会施展将各种元素结合起来所需要的法术——**攀爬之绳**就此完成。民间故事、神话和传说中充满了各种不可能的任务和不可能的材料的实例。在北欧神话中，为了缚住魔狼芬里尔，矮人用类似高山的根基，猫的噪音还有鱼的呼吸这些东西来制造出一条坚不可摧的链条。民间故事里的英雄们也会遇到各种难以理喻的任务——比如开垦大海或是做出无缝天衣。海格力斯经历了被其他人认为不可完成的十二试炼。丘胡（凯尔特传说）需要不借助蜜蜂而制造出蜂蜜。如果玩

家角色向往着这样的英雄事迹和传说，他们当然也能完成这样的事迹。

奇幻的方法让战役有高度的奇幻元素，这些不可能的任务正是这种世界中的奇迹和魅力的一部分。此外，它也确保每种材料或步骤都会引发一系列冒险。法师不能在当地的魔法补给仓库中随便便地搞到材料。这也为 DM 控制所需时间（因为组合这些材料也是个大工程）和给玩家钱包减负提供了手段。然而，玩家同时也会觉得这样的方式过于困难和严格。他们或许会在得知 DM 的要求后气馁。为了缓解这个问题，DM 应当根据物品的效力而调整需求。

**把现实与奇幻结合起来**是一种可行的替代方法。不是所有魔法物品都能通过收集生物器官或萃取植物精华而制造出来的，也不是所有魔法物品都需要施法者去挑战不可能的任务。

简单和普通的魔法物品（*治疗药剂*，各种法术卷轴，*侦测魔杖*）可能只需要在收集合适的材料后附魔即可。强大、奇特和非常有用的物品（例如*剑+1*）也许就要考验施法者的能力和智谋，需要他破解超乎寻常的谜团和密语。

这两种理念的结合甚至可以用来解释某些魔法物品为何有些常见而有些则不然——药剂随处可见，而*瓦解硬头锤*则来之不易。药剂只需要简单的材料，而权杖则需要移山之举。

## 药剂与卷轴

仅仅是知道某个法术并不意味着施法者知道怎么把它做成卷轴或类似功效的药剂。这两者的制作过程和配方也是不同的。

法师法术书上的一页法术和卷轴上的法术并不相同。前者需要记忆，有时候还需要材料或姿势来启用。后者只需要念诵来即可。而通过饮用起来起效的药剂显然是相同事物的不同形式。

由于这些差异，法师需要更加精熟于他的技艺才可以制作卷轴和药剂。通常假设他在 9 级时已经达到了适当的训练程度。即使如此，制作这些物品的知识也不会一下子从他脑袋里冒出来的。

恰恰相反，法师在第 9 级时只是拥有制造这些物品的能力。他知道基础的技艺并知道怎么找到相关信息来尝试制作。但是，每个法术的确切工序对于他来说也依然是个谜。

## 卷轴

制造法术卷轴（不是防护卷轴）的首先需要法师或祭司了解并能施展相应的法术——他的法术书中必须要有这个法术。如果他没见过或是没学过它，那么他当然就不能制造相应的卷轴。制造防护卷轴时，法师只能制作那些与他技艺有关的卷轴，例如防护元素、防护魔法以及防护石化。

如果法师学会了这个法术，那么他就可以开始制造卷轴。第一步是收集相应的材料——羽毛笔、墨水和纸张，这些材料不能是常见的物品，否则他们会弄坏成品或是被法师试图收录的法术能量所摧毁。

**羽毛笔**，抄录每个法术的羽毛笔都必须是崭新且未被使用过的。法术的能量会残留在用来抄录的羽毛笔上。如果这样的羽毛笔被再次使用，这些能量会与后续的能量混杂在一起，使得抄录失败。

此外，这样的羽毛笔不能只是普通的鹅毛笔。它必须是从某种珍奇的魔法生物身上得来的，且这种生物或许是与法术本质相符的（用石化鸡蛇的羽毛来抄录化肉为石，如此类推）。收集正确的羽毛笔本身就可以是一场冒险。法师亲自挑选的羽毛可以把成功率提升 5%。

**纸张**或其他用于抄录卷轴的载体也必须要是高质量的。浆纸是最好的选择，其次是羊皮纸，再次是莎草纸。它们对成功率的影响如下：

浆纸	5%
羊皮纸	0%
莎草纸	-5%



**墨水**是最后要考虑到的东西。DM 在要求最为珍奇的材料和加工过程这方面有着最高的自由度。原料可以是简单的——飞龙尾毒和巨乌贼墨的混合物，或是巨型臭鼬的分泌物混合石化牛的血液调制而成的东西。它们也可以是意义复杂的——鳄鱼的眼泪和海洋最深处的一滴水，或是赛亚斯王杯中的一滴蜜酒与伟大英雄葬礼上的女性的哀叹的混合物。

一般来说，墨水的原料应该和卷轴的整体用途有关。和羽毛笔一样，每个法术用的墨水都应该不同，即使是相同的法术，在每次抄录时也需要新配制一瓶墨水。

在角色收集并调制好所需材料之后，他就可以开始抄录的实际处理了。法师需要手边有法术书来指导他们的工作，而祭司和其他人则需要在专门准备的祭坛上作业。抄录卷轴的实际过程需要每法术等级一天。

防护卷轴需要六天的时间来制造。在这段时间内，施法者必须不受干扰，他只能在进食和睡眠时休息（且这两者只能花费最少的时间）。如果施法者在抄录完成前被打断，那么整个工程都会失败，而在这之前做的一切都会是徒劳的。

在完成制造后，DM 秘密进行成功检定。基础的成功率是 80%。该成功率可以根据材料而增加或减少。法术的每个等级都会减少 1% 的成功率，但是施法者的每个等级也都会增加 1% 的成功率。因此 15 级的法师（+15）制造一张 7 级的法术卷轴（-7），使用莎草纸（-5）和他亲自采到的石化鸡蛇羽毛笔（+5）在抄录时有  $(80+15-7-5+5)=88\%$  的成功率。

如果百分骰的数字等于或少于所要求的数值，则该尝试成功。检定高于目标值则失败，虽然玩家并不会知道这一点。

如果制造的尝试失败，则卷轴将以某种方式被诅咒。DM 基于对应的法术而秘密决定合适的效果。制造失败的火球术卷轴可能会变成只要被阅读就会在火球的烈焰中爆炸的诅咒卷轴。玩家角色无法侦测出诅咒的效果，直到它已经生效。

注：移除诅咒法术将会使这种有错误的卷轴变成灰尘。

一张卷轴可以容纳 1 至 6 个法术，由 DM 来随机决定实际的数量。玩家永远都无法确定相同的法术在不同卷轴上所需要占用的空间。失败的抄录会直接填满纸张的其余部分，不过在失败前所抄录的其他法术仍然会存在。这种情况下，该法术的诅咒效果将不会生效，直到该法术被阅读。

在阅读自己所抄录的卷轴时，法师不需要借助阅读魔法来理解上面的字迹。

## 药剂

药剂是法师的主业，不过祭司也能准备与治疗 and 治愈相关的药剂（其他神系的祭司不一定能制作这样的药剂，这取决于他们能用的法术领域）。治疗和治愈药剂是超出法师的知识范围的。

类似于制造其他魔法物品，角色在开始工作之前必须要鉴别并收集调配药剂所需要的材料。配方可以如 DM 的要求那样直截了当或稀奇古怪。它可能会需要稀有生物的血液，宝石的粉末，母马的汗水或是垂死英雄的呼吸。

此外，药剂也需要一些普通的原料。这些原料的基础成本在 200 到 1,000gp 之间。DM 根据药剂的稀有度、它的功能以及材料的特质来决定具体价格。一瓶操控龙类药剂是稀少而强大的物品，所以应当需要消耗整整 1,000gp。治疗药剂是一种必需品，是 DM 可能会想要角色们随时都能用到的东西。因此，它应该是廉价的，成本不超过 200gp。

**法师**需要获得的不仅仅只是原料：他们还需要一个完整的炼金实验室。药剂并不是你可以用厨房的灶台熬出来的东西！这个实验室应当有火炉、蒸馏器、曲颈瓶、烧杯、冷凝管以及燃烧的火盆——简而言之，各种疯狂科学家实验室里都会有的东西（以约公元 1400 年的标准）。



如果所有工匠都可以随时按法师的要求去制造设备，这样的实验室的基础成本至少为 2,000gp。而且这些仅仅只是器材的成本，法师还需要弄到合适的地方来安置所有的这些东西并进行他的工作。由于这样的实验室经常会传出怪声和臭气，因此很多房东都很可能不愿意让他的房间被用作这种用途。一旦建好了实验室，法师每个月都要支付实验室价值的 10% 用来维护设备，替换试验中破损的东西以及少量随着时间的过去而失效的原料。

**祭司**不需要使用实验室——那些设备漫溢着不度和异端思维。相反，祭司会寄托于他信仰的伟力来赐予调制药剂所需要的实际的转化。因此，他使用的是专门为此祝圣过的祭坛。在建造这样的祭坛时，角色必须准备好有价值的祭品，要么是金钱上的献祭，要么是更为重要的，例如为所信神祇履行特别的任务。此后，祭司只需要像往常对待其信仰那样尊敬祭坛即可。

**制造药剂：**当所有的设备都收集好之后，法师或祭司就准备好开始了。成本已经被确定下来，而用于药剂调配、灌注、蒸馏、冷凝和萃取所需的天数则等于成本除以 100。在这段时间内，除了正常所需的睡眠和进食以外，角色必须不被干扰。如果工作遭到打扰，药剂和消耗的所有原料都将付之东流。在工作完成后，DM 秘密掷百分骰来决定药剂是否成型。基础的成功率为 70%，原料每价值 100gp 则减少 1%，施法者的每 2 个等级（或是其小数）增加 1%。

如果百分骰的检定结果小于或等于成功率，则药剂的制造成功了。如果药剂的制造失败，则施法者已经在不经意间调配出致命的毒药或是**错误药剂**，这由 DM 决定。当然，玩家无法提前知道药剂是否正常。无论如何，法师或祭司都应该给他的作品做好标记，因为没有什么仅凭目测就能分辨出不同药剂的可靠方法。

## 制造其他魔法物品

药剂和卷轴并不是施法者唯一能制造的魔法物品。其他能够被制造出来的物品包括有武器、魔杖、法杖、权杖、戒指、护腕，火盆，斗篷等。

也有玩家角色所无法制造的某些物品。神器、遗物、书籍（法术书除外）以及智能武器是专属于 DM 的领域。这些物品可以被玩家的角色找到，但不会被玩家的角色制造出来。这可以让 DM 确保某些元素只会在他设计的冒险过程中出现。

此外，某些魔法物品有特定的种族联系，特别是+3矮人战锤，精灵斗篷，精灵靴，精灵弓以及某些其他类型的锤和斧。这些物品只能由远古时代的精灵或矮人 NPC 所制造。只能由 DM 来负责制造和发放这些物品。

最后，DM 有权在玩家可制造的魔法物品范围里除去那些他认为过于强大或对战役世界过于重要的任何物品（比如说，如果在 DM 的战役里的所有魔法武器都是由某个古代文明所生产的，而且它们的制造工艺已经失传了，那么他就可以禁止玩家角色制造这样的物品）。

尽管有这些限制，DM 也应当鼓励玩家对新的或特别的物品提供自己的点子。新物品的可能性只受限于游戏的平衡性。也许角色会想要明亮的闪光中爆炸的箭矢或是让被接触者丧失记忆的魔杖。

使用与新的玩家法术相同的商议过程，DM 应当让玩家写出想要的物品的描述。DM 对此进行研究，根据需要而对其进行修正，并与玩家讨论这些改动。当双方都同意时，角色就可以开始研究和制造的实际行动过程了。

玩家声明他想要制造某个物品时，DM 没有义务告诉他这是否在其能力范围内。DM 的责任是确定制造该物品所需的材料和步骤。玩家可以让自己的角色寻访贤者、施法者同行或是伟力来了解他需要什么。在这个过程中，他也许会发现并没有足够的力量来制作这个物品。这是魔法研究所固有的风险。

**找到合适的材料：**首先，角色需要合适的材料。在制造魔法物品时，普通的剑、杖、斗篷、项链或之类的东西是不行的。这种物品必须在某种意义上是特别的。武器必须有着高品质的工艺。木材必须是稀缺、专门种植或是在特定时间用特定的方法来切割的。布料必须是按照严格的要求而织造出来的。材料本身可以是某种不可能的东西（一件无缝的衬衫，或者是一把在火山中心炼造并在最深的海中淬

火的锤子）。

通常而言，确保合适的附魔容器的方法就是施法者自己去制作或是收集相应的物品。无论是怎么获得的，这种容器的成本都远远高于普通的同类物品。成本的范围取决于不同材料，从 1,000 至 10,000 枚金币（或甚至更多）不等。

**准备材料：**一旦获得了魔法的容器，角色就必须要做好相应的准备。一把剑可能要浸泡在罕见的酸液中以除去杂质。骨头可能需要让巨大的蚂蚁清理干净。木材要被浸泡在稀有的油和草药之中。

尽管物品本身离获得魔法力量还很远，但这个阶段是非常重要的——在这里失败意味着它将无法接受法术。这个阶段通常需要两周到一个月才能使容器做好准备。这个阶段中的额外材料会花费至少 500 枚金币。

**附魔物品：**施法者现在可以开始正式的附魔。法师们首先要依照法术所要求的条件对容器成功施展附魔物品（或是让其他人帮他施展）。只要他完成了这一步，法师就可以接着将其他法术施展到容器中、提供最后的一些材料，或是完成附魔过程里最后的步骤（由 DM 来定义）。

角色可能要在附魔的物品准备好之前把它带上最高的山的山峰上并让它沐浴在黎明的太阳光下。也可能要把它浸没在提纯过的夜莺的忧愁之中。如果必须要用到法术，那么这些法术的能量其实并没有被消耗掉，而是被附魔容器吸收和转化了。

施展到容器中的法术必须要与所需的能力相符。如果没有刚好等效的法术，那么也可以施展基本功能相同的更强大的法术。如果根本不存在等效的法术，法师就必须在开始制造魔法物品之前研究合适的法术，或者他必须提供能将对应的力量赋予给物品的珍奇材料，无论哪个都是由 DM 决定的。

因此，在这个阶段，法师可以将闪电束施展到魔杖上来制造出闪电魔杖，但是他需要研究新的法术才能制造敏捷手套（因为不存在可以提升敏捷的法术）或是把手套浸泡在蜂鸟的梦想精华中（以此为例）。最后，如果物品拥有着能够被多次使用的魔法，那么还要额外施展一个恒定术。这可以将捕集到的魔法锁在容器之内，让它在得到法师选定的命令语时才被释放出来。如果没施展恒定术，则容器所储存的充能发数只能与被施展上去的法术数量相等。

在所有这些步骤未被干扰地正确执行后，物品就会被制造……嗯，可能被制造出来。这个过程是漫长而复杂的，且有很多意想不到的出岔子的可能性。因此，在一切都说过和做过之后，还必须要掷一个成功检定。基础的成功率是 60%，法师的每个等级增加 1% 的成功率，每个被使用的法术、特殊的加工过程或是独特的材料都会降低 1% 的成功率。DM 可以根据任何额外的特殊注意事项或是角色可能做过的偷工减料而进一步调整成功率。

如果通过了检定（掷骰结果等于或低于成功率），那么想要得到的物品就被成功制造出来了。如果检定失败，则物品受到诅咒，虽然这件事非常可能在很久之后也不会被人知道。诅咒物品的功能会变得扭曲，与角色想要的功能相反。例如，被诅咒的剑会降低角色的命中率，而被诅咒的手套会使穿戴者变得笨拙。

角色无法尝试制造诅咒物品并期待制造过程会失败（从而得到他们想要的魔法物品）。魔法失败的本质是没有得到想要的结果，无论这个结果是否被明确宣言。

举例而言，假设年轻的贵族瑟伯特是一个 17 级的法师，他想制造一把强大的剑 +5。通过使用异位面探知和金钱，他了解到他必须进行的工作和他所需要的物品。他的第一个任务是用位于矮人区中心的洛瑟里恩山里的矿石亲自打造一片剑刃。

在抵达那里时，他发现矮人领主极为珍视这种铁矿，不可能把它交给无亲无故的外族人。在经过诸多谨慎的交涉后，矮人领主同意让他接受矮人在成年仪式时进行的深坑试炼。瑟伯特被放进了即使连矮人都不愿意造访的山洞里，他独自在那里九死一生地经历了一场冒险。在他伤愈和恢复之后，矮人们将他视作同胞，并把瑟伯特所寻求的矿石赠送给他。作为额外的收益，瑟伯特在与矮人共处的这段时间中学会了一些打造剑刃的技巧，提升了他的熟练。

瑟伯特现在有了矿石，他在回家的路上造访了春之主并获得了他所需要的第二个物品——纯净的泉水。没过多久，他安全地回到了家中。在那里，他花了一个月的时间来对剑刃锤打、折叠、淬火并再次锤打，在这件事上花费了 5,000 枚金币。

终于，剑刃完工了，而最后一步是用黑布丁怪的酸来对其进行蚀刻。根据瑟伯特所掌握的步骤，他接下来必须要把纯洁之力灌注到剑刃里。他不清楚这到底是什么意思，但瑟伯特的财产已经见底，他也不想要花更多的时间去进行调查。于是，他决定把剑刃带到附近的神庙，让圣武士在其上按手祝圣。在所有的这些步骤都完成后，瑟伯特开始施法。他花了很多天来施展*附魔物品*法术。法术成功了。制造+5 武器需要使用*附魔武器*法术，每个加号都需要使用一个法术。然而，在施展了四个法术之后，*附魔物品*法术的效果消退了，瑟伯特需要花费更多的时间来重新附魔。在再次成功后，瑟伯特施展了最后一个附魔武器并用*恒定术*来将这些魔法锁在物品上。

DM 秘密进行成功率的检定。成功率是 60%（基础）+17%（瑟伯特的等级）-12%（矿石、手工锻造、蚀刻、灌注纯洁、两次附魔、5 个+1 以及恒定术）=65%。DM 检定的结果为 45。制造成功，剑也完成了。不用说也知道，瑟伯特在近期不会很想再这样来一次。

**牧师和其他祭司**也可以制造符合其信仰的魔法物品。这个过程首先要选取由最优秀或最完美的材料所制成的合适的容器。在容器到手后，祭司必须花费两周的时间来冥想和进行净化的仪式，然后再禁食和净化一周。此后，他同样必须要净化物品，并试图把他的神的一小部分神性祈求到它上面。幸运的是，这个阶段只需要一天一夜。

只要完成了这个阶段，物品就可以接受最后的祈福了。在把它放到祭坛上时，祭司必须为神祇赐予容器所需力量的神迹而祈祷。这种祈祷有可累计的每天 1% 的几率会被神祇听到。

一旦完成了这一步，物品只需要接受圣化和祝福，除非物品是拥有充能的，在后者的这种情况下，祭司有 24 小时的时间可以向物品施展合适的法术。如果在这段时间内没有完成这件事，则祭司要重新寻求神祇的帮助，然后再继续这个过程（换句话说，就是从头来过）。

祭司通常会被认为是完全虔诚且忠于其信仰的。如果不是这样的话，按照 DM 的判定，这个过程可能会失败或是产生一些祭司所意料不到的结果。附魔可能会失败或是角色的神祇会诅咒该物品，作为对祭司无礼地寻求援助的应得报复。DM 必须根据祭司以前的行为和他目前的动机来判断祭司的立场。

## 为魔法物品填充能量

有些具有几发充能的物品是可以被填充能量的。填充能量是容易的，但它比起重新制造一件魔法物品要简单得多。高等级的法师或祭司可能会发现，为老旧的物品填充能量是件大有好处的事情。

为某个物品填充能量时，首先要像上文所述的那样，必须要用*附魔物品*法术或是祈祷来为其他附魔。只要准备妥当，新的充能就可以被注入到物品里了。给物品填充能量的一个好处在于，每发充能只需要花费该法术的正常施展时间（而不是附魔物品法术通常需要的 2d4 小时/每法术等级）。

然而，填充能量对于物品来说并非是毫无风险的。每次物品被附魔来填充能量时都必须进行一次对抗法术的豁免检定（使用施法者的豁免检定）并受到-1 的惩罚。如果豁免失败，则意味着角色不小心扰乱了物品的魔力，使得它碎成无用的尘土。

## 消灭魔法物品

角色有时候可能会发现，摧毁某件魔法物品对于自己来说是可取、有用或是极其必要的。魔法物品比普通物品要更具抗力，但它们并不是坚不可摧的，如表格 29 所示。

拥有某个装置并决定摧毁它的角色可以随意地做这件事。他们只需要把魔法剑的剑刃折断、把锁烧毁或是做别的什么事情就可以了。

针对于破坏别人所持有的特定魔法物品是可能的，但这也是很困难的（事实上，它并不比攻击某个非



魔法物品更容易或更难)。试图摧毁敌人的魔法物品可能会需要进行攻击检定、豁免检定以及物品的豁免检定。

摧毁某件魔法物品应该比弄碎花瓶或窗玻璃要更引人注目。DM 完全可以描述成一场戏剧性的爆炸，一小团飓风，一阵难闻的恶臭或是最适合那个时刻的任何东西。

对于某些物品，特别是法杖，有具体的规则来确定物品被摧毁时的效果。这种情况是很罕见的，而且造成的影响通常都是毁灭性的，因此这些效果建议只适用于物品所在的区域。举例而言，你可能会决定让 1 英尺或 5 英尺内甚至 10 英尺内的角色受到 1d8 点伤害。

这只是个例子——实际的伤害可以按照你的决定而变化。不过要注意的是，这样的伤害应该只作为效果而被使用；它不应该让角色死亡或是身受重伤。毕竟，让角色死在自己魔法剑的爆炸中是在火上浇油；失去宝贵的魔法物品已经够糟糕的了！

## 神器与圣物（可选规则）

远比最为强力的魔法物品更加强大的，是极为罕见的，具有古老的力量与权威的物品——神器以及圣物，前者由最为神奇的力量所构筑而成，而后者则是那些令人敬畏的力量与最为伟大的圣人的遗骸。这些都是具备重大意义和强力效果的物品，因此必须对它们的使用加以严格控制。在处理神器与圣物时，下列的绝对条件是始终有效的。

一件神器或圣物的出现必须始终是一场冒险的基础。这些东西绝不应该被随意地引入到游戏中。

**神器与圣物的特性：**每件神器与圣物都是独一无二的。在个指定的战役中只能存在一件这样的物品。只有当 DM 将它放置在那里时，它才会出现在战役中。这些东西绝不会成为随机放置的财宝的一部分，因此也不会被列在任何财宝表格当中。DM 必须挑选加入他的游戏中的每件特定的神器。

神器和圣物总是拥有危险甚或是致命性的副作用。这些影响皆是不可逆转的，它们不受祈愿和大多数的伟力所影响。神器只能被非常规方法所摧毁。

神器与圣物永远无法从一个战役转移至另一个战役中。如果玩家角色从另一个 DM 的战役中进入你的战役，他们会自动依此处理，所以他们是不能拥有任何神器的。

因此，鉴于所有这些警告与告诫，究竟是什么使得被用于一个角色扮演游戏的神器与圣物带着如此的潜在危险？

处于列表最顶端的是这样的一个事实，在游戏期间，神器与圣物只不过是 DM 用来打破那些他所在意的任何及所有规则的借口。在学到恰当的命令语后，一件神器或圣物可以使一名角色立即将他所有的属性值提升至最高，或是将一名敌人的骨骼变成胶状物。

神器可以让角色召唤流星群，念出真言，复活，或是每天任意一次停止时间。他或许能够召唤出强大的怪物并轻易地使它们屈服于自己的意志。他可以掌握支配他人思想的能力，按照自己的意愿来奴役他们。且这可能仅仅只是神器所允许他做的事情的一小部分。简而言之，作为一个 DM，没有任何东西来限制你决定某件神器能做到什么。

**神器与圣物的起源：**所有的这些物品一直从古代流传下来，且其历史被笼罩在神话与传说之中。一件神器拥有与它同名物品相同的背景与光环，例如，亚瑟王的石中剑，赫拉克勒斯所穿的尼米亚狮皮，潘多拉的盒子，金羊毛，古代日本的剑玉镜，或是托尔之锤。

这些独一无二的物品曾被诸神与远比普通人更为强大和威武的凡人所持有并使用。通常，这些东西的存在都有一个明确的目的——被某个特定的英雄所使用，与某个特定的敌人战斗。因此，一件神器与人、时间或地点密切相关，除了能被满足某个条件的特定角色使用外，它的力量很少有被充分发挥的时候。一个羸弱者无法投掷托尔之锤，也没有任何人能够命令芭芭亚嘎的小屋。一件神器仅在处理特定的、非常具体的威胁或危险时方可显露出它的全部力量。神器怀着目标，有时它早已实现，有时则永无止境。

**将神器与圣物引进一场战役：**因为神器的所能造成影响是如此之大，你应当只在你所能设计出的最为惊天动地的冒险中使用它们。你必须始终有一个理由让一件神器进入到你的游戏当中。它绝不应当仅仅是因为你想要给予角色更大更强的东西就登场。

它如果在一场战役的起初便被发现，那么它应当是某些巨大威胁的序幕，这件东西将会在王国，帝国，大陆或世界中产生影响。与其简单地将这东西塞给角色，你不妨先引入危险，然后安排玩家角色寻找神器，它会挫败或遏制这股威胁着横扫大陆的邪恶洪流。另一种选择是，玩家角色可能会面对所有情况中最糟的一种——神器落入了敌人的手中，玩家必须使其远离敌方的掌控。它们中的每一个都会引出一场冒险，或更可能是一系列围绕着这件装备的冒险。

一旦冒险结束，你最好是找到一些办法来回收玩家手中的神器。从本质上说，神器就是一个麦高芬<sup>21</sup>——使剧情前进的东西——你现在想要让它保留在战役中就保留下来，在不需要它的时候就让它消失的物件。这非常符合神器与圣物的本质，因为它们有一个令人抓狂的习惯，一旦它们的目标达成即消失不见。将神器遗留在战役中就是在请求玩家角色们滥用它，这或许是出于高尚的目的，但依然是在滥用它。还有，即使是在一个幻想游戏中，也存在着“人们不打算去了解的某些事”。

由于它们在计划中那宏大的影响力以及重大的意义，神器应当被谨慎使用。在它变得老套之前，只有这么多的角色可以拯救世界。

不要太急于将这些物品引入游戏，也不要太频繁地引入它们。神器与圣物代表着魔法物品的缩影。如果每个王国的每位国王在他的宝库中都有一件，那么它们就会失去大量的影响力。即使角色在他们整个的职业生涯中只寻觅到了一件神器，那也足够了。充分地发掘它的戏剧可能性，这将会使玩家们在很长的一段时间里都不会忘记这场冒险。

## 设计一件神器或圣物

当你决定引入一件神器或圣物时，你就该为你的战役而专门设计它了。在本节的最后部分给出了一些例子，但神器应当始终被设计为适应于你的战役，而不是走相反的道路。通过这种方法，玩家将永远都不会知晓他们他们所期待的是什么——不清楚它的外观，它的历史，它的能力或它的目的。所有的这些东西都会使发现和使用这件物品更加令人兴奋。除此以外，你将会在你的战役中掌握你所创造的某件东西的主要——或许是最为重要的知识。这是一个不小的成就。

**外观：**创造神器的第一步就是确定它的形态。它可以是任何东西：一件武器，一间长着鸡爪的小屋，一本书，一个面具，一顶王冠，一颗牙齿，一张王座，一只机械夜莺，一个水晶球，一枚朴实的戒指，一根魔杖，诸如此类。

**历史：**在你知道它是什么模样之后，为它而创造历史。这段历史将指引你来决定神器所拥有的能力，以及它被用来做什么。在这段历史里决定谁创造了这件东西以及创造它的理由是什么。然后，大致描述一下这件东西在过去的几个世纪中发生了什么——它在哪里崭露头角，以及在那段时间中发生了什么事情？最后，用它的能力和围绕着这件东西的谬误传说等线索来点缀这段历史。

**阵营：**为神器选择一个合适的阵营（所有的神器都有其所属的阵营）。

**次要能力：**在你完成这件物品的历史后，开始分配它的能力。神器通常拥有若干项相对次要的能力，以及一或两项主要的能力。一部分的次要能力为：

- 随意施展某个指定的 1 级法术
- 每天或每周施展某个 5 级或更低级的法术
- 每天 1 或 2 次施展某个 3 级或更低级的法术
- 每天 1 次或更多次治愈重伤，疾病，目盲或耳聋
- 随意侦测善良/邪恶，隐形，魅惑或魔法
- 角色的移动力加倍

---

<sup>21</sup> 电影用语“MacGuffin”，指可以推动剧情的重要物品。



- 免于饥饿与疲劳
- 飞行
- 给予持有者对某类伤害的免疫力：中毒，恐惧，疾病，毒气，普通远程武器，强酸，普通的火焰或寒冷等。
- 在持有时给予水下呼吸
- 持有者的防御等级改善 1 点或更多
- 某项属性值增加 1 点
- 麻痹之触
- 每回合再生 2 点生命值
- 每天 1 次死者交谈
- 随意与植物或动物交谈
- 如同 PC 等级的牧师般斥退亡灵
- 理解任意口头语言
- 理解任意书面语言

**主要能力：**在选定次要能力之后，你就可以挑选主要能力了。它通常不应多于一或两项。主要能力必须与物品的历史保持一致。如果你描述了一柄被一个嗜血且堕落的暴君所持的剑，那么每天 1 次复活他人的主要能力就显得毫无道理。更符合人们期待的是一些可怕的事情——融化一个敌人或是召唤一些异位面的野兽来服从其杀戮的命令。一部分建议的主要能力为：

- 自动警告即将发生的危险
- 持有时给予 50%-70% 的魔法抗性
- 每天或每周施展一个 9 级或更低级的法术
- 每天 1 次不可豁免的死亡射线
- 永久性地使所有属性值提升至最高
- 随意变形自我
- 每月 1 次当触碰时恢复青春
- 每天 1 次召唤风神怪
- 每天 1 次召唤并控制元素
- 随意的无误传送
- 完全免疫所有类型的火焰或寒冷
- 完全免疫所有类型的精神攻击（魅惑等）

**危害：**在设计好神器的好处或是有用的能力后，开始创造在其使用过程中固有的危害。所有的神器都有着严重的风险——这是它们能力的本质。这件物品最初是由某个具备强大意志与力量的人所使用，而为了使用神器的力量，他们甚至将自己置于险地。对玩家角色来说，这样的危害几乎是不可避免的。这类危害通常是影响角色肉体方面的极端的副作用。此外，你想要的神器的缺陷应与你创建的历史相吻合。部分建议的缺陷包括：

- 阵营逐渐转变为神器的阵营
- 角色 10 英尺内的所有植物枯萎并死亡
- 所有见到神器的人都觊觎它
- 神器总是令使用者攻击特定类型的生物
- 每使用 1 个主要能力，神器就吸取使用者的 1 个经验等级
- 如果豁免检定失败，角色便被神器控制
- 圣水会灼伤角色
- 使用者每次使用都会老化 3d10 年，直至他沦为僵尸
- 使用者使所有看到他的人都陷入恐惧
- 使用者身患一种不治之症，每个月减少 1 点属性值
- 使用者每次使用都有 5% 的累计几率患上不可治愈的兽化症
- 使用者的接触会造成石化

**腐化效果：**如果这还不够的话，所有的神器都有腐化效果。角色渐渐变得怀疑他人并对这件东西表现出占有欲。他们开始看到无中生有的威胁。最终他们会将矛头转向自己的朋友和同伴，将他们视为诡计多端、试图干掉自己并偷走神器的敌人。

就这个缺点而言，会造成这个结果是因为玩家角色并不是神器的最初使用者。他的性格是完全不同的，而且不管他是多么的伟大，他依然缺乏那些最初持有这件物品的那些伟大英雄、大法师、高阶祭司或是半神的意志力。

**弱点：**最后，准备一些可以摧毁神器的方法。摧毁一件神器绝非易事——事实上，这几乎是不可能的。神器与圣物不受一切普通的伤害和魔法攻击。它们无法被碾碎，溶解于酸液，融化或是正常地破坏。在最好的情况下，它的物理形态会被破坏一段时间，但是在一个世纪或更短的时间内，它会在某个新的位置重新形成。要真正地摧毁一件神器，角色就必须满足如同神器自身般独特的一套严格条件。可以破坏一件神器的途径包括：

- 把它携带至外层位面，并期望创造它的神祇来剥夺它的力量。
- 将它投入太阳的熊熊烈焰之中。
- 使它被一个正直之人的后脚跟所踩碎（比看上去的还要难）。
- 使它在万溶剂中被溶解（它可以吞掉任何东西）。
- 将它暴露在纯粹理性之灯的耀眼光芒下。
- 把它喂给盘绕在世界树根部的大地之蛇。
- 使它融化在曾经锻造过它的火山核心处。
- 把它丢进腐化之井的最深处。
- 大声说出它的 5,000,001 个秘密名字。
- 把它焊接在冥府的大门上。只要完成了这一切，你就得到了一件准备用在你的战役中的神器或圣物。

## 神器与圣物范例

下面所列出的是部分神器的例子。因为每件神器都必定是独一无二的，且给出的都是不完整的能力。所建议的能力已列出，但 DM 可以依照他的喜好来更改这些。

**维克那之手：**维克那这个名字很少被提起，它只会在最为私密和恐惧的语调中被提及，因为在传说中，这个在所有巫妖中最为至高无上的阴影仍在世上行走。

鲜为人知的是，除了他最终在某场可怕的大火中迎来了他的末日——或者至少，他的肉体被毁之外。仍有传言指出，他的一只手（也可能是一只眼睛）在这样的毁灭中幸存了下来。

这些谣言认为维克那之手具有奇特并强大的能力，且仍旧充斥着维克那难以磨灭的灵魂。手掌在不同的描述中或大或小，但所有的说法都认定它无比干枯与焦黑，如同来自一具烧焦的躯体。

该手掌第一次出现的记录是在亚赫特斯叛乱期间，维克那离世的 136 年之后。随着氏族的领袖虚荣者帕丁被推翻，手掌似乎消失了。

在泰勒斯的哈默兹统治期间，手掌被渔夫吉赛尔发现。在数十年来，他一直都把它当作一件古董来收藏，直至他被他那偷窃了神器的兄弟所杀害。他的兄弟在前往泰勒斯的途中被伏击，手掌被歹徒梅斯占为己有。

据说，随着手掌的一个手势，梅斯就击垮了泰勒斯的城门，并将瘟疫引入到王宫中。故事中讲述了他是如何在被维克那的灵魂所拜访的皇家寝宫中度过一夜的。毫无疑问地，他变了，第二天他下令将他之前的追随者处以死刑以安抚那愤怒的阴影。

在梅斯统治的 100 年期间，泰勒斯市的实力不断增长，但它作为西海岸屠宰场而成为了著名的邪恶之地。当在手掌的力量莫名其妙地离梅斯（现称为维克那二世）而去时，他被一名耶密沙特的刺客所杀。从那时起，这只手掌在许多广泛分布的土地上短暂出现。绝大多数的这些出现都是查无实据的，但米罗的圣武士王的堕落是一个证据确凿的实例。他愚蠢地将手掌装在了自己的手臂上，当圣武士王发现他无法移除它时已经太迟了，这个手掌最终毁掉了他。

关于手掌的功能，它必须接触到一只手臂的残端，它将立即移植上去。其抓握力极强（19 力量，但没有攻击检定或伤害奖励）。

首先，手掌看似有所助益且无甚危害，但它里面寄居着一部分维克那的邪恶灵魂。渐渐地，持有者会开始相信他就是维克那。善良角色会变得残忍而恶毒；邪恶角色会变为堕落的化身，最终背离他们的朋友和盟友。

这个手掌的建议能力包括：死亡射线（不可豁免，每天1次），造成疾病（100英尺×100英尺区域/每天2次），活化尸体（1/天），黑暗术（随意），+2防护，蛛网术（1/天），解离术（1/天），再生2点生命值/回合，闪电束（12个伤害骰，1/天）以及时间停止（1/周）。

手掌除了会导致堕落外，它的其他主要缺陷还包括以下的事实：除了砍断手臂外它无法被移除；而且见到手掌的人将会觊觎它，试图将它从现有的主人那里夺走。最后，手掌会预见到它的主人末日来临的瞬间，而它的力量将会恰好在那特定的时刻离去。

**七节权杖：**据说，这件传说中神器的创造者是艾夸的风元素公爵们。他们在佩斯战役中现身于世间，混沌和秩序的力量在那里针锋相对，而公爵们则是将权杖献给了秩序的首领。据传闻，在这场战役中，权杖在杀死混沌女王的配偶狼蛛密斯卡时被折断了。

公爵们为了防止权杖落入敌手，夺走了七块碎片并将它们散布在世界各地。从那以后，女王的代理人便在寻觅权杖。有传言说，如果她收回了所有的碎片，她就可以使密斯卡重返人间。

最初的权杖据说约有5英尺长，但碎片的长度没有规律。这些碎片按照特定的顺序相互连接，第一块最为细窄，后面的每一块都依次增粗。然而，集齐权杖是十分困难的，因为此物仍旧受到风元素公爵们的保护。每一节都会传达出下一节所在的方位。被收集起来的碎片将以正确的顺序彼此组合在一起；但是，只要任何一块放置的顺序有误，它就会立即消失不见并随机地出现在这个世界上的某个地方。在组装完前三块碎片前，持有者将会在任何时间段都拒绝与此物割舍开来，即便是在睡觉、进餐、洗澡或从事其他个人活动时。

因为曾经受过损伤，权杖并不牢固。每当它的主要能力被使用时，就有5%的几率自行断裂（并被风元素公爵们散布开来）。

每块权杖碎片都拥有一个次要能力。建议的能力有：免疫一种攻击形式，随意飞行，治疗轻伤（1/天），真知术（1/天），怪物定身术（1/天），角色的移动力加倍，缓慢术（1/天）。当完整组合时，权杖可以获得主要能力。建议的能力有：复原术（1/天）与形体变化（2/天）。

它是为服务于秩序而创造，权杖会将它的使用者转化成为一名绝对的秩序拥护者，甚至超过了最为严格的守序善良。该角色将会认为有必要为了维持秩序对混沌的领先优势而去干预一切事物，无论这种影响是好是坏。那些不支持权杖持有者严格观点的人被视为敌人。一旦所有的碎片被组装起来，权杖还会散发出半径20英尺的可怕的、受到冰冷秩序影响的灵气。当它的主要能力被使用时，那些在豁免检定中失败的人必须在恐慌中逃离。

**休华德的神秘管风琴：**在牛蒡寓言中，有读者发现里面有提及到一种乐器，那是一个有着庞大尺寸和神奇魔力的管风琴。据说它由休华德制作，用来教授人类艺术歌曲，并将奇迹与欢乐带至世间。通过它的按键和乐曲，守护者能够传播和谐、安宁、优雅以及美丽的礼物。通过他的歌曲，休华德注视并守护着这片土地，操纵天气使其展现出灿烂的晚霞，让雨水落在干旱的土地上，使面包变得新鲜紧致，让孩子们欢乐，并且切实地保护人类所喜爱的一切。

不幸的是，寓言中说，有老鼠在它工作时钻进了破损处，在里面四处啃咬，导致刺耳的声音逃了出来，把声音给予了鹰身女妖，塞壬，以及其他用歌声来引诱和诱骗的邪恶生物们。愤怒的守护者诅咒老鼠永远都只能发出卑贱而温顺的声音。守护者认为管风琴被毁掉了，便遗弃了它（并拿起了竖琴）。

这架神秘的管风琴的所在地是个未知数，不过传说中有几位杰出且强大的吟游诗人讲述过它的出现与得而复失。据说，奥尔登堡的“瞎子”发现了它，并通过它的按键而学到了9篇悦耳的诗歌，他以此而赢得了邪恶的费尔利领主玛拉德的女儿蕾尔公主的心。疯狂的奥萨马在试图用管风琴来谱写曲子时有可能受到了伤害。带着诅咒的力量造成了枯萎与绝望，他在旅途中迫使多个男爵领向他屈膝。许多诗人都曾声称对管风琴有所研究，但理所当然的，这些只不过是艺人的夸张之语。

管风琴是一个巨大的、不可移动的物件。音管可以轻易地伸展到教堂的附属礼拜堂的高度。它有三套不同的键盘，且拥有 27 个象牙音栓。九个巨大的踏板操控着低音。每根音管都会被一种限制在适当范围内的元素所奏响。音栓在处于不同的位置时会改变每根音管的音高与音色。老化、废弃（即使是如此精美的一件神器也必须进行保养）以及可恶老鼠的破坏使得许多音管、琴键和音栓都无法工作了。为了使用管风琴，角色必须在它上面演奏一曲。然而，这是一件极其危险的事，因为它具备如此众多的设置与音符组合的潜在可能性。之前的研究与对神明的信仰有可能会起到指导作用（作为一个可选规则，当他们的角色试图使用管风琴时，玩家可以自己作曲或至少哼出小调）。

魔法会在一首曲子被奏响时生效。只是出现的魔法效果究竟为何，应该留给 DM 来解释。他应当以扮演的质量，对音乐的鉴赏力和掌握，以及玩家的愿望来作为解释的基础。

从理论上来讲，休华德的神秘管风琴可以具备如同它被设置及演奏的乐曲同样多的能力。有了如此广阔的范畴，DM 实际上可以创造出任何结果。按一个琴键可能会使花或稻草在 100 英里外的一个小村庄如雨般落下，而一首赋格曲可能会使沿海的数个岛屿下沉，或是将风琴演奏者变为一只蝶蝶（尤其是如果他正打着一个坏主意）。

与其他的神器不同（角色必须去探索其所具备的能力），管风琴的使用者应当决定他们希望产生的效果，然后研究创作它所需的音符和音栓。当然，DM 可以改变最终的结果（凡人弹奏神明的玩具很少能得到他们真正需求的结果），且如果在演奏中发生了任何失误，就应当通过进行一次检定来察看结果。

如果出现了一个错误，DM 可以准备一些带有瑕疵及霉运的结果。这些可以包括：玩家永久性地变形为一只小蜥蜴或昆虫，永久性地失聪或疯狂，或立即改变阵营。角色可能会被赋予一副相当于**音爆号角**的嗓子（因此他无法在不造成伤害的前提下发言），或者他可能被迫永远用韵诗或歌曲来说话。一个或多个等级可能会被管风琴所吸取。100 英尺内的所有魔法物品可能会永久性地失效。管风琴演奏者可能会被传送至另一个位面，诸如此类。

此外，无论谱曲或演奏是多么糟糕，管风琴的音调总是超脱凡俗的美妙。每当它被奏响，所有听到它的人（包括管风琴演奏者）都必须成功通过一个对抗法术的豁免检定，否则便会永久性地被迷惑。

那些因此而受影响者无法容忍任何其他声音。如果被剥夺了它的音调，他们就会开始绝望并无法看到这个世界上的奇迹或荣耀（无论是善良还是邪恶）。渐渐地，那些被迷惑者生活中的乐趣将会越来越少，直至他们最后达到哪怕最美味的食物对其来说都是一种诅咒的地步。这些逐渐消瘦的生物真是一幅可怜的场景。

管风琴的位置总在不断变化中。所有的传说都认为它不存在于这个世界的任何一个地方，而是在一些被迷雾所笼罩的其他领域中。值得注意的是，那些离开放置它的厅堂的人永远都无法再次找到它。

## 第十一章：遭遇

如果玩家和 DM 们的想象力是 AD&D 游戏的燃料的话，那么遭遇就是让它运行起来的引擎。没有遭遇，什么都不会发生。没有遭遇，玩家就不能杀死可怕的巨魔、从一群兽人手中解救村民、追捕一个盗贼、智胜邪恶的巫师或是轻松击败一位强大的暴君。遭遇构成了冒险的情节，每场遭遇都在某程度上进一步推动故事或建立起你的战役世界的背景。没有遭遇，那么就不存在与他人见面并打交道的机会，而你的战役世界就会停滞不前。

要使用遭遇，理解遭遇是什么是很重要的。一场遭遇可能是与一名 NPC 或怪物的会面，或是一个可能影响到玩家角色的事件。作为 DM，你需要：

- 预先创建要遭遇到的事物、人、事件或怪物
- 为玩家描述遭遇的场景
- 扮演除玩家角色之外的所有相关生物的反应
- 描述玩家角色在遭遇期间行动的结果



这是角色扮演游戏中 DM 的职责的重要组成部分（除了解释规则和处理游戏机制的任务以外）。

## 遭遇是什么？

遭遇的确切定义包括两大标准。如果所描述的事件缺少其中之一，那么这就不是一场真正的遭遇。它可能是描述的一个场景、一次事件或一些普通的工作，但这不是一个角色扮演游戏中的遭遇。

首先，一场遭遇必须包括一个事物、一次事件、NPC（角色或怪物）或一名由 DM 控制的玩家角色。两个玩家角色之间的会面（只由玩家处理）不是一场遭遇。这属于玩家他们自己之间的互动。

其次，一场遭遇必须展现出取决于玩家的决策而使玩家角色的能力、财产或知识发生有意义变化的可能性。这里的关键在于有意义的变化和玩家的决策。对任何一名兜里揣有 500gp 的角色来说，走进一家小酒馆并花上 3gp 买饮品可不是个有意义的变化。如果这名角色不得不在同一家小酒馆里花费差不多 500gp 来获取河对岸那座黑塔的信息，那么该角色就经历了一个有意义的变化——他现在破产了。如果玩家并没有做出决策，然后他只是顺水推舟，让 DM 来包办一切。去小酒馆并花掉 3gp 在食物和饮料上并不算什么决策。选择倾家荡产来获取一个也许有用也许没用的消息才是重大的决策。玩家将不得不去考虑这个选择。他到底有多需要这条信息？这个线人可靠吗？他需要钱来做别的事——比如买新装备吗？他能不能争取到更好的价格？

积极的动力和基于玩家决策而改变的可能性，它们的存在共同造就了一场真正的角色扮演遭遇。以下面所给出的情况来作为例子。请试着用上文所述的定义来找出下面四个中的哪个才是真正的遭遇。

1、鲁伯特和侏儒阿格隆德正在探索一个洞穴。阿格隆德走在前面。在没有任何预兆的情况下，洞穴坍塌并直接砸在他的身上。侏儒死了，鲁伯特唯一能做的事情就是挖出他的尸体。

2、10 级战士鲁伯特遇见了 3 个低级的兽人。它们冲锋过来了，然后鲁伯特毫无难度地将它们切成了碎块。他甚至都没有受到任何伤。在搜索之后，鲁伯特找到了一把 +1 长剑。由于鲁伯特已经有了一把 +3 长剑，所以他并不对这把武器特别感兴趣。

3、鲁伯特将手伸进他的口袋，才发现他从某个异教神像上撬下的宝石消失了！在认真思考过后，他判断唯一可能拿走宝石的人就是他的队友（玩家角色）盗贼拉格纳。他毫不犹豫地拔出了他的长剑，并将剑抵在拉格纳的喉咙上。而拉格纳则是摸向了自己暗藏的匕首。

4、鲁伯特和塔拉斯·血心骑马穿越了平原。当他们抵达某个低矮的山脊时，他们看见远处有一团烟和尘。他们停下来看了一会儿。那团尘正缓慢地向他们的方向移来，但烟则是渐渐缩小了。他们把马拉到山谷里，然后在灌木丛后看着这朵神秘的云朵移近。

那么，这四个中的哪个才是真正的遭遇？只有最后一个。第一个并不涉及到玩家的任何决策。侏儒被砸死了，这没有什么玩家角色可以做的。这不但并非一场遭遇，而且还是不公平的。如果这里之前有迹象表明（破裂的岩石，以前的滚木，轧轧作响的石块），且侏儒在被岩石砸死之前有行动的机会，那么它可能会成为一场遭遇（一个天花板陷阱）。玩家的选择可以是听从警告或忽略警告，以及在石头下落时向前跳跃，后退或困惑地站在原地。

第二个里面有玩家的决策，但这并不特别有意义或平衡。玩家知道它的角色能够赢得战斗，所以他的战斗选择就没那么重要了。他知道这把剑比他已经拥有的那把差，所以他决定不留着它的这个决策甚至算不上是决策。如果兽人实际上是被幻象所伪装的食人魔，或如果那把剑有着未被发掘的特殊力量，那么这个情况可以成为一场遭遇。这些东西都将会使角色的行为变得有意义。

第三种情况拥有一场遭遇所有的标志。这里存在着有意义的决策，而且接下来可能会发生任何事情。然而，这是一场发生在玩家角色之间的内讧，并不是 DM 能控制的什么东西。它无法完善冒险的情节或是发展战役的背景。事实上，从长远来看，这样的不和谐只会伤害到整个游戏。如果这是某个隐身的 NPC 盗贼犯下的罪行，而不是拉格纳做的，那么它也可以成为一场遭遇。在最终意识到混乱之后，鲁伯特和拉格纳将会突然发现他们在一个新的目标——找到罪魁祸首——里团结起来。当然，这也会提供角色扮演的机会——当拉格纳想起这次侮辱时，鲁伯特将会试图将功补过。



第四个例子是一场真正的遭遇，尽管它似乎不太像是正在发生的事情。玩家们做出了重要的决策，特别是停留下来并进行调查，并且他们所面对的是一个未知的生物。他们不知道自己面对着什么，也不知道这是好是坏。那团尘可能是个风神怪或是充满敌意的气元素。它也可能是 100 个兽人或是巨型蜥蜴组成的战团。玩家们并不知情，但已经决定甘冒风险找出真相。

在角色扮演游戏中，遭遇分为两个大类——计划好的（或预先放置好的）遭遇和随机（或游移不定的）遭遇。每种都有助于游戏的整体刺激和冒险。

## 计划好的遭遇

计划好的遭遇是 DM 已经提前做好准备，依赖于特定地点、事件或条件的遭遇。它们可以被分为线索式和触发式。

### 线索式

最简单的计划好的遭遇就是线索式——也就是关于谁住在哪里，他们拥有什么，以及当一名角色进入他们的房间、访问他们的农场、探索他们的洞穴时他们会可能做什么的清单。这个线索式遭遇也可以包括别的丰富多彩的细节，否则就会使房间变得无聊或空虚，因此要为玩家角色们创造详尽的细节，让他们进行探索。下面是应该如何对有着三个房洞的食人魔巢穴的线索式遭遇进行描写的范例。

1、主厅：该厅有通向外部的通道，那条狭窄的岩缝被隐藏在一些灌木丛中。随着这条裂隙往里走，通道在 10 英尺后变宽。墙壁上涂着一层烟灰，并且在地板中央有一个充斥着灰烬和大量焦骨的大坑。灰烬尚有余温，大坑周围的岩石依然烫手。室内有皮肉的焦臭味。这里的地板上有许多垃圾，但都没有什么价值。在主厅的另一头，裂隙再次变窄成一条通道。

2、卧室：这里的空气中弥漫着动物的汗味或更糟糕的气味。从卧室的另一头传来了隆隆的响声。在那堆未经加工的毛皮堆下面睡着一只巨大的食人魔。而它的旁边有一根大型的木棒。墙上挂着色泽艳丽的布料、闪亮的带扣和失去光泽的徽章。一些没有点亮的简易火炬插在墙上的裂缝中。如果角色们没有缓慢地走进这个房间，他们当中的某人将会把一顶金属头盔踢过整个地板，从而惊醒食人魔。它会在昏昏沉沉一轮之后攻击整支队伍。穿过它的小窝之后，就是另一条通道。

3、藏宝室：这个房间的入口被一块巨石挡住了，必须将其滚入房间才能打开通路。角色们必须将其从通路上挪走。角色们需要进行一次成功的弯杆/举门的检定才能移动巨石（几名角色可以一起行动，将他们的成功率合计到一次单独的掷骰中来）。这个房间里面就是食人魔的财富。它们包括 500gp、3 枚宝石（分别价值 10、500 和 100gp）、一套那头野兽所无法使用的 +1 链甲衫，以及堆成一堆的马饰、笼头和马鞍。除了蝙蝠以外，房间内没有其他生物。

当你写下一个线索式遭遇时，请尽可能精确地描述场景的情况。同时想想玩家角色们可能听到什么声音，他们可能闻到什么，这么个地方感觉起来会如何等。写下一个好的线索式遭遇就像写出一个好故事。最起码，每个地点都应包括以下信息：

- 那里能找到什么怪物或 NPC。
- 怪物会使用什么装备和魔法物品。
- 有什么财富（以及它的位置）。
- 任何其他不同寻常的有趣事物。这可以包括许多丰富多彩的细节来帮助你描述该区域，或者用来警告角色们前方的危险。

线索式遭遇还包括在该区域时必须满足的特定条件。在上面的例子中，有对于不保持警觉和谨慎的惩罚（踢到头盔）和对于力量的要求（移动巨石）。

然而，线索式遭遇是静态的——事物不会有大的变化。无论角色们是在中午或是午夜进入，食人魔都会在睡觉。他不会烹饪他的晚餐，外出狩猎或是用他的脚趾刷牙。

这对于相当简单的场景是适用的，但在更加复杂的情况下则会显得荒谬可笑。想象一下，一个总会有农民在田野里的农场，又或者一座永远在召开晚宴的城堡吧！

静态也意味着某地发生的事件不会影响到其他地方的事物。如果角色们将挡道的巨石推走，难道发出的噪音不会惊醒食人魔吗？根据它已经给出的描述是不会的，但是优秀的 DM 肯定要考虑到这样的可能性。写出一个将所有潜在问题都纳入考量的线索式遭遇是不容易的。为了毫无疏漏，你必须在写下任何东西之前，就在你的脑海中设计这个线索式遭遇并找出其中所有的相互的联系。

这个问题有两种解决方案：你可以尽可能全面而彻底的为每种可能的情况准备好解决办法，或者你可以少提供些关于生物行为的细节并在游戏过程中即兴回答。要描述一间农舍，你可以简单地记下住客（他们的年龄之类的信息）和农场的重要财产。NPC 的行动可以根据时间而作调整——在地里劳作、睡觉、吃饭等。

试图预先计划好每一种可能性是很费时间的——你必须做相当多的计划和文字工作。即兴演绎减少了准备的工作量，但却会迫使你在游戏过程中付出更多的努力。最好的解决方案是把它们综合起来：对最重要的预先计划好的遭遇进行认真地详细说明，而对较小的遭遇则简单地勾勒下轮廓并进行即兴演绎。这样你就不会被准备的工作或游戏中的工作所压倒。

## 触发式

另一种预先计划好的遭遇就是触发式遭遇。它可以和线索一起使用或单独使用。触发式遭遇是一种简单的非此即彼或如果/那么的陈述。它被用于互动性更强的遭遇中，这类遭遇中事件的作用很重要，就如下面所述的绑架事件一样。

接下来的情节发生在凌晨 1 点：如果任意角色仍然醒着，那么他就会听到一声模糊不清的尖叫声从隔壁房间的阳台传来。如果角色们进行调查，那么他们就会发现两个蒙面人（6 级盗贼）试图将一位挣扎着的年轻女性拖过栏杆。其中一个人从她身后紧紧地抓住她并用手捂着她的嘴。另一个人则在另一侧提着她的双腿。他们的一个同伙在下面骑马等候。如果角色什么也不做，那么他们就会听到因为女性踢翻花盆而传来的破碎声，随之而来的是低声的咒骂，然后是马蹄奔跑的声音。

如果角色们被发现了，没有负担的那个人会转身面向他们，并两只手各拔出一把长剑。那名女性试图挣脱，却被另一个人击晕。地面上的那个人会安静地举起十字弓瞄向队伍，并留意着施法者。

这里的一切都取决于先前和当前的行动选择。有某个角色是醒着的吗？角色会去调查吗？他们将如何应对绑架者？每个决定都会对随后发生的事件产生影响。角色们可能会飞跃而出拯救年轻的女性，或者他们醒来后只来得及看见绑架者将她绑在马鞍上飞驰而去。他们的行动可能会改变计划好的事件。角色们去援助她从而救出了那位女士。而作为 DM，你必须准备好讲述她的故事。为什么她会受到袭击？他们是谁？角色能找到什么任何线索吗？

要写出这种遭遇，首先要勾勒出如果角色们没有干预的情况下事件的基本顺序。然后，像玩家一样思考并且预测角色们可能会做什么。他们会帮助那位女士吗？如果会，你将会需要战斗的信息——袭击者将如何战斗，以及他们将使用什么武器和战术。如果角色们试图发出警报或与绑架者交谈会发生什么？如果救出该女士，那她又会说什么？应该至少要准备一份考虑到玩家角色们可能反应的简单笔记。

正如你让它们尽可能完善的那样，触发式遭遇并非没有弱点。虽然非常善于对场景进行描述，但触发式遭遇并没有提供太多的背景信息。在上面的事件中，没有对房间、袭击者、那名女士的过去等等信息的说明。在此处可以有这类说明，但是加入这些将意味着额外的工作，并且相关描述也可以在行动的过程中获得。

一个不太重要的问题是 DM 不可能预料到玩家角色们的所有行动。无论多么小心谨慎地构建触发式遭遇，总有一些角色是可以改变目前的情况。在上面的例子中，要是角色们陷入恐慌，某个法师向袭击

者掷出一枚火球怎么办？在火焰的闪耀中，他们和他们的受害者都会被杀死，建筑也会起火。能预见到这种状况的 DM 得要多有先见之明啊！

对于不可预知的玩家们来说，并不存在什么简单的解决方案（你也不会想要一个！）。而作为 DM，你永远都不可能预测到每名玩家的决定。无论是作为玩家的经验，还是作为 DM 的经验，都会让你知道什么才是最有可能采取的行动。除此之外，你必须依赖你作为 DM 的能力来随机应变。

## 将线索式和触发式组合起来

许多 DM 使用一种两者兼具的安排来准备遭遇。首先他们会准备好线索式遭遇，描述遭遇的发生位置，其中的物品以及其他相对来说不会变化的东西。然后他们针对角色及其行为编写触发式遭遇。

当他们需要描写一个房间时，他们靠的是线索式遭遇，而触发式遭遇则是用于描写冒险的情节。尽管这需要更多的设置，但这允许了不同的事件在同一地点或区域内发生，为冒险和战役营造出连续的感觉。

## 随机遭遇

除了计划好的遭遇之外，DM 还会采用随机遭遇——并不依赖于特定的地点或事件，而是基于几率。

在冒险的过程中，DM 需要进行遭遇检定，通过掷骰来决定随机遭遇是否发生。如果发生了，那么由 DM 选择或者通过随机掷骰来使用他准备好的或出版的冒险模组中提供的随机遭遇表。

当检定的结果表明一场遭遇是迫在眉睫的，由遭遇表确定的生物或 NPC 将会在接下来的几分钟内抵达该区域来进行调查。虽然许多遭遇都由战斗来结束的，但是这并非绝对——无论是在地下城、在野外或是在城镇或城市的街巷中，与智慧生物进行沟通都是可能的。

## 你应该使用随机遭遇吗？

有人认为，随机遭遇是不应该被使用的愚蠢的玩意。这些人认为所有事都应置于 DM 的控制之下，DM 在游戏的过程中不应该有任何他所意想不到的事情。

诚然，随机遭遇可能会遭到滥用，并且它们可能创造出不合逻辑的遭遇（对于允许角色们在某座和平的人类城市中受到兽人战团袭击的 DM 来说，愚蠢这个词肯定会很适合他！）。但如果使用得当，随机遭遇会在很多方面增加每个人的乐趣。

**变化：**随机遭遇会将玩家角色们所不曾预想到的变化带给他们。如果他们只会在厅堂屋舍中遭遇怪物的话，探索地下城的角色们会变得过分自信。随机遭遇会提醒他们，任何时刻都有危险的可能，无论他们身处何方。

**DM 的挑战：**对于 DM 而言，随机遭遇使游戏变得更加激动人心。这场游戏会变得对他和玩家们来说都很有趣并富有挑战性。DM 的部分挑战来自于即兴发挥的现场遭遇。DM 的参与和兴奋会改善游戏的过程。

在使用随机遭遇时，DM 不仅需要打开他的规则书然后盲目地选择一个怪物（尽管也没有什么东西说他不可以这样做）。相反，他通过只加入与设定相适应的怪物和 NPC，使用或创建一个特定的按该次冒险和冒险区域的需求量身定做的表格。

## 随机遭遇表的特性

所有的遭遇表都共享一些特定的概念。在你开始创建自己的表格之前，了解这些基础知识是有必要的。

**独特性：**尽管你可以为每种情形各创造一种单独的遭遇表，但这在战役世界中对于财富和细节上的可能性仍有着极大的限制。遭遇表增加了各区域的区别和不同，它可以反映出基本的情况比如地形地貌，或是复杂的情况比如整体社会结构。

考虑到这一点，DM 必须决定在战役世界中每个遭遇表适用的地点。可以为所有沙漠做一张表格；还可以为因其内传说中的野兽而著称的莎伊尔沙漠制作一张单独的表格；一张更细致的表格可以为莎伊尔沙漠中的亚萨斯皇宫周围十里的区域而制作，在那里的埃米尔会持续巡逻，阻止野兽们靠近。皇宫内部将会需要一个完全不同的遭遇表，因为巡逻队伍不会踏入门厅和后宫。

每张表格都会告诉我们些特定区域内的情况——文明水平、危险程度，甚至包括该区域内不可思议的怪事。尽管玩家们永远不会看见完整的表格，但是这样的表格会帮助 DM 定义他自己的战役世界的性质。

**频率：**所有的怪物都有一个出现的频率，无论是怪物描述中给出的还是由 DM 设定的。兽人比牛头人更常见，牛头人比巨龙更常见，而普通的巨龙则要比邪恶龙后提亚马特更常在人眼前现身。出现的频率通常列为常见、不常见、罕见、非常罕见和独一无二。

常见的生物通常占当地人口的 70%。他们可能会更能生育，又或者仅仅只是更外向，更愿意被陌生人所发现。

不常见的怪物占据剩下的 20%。它们数量较少，对外来人的态度往往会更谨慎。

罕见的生物占了另外的 7%。这类生物通常是独栖、异常强大或非常害羞的。

非常罕见的生物仅占总人口的 3%。它们是真正的异域生物，并且几乎总是极其强大。它们可能是游荡到远离它们正常的栖息范围或有着不能在某个地方停留的不可思议的天性的生物。

独一无二的怪物只有一只。它们是独立、特殊并且有名字的。这类生物绝不应该被用于随机遭遇表中。它们是为预先计划好的遭遇而预备的。

然而，遭遇的几率并不仅仅由所列出的频率决定。DM 还应当考虑到当地的地形或危险程度。在热带地区出现的北极熊可以被认为独一无二的，而在大陆北方的温带地区出现则至多算是非常罕见。一个生活在远古废墟最致命区域的兽人，他能在这种居住着巨龙、夺心魔和美杜莎的地方活下来是非常罕见的（而且是极其幸运的）。对频率进行调整以适应情况是必须的。

频率同样必须服从于 DM 想要创造的情况。如果 DM 想要一座充斥着令人难以置信的致命魔法生物的山谷，那么罕见和非常罕见的生物将会更为常见。一座满是恐龙的失落的山谷并不遵循这类野兽通常的遭遇机率。实际上，它们只会在其他地区才被认为是独一无二的。

此外，频率并不意味着角色们会在 70% 或 20% 的时间中都遭遇这类生物，仅仅是说明该类生物隶属于某个占总人口一定比例的类别而已。提供的百分比和等级并非人口统计得到的数据；它们只是参考。几种常见的生物将构成总人口的大多数，所以遇见任何特定种族的几率是小于 70% 的。这对于所有其他类别也同样适用。最后，遇见某种特定类别的常见生物的几率仍然大于遇见不常见或非常罕见生物的。

**逻辑：**限制遭遇表的另一个重要因素是合理性。遭遇表上的所有东西都应该是合理的，有着这样的原因或那样的原因。通过对合理性的要求，DM 可以迅速将他的选择生物的范围缩小到一个合理的数字上，本质上就跟筛掉小麦的外壳差不多。

首先也是最容易的筛选条件就是地形和气温。在丛林中不会找到骆驼；北海巨妖不会爬行穿过沙漠。逻辑上面明显的冲突必须说明理由。如果在贫瘠的荒地中出现了一个树妖，那么玩家们将会需要你做出一些解释。

更糟糕的是，他们可能会认为该遭遇对冒险有着重大意义，因为它是如此的不合逻辑，这可能会让你的整个冒险都偏离轨道。



即使生物适合于某个给定的地形，但它也可能依然不合适被设定在那里。仅仅只是因为兽人可以出现在平原上并不意味着它就应该出现在那里——如果该平原是被严密守卫的人类帝国的核心地区。在掠夺队伍可以偷越的边疆将会是更为合适的地方。

在评估一场随机遭遇的逻辑时，跟地形和气温同样重要的是表格中应该反映出的社会特征。使玩家们期待见到的事物和能产生好的冒险的事物之间保持平衡。在帝国的中心，角色们将会预期能找到农夫、商人、贵族、牧师等。DM 的任务就是找出让这些看似平凡的遭遇变得有趣的方法。

野外地区和荒废的遗迹可能不需要考虑特定的文明。然而，那里也有着某种社会，或者更准确地说，一个生态系统。这往往会在地下城的设定中被忽视。那里的生物以什么维生？是怎么样的关系让不同的生物在同一个地方生活而没有互相消灭对方？某个生物的随机出现对角色们对该地的了解来说是否有意义？美杜莎是一种几乎不会到处游荡的怪物，因为从逻辑上说，在它们生活的地方应该有着其受害者的雕像。那种拐过转角就遇上正巧在洞穴中散步的美杜莎的情况是极不符逻辑的。

**影响：**最后，DM 要考虑到随机遭遇的作用。这样的遭遇并非既有冒险的一部分；它对情节既没有作用，也不会推进矛盾冲突。随机遭遇不应该是一场冒险中最激动人心的部分。你不会想要玩家们只记住随机遭遇而忘掉你辛辛苦苦创作的故事！

随机遭遇提供了行动期间的短暂中断，它可以制造或释放紧张情绪。角色们正紧追在拼命逃离的绑架者身后。突然，一只被追逐的喧闹声所吸引的狮鹫猛扑了下来，打算把玩家角色们的马匹变成自己的一顿饭。绑架者可能会逃走，除非角色们能够在极短的时间内使他们摆脱攻击。紧张程度陡然上升。随机遭遇也可以在玩家角色们为一场更大的计划好的遭遇准备时削弱他们。遭遇的不确定性给玩家们增加了风险的因素。角色们是否足够强壮？随机遭遇应当很少会严重削弱一支队伍（除非他们是在糟糕的状态下开始），但是每场遭遇都应该削弱他们一些。

就算玩家角色们在每场随机遭遇都胜利也无关紧要，特别是如果他们在每场遭遇后损失了一些生命值、法术和魔法物品更是如此。只要他们并不处于最佳状态，并且他们已经将他们的能力消耗在游荡的怪物身上，这就会让玩家感到紧张。

由于这些原因，你在创建随机遭遇表时不会想使用最强大和著名的生物。你当然不会想使用一些比在接下来的你的冒险中出现的生物更强大的生物。随机怪物应该比你计划好的生物更不重要些。

## 创造遭遇表格

DM 有许多方法来创造遭遇表格（就跟掷骰结果可能的范围一样多）。选择范围从非常简单（掷 1d6，有六种可能的选项）到非常复杂（掷百分骰，根据一天的时间和天气并将结果和地形前后参照）。考虑到这点，以及上文提到的共同特性，你可以为任意情况创造随机遭遇表格。

正如已经说明的那样，遭遇表格可以依据几乎任何类型的骰子或掷骰结果建立。然而，其中最好的两种是 2-20 表和百分表。两种表都提供了足够大范围的结果来解释 DM 想要使用的怪物的不同频率。

### 2-20 表格

该表格拥有 19 种可能性（尽管通过在某些条目加倍，表格中可以出现多于或少于 19 种的不同遭遇）。2-20 的数字是由把 1d8 的掷骰结果和 1d12 的掷骰结果加在一起产生的。因此，2 和 20 是非常罕见的，而 9 到 13 的结果的几率是相等的。怪物根据他们的频率而在表中被赋予特定的位置，就如同表格 54 所示。

表格 54：2-20 遭遇表格	
掷骰	频率
2	非常罕见
3	非常罕见
4	非常罕见或罕见（由 DM 选择）



5	罕见
6	罕见
7	不常见 *
8	不常见 *
9	常见 **
10	常见 **
11	常见 **
12	常见 **
13	常见 **
14	不常见 *
15	不常见 *
16	罕见
17	罕见
18	非常罕见或罕见（由 DM 选择）
19	非常罕见
20	非常罕见
20	非常罕见
* 或选择两种非常罕见的生物，各有 50%的几率。 ** 或选择两种罕见的生物，各有 50%的几率。	

为了填写该表，DM 首先选择他希望在表格中使用的这些怪物，然后计算每种怪物的数量。如果他的某个特定类型的怪物比表格中给出的少，他可以重复写入该条目。如果比表格多，他要么得减少某些生物，要么得增加某些条目。

例如，假设某个 DM 在创建一张莎伊尔沙漠的遭遇表格。首先他选出他的可能的遭遇：

<b>常见</b>	<b>不常见</b>
骆驼	石化蜥蜴
巨蜈蚣	黄铜龙
兽群	商队
食人魔	大地精
兽人	游牧民
巨蜘蛛	巨蝎
<b>罕见</b>	<b>非常罕见</b>
奇美拉	风神怪
朝圣者	火神怪
鹰身女妖	蛇身女怪
苦行僧	
火蜥蜴	

该表格中有六种常见的种类，六种不常见的，五种罕见种类。的，以及三种非常罕见的。还有两个位置可能属于罕见或非常罕见的生物。这位 DM 选择安排他的遭遇如下所示：

<b>掷骰结果</b>	<b>频率</b>
2	蛇身女妖
3	风神怪
4	鹰身女妖

5	朝圣者
6	苦行僧
7	石化蜥蜴
8	商队/大地精
9	巨蜘蛛
10	食人魔
11	骆驼/兽群
12	巨蜈蚣
13	兽人
14	游牧民
15	巨蝎
16	苦行僧
17	奇美拉
18	火蜥蜴
19	蛇身女妖
20	风神怪

这位 DM 选择不使用黄铜龙或火神怪，而是将这些强大的生物保存起来为他冒险中的一次特殊的、计划好的遭遇服务。他调整了表格中风神怪的出场率，认为这将会对队伍有所帮助，它将给予玩家们一条和冒险有关的有用线索（当然了，除非他们愚蠢地攻击了它）。为了填补被他删掉的生物所留下来的位置，这位 DM 重复写入了一些条目，这意味着他们出现的频率可能比预期的要高。

## 百分率表格

这是遭遇表的另一种简单形式。在这里，生物的百分比频率可以被直接使用。要创建一张百分表，DM 需要重复上文给出的步骤，为他的遭遇选择和分组，并再次选择不使用火神怪或黄铜龙。然后，百分比频率被每种频率的生物的数量所划分（70%、20%、7%和 3%，分别对应常见、不常见、罕见和非常罕见）。在前面的例子中，列表中包含六种常见怪物（70%），每种怪物分到 11%的比例（共计 60%）。对每个类别中的怪物重复此过程。由此产生的数字就是每种生物的掷骰范围。这位 DM 能够使用这些数值作为参考，将生物安排到表格中。

D100 结果	生物
<i>常见</i>	
01-11	骆驼
12-22	巨蜈蚣
23-33	兽群
34-44	食人魔
45-55	兽人
56-66	巨蜘蛛
<i>不常见</i>	
67-70	石化蜥蜴
71-74	商队
75-78	大地精
79-82	游牧民
83-86	巨蝎
<i>罕见</i>	
87-88	奇美拉
89-90	朝圣者

91-92	鹰身女妖
93-95	苦行僧
96-97	火蜥蜴
非常罕见	
98-99	蛇身女妖
100	风神怪

使用这种方法，DM 能够保持合理的并忠实于不同生物的出现频率的百分比值：66%相对于 70%，是常见生物的；20%正好是不常见生物的；11%相对于 7%，是罕见生物的；然后 3%是属于非常罕见生物的。在创建该表格时，DM 必须在各处进行调整以符合整体的百分数，但是用这种方式做表允许 DM 增加特定怪物的重要性。

## 地下城遭遇表格

地下城遭遇表通常是按照级别设计的——1 级，2 级，3 级等。每个等级都与这些怪物的力量评定有关。总的来说，表格的等级和角色等级相当，尽管角色们也可能遭遇并击败（或被挑战）来自于更高或更低等级的表格的生物。一般来说，在地下城中冒险时，角色们将会遇见与他们等级相当或上下浮动不超过两级的随机遭遇。

有时候，地下城本身就是按等级安排的（虽然这并非必须的）。在这种情况下，地下城的等级和遭遇表相一致。在 1 级地下城中的角色将会遭遇来自第一个等级的遭遇表中的生物。这不仅可以使怪物的能力与一支典型队伍的力量并列而行，还维护了地下城的逻辑结构。极其强大的怪物和弱小些的生物随意地混居在一起是没有什么意义的（而且没有逻辑）。

**决定地下城等级：**选择某种特定生物的适当等级是很简单的事情。查找或计算生物的经验值并在下表格 55 中查找该数值。这将告诉你在哪里放置该生物。

表格 55：地下城等级	
经验	生物等级
1 至 49	1
21 至 50	2
51 至 150	3
151 至 250	4
251 至 500	5
501 至 1,000	6
1,001 至 3,000	7
3,001 至 5,500	8
5,501 至 10,000	9
10,001 以上	10

当构建遭遇表时，比表格中设计好的更强或更弱的生物是可以使用的。然而，在生物等级和表格等级之间的不同降低了生物的出现率（常见生物变为不常见，罕见生物变成非常罕见等）。低于给出等级的生物极少会冒险进入这样危险的地区。更强的生物也会较难被遇到，以确保玩家角色有足够的生存机会。在经过调整后，这些生物可被加入表格中。

此外，还有机会使某种被遭遇的生物比预期的更强大：当设计一张 2-20 表格时，20 的结果可以为“使用下一张高级表格”；如果使用的是百分表，98-100 可以让 DM 使用下一张表格。这样，玩家们将永远不能保证自己万无一失。

## 野外遭遇表格

与地下城的表格不同，那些用于野外的表格没有那么整整齐齐地按照致命性或力量排列好。野外冒险的一个原则（这使得野外冒险对于低级角色来说更危险）是，几乎任何生物都可能被遇到——并且往往数量众多。这是玩家们在他们的角色进入人迹罕见的森林之前应当意识到的风险。

这并不意味着野外冒险对于低级别的角色来说就应该是不可能的。它不应该是如此致命，以至于他们在红龙飞来并用火焰吐息将他们化为灰烬前走不出三步！这只是糟糕的裁定。低级别的角色应该拥有进行他们能够生存下来的野外冒险的机会。

也许，附近森林的某个区域是由那些为了人民安全而将较大的威胁驱逐出去的国王守望者们定期巡逻。单个怪物往往会避开他们的注意，并时不时地袭击偏远的农田。可以创建特殊遭遇表来反映出低级别的怪物确实计划着潜伏在这些树林里，并提供给低级别的角色们一个相称但并非压倒性的挑战。

在创建野外遭遇表时最需要考虑的就是让每种地形拥有单独的表格。这并不需要一下子就创建出来，但是当角色们在冒险过程中进入到这些地形时，这些表格必须存在。可以使用的不同类型的地形包括下面这些：

- 空中
- 极地
- 灌木林
- 沿海
- 炎热或寒冷的沙漠
- 农田
- 冰川
- 草原
- 亚热带丛林
- 热带丛林
- 湖泊
- 高耸的山脉
- 低矮的山脉
- 深海
- 浅海
- 稀树高原
- 平原
- 史前时期
- 雨林
- 盐沼湿地
- 干草原
- 热带沼泽
- 温带沼泽
- 温带森林
- 苔原地带

野外遭遇的表格可以反映的不仅仅只是地形。在非洲丛林与亚洲或南美的丛林之间是存在差异的。在一个奇幻世界中的不同地区的丛林（或平原，或其他）也可以拥有不同的特性。

此外，一个地区的文明水平应当被纳入考量之内。对于开发良好的农田、边境地区、几乎没有被探索过的平原可以有相应的表格。虽然它们都属于相同类型的地形，但在遭遇的类别上也有着巨大的差异。

**特殊遭遇表**

除了地下城和野外地区的表格以外，DM还可以为他所创造的任何特殊情况创建其他的遭遇表。其中最为常见的是城镇和城市的遭遇表。这些地方不属于野外，也不是地下城。玩家们不会期待在这里遇到一群热衷于死亡和毁灭的饥饿而富有攻击性的野兽（除非这是座非常特殊的城市！）。

城镇和城市的遭遇主题将是与不同社会阶层和行业的人打交道，主要是玩家角色种族。正在工作的卫兵、商人、乞丐、流浪儿、行会成员和工匠是在城市中更有可能遭遇到的。

一张单独的遭遇表将适用于大多数小村庄和城镇。这些地方有很大的共同之处，虽然 DM 也可以让沿海村庄和内陆村庄之间有所不同。

然而，城市往往会有不同的特征。正如洛杉矶与纽约不同，或巴黎与马赛不同，奇幻世界中的不同城市也应让角色感觉到不同。每座主要城市都应有一个独一无二的遭遇表格来反应这些差异。

事实上，即使在一座城市里，也可能有反映该市各区特点的不同的遭遇表格。山坡上的豪宅没有海边那么危险，但这些危险将采取更隐蔽和阴险的方式。

最后，遭遇表的细分程度并没有限制。城市、独立的街区、街区中的特定建筑群和这些建筑群中的建筑都可以拥有独立的遭遇表。

然而，它们并不需要。DM 应该只去关心那些他知道或认为玩家们将会频繁前往的区域！DM 没理由做些无谓的工作——他已经有足够多的责任了。

例如，假如 DM 决定为欧瑞姆帝国创建表格。欧瑞姆的疆域从哈尔山脉一直延伸到法尔多海，它北临班恩森林，那个因其邪恶的原住民而著称的地方。帝国的大部分地区都以农业为主，但其山区在很大程度上都依赖于矿业。有几座庞大的地下建筑群已经被建成。

帝国拥有两座主要城市——位于沿海地区的首都苏黎丹，以及位于某座海上小岛的海盗据点珊瑚港。为了减少自己的工作量，DM 决定让角色在某个小村庄的矿区开始，这里靠近于一个被废弃的矿井（他的地下城）。

首先，DM 创建以下表格：

- 地下城等级 1-4（废弃矿井）
- 村庄的遭遇
- 黑蛋白石酒店（玩家角色的住所）

过了一段时间，角色想要外出探索。现在，DM 在他的收藏中增加了一些新的遭遇表格。这些东西包括：

- 有人居住的山脉（低级的野外遭遇）
- 高山（更危险的冒险）
- 有人居住的平原（当角色前往首都地区时）

DM 以这种方式来逐步生成了一整套完整的遭遇表格。当他完成之后，除了那些已经被提及到的之外，他的收藏结果可能如下所示。

农田  
班恩森林  
森林边缘  
山脉边缘  
有人居住的沿海  
浅海  
苏黎丹的码头区  
苏黎丹的贵族区  
苏黎丹的艺术区  
苏黎丹的棚屋区  
马腾斯的神庙（苏黎丹的一个强大的邪教）  
苏黎丹的下水道  
皇宫



墓穴之城（苏黎丹外的公墓）  
西奥的地下城（苏黎丹的某位邪恶巫师的宅邸下）  
珊瑚港  
珊瑚港的丛林  
被叉中的鲸鱼，珊瑚港的酒馆  
哈加斯特矿井（幽暗地域的一个入口）

通过逐步创建这些表格，战役世界将会开始慢慢地被定义，并在玩家们眼前逐渐成型。

## 给遭遇表格调一下味

可以通过做几件事来使遭遇表格更便于使用和更令人兴奋。其中一些完全是为了 DM 的便利，让运行游戏的工作更容易。另一些则是以不同的方法来为玩家提供令人激动的挑战，让每个人都不会感到无聊。

第一个小技巧是在遭遇表的每一项中加入怪物的基础数据。虽然这意味着要花更长的时间来创建一张遭遇表，但这也意味着 DM 不需要经常在游戏期间停下来查找资料。可以采用类似于下面所给出的缩写符号。

生物——APP#，AT#，THACO#，D#，AC#，HD#，MV#，对攻击和防御的特别提示。

**APP** 列出生物可能出现的数量。这应以掷骰范围的方式给出。

**AT** 指该生物可以进行的攻击次数。

**THACO** 是生物的战斗数值（见第九章：战斗）。

**D** 指的是成功命中时造成的伤害；此处将需要不止一条。

**AC** 指的是生物的防御等级。

**HD** 告诉你该生物拥有多少个生命骰；由于遭遇之间是有所不同的，此处不应该给出生命值。

**MV** 指的是生物的移动力。

**特别提示** 应提醒 DM 该生物可能拥有的任何特殊能力、魔法物品或防御能力。

对于愿意投入更多的时间来更好地准备的 DM，另一个不错的技巧是慢慢地建立起描述特殊遭遇的档案卡。每张卡片上可以有对人、生物、团体或事物的更详细的说明。

一旦 DM 拥有了这些收藏，“特殊遭遇”的条目就可以添加到随机遭遇表中了。当特殊遭遇发生时，DM 从他的收集中选出一张卡片，然后使用上面的详细信息来角色扮演这场遭遇。一些可能的特殊遭遇包括：

一个生物的老窝或巢穴，包括一张小地图、简短的关键字、战术和特殊宝物（例如，“一头雌性双足飞龙和它的幼雏的巢穴位于悬崖边的某个鹰巢中。该巢穴由两件+1 链甲衫套叠而成。”）。

一个 NPC 的详细描述，包括武器、魔法物品、法术（如果有的话）、货物、外貌、态度、同伴，甚至是一个任务或故事（例如，“这名在偏僻小径上寻找同伴的修士实际上是个将队伍领入陷阱的强盗”）。一个阴险的陷阱的具体运作方式和效果的描述（例如，“为了收集新鲜肉食而被安装在老矿井通道中的狗头人陷阱。”）。

包括人物、行为和动机的一段小插曲（例如，“当那群外来的伍尔人和商人争执并推翻了他的西瓜车之后，这条市区的街道爆发了骚乱。”）。

这些特殊遭遇的巨大优势在于不需要在任何特定的时间内使用它们。DM 可以在他空闲的时候准备这些卡片，并在他需要的时候使用它们。玩家们将会相信这位 DM 是个天才，并相信他的游戏永远不会无聊。

随机遭遇无需限制于 NPC 或怪物。所有的事物都可以被包括进来，无论是危险的，还是有些神秘的。遭遇表的其他可能性包括：

- 远处的尖叫
- 陷阱
- 天气的变化
- 附近灌木丛中的沙沙声
- 远处的亮光
- 天文奇观
- 突如其来的风
- 从天花板上掉落的岩石发出的声响

以上的这些会有助于营造氛围。此外，如果把它们与以类似方式开始的真正遭遇巧妙地混合起来，玩家们将变得更专注和投入。在手里仅有一支明暗不定的火把时探索某个黑暗、潮湿，其中还可能隐藏着野兽的洞穴，这应该是个紧张而不安的事件。增加“虚假”的随机遭遇将让玩家们产生对他们角色经验的不确定感。如果没有别的事情的话，这类遭遇将会为玩家们带来他们幻想的角色正在冒着危险的感受！

## 主持遭遇

遭遇是在游戏开始前就创建好的。在游戏进程中，DM 将不得不采用他放入遭遇表格中的信息，并使之鲜活起来。

要使用一张遭遇表并运行一场遭遇，DM 需要知道几件事：他应该多长时间为遭遇进行一次检定？遭遇到了什么？那里有多少生物？它们离得有多远？它们是突袭玩家还是被突袭了？被遭遇到的那群生物会怎么行动？下面的规则会告诉你如何回答这些问题。

## 遭遇检定

基于情况或他准备好的地点，DM 知道一场计划好的遭遇会在何时发生。但是随机遭遇并非如此。对这些遭遇，DM 必须进行遭遇检定。

**遭遇检定的频率：**DM 进行遭遇检定的频率取决于具体情况。不同类型的地形（或地下城）可能使检定频率增加或减少。此外，地形的类型和人口的密集度将影响到角色发生有意义的遭遇的几率。表格 56 列出了检定的频率和大多数常见的野外情况下遭遇发生的几率。如果角色在其他地形上冒险，DM 可以采用表格中的一部分或可以自行决定频率和遭遇的几率。

表格 56：野外遭遇的频率和几率							
地形	遭遇几率	一天中的时间					
		上午 7 至 10 时	上午 11 时至下午 2 时	下午 3 至 6 时	下午 7 至 10 时	下午 11 时至上午 2 时	上午 3 至 6 时
平原	1	×	—	×	—	×	—
灌木林/矮树丛	1	×	—	×	×	—	×
森林	2	×	×	×	×	×	×
沙漠	1	×	—	—	×	—	×
丘陵	2	—	×	—	×	—	×
山脉	3	×	—	—	×	×	—
沼泽	4	×	×	×	×	×	×

丛林	3	×	×	×	×	×	—
海洋	1	—	×	—	—	×	—
极地	1	—	—	×	×	—	—

**遭遇几率：**掷 1d10，得到的结果小于等于该处的数字，则遭遇发生。

**一天中的时间：**如果 X 在一天中的特定时间那栏下出现，则应进行一次遭遇检定。这并不意味着必须发生遭遇，只是需要进行一次。

发生遭遇的几率可以由几种因素调整。最主要的是人口密集度。表格 56 中列出的遭遇几率是假设发生在荒无人烟的野外区域。

**野外检定：**如果该地区只是有人巡逻或人烟稀少，遭遇几率增加 1。在人口密集区，遭遇增加 2。然而，除非 DM 特别准备了反映定居点和野外区别的遭遇表格，否则不应使用这些调整值。

DM 也可以为了他觉得合适的其他理由来选择调整遭遇的几率。如果角色制造了过大的噪音或者如果村庄敲响了警钟，DM 可以增加遭遇的几率。DM 甚至能随意地决定一场遭遇是否发生，不过这样就很难被认为是随机的遭遇了。

**地下城检定：**地下城中的遭遇检定不受地形影响（因为那里并没有什么地形需要考虑）。通常来说，每小时进行一次遭遇检定，遭遇在掷 1d10 在得到 1 时发生。

如果 DM 认为地下城的某个地区特别危险，检定的次数可以提高到每回合一次（游戏时间 10 分钟）。DM 也可以增加遭遇发生的几率。如果角色进行某种造成了过大噪音的活动（锤打矛尖或参与了一场嘈杂的战斗），就应该立即进行一次遭遇检定。

## 这场遭遇有必要吗？

在 DM 觉得他的冒险磨磨蹭蹭或角色们变得过于自信的任何时候，那么他可以宣布一场随机遭遇。同样地，如果他觉得一场随机遭遇会伤害到冒险，那么他可以忽略掉所谓的随机遭遇。良好的判断力和对故事的思考比盲目崇拜程序更重要。

## 遭遇的规模

如果 DM 决定这场遭遇应该发生，那么他就要决定会有多少生物或 NPC 出现。对此并没有快速而简单的公式。经验是最好的指南。怪物图鉴中为每种怪物列出了典型的遭遇规模。请以此为指导，特别是当你初次作为 DM 开始游戏的时候，但不要死板地遵循它。

在不能确定的时候就使用较小的遭遇。对于随机遭遇来说，能轻易被玩家角色们战胜的遭遇要远远好过被怪物碾压的。PC 们的一次轻松胜利提供给 DM 信息和经验（这样他将知道需要增加下次遭遇的难度）而不会伤害到玩家角色们和他的战役。而 PC 们的一次毁灭性的失败，当这样的遭遇开始的时候，它就几乎不可能在没有明显的操纵下被纠正过来。

与往常一样，请使用常识来判断遭遇规模的大小。大自然已经提供了一些指导。当需要弄清遭遇的规模时，请记住以下这些。

许多食肉动物都是独栖生物，特别是那些夜间狩猎的食肉动物。一只昼伏夜出的幻想生物可能也会如此。

在白天狩猎的食肉动物中，有些会独自行动，而其他的会以两到三只为一组来进行合作。一到两只只会从一个方向攻击猎物，而其他的则会等待猎物朝他们跑来。这些猎手比他们的猎物更强壮也更迅速。同样，幻想生物也可以遵循这种模式。

较小的食肉动物有时会以 5 到 12 只的群体狩猎，他们会试图包围并反复袭击被选中的受害者。草食动物倾向于成群结队，它们会和其他同类待在一起。杂食动物则是生活在较小些的群体中，并且经常由年长些的成员充当守卫。所有的这些因素都可以在给出的遭遇中发挥作用。

## 突袭

在遭遇开始前，突袭检定可能是必要的。通过给出适当的条件，任意一方在一场遭遇中对另一方造成突袭都是可能的。从本质上来说，遭遇的随机性对于怪物和玩家角色是一样的。

正如 *玩家手册* 中指出的那样，突袭并非总是必然会发生的，对于突袭的检定也不总是必要的。光亮、过大的噪音以及其他类型的预警都可能取消检定的需要。当任何形式的隐蔽都不可能的时候（就像两艘船都在海面上的情况下），突袭通常都是不可能的，但是黑暗、暴风、大雾和类似的情况也可以造成隐蔽。

在某些情况下，一方可能会突袭另一方，而另一方却并没有相同的机会。当玩家角色们正在使用提灯或火炬而怪物们却没有时更是如此。在察觉到光亮之后，怪物们可以尝试偷偷靠近，然后跳到玩家角色们的面前。

当进行一次突袭掷骰时，有许多因素可以增加或减少突袭发生的几率。其中有些是很奇异或非常特殊的情况，但其他的是可以预期的。更常见的调整值在表格 57 中被列出。通过将其他情况与这些调整值进行对比，DM 就拥有了作出适当调整的标准。

表格 57：突袭的调整因素	
对方的队伍：	队伍的调整值
无声	-2
隐形	-2
独特的气味（烟气、强烈的臭味等）	+2
每有 10 名成员	+1
伪装	-1 至 -3
玩家的队伍：	
逃跑	-2
处于昏暗的光照中	-1
处于黑暗中	-4
恐慌	-2
预料到攻击 *	+2
多疑 *	+2
环境：	
下雨	-1
浓雾	-2
极其安静	+2
* 一支队伍在他们有很好的理由来怀疑眼前的威胁并知道攻击的可能方向时，他们处于预料到攻击的情况。一支多疑的队伍是有理由相信对方的队伍可能会试图对他们采取敌对行动的。	

## 遭遇距离

一旦遭遇发生，那么就有必要知道在多大的范围内有生物可能会被首先注意到。这个距离首先取决于双方是否被突袭，或者如果没有发生突袭的话，那么就取决于发生遭遇的地形。不同情况或地形下的遭遇距离在表格 58 中被列出。

表格 58：遭遇距离	
情况或地形	距离（英尺）
双方均被突袭	3d6
一方被突袭	4d6
均未被突袭：	
烟或浓雾	6d6
丛林或密林	1d10×10
明亮的树林	2d6×10
矮树丛，灌木丛或灌木林	2d12×10
几乎无掩蔽的草地	5d10×10
夜晚或地下城	受视野限制

在无掩蔽的情况下，遭遇会在视野的极限处发生，除非有别的特殊环境限制。

尽管可以在相当长的距离上发现另一个团体，但是角色或生物可能无法立即识别出他们。玩家手册中给出的观察范围可能需要生物接近以便进行主动的识别。

## 遭遇中的反应

当遭遇被设置好，并且 DM 也准备好这个情况的角色扮演后，他需要知道 NPC 或怪物会如何反应。这些生物会以 DM 认为最适合该情况的方式作出反应。

如果玩家角色们拔出武器向偶然遇到的一群兽人冲锋，DM 可以轻松地说“他们咆哮着并准备防御！”选择基于形势的反应可以确保合理的行为，并且避免随机掷骰可能经常导致的不合逻辑的结果。

不过，DM 也会有对怪物该做什么毫无头绪的时候。这并不是场灾难——这甚至没什么好奇怪的。当这种情况发生时，DM 可以通过掷骰在表格 59 上查找结果，从而随机决定一场遭遇中的反应。使用该表格，掷 2d10 并将结果相加。根据怪物描述中的调整值或士气调整值（详见第九章：战斗的表格 50）来增加或减少这个数字。

使用最接近玩家角色们行为的那一栏，找到列出的调整后的掷骰结果的条目。结果就是生物如何反应的一般表现。这一反应必须由 DM 进行解释，以符合具体情况。

表格 59：遭遇中的反应				
调整后的掷骰结果	根据玩家角色的态度：			
	友好	冷漠	威胁	敌意
2 或更低	友好	友好	友好	逃避
3	友好	友好	友好	逃避
4	友好	友好	警惕	逃避
5	友好	友好	警惕	逃避
6	友好	友好	警惕	警惕
7	友好	冷漠	警惕	警惕
8	冷漠	冷漠	警惕	警惕



9	冷漠	冷漠	警惕	威胁
10	冷漠	冷漠	威胁	威胁
11	冷漠	冷漠	威胁	威胁
12	警惕	警惕	威胁	威胁
13	警惕	警惕	威胁	敌意
14	警惕	警惕	威胁	敌意
15	警惕	威胁	威胁	敌意
16	威胁	威胁	敌意	敌意
17	威胁	威胁	敌意	敌意
18	威胁	威胁	敌意	敌意
19	敌意	敌意	敌意	敌意
20	敌意	敌意	敌意	敌意

在这些宽泛的指导原则内，许多特定的反应都是可能的。

**逃避：**躲避，恐慌，恐惧或投降。

**友好：**体贴，乐于助人，和解，或仅仅只是不咄咄逼人。

**冷漠：**中立，厌烦，务实，不关心，不信任或干脆无视。

**警惕：**怀疑，警觉，半信半疑，多疑，有保留的，不信任，或轻微的和解。

**威胁：**夸夸其谈，虚张声势，恐吓，威吓，易怒或唬骗。

**敌意：**急躁，暴躁，好斗或暴力。

当然，DM 绝不应使用他所无法解释的反应。如果 DM 找不到让邪恶的火神怪向冲来的玩家角色们投降的理由，那它就不该投降。这个表格的作用是为了帮助 DM，而不是作为绝对的决策者。

## 解决游戏中的问题

有时候，虽然 DM 的意愿是好的，但遭遇却没能顺利进行。要纠正游戏中的问题可能会很困难，但有时候它是不可避免的。这里有一些技巧你可以使用。

### 遭遇过于困难

DM 无意中让他的玩家角色们与一群对他们来说过于强大的生物相敌对，这些生物是如此强大以至于玩家角色们注定会失败。要解决这类情况，DM 可以让怪物们在莫名的恐慌中逃跑；暗中降低它们的生命值；允许玩家角色们比他们的实际情况更易命中或造成更多伤害；让怪物的攻击在确实命中的时候未命中；让这些生物在策略上犯下严重的错误（比如忽略正从后靠近准备袭击的盗贼）。

### 遭遇提供了过多的财富

有时，DM 发现他的随机遭遇提供了过多的财富。在这种情况下，他可以让更多的同类怪物或更强大的怪物出现在现场（之前的第一批怪物偷走宝藏，然后这些家伙想把宝藏要回来；或者第一批怪物是把部落的宝物带到安全的地方保管；或者新来的这一批追踪着第一批并准备抢劫它们，却非常失望的发现角色们卷走了所有战利品）。在许多方面上来看，这就像那些每个人都围绕着黄金而战的西部片。在这种情况下，怪物们更愿意夺取战利品然后跑掉，而不是彻底消灭玩家角色们。

遭遇过于简单

只要角色们在遭遇中没有获得过多的财富，那么就没有问题。DM总是可以让他们在下次面对更困难的遭遇。

第十二章：非玩家角色

在 DM 所能做的所有事情——为战斗作判定，解释玩家角色的行为，创造冒险，分配经验——之中，最重要的是创造和操纵 NPC。没有 NPC 的 AD&D 游戏就只是一个空荡荡的监狱。AD&D 游戏是一款角色扮演游戏，它必须要有某些能够与玩家互动的东西或者角色才能让玩家们进行扮演。这就是 NPC 存在的意义：为玩家角色提供朋友、盟友或者反面角色。没有这些的角色扮演将会是非常无聊的。

NPC 是所有玩家角色必须应付的由 DM 扮演的任何人或生物。玩家同样必须应付陷阱，但 DM 无需扮演陷阱，因此它并不是 NPC。冲锋中的龙是一名 NPC：它需要 DM 表现出龙的不忿，并且玩家应当决定他们的角色如何来应对它。虽然 DM 的扮演选择有时候会非常简单（逃跑或者冲锋），但 DM 的角色扮演在更多时候是非常具有挑战性的。

为了方便起见，NPC 的遭遇可以分为两大类：怪物（NPC 种族的生物）和完全的 NPC（玩家角色经常遇到的种族）。怪物遭遇的反应范围通常会小于完全的 NPC 遭遇。

DM 应当认为自己是大师级的演员，随机应变的艺术家，以及印象派作家。DM 必须尽快表现出每个 NPC 的不同之处。这在刚开始的时候可能是很难做到的，但它会随着练习而变得越来越简单。每个 DM 都会使已确定的备用角色成长起来，并记住这些常用 NPC 的特色。

NPC 有很多不同的类型，但最常见的是普通而每天都会遇到的人们。玩家角色会经常遇到旅馆老板、雇主、铁匠、艺人、守卫、小贵族和其他人，他们当中的许多人都可以被玩家雇佣。而这些 NPC 被统称为雇工。

雇工

雇工有三种类型：普通，专家和士兵。在任何形式的人口（尤其是在农业社区）中最多的就是普通雇工。

**普通雇工**是农民、面粉工、旅馆老板、搬运工等。虽然有些职业需要特殊的知识，但他们不需要按规定进行高度专业化的训练。这些人的工作就是建立文明生活的基础。

**专家雇工**是那些经受过特殊训练的人。这个类别包括了工匠、贤者、间谍、刺客、炼金术师、驯兽师等。因为并非每个人都经受过这些训练，因此很少能雇佣到，并且他们的佣金略高于普通雇工。事实上，真正的特殊专家（比如间谍）是非常罕见的，而且佣金也非常昂贵。

专家雇工的技能和能力可以通过玩家手册中可选的熟练系统来定义。这套系统通过明确的定义了专家能力的限度，以及制作大量手工艺品通常所需的时间。

中世纪的行业

普通以及专家雇工列于表格 60 中。在该表格中按照字母排序列出了中世纪的常见行业，并对那些不甚明确或较为罕见的工作进行了解释。这个表格提供了丰富多彩的头衔和与众不同的行业，以让你把普通的雇工变得更加有趣。

表格 60：NPC 的行业
药剂师（Apothecary）：化学家，药材商或配方师
建筑师（Architect）

制甲师 (Armorer)
制箭头铁匠 (Arrowsmith)：制作箭头
刺客 (Assassin)：被雇佣的杀手
占星师 (Astrologer)：解读星象与命运之人
面包师 (Baker)
理发师 (Barber)：外科医生，放血师，牙医和理发员
律师 (Barrister)：律师或在法庭上申辩案情的人
乞丐 (Beggar)
敲钟人 (Bellfounder)：敲响钟的人
铁匠 (Blacksmith)
冶炼工 (Bloomer)：冶炼锻造铁的人
剑匠 (Bladesmith)：精通制造刃器的铁匠
装订工 (Bookbinder)：制作书的人
制弓师 (Bowyer)：制作弓的人
黄铜匠 (Brazier)：黄铜制品的工匠，有时候是指旅行工人
酿酒师 (Brewer)：酿造麦芽酒、苦酒、黑啤和啤酒的人
泥瓦匠 (Bricklayer)：建造墙壁或者建筑物的工人
屠夫 (Butcher)
木匠 (Carpenter)
信使 (Carrier)：运送消息和小物品的人
车夫 (Carter)：驾车者，运输货物者
车匠 (Cartwright)：制造四轮马车和手推车的人
雕刻师 (Carver)：木头雕刻家
蜡烛工 (Chandler)：制作蜡烛的人
小贩 (Chapman)：在小村庄中常见的旅行商人
农夫 (Churl)：拥有部分财富的自由农民
秘书 (Clerk)：处理商业账户的抄写员
钟表匠 (Clockmaker)
补鞋匠 (Cobbler)：修补旧鞋
烧炭工 (Collier)：烧制用于冶炼的木炭
铜匠 (Coppersmith)：制铜的工人
厨师 (Cook)
箍桶人 (Cooper)：制造木桶的人
鞋匠 (Cordwainer)：制鞋人
刀具匠 (Cutler)：制造餐刀和银餐具的人
导游 (Dragoman)：官方翻译或导游
布商 (Draper)：布料商人
染匠 (Dyer)：为衣物染色的人
刺绣工 (Embroiderer)：在衣物上绣制复杂图案的人
珐琅匠 (Enameler)：专注于珐琅工艺的宝石匠
珠宝匠 (Engraver)：专注于雕刻珠宝的人
蹄铁匠 (Farrier)：制作马蹄铁的人

渔夫 (Fishman)
鱼贩 (Fishmonger)：卖鱼的人
造箭者 (Fletcher)：制造箭矢的人
护林人 (Forester)：负责看护领主森林的官员
制毡匠 (Fuller)：制造毛毡的人
毛皮裁缝 (Furrier)：制造毛皮服装的商人
园丁 (Gardener)
宝石匠 (Gem-cutter)：专注于宝石的珠宝匠人
镀金工 (Gilder)：镀金或者镀银的手艺人
腰带工 (Girdler)：制作腰带和紧身搭的人
吹玻璃工 (Glassblower)：制作玻璃器物的人
装玻璃工 (Glazier)：切割并且安装玻璃的人
手套工 (Glover)：制造手套的人
金箔匠 (Goldbeater)：制造金箔的人
金匠 (Goldsmith)：专注于制作黄金首饰的珠宝匠
杂货商 (Grocer)：批发商，尤其是日常生活用品
缝纫用品商 (Haberdasher)：出售针头线脑之类的东西的商人
制琴商 (Harpmaker)
帽商 (Hatter)：制造帽子的人
传令官 (Herald)：擅长礼仪和纹章学的侍从
药草师 (Herbalist)：用药草治疗患者的人
采煤工 (Hewer)：挖掘煤炭或其他矿物的人
角商 (Hornier)：制造号角的人
袜商 (Hosier)：制造长筒袜和吊袜带的人
旅馆老板 (Hosteler)：旅馆的主人
翻译 (Interpreter)：翻译
铁器商 (Ironmonger)：贩卖（而非制造）铁器的人
木工 (Joiner)：制造橱柜或其他家具的人
磨刀匠 (Knife-grinder)：磨刀的人
洗衣工 (Laundress)
劳工 (Laborer)
铜匠 (Latoner)：黄铜工匠
医师 (Leech)：非牧师的医生
石灰工 (Limeburner)：生产石灰砂浆的人
画师 (Linner)：画家
掌灯者 (Linkboy)：持灯或火炬手
锁匠 (Locksmith)
鲁特琴匠 (Lutemaker)
大理石匠 (Marbler)：切割和雕刻大理石的人
石匠 (Mason)：以石、砖、灰泥建造房屋的人
布商 (Mercer)：布匹商人
信使 (Messenger)

磨坊主 (Miller)：经营谷物磨坊的人
矿工 (Miner)
吟游诗人 (Minstrel)
铸币工 (Minter)：制造钱币的人
制钉匠 (Nailsmith)：专门制造钉子的铁匠
领航员 (Navigator)：擅长寻找方向和引导航线的行业
画家 (Painter)
羊皮纸匠 (Parchment-maker)
铺路工 (Paviour)：专门铺设街道的石匠
锡匠 (Pewterer)：制造锡制器皿的人
泥水匠 (Plasterer)：抹灰工艺的专家
农夫 (Ploughman)：在田地里工作的人
搬运工 (Porter)：搬运货物的人
器皿匠 (Potter)：制造金属或者粘土壶的人
家禽商 (Poulterer)：销售鸡或其他类型的家禽的人
制包匠 (Purse-maker)
采石匠 (Quarrier)：挖掘和切割石头的人
马鞍匠 (Saddler)：制造马鞍的人
贤者 (Sage)：学者
水手 (Sailor)
调酱师 (Saucemaker)：专门准备酱汁的厨师
抄写员 (Scribe) 秘书或那些能写字的人
代笔人 (Scrivener)：抄录者
女裁缝 (Seamstress)：以缝纫为职业的人
剪毛工 (Shearman)：修剪衣服上的松散羊毛以完成它的人
制鞘工 (Sheather)：制造刀鞘的人
牧羊人 (Shepherd)
造船工 (Shipwright)：制造船和小艇的人
扒皮匠 (Skinner)：扒皮用于鞣制的屠夫
肥皂工 (Soapmaker)
马刺匠 (spurrier)：制造马刺的人
间谍 (spy)
猪倌 (Swineherd)：养猪的人
裁缝 (Tailor)
皮匠 (Tanner)：皮革制造商
运输工人 (Teamster)：用马车或者推车搬运货物的人
瓷砖匠 (Tilemaker)
修补匠 (Tinker)：修补锡壶或其他类似物品的旅行手艺人
锡矿工 (Tinner)：挖锡矿的人
猎人 (Trapper)
酿酒师 (Vintner)：酿造红酒的人
砌墙工 (Waller)：用石头和砖头砌墙的人



挑水工（Waterleader）：运送水的人
织工（Weaver）：编织布匹的人
轮匠（Wheelwright）：制造和修理轮子的人
拉丝匠（Wiredrawer）：制造金属丝的人
木旋工（Woodturner）：车床工人
上面的清单是不完整的。中世纪的职业是高度专业化的。某个人可能终其一生都是在当铁矿的矿工，而且和挖锡矿的矿工有很大的不同。在当地的图书馆进行调查的话，你会发现有更多的此类差异，以及更多的职业。

## 刺客，间谍和贤者

刺客、间谍和贤者这三种专家需要进行特殊处理。这些行业不像是其他普通的雇工，他们能够对正在进行的冒险的方向和内容产生影响。如果小心谨慎地使用它们，他们将会在 DM 所创建和塑造的战役故事中有相当重要的价值。

### 刺客

刺客在本质上不是个谨慎的行业，他们的心态应当受到谴责。刺客并不需要特殊的技能，但是战斗、躲藏甚至魔法对于他们而言都是很有用的。欲望和机会都是刺客所真正需要的。

**雇佣刺客：**当玩家角色雇佣一名刺客（这并非善良或者守序的行为），他就会获得了机会。实际上并没有任何方法能够确定刺客是否可靠。任何愿意通过谋杀来做生意的人都没有什么道德可言。显然，这也就意味着“让雇主小心！”

一旦角色雇佣了刺客，DM 就需要决定刺杀是否成功。没有任何简单的表格或公式可以遵循。

**考虑受害者的情况：**玩家之间相互的刺杀企图是不应该被允许的，它只会招致玩家角色之间的不悦、争吵和愤怒。应当谨慎使用 NPC 对玩家角色发起的暗杀，并这应当是作为促进剧情的因素，而不是作为惩罚或用来控制玩家角色。如果某个玩家角色成为了刺杀的目标，则应当让遭遇尽量公平——给玩家角色活下来的机会。

如果被刺杀的是 NPC，那么 DM 应当首先决定暗杀行动在他的游戏之中所可能产生的影响。有时候，玩家做这些事情是为了泄愤。而在其他时候，这种行为可能只是由单纯的贪婪而导致的。这些都不是战役所鼓励的良好动机。

如果 NPC 的死亡将会导致战役大幅度修改而没有很好的理由，那么就应该认真地考虑是否让该企图失败。如果 NPC 的死亡会让玩家角色绕过或避开你所准备的冒险，那么让暗杀成功就不是个好主意。不要只是跟你的玩家角色说“那会让游戏变得很糟糕，所以你们就不要想着弄死那个家伙了”。而是应当将暗杀的企图（以及它的失败）加入到你的故事情节中。

**注意事项：**如果你判定暗杀是合理的，那么则应当考虑被刺杀的 NPC 的日常防备。这些可能会导致暗杀工作变得特别困难或容易。国王、皇帝、大祭司以及其他重要官员往往被小心谨慎地保护着。博识魔法的法师几乎不可能被暗杀！在你知道暗杀者的计划之前需要制定好将特定 NPC 的防备。

法师使用魔嘴、魔法警报、爆裂符文以及其他陷阱法术。祭司们则经常依靠预言方面的物品来预测他人的意图。这两者都会拥有额外的空间或者来自其他位面的仆人和守卫。他们也可能同样拥有防御普通魔法的能力，比如通过超感，鹰眼术和侦测魔法。而除了拥有一系列的狂热的忠诚保镖之外，国王、王子和其他贵族还会受到对魔法的防护。

**计划：**在你（秘密地）决定了合理的防备后，让玩家们提交他们认为最合理的计划。这可以是简单或复杂的，具体取决于玩家们的狡猾程度。这份计划是由刺客而不是玩家们执行，因此玩家可以假设刺客拥有着玩家角色无法使用的某些资源。但是，你必须决定这些资源是否合理和真实存在的。

举例而言，如果玩家说刺客拥有城堡的地图，你必须告诉他这是否合理（并且，除非被刺杀的人非常谨慎并且有受迫害妄想症，否则这是合理的）。一项涉及千人或者十八级盗贼的计划是不合理的。玩家角色并没有雇佣整个军火库！

最后，将你所知道的防备和计划作比较，这样成功与否就会非常清晰。最终，如果 DM 不想让刺杀成功，那么他不应该允许它成功。

一般而言，玩家雇佣刺客的行为是不应该被鼓励的。雇佣 NPC 杀死可怕的反派会使英雄的角色扮演受挫。如果连玩家角色也做不到，那么为何他们能够通过雇佣 NPC 来做到这样的事情？

过度使用刺客会导致玩家与玩家之间、或者玩家与 DM 之间的不和或彻底决裂。这些对于游戏来说既不有趣也不健康。最后，雇佣刺客是一件非常危险的事情。一旦刺客被捉到，他们不会对供出雇主的姓名有任何负罪感。而如果被刺杀者知道主使者是玩家，那么玩家的生活将会非常危险。然后，玩家将会因为被刺客盯上而感到愉悦和兴奋！

## 间谍

与刺客相比，同样涉及到许多风险和问题的间谍所受到的谴责会比较少（也许）。首先，间谍在本质上比刺客更不可靠。间谍行为涉及到破坏信任。

间谍和侦查员不同的是他们会为了背叛而积极地加入到某个组织。一个能够轻易背叛某个组织的人自然也可以轻易地背叛另一个组织，比如他的雇主。有些间谍也许有着崇高的动机，但这这样的人非常少。此外，没有任何方法可以确定间谍是否可靠。有一个悖论是：某个间谍越优秀，他就越不能被信任。优秀的间谍是操弄谎言和骗术的大师，他们甚至比差劲（而经常被抓住）的间谍更不可信。

在角色扮演中，间谍会造成很多与刺客类似的问题。首先，要允许玩家角色雇佣间谍，DM 将放弃让玩家角色进行扮演的完美的机会！让玩家的角色自己进行间谍活动将可能会导致各种有趣的方法的出现。

即使 DM 允许玩家角色招募 NPC 间谍，这里依然存在着是否成功的问题。有很多变量需要考虑：对方有什么预防间谍的措施？玩家角色希望获得的信息有多机密？NPC 间谍的能力如何？被监视的 NPC 有多强大？

最后，在通过规则判断某个间谍行动成功与否时会产生戏剧性的效果。如果间谍获得的信息能够为玩家角色创造一次激动人心的冒险，并且不会打破 DM 之前为战役所准备的工作，那么间谍行动的成功是最好的。

如果间谍所获得的信息会缩短一场优秀的冒险或者让 DM 不得不重新修改战役世界的大多数内容，那么间谍行动则应当失败。最后，间谍行动可能看起来成功，但是他实际上失败了——哪怕间谍带回了信息，该信息也未必是准确的。它可能有着轻微或者大幅的错误。判断间谍带回信息的准确性最好是基于何种方式才能够给玩家角色带来最好的冒险。

## 贤者

与其他专家雇工不同，贤者是研究单个学术领域的专家。他们在回答特定问题、解决谜题、解读古代的传说时能够为玩家角色提供很大的帮助。他们通常在每次被雇佣时只会回答单个问题或为解决某个特殊的问题提供指导。贤者的知识可以涵括适用于战役范围内的任何领域。典型的贤者领域列于表格 61。

**频率**是指在某座大型城市——至少是综合性城镇或者省会——中发现有特定技能的贤者的几率。通常情况下，贤者不会居住在小村庄或距离人口中心过远的地方。他们必须接触旅行者并访问图书馆以获得他们的信息。只有当你不能确定是否有这样的贤者存在时才可以进行频率的掷骰。和往常一样，应当考虑到戏剧效果。贤者的服务能够以令人兴奋的方式来推动故事吗？

**能力和限制**确定了具体的限制或规则的影响。如果这一栏是空白的，那么贤者的知识通常将贯彻到问

题的各个方面。某个种族意味着贤者只能够回答基于某个特定种族的问题。某个地区则意味着贤者只知道某个特定地区——王国或者行省——的信息。区域的大小取决于战役。某个位面将意味着贤者只知道某个特定的其他位面中的生物、环境和活动方式。在没有任何限制的情况下，贤者将只会被你的战役中的科学或者艺术的当前状态所限制。

**贤者知道什么？** 贤者的能力可以用一到两个方法来处理。首先，DM 必须决定贤者是否知道问题的答案。和往常一样，这首先要考虑到如何让故事变得更好。

如果玩家角色没有这个答案就无法继续冒险，那么贤者就知道这个答案。如果答案能够作为给予聪明玩家的奖励（例如想雇佣贤者的玩家）且不会破坏的冒险，那么贤者可能知道所有或者部分的答案。如果回答该问题将会导致冒险的不平衡，那么贤者就不知道这个问题的答案。

当然，在某些时候，知道或不知道某件事所导致的影响是你无法得知的。在这种情况下，贤者是否知道答案可以通过熟练检定来决定，调整值取决于问题的性质。DM 可以决定贤者的属性或者使用以下标准：贤者的属性等于 14+1d6（这取决于他的熟练和正常情况下的属性值）。

如果熟练检定通过（掷 1d20，结果小于或等于需要的数字）则贤者能够提供答案。如果掷出 20 则贤者会提供错误的答案。DM 应当创造出与玩家当前已知的冒险相关信息相符的可信而不正确的答案。

**问题应当被归类**为一般（“在恐怖谷中住着什么类型的野兽？”），明确（“美杜莎住在恐怖谷中吗？”）或细致（“美杜莎 Erinxyes 住在恐怖谷中吗？”）。问题的精确程度会对得到正确答案的几率进行调整。精确度调整值在表格 62 中被列出。

如果某个问题非常复杂，DM 可以将其分成几个部分，每个部分都需要单独掷骰。因此，贤者可能只知道所需信息的部分。这对于故事而言是很好的，尤其是在某些关键信息被遗漏的时候。

**所需的资源**是非常庞大的。至少，贤者必须有一个足够大的图书馆中才能完成他的工作。他并非是能够根据指令而给出答案的移动百科全书。贤者必须要有正确的资源并知道如何使用它们才能回答问题。贤者的图书馆的规模和质量将会影响贤者给出正确答案的几率。

图书馆可以为贤者所有，也可以是某个机构的一部分。在中世纪，修道院和大学通常会保有图书馆。如果是私人图书馆，则该图书馆必须至少有 200 平方英尺的罕见而珍贵的手稿，价格通常不少于 1,000gp 每本。如果图书馆属于某机构，则贤者（或者他的雇主）必须在使用该图书馆时支付相应的金钱。通常每天的费用是 1000gp。当然，贤者能够试着在很小的图书馆或甚至没有图书馆的情况下回答问题，但他的回答正确的几率将会降低，如表格 62 所述。

**贤者需要时间**来找出答案，有时候他所需要的时间甚至超出玩家能够接受的极限。玩家角色能试着催促贤者让他加快工作进度，但是这要冒着答案错误的风险。一般而言所需的时间基于问题本身，见表格 63。玩家角色能根据该表来缩短贤者所需的时间，不过贤者的回答可能错误或者没有任何用处。这些调整值列于表格 62 中。

表格 61：学习的类型		
学习	频率	能力和限制
炼金术（Alchemy）	10%	可以尝试制造毒素和酸
建筑学（Architecture）	5%	仅限特定的种族（人类，精灵等）
艺术（Art）	20%	仅限特定的种族（人类，精灵等）
占星学（Astrology）	10%	导航、占星熟练
天文学（Astronomy）	20%	导航、占星熟练
植物学（Botany）	25%	
制图学（Cartography）	10%	
化学（Chemistry）	5%	可以尝试制造毒素和酸
密码学（Cryptography）	5%	

工程学 (Engineering)	30%	
民俗学 (Folklore)	25%	仅限某个种族或地区
谱系学 (Genealogy)	25%	仅限某个种族或地区
地理学 (Geography)	10%	
地质学 (Geology)	15%	采矿熟练
纹章学 (Heraldry)	30%	
历史学 (History)	30%	仅限某个种族或地区
语言学 (Languages)	40%	仅限某个种族或地区
法律学 (Law)	35%	
数学 (Mathematics)	20%	
医学 (Medicine)	10%	
位面学 (Metaphysics)	5%	某个位面 (内层或外层)
气象学 (Meteorology)	20%	
音乐 (Music)	30%	仅限单个种族
真菌学 (Mycology)	20%	真菌方面的知识
海洋学 (Oceanography)	15%	
哲学 (Philosophy)	25%	某个种族
物理学 (Physics)	10%	
社会学 (Sociology)	40%	仅限单个种族或者地区
神学 (Theology)	25%	仅限某个地区
动物学 (Zoology)	20%	

**表格 62: 贤者的调整值**

情况	成功
问题是:	检定惩罚
一般的	0
明确的	-2
细致的	-4
图书馆是:	
完整的	0
部分的	-2
不存在的	-6
仓促完成	-4

**表格 63: 研究时间**

问题类型	所需时间
一般的	1d6 小时
明确的	1d6 天
细致的	3d10 天

## 士兵

士兵是最后一种雇工。在某种意义上，他们是熟悉军事知识（或至少如玩家希望般）的专家雇工。然



而，和大多数的专家不同，他们会因为技能不及格而丧命。因此，他们需要特殊的待遇。在事后看来，那些被废黜的暴君会希望自己能够给士兵更好的待遇！可以被雇佣或遇到的那些不同类型的士兵在表格 64 中被列出。

## 兵种说明

这里给出了每个兵种的概况。此外，这里还提供具体的历史例子。你可以在当地的军事游戏商店或者图书馆中找到更多的例子。你对士兵的描述越详细，你就能够在你的奇幻战役中加入更多的细节和色彩。

当然，因为这是一个奇幻游戏，所以这些规则里并没有提及到那些可能在守卫城堡或者战场上出现的众多特殊军队的相关规则。这里假设它描述的所有军队是由人类组成的。矮人、精灵或者其他种族的军队当然也可能存在，但是他们并不能作为雇佣兵而被玩家雇佣。雇佣这种士兵的机会将取决于战役的类型和 DM 的意愿。然而，作为准则，指挥官（例如城堡的骑士）的麾下不应该有一个以上的特殊（即不同于他的种族的）军队。

**弓兵 (Archer)：**这是一种典型的步兵，通常装备有短弓、箭、短剑和皮甲。在历史上，弓手偶尔也会在必要的时候充当轻步兵，但这是很罕见的。苏格兰高地的弓兵会携带弓、箭、双手剑和盾牌，但他们没有护甲。土耳其近卫兵是装备有弓和弯刀的精锐部队，但是他们同样也没有护甲。拜占庭轻步兵携带有复合短弓和手斧，如果幸运的话，他们还会穿着链甲或者鳞甲。威尼斯的斯抓迪亚特弓手（往往在船上出现）通常拥有短弓、长剑，以及带甲。

**炮兵 (Artillerist)：**这些部队比普通士兵更专业。因为他们的职责是负责摆弄重型弩炮和攻城器械，他们通常不会参与战斗。他们的衣服和装备是随他们喜欢的。在随军的攻城装备中发现的炮兵会跟他们的设备在一起。

**弓骑兵 (Bowmen, mounted)：**这些通常都是轻骑兵。他们带着短弓、长剑或弯刀，并且有皮甲，不过偶尔也会穿着链甲。从历史上来看，大多数弓骑兵都是来自于辽阔平原的游牧部族或地区。

最著名的弓骑兵是蒙古弓骑兵，他们通常拥有复合短弓、弯刀、锤、斧以及匕首。有的还携带有轻型骑枪。他们穿着镶钉皮甲或者他们所能找到的其他护甲，并且还携带着中型盾牌。佩切涅格人的骑兵使用复合短弓、手斧、套索以及轻型骑枪，穿着鳞甲。俄罗斯军队携带有短弓和匕首，身着衬甲。

**重骑兵 (Cavalry, heavy)：**经典的重骑兵形象是马上的骑士。这些人通常携带着重型骑枪、长剑和硬头锤。他们穿着板甲或野战板甲。他们的马是重型战马并穿着坐骑护甲，尽管这些坐骑护甲的类型可能会有所不同。

示例包括有装备着中型骑枪、长剑、带甲和大型盾牌的拜占庭重甲枪骑兵。他们骑着装备有坐骑护甲的重型战马。法国的命令联队装备有重型骑枪、长剑、硬头锤，这些身着全身板甲并骑在装备有坐骑用的链或板甲的马背上的骑兵是中世纪后期的经典骑士形象。

在其他国家，勇猛的波兰骑兵乐于让他们的虎皮斗篷在冲锋中飘扬。他们穿着板甲，骑着没有穿铠甲的马，但是带着大量的武器——中型骑枪、长剑、弯刀、战锤以及手枪（但是最后一项通常不会出现在 AD&D 游戏之中）。

**轻骑兵 (Cavalry, light)：**这些轻骑兵的作用是在战场中快速驰骋，发起突然的袭击，然后在他们遭到反击之前撤离。他们也会被用于侦察和觅食，以及掩护前进和撤退。他们所携带武器种类繁多，有时候也包括有远程武器。他们没有护甲或装备有轻甲和盾牌。速度是他们主要力量。在很多时候，他们跟弓骑兵没有什么区别，往往都会被归为同类别。

意大利战争中的斯抓迪亚特装备有标枪、军刀和盾牌。骠骑兵携带着弯刀和骑枪。拜占庭的土著轻骑兵 (Trapezitots) 携带着类似的武器，但穿着衬甲并携带有中型盾牌。土耳其骑士是著名的轻骑兵，他们携带有多种多样的武器，通常是剑、硬头锤、骑枪、短弓和小型盾牌。

**中甲骑兵 (Cavalry, medium)：**这种骑兵是骑兵的中坚力量——他们培养起来比重骑兵要简单得多，



而且战斗力比轻骑兵更强。他们通常骑着无坐骑护甲的战马并穿着板甲、链甲或带甲。他们的典型武器包括有骑枪、长剑、硬头锤和中型盾牌。

携带着骑枪和剑，装备有链甲和鸢盾的诺曼骑士是中甲骑兵当中的好例子。其他的还包括有勃艮第的古斯狄利尔（半身镶片甲或板条甲、轻型骑枪、长剑和匕首），波斯骑兵（链甲、中型盾牌、硬头锤、弯刀、短弓）和立陶宛重骑兵（鳞甲、中型骑枪、长剑和大型盾牌）。

**重弩手（Crossbowmen, heavy）：**只有很少的中世纪贵族们会用到他们，重弩手通常会被指派到驻防和围攻的任务当中。每个重弩手通常都有重弩、短剑、匕首，他们会穿着链甲。而且每个人都会受到持盾侍从的保护。

威尼斯弩手经常出现在战舰上，他们身穿链甲或者镶片甲。在德国服役的热那亚人会穿鳞甲，他们甚至会有更好的防护。

**轻弩手（Crossbowmen, light）：**轻弩手受到某些指挥官的青睐，他们会在许多军队中取代常规的弓箭手。弩比弓所需的训练要少得多，并且更容易上手，使用这些士兵在长远来看也更便宜。每个轻弩手都会携带轻弩、短剑，以及匕首。他们通常都不穿护甲。只有在保护自己、即将被击溃或逃离攻击者的时候，轻弩手才会进入肉搏战。

意大利弩手通常会穿着衬甲，携带着长剑、小圆盾和轻弩。勃艮第人只穿着轻链外套，而且他们不会携带弩之外的武器。希腊弩手携带各种各样的武器，包括弩、剑、矛或者标枪。

**弩骑兵（Crossbowmen, mounted）：**在可能的情况下，拥有马匹的弩手会得到额外的机动性。他们都用轻弩，因为马背上无法为重弩上弦。他们的马不会披甲，骑手穿着的护甲不多或甚至没有护甲。和所有轻型兵种一样，弩骑兵依靠他们的速度来逃离危险。德国雇佣兵（板甲、轻弩和长剑）是非典型的弩骑兵范例。

**工程师（Engineer）：**他们和炮兵都是高度专业化的，那些精于此道的人都并非普通的士兵。工程师通常负责攻城战，无论是攻城还是守城。他们负责掘开城墙，把护城河填平或排空，修复损伤，制造攻城武器，以及建立桥梁。由于他们的技能是非常专业并且罕见的，因此工程师通常都有很高的工资。此外，工程师在攻陷城堡和城镇或击退这类攻击后会要求额外的报酬。

**重步兵（Footman, heavy）：**根据军队的不同，重步兵有可能是军队的中流砥柱，也可能根本不存在。重步兵通常都穿着链甲或更好的护甲，并装备有大型盾牌和任何武器。

重步兵的例子包括拜占庭的持盾步兵（鳞甲，大型盾牌、矛和长剑），诺曼步兵（链甲，鸢盾和长剑），瓦尔吉（链甲，大型盾牌，战斧，长剑和短剑），后期的德国军队（板甲，战斧，长剑和匕首），佛兰德枪兵（板甲，长剑和矛），意大利雇佣兵（板甲，长剑，大刀以及匕首），爱尔兰的武装随员（链甲，长戟，长剑和飞镖），以及波兰的德瓦布（链甲，弯刀和长戟）。

**非正规步兵（Footmen, irregular）：**这些都是典型的野蛮民族，他们穿着的护甲不多或甚至没有护甲，而且几乎没有任何纪律可言。他们通常都是为了掠夺或者保护自己的家园而加入军队。他们的武器千差万别，但是更倾向于某些传统的武器。

非正规步兵的范例包括维京狂战士（无甲，但是携带盾牌、战斧和剑），苏格兰高地人（通常都脱光衣服而只带着盾牌和斧头、长杆宽刃刀、剑或矛），谢契扎朴罗哥萨克部落（赤裸上身，用长柄砍刀），或捷克的斯皮尼斯（衬甲或不穿甲，携带连枷、投索和弯刀）。

**轻步兵（Footman, light）：**步兵的主体往往是轻步兵。这种单位容易召集和训练。大多数轻步兵都来自于下层阶级。他们和非正规步兵的主要区别是前者经受过大量的军事训练。他们的武器和护甲往往和非正规军相同。

典型的轻步兵是瑞士和德国的矛兵（无甲，矛和短剑），西班牙的剑盾兵（皮甲，短剑和小圆盾），拜占庭的投矛兵（衬甲，中型盾牌，标枪和剑），甚至包括印度的帕亚契（无甲，小型盾牌、弯刀或者木棒）。

**民兵 (Footman, militia)：**民兵是由市民和农民组成的，他们的装备通常介于非正规军和轻步兵之间。然而，在那些兵役传统存在已久的地区，民兵可能会非常强大。

有些意大利民兵装备精良，他们穿着带甲或甚至板甲，并装备有大刀。爱尔兰的“起义军”通常不穿甲并且携带标枪和长剑。拜占庭的民兵是非常有组织性的，并且经常作为弓箭手（短弓和衬甲）而在城墙上防守。撒克逊人的民兵是由某个地区的自由民组成。

**火枪手 (Handgunner)：**这个兵种只能在 DM 批准火绳枪可以在战役中使用的环境下才存在。如果它们是被禁止使用的，那么这个兵种就不存在。火枪手通常都携带火绳枪和短剑，并且穿着各种各样的护甲。

**长弓手 (Longbowman)：**这些弓兵不但训练有素，而且还非常罕见，他们在战斗中有着巨大的价值。相应地，他们很难招募，维持所需的军费也相当高昂。长弓手通常都穿着衬甲或皮甲，携带着长弓、短剑或长匕首。从历史来看，几乎所有的长弓手都是英格兰或者威尔士人，但是他们也作为整个欧洲的雇佣兵而自由行动。

**水兵 (Marines)：**这些重步兵通常在大型船舶上服役。

**工兵 (Sapper)：**这些人也被成为矿工或拓荒者，他们会在攻城战和野战时提供劳动力。他们一般都会听从某个工程师的命令。他们通常在战斗前就会撤退，但如果情非得已，他们也可以作为轻步兵而战斗。他们不穿戴护甲，并且携带着一些工具（镐、斧子和其他类似的东西），这些工具也可以轻易地作为武器而使用。这些士兵通常会和攻城车、辎重和城堡联系在一起。

**持盾侍从 (Shieldbearer)：**这些轻步兵的工作是携带盾牌并保护为弓兵和弩兵。从历史来看，他们的盾牌（或者大盾）往往比普通的盾牌更大，有些甚至需要两个人来搬动。在这种盾牌的掩护下，弓兵和火枪手能在相对要比较安全的位置进行填装工作。如果所在的位置遭到袭击，这些士兵也可以作为步兵而战斗。因此，持盾侍从和轻步兵有着相同的装备。

表格 64：军事职业	
类型	月薪
弓兵	4gp
炮兵	4gp
弓骑兵	4gp
重骑兵	10gp
轻骑兵	4gp
中甲骑兵	6gp
重弩手	3gp
轻弩手	2gp
弩骑兵	4gp
工程师	150gp
重步兵	2gp
非正规步兵	5sp
轻步兵	1gp
民兵	5sp
火枪手（可选）	6gp
长弓兵	8gp
水兵	3gp
工兵	1gp
持盾侍从	5sp

## 聘用雇工

无论是寻找每日工作的工人还是罕见的专家，玩家角色们招聘雇工的方法通常都是一样的。基本上，玩家角色公布他的需求和寻找他人的提议。在宣传到位之后，雇工就会找到玩家角色。

### 可能会冒犯到谁？

在招聘时，首先要明确的是玩家是否会冒犯到任何人，尤其是城市或城镇的统治者。封建领主对他们的土地和财产（后者有时候会包括居住在他土地上的人民）非常在意。

如果雇工是真正的自由人，他们可以随意决定来去。但在更多时候，雇工的人身关系是被束缚在封地上的。他们并非奴隶，但是他们不能在没有获得领主许可的情况下离开当地。

### 降低你的风险

地区的人口减少将会导致当地官员的强烈的负面反应。如果玩家角色只打算招聘少数雇工，那么他并不会遇到麻烦，除非他打算将这些雇工带走（也就是带回他自己的城堡）。这种类型的挖墙脚肯定会带来麻烦。

如果塔格斯已经建立起他的圣武士城堡，而他需要三百个农民到他那里工作。他不可能到附近的城镇中直接招聘三百人而不引起注意！他们的领主和镇民们会认为这等同于集体绑架。

最后，地方官员们会对以这种可笑的方式而得到的奇怪军队感到不安。如果塔格斯带着他招聘的三百名重骑兵进入城镇，当地的领主必然会注意到他！没有人会喜欢陌生人在自己的领地上聚集军队。毕竟，这是对他们权力的威胁。

### 获得许可

因此，至少在这三种情况下，玩家角色在他们做任何事情之前要先确保好当地官员的合作。这种合作在大多数时候都意味着某种条件：贵族在允许他的领民离开前会要求一笔赎金；公会可能会要求让他们管理下的公会成员在玩家角色领地中得到特许经营权；公爵和国王可能会要求签署条约甚至进行政治联姻；市民们可能会要求保护或者自由契约。DM 所能想到并与玩家角色进行谈判的任何事都是有可能的。

### 找到合适的人

只要角色得到了允许，他就可以开始搜寻他所需要的雇工了。如果他需要有特殊技能的工匠，他最好通过公会或当地政权来找。他们可以为玩家角色进行必要的安排。这也避免了需要对这种普通的无聊事情进行角色扮演的情况。当然，公会通常都会收取服务费。

如果角色正在寻找大量未经训练的普通人或士兵，他可以雇佣一个信使来代为他传播这个消息（在印刷术没有被发明或正处在萌芽状态的情况下，印刷传单通常并不是实用的解决方案）。幸运的是，信使很容易雇佣。事实上，就算是小孩子也能干这种工作。

同时，玩家角色可以聪明地将自己的广告留在旅馆老板、马厩以及酒吧老板那里，DM 会让求职者按部就班地过来的。

如果玩家角色正在寻找非常普通的雇工，那么通常会有约等于当地人口 10% 的应聘者（正常情况下）。如果所招聘的岗位比较少见，那么将会有约等于当地人口 5% 的应聘者。在 50 人的村庄中可能会招到 1 或 2 个士兵，但在 5,000 人的城市中招募到 250 人的庞大军队则是正常的。

如果是在寻找某个特殊的技术或专家——例如铁匠或制甲师——则应聘者的平均数量是总人口的 1% 或更少。因此，角色在 50 人的村庄里不太可能会雇佣到一个铁匠。而在某个比较大的村庄里，他所

找到的铁匠学徒的儿子可能会愿意跟他走。

在例如瘟疫、饥荒、被暴君统治或经济大萧条这种不寻常的情况下，这些数值的比例可以很容易地被改变。在这些情况下，DM 有权决定怎样的情况最符合他的战役要求。此外，玩家角色能够通过提供特殊的福利——更高的工资，社会地位或其他特殊奖励来提高此比例。这可以提高 1%至 10%的人口基数。

当试图雇佣特殊专家——贤者、间谍和刺客等职业时，这件事情会变得更加复杂。不可能每个城市都能找到这些人才。贤者们只会居住在能够让他们继续自己的研究且学者具有价值的地方。因此，他们往往居住在大型城市以及文化的中心地区，尽管他们并不总是在追求显赫的名声或恶名。通过向学者和富人仔细询问是找到贤者的一种有效途径。其他专家则完全不会做相关的宣传。

如果角色把他们试图雇佣刺客或间谍的想法宣诸于口，那么他得到的可不仅仅是挑眉毛这种程度的反应！雇佣这些专家本身就应当是一种冒险。

例如，精灵菲耶拉觉得她需要一名间谍为她服务，帮助她调查她那位竞争对手的所作所为。玩家凯伦把她的需求告诉给 DM，让狡猾的 DM 转动他的脑筋。DM 设计了一个粗糙的冒险，在准备好之后，DM 会告诉凯伦她的角色可以开始搜寻了。

因为不知道从哪里开始（毕竟，应该去哪里雇佣一个间谍呢？），菲耶拉开始光顾那些肮脏齷齪而令人不悦的酒吧，并尽力掩盖自己的真实身份。她留下一些硬币给旅馆老板并把她的需求告诉给对方。在这个时候，DM 已经准备就绪了。数个预先准备好的遭遇会让菲耶拉的搜寻变得更加有趣。这里有醉汉，自来熟的雇佣兵，獐头鼠目的告密者，黑暗而神秘的陌生人，以及贪腐的警察在这里等待着她解决。

最后，DM 会安排几个对那份工作感兴趣的 NPC 接近菲耶拉。但是，玩家（或她的角色）并不知道，DM 已经决定让其中一名应聘者作为她那位对手派来的双面间谍！因此，一次不那么简单的招聘不但能够让冒险展开，甚至还能创造出更多的可能性。

## 周薪

只要应聘者过来了（且玩家已经拒绝了那些看起来不合适的），那么就必须要进行协商来解决薪酬的问题。幸运的是，大多数职业都还是有些标准的。

表格 65 列出了不同行业和手艺人在正常情况下的期望工资，籍此能够清晰地判定 NPC 的工资。士兵的工资因其工作的高度专业化而被列于表格 64 中。

表格 65：普通的薪酬		
行业	周薪	月薪
服务员	2 gp	8 gp
石匠	1 gp	4 gp
劳工	1 sp	1 gp
木匠	1 gp	5 gp
马夫	2 sp	1 gp
猎人	2 gp	10 gp
使节或公务员	50-150 gp	200-600 gp
建筑师	50 gp	200 gp

这些工资看起来可能很低，但是大多数雇主会对他的员工提供其他的福利。除了普通的劳工和高级官员之外，雇工通常都能得到提供适当的食宿福利。在这两者（普通劳工和高级官员）之间的雇工都会希望得到这些照顾。旅行的费用同样也应当由玩家角色自己掏钱包，任何的特殊物品或衣物也是同样的道理。

有地位的雇工也同样会想要礼物和职位来增加他们的收入。如果士兵们被俘虏，他们会希望被赎回，他们的装备也得根据需要而更换，而那些在战斗中失去的坐骑也要重新购买。所有这些额外福利都会飞速增长。而且，和现代比起来，许多社会活动都是劳动密集型的。完成某项特定的工作会需要更多的工人。更多的工人意味着更高的整体支出以及平摊到每个工人头上的更低的工资。

举例而言，假设塔格斯在他的城堡之中。由于他觉得需要维持自己的统治和保护自己的封地，因此他召集了官员、工匠以及士兵们。详情如下：

250 个轻步兵	250gp
50 个重步兵	100gp
100 个长弓手	800gp
75 个轻骑兵	300gp
25 个重骑兵	250gp
1 个大师级炮手	50gp
10 个炮手	40gp
1 个大师级工程师	150gp
1 个大师级制甲师	100gp
5 个制甲师	50gp
1 个大师级武器匠	100gp
5 个武器匠	50gp
1 个大师级制弓师	50gp
1 个制弓师	10gp
1 个大师级制箭师	30gp
1 个大师级猎人	10gp
8 个猎人	40gp
10 个马夫	10gp
20 个熟练的仆从（面包师、厨师等）	40gp
40 个家用仆从	40gp
1 个传令官	200gp
1 个城主	300gp
合计	2,970gp/每月

这些花费仅包括 NPC 的工资。它并不包括提供饮食、维护装备或扩大塔格斯的领地（很多玩家角色会希望扩大领地）所需的费用。在过去的一年里，塔格斯必须向他的雇工支付至少 35,640 枚金币。

合理的税收意味着每人一枚金币，每头牲畜 1 至 2 枚银币的税率，在塔格斯的领地内必须有相当数量的人口或动物，否则他就会开始资不抵债！增加收入同样也会成为一个很好的冒险理由。然而，即便是非常强大的冒险者领主，他也会经常发现自己不得不借钱来维持其家计。

而且，这些费用甚至还没有超过塔格斯可能需要的那些极为罕见的雇工的工资。刺客和间谍通常会要求极高的工资——5,000 至 10,000 枚金币或甚至更多。而他们也可以收取这么高的费用而不受到任何惩罚。此外，由于没什么人能干他们的工作，因此他们也可能通过勒索来向雇主收取更多的费用。雇佣的行为本身必须是秘密的，这不仅是为了成功，也是为了防止玩家角色陷入为难、丢脸或更糟糕的困境之中。那些想欺骗他所雇佣的刺客的雇主会大祸临头！

其他人可以使用这种勒索方式。雇佣兵可能会拒绝战斗，直到他们得到了适当的报酬（意大利雇佣兵常用这种手段）。农民都懂得起义反抗。公会则可能会撤回他们的支持。商人总是可以在其他地方做生意。所有的这些手段往往用于限制和平衡那些不受控制的权力——从当地领主到强大的皇帝。



## 追随者

玩家迟早都会发现追随者的价值。然而，知道追随者的好用之处和适当地使用他们是两种概念。被误用和滥用的追随者可以很快地毁掉一场战役的乐趣和挑战。

正如玩家手册中所强调的，追随者绝不仅仅是玩家角色能够颐指气使的随从。追随者是玩家角色的朋友，知己和盟友。如果没有强调和扮演好 NPC 的这些方面，那么追随者就会很快变成单薄的角色，导致 DM 失去原本能用来创造出一次完整的角色扮演体验的工具。对于 DM 而言，追随者就是一种工具，一种为玩家角色创造出激动人心的故事的方式。

### 让一名非玩家角色成为追随者

玩家角色获得追随者并没有时间上的限制。同时运行玩家角色和追随者远比单个角色要困难得多。并非每个玩家都会为了同时操纵两个角色而做好准备，因此 DM 应当决定哪个玩家以及在什么时候获得追随者。等到确定玩家能够扮演好他自己的角色之后，再让他承担更多的工作。如果玩家不去承担扮演角色追随者的最低程度的责任，那么追随者就没有价值。

获得追随者同样也并没有固定的方式可言。DM 必须自行判断。因为追随者是朋友，所以要把他们视作和自己聚在一起的朋友。平等对待、信任、仁慈、共享秘密、患难与共都是它的一部分。

当角色如此对待一名 NPC 时，他们之间的羁绊就会产生并加深。DM 可以让玩家获得追随者的更多控制权，决定行动、角色扮演反应并发掘个人的特色。当玩家这么做之后，他会开始将 NPC 像是另一个玩家角色那样对待。当玩家像是对待一个普通的玩家角色那样去对待 NPC 时，这个 NPC 就能够被当作是一名追随者。

### 玩家接手

只要 DM 判定某个 NPC 成为追随者，他就应该为自己和玩家准备两份不同的 NPC 的角色卡。DM 不必将追随者的所有事情都告诉玩家角色，他可以选择隐瞒追随者的阵营、总经验值、特殊的魔法物品或角色的背景。然而，玩家角色应当要有足够的信息来扮演这个追随者。如果没有力量、智力、种族或等级之类的基础信息，他就很难扮演好一个角色。在理想的情况下，玩家角色不应当向 DM 提出‘我的追随者能这么做吗？’之类的疑问。

当然，DM 手头的角色卡应当有追随者完整的信息。此外，DM 同样应当对追随者的外貌、习惯、特点、个性和背景进行简短的描述，后两者尤为重要。

确定角色的性格能够让 DM 有理有据地说出“不，你的追随者拒绝这么做”的原因，而聪明的玩家会认据此而适当地扮演追随者。

少量的背景能够让 DM 根据追随者的过去来创造一次冒险。一个邪恶的陌生人可能会来狩猎他，他的父亲可能为他留下了神秘的遗产，他的妻子（或丈夫）可能会登门拜访。就算只写了一点点背景，也比什么都没有来的要强。

一个追随者应当比玩家角色的等级更低，这样才不会导致喧宾夺主。如果追随者的等级与玩家角色相等或更高，那么他可能会在冒险中起到与玩家角色相等甚至更高的重要性。玩家可能会因此忽略他自己的角色，而这是个负面的结果。因此，如果追随者达到同样的等级，他就会离开玩家角色而开始自己的冒险。这并不意味着他永远地消失了。他仍然能够作为被 DM 控制的 NPC 而在战役中出现，而且他还可以被认为是玩家角色的朋友。

### 扮演追随者

只要玩家是为了 NPC 而行动，那就由他们来负责决定追随者的行动。这是追随者优于雇工的地方。DM 应该只在玩家滥用或忽视 NPC 的个性时才对此进行干涉。

举例而言，追随者芬里斯以他的刻薄和自私而闻名。他与他的主人德尔伯被一群联合起来的双头巨魔抓住了。

DM（扮演巨魔）：“哈！我和我的兄弟会烤了你们当中的一个，然后让另一个离开！那么，谁想要被挂在烤肉叉上？”

玩家：“嗯……芬里斯想起德尔伯曾多次救过他的命。他自告奋勇。”

DM：“德尔伯这么告诉巨魔了吗？如果这么做，芬里斯会非常伤心的。”

玩家：“不，不！这正是芬里斯要做的事情。”

DM：“当然，他考虑过这么做，但是你知道，这似乎并不是一个真正可行的解决问题的方法。于是，他靠近德尔伯说，‘你不是总想着要流好几磅的汗吗，德尔伯。’”

显而易见，DM 有时候能够干涉并拒绝玩家作出的关于追随者的决定。有一些事情是追随者根本不会去做的。追随者与主人之间的关系应当是朋友。因此，任何会伤害到友谊的事情都会让追随者产生反感。DM 应当考虑到那些你永远也不会要求你朋友、或你的朋友绝不会对你提出的要求。如果这会毁了他的友谊，那些它在游戏中也会达到这样的效果。

举例而言，追随者不会把有用的魔法物品交给玩家角色，不要静静地站在一边而接受别人的功劳，不要为他们没有做的事情而去指责他们，也不要让他们受到欺骗。任何试图做这种事情的人都显然不是朋友。

作为规则，追随者不会在没有他们的玩家角色朋友的情况下去进行冒险，除非这个冒险的目的是为了把玩家角色从危险中拯救出来。他们不喜欢接受陌生人（甚至其他玩家角色）的命令，除非他们的玩家角色朋友接受了同样的命令。

## 追随者记录

当追随者被扮演时，玩家有责任去记录追随者的任何非保密的信息。这不仅会使 DM 在带团时更轻松，它还能迫使玩家去关注自己的追随者。

首先，玩家应当记录追随者获得的总经验值。追随者在冒险中会获得经验，也可以提升等级。然而，由于他们并不是完整的玩家角色，因此他们只会得到角色在通常情况下获得经验的一半。

他们也希望自己能够公平地分得宝藏和魔法物品——如果他们冒了重大的风险，则可能会要求更多。他们希望当自己受伤或被杀死时受到与玩家角色同等的待遇。实际上，那些被抛弃的追随者很可能会回来向那些抛弃他的人复仇！

## 官员和社会阶级

有些 NPC 能够被雇佣，但其他人会由于社会阶级或行业而只能在某些特殊情况下被雇佣。还有一些人只能遭遇，他们可能会成为朋友，但是永远不会接受雇佣。事实上，角色并不是由他的行业所定义的。NPC 的社会地位是同样重要的（偶尔甚至更重要）。

身为农奴的木匠，他的社会地位低于身为自由民的农夫，哪怕他的能力更不简单。那些头衔会限制 NPC 从事某些职业。一位国王不会成为矿工或富裕的布商——他就是一位国王。

表格 66、67、68 列出了基于社会组织而有所不同的 NPC。每个类别的地位从高到低地排列。DM 不应当被表 60 和 64 种给出的雇工和士兵所限制。想象、历史和幻想都有助于这个游戏。

表格还体现了不同类型的历史文化的社会和政治等级，按照重要性递减排列。每一列都描述了不同的文化。

表格 66: 欧洲的头衔		
一般	撒克逊	日耳曼
皇帝 (Emperor) / 女皇 (Empress)	国王 (King)	宫廷伯爵 (Pfalzgraf)
国王 (King) / 女王 (Queen)	国王的领主 (King's Thegn)	公爵 (Herzog)
皇子 (Royal Prince) / 皇女 (Royal Princess)	郡长 (Ealdorman)	边境伯爵 (Margrave)
公爵 (Duke) / 公爵夫人 (Duchess)	方伯 (Shire-reeve)	伯爵 (Graf)
王子 (Prince) / 王女 (Princess)	领主 (Thegn)	森林伯爵 (Waldgraf)
侯爵 (Marquis) / 侯爵夫人 (Marquise)	运输役 (Geneatas)	大男爵 (Freiherr)
伯爵 (Count) / 伯爵夫人 (Countess)	佃农 (Cottar)	骑士 (Ritter)
子爵 (Viscount) / 子爵夫人 (Viscountess)	农民 (Gebur)	
男爵 (Baron) / 男爵夫人 (Baroness)	奴隶 (Bondman)	
准男爵 (Baronet)		
骑士 (Knight)		
农奴 (Serf)		

表格 67: 东方的头衔					
俄罗斯	土耳其	波斯	日本	蒙古	印度
沙皇 (Tsar)	苏丹 (Sultan)	大王 (Padishah)	天皇 (Emperor)	大可汗 (Kha-Khan)	王公 (Maharaja)
大公 (Velikykniaz)	总督 (Dey)	国王 (Shah)	执权 (Shikken)	副可汗 (Ilkhan)	王侯 (Rajah)
皇子 (Kniazhmuzh)	省长 (Bey)	代理人/哈里发 (Caliph)	将军 (Shogun)	奥尔可汗 (Orkhan)	行政长官 (Nawab)
大贵族/波维尔 (Boyar)	权贵/巴夏 (Bashaw)	贤者 (Wizer)	大名 (Daimyo)	可汗 (Khan)	
仆役 (Sluga)	掌权者/埃米尔 (Emir)	掌权者/埃米尔 (Amir)	武士 (Samurai)		
地主 (Muzh)	酋长/马利克 (Malik)	酋长 (Sheikh)			
宫廷贵族 (Dvorianin)					
自由民 (Smerd)					
农奴 (Kholop)					

表格 68: 宗教的头衔		
教会等级	骑士团	修道院
教皇 (Pope)	圣殿主事官 (Master of the Temple)	修道院院长 (Abbot)
红衣主教 (Cardinal)	总管 (Seneschal)	教堂看守人 (Sacristan)
大主教 (Archbishop)	元帅 (Marshal)	领唱者 (Cantor)
主教 (Bishop)	指挥官 (Commander)	图书管理员 (Librarian)
修道院院长 (Abbot)	掌旗官 (Drapier)	管理膳食者 (Refectorian)
修道院副院长 (Prior)	基地指挥官 (Commander of a house)	施赈者 (Almoner)
修士 (Friar)	骑士指挥官 (Commander of Knights)	医院牧师 (Hospitaler)
骑士兄弟 (Knight Brothers)	厨师 (Kitchener)	

	立誓军士 (SergeantsoftheCovenant)	管窖人 (Cellarer)
	行政官 (Turcoplier)	看护病人者 (Infirmarian)
	副元帅 (Under-Marshal)	初学修士主管 (MasterofNovices)
	棋手 (StandardBearer)	
	军士兄弟 (Sergeant-brother)	
	农村兄弟 (Ruralbrother)	
	医院侍者 (Hospitalattendant)	
	侍从兄弟 (Servantbrother)	

### 头衔，职务和职位

议员 (Alderman)：城镇或者城市的官员。  
 酒类检验员 (Ale-conner)：测试和改进啤酒以及苹果酒的官员。  
 隐士 (Anchorite)：宗教性质的隐士。  
 执行官 (Bailiff)：卫兵的中士或指挥官。  
 事务官 (Beadle)：法院的信使。  
 市长 (Burgomaster)：城镇或城市的官员。  
 执法员 (Catchpoll)：卫兵的指挥官。  
 贵族管家 (Chamberlain)：对家庭收支、政府部门或者宫廷进行监管的人。  
 公秤官 (Common-weigher)：核对商户的砝码和度量器具的城镇官员。  
 治安官 (Constable)：本地的卫兵指挥官。  
 评议员 (Cuncilor)：城镇或城市中的法庭顾问。  
 关税管理员 (Customsagent)：负责收出入税。  
 治安推事 (Magistrate)：法官。  
 武装士兵 (Man-at-arms)：卫兵。  
 侍从 (Page)：贵族的仆人。  
 卖赦罪符者 (Pardoner)：在教堂贩卖赎罪券的神父。  
 宪兵 (Provost)：监狱的治安推事或管理者。  
 宪兵司令 (Provost-Marshal)：军队的治安推事。  
 供粮官 (Purveyor)：负责为军队或贵族扈从提供补给的官员。  
 村长 (Reeve)：村庄的首领。  
 摄政王 (Regent)：在王子达到即位年龄前的暂代统治者。  
 军士 (Sergeant)：一群人（例如，一群守卫）的指挥官。  
 司法官 (Sheriff)：国王在某地区的代表。  
 屠夫 (Slaughter-man)：城镇中实施屠宰条例的官员。  
 管家 (Steward)：对（某个家庭的）任务进行安排的人。  
 征税官 (Taxcollector)：征集税收的人。  
 监称员 (Tronager)：对城镇港口的度量进行监督的人。  
 仲裁人 (Umpire)：负责对邻里纠纷进行仲裁的官员。  
 看管人 (Warden)：负责看官贵族的林地和庭园。  
 看守 (Wardman)：一位军士或看管人。  
 守望者 (Watchman)：守卫。

## 施法者

总会有那么一两次，当玩家角色们需要某个特殊的法术或更多特殊的法术时，他们的队伍里面却没有这方面的人才。他们可能需要复活死去的战友，消除邪恶的魔法，又或者是配备额外的防护。最自然的解决方案是找一个愿意和能够施法的 NPC，但是这可能会为玩家和 DM 创造出特殊的困难。

### 找到施法者

第一步是找到一个能够胜任的 NPC。并不是所有的 NPC 都会去大肆宣扬自己的能力；当他们身为施法者时尤其是如此。把自己吹嘘成一位伟大而强大的法师可能会为自己带来危险，总会有年轻人将击败他当成是一个挑战（有点像老西部，那里总是有人渴望能击败最快的枪手）。

因此，施法者往往是神秘的，或者，至少会对他们的能力保持缄默。教堂，神殿或其他神圣场所往往能够找到牧师，因为他们有义务公开地宣扬他们所信奉神祇的力量。

### 说服非玩家角色提供帮助

就算玩家知道一个拥有足够能力的施法者，他也仍然需要解决如何让 NPC 提供需要的法术这个问题。通常，NPC 并不会刚好就准备了所需的法术。毕竟，牧师不是每天都需要施展复活死者的法术。他需要一天的时间来休息和记忆所需的法术。

**宗教差异：**玩家角色的信仰与 NPC 的宗教习俗可能会构成比通过法术而得到的东西更大的问题。牧师很可能会拒绝为“无信者”、“异教徒”或“异端”提供施法援助。有些人可能会在捐赠费用、提供服务或者改变信仰的情况下同意。很少有人会在不经过任何判断的情况下同意。一般来说，去找一个志同道合的牧师远比去找一个陌生人要好得多。

**金钱：**对于部分的神术施法者和大多数非神术施法者而言，收入是比哲学思想更为重要的施法问题。如果角色找到了一位有能力的施法者，他们必须为他的服务而付出代价（并且花一笔钱）。对于那些急需的服务，知道玩家角色处于不利地位的 NPC 将会以此而讨价还价。

表格 69 给出了不同法术的收费。这些收费并非一成不变的，它可能会因为各种各样的原因而涨价（但很少会降价）。

在一般情况下，购买法术远比自己去学习这个法术的费用要高得多。总的来说，应该尽可能地阻止雇佣 NPC 施法者的做法。玩家角色应当去面对自己的挑战！

表格 69：NPC 法术费用	
法术	最低价格
星界法咒	每人 2,000gp
赎罪术	*
占卜术	200gp
祝福术	*
魅惑人类	1000gp
鹰眼术	50gp/每施法者等级
通神术	*
理解语言	50gp
异位面探知	5,000gp 再加上每个问题 1,000gp
恒久之光	1,000gp
操纵天气	20,000gp
治疗盲聋	500gp
治愈疾病	500gp
治愈轻伤	10gp/每治疗 1 点
治愈重伤	20gp/每治疗 1 点
治愈致命伤	40gp/每治疗 1 点
侦测法术（任何）	100gp



驱散魔法	100gp/每施法者等级
预言术	500gp
地震术	*
附魔物品	20,000gp 再加上其他法术
超感	500gp
爆裂符文	1,000gp
寻找捷径	1,000gp
火焰陷阱	500gp
愚人之金	100gp
异界之门	*
守卫刻文	100gp/每施法者等级
治疗术	50gp/每治疗 1 点
鉴定术	1,000gp/每物品或者功能
隐形潜伏者	5,000gp
隐形术	500gp
通晓传奇	1,000gp
有限许愿术	20,000gp **
魔嘴术	300gp
群体魅惑	5000gp
中和毒性	100gp
恒定术	20,000gp **
异位面传送	*
祈祷术	*
防护邪恶	20gp/每施法者等级
死者复活	*
阅读魔法	200gp
再生术	20,000gp
转生术	*
移除诅咒	100gp/每施法者等级
复原术	*
减缓毒发	50gp
死者交谈术	100gp/每施法者等级
暗示术	600gp
徽记术	1,000gp/每施法者等级
传送术	2,000gp/每人
巧言术	100gp
真知术	5,000gp
祈愿术	50,000gp **

法师之锁	50gp/每施法者等级
<p>* 这种法术通常只对那些信仰或信念相同的人施展,但即便如此也要付钱或提供服务。</p> <p>** 将会让玩家角色提供某些特殊的服务。</p>	

## 非玩家角色的魔法物品

如果玩家角色有勇气去要求 NPC（并非雇工或追随者）为自己使用珍贵的魔法物品或充能，他们会遭到冷遇。考虑到玩家角色们会出售或赠送他们在冒险中发现的魔法物品，NPC 角色也同样有可能出售（或者赠送！）强大的魔法。付款让别人给治愈法杖充能显然只是一种侮辱，没有 NPC 会因为这种事情而对你产生好感。

## 个性

比起他们能够做什么，他们的收费几何，又或者他们有多忠诚，拥有自我个性的 NPC 会更为生动。如果扮演太过差劲，NPC 就很容易会被降格到仅仅只是一堆数字、法术、装备和机械化反应的集合体——角色扮演的机器人。而生动的 NPC 能做到的远不止此。这些由 DM 开发和扮演的角色是完整的。他们会有怪癖、嗜好、厌恶、习惯、抱负和欲望。他们会以某种方式或另一种的方式来充斥并留存在玩家的想象之中。

有些 DM 天生就拥有创造这类角色的能力，他们能够不假思索进行即兴创作。这是一种大多数人都没有的珍贵的天赋。然而，这并不意味着普通的 DM 无法创造出优秀的 NPC。这一切所需要的仅仅只是一点点努力。

## 龙套的非玩家角色

这里有几种快捷的方法，它们可以用在角色扮演中的 NPC 只需要短暂出场——也就是说，当他在角色扮演冒险里面“跑龙套”和“当配角”——的时候。

**性格特征：**DM 可以选择一些特定的性格特征——比如懦弱、贪婪、乐观、谨慎，又或者其他的任何性格——并将其夸张化，把它推向极端。这在创造喜剧（或悲剧）的情况时最为有效。

**外貌特征：**可以特别强调一种或更多特定的外貌特征——比如秃顶，大腹便便，烂牙，哮喘等。这有助于确定在玩家心目中的 NPC 的外观，当在要描述角色或再次找到该 NPC 时，这种方法将会特别有用。

**习惯：**跟外貌特征相同，给 NPC 一个简单的习惯——比如挠头，摸胡子、在交谈时望天或喃喃自语等。DM 可以在桌子上模仿出这些简单的习惯，在角色扮演体验中加入视觉元素。

## 重要的非玩家角色

对于那些非常重要的 NPC，雇工或追随者，DM 需要的不仅仅只单一的角色特征。仅仅只是说这个雇工性格贪婪是远远不够的。这并不能使他不同于玩家角色遇到过的其他所有性格贪婪的 NPC。

也许他们会出于忠诚而努力遏制自己的贪婪。他可能会在玩家角色偶然引诱他（“留在这里看着我的马，我去看看是什么在制造噪音”）的时候而出冷汗和变得神经质。他会继续保持忠诚？还是会被自己的低劣本质所说服？这个问题的答案应该是通过角色扮演来解决的。

足够多的这类小问题——以及足够的角色扮演的答案——能够让 NPC 的真实性格成为焦点。如果 DM 注重于 NPC 的个性，那么玩家们也将会学习和研究这些角色。

**创造 NPC 的个性：**创造个性的最好方法就是用那些看起来是对的方法，不需要为构造精密的背景和根据而担心。DM 需要保持对主要的 NPC 做记录，并将其增加到每次的游戏当中。经过几次游戏之后，NPC 就可能会在游戏过程中逐渐得到一个完整的背景和个性。

另外，DM 可以提前准备一项个性。这意味着他需要在自己开始扮演该角色之前准备一些背景。这对于强大的反派和重要的角色是非常有用的。然而，在扮演的过程中，DM 应当灵活地改变 NPC 背景中行不通的部分。

表格 70 列出了有助于创造 NPC 的不同类型的态度、趋势和习惯。他们都被分到具有类似特性的主要特征之中。

DM 可以选择某个主要特征和任何适当的特征，他能够随机决定主要特征（通过掷 1d20）并且选择适当的特征；他也可以随意决定这一切（1d20 决定主要特征，百分骰决定特性）。

举例而言，DM 随便地决定某个雇工是粗心大意的，他从这个小组中选择了轻率，然后通过掷骰来决定额外的特性，得到的结果是开朗。最终的结果就是个有点糊涂、随遇而安的人。

这张表是用来激发 DM 的想象力的，尽管它可以用来创造出完全随机的个性。但是，随机的方法往往会导致混乱和看似不可能的组合！如果某个结果似乎完全不可能或无法使用，那么不要使用它，因为那只不过是掷骰的结果罢了。只要有可能，DM 就应该去决定 NPC 的个性。

表格 70：一般特征			
第一次掷骰（d20）	主要特征	第二次掷骰（d100）	具体特征
1	好争辩	1	饶舌
		2	暴躁
		3	专横
		4	条理清晰
		5	对抗心理
2	傲慢	6	自大
		7	精英主义
		8	骄傲
		9	鲁莽
		10	冷漠
3	任性	11	淘气
		12	冲动
		13	精力充沛
		14	无礼
		15	狂妄
4	粗心	16	轻率
		17	心不在焉
		18	恍惚
		19	缺乏常识
		20	迟钝
5	勇敢	21	英勇
		22	懦弱
		23	害羞
		24	无畏
		25	奉承
6	好奇	26	探究

		27	窥探
		28	聪明
		29	有洞察力
		30	热心
7	严格	31	完美主义
		32	严厉
		33	苛刻
		34	守时
		35	积极
8	友善	36	信赖
		37	善良
		38	宽容
		39	随和
		40	慈悲
9	贪婪	41	吝啬
		42	冷酷
		43	贪财
		44	贪得无厌
		45	节俭
10	慷慨	46	败家
		47	挥霍无度
		48	奢华
		49	慈善
		50	宽厚
11	喜怒无常	51	阴郁
		52	孤僻
		53	强迫症
		54	易怒
		55	复仇心强
12	天真	56	老实
		57	真诚
		58	天真
		59	轻信
		60	土头土脑
13	刚愎自用	61	顽固
		62	偏见
		63	心胸狭隘
		64	外强中干
		65	保守
14	乐观	66	开朗
		67	快乐

		68	老练
		69	风趣
		70	莽撞
15	悲观	71	宿命论
		72	压抑
		73	愤世嫉俗
		74	刻薄
		75	现实
16	安静	76	简洁
		77	轻声细语
		78	遮遮掩掩
		79	害羞
		80	獐头鼠目
17	冷静	81	实用主义
		82	稳健
		83	沉闷
		84	恭敬
		85	呆板
18	多疑	86	诡计多端
		87	偏执
		88	谨慎
		89	狡猾
		90	神经质
19	野蛮	91	没文化
		92	粗鄙
		93	野蛮
		94	粗俗
		95	粗鲁
20	粗暴	96	残忍
		97	施虐
		98	悖德
		99	易嫉
		100	好战

## 其他非玩家角色的特色

当然，NPC 不仅仅只是个性和性格特征。就和其他玩家角色那样，每个 NPC 都拥有着能力和独特的外貌。然而，考虑到 NPC 来自于整个人类范围（还有某些奇幻种族！），因此没有任何表格能够提供这些细节。仅靠几个表格是无法对种类繁多的整个游戏世界进行裁定的。

此外，外貌和能力应该是通过故事的需要而决定，而非依靠随机选择。如果玩家角色面对的是一位旅馆老板，那么该 NPC 就应当是一个凡人，而不是一个拥有职业等级的强大角色。此外，他的言谈举止和衣着打扮都应该与一位旅馆老板的身份相符。因此，DM 可以决定旅馆老板是个肥胖而浮夸、过分健谈而没有特殊能力的家伙。



另一方面，假设玩家角色们遇到了一个神秘的陌生人，一个拥有强大力量的角色。在这里，DM 决定让陌生人的外貌散发出一种强大的吸引力。这个陌生人的魅力值是非常高的。而为了让这个 NPC 更令人印象深刻，DM 给他分配了角色职业和相当高的等级。

在以上的两个例子中，DM 决定了他想要让 NPC 产生的效果，并围绕着这一点而建立了角色。

NPC 的各个方面都是 DM 的工具。有些是相当明显的，而其他的则可能只会在特殊的场合才能表现出来。下面列出的是 DM 可以用来创造独特角色的一些地方。每个地方都有着用来激发想象力的描述性词汇。一个优秀的叙词表可以提供更多用于描述角色的形容词。

- 游戏信息：**角色职业（如果有），等级（如果有），种族，阵营。
- 年龄：**年老，小孩，较老，中年，年长，青少年，长者，年轻。
- 身高：**豆芽，瘦高，巨大，庞大而笨重，身材瘦长，不显眼，矮子，矮挫，矮胖，高个子，小个子，高而纤细。
- 体重：**宽肩膀，面容憔悴，肥胖，丰满，大腹便便，肥硕，骨瘦如柴，皮包骨，柔弱，苗条，体态优美，强壮，瘦弱，修长。
- 头发：**秃顶，把头发编成辫子，染发（任何），剪短，卷曲，受损，油腻，灰发，狮子般，松软，斑白，稀疏，直发，浓密，稀薄，呈波浪状，美人尖，铁丝般。
- 说话方式：**重音，气喘吁吁，清脆，喉音，高亢，口齿不清，响亮，鼻音，慢吞吞，发短促尖声，结巴，喘息，爱发牢骚，轻声。
- 面部特色：**蓄须，龅牙，轮廓分明，大眼睛，清秀，红润，暴牙，凸眼，灰胡子，双下巴，招风耳，麻脸，塌鼻子，红脸，伤痕累累，眯着眼睛，薄嘴唇，缺牙，饱经风霜，皱纹。

当然，还有数千种可能的 NPC 形象可以被使用：肤色、身材、举止、步态、瞳色只是当中的一小部分。有时候，列出所有用于形容某个 NPC 的词汇对于 DM 而言是很有用的。只要这样的表格被列出来，DM 就可以把它记在游戏笔记里，并在他需要的任何时候快速地描述一个 NPC 的形象。

士气

由于 NPC，乃至追随者都拥有不同的个性，他们并非盲从或是与玩家角色绑定的。因此，任何与 NPC 相关的角色都必须要有个士气等级，这个评级是 DM 的工作，并且总是对玩家保密。

一个 NPC 的士气取决于他的地位，他的个性，他的待遇，以及玩家角色。追随者和雇工都会各有一个基础士气，并受到许多因素调整。

追随者的基础士气为 12，雇工则为 10，基础士气的调整值详见于表格 71 和表格 50。

在战斗规则要求的情况下，NPC 必须进行士气检定（详见第九章的“士气”）。在战斗的情况下，士气检定失败的 NPC 会在战斗中撤退或逃跑。DM 也可以要求进行他所认为合理的其他检定。

当 NPC 面对诱惑时同样应当进行士气检定。检定失败则意味着 NPC 被诱惑了。请注意，诱惑有很多形式，并非只有贿赂一途。不公正的待遇、让人厌恶的雇主、信仰的感召、或者因为长期的怨念而复仇，这些都是不同形式的诱惑。

这些不同形式的诱惑下，NPC 可能不会当场反抗玩家。NPC 可能会在需要的时候抛弃他们，窥探玩家角色，抢夺角色的某些贵重物品，企图暗杀玩家角色，或者直接把玩家角色出卖给敌人。事实上，在检定失败后，他可能也会继续为玩家角色服务很长的一段时间，只是为了等待动手的时机。

表格 71：永久性的士气调整	
因素	调整
NPC 是守序的 *	1
NPC 是善良的	1
NPC 是邪恶的	-2

NPC 是混乱的 *	-1
NPC 和 PC 的种族不同	-1
NPC 与 PC 相处了一年或以上	2
* 这些调整值也出现在表格 50 里面。请勿重复计算。	

## 快速创造非玩家角色

创造一个拥有背景、独特外貌、个性特征、技能和士气等级等信息的成熟的 NPC 是非常花时间的，而且 DM 也不能在战役途中做这件事情。幸运的是，有快速的方法可以解决这个问题。而通过使用这些方法，DM 能够现场创造出 NPC 并不拖慢自己的游戏集会。

**1、只创造玩家将会在游戏中看到的 NPC。**首先以及最重要的是，DM 永远不要创造超过他需要的 NPC。运作角色扮演游戏本身就是一个大工程，没有必要去做那些不是必需要做的工作。如果某个 NPC 只是旅馆老板、猎人或铁匠，那么 DM 就不需要属性、熟练或装备列表。他所有真正需要的仅仅只是外貌描述以及个性。

当玩家角色遇到一个充满敌意的战士时，个性就并不那么重要了。在这种情况下，需要的信息是等级、力量、武器和防御等级。

**2、创造和使用备用角色，但不要被他们所支配。**每个旅馆老板、猎人和铁匠的形象都有所不同，这虽然是很好的，但这样却会让 DM 做很多工作。有些 DM 才思敏捷并拥有足够的创造力，做这种事情对他们而言非常简单；但其他人则并非如此。一个标准或备用的商店老板或者农夫并没有什么不妥。如果某个 NPC 是龙套或是不重要的，那么为其扮演详细和有趣的个性则甚至会阻碍游戏的进程！玩家可能会记住他而忘掉更重要的角色。他们可能会觉得这个次要角色在剧情中是重要的。从某种意义上来说，是 DM 的造物抢走了这个舞台。

然而，平衡主要和次要角色是不容易的。如果所有次要的 NPC 都是备用角色，游戏最终会变得非常沉闷和乏味。玩家将会屈从于他们所遇到的又一个神经兮兮的老农民或贪婪而可疑的旅馆老板。

**3、随意创造。**DM 可以仅从他所想要的 NPC 的样子而开始，然后在游戏途中再对这个即兴的个性进行描述。这能使 DM 通过与玩家们的想象力互动而创造出一个角色，因为他已经对玩家们的意见和行动作出了反应。

然而，这么做的 DM 要注意保持一致。因为他是在匆忙之中创造了这个角色。DM 必须要记录下每个 NPC 都做了什么，以及这些 NPC 变成了什么样。这样做的话，NPC 在一场接一场的游戏集会中就可以保持相同了。

**4、在游戏前后做好你的功课。**如果 DM 知道某个特定的 NPC 会和角色们相遇，那么他至少应当在游戏前对该角色做一些基础的笔记。这可能只需要几个潦草的个性，但它至少能够提供一个切入点。在游戏集会结束后，DM 应当把游戏时发生的事情增加到他的笔记中。如果坚持做好笔记并归入到 NPC 的档案以便可以日后找到他们，那么 DM 每次所需要做的工作就会越来越少。随着时间的推移，重要的 NPC，备用角色，以及即兴的遭遇将会呈现出独特的个性和背景。这不仅能使大家的游戏变得充实，还能让 DM 的游戏比其他人的更优秀。

## 第十三章：视觉与光照

你的玩家角色的视觉与看到东西的能力在玩 AD&D 游戏的时候是相当重要的。如果角色无法看到怪物，被突袭将会令他们变得很不愉快。当角色挥舞着火把，踏着重重的步伐穿过树林时，他们将会暴露自己的目标并且很难对其他人进行突袭。由于这些以及其他原因，你在运行一个冒险的时候应该总是留意可见度和光源。

## 光源作用

玩家手册中已经给了出照明的类型和半径。然而，这些只是代表了最基本的光源影响。携带光源会有着其他的影响，而这些影响是不适合被简单地量化或简单地做成表格的。

### 被察觉

如果玩家角色使用光来寻路，那么他们不仅可以看到东西，也可以被看到。在这种情况下，隐藏自己的光照是不可能的。使用光来寻路的角色甚至可以被他们光照距离之外的生物发现。因为光源照亮了玩家角色的区域，所以观察者能够注意到正常可视距离外的人或者生物。光源的半径在这种情况下并不是问题所在。

例如，在一个空旷的平原内，突袭的兽人队伍甚至可以很轻易地在 1500 码之外看到角色的火焰以及轮廓的光照。事实上，由于火焰的亮度与周围的黑暗有着如此明显的差异，光照被察觉到的距离甚至会更远——虽然细节不会被发现。除非角色在使用光源的时候采取了特殊的措施（例如在黑暗中安排一个守卫），否则他们无法突袭那些可以看到他们的火焰、火把或灯笼的生物。

### 生物与光源

光源（尤其是火焰）往往会吸引或驱赶生物。野生动物会避开灯光和火焰，如果这个区域经常出现猎人的话就更为如此。另一方面，狩猎玩家角色（或马肉）的动物将会被火焰所吸引。它们已经明白了火焰是食物来源的信号。

聪明的生物总是谨慎地接近光源。友好的 NPC 并不知道他们正在接近的营地是敌是友。敌对的 NPC 也同样会为了知道敌人的实力和数量而接近到不会暴露他们自己的距离。只有那些希望避开所有危险的少数 NPC 会在看到火焰的时候选择朝着相反的方向远离。

## 光的把戏与陷阱

有时候，火焰或光源可以被当作一种把戏或陷阱来使用。诀窍就是点起一些火焰，然后把营地设置在远离它的地方。火焰会吸引可能出现在该地区的任何生物，并且给角色机会去伏击这些粗心的家伙。许多像半兽人、熊地精、地精这样邪恶而好战的种族以及强盗都特别喜欢这样的战术。它也是一个被冒险家用来吸引怪物远离营地的把戏，虽然这样会有点危险。

由于火焰经常被用来确定敌人的体型与可能的力量，因此愚蠢的生物以及紧张的玩家角色可能会被点燃在某个地区的大量篝火所吓跑。清点这些火焰的敌人将会认为这是某股强大的势力在这里过夜，并会因为变得害怕而离开。而实际上，可能每个火焰都只有一个人或者兽人照管。

虽然光源的半径是一个角色可以有效地使用该光源的限制，但它并非是绝对的。当光照触及到一面砖墙时，它并不是停在那里。在光照的半径之外，仍然会存在闪烁的阴影，反射的眼睛，以及也许是闪闪发光的金属。现在，这些当中的一部分可能只是玩家角色的想象；其他的则可能是真正的威胁！在游戏中，作为一种工具，DM 可以使用这个未知因素来构建悬念。

## 热感视觉

在 AD&D 游戏中，热感视觉可以有两种定义。第一种是简单但缺乏细节的。然而，对于那些不想被热感视觉的复杂性所干扰的人来说，这个规则已经完全足够了。第二种是可选的，它使游戏增加了另一个层次的细节。它允许 DM 创造出某种特殊的情况，使得热感视觉的功能变得很重要，但这需要 DM 保持关注更多的规则和更多的细节。

### 标准的热感视觉

热感视觉的最简单定义就是它使得角色可以在黑暗中视物。没有更多的关于如何生效的说明——它就

是生效了。角色无法看见红外光谱或“看到”热或别的什么。他们只是如同在正常光照下般在黑暗中视物。然而，由于它是个比较魔法的力量，因此该距离并非正常视力的距离——热感视觉能力只能延伸到 60 英尺远。除此之外，它跟正常视力没有什么区别。

## 可选的热感视觉

这个定义要更为科学和准确，就像我们所知道的现实世界的物理性质那样。这个定义的优势是它使得热感视觉与正常视觉有了明显的区别，有着其自身的优势和劣势。这个定义的劣势是它将一定量的科学精度（及其所有的附属概念）引入到幻想的领域。

根据该定义，热感视觉是感到或“看到”热的能力。最好的对比就是今天许多不同国家的武装部队使用的热成像设备。这种特殊的感觉是有限的 60 英尺距离。在这个距离内，角色可以像被热图像分析处理器把发光的斑点转换成颜色那样看到热的物体所辐射出的温度。

如果使用这个定义，那么就必须考虑要考虑到几件事。首先，大型热源将会让使用热感视觉的角色暂时失明，就如同过于明亮的光照将会致盲正常视觉那样。因此，那些试图利用热感视觉的人必须努力避免直接看到火焰或火把，无论那是自己的还是敌人的（魔法物品的光不会辐射出明显的热量）。第二，DM 必须准备各种事物的热量变化。规则的字面解释是，角色在大多数地下城中无法区分墙壁与地板。毕竟，所有的一切都是相同的温度。

DM 还必须准备好决定是否地下城的门与石头墙壁是否有着不同的温度（或不同的辐射热量）。不同颜色或种类的石材所辐射的热量与周围的会有不同吗？一页纸上的墨水的辐射差异足以使纸张被注意到吗？也许并不会。角色能够分辨兽人、地精或者人类吗？大多数的动物也拥有类似的“热轮廓”——略微模糊的斑点。它们不会辐射出不同的温度——就算会辐射出不同的问题，热感视觉也很难那么敏感地显示几度的差别。

请确保你了解这种热感视觉可选规则的效果——将准确的科学代入到幻想游戏是很危险的。DM 可以邀请他的玩家用逻辑来进行定义，从而创建出如何生效的具体定义。问题在于，这是一个幻想游戏，而逻辑并不总是明智甚至理想化的！所以，要意识到这个可选定义可能会带来非常奇怪的状况，因为逻辑和科学被应用到一些不符合逻辑或科学的事物上。

## 其他形式的视觉

如果使用了热感视觉的可选定义，那么 DM 已经有了采用科学的法则来解释能力的先例。有些人认为存在可以明显地看到红外光谱（使用热感视觉）视觉器官的人，也会认为其他形式的视觉可以看到其他范围的光谱。如果 DM 同意，这些事情也是可以接受的。然而，在把它们加入到游戏之前，DM 最好先掌握规则，也许还需要掌握物理学。

例如，拥有超视觉（看到紫外光谱的能力）的角色或生物会看到什么？我们的眼睛可以视物，因为可见光从这些物体上反射（除了一些物体，例如太阳，灯泡，火焰等，它们发射的可见光足以让我们看到它们）。而热感视觉是利用物体发射的热（红外）能量，因为几乎所有物体都会发射红外能量。热感视觉的问题在于，许多物体（比如正常的武器和岩石）的温度与周围环境几乎没有区别，以至于它们几乎无法从周围环境中被热感视觉显示发现。超视觉（利用 X 射线、γ 射线、或无线电波的视觉）是没有用的，因为只有星星和其他天体会大量发出这种范围内的电磁频谱的能量。整个世界都会在这些视觉形式里显现出相同的黑色，除了天空中的几个物体。

## 黑暗

角色迟早都会紧张而笨拙地在黑暗之中行走。他们一般会尽量避免这种情况的发生，但聪明的 DM 和愚蠢的玩家通常都能够造成这个麻烦。也许狗头人抓住了玩家角色并且剥夺了他们的所有工具；也许角色忘记带足够的火把。无论是什么原因，那些没有热感视觉的人在黑暗中都将遭受身体和心理的影响。

出于本次讨论的目的，“黑暗”意味着角色在任何时候处于能见度有限的情况。因此，这里给出的规



则同样适用于当角色被一个黑暗术影响，被浓雾包裹，在一个月黑风高的夜晚，或甚至蒙上眼睛。由于在黑暗中看不到任何东西，被蒙蔽的角色的安全移动力会立即减慢至正常速度的 1/3。更快的移动需要一个敏捷检定（详见十四章：时间和移动）。角色的豁免检定与攻击检定也将会受到-4 的惩罚。他们的防御等级与正常状况偏差四（极限为 10）。视力损害的惩罚（陷害等等）都是负面的。然而，黑暗并不总是绝对的，那些希望区分不同程度黑暗的 DM 可以使用表格 72。

盲斗熟练可以减少在黑暗中战斗的影响，正如之前在玩家手册的熟练说明中所描述的那样。

表格 72：可选的黑暗程度				
情况	攻击检定惩罚	伤害奖励	豁免检定	AC 惩罚
月光（适度的雾）	-1	正常	-1 *	0
星光（没有月亮或浓雾）	-3	正常	-3 *	-2
完全黑暗（法术，黑暗的地下城或洞穴）	-4	无效	-4	-4
* 豁免检定的调整在这种情况下仅适用于涉及闪避与逃脱的豁免检定。				

## 隐形

对于玩家角色和 DM 来说，隐形都是一个非常有用的工具。如果处理得当，它可以创造惊喜和意想不到的遭遇。然而，对于 DM 而言，隐形需要小心判别，以避免发生不平衡的情况或活动的可能。

第一，隐形的动物是无法被看见的，包括它自己也是如此。这通常不是一个很大的麻烦；大多数生物都了解自己的身体，不需要看到自己的脚才能行走。然而，当试图进行细致的行动（例如，撬开锁头或穿针引线），隐形的角色将会遇到大麻烦，在成功率上会受到-3（或-15%）的惩罚。这种情况不适用于施法。

第二、同伴和敌人是看不见隐形角色的。除非经过锻炼，否则可被看见的人很容易会误伤到他的隐形同伴。想象一下，当战士挥舞自己的剑的时候意识到他并不知道隐形的老朋友梅林站在哪里！更麻烦的是，如果有一队隐形角色翻滚并碰撞到了另外一队角色，因为没有人可以看到任何人。这就像是突然让整个屋子的人玩“给小毛驴钉尾巴”的游戏一样！

## 发现隐形生物

隐形生物无法被正常视觉或者热感视觉看见，它们不会产生任何可以被注意到的明显扭曲或烟雾。然而，隐形生物并非完全不能被发现。首先，物品仍然可以依附在他们身上，所以抛入空气中的面粉是有用的，虽然它可以很容易地被遮住、清洗或刷走。其次，他们留下的足迹并非是隐形的。再次，用地面上的面粉来确定隐形生物的移动是一个很好的办法。

特定环境的影响则更为微妙。雾和烟无法使隐形的生物显形。因为它们充满了尘旋与漩涡，从而阻止这些生物被发现。完全被淹没在液体中的隐形生物也将被隐藏起来，因为没有空的空间或“空气泡沫”来揭露该生物的存在。而在水面上，一个隐形的游泳者可能会被对罕见的扭曲波浪的仔细观察而发现。隐形生物不会自动地无声。穿着板甲的隐形战士在移动时仍会叮当作响，这对大部分生物而言是个明显的破绽。此外，他们仍然有气味，所以有敏锐嗅觉的生物可以闻到他们的气味。事实上，盲人或几乎失明的生物是不会受到隐形影响的。

侦测魔法只能显示有魔法的东西存在，而不能确定它究竟在哪里。因此，它不能被用作一个侦测隐形法术的替代品。此外，当一个实际的光源可能是隐形的时候，它发出的光并不是隐形的。这可以揭示一个隐形角色的位置。

当 DM 认为一个生物有细微但是充足的理由发现另一个隐形生物，对抗法术的豁免检定将会被执行（如果 DM 正在为某个玩家角色检定，那么这是秘密的）。细微的原因可能是一种奇怪的气味，细微的噪音，物体在不可能情况下消失，或由另一人作出的奇怪反应（被隐形角色一直推、踢、刺等）。每个新的事件都应该被允许这样的豁免检定。狼将会在它发现一种奇怪的气味时获得一次检定机会，然后是在它听到棍击声之后，最后一次机会则是在角色拔出剑出鞘时。另外，在 DM 决定下，该生物感官



的敏锐程度和它的通常智力可以增加或者减少检定的频率。

如果这个多疑的生物或角色掷出一个成功的豁免检定，他将会发现一些表明隐形敌人存在的细微迹象。他可以知道敌人的大致区域，但无法知道它的确切位置。他能够在命中率受到-4 惩罚的情况下进行攻击。如果检定失败，该生物或角色就未察觉到隐形的对手，直到它做出某些可能会揭示其存在的事情。

当然，会揭露事实的行为（这可以从攻击到被一堆花盆绊倒）将导致豁免检定的需要被立即免除。在这种情况下，这个角色会有某些事情不对劲的想法，并可以采取行动来处理这个情况。

最后，即使一个隐形角色被怀疑了，但这也并不意味着角色将会被立即攻击。其后果可能只是增加警惕，尤其是对不那么聪明的生物而言。当嗅到入侵者的气味，狼将会竖起毛发并咆哮，以此保护它的幼崽。而响尾蛇将给予其警告声。即使是兽人也可能只会围成一圈保持警戒，警惕可能存在的埋伏。

## 第十四章：时间与移动

AD&D 战役中关于时间的章节将对游戏造成微不足道或显而易见的影响。时间的重要性几乎完全取决于 DM。一些 DM 几乎不关注精确的时间记录；而另一些 DM 则会通过严格的日程表来追踪每个行动的时刻。两种方法都是可以接受的，且每种方法都各有优劣。它们甚至可以被酌情混合使用。

无论怎样处理去时间，一些计时都是不可避免的：战斗必须以轮进行；有明确持续时间的法术在角色探索洞穴和上古遗迹时会变得十分重要；陆上旅行需要以日计量；有时角色必须睡觉。

然而，大部分流逝的时光是在单次冒险中发生的：很少见到法术从一次冒险持续到另一次冒险（除非那次集会角色处于蜿蜒的洞穴中迷路或类似情景的时候中止）；战斗由轮来构成，只消耗几分钟的游戏时间，不会影响或蔓延到后续的冒险中去；按天数来计算的旅行通常除了治疗和日常消耗外没有其他的影響。

如果 DM 希望，这将是唯一的一种计时需求。先前冒险中流逝的时间对于当前的集会只具有微不足道或是不值一提的影响——每次集会或冒险是不同而独立的。举例而言，在一次冒险中，角色在地下城里消耗了数个小时，他受了伤、取得了些许胜利并遣返了伤员。在当晚，这次游戏集会以他们返回大本营为结局。在下次集会中，DM 宣布“从你们离开后已经过去一周了。所有人都已经受到治疗且休息过。拥有法术的人可以选择新的法术。”在这个例子中，DM 选择不考虑时间的流逝，而整场战役都可以用这种方式来进行。

这是另一个例子：在一次冒险中，一帮角色旅行了三周并经历了几场遭遇战，最终在某堆废墟的外面扎营。下次集会在角色扎营的五天之后开始，因此他们可以治疗他们的伤口。他们在探索遗迹的过程中消耗了数小时，但是在回到营地时没有人受伤，然后这次游戏集会结束。

下次集会在他们之前冒险后的第二天清晨开始，所有人都得到了良好的休息。角色们再次出发。他们在路上消耗了一周并抵达某个村庄。在这里，巫师坚决要求大家等待他研究完某个至关重要的法术。游戏集会再次结束。下次集会起始于两个月之后，巫师已经掌握了他的法术，并从那里继续冒险。在所有的这些事情发生期间，DM 或多或少地进行了即兴表演，估算所需的时间和所消耗的时间。

这种方法并没有什么不妥，也没有特别不现实的地方。中世纪的旅行者经常会在到达最终目的地的路途中，在友善或安全的乐土停留一段很长的时期。赶路的压力并不大。

使用这个简单的办法可以将 DM 从许多涉及到计时的关注点中解放出来，并避免一些可能会出现的冒险上的障碍（“我们不能再继续冒险了！我们已经伤痕累累而且都急需治疗”）。最重要的是，它很简单。

### 详细的计时

然而，正如所提到的那样，这种简单的计时方法是有其不利之处的。随着角色的升级，你的战役世界

变得越来越大，参与游戏的玩家越来越多，这些问题会变得愈加显著。

在低等级，角色倾向于进行短期的冒险。在地下城中冒险数小时之后迅速撤退已经是他们求生能力的极限。由于时间的流逝不会影响角色的冒险过程，因此在冒险之间留有一周左右的间隔就很容易了。然而，随着角色达到更高的等级，他们的野心也会随之增长，而冒险的时间也会变得更久。更加精确的计时被证明是有用的。

但是，当玩家角色分为数个小组并同时进行单独的冒险活动时，更加精确的方法就可能会变得不切实际。如果一组人开始了一次长途旅行，而队伍中其他的人则是停留在城市中，那么他们的游戏集会将会在大相径庭的时间尺度上进行。

在他们的第一次集会中，城镇中的住客们可能会进行一次短期的地下城冒险。数个小时的游戏时间（花费在冒险上的虚构时间）过去了。随后，DM与旅行者们进行了一次集会，在这次游戏期间，他们在荒野中度过了三周的游戏时间。现在，两组玩家之间的游戏时间有了三周再减去一天的差异！

如果旅行者们在他们的冒险结束时回到了城镇，且如果两组的玩家想要一起冒险，那么在城镇里的这帮人就必须突然将他们的时间调快以赶上旅行者们。幸运的是，这并不是一个重要的问题。DM可以简单地表示“三周过去了，你们再度团聚”。

城镇里的冒险者可以用这三周的时间来做一些背景工作——训练，研究法术，制作一个较小的魔法物品，建造一栋房屋等等。这是对自由时间的良好的使用方法。然而，如果城镇中的玩家决定加入旅行者（可能是突然使用传送术来追上他们），那么这三周的差异就会成问题。那个角色与旅行者实际上共处了三周却什么都没有做？他必须要等三周才能加入他们吗？如果城镇中的其他角色想在那时冒险，又该怎么说呢？在这一点上，保持对时间的记录（或者让玩家来负责）就变得颇为重要了。

## 准备日历

认真计时的一个优点是能够为DM的战役增添细节和韵味。如果日历被保存下来，DM就拥有了通过季节、假日、月份、月亮的周期，或者其他能够赋予这世界生机的细节的记录方法。

牧师有着需要关注的圣日，狼人在满月时会变得更加常见，飞鸟会在下雪之前向南迁徙。所有的这些事件都是在一年的行进中发生的，而它会使这个世界看上去更加栩栩如生。没有某种类型的日历，DM的战役就失去了基石。以下面的玩家对话为例：

乔恩（牧师的玩家约翰）：“这么说吧，你知道我是这座神殿的人。我有没有必须要做的事情？我是否需要每周进行一次布道，或者有没有某些日子是必须斋戒或做点什么别的？”

DM：“好吧，嗯，是的——你必须在祈祷中度过圣日。”

乔恩：“哦，什么时候？”

DM（绝望地）：“嗯，唔——感恩节。”

乔恩：“哦，但是你说这是夏季的中期。感恩节难道不是在秋收时分到来的吗？”

路易斯（插嘴）：“你懂的，从我的角色加入到现在都一直是夏天。”

DM：“好吧——这是魔法！”

这显然没有太多计划的色彩在内。现在，如果DM制作了一个日历，他便可以在回答这些问题的时候更有底气了。

准备一个日历确实需要时间。最简单的方法是买一本今年的袖珍日历。在初次冒险的同一个日期开始战役。如此一来，如果初次游戏在四月三号进行，那么战役便是在那一日开始的。现实中的日历与游戏中的日历很快就会失去同步，但是你至少会有一个关于季节、月亮和重要日期的记录。

这是个不错的开始，但是现代的日历和中世纪时期乃至奇幻世界中使用的日历并不相同。你可能会想要从你的游戏世界中的细节来定制你的日历。因此，什么类型的细节应该被包含在内呢？

**基础**必须被确定下来。除了记录年、月、周的长度（这些皆由 DM 随意决定），日历也应该被命名。你可以使用真实的名字或设计出与众不同的名字（碎月之冬或现树之月等）。只要玩得高兴就好了。

**自然规律的周期**可以被计算出来。季节何时结束？月亮的位相在何时？春秋分和冬夏至日何时出现？奇怪或不可思议的事件经常会在这些时候发生。

**宗教仪式**应当被加进去。所有重要的玩家角色的信仰都应被赋予圣日，以便于玩家角色中的祭司可以有些东西来关注。通常会有很多这些圣日，且不同区域之间会大相径庭。

中世纪的日历记录了上百个为圣徒或特定事件设立的不同的圣日。在制作你自己的这种日历的时候要确保添加上每个王国、帝国或行政区的特殊的纪念活动。这可能会包括国王的诞辰、战胜异教徒的伟大胜利日、附近城镇的市集开放日、或每年一度的丰收节。

**奇幻事件**显然是奇幻世界的日历的重要组成部分。这可以是任何你能想象出的东西——每年一度的幽灵城降临，邪恶法师索求的每两月一次进贡，神秘游牧民的夜游，或者双足飞龙的季节性迁徙。

**特殊事件**也应该被包含在内。当地的公主可能即将要举行婚礼。军队可能会为每年与兽人部落的战争而做准备。某位重要官员的死亡可能需要一段时间来哀悼。所有的这些都可以用来填充到日历当中。很显然，制定一个详细的日历需要计划和时间。必须创建事件并分配到具体的日期上。此外，DM 必须对每个事件期间发生的事情心中有数，最好使其与众不同。

当邪恶的法师前来收集他的贡品时会发生什么（所有的镇民紧锁大门以躲避他的邪恶仆众）？那么当国王宣布他女儿的婚礼时呢（城市中所有的穷人都被赠予 1CP）？那么在安苏尔拉节期间呢（祭坛会在街上游行，而街上会充满喜庆气氛）？这些由 DM 给出的，创建琐碎细节所需的答案会使战役变得栩栩如生。

## 以时间来平衡游戏

最后，请记住，时间可以很有效地平衡战役。DM 可以通过它来避免冒险队伍中角色的过大等级差。如果某个角色的升级速度比其他人快，那么这个人的升级可以通过认真的执行例如研究、训练和治疗的规则来减慢一些。如果有几个人都超越了其他的玩家，那么他们可以被要求去进行一次需要更多游戏时间（但并非跑团时间）来完成的冒险。

与此同时，在等级上落后的角色可以在时间的限制上被放松一些。日复一日的苦差事会使这些角色升级得更快，且他们的冒险只需更短的游戏时间。这将允许他们在其他组进行一两个冒险的时间内进行数次冒险，使低等级角色有机会赶上来。

尽管这种事情从表面上看起来并不公平，但绝大多数玩家都会意识到，DM 做这些事是为了让玩家都能更好地参与到游戏当中。

## 移动

*玩家手册*给出了玩家角色徒步移动的规则。但是，徒步行走并不是角色可以用来移动的唯一办法。在 AD&D 游戏世界，角色可以骑马、在骆驼背上颠簸、扬帆远航、甚至驾驭有翼坐骑翱翔于天际。运输工具的形式显然是多种多样的，这里涵括了其中最常见的部分。

此外，旅行中的风险和危害都是必须被考虑到的。玩家角色可能会在人迹罕至的荒野中迷路，在层叠的激流中翻船，或者在隐蔽的浅滩上搁浅。四处走动可能是件危险的事情。

## 在陆上移动的坐骑

坐骑的越野移动会受到若干因素的影响。其两大主因是坐骑的移动力以及其所穿越的地形类型。在通常情况下，所有的坐骑每天都可以移动相当于他们移动力的哩数。如道路或山地这样的地形都会改变该移动力。

### 坐骑移动的优点

在决定陆上移动力时，要记住大部分的骑手与坐骑一起步行的时间跟他们骑着坐骑的时间几乎相等。坐骑的真正优点是它们可以携带额外的装备并在战斗中发挥作用。

因此，在穿越平原的时候，无负载的人类与重型战马的脚力基本相同（24 哩，而非 30 哩），但人类必须几乎是在身无长物的时候才能以该移动力来旅行。当他携带各种武器，一套链甲外加他的私人物品时，他会发现他不可能跟上相同负重的骑手。

### 增加陆上速度

一头坐骑可以被逼迫以双倍的正常移动力来移动，但这样会面临跛足或力竭的风险。任何以双倍速度（或者任何其他倍数）来移动的生物都必须进行对抗死亡的豁免检定。

如果豁免检定成功则生物不受影响。若豁免检定失败，则生物将跛足或力竭；它在当天都无法再继续前行。此后，它只能以正常移动力行进，直至它休息了至少 1 天为止。一匹马每成功地以双倍速度被骑行 1 天，其豁免检定就要受到-1 的惩罚。

陆上移动可以被增加至普通速度的三倍，但这样会让动物承受更大的风险。当以三倍速行进时，对抗死亡的豁免检定将受到-3 的惩罚。如果豁免检定失败，生物将因力竭而垮下并死去。如果豁免检定成功，那么生物仅仅是消耗过大且必须休息——完全不被驾驭——长达 1d3 天。

当生物跛了、力竭或被骑得太多，没有任何方法可以知道它何时会垮掉。玩家角色无法确定他们是否能走完这整整两倍或三倍的路程。DM 应当决定生物在何时何地垮掉。这个地方可以是随机的，也可以是 DM 认为最有利于这次冒险的某个地点。

## 照顾动物

虽然玩家角色不应被强迫担任马夫的角色，但所有的动物都有一些必须被满足的基本需求。无论如何，每种动物都有所不同，因此它们各自的需求会被单独列出。

**马：**虽然强健又迅捷，但马在旅行时并非能吃苦耐劳的生物。马每天需要大约 10 磅的饲料和草料。此外，优秀的坐骑应当用粮食来喂养，例如燕麦。一匹重型战马只靠吃牧草是无法在严酷的旅行中生存下来的。不能提供足够优质饲料的角色会看着他们的马虚弱并死去。马每天还需要饮水。这在沙漠中可能会变得异常艰难。

在日常旅行中，马匹必须被允许以固定的频率停下休息。在休息的时候，坐骑应当卸下马鞍或者移除所有行李。如果不这样做，休息就起不到什么作用。在晚上的时候，马匹应当被捆绑住马腿或用一根长绳拴住以便它们吃草。如果有一或两匹被系住，其他的马通常都不会走散。除非常行走在坚硬的路面或者很多石头的地表上，否则马并不需要钉蹄铁。差不多一个月就应该更换一次马蹄铁。

**矮种马，驴和骡子：**这些动物的需求与马非常相似。它们的主要优势之一便是能依靠牧草而生存下来。它们习惯于食草，因而无需为其提供单独的饲料。它们是如此适应以双倍移动力乃至这些生物在进行双倍移动力的对抗死亡的豁免检定时获得+2 奖励。该奖励并不适用于三倍速。

这些生物另一个重要的优点是它们步履稳健。它们可以在低于正常移动消耗的情况下穿过崎岖不平的地形。因此，在丘陵移动的时候仅消耗 3 个移动点数。

**骆驼：**骆驼适应沙漠（对单峰骆驼而言）或戈壁（对双峰骆驼而言）。毫无疑问，单峰骆驼在戈壁毫



无价值，而双峰骆驼并不是恰当的沙漠坐骑！在沙漠中，单峰骆驼的移动力消耗将会降低 1 点。而双峰骆驼在戈壁中亦是如此。

所有的骆驼都更适宜在凉爽的夜间行进。单峰骆驼能够承受几日的寒冷天气（在夜间，沙漠的温度会急剧下降）；以及某些双峰骆驼实际上是居住在严寒而多山的沙漠。

尽管骆驼可以长期不喝水，但它们必须每日都被喂食。只要有草料提供，它们便无需特殊饲料。平均而言，它们应当至少每 4 日饮水 1 次，虽然它们可以被训练来忍耐更长时间，如果能提供青草或树叶作为饲料，甚至可能长达几个月。类似于马匹，骆驼应当被缚住腿或者拴起来以避免它们走失。

**狗：**特别强壮的品种可以用来拉雪橇和爬犁。有些狗能够适应寒冷天气并能吃苦耐劳。它们每天需要至少 1 磅肉，因此角色应当为狗准备干肉。如果有必要，可以屠宰一只狗而用来喂其他的狗，但是并不推荐这样做。在饮食的需求之外，雪橇犬能很好地照顾自己，虽然角色可能需要将某些动物分离开来以避免它们打斗。

**大象：**可以预见的是，大象每天都要食用大量的饲料。在茂密的森林地区中，这可以为它补给饲料而不减慢这头野兽那早已迟钝不堪的步伐。虽然在植被稀疏的平原也可以见到大象的身影。如果在这里放牧大象，它将以 1/4 的正常移动力行进。除去这头野兽的运载能力外，角色以这个速度行进还不如徒步的好！大象每天都要洗澡（或者被冲洗）并且用泥浴来使得自己避免被蚊虫叮咬。

同样毫不稀奇的是，大象是无法越过山崖的。它们可以从陡坡上冲下来——实际上，这是它们唯一的快速行进的时刻，但仅在它们和它们的骑手遭遇到巨大危险之时。如果这头野兽在对抗喷吐武器的豁免检定中失败（用于通常的敏捷检定），它将绊倒、摔跤，然后一路滚下斜坡。这样可能会杀死或者重创大象；但是否会如此将留给 DM 来决定。大象只会被最深的泥沼所影响，因此在泥沼的移动力惩罚将会被忽略不计。

**牦牛：**牦牛适应高山的寒冷地区。虽然速度缓慢，但它们相当健壮，不受寒冷的影响。它们稳定的步伐使它们在所有的山地上减少 1 点移动力。它们可以通过摄食少量的草而生存下来。牦牛还能为旅行者提供肉和奶。它们生活在寒冷地区而无法在温暖的地区长期生存，因为它们很容易会由于中暑衰竭而垮掉。

## 交通工具

尽管动物在荒野中行进时助益很大，但它们严重受限于它们所携带的负重。农民和商人常用马车和板车在文明地区来进行贸易。战车被富人所垂青，在战争时期也是如此，但是它们通常都不会被用于长途旅行。雪橇和狗拉雪橇很适合雪地与冰封地区。玩家角色在他们的冒险过程中可能会发现所有的这些必要的交通工具。

**板车(carts)**是小型的两轮车。它们可以被一或两只动物拉动，但是不能超过这个数字。**马车(wagons)**有四个轮子且可以任意套上 2 至 12 头（甚至更多！）的动物。

一匹马或其他动物的移动力在被套上车之后将自动减半。额外的畜力不会增加速度。然而，野兽的运载力会变为其基础负重的三倍。车夫与板车或马车的重量不会被计算在内，只有货物会计入负载重量上。每头额外的畜力都将会将其三倍负重量加到实际的总负重量上。因此，一辆由八匹挽马拉动的马车能够运载 6420 磅，或三吨稍微多一些的货物（ $260 \times 3 \times 8$ ）。当然，旅行会变得很慢——即使是在平坦的道路上，每天也只能移动 12 哩。

**战车(chariots)**更加倾向于快速、舒适，以及它们在战争中的实用性，而不是载重能力。战车可以套上一至四匹马（或其他生物），但不能超过这个数字。一匹马能以正常移动力的 2/3 拉动其正常负重的重量（战车的重量不包含在内）。

每额外套上一匹马，都可以将它们的基础负重添加到负重总额上，或选择增加 1 点战车的移动力。但是，战车的速度无法超过畜力的正常速度。一辆由四匹中型战马拉动的战车可以拥有 15 的移动力或者拉动 880 磅的负重，这足以运载四个大体型或披甲的人。这也可以是两种情况的结合（如前例中，移动力 13 且载重 660 磅）。



## 地形与交通工具

所有这些交通工具所受到的最大限制就是地形。马车、板车和战车都将被限制在平地 and 开阔的地上，除非它们是在公路或最好的小径上行走。虽然马车能够经由山谷和关隘穿越山脉，但它无法在密林中顺畅地移动。这个问题通常都会使得马车被限制在公路与小径较多的定居点之间旅行。

雪橇和狗拉雪橇只能在积雪与覆冰地区使用。雪橇（由马或类似的动物拉动）大致相当于板车。雪橇不能套挂超过两匹马。马拉雪橇仅能在硬实的冰雪上使用，且可以忽略这些环境的惩罚。厚重的积雪只会让马匹挣扎并使雪橇深深陷落，因此雪橇在这种情况下无法获得好处。

狗拉雪橇通常被 7 至 11 只狗拉动。当被套上雪橇时，雪橇犬的速度将会减少 1/2。然而，每只额外的狗都将在此基础上增加 1 点雪橇的移动力，直至达到动物的最高移动力为止。因此以 7 只狗拖行的狗拉雪橇的移动力为 13 1/2。每只狗都能拖动 80 磅，而这不包括雪橇的重量。由于它们轻盈的体重和雪橇的设计，狗拉雪橇可以跨越所有的冰雪地形而不受到惩罚。

## 地形对移动的影响（可选规则）

地形或者地面的性质对短途移动几乎没什么影响。一个仓皇逃窜的角色穿过草地，和越过沙漠或沙滩的速度是大抵相同的。只有最极端的地形才会对短途移动造成阻碍。

这些极端的情况在表格 73 中作为对移动力的阻碍而被列出。该惩罚适用于单轮中的所有移动。当角色在同一轮中进入两种不同的地形时，采用最差的（即，最困难的）调整值。

表格 73：地形对移动的影响	
环境	移动力降低
黑暗	1/3 *
茂密的灌木或森林	2/3
冰面或打滑的地面	1/3 *
崎岖不平或碎石地面	1/2
及膝深的细沙或积雪	1/3
及腰深的水或积雪	1/2
及肩深的水或积雪	2/3
* 更快的移动力也是有可能的。	

## 黑暗和冰面

黑暗和冰面对速度的调整合理地承担了角色的安全性。在该速度下的角色不会比正常情况更容易摔倒或跌落。但是在这些情况下，角色是可以更快的速度来移动的。

如果角色选择以更快的速度移动（至多到他们的正常移动力），他们每轮都必须进行一次敏捷检定。检定通过则平安无事。检定失败则角色会被某些看不见的障碍物绊倒或因意料之外的打滑而摔倒。

在完全黑暗的环境中，除非有法术或其他东西辅助，否则角色将无法确定他是否在正确的方向上行走。如果角色需要自食其力，DM 可以选择发生了什么事情，又或者掷 1d12 来随机决定发生了什么事情。当结果是 1 至 4 时，角色维持了他的方向。当结果为 5 至 8 时则会向右偏移。而结果为 9 至 12 则是向左偏移。这些事件变化的结果将完全取决于 DM 和他的地图。

## 陆上移动的地形影响

陆上移动比起单轮移动来更易受到地形的影响。因此，各种各样的地形会减缓——或是在非常罕见的情况下提高——角色的移动力。

陆上移动是用哩来计量的。角色可能会在一天之内跨越数种不同的地形。宣称角色必须将最糟糕的地形调整值应用到所有移动上是荒谬不堪的。想象一下，一群角色被告知他们在通过平原时必须使用在山脉中的移动力，而这只是因为他们的旅程中的第一个小时在山上度过！

此外，在单轮移动中，DM 可以看到角色在该轮结束时会穿过何种地形而到达哪里。而在陆上移动中，预测到角色在一天之内将会进入的所有不同种类的地形是很困难的事情。

表格 74 列出了不同地形的影响。它们以穿越不同地形时每哩所消耗的移动点数的形式而列出。当角色或生物移动经过表格中的地形时，从角色或生物当日可用的总移动力中减去这个数字。

表格 74：陆上移动的地形消耗	
地形类别	移动消耗
贫瘠的荒原	2
空旷的农田	½
戈壁	2
沙漠	3
茂密的森林	4
稀疏的森林	2
普通的森林	3
冰川	2
起伏的丘陵	2
陡峭的丘陵（山麓丘陵）	4
茂密的热带丛林	8
普通的热带丛林	6
沼泽	8
荒野	4
高耸的山脉	8
低矮的山脉	4
普通的山脉	6
人迹罕至的平原、草原、荒地	1
低矮的灌木地	2
苔原	3

## 公路和小径

公路和小径的主要目的在于为板车、马车和战车以及其他重型交通工具提供畅通的路径。除非使用公路或小径，否则这些交通工具不可能穿越那些移动力消耗超过 1 点的地形。此外，公路和小径通常会通向某处，因此沿着道路行走的角色很难（但并非不可能）迷路。

**小径（trails）**是迄今为止在 AD&D 游戏世界上最常见的畅通道路。它们是在交通运输下从一个点到另一个点的自然产物，通常比狭窄的游戏路径要宽一些。虽然称不上是公路（因为它们没有被维护），但它们通常都是颇为宽敞的通道。不过，角色可能会看见被移开的倒伏的树木和石头，或是被清除的灌木丛——做这些事情的或许都是偶然经过的旅行者。

小径通常都沿着阻碍最小的路线，避开困难的障碍，例如深渊，悬崖，以及无法涉水而过的河流。虽然这可能会增加角色必须行进的距离，但它通常会为移动的过程节省时间和精力。

当沿着一条小径旅行时，所消耗的移动点数是正常通过该地形时的一半。例如，沿着一条小径穿越茂密的森林（移动消耗为 4）时只消耗每哩 2 点的移动点数。一个无负载的人能够徒步行进 12 哩穿越这样的地形而无需用尽全力。穿过农田间的小径不会更方便，因为这些地区本来就已经是易于通行了。

**公路 (roads)** 的建造与维护都相当昂贵，因此它们在中世纪 (AD&D 游戏的常规时代) 非常罕见。只有最大且最具秩序的王国内能够承担这类雄心勃勃的建筑工程。

在例如森林和平原这种地面水平或起伏不定的地区，公路可以减少 1½点的每哩移动力消耗。在山区的地面上，公路并不会比小径好到哪里去，也不会相应的减少其移动力消耗。一条越过高山的公路每哩移动力仅为 4 点。

## 地形障碍物和阻碍

哪怕是在最差的地形环境中，上文所给出的移动力消耗也是以最佳情况来设定的。山脉被假设为没有断崖存在；森林总是没有高岸湍流；平原不会因降雨而变成泥地；苔原也未曾被积雪覆盖。然而，恶劣的旅行环境是确实存在的，而旅行的速度也会因此而变缓。表格 75 列出了常见的障碍物和延缓速度的情况。这些调整值会被列为额外移动点数消耗或者乘数。

当额外的移动消耗被列出时，它们会被添加到周围的地形消耗当中。因此，跨越高山的山脊需要消耗 9 点移动力而非通常的 8 点。

乘数将增加列出的移动力消耗。例如，积雪将会使穿越平原所需的移动力翻倍。事实上，恶劣的天气或是暴雨会阻止所有旅行。

表格 75: 地形调整	
情况	调整
峡谷 *	+3
悬崖 *	+3
沙尘暴	×3
严寒 **	+1
烈风	+2
浓雾	+1
冰风暴	+2
泥泞	×2
大雨	×2
小雨	+1
暴雨	×3
深谷	+½
山脊	+1
河流 ***	+1
酷热 **	+1
暴风雪	×4
正常降雪	×2
溪流 ***	+½
* 这里假设玩家角色寻找到一条绕过障碍物的路线。另外，DM 可以要求角色通过攀登或是跨越障碍来演绎出该遭遇。	
** 这些极端情况必须要超出角色或生物的预期标准。因此，骆驼相对地不受沙漠中酷暑的影响，牦牛几乎注意不到高山中的严寒。	
*** 该消耗会被桥梁或浅滩的存在所抵消。	

## 在水上移动

抵达某处最便捷的方式之一就是在河流上旅行。这是很难迷路的移动方式；可以轻易携带大量物资；

它比步行要迅捷方便得多；在平缓的水面上行进时，角色甚至可以做其他事情（修补衣服，学习法术，烹饪食物）。

但是，在河流上的旅途也并非是一帆风顺的。漩涡、暗礁、浅滩、急流以及危险的瀑布总是能让它变得相当刺激。幸运的是，知识渊博的旅行者能避开大部分此类危险。

在河流上的移动力由两个因素决定：船舶的类型和水流的流速。如果船舶正在顺流而下（沿着当前的流向）则将水流的速度加到船的速度上。如果船舶在逆流而上则将其从船舶速度中减去。表格 76 以码/轮和哩/小时这两种形式给出了常见的内河船舶的移动力。

在顺流而下时，角色必须提防意料之外的危险。虽然良好的地图能揭示瀑布和湍流的位置，但是只有博学多闻的向导或舵手才知道隐蔽的浅滩、暗礁和危险的漩涡的位置。虽然这些东西在逆流而上时很是容易避开的（你唯一要做的仅是停止划桨），但毫无提防的乘客会被迅速地冲到下游。

当角色发现他们处于一个危险的境地时，他们必须进行一次灵知检定（如果使用了熟练规则，则改为航海术）来避免倾覆。倾覆的船舶和货物会被冲向下流，但像瀑布和特别强的湍流这样的险境会粉碎大多数的人造物。

表格 76：船舶的移动				
船舶	英尺/轮	哩/时	载重	长度
皮艇	200	2	250 磅	8-10 英尺
小独木舟	200	2	550 磅	10-15 英尺
战斗独木舟	180	2	800 磅	23-35 英尺
小圆舟	60	1 *	600 磅	8-10 英尺
龙骨船或木筏	60	1 *	2000 磅	15-20 英尺
驳船	60	1 *	4000 磅	25-40 英尺
划艇	160	1.5 *	600 磅	8-12 英尺
* 这些船舶在升帆时可以拥有 3 倍的时速（假如风向正确）。				

## 海上航行

在海上旅行是一件非常危险的事情，尤其是在奇幻世界里面。海蛇、不可思议的大漩涡以及其他幻想式的恐怖充满了 AD&D 游戏的中世纪航海家地图的远洋部分并潜藏在其深处。但这并不是真的很有必要——海盗、暴风、隐蔽的浅滩和原始的航海技术会为一般的船长带来绰绰有余的危险。

对于 AD&D 游戏世界而言，远洋航行有着相当多的未知。大部分船长更愿意靠近已知的海岸线航行。只有少数船舶可以不依靠导航设备而抵达广阔水域中肉眼难及的陆地。造船技术还远远未达到远洋航行的需要。大多数船舶都会被大洋中的汹涌波涛轻易地淹没，且它们的过小尺寸会阻止其成员携带长期航行所需的补给。甚至连操纵航行的技术也处于初级阶段。

然而，这些限制在奇幻世界中并不算严重。那些富人可以用其他更为实用的手段跨越海洋：飞行坐骑、海底生物和传送都是可用的，至少对有权有势的人来说是可以使用的（绝大多数人都没有机会进行这种旅行）。此外，使用魔法来运载大型货物是不现实的。运输货物的需求与魔法运载的匮乏使得航海成为了一门具有价值和必要性的技艺。

表格 77 列出了在中世纪世界中常见的船舶。表格中列出了每艘船的基础游戏数据：基础航速，紧急航速和适航性。各船舶的更多信息详见玩家手册中的财产与装备章节。

**每小时基础航速**是船舶在良好环境下的平均速度。那两个被斜线分开的数字，第一个是挂帆的速度，第二个则是划桨的速度。

要确定船舶每轮的移动力（在极少数情况下这是必要的），那就要将当前的速度乘以 30。这就是每轮行驶的码数。

**紧急航速**是指船舶在战斗或紧急情况下的最高速度。对于帆船而言，紧急速度是通过展开每一码的船帆来达成的。桨帆船和其他有桨船则依靠桨手的力量。该速度只能维持一小段时间。时间过长会使桨手倒下；且桅杆，帆桁和帆将会损坏。

**适航性**是船舶在危险状况中，尤其是暴风、隐蔽的浅滩、延期远航、巨兽攻击和撞击等情况下保持漂浮的能力。无论何时，只要 DM 判定船舶有几率会沉没，他就要掷一次百面骰。如果结果小于或等于船舶的适航性，那么它将仍旧浮在水面，但可能需要排水和修理。如果结果高于适航性，则船舶沉没。港口和下锚会为适航性增加 50%的奖励。因此，普通的暴风对下了锚的船舶只能造成很小的损伤，或甚至无法造成损伤。

表格 77：船舶类型			
船舶类型	基础航速/小时	紧急航速	适航性
轻快帆船	4	5	70%
沿海帆船	3	4	50%
柯克船	3	4	65%
库拉赫	2/3	10	55%
龙头战船	2/4	12	50%
快速帆船	2/9	12	40%
盖伦船	3	6	75%
大型桨帆船	3/6	11	45%
维京商船	4/2	12	65%
长船	5/2	13	60%

### 天气和船舶旅行

船舶（尤其是帆船）比其他旅行方式更容易受到反复无常的风与天气的影响。虽然可以假设天气通常在航海时都是良好的，但有时暴风、顺风或怪异的洋流都会提高或降低船舶的速度。不同天气条件的影响已经在表格 78 中被列出。

天气条件通常在一天当中都是相当一致的（这明显是为了游戏中的移动而做的简化）。给出的某一天的具体情况可以由 DM 选择（也许会使用当时的室外天气）或是被随机决定。在选择后者的情况下，需要掷 2d6 并在表格 79 中寻找对应的结果。

**逆风**是由掷 1d6 来决定的。风向在掷出 5 或 6 时为相反。当逆风的强度达到暴风程度或更强时，船舶将会被吹离航线至少一半移动力的距离，无论它是帆船还是桨帆船。

表格 78：帆船移动的调整值		
天气状况	帆船调整值	桨帆船调整值
不良	×½	×1
无风	无	×1
良好		
（典型）	×2	×1
（强风）	×3	×1 *
狂风	×4 *	×½ *
飓风	×5 *	×½ **
微风	×1	×1
暴风	×3 *	×½ *
* 必须进行一次适航性检定。		
** 必须进行一次-45%惩罚的适航性检定。		



表格 79: 天气状况			
掷 2d6	春/秋季	夏季	冬季
2	无风	无风	无风
3	无风	无风	微风
4	微风	无风	微风
5	顺风	微风	顺风
6	顺风	微风	强风
7	强风	顺风	强风
8	暴风	顺风	暴风
9	暴风	强风	暴风
10	狂风	暴风	狂风
11	狂风	狂风	狂风
12	飓风 *	飓风 *	飓风 *

\* 除非前一天的天气是狂风，飓风才会出现。如若不然，将结果视为狂风。

## 空中移动

空中的移动规则是基于普通移动规则来处理的，晴朗的天空被视为畅通的地形。在每轮中的空中移动的详细制度见第九章：战斗。唯一需要特别考虑的是，在空中移动时必须给出天气的状况。事实上，天气便是天空的地形。

与海上移动一样，任何特定场合的天气可以由 DM 来选择或随机决定。如果随机决定，则 DM 首先应当掷一次风的情况（如上文中的表格 79 所示）。

其次，DM 掷 1d6 来决定降雨（虽然风暴和飓风会自动降雨）。在夏日和冬季，掷出 6 意味着降雨或降雪。在春秋季节，5 或 6 为降雨。显然，DM 必须基于当地的地形来调整这些东西。举例而言，在沙漠的上空飞行时几乎不需要进行降水检定。

请注意，这只是一个非常简单的用来决定天气的方法，所以仍然要运用你的判断力。天气对空中移动的影响可参见表格 80。

这些调整值是累计的。因此，强风和降雨相当于一场风暴，而暴风和降雨更甚于一场风暴。在没有某种魔法保护的情况，在飓风中飞行是几乎不可能的。

表格 80: 空中移动的调整值	
情况	调整值
飓风	不可能
狂风	×¼
风暴	×¼
雨或雪	×½
强风	×½

## 迷路

怪物、匪徒、邪恶的法师与罪恶的骑士都会让在荒野中的旅途变得危机重重。但这些都不是角色所要面对的最大的危险。迷路与它们同样危险且更为常见。当角色迷路的时候，几乎任何事情都是有可能发生的。

这里有两种不同的迷路方式：单纯的迷路和绝望的迷路。两者大相径庭。

## 单纯的迷路

有时，角色只是因为不知道如何前往特定地点而迷路。他们知道自己曾去过的地方（以及如何返回那里），但是他们不知道抵达自己目标的正确路线。这在你沿着一条公路，一条小径，一张地图，一条河流或一个固定方向前进时候最常发生。

在这种情况下，我们可以合理的确定玩家角色总是会抵达某处。毕竟，公路总是通往某处而河流亦有其始终。当然，这里是不是玩家角色想要去的地方就完全是另一码事了。无需使用特别的规则来处理这种情况，只有一些令人迷惑的岔路和玩家的智慧（或是愚蠢）。

例如，想象角色沿着一条显眼的小径前进。在拐角处，他们发现小径分成了两条同样都被使用过的小径。他们从上个村庄获取的指点对小径的岔路只字未提。他们必须猜测哪条是正确的路以便前进。从某种意义上说，他们现在迷路了。一旦他们选择了一条小径，在抵达终点前，他们都无法得知自己的猜测是否正确。但是，他们总能找到返回到上一个村庄的道路。因此他们并非是绝望的迷路。这些同样可以在沿着河流，公路或树皮上的标记行进时发生。

## 绝望的迷路

绝望的迷路就完全是另一码事了。在这种情况下，玩家角色既不知道他们在哪里，也不知道如何回到他们的所在之处，或是哪条路通向他們想去的地方。

尽管会发生这些事，但当玩家角色沿着明显的路径（一条公路或河流）行走时，他们很少会陷入绝望的迷路。小径并不能保证安全，因为它们常常会令人恼火地消失，分岔或者穿过一些看似是小径（但却不是）的东西。

可以通过盯准某个地标并保持与它的相对方位，或是雇佣一个向导来降低进入绝望的迷路的几率。黑暗，阴天，茂密的森林和毫无特征的荒原或平原都会增加迷路的几率。

只有当玩家角色并未沿着一条清晰的公路，河流或小径前进时才应进行绝望的迷路检定。检定应当在他们沿着一条冷僻的小径前进，或是当一条河水流入湿地，河口或三角洲时进行。不依靠小径，河流或公路而越野时同样应进行检定。每天都应进行一次检定。

要在表格 81 中查找最符合角色当前位置的地形种类来进行检定。这将给出迷路的百分比率。在此基础上添加或减去来自表格 82 中的调整值。然后掷百面骰。如果掷骰结果小于该百分比，则角色迷路了。

表格 81：绝望迷路的几率	
周围的环境	几率
开阔的平地	10%
丘陵地带	20%
稀疏的森林	30%
崎岖不平（植被茂密及丘陵）	40%
沼泽	60%
山区	50%
远海	20%
茂密的森林	70%
热带丛林	80%

表格 82：迷路的调整值	
情况	调整值
无特征（没有可分辨的地标）*	+50
黑暗	+70

阴天	+30
队伍中有领航者	-30
看到标识物	-15
当地向导	可变 **
难行的小径	-10
降雨	+10
指示	可变 **
浓雾或薄雾	+30
* 这将适用于比如角色离开陆地航行时的情况。 ** 有效的指示和向导的知识完全取决于 DM。它们有时极有帮助，但在其他时候只会让事情变得更糟。	

## 处理迷路的角色

一旦队伍迷路，就不需要进行更多的检定——他们在回到熟悉的地域（或者直到他们幸运地找到了帮助他们的人）之前都是处于迷路之中。

当他们的角色迷路时，不要告知玩家他们迷路了！让他们仍旧认为自己朝着正确的方向前进。渐渐地使他们从正确方向上偏离。玩家角色应当自己意识到自己不再朝着正确的方向前进。这通常发生在他们没有抵达任何所希望到达的地点时。

例如，一队玩家角色沿着一条粗劣的小径穿过一片稀疏的林地丘陵，前往西边的某个约三日路程的村庄。在第一天，他们明智地将视线投向西方的一块巨石作为他们的标识物。

他们的迷路几率是 15%——在林地丘陵中是 40，因为他们有标识物而减去 15，再因为他们沿着小径前进而减去 10（40-15-10=15）。DM 做了检定来看看他们是否迷路，并且掷了一个 07。他们迷路了，但他们并不知道！

玩家宣称他们的角色正在向西走（遵循着标识物），但是，他们所不知的是，这条路将他们带往略偏西南的方向。随着角色接近他们的标识物，他们盯准了一个处于同一直线的后方位位置的新标识。他们认为他们依旧在向西走，但现在他们的新方向是西北方。

玩家角色只有在结束了三天的跋涉后却没有找到村庄时，才可能会意识到他们错失了路线。在这一点上，他们不知自己何时离开了路线，因此他们陷入了绝望的迷路中。

请记住，最好的避免迷路的方法就是不要试图去任何特定的地点。在检定中没有任何一点提到角色在没有目标的时候是否会迷路。角色完全有可能只是产生了“去看看能看到什么”的念头。如果一个人没有地方可去，并且不关心是否回来，这个人便无法迷路。

## 第十五章：DM 杂记

前面的章节已经出示了许多涵括了大量范围的规则，但总有一些东西并不能与整齐的小种类（甚至大种类！）融为一体。其中的一些是在冒险中的每时每刻都会出现的情况。其他的情况或背景事实则只是你偶尔需要的东西。这些常见或不常见的“剩菜”将会在下面讨论。

### 聆听

聪明的冒险者在几次致命的地下城之旅后能学到的有用技巧之一：保持警戒，聆听异响。声响是有一个价值的线索，它能够提醒角色注意潜在的危险，偶尔甚至能为角色提供一个他们所面临危险的确切画面。在鲁莽地撞开门却发现自己闯进了满是粗野兽人的房间之后，玩家角色们会发现，在再次尝试相同的惊险动作之前，在门外停下来谨慎地听一听会更好。

所有的角色都有听到声响的百分率，这个百分率就像表格 83 所列出的那样随种族而变化。这种能力等同于 1 级的盗贼（但盗贼可以选择提升这个数值）。这并不是角色听到有人跟自己说话或城市的看守在晚上撞响的钟声。该比率仅当难以听见或被卷入特殊情况时才用得到。

百分率由括号里的数字决定。第二个数字是使用 1d20 时的相同几率。你可以进行百分率检定或掷 20 面骰，哪个方便就用哪个。在任何情况下，掷出小于或等于表格上的数字就意味着角色听到了某些东西。

当然，上面给出的是在近乎最佳条件的情况下听到声响的几率——不戴头盔、不移动、与所有的其他人保持一轮的相对静止，角色站着尝试听到微风携来或走廊尽头传来的声响。在这种情况下，角色将对声响的性质有着较为明确的概念——动物的呼噜声、爬行声、说话声（包括语言与种族），甚至还可能包括词语。

不要在不完美的情况下改变聆听的几率（这已经够低了），但可以影响到清晰度。像门的消音效果或者石头通道的回音这样的情况，角色依然可以听到相当大的声响，但精确识别可能会被阻碍。

某些情况下，角色可以听到咕啾声、咆哮声、喘息声或嗓音，但却可能无法辨识声源。角色会知道前方有东西，但不知道那具体是什么。在其他情况下，聆听任何事物的几率可能都会受到影响。极端的情况可以为你带来错误的信息：喉音可能听起来像咆哮，呼啸的风会成为一声尖叫等。

在某些情况下，即便角色并没有试图辨识一些未知的声响时，检定也是有必要的。例如，角色尝试在狂风中听清海盗船长所呼喊的词语。角色可以看见船长，并且能够很清楚地辨别他正在讲话。事实上，船长甚至可能是在对他说话。然而，如果角色要在暴风雨的愤怒下理解船长所说的话，那么就需要进行聆听检定。如果角色更接近一些、风暴要更小一些、或者船长的肺活量异常地大，这个角色的成功率就会增加。

任何情况下，听到声响都需要时间。听船长说话所需的时间显然等同于船长说话所需的时间。站在走廊或门边聆听声响则需要保持一轮，且整个队伍里面的其他人也要安静下来。此外，希望听到更多信息的角色可以重复检定。然而，一旦角色的检定失败，他就什么都听不到（即使他马上就要在下一轮的检定中获得成功），除非情况有实质性的改善。这个团队将不得不靠近、打开门或采取其他行动以进行新的检定。

如果某个检定是成功的，那么角色可以持续聆听以了解更多。这要求不断地检定，在此期间玩家可以辨识指定的信息：数字、种族、野兽的种类、方位、接近或撤退，甚至还可能听清部分的对话。玩家应该先确定他打算聆听的东西是什么，然后再进行检定。用这种方法来尝试偷听是极不可靠的。盗贼不应该被允许像使用超灵敏麦克风般使用他们的辨声能力！

表格 83：种族听到声音的几率		
矮人	精灵	侏儒
15%（3）	20%（4）	25%（5）
半精灵	半身人	人类
15%（3）	20%（4）	15%（3）

## 门

在创建他的角色时，所有的玩家都会得到一个基于力量而用于开门的数值。角色必须在打开旅馆的门、自己卧室的门或四轮马车的门时进行检定吗？当然不是。在多数情况下，开门的几率是无需担心的。然而有时，有些门并不意味着角色能打开它，在这个时候，检定就会变得非常重要。

一般来说，门可以被分为不同的类别。首先是普通的门。这些门可以被推或拉开，因为这就是它们的功能。每当角色试图进入一间酒馆就让他进行检定的 DM 是曲解了规则的。

接下来的类别是那些在地下城和古代遗迹中发现的沉重、陈旧、发霉、受潮、生锈的门。它们不能被

轻易地拉开。铰链可能被冻住了，或者是门框内的木头受潮膨胀起来了。要打开这种门，角色必须进行拉动手柄或推动门的检定。

最后是被锁住、封住或附魔的门，无论哪种都是被有意地关闭与封锁的。要打开这些门就得费点劲了。角色都有打开一扇门的几率，但是由 DM 来决定这种能力应该在什么时候使用才是恰当。DM 可以合理地让角色施力打开一扇被不结实的锁或腐烂的门关闭的门。在其门框内受潮膨胀的、极其沉重的地下城的门可能无法被强行打开，用肩膀去撞门的玩家会被弹回来。如果开锁对该冒险而言是特别重要的，那么这可能是打开这扇门的唯一途径（没有偷到钥匙的话）。

要记住一个重要的注意事项，如果怪物可以打开一扇门并通过它，那么角色也应当能够同样轻松地打开门。这里的关键是“同样轻松”。巨人或丘陵巨人能轻易做到的事情恐怕比侏儒或半身人要多那么一点儿！频繁地开门和关门也会影响这扇门在使用时的轻松程度。

如果首次尝试开门而失败了，角色可以再次尝试——尝试的次数没有限制，但之后的每次尝试都将减少角色打开门的成功率，因为他在猛拉或撞门的过程中越来越疲惫。

玩家用来对付不合作的门的另一手段就是让多个角色一起使力。最多可以让两人同时对一扇门施力（超过此数的角色往往会绊倒他们自己）。几率较低的角色的一半几率会增加到打开门的几率上（小数往上取整）。因此，如果鲁珀特掷（1d20）出 1、2、3 或 4 时可以打开门，而德尔塞诺拉则是掷出 1、2、3 时可以打开门，那么他们可以在掷出 1、2、3、4、5 或 6（鲁珀特的 1-4，及德尔塞诺拉的 1-3，往上取整后为+2 的奖励）时推开门。

足智多谋的角色有时候会远远地走到门后，以即兴的攻城槌撞击它们。角色需要一个合适的槌（例如一段结实的原木）和一些助跑空间，以使这种方法被充分利用起来。这样的槌能够让角色将他们打开门的几率全部加在一起。即便没有助跑空间，角色也可以原地摇荡槌来撞门。这种方式允许两个以上的角色同时使力。

每个摇荡槌的人都可以为整体的努力提供他正常开门几率的一半。因此，鲁珀特（1-4）、德尔塞诺拉（1-3）、塔鲁斯（1-6）和约维尔（1-2）一起撞开门的几率是（2+2+3+1=）1-8。如果他们能够全速地撞门，那么他们的几率将是 1-15。

当然，撞开门有它的缺点。首先，门会被破坏而无法再关上。角色将会留下畅通无阻的路径，任何追赶者都可以跟着，而角色无法堵住自己的后方。除非这里有定期维护，否则 DM 应当记下哪扇门被破坏以作为未来的参考。

强行开门往往都会发出声响。除非门在第一次尝试时就被打开，否则另一侧的生物不会被突袭。即便门后没有任何东西，附近的生物也会警觉起来（如果有智慧，还可能会采取行动）。最后，声响可能会吸引不速之客。每次门被撞开时，DM 应当立即进行游荡怪物的检定（如果有任何怪物位于附近地区）。静悄悄地开锁是有其优点的。

## 隐藏门与密门

除了其他所有类型的门之外，大多数奇幻建筑的神秘建筑师还喜欢加入一些隐藏门与密门。这些门的范围可以从简单的祭司门洞到进入隐藏地下室而需启动的旋转书柜。唯一的限制就是你的想象力。

密门的运作方式与普通门不同。首先也是首要的，它们必须被找到。这并非不努力就能发生的事情（如果是那样的话，门就不会是隐秘的！）。除了精灵之外，角色必须要搜寻密门以找到它们。

搜索 20 英尺范围的墙面需要花费 10 分钟左右，期间，角色会轻敲、重捶、扭动、戳捅来寻找隐藏的夹层、可滑动的嵌板、隐藏的操作杆等。实际所需的时间视墙上的细节数量而定。一面相对要空荡的墙会很快，但搜索一面满是架子、装饰、烛台或其他固定物的墙则需要更多的时间。一个角色只能搜索一次指定的墙面，不过几个角色可以搜索相同的区域。

通常，当一个角色发现了一扇密门，那么他就已经找到了打开它的方法。因此无需检定就能打开门。在罕见的情况下，角色会发现密门的存在（例如发现它的轮廓）但却不知该如何打开它。这种情况下，



开门需要单独检定。

普通的方法不能是打开密门的，但可以用攻城槌来撞门（成功率是正常的一半）。实际上，他甚至可能在看过密门运作后仍不知如何操作它（“你们及时闯入，看到公爵马拉什和那个吸血鬼从你们的视野中消失，同时滑动的书架也摆回到原本的位置。”）。在这种情况下，知道其存在可以使找到密门运作机制的几率增加 1。

为每扇密门的运作机制和隐匿方式作笔记是个好主意。虽然这些笔记对运行游戏没有影响，但它们也能增添一些风情与神秘感，而代价只不过是花点功夫。说“你在北面墙上发现一扇密门”或“你扭动地面上的狮头饰品，突然壁炉里的火焰熄灭，而它后面的一块嵌板滑开了”，哪个会更令人兴奋呢？此外，密门的多样化描述让你可以把记忆门如何运作的责任放到玩家角色身上：“什么，你忘记了如何打开这扇密门？好吧，我认为你得再搜索一遍。”如果适度运用，这将有助于让玩家参与到游戏中，鼓励他们制作出充满各种有趣符号的地图。

隐藏门是被故意隐藏起来的普通门。在帷幕的后面可能有一扇通向正殿的门，在地毯下可能有一扇陷阱门。这些门并不是以任何方式伪装起来的，也没有用来开启的隐秘挂钩，它只是不那么显眼罢了。任何对隐藏门的搜索都会揭示其所在，并且一旦被找到它们就可以正常地打开。精灵有时可以无需停下搜索就能察觉到隐藏门（如果他们掷骰）。没人知道这是如何做到的，不过有些人认为精灵经过隐藏门附近时能注意到温度的微妙变化。

## 兽化症

在角色可能受到的所有苦难当中，兽化症是最可怕的之一。虽然通常会被认为是一种疾病，但兽化症某些情况下可以被更恰当地描述为一种自然状态，又或者在其他情况下被描述为一种诅咒。在这两种情况下，它会对移除疾病的法术或能力的效果免疫。把角色从兽化症的折磨中解放出来是比仅仅施展一个法术要更为麻烦和复杂的事情。

真正的兽化症既非诅咒亦非传染病，而是由数量有限的物种所拥有的变成动物形态的能力。因此，真正的兽化人不受月亮、黑暗或狼人传说所指出的其他限制条件的影响。玩家角色并不会受到真正的兽化症的困扰——这是数量有限的物种所拥有的天生能力。

然而，根据关于狼人的可怕民间传说，向受害者传播有传染性的兽化症是真正的兽化症的特征之一。一旦感染，受害者将会在月亮的影响下无法抗拒地变成嗜血的野兽。

无论何时，当一个角色被真正的狼人所伤，遭受的每点伤害将带来 1% 的感染几率。该检定是由 DM 秘密进行的，因此玩家永远都不会知道他们的命运，直到一切都已太迟（不过谨慎的角色可能会立即采取措施，如果他们受到了影响）。一旦感染，角色就会受到诅咒的折磨。

受诅咒的角色在满月之夜、其前一夜以及后一夜将发生无法控制的变化。变化这时会被设置为从月升持续到月落。在这个时候，角色由 DM 控制而不是玩家。在通常情况下，角色会发现自己变化并在 DM 的控制下做了可怕的事情。

在变化期间，玩家的力量暂时提升到 19，这使他能够打断骨头、掰弯铁杆以及逃脱监禁。变化的角色的防御等级、攻击、移动和豁免检定将与弄伤他的那种兽化人完全相同。

无论如何，角色的理智与阵营都将被不可控的杀戮欲完全掌控。玩家角色必须去猎杀，并通常会选择他日常生活中所知的人作为受害者。对那个人的感情越强烈（无论爱还是恨），就越可能会去尝试潜近和杀害那个人。

记住，在兽化症期间，玩家无法控制自己的角色。他的朋友或同伴无法认出他，除非他们熟知他的诅咒或是通过某些个人影响来辨识出他。

在每次兽化症过后，角色会变回他原本的形态（并可能陷入尴尬的境地）。同时，他会恢复所受到的 10%-60% 的任何伤害。角色虽然会知道或察觉自己做了糟糕的事情，但却没有前一晚的明确记忆。善良角色会受“我可能做了……”的念头折磨，而圣武士会（至少暂时会）失去神恩。

把角色从兽化症的折磨中解放出来并不是施展一个法术这么简单的差事。治疗疾病对角色是无效的。移除诅咒将允许角色进行豁免检定来摆脱兽化症，但这必须在兽化症在某个夜晚发生之时施展。如果角色通过了对抗变形的豁免检定，他将摆脱兽化症并不再受其影响（除非他再次被兽化人所感染）。

## 其他魔法疾病

兽化症不是唯一能侵袭角色的超自然和魔法性的折磨。肮脏的老鼠能够携带疾病。僵尸拥有危险的腐坏之触。*怪物图鉴*描述了每一种情况下的影响。但是，DM 要注意分清普通疾病与魔法疾病。

普通疾病无论有多么奇异或古怪，它们都是通过任何我们所知的途径——细菌、蚊虫、狂鼠等——导致和传播的，也始终可以用真实世界中的正常方法来治愈。

魔法疾病（例如腐坏之触）基于无法解释的魔法特性。因此它无法通过正常的方式来治愈。

DM 应当理解两者的差异。有了这些知识，他就可以判定各种治疗与药剂的效果了。

## 存在的位面

你或其他人的战役不是 AD&D 游戏中唯一可能的世界。有多少个 DM 就有多少种战役。你的可能是极严谨的西欧中世纪设定。但是，还可能有什么其他类型的战役呢？

- 在认真研究后设定在中世纪晚期意大利的战役，角色可以遇见这个时代的著名的统治者和艺术家。
- 设定在类似于远东地区的世界，并有着东方的角色、生物和信仰。
- 设定在类似于青铜时代的古埃及大陆的战役。
- 主宰地下世界的矮人与生殖能力旺盛的兽人陷入了无休止的战争的战役。
- 设定在阴暗、神秘的东欧，充满着阴沉的农民、摇摇欲坠的城堡，以及最符合老恐怖片传统的彬彬有礼而残忍的怪物的战役。
- 充满了魔鬼驱动的蒸汽机、元素飞艇，以及法术驱动的电报的真正的异想世界。
- 设定在依靠群岛之间的食人族的独木舟来旅行、有着巨大野兽和失落文明的热带群岛的战役。
- 设定在作为伟大帝国的非洲，强大的自然王国通过战斗来抵抗外国探险家的征服的战役。
- 基于在特定作者的作品（例如托马斯爵士的*亚瑟王之死*或冰岛传说）的战役。

显然，会有许多可能的战役世界的设定——所有的这些以及更多。那么，它们是如何共存呢？为了容许这样的多样性和提供冒险的无限可能性，AD&D 游戏的世界提供许多存在的位面。

位面是不同的存在区域，每个位面都彼此独立并拥有独立的物理法则。位面的存在超出了我们对空间与维度的正常理解，每个位面都有着其独特的性质和特点。在其他的 AD&D 规则书中可以找到更加全面的信息，这里只是简要地概括位面的基本构造。

因为它们没有外形或维度，所以绘制位面间的路线图或关系图是不可能的。不过，用一系列的球体可以最恰当地将它们的构造与组织形象化。

## 主物质位面

*主物质位面*位于这一系列球体的中心。这是 AD&D 游戏的玩家最熟悉的位面。主物质位面含许多类似于地球的替代世界和战役，运行起来与基本的现实大致相同。主物质位面之间也许会有所差异，但大多数的功能会保持不变。每个主物质位面的住民都总是把自己的位面称作主物质位面。

## 以太位面

围绕着每个主物质位面的是被彼此分隔开来的以太位面。*以太位面*是被雾笼罩的源物质领域。这些位面当中并没有什么是固态的。

在以太位面中可能会有被称为半位面的小袋子或岛屿。这些半位面有时候是被非常强大的法师、技术专家或半神所创造的。

## 内层位面

用球体来类比，主物质位面和以太位面位于*内层位面*的外部，内层位面是构建多元宇宙的首要力量。内层位面包括元素、侧元素和准元素界，以及能量界。元素界是物质——气、水、火、土——的基石。元素界彼此接触的地方产生了侧元素界——烟、冰、软泥和岩浆。能量界是正能量界（又被称为生命界）和负能量界（熵的本源）。侧元素界存在于元素界与能量界接触的地方——在正能量界周围的是闪电、蒸汽、矿石和光辉侧元素界，而在负能量界周围的是盐、真空、灰和尘埃侧元素界。这些位面上有着它们自己的生物和统治者，有时候这些生物会被法术或魔法物品召唤至其中一个主位面。

## 星界

在内层位面之外（继续以球体来类别）是*星界*。就像以太位面那样，星界是不同现实之间的联结枢纽。它连接着许多个主物质位面（从一个主物质位面到另一个主物质位面的旅行需要穿越星界，而不是以太位面）并把各个主物质位面连接到外层位面。

星界是一个只有极少量固态物质的荒凉的地方。事实上，这个位面最常见的特征是旅客们的银线。这些线是防止旅客们在位面中迷失的生命线，它们可以被追溯到旅行者的出发点。

## 外层位面

最后，在诸位面之外的是*外层位面*，它们也被称作神域。有 17 个已知的外层位面——实际上可能有更多。只能通过强大的法术或穿越星界才可以到达这些位面。

每个外层位面都是独一无二的。有些可能与主物质位面非常相似；其他的位面则拥有着不同于角色通常习惯的地形与物理法则。像许多其他普通的关于现实的假设那样，在每个位面上的魔法功能也会有所不同。

强大的存在（自封的神，女神和半神）与所有范围的其他生命形式居住在这些位面。外层位面是主物质位面的智能生命形式的灵魂的最终栖息之地。

已知的外层位面为人类所命名，有些名字是：

机械境（Mechanus）  
世外桃源（Arcadia）  
天堂山（Mount Celestia）  
双生天堂（Bytopia）  
极乐境（Elysium）  
万兽园（Beastlands）  
奔放之野（Olympus）  
约瑟园（Ysgard）  
混沌海（Limbo）  
喧嚷空隧（Pandemonium）  
无底深渊（The Abyss）  
卡瑟利（Carceri）  
灰色荒野（Gray Waste）  
焦炎地狱（Gehenna）  
巴托地狱（Baator）  
修罗战场（Acheron）  
外域（The Outlands）

这些名称在不同的世界或主物质位面之间并不一定相同。事实上，因为位面并没有维度和形状，所以在同一个战役世界中，不同大陆的位面构造和规则的图片可能会完全不同。

例如，东方风格的世界可能不会把外层位面视为一系列独立的区域，而是将其视为天庭官僚机构的不同部门那样的整体中的个体。玉皇大帝可能在一个位面上，而他的国务大臣则是位于另一个位面。北欧风格的大陆可能会将约瑟园视作凌驾于其他位面之上的位面，与他们认为那里的力量非常重要的情况相一致。这些东西都是让作为 DM 的你来决定的。你可以为了满足自己的战役需要而塑造位面。

附录 1：财宝表格

表格 84：财宝的类型							
巢穴中的财宝							
财宝类型	铜币	银币	金币	铂金或琥珀金币*	宝石	艺术品	魔法物品
A	1,000–3,000	200–2,000	1,000–6,000	300–1,800	10–40	2–12	任意 3 件
	25%	30%	40%	35%	60%	50%	30%
B	1000–6,000	1,000–3,000	200–2,000	100–1,000	1–8	1–4	护甲武器
	50%	25%	25%	25%	30%	20%	10%
C	1,000–10,000	1,000–6,000	——	100–600	1–6	1–3	任意 2 件
	20%	30%	——	10%	25%	20%	10%
D	1,000–6,000	1,000–10,000	1,000–3,000	100–600	1–10	1–6	任意 2 件+1 瓶药剂
	10%	15%	50%	15%	30%	25%	15%
E	1,000–6,000	1,000–10,000	1,000–4,000	300–1,800	1–12	1–6	任意 3 件+1 张卷轴
	5%	25%	25%	25%	15%	10%	25%
F	——	3,000–18,000	1,000–6,000	1,000–4,000	2–20	1–8	除武器外的任意 5 件
	——	10%	40%	15%	20%	10%	30%
G	——	——	2,000–20,000	1,000–10,000	3–18	1–6	任意 5 件
	——	——	50%	50%	30%	25%	35%
H	3,000–18,000	2,000–20,000	2,000–20,000	1,000–8,000	3–30	2–20	任意 6 件
	25%	40%	55%	40%	50%	50%	15%
I	——	——	——	100–600	2–12	2–8	任意 1 件
个人和小型巢穴中的财宝							
J	3–24	——	——	——	——	——	——
K	——	3–18	——	——	——	——	——
L	——	——	——	2–12	——	——	——
M	——	——	2–8	——	——	——	——
N	——	——	——	1–6	——	——	——
O	10–40	10–30	——	——	——	——	——
P	——	10–60	——	1–20	——	——	——
Q	——	——	——	——	1–4	——	——
R	——	——	2–20	10–60	2–8	1–3	——
S	——	——	——	——	——	——	1–8 瓶药剂
T	——	——	——	——	——	——	1–4 张卷轴
U	——	——	——	——	2–16	1–6	任意 1 件
	——	——	——	——	90%	80%	70%
V	——	——	——	——	——	——	任意 2 件
W	——	——	5–30	1–8	2–16	1–8	任意 2 样
	——	——	——	——	60%	50%	60%
X	——	——	——	——	——	——	任意 2 瓶药剂
Y	——	——	200–1,200	——	——	——	——
Z	100–300	100–400	100–600	100–400	1–6	2–12	任意 3 样

	——	——	——	——	55%	50%	50%
* 由 DM 选择。							

想要使用表格 84，首先要找到怪物表格下面的给出字母。在对应字母那行的每列都给出了一种特定类型的财富出现的百分比和它的规模。没有给出百分比的财宝会自动出现。可以自己选择财富的特定种类（以及数量），也可以通过掷骰来随机决定结果。

表格的第一部分（字母 A-I）列出的财宝只能在巢穴中被发现。这笔可观的财富是由群居性生物（人类，兽人，大地精等）或由那些以聚敛大量财宝而声名狼藉的生物（尤其是龙）囤积而成。

表格的第二部分列出的财宝可能会被有智力的个体所携带，或是在动物及更低程度智力的怪物巢穴中被发现。这些财宝的规模很小。智慧生物不常携带大量现金，而没有智力的生物则很少会去努力收集它。当确认某些个体或巢穴中的财宝远超正常情况时，可以列出几个较小的条目来组成一个大型的财宝。

## 钱币

当被发现的财宝是以钱币的形式存在时，它通常是被装在袋子或箱子中的，除非收集它们的是没有智力的怪物。钱币（不论是何种金属）通常每 50 枚为 1 磅重。

## 宝石

当发现宝石时，在表格 85 中确定每块宝石的价值（或每组宝石，如果有很多的话）。该表格列出了每块宝石的基础价格和每块石头通常所给出的描述。如果发现的是未雕琢的原石，那么其基础价格会降至表中所列出价格的 10%。

此外，有 10% 的几率，所给出的石头将高于或低于其正常价格（假设在大堆宝石中会自然而然地有 10% 的不同寻常的宝石）。这些宝石可以根据表格 86 进行修改。

虽然你可以选择只用它们的价格来描述宝石（“你发现了价值 50 枚金币的宝石”），但用名字和颜色来描述会更有趣。下表列出了不同宝石的种类和简述。

表格 85：宝石表格		
掷 D100	基础价格	种类
01-25	10 金币	观赏石
26-50	50 金币	半宝石
51-70	100 金币	奇特
71-90	500 金币	贵重
91-99	1,000 金币	宝石
100	5,000 金币	珠宝

表格 86：宝石的变化	
掷 D6	结果
1	石头基础价格提升到更高一级。重新掷骰，忽略除 1 外所有结果。*
2	石头拥有双倍基础价格
3	石头基础价格上升 10-60%
4	石头基础价格下降 10-60%
5	石头只有一半基础价格
6	石头基础价格下降到更低一级。重新掷骰，忽略除 6 外所有结果。**
* 超过 5,000 后，每次石头的基础价格翻倍。石头的基础价格不会高于 100,000 金币。	
** 低于 10 金币，价格下降为 5 金币，1 金币，5 银币，1 银币。石头价格不会低于 1 银币，并且价格不会低于初始价格 5 个等级。	



## 观赏石

石青：不透明，斑驳的深蓝色  
带状玛瑙：棕色，蓝色，红色和白色条纹  
蓝石英：透明的淡蓝色  
眼睛玛瑙：灰色，白色，棕色，蓝色和绿色的圆圈  
赤铁矿：灰黑色  
青金石：浅蓝或深蓝色，带黄色斑点  
孔雀石：带条纹的浅绿及暗绿色  
藓纹玛瑙：粉红，黄白和灰绿色苔藓状斑纹  
黑曜石：深黑色  
菱锰矿：浅粉色  
虎眼玛瑙：密集的金棕色暗条纹  
绿松石：浅绿色带深色斑点

## 半宝石

血石：带有红色斑点的深灰色  
玛瑙：橙色到红棕色  
玉髓：白色  
绿玉髓：半透明的苹果绿到翠绿色  
黄水晶：淡黄棕色  
碧玉：蓝色，黑色到棕色  
月长石：白色与淡蓝色晕彩  
缟玛瑙：黑色、白色或两者皆备的色带  
白水晶：清澈而透明  
缠丝玛瑙：红白兼备的色带  
烟水晶：浅灰色，黄色，棕色或蓝色  
星光粉晶：如粉色云雾般，内含白色星芒  
锆石：如水般清澈透明

## 奇特到贵重

琥珀：透明的金色（100 金币）  
紫翠玉：暗绿色（100 金币）  
紫晶：紫色的水晶（100 金币）  
海蓝宝石：浅蓝绿色（500 金币）  
金绿宝石：绿色或黄绿色（100 金币）  
珊瑚：粉红色到深红色（100 金币）  
石榴石：深红色到紫色的晶体（100-500 金币）  
翡翠：淡绿到深绿色或白色（100 金币）  
黑玉：深黑色（100 金币）  
珍珠：从纯白色、粉红色到黑色（100-500 金币）  
橄榄石：橄榄绿色（500 金币）  
尖晶石：红色，红棕色，绿色或深蓝色（100-500 金币）  
黄玉：金黄色（500 金币）  
碧玺：浅绿色，蓝色，棕色或红色（100 金币）

## 宝石和珠宝

黑蛋白石：夹杂着黑色斑纹和金色斑点的暗绿色（1,000 金币）  
黑蓝宝石：带有亮点的深黑色（5,000 金币）  
钻石：纯净的蓝白色，坚蓝色，黄色或粉色（5,000 金币）  
祖母绿：亮绿色（5,000 金币）

火蛋白石：火红色（1,000 金币）  
 红锆石：橘红色（5,000 金币）  
 蛋白石：淡蓝色和绿色中夹杂金色斑纹（1,000 金币）  
 东方紫晶：深紫色（1,000 金币）  
 东方祖母绿：亮绿色（5,000 金币）  
 东方黄玉：明黄色（1,000 金币）  
 红宝石：浅红到暗红色（5,000 金币）  
 蓝宝石：浅蓝到中蓝色（1,000 金币）  
 星光红宝石：带有白色星芒的半透明的红宝石（5,000 金币）  
 星光蓝宝石：带有白色星芒的半透明的蓝宝石（5,000 金币）

## 艺术品

这个种类包括珠宝，观赏用的酒具，精致的鼻烟盒，精美的水晶和玻璃，塑像，雕刻品和所有其他使生活更加轻松愉快、易被接受的小装饰。可以通过表格 87 来确定每件物品的价值。

DM 应该说出玩家发现的每件物品的名字，因为这可以帮助他们在脑海中描绘出那些被他们所找到的东西。

表格 87：艺术品	
掷 D100	价值
01-10	10-100 金币
11-25	30-180 金币
26-40	100-600 金币
41-50	100-1,000 金币
51-60	200-1,200 金币
61-70	300-1,800 金币
71-80	400-2,400 金币
81-85	500-3,000 金币
86-90	1,000-4,000 金币
91-95	1,000-6,000 金币
96-99	2,000-8,000 金币
100	2,000-12,000 金币

## 附录 2：魔法物品表格

表格 88：魔法物品	
掷 D100	种类
01 - 20	药剂与油
21 - 35	卷轴
36 - 40	戒指
41	权杖
42	法杖
43 - 45	魔杖
46	魔法奇物：书籍与卷册
47 - 48	魔法奇物：珠宝与首饰
49 - 50	魔法奇物：斗篷与长袍
51 - 52	魔法奇物：靴子与手套
53	魔法奇物：腰带与头盔
54 - 55	魔法奇物：袋与瓶
56	魔法奇物：尘与石

57	魔法奇物：日常用品与工具
58	魔法奇物：乐器
59 - 60	魔法奇物：怪诞物品
61 - 75	护甲与盾牌
76 - 100	武器

## 魔法物品表格

如果可能的话，DM 应该精心挑选他在战役中发放的魔法物品。然而有时候，DM 要在他的脑海中构思更为迫切的事情。要决定随机发现了哪些魔法物品，请按表格 88 掷骰。该表格会指导你到表格 89 至 108 里找到一个具体的种类。物品后面的职业类别名称是仅限于该职业类别的角色使用的。

注：经验价值是角色制造该物品所获得的经验点数。

一旦确定了一个大的类别，DM 便可以从下面的表格中选择一个特定的物品（表中的每个物品都给出了一个让 DM 可以随机选择物品的掷骰数，如果他选择这样做）。某些表格有几个子表。每个子表的顶部括号里都标出了数字的范围。选出合适的子表并检索标题下的掷骰表格。按照表格掷骰并在某个子表顶部的数字范围中查找结果。阅读子表以决定你具体发现了哪件物品。

举例来说，“药剂与油”的标题后注有“（D6）”，这意味着你应掷一个六面骰来决定阅读哪个子表（A、B 或 C）。例如，如果你掷出 2，那么你应该查阅子表 A（它的顶部标注了“1 - 2”）；如果你掷出 6，则查阅子表 C（它的顶部标注了“5 - 6”）。在合适的子表中掷 1d20 以决定发现的具体物品。然后翻到表后的详述来找到每件物品的功效。

表格 89：药剂与油（D6）		
子表 A（1 - 2）		
掷 D20	物品	经验价值
1	操控动物药剂 *	250
2	锐耳药剂	250
3	鹰眼药剂	300
4	攀爬药剂	300
5 - 6	错谬药剂 **	—
7	缩小药剂	300
8	操控龙类药剂 *	700
9	健康秘药	350
10 - 11	疯狂秘药 **	—
12	青春秘药	500
13	超感药剂	500
14 - 15	高级治疗药剂	400
16	火焰吐息药剂	400
17	火焰抗力药剂	250
18	飞行药剂	500
19	气化形态药剂	300
20	由 DM 选择	—
子表 B（3 - 4）		
掷 D20	物品	经验价值
1	操控巨人药剂 *	600
2	巨人之力药剂 *（勇士）	550
3	成长药剂	250
4 - 5	治疗药剂	200
6	英雄气概药剂（勇士）	300
7	操控人类药剂 *	500
8	隐形药剂	250

9	无敌药剂（勇士）	350
10	漂浮药剂	250
11	长寿药剂	500
12	抗酸油	500
13	驱魔油	750
14	元素无效油 *	500
15	以太化油	600
16	爆燃油	500
17	笨拙油 **	—
18	冲击油	750
19	滑溜油	400
20	由 DM 选择	—
分表 C（5 - 6）		
掷 D20	物品	经验价值
1	防腐油	500
2	巧舌灵药	500
3	爱情灵药	200
4	说服灵药	400
5	口吃灵药 **	—
6	操控植物药剂	250
7 - 8	剧毒药剂 **	—
9	变形自我药剂	200
10	虹彩药剂	200
11	速度药剂	200
12 - 13	超级英雄气概药剂（勇士）	450
14	净水药剂	200
15	寻宝药剂	600
16	操控亡灵药剂 *	700
17	腹语药剂	200
18	活力药剂	300
19	水下呼吸药剂	400
20	由 DM 选择	—
* 这类生物的影响可以由掷骰结果来决定（见具体物品的描述信息）。		
** DM 无需透露这种药剂的确切本质。		

表格 90：卷轴（D6）		
子表 A（1 - 4）		
掷 D20	物品 *	等级范围
1 - 3	1 法术	1 - 4
4 - 5	1 法术	1 - 6
6	1 法术	2 - 9（2 - 7 **）
7	2 法术	1 - 4
8	2 法术	2 - 9（2 - 7 **）
9	3 法术	1 - 4
10	3 法术	2 - 9（2 - 7 **）
13	5 法术	1 - 6
14	5 法术	1 - 8（1 - 6 **）
15	6 法术	1 - 6
16	6 法术	3 - 8（3 - 6 **）
17	7 法术	1 - 8
18	7 法术	2 - 9（2 - 7 **）
19	7 法术	4 - 9（4 - 7 **）
20	由 DM 选择	—

\* 详见附录 3 中的“卷轴”来决定找到的是祭司法术还是法师法术。  
 \*\* 等级范围列出了卷轴上的法术等级范围。有双星号标记的范围是用来决定祭司法术的。

子表 B (5 - 6)		
掷 D20	物品	经验价值
1	地图	—
2	防护强酸	2,500
3	防护寒冷	2,000
4	防护龙息	2,000
5	防护闪电	1,500
6 - 7	防护元素	1,500
8	防护火焰	2,000
9	防护气体	2,000
10 - 11	防护兽化人	1,000
12	防护魔法	1,500
13	防护石化	2,000
14	防护植物	1,000
15	防护毒素	1,000
16	防护占据	2,000
17	防护亡灵	1,500
18	防护水体	1,500
19	诅咒	—
20	由 DM 选择	—
法术卷轴的经验价值等于卷轴上包含的法术总等级×100。		

表格 91: 戒指 (D6)		
掷 D20	物品	经验价值
1	动物之友戒指	1,000
2	闪现戒指	1,000
3	变色龙戒指	1,000
4	笨拙戒指	—
5	乖张戒指	—
6 - 7	妄想戒指	—
8	风神怪召唤戒指 *	3,000
9	元素命令戒指	5,000
10	羽落戒指	1,000
11	火焰抗力戒指	1,000
12	行动自如戒指	1,000
13	人类影响戒指	2,000
14	隐形戒指	1,500
15 - 16	跳跃戒指	1,000
17	哺乳类控制戒指 *	1,000
18	心灵护盾戒指	500
19	防护戒指	1,000 **
20	由 DM 选择	—
子表 B (5 - 6)		
掷 D20	物品	经验价值
1 - 2	防护戒指	1,000 **
3	攻城锤戒指 *	750
4	再生戒指	5,000
5	电爪戒指	1,000
6	流星戒指	3,000
7	储法戒指	2,500



8	法术反转戒指	2,000
9	维生戒指	500
10	游泳戒指	1,000
11	心灵遥控戒指 <sup>22</sup>	2,000
12	诚实戒指	1,000
13	温暖戒指	1,000
14	水上行走戒指	1,000
15	虚弱戒指	—
16	众愿戒指 *	5,000
17	三愿戒指 *	3,000
18	巫术戒指（法师） <sup>23</sup>	4,000
19	X 射线视觉戒指	4,000
20	由 DM 选择	—
* 这些戒指的力量受限于其充能的发数。		
** 每+1 防护。		

表格 92: 权杖		
掷 D20	物品	经验价值
1 - 2	吸收权杖（祭司，法师）	7,500
3 - 4	警觉权杖	7,000
5	迷诱权杖（祭司，法师，游荡者）	5,000
6 - 7	抹消权杖	10,000
8	连枷权杖	2,000
9	高贵权力之杖（勇士）	6,000
10	通路权杖	5,000
11	复生权杖（祭司）	10,000
12	统治权杖	8,000
13 - 14	庇护权杖	3,000
15 - 16	重击权杖（祭司，法师）	4,000
17	辉煌权杖	2,500
18 - 19	恐怖权杖	3,000
20	DM 的选择	—

表格 93: 法杖		
掷 D20	物品	经验价值
1 - 2	硬头锤杖	1,500
3	命令法杖（祭司，法师）	5,000
4 - 5	治愈法杖（祭司）	6,000
6	大法师法杖（法师）	15,000
7	威力法杖（法师）	12,000
8	巨蛇法杖（祭司）	7,000
9 - 10	投索法杖（祭司）	2,000
11 - 12	矛杖	1,000 *
13 - 14	打击法杖（祭司，法师）	6,000
15	虫群法杖（祭司，法师）	100 **
16	雷电法杖	8,000
17 - 18	枯萎法杖	8,000
19	林地法杖（德鲁伊）	8,000
20	由 DM 选择	—

<sup>22</sup> 这个魔法戒指也有标注“\*”，但原文的描述中并未提及该戒指的充能发数。经查，Original D&D 与 AD&D 1 版中的心灵遥控戒指均没有提及到充能发数，故此处应为笔误。

<sup>23</sup> 同上。

\* 能力每+1。  
\*\* 每发。

**表格 94：魔杖**

掷 D20	物品	经验价值
1	咒法魔杖（法师）	7,000
2	土石魔杖	1,000
3	探敌魔杖	2,000
4	恐惧魔杖（祭司，法师）	3,000
5	火焰魔杖（法师）	4,500
6	灭火魔杖	1,500
7	冰霜魔杖（法师）	6,000
8	照明魔杖	2,000
9	幻术魔杖（法师）	3,000
10	闪电魔杖（法师）	4,000
11	魔法侦测魔杖	2,500
12	魔法飞弹魔杖	4,000
13	金属及矿物侦测魔杖	1,500
14	抵消魔杖	3,500
15	麻痹魔杖（法师）	3,500
16	变形魔杖（法师）	3,500
17	定位密门及陷阱魔杖	5,000
18	体型变化魔杖	3,000
19	惊异魔杖	6,000
20	由 DM 选择	—

**表格 95：魔法奇物：书籍，圣契，指南，卷册**

掷 D20	物品	经验价值
1 - 3	博卡布祝福书（法师）	4,500
4	崇善之书（祭司）	8,000
5	无尽法咒之书	9,000
6	秽暗之书（祭司）	8,000
7	受益无穷的咒法圣契（法师）	8,000
8	不可言喻的天谴圣契（法师）	8,000
9	银色的魔法圣契（法师）	8,000
10	健康体魄指南	5,000
11	受益无穷的锻炼指南	5,000
12	魔像指南（祭司，法师）	3,000
13	强大的武器技艺指南（勇士）	8,000
14	灵巧行动指南	5,000
15	悄然窃物指南（游荡者）	8,000
16	清澈思维卷册	8,000
17	领导统御卷册	7,500
18	通情达理卷册	8,000
19	空虚心灵魔典	—
20	由 DM 选择	—

**表格 96：魔法奇物：珠宝，首饰，护身符（D6）**

**子表 A（1 - 3）**

掷 D20	物品	经验价值
1	无处可躲护符	—
2	保命护符	5,000
3	位面护符	6,000

4	回避侦测护符	4,000
5	抗击亡灵护符	200 *
6	力场珠	200 每个
7	护盾别针	1,000
8	光明宝石	2,000
9	洞察宝石	3,000
10	真知宝石	2,000
11	争斗宝石	—
12	完美无瑕珠宝	—
13	超感勋章	2,000
14	思维投射勋章	—
15	适应项链	1,000
16 - 17	爆弹项链	100 **
18	念珠项链（祭司）	500 ***
19	锁喉项链	—
20	由 DM 选择	—
<b>子表 B（4-6）</b>		
掷 D20	物品	经验价值
1	能量珍珠	200 *
2	海妖珍珠	900
3	灵知珍珠	500
4	腐臭护符	—
5	保健护符	1,000
6	辟毒护符	1,500
7	伤口闭合护符	1,000
8	虔信经匣（祭司）	1,000
9	长寿经匣（祭司）	3,000
10	畸异关注经匣（祭司）	—
11	死亡圣甲虫	—
12	激敌圣甲虫	1,000
13	疯狂圣甲虫	1,500
14	防护圣甲虫	2,500
15	对魔像圣甲虫	****
16	纯善神符（祭司）	3,500
17	湮灭法球神符（法师）	100
18	极恶神符（祭司）	3,500
19	萨基神符	1,000
20	由 DM 选择	—
* 每等级。 ** 每个伤害骰。 *** 每颗特殊宝珠。 **** 见物品描述。		

<b>表格 97：魔法奇物：斗篷与长袍</b>		
掷 D20	物品	经验价值
1	节肢斗篷	3,000
2	移位斗篷	3,000
3—4	精灵斗篷	1,000
5	剧毒斗篷	—
6—8	防护斗篷	1,000 *
9	蝙蝠斗篷	1,500
10	蝠鲞斗篷	2,000
11	大法师之袍（法师）	6,000

12	融入环境法袍	3,500
13	百眼法袍（法师）	4,500
14	衰弱长袍（法师）	—
15	虹光法袍（祭司，法师）	2,700
16	星之法袍（法师）	4,000
17—18	杂货法袍（法师）	1,500
19	害虫长袍（法师）	—
20	由 DM 选择	—
* 每+1。		

表格 98：魔法奇物：靴子，护腕，手套		
掷 D20	物品	经验价值
1	跳舞靴	—
2	精灵靴	1,000
3	漂浮靴	2,000
4	速度之靴	2,500
5	大步弹跳靴	2,500
6	北地之靴	1,500
7	异迹之靴	1,500
8	飞翼靴	2,000
9	箭术护腕（勇士）	1,000
10	摆动护腕	1,000
11 - 12	防御护腕	500 *
13	无防御护腕	—
14	敏捷手套	1,000
15	笨拙手套	—
16	食人魔之力手套（祭司，游荡者，勇士）	1,000
17	游泳与攀爬手套（祭司，游荡者，勇士）	1,000
18	辟矢夺箭手套	1,500
19	蛛行便鞋	1,000
20	由 DM 选择	—
* 防御等级低于 10 的每点。		

表格 99：魔法奇物：腰带，帽子，头盔		
掷 D20	物品	经验价值
1 - 3	矮人腰带	3,500
4	变性腰带（祭司，游荡者，勇士）	—
5 - 6	巨人之力腰带（祭司，游荡者，勇士）	2,000
7 - 9	多袋腰带	1,000
10	易容帽	1,000
11	愚蠢帽	—
12	光辉头盔	2,500
13 - 14	通晓语言及阅读魔法头盔	1,000
15	颠倒阵营头盔	—
16	心灵感应头盔	3,000
17	传送头盔	2,500
18 - 19	潜水头盔	1,000
20	由 DM 选择	—

表格 100：魔法奇物：袋，瓶，包，容器		
掷 D20	物品	经验价

		值
1	炼金术之壶	3,000
2	魔豆袋	1,000
3	吞噬袋	—
4-7	次元袋	5,000
8	点金为石袋	—
9	魔术袋	2,500
10	百千药剂烧杯	1,500
11	巴克纳的无尽钱包	*
12	无尽水瓶	1,000
13	火神怪囚瓶	9,000
14	无尽烟壶	500
15	诅咒瓶	—
16	休华德便利袋	3,000
17	铁瓶	—
18	便携式次元洞	5,000
19	方便袋	1,500
20	由 DM 选择	—
* 见物品描述。		

表格 101: 魔法奇物: 蜡烛, 粉尘, 油膏, 熏香与石头		
掷 D20	物品	经验价值
1	祈神蜡烛 (祭司)	1,000
2	显影之尘	1,000
3	消失之尘	2,000
4	干燥之尘	1,000
5	幻影之尘	1,000
6	匿踪之尘	500
7	咳嗽与喷嚏之粉	—
8	冥想熏香 (祭司)	500
9	迷幻熏香 (祭司)	—
10	伊恩石	300 *
11	卡夫统油膏	500
12	诺惹的奇妙颜料	500 *
13	贤者之石	1,000
14	烟雾粉 **	—
15	至尊胶	1,000
16	土元素控制石	1,500
17	幸运石	3,000
18	重负石	—
19	万溶剂	1,000
20	由 DM 选择	—
* 每块石头或每罐颜料。		
** 这种道具是可自行决定是否应该出现, 且不应该在没有火绳枪的战役中出现。		

表格 102: 魔法奇物: 日常用品与工具		
掷 D20	物品	经验价值
1	火元素火盆 (法师)	4,000
2	睡眠烟雾火盆 (法师)	—
3	揍人扫帚	—
4	飞行扫帚	2,000
5	飞行地毯	7,500



6	泰坦鹤嘴锄（勇士）	3,500
7	泰坦木槌（勇士）	4,000
8	囚禁生命之镜（法师）	2,500
9	心灵力量之镜	5,000
10	死敌之镜	—
11	莫林的汤勺	750
12 - 13	攀爬之绳	1,000
14	扼喉之绳	—
15	纠缠之绳	1,500
16	窒息地毯	—
17	迎宾地毯（法师）	6,500
18	强力的切割锯（勇士）	2,000
19	巨大的挖掘铲（勇士）	1,000
20	由 DM 选择	—

表格 103：魔法奇物：乐器		
掷 D20	物品	经验价值
1	中断钟琴	2,000
2	开启钟琴	3,500
3	饥饿钟琴	—
4	耳聋鼓	—
5	恐慌之鼓	6,500
6	迷惑竖琴	5,000
7	不谐竖琴	—
8	音爆号角	1,000
9	泡沫号角	—
10	崩塌号角	1,500
11	迷雾号角	400
12	善恶号角	750
13	梭螺海人号角（祭司，勇士）	2,000
14	英灵号角	1,000 *
15	土木七弦琴	5,000
16	颤栗之笛	400
17	痛苦之笛	—
18	仿声之笛	1,000
19	唤鼠之笛	2,000
20	由 DM 选择	—
* 仅限于使用的角色是合适的职业时。		

表格 104：魔法奇物：怪诞物品（D6）		
子表 A（1 - 3）		
掷 D20	物品	经验价值
1	夸力许装置	8,000
2 - 3	折叠船	10,000
4	水元素之杯（法师）	4,000
5	溺死之杯（法师）	—
6	风元素香炉（法师）	4,000
7	召唤敌对风元素香炉（法师）	—
8 - 9	水晶球（法师）	1,000
10	催眠水晶球（法师）	—
11	力场立方	3,000
12 - 13	抗冻立方	2,000
14	异界之门立方	5,000

15	迪恩的折叠要塞	7,000
16	幻象牌组	1,500
17	万象牌组	—
18	魅惑镜片（法师）	4,000
19	显微镜片	2,000
20	由 DM 选择	—
<b>子表 B（4 - 6）</b>		
掷 D20	物品	经验价值
1	石化镜片	—
2	鹰眼镜片	3,500
3 - 4	异能塑像	100 *
5	漂浮马蹄铁	1,500
6 - 7	加速马蹄铁	2,000
8	比拉罗的铁索	750
9	侦查透镜	250
10	夸尔的羽符	1,000
11 - 12	艾罗娜的箭袋	1,500
13	微缩包袱布	1,500
14	湮灭法球	4,000
15	石马	2,000
16	诸界井洞	6,000
17 - 18	风扇	500
19	飞翔之翼	750
20	由 DM 选择	—
* 塑像的每个生命骰。		

## 护甲与盾牌

按照表格 105 来掷骰以确定发现的魔法物品的护甲类型，然后按照表格 106 来掷骰以确定其魔法调整值。如果发现了一件特殊护甲，则掷骰并参照表格 107 以得到其护甲类型。

<b>表格 105：护甲类型</b>	
掷 D20	护甲
1	带甲
2	镶片甲
3-5	链甲
6	野战板甲
7	全身板甲
8	皮甲
9-12	板甲
13	锁环甲
14	鳞甲
15-17	盾牌
18	板条甲
19	镶嵌皮甲
20	特殊

<b>表格 106：防御等级调整</b>		
掷 D20	AC 调整	经验价值
1-2	-1	—
3-10	+1	500
11-14	+2	1,000
15-17	+3	1,500

18-19	+4	2,000
20	+5	3,000

表格 107: 特殊护甲		
掷 D20	护甲类型	经验价值
1 - 2	指挥护甲	1,000
3 - 4	融合护甲	500
5 - 6	吸矢护甲	— *
7 - 8	狂暴护甲	— *
9 - 10	精灵链甲	1,000
11 - 12	以太化板甲	5,000
13 - 14	恐惧板甲	4,000
15 - 16	易伤板甲	—
17 - 18	+1 大型盾牌, +4 对抗投射物	400
19 - 20	- 1 吸矢盾牌	—
* 无论该物品提供多少额外的 AC 防护值都不会获得任何经验价值。		

## 魔法武器

按照表格 108 来掷骰以确定发现的魔法武器类型。然后按照表格 109 来掷骰, 以确定武器的加号 (或减号)。如果掷骰的结果是特殊, 则按照表格 110 来掷骰以确定找到的确切武器。括号内的数字范围是找到的物品数量。

表格 108: 武器类型 (D6)	
子表 A (1-2)	
掷 D20	武器
1	箭矢 (4d6)
2	箭矢 (3d6)
3	箭矢 (2d6)
4-5	斧
6	战斧
7	弩矢 (2d10)
8	弩矢 (2d6)
9	弹丸 (3d4)
10-12	匕首
13	飞镖 (3d4)
14	连枷
15	标枪 (1d2)
16	小刀
17	骑枪
18-19	硬头锤
20	特殊 (按照表格 110 来掷骰)
子表 (3-6)	
掷 D20	武器
1	军用镐
2	晨星锤
3	长柄武器
4-5	弯刀
6-8	矛
9-17	剑
18	三叉戟
19	战锤
20	特殊 (按照表格 110 来掷骰)

表格 109：攻击检定调整				
掷 D20	剑的调整	经验价值	其他武器的调整	经验价值
1-2	-1	—	-1	—
3-10	+1	400	+1	500
11-14	+2	800	+1	500
15-17	+3	1,400	+2	1,000
18-19	+4	2,000	+2	1,000
20	+5	3,000	+3	2,000

表格 110：特殊武器（D10）		
子表 A（1-3）		
掷 D20	物品	经验价值
1	导向箭	2,500
2	杀戮箭	250
3	飞斧+2	750
4	猛掷飞斧	*
5-6	弓+1	500
7	精准弩+3	2,000
8	远程弩	1,500
9	急速弩	1,500
10-11	匕首+1，对抗微型或小型的生物+2	300
12-13	匕首+2，对抗大于人型的生物+3	300
14	及远匕首+2	300
15	投掷匕首	*
16	毒液匕首	350
17	回返飞镖	450
18	战锤+3，矮人投掷者	1,500
19	雷霆之锤	2,500
20	由 DM 选择	—
* 详见物品描述。		
子表 B（4-6）		
掷 D20	物品	经验价值
1	角刃	*
2	闪电标枪	250
3	穿刺标枪	250
4-5	带扣小刀	150
6-7	瓦解硬头锤	2,000
8	诱捕网	1,000
9	水下诱捕网	1,000
10-11	魔法铁头棍	500
12	急速弯刀	*
13-14	+2 追踪投索	700
15	反噬矛	—
16	鱼类命令三叉戟	500
17	屈从三叉戟	1,500
18	示警三叉戟	1,000
19	迷乱三叉戟	—
20	由 DM 选择	—
* 详见物品描述。		
子表 C（7-9）		
掷 D20	剑	经验价值
1	太阳之刃	3,000

2 - 7	剑+1, +2 对抗魔法使用者与召唤生物	600
8 - 10	剑+1, +3 对抗兽化人与变形者	700
11 - 12	剑+1, +3 对抗再生生物	800
13	剑+1, +4 对抗爬行类	800
14 - 15	诅咒剑+1	—
16	剑+1, 焰舌	900
17	剑+1, 吉兆刃	1,000
18	剑+2, 巨龙杀手	900
19	剑+2, 巨人杀手	900
20	由 DM 选择	—
<b>子表 D (10)</b>		
<b>掷 D20</b>	<b>剑</b>	<b>经验价值</b>
1	剑+2, 九命窃夺者	1,600
2 - 3	剑+3, 霜烙	1,600
4	剑, +4 防御者	3,000
5	剑, +5 防御者	3,600
6	剑, +5 神圣复仇者	4,000
7 - 8	诅咒剑-2	—
9	舞空剑	4,400
10	窃命剑	5,000
11	锐锋剑	7,000
12	位面剑	2,000
13	创伤剑	4,400
14 - 16	咒狂剑	—
17 - 18	迅捷短剑 (+2)	1,000
19	斩首剑	10,000
20	由 DM 选择	—

## 附录 3：魔法物品详述

### 药剂

药剂通常都被发现于陶瓷、水晶、玻璃或者金属的烧瓶或药剂瓶之中（但你可以改变这一点，如果你想要这么做）。烧瓶或者其他的容器通常都装有足以供应一个人的液体，且需要一整服药剂才能达到下列各药剂所描述的效果。

打开并饮用一份药剂的先攻调整值为 1, 但直到额外的 1d4+1 的先攻调整值过后，药剂才会生效。药剂只会在此后才会开始显现完整的魔法效果。魔法油膏需要被倒在身上并充分涂抹；这会导致速率延迟 1d4+1。

药剂可以被巫师以相对较低的代价来调和。然而，他们必须拥有一份所需药剂的样品来获得正确的配方。此外，药剂的组合成分往往是罕见或得来不易的。除了玩家的新配方之外，关于药剂的各方面都被明确地记录在法术研究规则里。

### 辨识药剂

作为一个普遍适用的规则，药剂的容器不应具有识别标志，因此玩家角色必须从每个容器中取样来确定其中液体的性质。无论如何，即使是一次浅尝，也应该足以在某种程度上识别出一瓶药剂。引用包含有益和有害的不同种类的药剂会导致辨识上的困难。此外，当被制造于不同的实验室时，相同类型的药剂可能在气味、味道和外观上都会有所不同。

### 混合药剂



有魔力的混合物与化合物所组成的药剂并不总是兼容。每当要混合两种药剂或在一种药剂正生效时服用另一种药剂时，就要检测药剂的兼容性。

拥有固定持续时间的药剂需要 1 个回合来使其相容。如果你在饮用了一瓶有固定持续时间的药剂的 1 个回合内饮用了另一瓶药剂，请查阅表格 111。混合药剂的确切效果无法被计算出来，因为不同的配方、制备方法、成分质量都取决于各种各样巫师。因此建议使用表格 111，但下列为例外：

- 1、**错谬**药剂可以与任何东西相混合。
- 2、**寻宝**药剂总是会产生致命的毒素。

秘密地为药剂的兼容性掷 1d100，不到必要时请不要给出线索。混合特定药剂的效果可以在你选择下预先设定为一个剧情工具。

表格 111：药剂的兼容性	
掷 D100	结果
01	爆炸。如果两种或两种以上的药剂被同时吞服，那么就会造成 6d10 点内部伤害。任何在 5 英尺半径内的人受到 1d10 点伤害。如果药剂在外面被混合（比方说在一个烧杯中），半径 10 英尺内的所有人都会遭受 4d6 点伤害，无豁免检定。
02-03	其后果为致命的毒药 *。饮用者会死亡。如果是在外面混合则会生成一团直径 10 英尺的毒气云雾。所有在云雾内的人都必须成功通过对抗毒素的豁免检定，否则死亡。
04-08	轻度中毒引起反胃并分别失去 1 点力量和敏捷，无豁免检定。一种药剂会被抵消，而另一种的效用和持续时间会减半（随机决定哪一种药剂被抹消）。
09-15	药剂无法被混合。两种药剂被完全摧毁——互相抵消。
16-25	药剂无法被混合。一种药剂被抵消，但另一种保持正常（随机选择）。
26-35	药剂无法被混合。两种药剂的效果都只有正常功效的一半。
36-90	药剂可以被混合 ** 并正常起效，除非它们的效果是自相矛盾的（例如，缩小和成长，只会简单地相互抵消）。
91-99	结果为兼容。一种药剂（随机选择）获得 150% 的正常功效。DM 可以规定被延长的只是所增强药剂的持续时间。
100	发现。混合的药剂创造出了一种特殊的效果——只会有一种药剂的功效，但它对饮用者产生永久性的效果（注意，它可能会产生一些有害的副作用，由 DM 自由决定）。
* 当与另一种药剂混合时，一瓶 <b>寻宝</b> 药剂总是会生成一份致命的毒药。	
** <b>错谬</b> 药剂可以与其他所有的药剂相混合。	

## 药剂的持续时间

除非另有说明，一瓶药剂的效果会持续整整 4 个回合再加上额外的 d4 个回合（4+d4）。

## 药剂清单

**操控动物（Animal Control）**：这种药剂能使饮用者理解并操控某类动物的情感——猫、狗、马，等等。操控动物的数量取决于其体型：5d4 只巨型鼠体型的动物；3d4 只人类体型的动物；或者 1d4 只重量约为 1/2 吨或更重的动物。可操控的动物类型取决于特定的药剂，如掷骰（d20）结果所示：

掷 D20	动物种类
1-4	哺乳动物/有袋目哺乳动物
5-8	鸟类
9-12	爬行动物/两栖动物
13-15	鱼类
16-17	哺乳动物/有袋目哺乳动物/鸟类
18-19	爬行动物/两栖动物/鱼类

20	以上所有
----	------

**锐耳 (Clairaudience)：**这种药剂使得饮用它的生物能像同名的3级法师法术般聆听。然而，此药剂可以用来聆听30码内的区域，即使该区域是未知的。其效果持续2个回合。

**鹰眼 (Clairvoyance)：**这种药剂能使人如同3级法师法术的鹰眼术般观测。它与法术的不同之处在于可以观测到远达30码的未知区域。其效果持续1个回合。

**攀爬 (Climbing)：**喝下这瓶药剂能使人像盗贼般在垂直的平面处上下攀爬。攀爬药剂的效果持续1回合外加5d4轮。

滑脱和坠落的基础几率为1%。在攀爬的中点进行一百分比率的检定——01则意味着角色坠落。角色每负重100磅就会增加1%的滑脱几率。如果攀登者穿戴了护甲，则会增加下列的坠落几率：

护甲	坠落几率
镶嵌皮甲	1%
锁环甲	2%
鳞甲	4%
链甲	7%
带甲或板条甲	8%
板甲	10%
野战板甲	10%
全身板甲	12%
任意类型的魔法护甲	1%

**错觉 (Delusion)：**这种药剂会影响角色的头脑，使得他相信该液体是某些其他的药剂（比如说，治疗药剂就是一个不错的选择——对于饮用者来说伤害是“被复原”了，而且只有死亡或冒险之后的休憩才会揭示这是该药剂让饮用者相信其有所助益的）。如果有好几个人尝试了这瓶药剂，他们有90%的可能会认可这是相同的药剂（或是DM宣布或暗示的无论什么类型）。

**缩小 (Diminution)：**饮用这瓶药剂的人（以及他所携带和穿戴的一切）的体型会缩小——缩小到正常体型的5%。饮用药剂的百分比决定了角色缩小的程度：例如，假设饮用了40%的瓶中物，这个人便会缩小到正常体型的60%。该药剂的效果持续6回合另加1d4+1回合。

**操控龙类 (Dragon Control)：**实际上，这瓶药剂能让饮用者对60码内的一条特定的龙施展一个魅惑怪物法术。这条龙可以进行一次对抗法术的豁免检定，但要承受-2的惩罚。控制会持续5至20(5d4)轮。存在着各种各样的龙的药剂，如下所示：

掷 D20	龙的种类
1-2	操控白龙
3-4	操控黑龙
5-7	操控绿龙
8-9	操控蓝龙
10	操控红龙
11-12	操控黄铜龙
13-14	操控赤铜龙
15	操控青铜龙
16	操控银龙
17	操控金龙
18-19	操控邪恶的龙 *
20	操控善良的龙 **
* 黑，蓝，绿，红以及白。	

\*\* 黄铜，青铜，赤铜，金以及银。

**健康秘药 (Elixir of Health)：**这瓶药剂可以治愈失明、耳聋、疾病、弱智、精神错乱、传染病、寄生虫、中毒和腐烂。它不会治愈伤口或恢复通过任意上述原因而失去的生命值。喝下整瓶药剂将治愈饮用者所遭受的上述所有疾患和痛苦。喝下半瓶将治愈上述的任意一或两个负面状态(由 DM 选择)。

**疯狂秘药 (Elixir of Madness)：**啜饮一口这种秘药就会使饮用者陷入疯狂，如同受到 4 级法师法术 *困惑术* 的影响，直至使用一个 *治疗术*，*复原术*或是 *祈愿术*来移除这种疯狂。一旦任意生物受到了此秘药的影响，其余的药剂便失去了所有的魔法特性，仅仅只是一瓶难闻的液体。

**青春秘药 (Elixir of Youth)：**畅饮这瓶稀有且强力的秘药将会逆转衰老。服用整瓶药剂会立即降低饮用者的年龄 1d4+1 年。采用仅是先小啜一口，而非一饮而尽的方法将会降低该液体的效力，且饮用这效力减弱的液体仅会降低年龄 1d3 年。

**超感 (ESP)：**超感药剂会赋予等同于同名的 2 级法师法术的能力，但其效果会持续 5d8 轮，即 5 到 40 分钟。

**高级治疗 (Extra-Healing)：**此药剂在被全部喝下时能恢复 3d8+3 点因伤害而失去的生命值，或每饮用三分之一就恢复 1d8 点伤害。

**火焰吐息 (Fire Breath)：**此药剂使饮用者在畅饮该液体的一小时内随时可喷出一条火舌。每瓶药剂中包含了足够喝四小口的液体。每口都能使饮用者喷出一道宽 10 英尺，长达 20 英尺的锥形火焰并造成 1d10+2 点伤害 (d10+2)。喝两口具有双倍的范围和伤害。如果一次性饮用整瓶药剂，则锥形宽度为 20 英尺，长达 80 英尺，并能造成 5d10 点伤害。无论如何，通过对抗喷射武器的豁免检定则伤害减半。如果火焰在 1 小时期满前未被喷出，则药剂失效，且火焰会有 10% 的几率在饮用者的体内爆发开来，在他的身上造成双倍伤害且不允许进行豁免检定。

**火焰抗力 (Fire Resistance)：**此药剂赋予饮用它的人魔力以免疫一切形式的普通火焰（如篝火，燃烧的火油，乃至熊熊燃烧的巨大柴堆）伤害。它同样赋予由熔岩，火墙术，火球术，火龙的吐息以及类似强烈的火焰/高温所产生火焰的抵抗力。来自此类火焰的所有伤害每个伤害骰降低-2 点，如果可以进行豁免检定则该掷骰获得+4 的奖励。如果只饮用了半瓶药剂，它将能赋予对普通火焰的免疫以及上文所提及奖励的一半（-1，+2）。药剂将持续 1 回合，或在饮用半瓶的情况下持续 5 轮。

**飞行 (Flying)：**一瓶飞行药剂能使饮用它的人如同 3 级法师法术的飞行术般飞行。

**气化形态 (Gaseous Form)：**喝下这瓶魔法液体的个体，其身体以及任何他所携带或穿戴的东西都会变为气态。气化形态能够以 3/轮的基本速度飘动（一个造风术，甚至是普通的强气流都将会把气化形态以气流的速度吹走）。

气化形态透明且没有实体。它来回摇晃不定且不会受到伤害，只有魔法火焰和闪电能够对其造成正常伤害。一阵旋风会对处于气化形态的生物造成双倍伤害。当处于这种状态时，饮用者能够进入任何没有密封的空间——哪怕是一条小裂缝或是一个小孔，只要能够透气就能让气化形态的生物进入。必须要喝下整瓶药剂才能做到这一点，且该效果持续整个生效期（4+1d4 回合）。

**操控巨人 (Giant Control)：**必须要喝光整瓶的药剂才能感受到它的效果。它会如同一个魅惑怪物法术般影响一或两个巨人。控制将持续 5d6 轮。如果只有一个巨人受到影响，它在对抗法术的豁免检定上得到-4 惩罚；如果有两个受到影响，掷骰结果应得到+2 奖励——你削弱了药剂的效果。操控巨人种类的特定药剂是随机决定的。

掷 D20	巨人种类
1-5	山丘巨人
6-9	石巨人
10-13	霜巨人
14-17	火巨人

18-19	云巨人
20	风暴巨人

**巨人之力 (Giant Strength)：**只有勇士能使用这种药剂。喝下一瓶**巨人之力药剂**的人将获得强大的力量，并在任何手持或投掷武器上得到伤害奖励。它同样可以使人如同下表所列的那样投掷巨石。要注意的是，喝下药剂所得到巨人之力的类型是在同一个表格中随机决定的：

掷 D20	力量等效于	重量限制	伤害奖励	射程	投石基础伤害	弯杆/举门
1-6	山丘巨人	485	+7	80 码	1d6	50%
7-10	石巨人	535	+8	160 码	1d12	60%
11-14	霜巨人	635	+9	100 码	1d8	70%
15-17	火巨人	785	+10	120 码	1d8	80%
18-19	云巨人	935	+11	140 码	1d10	90%
20	风暴巨人	1235	+12	160 码	1d12	95%

**成长 (Growth)：**这种药剂会让使用者的身高和体重增长。衣物和其他所佩戴、携带的装置也会增长到同样大小。每喝下四分之一瓶液体都会使身高增长 6 英尺——换句话说，喝下整瓶药剂会使身高增加 24 英尺。体重的增长会与身高的变化成正比。力量会增长至足以承担尺寸增长后的武器和护甲，但不会为此提供战斗奖励。移动力会增加至一个体型大致相等的巨人的程度。

**治疗 (Healing)：**必须在一轮内喝掉整瓶药剂。如果这样做的话，此药剂能恢复 2d4+2 点因伤害而失去的生命值（见上文的高级治疗药剂）。

**英雄气概 (Heroism)：**它会临时增加饮用者的等级（生命值，战斗能力以及豁免值），如果他的经验等级低于 10 级。

饮用者的等级	被赋予的等级数量	额外的临时生命骰
0	4	4d10
1-3	3	3d10+1
4-6	2	2d10+2
7-9	1	1d10+3

当药剂被一饮而尽时，饮用者在战斗时就如同他被这瓶有魔力的秘药赋予了经验等级那样。受到的伤害首先会从魔法中获得的生命骰和奖励生命值中扣除。此药剂仅能被勇士使用。

**操控人类 (Human Control)：**一瓶控制人类药剂能够使饮用者操控至多 32 个等级或生命骰的人类，类人生物和亚人，如同他施展了一个魅惑人类法术。所有的生物都可以进行对抗法术的豁免检定。生命骰上的任何奖励都向下取整至最低骰（举例来说，1+2=1，2+6=2，诸如此类）。这种药剂会持续 5d6 轮。可操控人类（们）的种类是随机决定的。

掷 D20	操控的人类/类人生物
1-2	矮人
3-4	精灵/半精灵
5-6	侏儒
7-8	半身人
9-10	半兽人
11-16	人类
17-19	类人生物（豺狼人，兽人，地精等）
20	精灵，半精灵和人类

**隐形 (Invisibility)：**此药剂赋予了隐形术的效果，类似于同名的 2 级法师法术。涉及战斗的行动

会导致隐形状态的终止。拥有此药剂者可以喝一口——约等于 1/8 瓶的量——以此获得 1d4+2 回合的隐形。

**无敌 (Invulnerability)：**此药剂会提供对非魔法武器的免疫力。它还能防护来自无魔法特性或少于 4 个生命骰的生物（非角色）的攻击。因此，一个没有魔法武器的 8 级角色无法伤害一个饮用了无敌药剂的人。

此药剂还会提高 2 个等级的防御等级，并在饮用者对抗所有形式的攻击时提供豁免检定+2 的奖励。只有当整瓶药剂被喝掉时，它的效果才能发挥出来，且它会持续 5d4 轮。只有勇士可以使用此药剂。

**漂浮 (Levitation)：**一瓶漂浮药剂可以让使用者与同名 2 级法师法术大致相同的方式漂浮。药剂仅能使本人漂浮，最大重量为 600 磅。使用者可以带着另一个人漂浮，只要他们的总重量在此限制之内！

**长寿 (Longevity)：**长寿药剂使角色的年龄降低 1d12 年，恢复他的青春与活力。药剂必须被全部使用以达到预期效果。它也可以用于反转基于魔法或怪物攻击的老化效果。

每次饮用长寿药剂会有 1% 的累计几率使效果与使用者所希望的那样背道而驰——所有被先前的药剂所移除的年龄将会恢复！

**抗酸油 (Oil of Acid Resistance)：**当这种油膏用于皮肤，布料或任何其他材料上时，它会赋予其免疫酸伤害的能力。油膏会逐渐消失，但很缓慢——每剂都会持续一整天（1440 轮）。受保护的材质每暴露在酸中一次，油膏的持续时间就会减少相当于酸液在裸露的皮肤上造成伤害值那么多的轮数。因此，如果一条黑龙的吐息造成了 64 点酸伤害，被这种油膏保护的人将会失去 1 小时外加 4 分钟的防护（也就是 64 轮——如果成功通过对抗呕吐武器的豁免检定则是 32）。

每瓶油膏都足以保护一个人类体型的生物（及装备）24 小时；或是保护在该极限内的生物与持续时间的组合。

**驱魔油 (Oil of Disenchantment)：**这种油膏能够移除活物身上的所有附魔和魅惑效果，并抑制目标身上的此类效果。如果油膏被抹在一个生物身上，他身上所有的附魔和魅惑效果会立即被移除。如果被涂油的物体具有附魔，魔法将会失效 1d10+20 回合。经过这段时间后，油膏失去效力且该物品会恢复附魔。油膏一旦被使用就不会散发出魔力，并且能够掩盖住任何它所覆盖物品的附魔，因此，只要残留的油膏仍然有效，那么被覆盖的物品就不会显露出任何附魔。

**元素无效油 (Oil of Elemental Invulnerability)：**这种宝贵的物质使得对在主物质位面常见的某类元素力量完全免疫：风暴，火焰，山体滑坡，洪水等。每瓶此类药剂都有 10% 的几率在相应的元素位面中同样生效——这使被保护者在元素之力中行动自如而毫无危险。元素生物的攻击仍然有效，但每个伤害骰有-1 的惩罚。每瓶装满的油膏可以覆盖一个人类体型的生物 8 天或让 8 个人使用 1 天。所防护的元素是随机决定的。

掷 D4	元素
1	气
2	地
3	火
4	水

**以太化油 (Oil of etherealness)：**这种药剂实际上是一种轻油，用来外敷在衣物和裸露的皮肤上，赋予其以太化的效果。饮用者在以太化的状态下可以在任何方向上穿越固体物质——侧面，向上，向下——或到达不同的位面。他无法触碰到非以太化的物品。

油膏在使用 3 轮后生效并持续 4+1d4 回合，除非用弱酸性溶液在其正常的有效期届满前将其清除。它即可以应用于物体也可以应用于生物。每剂都足以涂抹一个普通的人类以及他通常携带的装备（两或三件武器，衣服，护甲，盾牌以及各种装备）。以太化的人是隐形的。

**爆燃油 (Oil of Fiery Burning)：**当这种油暴露在空气中时，它会立刻迸发出火焰，对任何直接接触到此物的生物造成 5d6 点伤害（通过对抗法术的豁免检定则减半）。如果用力投掷，瓶子必定会破碎。落点内 10 英尺的任何生物（最多可达 6 个生物）将受到影响。举例而言，这种油可以被用来毁灭多达 6 个的再生生物（例如巨魔）的躯体。如果瓶子被打开，持有它的生物会立即受到 1d4 点伤害。除非掷一次 2d10，其结果小于或等于角色的敏捷，否则瓶子将无法被及时重新塞上以防止油爆炸，



其效果如上。

**笨拙油 (Oil of Fumbling)：**这种油看似是一种有用的油——抗酸油、滑溜油等——直至使用者在一场战斗中受到压力。在这个时候，他每轮有 50% 的几率会变得笨拙无比，并且会弄丢他手上的任何东西——武器，盾牌，法术成分等。只有用某些溶剂（酒精等）进行一次彻底的沐浴，才能在油膏逐渐挥发前将它清除掉。

**冲击油 (Oil of Impact)：**这种油能够对钝击类的武器和远程武器起到增益效果，无论它是魔法的还是非魔法的。当应用于钝击武器（如一柄木棒，铁锤或硬头锤）时，它将赋予其在攻击检定上+3 的奖励，并赋予其在伤害上+6 的奖励。每份油膏的效果都能持续 1d4+8 轮。每份油膏都可以涂抹在一件武器上。

当应用于钝击类远程武器（如一把飞锤，投石或弹丸）时，它将赋予其在攻击检定上+3 的奖励，并赋予其在伤害上+3 的奖励。效果持续到远程武器被使用一次为止。每份油膏都可以涂抹在 4 至 5 颗投石或 2 件较大的武器上。每瓶冲击油内含 1d3+2 份油膏。

**滑溜油 (Oil of Slipperiness)：**类似于上文描述的以太化油，这种液体是用于外敷的。这种外敷的油膏让使用它的人无法被他人攫抓、擒抱或束缚，又或是被蛇或触手紧勒（要注意的是，使用套索的人依然可以影响到他，但怪物的触手无法缠绕住涂了滑溜油的敌人）。

此外，无论是魔法还是其他方式，诸如蛛网的这些障碍物都将无法影响那些涂过油的人。绳子、手铐、链条这类的束缚物将会自行滑脱。魔法绳索和类似的物品对这种油无效。如果把它倒在地板上或台阶上，站在上面的生物将会有 95% 的几率打滑和摔倒。这种油通常需要 8 小时来逐渐挥发，或者可以用含酒精的溶液将它擦去（甚至是葡萄酒！）。

**防腐油 (Oil of Timelessness)：**当这种油膏被用在任何曾经存活过的事物（皮革，树叶，纸张，木材，死去的肉体）上时，它能使该物质抵抗岁月的流逝。真实时间中每过一年，对物体的影响相当于只过去了一天。涂油的对象在所有豁免检定上获得+1 奖励。油膏永远不会挥发，但可以被魔法清除。一瓶装满的油膏足以覆盖 8 个人类尺寸的物体，或是等效的面积。

**巧舌灵药 (Philter of Glibness)：**这种药剂能使饮用者流利地发言——甚至撒谎——流畅，可信且无法被察觉。法术的检测（如 4 级牧师法术的侦测谎言）将不会给出通常的结果，但有可能会揭露出一些细微的“延伸而来的真相”。

**爱情灵药 (Philter of Love)：**这种药剂会使饮用它的人被他在服用后第一眼看到的生物所魅惑（见魅惑法术）。如果该生物与其种族相同且性别相异，饮用者就可能会真切地迷恋上对方。魅惑效果会在 1d4+4 回合内逐渐消退，但迷恋效果会持续到饮用者被施展一个驱散魔法为止。

**说服灵药 (Philter of Persuasiveness)：**当这种药剂被饮用时，此人变的更有魅力，在反应检定上得到+5 的奖励。饮用者每回合还能对他 30 码内的所有生物进行一次暗示（见 3 级法师法术，暗示术）。

**口吃灵药 (Philter of Stammering and Stuttering)：**当此液体被饮用时，它看似是有益的——例如巧舌灵药或说服灵药。然而，每当要念出一句有意义的话语时（一个法术的言语成分，一张卷轴的文本，与一头怪物的谈判等等），药剂真正的效果方会揭晓——没有任何东西能被正确说出口，且与所有听到这些胡言乱语的生物的反应会受到-5 的惩罚。

**操控植物 (Plant Control)：**一瓶操控植物药剂能够让使用它的人影响植物形态生命的行为。这包括正常的植物，真菌，甚至是霉菌和蔓生怪——在它们的正常能力范围内。饮用者可以使植物根据其极限而保持静止或是沉默，移动，缠绕等。

智力为 5 或更高的植物类怪物可以进行一次对抗法术的豁免检定。在受到上述规定的限制下，占据面积在 20 英尺×20 英尺范围内的植物可以被操控 5d4 轮。如果植物拥有智力，自我毁灭性质的操控是不会成功的（见魅惑植物法术）。操控的距离为 90 码。

**毒素 (Poison)：**毒素药剂就是简单地装在药剂瓶中的高毒性液体。通常情况下，毒素药剂是无味的，且可以是任何颜色的。摄入，通过表皮的伤口吸收，在某些情况下，甚至只是皮肤接触到毒素都会导致死亡。毒素可以是弱的（在豁免检定上获得+4 到+1 奖励），正常的，或者是致命的（在豁免检定

上获得-1 到-4 或是更多惩罚)。某些毒素是如此之毒，以至于一个 *中和毒性* 法术也只能简单地将毒性降低 40%——大概是在对抗毒素的豁免检定上从-4 的惩罚变为+4 的奖励。由 DM 选择所需毒素的毒性，尽管大多数的毒性为“J”（详见表格 51 的毒素强度）。你可能会希望允许角色投掷毒瓶（见战斗的“投炸物”）。

**变形自我 (Polymorph Self)：**这种药剂与同名的 4 级法师法术的效果完全相同。

**虹彩 (Rainbow Hues)：**这种有些像糖浆的药剂必须被存放在金属容器当中。饮用者可以随意变为想要的任何色彩或是任何色彩的组合。任何颜色或颜色的组合都是可行的，只要使用者简单地在他的脑海中保持这个想法足够长的时间来让其生效。如果只饮用少量的药剂，那么每瓶药剂都可以被分为足足 7 服的份量，每服可持续 1 小时。

**加速 (Speed)：**一瓶 *加速药剂* 使饮用者的移动和战斗能力提高 100%。因此，9 的移动力会变为 18，且正常情况下每轮能攻击一次的角色可以每轮攻击两次。然而，这不会减少施法时间。使用 *加速药剂* 会使此人肉体年龄增长一岁。老化是永久性的，但其他的效果只持续 5d4 轮。

**超级英雄气概 (Super-Heroism)：**这种药剂让使用者得到临时增加的等级（见 *英雄气概药剂*），如果他的经验等级低于 13 级。它类似于英雄气概药剂，但其功效更强，且它的效果仅持续 5d6 个战斗轮：

饮用者的等级	被赋予的等级数量	额外的临时生命骰
0	6	5d10
1-3	5	4d10+1
4-6	4	3d10+2
7-9	3	2d10+3
10-12	2	1d10+4

**净水 (Sweet Water)：**这种液体其实并不是用来饮用的药剂（尽管它味道很好）。净水被用来倒入其他液体中，从而将它们转化为纯净的饮用水。它将会中和掉毒素及有害的魔法药剂（无豁免）。每瓶溶液将会把多达 100,000 立方英尺的被污染的水、盐水或碱性的水变成淡水。它将会把多达 1,000 立方英尺的酸液转化为纯净的水。药剂的效果是永久性的，但液体可能会在 5d4 轮后被污染。

**寻宝 (Treasure Findings)：**寻宝药剂可以让饮用者得到某种定位的感觉，以便让他能够指出位置最近的大规模宝藏的方向。此宝藏必须在 240 码之内，且它的份量必须要等同于至少 10,000 枚铜币或 100 枚金币，或是任意组合的金属。  
要注意的是，它仅会定位贵金属（铜，银，琥珀金，金，铂金等）和宝石（当然，还有珠宝）。此药剂不会定位不值钱的金属，也不会定位不含贵金属或宝石的魔法物品。药剂的饮用者可以“感觉”到的是宝藏在那个方向，而不是它的距离。  
除了特殊魔法区或衬铅的墙壁以外，其余的阻碍介质都将无法阻挡这液体赋予给饮用者的能力。药剂的效果持续 5d4 轮（聪明的玩家会尝试三角测量。）

**操控亡灵 (Undead Control)：**这种药剂实际上赋予了饮用者魅惑妖鬼，鬼魂，食尸鬼，幽影，骷髅，幽灵，尸妖，缚灵，吸血鬼，僵尸的能力。这种魅惑能力类似于 1 级法师法术的魅惑人类。它可以影响最高为 16 个生命骰的亡灵，舍去所有附加的生命值记为最低骰数（举例来说，4+1 等同于 4 个生命骰）。只有拥有智力的亡灵才可以进行对抗法术的豁免检定。因为药剂的力量，该豁免检定会受到 -2 的惩罚；效果持续 5d4 轮。通过掷 1d10 并查阅下列表格来确定特定药剂所影响亡灵的种类：

掷 D10	不死生物种类
1	妖鬼
2	鬼魂
3	食尸鬼
4	幽影
5	骷髅

6	幽灵
7	尸妖
8	缚灵
9	吸血鬼
10	僵尸

**腹语 (Ventriloquism)：**使用者可以让自己的声音（或某人的声音或类似的声音）听起来像是从其他什么地方所传出的——来自另一个生物，一座雕像，来自一扇门的后面，一条通道底下等，而非他所在的地方。使用者可以用任何他通晓的语言来发声，或者使用任何他通常能作出的声音。为了侦测这个花招，听者必须在受到-2的惩罚下成功通过一次对抗法术的豁免检定。如果与其他幻术共同施展，DM可能会判定更高的惩罚或不允许对此效果进行单独的豁免检定——与幻术的结合可能会完美无瑕！饮用者可以在药剂的持续期间内使用腹语能力高达六次之多。

**活力 (Vitality)：**这种药剂将恢复使用者的全部活力，无论他有多劳累，多缺乏睡眠，甚至是长达七天都不吃不喝。它将抹消这长达七天的损失，并将在剩下的七天时间内继续生效。此药剂在其生效期间同样能为使用者防护毒药和疾病，且使用者将以每4小时1点的速率恢复失去的生命值。

**水下呼吸 (Water Breathing)：**水下呼吸药剂有75%的可能性会含有2服的份量，25%的几率含有4服的份量。这种药剂可以让饮用它的角色在液体中正常地呼吸其中所包含的氧气。这种能力每饮用1服药剂就能持续整整1小时再加上1d10轮（分钟）的变量。因此，使用了水下呼吸药剂的角色可以在药剂的魔法效果持续期间深入河流、湖泊甚至海洋而不会被溺毙。

## 卷轴

卷轴一般在圆筒——象牙、玉石、皮革、金属、木头制造的管子——里被找到。有些圆筒刻有魔法符文或者PC们要打开容器而必须阅读的文字。这取决于DM。采用这种方法会鼓励玩家选择并使用阅读魔法和通晓语言法术。这也使得它可以用陷阱（徽记术、爆裂符文）和诅咒来保护强力卷轴。

每张卷轴都以自己特有的魔法暗号来书写。要了解找到的是什么类型的卷轴，就必须要用上阅读魔法的能力。当通过阅读卷轴来确定它的内容，就不再需要阅读魔法来引动它的魔力。偶尔会出现某些卷轴上的图像无法被阅读的情况，直到使用了适当的法术（通晓语言）。

阅读一张卷轴来确定其内容不会引动它的魔力，除非它是特殊的触发诅咒。诅咒卷轴可以伪装成任意类型的卷轴出现。除了看上去拥有魔法以外，它不会散发任何的邪恶的或者特殊的灵气。

即使没有阅读魔法，防护卷轴也都可以被任意职业的角色阅读。

如果一张卷轴没有立即阅读来确定其内容，它有5%到30%的几率失效。DM可以自行设定这个几率或掷1d6来确定每张卷轴的失效几率。在检查法术卷轴的时候可以使用以下表格来查找其性质：

骰 D100	卷轴类型
01-70	法师
71-00	祭司

在DM的允许下，祭司类的其他职业也可以有特别的卷轴。除了能够使用所有卷轴的盗贼和吟游诗人以外，只有指定的角色可以使用这种卷轴，如同《玩家手册》中的解释。

## 卷轴法术的法术等级

所有的卷轴法术都是以书写者最为方便易用的形式而书写的。这种法术的施法者等级和特性（范围、持续时间、影响区域等）通常都比施展这个法术所需的等级高出1个级别，另一方面，它从来都不会低于6个经验等级。因此，6级的法师法术需要13级才能书写，而书写7级的法术则需要15级，如此类推。DM可以通过提高书写者的等级来使卷轴的法术更加强大，然而这将影响法术失败的几率。

## 法术失败

如果任何施法者获得的卷轴上的法术比他所能施展的等级要高得多，他仍然可以尝试使用这张卷轴——所使用的卷轴的等级和角色当前等级每差 1 级，就有 5% 的几率失败或承受其他不良的影响。例如，某个 1 级巫师找到了一张有 *祈愿术* 的卷轴。失败的几率是 85%，因为祈愿术是达到 18 级才能施展的 9 级法术： $18-1=17$ ； $17\times 5\%=85\%$ 。一个百分率掷骰为 85 或更低则意味着发生了某些故障，详见于表格 112。在这种情况下，这个法术有 30% 几率会失败而不产生影响，而产生相反或有害影响的几率是 70%。

## 使用卷轴魔法

当一张卷轴被复制到法术书或者通过阅读来释放它的魔力，卷轴上的全部文字将会永远消失。该法术的魔力都被束缚在文字当中，并通过使用来释放它，同时它将会被抹去。因此，从一张有着七个法术的卷轴中阅读一个法术将会使该物品变成只有六个法术的卷轴。不管玩家尝试做什么，每张卷轴上的法术只能使用一次。例外情况应该是非常罕见的，只有当你想到了一个非常特殊的魔法物品时——也许是可以每周阅读一次的卷轴。而这将是非常强力的魔法。

## 施展卷轴的效果

卷轴的先攻调整为其阅读时间。对于卷轴法术，这等同于该法术的施法时间。对于防护卷轴，在卷轴效果的说明中已经给出了阅读时间。

对于使用卷轴的唯一要求是足以阅读的光线和真实的书写内容。如果某张卷轴的阅读被中断，那么卷轴的效果就会消失，而且该法术也会失效和消失。阅读卷轴者无需提供相应的法术材料，并且不会遭受施放此法术所带来的不利影响——法术所需的条件或带来的惩罚都已经被卷轴的创造者所满足或承担了。

## 防护卷轴的效果

如果玩家角色有一张以上的防护卷轴，其效果可以累积的，但持续时间不会。对抗生物的防护卷轴不会创造出真实的、物理意义上的球体。如果使用者把生物逼到无法其继续撤退的地方——举个例子，某个角落——并继续如此直到生物将要进入力场的范围内，该生物不会因此而受到伤害，且防护会视作是自动破坏并消失。防护卷轴不能作为攻击性武器来使用。

## 谁能使用卷轴法术？

使用卷轴法术的能力并不允许祭司使用法师的法术，或让法师使用祭司的法术。同样地，它不能使得非施法者获得使用除防护卷轴以外的能力。任何人都可以使用防护卷轴。圣武士和游侠不能使用祭司卷轴。

那些可以阅读和使用卷轴法术的角色可以这样做而无视其他限制。只要法术是已知的，就没有必要使用 *阅读魔法* 来唤起它的力量。卷轴可以被巫师阅读，哪怕该巫师由于无法学习或由于等级太高而被无法抄录该卷轴的法术（虽然在后者的情况下有法术失败的几率）。

## 法术等级的范围

如果你选择不自行设置，表格 90 中已经给出了卷轴的随机法术等级范围的参数。关于法术等级的确定，可以通过查看 *玩家手册* 的相应法术列表来找到这个特定的法术。

## 诅咒卷轴



有些卷轴带有强大的诅咒,这是被人故意放置的,又或者是因为在卷轴的制作过程中出现了一些差错。诅咒卷轴在它们第一次被阅读时便立即生效。一张诅咒卷轴可以带有 DM 所想有的任何效果,尽管它们中的一些应该立即致命。关于诅咒的建议如下所示:

- 厄运(在攻击和豁免骰上-1)。
- 角色的胡须每分钟变长 1 英寸。
- 角色被传送而离开其他人。
- 随机怪物出现并攻击。
- 角色被变形为一只老鼠。
- 角色被缩小到原本的一半大小。
- 角色变得虚弱,其力量值减半。
- 角色陷入不能被唤醒的深度睡眠。
- 角色产生了一股无法控制的食欲。
- 角色说话必须总是押韵(阻碍施法)。
- 角色深陷于恐惧当中,每当遇到怪物都必须进行士气检定。
- 角色的阵营发生改变。
- 角色受到 2-6 点伤害。
- 角色失忆了。
- 角色感觉他不得不放弃他所有的财物。
- 角色必须进行对抗麻痹或石化的豁免检定。

通常来说,一个诅咒效果可以被 **移除诅咒** 所解除或逆转。在某些情况下(如石化)可能需要使用到其他法术。战胜诅咒对于玩家角色应该是很困难的,但并非是不可能的。

## 地图

虽然没有魔法,但地图是需要 DM 仔细准备和使用的物品,因此它们也被列入魔法物品清单内。地图应该很少被随机地给出——DM 必须事先准备好合适的地图。没有表格可以用来控制地图的性质。所有地图都暗示着埋藏着的伟大宝藏的存在,同时关于需要克服的风险只给出了模糊的主意。有些可能是真的,有些则是假的。由于有很多的可能性,因此 DM 应当使用宝藏地图来作为激动人心的新冒险的跳板。

## 防护卷轴清单

**防护强酸(Protection from Acid):** (阅读时间——6) 为阅读者提供对抗所有种类的强酸的防护,直到承受了最多 20 个生命骰的伤害或者持续生效最多 1d4+8 回合为止,以先发生者为准。

**防护寒冷(Protection from Cold):** (阅读时间——3) 卷轴以使用者为中心向外延伸出一个直径 30 英尺的球形防护区域。区域内的所有生物都免受从非魔法的寒冷乃至绝对零度(-460 度)的影响。对于魔法带来的寒冷,卷轴在豁免检定上赋予+6 奖励,以及只受到 1/4 (1/8,如果通过了豁免)的伤害。卷轴的持续时间为 1d4+4 回合。

**防护龙息(Protection from Dragon Breath):** (阅读时间——可变的) 只有阅读此卷轴的个体能得到防护。这种对于所有形式的龙息的防护持续 2d4+4 轮。

**防护闪电(Protection from Electricity):** (阅读时间——5) 卷轴以阅读者为中心向外延伸出一个直径 20 英尺的球形防护区域。受到防护的生物免疫所有的闪电攻击和相关的影响。该防护持续 3d4 轮。

**防护元素(Protection from Elementals):** (阅读时间——6) 有 5 种这样的卷轴。掷百分骰并参考下表:

D100	卷轴类型
01 - 15	防护气元素(包括气灵侍者,风神怪,隐形潜伏者,以及风行者)



16 - 30	防护土元素（包括索尔石怪）
31 - 45	防护火元素（包括火怪和火蜥蜴）
46 - 60	防护水元素（包括梭螺鱼人和水元素先知）
61 - 100	防护所有元素

该魔法会从该类元素和与其同一个（或几个）位面的元素生物的侵袭下保护阅读者和所有位于他 10 英尺内的生物。针对特定种类的元素的卷轴提供的防护最多可以影响 24 个生命骰的元素生物，如果是对抗所有元素的卷轴，则最多只能影响 16 个生命骰的元素生物。防护持续 5d8 轮。如果某个或者某些元素的生命骰数超过了卷轴所能对抗的上限，那么它/它们（对于一个群体来说，能发动攻击的仅有超过上限的那部分）便能够从防护范围之外或者是突入到防护之中发起攻击。

**防护火焰（Protection from Fire）：**（阅读时间——8）卷轴以阅读者为中心向外延伸出一个直径 30 英尺的球形防护区域。所有在这个区域内的生物都能够承受住火焰，以及最炎热的、甚至是魔法和元素地区带来的热量。防护持续 1d4+4 回合。

**防护气体（Protection from Gas）：**（阅读时间——3）卷轴以阅读者为中心向外延伸出一个直径 10 英尺的球形防护区域。区域内所有生物免疫任何气体的影响——包括毒气，气态的喷吐武器，产生气体的法术（如臭云术和杀戮之云）和所有与之类似的有毒烟雾。该防护持续 1d4+4 轮。

**防护兽化人（Protection from Lycanthropes）：**（阅读时间——4）这种卷轴有七种常见的类型。DM 可以从下面的表格选择一种或者投一个百分骰来随机决定：

D100	卷轴种类
01 - 05	防护熊人
06 - 10	防护野猪人
11 - 20	防护鼠人
21 - 25	防护虎人
26 - 40	防护狼人
41 - 98	防护所有兽化人
99 - 100	防护变形者

卷轴以阅读者为中心向外延伸出一个 10 英尺半径的魔法防护力场并跟随阅读者移动。每张卷轴可以抵抗合计 49 个生命骰的兽化人，除非额外生命值达到+2 或更高否则舍去不计。以上所述的防护在其他方面都类似于防护元素。这种源于变形法术的防护可以对抗能够从人形转化成原本形态的怪物（除了神祇和类神生物）：例如，冒名者，某些龙，德鲁伊，人豺和兽化人。此魔法持续 5d6 轮。

**防护魔法（Protection from Magic）<sup>24</sup>：**（阅读时间——8）此卷轴在阅读者身边唤起一个强大而无形的 5 英尺半径的球体反魔场。没有任何形式的魔法可以进入或离开它，但物理性的东西不会被球体所限制。与其他防护一样，球体反魔场将会跟随唤起者而移动。该防护持续 5d6 轮。

**防护石化（Protection from Petrification）：**（阅读时间——5）卷轴以阅读者为中心向外延伸出一个 10 英尺半径的防护力场并跟随阅读者移动。在防护力场内的每个人都绝对免疫于所有能够化肉为石的魔法或其他形式的攻击。该防护持续 5d4 轮。

**防护植物（Protection from Plants）：**（阅读时间——1 轮）直径 10 英尺的防护球以阅读者为中心向外延伸。植物的所有形态（包括真菌、软泥、霉菌等）都无法穿过球。如果防护球朝着植物能够移动的方向移动，植物会被推开。如果植物是静止不动的（一条根深蒂固的灌木，矮树丛或乔木等），正常情况下球便不能穿过或经过，除非使用者具有足够的力量和重量可以将植物连根拔起。该防护持

<sup>24</sup> 根据《龙杂志》第 228 期中 Skip Williams 的解释，这个防护卷轴的实际效果和原理与法师法术的反魔场基本相同，但影响范围和持续时间有所不同。

续 1d4+4 力场。

**防护毒素 (Protection from Poison)：**（阅读时间——3）只有阅读者能享受到此卷轴所提供的防护。无论是什么形式的毒药——食入，接触，呼吸等——都无法影响到受保护的个体，在阅读者体内的所有毒素也都会被永久中和。该防护持续 1d10+2 轮。

**防护占据 (Protection from Possession)：**（阅读时间——1 轮）此卷轴会产生一个半径 10 英尺的魔法力场，以阅读者为中心向外延伸并跟随他移动。在此防护的范围内的所有生物都免受由如魔魂壶的魔法攻击或者以占据或精神控制为目的攻击影响。如果位于魔法力场内，即使是死尸也会受到保护。这些卷轴当中的 90%所提供的防护能够持续 10d6 轮；剩下的 10%也有着足以持续 10d6 回合的能量，但法术的效果是固定不动的。

**防护亡灵 (Protection from Undead)：**（阅读时间——4）当此卷轴被阅读时，一个半径 5 英尺的防护力场将以使用者为中心向外延伸并随之而移动。它可以保护区域内的每个生物免受亡灵（妖鬼、鬼魂、食尸鬼、阴魂、骷髅、幽灵、尸妖、缚灵、吸血鬼、僵尸等）的所有物理攻击影响，但不包括魔法攻击或者其他的攻击形式。如果某个生物离开了保护区域，它就会受到物理攻击。此防护可以抵抗 35 个生命骰/等级的亡灵；超过生命骰/等级上限的部分的亡灵可以通过防护力场。它的效果持续 10d8 轮。部分相同性质的防护卷轴所提供的防护只针对于某些类型的亡灵（一种或更多）而不是所有的亡灵，这取决于 DM（详见“操控亡灵药剂”的掷骰表）。

**防护水体 (Protection from Water)：**（阅读时间——6）此防护生成一个直径 10 英尺的球体，以阅读者为中心向外延伸。水的所有形态——液体、固体、和雾、冰、雹、雪、霰、蒸汽，等等——都无法穿透防护球体。如果这些防护突然在水的某种形式之上，它们之间也不会发生接触；因此，他们不会在冰上滑，沉入水中等。该防护持续 1d4+4 回合。

## 戒指

通常而言，所有的魔法戒指都会散逸出魔力，但是要侦测出魔法戒指的神秘功能则几乎是不可能的。此外，所有的魔法戒指看起来都差不多，因此要确定某个指定的戒指的魔法能力是非常困难的。戒指必须被戴上并为了发现它的功能而尝试做各种各样的事情。没有戒指会散发出善良或邪恶。角色在同一时间内可以佩戴两个魔法戒指。如果戴上更多的戒指则都无法生效。不能在同一只手上佩戴一枚以上的戒指。第二枚戒指必须佩戴在另一只手上，否则两者都无法生效。戒指必须佩戴在手指上。在将戒指当作脚趾环或耳环等使用的时候，魔法戒指的能力不会生效。戒指功能的类法术能力如同 12 级的魔法，除非该能力需要更高的等级。在必须是更高等级的情况下，戒指功能的魔法最低等级为使用该法术所需的等级。只要没有被明确地禁止使用，所有的人类和亚人/类人生物都可以佩戴并使用魔法戒指。你可能会允许让“怪物”的手指佩戴戒指，并使其可以真正地从中受益。例如，巨魔可以佩戴上再生戒指并获得其除再生能力之外的好处。

**动物之友戒指 (Ring of Animal Friendship)：**当中立态度而且有着动物智力的任何动物接近戒指佩戴者 10 英尺范围内，该生物必需进行对抗法术的豁免检定。如果成功则它们将迅速远离戒指的佩戴者。如果豁免检定失败则动物将会变得温顺并跟随着佩戴者的身边。该戒指的施法者等级为 6 级，因此多达 12 个生命骰的动物会受到此戒指的影响。

如果佩戴者消耗一次戒指的充能，动物会感觉到和佩戴者的友谊，并致力于守卫和保护佩戴者。动物之友戒指被发现时通常有 27 发充能，而且无法再填充能量。德鲁伊佩戴这枚戒指时可以影响两倍生命骰的动物（24 而非 12），而游侠能影响生命骰 18 的动物。

**闪现戒指 (Ring of Blinking)：**当戒指的佩戴者说出适当的命令语时，该物品会被激活，而他则会受到如同闪现术的影响。该效果持续 6 轮。戒指会在效果结束后停止运作 6 个回合（1 小时）来为其填充能量。戒指的命令语通常会刻在戒指上的某个地方。只要说出这个词就会激活戒指，即使这个命令语是被佩戴者以外的人所说出的——只要在 10 英尺内说出命令语，该戒指就会运作。

**变色龙戒指 (Ring of Chameleon Power)：**当戒指的佩戴者有这样的想法时，他就能魔法般地融入周围的环境。在树叶上，靠在墙上或诸如此类的情况下，它会提供 90%的透明度。

如果佩戴者的 60 英尺内存在着一群智力 4 或更高的生物，戒指会使佩戴者看上去似乎是这些生物中的其中一员，但每个回合的这种联系都会附带 5% 的被该生物侦测到佩戴者真身的几率。因此，这种联系从未持续超过 20 回合而佩戴者还未被侦测到——因为结束的时候的该侦测几率已经上升到 100% 了。智力 16 或更高的生物能利用他们的智力来为他们提高基础侦测几率。例如，智力 16 的生物在第一个回合的时候将具有基础侦测几率  $(16+5\%)=21\%$ ，而在第二回合结束时则会上升至 26% 等等。智力 3 或更低的生物会本能地自动侦测到佩戴者，只要它们位于佩戴者的 10 英尺半径范围内。

**笨拙戒指 (Ring of Clumsiness)：**这个被诅咒的戒指通常散发着另一种有益的灵气，以掩饰其有害的本质。这种次要能力可能是：

掷 D100	次要能力
01-10	行动自如
11-20	羽落
21-35	隐形
36-50	跳跃
51-60	游泳
61-80	温暖
81-100	水上行走

这种次要能力会正常运作，但当佩戴者处于压力下——例如战斗，潜行，进行细致的活动等——的时候会受到笨拙的影响。敏捷会降至正常的一半，向下取整。潜行和精确动作的成功率也会降低一半，向下取整。如果佩戴者正在施展某个需要材料和姿势成份的法术，则需要成功通过的对抗法术的豁免检定才能成功施法；否则法术会被搞砸并失败。

要取下笨拙戒指，只能通过成功施展的驱散魔法（对抗 12 级的魔法）。这会摧毁戒指的主要和次要能力。

**乖张戒指 (Ring of Contrariness)：**这个魔法戒指的诅咒会使佩戴者无法同意任何想法，声明或行动。只要戴上这枚戒指，就只有移除诅咒法术才能将其从佩戴者的手指上取下。由于诅咒的影响，佩戴者会抵制施展这种法术的任何尝试。乖张戒指会附带以下的额外魔法特性：

掷 D100	次要能力
01-20	飞行
21-40	隐形
41-60	漂浮
61-70	电爪术（每轮 1 次）
71-80	法术反转
81-00	力量（18/00）

注意，乖张的效果永远不能从戒指上消去。佩戴者会以自己和戒指的力量把它保留在自己的手指上。戒指的佩戴者绝不会伤害自己，例如，当其他的角色建议他以攻为守时，或说他不应该打自己的头的时候，佩戴者都会同意——可能会打建议者的头——因为在这种情况下，这个结果显然是相反的。如果乖张戒指会反转法术，那么对佩戴者施展的移除诅咒必须累计为等于或大于 100%。

**妄想戒指 (Ring of Delusion)：**妄想戒指的力量会迷惑佩戴者，让他以为这是自己所想的那种魔法戒指。佩戴者会完全相信戒指确实拥有其他戒指的魔法能力，并且会不自觉地用他自己的能力（包括其他魔法物品的能力）来产生与妄想戒指的特性相符的结果。由 DM 来决定这种自我妄想是如何成立的，同时观察者也会观察到这种影响。妄想戒指随时都可以取下。

**风神怪召唤戒指 (Ring of Djinni Summoning)：**在奇幻传说里许多传说的戒指当中，最为出众的就是“神怪”戒指，因为它能够作为将某些风神怪从风元素位面中召唤出来的特殊的“门”。只要你摩擦戒指，该召唤就会被送达，而风神怪则会在下一轮出现。风神怪会忠实地为戒指的佩戴者服务，但如果服从于该戒指的风神怪被杀死，戒指就会失去魔力，变得毫无价值。风神怪能力的详细资料可查

阅怪物图鉴。

**元素命令戒指 (Ring of Elemental Command)**：这四种元素命令戒指是非常强大的。虽然看起来似乎只不过是枚普通的戒指，但每个戒指都拥有特定的其他力量，以及下面的共同特性：

1、对应的元素生物无法攻击戒指的佩戴者，甚至连接近到 5 英尺内到做不到。如果佩戴者愿意，他可以主动放弃这个保护效果，并与之相对地试图魅惑元素（适用于受到-2 惩罚的对抗死亡的豁免检定）。如果魅惑失败，绝对的防护也会就此失去，且不可以尝试进行第二次魅惑，但下面给出对该元素的次要能力会正常起效。

2、除了普通的元素之外的相应位面的生物在攻击佩戴者时攻击检定承受-1 的惩罚。佩戴者在面对相应位面生物的攻击时，受到的伤害减少每伤害骰 1 点，如果该攻击需要进行豁免检定的话，该豁免检定获得+2 奖励。佩戴者在攻击这些生物时，其攻击检定获得+4 奖励（或者令元素生物的豁免检定受到-4 的惩罚），同时佩戴者造成的伤害+6（总伤害，而不是每个伤害骰），与任何其他适用的奖励和惩罚调整。佩戴者使用的武器可以直接攻击元素生物而无论其是否魔法武器。

3、佩戴者能够与戒指所对应位面的生物进行交流。若阵营相似，则这些元素位面生物会认出佩戴者的戒指并抱有尊敬的态度进行交流。若阵营相反，则这些生物会在佩戴者强大时表示畏惧，在佩戴者弱小时表露出憎恶和杀意。

4、元素命令戒指的持有者会受到如下的豁免检定惩罚：

风 对抗火时-2  
土 对抗石化时-2  
火 对抗水和冰时-2  
水 对抗闪电/电流时-2

5、可以在任何指定的时间使用元素命令戒指的其中一种力量。

除了上面所述的所有力量，戒指还会赋予人物以下能力：

风  
造风术（每轮一次）  
飞行术  
力场墙（每天一次）  
操纵风相（每周一次）  
隐形术

除非满足某些条件，否则风元素命令戒指会如同隐形戒指般运作（戒指受到祝福，杀死一个风元素，或由 DM 决定的激活其全部潜力的任何条件）。

土  
石言术（每天一次）  
穿墙术（每天两次）  
石化术（每天一次）  
解除石化（每周两次）  
地动术（每周一次）  
羽落术

除非满足某些条件，否则土元素命令戒指会如同羽落戒指般运作。

火  
燃烧之手（每回合一次）  
烟火术（每天两次）  
火墙术（每天一次）  
焰击术（每周两次）



## 火焰抗力

除非满足某些条件，否则火元素命令戒指会如同火焰抗力戒指般运作。

### 水

#### 净水术

造水术（每天一次）

水中呼吸（5 英尺半径）

冰墙术（每天一次）

化水为气

降低水位（每周两次）

水体分离（每周两次）

水上行走

除非满足某些条件，否则水元素命令戒指会如同水上行走戒指般运作。

这些戒指的施法者等级为 12 级，如果需要更高的等级，则为施展等效法术所需的最低等级。额外力量的先攻调整为+5。

**羽落戒指（Ring of Feather Falling）：**当佩戴者跌落 5 英尺或以上的高度时，这枚戒指会自动激活羽落术的效果来保护佩戴者（详见于玩家手册的羽落术）。

**火焰抗力戒指（Ring of Fire Resistance）：**这枚戒指的佩戴者会免疫正常火焰——火把，燃油，篝火等——的影响。非常大的火焰和熔岩，地狱犬的吐息或火墙术将会只造成每轮 10 点伤害，如果佩戴者刚好位于这种大火的范围内。

如红龙的吐息，多头炎蛇的吐息，火球术，焰击术，烈焰风暴等异常高温的火焰，则会在进行豁免检定时获得+4 奖励，且每个伤害骰的结果减少 2 点，但每个伤害骰的结果都不会被减少到 1 以下。作为经验法则，被视为异常高温的火焰是指初次造成的伤害上限可以达到 24 点的那些火焰，而那些异常高温的火焰则为初次造成的伤害上限可以达到 25 或以上的那些火焰。

**行动自如戒指（Ring of Free Action）：**这枚戒指可以令佩戴者自由地战斗和移动，即使被蛛网术或缓慢术的攻击所控制，或甚至身处水中。那些法术根本不会产生任何影响。而在水下时，生物能够以正常（地面的）速度移动，并且哪怕是使用挥砍武器（例如斧和剑）或钝击武器（例如连枷、锤和硬头鎚）也能造成全额伤害——只要该武器是被握在手里而不是被投掷出去。然而，在水下呼吸需要其他恰当的魔法。

**人类影响戒指（Ring of Human Influence）：**这枚戒指拥有着让佩戴者在面对人类与类人生物时魅力视作 18 的能力。佩戴者可以对任何人类和类人生物使用暗示术（适用于豁免检定）。佩戴者还可以如同使用法师的魅惑人类法术般去魅惑等级或生命骰高达 21 的人类和类人生物（适用于豁免检定）。魅力戒指的后两种能力都是可以使用的，但每天仅限一次。暗示术和魅惑的先攻受到-3 的惩罚。

**隐形戒指（Ring of Invisibility）：**隐形戒指的佩戴者可以随意立即隐形。除了有 10% 的戒指会使佩戴者陷入绝对的沉默之外，这种隐形的状态和法师的隐形术完全一样。如果这类戒指的佩戴者想要说话，那么他必须取下戒指才能这么做。

**跳跃戒指（Ring of Jumping）：**这枚戒指的佩戴者能够前跃 30 英尺，或者向后或向上跳跃 10 英尺，每跨过 10 英尺距离，就会产生最高点离地约 2 英尺的弧线（参考法师的第一级法术，跳跃术）。佩戴者必须谨慎地使用戒指的力量，因为它每天只能够使用四次。

**哺乳类控制戒指（Ring of Mammal Control）：**这枚戒指能让佩戴者完全控制智力为 4 或更低的哺乳动物（动物或智力不全的哺乳动物）。多达 30 个生命骰的哺乳类动物可以被控制。佩戴者对生物的控制力是如此强大，他甚至能命令它们去自杀，但需要清晰而完整地命令（注意：戒指不会影响半鸟半哺乳类动物的组合，人类，半人类以及怪物，如翼狮，舍度，蝎尾狮等）。如果 DM 无法肯定戒指



佩戴者是否能够控制某种生物，可以先假定它是不受戒指控制的。

**心灵护盾戒指 (Ring of Mind Shielding)：**这种戒指通常是由大量的黄金所精雕细琢而成的。佩戴者完全免疫于 *超感*、*侦测谎言* 以及 *知晓阵营*。

**防护戒指 (Ring of Protection)：***防护戒指* 可以在所有形式的攻击中改善佩戴者的防御等级值与豁免检定。+1 的戒指会改善 1 点 AC（也就是说，从 10 改善至 9）并在豁免检定上提供 +1 的奖励。防护戒指的魔法能力和其它所有防护的魔法物品累计，除了以下情况：

- 1、如果佩戴者穿上了魔法防具，防护戒指就不能再改善防御等级，但豁免检定的奖励会仍然生效。
  - 2、同一个人佩戴了多个防护戒指，或同一个地方有多个被佩戴的防护戒指，这样的情况下防护效果并不会累计——只有最强的防护戒指会生效，因此一对 +2 防护戒指只会提供 +2 的防护。
- 如果需要确定防护戒指的奖励，请使用下表：

掷 D100	防护等级
01-70	+1
71-82	+2
83	5 英尺半径的 +2 防护
84-90	+3
91	5 英尺半径的 +3 防护
92-97	AC+4，豁免检定 +2
98-00	AC+6，豁免检定 +1

5 英尺半径的奖励会伸延到该范围内的所有生物，但仅适用于其豁免检定（也就是说，只有戒指的佩戴者能够获得防御等级的改善）。

**攻城锤戒指 (Ring of the Ram)：**这枚华丽的戒指可以由任何硬金属材质打造而成的，通常是银合金或铁。戒指上雕刻着一只公羊的头（或公山羊的头）作为其图案。任何人试图对戒指使用 *侦测魔法* 的时候都会发现上面的塑能系灵气。

佩戴者可借助戒指而产生出攻城槌般的力量，其显现出来的是模糊可辨的酷似公羊或山羊头的形状。如果消耗 1 发充能去打击一个目标即造成 1d6 的伤害，如果消耗 2 发充能则上升为 2d6，如果消耗 3 发充能（最大值）则伤害升至 3d6。该戒指在用于敲击墙壁或梯子上的对手，或者拆掉悬崖时是相当有用的。因为该打击的冲击力是相当巨大的，以至于受害者需要进行对抗法术的豁免检定来避免被撞倒。这种力量的距离是 30 英尺。受到打击的目标的豁免检定需要根据下面的表格来进行调整：

目标的体型比人小	-1
体型比人大	+2
力量低于 12	-1
力量为 18-20	+3
力量超过 20	+6
4 或更多条腿	+4
超过 1,000 磅重	+2
消耗 2 发充能	-1
消耗 3 发充能	-2

DM 可以根据情况而定进行调整。例如，当火巨人在狭窄的悬崖上受到攻击时，它不应该因力量和体重而获得任何好处，除非他知道自己即将被戒指的力量所击中。在这种情况下，常识将有助于判断。除了它的攻击模式，攻城锤戒指还能够如同力量为 18/00 的人那样破门。如果消耗 2 发充能则视为力量 19，如果消耗 3 发充能，则视为力量 20。被魔法所 *封住* 或 *锁住* 的门户能够以这种方式打开。

*攻城锤戒指* 造成的建筑伤害等同于真正的攻城锤，如果消耗了 2 发或 3 发充能即造成的伤害变为两倍

或三倍。如果消耗了 3 发充能，则被攻城锤般力量所击中的魔法物品必须进行对抗 *碾压* 的豁免检定；在通过豁免检定的情况下，该力量将无法影响到魔法物品。戒指被发现的时候通常会有 6 至 10 发充能。法师组合使用 *附魔物品* 和 *毕格比的紧握之拳* 可以对其填充能量。

**再生戒指 (Ring of Regeneration)：**标准的 *再生戒指* 在每回合都会为佩戴者恢复 1 点伤害（并在恢复完毕时修复失去的肢体或器官）。它会把佩戴者从死亡中带回来（如果死亡是由毒素引起的，则佩戴者在复活后对毒素的豁免检定必须成功，否则佩戴者将因毒药无法排出体外而再次死亡）。只有利用火焰，强酸或类似的手段来破坏掉所有的活体组织才能阻止再生。当然，戒指必须被戴起来，将其取下会立刻停止再生。

吸血再生戒指是一种罕见的再生戒指。当佩戴者在近战中（近战，非远程，非法术）对敌人造成伤害时，佩戴者会立刻恢复相当于该伤害值一半的生命值（往下取整）。它并不会导致再生或恢复生命，肢体或器官。例如，如果某个角色戴上戒指并造成了 10 点伤害，其当前生命值总量将恢复 5 点。被攻击的生物则会失去 10 点生命值。

掷 d100 来确定被发现的是哪种戒指：

掷 D100	次要能力
01-90	<i>再生戒指</i>
91-00	<i>吸血再生戒指</i>

佩戴者的生命值在任何情况下都无法高于其上限。

**电爪戒指 (Ring of Shocking Grasp)：**在仔细检查的时候，这枚看似普通的戒指只是散发出微弱而难以辨认的魔法灵气，但它其实包含着一个能对敌人造成伤害的强大附魔。如果佩戴者用佩戴着电爪戒指的手去接触并攻击敌人的话，成功的攻击检定将使敌人受到 1d8+6 点的伤害。

无论每次使用的间隔多久，戒指都会在第三次放电之后停止运作 1 回合。在实际运作的时候，这个戒指会在佩戴者的手掌上喷出环状的电流。

**流星戒指 (Ring of Shooting Stars)：**这枚戒指有两种运作模式——夜间或地下——这两种运作模式都必须处于相对黑暗的环境。在处于开阔的夜空之下时，流星戒指将拥有以下特性：

*舞光术*（每小时 1 次）  
*光亮术*，如同名法术般生效（每晚 2 次），距离为 120 英尺  
*闪电球*，如下文所述（每晚一次）  
*流星*（特殊）

佩戴者可以选择发出 1d4 个 *闪电球*。这些炽热的球体如同 *舞光术*，佩戴者能够用类似的方法来控制它们（方法见 *舞光术* 说明）。这些闪电球的距离 120 英尺，持续时间为 4 轮。同时它们每轮都可以移动 120 英尺。每个球体的直径约 3 英尺，任何接触到球体或位于其 5 英尺范围内的生物都会吸收电流（成功通过对抗法术的豁免检定则伤害减半——视作球体所接触的是空气的间隙）。电流的伤害值为：

4 个闪电球      每个 2d4 点伤害  
3 个闪电球      每个 2d6 点伤害  
2 个闪电球      每个 5d4 点伤害  
1 个闪电球      4d12 点伤害

可以一次发出一个闪电球，也可以一下子发出全部闪电球，这个过程需要一轮且必须处于夜间。

*流星* 就像是 *流星爆* 那样的带有火焰轨迹的灼热投射物。每周都能够用戒指发出三颗 *流星*，既可以同时发出，也可以每次发出一颗流星。流星的冲击会造成 12 点伤害并爆发（如同 *火球术*），在直径 10 英尺的范围内造成 24 点伤害。

被击中的生物会受到流星冲击及爆发的全额伤害。爆发半径范围内的生物必须通过对抗法术的豁免检定，成功则伤害减半（即 12 点伤害，否则他们也会同样受到 24 点伤害）。流星的距离为 70 英尺，除非击中了某个物体或生物，否则它会在抵达尽头时爆炸。流星遵循直线而飞行。在路径中的生物必须成功通过对抗法术豁免检定，否则将会被击中。该豁免检定在戒指佩戴者的 20 英尺范围内会受到 -3 的惩罚，而在 21 至 40 英尺内则是受到 -1 的惩罚，距离为 40 英尺外时不受惩罚。

在夜间的室内或地下时，*流星戒指*拥有以下的特性：

*妖火术*（每天两次）如同法术

*火花雨*（每天一次）

*火花雨*会从戒指放出紫色的灼热火花，其影响区域为半径 20 英尺、弧长 10 英尺的扇形面积。此范围内未穿着金属护甲且未持用金属武器会生物受到 2d8 点伤害；而那些穿着金属护甲或持用金属武器的人则会受到 4d4 点伤害。

除非另有说明，否则范围、持续时间以及功能效果为施展该法术的最低施法者等级。施法时间为 5。

**储法戒指 (Ring of Spell Storing)：**储法戒指存有 1d4+1 个法术，佩戴者可以使用这些法术，如同他的施法者等级为施展被储存法术所需的最低等级。存在戒指中的法术等级是通过与法术卷轴相同的方法决定的（详见于“卷轴”）。每个法术的等级以掷 1d6（祭司）或 1d8（法师）来决定。掷出的数字为法术等级，具体如下：

祭司：1d6，如果掷出 6，则掷 1d4 以代替。

法师：1d8，如果掷出 8，则掷 1d6 以代替。

戒指在任何等级内所提供的法术类型同样是随机决定的。

戒指会以共感的方式来告诉佩戴者所有被储存的法术名字。只要确定了法术的职业，等级和类型，戒指的特定就会固定不变。只能让拥有恰当经验等级和职业的角色来恢复那些被施展的储存在戒指中的法术（也就是说，存有 6 级魔法的法术戒指需要 12 级的法师来恢复）。被储存法术的施法时间为 5。

**法术反转戒指 (Ring of Spell Turning)：**这枚戒指扭曲了正常的三维，致使许多对佩戴者施展的法术被反弹回施法者。有时候法术的全部效果都会反弹回施法者身上；有时候只是反弹了部分的效果。有些法术免疫于*法术反转戒指*的效果：

- 1、影响某个区域法术，因为它们并非直接对戒指的佩戴者施展，所以不会被戒指反转。
- 2、通过触摸来传递的法术。
- 3、包含在装置内（权杖，法杖，魔杖，戒指以及其他物品）的法术，如果没有施法就不会触发反转。

卷轴的法术不被视作装置内的法术。

当某个法术被施展在佩戴着*法术反转戒指*的个人时，佩戴者掷 1d10 并将结果乘以 10。这个数字显示该法术会以多少比例反弹到施法者身上。

一旦法术被反转，就必须确定其效果。如果法术通常允许进行豁免检定，则原本的目标（佩戴戒指者）在豁免检定上获得刚才掷 1d10 的数字作为奖励。施法者也会同样获得奖励，但获得奖励的值为 10 减去该数字。例如，一个魅惑人类法术施展在佩戴了*法术反转戒指*的角色施展。该角色掷出了 7，因此反转的效果为 70%。戒指的佩戴者在豁免检定上获得 +7 奖励；施法者有 +3 奖励。

通常无法进行豁免检定的法术在被反弹了 20%至 80%之后也能进行豁免检定。豁免的调整值如上面所述。无需进行种族、魔法物品或任何其他条件（包括现有的法术）的调整值计算。角色调整后掷骰结果必须为 20 或以上才能通过豁免。如果豁免成功，则该法术的效果无效。例如，一个幻术师对佩戴了*法术反转戒指*的战士施展*迷宫术*。该法术通常不允许进行豁免检定，但戒指反转了 70%的效果。因此，该战士可以进行豁免检定且有 +7 的奖励。幻术师也必须进行豁免检定，但只获得 +3 的奖励。战士掷出 15，通过了豁免（15+7=22）；而幻术师掷出 16，虽然很接近但还是失败了（16+3=19）。该

幻术师反而被自己的**迷宫术**所困。

一旦法术被反转，其效果在两个目标之间按比例分配。如果法术会造成伤害，那么就在确定伤害值之后后根据已确定的百分比进行估算，通过四舍五入来取得最接近的整数。如果某个法术造成了 23 点伤害，而它的 30%被反转，原本的目标将受到 16 点伤害，而施法者则会受到 7 点伤害。持续时间也是以类似的方式计算。在上述情况下，法术在一个角色身上的持续时间为原本正常时间的 30%，而另一个则是 70%。永久性效果的法术会在两个角色身上保持不变。

有些法术能够影响一定数量的等级。当其中一个目标是戒指佩戴者时，法术必须能够影响到佩戴者和施法者的等级总和。如果该条件得到满足，则适用以上过程。

如果施法者和目标都佩戴了**法术反转戒指**，它们将引起共振，并发生下列结果之一：

01-70	法术消耗且不产生效果
71-80	法术以完整生效的方式生效
81-97	两枚戒指永远失去魔力
98-00	双方都通过裂缝进入了正能量位面

戒指的佩戴者必须被施展一个法术才能取下**法术反转戒指**。

**维生戒指 (Ring of Sustenance)**：这个神奇的戒指能为佩戴者提供足以维持生命的营养，即使他或她可能连续几天不吃不喝也没有问题。戒指还会颐养身心。因此，它的佩戴者每天只需要睡眠两个小时就可以获得睡眠八个小时的好处。

戒指必须被佩戴整整一周才能运作。如果它被取下，佩戴者会立即失去这些好处，并且必须再佩戴一周来使其与自身调谐。在任何时间的连续七天运作之后，**维生戒指**将会停止功能一周以补充能量。

**游泳戒指 (Ring of Swimming)**：游泳戒指将会给予佩戴者以 21 的基本速度游泳的能力（这里假设佩戴者穿着适合游泳的服装）。该戒指还能使佩戴者从最多 50 英尺的高处跳水而不受伤，但是每 10 英尺的跳水高度都需要 1½英尺深的水域。佩戴者可以在水下停留长达四轮无需呼吸空气。在水面连续游泳 4 个小时之后需要休息 1 小时（浮在水上）。戒指所提供的漂浮能力可以在非台风状态下运作。

**心灵遥控戒指 (Ring of Telekinesis)**：这枚戒指能够让佩戴者以法师 5 级法术心灵遥控那样的方式去操纵物体。戒指可移动的重量有所不同。可以通过掷 d100 来发现戒指的力量：

01-25	最多 25 磅
26-50	最多 50 磅
51-89	最多 100 磅
90-99	最多 200 磅
00	最多 400 磅

**诚实戒指 (Ring of Truth)**：毫无疑问，佩戴**诚实戒指**的人可谓是喜忧参半。佩戴者可以发现任何被告知自己的谎言，但他自己也不能说出任何形式的谎言。如果佩戴者试图撒谎，他会发现自己说的是千真万确的事实，而不是谎言。另一方面，佩戴者能够辨别谎言——实际上，戒指的力量会导致说谎者的声音发出假声。如果戒指佩戴者遇到屏蔽侦测谎言的魔法（例如**遮蔽谎言**法术或**巧言药剂**），那么他便不能将其识破。然而，戒指佩戴者会发现自己无法听到对方的声音而无论他是不是正在听。当然，这也间接地揭露了谎言。

**温暖戒指 (Ring of Warmth)**：该戒指为佩戴者的身体提供了热量，即使他在极端寒冷的地方赤身裸体都不会冷死。它还可以每回合恢复 1 点由寒冷造成的伤害。戒指会在对抗以寒冷为主的攻击中提供 +2 的豁免检定奖励，且每个伤害骰造成的伤害-1。

**水上行走戒指 (Ring of Water Walking)**：这枚戒指让佩戴者在任何液体的表面上行走而不下沉——包括泥浆，流沙，油，活水，甚至雪。水上行走戒指能支撑的最大重量为 1200 磅。正在行走的戒



指佩戴者的脚实际上并没有接触表面（但在行走在较为硬化的泥沼或雪地上时，行走者每有 100 磅重就会留下约 1½ 英寸深的椭圆形凹陷）。佩戴者在移动时使用他的基础速度力。

**虚弱戒指 (Ring of Weakness)：**这个被诅咒的戒指会使佩戴者每回合降低 1 点力量和 1 点体质，直到这两项属性都下降为 3。这种伤害是不明显的，直到他进行一些体力劳动（例如战斗或举重）才会注意到自己的虚弱状态。戒指还可以让佩戴者随意隐形（以力量和体质损失速度加倍作为代价）。当受影响的属性下降到 3 时，这个效果无法使用。

因戒指而失去的点数会根据 1 比 1 的休息时间来恢复，每回合都会恢复每个属性各 1 点，且在一整天的休息后完全恢复。如果想取下戒指，那么首先要施展一个 *移除诅咒* 法术，然后再施展 *驱散魔法*。戒指的效果有 5% 的几率会逆转，变成 *狂暴之力戒指 (Ring of Berserk Strength)*。它会以每回合 1 点属性的速度增加力量和体质，每项属性上限均为 18（如果佩戴者是战士，投 d100 决定力量强度）。然而，当这两个属性到达 18 的时候，佩戴者将会立即攻击他所看见的任何对手而无论情况如何。当失去戒指时，狂暴之力也会随之而失去（需要施展解除诅咒），但体质的点数会保留下来。

**众愿戒指 (Ring of Wishes, Multiple)：**这枚戒指内含 2d4 个 *祈愿术*。对于任何祈愿，DM 均应该谨慎地处理。如果玩家的请求过于贪婪，则需要他们以清晰的措辞解释其意愿，或者将其本意扭曲，或者干脆说他们的要求已经超出了该魔法的能力。无论如何，这个愿望都将会被消耗，不管该愿望是否批准，也不管祈愿者的解释能否说服 DM。即使是祈愿术也无法撤消类似神般存在的命令，除非它是由另一个这样的存在所施展的。

**三愿戒指 (Ring of Wishes, Three)：**这个戒指内含 3 个 *祈愿术*，而不是一个可变数。它和众愿戒指的运作方式相同，但三愿戒指有 25%（01-25）的几率只包含着 *有限祈愿术*。

**巫术戒指 (Ring of Wizardry)：**这枚戒指可以让法师每天准备某一个或多个法术等级中的法术数量加倍。只有法师可以受益于巫术戒指。即使是那些拥有施法能力的其他职业也不能使用，甚至无法理解这个戒指的作用。使用下面的表格来确定给出的戒指的特性：

01-50	加倍 1 级法术
51-75	加倍 2 级法术
76-82	加倍 3 级法术
83-88	加倍 1 级和 2 级法术
89-92	加倍 4 级法术
93-95	加倍 5 级法术
96-99	加倍 1 级和 3 级法术
100	加倍 4 级和 5 级法术

**X 射线视觉戒指 (Ring of X-Ray Vision)：**这枚戒指为它的主人带来看穿正常视力所无法穿透的固体物质的能力。这种视觉的距离为 20 英尺，在旁观者的眼中，他只是在正常的光照下看东西。X 射线视觉可以穿透 20 英尺的布，木材或类似的动物或植物材质，并可穿透 10 英尺的石头或某些金属（某些金属不能被透视）：

被扫描的物质	每轮的透视厚度	厚度上限
动物材质	4'	20'
植物材质	2½'	20'
石头	1'	10'
钢、铁等	1"	10"
铅、金、白金	无	无

它每轮都可以扫描 100 平方英尺的面积。因此，戒指佩戴者可以在一轮内扫描某个地区的 10 英尺宽和高的石头。又或者可以扫描某个区域内的 5 英尺宽 20 英尺高的石头。

秘密隔间、抽屉、凹槽和门有 90% 的可能会被 X 射线视觉扫描出来。但是，即使戒指可以让佩戴者



扫描密门，陷阱，隐藏物品和类似物等，他在这种能力的使用上也遭到了限制，因为佩戴者使用这戒指每超过六轮便会失去 1 点体质。如果在一小时内使用了 3 轮，佩戴者将失去 2 点体质，如果使用四轮则失去 3 点体质，如此类推。

因此而损失的体质值是以每休息 1 天 2 点的速度而恢复的。如果体质下降至 2，佩戴者便会由于精疲力竭而必须马上休息。此时他无法行动，甚至不能行走，直到他的体质值恢复到 3 或更高为止。

## 权杖

权杖长约三英尺，拇指粗细。发现它们的地方通常是箱子或类似的储物处。制作权杖的材料可以是金属、木头、象牙或骨头。权杖的外貌可以非常平整，也可以存在装饰、雕刻或弯曲的杖体。

除非对某个特定权杖有专门的解释，否则权杖往往通过充能来发挥作用。每当权杖被人使用，都会被花费掉 1 发或者更多的充能。在角色们发现权杖时，除非通过调查或者法术，否则他们不会自动知道它还有多少发充能。

有些时候，如果权杖的充能还没有被完全用光，可以按照设定魔法物品时给出的规则来填充能量。如果权杖的充能都已被耗尽，则它会失去所有的魔法特性且也不能再填充能量。

权杖在被创造出来的时候往往拥有 41 到 50 (1d10+40) 发充能。但权杖的充能几乎不会超过这个数值，甚至有可能发现充能远少于此——比如一根从以前使用过它的敌人手中抢夺而来的权杖。

## 命令语（可选规则）

当持用者说出特定的命令语时，权杖就被正常地激活。这个短语就像是释放出物品当中力量的触发器。因为对权杖的控制取决于命令语的了解，所以权杖的持用者都会小心翼翼地保护这些命令语。健忘的法师可能会将命令语蚀刻在魔法物品之上，或者记录在纸上并保存在口袋里，但这是极少发生的情况。大部分时候，角色都要通过预言系法术或者贤者的帮助来得知启动某根权杖的正确命令。

**吸收权杖 (Rod of Absorption)：**这种权杖就像一枚磁铁般吸收任何性质（比如祭司或者法师）的法术。它会使吸取的法术失去效果，并将法术中蕴含的能力储存起来，直到持用者在自行施放法术时释放出储存的能量。被吸收的法术必须要针对于持有权杖的角色。在权杖吸收一个法术的能量的瞬间，权杖的持用者就能得知这个法术的等级。

被吸收和使用的法术等级的总量应该被记录下来。例如，一根权杖吸收了 1 个 6 级法术和 1 个 3 级法术，共计拥有 9 个法术等级。其持用者可以使用吸取的能量，以 1 为施法时间来施展出任何他已经记忆的法术，而且不会失去对该法术的记忆。唯一的限制是，权杖所储存的法术等级总量必须等于或高于持用者所想要施展法术的等级。继续上面的例子：那个权杖持用者最多能施展出 1 个 9 级法术，或者 1 个 6 级法术或 1 个 3 级法术等。

吸收权杖不能被填充能量。它在吸收共计 50 个法术等级之后就只能释放它储存的能量。权杖的持用者在握住权杖的时候会知道权杖的吸收已经达到了极限。使用掉充能意味着它已经吸收了最多 50 个法术等级中的一部分，也意味着它吸收的法术等级已经有一部分被用掉了。

这里有一个更详细的例子：一名祭司使用一根吸收权杖吸收了某个巫师向他施放的人类定身术。这根权杖现在吸收了 3 个法术等级，且还能再吸收 47 个法术等级。这名祭司可以使用权杖中储存的能量来施放任何他已经记忆的 1 级、2 级或者 3 级法术，而他还不会因此而失去对这个法术的记忆。假设这名祭司也施放了一个人类定身术。而这个法术对他来说只有 2 个法术等级，所以这根权杖中还剩余一个法术等级的能量，它还能再吸收多于 47 个的法术等级的能量，并且永久地失去了 2 发充能。

**警觉权杖 (Rod of Alertness)：**这根魔法权杖与 +1 步兵硬头锤之间没有什么区别。在它硬头锤般的顶端有八个凸缘。当被突袭时，它能为持用者的检定提供 +1 奖励，且它的持用者在战斗时的先攻检定中获得 -1 奖励。如果它被持用者牢牢握住，持用者可以侦测阵营、邪恶、善良、幻象、隐形、谎言或者魔法。使用这些侦测能力不会减少这根权杖的充能。

如果警觉权杖被插在地面上且其持用者希望它起效，这根权杖能够“意识到”半径 120 英尺半径内所有打算伤害其持用者的生物。然后，权杖顶端的每个凸缘都会朝向一个主要方向（东、东南、南等）施展一个距离为 60 英尺的光亮术。同时，权杖会向 20 英尺以内的所有对持用者友善的生物施展**祈祷术**。之后，权杖会立刻对这些友善的生物发出精神警报，警示他们 120 英尺内的不友善生物的潜在危害。

最后，这根权杖还能被用来模拟施展**活化物品**，这需要使用到持用者所指定的、被放置在以权杖为中心的约六英尺半径的圆圈上的任意十六个物体。这些选定的物体可以是十六根灌木，十六根处理过外形的树枝或随便别的什么东西。

这根权杖的每个防护功能都要花费 1 发充能。活化物品也需要花费 1 发充能。所以，如果一次性使用出这根权杖的所有防护功能，那么总共会花费掉 2 发充能。

只要权杖中至少还存有 1 发充能，它就可以被十六级以上的祭司填充能量。

**迷诱权杖 (Rod of Beguiling)：**这根权杖使它的持用者能够像周围发出一种能够使任何有智力的生物（拥有至少 1 点智力）产生同胞之情的情感和精神波。这个权杖会使距离它 20 英尺以内的所有生物都把其持用者当作同伴、朋友或顾问（无豁免检定）。

被迷惑的生物会爱并尊敬权杖的持用者。只要双方有交流的可能性且来自权杖持用者的命令不会使被迷惑的生物遭到无谓的伤痛或毁灭，也不会他们违反自己的天性或者阵营，那么就他们会聆听他的话，信任他并遵从他的命令。权杖的每发充能都将持续 1 个回合。它可以被填充能量。

**抹消权杖 (Rod of Cancellation)：**这根可怕的权杖是一切的祸根，与之接触便会使物品被吸取其所有的魔法特性，除非成功通过对抗抹消的豁免检定。通过在近战中的通常攻击检定来进行接触。

豁免检定	道具
20	药剂
19	卷轴
17	戒指
14	权杖
13	法杖
15	魔杖
12	其他魔法物品
3	神器或圣物
11 (8)	护甲或盾牌（若达到+5）
9 (7)	剑（圣剑）
10	其他武器 *
* 一些小物品（比如被放在某个容器中的魔法箭矢或弩矢）将会同时被吸取。	

为了得知吸取可否成功，目标物品必须掷 d20 来进行豁免检定。如果掷骰结果等于或高于上面表格中列出的数字，目标物品就不会被影响。如果掷骰结果低于上述数字，则该物品就会被吸取。在吸取过物品之后，这根权杖会变得脆弱易折且无法被再次使用。被吸取的物品是无法复原的，即使是**祈愿术**也不可以将其复原。

**连枷权杖 (Rod of Flailing)：**这把魔法武器在被施以**侦测魔法**时会散逸出微弱的转化系的魔力。这根权杖会在持用者的命令下变成一根双头连枷。在近距离或是在持用者处于骑乘的情况下，它会变成小巧的骑兵武器（基础伤害为 1d4+1）；否则会变成步兵的武器（伤害为 1d6+1/2d4，对应中小体型/大体型）

在两种形态下，这把武器在攻击和伤害检定上都有着+3 的奖励。它的双端都可以被用来攻击，因此可以用它来进行两次攻击，在进行两次攻击时，它的目标可以是单独的一个敌人或者相邻站立的两个

不大于人类体型的敌人。

如果持用者花费掉 1 发充能，他的防御等级和豁免检定会在 1 回合内获得+4 的奖励。权杖无需处于武器形态则可以使用这种保护效果。将它变为武器（或由武器变回权杖）无需花费充能。

**高贵权力之杖（Rod of Lordly Might）：**这根权杖拥有着类法术能力，但它也可以被作为多种类型的魔法武器来使用。此外，它还有好几种更普通的功能。高贵权力之杖由金属制成，比起其它权杖要更粗些，它的末端有着球形的凸起，球形表面还有着多样的钉饰。它重 10 磅，需要至少 16 点力量才能正确地使用（持用者的力量每比 16 低 1 点就会在攻击检定上承受-1 的惩罚）。

权杖的类法术能力是：

- 麻痹之触，如果持用者如此命令；
- 使所有目视它的敌人感到恐惧（最远距离为 6 英尺），如果持用者渴望如此；
- 从接触到的敌人上吸取 2d4 点生命并提供给持用者，直至达到持用者通常的最大生命值；

每项功能都要花费权杖的 1 发充能。这些功能的目标需要进行对抗法术的豁免检定，只有吸取生命值这项功能例外——它需要在近战中的成功命中。

权杖作为武器的用法无需花费充能。这些用法分别为：

- +2 硬头锤；
- 在按下 1 号按钮时变成+1 的火焰剑。从权杖末端的球中弹出锋刃，而这个球则作为剑柄。这把武器的总长度会缩短为 3 英尺；
- 在按下 2 号按钮时变成+4 的战斧。同样会从球中弹出锋刃，而总长度会延长至 4 英尺；
- 在按下 3 号按钮时变成+3 的矛。锋刃会向外弹出，握柄也会伸长至 12 英尺，而总长度会由 6 英尺变为 15 英尺，权杖能够作为骑枪而被使用。

权杖的普通用法无需花费充能，分别为：

- 爬杆。在按下 4 号按钮时，权杖末端的球中会伸出能够固定在花岗岩上的尖钉，而权杖的另一端会伸出三个锋利的挂钩。权杖的长度会在 1 轮内由 5 英尺伸长至 50 英尺，在按下 4 号按钮时权杖会停止伸长。权杖的侧面会伸出 3 英尺长的水平横杆，这些横杆之间相隔 1 英尺。这根权杖能够通过尖钉和挂钩而保持稳定，且能承载 4,000 磅的重量。按下 5 号按钮会使权杖变回原样。
- 梯子的功能也可以被用来撑开大门。权杖的底部被插在目标大门 30 英尺以内，并与目标成一条直线。权杖爆发出的力量等同于风暴巨人的力量。
- 当按下 6 号按钮时，权杖会指示出磁极北的方向，并使持用者知道他现在与地表的距离。

高贵权力之杖不能被填充能量。当它的充能被耗尽时，它的类法术能力也会消失，且除了+2 硬头锤以外的武器功能也会消失。但是权杖的其它功能仍能继续运作。

**通路权杖（Rod of Passage）：**这个强大的物品允许他的持用者每回合 1 种、每种 1 次地使用以下功能：星界旅行，次元门，穿墙术，相位门以及无谬传送术。启用这根权杖必须花费 1 发充能，但权杖每次被启动后，其持用者可以使用上述功能各 1 次。在每个效果都被使用过 1 次之前，这根权杖会保持启动状态，直到一天过去。除非再花费 1 发充能来使上述五种功能都变为可用状态，否则这些功能都只能使用 1 次。

关于星界旅行，持用者至多可以将五个生物选为这个功能的目标（其中之一必须是持用者自己）。之后每个生物都会变成星界形态并能够以这种形态来旅行。任何剩余的功能都会因这个行动取消。该权杖会随着持用者与被选定的生物一起进入星界，在从星界中回归前，它不能被使用或者再次启用。这个五合一的效果并不像权杖的其他功能那样运作；只有星界旅行可以在每次启动中使用超过 1 次，如果持用者想要这样做，那么他必须遵照上述的要求。

这根权杖会散发出变化系和死灵系的魔法灵气。因为旅行者的肉体以及他们的财产都会在权杖的力量下星界化，这根权杖需要至少 20 级的法师来填充能量。

**复生权杖（Rod of Resurrection）：**这根权杖允许牧师复活死者——甚至包括死去的精灵、矮人、

侏儒或者半身人——只要这名牧师的等级高到可以施展复生术。除此之外，这个赐予死者生命的效果没有其它要求。

这根权杖每天只能使用 1 次。复活死者所花费的充能取决于目标的职业和种族。依照下表，具体要花费的充能为对应职业和种族的数值总和：

职业	充能	种族	充能
牧师	1	矮人	3
德鲁伊	2	精灵	4
战士	2	侏儒	3
圣武士	1	半精灵	2
游侠	2	半身人	2
巫师	2	人类	1
幻术师	3		
盗贼	3		
吟游诗人	2		

兼职角色使用最不利的职业。这根权杖不能被填充能量。

**统治权杖 (Rod of Rulership)：**当这根魔法权杖的持用者启动这根权杖时，他会获得 120 英尺以内的所有生物的服从和忠诚。他可以控制共计 200 到 500 个生命骰（或经验等级）的生物，但如果生物具有不低于 15 的智力和不低于 12 的生命骰/等级，则该生物则可以进行对抗法术的豁免检定。被统治的生物会遵从权杖持用者的统治，就像他/她是他们的绝对君主般。如果持用者下达了与生物的天性完全相反的命令，那么魔法就会失效。这根权杖的施法时间为 5。每发充能持续 1 个回合。该权杖不能被填充能量。

**庇护权杖 (Rod of Security)：**每当花费 1 发充能，这个物品就会创造出一个无维度空间，一个“口袋乐园”。权杖的持用者与最多 199 名生物可以在一段时间内处于绝对的庇护中，最多为 200 天除以受到影响的生物数量。因此，1 个生物（权杖持用者）则可以停留 200 天；4 个生物可以停留 50 天；60 个生物可以停留 3 天。所有的分数都是往下取整，所以 101 到 200 个生物群体只能停留 1 天。在这个“乐园”中，生物不会变老（除非受到例如祈愿术这样的魔法因素的影响），且自然愈合与治疗为正常速度的两倍。新鲜的水和食物（只有蔬菜和水果）是丰富的。气候对所有受影响的生物都是十分舒适的，所以对元素的防护并不必要。

启用这根权杖会导致持用者与这根权杖被启用时所接触的尽可能多的生物都被瞬间传送到乐园中（在需要传送大量生物的时候，他们可以用手拉手或者以其他方式来互相接触，此时这些生物都被视为被权杖“接触”到）

当权杖的效果被取消或者到达期限，所有被影响的生物都会他们在权杖启用时所占据的空间中立即出现。如果其他东西占据了某个旅行者将要返回的空间，那么他的身体会被移动足够的距离来提供其“返回”所需的空

间。这根权杖可由 16 级或以上等级的祭司与 18 级或以上等级的法师协同填充能量。

**重击权杖 (Rod of Smiting)：**这根权杖是能够造成 1d8+3 伤害的+3 魔法武器。权杖在对抗魔像时会造成 2d8+6 的伤害，并在攻击检定的掷骰结果为 20 以上时完全破坏掉这个魔像。每次对魔像的攻击都会消耗 1 发充能。

权杖对外层位面的生物造成正常伤害（1d8+3）。任何掷骰结果为 20 的攻击检定或花费 1 发充能都会造成 3 倍伤害（1d8+3）×3。这根权杖不能被填充能量。

**辉煌权杖 (Rod of Splendor)：**只要持用者将其拿在手中或携带着它，这根权杖就能赋予其持用者 18 的魅力。无论持用者穿着什么样的衣服（包括护甲），它们都会显得如同拥有最棒的品质和状态，即使它们并不会获得任何的魔法增益（比如 AC 的改变）。



如果持用者的魅力已经在 18 或 18 以上，那么权杖就不会再增强他的魅力。当持用者花费了 1 发充能时，这根权杖会创造出由最上等的面料所织成、带有毛皮和珠宝装饰的衣物来给他穿上。

被这根权杖的魔法所创造的穿戴物会一直存在，除非持用者试图卖出其中的任何部分，或者其中的任何部分被强行取走。在这两种情况下，被创造的所有穿戴物都会立即消失。然而，这些服饰可以被自由地送给其他角色或生物，且之后都会保持完好无损。已经穿着魔法做出的服装的角色无法通过花费另 1 发充能来移除或增加服饰——如果持用者尝试这样做，这发充能会被白白浪费。

这根权杖所创造的贵族服饰的价格为 7,000gp 到 10,000gp (1d4+6) 不等。其中的纺织物的价值问哦 1,000gp，毛皮的值为 5,000gp，而珠宝的价值则为 1,000 到 4,000gp 不等（比如 10 枚单价为 100gp 的宝石，或 10 枚单价为 200gp 的宝石，又或者是 20 枚单价为 100gp 的宝石等）。

这根权杖的第二项特殊能力同样需要花费 1 发充能，那是创造出一顶占地 1,500 到 3,000 平方英尺的富丽堂皇的丝制大帐篷。这顶帐篷内有着被临时的与华丽帐篷相配的家具和食物，其供应足以招待多达 100 人。

这顶帐篷与其装点的东西会持续存在 1 天。在持续时间结束的时候，这顶大帐篷可以通过花费另 1 发充能来继续存在。如果并没有被花费额外的 1 发充能，那么这顶帐篷与它的相关物件（包括从帐篷中取出的物品）都会消失。

这根权杖无法被填充能量。

**恐怖权杖 (Rod of Terror)：**这根权杖是能够造成 1d6+3 的伤害的+2 魔法武器。除此之外，权杖的持用者可以花费 1 发充能来让恐惧的灵气将自己笼罩。他的衣着和外表会被变为代表着最黑暗的恐惧的幻象，因此 30 英尺以内的看着他的人都必须成功进行对抗权杖的豁免检定，否则将被吓得一动不动。那些豁免检定成功的人会受到-1 的士气惩罚，且必须立即进行士气检定。但每当这根权杖被使用，它的持用者都有 20% 的几率会永久地失去 1 点魅力。

## 法杖

法杖大约 5 到 6 英尺长，粗细如同小树苗——靠近底座部分直径大约是 1 英寸半，逐渐收拢变细，到达顶端时为 1 英寸左右，但它们的上下直径也可以几乎相等。典型的法杖由木头制成，往往都会经过雕琢，通常还会加上金属箍圈，上面可能布满瘤节且扭曲不已。它们可以与众不同，也可以平凡无奇。法杖类似于魔杖和权杖，能力来自于其充能。法杖被发现时通常拥有 1d6+19 发充能。此外，法杖也可能拥有较少发数的充能，但几乎没有能低于这个数字的。部分法杖可以依据制造魔法物品的规则来填充能量。一旦用光了所有的充能，法杖就会失去魔力，且无法对其填充能量。

除非不适用或另有规定，法杖在使用魔法的时候视作 8 级施法者。它们释放出的法术拥有 8 级法师的距离，持续时间和影响区域。

在火球、闪电束等的情况下，伤害通常是 8d6。

## 命令语（可选规则）

如果 DM 有这样的打算，释放法杖中的力量将需要使用到从物品本身中找出或研究出来的一个特定的命令语或短语。这个命令语可以简洁如一个词或是复杂如一句押韵诗，它必须进行调整以适应环境。

**硬头锤杖 (Staff-mace)：**这件牧师的武器类似于在荒野中跋涉时所使用的普通木杖。它是典型的青铜木制品，用大量的带绑扎并在顶端部位加装铁器以使其更结实。它散发出非常微弱的转化系魔法灵气。当说出命令语的时候，硬头锤杖会按照持有者所需而转化为三种形态之一。

铁头棍：铁头棍+3，装有铁头  
大硬头锤：步兵硬头锤+1，铁质  
硬头锤：骑兵硬头锤+2，铁质



**命令法杖 (Staff of Command)：**这个装置有 3 个功能，若使用者为法师则只有 2 个功能生效；当法杖被祭司所握时，三个功能方可全部生效。这三个功能是：

**支配人类：**该能力与同名的戒指完全相同。每个暗示或魅惑都会消耗法杖的 1 发充能。

**控制哺乳类动物/控制动物：**当法杖被法师持有时，这个能力仅仅表现为控制哺乳类动物（如同名戒指）。当它在祭司的手中，它是控制动物法杖（如同名药剂，可控制列表中所有种类的动物），使用每回合消耗 1 发充能，不足 1 回合也会消耗 1 发充能。

**支配植物：**此功能与同名药剂完全相同，但每控制 10 平方英尺的植物 1 回合或不满 1 回合都会消耗 1 发充能。法师无法使用支配植物的功能。

该法杖可以被填充能量。

**治愈法杖 (Staff of Curing)：**该装置可以治愈疾病、失明、创伤（3d6+3 生命值）或精神错乱。每个功能都会消耗 1 发充能。该装置可以被任何人（矮人，精灵，侏儒，半精灵，半身人）每日使用 1 次，且每个功能每日无法被使用两次以上（也就是说，该法杖在 24 小时内只能被使用 8 次）。它可以被填充能量。

**大法师法杖 (Staff of the Magi)：**这根强力的法杖内含许多法术能力和其他功能。有些能力会消耗充能，有些则不会。以下是不会消耗充能的能力：

- 侦测魔法
- 变巨术
- 封门术
- 光亮术
- 防护邪恶/善良

以下的每个能力会消耗 1 发充能：

- 隐形术
- 火球术
- 敲击术
- 闪电束
- 烟火术
- 冰风暴
- 蛛网术
- 火墙术
- 驱散魔法
- 穿墙术

以下的每个能力会消耗 2 发充能：

- 旋风 \*
- 咒唤元素 \*\*
- 位面传送
- 心灵遥控 \*\*\*

\* 与风神怪所造成的旋风完全相同。

\*\* 法杖可以用来咒唤出 1 个元素，各种类型每日 1 次，每个拥有 8 个生命骰。

\*\*\* 相当于 8 级施法者的心灵遥控（即最大重量为 200 磅）。

大法师法杖会提供在所有对抗法术的豁免检定+2 的奖励。它可以被用来吸收针对持有者的法师法术的能量，但如果法杖所吸收的能量超过了所允许的上限，便会如同“报复打击”（见下文）般爆炸。被吸收的法术能量等级仅能用于为法杖填充能量，且它无法被立刻重新使用，因此如果想要吸收能量，那么这就是法杖持有者在那一轮里唯一的行动。同时要注意的是，持杖者并不知晓向他施展的法术是

多少等级，因为该法杖不会像吸收法力权杖般具有沟通的能力。吸收法术是十分危险的，但这是唯一能给法杖充能的方法。

报复打击会使法杖折断。此行为必须由持杖的法师事先宣告并刻意为之。当这样做时，法杖内所有充能的法术能量会释放至半径 30 英尺的球体范围内。在折断的法杖 10 英尺范围内的生物受到杖内剩余发数（1 到 25）的 8 倍伤害，10 英尺到 20 英尺范围内的生物受到剩余发数的 6 倍伤害，20 英尺到 30 英尺范围内那些保持足够距离的生物受到剩余发数的 4 倍伤害。成功通过对抗法术的豁免检定则受到的伤害减半。

法师在折断法杖时有 50% 的几率将自己的身体传送至另一个实存的位面，但如果未能传送，爆炸所释放的法术能量会将他完全摧毁。该法杖和威力法杖是唯一具备报复打击的魔法物品。

**威力法杖 (Staff of Power)：**威力法杖是一件攻防能力兼备的非常强力的魔法物品。以下的每个能力都会消耗 1 发充能：

- 恒久之光
- 魔法飞弹或闪电束
- 衰弱射线
- 漂浮术
- 冰锥术或火球术

以下的每个能力都会消耗 2 发充能：

- 护盾术，5 英尺半径
- 法术无效结界
- 麻痹术 \*

\*麻痹术是从杖尾射出的一道锥形射线，长 40 英尺，末端宽 20 英尺。

DM 可以通过随机掷骰来指定代替的能力。

威力法杖的持有人在防御等级和豁免检定上获得+2 的奖励。他可以使用法杖来击打敌人。它在攻击时视为+2 魔法武器并造成 1d6+2 伤害；如果消耗 1 发充能，则法杖会造成双倍伤害，但是消耗 2 发充能并不会造成三倍伤害。

威力法杖可以被折断用来进行报复打击（见大法师法杖）。法杖可以被填充能量。

**巨蟒法杖 (Staff of the Serpent)：**这根手杖有两个种类——“巨蟒”和“蝰蛇”。

巨蟒法杖在攻击时如同+2 魔法武器并造成 1d6+2 点伤害。如果祭司将手杖抛在地上，它将伸展至 6 英尺长，然后变成一条 25 英尺长的大蟒蛇（AC 3，49 点生命值，移动力 9）。这些变化会在 1 轮之内发生。蟒蛇如果成功命中就会缠绕猎物，敌人每轮将会因为被紧勒而受到 2d4+2 点伤害。受害者将持续被巨蟒所困，直至他死亡或是该生物被消灭。需要注意的是，巨蟒的主人可以命令它回到自己手上。如果它在蛇的形态时被消灭，法杖便会被破坏掉。

蝰蛇法杖在攻击时如同+1 魔法武器并造成 2d2 点伤害。杖首会在命令下变成一条真正的毒蛇（AC5，20 点生命值）。该杖首的变形会持续 1 回合。当成功命中时，伤害并不会提高，但受害者必须成功通过对抗毒素的豁免（强度 E）否则被杀死。只有邪恶祭司才会使用蝰蛇法杖。如果蛇头被杀死，法杖便会被摧毁。

法杖既无法也无需充能。绝大多数的这种法杖——60%——都是巨蟒法杖。

**投索法杖 (Staff of Slinging)：**这根有魔力的铁头棍看起来只是件+1 武器，当被德鲁伊所持握的时候，其投索能力会显露出来。这种力量只有德鲁伊才能使用，当杖端触及到大致呈球形（石头，金属球，陶壶等）且直径最多为 9 英寸而重量在 5 磅之内的物体时便会触发此能力。目标物会被粘附在杖端，且使用者只需挥动法杖划出一道反手弧线，便可释放投射物并将其掷向他所想要命中的目标。

投射物在被挥舞投掷并离开法杖后便会沿着低矮的曲线轨迹逐渐上升，每前进 10 英尺便上升 1 英尺。当然，弧度或许会更高，又或者投射的目标会导致路线几乎垂直（在后一种情况下，相反的弧度系数导致每横向移动 1 英尺便意味着垂直上升 10 英尺距离）。这种投射物的最远距离是 180 英尺，以及短程和中程的极限距离分别为 60 英尺和 120 英尺。

该法杖同样携带充能，德鲁伊在持杖时可以消耗 1 发充能，从而让法杖可以投掷更大体积的投射物，就如同使用者是石巨人那样（距离为 300 英尺，每击 3d10 点伤害）。无论是作为魔法铁头棍还是利用它的投射能力，法杖在攻击骰和每次攻击的伤害上都会给予使用者+1 的奖励。该武器可以由 12 级或更高等级的德鲁伊来填充能量。

**矛杖 (Staff-Spear)：**在使用魔法手段来检查这根看似平凡的铁头棍时会发现它带有转化系的灵气。在正确的命令语之下，一个长而锋锐的矛尖会从其顶端冒出。这将使得武器变成矛而非铁头棍。随着第二个命令语，武器的长度会延伸到足足 12 英尺，而第三个命令语会使它回归最初的形态。每根矛杖的能力和價值在初次使用时随机决定：

掷 D20	命中和伤害	经验价值
1-6	+1	1000
7-10	+2	1500
11-13	+3	2000
14-16	+4	2500
17-19	+5	3000
20	+3 *	3500
* 伤害如同三叉矛（2d4），但用于刺击或迎击冲锋时依然视为矛。		

**打击法杖 (Staff of Striking)：**这柄橡木制的法杖相当于+3 武器（如果应用武器与护甲类型对抗时的调整值规则，打击法杖视为对抗任意护甲时最有利的武器类型）。消耗 1 发充能，它在成功命中时会造成 1d6+3 点伤害。如果消耗 2 发充能，则额外伤害翻倍（1d6+6）；如果消耗 3 发充能，则造成三倍额外伤害（1d6+9）。每次攻击都无法消耗多于 3 发的充能。法杖可以被填充能量。

**虫群法杖 (Staff of Swarming Insects)：**这类法杖通常都是又短又粗的。在最初得到或发现它时，大部分的杖柄上都刻满了精雕细琢的有翼蛰刺昆虫（蜜蜂，鹿蝇，虻，黄蜂等）。任何持有它的祭司角色（牧师，德鲁伊，萨满，巫医等）都可以命令法杖创造出一大群这样的昆虫，同时消耗 1 发法杖的充能。

距离为 60 码+每使用者等级 10 码。创造出来昆虫的数量为 60 加上每使用者等级 10 只。每 10 只昆虫会对受害目标造成 1 点伤害而无视其防御等级，除非受害者受到力场的保护或者是被火焰吞没等。请注意，昆虫无论如何都不能影响体型大于人类且天生防御为 5 或更好的生物。

当某个脆弱的目标被飞虫集群攻击时，目标除了试图驱离或杀死这些东西外无法做任何事情。昆虫的攻击会持续 1 轮。每使用法杖 1 次，杖表面雕刻的昆虫图案便会消失 1 个，因此很容易就能确定法杖还剩余多少发数。不同于其他同类物品，这类法杖在起初时可携带多达 50 发充能。然而，它无法被填充能量。

**雷电法杖 (Staff of Thunder & Lightning)：**只要随意检查一下，就会发现这支结实的铁头棍的不同寻常之处，且如果用魔法手段检查，将会发现它散发出转化系的魔法灵气。它以木材（水曲柳，橡木，青铜木或其他类似的木材）所制成，用铁箍加固，上面镶嵌着银质铆钉，它在不消耗魔法充能的情况下拥有着+2 魔法武器的特性。它其余的魔法特性如下：

**雷霆：**法杖在攻击时如同+3 魔法武器，且除非对手成功通过对抗权杖、法杖和魔杖的豁免检定，否则将被法杖的冲击力所震慑——在被击中的那一轮内无法进行出任何更多的行动，并且下一轮的先攻被自动置于最后。这个能力需要消耗 1 发充能。

**闪电：**当对手被击中时，会有一阵短暂的闪电火花向前跃出，造成正常的法杖伤害外加 2d6 点的电能

伤害。要注意的是，法杖有可能并未命中，但电流会无视任何来自金属护甲的奖励（使目标在该次攻击中实际 AC 为 10），因此这部分的伤害是可能会生效的。这个能力需要消耗 1 发充能。

**霹雳：**法杖放出锥形的震耳欲聋的噪音，其顶端宽 5 英尺，长 40 英尺，离顶点最远的那一端宽 20 英尺。锥形内的全部生物，无论是全部在内还是部分身处其中，都必须成功通过对抗权杖、法杖和魔杖的豁免检定，否则会被震慑 1d2 轮（在此期间无法攻击）且在 1d2 轮内失聪。那些成功通过豁免检定的仍会失聪 1d4 轮，但他们在攻击上不会有任何损失。这个能力需要消耗 2 发充能。

**电击：**一道类似于闪电魔杖效果的闪电从中射出，但伤害为 8d6，对未通过豁免检定者造成 16-48 点伤害（掷骰出 1 则记为 2）。攻击既可以针对单个目标也可以分叉。这个功能需要 2 发充能。

**雷鸣电闪：**这个能力结合了霹雳在内，如上所述，如同电击功能那样带有叉状闪电。闪电的伤害总计为 8d6，且掷骰出 1 或 2 则计为 3，即伤害为 24-48 点。成功通过豁免检定者依然要承受失聪及半数伤害的折磨。这个能力需要消耗 4 发充能。

任何功能所需的施法时间等同于其所消耗的充能，因此，雷鸣电闪需要消耗 4 发充能且要在先攻调整上+4。

**枯萎法杖 (Staff of Withering)：**枯萎法杖是一件+1 魔法武器。它每击造成 1d4+1 点伤害。如果成功命中时花费 2 发充能，被击中的生物将会衰老 10 岁，其能力和寿命也随之调整为年龄增长后的结果。如果命中时消耗 3 发充能，敌对生物的一条肢体会萎缩且变得毫无用处，除非他成功通过对抗法术的豁免检定（随机决定哪一条肢体被击中）。

不朽的生物（亡灵，恶魔，魔鬼等）无法老化或枯萎。法杖的每个影响是累积的，因此三发充能会造成伤害，衰老和萎缩。老化一个矮人不会有太大影响，而老化一头龙实际上是在帮助它。

**林地法杖 (Staff of the Woodlands)：**这类法杖总是由橡木、水曲柳或紫衫所制成，其纹理细致，雕刻精美，并以用青铜箍扎。它只有在德鲁伊的手中才会生效。每根这样的法杖都拥有以下能力，且每次消耗 1 发充能：

- 棘墙术
- 动物友善术加上动物交谈术
- 活化树木 \*

\* 这项功能会创造出与树人能力完全相同的活化树木，使其拥有 3 的移动力并如同最大体型的树人般攻击，且消耗的每发充能都可以使它的其他所有方面在 8 轮内都如同真正的树人。要注意的是，树木获得活力需要 1 轮的时间，而且它将在第八轮重新扎根，因此在最初的八轮中只有六轮可以实际有效地攻击。

除了这些能力之外，每根林地法杖都有魔法武器的奖励值。那些奖励值较低的可拥有额外且无需消耗充能的魔法能力，每日可使用 1 次：+4 法杖没有额外能力，+3 法杖会另外得到行迹无踪能力，+2 法杖则会给予行迹无踪和树皮术，+1 法杖可以得到+2 法杖的额外能力与树化术。要确定发现的是哪种法杖，可以为四种类型分配相同的几率。

## 魔杖

魔杖约 1½英尺长且十分纤细。它们是由象牙，骨头或木头制成，并常镶嵌着某些东西——金属，水晶，宝石等。它们脆弱而容易损坏。正因为如此，它们通常被保存在匣子里。

魔杖在造成伤害，距离，持续时间，影响区域等方面按照 6 级施法者来计算，除非另有说明。

在 DM 的选择下，所有的魔杖都有 1%的几率会产生相反的效果。

魔杖的力量来自于充能，每次使用会消耗一发或更多的充能（根据物品而定）。当一根魔杖被发现时，它通常拥有 1d20+80 发充能。从战败的敌人那里缴获的魔杖往往都拥有更少的充能。魔杖绝不会拥有超过这个数字的充能。绝大部分的魔杖都可以根据制造魔法物品的规则来填充能量。

当一根魔杖耗尽了充能，它就无法被再次填充能量。此外，DM 可以规定魔杖会立即碎裂并化为飞灰（从而解决这个问题）或是变成无用的、毫无魔力的木棍。



## 命令语（可选规则）

类似于权杖和法杖，魔杖可能需要念出一个命令语（或短句）才能运作，而且就像其他物品那样很少能在它上面找到命令语。DM 可以规定命令语被魔法手段刻写在魔杖上面（这需要通过阅读魔法来翻译），或者他可以让角色动用诸如**通神术**或要价高昂的贤者之类的方法来解决问题。如果你选择不使用这个可选规则，则忽略那些物品说明下引用的命令语——所有的物品都易于操作。

**咒法魔杖（Wand of Conjuration）**：手持该装置可以使法师辨识出任意施展或书写的咒法/召唤法术（**隐形仆役**，**怪物召唤术**，**咒唤元素**，**隐形潜伏者**，**有限祈愿术**，**徽记术**，**迷宫术**，**异界之门**，**虹光法球**，**祈愿术**）。魔杖同样拥有下列能力，每个能量都需要消耗 1 发充能：

- **隐形仆役**
- **怪物召唤术** \*

\* 最多可以消耗 6 发，每 1 发对应 1 个等级的怪物召唤术，或是 6 个一级怪物召唤术，3 个二级怪物召唤术，2 个三级怪物召唤术，又或任何合计 6 的组合。法师必须有足够的经验等级来施展适当的召唤法术。

咒法魔杖还可以咒唤出一道**黑色帷幕**——完全黑暗的、吸收所有光亮的纱帘。黑色帷幕最多可以覆盖 600 平方英尺的范围（60 英尺×10 英尺，40 英尺×15 英尺，30 英尺×20 英尺），但必须从天花板伸展至地板，或者是从墙壁伸延至墙壁。咒唤帷幕需要消耗 2 发充能。这道完全无光的纱帘只能被物理或魔法手段穿透。

魔杖同样能够让它的持有者创造出一个**虹光法球**（或**法墙**），每次 1 种颜色，由红到紫，每种颜色消耗 1 发充能。

魔杖的每个功能都会使其在先攻上获得+5 惩罚，每轮只能使用 1 种功能。魔杖可以被填充能量。

（译注：咒法魔杖的原文沿用了 AD&D 1 版 DMG 的描述，而当前版本中为死灵系的死亡法咒在 AD&D 1 版的时候是咒法/召唤系的法术，所以此处删除了该描述在 AD&D 2 版不适用的部分）

**土石魔杖（Wand of Earth and Stone）**：这种魔杖通常都很短小，它的上面镶嵌着某种矿物。它拥有下列的能力：

挖掘术	½发/每次
穿墙术	1 发/每次
移土术	2 发/每次

此外，所有的这种魔杖都有 50%的几率拥有下列的能力：

化泥为石	1 发/每次
化石为泥	2 发/每次

**探敌魔杖（Wand of Enemy Detection）**：这根魔杖会在使用者的手中震动，并指出对持有者怀有敌意的生物（们）的方向。该生物（们）可以是隐形的、以太化的、星界的、异位面的、隐蔽的、伪装或是显而易见的。侦测的范围是 60 英尺的球体。使用该功能需要每回合消耗 1 发充能。魔杖可以被填充能量。

**恐惧魔杖（Wand of Fear）**：当恐惧魔杖被激活时，会从魔杖顶端射出一道浅琥珀色的射线，形成长 60 英尺、底端直径 20 英尺的锥形，在那里闪烁随即又消失不见。每个接触到射线的生物必须成功通过对抗魔杖的豁免检定，否则受到**恐惧术**的影响（1 级祭司法术，移除恐惧的逆向版本）。换句话说，被魔杖所影响的生物会在 6 轮内以最快的速度转身并逃离持有者。每次使用消耗 1 发充能。每轮只能使用 1 次。魔杖可以被填充能量。

**火焰魔杖（Wand of Fire）**：这根魔杖能够如同以下法师法术般运作：

- **燃烧之手**：魔杖释放出一道 12 英尺长、末端宽 10 英尺的扇形火焰。每个接触到的生物都会受到 6 点伤害。扇形的火焰会瞬间出现，向前喷射出暗红色的熊熊烈焰，并在不到 1 秒的时间内熄灭。它将会消耗 1 发充能。
- **烟火术**：这个功能与同名法术完全相同。它具有+2 的先攻调整值并消耗 1 发充能。



- **火球术**：魔杖向前喷射出一个豌豆大小的球体，迅速到达指定距离（最远为 160 英尺）并如同火球术般猛烈地爆发出紫红色的火焰。这个功能的先攻调整值为+2，需要消耗 2 发充能。火球会造成 6d6 点伤害，且所有掷出的 1 记为 2（即爆炸造成 12-36 点伤害）。可以进行对抗魔杖的豁免检定。

- **火墙术**：魔杖可以被用来绘制一道 1200 平方英尺（10 英尺×120 英尺，20 英尺×60 英尺，30 英尺×40 英尺等）的紫红色的烈焰帷幕。火焰会持续 6 轮，接触到火焰的生物会受到 2d6+6 点伤害（对位于火焰 10 英尺内的生物造成 2d4 点伤害，对位于火焰 20 英尺内的生物造成 1d4 点伤害）。火焰同样可以被塑造成一个围绕着魔杖使用者的圆环（但圆环的直径为 25 英尺）。先攻调整值为+3，需要消耗 2 发充能。

火焰魔杖每轮仅能操作 1 次。它可以被填充能量。

**灭火魔杖 (Wand of Flame Extinguishing)**：这种魔杖有三个独立的功能：

普通规模的非魔法火焰可以被其熄灭而无需消耗任何充能。普通规模包括任意大小的篝火或是普通壁炉中的火焰——约等于四到六块木料燃烧的强度。

扑灭大片的非魔法火焰、1 加仑或更多分量的燃烧中的油料、邪魔所制造的火焰、火舌剑或者燃烧之手法术将需要消耗 1 发充能。当应用于那些被火球术、焰击术或火墙术等火系法术所点燃的巨型的魔法火焰时，将会消耗魔杖的 2 发充能。像那些能够燃烧的长剑或生物的持续性的魔法火焰将会被熄灭 6 轮，并在这之后重新复燃。

如果该装置被用于一个由火焰组成的生物（例如火元素），一次成功的攻击检定会对该生物造成 6d6 点伤害。

**冰霜魔杖 (Wand of Frost)**：冰霜魔杖可以如同法师法术般执行三个功能：

- **冰风暴**：一道银色的射线自魔杖中喷涌而出，然后一阵冰（或雨夹雪）风暴在持有者最多 60 英尺之外生成。这个功能消耗 1 发充能。

- **冰墙术**：银色的射线将会构成一道厚度为 6 英寸、600 平方英尺的范围（10 英尺×60 英尺，20 英尺×30 英尺等）的冰雪屏障。它的先攻调整值为+2，且需消耗 1 发充能。

- **冰锥术**：白色的晶体微粒自魔杖中喷出并形成 60 英尺长且末端直径为 20 英尺锥体。先攻调整值为+2，其效果仅持续 1 秒钟。温度为-100 华氏度，伤害为 6d6，所有掷出的 1 记为 2（6d6，12-36）。每次使用消耗 2 发充能。可以进行对抗魔杖的豁免检定。

魔杖每轮仅能操作 1 次。它可以被填充能量。

**照明魔杖 (Wand of Illumination)**：这个魔杖拥有四种独立的功能，其中三个类似于法师法术，还有一个是特有的能力：

- **舞光术**：魔杖产生这个效果需要消耗 1 发充能。

- **光亮术**：照明魔杖向外散发出光芒并消耗 1 发充能。

- **恒久之光**：这个功能需要消耗 2 发充能。

- **阳炎爆**：当这个功能被使用时，魔杖将会射出一道耀眼的金色射线，从而产生短促的青白色闪光。

阳炎爆的最大影响距离是 120 英尺，其持续时间为 1/10 秒。它的影响区域为 40 英尺直径的球体。任何在这个球体范围内的不死生物将受到无法豁免的 6d6 点伤害。位于范围内或是直面它的生物必须成功通过对抗魔杖的豁免检定，否则便会失明 1 轮且在此期间无法做任何事情（当然，该生物必须拥有对可见光谱敏感的视觉器官）。该功能需要 3 发充能。

该魔杖可以被填充能量。

**幻术魔杖 (Wand of Illusion)**：这根魔杖制造出可听及可视的幻觉（详见虚幻之音，虚幻之力）。

魔杖会发出一条无形的射线，最远距离为 140 码。该效果的先攻调整值为+3。魔杖的持有者必须专注于幻术以维持它——他可以正常移动但在此期间不能被卷入战斗。听觉和视觉，每生效一部分都各需要 1 发充能，且每轮的维持也都各需要 1 发充能。魔杖可以被填充能量。

**闪电魔杖 (Wand of Lightning)**：这根魔杖拥有两个类似于法师法术的功能。

- **电击**：它在近战攻击中能够对攻击目标造成 1d10 点伤害，无豁免检定。角色穿着金属护甲和/或盾牌则视为防御等级 10。普通的皮革护甲和木制盾牌会正常运作而不受影响。金属护甲上的魔法奖励不会影响防御等级，但防护戒指的奖励可以。电击消耗 1 发充能。

- **闪电束**：魔杖的持有者可以释放出一束闪电。这种攻击既可以呈分叉状也可以是笔直的一束（见法师法术的闪电束）。伤害为 12-36（6d6，掷出 1 视为 2），但可以进行豁免检定。这个功能会消耗 2 发充能且先攻调整值为+2。

该魔杖可以被填充能量。每轮只能使用 1 个功能。

**魔法侦测魔杖 (Wand of Magic Detection)**：这根魔杖的运作方式类似于探敌魔杖。如果有任何形式的魔法正在生效，或者是有魔法物品位于半径 30 英尺内，魔法侦测魔杖便会震动并指向最强的源头。请注意，它会指向被施展了法术的人。

操作它需要 1 轮的时间，它会在后续的数轮中将依次指出次强的魔法灵气。如果在主要灵气的源头上花费 1 轮时间，那么魔法学派（防护，转化等）将会被确定。每使用 1 回合（或不足 1 回合）都会消耗 1 发充能。从连续使用的第二轮起，每轮会有可累计的 2% 的几率使得魔杖暂时失灵并认定非魔法物品具有魔力，反之亦然。该魔杖可以被填充能量。

**魔法飞弹魔杖 (Wand of Magic Missiles)**：这根魔杖可发出类似于同名的 1 级法师法术的魔法飞弹。飞弹会造成 1d4+1 点伤害。当它被法师所持时总是能命中目标，否则就需要进行攻击检定。魔杖拥有 +3 的先攻调整值，且每颗飞弹消耗 1 发充能。每轮最多消耗 2 发充能。该魔杖可以被填充能量。

**金属及矿物侦测魔杖 (Wand of Metal and Mineral Detection)**：这根魔杖拥有 30 英尺半径的影响区域。它会在使用者的手中震动，并指向其作用范围内金属量最多的地方。然而，使用者可以专注于某种特定的金属或矿物（金、铂、石英、绿玉、钻石、刚玉等）。如果特定的矿物位于影响区域内，魔杖将指出其所在的任何和所有地方，且魔杖的持有者将会知晓大致的数量。每次操作需要 1 轮。每发充能可使魔杖工作整整 2 个回合。该魔杖可以被填充能量。

**抵消魔杖 (Wand of Negation)**：这个装置可以使权杖、法杖、魔杖及其他魔法物品的法术或类法术功能（们）失效。持有者用抵消魔杖指向某个装置，便会有一道浅灰色光束射向指定的目标或个人。它可以将任何魔杖产生的作用完全抵消，也有 75% 的几率可以使任何源自于目标装置的法术或类法术被抵消而无视该法术的等级或威力。此魔杖每轮可运作 1 次，且每次抵消会消耗 1 发充能。该魔杖可以被填充能量。

**麻痹魔杖 (Wand of Paralyzation)**：这根魔杖射出一条微弱的浅蓝色射线，最远距离为 60 英尺。任何接触到射线的生物都必须成功通过对抗魔杖的豁免检定，否则会陷入僵直而无法动弹 5d4 轮。成功通过豁免检定意味着没有被射线命中而不产生任何效果。射线会在接触到某个生物的同时停下——魔杖每轮只能攻击 1 个目标。魔杖拥有 +3 的先攻调整值，且每次使用都会消耗 1 发充能。魔杖每轮只能操作 1 次。它可以被填充能量。

**变形魔杖 (Wand of Polymorphing)**：这根魔杖会向前射出最大距离为 60 码的淡绿色光线。任何接触到该射线的生物都必须成功通过对抗魔杖的豁免检定（成功则意味未被射线击中），否则会被变形（如同变形他人）。持有者可以选择将受害者变为蜗牛、青蛙、昆虫等，只要结果是小而无害的生物即可。

魔杖的持有者也可以选择用该装置触碰生物来代替射线。非自愿生物的必须要被击中，但他也可以进行豁免检定。如果成功接触到目标，受术者周围会被飞舞的闪烁翠绿色光点所环绕，然后被转化为持有者所希望的任意生物的外形。这是类似于变形自我的魔法效果。

任何一种功能都有 +3 的先攻调整值。每种都会消耗 1 发充能。每轮只能使用 1 种功能。该魔杖可以被填充能量。

**定位密门及陷阱魔杖 (Wand of Secret Door and Trap Location)**：这根魔杖能在 15 英尺的有效半径内定位密门，以及在 30 英尺的有效半径内定位陷阱。当魔杖得到能量后，它会在持有者的手中震动并指向距离内所有的密门和陷阱。要注意的是，它每次都只能定位密门或陷阱，而非同时定位两者。它需要 1 轮的时间去产生作用且会消耗 1 发充能。该魔杖可以被填充能量。

**体型变化魔杖 (Wand of Size Alteration)**：这类魔杖允许持有者将任意体型的单个而有实体的生物变大或缩小。任何一种效果都会导致 50% 的体型变化。

相对应的力量和能力将会按比例增大或减小，持有的武器也将会与之相称或变得可用。将类人生物放大，其力量会大致与相对应体型的巨人相当。举例而言，被放大到 9 英尺高的类人生物大致相当于一个山岭巨人（19 力量），以及一个 13 英尺高的类人生物等同于一个火巨人（22 力量）。

魔杖的能力拥有 10 英尺的距离。目标生物以及其所有穿着或携带的物品如未通过豁免检定便会受到影响。要注意的是，目标无需进行豁免检定。

魔杖的效果可以被驱散魔法所移除，但如果这样做，目标必须进行身体休克检定。如果魔杖的持有者希望在该效果失效前将该其取消，也可以用魔杖产生与之前相反的效果。每次使用魔杖（但不包括取

消效果）都需要消耗 1 发充能。它可以被 12 级或更高等级的法师填充能量。

**惊异魔杖（Wand of Wonder）：**惊异魔杖是古怪而无法预测的装置，它在每次使用的时候都将会随机地产生任意数量的奇特效果。常见的效果见下表，但你可以在你的战役中随意修改该魔杖的部分或全部效果。魔杖的效果可能包括：

掷 D100	效果
01-10	目标生物被缓慢术影响 1 轮
11-18	欺骗持有者 1 轮，使其相信魔杖功能为第二次掷骰的结果
19-25	双倍法术威力的造风术
26-30	30 英尺范围的臭云术
31-33	魔杖持用者 60 英尺半径内落下倾盆大雨，持续 1 轮
34-36	召唤犀牛（1-25），大象（26-50）或老鼠（51-00）
37-46	闪电束（70 英尺×5 英尺），如同魔杖
47-49	600 只大蝴蝶向前喷涌而出，并环绕飞舞两轮，致盲每个人（包括持有者）
50-53	变巨术，魔杖 60 英尺内的指定目标
54-58	黑暗术，范围为直径 30 英尺的半球体，球心距离魔杖 30 英尺
59-62	魔杖前方 160 平方英尺范围内长出青草，或原本就存在的青草生长至正常大小的 10 倍
63-65	使任意重达 1000 磅且体积高达 30 立方英尺的无生命目标消失不见（目标以太化）
66-69	将魔杖持有者缩小至 1/12 高度
70-79	火球术，如同魔杖
80-84	隐形术，笼罩魔杖持有者
85-87	如目标位于魔杖 60 英尺内则长出树叶
88-90	10d4 颗价值 1 金币的宝石向前方喷涌 30 英尺距离，每颗对路径上的生物造成 1 点伤害——掷 5d4 决定命中的数量
91-97	闪亮的色彩在魔杖前方 40×30 英尺的范围内舞动和跃动——身处其中的生物失明 1d6 轮
98-00	化肉为石（或是其逆向版本，如果目标是石头），如果目标在 60 英尺内

魔杖每次产生作用都需要消耗 1 发充能。它无法被填充能量。应在适当的情况下进行豁免检定。

## 魔法奇物

顾名思义，这个类别是包罗万象的多种魔法物品。有些是强大的，有些是弱小的；有些是非常理想的，有些对于发现者而言是致命的。魔法奇物的数量是足够庞大的，乃至战役中的重复物品可以保持在最低限度。

关于物品的信息会被慎重地展示出来。起初只用最普遍的说法来描述某个物品：木材、金属、布料、皮革等。让玩家就某个物品的外观、触感和气味来提问。同样地，物品的特性和能力不应该直接说出来。在揭露物品的秘密之前，它们必须要被拿起或被穿戴或被操作。在确定魔法性质时，吟游诗人、贤者、鉴定术以及类似的事物或许是最为合适的，但实验和经验也很有用，且这样可以产生良好的角色扮演。

物品是按照字母顺序而列出的。除非明确说明了物品使用的限制，或列出了如下清单中的代表着特定职业类别的字母，否则任何职业都可以使用该物品。

职业字母是（C）牧师，（F）战士等，且每个清单都包括了相应的亚种职业。

## 魔法物品的类型

下面的大部分物品描述都是完整而独立的。但是，部分魔法物品需要一些通用的注释：

**神器和圣物：**这些都没有在这里列出。它们是 DM 职责范围内的东西。关于创造和使用神器的建议可以在第十章找到。

**书籍：**所有的魔法书、圣契、指南、卷册等看起来都是“正常”的涉及到神秘知识的作品。每本书都无法通过对其外观进行目测或侦测魔法灵气而与其他书区分开来。一个祈愿术可以对魔法著作进行鉴定或分类。其他法术，特别是**通神术**、**异位面探知**<sup>25</sup>、**有限祈愿术**和**真知术**都是没有用的。一个祈愿术将会揭示书的基本内容，告知什么职业或什么角色受到的影响最大（不一定是在好的方面）。要确定书籍的确切内容，那么必须要使用第二个祈愿术。

在仔细阅读文字后，大多数魔法著作都会永久性地消失，但当中那些对阅读者无益的魔法著作可能会依附在角色身上，使角色无法摆脱自己。如果这本著作有利于另一个角色的阵营，拥有者是难以隐藏和保护它的。对于应该如何处理这些物品，作为 DM 的你应该使用你的判断和想象力，并使用本节中的规则作为参考。

**靴子：**所有的魔法靴都可以变大或缩小以适应从半身人体型到巨人体型的穿戴者。

**眼镜：**把不同类型的眼镜混在一起佩戴必然会立即导致 2d4 回合的精神错乱。只要时间过去，角色就可以（而且应该）除下一枚魔法镜片。

**绳索：**任何被扯断或被割断的魔法绳索都会失去其特性。

值得注意的是，虽然基于随机选择这个目的而在表格上把魔法奇物分成不同的类别，但下面详述中的所有物品都是按字母顺序而排列的。

魔法物品清单

**炼金术之壶（Alchemy Jug）：**这个魔法装置可以根据命令而倒出各种不同的液体。每种液体的份量取决于液体自身。这个壶每天只能倒出一种液体，最多可倒出七次。液体的种类和数量为：

盐水	16 加仑
淡水	8 加仑
啤酒	4 加仑
醋	2 加仑
葡萄酒	1 加仑
氨水	1 夸脱
油	1 夸脱
王水	2 及耳（8 盎司）
酒精	1 及耳（4 盎司）
液氯	8 打兰（1 盎司）
氰化物	4 打兰（1/2 盎司）

该壶每轮可以倒出 2 加仑液体，因此需要 8 轮才能将盐水全部倒出。

**无处可躲护符（Amulet of Inescapable Location）：**该装置通常被挂在脖子上或佩戴在胸前。它看上去是一个被用来防止定位，占卜（使用水晶球观察等），或被超感、心灵感应所侦测或影响的护身符。但实际上，这个护身符会使这些定位和侦测手段的成功率及/或距离翻倍。包括**侦测魔法**在内的常规识别手段无法揭露它的真实性质。

**保命护符（Amulet of Life Protection）：**这个吊坠或胸针样式的装置能够为你的灵魂提供防护。佩戴者不会被魔魂壶之类的精神攻击篡夺走身体的控制权。一旦佩戴者被杀害，他的灵魂将进入该护

<sup>25</sup> 原文为“Contact Higher Planes”。经查，AD&D 1 版以及 2 版中法术名称为“Contact XXX Plane”的法术仅有“Contact Other Plane”，故本书此处的原文应为笔误。



身符并在 7 天内被保护起来。在这之后，灵魂将离开并前往其阵营所属的位面。如果护身符在这 7 天之内被摧毁，灵魂便会无可挽回地彻底消散。

**位面护符 (Amulet of the Planes)：**这个装置能使它的所有者把自己立即传送到任何一个最近的外层位面，又或者从该外层位面传送回来。这种旅行是绝对安全的，如果说有什么不安全的地方，那就是它的传送在所有者学会如何使用该装置之前将是随机的。掷 1d6，如果得到 4 至 6 则在掷 1d12 的结果上额外添加 12（使结果在 1 至 24 之间）。如果得到 1 至 3，则无需在 1d12 的结果上添加 12。计算出总和并查阅下表以判定护身符的持有者最终到达何处。

1-2	天堂山
3	双生天堂
4	极乐境
5	万兽园
6-7	奔放之野
8	约瑟园
9	混沌海
10	喧嚷空隧
11-12	无底深渊
13	卡瑟利
14	灰色荒野
15	焦炎地狱
16-17	巴托地狱
18	修罗场
19	机械境
20	世外桃源
21-24	主物质位面 *
* 作为一种替代方法，你可以用它来替代下面 22-24 的结果：	
22	以太位面
23	星界
24	主物质位面，但替代地球

**回避侦测护符 (Amulet of Proof Against Detection and Location)：**此装置可保护佩戴者不受所有的预言、魔法定位和侦测的影响。佩戴者不会被锐耳术、鹰眼术、超感、水晶球或其他任何探知装置所侦测到。佩戴者身上不会有可见的灵气，预言将无法对他生效，除非求助于那些强大的存在。

**抗击亡灵护符 (Amulet Versus Undead)：**这个珍贵的坠饰是被专门祝福的象征，它能使佩戴者如同牧师般斥退亡灵。这个护身符看上去平平无奇，但当遇到亡灵时便散发出耀眼的光芒并展示出强大的力量（也就是说，它如同一个圣徽）。斥退能否成功取决于护符的强度——每个护符的力量都不尽相同，当一个护符被发现时，按下表掷骰以决定其类别。

掷 D100	护符的有效牧师等级
01-30	5 级
31-55	6 级
56-75	7 级
76-90	8 级
91-100	9 级

护身符需时刻携带以保持其效力。它会在被摘下后逐渐失效，且需要连续佩戴 7 日才能使其力量稳固下来。制造它的经验价值与其强度的直接关联为：每个有效牧师等级 200 经验。

**夸力许装置 (Apparatus of Kwalish)：**当发现这种装置的时候，它看上去就像是一个封闭的巨大铁



桶，但其实只要打开某一端的舱门，就可以发现它有一个隐藏的爪子。里面有 10 个拉杆：

- |    |                    |
|----|--------------------|
| 1  | 伸出/收回腿及尾巴          |
| 2  | 打开/关闭前舷窗           |
| 3  | 打开/关闭侧舷窗           |
| 4  | 伸出/收回钳爪及触角         |
| 5  | 伸出/收回钳爪及触角         |
| 6  | 前进/向左或右            |
| 7  | 后退/向左或右            |
| 8  | 打开/关闭附带“恒久之光”的“眼睛” |
| 9  | 上浮（悬浮）/下沉          |
| 10 | 打开/关闭舱门            |

这种装置向前移动的速度为 3，后退的速度为 6。两个钳爪可以向前伸出 4 英尺，且它们在击中某个生物时能够造成 2d6 点伤害，护甲不会降低该命中率，但敏捷在这种情况下是适用的。这种装置可以在 900 英尺水深的地方运作。它内部最多可以容纳两个人类体型的生物并拥有足够让他们呼吸 1d4+1 小时的空气。这种装置的防御等级为 0，在受到 100 点伤害时会漏水，受到超过 200 点伤害时其侧面会被穿孔。这个装置在运作时看起来就像是一只巨大的龙虾。

**魔豆袋（Bag of Beans）：**这个由厚布料缝制成的袋子大约 2 英尺宽，4 英尺长（普通的大口袋或麻袋的尺寸）。打开它的角色会在里面找到几个大的、鹅卵石状的物体。如果将其从包里倒出来，它们将会爆炸且每个都会造成 5d4 点伤害。10 英尺半径范围内的角色必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则受到全额伤害。想要将包内的豆子安全地取出，就必须用手来拿——心灵遥控无法防止魔豆爆炸，也不存在将它们安全取出的工具。如果将它埋进土里并浇水，这些酷似鹅卵石的魔豆将会“生长”成生物或物体。魔豆袋内通常含有 3d4 个魔豆，其中只有 1 或 2 个是有用的，其余的将生长成怪物或没有用的东西。例如：

- 1 号豆：三只尖叫蕈迅速长大并开始哀嚎
- 2 号豆：一场冰风暴将会袭击该地区
- 3 号豆：一株有毒且有着会动的根茎的覆盆子迅速成长，但是它的浆果中每 5d4 个就有 1 个是基础价值为 100 或 500gp 的宝石（或仅是不值钱的玻璃）
- 4 号豆：地面上裂开一个洞；下面有一条紫色的蠕虫或一个风神怪戒指
- 5 号豆：烟雾气体覆盖了半径 50 英尺的区域并持续 5 轮，烟雾中的生物将无法视物并在离开烟雾时目盲 1d6 轮
- 6 号豆：一只双足飞龙瞬间成长起来并开始攻击；它的尾针是一根穿刺标枪
- 7 号豆：毒气缓缓渗透出来，形成半径 20 英尺的云雾并持续 1 回合；在持续期间，云雾中心的一些泥土可能会被转化为魔法尘（显隐之尘，消失之尘，咳嗽与喷嚏之尘）。

DM 的自主思考、想象力和判断力对该物品是不可或缺的。

**吞噬袋（Bag of Devouring）：**这个袋子看似是一个普通的布袋——看起来可能是空空荡荡的，也可能装着豆子。然而，这个布袋是某个异次元生物放出的诱饵——这是它的一个进食口。

任何被放进袋子里的动植物都有可能被“吞噬”。吞噬袋有 90% 的几率忽略第一次被放进里面的任何东西，但不论何时，只要察觉到活生生的血肉进入，它便有 60% 的几率咬住受害者并尝试将它整个吞下去——受害者力量不足以获得伤害奖励时，其成功率为 75%，伤害奖励每+1=降低 5% 成功率。因此，一个 18 力量的角色（+2 伤害奖励）只有 65% 的几率会被袋子吞噬，而一个 5 力量的角色（-1 伤害奖励）会有 80% 的几率被吞入其中。

袋子散发着魔力。它可以如同次元袋（普通容量）般容纳 30 立方英尺的东西，但是被放进去的东西会以每回合增加 5% 的几率被“吞噬”并被“吐出”到虚空中。被拖进去的生物在一轮内就会被吞吃和消化，从而永远消失。

**次元袋（Bag of Holding）：**与其他魔法袋一样，这似乎是一个常见的 2 英尺×4 英尺大小的布袋。

次元袋通向一个无法用具体的单位去量化其大小的空间，其内部尺寸比外部尺寸更大。无论把什么放进这个物品里面，袋子的重量总是固定不变。它的总重量、内容物的体积限制和重量限制应掷百面骰并查阅下表而定：

D100	自重	内容物重量限制	内容物体积限制
01-30	15 磅	250 磅	30 立方英尺
31-70	15 磅	500 磅	70 立方英尺
71-90	35 磅	1,000 磅	150 立方英尺
91-00	60 磅	1,500 磅	250 立方英尺

如果超重或遭锐器划破（不管从里面或外面），袋子将会破裂并被毁坏。其内容物将会永远消失在虚空漩涡中。

**点金为石袋 (Bag of Transmuting)：**这个魔法袋看起来就像是上文所提及的四种尺寸之一的次元袋。它将可以被正常使用 1d4+1 次（或更多次，如果在短短几天内使用的话）。然而，魔法场将会在某个时刻转换，而储存在袋子中的金属物品和宝石将会被转化成普通的金属和不值钱的石头。当从中取出物品时，袋子将会把这些被转化的金属和矿石一股脑地倒出来。转化一旦开始，被放在袋中的魔法物品（除了神器和圣物）就将会被适当地变成普通的铅、玻璃或木头（无豁免）。

**魔术袋 (Bag of Tricks)：**魔术袋看上去就是个普通的麻袋，当第一次发现它时，无论用肉眼或其他方法检查，都会发现它空空如也。然而，只要有人伸手进去，就会摸到一个小小的、毛茸茸的东西。如果将它取出并丢出 1 至 20 英尺远，它就会变成下表中的动物之一。这些动物会服从使用者的命令并为之而战。每次从魔术袋中取出的动物的种类都会有所不同。有三种不同规格的魔术袋，每种都能产生不同的动物。掷 1d10 以决定发现的是哪种魔术袋。结果为 1-5 即发现的是 A 型；6-8 为 B 型；9 或 10 则为 C 型。此后，持有者掷 1d8 以在相应的表格中确定具体的动物。同一时间只能取出 1 只生物。它在被杀死之前都会存在，直到一回合过去或者被命令回到魔术袋中。届时该生物会消失不见。只有这样才能取出另一只动物。每周最多可取出 10 只生物。

魔术袋的动物 (D10)					
A (1-5)					
掷 D8	动物	防御等级	生命骰	生命值	每次攻击的伤害
1	黄鼠狼	6	1/4	2	1
2	臭鼬	9	1/4	2	臭气
3	獾	4	1+2	7	1-2/1-2/1-3
4	狼	7	2+2	12	2-5
5	巨大的猞猁	6	2+2	12	1-3/1-3/1-2/1-2/1-4
6	狼獾	5	3	15	1-4/1-4/2-5+臭气
7	野猪	7	3+3	18	3-12
8	巨大的牡鹿	7	5	25	4-16 或 1-4/1-4
B (6-8)					
掷 D8	动物	防御等级	生命骰	生命值	每击伤害
1	大鼠	7	1/4	2	1
2	猫头鹰	5	1	4	1-2/1-2/1
3	狗	7	1+1	6	1-4
4	山羊	7	1+2	8	1-3
5	公羊	6	2	10	2-5
6	公牛	7	4	20	1-6/1-6
7	熊	6	5+5	30	1-6/1-6/1-8
8	狮子	5/6	5+2	28	1-4/1-4/1-10/2-7/2-7

C (9-0)					
掷 D8	动物	防御等级	生命骰	生命值	每击伤害
1	豺	7	1/2	4	1-2
2	鹰	7	1+3	7	1-2/1-2/1
3	狒狒	7	1+1	6	1-4
4	鸵鸟	7	3	15	1-4 或 2-8
5	豹	6	3+2	17	1-3/1-3/1-6/1-4/1-4
6	美洲虎	6	4+2	21	1-3/1-3/1-8/2-5/2-5
7	美洲水牛	7	5	25	1-8/1-8
8	老虎	6	5+5	30	2-5/2-5/1-10/2-8/2-8

**力场珠 (Beads of Force)：**这些小黑球可能会被误认为是普通的珠子、弹球或漆黑无比而毫无光泽的珍珠。通常在同一时间内能找到 5 至 8 颗这样的珠子。每颗珠子的直径约四分之三英寸且相当重，其重量大约有 1 盎司。它们每个都可以被掷到 30 码外。

在遭受到撞击后，力场珠会爆发出一道力场冲击并对 10 英尺半径范围内的所有生物造成 5d4 点伤害。每个受害者都可以进行对抗法术的豁免检定。通过豁免检定的人将会被抛出爆炸区域，未通过豁免检定的人则将会在受到伤害后被封入到一个力场球中。

在 10 英尺半径范围内的所有生物都会被球体包裹起来，即使是那些大体型的也不会例外，且将持续 3d4 轮。除非使用能破坏力场墙法术的方法，否则受害者将无法逃脱。

**百千药剂烧杯 (Beaker of Plentiful Potions)：**此容器就像是个壶或者烧瓶。这个带有炼金术特性的魔法烧杯可以制造出 1d4+1 种药剂，每种 1d4+1 剂（药剂的种类在表 89 中随机挑选决定）。不同的药剂在容器内被分层存放，每轮可以倒出 1 种药剂中的 1 剂。

掷 1d4+1，确定烧杯所含的药剂种类数量——*错谬药剂*和*剧毒药剂*都是有可能的。记录下每种药剂出现的顺序——药剂是分层存放并按次序倒出的。药剂是有可能重复的。

如果容器内只含有两种药剂，其每天将各增添 1 剂，每周增添 3 次；如果含有三种药剂，其每天将各增添 1 剂，每周增添 2 次；如果含有四或五种药剂，则每周各增添 1 剂。

一旦打开，烧杯就逐渐失去制造药剂的能力。这个能力的下降表现为每月永久失去制造某种药剂的能力，以随机的方式来决定。

**折叠船 (Boat, Folding)：**折叠船看上去就像是一个木制的“盒子”——约 1 英尺长，半英尺宽，半英尺高。当然，如果对其施展侦测魔法，就会发现这个盒子发散着魔力。这个盒子可以像其他盒子那样被用来存放物品。然而，如果说出命令语，盒子将会展开变成一个 10 英尺长，4 英尺宽，2 英尺高的小船。第二个不同的命令语句则可以让这个盒子展开成一个 24 英尺长，8 英尺宽，6 英尺高的小船。

在那个稍小的形态时，这艘船有 1 对桨，1 个锚，1 根桅杆和 1 张三角帆。在稍微大一点的形态时，这只船有 1 块甲板，1 排划桨座，5 组划桨，1 只锚，1 个甲板舱室，1 根桅杆和 1 张四角帆。第一种形态可以让 3 到 4 个人舒适的坐在里面，而第二种形态则可以承载 15 人。

第三个命令语句可以让这艘船重新变成一个盒子。命令语可能会明显或隐秘地刻在盒子上，也可能写在其它地方——比如盒子里的物品上。命令语也可能会遗失，从而让船没有用处（除了它是个小盒子之外），直到使用者自己发现命令语（通过*通晓传奇*，向贤者询问，在地下城中发现等）。

**博卡布祝福书 (Boccob's Blessed Book)：**这种做工精良的书籍往往都是小尺寸的。一本书籍通常不会超过 12 英寸高，6 英寸宽与 1 英寸厚——而这种书籍却仅仅只有 6 英寸高。所有的这些书籍都是耐用而防水的，有着镶银边的铁制封皮并附锁。博卡布祝福书在豁免检定上有 +3 奖励（作为“皮革或书”）。

这种书的每一页都可以抄入魔法，且任何一本书都能包含 45 个任意级别的法术。因此，这本书是受到各种法师的高度评价的旅行法术书。已经被（随机地）抄入法术的博卡布祝福书是不太可能被找到的——这种被抄满法术或抄入部分法术的博卡布祝福书都会被他们的主人妥善保管。

**崇善之书（Books of Exalted Deeds）：**这本神圣的书本受到所有善良阵营的牧师的尊崇。研读这本书将需要一周的时间，但只要完成研读，善良的牧师将会获得 1 点灵知，以及足以让他提升到下一级并到达中点的经验值。中立的牧师进行研读将会失去 20,000 至 80,000 点的经验值（负数的经验值是可能出现且需要恢复过来的，但下降后的等级不会低于 1 级）。邪恶的牧师将会失去整整 1 级的经验，降低至可以保持该等级的最低经验值。此外，他们必须通过魔法或献上他们接下来的 1d4+1 次冒险中 50% 的收入来赎罪。

触摸或阅读该书的战士是不会受到影响的，但圣武士会发现此书对他们同样有益。除非阅读该书的法师成功通过了对抗法术的豁免检定，否则他将会失去 1 点智力。如豁免检定失败，他将会失去 2,000 至 20,000 点的经验值。触摸或阅读该书的盗贼将会受到 5d6 伤害，且必须通过对抗法术的豁免检定，否则会失去 1 点敏捷。如果盗贼的灵知为 15 或以上，那么他将有 10 至 50% 的几率放弃他的职业而成为善良的牧师。吟游诗人会被视作中立的牧师。

除上述所示，崇善之书无法区别于任何其他魔法书、圣契、书籍等。它必须被仔细阅读研究（这也适用于下述的所有其他魔法著作）。这本书会在被仔细研读后消失且不再出现，相同的角色无法通过阅读这种书籍而再次获益。

**无尽法咒之书（Book of Infinite Spells）：**这本书能够赋予任何职业的角色使用魔法的能力，然而在第一次阅读时，任何不能使用法术的角色将会受到 5d4 点伤害并晕眩 5d4 个回合。此后，他可以不受更多的伤害而查阅该书。无尽法咒之书有 8d4+22 页。每一页的内容都是通过随机掷骰来决定的。请掷百面骰并查询下表：

掷 D100	书页的内容
01-30	空白页
31-60	祭司法术
61-00	法师法术

如果某一页上写有法术，则通过掷 d10 来决定牧师法术的等级，并掷 d12 来决定法师法术的等级。如果结果是 8-10（牧师）或 10-12（法师）则掷第二次，牧师法术为 1d6，法师法术为 1d8。一旦决定了法术等级，DM 就可以选择特定的法术或者随机决定它们。要秘密地记录每一页的内容，且不能把该信息泄露给这本书的持有者。

无尽法咒之书是无法被倒着翻页的。当翻过最后一页的时候，这本书就消失了。这本书的持有者可以施展当前页面上的法术，每天一次（如果这个法术是角色能够通过职业和等级而自行施展的，那么他每天都能够借助这本书的魔力施展四次这个法术）。

这本书的拥有者并不需要持有或者携带这本书以使用它的力量。即使这本书被存放在安全的地方而书本的主人正在冒险中，这本书也能够让其主人通过它的力量来施展法术。

每次施展法术都有几率会由于能量的使用而导致该书页被魔法翻动（所有预防措施都无法阻止）。其拥有者都会知道这一点，并可能会受益于翻页所获得的新法术。翻页的几率如下：

施法者能够通过自己的职业或等级施展该法术	10%
施法者使用其他职业或等级的法术	20%
非施法者使用祭司法术	25%
非施法者使用法师法术	30%

每个法术的使用都会被视作从卷轴上被使用，包括施法时间，法术失败率等。



**秽暗之书 (Book of Vile Darkness)：**对于邪恶阵营的祭司而言，这本书是极好的精神食粮。研读这本书将需要一周的时间，但只要完成研读，邪恶的祭司将会获得 1 点灵知，以及足以让他提升到下一级并到达中点的经验值。阅读这本书的中立祭司将会失去 30,000 至 120,000 点的经验值或变得邪恶阵营而无法从书中受益；这两者的几率都是 50%。善良祭司在阅读了这本坏不堪言的 *秽暗之书* 之后必须成功进行对抗毒素的豁免检定否则会死亡；即使没有死亡，他们也得进行对抗法术的豁免检定否则将永久疯狂。在后面的这个事件中，即使成功通过了豁免检定，祭司也仍然会失去 250,000 点的经验值，其拥有的每 1 点灵知都能让他可以少失去 10,000 点的经验值。其他善良阵营的角色在触摸该书时会受到 5d6 点伤害，如果他们看了里面的内容，则该角色在当晚会有 80% 的几率被一个梦魇袭击。非邪恶的中立角色触摸该书会受到 5d4 点伤害，研读该书则需要对抗毒素的豁免检定否则会变得邪恶，立刻寻找邪恶祭司以皈依其新阵营（其它细节见 *崇善之书*）。

**跳舞靴 (Boots of Dancing)：**这种魔法靴可以变大或缩小来适应从半身人到巨人的任何脚的尺寸（就像其他魔法靴所能做到的那样）。如果使用魔法来侦测就会发现其散发出昏暗的魔力。它和其它魔法靴没有什么区别，直到进入真正的近战为止，它的功能就像是下面所述的其他有用的靴子那样——由 DM 决定。

当佩戴者正处于（或逃离）近战时，*跳舞靴* 会阻碍运动，开始跳踢踏舞和戈步舞，踵趾步，水牛戈步。使穿戴者表现得如同他被 *奥托迷舞* 法术所影响般（防御等级-4，豁免检定-6 且不可能进行攻击）。只要靴子展露出其真实的性质，那么就只有 *移除诅咒* 法术才能让靴子能够被脱下。

**精灵靴 (Boots of Elvenkind)：**这种软靴让穿戴者在几乎任何环境下都能悄无声息地移动。因此，穿戴者可以走过一片布满枯叶的土地或者破旧的木质地板而仅仅只发出耳语般的噪声——在最坏的情况也有 95% 的几率会沉默，在最佳的情况下是 100%。

**漂浮靴 (Boots of Levitation)：**就像其它魔法靴子那样，这种软靴可以变大或缩小来适应从半身人到巨人的任何脚的尺寸。*漂浮靴* 允许穿戴者随他的意愿而垂直上升或下降。上升/下降的速度是每轮 20 英尺，其持续时间不受限制。

这种靴子漂浮在空中时可以携带多少负重是通过掷 1d20 乘以 14 磅再加上基础负重的 280 磅而随机确定的（也就是说，一双靴子可能携带 294 到 560 之间的负重而进行漂浮）。因此，一个食人魔可以穿这种靴子，但它可能会由于太重而无法漂浮起来（详见于 2 级法师法术：*漂浮术*）。

**速度之靴 (Boots of Speed)：**这种鞋子允许穿戴者以极其快的速度——24 的基础移动力——奔跑。超过 200 磅的负重每 10 磅，穿戴者的基础移动力就会减少 1，因此体重为 180 磅且携带着 60 磅装备的角色将会以 20 的基础移动力来移动。

每持续快速移动 1 小时，穿戴者就必须休息 1 小时。穿戴者在他不得不休息之前可以持续进行不超过八小时的快速移动。在战斗的情况下进行这种移动，*速度之靴* 还会给予防御等级+2 的奖励。

**大步弹跳靴 (Boots of Striding and Springing)：**这种魔法靴子的穿戴者拥有 12 的基础移动力而无论其体型与负重。穿戴者每天可以不知疲倦地保持这个速度最多 12 个小时，但靴子在此后的 12 个小时内会不再运作——它需要那么长的时间来“充能”。

除了大步的能力之外，这种靴子还能让穿戴者进行飞跃。穿戴者的“普通”一步就能迈出 3 英尺，靴子允许穿戴者向前跳跃 30 英尺，往后跳跃 9 英尺，垂直跳跃 15 英尺。

如果情况允许在战斗中如此跳跃，那么穿戴者可以在自己的近战轮攻击并跳开。但是，这个行为是很危险的，穿戴者有 20% 的几率会摔倒并在下一轮被震慑。这 20% 的几率会随着穿戴者超过 12 敏捷的每点属性而减少 3%（因此，在敏捷为 13 时的几率为 17%，14 时为 14%，15 时为 11%，16 时为 8%，17 时为 5%，到 18 敏捷时的几率为 2%）。

在任何情况下，穿戴者的快速移动都能带来 1 点的防御等级奖励，防御等级为 2 的变成 1，防御等级为 1 的变成 0，以此类推。



**北地之靴 (Boots of the North)：** 这双靴子能够给予穿戴者诸多好处。首先，他可以在雪地上以正常速度移动而不留下任何踪迹。靴子还使穿戴者能够以半速在最光滑的冰面上移动（水平表面，不能是垂直或倾斜的）而不摔倒或滑倒。**北地靴**能维持穿戴者温暖，即使他在低至华氏-50 度时也只需要简单的衣物，比如缠腰布和斗篷。如果穿戴者穿了全套冬季寒衣，他甚至可以忍受低至华氏-100 度的气温。

**异迹之靴 (Boots of Varied Tracks)：** 这种看似普通的靴子能够在穿戴者命令下改变其留下的足迹。穿戴者的足迹根据需要可以而小如半身人 or 大如食人魔，无论是光着脚还是穿着鞋。此外，每双这样的靴子都有制造四种额外的足迹的能力。通过掷 1d6 来决定子表，再掷 1d8 来决定是哪四种足迹。

子表 A (1-3)	
掷 D8	留下的足迹
1	石化蜥蜴
2	熊
3	野猪
4	牛
5	骆驼
6	狗
7	山丘巨人
8	山羊
子表 B (4-6)	
掷 D8	留下的足迹
1	马
2	狮子（或巨猢狲）
3	骡子
4	兔子
5	牡鹿
6	老虎（或豹）
7	狼
8	双足飞龙

**飞翼靴 (Boots, Winged)：** 这双靴子看起来只是很普通的鞋子。如果用魔法来侦测，那么就可以发现其散发出微弱的附魔和转化系灵气。当它们被拥有者穿上，且他或她专心于渴望飞行时，靴子的脚后跟处会长出翅膀，无需穿戴者维持专注而给予其飞行的能力。

穿戴者可以使用靴子最多每天两个小时，在一次飞行中用完或分成几次较短的飞行时间都是可以的。如果穿戴者试图使用更长的时间，靴子会迅速地失去力量，但它并不是立即消失的，穿戴者会缓慢降落到地面。

每持续停用 12 个小时，靴子就会恢复 1 个小时的飞行能力。但是，停用更长时间不会让靴子能被使用两个小时以上。有些飞翼靴会比其它的要好。通过掷 1d4 并参考下表来确定给出的某对靴子的品质：

掷 D4	飞行速度	机动性等级
1	15	A
2	18	B
3	21	C
4	24	D

**水元素之杯 (Bowl Commanding Water Elementals)：** 这种大杯子通常是由蓝色或绿色的宝石制成（例如孔雀石、青金石或翡翠）。它大约 1 英尺长，半英尺深，并且相当脆弱。当在这个杯子里装满清水

或盐水时说出准确的命令语，一个生命骰为 12 的水元素就会出现。召唤需要以 1 轮时间说出命令语。请注意，如果使用的是盐水，水元素将会更加强大（每个生命骰+2 生命值，但每个生命骰获得的生命值不超过 8）。水元素的信息可以在 *怪物图鉴* 中找到（或参照下面的 *溺死之杯*）。

**溺死之杯（Bowl of Watery Death）：**这个装置看起来无论是颜色、设计、散发出来的魔力等都与水元素之杯很相似。然而，当这个杯子装满水时，装水的法师必须要进行对抗法术的豁免检定，失败则该法师缩成蚂蚁般大小并且被丢到这个杯子的中心。如果倒入杯中的是盐水，则该次豁免检定会受到-2 的惩罚。

受害者会被水淹没 1d6+2 轮，只有魔法才可以拯救他，他无法通过除了魔法手段之外的方法逃离这个杯子：*动物异变*，*变巨术*或*祈愿术*是仅有的可以让释放受害者并将其恢复正常大小的法术。将*生长药剂*倒入水中也可以产生同样的效果。净水药剂将让受害者进行另一次豁免检定（即让杯子的诅咒魔法只能短暂运作的机会）。如果这个受害者在杯子里被溺毙了，那么他会永久性地死亡，在这种情况下复活他是不可能的，即使*祈愿术*也无法奏效。

**箭术护腕（Bracers of Archery）：**这种魔法护腕与普通的非魔法护具是无法被区分的。当穿戴的角色类型或生物能够使用弓箭时，它们将会让穿戴者擅长于射箭。

护腕让穿戴者如同其熟练于此般使用任何的弓（不包括任何弩）。如果穿戴者拥有任何类型的弓的熟练，他使用这种弓的时候将会获得攻击检定+2 和伤害检定+1 的奖励。该奖励能够与其他的任何奖励累计，包括那些由魔法弓或箭矢给予的奖励，但不包括武器专精所给予的奖励。

**摆荡护腕（Bracers of Brachiation）：**这种护腕看似普通，但它们能够使持有者通过在一条树枝、藤蔓以及诸如此类的事物上摆荡来从一个地方到达另一个地方。这种力量只有在处于这些带有手把的地方才能生效。移动力为 3、6 或者 9——从林越茂密则速度越快。

穿戴者也能以 6 的速度攀爬树木、藤蔓、柱杆或绳索等东西，他也可以如同猿猴般在绳索，藤蔓或其它悬吊着的东西上灵活地移动。

穿戴者还可以如同穿着*大步弹跳靴*般跳跃，但必须是在抓着绳索或藤蔓而荡到最高点、移动穿过树木的顶部、攀爬树木或者柱杆，或者进行与用臂力摆荡相关的其它活动时跳跃。

**防御护腕（Bracers of Defense）：**这件物品看似只能保护手腕或手臂。它们的魔力赋予穿戴者等同于他人穿戴护甲并持用盾牌的防御等级。如果穿戴了护甲，则护腕不会有额外的效果，但它们会与其他魔法物品的防护一起生效。防御护腕所给予的防御等级是通过掷百分骰并查阅下表而决定的：

掷骰 D100	防御等级
01-05	8
06-15	7
16-35	6
36-50	5
51-70	4
71-85	3
86-00	2

**无防御护腕（Bracers of Defenselessness）：**这种护腕看起来就像是*防御护腕*，且它会如此运作直到穿戴者被一个危险的敌人含怒攻击。护腕会在那一刻把穿戴者的防御等级恶化到 10 并使任何其它的魔法防护和敏捷的奖励无效化。只有*移除诅咒*法术才能使*无防御护腕*被脱下。

**控制火元素火盆（Brazier Commanding Fire Elementals）：**除非侦测到火盆上的魔力，否则这种装置的外形看起来和普通的火盆没有什么区别。它能够使巫师从火元素位面里召唤出生命骰为 12 的火元素。必须要点燃火盆——这样做需要 1 轮的时间。如果加入了硫磺，这个火元素将获得每个生命骰+1 的奖励（也就是说，每个生命骰得到的生命值为 2 至 9 点）。只要点着火并说出命令语，火元素

就会出现（其他的详细资料参见于怪物图鉴）。

**睡眠烟雾火盆（Brazier of Sleep Smoke）：**这种装置看起来和控制火元素火盆几乎完全相同。然而，在它里面点着火时，由燃烧所产生的一团巨大的魔法云雾将会涌到火盆的 10 英尺半径内。所有处于云雾中的生物都必须通过对抗法术的豁免检定，否则就会陷入沉睡。

与此同时，一个生命骰为 12 的火元素将会出现并攻击最接近它的生物。只有通过驱散魔法和移除诅咒法术才可以唤醒沉睡的生物。

**护盾别针（Brooch of Shielding）：**这似乎是一件金质或银质的饰品（上面有 10% 几率镶嵌着珠宝）。它可以被用来扣紧斗篷或披风。除了这个日常的用处之外，它还可以吸收那些由法术、魔杖或其他魔法装置所产生的魔法飞弹。每枚别针会在吸收最多 101 点魔法飞弹造成的伤害后熔毁，变得一文不值。只有通过侦测魔法辨识并经过试验才能确认它的用途。

**揍人扫帚（Broom of Animated Attack）：**这把扫帚看起来和普通的扫帚没有什么区别，除非通过魔法的手段来对其进行侦测。它在所有短暂试用的测试中都与飞行扫帚有着相同的表现。只有在真正地使用它的时候才会发现这把扫帚是一件非常令人讨厌的物品：

当说出命令语（“飞”、“翱翔”等）时，这把扫帚将会带着骑手在天上翻筋斗，在骑手的脑袋离开地面 1d4+5 英尺的时候把他甩下来。扫帚将会攻击被震慑的受害者，用稻草/树枝的尾端拍打他的脸部使其目盲，并用它的手柄来殴打受害者。

这种扫帚每轮可以都攻击两次（尾端 2 次，手柄 2 次）。其在攻击时被视作 4 个生命骰的怪物。尾端的攻击成功命中则会导致 1 轮的目盲。手柄的攻击在成功命中时会造成 1d3 点伤害。扫帚的防御等级为 7，需要对它造成 18 点伤害才可以将其摧毁。

**飞行扫帚（Broom of Flying）：**这种魔法扫帚可以在空中以 30 英尺的基本移动力飞行。扫帚可以在这个速度下载重 182 磅，每超过这个重量 14 磅，扫帚的移动力就会减慢 1 英尺。这种装置能够以 30 度角爬升或俯冲。在使用这把扫帚之前，必须要说出命令语（由 DM 决定）才能使用。这把扫帚可以独自飞往任何指定的目的地。当拥有者说出命令语，扫帚就会从最远不超过 300 码的地方来到他的身边。

**巴克纳的无尽钱包（Bucknard's everfull Purse）：**这东西看上去就是一个皮革袋子或者小包。每天清早它都会复制一些钱币——也有可能是宝石。它在被发现时就装满了钱币。如果将钱币倒空并将其拿走几分钟，这个有魔力的钱包就会消失，但如果包里有一枚任意种类的钱币，第二天早晨就会在里面找到数目颇丰的同类钱币。查阅下表以决定所发现钱币的类型。一旦通过掷骰来决定钱包的种类，它的能力便无法更改。

掷 D100	铜币	银币	琥珀金币	金币	铂金币	宝石 *
01-50	—	26	26	26	—	—
51-90	26	—	26	—	26	—
91-100	26	—	26	—	—	26

\* 基础价值为 10gp 的宝石最多只能增殖到 100gp。

**祈神蜡烛（Candle of Invocation）：**这种特别的长蜡烛是专门用来祈求九个阵营之一的诸神赐福的。这种蜡烛外表看上去非常普通，但如果对其施展侦测魔法，那么它就会散发出微弱的魔力。在适当的情况下，它还会散发出善良和邪恶。如果蜡烛的阵营和点燃者相匹配，那么蜡烛将会在点燃后为其产生有利的灵气。如果点燃蜡烛的是与蜡烛阵营相同的祭司，那么蜡烛将会使该祭司的经验等级临时增加 2 级并使他能够释放额外的法术。只要蜡烛还在燃烧，他甚至可以如同更高等级的祭司般施展平时他无法施展的法术。所有的蜡烛在燃烧时还可以让相应阵营使用者施展异界之门法术，但蜡烛会在这个过程中立即烧尽。此外，每根蜡烛都可以燃烧 4 个小时。因为这种蜡烛有可能会被吹熄，所以应该尽可能的将他放在灯里或其他可以防止蜡烛被吹熄的地方燃烧。将蜡烛放在这些容器里并不会影响它的魔法特性。

**飞行地毯（Carpet of Flying）：**这种地毯的尺寸、承载能力和速度都是通过掷百分骰并查阅下表而

决定的。每张地毯都有它们自己的启动命令语（如果你使用了可选的命令语规则）——如果这个装置处于声音所能传达的距离内，命令语将会使它启动。这种地毯是通过口头指示来控制的。

这些地毯是东方制造和设计的。每张地毯都是美丽而耐用的。然而，需要注意的是，如果没有那众所周知的、只有在遥远的异国才能找到的特殊织造技术，地毯上的裂缝和其他破损处是无法被修复的。

掷 D100	尺寸	承载能力	速度
01—20	3 英尺×5 英尺	1 个人	42
21—55	4 英尺×6 英尺	2 个人	36
56—80	5 英尺×7 英尺	3 个人	30
81—00	6 英尺×9 英尺	4 个人	24

**操控风元素香炉（Censer Controlling Air Elementals）：**这是一种 6 英寸宽，1 英寸高的有着很多孔洞的金色容器很像是在宗教场所发现的香炉。如果香炉填满了熏香并被点燃，只需要说出正确的命令语就能在接下来的 1 轮里召唤出一个生命骰为 12 的风元素。如果香炉里烧的是冥想熏香，那么风元素将会获得每生命骰+3 的奖励，且风元素必定会听从召唤者的指令。如果香炉被熄灭，元素将仍然存在且会背叛召唤者（详见于怪物图鉴的风元素）。

**召唤敌对风元素香炉（Censer of Summoning Hostile Air Elementals）：**这个香炉看起来与其它魔法或普通香炉没有什么区别。这是一件诅咒物品：点燃任何熏香都会使 1d4 个愤怒的风元素出现，每轮出现 1 个。它们会攻击眼前的任何和所有生物。香炉无法被熄灭，它将会持续燃烧直到召唤者或元素当中的一方被杀死为止。

**饥饿钟琴（Chime of Hunger）：**这种装置看起来很像开启钟琴。实际上，它在其诅咒运作之前确实如同开启钟琴般运作。在该诅咒根据 DM 的决定而生效时，敲响钟琴将会导致 60 英尺内的所有生物立刻处于极度的饥饿之下。角色们将会忽略其它的所有事或甚至丢下他们手中所持有的东西而对着他们的口粮大快朵颐。不能马上吃到食物的生物将会赶到饥饿钟琴被敲响的地方，攻击任何生物以杀死并吃掉它们。

所有的生物都必须进食至少 1 轮。他们可以在之后的每 1 轮都进行对抗法术的豁免检定，直到他们成功为止。直到此时，这股饥饿感才将会被满足。

**中断钟琴（Chime of Interruption）：**这种魔法乐器每个回合都可以被敲响 1 次，它那洪亮的声音会持续整整三轮。当钟声持续鸣响时，在钟琴周围 30 英尺半径内的施术者除非通过对抗喷吐攻击的豁免检定，否则只能施展不需要言语成分的法术。在该效果消退之后，钟琴至少要休息七轮。钟琴在这段时间过去之前是不会被敲响的，必须要经过那个时点之后才能再次被敲响。

**开启钟琴（Chime of Opening）：**开启钟琴是一种约 1 英尺长的中空秘银制管状物。当被敲响时，它会发出带有魔力的能够打开锁、遮盖、门、阀和出入口的震动。这种功能也可以用于普通的门闩，镣铐，链条和插销等东西。开启钟琴也能摧毁封印术或是由 15 级以下法师所施展的法师之锁。

钟琴必须指向要被解开或开启的门扉或者物品所处的区域。它在被敲响时会发出清脆的声音（这可能会吸引到怪物），在 1 轮之后，目标的锁将会被解开、其束缚会松脱，密门将会被打开，箱子的遮盖也会被抬起。如果有一个箱子同时被链条，挂锁，箱锁以及法师之锁给锁住了，那么打开它将需要使用 4 次开启钟琴。沉默术会使该装置失效。在出现裂痕并变得无用之前，钟琴总共可以被使用 1d8×10 次。

**节肢斗篷（Cloak of Arachnida）：**这个黑色的外袍赋予穿戴者如同蛛行术般的爬行能力。当使用魔法来侦测时，斗篷会散发出强大的转化系灵气。

除了强力的攀爬能力之外，斗篷还会赋予穿戴者免疫任何类型的蛛网——穿戴者能如同织网的蜘蛛般在网上以基础移动力来移动，或在其他情况下以 6 的基础移动力来移动。

每日 1 次，这件斗篷的穿戴者可以投出斗篷两倍大小的蛛网。如同二级法师法术的蛛网术。



最后，穿戴者很少会受到蜘蛛的毒素影响。他在对抗这类毒素时的所有豁免检定获得+2 的奖励。

**蝙蝠斗篷 (Cloak of the Bat)：**这件由深褐色或黑色布料制成的老式斗篷的不寻常之处是很难被注意到的。它散发着两种相同比例的魅惑系和转化系的灵气。蝙蝠斗篷的穿戴者在阴暗或黑暗的地方保持静止不动时，斗篷会使他有 90% 的几率隐形。穿戴者还能够像蝙蝠般倒挂在天花板上，并获得同样的隐形几率。

只要将斗篷展开并抓住斗篷的边缘，穿戴者便能以 15 的移动力来飞行（机动性：B）。如果他有这样的需要，穿戴者可以真正地化身为一只有普通的蝙蝠，他所佩戴或携带的物品将会转变为身体的其中一部分。不管是使用斗篷飞行，还是变成蝙蝠来飞行，都是只能在黑暗中完成的（无论是在夜空下，还是在无光或接近无光的环境中）。任何一种飞行能力都可以使用长达 1 个小时，但是在飞行任何时间之后，斗篷都不会在等同于飞行时间的时间内提供任何飞行的力量。

斗篷还会为防御等级提供+2 奖励。这个增益在穿戴者变成蝙蝠时也同样有效。

**移位斗篷 (Cloak of Displacement)：**这件物品看起来只是一件普通的斗篷，但当它被角色穿戴上，它的魔力便会把周围的光波扭曲、变形。这种光波的移位会使穿戴者出现在距离他实际位置 1 英尺至 2 英尺的地方。任何针对穿戴者的第一次远程或近战攻击都将会失手。这可以适用于来自多个对手的首次攻击，只要第二个和后续的攻击者并未观察到最初的位移。

在受到第一次攻击之后，斗篷令穿戴者获得+2 奖励的额外保护（即改善 2 个防御等级）以及针对穿戴者的攻击的豁免检定的+2 奖励（如目标是移位斗篷穿戴者的法术、凝视攻击、呕吐和喷吐攻击等）。

需要注意的是，所有的移位斗篷当中有 75% 的是人类或精灵的尺寸（5 至 6 英尺高的角色），以及有 25% 的是 4 英尺高的人的尺寸（如矮人、侏儒和半身人）。

**精灵斗篷 (Cloak of Elvenkind)：**这件中灰色的斗篷看起来跟相同颜色的普通斗篷没有区别。然而，当穿戴上它且把兜帽盖在头上时，它便会使穿戴者变得几乎隐形——这件斗篷拥有着变色龙般的力量。

在户外和自然环境中，斗篷的穿戴者会变得几乎完全隐形；在其他的方也几乎是如此。然而，如果穿戴者进行激烈的动作或仓促移动，那么无论周围环境如何他都会很容易被发现。隐形的概率为：

户外，自然环境：	
大量植被	100%
少量植被	99%
空旷的原野	95%
岩石地带	98%
城市环境：	
建筑物之间	95%
明亮的室内	50%
地底：	
火炬/提灯	95%
热感视觉	90%
光亮术/恒久之光	50%

这些斗篷当中的 90% 都是以人类或者精灵大小的尺寸制成的，但也有 10% 是为较矮的人而制的（4 英尺左右的高度）。

**蝠鲼斗篷 (Cloak of the Manta Ray)：**这件斗篷似乎只是件皮革斗篷，直至穿戴者进入到海水中。此时蝠鲼斗篷会把他包裹起来，让他显得与蝠鲼几乎完全相同，别人看到穿戴者时只有 10% 的几率会



发现他不是蝠鲼。

穿戴者可以在水下呼吸，像蝠鲼那样拥有 18 的移动力（详见怪物图鉴：蝠鲼）。穿戴者也会像蝠鲼般至少拥有 6 的防御等级。其他魔法保护和魔法护甲可以再改善其防御等级。

虽然斗篷没办法让穿戴者如同真正的蝠鲼般啮咬对手，但斗篷上有着可以用来攻击位于他身后的对手的尾刺。尾刺可以造成 1d6 点伤害且没有击晕对手的几率。

这种攻击可以在其他类型的行动外使用，如果需要的话，穿戴者可以从斗篷上释放自己的手臂而不影响他在水下的移动。

**剧毒斗篷（Cloak of Poisonousness）：**这件特别的斗篷通常由类似羊毛的物质制成，虽然它也可以用皮革制成。它会散逸出魔力。把斗篷拿在手上是无害的，但只要把它穿在身上，穿戴者便会立即毒发身亡。

斗篷的剧毒可以通过移除诅咒法术来祛除——这会破坏斗篷的魔法特性。如果使用了中和毒素法术，这可能会增加用死者复生或复生术来复活受害者的可能性，但毒性残留会导致成功率减少 10%。

**防护斗篷（Cloak of Protection）：**这类奇异装置的各种形式都是以布或皮制的普通衣服出现的。但是，防护斗篷可以令穿戴者改善 1 个防御等级，并使其在豁免检定上获得+1 奖励。因此，+1 的斗篷会使防御等级 10（无甲）下降至防御等级 9，并在豁免检定上给予+1 奖励。掷百面骰并参照下表来确定给出的斗篷有多强大：

掷 D100	力量
01-35	斗篷+1
36-65	斗篷+2
66-85	斗篷+3
86-95	斗篷+4
96-00	斗篷+5

此装置可以和其它物品组合或与皮甲同时穿戴。它不能与任何类型的魔法护甲、非皮制的护甲以及任何盾牌的功能结合在一起。

**水晶球（Crystal Ball）：**这是一种最普通的探知装置：水晶球的直径大为 6 英寸。一个法师可以通过水晶球看到任何距离或者其他实存位面中的事物。水晶球的使用者必须对被观测的对象有所了解。知识可以来自于个人的认知，个人所拥有的物品，相似的物体，或者积累的信息。能否成功定位的关键不在于与物体之间的距离，而是定位者所有的知识：

对目标的了解程度	成功率 *
对目标非常熟悉	100%
对目标稍微有些了解	85%
拥有目标的画像	50%
拥有目标的一部分	50%
拥有目标的衣物	25%
有很多目标的情报	25%
有些许目标的情报	20%
目标在其他位面	-25%
* 除非被魔法所遮蔽	

定位的概率也决定了法师可以观察目标多久，以及可以多频繁地观察目标。

成功率 *	可以观察的时间	观察频率
-------	---------	------

100%或以上	1 小时	3 次/天
99%至 90%	30 分钟	3 次/天
89%至 75%	30 分钟	2 次/天
74%至 50%	30 分钟	1 次/天
49%至 25%	15 分钟	1 次/天
24%或以下	10 分钟	1 次/天
* 除非被魔法所遮蔽		

如果超过所示的时间和频率，则法师每轮都需要进行对抗法术的豁免检定，只要有一次的豁免检定是失败的，则角色的智力永久性地降低 1 点，且他在直到被治愈之前都会陷入疯狂状态。

水晶球使用者的某些法术可以提高他成功使用水晶球的几率。这些法术包括理解语言，阅读魔法，热感视觉，巧言术。有两个法术——*侦测魔法*和*侦测邪恶/善良*——是可以通过水晶球来施展的。法师的每个经验等级会提高 5%的成功率。

某些水晶球还有着额外的力量，这些法术力量的运作水平是 10 级。通过掷百分骰并参考下表来确定水晶球是否具有额外的力量。

掷 D100	额外力量
01-50	水晶球
51-75	附带锐耳术的水晶球
76-90	附带超感的水晶球
91-00	附带心灵感应 * 的水晶球
* 只能用来通信。	

只有智力达到或超过 12 的生物才有几率注意他们正遭到探知。基础的几率由他们的职业决定。

职业	察觉几率
战士	2%
圣武士	6%
游侠	4%
吟游诗人	3%
盗贼	6%
施法者	8%

当智力超过 12 时，每多出 1 点就可以得到递增且累计的 1%的成功率（例如，智力为 13 时得到 1%的额外成功率，14 时得到 3%的额外成功率，15 时得到 6%的额外成功率，16 时得到 10%的额外成功率，17 时得到 15%的额外成功率，18 时得到 21%的额外成功率，以此类推）。这些生物也可以根据其每个经验等级或每个生命骰来获得侦测探知的 1%累计几率。怪物们在进行豁免检定时视作一个群体。每轮都要进行探知检定，如果检定的结果少于成功率，他们就会注意到自己正在被注视。

一个驱散魔法将会导致水晶球停止运作一天。各种对抗水晶球探知的保护措施可以让水晶球变得朦胧和无效。

你可能会允许牧师和德鲁伊可以使用其它探知装置——比如像水盆和镜子。它们的功能和普通的水晶球相同。

**催眠水晶球（Crystal Hypnosis Ball）：**这个诅咒物品看起来与普通的水晶球没有什么区别，如果对其进行侦测，就可以发现它正散发着非邪恶的魔力。任何试图使用它的法师都会被催眠，且其脑海将会被植入心灵感应的暗示。

使用者会认为他所希望看到的東西确实在水晶球里出现了，但实际上他已经部分陷入了来自强大法

师，巫妖，或甚至是来自其他位面的力量/存在的影响。每次使用这个水晶球都会让使用者受到更进一步的影响，无论是作为仆从还是作为工具。DM 可以根据发现水晶球以及角色（们）所位于的环境和特殊情况来决定这到底是一个渐进还是突发的事件。

**力场方块（Cube of Force）：**这个装置可能是由象牙，骨头或者其他质地坚硬的矿物制成的。它像是一个大号的骰子——直径约为 3/4 英寸——且使它的拥有者可以在自身每个方向的 10 英尺处升起力场墙。方块的幕壁不受到下面表格所示的攻击方式的影响。方块有 36 发充能，且这种能量每天都会恢复。使用者可以按住方块的某个面来激活或关闭力场。

方块的面	每回合消耗的充能数/移动力	效果
1	1/1	阻挡气体与风等
2	2/8	阻挡无生命物质
3	3/6	阻挡有生命物质
4	4/4	阻挡魔法
5	6/3	阻挡所有物质
6	0/正常	关闭

当力场升起时，为了保持幕墙的完整性，下述的攻击将会消耗方块的额外的充能数。请注意，这些法术无法进入或离开立方体。

攻击方式	额外消耗的充能数
类似投石器的远程武器	1
灼热的普通火焰	2
音爆号角	6
延迟爆裂火球	3
解离术	6
火球术	3
火焰风暴	3
焰击术	3
闪电束	4
流星爆	8
穿墙术	3
相位门	5
虹光喷射	7
火墙术	2

**抗冻方块（Cube of Frost Resistance）：**当这个方块被激活时，它会像力场方块般包住 10 英尺内的每个方向的区域。在这个区域内的温度总是 65 华氏度。这个区域会吸收所有所有以寒冷为基础的攻击（即冰锥术，冰风暴，乃至于白龙的吐息）。但是，如果该区域在任意回合内（10 轮）受到了超过 50 点的伤害，那么它就会崩溃且在 1 小时内无法复原。如果它在 1 回合内吸收了超过 100 点伤害，方块就会被摧毁。

低于 0 华氏度的寒冷，每低 10 华氏度就会对该方块造成 2 点寒冷伤害，温度为 -11 至 -20 华氏度时即可造成 4 点伤害，以此类推。因此，该装置在零下 -40 度时就只能承受 42 点伤害。

**异界之门方块（Cubic Gate）：**这个其它种类的小型立方体装置由红玛瑙制成。这种立方体的六个面都是通往不同位面的钥匙，其中 1 个面永远都通往主物质位面。其他的 5 个面都由 DM 以他选择的任何方式来决定。如果方块的某个面被按下一次，那么它就会打开一条连接着该位面的纽带。且每回合都有 10% 的几率会出现一个通过它来寻找食物，找乐子或者找麻烦的异位面生物。

如果将某个面按压两次，5 英尺内的所有生物都会通过纽带而抵达对应的位面。在同一时间打开两条不同的纽带是不可能的。

**迪恩的折叠要塞 (Daern's Instant Fortress)：**这种金属方块看上去很小，但是当它激活时就会生长成 20 平方英尺，30 英尺高的塔楼，每一面的墙上都带有箭缝，且城垛上面带有堞眼。金属墙壁往地下延伸 10 英尺。要塞只有一个小门，且只会在使用者的命令才会打开——即使是**敲齿术**也无法打开此门。

要塞的精金墙壁不会受到弱于投石器的远程武器的伤害。要塞在倒塌之前可以吸收 200 点伤害。伤害是持续累计的，要塞无法被修复（即使是**祈愿术**也只能恢复累计的 10 点伤害）。

要塞只需要一轮时间就可以完全展开，且要塞的门将会面对着使用者。门会根据使用者的命令而立即关闭或打开。除了使用者之外的人和生物都要小心别被生长的要塞撞到。被撞到的任何人都会因此而受到 10d10 点伤害。

**无尽水瓶 (Decanter of Endless Water)：**这个带有塞子的长颈瓶看似平凡，但却散发着魔法灵气。只要拔出塞子并念出命令语，就会有淡水或咸水按命令喷涌而出。不同的指令可以决定水流的流量和种类。可流出的水流如下：

水流：每轮涌出 1 加仑

喷泉：5 英尺高的水流，每轮涌出 5 加仑

间歇泉：20 英尺高的水流，每轮涌出 30 加仑

间歇泉拥有相当可观的反作用力，持有者必须做好支撑的准备，否则便会被撞倒。间歇泉的力量足以杀死小动物和昆虫（老鼠，鼯鼠，小蝙蝠等）。必须用命令语才能停止。

**幻象牌组 (Deck of Illusions)：**这套羊皮纸牌通常收藏在象牙，皮革或者木质盒子中。完整的牌组有着 4 套共 34 张牌。当一张卡牌被随意地扔在地上时，一只拥有声音和视觉要素的幻象就会因此而形成。这个幻象会持续直到被驱散。幻象生物不能离开距离卡牌所掉落的地方超过 30 英尺，但只要在该范围内，它就可以像真实的生物般移动和行动。当幻象被驱散时，卡牌会变成空白并且不能再次被使用。如果这张卡牌被捡起来了，那么幻象会立即自动被驱散。牌组内各纸牌的说明和可形成的幻象如下：

#### 幻象牌组的卡牌

##### 红心

A：红龙  
K：战士和 4 名卫兵  
Q：女法师  
J：德鲁伊  
10：云巨人  
9：双头怪  
8：熊地精  
2：地精

##### 黑桃

A：巫妖  
K：牧师和 2 名下级祭司  
Q：美杜莎  
J：圣武士  
10：霜巨人  
9：巨魔  
8：大地精  
2：地精

##### 方块

A：眼魔  
K：法师和他的学徒  
Q：梦魇  
J：鹰身女妖  
10：火巨人  
9：食人魔法师  
8：豺狼人  
2：狗头人

##### 梅花

A：铁魔像  
K：盗贼和 3 名同伴  
Q：小精灵  
J：吟游诗人  
10：山岭巨人  
9：食人魔  
8：兽人  
2：狗头人

小丑（2 张）：牌组持用者的幻象

某些特定牌组的卡牌都可能会与这些卡牌有所不同，且牌组在被发现时有可能会遗失了某些卡牌。幻

象进行普通的动作和应对攻击——它们会如同真实的生物般演出。

**万象牌组 (Deck of Many Things)：**万象（福祸相依）牌组通常会在盒子里或皮革口袋里被发现。每副牌组里会有多张由象牙或牛皮制成的卡片或瓷片。每张卡上都有符号、文字和魔符。当卡牌从牌组里被抽出时，或好或坏的魔法将会被立即赐予给抽卡者。

角色在抽取万象牌组之前可以宣告他只抽 1 张或 2 张，3 张，4 张或甚至更多。如果抽到的是丑角，则抽牌者可以选择抽取额外的 2 张卡牌。

每次被抽出牌组的卡牌都会回到原位（两次都抽到同样的卡牌是可能的），除非抽到的是丑角和愚者，在这种情况下，被抽到的卡牌将会从牌组中丢弃。一副万象牌组包含 13 张卡牌（75%几率）或 22 张卡牌（25%几率）。22 张卡牌的牌组会在附加卡片名字前面标上星号（\*）。你可能会想要使用下表第二列所标示的正常扑克牌来模拟这种魔法卡。

**万象牌组**

象征	扑克牌	效果
太阳	方块 K	获得有用的魔法奇物和 50,000 点经验值
月亮	方块 Q	你获得 1d4 个愿望
星辰	方块 J	首要属性立即提升 2 点
*彗星	方块 2	打倒你接下来遇见的怪物可以立刻升 1 级
王座	红桃 K	魅力提升为 18 并获得一个小城堡
钥匙	红桃 Q	得到一张藏宝图和魔法武器
骑士	红桃 J	获得一名 4 级战士的效忠
*宝石	红桃 2	选择获得 20 件珠宝或 50 枚宝石
虚无	梅花 K	肉体仍在活动，但是灵魂会被拘禁到其它地方
火焰	梅花 Q	你与某个异位面生物结仇
骷髅	梅花 J	打败死神或者永久死去
*利爪	梅花 2	永久性地失去所有魔法物品
废墟	黑桃 K	立即失去所有的财产和房产
蛇发女妖	黑桃 Q	对抗石化的所有豁免检定都受到-3 惩罚
恶贼	黑桃 J	你的一个追随者背叛你
*平衡	黑桃 2	立刻转变阵营
丑角	小丑	得到 10,000 点经验值或从牌组里多抽 2 张牌
*愚者	小丑副牌	失去 10,000 点经验值且再抽 1 张牌
*大臣	方块 A	得到你接下来遇到的困境的指点
*傻瓜	梅花 A	失去 1d4 智力；你可以再次抽 1 张牌
*命运	红桃 A	可以撤销你所选择的已发生的任何情况，只有 1 次机会
*塔楼	黑桃 A	你被禁锢（详见下文）

在抽出最后 1 张牌或者抽出字体加粗的卡牌时（虚无和塔楼），牌组就会消失。卡牌的详细解释如下：

太阳：掷骰直到获得 1 件有用的魔法物品（参照表 88）。

月亮：这是以其内闪烁着适当的愿望数字的月长石宝石为代表的最好的卡牌。这些愿望与 9 级法师法术相同且每个愿望都必须经过相当于得到的数字的回合数才能实现。

星辰：如果这 2 点会让人物的属性值到达 19 点，则按下述的顺序把 1 或 2 点用在其他属性上：体质，魅力，灵知，敏捷，智力，力量。

彗星：抽牌者必须独力打倒接下来遭遇的敌对怪物（们），否则他将会失去该收益。如果成功，则该角色获得足以让他提升到下一级并到达中点的经验值。

王座：如果使用者的魅力之前已经达到 18，则其遭遇和忠诚的反应检定还会得到+5 的奖励。他将会变成人们眼中真正的领导者。城堡将会出现在使用者已经拥有的要塞附近（如果有的话）。

钥匙：DM 必须要准备一张藏宝图。武器必须是角色可以使用的武器，所以要通过掷魔法武器表格直到其获得有用的武器。

骑士：这名战士将会成为使用者的追随者且会忠诚地服务直到死亡为止。这名战士在每个属性的掷骰上均会获得+1 的奖励（最高为 18）。



宝石：这意味着财富。珠宝是镶着宝石的黄金首饰，这些宝石最起码都有 1,000gp 的基本价值。这些宝石也可以用来换取与其价值相等的经验值，但不可换取超过提升 1 级所需的经验值。

**虚无：**这张黑色的卡牌会立即带来可怕的灾难。抽牌者的躯体仍在正常活动——然而他或她会如同机器人般说话，但是使用者的灵魂已经被囚禁在某个地方——在某个遥远的星球或位面上的某个物体中，且很可能被某个异位面生物所拥有。祈愿术无法把角色带回来，但可能会揭示出其受困的那个位面。在抽出该卡牌后不能再抽牌。

火焰：某些可能的因素会招来仇敌的愤怒、猜忌和嫉妒。这个异位面生物的敌意不会平息，直到其中一方被杀为止。

骷髅：出现一个次等死神（防御等级为-4；生命值为 33 点；使用 2d8 伤害的长柄镰刀来攻击，必然命中，每轮都总是永远最先攻击）。角色必须独力与之战斗——如果其他人帮助他，那么他们也会得到一个次等死神作为对手。如果该角色在战斗中被杀，那么他将会被永久性地杀死。次等死神如同亡灵般受到法术的影响。寒冷、火焰和电能都无法伤害到它。

利爪：当这张牌被抽出时，角色拥有或占有的所有魔法物品都会立即且永久性地消失。

废墟：如其所暗指的那样，当抽出这张卡牌时，角色会失去其所有的财产（包括所有的宝石、珠宝、宝藏和工艺品）。且角色会永远地失去其拥有的所有土地和建筑。

蛇发女妖<sup>26</sup>：这张卡牌上的令人恐怖的容貌会带来诅咒，只有命运卡牌或类似神的存在才能将其移除。否则在进行所有对抗石化的豁免检定时永远都会受到-3 的惩罚。

恶贼：当这张卡牌被抽出时，角色的一个追随者将会完全与其疏远且永远对其抱有敌意。如果角色没有追随者，则是某个强大势力——组织或宗教团体——的大人物的敌意。这种敌意是隐秘的，直到时机成熟才会带来灾难性的影响。

平衡：正如“考量平衡和发现不足”的意思，角色必须要转变为完全不同的阵营。未能按照新的阵营行事可能会遭到惩罚（如第四章的“改变阵营的影响”所述）。抽取后丢弃此卡牌。

丑角：如果是决定获得经验值，那么这确实是牌组里面最好的卡牌。这张卡牌与愚者之外的其他卡不同，它在被抽取后总是会被丢弃。

愚者：惩罚和抽卡是强制执行的！

大臣：这张卡牌会给予抽出它的角色召唤超自然的智慧来解决任何个人问题或在他需要的时候解答任何问题的能力。当然，能否通过这些信息来成功采取行动是另一回事。

傻瓜：这张牌会导致角色立即失去 1d4 点智力。额外的抽卡是可以选择的。

命运：这张卡牌可以将现实分解并重新编织，如果有需要的话，它甚至可以让角色撤销在某个瞬间所发生的事件。请注意，它无法使事件发生——它只能阻止事件的发生。这种逆转只对抽牌的角色有效，队伍里的其他成员可能还是得面对挑战。

**塔楼：**这意味着角色会被——法术或某些生物，根据 DM 的选择——囚禁。在任何情况下，受害者都会被夺走所有的装备和法术。同样地，DM 也能决定受害者是否能找回这些东西。抽出此卡牌后不能再抽牌。

**震耳欲聋鼓（Drums of Deafening）：**这个物品实际上是两个直径为 1½ 英尺的定音鼓。如果被侦测到，它们会散发出不显眼的魔力。如果只是单独使用其中一个鼓，那么不会发生任何事，但如果同时敲响两个鼓，那么 70 英尺范围内的所有生物都会永久性地耳聋，直到治疗术或其他类似的治疗恢复损坏的耳膜。此外，当鼓被敲响时，那些在鼓的 10 英尺范围内的人将会被噪音震慑 2d4 轮时间。

**恐慌之鼓（Drums of Panic）：**这种直径为 1½ 英尺半的定音鼓总是成对出现，且看起来都是不显眼的。如果这两个鼓都被同时敲响，在 120 英尺范围内的所有生物（除了那些处于鼓的 20 英尺范围之内的“安全区”的）除非成功通过对抗法术的豁免检定，否则会直接向着与声音相反的方向移动 1 个回合。

在此后的每 1 个回合，恐慌的生物都可以重新尝试进行对抗法术的豁免检定。每次失败都会导致其再次逃离恐慌之鼓 1 个回合。由于在恐慌中逃离时将会以最快的速度移动，因此进行在每回合的豁免检定并以快速度移动后必须要休息 3 轮。智力为 2 的生物在进行豁免检定时会受到-2 的惩罚，智力为 1 或更低的生物将会受到-4 的惩罚。

**显隐之尘（Dust of Appearance）：**这种细粉看起来任何其他的粉尘没有什么区别，除非对其进行仔

---

<sup>26</sup> 牌名“Euryale”为希腊神话中的三个蛇发女妖之一；此卡牌在表格的效果描述为“所有对抗石化的豁免检定都受到-3 惩罚”，详述效果描述为“所有豁免检定都受到-3 惩罚”，该魔法物品在 AD&D 1 版中的表格效果描述相同，详述效果描述的第一句相同，第二句为“The -3 is permanent otherwise”，因此以表格效果描述为准。

细的检查——这将显示它是一种非常细和轻的金属粉末。如果将一把这种粉末撒向空中，粉末会覆盖在周围的所有物体上并使其能够被看见，即使它们是隐形、处于位面之外、星界形态或灵体化的。需要注意的是，这种粉末还可以使镜影和投影显露出他们真实的样子，也可以用来解除 *移位斗篷*，*精灵斗篷*和*融和法袍*的效果。显影之尘的效果会持续 2d10 个回合。

显隐之尘一般储存在丝质小袋或者中空的骨制吹管里。小袋可以抖出并覆盖使用者周围半径 10 英尺的区域。吹管可以覆盖一个离使用者长 20 英尺，宽度从 1 英尺开始，15 英尺结束的锥形区域。一个容器一般被发现时有 5-50 份显隐之尘。

**消失之尘 (Dust of Disappearance)：**这种粉末看上去和显隐之尘一样，常用的存放方式也相同。被这种粉末覆盖上的单位将会反射和折射所有类型的光线（包括红外线和紫外线），并隐形。普通视觉无法看到被这种粉末遮住的生物和物体，他们也不会被一般的侦测或者一些魔法手段探测到。甚至 *侦测隐形* 也对它不起作用。但是 *显隐之尘* 却会暴露那些因为消失之尘而变得隐形的人或物。

消失之尘的效果会持续 2d10 个回合（如果是仔细地撒满在某个单位上则持续 1d10+10 回合）。人物可以在隐身时攻击，并获得 4 点 AC 奖励（只在隐身时生效），如果攻击目标没有注意到这些隐身单位，目标将被突袭。不同于 *隐形术* 被 *消失之尘* 的效果影响的单位即使做出了攻击，粉尘的效果依旧会持续。

**干燥之尘 (Dust of Dryness)：**这种特殊的粉尘有很多种用途。如果将一撮这种粉末撒到 1 立方米的水中，那么水将会马上消失，而这一撮粉末会变成一颗弹珠大小的小球。如果将这种小球用力往地上投掷，它将会破裂并释放出刚才吸收的水。当这些粉尘被洒在某个区域的时候（比如用手抖动着洒出），它大概可以吸收 15 立方英尺的水。这种粉尘只能吸收水（无论是清水、海水、盐水或碱水）而不能作用于其他液体。

如果用这种粉尘对抗水元素或类似的生物，这些生物必须要通过一次对抗法术的豁免检定，否则就会因此而被摧毁。即使豁免检定成功，这些生物也要承受 5d6 点的伤害。

一小袋这样的粉尘通常有 1d6+4 份。

**幻影之尘 (Dust of Illusion)：**这种不起眼的粉末看上去就像石灰粉或石墨粉。但如果仔细地凝视它，就会发现这种粉末其实在不断地改变颜色和形状。将一撮 *幻影之尘* 撒在某个生物上，这个生物的外形就会变成类似身形的其他生物，改变外形的生物的体型可以有 50%（变大或者变小）的大小浮动。因此，一个半身人看起来可以像是比较矮小的人类，一个人类可以变成食人魔，一匹飞马可以变成一头骡子等等。如果一个被粉末撒到的生物不愿意改变自己的外貌，那他可以进行一次对抗法术的豁免检定来避免受到影响。撒这种魔法粉末的人必须要一边想象着希望变成的相貌，一边将这种粉末撒满到生物上。这种粉末的效果将会持续 1d6+6 个小时，除非其被驱散。

一小袋这样的粉尘通常含有 1d10+10 份粉末。

**咳嗽与喷嚏之粉 (Dust of Sneezing and Choking)：**这种细小的粉末外表看上去与 *显隐之尘* 和 *消失之尘* 类似。然而，如果将它撒在空中，它会导致周围 20 英尺半径距离内的生物打喷嚏和咳嗽。那些在对抗毒素的豁免检定中失败的生物将立即死亡；即使成功也会因窒息而在 5d4 轮内丧失行动能力。

**匿踪之尘 (Dust of Tracelessness)：**这种看上去非常普通的粉尘实际上是一种具有高度魔力的粉末，它可以用来隐藏使用者和他同伴的踪迹。将一小撮这种匿踪之尘撒到空中就可以让一个 1000 平方英尺的房间变得灰尘满满，污秽不堪，布满蜘蛛网——看上去就仿佛被废置了十年那样。

将一小撮匿踪之尘沿着一条小径洒下，会让这条小径的一英里距离内至多由十二个人和马产生的所有踪迹都消失。这种尘埃在使用时并不会散发出魔力。

通常会在一个缝制良好的口袋里发现 1d12+12 份这种粉尘。

**火神怪囚瓶 (Efreeti Bottle)：**该物品通常由青铜或黄铜制成，附有特制的铅质瓶塞。常有一股薄烟从瓶口冒出。火神怪在被释放时有 10% 的几率会发疯并立即发起攻击。瓶中的火神怪也有 10% 的几

率会满足你 3 个愿望。然而，在其余的 80%的情况下，瓶中的居民将如常为你服务（见怪物手册）。当打开瓶口时，火神怪便立即从瓶中被放出。

**无尽烟壶 (Eversmoking Bottle)：**这个金属壶看起来与火神怪囚瓶别无两样，但它只会冒烟。如果拔出瓶塞，它便会产生大量烟雾，从瓶中涌出的烟雾在一轮内便能占据 50,000 立方英尺的空间并完全遮蔽视觉。只要不封住瓶口，烟雾每轮会填充额外的 10,000 立方英尺的空间，直到烟雾占据了 120,000 立方英尺的空间为止。烟雾将在该区域内弥漫，直到瓶口被封住为止。当瓶口被封住后，烟雾便如常散去。只有知晓命令语才能封住瓶子。

**魅惑镜片 (Eyes of Charming)：**这件物品是一对适合使用者双眼的水晶镜片。当其运作时，佩戴者只需要通过目光的交接就能够魅惑人类。在豁免检定中失败则如同该法术般被魅惑。佩戴者每轮可以注视并魅惑 1 个人。如果佩戴者同时戴着两枚镜片则该豁免检定受到-2 的惩罚，如果他只戴着一枚魅惑镜片则该豁免检定获得+2 的奖励。

**微观镜片 (Eyes of Minute Seeing)：**微观镜片看起来与其它的魔法镜片并没有什么区别，但是它们能把佩戴者所看见的距离其 1 英尺或更近的事物放大 100 倍。因此，微小的缝隙、细小的标记，甚至连书写时留下的压痕都可以被看见。它也可以使佩戴者注意到隐藏的隔间和机关并根据这些信息来采取行动。如果只佩戴着其中一枚镜片则效果如同鹰眼镜片。

**石化镜片 (Eyes of Petrification)：**把石化镜片与其他的魔法镜片区分开来是完全不可能的，佩戴它将会发生戏剧化的效果：佩戴者立即变成石头。请注意，这种装置有 25%的几率会如同石化蜥蜴的凝视般运作，将映入眼中的对视者变成石头。

**鹰眼镜片 (Eyes of the Eagle)：**这件由特殊的水晶所制成的物品可以安装在佩戴者的眼睛上。它可以在观测超过 1 英尺或更远的距离时给予百倍于正常的视力（也就是说，佩戴者可以像平常相距 20 英尺外般看到 2,000 英尺以外的人）。仅佩戴其中一枚镜片会使角色头晕并导致他被震慑 1 轮。此后，他必须总是遮住一只眼睛以避免出现这种眩晕感。

**异能塑像 (Figurines of Wondrous Powers)：**异能塑像有好几种。每个看起来都像是高约 1 英寸左右的微型动物塑像。只要掷出塑像并念出命令语，它就会变成正常体型的活着的动物（除以下所提及到的）。动物会服从并为其拥有者服务。

如果异能塑像在塑像状态下损坏或被破坏，它就会被永远摧毁，它会失去所有魔力不再拥有力量。如果塑像在动物形态下被杀死，它会恢复到塑像形态并且在一段时间后仍可继续使用。当塑像被第一次发现时，掷百分骰并参照下表以决定塑像的动物种类：

掷 D100	塑像种类
01-15	黑檀苍蝇
16-30	黄金狮子（1 对）
31-40	象牙山羊（3 个 1 组）
41-55	大理石象
56-65	黑曜石驹
66-85	缟玛瑙犬
86-00	蛇纹石猫头鹰

**黑檀苍蝇 (Ebony Fly)：**这个小小的苍蝇塑像会随着一句话而变为活物，其体型会成长到矮种马般大小。黑檀苍蝇的防御等级为 4，生命骰为 4+4，机动性等级为 C。在没有骑手的情况下，它能够以 48 的移动力飞行，其移动力在携带 210 磅的负重时为 36，在携带 211 到 350 磅的负重时为 24。该物品每周最多可以使用 3 次，每天可使用 12 小时。当 12 小时过后或是在念出命令语后，黑檀苍蝇会再次变成小塑像。

**黄金狮子 (Golden Lions)：**这些塑像是成对出现的。它们能够变成普通的成年雄狮（防御等级为 5/6，生命骰为 5+2，拥有正常的攻击模式）。如果在战斗中被杀死，它们在一整周内都无法从塑像形态变成狮子；否则它们每日都可使用 1 次。它们会在念出命令语时变大或缩小。



**象牙山羊 (Ivory Goats)：**这是三个塑像。这以三个为一组的塑像中的每只山羊看起来都与其他略有不同，且每只山羊都有不同的功能。它们分别是：

- **旅行山羊**——这个雕像能够提供一头迅捷且持久的坐骑，它的防御等级为 6，拥有 24 点生命值及每轮 2 次且每次伤害为 1d8（视为 4 个生命骰的怪物）的攻击（角抵）。负重为 280 磅或更低时的移动力为 48。其负重每额外增加 14 磅，移动力就会降低 1。山羊每周最多可行进 1 天——连续或合计 24 小时的任意组合。它会在届时或念出命令语后变回塑像形态，在经过不少于 1 天之后才能再次使用。

- **痛苦山羊**——在下达命令之后，这个雕像会变为 一头凶恶的、比公牛还要庞大的生物，它拥有着尖锐的蹄子（2d4+2/2d4+2），恶毒的啮咬（2d4）和超乎寻常尺寸的邪恶双角（2d6/2d6）。如果它进行冲锋则只能使用它的角，但该轮的每次攻击的伤害+6（即，每只角造成 8 至 18 点伤害）。它的防御等级为 0，拥有 96 点生命值，且在攻击时视为 16 个生命骰的怪物。它每月仅能召唤 1 次，每次持续 12 小时。它的移动力为 24。

- **惊骇山羊**——当念出恰当的命令语时，这个雕像会变成类似战马的坐骑。其移动力为 36，防御等级为 2，拥有 48 点生命值且没有攻击手段。然而，骑着它的人可以用山羊的角作为武器（一只角如同 +3 矛（骑枪），另一只角如同 +6 剑）。当在骑乘它并面对敌人时，*惊骇山羊*会散发出半径 30 英尺的恐惧，在该半径内的所有敌人都必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则便会因恐惧导致的软弱而失去 50% 的力量，并在攻击检定上承受至少 -3 的惩罚。当杀死所有的敌人或在下达了恰当的命令后，山羊会变回塑像的形态。它每两周可以使用 1 次。

每个山羊都会在被使用 3 次后永久性地失去魔力。

**大理石象 (Marble Elephant)：**这是最大的塑像，约为人类的手掌大小。当念出命令语时，大理石象的体型及规格都会成长到真正的大象的程度。由雕像所变成的动物会完全服从于雕像的拥有者，如同役畜般、坐骑或战斗兽般为其服务。获得的**大理石象**的种类由掷百分骰并查阅下表而定：

掷 D100	象的种类
01-90	普通大象
91-00	史前大象

每种生物的详细资料可以在**怪物图鉴**中找到。雕像每次最多可以使用 24 小时，每月 4 次。

**黑曜石驹 (Obsidian Steed)：**黑曜石驹看上去就像是一小块几乎不成形的黑色石头。只有在仔细检查时才会发现它有点类似于某种四足动物，当然，如果用魔法来进行检测，塑像将会散发出魔力。只要念出命令语，这块几乎不成形的黑曜石便会变成奇异的坐骑。它被视为一匹重型战马并附带下列能力：飞行术（通常的移动力），前往以太位面，前往星界。它会同意被骑乘，但如果骑手是善良阵营，则每次使用都有 10% 的几率会将它的“拥有者”带到灰色荒野的第一层，然后变回塑像的形态。塑像每周可使用 1 次，最多可持续 24 小时。注意，当黑曜石坐骑进入以太位面或星界时，骑手和其装备亦会如此。因此，通过该物品前往其他位面是可行的。

**缟玛瑙犬 (Onyx Dog)：**在下达命令之后，这个塑像会变成 一个生物，其所具有的特性如同战犬，只不过它拥有着 8 至 10 的智力，可以使用通用语交流，且具备非常优秀的嗅觉与视觉。嗅觉能力允许**缟玛瑙犬**沿着气味追踪某个已知的生物，如果踪迹是在 1 小时前后留下则几率为 100%，此后每超过 1 小时则 -10%。狗会受制于假的足迹、地形突变、水流，掩蔽及障碍物或气味的阻挡。视觉能力可使**缟玛瑙犬**能使用 90 英尺的热感视觉，有 80% 的几率发现隐藏（例如藏身阴影）的物品，有 65% 的几率发现普通隐形的物品，且有 50% 的几率注意到星界、灵界及不同位面的物品。关于详细的资料请参见**怪物图鉴**中的“战斗用犬”部分。**缟玛瑙犬**可以连续使用长达 6 个小时，每周 1 次。它只服从于它的拥有者。

**蛇纹石猫头鹰 (Serpentine Owl)：**如果它的持有者下达命令，蛇纹石猫头鹰将会变成一只正常体型的猫头鹰（防御等级为 7，移动力为 24，生命骰为 2d2，攻击伤害为 1d2/1d2），如果主人需要的话，它也可以变成一只巨大的猫头鹰。在这两种情况下，变化的时间最长可以持续为 8 小时（然而，在化

为巨猫头鹰形态 3 次之后，塑像便会失去其所有的魔法特性）。魔法雕像的正常形态在移动时有 95% 几率沉默无声，拥有 90 英尺的热感视觉，可以在地表上通常漆黑无光的情况下如充满光亮般视物，且其视力为人类的两倍。它的听觉是如此敏锐，以至于它可以察觉到 60 英尺以外一只老鼠的移动。任何人或任何东西在面对蛇纹石猫头鹰的较小形态时，他（或它）潜行的几率会减少 50%。此外，猫头鹰会通过心灵感应的方式与主人沟通，并在其智力的局限性内向他通报所看到和听到的一切。如果被命令变成巨大体型，则蛇纹石猫头鹰在各方面都与一只巨猫头鹰别无两样。相关的信息详见于怪物图鉴要中的“巨猫头鹰”。与其它大多数的异能塑像一样，它乐于服从其拥有者的所有命令。

**诅咒瓶 (Flask of Curses)：**这东西看起来和普通的烧杯，水瓶，容器，玻璃瓶，烧瓶或水壶差不多。它拥有着魔法特性，但侦测法术无法揭露诅咒瓶的性质。瓶中可能装有液体，甚至会冒烟。当瓶子首次被打开，便会有某种诅咒降临到开启者或附近的人身上。在这之后它就变为无害物。诅咒的类型取决于 DM。建议包括祭司法术 *祝福术* 的逆向版本。卷轴上发现的典型诅咒也同样被推荐用在这里。或者也许会有怪物出现并攻击它眼前的所有生物。

**敏捷手套 (Gauntlets of Dexterity)：**这样的一双手套似乎只是柔软的皮革制成的日常用品。当然，它们散发的魔力是可以被侦测到的。它们能够神奇地变大缩小以适应从高壮的人类到矮小的半身人的任何手的尺寸。如果穿戴者的敏捷为 6 或更低，则敏捷手套会使敏捷全面提升 4 点，如果穿戴者的敏捷为 7 至 13 则提升 2 点，如果穿戴者的敏捷为 14 或更高则提升 1 点。此外，穿戴这种手套使得非盗贼角色能够如同 4 级盗贼般进行扒窃 (45%) 或开锁 (37%)。如果穿戴者是盗贼，则他的这两项能力各提高 10%。

**笨拙手套 (Gauntlets of Fumbling)：**这些手套看起来像是由柔软的皮革或适用于配搭护甲（环甲，鳞甲，链甲等）的重型防护材料制成。在前者的情况下，这种手套看起来会像是敏捷手套；而在后者的情况下，它们看起来会像是食人魔之力手套。它们在每一次的测试下都会如同敏捷手套或食人魔之力手套般运作，直到穿戴者发现自己遭到攻击或处在生死边缘。诅咒会在那个时候被激活，穿戴者将变得非常笨拙，他每轮都有 50% 几率落下任何单手或双手持有的物品。同时手套还会使穿戴者的敏捷全面降低 2 点。一旦诅咒激活，那就只有移除诅咒或者许愿术才能使手套被脱下。

**食人魔之力手套 (Gauntlets of Ogre Power)：**看起来就像是通常的护甲的手臂部分。这些手套的穿戴者的手、臂、肩会立即充满 18/00 的力量。在用徒手攻击或挥舞、投掷武器进行攻击时，其攻击检定将获得 +3 的奖励，且伤害检定也会获得 +6 的奖励。这些手套在与巨人之力腰带和投掷武器配套时是特别理想的。它们能够变大或缩小以适应从人类到半身人的手的尺寸。

**游泳与攀爬手套 (Gauntlets of Swimming and Climbing)：**这双手套看起来是普通的轻型手套，但在被侦测时会散发出魔力。穿戴者的手可以是大型（人类）或小型（半身人）型的。穿戴者在水下可以游得如同梭螺海人般快速（移动力 15），在水面则游得如同人鱼般快速（移动力 18），手套并不给予穿戴者水中呼吸的能力。

手套给穿戴者极强的抓握力来进行攀爬，他可以在垂直或者几乎垂直的表面攀上爬下而有 95% 的成功几率。如果穿戴者是盗贼，则手套成功几率提升到 99%。

**光明宝石 (Gem of Brightness)：**这块水晶就像是狭长而粗糙的三棱镜。然而，当正确地念出相应法术的命令词时，晶体会发出三种类型之一的强光。

指令一会使宝石发出一束 10 英尺长，半径为 2½ 英尺的锥状微光，这不会消耗装置的任何充能。

指令二会使宝石发出一束直径为 1 英尺、长为 50 英尺的强光。任何被该光线照射到眼睛的生物都将会目眩并失明 1d4 轮。目标生物可以进行对抗法术的豁免检定来决定他的眼睛是否会失明。这样使用宝石会消耗 1 发充能。

指令三会使宝石发出一束 30 英尺长，末端半径为 5 英尺的锥状刺眼强光。这种强光只会持续片刻，但其区域内的所有生物都必须通过对抗魔法的豁免检定否则便目盲 1d4 回合，且会因为永久性的眼部损伤而在攻击检定上遭受 -1 到 -4 的惩罚。这种使用方式会消耗 5 发充能。目眩或目盲效果可以被治愈目盲法术所逆转，眼睛受到的伤害只能被治疗术所治愈。光明宝石有 50 发充能并且无法填充能量。一个黑暗术会使宝石消耗 1 发充能或使它失效 1 轮，由宝石的持有者决定。一个持续的黑暗术会使它



失效一整天，或消耗 5 发充能，由持有者决定。

**洞察宝石 (Gem of Insight)：**这颗宝石看上去切工不俗，价值不会低于 5,000gp。如果使用魔法进行侦测则会发现宝石散发出淡淡的附魔系灵气。如果任意角色持有此物，他将在持续携带一周后开始感觉到宝石的力量。两周过后，他将发现自己能更轻易地理解事物，拥有更强的洞察力、记忆力和回忆力等。事实上，持续携带该宝石（三个月以上）将使角色的基础智力和灵知各提高 1 点。不论何种原因，一旦宝石离开身边超过三个月，额外的智力仍能保留，但额外的灵知将会消失。洞察宝石每 50 年生效 1 次。如果一个角色得到了第二块宝石，则第二块宝石不会生效。

**真知宝石 (Gem of Seeing)：**这些精细切割并打磨过的石头与普通的珠宝并无什么不同，但 *侦测魔法* 会揭露它的附魔。当透过它凝视外界时，*真知宝石* 能够让使用者看穿所有侦测范围内隐蔽，幻术，隐形效果及星界，以太位面或外层位面的东西。

透过晶体凝视外物既费时又乏味。使用宝石侦测能在 300 英尺范围内扫描到巨大而明显的物品，在 100 英尺范围内看到细小的东西。花费 1 轮时间能够对 200 平方英尺范围的区域进行粗略扫描，花费 2 轮时间能对 100 平方英尺范围的区域进行仔细检查。每次使用宝石侦测会有 5% 的几率看到虚幻而不存在的东西，或者有可能穿过某些真实的东西，就好像这是个幻觉一样。

**矮人腰带 (Girdle of Dwarvenkind)：**这条腰带使穿戴者的魅力在面对非矮人和他们的同类时降低 1 点。腰带使穿戴者的魅力在与强壮的半身人及所有侏儒打交道时提高 1 点。矮人会对他另眼相看，就好像穿戴者的魅力比以前高出 2 点那样。腰带能使穿戴者理解、说出和阅读矮人语。穿戴者同样能够得到矮人种族的奖励（例如，+1 体质，根据体质得到的豁免奖励，60 英尺的热感视觉以及如同玩家长手册上所描述的侦测/确定大致的地底深度）。所有的奖励和惩罚只适用于该个体确实有穿戴着此腰带的时候。像额外语言及对巨人类敌人的战斗奖励之类的奖励是永不适用的。

**变性腰带 (Girdle of Femininity/Masculinity)：**这条宽皮带看似是一条普通的腰带，不过一旦扣上，它就会立即将穿戴者的性别转变为相对的异性。然后它就会失去所有的力量。没有确切的方法可以恢复角色的原有性别，尽管一个 *祈愿术* 有 50% 的几率能够做到，且一位强大的存在也可以改变这种状况。换言之，这需要一个类神生物才能准确无误地来处理此事。这种腰带有 10% 的几率会移除穿戴者的所有性别。

**巨人之力腰带 (Girdle of Giant Strength)：**这条腰带看起来像是普通的腰带，但它具有极为强大的魔力。当被穿戴时，它会提升穿戴者的身体能力，给予他巨人般的力量（然而，这并不会使穿戴者生长到巨人体型！）。掷百分骰并查阅下表来确定穿戴者有多么强大以及他得到的奖励。

这种腰带赋予的力量值与普通或魔法的力量奖励是不能叠加的，除了与食人魔手套和魔法战锤组合使用的情况之外。

巨人之力腰带					
掷 D100	等效的巨人	力量等级	命中奖励	伤害	开门 *
1-30	山丘	19	3	7	16 (8)
31-50	石	20	3	8	17 (10)
51-70	霜	21	4	9	17 (12)
71-85	火	22	4	10	18 (14)
86-95	云	23	5	11	18 (16)
96-00	风暴	24	6	12	19 (17)
* 括号中的数字是角色打开被锁住、拴住、被魔法封住或 <i>法师之锁</i> 封闭的门的几率（掷 D20 不小于该数字）。每扇门都只能尝试一次，如果失败就无法进行更多尝试。 腰带的穿戴者能够如同喝下一瓶巨人之力药剂般投掷石块和弯曲铁杆。这些能力是：					
各种巨人的投石	负重	距离	基础伤害	岩石重量 *	弯杆/举门
山丘	485	8 码	1-6	140	50%
石	535	16 码	1-12	198	60%
霜	635	10 码	1-8	156	70%

火	785	12 码	1-8	170	80%
云	935	14 码	1-10	184	90%
风暴	1235	16 码	1-12	212	95%
* 投掷物的大致的平均重量。					

**多袋腰带 (Girdle of Many Pouches)：**这条宽腰带看上去只不过是一件制作精良的服饰。然而，如果用魔法来侦测，便会发现它带有强烈的附魔系以及微弱的转化系灵气。

仔细检查将发现腰带内部的表面拥有 8 个小袋。事实上，腰带里总计有 64 个魔法口袋，表面的 8 个小袋的“后面”都另有 7 个小口袋。每个口袋都类似于一个小型的次元袋，能够容纳多达 1 立方英尺、重达 10 磅的物质。腰带会回应穿戴者的想法并如他所需地提供一个装满的口袋（从中取出某物）或空的口袋（向内放入某物）。当然，这个物品是施法者极为珍视的，因为它可以存放许多法术的材料成分并使其唾手可得。

**辟矢夺箭手套 (Gloves of Missile Snaring)：**用魔法来侦测会发现这种手套散发出微弱的附魔和转化系灵气。一旦被贴身穿上，它们看起来就会像是融入手中，变得几乎看不清（除非位于穿戴者五英尺以内，否则便无法察觉到）。无论是一只还是两只穿戴着它的手，只要不是已经持有东西，便可以用来抓取各种各样的远程武器，从而防止可能造成的伤害，且它允许穿戴者在下一轮把远程武器投掷回去而作为攻击。一切小的、用手投掷或武器投射的远程武器（箭矢、弩矢、飞镖、子弹、标枪、斧、锤、矛等）都可以被抓住。如果武器能够神奇地返回到攻击者处，那么抓取它仍然可以防止被伤害，但返回攻击者处的武器不会造成攻击。

**迷惑竖琴 (Harp of Charming)：**这种乐器看起来和其他的魔法竖琴完全相同。当熟练于演奏该乐器的玩家开始演奏时，玩家每个回合都可以施展 1 个暗示术。视情况而言，DM 可以要求进行成功熟练检定来施展暗示术。如果在检定中掷出 20，那么竖琴手就会因为演奏得太糟糕而激怒他的所有听众。

**不谐竖琴 (Harp of Discord)：**这种竖琴从各方面来看都非常普通。然而，当它被演奏时，这种竖琴将会有 50% 的几率发出令人不快的不谐之音。剩下 50% 几率，它会如同迷惑竖琴般运作。当它发出不谐之音时，音乐将具有激怒 30 英尺范围内的所有生物的效果。这些被激怒的听众有 50% 的几率会攻击演奏者，还有 50% 的几率会去攻击那些距离自己最近的其他目标。竖琴手本身不会受到这种狂乱效果的影响，除非他本人受到了攻击。狂乱在音乐结束后至少还会持续 1d4+1 轮。

**易容帽 (Hat of Disguise)：**这顶外表普通的帽子拥有强力的附魔，使得穿戴者能够如下所述地改变自己的外貌：

身高：+/-25% 的实际身高  
 体重：+/-25% 的实际体重  
 性别：男性或女性  
 头发：任意颜色  
 眼睛：任意颜色  
 肤色：任意颜色  
 面部特征：高度自主

因此，穿戴者可以看起来像是一个标致的女性，一个半兽人，甚至可能是一个侏儒。一旦脱下帽子，易容就会瞬间被驱散掉。帽子可以被反复使用。要注意的是，帽子可以被变为（作为易容的一部份）梳子，缎带，头带，头饰，帽子，头巾，兜帽，头盔等。

**愚蠢帽 (Hat of Stupidity)：**即便是进行最仔细地检测或甚至使用魔法的手段，也无法将这顶帽子和其他魔法帽区分开来。只有将它戴在头上才能确定它的力量。当然，一旦戴到头上，穿戴者便会相信这帽子是一件有益的物品，因为他已被愚蠢所征服。穿戴者的智力值会降到 7，如果他的智力为 7 或更低则 -1。穿戴者会时刻想要戴着帽子——特别是当他从事任何需要思考、施法之类的事项时。如果无法得到移除诅咒或类似法术的助益，穿戴者将永远无法摆脱这顶魔法帽。如果得到解脱，穿戴者的智力会恢复到正常水平。

**光辉头盔 (Helm of Brilliance)：**当被发现时，光辉头盔看上去只不过是一顶普通的钢铁头部护具

——头盔，中头盔，桶盔等。当被穿戴时，只有某个特殊的命令语才能激活它。当激活它时，头盔的本来面目才会显露出来。此头盔是一件+2护甲。它由闪亮的白银和光洁的钢铁制成，上面镶嵌有10颗钻石，20颗红宝石，30颗火蛋白石和40颗蛋白石——每一颗都颇有分量且具有魔力——其运作方式如下。当它被强光照射时，头盔将灼灼生辉，且盔顶及镶嵌的宝石会向四面八方反射光芒。宝石的功能为：

钻石	虹光喷射（如同7级法师法术）
红宝石	火墙术（如同5级祭司法术）
火蛋白石	火球术（如同3级法师法术）
蛋白石	光亮术（如同1级祭司法术）

每颗宝石只能使用1次类法术能力。头盔每轮可以使用1次。在计算法术的距离，持续时间等事项时，法术的施法者等级是该法术等级的两倍。在上面所有宝石的魔法都耗尽前，一个被激活的光辉头盔拥有下列魔法能力：

- 1、当亡灵在30英尺内时它会发出蓝色的光芒。这种光芒会使所有除骷髅和僵尸外的不死生物感到痛苦并对其造成1d6点伤害。
- 2、穿戴者可使他所持的任何剑变成**焰舌剑**。这是在它可能具有的其他特殊能力之外附带的。这需要一轮来生效。
- 3、穿戴者如同佩戴着拥有双倍力量的**火焰抗力戒指**般受到保护，但这种保护无法被更进一步的魔法手段来强化。
- 4、穿戴者能够如同5级牧师般施展**燃火术**。

一旦所有的宝石都失去了它们的魔力，头盔就会失去所有的力量。在那个时候，宝石会化为毫无价值的粉末。取下宝石将会摧毁掉这枚宝石。它无法被充能。

如果一个戴着头盔的生物遭到魔法火焰的攻击，且未能通过对抗魔法火焰的豁免检定，他必须为排除魔法奖励值的头盔另外进行一次豁免检定。如果该检定失败，那么头盔上剩余的宝石会超载并爆炸，宝石通常会产生会累积并作用到穿戴者身上。

**通晓语言及阅读魔法头盔（Helm of Comprehending Languages and Reading Magic）：**通晓语言及阅读魔法头盔看起来只是一个普通的头盔，但它可以让穿戴者理解90%的陌生语言和文字以及80%的魔法文字（注意，这些百分比数字适用于对口语/文书或铭文到底全部理解还是一无所知。理解也并非意味着能够使用法术）。这件装置相当于一个防御等级为5的普通头盔。

**颠倒阵营头盔（Helm of Opposite Alignment）：**这顶金属帽看起来就是一个典型的头盔。如果用魔法进行侦测，就会发现它散发出不确定的魔法灵气。然而，一旦戴到头上，它的诅咒就会立即生效，穿戴者的阵营会彻底被改变——善良变为邪恶，中立变为某个与以往的阵营截然相反的极端阵营（守序邪恶，守序善良，混乱邪恶，混乱善良）。阵营的转变是来自心灵的，一旦受到影响，个体就会在魔法的作用下寻求转变。

只有一个**祈愿术**才能恢复原先的阵营，而且受影响的人不会愿意做任何尝试恢复阵营的举动。对于圣武士而言，即使诅咒被消除，他也必须经历一个特殊的任务和赎罪。要注意的是，颠倒阵营头盔一旦生效了，它就会失去全部的魔法特性。

**心灵感应头盔（Helm of Telepathy）：**这顶坚固的金属头盔似乎是顶普通的帽子，然而只要对其侦测就会发现其散发的魔力。心灵感应头盔的穿戴者能够确定60英尺距离内的生物的思想。该能力有两个限制：穿戴者必须掌握这种生物的语言（种族语言在思维中将优先于通用语言，通用语言优先于阵营语言）；而且它无法穿透超过3英尺厚的石头，3英寸的铁板，或是任何位于穿戴者和生物之间的铅箔或金箔。

思想的提取是定向的。必须刻意地去努力才能获得那些想法。穿戴者可以用语言与任何处于距离内的任何生物交流，只要他们能够理解彼此的语言，或者可以通过传递情感（共感）来使生物收到使用者的情感信息。

如果头盔的穿戴者想要植入一个暗示（详见玩家手册中的同名3级法师法术），他可以进行如下的尝试：接收暗示的生物的智力每低于传心术者2点，就会在对抗法术的豁免上获得-1惩罚，但智力每高于头盔的穿戴者1点就会得到+1奖励。如果智力相等，那么进行豁免检定时无需进行任何调整。

**传送头盔（Helm of Telepathy）：**这是另一个外表普通但只要被侦测就会发现正在散发着魔法灵气的头盔。穿戴这件装置的任何角色每天都可以传送1次，就像他是一个法师那样——目的地必须是已知的，并且会有风险。如果穿戴者是法师，他可以使用头盔的全部功能，穿戴者可以记忆一个传送术并使用头盔来恢复他的记忆，因此，他可以反复对其他角色或物品使用这个法术多达3次，并且仍然可以使用头盔来传送自己。只要法师保留着他的传送术而不施展，他就可以在丧失该法术的记忆之前传送自身最多6次，且即使在那个时候，如上所述的所有角色也依然能够使用这个头盔。

**潜水头盔（Helm of Underwater Action）：**这个头盔很难用肉眼与普通头盔区分开来。然而，侦测会显示它具有魔力，且拥有者能够在水下视物并呼吸。当从装置两侧的夹层中抽出小型透镜时，头盔的视觉特性就会被激活。它能够使穿戴者看到五倍于正常人类在水和光照的条件允许下所达到的视觉距离（注意杂草，障碍物及类似阻碍视力的东西会如常作用）。如果念出命令语，潜水头盔会造出一个气泡来包在穿戴者的头部，并持续直至命令语被再次被念出。因此，穿戴者可以自由呼吸。

**休华德的便利袋（Heward's Handy Haversack）：**一个看上去很平凡的魔法背包——做工精良且方便好用。它由仔细鞣过的皮革制成，皮带上带有黄铜扣环及配件。两侧各有1个口袋，每个口袋看起来都足以容纳大约一夸脱的物质，实际上这两个口袋如同次元袋且可以容纳2立方英尺或20磅的材料。背包中央可以容纳8立方英尺或80磅的物质。此背包拥有一个更为强大的能力：当使用者在其中拿取特定物品时，该物品总是在最顶部。因此，你永远无需到处搜寻和胡乱摸索背包里的物品。休华德便利袋和袋内的物品在所有豁免检定上得到+2奖励。

**音爆号角（Horn of Blasting）：**这种魔法号角看起来和普通的号角并没有什么区别，但如果对它施展侦测魔法，就会发现它散发着魔力。它可以像普通的号角那样被吹响，但如果在吹响它之前能够说出正确的命令语，它会同时产生下述的两种效果：

- 1、在这个号角的前方发出一道120英尺长、30英尺宽的锥形音波。处于该区域中的所有生物都必须进行对抗法术的豁免检定。成功则被震慑1轮并耳聋2轮。失败则受到1d10点伤害且被震慑2轮和耳聋4轮。
- 2、在这个号角的前方发出一道100英尺长、1英尺宽的超声波。它会震动像钢铁、木头和石头这些物质。震动效果所造成的伤害与被大型投石器的投射物所击中的伤害是相等的。详见于第九章的“攻城伤害”部分，且上述的那些东西所进行的检定还会受到额外的-2惩罚。

如果音爆号角的魔力被使用超过每天1次，它有10%的累计几率会爆炸并对吹奏者造成5d10的伤害。号角没有充能，但这种装置会如上所述地受到压力，每次使用它的魔法效果都有2%的累计几率会导致这种乐器自毁。在后面的这种情况下，它不会对吹响号角的角色造成任何伤害。

**泡沫号角（Horn of Bubbles）：**这种被诅咒的魔法乐器将会在被侦测时散发出魔力。它看起来就像是普通的号角，或可能像是众多魔法号角当中的任何一种。它会随着音符而发出大量的泡沫，并把吹响该号角的人整个包住，使其目盲2d10轮，但这些泡沫只会在某个生物正积极地尝试杀死吹响号角的角色时才会出现，所以它们可能会在号角被吹响后的非常短或非常长一段时间后才出现。

**崩塌号角（Horn of Collapsing）：**这种号角看起来就像是普通的乐器，又或许像某种喇叭或告警号角。当它在以不正确的方式被吹响时（比如，如果没有事先说出准确的命令语）会导致下述的后果，或在任何情况也会有10%的几率导致下述的后果：

在户外时：2d6个拳头大小的石块猛烈地砸向吹响号角的人，每个石块都会造成1d6点伤害。

在室内时：当装置被吹响时，头顶的天花板将会倒塌。角色受到3d12点伤害。

在地下时：吹响号角的角色上方的区域会塌落到他身上，造成5d4点基础伤害，上述的物质每坠落10英尺就会使该伤害翻倍（也就是说，如果是20英尺高的天花板就会造成2倍的伤害，如果是30英尺高的天花板就会造成3倍的伤害）。



正确地使用崩塌号角的角色能够正确地使与距离使用者 30 至 60 英尺处的上方的天花板倒塌。该效果仅在室内或地下室可用，它能使一段最多 20 英尺宽和 20 英尺长的天花板崩塌，造成如上所述的伤害。

**迷雾号角 (Horn of Fog)：**这种小号角般的装置可以让它的持有者吹出一团相当于云雾术的厚重云雾。每吹响它 1 轮都会创造出一团边长 10 英尺的立方体的云雾。这些云雾会在吹响号角的最后 1 轮之后仍然持续存在 2d4 轮。需要注意的是，如果在吹号角的期间停止了 1 轮，新的云雾将会在重新吹响号角时被创造出来，且上一个被创造的云雾会持续存在 2d4 分钟并远离吹响号角的人。这种装置所发出的声音是深沉的号角般的声响，其音调在结尾时会突然降至低音域。

**善恶号角 (Horn of Goodness / Evil)：**这种魔法乐器会改变其自身以适应它的拥有者的阵营，因此，它到底会产生善良还是邪恶的效果将取决于其拥有者的阵营。如果其拥有者是绝对中立，则号角没有任何力量。如果拥有者是善良阵营，则在他周围 10 英尺半径的范围内会产生邪恶法术防护，这个效果会持续 10 轮。在该区域内所有友善/同盟生物将被赋予防护邪恶。如果这个号角的使用这是邪恶阵营，那么该号角就会在相同的范围内产生与上述内容相反的效果。该号角每日可以吹响一次。

**梭螺海人号角 (Horn of the Tritons)：**这种装置是一个海螺号角，它每天可以被吹响 1 次（但梭螺海人能够每天吹响 3 次）。梭螺海人号角可以在吹响号角时运作下述的任何一种功能：

- 1、使 1 英里半径内的波涛汹涌的水域平息下来（这种效果还可以用来驱散水元素和水怪）。
- 2、如果角色身处于下述这些海洋居民所在的水域时，则召唤 5d4 只海马（掷 D6 得到 1 或 2 时）或召唤 5d6 只巨海马（掷 D6 得到 3 至 5 时）或召唤 1d10 只海狮。这些被召唤的生物将会是友善的，且将会根据它们的理解而服从于召唤者。
- 3、使海洋生物中智力较低的动物感到恐慌并导致它们开始逃窜，除非它们能够成功通过对抗法术的豁免检定。成功通过该豁免检定者在接下来的 3d6 个回合（30-180 轮）里的所有攻击检定都会受到 -5 的惩罚。

三英里半径内的所有梭螺海人都会听到梭螺海人号角所发出的声音。

**英灵号角 (Horn of Valhalla)：**这个魔法装置有四种不同的类型。每种看起来都像是普通的乐器，直到对它们说出命令语。此后，号角会召唤出一批狂战士来为吹响号角的角色而战。每种号角每 7 天只能被吹响 1 次。号角的类型，它的力量以及能够使用它的人都是通过掷 1d20 并查阅下表来决定的。当角色吹响不属于其职业类别的号角时，由英灵号角所召唤的狂战士将会愤怒地攻击他。

被召唤的战士的防御等级为 4，拥有每生命骰 6 点的生命值，装备有剑和矛（50%）或战斧和矛（50%）。他们会在吹响号角的人命令下欣然地攻击任何人，直到他们的对手被杀死或经过 6 个回合，以先发生者为准。

有 50%的号角拥有着阵营且只会召唤出与号角阵营相同的战士。阵营相反会导致吹响号角的人遭到战士们的攻击。

掷 D20	号角种类	召唤的狂战士	可使用者
1-8	银	2 级 2d4+2 个	任何职业类别
9-15	黄铜	3 级 2d4+1 个	祭司，法师，游荡者
16-18	青铜	4 级 2d4 个	祭司，勇士
18-20	铁	5 级 1d4+1 个	勇士

**漂浮马蹄铁 (Horseshoes of Zephyr)：**这些铁掌可以像普通的马蹄铁般被钉上去，但它可以让马匹不用接触地面而移动。除此之外，这意味着可以越过水面——毫不费力的通过——且移动时通常不会在任何类型的地面上留下踪迹。马匹能够以正常的速度移动，且在穿戴着该魔法马蹄铁时，只要每日不连续被骑行超过 12 小时就不会疲倦。

**加速马蹄铁 (Horseshoes of Speed)：**这些以四个为一套的铁掌像普通的马蹄铁般，但它们是拥有魔力且不会磨损的。当被钉在马蹄上时，它可使动物的速度加倍。每行进 20 哩就有 1%的几率会脱落其中 1 只蹄铁，如果没有注意到这一点，马匹的速度将会降低到正常速度的 150%。如果遗失了 2 或



更多只，则速度将会恢复到正常的状态。

**冥想熏香 (Incense of Meditation)：**除非被点燃，否则这种小长方块的带有芳香的冥想熏香与魔法的熏香没有区别。当它被点燃时，5级或更高级的祭司会发现它发出一种特别的香气并升起珍珠色的烟雾。

当一名祭司点燃一块冥想熏香并在它旁边祷告8小时后，这种熏香将会让他获得最大的法术效果。因此，治愈创伤的效果将会被最大化，而法术的影响范围也会被扩展到最大，且在对抗这些法术时的豁免检定要受到-1的惩罚。在复活他人时，复活失败的几率会下降一半（向下取整）。

2d4份这种熏香通常会被同时发现。每份熏香可以燃烧8小时，效果将会持续24小时。

**迷幻熏香 (Incense of Obsession)：**这种奇怪的方块状熏香看上去和冥想熏香几乎完全一样。当在被点燃的迷幻熏香附近冥想和祷告时，它产生的气味和烟雾将会导致祭司对其优秀的法术效果产生绝对的自信。祭司将会决定在每次可能的时候使用他的法术，尽管这个法术完全没有必要或是没有效果。这个牧师将会一直沉醉在他的法术能力之中，直到他的法术全部用完或者时间经过24小时为止。2d4份这种熏香通常会被同时发现，每份可以燃烧1小时。

**伊恩石 (Ioun Stones)：**这种带有魔力的石头会漂浮在它使用者3英尺周围的空中。当某个角色第一次获得这种石头时，他必须握住这种石头并放开它，接下来这种石头就会在使用者头上1d3英尺距离的空中不停打转。此后，必须要抓住这种石头或者网住这种石头才能让这种石头和使用者的分开。使用者可以自行将石头收起（例如在晚上睡觉时）以保证石头的安全，但是石头的增益在此时也会消失。1d10个这种石头通常会被同时发现，但这种石头其实有14种。每块石头都需要掷1d20来决定其特性。如果出现重复类型的石头则只有其中的一个可以使用，剩下的都是已经被烧坏而失去作用的。

每当伊恩石被攻击时，其防御等级视作-4，生命值为10。这些石头在进行豁免检定时如同硬金属并享有+3的奖励。

掷 D20	石头的颜色	形状	效果
1	淡蓝色	长棱形	增加 1 点力量（上限为 18）
2	红混蓝	球体	增加 1 点智力（上限为 18）
3	亮蓝色	球体	增加 1 点灵知（上限为 18）
4	深红色	球体	增加 1 点敏捷（上限为 18）
5	粉色	长棱形	增加 1 点体质（上限为 18）
6	粉混绿	球体	增加 1 点魅力（上限为 18）
7	淡绿色	棱柱	提升 1 个经验等级
8	透明	纺锤形	身体可以长期持续不吃不喝
9	彩虹色	纺锤形	身体可以长期持续不呼吸
10	淡白色	纺锤形	再生 1 点生命值/每回合
11	淡紫色	椭圆体	吸收不超过 4 级的法术 *
12	紫混绿	椭圆体	吸收不超过 8 级的法术 **
13	亮紫色	棱柱	储存 2d6 级的法术
14	豆灰色	棱柱	提供+1 的防护
15-20	暗灰色	任何形状	已经被烧坏且无用
* 在吸收了 10 至 40 个等级的法术之后，石头将会烧毁并永久失效。			
** 在吸收了 20 至 480 个等级的法术之后，石头将会烧毁并永久失效。			

**比拉罗的铁索 (Iron Bands of Bilarro)：**在刚刚被发现的时候，这件非常强力的物品看似一个生锈的铁球。在仔细检查下会发现它是一个由铁索绕成的、直径三英寸的球体。魔法的侦测会揭示那强大而无法确定其类别的灵气。

当念出正确的命令语并将铁球投向敌人时，如果掷出未经调整的攻击检定并成功命中，铁索会展开来并紧紧缠绕住目标生物。大至霜/火巨人体型的单个生物将被捕获且无法行动，直至念出命令语使

得铁索重新缩成球状。然而，如果成功通过弯杆检定，被铁索困住的任何生物就可以弄断（并摧毁）铁索。在铁索变回球之前只可能进行一次尝试。

**铁瓶（Iron Flask）：**这些特殊的容器通常镶嵌着银质的符文，并且由环绕着符咒、刻印及魔法印记的黄铜瓶塞所密封着。当使用者说出命令语，如果该生物魔法抗性失效且在之后对抗法术的豁免检定中失败，他便可以迫使任意来自异位面的生物进入容器中。有效射程是 60 英尺。同一时间只能有 1 个生物被收纳。拨开瓶塞将释放被捕获的生物。

如果释放被捕获生物的人知道命令语，该生物会被强制为其服务一回合（或执行一个需要 1 小时的小任务）。如果开瓶时未接到相关的指令，则生物会按其天性行事。任何企图强迫同一生物再度进入瓶内的行为会使该生物的豁免检定得到+2 奖励，并使它变得怒气滔天且充满敌意。一个被发现的瓶子内可能包含：

掷 D100	生物
01-50	空瓶
51-54	气元素
55-65	风神怪
66-69	土元素
70-72	火神怪
73-76	火元素
77-86	隐形潜伏者
87-89	邪兽鬼
90-93	火蜥蜴
94-97	水元素
98-99	风行者
00	索尔石怪

**争斗宝石（Jewel of Attacks）：**这块闪亮的宝石散发出魔力，看似是一件贵重物品。然而，这是件诅咒物品，它会导致遭遇怪物的几率翻倍，并使队伍遭遇怪物而逃跑时被怪物追击的几率翻倍。一旦被捡起，争斗宝石总是会奇迹般地回到发现者的身边（将它自己藏进口袋、背包、包裹、钱包等），直到它被施展一个移除诅咒法术或赎罪术为止。

**完美无瑕珠宝（Jewel of Flawlessness）：**这块神奇的宝石似乎是某种非常精细的宝石，但如果用魔法进行侦测便会发现魔法灵气。当完美无瑕珠宝和其他宝石放置在一起时，宝石升值的几率翻倍（也就是说，宝石高于正常价格的几率从 10% 提升到 20%）。珠宝拥有 10 至 100 个切面，每当一块宝石因完美无瑕珠宝的魔力而升值（掷 2 次 10 面骰）时，其中的一个切面就会消失。当所有的面都消失之后，该珠宝就会变成一颗毫无价值的石球。

**卡夫统油膏（Keoghtom's Ointment）：**这种极其有效的药膏可以用来解毒、治疗疾病或是治愈创伤。一罐药膏虽小——直径约 3 英寸，罐深约 1 英寸——但却可以使用 5 次。将这种药膏涂在中毒处或吞服，它可以治疗任何毒药和疾病。将它涂抹在身上可以治疗 1d4+8 点创伤。一般来说，一次可以发现 1d3 罐这种药膏。

**侦测透镜（Lens of Detection）：**这个圆形的棱镜能够使它的使用者在侦测微小的事物时把他所看到的東西放大 50%，除此以外，它还能使拥有者像 5 级游侠般通过透镜来进行追踪。侦查透镜的直径约为 6 英寸。它必须被装在一个带有手柄的框架以便正确使用。

**受益无穷的咒法圣契（Libram of Gainful Conjuration）：**对于绝对中立、混乱中立、守序中立阵营的法师而言，这本神秘的书包含了许多晦涩难解的知识。如果符合上述职业和阵营的角色花费一周的时间来与世隔绝，思考当中的内容，他将得到足以让他提升到下一级并到达中点的经验值。当发生这种情况的时候，圣契会不复存在——完全消失——且相同的角色无法通过阅读这种书籍而再次获益。

任何非中立的法师在阅读该书后会受到 5d4 点伤害并昏迷相应的回合数，而且他必须要去寻找祭司来赎罪以恢复增长经验的能力（他在这么做之前是无法获得任何经验值的）。

任何非法师职业在研读该圣契后都必须进行对抗法术的豁免检定来避免陷入疯狂。因此而疯掉的角色需要移除诅咒法术加上 1 个月的休养或受到牧师的治疗术才能复原。

**不可言喻的天谴圣契 (Libram of Ineffable Damnation)：**这本书的效果与受益无穷的咒法圣契是完全相同的，除了它仅有益于邪恶的法师。非邪恶的法师只要瞥见其铜皮封面下的内容就会失去 1 个经验等级，此外，非邪恶的法师会在浏览其一行内容后受到其他的不良影响。

**银色的魔法圣契 (Libram of Silver Magic)：**这本书是不可言喻的天谴圣契的逆向版本。这对于善良的法师而言是有非常有益的，而对于邪恶的人来说则是非常致命的。就像所有的这种神秘典籍那样，她会在一周的研读后消失不见，相同的角色无法通过阅读这种书籍而再次获益。

**土木七弦琴 (Lyre of Building)：**这个乐器上的附魔使得它看起来与普通的乐器没有区别。即使侦测到它的魔力，在直到被弹奏之前也都无法表明它与普通的乐器有何区别。如果能演奏出正确的和弦，单次使用这个七弦琴将能够将**音爆号角**和**解离术**的无效化，或甚至是将攻城锤或类似的攻城物品的长达 3 轮的攻击的效果无效化。这种七弦琴每天能够这种方式使用 1 次。

这种七弦琴也可以用于真正的土木工程。每周 1 次，其琴弦所弹奏出的和弦能够奇迹般地建造建筑物，矿井，隧道，沟渠或其他的工程。虽然只弹奏 3 个回合，但其产生的效果就相当于 100 个劳工的三天的工作。

当弹奏七弦琴的时候，不论何时都要进行 1 次检定。在正常情况下，在掷 1d20 而得到 1 至 3 时会弹奏出错误的和弦（有乐器熟练的角色只会在掷出 1 的时候弹奏出错误的和弦），如果是在处于物理或者心灵的攻击下弹奏这个七弦琴，那么弹奏出错误的和弦的几率会增加至 1 至 10（有乐器熟练的角色在这种情况下按照标准的规则来解决熟练检定）。如果弹奏出错误的和弦，该七弦琴的所有效果都有 20% 的几率会被无效化。

**健康体魄指南 (Manual of Bodily Health)：**这本金属封面的**健康体魄指南**看上去是本神秘而稀有的非魔法书，如果对其施展侦测魔法，这本手册会散发出魔法灵气。任何阅读这本典籍（在 3 到 5 天内花费 24 小时）的角色将会知道如何让自己的体质提升 1 点——这涉及到超过一个月的特殊饮食方案与呼吸锻炼。这本书会在它的内容被阅读完毕后立刻消失。这些神秘的健体知识将会在三个月内被遗忘，且无法被转述与记录。相同的角色无法通过阅读这种书籍而再次获益，同一本书也无法让一个以上的角色获益。

**受益无穷的锻炼指南 (Manual of Gainful Exercise)：**这本书类似**健康体魄指南**，但阅读它并照其内容锻炼将会让读者的力量提升 1 点。

**魔像指南 (Manual of Golems)：**这本魔像的专著包含建造和活化魔像的所有知识。它包含了制作下列四种之一的魔像的所有必要的信息和法术。

建造和活化魔像需要相当多的时间和相当高的成本。在建造或活化的过程中，一位法师或牧师的手头上必须要有用于研究的指南，且他不能被中断建造或活化。通过掷 1d20 并查阅下表来决定指南的种类：

掷 D20	魔像类型	建造时间	消耗金币
1-5	粘土（祭司）	1 个月	65,000
6-17	血肉（法师）	2 个月	50,000
18	铁（法师）	4 个月	100,000
19-20	石（法师）	3 个月	80,000

一旦魔像被完成，指南的文字将会消失，且书会在自然中烧毁。魔像会在被洒上指南的灰烬时活化。指南假设其使用者至少为 10 级或更高级。经验等级比 10 级每低 1 级，魔像就有 10% 的几率会因制作者的错误解读而在完成时散架。

如果祭司阅读了法师的手册，那么他将会失去 10,000 至 60,000 点的经验值，法师阅读了祭司的手册会失去 1 个经验等级。DM 应该事先决定手册的种类。任何其它职业的角色光是打开这本指南就会受到 6d6 点伤害。

**强大的武器技艺指南 (Manual of Puissant Skill at Arms)：**这本学术研究包含了专家对于武器运用和攻防套路的建议和指导。任何一个诗人或战士（但不包括圣武士和游侠）都会在阅读手册并照着练习一个月后获得提升到下一级并到达中点的经验值。该书会在这些知识被获得后立刻消失，它们将在三个月内被遗忘，因此必须迅速行动起来。

这位战士无法转述书中的知识，也不能以任何形式记录。圣骑士和游侠能理解内容但无法在阅读中受益，牧师和盗贼无法理解**强大的武器技艺指南**。即使仅仅只是看了几个字词，法师也会被震慑 1d6 轮并失去 10,000 至 60,000 点的经验值。一个角色只能通过阅读**武器技艺指南**而获益一次。

**灵巧行动指南 (Manual of Quickness of Action)：**这本厚重的封面和金属镶边的书籍看起来跟其他较有价值的非魔法文本毫无区别。这本书包含着神秘的公式，它可以让一位读者通过阅读来理解（不间断地研读三天）并练习其中详细的技巧。

如果按照这种做法练习一个月，该角色将会获得 1 点敏捷。该书会在这些知识被获得后立刻消失，但知识仍能被记住三个月。然而，读者无法转述或记录这些知识。只有经过一个月的练习才能获得敏捷奖励。进一步阅读类似的文本并不能提高同一个角色的敏捷。

**悄然窃物指南 (Manual of Stealthy Pilfering)：**这是一本盗贼专门技术的指南。它是如此的有用，以至于任何盗贼或吟游诗人在阅读并练习一个月练习就能获得提升到下一级并到达中点的经验值。该书会在这些知识被获得后立刻消失，但知识仍能被记住三个月。但是，与其它这种类型的魔法典籍类似，这些知识不能被转述或记录。之后再次阅读类似指南也不会使角色获益。

战士和法师无法理解这本书。牧师、游侠、圣武士哪怕是读了一个字词也会受到 5d4 点伤害并被震慑同样数值的轮数，以及，如果对抗法术的豁免检定失败，那么他们还会失去 5,000 至 20,000 点的经验值。此外，这些角色还必须在一天之**内**赎罪，否则会失去 1 点灵知。

**泰坦鹤嘴锄 (Mattock of the Titans)：**这种巨大的挖掘工具长 10 英尺，重量超过 100 磅。任何力量达到 20 或以上的巨型生物都可以用它在一个回合内挖松（或者挖翻）100 立方英尺区域里的泥土或土墙。它也可以在相同的时间内敲碎 20 立方英尺区域里的岩石。如果当作武器来使用，它拥有+3 的攻击检定奖励并造成 5d6 点伤害，此奖励和伤害不包含力量奖励（详见于巨人之力腰带）。

**泰坦木槌 (Maul of the Titans)：**这种巨大的木槌长 8 英尺，重量超过 150 磅。任何力量达到 20 或以上的巨型生物都可以用这种木槌将直径为 2 英尺的桩子敲进正常的地面，每次击打可以敲进 4 英尺——每轮可以击打两次。这种木槌也能够以 1 次击打来粉碎 10 英尺高、4 英尺宽、2 英尺厚的橡木门——如果这是一扇铰上铁的重型门则需要击打 2 次。如果当作武器来使用，它拥有+2 的攻击检定奖励并造成 4d10 点伤害，此奖励和伤害不包含力量奖励（详见于巨人之力腰带）。

**超感勋章 (Medallion of ESP)：**这看上去似乎是一个挂在脖子上的普通的圆盘状坠饰。它通常是由青铜，铜或镍银制成。该装置能够使集中注意力的佩戴者得知勋章所在的 1 英尺宽的路径上的思想，该装置的魔力所及距离每增加 10 英尺，这个宽度就会拓展 2 英尺，其宽度在距离为 50 英尺时最多可达到 11 英尺。值得注意的是，佩戴者不能通过**超感勋章**来传递思想。

使用此勋章需要一整轮。其功能会被 3 英尺厚的石头，超过 1/6 英寸厚的金属或任何厚度大于漆层的铅箔、金箔或铂箔所阻止。勋章会在掷 1d6 的结果为 6 时失灵（无结果），且每次使用该装置都要进行检定。

使用该装置的角色只能接收到超感路径上的生物的表层思维。虽然能够确定大致的距离，但除非使用者通晓思考者的语言，否则一切念头都无法被理解。如果目标生物没有语言，那么他只能感受到大致的情绪。要注意的是，亡灵和无心智的魔像没有可读取的思想或情绪。所找到的勋章类型可由查询下表决定：



掷 D20	勋章
1-15	30 呎距离
16-18	30 呎距离及共感
19	60 呎距离
20	90 呎距离

**思维投射勋章 (Medallion of Thought Projection)：**这个装置在各方面都很像超感勋章，甚至连其功能距离也是如此。然而，除了读取生物的思想，它还会将使用者的思想传递给波束路径上的生物，从而提醒他们。为了防止传递思维，使用者需掷 1d6。如掷出的结果为 6，则其思维依旧能保密。

**囚禁生命之镜 (Mirror of Life Trapping)：**这种水晶装置通常大约有 4 平方英尺左右的面积，其边框以金属、木头等材料制成。它只能由法师使用，但它也可以被固定在某个表面上，通过给出的命令语而独自运作。镜子内部有着 13 到 18 个间隔的异次元空间。在该装置 30 英尺内并在镜面上看到自己倒影的任何生物都必须要通过对抗法术的豁免检定，失败则会被困在镜内的其中一个囚牢。不知道该装置性质的生物必然会看到自己的倒影，如果生物意识到镜子会囚禁生命则只有 50% 的几率会看到倒影。

当生物被困住时，它的全身都会进入到镜中。体型的大小并不会作为影响该结果的因素，但是自动机和无生命物质（包括魔像，但不包括有智力的不死生物）不会被困住。镜子的拥有者可以呼唤那些被困在镜面的人的倒影并与这些无力的生物交谈。如果镜内的生物超过了它所能容纳的数量，为了容纳新的受害者，将会有有一个受害者被释放（随机确定）。

如果镜子被打碎，所有的受害者都会重获自由（通常都会在此后直接攻击镜子的持有者）。需要注意的是，囚禁生命之镜的拥有者可以通过说出命令语来释放被囚禁的生物，但他必须要知道该生物在哪个囚牢。例如：“以伟大的扎吉之名，我命令 3 号囚牢里的生物出来！”

**心灵力量之镜 (Mirror of Mental Prowess)：**这面魔镜看起来就像是 2 英尺×5 英尺的普通镜子。其拥有者在知道正确的命令语时可以使用以下功能：

- 1、读取其倒影在镜中的任何生物的想法，即使这些想法是基于某种未知语言的。
- 2、如同带有锐耳术的水晶球般进行探知，甚至可以观察到使用者足够熟悉的其他位面。
- 3、作为前往其它地方（也可能是其他位面，由 DM 选择）的传送门，拥有者首先要探知到这个地方，然后要走进镜中的图像里——某个隐形的区域会被留在“另一边”，只要能找到正确的位置并使用这个传送门就可以返回原地（需要注意的是，如果别的生物发现了这个地方，他们也可以作为探知者而通过这个传送门）。
- 4、每周 1 次，当某个生物的影像映在镜中时，它会回答使用者关于此生物的 1 个简短的问题。

**死敌之镜 (Mirror of Opposition)：**这个物品看起来就像是一面普通的镜子。当某个生物被倒映在镜面上时，一个真实的复制品将会被制造出来，且这个相反的生物将会立即攻击其倒映的生物。请注意，复制品将拥有着与原型相同的实力和所有物品（包括魔法），但无论是杀死原型还是被摧毁，分身和他的物品都会彻底消失。

**莫林的汤勺 (Murylynd's Spoon)：**这个不起眼的饮食用具通常都是由兽角制成的。如果用魔法来进行侦测，会发现它散发着昏暗的魔法灵气。如果把这个勺子放进一个空的容器里——比如碗、杯、盘等——这个容器将会充满稠密的糊状粥。虽然这种物质的味道像是湿暖的纸板，但它是很有营养的。它包含着供养任何食草生物、杂食生物或食肉生物所需要的一切。这个勺子每天能产生足以喂养多达 4 个人的粥。

**适应项链 (Necklace of Adaptation)：**这条项链就像是一块勋章。佩戴者可以无视各种通过呼吸来影响生物的气体。他也可以在水下呼吸，甚至可以在真空中生存七天之久。



**炸弹项链 (Necklace of Missiles)：**这个装置似乎只是一个廉价的勋章或一件不值钱的首饰。然而，如果角色将它挂在脖子上，他就会发现这条项链的真面目——这实际上是一条挂着数颗金球的金链子。只有佩戴者可以将金球卸下来，他可以轻易将其掷出 70 英尺之外。当到达其弹道的终点时，它们便如同魔法的火球术那样爆裂开来。炸弹的数量以及火球各自的伤害骰，可通过掷 1d20 并查阅下表决定：

掷 D20	飞弹的数量及伤害骰数									
	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
1-4	—	—	—	—	—	—	1	—	2	—
5-8	—	—	—	—	—	1	—	2	—	2
9-12	—	—	—	—	1	—	2	—	4	—
13-16	—	—	—	1	—	2	—	2	—	4
17-18	—	—	1	—	2	—	2	—	2	—
19	—	1	—	2	—	2	—	4	—	—
20	1	—	2	—	2	—	2	—	2	—

例如，如果掷出 9 至 12 则项链将拥有 7 枚炸弹——1 枚 7 个伤害骰，2 枚 5 个伤害骰，以及 4 枚 3 个伤害骰的火球。

球体的尺寸将表明它们之间威力的差别，但是每颗球体的伤害骰数以及造成的伤害是通常无法被得知的。

如果角色携带或佩戴了项链时未通过对抗魔法火焰攻击的豁免检定，则该项链必须同样进行豁免检定。如果未能通过豁免检定，则所有剩余的炸弹同时被引爆。

**念珠项链 (Necklace of Prayer Beads)：**这条魔法项链在戴到角色的脖子上之前就像是一件廉价的珠宝。尽管如此，只有当佩戴者是一名祭司（不包括德鲁伊和能够使用祭司及德鲁伊法术的角色，例如圣武士和游侠）时它的真面目才会显露出来。念珠项链由 1d6+24 颗半宝石（60%）和奇特宝石（40%）组成。佩戴者将有 25% 的额外机会向神祇祈求到所需的法术。其中也会有 1d4+2 颗的下表中的（为每颗珠子掷 1d20）特殊念珠（价值 1,000gp 的宝石）。

掷 D20	结果
1-5	赎罪念珠——如同名的 5 级法术
6-10	祝福念珠——如同名的 1 级法术
11-15	治愈念珠——治愈失明，疾病或严重的创伤（如同适当的咒语）
16-17	因缘念珠——使祭司施展法术时视为比现有等级高 4 级（关于距离，持续时间等）
18	召唤念珠——呼唤祭司的神祇（90%几率）以实体出现（但最好有一个好理由！）
19-20	风行念珠——如 7 级法术的御风而行

每颗特殊的念珠每日可以都使用 1 次。如果祭司轻率地召唤他的神祇，神祇至少会收走项链以示惩罚。只有当念珠被紧握于手中并施展 *通神术* 时，每颗念珠的效果才会为人所知。如果将特殊的念珠从中取走，它们便会失去所有的力量。

**锁喉项链 (Necklace of Strangulation)：**只有当戴在角色的脖子上时，锁喉项链才会被鉴别出来。项链带上便会立刻勒紧，并且无法被有限祈愿术和祈愿术以外的方法所移除。佩戴者每轮受到 6 点伤害直至其窒息而死。项链依旧会紧勒在遗体的咽喉部位，直至其化为一具枯骨。它可以被重复使用。

**诺惹的奇妙颜料 (Nolzur's Marvelous Pigments)：**这种魔法乳浊液可以让它的使用者通过在平面上简单地描绘出其外形而制造出真实的物品。这种颜料可以用猪鬃、毛发或者动物的软毛制成的刷子来使用。当使用者将自己的注意力全部集中在自己绘制出来的图像上时，涂料将会从图像上流出并变成他想要得到的实物。一罐诺惹的奇妙颜料足够用来在 100 平方英尺的平面上描绘，从而制造出 1,000 立方英尺的物体。也就是说，画出 10 英尺×10 英尺的陷坑，那么实际创造出的就是 10 英尺×10 英尺×10 英尺的陷坑；画出 10 英尺×10 英尺的房间，则会创造出 10 英尺×10 英尺×10 英尺的房间，以此类推。

使用者只能制造出普通的、非动物的物体，比如门、陷阱、花、树、小房间等；怪物、人、魔像和类似的东西则无法被创造。颜料必须能够被用在平面上（例如地板、墙壁、天花板、门等）。通常1d4罐颜料会一起被发现，同时还会附带一个能够使用它们的约1英尺的工具。颜料需要一回合的时间来描绘出物品。如果这种颜料用来制造那些有价值的物体——贵金属、宝石、珠宝、象牙等——则会制造出看起来像是有价值，但其实是诸如锡、铅、人造宝石、黄铜、骨头等制成的。使用者也可以制造出普通的武器和护甲。

**能量珍珠 (Pearl of Power)：**这颗看似平常而有着普通尺寸和色泽的珍珠对法师有着莫大的帮助。每日1次，*能量珍珠*可以使持有者依其所愿回忆起任意1个法术，即使该法术已经被施展出来。当然，法师必须在近期曾记忆过该法术。珍珠的力量应掷百面骰并查阅下表决定：

掷 D100	珍珠回忆的法术等级
01-25	1 级
26-45	2 级
46-60	3 级
61-75	4 级
76-85	5 级
86-92	6 级
93-96	7 级
97-98	8 级
99	9 级
00	回忆起 2 个 1 至 6 级的法术（用 1d6）

每 20 颗这些珍珠当中会有 1 颗造成相反的效果，从而导致 1 个法术被遗忘掉。只有通过*祈愿术*才能摆脱这样的珍珠！

**海妖珍珠 (Pearl of the Sirines)：**如果用魔法来侦测这颗看似普通的珍珠，它便会散发出微弱的附魔系灵气。无论如何，珍珠会华美无比并因此至少价值 1,000gp。如果持有者将其紧握在手中或戴在胸前，并尝试进行与珍珠能力范围相关的操作，他便会能够理解并使用该物品。珍珠能够使持有者在水中呼吸，就如同他在清洁新鲜的空气中一般。水下的移动力是 24。佩戴者免疫海妖的剧毒碰触所带来的疾病效果。珍珠必须位于持有者身旁的范围内——不超过 10 英尺距离——以将力量传递给他。

**灵知珍珠 (Pearl of Wisdom)：**尽管它看似只是一颗普通的珍珠，但如果祭司将它携带一个月，灵知珍珠便会使他的灵知提高 1 点。该增长将在 30 天的最后一刻发生，从此以后祭司必须随身携带该珍珠，否则便会失去这 1 点灵知的增益。

需要注意的是，每 20 颗这些带有魔力的珍珠当中会有 1 颗受到诅咒而起相反的效果。一旦失去了那 1 点灵知，珍珠便化为齑粉；这个损失是永久性的，只有一些魔法的手段可将其恢复，例如*祈愿术*或*通情达理卷册*。

**腐臭护符 (Periapt of Foul Rotting)：**这颗经过雕琢的宝石看起来价值不高。一旦有某个角色声称它属于自己，他便会染上可怕的腐热病，要治愈该疾病必须按顺序先施展*移除诅咒*法术，然后施展*治疗疾病*，最后施展*治疗术*、*有限祈愿术*或者*祈愿术*。反制腐热病的另一种方法是将保健护符磨成粉末撒在饱受折磨的角色身上。否则，从受害者声称拥有它的一周后开始，他每周都会失去 1 点敏捷、体质和魅力。当任意属性值降至 0 的时候，这个角色便会死亡。因该疾病所失去的每 1 点属性都是永久性失去的，无论此痛苦是否被移除。

**保健护符 (Periapt of Health)：**这颗宝石看起来与腐臭护符完全一样，但持有者只要将其随身携带便能够免疫所有疾病，除了腐臭护符所导致的以外。

**辟毒护符 (Periapt of Proof Against Poison)：**辟毒护符与其他的护身符并无区别。拥有这块魔法宝石的角色可以对通常不被允许豁免的毒素进行豁免检定。下表中的特殊豁免这一列标明了对该毒素的豁免检定。持有者在通常有惩罚的对抗毒素的豁免检定时以正常值来进行检定，并在所有其他毒

素的豁免检定上获得奖励。掷 1d20 并查阅下表以决定这个特殊护身符的效果：

掷 D20	特殊豁免	护符的奖励
1-8	19	+1
9-14	17	+2
15-18	15	+3
19-20	13	+4

**伤口闭合护符 (Periapt of Wound Closure)：**这块神奇的宝石看起来与同类物品毫无差别。拥有它的人无需担心创口迸裂与流血伤害，因为护身符可以阻止这些情况。此外，护身符使自然恢复的速度翻倍，或使通常无法自然愈合的伤口能够自然痊愈。

**贤者之石 (Philosopher's Stone)：**这种稀有而神奇的物质看起来似乎是一块普通的黑色石头。它散发出微弱的未知魔力。如果把石头敲开，可以在里面发现一条缝隙。这条裂缝里充满特殊的魔法水银，它可以将贱金属（铁和铅）转变成银和金。但是，必须要法师才能实现这种转化。

单个贤者之石可以将50至500磅的铁转化为白银，将10至100磅的铅转化为黄金。转化必须要在初次尝试的时候就进行，因为所有的水银都会在这一次的转化中被消耗完毕。根据DM的判断，贤者之石中除了上述的水银之外还可能会有其他的两种物质。如果DM决定要让石头中来点不一样的东西，那么这块石头中将有75%的几率会发现一种绿色的结晶盐。这种盐可以用来制造1d4份长寿药剂。有25%的几率会发现一种白色的粉末。当把它与长寿药剂混合时，药剂可以复活已死的人类和亚人。这种混合物只能对死亡时间不超过一周的生物起效（详见死者复活法术）。

**虔信经匣 (Phylactery of Faithfulness)：**在被佩戴上之前，没有任何方法能确定这个装置的作用。虔信经匣的佩戴者可以知晓自己的任意行为或使用的物品是否会违背自己的阵营及所信奉的神祇。他只需在使用物品或做出行为前略加思索，即可知晓此信息。当然，佩戴经匣的通常都必定是祭司。

**长寿经匣 (Phylactery of Long Years)：**这个装置可以使佩戴它的祭司减缓 1/4 衰老的速度。这个减缓甚至能作用于魔法老化。因此，如果一个祭司在 20 岁时佩戴了经匣，他将在每 12 个月过去后只增长 9 个月的年龄；12 年的岁月倏然而逝后，他的年龄仅增长 9 岁，并且仅有 29 岁（肉体）而非 32 岁。该装置有二十分之一的几率受到诅咒而以相反的方式来运行。

**畸异关注护符 (Phylactery of Monstrous Attention)：**虽然这护臂看似是一个有所助益的装置，但它真实的用途是用来吸引与佩戴它的祭司阵营对立的超自然生物。这将导致祭司只要出现在这些强大的敌对生物的领地或可现身的地方便会被其所扰。如果祭司达到或超过 10 级，他所信奉的神祇的最强大敌人将被引来而直接出手阻扰他。一旦穿戴上，畸异关注护符便无法被祈愿术以外的方法所移除，且祭司必须执行一个任务来重新恢复他的阵营。

**作祟之笛 (Pipes of Haunting)：**这件魔法物品看起来就像是一小套排笛。如果检查会它散发着微弱的魔力。当被擅长音乐的人吹奏时，这个笛子将会产生出与法术结合的怪异音调。听众们将会认为这种音乐是来自于演奏者的 30 英尺范围内的某处。那些听到了音乐却没有察觉到吹笛者的听众必须进行对抗法术的豁免检定。没有通过检定的听众将会变得紧张和感到害怕。听众的所有士气检定会受到-2 的惩罚且其所有突袭检定都会受到-1 的惩罚。

**痛苦之笛 (Pipes of Pain)：**这是一种没有什么东西可以揭示其真正特性的乐器，它看起来与任何其它普通或魔法的笛子没有什么区别。当被擅长音乐的人吹奏时，这种笛子会产生超越任何声音的奇妙旋律。包括吹笛者在内的所有处于 30 英尺范围内的人都必须通过对抗法术的豁免检定，否则就会被声音所附魔。只要笛子仍在被吹奏，受到影响的人就不会愿意攻击或尝试进行任何行动。

一旦笛声停了下来，那些受到影响的人将会感到强烈的痛苦，即使是最轻微的声音也会对他们造成每轮 1d4 点伤害。这种痛苦会持续 2d4 轮。在这之后，最轻微的噪音也会使这些受害者退缩，使角色的攻击和豁免检定受到-2 的惩罚。这个效果只能被遗忘咒或者移除诅咒法术所无效化。

**仿声之笛 (Pipes of Sounding)：**当精通音乐的角色吹奏该乐器时，这种笛子可以被用来制造出各种声音。听众们将会认为这种音乐是来自于演奏者的 60 英尺范围内的某处。可以被制造出来的声音

有：风声、笑声、口哨声、鸟叫声、呻吟声、脚步声、哭声、咕啾声、尖叫声、水流声或是嘎吱作响的声音（注：DM 可以规定笛子能够制造的其他类似的声音）。

**唤鼠之笛（Pipes of the Sewers）：**这种木制的笛子看起来非常普通，但如果拥有者学会了吹奏正确的音调，他就能吸引 10 至 60（1d6×10）只巨鼠（80%的几率）或者 30 至 180（3d6×10）只普通老鼠（20%的几率），这种吸引力只在上述的其中一方或两方在他的 400 英尺范围内才会生效。由于这些老鼠都需要移动，因此它们每距离吹笛人 50 英尺就会耽搁 1 轮。吹笛人必须要持续吹奏直到这些老鼠出现，只要吹笛人没有停止吹奏，这些老鼠就有 95%的几率会服从于吹笛人。如果吹笛人因为任何理由而停止吹奏，这些被召唤过来的老鼠将会立即离开。如果吹笛人再次召唤它们，老鼠们将只有 70%的几率会听从吹笛人的召唤并服从于他，且它们有 30%的几率会转身离开。

如果这些老鼠原本是处在某个生物（例如吸血鬼）的控制下，吹笛者每轮都有 30%的几率可以接管其控制权。一旦取得了控制权，如果其他生物尝试重新夺回控制权，那么吹笛人有 70%的几率能够维持其控制权。

**便携式次元洞（Portable Hole）：**便携式次元洞是一个魔法布环，它的布料是用相位蜘蛛织的网、以太编成的纺线，以及星界的星辰所发出的光线交织而成。便携式次元洞在完全展开时的直径为 6 英尺，但它在折起后只有手帕大小。将它平摊在任意平面上，它便会形成 10 英尺深的异次元空间。这个洞可以通过简单地从内或从外抓住魔法布环边缘而“提起”并折叠起来。无论哪种方式都会导致洞口被关闭，但洞里面的东西仍然存在。

次元洞内仅有被创造空间般体积的氧气，因此，需要呼吸的生物无法在不打开魔法布环空间的前提下在其中坚持一回合以上。即使洞内已经填满物品（例如堆满黄金），次元洞也不会增加任何重量。每个次元洞打开的异次元空间都不相同。如果将次元袋放入便携式次元洞，那么星界裂隙就会撕裂这个空间。此时次元袋和布都会被吸入虚空而永远消失。如果将便携式次元洞放入次元袋，那么就会打开通向另一个位面的门。洞、袋与半径 10 英尺内所有生物都会被吸到星界，且次元袋和便携式次元洞会在此过程中被摧毁。

**方便袋（Pouch of Accessibility）：**这个看似平凡的袋子实际上是一件能装载高达 300 磅的强力魔法物品。其内部有 30 个特制的小口袋。相对应的，每个口袋都能放下最多 10 磅或者 1 立方英尺的物品，以先达到上限者为准。

这个装置还能够让使用者打开口袋并将需要的物品（们）呼唤出来。只要说出所需物品的名字，它就会出现在袋口并随时准备被取走。

该物品类似于次元袋和便携式次元洞，其狭小的布局在如此的魔法空间中得到了充分的应用。袋子在空置时重 1 磅，装满后重 4 磅。

**夸尔的羽符（Quaal's Feather Token）：**羽符是用来满足特殊需求的各种各样的小魔法装置。羽符的类型如下。可以按照需要来创造其它类型的羽符。每个羽符只能使用 1 次。请参照下表来确定发现的羽符类型：

掷 D20	羽符
1-4	锚
5-7	鸟
8-10	风扇
11-13	天鹅船
14-18	树
19-20	鞭

**锚：**羽符使得一艘船停泊在水面上固定不动长达一整天。

**鸟：**羽符可以变成一只最大体型的大鹏（持续一天），用来击退敌对的鸟类生物或是作为交通工具。



**风扇：**羽符变成一个摇摆着的巨大风扇，在某个区域内生成一股足以推动船前进的强风。这股风无法与现有的风速累加——如果已经在刮着一股强风，生成的风无法与其相加而形成一股狂风。然而，它能够被用来对抗，以便平息或减弱该区域的风势（当然，这不会影响到风暴中波浪的大小）。风扇可以在一天内使用长达 8 个小时。它在陆地上无法生效。

**天鹅船：**羽符变成一艘以 24 的移动力来航行的巨大的天鹅船，它可装载 8 匹马及配套的装备或 32 名人类又或者是任意相等的组合（为期 1 天）。

**树：**羽符生长为一棵巨大的橡树（树干直径 6 英尺，高 60 英尺，树冠直径 40 英尺）。

**鞭：**羽符变出一条巨大的皮鞭，它可以被用来教训任何指定的对手（+1 武器，使用 9 级战士的攻击检定，伤害为 1d6+1，且如果不能通过对抗法术的豁免检定则被快速束缚 1d6+1 轮）长达 6 个回合（详见**舞空剑**）。

**艾罗娜的箭袋（Quiver of Ehlonna）：**它看起来就是一个典型的能容纳约 20 支箭的箭袋。如果使用魔法来侦测则会散发出转化系灵气，且在仔细检查时会发现它分为三个部分。第一个，且也是最小的部分，可以容纳 60 个大小形状与长弓用的箭相似的物体。第二个稍长的空间，可以容纳 18 个大小形状与标枪相似的物体。第三个，也是箭袋最长的部分，可以容纳 6 个大小形状与弓相似的物体——例如矛或法杖。这样的箭袋被发现时总是空空如也，不过一旦持有者向内装入物品，他每轮都可以让任何存储物按自己的意愿而出现。

**大法师之袍（Robe of the Archmagi）：**这些看起来平平无奇的衣服可以是白色（45%——善良阵营），灰色（30%——非善非恶的中立阵营）和黑色（25%——邪恶阵营）。它的穿戴者获得以下的力量：

- 1、它作为等同于防御等级 5 的护甲。
- 2、长袍赋予 5% 的魔法抗性。
- 3、它提供所有豁免检定+1 的奖励。
- 4、当穿戴者施放以下其中一种法术时，法袍会使目标的魔法抗性降低 20%或豁免检定-4：**魅惑怪物**，**魅惑人类**，**友善术**，**怪物定身术**，**人类定身术**，**变形他人**，**暗示术**。

**大法师之袍**的颜色是不确定的，直至它被法师所穿上。如果邪恶的法师穿上了白袍，那么他将会受到 11d4+7 点伤害，并在 DM 的判断下失去 18,000 至 51,000 点经验值。反过来说，善良的法师穿上黑袍也会如此。无论是善良或者邪恶的法师穿上灰袍，还是中立的法师穿上黑袍或者白袍，他们都会受到 6d4 点伤害并失去 6,000 至 24,000 点经验值，而穿戴者将会倾向于长袍的阵营（也就是说，他会感觉自己倾向于为长袍而改变阵营，因此他将不得不努力去维持自己原来的阵营）。

**融入环境法袍（Robe of Blending）：**这件看上去平平无奇的长袍无法被魔法检测出来。但是，只要穿上法袍，穿戴者便会知道它拥有着非常特殊的特性。**融入环境法袍**使穿戴者看起来就像是岩壁或植物的一部分——无论什么东西都可以。它甚至可以使穿戴者看起来像是他所选择的生物一样。

长袍也有它的限制：它不会让穿戴者看起来比正常身高要高两倍或比正常身高要矮一半。它也不会给予交流的能力——穿戴者无法理解和模仿他所相似的生物（在几种不同形态都合适的情况下，穿戴者有责任说明他希望**融入环境法袍**将他伪装成什么模样）。

当异常聪明（15+）或更聪明的生物处于某些正在以融入环境法袍来伪装自己的人 30 英尺之内的时候，他所拥有的每点智力值都能让他有 1% 的几率察觉到不对劲。低智商或更聪明的拥有 10 或更高经验等级或生命骰的生物所拥有的每个等级或生命骰都同样能让他有 1% 的几率注意到关于穿戴法袍者的不寻常之处（后者和前者的察觉几率是累计的，因此有着 18 智力的 12 级的法师有 30%——18%+12%——的几率能发现有些不对劲）。在每个符合条件的生物进行了最初的检定至后，如果相同的生物仍处于他的 30 英尺之内，那么此后的每回合都应进行连续的检定。所有熟悉且友善于穿戴者的生物都能正常地看到他。

**百眼法袍（Robe of Eyes）：**这件贵重的衣服似乎是一件普通的长袍，直到它被穿上。它的穿戴者能够因装饰在长袍上的许多魔“眼”而同时“看到”所有的方向。穿戴者还将获得距离为 120 英尺的热



感视觉，以及看到移位或相位的物品和生物的实际位置的力量。*百眼法袍*还可以让穿戴者看到 240 英尺的正常视野距离（或者 120 英尺，如果是在使用热视觉）内的所有隐形的东西。

*隐形术*、*匿踪之尘*、*融入环境法袍*和 *高等隐形术*不能抵御此观察能力，但这件法袍无法看到星界和以太化的东西。固体的物体会阻碍长袍的观察能力。幻术和密门也是无法看穿的，但伪装或隐藏在黑暗中的生物则会容易被发现，所以打算伏击或者突袭 *百眼法袍*的穿戴者是绝无可能的。

最后，法袍使穿戴者获得如同 12 级游侠的追踪能力。对 *百眼法袍*直接施展 *光亮术*将会使穿戴者目盲 1d3 轮，如果是 *恒久之光*则是 2d4 轮。

**衰弱长袍 (Robe of Powerlessness)：**衰弱长袍看起来是一件别的法袍，即使进行侦测也不能发现除了它拥有魔法灵气之外的更多东西。当角色穿上了这件长袍之后，他的力量和智力会立刻下降至 3，且他会忘记所有法术和魔法知识。长袍可以很轻易地脱下，但为了恢复身心，角色必须先接受一个 *移除诅咒法术*，然后再接受一个 *治疗术*。

**虹光法袍 (Robe of Scintillating Colors)：**这件衣服看起来很普通，但它可以被侦测出魔法灵气。穿戴者需要拥有 15 或更高的智力和 13 或更高的灵知才能使用 *虹光法袍*的功能。如果拥有足够的智力和灵知，那么穿戴者就可以使衣服流转着令人难以置信的色彩，让层叠的色彩在发光的彩虹的耀眼光芒中从长袍的上部流动到褶边。

这种效果所流出的光是 40 英尺直径的球体，它能够催眠对手而使其无法攻击穿戴者。让法袍上的颜色“流动”需要一整轮。在此后的每轮，任何对手都要进行一次对抗法术的豁免检定（或魔法抗力检定，然后再进行豁免检定），失败则会被催眠和发呆的 1d4+1 轮。即使这种效果消失了，对穿戴者攻击也必须进行一次对抗法术的豁免检定。

此外，每连续闪烁 1 轮，穿戴者便会得到 5%的远程或手持或天生武器（手、拳、爪、牙、角等）的攻击失手率，直至达到最高的 25%——连续 5 轮发出耀眼的色彩。

在经过最初一轮的隐蔽后，穿戴者能够施展法术或进行各种形式的行动，但他不能移动超过起始位置 10 英尺的距离。在非战斗的情况下，长袍只能催眠未能通过对抗法术的豁免检定的生物 1d4+1 回合。

**星之法袍 (Robe of Stars)：**这件普通的衣服看起来就是法师会穿的那种衣服，然而，如果对它进行侦测，便会发现散发着强烈的转化系和塑能系的魔法灵气。长袍使它的穿戴者连同自己穿着或携带的所有东西以肉体在星界旅行。这件衣服也使穿戴者在外层空间中舒适生存。在其他情况下，长袍使穿戴者的所有豁免检定获得+1 奖励。

长袍上绣有星星，只要穿戴者能熟练地使用飞镖作为武器，他就可以将其作为远程武器而最多使用 6 次。每个星星在攻击和伤害上都有着+5 奖励。最远距离 60 英尺，基础伤害为每击 2d4 点。可以当作飞镖使用的星形武器都位于长袍的胸口位置。如果穿戴者没有用光所有的星星，它们会神奇地以每天 1 个的速度自行更新。如果全部 6 个星星都被使用了，那么长袍的所有星界旅行和飞镖的能力都将会消失。

**杂货法袍 (Robe of Useful Items)：**这似乎只是一件不起眼的衣服，但只要法师穿上它，他便会发现袍上有着各种形状的小块布补丁。只有长袍的穿戴者可以看到、识别和取下这些补丁。每轮最多可以取下一块补丁。被取下的补丁会变化成一件真实的物品，如下表所示。*杂货法袍*总是拥有两个以下的物品：

匕首  
提灯（注满油且已被点亮）  
镜子（大）  
长杆（10 英尺长）  
绳索（50 英尺长的一卷）  
麻袋（大）

此外，长袍将必须为补丁投 4d4 以确定有多少件其他的物品，然后再掷百面骰以决定具体的物品：

掷 D100	结果
1-9	放着 100 金币的袋子
8-15	银制的保险箱（6 英寸×6 英寸×1 英尺，价值 500gp）
16-22	铁门（最多 10 英尺宽和 10 英尺高，其中一面被门住——必须竖直放置，会固定住并装有蝶铰）
23-30	10 枚宝石（每枚价值 100gp）
31-44	木制长梯（24 英尺长）
45-51	骡子（附有鞍囊）
52-59	敞开的陷坑（10 立方英尺）
60-68	高级治疗药剂
69-75	划艇（12 英尺长）
76-83	1 个随机决定的法术卷轴
84-90	一对战犬
91-96	窗户（2 英尺×4 英尺——最多 2 英尺深）
97-00	再掷两次

同时存在相同类型的物品是可以的。补丁一旦被取下就不能再放回原位。

**害虫长袍（Robe of Vermin）：**这似乎是件有魔法的衣服，如果对其使用侦测魔法便会发现它散发着黯淡的惑控系灵气。穿戴者会在穿上长袍时注意到有什么不寻常之处，且它确实会在此时表现出一些魔力——例如，*防护+1*。然而，当穿戴者处于需要专注的情况和进行对抗敌人的行动时，长袍本质便会暴露出来：穿戴者将会立即被神奇地成群出现在衣服上的大量昆虫所叮咬。他必须停止所有的其他行动来给自己搔痒和脱下长袍，并通常都会表现出被这些害虫所爬行和叮咬的极度不适的症状。

穿戴者无法获得先攻，同时有 50% 的几率会由于害虫而无法完成法术。所有需要手工/运动/身体活动的其他行动和攻击形式的正常成功率减半。除非接受一个 *移除诅咒* 法术或类似的魔法，否则无法脱下这件衣服。

**扼喉之绳（Rope of Constriction）：**这种绳子看起来就像是攀爬之绳和纠缠之绳。然而，当它被命令执行某些行动时，它会突然狠狠地抽向拿着它的角色与 10 英尺之内的其他人的脖子。所有被绳索套住的人都可以进行对抗法术的豁免检定。任何失败的人都会被扼住并紧勒（2d6 点伤害），且绳子会持续地收缩直至它被施展驱散魔法。

被绳子缠住的生物既不能施法也不能自救。一个没有被缠住的生物可以施展 *驱散魔法* 或剪断绳索——绳索的防御等级为 -2，生命值为 22；所有的伤害都必须是由该生物（不能是被缠绕的人）造成的。

**纠缠之绳（Rope of Entanglement）：**纠缠之绳看起来就像是其它的魔法绳索。一旦被命令，这条绳子就会突然狠狠地抽前方 20 英尺或上方 10 英尺的 8 个人形体型的生物。缠住不同体型的生物所需要的定值如下：

体型	长度
超小型	1/3 *
小体型	1/2 *
中体型	1
大体型	3
超大体型	4
巨型	8
* 向上取整。	

**窒息地毯 (Rug of Smothering)：**这张被精心编织而成的地毯类似于飞行地毯，且它可以作为魔法物品而被侦测到。当角色坐在上面并下达命令的时候，他就会遭到突袭，窒息地毯将会在该人物身边卷起来并将该人物紧紧缠住，让他窒息 1d4+2 轮。这张地毯的纠缠并不能够通过物理手段来阻止，且只能通过施展以下的任意一种法术来防止受害者被窒息：*活化物品*，*植物定身术*，*祈愿术*。

**迎宾地毯 (Rug of Welcome)：**这种类型的地毯看起来跟飞行地毯完全相同。它有着相同的功能（9 英尺×6 英尺的尺寸），但迎宾地毯还拥有着其他的额外力量。根据命令，它将拥有与窒息地毯相同的功能，能缠住体型小于食人魔的任何生物。迎宾地毯还可以拉长自己，变得如钢铁般坚硬，其长度最多可达到 27 英尺×2 英尺。在这种情况下，它可以作为桥、路障等物品使用。在后者的这种形态中，它的防御等级为 0 且需要造成 100 点伤害才能将其摧毁。最后，拥有者还可以通过说出命令语来把地毯缩小到原来尺寸的一半，以便于携带和运输。

**强力的切割锯 (Saw of Mighty Cutting)：**这种精金锯片有 12 英尺长，超过 1 英尺宽。它至少需要 18/00 或以上的力量才能被独自使用，或者由两名力量至少为 17 的角色合力使用。锯片可以在 3 轮内锯断 1 英尺直径的树，在 1 回合内锯断 2 英尺直径的硬木树，又或者在 3 回合内锯断 4 英尺直径的树干。在使用锯片切割 6 个回合（累计）之后，角色必须在做任何事之前休息 6 个回合。

**死亡圣甲虫 (Scarab of Death)：**这个小别针似乎是那些各式各样有益的护身符、胸针或圣甲虫中的一员。然而，如果握持它超过 1 轮，或放置在离温暖的活体 1 英尺内的柔软容器中（口袋、背包等）超过 1 回合，它就会变成可怕的穴居甲虫类生物。它将会撕裂皮革或布料，钻进肉体，在 1 轮内直达受害者的心脏并致其死亡。然后它会恢复成圣甲虫的模样（将圣甲虫放入硬木，陶瓷，骨，象牙或金属容器中可以防止怪物苏醒过来）。

**激敌圣甲虫 (Scarab of Enraging Enemies)：**当这个设施被展示并说出命令语时，半径 40 英尺内所有有敌意的智能生物必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则便会被激怒。那些成功通过豁免检定的生物可以如常行动，被激怒的敌人会突然变得暴怒无比并攻击身边最近的生物，甚至包括自己的同伴（获得+1 命中奖励和+2 伤害奖励，自身的 AC-3）。

愤怒持续 1d6+6 轮，被激怒的生物在此期间会持续不断的进攻而没有丝毫惧意，如果起初选定的对手被杀死则会移动到最近的生物身边继续攻击。这类圣甲虫有 1d6+18 发充能。

**疯狂圣甲虫 (Scarab of Insanity)：**此物与其他的护符、胸针、圣甲虫等别无二致。如果将其当众展示并念出命令语，半径 20 英尺内的所有其他生物都必须进行有-2 惩罚的对抗法术的豁免检定（并且在魔法抗性上同样受到-10%的惩罚）。豁免失败者将在 1d4+8 轮内陷入彻底的疯狂，不能施法或进行任何形式的思考（视为没有无困惑几率的*困惑术*）。圣甲虫有 1d8+8 发充能。

**防护圣甲虫 (Scarab of protection)：**这个装置似乎是林林总总的魔法护身符，魔法宝石等物的其中之一。它散发出微弱的魔法灵气，然而，如果它被握持超过 1 轮，其表面就会浮现出一段铭文，从而告知持有者这是一个防护装置。

持有者在对抗法术的所有豁免检定上获得+1 奖励。如果通常不允许进行豁免检定，则其将有 1/20 的几率可以豁免。任何其他的魔法防护所正常给予的奖励都可以作为豁免检定的调整。因此，只要在对抗法术的豁免检定中掷出 20，该装置就可以抵挡*魔法飞弹*的伤害。举例来说，如果目标同时拥有+4 奖励的魔法护甲和+1 奖励的*防护戒指*，只要掷出 15 或更高，那么就表明飞弹没有造成伤害。

圣甲虫也可以吸收多达 12 次等级吸取攻击（吸取 2 个等级则分别算作 2 次等级吸取），*死亡之触*，*死亡射线*或*死亡一指*。然而，在吸收了 12 次此类攻击后，圣甲虫将化为齑粉——彻底地被摧毁。

这些圣甲虫有 1/20 的几率是会使持有者的豁免检定受到-2 惩罚的诅咒物品。然而，如果诅咒被 16 级或更高的祭司所移除，这些诅咒物品将有 1/5 的几率变成+2 圣甲虫。在这种情况下，圣甲虫的吸收次数将会是 24 次而非原本的 12 次。

**对魔像圣甲虫 (Scarab Versus Golems)：**这个有魔力的别针能够使它的佩戴者侦测到 60 英尺内的任何魔像，但他必须集中注意力来进行侦测。此外，这个圣甲虫还能使拥有者在手持近战或远程武器

对抗魔像时如同面对普通的怪物般而无视任何特殊防御。每个圣甲虫的此类功能都针对不同的魔像。掷百面骰并查阅下表：

掷 D100	圣甲虫影响的魔像种类	经验价值
01-30	血肉魔像	400
31-55	粘土魔像	500
56-75	石魔像	600
76-85	铁魔像	800
86-95	血肉魔像，粘土魔像或木魔像	900
96-00	任何魔像	1,250

**纯善神符（Talisman of Pure Good）：**持有此物的高等祭司能够在一名邪恶祭司的脚下开启一条灼热的裂缝。指定的目标将被永远地吞噬并投入地心。该护身符的使用者必须为善良阵营，如果他在思想和行为上不够忠贞纯洁，则邪恶牧师将获得一次对抗死亡豁免的机会。

纯善神符拥有 7 发充能。它无法被重新填充。如果一个中立的祭司接触到了这些魔法宝石，他将受到 7d4 点伤害。如果一个邪恶的祭司接触了它，他将受到 12d4 点伤害。非祭司的角色不会被该装置所影响。

**微缩包袱布（Sheet of Smallness）：**这类魔法物品看上去只不过是一块制作精良的布料——或许是某种用来覆盖或是包裹的、编织精良的细亚麻布或丝绸。其中一面的图案会比另一面大，又或是一面为白色而另一面为黑色。在任何情况下，如果用魔法来侦测，就会发现布料上散发着转化系的灵气。这件物品会使包裹在其中的任意魔法物品的尺寸和重量缩小至正常的 1/12。假如某件物品被裹在包袱布中，只要触摸织物相反的另一面，它便会恢复到正常的大小和重量。请注意该物品无法影响神器、圣物或活物——它只能影响非活物，普通的魔法物品——且物品不会因此而失去其功能或者可用性。改变尺寸需要 2 轮时间才能完成，无论是缩小还是恢复到正常的大小。

**蛛行便鞋（Slippers of Climbing）：**这种魔法鞋看起来毫不起眼，但它们在被侦测时会散发出微弱的转化系灵气。一双这样的便鞋能允许其穿戴者在垂直的墙面甚至天花板上以 60 英尺的速度来移动，让穿戴者能够以自由的双手做他想做的事。特别光滑的表面——冰的、涂过油或润滑过的——会使这些便鞋没有用处。

**烟雾粉（Smoke Powder）：**这种魔法物质与火药相似而不尽相同。它是极其稀有的，由于其性质很不稳定，因此制造它非常危险。烟雾粉只有在DM允许的时候才能在战役中使用。如果DM不希望它出现在战役里，那它就根本不存在。

烟雾粉一般在被发现时会被分成两个部分——第一部分是蓝色颗粒状物质，而另一部分是精细的白色粉末。它们在单独存在时是稳定而无害的。然而，当将等量的两种物质混合在一起时，烟雾粉是完整而危险的。

在接触到火焰时，这种混合粉末将会产生有着强大冲击力、噪声和烟雾的爆炸。爆炸的规模和冲击力根据粉末的份量而改变。一汤勺左右的少量粉末（两种各一汤勺）将产生 1d2 点伤害。这样的份量足以用来填充炸弹或火绳枪（如果这些可选武器在战役中存在）。伤害将会随着粉末份量的增加而按比例增加——两汤勺左右的份量会造成 2d2 点伤害，三汤勺则造成 3d2 的伤害，以此类推。

一次能够造成30点伤害的爆炸（15发）能对半径5英尺的周围造成影响，一次能够造成50点或更高伤害的爆炸（25或更多发）能对半径25英尺的周围造成影响，并且将会如同巨大的拳头般对物品和防御工事产生影响。当被发现时，一小袋烟雾粉内含有3d6发。可以将几袋烟雾粉组合起来以产生更大规模、更具破坏力的爆炸。

**至尊胶（Sovereign Glue）：**这种淡琥珀色的物质是粘稠的。由于其特殊性质，它只能被装在涂有滑溜油的瓶子里，且每次从瓶内倒出任何黏合剂后都必须在1轮内倒入新的滑溜油以防止余胶黏在瓶壁。



一盎司的黏合剂可以涂满一平方英尺的平面，并可以让任意两个物体永久性地连接起来。胶水需要一轮来凝结，如果在凝结之前将物体拉开，被使用的这种胶水就失去黏性而失去效用。如果试图在胶水凝结后将两个物体分开，那么只会导致两个物体撕裂，除非使用滑溜油或者万溶剂——至尊胶只会被那些液体溶解。一瓶至尊胶通常装有1d10盎司的胶水。

**巨大的挖掘铲（Spade of Clossal Excavation）：**这种挖掘工具长8英尺，有着2英尺宽和3英尺长的铲状刀片。力量超过18的任何战士都可以使用这个魔法铲来挖大洞。每轮都可以在普通的地面上挖出1立方码大小的空间。在10轮的挖掘后，使用者必须要休息5轮。坚硬的泥土需要两倍的时间来挖掘，碎石地也是如此。松散的土地只需要一半的时间。

**湮灭法球（Sphere of Annihilation）：**湮灭法球是一个完全黑暗的球体，是一团直径2英尺的虚空。这个球体实际上是多元宇宙衔接处的洞孔和空隙。任何接触到球体的物质都会立即被吸入虚空，荡然无存，彻底毁灭——甚至连祈愿术和类似的法术都无济于事！

湮灭法球基本是静止不动的，就像是普通的洞孔般停留在某处。然而，使用心灵力量可以移动它。人体的脑波专注于推动它时便可压迫空间结构，使洞孔平移。初始控制距离为40英尺，一旦成功控制后则变为10英尺/每等级。基础移动力为每轮10英尺，调整如下所示。

专注控制是以智力值和经验等级为基础的——等级越高，心灵力量和训练程度就越强。智力超过12每1点，法师就提高1%几率；超过15每1点，他就再提升3%。换句话说，在13到15之间每点提升1%，在16到18之间每点再提升3%——在18智力时得到最大值为12%的奖励。奖励适用于此表：

法师等级	移动/轮	操控几率/轮
最高至5级	8呎	15%
6至7级	9呎	20%
8至9级	10呎	30%
10至11级	11呎	40%
12至13级	12呎	50%
14至15级	13呎	60%
16至17级	14呎	70%
18至20级	15呎	75%
21及更高	16呎	80%

任何试图控制这个黑洞的意图都会使它移动，但如果控制失败，黑洞会向着试图移动它的法师平移。只要法师在30英尺的距离内，黑洞会继续向这个方向移动1d4轮。

如果有两个或两个以上法师争夺湮灭法球的控制权，掷百分骰，结果最高的那一方先进行检定，然后是第二高的那方，如此类推。当两个或两个以上的法师专注于黑洞，每多出一人次便会降低5%成功控制的几率，这个数字是累计的，即使他们是合作关系。如果都没有成功，球体将会向着检定结果最高的那方平移。每轮都必须进行控制的检定。

如果在黑洞所在之处施展异界之门法术，那么法术会有50%的几率摧毁它，或者该法术有35%的几率失效，还有15%的几率会在空间结构上撕开一个裂口，在180英尺半径内的所有一切都将被投送到另一个位面或宇宙。

如果用消灭权杖触碰法球，一场大爆炸将随着两者的相互抹消而发生。半径60英尺内的一切都将受到3d4×10点伤害。

参见于下文的湮灭法球神符。

**石马（Stone Horse）：**每件这种类型的物品看上去都像是等身尺寸的、由某类硬质石头经过粗糙凿刻的马匹雕像。命令语可以为马匹带来生命力，使其能够背负货物，或甚至如同一匹战马般攻击。有两种类型的马匹：



**骏马：**这种石马行进的速度如同轻型马般（移动力为 24），且能够如同中型战马般攻击（三次攻击分别为 1d6/1d6/1d3）。它的防御等级为 3，并且拥有 18 点生命值。它的豁免在对抗所有适当形式的攻击时视为“金属，坚硬。”

**军马：**这种石马行进的速度如同中型马（移动力 18）一般，并且能如同重型战马一样攻击（三次攻击分别为 1d8/1d8/1d3）。它的防御等级为 1 且拥有 26 点生命值。它在对抗所有适当形式的攻击时的豁免值视为“金属”。

一匹石马可以不知疲倦地负重 1,000 磅，且永远都不需要休息和饲料。想要修复它受到的伤害，首先要施展**化石为肉**法术，从而使石马变成一匹普通的马。如果允许放牧和休息，该动物会以每日 1 点的速度愈合其伤口。当它被完全治愈时，它将自动地恢复到魔法形态。

**土元素控制石（Stone of Controlling Earth Elementals）：**这种性质的石头通常是一块奇形怪状的有点粗抛光的岩石。只需要说出一句简单的命令语，这种石头的拥有者就能在周围有可用土地的情况下召唤出一个生命骰为 12 的土元素，如果土质粗糙并混有石头，则只能召唤出一个生命骰为 8 的土元素（土元素不能用被加工过的石头召唤，但是可以从泥、土，甚至从沙地中召唤出土元素，虽然从沙地中召唤的是只有 8 个生命骰的怪物）。召唤土元素至少需要有 4 平方英尺的区域以及 4 立方码的空间。土元素将会在 1d4 轮内出现。关于土元素以及对它们的控制的详细信息详见于《怪物图鉴》。石头每天都可以召唤一个土元素。

**幸运石（Stone of Good Luck / Luckstone）：**这块魔法石通常是有点粗抛光的玛瑙或类似的矿物。它的拥有者在涉及诸如豁免、滑倒、闪躲等因素的所有检定中获得 +1（在适用的情况下 +5%）的奖励。这种运气不会对攻击和伤害检定或法术失败率检定产生影响。

此外，幸运石可以让拥有者在确定魔法物品或宝藏的掷骰时让结果增加或减少 1% 到 10%（由使用者决定）。幸运石总是会得到最好的结果。

**重负石（Stone of Weight / Loadstone）：**这种魔法石看起来与任何类型的石头相似，且即使是对其进行测试也不能揭示其本质。然而，当重负石的持有者需要迅速采取行动以避免敌人的攻击或追赶时，这件物品就会导致持有者的移动力减少 50%，且甚至连每轮的攻击次数也会下降到正常的 50%。此外，无法通过非魔法的手段来摆脱这块石头，如果扔掉石头或者将其砸碎，它将会出现在该角色身上的某处。如果对其施展**驱散邪恶**则物品将会消失而不会再纠缠角色。

**湮灭法球神符（Talisman of the Sphere）：**这个带有手柄的精金小环在非法师的角色手中毫无用处。任何接触到湮灭法球神符的非法师角色都将受到 5d6 点伤害。当一个法师将其握于手中并集中注意力控制湮灭法球时，**湮灭法球神符**可以将由智力得到的操控百分比奖励翻倍（即智力为 13 至 15 时每点 2%，智力为 16 至 18 时每点 6%）。

如果神符的持有者成功地建起了控制，其后只需每隔 1 轮检定 1 次以判断是否能继续操控。一旦控制难以为继，球体将以最大速度（16 英尺/轮）向法师移动。需要注意的是，否决魔杖对湮灭法球毫无影响，但只要权杖指向神符，神符对法球的控制权便会失效。

**极恶神符（Talisman of Ultimate Evil）：**该装置酷似纯善神符并且与它处处相反。它拥有 6 发充能。

**萨基神符（Talisman of Zagy）：**这个神符看起来与土元素魔石毫无区别。然而它拥有着截然不同的力量且依赖于神符持有者的魅力。每当一个角色接触到萨基神符，便应该如同见到另一个角色般进行一次反应检定。

如果得到的是敌对的检定结果，则该装置会如同**重负石**般生效，如果扔掉或毁坏它，神符只会在造成 5d6 点伤害之后消失不见。

如果得到的是中立的检定结果，则神符将在角色身边停留 5d6 小时或直到角色进行一次**祈愿**，无论哪个先发生，它都会消失不见。

如果得到的是友善的检定结果，则角色将会发现他无法摆脱神符，该情况持续的月数与他的魅力值相同。

角色每有 6 点魅力值便可以用该装置祈愿一次。如果持有人身边 20 英尺内有机械或魔法陷阱，神符便会开始发热震动（如果神符没有被握在手中，它发热震动的警告便无法被得知）。

无论检定结果为何，神符都会在它的时间期限届满时消失。一颗至少价值 10,000GP 的钻石将会替代它的位置。

**清澈思维卷册 (Tome of Clear Thought)：**这种书跟任何正常的书是无法被区分的。任何阅读过**清澈思维卷册**的角色都能够通过实行精神的锻炼来使他的智力提升 1 点。研读这本书需要在六天内花费 48 小时，之后这本书会立刻消失。

读者必须在阅读后的一周内开始实行集中精神的训练计划。智力会在锻炼一个月后提升。在阅读时获得的知识绝不可能被记录或转述。阅读再多的**清澈思维卷册**也不会使这个角色获益。

**领导统御卷册 (Tome of Leadership and Influence)：**这本皮封铜边的书类似**清澈思维卷册**，但是读完并完成锻炼后，魅力会提升 1 点。

**通情达理卷册 (Tome of Understanding)：**类似**清澈思维卷册**，这本书会使灵知提升 1 点。

**空虚心灵魔典 (Vacuous Grimoire)：**这本书跟普通的书没有什么两样，但如果施展了**侦测魔法**，那么上面的魔法灵气就会显露出来。任何打开并阅读哪怕一个字词的角色都必须进行两次对抗法术的豁免检定，第一次豁免检定用来确定是否失去 1 点智力，第二次豁免检定用来确定是否失去 2 点灵知。只有被打开并阅读过，**空虚心灵魔典**才可以被摧毁；该书必须被点燃并被施展**移除诅咒**法术才能被摧毁。如果把该卷册与其它的书籍放在一起，它的外观会立刻变得和其它的书类似。

**万溶剂 (Universal Solvent)：**这种奇怪的魔法液体看上去像是某种油或药剂。骤眼看去，它似乎同时具备**滑溜油**和**错谬药剂**的效果。然而，如果将这种溶剂用在任何类型的粘合剂或任何粘性物质上，它将会马上将这种粘性消除掉。比如，**至尊胶**以及其他任何类型的粘固粉、胶水或黏合剂的效果都会被这种液体抵消。每盎司的这种液体都能溶解 1 立方英尺的粘合剂或任何粘性物质，通常每瓶万溶剂装有 27 盎司。

如果通过仔细的蒸馏将这种液体浓缩到原来体积的三分之一，每盎司这种溶剂将能够把 1 立方英尺内所有的有机物和无机物材料全部溶解，如同施展了**解离术**一般。如果要判定某个目标是否受到这种浓缩液体的影响，一次正常的攻击检定是必须的，且该目标可以进行对抗法术的豁免检定。无生命的物体会自动受到液体的影响，但如果它们是魔法物品，则可适用对抗解离的豁免检定。

**诸界井洞 (Well of Many Worlds)：**这个奇怪的空间装置看起来就像是一个**便携式次元洞**。任何放入其中的物品都会被立即投射至另一个世界——平行世界的地球，另一个星球，或者是由 DM 决定的某个不同的位面或随机决定的结果。如果井洞被移动，则随机要素会再次起效。它可以如同**便携式次元洞**般被拿起、折叠等。井洞所连接的世界中的东西可以穿过井洞而来，就像是从这里穿过去般容易。

**风扇 (Wind Fan)：**风扇看起来只不过是由木头、纸莎草或布制成的可以产生一股凉风的工具。不过，持有者可以通过念出正确的语句来使得风扇就如同 5 级法师所施展的**造风术**般产生空气流动。风扇可以毫无风险地每日使用 1 次。如果更加频繁的使用，每次会有 20% 的累计几率将其撕碎为无用且没有魔力的碎片。

**飞翔之翼 (Wings of Flying)：**这双魔法翅膀乍看上去只不过是一件黑色的旧斗篷。如果穿戴者念出命令语，斗篷就会变成一双巨大的蝙蝠翼（跨度为 20 英尺）并赋予佩戴者如下的飞行能力：

速度 32，持续 2 回合

速度 25，持续 3 回合

速度 18，持续 4 回合

速度 15，持续 6 回合

速度 12，持续 8 回合

在达到飞行数值的上限后，佩戴者需休息 1 小时——坐下，躺倒或睡觉。短时间的飞行不需要充分休息，但在 1 小时内只能做例如慢走这样相对平缓的运动。飞行时间少于 1 回合则不需要任何休息。飞翔之翼每天只能使用 1 次而无论飞行时间的长短。它可以承载 500 磅的重量。

## 护甲和盾牌

在这个部分，你将会找到对一些非常特殊的护甲和盾牌的描述。然而，在将这些东西加入进你的战役之前，要先确保你已经搞清楚了护甲的等级系统。

护甲每有+1 奖励，无论护甲的类型是什么，穿戴者的防御等级都会下降（从 AC 2...到 1...到 0，-1，-2 等）。一面普通的盾牌可以改善防御等级 1 点。一面魔法盾牌将如同魔法护甲般改善防御等级——一到-1，-2 等。然而，要记住的是防御等级永远不会低于-10。

所以，+1 链甲衫就如同普通的链甲衫般（AC 5），但是会更好一些（AC 4）。一面+1 盾牌就意味着防御等级 8——比没有着甲要好两点（+1 来自盾牌，+1 来自盾牌的魔法奖励）。

当把魔法护甲加入游戏时，要注意体型问题：所有种类的护甲中有 65%（除了精灵链甲衫）是人类体型的，20%是精灵体型的，10%是矮人体型的，仅有 5%是侏儒——或半身人体型的（精灵链甲衫的大小由下表决定）。

特殊护甲和盾牌的描述如下：

**指挥护甲（Armor of Command）：**这件精工制作的板甲散发出强大的魔法灵气。在穿戴着它的时候，该护甲会赋予给其主人庄重而威严的气质。穿戴者将在所有的遭遇反应中被视作如同拥有 18 点魅力值的角色对待。使用者周围 360 英尺内友军的士气将会+2。除此之外，该护甲的功能同+1 板甲。由于该效果主要源于该护甲的特殊性，所以穿戴者在以任何方式躲藏或遮蔽他自己后不能再拥有此效果。

**融合护甲（Armor of Blending）：**这看起来是一件普通的魔法护甲（以正常的方式确定类型和 AC 调整值，忽略负面结果）。然而，在下达命令之后（命令语可以设定，如果 DM 愿意的话），这件护甲会改变形态和形状，使其外观看起来像是一套普通的衣物。当在伪装的时候，该护甲仍具有其全部特性（包括重量）。只有真知术能在伪装的时候揭示出护甲的真实本质。

**吸矢护甲（Armor of Missile Attraction）：**这件护甲看起来像是一件普通的魔法护甲（以正常的方式确定类型和调整值）。然而，这件护甲受到了诅咒，它实际上会吸引投射物。穿戴者将比正常情况下多出两到三倍的几率被选中为投射物的目标。在每个人都是一系列投射物的目标的情况下（大多数是在大规模的战斗中），会有更多数量的投射物攻击穿戴者。此外，当在计算投射物的攻击时，护甲的魔法防护会失效。该护甲的本质将不会被发现，直到角色受到重要的射击——简单的实验（投掷石块等）将不会揭露其本质。

**狂暴护甲（Armor of Rage）：**该件护甲在外观上与指挥护甲是一样的，且它会如同+1 板甲般运作。然而，在穿上它之后，该护甲将导致角色在所有遭遇的检定上受到-3 的惩罚。所有在 360 英尺以内的友军士气-2。该效果不会被穿戴者或受到影响的人所注意（也就是说，角色们不会立刻注意到穿戴这件护甲是他们所遇到这些问题的原因）。

**精灵链甲（Elven Chain Mail）：**这件魔法护甲是如此精致和轻盈，以至于它可以被穿在普通的衣物之下而不被发现其存在。其轻巧和柔韧性甚至允许诗人和盗贼在仅受到一些限制的情况下使用它（见玩家手册第三章）。精灵战士/法师可以毫无限制的使用它。然而，它的大小很少能适用于除了精灵或半精灵之外的种族。通过掷百分骰并查询下表来确定角色的精灵链甲衫适用于什么体型：

掷 d100	精灵链甲衫的大小
1-10	侏儒/半身人（轻足半身人）

11-15	矮人/半身人（强心半身人或高半身人）
16-80	精灵/半精灵
81-95	普通的人类体型（最多 6 英尺，200 磅）
96-00	大的人类体型（最多 6½英尺，250 磅）

**以太化板甲（Plate Mail of Etherealness）**：这看起来像是件普通的+5 板甲，但是如果命令语被说出，这套护甲将使其穿戴者及其身上穿戴和携带的所有无生命物品以太化，如同使用了以太化油脂。当处于以太化状态时，穿戴者不能攻击有实质的生物。*相位门*法术将取消使以太化状态并在阻止该护甲在一天的时间内运作。

以太化板甲有 20 次充能。一旦使用就不能被恢复或填充。此外，每使用 5 次会使护甲的奖励-1：如果使用了 5 次以太化，该护甲会变成+4，如果使用了 10 次则会变成+3，如果使用了 15 次则会变成+2，如果用光了 20 次就只剩下+1。

**恐惧板甲（Plate Mail of Fear）**：该护甲如普通的+1 板甲般运作。然而，其内有 2d2+3 发的恐惧术充能。在说出命令后，一发充能会被用掉且穿戴者会散发出 30 英尺的恐惧灵气。所有生物（除了穿着护甲的那个）必须进行对抗法术的豁免检定否则会在恐慌中奔逃 1d4+1 轮。当所有的充能都被消耗掉之后，该护甲作为普通的+1 板甲而运作。它不能被填充。

**易伤板甲（Plate Mail of Vulnerability）**：该护甲在任何测试中都会显示为+1，+2 或+3 的板甲，但它实际上是遭受诅咒的-2，-3 或-4 的板甲。这具护甲的易伤特性将不会显示出来，直到某个敌人怀着愤怒和想要杀死穿戴者的想法成功击中他。当敌人在攻击穿戴者时的攻击检定在未调整的情况下掷出 20 的时候，该护甲将四分五裂。

**+1 大型盾牌，+4 对抗投射物（Shield, large, +1, +4 versus missiles）**：这是一面在对抗近战攻击时具有+1 奖励的大型盾牌，但它在对抗用手投掷或以机械发射的所有类型的投射物时会以四倍的效果发挥作用。更重要的是，该盾牌有 20% 的几率会无视（来自正前方的）魔法飞弹的攻击。

**-1 吸矢盾牌（Shield -1, missile attractor）**：这不仅会让携带者相当于没有带盾一样，它还会吸引所有类型的投射物：它将携带者的根据其所在队伍规模而进行的被选中的随机掷骰的几率增加到了原来的两倍或三倍（详见第九章的“在混战中射击”）。这面受诅咒的盾牌无法在有用的魔法盾牌当中被区分出来。

## 魔法武器

魔法武器通常将它们的奖励值（+1、+2、+3 或+4）附加在命中与伤害骰上。任何没有完整解释的武器都会在下方的特殊段落中详细说明。

大多数武器都会有特定类型的列表。不过，除非有特殊的物品描述表明，否则 70% 的魔法剑都是长剑，20% 是弯刀或阔剑，5% 是短（小）剑，4% 是混种剑，还有 1% 是双手剑；长柄魔法武器可以是任何所需的类型；魔法骑枪往往都是重型长枪。而其他魔法武器也可能有特殊的限制写在物品描述里。

矛可以作为手持武器或投掷武器。作为投掷武器，它们可以被任何拥有 18/00 或更高力量或大型的生物（例如穴居熊、河马、犀牛等）破坏。如果智慧生物被投矛击中，他们会有 70% 的几率将长矛投掷回去，有 25% 的几率破坏长矛（长矛必须进行对抗碾压的豁免检定）；非智慧生物会有 25% 的几率破坏它（豁免检定同上）。

手斧（不是战斧）的射程为 30 码，同时也会获得所有基于魔法武器的命中奖励值，但是不会有伤害奖励值。

## 光效

DM 可以规定魔法武器（尤其是剑、匕首，以及+3 或更高等级的物品）会散发出光芒且无法隐藏。



然而，一把魔法剑应该永远都不会发光，直到持有者意识到它的魔法特性——散发光芒不应该作为用来辨识魔法物品的借口。需要注意的是，*焰舌*，*霜烙*，*神圣复仇者*，*窃命*和*锋锐*都有特殊的光芒，这些都会在单独的武器描述中写出。

未知或非凡的特性

**智能武器：**某种罕见和珍贵的魔法武器有可能拥有自己的智能。最常见的具备这种特性的武器是剑，不过偶尔也有其他武器拥有智能的实例。获得智能的几率会根据武器的类型而有所不同。

剑有 25%的几率获得智能；其他近战武器（斧、矛、长柄武器等），只要不提供特殊的能力，它们就有 5%的几率获得智能；远程武器（包括弓、弩、箭和弩矢）永远不会获得智能；一次性使用的物品和那些没有奖励值的物品（例如一张魔法网）也永远不会获得智能。如果你确定一把武器拥有智能，那么它将有一种或多种特殊能力，也可能会有特定的用途或者限制。这些信息可以在“智能武器”中找到。

**未知的特性：**当一把武器拥有某些未知的特性——如*吉兆刃*的*祈愿能力*——DM 应当准备一张 3 英寸宽 5 英寸长的特制索引卡并放在手边，随时准备为武器的持有者提供信息。

**魔法箭：**没有命中目标的魔法箭会有 50%的几率毁坏或失去效果。魔法箭头会在击中后毁坏。

魔法武器清单

**导向箭（Arrow of Direction）：**它看上去是一支普通的箭矢。然而，它的魔法特性让它如同*定位物品*法术般使箭矢指向最近的楼梯口、通道、洞穴等。

每天 1 次，可以将这支箭抛向空中，它将在落下的同时指向你要求指引的方向。此过程可以在接下来的七次转弯过程中重复七次，你的要求必须是以下选项之一：

- 楼梯（向上或向下）
- 倾斜的通道（向上或向下）
- 地下城的出口或入口处
- 山洞或洞穴

要求中必须包括距离（最近、最远、最高、最低）或方向（北、南、东、西等）。

**杀戮箭（Arrow of Slaying）：**这支+3 箭矢拥有非凡的物理特性——某些特殊材料制成的箭杆，一些稀有生物的羽毛，设计奇特的箭头，刻有符文的箭扣等。这些特征都表明这支箭矢可以针对性地对抗某些生物类型。若使用这些被施了魔法的箭矢来对付这种生物，箭矢会在击中目标生物时立即杀死它。下面的表格中只包含了部分可能获得的箭矢类型：

01. 蜘蛛	11. 幻术师
02. 禽类	12. 巫师
03. 吟游诗人	13. 哺乳动物
04. 牧师	14. 圣武士
05. 龙	15. 游侠
06. 德鲁伊	16. 爬行动物
07. 元素	17. 海怪
08. 战士	18. 盗贼
09. 巨人	19. 泰坦
10. 魔像	20. 亡灵

你可以开发出自己的类型并修改或限制上述的表格以符合你的战役。



**飞斧+2 (Axe+2, throwing)：**这把手斧可以投掷远至 180 英尺并同时保留攻击和伤害的奖励值 (+2)，就如同它正在被角色挥动。

**猛掷飞斧 (Axe of Hurling)：**这看上去是一把如同常识认知中一样普通的手斧。然而，持有者最终会发现这把斧头可以投掷远至 180 英尺，且无论是否命中都会在同一轮中回到投掷者手中。这种神奇的投掷攻击所造成的伤害是正常情况下的两倍（对小型或中型的生物造成 2d6 伤害，对大型的怪物造成 2d4 伤害），然后加上武器的魔法武器奖励值（例如，一把+3 猛掷飞斧如果被投掷并命中目标，它将会对小型或中型的生物造成 2d6+3 点伤害，对大型生物造成 2d4+3 点伤害）。这把斧头在作为手持武器使用时只能造成正常伤害（有魔法武器奖励值）。

每使用该武器一周，持有者都有八分之一的几率发现其全部特性；无论如何，持有者在对这把武器熟悉了八周之后都将完全了解它的魔法特性。猛掷飞斧的魔法武器奖励值取决于下表：

掷 D20	魔法奖励值	经验价值
1 - 5	+1	1,500
6 - 10	+2	3,000
11 - 15	+3	4,500
16 - 19	+4	6,000
20	+5	7,500

**弓+1 (Bow+1)：**这把弓会给用它来射出的箭矢提供在攻击和伤害上的+1 奖励值；如果使用魔法箭，则同时使用弓与箭的奖励值总和。所发现的弓类型（复合、短、长等）应基于你所参与的战役及该地区的性质而定。被魔法弓射出的非魔法箭视作魔法箭。

**精准弩+3 (Crossbow of Accuracy,+3)：**此+3 奖励值只会附加在弹药的攻击检定而不会附加到伤害上。所有射程都被视为短射程。这种武器大约有 10%是重弩。

**远程弩 (Crossbow of Distance)：**所有类型的射程加倍。这种武器大约有 10%是重弩。该武器的攻击检定与伤害检定都获得+1 奖励值。

**急速弩 (Crossbow of Speed)：**该物品允许其持有者以两倍于通常的射击频率来使用它。只要被握住，急速弩就会自动装填。它在被突袭时起不到什么作用，但在合适的情况下，它被允许在任意战斗轮的开始和结束时射击。这种武器大约有 10%是重弩。该武器的攻击检定与伤害骰都获得+1 奖励值。

**及远匕首+2 (Dagger+2, Longtooth)：**这似乎是一把普通的武器，或是一把不起眼的魔法武器。然而，当这种阔刃武器被小体型的亚人（比如侏儒或半身人）挥舞时，它将伸长并发挥出短剑般的功效（该形态保留其+2 的奖励值）。即使是处于这种形态，它依然轻巧、便利，如同角色手中所握着的是一把匕首。该武器在穿透木头或石头时会像穿透柔软的材质般轻松，对这两种材质可以直接造成最大伤害。

**投掷匕首 (Dagger of Throwing)：**这似乎是一把普通的武器，但是在检查它时会发现它正发出强烈的魔法灵气。这种坚固的锋刃拥有着完美的平衡，因此当它被任何人投掷时，这把匕首都会展现出高超的远程武器特性。匕首上的附魔使它拥有 80 英尺的射程。若投掷成功命中，它将会造成两倍于普通匕首的伤害，再加上从+1 至+4 范围的伤害奖励值。若要确定匕首的奖励值，则需要投掷百面骰并查询下表：

掷 D100	魔法奖励值	经验价值
01 - 35	+1	250
36 - 65	+2	350
66 - 90	+3	450
91 - 100	+4	550

**毒液匕首 (Dagger of Venom)：**这似乎是一把标准的+1 匕首，但其刀柄中有用于隐藏毒药的暗格。任何掷出 20 的攻击检定都会使致命的毒药注入到对手的身体，除非对手成功通过对抗毒素的豁免检

定。毒液匕首中可以容纳多达六剂量的毒药，如果剑柄中的毒药少于六剂量，则持有者可以装填毒药，直到装满为止（使用该武器的善良——尤其是守序善良——角色必须慎重考虑其对阵营的影响）。

**回返飞镖（Darts of Homing）：**这似乎是普通的飞镖，但它实际上是+3 的魔法武器。若飞镖击中了预定的目标，那么它会在同一轮中神奇地回归于投掷者并可以重复使用。

每枚飞镖都会造成 1d6 基础伤害，再加上成功命中任意体型生物的魔法奖励值（共计 4 至 9 点）。若飞镖未命中目标，则它会失去魔法力量。这些武器拥有两倍于普通飞镖的射程——短射程 20 码、中射程 40 码、长射程 80 码。

**战锤+3，矮人投掷者（Hammer+3, Dwarven Thrower）：**这似乎是一把标准的+2 锤。它在知晓其相应命令语的矮人手中可以发挥所有潜力。除了+3 的奖励值之外，这把锤还具有以下特点：锤拥有 180 英尺的射程并可以如同回旋镖般自动回到持有者手中。它还拥有+3 的攻击与伤害的奖励值。当它被投掷时，锤可以对除了巨人（包括食人魔、食人魔巫师、巨魔和双头巨人）之外的所有敌人造成双倍伤害；它在对抗巨人的时候会造成三倍伤害（之后再加上+3 奖励值）。

**雷霆之锤（Hammer of Thunderbolts）：**这似乎是一把巨大的、异常沉重的锤子。身高低于 6 英尺且力量低于 18/01 的生物会因失去平衡而无法在战斗中正常使用它。但在具有足够力量与身高的生物手中，这把锤子拥有+3 奖励，且其伤害骰在任何攻击中翻倍。

如果持有者穿戴有巨人之力腰带和食人魔之力手套并知晓锤子的真名，他将能完全掌握这把武器：当它在使用者挥舞或投掷时将会获得+5 的奖励值，两倍的伤害骰，以及来自腰带与手套的所有奖励值，且它在击中巨人时会直接将其杀死（根据战役，DM 可能会希望限制效果，将风暴巨人排除在外，并把食人魔，食人魔法师，巨魔，双头巨人，粘土魔像，肉魔像和石魔像纳入影响范围内）。

当锤子被投掷并成功命中目标，一声雷鸣般的巨响会使 90 英尺范围内的所有生物震慑 1 轮。射程为 180 英尺（锤子被雷神索尔投掷时的射程加倍）。雷霆之锤非常难以用于投掷，因此每隔 1 轮只能投掷 1 次。在任意两个回合内投掷 5 次之后，持有者必须休息一个回合。

锤子可以如同手斧般被投掷出去。

**角刃（Hornblade）：**这把镰刀状的魔法武器看上去类似某种动物的角。角刃的尺寸通常在小刀与短剑之间。即使进行仔细的检查，也有 90% 的几率无法找出它与另一块 ½ 英尺到 1¼ 英尺长的角质碎片之间的区别。如果用魔法进行侦测，那么角刃将向周围散发出微弱的魅惑系灵气。但是，如果能在正确的部位施加适当的压力，一片强韧而锐利的弧形刀刃将会弹出来。

小型角刃（小刀与匕首的大小）通常有+1 或+2 的奖励值，而更大的型号（弯刀的大小）则通常有+2 或+3 奖励值。较小的角刃可以拿来投掷，并能将奖励值加到攻击检定与伤害值上。

任何允许使用镰刀类武器的角色职业都可以使用角刃。如果持有者拥有同等大小武器（小刀、匕首或弯刀）的武器熟练，他可以将该武器熟练应用到角刃上。

角刃的经验价值取决于它的尺寸与它的魔法物品奖励值：

尺寸	经验价值
小刀的大小	每把 500
匕首的大小	每把 750
弯刀的大小	每把 1,000

**闪电标枪（Javelin of Lightning）：**闪电标枪被认为等同于+2 魔法武器，但它既没有攻击奖励值，也没有伤害奖励值。它的射程为 90 码，当被用于攻击时，标枪将变为一道 5 英尺宽，30 英尺长的闪电。被标枪击中任何生物都将受到 1d6 点的武器伤害外加 20 点的闪电伤害。在标枪所途经的路径中的任何其他生物都会受到 10 点或 20 点伤害，取决于他们的豁免检定是否成功。

标枪被找到时会有 2 至 5 根。标枪在变成闪电被投出后会被消耗掉。

**穿刺标枪 (Javelin of Piercing)：**这种武器实际上并不是被投掷出去的——当命令语被说出时，标枪会自动将自己发射出去。标枪的射程为 180 英尺且被视作短射程。标枪的攻击有 +6 的奖励值，且会造成 1d6+6 点伤害（要注意的是，该远程武器将以水平、垂直或在其距离内进行最大程度的任意组合的轨迹来飞行）。2 至 8（2d4）根标枪会被同时找到。

穿刺标枪的魔法将会在一次成功的投掷后消失，而它会变成普通的标枪。

**带扣小刀 (Knife, Buckle)：**这把魔法刀的刀柄看起来就像一个大的装饰皮带扣或一个完整的小搭扣。刀柄可以让你轻易地将武器从皮鞘（皮带）中抽出。小刀的刃部短而锋锐——它所造成的伤害与小刀一样。

掷 D10	类型	经验价值
1 至 4	+1	100
5 至 7	+2	200
8 至 9	+3	300
10	+4	400

**瓦解硬头锤 (Mace of Disruption)：**这似乎是一把 +1 硬头锤，但它属于中立善良阵营，任何邪恶阵营角色都将会在接触到这把被赋予了强大附魔的武器时受到 5d4 点伤害。如果一把瓦解硬头锤击中了任何来自内层位面的亡灵或邪恶生物，它将会彻底摧毁该生物。

骷髅、僵尸、食尸鬼、阴影、尸妖，妖鬼等将会在被击中的那个瞬间爆炸开来。其他生物则需要按下表进行豁免检定：

生物类型	豁免
缚灵	20
木乃伊	17
幽灵	14
吸血鬼	11
鬼魂	8
巫妖	5
其他受影响的邪恶生物	2

即使成功通过豁免检定，瓦解硬头锤也将给予这种对手双倍的伤害与双倍的伤害奖励值。

**诱捕网 (Net of Entrapment)：**这张魔法绳网的强韧度足以对抗 20 点以下的力量，且在对抗挥砍攻击时有着相当于 -10 的防御等级（通常试图用匕首或剑来切断它是不会成功的；要切断一条网绳，角色必须不断砍它直到对它造成 5 点伤害为止）。

每张网的大小都是 10 平方英尺并有着 3 平方英寸大小的网眼。它可以被投掷出 20 英尺远来盖住并缠住对手；为了避免被捕获，每个在绳网范围内的生物都必须进行一次对抗龙息的豁免检定。它可以被悬挂在天花板上（或普通的高处）并通过命令语而下落。它可以被平铺在地板上并通过命令语而向上闭合。网伸在展开来时覆盖 5 立方英尺的区域，它可以通过持有者的命令而自动解开。

**水下诱捕网 (Net of Snaring)：**这张网看起来就像一张诱捕网，但是它只能在水下使用。在水下，它可以被射出 30 英尺远来捕捉一个生物。其他部分的说明与诱捕网相同。

**魔法铁头棍 (Quarterstaff, Magical)：**这看起来是一根普通的带铁箍的青铜木棍。它的棍身实际上如同钢铁般坚硬，且它拥有着两个魔法特性。一旦收到命令，木棍就会转变为短至 6 英尺、长至 12 英尺（或两者之间的任意长度）的长度。它造成的伤害如同铁头棍（基础值为 1d6 点），并在攻击和伤害骰上加上其魔法奖励。

掷 D20	类型	经验价值
1 至 5	+1	250

6 至 9	+2	500
10 至 13	+3	750
14 至 17	+4	100
18 至 20	+5	1,250

**急速弯刀 (Scimitar of Speed)**：这把魔法武器通常有+2 的奖励值，它可以让持有者在战斗轮中第一个发起攻击，即使是受到某些减缓速度与反应时间的魔法影响也会不例外。它还允许在一轮当中的多次攻击，使持有者在每个战斗轮都增加一次攻击，因此如果正常情况下只能攻击一次，那么增加后的每轮将可以攻击两次。这种攻击次数的增加可以与任何其他奖励攻击累计的（例如由**加速术**提供的攻击）。

当攻击的顺序确定后，急速弯刀的持有者将用他的首次攻击作为该轮战斗的开始。例如，有可能持有者在一轮中可以进行 3 次攻击，他在任何其他他人行动之前会先攻击 1 次，然后（因为较差的先攻检定或其它因素）在这一轮的最后才进行他剩下的 2 次攻击。

该武器的奖励值有一定的几率（25%）为+2 以外；如果出现了这种情况，则需要投百分骰并对照下表以确定其相应的奖励值：

掷 D100	类型	经验价值
01 至 50	+1	2,500
（正常情况）	+2	3,000
51 至 75	+3	3,500
76 至 90	+4	4,000
91 至 100	+5	4,500

**追踪投索+2 (Sling of Seeking+2)<sup>27</sup>**：它会为使用者提供在攻击与伤害骰上的+2 奖励值，但被这把武器发射的弹药在判断某些生物是否会受到影响时的奖励值只视为+1。

**反噬矛 (Spear, Cursed Backbiter)**：在所有场合下，这支魔法矛都会拥有+1 奖励值（DM 也可以选择+2 或+3）。它甚至可以很正常地用来与特别危险的敌人进行战斗，但每使用它对敌人进行一次攻击，使用者就会积累 1/20 触发诅咒的几率（即第一次触发几率为 1/20，第二次为 2/20，以此类推）。只要它以这种方式开始生效，你将无法摆脱它，除非被施展一个**移除诅咒**法术。即使尽角色最大的努力去摆脱它，他都还是会在自己的手中发现这支矛。

当诅咒开始生效，这支矛将弯曲起来反击持有者，它会忽视所有盾牌与敏捷奖励值带来的防御等级并造成正常伤害。这诅咒甚至能在用矛投掷时发生作用，如果持有者将矛用来投掷则会对投掷者造成双倍伤害。一旦矛回到他手上，角色会发现他将被迫继续使用这支矛。

**太阳之刃 (Sun Blade)**：这把剑拥有混种剑的尺寸，然而它的附魔使得**太阳之刃**的负重、重量、攻击速度、易用程度都等同于短剑（即，该武器拥有混种剑的剑外观和的伤害，但持有者的感觉却如同握持着一把短剑）。任何熟练于使用短剑或混种剑的人都能熟练于使用**太阳之刃**。

在正常的战斗中，这把拥有着发光的金色剑刃的武器相当于一把剑+2。它在对抗邪恶生物时拥有+4 的奖励值。

在对抗来自负能量位面或从该位面获取能量的生物（如某些亡灵）时，这把剑将造成双倍伤害。

此外，这剑刃拥有着一一种特殊的**太阳光线**的能力。每天一次，在发出命令后，剑刃将会在持有者头顶旋转并释放出如同白昼般的明黄色光辉。这光辉起初会在持剑者周身 10 英尺半径范围内闪耀，并在 10 轮之后以每轮 5 英尺的速度向外扩张从而制造出一个 60 英尺半径的球状物。当旋转停止，光辉会渐渐变得暗淡并在持续一个回合后完全消失。所有的**太阳之刃**都是善良阵营的。

<sup>27</sup> 由于本书原文对该武器的说明容易引起误解，此翻译参考了 AD&D 1 版的 *DMG*。也就是说，这意味着对于特殊防御为“需要+1 或以上的武器”的生物而言，由它所射出的普通弹药是有效的，但是“需要+2 或以上的武器以造成伤害”的生物会免疫被它射出的普通弹药。



**剑+1, +2 对抗魔法使用者与召唤生物 (Sword+1,+2 vs. magic-using and enchanted creatures) :** 这把剑总是会提供+1 的奖励值。它在对抗法师、可以施法的和被咒唤、创造、异界之门或召唤而来的生物时会提供+2 的奖励值。需要注意的是, 此剑在对抗依靠物品 (如**储法戒指**) 来施法的生物时不会提供+2 的奖励值。

**剑+1, +3 对抗兽化人与变形者 (Sword+1,+3 vs. lycanthropes and shape changers) :** 这把武器在对抗某些生物——那些能够变成其他生物 (如吸血鬼或德鲁伊) 或受到**变形术**或**形体变化**法术影响的生物时提供+3 的奖励值。

**剑+1, +3 对抗再生生物 (Sword+1,+3 vs. regenerating creatures) :** 这把剑在对抗再生生物时会提供+3 的奖励值, 即使该再生能力是通过魔法物品——如**再生戒指**——而得到的。

**剑+1, +4 对抗爬行类 (Sword+1,+4 vs. reptiles) :** 这把剑在对抗如恐龙、龙、蛇蜥、蜥蜴、蛇、双足飞龙等这样的生物时会提供+4 的奖励值。

**诅咒剑+1 (Sword+1, cursed) :** 这把剑在各方面都表现为+1 的武器, 但是当持有者面对敌人时, 这把剑将会牢牢粘在角色的手上并强迫他与敌人战斗, 直到敌人或持有者被杀死。虽然持有者可以在此后松开手, 但他并没有摆脱这把被诅咒的剑。不论何时, 这把剑都会在持有者遇到敌人时出现在他的手中。角色可以通过**移除诅咒**法术来摆脱这把武器。

**剑+1, 焰舌, +2 对抗再生生物, +3 对抗寒系、可燃或鸟类生物, +4 对抗亡灵 (Sword+1, flame tongue, +2 vs. regenerating creatures, +3 vs. cold-using, flammable, or avian creatures, +4 vs. undead) :** 当持有者在说出命令词或命令短语时, 这把剑就会发出光。当能力被激活, **焰舌**剑燃起的熊熊火焰将如同火炬般照亮该区域。剑上发出的火焰可以轻易地点燃油、燃烧网或点燃纸、羊皮纸、干木头等。寒系生物, 即那些攻击方式涉及到寒冷的生物 (冰蟾、白龙、冬狼、雪猿等)。

**剑+1, 吉兆刃 (Sword+1, Luck Blade)<sup>28</sup> :** 这把武器为持有者提供所有豁免检定+1 的奖励值并拥有 1d4+1 个**祈愿术**。DM 应该对**祈愿术**的具体数目保密。

**剑+2, 巨龙杀手 (Sword+2, Dragon Slayer) :** 这把剑在对抗任何一种真龙时都会提供+4 的奖励值。它可以对某个特定种类的巨龙造成三倍伤害 (即 3d12+4)。需要注意的是, 这把非凡宝剑的智能和阵营让它无法杀死与自己阵营相同的巨龙。巨龙的种类将通过掷 1d10 来确定 (不包括像巴哈姆特与提亚马特那样的独有种类)。

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1 黑 (混乱邪恶)  | 6 金 (中立善良)  |
| 2 蓝 (中立邪恶)  | 7 绿 (中立邪恶)  |
| 3 黄铜 (混乱善良) | 8 红 (混乱邪恶)  |
| 4 青铜 (中立善良) | 9 银 (中立善良)  |
| 5 赤铜 (混乱善良) | 10 白 (混乱邪恶) |

**剑+2, 巨人杀手 (Sword+2, Giant Slayer) :** 这把剑在面对所有巨人、巨人裔、双头巨人、食人魔巫师或泰坦时都会获得+3 奖励值。在对抗任何真正的巨人 (山、石、霜、火、云、风暴) 时, 这把剑都会造成双倍伤害 (即 2d12+3)。

**迅捷短剑 (Sword, Short, of Quickness) :** 这把特殊的+2 利刃会在让持有者在每轮战斗都第一个发动攻击, 如果持有者遇到使用类似的武器 (例如**急速弯刀**) 的其他人, 那么两者会在同时发起攻击。

**剑+2, 九命窃夺者 (Sword+2, Nine Lives Stealer) :** 这把剑始终如同一把+2 武器, 但它可以抽取敌人的生命力<sup>29</sup>。它可以使用这种能力九次, 之后该能力会消失。持有者必须在攻击时掷出自然的 20

<sup>28</sup> 根据《龙杂志》第 46 期中 James M. Ward 和 Will Niebling 的解释, 吉兆刃只提供豁免检定的奖励, 不会提供战斗上的奖励 (即命中和伤害不会+1)。

<sup>29</sup> 根据《龙杂志》第 42 期中 James M. Ward 和 Will Niebling 的解释, 某个存在的“生命力”可以等同于该存在的经验等级, 而九命窃夺者的能力效果应视作尸妖 (详见于《怪物图鉴》) 的攻击来进行处理。



才能触发剑的能力。被攻击者可以进行一次对抗法术的豁免检定。若检定成功，则剑的能力不发动，也不会减少能力的使用次数，仅仅只是造成正常的伤害。

**剑+3，霜烙，+6 对抗火系/生活在火焰环境的生物（Sword+3, Frost Brand,+6 vs. fire-using/dwelling creatures）：**这把剑总是会提供+3 的奖励值。它在对抗火系或生活在火焰环境的生物时会提供+6 的奖励值。这把武器不会发出任何光芒，除非气温低于华氏零度。它会在对抗火焰时提供特殊的增益，持有者会受到如同正戴着火焰防护戒指的保护。

霜烙剑在刺击任何火焰时都有 50% 的几率将其扑灭。这种力量可以影响到 10 英尺半径范围——包括火墙术，但不包括火球术、流星爆或焰击术。

**剑，+4 防御者（Sword,+4 Defender）：**这把武器允许持有者在对抗任何使用如匕首、棍棒、长矛（非投掷）、剑等手持武器的敌人时将一部分或全部的+4 奖励值用于防御（提高他的防御等级）。举例而言，持有者可以在战斗的第一轮中选择使用剑作为+2 武器，并将剩下的 2 点奖励值增加到他的防御等级上。持有者在每轮都可以这么做。

需要注意的是，还有一把剑，+5 防御者。这把剑比+4 防御者多 1 点额外的奖励值。

**剑，+5 神圣复仇者（Sword,+5 Holy Avenger）：**这把圣剑在圣武士之外的任何角色手中都仅仅只是一把剑+2。然而，当它在一个圣武士手中时，圣剑将会制造出 5 英尺半径范围的 50% 魔法抗力，它还能驱散 5 英尺半径范围内施法者等级不高于圣武士等级的魔法，并在对抗混乱邪恶阵营的敌人时额外造成 10 点伤害。

**诅咒剑-2（Sword -2, cursed）：**这把剑会散发出魔法灵气并在对抗练习的目标时表现良好，但当它被用来对付战斗中的敌人时，它将会让使用者的攻击承受-2 的惩罚。只有通过仔细的观察才会发现这种攻击上的削弱。所有的伤害值也会减少 2 点，但永远不会低于 1 点。这把剑将会一直出现在角色的手中并迫使角色用它来攻击敌人。只有通过有限祈愿术和祈愿术才能摆脱它。

**舞空剑（Sword of Dancing）：**该武器在战斗的首轮是+1 武器，第二轮是+2 武器，第三轮是+3 武器，第四轮是+4 武器。直到第五轮，它将变回+1 并再次开始循环。此外，经过四轮战斗轮后，持有者可以选择让它“舞空”。

在任何一轮（第一次循环之后）中放开这把剑让它舞空时，它的奖励值都是+1。剑在战斗中将获得与其持有者相等的经验等级。在经过 4 轮的舞空之后，剑将会回到持有者的手中，持有者必须再次握住它（并使用它）4 轮时间之后才能再次让它舞空。换句话说，在它舞空的 4 轮时间中，它的奖励值会从+1 逐渐提升至+4，然后必须由持有者在其+1 的状态下拿着它进行 4 轮的近战。

在舞空时，这把剑会离开持有者的手且最远可移动到 30 英尺之外。当它单独战斗的第四轮结束时，它将自动返回其持有者的手中。需要注意的是，剑在舞空的过程中不会被物理攻击命中，虽然某些魔法攻击——如火球术，闪电束或化铁为木——可以影响到它。

最后，需要记住的是，舞空剑的战斗是完全独立的；如果当某个 7 级盗贼是持有者，这把剑将会在舞空时如此战斗。在解除武器的 4 轮时间里，持有者可以进行任何他想要的动作——休息、发射远程武器、使用另一把武器进行近战等等——只要他仍然处于剑的 30 英尺距离以内。如果他移动到与这把武器距离超过 30 英尺的地方，那么它将毫无生气地掉落在地，而在再次拿起剑时，它将会是+1 武器的状态。

**创伤剑（Sword of Wounding）：**这把剑只有+1 的奖励值，但被它造成的伤害都不能通过再生能力来治愈。在之后的战斗轮中，这把剑造成的每个伤口都会使敌人失去额外的 1 点生命值。

因此，若敌人在战斗的首轮中被击中并受到 4 点伤害，那么他在第二轮及之后的每轮都将自动失去 1 点生命值。这额外的 1 点生命值损伤只有在生物用绷带包扎伤口或直到 10 轮（1 回合）以后才会停止。

创伤剑造成的伤害只能通过正常手段（休息和时间）进行治愈，它永远不能通过药剂、法术或其他魔法手段如祈愿术来恢复。需要注意的是，连续的创伤将会以同样的方式首先造成伤害。

**窃命剑（Sword of Life Stealing）：**当在掷出自然 20 点的情况下以这把剑击中任何对手时，这把 +2 武器将会伴随着伤害而发动能力，消除对方的一个经验等级（或生命骰）。该能力的计算方式与亡灵的等级吸收能力相同。

这把剑的持有者能够通过武器的能力来尽可能多地吸收敌人的生命值，直至达到该角色生命值上限为止（也就是说，角色可以从敌人损失的生命值中获益）。

**锐锋剑（Sword of Sharpness）：**该武器在击中某人或某物时被视为 +3 或以上的武器，即使它在命中与伤害上只有 +1 的奖励值。无论如何，拥有强大力量的它将会在掷出非常高的攻击检定时切断敌人的四肢——手臂、腿、脖子、尾巴或别的什么（但不包括头），由掷骰结果来决定：

敌人状态	切断的调整值 *
正常/着甲	19-21
体型大于人类	20-21
固体金属或石头	21
* 只考虑剑的+1 奖励值的情况。	

锐锋剑会根据持有者的意愿而发光——无光、5 英尺半径的昏暗照明、15 英尺或 30 英尺半径的相当于光亮术的光照。

**斩首剑（Sword, Vorpal）：**类似但比锐锋之剑更好的斩首剑在攻击与伤害上有 +3 的奖励值。根据下表来对比攻击检定的结果，确认是否足以切断敌人的脖子/头：

敌人状态	切断的调整值 *
正常/着甲	20-23
大于人类的体型	21-23
固体金属或石头	22-23
* 只考虑剑的+3 奖励值的情况。	

需要注意的是，许多生物没有头，又或者是可以改变它们的形态，因此它们无法被斩首。而且，也存在着虽然有头但不一定会被斩首的生物（其中包括变形怪、元素和魔像）。

**位面之剑（Sword of the Planes）：**这把魔法武器在主物质位面拥有 +1 基础奖励值，但它在内层位面时的奖励值会增加至 +2（当武器被用来对抗来自内层面位的敌人时，即使是处于主物质位面也可以适用 +2 的奖励值）。同样地，当身处外层位面或敌人是来自外层位面的生物时，这把剑会变为 +3 武器。最后，在对抗来自星界或以太位面或来自于这些位面中的敌人时，它如同一把 +4 武器。

**咒狂剑（Sword, Cursed Berserking）：**在面对激烈战斗之外的任何测试时，这把剑都跟 +2 魔法剑没什么两样。然而，持有者会在实际进行战斗时发狂，他会攻击最靠近的生物，并持续战斗直到死亡或在他的 60 英尺内再也没有活着的生物。这把剑拥有着 +2 的奖励值并如同诅咒剑 +1 般起作用。咒狂剑的持有者只有通过移除诅咒法术或祈愿术才能摆脱它。

**屈从三叉戟（Trident of Submission）：**这把武器看上去很不起眼，如同一把普通的三叉戟。持有者使用屈从三叉戟击中敌人后，敌人需进行一次对抗法术的豁免检定。若敌人检定失败，那么他下一轮必须进行士气检定而不是攻击；如果士气检定通过，那么敌人可以在下一轮正常地行动，但如果士气检定失败，那么敌人将屈服于某种绝望感，他会停止战斗并投降。这种绝望感将持续 2 至 8 轮的时间。之后再用三叉矛攻击该生物将只是普通的攻击。三叉戟拥有 17 至 20 发充能。这种类型的三叉戟是 +1 的魔法武器。

**鱼类命令三叉戟（Trident of Fish Command）：**这把顶端拥有三齿叉的 6 英尺长杆似乎是某种军用的叉类武器。然而它的魔法特性使其持有者能够命令半径 60 英尺范围内的所有鱼类。这将会使用三叉戟的一发充能。使用该能力需要目标鱼类进行一次对抗法术的豁免检定，检定失败的鱼类将彻底被

精神控制且不会攻击三叉戟的持有者以及他周围 10 英尺范围内的任何生物。持有者可以指挥鱼类朝什么方向前进并可以传达自己的情感（即，恐惧、饥饿、愤怒、冷漠、饱足等）。通过豁免的鱼雷可以不受精神控制影响，但它们也不会再向三叉戟所在地的 10 英尺范围内靠近。

除了普通的鱼类之外，三叉戟还会对鲨鱼和鳗鱼产生影响。它并不会影响到软体动物、甲壳类动物、两栖动物、爬行动物、哺乳动物和其他类似非鱼类的海洋生物。鱼群在检定时被视作单个生物。

这种类型的三叉戟拥有 1d4+16 发充能。此外，这把武器还是+1 的魔法武器。

**示警三叉戟 (Trident of Warning)：**该类型的武器可以帮助持有者确定 240 英尺范围内敌对或饥饿的深海食肉动物们的位置、深度、物种与数量。示警三叉戟只能获得持有者有所了解并指定对象的信息，且需要 1 轮时间来对半径 240 英尺的半球区域进行扫描。这种类型的三叉戟拥有 19 至 24 发充能，每发充能足以持续扫描 2 轮。此外，这把武器还是+2 的魔法武器。

**迷乱三叉戟 (Trident of Yearning)：**迷乱三叉戟看起来与任何普通的三叉戟完全一样，且它散发出的灵气与其他魔法武器也没有区别。任何角色在握住此类三叉戟的瞬间都会产生强烈的想要让自己沉入深水之中的欲望。这种难以抑制的欲望会让受影响的角色立即向着周围最大/最深的水域——在任何情况下都足以完全容纳下他或她整个人的水域——前进。只要到达那里，他就会让自己永远沉浸在水中。

角色不会放开他所抓住的三叉戟，且只有水下呼吸法术（被淹没后）或祈愿术才能让角色放手。除此之外，这把三叉戟是一把-2 的诅咒魔法武器。需要注意的是，这个物品没有赋予在水下呼吸的能力。

## 智能武器

表格 113 至 119 用于确定一件智能武器的特性：能力的数量，不寻常的特性，阵营，以及武器的独特意志（如果有的话）。这类武器在给予高等级战士某些额外的可选战术和可用的受限特殊能力时十分有用。

我们鼓励 DM 使用下面的表格作为准则或从中获得灵感，来为特殊的主题和独特的战役目的设计出 not 寻常的魔法武器。掷出一种能力并不意味着必须要使用它，如果 DM 感觉一种组合太过离奇或过于强大，他可以简单地改变或忽略它。

创造一件智能武器的第一步是确定它的主要特性。这可以通过掷 1d100 并在表格 113 中找到。然后逐步对照表格 114 至 118 直至确定武器的所有特性。

表格 113：武器智力和特性			
掷 D100	智力	沟通	特性
01-34	12	半情感沟通 *	1 种主要能力
35-59	13	情感沟通	2 种主要能力
60-79	14	语言 **	2 种主要能力
80-91	15	语言 **	3 种主要能力
92-97	16	语言 **	3 种主要能力 †
98-00	17	语言和心灵感应 ***	3 种主要能力 †† +1 种超凡力量
* 当能力生效时，持有者会收到一些信号（悸动、刺痛、等等）和感觉冲动。 ** 武器会说角色的母语加上一种或多种表格 118 所示的其他语言。 *** 武器可随意愿使用任何沟通方式，如同任何可说话的武器般使用语言。 †：武器也可以阅读任何非魔法类型的语言或地图。 ††：武器可以阅读语言和魔法文书。			

## 智能武器阵营

任何有智力的武器都有阵营。要记住的是，神圣复仇者是有着阵营限制的。所有的诅咒武器都是绝对中立的。

表格 114：武器阵营	
掷 D100	武器阵营
01-05	混乱善良
06-15	混乱中立 *
16-20	混乱邪恶
21-25	中立邪恶 *
26-30	守序邪恶
31-55	守序善良
56-60	守序中立 *
61-80	绝对中立
81-00	中立善良 *
* 该物品也可以被任何与物品相对应的非中立阵营（即混乱、邪恶、善良、或守序）的角色使用。因此任何混乱阵营的角色都可以使用混乱中立阵营的武器。	

与武器阵营不对应的任何角色，除了上面所提到的星号部分之外，还会受到等同于武器自我值（详见于表格 119）的伤害。该伤害在角色每次（或每轮）接触武器的任何部分时都要承受，除非武器正被与其阵营相对应的角色持握或拥有。

武器能力

使用表格 113 所确定的武器能力数量，通过掷骰并查阅下列表格得到武器的特定能力。

表格 115：武器的主要能力	
掷 D100	能力
01-11	侦测 10 英尺半径内的“升降机”/移动的房间/墙壁
12-22	侦测 10 英尺半径内的倾斜通道
23-33	侦测 10 英尺半径内的大型陷阱
34-44	侦测 10 英尺半径内的邪恶/善良
45-55	侦测 20 英尺半径内的稀有金属的种类和总量
56-66	侦测 5 英尺半径内的宝石的种类和数量
67-77	侦测 10 英尺半径内的魔法
78-82	侦测 5 英尺半径内的密门
83-87	侦测 10 英尺半径内的隐形物体
88-92	在 120 英尺半径内定位物品
93-98	忽略 93-00 的结果并在本表中掷骰 2 次
99-00	改为在表格 116 中掷骰

如果掷出相同的能力 2 次或以上，那么能力的距离将变为两倍、三倍、等等。

所有的能力只有在武器被持握、出鞘，且持有者专注于想要的效果时才会生效。武器每次只能发动一种能力，因此它既可以用于战斗也可以用于侦测，但在同一时间内只能做一件事。

其他能力可以由 DM 创造。

表格 116：武器的超凡力量	
掷 D100	力量*
01-07	魅惑人类，接触——3 次/每天
08-15	锐耳术，30 码距离——3 次/每天，每次使用 1 轮
16-22	鹰眼术，30 码距离——3 次/每天，每次使用 1 轮

23-28	确定方向和深度——2 次/每天
29-34	超感, 30 码距离——3 次/每天, 每次使用 1 轮
35-41	飞行术, 120 尺/轮——1 小时/每天
42-47	治疗术——1 次/每天
48-54	幻术, 120 码距离——2 次/每天, 如同魔杖
55-61	漂浮 ( <i>levitation</i> ), 持续 1 轮——3 次/每天, 魔法使用能力 6 级
62-67	力量术——1 次/每天 (只对使用者有效)
68-75	心灵遥控, 最多 250 磅——2 次/每天, 每次使用 1 轮
76-81	心灵感应, 60 码范围——2 次/每天
82-88	传送术——1 次/每天, 最 600 磅, 施法时间 2
89-94	X 光视觉——40 码范围, 2 次/每天, 每次使用 1 轮
95-97	忽略 95-97 的结果并在本表中掷骰 2 次
98-99	角色可以在本表中选择一种力量
00	角色可以从本表中选择一种力量, 然后在表格 117 中掷一种特殊目的

如果相同的能力被掷出 2 次, 则每天的使用次数加倍等。

该力量只有在武器被持握、出鞘, 且持有者专注于想要的效果时才会生效。大多数力量都需要角色停止行动并专注一整轮。

表格 117: 武器的特殊目的	
A、目的	
目的必须要符合该武器的类型和阵营。当武器是善良阵营的时候, 杀戮始终是局限于邪恶的行为。致力于杀死怪物的武器永远是善良的且会杀死中立或邪恶的怪物; 或者它是邪恶的且会杀死中立或善良的怪物。	
掷 D100	目的
01-10	击败/杀死对应的相反阵营*
11-20	击败祭司 (特定种类的)
21-30	击败战士
31-40	击败法师
41-50	击败盗贼
51-55	击败吟游诗人
56-65	打倒守序以及/或者混乱
66-75	击败善良以及/或者邪恶
76-95	击败非人类的怪物
96-00	其他
* 绝对中立版本的这种武器的目的是通过击败/杀死过度强大的阵营 (守序善良, 守序邪恶, 混乱善良, 混乱邪恶) 来保持平衡 (详见于阵营章节)。	
B、特殊目的的力量	
该力量只有在追求特殊目的时才会生效。	
掷 D100	力量
01-10	目盲*2d6 轮
11-20	困惑*2d6 轮
21-25	解离*
26-55	恐惧*1d4 轮
56-65	疯狂*1d4 轮
66-80	麻痹*1d4 轮
81-00	所有豁免检定+2, 受到的每个伤害骰的伤害-1
* 通过武器命中而生效, 除非对手成功通过对抗魔法的豁免检定。	

表格 118: 武器所说的语言



DM 应当基于他的战役和武器的历史而决定武器所说的语言。因此，一把老式的矮人智能战锤当然应当明白矮人语并以此来作为它的力量之一。

掷 D100	语言数量
01-40	1
41-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
00	6*

\* 或忽略 00 的结果并额外掷骰 2 次，取更高者。

## 武器的自我意识

只有在武器的所有方面都被确定并记录下来后，才可以确定该武器的自我意识等级。自我意识和智力都是决定武器对角色的支配程度的影响因素，如表格 119 所示。

表格 119：武器的意识

武器属性	人格值
武器的每个†*	1
每个主要能力**	1
每个超凡力量**	2
特殊目的	5
每种所说的语言	1
心灵感应能力	2
阅读语言能力	1
阅读魔法能力	2

\* 因此，一把剑+1 有 1 点人格值，但如果它有其他（更高的）奖励值，那么这些也要被计算进去。例如+1 焰舌的最大奖励值为+4，因此它的人格值是+1/+4 合计 5 点。此外，没有额外奖励值却有额外力量的武器（神圣复仇者，锐锋等）将双倍的奖励值记作人格值。

\*\* 如果是双倍的能力则人格值也加倍。

## 武器对抗角色

当一把武器有了不寻常的特性时，它就会产生人格，其等级由它的智力和自我值相加而决定。当然，武器将会忠实地反映它的阵营，如果拥有武器的角色不是该阵营的，结果就会产生人格冲突——武器与角色的对抗。

类似地，任何自我值为 19 或更高的武器总会认为自己比任何角色都要优秀，如果持有者不同意武器的观点，也是会产生人格对抗的。

角色的人格值等于：

智力+魅力+经验等级

请注意，角色每受到等同于每级平均生命值数的伤害时，其人格值就会下降 1 点。用角色的总生命值除以其等级（向上取整）。比如：一个 7 级战士拥有 53 点生命值：53 除以 7 等于 7.6。因此他每承受 8 点伤害，他的人格值都将下降 1 点。

每当人格冲突出现时，武器都会抵抗角色的要求，并要求作出如下让步：

- 1、除掉人格或阵营与武器不合的同伴、追随者、雇工或其他生物。
- 2、角色不能使用其他魔法武器。

- 3、角色服从于武器，这样武器可以为了自己的目的而领导探险。
- 4、立刻找出并杀死武器所讨厌的生物。
- 5、用宝石镶嵌剑柄端、剑柄、剑鞘、肩带或皮带，以及为了保存它而制作一件由稀有材料制成的特殊容器。
- 6、在不使用它时用魔法的保护和设备保护它免受骚扰。
- 7、每次呼唤武器为持有者的利益而使用所有能力或力量时，角色都需要慷慨地付钱。
- 8、角色需要在任何场合都携带这件武器。
- 9、角色放弃这件武器，让阵营差异和行为上更合适的人获得它。

任何时候，只要当武器的人格值超过持有它的角色时，武器就会支配持有者，它可以强迫持有者达成其任何上述的需求或者进行下述的行动：

- 1、强迫持有者投入战斗。
- 2、拒绝攻击对手。
- 3、攻击它的持有者或其同伴。
- 4、强迫其持有者对敌人投降。
- 5、使自己从角色的持握中掉落。

当然，这样的行动不太可能在角色和武器的阵营和目的都融洽时发生。然而，武器可能会希望一个低级的角色能持有它以使自己可以轻松地命令他，或者一位高级的持有者从而更好地实现它的目的。

所有拥有人格的魔法武器都会想要在成功的行动，特别是战斗中发挥重要的作用。这类武器会互为对手，就算阵营相同亦是如此。它们可以得知 60 英尺内任何类似武器的存在，并竭尽所能让持有者使对手失踪或摧毁对手，除非这与其天性完全相悖——比如 *神圣复仇者* 就绝对不会允许摧毁任何守序善良的武器，且它可能会鼓励发现这些武器，就算这样有面临严峻困境的风险也是如此。

有这种天性的武器永远不会被持有它的角色完全控制或沉默，就算它们的人格力量可能微不足道。他们可能对强迫实施它们的要求无能为力，但它们会不断努力。就算一把卑微的 +1 武器，只要拥有了不寻常的人格的话，它也能成为一位语言上的烈士，它会不断贬低自己的能力，只求角色给他一个机会，让它在对抗自己所憎恨的敌人时粉身碎骨等。

注意：大多数玩家都不愿意在武器人格提出命令时扮演一件有智能的武器。这时候 DM 需要义不容辞地确保武器的角色被扮演得淋漓尽致，可以这么说，如果有必要的话，DM 需要扮演武器的人格。