
恶棍

第二版

能力值

力量 (STR): 战士能力。用于近战攻击以及需要力量的检定，如攀爬和举重。

敏捷 (DEX): 盗贼能力。用于需要敏捷和反应的检定，如躲避、潜行、扒窃、戏法等。

体质 (CON): 冒险者能力。对每个玩家角色都很重要。用于抵抗毒药、寒冷等的检定。玩家角色拥有 10 + 体质值的物品栏位，并且在死亡前可以承受 10 + 体质值的创伤。

智力 (INT): 魔法使用者能力。用于需要机智的检定，如开锁、炼金术等。智力能提升法术的效果，玩家角色每天可以施放等同于其智力值的法术数量。

感知 (WIS): 游侠能力。用于远程攻击以及需要感知力和意志力的检定，如觅食、导航和抵抗法术。

魅力 (CHA): 牧师能力。用于需要个性力量的检定，如先攻和说服。玩家角色可以拥有的同伴和守护者祝福的数量等同于其魅力值。

检定

掷一个 $d20 + \text{能力值} + \text{修正值}$ （源于优势、劣势和职业，以 +5/-5 为增量）。如果总值等于或超过 11 + 任务难度（通常为 5），则你成功。对抗方的能力值和护甲点数可以用作任务难度。如果一个生物没有能力值，则替换为其等级、等级的一半或零，由游戏主持人决定。**知识：** 不要进行“知识检定”。玩家角色知晓所有常识以及与职业相关的知识。所有其他知识必须去主动寻求。

战斗

先攻： 双方领导者进行一次魅力对魅力的检定，以决定哪一方先行动。在一方的回合中，其所有生物可以按任意顺序移动，并执行一项其他动作，例如攻击、施法、再次移动、进行战术动作等。

攻击： 使用力量（用于近战攻击）或感知（用于远程攻击）进行检定，对抗防御者的护甲等级（11 + 护甲点数）。 若结果为 21+，攻击者可以成功执行一次额外的自由战术动作。 若掷出自然 1，则武器损坏。 职业从不为攻击或战术动作提供加值。

战术动作： 缴械、推撞、震慑、致盲、破坏装备、绊倒、攀爬、束缚等。 它们只能间接造成伤害，并通过能力检定来解决。

远程攻击： 攻击者在近战时不能进行远程攻击，若目标在近战中则有 -5 罚值。

偷袭： 偷袭总是命中并造成直接伤害。 针对无防备的敌人发动的攻击会自动杀死他们。

强力攻击： 在掷伤害骰之前宣布进行强力攻击，可使伤害骰翻倍，但武器会损坏。

伤害： 命中造成的伤害等同于武器伤害骰的掷骰结果。 如果敌人对所受伤害类型存在弱点，则该伤害为直接伤害。 如果敌人对该伤害类型免疫，则不造成伤害。

士气检定： 当非玩家角色达到其崩溃点时，掷 2d6，结果等于或低于其士气值则通过，否则他们会溃逃或投降。 该方领导者可以通过一次魅力检定来为一次失败的士气检定重掷，每场战斗限一次。 崩溃点包括：失去一半生命值 (HP)（若独自一人时）、遭遇首次伤亡后、己方损失过半后、领导者被杀后，以及受到其恐惧之物攻击后。

物品栏位

玩家角色拥有 10 + 体质值的物品栏位来记录他们的装备。 大多数物品，包括那些能单手握持的小件物品组合，占据一个栏位。 双手物品占据两个栏位。 500 枚钱币占据一个完整栏位。

伤害

伤害从生命值 (HP) 中扣除。 当生命值 (HP) 降至 0 时，每点伤害会“创伤”一个物品栏位，从最高编号的栏位开始，依次到最低编号。 位于受创伤栏位中的物品会被丢弃。

直接伤害： 直接伤害会绕过生命值 (HP) 并直接增加创伤。 对于没有物品栏位的生物，如怪物，直接伤害会造成三倍的生命值 (HP) 伤害。**死亡：** 当玩家角色的所有物品栏位都被创伤填满时，他们便会死亡。 怪物和非玩家角色在生命值 (HP) 降至 0 时死亡。**治疗：** 只要在前一晚睡足两个值夜班次并进食一餐，生命值 (HP) 就会在每个早晨完全恢复。 若身处安全庇护所，此过程还会治愈一处创伤。

施法

一本法术书每天只能使用一次。玩家角色每天可以使用的法术书数量等同于其智力值。当法术目标为一个不情愿的生物，且其等级高于法术等级时，该生物可以进行一次对抗法术等级的检定（法术等级通常与施法者的智力值相同）。检定成功，则法术效果减半。如果检定结果超出目标值 10 点或更多，则法术效果完全无效。

圣物魔法

只要玩家角色为某位守护者完成了一项任务并保持在其恩宠之下，圣物便能让他们获得该守护者的祝福。玩家角色可以拥有的激活祝福数量等同于其魅力值，并且可以在每个早晨更换激活的祝福。

装备

货币： 所有花费均以钱币 (c) 计算。10c 是非熟练工一日的工资。**常见物品：** 可在任何聚居地找到。绳索、火把、锯子、箭矢、箭袋等 (5c)。**非常见物品：** 可在城镇或城市找到。提灯、捕熊夹等 (20c)。**稀有物品：** 仅在城市中找到。六分仪、沙漏、星盘等 (100c+)。**近战武器：** 单手武器：d6 伤害，1 个栏位 (50c)。双手武器：d8 伤害，两个栏位 (100c)。**投射武器：** 投石索：单手，一个栏位，d4 伤害，60 英尺射程 (50c)。弓：双手，两个栏位，d6 伤害，120 英尺射程 (100c)。箭袋可容纳 20 支箭矢。**护甲部件：** 玩家角色最多可穿戴 7 件护甲。每件占据一个栏位并提供 1 点护甲点数 (AP)(最高 7 点 AP 或 18 点护甲等级)。盾牌 (100c)、头盔 (100c)、布面甲 (100c)、锁子甲衫 (200c)、胸甲 (500c)、臂甲 (500c)、腿甲 (500c)。**动物：** 家禽 (5c)、狗、猪、山羊等 (20c)、牛 (100c)、猎鹰 (1000c)。**服装套组：** 贫穷 (60c)、简朴 (120c)、体面 (240c)、富有 (600c)、小贵族 (2400c)、大贵族 (12,000c)、王室 (120,000c)。**交通工具：** 所列船员/人员需求不包含在价格内。

- 骡子，50 栏位 (30c)
- 乘用马，80 栏位 (200c)
- 战马，80 栏位 (10,000c)
- 板车，200 栏位 (50c)
- 马车，200 栏位 (320c)
- 四轮货车，800 栏位 (120c)
- 划艇，320 栏位 (50c)
- 渔船，2000 栏位，2 名船员 (500c)

- 单桅帆船，8000 栏位，10 名船员 (5000c)
 - 卡拉维尔帆船，40000 栏位，50 名船员 (25,000c)
 - 盖伦帆船，200000 栏位，200 名船员 (125,000c)
-

引言

《恶棍》是一款老派奇幻角色扮演游戏，继承了由 David Wesely、Dave Arneson 和 E. Gary Gygax 在《Braunstein》、《Blackmoor》以及《龙与地下城》等游戏中开创的传统。作为该设计传统的一部分，它广泛兼容过去 50 年来由成千上万爱好者创造的怪物、物品和冒险模组。与其前辈一样，《恶棍》的游戏玩法基本上是开放式的。其目标是帮助团队创建一个可信的异世界，让玩家可以通过他们的角色进行探索和互动，仅受世界内部逻辑和游戏主持人（GM）裁决的限制。任何事情都可以尝试。生存并非必然。《恶棍》的规则也是开放式的，旨在作为一个起点，帮助战役顺利展开。它们假定了一个传统框架：玩家角色（PC）从安全的避风港出发进入荒野，在危险的废墟和地下城中搜寻宝藏，然后返回避风港狂欢作乐和休养生息。书籍前后部分的摘要可以打印出来，以帮助玩家快速上手。

这些规则中没有任何内容是神圣不可侵犯的。你牌桌上的规则会在战役过程中不断演变，因为你和你的玩家会根据自己的喜好对其进行调整。这是一件好事。修改规则并编写自己的规则是这项爱好中由来已久的一部分，也是成为一名优秀游戏主持人（并最终成为一名游戏设计师）的关键一步。为了帮助你做到这一点，我在书的末尾添加了一个设计师评论部分，它将引导你了解我的思考过程，并解释我为何如此编写规则。

表格

本书的一个显著特点是其众多的随机表格。这些表格几乎涵盖了奇幻小说的方方面面，并将每一方面分解为 100 个示例，创造出一种“奇幻元素集”，游戏主持人可以用它来快速构建生动多样的探索世界。这些表格主要用于团前准备，但当玩家角色出乎意料地偏离方向时，也可以即时使用。结果可以通过掷 d100 随机选择，或者游戏主持人可以直接挑选他们喜欢的条目。这些表格中的一些条目是其他随机表格（用斜

体表示)。如果掷出了这些条目之一,请翻到指定页面的表格并再次掷骰,确保结合原始表格来解释结果。如果第二次掷骰结果仍然是表格引用,通常最好直接选择下一个非表格条目,以免得到过于怪异的结果。

使用这些表格最有效的方法之一是组合结果。例如,在创造怪物时,可以在动物表上掷骰两次,将“驴”和“豪猪”的结果结合起来,创造出一种遍体刚毛的马状生物。为了获得更多样性,可以从相关表格中添加器官、怪物特征、能力、气味、声音、弱点和战术,但这通常是多此一举,并可能导致一个荒谬的最终产物。如果你想要一些有趣但又令人难忘的东西,通常最好组合 2-3 个表格。一旦你熟悉了这些表格,就可以用它们构建出无限多的东西。拿起一个 d100 来试试看吧!

游戏主持人职责

- 创造供探索的地点。一个好的地点会布置有宝藏、陷阱、朋友、敌人、怪物、装置、秘密、没有明显解决方案的难题,以及一触即发的火药桶般的情境。避免线性的环境,并为大多数区域提供多条路径。
- 丰富配角阵容。赋予非玩家角色和怪物个性、目标、恐惧、忠诚和动机,然后将他们的生活交织在一起。
- 让玩家主导行动。不要为玩家规划好要体验的剧情。每场游戏的结果对每个人来说都应该是一个惊喜。
- 保持游戏节奏。点名玩家并询问他们在做什么。如有必要,如果队伍花费过多时间争论,则指定一名“发令者”来领导队伍。
- 运用常识。玩家角色采取的大多数行动应该直接成功或失败。避免让玩家为所有事情掷骰。
- 做出公正且一致的裁决。玩家应该对抗的是世界,而不是你。公开掷骰,除非玩家不会知道结果。
- 让玩家沉浸其中。通过将世界塑造成一个生动、互动、内部逻辑一致的地方,将玩家带入其中。使用随机表格和生成器来保持事物的新鲜感和惊喜感。
- 揭示世界。向玩家提供充足的关于他们周围发生事情的信息。如有疑问,就给他们更多信息。没有信息,玩家就无法做出选择,而做出选择是游戏的核心。

- 标示危险。事物越危险，就应该越明显。不要因为玩家无法避免的事情而惩罚他们。
- 奖励明智的计划。当玩家想出巧妙的方法来消除障碍时，可以考虑让这些计划自动成功。创造性地解决问题是《恶棍》中的一项至关重要的技能，擅长此道的队伍应该会一帆风顺。
- 记录时间。时间是玩家的资源，浪费时间应该承担后果。他们还剩下多少资源？在玩家冒险期间，其他非玩家角色和阵营在做什么？有哪些威胁正在逼近？
- 编辑规则。规则是你的仆人，而不是你的主人。如果某条规则不符合你团队的喜好，就和他们讨论并进行调整。

玩家职责

- 协助游戏主持人。准时出现，带上零食，学习规则，记录游戏笔记，绘制地图，并为你的回合做好准备。在每场游戏结束时，告诉游戏主持人你的计划，以便他们知道要准备哪些地点和情境。
- 创建角色。与团队合作，确保你的玩家角色与战役的设定和基调相符。赋予你的玩家角色一些独特的特征使其令人难忘，但不必担心构思复杂的背景故事。游戏关注的是游玩过程中发生的事情，而不是之前发生过什么。
- 扮演你的角色。你可以用第一人称或第三人称来描述你的行动。你可以模仿声音，也可以不模仿；这取决于你。与其他玩家合作，避免在队伍内部制造冲突，除非其他玩家同意。
- 主动出击。设定你自己的目标，创造你自己的乐趣。主动寻求冒险，而不是等待它降临到你身上。
- 提出问题。信息是游戏的命脉，所以如果有什么不清楚的地方，永远不要害怕向游戏主持人询问更多细节。搜查房间寻找线索，访问图书馆，审问非玩家角色，咨询贤者等。
- 应用无限战术。像对待真实世界一样对待游戏世界，并努力将它的方方面面都转化为你的优势。在模拟一个生动的世界时，没有任何细节仅仅是“点缀”。

- 策划。进行横向思维，而非线性思维。 避免需要掷骰的冒险计划，而是制定万无一失、确保成功的计划。 利用心理学、魔法、盟友、装备和环境来克服障碍，而不是依赖能力检定。
- 不择手段地战斗。通过操纵局势使之对你有利，在战斗开始前就争取胜利，并避免在没有优势的情况下发生冲突。 《恶棍》中的战斗既不平衡也不公平，所以一旦拔剑相向，就要假定你角色的生命危在旦夕。
- 做好赴死的准备。当你的玩家角色死亡时，坦然接受，并创建一个新角色来取代他们。 失去一个玩家角色可能会令人痛苦，但它也能造就精彩的故事，让你尝试新的角色概念，并将队伍推向意想不到的境地。 请记住，一个角色扮演游戏战役最终讲述的是整个世界的故事，而不仅仅是一个角色，甚至也不是一个队伍的故事。随着战役的继续，它会因之前角色的故事而更加丰富。

能力值

玩家角色有六项能力，其分数从 0 到 10 不等，可用于加值检定。

1. **力量 (STR):** 战士能力。用于近战攻击以及需要力量的检定，如攀爬和举重。
2. **敏捷 (DEX):** 盗贼能力。用于需要敏捷和反应的检定，如躲避、潜行、扒窃、戏法等。
3. **体质 (CON):** 冒险者能力。对每个玩家角色都很重要。用于抵抗毒药、寒冷等的检定。玩家角色拥有 10 + 体质值的物品栏位，并且在死亡前可以承受 10 + 体质值的创伤。
4. **智力 (INT):** 魔法使用者能力。用于需要机智的检定，如开锁、炼金术等。智力能提升法术的效果，玩家角色每天可以施放等同于其智力值的法术数量。
5. **感知 (WIS):** 游侠能力。用于远程攻击以及需要感知力和意志力的检定，如觅食、导航和抵抗法术。
6. **魅力 (CHA):** 牧师能力。用于需要个性力量的检定，如先攻和说服。玩家角色可以拥有的同伴和守护者祝福的数量等同于其魅力值。

玩家角色创建

记录能力值： 在你的玩家角色的各项能力值之间分配 3 点 。 可以将超过 1 点分配在同一项能力值上 。 或者，通过掷 3d6 让命运决定，每颗骰子为其掷出的数字所对应的能力值增加 1 点 。 示例：掷出 3-5-5 意味着体质（第 3 项能力）为 1，感知（第 5 项能力）为 2。所有其他能力的分数为 0 。

记录次要属性： 玩家角色从 1 级开始，拥有 0 点经验值 (XP) 。 他们拥有 10 + 体质值的物品栏位，并以 d6 作为初始最高生命值 (HP) 。**记录职业：** 从下一页的列表中掷骰或选择两个职业 。 你将获得这些职业的物品，以及任何你能携带的下列物品：3d6×10 枚钱币、2 份口粮、一根 50 英尺长的绳索、2 支火把、任意护甲部件或武器，以及一个装有 20 支箭矢的箭袋 。 如果玩家角色有任何智力点数，他们可以为每一点智力获得一本随机法术书 。**护甲：** 玩家角色的护甲点数 (AP) 等于其护甲部件的数量，其护甲等级 (AC) 等于 AP + 11 。**最后润色：** 为你的角色命名和描述，如果需要灵感，可以使用第 54-59 页的表格 。

职业

1. **侍僧：** 烛台、香炉、香
2. **杂技演员：** 闪光粉、球、灯油
3. **演员：** 假发、化妆品、戏服
4. **炼金术士：** 酸液、研钵/杵、6 个小瓶
5. **古董商：** 古币、旗帜、传说书
6. **魔术师：** 法术书、魔术长袍、粉笔
7. **建筑师：** 铅垂线、水准仪、尺子
8. **刺客：** 弩、绞索、软靴
9. **占星师：** 星图、年历、望远镜
10. **面包师：** 擀面杖、面粉袋、猪油块
11. **强盗：** 面具、手铐、铁蒺藜
12. **理发师：** 剪刀、发油、剃刀
13. **驯兽师：** 鞭子、手套、皮绳

14. **蜂农：** 蜂蜜、面具、烟雾弹
15. **铁匠：** 锤子、风箱、钳子
16. **船夫：** 10 尺长杆、乐器、桨
17. **装订匠：** 缝纫工具、胶水、羽毛笔/墨水
18. **酿酒师：** 麦芽搅拌杖、啤酒桶、啤酒花
19. **窃贼：** 开锁工具、抓钩、绳子
20. **屠夫：** 切肉刀、肉钩、培根
21. **蜡烛制造者：** 10 根蜡烛、灯油、蜡
22. **木匠：** 锤子、锯子、钉子盒
23. **骗子：** 戏服、假药水、学历证明
24. **鞋匠：** 皮革卷、精美鞋子、钉子
25. **马车夫：** 鞭子、保险箱、油布外套
26. **厨师：** 平底锅、盐、橄榄油
27. **信使：** 油布袋、当地地图、灯笼
28. **宫廷侍臣：** 香水、假发、扇子
29. **邪教徒：** 匕首、仪式长袍、护身符
30. **扒手：** 小刀、铁蒺藜、袋子
31. **染匠：** 10 尺长杆、染料、肥皂
32. **探险家：** 六分仪、望远镜、冰爪
33. **鹰猎人：** 鸟笼、手套、哨子
34. **销赃者：** 短剑、锉刀、封蜡
35. **渔夫：** 鱼叉、网、钓具
36. **民间传说学家：** 预言、骨头、天平
37. **赌徒：** 轻剑、纸牌、骰子
38. **狩猎管理员：** 投石器、号角、绳梯
39. **园丁：** 镰刀、铲子、剪刀
40. **盗墓者：** 锯子、撬棍、滑轮
41. **挖墓者：** 铲子、镐、桶
42. **马夫：** 燕麦、马刷、毯子

43. **守卫：** 戟、制服、号角
44. **刽子手：** 斧头、头罩、绞索
45. **草药师：** 草药、镰刀、草药手册
46. **隐士：** 拐杖、真菌、篮子
47. **猎人：** 帐篷、熊皮、捕熊陷阱
48. **酒店老板：** 勺子、10 根蜡烛、大锅
49. **审问者：** 手册、法衣、钳子
50. **调查员：** 日志、手铐、小瓶
51. **狱卒：** 挂锁、10 尺链条、酒壶
52. **小丑：** 权杖、驴头、杂色服
53. **珠宝商：** 钳子、放大镜、镊子
54. **骑士：** 女士的青睐、旗帜、印戒
55. **绑架者：** 氯仿、手铐、头罩
56. **律师：** 华丽长袍、法律书籍、证书
57. **锁匠：** 撬棍、开锁工具、挂锁
58. **石匠：** 錾子、锤子、粉笔
59. **商人：** 秤、保险箱、香料袋
60. **矿工：** 鹤嘴锄、灯笼、宠物金丝雀
61. **音乐家：** 3 种乐器
62. **自然学家：** 化石、昆虫盒、晶石
63. **军官：** 鞋油、奖章、望远镜
64. **神谕者：** 茶叶、塔罗牌、水晶
65. **演说家：** 100 颗弹珠、扩音器、蜡板
66. **画家：** 亚麻籽油、颜料、画笔
67. **小贩：** 桶、300 尺细绳、镜子
68. **哲学家：** 杖、灯笼、粉笔
69. **医生：** 锯子、手术刀、酒壶
70. **朝圣者：** 杖、圣物、通行信
71. **海盗：** 六分仪、炮弹、抓钩

72. **斗士：** 网、鞭子、酒壶
73. **剧作家：** 羽毛笔/墨水、头骨、10 根蜡烛
74. **偷猎者：** 动物气味、弓、20 支箭
75. **诗人：** 文具、铃铛、香水
76. **牧师：** 圣水、10 根木桩、祈祷书
77. **探矿者：** 10 个铁钉、鹤嘴锄、淘盘
78. **木偶师：** 五彩纸屑、木偶、缝纫工具
79. **捕鼠者：** 笼子、10 个捕鼠器、麻袋
80. **破坏者：** 气囊、撬棍、炸弹
81. **水手：** 蜂蜡、滑轮、望远镜
82. **侦察兵：** 信号旗、黑油脂、骰子
83. **抄写员：** 灯油、羽毛笔/墨水、封蜡
84. **雕塑家：** 镊子、黏土、卡尺
85. **仆人：** 海绵、银器、火钳
86. **牧羊人：** 牧杖、乐器、投石器
87. **造船工：** 钻头、锤子、斧头
88. **歌手：** 镜子、化妆品、项链
89. **走私者：** 滑轮、绳子、化妆品
90. **士兵：** 帐篷、纸牌、铲子
91. **间谍：** 铁蒺藜、毒药、伪造文件
92. **扈从：** 火炬、护甲油、喇叭
93. **裁缝：** 缝纫工具、剪刀、肥皂
94. **纹身师：** 烟灰罐、针、10 根蜡烛
95. **捕贼者：** 捕熊陷阱、手铐、火炬
96. **暴徒：** 毒药、小刀、灯油
97. **酷刑者：** 钻头、沙漏、10 尺链条
98. **陷阱工：** 捕熊陷阱、300 尺细绳、熊皮
99. **警卫：** 灯笼、喇叭、长矛
100. **伐木工：** 斧头、柴火、50 尺绳子

物品栏位与创伤

栏位： 玩家角色拥有 10 + 体质值的物品栏位来记录他们的装备 。 大多数物品，包括那些能单手握持的小件物品组合，占据一个栏位 。 双手物品占据两个栏位 。 500 枚钱币占据一个完整栏位 。**伤害：** 玩家角色受到的伤害会从其生命值 (HP) 中扣除 。 一旦其生命值 (HP) 降至 0，每点伤害会从最高编号的栏位开始，到最低编号的栏位，用一个相应的创伤（如刺伤、冻伤、烧伤等）填充一个物品栏位 。 受创伤栏位中的物品必须被丢弃 。

直接伤害： 直接伤害会绕过生命值 (HP) 并直接增加创伤 。 这种情况发生在生物的战斗技能无法保护它们时（例如，坠落或被偷袭时） 。 怪物从直接伤害中受到三倍伤害，因为它们没有物品栏位 。**死亡：** 当玩家角色的所有物品栏位都被创伤填满时，他们便会死亡 。 没有物品栏位的生物，如怪物，则在生命值 (HP) 降至 0 时直接死亡 。**治疗：** 只要玩家角色在前一晚睡足两个值夜班次并进食一餐，其生命值 (HP) 就会在每个早晨恢复到最大值 。 如果他们在安全庇护所，还会治愈一处创伤 。

升级

经验值： 从偏远、危险的地点（如地下城）回收并带回文明世界的每 1 钱币 (c) 价值的宝藏，会为玩家角色奖励 1 点经验值 (XP)，并在所有提供协助的玩家角色之间平均分配 。 如果你正在使用其他角色扮演游戏中的预设地下城，其中使用了铜币、银币、琥珀金币、金币和铂金币，则将总价值换算成金币，并获得等量的经验值 (XP) 。**升级：** 达到特定的经验值 (XP) 阈值时，玩家角色会提升等级，这会使其三项不同的能力值各增加 1 点 。 经验值 (XP) 不会重置为零 。 这三项能力值可以由玩家选择，也可以随机选择 。 每次升级还允许玩家使用一个额外的 d6 来重掷其玩家角色的最高生命值 (HP) 。 如果掷出的总值不大于其之前的最大值，则在其之前的最大值上加 1 。

等级	经验值总计	生命值 (HP)	称号
1	0	1d6	可怜虫
2	2000	2d6	低贱者

3	4000	3d6	盲流
4	8000	4d6	傻瓜
5	16000	5d6	卑鄙者
6	32,000	6d6	败类
7	64,000	7d6	游手好闲者
8	125,000	8d6	流氓
9	250,000	9d6	劫匪
10	500,000	10d6	恶棍

检定

当一个生物尝试有风险的行动时，他们通过掷一个 d20 并加上其某项能力值来进行检定。如果其总值达到或超过游戏主持人设定的目标数字，则成功。如果一个生物没有能力值，游戏主持人可以根据其在该任务上的表现，使用其等级、等级的一半或零作为替代。游戏主持人不应为那些可以通过批判性思维解决的情境要求进行检定。除非玩家角色拥有合适的工具或职业，否则某些行动可能无法完成。

设定目标数字：以 11 为基础，然后加上一个从 0 到 10 的难度等级（默认为 5）。如果检定是针对另一个生物，则难度等级等于其相关能力值或等级。在攻击中，难度是防御者的护甲点数（11+AP 的目标数字被称为护甲等级）。

反向检定：通过反转游戏主持人通常进行的检定，可以让玩家进行所有掷骰。例如：一个哥布林试图攻击玩家角色时，可以将其等级加到 d20 上，尝试达到玩家角色的护甲等级（11 + 玩家角色的护甲点数）。或者，反向掷骰时，玩家角色可以将其护甲点数加到 d20 上，目标是达到 11 + 哥布林等级的目标数字。

修正值： 游戏主持人可以对掷骰玩家在检定中拥有的每个劣势施加-5 罚值，对每个优势施加+5 加值。（例如，相关的职业、巧妙的方法、额外的时间、正确的工具等）。

社交检定： 在大多数情况下，社交互动的结果可以通过常识和角色扮演来解决，但在有风险的情况下，游戏主持人可能会要求进行检定。这些检定使用玩家角色的魅力值对抗非玩家角色的感知值或魅力值，具体取决于情境。可以根据目标的性格、与玩家角色的关系、阵营或道德立场、玩家角色的措辞、贿赂、威胁等因素施加修正值。

知识检定： 玩家角色回忆知识时无需进行检定。玩家角色自动知晓所有常识以及其职业所涵盖的任何专业知识。任何其他知识都必须在游戏中发现。

搜索检定： 隐藏的事物要么在花费足够时间搜索后自动发现（通常地下城房间为十分钟，荒野六角格为一整个值夜班次），要么必须通过游戏内行动才能找到。区域的明显特征应立即向玩家角色描述，细节则应在玩家提问和调查时进行描述。

旅行

值夜班次： 旅行时，一天分为六个四小时的值夜班次：三个白天的，三个夜晚的。大多数主要行动（旅行、觅食、搜索等）需要一个值夜班次才能完成。**旅行速度：** 玩家角色每个值夜班次可以移动一个六英里六角格，每天最多三次。每日第三个值夜班次之后，每继续旅行一个值夜班次，除非成功通过一次体质检定，否则每个玩家角色都会受到 1 点直接伤害。在黑暗、困难地形或恶劣天气中速度减半，骑乘时速度加倍。

导航： 如果在旅行时地形或天气令人迷向，游戏主持人可能会要求队伍领袖进行一次感知检定（由游戏主持人秘密掷骰），以确定他们是否会移动到随机的相邻六角格中。

探索： 队伍可以花费一个值夜班次探索一个六英里六角格的区域，以揭示任何途经时不会注意到的感兴趣区域（例如，杂草丛生的废墟、隐蔽的水池等）。**秘密特征：** 秘密特征（例如埋藏的宝藏或通往山中的暗门）应该有相应的线索，通过探索该六角格来揭示。它们只能通过玩家角色与游戏世界互动来找到。**觅食：** 寻找食物需要一个值夜班次，并需通过一次感知检定，检定会因天气、地形等因素而有修正值。成功时，一个玩家角色会收集到 d6 份口粮。**旅行危险骰：** 在每个值夜班次结束时，掷旅行危险骰并应用其结果。

D6 旅行危险骰结果

1. **遭遇：** 队伍遭遇一次事件，通常从为该地区或地形类型设计的表格中掷骰决定 。
游戏主持人决定遭遇的反应、活动、与队伍的距离，以及他们是否被突袭 。
2. **疲劳：** 每个队员受到 1 点伤害，除非他们在下一个值夜班次休息 。 在恶劣天气或困难地形中，伤害可能会更高 。 休息时忽略此结果 。
3. **耗尽：** 为每个易腐物品（口粮、怪物部件等）掷一个 d6 。 若掷出 1，则该物品已变质 。
4. **旅行变动：** 天气变化或当地事件开始 。
5. **迹象：** 玩家发现附近有随机遭遇的迹象 。 下一次在该六角格中掷出遭遇时，玩家角色会遇到该生物 。 或者，揭示一个关于隐藏事物的线索 。
6. **无事：** 没有效果 。

天气

改变天气： 游戏开始时，在下方的天气表或你为适应设定而创建的表格上掷骰（旅行变动表对此很有用） 。 每当在旅行危险骰上掷出 4 时，重新掷骰 。 关于天气效果，请参阅以下建议 。

雨： 所有东西都会湿透 。 大雨会降低能见度、使人迷向、减慢队伍速度、淹没声音并造成泥泞 。 如果持续时间过长，可能会导致洪水和山体滑坡 。

冰雹： 降低能见度、使人迷向、减慢移动速度并淹没声音 。

闪电： 惊吓动物并点燃物体 。 通常不会击中玩家角色（造成 3d6 伤害），除非他们自找麻烦 。

风： 传播气味并使远程攻击变得困难 。 如果有雨或灰尘，会降低能见度 。 强风会减慢移动速度、淹没声音并将物体吹倒 。

雾： 降低能见度并使人迷向 。

雪： 降低能见度并减慢移动速度 。 大雪还会使人迷向 。

温度： 炎热和寒冷天气会增加未作准备的玩家角色所受的疲劳伤害 。 严寒或酷热天气可能在每个值夜班次都造成伤害 。

2D6 天气

2 雷暴，冬季则为暴风雪

- 3 大雨，冬季则为大雪
- 4 反季节寒冷
- 5 小雨，冬季则为小雪
- 6 反季节凉爽
- 7 反季节温和
- 8 反季节温暖
- 9 有风
- 10 反季节炎热
- 11 强风
- 12 春季冰雹，夏季潮湿，秋季有雾，冬季霜冻

旅行变动

1	酸雨	51	潮湿
2	动物迁徙	52	飓风
3	铁砧云	53	冰暴
4	火山灰云	54	虫群
5	火山灰雨	55	山体滑坡
6	极光	56	熔岩流
7	雪崩	57	微风
8	球状闪电	58	月食
9	鸟类迁徙	59	流星雨

10	黑风暴	60	海市蜃楼
11	暴风雪	61	薄雾
12	血月	62	雾雨
13	灌木丛火灾	63	季风
14	城市事件	64	泥石流
15	骤雨	65	群鸟乱舞
16	寒潮	66	北极光
17	寒冷天气	67	阴天
18	天空异色	68	行星连珠
19	幻觉	69	花粉云
20	浓雾	70	火山碎屑流
21	灾难	71	鱼雨
22	下击暴流	72	蛙雨
23	毛毛雨	73	蠕虫雨
24	尘卷风	74	彩虹
25	沙尘暴	75	盐暴
26	地震	76	沙暴
27	特殊效果之雨	77	气味（参照特定表）

28	雷暴雨	78	阵雨
29	元素之雨	79	烟雾
30	火旋风	80	浓烟
31	萤火虫	81	日食
32	火灾风暴	82	声音（参照特定表）
33	山洪	83	兽群奔逃
34	洪水	84	星胶
35	积云	85	蒸汽魔
36	雾	86	强风
37	食物之雨	87	硫磺云
38	森林火灾	88	沼泽鬼火
39	冰雾	89	味觉之雨
40	冻雨	90	质感之雨
41	草原火灾	91	雷暴
42	哈布风暴	92	龙卷风
43	冰雹	93	地震（微弱）
44	雹暴	94	火山弹
45	霾	95	暖雨

46	热闪电	96	暖风
47	热浪	97	水龙卷
48	大雨	98	武器之雨
49	炎热天气	99	风暴
50	热风	00	卷云

迹象

1	争论声	51	粪堆
2	灰烬	52	杂项物品 (参照特定表)
3	胆汁	53	蛻下的壳
4	刀痕	54	土堆
5	血迹	55	粘液
6	血迹足迹	56	泥泞足迹
7	骨头碎片	57	麝香气味
8	骸骨	58	巢穴
9	钻孔	59	筑巢声

10	(鸟兽的)凉亭	60	后代
11	折断的树枝	61	器官(参照特定表)
12	危险(参照特定表)	62	(猛禽的)食余残渣
13	洞穴	63	信息素
14	尸体	64	光滑的表面
15	被啃食的植物	65	花粉
16	爪痕	66	仪式残留物
17	衣物(参照特定表)	67	唾液
18	茧	68	鳞片
19	压扁的草	69	气味(参照特定表)
20	水坝	70	烧焦痕迹
21	图表	71	阴影
22	挖掘声	72	蜕皮
23	粪便	73	贝壳
24	粪便气味	74	信号声
25	蛋	75	歌声
26	蛋壳	76	粘液痕迹
27	元素踪迹(参照特定	77	声音(参照特定表)

	表)		
28	布料碎片 (参照特定表)	78	潜行声
29	羽毛	79	剥落的树皮
30	打斗声	80	符号
31	火坑	81	牙印
32	旗帜	82	质感踪迹 (参照特定表)
33	逃窜的猎物	83	工具 (参照特定表)
34	食物储藏处	84	小径
35	食物气味	85	陷阱
36	食物残渣 (参照特定表)	86	垃圾
37	脚印	87	树干抓痕
38	果核	88	地道
39	毛皮	89	尿液
40	涂鸦	90	尿骚味
41	坟墓	91	说话声
42	蜂巢	92	(动物的) 泥坑
43	猎人	93	警告气味

44	受伤的猎物	94	警告声
45	兽穴	95	警告标记
46	兽穴气味	96	蜡
47	信件	97	武器（参照特定表）
48	交配地	98	蛛网
49	机械装置（参照特定表）	99	翅膀
50	标记（在树上等）	00	朝拜者

地点

1	火山灰地	51	熔岩区
2	恶地	52	熔岩管
3	竹林	53	湖泊，峡湾
4	玄武岩柱	54	红树林沼泽
5	海湾	55	沼泽
6	海滩	56	草地
7	悬崖，峭壁	57	平顶山
8	泥沼	58	泥潭

9	乱石区	59	荒野
10	小溪	60	山脉
11	孤山	61	泥滩
12	破火山口	62	绿洲
13	峡谷	63	油苗
14	洞穴	64	山口
15	悬崖	65	牧场
16	云雾林	66	石化森林
17	针叶林	67	深坑
18	小树林	68	高原
19	峭壁	69	池塘
20	火山口	70	大草原
21	小河	71	流沙
22	渡口	72	雨林
23	水晶	73	急流
24	落叶林	74	沟壑
25	三角洲	75	山脊
26	沙丘	76	河流

27	沙尘区	77	河岸地区
28	元素场域 (参照特定表)	78	岩崩处
29	倒塌的树木	79	盐滩
30	沼泽地	80	盐沼
31	峡湾	81	热带稀树草原
32	漫滩	82	碎石坡
33	喷气孔	83	灌木丛
34	间歇泉	84	落水洞
35	冰川	85	泉水
36	峡谷 (深)	86	干草原
37	岩洞	87	溪流
38	树林	88	硫磺泉
39	冲沟	89	沼泽 (泛指)
40	石南荒原	90	泰加林
41	高地	91	焦油坑
42	空洞	92	灌木丛 (茂密)
43	岩柱	93	苔原

44	温泉	94	山谷
45	冰盖	95	火山平原
46	丛林	96	火山
47	小丘	97	荒地
48	潟湖	98	瀑布
49	巢穴(与 13, 58 同)	99	湿地
50	湖泊	00	漩涡

构筑物

1	修道院	51	灯塔
2	祭坛	52	伐木营地
3	圆形剧场	53	庄园
4	引水渠	54	市场
5	档案馆	55	纪念碑
6	疯人院	56	磨坊
7	土匪营地	57	矿井
8	谷仓	58	修道院(与 1 同)

9	战场	59	独石柱
10	钟楼	60	纪念性建筑
11	篝火	61	骡道
12	(天然的) 凉亭	62	方尖碑
13	火盆	63	果园
14	建筑物 (参照特定表)	64	前哨站
15	石冢	65	铺砌道路
16	车辙小道	66	围栏, 畜栏
17	城堡	67	朝圣者营地
18	地下墓穴	68	柱子
19	小教堂	69	港口
20	城市	70	监狱
21	蓄水池	71	金字塔
22	女修道院	72	难民营
23	十字路口	73	道路
24	水坝	74	房间 (参照特定表)
25	土路	75	废墟

26	石棚墓	76	牧羊人小屋
27	地下城（参照特定表）	77	神龛
28	农场	78	信号塔
29	渡轮	79	马厩
30	节日场所	80	雕像
31	渔夫小屋	81	石桥
32	浅滩	82	石圈
33	林务员小屋	83	勘测员营地
34	堡垒	84	酒馆
35	绞刑架	85	寺庙
36	花园	86	收费站
37	要塞	87	陵墓
38	大门	88	塔楼
39	吊笼	89	城镇
40	墓地	90	商队营地
41	村庄	91	小径
42	（巨石）石阵	92	陷阱（参照特定表）

43	隐居处	93	村庄（与 41 同）
44	藏身处	94	墙壁
45	公路	95	瞭望塔
46	猎人营地	96	水磨坊
47	狩猎小屋	97	水井
48	旅店（参照特定表）	98	风车
49	要塞（与 34, 37 同）	99	巫师塔
50	图书馆	00	木桥

地点特性

1	灰烬覆盖的	51	令人厌恶的
2	迷人的	52	机械的
3	黑色的	53	雾蒙蒙的
4	受祝福的	54	低语的
5	枯萎的	55	神秘的
6	血腥的	56	渗出的
7	沸腾的	57	（植被）蔓生的

8	明亮的	58	危险的
9	破碎的	59	石化的
10	埋藏的	60	幽灵般的
11	燃烧的	61	相位移动的
12	烧焦的	62	原始的
13	坍塌的	63	品质（参照特定表）
14	颜色（参照特定表）	64	饱受蹂躏的
15	爬行的	65	贪婪的
16	深红的	66	不安的
17	摇摇欲坠的	67	受尊敬的
18	水晶般的	68	房间主题（参照特定表）
19	被诅咒的	69	野蛮的
20	黑暗的	70	灼热的
21	死寂的	71	尖叫的
22	荒凉的	72	阴影笼罩的
23	令人迷向的	73	变化的，移动的
24	神圣的	74	颤抖的

25	厄运的	75	笼罩的
26	回响的	76	寂静的
27	怪异的	77	歌唱的
28	效果（参照特定表）	78	险恶的
29	古老的	79	下沉的
30	怪诞的	80	沉睡的
31	元素（参照特定表）	81	声音（参照特定表）
32	无尽的	82	石质的
33	肮脏的	83	沉没的
34	被淹的	84	被沼泽吞噬的
35	禁忌的	85	蜂拥的
36	被遗忘的	86	闷热的
37	冰封的	87	可怕的
38	鬼魂出没的	88	质感（参照特定表）
39	闪闪发光的	89	长满荆棘的
40	阴沉的	90	雷鸣般的
41	冷酷的	91	扭曲的
42	闹鬼的	92	不宁的

43	隐藏的	93	被破坏的
44	神圣的（与 24 同）	94	广阔的
45	潮湿的	95	注视的
46	地狱般的	96	耳语的
47	泛滥的	97	多风的
48	锯齿状的	98	枯萎的
49	迷宫般的	99	奇妙的
50	活生生的	00	蠕动的

地下城探索

回合： 在地下城探索时，时间以称为“回合”的 10 分钟片段进行追踪。 大多数行动（移动、搜索、战斗、休息等）会占用一个回合。

地下城危险骰： 在每个回合结束时，掷地下城危险骰并应用其结果。

D6	地下城危险骰结果
1	遭遇： 队伍遭遇一次事件，通常从为该地下城设计的表格中掷骰决定。 游戏主持人决定遭遇的反应、活动、与队伍的距离，以及他们是否被突袭。
2	疲劳： 每个队员受到 1 点伤害，除非他们在下一个回合休息。 在环境恶劣的地下城中，伤害可能会更高。 休息时忽略此结果。
3	燃尽： 点燃的火把熄灭。 可以从前一支火把的余烬点燃新的火把。

4	探索变动： 地下城环境发生变化。 如果地下城没有任何明显的变化，则使用诸如声音、温度变化、风、掉落的碎石、幻影或害虫之类的小型效果。 参照变动列表获取灵感。
5	迹象： 玩家发现附近有随机遭遇的迹象。 下一次在该地下城中掷出遭遇时，玩家角色会遇到该生物。 或者，揭示一个关于隐藏事物的线索。
6	无事： 没有效果。

匍匐速度： 每回合 120 英尺。 玩家角色大部分时间会静立聆听、测试表面并绘制地图。 以此速度行动，玩家角色会自动侦测陷阱并绘制周围环境的地图。

步行速度： 每回合 2,400 英尺。 玩家角色会被所有遭遇突袭并触发所有陷阱，但仍可以绘制地下城地图。 步行速度通常用于队伍原路返回已探索过的区域时。

奔跑速度： 每回合 4,800 英尺。 玩家角色会被所有遭遇突袭，触发所有陷阱，并且无法绘制环境地图。 蜡烛会被吹灭。 奔跑速度通常作为最后手段使用，一般是在队伍为保命而逃跑时。

蜡烛： 蜡烛能照亮 20 英尺内的大致轮廓，5 英尺内的细节。 它们能持续 8 小时，或一整个地下城探索征途。 10 根蜡烛占据一个栏位。

提灯： 提灯是装在玻璃和金属外壳内的蜡烛。 它们可以带有遮光片，以提供更定向和可控的光线。 如同蜡烛，它们能持续一整个地下城探索征途，但其外壳能防止它们被吹灭。 当你的火把用尽时，蜡烛和提灯是极好的应急备用光源。

火把： 火把能照亮 40 英尺内的大致轮廓，10 英尺内的细节。 火把的亮度让队伍能更快地搜索区域（见下文），但它们会占据一整个栏位，并且当地下城危险骰掷出 3 时会燃尽。

黑暗： 在完全黑暗中，涉及移动或协调的检定有-10 罚值。 玩家角色会被所有遭遇突袭，触发所有陷阱，并且无法绘制环境地图。 重要的是永远不要陷入完全黑暗之中，所以要带足光源。

搜索： 花费一个回合搜索一个房间可以揭示任何不明显的特征（例如抽屉里的小雕像、破裂的瓷砖等）以及任何秘密的线索。 在像烛光或提灯光这样的昏暗光线下，这需要两个回合。

探索变动

1	警报	51	熏香
2	动物叫声	52	巡逻加强
3	幻影	53	入侵
4	苏醒，觉醒	54	熔岩流
5	战斗	55	泄漏
6	祝福	56	液体声
7	血腥味	57	机械声
8	天花板移动	58	粪肥气味
9	仪式	59	怪物气味
10	城市事件 (参照特定表)	60	怪物叫声
11	清洁	61	泥石流
12	苍蝇云团	62	音乐
13	战斗声	63	筑巢
14	建造	64	新阵营出现
15	水晶生长	65	新怪物出现

16	诅咒	66	新房间出现
17	死者复生	67	油流
18	腐烂气味	68	通道关闭
19	巡逻减少	69	通道开启
20	幻觉（参照特定表）	70	瘟疫
21	装置启动	71	位面重叠
22	灾难（参照特定表）	72	植物开花
23	门关闭	73	植物生长
24	门开启	74	植物枯萎
25	排水	75	修复
26	地下城旋转	76	裂隙开启
27	地下城滑动	77	房间旋转
28	地下城倾斜	78	房间滑动
29	尘埃云	79	房间倾斜
30	地震	80	房间被填满
31	元素流动（参照特定表）	81	房间重组
32	（火山）爆发	82	沙流

33	挖掘	83	气味（参照特定表）
34	阵营同盟	84	歌声
35	阵营休战	85	沉睡
36	阵营战争	86	烟雾
37	宴会	87	声音（参照特定表）
38	火灾	88	静电荷
39	易燃气体	89	召唤
40	洪水	90	完全寂静
41	地板移动	91	陷阱效果（参照特定表）
42	雾	92	陷阱重置
43	食物气味	93	害虫群
44	觅食	94	说话声
45	冰冻	95	墙壁合拢
46	砂砾流	96	墙壁移动
47	孵化	97	墙壁变宽
48	炎热	98	水流
49	潮湿	99	风

50	狩猎	00	敬拜，礼拜
----	----	----	-------

房间

1	炼金实验室	51	杂物间
2	酒窖	52	狗窝
3	植物园	53	厨房
4	射箭场	54	实验室
5	竞技场	55	巢穴
6	军械库（护甲）	56	食品储藏室
7	兵工厂（武器）	57	厕所
8	美术馆	58	图书馆
9	画室	59	休息室
10	会见厅	60	地图室
11	鸟舍	61	迷宫
12	舞厅	62	机械装置（参照特定表）
13	宴会厅	63	冥想室
14	兵营	64	动物园

15	浴室	65	食堂
16	寢室	66	鷹棚
17	酿酒厂	67	博物馆
18	建筑物（参照特定表）	68	音乐室
19	地下墓穴	69	育儿室
20	洞穴	70	天文台
21	牢房	71	食品柜
22	小教堂	72	客厅
23	裂缝，深渊	73	深坑
24	教堂	74	毒药室
25	蓄水池	75	水池
26	衣帽间	76	监狱
27	音乐厅	77	档案室
28	咒术室	78	地点（参照特定表）
29	法庭	79	沙龙
30	庭院	80	缮写室
31	火葬场	81	洗碗间

32	地穴	82	雕塑展览馆
33	餐厅	83	商店
34	占卜室	84	神龛
35	宿舍	85	屠宰场
36	地下城（参照特定表）	86	吸烟室
37	更衣室	87	马厩
38	防腐处理室	88	储藏室
39	角斗坑	89	构筑物（参照特定表）
40	裂隙	90	书房
41	锻造厂	91	挂毯室
42	喷泉室	92	剧院
43	画廊	93	王座室
44	游戏室	94	酷刑室
45	花园	95	训练大厅
46	门房	96	宝库
47	大厅	97	战利品陈列室
48	警卫室	98	保险库

49	走廊	99	工作坑
50	医务室	00	作坊，工坊

房间细节

<u>1</u>	酒精	51	地图
<u>2</u>	壁龛	52	材料（参照特定表）
<u>3</u>	祭坛	53	机械装置（参照特定表）
<u>4</u>	原型（参照特定表）	54	信息，留言
<u>5</u>	阳台	55	矿车
<u>6</u>	栏杆	56	镜子
<u>7</u>	浅浮雕	57	杂项物品（参照特定表）
<u>8</u>	浴缸	58	怪物（参照特定表）
<u>9</u>	床铺	59	壁画
<u>10</u>	骸骨	60	巢穴
<u>11</u>	书籍（参照特定表）	61	绘画
<u>12</u>	火盆	62	长凳
<u>13</u>	碎玻璃	63	柱子

<u>14</u>	橱柜	64	管道
<u>15</u>	笼子	65	水池
<u>16</u>	地毯	66	升降闸门
<u>17</u>	雕刻	67	药水（参照特定表）
<u>18</u>	大锅	68	垃圾堆
<u>19</u>	链条	69	修复痕迹
<u>20</u>	粉笔印记	70	树根
<u>21</u>	枝形吊灯	71	碎石堆
<u>22</u>	箱子	72	气味（参照特定表）
<u>23</u>	衣物（参照特定表）	73	竖井
<u>24</u>	棺材	74	架子
<u>25</u>	钱币	75	迹象（参照特定表）
<u>26</u>	坍塌的天花板	76	骷髅
<u>27</u>	坍塌的地板	77	烟雾
<u>28</u>	坍塌的墙壁	78	沙发
<u>29</u>	狭小爬行空间	79	声音（参照特定表）
<u>30</u>	摇摇欲坠的天花板	80	窥视孔
<u>31</u>	摇摇欲坠的地板	81	楼梯

<u>32</u>	摇摇欲坠的墙壁	82	钟乳石
<u>33</u>	帷幕	83	雕像
<u>34</u>	高台	84	火炉
<u>35</u>	碗碟	85	街道细节（参照特定表）
<u>36</u>	陈列柜	86	符号（参照特定表）
<u>37</u>	食用升降机	87	桌子
<u>38</u>	升降机	88	挂毯
<u>39</u>	布料（参照特定表）	89	厚厚的灰尘
<u>40</u>	壁炉	90	王座
<u>41</u>	流水	91	厕所
<u>42</u>	食物（参照特定表）	92	工具（参照特定表）
<u>43</u>	喷泉	93	火把
<u>44</u>	真菌	94	酷刑装置
<u>45</u>	涂鸦	95	训练假人
<u>46</u>	危险（参照特定表）	96	暗门
<u>47</u>	熏香	97	宝藏（参照特定表）
<u>48</u>	原料（参照特定表）	98	藤蔓

<u>49</u>	乐器	99	衣柜
<u>50</u>	提灯	00	武器（参照特定表）

房间主题

1	活动（参照特定表）	51	嘴巴
2	祝福	52	音乐
3	失明	53	突变
4	血液	54	异乡人
5	骸骨	55	盛会
6	书籍（参照特定表）	56	偏执
7	大脑	57	地点特性（参照特定表）
8	混乱	58	毒药
9	城市主题（参照特定表）	59	牧师
10	坍塌	60	预言
11	战斗	61	老鼠
12	尸体	62	难民
13	腐败	63	不安的死者

14	创造	64	复仇
15	犯罪活动	65	财富
16	乌鸦	66	仪式
17	邪教	67	敌对阵营
18	诅咒	68	献祭
19	死亡	69	野蛮狂怒
20	腐朽	70	秘密知识
21	疾病	71	蛇
22	占卜	72	阴影
23	领域（参照特定表）	73	头骨
24	龙	74	奴役
25	溺水	75	粘液
26	眼睛	76	烟雾
27	效果（参照特定表）	77	歌曲
28	元素（参照特定表）	78	灵魂
29	面容	79	蜘蛛
30	宴飧	80	静滞
31	雾	81	雕像

32	通路, 门户	82	召唤
33	鬼魂	83	生存
34	诸神	84	牙齿
35	手	85	触手
36	圣战	86	考验与试炼
37	饥饿	87	月亮
38	狩猎	88	星辰
39	囚禁	89	太阳
40	入侵	90	荆棘
41	发明	91	诡计
42	反转, 颠倒	92	暴政
43	审判	93	吸血鬼
44	光明	94	水
45	锁	95	野蛮生长
46	疯狂	96	酒
47	魔法学派 (参照特定表)	97	冬季
48	记忆	98	狼

49	镜子	99	蠕虫
50	物品特性 (参照特定表)	00	狂热

地下城

1	炼金实验室	51	熔岩管道
2	动物巢穴	52	图书馆
3	水族馆	53	活体地下城
4	植物园	54	锁
5	档案馆	55	宅邸
6	竞技场	56	市场
7	军械库 (护甲)	57	陵墓
8	美术馆	58	纪念碑
9	疯人院	59	动物园
10	自动机器	60	磨坊
11	鸟舍	61	矿井
12	银行	62	修道院
13	浴室	63	怪物展览馆

14	建筑物（参照特定表）	64	怪物实验室
15	地堡	65	怪物巢穴
16	赌场	66	博物馆
17	城堡	67	蘑菇森林
18	地下墓穴	68	巢穴
19	大教堂	69	育儿室
20	洞穴系统	70	天文台
21	蓄水池	71	天象仪
22	城市	72	宫殿
23	钟楼	73	监狱
24	尸体	74	赛道
25	法庭	75	房间（参照特定表）
26	犯罪巢穴	76	圣所
27	珍奇柜	77	雕塑展览馆
28	水坝	78	下水道
29	死亡陷阱	79	船
30	仓库，补给站	80	筒仓

31	挖掘场	81	屠宰场
32	宿舍	82	马厩
33	阵营藏身处	83	据点
34	工厂	84	构筑物（参照特定表）
35	时尚展馆	85	召唤地点
36	宴会厅	86	寺庙
37	锻造厂	87	试验场
38	垃圾坑	88	剧院
39	门径，入口	89	主题公园
40	公会大厅	90	陵墓
41	历史展馆	91	塔楼
42	医院	92	训练场
43	旅馆	93	宝库
44	冰洞	94	树木（巨型/特殊）
45	虫巢	95	仓库
46	乐器（巨型/魔法）	96	迷宫般的通道
47	狗窝	97	自来水厂

48	厨房	98	武器展览馆
49	迷宫	99	酒窖
50	食品储藏室	00	工作坑

陷阱效果

1	吸收	51	摆动
2	加速	52	穿刺
3	排列	53	夹捏
4	吸引	54	指向
5	平衡	55	戳刺
6	敲打	56	拉动
7	弯曲	57	推动
8	阻挡	58	反射
9	吹动	59	释放
10	钝击	60	移除
11	煮沸	61	排斥
12	燃烧	62	滚动

13	爆裂	63	舀取
14	掩埋	64	打乱
15	捕捉	65	切断
16	冲锋	66	摇晃
17	窒息	67	电击
18	关闭	68	射击
19	压缩	69	粉碎
20	收缩	70	筛选
21	倒计时	71	下沉
22	碾压	72	猛砍
23	致聋	73	滑动
24	传送	74	减速
25	探索变动 (参照特定表)	75	窒息 (覆盖)
26	干燥	76	浸泡
27	分割	77	软化
28	吸干	78	旋转
29	掉落	79	挤压

30	效果（参照特定表）	80	染色
31	扩张	81	粘贴
32	延伸	82	拉伸
33	填充	83	摆动
34	拍打	84	缠绕
35	漂浮	85	撕裂
36	聚焦	86	收紧
37	冰冻	87	倾斜
38	抓取	88	倾倒
39	硬化	89	传送（与 24 同）
40	钩住	90	绊倒
41	固定	91	转动
42	囚禁	92	扭曲
43	充气	93	使失衡
44	插入	94	掘出
45	发射	95	解锁
46	举起	96	称重
47	锁定	97	鞭打

48	松开	98	缠绕（与 84 同）
49	降低	99	摇晃（不稳定）
50	打开	00	包裹

危险

1	加速	51	金属颚
2	酸液	52	霉菌
3	警报	53	熔融黄金
4	酒精	54	熔融铁
5	动物（参照特定表）	55	怪物（参照特定表）
6	箭矢	56	泥浆
7	自动机器	57	突变（参照特定表）
8	雪崩	58	钉子
9	斧头	59	针
10	蝙蝠	60	绞索
11	致盲光	61	软泥怪
12	沸腾的焦油	62	磷

13	沸水	63	钢琴线
14	寒冷	64	食人鱼
15	鳄鱼	65	毒药
16	原油	66	毒气
17	黑暗	67	流沙
18	震耳噪音	68	辐射
19	幻觉（参照特定表）	69	狂暴气体
20	探索变动（参照特定表）	70	老鼠
21	灾难（参照特定表）	71	沙子
22	疾病	72	锯子
23	钻头	73	剪刀
24	灰尘	74	污水
25	效果（参照特定表）	75	碎纸机
26	电流	76	催眠气体
27	元素（参照特定表）	77	烟雾
28	坠落	78	蛇
29	恐惧气体	79	矛

30	火焰	80	法术（参照特定表）
31	火蚁	81	蜘蛛
32	力场	82	尖刺
33	玻璃碎片	83	孢子
34	胶水	84	蒸汽
35	油脂	85	恶臭
36	断头台	86	石块
37	锤子	87	硫磺
38	高温	88	剑
39	重气体	89	焦油
40	钩子	90	稀薄空气
41	热金属	91	荆棘
42	热蜡	92	旅行变动（参照特定表）
43	氢气	93	真空
44	冰块	94	藤蔓
45	墨水	95	黄蜂
46	灯油	96	水

47	熔岩	97	武器（参照特定表）
48	圆木	98	网
49	磁铁	99	湿水泥
50	水银	00	风

机械装置

1	气泵	51	镜子
2	滚珠轴承	52	网
3	桶	53	桨叶
4	栏杆	54	钟摆
5	篮子	55	销钉
6	横梁	56	管道
7	铃铛	57	坑
8	风箱	58	平台
9	传送带	59	塞子
10	弓（机械部件）	60	气动装置
11	刹车	61	杆

12	桶（与 3 同）	62	升降闸门
13	按钮	63	压力板
14	缆绳	64	滑轮
15	笼子	65	齿轮齿条
16	绞盘	66	轨道
17	车轮	67	斜坡
18	投石器	68	棘轮
19	链条拉动装置	69	储水池
20	链条(与 19 部分同)	70	房间
21	通道，沟渠	71	秤
22	爪钩	72	剪式升降台
23	钟表	73	螺丝
24	铜线	74	铲斗
25	走廊	75	竖井
26	起重机	76	滑道
27	生物（作为装置一部分）	77	水闸
28	弩（机械部件）	78	球体

29	幕布	79	弹簧
30	圆柱体	80	楼梯
31	刻度盘	81	开关
32	门	82	坦克履带
33	排水管	83	龙头
34	鼓轮	84	螺纹
35	风扇	85	工具（参照特定表）
36	浮标	86	暗门
37	齿轮	87	踏车
38	格栅	88	扳机
39	仓鼠轮	89	绊索
40	手轮	90	滑车
41	钩子（与危险表 40 同）	91	真空泵
42	沙漏	92	阀门
43	氢气罐	93	虎钳
44	千斤顶	94	墙壁（可移动的）
45	梯子	95	水泵

46	门锁	96	水车
47	透镜	97	楔子
48	升降台	98	配重
49	光束	99	绞车（与 16 同）
50	锁	00	风车

遭遇

当玩家角色遇到随机遭遇时，使用以下规则。

与队伍的距离： 在像地下城这样视野受限的封闭环境中，当初始距离不明确时，遭遇出现在距离玩家角色 $2d6 \times 10$ 英尺处。在荒野、大型洞穴或其他广阔空间中，它们出现在 $4d6 \times 30$ 英尺外。

突袭： 如果遭遇发生在距离队伍 80 英尺以内，距离最近的玩家角色与遭遇中距离最近的生物进行一次感知检定。如果一方以 5 点或更多优势胜出，则他们突袭了另一方。突袭方将在战斗中首先行动，并在第一轮的所有战斗检定中获得+5 加值。

活动： 遭遇生物当前的活动取决于生物类型、环境等因素，但最重要的是让他们不仅仅是在等待玩家角色的到来。应该感觉它们在冒险之外也有自己的生活。使用右侧的表格作为灵感或在其上掷骰，忽略不合逻辑的结果。

反应： 如果遭遇对队伍的反应不明显，游戏主持人可以在下表上掷 $2d6$ 来确定他们的态度。注意玩家角色的行动可能导致此态度迅速改变。

活动

1	伏击	51	收割

2	争论	52	搬运
3	颁奖	53	治疗
4	美化	54	躲藏
5	玷污	55	点燃
6	乞讨	56	渗透
7	围攻	57	启动仪式
8	分娩	58	指导
9	祝福	59	绑架
10	斗殴	60	掠夺
11	建造	61	测绘
12	入室行窃	62	结婚
13	埋葬	63	任务（参照特定表）
14	露营	64	哀悼
15	捕捉	65	谋杀
16	雕刻	66	赦免
17	庆祝	67	交涉
18	追逐	68	巡逻
19	清洁	69	表演

20	清理	70	计划
21	攀爬	71	种植
22	收集	72	玩耍
23	竞争	73	祈祷
24	集会	74	布道
25	烹饪	75	行进，处理
26	求爱	76	质问
27	制作	77	修理
28	诅咒	78	营救
29	跳舞	79	休息
30	污损	80	暴动
31	防御	81	抢劫
32	运送	82	献祭
33	摧毁	83	拾荒
34	浇灭	84	侦察
35	决斗	85	搜索
36	垂死	86	出售
37	进食	87	歌唱

38	效果（参照特定表）	88	睡觉
39	逃跑	89	声音（参照特定表）
40	护送	90	召唤
41	挖掘	91	投降
42	处决	92	欺诈
43	宴飧	93	战术（参照特定表）
44	战斗	94	照料
45	逃离	95	威胁
46	觅食	96	追踪
47	设防	97	交易
48	赌博	98	训练
49	目标（参照特定表）	99	旅行
50	守卫	00	敬拜，礼拜

2D6	非玩家角色反应
2	杀死玩家角色
3	伤害或俘虏玩家角色
4	骚扰或抢劫玩家角色

5	侮辱、威胁或命令玩家角色
6	避开玩家角色
7	忽略玩家角色
8	跟随或观察玩家角色
9	问候或询问玩家角色
10	与玩家角色分享信息
11	为玩家角色提供小帮助
12	请求加入玩家角色队伍

战斗

先攻： 战斗以 10 秒为一个回合进行，在此期间每一方都有机会行动 。 通过在双方领导者之间进行一次魅力对魅力的检定来决定哪一方先行动 。 当一方行动时，其所有生物可以按任意顺序移动（玩家角色为 40 英尺）并执行一项其他动作，例如攻击、施法、再次移动、进行战术动作等 。

攻击： 攻击是使用攻击者的力量（用于近战攻击）或感知（用于远程攻击）进行的检定，试图达到防御者的护甲等级（护甲点数 + 11） 。 命中时，攻击者对目标造成伤害 。 如果攻击掷骰的总值达到或超过 21，攻击者可以选择同时成功执行一次自选的自由战术动作 。 如果掷出未经修正的 1，则武器损坏 。

战术动作： 战术动作包括缴械、推撞、震慑、致盲、破坏装备、绊倒、扒窃、攀爬、束缚，或游戏主持人同意的任何其他合理行动 。 它们只能间接造成伤害（例如，将敌人推下悬崖），并通过适当的能力检定来解决 。 它们对于击倒强敌至关重要 。

远程攻击： 在近战时无法进行远程攻击 。 如果目标处于近战状态，则攻击受到-5 罚值 。

偷袭： 针对毫无防备的敌人的近战攻击总是命中并造成直接伤害 。 针对真正无防备的敌人发动的攻击会自动杀死他们 。

强力攻击： 在成功的攻击掷骰之后但在掷伤害骰之前，玩家角色可以决定进行一次强力近战攻击，这将使掷出的伤害骰数量翻倍，但会导致武器损坏 。

伤害： 命中造成的伤害等同于武器伤害骰的掷骰结果 。 如果敌人对所受伤害类型存在弱点，则该伤害为直接伤害 。 如果敌人对该伤害类型免疫，则不造成伤害 。

修正值： 攻击和战术动作检定可能会因布阵、围攻、武器类型、瞄准、可见度、掩护、敌人体型、距离、突袭、高地优势等因素而获得+5 或-5 的修正值 。 职业不为战斗检定提供修正值 。

士气检定： 当非玩家角色在战斗中达到崩溃点时，他们必须通过在 2d6 上掷出等于或低于其士气等级的结果来测试其士气 。 如果掷骰结果超过其士气等级，他们会溃逃或投降 。 如果其领导者通过一次魅力检定，他们可以在每场战斗中重掷一次失败的检定 。 崩溃点包括：在失去一半生命值（HP）之后（如果独自一人）、在首次伤亡之后、在损失一半兵力之后、在领导者被杀之后，以及在受到他们恐惧之物攻击之后 。

危险

火焰： 每轮 1d6 点直接伤害 。 着火：每轮 2d6 点直接伤害 。 浸入熔岩：立即死亡 。

溺水： 玩家角色可以屏住呼吸 30 秒，体质（CON）每点额外增加 30 秒 。 此后，他们会昏迷，并且每轮都必须通过一次体质检定，否则死亡 。

冰冻： 每 10 分钟回合受到 1 点直接伤害，除非玩家角色通过一次体质检定 。

闪电： 3d6 点直接伤害 。

坠落： 每坠落 10 英尺受到 1d6 点直接伤害 。 如果至少有三个骰子掷出 6，则玩家角色立即死亡 。

干渴： 每天没有饮水，所有检定都会受到-5 的罚值 。 三天后，每天必须通过一次体质检定，否则死亡 。 除非身处非常干旱的环境，否则假定玩家角色在旅行时能找到饮用水 。

睡眠剥夺： 每缺乏一天睡眠，所有检定都会受到-5 的罚值 。 两天后，每个值夜班次都要进行一次感知检定，否则会昏睡三个值夜班次 。

醉酒： 玩家角色每饮酒一小时，便进行一次体质检定 。 如果失败，他们会醉酒，并且所有检定在第二天之前都会受到-5 的罚值 。 如果一个生物连续两小时未能通过体质检定，他们会昏睡两个值夜班次（8 小时）

施法

一本法术书占据一个物品栏位，并且包含一个单独的法术 。 它们不能由玩家角色创造或复制，必须在探索地下城时找到，或从其他魔法使用者那里偷来 。

施放法术： 施放一个法术需要一个动作 。 每本法术书每天只能使用一次，但玩家角色每天可以使用的法术书数量等同于其智力值 。

法术： 下表包含了 100 个法术 。 当描述中出现“智力（INT）”时，用任何不超过施法者智力值的数字替换它 。 这个数字在需要时算作法术的等级 。 一个“物品（item）”是指可以用一只手举起的物体，而一个“物件（object）”是指任何不超过人类大小的东西 。 除非另有说明，所有具有持续效果的法术持续 10 分钟（1 回合），施法距离为 40 英尺 。

混沌法术书： 这些法术书会在前一个法术被施放后的第一个黎明，将其法术替换为一个随机的新法术 。 这些法术可以从法术列表（参照特定列表）中掷骰获得，或随机生成（参照特定列表） 。

豁免： 当一个法术针对一个不情愿的、等级高于该法术的生物时，该生物可以进行一次对抗法术等级的检定 。 成功时，法术效果减半 。 如果检定结果超出目标值 10 点或更多，则效果无效 。

法术

1. **粘附：** 智力（INT）数量的物体变得足够粘稠，可以将一个玩家角色固定在天花板上 。 效果持续到被清洗掉为止 。
2. **动物友谊：** 智力（INT）数量的动物会服从你的命令，如同受过训练的狗一般，持续一天 。
3. **活化物体：** 智力（INT）数量的物体会服从你的命令 。 它们每轮移动 15 英尺 。

4. **拟人化：** 智力（INT）数量的动物获得人类智能，持续一天 。
5. **秘法眼：** 你创造一个魔法眼睛，它在你的控制下飞行，持续智力（INT）个回合 。
- 你可以通过它看见事物，如同用自己的眼睛一样清晰 。
6. **星界囚牢：** 一个物体被冻结在时间和空间中，置于一个坚不可摧的水晶外壳内，持续智力（INT）个回合 。
7. **吸引：** 智力（INT）+1 个物体如果在 10 英尺范围内，会相互强烈吸引，如同磁石一般 。
8. **听觉幻象：** 你可以创造出虚幻的声音，这些声音似乎来自你选择的智力（INT）个不同方向 。
9. **喋喋不休：** 智力（INT）数量的生物必须大声而清晰地重复你所想的一切 。
- 除此之外，它们无法发出其他声音 。
10. **野兽形态：** 你和你的所有物一同转化为一种动物形态，最多可持续智力（INT）天 。
11. **迷惑：** 一个生物在接下来的智力（INT）个回合内无法形成短期记忆 。
12. **扭转命运：** 掷出智力（INT）+1 个 d20 骰 。
- 此后，当你视野内的任何生物进行检定时，你必须使用并消耗这些掷骰结果中的一个，直到全部用完为止 。
13. **身体互换：** 你与一个你触摸到的生物交换身体，持续智力（INT）个回合 。
- 如果其中一具身体死亡，另一具也会随之死亡 。
14. **凯瑟琳：** 一位身着蓝色连衣裙的女士出现，持续智力（INT）小时 。
- 她会服从礼貌且安全的请求 。
15. **魅惑：** 智力（INT）数量的人形生物会相信他们是你的挚友，直到有相反的证据出现为止 。
16. **命令：** 一个生物会服从一个由智力（INT）个词组成的、不会对其造成伤害的单一命令 。
17. **通晓语言：** 在接下来的智力（INT）小时内，你精通所有语言 。
18. **操控植物：** 你周围智力（INT）x 10 英尺范围内的植物会服从你的命令 。
- 它们每轮移动 5 英尺 。
19. **操控天气：** 你控制所在六角格的天气，持续智力（INT）小时 。
20. **侦测魔法：** 视线范围内的任何魔法物品都会发光，并在请求时揭示其特性 。
- 效果持续 1 天，或直到你发出智力（INT）次请求为止 。

21. **肢解：** 智力（INT）数量的身体部位可以随意分离 。 你仍然可以控制它们 。 效果持续到它们被重新连接为止 。
22. **易容：** 你可以改变智力（INT）数量个人形生物的外观，只要他们保持人形即可 。 效果持续到被易容者开口说话为止 。
23. **移位：** 一个物体看起来会出现在距离其实际位置最多智力（INT）x 10 英尺远的地方 。
24. **复制：** 创造智力（INT）数量的、你能看见的物品的易碎瓷制复制品。
25. **地震：** 地面剧烈震动，持续智力（INT）个回合。
26. **弹性：** 你的身体可以伸展至多智力（INT）x 10 英尺。
27. **元素墙：** 创造一道冰墙或火墙，长智力（INT）x 40 英尺，宽 5 英尺，高 10 英尺。墙的形狀可以随意弯曲。
28. **窃取：** 智力（INT）数量的可见物品瞬间移动到你的手中。
29. **迷雾：** 雾气以你为中心，向外扩散至智力（INT）x 10 英尺的半径。 一回合后消散。
30. **重力转向：** 智力（INT）数量的生物可以随意改变其“下方”的方向。
31. **贪婪：** 智力（INT）数量的生物会对一件可见的物品产生强烈的占有欲。
32. **加速：** 智力（INT）数量的生物的移动速度变为三倍。
33. **仇恨：** 智力（INT）数量的生物开始互相攻击，持续一回合或直到其中一方死亡。
34. **聆听低语：** 一个生物在接下来的智力（INT）个回合内能听到 120 英尺内的所有声音。
35. **悬浮：** 使智力（INT）数量的物体悬浮在离地 2 英尺处，无摩擦。 它们最多可以支撑智力（INT）个人的重量。
36. **催眠：** 一个生物进入恍惚状态，并会回答智力（INT）个“是”或“否”的问题。
37. **冰冷之触：** 一层冰面在一个表面上蔓延开来，半径最多可达智力（INT）x 10 英尺。
38. **重力增加：** 你周围智力（INT）x 10 英尺范围内的重力增加三倍。
39. **无形束缚：** 智力（INT）数量的、彼此相距 10 英尺内的物体，无法被移动至相隔超过 10 英尺远。
40. **敲击术：** 智力（INT）数量的锁被打开。

41. **跳跃：** 你可以跳跃至多智力（INT）x 10 英尺。
42. **液态空气：** 你周围智力（INT）x 10 英尺范围内的空气变得可以像水一样游泳。
43. **封锁：** 一扇门在接下来的智力（INT）个回合内无法通过普通方式打开。
44. **魔法抑制：** 你周围智力（INT）x 10 英尺范围内的所有魔法都被无效化。
45. **次元宅邸：** 一座带有智力（INT）个房间、家具齐全的房屋出现，持续 1 天。 屋内没有食物或装备，且不能算作安全庇护所。
46. **弹珠狂热：** 你的口袋每回合都会重新装满弹珠，持续智力（INT）个回合。
47. **化妆舞会：** 你周围智力（INT）x 10 英尺范围内的所有生物都被迫跳舞。
48. **小型化：** 你以及其他智力（INT）个被你触摸到的生物会变得像老鼠一样大小。
49. **镜像术：** 出现智力（INT）个由你控制的虚幻复制品。
50. **镜面行走：** 一面镜子变成通往你今天触摸过的另一面镜子的传送门。
51. **多臂：** 你额外长出智力（INT）条手臂。
52. **夜之球：** 一个直径智力（INT）x 40 英尺的完全黑暗的球体出现。
53. **物体化：** 智力（INT）数量的自愿生物会变成你选择的无生命、不可移动的物体，持续时间由它们自己决定。 它们仍然能听能看。
54. **软泥形态：** 你的身体和装备在接下来的智力（INT）个回合内变成活体软泥。
55. **安抚：** 智力（INT）数量的生物会对暴力产生强烈的厌恶感，除非它们受到攻击。
56. **幽灵马车：** 一辆马车会卷起智力（INT）数量的（身处户外的）生物，并将它们放置在随机一个相邻的六角格中。
57. **恐惧症：** 智力（INT）数量的生物会对某个物体产生极度恐惧。
58. **陷坑：** 地面上出现一个宽 10 英尺、深智力（INT）x 10 英尺的陷坑。
59. **原始涌动：** 一个物体在接下来的智力（INT）个回合内会变得像大象一样巨大。 如果它是一个生物，则会陷入狂怒。
60. **心灵探物：** 游戏主持人会回答关于一个物体的智力（INT）个“是”或“否”的问题。
61. **拉拽：** 任何大小的物体会被以智力（INT）个人的力量直接拉向你，持续一回合。
62. **推离：** 任何大小的物体会被以智力（INT）个人的力量直接推离你，持续一回合。
63. **唤起死者：** 智力（INT）具手无寸铁的骷髅从地面升起为你服务。
64. **阅读思想：** 在接下来的智力（INT）个回合内，你可以听到生物表层的思想。

65. **排斥：** 智力（INT）+1 个物体如果在 10 英尺范围内，会相互强烈排斥，如同磁石一般。
66. **灵视：** 在接下来的智力（INT）个回合内，你可以共享今天触摸过的一个生物的视觉。
67. **塑造元素：** 无生命的物质在你手中会像黏土一样，持续智力（INT）个回合。
68. **遮蔽：** 智力（INT）数量的生物会隐形，持续时间等同于它们屏住呼吸的时间（体质值 CON x 3 回合）。
69. **移形换位：** 智力（INT）数量的生物随机交换位置。
70. **沉默术：** 你周围 10 英尺范围内的所有声音都被消除，持续智力（INT）个回合。
71. **睡眠术：** 智力（INT）数量的生物陷入睡眠。
72. **烟雾形态：** 你的身体和装备在接下来的智力（INT）个回合内变成活体烟雾。
73. **蜗牛骑士：** 10 分钟后，一位骑着巨型蜗牛的骑士将映入眼帘。 如果他认为你值得，他可能会协助你智力（INT）天。 蜗牛的移动速度不会超过步行。
74. **嗅探：** 一个生物在接下来的智力（INT）个回合内能闻到 120 英尺内的所有气味。
75. **分类：** 无生命的物品会根据你设定的智力（INT）个类别自行分类。 这些类别必须是视觉上可验证的。
76. **与死者交谈：** 你触摸的一具尸体的灵魂出现，并会回答智力（INT）个问题（如果它能回答的话）。
77. **幻景：** 一个明显不真实的幻象在你的控制下出现，持续智力（INT）天。 它的大小可以达到宫殿级别，并具有完整的动作和声音。
78. **法术窃取：** 当另一个等级为智力（INT）或更低的法术正在施放时，以此作为反应来施放本法术，可以制造一个该法术的临时复制品，你可以在 1 天内将其施放。
79. **蛛行术：** 你可以像蜘蛛一样在各种表面攀爬，持续智力（INT）个回合。
80. **召唤土方：** 在接下来的智力（INT）个回合内，你每轮可以召唤或消除一个 5 英尺见方的土块，共计 5 次。 土块必须固定在地面或其他土块上。
81. **召唤神像：** 一个高达智力（INT）x 10 英尺的石雕神像从地面升起。
82. **集群形态：** 你变成一群乌鸦、老鼠或食人鱼，持续智力（INT）个回合。 你只会受到范围效果的伤害。

83. **心灵遥控：** 在接下来的智力（INT）个回合内，你可以精神操控 10 英尺内的物品（一次一个）。
84. **心灵感应：** 你可以将你的思想投射到智力（INT）个六角格范围内的某个心灵中。
85. **传送术：** 一个物体瞬间移动到距离其原位置最多智力（INT）x 40 英尺远的一片空地上。
86. **奇术锚点：** 一个物体在接下来的智力（INT）个回合内，成为其 120 英尺范围内所有施放法术的目标。
87. **荆棘丛生：** 一片宽达智力（INT）x 40 英尺的茂密树丛和灌木在一回合内迅速生长起来。
88. **时间跳跃：** 一个物体消失，因为它跳跃到了未来智力（INT）个回合之后。 当它返回时，会摧毁其所在空间的任何物质。
89. **时间奔流：** 你周围智力（INT）x 10 英尺范围内的时间流逝速度是世界其他地方的 10 倍。 效果持续 10 轮（对你而言）。
90. **时间缓流：** 你周围智力（INT）x 10 英尺范围内的时间流逝速度是世界其他地方的 1/10。 效果持续 10 轮（对你而言）。
91. **真知术：** 在接下来的智力（INT）小时内，你可以侦测谎言。
92. **瓦解术：** 当另一个等级为智力（INT）或更低的法术生效时，以此作为反应来施放本法术，可以将其无效化。
93. **涌泉术：** 一股海水泉涌喷发而出，在接下来的智力（INT）个回合内，每回合产生一千立方英尺的水。
94. **幻象术：** 你创造一个带有完整动作和声音的虚幻物体，只有一个生物能够感知到它。 效果持续智力（INT）个回合。
95. **视觉幻象：** 你创造智力（INT）个无声、静止的虚幻物体，它们会一直持续到被触摸为止。
96. **守护结界：** 一个直径 40 英尺的银色圆环出现在你周围的地面上。 在你离开此圆环之前，你指定的智力（INT）种类型的存在无法穿越它。
97. **蛛网术：** 你可以射出长达智力（INT）x 40 英尺的坚韧粘性蛛网。 效果持续到被烧毁为止。
98. **旋风：** 你创造一个宽达智力（INT）x 10 英尺的空气漩涡，可以偏转飞弹。

99. **巫师印记：** 你的手指在接下来的智力（INT）小时内能产生一种奥火色的颜料。 这种颜料只有你可见，并且可以在任何距离看到，即使隔着物体也一样。

100. **X光视域：** 你可以看透智力（INT）英尺厚的物质。

圣物魔法

守护者： 守护者是强大的魔法存在（通常是非实体的），他们通过圣物将部分力量授予玩家角色。他们可能是小神、圣徒、自然之灵、异界来客等。游戏主持人应像对待非玩家角色一样对待守护者，赋予他们目标（参照特定列表）、个性（参照特定列表）、言谈举止（参照特定列表）等。每位守护者都有一个或两个他们最为关注的领域（参照特定列表），无论是积极的还是消极的。

圣物： 圣物是与特定守护者服务绑定的魔法物品，通常在地下城或神龛中找到。圣物可能是守护者的象征、一件武器、一件衣物或其他任何东西。可使用物品表格（参照特定列表）获取灵感。如果守护者愿意，玩家角色的物品也可以转化为圣物。圣物总是至少占据一个物品栏位。

神龛： 神龛是供奉特定守护者的宗教场所，玩家角色可以在那里自由地与他们交流，前提是他们获得了守护者的恩宠并且至少拥有一件其圣物。城市里有供奉所有守护者的神龛，城镇有 d6 个神龛，而村庄通常只有一个神龛。

祝福： 一旦玩家角色找到一件圣物并在其守护者的神龛处与之交流，守护者会给玩家角色一个任务（参照特定列表）。如果玩家角色完成了任务并返回神龛，守护者会为圣物注入一个与其领域相关的持续性祝福。这应该是一些小而有用的东西，例如一个光环或一个每天可以施放多次的小法术。它应该与玩家合作设计。魔法（参照特定列表）、药水（参照特定列表）和能力（参照特定列表）的表格可能会有所帮助。只要玩家角色拥有该圣物并保持在守护者的恩宠之下，这个祝福就会持续有效。玩家角色可以拥有任意数量的圣物，但同一时间只能激活等同于其魅力值的祝福数量。激活的祝福在每个早晨确定。

恩宠与失宠： 玩家角色如果采取了与其守护者目标相悖的行动，可能会招致失宠，这可能导致守护者切断对其祝福的获取。重获守护者的恩宠通常意味着为他们完成另一个任务或为过失赎罪。另一方面，如果玩家角色尽力保持在守护者的恩宠之中，并使

其行为与守护者的目标一致，则可能会获得更强大的祝福、额外的圣物或追随者（参照特定列表）作为奖励。

生成新法术

游戏主持人可以使用下方的法术公式表来生成新的法术书，或为混沌法术书（参照特定规则）创造法术。一旦掷出一个公式，将每个括号内的词替换为后续页面中对应表格的结果，以创造法术的名称（确切措辞可以调整）。然后，游戏主持人和玩家可以共同确定法术的效果。例如：如果掷出 10，公式将是“[名字]的[品质][元素][形态]”。用随机表格结果替换这些词可能会生成“阿斯特温的虹彩泪水之环”。玩家将其调整为“阿斯特温的虹彩泪环”，并提议这会在地面上创建一个闪闪发光的圆环，使任何身处其中的人开始无法控制地哭泣。游戏主持人同意，并明确指出该圆环的宽度为智力（INT）x 10 英尺，身处其中的生物每轮都必须通过一次感知检定，否则该轮所有检定都会受到-5 的罚值。无法哭泣的生物不会受到影响。

D12	法术公式
1	[元素] [形态]
2	[效果] [形态]
3	[效果] [元素]
4	[品质]的[元素] [形态]
5	[品质]的[效果] [形态]
6	[品质]的[效果] [元素]
7	[巫师名]的[元素] [形态]
8	[巫师名]的[效果] [形态]
9	[巫师名]的[效果] [元素]

10	[巫师名]的[品质] [元素] [形态]
11	[巫师名]的[品质] [效果] [形态]
12	[巫师名]的[品质] [效果] [元素]

巫师名

1	阿布罗加斯特	51	米兹斯托
2	安格瓦尔	52	莫丹德雷德
3	阿莫洛克	53	纳兹莫克
4	阿斯特温	54	诺布特里克
5	阿泽丰	55	诺斯里
6	巴尔巴洛夫	56	努南德
7	博格林	57	尼兹莫
8	博尔加洛特	58	奥布里加尔
9	拜兹比	59	奥诺扎
10	坎杜拉	60	奥斯拉特
11	查尔戈特	61	奥提利克斯
12	克罗尼鲍尔	62	潘德洛

13	赛迪纳克斯	63	潘德鲍尔
14	达尔吉	64	佩尔迪奥
15	多尔莫格	65	佩文
16	德雷格威斯	66	夸塔特
17	杜尔赞特	67	夸斯米尔
18	埃尔米尔	68	奎利安
19	伊奥法斯特	69	昆凡
20	埃弗萨隆	70	雷德拉克
21	费隆斯	71	罗什莫尔
22	费农多尔	72	鲁迪珊
23	福尔冈	73	鲁马尔托
24	格隆维尔	74	塞基恩
25	加尔赞特	75	西维内兹
26	加西费克斯	76	斯尼利玛
27	吉卢克斯	77	索夫努
28	吉奥多	78	姓氏（参照特定表）
29	哈什曼	79	塔珊
30	赫尔卡尔	80	查姆卡尔

31	赫特姆图尔	81	特纳特
32	胡奈	82	图尔明斯特
33	伊菲特	83	乌卡内尔
34	伊尔德法德	84	乌姆巴伦
35	伊姆齐里安	85	乌内尼
36	伊罗洛	86	乌罗卡尔
37	约尔卡尔	87	万塞乌斯
38	约尔弗丹	88	维尔穆辛
39	卡尔达什	89	沃里埃尔
40	卡内布林	90	沃莱斯特
41	基尔特普	91	温顿
42	基斯达尔	92	威尔特里克
43	克罗尔戈	93	泽杜
44	利奥德尔夫	94	泽弗兰
45	莱克西克林	95	佐拉克
46	莱斯汀	96	亚莫斯拉克
47	洛马德	97	扬丹特
48	马伊丁	98	扎努普特拉

49	马齐凡特	99	扎鲁加兹
50	梅尔卡什	00	齐利克

品质

1	异常的	51	令人厌恶的
2	憎恶的	52	宏伟的
3	高级的	53	庄严的
4	祖传的	54	非凡的
5	古老的	55	精湛的
6	奥术的	56	奇迹般的
7	巧妙的	57	神秘的
8	恶毒的	58	智慧的
9	怪异的	59	有毒的
10	经典的	60	可憎的
11	天堂的	61	不祥的
12	大脑的	62	原创的
13	混乱的	63	正统的

14	颜色（参照特定表）	64	浮夸的
15	宇宙的	65	超凡脱俗的
16	狡猾的	66	奇特的
17	神秘的	67	有害的
18	好奇的	68	非同寻常的
19	可恶的	69	地点特性（参照特定表）
20	阴沉的	70	位面的
21	可怕的	71	行星的
22	长老的	72	卓越的
23	怪诞的	73	原始的
24	神秘莫测的	74	太古的
25	深奥的	75	远古的
26	卓越的	76	惊人的
27	精美的	77	迷幻的
28	非凡的	78	引人注目的
29	奇妙的	79	华丽的
30	精灵的	80	皇家的

31	污秽的	81	神圣的
32	银河的	82	气味（参照特定表）
33	可怕的	83	险恶的
34	宏大的	84	声音（参照特定表）
35	冷酷的	85	辉煌的
36	怪诞的	86	微妙的
37	可憎的	87	优越的
38	丑恶的	88	至高的
39	可怕的	89	味觉（参照特定表）
40	无与伦比的	90	质感（参照特定表）
41	难以理解的	91	真实的
42	无法解释的	92	不可思议的
43	地狱的	93	深不可测的
44	巧妙的	94	不自然的
45	神秘莫测的	95	非正统的
46	阴险的	96	难以言喻的
47	虹彩的	97	邪恶的
48	滑稽的	98	异想天开的

49	合法的	99	奇妙的
50	传奇的	00	悲惨的

效果

1	吸收	51	感染
2	加速	52	使陶醉
3	活动（参照特定表）	53	辐照
4	娱乐	54	刺激
5	活化	55	使悬浮
6	武装	56	液化
7	吸引	57	使疯狂
8	复仇	58	威胁
9	唤醒	59	修补
10	放逐	60	催眠
11	美化	61	读心
12	使迷惑	62	嘲弄
13	束缚	63	监视

14	致盲	64	增殖
15	开花	65	异变（参照特定表）
16	燃烧	66	使作呕
17	魅惑	67	无效化
18	清洁	68	安抚
19	命令	69	说服
20	沟通	70	石化
21	隐藏	71	穿刺
22	谴责	72	保存
23	腐蚀	73	重击
24	腐化	74	使腐烂
25	粉碎	75	反射
26	使变暗	76	使恢复活力
27	使眩目	77	再生
28	致聋	78	排斥
29	破译	79	取回
30	削弱	80	揭示
31	伪装	81	使悲伤

32	驱散	82	圣化
33	吸取	83	占卜
34	复制	84	封印
35	使带电	85	屏蔽
36	鼓舞	86	使沉默
37	激怒	87	切割
38	引诱	88	催生
39	虚体化	89	刺痛（参照特定表）
40	折磨	90	勒死
41	扩张	91	召唤
42	预见	92	传送
43	冰冻	93	使恐惧
44	融合	94	转化
45	硬化	95	陷阱效果（参照特定表）
46	萦绕	96	运输
47	治疗	97	汽化
48	鉴定	98	守护

49	照明	99	使疲惫
50	囚禁	00	使枯萎

元素

1	酸	51	材料（参照特定表）
2	琥珀	52	记忆
3	灰烬	53	瘴气
4	啤酒	54	苔藓
5	胆汁	55	泥浆
6	血液	56	花蜜
7	花朵	57	燕麦粥
8	骨头	58	黑曜石
9	黄铜	59	油
10	硫磺	60	颜料
11	盐水	61	纸
12	黄油	62	香水
13	粉笔	63	瘟疫

14	混沌	64	毒药
15	粘土	65	花粉
16	云	66	水银
17	寒冷	67	辐射
18	水晶	68	雨
19	黑暗	69	根
20	死亡	70	腐烂
21	领域（参照特定表）	71	盐
22	梦境	72	沙
23	尘埃	73	树液
24	布料（参照特定表）	74	阴影
25	火焰	75	丝绸
26	血肉	76	粘液
27	泡沫	77	烟雾
28	雾	78	雪
29	食物（参照特定表）	79	煤灰
30	霜	80	火花
31	烟气	81	速度

32	真菌	82	孢子
33	鬼魂	83	蒸汽
34	玻璃	84	恶臭
35	胶水	85	石头
36	砂砾	86	风暴
37	冰雹	87	糖
38	高温	88	糖浆
39	蜂蜜	89	太妃糖
40	冰	90	焦油
41	熏香	91	茶
42	墨水	92	眼泪
43	铁	93	荆棘
44	象牙	94	藤蔓
45	熔岩	95	虚空
46	铅	96	水
47	叶子	97	蜡
48	光明	98	风
49	闪电	99	酒

50	橘子酱	00	木头
----	-----	----	----

形态

1	动物（参照特定表）	51	钥匙
2	弧光	52	小刀
3	弓箭手	53	骑士
4	护甲	54	面具
5	箭矢	55	机械装置（参照特定表）
6	光环	56	杂项物品（参照特定表）
7	雪崩	57	独石柱
8	斧头	58	怪物（参照特定表）
9	灯塔	59	嘴巴
10	光束	60	器官（参照特定表）
11	野兽	61	路径
12	刀刃	62	深坑
13	爆炸	63	水池
14	一团	64	脉冲

15	闪电束	65	金字塔
16	气泡	66	射线
17	牢笼	67	符文
18	马车	68	圣所
19	链条	69	蛇
20	战车	70	仆从
21	圆圈	71	盾牌
22	斗篷	72	骷髅
23	衣物（参照特定表）	73	皮肤
24	云	74	歌曲
25	线圈	75	矛
26	巨像	76	球体
27	圆柱	77	蜘蛛
28	圆锥体	78	尖刺
29	王冠	79	喷射物
30	立方体	80	法杖
31	圆盘	81	坐骑
32	龙	82	风暴

33	眼睛	83	打击
34	尖牙	84	构筑物（参照特定表）
35	手指	85	符号（参照特定表）
36	裂缝	86	缠结物
37	拳头	87	工具（参照特定表）
38	洪水	88	洪流
39	苍蝇	89	触摸
40	喷泉	90	树
41	大门	91	隧道
42	注视	92	漩涡
43	间歇泉	93	墙壁
44	手套	94	波浪
45	守护者	95	武器（参照特定表）
46	锤子	96	网
47	手	97	轮子
48	鹰	98	鞭子
49	角	99	言语

50	猎犬	00	区域
----	----	----	----

幻觉

1	活动（参照特定表）	51	隐形的
2	总是醉酒	52	隐形的仆人
3	总是礼貌	53	刀枪不入
4	总是粗鲁	54	语言切换
5	总是困倦	55	负债（参照特定表）
6	失忆症	56	习性（参照特定表）
7	动物（参照特定表）	57	媒介，灵媒
8	资产（参照特定表）	58	被精神控制
9	光环解读	59	肢体缺失
10	自动机器	60	任务（参照特定表）
11	被跟踪	61	怪物（参照特定表）
12	不会数数	62	怪物特性（参照特定表）
13	不能说谎	63	必须跳舞

14	不能阅读	64	必须说谎
15	天选之人	65	必须服从
16	克隆体（参照特定表）	66	必须大喊
17	持续愤怒	67	必须蹦跳
18	黑暗视觉	68	必须偷窃
19	恶魔附体	69	名字（参照特定表）
20	神性附体	70	非玩家角色细节（参照特定表）
21	额外肢体	71	器官（参照特定表）
22	坠入爱河	72	私人军队
23	著名	73	个性（参照特定表）
24	害怕鸟类	74	位面旅行者
25	害怕血液	75	能力（参照特定表）
26	害怕领域（参照特定表）	76	职业（参照特定表）
27	害怕火焰	77	先知
28	害怕黄金	78	转世者
29	害怕钢铁	79	富有
30	害怕音乐	80	说出想法

31	害怕自己的手	81	秘密君主
32	害怕玩家角色	82	能看见死人
33	害怕雨水	83	变形者
34	害怕河流	84	沉默
35	害怕睡眠	85	皮肤质感 (参照特定表)
36	害怕阳光	86	声音 (参照特定表)
37	害怕符号 (参照特定表)	87	间谍
38	害怕月亮	88	超强力量
39	飞行	89	与动物交谈
40	天才 (参照特定表)	90	与植物交谈
41	容易迷路	91	心灵遥控
42	目标 (参照特定表)	92	心灵感应
43	容貌出众	93	时间旅行者
44	厌恶暴力	94	吸血鬼
45	治愈之触	95	弱点 (参照特定表)
46	丑陋不堪	96	天气控制
47	光明会成员	97	狼人

48	不朽	98	低语
49	身处角色扮演游戏中	99	巫师名（参照特定表）
50	声名狼藉	00	X 光视力

突变

1	逆生长	51	头部肿胀
2	加速衰老	52	长角
3	动物身体（参照特定表）	53	头部隐形
4	动物耳朵（参照特定表）	54	果冻手臂
5	动物眼睛（参照特定表）	55	腿部生长
6	动物形态（参照特定表）	56	长舌
7	动物头部（参照特定表）	57	身高减少 d20 英寸
8	动物肢体（参照特定表）	58	习性（参照特定表）
9	动物气味（参照特定表）	59	怪物特性（参照特定表）
10	动物皮肤（参照特定表）	60	没有眼睛

11	动物尾巴 (参照特定表)	61	没有鼻子
12	动物牙齿 (参照特定表)	62	没有牙齿
13	动物声音 (参照特定表)	63	非玩家角色细节 (参照特定表)
14	触角	64	独臂
15	鹿角	65	独眼
16	手臂生长	66	独腿
17	蝙蝠翅膀	67	器官 (参照特定表)
18	鸟喙	68	个性 (参照特定表)
19	鸟翼	69	猪鼻子
20	血液带酸性	70	能力 (参照特定表)
21	变色龙眼睛	71	鼠尾
22	爪子	72	鳞片
23	皮肤颜色 (参照特定表)	73	气味 (参照特定表)
24	水晶生长	74	蝎尾
25	流口水	75	浓密毛皮
26	鸭嘴	76	甲壳
27	耳朵生长	77	皮肤煮沸

28	元素血液 (参照特定表)	78	皮肤硬化
29	元素身体 (参照特定表)	79	皮肤图案
30	元素呼吸 (参照特定表)	80	皮肤松弛
31	散发烟雾	81	蜕皮
32	排泄软泥	82	喷烟
33	额外手臂	83	蛇发
34	额外眼睛	84	声音 (参照特定表)
35	额外手指	85	棘刺
36	额外头部	86	喷丝头
37	额外腿部	87	吸盘
38	眼柄	88	流血汗
39	眼睛生长	89	触手
40	尖牙	90	质感身体 (参照特定表)
41	羽毛	91	完全麻木
42	脚部肿胀	92	半透明皮肤
43	鱼鳍	93	透明皮肤
44	苍蝇复眼	94	长牙

45	真菌生长	95	两张脸
46	身高增加 d20 英寸	96	疣
47	鳃	97	蹼状手
48	毛发病长	98	体重加倍
49	脱发	99	体重减半
50	手部肿胀	00	覆盖羊毛

灾难

1	酸雨	51	语言丧失
2	衰老加速	52	闪电风暴
3	衰老逆转	53	活生生的噩梦
4	所有铁器生锈	54	蝗灾
5	失忆症	55	蛆虫
6	动物起义	56	魔法屏障
7	动物死亡	57	大规模失明
8	动物变异	58	大规模催眠
9	动物说话	59	大规模疯狂

10	鸟类攻击	60	大规模附身
11	鸟类死亡	61	大规模沉睡
12	身体互换	62	大规模心灵感应
13	城市移动	63	陨石撞击
14	城市出现	64	海市蜃楼
15	城市变化	65	镜子说话
16	致命浓雾	66	突变（参照特定表）
17	幻觉（参照特定表）	67	星星消失
18	恶魔入侵	68	物体活化
19	门被锁死	69	异界来客进入
20	巨龙苏醒	70	人们缩小
21	梦境瘟疫	71	人们消失
22	干旱	72	地洞开启
23	大地化沙	73	瘟疫
24	地震	74	位面重叠
25	特殊效果之雨（参照特定表）	75	植物枯萎
26	元素之雨（参照特定表）	76	传送门开启

27	永恒白昼	77	狂暴瘟疫
28	永恒黑夜	78	（植被）疯长
29	永恒降雨	79	裂隙开启
30	永恒风暴	80	河流改道
31	永恒黄昏	81	河流倒流
32	永恒冬季	82	道路移动
33	（火山）爆发	83	阴影分离
34	精灵回归	84	阴影说话
35	饥荒	85	烟雾
36	恐惧蔓延	86	空间扭曲
37	火灾风暴	87	石头化为血肉
38	鱼类死亡	88	石头说话
39	鱼类说话	89	质感之雨（参照特定表）
40	血肉化石	90	时间循环
41	洪水	91	时间变慢
42	森林出现	92	时间扭曲
43	遗忘症	93	龙卷风

44	巨人行军	94	完全寂静
45	黄金变锡	95	高塔出现
46	坟墓开启	96	树木行军
47	重力减弱	97	死者之声
48	重力增强	98	水变血
49	山丘移动	99	武器之雨 (参照特定表)
50	钢铁变布	00	风暴

魔法学派

1	防护系	51	闪电系
2	空气系	52	武术系
3	炼金术	53	记忆系
4	变化系	54	超魔系
5	活化系	55	心灵控制系
6	反魔法系	56	镜子系
7	箭术系	57	误导系
8	建筑系	58	迷雾系

9	护甲系	59	音乐系
10	魔像学，创造系	60	死灵系
11	野兽系	61	演说系
12	生物塑能系	62	异界来客系
13	鸟类系	63	位面系
14	书籍（参照特定表）	64	传送门系
15	魅惑系	65	力量系
16	色彩系	66	防护系（与 1 同）
17	咒法系	67	射线系
18	反制法术系	68	爬虫系
19	创造系（与 10 部分同）	69	启示系
20	黑暗系	70	房间主题（参照特定表）
21	死亡系	71	海洋系
22	沙漠系	72	仆从系
23	毁灭系	73	阴影系
24	预言系	74	塑形系
25	领域（参照特定表）	75	视觉系

26	龙系	76	声音系
27	梦境系	77	速度系
28	大地系	78	星辰系
29	情感系	79	静滞系
30	附魔系	80	法杖系
31	塑能系	81	潜行系
32	恐惧系	82	岩石系
33	寻觅系	83	风暴系
34	火焰系	84	召唤系
35	鱼类系	85	太阳系
36	飞行系	86	剑术系
37	食物系	87	心灵遥控系
38	力场系	88	心灵感应系
39	森林系	89	传送系
40	真菌系	90	盗窃系
41	几何系	91	时间系
42	治疗系	92	变化系（与 4 同）
43	冰霜系	93	诡术系

44	愚昧系	94	吸血鬼学派
45	疾病系	95	墙壁系
46	光明系	96	水系
47	幻术系	97	武器系
48	虫类系	98	狂野魔法系
49	祈唤系	99	风系
50	知识系	00	巫术系

领域

1	酸液	51	山脉
2	炼金术	52	谋杀者
3	美丽	53	音乐
4	蜜蜂	54	演说
5	乞丐	55	表演
6	背叛	56	毒药
7	鸟类	57	牧师
8	刀刃	58	囚犯

9	血液	59	愤怒
10	花朵	60	雨
11	书籍（参照特定表）	61	复仇
12	粘土	62	革命
13	云雾	63	道路
14	商业	64	房间主题（参照特定表）
15	勇气	65	王权
16	懦夫	66	铁锈
17	工艺	67	沙
18	乌鸦	68	秘密
19	黑暗	69	蛇
20	沙漠	70	寂静
21	毁灭	71	奴隶
22	疾病	72	睡眠
23	门户	73	烟雾
24	梦境	74	士兵
25	决斗	75	蜘蛛

26	鹰	76	沼泽
27	地震	77	裁缝
28	火焰	78	盲人
29	鱼类	79	长者
30	锻造	80	未来
31	真菌	81	坟墓
32	暴食	82	收获
33	贪婪	83	壁炉，家宅
34	治疗	84	狩猎
35	马匹	85	法律
36	饥饿	86	海洋
37	幻术	87	盗贼
38	嫉妒	88	荆棘
39	语言	89	旅者
40	熔岩	90	树木
41	图书馆	91	诡计
42	光明	92	真相
43	闪电	93	苔原

44	爱	94	隧道
45	幸运	95	害虫
46	机械	96	墙壁
47	疯狂	97	风
48	魔法学派 (参照特定表)	98	酒
49	迷宫	99	冬季
50	镜子	00	狼

符号

1	动物 (参照特定表)	51	钥匙
2	鹿角	52	绳结
3	箭矢	53	灯
4	斧头	54	叶子
5	熊	55	闪电束
6	铃铛	56	锁
7	鸟	57	面具
8	血滴	58	杂项物品 (参照特定表)

9	书籍	59	月亮
10	靴子	60	坚果
11	弓	61	章鱼
12	碗	62	器官（参照特定表）
13	树枝	63	牛
14	火盆	64	笔
15	大锅	65	钳子
16	链条	66	松果
17	战车	67	行星
18	圆圈	68	兔子
19	衣物（参照特定表）	69	老鼠
20	云	70	戒指
21	钱币	71	蝎子
22	星座	72	天平
23	螃蟹	73	卷轴
24	十字架	74	蛇
25	王冠	75	盾牌
26	水晶	76	镰刀

27	匕首	77	头骨
28	鹿	78	蜗牛
29	骰子	79	雪花
30	眼睛	80	矛
31	尖牙	81	螺旋
32	羽毛	82	正方形
33	鱼	83	法杖
34	拳头	84	星星
35	花朵	85	太阳
36	喷泉	86	剑
37	食物（参照特定表）	87	触手
38	形态（参照特定表）	88	王座
39	狐狸	89	牙齿
40	青蛙	90	火把
41	大门	91	树
42	山羊	92	三角形
43	锤子	93	乌龟
44	手	94	波浪

45	心脏	95	武器（参照特定表）
46	头盔	96	网
47	钩子	97	鲸
48	角	98	鞭子
49	马	99	翅膀
50	沙漏	00	狼

炼金术

药水效果： 药水能让饮用者产生单一显著的魔法效果 。 如果效果是持续性的（如隐形），则持续一个 10 分钟的回合 。 较弱的持续性效果（如兽语），如果非常微弱，则可能持续一小时甚至一天 。 一滴药水能提供其效果的线索 。 如果玩家找到或购买了一瓶药水，你可以使用右侧的示例之一，或者使用魔法表格生成一些东西 。

酿造： 酿造药水需要火、一口大锅、原料以及四小时（一个值夜班次）的时间 。 玩家描述他们试图制作的药水的效果和持续时间，以及将要使用的原料（通常是怪物部件，但理论上任何具有正确属性的稀有物质都可以使用） 。 如果游戏主持人批准该效果，则玩家角色进行一次智力检定 。 如果玩家角色额外花费一个值夜班次进行酿造，则其检定获得+5 加值 。 成功时，药水即被创造出来 。 无论结果如何，原料都会被消耗掉 。 如果玩家角色在检定中成功超出目标值 10 点或更多，他们便创造了该药水的配方，并且在使用那些确切原料时不再需要进行酿造检定 。

采集： 魔法植物可用于制作药水，但它们通常生长在危险或失落的地点 。 大多数药水是由赋予怪物特殊能力的器官制成的，例如龙的肺（喷火）或龙的鳞片（防火） 。 采集怪物部件需要一个 10 分钟的回合和合适的工具 。 由于需要包装和用于保存它们的液体，采集到的身体部件或植物至少会占据一个栏位 。

药水

1	年龄变化	51	抗金属
2	通晓所有语言	52	力量增强
3	改变身体	53	读心术
4	改变面容	54	怪物特性 (参照特定表)
5	改变声音	55	突变 (参照特定表)
6	动物形态 (参照特定表)	56	非玩家角色细节 (参照特定表)
7	护甲 (魔法)	57	器官 (参照特定表)
8	野兽交谈	58	软泥形态
9	鸟类交谈	59	偏执
10	无需呼吸	60	个性 (参照特定表)
11	长爪	61	植物交谈
12	抗寒	62	抗毒
13	勇气	63	能力 (参照特定表)
14	治疗疾病	64	职业 (参照特定表)
15	治疗中毒	65	狂暴
16	治疗创伤	66	感知危险

17	黑暗视觉	67	感知方向
18	与死者交谈	68	感知邪恶
19	幻觉（参照特定表）	69	感知黄金
20	效果（参照特定表）	70	感知热量
21	弹性	71	感知幻术
22	元素形态（参照特定表）	72	感知谎言
23	额外手臂	73	感知魔法
24	假死	74	感知不死生物
25	恐惧	75	缩小
26	火焰形态	76	睡眠
27	鱼类交谈	77	无眠
28	飞行	78	烟雾形态
29	遗忘	79	嗅探增强
30	友谊	80	万能酸液
31	生长	81	万能胶水
32	蛆虫交谈	82	万能油脂
33	憎恨	83	万能毒药

34	治疗（与 16 同）	84	速度
35	听力增强	85	棘刺
36	抗热	86	毒刺
37	无需进食	87	岩石交谈
38	冰霜形态	88	游泳
39	照明	89	心灵遥控
40	虚体化	90	思想传递
41	隐形	91	不死状态
42	刀枪不入	92	吸血鬼化
43	钢铁胃	93	腹语术
44	跳跃增强	94	视力增强
45	闪电形态	95	爬墙
46	抗闪电	96	水下呼吸
47	爱恋	97	水面行走
48	兽化症	98	蛛丝投射
49	抗魔法	99	X 光视力
50	习性（参照特定表）	00	年轻化

质感

1	充气的	51	捣碎的
2	带电的	52	金属质感的
3	混合的	53	微粒状的
4	沸腾的	54	移动的
5	微咸的	55	泥泞的
6	冒泡的	56	混浊的
7	黄油味的	57	糊状的
8	焦糖化的	58	油腻的
9	粉状的	59	渗出的
10	冰镇的	60	膏状的
11	块状的	61	粉末状的
12	翻腾的	62	布丁状的
13	凝结的	63	果肉状的
14	凝固的	64	脉动的
15	浓缩的	65	菜泥状的
16	凝胶的	66	水银似的

17	凉爽的	67	反光的
18	奶油状的	68	波纹状的
19	结晶的	69	翻滚的
20	凝乳状的	70	沙状的
21	沉渣的	71	树液似的
22	泡腾的	72	滚烫的
23	薄膜状的	73	浮渣的
24	嘶嘶作响的	74	沉淀物的
25	薄片状的	75	闪耀的
26	泡沫状的	76	粉砂质的
27	雾状的	77	煨炖的
28	冰冷的	78	滋滋作响的
29	结霜的	79	粘滑的
30	泡沫丰富的	80	雪泥状的
31	胶状的	81	冒烟的
32	微光的	82	烟熏味的
33	粘稠的（液）	83	肥皂似的
34	发光的	84	闪闪发光的

35	胶粘的	85	冒热气的
36	颗粒状的	86	粘性的
37	油腻的（与 58 同）	87	旋转的
38	粗砂的	88	糖浆似的
39	渣滓的	89	焦油似的
40	胶质的	90	稀薄的
41	粘腻的	91	搏动的
42	汩汩作响的	92	颤抖的
43	嘶嘶作响的（与 24 同）	93	汹涌的
44	嗡嗡作响的	94	振动的
45	脓水似的	95	粘稠的
46	冰凉的	96	粘滞的
47	果冻状的	97	温热的
48	活生生的	98	水汪汪的
49	温吞的	99	呼呼旋转的
50	块状的（与 11 同）	00	呼啸的

味觉

1	苦艾酒味	51	甘草味
2	多香果味	52	青柠味
3	杏仁味	53	壤土味
4	氨水味	54	枫糖浆味
5	动物（参照特定表） 味	55	蜂蜜酒味
6	芦笋味	56	牛奶味
7	罗勒味	57	矿物味
8	啤酒味	58	薄荷味
9	浆果味	59	泥土味
10	黑醋栗味	60	芥末味
11	黑莓味	61	肉豆蔻味
12	血腥味	62	橡木味
13	黄油味（与质感表 7 同）	63	橄榄油味
14	樟脑味	64	洋葱味
15	糖果味	65	橙子味
16	焦糖味	66	牛至味

17	小豆蔻味	67	桃子味
18	樱桃味	68	梨味
19	辣椒味	69	胡椒味
20	细香葱味	70	痰味
21	巧克力味	71	泡菜汁味
22	肉桂味	72	松木味
23	丁香味	73	开心果味
24	椰子味	74	李子味
25	咖啡味	75	南瓜味
26	铜臭味	76	木梨味
27	蔓越莓味	77	大黄味
28	原油味	78	烤鸭味
29	黄瓜味	79	玫瑰味
30	孜然味	80	迷迭香味
31	咖喱味	81	铁锈味
32	枣子味	82	藏红花味
33	接骨木果味	83	鼠尾草味
34	无花果味	84	盐水味

35	花香味	85	气味（参照特定表） 味
36	食物（参照特定表） 味	86	肥皂味
37	大蒜味	87	刺果番荔枝味
38	姜味	88	留兰香味
39	醋栗味	89	硫磺味
40	葡萄柚味	90	罗望子味
41	草味	91	茶味
42	草药（参照特定表） 味	92	眼泪味
43	蜂蜜味	93	百里香味
44	忍冬花味	94	烟草味
45	辣根味	95	香草味
46	越橘味	96	核桃味
47	风信子味	97	威士忌味
48	皮革味	98	葡萄酒味
49	柠檬味	99	冬青味
50	柠檬草味	00	苦艾草味

颜色

1	酸性绿	51	淡紫色
2	雪花石膏白	52	紫丁香色
3	琥珀色	53	青柠色
4	紫水晶色	54	洋红色
5	杏黄色	55	红木色
6	海蓝宝石色	56	栗色，褐红色
7	芦笋绿	57	淡紫色（与 52 同）
8	赤褐色	58	乳白色
9	藤黄色	59	苔藓绿
10	鳄梨色	60	芥末色
11	天蓝色	61	赭色
12	淡蓝色	62	橄榄色
13	米色	63	乳白色（蛋白石色）
14	骨白色	64	暗红色
15	墨绿色	65	豌豆绿
16	青铜色	66	桃色
17	泡泡糖粉色	67	孔雀蓝色

18	洋红色（胭脂红）	68	珍珠色
19	胡萝卜色	69	长春花色
20	青瓷色	70	松绿色
21	樱桃红	71	李子色
22	天青石色	72	报春花黄
23	香槟色	73	南瓜色
24	炭黑色	74	彩虹色
25	黄绿色	75	玫瑰色
26	栗色	76	红宝石色
27	肉桂色	77	赤褐色（铁锈色）
28	无色	78	铁锈色
29	铜色	79	藏红花色
30	珊瑚粉色	80	鲑鱼色
31	乳白色（与 58 同）	81	蓝宝石色
32	深红色	82	猩红色
33	青色	83	乌贼墨色
34	鸽灰色	84	鲜粉红色
35	暗褐色	85	银色

36	蛋壳色	86	石板蓝色
37	电光蓝色	87	烟灰色
38	翠绿色	88	橘红色
39	肉色	89	青绿色
40	紫红色	90	赤陶色
41	煤烟黑	91	提香红
42	金色	92	番茄红
43	葡萄汁色	93	绿松石色
44	天芥菜紫	94	泰雅紫
45	冰蓝色	95	群青色
46	靛蓝色	96	棕土色
47	墨黑色	97	铜绿色
48	无形的	98	朱红色
49	象牙色	99	紫罗兰色
50	鲜绿色	00	鲜绿色（草绿）

原料

--	--	--	--

1	动物（参照特定表）	51	绣线菊
2	锑	52	杂项物品（参照特定表）
3	砷	53	槲寄生
4	颠茄茄	54	僧侣的誓言
5	沥青	55	怪物（参照特定表）
6	黑珍珠	56	月光花
7	盲人之眼	57	艾草
8	书籍（参照特定表）	58	泡碱
9	硫磺	59	花蜜
10	樟脑	60	荨麻
11	白屈菜	61	新生儿的哭声
12	粉笔	62	镍
13	衣物（参照特定表）	63	颠茄（与 4 同）
14	钴	64	器官（参照特定表）
15	苍耳	65	铂金
16	棺材钉	66	罂粟
17	耧斗菜	67	药水（参照特定表）

18	铜	68	柴堆的余烬
19	尸体的头发	69	蜂后
20	十字路口的尘土	70	女王的血液
21	蒲公英	71	水银
22	毒鹅膏	72	豚草
23	曼陀罗花	73	树脂
24	元素（参照特定表）	74	迷迭香
25	布料（参照特定表）	75	鼠尾草
26	食物（参照特定表）	76	海水
27	毛地黄	77	船体附着的藤壶
28	葬礼用酒	78	银
29	黄金	79	蛇草
30	坟墓的尘土	80	煤烟
31	嚏根草	81	星之金属
32	毒芹	82	鬼笔菌
33	天仙子	83	糖
34	冬青	84	盗贼的手指
35	蜂蜜	85	蓟

36	牛膝草	86	锡
37	铁	87	墓地之花
38	凶手的手	88	工具（参照特定表）
39	国王的牙齿	89	宝藏（参照特定表）
40	飞燕草	90	缬草
41	最后的呼吸	91	铜绿
42	铅	92	醋
43	说谎者的舌头	93	蜡
44	闪电束	94	武器（参照特定表）
45	石灰	95	结婚戒指
46	磁石	96	寡妇的眼泪
47	莲花	97	金缕梅
48	碱液	98	巫师的头骨
49	曼德拉草	99	乌头
50	材料（参照特定表）	00	苦艾草

装备

货币： 所有花费均以钱币 (c) 计算 。 10c 是非熟练工一日的工资 。

常见物品： 可在任何聚居地找到 。 绳索、火把、锯子、箭矢、箭袋等 (5c) 。

非常见物品： 可在城镇或城市找到 。 提灯、捕熊夹等 (20c) 。

稀有物品： 仅在城市中找到 。 六分仪、沙漏、星盘等 (100c+) 。

近战武器： 单手武器： d6 伤害， 1 个栏位 (50c) 。 双手武器： d8 伤害， 两个栏位 (100c) 。

投射武器： 投石索： 单手， 一个栏位， d4 伤害， 60 英尺射程 (50c) 。 弓： 双手， 两个栏位， d6 伤害， 120 英尺射程 (100c) 。 箭袋可容纳 20 支箭矢 。

护甲部件： 玩家角色最多可穿戴 7 件护甲 。 每件占据一个栏位并提供 1 点护甲点数 (AP)(最高 7 点 AP 或 18 点护甲等级) 。 盾牌 (100c)、头盔 (100c)、布面甲 (100c)、锁子甲衫 (200c)、胸甲 (500c)、臂甲 (500c)、腿甲 (500c) 。

动物： 家禽 (5c)、狗、猪、山羊等 (20c)、牛 (100c)、猎鹰 (1000c) 。

服装套组： 贫穷 (60c)、简朴 (120c)、体面 (240c)、富有 (600c)、小贵族 (2400c)、大贵族 (12,000c)、王室 (120,000c) 。

交通工具： 所列船员/人员需求不包含在价格内 。

骡子， 50 栏位 (30c)

乘用马， 80 栏位 (200c)

战马， 80 栏位 (10,000c)

板车， 200 栏位 (50c)

马车， 200 栏位 (320c)

四轮货车， 800 栏位 (120c)

划艇， 320 栏位 (50c)

渔船， 2 千栏位， 2 名船员 (500c)

单桅帆船， 8 千栏位， 10 名船员 (5000c)

卡拉维尔帆船， 4 万栏位， 50 名船员 (25,000c)

盖伦帆船， 20 万栏位， 200 名船员 (125,000c)

生活成本： 在确定玩家角色冒险间歇期的生活方式时， 请使用下表 。 一个社会阶层每月的生活成本也是向该阶层人士行贿或赠礼的良好指导标准 。

生活成本（每月）

赤贫： 乞丐、亡命之徒 (90c) 。

贫穷： 仆人、劳动者、水手、农民、士兵 (300c) 。

简朴： 旅店老板、面包师、工匠、抄写员、牧师、雇佣兵 (600c) 。

体面： 医生、商人、律师、高级工匠 (1200c) 。

富有： 朝臣、骑士、富商、主教、士绅 (3000c) 。

小贵族： 男爵、伯爵 (12,000c) 。

大贵族： 公爵、王子 (60,000c) 。

王室： 国王、皇帝 (600,000c) 。

工具

1	酸液瓶	51	铁钳
2	动物气味剂	52	提灯
3	解毒剂	53	大麻袋
4	星盘	54	开锁工具
5	子弹带	55	磁石
6	捕熊夹	56	放大镜
7	睡袋	57	手铐
8	蜂蜡	58	弹珠
9	铃铛	59	金属锉刀
10	风箱	60	研钵和研杵
11	鸟笼	61	骡子
12	空白书册	62	网

13	毯子	63	挂锁和钥匙
14	滑轮组	64	钢笔和墨水
15	断线钳	65	鹤嘴锄
16	瓶子	66	干草叉
17	桶	67	岩钉
18	牛眼提灯	68	钳子（与 51 相似）
19	铁蒺藜	69	毒药
20	蜡烛	70	长杆（10 英尺）
21	香炉	71	纯酒精
22	链条	72	老鼠
23	粉笔	73	朗姆酒
24	凿子	74	药膏
25	攀爬钩	75	剪刀
26	指南针	76	封蜡
27	铜线	77	缝衣针
28	撬棍	78	六分仪
29	骰子	79	铲子
30	撞门锤	80	<u>丝绳</u>

31	助听喇叭	81	大锤
32	乙醚	82	烟雾弹
33	火油	83	烟熏护目镜
34	鱼钩	84	肥皂
35	闪光弹	85	长钉
36	闪光粉	86	望远镜
37	大蒜	87	木桩
38	胶水	88	钢镜
39	抓钩	89	日晷
40	油脂	90	帐篷
41	钢锯	91	厚手套
42	锤子	92	火绒盒
43	手钻	93	火把
44	麻绳	94	号角
45	猪夹（捕猪用具）	95	细绳
46	带罩提灯	96	小瓶
47	猎犬	97	水袋
48	沙漏	98	磨刀石

49	熏香	99	哨子
50	铁锅	00	乌头草

杂项物品

1	护身符	51	七弦琴
2	箭头	52	宣言书
3	鸟笼（与工具表 11 同）	53	地图
4	书籍（参照特定表）	54	睫毛膏
5	碗	55	材料（参照特定表）
6	盒子	56	军事命令
7	胸针	57	镜子
8	纽扣	58	球体，宝珠
9	卡片	59	器官（参照特定表）
10	密码	60	画笔
11	钟	61	绘画
12	衣物（参照特定表）	62	护照
13	钱币	63	珍珠

14	梳子	64	香水
15	水晶	65	烟斗
16	杯子	66	风笛
17	学位证书	67	诗
18	玩偶	68	肖像画
19	鼓	69	药水（参照特定表）
20	蛋	70	药水配方
21	刺绣品	71	祈祷文
22	布料（参照特定表）	72	压花
23	羽毛	73	钱包
24	小雕像	74	谜题盒
25	指骨	75	金字塔（小）
26	旗帜	76	剃刀
27	长笛	77	缎带
28	食物（参照特定表）	78	戒指
29	食谱	79	胭脂
30	叉子	80	购物清单
31	游戏棋子	81	印章戒指

32	宝石	82	素描本
33	发油	83	头骨
34	发梳	84	鼻烟壶
35	手帕	85	抹刀
36	号角（乐器）	86	法术卷轴（参照特定表）
37	圣像	87	法术书（参照特定表）
38	原料（参照特定表）	88	勺子
39	罐子	89	星图
40	钥匙	90	票
41	小刀	91	工具（参照特定表）
42	长柄勺	92	牙齿
43	腿骨	93	宝藏（参照特定表）
44	透镜	94	条约
45	信件	95	音叉
46	要求清单	96	魔杖
47	一绺头发	97	逮捕令
48	小盒坠子	98	武器（参照特定表）

49	乳液	99	葡萄酒
50	鲁特琴	00	纱线

书籍

1	冒险小说	51	法律书
2	农业学	52	信件集
3	年历	53	图书馆学
4	解剖学	54	逻辑学
5	古代史	55	失落的帝国
6	考古学	56	失落之地
7	建筑学	57	爱情诗集
8	占星术	58	魔法学派 (参照特定表)
9	怪物图鉴	59	数学
10	传记	60	医学
11	勒索信件	61	近代史
12	植物学	62	怪物 (参照特定表)
13	日历	63	音乐理论

14	城市主题 (参照特定表)	64	推理小说
15	喜剧小说	65	神话学
16	商业学	66	国家概况
17	谴责书	67	航海术
18	忏悔录	68	海洋学
19	阴谋论	69	绘画理论
20	食谱书	70	位面研究
21	犯罪秘闻	71	政治学
22	密码学	72	药水配方 (参照特定表)
23	文化研究	73	祈祷书
24	风俗习惯	74	职业 (参照特定表)
25	外交学	75	宣传册
26	灾难 (参照特定表)	76	预言书
27	占卜术	77	心理学
28	领域 (参照特定表)	78	地区研究
29	地下城 (参照特定表)	79	宗教研究
30	史诗	80	修辞学

31	间谍活动	81	言情小说
32	伦理学	82	房间主题（参照特定表）
33	礼仪规范	83	贤者语录
34	阵营（参照特定表）	84	格言集
35	时尚杂志	85	雕塑艺术
36	金融学	86	秘密社团
37	渔业	87	造船术
38	民间传说	88	神龛研究
39	家谱学	89	攻城术
40	地理学	90	歌集
41	地质学	91	法术（参照特定表）
42	鬼故事集	92	国家机密
43	神学（关于诸神）	93	剑术教程
44	圣徒传记	94	神学（理论）
45	纹章学	95	陷阱（参照特定表）
46	恐怖故事集	96	宝藏传说
47	狩猎技巧	97	乌托邦小说

48	畜牧学	98	战争编年史
49	日记，日志	99	名人录
50	语言学	00	猎巫手册

衣物

1	白麻布祭袍	51	兜帽
2	臂带	52	长筒袜
3	武装紧身衣	53	犬首盔
4	轻便盔	54	霍普兰长袍
5	腰带	55	夹克
6	贝雷帽	56	无袖短上衣
7	双角帽	57	头巾
8	衬衫（女式）	58	苏格兰短裙
9	紧身胸衣	59	寇特（一种紧身外衣）
10	无边女帽	60	腿部裹布
11	靴子	61	манипул (祭披上的垂带)
12	手镯	62	面具

13	灯笼裤	63	主教冠
14	胸甲	64	鼻甲盔
15	马裤	65	项链
16	小圆盾	66	睡帽
17	便帽	67	肩甲
18	披风	68	衬裙
19	（教士穿的）法衣	69	口袋
20	披肩帽	70	尖顶帽
21	（教士的）祭披	71	钱包
22	（教士的）束腰带	72	臂铠（上臂）
23	斗篷	73	长袍
24	木屐	74	铁靴
25	外套	75	萨雷特盔
26	胯袋	76	凉鞋
27	束腹	77	腰带（装饰性）
28	衬裙（女式）	78	围巾
29	风帽	79	盾牌（衣物上的徽章）

30	领巾	80	衬衫
31	胸甲（金属）	81	鞋子
32	（教士的）长袍	82	裙子
33	短上衣	83	袖子
34	连衣裙	84	拖鞋
35	耳环	85	罩衫
36	眼罩	86	袜子
37	土耳其毡帽	87	长筒袜（与 52 同）
38	蛙嘴盔	88	（教士的）披肩
39	布面甲	89	无袖外袍
40	铁手套	90	（教士的）白麻短罩衣
41	（束腰的）腰带	91	（纹章）短外套
42	手套	92	塔盾
43	护喉甲	93	三角帽
44	长袍（女式）	94	裤子
45	重盔	95	束腰外衣
46	护胫甲	96	头巾（缠头）

47	帽子	97	臂铠（前臂）
48	锁子甲	98	面纱
49	头饰	99	背心
50	头盔	00	（女式）头巾，面罩

布料

1	鳄鱼皮	51	黄麻
2	羊驼毛	52	蕾丝
3	动物皮（参照特定表）	53	羊羔毛
4	獾皮	54	羊羔皮
5	竹编	55	皮革
6	树皮布	56	豹皮
7	熊皮	57	亚麻布
8	海狸皮	58	狮子皮
9	毛毯料	59	美洲驼毛
10	黄铜（片/丝）	60	锁子甲（布料感）
11	织锦	61	网眼布

12	青铜（片/丝）	62	貂皮
13	粗麻布	63	貂皮（处理后）
14	小牛皮	64	马海毛
15	印花布	65	怪物皮（参照特定表）
16	骆驼毛	66	平纹细布
17	骆驼皮	67	油布
18	帆布	68	鸵鸟皮
19	开司米（山羊绒）	69	水獭皮
20	猫毛	70	拼布
21	青年布	71	猪皮
22	雪纺绸	72	被子料
23	卡其布	73	兔皮
24	椰子纤维	74	破布
25	铜（片/丝）	75	鼠皮
26	灯芯绒	76	驯鹿皮
27	棉布	77	帆布（与 18 同）
28	牛皮	78	缎子

29	绉纱	79	海豹皮
30	锦缎	80	泡泡纱
31	鹿皮	81	绵羊皮
32	牛仔布	82	绵羊毛
33	狗毛	83	丝绸
34	鳗鱼皮	84	蛇皮
35	毛毡	85	松鼠皮
36	鱼皮	86	钢（片/丝）
37	渔网	87	珍珠鱼皮
38	法兰绒	88	麂皮
39	亚麻（原料）	89	塔夫绸
40	抓绒	90	苏格兰格子呢
41	狐皮	91	毛巾布
42	纱布	92	虎皮
43	格子花布	93	金属箔丝
44	山羊皮	94	薄纱
45	草编	95	花呢
46	大麻纤维	96	斜纹布

47	人字呢	97	天鹅绒（仿）
48	马毛	98	天鹅绒
49	马皮	99	狼皮
50	铁（片/丝）	00	牦牛毛

装饰

1	古董风格	51	超大号
2	钉珠的	52	带衬垫的
3	野兽图案	53	佩斯利涡旋纹
4	铃铛装饰	54	补丁
5	鸟类图案	55	珍珠装饰
6	血迹斑斑的	56	带香味的
7	骨制装饰	57	电镀的
8	带扣	58	口袋（装饰性）
9	纽扣（装饰性）	59	穿孔的
10	链条装饰	60	散发恶臭的
11	风铃片装饰	61	水钻装饰

12	云纹图案	62	罗纹的
13	盾形纹章	63	丝带装饰
14	颜色（参照特定表）	64	荷叶边
15	绳索装饰	65	缎带蝴蝶结
16	装饰性钱币	66	暴露的，不雅的
17	做旧效果	67	气味（参照特定表）
18	羽绒填充的	68	暗袋
19	徽章	69	亮片
20	刺绣的	70	闪光的
21	珧琅别针	71	印记，符号
22	羽毛装饰	72	银钉
23	华丽的	73	银线
24	火焰图案	74	紧身的
25	花卉图案	75	头骨图案
26	鲜花装饰	76	开叉的，镂空的
27	食物污渍	77	闪闪发光的（与 70 同）
28	正式的	78	带尖刺的

29	流苏	79	斑点图案
30	毛皮衬里	80	星星图案
31	毛皮镶边	81	上浆的，挺括的
32	金钉	82	石洗效果
33	金线	83	条纹图案
34	小丑服图案	84	镶钉的
35	厚重的	85	太阳图案
36	纹章（与 13 同）	86	日晒褪色的
37	角制装饰	87	符号（参照特定表）
38	墨迹斑斑的	88	流苏（与 29 同）
39	物品特性（参照特定表）	89	动物标本（装饰）
40	珠宝装饰	90	磨损的
41	蕾丝镶边	91	扎染的
42	系带的	92	撕裂的
43	奖章（装饰性）	93	树木图案
44	发霉的	94	过小的
45	怪物图案	95	过时的

46	月亮图案	96	天鹅绒贴花
47	虫蛀的	97	波浪图案
48	泥泞的	98	红酒渍
49	海洋图案	99	褶皱的
50	华丽的边饰	00	Z 字形图案

宝藏

1	炼金装置	51	壁画
2	护身符	52	音乐盒
3	护甲（珍品）	53	项链
4	箭矢（珍品）	54	器官（参照特定表， 珍稀）
5	星盘（珍品）	55	天象仪
6	腰带（珍品）	56	绘画（名作）
7	勒索信件（重要）	57	钢笔（名贵）
8	蓝图（重要）	58	香水（稀有）
9	书籍（参照特定表， 珍本）	59	烟斗（精制）
10	弓（珍品）	60	位面地图

11	碗（古董/名贵）	61	瓷像
12	手镯（名贵）	62	药水（参照特定表，稀有）
13	商业记录（重要）	63	祈祷书（古老/神圣）
14	书法作品	64	印刷字模
15	烛台（华丽）	65	稀有钱币
16	地毯（名贵）	66	圣物
17	天体图	67	奖励（参照特定表，丰厚）
18	圣杯	68	戒指（名贵）
19	枝形吊灯（华丽）	69	王室礼服
20	钟（古董/机械）	70	剑鞘（华丽）
21	衣物（参照特定表，华丽）	71	科学仪器
22	胯袋（华丽/历史）	72	（鲸骨）雕刻品
23	梳子（名贵）	73	六分仪（精密）
24	指南针（精密/古董）	74	乐谱（原作/古老）
25	合同（重要）	75	盾牌（历史/华丽）
26	长沙发（豪华）	76	鞋子（名贵）
27	王冠	77	印章戒指（重要）

28	水晶（巨大/完美）	78	丝绸（稀有）
29	匕首（历史/魔法）	79	银器
30	地契（重要）	80	鼻烟壶（古董）
31	玩偶（古董/魔法）	81	矛（历史/魔法）
32	连衣裙（华丽）	82	法术（参照特定表，强大）
33	耳环（名贵）	83	香料（稀有）
34	刺绣品（精美）	84	望远镜（精密）
35	精美瓷器	85	彩色玻璃
36	陈年佳酿	86	国家机密（文件）
37	毛皮（稀有）	87	石雕像
38	游戏用具（豪华）	88	剑（历史/魔法）
39	宝石	89	桌子（古董/华丽）
40	头盔（历史/华丽）	90	挂毯（历史/精美）
41	原料（参照特定表，稀有）	91	动物标本（稀有）
42	乐器（名贵/魔法）	92	茶具（精美）
43	象牙雕刻	93	望远镜（与 84 同）
44	灯（华丽/魔法）	94	王座

45	信件（重要历史）	95	藏宝图
46	材料（参照特定表，稀有）	96	奖杯
47	奖章（历史）	97	衣箱（内含珍品）
48	镜子（古董/魔法）	98	花瓶（古董/名贵）
49	怪物皮（参照特定表，稀有）	99	表（精密/古董）
50	镶嵌画	00	武器（参照特定表，传奇）

材料

1	精金	51	猛犸象牙
2	雪花石膏	52	月光石
3	琥珀	53	摩根石
4	龙涎香	54	苔藓玛瑙
5	海蓝宝石	55	珍珠母
6	砂金石	56	独角鲸牙
7	蓝铜矿	57	软玉
8	绿柱石	58	黑曜石

9	黑色雪花石膏	59	缟玛瑙
10	黑蛋白石	60	山铜
11	黑珍珠	61	钯金
12	血石	62	珍珠
13	血木	63	橄榄石
14	蓝珀	64	木化石
15	蓝玉	65	粉色蓝宝石
16	蓝色蛋白石	66	铂金
17	骨瓷	67	多面体玛瑙
18	烟水晶	68	瓷器
19	石榴石	69	瓷化碧玉
20	肉红玉髓	70	斑岩
21	猫眼石	71	紫心木
22	玉髓	72	石英
23	樱桃琥珀	73	格查尔玉 (凤尾绿咬 鹃玉)
24	辰砂	74	彩虹玛瑙
25	黄水晶	75	彩虹碧玉

26	水晶	76	彩虹黑曜石
27	独眼巨人玛瑙	77	红心木
28	树枝状玛瑙	78	玫瑰蛋白石
29	钻石	79	玫瑰石英
30	龙骨	80	红木
31	乌木	81	红宝石
32	祖母绿	82	檀香木
33	火玛瑙	83	蓝宝石
34	火珊瑚	84	红玉髓
35	火碧玉	85	蛇纹石
36	火蛋白石	86	银
37	石榴石	87	蛇纹木
38	黄金	88	尖晶石
39	金绿柱石	89	星铁
40	赤铁矿	90	星光玫瑰石英
41	角	91	星光蓝宝石
42	铁木	92	日长石
43	煤玉	93	虎眼石

44	翠鸟玉	94	虎斑木
45	夏威夷寇阿相思木	95	黄玉
46	青金石	96	碧玺
47	淡紫玉	97	绿松石
48	愈创木	98	龟甲
49	红木（与 80 同）	99	独角兽角
50	孔雀石	00	鲸牙

物品特性

1	古老的	51	坚不可摧的
2	前卫的	52	声名狼藉的
3	受祝福的	53	有智能的
4	血腥的	54	庸俗的
5	易碎的	55	嘈杂的
6	破损的	56	温热的
7	笨重的	57	奢华的
8	雕刻的	58	大师之作

9	优雅的	59	有军事价值的
10	冰冷的	60	微型的
11	收藏品	61	极简的
12	颜色（参照特定表）	62	改装过的
13	小巧的	63	神话般的
14	结痂的	64	非人类制造的
15	有文化价值的	65	有机的
16	被诅咒的	66	超大号的
17	尖端的	67	有主人的
18	损坏的	68	带衬垫的
19	潮湿的	69	涂漆的
20	有缺陷的	70	残缺的
21	能侦测敌人的	71	带香味的
22	伪装的	72	有个性（参照特定表）
23	吸引敌人的	73	有政治价值的
24	满是灰尘的	74	带刺的
25	可食用的	75	脉动的

26	效果（参照特定表）	76	反光的
27	元素（参照特定表）	77	翻新过的
28	装饰华丽的	78	有宗教价值的
29	加密的	79	修理过的
30	腐蚀的	80	被唾弃的
31	可伸缩的	81	腐烂的
32	来自异位面的	82	气味（参照特定表）
33	著名的	83	锋利的
34	时尚的	84	闪亮的
35	肮脏的	85	劣质的
36	剥落的	86	无声的
37	松软的	87	滑溜的
38	可折叠的	88	烟熏的
39	禁用的	89	声音（参照特定表）
40	易碎的（与 5 同）	90	多刺的（与 74 同）
41	俗丽的	91	湿软的
42	发光的	92	粘性的
43	镀金的	93	臭的

44	粘糊糊的	94	会说话的
45	华美的	95	质感（参照特定表）
46	重的	96	有毒的
47	灼热的	97	抽搐的
48	冰冷的（与 10 同）	98	丑陋的
49	不可移动的	99	粗俗的
50	不实用的	00	低语的

武器

1	武装剑	51	长剑
2	反刃刀	52	琉森锤
3	偃月刀	53	钉头锤
4	短棍	54	大砍刀
5	战斧	55	擒人叉
6	斩首剑	56	大槌
7	钩镰	57	（德式）单刃刀
8	吹箭筒	58	流星锤

9	吹管（与 8 同）	59	军用叉
10	猎猪矛	60	晨星锤
11	流星索	61	双截棍
12	回旋镖	62	鹤嘴锄（武器）
13	指虎	63	长矛（重型）
14	弹丸弩	64	长柄斧
15	蝴蝶双刀	65	尖锥匕首
16	香炉链枷	66	（瑞士）长戟
17	拳刃	67	轻剑（迅捷剑）
18	链鞭	68	反曲弓
19	环刃	69	圆盘匕首
20	苏格兰阔刃剑	70	绳镖
21	棍棒	71	马刀
22	弩	72	釵（冲绳古武器）
23	短弯刀	73	弯刀
24	匕首	74	（多头）鞭子
25	（中式）刀	75	短弓
26	鹿角刀	76	短剑

27	短剑（苏格兰）	77	手里剑
28	双头链枷	78	镰刀
29	峨眉刺	79	侧佩剑
30	（欧洲）弯形刀	80	投石索
31	链枷	81	弹弓
32	波纹剑	82	矛
33	飞爪	83	（长）棍，法杖
34	拳剑	84	杖 Sling (投石杖)
35	（罗马）短剑	85	细剑（锥形）
36	（长柄）偃月刀	86	长柄剑
37	戟	87	短刀（日式）
38	手斧	88	三节棍
39	钩镰剑	89	投斧
40	骑兵弓	90	飞刀
41	猎刀	91	虎爪
42	碎冰锥	92	拐
43	标枪	93	三叉戟
44	（日本）武士刀	94	三头链枷

45	拳刃（印度）	95	胁差（日式短刀）
46	（埃及）镰形剑	96	战镰
47	（尼泊尔）弯刀	97	战锤
48	骑枪	98	战镐
49	套索	99	鞭
50	长弓	00	（双手）巨剑

建筑

经营生意： 商业和其他投资通常每年能带来相当于其成本 d10%的利润，前提是一切按计划进行。**租赁：** 在获得大量财富之前，玩家角色可能会租赁他们使用的大部分建筑。

- 普通房间（2c/晚）
- 私人房间（10c/晚）
- 建筑物（其价值的 1%/月）。**购买建筑：** 以下成本为近似值，可能会受到建筑物状况、重要性、大小等因素的影响。玩家可以通过汇总构成该定制建筑的几个建筑物的成本来估算其成本。

建筑类型	成本
贫穷小屋	100c
简朴农舍	1,000c
体面房屋、小教堂	10,000c
富裕房屋、公会大厅、剧院、仓库	50,000c

教堂、石塔	100,000c
小型城堡	2 百万 c
小贵族宅邸、神庙、中型城堡	8 百万 c
大型城堡	32 百万 c
大贵族庄园、大教堂	1 亿 c
皇宫、长方形教堂	4 亿 c

导出到 Google 表格

建造： 下表列出了使用不同奢华程度和不同材料建造一个 5 英尺见方建筑区域的成本。天花板假定为 10 英尺高。为一个（非商业）建筑物配备人员的成本为其建造成本的 50%/年。

房间风格	成本
贫穷： 土墙、茅草屋顶、土地面。	10c
简朴： 涂泥篱笆墙，带有一些砖块或天然石块；茅草屋顶；芦苇地面。	50c
体面： 木结构和砖墙，带有一些石头；瓦片屋顶；木地板。	250c
富有： 大部分为石墙，带有一些木材和砖块；瓦片屋顶；木地板。这也是一个 5 英尺见方的防御性石墙立方体的成本。	1,000c
小贵族与城堡： 石墙、瓦片屋顶、石板地面。	5,000c
一些诸如玻璃和大理石等材料的使用，以及次要的建筑装饰。	

大贵族： 石墙、石头屋顶、瓷砖地面、玻璃窗、高天花板、显著的建筑装饰。	50,000c
王室： 大理石墙壁、石头屋顶、大理石地面、玻璃窗、高耸的天花板、随处可见的艺术品。	100,000c

战争

如果你想计算一场战斗的结果，但使用正常的战斗规则会花费太长时间，请使用以下程序。**部队单位：** 以下每种部队单位每月花费 100,000c，并具有同等的战斗力。在确定战斗中各单位的成本和实力时，以此为指导。

- 1 名大师级战斗法师
 - 4 名战斗法师
 - 25 名精英骑兵
 - 50 名资深骑兵
 - 100 名受训骑兵
 - 200 名未受训骑兵
 - 50 名精英步兵或弓箭手
 - 100 名资深步兵或弓箭手
 - 200 名受训步兵或弓箭手
 - 400 名未受训步兵或弓箭手
1. **计算战斗力：** 汇总双方部队单位的战斗力。游戏主持人可酌情根据一方的士气和布阵情况，将其战斗力提高或降低最多 50%。双方领导者也可以进行一次魅力检定，尝试通过鼓舞人心的演讲将其己方战斗力提高 50%。重要的不是确切的数字，而是双方的相对实力。
2. **确定优势：** 确定较强一方比较弱一方强大多少。这为较强一方在接下来的战斗检定中提供了加值。
- ¢ 强大最多 50%：+2
 - ¢ 强大最多 2 倍：+4
 - ¢ 强大最多 3 倍：+6

♣ 强大最多 4 倍：+8

♣ 强大超过 4 倍：+10

3. **战斗检定：** 较强一方使用上述加值进行三次检定，目标是达到 11 或更高 。

4. **选择结果：** 每次成功允许较强一方秘密选择以下列表中的一个结果，每次失败则允许较弱一方秘密选择一个结果 。同一结果可以被多次选择 。所有选择完成后，将它们揭示并结算 。

♣ **俘虏：** 一名敌方非玩家角色被俘虏 。

♣ **掠夺：** 一件敌方物品被掠夺 。

♣ **歼灭：** 歼灭敌方 10%的兵力 。

♣ **营救：** 取消一个“俘虏”结果 。

♣ **守护：** 取消一个“掠夺”结果 。

♣ **掩护：** 取消一个“歼灭”结果 。

选择结果最多的一方（无论这些结果如何结算）即为战斗的胜利者 。另一方必须从战场撤退 。

城市主题

1	炼金术	51	发明创造
2	动物（参照特定表）	52	休闲娱乐
3	贵族统治	53	图书馆
4	艺术	54	牲畜
5	疯人院	55	魔法学派（参照特定表）
6	活动（参照特定表）	56	市场

7	银行业	57	陵墓
8	浴场	58	医学
9	乞讨	59	雇佣兵
10	钟楼，钟声	60	军事
11	酿酒	61	修道院
12	桥梁	62	纪念碑
13	建筑物（参照特定表）	63	博物馆
14	官僚主义	64	音乐
15	商业	65	突变（参照特定表）
16	运河	66	奢华
17	地下墓穴	67	香水
18	猫	68	印刷
19	城市事件（参照特定表）	69	监狱
20	法庭	70	职业（参照特定表）
21	犯罪家族	71	惩罚
22	邪教	72	老鼠
23	舞蹈	73	渡鸦

24	幻觉（参照特定表）	74	垃圾
25	餐饮	75	仪式
26	灾难（参照特定表）	76	房间主题（参照特定表）
27	领域（参照特定表）	77	废墟
28	饮酒	78	献祭
29	决斗	79	科学
30	地下城（参照特定表）	80	造船厂
31	元素（参照特定表）	81	奴隶制
32	阵营（参照特定表）	82	贫民窟
33	阵营特性（参照特定表）	83	锻造
34	时尚	84	烟雾
35	节日	85	歌谣
36	世仇	86	香料
37	渔业	87	孢子
38	花卉	88	蒸汽动力
39	食物（参照特定表）	89	构筑物（参照特定表）
40	防御工事	90	寺庙

41	喷泉	91	纺织品
42	赌博	92	剧院
43	帮派	93	盗窃
44	花园	94	塔楼
45	政府	95	训练
46	公会	96	旅行变动（参照特定表）
47	危险（参照特定表）	97	宝藏（参照特定表）
48	马匹	98	树木
49	饥饿	99	大学
50	工业	00	巫术

城市事件

1	活动（参照特定表）	51	搜捕
2	禁酒令	52	大规模逮捕
3	艺术潮流	53	大规模皈依
4	暗杀	54	大规模处决
5	乞丐成群	55	大规模驱逐

6	祝福	56	大规模赦免
7	建筑倒塌	57	肉类短缺
8	狂欢节	58	阅兵
9	征兵	59	传教士
10	祝圣仪式	60	哀悼
11	建设施工	61	泥泞
12	加冕典礼	62	突变（参照特定表）
13	政变	63	新发明
14	犯罪浪潮	64	巡逻
15	宵禁	65	和谈
16	代表团	66	朝圣者
17	幻觉（参照特定表）	67	瘟疫
18	拆除	68	政治丑闻
19	灾难（参照特定表）	69	布道
20	发现	70	游行队伍
21	决斗风尚	71	公告
22	地震	72	抗议
23	选举	73	公开辩论

24	挖掘	74	公开竞技
25	处决	75	公开祈祷
26	大批出走	76	难民
27	阵营战争 (参照特定表)	77	宗教会议
28	时尚禁令	78	宗教丑闻
29	时尚潮流	79	宗教战争
30	斋戒	80	暴动
31	宴会	81	献祭
32	火灾	82	分裂
33	洪水	83	连环杀手
34	葬礼	84	围攻
35	赌博禁令	85	地陷
36	帮派火并	86	烟雾
37	粮食短缺	87	社会丑闻
38	异端邪说	88	恶臭
39	圣日	89	街头赛车
40	家族战争	90	召唤仪式

41	歇斯底里	91	投降
42	偶像破坏运动	92	税收
43	移民潮	93	纺织品短缺
44	宗教裁判	94	锦标赛
45	叛乱	95	旅行变动 (参照特定表)
46	入侵	96	审判
47	越狱	97	故意破坏
48	绑架	98	害虫滋生
49	山体滑坡	99	武器禁令
50	魔法禁令	00	婚礼

街道细节

1	活动 (参照特定表)	51	牲畜
2	动物 (参照特定表)	52	长长的台阶
3	引水渠	53	粪堆
4	拱廊, 游廊	54	杂项物品 (参照特定表)
5	拱门	55	泥泞

6	遮阳篷	56	狭窄
7	阳台	57	贵族
8	路障	58	漏油
9	长凳	59	（植被）蔓生
10	篝火	60	轿子
11	砌砖工	61	扒手
12	桥梁	62	一堆破布
13	碎玻璃	63	地点特性（参照特定表）
14	建筑物（参照特定表）	64	花粉云
15	运河	65	水池
16	地毯（铺在街上）	66	海报
17	马车	67	职业（参照特定表）
18	手推车	68	屋顶通道
19	（建筑间的）过道， 猫道	69	房间细节（参照特定表）
20	检查站	70	树根（暴露的）
21	儿童	71	绳索（横跨街道）
22	烟囱	72	环形交叉路口

23	神职人员	73	沙堆
24	可攀爬的墙壁	74	脚手架
25	晾衣绳	75	污水
26	堆肥堆	76	下水道入口
27	板条箱	77	神龛
28	人群	78	落水洞，地陷
29	摇摇欲坠的墙壁	79	空中走廊
30	死胡同	80	烟雾
31	满是灰尘的	81	洒落的水果
32	街头艺人	82	雕像
33	栅栏	83	蒸汽
34	洪水泛滥	84	陡峭的屋顶
35	食品摊位	85	陡峭的街道
36	喷泉	86	踏脚石
37	未干的油漆	87	街道清洁工
38	真菌（生长在墙角等）	88	街头叫卖者
39	花园（沿街）	89	青少年

40	煤气泄漏	90	帐篷
41	大门	91	暴徒
42	涂鸦	92	火把
43	碎石路面	93	破损的街道
44	守卫	94	树木
45	干草堆	95	地道入口
46	危险（参照特定表）	96	害虫群
47	热煤	97	武器摊位
48	梯子	98	水井
49	灯柱	99	未干的水泥
50	提灯	00	泼洒的葡萄酒

建筑物

1	学院	51	锁匠铺
2	炼金术士作坊	52	休息室，酒吧
3	药剂师店铺	53	庄园，宅邸
4	档案馆	54	市场

5	盔甲匠铺	55	石匠铺
6	艺术品经销商	56	动物园
7	疯人院	57	修道院
8	面包店	58	放债人
9	银行	59	博物馆
10	理发店	60	天文台
11	浴室	61	歌剧院
12	铁匠铺	62	孤儿院
13	装订匠作坊	63	装备用品店
14	书店	64	宫殿
15	弓箭匠铺	65	公园
16	酿酒厂	66	诊所
17	肉铺	67	陶器作坊
18	蜡烛制造商	68	印刷厂
19	木匠铺	69	监狱
20	城堡	70	餐厅
21	地下墓穴	71	制绳厂
22	杂货商（蜡烛/船用）	72	房间（参照特定表）

23	奶酪制造商	73	马具匠铺
24	钟表匠铺	74	下水道（入口/管理处）
25	服装店	75	造船厂
26	鞋匠铺	76	神龛
27	法院	77	屠宰场
28	犯罪巢穴	78	马厩
29	珍奇品商店	79	牲畜市场
30	码头	80	石匠作坊(与 55 同)
31	地下城（参照特定表）	81	构筑物（参照特定表）
32	染坊	82	裁缝店
33	角斗场	83	皮革厂
34	制箭师	84	纹身店
35	算命师	85	动物标本剥制师
36	毛皮商	86	寺庙
37	画廊	87	剧院
38	赌场	88	烟草店
39	花园	89	联排别墅

40	门房	90	大学
41	玻璃制品厂	91	兽医
42	金匠铺	92	仓库
43	公会大厅	93	瞭望塔
44	帽商	94	水磨坊
45	医院	95	武器匠铺
46	旅店（参照特定表）	96	织布厂
47	珠宝商	97	风车
48	律师事务所	98	酿酒厂（葡萄酒）
49	皮革作坊	99	巫师塔
50	图书馆	00	作坊，工坊

旅店名称 1

1	活动（参照特定表）	51	乐声的
2	咆哮的	52	咕哝的
3	刻薄的	53	神秘的
4	黑色的	54	紧张的

5	燃烧的	55	敏捷的
6	凄凉的	56	渗出的
7	受祝福的	57	石化的
8	血腥的	58	地点特性 (参照特定表)
9	蓝色的	59	欢跃的
10	破碎的	60	紫色的
11	颠簸的	61	品质 (参照特定表)
12	繁忙的	62	鲁莽的
13	嘈杂的	63	正义的
14	颜色 (参照特定表)	64	怒吼的
15	铜色的	65	烤熟的
16	勇敢的	66	浪漫的
17	深红的	67	红宝石般的
18	狡猾的	68	咸味的
19	跳舞的	69	芬芳的
20	死寂的	70	七个
21	轻蔑的	71	闪光的

22	醉醺醺的	72	颤抖的
23	奢侈的	73	尖叫的
24	漂浮的	74	病态的
25	飞翔的	75	沉默的
26	冰冷的	76	银色的
27	可怕的	77	歌唱的
28	幽灵般的	78	沉睡的
29	闪闪发光的	79	冒烟的
30	金色的	80	声音（参照特定表）
31	优雅的	81	吱吱作响的
32	绿色的	82	固执的
33	怪诞的	83	污秽的
34	无害的	84	可怕的（与 27 同）
35	无情的	85	口渴的
36	乐于助人的	86	十三个
37	丑陋的	87	三个
38	甜蜜如蜜的	88	微醺的
39	嚎叫的	89	麻烦的

40	饥饿的	90	两个
41	快活的	91	恼人的
42	仁慈的	92	紫罗兰色的
43	最后的	93	哀号的
44	懒惰的	94	漫游的
45	令人厌恶的	95	放纵的
46	相思的	96	低语的
47	忠诚的	97	吹口哨的
48	忧郁的	98	白色的
49	快乐的	99	邪恶的
50	发霉的	00	黄色的

旅店名称 2

1	动物（参照特定表）	51	提灯
2	蚂蚁	52	狮子
3	斧头	53	鲁特琴
4	木桶	54	鲭鱼

5	熊	55	女仆
6	海狸	56	美人鱼
7	甲虫	57	杂项物品 (参照特定表)
8	铃铛	58	鼯鼠
9	野猪	59	僧侣
10	靴子	60	怪物 (参照特定表)
11	碗	61	月亮
12	木桶 (与 4 同)	62	骡子
13	公牛	63	针
14	蜡烛	64	绞索
15	猫	65	宝珠
16	爪子	66	珍珠
17	斗篷	67	猪
18	衣物 (参照特定表)	68	烟斗
19	公鸡	69	犁
20	钱币	70	柱子
21	梳子	71	王子

22	牛	72	职业（参照特定表）
23	乌鸦	73	女王
24	王冠	74	老鼠
25	杯子	75	玫瑰
26	门	76	圣徒
27	龙	77	蛇
28	鹰	78	鞋子
29	蛋	79	铲子
30	大象	80	头骨
31	鱼	81	母猪
32	跳蚤	82	勺子
33	食物（参照特定表）	83	法杖
34	叉子	84	星星
35	巨人	85	石头
36	狮鹫	86	太阳
37	野兔	87	剑
38	雄鹿	88	蓟
39	鹰（与 28 同）	89	荆棘

40	母鸡	90	火把
41	猪（与 67 同）	91	塔楼
42	洞穴	92	独角兽
43	马	93	秃鹫
44	猎犬	94	武器（参照特定表）
45	罐子	95	黄鼠狼
46	水壶	96	鲸
47	钥匙	97	轮子
48	小刀	98	哨子
49	羔羊	99	妻子
50	灯盏	00	蠕虫

食物特性

1	陈年的	51	腌制的
2	培根包裹的	52	捣成泥的
3	烘烤的	53	（奶酪）融化的
4	丸子状的	54	切碎的

5	烧烤的	55	发霉的
6	涂油烤的	56	煎炸的
7	裹面糊的	57	油酥点心
8	熏黑的	58	肉饼
9	焯水的	59	撒胡椒的
10	煮沸的	60	腌渍的
11	炖煮的	61	派
12	裹面包屑的	62	水煮的
13	盐水浸泡的	63	粥
14	炙烤的	64	布丁
15	肉汤	65	乳蛋饼
16	烤成棕色的	66	腐臭的
17	涂黄油的	67	生的
18	蛋糕	68	烤制的
19	蜜饯的	69	卷
20	罐装的	70	沙拉
21	焦糖化的	71	盐腌的
22	砂锅	72	三明治

23	烤焦的	73	香肠
24	冷藏的	74	嫩煎的
25	浓汤	75	炙烤表面的
26	水果馅饼	76	调味的
27	奶油焗的	77	切丝的
28	酥皮点心	78	文火慢炖的
29	切块的	79	慢炖的
30	腌制的	80	烟熏的
31	油炸的	81	汤
32	切丁的	82	酸的
33	酒醉的（食物）	83	加香料的
34	乳化的	84	叉烤的
35	发酵的	85	不新鲜的
36	火焰炙烤的	86	蒸的
37	火锅	87	炖的
38	冷冻的	88	炒的
39	淋 glaz 的	89	条状的
40	烤架烤的	90	填馅的

41	麦片粥	91	加糖的
42	杂烩	92	日晒干的
43	速成的	93	嫩化的
44	蜜汁的	94	质感（参照特定表）
45	冰镇的	95	烘烤的（面包片）
46	里外翻转的	96	翻面点心
47	冻胶状的	97	未煮熟的
48	层叠的	98	倒置的
49	活的（食物）	99	风干的
50	（面包）条	00	包裹的

食物

1	橡子	51	芸豆
2	鳄鱼	52	羊肉
3	杏仁	53	韭葱
4	动物（参照特定表）	54	柠檬
5	羚羊	55	青柠

6	苹果	56	龙虾
7	朝鲜蓟	57	驼鹿
8	芦笋	58	怪物（参照特定表）
9	鲈鱼	59	蘑菇
10	熊	60	贻贝
11	海狸	61	羊肉（成年）
12	牛肉	62	洋葱
13	甜菜	63	橙子
14	甜椒	64	器官（参照特定表）
15	野牛	65	鹧鸪
16	蓝莓	66	豌豆
17	西兰花	67	梨
18	球芽甘蓝	68	河鲈
19	卷心菜	69	雉鸡
20	鲤鱼	70	猪肉
21	胡萝卜	71	负鼠
22	鲶鱼	72	土豆
23	香蒲	73	南瓜

24	花椰菜	74	鹌鹑
25	鱼子酱	75	兔子
26	芹菜	76	浣熊
27	奶酪	77	小萝卜
28	樱桃	78	覆盆子
29	栗子	79	老鼠
30	鸡肉	80	驯鹿
31	蛤蜊	81	大黄
32	玉米	82	鲑鱼
33	螃蟹	83	虾
34	小龙虾	84	蜗牛
35	黄瓜	85	蛇
36	蒲公英	86	菠菜
37	鸭肉	87	南瓜（各种）
38	鳗鱼	88	松鼠
39	鸡蛋	89	草莓
40	茄子	90	鲟鱼
41	麋鹿	91	橘子

42	山羊肉	92	番茄
43	鹅肉	93	鳊鱼
44	葡萄	94	芜菁
45	青豆	95	乌龟
46	豚鼠	96	小牛肉
47	火腿	97	鹿肉
48	野兔	98	核桃
49	榛子	99	野猪
50	辣椒	00	山药

阵营

1	演员公会	51	商人卡特尔
2	天使军团	52	助产士工会
3	艺术运动	53	民兵组织
4	艺术学校	54	矿业公司
5	刺客公会	55	修道院
6	土匪团伙	56	怪物猎人

7	银行集团	57	母亲们（组织）
8	野蛮人部落	58	变种人
9	吟游诗人公会	59	国家教会
10	乞丐公会	60	海军船员
11	大型猎物猎人	61	死灵法师
12	入室盗窃团伙	62	贵族家族
13	扫烟囱工	63	军官俱乐部
14	马戏团	64	神谕者圈子
15	市议会	65	外来者氏族
16	城市卫队	66	维和部队
17	女修道院	67	哲学俱乐部
18	伪造者	68	海盗船员
19	朝臣派系	69	偷猎者
20	工匠公会	70	社会运动
21	犯罪家族	71	政党
22	狂热邪教徒	72	游侠小队
23	辩论社	73	宗教派别
24	恶魔军团	74	抵抗组织

25	逃兵团伙	75	王家军队
26	龙教	76	王室家族
27	德鲁伊教团	77	学者圈子
28	地下城探险者公会	78	学校教职工
29	精英战士	79	秘密社团
30	探险家俱乐部	80	下水道居民
31	击剑学校	81	走私团伙
32	格斗俱乐部	82	体育联盟
33	兄弟会	83	运动队
34	自由佣兵团	84	间谍网络
35	赌博团伙	85	街头艺术家
36	幽灵协会	86	街头帮派
37	角斗士联盟	87	街头音乐家
38	美食家俱乐部	88	学生会
39	掘墓人	89	恐怖组织
40	治疗教团	90	盗贼公会
41	抢劫团伙	91	贸易公司
42	异端教派	92	流浪儿群

43	最高议会	93	吸血鬼氏族
44	受雇打手	94	退伍军人协会
45	光明会	95	义警联盟
46	宗教裁判所	96	术士契约团体
47	骑士团	97	狼人族群
48	活体机械	98	女巫集会
49	地方警卫队	99	巫师学校
50	疯狂科学家	00	僵尸部落

阵营特性

1	激进的	51	守法的
2	活动（参照特定表）	52	博学的
3	老龄化的	53	魔法的
4	无政府主义的	54	善于操控的
5	古老的	55	尚武的
6	运动型的	56	君主制的
7	前卫的	57	嗜杀的

8	背后捅刀的	58	音乐的
9	破产的	59	变异的
10	脱离的	60	全国性的
11	官僚的	61	令人讨厌的
12	慈善的	62	炫耀的
13	有行为准则的	63	爱国的
14	人脉广的	64	个性（参照特定表）
15	轻蔑的	65	虔诚的
16	腐败的	66	受欢迎的
17	打击犯罪的	67	掠夺性的
18	颓废的	68	可预测的
19	绝望的	69	劝诱改宗的
20	歧视性的	70	骄傲的
21	纪律严明的	71	受尊敬的
22	分裂的	72	重新统一的
23	日渐衰落的	73	受崇敬的
24	平等主义的	74	被唾弃的
25	精英的	75	革命性的

26	能言善辩的	76	正义的
27	难以捉摸的	77	墨守成规的
28	反复无常的	78	无情的
29	排外的	79	斗志昂扬的
30	扩张中的	80	隐秘的
31	家族式的	81	目标专一的
32	狂热的	82	被诽谤的
33	令人畏惧的	83	势利的
34	内部分裂的	84	隐秘的（与 80 同）
35	上流社会的	85	古板的
36	迷人的	86	颠覆性的
37	遍布全球的	87	被压制的
38	轻信他人的	88	盗窃成性的
39	异端的	89	受威胁的
40	无家可归的	90	繁荣的
41	被追捕的	91	背叛的
42	近亲繁殖的	92	不死的
43	无能的	93	新兴的

44	清廉的	94	富有的
45	好奇的	95	好客的
46	疯狂的	96	武装精良的
47	与世隔绝的	97	补给充足的
48	内斗的	98	悲惨的
49	沉溺酒色的	99	排外的
50	悠闲的	00	年轻的

任务

1	逮捕非玩家角色	51	渗透阵营
2	安排婚姻	52	调查罪案
3	唤醒怪物	53	绑架领导者
4	驱逐恶魔	54	绑架非玩家角色
5	玷污地点	55	杀死领导者
6	勒索非玩家角色	56	杀死非玩家角色
7	贿赂阵营	57	定位城市
8	贿赂非玩家角色	58	定位地下城

9	闯入建筑物	59	定位阵营
10	绘制地下城地图	60	定位物品
11	绘制地点地图	61	定位地标
12	清理地下城	62	定位非玩家角色
13	清理巢穴	63	定位地点
14	控制建筑物	64	掠夺地下城
15	制作物品	65	推翻非玩家角色
16	使非玩家角色残废	66	巡逻建筑物
17	欺骗阵营	67	巡逻城市
18	欺骗非玩家角色	68	说服阵营
19	污损建筑物	69	说服非玩家角色
20	诈骗非玩家角色	70	栽赃物品
21	摧毁建筑物	71	毒害非玩家角色
22	摧毁物品	72	恶搞非玩家角色
23	摧毁怪物	73	保护建筑物
24	摧毁战团	74	保护物品
25	使非玩家角色名誉 扫地	75	保护非玩家角色

26	淹死非玩家角色	76	追捕非玩家角色
27	复制物品	77	突袭建筑物
28	娱乐非玩家角色	78	替换物品
29	诱捕非玩家角色	79	替换非玩家角色
30	逃离建筑物	80	营救家人
31	逃离城市	81	营救领导者
32	逃离地下城	82	营救非玩家角色
33	逃离地点	83	解决争端
34	护送非玩家角色	84	取回物品
35	勒索非玩家角色 (与 6 同)	85	抢劫阵营
36	跟踪非玩家角色	86	抢劫非玩家角色
37	锻造武器	87	破坏物品
38	陷害非玩家角色	88	破坏条约
39	恐吓非玩家角色	89	破坏婚礼
40	目标 (参照特定表)	90	勾引非玩家角色
41	骚扰非玩家角色	91	走私物品 (入)
42	隐藏物品	92	走私物品 (出)

43	隐藏非玩家角色	93	散布谣言
44	羞辱非玩家角色	94	侦察阵营
45	冒充非玩家角色	95	侦察非玩家角色
46	给阵营留下深刻印象	96	召唤存在
47	给非玩家角色留下深刻印象	97	通过考验
48	渗透建筑物	98	驯服怪物
49	渗透城市	99	运送物品
50	渗透地下城	00	运送非玩家角色

奖励

1	睁一只眼闭一只眼	51	地点（参照特定表）
2	酒水	52	机器
3	动物（参照特定表）	53	魔法物品
4	护甲	54	魔法盟友
5	军队	55	宅邸
6	艺术品	56	材料（参照特定表）
7	资产（参照特定表）	57	会面机会

8	勒索材料	58	雇佣兵
9	祝福	59	怪物盟友（参照特定表）
10	蓝图	60	贵族服装
11	建筑物（参照特定表）	61	贵族头衔
12	生意，产业	62	宫殿
13	卡拉维尔帆船	63	赦免
14	马车	64	位面传送门
15	城堡	65	政治影响力
16	小教堂	66	药水（参照特定表）
17	特许状	67	印刷机
18	同伴	68	减刑
19	合同	69	地点地图
20	农舍	70	圣物
21	工匠	71	宗教影响力
22	密码本	72	声望
23	送货服务	73	复仇机会
24	地下城（参照特定表）	74	权利

25	地下城地图	75	王室服装
26	推荐信，认可	76	安全通行
27	庄园地产	77	秘密
28	专家	78	仆人
29	阵营盟友 (参照特定表)	79	捷径
30	魔宠	80	单桅帆船
31	农场	81	社会影响力
32	人情	82	法术 (参照特定表)
33	渔船	83	香料
34	舰队	84	构筑物 (参照特定表)
35	锻造厂	85	寺庙
36	配方，公式	86	剧院
37	盖伦帆船	87	延长时间
38	黄金	88	塔楼
39	向导	89	训练
40	公会大厅	90	变形
41	治疗	91	交通工具

42	藏身处	92	宝藏（参照特定表）
43	雇工	93	藏宝图
44	猎犬群	94	葡萄园
45	房屋	95	四轮货车
46	有影响力的盟友	96	战团
47	旅店（参照特定表）	97	战马
48	珠宝	98	富裕服装
49	钥匙	99	弱点（参照特定表）
50	牲畜	00	武器（参照特定表）

休整期

狂欢作乐：狂欢作乐会占据一整个晚上，并在村庄花费玩家角色 $d10 \times 50c$ ，在城镇花费 $d10 \times 100c$ ，在城市花费 $d10 \times 200c$ 。这也会为玩家角色提供等同于花费金额的经验值 (XP)。第二天早上，通过一次体质检定，否则掷骰决定一个意外事件。

D20	狂欢作乐意外事件
1	你在公众面前出尽了洋相。
2	因打架受到 $d3$ 点直接伤害。
3	因罚款支付 $d100c$ 。
4	你订婚了。

5	因赌博损失 d1000c。
6	一群狂热追随者到处跟着你。
7	你树立了一个敌人。
8	你有了一个丑陋且显眼的纹身。
9	宿醉：今天所有检定受到-5 罚值。
10	你加入了一个当地阵营（参照特定表）。
11	被抢劫：失去所有剩余钱币。
12	你在监狱里醒来。
13	建筑物着火了！
14	由于你的吹嘘，你被期望去完成一个任务（参照特定表）。
15	一场决斗定于次日黎明。
16	你签署了一份可疑的合同。
17	地板上有一具陌生人的尸体。
18	一个阵营憎恨你（参照特定表）。
19	你所有的财物都被偷了。
20	你遇到了一个想加入你队伍的新同伴。

赌博： 玩家下注一些钱（不超过赌场上限），然后游戏主持人掷一个 d6。 玩家随后做出选择；要么退出并损失一半赌注，要么尝试掷一个 d6，点数要高于游戏主持人的

掷骰结果。如果他们掷骰并成功，他们将赢得双倍的赌金。如果失败，他们将输掉全部赌注。

职业培训： 要获得一个新职业，玩家角色必须找到他们希望学习领域的专家，并花费所需的时间和金钱。 获得一个职业能让玩家角色获得与职业相关的知识、尝试相关任务的能力，以及在相关的非战斗检定中获得+5 加值。

职业类型

常见职业： 需要 1 个月和 1000c（木匠、猎人、渔夫、水手、染匠、园丁、铁匠等）。

非常见职业： 需要 3 个月和 5000c 来尝试相关任务，额外需要 3 个月和 5000c 才能在相关的非战斗检定中获得+5 加值（窃贼、杂技演员、锁匠、盗墓者、草药师、纹身师、探矿者等）。

稀有职业： 需要 1 年和 30,000c 来尝试相关任务，额外需要 1 年和 30,000c 才能在相关的非战斗检定中获得+5 加值（炼金术士、律师、刺客、雕塑家、民间传说学家等）。

招募

雇工： 每月 300c。 护甲等级 11，生命值 3，等级 1，攻击：拳击 (d2)，移动速度 40 英尺，士气 4。 10 个物品栏位。 雇工（例如搬运工或火把手）从事非技术性劳动，并会不惜一切代价避免危险。 一个村庄有 d10 名雇工，一个城镇有 3d10 名，一个城市有 10d10 名。 每月重新掷骰。

雇佣兵： 每月 600c。 护甲等级 15，生命值 3，等级 1，攻击：武器 (d6)，移动速度 40 英尺，士气 8。 10 个物品栏位。 雇佣兵（例如剑士或弓箭手）会为玩家角色战斗，但不会进入地下城。 一个村庄有 d6 名雇佣兵，一个城镇有 3d6 名，一个城市有 10d6 名。 每月重新掷骰。

专家： 常见专家每月 600c，非常见专家每月 1200c，稀有专家每月 2400c。 护甲等级 11，生命值 3，等级 1，攻击：拳击 (d2)，移动速度 40 英尺，士气 7。 10 个物品栏位。 专家只在他们的专业领域内提供服务。他们会跟随玩家角色进入地下城，但不会战斗或将自己置于危险之中。 常见专家（木匠、猎人、铁匠等）可在任何聚居地找到，非常见专家（杂技演员、酿酒师、锁匠等）仅在城镇和城市中找到，而稀有专家（炼金术士、魔法师、刺客等）仅在城市中找到。

同伴： 属性各不相同。 同伴像玩家角色一样生成，不进行士气检定，并且会为他们
的雇主战斗至死。 他们获得找到的任何宝藏和经验值 (XP) 的一半份额，并且可以随
着时间的推移而升级。 他们只会跟随等级比他们高的玩家角色。 玩家角色的魅力值
决定了在其一生中最多能有多少同伴跟随。

原型

1	冒险少年	51	可爱的酒鬼
2	迷糊学者	52	热恋中的青年
3	野心勃勃的新手	53	忠诚的侍从
4	动物低语者	54	疯狂的发明家
5	烦人的小鬼	55	忧郁的女王
6	傲慢的医生	56	不合群的异乡人
7	朴素的牧师	57	音乐神童
8	受爱戴的将军	58	神秘人物
9	直言不讳的农民	59	自恋的演员
10	优雅的交际花	60	高贵的王子
11	冷淡的女家庭教师	61	爱管闲事的旅店老板
12	腐败的守卫	62	愚笨的伯爵
13	狡猾的太监	63	老糊涂

14	犯罪天才	64	过分热情的吟游诗人
15	残酷的伯爵	65	可悲的赌徒
16	大胆的探险家	66	贫困的作家
17	潇洒的诗人	67	虔诚的朝圣者
18	绝望的土匪	68	可怜的孤儿
19	伪装的乞丐	69	勇敢的公主
20	顽强的战士	70	狂暴的野蛮人
21	愚蠢的暴徒	71	轻率的神秘学者
22	前卫的艺术家	72	正义的圣骑士
23	神秘的神谕者	73	流氓般的走私者
24	邪恶的巫师	74	无情的刺客
25	被流放的政治家	75	饱经风霜的水手
26	堕落的骑士	76	挖苦人的小丑
27	狂热的邪教徒	77	衰老的君主
28	无畏的冒险家	78	宁静的隐士
29	蛇蝎美人	79	沉默的刽子手
30	华丽的裁缝	80	阴险的维齐尔

31	纨绔子弟般的朝臣	81	油滑的律师
32	绅士大盗	82	昏昏欲睡的狱卒
33	油嘴滑舌的商人	83	卑鄙的走狗
34	爱聊八卦的仆人	84	狡猾的骗子
35	贪婪的海盗	85	孤独的作曲家
36	冷酷的殡仪员	86	刻薄的官僚
37	饱经风霜的游侠	87	精神抖擞的叛逆者
38	粗鲁的铁匠	88	被宠坏的继承人
39	冷硬派侦探	89	饥饿的偷猎者
40	忙碌的学生	90	严厉的军官
41	无情的地主	91	多疑的间谍
42	享乐主义的公爵	92	仗剑游侠
43	嬉皮士般的草药师	93	健谈的小贩
44	诚实的劳动者	94	暴虐的领袖
45	急躁的决斗者	95	富有的赞助人
46	理想主义的新兵	96	狂野的德鲁伊
47	易怒的厨师	97	睿智的巫师
48	厌倦世故的老兵	98	衰老的老太婆

49	快活的僧侣	99	精疲力尽的拳击手
50	博学的贤者	00	狂热的审判官

男性名字

1	阿拉里克	51	贾斯帕
2	奥尔德斯	52	耶利米
3	奥尔顿	53	约翰
4	阿奇博尔德	54	朱尔斯
5	阿恩	55	肯里克
6	亚瑟	56	利夫
7	巴尔萨泽	57	利奥波德
8	巴德	58	利奥里克
9	巴塞洛缪	59	洛萨
10	巴特莱特	60	卢西恩
11	巴兹尔	61	梅里克
12	巴克斯顿	62	米洛
13	本尼迪克特	63	莫德雷德

14	班尼特	64	莫蒂默
15	比昂	65	内维尔
16	伯特伦	66	奥德尔
17	伯查德	67	奥格登
18	卡德曼	68	奥赖恩
19	卡斯皮安	69	奥尔文
20	查德威克	70	奥斯里克
21	克洛维斯	71	奥斯瓦尔德
22	康拉德	72	帕斯卡尔
23	科比特	73	珀西瓦尔
24	克里斯平	74	佩雷格林
25	塞浦路斯安	75	皮尔斯
26	赛勒斯	76	昆汀
27	戴格尔	77	兰道夫
28	丹尼斯	78	雷德梅恩
29	德斯特里安	79	莱因霍尔德
30	德罗戈	80	雷克斯
31	埃尔登	81	理查德

32	埃利斯	82	罗兰
33	埃尔里克	83	鲁弗斯
34	埃米尔	84	塞拉斯
35	伊拉斯谟	85	斯蒂尔顿
36	福斯塔斯	86	斯特拉特福
37	费利克斯	87	西尔维奥
38	芬恩	88	滕皮斯
39	芬尼安	89	撒迪厄斯
40	菲茨休	90	托尔斯滕
41	弗洛里安	91	特里斯坦
42	福克斯	92	厄本
43	伽利略	93	瓦伦丁
44	贾尔斯	94	瓦莱里安
45	戈弗雷	95	维吉尔
46	戈德温	96	沃里克
47	格里姆瓦尔德	97	韦弗利
48	哈姆林	98	韦伯斯特
49	汉尼拔	99	威尔金

50	希尔德布兰德	00	怀蒙德
----	--------	----	-----

女性名字

1	阿德莱德	51	英格丽德
2	艾格尼丝	52	爱奥尼
3	阿尔玛	53	艾丽斯
4	阿纳斯塔西娅	54	伊莎贝塔
5	安妮卡	55	伊索尔德
6	安诺拉	56	雅克特
7	阿斯特丽德	57	让娜
8	芭莎芭	58	杰萨明
9	比阿特丽克斯	59	吉莉
10	贝塞尔	60	拉维尼娅
11	比安卡	61	利斯贝特
12	布兰奇	62	玛德莱娜
13	博迪尔	63	玛戈特
14	布里奇特	64	玛丽安

15	布伦希尔德	65	玛丽戈尔德
16	卡吕普索	66	玛蒂尔达
17	卡特琳娜	67	梅丽桑德
18	塞西莉亚	68	米莉森特
19	塞莱斯特	69	密涅瓦
20	夏洛特	70	摩根
21	克莱奥法	71	内里莎
22	克洛蒂尔德	72	奥黛特
23	克洛弗	73	奥尔加
24	科莱特	74	奥利维亚
25	康斯坦斯	75	奥奇德
26	达玛丽斯	76	佩珀
27	达芙妮	77	彼得拉
28	狄蒙娜	78	菲洛梅娜
29	德西蕾	79	菲比
30	艾拉	80	皮蒂
31	埃尔斯贝思	81	波比
32	埃斯梅	82	波西亚

33	尤拉莉亚	83	罗莎琳德
34	尤菲米娅	84	罗斯
35	艾迪丝	85	萨宾娜
36	弗恩	86	西芙
37	菲奥拉	87	西格妮
38	弗勒尔	88	西格丽德
39	弗洛伦斯	89	赛伦丝
40	弗朗西斯卡	90	西比尔
41	格特鲁德	91	塔比莎
42	吉赛尔	92	特里尔比
43	戈黛娃	93	乌尔菲尔德
44	格温娜维尔	94	厄休拉
45	海洛伊丝	95	薇薇安
46	亨丽埃塔	96	温蒂
47	海丝特	97	威洛
48	希波吕忒	98	薇妮弗雷德
49	霍诺拉	99	伊薇特
50	伊莫金	00	佐拉

姓氏 1

1	阿德-	51	哈特-
2	艾普-	52	哈弗-
3	阿什-	53	海格-
4	巴布-	54	希瑟-
5	巴格-	55	霍利-
6	巴-	56	霍尼-
7	巴罗-	57	霍恩-
8	巴斯克-	58	凯特-
9	博-	59	金斯-
10	比特-	60	利特-
11	贝里-	61	朗-
12	伯德-	62	洛夫-
13	布兰迪-	63	米德-
14	布莱特-	64	马格-
15	布林德-	65	内瑟-
16	布尔-	66	内弗-

17	巴克斯-	67	奥布林-
18	卡文-	68	彭伯-
19	切尔滕-	69	彭宁-
20	切斯特-	70	彭斯-
21	查夫-	71	平克-
22	查姆-	72	波顿-
23	克洛德-	73	奎尔-
24	科布尔-	74	拉斯-
25	科顿-	75	萨克-
26	克雷斯-	76	萨洛-
27	克罗姆-	77	索尔特-
28	坎伯-	78	斯科-
29	德拉-	79	塞格-
30	迪格-	80	西尔弗-
31	德劳-	81	斯莱瑟-
32	德雷格-	82	斯米特-
33	德罗尔-	83	斯诺德-
34	邓-	84	苏瑟-

35	伊文-	85	斯图-
36	埃弗-	86	斯特-
37	费尔-	87	斯温-
38	法洛-	88	塔尔-
39	法辛-	89	坦普-
40	费瑟-	90	泰德-
41	弗恩斯-	91	特雷德-
42	福克斯-	92	安德-
43	甘-	93	范德-
44	格德-	94	韦瑟-
45	戈斯-	95	韦斯特-
46	格雷-	96	韦克斯-
47	格里姆-	97	惠特-
48	哈夫-	98	威瑟-
49	哈德-	99	威辛-
50	哈罗-	00	怀-

姓氏 2

1	-鲍德	51	-林
2	-巴罗	52	-利什
3	-巴奇	53	-洛克
4	-贝克	54	-朗
5	-布拉德	55	-洛
6	-博尔德	56	-利
7	-伯恩	57	-曼
8	-博特尔	58	-马奇
9	-博顿	59	-马克
10	-布里奇	60	-马尔
11	-巴克	61	-马什
12	-伯恩（与 7 同）	62	-马斯
13	-伯里	63	-米尔
14	-比	64	-蒙德
15	-卡斯特	65	-蒙特
16	-卡斯尔	66	-莫尔
17	-切斯特	67	-莫恩

18	-柴尔德	68	-尼克
19	-彻奇	69	-尼
20	-克利夫	70	-波特
21	-克洛斯	71	-里奇
22	-科特	72	-罗
23	-库姆	73	-西
24	-科特（与 22 同）	74	-塞特
25	-戴尔	75	-肖特
26	-迪什	76	-索普
27	-迪奇	77	-スプーン
28	-唐	78	-斯塔夫
29	-法克斯	79	-斯托克
30	-费尔德	80	-斯通
31	-芬特	81	-滕
32	-弗	82	-索恩
33	-菲尔德	83	-索普
34	-富特	84	-思罗普
35	-福斯	85	-顿

36	-福特	86	-图斯
37	-弗赖	87	-托普
38	-盖尔	88	-文
39	-格拉斯	89	-维尔
40	-格雷夫	90	-瓦尔德
41	-格林	91	-沃克
42	-格罗夫	92	-沃奇
43	-汉姆	93	-沃特
44	-希尔	94	-韦尔
45	-霍普	95	-惠斯尔
46	-莱克	96	-威克
47	-莱恩	97	-伍德
48	-兰德	98	-沃姆
49	-莱斯	99	-沃思
50	-林（与 51 同）	00	-沃西

个性

--	--	--	--

1	总是无聊	51	笨手笨脚的
2	焦虑的	52	万事通
3	原型（参照特定表）	53	认识所有人
4	傲慢的	54	逻辑性强的
5	直言不讳的	55	痴情的
6	专横的	56	狂躁的
7	吹牛的	57	忧郁的
8	霸道的	58	厌世的
9	积极肯干的	59	吝啬的
10	喋喋不休的	60	病态的
11	愉快的	61	天真的
12	友好的	62	自恋的
13	好胜的	63	书呆子
14	习惯性说谎的	64	永不放弃的
15	居高临下的	65	偏执的
16	诡计多端的	66	过分谨慎的
17	勇敢的	67	多疑的（与 65 同）
18	懦弱的	68	爱国的

19	令人毛骨悚然的	69	学究气的
20	神秘的	70	完美礼仪的
21	风度翩翩的	71	完美主义的
22	颓废的	72	虔诚的
23	傻乎乎的	73	渴望权力的
24	教条的	74	有偏见的
25	滑稽的	75	易怒的
26	享乐主义的	76	劝诱改宗的
27	狂热的	77	正义的
28	蛇蝎美人型的	78	纪律严明的
29	极度忠诚的	79	无情的
30	华丽的	80	虐待狂
31	轻浮的	81	讽刺的
32	通俗的	82	自怨自艾的
33	正式的	83	平静的
34	慷慨的	84	怀疑的
35	有洁癖的	85	懒散的
36	贪吃的	86	邋遢的

37	爱聊八卦的	87	爱打小报告的
38	轻信他人的	88	势利的
39	冷硬派的	89	诡辩的
40	记仇的	90	心不在焉的
41	可敬的	91	迷信的
42	急躁的	92	记忆力差的
43	缺乏幽默感的	93	迟钝的
44	理想主义的	94	谄媚的
45	专横的	95	完全不可靠的
46	冲动的	96	诚实的
47	缺乏安全感的	97	紧张的，拘谨的
48	激烈的	98	爱抱怨的
49	嫉妒的	99	夸夸其谈的
50	混蛋	00	爱说俏皮话的

非玩家角色细节

1	酸液疤痕	51	缺一根手指

2	鹰钩鼻	52	缺一只脚
3	箭伤疤痕	53	缺一只手
4	运动型身材	54	缺一条腿
5	视力差	55	缺牙
6	秃头	56	突变（参照特定表）
7	开始秃顶	57	哑巴
8	美丽的	58	没有眉毛
9	胎记	59	绞索疤痕
10	咬痕	60	油腻的
11	刀疤	61	童花头
12	失明	62	完美的姿势
13	脸型方正	63	喷香水的
14	骨瘦如柴的	64	有穿孔
15	编辫子的头发	65	脸型尖削
16	强壮的	66	马尾辫
17	头发硬直	67	天花疤痕
18	鼻子断裂	68	肌肉发达的
19	烧伤疤痕	69	仪式疤痕

20	浓密的眉毛	70	脸色红润
21	孩子气的脸	71	牙齿腐烂
22	轮廓分明的脸	72	圆脸
23	爪伤疤痕	73	粗犷的
24	精心打理的发型	74	瘦弱的
25	肥胖的	75	头发蓬乱
26	脸型崎岖	76	牙齿锋利
27	牙齿歪斜	77	枯萎的
28	短发	78	丝滑的头发
29	卷发	79	肌肉结实的
30	失聪	80	苗条的
31	脸型精致	81	头发光滑向后梳
32	脏辫	82	没精打采的
33	头发肮脏	83	有体味的
34	松弛的	84	方脸（与 13 同）
35	脸型扁平	85	眯着眼
36	虚弱的	86	身材匀称的
37	雀斑	87	矮壮的

38	满脸皱纹	88	爱出汗的
39	憔悴的	89	有纹身的
40	金牙	90	矮小的
41	听力不佳	91	丸子头
42	魁梧的	92	高耸的
43	瘦长的	93	嘴唇歪斜
44	下巴突出	94	头发很长
45	跛脚	95	满是疮子
46	脸型臃肿	96	波浪卷发
47	头发华丽	97	饱经风霜的脸
48	缺一只胳膊	98	纤细的
49	缺一只耳朵	99	精瘦的
50	缺一只眼睛	00	头发稀疏的

目标

1	达到神圣境界	51	强制推行道德
2	获得追随者	52	启蒙，顿悟

3	获得土地	53	娱乐
4	获得财富	54	名誉与荣耀
5	辅佐领导者	55	寻求正义
6	震惊全城	56	寻找爱情
7	避免被发现	57	陷害阵营
8	获得自由	58	恐吓城市
9	变得臭名昭著	59	恐吓阵营
10	变得博学	60	获得尊重
11	清理地区	61	复仇
12	收集古物	62	打听谣言
13	征服城市	63	沉溺于个人品味
14	征服地区	64	加入阵营
15	控制城市	65	加入贵族行列
16	控制阵营	66	领导阵营
17	控制魔法	67	绘制荒野地图
18	控制军队	68	精通技能
19	控制政治	69	任务（参照特定表）
20	控制宗教	70	推翻统治者

21	控制贸易	71	平定阵营
22	创建军队	72	保护古物
23	创作艺术	73	保护边界
24	创建基地	74	保护城市
25	创建城市	75	保护阵营
26	制造疾病	76	保护家人
27	创建地下城	77	保护历史
28	创建阵营	78	保护领导者
29	组建家庭	79	保护地区
30	制造机器	80	保护弱者
31	建立垄断	81	出版著作
32	创造怪物	82	清除叛徒
33	创建传送门	83	复活死者
34	削弱阵营	84	恢复阵营
35	治愈疾病	85	恢复统治者
36	摧毁军队	86	统治城市
37	摧毁古物	87	统治王国
38	摧毁城市	88	统治世界

39	摧毁阵营	89	破坏阵营
40	摧毁家庭	90	看世界
41	摧毁魔法	91	服务神祇
42	摧毁贵族	92	服务邪恶
43	摧毁王国	93	服务阵营
44	摧毁宗教	94	服务领导者
45	摧毁世界	95	服务有需要的人
46	使阵营名誉扫地	96	分享知识
47	分配财富	97	屠杀怪物
48	终结贫困	98	播种混乱
49	终结战争	99	传播信仰
50	执行法律	00	在危险中生存

职业

1	修道院院长	51	狱卒
2	侍僧	52	弄臣，小丑
3	杂技演员	53	珠宝商

4	顾问	54	玩杂耍的人
5	炼金术士	55	骑士
6	药剂师	56	贵妇
7	弓箭手	57	锁匠
8	原型（参照特定表）	58	魔法师
9	工匠	59	水手
10	艺术家	60	商人
11	面包师	61	吟游诗人
12	乞丐	62	君主
13	铁匠	63	放债人
14	装订匠	64	僧侣
15	酿酒师	65	音乐家
16	窃贼	66	孤儿
17	马戏团演员	67	外来者
18	木匠	68	亡命之徒
19	作曲家	69	侍童
20	厨师	70	小贩
21	伯爵	71	朝圣者

22	朝臣	72	偷猎者
23	扒手	73	投毒者
24	医生	74	牧师
25	捕狗人	75	王子
26	剧作家	76	私掠船船员
27	公爵	77	捕鼠人
28	伯爵（与 21 同）	78	学者
29	太监	79	抄写员
30	刽子手	80	佣兵，卖剑者
31	鹰猎人	81	船长
32	农民	82	店主
33	销赃者	83	走私者
34	渔夫	84	士兵
35	渔妇	85	间谍
36	算命先生	86	侍从
37	划桨奴隶	87	学生
38	赌徒	88	骗子
39	园丁	89	裁缝

40	将军	90	酒馆女招待
41	角斗士	91	演员
42	女家庭教师	92	盗墓贼
43	掘墓人	93	酷刑者
44	马匹饲养员	94	捕兽者
45	守卫	95	流浪儿
46	草药师	96	流浪汉
47	隐士	97	子爵
48	猎人	98	维齐尔（大臣）
49	旅店老板	99	假发匠
50	口译员	00	年轻女士

优势

1	敏捷的	51	天生的领导者
2	刺客首领	52	贵族
3	保镖	53	光脚的不怕穿鞋的
4	书籍专家 (参照特定表)	54	欠了人情

5	建筑物（参照特定表）	55	别人欠他钱
6	建筑物出入权	56	拥有军械库
7	扑克牌高手	57	拥有军队
8	迷人的	58	拥有城堡
9	柔术演员	59	拥有工厂
10	做假账	60	拥有舰队
11	邪教领袖	61	拥有图书馆
12	半神	62	拥有庄园
13	门徒	63	拥有印刷机
14	伪装大师	64	拥有圣物
15	地下城出入权	65	拥有船只
16	精英弓箭手	66	拥有马厩
17	精英战士	67	控制着守卫
18	消除证据专家	68	拥有塔楼
19	出色的说谎者	69	拥有战团
20	极其富有	70	政治领袖
21	阵营领袖	71	药水（参照特定表）

22	阵营成员	72	大量药水储备
23	著名演员	73	能力（参照特定表）
24	著名艺术家	74	强大的前任
25	著名神职人员	75	强大的朋友
26	著名作曲家	76	强大的情人
27	著名探险家	77	强大的父母
28	著名将军	78	强大的配偶
29	著名诗人	79	采购装备者
30	速度快	80	职业（参照特定表）
31	令人畏惧	81	宗教领袖
32	销赃者	82	受人尊敬
33	伪造文件者	83	破坏者
34	容貌出众	84	秘密基地
35	消息灵通（谣言）	85	秘密实验室
36	财富继承人	86	秘密武器
37	庞大家族	87	出售违禁品
38	模仿者	88	仆人
39	教官	89	变形者

40	威吓人的	90	走私货物
41	认识买家	91	法术（参照特定表）
42	知道捷径	92	间谍网络
43	洗钱者	93	舞台魔术师
44	熟悉当地情况	94	隐秘的
45	学者，知识渊博者	95	强壮的
46	忠诚的追随者	96	构筑物（参照特定表）
47	大法师	97	训练有素的动物
48	机械专家	98	训练有素的怪物
49	军事领袖	99	坚不可摧的
50	通晓多种语言	00	战争英雄

劣势

1	酗酒者	51	有许多前任
2	关节炎	52	偏头痛
3	糟糕的领导者	53	军事上的敌人
4	不擅长说谎	54	被精神控制

5	破产	55	被误导
6	受人恩惠	56	留下金钱痕迹
7	被勒索	57	怪物特性（参照特定表）
8	失明	58	突变（参照特定表）
9	不会数数	59	自恋者
10	不识字	60	需要奉承
11	笨手笨脚	61	需要药物治疗
12	居高临下	62	没有权利
13	懦夫	63	非人类
14	残疾	64	肥胖
15	被诅咒	65	令人讨厌
16	失聪	66	强迫症
17	颓废	67	被抛弃者
18	幻觉（参照特定表）	68	偏执狂
19	不忠的追随者	69	被社会排斥者
20	违抗命令	70	派对动物
21	毒瘾者	71	政治上的敌人

22	邪恶血统	72	装备差劣
23	被流放	73	有犯罪记录
24	阵营敌人	74	鲁莽
25	容易昏倒	75	宗教上的敌人
26	家族敌人	76	出身不正当
27	不断调情	77	气味（参照特定表）
28	食物成瘾（参照特定表）	78	秘密情人
29	脆弱	79	癫痫发作
30	赌博成瘾	80	老糊涂
31	容易打架	81	心地善良
32	贪吃	82	声音（参照特定表）
33	贪婪	83	严格的作息
34	轻信他人	84	愚蠢
35	血友病	85	迷信
36	丑陋	86	被监视
37	巨额债务	87	多疑
38	叛乱者	88	过于慷慨

39	嫉妒	89	被转化（例如变成怪物）
40	众所周知的骗子	90	不酷，不合时宜
41	众所周知的杀人犯	91	不死生物
42	众所周知的盗贼	92	不受欢迎
43	众所周知的叛徒	93	吸血鬼
44	众所周知的破坏者	94	非常矮小
45	笑柄	95	被通缉
46	懒惰	96	战争罪犯
47	留下证据	97	意志薄弱
48	大声喧哗	98	弱点（参照特定表）
49	出身低微	99	狼人
50	敌人众多	00	广受鄙视

关系

1	熟人	51	绑架者
2	仰慕者	52	情人
3	顾问	53	女仆

4	盟友	54	主人
5	学徒	55	导师
6	助手	56	侄子/侄女，外甥/外甥女
7	姨/叔，舅/姑	57	死敌
8	信徒	58	压迫者
9	受益人	59	付费同伴
10	最好的朋友	60	情妇/情夫
11	勒索者	61	父母
12	保镖	62	赞助人，守护者
13	商业伙伴	63	笔友
14	商业竞争对手	64	政治犯
15	买家	65	政治对手
16	被俘者	66	掠食者
17	俘虏者	67	猎物
18	拥护者，冠军	68	囚犯
19	孩子	69	门徒，被保护人
20	客户	70	追捕的目标

21	教练	71	得力助手
22	合作者	72	情敌
23	同事	73	仆人
24	竞争者	74	兄弟姐妹
25	听忏悔者	75	告密者
26	知己	76	社交对手
27	联系人	77	线人，消息来源
28	暗恋对象	78	赞助者（与 62 同）
29	顾客	79	配偶
30	债权人	80	跟踪者
31	债务人	81	继子女
32	门徒（与 5, 69 同）	82	继父母
33	捐助者	83	继兄弟姐妹
34	雇员	84	管家
35	雇主	85	学生
36	前配偶	86	追求者
37	粉丝	87	恳求者
38	未婚夫/妻	88	供应商

39	亦敌亦友	89	心上人
40	孙子/孙女	90	老师
41	祖父母	91	队友
42	监护人	92	奴隶，扈从
43	客人	93	折磨者
44	同父异母/同母异父 兄弟姐妹	94	训练师
45	骚扰者	95	单恋
46	追随者，手下	96	贴身男仆
47	管家（与 84 同）	97	封臣
48	偶像	98	受害者
49	投资者	99	战友
50	被抛弃的情人	00	被监护人

言谈举止

1	爱讲轶事	51	叙述式的
2	原型（参照特定表）	52	带鼻音的
3	旁白式的	53	阴沉的

4	权威的	54	过度自信的
5	声音洪亮的	55	过分随意的
6	气息声重的	56	学究气的
7	唐突的	57	爱说老套话的
8	健谈的	58	缓慢沉重的
9	愉快的	59	爱说教的
10	轻笑的	60	精确的
11	话语简短的	61	过分讲究的
12	骄傲自大的	62	粗俗的
13	居高临下的	63	学者风范的
14	密谋般的	64	猫叫般的（温柔的）
15	低声哼唱的	65	爱用古雅说法的
16	神秘的	66	安静的
17	简慢的	67	颤抖的
18	面无表情的	68	爱引经据典的
19	声音低沉的	69	漫无边际的
20	戏剧性的	70	爱讲无关事实的
21	拖长调子的	71	咆哮的

22	单调乏味的	72	语速极快的
23	热情洋溢的	73	沙哑的
24	发音清晰的	74	洪亮的
25	辞藻华丽的	75	爱押韵的
26	温文尔雅的	76	有节奏的
27	严肃的	77	机器人似的
28	声音沙哑的	78	讽刺的
29	低吼的	79	诱惑的
30	断断续续的	80	尖锐的
31	打嗝的	81	歌唱般的
32	非常正式的	82	语速缓慢的
33	装腔作势的	83	含糊不清的
34	声音嘶哑的	84	冷笑的
35	甜言蜜语的	85	浑厚的
36	压低声音的	86	安慰性的
37	夸张的	87	声音（参照特定表）
38	催眠般的	88	长篇大论的
39	语无伦次的	89	吱吱作响的

40	坚持的	90	街头俚语
41	爱插话的	91	口吃的
42	简洁的	92	自言自语的
43	懒洋洋的	93	虎头蛇尾的
44	轻快悦耳的	94	语调上扬的
45	停顿长的	95	尖酸刻薄的
46	悦耳的	96	声音沙哑破裂的
47	字斟句酌的	97	温和的
48	单调的	98	低语的
49	喃喃自语的	99	渴望的， wistful
50	爱提名人名字的	00	挖苦的， 讽刺的

怪物

创造怪物： 使用以下表格来生成怪物的想法，或者直接使用其他老派角色扮演游戏中的怪物。下一页的怪物图鉴提供了一些示例。如果你必须快速想出怪物属性，就直接使用桌熊的属性。

怪物属性： 怪物只需要记录少数几项属性：

护甲等级 (AC)： 命中怪物所需的目标数字。怪物的护甲点数等于其护甲等级减 11。

生命值 (HP)： 怪物在死亡前能承受的伤害量。可以通过将怪物的等级乘以 4，或通过掷等同于其等级数量的 d8 骰子来确定。

等级（LEVEL）：怪物在进行所有检定时默认加上的能力值。如果它在某项检定上看起来很差，则使用其等级的一半或零代替。在其他老派角色扮演游戏中，怪物的等级被称为其生命骰（Hit Dice）。

攻击（ATTACKS）：怪物在一轮中可以执行的攻击次数和类型，以及每次攻击造成的伤害量。装备武器的怪物通常造成 d6 点伤害，但这会因其所持武器而异。

移动速度（MOVEMENT）：怪物在一个战斗轮中可以移动的英尺数。通常是 30 英尺或 40 英尺。

士气（MORALE）：怪物在战斗中逃跑或投降的可能性，数字越高表示越勇敢，数字越低表示越怯懦。范围从 2 到 12，7 是平均值。

出现数量（NUMBER APPEARING）：当游戏主持人或冒险模组未指定时，这些怪物一起出现的数量。第一个数字适用于地下城，第二个适用于荒野。

怪物

1	底栖魔鱼 (Aboleth)	51	地狱犬 (Hell hound)
2	气元素 (Air elemental)	52	骏鹰 (Hippogriff)
3	天使 (Angel)	53	大地精 (Hobgoblin)
4	动物（参照特定表）	54	魔宠 (Homunculus)
5	活化盔甲 (Animated armor)	55	钩刺恐魔 (Hook horror)
6	报丧女妖 (Banshee)	56	九头蛇 (Hydra)
7	蛇怪 (Basilisk)	57	小恶魔 (Imp)

8	黑布丁怪 (Black pudding)	58	食脑怪 (Intellect devourer)
9	闪现犬 (Blink dog)	59	隐形潜伏者 (Invisible stalker)
10	夺心魔 (Brain flayer)	60	狗头人 (Kobold)
11	熊地精 (Bugbear)	61	北海巨妖 (Kraken)
12	地穴甲虫 (Bulette)	62	巫妖 (Lich)
13	半人马 (Centaur)	63	蜥蜴人 (Lizardfolk)
14	奇美拉 (Chimera)	64	蝎尾狮 (Manticore)
15	鸡蛇 (Cockatrice)	65	人鱼 (Merfolk)
16	爬行断手 (Crawling claw)	66	拟形怪 (Mimic)
17	独眼巨人 (Cyclops)	67	牛头人 (Minotaur)
18	暗幕蝠 (Darkmantle)	68	木乃伊 (Mummy)
19	死亡骑士 (Death knight)	69	蕈人 (Myconid)
20	恶魔 (Demon)	70	娜迦 (Naga)
21	恐狼 (Dire wolf)	71	赭冻怪 (Ochre jelly)
22	巨灵 (Djinni)	72	食人魔 (Ogre)

23	变形怪 (Doppelganger)	73	兽人 (Orc)
24	龙 (Dragon)	74	枭熊 (Owl bear)
25	树精 (Dryad)	75	天马 (Pegasus)
26	土元素 (Earth elemental)	76	鹿角翼兽 (Peryton)
27	火巨灵 (Efreeti)	77	相位蜘蛛 (Phase spider)
28	眼魔 (Eye tyrant)	78	穿刺虫 (Piercer)
29	火元素 (Fire elemental)	79	紫虫 (Purple worm)
30	石像鬼 (Gargoyle)	80	罗刹 (Rakshasa)
31	胶质方块 (Gelatinous cube)	81	大鹏 (Roc)
32	鬼魂 (Ghost)	82	绳怪 (Roper)
33	食尸鬼 (Ghoul)	83	锈蚀怪 (Rust monster)
34	巨人 (Giant)	84	萨提尔 (Satyr)
35	巨型动物 (参照特定 表)	85	幽影 (Shadow)
36	巨型蜈蚣 (Giant centipede)	86	骷髅 (Skeleton)
37	巨型螃蟹 (Giant crab)	87	狮身人面像 (Sphinx)

38	巨型青蛙 (Giant frog)	88	刺吸怪 (Stirge)
39	巨型蝎子 (Giant scorpion)	89	魅魔 (Succubus)
40	巨型蛇 (Giant snake)	90	泰拉斯奎巨兽 (Tarrasque)
41	巨型蜘蛛 (Giant spider)	91	树人 (Treant)
42	巨型鼬 (Giant weasel)	92	巨魔 (Troll)
43	豺狼人 (Gnoll)	93	霸王龙 (Tyrannosaurus)
44	地精 (Goblin)	94	独角兽 (Unicorn)
45	魔像 (Golem)	95	吸血鬼 (Vampire)
46	牛头蛇尾怪 (Gorgon)	96	水元素 (Water elemental)
47	灰泥怪 (Gray ooze)	97	狼人 (Werewolf)
48	狮鹫 (Griffon)	98	双足飞龙 (Wyvern)
49	鬼婆 (Hag)	99	雪人 (Yeti)
50	鸟妖 (Harpy)	00	僵尸 (Zombie)

怪物图鉴

活化盔甲 (ANIMATED ARMOR): 护甲等级 18 , 生命值 24 , 等级 6 , 攻击: 武器 (d8) , 移动速度 20 英尺 , 士气 12 , 出现数量 d6 (地下城), 0 (荒野) 。免疫精神效果 。黑暗视觉 。由魔法维系在一起 。行动时声音响亮 。

土匪 (BANDIT): 护甲等级 13 , 生命值 4 , 等级 1 , 攻击: 武器 (d6) , 移动速度 40 英尺 , 士气 8 , 出现数量 d8 (地下城), 3d10 (荒野) 。喜欢伏击 。

蛇怪 (BASILISK): 护甲等级 15 , 生命值 24 , 等级 6 , 攻击: 啃咬 (d10) , 移动速度 20 英尺 , 士气 9 , 出现数量 d6 (地下城), d6 (荒野) 。注视其眼睛且未能通过体质检定的目标会被石化 。在避免其注视时, 生物的攻击检定受到-5 罚值 。

黑布丁怪 (BLACK PUDDING): 护甲等级 13 , 生命值 40 , 等级 10 , 攻击: 接触 (3d8) , 移动速度 20 英尺 , 士气 12 , 出现数量 1 (地下城), 0 (荒野) 。仅对火焰易伤 。被非火焰攻击命中时, 它会创造一个等级 2 的布丁怪, 造成 d8 伤害 。能溶解金属和木材, 并能在天花板和墙壁上移动 。

闪现犬 (BLINK DOG): 护甲等级 14 , 生命值 16 , 等级 4 , 攻击: 啃咬 (d6) , 移动速度 40 英尺 , 士气 6 , 出现数量 d6 (地下城), d6 (荒野) 。d4×10 英尺传送能力 。可以在其回合内传送进入近战然后传送离开 。

夺心魔 (BRAIN FLAYER): 护甲等级 15 , 生命值 32 , 等级 8 , 攻击: 精神冲击或 4 条触手 (d2) , 移动速度 40 英尺 , 士气 7 , 出现数量 d4 (地下城), d4 (荒野) 。精神冲击对 40 英尺内未能通过感知检定的目标造成心灵控制或 3d6 伤害 。在触手命中后 d4 轮内吞食受害者的脑部 。非人动机, 钢铁意志 。可以悬浮 。

熊地精 (BUGBEAR): 护甲等级 14 , 生命值 12 , 等级 3 , 攻击: 武器 (d6) , 移动速度 30 英尺 , 士气 9 , 出现数量 2d4 (地下城), 5d4 (荒野) 。突袭检定+5 。充满低劣的狡诈 。总是饥饿 。

地穴甲虫 (BULETTE): 护甲等级 19 , 生命值 36 , 等级 9 , 攻击: 啃咬 (4d12) 和 2 爪抓 (3d6) , 移动速度 50 英尺/10 英尺 (掘穴) , 士气 11 , 出现数量 0 (地下城), d2 (荒野) 。如果被逼到绝境, 它可以向前跳跃 20 英尺并用 4 只爪子攻击 。

变形怪 (DOPPELGANGER): 护甲等级 14 , 生命值 16 , 等级 4 , 攻击: 啃咬 (d12) , 移动速度 30 英尺 , 士气 10 , 出现数量 d6 (地下城), d6 (荒野) 。可以复制附近的人形生物 。死亡后变回原形 。

龙 (DRAGON): 护甲等级 20 ， 生命值 40 ， 等级 10 ， 攻击: 火焰吐息 (90 英尺锥形范围，伤害等同于其自身 HP) 或 2 爪抓 (1d8) 和 1 啃咬 (4d8) ， 移动速度 30 英尺 (飞行 80 英尺) ， 士气 10 ， 出现数量 d4 (地下城)， d4 (荒野) 。喜欢奉承 。

眼魔 (EYE TYRANT): 护甲等级 19 ， 生命值 44 ， 等级 11 ， 攻击: 啃咬 (2d4) 或眼梗射线 ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 12 ， 出现数量 1 (地下城)， 0 (荒野) 。中央巨眼产生 60 英尺反魔法锥形力场 。10 个眼梗每个每轮可以发射一个随机法术（参照特定列表） 。自大狂妄 。

胶质方块 (GELATINOUS CUBE): 护甲等级 11 ， 生命值 16 ， 等级 4 ， 攻击: 接触 (2d4) ， 移动速度 10 英尺 ， 士气 12 ， 出现数量 1 (地下城)， 0 (荒野) 。免疫闪电和寒冷伤害 。突袭检定+5 。被接触的目标会被吞噬，每轮受到 2d4 伤害 。通过一次力量检定可以逃脱 。

鬼魂 (GHOST): 护甲等级 19 ， 生命值 40 ， 等级 10 ， 攻击: 生命吸取或附身 ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 10 ， 出现数量 1 (地下城)， 1 (荒野) 。不死生物 ， 无声 ， 免疫精神法术 。仅能被银制品和魔法伤害 。生命吸取会移除随机一点能力值 。附身能控制 60 英尺内未能通过感知检定的生物 。完成一个任务（参照特定列表）能让其安息 。

食尸鬼 (GHOUL): 护甲等级 13 ， 生命值 8 ， 等级 2 ， 攻击: 2 爪抓 (d3) 和 1 啃咬 (d3) ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 9 ， 出现数量 d6 (地下城)， 2d8 (荒野) 。命中会使未能通过力量检定的目标麻痹 2d4 轮 。不死生物 ， 无声 ， 免疫精神法术 。

巨人 (GIANT): 护甲等级 15 ， 生命值 32 ， 等级 8 ， 攻击: 武器 (2d8) 或投石 (3d6) ， 移动速度 40 英尺 ， 士气 8 ， 出现数量 d4 (地下城)， 2d4 (荒野) 。愚笨 。

巨型青蛙 (GIANT FROG): 护甲等级 12 ， 生命值 12 ， 等级 3 ， 攻击: 啃咬 (d4) ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 6 ， 出现数量 d4 (地下城)， d4 (荒野) 。可以用其黏性舌头攻击 15 英尺内的目标 。命中时，目标被拖至其口边并被啃咬 。攻击掷骰结果为 20 时，目标被吞下，每轮受到 d6 点直接伤害，直到青蛙死亡 。

巨型蜘蛛 (GIANT SPIDER): 护甲等级 13 ， 生命值 12 ， 等级 3 ， 攻击: 啃咬 (d6) ， 移动速度 20 英尺 ， 士气 8 ， 出现数量 d3 (地下城)， d3 (荒野) 。被啃咬的目标若未能通过体质检定，则在 d4 轮内死亡 。多疑 。

地精 (GOBLIN): 护甲等级 13 ， 生命值 4 ， 等级 1 ， 攻击：武器 (d6) ， 移动速度 20 英尺 ， 士气 7 ， 出现数量 2d4 (地下城)， 6d10 (荒野) 。黑暗视觉 。鲁莽， 疯狂 。

豺狼人 (GNOLL): 护甲等级 14 ， 生命值 8 ， 等级 2 ， 攻击：武器 (2d4) ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 8 ， 出现数量 d6 (地下城)， 3d6 (荒野) 。懒惰 。喜欢欺凌甚至战斗 。

鸟妖 (HARPY): 护甲等级 12 ， 生命值 12 ， 等级 3 ， 攻击：2 爪抓 (d4) 或歌声 ， 移动速度 20 英尺 (飞行 50 英尺) ， 士气 7 ， 出现数量 d6 (地下城)， 2d4 (荒野) 。歌声能魅惑未能通过魅力检定的目标 。

大地精 (HOBGOBLIN): 护甲等级 13 ， 生命值 4 ， 等级 1 ， 攻击：武器 (d8) ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 8 ， 出现数量 d6 (地下城)， 4d6 (荒野) 。重荣誉的战士 。

狗头人 (KOBOLD): 护甲等级 12 ， 生命值 4 ， 等级 1 ， 攻击：武器 (d4) ， 移动速度 20 英尺 ， 士气 6 ， 出现数量 4d4 (地下城)， 6d10 (荒野) 。偏好伏击 。黑暗视觉 。渴望追随强大的领导者 。

巫妖 (LICH): 护甲等级 19 ， 生命值 44 ， 等级 11 ， 攻击：接触 (d10) ， 移动速度 20 英尺 ， 士气 10 ， 出现数量 1 (地下城)， 1 (荒野) 。接触攻击若目标未能通过力量检定，则使其麻痹 6 轮 。不死生物 ， 无声 ， 免疫精神法术以及普通、电击和寒冷伤害 。拥有 10 本随机生成的法术书 。你不在其关注之列 。

拟形怪 (MIMIC): 护甲等级 13 ， 生命值 28 ， 等级 7 ， 攻击：伪足 (3d4) ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 9 ， 出现数量 1 (地下城)， 0 (荒野) 。能模仿物体 。突袭检定 +5 。黏性 。

食人魔 (OGRE): 护甲等级 14 ， 生命值 16 ， 等级 4 ， 攻击：武器 (d10) ， 移动速度 30 英尺 ， 士气 10 ， 出现数量 d6 (地下城)， 2d6 (荒野) 。会将生物塞进袋子里稍后处理 。

兽人 (ORC): 护甲等级 13 ， 生命值 4 ， 等级 1 ， 攻击：武器 (d6) ， 移动速度 40 英尺 ， 士气 6 ， 出现数量 2d4 (地下城)， d6×10 (荒野) 。在充足阳光下检定-5 。老兵油子 。

枭熊 (OWL BEAR): 护甲等级 14 ， 生命值 20 ， 等级 5 ， 攻击：2 爪抓 (d8) 和 1 啃咬 (d8) ， 移动速度 40 英尺 ， 士气 9 ， 出现数量 d4 (地下城)， d4 (荒野) 。双爪同时命中一个目标时造成 2d8 额外伤害 。爱玩耍 。

紫虫 (PURPLE WORM): 护甲等级 13 , 生命值 60 , 等级 15 , 攻击: 啃咬 (2d8) 和螫刺 (d8) , 移动速度 20 英尺 , 士气 10 , 出现数量 d2 (地下城), d4 (荒野) 。如果啃咬攻击的掷骰结果比所需值高 5 点或更多, 目标会被整个吞下, 每轮受到 3d6 伤害, 直到紫虫死亡 。

锈蚀怪 (RUST MONSTER): 护甲等级 17 , 生命值 20 , 等级 5 , 攻击: 无 , 移动速度 40 英尺 , 士气 7 , 出现数量 d4 (地下城), d4 (荒野) 。溶解并吞食附近的金属 。

骷髅 (SKELETON): 护甲等级 12 , 生命值 4 , 等级 1 , 攻击: 武器 (d6) , 移动速度 20 英尺 , 士气 12 , 出现数量 3d4 (地下城), 3d10 (荒野) 。不死生物 , 无声 , 免疫精神法术和穿刺伤害 。得意洋洋 。

树人 (TREANT): 护甲等级 17 , 生命值 32 , 等级 8 , 攻击: 2 拳击 (2d6) , 移动速度 20 英尺 , 士气 9 , 出现数量 0 (地下城), d8 (荒野) 。惧怕火焰 。在森林中突袭检定+5 。可以在两轮内将 60 英尺内的最多 2 棵树木转化为树人 (这些新树人不具备此能力) 。自以为是 。

巨魔 (TROLL): 护甲等级 15 , 生命值 28 , 等级 7 , 攻击: 2 爪抓 (d6) 和 1 啃咬 (d10) , 移动速度 40 英尺 , 士气 10 , 出现数量 d8 (地下城), d8 (荒野) 。每轮恢复 d6 点生命值 。死亡后 2d6 轮复活 。火焰或酸液会降低其最大生命值 。

吸血鬼 (VAMPIRE): 护甲等级 17 , 生命值 32 , 等级 8 , 攻击: 接触 (d10) 或凝视 (魅惑) , 移动速度 40 英尺 , 士气 11 , 出现数量 d4 (地下城), d6 (荒野) 。不死生物 , 无声 , 免疫精神法术和普通伤害 。每轮恢复 d6 点伤害 。被接触的生物会随机失去一点能力值 。凝视攻击若目标未能通过魅力检定, 则会魅惑目标 。可以随意变成人形、恐狼、巨型蝙蝠或气态云雾 。会被大蒜、圣物、流动的水和镜子驱退 。被阳光照射或心脏被木桩刺穿则会死亡 。戏剧化 。

狼人 (WEREWOLF): 护甲等级 14 , 生命值 18 , 等级 4 , 攻击: 啃咬 (2d4) , 移动速度 60 英尺 , 士气 8 , 出现数量 d6 (地下城), 2d6 (荒野) 。可以在人形和狼形态之间转换 。仅能被银制品和魔法伤害 。惧怕附子草 (乌头) 。被咬伤的人类若未能通过体质检定, 则在 2d12 天后变成狼人 。备受折磨 。

动物

1	蚂蚁	51	水母
2	食蚁兽	52	水蛭
3	猿猴	53	狮子
4	獾	54	蝗虫
5	蝙蝠	55	猞猁
6	熊	56	螳螂
7	海狸	57	乳齿象
8	蜜蜂	58	反舌鸟
9	甲虫	59	鼯鼠
10	野猪	60	猴子
11	斗牛犬	61	驼鹿
12	蝴蝶	62	蛾
13	骆驼	63	老鼠
14	猫	64	骡子
15	蜈蚣	65	章鱼
16	变色龙	66	水獭
17	眼镜蛇	67	猫头鹰

18	蟑螂	68	牛
19	巨蟒	69	豹
20	美洲狮	70	猪
21	母牛	71	小马
22	郊狼	72	豪猪
23	螃蟹	73	负鼠
24	鹤	74	兔子
25	蟋蟀	75	浣熊
26	鳄鱼	76	大鼠
27	乌鸦	77	驯鹿
28	杜鹃	78	公鸡
29	驴	79	蝶螈
30	蜻蜓	80	蝎子
31	鸭	81	海豹
32	鹰	82	鲨鱼
33	鳗鱼	83	绵羊
34	大象	84	蛞蝓
35	麋鹿	85	蜗牛

36	猎鹰	86	麻雀
37	萤火虫	87	蜘蛛
38	狐狸	88	鱿鱼
39	青蛙	89	松鼠
40	山羊	90	老虎
41	鹅	91	蟾蜍
42	野兔	92	乌龟
43	雄鹿	93	蝰蛇
44	隼	94	秃鹫
45	刺猬	95	海象
46	大黄蜂	96	黄鼠狼
47	马	97	鲸
48	猎犬	98	狼
49	蜂鸟	99	狼獾
50	豺狼	00	蠕虫

器官

--	--	--	--

1	触角	51	长舌
2	鹿角	52	松弛的皮肤
3	鲸须	53	大颚
4	蝙蝠翅膀	54	鬃毛
5	海狸尾巴	55	螳螂臂
6	喷水孔	56	猴尾
7	脂肪层	57	鼠耳
8	野猪獠牙	58	粘液
9	浓密的尾巴	59	水獭尾巴
10	蝴蝶翅膀	60	牡蛎壳
11	甲壳	61	鹈鹕喙
12	猫尾	62	猪鼻子
13	变色龙眼睛	63	猪尾
14	爪子	64	钳子
15	眼镜蛇的头罩	65	骨板
16	鸡冠	66	羽毛
17	复眼	67	长鼻
18	蟹壳	68	伪足

19	鹤喙	69	羽管
20	羽冠	70	鼠尾（与 57 相似）
21	蟋蟀腿	71	鳞片
22	可断离的尾巴	72	蝎尾
23	挖掘爪	73	体节
24	蜻蜓翅膀	74	浓密的毛发
25	鸭嘴	75	短毛
26	鹰翼	76	虹吸管
27	象牙	77	蜗牛壳
28	外骨骼	78	尖刺
29	眼柄	79	棘刺（与 78 同）
30	猎鹰喙	80	喷丝头
31	尖牙	81	斑点皮毛
32	羽毛（与 66 同）	82	鱿鱼喙
33	鱼鳍	83	毒刺
34	苍蝇翅膀	84	条纹皮毛
35	蛙腿	85	短粗的尾巴
36	鳃	86	吸盘

37	滑翔翼膜	87	爪（鸟类的）
38	蹄子	88	卷须
39	角	89	触手
40	马尾	90	巨嘴鸟喙
41	蜂鸟翅膀	91	象鼻
42	驼峰	92	龟壳
43	大耳朵	93	乳房
44	大眼睛	94	海象獠牙
45	大门牙	95	疣
46	长身体	96	肉垂
47	长耳朵	97	蹼足
48	长腿	98	蹼手
49	长脖子	99	胡须
50	长鼻子	00	羊毛

怪物特性

1	酸性血液	51	多头

2	水陆两栖的	52	多腿
3	古老的	53	多嘴
4	动物形态 (参照特定表)	54	机械的
5	活化的	55	金属的
6	不对称的	56	肢体不协调的
7	臃肿的	57	换毛的
8	无血的	58	肌肉发达的
9	易碎的	59	突变 (参照特定表)
10	燃烧的	60	无颈的
11	带电的	61	独眼的
12	粘土般的	62	软泥形态的
13	颜色 (参照特定表)	63	器官 (参照特定表)
14	巨大的	64	个性 (参照特定表)
15	水晶般的	65	有毒的
16	腐烂的	66	药水 (参照特定表)
17	幻觉 (参照特定表)	67	粉末状的
18	元素皮肤 (参照特定表)	68	能力 (参照特定表)

19	细长的	69	脉动的
20	虚体的	70	放射性的
21	永葆青春的	71	反光的
22	无眼的	72	橡胶似的
23	无面的	73	气味（参照特定表）
24	剥落的	74	阴影般的
25	易燃的	75	锋利的
26	灵活的	76	短肢的
27	毛茸茸的	77	枯萎的
28	泡沫状的	78	骷髅似的
29	真菌状的	79	蜕皮的
30	毛躁的	80	粘滑的
31	气态的	81	冒烟的
32	胶状的	82	柔软的
33	几何形状的	83	煤烟似的
34	掉毛的	84	声音（参照特定表）
35	无毛的	85	冒火花的
36	多毛的	86	冒蒸汽的

37	硬化的	87	黏性的
38	无头的	88	发臭的
39	冰冷的	89	石头似的
40	幻影的	90	可伸缩的
41	虹彩的	91	战术（参照特定表）
42	大头的	92	质感（参照特定表）
43	无腿的	93	微小的
44	液态的	94	半透明的
45	发光的	95	树木似的
46	块状的	96	二维的
47	习性（参照特定表）	97	有毒液的
48	多臂的	98	振动的
49	多眼的	99	蜡质的
50	多面的	00	弱点（参照特定表）

能力

1	吸收能力	51	治疗光环

2	酸性光环	52	催眠术
3	酸性箭矢	53	冰霜光环
4	酸性吐息	54	冰霜箭矢
5	星界投射	55	冰霜吐息
6	吸引	56	冰墙
7	控制野兽	57	不动如山
8	控制鸟类	58	控制昆虫
9	致盲	59	铁墙
10	模糊	60	激光眼
11	掘穴	61	悬浮
12	变色龙皮肤	62	闪电箭矢
13	千里耳	63	闪电吐息
14	千里眼	64	爱之光环
15	自我复制	65	磁力控制
16	创造幻象	66	记忆控制
17	致聋	67	模仿声音
18	吸取生命	68	心灵控制
19	梦境漫游	69	塑造血肉

20	地震	70	塑造金属
21	回声定位	71	塑造岩石
22	效果（参照特定表）	72	麻痹
23	效果光环（参照特定表）	73	偏执光环
24	效果爆发（参照特定表）	74	石化
25	效果箭矢（参照特定表）	75	位面传送
26	效果射线（参照特定表）	76	控制植物
27	电击光环	77	剧毒光环
28	元素光环（参照特定表）	78	剧毒吐息
29	元素爆发（参照特定表）	79	药水（参照特定表）
30	元素箭矢（参照特定表）	80	狂暴光环
31	元素吐息（参照特定表）	81	复活死者
32	元素控制（参照特定表）	82	移除诅咒
33	元素射线（参照特定表）	83	排斥
34	元素墙（参照特定表）	84	腐化

35	纠缠	85	冲击波
36	活埋	86	沉默
37	爆炸	87	睡眠光环
38	恐惧光环	88	减速敌人
39	火焰光环	89	法术（参照特定表）
40	火焰箭矢	90	控制灵魂
41	火焰吐息	91	石墙
42	控制火焰	92	召唤
43	点火	93	整个吞下
44	火墙	94	交换思想
45	迷雾吐息	95	传送
46	力场墙	96	时间控制
47	友谊光环	97	旅行变动（参照特定表）
48	重力控制	98	控制不死生物
49	催生植物	99	控制风
50	憎恨光环	00	风墙

气味

1	酸味	51	甘草味
2	酒精味	52	来苏水味
3	杏仁味	53	粪肥味
4	氨水味	54	药味
5	动物（参照特定表）	55	霉味
6	婴儿气味	56	薄荷味
7	香醋味	57	霉菌味（与 55 同）
8	香蕉味	58	麝香味
9	畜棚味	59	肉豆蔻味
10	苦味	60	旧书味
11	血腥味	61	臭袜子味
12	面团味	62	橄榄油味
13	盐水味	63	洋葱味
14	烧焦头发味	64	橙子味
15	烧焦塑料味	65	臭氧味
16	烧焦橡胶味	66	油漆味
17	烧焦糖味	67	花生酱味

18	烧焦吐司味	68	泥炭藓味
19	焦糖味	69	松木味
20	雪松木味	70	菠萝味
21	樱桃味	71	爆米花味
22	氯气味	72	雨水味
23	巧克力味	73	树脂味
24	香烟灰味	74	玫瑰味
25	咖啡味	75	臭鸡蛋味
26	古龙水味	76	腐肉味
27	饼干味	77	腐烂水果味
28	铜锈味	78	海藻味
29	刚割过的草味	79	下水道味
30	潮湿味	80	臭鼬味
31	狗口臭味	81	酸牛奶味
32	垃圾箱味	82	辛辣味
33	泥土味	83	云杉味
34	元素（参照特定表）	84	停滞味
35	废气味	85	变质啤酒味

36	鱼腥味	86	臭奶酪味
37	食物（参照特定表）	87	硫磺味
38	甲醛味	88	汗臭味
39	大蒜味	89	味觉（参照特定表）
40	汽油味	90	茶味
41	姜味	91	百里香味
42	火药味	92	烟草味
43	仓鼠笼味	93	松节油味
44	干草味	94	香草味
45	草药味	95	醋味
46	蜂蜜味	96	紫罗兰味
47	啤酒花味	97	呕吐物味
48	熏香味	98	湿纸板味
49	皮革味	99	湿狗味
50	柠檬味	00	木柴烟味

声音

--	--	--	--

1	活动（参照特定表）	51	舔舐声
2	动物（参照特定表）	52	习性（参照特定表）
3	砰砰声	53	呻吟声
4	吠叫声	54	咕哝声
5	重击声	55	啪嗒声
6	哗哗声	56	爆裂声
7	吼叫声	57	重击声（与 5 同）
8	咩咩声	58	喷气声
9	呼吸声	59	猫发出咕噜声
10	嗡嗡声	60	嘎嘎声
11	咯咯笑声	61	撕裂声
12	呱呱声	62	咆哮声
13	吟唱声	63	隆隆声
14	咀嚼声	64	沙沙声
15	钟声	65	抓扒声
16	啾啾声	66	刮擦声
17	吱吱喳喳声	67	抓挠声
18	窒息声	68	尖叫声（刺耳）

19	咯吱作响的咀嚼声	69	尖叫声（高亢）
20	咔嚓声	70	拖曳声
21	当啷声	71	歌唱声
22	喀拉声	72	嘶嘶声（与 43 同）
23	滴答声	73	快速碎步声
24	叮当声	74	拍打声
25	破裂声	75	滑行声
26	噼啪声	76	吸食声
27	爬行声	77	咂嘴声
28	吱呀声	78	啪嗒声（与 55 同）
29	呱呱声（蛙鸣）	79	嗥叫声
30	嘎吱声	80	嗅探声
31	滴水声	81	喷鼻息声
32	嘶嘶声（液体）	82	吐痰声
33	拍打声（翅膀）	83	溅泼声
34	扑腾声	84	嘎嘎叫声（鸟）
35	奔驰声	85	吱吱声（与 17 同）
36	咬牙切齿声	86	咯吱作响声（踩烂

			泥)
37	啃噬声	87	跺脚声
38	摩擦声	88	嗖嗖声
39	碾磨声	89	沉闷的落地声
40	呻吟声 (与 53 同)	90	咚咚声
41	低吼声	91	滴答声 (与 23 同)
42	哼哼声	92	小跑声
43	吞咽声	93	哀号声
44	汨汨声	94	喘息声
45	嘶嘶声 (蛇/气体)	95	呜咽声
46	猫头鹰叫声	96	哀 whine 声
47	嗥叫声 (与 79 同)	97	鞭打声
48	哼唱声	98	呼呼声
49	叮当声 (金属碰撞)	99	口哨声
50	哀鸣声	00	尖叫声 (狗)

战术

--	--	--	--

1	伏击	51	合并，融合
2	骚扰	52	使陷入泥潭
3	束缚	53	独白
4	致盲	54	谈判
5	猛撞	55	遮蔽
6	破坏护甲	56	命令仆从
7	破坏地形	57	钳形攻势
8	破坏武器	58	装死
9	推土	59	下毒
10	掘穴	60	蓄力
11	爆发	61	自我吹捧
12	同类相食	62	保护首领
13	俘虏	63	自我保护
14	挑战	64	拉扯
15	吟唱	65	推挤
16	冲锋	66	翻滚
17	作弊	67	打散敌人
18	窒息	68	尖叫

19	攀爬	69	摇晃
20	迷惑	70	使患病
21	制造障碍	71	猛砸物体
22	使残废	72	旋转
23	致聋	73	分裂身体
24	欺骗	74	挤压
25	要求敬拜	75	潜行
26	缴械	76	怒视
27	使迷向	77	偷窃
28	分散注意力	78	战略性撤退
29	分割敌人	79	击晕
30	闪避	80	召唤援军
31	从高处落下	81	整个吞下
32	效果（参照特定表）	82	横扫
33	包围	83	摆动（生物）
34	纠缠	84	摆动（物体）
35	规避	85	针对无礼者
36	佯攻	86	针对首领

37	侧翼攻击	87	针对最近者
38	跟随	88	针对最富有者
39	恐吓	89	针对最强者
40	围攻	90	针对最弱者
41	狂暴化	91	投掷生物
42	引诱	92	投掷物体
43	抓住	93	猛推
44	袭扰	94	玩弄
45	点燃	95	设陷阱
46	固定	96	陷阱效果（参照特定表）
47	跳跃	97	绊倒
48	连接	98	破坏（士气/计划）
49	诱入	99	呕吐
50	操控	00	猛击

弱点

1	酸液	51	地点（参照特定表）

2	酒精	52	机械
3	动物（参照特定表）	53	魔法学派（参照特定表）
4	反魔法	54	材料（参照特定表）
5	手臂	55	镜子
6	箭矢	56	杂项物品（参照特定表）
7	鸟类	57	槲寄生
8	祝福	58	月光
9	血液	59	嘴巴
10	钝击伤害	60	音乐
11	胸部	61	脖子
12	儿童	62	噪音
13	教堂钟声	63	鼻子
14	寒冷	64	油
15	颜色（参照特定表）	65	命匣
16	竞争	66	穿刺伤害
17	交谈	67	毒药
18	挥砍伤害	68	职业（参照特定表）

19	黑暗	69	精神伤害
20	泥土	70	谜题
21	疾病	71	雨水
22	领域（参照特定表）	72	圣物
23	耳朵	73	谜语
24	元素（参照特定表）	74	仪式
25	眼睛	75	流动的水
26	脚	76	盐
27	手指	77	气味（参照特定表）
28	火焰	78	海水
29	火光	79	银
30	鱼类	80	歌唱
31	奉承	81	皮肤
32	花朵	82	肥皂
33	食物（参照特定表）	83	声音（参照特定表）
34	大蒜	84	法术（参照特定表）
35	礼物	85	辛辣食物
36	黄金	86	脊柱

37	手	87	星光
38	危险（参照特定表）	88	阳光
39	心脏	89	符号（参照特定表）
40	高温	90	战术（参照特定表）
41	圣像	91	眼泪
42	圣油	92	雷声
43	圣水	93	工具（参照特定表）
44	冰	94	旅行变动（参照特定表）
45	原料（参照特定表）	95	宝藏（参照特定表）
46	昆虫	96	真名
47	侮辱	97	水
48	铁	98	武器（参照特定表）
49	腿	99	附子草（乌头）
50	闪电	00	苦艾草