

S R D怪物总览目录

A 部分

底栖魔鱼 (Aboleth)	亚空神族 (Archon)
鸚哥兽 (Achaierai)	箭鹰 (Arrowhawk)
怨魂 (Allip)	杀人藤 (Assassin vine)
天使 (Angel)	三臂巨怪 (Athach)
活化物体 (Animated Object)	鹏羽天使 (Avalor)
掘地虫 (Ankheg)	火矮人 (Azer)
变形蛛 (Aranea)	

B 至 C 部分

犬魔 (Barghest)	天界生物 (Celestial creature)
石化蜥蜴 (Basilisk)	人马 (Centaur)
青足龙蛇 (Behir)	混沌兽 (Chaos beast)
贝克风精 (Belker)	奇美拉 (Chimera)
闪现犬 (Blink dog)	锁喉怪 (Choker)
波达尸 (Bodak)	甲伏怪 (Chuul)
勃拉尼天使 (Bralani)	蛰伏伪怪 (Cloaker)
熊地精 (Bugbear)	蛇鸡兽 (Cockatrice)
鲨蜥兽 (Bulette)	羽蛇 (Couatl)

D 部分

暗幕魔兽 (Darkmantle)	• 凶暴动物 (Dire Animal)
遁地兽 (Delver)	变形怪 (DOPPELGANGER)
• 恶魔 (Demon)	• 真龙 (Dragon, True)
迪洛矮人 (Derro)	龙龟 (Dragon Turtle)
暗音盲怪 (Destrachan)	龙狮 (Dragonne)
• 魔鬼 (Devil)	蛛化精灵 (Drider)
囚魂魔 (Devourer)	树精 (Dryad)
恐兽 (Digester)	矮人 (Dwarf)
• 恐龙 (Dinosaur)	

E 至 F 部分

巨鹰 (Eagle, Giant)	双头巨人 (Ettin)
• 元素 (Elemental)	炼狱生物 (Fiendish Creature)
精灵 (Elf)	弗米蚁族 (Formian)
灵窃怪 (Ethereal Filcher)	霜虫 (Frost Worm)
灵褫兽 (Ethereal Marauder)	蕈类生物 (Fungus)
伊特怪 (Ettercap)	

G 部分

石像鬼 (Gargoyle)	巨灵 (Genie)
----------------	------------

迦勒天使 (Ghaele)
幽魂 (Ghost)
食尸鬼 (Ghoul)
巨人 (Giant)
惧噬体 (Gibbering Moulder)
四臂猩猩 (Girallon)
豺狼人 (Gnoll)
侏儒 (Gnome)

地精 (Goblin)
魔像 (Golem)
石化牛 (Gorgon)
灰袋兽 (Grey Render)
穴居攫怪 (Grick)
狮鹫 (Griffon)
石盲蛮族 (Grimlock)

H 至 I 部分

鬼婆 (Hag)
半天界生物 (Half-celestial)
半龙 (Half-celestial)
半炼狱生物 (Half-fiend)
半身人 (Halfling)
人面鸟妖 (Harpy)
地狱犬 (Hell Hound)

鹫马 (Hippogriff)
大地精 (Hobgoblin)
机关体 (Homunculus)
嚎兽 (Howler)
多头蛇蜥 (Hydra)
制裁者 (Inevitable)
隐形潜伏怪 (Invisible Stalker)

K 至 L 部分

狗头人 (Kobold)
深海乌贼 (Kraken)
骨面斑兽 (Krenshar)
人身狮 (Lamia)
翼狮 (Lammasu)
狮首神使 (Leonal)

巫妖 (Lich)
翼蛇人 (Lillend)
蜥蜴人 (Lizardfolks)
洛卡鱼人 (Locathah)
兽化人 (Lycanthrope)

M 至 N 部分

火童 (Magmin)
刺尾狮 (Manticore)
梅杜莎 (Medusa)
魔蝠 (Mephit)
人鱼族 (Merfolk)
拟形怪 (Mimic)
牛头人 (Minotaur)

魔魂尸 (Mohrg)
木乃伊 (Mummy)
纳迦 (Naga)
老鬼婆 (Night Hag)
梦魇 (Nightmare)
夜影 (Nightshade)
水妖精-宁芙 (Nymph)

O 至 R 部分

食人魔 (Ogre)
食人魔巫师 (Ogre Mage)
泥形怪 (Ooze)
兽人 (Orcs)
食腐兽 (Otyugh)
巨猫头鹰 (Owl, Giant)
泉熊 (Owlbear)
飞马 (Pegasus)

魅影蕈 (Phantom Fungus)
相位蜘蛛 (Phase Spider)
原变体 (Phasm)
神魔裔 (Planetouched)
伪龙 (Pseudodragon)
紫虫 (Purple Worm)
邪兽鬼 (Rakshasa)
炭渣怪 (Rast)

独爪蜃 (Ravid)
百足魔兽 (Remorhaz)
鹏鸟 (Roc)

树绳妖 (Roper)
锈蚀怪 (Rust Monster)

S 部分

沙华鱼人 (Sahuagin)
火蜥蜴 (Salamander)
半羊人 (Satyr)
猫鱼 (Sea Cat)
幽影 (Shadow)
幽影獒犬 (Shadow Mastiff)
蔓生怪 (Shambling Mound)
盾卫者 (Shield Guardian)
电蜥蜴 (Shocker Lizard)

骷髅 (Skeleton)
鱼魔怪 (Skum)
幽灵 (Spectre)
狮身兽 (Sphinx)
食蛛兽 (Spider Eater)
小妖精 (Sprite)
蚊蝠 (Stirge)
集群 (Swarm)

T 至最后部分

泰拉斯奎巨兽 (Tarrasque)
触手魔藤 (Tendriculos)
土焮虫 (Thoqqua)
泰坦 (Titan)
突蟹龟 (Tojanida)
树人 (Treant)
梭螺鱼人 (Triton)
战蜥人 (Troglodyte)
巨魔 (Troll)
独角兽 (Unicorn)
吸血鬼 (Vampire)
吸血衍体 (Vampire Spawn)

飞头蛮 (Vargouille)
尸妖 (Wight)
鬼火 (Will-O' -Wisp)
冬狼 (Winter Wolf)
座狼 (Worg)
缚灵 (Wraith)
双足飞龙 (Wyvern)
锡尔族 (Xill)
索尔石怪 (Xorn)
夜嘶猎犬 (Yeth Hound)
角翼魔兽 (Yrthak)
僵尸 (Zombie)

• 动物 (Animals)

- 强化怪物
- 扮演怪物

• 虫类生物 (Vermin)

- 怪物专长
- 怪物种类, 亚种, 及特殊能力

强化怪物 (Improving Monsters)

每个怪物条目描述的都是那个种类的典型个体。但是, 有几种手段可以在典型个体的基础上创造出非凡的或者独一无二的怪物来: 赋予人物职业, 增加怪物的生命骰, 或者给怪物加上一个模板。这些手段并不互相排斥——给一个套了模板的怪物同时增加生命骰并且赋予人物职业等级是可行的。

职业等级: 具有比较像人形的智能生物常常通过提升职业等级来进行进化。这一种类的生物在进化一栏都写明了: “视人物职业而定”。当怪物提升了一个职业等级, 这个等级通常来说表现的是经验的增加以及习得的技能和能力。

增加生命骰: 不具有人形的智能生物以及没有智能的怪物可以通过增加它们

的生命骰来进化。提升了生命骰的生物一般来说是这个种族中的优良个体，比那些平凡的同伴们更大，更强力。

模板：具有非凡血统或者自然本质被改变了的智能生物和非智能生物都可以通过模板来调整。增加模板得到的怪物更强力，它们的能力也与普通的同类不同。

三种强化怪物的手段中的每一个都在下面有更详细的讨论。

属性点数组

怪物采用的都是完全平均（或标准）的属性点——每个属性都是 10 或 11，再加上种族奖励。但是，被强化了怪物比较特别而且经常具有比普通个体更好的属性点，它们一般使用精英或者非精英属性点数组。通过套上模板和增加生命骰来强化的怪物可以使用三组数据（标准、非精英、精英）中的任意一个。任何特殊到足以被强化的怪物都可以毫无疑问的被认为是精英。

精英点数组：精英点数组是 15, 14, 13, 12, 10, 8。相对于这个族种典型的个体这个怪物有一个弱点，但是总体来看明显更优秀。精英点数组对于具有玩家职业等级的怪物最合适。

非精英点数组：非精英点数组是 13, 12, 11, 10, 9, 8。非精英点数组并不一定会把一个怪物变得更强大，但是和这个种族的典型个体相较，它可以把这个怪物设定的更加强弱分明。非精英点数组对于具有非玩家职业等级的怪物最合适。

属性点提升：当决定属性增加时，将怪物生命骰视为职业等级处理。这仅仅适用于生命骰增加的情况，怪物不会通过那些由于它们的种族生命骰而已经获得的等级来获得属性的增加，因为这些调整已经被包含在它们的基本属性值里。

怪物和职业等级

如果一个生物获得一个职业等级，它遵从兼职人物的规则。

这个生物的生命骰等于它所具有的职业等级加上它的种族生命骰。一个生物的“怪物职业”总是它的天赋职业，它永远不会因为它们而受到经验值惩罚。通过人物职业等级获得的额外生命骰永远不会影响生物的体型。

类人生物和职业等级：具有 1 个或者更少 HD 的生物将它们的怪物等级替换为等级。怪物失去它通过 1 个怪物 HD 获得的攻击加值，豁免奖励，技能和专长，而是如同一个相应职业的 1 级人物那样获得攻击加值，豁免奖励，技能和专长。

等级调整 and 有效人物等级：要决定一个怪物人物的有效人物等级（ECL），在它的种族生命骰和人物职业等级上加上它的等级调整。这个怪物的经验值点数等于达到它 ECL 的人物所需要的最小值。

如果你选择给怪物配备装备，使用它的 ECL 作为职业等级来决定它可以购买多少装备。一般来说，只有进化一栏写有“视人物职业而定”的怪物获得 NPC 装备；其他获得人物等级的生物应该被视作相应 CR 的怪物以及拥有制定的宝藏，而不是装备。

专长的获得和属性点的增加：一个怪物的总生命骰而不是它的 ECL 决定了它的专长的获得和属性点的增加。

增加生命骰

当一个生物的生命骰增加时，它的攻击加值和豁免调整值可能会提高。根据它的种类，它将获得更多的专长和技能，见表：不同种类的生物强化。

注意，当一个生物获得一个人物职业时，它根据它的职业进行强化，而不是种类。

表：不同种类的生物强化

	生命骰	攻击加值	擅长豁免	技能点*
异怪	d8	HD x3/4 (如同牧师)	意志	2 + 智力调整值每HD
动物	d8	HD x3/4 (如同牧师)	强韧, 反射 (有时也包括意志)	2 + 智力调整值每HD
构装生物	d10	HD x3/4 (如同牧师)	—	2 + 智力调整值每HD**
龙	d12	HD (如同战士)	强韧, 反射, 意志	6 + 智力调整值每HD
元素生物	d8	HD x3/4 (如同牧师)	反射 (气, 火) 或强韧 (土, 水)	2 + 智力调整值每HD
精类生物	d6	HD x1/2 (如同法师)	反射, 意志	6 + 智力调整值每HD
巨人	d8	HD x3/4 (如同牧师)	强韧	2 + 智力调整值每HD
类人生物	d8	HD x3/4 (如同牧师)	各不相同 (任意一个)	2 + 智力调整值每HD
魔法兽	d10	HD (如同战士)	强韧, 反射	2 + 智力调整值每HD
人形怪物	d8	HD (如同战士)	反射, 意志	2 + 智力调整值每HD
泥性怪物	d10	HD x3/4 (如同牧师)	—	2 + 智力调整值每HD**
异界生物	d8	HD (如同战士)	强韧, 反射, 意志	8 + 智力调整值每HD
植物	d8	HD x3/4 (如同牧师)	强韧	2 + 智力调整值每HD**
不死生物	d12	HD x1/2 (如同牧师)	意志	4 + 智力调整值每HD**
虫类生物	d8	HD x3/4 (如同牧师)	强韧	2 + 智力调整值每HD**
所有种类的专长数量都是 1+1 每 3 生命骰				
* 只要生物至少有 1 的智力, 它每个生命骰至少获得 1 个技能点。				
** 智力值为 “—” 的生物不获得技能或专长。				

体型增大

当一个生物的生命骰增加时它的体型可能会变得更大。(新的体型在怪物进化一栏有附加说明)

任何该生物具有的受体型影响的能力都会被体型增大影响。增大体型也影响生物的属性点, AC, 攻击加值和伤害值, 如下表所示。

表：根据体型变化的数据

初始体型*	新体型	力量	敏捷	体质	天生护甲	AC/攻击
超微型	微型	相同	- 2	相同	相同	- 4
微型	超小型	+2	- 2	相同	相同	- 2
超小型	小型	+4	- 2	相同	相同	- 1
小型	中型	+4	- 2	+2	相同	- 1
中型	大型	+8	- 2	+4	+2	- 1
大型	超大型	+8	- 2	+4	+3	- 1
超大型	巨型	+8	相同	+4	+4	- 2
巨型	超巨型	+8	相同	+4	+5	- 4
*如果生物的体型增大不止一级，重复上述调整。						

表：根据体型变化的伤害增加

初始伤害（每个） *	新伤害
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8
*如果生物的体型增大不止一级，重复上述调整。	

模板

有些生物是通过在一个已有的生物上加上一个模板而创造出来的。一个加了模板的生物可以代表一种对自然的扭曲，一个实验者的特别造物，或者不同种类父母的第一代子嗣。

获得性模板和遗传性模板

有些模板可以在任意时间被添加到生物上。这样的模板被称作获得性模板，说明生物并不是一项具有该模板的性质。

其他模板，被称为遗传性模板，自从这个生物开始存在于世上就是它的一部分。生物天生具有这些模板。

一些模板可以两者都是。

阅读模板

模板的描述提供了一系列如何改变现有生物（被称作基础生物）的说明。模

板可能会带来的对一个生物每组数据的改变将讨论如下。一般来说，如果一个模板不改变某个数据，那个条目就不会出现在模板描述中。为了更明晰，没有被改变的数据或者属性条目有时会被以“和基础生物相同”的形式给出。

体型和种类：模板常常会改变一个生物的种类，也有可能改变生物的体型。

如果一个模板改变了基础生物的种类，这个生物同时会获得增强亚种，除非模板描述中另有说明。增强亚种总是与生物的原种类配对出现。除非模板另有说明，新生物具有新种类的特性和原种类的相貌。

如果模板改变了生物的体型，根据表：根据体型变化的数据来计算天生护甲、防御等级、攻击骰和擒抱加值的变化。

生命骰和生命值：大多数模板不会改变怪物已有的生命骰数量，但有些的确会。有些模板会改变生物的生命骰种类（一般通过改变生物种类来实现）。少量模板会改变原本已经获得的生命骰，并且继续改变由职业等级获得的生命骰。但是大多数改变生命骰的模板只会改变生物原有的 HD 而不会改变职业生命骰。

如果模板描述中的生命骰栏目缺失，那么生命骰和生命值不会改变，除非生物的体质调整值改变。

先攻权：如果模板改变了怪物的敏捷，或者如果增加或者去除了精通先攻这个专长，这个条目就会改变。

速度：如果模板改变生物的速度，模板会说明是如何改变的。更普遍的是，模板会增加一种新的移动方式。

防御等级：如果模板改变了生物的体型，根据表：根据体型变化的数据来决定它新的防御等级并且看看它的天生护甲是否改变。在有些情况下，决定防御等级的方法会发生根本上的变化：在模板描述中解释了如何调整生物的 AC。

基础攻击/擒抱：模板通常不会改变生物的基础攻击加值。如果一个模板调整了生物的基础攻击加值，模板描述会说明如何调整。生物力量值的变化会引起生物擒抱加值的变化，体型的变化也是如此。

攻击和全回合攻击：大多数模板不改变生物的攻击加值或者攻击模式，甚至当生物种类改变时也是如此（生物的基础攻击加值和原类型生物相同）当然，属性点的改变可能会影响攻击加值。如果力量或者敏捷改变，使用新的调整值来决定攻击加值。生物体型的变化也会改变它的攻击加值。见表：根据体型变化的数据伤害：伤害随力量改变。如果生物使用一把双手武器或者只具有一样天生武器，它在伤害上可以加上 1-1/2 倍的力量加值。如果它具有多于一种的攻击方式，那么它在主要攻击的伤害投掷结果上加上力量加值，所有次要攻击上加上 1/2 力量加值。

占据/触及：如果模板改变生物的体型，这个条目可能会改变。注意这个表格并没有考虑特殊情况例如异常的触及。

（译者注：这里的表格指 3.5e MM 314 页 Table 7-1: Creature Sizes，但是 srd 中并没有包含此表）

特殊攻击：模板可能会增加或者去除特出攻击。模板描述中会给出任何该模板提供的特殊攻击的细节，包括如何决定豁免检定 DC，如果适用的话。

特殊能力：模板可能增加或者去除特殊能力。模板描述中会给出任何该模板提供的特殊能力的细节，包括如何决定豁免检定 DC，如果适用的话。即使模板描述中没有特殊能力条目，该生物仍然会获得新的种类所具有的任何特殊能力。

基础豁免：如同攻击一样，生物种类的改变并不总是会改变它的基础豁免加值。你仅需要将它们根据新的体制、敏捷和意志进行调整。但是，模板也可能会

声明怪会有一个与平时不同的“擅长”豁免。

属性：如果模板改变一个或更多的属性点，这些变化会在这里写明。

技能：如同攻击一样，生物种类的改变并不总是会改变它的技能点。大多数模板并不会改变生物的生命骰数量，所以在这种情况下你并不需要调节技能，除非那些技能的关键属性被改变，或者模板为一个或更多的技能提供了加值，或者模板提供了一个提供技能检定加值的专长。

有些模板改变了决定技能点的方式，但是这种改变一般来说只适用于套用该模板后获得的技能点。将那些列在基础生物描述中的技能以及模板提供的新技能视为本职技能。

专长：因为大多数模板不改变生物的生命骰数量，模板并不改变生物所具有的专长的数量。有些模板给予生物一个或更多的奖励专长。

环境：通常和基础生物相同。

组织：通常和基础生物相同。

挑战等级：大多数模板提高生物的挑战等级。模板可能会提供一个修正值以加在基础生物的 CR 上，或者可能会根据基础生物的初始生命骰或者 CR 详细标明一系列修正值。

宝藏：通常和基础生物相同。

阵营：通常和基础生物相同，除非模板和某一个阵营相关联。

进化：通常和基础生物相同。

等级调整：这个条目是基础生物等级调整的修正。除非该生物在使用该模板后具有足够高的智力（最少 3）来获得职业等级，任何等级调整都没有意义。

添加超过一个模板

理论上，你在生物上添加模板的数量没有限制。如果想添加超过一个模板，只要一次一个的使用每个模板就可以。继承性模板总是比获得性模板优先被使用。任何时候你使用多个模板，注意生物的种类——你可能会在添加一个模板后使得这个生物不能适合其他你想要添加的模板

进化了的怪物的挑战等级

当给一个只有 1 个或更少 HD 的生物增加职业等级，它的进化如同如同人物一样。否则，使用下面的指导方针：

增加职业等级

如果你通过增加玩家职业等级的方式进化一个怪物，考察这个职业等级是否直接增强了这个怪物的已有能力。

当给一个生物增加职业等级时，你应当给予它适于那个职业的典型属性值。大多数怪物在创建时使用的都是标准属性点数组：11，11，11，10，10，10，再加上种族调整值。如果你想给一个生物添加玩家职业等级，在种族调整前使用精英属性点数组：15，14，13，12，10，8。具有 NPC 职业的生物使用非精英组：13，12，11，10，9，8。

相关职业等级

增加怪物现有力量的职业等级被称作相关职业等级。怪物每拥有的一个相关职业等级 CR 增加 1。

野蛮人，战士，圣武士，以及巡林客对于依赖于战斗能力的生物来说是相关职业等级。

游荡者和巡林客对于依靠隐秘行踪来突袭敌人或者依靠技能来为自己取得优势的生物来说是相关职业等级。

可以施法的职业对于已经具有像这种职业的人物那样施法的能力的生物来说是相关等级，因为怪物的可以施法的职业等级会与它天生的施法能力叠加。

非相关职业等级

如果你增加的职业等级不会直接成为生物的力量，那么这个职业等级被认为是非相关的，并且情况会变得比较复杂。给怪物每增加一个非相关职业等级会使它的 CR 提高 1/2，直到它的某个非相关职业等级等于它的初始生命骰。从那开始，每一个额外的那个职业或者相似职业的等级都被认为是相关职业等级，都会提高那个怪物的 CR1 点。

NPC 职业等级总是被作为非相关职业等级处理。

增加生命骰

当你通过增加生命骰来强化怪物时，使用表：被强化生物 CR 增加来决定这种手段对生物 CR 的影响。时刻记得许多通过增加生命骰进化的怪物同时体形也会增大。不要将这样的 CR 增加和任何通过职业等级的 CR 增加叠加。一般来说，当你将生物 CR 提高了一倍时，你应当小心的关注它的能力的附带提升。提升一个生物的生命骰会加强它的数项能力，比较极端的提升可能不一定会遵从这种进程。将这个怪物通过 HD 强化后的攻击加值，豁免加值，以及特殊能力的 DC 和相应等级的典型的人物进行比较，依此来调整 CR。

表：被强化生物的 CR 增加

生物的初始种类	CR 增加
异怪，构装生物，元素生物，精类生物，巨人，类人生物，泥形怪物，植物，不死生物，虫类生物	+1 每增加 4 HD
动物，魔法兽，人形怪物	+1 每增加 3 HD
龙，异界生物，非相关职业等级	+1 每增加 2 HD 或 2 等级
直接相关职业等级	+1 每增加 1 等级
其他修正值：	
体型增加到大型或更大	+1
怪物的属性点数基于精英组*	+1
怪物具有的特殊攻击或者特殊能力显著的增加了它的战斗效率	+2
怪物具有的特殊攻击或者特殊能力轻微的增加了它的战斗效率	+1
套用了模板	+模板的 CR 修正值
*不要使用这个增加如果你使用职业等级进化一个怪物（通过职业等级进化的怪物被假定为已经使用了精英点数组）	

增大体型

一般来说，生物体型的增大会提升它的战斗效率。大型的生物获得力量、触及的提升以及其他好处。如果你将生物的体型提高到比中型更大并混合使用了其他方面的提升，使用这个修正值。

但是你仍然要小心。那些受益于更小体型的怪物的效率实际上会因为体型的增大而降低。因为这个原因，怪物没有从体型增大中获益的话就不会以这种方式进化。

增加特殊能力

你可以给一个生物增加任何种类的类法术，超自然或者特异能力。如同职业等级一样，你应该考虑这些能力在多大，或者多小程度上增加了生物已有的本领。一套配合作用的能力应该被作为一个单独的修正值处理。如果这项能力（或者多项能力的组合）显著的提升了这个怪物的战斗效率，将它的 CR 提高 2。较次要的能力将生物的 CR 提升 1，至于那些实在微不足道的能力可能对 CR 根本没有影响。如果怪物的特殊能力并不是通过职业或者生命骰获得的，这项 CR 增加叠加。

重要的特殊攻击是指有很大的几率用一回合就使一个人物丧失能力或者伤残。重要的特殊能力是指能显著减少怪物对于常见攻击的弱点。如果一个怪物同时具有特殊攻击和特殊能力，不要将这个因素计算两次。

一定要根据怪物现在的 CR 来调整你对这些能力的评估。

扮演怪物

尽管每种怪物都可以作为一个角色进行扮演，但大部分怪物不适合作为游戏中的玩家角色。智力为 2 或更低、无交流手段或者与其他玩家差异巨大，以至于会搅乱整个战役的怪物，都不能被用来扮演。天生具有某种特殊能力或强大的体格的生物，还会导致人物平衡性方面的争议（高等级战役除外）。

怪物玩家的起始等级：适合扮演的怪物的数据中有等级调整一项。等级调整值与生命骰和职业等级相加的和即为怪物的有效等级（ECL）。有等级调整值的怪物，获得职业等级时视为兼职人物。生物的“怪物职业”是它的天赋职业，不会受到经验值惩罚。

类人生物的职业等级：生命骰为 1 或更低的生物，用人物等级代替怪物等级。此时怪物失去由生命骰引起的攻击加值、豁免检定加值、技能和专长，转而使用其对应职业一级时的相关数据。

生命骰为 1 或更高的生物，无法像标准种族那样，在 1 级时获得一个专长且初始技能点数乘以 4。

等级调整和人物有效等级：怪物角色的有效等级（ECL）是其等级调整值、生命骰与职业等级三者之和。

升级所需经验值和起始资金根据怪物角色的 ECL 而定。

怪物说明中所列的技能视为怪物角色的本职技能。

生命骰为 1 或更小的以及模板生物，起始游戏时必须要有 1 级或更高的职业等级，与常规角色相同。如果怪物的生命骰为 2 或更高，则起始时可以没有职业等级（以后再获得）。

如果生命骰的增加对生物的强化效果比获得职业等级要好，玩家可以选择在升级时提高生命骰而不是职业等级。

生命骰：生物的生命骰等于职业等级加它的种族生命骰。升级时，与增加生命骰不同，提升角色职业等级不会引起生物体型的增大。

专长获得和属性值增加：专长获得和属性值增加由怪物的总生命骰决定，而不是 ECL。

怪物玩家的属性值：虽然怪物数据中给出了每种怪物的典型属性值，但成为

一个冒险者的“怪物”显然不属于这种典型。因此，生成怪物玩家时，需察看生物说明中是否有数值为 10 或更高的属性。如果有，把数值减去 10（数值为偶数时）或 11（数值为奇数时），所得即为该属性的种族调整值。用通常的方法生成人物属性，再把种族调整值加到相应属性上即得最终的属性值。

注释：计算某些怪物的调整值时不是减 10 或 11，这种情况出现时会在怪物说明中指出。同样，某些适合扮演的怪物，其数据中就已列出他们的种族调整值和其他特性。

数值低于 10 的属性，计算方法则不同。算出怪物属性的平均值，比照对应属性，再按以下两表生成怪物的智力和其他五项属性值。

生成智力值的表中，玩家最终不会得到比 3 低的数值。这点很重要，因为游戏不允许扮演智力低于 3 的角色。有低于 1 的属性的生物也是不允许被扮演的。

表：怪物玩家智力属性值

属性平均值	——怪物智力值——			
	3	4 - 5	6 - 7	8 - 9
18	10	12	14 16	
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6 8	
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

表：怪物玩家（力量、敏捷、体质、感知、魅力）属性值

属性平均值	——怪物其他属性值——				
	1	2 - 3	4 - 5	6 - 7	8 - 9
18	8	10	12	14	16

17	7	9	11	13	15
16	6	8	10	12	14
15	5	7	9	11	13
14	4	6	8	10	12
13	3	5	7	9	11
12	2	4	6	8	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	5	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

怪物的其他数据：生命骰为 1 或更低的生物，其特性和生命骰基于该生物的职业。他们对于技能和专长的获得与 1 级人物相同（就算有等级调整也一样）。

生命骰高于 1 的生物，其数据基于生命骰和职业等级之和。

经验值：生命骰为 1 或更低、没有等级调整值和职业等级的怪物，升级所需经验值与普通职业相同。

生命骰为 1 或更低、有等级调整值和职业等级的怪物，升级所需经验值取决于它的职业等级、生命骰与等级调整值之和（职业等级+HD+等级调整值）。

生命骰高于 1、有等级调整值和职业等级的怪物，升级所需经验值取决于它的生命骰、等级调整值与职业等级之和（HD+等级调整值+职业等级）。

怪物专长

能力专攻（ABILITY FOCUS） [一般专长]

选择该生物的一项特殊攻击。

先决条件：特殊攻击

效果：目标生物对抗该特殊攻击的豁免 DC+2。

特殊：生物可以多次选择该专长，但每次必须选择不同的特殊攻击。效果不叠加。

可怖殴击（AWESOME BLOW） [战士专长]

先决条件：力量 25，猛力攻击，精通冲撞，大体型或更大。

效果：该专长允许生物以近战攻击检定减 4 为代价发动一次可怖殴击，这是一个标准动作。若生物击中对手（对手必须是实体生物，且体型小于该生物），则对手必须作一次反射豁免检定（DC=造成的伤害），失败则被击飞 10 英尺（方向由

攻击生物决定)并摔倒在地。击飞的路线必须是直线,且对手的落点不能在进攻者临近的区域。如果有障碍物挡在对手被击飞的路线中,则对手和障碍物各受1d6伤害,且对手将停在障碍物临近的区域。

制造构装生物 (CRAFT CONSTRUCT) [制造物品专长]

先决条件: 制造魔法武器和防具,制造奇物。

效果: 拥有该专长的生物可以制造任何已经满足了其制造先决条件的构装生物。制造构装生物每天花费 1000 金币,天数为该构装生物的交易价格除以 1000。要制造构装生物,施法者必须消耗物品价格 1/25 的经验值,并消耗价值为该构装生物价格(见各构装生物的详细说明)一半的原材料。

拥有该专长的生物还可修复受损的构装生物。生物工作一整天可以修复 20 点伤害,每点花费 50 金币。

刚完成的构装生物,生命值为其拥有 HD 的平均值。

类法术能力强效 (EMPOWER SPELL-LIKE ABILITY) [一般专长]

先决条件: 类法术能力的施法者等级为 6 或更高。

效果: 选择该生物的一项类法术能力。该生物能将此类法术能力进行强化使用,每天三次(也可能会更少,如果该能力每天允许使用的次数少于三次)。生物使用类法术能力强效时,其效果中所有常量和变量的数值增加一半。豁免检定和对抗检定例外。没有随机变量的类法术能力不受影响。

生物只能选择法术等级为自己施法者等级一半再减 2 的类法术能力作为类法术能力强效的法术。详见类法术能力瞬发专长。

特殊: 生物可以多次选择该专长。每次必须选择不同的类法术能力。

飞越攻击 (FLYBY ATTACK) [一般专长]

先决条件: 飞行

效果: 飞行时,生物能在移动中的任何时候作标准动作。

正常: 没有此专长,生物只能在移动前或移动后作标准动作。

盘旋 (HOVER) [一般专长]

先决条件: 飞行。

效果: 飞行时,生物能以一个移动等效动作在空中盘旋。然后它能以半速飞向任何方向,包括直上直下,且忽略飞行机动性。

生物盘旋时,可以在盘旋地点进行整轮动作。盘旋中的生物不能使用翅膀攻击,但在全力攻击中可以使用身体其它部分。允许的话,生物也可以使用喷吐攻击和施展法术取代物理攻击。

大体型或更大的生物在布满碎片和瓦砾的地面上空飞行时,若飞行高度低于 20 英尺,则在生物翅膀周围半径 60 英尺的半球区域内会产生沙尘。沙尘能吹熄火炬、小堆营火、无盖提灯和其它无遮盖的非魔法小火焰。处在沙尘中时,视力范围只有 10 英尺。造成沙尘的生物对抗处在 15 到 20 英尺内的对手时拥有隐蔽效果(20%失手几率)。对手处在 25 英尺以外时,生物获得全隐蔽(50%失手几率,且对手无法用视力确定生物所处位置)。

正常: 没有该专长的生物在飞行时必须不停移动,除非它的飞行机动性是完美。

强化天生防御 (IMPROVED NATURAL ARMOR) [一般专长]

先决条件: 天生防御, 体质 13。

效果: 生物的天生防御加值增加 1。

特殊: 生物可以多次选择该专长, 每选择一次, 天生防御加值再加 1。

强化天生攻击 (IMPROVED NATURAL ATTACK) [一般专长]

先决条件: 天生武器, 基本攻击加值 +4。

效果: 选择生物的一项天生攻击方式。该天生武器的伤害增加一个量级, 如同生物体型增大一个尺寸等级: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6。

伤害为 1d10 的武器或攻击的伤害增加为: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8。

多重攻击 (MULTIATTACK) [一般专长]

先决条件: 三种或以上天生攻击。

效果: 该生物使用天生武器进行次要攻击的减值只有一 2。

正常: 没有该专长的生物进行次要攻击时的减值为 -5。

多武器战斗 (MULTIWEAPON FIGHTING) [一般专长]

先决条件: 敏捷 13, 三只手或更多。

效果: 使用多武器攻击时, 主手攻击的减值减少 2, 副手攻击的减值减少 6。

正常: 没有该专长的生物主手攻击遭受 -6 减值, 副手遭受 -10 减值。(生物只有一只主手, 其它手都是副手)。见双武器攻击专长。

特殊: 对有两只以上手的生物来说, 该专长代替了双武器战斗专长。

类法术能力瞬发 (QUICKEN SPELL-LIKE ABILITY) [一般专长]

先决条件: 类法术能力施法者等级为 10 或更高。

效果: 选择该生物的一项类法术能力, 该生物能快速施展此能力, 每天三次 (也可能更少, 如果该能力每天允许使用的次数少于三次)。

使用类法术能力瞬发是一个即时动作, 不会引发借机攻击。生物可以在使用类法术能力瞬发的同一轮中进行其它动作——包括使用另一个类法术能力。但每轮只能使用一次类法术能力瞬发。

生物只能选择法术等级为自己施法者等级一半再减 4 的类法术能力作为类法术能力瞬发的法术, 详见下表。

此外, 法术施法时间超过一轮的类法术能力不能瞬发。

正常: 通常情况下使用类法术能力是一个标准动作, 且会引发借机攻击。

特殊: 生物可以多次选择该专长。每次必须选择不同的类法术能力。

表: 类法术能力强效和瞬发

法术等级	强效时所需施法者等级	瞬发时所需施法者等级
0	4 级	8 级
1 级	6 级	10 级
2 级	8 级	12 级
3 级	10 级	14 级

4 级	12 级	16 级
5 级	14 级	18 级
6 级	16 级	20 级
7 级	18 级	—
8 级	20 级	—
9 级	—	—

攫取 (SNATCH) [一般专长]

先决条件: 体型为巨型或更大。

效果: 当生物成功进行爪抓或啮咬攻击时，可以选择进行擒抱，效果如同具有精通擒抱专长。擒抱生物的体型比被擒抱生物大三个尺寸等级或更多时，每轮会自动对被擒抱生物造成啮咬和爪抓伤害。被擒抱生物被吞入擒抱生物口中时，不能使用反射豁免对抗擒抱生物的喷吐攻击（如果有的话）。

生物放开被擒抱生物是即时动作，把被擒抱生物扔飞是标准动作。被擒抱生物将被扔飞 1d6x10 英尺，每 10 英尺造成 1d6 伤害。如果是在飞行中扔出被擒抱生物，则取前文中的伤害和坠落伤害两者中较高者。

空中横转 (WINGOVER) [一般专长]

先决条件: 飞行

效果: 飞行时，具有此专长的生物每轮能以一个即时动作改变飞行方向。无论飞行机动力如何，生物都可在原有转弯能力上再转 180 度。生物使用该专长时无法拉升高度，但可以俯冲。

改变飞行方向会消耗 10 英尺飞行移动力。

怪物种类，亚种，及特殊能力

怪物种类

异怪类 (Aberration) :

异怪通常具有奇异的生理结构，千奇百怪的特殊能力，怪异的思维方式，或者这三者的任意组合。

特征: 异怪具有下列特征。

- d8 生命骰。
- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。
- 擅长的豁免检定：意志。
- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性: 异怪拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 60 尺黑暗视觉。

- 熟练使用它自己的天生武器。如果形态类似于人，则熟练使用所有简单武器和它的说明中所提到使用的任意武器。

- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的异怪不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的异怪可以熟练使用盾牌。

- 异怪需要进食、睡眠和呼吸。

动物类（Animal）：

动物是非人类的活体生物，通常为不具有魔法属性也不具有语言和文化天赋的脊椎动物。

特征：动物具有下列特征（除非生物描述中另有说明）。

- d8 生命骰。

- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。

- 擅长的豁免检定：强韧和反射（个别动物存在不同的擅长）。

- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性：动物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 智力属性为 1 或 2（不存在智力属性等于或大于 3 的动物）。

- 低光视觉。

- 阵营：总是中立。

- 宝藏：无

- 仅熟练使用它自己的天生武器。非战斗草食动物使用其天生武器视为次要攻击。这样的攻击在攻击判定上有-5 减值，并且在伤害调整值上只能获得 1/2 它的力量调整值。

- 除非经过战斗训练，否则无法熟练使用任何盔甲。

- 动物需要进食、睡眠和呼吸。

构装体类（Construct）：

构装体是活化的物体，或人工建造的生物。

特征：构装体具有下列特征。

- d10 生命骰。

- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。

- 擅长的豁免检定：无。

- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍，前提是此构装体有智力属性。但是，绝大多数构装体没有心智，也不会获得技能和专长。

特性：构装体拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 没有体质值。

- 低光视觉。

- 60 尺黑暗视觉。

- 对所有影响心灵（mind-affecting）的效果免疫（魅惑[charm]、胁迫[compulsion]、魅影幻觉[phantasm]、心灵幻觉[pattern]、以及士气效果[morale effect]）。

- 对毒素、睡眠、麻痹、震慑、疾病、死亡效果、和死灵系效果免疫。

•无法自行回复伤害,但常常可以在某些特定效果下得到修复(详见怪物的说明),或通过使用制造构装体专长(Craft Construct)修复。具有快速痊愈(fast healing)特性的构装体仍可同样的自疗。

- 不受重击、非致命伤害、属性伤害、属性吸取、疲劳、力竭和能量吸取影响。
- 对任何需要强韧豁免的效果免疫(除非此效果同样对物体有效,或此效果无害)。
- 不会因巨创而死亡。在生命值减为 0 或更低的时候便被摧毁。
- 因为它不是活物,所以不可能被再生或复活。
- 因为它的身体是一块无生命的物质,构装体很难被摧毁。根据体型它获得额外生命值,如下表。

构装体大小	生命值奖励	构装体大小	生命值奖励
超微型	-	大型	30
微型	-	超大型	40
超小型	-	巨型	60
小型	10	超巨型	80
中型	20		

- 只熟练使用它自己的天生武器。除非形态类似于人,那样可熟练使用在它的说明中所提到的任意武器。
- 不熟练使用任何盔甲。
- 构装体不需要进食、睡眠或呼吸。

龙类(Dragon) :

龙是一种类爬虫生物,他们通常有翅膀、具有魔法和非凡的能力。

特征: 龙具有下列特征。

- d12 生命骰。
- 基本攻击奖励等于生命骰数总和(类似于战士)。
- 擅长的豁免检定: 强韧、反射和意志。
- 技能点数等于每个生命骰(6+智力调整值,最少为 1), 第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性: 龙拥有下列特性(除非生物描述中另有说明)。

- 60 尺黑暗视觉和低光视觉。
- 对魔法睡眠和麻痹免疫。
- 仅熟练使用它自己的天生武器,除非正处于类人形态(或可以拥有类人形态),那样它可以熟练使用所有简单武器和它的说明中所提到的任意武器。
- 不熟练使用任何盔甲。
- 龙需要进食、睡眠和呼吸。

元素类(Elemental) :

元素是由四种基本元素-气、土、火、水-之一所形成的生物。

特征: 元素具有下列特征。

- d8 生命骰。

- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。
- 擅长的豁免检定跟元素种类有关：强韧（土、水）或反射（气、火）。
- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性：元素拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 60 尺黑暗视觉。
- 对毒素、魔法睡眠、麻痹和震慑免疫。
- 不受重击或夹击。
- 与大多数活物不同，元素不具二元性-它的灵魂和身体合二为一。当一个元素死亡时，不会有灵魂得到释放。将灵魂返还身体的法术，比如死者复生术（*raise dead*）、转生术（*reincarnate*）和复活术（*resurrection*）无效。它需要其它的法术效果，比如有限祈愿术（*limited wish*）、祈愿术（*wish*）、奇迹术（*miracle*）或完全复活术（*true resurrection*）来让它恢复生命。
- 仅熟练使用它自己的天生武器，除非通常处于类人形态，那样它可以熟练使用所有简单武器和它的说明中所提到的任意武器。
- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的元素不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的元素可以熟练使用盾牌。
- 元素不需要进食、睡眠或呼吸。

精类（Fey）：

精类是具有超自然能力的生物，他们和自然界或一些其他的力量或地点联系在一起。精类通常具有人类的外形。

特征：精类具有下列特征。

- d6 生命骰。
- 基本攻击奖励等于 1/2 生命骰数总和（类似于法师）。
- 擅长的豁免检定：反射和意志。
- 技能点数等于每个生命骰（6+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性：精类拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 低光视觉。
- 熟练使用所有简单武器和它的说明中所提到的任意武器。
- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的精类不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的精类可以熟练使用盾牌。
- 精类需要进食、睡眠和呼吸。

巨人类（Giant）：

巨人是类人形状的生物，它们力量巨大，体型通常至少是大体型。

特征：巨人具有下列特征。

- d8 生命骰。
- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。
- 擅长的豁免检定：强韧。

- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性：巨人拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 低光视觉。
- 熟练使用所有简单武器和军用武器，以及任何天生武器。
- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的巨人不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的巨人可以熟练使用盾牌。
- 巨人需要进食、睡眠和呼吸。

类人生物类（Humanoid）：

类人生物通常具有双臂、双腿及一个脑袋，或者有类似于人类的躯干、四肢和头部。类人生物只有很少的超自然能力或特异能力，或者完全没有，但他们大多数可以用语言交谈，并通常有较为发达的社会结构。他们的体型通常为中或小体型。每个类人生物都属于一个亚种。

只有一个生命骰的类人生物，用 PC 或 NPC 职业的职业特性来代替他的类人生物生命骰中的特性。

这一类的类人生物体现为 1 级武人，表明他们具备一般的战斗能力和较弱的豁免。

只有具有不止一个生命骰的类人生物才使用如下类人生物的特征。

特征：类人生物具有下列特征。

- d8 生命骰，或根据职业等级决定。
- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。
- 擅长的豁免检定：反射（通常为反射，但不同的类人生物具有不同的擅长豁免检定）。
- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍；或根据职业等级决定。

特性：类人生物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 熟练使用所有简单武器，或根据职业等级决定。
- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），或根据职业等级决定。如果一个类人生物描述中没有职业等级却穿戴盔甲，他可以熟练使用这种盔甲以及所有比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的类人生物不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的类人生物可以熟练使用盾牌。
- 类人生物需要呼吸、进食和睡眠。

魔法兽类（Magical Beast）：

魔法兽和动物相似，但是可以具有高于 2 的智力值。魔法兽通常具有超自然或特异能力，但有时候仅仅是在外表或习性上奇特而已。

特征：魔法兽具有以下特征。

- d10 生命骰。
- 基本攻击奖励等于生命骰数总和（类似于战士）。
- 擅长的豁免检定：强韧和反射。
- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性：魔法兽拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 60 尺黑暗视觉和低光视觉。
- 仅熟练使用它的天生武器。
- 不熟练使用任何盔甲。
- 魔法兽需要进食、睡眠和呼吸。

人形怪物类（Monstrous Humanoid）：

人形怪物与类人生物相似，但同时具有怪物或动物的特征。他们通常也具有魔法能力。

特征：人形怪物具有以下特征。

- d8 生命骰。
- 基本攻击奖励等于生命骰数总和（类似于战士）。
- 擅长的豁免检定：反射和意志。
- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性：人形怪物拥有下列特性（除非在该生物栏目里有另有标明）。

- 60 尺黑暗视觉。
- 熟练使用所有简单武器和它的说明中所提到的任意武器。
- 熟练使用任何在它的描述中所穿戴的盔甲的同类盔甲（轻、中或重甲）以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的人形怪物不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的人形怪物可以熟练使用盾牌。
- 人形怪物需要进食、睡眠和呼吸。

泥形怪物类（Ooze）：

泥形怪物是无具体形状或易变形的生物，通常没有心智。

特征：泥形怪物具有下列特征。

- d10 生命骰。
- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。
- 擅长的豁免检定：无。
- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍，前提是此泥形怪物有智力属性。但是，大多数泥形怪物没有心智，也不会获得技能和专长。

特性：泥形怪物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 无心智：没有智力值，因此免疫所有影响心灵（mind-affecting）的效果（魅惑 [charm]、胁迫 [compulsion]、魅影幻觉 [phantasm]、心灵幻觉 [pattern]、以及士气效果 [morale effect]）。
- 盲目（但具有盲视特性），因此免疫凝视攻击、视觉效果、幻象和其他依赖视觉的攻击形式。
- 对毒素、睡眠、麻痹、变形和震慑免疫。
- 某些泥形怪物能够对物体造成强酸伤害。这种情况下每接触一整轮造成伤害的数目等于 10+1/2 泥形怪物的种族 HD+它的体质调整值。
- 不受重击或夹击。
- 仅熟练使用它的天生武器。
- 不熟练使用任何盔甲。

- 泥形怪物需要进食和呼吸，但不需要睡眠。

异界生物类 (Outsider) :

异界生物至少要有一部分本质（但不一定是物质）是主物质位面以外的某个位面的产物。一些生物可能原本属于其它类型，当它们达到更高（或更低）层次的精神状态时变成了异界生物。

特征：异界生物具有下列特征。

- d8 生命骰。
- 基本攻击奖励等于生命骰数总和（类似于战士）。
- 擅长的豁免检定：强韧、反射和意志。
- 技能点数等于每个生命骰（8+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍。

特性：异界生物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 60 尺黑暗视觉。
- 与大多数活物不同，异界生物不具二元性-它的灵魂和身体合二为一。当一个异界生物死亡时，不会有灵魂得到释放。将灵魂返还身体的法术，比如死者复生术 (*raise dead*)、转生术 (*reincarnate*) 和复活术 (*resurrection*) 无效。它需要其它的法术效果，比如有限祈愿术 (*limited wish*)、祈愿术 (*wish*)、奇迹术 (*miracle*) 或完全复活术 (*true resurrection*) 来让它恢复生命。

- 熟练使用所有简单和军用武器，以及它的说明中所提到的任意武器。
- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。

说明中没有提到穿戴盔甲的异界生物不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的异界生物可以熟练使用盾牌。

- 异界生物需要呼吸，但不需要进食或睡眠（虽然如果想要的话它们也可以这么做）。本地异界生物需要呼吸、进食和睡眠。

植物类 (Plant) :

这一类型由植物类的生物组成。注意通常的植物，比如在田野或者果园中种植的植物，缺少感知和魅力属性（参见上文“空属性”），不是生物而是物体，即使它们是活着的。

特征：植物具有下列特征。

- d8 生命骰。
- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。
- 擅长的豁免检定：强韧。
- 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍，前提是此植物有智力属性。但是，绝大多数植物没有心智，也不会获得技能和专长。

特性：植物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 低光视觉。
- 无心智：没有智力值，因此免疫所有影响心灵 (*mind-affecting*) 的效果（魅惑 [*charm*]、胁迫 [*compulsion*]、魅影幻觉 [*phantasm*]、心灵幻觉 [*pattern*]、以及士气效果 [*morale effect*]）。
- 对毒素、睡眠效果、麻痹、变形和震慑免疫。

- 不受重击。
- 仅熟练使用它的天生武器。
- 不熟练使用任何盔甲。
- 植物需要呼吸和进食，但不需要睡眠。

不死生物类（Undead）：

它们曾经是生物，但在死去以后被精神或超自然力量活化了，成为了不死生物。

特征：不死生物具有下列特征。

- d12 生命骰。
- 基本攻击奖励等于 1/2 生命骰数总和（类似于法师）。
- 擅长的豁免检定：意志。
- 技能点数等于每个生命骰（4+智力调整值，最少为 1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍，前提是此不死生物有智力属性。但是，很多不死生物没有心智，也无法获得技能和专长。

特性：不死生物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 没有体质属性。
- 60 尺黑暗视觉。
- 对所有影响心灵（mind-affecting）的效果免疫（魅惑[charm]、胁迫[compulsion]、魅影幻觉[phantasm]、心灵幻觉[pattern]、以及士气效果[morale effect]）。
- 对毒素、睡眠、麻痹、震慑、疾病和死亡效果免疫。
- 不受重击、非致命伤害、属性吸取、能量吸取的影响。免疫对它身体属性（力量、敏捷、体质）造成的伤害，同时免疫疲劳和力竭的效果。
- 若没有智力属性则无法自己医治伤害，但可以被治疗。负能量（比如制造伤害法术）可以治疗不死生物。快速痊愈特性不管是否具有智力属性都一样运作。
- 对任何需要强韧豁免的效果免疫（除非此效果同样对物体有效，或无害）。
- 在进行专注检定时用它的魅力调整值。
- 不会因巨创而死亡。在生命值减为 0 或更低的时候便立即被摧毁。
- 不受死者复生术（raise dead）和转生术（reincarnate）的法术或类法术能力影响。复活术（resurrection）和完全复活术（true resurrection）能影响不死生物。它们会将不死生物变回它们在变为不死生物之前的活物。
- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的不死生物不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的不死生物可以熟练使用盾牌。
- 不死生物不需要呼吸、进食或睡眠。

虫类（Vermin）：

这类包括昆虫、蜘蛛、其他节肢动物、蠕虫以及类似无脊椎动物。

特征：虫类具有下列特征。

- d8 生命骰。
- 基本攻击奖励等于 3/4 生命骰数总和（类似于牧师）。
- 擅长的豁免检定：强韧。

• 技能点数等于每个生命骰（2+智力调整值，最少为1），第一个生命骰的技能点数为它的四倍，前提是此虫类有智力属性。但是，绝大多数虫类没有心智，也无法获得技能和专长。

特性：虫类拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 无心智：没有智力值，因此免疫所有影响心灵（mind-affecting）的效果（魅惑[charm]、胁迫[compulsion]、魅影幻觉[phantasm]、心灵幻觉[pattern]、以及士气效果[morale effect]）。
- 60尺黑暗视觉。
- 仅熟练使用它的天生武器。
- 不熟练使用任何盔甲。
- 虫类需要呼吸、进食和睡眠。

亚种

气系（Air）亚种：

此亚种通常是与气元素位面相关的元素和异界生物。气系亚种生物总是具有飞行速度且常常有完美的飞行机动性。

天使（Angel）亚种：

天使是天界生物的一支，或者是善良的异界生物。他们居住在善良阵营的外位面。

特性：天使拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 60尺黑暗视觉和低光视觉。
- 对酸、寒冷和石化效果免疫。
- 电抗性10，火焰抗性10。
- 对毒素的豁免上有+4种族奖励。
- **防护灵气（Protective Aura，超自然能力）：**天使周围20尺以内的任何人对抗邪恶生物作出的攻击或产生的效果时，在防御等级上此能力提供+4的偏斜加值，在豁免上提供+4抗性加值。此外，它的作用还相当于反邪恶法环（*magic circle against evil*）和次级防护法球（*lesser globe of invulnerability*）的效果，半径均为20尺（施法者等级等同于天使的HD）。（法环带来的防御上的奖励未计入天使的数据中。）
- **巧言（Tongues，超自然能力）：**所有天使都能够和任何有语言的生物交谈，如同巧言术（*tongues*）（施法者等级等同于天使的HD）。此能力始终处于启动状态。

水栖（Aquatic）亚种：

这类生物总是有游泳速度，因此它们可以在水中移动而不需要作游泳检定。水栖生物可以在水下呼吸。除非它具有两栖（amphibious）特性，否则它不能在水面以上呼吸。

神使（Archon）亚种：

神使是天界生物的一支，或者是善良的异界生物。他们居住在守序善良阵营的外位面。

特性：神使拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 60 尺黑暗视觉和低光视觉。

- **威吓灵气（Aura of Menace，超自然能力）：**在战斗或愤怒的神使身边环绕着正义的灵气。任何 20 尺半径以内的敌对生物必须通过意志豁免来抵抗它的效果。豁免 DC 因神使类型的不同而变化，基于魅力的，并包含+2 的种族调整值。豁免失败者在攻击、防御等级和豁免上将受到-2 减值，此效果持续 24 小时或直到他们成功击中了产生此灵气的的神使为止。已经成功抵抗或破除此效果的生物在 24 小时内不会再被同一神使的灵气影响。

- 对电和石化免疫。

- 对毒素的豁免上有+4 种族奖励。

- **反邪恶法环（Magic Circle against Evil，超自然能力）：**反邪恶法环始终环绕神使（施法者等级等同于神使的 HD）。（法环带来的防御上的奖励未计入神使的数据中。）

- **传送（Teleport，超自然能力）：**神使可以任意使用 *高等传送术（greater teleport）*，相当于同名法术（施法者等级 14），但它只能传送自己和总和不超过 50 磅的物品。

- **巧言（Tongues，超自然能力）：**所有神使都能够和任何有语言的生物交谈，如同 *巧言术（tongues）*（施法者等级 14）。此能力始终处于启动状态。

增强（Augmented）亚种：

生物的原始种类发生某种变化时它将获得此亚种。一些生物（那些具有继承模板的生物）天生属于此亚种；而其它则是在它们获得某一模板的时候成为此亚种。增强亚种总是和生物的原始种类成对出现。具有增强亚种的生物往往拥有当前种类的特性，却保留原始种类的特征。

混乱（Chaotic）亚种：

此亚种通常只适用于居住在混乱阵营外位面上的异界生物。绝大多数此亚种生物也具有混乱阵营；但如果他们的阵营发生变化，他们仍然维持此亚种不变。在被依赖于阵营的效果影响时，无论本身阵营如何混乱亚种的生物都被视为混乱阵营。它也会同样因为它的自身实际阵营而受到影响。混乱亚种的生物在对抗伤害减免时，它的天生武器和任何持有的武器都视作具有混乱阵营（见下文，伤害减免）。

寒系（Cold）亚种：

寒系亚种的生物免疫寒冷。它们有惧怕火焰的弱点，也就是说火焰会对它们造成比一般多一半（50%）的伤害，无论是否有豁免和是否通过了豁免。

土系（Earth）亚种：

此亚种包括和土元素位面相关的元素和异界生物。土系生物通常具有掘穴速度，且大多数都可以挖掘开坚硬的石头。

邪恶（Evil）亚种：

此亚种通常只适用于居住在邪恶阵营外位面上的异界生物。邪恶的异界生物也常被称作妖魔。绝大多数此亚种生物也具有邪恶阵营；但如果他们的阵营发生

变化，他们仍然维持此亚种不变。在计算依赖于阵营的效果影响时，无论本身阵营如何邪恶亚种的生物都被视为邪恶阵营。它也会同样因为它的自身实际阵营而受到影响。邪恶亚种的生物在对抗伤害减免时，它的天生武器和任何持有的武器都视作具有邪恶阵营（见上文，伤害减免）。

跨位面（Extraplanar）亚种：

此亚种指那些不在它原本所属位面的生物。一个在位面间旅行的生物在转移位面时可能获得或失去此亚种。怪物描述中默认和生物之间的遭遇发生在主物质位面，于是那些原本不属于主位面的生物都是跨位面亚种（但当它在其原始位面的时候便不是了）。本书中提到的跨位面生物，在描述中都注明了它原本所属的位面。没有标明跨位面的生物都属于主物质位面，当他们离开主物质位面的时候将获得此亚种。正处于过渡位面，如星界（Astral Plane）、灵位面（Ethereal Plane）和阴影位面（Plane of Shadow）的生物不会获得跨位面亚种。

火系（Fire）亚种：

火系亚种的生物免疫火焰。它们有惧怕寒冷的弱点，也就是说寒冷会对它们造成比一般多一半（50%）的伤害，无论是否有豁免和是否通过了豁免。

地精（Goblinoid）亚种：

地精是一类鬼鬼祟祟的类人生物，通过捕猎和掠夺为生。他们都使用地精语。

善良（Good）亚种：

此亚种通常只适用于居住在善良阵营外位面上的异界生物。绝大多数此亚种生物也具有善良阵营；但如果他们的阵营发生变化，他们仍然维持此亚种不变。在计算依赖于阵营的效果影响时，无论本身阵营如何善良亚种的生物都被视为善良阵营。它也会同样因为它的自身实际阵营而受到影响。善良亚种的生物在对抗伤害减免时，它的天生武器和任何持有的武器都视作具有善良阵营（见上文的伤害减免）。

虚体（Incorporeal）亚种：

虚体生物不具备肉体。只有其他虚体生物、魔法武器或使用魔法武器攻击的生物、法术、类法术能力或超自然能力能对它造成伤害。它免疫所有非魔法攻击。即便被法术或魔法武器击中，它仍有 50% 机会忽略来自于实体的伤害（除了正能量、负能量、力场作用例如魔法飞弹（*magic missile*）、或由幽冥武器（*ghost touch*）发起的攻击）。虽然不属于魔法攻击，但圣水可以影响虚体不死生物，尽管圣水的作用仍有 50% 的机会无法影响到虚体。

虚体生物没有天然防御加值，但具有等同于它魅力加值的偏斜加值（至少为 +1，即使生物的魅力值没有提供加值）。

虚体生物可以随意进入或者穿过固体物质，但必须要和物体的外表面相接，因此无法完全穿过一个比它自身空间更大的物体。这时它可以感知它所在位置相邻方格中生物或物体的存在，但敌人对于在物体中的虚体仍然存在完全隐蔽（50% 失手几率）。为了从物体中看得更远并进行正常攻击，虚体必须从物体中浮现出来。在物体中的虚体具有全掩蔽，但当它攻击物体外的生物时它仅存在掩

蔽，因此外面的生物可以用准备动作在它展开攻击时进行攻击。虚体生物无法穿过力场效果。

虚体生物的攻击可以穿透（忽略）天生防御、盔甲和盾牌，但偏斜加值和力场效果（比如*法师护甲*）对它有效。虚体生物可以象在空气中那样在水中穿过或进行动作。虚体生物不会坠落或受到坠落伤害。虚体不可以展开绊摔或擒抱攻击，也无法被绊摔或被擒抱。实际上，它们无法作出任何有关实质形体的动作，来针对一个对手或其装备进行挪动或操作，反之这类动作也对它们无效。虚体生物没有体重，也不会触发那些由重量触发的陷阱。

虚体生物移动时很安静，只要它不想被听到，通过聆听检定是无法觉察的。它没有力量属性，因此它的近战和远程攻击都使用它的敏捷调整值。视力以外的手段，比如灵敏嗅觉或盲视，在针对虚体时或者无效，或者仅仅部分有效。虚体生物对方向有着天生的感知，即使它们看不见也可以全速移动。

守序（Law）亚种：

此亚种通常只适用于居住在守序阵营外位面上的异界生物。绝大多数此亚种生物也具有守序阵营；但如果他们的阵营发生变化，他们仍然维持此亚种不变。在计算依赖于阵营的效果影响时，无论本身阵营如何守序亚种的生物都被视为守序阵营。它也会同样因为它的自身实际阵营而受到影响。守序亚种的生物在对抗伤害减免时，它的天生武器和任何持有的武器都视作具有守序阵营（见上文的伤害减免）。

本地（Native）亚种：

此亚种只针对异界生物。这些生物存在凡人祖先，或和主物质位面有牢固的联系，并且可以象其他生物一样被复生（*raised*）、转生（*reincarnated*）或复活（*resurrected*）。属于此亚种的生物是主物质位面的本地居民（即这个亚种名称的来由）。不象真正的异界生物，本地异界生物需要进食和睡眠。

爬虫（Reptilian）亚种：

这类生物具有鳞壳并通常是冷血动物。爬虫亚种仅仅用来描述一些类人生物种族，而不是那些真正的爬行动物或怪物。

变形生物（Shapechanger）亚种：

变形生物具有种超自然能力能让自己呈现出一种或多种变化形态。许多魔法效果都可以做到某种外形上的改变，而并非所有能改变外形的生物都具有变形生物亚种。

特性：变形生物拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 熟练使用它的天生武器、简单武器和它的说明中所提到的任意武器。
- 熟练使用任何和它描述中所穿戴盔甲同类的盔甲（轻、中或重甲），以及比该盔甲轻的盔甲。说明中没有提到穿戴盔甲的变形生物不能熟练使用盔甲。熟练使用任一盔甲的变形生物可以熟练使用盾牌。

集群（Swarm）亚种：

一个集群是一些超微型、微型或超小型生物的集合，它们在行动方式上看作是一个生物。除了如下的说明之外，一个集群具有组成它的个体种类的性质。集

群有单一的生命骰和生命值，单一的行动顺序调整值，单一的移动速度以及单一的防御等级。集群在进行豁免检定时亦和单个生物一样。一个集群占据边长 10 尺的正方形（如果由不会飞的生物组成）或立方体（由飞行生物组成），但和组成它的生物一样触及为 0 尺。在攻击时，它要移进对手的方格，这可能引发借机攻击。由于它会附着在猎物身上，它可以和任意大小的生物一起占据共同的空间。集群可以不受阻碍的穿越敌人占据的方格，反之也如此，但集群这么做会引发借机攻击。如果一个裂缝或者洞口足够组成集群的生物通过，那么集群也可以通过。

一群超小型生物包含 300 只不会飞的生物或 1,000 只飞行生物。一群微型生物包含 1,500 只不会飞的生物或 5,000 只飞行生物。而一群超微型生物包含 10,000 只生物，无论会飞与否。在不会飞的集群中，生物通常是紧紧地堆叠在一起，在移动和进攻时翻越其它的个体一起向猎物涌去，所以它们具有比 10 尺见方通常能容纳的多得多的数量。更大的集群可由多个单个集群的总和来体现。大型集群所占据的区域形状可以随意改变，但是集群通常会保持所占据方格都是相邻的。**特性：**集群没有明显的前胸后背也不存在明确的生理结构，所以它不受重击和夹击。由超小型生物组成的集群对于挥砍或穿刺武器只受一半伤害。由微型和超微型生物组成的集群免疫所有武器伤害。将一个集群的生命值减到 0 或更低可以将它打散，但直到该数目以前的伤害都无法降低它攻击和抵御攻击的能力。集群从来不会因为受伤失去战斗力或者处于濒死状态。它们不可能被绊摔、擒抱或冲撞，也不可能擒抱一个对手。

集群免疫针对具体数目生物的法术或效果（包括单目标法术比如 *解离术* (*disintegrate*))，但如果集群具有智力值和群体意识，那么影响心灵的效果（魅惑[*charm*]、胁迫[*compulsion*]、魅影幻觉[*phantasm*]、心灵幻觉[*pattern*]、以及士气效果[*morale effect*])是例外情况。影响区域的法术或效果可对群体额外造成一半的伤害，比如泼溅武器和许多塑能系法术。

由微型或超微型生物组成的集群易受强风的影响，比如 *造风术* (*gust of wind*) 法术造成的。在决定风对于集群的影响时，集群看作具有和组成它的生物相同的体型。因为受到非致命伤害而昏迷的集群会乱作一团并分散开，只有在它的生命值超过它所受非致命伤害时才会重新组织起来。

集群攻击：具有集群的生物不会展开通常的近身攻击。取而代之，它们不需要进行攻击检定即可对它们移动结束时所占据格子中的任何生物自动造成伤害。集群攻击不受隐蔽或掩蔽所带来的失手几率的影响。集群生物的数据中“攻击”和“全力攻击”一栏都有“集群”攻击，它是没有攻击加值的。一个集群造成的伤害基于它的 HD，如下列出。

集群 HD	集群基本伤害
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 或更多	5d6

除非集群的介绍中特别说明，否则集群的攻击是没有魔法性质的。假如一个生物具有足够将集群攻击伤害抵消到 0 的伤害减免、是虚体或是具有一些其他特

性，则通常可以免疫（或者至少可以抵消一些）来自一个集群的攻击伤害。一些集群在造成正常伤害的同时还会造成附加的酸、毒、吸血或者其他特殊攻击。集群并不威胁同一方格中的生物，也无法用它的集群攻击作出借机攻击。但是，它们能扰乱他们所占据方格内的对手的心神，见下面描述。

扰乱心神 (Distraction, 特异能力)：任何易受集群伤害的活物，在它回合开始时若和一个集群在同一个方格内，会反胃 (nauseated) 一回合；通过强韧豁免 (DC 等于 $10+1/2$ 集群 HD+它的体质调整值；具体 DC 在集群描述中给出) 则不受影响。在集群占据范围中施法或维持专注需要进行专注检定 (DC 等于 $20+$ 法术等级)。这种情况下，使用需要耐心和集中精神的技能也需要进行 DC20 的专注检定。

水系 (Water) 亚种：

此亚种包括和水元素位面相关的元素和异界生物。水系生物总是具有游泳速度，在水中移动时不需要进行游泳检定。水系生物可以在水下呼吸，通常也可以呼吸空气。

特殊能力

盲感 (Blindsense, 特异能力)：

某些生物能够通过视觉以外的感官，比如敏锐的嗅觉或听觉来觉察到它看不见的东西。它通常不需要作侦查或聆听检定来发现在它盲感范围内的生物的位置，前提是它和目标生物之间存在效果线。对具有盲感的生物来说，它看不见的生物依然具有全隐蔽，同时在攻击隐蔽的对手时，它仍有正常的失手几率。可见度仍然影响着具有盲感的生物的移动。在被看不见的生物攻击时，具有盲感的生物其防护等级上仍旧会失去它的敏捷加值。

盲视 (Blindsight, 特异能力)：

此能力类似于盲感，但远比它精确。通过视觉以外的感官，比如对震动的感觉、敏锐的嗅觉、灵敏的听觉或回声等，一个盲视生物可以和有视觉的生物一样进行机动和战斗。隐形、黑暗以及大多数此类的隐蔽对它无效，但是盲视生物必须有效果线才能发现生物或物体。此能力的有效范围见该生物的说明。盲视生物通常不需要作侦查或聆听检定来发现在它盲视范围内的生物的位置。除非另有说明，盲视是持续的，盲视生物不需要做什么来启动它。而某些形式的盲视必须用一个即时动作触发。如果这样，会在生物的描述中特别说明。如果某生物必须触发自身的盲视能力，则该生物只在它自己的轮次当中获得盲视的好处。

紧勒 (Constrict, 特异能力)：

具有这项特殊攻击的生物能够在成功的擒抱检定之后碾压它的对手，造成钝击伤害。伤害的数目在生物的说明给出。如果生物同时具有精通攫抓 (improved grab) 能力，则会在攫抓所用武器造成的伤害之外额外造成紧勒的伤害。

伤害减免 (Damage Reduction, 特异能力或超自然能力)：

具有这种特殊性质的生物能够减免由大多数武器和天生武器造成的伤害。伤口立即愈合，或者武器未造成伤害便弹开（不管是哪一种，对手都会发现攻击无

效)。该生物在被能量攻击（包括非魔法的）、法术、类法术能力、以及超自然能力攻击时仍受到正常伤害。某些特定的武器有时也可以造成正常伤害，见如下说明。

在怪物的说明中会给出减免伤害的数量（通常为 5 到 15 点）以及不被伤害减免影响的武器种类。

- 某些怪物的弱点是惧怕穿刺、钝击或挥砍伤害。
- 某些怪物的弱点是惧怕一些特殊材料，比如炼银（alchemical silver）、精金（adamantine）、或寒铁（cold-forged iron）。由不合适的材料制造的武器做出的攻击都会受到伤害减免，即便该武器有增强加值。
- 某些怪物的弱点是惧怕魔法武器。任何在攻击和伤害上具有+1 以上魔法增强加值的武器都可以克服这些怪物的伤害减免。这些生物的天生武器（而不是他们持有的武器）在克服伤害减免时被视为魔法武器。

极少数非常强大的怪物仅仅惧怕传奇武器；即，增强加值在+6 以上的魔法武器。这些生物的天生武器在克服伤害减免时也被视为是传奇武器。

- 某些怪物的弱点是惧怕混乱、邪恶、善良、或守序阵营的武器。牧师施展**阵营武器**法术（align weapon）时，被影响的武器会获得一个或更多这类属性，而某些魔法武器本身也具有这类属性。一个具有阵营亚种（混乱、邪恶、善良或守序亚种）的生物在克服伤害减免时，它的天生武器或持用武器视作具有和它阵营亚种相匹配的武器。
- 如果在伤害减免说明中的斜线之后是一短横（-），则没有武器可以克服此伤害减免。

一些生物会受到不止一种武器的伤害。其中任意一种武器都可以克服伤害减免。

一些生物需要两种不同攻击的组合来克服伤害减免。这时武器必须同时具有这两种属性来克服伤害减免。仅有其中一种属性的武器仍然会受到伤害减免。

快速痊愈（Fast Healing，特异能力）：

具有快速痊愈特性的生物能够以不寻常的速度恢复生命值，通常每回合恢复 1 点或多点，该数值在生物说明中给出。除非说明中写出，否则快速痊愈的效果和自然治愈没有区别。快速痊愈无法恢复由饥饿、口渴、窒息引起的生命值减少，也不能够让生物重新长出失去的肢体部位。除非特别说明，它亦不能使断落的肢体部位重新接在一起。

飞移（Flight，特异能力或超自然能力）：

具有此能力的生物可以以即时动作开始或者停止飞移。如果此能力是超自然能力，它在反魔法力场中将会失效，并且此生物在反魔法力场效果影响下都将失去飞行的能力。

气势凶猛（Frightful Presence，特异能力）：

这项特性使得生物具有某种令对手感到特别不安的外在表现。此效果在生物作出某些激烈的举动（例如冲锋，攻击或混乱纠缠）时自动生效。在范围内目击该举动的对手将会惊惧或战例。用来激发此能力的特定动作会在该生物的描述文字中给出。它的范围通常是 30 尺，持续时间通常为 5d6 回合。此能力仅能影响生命骰数或者等级数比该生物少的对手。被影响的对手可通过一个成功的意志豁免

免（DC 等于 $10+1/2$ 气势凶猛生物的种族 HD+它的魅力调整值，具体 DC 将在生物说明中给出）抵抗这个效果。成功豁免的对手，在接下来的 24 小时内对同一生物的气势凶猛效果免疫。气势凶猛属于影响心灵[mind-affecting]的恐惧类效果。

精通攫抓（Improved Grab, 特异能力）：

具有此能力的生物一旦用近战武器（通常为爪抓或啮咬）命中目标，它在造成正常伤害之外，还会自动展开擒抱，这是即时动作且不会引发借机攻击。此擒抱不需要最初的接触命中。除非特别说明，否则精通攫抓只能针对体型比该生物至少小一级的对手。该生物可以用通常的方式展开擒抱，或仅限于用展开攫抓的身体部位将对手定身。如果选择后者，它将在擒抱对抗中有-20的减值，但这样它自身便可认为不处于擒抱状态；这时此生物不会失去 AC 敏捷加值，仍然有威胁范围，并可用其他的攻击对付其他对手。成功的擒抱检定不会制造任何额外的伤害，除非它有紧勒的特殊能力。在后续回合中，如果该生物不会紧勒，每个成功的擒抱检定将自动造成伤害，伤害相当于最初定身对手的攻击所造成的伤害；否则，它还将造成紧勒伤害（具体数目在生物的描述中给出）。如果生物在一次精通擒抱攻击之后成功将对手定身，它便将对手拽入自己的方格内。该动作不会引发借机攻击。这时它甚至可以移动（很可能会拖走他的对手），只要它能拖动对手的体重。

低光视觉（Low-Light Vision, 特异能力）：

具有低光视觉的生物在星光、月光、火把光亮或类似的昏暗条件下，可以看到的距离人类的两倍。在这种条件下它仍有能力分辨颜色和细节。

麻痹（Paralysis, 特异能力或超自然能力）：

这种特殊攻击可以使对手无法动作。麻痹的生物无法移动、说话或者作任何肉体动作。该生物被定在原地，身体僵硬并处于无助状态。麻痹作用于身体，人物通常可以通过一个成功的强韧豁免（DC 在生物说明中给出）抵抗此效果。和人类定身术及类似效果不同的是，麻痹效果不允许每回合进行一次重新豁免。如果被麻痹的时候该生物正在空中飞行，它将因无法拍打翅膀而导致坠落。游泳者无法游泳，则可能会导致溺毙。

毒素（Poison, 特异能力）：

毒素会对一个强韧豁免失败对手造成初始伤害，例如属性伤害（见上，属性值减少）或一些其他效果。一分钟后需要再次进行豁免检定（无论第一次检定的结果如何）用来免遭二次伤害，除非另有说明。生物的描述文字会给出具体细节。

- 具有毒素攻击的生物对它自身及同类生物的毒素免疫。
- 对抗毒素攻击的强韧豁免 DC 等于 $10+1/2$ 毒素攻击生物的种族 HD+它的体质调整值（具体 DC 将在生物说明中给出）。
- 成功的豁免将避开伤害（伤害无效）。

猛扑（Pounce, 特异能力）：

具有这种特殊能力的生物，在它展开冲锋的时候可以附带全力攻击动作。如果它同时还有耙抓能力（rake），则还要包括耙抓攻击。

强力冲锋（Powerful Charge，特异能力）：

具有这种特殊能力的生物，在它展开冲锋的时候，除了通常的优势和劣势之外，还可以造成额外的伤害。造成额外伤害的数目会在生物的描述中给出。

耙抓（Rake，特异能力）：

具有这种特殊能力的生物会在它擒抱对手时获得额外的天生武器攻击。正常情况下怪物在擒抱时只能使用它的天生武器之一来展开攻击，但具有耙抓能力的怪物往往会多两次额外的爪抓攻击，这种额外攻击仅可以用来针对被它擒抱的对手。耙抓攻击不会受到通常擒抱中使用天生武器攻击的-4减值。具有耙抓能力的怪物在使用耙抓之前必须已处于擒抱状态，它不能在同一回合内开始擒抱并进行耙抓。

再生（Regeneration，特异能力）：

具有这种能力的生物难以被杀死。对该生物造成的伤害被视为非致命伤害。该生物的非致命伤害会以每轮一定的速度自动得到恢复，具体数量在说明中给出。特定的攻击方式，通常是火焰或强酸，能对该生物造成正常伤害，这些正常伤害不会得到恢复。详见生物的描述。因为非致命伤害而失去意识的再生生物可以被致命一击杀死。但这次攻击不能属于会自动转化成非致命伤害的类型。

再生对于不造成生命值伤害的攻击类型无效。它也不能恢复由饥饿、口渴或窒息造成的生命值减少。再生生物可以重新长出失去的部分肢体，或将撕裂的肢体重新接合；详见生物说明。被截断的肢体若未接合到躯体上则会正常坏死。生物必须有体质值才能有再生能力。

能量抗力（Resistance to Energy，特异能力）：

具有此特性的生物在每次遭受特定种类的伤害时都可以抵消掉一些（通常为强酸、寒冷、火焰或电击）。在说明中会给出抵消伤害的数目和种类。

灵敏嗅觉（Scent，特异能力）：

这种特殊能力可以让生物察觉接近的敌人、嗅出隐藏的对手、或者凭借嗅觉展开追踪。具有灵敏嗅觉能力的生物能够辨识熟悉的气味，就像人类能认出熟悉的画面。

凭借嗅觉，生物可以发现 30 尺以内的敌人。如果对手在上风处，则距离增为 60 尺；若在下风处，则减为 15 尺。如果是强烈的气味，比如浓烟或者腐烂的垃圾味道，可在上述距离两倍之内闻到。某些无法抵挡的气味，比如臭鼬或穴居人的恶臭，则可在通常距离的三倍之内闻到。

具有灵敏嗅觉的生物无法确定气味来源的具体位置，只知道它存在于嗅觉范围内的某处。生物可以用一个移动动作来觉察到气味来源的方向。

只要生物进入气味源的 5 尺之内，它就能精确确定源头的位置。

一个具有追踪专长的灵敏嗅觉生物可以通过气味来追踪，这时它用感知（或生存）检定来找到或追踪气味。新鲜痕迹的通常 DC 是 10（无论气味停留在什么表面）。该 DC 会因气味来源的强弱、生物的数量和痕迹新旧的差别在此基础

上增加或减少。痕迹每经过 1 小时 DC 会增加 2。除此之外，此能力的判定上都按照追踪专长的规则。地面状况和低能见度不会影响通过嗅觉来展开追踪的生物。

法术免疫 (Spell Immunity, 特异能力) :

具有法术免疫的生物能够免疫那些直接影响到它的法术或类法术能力的影响。它和法术抗力类似，除了它不可能被克服。有时法术免疫是有条件的，或仅限于一些特定种类或特定等级的法术。不受法术抗力影响法术也不受法术免疫的影响。

法术抗力 (Spell Resistance, 特异能力) :

具有法术抗力的生物有可能不受那些直接影响到它的法术或类法术能力的影响。要判定法术或类法术能力是否对一个具有法术抗力的生物有效，施法者必须先作施法者等级检定 (1d20+施法者等级)。如果结果等于或大于生物的法术抗力，则法术正常生效，当然，该生物还可以进行豁免判定。

活吞 (Swallow Whole, 特异能力) :

如果具有此特殊攻击的生物在回合开始时正用嘴定身一个对手 (参见精通攫抓)，它可以在进行一次新的擒抱检定 (如同尝试压制对手)。如果成功，它便吞下它的猎物，并且对方受到啮咬伤害。除非特别说明，否则对手体型最大只能到比该生物体型小一等级。被吞下可能有不同的后果，视展开活吞的生物而定。被吞下的生物视作被擒抱，而进行活吞的主体生物不视为擒抱。被活吞的生物可以尝试用轻型的挥砍或穿刺武器切开对手逃脱 (切开从而逃脱所需的伤害数目在生物描述中给出)，也可以尝试逃脱擒抱。活吞生物体内的防御等级通常为 $10+1/2$ 它的天生防御加值，没有体型或敏捷加值。如果被吞下的生物逃脱擒抱成功，便会回到活吞生物的嘴里，他可能会遭到啮咬或者再次被吞下去。

践踏 (Trample, 特异能力) :

具有这种特殊攻击能力的生物，可以花费一个整轮动作，以最大双倍速移动逐个践踏任何至少比它小一体型的生物。它只需要从挡在路上的对手上方经过；任何生物，如果它占据的空间完全被具有践踏能力的生物所覆盖，便要承受践踏攻击。如果目标占据空间大于 5 尺，那么只有当践踏的生物占据所有它占据的方格才被认为是践踏。如果践踏生物仅经过目标占据空间的一部分，目标可以针对践踏的生物作出有 -4 减值的借机攻击。如果践踏的生物碰巧在一个不合理的位置结束移动，他会自动回到上一个它占据的合理位置，或者最近的合理位置，如果这更近的话。

践踏攻击造成钝击伤害 (伤害值等于生物的挥击伤害+1.5 倍它的力量调整值)。具体数目在生物的描述文字中给出。

被践踏的生物可以尝试借机攻击，但要受到 -4 减值。如果它们没有借机攻击，被践踏的生物可以尝试通过反射豁免使践踏伤害减半。

对抗一个生物践踏攻击的豁免 DC 等于 ($10+1/2$ 生物 HD+它的力量调整值，具体 DC 在生物描述文字中给出)。践踏的生物每回合只能对每个目标造成一次践踏伤害，无论他的移动经过了目标生物多少次。

颤动感知 (Tremorsense, 特异能力) :

具有颤动感知能力的生物能够感觉到地面的震颤，它们可以自动辨别出到任何接触地面的东西的位置。具有颤动感知能力的水栖生物亦可感觉出在水中移动的生物的位置。此能力的有效范围在生物的描述中给出。

驱散抗力（Turn Resistance，特异能力）：

具有此特性的生物（通常为不死生物）比较不容易被牧师或圣武士影响。在进行驱散（turn）、斥喝（rebuke）、命令（command）或鼓舞（bolster）的尝试时，要将说明中的此数目计入生物的总 HD 当中。

属性值减少（Ability Score Loss，超自然能力）：

某些攻击方式能够减少对手的一项或多项属性值。这种减少可能是暂时的（属性伤害）或永久的（属性吸取）。

属性伤害（Ability Damage）：这种攻击对对手的属性造成伤害。具有此能力的生物，在其说明中会给出所针对的属性和减少的数量。如果一次造成属性伤害的攻击是重击，它将会造成双倍数量的伤害（如果伤害需要投骰，则投两次骰）。人物所受到的属性伤害以每种属性每天 1 点的速度恢复。

属性吸取（Ability Drain）：具有此效果的生物，一旦近身攻击命中，将永久减少活体对手的属性值。在该生物说明中会给出所针对的属性和减少的数量。如果一次造成属性吸取的攻击是重击，它将会造成双倍数量的伤害（如果伤害需要投骰，则投两次骰）。除非特别说明，否则每次造成属性吸取的时候无论吸取数量多少，该生物都将获得 5 点暂时生命值（重击为 10 点）。这种暂时生命值持续时间最多为 1 小时。

某些属性吸取攻击允许进行强韧豁免（DC 等于 $10+1/2$ 造成属性吸取生物的种族 HD+它的魅力调整值；具体 DC 将在该生物说明中给出）。如果没有提到豁免，则不存在豁免。

变化形态（Alternate Form，超自然能力）：

具有这种特殊能力的生物有能力呈现为一种或多种特定形态。此能力很大程度上类似于变形术（*polymorph*），除了该生物可变形态有限，并且在变形时不会恢复生命值。生物变化形态将会带来如下变化：

- 该生物仍属于原有形态所属的种类和亚种。它获得新形态的体型。
- 该生物失去原有形态的天生武器、天生防御、移动方式以及属于特异能力的特殊攻击。
- 该生物获得新形态的天生武器、天生防御、移动方式以及属于特异能力的特殊攻击。
- 该生物保留原有形态的特性。它不获得新形态的任何特性。
- 该生物保留旧形态的类法术能力和超自然攻击形式（除了喷吐武器和凝视攻击以外）。它不获得新形态的类法术能力和超自然攻击形式。
- 该生物获得新形态的身体属性值（力量、敏捷、体质），维持原有形态的心智属性值（智力、感知、魅力）。
- 该生物维持原有形态的生命值和豁免加值，而它的豁免调整值将随着属性值的改变而改变。
- 该生物保留原有形态的所有施法能力，但它必须具有清晰的语言能力来施展需要言语成分的法术，也必须有象人一样的双手来施展需要姿态成分的法术。

• 该生物能够非常有效的易容为新形态的生物，当它利用此能力进行易容时在易容检定上将获得+10 的加值。

喷吐武器（Breath Weapon，超自然能力）：

喷吐武器通常会造成伤害，且通常是基于某种能量的伤害。这类喷吐武器允许反射豁免，通过则减半（DC 等于 $10+1/2$ 喷吐生物的种族 HD+它的体质调整值；具体 DC 将在该生物说明中给出）。除非另有说明，生物对自身的喷吐武器免疫。某些喷吐武器用强韧或意志豁免来取代反射豁免。

改变外形（Change Shape，超自然能力）：

具有此特性的生物能够将自身的外形变为某种特定的生物或某类生物（通常为类人生物），但保留大部分它自身的身体特性。它不能把自己变为体型比原来形态大或小一级以上的形态。改变外形将会带来如下变化：

- 该生物仍属于原有形态所属的种类和亚种。它获得新形态的体型。
- 该生物失去原有形态的天生武器、天生防御、移动方式以及特异攻击。
- 该生物获得新形态的天生武器、天生防御、移动方式以及特异攻击。
- 该生物保留原有形态的所有其他特殊攻击和特性，除了喷吐武器和凝视攻击。
- 该生物维持原有形态的属性值。
- 该生物维持原有形态的生命值和豁免。
- 该生物保留原有形态的所有施法能力，但它必须具有清晰的语言能力来施展需要言语成分的法术，也必须有象人一样的双手来施展需要姿态成分的法术。
- 该生物能够非常有效的易容为新形态的生物，当它利用此能力进行易容时在易容检定上将获得+10 的加值。

能量吸取（Energy Drain，超自然能力）：

具有此能力的生物，当它近战或远程攻击命中时，会自动从对手的身上吸取生命能量。每次成功的能量吸取会造成一个或多个负向等级（在生物的描述中将给出具体数目）。如果包含能量吸取的攻击造成了重击，它将吸取两倍于给定数值的数量。除非特别说明，每次造成属性吸取的时候，每造成一个负向等级该生物都将获得 5 点暂时生命值（重击为 10 点）。这种暂时生命值持续时间最多为 1 小时。生物每承受一个负向等级，在所有的技能和属性检定、攻击命中、和豁免上都会受到-1 的减值，并且损失一个有效等级或生命骰（在投骰或是计算当中任何用到等级的地方）。施法者会失去他能施展的最高法术等级的一个法术位以及一个已准备好的该等级法术（如果有的话）；此损失一直持续直到负向等级消失为止。负向等级将持续 24 个小时或者通过法术来取消，比如复原术（*restoration*）。如果 24 小时之后一个负向等级没有消失，则被影响的生物必须通过一个强韧检定（DC 等于 $10+1/2$ 能量吸取生物的种族 HD+它的魅力调整值，具体 DC 将在生物说明中给出）。如果成功，这个负向等级将消失而不对该生物造成伤害。如果失败，这个负向等级消失，但生物的等级也将降一级。对于每个负向等级要分别投豁免骰。

恐惧（Fear，超自然能力或类法术能力）：

恐惧攻击有多种效果。

恐惧灵气 (Fear Aura, 超自然能力)：使用此能力属于即时动作。这种灵气可以让对手动弹不得（比如木乃伊的绝望）或是类似于**惊恐术 (fear)**效果，也可能是其他效果。恐惧灵气是一种区域效果。说明文字会给出区域的大小和灵气的种类。

恐惧锥 (类法术能力) 和恐惧射线 (超自然能力)：这些效果通常类似于**惊恐术**。如果恐惧效果允许进行豁免判定，那么豁免是一个意志豁免 (DC 为 $10+1/2$ 发出恐惧效果生物的种族生命骰+生物的魅力调整值；具体 DC 在生物说明中给出)。所有的恐惧攻击都是影响心灵 [mind-affecting] 的恐惧类效果。

凝视 (Gaze, 超自然能力)：

对手看到该生物眼睛时，凝视攻击在产生作用。这种攻击几乎可以具有任何效果：石化、死亡、魅惑及其他。通常凝视攻击的范围是 30 尺，具体见该生物的说明。凝视攻击的豁免类型存在差别，但通常是意志或强韧豁免 (DC 等于 $10+1/2$ 凝视攻击生物的种族 HD+它的魅力调整值，具体 DC 将在生物说明中给出)，通过则无效。怪物的凝视攻击在它的描述中会有简要说明。在凝视攻击范围内的每个对手必须每轮按照行动顺序，在他的行动开始时进行一次豁免检定。只有直接看到具有凝视攻击的生物才会受此效果影响。对手可以通过以下两种方式不直视该生物，从而免投此豁免判定。

移开双眼 (Averting Eyes)：对手避开不看该生物的脸，而只看它的身体、影子、反射的影像或其他。这样每回合对手都有 50% 的机会免于进行凝视攻击的检定。而对该对手来说，凝视攻击生物具有隐蔽效果。

戴上眼罩 (Wearing a Blindfold)：对手完全无法看到该生物（背过身去或闭上双眼也可达到效果）。这样凝视攻击生物对该对手具有全隐蔽效果。具有凝视攻击的生物可以选择一个凝视范围内的目标主动以一个攻击动作进行凝视攻击。该对手必须进行豁免检定，当然他也可用上述的方法尝试免于受到影响。如此一来，对手可能在一个回合内要针对凝视进行两次检定，一次在自己行动以前而另一次在凝视攻击生物的回合中。

凝视攻击可以影响灵体生物。除非特别说明，具有凝视攻击的生物免疫其它同类生物的凝视攻击。

凝视攻击生物的伙伴也可能会受凝视影响。所有它的伙伴都被认为是移开双眼避开凝视攻击生物的视线，从而每回合对凝视攻击有 50% 的机会不必进行豁免检定。具有凝视攻击的生物可以遮住它的眼睛，中止自己凝视的能力。

射线 (Ray, 超自然能力或类法术能力)：

这类特殊攻击类似于远程接触攻击。射线攻击命中需要进行一次成功的远程接触攻击投骰，该攻击无视对手的盔甲、天生防御以及盾牌，并使用生物的远程攻击加值。射线攻击不存在射程增量。生物的描述会给定最大射程、影响、以及所需要的豁免。

音波攻击 (Sonic Attacks, 超自然能力)：

除了特殊说明的情况之外，音波攻击皆遵循扩散的规则。扩散距离从使用音波攻击的生物开始计算。一旦音波攻击产生效果之后，即使让对方听不见或者堵住耳朵也无法中止其效果。提前堵住耳朵对影响心灵的音波攻击可免于检定，但

对其他种类无效（比如造成伤害的那些）。堵住耳朵属于整轮动作，而且需要将蜡或者其他隔音材料塞入耳中。

心灵感应（Telepathy，超自然能力）：

具有这种能力的生物可以在特定范围内（在生物描述中指定，通常为 100 尺）和其他具有语言的生物通过心灵感应进行沟通。它可以做到同时和多个生物心灵感应，虽然同时维持和多个生物的心灵交谈就象与多个人同时进行听说交流一样难。

有些生物只具有有限的心灵感应能力，而其他一些则具有更强大许多的这类能力。

类法术能力（Spell-Like）：

类法术能力是种魔法能力，运作方式类似法术（虽然它们不是法术，也不包含言语、姿态、材料、器材和经验值成分）。类法术能力在反魔场中无法使用，假如类法术能力所类似或对应的法术会受到法术抗力的影响，则该类法术能力也会受到法术抗力的影响。

类法术能力通常存在一个使用频率上的限制。可以任意使用的类法术能力不存在使用上的限制。除非另有说明，否则使用类法术能力属于标准动作，同时在受到威胁时使用会引发借机攻击。和施法类似，可以防御式使用类法术能力，并通过一个专注检定来避免被借机攻击。类法术能力和法术一样可能被干扰。但类法术能力不能用来反制法术，同样也无法被反制。

具有类法术能力的生物，会定义一个施法者等级，用来描述解除它们类法术效果的难度，或确定这些能力具有的等级相关变量（比如距离和持续时间）。生物的施法者等级不会影响生物具有哪些类法术能力；有时这个给定的施法者等级会小于使用这个同名法术所需的施法者等级。如果没有特别给定这个施法者等级的话，生物的施法者等级就是它的 HD。类法术能力的豁免 DC（如果存在）等于 10+类似或对应的法术的等级+生物的魅力调整值。

某些类法术能力所对应的法术，在由不同职业角色施法时它们的效果不同。怪物的类法术能力默认对应于术士 / 法师版本。如果这个有疑问的法术不属于术士 / 法师法术，那么按此顺序默认：牧师、德鲁伊、吟游诗人、圣武士、巡林客。

超自然能力（Supernatural）：超自然能力带有魔法性质，它在反魔场中无法使用，但法术抗性对它无效。超自然能力也无法被解除。除非特别说明，否则使用超自然能力属于标准动作。超自然能力可能存在使用限制，也可能可以任意使用，这与类法术能力是一样的。但超自然能力不会引发借机攻击也从不需要进行专注检定。除非特别说明，超自然能力的有效施法者等级等于生物的 HD。超自然能力的豁免 DC（如果存在）等于 10+1/2 生物的 HD+生物的属性调整值（通常为魅力）。

心灵异能（Psionics，类法术能力）：

这是一类由生物的精神力量所产生的类法术能力。心灵异能通常可以任意使用。

召唤（Summon，类法术能力）：

具有召唤能力的生物可以召唤同一类的其他生物，如同施展怪物召唤术（*summon monster*），但通常有一个有限的成功率（在生物说明中给出）。投百分骰决定，如果失败，没有生物会回应召唤。召唤出来的生物会在来到 1 小时后自动回归。被召唤的生物在 1 小时内不能使用自身的召唤能力。大多数具有此能力的生物不会轻易使用召唤，因为这样它需要报答被召唤的生物。大体上说，只有在它需要救命的时候才会使用。为便于进行专注检定或解除被召唤生物的检定，每种召唤能力都给出了一个对应的法术等级。被召唤的生物不会分享经验值。

其他

人造武器（Manufactured Weapon）：

有些怪物在攻击时使用人造武器。生物在使用剑、弓、矛之类的武器时和角色人物遵循同样的规则，包括由较高基本攻击加值带来的额外攻击次数和双武器战斗的减值。这一目录还包括“捡来的东西”，比如生物在战斗中使用的岩石和木头-从根本上说，就是指不是长在该生物身上的武器。

有些生物会在全力攻击时将天生和人造武器的攻击结合起来。如果他们这么做，除非特别说明，人造武器的攻击将被视为主要攻击，而其他使用的天生武器被视为次要天生攻击。这些次要攻击不会象副手武器那样对主要攻击产生妨碍，但是这类攻击本身会受到-5 减值（有多重攻击专长（*Multiattack*）时为-2），即使所用的天生武器原本是该生物的主要天生武器也是如此。

移动形式（Movement Modes）：

生物或许有行走和奔跑之外的移动形式。除非在怪物描述中特殊说明，否则这些都是天生的、非魔法的。

掘穴（Burrow）：该生物能够挖穿泥土，但除非描述文字中有特殊说明，否则它无法挖穿岩石。生物在掘穴时无法奔跑。大多数掘穴生物通过后不会留下其他生物可以使用的通道（或者是因为它们挖掘的东西会填满它们身后，或者是因为它们并不会在掘穴时移开任何东西）；细节详见具体生物的描述。

攀爬（Climb）：具有攀爬速度的生物在进行所有攀爬检定时获得+8 的种族加值。该生物必须在攀爬任何 DC 大于 0 的墙或斜坡时进行攀爬检定，但它可以始终取 10，即使在攀爬过程中被袭击或有威胁存在。该生物能以给出的攀爬速度进行攀爬。如果它选择加速攀爬，则可以双倍于给出的速度（或它的基本地面速度，取其低者）移动，但这需要做一次有-5 减值的攀爬检定。生物在攀爬时无法奔跑。该生物在攀爬时保留它的 AC 敏捷加值（如果存在），对手对于它的攻击也没有特殊奖励。

飞行（Fly）：具有飞行速度的生物如果携带的东西不超过轻度负荷，就可以以给出的速度飞行。（注意穿着中甲并不意味着中度负荷。）所有飞行速度都包括一个附加说明来描述它的机动性，如下：

- **完美（Perfect）：**该生物可以做出几乎所有它想做的飞行动作。它在空中的移动就如同人类在平地行走一样简单。
- **良好（Good）：**该生物在空中非常敏捷（就如家蝇或蜂鸟），但它不能像具有完美机动性的生物那样迅速的改变方向。
- **普通（Average）：**该生物的飞行象小鸟一样熟练。
- **不良（Poor）：**该生物的飞行类似于一只很大的鸟。

• **笨拙 (Clumsy)**：该生物在空中几乎无法机动。

具备飞行能力的生物可以展开俯冲攻击。俯冲攻击的方式类似于冲锋，但俯冲攻击的生物必须移动至少 30 英尺并下降至少 10 英尺。它只能用爪攻击，但这种攻击能造成双倍伤害。

生物可以在飞行时使用奔跑动作，但前提是按直线飞行。

游泳 (Swim)：具有游泳速度的生物可以在水中以它的游泳速度移动而无须进行游泳检定。在作出特殊动作或躲避灾祸影响要进行任何游泳检定时，它可以获得+8 的种族加值。该生物始终可以在游泳检定中取 10，即使被干扰或遇到危险。生物可以在游泳时使用奔跑动作，但前提是按直线游泳。

天生武器 (Natural Weapon)：

天生武器即本身是生物肉体一部分的武器。生物通过天生武器作出近身攻击时视作武装，不会引发借机攻击。同样的，它的触及以内都是它的威胁范围。生物使用天生武器时不会因为较高的基本攻击加值带来额外的攻击次数。生物能通过天生武器作出的攻击数目仅依赖于攻击的种类-通常一个生物可以作出一次啮咬攻击、每个爪或触须各一次攻击、一次抵撞攻击、一次螫刺攻击、或一次挥击（当然，具备手臂或类似肢体的大型生物可以每个手臂作出一次挥击）。请参考具体怪物的描述。

• 除非特别注明，否则在自然骰得到 20 的时候获得重击威胁。

• 如果生物具有不止一种天生武器，其中一个（或有时是一双或一组）为主要武器。所有其余天生武器都是次要武器。

• 主要武器在生物的“攻击”一栏中给出，而主要武器（一个、一双或一组）也会在“全力攻击”一栏中最先给出。主要天生武器时最有效的天生武器，通常由生物的生理、训练或先天潜质所赐。用主要天生武器攻击时使用生物的完整攻击加值。而次要天生武器不那么有效，要在攻击命中上受到-5 减值，无论次要天生武器数量有多少。（具有多重攻击专长的生物次要攻击仅受-2 减值。）只要当生物用次要武器作出攻击，这项减值始终存在，甚至它是攻击动作内的单独一击或是作为借机攻击。

天生武器跟其他武器一样存在不同的种类，以下总结最常见的一些。

啮咬 (Bite)：生物用它的嘴展开攻击，造成穿刺、挥砍和钝击伤害。

爪抓 (Claw or Talon)：生物用肢体尖锐的部分撕扯，造成穿刺和挥砍伤害。

抵撞 (Gore)：生物用角或者类似的部位刺穿对手，造成穿刺伤害。

拍打或挥击 (Slap or Slam)：生物用肢体的一部分击打对手，造成钝击伤害。

螫刺 (Sting)：生物用螫针戳刺对手，造成穿刺伤害。螫刺通常会在生命值伤害的同时造成毒素伤害。

触须 (Tenacle)：生物用强有力的触须挥击对手，造成钝击（有时是挥砍）伤害。

空属性 (Nonabilities)：

一些生物缺少某些特定属性值。这些生物并不是某项属性为 0-他们是完全没有这项属性。空属性的调整值为+0。空属性还有下列其他效果。

力量 (Strength)：任何能使用其他物体的生物都具有至少 1 点力量。没有力量属性的生物无法发力，这基本上是因为它没有实质形体，或者它不能动。该生物

在力量检定时自动失败。如果该生物可以攻击，它用敏捷调整值取代力量调整值加在基本攻击加值上。

敏捷 (Dexterity) : 任何能动的生物都具有至少 1 点敏捷。没有敏捷属性的生物不能动。如果它可以作出动作（比如施法），它在先攻权检定时用它的智力调整值代替敏捷调整值。该生物在反射和敏捷检定中自动失败。

体质 (Constitution) : 任何活物都具有至少 1 点体质。没有体质的生物没有身体或者不需要新陈代谢。它对一切需要进行强韧豁免的效果免疫，除非此效果也对物体有效或者是无害的。该生物同时也免疫属性伤害、属性吸取和能量吸取，它会在体质检定中自动失败。没有体质属性的生物不会疲劳，于是它们可以不受疲劳影响的奔跑（除非此生物描述中注明无法奔跑）。

智力 (Intelligence) : 任何可以思考、学习和记忆的生物都具有至少 1 点智力。没有智力属性的生物是无心智的，它们只能依赖简单本能或者设置的指令进行机械活动。它免疫影响心灵 (mind-affecting) 的效果（魅惑 [charm]、胁迫 [compulsion]、魅影幻觉 [phantasm]、心灵幻觉 [pattern]、以及士气效果 [morale effect]）并且在智力检定中自动失败。

无心智的生物无法获得专长和技能，虽然它们可能会有奖励专长或者种族技能加值。

感知 (Wisdom) : 能以任何方式感知周围环境的生物都具有至少 1 点感知。没有感知属性的东西都是物体而不是生物。没有感知属性同时也就没有魅力属性。

魅力 (Charisma) : 任何能够分辨自身和它物的生物都具有至少 1 点魅力。没有魅力属性的东西都是物体而不是生物。没有魅力属性同时也就没有感知属性。

特殊能力 (Special Abilities) :

特殊能力包括特异能力 (Extraordinary, Ex)、类法术能力 (Spell-like, Sp) 和超自然能力 (Supernatural, Su)。

特异能力 (Extraordinary) : 特异能力不含魔法，不会在反魔场 (antimagic field) 中失效，也不会被干扰法术的效果所影响。除非另有说明，否则使用特异能力属于即时动作。

法术 (Spells) :

有时生物可以象具有施法者职业一样施展奥术或神术（和相应的使用魔法物品）。这些生物要遵循和角色人物一样的施法规则，除了以下几点。

没有双手或双臂的施法生物可以通过活动它的身体来完成法术所需要的姿态成分。

该生物同样需要施法所需的物质材料。它或者可以通过接触所需的材料（但是不能在其他生物身上），或者在它自己身上备好所需的材料来施展法术。有些施法生物则利用施法免材 (Eschew Materials) 专长来避开由那些不值钱的施法材料所带来的麻烦。

除非有说明，否则施法生物实际上并非职业者，也不会得到任何职业能力。能够施展神术的生物，需要以正常的方式准备神术，并且如果有说明还会获得领域神术；但它需要至少一级牧师等级才能具有领域神授能力。

宝藏 (Treasure) :

这里列出该生物拥有多少财产。大多数情况下，生物会在自己的家中或巢穴里存放值钱的东西，而不把它们带出门。具有智力的生物，如果用有易于使用和携带的宝物（比如魔法物品）则会带上并使用它们，而把笨重物品留在家里。宝藏包括钱币、宝物及物品。生物宝藏数量可能各有不同，详见下文。

标准 (Standard)：依照生物的挑战等级（如果是一群生物则改用遭遇等级），参照宝藏表格中的相应等级，对每个宝藏种类掷骰一次百分骰。某些生物的宝藏数量是标准的两倍、三倍，甚至是四倍；这种情况下，对每个宝藏种类掷骰两次、三次或四次。

无 (None)：该生物自己不收集宝藏。

非标准 (Nonstandard)：某种生物的癖好会影响到它们收集的宝藏类型。这些生物使用同样的宝藏表格，但有一些特殊的调整。

部分钱币 (Fractional Coins)：依照生物挑战等级所对应的钱币一栏掷骰，然后乘以给定的比率算得结果。

%宝物或物品 (% Goods or Items)：该生物只是有时拥有宝物或物品。在对宝物或物品进行检定之前，先就给定的百分比掷百分骰。如果成功，则正常的按照对应的宝物或物品一栏掷骰（仍旧有可能最终没有宝物或物品）。

双倍宝物或物品 (Double Goods or Items)：按对应的宝物或物品一栏掷两次骰。

附加说明 (Parenthetical Notes)：某些时候宝物或物品栏中会包括该生物收集的宝物类型的限制说明。

如果说明中包含“无”，这表示生物不收集或无法保存这种东西。如果投出此结果，则当作“没有”来处理。

如果说明中包含“仅有”，该生物仅仅收集这一给定类型的宝藏。这一栏中投出任何结果，都当作这一给定类型的宝藏来处理。有时则需要不断的重掷，直到得出恰当种类的物品。

易受能量伤害 (Vulnerability to Energy)：

一些生物有惧怕某种特定能量效果（典型的如寒冷或火焰）的弱点。该效果会对它们造成比一般多一半（50%）的伤害，无论是否有豁免和是否通过了豁免。

SRD 怪物 A

底栖魔鱼 (ABOLETH)

超大型异怪

生命骰：8d8+40 (76 hp)

先攻权：+1

速度：10 英尺 (2 格)，

游泳 60 英尺

防御等级：16 (-2 体型，+1 敏捷，+7 天生)，接触 9，措手不及 15

基本攻击 / 擒抱：+6/+22

攻击：触须+12 近战(1d6+8 外加变形)

全回合攻击：4 触须+12 近战 (1d6+8 外加变形)

面宽 / 触及：15 英尺/10 英尺

特殊攻击：奴役，心灵异能，变形

特性：水生亚种，60 英尺

黑暗视觉，粘液云

豁免：强韧+7，反射+3，意志+11

属性：力量 26，敏捷 12，体质 20，智力 15，感知 17，魅力 17

技能：专注+16，知识(任一)+13，聆听+16，侦察+16，游泳+8

专长：警觉，战斗施法，

钢铁意志

环境：地底

组织： 单独，一窝（2-4），或一窝奴役者（1d3+1 外加 7~12 只鱼魔怪）
挑战等级： 7
宝物： 双倍标准
阵营： 通常是守序邪恶
进化： 9-16HD（超大型）；17-24（巨型）
等级调整： —

底栖魔鱼是一种长相丑恶的鱼形两栖生物，主要出现在地底的湖泊及河流之中。它粉红色的腹部，横列着一张大嘴，外加四个跳动着的蓝黑色的，会分泌带有腐臭味的灰色黏液的器官。它使用其尾巴在水中推进，以及在地面上拖行。底栖魔鱼重可达 6,500 磅。

底栖魔鱼有自己的语言，此外它们也使用地底通用语及水族语。

战斗

虽然底栖魔鱼能够使用带有粘液的触须来攻击对手，但它们比较喜欢躲在远处用自己的幻术能力来作战。

奴役 (Enslave, Su)： 每天三次，底栖魔鱼可以尝试着奴役 30 英尺内任意一个生物。目标必须通过 DC17 的意志检定，否则会遭到“支配人类”法术的效果（施法者等级 17）。遭到奴役的生物会遵从底栖魔鱼以心灵感应传送的命令，直到被“移除诅咒”释放为止。另外，他们也可以每隔 24 小时重新进行一次意志检定以解除奴役状态。若控制他们的底栖魔鱼死亡，或双方距离超过一英里，奴役状态也会解除。有效施法者等级 16。该豁免 DC 基于魅力。

底栖魔鱼巫师：

底栖魔鱼巫师，Lv10 法师

超大型异怪

生命骰：8d8+40 外加 10d4+70 (177 hp)

先攻权： +7

速度： 10 英尺（2 格），

游泳 60 英尺

防御等级： 18（-2 体型，+3 敏

心灵异能 (Psionics, Sp)： 随意使用——催眠图纹 (DC15)、幻墙术 (DC17)、海市蜃楼 (DC18)、常驻幻影 (DC18)、预置幻影 (DC19)、投影术 (DC20)、迷罩 (DC19)。有效施法者等级 16。该豁免 DC 基于魅力。
变形 (Slime, Ex)： 被底栖魔鱼的触须击中将遭至可怕的变形。该生物必须通过 DC19 的强韧检定否则再过 1d4+1 分钟皮肤就会逐渐变成透明的粘膜。变形后的生物必须用冰凉的清水保持湿润，否则每隔 10 分钟就会受到 1d12 的伤害。变形效果还会降低该生物 1 点天生防御加成（但不会低于 0）。该豁免 DC 基于体质。

在变形前施展“移除诅咒”法术可以使受影响的生物完全恢复正常。在变形之后，只有“医疗术”和“集体医疗术”才能解除变形的痛苦。

黏液云 (Mucus Cloud, Ex)： 在水中的底栖魔鱼用一层大约 1 英尺厚的黏液将自己围绕起来。任何生物一旦接近并吸入粘液物质，必须通过 DC19 的强韧检定，否则接下来的 3 小时将丧失呼吸空气的能力。受影响的生物如果离开水面，将在 2d6 分钟内窒息。如果再次接触到粘液云而又没有通过强韧检定，其效果将再持续 3 小时。

技能： 底栖魔鱼在任何需要特殊动作或是回避危险的游泳检定上获得+8 种族加成。它永远可以在游泳检定中取 10，即使在分心或是受威胁的状态下也一样。如果游泳路线是一条直线，那么她可以在游泳时使用奔跑动作。

捷，+7 天生），接触 11，措手不及 15

基本攻击 / 擒抱： +11/+28

攻击： 触须+18 近战(1d6+9 外加变形)

全回合攻击： 4 触须+18 近战 (1d6+9 外加变形)

面宽 / 触及： 15 英尺/10 英尺

特殊攻击： 奴役，心灵异能，变形，法术
特性： 水生亚种，60英尺黑暗视觉，粘液云，召唤魔宠
豁免： 强韧+15，反射+10，意志+15
属性： 力量 28，敏捷 16，体质 24，智力 20，感知 16，魅力 14
技能： 唬骗+13，专注+25，解读文书+15，交涉+6，易容+2（表演时+4），威吓+4，知识（奥术）+15，知识（地下城）+25，知识（历史）+15，知识（位面）+15，聆听+15，搜索+10，察言观色+15，辨识法术+20，侦察+17，生存+3（在其他位面和地下城中时+5）游泳+8
专长： 战斗施法，法术强效，施法免材，强韧加强，精通先攻，闪电反射，抄录卷轴，专攻法术（幻术系），法术穿透
环境： 地底
组织： 单独
挑战等级： 17
宝物： 双倍标准
阵营： 通常是守序邪恶
进化： 根据角色职业
等级调整： —

鸚哥兽 (Achaierai)

大型异界生物（邪恶，跨位面，守序）
生命骰： 6d8+12（39hp）
先攻： +1
速度： 50尺（10格）
防御等级： 20（-1体型，+1敏捷，+10天生），接触 10，措手不及 19
基本攻击/擒抱： +6/+14
攻击： 爪抓+9 近战（2d6+4）
全回合攻击： 2爪抓+9 近战（2d6+4）和啮咬+4 近战（4d6+2）
面宽/触及： 10尺/10尺
特殊攻击： 黑云
特性： 黑暗视觉 60尺，法术抗性 19
豁免检定： 强韧+7，反射+6，意志+7
属性： 力量 19，敏捷 13，体质 14，智力 11，感知 14，魅力 16
技能： 平衡+10，攀爬+13，

战斗

底栖魔鱼巫师由于更高的体质数值，触须攻击（DC21）和黏液云（DC21）的豁免 DC 都由此改变。而奴役（DC16）则由于其较低的魅力数值而降低了 DC。心灵异能 DC 也因此调整如下：催眠图纹（DC14）、幻墙术（DC16）、海市蜃楼（DC17）、常驻幻影（DC17）、预置幻影（DC18）、投影术（DC19）、迷罩（DC18）。有效施法者等级 16。

底栖魔鱼巫师会在试图控制对手时使用天生能力和一些法术例如移位术、高等隐形以及力墙术来保护自己。

范例中法师已准备法术：

（4/6/5/4/4/3；豁免 DC15+施法者等级）：0级：晕眩术，侦测魔法（2），提升抗性；1级：魔法警报，魅惑人类，七彩喷射，法师护甲，魔法飞弹（2）；2级：朦胧术，蛮力术，黑暗术，狡诈术，识破隐形；3级：解除魔法，移位术，飞行术，闪电束；4级：高等隐形，魅影杀手，探知，石肤术；5级：怪物定身术，（强效）闪电束，力墙术。

交涉+5，躲藏+6，跳跃+21，聆听+11，潜行+10，察言观色+11，侦察+11
专长： 闪避，灵活移动，跳跃攻击
环境： 守序阵营的位面
组织： 独行或成群（5-8）
挑战等级： 5
宝物： 双倍标准
阵营： 总是守序邪恶
进化： 7-12HD（大型）；13-18HD（超大型）
等级调整： —

鸚哥兽是一种巨大但无法飞行的15尺高的鸟类，他们居住在守序的位面，并很少在其他地方出现。

鸚哥兽会说炼狱语。他们重约750磅。

战斗

近战时，鸚哥兽会用四只脚的其中两只向敌人猛扑，并用强而有力的尖喙猛啄。它也会频繁的使用跳跃攻击专长来快速打击敌人，并在敌人反击之前撤出他们的攻击范围。鸚哥兽的天然武器和他装备的任何武器在穿越伤害减免的时候都被视作守序阵营和邪恶阵营的武器。

怨魂 (Allip)

中型不死生物 (虚体)

生命骰: 4d12 (26hp)
先攻: +5
速度: 飞行 30 尺 (完美) (6 格)
防御等级: 15 (+1 敏捷, +4 偏斜), 接触 15, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +2/-
攻击: 虚体碰触+3 近战 (1d4 感知吸取)
全回合攻击: 虚体碰触+3 近战 (1d4 感知吸取)
面宽/触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 喃喃自语, 发狂, 感知吸取
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虚体特性, 驱散抗性+2, 不死生物特性
豁免检定: 强韧+1, 反射+4, 意志+4
属性: 力量-, 敏捷 12, 体质-, 智力 11, 感知 11, 魅力 18
技能: 躲藏+8, 威慑+7, 聆听+7, 搜索+4, 侦察+7, 生存+0 (追踪时+2)
专长: 精通先攻, 闪电反射
环境: 任何
组织: 独行
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 总是中立邪恶
进化: 5-12HD (中型)
等级调整: -

天使 (Angel)

天使是天界生物，一种生活在善良阵营外层位面的存在的一支。

黑云 (特异能力): 鸚哥兽每天最多可释放三次令人窒息的有毒黑云。除同类外任何在其周遭十英尺范围内生物将立刻受到 2d6 点伤害。受害者还必须通过强韧检定 (DC=15)，否则会收到摄魂术 (insanity) 的影响长达 3 个小时 (施法者等级 16)。这个豁免 DC 基于体质。

怨魂是某些人被逼疯而自杀后所留下的幽灵，它们一心只想要报复，无情的追赶哪些将他们逼上绝路的仇人。

怨魂无法说话

战斗

怨魂无法造成实质的伤害，但他们显然不知道这一点，它们会一直对着敌人挥打，但无法造成任何伤害。

喃喃自语 (超自然能力): 怨魂会不停地对着自己喃喃咕咕地抱怨，产生催眠的效果。所有神智正常的生物一旦进入怨魂周遭 60 英尺范围内就必须进行意志检定 (DC=16)，没有通过就会受到如同催眠术的影响 2d4 回合。这是个音波性的精神影响的胁迫效果。

成功通过豁免的生物在 24 小时内不再受怨魂的喃喃自语影响。这个豁免 DC 基于魅力。

发狂 (超自然能力): 任何人一旦探测，控制或感应怨魂的心灵，将直接接触它那扭曲的心灵，并因此遭到 1d4 点感知伤害。

感知吸取 (超自然能力): 怨魂每次用它的虚体碰触集中对手的时候都会造成 1d4 点感知吸取。每次成功的攻击都会使它获得 5 点临时生命值。

天使可以是任意善良阵营。无论他们的阵营为何，天使永远不撒谎，欺骗或偷窃。他们所有的行为都完美无缺的使人感到敬佩，这些行为经常

显示他们是所有天界生物中最老练，并最可信赖的。

所有的天使都长的十分秀丽，尽管他们的容貌差异很大。

天使说天界语，炼狱语和龙语，尽管他们可以通过他们的巧言术能力来和几乎任何生物交流。

战斗

在战斗中，大多数天使会发挥他们的机动力来在一定距离外发动攻击。

天使特性：天使拥有下列特性（除非生物描述中另有说明）。

- 60 尺黑暗视觉和低光视觉。
- 对酸、寒冷和石化效果免疫。
- 电抗力 10，火焰抗力 10。

天使，星界使徒 (Astral Deva)

中型异界生物（天使，跨位面，善良）

生命骰： 12d8+48 (102hp)

先攻： +8

速度： 50 尺（10 格），
飞行 100 尺（良好）

防御等级： 29 (+4 敏捷，+15 天生)，接触 14，措手不及 25

基本攻击/擒抱： +12/+18

攻击： +3 瓦解重型硬头锤+21 近战 (1d8+12 外加震慑) 或挥击+18 近战 (1d8+9)

全回合攻击： +3 瓦解重型硬头锤+21/+16/+11 近战 (1d8+12 外加震慑) 或挥击+18 近战 (1d8+9)

面宽/触及： 5 尺/5 尺

特殊攻击： 类法术能力，震慑

特性： 伤害减免 10/邪恶，黑暗视觉 60 尺，低光视觉，免疫酸，寒冷和石化效果，防护灵气，电抗力 10，火焰抗力 10，法术抗力 30，巧言术，直觉闪避

豁免检定： 强韧+14 (对抗毒素时+18)，反射+12，意志+12

属性： 力量 22，敏捷 18，体质 18，智力 18，感知 18，魅力 20

技能： 专注+19，手艺或

-对毒素的豁免上有+4 种族奖励。

-防护灵气 (Protective Aura, 超自然能力)：天使周围 20 尺以内的任何人对抗邪恶生物作出的攻击或产生的效果时，在防御等级上此能力提供+4 的偏斜加值，在豁免上提供+4 抗力加值。此外，它的作用还相当于反邪恶法阵和次等法术无效结界的效果，半径均为 20 尺（施法者等级等同于天使的 HD）。（法阵带来的防御上的奖励未计入天使的数据中。）

-巧言 (Tongues, 超自然能力)：所有天使都能够和任何有语言的生物交谈，如同巧言术 (tongues)（施法者等级等同于天使的 HD）。此能力始终处于启动状态。

知识（任意三项）+19，交涉+22，逃脱术+19，躲藏+19，威慑+20，聆听+23，潜行+19，察言观色+19，侦察+23，绳技+4（打结时+6）

专长： 警觉，顺劈斩，强韧加强，精通先攻，猛力攻击

环境： 任意善良阵营位面

组织： 独行，一对或小队 (3-5)

挑战等级： 14

宝物： 无钱币，双倍货物，标准物品

阵营： 总是善良（任意）

进化： 13-18HD (中型)；
19-36HD (大型)

等级调整： +8

星界使徒大约 7.5 尺高，重 250 磅

战斗
星界使徒并不畏惧肉搏战，他们喜欢使用威力强大的“+3 瓦解重型硬头锤”疯狂砍杀邪恶的对手。

星界使徒的天然武器和他装备的任何武器在穿越伤害减免的时候都被视作善良阵营的武器。

类法术能力：随意：援助术，不灭明焰，侦测邪恶，测知谎言 (DC19)，反制邪恶 (DC20)，解除魔法，圣光灵光 (DC23)，圣光击 (DC19)，圣

言 (DC22)，隐形 (只对自己有效)，异界传送 (DC22)，移除诅咒 (DC18)，移除疾病 (DC18)，移除恐惧；

每天 7 次：治疗轻伤 (DC16)，识破隐形；每天 1 次：剑刃障壁 (DC21)，医疗术 (DC21)。施法者等级 12。这些豁免 DC 基于魅力。

改变外形 (超自然能力)：星界使徒可以变成任何小型或中型类人生物的形态。

天使，异界神侍 (Planetary)

大型异界生物 (天使，跨位面，善良)

生命骰：14d8+70 (133hp)
先攻：+8
速度：30 尺 (6 格)，飞行 90 尺 (良好)
防御等级：32 (-1 体型，+4 敏捷，+19 天生)，接触 13，措手不及 28
基本攻击/擒抱：+14/+25
攻击：+3 巨剑+23 近战 (3d6+13/19-20) 或挥击+20 近战 (2d8+10)
全回合攻击：+3 巨剑+23/ +18/+13 近战 (3d6+13/19-20) 或挥击+20 近战 (2d8+10)
面宽/触及：10 尺/10 尺
特殊攻击：类法术能力，法术特性：伤害减免 10/邪恶，黑暗视觉 60 尺，低光视觉，免疫酸，寒冷和石化效果，防护灵气，再生 10，电抗性 10，火焰抗性 10，法术抗性 30，巧言术
豁免检定：强韧+14 (对抗毒素时+18)，反射+13，意志+15
属性：力量 25，敏捷 19，体质 20，智力 22，感知 23，魅力 22
技能：专注+22，手艺或知识 (任意四项)+23，交涉+25，脱逃术+21，躲藏+17，威慑+23，聆听+23，潜行+21，察言观色+23，搜索+23，侦察+23，绳技+4 (打结时+6)
专长：盲斗，顺劈斩，精通先攻，精通击破武器，猛力攻击

震慑 (超自然能力)：如果星界使徒在一回合中用他的硬头锤击中同一个敌人两次，那么那个生物需要通过一个 DC22 的强韧检定，否则就会被震慑 1d6 回合。这个豁免 DC 基于力量。

直觉闪避 (特异)：星界使徒在措手不及的时候依然获得敏捷对防御等级的加值，而且他只能被 16 级以上的游荡者夹击。他可以如同 12 级游荡者一样夹击别人。

环境：任意善良阵营位面
组织：独行或一对
挑战等级：16
宝物：无钱币，双倍货物，标准物品
阵营：总是善良 (任意)
进化：15-21HD (大型)；22-42HD (超大型)
等级调整：—

异界神侍接近 9 尺高，重约 500 磅。

战斗

除了相当多元的魔法力量之外，异界神侍也喜欢挥舞着+3 巨剑展开肉搏战。他们特别喜欢与炼狱生物战斗。

异界神侍的天然武器和他装备的任何武器在穿越伤害减免的时候都被视作善良阵营的武器。

再生：异界神侍只在受到邪恶阵营武器攻击和受到带有邪恶描述的的法术和效果攻击时受到正常伤害

类法术能力：随意施展：不灭明焰，解除魔法，圣光击 (DC20)，隐形术 (只对自己有效)，次级复原术 (DC18)，移除诅咒 (DC19)，移除疾病 (DC19)，移除恐惧 (DC17) 和死者交谈 (DC19)；

每天 3 次：剑刃障壁 (DC22)，焰击术 (DC21)，变形术 (只对自己有效)，律令震慑，死者复活，疲劳波；每天 1 次：地震术 (DC24)，高等复原术 (DC23)，群体魅惑怪物 (DC24)，

力竭波。施法者等级 17。这些豁免 DC 基于魅力

下列能力会持续的在异界神侍身上产生作用，如同法术效果（施法者等级 17）：侦测邪恶，侦测陷阱，测知谎言（DC20），识破隐形和真知术。

他们可以被解除，但是异界神侍可以用一个自由动作重新启动他们。

法术：异界神侍可以如同 17 级牧师一般施展神术。异界神侍可以获得如下领域中的两个：气，破坏，善良，秩序或战争（加上其他从神祇处获得的）。这些豁免基于感知。

典型牧师准备法术

（6/8/8/7/7/6/6/4/3/2；豁免 DC=16+法术等级）：0 级：造水术，侦测魔法，神导术，抗力术 x2，恩赐；1 级：祝福术 x2，惊恐术，神恩 x2，熵光护盾，

天使，炽天神侍（Solar）

大型异界生物（天使，跨位面，善良）

生命骰： 22d8+110（209hp）

先攻： +9

速度： 50 尺（10 格），飞行 150 尺（良好）

防御等级： 35（-1 体型，+5 敏捷，+21 天生），接触 14，措手不及 30

基本攻击/擒抱： +22/+35

攻击： +5 舞空巨剑+35

近战（3d6+18/19-20）或+2 复合长弓（+5 力量）+28 远程（2d6+7/x3 外加杀戮）或挥击+30 近战（2d8+13）

全回合攻击： +5 舞空巨剑

+35/+30 /+25/+20 近战（3d6+18/19-20）或+2 复合长弓（+5 力量）+28/+23/+18/+13 远程（2d6+7/x3 外加杀戮）或挥击+30 近战（2d8+13）

面宽/触及： 10 尺/10 尺

特殊攻击： 类法术能力，法术特性：伤害减免 15/传奇

和邪恶，黑暗视觉 60 尺，低光视觉，免疫酸，寒冷和石化效果，防护灵气，再生 15，电抗力 10，火焰抗力 10，法

造成轻伤*，虔诚护盾；2 级：援助术*，阵营武器，熊之坚韧，牛之力量 x2，崇敬术，鹰之威仪，人类定身术；3 级：疫病术*，昼明术，消除隐形，祈祷术 x2，三级怪物召唤术，风墙术；4 级：防死结界，驱逐术，造成致命伤*，中和毒性 x2，四级怪物召唤术；5 级：破除结界，毁灭法阵*（3E 法术，此处没有修正），反制邪恶，审判烙印，异界传送，正气如虹；6 级：放逐术，高等解除魔法，重伤术，医疗术，英雄宴，群体治疗中度伤；

7 级：律言，解离术*，圣言，再生术；

8 级：圣洁灵光*，群体治疗致命伤秩序之盾；

9 级：内爆术，九级怪物召唤术（善良）*

*领域法术。领域：毁灭和善良

术抗力 32，巧言术

豁免检定： 强韧+18（对抗毒素时+22），反射+18，意志+20

属性： 力量 28，敏捷 20，体质 20，智力 23，感知 25，魅力 25

技能： 专注+30，手艺或知识（任意四项）+33，交涉+34，脱逃术+30，躲藏+26，聆听+32，潜行+30，搜索+31，察言观色+32，法术辨识+31，侦察+32，生存+7（追踪时+9），绳技+5（打结时+7）

专长： 顺劈斩，躲闪，强力顺劈斩，精通先攻，精通击破武器，灵活移动，猛力攻击，追踪

环境： 任意善良阵营位面

组织： 独行或一对

挑战等级： 23

宝物： 无钱币，双倍货物，标准物品

阵营： 总是善良（任意）

进化： 23-33HD（大型）；34-66HD（超大型）

等级调整： —

炽天神侍的语调深沉而威严，他们直立的时候约 9 尺高，重 500 磅。

战斗

炽天神侍是善良方强大的战士，只有最强大的炼狱生物才敢面对他们的力量。

他的+2 复合长弓比他那+5 舞空巨剑更可怕，因为这把复合长弓在拉动时可射出任何种类的杀戮箭。炽天神侍的天然武器和他装备的任何武器在穿越伤害减免的时候都被视作善良阵营的传奇武器。

再生：炽天神侍只在受到邪恶阵营的传奇武器攻击和受到带有邪恶描述的的法术和效果攻击时受到正常伤害。

类法术能力：随意：援助术，活化物体，通神术，不灭明焰，次元锚，高等解除魔法，圣光击（DC21），禁锢术（DC26），隐形（只对自己有效），次级复原术，移除诅咒（DC20），移除疾病（DC20），移除恐惧（DC18），抵抗能量伤害，七级怪物召唤术，死者交谈（DC20），疲劳波；

每天 3 次：剑刃障壁（DC23），地震术（DC25），医疗术（DC23），群体魅惑怪物（DC25），恒定术，复生术，力竭波；每天 1 次：高等恢复术

（DC24），律令目盲，律令死亡，律令震慑，虹光喷射（DC24），祈愿术。施法者等级 20。这些豁免 DC 基于魅力。

改变外形（超自然能力）：炽天使可以变成任何小型或中型类人生物形态。

活化物体（ANIMATED OBJECT）

超小型活化物体

超小型构装生物

生命骰： 1/ d10 (2 hp)
先攻权： +2
速度： 40 英尺 (8 格)；50 英尺。有脚，60 英尺。有多只脚；80 英尺。有轮
防御等级 (AC)： 14 (+2 体型，+2 敏捷)，接触 14，措手不及 12

下列能力会持续的在炽天神侍身上产生作用，如同法术效果（施法者等级 20）：侦测邪恶，侦测陷阱，测知谎言（DC21），识破隐形和真知术。他们可以被解除，但是炽天神侍可以用一个自由动作重新启动他们。

法术：炽天神侍可以如同 20 级牧师一般施展神术。炽天神侍可以获得如下领域中的两个：气，破坏，善良，秩序或战争（加上其他从神祇处获得的）。这些豁免基于感知。

典型牧师准备法：

（6/8/8/8/7/7/6/6/5/5；豁免 DC=17+法术等级）：0 级：造水术，侦测魔法，神导术 x2，抗力术 x2；1 级：祝福术 x2，惊恐术，神恩 x2，熵光护盾，隐雾术*，虔诚护盾；2 级：阵营武器，熊之坚韧 x2，牛之力量 x2，崇敬术，鹰之威仪，灵能武器*；3 级：昼明术消除隐形，反邪恶法阵，魔化防具*，祈祷术 x2，防护能量伤害，风墙术 4 级：防死结界 x2，驱逐术 x2，神能*，中和毒性 x2；5 级：破除结界，操控风向*，反制邪恶，异界传送，正气如虹 x2，痛苦徽记；6 级：放逐术，连环闪电*，英雄宴，群体治疗中度伤，亡灵归亡，回返真言；7 级：操控天气*，灰飞湮灭，律言，幻化灵体，圣言，复生术；8 级：火焰风暴，圣洁灵光，群体治疗致命伤 x2，旋风术*；9 级：同游灵界，元素集群（气），群体医疗术，神迹术，复仇风暴。
*领域法术。领域：气和战争

基本攻击/擒抱： +0/ - 9
攻击： 挥击 +1 近战 (1d3 - 1)
全回合攻击： 挥击 +1 近战 (1d3 - 1)
面宽/触及： 2-1/2 英尺/0 英尺
特殊攻击： 详见下述
特性： 构装特质，60 英尺黑暗视觉，昏暗视觉；其他详见下述

豁免检定: 强韧+0, 反射+2, 意志 - 5
属性: 力量 8, 敏捷 14,
体质一, 智力一, 感知 1, 魅力 1
环境: 任何
组织: 成群(4)

小型活化物体

小型构装生物

生命骰: 1d10+10 (15 hp)
先攻权: +1
速度: 30 英尺(6 格); 40 英尺. 有脚, 50 英尺. 有多只脚, 70 英尺. 有轮
防御等级(AC): 14(+1 体型, +1 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +0/- 4
攻击: 挥击+1 近战(1d4)
全回合攻击: 挥击+1 近战(1d4)
面宽/触及: 5 英尺/5 英尺
特殊攻击: 详见下述

中型活化物体

中型构装生物

生命骰: 2d10+20 (31 hp)
先攻权: +0
速度: 30 英尺. (6 格); 40 英尺. 有脚, 50 英尺. 有多只脚, 70 英尺. 有轮
防御等级(AC): 14(+4 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +1/+2
攻击: 挥击+2 近战(1d6+1)
全回合攻击: 挥击+2 近战(1d6+1)
面宽/触及: 5 英尺/5 英尺

大型活化物体

大型构装生物

生命骰: 4d10+30 (52 hp)
先攻权: +0
速度: 20 英尺(4 格); 30 英尺 有脚, 40 英尺 有多只脚, 60 英尺 有轮
防御等级: 14(-1 体型, +5 天生 1), 接触 9, 措手不及 14
基础攻击/擒抱: +3/+10

挑战等级: 1/2
宝物: 无
阵营: 总是中立

特性: 构装特质, 60 英尺黑暗视觉, 昏暗视觉; 其他详见下述
豁免检定: 强韧 +0, 反射 +1, 意志 - 5

属性: 力量 10, 敏捷 12, 体质一, 智力一, 感知 1, 魅力 1
环境: 任何
组织: 成双
挑战等级: 1
宝物: 无
阵营: 总是中立

特殊攻击: 详见下述
特性: 构装特质, 60 英尺黑暗视觉, 昏暗视觉; 其他详见下述
豁免检定: 强韧 +0, 反射 +0, 意志 - 5
属性: 力量 12, 敏捷 10, 体质一, 智力一, 感知 1, 魅力 1
环境: 任何
组织: 单独
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 总是中立

攻击: 挥击+5 近战 (1d8+4)
全回合攻击: 挥击+5 近战 (1d8+4)
面宽/触及: 10 英尺/5 英尺 (长)10 英尺/10 英尺 (高)
特殊攻击: 详见下述
特性: 构装特质, 60 英尺黑暗视觉, 昏暗视觉; 其他详见下述
豁免检定: 强韧 +1, 反射 +1, 意志 - 4

属性：力量 16, 敏捷 10,
体质 一, 智力 一, 感知 1, 魅力 1
环境：任何
组织：单独
挑战等级：3

超大型活化物体

超大型构装生物

生命骰：8d10+40 (84 hp)
先攻权：-1
速度：20 英尺 (4 格); 30 英尺有
脚, 40 英尺有多只脚, 60 英尺, 有轮
防御等级：13 (-2 体型, -1
敏捷, +6 天生), 接触 7, 措手不及 13
基础攻击/擒抱：+6/+19
攻击：挥击+9 近战 (2d6+7)
全回合攻击：挥击+9 近战 (2d6+7)
面宽/触及：15 英尺/10 英
尺 (长) 15 英尺/15 英尺 (高)
特殊攻击：详见下述

巨型活化物体

巨型构装生物

生命骰：16d10+60 (148 hp)
先攻权：-2
速度：10 英尺 (2 格); 20 英尺有
脚, 30 英尺有多只脚, 50 英尺, 有轮
防御等级：12 (-4 体型, -2
敏捷, +8 天生), 接触 4, 措手不及 12
基础攻击/擒抱：+12/+31
攻击：挥击+15 近战 (2d8+10)
全回合攻击：挥击+15 近战 (2d8+10)
面宽/触及：20 英尺/15 英尺
(长) 20 英尺/20 英尺 (高)
特殊攻击：详见下述
特性：构装特质, 60 英

超巨型活化物体

超巨型构装生物

生命骰：32d10+80 (256 hp)
先攻权：-3
速度：10 英尺 (2 格); 20 英尺,
有脚, 30 英尺, 有多只脚, 0 英尺, 有轮
防御等级：11 (-8 体型, -3 敏

宝物：无
阵营：总是中立 1
进化：—
等级调整：—

特性：构装特质, 60 英尺
黑暗视觉, 昏暗视觉; 其他详见下述
豁免检定：强韧+2, 反射+1, 意志-3
属性：力量 20, 敏捷 8,
体质 一, 智力 一, 感知 1, 魅力 1
环境：任何
组织：单独
挑战等级：5
宝物：无
阵营：总是中立
进化：—
等级调整：—

尺黑暗视觉, 昏暗视觉; 其他详见下述
豁免检定：强韧+5, 反射+3, 意志+0
属性：力量 24, 敏捷 6, 体
质 一, 智力 一, 感知 1, 魅力 1
技能：—
专长：—
环境：任何
组织：单独
挑战等级：7
宝物：无
阵营：总是中立
进化：—
等级调整：—

捷, +12 天生), 接触 -1, 措手不及 11
基础攻击/擒抱：+24/+49
攻击：挥击+25 近战 (4d6+13)
全回合攻击：挥击+25 近战 (4d6+13)
面宽/触及：30 英尺/20 英
尺 (长) 30 英尺/30 英尺 (高)

特殊攻击: 详见下述
特性: 构装特质, 60 英尺
属性: 力量 28, 敏捷 4,
体质—, 智力—, 感知 1, 魅力 1
技能: —
挑战等级: 10
宝物: 无
阵营: 总是中立

活化物体尺寸不一, 形状各异, 颜色也各有不同. 它们的存在仰赖于活化物体之类的魔法或者类似的超自然能力。

战斗

活化物体只能在操纵者的指示下作战. 他们会毫不迟疑的尽自己最大努力来执行命令. 他们不用呼吸也不知疲倦, 可说是极其得力的奴仆。

根据其形状, 一个活化物体可以同时拥有以下一个或更多的特殊能力。

遮住双眼 (Ex): 像床单般的活化物体 (如地毯或挂毯) 可以擒抱体型最多比其本身大三级的对手, 进行一般的擒抱检定. 如果检定通过, 可把对手的头包裹起来, 让对手无法看见东西, 直到它被移开为止。

紧勒 (Ex): 柔韧有弹性的活化物体, 像绳索、藤蔓或毛毯. 在对付最多比其本身大一级的对手时, 一旦通过擒抱检定, 即可造成其挥击伤害与其 1.5 倍力量加值之和的伤害。

大型或更大的活化物体可以同时对付数个生物进行紧勒攻击, 前提是这些生物必须比该活化物体小至少两级而且

掘地虫 (Ankheg)

大型魔法兽

生命骰: 3d10+12 (28Hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格), 掘穴 20 尺
防御等级: 18 (-1 体型, +9 天然), 接触 9, 措手不及 18
基本攻击 / 擒抱: +3/+12

黑暗视觉, 昏暗视觉; 其他详见下述
豁免检定: 强韧+10, 反射+7, 意志+5
专长: —
环境: 任何
组织: 单独
进化: —
等级调整: —

刚好可以被它抓在一起。

硬度 (Ex): 活化物体的硬度与其被活化前的硬度一致。

提速 (Ex): 资料列表所标示的基本速度, 乃是假设活化物体只用摇晃、摆动或滑行的方式移动而已. 如果活化物体有 2 条腿 (像是雕像或梯子) 或者任何可以让自己移动的快一点的类似结构, 即可获得+10 英尺的速度加值. 有多条腿的活化物体 (如桌子、椅子) 可以获得+20 英尺的速度加值, 而有轮子的物体则更可获得+40 英尺的速度加值。

物体还可以有其他的移动形式. 木制物体可以漂浮在水面, 并以其陆地速度一半的速度进行游泳. 绳索或类似的绳状物可以以起陆地速度的一半进行攀爬. 床单状的物体可以其陆地速度一半的速度飞行 (笨拙)。

践踏 (Ex): 大型或更大的活化物体可以对体型至少比其自身小 2 级的对手进行践踏. 造成的伤害等于其挥击伤害与其 1.5 倍力量加值之和. 如果对手不采用借机攻击对付该物体, 则可以进行反射检定 (DC 10 + 1/2 物体 HD + 物体力量调整值) 通过则伤害减半。

攻击啮咬+7 近身 (2d6+7, 附加 1d4 酸)

全回合攻击: 啮咬+7 近身 (2d6+7, 附加 1d4 酸)

占据 / 触及: 10 尺/5 尺

特殊攻击: 精通攫抓, 喷吐酸液

特性: 黑暗视觉 60 尺, 低光视觉, 颤动感知 60 尺

豁免： 强韧+6，反射+3，意志+2
属性： 力量 21，敏捷 10，
体质 17，智力 1，感知 13，魅力 6
技能： 攀爬+8，聆听+6，侦察+3
专长： 警觉，健壮
区域： 温带平原
组织： 单独，或者成群（2~4 个）
挑战等级： 3
财宝： 无
阵营： 总是中立
进化： 4HD（大型），5~9HD（超大型）
等级调整： 一

掘地虫是一种食肉掘穴怪物。一只掘地虫有 6 条腿，有些标本呈现黄色而非棕色。它约 10 尺长，重达 800 磅。

掘地虫依靠足和下颚掘地。正在掘穴前进的掘地虫一般不会挖出一条可用的隧道，不过它能够挖出一条隧道，这种情况下它挖掘的速度减半。它通常会在肥沃的森林或农田表层下最多 40 尺的地方挖掘一条通风隧道。该隧道宽高都是 5 尺，长度在 60 尺到 150 尺之间（ $[1d10+5] \times 10$ ）。

变形蛛

中型魔法兽（变形生物）

生命骰： 3d10+6（22hp）
先攻权调整： +6
速度： 50 英尺（10 方格），攀爬 25 英尺
防御等级： 13（+2 敏捷，+1 天生），接触 12，措手不及 11
基本攻击加值/擒抱： +3/+3
攻击： 啮咬+5 近战（1d6 外加毒素）或蛛网+5 远程
全回合攻击： 啮咬+5 近战（1d6 外加毒素）或蛛网+5 远程
面宽/触及： 5 英尺/5 英尺
特殊攻击： 毒素，蛛网，法术
特性： 改变外形，黑暗视觉 60 英尺，昏暗视觉
豁免： 强韧+5，反射+5，意志+4
属性： 力量 11，敏捷 15，

战斗一只掘地虫一般躲在地表以下 5 到 10 尺的地方直到它的触角感觉到猎物接近。然后它会钻出来并攻击目标（这视为一次冲锋，即使如此掘地虫并不需要在攻击前移动超过 10 尺）。成群的掘地虫共享一块领地但是并不合作。

精通攫抓（Ex）： 要使用此能力，掘地虫必须使用啮咬攻击命中对手。然后可以以一个即时动作尝试擒抱，该动作不会引发借机攻击。如果掘地虫在擒抱住猎物后受到伤害，它会以移动速度（并非掘穴速度）拖着猎物一起退回隧道。

喷吐酸液（Spit Acid Ex）： 30 尺直线，每 6 小时一次；造成 4d4 酸伤害，反射检定 DC14 通过减半。一次这样的攻击将耗尽掘地虫 6 小时积累下的酸液。在此期间它不能进行酸液喷射也无法造成酸伤害。此豁免 DC 基于体质。

一只掘地虫只有陷于绝境或者意图受挫时才会使用此能力。大多数情况下当它的 hp 低于一半或者没能成功地擒抱住对手时，会使用喷吐酸液。

体质 14，智力 14，感知 13，魅力 14
技能： 攀爬+14，专注+8，
逃脱+5，跳跃+13，聆听+6，侦察+6
专长： 精通先攻，钢铁意志（B），武器娴熟
环境： 温带森林
组织： 单独或小队（3-6）
挑战等级： 4
宝藏： 标准钱币，双倍货物，标准物品
阵营： 通常是中立
进化： 依人物等级而定。
等级调整： +4

变形蛛是一种聪明的蛛类变形生物，拥有术士能力。在自然形态下，变形蛛看起来就像是巨大的蜘蛛，它隆起的身体比人类的躯体略大。它的下颚如普通的蜘蛛一样生着毒牙。两只长 2 英尺的短臂从下颚下平伸出来，

每只臂上都有一只手，它们由四只多关节的手指和与之相对的可伸屈的拇指构成。

一只变形蛛通常重 150 磅，它脊背隆起的部分内是它的大脑。

变形蛛说通用语和木族语。

战斗

变形蛛会尽量避免肉搏战而使用它的法术和蛛网。在战斗中，它会首先试着困住或引开那些最具侵略性的对手。变形蛛通常会征服敌人以勒索赎金。

毒素（特异能力）：伤口传播，强韧 DC13，初始伤害 1d6 力量，后续伤害 2d6 力量。豁免 DC 基于体质。

法术：变形蛛可以如 3 级术士一样施法。它喜欢使用幻术及魅惑系法术，并且避免使用火焰性质的法术。

典型的已知术士法术（6/6，豁免 DC12 + 法术等级）：0：晕眩（daze），侦测魔法（detect magic），幻音术（ghost sound），光亮术（light），提升抗力？（resistance）；1：法术之甲（mage armor），无声幻影（silent image），睡眠（sleep）。

蛛网（特异能力）：当处于蜘蛛或混合形态时（见下），变形蛛可以最多一天六次射出蛛网。这类似于捕网的攻击，除了它的最大射程为 50 英尺，且射程增量为 10 英尺，并且它的有效目标增大为大型。蛛网将目标固定在朱地，使其无法移动。

被纠缠的生物可以通过 dc13 的逃脱鉴定挣脱，或者它们可以通过 dc17 的力量鉴定以破坏蛛网。对抗鉴定的 DC 是基于体质的，并且在力量对抗 DC

亚空神族（Archon）

亚空神族是天界生物，居住在守序善良位面的存在。

亚空神族都能说天界语，炼狱语和龙语。但她们可以通过自己的巧言能力不受阻碍的和任何生物交流。

战斗

上有 +4 的种族加值。蛛网有 6 点生命值，硬度 0，并且会受到双倍火焰伤害。

改变外形（超自然能力）：变形蛛的天然外形看上去像是中型变种蜘蛛。

它还可以以另外两种外形出现，一种是单一的、小或中体型的类人生物。如同兽化人，当变形蛛以人形出现时总是呈现出相同的外貌和特征。当处于类人生物形态时，变形蛛不能使用它的啮咬攻击、毒素或蛛网。

第二种形态是蜘蛛与人形的混合形态。当处于混合形态时，变形蛛乍看上去就像一个中型的人形生物，但通过 DC18 的侦察检定就可以发现它的毒牙和喷丝器。混合形态的变形蛛保留它的啮咬攻击、毒素和蛛网能力，同时也可以使用武器或穿戴防具。混合形态的变形蛛速度为 30 尺（6 格）。

变形蛛会一直保持在一种形态，直到它换用另一种。变形效果不会被驱散，被杀死的变形蛛也不会变回它的天然外表。不过，当它使用人形或是混合型外表时，真实视域（true seeing）法术仍然能够揭示出它的本来面目。

技能：变形蛛在跳跃、侦察、聆听上有 +2 的种族加值，它在攀爬上 +8 的种族鉴定并且总能在攀爬中取 10，即使是在匆忙或是被威胁的情况下。

亚空神族都喜欢谨慎的正面对待她们的对手，但假如在突然状态下遭遇进攻，亚空神族会极尽所能摆脱困境（她们通常会和敌人拉开距离，并且在敌人靠近之前用魔法打击她们的对手）。

亚空神族特性：每一个亚空神族都具有以下特性（除非生物描述中另有说明）。

—60 尺黑暗视觉和昏暗视觉。

—威胁灵气（Su）：当亚空神族愤怒和战斗时，一股正义的灵气将环绕着她。在亚空神族身边 20 尺半径的范围内，所有敌对生物都必须成功的通过一次意志鉴定来抵消它的效果（DC 基于魅力调整值，具体数值根据亚空神族的种类为准）。否则他们将在攻击鉴定，防御等级，和豁免鉴定上得到 -2 惩罚。除非成功的对产生威胁灵气的亚空神族造成伤害，否则它的效果将维持 24 小时。成功抵消了威胁灵气的生物在之后 24 小时内都不再受到威

胁灵气的影响。

—免疫电击和石化。

—对抗毒素的豁免鉴定+4。

—**反邪恶法阵（Su）：**反邪恶法阵的效果总是环绕着亚空神族，它的效果相当于同 HD 的施法者所施展的同名法术（反邪恶法阵的防御优势并没有包含在资料中）。

—**传送（Su）：**亚空神族可以随意传送到任何地方，就如同 14 级施法者所施展的“高等传送术”一样。但她只能传送自己外加不超过 50 磅的东西。

—**巧言（Su）：**所有亚空神族都能够同不同语言能力的生物交流，其效果如同 14 级施法者所施展的“巧言术”。这项能力永远处于启用状态。

圣光神使（Lantern archon）

小型异界生物（亚空，跨位面，善良，秩序）

生命骰： 1d8（4Hp）

先攻权： +4

速度： 飞行 60 尺（完美）（12 格）

防御等级： 15（+1 体型，+4 天然），接触 11，措手不及 15

基本攻击 / 擒抱： +1/-8

攻击： 强光射线+2 远程接触（1d6）

全回合攻击： 2 强光射线+2 远程接触（1d6）

占据 / 触及： 5 尺/5 尺

特殊攻击： 类法术能力

特性： 威胁灵气，伤害减免 10/邪恶和魔法，60 尺黑暗视觉，免疫电击和毒素，反邪恶法阵，传送，巧言

豁免： 强韧+2（对抗毒素+6），反射+2，意志+2

属性： 力量 1，敏捷 11，体质 10，智力 6，感知 11，魅力 10

技能： 专注+4，交涉+4，知识（位面）+2，聆听+4，察言观色+4，侦察+4

专长： 精通先攻

区域： 守序善良位面

组织： 单独，成双，或成队（3~5 个）

挑战等级： 2

财宝： 无

阵营： 总是守序善良

进化： 2~4HD（小型）

等级调整： —

圣光神使看上去就如同漂浮的光球，她们的亮度和火把相当。她们的光亮只有遭到摧毁才会熄灭，但她们可以尝试把光亮隐藏起来。

战斗

圣光神使很少进入近战范围。她们通常飘到足以让敌人进入其威胁灵气的地方，然后用强光射线站发动攻击。圣光神使会把注意力集中在一名对手身上，设法尽快减少敌人的数目。

威胁灵气（Su）：意志鉴定 DC12，通过无效。

强光射线（Ex）：圣光神使的强光射线射程 30 尺。并且它无视任何种类的伤害减免。

类法术能力：随意施展—援助术，侦测邪恶，不灭明焰。施法等级 3。

獒首神使（Hound Archon）

獒首神使

中型异界生物（亚空，跨位面，善良，秩序）

生命骰： 6d8+6（33Hp）
先攻权： +4
速度： 40尺（8格）
防御等级： 19（+9天然），接触10，措手不及19
基本攻击 / 擒抱： +6/+8
攻击： 咬+8近身（1d8+2）
或者巨剑+8近身（2d6+3/19-20）
全回合攻击： 咬+8近身（1d8+2）
外加挥击+3近身（1d4+1）或者巨剑+8/+3近身（2d6+3/19-20）外加咬+3近身（1d8+1）
占据 / 触及： 5尺/5尺
特殊攻击： 类法术能力
特性： 威胁灵气，变换外形，伤害减免10/邪恶，60尺黑暗视

英灵獒首神使，

11级圣武士（Hound Archon Hero, 11th-Level Paladin）

中型异界生物（亚空，跨位面，善良，秩序）

生命骰： 6d8+18外加11d10+33（143Hp）
先攻权： +4
速度： 30尺（穿着全身铠甲）（60格），基本速度40尺
防御等级： 30（+9天然，+11全身铠甲）接触10，措手不及30
基本攻击 / 擒抱： +17/+22
攻击： +2寒铁巨剑+25近身（2d6+9/19-20），或者咬+22近身（1d8+5）
全回合攻击： +2寒铁巨剑+25/+20/+15/+10近身（2d6+9/19-20）外加咬+17近身（1d8+2）或者咬+22近身（1d8+5）外加挥击+17近身（1d4+2）
占据 / 触及： 5尺/5尺
特殊攻击： 破邪斩，法术，类法术能力，超度不死生物6次/每日
特性： 威胁灵气，变换外形，伤害减免10/邪恶，60尺黑暗视

觉，免疫电击和毒素，反邪恶法阵，灵敏嗅觉，法术抗性16，传送，巧言
豁免： 强韧+6（对抗毒素+10），反射+5，意志+6

属性： 力量15，敏捷10，体质13，智力10，感知13，魅力12
技能： 专注+10，交涉+3，躲藏+9*，跳跃+15，聆听+10，潜行+9，察言观色+10，侦察+10，生存+10*（如后所述+12）

专长： 精通先攻，猛力攻击，追踪
区域： 守序善良位面
组织： 单独，成双，或成队（3~5个）
挑战等级： 4
财宝： 无钱币，无工艺品，标准物品
阵营： 总是守序善良
进化： 7~9HD（小型），10~18HD（大型）
等级调整： +5

觉，免疫电击和毒素，反邪恶法阵，圣武士职业能力，灵敏嗅觉，法术抗性27，传送，巧言

豁免： 强韧+18（对抗毒素+22），反射+11，意志+13
属性： 力量21，敏捷10，体质16，智力8，感知14，魅力16
技能： 专注+20，交涉+19，躲藏+2*，跳跃+0，聆听+10，骑术+14，察言观色+19，侦察+10，生存+2*
专长： 精通先攻，领导力，乘骑战斗，快速乘骑战斗，追踪，武器专攻（巨剑）
区域： 守序善良位面
组织： 单独，或者同一头青少年青铜龙
挑战等级： 16
财宝： 标准
阵营： 总是守序善良
进化： 随人物等级
等级调整： +5

獒首神使看起来很像人类，只不过长了一个类似犬类的头。

战斗

尽管獒首神使偶尔使用他们的巨剑，但他们更喜欢使用他们的天然武器作为攻击手段。

獒首神使的天然武器在对抗具有伤害减免能力的生物时视为具有“善良”属性。

类法术能力：随意施展一援助术，不灭明焰，侦测魔法，传讯术。施法等级 6。

威胁灵气 (Su)：意志鉴定 DC16，通

英灵獒首神使是公正的坚定追随者，致力于扫荡和毁灭一切邪恶。

战斗

比起獒首神使，英灵獒首神使更依赖他们的武器。比起牙齿和利爪，他们更加习惯于挥舞神圣的巨剑。

类法术能力：随意施展一援助术，不灭明焰，侦测魔法，传讯术。施法等级 6。

威胁灵气 (Su)：进过高魅力的强化，英灵獒首神使的威胁灵气 DC 增加到 18。

破邪斩 (Su)：每天 3 次，英灵獒首神使可以在打击邪恶敌人的时候在正常攻击鉴定上获得+3 奖励和额外 11 点伤害。

变换外形 (Su)：獒首神使可以随意将自己的外形变成任何小型到大型的犬类生物。当他处于犬类生物的形态时，他将失去原本拥有的咬击，挥击，和巨剑攻击能力，改为相应体型的撕咬攻击。犬类形态包括所有像狼或者狗的动物。

技能：当獒首神使处于犬类形态时，带有*号的技能（躲藏和生存）上获得+4 环境奖励。

圣武士职业能力：勇气圣光，善良灵光，侦测邪恶，神恩，神佑，圣疗（33 点/每日），移除疾病 2 次/每周，圣武士坐骑（青少年青铜龙）。

典型圣武士准备神术（2/2，基本 DC12+法术等级）；1 级：神恩，防护邪恶；

过无效。

变换外形 (Su)：獒首神使可以随意将自己的外形变成任何小型到大型的犬类生物。当他处于犬类生物的形态时，他将失去原本拥有的咬击，挥击，和巨剑攻击能力，改为相应体型的撕咬攻击。犬类形态包括所有像狼或者狗的动物。

技能：当獒首神使处于犬类形态时，带有*号的技能（躲藏和生存）上获得+4 环境奖励。

2 级：蛮力术，鹰之光彩

个人物品：+3 全身铠甲，+2 寒铁巨剑

英灵獒首神使坐骑

据说在过去的岁月中，许多英灵獒首神使帮助过青铜龙并和他们成为了朋友。于是很多青铜龙成为了英灵獒首神使的坐骑。他们之间的亲密关系甚至超越了普通的圣武士和天界坐骑之间的关系。他们自然而然的结成盟友，为了多元宇宙的公正而付出努力。青少年青铜龙坐骑获得额外 2HD，额外 4 点力量，额外 4 点天然护甲，获得精通反射闪避，所有行动方式速度增加 10 尺。但是，龙不能如同圣武士的其他种类的坐骑那样命令和它同种的生物。

獒首神使人物

獒首神使玩家人物具有以下种族特性：

—+4 力量，+2 体质，+2 感知，+2 魅力

—中型体型

—獒首神使的基本速度为 40 尺

—**种族生命骰：**獒首亚空具有 6 个基础异界生物生命骰，基本攻击加值+6，基本豁免加值为强韧+5，反射+5，意志+5

—**种族技能：**獒首神使基于异界生命骰拥有 9x（8+智力调整值）的技能点数。獒首神使的本职技能为：专注，躲藏，跳跃，聆听，潜行，察言观色，侦察和生存

—**种族专长**：基于异界生命骰，獒首亚空拥有额外 3 个专长
—+9 天然奖励
—**天然武器**：咬 (1d8)，挥击 (1d4)
—**亚空神族特性** (见前面描述)：黑暗视觉 60 尺，昏暗视觉，威胁灵气 (意志 DC15+魅力调整值)，免疫电击和石化，对抗毒素+4 种族奖励，反邪恶法

号手神使 (Trumpet Archon)

中型异界生物 (亚空，跨位面，善良，秩序)

生命骰：12d8+72 (126Hp)
先攻权：+7
速度：40 尺 (8 格)，飞行 90 尺 (良好)
防御等级：27 (+3 敏捷，+14 天然)，接触 13，措手不及 24
基本攻击 / 擒抱：+12/+17
攻击：+4 巨剑+21 近身 (2d6+11/19-20)
全回合攻击：+4 巨剑+21/+16/+11 近身 (2d6+11/19-20)
占据 / 触及：5 尺/5 尺
特殊攻击：类法术能力，法术，号角
特性：威胁灵气，伤害减免 10/邪恶，黑暗视觉 60 尺，免疫电击和石化反邪恶法阵，法术抗性 29，传送，巧言
豁免：强韧+14 (对抗毒素+18)，反射+11，意志+11
属性：力量 20，敏捷 17，体质 23，智力 16，感知 16，魅力 16
技能：专注+21，交涉+20，脱逃+18，驯养动物+18，知识 (任意 1 个)+18 聆听+18，潜行+18，表演 (吹奏乐器)+18，骑术+20，察言观色+18 侦察+18，绳技+3 (捆绑+5)
专长：盲斗，顺势劈，战斗反射，精通先攻，猛力攻击
区域：守序善良位面
组织：单独，成双，或者成队 (3~5 个)
挑战等级：14
财宝：无钱币，无工艺品，标准物品

阵，传送，巧言

—**特殊攻击**：类法术能力
—**特性**：变换外形，伤害减免 10/邪恶，追踪，法术抗性 16+职业等级
—**天生语言**：天界语。额外语言：通用语，龙语，炼狱语
—**天赋职业**：巡林客
—**等级调整**：+5

阵营：总是守序善良
进化：13~18HD (中型)，19~36HD (大型)
等级调整：+8

每一个号手神使都随身携带一个 6 尺长，闪烁微光的银号角。

战斗：

号手神使通常不会近身格斗，他们喜欢用法术迅速消灭对手，然后继续执行自己的使命。如果号手神使被迫陷入持久战，他们就会吹响号角，狂暴的展开攻击。

类法术能力：随意施展—侦测邪恶，不灭明焰，传讯术，施法等级 12。

威胁灵气 (Su)：意志 DC21，通过无效。

法术：号手神使可以如同 14 级牧师一样施展神术。并且他们可以从下面的领域中选择两个作为自己的牧师领域：风，破坏，善良，秩序，或者战争 (加上来自其他神的领域)。其豁免鉴定 DC 基于感知调整值。

典型牧师准备神术

(6/7/7/6/5/4/4/3，基本 DC13+法术等级)：

0 级：侦测邪恶，光亮术，净化食粮，阅读魔法，抗力术 (2)；1 级：祝福术 (2)，神恩 (2)，防护混乱*，圣域术，虔诚护盾；2 级：援助术*，蛮力术 (2)，崇敬术，次级复原术，泉之睿智 (2)；3 级：昼明术，消除隐形，反混乱法阵*，魔化防具，防护能量伤害 (2)；4 级：驱逐术，神能，圣光击*，中和毒性，法术免疫；5 级：

反制邪恶*, 群体治疗轻伤, 异界传送, 死者复活; 6 级: 剑刃壁障*, 放逐术, 医疗术, 不死归亡; 7 级: 律言*, 圣言, 群体治疗重伤。

带有*号的为领域神术, 所选领域为: 善良, 秩序。

号角 (Su): 号手神使的号角可以发出极为清澈悦耳的优美旋律, 也可以让聆听者陷入麻痹中, 只要他们希望

这样做的话。如果是后者, 任何在号手神使周围 100 尺范围内的生物都必须通过强韧鉴定 (DC19), 否则就会麻痹 1d4 轮。号手神使也可以通过一个自由动作把号角变成一把+4 巨剑。

如果号角失窃, 它会变成一团没用的铅条, 直到号手神使找回。而偷窃者一旦被抓到, 下场回极其悲惨。

箭鹰 (ARROWHAWK)

幼年箭鹰

小型异界生物(风系, 跨位面)

生命骰: 3d8+3 (16 hp)

先攻权: +5

速度: 飞行 60 英尺(完美) (12 格)

防御等级: 20 (+1 体型, +5 敏捷, +4 天生), 接触 16, 措手不及 15

基本攻击/擒抱: +3/+0

攻击: 电波射线 +9 远程接触 (2d6)或啮咬 +9 近战(1d6+1)

全回合攻击: 电波射线 +9 远程接触 (2d6)或啮咬 +9 近战(1d6+1)

占据/触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 电波射线

特性: 黑暗视觉 60 英尺, 免疫酸、电和毒, 抗冰与抗火能力 10

豁免: 强韧+4, 反射+8, 意志+4

属性: 力量 12, 敏捷 21, 体质 12, 智力 10, 感知 13, 魅力 13

技能: 交涉+3, 脱逃 +11, 知识(位面) +6, 聆听+7, 潜行+11, 搜索+6, 察言观色 +7, 侦查+7, 野外求生+7 (+9 追迹, +9 风位面), 绳技+5 (捆绑时+7) (+7 with bindings)

专长: 闪避, 武器娴熟

区域: 风元素位面

组织: 单独或一窝 (2 - 4)

挑战等级: 3

财宝: 无

阵营: 总是绝对中立

进化: 4 - 6 HD (小型)

等级调整: —

成年箭鹰

中型异界生物(风系, 跨位面)

生命骰: 7d8+7 (38 hp)

先攻权: +5

速度: 飞行 60 英尺(完美) (12 格)

防御等级: 21(+5 敏捷, +6 天生), 接触 15, 措手不及 16

基本攻击/擒抱: +7/+9

攻击: 电波射线 +12 远程接触 (2d8)或啮咬 +12 近战(1d8+3)

全回合攻击: 电波射线 +12 远程接触 (2d8)或啮咬 +12 近战(1d8+3)

占据/触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 电波射线

特性: 黑暗视觉 60 英尺,

免疫酸、电和毒, 抗冰与抗火能力 10

豁免: 强韧+6, 反射+10, 意志+6

属性: 力量 14, 敏捷 21, 体质 12, 智力 10, 感知 13, 魅力 13

技能: 交涉+3, 脱逃 +15, 知识(位面) +10, 聆听+11, 潜行+15, 搜索+10, 察言观色 +11, 侦查+11, 野外求生+11 (+13 追迹, +13 风位面), 绳技+5 (在捆绑时+7) (+7 with bindings)

专长: 闪避, 飞越攻击, 武器娴熟

区域: 风元素位面

组织: 单独或一窝 (2 - 4)

挑战等级: 5

财宝: 无

阵营： 总是绝对中立
进化： 8 - 14 HD (中型)

等级调整： —

老年箭鹰

大型异界生物(风系, 跨位面)

生命骰： 15d8+45 (112 hp)
先攻权： +5
速度： 飞行 60 英尺(完美) (12 格)
防御等级： 22 (-1 体型, +5 敏捷, +8 天生), 接触 14, 措手不及 17
基本攻击/擒抱： +15/+25
攻击： 电波射线 +19 远程接触 (2d8)或啮咬 +21 近战(2d6+9)
全回合攻击： 电波射线 +19 远程接触 (2d8)或啮咬 +21 近战(2d6+9)
占据/触及： 10 尺/5 尺
特殊攻击： 电波射线
特性： 黑暗视觉 60 英尺, 免疫酸、电和毒, 抗冰与抗火能力 10
豁免： 强韧+12, 反射+14, 意志+10
属性： 力量 22, 敏捷 21, 体质 16, 智力 10, 感知 13, 魅力 13

技能： 交涉+3, 脱逃+23, 知识(位面) +18, 聆听+21, 潜行+23, 搜索+18, 察言观色 +19, 侦查+21, 野外求生+19 (+21 追迹, +21 风位面), 绳技+5 (涉及捆绑时+7) (+7 involving bindings)

专长： 警觉, 盲斗, 战斗反射, 闪避, 飞越攻击, 武器娴熟, 武器专攻(啮咬)

区域： 风元素位面

组织： 单独或一窝 (2 - 4)

挑战等级： 8

财宝： 无

阵营： 总是绝对中立

进化： 16 - 24 HD (大型); 25 - 32 HD (巨型)

等级调整： —

箭鹰是来自风元素位面的掠食者与食腐动物。通过扭动身体与改变翅膀拍动的节奏, 箭鹰能以最高速度朝任何方向飞行。一只幼年箭鹰(1 到 10 岁)从喙尖到尾端大约有 5 尺长, 其身体约占全长的三分之一。翼展约 7 英尺, 重约 20 磅。成年箭鹰(11 到 40 岁)从喙尖到尾端大约有 10 尺长。翼展约 15 英尺, 重约 100 磅。老年箭鹰(41 到 75 岁)从喙尖到尾端大约有 20 尺长, 翼展约 30 英尺, 重约 800 磅。

箭鹰使用风族语, 但它们通常并不健谈。

战斗箭鹰的领域观念极强, 并且总觉得饥饿难忍。他们会攻击遇到的几乎所有其它生物, 或是为了觅食或是将其作为敌人赶走。他们的主要攻击方式是从尾部射出的电波射线。这种生物也能进行啮咬, 不过它们更倾向于与敌人保持距离。

电波射线 (Su): 箭鹰每轮可以发射一次电波射线, 射程为 50 尺。

杀人藤 (Assassin Vine)

大型植物

生命骰： 4d8+12 (30Hp)
先攻权： +0
速度： 5 尺 (1 格)
防御等级： 15 (-1 体型, +6 天然), 接触 9, 措手不及 15
基本攻击/擒抱： +3/+12
攻击： 挥击 +7 近身 (1d6+7)

全回合攻击： 挥击+7 近身 (1d6+7)

占据/触及： 10 尺/10 尺(连藤 20 尺)

特殊攻击： 紧勒 1d6+7, 纠缠, 精通攫抓

特性： 盲视 30 尺, 伪装, 对电免疫, 低光视觉, 植物特性, 寒冷抗力 10, 火焰抗力 10

豁免： 强韧+7, 反射+1, 意志+2

属性： 力量 20, 敏捷 10,

体质 16, 智力一, 感知 13, 魅力 9
区域: 温带林地
组织: 单独, 或者成片 (2~4)
挑战等级: 3
财宝: 1/10 钱币; 50%宝物; 50%物品
阵营: 总是中立
进化: 5~16HD (超大型), 17~32HD (巨型), 33+ HD (超巨型)
等级调整: —

杀人藤是一种部分枝体可以移动的植物, 它会擒抱并碾压动物, 获取它那令人恐怖的肥料, 并将残骸堆积在根部附近。

一株成年植株有一根主藤, 长约 20 尺。从主藤上每 6 寸分叉出一根长度不超过 5 尺的细藤。这些细藤叶片丛生, 在夏末会结出一串串看上去像野生葡萄的小果实。这果实很硬并带有强烈的苦味。杀人藤果实可以酿成一种烈酒。

杀人藤可以移动, 虽然非常缓慢, 它通常静止不动除非需要到新的地点去寻找猎物。

杀人藤还有一种地底版本, 生长在温泉, 火山口, 和其它热源附近。这些植物在银, 棕, 白相间的叶脉上长满了细长如丝的叶柄及灰色叶片, 因而看起来很像矿脉。生长在地底的杀人藤通常会产足够的养分, 供养蘑菇和其它真菌类生长, 这些真菌沿着藤蔓周围扩展开来, 帮助它隐蔽。

三臂巨怪 (Athach)

超大型异怪

生命骰: 14d8+70 (133Hp)
先攻权: +1
速度: 35 尺. 穿着革甲 (7 格), 基本速度 50 尺 (10 格)
防御等级: 20(-2 体型, +1 敏捷, +3 革甲, +8 天然), 接触 9, 措手不及 19
基本攻击 / 擒抱: +10/+26
攻击: 钉头锤+16 近身 (3d6+8); 或者石头 +9 远程 (2d6+8)
全回合攻击: 钉头锤+12/+7 近身

战斗

杀人藤使用简单的战术:

它静止不动直到猎物进入它的触及范围, 然后发动攻击。它使用纠缠来抓住猎物并阻止其反抗。

紧勒 (Ex): 杀人藤一旦通过擒抱检定就可以造成 1d6+7 伤害

纠缠 (Su): 杀人藤能以一个即时动作活化身边 30 尺范围内的植物 (反射检定 DC13 部分)

此效果持续到杀人藤死亡或者决定结束为止 (也是即时动作)。此豁免 DC 基于感知。此能力的其他方面和纠缠术相同 (施法者等级 4)。

精通攫抓 (Ex): 要使用此能力, 掘地虫必须使用挥击攻击命中对手。然后可以以一个即时动作尝试擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果擒抱检定成功, 它可以进行定身并可以紧勒。

盲视 (Ex): 杀人藤没有视觉器官, 但可以通过声音, 气味和振动探知 30 尺范围内的所有敌人。

伪装 (Ex): 杀人藤在静止不动时看上去就像普通的植物, 通过 DC20 的侦察检定可以在杀人藤攻击前发现它。

任何有野外求生或者知识 (自然) 的生物可以用其中之一代替侦察检定来辨识杀人藤。矮人可以依靠熟悉岩石的能力来辨识地底的版本。

(3d6+8), 双钉头锤+12 近身 (3d6+4), 啮咬+12 近身 (2d8+4 附毒素); 或者石头+5 远程 (2d6+8), 双石头+5 远程 (2d6+4)

占据 / 触及: 15 尺/15 尺

特殊攻击: 毒素

特性: 黑暗视觉 60 尺

豁免: 强韧+9, 反射+5, 意志+10

属性: 力量 26, 敏捷 13, 体质 21, 智力 7, 感知 12, 魅力 6

技能: 攀爬+9, 跳跃+18,

聆听+7, 侦察+7
专长: 警觉, 顺势劈, 多武器战斗, 猛力攻击, 武器专攻(啮咬)
区域: 温带山区
组织: 单独, 成群(2~4), 或者部落(7~12)
挑战等级: 8
财宝: 1/2 钱币, 双倍宝物, 标准物品
阵营: 偏向混乱邪恶
进化: 15~28HD(超大型)
等级调整: +5

三臂巨怪是一种身躯笨重, 形体怪异的二足生物。成年的三臂巨怪站立时约有 18 英尺高, 4500 磅重。三臂

鹏羽天使 (Avoral)

中型异界生物(外位面, 善良)
生命骰: 7d8+35(66Hp)
先攻权: +6
速度: 40 尺(8 格), 飞行 90 尺(良好机动性)
防御等级: 4(+6 敏捷, +8 天然), 接触 16, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +7/+9
攻击: 爪+13 近身
(2d6+2), 翼击+13 近身(2d8+2)
全回合攻击: 2 爪+13 近身
(2d6+2)或者 2 翼击+13 近身(2d8+2)
占据/触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 类法术能力, 恐惧气氛
特性: 伤害减免 10/邪恶或者银, 黑暗视觉 60 尺, 免疫电击和石化, 圣疗, 昏暗视觉, 冻寒/音波抗性 10, 动物交谈, 法术抗性 25, 真实视域
豁免: 强韧+10(对抗毒素+14), 反射+11, 意志+8
属性: 力量 15, 敏捷 23, 体质 20, 智力 15, 感知 16, 魅力 16
技能: 哄骗+13, 专注+15, 交涉+7, 易容+3(表演+5), 驯养动物+13, 躲藏+16, 威吓+5, 知识(任意)+12, 聆听+13, 潜行+16, 乘骑+8, 察言观色+13, 法术辨识+12, 侦察+21
专长: 强效类法术能力(魔

巨怪使用一种属于巨人语系的粗鄙方言。

战斗三臂巨怪会冲向对手展开近战, 除非对方处于它到达不了的地方, 在那种情况下它们会改丢石头。有时它们会试图闯越身着重甲的对手, 攻击队伍后方没穿盔甲的目标。三臂巨怪的最初几次近战攻击不会特意选择对手。过了几回合后, 它会集中攻击最常击中它的敌人, 并用啮咬来攻击对它造成最多伤害的对手。

毒素(Ex): 伤害, 强韧检定 DC22, 初次伤害 1d6 力量, 二次伤害 2d6 力量。这个豁免 DC 基于体质。

法飞弹), 飞越攻击, 武器娴熟
区域: 任意善良位面
组织: 单独, 成双, 或者成队(3~5 个)
挑战等级: 9
宝物: 无钱币, 无工艺品, 标准物品
阵营: 总是中立善良
进化: 8~14HD(中型), 15~21HD(大型)
等级调整: --

鹏羽天使身材高大, 通常身高 7 尺。他的骨骼强韧而轻盈, 体重却不到 120 磅。鹏羽天使的双手长在他们的翅膀中间的关节处, 当没有用来飞行的时候, 它们就如同人类的手臂一样灵巧, 几乎没有差别。

鹏羽天使具有无比敏锐的视觉: 他们能够在 10 码开外把一个小物体上的纹路看得清清楚楚, 还能在 200 步开外看清楚一个生物眼睛的颜色。

鹏羽天使能说天界语, 炼狱语和龙语。但他能够通过他的“巧言”能力和几乎所有生物交谈而不受阻碍。

战斗

在地面上, 鹏羽天使可以用他的双翼向他的敌人发动猛烈的殴击。但无论如何, 鹏羽天使都更乐于和他的对手在空中碰面。那样, 他可以利用他在空中的灵活性和高速度所带来的

优势用他的双爪狠狠的打击敌人。但在飞行时，他无法用他的双翼进行攻击。鹏羽天使的天然武器（无论使用哪一个）在面对具有伤害减免能力的生物时都被视为善良武器。

类法术能力：随意施展：援助术，朦胧术（只对自己），命令术（DC14），侦测魔法，任意门，解除魔法，造风术（DC15），人类定身术（DC16），光亮术，反邪恶法阵（只对自己），魔法飞弹，识破隐形。

每天3次：闪电束（DC16）。施法等级8，DC以魅力调整值作为基础。

恐惧气氛（Fear Aura）（Su）：每天1次，鹏羽天使能够创造一个半径20尺范围的恐惧区域。它的效果就如同8级施法者所施展的“恐惧术”（DC17，

火矮人（Azer）

中型异界生物（跨位面，火系）

生命骰：2d8+2（11hp）

先攻权：+1

速度：穿鳞甲20尺（4格）；
基本速度30尺

防御等级：23（+1敏捷，+6天生，+4鳞甲，+2重型盾牌），接触11，措手不及22

基本攻击/擒抱：+2/+3

攻击：战锤+3近战
（1d8+1/*3外加1火焰），或短矛+3远程
（1d6+1外加1火焰）

全回合攻击：战锤+3近战
（1d8+1/*3外加1火焰），或短矛+3远程
（1d6+1外加1火焰）

占据/触及：5尺/5尺

特殊攻击：高温

特性：黑暗视觉60尺，对火焰免疫，法术抗性13，易受寒冷伤害

豁免：强韧+4，反射+4，意志+4

属性：力量13，敏捷13，
体质13，智力12，感知12，魅力9

技能：估价+6，攀爬+0，
手艺（任意两种）+6，躲藏+0，跳跃-6，
聆听+6，搜索+6，侦察+6

基于魅力调整值）。

圣疗（Lay on Hands）（Su）：类似于圣武士的职业能力。但鹏羽天使每天能治疗的总量相当于他自己的最大生命值。

动物交谈（Speak with Animals）（Su）：如同8级施法者施展的“动物交谈”。所不同的是，它只需要1个自由动作，并且不需要声音。

真实视域（True Seeing）（Su）：如同14级施法者施展的“真知术”。但它只能作用于鹏羽天使自己，并且需要凝神专注1整轮才能生效。其后，鹏羽天使仍然需要用专注来维持它的效果。

技能：鹏羽天使犀利的视力使得他在侦察鉴定上具有+8种族奖励。

专长：猛力攻击

区域：火元素位面

组织：单独，成双，小队（3-4名），中队（11-20名外加2名等级3的士官以及1名等级3-6的指挥官），或部落（30-100名外加50%的非战斗人员，每20名成人再加1名等级3的士官，此外还有5名等级5的尉官以及3名等级7的队长）

挑战等级：2

宝物：标准钱币；双倍工艺品（仅限不可燃的）；标准物品（仅限不可燃的）

阵营：总是守序中立

进化：视人物等级而定

等级调整：+4

火矮人是出生于火元素位面的类矮人生物。他们穿着由黄铜、青铜或赤铜打造成的短裙，并且说火族语和通用语。

战斗

火矮人在战斗中使用平头矛或者制作精良的战锤。在空手时，他们会试图擒抱对手。

尽管不太友善而且沉默寡言，但是火矮人很少挑起争斗，除非对方带着他

们所喜爱得宝石。如果受到了威胁，那么火矮人会奋战到底，但是他们了解俘虏敌人所带来的价值。

高温 (Ex)：火矮人的身体非常炽热，因此他们的徒手攻击会造成额外的火焰伤害。他们的金属武器也会传导这种高温。

扮演火矮人人物

火矮人人物角色获得以下种族特性：

*力量+2，敏捷+2，体质+2，智力+2，感知+2，魅力-2。

*中等体型。

*火矮人的基本陆地速度是 30 英尺。

*黑暗视觉：火矮人在黑暗中的视力范围是 60 英尺。

*种族生命骰：火矮人在初始拥有 2 个异界生物等级，这他拥有 2d6 生命骰，+2 的基本攻击加值，以及强韧+3、反

射+3 和意志+3 的基本豁免加值。

***种族技能：**火矮人的异界生物等级为他带来等于 $5*(8+智力调整值)$ 的技能点数。他的本职技能为估价，攀爬，手艺，躲藏，跳跃，聆听，搜索以及侦察。

***种族专长：**火矮人的异界生物等级为他带来 1 个专长。

*+6 天生防御加值。

***特殊攻击 (见上文)：**灼热。

***特性 (见上文)：**对火焰免疫，法术抗力等于 $13+职业等级$ ，易受寒冷伤害。

***天生使用语言：**通用语，火族语。**额外语言：**深渊语，水族语，风族语，天界语，炼狱语，土族语。

***天赋职业：**战士。

***等级调整：**+4。

SRD 怪物 B-C

犬魔 (Barghest)

犬魔

中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序, 变形生物)

生命骰: 6d8+6 (33hp)

先攻权: +6

速度: 30 尺 (4 格)

防御等级: 18 (+2 敏捷, +6 天生), 接触 12, 措手不及 16

基本攻击/擒抱: +6/+9

攻击: 啮咬+9 近战 (1d6+3)

全回合攻击: 啮咬+9 近战 (1d6+3) 和 2 爪抓+4 近战 (1d4+1)

占据/触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 类法术能力, 啃食

特性: 改变外形, 伤害减免 5/魔法, 黑暗视觉 60 尺, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+6, 反射+6, 意志+7

属性: 力量 17, 敏捷 15, 体质 13, 智力 14, 感知 14, 魅力 14

技能: 唬骗+11, 交涉+6, 易容+2 (+4 演技), 躲藏+11*, 威吓+3, 跳跃+12, 聆听+11, 潜行+10, 搜索+11, 察言观色+11, 侦察+11, 生存+11 (追随踪迹+13)

专长: 战斗反射, 精通先攻, 追踪

区域: 邪恶位面

组织: 单独或成群 (3-6)

挑战等级: 4

宝物: 双倍标准

阵营: 总是守序邪恶

进化: 特殊 (见下文)

等级调整: -

大型犬魔

大型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序, 变形生物)

生命骰: 9d8+27 (67hp)

先攻权: +6

速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 20 (-1 体型, +2 敏捷, +9 天生), 接触 11, 措手不及 18

基本攻击/擒抱: +9/+18

攻击： 啮咬+13 近战 (1d8+5)
全回合攻击： 啮咬+13 近战 (1d8+5) 和 2 爪抓+8 近身 (1d6+2)
占据/ 触及： 10 尺/5 尺
特殊攻击： 类法术能力，啃食
特性： 改变外形，伤害减免 10/魔法，黑暗视觉 60 尺，灵敏嗅觉
豁免： 强韧+9, 反射+8, 意志+10
属性： 力量 20, 敏捷 15, 体质 16, 智力 18, 感知 18, 魅力 18
技能： 唬骗+16, 攀爬+17, 专注+15, 交涉+8, 易容+4 (+6 演技),

躲藏+10*, 威吓+18, 跳跃+21, 聆听+16, 潜行+14, 察言观色+16, 侦察+16, 生存+16 (追随踪迹+18), 翻滚+16
专长： 战斗施法，战斗反射，精通先攻，追踪
区域： 邪恶位面
组织： 单独或成群 (3-6)
挑战等级： 5
宝物： 双倍标准
阵营： 总是守序邪恶
进化： 特殊 (见下文)
等级调整： -

犬魔是能变成狼或者地精外形的狼形恶魔。它的真面目象是头拥有骇人双颚和锋利爪子的地精与狼的混合生物。在它还是幼兽的时候，犬魔除了体型和爪之外与狼完全相似。当犬魔长得更大更强壮之后，它的皮肤变暗变成蓝红色并且最终会变成完全的蓝色。成年犬魔有 6 尺长 180 磅重。犬魔在兴奋时双眼会变成橘黄色。犬魔说地精语，座狼语以及炼狱语。

战斗

犬魔无论处于哪种形体下都能使用爪抓和啮咬来进行攻击，而且通常对使用武器不屑一顾。尽管犬魔酷爱杀戮，但它们喜欢采取埋伏突袭远胜于直接展开攻击。犬魔会使用极度绝望和魅惑怪物开始战斗使得对手失去平衡。它会试图避开敌人的主力。

在对抗伤害减免时，犬魔的天生武器以及它所持有的任何武器，都被视为具有邪恶阵营和守序阵营。在对抗伤害减免时，它的天生武器被视为魔法武器。

类法术能力： 随意施展 - 闪现术，浮空术，误导术 (DC14)，狂暴术 (DC15)；每天 1 次 - 魅惑怪物 (DC16)，极度绝望 (DC16)，任意门。施法等级等于犬魔的 HD。豁免 DC 基于魅力调整值。

啃食 (Su)： 当犬魔杀死一名类人生物时，它可以通过一个整轮动作啃食对

方的尸体，吞噬其肉体 and 生命力。这项能力可以将受害者的尸体摧毁并防止任何需要部分尸体的复活或者复生方法产生作用。祈愿术、神迹术或者完全复生术有 50% 的机会可以使被吞噬的受害者恢复生命。每个被摧毁的生物有一次检定机会。如果检定失败，那么这个生物将不会被凡人魔法恢复生命。

犬魔通过吃掉尸体来获取生命骰上的进化以这种形式表现。当犬魔每吞噬掉三具适当的尸体，它就会获得一个生命骰，它的力量、体质以及天然护甲都会+1。它的攻击加值和豁免的提高仍然遵循异界生物基于生命骰的特性，并且正常的获得技能点数、专长以及属性值。

犬魔只有在吃掉生命骰或等级等于或大于犬魔本身的生物的尸体后才会进化。一个通过啃食达到 9 个生命骰的犬魔会在该动作结束后立刻成为大型犬魔。

改变外形 (Su)： 犬魔可以通过一个标准动作转换成地精或者狼的外形。在地精形态时，犬魔无法使用它的天生武器但是可以持有武器以及穿戴盔甲。在狼形态时，犬魔失去爪抓攻击的能力但是保留它啮咬攻击的能力。

行踪无迹 (Ex)： 狼形态下的犬魔可以通过一个即时动作施展行踪无迹 (效果如同名法术)。

技能：*狼形态下的犬魔在进行躲藏检定时获得+4 的环境加值。

大型犬魔

一头通过啃食达到 9 个生命骰的犬魔会成为大型犬魔。大型犬魔可以变换形体成为大体型类地精生物（约 8 尺高 400 磅重）或者凶暴狼。在地精形态下，大型犬魔无法使用它的天生武器但是可以持有武器和穿戴盔甲。在凶暴狼形态下，大型犬魔失去爪抓攻击的能力但是保留它啮咬攻击的能力。大型犬魔可以通过啃食达到最多 18 个生命骰。

石化蜥蜴 (Basilisk)

中型魔法兽

生命骰： 6d10+12 (45hp)
先攻权： -1
速度： 20 尺 (4 格)
防御等级： 16 (-1 敏捷, +7 天生), 接触 9, 措手不及 16
基本攻击 / 擒抱： +6/+8
攻击： 啮咬+8 近战 (1d8+3)
全回合攻击： 啮咬+8 近战 (1d8+3)
占据 / 触及： 5 尺/5 尺
特殊攻击： 石化凝视
特性： 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉
豁免： 强韧+9, 反射+4, 意志+3
属性： 力量 15, 敏捷 8, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 11
技能： 躲藏+0*, 聆听+7, 侦察+7
专长： 警觉, 盲斗, 强韧加强
区域： 温带沙漠
组织： 单独或群居 (3-6)
挑战等级： 5
宝物： 无
阵营： 总是中立
进化： 7-10HD (中型); 11-18HD (大型)
等级调整： -

石化蜥蜴是一种爬行类怪物，活

青足龙蛇 (Behir)

类法术能力： 在拥有所有犬魔的类法术能力同时，大型犬魔还获得了以下能力。随意施展—隐形法球；每日 1 次 - 群体牛之力量，群体变巨术。施法等级等于大型犬魔的 HD。

战斗

偶尔的，大型犬魔会在战斗中使用魔法双手武器取代它的爪子来进行多次攻击（攻击加值+13/+8）。同时它也可以在每轮进行一次啮咬攻击（攻击加值+8）。对抗大型犬魔类法术能力的豁免检定 DC 是 14+法术等级。

着的生物只要被它凝视一眼就会变成石头。石化蜥蜴通常有着暗棕色的身体和黄色的下腹部。某些品种的鼻子上还会长出一根短而弯的角。成年石化蜥蜴可以长到 6 英尺长，如果算上尾巴的话还可以再加上 5 到 7 尺的长度。这种生物重约 300 磅。

战斗

石化蜥蜴依赖于它的凝视攻击，只有当对手足够近的时候才会用啮咬攻击。尽管它有八条腿，但是由于新陈代谢缓慢，所以它们不会把力气花在不必要的地方。入侵者撞见石化蜥蜴时，若选择逃跑而非战斗，会发现对方在追击时有点漫不经心。石化蜥蜴大部分时间都是在躺着等待猎物，包括小型哺乳动物，鸟类，爬虫类以及类似的生物。

石化凝视 (Su)： 永久变成石头，距离 30 尺；对手通过 DC 为 13 的强韧检定则无效。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

技能：*石化蜥蜴由于肤色不鲜明，而且可以长时间保持不动，因此在自然环境中进行躲藏检定时可以获得+4 的种族加值。

超大型魔法兽

生命骰: 9d10+45 (94hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 15 尺
防御等级: 20 (-2 体型, +1 敏捷, +11 天生), 接触 9, 措手不及 19
基本攻击/擒抱: +9/+25
攻击: 啮咬+15 近战 (2d4+12)
全回合攻击: 啮咬+15 近战 (2d4+12)
占据/触及: 15 尺/10 尺
特殊攻击: 喷吐武器, 紧勒
2d8+8, 精通攫抓, 耙抓 1d4+4, 活吞
特性: 不能被摔, 黑暗视觉
60 尺, 对电免疫, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+11, 反射+7, 意志+5
属性: 力量 26, 敏捷 13, 体质 21, 智力 7, 感知 14, 魅力 12
技能: 攀爬+16, 躲藏+5, 聆听+4, 侦察+4, 生存+2
专长: 警觉, 顺势斩, 猛力攻击, 追踪
区域: 温暖的山区
组织: 单独或成双
挑战等级: 8
宝物: 标准
阵营: 偏向中立
进化: 10-13HD (超大型); 14-27HD (巨型)

等级调整:

-

青足龙蛇是一种和蛇很像的动物, 它可以象蛇一样滑行也可以用它的十二条腿来进行相当快速的移动。

青足龙蛇一般有 40 尺长, 重量约 4000 磅。它可以把它的下肢收拢, 让它们紧靠着细长的身躯, 像蛇一样在地面滑行。青足龙蛇的颜色介于群青色到深蓝色之间并且带有灰棕色的条纹。腹部则是淡蓝色。头部两只向后弯曲的大角看起来很可怕, 但事实上它们只是鳞片的装饰品, 不是用来战斗的。

青足龙蛇说通用语。

战斗

贝克风精 (BELKER)

青足龙蛇通常会先啮咬并擒抱它的猎物, 然后再将对方吞下或者紧勒。它只有在缠绕住对手时才能使用爪抓攻击。如果被一大群敌人包围, 那么它将使用它的喷吐武器。

喷吐武器 (Su): 20 尺线形, 每 10 轮 1 次, 7d6 电伤害, 对手通过 DC19 的反射检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

紧勒 (Ex): 青足龙蛇一旦通过擒抱检定便可造成 2d8+8 的伤害。它可以对被擒抱住的对手做出 6 次耙抓攻击。

精通攫抓 (Ex): 使用这项能力之前, 青足龙蛇必须先用它的啮咬攻击命中一个任意体型的生物。然后可以用一个即时动作尝试擒抱对手, 该动作不会引发借机攻击。

如果青足龙蛇在擒抱检定中成功将对手定身, 那么它可以在接下来的一轮里尝试紧勒或者活吞对手。

耙抓 (Ex): 6 次爪抓, 攻击加值 +15 近身, 伤害 1d4+4。

活吞 (Ex): 青足龙蛇一旦通过擒抱检定抓住中型或者更小的对手, 就可将对手活吞下去。吞下一名对手的青足龙蛇可用它的顺势斩专长啮咬和擒抱另一名对手。

被活吞的生物每轮将受到青足龙蛇胃部所造成的 2d8+8 点钝击伤害及 8 点强酸伤害。遭遇活吞的生物可用轻型挥砍或刺击武器对其胃部 (AC15) 造成 25 点伤害借此杀出一条血路冲到外面。当这个生物逃脱之后, 青足龙蛇的肌肉动作会将伤口合起来, 其他被活吞的生物必须再用上述的方法杀出来。

青足龙蛇的胃部可以容纳 2 个中型, 8 个小型, 32 个超小型或者 128 个微型或更小的生物。

技能: 青足龙蛇在做攀爬检定时有 +8 的种族加值, 并且可以在做攀爬检定时总是取 10, 哪怕是在很匆忙或者受到威胁时。

大型元素生物 (风, 跨位面)

生命骰: 7d8+7 (38 hp)
先攻权: +5
速度: 30 英尺 (6 格),
飞行 50 英尺 (灵活)
防御等级: 22 (-1 体型, +5 敏捷,
+8 天生), 接触 14, 措手不及 17
基本攻击/擒抱: +5/+11
攻击: 翅膀+9 近战 (1d6+2)
全回合攻击: 2 翅膀+9 近战
(1d6+2) 及 啮咬+4 近战 (1d4+1) 及 2 抓
抓+4 近战 (1d3+1)
面宽/触及: 10 英尺/10 英尺
特殊攻击: 烟爪
特性: 60 英尺黑暗视觉,
元素生物特性, 烟雾形态
豁免检定: 强韧+3, 反射+10, 意志+2
属性: 力量 14, 敏捷 21,
体质 13, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+7, 潜行+9, 侦察+7
专长: 警觉, 多重攻击, 武器娴熟
环境: 风元素位面
组织: 单独, 成双或成群 (3 - 4)
挑战等级: 6
宝物: 无
阵营: 通常中立邪恶
进化: 8 - 10 HD (大型);
11 - 21 HD (超大型)
等级调整: —

贝克风精来自风元素位面, 主要由烟雾组成。虽然它们毫无疑问是邪恶的但其行事风格相当低调, 对其他

闪现犬 (BLINK DOG)

中型魔法兽

生命骰: 4d10 (22 hp)
先攻权: +3
速度: 40 英尺 (8 格)
防御等级 (AC): 16 (+3 敏捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +4/+4
攻击: 啮咬+4 近战 (1d6)
全回合攻击: 啮咬+4 近战 (1d6)
面宽/触及: 5 英尺/5 英尺

人的事情也毫无兴趣。贝克风精长着 7 英尺长大约 8 磅重的翅膀, 这使它看起来俨然一副恶魔的样貌。

贝克风精使用风族语。

战斗

大多数情况下, 贝克风精使用它们肮脏的爪子和使人疼痛的啮咬进行攻击。

烟爪 (Ex): 烟雾形态 (见下) 的贝克风精可以移动到敌人的上方将对手吞噬, 并可在中型或更小体型的对手周围灌注气体且不引发借机攻击。目标需通过 DC14 的强韧检定以避免吸入这些属于贝克风精一部分的气体。该豁免检定的 DC 依体质决定。如未通过检定, 受害者吸入的气体将在其体内凝化为利爪并开始撕裂其周遭器官, 造成每轮 3d4 点伤害。受害者其后每轮都可尝试进行一次强韧的豁免检定以咳出这些致命的半气化物。

烟雾形态 (Su): 贝克风精通常或多或少都有一部分为固体形态。但如果它想的话, 它可以呈现完全的烟雾形态。它每轮可以以一个即时动作来转化形态。它的烟雾形态可以每天维持 20 轮。烟雾形态的贝克风精可以以 50 英尺的速度飞行 (灵活)。除此之外, 这项能力与气化形体的法术类似 (7 级施法者)。

技能: 贝克风精在潜行技能上拥有+4 的种族调整值。

特殊攻击: —

特性: 闪现术, 60 英尺黑暗视觉, 任意门, 昏暗视觉, 嗅觉灵敏

豁免检定: 强韧+4, 反射+7, 意志+4

属性: 力量 10, 敏捷 17, 体质 10, 智力 10, 感知 13, 魅力 11

技能: 躲藏+3, 聆听+5, 察言观色+3, 侦察+5, 野外求生+4

专长: 钢铁意志, 飞跑, 追踪

环境: 温带平原

组织: 单独, 成双或成群 (7 - 16)
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 通常守序善良
进化: 5 - 7 HD (中型);
8 - 12 HD (大型)
等级调整: +2 (伙伴)

闪现犬是一种有智慧的具有有限心灵传送能力的犬类生物。

闪现犬拥有自己的语言, 这种混合了吠叫、低鸣、嗥吼的复杂组合可传达相当丰富的信息。

战斗

波达尸 (BODAK)

中型不死生物 (跨位面)
生命骰: 9d12 (58 hp)
先攻权: +6
速度: 20 英尺 (4 格)
防御等级 (AC): 20 (+2 敏捷, +8 天生), 接触 12, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +4/+5
攻击: 挥击+6 近战(1d8+1)
全回合攻击: 挥击+6 近战(1d8+1)
面宽/触及: 5 英尺/5 英尺
特殊攻击: 死亡凝视
特性: 伤害减免 10/cold iron, 60 英尺黑暗视觉, 对电系免疫, 抗酸及抗火能力 10, 不死生物特性, 畏惧阳光
豁免检定: 强韧+3, 反射+5, 意志+7
属性: 力量 13, 敏捷 15, 体质一, 智力 6, 感知 12, 魅力 12
技能: 聆听+11, 潜行 +10, 侦察+11
专长: 警觉, 闪避, 精通先攻, 专攻武器 (挥击)
环境: 混乱邪恶位面

勃拉尼天使 (Bralani)

中型异界生物 (混乱, 跨位面, 善良)
生命骰: 6d8+18 (45hp)
先攻权: +8
速度: 40 尺 (8 格), 飞行 100 尺 (完美)

闪现犬总是成群的狩猎, 它们会以一种貌似随机的方式传来传去直到把它们猎物团团包围住, 让其中数名成员发动夹击为止。

闪现术 (Su): 闪现犬可以如同使用闪现术 (8 级施法者) 般忽隐忽现, 并能以一个即时动作抑制或唤起这种效果。

任意门 (Su): 闪现犬可以以一个即时动作进行传送, 其效果如同使用任意门 (8 级施法者), 每轮一次。这项能力只对闪现犬有效, 而且它们无论如何也不会传送到任何实心物体里面。传送后闪现犬可以立即行动。

组织: 单独或成群 (2 - 4)
挑战等级: 8
宝物: 无
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 10 - 13 HD (中型);
14 - 27 HD (大型)
等级调整: —

波达尸是那些在与邪恶力量接触过程中遭到摧毁的人形生物的不死残骸。

波达尸保留着一些有关他过去生活的记忆残片。它们使用通用语 (或其他人形生物使用的语言)。

战斗

死亡凝视 (Su): 死亡, 30 英尺范围, 强韧豁免检定 DC 15。受此攻击死亡的人形生物将在 24 小时后转变为波达尸。该豁免检定的 DC 依其魅力决定。
畏惧阳光 (Ex): 波达尸憎恶阳光, 它们不洁净的身体哪怕仅仅接触到阳光也会被灼伤。波达尸如果暴露在阳光的直射下每轮将受到 1 点伤害。

防御等级: 20 (+4 敏捷, +6 天生), 接触 14, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +6/ +10

攻击: +1 神圣弯刀+11 近战(1d6+4/18-20), 或+1 神圣复合长弓(+4 力量加值)+11 远程(1d8+5/*3), 或挥击+10(1d6+4)

全回合攻击: +1 神圣弯刀+11/+6 近战(1d6+4/18-20), 或+1 神圣复合长弓(+4 力量加值)+11/+远程(1d8+5/*3), 或挥击+10 近战(1d6+4)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 类法术能力, 旋风打击

特性: 变化形态, 伤害减免 10/ 寒铁或邪恶, 黑暗视觉 60 尺, 对电及石化免疫, 对寒冷及火焰抗力 10, 法术抗力 17, 巧言

豁免: 强韧+8, 反射+9, 意志+7

属性: 力量 18, 敏捷 18, 体质 17, 智力 13, 感知 14, 魅力 14

技能: 专注+12, 交涉+4, 逃脱+13, 驯养动物+11, 躲藏+13, 跳跃+10, 聆听+13, 潜行+13, 骑术+6, 察言观色+11, 侦察+13, 翻滚+1, 绳技+4 (捆绑+6)

专长: 警觉, 盲斗, 精通先攻

区域: 混乱善良位面

组织: 单独, 成双, 或成队 (3-5)

挑战等级: 6

宝物: 无钱币, 双倍工艺品, 标准物品

阵营: 总是混乱中立

进化: 7-12HD (中型); 13-18HD (大型)

等级调整: +5

除了天生形态外, 勃拉尼天使还可以变化形态为旋风或者飘着灰尘、雪或沙的微风。勃拉尼天使会说天界语, 炼狱语和龙语, 而且她的巧言能力使她可以与绝大多数的生物交流。

熊地精 BUGBEAR

中型类人生物 (地精)

生命骰: 3d8+3 (16hp)

先攻: +1

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 17 (+1 敏捷, +3 天生, +2 皮甲, +1 轻木盾), 接触 11, 搓手不及 16

战斗

勃拉尼天使喜爱使用弯刀和弓这些类似沙漠游牧民所使用的武器。

在对抗伤害减免时, 勃拉尼天使的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为混乱阵营和善良阵营。

类法术能力: 施法等级 6。其豁免 DC 基于魅力调整值。随意施展: 朦胧术, 魅惑人类 (DC13), 造风术 (DC14), 镜影术, 风墙术; 每日 2 次: 闪电束 (DC15), 治疗重伤 (DC15)。

旋风打击 (Su): 在旋风形态下, 勃拉尼天使可以使用一股流动的风来进行攻击, 可以在 20 尺的线形范围内造成 3d6 的伤害 (对手通过 DC16 的反射豁免检定则伤害减半)。其豁免 DC 基于体质调整值。

变化形态 (Su): 勃拉尼天使可以通过一个标准动作在她的类人形态和旋风形态中变化。在类人形态下, 她不能飞行也不能使用旋风打击, 但是她可以使用她的类法术能力和武器。在旋风形态下, 她可以飞行, 进行挥击攻击和旋风打击, 也可以使用类法术能力。

勃拉尼天使可以保持在一个形态下直到她选择变化成一个新形态。形态的改变不能被解除, 即使勃拉尼天使被杀死也不会回复成任何其他形态。但是, 真知术可以同时看到这两种形态。

巧言 (Su): 勃拉尼天使能和所有有语言的生物交谈, 就如同使用巧言术一样 (施法等级 14)。这项能力一直都处于启用状态。

基本攻击 / 擒抱: +2/+4

攻击: 钉头锤+5 近战 (1d8+2) 或标枪+3 远程 (1d6+2)

全力攻击: 钉头锤+5 近战 (1d8+2) 或标枪+3 远程 (1d6+2)

面宽 / 触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: —
特殊能力: 黑暗视觉 60 尺, 嗅觉灵敏
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 15, 敏捷 12, 体质 13, 智力 10, 感知 10, 魅力 9
技能: 攀爬+3, 躲藏+4, 聆听+4, 潜行+6, 侦查+4
专长: 警觉, 专攻武器(钉头锤)
地域: 温带山脉
组织: 单独, 成群(2-4), 或一大群(11-20 加 150 非战斗人员, 外加 2 名等级 2 的士官及 1 名等级 2-5 的指挥官)
挑战等级: 2
宝物: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 视人物等级而定
等级调整: +1
熊地精能说地精语和通用语

战斗

熊地精会利用任何机会伏击对手。展开狩猎时, 他们通常会派遣数名斥侯在主力前展开搜索, 一旦发现猎物他们会立即回来报告并指引增援前往攻击。熊地精攻击时会协同作战, 他们的战术虽然不怎高明但很实用。

鲨蜥兽 BULETTE

超大型魔法兽
生命骰: 9d10+45 (94hp)
先攻: +2
速度: 40 尺(8 格), 掘穴 10 尺
防御等级: 22 (-2 体型, +2 敏捷, +12 天生), 接触 10, 措手不及 20
基本攻击 / 擒抱: +9/+25
攻击: 撕咬+16 近战(2d8+8)
全力攻击: 撕咬+16 近战(2d8+8) 和 2 爪抓+10 近战(2d6+4)
面宽 / 触及: 15 尺/10 尺
特殊攻击: 扑击
特殊能力: 黑暗视觉 60 尺, 低光视觉, 嗅觉灵敏, 颤动感知 60 尺

技能: 熊地精在进行潜行检定时获得 +4 种族加值。

熊地精作为人物

熊地精人物拥有以下种族特征

—+4 力量, +2 敏捷, +2 体质, -2 魅力
—中型体型
—熊地精基本速度为 30 尺
—黑暗视觉距离 60 尺
—**种族生命骰:** 熊地精拥有 3 个级类人生物等级, 这使它拥有 3d8 生命骰, +2 基本攻击加值, 以及强韧+1, 反射+3 和意志+1 的基本豁免加值。
—**种族技能:** 熊地精的类人生物等级将使它拥有 6x(2+智力调整值) 的技能点数。它的本职技能为攀爬, 躲藏, 聆听, 潜行, 搜索和侦查。
—**种族专长:** 熊地精的类人生物等级将给与它 2 个专长
—+3 天生防御等级
—在潜行技能检定时获得+4 种族加值。
—**天生使用语言:** 通用语, 地精语。
额外语言: 龙语, 精灵语, 巨人语, 豺狼人语, 兽人语。
—**天赋职业:** 游荡者。
—等级调整+1

豁免: 强韧+11, 反射+8, 意志+6
属性: 力量 27, 敏捷 15, 体质 20, 智力 2, 感知 13, 魅力 6
技能: 跳跃+18, 聆听+9, 侦察+3
技能: 警觉, 钢铁意志, 追踪, 专攻武器(撕咬)
地域: 任意丘陵
组织: 单独或成双
挑战等级: 7
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 10 - 16 HD(超大型), 17 - 27 HD(巨型)
等级调整: —

正像它的别名陆鲨一样，鲨蜥兽是那种只知道吃的恐怖掠食者。

战斗

鲨蜥兽会攻击任何看起来可以吃的东西，它通常会选择最容易到手或离的最近的猎物下手。它唯一不吃的生物是精灵，另外它还讨厌矮人的味道。在地底挖掘时，鲨蜥兽会依靠震动感知来搜寻猎物。

天界生物 (Celestial Creature)

天界生物居住于上层位面，善良的领域，尽管在主物质界能找到与它们相类似的生命。它们比它们在俗世对应生物们更加华丽漂亮。

天界生物通常展现出金属般的色彩（一般为银色，金色或白金色）。它们可能会被误认为是天界生物与非天界生物交配产生的半天界或者更强的生物。

创造天界生物

“天界”是一个通过遗传得到继承的模板，它可以加在任何善良或者中立的实体生物，异怪类，动物类，龙类，精类，巨人类，类人生物类，魔法兽类，人形怪物类，植物类以及虫类生物上（以上归类在此之后统称“基础生物”）。

天界生物使用其基础生物所有数据和能力，除了在这里提到的之外。如果生物的种类发生改变，请不要重新计算它的生命骰，基本攻击加值，豁免以及技能点数。

体型和种类：带有此模板的动物类和虫类生物变成魔法兽类生物，但是带有此模板的其他生物的种类则不改变。体型不会发生变化。在主物质界所遭遇到的天界生物会获得跨位面亚种。

特殊攻击：天界生物保留其基础生物的所有特殊攻击，同时获得以下特殊攻击。

人马 (Centaur)

当感觉到可以吃的东西时（比如，对方的移动），它会立即冲出来抢占制高点展开攻击。

扑击（特异）：鲨蜥兽能在战斗中跃到空中。这样一来它就能用对四个爪子攻击而不是两个，此时的攻击加值为+15，但这时不能使用撕咬攻击。

破邪斩 (Su)：每天一次，天界生物在对抗邪恶对手时，可以在它的普通近战攻击同时制造等同于它 HD 的额外伤害（最多+20）。

特性：

天界生物保留其基础生物的所有特性，同时获得以下特性。

*黑暗视觉 60 尺。

*伤害减免（见下表）。

*酸，寒冷及电抗性（见下表）。

*法术抗性等于 HD+5（最多 25）。

生命骰	酸，寒冷，电抗性	伤害减免
1-3	5	-
4-7	5	5/魔法
8-11	10	5/魔法
12 以上	10	10/魔法

如果基础生物已拥有这些特性之一和更多，取较好的数值。如果天界生物获得了伤害减免，在对抗伤害减免时它的天生武器将被视为魔法武器。

属性：与基础生物相同，但是智力最低为 3

区域：任何善良位面

挑战等级：HD 小于或等于 3 时，与基础生物相同；HD 4-7 时，视为基础生物+1；HD 等于或大于 8 时，视为基础生物+2

阵营：总是善良

等级调整：视为基础生物+2

大型人形怪物

生命骰: 4d8+8 (26hp)
先攻权: +2
速度: 50 尺 (10 格)
防御等级: 14 (-1 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +4/ +12
攻击: 长剑+7 近战 (2d6+6/19-20), 或复合长弓 (+4 力量 加值)+5 远程 (2d6+4/*3)
全回合攻击: 长剑+7 近战 (2d6+6/19-20) 和 2 蹄子+3 近战 (1d6+2); 或者复合长弓 (+4 力量 加值)+5 远程 (2d6+4/*3)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+5
属性: 力量 18, 敏捷 14, 体质 15, 智力 8, 感知 13, 魅力 11
技能: 聆听+3, 潜行+4, 侦察+3, 生存+2
专长: 闪避, 武器专攻(蹄子)
区域: 温暖的森林
组织: 单独, 成队 (5-8), 成群 (8-18 外加 1 名等级 2-5 的指挥官), 或部落 (20-150 外加 30% 的非战斗人员, 此外还有 10 名等级 3 的士官, 5 名等级 5 的尉官, 以及 1 名等级 5-9 的指挥官)
挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常是中立善良
进化: 视人物等级而定
等级调整: +2

人马像重型马一样大, 但是要比

混沌兽 (Chaos Beast)

中型异界生物 (混乱, 跨位面)
生命骰: 8d8+8 (44hp)
先攻权: +5
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 16 (+1 敏捷, +5 天生), 接触 11, 措手不及 15

重型马高很多而且还要稍微重一些。

人马约有 7 尺高 2100 磅重。

人马会说木族语和精灵语。

战斗

人马在使用长枪进行冲锋时会造成双倍伤害, 就如同马背上的骑士一样。

扮演人马人物

人马德鲁伊通常是部落的领袖兼发言人。

人马人物角色获得以下种族特性:

*力量+8, 敏捷+4, 体质+4, 智力-2, 感知+2。

*大体型。防御等级上获得-1 的减值, 攻击检定上获得-1 的减值, 在躲藏检定上获得-4 的减值, 在擒抱检定上获得+4 的加值, 可以携带 2 倍于中型人物角色负重上限的重量。

*占据/触及: 10 尺/ 5 尺。

*人马的基本陆地速度为 50 尺。

*黑暗视觉 60 尺。

***种族生命骰:** 人马初始拥有 4 个人形怪物等级, 这使它拥有 4d8 生命骰, +4 的基本攻击加值, 以及强韧+1、反射+4 和意志+4 的基本豁免加值。

***种族技能:** 人马的人形怪物等级将使它拥有等于 7x (2+智力调整值) 的技能点数。它的本职技能为聆听, 潜行, 侦察和生存。

***种族专长:** 人马的人形怪物等级将使它拥有 2 个专长。

*+3 天生防御加值。

***天生使用语言:** 木族语, 精灵语。**额外语言:** 通用语, 侏儒语, 半身人语。

***天赋职业:** 巡林客。

*等级调整+2。

基本攻击/ 擒抱: +8/+10

攻击: 爪抓+10 近战 (1d3+2 外加形体虚化)

全回合攻击: 2 爪抓+10 近战 (1d3+2 外加形体虚化)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击： 形体虚化
特性： 黑暗视觉 60 尺，对重击及变形免疫，法术抗力 15
豁免： 强韧+7, 反射+7, 意志+6
属性： 力量 14, 敏捷 13, 体质 13, 智力 10, 感知 10, 魅力 10
技能： 攀爬+13, 逃脱+12, 躲藏+12, 跳跃+9, 聆听+11, 搜索+11, 侦察+11, 生存+0 (追随踪迹+2), 翻滚+14, 绳技+1 (捆绑+3)
专长： 闪避, 精通先攻, 灵活移动
区域： 混沌海
组织： 单独
挑战等级： 7
宝物： 无
阵营： 总是混乱中立
进化： 9-12HD (中型) ; 13-24HD (大型)
等级调整： -

这种被称作混沌兽的骇人生物的形体无时无刻不在改变。混沌兽的体积随时都在改变，但是它的重量一直保持在 200 磅左右。

混沌兽不会说任何语言。

战斗

混沌兽虽然可以变成各种不同的骇人外表，拥有爪子、毒牙、螯钳、触须或者尖刺，但它能造成的物理伤害很有限。无论采用哪种形体，该生物每轮显然无法掌握 2 次以上的攻击。它的持续变形阻碍了协调系统做出更多的动作。

对抗伤害减免时，混沌兽的爪子以及它所持有的任何武器，都被视为具有混乱阵营。

形体虚化 (Su)： 被混沌兽的攻击击中的活着的生物会产生可怕的变形。该生物必须通过强韧豁免 (DC15)，否则将变成海绵状的不定形物体。除非通过意志动作加以控制 (见下文)，

奇美拉 (Chimera)

大型魔法兽

生命骰： 9d10+27 (76hp)

否则受害者的形状会开始融化、流动、扭曲或者沸腾。该豁免 DC 基于体质调整值。

受到影响的生物无法携带或使用任何物品。衣服，盔甲，戒指和头盔变得毫无用处。携带或穿戴着的大型物品 - 盔甲，背包，甚至衬衫 - 都弊大于利，会使得受害者的敏捷减 4。变软或者畸形的腿脚会把速度降低到 10 尺或正常速度的四分之一之中的较低值。极为强烈的刺痛感贯穿整个神经系统，导致受害者无法前后一致的行动。受害者不能施法或者使用魔法物品，而且会盲目地攻击，无法分辨敌友 (无论攻击检定如何，攻击检定获得 -4 减值以及 50% 的失手率)。

受害者处于不定形体的每一轮，都会因心灵受创而损失 1 点感知值。如果受害者的感知值降到 0，它自己也会变成混沌兽。

受害者可以通过一个标准动作来进行一次 DC15 的魅力检定来恢复原有的形体 (该检定 DC 不因拥有不同生命骰或技能值得混沌兽而发生改变)。如果成功，它可以恢复原有形体 1 分钟。如果失败，受害者可以在后续的每一轮中继续这个检定直到成功。

虚化形体既不是疾病也不是诅咒所以它很难被移除。形体变化或者石肤术不会治愈受影响的生物，但是可以在法术持续时间内固定它的形体。复原术，医疗术及高级复原术可以移除这种痛苦 (损失的感知值需要一次额外的复原术来回复)。

对变形免疫 (Ex)： 没有任何凡人法术能够影响或固定混沌兽的形体。变形或者石化的效果可迫使它变成一种新的形体，但是在混沌兽的下一轮一开始，它就会用一个即时动作立刻回复到形体不断变化的状态。

先攻权： +1

速度： 30 尺 (6 格), 飞行 50 尺 (不良)

防御等级: 19 (-1 体型, +1 敏捷, +9 天生), 触摸 10, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +9/+17
攻击: 啮咬+12 近战(2d6+4)
全回合攻击: 啮咬+12 近战(2d6+4), 啮咬+12 近战(1d8+4), 抵撞+12 近战(1d8+4) 以及 2 爪抓+10 近战(1d6+2)
占据/触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: 喷吐武器
特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+9, 反射+7, 意志+6
属性: 力量 19, 敏捷 13, 体质 17, 智力 4, 感知 13, 魅力 10
技能: 躲藏+1, 聆听+9, 侦察+9
专长: 警觉, 盘旋, 钢铁意志, 多重攻击
区域: 温暖的山区
组织: 单独, 成群 (3-5) 或成群飞行 (6-13)
挑战等级: 7
宝物: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 10-13HD (大型); 14-27HD (超大型)
等级调整: +2 (伙伴)

奇美拉肩高约 5 尺, 身长越 10 尺, 重约 4000 磅。奇美拉的龙头可能是黑色、蓝色、绿色、红色或者白色。

奇美拉会说龙语, 但除了奉承比它们更强大的生物之外, 它们根本懒得说。

战斗

锁喉怪 (Choker)

小型异怪
生命骰: 3d8+3 (16hp)
先攻权: +6
速度: 20 英尺(4 格), 攀爬 10 英尺
防御等级 (AC): 17 (+1 体型, +2 敏捷, +4 天生), 接触 13, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +2/+5
攻击: 触手+6 近战(1d3+3)
全回合攻击: 2 触手+6 近战(1d3+3)

奇美拉喜欢突袭猎物。它会经常从空中俯冲下来或者隐藏不动直到开始冲刺。它的龙头可以使用喷吐武器攻击来代替啮咬。数只奇美拉会协同作战。

喷吐武器 (Su): 奇美拉的喷吐武器如下面表格所述取决于它的龙头的颜色。无论它是哪种类型, 奇美拉的喷吐武器可以每 1d4 轮使用一次, 能造成 3d8 点伤害, 对手通过 DC17 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免 DC 基于体质调整值。

要随机决定奇美拉头的颜色和喷吐武器时, 请掷 1d10 并参考下表。

1d10	头的颜色	喷吐武器
1-2	黑色	40 尺线形强酸
3-4	蓝色	40 尺线形闪电
5-6	绿色	20 尺锥形毒气 (酸)
7-8	红色	20 尺锥形火焰
9-10	白色	20 尺锥形寒冷

技能: 奇美拉的三个头在进行侦察和聆听检定时获得+2 的种族加值。

*在灌木丛林地带的奇美拉造进行躲藏检定时获得+4 的种族加值。

负重: 对奇美拉来说, 轻载为 0 - 348 磅, 中载为 349 - 699 磅, 重载为 700 - 1050 磅。

面宽/触及: 5 英尺/10 英尺
特殊攻击: 精通攫抓, 紧勒 1d3+3
特性: 黑暗视觉 60 英尺, 加速
豁免: 强韧+2, 反射+5, 意志+4
属性: 力量 16, 敏捷 14, 体质 13, 智力 4, 感知 13, 魅力 7
技能: 攀爬+13, 躲藏+10, 潜行+6
专长: 精通先攻, 闪电反射, 隐秘
环境: 地底

组织： 单独
挑战等级： 2
宝物： 1/10 钱币;50%宝物;50%物品
阵营： 通常是混乱邪恶
进化： 4-6HD（小型）;7-12HD（中型）
等级调整： -

这些邪恶的小型掠食者潜伏在地底，抓住任何碰巧从眼前经过的猎物。它的手脚长有带刺的肉垫，使其几乎能够抓住任何表面。它的体重约有 35 磅。锁喉怪说地底通用语。

战斗

锁喉怪喜欢躲在天花板（通常是在房梁交接处）、拱门、水井或坏死楼梯间附近，由上而下攻击它的猎物。锁喉怪几乎能够攻击任何体型的生物，但它比较喜欢攻击相似体型或更大一级的落单猎物。若是在极为饥饿的情况下，它可能攻击一群生物，但会等着抓取排在队伍最后的那个。

甲伏怪（Chuul）

大型异怪（水生）
HD： 11d8+44（93hp）
先攻： +7
速度： 30 英尺（6 格），游泳 20 英尺
防御等级（AC）： 22（-1 体型，+3 敏捷，+10 天生），接触 12，措手不及 19
基本攻击/擒抱： +8/+17
攻击： 爪抓+12 近战（2d6+5）
全回合攻击： 2 爪抓+12 近战（2d6+5）
面宽/触及： 10 英尺/5 英尺
特殊攻击： 紧勒 3d6+5，精通攫抓，麻痹触须
特性： 两栖，黑暗视觉 60 英尺，毒素免疫
豁免： 强韧+7，反射+6，意志+9
属性： 力量 20，敏捷 16，体质 18，智力 10，感知 14，魅力 5
技能： 躲藏+13，聆听+11，侦察+11，游泳+13
专长： 警觉，盲斗，战斗反射，精通先攻
环境： 温带沼泽

紧勒（特异）： 锁喉怪在对付大型或更小的生物时，一旦通过擒抱检定，就可造成 1d3+3 的伤害。由于它抓住了受害者的脖子，因此被锁喉怪抓住的生物既无法说话，也不能施展含有言语成分的法术。

精通攫抓（特异）： 要使用此能力，锁喉怪必须先用它的触手攻击命中一个体型为大型或更小的生物。之后它可以一个即时动作尝试擒抱而不会引发借机攻击。如果通过擒抱检定，它可以进行定身并可以紧勒。

加速（超自然）： 虽然并非特别敏捷，锁喉怪的动作异乎寻常的快速。它在每轮都可以进行一个额外的标准或是移动动作。

技能： 锁喉怪在攀爬检定上有+8 种族加值并总是可以选择取 10，即使是在匆忙或是被威胁的情况下。

组织： 单独，成对，或成群（3-5）
挑战等级： 7
宝物： 1/10 钱币;50%宝物;标准物品
阵营： 通常混乱邪恶
进化： 12-16HD（大型）;17-33HD（超大型）
等级调整： -

甲伏怪是甲壳纲动物、昆虫与蟒蛇的混合体，这种令人讨厌的家伙经常潜伏在水中（或部分在水中），等待智慧生物自投罗网。尽管属于两栖生物，甲伏怪的并不善于游泳，因此偏好从陆地上或是很浅的水里发动攻击。甲伏怪大约有 8 英尺长，体重可达 650 磅。

甲伏怪说通用语（生活在地底的则说地底通用语，）

战斗

甲伏怪喜欢待在岸边，潜伏在阴暗的水里，当它听到附近有猎物经过时（进入或离开水里）再用突袭来攻击对方。甲伏怪会用爪子擒抱并且紧

勒一名敌人，再将其送到麻痹触须可触及的位置。甲伏怪会尽量让一只爪子空着，因此当它面对一大群敌人时，会先把麻痹或死掉的受害者丢在一边，继续用爪子擒抱、紧勒并麻痹其它对手。

紧勒（特异）：一旦通过擒抱检定，甲伏怪将造成 3d6+5 点伤害。

精通攫抓（特异）：要使用此能力，甲伏怪必须先用它的爪抓攻击命中对手。之后它可以一个即时动作尝试擒抱而不会引发借机攻击。如果通过擒抱检定，它可以进行定身并可以紧勒，或者在下一轮将对手拉到触须可触及的位置上。

麻痹触须（特异）：甲伏怪可用一个移动动作将被爪子擒抱住的受害者送

蛰伏伪怪 (Cloaker)

大型异怪

生命骰： 6d8+18 (45hp)

先攻权： +7

速度： 10 尺(2 格), 飞行 40 尺 (普通)

防御等级： 19 (-1 体型, +3 敏捷, +7 天生), 接触 12, 措手不及 16

基本攻击/ 擒抱： +4/ +13

攻击： 尾击+8 近战 (1d6+5)

全回合攻击： 尾击+8 近战 (1d6+5) 和啮咬+3 近战 (1d4+2)

占据/ 触及： 10 尺/10 尺(啮咬距离 5 尺)

特殊攻击： 低鸣, 包卷

特性： 黑暗视觉 60 尺, 阴影转移

豁免： 强韧+5, 反射+5, 意志+7

属性： 力量 21, 敏捷 16, 体质 17, 智力 14, 感知 15, 魅力 15

技能： 躲藏+8, 聆听+13, 潜行+12, 侦察+13

专长： 警觉, 战斗反射, 精通先攻

区域： 地底

组织： 单独, 小集团(3-6), 或成群(7-12)

挑战等级： 5

宝物： 标准

至它的触须处。这些触须的擒抱力量与爪子相同，但不造成伤害，而是分泌出一种麻痹性物质。被定身在触须上的对手在每个甲伏怪行动轮都必须通过一次强韧检定 (DC=19) 否则会麻痹 6 轮。该豁免 DC 基于体质。在被定身其间，无论麻痹与否，受害者每轮会自动受到该生物的上颚所造成的 1d8+2 点伤害。

两栖（特异）：尽管甲伏怪是水生，它们在陆地上也可生存。

技能：甲伏怪在游泳检定上有+8 种族加值并总是可以取 10，即使是在匆忙或是被威胁的情况下。在沿直线游泳时，甲伏怪可以使用奔跑动作。

阵营： 通常是混乱中立

进化： 7-9HD (大型) ; 10-18HD (超大型)

等级调整： -

在休息或躺着等待猎物的时候，这种生物几乎和普通的黑色斗篷没什么两样（蛰伏伪怪的象牙色爪子则像是骨制的钩子）。只有在它展开时此生物的恐怖本性才会显现出来。蛰伏伪怪的翼展接近 8 尺。它重约 100 磅。

蛰伏伪怪说地底通用语。

战斗

蛰伏伪怪通常静静的躺着，查看和聆听四周的动静，找寻猎物的踪迹。面对单独的敌人时，蛰伏伪怪会使用包卷攻击。面对多名敌人时，它会有尾巴抽打，并配合它的低鸣和阴影转移来减少敌人的数量，然后再包卷最后的幸存者。数只蛰伏伪怪在战斗时通常会分散开来，留下一到两只在后面使用特殊能力，其他的则在前面展开近战。

低鸣 (Ex)：蛰伏伪怪能通过一个标准动作发出危险的次音速低鸣。通过改变声波频率，蛰伏伪怪能产生下列

四种效果中的一个。蛰伏伪怪本身对这些影响心灵的超声波攻击免疫。除非有特殊说明，否则生物一旦通过某个低鸣效果的豁免检定，那么它在 24 小时之内不会再为同个蛰伏伪怪的同种低鸣效果所影响。所有低鸣效果的豁免 DC 基于魅力调整值。

焦躁：任何处于 60 尺扇形范围内的对手在进行攻击和伤害检定时会受到 -2 减值。被迫连续听到该低鸣 6 轮或以上的对手必须成功通过 DC15 的意志检定，否则进入恍惚状态，无法攻击或防御自己直到该低鸣结束。

恐惧：任何处于 30 尺扇形范围内的对手必须通过 DC15 的意志检定，否则恐慌 2 轮。

反胃：任何处于 30 尺锥形范围内的对手必须通过 DC15 的强韧检定，否则会反胃和虚弱。受影响对手会俯卧倒地而且会反胃 1d4+1 轮。

僵住：距离蛰伏伪怪 30 尺范围内的单一对手必须通过 DC15 的强韧检定，否则会受到如同人类定身术的效果所影响长达 5 轮。即使通过检定，如果

蛰伏伪怪再使用这个效果，该对手还要再做豁免检定。

包卷 (Ex)：蛰伏伪怪可以通过一个标准动作用它身体包住中型或者更小的生物。蛰伏伪怪在尝试擒抱时不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身，就能以 +4 攻击加值啣咬被包住的受害者。在此同时它还可以用它鞭子似的尾巴攻击其他目标。

正在包住一名对手的蛰伏伪怪如果被其他攻击命中，其伤害一半作用在它本身，而另一半则作用到被包住的受害者身上。

阴影转移 (Su)：蛰伏伪怪能操纵阴影。这项能力只在阴暗的区域发生作用，它可能产生三种效果。

朦胧幻影：蛰伏伪怪获得隐蔽 (20%失手率) 1d4 轮。

舞动幻影：效果如同镜影术 (施法等级 6)。

无声幻影：效果如同无声幻影法术 (DC15, 施法等级 6)。其豁免 DC 基于魅力调整值。

蛇鸡兽 COCKATRICE

小型魔法兽

生命骰：5d10 (27hp)
先攻权：+3
速度：20 尺 (4 格), 飞行 60 尺 (不良)
防御等级：14 (+1 体型, +3 敏捷), 接触 14, 措手不及 11
基本攻击/擒抱：+5/-1
攻击：撕咬+9 近战 (1d4-2 外加石化)
全力攻击：撕咬+9 近战 (1d4-2 外加石化)
面宽/触及：5 尺/5 尺
特殊攻击：石化
特殊能力：黑暗视觉 60 尺, 低光视觉
豁免：强韧+4, 反射+7, 意志+2
属性：力量 6, 敏捷 17, 体质 11, 智力 2, 感知 13, 魅力 9
技能：聆听+7, 侦查+7

专长：警觉, 闪避, 武器娴熟
地域：温带平原
组织：单独, 成双, 成群
飞翔 (3-5), 或集群飞翔 (6-13)
挑战等级：3
宝物：无
阵营：总是中立
进化：6-8HD (小型); 9-15HD (中型)
等级调整：—

雄性蛇鸡兽像公鸡一样拥有肉垂和头冠。而雌性比雄性早熟，唯一区别在于没有肉垂和头冠。一个蛇鸡兽通常有 25 磅重。

战斗

蛇鸡兽会猛烈的攻击任何它们认为会威胁到自己或者其巢穴的东西。成群的蛇鸡兽会尽可能淹没对手并使

他们陷入混乱，有时还会直接飞到它们的对手面前。

石化（超自然）：生物如果被蛇鸡兽的撕咬命中必须通过 DC12 的强韧检定

羽蛇 COUATL

大型异界生物（本地）

生命骰： 9d8+18（58hp）
先攻权： +7
速度： 20 尺（4 格），飞行 60 尺（良好）
防御等级： 21（-1 体质，+2 敏捷，+9 天生），接触 12，措手不及 18
基本攻击/擒抱： +9/+17
攻击： 撕咬+12 近战（1d3+6 外加毒素）
全力攻击： 撕咬+12 近战（1d3+6 外加毒素）
面宽触及： 10 尺/5 尺
特殊攻击： 紧勒 2d8+6，精通擒抱，毒素，心灵异能，法术
特殊能力： 黑暗视觉 60 尺，幻化灵体，心灵感应 90 尺
豁免： 强韧+8，反射+9，意志+10
属性： 力量 18，敏捷 16，体质 14，智力 17，感知 19，魅力 17
技能： 专注+14，交涉+17，跳跃+0，知识（任意两项）+15，聆听+16，搜索+15，察言观色+16，辨识法术+15（+17 对卷轴），侦查+16，生存+4（使用追踪后+6），翻滚+15，使用魔法装置+15（+17 对卷轴）
专长： 闪避，法术强效，施法免材，盘旋，精通先攻
地域： 温暖的森林
组织： 单独，成双或成群飞翔（3-6）
挑战等级： 10
宝藏： 标准
阵营： 总是守序善良
进化： 10-13HD（大型）；14-24HD（超大型）
等级调整： +7

羽蛇大约有 12 尺长，翼展约有 15 尺。重约 1800 磅羽蛇能说天界语，通用语和龙语，还拥有心灵感应能力（见下）。

战斗

否则立即变成石头。此项豁免 DC 基于体质。蛇鸡兽免疫同类的石化能力，但其他石化能力依然能对其起作用。

羽蛇会对任何它怀疑的生物使用侦测思想能力。它们拥有很高的智力，在敌人接近之前先在远距离使用魔法。如果一个以上的羽蛇参与作战，战斗之前他们会商讨战略。

紧勒（特异）：只要通过一次成功的擒抱检定就可以造成 2d8+6 伤害。

精通擒抱（特异）：使用此能力，羽蛇必须先用撕咬命中不大于其体形两级以上的生物。然后可以用一个即时动作尝试擒抱对手，该动作不会引发借机攻击。如果成功通过擒抱检定，则对方被定身并造成紧勒效果。

毒素（特异）：强韧 DC16，初始伤害 2d4 力量，后续伤害 4d4 力量。此项豁免 DC 基于体质。

心灵异能（超自然）：随意施展——侦测混乱，侦测邪恶，侦测善良，侦测秩序，侦测思想（DC15），隐形术，异界传送（DC20），变形术（只多自己有效）。有效施法者等级 9。此项豁免 DC 基于魅力。

法术：羽蛇可以如同 9 级术士一样施展法术。它可以从术士，牧师以及空气，善良，秩序领域的法术列表中选择已知法术。牧师法术和领域法术对于羽蛇相当于奥术，这意味着羽蛇可以不依靠神力来施展它们。

典型已知法术（6/7/7/7/4；豁免 DC 13 + 法术等级）：

0 级：治疗微伤，晕眩术，打击死灵，光亮术，隐雾术，冷冻射线，阅读魔法，提升抗力；1 级：忍受环境，法师护甲，防护混乱，克敌机先，风墙术；2 级：治疗中度伤，鹰之威仪，灼热射线，沉默术；3 级：气化形体，反邪恶法阵，三级召唤怪物术；4 级：魅惑怪物，行动自如。

幻化灵体（超自然）：此能力相当于幻化灵体法术（施法者等级 16）。

心灵感应（超自然）：羽蛇可以通过

心灵感应于任何 90 尺内的智慧生物沟通。此生物可以不通过普通的语言对羽蛇产生回应。

SRD 怪物 D

暗幕魔兽（Darkmantle）

小型魔法兽

生命骰：1d10+1 (6hp)
先攻权：+4
速度：20 尺 (4 格), 飞行 30 尺 (不良)
防御等级：17 (+1 体型, +6 天生), 接触 11, 措手不及 17
基本攻击/擒抱：+1/ +0
攻击：挥击+5 近战 (1d4+4)
全回合攻击：挥击+5 近战 (1d4+4)
占据/触及：5 尺/ 5 尺
特殊攻击：黑暗, 精通攫抓, 紧勒 1d4+4
特性：盲视 90 尺
豁免：强韧+3, 反射+2, 意志+0
属性：力量 16, 敏捷 10, 体质 13, 智力 2, 智慧 10, 魅力 10
技能：躲藏+10, 聆听+5*, 侦察+5*
专长：精通先攻
区域：地底
组织：单独, 成对, 成群 (3-9), 或一大群 (6-15)
挑战等级：1
宝物：无
阵营：总是中立
进化：2-3HD (小型)
等级调整：-

暗幕魔兽利用一只长在身体顶端的强健的“脚”悬吊在天花板上。当它的触手收拢时, 它看起来就像一根钟乳石, 如果将触手张开让触手间的硬膜将身体覆盖住, 那么看起来会像一块石头。它的外壳和皮肤通常会和石灰岩很像, 但是暗幕魔兽可以改变它的颜色来匹配任何类型的石头背

景。暗幕魔兽从它触手的末端到头顶约有 4 尺长。它重约 30 磅。

战斗

暗幕魔兽在攻击时会落到猎物头上并用它的触手将对手的头包住。附着上去后, 它会开始挤压并且试图让对手窒息。暗幕魔兽如果在第一次攻击时没有得手, 通常会立刻飞到上面, 并且试图再一次罩住对方。

黑暗 (Su)：每天一次, 暗幕魔兽可以如黑暗术一样引发黑暗 (施法等级 5)。它最常在攻击前使用此能力。

精通攫抓 (Ex)：使用这项能力之前, 暗幕魔兽必须通过它的挥击攻击命中一个大型或更小体型的生物。然后它可以通过一个即时动作尝试擒抱对手, 该动作不会引发借机攻击。如果它在擒抱检定中获得成功, 它便附着在对手的头上并且可以紧勒。

紧勒 (Ex)：暗幕魔兽一旦通过擒抱检定便可制造 1d4+4 的伤害。

盲视 (Ex)：暗幕魔兽可以通过发出大多数生物都听不到的高频音波来“看见”东西, 这可以使它辨明在其 90 尺范围内的物体和生物。沉默术可以使此能力无效, 并对暗幕魔兽产生目盲效果。

技能：暗幕魔兽在进行聆听和侦察检定时获得+4 的种族加值。

如果盲视失效那么它会失去这些加值。暗幕魔兽的可变的肤色在它进行躲藏检定时获得+4 的种族加值。

遁地兽（Delver）

超大型异怪

生命骰：15d8+78 (145hp)

先攻权：+5

速度：30 尺 (6 格), 掘穴 10 尺

防御等级: 24 (-2 体型, +1 敏捷, +15 天生), 接触 9, 措手不及 23
基本攻击/ 擒抱: +11/ +27
攻击: 挥击+17 近战(d6 +8 外加 2d6 酸)
全回合攻击: 2 挥击+17 近战(1d6 +8 外加 2d6 酸)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 腐蚀粘液
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对酸免疫, 塑石, 颤动感 60 尺
豁免: 强韧+12, 反射+6, 意志+11
属性: 力量 27, 敏捷 13, 体质 21, 智力 14, 感知 14, 魅力 12
技能: 知识 (地下城)+14, 知识 (自然)+4, 聆听+20, 潜行+17, 侦察+20, 生存+14 (+16 地底)
专长: 警觉, 盲斗, 强壮加强, 精通先攻, 猛力攻击, 健壮
区域: 地底
组织: 单独
挑战等级: 9
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 16-30HD (超大型); 31-45HD (巨型)
等级调整: -

遁地怪大约有 15 尺长, 10 尺宽。它重约 6000 磅。遁地怪说土族语和地底通用语。

战斗

遁地兽喜欢在它的地道里作战, 如此以来, 它用鳍状肢挥打敌人时, 侧翼就会受到保护。

迪洛矮人 (Derro)

小型人形怪物

生命骰: 3d8+3 (16 hp)
先攻权: +6
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 19 (+1 体型, +2 敏捷, +2 天生, +3 镶嵌皮甲, +1 小圆盾), 接触 13, 措手不及 17

在遁地兽预料到会有麻烦的时候, 会在一个区域内构筑蜂巢般的地道, 并将其中大部分用 1 到 2 寸后的石头堵住。如此它就可以迅速分解石头掩体, 出其不意的出来攻击。

腐蚀粘液 (Ex): 遁地兽会分泌一种具有强烈腐蚀性的粘液。这种粘液对石头特别有效。

遁地兽只要触碰一下, 就可以对有机生物或物体造成 2d6 的伤害。对付金属的生物或物体时, 它的粘液会制造 4d8 的伤害, 在对付石头组成的生物 (包括土元素) 或物体时, 则可制造 8d10 的伤害。遁地兽的挥击攻击会留下一滩能制造 2d6 伤害的粘液, 而且这滩粘液在后续的两轮中会分别再制造 2d6 的伤害。大量 (至少一夸脱) 的清水或者弱酸, 比如醋, 可以将粘液洗去。

对手的盔甲和衣服会遭到分解而变成废物, 除非穿戴者能通过 DC22 的反射检定。攻击遁地兽的武器也会立刻解除除非持用者能通过 DC22 的反射检定。

使用天生武器攻击遁地兽的生物在每次击中的时候都会受到粘液带来的伤害, 除非该生物能通过 DC22 的反射检定。这些豁免 DC 基于体质调整值。

塑石 (Ex): 遁地兽可以用它的粘液使石头暂时软化, 而不是分解。每 10 分钟一次, 遁地兽可以软化并塑造 25 立方尺的石头, 其效果如同塑石术 (施法等级 15)。

基本攻击/ 擒抱: +3/ -1

攻击: 短剑+4 近战(1d4/19-20), 或轻型连发弩+6 远程(1d6/19-20 外加毒素)

全回合攻击: 短剑+4 近战(1d4/19-20), 或轻型连发弩+6 远程(1d6/19-20 外加毒素)

占据/触及: 5尺/5尺
特殊攻击: 淬毒, 类法术能力, 偷袭+1d6
特性: 疯狂, 法术抗力 15, 畏惧阳光
豁免: 强韧+2, 反射+5, 意志+6
属性: 力量 11, 敏捷 14, 体质 13, 智力 10, 感知 5*, 魅力 16*
技能唬骗+5, 躲藏+10, 聆听+1, 潜行+8
专长: 盲斗, 精通先攻
区域: 地底
组织: 小队 (2-4), 中队 (5-8 外加 1 名等级 3 的术士), 或一大群 (11-20 外加 30% 的非战斗人员, 3 名等级 3 的术士以及 1 名等级 5-8 的术士)
挑战等级: 3
宝物: 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: - (+2 如果心智健全)

迪洛矮人受种族性的疯狂折磨, 最经常的表现是夸大妄想结合着要折磨其他生物的强烈欲望。迪洛矮人有能力在短时间内控制其谋杀欲望与其他种族的生物合作, 但是这种关系持续不了几周。当然, 任何迪洛矮人都不会认识到自己已经疯了。

战斗

迪洛矮人鬼祟而嗜血。他们喜欢小心地设置好残忍的陷阱和致命的埋伏, 然后从躲藏的地方野蛮地杀出来。他们喜欢俘虏敌人并在后面将其折磨致死, 同时也热衷于能使人瘫痪而不致死的陷阱和毒药。

暗音盲怪 (Destrachan)

大型异怪

HD: 8d8+24 (60hp)
先攻: +5
速度: 30 英尺 (6 格)
防御等级: 18 (-1 体型, +1 敏捷, +8 天生), 接触 10, 措手不及 17
基本攻击/擒抱: +6/+14
攻击: 爪抓+9 近战(1d6+4)

疯狂 (Ex): 迪洛矮人在进行意志豁免检定时使用其魅力调整值来取代感知调整值, 同时对困惑术及精神错乱的效果免疫。迪洛矮人不能被除奇迹术或祈愿术之外的任何方式变得心智健全。

*迪洛矮人的种族性疯狂使其魅力属性值获得+6 的加值, 同时感知属性值获得-6 的罚值。迪洛矮人若变得心智健全则获得 6 点感知同时失去 6 点魅力。

淬毒 (Ex): 迪洛矮人通常携带 2d4 剂绿血油或中型蜘蛛毒, 将其用于他们的弩矢之上。迪洛矮人在处理毒药的时候没有中毒的危险。

偷袭 (Ex): 任何时候, 如果迪洛矮人的对手在防御等级上失去了敏捷加值, 或者迪洛矮人正在夹击他的对手, 那么迪洛矮人会制造额外的 1d6 点伤害。此能力就如同游荡者的偷袭并且也受同样的限制。

类法术能力: 施法等级 3。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 黑暗术, 幻音术;

每天 1 次 - 晕眩术 (DC 13), 音鸣爆 (DC 15)。

畏惧阳光 (Ex): 暴露在日光下的迪洛矮人每小时会受到 1 点体质伤害, 当其体质属性值降到 0 则死亡。失去的体质点数在地下或其他遮挡日光的地方会以每 24 小时 1 点的速度回复。

技能: 迪洛矮人在进行躲藏及潜行检定时可获得+4 的种族加值。

全回合攻击: 2 爪抓+9 近战(1d6+4)

面宽/触及: 10 英尺/5 英尺

特殊攻击: 毁灭共鸣

特性: 盲视 100 英尺, 免疫, 防护音波

豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+10

属性: 力量 18, 敏捷 12, 体质 16, 智力 12, 感知 18, 魅力 12

技能: 躲藏+8, 聆听+25,

潜行+7, 野外求生+9
专长: 闪避, 精通先攻, 闪电反射
环境: 地底
组织: 单独或成群 (3-5)
挑战等级: 8
宝物: 无
阵营: 通常是中立邪恶
进化: 9-16HD (大型);
17-24HD (超大型)
等级调整: -

擅长挖掘地道的暗音盲怪, 外表看起来像是一种怪异而没有智力的生物, 但它实际上是个极为邪恶狡猾的虐待狂。暗音盲怪有一对构造复杂、分成三个部分的耳朵, 它们能够作调整, 以增加或降低对某种声音的敏感程度。暗音盲怪看不见东西, 但它们通过声音猎食的本事比大多数依赖视觉的生物高明得多。暗音盲怪管子形状的嘴壳产生精确控制的共鸣, 发出的音波威力之强, 足以震碎石壁。暗音盲怪能够控制这种声音, 可选择此音波攻击会影响到何种类型的材质。暗音盲怪从头到尾约有 10 英尺长, 重约 4000 磅。暗音盲怪不会说话, 但听得懂通用语。当它们需要沟通时, 通过身体动作来表达。

战斗

暗音盲怪通常会先用音波攻击削弱敌人, 再用爪抓攻击作为解决对方的最后手段。在战斗中暗音盲怪会尽量采用突袭。它们起初会将音波攻击集中在摧毁金属盔甲和武器上, 然后再转换成破坏肉体的共鸣频率。

毁灭共鸣 (Su): 暗音盲怪能发出远达 80 英尺的锥状音波能量。它也可以

囚魂魔 (Devourer)

大型不死生物 (跨位面)

生命骰: 12d12 (78hp)
先攻: +4
速度: 30 英尺 (6 格)
防御等级: 24 (-1 体型, +15

用这种攻击影响半径 30 英尺内的任何生物或物体。暗音盲怪可以调整共鸣的频率, 借此影响不同类型的目标。所有的豁免 DC 都基于魅力。

肉体: 这种音波会撕裂血肉、拆散骨架, 任何在其锥状范围内的目标都会遭受 4d6 点伤害 (以 DC=15 通过反射检定则伤害减半)。

神经: 暗音盲怪将共鸣频率调整为压迫敌人, 而非杀死对方。任何在其锥状范围内的目标都会遭受 6d6 点瘀伤 (以 DC=15 通过反射检定则伤害减半)。

物质: 使用此种共鸣时, 暗音盲怪可选择的物质包括木材、石材、金属以及玻璃。任何由选定的材质所做成的物体, 一旦在音波的范围内, 就必须通过强韧检定 (DC=15), 否则就会粉碎。所有生命值不超过 30 的物体 (或物体的一部分) 都有可能受到这种攻击的影响。

盲视 (Ex): 暗音盲怪可利用听力分辨周围 100 英尺内的敌人, 如同具有视力的生物一样。

免疫: 暗音盲怪免疫凝视攻击、幻影、幻像以及其他依赖于视觉的攻击形式。

防护音波 (Ex): 尽管暗音盲怪会受到巨大声响及音波类法术 (如“幻音术”及“沉默术”) 的影响, 音波类攻击不太容易对它们产生作用 (所有检定可获得+4 环境加值), 这是因为它们可以掩护自己的耳朵。暗音盲怪的听觉一旦受损, 就如同目盲一般, 所有目标对它而言都是完全隐蔽。

技能: 暗音盲怪在聆听检定上具有+10 种族加值。

天生), 接触 9, 措手不及 24

基本攻击/擒抱: +6/+19

攻击: 爪抓+15 近战 (1d6+9)

全回合攻击: 2 爪抓+15 近战 (1d6+9)

面宽/触及: 10 英尺/10 英尺

特殊攻击： 能量吸取，囚禁本体，类法术能力

特性： 黑暗视觉 60 英尺，法术失能，法术抗性 21，不死生物特性

豁免： 强韧+4，反射+4，意志+11

属性： 力量 28，敏捷 10，体质-，智力 16，感知 16，魅力 17

技能： 攀爬+24，专注+18，交涉+5，跳跃+24，聆听+18，潜行+15，搜索+10，察言观色+11，侦查+18，野外求生+3（+5 追踪）

专长： 盲斗，战斗施法，寓守于攻，精通先攻，专攻武器（爪抓）

环境： 任何

组织： 单独

挑战等级： 11

宝物： 无

阵营： 总是中立邪恶

进化： 13-24HD（大型）；25-36HD（超大型）

等级调整： -

囚魂魔潜伏在星界和灵界，跟踪当地生物和旅行者，伺机展开攻击。囚魂魔大约有 9 英尺高，500 磅重。囚魂魔说通用语。

战斗

即使没有任何特殊能力，囚魂魔也是一个可怕对手；它的骨爪可活剥了敌人的皮。

能量吸取（Su）： 被囚魂魔爪抓攻击或“幽灵手”能力击中的活物将受到 1 个负向等级。该生物如果通过强韧检定（DC=19），可移除该负向等级。此豁免 DC 基于魅力。

囚禁本体（Su）： 囚魂魔得名于它能够囚禁敌人生命本体的能力。为做到这一点，囚魂魔须放弃自己的一般近战攻击，改用“囚禁本体”攻击。这需要作一次一般攻击检定来判断是否命中，而命中时不会造成任何伤害。受影响的生物必须通过强韧检定

（DC=19）否则立即死亡。此豁免基于魅力。被杀生物的本体会被囚禁在囚魂魔的肋骨里，而其微小的体型会显

示出受害者的外貌特征。被囚禁的本体既无法复活也无法复生，但“有限祈愿术”、“奇迹术”和“祈愿术”可将其释放出来，如此也会摧毁囚魂魔。囚魂魔一次只能囚禁一个本体。被囚禁的本体提供囚魂魔足够的能量来使用类法术能力，被囚禁生物的每个生命骰或等级可让其使用 5 次。当能量被消耗掉之后，被囚禁的灵魂也会逐渐消失，直到完全消散为止。每使用 5 次类法术能力，被囚禁的本体就承受 1 个负向等级；当负向等级树木等于受害者的最大生命骰数或等级时，该本体就被摧毁了。如本体获得释放，背负元的生物必须对每个负向等级进行一次强韧检定（DC=19），失败则永久失去这个等级。

类法术能力： 每次遭遇战开始时，囚魂魔所囚禁的本体假设拥有 3d4+3 的等级（足够使用 30 到 75 次）。每轮 1 次，囚魂魔可使用下列类法术能力，其效果如同一名 18 级术士施展的同名法术（豁免检定的 DC 基于魅力）：“困惑术”（DC17）、“操控死灵”（DC20）、“食尸鬼之触”（DC15）、“次级异界誓盟”、“衰弱射线”（DC14）、“幽灵手”、“暗示术”（DC16）、“真实目光”。

法术失能（Su）： 被囚禁的本体提供了一种法术保护。当下列任何一个法术对囚魂魔施展并克服其法术抗性时，它会作用在被囚禁的本体，而非囚魂魔本身：“放逐术”、“混沌之锤”、“困惑术”、“极度绝望”、“侦测思想”、“反制邪恶”、“支配人类”、“恐惧术”、“指示术”、“圣言”、“催眠术”、“禁锢术”、“魔魂壶”、“迷宫术”、“暗示术”、“锢魂术”以及任何形式的魅惑或胁迫。许多情况下，这项能力可有效地抵消法术效果。有些法术效果可能会消灭被囚禁的本体，囚魂魔的类法术能力也就被夺走，直到它再囚禁其它本体为止。

恐兽 (Digester)

中型魔法兽

生命骰: 8d10+24 (68 hp)
先攻权: +6
速度: 60 尺 (12 格)
防御等级: 17 (+2 敏捷, +5 天生), 接触 12, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +8/+11
攻击: 爪抓+11 近战(1d8+4)
全回合攻击: 爪抓+11 近战(1d8+4)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 喷吐酸液
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对酸免疫, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+9, 反射+10, 意志+3
属性: 力量 17, 敏捷 15, 体质 17, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 躲藏+9, 聆听+6, 跳跃+21, 侦察+6
专长: 警觉, 精通先攻, 闪电反射
区域: 温暖的森林
组织: 单独或成群 (3-6)
挑战等级: 6
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 9-12HD (中型); 13-24HD (大型)
等级调整: -

变形怪 (DOPPELGANGER)

中型人形怪 (变形)

生命骰: 4d8+4 (22 hp)
先攻: +1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 15 (+1 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +4/+5
攻击: 挥击+5 (1d6+1)
全力攻击: 挥击+5 (1d6+1)
面宽/触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 侦测思想
特殊能力: 变身, 免疫睡眠和魅惑效果
豁免: 强韧+4, 反射+5, 意志+6

恐兽站立约 5 尺高, 从口鼻部到尾端有 7 尺长。它重约 350 磅。

战斗

恐兽是个猎食机器。当它不感到饥饿时 (这种情况很罕见), 它会低伏身影以避开其他生物。进行狩猎时, 它会四处张望寻找合适的目标, 然后会立刻冲锋上前并吐出酸液。如果初次攻击不足以杀死猎物, 恐兽会用它的后腿继续攻击, 直到它能再次吐出酸液为止。

喷吐酸液 (Ex): 恐兽能喷吐出范围为 20 尺锥形的酸液, 能对此范围内任何物体造成 4d8 点伤害。恐兽每用一次这种能力, 必须要间隔 1d4 轮才能再次使用。恐兽也能喷射出一道紧密的酸柱, 会对 5 尺范围内的单一目标造成 8d8 点伤害。无论上述哪种攻击方式, 对手只要通过 DC 17 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

技能: 在恐兽进行躲藏检定时它的肤色带给它+4 的种族加值。它在进行跳跃检定时也会获得+4 的种族加值。

属性: 力量 12, 敏捷 13, 体质 12, 智力 13, 感知 14, 魅力 13
技能: 哄骗+10*, 交涉+3, 易容+9* (+11 对表演), 恐吓+3, 聆听+6, 察言观色+6, 侦查+6
专长: 闪避, 加强坚韧
地域: 任意
组织: 单独, 成双或成群 (2-4)
挑战等级: 3
宝物: 双倍标准
阵营: 通常是混中立
进化: 视人物等级而定
等级调整: +4

变形怪是一种奇怪的生物，可以任意它们变成所见过的生物。以真实面目出现时，它们看起来多少有点像人类，但更纤细柔弱，有着细长的肢体和毫无特征的脸孔。皮肤苍白没有毛发。肿胀的黄色大眼睛里有个长条形的瞳孔。就算处于本来面目变形怪依然试图欺骗对方。变形怪的样子虽然看起来虚弱不堪但却有和这种外表不相称的力量。

变形怪很擅长利用它们天生的模仿能力组织伏击，设置陷阱，或对人形生物社会展开渗透。尽管通常天性并不邪恶，但它们通常只管自己并把其它生物当成欺骗和愚弄的对象。变形怪的本来面目大约有 5 又 1/2 英尺高重约 150 磅。

战斗

以本来面目出现的变形怪通常使用强力而有力的拳头作战。当变成战士或其它武装人员，它会使用任何合适其身份的武器战斗。这种情况下，他会使用侦测思想能力，采取和他模仿的人物相同的战术和战略。

侦测思想（超自然）：变形怪可以持续将侦测思想作为法术使用（施法者等级 18，意志鉴定 DC13）。它能以即时动作开启或隐藏此能力。此项豁免 DC 基于魅力。

变化形体（超自然）：变形怪可以变成任意小型或中型人形生物。变成人形后，变形怪将失去天生攻击。变形怪可以持续保持此人形直到变成一个新形态。此项变形不能被驱散，但如果变形怪被杀则自然恢复原始形态。真视术或类似能力能揭穿它们的本来面目。

技能：变形怪在进行哄骗和易容检定

龙龟 DRAGON TURTLE

超大型龙类（水生）

生命骰： 12d12+60 (138hp)
先攻： +0
速度： 20 尺(4 格), 游泳 30 尺

时获得+4 种族加值。

*使用变化形体能力后，变形怪在易容上获得+10 环境加值。如果成功读取对方的思想，则在哄骗和易容上再获得+4 环境加值。

变形怪作为人物

变形怪人物拥有以下种族特征

—+2 力量，+2 敏捷，+2 体质，+2 智力，+4 感知，+2 魅力

—中型体型

—变形怪基本速度为 30 尺

—**黑暗视觉：**变形怪能在黑暗中看到 60 尺远。

—**种族生命骰：**变形怪拥有 4 个级类怪物等级，这使它拥有 4d8 生命骰，+4 基本攻击加值，以及强韧+1，反射+4 和意志+1 的基本豁免加值。

—**种族技能：**变形怪的类人生物等级将使它拥有 7x (2+智力调整值) 的技能点数。它的本职技能为哄骗，交涉，易容，恐吓，聆听，潜行和侦查

—**种族专长：**变形怪的类人生物等级将给与它 2 个专长

—+4 天生防御等级

—哄骗和易容技能检定获得+4 种族加值。使用变化形体能力后，变形怪在易容上获得+10 环境加值。如果成功读取对方的思想，则在哄骗和易容上再获得+4 环境加值。

—**特殊攻击（见上）：**侦测思想。

—**特殊能力（见上）：**变化形体，免疫睡眠和魅惑效果。

—**天生使用语言：**通用语。**额外语言：**气族语，矮人语，精灵语，侏儒语，半身人语，巨人语，土族语。

—**天赋职业：**游荡者。

—等级调整+4

防御等级： 25 (-1 体型，+17 天生)，接触 8，措手不及 25

基本攻击 / 擒抱： +12/+28

攻击： 啮咬+18 近战 (4d6+8)

全回合攻击： 啮咬+18 近战（4d6+8）和 2 爪抓+13 近战（2d8+4）
面宽 / 触及： 15 尺/10 尺
特殊攻击： 喷吐攻击，倾覆
特殊能力： 黑暗视觉 60 尺，免疫火焰，睡眠和麻痹，低光视觉，嗅觉灵敏
豁免： 强韧+13，反射+8，意志+9
属性： 力量 27，敏捷 10，体质 21，智力 12，感知 13，魅力 12
技能： 交涉+3，躲藏+7*，恐吓+16，聆听+16，搜索+16，潜行+16，侦查+16，生存+16（+18 对追踪），游泳+21
专长： 盲斗，顺势斩，精通冲撞，猛力攻击，攫取
地域： 温暖的水域
组织： 单独
挑战等级： 9
宝物： 三倍标准
阵营： 通常是中立
进化： 13-24HD（超大型）；25-36HD（巨型）
等级调整： —

龙龟粗燥的深绿色甲壳与它们最喜爱的深水颜色相同，而上面亮银色的条纹，就如同在开阔水域的跳跃的

龙狮 DRAGONNE

大型魔法兽
生命骰： 9d10+27（76hp）
先攻： +6
速度： 40 尺（8 格），飞行 30 尺（笨拙）
防御等级： 18（-1 体型，+2 敏捷，+7 天生），接触 11，措手不及 16
基本攻击 / 擒抱： +9/+17
攻击： 啮咬+12 近战（2d6+4）
全回合攻击： 啮咬+12 近战（2d6+4）和 2 爪抓+7 近战（2d8+4）
面宽 / 触及： 10 尺/5 尺
特殊攻击： 猛扑，怒吼
特殊能力： 黑暗视觉 60 尺，昏暗视觉，嗅觉灵敏
豁免： 强韧+9，反射+8，意志+4
属性： 力量 19，敏捷 15，体质 17，智力 6，感知 12，魅力 12

光线。它们的脚，尾巴和头是亮绿色，还夹杂了亮金色斑点。成年龙龟从头到尾 20-30 尺长，有一个 15-25 尺直径的甲壳，重约 8000 到 32000 磅。龙龟说气族语，龙语和通用语。

战斗

龙龟是个凶猛的战士，它们会攻击任何胆敢侵犯或者威胁它们领地，或者看起来像是下一餐的家伙。

喷吐攻击（超自然）： 每 1d4 轮喷吐一团 20 尺高，25 尺宽，50 尺长的灼热蒸汽，造成 12d6 伤害，反射检定 DC21 伤害减半。在水面和水底都可产生作用。此豁免 DC 基于体质。

倾覆（特异）： 潜在水中的龙龟，如果在一艘 20 尺长的船下浮起，将有 95% 的机率使它倾覆。如果船长为 20-60 尺长则有 50% 的机率使它倾覆，如果船长超过 60 尺则只有 20% 的机会使它倾覆。

技能： 龙龟在进行水中特技动作和躲避危险时游泳检定获得+8 种族加值。它能够在游泳中使用奔跑动作，但只能直线前进。*龙龟在水中进行躲藏检定时获得+8 种族加值。

技能： 聆听+11，侦察+11
专长： 盲斗，战斗反射，精通先攻，追踪
地域： 温暖的沙漠
组织： 单独，成双或成群（5-10）
挑战等级： 7
宝物： 双倍标准
阵营： 通常是中立
进化： 10-12HD（大型）；13-27HD（超大型）
等级调整： +4（作为伙伴）

龙狮拥有巨大爪子和尖牙，硕大的眼睛通常和鳞片的颜色相同。龙狮约有 12 尺长 700 磅重。

龙狮说龙语。

战斗

龙狮的翅膀只适合短距飞行，每次大概只能飞 10 到 20 分钟。即便如

此，这在战斗中它依然能够有效地利用翅膀带来的优势。如果对方试图冲锋或者保卫它，龙狮只需简单的飞到空中寻找一个更加的防御地点即可。

猛扑（特异）：龙狮在冲锋中依然可以在同一轮内进行全力攻击。

怒吼（超自然）：龙狮每 1d4 轮就能发出令人胆寒的吼声。所有在龙狮 120

蛛化精灵（Drider）

大型异怪

生命骰： 6d8+18（45hp）

先攻： +2

速度： 30 英尺（6 格），攀爬 15 英尺

防御等级： 17（-1 体型，+2 敏捷，+6 天生），结合促 11，措手不及 15

基本攻击/擒抱： +4/+10

攻击： 短剑+5 近战（1d6 +2/19-20*2）或噬咬+6 近战（1d4+1 外加毒素）或短弓+5 远程（1d8/*3）

全回合攻击： 2 短剑+3 近战（1d6 +2/19-20*2）以及噬咬+6 近战（1d4+1 外加毒素）；或短弓+5 远程（1d8/*3）

面宽/触及： 10 英尺/5 英尺

特殊攻击： 法术，类法术能力，毒素

特性： 黑暗视觉 60 英尺，

法术抗力 17

豁免： 强韧+5，反射+4，意志+8

属性： 力量 15，敏捷 15，体质 16，智力 15，感知 16，魅力 16

技能： 攀爬+14，专注+9，躲藏+10，聆听+9，潜行+12，侦察+9

专长： 战斗施法，双武器战斗，武器专攻（噬咬）

环境： 地底

组织： 单独，成对，或一大群（1-2 外加 7-12 只中型变种蜘蛛）

挑战等级： 7

宝物： 双倍标准

阵营： 总是混乱邪恶

进化： 依照人物等级

等级调整： +4

树精

尺内的生物都必须通过 DC15 的意志检定否则将疲乏。在其 30 尺内的生物如果豁免检定失败则会力竭。此项豁免 DC 基于魅力。

技能： 龙狮在进行聆听和侦察检定时获得+4 种族加值。

负重： 对于龙狮而言 348 磅为轻载，349-699 磅为中载，700-1050 为重载。

蛛化精灵说卓尔语，通用语和地底通用语。

战斗

蛛化精灵很少放过攻击其它生物的机会，尤其是突袭。它们通常会先用法术攻击对手，然后用浮空术漂离敌人的触及范围。

毒素（特异）： 伤口，强韧检定（DC=16），初始及后续伤害都是 1d6 点暂时性力量损失。

类法术能力： 每天一次：舞光术（DC=13），锐耳术/鹰眼术，黑暗术，侦测善良，侦测守序，侦测魔法，解除魔法，妖火，浮空术和暗示术（DC=16）。施法者等级 6。豁免检定 DC 基于其魅力调整值。

法术： 蛛化精灵如同 6 级的牧师、法师或者术士一般施放法术。蛛化精灵牧师可选择下列的法术领域：混乱，毁灭，邪恶和诡术。一名蛛化精灵术士通常准备的法术如下所示。

典型的术士所知法术（6/7/6/4，基础豁免检定 DC=13+法术等级）：

0：晕眩术，侦测魔法，幻音术，法师之手，冰冻射线，阅读魔法，提升抗力；1：法师护甲，魔法飞弹，衰弱射线，无声幻影；2：隐形，蛛网术；

3：闪电球。

技能： 蛛化精灵在躲藏和潜行检定上有+4 种族加值。它在攀爬检定上具有+8 种族加值并总是可以取 10，即使是在匆忙或是被威胁的情况之下。

中型妖精

生命骰: 4d6 (14hp)
先攻权: +4
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 17 (+4 敏捷, +3 天生), 接触 14, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +2/ +2
攻击: 匕首+6 近战(1d4/10-20), 或精制长弓+7 远程(1d8/x3)
全回合攻击: 匕首+6 近战(1d4/10-20), 或精制长弓+7 远程 (1d8/x3)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 类法术能力
特性: 伤害减免 5/寒铁, 树木共生, 野性认同
豁免: 强韧+3, 反射+8, 意志+6
属性: 力量 10, 敏捷 19, 体质 11, 智力 14, 感知 15, 魅力 18
技能: 脱逃+11, 驯养动物+11, 躲藏+11, 知识 (自然)+11, 聆听+9, 潜行+11, 骑乘+6, 侦察+9, 野外生存+9, 绳技+4 (捆绑+6)
专长: 强韧加强, 武器娴熟
区域: 温暖的森林
组织: 单独, 成群 (4-7)
挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常混乱善良
进化: 按职业等级进化
等级调整: -

树精的外貌很类似女性精灵, 但皮肤类似树皮或是良好的木料, 头发

矮人(Dwarf)

矮人,

1 级武者(Dwarf, 1st-Level Warrior)

中型类人生物(矮人)

生命骰: 1d8+2 (6Hp)
先攻权: +0
速度: 穿着鳞甲 20 尺 (4 格), 基本速度 20 尺
防御等级: 16 (+4 鳞甲, +2 重盾), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +1/+2

像是树叶, 随着季节变换颜色。虽然树精通常各自独立存在, 但也会有最多七名树精聚在一起的情况。

树精使用通用语, 精灵语和木族语。

战斗

羞怯但却聪颖而坚决, 树精同时具有难以琢磨的性格和吸引力, 她们通常会避免贴身肉搏, 而且除非她们自愿, 否则也很难被察觉。如果受到威胁, 或是为帮助同伴, 树精会首先使用魅惑人类或暗示术, 以期控制攻击者来对付其他目标。但如果对她的树发动攻击, 会逼迫树精展开疯狂的防守。

类法术能力: 施法者等级 6。该豁免检定 DC 基于感知调整值。

随意施展: 纠缠术 (DC 13), 植物交谈, 树化术。

每日 3 次: 魅惑人类 (DC 13), 沉睡术 (DC 15), 融身入林

每日 1 次: 暗示术 (DC 15)

树木共生 (SU): 树精都与特定的巨型橡树有着神秘的魔法联系, 因此没法离开其 300 码范围。任何离开共生范围的树精健康状况会迅速恶化, 并在 4d6 小时后死亡。树精的橡树并不会散发魔法灵光。

野性认同 (EX): 本能力类似德鲁依的荒野认同职业特性, 但树精在检定时可获得+6 的种族加值。

攻击: 矮人重斧+3 近身 (1d10+1/x3)或短弓+1 远程(1d6/x3)

全回合攻击: 矮人重斧+3 近身 (1d10+1/x3)或短弓+1 远程(1d6/x3)

占据/触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 矮人特性

特性: 黑暗视觉 60 尺, 矮人特性

豁免: 强韧+4*, 反射+0*, 意志-1*

属性: 力量 13, 敏捷 11,

体质 14, 智力 10, 感知 9, 魅力 6
技能: 估价+2, 手艺(锻造)
+2, 手艺(石工)+2, 聆听+2, 侦察+2
专长: 武器专攻(矮人重斧)
区域: 温带山脉(地底矮人:地下)
组织: 小队(2~4个), 中队
(11-20名外加2名等级3的士官以及
1名等级3-6的指挥官), 或部落
(30-100名外加30%的非战斗人员, 每
10名成人再加1名等级3的士官, 此外

灰矮人,

**1级武者 (Duergar, 1st-Level
Warrior)**

中型类人生物(矮人)

生命骰: 1d8+5 (9Hp)

先攻权: +0

速度: 穿着链甲 20尺(4
格), 基本速度 20尺

防御等级: 17(+5链甲, +2重
盾), 接触 10, 措手不及 17

基本攻击/擒抱: +1/+2

攻击: 战锤+2近身
(1d8+1/x3) 或轻弩+1远程
(1d8/19-20)

全回合攻击: 战锤+2近身
(1d8+1/x3) 或轻弩+1远程
(1d8/19-20)

占据/触及: 5尺/5尺

特殊攻击: 灰矮人特性, 类法术能力

特性: 黑暗视觉 60尺, 灰矮人特性

豁免: 强韧+4*, 反射+0*, 意志-1*

矮人喜爱石头颜色的衣着, 以及简单实用的装扮。他们的皮肤颜色可能非常深, 但通常是棕褐色到褐色之间。发色可能是黑色, 灰色, 或者褐色。矮人平均身高4英尺, 与成年人类体重相当。

矮人说矮人语。大多数离开矮人国度旅行的矮人(作为商人, 佣兵, 或者冒险者)懂得通用语; 而矮人城市的武者们通常学习地精语, 以讯问或者监视这些地下洞穴的邪恶居民。

还有5名等级5的尉官以及3名等级7的队长)

挑战等级: 1/2

财宝: 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品

阵营: 经常是守序善良(地底矮人: 通常是守序中立或中立)

进化: 按人物职业进化

等级调整: +0

属性: 力量 13, 敏捷 11,
体质 14, 智力 10, 感知 9, 魅力 4

技能: 估价+2, 手艺(锻造)
+2, 手艺(石工)+2, 聆听+3,
潜行-4, 侦察+2

专长: 健壮

区域: 地下

组织: 小队(2~4个), 中队
(9-16名外加3名等级3的士官以及
1名等级3-8的指挥官), 或部落
(20-80名外加25%的非战斗人员, 每
5名成人再加1名等级3的士官, 此外
还有3-6名等级6的尉官以及1-4
名等级9的队长)

挑战等级: 1

财宝: 标准钱币, 双倍工艺品,
标准物品

阵营: 经常是守序邪恶

进化: 按人物职业进化

等级调整: +1

在矮人家园外见到的矮人多数是武者。

战斗

矮人是战斗的专家, 他们精明的利用周围的环境, 执行计划周详的协同攻击。他们很少在战斗中使用魔法, 因为他们中很少有法师或者术士(但是矮人牧师会和武者们同样热情的投入战斗)。如果有时间准备, 他们可能建造落石陷阱(Deadfalls)或者其他使用石头的陷阱。除了矮人重斧和

投掷战锤外，矮人还使用战锤，十字

镐，短弓，重弩，以及硬头锤战斗。

矮人特性 (Ex)：

矮人拥有以下种族特性：

- 体质+2，魅力-2。
- 中型体型。
- 矮人的基本陆地速度为 20 英尺。然而，即使穿着中型或重型盔甲，或是中载及重载，矮人依然可以以这个速度移动。
- 黑暗视觉 60 尺。
- **熟悉岩石：**矮人在对不寻常的石造物进行搜索检定时，有+2 种族加值。比如滑动的石墙，石制陷阱，新的石造建筑（即使刻意做得和旧石造物一样），危险的石地面，摇晃的石顶。还有一些不是由岩石制成却伪装成石造物的东西也算特殊的石造物。只要进入特殊石造物 10 英尺内，矮人就能进行搜索技能检定，如同他主动进行搜索一样。矮人也可以像游荡者一样用搜索来找到石制陷阱。在地底时候，矮人能感觉到他目前位置的大致深度，这如同人类的方向位置感觉。矮人拥有对石造物的第六感，这是一种内在的能力，是由于在他们地底的故乡，他们拥有足够的机会去练习使用石造物的原因、
- **武器熟悉：**矮人将矮人重斧 (dwarven waraxes) 和矮人矛斧 (dwarven urgroshes) 视作军用武器，而不是异种武器。
- **稳定性：**矮人站立时非常稳定。当

矮人站在地面上对抗冲撞或者是摔绊进行相关的检定时具有+4 的加值（但是这种情况不适用于任何没有牢固站在地面上的检定，比如攀爬，飞行，骑乘时）。

- 对毒素的豁免判定有+2 种族加值。*没有在上面表中的豁免一栏中体现。
- 对法术和类法术的效果的豁免判定有+2 种族加值。*没有在上面表中的豁免一栏中体现。
- 对兽人（包括半兽人）和地精类（包括地精，大地精，和熊地精）的攻击检定有+1 的种族加值。
- 对巨人类（如食人魔，巨魔，以及山巨人等）时在防护等级上有+4 闪避加值。
- 对岩石或金属相关物品估价检定时，有+2 种族加值。
- 对岩石或金属相关物品进行手艺检定时，有+2 种族加值。
- **天生使用语言：**通用语，矮人语 (Dwarven)。**额外语言：**巨人语 (Giant)，侏儒语 (Gnome)，地精语 (Goblin)，兽人语 (Orc)，土族语 (Terran) 和地底通用语 (Undercommon)。
- **天赋职业：**战士。

例子中的矮人武者在种族调整前，拥有如下的属性：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

亚种

以上的信息适用于丘陵矮人 (hill dwarves)，矮人中最常见的一种。

矮人还有三种主要的亚种，他们与丘陵矮人的不同如下：

地底矮人 (Deep Dwarf)

这些矮人生活在地底深处，并倾向与对非矮人生物更加冷淡。

地底矮人与其他矮人身高相当，但是略微瘦削一些。他们的皮肤有时带有淡红色调，他们的大眼睛缺少他们表亲眼睛所拥有的光彩，是褪色的蓝色。他们的发色从亮红色到稻黄色不一。他们跟地面居民接触很少，并依赖丘陵矮人和山地矮人 (Mountain dwarves) 帮助他们进行贸易。

地底矮人说矮人语和地精语，偶尔使用龙语和地底通用语。

地底矮人特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对丘陵矮人特性的增加。

—对法术和类法术的效果的豁免种族加值增加为+3。

—对毒素的强韧豁免种族加值增加为+3。

—黑暗视觉 90 尺。

—**强光敏感**：处在明亮日光下，或者昼明术法术范围内时，地底矮人陷入目眩。

灰矮人 (Duergar)

有时被称作灰色矮人，这些邪恶的生物栖息于地下。

大多数灰矮人是光头（包括女性），他们身穿土褐色的衣服，以与石头混在一起。在他们的巢穴中，他们可能会佩戴珠宝，但是这些珠宝总是被磨的黯淡无光。他们与其他矮人作战，甚至不时的与其他地底生物结盟对抗自己的表亲。

灰矮人说矮人语和地底通用语。

灰矮人特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对丘陵矮人特性的增加。

—魅力-4 而非-2。

—黑暗视觉 120 尺

—对麻痹，幻象以及毒素免疫。这一特性取代丘陵矮人对毒素强韧豁免的+2 种族加值。

—对法术和类法术的效果的豁免判定有+2 种族加值。

—**类法术能力**：1 次/日—变大人类和隐形术。这些能力相当于等级为灰矮人职业等级 2 倍的法师所释放（最低施法者等级 3 级）；这些能力只作用于灰矮人本身和他所携带的物品。

—**强光敏感**：处在明亮日光下，或者昼明术法术范围内时，灰矮人陷入目眩。

—潜行检定有+4 种族加值

—侦察与聆听检定有+1 种族加值

—**天生使用语言**：通用语，矮人语，地底通用语。**额外语言**：龙语，巨人语，地精语，兽人语，土族语。这一特性取代丘陵矮人的天生使用语言和额外语言。

—**天赋职业**：战士。

—等级调整+1

—与其他矮人不同，灰矮人不拥有对矮人重斧和矮人矛斧的武器熟悉。

例子中的灰矮人武者在种族调整前，拥有如下的属性：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

挑战等级：拥有 NPC 职业等级的灰矮人的 CR 等于他们的人物等级，拥有 PC 职业等级的灰矮人 CR 等于他们的人物等级+1。

山地矮人 (Mountain Dwarf)

山地矮人在山脉的地下生活，距离地面比丘陵矮人深但是通常不像地底矮人那样深入地下。他们平均身高 4 又 1/2 英尺，肤色和发色比丘陵矮人浅，但是其他基本特征与丘陵矮人完全一样。

SRD 怪物 E-F

巨鹰 EAGLE, GIANT

大型魔法兽

生命骰：4d10+4 (26hp)

先攻：+3

速度：10 尺(2 格)，飞行 80 尺(普通)

防御等级：15(-1 体型，+3 敏捷，+3 天生)，接触 12，措手不及 12

基本攻击 / 擒抱：+4/+12

攻击：爪抓+7 (1d6+4)

全回合攻击：2 爪抓+7 (1d6+4) 和撕咬+2 (1d8+2)

面宽 / 触及：10 尺/5 尺

特殊攻击：—

特殊能力： 昏暗视觉，反射闪避
豁免： 强韧+5, 反射+7, 意志+3
属性： 力量 18, 敏捷 17, 体质 12, 智力 10, 感知 14, 魅力 10
技能： 知识（自然）+2, 聆听+6, 察言观色+4, 侦察+15, 生存+3
专长： 警觉，飞越攻击
地域： 温暖的山脉
组织： 单独，成双或巢穴（5-12）
挑战等级： 3
宝物： 无
阵营： 通常是中立善良
进化： 5-8HD（大型）；9-10HD（超大型）
等级调整： +2（作为伙伴）

一只典型的巨鹰站立时大约 10 尺高，翼展超过 20 尺，除此之外其他都和它们体型较小的同类相似。重约 500 磅。巨鹰说通用语和风族语。

战斗

巨鹰在通常会从高空发动攻击，以高速向下俯冲。当不能俯冲攻击时，它会使用强有力的爪和尖利的喙攻击对方的头和眼睛。单独出现的巨鹰，通常是在巢穴附近狩猎和巡逻，一般

精灵（ELF）

精灵，

1 级武者

中型类人生物（精灵）

生命骰： 1d8（4Hp）
先攻权： +1
速度： 30 尺（6 格）
防御等级： 15(+1 敏捷，+3 镶嵌皮甲，+1 轻盾)，接触 11, 措手不及 14
基本攻击 / 擒抱： +1/+2
攻击： 长剑+2 近身(1d8+1/19-20)或长弓+3 远程(1d8/x3)
全回合攻击： 长剑+2 近身(1d8+1/19-20)或长弓+3 远程(1d8/x3)
占据 / 触及： 5 尺/5 尺
特殊攻击： 无
特性： 精灵特性
豁免： 强韧+2, 反射+1, 意志-1*

会忽略那些对其不对其造成威胁的生物。结成配偶的巨鹰会协同攻击，反复的俯冲攻击赶走入侵者，它们将誓死保卫自己的巢穴和幼雏。

反射闪避（特异）： 有些攻击效果若通过反射检定可以减少一半伤害，如果巨鹰遭到此类攻击，在通过反射检定后将不受伤害。

技能： 巨鹰在进行侦察检定时获得+4 种族加值。

训练巨鹰： 尽管很有智慧，巨鹰在作为战斗坐骑前仍需要接受必要的训练。被训练时，训练师必须和巨鹰保持良好的关系（可以通过成功的交涉检定达成此效果）。训练一个友善的巨鹰需要六周并通过 DC25 的驯养动物检定。

乘骑巨鹰需要特殊鞍座。巨鹰载着骑手依然可以战斗，但此骑手除非通过乘骑检定否则不能同时战斗。

巨鹰蛋的市场价为 2500gp，雏鹰每只 4000gp。雇佣一名专业训练师培育或训练巨鹰的价格为 1000gp。

负重： 对于巨鹰而言 300 磅为轻载，301-600 磅为中载，601-900 为重载。

属性： 力量 13, 敏捷 13, 体质 10, 智力 10, 感知 9, 魅力 8
技能： 躲藏+1, 聆听+2, 搜索+3, 侦察+2
专长： 武器专攻（长弓）
区域： 温和的森林（半精灵：温和的森林）（水生精灵：温和的水域）（灰精灵：温和的山脉）（野精灵：温暖的森林）（木精灵：温和的森林）
组织： 小队（2~4 个），中队（11-20 名外加 2 名等级 3 的士官以及 1 名等级 3-6 的指挥官），或部落（30-100 名外加 20%的非战斗人员，每 10 名成人再加 1 名等级 3 的士官，此外还有 5 名等级 5 的尉官以及 3 名等级 7 的队长）
挑战等级： 1/2
财宝： 标准

阵营：通常是混乱善良（木精灵：通常是中立）

进化：视人物职业而定
等级调整：+0

卓尔，

1 级武者

中型类人生物（精灵）

生命骰：1d8（4Hp）

先攻权：+1

速度：30 尺（6 格）

防御等级：16（+1 敏捷，+4 链甲衫，+1 轻盾），接触 11，措手不及 15

基本攻击 / 擒抱：+1/+2

攻击：细剑+3 近身(1d6+1/18-20) 或手弩+2 远程(1d4/19-20)

全回合攻击：细剑+3 近身(1d6+1/18-20) 或手弩+2 远程(1d4/19-20)

占据 / 触及：5 尺/5 尺

特殊攻击：淬毒，类法术能力

特性：卓尔特性, 法术抗性 12

豁免：强韧+2, 反射+1, 意志-1*

属性：力量 13, 敏捷 13, 体质 10, 智力 12, 感知 9, 魅力 10

技能：躲藏+0, 聆听+2, 搜索+4, 侦察+3

专长：武器专攻（细剑）

区域：地下

组织：小队（2~4 个），巡逻队（5-8 名外加 2 名等级 2 的士官以及 1 名等级 3-6 的指挥官），或部落（20-50 名外加 10% 的非战斗人员，每 5 名成人再加 1 名等级 2 的士官，此外还有 2d4 名等级 6 的尉官以及 1d4 名等级 9 的队长）

挑战等级：1（见下文）

财宝：标准

阵营：通常是中立邪恶

进化：视人物职业而定

等级调整：+2

精灵的平均身高为 5 英尺，平均体重略高于 100 磅。他们依赖果实与谷物为生，有时也摄取一些鲜肉。精灵喜爱色彩华丽的衣服，他们通常穿着灰绿色的斗篷，以便融入森林的背景色当中。

精灵使用精灵语，大部分也说通用语和木族语。

战斗

精灵是小心谨慎的战士，如果有可能，他们会仔细分析战斗地点和对手的实力，并且依靠埋伏、狙击和伪装来获得最大优势。他们喜欢从隐蔽处射击，在被发现前撤离战场，然后重复这种机动战方式直到全歼敌人。

精灵喜欢使用长弓、短弓、细剑和长剑。精灵在肉搏战时表现得既优雅又致命，他们复杂的动作看起来十分优美。法师在战斗时常常使用睡眠术，因为这项法术不会影响其他精灵。

精灵特性（Ex）：

精灵拥有以下种族特性。

—敏捷+2，体质-2。

—中型体型。

—精灵的基本陆地速度为 30 英尺。

—对睡眠术及效果免疫，对附魔系法术或效果进行检定时可获得+2 种族加值。（没有在上面表中的豁免一栏中体现）

—昏暗视觉

—**武器熟悉：**精灵自动擅长长剑、细剑、长弓、复合长弓、短弓和复合短弓。

—在聆听、搜索和侦察检定上获得+2 种族加值。精灵只要经过隐蔽的门或密门 5 英尺内，就会自动进行搜索检定，如同他们主动查看一样。

—**天生使用语言：**通用语，精灵语。

额外语言：龙语，豺狼人语，侏儒语，地精语，兽人语，木族语。

—**天赋职业：**法师。

例子中的精灵武者在种族调整前，拥有如下的属性：力量 13，敏捷 11，体

质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

亚种

以上的信息适用于高等精灵，精灵中最常见的一种。精灵还有五种主要的亚种，以及包括很多精灵特征的半精灵。

半精灵

半精灵并不属于精灵亚种，但他们常被误认为精灵。半精灵通常混合了父母的优秀身体特征。

半精灵特性 (Ex)：

半精灵拥有以下种族特性。

- 中型体型。
- 半精灵基本陆地速度为 30 英尺。
- 对睡眠术及效果免疫，对附魔系法术或效果进行检定时可获得+2 种族加值。
- 昏暗视觉。
- 在聆听、搜索和侦察检定上获得+1 种族加值。半精灵没有精灵靠近密门时可自动察觉的能力。
- 在交涉和搜集信息检定上获得+2 种族加值：半精灵可以很自然的与所有人打交道。但半精灵不被人信任时无法应用该加值。
- **精灵血统**：在和种族相关的所有效果上，半精灵都视同精灵。例如他们会受那些作用于精灵的特殊效果的影响，并且能使用只有精灵可用的魔法物品。
- **天生使用语言**：通用语和精灵语。
额外语言：所有语言（除了秘密语言，如德鲁伊语）。
- **天赋职业**：任何职业。当计算半精灵兼职角色的经验值惩罚时，其最高等级职业不计入内。

水生精灵

水生精灵也被称作海精灵，这些在水中呼吸的生物是陆上精灵的表亲。

水生精灵使用三叉矛、矛和网在水下作战。

水生精灵特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对高等精灵特性的增加。

- 敏捷+2，智力-2。这一调整取代高等精灵的属性调整。
- 水生精灵拥有水栖亚种。
- 水生精灵拥有 40 英尺游泳速度。
- **腮**：离开水的水生精灵只能存活总共每点体质值 1 小时的时间（在此之后请参考窒息规则）。
- **高级昏暗视觉**：在星光，月光，火把或类似的弱光情况下，精灵的视觉距离是人类的四倍。这一特性取代高等精灵的昏暗视觉。
- **天赋职业**：战士。这一特性取代高等精灵的天赋职业。

卓尔

卓尔也被称作黑暗精灵，他们是精灵堕落而邪恶的地下分支。卓尔的发色通常为白色，但是任何种类的淡的暗发色也有可能存在。卓尔的身材比其它种类的精灵更为纤细瘦小，他们的眼睛通常闪烁着亮红色。

淬毒 (Ex)：被卓尔的淬毒武器击中的目标必须成功通过 DC13 的强韧豁免，否则将昏迷。1 分钟后，昏迷的目标必须成功通过另一次 DC13 的强韧豁免，否则将继续昏迷 2d4 小时。一个典型的卓尔一般携带 1D4-1 剂卓尔毒。卓尔一般在箭矢上淬毒，但有时也会将其涂抹在近战武器上。但要注意的是，卓尔并没有在用毒时使自己免除中毒危险的特殊能力。该毒素并非魔法效果，卓尔和其他精灵都会受到影响。

卓尔特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对高等精灵特性的增加。

—智力+2，魅力+2。

—120 尺黑暗视觉，这一特性取代高等精灵的昏暗视觉。

—等同于 11+职业等级的法术抗力。

—在对抗法术和类法术能力进行意志检定时可获得+2 种族加值。

—类法术能力：每天一次，卓尔可以使用下列类法术能力：舞光术，黑暗术，妖火。施法者等级等同于卓尔的职业等级。

—**武器熟悉**：卓尔自动擅长手弩、细剑和短剑。这一特性取代高等精灵的武器熟悉。

—**天生使用语言**：通用语，精灵语，地底通用语。**额外语言**：炼狱语，水族语，龙语，卓尔手语，侏儒语，地精语。这一特性取代高等精灵的天生使用语言和额外语言。

—**强光暂盲**：当突然暴露在强光（比如日光或昼明术）下时，卓尔会目盲 1 轮。之后如果继续待在影响范围内，他们将持续处于目眩状态。

—**天赋职业**：法师（男性）或牧师（女性）。这一特性取代高等精灵的天赋职业。

—等级调整+2。

例子中的卓尔武者在种族调整前，拥有如下的属性：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

挑战等级：拥有 NPC 职业的卓尔的 CR 等同于其人物等级。拥有 PC 职业的卓尔的 CR 等同于其人物等级+1。

灵窃怪 (Ethereal Filcher)

中型异怪

生命骰：5d8 (22hp)

先攻权：+8

速度：40 尺 (8 格)

防御等级：17 (+4 敏捷，+3 天生)，接触 14，措手不及 13

基本攻击/擒抱：+3/ +3

灰精灵

灰精灵的身材比其他精灵都要高大，但他们却有着孤僻傲慢（即使以精灵的标准看来）的名声。他们要么有着银发与琥珀色眼睛，要么是淡金色头发与紫罗兰色眼睛。他们喜欢白色、银色、黄色或金色衣物，以及深蓝色或紫色斗篷。

灰精灵特性 (Ex)：

这些特性是对高等精灵特性的增加。

—智力+2，力量-2。

野精灵

野精灵野蛮而原始。他们的发色从黑色到亮棕色都有，随着年龄的增长会逐渐变为银白色。他们简单的衣着通常由兽皮和植物编制而成。

野精灵特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对高等精灵特性的增加。

—敏捷+2，智力-2。这一调整取代高等精灵的属性调整。

—**天赋职业**：术士。这一特性取代高等精灵的天赋职业。

木精灵

他们的发色在黄色与红铜色之间，并且他们的肌肉要比其他精灵更加结实。衣物则为暗绿色和土色系，以方便他们更好的融入周遭的自然环境。

木精灵特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对高等精灵特性的增加。

—力量+2，智力-2。

—**天赋职业**：巡林客。这一特性取代高等精灵的天赋职业。

攻击：啮咬+3 近战 (1d4)

全回合攻击：啮咬+3 近战 (1d4)

占据/触及：5 尺/5 尺

特殊攻击：-

特性：黑暗视觉 60 尺，侦测魔法，幻化灵体

豁免：强韧+1，反射+5，意志+5

属性: 力量 10, 敏捷 18, 体质 11, 智力 7, 感知 12, 魅力 10
技能: 聆听+9, 手上功夫+12, 侦察+9
专长: 闪避, 精通先攻
区域: 地底
组织: 单独
挑战等级: 3
宝物: 无钱币, 标准工艺品, 双倍物品
阵营: 通常是中立
进化: 6-7HD (中型); 8-15HD (大型)
等级调整: -

灵窃怪是有喜欢从过路人身上抢走装饰物嗜好的长相奇特的生物。它们的在灵界与物质界之间迅速移动的能力使其成为天生的扒手。灵窃怪不会说话。

战斗

灵窃怪四处徘徊, 使用它的幻化灵体能力使其不被看见 (而且经常穿越固体)。当它发现目标之后, 会迅速

灵褫兽 (Ethereal Marauder)

中型魔法兽 (跨位面)

生命骰: 2d10 (11Hp)
先攻权: +5
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 14 (+1 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 13
基本攻击 / 擒抱: +2/+4
攻击: 啮咬+4 近身(1d6+3)
全回合攻击: 啮咬+4 近身(1d6+3)
占据 / 触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: —
特性: 60 尺黑暗视觉, 幻化灵体
豁免: 强韧+3, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 14, 敏捷 12, 体质 11, 智力 7, 感知 12, 魅力 10
技能: 聆听+5, 潜行+5, 侦察+4
专长: 精通先攻
区域: 以太位面
组织: 单独
挑战等级: 3

转换至物质界, 试图出其不意地抓出它的受害者。灵窃怪试图抓住一件物品, 然后迅速撤回灵界。它不介意用啮咬来分散对手的注意力。物品一旦到手, 它会迅速返回巢穴欣赏战利品。身受重伤时, 灵窃怪会设法逃跑而不是继续战斗。一些简单的办法可以反制灵窃怪的攻击。

侦测魔法 (Su): 灵窃怪能任意地侦测魔法 (施法等级 5), 其效果如同名法术。

幻化灵体 (Su): 灵窃怪可以从灵界转换至物质界 (这可以是任何移动动作的一部分), 然后再通过一个即时动作转换回去。它可在回到物质界之前在灵界中停留 1 轮。除此之外, 此能力与幻化灵体法术 (施法等级 15) 效果相同。

技能: 在进行手上功夫检定时, 灵窃怪可获得+8 的种族加值。在进行聆听及侦察检定时, 它可获得+4 的种族加值。

财宝: 无
阵营: 总是中立
进化: 3-4HD (中型); 5-6HD (大型)
等级调整: —

灵褫兽在以太位面生存猎食。它们的体色介于亮蓝和深紫之间。灵褫兽站立时有 4 尺高, 但身体的总长度可达 7 尺。体重大约为 200 磅。灵褫兽不使用已知的语言。在主物质位面逃过灵褫兽攻击的幸存者说它们发出一种可怕的高频率鸣叫声, 这种声音会随着灵褫兽的速度和健康状况而发生变化。

战斗

一旦灵褫兽发现敌人, 它们将转换到主物质位面发动攻击, 试图使敌人陷入措手不及的状态。该生物会啮咬对手, 然后快速撤回以太位面。如果身受重伤, 它们将逃回自己的位面, 而不是留下来继续战斗。

幻化灵体 (Su)：灵禊兽能以一个即时动作从以太位面转换到主物质位面，然后再以一个移动动作转换回去。除此之外该能力与法术幻化灵体（施

法者等级 15 级）具有同样效果。

技能：灵禊兽在聆听、潜行和侦察检定上具有+2 的种族加值。

伊特怪 ETTERCAP

中型异怪

生命骰：5d8+5 (27hp)
先攻：+3
速度：30 尺(6 格), 攀爬 30 尺
防御等级：14 (+3 敏捷, +1 天生), 接触 13, 措手不及 11
基本攻击 / 擒抱：+3/+15
攻击：啮咬+5 近战(1d8+2 额外毒素)
全回合攻击：啮咬+5 近战(1d8+2 额外毒素) 和 2 爪抓+3 近战(1d3+1)
面宽 / 触及：5 尺/5 尺
特殊攻击：毒素, 蛛网
特殊能力：昏暗视觉
豁免：强韧+4, 反射+4, 意志+6
属性：力量 14, 敏捷 17, 体质 13, 智力 6, 感知 15, 魅力 8
技能：知识(自然)+2, 聆听+6, 察言观色+4 侦察+15, 生存+3
专长：加强坚韧, 多重攻击
地域：温暖的森林
组织：单独, 成双或集团 (1-2 外加 2-4 变种蜘蛛)
挑战等级：3
宝物：标准
阵营：通常是中立邪恶
进化：6-7HD (中型); 8-15HD (大型)
等级调整：+4

伊特怪大约 6 尺高重约 200 磅。伊特怪说通用语。

战斗

伊特怪并不算什么勇敢的生物，但他们致命的陷阱可能让敌人连拔出武器的时间都没有。和敌人短兵相接的时他们依靠锐利的爪子和毒牙作战。他们通常只会对那些失去行动能

力的家伙发动近身攻击。

毒素 (特异)：强韧检定 DC15, 初始伤害 1d6 敏捷, 后续伤害 2d6 敏捷。此项豁免 DC 基于体质, 已包含+2 种族加值。

蛛网 (特异)：伊特怪每天可以射出 8 次蛛网。其效果很类似于捕网, 但最大射程为 50 尺, 射程单位为 10 尺, 并且只能用于对付中型以下的目标。蛛网会把目标困在原地, 不能移动。

身陷网中的生物如果通过 DC13 的脱逃检定或 DC17 的力量检定撕开蛛网脱身。此项检定 DC 基于体质, 而力量检定 DC 已包含+4 种族加值。蛛网拥有 6 点生命, 硬度 0, 火焰对其将造成双倍伤害。

伊特怪能编织出一块 5 到 60 尺大的粘稠蛛网。他们通常用它来捕捉飞行生物, 但它对地面上的生物也有作用。接近的生物必须成功通过 DC20 的侦查检定才能发现蛛网, 否则将被蛛网困住, 如同被伊特怪喷出的蛛网命中一样。被困生物如果拥有在蛛网上攀附或者行走的能力, 在进行正对蛛网的脱逃检定和力量检定时获得+5 加值。这片蛛网每 5 尺大小拥有 6 点生命, 硬度 0, 火焰对其将造成双倍伤害。

伊特怪在自己编织的蛛网上能以攀爬速度移动。如果有任何生物接触到蛛网, 它都能准确的判断精确的位置。

技能：伊特怪在进行手艺(陷阱), 躲藏和侦察检定时获得+4 种族加值。他在攀爬检定时获得+8 种族加值并能够任意取 10, 即使是在匆忙或是受威胁的情况下。

双头巨人

大型巨人
生命骰： 10d8+20 (65hp)
先攻权： +3
速度： 穿革甲时 30 尺 (6 格)；基础速度 40 尺
防御等级： 18 (-1 体形, -1 敏捷, +7 天生, +3 革甲), 接触 8, 措手不及 18
基本攻击/擒抱： +7/ +17
攻击： 钉头锤+12 近战 (2d6+6)或标枪+5 远程(1d8+6)
全回合攻击： 2 钉头锤 +12/+7 近战 (2d6+6)或 2 标枪 +5 远程 (1d8+6)
占据/触及： 10 尺/ 10 尺
特殊攻击： -
特性： 昏暗视觉, 超级双武器作战
豁免： 强韧+9, 反射+2, 意志+5
属性： 力量 23, 敏捷 8, 体质 15, 智力 6, 感知 10, 魅力 11
技能： 聆听+10, 搜索+1, 侦察+10
专长： 警觉, 精通先攻, 钢铁意志, 猛力攻击
区域： 寒冷的山地
组织： 独行, 成队 (3-5), 成群 (1-2 外加 1-2 棕熊), 一大群 (3-5 外加 1-2 棕熊), 或部落 (3-5 外加 1-2 棕熊及 7-12 兽人或 9-16 地精)
挑战等级： 6
宝物： 标准
阵营： 通常混乱邪恶

炼狱生物

炼狱生物居住在邪恶的下层位面，但在主物质位面也能找到与它们类似的生命。和俗世间的类似生物相比，它们拥有更加可怕的外貌。

创造炼狱生物

“炼狱”是一个经遗传而得的模板，它可以加在任何非善良阵营的实体生物，即异怪类，动物类，龙类，精类，巨人类，类人生物类，魔法兽类，人形怪物类，植物类和虫类生物上（以下将其称为“基本生物”）。

除非特别注明，炼狱生物沿用基本生物的所有数据和能力。如果生物

进化： 视人物等级而定
等级调整： +5

双头巨人是在夜晚出没，难以预测的可怕猎食者。双头巨人几乎从不会洗澡，因此通常肮脏而难闻。他们的皮肤披着层浓密的灰毛，成年双头巨人高约 13 尺，体重约 5,200 磅。双头巨人通常能活 75 年。双头巨人没有自己的语言，他们把兽人语，地精语和巨人语混合起来使用。懂得这些语言的生物可以进行 DC 15 的智力检定与双头巨人沟通。每一点信息需要进行一次检定。如果生物懂得以上两种语言，那么 DC 降低为 10，如果懂得使用以上全部三种语言，则 DC 降低为 5。

战斗

虽然双头巨人并不聪明，但在战斗中却很狡猾。他们喜欢伏击目标，而不是直接了当的战斗，但在战斗开始后，双头巨人会勇猛地战斗到所有敌人死亡为止。

超级双武器作战 (EX)： 双头巨人两只手分别持握钉头锤或标枪作战。因为两颗脑袋分别控制双手，双头巨人在使用双武器作战时，攻击命中检定和伤害检定不受罚值。

技能： 双头巨人有两颗脑袋，因此在进行聆听，侦察及搜索检定时可获得 +2 的种族加值。

种类发生改变，不要重新计算其生命骰，基本攻击加值，豁免和技能点数。

体型和种类： 获得此模板的动物和虫类将变成魔法兽，但其它生物种类不会因获得此模板而发生改变。生物体型不变。出现在主物质位面的炼狱生物将获得跨位面亚种。

特殊攻击： 炼狱生物保留基本生物的所有特殊攻击，并获得以下特殊攻击。

破善斩 (Su)： 每天一次，炼狱生物在对抗善良阵营敌手时，可以在普通近战攻击同时制造等同于自身 HD 的额外伤害（最多+20）。

特性：炼狱生物保留基本生物的所有特性，并获得以下特性。

—60 尺黑暗视觉。

—伤害减免（见下表）。

—抗寒及抗火（见下表）。

—等同于其 HD+5（最多 25）的法术抗力。

如果基本生物已拥有一种或多种以上特性，则取两者中数值较高者。

如果天界生物获得伤害减免，那么在对抗伤害减免时其天生武器将视为魔法武器。

属性：与基本生物相同，但智力值至少是 3。

弗米蚁族 (Formian)

弗米蚁看起来像是蚂蚁和人马的混合体。所有的弗米蚁身上都覆盖着棕红色的甲壳，体型和外表则视其种类而定。

战斗

弗米蚁族通常很具攻击性，总是想要制服与之遭遇的生物。它们只要察觉到任何一丝可能对其蜂巢状城市或蚁后的威胁，就会立刻开始攻击直

弗米蚁工蚁 (Formian Worker)

小型异界生物 (守序, 跨位面)

生命骰：1d8+1 (5 hp)

先攻权：+2

速度：40 尺 (8 格)

防御等级：17 (+1 体型, +2 敏捷, +4 天生), 接触 13, 措手不及 15

基本攻击/擒抱：+1/ -2

攻击：啮咬+3 近战 (1d4+1)

全回合攻击：啮咬+3 近战 (1d4+1)

占据/触及：5 尺/ 5 尺

特殊攻击：-

特性：治疗重伤, 集体意识, 对毒素、石化及寒冷免疫, 完全修复, 对电、火焰及音波抗力 10

豁免：强韧+3, 反射+4, 意志+2

属性：力量 13, 敏捷 14,

环境：任意邪恶位面

挑战等级：HD 小于或等于 3 时, 与基本生物相同; HD 在 4 至 7 时, 为基本生物+1; HD 等于或大于 8 时, 为基本生物+2

阵营：总是任意邪恶

等级调整：基本生物+2

生命骰	抗寒及抗火	伤害减免
1 - 3	5	—
4 - 7	5	5/魔法
8 - 11	10	5/魔法
12 以上	10	10/魔法

到死亡。此外, 任何接到上级战斗命令的弗米蚁也会立刻开始攻击。

集体意识 (Ex)：所有位于其蚁后 50 英里范围内的弗米蚁之间都保有持续的联络。只要任何一个发觉危险, 其他的全部立刻都会晓得。群体中只要有一只弗米蚁没有措手不及, 其他的也全都不会措手不及。群体中的任何一只都不会被夹击, 除非它们全部都处于被夹击的状态中。

体质 13, 智力 6, 感知 10, 魅力 9

技能：攀爬+10, 手艺 (任意 1 种)+5, 躲藏+6, 聆听+4, 搜索+2, 侦察+4

专长：技能专攻 (手艺 [选择的种类])

区域：守序位面

组织：成队 (2-4) 或成群 (7-18)

挑战等级：1/2

宝物：无

阵营：总是守序中立

进化：2-3HD (中型)

等级调整：-

工蚁无法说话, 但是它们能通过肢体语言来传达简单的信息 (例如危险)。通过集体意识, 它们可以简单的交流——但它们有限的智力限制了它

们所能理解的范围。工蚁约 3 尺长，前端约 2.5 尺高。它重约 60 磅。它的手只适合做体力劳动。

战斗

弗米蚁工蚁只用它们的双颚啮咬攻击为保卫其蜂巢状的城市而战。

在对抗伤害减免时，弗米蚁工蚁的天生武器以及它所持有的任何武器，都被视为具有守序阵营。

弗米蚁兵蚁 (Formian Warrior)

中型异界生物 (守序, 跨位面)

生命骰: 4d8+8 (26 hp)
先攻权: +3
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 18 (+3 敏捷, +5 天生), 接触 13, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +4/ +7
攻击: 螫刺+7 近战(2d4+3 外加毒素)
全回合攻击: 螫刺+7 近战(2d4+3 外加毒素)及 2 爪抓+5 近战(1d6+1)及 啮咬+5 近战(1d4+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 集体意识, 对毒素、石化及寒冷免疫, 对电、火焰及音波抗力 10, 法术抗力 18
豁免: 强韧+6, 反射+7, 意志+5
属性: 力量 17, 敏捷 16, 体质 14, 智力 10, 感知 12, 魅力 11
技能: 攀爬+10, 躲藏+10, 跳跃+14, 聆听+8, 潜行+10, (+3 追踪踪迹), 翻滚+12
专长: 闪避, 多重攻击

弗米蚁监工蚁 (Formian Taskmaster)

中型异界生物 (守序, 跨位面)

生命骰: 6d8+12 (39 hp)
先攻权: +7
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 19 (+3 敏捷, +6 天生), 接触 13, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +6/ +10
攻击: 螫刺+10 近战(2d4+4 外加毒素)

治疗重伤 (Sp): 8 只工蚁一起可以治疗一个生物所受的伤, 其效果如治疗重伤法术一样 (施法等级 7)。对全部 8 只工蚁来说都是一个全回合动作。

完全修复 (Sp): 3 只工蚁一起可以修复一件物体, 其效果如完全修复术一样 (施法等级 7)。对全部 3 只工蚁来说都是一个全回合动作。

区域: 守序位面
组织: 单独, 成队(2-4), 或成群(6-11)
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 总是守序中立
进化: 5-8HD (中型); 9-12HD (大型)
等级调整: -

兵蚁通过集体意识传达作战计划以及向其指挥官报告。除此之外它们无法说话。兵蚁约 5 尺长, 前端约 4.5 尺高。它重约 180 磅。

战斗

兵蚁是险恶的战斗者, 使用爪抓, 啮咬及毒刺同时展开攻击。通过集体意识, 它们能够协调战术从而更有效的打击敌人。

在对抗伤害减免时, 弗米蚁兵蚁的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有守序阵营。

毒素 (Ex): 伤害, 强韧豁免检定 DC 14, 初始及后续伤害皆为 1d6 点力量伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

全回合攻击: 螫刺+10 近战(2d4+4 外加毒素)及 2 爪抓+8 近战(1d6+2)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 支配怪物, 支配生物, 毒素
特性: 集体意识, 对毒素、石化及寒冷免疫, 对电、火焰及音波抗力 10, 法术抗力 21, 心灵感应 100 尺
豁免: 强韧+7, 反射+8, 意志+8

属性: 力量 18, 敏捷 16, 体质 14, 智力 11, 感知 16, 魅力 19
技能: 攀爬+13, 交涉+6, 躲藏+12, 威吓+13, 聆听+12, 潜行+12, 搜索+9, 察言观色+12, 侦察+12, 生存+3 (+5 追踪踪迹)
专长: 闪避, 精通先攻, 多重攻击
区域: 守序位面
组织: 单独(1 外加 1 只被支配的生物)或征召队(2-4 外加每位队员的 1 只被支配的生物)
挑战等级: 7
宝物: 标准
阵营: 总是守序中立
进化: 7-9HD (中型); 10-12HD (大型)
等级调整: -

这些弗米蚁只通过心灵感应来交流, 并且从它们所支配的生物身上获取心灵能量来维持生命。监工蚁体型与兵蚁一样。

战斗

弗米蚁卫 (Formian Myrmarch)

大型异界生物 (守序, 跨位面)
生命骰: 12d8+48 (102 hp)
先攻权: +8
速度: 50 尺 (10 格)
防御等级: 28 (-1 体型, +4 敏捷, +15 天生), 接触 13, 措手不及 24
基本攻击/擒抱: +12/ +20
攻击: 螫刺+15 近战(2d4+4 外加毒素), 或标枪+15 远程(1d6+4)
全回合攻击: 螫刺+15 近战(2d4+4 外加毒素)及啮咬+13 近战(2d6+2); 或标枪+15/+10 远程 (1d6+4)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素, 类法术能力
特性: 快速痊愈 2, 集体意识, 对毒素、石化及寒冷免疫, 对电、火焰及音波抗力 10, 法术抗力 25
豁免: 强韧+12, 反射+12, 意志+11
属性: 力量 19, 敏捷 18,

监工蚁会尽可能地利用它所支配的奴隶来为其战斗。如果不能利用奴隶的话, 它也能用爪抓和毒刺来保护自己。在对抗伤害减免时, 弗米蚁监工蚁的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有守序阵营。

支配怪物 (Su): 监工蚁能使用支配怪物的能力, 效果如同 10 级施法者施展的同名法术一样 (意志豁免检定 DC 17, 通过则无效), 不过目标可以是任何种类的生物且其体型不能超过大型。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内不会再受到同一监工蚁的支配怪物能力所影响。一只监工蚁最多同时可支配 4 个生物。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

支配生物 (Ex): 监工蚁绝不会单独出现。它身边总是跟随着一个受支配的非弗米蚁族生物 (挑选或随机选择一个 CR 4 的生物)。

毒素 (Ex): 伤害, 强韧豁免检定 DC 15, 初始及后续伤害皆为 1d6 点力量伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

体质 18, 智力 16, 感知 16, 魅力 17
技能: 攀爬+19, 专注+18, 交涉+20, 躲藏+15, 知识 (任意 1 种)+18, 聆听+18, 潜行+19, 察言观色+18, 侦察+18, 生存+3 (+5 追踪踪迹)
专长: 闪避, 精听先攻, 灵活移动, 多重攻击, 跳跃攻击
区域: 守序位面
组织: 单独, 成队 (2-4), 或一群 (1 外加 7-18 工蚁及 6-11 兵蚁)
挑战等级: 10
宝物: 标准
阵营: 总是守序中立
进化: 13-18HD (大型); 19-24HD (超大型)
等级调整: -

蚁卫是弗米蚁社会中的精英。与其他弗米蚁相比, 它们更独立, 更有目标、欲望及创造性的思维。

蚁卫约 7 尺长，前端约 5.5 尺高。它重约 1500 磅。它的爪子如人类的手一样非常灵活。每个蚁卫都戴着一个青铜头盔来表征自己的地位（头盔越精巧代表声望越高）。蚁卫说弗米蚁族语和通用语。

战斗

蚁卫的爪子像手一样因而不会用来从事战斗。蚁卫偶尔会使用涂抹了自己螫刺上毒液的标枪来做远程攻击。

蚁卫作战时很有策略，协助下面的部署（如果有的话）并通过集体意识来指挥它们。如果有混乱阵营的生

弗米蚁蚁后 (Formian Queen)

大型异界生物（守序，跨位面）

生命骰： 20d8+100 (190 hp)
先攻权： -5
速度： 0 尺
防御等级： 23 (-1 体型, +14 天生), 接触 9, 措手不及 23
基本攻击/擒抱： +20/ +24
攻击： -
全回合攻击： -
占据/触及： 10 尺/ 5 尺
特殊攻击： 类法术能力, 法术特性: 快速痊愈 2, 集体意识, 对毒素、石化及寒冷免疫, 对电、火焰及音波抗力 10, 法术抗力 30, 心灵感应
豁免： 强韧+19, 反射 -, 意志+19
属性： 力量 -, 敏捷 -, 体质 20, 智力 20, 感知 20, 魅力 21
技能： 估价+28, 唬骗+28, 专注+28, 交涉+32, 易容+5 (+5 演技), 威吓+30, 知识(任意 3 种)+28, 聆听+30, 察言观色+28, 法术辨识+28 (+30 卷轴), 侦察+30, 使用魔法装置+28 (卷轴+30)
专长： 警觉, 施法免材, 强韧加强, 精通反制法术, 钢铁意志, 物品制造专长(任意 1 种), 法术极效, 法术专攻(附魔)
区域： 守序位面

物出现，那么蚁卫就会一心一意地专注于摧毁它们。

在对抗伤害减免时，弗米蚁蚁卫的天生武器以及它所持有的任何武器，都被视为具有守序阵营。

毒素 (Ex): 伤害, 强韧豁免检定 DC 20, 初始及后续伤害皆为 2d6 点敏捷伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

类法术能力: 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。**随意施展:** 魅惑怪物 (DC 17), 锐耳术/鹰眼术, 侦测混乱, 侦测思想 (DC 15), 反混乱法阵, 高等传送术; **每天 1 次:** 律言 (DC 20), 秩序之怒 (DC 17)。

组织: 族群(1 外加 100-400 工蚁, 11-40 兵蚁, 4-7 监工蚁及每只监工蚁的 1 只被支配的生物, 以及 5-8 蚁卫)

挑战等级: 17

宝物: 双倍标准

阵营: 总是守序中立

进化: 21-30HD (超大型); 31-40HD (巨型)

等级调整: -

弗米蚁蚁后无法移动。通过心灵感应能力，她可以对范围内的任何弗米蚁族下达指令及获取报告。她有接近 10 尺长，大概 4 尺高，重约 3500 磅。虽然她可以用心灵感应与其他生物交流，蚁后会说弗米蚁族语和通用语。

战斗

蚁后不参与战斗。她没有移动的能力。如果必要，一队工蚁和蚁卫（或被支配的奴隶）会将她巨大的身躯拉到她需要去的地方。这种情况极为罕见，蚁后大部分时间都待在她那防御森严的房间。尽管身体缺乏机动性，但蚁后可以施展法术和适用类法术能力来防御自身或其蜂巢状的城市。

法术: 蚁后如 17 级术士一样施展奥术。

典型术士已知法术 (6/8/7/7/7/7/6/6/4, 基本豁免 DC 15 + 法术等级): 0 级: 酸液溅射, 秘法印记, 晕眩术, 侦测魔法, 光亮术, 法师之手, 阅读魔法, 提升抗力, 疲劳之触; 1 级: 通晓语言, 鉴定术, 法师护甲, 魔法飞弹, 护盾术; 2 级: 催眠图纹, 隐形术, 防护箭矢, 抵抗能量伤害, 灼热射线; 3 级: 解除魔法, 英雄气概, 回避侦测, 缓慢术; 4 级: 困惑术, 侦测探知, 黑触手, 探知; 5 级: 寒冰锥驱逐术, 传送术, 力墙术; 6 级: 解析咒文, 指使术, 排斥术; 7 级: 7 级怪物

霜虫 FROST WORM

超大型魔法兽 (寒系)

生命骰: 14d10+70 (147hp)
先攻: +4
速度: 30 尺 (6 格), 挖掘 10 尺
防御等级: 18 (-2 体型, +10 天生), 接触 8, 措手不及 18
基本攻击 / 擒抱: +14/+30
攻击: 啮咬+21 (2d8+12 额外 1d8 寒冷)
全回合攻击: 啮咬+21 (2d8+12 额外 1d8 寒冷)
面宽 / 触及: 15 尺/10 尺
特殊攻击: 颤音, 寒冷, 喷吐攻击
特殊能力: 黑暗视觉 60 尺, 焚身爆, 寒系免疫, 低光视觉, 畏火
豁免: 强韧+14, 反射+9, 意志+6
属性: 力量 26, 敏捷 10, 体质 20, 智力 2, 感知 11, 魅力 11
技能: 躲藏+3*, 聆听+5, 侦察+5
专长: 警觉, 精通先攻, 精通天生攻击 (啮咬), 钢铁意志, 武器专攻 (啮咬)
地域: 寒带平原
组织: 单独
挑战等级: 12
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 15-21HD (超大型); 22-42HD (巨型)
等级调整: —

召唤术, 灵视, 力竭浪潮; 8 级: 虹光法墙, 永恒静滞。

类法术能力: 施法等级 17。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。**随意施展:** 安定心神 (DC 17), 魅惑怪物 (DC 19), 锐耳术/鹰眼术, 侦测混乱, 侦测思想, 律言 (DC 22), 预言术, 怪物定身术 (DC 20), 反混乱法阵, 秩序之怒 (DC 19), 秩序之盾 (DC 23), 真知术。

心灵感应 (Su): 蚁后能通过心灵感应与 50 英里范围内她所知的任意智慧生物交流。

霜虫能够挖穿冰和冻土但不能挖穿石头。在穿过坚硬物质时它们会在身后留下大约 5 尺直径的隧道。霜虫大约 40 尺长, 5 尺粗, 重约 8000 磅。

战斗

霜虫习惯埋伏在雪下, 等待猎物接近。他们会先使用颤音攻击, 然后撕咬那些无助的猎物。

颤音 (超自然): 霜虫能够发出让猎物呆立不动的声响。在 100 尺范围内除霜虫外的生物, 都将受到这种影响心灵的声音效果影响。生物除非成功通过 DC17 的意志检定, 否则在霜虫发出颤音期间和之后的 1d4 轮内都会震慑, 即使他们受到攻击也一样。然而, 如果遭到攻击或剧烈的摇晃 (一个全回合动作), 该生物可以再进行一次检定。生物一旦成功抵抗或破除该效果, 则他在 24 小时内将不再收同一只霜虫的颤音效果影响。此项能力施法者等级 14, 此项豁免基于魅力。

寒冷 (特异): 霜虫的身体散发着剧烈的寒气, 每次成功的啮咬命中都将造成额外 1d8 的寒冷伤害。生物如果徒手或者天生武器成功命中霜虫也将受此寒冷伤害。

喷吐攻击 (超自然): 霜虫每小时可以喷出一团 30 尺锥形的寒气, 造成 15d6 寒冷伤害, 通过反射检定 (DC22)

减半。由于霜虫的颤音而呆立不动的生物无法对喷吐攻击进行豁免检定。此项豁免 DC 基于体质。

焚身爆（特异）：被杀死时，霜虫的身体会变成冰块并碎裂对范围 100 尺内的任何生物造成 12d6 的寒冷伤害和

8d6 的穿刺伤害（通过 DC22 的反射检定伤害减半）。此项豁免 DC 基于体质。

技能：由于霜虫的天然保护色和喜好躲藏于学下的习性，他们在自己栖息环境内进行躲藏检定时获得+10 种族加值。

蕈类生物

战斗

尖叫蕈和紫蕈经常合作诱捕猎物。如果尖叫蕈的叫声引来好奇的生物，紫蕈就会试图杀死他们，此后两种怪物就可以同时享用狩猎的成功。

尖叫蕈

中型植物

生命骰：2d8+2 (11hp)
先攻权：-5
速度：0 尺
防御等级：8 (-5 敏捷, +3 天生), 接触 5, 措手不及 8
基本攻击/擒抱：+1/ -4
攻击：-
全回合攻击：-
占据/触及：5 尺/ 0 尺
特殊攻击：尖叫
特性：昏暗视觉, 植物特性
豁免：强韧+4, 反射-, 意志-4
属性：力量 0, 敏捷 0, 体质 13, 智力 0, 感知 2, 魅力 1
技能：-
专长：-
区域：地底
组织：单独, 成群 (3-5)
挑战等级：1

宝物：无
阵营：总是绝对中立
进化：3HD (中型)
等级调整：-

尖叫蕈是种没有行动能力的蕈类，如果受到打搅或是需要吸引猎物时会发出响亮的声音。尖叫蕈居住在黑暗的地底，通常与紫蕈共生，它们免疫紫蕈的毒素。

尖叫蕈外观呈暗紫色。

战斗

尖叫蕈没有攻击能力，但可以发出响亮的声音把猎物引到自己周围。
尖叫 (EX)：如果有光源接近尖叫蕈 10 尺范围内或是生物在该范围内活动，都会导致尖叫蕈放出刺耳的声音，持续时间 1d3 轮。这种声音会吸引临近的生物进行调查。而有些居住在尖叫蕈附近的生物则知道，听到尖叫蕈的声音就意味着有食物来到了附近。

紫蕈

中型植物
生命骰：2d8+6 (15hp)
先攻权：-1
速度：10 尺 (2 格)
防御等级：13 (-1 敏捷, +4 天生), 接触 9, 措手不及 13
基本攻击/擒抱：+1/+3
攻击：触须+3 近战(1d6+2 外加毒素)

全回合攻击：4 触须+3 近战(1d6+2 外加毒素)
占据/触及：5 尺/ 10 尺
特殊攻击：毒素
特性：昏暗视觉, 植物特性
豁免：强韧+4, 反射-, 意志-4
属性：力量 14, 敏捷 8, 体质 16, 智力 0, 感知 11, 魅力 9
技能：-

专长: -
区域: 地底
组织: 单独, 成群 (3-5), 混合群 (2-4 紫蕈加 3-5 尖叫蕈)
挑战等级: 1
宝物: 无
阵营: 总是绝对中立
进化: 3-6HD (中型)
等级调整: -

紫蕈外观与尖叫蕈相同, 并且生长在一起。紫蕈的颜色呈紫色或暗灰色, 有些则是浅紫色夹杂着深紫色斑点。

战斗: 紫蕈会用触手卷住任何靠近其触及范围内的活体目标。

毒素 (EX): 伤口, 强韧 DC 14, 初始伤害 1d4 点力量以及 1d4 点体质。本能力豁免 DC 基于体质。

SRD 怪物 G

石像鬼 (Gargoyle)

中型类人怪物 (土系)

生命骰: 4d8+19 (37 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格), 飞行 60 尺 (普通)
防御等级: 16 (+2 敏捷, +4 天然), 接触 12, 措手不及 14
基本攻击 / 擒抱: +4/+6
攻击: 爪抓+6 近身 (1d4+2)
全回合攻击: 2 爪抓+6 近身 (1d4+2), 啮咬+4 近身 (1d6+1), 抵撞+4 近身 (1d6+1)
占据 / 触及: 5 尺 / 5 尺
特殊攻击: -
特性: 伤害减免 10/魔法, 黑暗视觉 60 尺, 静止不动
豁免: 强韧+5, 反射+6, 意志+4
属性: 力量 15, 敏捷 14, 体质 18, 智力 6, 感知 11, 魅力 7
技能: 躲藏+7, 聆听+4, 侦察+4
专长: 多重攻击, 健壮
区域: 任意
组织: 单独, 成双, 或者成队 (5~16 个)
挑战等级: 4
财宝: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 5-6HD (中型); 7-12HD (大型)
等级调整: +5

石像鬼经常看起来像是有翅膀的石头雕像, 这是因为它们能够一直保

持静止不动, 而且它们会利用这种伪装来突袭他们的敌人。它们不需要食物、水或空气, 但它们经常会因为喜欢看到倒下的敌人痛苦的样子而将他们吃掉。

石像鬼会说通用语和土族语。

战斗

石像鬼不是保持静止不动, 然后展开突然袭击, 就是直接朝它们的猎物俯冲。

石像鬼的天然武器在对抗伤害减免的时候被看作魔法武器。

静止不动 (Ex): 石像鬼可以完全静止不动, 让自己看起来像是一座雕像。观察者必须通过一个 DC 为 20 的“侦察”鉴定才能察觉到石像鬼事实上是活着的。

技能: 石像鬼在躲藏, 聆听和侦察鉴定时有+2 的种族加成。*石像鬼如果隐藏在石制背景里, 进行“躲藏”鉴定时可获得+8 种族加成。

海石像鬼 (KAPOACINTH)

这种类似的生物是石像鬼的海洋版本, 它们属于水栖 (Aquatic) 亚种。它们在陆地上的速度为 40 尺, 游泳速度为 60 尺 (不是飞行速度) 而且只会在水域环境出现。

石像鬼人物

石像鬼人物的种族特性如下。

- +4 力量, +4 敏捷, +8 体质, -4 智

力, -4 魅力。

— 中等体型

— 石像鬼的陆地速度为 40 尺, 飞行速度 60 尺 (普通)

— 60 尺黑暗视觉

— **种族生命骰:** 石像鬼人物拥有 4 级类人怪物等级, 这使它拥有 4d8 的生命骰, +4 的基本攻击加值和坚韧+1, 反射+4, 意志+4 的基本抗性。

— **种族技能:** 石像鬼人物的类人怪物等级拥有 7x (2+智力调整值) 的技能点数。它的职业技能是躲藏, 聆听和侦察。石像鬼在躲藏, 聆听和侦察鉴

巨灵 (Genie)

巨灵是居住在元素位面的长得像人类的生物。它们素以其强壮, 狡诈及善用幻术而闻名。

战斗

巨灵喜欢以策略和计谋战胜敌人。如果逃跑会使它们活下来他日再战的话, 它们也不会宁死不屈。如果

风巨灵 (Djinni)

大型异界生物 (风系, 跨位面)

生命骰: 7d8+14 (45 hp)

先攻权: +8

速度: 20 尺 (4 格), 飞行 60 尺 (完美)

防御等级: 16 (-1 体型, +4 敏捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 12

基本攻击/擒抱: +7/ +15

攻击: 挥击+10 近战 (1d8+4)

全回合攻击: 2 挥击+10 近战 (1d8+4)

占据/触及: 10 尺/ 10 尺

特殊攻击: 天空熟悉, 类法术能力, 旋风

特性: 黑暗视觉 60 尺, 对酸免疫, 异界传送, 心灵感应 100 尺

豁免: 强韧+7, 反射+9, 意志+7

属性: 力量 18, 敏捷 19, 体质 14, 智力 14, 感知 15, 魅力 15

技能: 估价+12, 专注+12, 手艺 (任意 1 种)+12, 交涉+4, 逃脱术+14, 知识 (任意 1 种)+12, 聆听+12,

定时有+2 的种族加值。石像鬼如果隐藏在石制背景里, 进行“躲藏”鉴定时可获得+8 种族加值。

— **种族专长:** 石像鬼人物的类人怪物等级使其获得 2 个专长。

— **特性 (见上):** 伤害减免 10/魔法, 静止不动。

— **天生使用语言:** 通用语。 **额外语言:** 风族语, 矮人语, 精灵语, 侏儒语, 半身人语, 巨人语, 土族语。

— **天赋职业:** 战士

— 等级调整+5

被困住, 它们会提出给予宝物或提供某种回报来换取其生命和自由。

异界传送 (Sp): 巨灵可以进入任意元素位面, 星界及物质界。此能力能传送除巨灵之外最多 8 名与巨灵手牵手的生物。除此之外, 其效果如同同名法术相同 (施法等级 13)。

潜行+14, 察言观色+12, 法术辨识+12
侦察+12, 绳技+4 (+6 捆绑)

专长: 战斗施法, 战斗反射, 闪避, 精通先攻

区域: 风元素位面

组织: 单独, 成队 (2-4), 或成群 (6-15)

挑战等级: 5 (贵族 8)

宝物: 标准

阵营: 总是混乱善良

进化: 8-10HD (大型);

11-21HD (超大型)

等级调整: +6

风巨灵是来自于风元素位面的巨灵。风巨灵约 10.5 尺高, 重约 1000 磅。风巨灵说风族语, 天界语, 通用语及火族语。

战斗

风巨灵不屑于肉搏战, 它们喜欢使用其魔法力量和飞行能力对抗敌人。风巨灵一旦在战斗中失利通常会

立刻飞离，并变成旋风来干扰追来的敌人。

天空熟悉 (Ex): 飞行中的生物在对抗风巨灵时其攻击及伤害检定将受到-1的罚值。

类法术能力: 施法等级 20。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。*随意施展* - 隐形术 (仅限自身); *每天 1 次* - 造粮术, 造酒术 (同造水术, 但制造出的是酒), 强效造物术 (创造出的植物是永久性的), 长驻幻影 (DC 17), 御风而行。每天一次, 风巨灵可以转化成气化形体 (如同名法术) 长达 1 小时。

旋风 (Su): 风巨灵每 10 分钟可以将自己转变成一道旋风, 风巨灵可保持在旋风状态 7 轮。在这种形态下, 风巨灵可以其飞行速度在空中或沿著物质表面移动。

旋风的基部有 5 尺宽, 顶端最大可到 30 尺宽, 高度最大可到 50 尺。风巨灵可以控制旋风的准确高度, 但是旋风最低也要有 10 尺高。

处于旋风形态下的风巨灵的行动不会引发借机攻击, 即使它进入其他生物占据的空间也不会。如果其他生物接触到或进入旋风, 或者风巨灵移动进或穿越该生物占据的空间, 那么该生物就会被卷入其中。

体型比风巨灵小一级或更多的生物被卷入旋风时可能会受到伤害被升到空中。受影响的生物在接触旋风时必须通过一个 DC 20 的反射豁免检定, 否则会将会受到 3d6 点伤害。该生物也必须要通过第二次 DC 20 的反射豁免检定, 否则整个身体会被卷入其中并且被强风悬吊在半空中, 每轮将会自动受到 1d8 点伤害。拥有飞行速度的生物每轮都可进行一次 DC 20 的反

火巨灵 (Efreeti)

大型异界生物 (跨位面, 火系)

生命骰: 10d8+20 (65 hp)

先攻权: +7

速度: 20 尺 (4 格), 飞行 40 尺 (完美)

射豁免检定以逃脱旋风。生物仍会受到伤害但是如果豁免检定成功将会脱离旋风。该豁免检定 DC 基于力量调整值并+3 的种族调整值。

被卷入旋风的生物除了被风巨灵带著移动或尝试逃脱之外不能移动。被卷入旋风中的生物可以正常的做其他动作, 但是必须在专注技能检定中获得成功 (DC 15 + 法术等级) 才能施展法术。被卷入旋风中的生物敏捷受到-4 的罚值, 在攻击检定上受到-2 的罚值。风巨灵同时能困住的生物数量取决于其旋风的体积。

风巨灵随时都能将其卷入的生物抛出来, 它们会被丢到旋风目前的位置。

如果旋风的基部接触到地面的话, 将会产生一片旋转的沙砾云。这沙砾云以风巨灵为中心, 直径等于旋风高度的一半。沙砾云会遮挡 5 尺距离外的所有视觉能力, 包括黑暗视觉。5 尺之外的生物获得隐蔽, 更远的生物则获得全隐蔽。被沙砾云笼罩的生物必须通过一个专注技能检定 (DC 15 + 法术等级) 才能施展法术。

旋风形态下的风巨灵不能进行挥击攻击, 同时也不会威胁到其身边的区域。

风巨灵贵族

一些风巨灵 (占其总人口的 1%) 是贵族。风巨灵贵族可以给予抓住它们的生物 (仅限非巨灵) 三个祈愿术。风巨灵贵族不会提供其他任何服务, 而且在三个祈愿术达成之后它们就会从其被奴役的状态中解放出来。风巨灵贵族如火巨灵 (见下) 一样强壮, 有 10 生命骰。

防御等级: 18 (-1 体型, +3 敏捷, +6 天生), 接触 12, 措手不及 15

基本攻击/擒抱: +10/ +20

攻击: 挥击+15 近战(1d8+6 外加 1d6 火焰)
全回合攻击: 2 挥击+15 近战 (1d8+6 外加 1d6 火焰)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 改变外形, 改变体型, 高温, 类法术能力
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对火焰免疫, 异界传送, 心灵感应 100 尺, 易受寒冷伤害
豁免: 强韧+9, 反射+10, 意志+9
属性: 力量 23, 敏捷 17, 体质 14, 智力 12, 感知 15, 魅力 15
技能: 唬骗+15, 手艺 (任意 1 种)+14, 专注+15, 交涉+6, 易容+2 (+4 演技), 威吓+17, 聆听+15, 潜行+16, 察言观色+15, 法术辨识+14, 侦察+15
专长: 战斗施法, 战斗反射, 闪避, 精通先攻, 类法术能力瞬发 (灼热射线)
区域: 火元素位面
组织: 单独, 成队(2-4), 或成群(6-15)
挑战等级: 8
宝物: 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品
阵营: 总是守序邪恶
进化: 11-15HD (大型); 16-30HD (超大型)
等级调整: -
火巨灵是来自于火元素位面的巨灵。

小巨灵 (Janni)

中型异界生物 (本地)

生命骰: 6d8+6 (33 hp)
先攻权: +6
速度: 穿链甲时 20 尺 (4 格), 飞行 15 尺 (完美); 基本陆地速度 30 尺, 基本飞行速度 20 尺 (完美)
防御等级: 18 (+2 敏捷, +1 天生, +5 链甲), 接触 12, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +6/ +9
攻击: 弯刀+9 近战(1d6+4/18-20) 或长弓+8 远程 (1d8/*3)

火巨灵站立约 12 尺高, 重约 2000 磅。火巨灵说风族语, 通用语, 火族语及炼狱语。

战斗

火巨灵喜欢误导, 迷惑及困惑它们的对手。这是它们的兴趣也是战术。

改变外形 (Su): 火巨灵能够转换成任意小型、中型或大型类人生物或巨人的外形。

改变体型 (Sp): 每天两次, 火巨灵可以改变一个生物的体型。此能力除了能作用在火巨灵身上之外就好像变巨人类或缩小人类法术一样 (火巨灵会选择何时使用此能力)。通过一个 DC 13 的强韧豁免检定则无效。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。此能力相当于一个 2 级法术。

高温 (Ex): 当火巨灵近战攻击击中对手时它炽热的身体会制造出额外 1d6 点的火焰伤害, 使用擒抱将对手定身的每一轮也会制造出同样的额外伤害。

类法术能力: 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 侦测魔法, 燃火术, 烟火术 (DC 14), 灼热射线 (仅 1 条射线);
每天 3 次 - 隐形术, 火墙术 (DC 16);
每天 1 次 - 给予最多 3 次祈愿术 (仅对非巨灵), 气化形体, 永恒幻影 (DC 18)。

全回合攻击: 弯刀+9/+4 近战 (1d6+4/18-20), 或长弓+8/+3 远程 (1d8/*3)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 改变体型, 类法术能力

特性: 黑暗视觉 60 尺, 元素耐力, 异界传送, 对火焰抗性 10, 心灵感应 100 尺

豁免: 强韧+6, 反射+7, 意志+7
属性: 力量 16, 敏捷 15,

体质 12, 智力 14, 感知 15, 魅力 13

技能: 估价+11, 专注+10, 手艺 (任意 2 种)+11, 交涉+3, 逃脱术+6, 聆听+11, 潜行+6, 骑术+11, 察言观色+11, 侦察+11, 绳技+2 (+4 捆绑)

专长: 战斗反射, 闪避, 精通先攻, 灵活移动

区域: 温暖的沙漠

组织: 单独, 成队 (2-4), 或成群 (6-15)

挑战等级: 4

宝物: 标准

阵营: 通常是中立

进化: 7-9HD (中型);

10-18HD (大型)

等级调整: +5

小巨灵是巨灵中最弱的一种。小巨灵由全部四种元素组成, 因此大部分时间都必须待在物质界。

小巨灵说通用语, 一种元素语言 (风族语, 水族语, 火族语或土族语), 以及一种阵营语言 (深渊语, 天界语或炼狱语)。

战斗

小巨灵很强壮也很勇敢, 不会任人侮辱或伤害。如果它们遇到一个不能正面击败的敌人, 它们会利用飞行和隐形能力移动到一个更有力的地点重新集结。

改变体型 (Sp): 每天两次, 小巨灵可以改变一个生物的体型。此能力除了能作用在小巨灵身上之外就好像变巨人类或缩小人类法术一样 (小巨灵会选择何时使用此能力)。通过一个 DC 13 的强韧豁免检定则无效。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。此能力相当于一个 2 级法术。

类法术能力: 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

每天 3 次 - 隐形术 (仅限自身), 动物交谈术。每天一次, 小巨灵可以

迦勒天使 (Ghaele)

中型异界生物 (混乱, 跨位面, 善良)

生命骰: 10d8+20 (65 hp)

使用造粮术 (施法等级 7), 也可以使用幻化灵体 (施法等级 12) 达 1 小时。

元素耐力 (Ex): 小巨灵能在风、土、火或水元素位面生存长达 48 小时。这段时间结束后若没有回到物质界会导致小巨灵在元素位面每多停留的 1 小时都会受到 1 点伤害, 直到它死亡或者返回物质界为止。

小巨灵作为人物

小巨灵人物拥有以下种族特性。

—+6 力量, +4 敏捷, +2 体质, +4 智力, +4 感知, +2 魅力。

—中等体型。

—小巨灵的基本陆地速度为 30 尺。同时拥有 20 尺的飞行速度 (机动力完美)。

—黑暗视觉 60 尺。

—**种族生命骰:** 小巨灵拥有 6 个异界生物等级, 这使它拥有 6d8 的生命骰, +6 的基本攻击加值, 以及强韧+5, 反射+5, 意志+5 的基本豁免检定加值。

—**种族技能:** 小巨灵的异界生物等级使它拥有 9*(8 + 智力调整值) 的技能点数。它的本职技能为估价, 专注, 手艺 (任意), 逃脱术, 聆听, 潜行, 骑术, 察言观色及侦察。

—**种族专长:** 小巨灵的异界生物等级使它拥有 3 个专长。小巨灵获得精通先攻作为奖励专长。

—+1 天生防御等级。

—**特殊攻击 (见上):** 改变体型, 类法术能力。

—**特性 (见上):** 元素耐力, 异界传送, 对火焰抗性 10, 心灵感应 100 尺。

—**天生使用语言:** 通用语。**额外语言:** 深渊语, 风族语, 水族语, 天界语, 火族语, 炼狱语, 土族语。

—**天赋职业:** 游荡者。

—等级调整+5。

先攻权: +5

速度: 50 尺 (10 格), 飞行 150 尺 (完美)

防御等级: 25 (+1 敏捷, +14 天生), 接触 11, 措手不及 24; 或 14 (+1 敏捷, +3 偏斜), 接触 14, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +10/ +17

攻击: +4 神圣巨剑 +21 近战 (2d6+14/ 19-20), 或强光射线 +11 远程接触 (2d12)

全回合攻击: +4 神圣巨剑 +21/ +16 近战 (2d6+14/ 19-20), 或 2 强光射线 +11 远程接触 (2d12)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 类法术能力, 法术, 凝视特性: 变化形态, 伤害减免

10/邪恶及寒铁, 黑暗视觉 60 尺, 对电及石化免疫, 昏暗视觉, 护体灵气, 对寒冷及火焰抗力 10, 法术抗力 28, 巧言

豁免: 强韧+9, 反射+8, 意志+10

属性: 力量 25, 敏捷 12, 体质 15, 智力 16, 感知 17, 魅力 16

技能: 专注+15, 交涉+5, 逃脱术+14, 驯养动物+16, 躲藏+14, 知识 (任意 2 种)+16, 聆听+16, 潜行+14, 骑术+16, 察言观色+16, 侦察+16, 绳技+1 (+3 捆绑)

专长: 寓守于攻, 精通卸除武器, 精通先攻, 精通摔摔

区域: 混乱善良位面

组织: 单独, 成对, 或成群 (3-5)

挑战等级: 13

宝物: 无钱币, 双倍工艺品, 标准物品

阵营: 总是混乱善良

进化: 11-15HD (中型); 16-30HD (大型)

等级调整: -

迦勒天使能变成一个直径 5 尺, 颜色吓人的虚体圆球。迦勒天使约 6 尺高, 重约 170 磅。

迦勒天使说天界语, 炼狱语和龙语, 而且她的巧言能力使她可以与绝大多数的生物交流。

战斗

迦勒天使进入战斗时喜欢与敌人正面较量, 并会运用一些巧妙或狡诈的方式伤害对手。她们通常会以类人

形态作战, 使用炽热的+4 神圣巨剑。如果迦勒天使想使用灵活一些的作战方式, 她们会变为圆球形态使用强光射线攻击敌人。

在对抗伤害减免时, 迦勒天使的天生武器以及她所持有的任何武器, 都被视为混乱和善良阵营。

类法术能力: 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展: 援助术, 魅惑怪物 (DC 17), 七彩喷射 (DC 14), 通晓寓言, 不灭明焰, 治疗轻伤 (DC 14), 舞光术, 侦测邪恶, 侦测思想 (DC 15), 易容术, 解除魔法, 怪物定身术 (DC 18), 高等隐形术 (仅限自身), 强效幻影 (DC 16), 侦测隐形, 高等传送术 (仅限自身外加 50 磅重的物品); 每天 1 次: 连环闪电 (DC 19), 虹光喷射 (DC 20), 力墙术。

法术: 类人形态下的迦勒天使可以如 14 级牧师一样施展神术。迦勒天使可获得以下领域中的两个: 气, 动物, 混乱, 善良或植物 (外加从其神社处获得的领域)。该豁免检定 DC 基于感知调整值。

典型牧师准备法术 (6/7/7/6/5/4/4/3; 豁免 DC 13 + 法术等级):

0 级: 治疗微伤, 侦测魔法, 神导术, 光亮术, 提升抗力, 恩赐;

1 级: 祝福术, 安抚动物*, 命令术, 神恩, 隐雾术, 圣域术, 虔诚护盾;

2 级: 援助术, 阵营武器, 熊之坚韧, 动物定身术*, 次等复原术, 移除麻痹, 诚实之域;

3 级: 昼明术, 气化形体*, 祈祷术, 移除诅咒, 灼热光辉, 水中呼吸;

4 级: 防死结界, 驱逐术, 神能, 复原术, 四级自然盟友召唤术*;

5 级: 操控风向*, 焰击术, 死者复活, 真知术;

6 级: 放逐术, 剑刃护壁, 连环闪电*, 医疗术; 7 级: 动物形态*, 圣言, 七级怪物召唤术。

*领域法术。领域: 气和动物。

凝视 (Su): 类人形态中 - 直接杀死生命骰为 5 或 5 以下的邪恶生物，距离 60 尺，通过 DC 18 的意志豁免检定则无效。而且即使通过豁免检定，该生物也会受到如恐惧术效果所影响达 2d10 轮。非邪恶生物或生命骰在 5 以上的邪恶生物则必须通过 DC 18 的意志豁免检定否则会收到恐惧术效果影响。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

强光射线 (Ex): 圆球形态下的迦勒天使可以射出 300 尺的强光射线。此攻击无视任何种类的伤害减免。

变化形态 (Su): 迦勒天使可以通过一个标准动作在其类人形态和圆球形态中变化。类人形态下，她不能飞行也不能使用强光射线，但是可以使用其凝视攻击和类法术能力，也能做出物理攻击和施放魔法。在圆球状态中，她可以飞行，可以使用强光射线，也可以使用类法术能力，但是她不能施放法术或使用凝视攻击。迦勒天使变

幽魂 (Ghost)

幽魂是智慧生物所遗留下来的灵体，它们因为某些理由无法轻易安息在墓穴里。

幽魂的外貌与生前大致相同，但有些情况下其灵体外貌会有一些改变。

创造一个幽魂

“幽魂”是一个后天性的模板，它可以被加在任何异怪类，动物类，龙类，巨人类，类人生物类，魔法兽类，人形怪物类以及植物类生物上。该生物（此后统称“基础生物”）的魅力值至少为 6。

幽魂使用其基础生物的所有数据和特殊能力，除了在这里提到的之外。

体型和种类: 该生物种类变为不死生物。不要重新计算该生物的基本攻击加值，豁免及技能点数。它会获得虚体亚种。体型不会改变。

生命骰: 所有生命骰提升为 12 面骰。

化成的圆球是虚体，处于此形态时她没有力量值。

迦勒天使可以保持在一种形态下直到她选择变化成另一种。形态的改变不能被解除，即使迦勒天使被杀死也不会回复成任何其他形态。但是，真知术可以同时看到这两种形态。

护体灵气 (Su): 迦勒天使周围 20 尺以内的任何人在对抗邪恶生物作出的攻击或产生的效果时，防御等级上会获得此能力提供的+4 的偏斜加值，在豁免上会获得+4 的抗力加值。除此之外，此灵气的作用还相当于反邪恶法阵和次等法术无效结界的效果，半径皆为 20 尺(施法等级等于迦勒天使的生命骰)。(法阵所带来的防御上的奖励未计入天使的数据中。)

巧言 (Su): 迦勒天使能和所有有语言的生物交谈，就如同使用巧言术一样(施法等级 14)。这项能力一直都处于启用状态。

速度: 除非基础生物有更高的飞行速度，否则幽魂的飞行速度为 30 尺，机动性为完美。

防御等级: 天生防御等级与基础生物相同但只适用于灵界中的遭遇。当幽魂显现(见下)出来时，它的天生防御加值为+0，但是它会获得等于其魅力调整值或+1 的偏斜加值，取较高者。

攻击: 幽魂拥有其基础生物的所有攻击能力，但其中需要物理接触的能力无法影响到非灵体生物。

全回合攻击: 幽魂拥有其基础生物的所有攻击能力，但其中需要物理接触的能力无法影响到非灵体生物。

伤害: 对抗灵体生物时，幽魂使用其基础生物的伤害值。对抗非灵体生物时，幽魂通常完全不能造成物理伤害但是可以在显现时使用它所拥有的任何特殊攻击。

特殊攻击：幽魂拥有其基础生物的所有特殊攻击，但其中需要物理接触的不会影响到非灵体生物。此外幽魂会获得显现能力以及下述特殊攻击中的一到三种。除非另有注明，对抗其特殊攻击的豁免检定 DC 等于 $10 + 1/2$ 幽魂的生命骰 + 幽魂的魅力调整值。

腐化凝视 (Su)：幽魂能通过目光攻击活着的生物，距离最远可达 30 尺。看到幽魂目光的生物必须通过一个强韧豁免检定否则会收到 2d10 点伤害以及 1d4 点的魅力伤害。

腐化触碰 (Su)：幽魂使用其虚体接触攻击命中活着的目标时会制造 1d6 点伤害。对抗灵体生物时，它可以将其力量调整值加到攻击和伤害检定上。对抗非灵体生物时，它只能将其敏捷调整值加到攻击检定上。

吸取触碰 (Su)：幽魂使用其虚体接触攻击命中活着的目标时会造成 1d4 点它所选择的任意一种属性的属性吸取。每一次成功的攻击，幽魂可以治疗自身所受的 5 点伤害。对抗灵体生物时，它可以将其力量调整值加到攻击检定上。对抗非灵体生物时，它可以将其敏捷调整值加到攻击检定上。

恐怖哀嚎 (Su)：幽魂可以通过一个标准动作发出哀嚎。30 尺扩散区域内的所有活着的生物必须通过一个意志豁免检定否则会恐慌 2d4 轮。这是种音波类死灵系影响心灵的恐惧效果。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内不会再受到同一幽魂的哀嚎效果影响。

骇人外貌 (Su)：任何 60 尺范围内看见幽魂的活物必须通过一个强韧豁免检定否则会立刻受到 1d4 点的力量伤害，1d4 点的敏捷伤害以及 1d4 点的体质伤害。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内不会再受到同一幽魂的骇人外貌效果影响。

附身 (Su)：每轮 1 次，灵体化的幽魂可以将其身体与一个物质界的生物融合在一起。除了不需要容器外，此能力类似于魔魂壶法术（施法等级等于

10 或幽魂的生命骰数，取其较高者）。要使用此能力，幽魂必须显现并且必须要尝试移入目标的占据空间；使用附身能力移入目标的占据空间不会引发借机攻击。目标能够以成功地通过意志豁免检定 ($DC=15 +$ 幽魂的魅力调整值) 来抵抗此攻击。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内对同一幽魂附身能力免疫，并且幽魂无法进入该生物的占据空间。如果豁免检定失败，幽魂则会附在目标的身体中。

显现 (Su)：所有幽魂都拥有此能力。幽魂居住在灵界，作为灵体生物，它不能影响物质界的任何事务也不会受其影响。当幽魂显现时，它会部分进入物质界并且能被看到但是仍然处于虚体状态。显现中的幽魂只能被其他虚体生物，魔法武器或法术伤害，同时有 50% 的机率无视任意实体来源的伤害。显现中的幽魂可以随意穿越固体，而且它的攻击也可穿透盔甲。显现中的幽魂总是悄无声息地移动。显现中的幽魂可以使用其接触攻击或幽冥武器（见下述“幽魂的装备”）进行攻击。显现中的幽魂部分留在灵界，在那里它不是虚体。显现中的幽魂既能被物质界的对手攻击也能被灵界中的对手攻击。幽魂的虚体形态在对抗物质界的敌人时会保护它，但是对抗灵界的敌人时则无效。

处于灵界没有显现的幽魂施法者，其法术不能影响物质界的目标，但是对于灵体目标有效。幽魂施法者显现时，其法术仍可影响灵体目标，而且只要不是需要接触的法术的话也可以影响物质界的目标。幽魂的接触法术在其显现时不会对非灵体生物生效。

幽魂有两个所属位面，物质界和灵界。它处于这两个位面时不会获得跨位面亚种。

心灵遥控 (Su)：幽魂可以通过一个标准动作使用心灵遥控（施法等级 12 或等于幽魂的生命骰，取其高者）。当幽

魂使用此能力时，它必须等 1d4 轮之后才能再次使用。

特性：幽魂拥有其基础生物的所有特性以及下列特性。

复生 (Su)：大多数情况下，仅靠战斗很难将幽魂摧毁：被“摧毁”的灵魂在 2d4 天后就会恢复。既是最强大的法术通常也只能暂时解决问题。被其他方式摧毁的幽魂如果成功通过一个 DC 16 的等级检定 (1d20 + 幽魂的生命骰)则会回到它的老巢。通常，真正消灭幽魂的唯一方法就是找出它存在的原因所在，并且把阻止它安息的事务校正过来。每个幽魂的成因都不相同，必须要花些时间好好研究。

驱散抗性 (Ex)：幽魂拥有+4 的驱散抗性。

属性：与其基础生物相同，除了幽魂没有体质值并且魅力值+4。

技能：鬼魂在进行躲藏，聆听，搜索及侦察检定时刻获得+8 的种族加值。其他的与其基础生物相同。

区域：任意，通常与其基础生物相同

食尸鬼 (Ghoul)

中型不死生物

生命骰：2d12 (13hp)

先攻权：+2

速度：30 尺 (6 格)

防御等级：14 (+2 敏捷, +2 天然), 接触 12, 措手不及 12

基本攻击 / 擒抱：+1/+2

攻击：啮咬+2 近身 (1d6+1 外加麻痹)

全回合攻击：啮咬+2 近身 (1d6+1 外加麻痹), 2 爪抓+0 近身 (1d3 外加麻痹)

占据 / 触及：5 尺/5 尺

特殊攻击：食尸鬼热疫, 麻痹

特性：黑暗视觉 60 尺, 不死生物特性, +2 驱散抗性

妖鬼 (Ghast)

中型不死生物

生命骰：4d12+3 (29 hp)

先攻权：+3

组织：单独, 成队 (2-4), 或成群 (7-12)

挑战等级：基础生物+2。

宝物：无。

阵营：任意。

等级调整：基础生物+5。

幽魂的装备

一个幽魂形成时，它的所有装备和携带物品通常会跟随它一起变成灵体装备。此外，幽魂还可以保有它生前最重视的 2d4 件物品 (只要物品还未被其他生物所占有)。这些装备在灵界中会正常发挥作用但是会无害地穿过物质界的物体和生物。然而，具有 +1 或更高魔法增强的武器可以在幽魂显现时伤害到物质界的生物，但是除非该武器是幽冥武器否则这样的攻击会有 50% 的失手率 (就如同魔法武器攻击幽魂有失手率一样)。

这些物品的本体和幽魂的尸体一样留在墓穴里。当其他生物持用这些物品的本体时，它们的灵体版本就会消失。这种情况会激怒幽魂，它们会不顾一切将物品放归原处。

豁免：强韧+0, 反射+2, 意志+5

属性：力量 13, 敏捷 15, 体质—, 智力 13, 感知 14, 魅力 13

技能：平衡+6, 攀爬+5,

躲藏+6, 跳跃+5, 潜行+6, 侦察+7

专长：多重攻击

区域：任意 (水食尸鬼: 任意水域)

组织：单独, 成队 (2-4 个) 或成群 (7-12 个)

挑战等级：1

财宝：无

阵营：总是混乱邪恶

进化：3HD (中型)

等级调整：—

速度：30 尺 (6 格)

防御等级：17 (+3 敏捷, +4 天然), 接触 12, 措手不及 14

基本攻击 / 擒抱: +2/+5
攻击: 啮咬+5 近身(1d8+3 外加麻痹)
全回合攻击: 啮咬+5 近身(1d8+3 外加麻痹), 2 爪抓+3 近身(1d4+1 外加麻痹)
占据 / 触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 食尸鬼热疫, 麻痹, 散发恶臭
特性: 黑暗视觉 60 尺, 不死生物特性, +2 驱散抗力
豁免: 强韧+1, 反射+4, 意志+6
属性: 力量 17, 敏捷 17, 体质—, 智力 13, 感知 14, 魅力 16

食尸鬼会说他们生前使用的语言(通常是通用语)

战斗

食尸鬼会尽可能突袭它们的对手。它们从墓碑后面冲出来, 或者从浅坟里冒出来。

食尸鬼热疫 (Su): 疾病—啮咬, 强韧检定 DC12。潜伏期 1 天, 造成 1d3 体质和 1d3 敏捷的属性伤害。检定 DC 基于魅力。

麻痹 (Ex): 任何生物一旦被食尸鬼的啮咬或爪抓攻击击中就必须通过 DC15 的强韧检定, 否则会麻痹 1d4+1 轮。精灵对这种麻痹效果免疫。检定 DC 基于魅力。

水食尸鬼 (LACEDON)

它们是食尸鬼生活在水域的表亲, 它们经常潜伏在隐藏的暗礁附近, 或者其它的可能会有船只遇险的地方。它们拥有 30 尺的陆行速度和 30 尺的游泳速度, 并且只出现在水域环境之中。

妖鬼 (GHOST)

巨人 (Giant)

所有巨人都会说巨人语。智力值 10 或以上的巨人还会说通用语。

战斗巨人喜欢肉搏战。他们喜欢使用巨大的双手持用武器, 而且他们使用这种武器的技巧也很出色。他们很有

技能: 平衡+7, 攀爬+9, 躲藏+8, 跳跃+9, 潜行+8, 侦察+8
专长: 多重攻击, 健壮
区域: 任意
组织: 单独, 成队(2-4 个) 或成群(2-4 个外加 7-12 个食尸鬼)
挑战等级: 3
财宝: 标准
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 5-8HD (中型)
等级调整: —

虽然妖鬼看起来只是食尸鬼的小型同类, 但它们事实上远比食尸鬼更加致命, 也更加狡猾。

食尸鬼热疫 (Su): 疾病—啮咬, 强韧检定 DC15。潜伏期 1 天, 造成 1d3 体质和 1d3 敏捷的属性伤害。检定 DC 基于魅力。

麻痹 (Ex): 任何生物一旦被妖鬼的啮咬或爪抓攻击击中就必须通过 DC15 的强韧检定, 否则会麻痹 1d4+1 轮。即使是精灵也无法抵挡这种麻痹效果。检定 DC 基于魅力。

散发恶臭 (Ex): 妖鬼身上散发出强烈的瘟疫而腐败的恶臭。距它 10 尺之内的任何活着的生物都必须通过 DC15 的强韧检定, 否则会立刻感到恶心

(Sickened), 这种影响持续 1d6+4 分钟。若一个生物成功通过该检定, 则它在 24 小时内不会被同一妖鬼的恶臭影响。缓毒术 和 解毒术 能够解除此种恶心的效果。对毒素免疫的生物不会被此种能力影响, 对毒素有抗力的生物在进行检定时拥有加成。检定 DC 基于魅力。

战术头脑, 如果可能的话, 他们先用远程攻击削弱敌人。巨人最喜欢的远程武器是大石头。

掷石 (Ex): 成年巨人对投掷石头相当熟练, 他们在投掷石头时其攻击检定

可获得+1的种族加值。体型达到大型的巨人可以将一块40到50磅重的石头（小型物体）最远掷出5倍射程的距离。射程的大小因巨人种类而异。超大型的巨人能掷出60到80磅重的石头（中型物体）。

接石 (Ex): 体型达到大型的巨人可以接住小型，中型或大型的石头（或形

云巨人 (Cloud Giant)

超大型巨人 (风系)

生命骰: 17d8+102 (178 hp)

先攻权: +1

速度: 50尺 (10格)

防御等级: 25 (-2体型, +1敏捷, +12天生, +4链甲衫), 接触9, 措手不及24

基本攻击/擒抱: +12/+32

攻击: 巨型钉头锤+22近战 (4d6+18), 或挥击+22近战 (1d6+12), 或石头+12远程 (2d8+12)

全回合攻击: 巨型钉头锤+22/+17/+12近战 (4d6+18), 或2挥击+22近战 (1d6+12) 或石头+12远程 (2d8+12)

占据/触及: 15尺/15尺

特殊攻击: 掷石, 类法术能力

特性: 昏暗视觉, 过大武器, 接石, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+16, 反射+6, 意志+10

属性: 力量35, 敏捷13,

体质23, 智力12, 感知16, 魅力13

技能: 攀爬+19, 手艺(任意1

种)+11, 交涉+3, 威吓+11, 聆听+15, 表演(弦乐器)+2, 察言观色+9, 侦察+15

专长: 无畏一击, 顺势斩, 精通冲撞, 精通闯越, 钢铁意志, 猛力攻击

区域: 温带山脉

组织: 单独, 成队(2-4), 家族(2-4

外加35%非战斗人员, 1等级4-7的术

士或牧师以及2-5狮鹫或2-8凶暴狮),

或一大群(6-9外加1等级4-7的术

士或牧师以及2-5狮鹫或2-8凶暴狮)

挑战等级: 11

宝物: 标准钱币, 双倍工艺

品, 标准物品

状类似的物体)。每轮1次, 正常情况下会被石头击中的巨人可以通过一个即时动作做一个反射豁免检定来接住石头。小型石头的DC为15, 中型为20, 大型为25。(如果石头的攻击检定中具有魔法加值, 则DC上要加上此数值。)巨人必须做好准备而且知道攻击次序才能尝试接石。

阵营: 通常是中立善良或中立邪恶

进化: 视人物职业而定

等级调整: -

云巨人的肤色介于乳白色到天蓝色之间。他们的发色为银白色或黄铜色, 眼睛是明亮的蓝色。成年男性约18尺高, 约5000磅重。女性稍矮一些也轻一些。云巨人能活到400岁。

云巨人一向都穿着最好的衣服而且佩戴珠宝。对许多云巨人而言, 外表象征地位: 衣着越华丽, 珠宝越漂亮, 代表穿戴者越重要。他们也懂得音乐, 而且大多数都会演奏一到两种乐器(竖琴最受他们喜爱)。

战斗

云巨人在作战时很有组织, 而且会采用事先准备计划好的作战方案。他们喜欢从高处攻击对手。他们最喜欢的战术是团团围住对方, 在有施法能力的云巨人用法术使对手混乱的时候用石头进行攻击。

掷石 (Ex): 云巨人投掷石头的射程是140尺。

过大武器 (Ex): 云巨人可以使用巨大的双手钉头锤(适合巨型生物使用)而不受罚值。

类法术能力: 施法等级15。每天3次 - 浮空术(自身外加2000磅), 隐雾术; 每天1次 - 云雾术。

云巨人的人物

多数成群的云巨人中都包括一个术士或牧师。善良阵营的牧师可以从

以下领域中选择两个：善良，医疗，力量或太阳。邪恶阵营的牧师可以从

以下领域中选择两个：死亡，邪恶或诡术。

火巨人 (Fire Giant)

大型巨人 (火系)

生命骰： 15d8+75 (142 hp)
先攻权： -1
速度： 穿半身甲时 30 尺 (6 格)；基本陆地速度 40 尺
防御等级： 23 (-1 体型, -1 敏捷, +8 天生, +7 半身甲), 接触 8, 措手不及 23
基本攻击/擒抱： +11/ +25
攻击： 巨剑+20 近战 (3d6+15), 或挥击+20 近战 (1d4+10), 或石头+10 远程 (2d6+10 外加 2d6 火焰)
全回合攻击： 巨剑+20/+15/+10 近战 (3d6+15), 或 2 挥击+20 近战 (1d4+10), 或石头+10 远程 (2d6+10 外加 2d6 火焰)
占据/触及： 10 尺/ 10 尺
特殊攻击： 掷石
特性： 对火焰免疫, 昏暗视觉, 接石, 易受寒冷伤害
豁免： 强韧+14, 反射+4, 意志+9
属性： 力量 31, 敏捷 9, 体质 21, 智力 10, 感知 14, 魅力 11
技能： 攀爬+9, 手艺 (任意 1 种)+6, 威吓+6, 跳跃+9, 侦察+14
专长： 顺势斩, 大顺势斩, 精通闯越, 精通击破武器, 钢铁意志, 猛力攻击
区域： 温暖的山脉
组织： 单独, 成队 (6-9 外加 35% 非战斗人员, 1 等级 1-2 的导师或牧师), 狩猎队/突击队 (6-9 外加 1 等级 3-5 的导师或术士, 以及 2-4 地

狱犬和 2-3 巨魔或双头巨人), 或部落 (21-30 外加 1 等级 6-7 的导师、牧师或术士, 以及 12-30 地狱犬, 12-22 巨魔, 5-12 双头巨人以及 1-2 少年红龙)

挑战等级： 10
宝物： 标准
阵营： 通常是守序邪恶
进化： 视人物职业而定
等级调整： +4

一些火巨人有亮橘色的头发。成年男性有 12 尺高, 胸膛 9 尺宽, 重约 7000 磅。女性稍矮一些也轻一些。火巨人可以活到 350 岁。

火巨人穿耐用的衣物或红色、橘色、黄色或褐色的皮制衣服。武者穿戴黑色的钢制头盔和半身甲。

战斗

火巨人用附近的火焰、间歇泉或岩浆池加热他们的石头, 因此能造成额外伤害。他们在肉搏战中喜爱魔法火焰剑 (如果能得到的话)。他们也喜欢将体型较小的对手抱起来丢到非常热的地方去。

掷石 (Ex)： 火巨人投掷石头的射程是 120 尺。

火巨人的人物

多数成群的火巨人中都包括牧师。火巨人牧师可以从以下领域中选择两个：邪恶, 秩序, 诡术或战争 (多数选择诡术或战争, 一些两个全选)。

霜巨人 (Frost Giant)

大型巨人 (寒系)

生命骰： 14d8+70 (133 hp)
先攻权： -1
速度： 40 尺 (8 格)
防御等级： 21 (-1 体型, -1 敏捷, +9 天生, +4 链甲衫), 接触 8, 措手不及 21
基本攻击/擒抱： +10/ +23

攻击： 超大型巨斧+18 近战 (3d6+13/*3) 或挥击+18 近战 (1d4+9) 或石头+9 远程 (2d6+9)

全回合攻击： 超大型巨斧+18/+13 近战 (3d6+13/*3), 或 2 挥击+18 近战 (1d4+9) 或石头+9 远程 (2d6+9)

占据/触及： 10 尺/10 尺

特殊攻击: 掷石
特性: 对寒冷免疫, 昏暗视觉, 接石, 易受火焰伤害
豁免: 强韧+14, 反射+3, 意志+6

属性: 力量 29, 敏捷 9, 体质 21, 智力 10, 感知 14, 魅力 11
技能: 攀爬+13, 手艺(任意 1 种)+6, 威吓+6, 跳跃+17, 侦察+12

专长: 顺势斩, 大顺势斩, 精通闯越, 精通击破武器, 猛力攻击
区域: 寒冷的山脉

霜巨人首领,

8 级黑暗卫士 (Frost Giant Jarl, 8th-Level Blackguard)

大型巨人 (寒系)
生命骰: 14d8+84 加 8d10+48 (231 hp)
先攻权: +5
速度: 穿+2 全身甲时 30 尺 (6 格); 基本陆地速度 40 尺
防御等级: 29(-1 体型, +1 敏捷, +9 天生, +10 +2 全身甲), 接触 10, 措手不及 28
基本攻击/ 擒抱: +18/ +33
攻击: +2 冻寒巨斧+30 近战 (3d6+18/*3 外加 1d6 寒冷), 或挥击 +28 近战 (1d4+11), 或石头+18 远程 (2d6+11)
全回合攻击: +2 冻寒巨斧+30/+25/+20/+15 近战 (3d6+18/*3 外加 1d6 寒冷) 或 2 挥击+28 近战 (1d4+11), 或石头+18 远程 (2d6+11)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 掷石, 破善斩, 偷袭+2d6
特性: 绝望暗气, 邪恶灵光, 命令不死生物, 暗黑祝福, 侦测善良, 对寒冷免疫, 昏暗视觉, 用毒, 对火焰抗性 10, 接石, 易受火焰伤害
豁免: 强韧+25, 反射+13, 意志+13
属性: 力量 32, 敏捷 12, 体质 22, 智力 10, 感知 12, 魅力 18
技能: 攀爬+17, 躲藏+2, 跳跃+17, 知识 (宗教)+2, 骑术+11, 侦察+5

组织: 单独, 成队 (2-5), 成群 (6-9 外加 35% 非战斗人员以及 1 等级 1-2 的导师), 狩猎队/ 突击队 (6-9 外加 35% 非战斗人员, 1 等级 3-5 的导师以及 2-4 冬狼和 2-3 食人魔), 或部落 (21-30 外加 1 等级 6-7 的导师、牧师或术士, 以及 12-30 冬狼, 12-22 食人魔和 1-2 少年白龙)
挑战等级: 9
宝物: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: +4

专长: 顺势斩, 大顺势斩, 精通先攻, 精通击破武器, 钢铁意志, 闪电反射, 猛力攻击, 即时备战
区域: 寒冷的山脉
组织: 单独或与部落一起
挑战等级: 17
宝物: 标准
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: -

霜巨人的头发是淡蓝色或土黄色, 眼睛的颜色通常和头发一样。霜巨人穿着动物的毛皮, 并戴着自己拥有的珠宝。霜巨人武者会加穿链甲衫, 并戴着用兽角或羽毛装饰的金属头盔。

成年男性霜巨人约 15 尺高, 重约 2800 磅。女性稍矮一些也轻一些, 其他则与男性完全相似。霜巨人能活到 250 岁。

战斗

霜巨人通常在远距离展开战斗, 不断地投掷石头直到弹药耗尽或敌人接近, 然后使用其巨大的战斧战斗。

霜巨人最喜欢的战术是把自己埋在一条冰雪坡道顶端的雪中来突袭敌人, 这样敌人会很难接近他们。

掷石 (Ex): 霜巨人投掷石头的射程是 120 尺。

霜巨人的人物

多数成群的霜巨人中都包括牧师。霜巨人牧师可以从以下领域中选择两个：混乱，毁灭，邪恶或战争（多数选择毁灭或战争，一些两个全选）。

霜巨人首领

霜巨人的首领通常是野蛮人，牧师，战士或术士，但是有一些最为冷酷邪恶的霜巨人会成为黑暗卫士。

这里描述的霜巨人首领拥有标准霜巨人所有的特性和能力，同时也有作为黑暗卫士所得到的能力。其中一些技能的详述如下。

绝望暗气 (Su): 此首领会展开一道能使距离他 10 尺范围的敌人在所有豁免检定上受到-2 罚值得有害暗气。

邪恶灵光 (Ex): 此首领会如等级 8 的邪恶牧师一样展开一道强烈的邪恶灵光（如邪恶灵光法术）。

命令不死生物 (Su): 此首领可以如等级 6 的邪恶牧师一样命令及斥喝不死生物。

山丘巨人 (Hill Giant)

大型巨人

生命骰: 12d8+48 (102 hp)
先攻权: -1
速度: 穿革甲时 30 尺 (6 格); 基本陆地速度 40 尺
防御等级: 20 (-1 体型, -1 敏捷, +9 天生, +3 革甲), 接触 8, 措手不及 20
基本攻击/擒抱: +9/ +20
攻击: 巨木棒+16 近战 (2d8+10) 或挥击+15 近战 (1d4+7), 或石头+8 远程 (2d6+7)
全回合攻击: 巨木棒+16/+11 近战 (2d8+10), 或 2 挥击+15 近战 (1d4+7), 或石头+8 远程 (2d6+7)
占据/触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 掷石
特性: 昏暗视觉, 接石
豁免: 强韧+12, 反射+3, 意志+4

暗黑祝福 (Su): 此首领可以将其魅力调整值用于其所有豁免检定中。

侦测善良 (Sp): 此首领可任意施展侦测善良，这是一种类法术能力，效果等同于同名法术。

用毒: 暗黑卫士受过用毒训练，不会在为武器淬毒时意外中毒。

破善斩 (Su): 每天 2 次，此首领可以通过一次普通近战攻击使出破善斩。他可以在将其+4 的魅力调整值加在他的攻击检定上并能造成 8 点的额外伤害（每个黑暗卫士等级 1 点）。如果他对非善良生物使用破善斩，则没有特殊效用，而且仍计入当日使用次数。

标准黑暗卫士准备法术 (3/ 1; 豁免检定 DC 11 + 法术等级):

1 级: 惊恐术, 丧志术, 魔化武器; 2 级: 牛之力量。

物品: +2 冻寒巨斧, +2 全身甲, +2 魅力斗篷, 低等抵抗能量伤害戒指, 2 剂血根草。（这些物品带来的奖励以计入其数据中。）

属性: 力量 25, 敏捷 8, 体质 19, 智力 6, 感知 10, 魅力 7
技能: 攀爬+7, 跳跃+7, 聆听+3, 侦察+6
专长: 顺势斩, 精通冲撞, 猛力攻击, 精通击破武器, 专攻武器 (巨木棒)
区域: 温带山区
组织: 单独, 成队 (2-5), 成群 (6-9 外加 35% 的非战斗人员), 狩猎队/突击队 (6-9 外加 2-4 凶暴狼), 或部落 (21-30 外加 35% 的非战斗人员, 以及 12-30 凶暴狼, 2-4 食人魔和 12-22 兽人)
挑战等级: 7
宝物: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: +4

山丘巨人的肤色介于淡褐色与深红棕色之间。头发为褐色或黑色，眼

睛颜色与头发相同。山丘巨人穿着几层简单处理过还带有毛发的兽皮。他们很少清洗或修补他们的衣物，通常只在旧的穿坏之后再外面再套几件新的。成年山丘巨人约10.5尺高，约1100磅重。山丘巨人能活到200岁。

战斗

山丘巨人喜欢在较高的岩石地形上展开攻击，这样他们可以用石头丢掷下面的敌人同时也可降低自己遇到危险的可能。山丘巨人在刚开始战斗时喜欢对比自己体型小的生物展开闯越攻击。接下来，他们迅速停下脚步并用其巨大的木棒横扫对手。

掷石 (Ex): 山丘巨人投掷石头的射程是120尺。

扮演山丘巨人人物

拥有难以置信的蛮力但很愚蠢，山丘巨人人物从来也没有被社会完全接受。然而他们在其领域内却做得相当好，成为了强有力的存在。尽管他们外表粗糙体型巨大，但他们的类人外形使其更容易的与更文明的人们联系起来。

山丘巨人人物角色拥有以下种族特性。

—+14 力量，-2 敏捷，+8 体质，-4 智力，-4 魅力。

石巨人 (Stone Giant)

大型巨人 (土系)

生命骰: 14d8+56 (119 hp)

先攻权: +2

速度: 穿革甲时 30 尺 (6 格); 基本陆地速度 40 尺

防御等级: 25 (-1 体型, +2 敏捷, +11 天生, +3 革甲), 接触 11, 措手不及 23

基本攻击/ 擒抱: +10/ +22

攻击: 巨木棒+17 近战 (2d8+12), 或挥击+17 近战 (1d4+8), 或石头+11 远程 (2d8+12)

—大型体型。防御等级受到-1 罚值，攻击检定受到-1 罚值，躲藏技能检定受到-4 罚值，擒抱检定获得+4 加值，举重及负重能力上限为中型体型人物的两倍。

—占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺。

—山丘巨人的基本陆地速度为 40 尺。

—昏暗视觉。

—种族生命骰: 山丘巨人拥有 12 个巨人类生物等级, 这使他拥有 12d8 的生命骰, +8 的基本攻击加值, 以及强韧+8, 反射+4, 意志+4 的基本豁免检定加值。

—种族技能: 山丘巨人的巨人类生物等级使其拥有 15* (2 + 智力调整值) 的技能点数。他的本职技能为攀爬, 跳跃, 聆听和侦察。

—种族专长: 山丘巨人的巨人类生物等级使其拥有 5 项专长。

—+9 天生防御加值。

—特殊攻击 (见上): 掷石。

—特性 (见上): 接石。

—武器和盔甲擅长: 山丘巨人擅长使用所有轻型武器, 军用武器, 轻型及中型盔甲, 以及盾牌。

—天生使用语言: 巨人语。**额外语言:** 通用语, 龙语, 精灵语, 地精语, 兽人语。

—天赋职业: 野蛮人。

—等级调整+4。

全回合攻击: 巨木棒+17/+12 近战 (2d8+12), 或 2 挥击+17 近战 (1d4+8), 或石头+11 远程 (2d8+12)

占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺

特殊攻击: 掷石

特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 接石

豁免: 强韧+13, 反射+6, 意志+7

属性: 力量 27, 敏捷 15, 体质 19, 智力 10, 感知 12, 魅力 11

技能: 攀爬+11, 躲藏+6*, 跳跃+11, 侦察+12

专长: 战斗反射, 钢铁意志, 近程射击, 猛力攻击, 精准射击

区域: 温带山脉
组织: 单独, 成队 (2-5), 成群 (6-9 外加 35%的非战斗人员), 狩猎队/ 突击队 (6-9 外加 1 长老), 或部落 (21-30 外加 35%的非战斗人员, 以及 1-3 长老和 3-6 凶暴熊)
挑战等级: 8 (长老 9)
宝物: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 视人物职业而定
等级调整: +4 (长老+6)

石巨人喜欢厚实的皮制衣物, 将其染成棕灰色以便与他们周围的石头相称。成年石巨人约 12 尺高, 重约 1500 磅。石巨人能活到 800 岁。

战斗

石巨人在战斗中尽可能与敌人保持距离, 但是如果无法避免肉搏的话, 他们会使用石头凿成的巨大木棒战斗。石巨人最喜爱的战术是静止不动的站着, 融入周围的环境中, 然后再突然上前投掷石头来突袭敌人。

掷石 (Ex): 石巨人投掷石头的射程是 180 尺。石巨人在投掷石头时使用双手。

接石 (Ex): 在石巨人进行反射豁免检定尝试接石时, 他可获得+4 的种族加值。

技能: *石巨人在岩石地形中进行躲藏检定时可获得+8 的种族加值。

石巨人长老

一些石巨人可以发展出一些与其环境相关的特殊能力。这些石巨人长老的魅力值至少有 15 而且还能如等级 10 的术士一样施展其类法术能力。每天一次他们可以使用塑石术, 石言术, 以及化石为泥或化泥为石 (DC 17)。

风暴巨人 (Storm Giant)

超大型巨人

生命骰: 19d8+114 (199 hp)
先攻权: +2

该豁免检定 DC 基于魅力调整值。每 10 名长老中会有 1 名术士, 其等级通常为 3-6。

扮演石巨人人物

强壮, 孤独, 石巨人在人类土地上很少被见到。

石巨人人物角色拥有以下种族特性。

—+16 力量, +4 敏捷, +8 体质, +2 感知。

—大型体型。防御等级受到-1 罚值, 攻击检定受到-1 罚值, 躲藏技能检定受到-4 罚值, 擒抱检定获得+4 加值, 举重及负重能力上限为中型体型人物的两倍。

—**占据/ 触及:** 10 尺/ 10 尺。

—石巨人的基本陆地速度为 40 尺。

—黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉。

—**种族生命骰:** 石巨人拥有 14 个巨人类生物等级, 这使他拥有 14d8 的生命骰, +10 的基本攻击加值, 以及强韧+9, 反射+4, 意志+4 的基本豁免检定加值。

—**种族技能:** 石巨人的巨人类生物等级使其拥有 17* (2 + 智力调整值) 的技能点数。他的本职技能为攀爬, 跳跃, 聆听和侦察。石巨人在岩石地形中进行躲藏检定时可获得+8 的种族加值。

—**种族专长:** 石巨人的巨人类生物等级使其拥有 5 项专长。

—+11 天生防御加值。

—**特殊攻击 (见上):** 掷石。

—**特性 (见上):** 接石。

—**天生使用语言:** 巨人语。**额外语言:** 通用语, 龙语, 精灵语, 地精语, 兽人语。

—**天赋职业:** 野蛮人。

—等级调整+4。

速度: 穿胸甲时 35 尺 (7 格), 游泳 30 尺 (6 格); 基本陆地速度 50 尺, 游泳速度 40 尺

防御等级: 27 (-2 体型, +2 敏捷, +12 天生, +5 胸甲), 接触 10, 措手不及 25

基本攻击/ 擒抱: +14/ +36
攻击: 巨剑 +26 近战 (4d6+21/ 19-20), 或挥击 +26 近战 (1d4+14), 或复合长弓 (+14 力量)+14 远程 (3d6+14/ *3)
全回合攻击: 巨剑+26/+21/+16 近战 (4d6+21/19-20), 或 2 挥击+26 近战 (1d4+14), 或复合长弓 (+14 力量) +14/+9/+4 远程 (3d6+14/*3)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 类法术能力
特性: 行动自如, 对电免疫, 昏暗视觉, 接石, 水中呼吸
豁免: 强韧+17, 反射+8, 意志+13
属性: 力量 39, 敏捷 14, 体质 23, 智力 16, 感知 20, 魅力 15
技能: 攀爬+20, 专注+26, 手艺 (任意 1 种)+13, 交涉+4, 威吓+12, 跳跃+24, 聆听+15, 表演 (唱歌)+12, 察言观色+15, 侦察+25, 游泳+18*
专长: 无畏一击, 顺势斩, 战斗反射, 精通冲撞, 精通击破武器, 钢铁意志, 猛力攻击
区域: 温暖的山脉
组织: 单独或家族 (2-4 外加 35% 的非战斗人员, 1 等级 7-10 的术士或牧师, 以及 1-2 鹏鸟, 2-5 狮鹫或 2-8 海狮)
挑战等级: 13
宝物: 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品
阵营: 通常是混乱善良
进化: 视人物职业而定
等级调整: -

极为少见的风暴巨人有紫色的皮肤。紫色皮肤的风暴巨人有深紫色或蓝黑色的头发和银灰色或紫色的眼睛。成年风暴巨人约 21 尺高, 重约 12000 磅。风暴巨人能活到 600 岁。风

惧噬体 (Gibbering Mouter)

中型异怪
生命骰: 4d8+24 (42hp)
先攻权: +1

暴巨人的服装通常是短袖束腰上衣, 脚上穿着便鞋或光脚, 头上束着头带。他们会穿戴几件造型简单但做工精细的珠宝, 其中以踝环 (最受赤脚的巨人喜爱), 戒指或头环最为普遍。风暴巨人过着平静的, 与世无争的生活, 将大部分时间花费在沉思世事, 作曲, 演奏音乐, 耕种土地采集食物上面。

战斗

风暴巨人使用武器和类法术能力来取代投掷石头。他们的复合长弓射程为 180 尺。

类法术能力: 施法等级 20。

每天 2 次: 操控天气, 浮空术。施法等级 15。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。**每天 1 次:** 召雷术 (DC 15), 连环闪电 (DC 18)。

行动自如 (Su): 风暴巨人拥有持续性的行动自如能力, 效果如同名法术 (施法等级 20)。此效果可以被解除, 但是风暴巨人可以在他下一轮行动时以一个即时动作将其重新展现。

水中呼吸 (Ex): 风暴巨人可以水中呼吸, 而且在潜水时也可以自由地使用其类法术能力。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时风暴巨人可获得+8 的种族加值。他可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。他可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。*风暴巨人在游泳时, 无视所有因携带装备的重量而导致的罚值。

风暴巨人的人物

大概有 20% 的成年风暴巨人是术士或牧师。风暴巨人牧师可以从以下领域中选择两个: 混乱, 善良, 保护或战争。

速度: 10 尺 (2 格), 游泳速度 20 尺

防御等级: 19 (+1 体形, +8 天生, +3 革甲), 接触 11, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +3/ +3
攻击: 啮咬 +4 近战 (1)
或 唾沫 +4 远程 (1d4 酸液外加目盲)
全回合攻击: 啮咬 +4 近战 (1)
及 唾沫 +4 远程 (1d4 酸液外加目盲)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 语无伦次, 唾沫, 顺势擒抱, 吸血, 包卷, 控制地表
特性: 无定形, 伤害减免 5/钝击, 60 尺黑暗视觉
豁免: 强韧+7, 反射+4, 意志+5
属性: 力量 10, 敏捷 13, 体质 22, 智力 4, 感知 13, 魅力 13
技能: 聆听+4, 侦察+9, 游泳+8
专长: 快速反射, 武器娴熟
区域: 地底
组织: 独行
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 通常中立
进化: 5-12 HD (大型)
等级调整: —

惧噬体看起来像是由最疯狂的恶梦中走出来的可怕怪物。虽然惧噬体并非邪恶生物, 但却喜爱吸食体液, 特别是智能生物的鲜血。

惧噬体约宽 3 尺, 高 3 到 4 尺, 重约 200 磅。惧噬体可以使用通用语, 但除胡言乱语外很少说话。

战斗

惧噬体可以伸出自己体内的原生质形成条状, 每根的末端都有多枚眼睛和嘴用来嘶咬目标。惧噬体每轮可以伸出六条这样的原生质条。

语无伦次 (SU): 当惧噬体发现可以食用的猎物后, 可以通过即时动作持续胡言乱语。任何 60 尺生物 (除惧噬体外) 必须通过 DC 13 的意志检定, 否则将受到如同困惑术的效果影响, 持续时间 1d2 轮。本能力视为需要依靠声

音, 影响心智的胁迫效果。在检定中成功的生物 24 小时内免疫该惧噬体的语无伦次能力。本能力豁免 DC 基于魅力。

唾沫 (EX): 惧噬体每轮可以通过即时动作对 30 尺以内的单体目标。惧噬体必须首先进行远程接触攻击, 如果攻击命中, 可以造成 1d4 点酸液伤害, 目标必须通过 DC 18 的强韧检定, 否则将目盲 1d4 轮。没有眼睛的生物对目盲效果免疫, 但仍会受到酸液的伤害。本能力豁免 DC 基于体质。

顺势擒抱 (EX): 惧噬体如果用啮咬攻击命中目标, 可以通过即时动作尝试擒抱, 而不会引发借机攻击。

包卷 (EX): 惧噬体可以通过成功的擒抱检定包卷中型或更小体型的目标。(惧噬体不必真正“吞食”目标, 而只是利用其不定形态覆盖目标, 但效果相同)。当惧噬体成功包卷目标后, 可以使用其吸血能力。被包卷的生物可以通过对惧噬体造成 5 点伤害脱出 (防护等级相同)。

吸血 (EX): 被包卷的生物每轮受到 1d4 点体质伤害。

控制地表 (SU): 惧噬体可以通过标准动作随意使相邻的岩石或泥土变成沼泽或流沙。软化泥土, 砂土或是类似的物质需要耗时 1 轮, 软化岩石需要耗时 2 轮。在该区域内除惧噬体外的生物必须通过移动动作避免陷在其中 (视为压制)。

无定形 (EX): 惧噬体免疫重击和夹击。

技能: 惧噬体有很多眼睛, 因此在进行侦察检定时可以获得+4 的加值。

惧噬体在利用游泳检定进行特殊活动或避免伤害时可以获得+8 的加值。惧噬体在游泳检定时总可以取 10, 即使受到干扰或是在危险环境中。惧噬体可以在游泳时奔跑, 但必须保持直线。

四臂猩猩 (Girallon)

大型魔法兽

生命骰: 7d10+20 (58 hp)
先攻权: +3
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 40 尺
防御等级: 16 (-1 体型, +3 敏捷, +4 天然), 接触 12, 措手不及 15
基本攻击 / 擒抱: +7/+17
攻击: 爪抓+12 近身 (1d4+6)
全回合攻击: 4 爪抓+12 近身 (1d4+6), 啮咬+7 近身 (1d8+3)
占据 / 触及: 10 尺/10 尺
特殊攻击: 撕扯 2d4+9
特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+7, 反射+8, 意志+5
属性: 力量 22, 敏捷 17, 体质 14, 智力 2, 感知 12, 魅力 7
技能: 攀爬+14, 潜行+8, 侦察+6
专长: 钢铁意志, 健壮 (2)
区域: 暖和的森林地带
组织: 单独, 成队 (5-8 个)
挑战等级: 6
财宝: 无
阵营: 总是中立
进化: 8-10HD (大型); 11-21HD (超大型)
等级调整: —

豺狼人 (GNOLL)

中等体形类人生物 (豺狼人)
生命骰: 2d8+2 (11 hp)
先攻: +0
速度: 30 英尺. (6 格)
防御等级: 15 (+1 天然防御, +2 皮甲, +2 大钢盾), 接触 10, 措手不及 15
基础攻击/擒抱: +1/+3
攻击: 战斧 +3 近战 (1d8+2/x3) 或短弓 +1 远程 (1d6/x3)
全回合攻击: 战斧 +3 近战 (1d8+2/x3) 或短弓 +1 远程 (1d6/x3)
占据/触及: 5 英尺/5 英尺
特殊攻击: —
特殊能力: 黑暗视力 60 英尺

四臂猩猩是一般猩猩的野蛮的魔法兽表亲。它们会用双脚和两只较低的手臂在地面上行走。成年的四臂猩猩大约有 8 尺高, 胸膛很宽, 上面覆盖着很厚的纯白的毛皮。它们的体重约为 800 磅。

战斗

单独行动的四臂猩猩经常隐蔽在树丛之中, 或树叶堆、灌木丛下面, 只露出鼻子。当它看见或闻到猎物时, 便立刻冲出来攻击。四臂猩猩会挑选体型足够小的猎物带着逃开, 它们经常在得手之后, 在受害者的同伴做出任何反应之前消失在树丛之中。对付体型较大的敌人时, 四臂猩猩会尽快将一名对手撕成碎片。

撕扯 (Ex): 当四臂猩猩两次或更多的爪抓攻击都成功命中对手时, 它可以抓住并撕裂对方的身体。这种攻击必然造成额外的 2d4+9 点伤害。

技能: 四臂猩猩在攀爬技能检定上拥有+8 的种族加值, 而且它在攀爬检定中可以随意取 10, 即使它处于分心或受威胁的情况下也是如此。

豁免: 强韧 +4, 反射 +0, 意志 +0
属性: 力量 15, 敏捷 10, 体质 13, 智力 8, 感知 11, 魅力 8
技能: 聆听 +2, 侦察 +3
专长: 猛力攻击
环境: 温暖的平原
组织: 单个, 一对, 狩猎组 (2-5 人加上 1-2 只土狼), 一帮 (10-100 个个体加上一半数量的非战斗人员, 加上每 20 个成年个体一个 3 级士官和一个 4 到 6 级领袖和 5~8 只土狼), 或部落 (20 到 200 个个体加上每 20 个成年个体一个 3 级士官, 1 或 2 个 4 或 5 级副官, 一个 6~8 级的领袖以及 7 到 12 只土狼; 地下巢穴还

有 1~3 只巨魔)

挑战等级: 1
宝藏: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 根据人物职业
等级调整: +1

豺狼人是有着土狼脑袋，以松散的部落行动的邪恶类人生物。大多数豺狼人有一身肮脏的黄色或者略带红色的棕色毛皮。豺狼人是夜行性的肉食动物。他们更喜欢猎捕智能生物充作口粮，只是因为它们更容易发出尖叫。

豺狼人大约 7 英尺半高，重达 300 磅。豺狼人说豺狼人语。

战斗:

豺狼人偏爱在拥有数量优势时发动攻击，以人海战术和他们强壮的力气淹没并击倒他们的对手。假如没有一个强力的领导者的话，豺狼人在战斗中几无纪律性可言。一旦存在这样的领导者，他们就能够分工明确地团结作战。他们并不经常设置陷阱，但是他们偏好突袭，并从两翼和后方突袭敌人。因为携带盾牌的缘故，豺狼

侏儒 (GNOME)，1 级武者

小型类人生物 (侏儒)

生命骰: 1d8+2 (6 hp)
先攻权: +0
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 16 (+1 体型, +4 链甲衫, +1 轻盾), 接触 11, 措手不及 16
基本攻击 / 擒抱: +1/-3

攻击: 长剑+2 近身 (1d6/19-20) 或轻十字弓+3 远程 (1d6/19-20)

全回合攻击: 长剑+2 近身 (1d6/19-20) 或轻十字弓+3 远程 (1d6/19-20)

占据 / 触及: 5 尺 / 5 尺

特殊攻击: —

特性: 侏儒特性

豁免: 强韧+4, 反射+0, 意志-1

人的躲藏判定 (未受训) 是 -2, 这意味着豺狼人在准备突袭的埋伏上需要花上点心思来寻找有利的环境 (例如黑暗, 遮蔽或其他的有利地形)。

豺狼人人物

豺狼人人物拥有以下种族特性。

—力量+4, 体质+2, 智力-2, 魅力-2
—中等体形

—豺狼人的基础陆地速度是 30 尺

—黑暗视力 60 英尺

—**种族生命骰:** 一个豺狼人起始拥有两个类人生物等级。这给予它+1 基础攻击加值, 以及强韧+3, 反射+0, 意志+0 的基础豁免。

—**种族技能:** 一个豺狼人的类人生物等级给予它 5x (2+智力调整) 的技能点。它的职业技能是聆听与侦察

—**种族专长:** 豺狼人的类人生物等级给予它一个专长

—+1 天然防御

—**基础语言:** 豺狼人语。**奖励语言:** 通用语, 龙语, 精灵语, 地精语, 兽人语

—**天赋职业:** 巡林客

—**等级调整:** +1

属性: 力量 11, 敏捷 11, 体质 14, 智力 10, 感知 9, 魅力 8

技能: 躲藏+3, 聆听+1, 侦察+1

专长: 武器专攻 (轻十字弓)

区域: 温带丘陵地域 (森林侏儒: 温带森林地域)

组织: 成队 (2-4 个) 或成群 (11-20 外加 1 名等级 3-6 的首领及 2 名等级 3 的副官) 或一大群 (30-50, 每 20 名成人再加 1 名等级 3 的军士, 此外还有 5 名等级 5 的副官, 3 名 7 级的指挥官, 以及 2-5 只凶暴獾)

挑战等级: 1/2

财宝: 标准

阵营: 通常是中立善良

进化: 按人物职业进化

等级调整: +0

地底侏儒 (Svirfneblin)，1 级武者

小型类人生物 (侏儒)

生命骰: 1d8+4 (8 hp)
先攻权: +1
速度: 穿混织铁甲 15 尺 (3 格)，基本速度 20 尺 (4 格)
防御等级: 23 (+1 体型, +1 敏捷, +4 闪避, +6 混织铁甲, +1 小圆盾), 接触 16, 措手不及 18
基本攻击 / 擒抱: +1/-3
攻击: 重型十字镐+2 近身 (1d4/x4) 或轻十字弓+3 远程 (1d 6/19-20)
全回合攻击: 重型十字镐+2 近身 (1d4/x4) 或轻十字弓+3 远程 (1d 6/19-20)
占据 / 触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 类法术能力
特性: 侏儒特性, 地底侏儒特性, 法术抗性 12
豁免: 强韧+5, 反射+3, 意志+2
属性: 力量 11, 敏捷 13, 体质 12, 智力 10, 感知 11, 魅力 4
技能: 躲藏+2, 聆听+2, 侦察+2
专长: 健壮
区域: 地底
组织: 成队 (2-4 个) 或成群 (11-20 外加 1 名等级 3-6 的首领及 2 名等级 3 的副官) 或一大群 (30-50, 每 20 名成人再加 1 名等级 3 的军士, 此外还有 5 名等级 5 的副官 3 名 7 级的指挥官, 以及 2-5 只中型土元素)
挑战等级: 1
财宝: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 按人物职业进化
等级调整: +3

侏儒站立时约 3 英尺到 3.5 英尺高, 体重约 40 至 45 磅。他们的肤色介于深褐色到淡棕色之间, 头发是金色, 眼睛则是或深或浅的蓝色。男性侏儒喜欢在下巴上留着小心修剪的短胡子。他们通常穿着皮制的或者土色系的衣物, 但他们喜欢用复杂的编织

装饰或精致的珠宝来装饰它们。侏儒约在 40 岁时成年, 可以活大约 350 岁, 有的甚至能活到近 500 岁。

侏儒有自己的语言, 侏儒语。大多数常年在侏儒地界以外履行的侏儒 (作为商人、修补匠或冒险者) 大都会说通用语, 而侏儒聚居地里的武者通常会讲地精语。

在侏儒家乡之外遇到的侏儒大都是武者; 资料中所列的数值是以 1 级人物为基准的。

战斗

比起正面冲突, 侏儒更喜欢误导和欺骗敌人。

他们更喜欢弄得他们的敌人晕头转向或者不知所措, 而不是杀害对方 (对地精类或狗头人则并非如此)。

侏儒作战时会大量使用幻术, 并尽可能事先安排突袭或陷阱。

侏儒特性 (Ex):

侏儒拥有以下种族特性。

- +2 体质, -2 力量
- **小体型:** 防护等级获得+1 体型加值, 攻击检定获得+1 体型加值, 躲藏技能检定获得+4 体型加值, 擒抱检定承受-4 体型减值, 举重和负重限度是中体型人物的 3/4。
- 侏儒的基本陆地速度为 20 英尺。
- 昏暗视觉。
- **武器熟练:** 侏儒将侏儒钩式战锤 (gnome hooked hammers) 视作为军用武器, 而非异种武器。
- 对幻术系魔法的豁免判定, 有+2 的种族加值。
- 对抗侏儒释放的幻术系法术时难度等级+1。此调整值可以和其他类似调整累加, 例如法术专攻专长。
- 对狗头人和地精类 (包括地精, 大地精和熊地精) 的攻击检定都有+1 的种族加值。
- 对巨人类 (例如食人魔, 巨魔和山岳巨人) 时在防护等级上有+4 闪避加

值。

- 聆听技能检定有+2 种族加值。
- 对于手艺（炼金术）检定有+2 种族加值。

— **天生使用语言：**通用语，侏儒语。

额外语言：龙语，矮人语，精灵语，巨人语，地精语，和兽人语。

— **类法术能力：**1 次/天—动物交谈术（speak with animals）（只能对穴居哺乳动物使用，持续 1 分钟）。魅力
亚种

上述资料是以所有侏儒中最常见的种类—岩石侏儒为基准的。此外还有两个主要的亚种，他们与岩石侏儒的区别如下：

地底侏儒（Svirfneblin）

斯沃尔夫涅布林，又被称作地底侏儒，据说是居住在地底的大城市之中的。地底侏儒拥有精瘦的体格，他们岩石色的皮肤通常是中等深浅的棕色或棕灰色。地底侏儒的平均寿命是 250 岁。地底侏儒会说侏儒语，通用语和地底通用语。

地底侏儒特性（Ex）：

除非特别注明，地底侏儒除了下述特性之外还拥有岩石侏儒的特性。

— -2 力量，+2 敏捷，+2 感知，-4 魅力。这些属性调整取代岩石侏儒的属性调整

— **熟悉岩石：**这种能力使地底侏儒在判定是否注意到不寻常的石制品的搜索检定时获得+2 的种族加值。他们只要一进入不寻常的石制品的 10 尺范围内，就可以像他们在主动进行搜索一般进行搜索检定。此外地底侏儒还可以像游荡者一般使用搜索技能来寻找石制陷阱。地底侏儒还能凭直觉探知深度，在地底也能感觉出大概的距离，就如同人类凭直觉就能知道哪个方向朝上一样。

— 120 尺黑暗视觉和昏暗视觉

— 11+职业等级的法术抗力

— 所有豁免检定获得+2 的种族加值（已应用于此处所列的人物资料中）

10 或以上的侏儒，可以使用下列的类法术能力：1 次/天—舞光术（dancing lights），幻音术（ghost sound），魔法伎俩（prestidigitation）。施法者等级为 1，豁免判定难度等级为 10+侏儒的魅力调整值+法术等级。

— **天赋职业：**吟游诗人。

以上资料所列的侏儒武者在使用种族调整之前的能力是：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

这个特性取代岩石侏儒在对抗幻术时豁免中的种族加值。

— 对抗地底侏儒释放的幻术系法术时难度等级+1。此调整值可以和其他类似调整累加，例如法术专攻专长。

— 对狗头人和地精类的攻击检定都有+1 的种族加值。

— 对任何生物在防护等级上有+4 闪避加值（已应用于此处所列的人物资料中）。这种特性取代岩石侏儒对巨人类在防护等级上的闪避加值。

— **天生使用语言：**地底通用语，侏儒语，通用语。**额外语言：**矮人语，精灵语，巨人语，地精语，兽人语，土族语。这种特性取代岩石侏儒的天生使用语言和额外语言。

— **类法术能力：**1 次/天—目盲术/耳聋术（blindness/deafness）（此处所列的典型人物豁免难度为 13），朦胧术（blur），伪装自己（disguise self）。施法等级与地底侏儒的职业等级相同，豁免难度等级基于魅力并且包括+4 的种族调整值。这种特性取代岩石侏儒的类法术能力。

— **回避侦测：**地底侏儒拥有像同名法术（nondetection）一样回避侦测能力（施法等级等于人物的职业等级），但这种能力是永久有效的。

— 在手艺（炼金）和聆听技能检定时

获得+2 种族加值。

— 在躲藏检定时获得+2 种族加值，此加值在地底提升为+4。

— 天赋职业：游荡者。

— 等级调整值：+3。

以上资料所列的侏儒武者在使用种族调整之前的能力是：力量 13，敏

捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

挑战等级：拥有非玩家人物职业的地底侏儒的挑战等级等同于他的人物等级。拥有玩家人物职业等级的地底侏儒的挑战等级为他的人物等级+1。

森林侏儒 (Forest Gnome)

他们所有侏儒中体型最小的，平均只有 2 到 2.5 尺高。除了皮肤是树皮色或灰绿色，眼睛是棕色、绿色或蓝色之外，他们看起来就像是一般的侏儒。森林侏儒是个非常长寿的种族，平均寿命可达 500 岁。

森林侏儒特性 (Ex)：

除非特别注明，森林侏儒除了下述特性之外还拥有岩石侏儒的特性。

— **行动无踪 (Su)：**森林侏儒与生俱来就拥有使用行动无踪的能力（只能对自己使用，以一个即时动作），就好像等级等于他的职业等级的德鲁伊施展的同名法术（pass without trace）一般。

— 对狗头人，地精类和类爬虫的类人生物的攻击检定都有+1 的种族加值。

— **天生使用语言：**侏儒语，精灵语，木族语和一种令他们能够与森林中的动物进行非常基本的交流的简单语言（这种特性取代岩石侏儒的动物交谈术类法术能力）。**额外语言：**通用语，龙语，矮人语，巨人语，地精语，兽人语。这种特性取代岩石侏儒的天生使用语言和额外语言。

— 在躲藏检定时获得+4 种族加值，此加值在森林区域提升为+8。

地精 GOBLIN

地精，一级武者

小型类人生物 (地精类)

生命骰：1d8+1 (5 hp)

先攻：+1

速度：30 英尺 (6 格)

防御等级：15 (+1 体形，+1

敏捷，+2 皮甲，+1 轻型盾牌)，接触 AC 12，措手不及 14

基础攻击/擒抱：+1/-3

攻击：钉头锤+2 近战 (1d6) 或标枪 +3 远程 (1d4)

全回合攻击：钉头锤+2 近战 (1d6) 或标枪 +3 远程 (1d4)

占据/触及：5 英尺/5 英尺

特殊攻击：—

特殊能力：黑暗视力 60 英尺

豁免：强韧+3，反射+1，意志 -1

属性：力量 11，敏捷 13，

体质 12，智力 10，感知 9，魅力 6

技能：躲藏 +5，聆听+2，潜行+5，骑乘 +4*，侦察 +2

专长：警觉

环境：温带平原* (不是应该是+5 么?)

组织：小群 (4 - 9)，一帮 (10 - 100 个个体加上相等数量的非战斗人员，加上每 20 个成年个体一个 3 级士官和一个 4 到 6 级领袖)，战团 (10 - 24 个带着座狼)，或部落 (40 - 400 个个体加上相等数量的非战斗人员，加上每 20 个成年个体一个 3 级士官，1 或 2 个 4 或 5 级副官，一个 6~8 级的领袖，10~24 只座狼加上 2~4 只凶暴狼)

挑战等级：1/3

宝藏：标准

阵营：通常是中立邪恶
进化：根据人物职业
等级调整：+0

地精直立时高 3 英尺到三英尺半，重 40 到 45 磅。它的眼睛通常暗淡无光，如同一对玻璃球，颜色基本都是在红色到黄色之间。地精的肤色从黄色，或者任何类型的橘黄色乃至暗红色，基本上一个部落里所有的个体的肤色都一样。（插花：怪不得 SW 的地精被翻译成赤肌鬼）地精穿着暗色的皮革衣服，颜色一般是土黄色等类似泥土颜色。

地精说地精语，智力 12 以上的地精也说通用语。

战斗：

与那些更大，强悍的生物作战教会了地精如何运用他们那些许的优势：庞大的数量和狡诈。在地精的社会中，公平决战完全没有意义。他们喜欢在战斗中运用突袭，人海战术并利用任何他们能用上的诡计。

地精没什么战略概念，而且天性胆小，一旦战况对他们不利就会抱头鼠窜。但是在强力的监督下，他们也

魔像 GOLEM

魔像是由魔法力量构建而成的自动装置。创造魔像的过程通常要涉及到强大的魔法和元素力量的运用。

魔像的活化力量源于来自土元素位面的灵魂。创造魔像，简而言之就是将一个不情愿的灵魂植入到人造躯体内，并让其按照创造者的意志行动。

战斗

魔像在战斗中相当顽强，而它们的身体也异乎寻常的强壮。由于没有心智，如果没有创造者的指令它们什么也不会干。它们会明确的执行命令，但不懂得采取任何战略或战术。战斗中它们毫无感情，挑衅对于他们是无效的。

只要魔像在创造者周围 60 尺范围内，能够看见他并听到他的声音，创

能完成复杂的计划，在这种情况下他们的数量就是相当可怕的优势了。

技能：地精在潜行和骑乘上有+4 种族奖励。那些地精骑兵（骑着座狼）会选择骑乘战斗取代警觉专长。这会使他们的侦察和聆听技能从+3 下降到+1

挑战等级：拥有 NPC 职业的地精的挑战等级相当于他们的等级-2

地精人物：

地精人物拥有以下种族特性

— -2 力量，+2 敏捷，-2 魅力。

— **小体型：**防御奖励获得+1 奖励，攻击骰获得+1 奖励，在躲藏上获得+4 奖励，擒抱时获得-4 惩罚，推举和携带物品重量上限为中体形人物的 3/4。

—地精的基础地面速度为 30 英尺

—拥有 60 英尺黑暗视力

—在骑乘和潜行上获得+4 种族奖励

—**天生语言：**通用语，地精语 **额外语言：**龙语，精灵语，巨人语，豺狼人语，兽人语

—**天赋职业：**游荡者

这里的范例地精武者在调整前的属性为：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

造着就可以对它下达指令。如果未接到新的指令，魔像会尽力完成所接到的最后一项指令，但如果它遭到攻击，仍会反击。当创造者不在的时候，他或她可以事先向魔像下达一些简单的指令来控制它的行动。创造者可以命令魔像听从其他人发出的指令（此人也可以将魔像的控制权交给他人，依次类推），无论如何创造者可以随时重新控制他的造物，让它只听其一个人的命令。

魔法免疫（特异）：魔像对大多数魔法和超自然能力免疫，其中特殊的部分将在下面的叙述文字中说明。

制造

所有制造魔像所需的材料，包括躯体和所有的原料和法术材料将在制造过程中被耗尽或转变为魔像的一个部分。实际上制造魔像和制造魔法物品有些类似。不过制造魔像身躯的贵重材料需要额外的准备工作。魔像的创造者可以自己完成对其身躯的制造工作，也可以雇人来完成这项工作。创造者必须拥有适当的技能，具体技能视魔像种类而定。

在完成魔像的最后一日，魔像的创造者需要付出适量的经验值并施展一些法术。创造者必须亲自施展这些

法术，但这些法术可以来自于其他途径，比如卷轴。

不同的魔像和魔法物品一样有制造要求（施法者等级，必要的专长和法术，市场价，制造花费），这将在每个魔像的描述后列出。

注：高级魔像的市场价（比标准魔像拥有更多的生命骰）为每个生命骰需额外付出 5000gp，加大一次魔像的体型需要花费 50000gp。而制造高级魔像所需花费的经验值等于高级魔像交易价格减去特殊材料的花费后的 1/25。

粘土魔像

大型构装生物

生命骰： 11d10+30 (90 hp)
先攻： -1
速度： 20 尺 (4 格)
防御等级： 22 (-1 体型, -1 敏捷, +14 天生), 接触 8, 措手不及 22
基本攻击 / 擒抱： +8/+19
攻击： 挥击+14 近战
(2d10+7 额外创伤)
全回合攻击： 2 挥击+14 近战
(2d10+7 额外创伤)
面宽 / 触及： 10 尺/10 尺
特殊攻击： 狂暴, 创伤
特殊能力： 构装生物特征, 伤害减免 10/金精和钝击, 黑暗视觉 60 尺, 加速, 魔法免疫, 昏暗视觉
豁免： 强韧+3, 反射+2, 意志+3
属性： 力量 25, 敏捷 9, 体质-, 智力-, 感知 11, 魅力 1
技能： —
专长： —
地域： 任意
组织： 单独, 一群 (2-4)
挑战等级： 10
宝物： 无
阵营： 通常是中立
进化： 12-18HD (大型); 19-33HD (巨型)
等级调整： —

粘土魔像拥有以粘土制造的类人生物的躯体。粘土魔像除了围绕在腰间的皮革或金属的衣物外什么也不穿。粘土魔像不能说话和发声。他行动缓慢，步态笨拙。重约 600 磅。

战斗

狂暴 (特异)： 当粘土魔像进入战斗时，它的元素灵魂有可能失去控制陷入狂暴状态这种机率每轮增加 1%。失控的粘土魔像将横冲直撞，攻击最接近他的活物。如果周围没有生物则砸毁任何比它小的物品，然后移动到另一处继续破坏。一旦粘土魔像进入狂暴状态，没有人能重新控制住它。

创伤 (特异)： 粘土魔像造成的伤口无法以自然方式治愈，并且会对医疗法术产生抗力。任何试图用咒法 (医疗) 类法术治愈由粘土魔像造成的伤害必须成功通过 DC26 的施法者等级检定，否则该法术将不能产生效果。

魔法免疫 (特异)： 粘土魔像免疫任何能被魔法抗力抵抗的魔法和类法术能力。此外某些法术将影响他的功能，详细见下。

地动术能将粘土魔像逼退 120 尺兵造成 3d12 点伤害。解离术能使粘土魔像缓慢 1d6 轮 (如同缓慢术) 并造成 1d12 点伤害。地震术能使粘土魔像

在这一轮内失去行动能力，并造成 5d10 点伤害。粘土魔像对于上述效果不能做豁免检定。

任何造成强酸伤害的魔法每造成 3 点将治愈 1 点伤害。这种回复如果超过了它的正常生命，则计为它的额外生命。比如，粘土魔像受到黑龙的喷吐攻击受到 22 点伤害则它可以回复 7 点伤害。粘土魔像对于造成强酸伤害的魔法不能做豁免检定。

加速（特异）： 每日一次，在战斗开始后一轮，粘土魔像能以一个自由动

肉身魔像

大型构装生物

生命骰： 9d10+30 (79 hp)
先攻： -1
速度： 30 尺 (6 格)
防御等级： 18 (-1 体型, -1 敏捷, +10 天生), 接触 8, 措手不及 18
基本攻击 / 擒抱： +6/+15
攻击： 挥击+10 近战 (2d8+5)
全回合攻击： 2 挥击+10 近战(2d8+5)
面宽 / 触及： 10 尺/10 尺
特殊攻击： 狂暴
特殊能力： 构装生物特征, 伤害减免 5/金精, 黑暗视觉 60 尺, 魔法免疫, 昏暗视觉
豁免： 强韧+3, 反射+2, 意志+3
属性： 力量 21, 敏捷 9, 体质-, 智力-, 感知 11, 魅力 1
技能： —
专长： —
地域： 任意
组织： 单独, 一群 (2-4)
挑战等级： 7
宝物： 无
阵营： 通常是中立
进化： 10-18HD (大型); 19-27HD (巨型)
等级调整： —

肉身魔像看起来像是个食尸鬼一样，它是用窃取来的类人生物肢体缝合而成。没有自然的生物愿意追踪肉

身魔像。魔像通常穿这创造者为他们准备的衣物，通常只是条裤子。它不携带物品也没有武器。站立时 8 尺高，重 500 磅。

制造

粘土魔像的身躯必须用一块至少 1000 磅的粘土塑造而成，粘土需由价值 1500gp 的稀有油料和粉末混合。塑造身躯需要通过 DC15 的手艺（雕塑）或 DC15 的手艺（制陶）检定。

人物等级 11；制造构装体，活化物体，通神术，复生术，施法者等级必须高于 11 级；交易价格 40000gp；制造耗费 21500gp+1540XP。

肉身魔像。魔像通常穿这创造者为他们准备的衣物，通常只是条裤子。它不携带物品也没有武器。站立时 8 尺高，重 500 磅。

肉身魔虽然能发出些粗哑的嘶叫像不能说话。它们移动时步伐僵硬，看起来好像不能控制自己的身体。

战斗

狂暴（特异）： 当肉身魔像进入战斗时，它的元素灵魂有可能失去控制陷入狂暴状态这种机率每轮增加 1%。失控的肉身魔像将横冲直撞，攻击最接近它的活物。如果周围没有生物则砸毁任何比它小的物品，然后移动到另一处继续破坏。如果它的创造者在 60 尺范围内，就可用平稳有说服力的语调和他交谈，试着重新控制他 (DC19 的魅力检定)。肉身魔像必须休息 1 分钟才能将狂暴机率恢复到 0%。

魔法免疫（特异）： 肉身魔像免疫任何能被魔法抗性抵抗的魔法和类法术能力。此外某些法术将影响他的功能，详细见下。

造成寒冷和火焰伤害的法术能使肉身魔像缓慢（如同缓慢术）2d6 轮，不需要做豁免检定。

造成电击伤害的法术可解除这种缓慢状态，原本所造成的伤害没 3 点将回复 1 点伤害。这种回复如果超过了它的正常生命，则计为它的额外生

命。比如，肉身魔像受到闪电束攻击受到 11 点伤害则它可以回复 3 点伤害。肉身魔像对于造成电击伤害的魔法不能做豁免检定。

制造

拼凑一个肉身魔像需要腐烂不怎么严重的普通人类尸骸。至少需要六个不同的部分——四肢，躯干（包括头）和脑子。某种情况下可能需要更

铁魔像

大型构装生物

生命骰： 18d10+30 (129 hp)
先攻： -1
速度： 20 尺（4 格）
防御等级： 30（-1 体型，-1 敏捷，+22 天生），接触 8，措手不及 30
基本攻击 / 擒抱： +12/+28
攻击： 挥击+23 近战（2d10+11）
全回合攻击： 2 挥击+23 近战（2d10+11）
面宽 / 触及： 10 尺/10 尺
特殊攻击： 喷吐攻击
特殊能力： 构装生物特征，伤害减免 15/金精，黑暗视觉 60 尺，加速，魔法免疫，昏暗视觉
豁免： 强韧+6，反射+5，意志+6
属性： 力量 33，敏捷 9，体质-，智力-，感知 11，魅力 1
技能： —
专长： —
地域： 任意
组织： 单独，一群（2-4）
挑战等级： 13
宝物： 无
阵营： 通常是中立
进化： 19-24HD（大型）；25-54HD（巨型）
等级调整： —

这种魔像有个钢铁打造的人形身躯。就像石魔像（见下），铁魔像能以不同的方式被塑造，但它们经常被刻上某种形式的盔甲。它们的五官比那些石魔像要圆滑很多。铁魔像有时会双手各持一把短剑。铁魔像高 12 尺

多的肢体部位。还需要准备价值 500gp 的特殊的药膏和接合材料。注意创造肉身魔像需要施展邪恶描述的魔法。

装配身躯需要通过 DC13 的手艺（制皮）或 DC13 的医疗检定。

人物等级 8；制造构装体，操纵死尸，蛮力术，指使术，有限许愿术，施法者等级必须高于 8 级；交易价格 20000gp；制造耗费 10500gp+780XP。

重 5000 磅。铁魔像不能说话也不能发出其他声音，也没有独特的体味。它们行动起来步伐沉重但很顺畅。除非是有结实的地基否则它每踏一步地面都会震动。

战斗

喷吐攻击（超自然）： 战斗后 1 轮，铁魔像能以随意动作喷出 10 尺锥形的毒气，持续 1 轮，此能力每 1d4+1 轮可以使用一次；初始伤害 1d4 体质，后续伤害 3d4 体质，强韧检定 DC19 通过则无效。此项豁免 DC 基于体质。

魔法免疫（特异）： 铁魔像免疫任何能被魔法抗性抵抗的魔法和类魔法能力。此外某些魔法将影响它的功能，详细见下。

造成电击伤害的魔法能使铁魔像缓慢（如同缓慢术）3 轮，不需要做豁免检定。造成火焰伤害的魔法可解除这种缓慢状态，原本所造成的伤害没 3 点将回复 1 点伤害。这种回复如果超过了他的正常生命，则计为他的额外生命。比如，肉身魔像受到火球术攻击受到 18 点伤害则它可以回复 6 点伤害。铁魔像对于造成火焰伤害的魔法不能做豁免鉴定。

铁魔像正常受到锈蚀攻击的影响，例如锈蚀怪或锈蚀爪。

制造

铁魔像的身躯需用 5000 磅的纯铁塑造，铁需要以至少价值 10000gp 的特殊药剂和混和物熔炼。塑造身躯需要通过 DC20 的手艺（制造盔甲）或 DC20

的手艺（制造武器检定）。

人物等级 16；制造构装体，死云术，指使术，有限许愿术，变形万物，

石魔像

大型构装生物

生命骰： 14d10+30 (107 hp)
先攻： -1
速度： 20 尺（4 格）
防御等级： 26（-1 体型，-1 敏捷，+18 天生），接触 8，措手不及 26
基本攻击 / 擒抱： +10/+23
攻击： 挥击+18 近战(2d10+9)
全回合攻击： 2 挥击+18 近战(2d10+9)
面宽 / 触及： 10 尺/10 尺
特殊攻击： 缓慢
特殊能力： 构装生物特征，伤害减免 15/金精，黑暗视觉 60 尺，加速，魔法免疫，昏暗视觉
豁免： 强韧+4，反射+3，意志+4
属性： 力量 33，敏捷 9，体质-，智力-，感知 11，魅力 1
技能： —
专长： —
地域： 任意
组织： 单独，一群（2-4）
挑战等级： 11
宝物： 无
阵营： 通常是中立
进化： 15-21HD(大型)；22-42HD(巨型)
等级调整： —

石魔像拥有个石造的人形身躯。石魔像有 9 尺高重 2000 磅。它的身体按照创造者的意思塑造。比如。他看起来穿这件盔甲，胸甲上篆刻个特殊的符号，或者对于石制的肢体进行些特殊的设计。

石化牛 GORGON

大型魔法兽

生命骰： 8d10+40 (85hp)
先攻： +4
速度： 30 尺（6 格）

施法者等级必须高于 16 级；交易价格 150000gp；制造耗 80000gp+5600XP。

战斗石魔像是个可怕的对头，孔武有力很难被伤到。

缓慢（超自然）： 每隔 2 轮，石魔像能以即时动作如同法术办使用缓慢能力。此效果有效范围 10 尺持续 7 轮，只要通过 DC17 的意志检定则无效。此项豁免 DC 基于体质。

魔法免疫（特异）： 石魔像免疫任何能被魔法抗力抵抗的魔法和类法术能力。此外某些法术将影响它的功能，详细见下。

化石为泥法术能使铁魔像缓慢（如同缓慢术）2d6 轮，不需要做豁免检定。同样的化泥为石可以回复它所丢失的所有生命值。解除石化并不能从实际上改变石魔像的结构但能在下 1 整轮内使它的伤害减免和魔法免疫失效。

制造

石魔像的身躯需要用一整块坚硬的石头打造，例如花岗岩，至少重 3000 磅。石头必须拥有特殊的质地，价值 5000gp 以上。雕刻身躯必须通过 DC17 的手艺（雕刻）或 DC17 的手艺（石匠）检定。

人物等级 14；制造构装体，反魔法力场，指使术，震撼法印，缓慢术，施法者等级必须高于 14 级；交易价格 90000gp；制造耗费 50000gp+3400XP。

防御等级： 20（-1 体型，+11 天生），接触 9，措手不及 20

基本攻击 / 擒抱： +8/+17

攻击： 抵撞+12 近战（1d8+7）

全力攻击： 抵撞+12 近战（1d8+7）

面宽 / 触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: 喷吐攻击, 践踏 1d8+7
特殊能力: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 嗅觉灵敏
豁免: 强韧+11, 反射+6, 意志+5
属性: 力量 21, 敏捷 10, 体质 21, 智力 2, 感知 12, 魅力 9
技能: 聆听+9, 侦察+8
专长: 警觉, 精通先攻, 钢铁意志
地域: 温暖的平原
组织: 单独, 成双, 成群 (3-4) 或大群 (5-13)
挑战等级: 8
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 9-15HD (大型); 16-24HD (超大型)
等级调整: —

灰袋兽 (Grey Render)

大型魔法兽
生命骰: 10d10+70 (125 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 19 (-1 体型, +10 天然), 接触 9, 措手不及 19
基本攻击 / 擒抱: +10/+20
攻击: 啮咬+15 近身 (2d6+6)
全回合攻击: 啮咬+15 近身 (2d6+6) 2 爪抓+10 近身 (1d6+3)
占据 / 触及: 10 尺/10 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 撕扯 2d6+9
特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+14, 反射+7, 意志+4
属性: 力量 23, 敏捷 10, 体质 24, 智力 3, 感知 12, 魅力 8
技能: 躲藏+2, 侦察+10, 生存+3
专长: 顺势斩, 猛力攻击, 精通冲撞, 追踪
区域: 温带沼泽
组织: 单独
挑战等级: 8
财宝: 无

成年的石化牛站立时肩高超过 6 尺, 从鼻部到尾部可长达 8 尺。重约 4000 磅。

石化牛攻击性极强。它们只要发现入侵者就会马上发动攻击, 用蹄子踩, 用角顶或者石化他们。安抚这种暴怒的生物完全不可能, 更不用说驯化它们了。

战斗

只要情况允许石化牛会以冲锋作为开场。

喷吐攻击 (超自然): 60 尺锥形, 每 1d4 轮可使用一次但每日不能使用超过 5 次, 需通过 DC19 的强韧检定否则遭永久石化。此项豁免 DC 基于体质。

践踏 (特异): 反射检定 DC19 通过则减半伤害。此项豁免 DC 基于力量。

阵营: 总是中立
进化: 11-15HD (大型); 16-30HD (超大型)
等级调整: +5 (同伴)

即使不计算它驼背的姿势, 灰袋兽仍有 9 尺高, 约 4 尺宽。它们体重约为 4000 磅。

从未有人发现过成队行动的灰袋兽。这种无性生殖的生物每只会生产 1 只后代, 并将它置于袋中抚养一段时间, 在那之后幼兽便必须自立更生。灰袋兽的一个独特的地方在于它会倾向于和它同一栖息地的一只其它生物 (或一群生物) 建立一种共生、保护和供给的关系。

不论对方是否接受, 灰袋兽总会保持一定程度的亲近, 照应它并每天提供肉类作为食物。它决不会主动伤害保护对象, 在受到它们攻击时反而会尽量避开。

战斗

灰袋兽一旦展开战斗便会以杀死对手为目的, 不管是为了猎食、自卫还是

保护它的保护对象。在猎食的时候，它有时候会尝试埋伏起来等待猎物靠近。

精通攫抓 (Ex)：

要使用这种能力，灰袋兽必须以啮咬攻击命中对手。它能够以一个即时动作进行擒抱并且不会引发借机攻击。

穴居攫怪 (Grick)

中型异怪

生命骰： 2d8 (9hp)
先攻权： +2
速度： 30 尺 (6 格)，攀爬 20 尺
防御等级： 16 (+2 敏捷，+4 天生)，接触 12，措手不及 14
基本攻击/ 擒抱： +1/ +3
攻击： 触手+3 近战(1d4+2)
全回合攻击： 4 触手+3 近战(1d4+2)；啮咬-2 近战(1d3+1)
占据/ 触及： 5 尺/ 5 尺
特殊攻击： -
特性： 伤害减免 10/ 魔法，黑暗视觉 60 尺，灵敏嗅觉
豁免： 强韧+0，反射+2，意志+5
属性： 力量 14，敏捷 14，体质 11，智力 3，感知 14，魅力 5
技能： 攀爬+10，躲藏+3*，聆听+6，侦察+6
专长： 警觉，追踪
区域： 地底
组织： 单独或成群 (2-4)
挑战等级： 3
宝物： 1/10 钱币，50%宝物，50%物品
阵营： 通常是中立
进化： 3-4HD (中型)；5-6HD (大型)
等级调整： -

成年穴居攫怪从它触手顶端到其身体末端约 8 尺长，重约 200 磅。

狮鹫 GRIFFON

大型魔法兽

生命骰： 7d10+21 (59hp)
先攻： +2
速度： 30 尺(6 格)，飞行 80 尺(普通)

撕扯 (Ex)： 灰袋兽如果在啮咬命中之后的擒抱检定中战胜对手，就可抓住并撕裂对方的身体。这种攻击必然造成 2d6+9 的伤害。

技能： 灰袋兽拥有 6 只锐利的眼睛，因此在侦察检定中拥有+4 的种族加值。

它的身体是全黑的，下腹部为深灰色。

战斗

穴居攫怪在觅食或受到威胁时会战斗。它们会在交通频繁的区域中埋伏猎食，利用其天生的保护色在阴影中隐藏行迹。

当猎物 (基本上所有会动的生物都算) 靠近时，它们会挥动着触手突袭而出。穴居攫怪橡胶般的身体看起来可以弹开大部分攻击。

相对其巨大的身躯来说穴居攫怪的口颚小而无力，因此穴居攫怪会将其猎物拖回巢穴里慢慢享用，而非当场处理掉。

在对抗伤害减免时，穴居攫怪的天生武器被视为魔法武器。

当许多穴居攫怪一起猎食时，它们不会互相合作。每只穴居攫怪都会向最靠近自己的猎物攻击，并且一旦有机会将死亡或昏迷的猎物拖走，它们就会立刻脱离战斗。

技能： 穴居攫怪在进行攀爬检定时可获得+8 的种族加值，并且可以在做攀爬检定时总是取 10，即使是在很匆忙或受到威胁时也一样。

*穴居攫怪的肤色使其在天然的岩石区域内进行躲藏检定时可获得+8 的种族加值。

防御等级： 17 (-1 体型，+2 敏捷，+6 天生)，接触 11，措手不及 15
基本攻击/ 擒抱： +7/+15
攻击： 啮咬+11 近战 (2d6+4)

全回合攻击： 啮咬+11 近战
(2d6+4) 和 2 爪抓+8 近战 (1d4+2)
面宽 / 触及： 10 尺/5 尺
特殊攻击： 猛扑, 耙抓 1d6+2
特殊能力： 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 嗅觉灵敏
豁免： 强韧+8, 反射+7, 意志+5
属性： 力量 18, 敏捷 15, 体质 16, 智力 5, 感知 13, 魅力 8
技能： 跳跃+8, 聆听+6, 侦察+10
专长： 钢铁意志, 多重攻击, 专攻武器 (啮咬)
地域： 温暖的丘陵
组织： 单独, 成双或成群 (5-12)
挑战等级： 4
宝物： 无
阵营： 通常是中立
进化： 8-10HD (大型); 11-21HD (超大型)
等级调整： +3 (作为伙伴)

狮鹫是种结合了狮子和雄鹰特征的强大威严的生物。成年狮鹫从鼻端到尾部有 8 尺长。无论雄性还是雌性的狮鹫都没有鬃毛。一对明显的金色翅膀自背部伸出, 翼展超过 25 尺。狮鹫重约 500 磅。狮鹫不能说但能理解通用语。

石盲蛮族 (Grimlock)

中型人形怪物
生命骰： 2d8+2 (11 hp)
先攻权： +1
速度： 30 尺 (6 格)
防御等级： 15 (+1 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/擒抱： +2/ +4
攻击： 战斧+4 近战 (1d8+3/*3)
全回合攻击： 战斧+4 近战 (1d8+3/*3)
占据/触及： 5 尺/ 5 尺
特殊攻击： -
特性： 盲视 40 尺, 免疫, 灵敏嗅觉
豁免： 强韧+1, 反射+4, 意志+2
属性： 力量 15, 敏捷 13, 体质 13, 智力 10, 感知 8, 魅力 6

战斗

狮鹫偏好猛扑, 俯冲攻击或从上面跃向他们的猎物。

猛扑 (特异)： 狮鹫在俯冲或者冲锋时依然可以在同一轮内进行全回合攻击, 包括两次耙抓攻击。

耙抓 (特异)： 近战攻击加值+8, 伤害 1d6+2。

技能： 狮鹫在跳跃和侦查, 聆听技能检定时获得+4 种族加值。

训练狮鹫

尽管很有智慧, 狮鹫在作为战斗坐骑前仍需要接受必要的训练。被训练时, 训练师必须和巨鹰保持良好的关系 (可以通过成功的交涉检定达成此效果)。训练一个友善的狮鹫需要六周并通过 DC25 的驯养动物检定。乘骑狮鹫需要特殊鞍座。狮鹫载着骑手依然可以战斗, 但此骑手除非通过乘骑检定否则不能同时战斗。

狮鹫蛋的市场价为 3500gp, 雏鹰每只 7000gp。雇佣一名专业训练师培育或训练巨鹰的价格为 1500gp。

负重： 对于狮鹫而言 300 磅为轻载, 301-600 磅为中载, 601-900 为重载。

技能： 攀爬+4, 躲藏+3*, 聆听+5, 侦察+3
专长： 警觉, 追踪
区域： 地底
组织： 成队 (2-4), 成群 (10-20), 或部落 (10-60 外加每 10 名成人 1 等级 3-5 的指挥官)
挑战等级： 1
宝物： 标准钱币, 标准工艺品 (仅限宝石), 标准物品
阵营： 通常是中立邪恶
进化： 视人物职业而定
等级调整： +2

战斗 石盲蛮族虽然目盲, 但是其异常的嗅觉和听觉能使它们锁定附近敌人

的位置。因此，它们舍弃远程武器，挥舞着它们的石制战斧冲向战斗。

盲视 (Ex): 石盲蛮族可以感觉到 40 尺范围内的所有敌人。在此范围之外的所有目标对它们而言都处于全隐蔽状态。

石盲蛮族易受以声音和嗅觉为基础的攻击，而且巨大的噪音和音波法术（比如幻音术或沉默术）以及强烈的气味（比如臭云术或熏香）也会对其造成影响。如果石盲蛮族的嗅觉或听觉失去作用的话，此能力会降低为一般的盲斗（如同名专长）。如果嗅觉和听觉都失去作用，石盲蛮族则处于目盲状态。

免疫: 石盲蛮族对凝视攻击，视觉效果，幻术以及其他需要视觉的攻击形式免疫。

技能: *石盲蛮族灰暗的肤色有助于它在其栖息地中躲藏，在山脉或地底环境中进行躲藏检定时它可获得+10 的种族加值。

扮演石盲蛮族人物

石盲蛮族人物角色可获得以下种族特性。

—+4 力量，+2 敏捷，+2 体质，-2 感知，-4 魅力。

—中型体型。

—石盲蛮族的基本陆地速度为 30 尺。

一种族生命骰: 石盲蛮族拥有 2 个人形怪物等级，这使它拥有 2d8 的生命骰，+2 的基本攻击加值，以及强韧+0，反射+3，意志+3 的基本豁免检点加值。

一种族技能: 石盲蛮族的人形怪物等级使其拥有 5* (2 + 智力调整值，最少为 1) 的技能点数。它的本职技能为攀爬，躲藏，聆听和侦察。石盲蛮族在山脉或地底环境中进行躲藏检定时可获得+10 的种族加值。

一种族专长: 石盲蛮族的人形怪物等级使其拥有 1 项专长。

一擅长武器: 石盲蛮族擅长使用战斧。

—+4 天生防御加值。

一特性 (见上): 盲视 40 尺，免疫，灵敏嗅觉。

一天生使用语言: 通用语，石盲蛮族语。**额外语言:** 龙语，矮人语，侏儒语，土族语，地底通用语。

一天赋职业: 野蛮人。

—等级调整+2。

SRD 怪物 H-I

鬼婆 HAG

虽然不同的鬼婆拥有独特的外貌与习性，但也有许多共同点，它们都有着干瘪的丑老太婆的外型，佝偻的身躯掩饰了可怕的力量与敏捷的动作。

鬼婆使用巨人语和通用语。

妖鬼婆

大型人形怪物

生命骰: 7d8+14 (45 hp)

先攻权: +1

速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 20 (-1 体型，+1 敏捷，+10 天然)，接触 10，措手不及 19

基本攻击 / 擒抱: +7/+18

战斗

鬼婆十分强壮。它们对法术具有天然的抗力，并且会施展自己的魔法。鬼婆常常集结成战团，每个群体通常包含各种鬼婆，这样便可以使用各种类的能力。

攻击: 爪抓+13 近身 (1d6+7)

全回合攻击: 2 爪抓+13 近身 (1d6+7)，啮咬+8 近身 (1d6+3)

占据 / 触及: 10 尺/10 尺

特殊攻击: 精通攫抓，耙抓 1d6+7，撕扯 2d6+10，类法术能力

特性： 伤害减免 2/钝击，
黑暗视觉 60 尺，法术抗性 19
豁免： 强韧+6, 反射+6, 意志+6
属性： 力量 25, 敏捷 12,
体质 14, 智力 13, 感知 13, 魅力 10
技能： 唬骗+8, 交涉+2,
易容+0 (共效+2), 躲藏+5, 威吓+2,
聆听+10, 侦察+10
专长： 警觉, 盲斗, 强韧加强
区域： 寒冷的沼泽
组织： 单独或成群 (3 个任
何种类的鬼婆外加 1-8 只食人魔和 1-4
个邪恶巨人)
挑战等级： 6
财宝： 标准
阵营： 通常是混乱邪恶
进化： 视人物职业而定
等级调整： —

一个妖鬼婆一般会使用变颜术能力变成异常高的人类，中等高度的巨人，或一只食人魔。一个妖鬼婆站立时有 8 尺高，重量达 325 磅。

绿鬼婆

中型人形怪物
生命骰： 9d8+9 (49 hp)
先攻权： +1
速度： 30 尺 (6 格), 游泳 30 尺
防御等级： 22 (+1 敏捷, +11
天然), 接触 11, 措手不及 21
基本攻击 / 擒抱： +9/+13
攻击： 爪抓+13 近身 (1d4+4)
全回合攻击： 2 爪抓+13 近身 (1d4+4)
占据 / 触及： 5 尺/5 尺
特殊攻击： 类法术能力, 弱化, 拟声
特性： 黑暗视觉 90 尺, 法术抗性 18
豁免： 强韧+6, 反射+7, 意志+7
属性： 力量 19, 敏捷 12,
体质 12, 智力 13, 感知 13, 魅力 14
技能： 专注+7, 手艺或知识 (任意)+7, 躲藏+9, 聆听+11, 侦察+11, 游泳+12
专长： 警觉, 盲斗, 战斗
施法, 强韧加强

战斗

尽管肉体拥有强大的力量，但鬼婆并不喜欢突击，它们会在战斗前尝试分割并困惑敌人。它们喜欢伪装成平民或上流人士，借此在攻击前瓦解受害者的戒心。

精通攫抓 (Ex)： 使用这项能力之前，鬼婆必须先用爪抓攻击命中一个体型不大于大型的敌人。随后它便可以一个集市动作尝试擒抱，并且不会引发借机攻击。

耙抓 (Ex)： 攻击加值+13 近身，伤害 1d6+7。妖鬼婆可以用两次爪抓攻击擒抱中的敌人而不受任何减值。

撕扯 (Ex)： 如果妖鬼婆的两次爪抓攻击均命中对手，它便可以抓住并撕扯对手的身体。该冬季自动造成额外的 2d6+10 点伤害。

类法术能力： 每天 3 次——变颜术，云雾术。施法者等级 8 级。

区域： 温和的沼泽
组织： 单独或成群 (3 个任
何种类的鬼婆外加 1-8 只食人魔和 1-4
个邪恶巨人)
挑战等级： 5
财宝： 标准
阵营： 通常是混乱邪恶
进化： 视人物职业而定
等级调整： —

绿鬼婆一般在荒凉的湿地与黑暗的森林中出没。一个女鬼婆与一名人类女性差不多等高等重。

战斗

绿鬼婆喜欢在分散敌人注意力之后从躲藏处发动攻击。它们通常在没有月光的夜晚，利用黑暗视觉的优势进攻。

类法术能力： 随意施展——舞光术，变颜术，幻音术 (DC12)，隐形术，

行动无踪，巧言术，水中呼吸法。施法者等级 9 级。豁免 DC 基于魅力。

弱化 (Su)：

绿鬼婆可凭借特殊的接触攻击弱化对手。对手必须成功通过 DC16 的强韧检定，失败则承受 2d4 点力量伤害。豁免 DC 基于魅力。

拟声 (Ex)：

海鬼婆

中型人形怪物（水生亚种）

生命骰： 3d8+6 (19 hp)
先攻权： +1
速度： 30 尺 (6 格)，游泳 40 尺
防御等级： 14 (+1 敏捷，+3 天然)，接触 11，措手不及 13
基本攻击 / 擒抱： +3/+7
攻击： 爪抓+7 近身(1d4+4)
全回合攻击： 2 爪抓+7 近身(1d4+4)
占据 / 触及： 5 尺/5 尺
特殊攻击： 骇人外貌，邪恶之眼
特性： 两栖，法术抗性 14
豁免： 强韧+2，反射+4，意志+4
属性： 力量 19，敏捷 12，体质 12，智力 10，感知 13，魅力 14
技能： 手艺或知识（任意）+3，躲藏+4，聆听+6，侦察+6，游泳+12
专长： 警觉，强韧
区域： 温和的水域
组织： 单独或成群（3 个任何种类的鬼婆外加 1-8 只食人魔和 1-4 个邪恶巨人）
挑战等级： 4
财宝： 标准
阵营： 通常是混乱邪恶
进化： 视人物职业而定
等级调整： —

海鬼婆通常在水中或簇叶从生的湖泊里出没。

一个女鬼婆与一名人类女性差不多等高等重。

鬼婆战团

绿鬼婆几乎能模仿任何在其巢穴附近出现的动物的声音。

技能： 绿鬼婆在进行特殊动作或躲避危险时在游泳检定上获得+8 种族加值。它们可以一直在游泳检定上取 10，即使在心烦意乱或受到威胁的时候。如果游泳路线为直线，它们可以在游泳时奔跑。

战斗

海鬼婆并不狡猾，它们喜欢直接进入战斗。它们会躲起来直到它们的骇人外貌能影响足够多的敌人为止。

骇人外貌 (Su)： 任何人一旦看见海鬼婆令人厌恶的外貌则将进行 DC13 的强韧检定，如果失败将被弱化，承受 2d6 点力量伤害。该伤害无法将受害者的力量值降到 0 以下，但降到 0 的人将陷入无助状态。成功通过该检定的生物在未来 24 小时内不再受该鬼婆的骇人外貌的影响。

邪恶之眼 (Su)： 每天 3 次，海鬼婆可以将它的凶暴凝视投射到任何 30 尺内的单个生物身上。目标必须成功通过 DC13 的意志检定，失败将眩晕 3 天，不过移除诅咒或反制邪恶可以让该生物恢复正常状态。此外，已受影响的生物必须成功通过 DC13 的强韧检定，失败将因惊恐而死。免疫恐惧的生物不受海鬼婆的邪恶之眼影响。豁免 DC 基于魅力。

两栖 (Ex)： 尽管海鬼婆拥有水生亚种，但它们似乎也可在陆上生活。

技能： 绿鬼婆在进行特殊动作或躲避危险时在游泳检定上获得+8 种族加值。它们可以一直在游泳检定上取 10，即使在心烦意乱或受到威胁的时候。如果游泳路线为直线，它们可以在游泳时奔跑。

三种鬼婆常常集结成一个战团。这种邪恶的三位一体包括各个种类的鬼婆，但也并不一定。

战斗

鬼婆战团依靠诡计和在战斗中爆发的魔法力量取胜。

80%的鬼婆战团有 1d8 的食人魔和 1d4 的邪恶巨人担任护卫。它们通常被用迷罩术掩饰成威胁较少的外型，并被作为间谍派出。这些跟班（60%）携带一种被称为“鬼婆之眼”（见下文）的魔法石。

鬼婆之眼

鬼婆之眼是由鬼婆战团制造的魔法宝石。它看起来不过是个次等宝石，但用真知宝石或类似效果会发现它是一个无实体的眼睛。鬼婆之眼通常以戒指、胸针或其它装饰品的形式佩戴。任何创造了这枚鬼婆之眼的三只鬼婆

半天界生物 (Half-celestial)

不论其形态，半天界生物看起来总是令人赏心悦目，它们有金色的皮肤，闪亮的眼睛，天使般的翅膀，或其他能显示它们高贵血统的标志。

创造半天界生物

“半天界”是一个遗传性的模板，它可以加在任何活着的智力值至少为 4 且非邪恶阵营的实体生物上（此后统称基础生物）。

除非特别注明，半天界生物使用其基础生物的所有数据和特殊能力。

体型和种类：该生物种类变为异界生物。不要重新计算该生物的生命骰，基本攻击加值和豁免。体型不会发生改变。半天界生物通常是天生的异界生物。

速度：半天界生物拥有羽翼，并且能以其基础生物基本陆地速度的两倍速度飞行（机动力良好）。如果基础生物拥有飞行速度，则使用原有的飞行速度。

类法术能力：每天 3 次——操纵死尸，降咒（DC17），操控天气，托梦法，魔力监牢，心灵屏障，海市蜃楼

（DC18），变形他人，迷罩（DC19），灵视。施法者等级 9 级。豁免 DC 基于 16 的魅力。为使用以上能力（均为整轮动作），三只鬼婆彼此间隔必须在 10 尺以内。

每月一次，没有鬼婆之眼的战团可以用一颗至少价值 20gp 的宝石制造鬼婆之眼（见下文）。

之一都可以通过它视物，只要它与鬼婆处于同一位面。一枚鬼婆之眼拥有 5 点硬度和 10 点生命值。摧毁它将给战团里的每名成员造成 1d10 点伤害，而受伤最重的鬼婆将目盲 24 小时。

防御等级：天生防御提升+1（这可以和基础生物拥有的任何天生防御加值叠加）。

特殊攻击：半天界生物拥有其基础生物的所有特殊攻击，并且可获得以下特殊能力。

昼明术 (Su)：半天界生物可以随意施展昼明术效果（如同名法术）。

破邪斩 (Su)：每天一次，半天界生物在对抗邪恶阵营的对手时，可以在它的普通近战攻击同时制造等同于它生命骰的额外伤害（最多+20）。

类法术能力：半天界生物的智力或感知属性值达到 8 或以上可以获得 2 种或更多的类法术能力，如下表所视由其生命骰而定。这些能力是可以累加的。除非另有注明，每种能力每天只能使用一次。施法等级等于生物的生命骰，该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

生命骰	能力
-----	----

1-2	防护邪恶(每天 3 次), 祝福术
3-4	援助术, 侦测邪恶
5-6	治疗重伤, 中和毒性
7-8	圣光击, 移除疾病
9-10	反制邪恶
11-12	圣言
13-14	圣洁灵光(每天 3 次), 圣居
15-16	群体魅惑怪物
17-18	九级怪物召唤术(仅限天界生物)
19-20	复生术

特性: 半天界生物拥有其基础生物的所有特性, 以及以下特性。

- 黑暗视觉 60 尺。
- 对疾病免疫。
- 对酸, 毒素及电抗力 10。
- 伤害减免: 5/魔法(生命骰小于或等于 11), 或 10/魔法(生命骰大于或等于 12)。
- 对抗伤害减免时, 半天界生物的天生武器被视为魔法武器。

半龙 (Half-dragon)

半龙生物总是比其没有龙类血脉的同族更加强壮, 而且外观上也有很大差异 — 鳞片, 瘦长的体形, 爬虫类的眼睛, 夸张的牙齿和爪子。有时候它们会长有翅膀。

创造半龙

“半龙”是一个遗传性的模板, 它可以加在任何活着的实体生物上(此后统称基础生物)。

除非特别注明, 半龙使用其基础生物的所有数据和特殊能力。

体型和种类: 该生物种类变为龙类生物。体型不会发生改变。不要重新计算该生物的基本攻击加值和豁免。

— 法术抗力等于生物的生命骰+10(最多 35)。

— 进行对抗毒素的强韧豁免检定时可获得+4 的种族加值。

属性:

依下列各项在基础生物属性之上增加: 力量+4, 敏捷+2, 体质+4, 智力+2, 感知+4, 魅力+4。

技能: 半天界生物如异界生物一样获得技能点数, 并且拥有等于 $(8 + \text{智力调整值}) * (\text{生命骰} + 3)$ 的技能点数。不要将其通过职业等级所获得的生命骰包括在此计算中 — 半天界生物只通过其种族生命骰获取异界生物技能点数, 并且能通过其职业等级获得普通技能点数。视其基本生物数据中的技能为本职技能, 其他的技能为跨职技能。

挑战等级: 生命骰等于或小于 5, 等于基础生物的挑战等级+1; 生命骰为 6-10, 等于基础生物的挑战等级+2; 生命骰大于或等于 11, 等于基础生物的挑战等级+3。

阵营: 总是善良 (任意善良阵营)。

等级调整: 等于基础生物的等级调整+4。

生命骰: 基础生物的种族生命骰提升一级, 最大为 d12。不要提升职业生命骰。

速度: 体型为大型或更大的半龙拥有翅膀并能飞行, 并且能以其基础生物基本陆地速度的两倍速度飞行 (最快为 120 尺), 机动力为普通。体型为中型或更小的半龙没有翅膀。

防御等级: 天生防御提升+4。

攻击: 半龙拥有两次爪抓攻击和一次啮咬攻击, 并且爪抓被视为主要天生武器。如果其基础生物可以使用武器, 那么半龙也可以。没有武器的半龙在攻击时使用爪抓攻击。当它有武器时, 它通常会选择使用武器。

全回合攻击：没有武器的半龙进行全回合攻击时会使用其两次爪抓攻击及一次啮咬攻击。如果它装备有武器，它通常使用武器作为其主要攻击，并使用其啮咬攻击作为天生次要攻击。如果它有一只手空闲的话，它可以使用一次爪抓攻击作为额外的天生次要攻击。

伤害：半龙拥有爪抓和啮咬攻击。如果其基础生物本身没有这些攻击方式的话，则使用下表提供的伤害值。否则的话，使用下表中的数据或其基础生物的伤害值中的较高者。

体型	啮咬伤害	爪抓伤害
超微型	1__	-
微型	1d2	1
超小型	1d3	1d2
小型	1d4	1d3
中型	1d6	1d4
大型	1d8	1d6
超大型	2d6	1d8
巨型	3d6	2d6
超巨型	4d6	3d6

特殊攻击：半龙拥有其基础生物的所有特殊攻击，并且视其龙的种类可获得一种喷吐武器（见下表），每天可使用一次。半龙的喷吐武器能造成 6d8 点伤害。一次成功的反射豁免检定（DC 10 + 1/2 半龙的种族生命骰 + 半龙的体质调整值）可使伤害减半。

龙的种类	喷吐武器
黑龙	60 尺线形酸
蓝龙	60 尺线形电
绿龙	30 尺锥形腐蚀性(酸)气体

半炼狱生物 (Half-fiend)

红龙	30 尺锥形火焰
白龙	30 尺锥形寒冷
黄铜龙	60 尺线形火焰
青铜龙	60 尺线形电
赤铜龙	60 尺线形酸
金龙	30 尺锥形火焰
银龙	30 尺锥形寒冷

特性：半龙拥有其基础生物的所有特性，外加黑暗视觉 60 尺以及昏暗视觉。半龙对睡眠及麻痹效果免疫，并且视其龙的种类可获得一项额外的免疫。

龙的种类	免疫	龙的种类	免疫
黑龙	酸	黄铜龙	火焰
蓝龙	电	青铜龙	电
绿龙	酸	赤铜龙	酸
红龙	火焰	金龙	火焰
白龙	寒冷	银龙	寒冷

属性：依下列各项在基础生物属性之上增加：力量+8，体质+2，智力+2，魅力+2。

技能：半龙如龙类生物一样获得技能点数，并且拥有等于 $(6 + \text{智力调整值}) * (\text{生命骰} + 3)$ 的技能点数。不要将其通过职业等级所获得的生命骰包括在此计算中 -- 半龙只通过其种族生命骰获取龙类生物技能点数，并且能通过其职业等级获得普通技能点数。视其基本生物数据中的技能为本职技能，其他的技能为跨职技能。

区域：与其基础生物或其龙的种类相同。

挑战等级：等级其基础生物的挑战等级+2（最少为 3）。

阵营：与其龙的种类相同。

等级调整：等于基础生物的等级调整+3。

不论其形态，半炼狱生物总是不堪入目，它们有黑色的鳞片，犄角，闪烁着红光的眼睛，蝙蝠一样的翅膀，恶臭的体味，或者其他能显示它们受到邪恶污染的特征。

创造半炼狱生物

“半炼狱”是一个遗传性的模板，它可以加在任何活着的智力值至少为 4 且非善良阵营的实体生物上（此后统称基础生物）。

除非特别注明，半炼狱生物使用其基础生物的所有数据和特殊能力。

体型和种类：该生物种类变为异界生物。不要重新计算该生物的生命骰，基本攻击加值和豁免。体型不会发生改变。半炼狱生物通常是天生的异界生物。

速度：半炼狱生物拥有蝠翼。除非其基础生物有更好的飞行速度，半炼狱生物能以等同于其基础生物基本陆地速度的速度飞行（机动力普通）。

防御等级：天生防御提升+1（这可以和基础生物拥有的任何天生防御加值叠加）。

攻击：半炼狱生物拥有两次爪抓攻击和一次啮咬攻击，并且爪抓被视为主要天生武器。如果其基础生物可以使用武器，那么半炼狱生物也可以。没有武器的半炼狱生物在攻击时使用爪抓攻击。当它有武器时，它通常会选择使用武器。

全回合攻击：没有武器的半炼狱生物进行全回合攻击时会使用其两次爪抓攻击及一次啮咬攻击。如果它装备有武器，它通常使用武器作为其主要攻击，并使用其啮咬攻击作为天生次要攻击。如果它有一只手空闲的话，它可以使用一次爪抓攻击作为额外的天生次要攻击。

伤害：半炼狱生物拥有爪抓和啮咬攻击。如果其基础生物本身没有这些攻击方式的话，则使用下表提供的伤害值。否则的话，使用下表中的数据或其基础生物的伤害值中的较高者。

体型	啮咬伤害	爪抓伤害
超微型	1	-
微型	1d2	1
超小型	1d3	1d2
小型	1d4	1d3
中型	1d6	1d4
大型	1d8	1d6
超大型	2d6	1d8
巨型	3d6	2d6
超巨型	4d6	3d6

特殊攻击：半炼狱生物拥有其基础生物的所有特殊攻击，并且可获得以下特殊能力。

破善斩 (Su)：每天一次，半炼狱生物在对抗善良阵营的对手时，可以在它的普通近战攻击同时制造等同于它生命骰的额外伤害（最多+20）。

类法术能力：半炼狱生物的智力或感知属性值达到 8 或以上可以获得 2 种或更多的类法术能力，如下表所视由其生命骰而定。这些能力是可以累加的。除非另有注明，每种能力每天只能使用一次。施法等级等于生物的生命骰，该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

生命骰	能力
1-2	黑暗术(每天 3 次)
3-4	亵渎术
5-6	邪影击
7-8	毒击术(每天 3 次)
9-10	疫病术
11-12	渎神之语
13-14	邪恶灵光(每天 3 次)，邪居
15-16	凋死术
17-18	九级怪物召唤术(仅限炼狱生物)
19-20	灰飞湮灭

特性：半炼狱生物拥有其基础生物的所有特性，以及以下特性。

—黑暗视觉 60 尺。

—对毒素免疫。

—对酸，寒冷，电及火焰抗力 10。

—伤害减免：5/ 魔法（生命骰小于或等于 11），或 10/ 魔法（生命骰大于或等于 12）。

—对抗伤害减免时，半天界生物的天生武器被视为魔法武器。

—法术抗力等于生物的生命骰 + 10（最多 35）。

属性：

依下列各项在基础生物属性之上增加：

力量+4，敏捷+4，体质+2，智力+4，魅力+2。

半身人，HALFLING

半身人，1 级武者

小型类人生物（半身人）

生命骰：1d8+1（5hp）

先攻权：+1

速度：20 尺（4 格）

防御等级：16（+1 体型，+1 敏捷，+3 镶嵌皮甲，+1 轻盾），接触 12，措手不及 15

基本攻击 / 擒抱：+1/-3

攻击：长剑+3 近身
（1d6/19-20）或轻十字弓+3 远程
（1d6/19-20）

全回合攻击：长剑+3 近身
（1d6/19-20）或轻十字弓+3 远程
（1d6/19-20）

占据 / 触及：5 尺/5 尺

特殊攻击：半身人特性

特性：半身人特性

豁免：强韧+4，反射+2，意志+0

属性：力量 11，敏捷 13，
体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8

技能：攀爬+2，躲藏+4，
跳跃-4，聆听+3，潜行+1

专长：武器专攻（长剑）

区域：温暖的平原（地底

技能：半炼狱生物如异界生物一样获得技能点数，并且拥有等于（8 + 智力调整值）*（生命骰 + 3）的技能点数。不要将其通过职业等级所获得的生命骰包括在此计算中 -- 半炼狱生物只通过其种族生命骰获取异界生物技能点数，并且能通过其职业等级获得普通技能点数。视其基本生物数据中的技能为本职业技能，其他的技能为跨职业技能。

挑战等级：生命骰等于或小于 4，等于基础生物的挑战等级+1；生命骰为 5-10，等于基础生物的挑战等级+2；生命骰大于或等于 11，等于基础生物的挑战等级+3。

阵营：总是邪恶（任意邪恶阵营）。

等级调整：+4。

半身人：温暖的丘陵）（高半身人：温和的森林）

组织：成队（2-4 个）或成群（11-20 外加 1 名等级 3-6 的首领及 2 名等级 3 的副官）或一大群（30-50，每 20 名成人再加 1 名等级 3 的军士，此外还有 5 名等级 5 的副官，3 名 7 级的指挥官，6-10 只狗，以及 2-5 只骑乘狗）

挑战等级：1/2

财宝：标准

阵营：通常是中立

进化：按人物职业进化

等级调整：+0

半身人站立时通常大约 3 尺高，重量在 30 至 35 磅间。他们的眼睛为棕色或黑色。

半身人男性通常有很长的鬓角，但络腮胡很少见。半身人喜爱简单舒适而实用的衣着，他们喜欢以实际舒适的衣物展示财富，这点与其他种族不同。

半身人在 20 岁出头成年，在 50 岁左右步入中年。半身人使用半身人语和通用语。

在半身人家乡之外遇到的半身人大都是武者；资料中所列的数值是以1级人物为基准的。

战斗

半身人偏重于防御式战斗，他们通常会躲起来并在敌人接近时发动远程攻击。他们的战术与精灵十分相似，但他们更强调掩蔽和隐蔽，不太注重机动性。

半身人特性 (Ex)：

半身人拥有下列种族特性。

—+2 敏捷，-2 力量。

—**小型体型**：防护等级获得+1 体型加值，攻击检定获得+1 体型加值，躲藏检定获得+4 体型加值，擒抱检定获得-4 减值，举重和负重限度是中体型人物的3/4。

—半身人的基本陆地速度为 20 英尺。

亚种族

以上的信息适用于轻足半身人，半身人中最常见的一种。半身人还有两种主要的亚种，它们与轻足半身人的不同点如下所述。

高半身人

高半身人算是半身人中的异类。高半身人有 4 尺高，体重在 30 到 35 磅间。他们除了使用通用语和半身人语以外还说精灵语。

高半身人特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对轻足半身人特性的增加。

—搜索、侦察和聆听检定获得+2 种族加值。如同精灵，高半身人只要经过隐蔽的门或密门 5 英尺内，就会自动进行搜索检定，如同他们主动查看一样。这项特性取代轻足半身人在聆听检定上的+2 加值。

—高半身人在运动性上次于轻足半身人，他们在攀爬、跳跃和潜行技能检定上没有加值。

地底半身人

他们要比普通的轻足半身人更加矮壮。地底半身人大约 2.5 尺高，体

—攀爬、跳跃和潜行技能检定有+2 种族加值。

—所有豁免判定都有+1 的种族加值。

—对恐惧的豁免判定有+2 的士气加值，此加值和半身人的豁免判定+1 种族加值累加。

—使用投掷类武器和投石器的命中检定有+1 种族加值。

—聆听技能检定有+2 种族加值。

—**天生使用语言**：通用语和半身人语。

奖励语言：矮人语，精灵语，侏儒语，地精语和兽人语。

—**天赋职业**：游荡者。

以上资料所列的半身人武者在使用种族调整之前的能力是：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

重在 30 到 35 磅间。地底半身人能流利的使用矮人语。

地底半身人特性 (Ex)：

除非特别注明，这些特性是对轻足半身人特性的增加。

—60 尺黑暗视觉。

—**熟悉岩石**：如同矮人，地底半身人在对不寻常的石造物进行搜索检定时，有+2 种族加值。还有一些不是由岩石制成却伪装成石造物的东西也算特殊的石造物。只要进入特殊石造物 10 英尺内，地底半身人就能进行搜索技能检定，如同他主动做了搜索检定一样。地底半身人也可以像游荡者一样用搜索来找到石制陷阱。在地底时候，地底半身人能感觉到他目前位置的大致深度，这如同人类的方向位置感觉。

—对岩石或金属相关物品估价检定时，有+2 种族加值。

—地底半身人在运动性上次于轻足半身人，他们在攀爬、跳跃和潜行技能检定上没有加值。

人面鸟妖 HARPY

中型人型怪物

生命骰: 7d8 (31 hp)
先攻: +2
速度: 20 英尺. (4 格), 飞行 80 英尺. (一般)
防护等级: 13 (+2 敏捷, +1 天然防御), 接触 12, 措手不及 11
基础攻击加值/擒抱: +7/+7
攻击: 棍棒+7 近战(1d6)
全回合攻击: 棍棒+7/+2 近战(1d6)加上 2 爪抓+2 近战 (1d3)
占据/触及: 5 英尺/5 英尺
特殊攻击: 迷魂曲
特殊能力: 黑暗视力 60 英尺
豁免: 强韧+2, 反射+7, 意志+6
属性: 力量 10, 敏捷 15, 体质 10, 智力 7, 感知 12, 魅力 17
技能: 唬骗 +11, 威吓+7, 聆听+7, 表演(口技) +5, 侦察 +3
专长: 闪避, 飞越攻击, 劝诱
出没环境: 温暖的沼泽地
组织: 单个, 一对或一群(7~12 个)
挑战等级: 4
宝藏: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 视人物等级决定
等级调整: +3

人面鸟妖偏爱以她们充满魔力的歌声诱惑那些不幸的旅行者, 然后将他们置于无法形容的折磨中。只有当人面鸟妖厌倦了她的新“玩具”时才

地狱犬 (Hell Hound)

中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 火系, 守序)

生命骰: 4d8+4 (22hp)
先攻权: +5
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 16 (+1 敏捷, +5 天生), 接触 11, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +4/ +5
攻击: 啮咬+5 近战(1d8+1 外加 1d6 火焰)
全回合攻击: 啮咬+5 近战(1d8+1

会让他们解除这些苦难——也就是把他们杀了吃掉。

战斗当人面鸟妖投入战斗时, 她偏好使用飞越攻击专长近战武器发动攻击。

迷魂曲 (超自然能力): 人面鸟妖最可怕的能力就是她们的歌声。当人面鸟妖歌唱时, 300 英尺范围内的所有生物 (除了其他的人面鸟妖) 必须通过一个 DC16 的意志豁免, 否则将陷入着迷状态。这是一个音波, 影响心灵的魅惑效果。成功通过豁免的生物 24 小时内不再受同一只人面鸟妖歌声的影响。这一效果的 DC 以魅力为基础。

一个着迷的生物会径直以最短的路径走向人面鸟妖。如果这一路径通过一个危险的地区 (例如穿过火焰, 会掉下悬崖或是湖泊) 的话, 这个生物获得另一次豁免掷骰的机会。着迷的生物除了保护自己外什么都不能做 (也就是说, 一个着迷的战士无法逃跑也无法攻击, 但是也不会受到防御等级惩罚)。距离人面鸟妖 5 尺内的生物只能站在那里, 并且对人面鸟妖的攻击完全无法抵抗。只要人面鸟妖继续歌唱, 这一效果就会持续下去, 即使在她停止歌唱后依然持续一轮。诗人的破咒曲能力可以让着迷的受害者获得一次豁免掷骰机会。

技能: 人面鸟妖在唬骗与聆听上有+4 种族奖励

外加 1d6 火焰)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 喷吐武器, 炽热啮咬
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对火焰免疫, 灵敏嗅觉, 易受寒冷伤害
豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+4
属性: 力量 13, 敏捷 13, 体质 13, 智力 6, 感知 10, 魅力 6
技能: 躲藏+13, 跳跃+12, 聆听+7, 潜行+13, 侦察+7, 生存+7*
专长: 精通先攻, 飞跑, 追踪

区域: 守序邪恶位面
组织: 单独, 成对, 或成群 (5-12)
挑战等级: 3
宝物: 无

阵营: 总是守序邪恶
进化: 5-8HD (中型);
9-12HD (大型)
等级调整: +3 (作为伙伴)

奈瑟斯战犬

大型异界生物 (邪恶, 跨位面, 火系, 守序)

生命骰: 12d8+60 (114 hp)
先攻权: +6
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 24 (-1 体型, +2 敏捷, +7 天生, +6 +2 坐骑用链甲衫), 接触 11, 措手不及 22
基本攻击/擒抱: +12/ +24
攻击: 啮咬 +20 近战 (2d6+12/ 19-20 外加 1d8 火焰)
全回合攻击: 啮咬 +20 近战 (2d6+12/ 19-20 外加 1d8 火焰)
占据/触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 喷吐武器, 炽热啮咬
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对火焰免疫, 灵敏嗅觉, 易受寒冷伤害

豁免: 强韧+13, 反射+10, 意志+9
属性: 力量 26, 敏捷 14, 体质 20, 智力 4, 感知 12, 魅力 6
技能: 躲藏+17, 跳跃+19, 聆听+18, 潜行+21, 侦察+18, 生存+8*, 翻滚+3
专长: 警觉, 精通重击 (啮咬), 精通先攻, 追踪, 专攻武器 (啮咬)
区域: 守序邪恶位面
组织: 单独, 成对, 或成群 (1-2 奈瑟斯战犬及 5-12 地狱犬)
挑战等级: 9
宝物: +2 坐骑用链甲衫
阵营: 总是守序邪恶
进化: 13-17HD (大型); 18-24HD (超大型)
等级调整: +4 (作为伙伴)

战斗

地狱犬是高效的猎人。它们最喜爱的团体战术是安静的包围猎物, 然后其中的一到两只利用其炽热的吐息逼使猎物向其它地狱犬的方向移动。如果猎物没有逃跑, 那么它们会一拥而上。地狱犬会无休止地追踪逃跑的猎物。在对抗伤害减免时, 地狱犬的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶及守序阵营。

喷吐武器 (Su): 10 尺锥形, 每 2d4 轮一次, 2d6 点火焰伤害, 通过 DC 13 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

炽热啮咬 (Su): 地狱犬的啮咬攻击如同火焰武器一样, 每当其啮咬攻击击中对手时, 都可以制造额外的 1d6 点火焰伤害。

技能: 地狱犬在进行躲藏及潜行检定时可获得+5 的种族加值。

*因为其敏锐的嗅觉, 所以在通过嗅觉进行追踪时, 它们也可获得+8 的种族加值。

奈瑟斯战犬

奈瑟斯战犬是有着驮马体型的煤黑色的獒犬, 通常装备着魔鬼般的链甲衫。除非另有注明, 奈瑟斯战犬类似于地狱犬。

喷吐武器 (Su): 10 尺锥形, 每 2d4 轮一次, 3d6 点火焰伤害, 通过 DC 21 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

炽热啮咬 (Su): 奈瑟斯战犬的啮咬攻击如同火焰武器一样, 每当其啮咬攻击击中对手时, 都可以制造额外的 1d8 点火焰伤害。

鹫马 (Hippogriff)

大型魔法兽

生命骰: 3d10+9 (25 hp)
先攻权: +2
速度: 50 尺(10 格), 飞行 100 尺(普通)
防御等级: 15 (-1 体型, +2 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +3/ +11
攻击: 爪抓+6 近战(1d4+4)
全回合攻击: 2 爪抓+6 近战(1d4+4)及啮咬+1 近战(1d8+2)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 18, 敏捷 15, 体质 16, 智力 2, 感知 13, 魅力 8
技能: 聆听+4, 侦察+8
专长: 闪避, 空中横转
区域: 温带山区
组织: 单独, 成对, 或成群 (7-12)
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 4-6HD (大型);7-9HD (超大型)
等级调整: -

鸷马是具有马和巨鹰混合外貌的攻击性强的飞行生物。作为贪吃的杂

大地精 (HOBGOBLIN)

大地精, 一级武者

中型类人生物 (地精类)

生命骰: 1d8+2 (6 hp)
先攻: +1
速度: 30 英尺 (6 格)
防御等级: 15 (+1 敏捷, +3 镶嵌皮甲, +1 轻型盾牌), 接触 11, 措手不及 14
基础攻击/擒抱: +1/+2
攻击: 长剑+2 近战(1d8+1/19 - 20) 或标枪+2 远程 (1d6+1)
全回合攻击: 长剑+2 近战(1d8+1/19 - 20)或标枪+2 远程(1d6+1)
占据/触及: 5 英尺/5 英尺

食动物, 鸷马在猎食中会很乐意的将类人生物视为一餐。

典型的鸷马有 9 尺长, 翼展有 20 尺, 重 1000 磅。

战斗

鸷马会从空中俯冲并以其前爪攻击猎物。当不能俯冲时, 它们会用爪子和喙攻击。成对和成群的鸷马会轮番进行俯冲攻击来驱散或杀死入侵者。

鸷马会拼死保卫它们的巢穴和在人类市场上被高价出售作为坐骑的幼崽。

技能: 鸷马在进行侦察检定时可获得 +4 的种族加值。

训练鸷马

鸷马必须经过训练才能载着骑手进行战斗。练一只鸷马需要六周并且要通过 DC 25 的驯养动物技能检定。乘骑鸷马需要特殊鞍座。鸷马载著骑手依然可以战斗, 但除非骑手通过骑乘技能检定否则将不能同时战斗。

鸷马蛋的市场价为 2000 金币, 幼崽每只 3000 金币。雇佣一名专业训练师培育或训练鸷马的价格为 1000 金币。

负重: 对于鸷马而言 300 磅为轻载, 301-600 磅为中载, 601-900 为重载。

特殊攻击: -

特殊能力: 黑暗视力 60 英尺

豁免: 强韧+4, 反射+1, 意志 - 1

属性: 力量 13, 敏捷 13, 体质 14, 智力 10, 感知 9, 魅力 8

技能: 躲藏 +3, 聆听+2, 潜行+3, 侦察 +2

专长: 警觉

环境: 温暖山地

组织: 小群(4 - 9), 一帮 (10 - 100 个个体加上 50%的非战斗人员, 加上每 20 个成年个体一个 3 级士官和一个 4 到 6 级领袖), 战团(10 - 24 个), 或部落 (30 - 300 个个体加上 50%的非战斗人

员，加上每 20 个成年个体一个 3 级士官，1 或 2 个 4 或 5 级副官，一个 6~8 级的领袖，加上 2~4 只凶暴狼以及 1-4 只食人魔或 1-2 只巨魔)

挑战等级: 1/2
宝藏: 标准
阵营: 通常是守序邪恶
进化: 根据人物职业
等级调整: +1

大地精是地精的大号表亲。他们的发色从暗淡的偏红棕色到暗灰色，有着暗橘黄色或橙红的皮肤。大块头的雄性个体有着蓝色或红色的鼻子。大地精的眼睛是偏黄或暗棕色的，与此同时他们有着了一口黄板牙。他们穿着亮色调的服装，往往是血红色，带着黑色条纹的皮革。他们的武器保养得光洁而完善。大地精说通用语与地精语，旅居他乡的大地精往往是武者，资料中的数据是以一级武者做成的。

战斗:

机关体

超小型构装体

生命骰: 2d10 (11hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺(4 格), 飞行 50 尺(良好)
防御等级: 14 (+2 体形, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +1/ -8
攻击: 啮咬+2 近战 (1d4-1 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬+2 近战 (1d4-1 外加毒素)
占据/触及: 2 尺/ 0 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 构装体特性, 60 尺黑暗视觉, 昏暗视觉
豁免: 强韧+0, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 8, 敏捷 15, 体质-, 智力 10, 感知 12, 魅力 7
技能: 躲藏+14, 聆听+4, 侦察+4
专长: 闪电反射
区域: 任意
组织: 独行

这些生物对战略战术有很强的理解力，而且善于拟订完善的作战计划。在一位有能的战略家或是战术家的领导下，他们严明的纪律会是一种决定性的要素。大地精痛恨精灵，比起其他对手来，他们会优先攻击精灵。

技能: 大地精在潜行上有+4 种族奖励

这里的范例大地精武者在调整前的属性为:力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8.

大地精人物

大地精人物拥有以下种族特性

- +2 敏捷, +2 体质
- 大地精的基础陆地速度为 30 英尺
- 黑暗视力 60 尺
- 在潜行上有+4 种族奖励
- **天赋语言:** 地精语, 通用语。 **奖励语言:** 龙语, 炼狱语, 矮人语, 兽人语
- **天赋职业:** 战士
- **等级调整:** +1

挑战等级: 1
宝物: 无
阵营: 任意 (与制造者相同)
进化: 3-6 HD (超小型)
等级调整: -

机关体是由法师拼装而成的仆役。这些生物虽然没有什么战斗能力，但却是高效的间谍，信使和斥候。机关体的制造者可以决定其形状。机关体通常只是为完成任务而设计的工具，他们是制造者的延伸，拥有相同的阵营和性格。机关体没法说话，但可以与制造者进行心灵沟通。

机关体知道所有制造者的全部所知，同时制造者也可以共享机关体的视觉和听觉，有效范围 1,500 尺。机关体不会主动离开该范围，但有可能被强制带离。当这种事情发生时，这种生物会尽可能与制造者重新获得联

系。如果机关体被摧毁，会对其制造者造成 2d10 点的伤害。

如果机关体的制造者死亡，机关体会同样死亡，其身体迅速溶化成脓水。

战斗

机关体会落在目标身上，用带毒的牙齿撕咬目标。

毒素 (EX)： 伤口，强韧检定 DC 13，初始伤害睡眠 1 分钟，后续伤害睡眠 5d6 分钟。本能力豁免 DC 基于体质，并拥有+2 的种族加值。

制造机关体

机关体的原料是黏土，灰泥，曼陀罗草根，泉水和 1 品脱制造者的鲜血。材料共需花费 50 枚金币。机关体的制作者可以亲自组装机关体的躯体

嚎兽 (Howler)

大型异界生物 (混乱, 邪恶, 跨位面)

生命骰： 6d8+12 (39hp)

先攻权： +7

速度： 60 尺 (12 格)

防御等级： 17 (-1 体形, +3 敏捷, +5 天生), 接触 12, 措手不及 14

基本攻击/擒抱： +6/ +15

攻击： 啮咬+10 近战 (2d8+5)

全回合攻击： 啮咬+10 近战 (2d8+5) 及 1d4 尖刺+5 远程 (1d6+2)

占据/触及： 10 尺/ 5 尺

特殊攻击： 尖刺, 嚎叫

特性： 60 尺黑暗视觉

豁免： 强韧+7, 反射+8, 意志+7

属性： 力量 21, 敏捷 17, 体质 15, 智力 6, 感知 14, 魅力 8

技能： 攀爬+14, 躲藏+8, 聆听+13, 潜行+12, 搜索+7, 侦察+13, 野外生存+2 (追踪+4)

专长： 警觉, 战斗反射, 精通先攻

区域： 混乱阵营的位面

组织： 独行, 结伙 (2-4), 或成群 (6-10)

挑战等级： 3

宝物： 无

阵营： 总是混乱邪恶

部分，或是雇佣其他人帮忙组装。组装构装体需要通过 DC 12 的手艺(雕塑)检定或 DC 12 的手艺(制陶)检定。

在完成组装躯体后，制造者需要通过长时间的魔法仪式启动机关体。本仪式需要在特殊的试验室或工作间中进行，其布置类似炼金实验室，共需花费 500 枚金币。如果制造者亲自组装机关体，那么组装过程可以与仪式同时完成。

制作生命骰超过 2 的构装体是可行的，但每额外生命骰需要增加 2,000 枚金币的花费。

制造构装体，奥法眼，镜影术，修复术，施法者至少达到 4 级；价格：- (从不出售)；花费 1,050 枚金币以及 78 点经验值。

进化： 7-9 HD (大型)；

11-18 HD (超大型)

等级调整： +3 (作为侍从)

嚎兽居住在混乱和邪恶占统治性地位的位面中。嚎兽身长约 8 尺，重约 2,000 磅。虽然他们有相当的智力，但却没法使用语言，而只能嚎叫。虽然人认为嚎兽间存在着某种语言，但即使是借助法术也没法加以解析。嚎兽可以听懂深渊语。

战斗

嚎兽怯懦但残忍，喜欢结群发动攻击。他们通常会冲锋开始战斗，脱离，然后继续展开冲锋。嚎兽的天生武器以及所有持握的武器在对抗伤害减免时都视为混乱阵营以及邪恶阵营的武器。

尖刺 (EX)： 嚎兽的颈部长着很长的刺。在嚎兽发动啮咬攻击时，会抖动身体，射出 1d4 根尖刺。被嚎兽尖刺击中的生物必须通过 DC 16 的反射鉴定，否则尖刺将刺进其身体内部。每根留在生物体内的尖刺会在其进行攻击检定，豁免检定，以及技能检定时

造成-1的惩罚。本能力豁免DC基于敏捷。

安全移除尖刺需要通过DC 20的医疗检定移除，否则移除尖刺会造成1d6点额外的伤害。

嚎叫 (EX)：虽然在战斗中对嚎兽并没有任何帮助，任何异界生物以外的生物如果连续1小时听到嚎兽的嚎叫，都会受到其效果的影响。任何在嚎兽声音范围内滞留1小时的生物都必须通过DC 12的意志检定，否则将受到1点感知伤害。本能力豁免DC基于魅力。生物在嚎兽的叫声范围内每滞留1小时，都必须重复进行检定。本能力视为基于声音的心智效果。

多头蛇蜥 (Hydra)

五头蛇蜥 (Five-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰：5d10+28 (55 hp)
先攻权：+1
速度：20尺(4格), 游泳 20尺
防御等级：15 (-2体型, +1敏捷, +6天生), 接触9, 措手不及14
基本攻击/擒抱：+5/ +16
攻击：5啮咬+6近战(1d10+3)
全回合攻击：5啮咬+6近战(1d10+3)
占据/触及：15尺/ 10尺
特殊攻击：-
特性：黑暗视觉60尺, 快速痊愈15, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免：强韧+9, 反射+5, 意志+3

六头蛇蜥 (Six-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰：6d10+33 (66 hp)
先攻权：+1
速度：20尺(4格), 游泳 20尺
防御等级：16 (-2体型, +1敏捷, +7天生), 接触9, 措手不及15
基本攻击/擒抱：+6/ +17
攻击：6啮咬+8近战(1d10+3)
全回合攻击：6啮咬+8近战(1d10+3)

训练嚎兽

虽然嚎兽有相当的智力，但仍需要经过训练才能作为坐骑参加战斗。要训练嚎兽，首先保证嚎兽对训练者的态度至少为友善(例如通过成功的交涉检定)。训练友善的嚎兽耗时6周，并且必须通过DC 25的驯养动物检定。骑乘嚎兽需要使用特殊鞍座。嚎兽可以在作为坐骑时作战，但骑乘的生物必须通过骑乘检定，否则没法同时发动攻击。

载重量

嚎兽轻载限度为460磅，中载限度为461-920磅，重载限度为921-1380磅。嚎兽可以拖拽6,900磅的物品

属性：力量17, 敏捷12, 体质20, 智力2, 感知10, 魅力9
技能：聆听+6, 侦察+6, 游泳+11
专长：战斗反射, 钢铁意志, 健壮
区域：温带沼泽(炎蛇蜥: 温暖的沼泽)(寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织：单独
挑战等级：4(普通); 6(炎蛇蜥或寒蛇蜥)
宝物：1/ 10钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营：通常是中立
进化：-
等级调整：-

占据/触及：15尺/ 10尺
特殊攻击：-
特性：黑暗视觉60尺, 快速痊愈16, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免：强韧+10, 反射+6, 意志+4
属性：力量17, 敏捷12, 体质20, 智力2, 感知10, 魅力9
技能：聆听+6, 侦察+7, 游泳+11
专长：战斗反射, 钢铁意志, 健壮, 专攻武器(啮咬)

区域: 温带沼泽 (炎蛇蜥: 温暖的沼泽) (寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织: 单独
挑战等级: 5 (普通); 7 (炎蛇蜥或寒蛇蜥)

宝物: 1/ 10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 通常是中立
进化: -
等级调整: -

七头蛇蜥 (Seven-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰: 7d10+38 (77 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺(4 格), 游泳 20 尺
防御等级: 17 (-2 体型, +1 敏捷, +8 天生), 接触 9, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +7/ +19
攻击: 7 啮咬+10 近战(1d10+4)
全回合攻击: 7 啮咬+10 近战(1d10+4)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 17, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+10, 反射+6, 意志+4

属性: 力量 19, 敏捷 12, 体质 20, 智力 2, 感知 10, 魅力 9
技能: 聆听+7, 侦察+7, 游泳+12
专长: 战斗反射, 钢铁意志, 健壮, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带沼泽 (炎蛇蜥: 温暖的沼泽) (寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织: 单独
挑战等级: 6 (普通); 8 (炎蛇蜥或寒蛇蜥)
宝物: 1/ 10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 通常是中立
进化: -
等级调整: -

八头蛇蜥 (Eight-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰: 8d10+43 (87 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺(4 格), 游泳 20 尺
防御等级: 18 (-2 体型, +1 敏捷, +9 天生), 接触 9, 措手不及 17
基本攻击/ 擒抱: +8/ +20
攻击: 8 啮咬+11 近战(1d10+4)
全回合攻击: 8 啮咬+11 近战(1d10+4)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 18, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+11, 反射+7, 意志+4
属性: 力量 19, 敏捷 12,

体质 20, 智力 2, 感知 10, 魅力 9
技能: 聆听+7, 侦察+8, 游泳+12
专长: 战斗反射, 钢铁意志, 健壮, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带沼泽 (炎蛇蜥: 温暖的沼泽) (寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织: 单独
挑战等级: 7 (普通); 9 (炎蛇蜥或寒蛇蜥)
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 通常是中立
进化: -
等级调整: -

九头蛇蜥 (Nine-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰: 9d10+48 (97 hp)
先攻权: +1
速度: 0 尺 (4 格), 游泳 20 尺

防御等级: 19 (-2 体型, +1 敏捷, +10 天生), 接触 9, 措手不及 18
基本攻击/ 擒抱: +9/ +22
攻击: 9 啮咬+13 近战(1d10+5)

全回合攻击: 9 啮咬+13 近战(1d10+5)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 19, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+11, 反射+7, 意志+5
属性: 力量 21, 敏捷 12, 体质 20, 智力 2, 感知 10, 魅力 9
技能: 聆听+8, 侦察+8, 游泳+13
专长: 盲斗, 战斗反射,

钢铁意志, 健壮, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带沼泽 (炎蛇蜥: 温暖的沼泽) (寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织: 单独
挑战等级: 8 (普通); 10 (炎蛇蜥或寒蛇蜥)
宝物: 1/10 钱币, 50% 工艺品, 50% 物品
阵营: 通常是中立
进化: -
等级调整: -

十头蛇蜥 (Ten-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰: 10d10+53 (108 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺 (4 格), 游泳 20 尺
防御等级: 20 (-2 体型, +1 敏捷, +11 天生), 接触 9, 措手不及 19
基本攻击/ 擒抱: +10/ +23
攻击: 10 啮咬+14 近战(1d10+5)
全回合攻击: 10 啮咬+14 近战(1d10+5)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 20, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+12, 反射+8, 意志+3

属性: 力量 21, 敏捷 12, 体质 20, 智力 2, 感知 10, 魅力 9
技能: 聆听+8, 侦察+9, 游泳+13
专长: 盲斗, 战斗反射, 钢铁意志, 健壮, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带沼泽 (炎蛇蜥: 温暖的沼泽) (寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织: 单独
挑战等级: 9 (普通); 11 (炎蛇蜥或寒蛇蜥)
宝物: 1/10 钱币, 50% 工艺品, 50% 物品
阵营: 通常是中立
进化: -
等级调整: -

十一头蛇蜥 (Eleven-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰: 11d10+58 (118 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺 (4 格), 游泳 20 尺
防御等级: 21 (-2 体型, +1 敏捷, +12 天生), 接触 9, 措手不及 20
基本攻击/ 擒抱: +11/ +25
攻击: 11 啮咬+16 近战(1d10+6)
全回合攻击: 11 啮咬+16 近战(1d10+6)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 21, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+12, 反射+8, 意志+5

属性: 力量 23, 敏捷 12, 体质 20, 智力 2, 感知 10, 魅力 9
技能: 聆听+9, 侦察+9, 游泳+14
专长: 盲斗, 战斗反射, 钢铁意志, 健壮, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带沼泽 (炎蛇蜥: 温暖的沼泽) (寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织: 单独
挑战等级: 10 (普通); 12 (炎蛇蜥或寒蛇蜥)
宝物: 1/10 钱币, 50% 工艺品, 50% 物品
阵营: 通常是中立
进化: -
等级调整: -

十二头蛇蜥 (Twelve-Headed Hydra)

超大型魔法兽

生命骰: 12d10+63 (129 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺 (4 格), 游泳 20 尺
防御等级: 22 (-2 体型, +1 敏捷, +13 天生), 接触 9, 措手不及 21
基本攻击/擒抱: +12/ +26
攻击: 12 啮咬+17 近战(2d8+6)
全回合攻击: 12 啮咬+17 近战(2d8+6)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 22, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+1, 反射+9, 意志+6

多头蛇蜥是有许多头的类似于爬行动物的怪物。

多头蛇蜥的颜色从灰褐色到深褐色, 有着浅黄色或茶色的腹部。琥珀色的眼睛和黄白色的牙齿。

约 20 尺长, 重约 4000 磅。多头蛇蜥不会说话。

战斗

多头蛇蜥可以用它们所有的头进行攻击而不受罚值, 即使它们在移动中或冲刺时也可以。

砍掉所有的头或毁灭其身体可以将多头蛇蜥杀死。如果要砍掉它的头, 其对手必须使用挥砍武器进行一次成功的击破武器尝试。(玩家必须在进行攻击检定之前声明攻击位置。)进行击破武器尝试会引发借机攻击, 除非其对手拥有精通击破武器专长。因为多头蛇蜥的头在战斗中不断地挥舞扭动, 所以其对手可以在任何可以攻击到多头蛇蜥的位置来对其头部进行攻击。其对手可以通过准备动作在多头蛇蜥啮咬他的时候来尝试砍掉其头部。

多头蛇蜥的每颗头都拥有等于其正常状态下总生命值除以其原始头颅数量的生命值。每失去一颗头会对其身体造成等于其头部正常状态下总生命值一半的伤害。头被砍掉之后其颈

属性: 力量 23, 敏捷 12, 体质 20, 智力 2, 感知 10, 魅力 9
技能: 聆听+9, 侦察+10, 游泳+14
专长: 盲斗, 战斗反射, 强化天生攻击, 钢铁意志, 健壮, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带沼泽 (炎蛇蜥: 温暖的沼泽) (寒蛇蜥: 寒冷的沼泽)
组织: 单独
挑战等级: 11 (普通); 13 (炎蛇蜥或寒蛇蜥)
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 通常是中立
进化: -
等级调整: -

部会自动愈合以免继续失血。多头蛇蜥不能继续使用被砍掉的头进行攻击, 但是也不会因此受到罚值。

每颗头被砍掉 1d4 轮之后会有两颗新头从断处长出来。无论如何, 多头蛇蜥的头颅数量不会超过其原始头颅数量的两倍, 并且超过其原始头颅数量的头在一天之内会自动枯萎死亡。若要抑制被砍掉的头长成两个新的, 则必须在新头长出之前在断处造成至少 5 点的火焰或酸伤害。炽焰武器 (或有类似效果的武器) 可以在使用它砍掉一颗头的同时制造其能量伤害。影响区域范围的火焰或酸可以灼烧复数的头部断处, 此外还可以对多头蛇蜥的身体造成伤害。除非多头蛇蜥的所有头颅都被砍掉并且所有断处都被火焰或酸灼烧过, 否则它不会死亡。

多头蛇蜥的身体可如其他任何生物一样被杀掉, 但是多头蛇蜥拥有快速痊愈能力 (见下) 而且在这种情况下很难被击败。任何不属于 (或不能) 尝试砍头的攻击都会对其身体造成影响。

除非能够造成挥砍伤害并且能用来尝试进行击破武器, 否则目标性的魔法效果不能砍掉多头蛇蜥的头 (此类魔法必须直接攻击其身体)。

快速痊愈 (Ex): 多头蛇蜥每轮都可治愈等于 10 + 其原始头颅数量的伤害。
技能: 因为其复数的头颅, 所以多头蛇蜥在进行聆听和侦察检定时可获得 +2 的种族加值。在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时多头蛇蜥可

多头炎蛇蜥

超大型魔法兽 (火系)

这些红色的多头蛇蜥可以喷吐出有 10 尺高、10 尺宽及 20 尺长的火焰。其所有的头每 1d4 轮可以喷吐一次。每颗头所喷出的每道火焰都能造成 3d6 点火焰伤害。成功通过反射豁免检

多头寒蛇蜥

超大型魔法兽 (寒系)

这些紫色的多头蛇蜥可以喷吐出有 10 尺高、10 尺宽及 20 尺长的寒气。其所有的头每 1d4 轮可以喷吐一次。每颗头所喷出的每道寒气都能造成 3d6 点寒冷伤害。成功通过反射豁免检

制裁者 (Inevitable)

制裁者是将执行多元宇宙中的自然法规作为其唯一存在目的的构装生物。

每种制裁者都被设计成能寻找并惩罚某种特定的罪行, 捉拿违犯了基本法规的个人或团队。当一个制裁者被制造出来时, 它会接到它的第一次任务, 然后去找到犯法者并给予其适当的惩罚。判决通常为死刑, 但一些制裁者会坚决要求犯罪的团队进行补偿, 并使用指使术或审判烙印或来确保其服从。从它起步开始, 制裁者会完全专注于它的目标。无论线索多么模糊, 任务多么无望, 它都会坚持不懈。

制裁者一心一意地追击它们的猎物, 它们奉命不干涉无辜者。它们猎物的同伙是可以攻击的对象, 然而, 有些时候这会在它们的程序中产生矛盾。

制裁者很乐意牺牲自己以完成任务, 但是它们不会自杀。面对失败时,

获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

专长: 多头蛇蜥的战斗反射专长使它可以使其所有的头进行借机攻击。

定则伤害减半。该豁免检定 DC 等于 $10 + 1/2$ 多头蛇蜥原始头颅数量 + 多头蛇蜥的体质调整值。

火焰攻击不会抑制多头炎蛇蜥从其头部断处再生出新的头颅 (因为炎蛇蜥对火焰免疫), 但是 5 点寒冷伤害可以抑制。

定则伤害减半。该豁免检定 DC 等于 $10 + 1/2$ 多头蛇蜥原始头颅数量 + 多头蛇蜥的体质调整值。

寒冷攻击不会抑制多头寒蛇蜥从其头部断处再生出新的头颅 (因为寒蛇蜥对寒冷免疫), 但是 5 点火焰伤害可以抑制。

它们会撤退并寻找机会反击。它们是坚决而耐心的对手。如果有助于完成任务它们会与其他人联盟, 但这联盟不会维持很久。

制裁者处于监视模式时在人群中格外醒目, 但它们看起来对此毫不在意。它们形态各异, 但所有的制裁者都是金银制的发条生物, 齿轮和活塞就是它们的肌肉。它们的眼睛闪烁着金色的光芒。

与绝大多数的构装生物不同, 制裁者拥有智力属性值, 并且可以思考、学习和记忆。

制裁者说深渊语, 天界语, 炼狱语以及它们第一个目标的母语。

战斗

除非威胁到其自身安全, 制裁者会完完全全地专注于其目标, 完全忽视其他战斗人员的存在。制裁者可能会攻击任何阻碍它的人, 但它若能再

次着手于其目标的话则不会多做停留。制裁者十分重视自我保护；任何人若对制裁者展开它所认为能致命的攻击的话，也会受到同样致命的反击。

对抗伤害减免时，制裁者的天生武器及它所持有的任何武器，都被视为具有守序阵营。

协约者 (Kolyarut)

中型构装生物 (跨位面, 守序)

生命值: 13d10+20 (91 hp)

先攻权: +1

速度: 穿混织铁甲时 20 尺 (4 格); 基本陆地速度 30 尺

防御等级: 27 (+1 敏捷, +10 天生, +6 混织铁甲), 接触 11, 措手不及 26

基本攻击/擒抱: +9/ +11

攻击: 吸血鬼之触+11 近战接触 (5d6), 或弱能射线+10 远程接触 (如同名法术), 或+2 长剑+13 近战 (1d8+5/19-20), 或挥击+11 近战 (1d6+3)

全回合攻击: 吸血鬼之触 +11/ +6 近战接触 (5d6), 或弱能射线 +10 远程接触 (如同名法术), 或+2 长剑 +13/ +8 近战 (1d8+5/ 19-20), 或挥击 +11/ +6 近战 (1d6+3)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 弱能射线, 类法术能力, 吸血鬼之触

特性: 构装特性, 伤害减免 10/ 混乱, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 5, 昏暗视觉, 法术抗性 22

豁免: 强韧+6, 反射+7, 意志+7

属性: 力量 14, 敏捷 13, 体质 -, 智力 10, 感知 17, 魅力 16

技能: 交涉+5, 易容+12, 收集信息+12, 聆听+11, 搜索+5, 察言观色+12, 侦察+11, 生存+3 (+5 追踪踪迹)

专长: 警觉, 战斗施法, 强韧加强, 闪电反射, 类法术能力瞬发 (暗示术)

区域: 守序位面

组织: 单独

挑战等级: 12

快速痊愈 (Ex): 制裁者只要还有 1 点或以上的生命值, 每回合就都能治疗一定的伤害 (具体数据见各种类的详述)。然而, 混乱阵营武器造成的伤害不受此能力影响。

宝物: 无

阵营: 总是守序中立

进化: 14-22HD (中型); 23-39HD (大型)

等级调整: -

协约者惩罚那些破坏契约和誓言的人。

在开始对付毁约者的任务之前, 协约者会尽可能地去了解有关该契约或誓言的细节。协约者对那些无意或被迫破坏约定的人没有兴趣 — 只有那些自愿违反契约违犯协约者被创造出来以维护的法律的人才是协约者的目标。如果契约的文本已经损坏, 协约者会携带该契约的副本作为证据。

协约者是制裁者中最健谈的, 在处理手边的麻烦之前会尝试使用一些社交窍门, 比如礼貌地问候。它们能使用易容术变成几乎任何形态的人形生物, 这在它们需要隐秘地追捕猎物时非常有用。

战斗

如所有制裁者一样, 协约者在攻击之前有足够的耐心去研究它的目标。它会对毁约者的能力有一个了解, 并且在战斗之前就能做好防御。在战斗时, 它会尽快结束战斗, 将流血和伤害减到最小。无论如何, 协约者不会让对无辜者的担心延误或危及它的任务。协约者最喜欢的战术是使用隐形术或易容术偷偷靠近, 然后在其猎物能做出反应之前使用吸血鬼之触将其除去。如果对它完成任务有帮助的话, 协约者不会因对其盟友使用吸血鬼之触提高自身力量而后悔。对抗伤害减免时, 协约者的天生武器及它所

持有的任何武器，都被视为具有守序阵营。

弱能射线 (Su)：协约者能发射一道黑色的弱能射线攻击 200 尺内的目标。

其效果等同于弱能术（施法等级 13）。

类法术能力：施法等级 13。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。*任意施展* - 辨识谎言 (DC 17)，易容术，惊恐术 (DC 17)，人类定身术 (DC 16)，隐形术，生物定位术，暗示术 (DC 16)；*每天 1*

猎杀者 (Marut)

大型构装生物 (跨位面, 守序)

生命值: 15d10+30 (112 hp)

先攻权: +1

速度: 穿全身甲时 30 尺 (6 格)；基本陆地速度 40 尺

防御等级: 34 (-1 体型, +1 敏捷, +16 天生, +8 全身甲), 接触 10, 措手不及 33

基本攻击/擒抱: +11/ +27

攻击: 挥击 +22 近战 (2d6+12 外加 3d6 音波或 3d6 电)

全回合攻击: 2 挥击 +22 近战 (2d6+12 外加 3d6 音波或 3d6 电)

占据/触及: 10 尺/ 10 尺

特殊攻击: 电闪雷鸣拳, 类法术能力
特性: 构装特性, 伤害减免 15/ 混乱, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 10, 昏暗视觉, 法术抗性 25

豁免: 强韧+7, 反射+6, 意志+8

属性: 力量 35, 敏捷 13, 体质 -, 智力 12, 感知 17, 魅力 18

技能: 专注+13, 交涉+6, 知识 (宗教)+10, 聆听+16, 搜索+10, 察言观色+12, 侦察+16, 生存+3 (+5 追踪踪迹)

专长: 能力专攻(拳), 无畏一击, 战斗施法, 强韧加强, 精通冲撞, 猛力攻击

区域: 守序位面

组织: 单独

挑战等级: 15

宝物: 无

阵营: 总是守序中立

进化: 16-28HD (大型)；

次 - 怪物定身术 (DC 17), 审判烙印; *每周 1 次* - 指使术。

吸血鬼之触 (Su): 通过一次近战接触攻击, 协约者能够从它的敌人身上偷取生命力, 如同名法术 (施法等级 13)。

技能: 在进行易容, 收集信息和察言观色检定时协约者可获得+4 的种族加值。

29-45HD (超大型)

等级调整: -

猎杀者对抗那些试图抗拒自然死亡的人。

任何使用非自然的办法延续其生命的人都将成爲猎杀者的目标。那些使用一些非常规手段逃脱死亡的人同样会被猎杀者视为犯罪者。那些使用魔法复活死者的人不会引起猎杀者的注意, 除非他们如此做的次数太多或者复活的规模太大。

当猎杀者确认它的目标时, 它会坚定并毫不留情地走向敌人, 永不休眠。

战斗

一旦发现目标, 猎杀者就会为它带来它一直试图逃避的死亡。那些通过死灵法术褻渎了死亡的人也许会被施以指使术或审判烙印迫使其对死亡有彻底的尊敬。猎杀者通常使用力墙术来切断目标的逃跑路线, 然后在其接近肉搏范围时使用连环闪电。一旦进入肉搏范围, 猎杀者会用它巨大的拳头攻击, 如果被许多防御者包围则会使用死亡法阵。猎杀者会对施法者反复使用高等解除魔法, 然后使用任意门和生物定位术来追捕逃跑的敌人。对抗伤害减免时, 猎杀者的天生武器及它所持有的任何武器, 都被视为具有守序阵营。

电闪雷鸣拳 (Su): 猎杀者的左拳击击物体时会发出巨大的雷声, 造成额外

的3d6点音波伤害而且能使目标耳聋2d6轮（强韧豁免检定DC 31，通过则不会耳聋）。它的右拳能带来一道电击，造成额外的3d6点电伤害而且闪耀的电光能使目标目盲2d6轮（强韧豁免检定DC 31，通过则不会目盲）。该豁免检定DC基于力量调整值，且包括猎杀者的能力专攻专长在内。
类法术能力：施法等级14。该豁免检定DC基于魅力调整值。

追迹者 (Zelekhut)

大型构装生物（跨位面，守序）

生命值： 8d10+30 (74 hp)
先攻权： +0
速度： 穿马铠时35尺（7格），飞行40尺（普通）；基本陆地速度50尺，飞行速度60尺（普通）
防御等级： 27（-1体型，+10天生，+8马铠），接触9，措手不及27
基本攻击/擒抱： +6/+15
攻击： 刺链 +10 近战（2d6+5外加1d6电）
全回合攻击： 2 刺链 +10 近战（2d6+5外加1d6电）
占据/触及： 10尺/10尺
特殊攻击： 类法术能力
特性： 构装特性，伤害减免10/混乱，黑暗视觉60尺，快速痊愈5，昏暗视觉，法术抗性20
豁免： 强韧+4，反射+2，意志+5
属性： 力量21，敏捷11，体质-，智力10，感知17，魅力15
技能： 交涉+4，聆听+9，搜索+9，察言观色+12，侦察+9，生存+3（+5追随踪迹）
专长： 强韧加强，飞越攻击，奋力冲刺
区域： 守序位面
组织： 单独
挑战等级： 9
宝物： 无
阵营： 总是守序中立
进化： 9-16HD（大型）；

任意施展 - 凌空而行，任意门，惊恐术（DC 18），高等命令术（DC 19），高等解除魔法，群体造成轻伤（DC 19），生物定位术，真知术；
每天1次 - 连环闪电（DC 20），死亡法阵（DC 20），审判烙印，力墙术；
每周1次 - 地震术（DC 22），指使术，异界传送（DC 21）。
技能： 在进行专注，聆听和侦察检定时猎杀者可获得+4的种族加值。

17-24HD（超大型）

等级调整： +7

追迹者负责追捕那些违抗审判的人，特别是那些逃避惩罚的人。追踪的专家，它们使用天生技能和魔法的组合去寻找藏匿起来的逃亡者。

追迹者最初看起来毫无危险性，但是当它将要进入战斗时，它可以通过一个即时动作将两条刺链从其前臂跳出。同样的，它也能使它那对金色的金属翅膀从它背后出现。收起刺链或翅膀也是一个即时动作。

战斗

一旦它找到逃亡者，追迹者利用它的速度和类法术能力来封锁最可能的逃脱路线。然后它还会去保护那些无辜的旁观者。最后，它会使用刺链捉拿逃亡者，如果需要的话，它会拌摔敌人或解除敌人的武装。

对抗伤害减免时，追迹者的天生武器及它所持有的任何武器，都被视为具有守序阵营。

类法术能力：施法等级8。该豁免检定DC基于魅力调整值。

任意施展 - 锐耳术/鹰眼术，次元锚，解除魔法，惊恐术（DC 16），人类定身术（DC 15），生物定位术，真知术；
每天1次 - 怪物定身术（DC 17），审判烙印；
每周1次 - 次等指使术（DC 16）。

技能： 在进行搜索和察言观色检定时追迹者可获得+4 的种族加值。

专长： 由于其人马状的构造，追迹者被视为拥有骑乘战斗专长。

隐形潜伏怪 (Invisible Stalker)

大型元素生物 (风系, 跨位面)

生命骰： 8d8+16 (52 hp)

先攻权： +8

速度： 30 尺 (6 格), 飞行 30 尺 (完美)

防御等级： 17 (-1 体型, +4 敏捷, +4 天生), 接触 13, 措手不及 13

基本攻击/擒抱： +6/ +14

攻击： 挥击+10 近战 (2d6+4)

全回合攻击： 2 挥击+10 近战 (2d6+4)

占据/触及： 10 尺/ 10 尺

特殊攻击： -

特性： 黑暗视觉 60 尺, 元素特性, 天生隐形, 精通追迹

豁免： 强韧+4, 反射+10, 意志+4

属性： 力量 18, 敏捷 19,

体质 14, 智力 14, 感知 15, 魅力 11

技能： 聆听+13, 潜行+15, 搜索+13, 侦察+13, 生存+2(+4 追踪踪迹)

专长： 战斗反射, 精通先攻, 专攻武器 (挥击)

区域： 风元素位面

组织： 单独

挑战等级： 7

宝物： 无

阵营： 通常是中立

进化： 9-12HD (大型);

13-24HD (超大型)

等级调整： -

隐形潜伏怪是风元素位面的生物。它们有时会服务于召唤它们法师

和术士, 为其完成特殊的任务。被召唤的隐形潜伏怪会执行召唤者的任何命令, 即使那任务会送它去成百上千里外也一样。此生物遵循命令直到任务完成, 并且只听命于召唤者。然而, 它们怨恨过长或过复杂的人物, 并且会想办法寻找指令中的漏洞并曲解它。

隐形潜伏怪的形态不固定。识破隐形法术只能看到模糊的云状轮廓, 真知术则显示为一朵翻滚的蒸汽云。

隐形潜伏怪只能说风族语但是可以理解通用语。

战斗

隐形潜伏怪利用空气本身作为武器。它能制造出一道急速强烈旋转的风, 并用它来攻击与此生物处于同一位面的目标。只有当隐形潜伏怪位于风元素位面时它才能被杀死。在其他地方执行任务时, 如果受到了足够摧毁它的伤害它就会自动返回它所居住的位置。

天生隐形 (Su)： 这项能力是持续的, 可以让隐形潜伏怪保持隐形, 即使攻击时也一样。这项能力是与生俱来的, 不会收到消除隐形法术影响。

精通追迹 (Ex)： 隐形潜伏怪事完美的追踪者, 它们在追踪生物的踪迹时, 进行侦察检定, 而不是通常的生存检定。

SRD 怪物 K-L

狗头人 (Kobold)

狗头人, 一级武者

小型类人生物 (爬行类)

生命骰： 1d8 (4 hp)

先攻加值： +1

速度： 30 英尺 (6 格)

防御等级： 15 (+1 体型,

+1 敏捷 +1 天然防御, +2 皮甲), 接触 12, 措手不及 14

基础攻击加值/擒抱： +1/ - 4

攻击： 长矛+1 近战 (1d6 - 1/x3) 或投石索+3 远程 (1d3)

全回合攻击： 长矛 +1 近战

(1d6 - 1/x3)或投石索+3 远程 (1d3)
占据/触及: 5 英尺/5 英尺。
特殊攻击: —
特殊能力: 黑暗视力 60 英尺, 光亮敏感。
豁免: 强韧+2, 反射 +1, 意志 - 1
属性: 力量 9, 敏捷 13, 体质 10, 智力 10, 感知 9, 魅力 8
技能: 手艺 (制造陷阱) +2, 躲藏+6, 聆听+2, 潜行 +2, 专业 (矿工) +2, 搜索+2, 侦察+2
专长: 警觉
环境: 温暖的森林
组织: 小群(4 - 9), 一帮 (10 - 100 个个体加上相等数量的非战斗人员, 加上每 20 个成年个体一个 3 级士官和一个 4 到 6 级领袖), 战团 (10 - 24 个加上 2~4 只凶暴獾), 或部落 (40 - 400 个个体加上每 20 个成年个体一个 3 级士官, 1 或 2 个 4 或 5 级副官, 一个 6~8 级的领袖, 以及 5~8 只凶暴獾)
挑战等级: 1/4
宝藏: 标准
阵营: 通常是秩序邪恶
进化: 根据角色等级
等级调整: +0

狗头人是有着怯弱而残暴倾向的矮小的爬行类类人生物

狗头人的有鳞皮肤从暗锈色到暗黑色不等。它们有着闪烁的红色眼睛, 长着不能蜷曲的尾巴。狗头人衣衫褴褛, 他们偏好红色和橙色。狗头人高 2~2.5 英尺, 重 35~45 磅。他们用一种好象小狗吠叫一般的声音说龙语。

战斗

狗头人喜欢在有淹没对手—至少是敌人的两倍人数—的可能时发动战斗, 否则他们宁愿选择欺骗, 假如

深海乌贼 KRAKEN

巨型魔法兽 (水生)

生命骰: 20d10+180 (290 hp)
先攻: +4
速度: 游泳 20 尺 (4 格)

这一可能性跌破下限, 他们立刻就拔腿跑路。但是, 只要人数相当, 他们对进入视野的侏儒必然会发起攻击。

他们以投掷石弹作为战斗的序曲。只有当他们看到他们的敌人被削弱时才会投入近战。只要可能, 他们就会在陷阱区附近设置埋伏。

光线敏感(Ex): 狗头人在明亮阳光或日光术范围内处于目眩状态。

技能: 狗头人在手艺 (制造陷阱), 专业 (矿工) 和搜索上有+2 种族奖励 这里的范例狗头人武者在调整前的属性为: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8.

挑战等级: 拥有 NPC 职业的狗头人的挑战等级相当于他们的等级 - 3.

狗头人人物

狗头人人物拥有以下种族特性

- -4 力量, +2 敏捷, -2 体质。
- **小体型:** 防御奖励获得+1 奖励, 攻击骰获得+1 奖励, 在躲藏上获得+4 奖励, 擒抱时获得-4 惩罚, 推举和携带物品重量上限为中体形人物的 3/4.
- 狗头人的陆地基础速度是 30 英尺(6 格)
- 黑暗视力 60 英尺
- **种族技能:** 狗头人人物在手艺 (制造陷阱), 专业 (矿工) 和搜索检定上有+2 种族奖励
- **种族专长:** 狗头人人物以他们的职业获得专长
- +1 天生防御
- **特殊能力 (如上):** 光线敏感
- **天生语言:** 龙语。 **奖励语言:** 通用语, 地底通用语
- **天赋职业:** 术士
- 等级调整+0

防御等级: 20 (-4 体型, +14 天生), 接触 6, 措手不及 20

基本攻击 / 擒抱: +20/+44

攻击: 触腕+28 近战 (2d8+12/19 - 20)

全回合攻击： 2 触腕+28 近战 (2d8+12/19 - 20) 和 6 腕+23 近战 (1d6+6) 和撕咬+23 近战 (4d6+6)

面宽 / 触及： 20 尺/15 尺 (连同触腕 60 尺, 连同腕 30 尺)

特殊攻击： 精通攫抓, 紧勒 2d8+12 或 1d6+6

特殊能力： 黑暗视觉 60 尺, 墨汁云, 喷射, 昏暗视觉, 类法术能力

豁免： 强韧+21, 反射+12, 意志+13

属性： 力量 34, 敏捷 10, 体质 29, 智力 21, 感知 20, 魅力 20

技能： 专注+21, 交涉+7, 躲藏+0, 恐吓+16, 知识 (地理)+17, 知识 (自然)+16, 聆听+30, 搜索+28, 察言观色+17, 侦查+30, 生存+5 (追踪时+7), 游泳+20, 使用魔法装置+16

专长： 警觉, 盲斗, 寓守于攻, 精通重击 (触腕), 精通先攻, 精通绊摔, 钢铁意志

地域： 温暖的水域

组织： 单独

挑战等级： 12

宝物： 三倍标准

阵营： 通常是中立邪恶

进化： 21-32HD (巨型); 33-60HD (超巨型)

等级调整： —

深海乌贼有六条长达 30 尺的腕; 还有两条布满倒钩差不多 60 尺长的触腕。喙状的嘴位于触手交汇身体较低的地方。深海乌贼说通用语和水族语。

战斗

深海乌贼会用它带刺的触腕攻击, 攥住那些倒霉蛋排碎他们的武器, 或者把他们卷进自己的大嘴里。对放如果持有武器就可以如击破武器一样

骨面斑兽 KRENSHAR

中型魔法兽

生命骰： 2d10 (11 hp)

先攻： +2

速度： 40 尺 (8 格)

防御等级： 15 (+2 敏捷, +3 天

对抗深海乌贼的触腕和腕。深海乌贼的每条触腕有 20 点生命, 而每条腕有 10 点生命。如果深海乌贼用一条触腕或腕擒抱对手, 它会用另一条肢体进行因击破武器而获得的借机攻击。成功切断一条触腕或腕将对深海乌贼造成相当于该肢体本身生命值一半的伤害。通常深海乌贼在丢失全部的触腕或三条以上腕的时候就会逃走。这些失去的肢体将在 1d10+10 天内再生。

精通攫抓 (特异)： 使用该能力之前, 深海乌贼必须用它的触腕或腕命中对方。它能立即用即时动作展开擒抱而不遭到借机攻击。如果他在擒抱检定中获胜, 还能定身和造成紧勒。

紧勒 (特异)： 成功通过擒抱检定深海乌贼将自动造成腕或触腕伤害。

喷射 (特异)： 每轮一次深海乌贼可以使用一个全回合动作向后喷射, 获得 280 的速度。它必须直线移动, 喷射时它不会遭到借机攻击。

墨汁云 (特异)： 深海乌贼每分钟能以即时动作喷出一团 80 尺扩散墨汁一样黑的液体。这团云将提供全遮蔽, 深海乌贼通常使用它来从敌人的攻击中逃脱。位于黑云内的生物视为受到黑暗术影响。

类法术能力： 每日 1 次-操控天气, 操控风向, 支配动物 (DC18), 抵抗元素伤害。施法者等级 9。此项豁免 DC 基于魅力。

技能： 深海乌贼在进行水中特技动作和躲避危险时游泳检定获得+8 种族加值。它可以任意对游泳检定取 10, 即使是在匆忙或是受威胁的情况下。它能够在游泳中使用奔跑动作, 但只能直线前进。

生), 接触 12, 措手不及 13

基本攻击 / 擒抱： +2/+2

攻击： 啮咬+2 近战 (1d6)

全回合攻击： 啮咬+2 近战 (1d6) 和 2 爪抓+0 (1d4)

面宽 / 触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 群体惊恐
特殊能力: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 嗅觉灵敏
豁免: 强韧+3, 反射+5, 意志+1
属性: 力量 11, 敏捷 14, 体质 11, 智力 6, 感知 12, 魅力 13
技能: 躲藏+4, 跳跃+9, 聆听+3, 潜行+6
专长: 多重攻击, 追踪 B
地域: 温暖的森林
组织: 单独, 成双或成群(6-10)
挑战等级: 1
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 3-4HD (中型); 5-8HD (大型)
等级调整: +2

骨面斑兽是种不可思议的像猫一样的食肉动物, 头部皮肤出奇的柔软。一只典型的骨面斑兽约有 4-5 尺长, 头部狭长。重约 175 磅。

人身狮 LAMIA

大型魔法兽
生命骰: 9d10+10 (58 hp)
先攻: +2
速度: 60 尺 (12 格)
防御等级: 18 (-1 体型, +2 敏捷, +7 天生), 接触 11, 措手不及 16
基本攻击 / 擒抱: +9/+17
攻击: 接触+12 近战 (1d4 感知吸取) 或匕首+12 近战 (1d6+4/19-20) 或爪抓+12 近战 (1d4+4)
全回合攻击: 接触+12 近战 (1d4 感知吸取) 或匕首+12/+7 近战 (1d6+4/19-20) 和 2 爪抓+7 近战 (1d4+2)
面宽 / 触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: 类法术能力, 感知吸取
特殊能力: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉
豁免: 强韧+7, 反射+8, 意志+7
属性: 力量 18, 敏捷 15, 体质 12, 智力 13, 感知 15, 魅力 12

战斗骨面斑兽会派一个侦察兵将猎物引入伏击圈。然后侦察兵自躲藏地现身, 对猎物使用惊吓能力, 然后加入攻击的队伍追击那些猖狂逃窜的猎物。

群体惊恐 (特异或超自然): 使用一个标准动作, 骨面斑兽能将面皮从脑袋上撤下来, 头部的肌肉和骨骼结构。这个动作足以让它们对手恐惧 (视同以+3 加值进行哄骗检定)。使用群体惊恐能力时还伴有尖叫, 效果如同 3 级施法者施展的群体惊恐法术 (意志检定 DC13)。生物一旦成功通过豁免检定, 则在 24 小时内不再受此骨面斑兽的群体惊恐能力影响。这种尖叫不会对其他骨面斑兽产生效果。这是超自然, 影响心灵的声音恐惧效果。

此项豁免检定基于魅力。

技能: 骨面斑兽在跳跃和潜行技能检定时获得+4 种族加值。

技能: 哄骗+14, 专注+10, 交涉+3, 易容+1 (+3 对表演), 躲藏+11, 恐吓+3, 侦查+11
专长: 闪避, 钢铁意志, 灵活移动, 跳跃攻击
地域: 温暖的沙漠
组织: 单独, 成双或成群 (3-4)
挑战等级: 6
宝物: 无
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 10-13HD (中型); 14-27HD (大型)
等级调整: +4
一头人身狮大约有 8 尺高重 700 磅。

战斗

虽然人身狮在近战中强大而危险, 但它们对于公正的战斗毫无兴趣。它会使用幻术能力将英雄们诱入危险境地, 然后使用跳跃攻击离开阴影吸取对方的感知。在耗尽对方的意志后, 它将使用魅惑能力使这些不幸的灵魂

落入圈套。被迫进行物理攻击的时候，人身狮会用人类的手臂挥舞匕首，或用狮爪抓挠。

类法术能力：任意施展-易容术，腹语术；每日3次-魅惑怪物（DC15），高等幻影（DC14），镜影术，暗示术（DC14）；每日1次-深度睡眠（DC14）。施法者等级9。此项豁免DC基于魅力。

翼狮（Lammasu）

大型魔法兽

生命骰：7d10+21（59 hp）
先攻权：+1
速度：30尺（6格），飞行60尺（普通）
防御等级：20（-1体型，+1敏捷，+10天生），接触10，措手不及19
基本攻击/擒抱：+7/+17
攻击：爪抓+12近战（1d6+6）
全回合攻击：2爪抓+12近战（1d6+6）
占据/触及：10尺/5尺
特殊攻击：猛扑，耙抓1d6+3，法术特性：
特性：黑暗视觉60尺，昏暗视觉，反邪恶法阵，类法术能力
豁免：强韧+8，反射+8，意志+7
属性：力量23，敏捷12，体质17，智力16，感知17，魅力14
技能：专注+13，交涉+4，知识（神秘）+13，聆听+13，察言观色+13，侦察+15
专长：盲斗，钢铁意志，闪电反射
区域：温带沙漠
组织：单独
挑战等级：8
宝物：标准
阵营：总是守序善良
进化：8-10HD（大型）；11-21HD（超大型）
等级调整：+5

翼狮约8尺长，重约500磅。翼狮会说通用语，龙语和天界语。

狮首神使（Leonal）

中型异界生物（跨位面，善良）
生命骰：12d8+60（114 hp）

感知吸取（超自然）：人身狮每次成功的近战接触攻击将吸取1d4点感知。

（不像其他吸取攻击，人身狮不能借由吸取的感知恢复自身伤害），人身狮会在遭遇开始时使用本能力，使对方更易受到魅惑和暗示的影响。

技能：人身狮在哄骗和躲藏技能检定时获得+4种族加值。

战斗

翼狮使用法术或其利爪攻击。它们只要发现有善良生物正在受到邪恶的威胁就会加入战斗。

法术：翼狮可以如等级7的牧师一样施放法术，可以从牧师法术列表中选择法术，并且可以从以下领域中选择两个：善良，医疗，知识或秩序。

典型牧师准备法术（6/6/5/4/2；豁免DC13+法术等级）：

0级：侦测魔法，神导术（2），光亮术，阅读魔法，提升抗力；1级：祝福术（2），侦测邪恶，神恩，熵光护盾，防护邪恶*；2级：援助术*，熊之坚韧，牛之力量，次等复原术，抵抗能量伤害；3级：昼明术，解除魔法，反邪恶法阵*，移除诅咒；4级：圣光击*，中和毒性。

*领域法术。领域：善良和医疗。

反邪恶法阵（Su）：翼狮被影响范围半径20尺的反邪恶法阵持续笼罩着。

类法术能力：施法等级7。

每天2次 - 高等隐形术（仅限自身）；
每天1次 - 任意门。

猛扑（Ex）：翼狮在冲锋敌人时可以做出全回合攻击，包括两次的耙抓攻击。

耙抓（Ex）：攻击加值+12近战，伤害1d6+3。

技能：在进行侦察检定时，翼狮可获得+2的种族加值。

先攻权：+3
速度：60尺（12格）

防御等级: 27 (+3 敏捷, +14 天生)
基本攻击/擒抱: +12/ +20
攻击: 爪抓+20 近战 (1d6+8)
全回合攻击: 2 爪抓+20 近战 (1d6+8)
及啮咬+15 近战 (1d8+4)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 怒吼, 猛扑, 精通攫抓, 耙抓 1d6+8, 类法术能力
特性: 伤害减免 10/ 邪恶和银, 黑暗视觉 60 尺, 对电及石化免疫, 圣疗, 昏暗视觉, 护体灵气, 对寒冷及音波抗性 10, 动物交谈, 法术抗性 28
豁免: 强韧+13 (+17 对抗毒素), 反射+11, 意志+10
属性: 力量 27, 敏捷 17, 体质 20, 智力 14, 感知 14, 魅力 15
技能: 平衡+22, 专注+12, 交涉+4, 躲藏+22, 威吓+10, 跳跃+35, 知识 (任意)+17, 聆听+17, 潜行+22, 察言观色+17, 侦察+17, 生存+17
专长: 能力专攻 (怒吼), 闪避, 灵活移动, 跳跃攻击, 追踪
区域: 善良位面
组织: 单独或成群 (4-9)
挑战等级: 12
宝物: 无钱币, 双倍工艺品, 标准物品
阵营: 总是中立善良
进化: 13-18HD (中型); 19-36HD (大型)
等级调整: -

战斗 狮首神使喜欢直接了当地战斗。开始战斗时它们适用怒吼来使敌人失去平衡, 然后跟随着狂怒的爪抓和啮咬攻击。它们对其相互间的默契配合引以为傲, 互相注意着彼此的侧翼并准备发动破坏性的攻击。

在对抗伤害减免时, 狮首神使的天生武器及它所持有的任何武器, 都被视为具有善良阵营。

怒吼 (Su): 狮首神使每天可以怒吼三次。每次怒吼都会产生一道 60 尺锥形的冲击

巫妖 (Lich)

波, 产生如圣言的效果, 并且能造成额外的 2d6 点音波伤害 (强韧豁免检定 DC 25, 通过则无效)。

该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

猛扑 (Ex): 狮首神使在冲锋敌人时可以发动全回合攻击, 包括两次耙抓攻击。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 狮首神使必须通过其啮咬攻击命中对手。然后通过一个即时动作尝试擒抱对手, 该动作不会引发借机攻击。它一旦将对手定身, 就可以展开耙抓攻击。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +20 近战, 伤害 1d6+8。

类法术能力: 施法等级 10。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。**随意施展** - 侦测思想, 火球术 (DC 15), 怪物定身术 (DC 17), 力墙术; **每天 3 次** - 治疗致命伤 (DC 16), 中和毒性, 移除疾病; **每天 1 次** - 医疗术 (DC 18)。**圣疗 (Su):** 除了每天狮首神使可以治疗的生命值等于其正常状态下的总生命值之外, 此能力如同圣武士职业能力。

护体灵气 (Su): 狮首神使周围 20 尺以内的任何人在对抗邪恶生物做出的攻击或产生的效果时, 防御等级上会获得此能力提供的+4 的偏斜加值, 在豁免上会获得+4 的抗性加值。除此之外, 此灵气的作用还相当于反邪恶法阵和次等法术无效结界的效果, 半径皆为 20 尺 (施法等级等于狮首神使的生命骰)。(法阵所带来的防御上的奖励未计入狮首神使的数据中。)

动物交谈 (Su): 此能力效果与动物交谈术 (施法等级 8) 相同, 但这是一个即时动作而且不需要发出声音。

技能: 在进行平衡, 躲藏及潜行检定时, 狮首神使可获得+4 的种族加值。

巫妖是会施法的不死生物，通常是利用其法力以非自然的方式来延长其生命的法师或术士，有的也会是牧师或其他施法者。

巫妖是枯瘦且骷髅般的类人生物，它们凋萎的肌肉紧附在裸露的骨头上。它们的眼睛很早以前就因腐朽而消失，但是在其空洞的眼眶中仍然闪烁着针尖般的绯红光芒。

巫妖会说通用语及它生前所会的任何语言。

创造巫妖

“巫妖”是能够添加到任何类人生物（此后统称基础生物）上的模板，只要能制造出它所必须的命匣；见下“巫妖的命匣。”

除非另有注明，巫妖使用其基础生物的所有数据和特殊能力。

体型和种类：该生物种类变为不死生物。不要重新计算基本攻击加值，豁免及技能点数。体型不会发生改变。

生命骰：所有生命骰提升为12面骰。

防御等级：巫妖拥有+5的天生防御加值或其基础生物的天生防御加值，取其较高者。

攻击：巫妖拥有每轮可使用一次的接触攻击。如果其基础生物可以使用武器，那么巫妖同样也可以。拥有天生武器的生物仍然保留其天生武器。不使用武器的巫妖在战斗时会使用其接触攻击或其主要天生武器（如果它有的话）。装备有武器的巫妖可以按其意愿使用其接触攻击或武器。

全回合攻击：不使用武器的巫妖在战斗时会使用其接触攻击（见上）或其天生武器（如果它有的话）。如果装备了一件武器，它通常使用这武器作为其主要攻击，并且只要它能够做出接触攻击的话（能够作为一个次要攻击来使用的一只空闲的手或者一件天生武器），就可以使用其接触攻击作为天生次要攻击。

伤害：没有天生武器的巫妖可以使用负能量对活着的生物进行接触攻击造

成1d8+5点伤害；成功通过一次意志豁免（DC 10 + 1/2 巫妖的生命骰 + 巫妖的魅力调整值）检定则伤害减半。拥有天生武器的巫妖可以按其意愿使用其接触攻击或其天生武器。如果它选择了后者，则能在一次天生武器攻击时造成1d8+5点的额外伤害。

特殊攻击：巫妖拥有其基础生物的所有特殊攻击，并且可以获得下述能力。除非另有注明，豁免检定DC等于10+1/2 巫妖的生命骰+巫妖的魅力调整值。

恐惧灵气 (Su)：巫妖周围笼罩着死亡与邪恶的可怕灵气。位于其半径60尺范围内生命骰小于5且注视着巫妖的生物必须通过一次意志豁免检定，否则就会受到如同与巫妖等级相同的术士所释放的恐惧术效果的影响。成功通过豁免检定的生物在24小时之内将不会再受到同一巫妖的恐惧灵气影响。

麻痹之触 (Su)：被巫妖使用其接触攻击所击中的任何活着的生物必须通过一次强韧豁免检定，否则会永久性的麻痹。移除麻痹或任何能移除诅咒的法术可以解放受害者（见降咒的法术描述）。此效果不能被解除。被巫妖麻痹的任何人看起来就好像死了一样。但是通过DC 20的侦察技能检定或DC 15的医疗技能检定将会发现受害者还活着。

法术：巫妖能释放它生前所掌握的任何法术。

特性：巫妖拥有其基础生物的所有特性，并且可以获得下述能力。

驱散抗性 (Ex)：巫妖拥有+4的驱散抗力。

伤害减免 (Su)：巫妖的不死身躯十分强韧，这使它拥有15/钝击和魔法的伤害减免能力。在对抗伤害减免时，它的天生武器被视为魔法武器。

免疫 (Ex)：巫妖对寒冷，电，变形及影响心灵的攻击免疫。

属性：依下列各项在基础生物属性之上增加：智力+2,感知+2,魅力+2。因不是不死生物,所以巫妖没有体质值。

技能：在进行躲藏,聆听,潜行,搜索,察言观色及侦察检定时,巫妖可获得+8的种族加值。其他的与基础生物相同。

组织：单独或一队(1巫妖,外加2-4吸血鬼和5-8吸血衍体)。

挑战等级：基础生物的挑战等级+2。

宝物：标准钱币,双倍工艺品,双倍物品。

阵营：任意邪恶。

进化：视人物职业而定。

等级调整：基础生物的等级调整+4。

巫妖人物

变成巫妖的过程是无法形容的邪恶,并且只有自愿的人物才能承受。巫妖保留其生前所有职业能力。

巫妖的命匣

翼蛇人 (Lillend)

大型异界生物 (混乱,跨位面,善良)

生命骰：7d8+14 (45 hp)

先攻权：+3

速度：20尺(4格),飞行70尺(普通)

防御等级：17(-1体型,+3敏捷,+5天生),接触12,措手不及14

基本攻击/擒抱：+7/+16

攻击：短剑+11近战(1d8+5/19-20)

全回合攻击：短剑+11/+6近战(1d8+5/19-20)及尾击+6近战(2d6+2)

占据/触及：10尺/10尺

特殊攻击：紧勒2d6+5,精通攫抓,法术,类法术能力

特性：黑暗视觉60尺,对毒素免疫,对火焰抗力10

豁免：强韧+7,反射+10,意志+8

属性：力量20,敏捷17,体质15,智力14,感知16,魅力18

技能：估价+12,专注+12,交涉+16,知识(神秘)+12,聆听+13,表演(任意1种)+14,察言观色+13,法术辨识+14,侦察+13,生存+17

变成巫妖必不可少的部分就是制造一个用来储存生命能源的魔法命匣。按照规则,消灭巫妖的唯一方式就是摧毁其命匣。除非其命匣被定位且被摧毁,巫妖会在它看上去被杀死后的1d10天内重生。

每个巫妖都必须制造它自己的命匣,因此必须要拥有制造奇物专长。想要变成巫妖的人必须能够施法而且其施法等级必须为11级或以上。制造命匣要花费120000GP及4800XP,它的施法等级等于制作时其制作者的施法等级。

最常见的命匣外形是一个被封印的装有撰刻着魔法文字的羊皮纸的金属盒。盒子为超小型,有40点生命值,硬度为20,并且其破坏DC为40。其他外形的命匣也存在,比如戒指,护符或类似的物品。

专长：战斗施法,法术延时,闪电反射

区域：混乱位面

组织：单独或组队(2-4)

挑战等级：7

宝物：标准

阵营：总是混乱善良

进化：8-10HD(大型);
11-21HD(超大型)

等级调整：+6

翼蛇人体长可达20尺。它重约3800磅。非常少的翼蛇人拥有男性的上半身。翼蛇人会说天界语,炼狱语,深渊语和通用语。

战斗

翼蛇人通常是和平的,除非它们正打算报复那些它们认为有意图伤害或威胁艺术、艺术品或艺术家的罪恶行为。这时它们会变成仇恨难消的死敌。在进入战斗之前,它们使用其法术和类法术能力来扰乱并削弱对手。成群的翼蛇人通常会在战斗之前商讨战术。

在对抗伤害减免时，翼蛇人的天生武器及它所持有的任何武器，都被视为具有混乱及善良阵营。

紧勒 (Ex): 翼蛇人一旦通过擒抱检定就能制造 2d6+5 点伤害。紧勒能力会使用到翼蛇人的下半身，所以在紧勒时它不能使用任何移动动作，但是它仍然可以使用其手中的剑进行攻击。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前，翼蛇人必须通过其尾击攻击命中对手。然后它可以通过一个即时动作尝试擒抱对手，此动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身，就可以开始紧勒。

法术: 翼蛇人可以如等级 6 的诗人一样施展奥术。

蜥蜴人(LIZARDFOLKS)

中型类人生物(爬行类)

生命骰: 2d8+2 (11 hp)
先攻: +0
速度: 30 英尺. (6 格)
防护等级: 15(+5 天然防护 1) 或 17(+5 天然防护, +2 大盾牌), 接触 10, 措手不及 15 或 17
基础攻击加值/擒抱: +1/+2
攻击: 爪抓+2 近战(1d4+1) 或棍棒+2 近战(1d6+1) 或标枪+1 远程 (1d6+1)
全回合攻击: 2 爪抓+2 近战(1d4+1) 和撕咬+0 近战(1d4); 或棍棒+2 近战 (1d6+1) 和撕咬+0 近战; 或标枪+1 远程(1d6+1)
特殊攻击: —
特殊能力: 屏息
占据/触及: 5 英尺/5 英尺.
豁免: 强韧+1, 反射+3, 意志+0
属性: 力量 13, 敏捷 10, 体质 13, 智力 9, 感知 10, 魅力 10
技能: 平衡+4, 跳跃 +5, 游泳+2
专长: 多重攻击
环境: 温暖沼泽
组织: 一帮(2-3), 一群(6-10 个加上 50%非战斗人员和 一个 3~6 级的领袖), 或部落(30-60 加

典型诗人已知法术 (3/4/3; 豁免 DC 14 + 法术等级):

0 级 - 舞光术, 晕眩术, 侦测魔法, 催眠曲, 法师之手, 阅读魔法; 1 级 - 魅惑人类, 治疗轻伤, 鉴定术, 睡眠术; 2 级 - 人类定身术, 隐形术, 音鸣爆。

类法术能力: 施法等级 10。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。每天 3 次 - 黑暗术, 幻景 (DC 18), 敲击术, 光亮术; 每天 1 次 - 魅惑人类 (DC 15), 动物交谈术, 植物交谈术。

翼蛇人还拥有如等级 6 的诗人一样的吟唱能力。

技能: 在进行生存检定时, 翼蛇人可获得+4 的种族加值。

上 2 个 3~6 级副官和一个 4~10 级酋长)

挑战等级: 1
宝藏: 50%钱币; 50%宝物; 50%物品
阵营: 通常是中立
进化: 根据角色职业
等级调整: +1

蜥蜴人身高六到七英尺, 披着灰色, 绿色或是棕色的鳞片。它的尾巴长达三到四英尺, 用来保持身体的平衡。蜥蜴人可以重达 200 到 250 磅。

蜥蜴人说龙语

战斗

蜥蜴人打斗起来都是无组织的单独行动。他们偏好前线突击和蜂拥而上, 有时候也试图逼迫敌人退入对他们更有利的水中。如果敌人的人数更多, 或者敌人侵犯了他们的领地, 那么他们会设置陷阱, 准备伏击并且发动突然袭击以切断敌人的补给线。更开化的那些部落会使用更狡诈的战术, 并会准备更好的陷阱和伏击。

屏息: 蜥蜴人能屏息相当于它的体质属性 4 倍轮数的时间。之后它就有可能溺水。

技能: 因为他们的尾巴, 使蜥蜴人在跳跃, 游泳和平衡的检定中有+4 种族

奖励。范例中给出的技能数值包括了-2的铠甲惩罚（游泳检定中为-4），因为范例携带着一面大盾牌。

蜥蜴人人物

蜥蜴人人物拥有以下种族特性

- +2 力量, +2 体质, -2 智力.
- 中等体形
- 蜥蜴人的基础陆地速度为 30 英尺.
- **种族生命骰**: 一个蜥蜴人起始拥有两个类人生物等级。这给予它+1 基础攻击加值, 以及强韧+3, 反射+0, 意志+0 的基础豁免.
- **种族技能**: 一个蜥蜴人的类人生物等级给予它 5x (2+智力调整) 的技能点。它的职业技能是跳跃, 游泳与平

洛卡鱼人 (Locathah)

中型类人生物 (水生)

- 生命骰**: 2d8 (9hp)
- 先攻权**: +1
- 速度**: 10 尺 (2 格), 游泳 60 尺
- 防御等级**: 14 (+1 敏捷+3 天生)
- 接触 11 措手不及 13
- 基本攻击/擒抱**: +1/ +1
- 攻击**: 长矛+2 近战 (1d8/*3), 或轻弩+2 远程 (1d8/19-20)
- 全回合攻击**: 长矛+2 近战 1d8/*3), 或轻弩+2 远程 (1d8/19-20)
- 占据/触及**: 5 尺/ 5 尺
- 特殊攻击**: -
- 特性**: -
- 豁免**: 强韧+3, 反射+1, 意志+1
- 属性**: 力量 10, 敏捷 12, 体质 10, 智力 13, 感知 13, 魅力 11
- 技能**: 手艺 (任意 1 种)+6, 聆听+6, 侦察+6, 游泳+8
- 专长**: 专攻武器 (长矛)
- 区域**: 温暖的水域
- 组织**: 组队 (2-4), 巡逻队 (11-20 外加 2 等级 3 的士官及 1 等级 3-6 的指挥官), 或部落 (30-100 外加 100% 的非战斗人员, 每 10 名成人 1 等级 3 的士官, 以及 5 等级 5 的尉官和 3

衡。蜥蜴人在跳跃, 游泳和平衡的检定中有+4 种族奖励

- **种族专长**: 蜥蜴人的类人生物等级给予它一个专长
- **武器铠甲熟练**: 蜥蜴人自动熟悉简单武器和盾牌
- +5 天然防护。
- **天然武器**: 2 爪抓 (1D4) 和咬 (1D4)
- **特殊能力 (见上)**: 屏息
- **天赋语言**: 龙语, 通用语。 **额外语言**: 水族语, 地精语, 豺狼人语, 兽人语
- **天赋职业**: 德鲁伊
- **等级调整**: +1

等级 7 的队长)

- 挑战等级**: 1/2
- 宝物**: 标准
- 阵营**: 通常是中立
- 进化**: 视人物职业而定
- 等级调整**: +1

尽管有着类人生物的外形, 但是洛卡鱼人很明显地像鱼多过像人类。

洛卡鱼人平均身高约 5 尺, 重约 175 磅。雌性和雄性看起来很相似, 但是雌性洛卡鱼人多了两条象征着具有生蛋能力的赭色斑纹。

洛卡鱼人说水族语。

战斗

任何与洛卡鱼人的战斗都是以一大群由它们的弩所发射的弩矢作为起始; 在水下时, 它们的弩的射程为 20 尺。如果它们事前已经准备好埋伏或其他陷阱, 那么它们会尽可能地持续射箭。否则, 它们会拉近距离使用长矛进行战斗。虽然这些长矛的主要用途是捕鱼, 但是它们还是能够成为另人难以应付的武器。

洛卡鱼人没有牙齿, 爪子及其他天生武器, 所以它们没有武装时不是

特别危险。没有武器的洛卡鱼人通常会直接转身逃跑。

技能：在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时，洛卡鱼人可获得+8

兽化人 (Lycanthrope)

兽化人是能够变化成动物的类人生物或巨人类生物。在其天生形态下，兽化人看起来就和它的同类生物一样，但是天生兽化人和那些被传染了很久的兽化人会拥有其动物形态的特征。在动物形态下，兽化人像是更加强悍的普通动物，但如果靠近观察的话，可以看到它的眼睛（在黑暗中会发红光）中闪耀着不寻常的智慧的火花。

兽化症可以像疾病一样传播。有时普通的类人生物或巨人类生物在被兽化人攻击而受伤之后会感染兽化症。这样的生物被称为受传染的兽化人。其他生下来就是兽化人的兽化人，被称为天生兽化人。

战斗

处于类人（或巨人）形态下的兽化人会使用其同类生物所使用的任何

熊人 (Werebear)

熊人, 人类形态 (Werebear, Human Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 6d8+30 (62 hp)

先攻权: +0

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 15 (+2 天生, +3 镶嵌皮甲), 接触 10, 措手不及 15

基本攻击/擒抱: +5/ +6

攻击: 巨斧+6 近战(1d12+1/*3), 或飞斧+5 远程 (1d6+1)

全回合攻击: 巨斧+6 近战 (1d12+1/*3), 或飞斧+5 远程 (1d6+1)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: -

特性: 变化形态, 理解熊

的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

战术和武器, 然而会更具攻击性。兽化人拥有其动物形态的官能, 包括灵敏嗅觉和昏暗视觉, 而且还可以深刻地理解它所能变化成的那类动物 (并拥有与之交流的能力)。受传染的兽化人如果在战斗中受伤就可能被愤怒所压倒, 使其非自发地变成动物形态。

动物形态下的兽化人就如其所变成的动物一样战斗, 但它的啮咬攻击却可传播兽化症。它非常狡诈而且极为强壮, 并且拥有只能被镀银武器所击破的伤害减免能力。

天生兽化人 (或意识到自己已被传染的受传染兽化人) 可以变成混合了其类人和动物形态的混种形态。混种形态下的兽化人有手且可使用武器, 但也可以使用其利齿和爪子进行攻击。混种形态下的兽化人可以通过其啮咬攻击传播兽化症, 并且拥有与其动物形态相同的伤害减免能力。

性, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+8, 反射+5, 意志+4

属性: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

技能: 驯养动物+3, 聆听+4, 侦察+4, 游泳+1

专长: 坚忍, 钢铁意志, 多重攻击, 猛力攻击, 飞跑, 追踪

区域: 寒冷的森林

组织: 单独, 成对, 家族 (3-4), 或成群 (2-4 外加 1-4 棕熊)

挑战等级: 5

宝物: 标准

阵营: 总是守序善良

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

熊人, 熊形态 (Werebear, Bear Form)
大型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 6d8+30 (62 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 17 (-1 体型, +1 敏捷, +7 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +5/ +18
攻击: 爪抓+13 近战(1d8+9)
全回合攻击: 2 爪抓+13 近战(1d8+9) 及 啮咬 +11 近战(2d6+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 兽化诅咒
特性: 变化形态, 理解熊性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

熊人, 混种形态 (Werebear, Hybrid Form)

大型类人生物 (人类, 变形生物)
生命骰: 1d8+1 加 6d8+30 (62 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 17 (-1 体型, +1 敏捷, +7 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +5/ +18
攻击: 巨斧+11 近战(1d12+13/*3), 或爪抓+13 近战(1d6+9)
全回合攻击: 爪抓+13 近战(1d6+9) 及巨斧+9 近战(1d12+4/*3) 及啮咬+11 近战(1d8+4); 或 2 爪抓+13 近战(1d6+9) 及啮咬+11 近战(1d8+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 兽化诅咒

类人形态下的熊人看起来十分结实, 肌肉强健而且毛发很多。它们棕色的头发十分浓密, 而且男性通常留着胡须。它们可能会拥有红色、金黄色、象牙色和黑色的头发, 视其所变化的熊的种类而定。它们通常穿着容易穿脱, 修补和替换的简单衣服或皮袍。

战斗

豁免: 强韧+12, 反射+6, 意志+4
属性: 力量 29, 敏捷 13, 体质 20, 智力 10, 感知 11, 魅力 8
技能: 驯养动物+3, 聆听+4, 侦察+4, 游泳+13
专长: 坚忍, 钢铁意志, 多重攻击, 猛力攻击, 飞跑, 追踪
区域: 寒冷的森林
组织: 单独, 成对, 家族(3-4), 或成群 (2-4 外加 1-4 棕熊)
挑战等级: 5
宝物: 标准
阵营: 总是守序善良
进化: 视人物职业而定
等级调整: +3

特性: 变化形态, 理解熊性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+12, 反射+6, 意志+4
属性: 力量 29, 敏捷 13, 体质 20, 智力 10, 感知 11, 魅力 8
技能: 驯养动物+3, 聆听+4, 侦察+5, 游泳+9
专长: 坚忍, 钢铁意志, 多重攻击, 猛力攻击, 飞跑, 追踪
区域: 寒冷的森林
组织: 单独, 成对, 家族(3-4), 或成群 (2-4 外加 1-4 棕熊)
挑战等级: 5
宝物: 标准
阵营: 总是守序善良
进化: 视人物职业而定
等级调整: +3

动物形态下的熊人如棕熊一样战斗。类人形态或混种形态下, 它们喜欢使用如巨斧或巨剑一样又大又重的武器。熊人的巨斧属于中型武器, 所以混种形态下熊人可以单手使用它。
变化形态 (Su): 熊人可以变化成棕熊形态或半熊半人的混种形态。
理解熊性 (Ex): 能与熊和凶暴熊交流, 而且在针对熊和凶暴熊的情况下

进行基于魅力调整值的检定时可获得+4的种族加值。

兽化诅咒 (Su): 任何被处于动物或混种形态下的熊人的啮咬攻击所击中的类人生物或巨人类生物都必须通过一个DC 15的强韧豁免检定, 否则就可能被传染上兽化症。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 熊人必须处于熊形态下而且必须通过其爪抓攻击击中对手。然后就可以通过

野猪人 (Wereboar)

野猪人, 人类形态 (Wereboar, Human Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+4 加 3d8+12 (34 hp)

先攻权: +0

速度: 穿鳞甲时 20 尺 (4 格); 基本陆地速度 30 尺

防御等级: 18 (+2 天生, +4 鳞甲, +2 重型盾), 接触 10, 措手不及 18

基本攻击/ 擒抱: +3/ +4

攻击: 战斧+4 近战 (1d8+1/*3), 或标枪+3 远程 (1d6+1)

全回合攻击: 战斧+4 近战 (1d8+1/*3), 或标枪+3 远程 (1d6+1)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: -

野猪人, 野猪形态 (Wereboar, Boar Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+4 加 3d8+12 (34 hp)

先攻权: +0

速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 18 (+8 天生), 接触 10, 措手不及 18

基本攻击/ 擒抱: +3/ +6

攻击: 抵撞+6 近战 (1d8+4)

全回合攻击: 抵撞+6 近战 (1d8+4)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 兽化诅咒

特性: 变化形态, 理解猪性, 伤害

一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。

技能: 处于任何熊类形态下的熊人在进行游泳检定时都可获得+4的种族加值。

这里所描述的熊人为等级 1 的人类武者并且是天生兽化人, **其基础属性值如下:** 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8。

特性: 变化形态, 理解猪性, 凶猛, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+6, 反射+3, 意志+3

属性: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

技能: 驯养动物+3, 威吓+3, 聆听+5, 侦察+4

专长: 警觉, 精通冲撞, 钢铁意志, 猛力攻击, 健壮

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 家族 (3-4), 或成群 (2-4 外加 1-4 野猪)

挑战等级: 4

宝物: 标准

阵营: 总是中立

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

减免 10/银, 凶猛, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+9, 反射+3, 意志+3

属性: 力量 17, 敏捷 11, 体质 18, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

技能: 驯养动物+3, 威吓+3, 聆听+5, 侦察+4

专长: 警觉, 精通冲撞, 钢铁意志, 猛力攻击, 健壮

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 家族 (3-4), 或成群 (2-4 外加 1-4 野猪)

挑战等级: 4

宝物: 标准

阵营: 总是中立

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

野猪人, 混种形态 (Wereboar, Hybrid Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+4 加 3d8+12 (34 hp)

先攻权: +0

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 18 (+8 天生), 接触 10, 措手不及 18

基本攻击/ 擒抱: +3/ +6

攻击: 战斧+6 近战

(1d8+4/*3), 或爪抓+6 远程 1d4+3)

全回合攻击: 战斧+6 近战(1d8+4/*3)

及抵撞+1 近战(1d6+1); 或 2 爪抓+6

近战(1d4+3) 及抵撞+1 近战(1d6+1)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 兽化诅咒

特性: 变化形态, 理解猪

性伤害减免 10/银, 凶猛, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+9, 反射+3, 意志+3

属性: 力量 17, 敏捷 11,

体质 18, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

技能: 驯养动物+3, 威吓

+3, 聆听+5, 侦察+4

专长: 警觉, 精通冲撞,

钢铁意志, 猛力攻击, 健壮

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 家族

(3-4), 或成群(2-4 外加 1-4 野猪)

挑战等级: 4

宝物: 标准

阵营: 总是中立

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

类人形态下的野猪人看起来低矮结实, 而且和普通的人类身高相仿。它们通常穿着容易穿脱, 修补和替换的简单皮袍。

战斗在任何形态下, 野猪人都和普通野猪一样凶猛。在混种形态下时, 它们使用武器和抵撞攻击进行战斗。

变化形态 (Su): 野猪人可以变化成野猪形态或半野猪半人的混种形态。

理解猪性 (Ex): 能与野猪和凶暴野猪交流, 而且在针对野猪和凶暴野猪的情况下进行基于魅力调整值的检定时可获得+4 的种族加值。

鼠人 (Wererat)

鼠人, 人类形态 (Wererat, Human Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 1d8+2 (12 hp)

先攻权: +0

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 15 (+2 天生, +2 皮甲,

+1 小圆盾), 接触 10, 措手不及 15

基本攻击/ 擒抱: +1/ +2

攻击: 细剑+2 近战(1d6+1/18-20), 或轻弩+1 远程(1d8/19-20)

全回合攻击: 细剑+2 近战

(1d6+1/18-20), 或轻弩+1 远程

(1d8/19-20)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: -

特性: 变化形态, 理解鼠

性, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+5, 反射+2, 意志+4
属性: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 11, 魅力 8
技能: 攀爬+0, 驯养动物+3, 躲藏+1, 聆听+4, 潜行+0, 侦察+4, 游泳+9
专长: 警觉, 闪避, 钢铁意志, 武器娴熟
区域: 任意

鼠人, 凶暴鼠形态 (Wererat, Dire Rat Form)

小型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 1d8+2 (12 hp)
先攻权: +3
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 17 (+1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 14, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +1/ -2
攻击: 啮咬+6 近战(1d4+1 外加疾病)
全回合攻击: 啮咬+6 近战(1d4+1 外加疾病)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 兽化诅咒, 疾病
特性: 变化形态, 理解鼠性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

鼠人, 混种形态 (Wererat, Hybrid Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 1d8+2 (12 hp)
先攻权: +3
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 16 (+3 敏捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +1/ +2
攻击: 细剑+5 近战(1d6+1/18-20), 或轻弩+4 远程(1d8/19-20)
全回合攻击: 细剑+4 近战(1d6+1/18-20) 及 啮咬-1 近战(1d6 外加疾病), 或轻弩+4 远程(1d8/19-20)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 兽化诅咒, 疾病

类人形态下的鼠人看起来较为瘦小, 比人类平均身高矮一些。它们的

组织: 单独, 成对, 成队 (6-10), 或成群 (2-5 外加 5-8 凶暴鼠)
挑战等级: 2
宝物: 标准
阵营: 总是守序邪恶
进化: 视人物等级而定
等级调整: +3

豁免: 强韧+6, 反射+5, 意志+4
属性: 力量 13, 敏捷 17, 体质 14, 智力 10, 感知 11, 魅力 8
技能: 攀爬+11, 驯养动物+3, 躲藏+8, 聆听+4, 潜行+4, 侦察+4, 游泳+11
专长: 警觉, 闪避, 钢铁意志, 武器娴熟
区域: 任意
组织: 单独, 成对, 成队 (6-10), 或成群 (2-5 外加 5-8 凶暴鼠)
挑战等级: 2
宝物: 标准
阵营: 总是守序邪恶
进化: 视人物等级而定
等级调整: +3

特性: 变化形态, 理解鼠性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+6, 反射+5, 意志+4
属性: 力量 13, 敏捷 17, 体质 14, 智力 10, 感知 11, 魅力 8
技能: 攀爬+4, 驯养动物+3, 躲藏+5, 聆听+4, 潜行+4, 侦察+4, 游泳+9
专长: 警觉, 闪避, 钢铁意志, 武器娴熟
区域: 任意
组织: 单独, 成对, 成队 (6-10), 或成群 (2-5 外加 5-8 凶暴鼠)
挑战等级: 2
宝物: 标准
阵营: 总是守序邪恶
进化: 视人物等级而定
等级调整: +3

目光到处乱飘, 而且兴奋时它们的鼻

子和嘴巴会抽动。男性通常留有稀疏杂乱的八字胡。

战斗

在动物形态下，鼠人会避免战斗，喜欢利用其凶暴鼠形态进行躲藏和侦察。在混种形态下，鼠人使用细剑和轻弩进行战斗。

变化形态 (Su)：鼠人可以变化成凶暴鼠形态或两足行走的混种形态。

兽化诅咒 (Su)：任何被处于动物或混种形态下的鼠人的啮咬攻击所击中的类人生物或巨人类生物都必须通过一个 DC 15 的强韧豁免检定，否则就可能被传染上兽化症。

疾病 (Ex)：腐热症 - 啮咬，强韧豁免检定 DC 12，潜伏期 1d3 天，1d3 点敏捷伤害和 1d3 点体质伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

虎人 (Weretiger)

虎人，人类形态 (Weretiger, Human Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰：1d8+1 加 6d8+18 (50 hp)

先攻权：+4

速度：穿胸甲时 20 尺 (4 格)；基本陆地速度 30 尺

防御等级：17 (+2 天生，+5 胸甲)，接触 10，措手不及 17

基本攻击/擒抱：+5/ +6

攻击：大砍刀+6 近战 (1d10+1/*3)，或复合长弓(力量+1)+5 远程 (1d8+1/*3)

全回合攻击：大砍刀+6 近战 (1d10+1/*3)，或复合长弓(力量+1)+5 远程 (1d8+1/*3)

占据/触及：5 尺/ 5 尺(大砍刀 10 尺)

虎人，虎形态 (Weretiger, Tiger Form)

大型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰：1d8+1 加 6d8+18 (50 hp)

理解鼠性 (Ex)：能与鼠和凶暴鼠交流，而且在针对老鼠和凶暴鼠的情况下进行基于魅力调整值的检定时可获得+4 的种族加值。

技能：处于鼠或混种形态下的鼠人在进行攀爬或游泳检定时可以使用其敏捷调整值代替力量调整值。在进行攀爬检定时鼠人可获得+8 的种族加值，并且可以在做攀爬检定时总是取 10，哪怕在很匆忙或受到威胁时也一样。

鼠形态下的鼠人在进行游泳检定时可获得+8 的种族加值。

专长：鼠人可获得武器娴熟作为其奖励专长。

这里所描述的鼠人为等级 1 的人类武者并且是天生兽化人，其基础属性值如下：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 9，魅力 8。

特殊攻击：-

特性：变化形态，理解虎性，昏暗视觉，灵敏嗅觉

豁免：强韧+8，反射+5，意志+4

属性：力量 13，敏捷 11，体质 12，智力 10，感知 11，魅力 8

技能：平衡+0，攀爬+1，驯养动物+3，躲藏+0，聆听+6，潜行+0，侦察+6

专长：警觉，战斗反射，精通先攻，强化天生攻击(啮咬，爪抓)，钢铁意志

区域：温暖的森林

组织：单独或成对

挑战等级：5

宝物：标准

阵营：总是中立

进化：视人物职业而定

等级调整：+3

先攻权：+6

速度：40 尺 (8 格)

防御等级：16 (-1 体型，+2 敏捷，+5 天生)，接触 11，措手不及 14

基本攻击/擒抱：+5/ +16

攻击: 爪抓+11 近战(1d8+7)
全回合攻击: 2 爪抓+11 近战(1d8+7)及啮咬+6 近战(2d6+3)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 猛扑, 精通攫抓, 耙抓, 兽化诅咒
特性: 变化形态, 理解虎性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+10, 反射+7, 意志+4
属性: 力量 25, 敏捷 15, 体质 16, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

虎人, 混种形态 (Weretiger, Hybrid Form)

大型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 6d8+18 (50 hp)
先攻权: +6
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 16 (-1 体型, +2 敏捷, +5 天生), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +5/ +16
攻击: 爪抓+11 近战(1d8+7)
全回合攻击: 2 爪抓+11 近战(1d8+7)及啮咬+6 近战(2d6+3)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 兽化诅咒
特性: 变化形态, 理解虎性,

类人形态下的虎人看起来拥有光滑结实的肌肉, 比一般人类的平均身高要高, 而且非常灵活。

战斗

虎人能如变成动物形态一样变成混种形态。在虎形态下, 它们可以如普通老虎一样猛扑和攫抓。在混种形态下, 它们使用其致命的爪进行攻击。

变化形态 (Su): 虎人可以变化成虎形态或两足行走的混种形态。

兽化诅咒 (Su): 任何被处于动物或混种形态下的虎人的啮咬攻击所击中的类人生物或巨人类生物都必须通过一个 DC 15 的强韧豁免检定, 否则就可能被传染上兽化症。

技能: 平衡+6, 攀爬+12, 驯养动物+3, 躲藏+2*, 聆听+6, 潜行+12, 侦察+6
专长: 警觉, 战斗反射, 精通先攻, 强化天生攻击(啮咬, 爪抓), 钢铁意志
区域: 温暖的森林
组织: 单独或成对
挑战等级: 5
宝物: 标准
阵营: 总是中立
进化: 视人物职业而定
等级调整: +3

伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+10, 反射+7, 意志+4

属性: 力量 25, 敏捷 15, 体质 16, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

技能: 平衡+6, 攀爬+12, 驯养动物+3, 躲藏+2, 聆听+6, 潜行+12, 侦察+6

专长: 警觉, 战斗反射, 精通先攻, 强化天生攻击(啮咬, 爪抓), 钢铁意志

区域: 温暖的森林

组织: 单独或成对

挑战等级: 5

宝物: 标准

阵营: 总是中立

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 虎人必须处于虎形态下而且必须通过其爪抓或啮咬攻击击中对手。然后就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。它一旦将对手定身, 就可展开耙抓。

猛扑 (Ex): 当处于虎形态的虎人冲锋对手时, 它可以做出全回合攻击, 包括两次耙抓攻击。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +9 近战, 伤害 1d8+3。

理解虎性 (Ex): 能与虎和凶暴虎交流, 而且在针对虎和凶暴虎的情况下进行基于魅力调整值的检定时可获得+4 的种族加值。

技能: 处于任何形态下的虎人在进行平衡, 躲藏及潜行检定时都可获得+4的加值。*在长草区或浓密树丛中时, 虎形态下的虎人获得的躲藏加值可提升为+8。

狼人 (Werewolf)

狼人, 人类形态 (Werewolf, Human Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 2d8+6 (20 hp)

先攻权: +4

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 17 (+2 天生, +4 链甲衫, +1 轻型盾), 接触 10, 措手不及 17

基本攻击/ 擒抱: +2/ +3

攻击: 长剑+3 近战(1d8+1/19-20), 或轻弩+2 远程 (1d8/19-20)

全回合攻击: 长剑+3 近战(1d8+1/19-20), 或轻弩+2 远程(1d8/19-20)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: -

特性: 变化形态, 理解狼

这里所描述的虎人为等级 1 的人类武者并且是天生兽化人, 其基础属性值如下: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8。

性, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+6, 反射+3, 意志+2

属性: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

技能: 驯养动物+1, 躲藏+1, 聆听+1, 潜行+2, 侦察+1, 生存+2

专长: 精通先攻, 钢铁意志, 隐秘, 追踪, 专攻武器 (啮咬)

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 成队 (6-10), 或成群 (2-5 外加 5-8 狼)

挑战等级: 3

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

狼人, 狼形态 (Werewolf, Wolf Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 2d8+6 (20 hp)

先攻权: +6

速度: 50 尺 (10 格)

防御等级: 16 (+2 敏捷, +4 天生), 接触 12, 措手不及 14

基本攻击/ 擒抱: +2/ +4

攻击: 啮咬+5 近战(1d6+3)

全回合攻击: 啮咬+5 近战(1d6+3)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 兽化诅咒, 拌摔

特性: 变化形态, 理解狼性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+8, 反射+5, 意志+2

属性: 力量 15, 敏捷 15, 体质 16, 智力 10, 感知 11, 魅力 8

技能: 驯养动物+1, 躲藏+6, 聆听+1, 潜行+6, 侦察+1, 生存+2*

专长: 精通先攻, 钢铁意志, 隐秘, 追踪, 专攻武器 (啮咬)

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 成队 (6-10), 或成群 (2-5 外加 5-8 狼)

挑战等级: 3

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

狼人, 混种形态 (Werewolf, Hybrid Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 1d8+1 加 2d8+6 (20 hp)

先攻权: +6

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 16 (+2 敏捷, +4 天生), 接触 12, 措手不及 14

基本攻击/ 擒抱: +2/ +4
攻击: 爪抓+4 近战(1d4+2)
全回合攻击: 2 爪抓+4 近战(1d4+2)
及啮咬+0 近战(1d6+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 兽化诅咒
特性: 变化形态, 理解狼性,
伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+8, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 15, 敏捷 15,
体质 16, 智力 10, 感知 11, 魅力 8
技能: 驯养动物+1, 躲藏+6,
聆听+1, 潜行+6, 侦察+1, 生存+2*
专长: 精通先攻, 钢铁意志,
隐秘, 追踪, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带森林
组织: 单独, 成对, 成队
(6-10), 或成群 (2-5 外加 5-8 狼)
挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: +3

类人形态下的狼人没有明显的奇特外貌。

战斗

在狼形态下, 狼人可以如普通的狼一样进行拌摔。尽管混种形态下的

狼人通常无需武器就可攻击, 但是它们仍然可以使用武器攻击并使用其啮咬攻击作为次要天生攻击。

变化形态 (Su): 狼人可以变化成狼形态或两足行走的混种形态。

兽化诅咒 (Su): 任何被处于动物或混种形态下的狼人的啮咬攻击所击中的类人生物或巨人类生物都必须通过一个 DC 15 的强韧豁免检定, 否则就可能被传染上兽化症。

拌摔 (Ex): 狼形态下的狼人一旦用啮咬攻击命中对手就可以用一个即时动作对手展开拌摔 (+2 检定调整值), 该动作不会引发借机攻击。即使尝试失败, 对手也不能反过来拌摔狼人。

理解狼性 (Ex): 能与狼和凶暴狼交流, 而且在针对狼和凶暴狼的情况下进行基于魅力调整值的检定时可获得+4 的种族加值。

技能: *处于混种或狼形态下的狼人在通过嗅觉展开追踪的情况下进行生存检定时可获得+4 的种族加值。

这里所描述的狼人为等级 1 的人类武者并且是天生兽化人,

其基础属性值如下: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8。

兽化人, 狼人首领 (Lycanthrope, Werewolf Lord)

狼人首领, 人类形态 (Werewolf Lord, Human Form)

中型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 10d10+20 加 6d8+30 (132hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 26 (+2 敏捷, +3 天生, +6 +2 秘银链甲衫, +5 +3 重型盾),
接触 12, 措手不及 24
基本攻击/ 擒抱: +14/ +18
攻击: +2 重剑+21 近战

(1d10+8/ 17-20) 或精制复合长弓 (力量+4) +17 远程 (1d8+4/*3)

全回合攻击: +2 重剑+21/+16/+11
近战 (1d10+8/17-20) 或精制复合长弓
(力量+4)+17/+12/+7 远程 (1d8+4/*3)

占据/ 触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: -

特性: 变化形态, 理解狼性, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+16, 反射+12, 意志+13

属性: 力量 18, 敏捷 14,
体质 14, 智力 10, 感知 12, 魅力 12

技能: 驯养动物+4, 躲藏+6, 聆听+9, 潜行+8, 侦察+13, 生存+5
专长: 警觉, 顺势斩, 战斗反射, 擅长异种武器(重剑), 精通重击(重剑), 精通重击(啮咬), 强化天生防御, 强化天生攻击(啮咬), 钢铁意志, 猛力攻击, 飞跑, 隐秘, 追踪, 专攻武器(重剑), 专攻武器(啮咬), 武器专精(重剑)

狼人首领, 凶暴狼形态 (Werewolf Lord, Dire Wolf Form)

大型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 10d10+20 加 6d8+30 (132hp)

先攻权: +4

速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 19 (-1 体型, +4 敏捷, +6 天生), 接触 13 措手不及 15

基本攻击/ 擒抱: +14/+29

攻击: 啮咬+25 近战 (2d6+16/19-20)

全回合攻击: 啮咬+25 近战 (2d6+16/19-20)

占据/ 触及: 10 尺/5 尺

特殊攻击: 兽化诅咒

特性: 变化形态, 理解狼性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+17, 反射+12, 意志+11

狼人首领, 混种形态 (Werewolf Lord, Hybrid Form)

大型类人生物 (人类, 变形生物)

生命骰: 10d10+20 加 6d8+30 (132hp)

先攻权: +4

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 19 (-1 体型, +4 敏捷, +6 天生), 接触 13, 措手不及 15

基本攻击/ 擒抱: +14/+27

攻击: 爪抓+24 近战 (1d6+11), 或+2 重剑+27 近战 (2d8+15/17-20)

全回合攻击: 2 爪抓+24 近战 (1d6+11) 及啮咬+20 近战 (2d6+5/19-20); 或+2 重剑

+27/+22/+17 近战 (2d8+15/17-20) 及啮咬+20 近战 (2d6+5/19-20)

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 或成群 (1-2 狼人首领外加 2-4 狼人及 5-8 狼)

挑战等级: 14

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

属性: 力量 32, 敏捷 18, 体质 20, 智力 10, 感知 12, 魅力 12

技能: 驯养动物+4, 躲藏+6, 聆听+9, 潜行+12, 侦察+13, 生存+5*

专长: 警觉, 顺势斩, 战斗反射, 擅长异种武器(重剑), 精通重击(重剑), 精通重击(啮咬), 强化天生防御, 强化天生攻击(啮咬), 钢铁意志, 猛力攻击, 飞跑, 隐秘, 追踪, 专攻武器(重剑), 专攻武器(啮咬), 武器专精(重剑)

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 或成群 (1-2 狼人首领外加 2-4 狼人及 5-8 狼)

挑战等级: 14

宝物: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 视人物职业而定

等级调整: +3

占据/ 触及: 10 尺/10 尺

特殊攻击: 兽化诅咒

特性: 变化形态, 理解狼性, 伤害减免 10/银, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+17, 反射+12, 意志+11

属性: 力量 32, 敏捷 18, 体质 20, 智力 10, 感知 12, 魅力 12

技能: 驯养动物+4, 躲藏+6, 聆听+9, 潜行+12, 侦察+13, 生存+5*

专长: 警觉, 顺势斩, 战斗反射, 擅长异种武器(重剑), 精通重击(重剑), 精通重击(啮咬), 强化天生防御, 强化天生攻击(啮咬), 钢铁意志, 猛力攻击, 飞跑, 隐秘, 追踪, 专攻武器(重剑), 专攻武器(啮咬), 武器专精(重剑)

区域: 温带森林
组织: 单独, 成对, 或成群
(1-2 狼人首领外加 2-4 狼人及 5-8 狼)
挑战等级: 14

宝物: 标准
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: +3

比它的低级同胞更强壮、更勇敢、更致命, 狼人首领是喜欢肆虐破坏的危险野兽。

这里所描述的狼人首领为等级 10 的人类战士并且是天生兽化人,

其基础属性值如下: 力量 16, 敏捷 14, 体质 14, 智力 10, 感知 10, 魅力 12。

战斗

狼人首领能如变成动物形态一样变成混种形态。在凶暴狼形态下, 它们可以如普通的狼一样进行拌摔。在混种形态下, 它们可以使用武器或用其利爪进行攻击。

变化形态 (Su): 狼人首领可以变化成凶暴狼形态或两足行走的混种形态。

兽化诅咒 (Su): 任何被处于动物或混种形态下的狼人首领的啮咬攻击所击

中的类人生物或巨人类生物都必须通过一个 DC 15 的强韧豁免检定, 否则就可能被传染上兽化症。

拌摔 (Ex): 凶暴狼形态下的狼人首领一旦用啮咬攻击命中对手就可以用一个即时动作对手展开拌摔 (+15 检定调整值), 该动作不会引发借机攻击。即使尝试失败, 对手也不能反过来拌摔狼人首领。

理解狼性 (Ex): 能与狼和凶暴狼交流, 而且在针对狼和凶暴狼的情况下进行基于魅力调整值的检定时可获得 +4 的种族加值。

技能: *处于混种或狼形态下的狼人首领在通过嗅觉展开追踪的情况下进行生存检定时可获得 +4 的种族加值。

物品: +2 秘银链甲衫, +3 重型盾, +2 重剑, 食人魔巨力手套, +2 抗力斗篷, 精制复合长弓 (力量+4)。

山丘巨人凶暴野猪人 (Hill Giant Dire Wereboar)

山丘巨人凶暴野猪人, 巨人形态
(Hill Giant Dire Wereboar, Giant Form)

大型巨人 (变形生物)

生命骰: 12d8+51 加 7d8+49 (185 hp)

先攻权: -1

速度: 穿革甲时 30 尺 (6 格); 基本陆地速度 40 尺

防御等级: 22 (-1 体型, -1 敏捷, +11 天生, +3 革甲), 接触 8, 措手不及 22

基本攻击/擒抱: +14/ +25

攻击: 巨木棒+21 近战 (2d8+10); 或挥击+20 近战 (1d4+7); 或石头+12 远程 (2d6+7)

全回合攻击: 巨木棒+21/+16 近战 (2d8+10); 或 2 挥击+20 近战 (1d4+7); 或石头 +12 远程 (2d6+7)

占据/触及: 10 尺/ 10 尺

特殊攻击: 掷石

特性: 变化形态, 理解猪性, 凶猛, 昏暗视觉, 接石, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+17, 反射+8, 意志+12

属性: 力量 25, 敏捷 8, 体质 19, 智力 6, 感知 12, 魅力 7

技能: 攀爬+10, 跳跃+10, 聆听+10, 侦察+12

专长: 警觉, 顺势斩, 坚忍, 精通冲撞, 精通击破武器, 钢铁意志, 猛力攻击, 专攻武器 (巨木棒)

区域: 温带山区

组织: 单独, 成对, 家族 (3-4), 或成群 (2-4 外加 1-4 凶暴野猪)

挑战等级: 11

宝物: 标准

阵营： 总是中立
进化： 视人物职业而定

等级调整： +7

山丘巨人凶暴野猪人，凶暴野猪形态 (Hill Giant Dire Wereboar, Dire Boar Form)

大型巨人 (变形生物)

生命骰： 12d8+51 加 7d8+49 (185 hp)
先攻权： -1
速度： 40 尺 (8 格)
防御等级： 16 (-1 体型，-1 敏捷，+8 天生)，接触 8，措手不及 16
基本攻击/擒抱： +14/ +33
攻击： 抵撞+28 近战(1d8+22)
全回合攻击： 抵撞+28 近战(1d8+22)
占据/触及： 10 尺/ 5 尺
特殊攻击： 兽化诅咒
特性： 变化形态，理解猪性，伤害减免 10/银，凶猛，昏暗视觉，灵敏嗅觉

豁免： 强韧+20，反射+8，意志+12

属性： 力量 41，敏捷 8，
体质 25，智力 6，感知 12，魅力 7

技能： 攀爬+18，跳跃+22，
聆听+10，侦察+12

专长： 警觉，顺势斩，坚忍，精通冲撞，精通击破武器，钢铁意志，猛力攻击，专攻武器 (巨木棒)

区域： 温带山区

组织： 单独，成对，家族 (3-4)，或成群 (2-4 外加 1-4 凶暴野猪)

挑战等级： 11

宝物： 标准

阵营： 总是中立

进化： 视人物职业而定

等级调整： +7

山丘巨人凶暴野猪人，混种形态 (Hill Giant Dire Wereboar, Hybrid Form)

大型巨人 (变形生物)

生命骰： 12d8+51 加 7d8+49 (185 hp)
先攻权： -1
速度： 40 尺 (8 格)
防御等级： 19 (-1 体型，-1 敏捷，+11 天生)，接触 8，措手不及 19
基本攻击/擒抱： +14/ +33
攻击： 巨木棒+29 近战 (2d8+22)；或爪抓+28 近战(1d6+15)
全回合攻击： 巨木棒+29 近战(2d8+22) 及抵撞+23 近战(1d8+7)；或 2 爪抓+28 近战(1d6+15) 及抵撞+23 近战(1d8+7)
占据/触及： 10 尺/10 尺
特殊攻击： 兽化诅咒
特性： 变化形态，理解猪性，伤害减免 10/银，凶猛，昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免： 强韧+20，反射+8，意志+12
属性： 力量 41，敏捷 8，
体质 25，智力 6，感知 12，魅力 7
技能： 攀爬+18，跳跃+22，
聆听+10，侦察+12

专长： 警觉，顺势斩，坚忍，精通冲撞，精通击破武器，钢铁意志，猛力攻击，专攻武器 (巨木棒)

区域： 温带山区

组织： 单独，成对，家族 (3-4)，或成群 (2-4 外加 1-4 凶暴野猪)

挑战等级： 11

宝物： 标准

阵营： 总是中立

进化： 视人物职业而定

等级调整： +7

巨人形态的凶暴野猪人看起来非常像普通的山丘巨人，但是略微低矮结实，并且有着粗糙僵硬的头发和身体。这里所描述的凶暴野猪人基于山丘巨人且是天生兽化人，并使用普通山丘巨人的基础属性值。

战斗

凶暴野猪人十分易怒。它们通常在巨人形态下开始战斗，然后变成混种形态并借由其带来的巨大力量来占据上风。它们喜欢使用其精通冲撞和精通击破武器专长来将对手撞开以及将其武器和盾牌砸碎。

变化形态 (Su): 凶暴野猪人可以变化成凶暴野猪形态或两足行走的混种形态。

理解猪性 (Ex): 能与野猪和凶暴野猪交流，而且在针对野猪和凶暴野猪的情况下进行基于魅力调整值的检定时可获得+4 的种族加值。

创造兽化人

“兽化人”是一个能添加到任何类人生物或巨人类生物（此后统称基础生物）上的模板。兽化人模板可以被遗传（对天生兽化人而言）或被获得（对受传染的兽化人而言）。变成兽化人非常类似于兼职动物并且获得特有的生命骰。

体型和种类: 基础生物的种类不会发生改变，但是会获得变形生物亚种。兽化人会得到一些肉食性或杂食性的动物类生物（此后统称基础动物）的特征。兽化人也会获得一个拥有其基础生物和基础动物混合特征的混种形态。兽化人的混种形态的体型与其基础动物或基础生物相同，取其较大者。除非另有注明，兽化人使用其基础生物或其基础动物的数据和特殊能力。

生命骰和生命值: 等于其基础生物与其基础动物生命骰的和。要计算总生命值的话，则需要根据兽化人各种形态下的体质调整值来进行计算。

速度: 与其基础生物或基础动物相同，取决于兽化人正处于哪种形态下。混种形态下使用其基础生物的速度。

防御等级: 所有形态下其基础生物的天生防御加值提升+2。在混种形态下，兽化人的天生防御加值等于其基础生物或基础动物的天生防御加值中的较高者。

基本攻击/擒抱: 将其基础动物的基本攻击加值加到其基础动物的基本攻击加值之上。兽化人的擒抱加值等于其攻击加值与其力量调整值以及其所处形态的体型修正的和。

兽化诅咒 (Su): 任何被处于动物或混种形态下的野猪人的抵撞攻击所击中的类人生物或巨人类生物都必须通过一个 DC 15 的强韧豁免检定，否则就可能被传染上兽化症。

凶猛 (Ex): 凶暴野猪人是极为顽强的斗士，它们甚至可以在瘫痪或濒死的状态下不受罚值地继续战斗。

攻击: 与其基础生物或基础动物相同，取决于兽化人正处于哪种形态下。混种形态下的兽化人获得两次爪抓攻击和一次啮咬攻击作为其天生武器。这些武器所造成的伤害基于其混种形态的体型。混种形态下的兽化人可以使用武器和啮咬来进行攻击，或者使用其天生武器进行攻击。混种形态下的啮咬攻击属于次要攻击。

混种形态的体型	爪抓	啮咬
小型	1d3	1d4
中型	1d4	1d6
大型	1d6	1d6
超大型	2d4	2d6

伤害: 与其基础生物或基础动物相同，取决于兽化人正处于哪种形态下。

特殊攻击: 兽化人拥有其基础生物或基础动物的特殊攻击，取决于兽化人正处于哪种形态下，并且可获得下述特殊攻击。混种形态的兽化人不会获得其基础动物的任何特殊攻击。兽化人施法者在其动物形态下不能施展需要语言、姿势或材料组件的法术；在混种形态下不能施展需要语言组件的法术。

兽化诅咒 (Su): 任何被处于动物或混种形态下的天生兽化人的啮咬攻击所击中的类人生物或巨人类生物都必须通过一个 DC15 的强韧豁免检定，否则就可能被传染上兽化症。如果受害者

的体型超出或小于兽化人一个体型以上，则不会被该兽化人的兽化症传染。受传染的兽化人不会传播兽化诅咒。

特性：兽化人拥有其基础生物或基础动物的所有特性，并且可以获得下述特性。

变化形态(Su)：兽化人能变成特定的动物形态（如其描述中指出的）。它不能通过变化形态获得动物的属性值，但却可以将动物的物理属性调整值加在其本身的属性值上。兽化人也可以变成拥有适于抓握的手及动物般外貌的两足行走的混种形态。变成动物或混种形态或由动物或混种形态变回来都属于一个标准动作。

被杀死的兽化人会变回其类人形态，但仍然还是死亡的。然而，被分开的身体部分仍然保留其动物形态。受传染的兽化人会发现这项能力难以控制（见下，作为传染病的兽化症），但天生兽化人可以完全控制住此能力。

伤害减免(Ex)：处于动物或混种形态下的受传染的兽化人拥有 5/银的伤害减免能力。处于动物或混种形态下的一

一般兽化人

名称	动物形态	动物或混种形态属性调整	首选阵营
熊人	棕熊	力量+16, 敏捷+2, 体质+8_	守序善良
野猪人	野猪	力量+4, 体质+6	中立
鼠人	凶暴鼠	敏捷+6, 体质+2	混乱邪恶
虎人	虎	力量+12, 敏捷+4, 体质+6_	中立
狼人	狼	力量+2, 敏捷+4, 体质+4	混乱邪恶
凶暴野猪人	凶暴野猪	力量+16, 体质+6_	中立

技能：兽化人可以获得其动物形态每个生命骰（2+智力调整值）点的技能点数，就如同兼职了动物一样。（动物生命骰永远也不会是它的第一个生命骰。）在此动物的描述中所注明的任何技能对于兽化人的动物等级来说都属于本职技能。在任何形态下，兽化人也可获得其基础生物和基础动物的任

天生兽化人拥有 10/银的伤害减免能力。

理解兽性(Ex)：无论处于任何形态下，兽化人都能与其动物形态的普通或凶暴动物交流沟通。这使它们在影响动物态度时可获得+4 的种族加值，并且使其能通过比如“朋友”、“敌人”、“逃跑”或“攻击”之类的简单词汇与动物沟通或命令。

昏暗视觉(Ex)：任何形态下的兽化人都拥有昏暗视觉能力。

灵敏嗅觉(Ex)：任何形态下的兽化人都拥有灵敏嗅觉能力。

基本豁免加值：将其基础动物的基本豁免加值加到其基础生物的基本豁免加值之上。

属性：所有兽化人的感知属性值+2。此外，在动物形态下，兽化人的物理属性值会根据其动物形态的种类如下表所述而增加。这些调整等于其动物的普通属性值-10 或-11。混种形态下的兽化人根据同样的数值调整其物理属性值。

此外，兽化人也可以通过其额外的生命骰获得额外的属性值。

何种族技能加值，但是此类技能加值只在其相应的形态下才会产生作用。

专长：将其基础动物的专长与其基础生物的专长相加。如果结果是兽化人拥有了同一专长两次，那么它不会获得额外的效果，除非那专长可以如其描述中所注明的一样可以被选择多次。兽化人也许会获得超出其总生命

骰数所能带给它专长数量，如果出现了这种情况，任何“额外”的专长都要被注明为奖励专长。

兽化人在其类人形态下有可能达不到其所有专长的先决条件。如果出现了这种情况，则视为兽化人仍然拥有此专长，但是不能在类人形态下使用它。兽化人会得到钢铁意志专长作为奖励专长。

区域：与其基础生物或其基础动物相同。

组织：单独和成对，一些时候为家族（3-4），成队（6-10），或成群（家族外加相关动物）。

挑战等级：视职业等级或基本生物而定，并根据其基础动物的生命骰做出

调整：1-2HD，+2；3-5HD，+3；6-10HD，+4；11-20HD，+5；21+HD，+6。

宝物：标准。

阵营：任意。高贵的生物比如熊、鹰和狮子趋向于产生善良阵营的兽化人。凶恶的生物比如鼠、蛇和狼趋向于产生邪恶阵营的兽化人。这取决于如何去理解这些动物，而并不取决于动物本身的任何天性，所以动物形态的阵营可以任意指定。

进化：视人物职业而定。

等级调整：等于其基础生物的等级调整+2（受传染的兽化人）或+3（天生兽化人）。另外，兽化人的人物等级因其基础动物的种族生命骰而增加。

作为传染病的兽化症

当一个人物因受到兽化人的啮咬攻击（见上）而被兽化症传染时，直到下次满月的第一个夜晚症状才会显现出来。在那晚，被传染的人物会非自发地变成动物形态并且会忘记他或她的身份，暂时变成 NPC。该人物会保持着动物形态，转换为特定的阵营，直到下个黎明。

第一次变身时人物的行动取决于其动物形态的阵营。此人物不会记得整个事件，除非他成功通过了一个 DC 15 的感知检定，如果检定成功，那么他就会了解他已经变成了兽化人。

此后，人物在满月时，以及及任何时间在战斗中受到伤害时都会不由自主地变身。他或她会感觉到无法抑制的狂暴情绪，并且必须通过一个控制形体检定（见下）才能阻止自己变成动物形态。任何还没清楚自己已经变成兽化人的玩家人物会通过一个非自发性的变化暂时变成 NPC，而且会根据其动物形态的阵营采取行动。

已经了解自己变成兽化人的人物不会忘记其身份，而且变身之后行为不会失去控制。然而，每次他变成动物形态时，都必须成功通过一个意志

豁免检定（DC 15 + 他已经变成过动物形态的次数）否则会在其任何形态下都永久的保留其动物形态的阵营。

一旦人物了解到他被传染了，就可以使用相应的控制形体检定 DC 自愿地尝试变成动物或混种形态。每一次尝试都属于一个标准动作，而且在任何一轮中都可以进行。任何变成动物或混种形态的自发性变化会立刻并且永久地将人物阵营转换为其相应兽化人的阵营。

改变外形

改变外形是一个标准动作。如果变化是自愿的，那么人物会在触发事件发生的下一轮中改变其外形。未发觉其状况的受到传染的人物会保持在动物形态直到下个黎明。已发觉其状况的受到传染的人物（见上）可以通过一个控制形体检定尝试变回类人形态（自愿或非自愿），但如果他在检定中失败，那么就会保持在动物形态（或混种形态）直到下个黎明。

治疗兽化症

受传染的人物在被兽化人攻击后 1 小时内服下颠茄的嫩枝（也被叫做

菟葵)后, 可以尝试通过一个 DC 20 的强韧豁免检定以摆脱传染。如果是由医疗者来帮助服药的话, 则可使用人物的豁免检定加值或医疗者的医疗调整值之中的较高者来进行检定。无论他服下了多少颠茄, 受传染的人物只有一次治疗机会。而且颠茄必须相当新鲜(在一星期内采摘到的)。

然而, 无论新鲜与否, 颠茄是有毒的。人物必须通过一个 DC 13 的强韧豁免检定否则会受到 1d6 点力量伤害。一分钟后, 人物必须通过第二次 DC 13 的强韧豁免检定否则会再受到额外的 2d6 点力量伤害。

由等级 12 或更高的牧师所施放的移除疾病或医疗术法术也可以治好这传染病, 受传染的人物只有在受到兽化人攻击后的三天内接受上述法术的治疗才有效。

除此之外, 只有一个方法可以移除此传染病, 那就是在满月的三天时间内在受传染的人物身上施放移除诅咒或破除结界法术。接受上述法术后, 人物必须通过一个 DC 20 的意志豁免检定才能破除诅咒(施法者会知道法术是否生效)。如果豁免检定失败, 则必须重复上述过程。接受这种治疗的人物通常被捆绑起来或关在牢笼里直到治疗生效为止。

只有受传染的兽化人才能被治好身上的兽化症。

扮演兽化人人物

变成兽化人不会改变人物的天赋职业, 但是通常会改变其阵营(见上)。阵营的改变可能会使拥有某些职业的人物丧失其职业特性。

兽化人人物角色拥有一下种族特性。

—+2 感知。兽化人变化成其混种或动物形态时, 其物理属性会根据其动物形态的属性调整而增加。

—体型等于其基础生物或其基础动物形态。

—任何形态都拥有昏暗视觉能力。

—任何形态都拥有灵敏嗅觉能力。

—**种族生命骰**: 兽化人因其种族、等级和职业, 可将其动物形态的生命骰加到其基本生命骰之上。这些额外的生命骰会有依据地修正兽化人的基本攻击加值及基本豁免加值。

—**种族技能**: 兽化人可以如兼职动物一样因其动物生命骰而增加其技能点数。它会获得其动物形态每生命骰 (2 + 智力调整值, 最少为 1) 的技能点数。在其动物描述中给出的任何技能对于兽化人的动物等级来说都属于本职技能。兽化人的技能等级上限等于其动物形态生命骰 + 其种族生命骰(如果有的话) + 其职业等级 +3。兽化人的基础种族及其动物形态的任何种族技能调整值(但不能是受限制的调整值)都能被加到其任何形态下的技能调整值之上。

—**种族专长**: 将其动物生命骰加到其基础人物生命骰之上能决定此人物拥有多少项专长。所有兽化人都会得到钢铁意志专长作为奖励专长。

—任何形态下天生防御加值+2。

—**特性(见上)**: 变化形态, 理解兽性, 兽化诅咒(仅限动物或混种形态下)。

—**受传染的兽化人**: 伤害减免 5/银(仅限动物或混种形态下)。

—**天生兽化人**: 伤害减免 10/银(仅限动物或混种形态下)。

—**天生使用语言**: 如同其基础生物。

—**天赋职业**: 如同其基础生物。

—**等级调整**: 如同其基础生物+2(受传染的兽化人)或+3(天生兽化人)。

控制形体(感知)

任何被兽化症感染并且了解其状况的人物都可以如学习本职技能一样学习控制形体。(还没了解其状况的受传染的兽化人可在未受训状态下尝试进行控制检定。)此技能可决定一个受传染的兽化人是否能控制他的变形。天生兽化人因为能够完全控制其变形能力而不需要此技能。

检定 (非自发变形): 受传染的人物必须在每个满月夜晚月出时分进行一次检定以抵抗非自发变形为动物形态。受伤的人物在每丧失其四分之一的生命值时也要做一次检定以确定是否会因受伤而产生非自发变形。

非自发变形	控制形体 DC
抵抗非自发变形	25

如果检定失败, 人物则必须保持在动物形态直到下个黎明, 那时他会自动变回其基础形态。已了解其状况的人物可以做一次尝试以变回类人形态 (见下), 但是如果失败的话, 则会保持在动物形态直到下个黎明。

重试 (非自发变形): 每次触发事件发生时都需要进行非自发变形检定。

检定 (自发变形): 此外, 已了解其状况的受传染的兽化人可以无视月亮的盈亏以及是否受到伤害, 而自发地尝试使用此技能来变形为动物形态、混种形态或变回类人形态。

自发变形	控制形体 DC
变回类人形态 (满月 *)	25
变回类人形态 (非满月)	20
变成混种形态_	15
自发变成动物形态 (满月)	15
自发变成动物形态 (非满月)	20
*出于游戏考虑, 每个月的满月会持续 3 晚。	

重试 (自发变形): 人物可以随意重试自发变形为动物形态或混种形态。每次尝试都属于一个标准动作。然而, 如果变回类人形态的检定失败, 那么人物则必须保持在其动物或混种形态直到下个黎明, 那时他会自动变回类人形态。

特殊: 受传染的兽化人不能尝试自发变形直到它了解了其状态为止 (见作为传染病的兽化症)。

SRD 怪物 M-N

火童 (Magmin)

小型元素生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 2d8+2 (11 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 17 (+1 体型, +6 天生), 接触 11, 措手不及 17
基本攻击/ 擒抱: +1/ -1
攻击: 烈焰触碰 +4 近战接触 (1d8 火焰外加燃烧); 或挥击 +4 近战 (1d3+3 外加燃烧)
全回合攻击: 烈焰触碰 +4 近战接触 (1d8 火焰外加燃烧); 或挥击 +4 近战 (1d3+3 外加燃烧)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 燃烧, 火焰灵气
特性: 伤害减免 5/魔法,

黑暗视觉 60 尺, 元素特性, 对火焰免疫, 融化武器, 易受寒冷伤害

豁免: 强韧+3, 反射+3, 意志+0
属性: 力量 15, 敏捷 11, 体质 13, 智力 8, 感知 10, 魅力 10
技能: 攀爬+4, 侦察+3
专长: 强韧加强
区域: 火元素位面
组织: 单独, 成队 (2-4), 或成群 (6-10)
挑战等级: 3
宝物: 标准钱币, 标准工艺品 (仅限不可燃的), 标准物品 仅限不可燃的)
阵营: 总是混乱中立
进化: 3-4HD (小型); 5-6HD (中型)
等级调整: -

火童是来自于火元素位面的能放射出高热而且被灼热的火焰所围绕的类似人类的小型生物。

火童高约 4 尺，重约 400 磅。火童会说火族语。

战斗

尽管体型小，但是火童却是危险的对手。它们的触碰对那些缺乏对高温及火焰的防护或免疫的目标相当有效，但如果它们遇上对火焰免疫的对手的话，火童则会依靠其挥击攻击。无论如何，火童都算不上勇敢的战士。如果受了伤的话，它们通常都会逃跑，但通常只会逃到足够它们为敌人设下一次火焰伏击的距离。

在对抗伤害减免时，火童的天生武器被视为魔法武器。

刺尾狮 (Manticore)

大型魔法兽

生命骰: 6d10+24 (57 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺(6 格), 飞行 50 尺(笨拙)
防御等级: 17 (-1 体型, +2 敏捷, +6 天生), 接触 11, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +6/ +15
攻击: 爪抓+10 近战(2d4+5); 或 6 刺钉+8 远程(1d8+2/ 19-20)
全回合攻击: 2 爪抓+10 近战(2d4+5)及啮咬+8 近战(1d8+2); 或 6 刺钉+8 远程(1d8+2/19-20)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 刺钉
特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+9, 反射+7, 意志+3
属性: 力量 20, 敏捷 15, 体质 19, 智力 7, 感知 12, 魅力 9
技能: 聆听+5, 侦察+9, 生存+1
专长: 飞越攻击, 多重攻击, 追踪, 专攻武器(刺钉)
区域: 温暖的沼泽

梅杜莎 (Medusa)

燃烧 (Ex): 被火童触碰到的任何人都必须通过一个 DC 12 的反射豁免检定否则就会因其衣服燃烧或盔甲变得灼热而受到额外的 1d8 点火焰伤害。此伤害在火童最后一次成功的之后还可以持续 1d4+2 轮。火童也可以通过触碰点燃任何可燃物品。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

火焰灵气 (Ex): 处于火童 20 尺范围内的任何人都必须通过一个 DC 12 的强韧豁免检定否则会因火童所放射出的高热而每轮受到 1d6 点火焰伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

熔化武器 (Ex): 任何击中火童的金属武器都必须通过一次 DC 12 的强韧豁免检定否则就会熔成矿渣。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

组织: 单独, 成对, 或成队 (3-6)

挑战等级: 5

宝物: 标准

阵营: 总是守序邪恶

进化: 7-16HD(大型); 17-18HD(超大型)

等级调整: +3 (作为伙伴)

刺尾狮约 10 尺长, 约 1000 磅重。刺尾狮会说通用语。

战斗

刺尾狮通常会发射刺钉作为战斗的开端, 然后它们会逼近对手。在户外时, 它们通常会使用有力的翅膀让自己在战斗中滞留在空中。

刺钉 (Ex): 利用其尾巴的挥舞, 刺尾狮可以一个标准动作射出 6 枚刺钉(每枚刺钉都要单独进行一次攻击检定)。此攻击射程为 180 尺且没有射程增量。所有的目标之间的距离都必须在 30 尺之内。刺尾狮在 24 小时之内只能射出 24 枚刺钉。

技能: *刺尾狮在进行侦察检定时可获得+4 的种族加值。

中型人形怪物

生命骰: 6d8+6 (33 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 15 (+2 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +6/ +6
攻击: 短弓+8 远程(1d6/*3); 或匕首+8 近战(1d4/19-20); 或蛇咬+8 近战(1d4 外加毒素)
全回合攻击: 短弓+8/+3 远程(1d6/*3); 或匕首+8/+3 近战(1d4/19-20) 及蛇咬+3 近战(1d4 外加毒素)
占据/触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 石化凝视, 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺
豁免: 强韧+3, 反射+7, 意志+6
属性: 力量 10, 敏捷 15, 体质 12, 智力 12, 感知 13, 魅力 15
技能: 唬骗+9, 交涉+4, 易容+9 (+11 表演), 威吓+4, 潜行+8, 侦察+8
专长: 近程射击, 精准射击, 武器娴熟
区域: 温带沼泽
组织: 单独或成队 (2-4)
挑战等级: 7
宝物: 双倍标准

魔蝠 (Mephit)

魔蝠是来自元素位面的小型生物。魔蝠看起来像是有着或多或少类人特征的小型有翼生物。它们的元素天性经常在第一眼就能被看出来, 就如同它们的淘气那样显而易见。

战斗所有的魔蝠都使用其啮咬和爪抓或喷吐武器进行攻击, 至于特性和效果则由其种类而定。在对抗伤害减免时, 魔蝠的天生武器被视为魔法武器。

喷吐武器(Su):魔蝠可以通过一个标准动作每 1d4 轮可以使用一次喷吐武器

相关细节请参阅各魔蝠的叙述文字
类法术能力: 所有魔蝠都拥有一种或以上的类法术能力 (豁免检定 DC 12 +

风魔蝠 (Air Mephit)

阵营: 通常是守序邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: -

在 30 尺距离之外 (或者更近, 如果它的脸遮起来的话) 梅杜莎看起来和人类毫无二致。此生物通常穿着能加强身体曲线的衣服, 并用兜帽或面纱遮起脸。

梅杜莎有 5 到 6 尺高, 并且差不多和人类一样重。梅杜莎会说通用语。

战斗

梅杜莎习惯将自己的真面目伪装起来用各种说辞和骗术让目标确认没有危险, 直到受害者进入其石化凝视射程范围之内。梅杜莎会使用一般的武器来攻击那些避开其视线或幸存下来的敌人, 同时利用其剧毒的蛇发来攻击邻近的敌人。

石化凝视 (Su): 永久变成石头, 30 尺, 通过 DC 15 的强韧豁免检定则无效。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

毒素 (Ex): 创伤, 强韧豁免检定 DC 14, 初始伤害为 1d6 点力量伤害, 后续伤害为 2d6 点力量伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

法术等级)。相关细节请参阅各魔蝠的叙述文字。

召唤魔蝠 (Sp): 每天一次, 魔蝠可以尝试召唤另一只同种类的魔蝠, 就好像施放召唤怪物法术一样, 但是只有 25% 的成功率。掷百分骰: 如果失败, 当天不会有任何生物回应此召唤。刚刚被召唤出的魔蝠在一小时内无法使用其召唤能力。此能力相当于一个 2 级法术。

快速痊愈 (Ex): 只要魔蝠还活着且符合其他特定情况, 它们每轮就可以治疗 2 点伤害。相关细节请参阅各魔蝠的叙述文字。

小型异界生物 (风系, 跨位面)

生命骰: 3d8 (13 hp)
先攻权: +7
速度: 30 尺(6 格), 飞行 60 尺(完美)
防御等级: 17 (+1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 14, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +3/ -1
攻击: 爪抓+4 近战 (1d3)
全回合攻击: 2 爪抓+4 近战 (1d3)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠
特性: 伤害减免 5/ 魔法, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+3
属性: 力量 10, 敏捷 17, 体质 10, 智力 6, 感知 11, 魅力 15
技能: 唬骗+8, 逃脱术+9, 躲藏+13, 交涉+4, 易容+2 (+4 表演), 威吓+4, 聆听+6, 潜行+9, 侦察+6, 绳技+3 (+5 捆绑)
专长: 闪避, 精通先攻
区域: 风元素位面
组织: 单独, 成队 (2-4 任何种类的

灰魔蝠 (Dust Mephit)

小型异界生物 (风系, 跨位面)
生命骰: 3d8 (13 hp)
先攻权: +7
速度: 30 尺(6 格), 飞行 50 尺(完美)
防御等级: 17(+1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 14, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +3/ -1
攻击: 爪抓+4 近战(1d3)
全回合攻击: 2 爪抓+4 近战(1d3)
占据/ 触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠
特性: 伤害减免 5/魔法, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+3
属性: 力量 10, 敏捷 17, 体质 10, 智力 6, 感知 11, 魅力 15
技能: 唬骗+8, 逃脱术+9,

魔蝠), 或成群 (5-12 任何种类的魔蝠)

挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 4-6HD (小型); 7-9HD (中型)
等级调整: +3 (作为伙伴)

风魔蝠来自于风元素位面。风魔蝠高约 4 尺, 重约 1 磅。风魔蝠会说通用语和风族语。

战斗

喷吐武器 (Su): 15 尺锥形灰尘和沙砾, 1d8 点伤害, 通过 DC 12 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+1 的种族加值。

类法术能力: 每小时一次, 风魔蝠可以通过使用雾气围绕自己来产生如朦胧术一样的效果 (施法等级 3)。风魔蝠每天可以施放一次造风术 (DC 14, 施法等级 6)。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

快速痊愈 (Ex): 风魔蝠只有处于流动的空气中才能得到治疗, 这流动空气可以是微风、牵引气流、法术效果或甚至是风魔蝠自己在扇风。

躲藏+13, 交涉+4, 易容+2 (+4 表演), 威吓+4, 聆听+6, 潜行+9, 侦察+6, 绳技+3 (捆绑+5)

专长: 闪避, 精通先攻
区域: 风元素位面
组织: 单独, 成队 (2-4 任何种类的魔蝠), 或成群 (5-12 任何种类的魔蝠)
挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 4-6HD (小型); 7-9HD (中型)
等级调整: +3 (作为伙伴)

灰魔蝠来自于风元素位面。灰魔蝠高约 4 尺, 重约 2 磅。

灰魔蝠会说通用语和风族语。

战斗

喷吐武器 (Su): 10 尺锥形刺激性微粒, 1 地点伤害, 通过 DC 12 的反射豁免

免检定则伤害减半。活着的生物若没有通过豁免检定，则会承受皮肤刺痛和眼睛灼烧的痛苦。此效果会使受影响的生物在3轮内受到防御等级-4及攻击检定-2的罚值。该豁免检定DC基于体质调整值且包括+1的种族加值。

类法术能力:

每小时一次，灰魔蝠可以通过使用一团灰尘围绕自己来产生如朦胧术

土魔蝠 (Earth Mephit)

小型异界生物 (土系, 跨位面)

生命骰: 3d8+6 (19 hp)
先攻权: -1
速度: 30尺(6格), 飞行40尺(普通)
防御等级: 16 (+1体型, -1敏捷, +6天生), 接触10, 措手不及16
基本攻击/擒抱: +3/+2
攻击: 爪抓+7近战 (1d3+3)
全回合攻击: 2爪抓+7近战 (1d3+3)
占据/触及: 5尺/5尺
特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠
特性: 改变体型, 伤害减免5/魔法, 黑暗视觉60尺, 快速痊愈2
豁免: 强韧+4, 反射+2, 意志+3
属性: 力量17, 敏捷8, 体质13, 智力6, 感知11, 魅力15
技能: 唬骗+8, 逃脱术+5, 躲藏+9, 交涉+4, 易容+2 (+4表演), 威吓+4, 聆听+6, 潜行+5, 侦察+6, 绳技-1 (+1捆绑)
专长: 猛力攻击, 健壮
区域: 土元素位面
组织: 单独, 成队(2-4任何种类的

火魔蝠 (Fire Mephit)

小型异界生物 (跨位面, 火系)

生命骰: 3d8 (13 hp)
先攻权: +5
速度: 30尺(6格), 飞行50尺(普通)
防御等级: 16 (+1体型, +1敏捷, +4天生), 接触12, 措手不及15
基本攻击/擒抱: +3/-1

一样的效果(施法等级3)。每天一次, 灰魔蝠可以通过制造一大团滚动的灰尘来产生如同风墙术一样的效果(DC15, 施法等级6)。该豁免检定DC基于魅力调整值。

快速痊愈 (Ex): 灰魔蝠只有处于干燥并充满灰尘的环境中才能得到治疗。

魔蝠), 或成群(5-12任何种类的魔蝠)

挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 4-6HD(小型); 7-9HD(中型)
等级调整: +3(作为伙伴)

土魔蝠来自于土元素位面。土魔蝠高约4尺, 重约80磅。土魔蝠会说通用语和土族语。

战斗

喷吐武器 (Su): 15尺锥形碎石和鹅卵石, 1d8点伤害, 通过DC13的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定DC基于体质调整值且包括+1的种族加值。
类法术能力: 施法等级6。每天1次 - 柔石术。

改变体型 (Sp): 每小时一次, 土魔蝠可以魔术般地改变自己的体型。此能力除了只能作用在土魔蝠自身以外就好像变巨人类法术一样。此能力相当于一个2级法术。

快速痊愈 (Ex): 土魔蝠只有处于地底或腰部以下埋在土中时才能得到治疗。

攻击: 爪抓+4近战 1d3 外加 1d4 火焰

全回合攻击: 2爪抓+4近战 (1d3 外加 1d4 火焰)

占据/触及: 5尺/5尺

特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠

特性: 伤害减免5/魔法,

黑暗视觉 60 尺，对火焰免疫，快速痊愈 2，易受寒冷伤害

豁免： 强韧+3，反射+4，意志+3

属性： 力量 10，敏捷 13，体质 10，智力 6，感知 11，魅力 15

技能： 唬骗+8，逃脱术+7，躲藏+11，聆听+6，交涉+4，易容+2 (+4 表演)，潜行+7，侦察+6，绳技+1 (+3 捆绑)

专长： 闪避，精通先攻

区域： 火元素位面

组织： 单独，成队 (2-4 任何种类的魔蝠)，或成群 (5-12 任何种类的魔蝠)

挑战等级： 3

宝物： 标准

阵营： 通常是中立

进化： 4-6HD (小型)；7-9HD (中型)

等级调整： +3 (作为伙伴)

冰魔蝠 (Ice Mephit)

小型异界生物 (风系，寒系，跨位面)

生命骰： 3d8 (13 hp)

先攻权： +7

速度： 30 尺 (6 格)，飞行 50 尺 (完美)

防御等级： 18 (+1 体型，+3 敏捷，+4 天生)，接触 14，措手不及 15

基本攻击/擒抱： +3/ -1

攻击： 爪抓+4 近战 (1d3 外加 1d4 寒冷)

全回合攻击： 2 爪抓+4 近战 (1d3 外加 1d4 寒冷)

占据/触及： 5 尺/ 5 尺

特殊攻击： 喷吐武器，类法术能力，召唤魔蝠

特性： 伤害减免 5/魔法，黑暗视觉 60 尺，快速痊愈 2，对寒冷免疫，易受火焰伤害

豁免： 强韧+3，反射+6，意志+3

属性： 力量 10，敏捷 17，体质 10，智力 6，感知 11，魅力 15

技能： 唬骗+8，逃脱术+9，躲藏+13，聆听+6，交涉+4，易容+2 (+4 表演)，潜行+9，侦察+6，绳技+3 (+5 捆绑)

专长： 闪避，精通先攻

区域： 风元素位面

组织： 单独，成队 (2-4 任何种类的

魔蝠来自于火元素位面。火魔蝠高约 4 尺，重约 1 磅。火魔蝠会说通用语和火族语。

战斗

喷吐武器 (Su)： 15 尺锥形，1d8 点火焰伤害，通过 DC 12 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+1 的种族调整。

类法术能力： 施法等级 6。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

每小时 1 次 - 灼热射线 (DC 14)，效果如等级 3 的术士施放的一样；

每天 1 次 - 灼热金属 (DC 14)。

快速痊愈 (Ex)： 火魔蝠只有在接触到至少如火炬一样大的火焰时才能得到治疗。

魔蝠)，或成群 (5-12 任何种类的魔蝠)

挑战等级： 3

宝物： 标准

阵营： 通常是中立

进化： 4-6HD (小型)；7-9HD (中型)

等级调整： +3 (作为伙伴)

冰魔蝠来自于风元素位面。冰魔蝠具有冷漠、平静的态度。它们高约 4 尺，重约 20 磅。冰魔蝠会说通用语和风族语。

战斗

喷吐武器 (Su)： 10 尺锥形碎冰，1d4 点寒冷伤害，通过 DC 12 的反射豁免检定则伤害减半。活着的生物若没有通过豁免检定，则会承受皮肤冻裂及眼睛冻伤的痛苦，除非它们对寒冷免疫或可防护寒冷攻击。此效果会使受影响的生物在 3 轮内受到防御等级-4 及攻击检定-2 的罚值。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+1 的种族加值。

类法术能力： 该豁免检定 DC 基于魅力调整值。*每小时 1 次* - 魔法飞弹 (施法等级 3)；*每天 1 次* - 冻寒金属 (DC 14，施法等级 6)。

快速痊愈 (Ex): 冰魔蝠只有在接触到至少为超小型的冰块或周围气温在零

摄氏度以下时才能得到治疗。

岩浆魔蝠 (Magma Mephit)

小型异界生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 3d8 (13 hp)

先攻权: +5

速度: 30 尺 (6 格), 飞行 50 尺 (普通)

防御等级: 16 (+1 体型, +1 敏捷, +4 天生), 接触 12, 措手不及 15

基本攻击/ 擒抱: +3/ -1

攻击: 爪抓+4 近战 (1d3 外加 1d4 火焰)

全回合攻击: 2 爪抓+4 近战 (1d3 外加 1d4 火焰)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠

特性: 改变外形, 伤害减免 5/魔法, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害

豁免: 强韧+3, 反射+4, 意志+3

属性: 力量 10, 敏捷 13, 体质 10, 智力 6, 感知 11, 魅力 15

技能: 唬骗+8, 逃脱术+7, 躲藏+11, 聆听+6, 交涉+4, 易容+2 (+4 表演), 潜行+7, 侦察+6, 绳技+1 (+3 捆绑)

专长: 闪避, 精通先攻

区域: 火元素位面

组织: 单独, 成队 (2-4 任何种类的魔蝠), 或成群 (5-12 任何种类的魔蝠)

挑战等级: 3

宝物: 标准

阵营: 通常是中立

进化: 4-6HD (小型); 7-9HD (中型)

等级调整: +3 (作为伙伴)

岩浆魔蝠来自于火元素位面。岩浆魔蝠愚蠢而粗野。它们高约 4 尺, 重约 60 磅。

岩浆魔蝠会说通用语和火族语。

战斗

喷吐武器 (Su): 10 尺锥形岩浆, 1d4 点火焰伤害, 通过 DC 12 的反射豁免检定则伤害减半。活着的生物若没有通过豁免检定, 则会承受皮肤灼伤及眼睛干枯的痛苦, 除非它们对火焰免疫或可防护火焰攻击。此效果会使受影响的生物在 3 轮内受到防御等级-4 及攻击检定-2 的罚值。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+1 的种族加值。

改变外形 (Su): 每小时一次, 岩浆魔蝠可以变成直径 3 尺, 深 6 寸的熔岩形态。此形态下岩浆魔蝠的伤害减免能力提高到 20/ 魔法。此形态下的岩浆魔蝠不能攻击, 但可以使用其他类法术能力。它能以 10 尺的速度进行移动, 但是不能奔跑。此形态下, 岩浆魔蝠可以穿越很小的孔洞或狭窄的缝隙, 即使仅仅是裂缝也可以。这团熔岩的触碰可以点燃比如纸张、稻草或干木之类的可燃物品。

类法术能力: 岩浆魔蝠每天可以施放一次烟火术 (DC 14)。它可以使用自己作为火源且不会受到伤害。施法等级 6。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

快速痊愈 (Ex): 岩浆魔蝠只有在接触到岩浆、熔岩或至少如火炬一样大的火焰时才能得到治疗。

泥魔蝠 (Ooze Mephit)

小型异界生物 (跨位面, 水系)

生命骰: 3d8+6 (19 hp)

先攻权: +0

速度: 30 尺 (6 格), 飞行 40 尺 (普通)

防御等级: 16 (+1 体型, +5 天生), 接触 11, 措手不及 16

基本攻击/ 擒抱: +3/ +1

攻击: 爪抓+6 近战 (1d3+2)

全回合攻击: 2 爪抓+6 近战 (1d3+2)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠

特性: 伤害减免 5/ 魔法, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2
豁免: 强韧+4, 反射+3, 意志+3
属性: 力量 14, 敏捷 10, 体质 13, 智力 6, 感知 11, 魅力 15
技能: 唬骗+8, 逃脱术+6, 躲藏+10, 聆听+6, 交涉+4, 易容+2 (+4 表演), 潜行+6, 侦察+6, 游泳+10, 绳技+0 (+2 捆绑)
专长: 猛力攻击, 健壮
区域: 元素位面
组织: 单独, 成队 (2-4 任何种类的魔蝠), 或成群 (5-12 任何种类的魔蝠)
挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 4-6HD (小型); 7-9HD (中型)
等级调整: +3 (作为伙伴)
泥魔蝠来自于水元素位面。泥魔蝠高约 4 尺, 重约 30 磅。泥魔蝠会说通用语和水族语。

战斗

盐魔蝠 (Salt Mephit)

小型异界生物 (土系, 跨位面)
生命骰: 3d8+6 (19 hp)
先攻权: -1
速度: 30 尺 (6 格), 飞行 40 尺 (普通)
防御等级: 16 (+1 体型, -1 敏捷, +6 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +3/ +2
攻击: 爪抓+7 近战 (1d3+3)
全回合攻击: 2 爪抓+7 近战 (1d3+3)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠
特性: 伤害减免 5/ 魔法, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2
豁免: 强韧+4, 反射+2, 意志+3
属性: 力量 17, 敏捷 8, 体质 13, 智力 6, 感知 11, 魅力 15
技能: 唬骗+8, 逃脱术+5, 躲藏+9, 聆听+6, 交涉+4, 易容+2 (+4 表演),

喷吐武器 (Su): 10 尺锥形腐蚀性液体, 1d4 点酸伤害, 通过 DC 13 的反射豁免检定则伤害减半。活着的生物若没有通过豁免检定, 则会承受皮肤刺痒及眼睛灼烧的痛苦, 除非它们对酸免疫或可防护酸攻击。此效果会使受影响的生物在 3 轮内受到防御等级-4 及攻击检定-2 的罚值。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+1 的种族加值。
类法术能力: 每小时一次, 泥魔蝠可以掷出一滴效果如强酸箭 (施法等级 3) 一样的酸液。每天一次, 泥魔蝠可以制造一大团效果如臭云术 (DC 15, 施法等级 6) 一样的很臭的雾气。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

快速痊愈 (Ex): 泥魔蝠只有在潮湿或泥泞的环境中才能得到治疗。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 泥魔蝠可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

潜行+5, 侦察+6, 绳技-1 (+1 捆绑)
专长: 猛力攻击, 健壮
区域: 土元素位面
组织: 单独, 成队 (2-4 任何种类的魔蝠), 或成群 (5-12 任何种类的魔蝠)
挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 4-6HD (小型); 7-9HD (中型)
等级调整: +3 (作为伙伴)

盐魔蝠来自于土元素位面。盐魔蝠是厌恶任何类型的水和潮湿的讽刺性生物。它们高约 4 尺, 重约 80 磅。盐魔蝠会说通用语和土族语。

战斗

喷吐武器 (Su): 10 尺锥形盐粒, 1d4 点伤害, 通过 DC 13 的反射豁免检定则伤害减半。活着的生物若没有通过

豁免检定，则会承受皮肤刺痒及眼睛灼烧的痛苦。此效果会使受影响的生物在3轮内受到防御等级-4及攻击检定-2的罚值。该豁免检定DC基于体质调整值且包括+1的种族加值。

类法术能力：盐魔蝠每小时可施放一次闪光尘（DC 14，施法等级 3）。每天一次，盐魔蝠可以将以其为中心，半径 20 尺范围内的水分吸收。处于此范

蒸气魔蝠 (Steam Mephit)

小型异界生物 (跨位面, 火系)

生命骰: 3d8 (13 hp)

先攻权: +5

速度: 30 尺(6 格), 飞行 50 尺(普通)

防御等级: 16 (+1 体型, +1 敏捷, -4 天生), 接触 12, 措手不及 15

基本攻击/擒抱: +3/ -1

攻击: 爪抓+4 近战(1d3 外加 1d4 火焰)

全回合攻击: 2 爪抓+4 近战(1d3 外加 1d4 火焰)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠

特性: 伤害减免 5/魔法, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害

豁免: 强韧+3, 反射+4, 意志+3

属性: 力量 10, 敏捷 13, 体质 10, 智力 6, 感知 11, 魅力 15

技能: 唬骗+8, 逃脱术+7, 躲藏+11, 聆听+6, 交涉+4, 易容+2 (+4 表演), 潜行+7, 侦察+6, 绳技+1 (+3 捆绑)

专长: 闪避, 精通先攻

区域: 火元素位面

组织: 单独, 成队(2-4 任何种类的魔蝠), 或成群(5-12 任何种类的魔蝠)

挑战等级: 3

宝物: 标准

阵营: 通常是中立

进化: 4-6HD (小型); 7-9HD (中型)

等级调整: +3 (作为伙伴)

水魔蝠 (Water Mephit)

围内的活着的生物会受到 2d6 点伤害 (通过 DC 14 的强韧豁免检定则伤害减半; 施法等级 6)。此效果对植物类生物及水生生物更具破坏力, 它们进行豁免检定时会受到-2 的罚值。此能力相当于一个 2 级法术。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

快速痊愈 (Ex): 盐魔蝠只有在干燥的环境中才能得到治疗。

蒸气魔蝠来自于火元素位面。蒸气魔蝠是专横跋扈的生物, 它们认为自己是所有魔蝠中的王者。

它们高约 4 尺, 重约 2 磅。

蒸气魔蝠会说通用语和火族语。

战斗

不像其他魔蝠, 受到过度的自我膨胀所趋势的蒸气魔蝠渴望迅速加入战斗。

喷吐武器 (Su): 10 尺锥形蒸气, 1d4 点火焰伤害, 通过 DC 12 的反射豁免检定则伤害减半。活着的生物若没有通过豁免检定, 则会承受皮肤灼伤及眼睛干枯的痛苦, 除非它们对火焰免疫或可防护火焰攻击。此效果会使受影响的生物在 3 轮内受到防御等级-4 及攻击检定-2 的罚值。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+1 的种族加值。

类法术能力: 每小时一次, 蒸气魔蝠可以通过使用水蒸气围绕自己来产生如朦胧术一样的效果 (施法等级 3)。每天一次, 蒸气魔蝠可以制造一个影响范围 20 尺的由沸水形成的暴雨。处于此范围内的活着的生物会受到 2d6 点火焰伤害 (通过 DC 14 的反射豁免检定则伤害减半; 施法等级 6)。此能力相当于一个 2 级法术。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

快速痊愈 (Ex): 蒸气魔蝠只有在接触到沸水或处于高温潮湿的区域时才能得到治疗。

小型异界生物 (跨位面, 水系)

生命骰: 3d8+6 (19 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺(6 格), 飞行 40 尺(普通), 游泳 30 尺
防御等级: 16 (+1 体型, +5 天生), 接触 11, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +3/ +1
攻击: 爪抓+6 近战(1d3+2)
全回合攻击: 2 爪抓+6 近战(1d3+2)
占据/触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 喷吐武器, 类法术能力, 召唤魔蝠
特性: 伤害减免 5/魔法, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2
豁免: 强韧+4, 反射+3, 意志+3
属性: 力量 14, 敏捷 10, 体质 13, 智力 6, 感知 11, 魅力 15
技能: 唬骗+8, 逃脱术+6, 躲藏+10, 聆听+6, 交涉+4, 易容+2(+4 表演), 潜行+6, 侦察+6, 游泳+10, 绳技+0(+2 捆绑)
专长: 猛力攻击, 健壮
区域: 水元素位面
组织: 单独, 成队(2-4 任何种类的魔蝠), 或成群(5-12 任何种类的魔蝠)
挑战等级: 3
宝物: 标准
阵营: 通常是中立

人鱼族 (Merfolk,)

人鱼族, 一级武者

中形类人生物[水生]

生命骰: 1D8+2 [6HP]
先攻: +1
速度: 5 尺. 游泳 50 尺
防御等级: 13[+1 敏捷. +2 皮甲] 接触 11, 措手不及 12
基础攻击/擒抱: +1/+2
攻击: 三叉矛+2 近身
[1D8+1]重十字弓+2 远程[1D10/ 9-20]
全回合攻击: 三叉矛+2 近身[1D8+1]
或重十字弓+2 远程[1D10/19-20]
面宽/触及: 5/5
特殊攻击: 无

进化: 4-6HD (小型); 7-9HD (中型)

等级调整: +3 (作为伙伴)

水魔蝠来自于水元素位面。水魔蝠是灵巧并具有不衰退的幽默感的生物, 可以很快地把周围的每个人都弄得心神不宁。它们高约 4 尺, 重约 30 磅。水魔蝠会说通用语和水族语。

战斗

喷吐武器 (Su): 15 尺锥形腐蚀性液体, 1d8 点酸伤害, 通过 DC 13 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+1 的种族加值。

类法术能力: 每小时一次, 水魔蝠可以掷出一滴效果如强酸箭 (施法等级 3) 一样的酸液。每天一次, 水魔蝠可以制造一大团效果如臭云术 (DC 15, 施法等级 6) 一样的很臭的雾气。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

快速痊愈 (Ex): 水魔蝠只有在雨中或腰部以下处于水中时才能得到治疗。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 水魔蝠可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

特殊能力: 两栖, 低光视觉

豁免: 强韧+4 反射+1 意志-1

属性: 力量 13, 敏捷 13, 体质 14, 智力 10, 感知 9, 魅力 10

技能: 聆听+3, 侦察+3, 游泳+9

专长: 警觉

栖息环境: 温带水域

组织: 组队[2-4], 斥候队[11-20+2 名等级 3 的中尉和一名 [3-6 级的领队], 或族群[30-60 每 20 只人鱼 1 名 3 级士官, 5 名 5 级中尉, 3 名 7 级上尉, 和 10 只海豚.]

挑战等级: 1/2

宝藏: 标准
阵营: 通常为中立
进阶: 视角色职业而定
等级调整: +1

一只人鱼大约从头到尾大约 8FT 长, 重约 400 磅. 人鱼使用通用语和水族语. 大部分离开家乡的人鱼都是武者, 以上资料以一级武者为标准

战斗

人鱼喜好用水下射程为 30 的用贝壳和珊瑚制作的十字弓以及河豚刺做的矢进行远程射击. 人鱼常用的战术是在敌人逼近前集中射击.

拟形怪 (Mimic)

大型异怪 (变形生物)

生命骰: 7d8+21 (52hp)
先攻权: +1
速度: 10 尺 (2 格)
防御等级: 15 (-1 体形, +1 敏捷, +5 天生), 接触 10, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +5/ +13
攻击: 挥击+9 近战 (1d8+4)
全回合攻击: 2 挥击+9 近战 (1d8+4)
占据/触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 黏液, 碾压
特性: 60 尺黑暗视觉, 免疫酸液, 模拟外形
豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+6
属性: 力量 19, 敏捷 12, 体质 17, 智力 10, 感知 13, 魅力 10
技能: 攀爬+9, 易容+13, 聆听+8, 侦察+8
专长: 警觉, 闪电反射, 武器专攻 (挥击)
区域: 地底
组织: 独行
挑战等级: 4
宝物: 1/10 钱币, 50% 货物, 50% 物品
阵营: 通常绝对中立
进化: 8-10 HD (大型); 11-21 HD (超大型)
等级调整: -

两栖[EX]: 人鱼可以同时在地面和水中呼吸, 尽管如此, 他们还是更喜欢在水中旅行.

技能: 一只人鱼在游泳技能的检定上拥有+8 的加值. 人鱼始终可以保持取 10 在游泳技能上, 即使在分心或受威胁的情况下. 当它在做直线距离的游泳动作时它可以使用奔跑的动作.

人鱼武者的属性[种族调整前]: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8

人鱼角色: 人鱼的天赋角色是吟游诗人

拟形怪体形各异, 但通常方圆 10 尺. 典型的拟形怪体积约 150 立方英尺 (5 尺宽 5 尺高 5 尺长), 重约 4, 500 磅. 拟形怪可以使用通用语.

战斗

拟形怪经常能用可以自由伸缩的肢体成功偷袭没有戒心的冒险者. 这种生物如果能由冒险者那里勒索财宝或食物, 就未必会选择拼死而战.

黏液 (EX): 拟形怪可以分泌浓稠的黏液, 粘住任何接触到的生物或物品. 由黏液覆盖的拟形怪可以自动擒抱任何用挥击击中的生物. 被擒抱的目标在拟形怪仍然生存时必须首先移除其黏液, 否则没法摆脱擒抱.

如果武器命中由黏液覆盖的拟形怪, 其持握者必须通过 DC 16 的反射检定, 否则将立即被粘住. 拔出被粘住的武器需要进行 DC 16 的力量检定.

浓度高的酒精可以溶解黏液, 但拟形怪仍然可以按正常规则展开擒抱. 拟形怪可以随意解除其黏液, 其黏液在拟形怪死亡 5 轮后干裂.

碾压 (EX): 拟形怪可以通过成功的擒抱检定造成 1d8+4 点伤害.

模拟外形 (EX): 拟形怪可以模拟任何约 150 立方英尺 (5 尺宽 5 尺高 6 尺长) 的基本外形, 例如宝箱, 矮脚床, 甚

至是门框。但拟形怪没法改变其体积。无论其模拟的外观，拟形怪的身体都非常坚硬粗糙。信心观察的角色可以通过侦察检定与拟形怪的易容检定进

牛头人 • Minotaur

大型人形怪物

生命骰： 6d8+12 (39 hp)
先攻权： +0
速度： 30 英尺 (6 格)
防御等级： 14 (-1 体型, +5 天生), 接触 9, 措手不及— (见说明)
基本攻击加值/擒抱： +6/+14
攻击： 巨斧+9 近战 (3d6+6/x3) 或抵撞+9 近战 (1d8+4)
全力攻击： 巨斧+9/+4 近战 (3d6+6/x3) 和抵撞+4 近战 (1d8+2)
占据/触及： 10 英尺/10 英尺
特殊攻击： 强力冲刺 4d6+6
特性： 黑暗视觉 60 英尺, 天性狡猾, 嗅觉灵敏
豁免： 强韧+6, 反射+5, 意志+5
属性： 力量 19, 敏捷 10, 体质 15, 智力 7, 感知 10, 魅力 8
技能： 威吓+2, 聆听+7, 搜索+2, 侦察+7
专长： 强韧加强, 猛力攻击, 追踪
气候/地形： 任何地底
组织： 单独、成双或组队 (3-4)
挑战级数： 4
宝物： 标准
阵营： 通常是混乱邪恶
进化： 视人物职业而定
等级调整： +2

牛头人站立时超过 7 英尺高, 体重约 700 磅。牛头人说巨人语。

战斗

牛头人偏好近战, 因为此时它们的强大力量能彻底发挥作用。

强力冲刺 (特异)： 牛头人的战斗通常以冲锋对手开始, 低下头用强有力的双角冲进战场。这次攻击除了冲刺动作本身的优势和风险外, 还将以+9 的攻击加值进行单一一次抵撞攻击, 并造成 4d6+6 点伤害。

行对抗来注意到拟形怪的伪装, 当然, 通常他们都没法及时做到这点。

技能： 拟形怪在进行易容检定时可以得到+8 的种族加值。

天性狡猾 (特异)： 尽管牛头人并不特别聪明, 但它们有与生俱来的狡猾和逻辑能力。这使它们免疫“迷宫术” (maze), 绝不会迷路, 还能追踪敌人。此外, 它们永远不会陷入措手不及状态。

技能： 牛头人在“搜索”、“侦察”和“聆听”检定上具有+4 种族加值。

牛头人人物

牛头人人物具有下列种族特性。

—+8 力量, +4 体质, -4 智力 (最低为 3), -2 魅力。

—大体型。防御等级-1 减值, 攻击投骰-1 减值, 躲藏检定-4 减值, 擒抱检定+4 加值, 举重和负重能力是中体型人物的两倍。

—占据/触及：10 英尺/10 英尺。

—牛头人的基本地面速度是 30 英尺。

—黑暗视觉 60 英尺。

—**种族生命骰：** 牛头人天生有 6 个人形怪物等级, 这给予它 6d8 的生命骰, +6 的基本攻击加值, 基本豁免加值为强韧+2, 反射+5, 意志+5。

—**种族技能：** 牛头人的人形怪物等级给予它 9x (2+智力调整值, 最低为 1) 的技能点。它的本职技能是威吓, 跳跃, 聆听, 搜索和侦察。牛头人在搜索, 侦察和聆听检定上获得+4 种族加值。

—**种族专长：** 牛头人的人形怪物等级给予它三个专长。

—**武器擅长：** 牛头人擅长巨斧和所有简易武器。

—+5 天生防御加值。

—**天生武器：** 抵撞 (1d8)。

—**特殊攻击 (见上文)：** 强力冲刺。

—**特性 (见上文)：** 天性狡猾, 嗅觉灵敏。

—**自动获得预言：** 通用语, 巨人语。

奖励语言：兽人语，地精语，地底通用语。

魔魂尸 (Mohrg)

中型不死生物

生命骰：14d12 (91 hp)
先攻权：+9
速度：30 尺 (6 格)
防御等级：23 (+4 敏捷，+9 天生)，接触 14，措手不及 14
基本攻击/擒抱：+7/+12
攻击：挥击+12 近战 (1d6+7)，或舌头触碰 +12 近战接触(麻痹)
全回合攻击：挥击+12 近战 (1d6+7) 及舌头触碰 +12 近战接触(麻痹)
占据/触及：5 尺/5 尺
特殊攻击：精通攫抓，麻痹之触，产生衍体
特性：黑暗视觉 60 尺，不死生物特性
豁免：强韧+4，反射+10，意志+9
属性：力量 21，敏捷 19，体质 -，智力 11，感知 10，魅力 10
技能：攀爬+13，躲藏+21，聆听+11，潜行+21，侦察+15，游泳+9
专长：警觉，闪避，精通先攻，闪电反射，灵活移动
区域：任意
组织：单独，成队 (2-4)，或成群 (2-4 外加 5-10 僵尸)
挑战等级：8
宝物：无

木乃伊 (Mummy)

中型不死生物

生命骰：8d12+3 (55 hp)
先攻权：+0
速度：20 尺 (4 格)
防御等级：20 (+10 天生)，接触 10，措手不及 20
基本攻击/擒抱：+4/+11
攻击：挥击+11 近战 (1d6+10 外加腐尸症)
全回合攻击：挥击+11 近战 (1d6+10 外加腐尸症)

—天赋职业：野蛮人。

—等级调整：+2。

阵营：总是混乱邪恶
进化：15-21HD (中型)；22-28HD (大型)
等级调整：-

魔魂尸是被活化了没有弥补自己的罪孽便死了的杀人狂或类似的恶棍的尸体。大多数魔魂尸有 5 到 6 尺高，重约 120 磅。

战斗

如同僵尸一样，魔魂尸使用它们的拳头挥击敌人。因为它们移动起来比僵尸快上许多，所以它们通常会使得敌人陷入措手不及的状态。

精通攫抓 (Ex)：使用此能力之前，魔魂尸必须通过其挥击攻击击中一个体型与其相同或更小的生物。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱，该动作不会引发借机攻击。

麻痹之触 (Su)：魔魂尸在战斗中会挥动它的舌头。被舌头接触到的对手必须通过一个 DC 17 的强韧豁免检定否则就会麻痹 1d4 分钟。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

产生衍体 (Su)：被魔魂尸杀死的生物在 1d4 天之后会复活成被魔魂尸所控制的僵尸。这些僵尸不会保留其生前拥有的任何能力。

占据/触及：5 尺/5 尺
特殊攻击：绝望，腐尸症
特性：伤害减免 5/-，黑暗视觉 60 尺，不死生物特性，易受火焰伤害
豁免：强韧+4，反射+2，意志+8
属性：力量 24，敏捷 10，体质 -，智力 6，感知 14，魅力 15
技能：躲藏+7，聆听+8，潜行+7，侦察+8
专长：警觉，强韧加强，健壮
区域：任意

组织: 单独, 看守队(2-4),
或守卫队(6-10)
挑战等级: 5
宝物: 标准
阵营: 通常是守序邪恶
进化: 9-16HD (中型);
17-24HD (大型)
等级调整: -

木乃伊是经由被遗忘的黑暗沙漠神祉眷宠而活化的经过防腐处理的尸体。大多数木乃伊有 5 到 6 尺高, 重约 120 磅。

木乃伊会说通用语, 但是极少开口。

战斗

绝望 (Su): 只要看到木乃伊一眼, 观察者就必须通过一个 DC 16 的意志豁免检定否则就会因恐惧而麻痹 1d4 轮。无论是否通过此豁免检定, 该生物在 24 小时之内不会再被同一木乃伊的绝望能力所影响。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

纳迦 (Naga)

所有纳迦都拥有细长的、被闪烁的鳞片所覆盖的蛇形身体, 以及多少有些类似于人类的面孔。它们身长在 10 到 20 尺之间, 体重在 200 到 500 磅之间。纳迦的眼睛明亮慧谏, 燃烧着一种几乎可将人催眠的心灵之光。

暗纳迦 (Dark Naga)

大型异怪
生命骰: 9d8+18 (58 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 14 (-1 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +6/ +12
攻击: 螫刺+7 近战(2d4+2 外加毒素)
全回合攻击: 螫刺+7 近战(2d4+2 外加毒素)及啮咬+2 近战(1d4+1)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素, 法术

腐尸症 (Su): 超自然疾病 - 挥击, 强韧豁免检定 DC 16, 潜伏期 1 分钟; 造成 1d6 点体质伤害与 1d6 点魅力伤害。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

与普通疾病不同, 腐尸症一直发作下去直到受害者的体质值降到 0 或被下述方法治愈。

腐尸症是一种强力的诅咒, 而非自然疾病。任何尝试在受传染的生物身上施放任何咒法 (医疗) 法术的人物必须通过一个 DC 20 的施法等级检定, 否则法术将对受传染的人物无效。

要解除腐尸症的话, 此诅咒必须先被破除结界或移除诅咒法术所破解 (需要通过 DC 20 的施法等级检定), 然后再向受害者施放医疗法术时就不再需要进行施法等级检定, 而且腐尸症也可以如其他普通疾病一样被魔法治愈。

受腐尸症传染而死亡的生物会变成一堆沙尘, 被风吹过就什么都不剩了。

战斗

纳迦偏爱法术胜于其他类型的战斗。因为它们总是在其守卫且熟知的巢穴中出现, 所以它们可以按自己的意愿来安排大多数的遭遇。

特性: 黑暗视觉 60 尺, 侦测思想, 守护西向, 对毒素免疫, 魅惑抗力
豁免: 强韧+5, 反射+7, 意志+8
属性: 力量 14, 敏捷 15, 体质 14, 智力 16, 感知 15, 魅力 17
技能: 唬骗+9, 专注+13, 交涉+7, 易容+5 (+7 表演), 威吓+5, 聆听+11, 察言观色+8, 法术辨识+12, 侦察+11
专长: 警觉, 战斗施法, 闪避, 施法免材, 闪电反射
区域: 温带山区
组织: 单独或一窝 (2-4)

挑战等级: 8
宝物: 标准
阵营: 通常是守序邪恶
进化: 10-13HD (大型);
14-27HD (超大型)
等级调整: -

暗纳迦会说通用语和炼狱语。

战斗

暗纳迦喜欢在能综观战场并不会被接触到的高处作战。

毒素 (Ex): 伤口, 通过 DC 16 的强韧豁免检定否则会进入恶梦不断的睡眠 2d4 分钟。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

法术: 暗纳迦可如等级 7 的术士一样施放法术。

典型术士已知法术 (6/ 7/ 7/ 5; 豁免 DC 13 + 法术等级):

巡守纳迦 (Guardian Naga)

大型异怪
生命骰: 11d8+44 (93 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 18 (-1 体型, +2 敏捷, +7 天生), 接触 11, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +8/ +17
攻击: 啮咬+12 近战(2d6+7 外加毒素); 或喷吐毒液+9 远程接触 (毒素)
全回合攻击: 啮咬+12 近战(2d6+7 外加毒素); 或喷吐毒液+9 远程接触 (毒素)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素, 喷吐毒液, 法术
特性: 黑暗视觉 60 尺
豁免: 强韧+7, 反射+7, 意志+11
属性: 力量 21, 敏捷 14, 体质 19, 智力 16, 感知 19, 魅力 18
技能: 唬骗+18, 专注+19, 聆听+13, 交涉+8, 易容+4(+6 表演), 威吓+6, 察言观色+18, 法术辨识+17, 侦察+13
专长: 警觉, 战斗施法, 闪避, 施法免材, 闪电反射
区域: 温带平原
组织: 单独或一窝 (2-4)

0 级 - 晕眩术, 侦测魔法, 光亮术, 法师之手, 开关术, 冰冻射线, 阅读魔法; 1 级 - 脚底抹油, 魔法飞弹, 衰弱射线, 护盾术, 无声幻影; 2 级 - 猫之优雅, 隐形术, 灼热射线; 3 级 - 移位术, 闪电束。

魅惑抗性: 暗纳迦在通过豁免检定对抗所有魅惑效果时可获得+2 的种族加值 (资料表中未包括此加值)。

侦测思想 (Su): 暗纳迦处于持续地使用侦测思想法术状态中 (施法等级 9; 通过 DC 15 的意志豁免检定则无效)。此能力总是处于激活状态。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

守护思想 (Ex): 暗纳迦对任何形式的读取心灵能力免疫。

挑战等级: 10
宝物: 标准
阵营: 通常是守序善良
进化: 12-16HD(大型);
17-33HD(超大型)
等级调整: -

巡守纳迦会说天界语和通用语。

战斗

巡守纳迦通常在战斗前会警告入侵者。如果其警告被忽略, 它们才会进行法术攻击或喷吐毒液。

毒素 (Ex): 伤口或接触, 强韧豁免检定 DC 19, 初始及后续伤害均为 1d10 点体质伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

喷吐毒液 (Ex): 巡守纳迦可以通过一个标准动作将其毒液喷吐出 30 尺远。这属于一个没有射程增量的远程接触攻击。被此攻击击中的对手必须通过豁免检定 (见上) 才能不受影响。

法术: 巡守纳迦可如等级 9 的术士一样施放法术, 并且可以同样施放牧师法术列表及善良领域和秩序领域中的法术。对巡守纳迦而言, 牧师法术和

领域法术被视为奥术，所以无需要法器就可以施放。

典型已知法术 (6/ 7/ 7/ 7/ 5; 豁免 DC 14 + 法术等级):

0 级 - 治疗微伤, 晕眩术, 侦测魔法, 光亮术, 法师之手, 开关术, 冰冻射

线, 阅读魔法; 1 级 - 治疗轻伤, 神恩, 脚底抹油, 法师护甲, 魔法飞弹; 2 级 - 侦测思想, 次等复原术, 侦测隐形, 灼热射线; 3 级 - 治疗重伤, 解除魔法, 闪电束; 4 级 - 神圣力量, 高等隐形术。

幽魂纳迦 (Spirit Naga)

大型异怪

生命骰: 9d8+36 (76 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 16 (-1 体型, +1 敏捷, +6 天生), 接触 10, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +6/+14
攻击: 啮咬+9 近战 (2d6+6 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬+9 近战 (2d6+6 外加毒素)
占据/ 触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: 魅惑凝视, 毒素, 法术特性: 黑暗视觉 60 尺
豁免: 强韧+7, 反射+6, 意志+9
属性: 力量 18, 敏捷 13, 体质 18, 智力 12, 感知 17, 魅力 17
技能: 专注+13, 聆听+14, 法术辨识+10, 侦察+14
专长: 能力专攻 (魅惑凝视), 警觉, 战斗施法, 施法免材, 闪电反射
区域: 温带沼泽
组织: 单独或一窝 (2-4)
挑战等级: 9
宝物: 标准
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 10-13HD (大型); 14-27HD (超大型)
等级调整: -

水纳迦 (Water Naga)

大型异怪 (水生)

生命骰: 7d8+28 (59 hp)
先攻权: +1
速度: 30 尺 (6 格), 游泳 50 尺
防御等级: 15 (-1 体型, +1 敏捷, +5 天生), 接触 10, 措手不及 14

幽魂纳迦会说深渊语和通用语。

战斗

幽魂纳迦会大胆地与敌人正面交锋, 以便使用其凝视攻击并收到最好的效果。它们会快速的向前滑行来啮咬避开其视线的敌人。

魅惑凝视 (Su): 如同魅惑人类法术, 30 尺, 通过 DC 19 的意志豁免检定则无效。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 18, 初始及后续伤害均为 1d8 点体质伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

法术: 幽魂纳迦可以如等级 7 的术士一样施放法术, 并且可以同样施放牧师法术列表及混乱领域和邪恶领域中的法术。对幽魂纳迦而言, 牧师法术和领域法术被视为奥术, 所以无需要法器就可以施放。

典型已知法术 (6/ 7/ 7/ 5; 豁免 DC 13 + 法术等级):

0 级 - 治疗微伤, 晕眩术, 侦测魔法, 法师之手, 开关术, 冰冻射线, 阅读魔法;

1 级 - 魅惑人类, 治疗轻伤, 神恩, 魔法飞弹, 虔诚护盾;

2 级 - 猫之优雅, 隐形术, 飞虫走兽;
3 级 - 移位术, 火球术。

基本攻击/ 擒抱: +5/ +12

攻击: 啮咬+7 近战 (2d6+4 外加毒素)

全回合攻击: 啮咬+7 近战 (2d6+4 外加毒素)

占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺

特殊攻击: 毒素, 法术

特性: 黑暗视觉 60 尺
豁免: 强韧+6, 反射+5, 意志+8
属性: 力量 16, 敏捷 13, 体质 18, 智力 10, 感知 17, 魅力 15
技能: 专注+12, 聆听+7, 法术辨识+8, 侦察+7, 游泳+11
专长: 警觉, 战斗施法, 施法免材, 闪电反射
区域: 温带水域
组织: 单独, 成对, 或一窝 (3-4)
挑战等级: 7
宝物: 标准
阵营: 通常是中立
进化: 8-10HD (大型); 11-21HD (超大型)
等级调整: -
水纳迦会说水族语和通用语。
战斗水纳迦喜欢在发动法术攻击时隐蔽在水中。

老鬼婆 (Night Hag)

中型异界生物 (邪恶, 跨位面)
生命骰: 8d8+32 (68 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 22 (+1 敏捷, +11 天生), 接触 11, 措手不及 21
基本攻击/擒抱: +8/ +12
攻击: 啮咬+12 近战 (2d6+6 外加疾病)
全回合攻击: 啮咬+12 近战 (2d6+6 外加疾病)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 类法术能力, 侵入梦境
特性: 改变外形, 伤害减免 10/ 寒铁和魔法, 对火焰、寒冷、魅惑、睡眠及恐惧免疫, 法术抗性 25
豁免: 强韧+12*, 反射+9*, 意志+10*
属性: 力量 19, 敏捷 12, 体质 18, 智力 11, 感知 15, 魅力 12
技能: 唬骗+12, 专注+15, 交涉+5, 易容+1 (+3 表演), 威吓+14, 聆听+15, 骑术+12, 察言观色+13, 法术辨识+11, 侦察+15

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 17, 初始及后续伤害均为 1d8 点体质伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

法术: 水纳迦可以如等级 7 的术士一样施放法术, 但永远不会适用火焰法术。

典型术士已知法术 (6/ 7/ 7/ 4; 豁免 DC 12 + 法术等级):

0 级 - 酸液溅射, 晕眩术, 侦测魔法, 光亮术, 法师之手, 开关术, 阅读魔法; 1 级 - 脚底抹油, 魔法飞弹, 隐雾术, 护盾术, 克敌机先; 2 级 - 隐形术, 强酸箭, 镜影术; 3 级 - 防护能量伤害, 暗示术。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 水纳迦可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

专长: 警觉, 战斗施法, 骑乘战斗
区域: 邪恶位面
组织: 单独, 单骑 (1, 骑乘梦魇), 或小队 (3, 骑乘梦魇)
挑战等级: 9
宝物: 标准
阵营: 总是中立邪恶
进化: 9-16HD (中型)
等级调整: -

老鬼婆的身高体重与女性人类基本相同。老鬼婆会说深渊语, 天界语, 通用语和炼狱语。**战斗**

如果有明显的胜算的话, 老鬼婆只要一见到善良生物就会攻击。

这种生物用它们致命的牙齿直接撕裂盔甲和血肉。它们酷爱使用睡眠术, 然后勒死那些受其影响的人。

在对抗伤害减免时, 老鬼婆的天生武器及其所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶阵营。在对抗伤害减免时, 其天生武器被视为魔法武器。

改变外形 (Su): 老鬼婆可以变成任意体型为小型或中型的类人生物形态。

疾病 (Ex): 恶魔热 - 啮咬, 强韧豁免检定 DC 18, 潜伏期 1 天, 伤害为 1d6 点体质伤害。发病后的每一天, 如果豁免检定失败, 受感染的生物都必须再通过另一个 DC 18 的强韧豁免检定否则会收到 1 点体质属性吸取。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

类法术能力: 施法等级 8。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 侦测混乱, 侦测邪恶, 侦测善良, 侦测守序, 侦测魔法, 魔法飞弹, 衰弱射线 (DC 12), 睡眠术 (DC 12);

老鬼婆只要持有其心形石 (见下) 就可以随意施展同游灵界法术 (施法等级 16)。

侵入梦境 (Su): 老鬼婆可以通过被称作心形石的护符变成灵体造访任何一个混乱或邪恶生物的梦境, 然后威胁此生物。每当老鬼婆侵入一个生物的

梦魇 (NightMare)

大型异界生物 [邪恶, 跨界面亚种]

生命骰: 6d8+18 (45 hp)

先攻: +6

速度: 40FT [8 格] 飞行 90 尺 [良好]

防御等级: 24 [-1 体型, +2 敏捷,

+13 天生] 接触 11, 措手不及 22

攻击/擒抱: +6/+14

伤害: 蹄踢+9 近身 [1D8+4 加 1D4 火焰伤害]

全回合攻击: 2 蹄踢+9 近身 [1D8+4 加 1d 火焰伤害] 和咬+4 近身 [1D8+2] 面宽/触及: 10 尺/5 尺

特殊攻击: 火焰蹄, 烟雾

特殊能力: 星界投射, 黑暗视觉 60FT, 同游灵界

豁免: 强韧+8 反射+7 意志+6

属性: 力量 18, 敏捷 15, 体质 16, 智力 13, 感知 13, 魅力 12

技能: 专注+12, 交涉+3 威吓+10, 知识 [位面]+10, 聆听+12, 潜行

梦境之后, 它都会骑在受害者的背上直到黎明。受害者会受痛苦的梦境所折磨, 且在醒来时受到 1 点体质的属性吸取。只有其他灵体状态下的生物才能借由击败老鬼婆来阻止这种夜间的入侵举动。

心形石

所有老鬼婆都携带着被称作心形石的护符, 它能立刻治愈携带者身上的疾病。此外, 心形石会在所有豁免检定上带给佩戴者+2 的抗力加值 (数据表中已包括此加值)。失去了此护符的老鬼婆无法使用同游灵界法术, 直到它再制造出另一个为止 (需耗时一个月)。非鬼婆生物也能从此护符上获得好处, 但使用 10 次 (任何疾病的治愈或受其影响的豁免检定都计算在内) 之后护符就会粉碎, 而且它不会带给非鬼婆生物以同游灵界的能力。若出售的话, 一枚未经使用的心形石的价值为 1800 gp。

+11, 搜索+10, 察言观色+10, 侦察+10, 生存+10 [+12 在其他位面和追踪]

专长: 警觉, 精通先攻, 奔跑

栖息环境: 一个邪恶阵营的位面

组织: 单独

挑战等级: 5

宝藏: 无

阵营: 总是中立邪恶

进化: 7-10HD [大型], 11-18HD [超大型]

等级调整: +4 [部属]

一只梦魇的大小大致相当于一只轻战马。

战斗

一只梦魇可在被骑的时候战斗, 但骑的人不能战斗除非他/她通过骑术检定。

梦魇的天然武器, 和任何它所持有的武器一般, 被视做是为压制伤害的降低而具有邪恶阵营性质量的。

火焰蹄[超自然]: 梦魇的蹄击可以让可燃物燃烧起来。

烟[超自然]: 在战斗的刺激下, 梦魇将愤怒地喷出鼻息以及发出嘶鸣. 鼻息将以灼热的硫磺味的烟雾充满 15 步内的圆锥空间, 此烟雾能使对手窒息和一定几率的目盲. 任何在此圆锥内的人必须成功通过 DC16 的坚韧检定, 不然将在所有攻击和伤害骰中得到-2 的士气减值惩罚, 直至离开此空间的 1D6 分钟后才可恢复. 此圆锥空间将维持一轮, 梦使用此能力视为一个自由

夜影 (Nightshade)

夜影是由等量的黑暗和纯粹的邪恶所组成的强大的不死生物。夜影可以阅读和理解所有沟通方式；然而，在与他人进行沟通时它们会使用心灵感应。

战斗

已知的三种夜影中的任何一种都是拥有独特力量与能力的可怕生物。它们的战术根据其能力而不同，但是它们都惯于使用加速术。

夜影能力

所有夜影都拥有以下特殊能力。

厌恶日光 (Ex): 如果处于自然的阳光下 (并非只有昼明术而已), 夜影会在其所有攻击检定, 豁免检定及技能检定上受到-4 的罚值。

亵渎灵气 (Su): 所有的夜影都能放出一道半径 20 尺弥漫性的亵渎气息, 将负能量渗透到它们的周围。除了夜影

巨虫夜影 (Nightcrawler)

巨型不死生物 (跨位面)

生命骰: 25d12+50 (212 hp)

先攻权: +4

速度: 30 尺 (6 格), 掘穴 60 尺

防御等级: 35 (-4 体型, +29 天生), 接触 6, 措手不及 25

基本攻击/擒抱: +12/ +45

攻击: 啮咬+29 近战(4d6+21/19-20)

动作. 相关的豁免检定 DC 基于体质调整值. 烟的效果将给予梦魇对于 5 尺内的生物拥有二分之一的遮掩的优势, 对 10 尺或更远的生物拥有全遮掩的优势. 烟的效果不会影响梦魇自己的视野.

星界投射和同游异界[超自然能力]: 等同于同名法术[施法等级 20], 梦魇可以随意使用其一.

负重能力: 300 磅以下为轻载, 中载为 301-600 磅, 601-900 为重载.

的太过邪恶以至于它会被视为一座邪恶力量的神殿之外, 此能力的作用就好像亵渎术一样. 处于夜影 20 尺范围内的所有不死生物 (包括夜影本身) 都会在其攻击检定、伤害检定及豁免检定上获得+2 的亵渎加成, 并且每个生命骰会获得额外的 2 点生命值。(下面所列出的夜影的生命骰、攻击及豁免数据已包括了这些亵渎加成。)用于驱散此区域内不死生物的魅力检定会受到-6 的罚值. 夜影的亵渎灵气除非使用反制邪恶法术或类似的效果之外不能被解除. 如果效果被解除的话, 夜影可以在它的下一轮中以一个即时动作将其重新展开. 如果夜影进入一个祝圣或圣居区域的话其亵渎灵气将会被压制, 但是只要夜影仍然处于此区域内, 那么它的存在同样会压制此处的祝圣或圣居效果。

全回合攻击: 啮咬+29 近战

(4d6+21/19-20)及螫刺+24 近战

(2d8+11/19-20 外加毒素)

占据/触及: 20 尺/ 15 尺

特殊攻击: 亵渎灵气, 能量吸取, 精通攫抓, 类法术能力, 毒素, 召唤不死生物, 囫囵活吞

特性: 厌恶日光, 伤害减免 15/ 银和魔法, 黑暗视觉 60 尺, 对

寒冷免疫, 法术抗性 31, 心灵感应 100 尺, 颤动感知 60 尺, 不死生物特性
豁免: 强韧+12, 反射+10, 意志+23
属性: 力量 48, 敏捷 10, 体质 -, 智力 20, 感知 20, 魅力 18
技能: 专注+32, 交涉+6, 躲藏+16, 知识 (神秘)+33, 聆听+33, 潜行+28, 搜索+33, 察言观色+23, 法术辨识+35, 侦察+33, 生存+5 (+7 追踪)
专长: 盲斗, 战斗施法, 强韧加强, 精通重击 (啮咬), 精通重击 (螫刺), 精通先攻, 钢铁意志, 猛力攻击, 类法术能力瞬发 (寒冰锥)
区域: 阴影位面
组织: 单独或成对
挑战等级: 18
宝物: 标准
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 26-50HD (超巨型)
等级调整: -

巨虫夜影是外形类似于紫虫但颜色却是漆黑的庞然巨兽。巨虫夜影断面直径有 7 尺, 从布满牙齿的口部到生有螫刺的尾部可达 100 尺长。它重约 55000 磅。

战斗

巨虫夜影利用掘穴穿过地层并钻出地面进行攻击。在对抗伤害减免时, 巨虫夜影的天生武器被视为魔法武器。

能量吸取 (Su): 处于巨虫夜影胃中的活着的生物每轮都会承受一个负向等级。移除负向等级的强韧豁免检定 DC 为 26。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。每造成一个负向等级, 巨虫夜影都会获得 5 点的暂时生命值。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 巨虫夜影必须通过其啮咬攻击击中敌

伏形夜影 (Nightwalker)

超大型不死生物 (跨位面)
生命骰: 21d12+42 (178 hp)
先攻权: +6
速度: 40 尺 (8 格), 飞行 20 尺 (笨拙)

人。然后它就可以通过一个即时动作开始尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 那么就可以在下一轮囫圇活吞对手。

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 22, 初始及后续伤害均为 2d6 点力量伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

类法术能力: 施法等级 25。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 疫病术 (DC 18), 深幽黑暗术, 侦测魔法, 高等解除魔法, 加速术, 隐形术, 侦测隐形, 邪影击 (DC 18); 每天 3 次 - 寒冰锥 (DC 19), 困惑术 (DC 18), 怪物定身术 (DC 19); 每天 1 次 - 死亡一指 (DC 21), 群体怪物定身术 (DC 23), 异界传送 (DC 21)。

召唤不死生物 (Su): 巨虫夜影每晚可召唤一次不死生物: 9-16 幽影、3-6 高等幽影或 2-4 惧栗缚灵。被召唤的不死生物会在 1d10 轮内到达, 提供服务达 1 小时或直到被释放为止。

囫圇活吞 (Ex): 巨虫夜影可以通过一个成功的擒抱检定尝试活吞一个被擒抱的体型为超大型或更小的对手。一旦被吞下, 对手因巨虫夜影的胃而受到每轮 2d8+12 点钝击伤害外加 12 点酸伤害, 并且会成为巨虫夜影能量吸取的目标。被吞下的生物可以通过使用轻型挥砍或穿刺武器对胃 (AC 21) 造成 35 点伤害而逃脱。一旦生物脱出之后, 胃的肌肉活动会将伤口合起来; 因此其他被囫圇活吞的生物必须再以上述方法逃脱。

巨虫夜影的胃部可以容纳 2 个超大型、8 个大型、32 个中型、128 个小型、512 个超小型或更小的生物。

防御等级: 32 (-2 体型+2 敏捷, +22 天生), 接触 10, 措手不及 30

基本攻击/ 擒抱: +10/ +34

攻击: 挥击+24 近战 (2d6+16)

全回合攻击: 2 挥击+24 近战 (2d6+16)

占据/触及: 15尺/15尺
特殊攻击: 碾压物品, 亵渎灵气, 邪恶凝视, 类法术能力, 召唤不死生物
特性: 厌恶日光, 伤害减免 15/银和魔法, 黑暗视觉 60尺, 对寒冷免疫, 法术抗性 29, 心灵感应 100尺, 不死生物特性
豁免: 强韧+11, 反射+11, 意志+19
属性: 力量 38, 敏捷 14, 体质 -, 智力 20, 感知 20, 魅力 18
技能: 专注+28, 交涉+6, 躲藏+18*, 知识(神秘)+29, 聆听+29, 潜行+26, 搜索+29, 察言观色+29, 法术辨识+31, 侦察+29, 生存+5 (+7追踪)
专长: 顺势斩, 寓守于攻, 战斗反射, 强韧加强, 精通卸除武器, 精通先攻, 猛力攻击, 类法术能力瞬发(邪影击)
区域: 阴影位面
组织: 单独, 成对, 或成队(3-4)
挑战等级: 16
宝物: 标准
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 22-31HD(超大型); 32-42HD(巨型)
等级调整: -

伏形夜影是由纯粹的黑暗构成的人类形状的恐怖生物。伏形夜影高约 20 尺, 重约 12000 磅。

战斗

伏形夜影埋伏在黑暗区域, 在那里它们总是能突袭那些无防备者。在对抗伤害减免时, 伏形夜影的天生武器被视为魔法武器。

碾压物品 (Su): 伏形夜影可以将任何大型或更小的武器或物品(包括魔法物品, 但是神器不行)拿起在其双手间进行碾压并将其摧毁。伏形夜影必须进行一次成功的卸除武器尝试才能抓住对手持有的物品。物品需要通过一个 DC 34 的强韧豁免检定才能不被摧毁。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

邪恶凝视 (Su): 恐惧, 30 尺。遭遇伏形夜影凝视攻击的生物必须通过一

个 DC 24 的意志豁免检定, 否则会因恐惧而麻痹 1d8 轮。无论豁免检定是否成功, 该生物在 24 小时内不会再受同一伏形夜影的凝视所影响。这属于影响心灵的恐惧效果。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

类法术能力: 施法等级 21。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 疫病术 (DC 18), 深幽黑暗术, 侦测魔法, 高等解除魔法, 加速术, 侦测隐形, 邪影击 (DC 18); 每天 3 次 - 困惑术 (DC 18), 怪物定身术 (DC 19), 隐形术; 每天 1 次 - 寒冰锥 (DC 19), 死亡一指 (DC 21), 异界传送 (DC 21)。

召唤不死生物 (Su): 伏形夜影每晚可召唤一次不死生物: 7-12 幽影、2-5 高等幽影或 1-2 惧栗缚灵。被召唤的不死生物会在 1d10 轮内到达, 提供服务达 1 小时或直到被释放为止。

技能: *伏形夜影躲藏在黑暗区域内进行躲藏检定时可获得+8 的种族加值。

每轮战术

伏形夜影是一个异常聪明的敌人, 它会将其所有能力都发挥到极致。它喜欢使用其类法术能力来分散并瘫痪敌人, 然后接近肉搏被从盟友中孤立出来的对手。

开战之前: 伏形夜影会保持其侦测隐形能力在绝大多数时间内都处于作用中。它会使用加速术和隐形术来准备战斗。

第 1 轮: 移动进 30 尺距离内以使用凝视攻击, 并且伴随着瞬发的邪影击, 使用困惑术或怪物定身术来进行攻击。

第 2 轮: 对一个施法者使用死亡一指, 并施放另一个瞬发邪影击。

第 3 轮: 接近敌人攻击, 并尝试卸除一个敌人战士的武器。**第 4 轮:** 碾压被卸除的武器(如果卸除武器尝试失败则使用凝视攻击)。**第 5 轮:** 全回合攻击被卸除了武器的敌人(或者一个身边的施法者)。

飞翼夜影 (Nightwing)

超大型不死生物 (跨位面)

生命骰: 17d12+34 (144 hp)
先攻权: +8
速度: 20 尺(4 格), 飞行 60 尺(良好)
防御等级: 30 (-2 体型, +4 敏捷, +18 天生), 接触 12, 措手不及 26
基本攻击/擒抱: +8/ +28
攻击: 啮咬+18 近战
(2d6+17/19-20 外加魔法吸取)
全回合攻击: 啮咬+18 近战
2d6+17/19-20 外加魔法吸取)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 亵渎灵气, 魔法吸取, 类法术能力, 召唤不死生物
特性: 厌恶阳光, 伤害减免 15/ 银和魔法, 黑暗视觉 60 尺, 对寒冷免疫, 法术抗性 27, 心灵感应 100 尺, 不死生物特性
豁免: 强韧+9, 反射+11, 意志+17
属性: 力量 31, 敏捷 18, 体质 -, 智力 18, 感知 20, 魅力 18
技能: 专注+24, 交涉+6, 躲藏+16*, 聆听+25, 潜行+24, 搜索+24, 察言观色+25, 法术辨识+24, 侦察+25, 生存+5 (+7 追踪)
专长: 战斗反射, 闪避, 飞越攻击, 强韧加强, 精通重击(啮咬), 精通先攻
区域: 阴影位面
组织: 单独, 成对, 或成群 (3-6)
挑战等级: 14
宝物: 标准
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 18-25HD (超大型); 26-34HD (巨型)
等级调整: -

飞翼夜影利用翅膀进行狩猎的蝙蝠样的飞行生物。飞翼夜影翼展约 40 尺, 重约 4000 磅。

水妖精-宁芙 (Nymph)

中型精类生物
生命骰: 6d6+6 (27 hp)
先攻权: +3
速度: 30 英尺(6 格), 游泳 20 英尺

战斗

飞翼夜影潜伏在夜空中并俯冲它们的猎物。它们几乎是隐形的, 只有因其飞过所造成星光的模糊才能察觉到它们的踪迹。

在对抗伤害减免时, 飞翼夜影的天生武器被视为魔法武器。

魔法吸取 (Su): 被飞翼夜影的接触攻击击中的魔法盔甲、武器和盾牌会被弱化。目标物品必须通过一个 DC 22 的强韧豁免检定否则就会损失 1 点强化加值。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。失去了其所有强化加值的物品会变成一件精致品, 而且会失去其所有特殊能力 (比如烈焰)。在物品上施放反制邪恶法术会将魔法吸取的效果恢复, 但先决条件是必须在等于施法者等级的天数内施放法术才可以, 而且施法者必须通过一个 DC 29 的施法等级检定。

类法术能力: 施法等级 17。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 疫病术 (DC 18), 深幽黑暗术, 侦测魔法, 加速术, 侦测隐形, 邪影击 (DC 18);

每天 3 次 - 困惑术 (DC 18), 高等解除魔法, 怪物定身术 (DC 19), 隐形术;

每天 1 次 - 寒冰锥 (DC 19), 死亡一指 (DC 21), 异界传送 (DC 21)。

召唤不死生物 (Su): 飞翼夜影每晚可召唤一次不死生物: 5-12 幽影、2-4 高等幽影或 1 惧栗缚灵。被召唤的不死生物会在 1d10 轮内到达, 提供服务达 1 小时或直到被释放为止。

技能: *飞翼夜影躲藏在黑暗区域内或在夜空中飞行时进行躲藏检定可获得 +8 的种族加值。

防御等级: 17 (+3 敏捷, +4 偏斜), 接触 17, 措手不及 14

基本攻击加值/擒抱: +3/+3

攻击: 匕首+6 近战(1d4/19-20)

全力攻击： 匕首+6 近战(1d4/19-20)
占据/触及： 5 英尺/5 英尺
特殊攻击： 盲目绝色，法术，类法术能力，震慑凝视
特性： 伤害减免 10/寒铁，低光视觉，非凡美貌，野性认同
豁免： 强韧+7，反射+12，意志+12
属性： 力量 10，敏捷 17，体质 12，智力 16，感知 17，魅力 19
技能： 专注+10，交涉+6，逃脱+12，驯养动物+13，治疗+12，躲藏+12，聆听+12，潜行+12，骑术+5，察言观色+12，侦察+12，游泳+8，绳技+3 (+5 绑定)
专长： 战斗施法，闪避，武器专精
气候/地形： 温带/森林
组织： 单独
挑战级数： 7
宝物： 标准
阵营： 通常混乱善良
进化： 7-12 HD (中型)
等级调整： +7

描述

这只生物的美丽已经无法用言语来形容；她细腻的情感又使她充满了致命的诱惑。她有着紫铜色的秀发，凝脂般的肌肤，一双幽深的大眼和一对细长且向后翻折的耳朵衬托出她那完美的脸庞。

宁芙不仅是自然界美丽的化身，同时也是野生密境的守护人。她们拥有令人无法抵挡的美貌，以至于对她们随意的一瞥便能看见她们的人立刻目盲。宁芙痛恨一切邪恶的或企图以任何理由破坏生态环境的个体。

宁芙的举止充满了野生的灵性与机智。就像自然本身，宁芙也是美丽与危险的结合体。她们会对尊重自然生态的人们显示出友善与优雅的一面，但如果你认为自然是可以被随意破坏或榨取的，宁芙将会很快让你认识到这种想法是多么的不明智。森林中的各种动物经常会聚集在宁芙的身边，即便是天敌关系也不例外；受伤

的野兽也总会寻求宁芙照料它们的伤势。宁芙的身高和体重近似女性精灵。宁芙说木族语和通用语。

战斗

虽然宁芙会尽可能的避免和非精类生物的接触，但是她们通常会主动抵御不速之客进入她们隐秘的栖息地，例如：某个小树林，水塘或山丘的顶峰。她们会利用法术或动物伙伴悄悄将来访者诱导出势力范围，除非对方是邪恶生物或意图要至她于死地，否则宁芙一般不会主动发出致命袭击。另一方面，宁芙对精灵、半精灵和德鲁伊并一切与自然和睦相处的生物会有一些的好感。在遇到类似上述的来访者时，宁芙很有可能会先让对方表明来意而非直接驱走他们。也有传说宁芙会帮助那些有礼貌且尊重她们的勇者

盲目绝色(超自然)： 这项能力会作用于所有以宁芙为中心 30 英尺以内的类人生物。受影响的生物如果直视宁芙，必须通过强韧检定 (DC=17)，否则就会永久目盲，就像受到“目盲术”的作用。宁芙能以一个即时动作抑制或恢复这项能力。

类法术能力： 1/每天——任意门。7 级施法等级。

法术： 宁芙可以像一位 7 级的德鲁伊那样使用神术。

典型德鲁伊法术准备项目

(6/5/4/3/1, 豁免 DC13+法术等级)：

0: 治疗微伤，侦测魔法，闪光术，神导术，光亮术，提升抗力；1: 安抚动物，治疗轻伤，纠缠术，脚底抹油，动物交谈；2: 树肤术，灼热金属，次级复原术，树化术；3: 召雷术，治疗中度伤，防护能量伤害；4: 锈蚀爪。

震慑凝视(超自然)： 作为一个标准动作，一位愤怒的宁芙有能力通过一次简单的目视来震慑一个距离 30 英尺以内的生物。受影响的目标生物必须通过强韧检定 (DC=17)，否则就会被震慑 2d4 轮。

非凡美貌（超自然）：宁芙的豁免检定总是加上她本身的魅力调整值，另外魅力调整值也做为一项偏斜加值加在她的防御等级 AC 上（之前的基本数据已经显示该项加值）

野性认同（特异能力）：这项能力就像德鲁伊的同名职业特性，只是宁芙

可以在检定上获得+6 的种族加值。

技能：当宁芙在水中做一些特殊动作或遭遇危险时，她可以在游泳检定上获得+8 的种族加值。即使不能专注或有生命危险时，她也总是能在游泳检定中取 10。如果作直线游泳，宁芙可以在游泳时做奔跑动作。

SRD 怪物 0-R

食人魔 (Ogre)

大型巨人

生命骰：4d8+11 (29 hp)

先攻权：-1

速度：30 尺(着革甲)(6 格)；
基本速度 40 尺

防御等级：16 (-1 体型，-1 敏捷，+5 天生，+3 革甲)；接触 8，措手不及 16

基本攻击/擒抱：+3/ +12

攻击：巨木棒+8 近战
(2d8+7)，或标枪+1 远程(1d8+5)

全回合攻击：巨木棒+8 近战
(2d8+7)，或标枪+1 远程(1d8+5)

占据/触及：10 尺/10 尺

特殊攻击：—

特性：黑暗视觉 60 尺，昏暗视觉

豁免：强韧+6，反射+0，意志+1

属性：力量 21，敏捷 8，
体质 15，智力 6，感知 10，魅力 7

技能：攀爬+5，聆听+2，侦察+2

专长：健壮，武器专攻(巨木棒)

区域：温带丘陵(水生亚种:温带水域)

组织：单独，成双，成队
(3-4)，或成群 (5-8)

挑战等级：3

宝物：标准

阵营：通常混乱邪恶

进化：视人物职业而定

等级调整：+2

食人魔，4 级野蛮人 (Ogre, 4th-Level Barbarian)

大型巨人

生命骰：4d8+19 加 4D12+16 (79hp)

先攻权：+0

速度：40 尺(着革甲)(8 格)；
基本速度 50 尺

防御等级：19 (-1 体型，+5 天生，+4 +1 革甲，+1 防护戒指+1)，
接触 10，措手不及 19

基本攻击/擒抱：+7/ +19

攻击：+1 巨木棒+16 近战
(2d8+13)，或标枪+6 远程(1d8+8)

全回合攻击：+1 巨木棒+16/+11
近战(2d8+13)，或标枪+6 远程(1d8+8)

占据/触及：10 尺/10 尺

特殊攻击：狂暴 2 次/天

特性：黑暗视觉 60 尺，昏暗视觉，陷阱感知+1，直觉闪避

豁免：强韧+12，反射+2，意志+2

属性：力量 26，敏捷 8，
体质 18，智力 8，感知 10，魅力 4

技能：攀爬+13，躲藏-6，
跳跃+17，聆听+6，侦察+2

专长：猛力攻击，健壮，
武器专攻(巨木棒)

区域：温带丘陵

组织：单独，成双，成队 (1 外加 1-3
食人魔)，或成群 (1 外加 4-7 食人魔)

挑战等级：7

宝物：标准(包括+1 革甲，
+1 巨木棒，防护戒指+1)

阵营：通常混乱邪恶

进化：视人物职业而定

等级调整：+2

成年食人魔身高 9 到 10 尺，体重约为 600 到 650 磅。它们的皮肤颜色从暗黄到暗棕不等，衣物则包括质量很差的毛皮和皮革，同时这些物品上也带着他们天生的臭气。

食人魔说巨人语，那些智力超过 10 的亚种也会说通用语。

战斗

相比起公平的战斗，食人魔更喜欢具有压倒性的优势战斗，以及偷袭和埋伏，他们的智力足以让他们明白在敌人近身之前先用远程武器将其弱化，但是食人魔小队和团队作战方式却是无组织的各自为战。

食人魔野蛮人

混乱的天性与力量体型的结合造就了食人魔天生就是成为野蛮人的材料。的确，食人魔的领袖常常是低等级或中级的野蛮人，而这些野蛮的怪兽在战斗时爆发出来的狂怒确实另人畏惧。狂暴的食人魔野蛮人对其他的食人魔也是个极大的激励。

MERROW 水生食人魔（梅隆？）

这些食人魔是它们陆地表亲的水生亚种。它们仅仅居住在清洁的河流和湖泊等水生环境中，陆行速度为 30

食人魔人物

食人魔人物具有以下种族特性

—+10 力量，-2 敏捷，+4 体质，-4 智力，-4 魅力

—大型生物 -1 护甲等级，-1 攻击检定，-4 躲藏检定，+4 擒抱检定，负重能力为中等生物的两倍。

—占据/触及 10 尺/10 尺。

—食人魔的陆地基本速度为 40 尺。

—黑暗视觉 60 尺。

—种族生命骰：食人魔拥有 4 个巨人等级，他有 4d8 的生命骰，基本攻击加值为+3，并且基本豁免为强韧+4，反射+1 和意志+1。

食人魔巫师（Ogre Mage）

大型巨人

战斗

一般来说食人魔野蛮人比他们的同胞更理智一些，也稍微倾向于公平战斗，不过大体上还是更热衷于种族的野蛮战术。

狂暴（EX）：每天两次，食人魔野蛮人可以进入一种纯粹的狂怒状态 9 轮。在它的狂暴持续时间之内它的数据做如下调整：AC17（接触 8，措手不及 17），hp 95，攻击检定 +18/+13 近战（2d6+16，+1 巨木棒）；强韧+14，意志+4；力量 30，体质 22，攀爬+15，跳跃+16，狂暴结束之后，该食人魔野蛮人会进入疲劳状态。

陷阱感知（EX）：食人魔野蛮人在躲避陷阱的反射豁免上有+1 加值，同时它对抗陷阱的攻击时 AC 有+1 加值。

直觉闪避（EX）：食人魔野蛮人在措手不及或被不可见的攻击者攻击时依然保留 AC 上的敏捷加值。它的 AC 敏捷加值是+0，但是它并不会在上述情况中被游荡者偷袭。

尺，游泳速度为 40 尺。水生食人魔使用长矛（攻击检定+8 近战斗，伤害 1D8+7）代替陆地表亲的巨木棒。

—种族技能：食人魔的巨人等级提供了 7*（2+智力调整，最少 1）的技能点数，它的本职技能是攀爬，聆听和侦察。

—天生专长：食人魔有两个专长

—武器以装甲熟练：食人魔自动获得简易武器，军用武器，轻甲，中甲和盾牌熟练。

—+5 天生防御等级

—天生使用语言：通用语，巨人语。

额外语言：矮人语，兽人语，地精语，土族语。

—天赋职业：野蛮人

—等级调整 +2.

生命骰: 5d8+15 (37 hp)
先攻权: +4
速度: 40 尺(8 格); 飞行 40 尺(良好)
防御等级: 18 (-1 体型, +5 天生, +4 链甲衫); 接触 9, 措手不及 18
基本攻击/ 擒抱: +3/ +12
攻击: 巨剑+7 近战(3d6+7/19-20), 或长弓+2 远程(2d6/*3)
全回合攻击: 巨剑+7 近战(3d6+7/19-20), 或长弓+2 远程(2d6/*3)
占据/ 触及: 10 尺/10 尺
特殊攻击: 类法术能力
特性: 黑暗视觉 90 尺, 昏暗视觉, 再生 5, 法术抗性 19
豁免: 强韧+7, 反射+1, 意志+3
属性: 力量 21, 敏捷 10, 体质 17, 智力 14, 感知 14, 魅力 17
技能: 专注+11, 聆听+10, 法术辨识+10, 侦察+10
专长: 寓守于攻, 精通先攻
区域: 寒冷丘陵
组织: 单独, 成双, 或成群 (1-2 加上 2-4 食人魔)
挑战等级: 8
宝物: 双倍标准
阵营: 通常守序邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: +7

食人魔巫师比他们表亲更加狡猾且危险。食人魔巫师身高 10 尺并且体重达到 700 磅, 它们的肤色介于浅绿和浅蓝之间, 毛发的颜色则是黑色或是深棕。食人魔巫师喜欢穿着宽松舒适的衣物和轻型护甲。

战斗

食人魔巫师主要依靠它们的类法术能力作战, 只有必要时才投入物理搏斗当中, 当遭遇明显强大的对手时, 它们倾向于使用汽化形体逃脱而不是进行一场必败无疑的战斗。

类法术能力: 随意施展— 黑暗术, 隐形; 1 次/天— 魅惑人类 (DC 14), 寒冰锥 (DC 18), 汽化形体, 睡眠术

(DC 14)。施法者等级 9 级。豁免 DC 基于魅力。

飞行 (SU): 食人魔巫师可以使用一个自由动作停止或继续飞行, 当它使用汽化形体后它可以以正常速度飞行并且机动性完美。

变形 (SU): 食人魔巫师可以变形为任意小型, 中型或大型的类人生物或巨人。

再生 (EX): 火焰和强酸可以对食人魔巫师造成正常伤害, 食人魔巫师若失去一部分身体或肢干, 只需要将断裂的部分贴在断口上即可接起来, 整个接续过程持续 1 分钟。如果它的头部或者其他重要身体器官被切断, 必须在 10 分钟内接续回来否则该食人魔巫师会死亡。食人魔巫师无法长出它失去的身体部分。

食人魔巫师人物

食人魔巫师人物具有以下种族特性

—+10 力量, +6 体质, +4 智力, +4 感知, +6 魅力

—大型生物 -1 护甲等级, -1 攻击检定, -4 躲藏检定, +4 擒抱检定, 负重能力为中等生物的两倍。

—占据/ 触及 10 尺/10 尺。

—食人魔巫师的陆地基本速度为 40 尺, 同时它的飞行速度为 40 尺(良好)。

—黑暗视觉 60 尺。(前面说黑暗视觉 90 尺? 我的 SRD 有问题, 请指教)

—**种族生命骰:** 食人魔拥有 5 个巨人等级, 他有 5d8 的生命骰, 基本攻击加值为+3, 并且基本豁免为强韧+4, 反射+1 和意志+1。

—**种族技能:** 食人魔的巨人等级提供了 8*(2+智力调整, 最少 1) 的技能点数, 它的本职技能是专注, 聆听, 法术辨识和侦察。

—天生专长: 食人魔有两个专长

—**武器以装甲熟练:** 食人魔自动获得简易武器, 军用武器, 轻甲, 中甲和盾牌熟练。

—+5 天生防御等级

—**特殊攻击 (见上):** 类法术能力

—特性(见上):再生5,法术抗力19
—天生使用语言:通用语,巨人语。
—额外语言:矮人语,地精语,炼狱语,

泥形怪 Ooze

泥形怪是种没有固定形态的生物,活着就是为了吃。

它们寄居于各地的地下区域,侵蚀而成的洞穴,废墟和地下城中,寻找有机物——无论是死是活。

战斗泥形怪会攻击任何它们遇到的生物。

黑布丁怪 BLACK PUDDING

超大型泥形怪

生命骰: 10d10+60(115 hp)
先攻: -5
速度: 20尺(4格), 攀爬20尺
防御等级: 3(-2体型, -5敏捷), 接触3, 措手不及3
基本攻击/擒抱: +7/+18
攻击: 挥击+8近战(2d6+4 额外2d6强酸)
全力攻击: 挥击+8近战(2d6+4 额外2d6强酸)
面宽/触及: 15尺/10尺
特殊攻击: 强酸, 紧勒2d6+4 额外2d6强酸, 精通擒抱
特殊能力: 盲感60尺, 分裂, 泥形生物特征
豁免: 强韧+9, 反射-2, 意志-2
属性: 力量17, 敏捷1, 体质22, 智力1, 感知1, 魅力1
技能: 攀爬+11
专长: —
地域: 地底
组织: 单独
挑战等级: 7
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 11-15 HD(超大型); 16-30 HD(巨型)
等级调整: —

兽人语。

—天赋职业: 术士

—等级调整 +7

它们会用伪足猛击或简单的用身体将对方吞没,它们会分泌帮助捕获和消化猎物的酸液。

盲感(特异): 泥形怪全身都遍布感觉器官,它们会自动察觉周围60尺内的气味和振动。

这种黑布丁怪宽15尺厚2尺。重约18000磅。

战斗

黑布丁怪使用擒抱和挤压来猎食。

强酸(特异): 该生物分泌带强酸的消化液,能分解有机物和金属,唯有石头例外。任何成功的近战或紧勒攻击都将造成酸性伤害。除非通过DC21的反射检定否则对方的盔甲和服装将被毁坏。任何攻击它的金属或木制武器除非通过DC21的反射鉴定否则将被分解毁坏。本项豁免DC基于体质。布丁怪的酸液每轮可以对木制或金属造成21点伤害,但泥形怪必须和这项物品保持一整轮的接触以造成伤害。

紧勒(特异): 黑布丁怪成功通过擒抱检定将自动造成挥击和强酸伤害。对方的服装和盔甲在对抗酸液的反射检定时承受-4惩罚。

精通擒抱(特异): 使用本能力黑布丁怪需要先以挥击命中目标。它能以自由动作进入擒抱而不受借机攻击。擒抱成功将造成定身和紧勒。

分裂(特异): 挥砍和穿刺武器不能对黑布丁怪造成伤害,而是将它们分裂成两个,每个拥有原始生命值的一半(小数点以下舍去)。只有10或少于10点生命的黑布丁怪不能再次分裂,如果生命降到0则死亡。

技能：黑布丁怪在攀爬上有+8的种族加值，并且在攀爬上可以任意取10，

即使受到攻击或匆忙中也可直接取10。

年长黑布丁怪 ELDER BLACK PUDDING

巨型泥形怪

生命骰：20d10+180 (290 hp)

先攻：-5

速度：20尺(4格)，攀爬20尺

防御等级：1(-4体型，-5敏捷)，接触1，措手不及1

基本攻击 / 擒抱：+15/+35

攻击：挥击+19近战
(3d6+12 额外3d6 强酸)

全力攻击：挥击+19近战
(3d6+12 额外3d6 强酸)

面宽 / 触及：20尺/20尺

特殊攻击：强酸，紧勒
2d8+12 额外2d6 强酸，精通擒抱

特殊能力：盲感60尺，分裂，泥形生物特征

豁免：强韧+15，反射+1，意志+1

属性：力量26，敏捷1，体质28，智力-1，感知1，魅力1

技能：攀爬+16

专长：—

地域：地底

组织：单独

挑战等级：12

宝物：无

阵营：总是中立

进化：—

等级调整：—

有些年长的黑布丁怪变成了一池黑色的死亡。

战斗

年长黑布丁怪的强酸攻击(DC29)已经根据额外生命骰和高体质进行调整。

胶质怪 GELATINOUS CUBE

超大型泥形怪

生命骰：4d10+32 (54 hp)

先攻：-5

速度：20尺(3格)，攀爬20尺

防御等级：3(-2体型，-5敏捷)，接触3，措手不及3

基本攻击 / 擒抱：+3/+11

攻击：挥击+1近战(1d6 额外1d6 强酸)

全力攻击：挥击+1近战(1d6 额外1d6 强酸)

面宽 / 触及：15尺/10尺

特殊攻击：强酸，包卷，麻痹

特殊能力：盲感60尺，对电免疫，泥形生物特征，伪装

豁免：强韧+9，反射-4，意志-4

属性：力量10，敏捷1，

体质26，智力-1，感知1，魅力1

技能：—

专长：—

地域：地底

组织：单独

挑战等级：3

宝物：1/10钱币，50%物品(没有非金属和非石制)，50%装备(没有非金属和非石制)

阵营：总是中立

进化：5-12 HD(超大型)；13-24 HD(巨型)

等级调整：—

一团近乎透明的胶状立方体在地城的走廊或是洞穴的地面上以寻找腐肉，生物和垃圾为食。至于无机物则会留在他体内，可以从外面看到。一只胶质怪大约有15尺见方重50000磅，然则有些未知的个体可能长得更大。

战斗

胶质怪用身体攻击对方。它们能用伪足挥击，但通常会包卷敌人。

强酸(特异)：胶质怪的酸液不能对金属和石头造成伤害。

包卷（特异）：虽然移动的很缓慢，胶质怪依然能以标准动作身体包卷大型到小型生物。在包住对方的那一轮，无法同时用挥击攻击。胶质怪向前移动，尽可能的用身体包住对方。对手可以选择对它做一次借机攻击，但如果这样做就失去了进行豁免检定的机会。对手如果没有采取借机攻击，就必须通过反射检定（DC13），否则就被包卷起来。如果成功通过鉴定，他在胶质怪移动的时候会被推向后面或侧面（方向由于被包卷者决定）。遭到包卷的生物将受到麻痹和强酸伤害。

灰泥怪 GRAY OOZE

中型泥形怪

生命骰： 3d10+15 (31 hp)
先攻： -5
速度： 10 尺 (2 格)
防御等级： 5 (-5 敏捷), 接触 5, 措手不及 5
基本攻击 / 擒抱： +2/+3
攻击： 挥击+3 近战 (1d6+1 额外 1d6 强酸)
全力攻击： 挥击+3 近战 (1d6+1 额外 1d6 强酸)
面宽 / 触及： 5 尺 / 5 尺
特殊攻击： 强酸, 紧勒 1d6+1 额外 1d6 强酸, 精通擒抱
特殊能力： 盲感 60 尺, 对寒系和火系伤害免疫, 泥形生物特征, 伪装
豁免： 强韧+6, 反射 - 4, 意志 - 4
属性： 力量 12, 敏捷 1, 体质 21, 智力 1, 感知 1, 魅力 1
技能： —
专长： —
地域： 寒冷的沼泽
组织： 单独
挑战等级： 4
宝物： 无
阵营： 总是中立
进化： 4 - 6 HD (中型) 7 - 9 HD (大型)
等级调整： —

害, 视同遭擒抱, 并被困在腐化胶质怪体内。此项 DC 基于力量, 包括+1 种族加值。

麻痹（特异）：胶质怪会分泌一种麻痹黏液。被胶质怪近战或包卷命攻击命中必须通过 DC20 的强韧检定, 否则将麻痹 3d6 轮。胶质怪会自动包卷被麻痹的对手。此项 DC 基于体质。

伪装（特异）：胶质怪难以辨识, 只有通过 DC15 的侦察检定才能发现他们。如果有生物没有发现灰泥怪而走到它身上, 将自动进入包卷状态。

灰泥怪能长到直径 10 尺, 厚达 6 寸, 重约 700 磅。

战斗

灰泥怪攻击的时候就像条蛇, 用它的身体挥击对手。

强酸（特异）：灰泥怪分泌带强酸的消化液, 能分解有机物和金属, 唯有石头例外。任何成功的近战或紧勒攻击都将造成酸性伤害。除非通过 DC16 的反射检定否则对方的盔甲和服装将被毁坏。任何攻击它的金属或木制武器除非通过 DC16 的反射鉴定否则将被分解毁坏。本项豁免 DC 基于体质。灰泥怪的酸液每轮可以对木制或金属造成 16 点伤害, 但泥形怪必须和这项物品保持一整轮的接触以造成伤害。

紧勒（特异）：灰泥怪成功通过擒抱检定将自动造成挥击和强酸伤害。对方的服装和盔甲在对抗酸液的反射检定时承受-4 惩罚。

精通擒抱（特异）：使用本能力灰泥怪需要先以挥击命中目标。它能以自由动作进入擒抱而不受借机攻击。擒抱成功将造成定身和紧勒。

伪装（特异）：灰泥怪难以辨识, 只有通过 DC15 的侦察检定才能发现他们。如果有生物没有发现灰泥怪而走到它身上, 将自动受到近战的挥击和强酸伤害。

赭冻怪 OCHRE JELLY

大型泥形怪

生命骰: 6d10+36 (69 hp)
先攻: -5
速度: 10 尺(2 格), 攀爬 10 尺
防御等级: 4 (-1 体型, -5 敏捷), 接触 4, 措手不及 4
基本攻击 / 擒抱: +4/+10
攻击: 挥击+5 近战
(2d4+3 额外 1d4 强酸)
全力攻击: 挥击+5 近战
(2d4+3 额外 1d4 强酸)
面宽 / 触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: 强酸, 紧勒 2d4+3
额外 1d4 强酸, 精通擒抱
特殊能力: 盲感 60 尺, 分裂,
泥形生物特征
豁免: 强韧+8, 反射-3, 意志-3
属性: 力量 15, 敏捷 1,
体质 22, 智力-1, 感知 1, 魅力 1
技能: 攀爬+10
专长: —
地域: 温暖的沼泽
组织: 单独
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 总是中立

兽人 (ORCS)

兽人, 一级武者

中型类人生物 (兽人)

生命骰: 1d8+1 (5hp)
先攻: +0
速度: 30 英尺. (6 格)
防护等级: 13 (+3 镶嵌
皮甲), 接触 10, 措手不及 13
基础攻击加值/擒抱: +1/+4
攻击: 大弯刀+4 近战
(2d4+4/18 - 20) 或标枪+1 远程(1d6+3)
全回合攻击: 大弯刀+4 近战
(2d4+4/18 - 20) 或标枪+1 远程(1d6+3)
占据/触及: 5 英尺/5 英尺.
特殊攻击: —

进化: 7 - 9HD(中型); 10 - 18HD(大型)

等级调整: —

赭冻怪能长到直径 15 尺, 厚达 6 寸, 但它可以挤压自己的身体穿过大小 1 寸宽的裂缝。赭冻怪重约 5600 磅。

战斗

赭冻怪喜欢包圈和挤压它的猎物。

强酸 (特异): 胶质怪分泌的消化酸液只能分解皮肉。任何近战命中和紧勒攻击都将造成强酸伤害。

紧勒 (特异): 赭冻怪成功通过擒抱检定将自动造成挥击和强酸伤害。

精通擒抱 (特异): 使用本能力赭冻怪需要先以挥击命中目标。它能以自由动作进入擒抱而不受借机攻击。擒抱成功将造成定身和紧勒。

分裂 (特异): 挥砍武器和电系伤害不会对赭冻怪造成伤害, 而是将它们分裂成两个, 每个拥有原始生命值的一半 (小数点以下舍去)。只有 10 或少于 10 点生命的赭冻怪不能再次分裂, 如果生命降到 0 则死亡。

技能: 赭冻怪在攀爬上+8 的种族加值, 并且在攀爬上可以任意取 10, 即使受到攻击或匆忙中也可直接取 10。

特殊能力: 黑暗视觉 60ft., 强光敏感

豁免: 强韧 +3, 反射+0, 意志 - 2

属性: 力量 17, 敏捷 11,
体质 12, 智力 8, 感知 7, 魅力 6

技能: 聆听 +1, 侦察 +1

专长: 警觉

环境: 温暖的丘陵

组织: 小组(2 - 4), 排(11 - 20)
个加上两个 3 级士官和一个 3~6 级的班长), 或连(30 - 100 个加上 150% 非战斗人员, 每 10 个成人一个 3 级士官, 加上 5 个 5 级中尉, 三个 7 级上尉)

挑战等级: 1/2

宝藏: 标准

阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 根据角色等级。
等级调整: +0

兽人的毛发通常是黑色的。他们有着和狼一样的耳朵，和发红的双眼。兽人喜欢那种明亮得让大部分人类都觉得不舒服的鲜艳服装，比如血红，芥末黄，黄绿色和深紫色。

他们的装备肮脏而缺乏保养。一个成年男性兽人身高略微超过 6 英尺，体重约 210 磅。兽人女性略微瘦小一点

每个部落的兽人的口语都有一定的差异，但是兽人可以听懂对方说的兽人语。某些兽人也懂得地精语和巨人语。

大多数离开他们的家乡的兽人都是武者。这里的数据基于一个一级武者。

战斗

兽人熟练所有的简单武器，并且偏好那些最短时间内能造成最大伤害的类型。拥有武者或战士等级的兽人往往熟练大弯刀或巨斧作为军用武器。

半兽人

这些兽人和人类的混血儿在兽人和人类的社会中都可以找得到（他们的社会地位则由当地的普遍观点而各有不同。）。半兽人往往是他们的父母身体特征的完全混合。他们和人类一样高，托他们发达的肌肉的富，略微重一点。他们皮肤发绿，面孔略有猪的样子。额头扁平前冲，下颌突出，突出的獠牙和浓密的体毛。居住在兽人中或兽人附近的半兽人们往往保留自己的伤疤以保持兽人的传统。

Half-Orc Traits (Ex): 半兽人拥有以下种族特性

食腐兽 (Otyugh)

大型异怪
生命骰: 6d8+9 (36hp)
先攻权: +0

他们享受从隐蔽中发起偷袭和设置伏击的乐趣，他们只会这样做他们有利的时候才遵守战场的规则（例如，遵守停战协定）。

强光敏感 (Ex): 兽人在明亮阳光或日光术范围内处于目眩状态。

兽人人物

兽人特性 (Ex): 兽人拥有以下种族特性

+4 力量, -2 智力, -2 感知, -2 魅力。

—兽人的基础陆地速度为 30 英尺

—黑暗视力 60 英尺

—**强光敏感:** 兽人在明亮阳光或日光术范围内处于目眩状态。

—**起始语言:** 通用语, 兽人语。 **奖励**

语言: 矮人语, 巨人语, 豺狼人语, 地精语和地底通用语。

—**天赋职业:** 野蛮人

这里的范例兽人武者在调整前的属性为: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8。

-力量+2, 智力-2, 魅力-2。

-**中型体型:** 由于体型中等，所以在体型上没有增值或者减值。

-**黑暗视觉:** 半兽人（包括兽人）在黑暗中的视力范围是 60 英尺。黑暗视觉只能分辨黑与白，其他则和正常视力一样，完全无光时，半兽人仍然可以使用黑暗视觉。

-**兽人血统:** 在和种族相关的所有效果上，半兽人都视同兽人。

-**天生使用语言:** 通用语和兽人语。 **额外语言:** 龙语, 巨人语, 豺狼人语, 地精语和深渊语。

- **天赋职业:** 野蛮人。

速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 17 (-1 体形, +8 天生), 接触 9, 措手不及 17

基本攻击/ 擒抱: +4/+8
攻击: 触手+4 近战(1d6)
全回合攻击: 2 触手+4 近战(1d6) 及啮咬-2 近战(1d4)
占据/ 触及: 10 尺/10 尺(触手 15 尺)
特殊攻击: 紧勒 1d6, 疾病, 精通攫取
特性: 60 尺黑暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+3, 反射+2, 意志+6
属性: 力量 11, 敏捷 10, 体质 13, 智力 5, 感知 12, 魅力 6
技能: 躲藏-1*, 聆听+6, 侦察+6
专长: 警觉, 健壮, 武器专攻(触手)
区域: 地底
组织: 独行, 成对, 或成群(3-4)
挑战等级: 4
宝物: 标准
阵营: 通常绝对中立
进化: 7-8 HD(大型); 9-18 HD(超大型)
等级调整: -
典型的食腐兽身体越 8 尺方圆, 重约 500 磅。

巨猫头鹰 OWL, GIANT

大型魔法兽
生命骰: 4d10+4(26hp)
先攻: +3
速度: 10 尺(2 格), 飞行 70 尺(普通)
防御等级: 15(-1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +4/+12
攻击: 爪抓+7 近战(1d6+4)
全回合攻击: 2 爪抓+7 近战(1d6+4) 和啮咬+2 近战(1d8+2)
面宽/ 触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: —
特殊能力: 进阶昏暗视觉
豁免: 强韧+5, 反射+7, 意志+3
属性: 力量 18, 敏捷 17, 体质 12, 智力 10, 感知 14, 魅力 10
技能: 知识(自然)+2, 聆听+17, 潜行+8*, 侦察+10
专长: 警觉, 飞行横转 Wingover
地域: 温暖的森林
组织: 单独, 成双或成队(3-5)

食腐兽可以使用通用语。

战斗

食腐兽如果受到威胁或是感到饥饿, 会攻击活物, 否则将保持隐藏。食腐兽的触手可以用来抽打挤压目标, 也可以用来把猎物送进嘴里。

紧勒 (EX): 食腐兽可以通过擒抱检定造成触手伤害。

疾病 (EX): 腐热症, 啮咬, 强韧检定 DC 14, 潜伏期 1d3 天; 伤害 1d3 敏捷及 1d3 体质。本能力豁免 DC 基于体质。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 食腐兽必须通过其尾击攻击命中对手。然后它可以通过一个即时动作尝试擒抱对手, 此动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就可以开始紧勒。

技能: * 因为颜色类似, 食腐兽在巢穴附近进行躲藏检定时可以得到+8 的种族加值。

挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 通常是中立善良
进化: 5-8HD(大型); 9-10HD(超大型)
等级调整: +2(作为伙伴)

巨猫头鹰是在夜间捕食的猛禽, 出色的猎杀能力与寂静无声的攻击使他变得令人畏惧。它们智力很高, 虽然天性很多疑, 但还是会和善良生物交往。一只典型的巨猫头鹰站立时高 9 尺, 翼展可达 20 尺, 在其他方面都和它们体型较小的同类相似。

巨猫头鹰会说通用语和木族语。

战斗

巨猫头鹰在发动攻击前会寂静的滑翔一段, 然后直接从猎物的头顶扑下去。

进阶昏暗视觉 (特异): 巨猫头鹰在昏暗的光线下的可视距离, 相当于人类在同等条件下的 5 倍。

技能：巨猫头鹰在进行聆听检定时获得+8 种族加值，在侦察检定时获得+4 种族加值。*在战斗中，巨猫头鹰在进行潜行检定时获得+8 种族加值

训练巨猫头鹰

尽管很有智慧，巨猫头鹰在作为战斗坐骑前仍需要接受必要的训练。被训练时，训练师必须和巨猫头鹰保持良好的关系（可以通过成功的交涉检定达成此效果）。训练一个友善的巨猫头鹰需要六周并通过 DC25 的驯养

枭熊 (Owlbear)

大型魔法兽

生命骰： 5d10+25 (52hp)
先攻权： +1
速度： 30 尺 (6 格)
防御等级： 15 (-1 体型, +1 敏捷, +5 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱： +5/ +14
攻击： 爪抓+9 近战 (1d6+5)
全回合攻击： 2 爪抓+9 近战 (1d6+5) 及 啮咬+4 近战 (1d8+2)
占据/ 触及： 10 尺/5 尺
特殊攻击： 精通攫抓
特性： 灵敏嗅觉
豁免： 强韧+9, 反射+5, 意志+2
属性： 力量 21, 敏捷 12, 体质 21, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能： 聆听+8, 侦察+8
专长： 警觉, 追踪
区域： 温带森林
组织： 单独, 成对, 或成群 (3-8)
挑战等级： 4
宝物： 无

飞马 (Pegasus)

大型魔法兽

生命骰： 4d10+12 (34hp)
先攻权： +2
速度： 60 尺 (12 格), 飞行 120 尺 (普通)
防御等级： 14 (-1 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱： +4/ +12

动物检定。乘骑巨猫头鹰需要特殊鞍座。巨猫头鹰载着骑手依然可以战斗，但此骑手除非通过乘骑检定否则不能同时战斗。

巨猫头鹰蛋的市场价为 2500gp，雏鹰每只 4000gp。雇佣一名专业训练师培育或训练巨猫头鹰的价格为 1000gp。

负重： 对于巨猫头鹰而言 300 磅为轻载，301-600 磅为中载，601-900 为重载。

阵营： 总是中立
进化： 6-8HD (大型);
9-15HD (超大型)
等级调整： -

枭熊的皮毛颜色在棕黑色到黄棕色之间；它的喙是无光泽的象牙色。发育完全的雄性枭熊站立高度可达 8 尺，重可达 1500 磅。遭遇到枭熊但幸存下来的冒险者经常会说起他们从枭熊血色的眼睛中所看见的那种充满兽性的狂暴。

战斗

枭熊会攻击它所看见的猎物 - 任何体型大于鼠的生物 - 并且总是会战斗至死为止。它们使用其爪和喙进行攻击，试图攫取猎物并将其撕裂。**精通攫抓 (Ex)：** 使用此能力之前，枭熊必须通过其爪抓攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱，该动作不会引发借机攻击。

攻击： 蹄踢+7 近战 (1d6+4)
全回合攻击： 2 蹄踢+7 近战 (1d6+4) 及 啮咬+2 近战 (1d3+2)
占据/ 触及： 10 尺/5 尺
特殊攻击： -
特性： 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉, 类法术能力

豁免: 强韧+7, 反射+6, 意志+4
属性: 力量 18, 敏捷 15, 体质 16, 智力 10, 感知 13, 魅力 13
技能: 交涉+3, 聆听+8, 察言观色+9, 侦察+8
专长: 飞越攻击, 钢铁意志
区域: 温带森林
组织: 单独, 成对, 或成群 (6-10)
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 通常是混乱善良
进化: 5-8HD (大型)
等级调整: +2 (作为伙伴)

飞马是高贵华丽的有翅马匹, 有时会为善良的动机提供服务。虽然被当作高价的坐骑, 但飞马是不易被驯服的野性而害羞的生物。飞马肩高 6 尺, 重 1500 磅, 翼展 20 尺。飞马不会说话, 但是能听懂通用语。

战斗

类法术能力: 施法等级 5。随意施展 - 侦测善良和侦测邪恶, 有效半径 60 尺。

魅影蕈 (Phantom Fungus)

中型植物
生命骰: 2d8+6 (15hp)
先攻权: +0
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 14 (+4 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +1/ +3
攻击: 啮咬+3 近战 (1d6+3)
全回合攻击: 啮咬+3 近战 (1d6+3)
占据/触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 植物特性, 高等隐形
豁免: 强韧+6, 反射+0, 意志+0
属性: 力量 14, 敏捷 10, 体质 16, 智力 2, 感知 11, 魅力 9
技能: 聆听+4, 潜行+6, 侦察+4
专长: 警觉
区域: 地底
组织: 单独
挑战等级: 3

技能: 飞马在进行聆听和侦察检定时可获得+4 的种族加值。

训练飞马

尽管很有智慧, 但飞马在作为战斗坐骑前仍需要接受必要的训练。被训练时, 训练师必须和飞马保持良好的关系 (可以通过成功的交涉检定达成此效果)。训练一匹友善的飞马需要六周并通过 DC 25 的驯养动物检定。骑乘飞马需要特殊鞍座。飞马载著骑手依然可以战斗, 但此骑手除非通过乘骑检定否则将不能同时战斗。

飞马卵的市场价为每枚 2000 gp, 幼马每匹 3000 gp。飞马的成长速度和普通马匹一样。雇佣一名专业训练师培育或训练飞马的价格为 1000 gp, 飞马会对善良或中立阵营的主人忠诚一生。

负重能力: 对于飞马而言 300 磅为轻载; 301-600 磅为中载; 601-900 磅为重载。

宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 3-4HD (中型); 5-6HD (大型)
等级调整: -

魅影蕈看起来就像是一团上面长有一丛瘤状物的棕色和棕绿色的物体, 但是它们只有在死了之后才能被看见。顶端的一丛瘤状物作为感知器官而存在。此生物利用长满了一排排钙质利齿的裂嘴来进食和攻击。四条粗短的腿支撑着它并且让它能四处移动这种会动的蕈类天生就是隐形的, 也因此它成为了诸多地底生物中令人恐惧的猎食者。

战斗

魅影蕈通常会安静的巡游猎食。它们几乎会在任何地方攻击落单的猎物, 但如果要对付一群猎物的话, 则

会选择开阔的区域以获得较好的机会。

高等隐形 (Su): 此能力会持续发生作用, 使得魅影蕈在攻击时也处于隐形状态。此能力效果就好像高等隐形术一样 (施法等级 12), 而且只要魅影蕈

相位蜘蛛 (Phase Spider)

大型魔法兽

生命骰: 5d10+15 (42hp)
先攻权: +7
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 15 (-1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +5/ +12
攻击: 啮咬+7 近战 (1d6+4 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬+7 近战 (1d6+4 外加毒素)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 幻化灵体, 昏暗视觉
豁免: 强韧+7, 反射+7, 意志+2
属性: 力量 17, 敏捷 17, 体质 16, 智力 7, 感知 13, 魅力 10
技能: 攀爬+11, 潜行+11, 侦察+4
专长: 能力专攻 (毒素), 精通先攻
区域: 温暖的山区
组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: -8HD (大型);

原变体 (Phasm)

中型异怪 (变形生物)

生命骰: 15d8+30 (97hp)
先攻权: +6
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 17 (+2 敏捷, +5 天生), 接触 12, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +11/ +12
攻击: 挥击+12 近战 (1d3+1)

还活着就会一直产生作用。此能力不会受到消除隐形法术的影响。魅影蕈在被杀死 1 分钟后会显形。

技能: 在进行潜行检定时魅影蕈可获得+5 的种族加值。

9-15HD (超大型)

等级调整: -

相位蜘蛛是机具攻击性的猎食者, 它能快速的从灵界穿梭至物质界以攻击对手。相位蜘蛛体长 8 尺。它重约 7000 磅。相位蜘蛛不会说话。

战斗

相位蜘蛛居住并狩猎于物质界。然而一旦相位蜘蛛锁定猎物之后, 它就会传送到灵界准备攻击, 好让受害者措手不及。相位蜘蛛会传送过来啮咬其猎物, 然后再快速地返回灵界。

幻化灵体 (Su): 相位蜘蛛可以通过一个即时动作从灵界传送至物质界, 并且可以通过一个移动动作 (或者在移动动作进行中) 再传送回去。除此之外, 此能力与幻化灵体法术相同 (施法等级 15)。

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 17, 初始及后续伤害均为 1d8 点体质伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

技能: 在进行攀爬检定时相位蜘蛛可获得+8 的种族加值, 并且可以在进行攀爬检定时总是取 10, 哪怕很匆忙或受到威胁时也可以。

全回合攻击: 挥击+12 近战 (1d3+1)

占据/ 触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: -

特性: 变化形态, 无定形, 弹性, 灵敏嗅觉, 心灵感应 100 尺, 颤动感 60 尺

豁免: 强韧+11, 反射+11, 意志+11

属性: 力量 12, 敏捷 15,

体质 15, 智力 15, 感知 15, 魅力 14
技能: 唬骗+20, 攀爬+7, 手艺
(任意 1 种)+12, 交涉+12, 易容+20
(+22 表演)*, 威吓+4, 知识 (任意 1
种)+18, 聆听+12, 侦察+12, 生存+8
专长: 警觉, 盲斗, 战斗
反射, 闪避, 精通先攻, 灵活移动
区域: 地底
组织: 单独
挑战等级: 7
宝物: 标准
阵营: 通常是混乱中立
进化: 15-21HD (超大型);
22-45HD (巨型)
等级调整: -

原变体是能模仿伪装成其他任何生物或物体的无定形生物。原变体的原形直径约 5 尺, 中心高约 2 尺。有色的漩涡是它的感知器官。处于此形态时, 原变体会像泥形生物一样滑动并且能通过伪足进行攻击。

它重约 400 磅。原变体会说通用语但偏好使用心灵感应来进行交流。

战斗

神魔裔 (Planetouched)

神魔裔是一种通称, 用来描述那些可以将其血缘回溯到异界生物 (通常是炼狱生物或天界生物) 的对象。

当一个人的遗传中拥有超自然的本质时, 此效果可以延续好几个世代之久。虽然外观上不会像半天界或半

阿斯莫 (Aasimar)

阿斯莫, 1 级武者

中型异界生物 (本地)

生命骰: 1d8+1 (5hp)
先攻权: +4
速度: 穿鳞甲时 20 尺 (4 格); 基本陆地速度 30 尺
防御等级: 16 (+4 鳞甲, +2 重型盾), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +1/ +2
攻击: 长剑+2 近战

面临潜在的危险时, 原变体会选择撤退、谈判或攻击。

如果被追赶或骚扰, 原变体会变形成它所知道的最恐怖的生物并展开攻击。受伤严重时, 它会变形成快速或灵活的形态以试图逃脱。

无定形 (Ex): 处于原形的原变体对毒素、睡眠、麻痹、变形及震慑效果免疫。重击对它无效, 且因为没有明显的前后之分所以不能被夹击。

弹性 (Ex): 进行强韧及反射豁免检定时原变体可获得+4 的种族加值 (表中的数据已包括此加值)。

变化形态 (Su): 原变体可以通过一个标准动作变成任何体型为大型或更小的形态。原变体可以保持在其所变化的形态直到它选择变成新的形态或变回原形。

颤动感知 (Ex): 只要原变体本身接触在地面上, 它就能自动感觉到任何处于 60 尺范围内与地面相接触的东西的位置。

技能: *当变形时, 原变体在易容检定上可获得+10 的环境加值。

炼狱生物那样有着戏剧性的变化, 但神魔裔仍然保留了一些特殊能力。

这里所描述的两种神魔裔是最常见的种类。阿斯莫是带有天界血统的人类, 而泰夫林的家谱中往往会有一些炼狱生物。

(1d8+1/19-20); 或轻弩+1 远程

(1d8/19-20)

全回合攻击: 长剑+2 近战

(1d8+1/19-20); 或轻弩+1 远程

(1d8/19-20)

占据/ 触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 昼明

特性: 黑暗视觉 60 尺, 对酸、寒冷及电抗力 5

豁免: 强韧+3, 反射+0, 意志+0

属性: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 11, 魅力 10
技能: 医疗+4, 知识 (宗教)+1, 聆听+3, 骑术+1, 侦察+3
专长: 精通先攻
区域: 温带平原
组织: 单独, 成对, 或成队 (3-4)
挑战等级: 1/2
宝物: 标准
阵营: 通常是善良 (任意善良)
进化: 视人物职业而定
等级调整: +1

阿斯莫通常高挑, 容貌姣好而且一般都很讨人喜欢。一些阿斯莫的身体特征暗示着他们的血统, 比如银发、金眼或异乎寻常的目光。

大部分的阿斯莫都很明确的属于善良阵营。他们会对抗邪恶, 并试图影响他人去做正确的事。偶尔他们也会因其天界祖先的个性而做出复仇或判罚的行为, 但是这很罕见。

战斗

阿斯莫通常喜欢公平而直接的竞赛。然而, 在对抗邪恶的敌人时, 他们会抱着坚定的信念战斗至死。

昼明 (Sp): 阿斯莫每天可以使用一次昼明术, 其效果如等级 1 (或阿斯莫的

泰夫林 (Tiefling)

泰夫林, 1 级武者

中型异界生物 (本地)

生命骰: 1d8+1 (5hp)
先攻权: +1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 15 (+1 敏捷, +3 镶嵌皮甲), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +1/+2
攻击: 细剑+3 近战 (1d6+1/18-20); 或轻弩+2 远程 (1d8/ 19-20)
全回合攻击: 细剑+3 近战 (1d6+1/18-20); 或轻弩+2 远程 (1d8/ 19-20)
占据/ 触及: 5 尺/5 尺
特殊攻击: 黑暗

等级, 取其较高者) 的施法者所施放的一样。

技能: 在进行侦察和聆听检定时阿斯莫可获得+2 的种族加值。

这里所描述的阿斯莫武者在进行种族调整前其基础属性如下: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8。

扮演阿斯莫人物

阿斯莫人物角色拥有以下种族特性。

- +2 感知, +2 魅力。
- 中型体型。
- 阿斯莫的基本陆地速度为 30 尺。
- 黑暗视觉 60 尺。
- 种族技能:** 阿斯莫在进行侦察和聆听检定时可获得+2 的种族加值。
- 种族专长:** 阿斯莫通过其职业等级获取专长。
- 特殊攻击 (见上):** 昼明。
- 特性 (见上):** 对酸、寒冷及电抗力 5。
- 天生使用语言:** 通用语, 天界语。
- 额外语言:** 龙语, 矮人语, 精灵语, 侏儒语, 半身人语, 木族语。
- 天赋职业:** 圣武士。
- 等级调整+1。**

特性: 黑暗视觉 60 尺, 对寒冷、电及火焰抗力 5

豁免: 强韧+3, 反射+1, 意志-1

属性: 力量 13, 敏捷 13, 体质 12, 智力 12, 感知 9, 魅力 6

技能: 唬骗+4, 躲藏+5, 潜行+1, 手上功夫+1

专长: 专攻武器 (细剑)

区域: 温带平原

组织: 单独, 成对, 或成队 (3-4)

挑战等级: 1/ 2

宝物: 标准

阵营: 通常是邪恶 (任意邪恶)

进化: 视人物职业而定

等级调整: +1

许多泰夫林和人类没有差别。一些泰夫林有小角、尖牙、红眼、身上弥漫着硫磺味甚或有蹄的脚。没有任何两个泰夫林会长得一模一样。

战斗

泰夫林总是偷偷摸摸且虚伪狡猾的。他们喜欢发动突袭，并会尽可能地避开公平的战斗。

黑暗 (Sp): 泰夫林每天可以使用一次黑暗术 (施法等级等于职业等级)。

技能: 在进行唬骗和躲藏检定时泰夫林可获得+2 的种族加值。

这里所描述的泰夫林武者在进行种族调整前其基础属性如下: 力量 13, 敏捷 11, 体质 12, 智力 10, 感知 9, 魅力 8。

扮演泰夫林人物

伪龙 (Pseudodragon)

超小型龙类

生命骰: 2d12+2 (15hp)

先攻权: +2

速度: 15 尺 (3 格), 飞行 60 尺 (良好)

防御等级: 18 (+2 体型, +2 敏捷, +4 天生), 接触 14, 措手不及 16

基本攻击/ 擒抱: +2/-8

攻击: 螫刺+4 近战 (1d3-2 外加毒素)

全回合攻击: 螫刺+4 近战 (1d3-2 外加毒素) 及 啮咬-1 近战 (1)

占据/ 触及: 2-1/2 尺/0 尺 (尾巴 5 尺)

特殊攻击: 毒素

特性: 盲感 60 尺, 黑暗视觉 60 尺, 对睡眠及麻痹免疫, 昏暗视觉, 法术抗性 19, 心灵感应 60 尺

豁免: 强韧+4, 反射+5, 意志+4

属性: 力量 6, 敏捷 15, 体质 13, 智力 10, 感知 12, 魅力 10

技能: 交涉+2, 躲藏+20*, 聆听+9, 搜索+6, 察言观色+7, 侦察+9, 生存+1 (+3 追踪)

专长: 警觉, 武器娴熟

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 或成群 (3-5)

挑战等级: 1

泰夫林人物角色拥有以下特性。

-+2 敏捷, +2 智力, -2 魅力。

-中型体型。

-泰夫林的基本陆地速度为 30 尺。

-黑暗视觉 60 尺。

-**种族技能:** 泰夫林在进行唬骗和躲藏检定时可获得+2 的种族加值。

-**种族专长:** 泰夫林通过其职业等级获取专长。

-**特殊攻击 (见上):** 黑暗。

-**特性 (见上):** 对寒冷、电及火焰抗性 5。

-**天生使用语言:** 通用语, 炼狱语。

额外语言: 龙语, 矮人语, 精灵语, 侏儒语, 地精语, 半身人语, 兽人语。

-**天赋职业:** 游荡者。

-等级调整+1。

宝物: 无

阵营: 总是中立善良

进化: 3-4HD (超小型)

等级调整: +3

伪龙身长约 1 尺, 尾巴有 2 尺长。它重约 7 磅。伪龙可以通过心灵感应进行交流, 并且能发出动物的鸣叫声。

战斗 伪龙能进行凶猛的啮咬攻击, 但是它主要的武器是长有螫刺的尾巴。

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 14, 初始伤害昏睡 1 分钟, 后续伤害昏睡 1d3 小时。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+2 的种族加值。

盲感 (Ex): 伪龙可以通过非视觉手段 (基本上是听觉和嗅觉, 但是也能通过震动或其他环境因素) 察觉 60 尺范围内的生物。伪龙所看不见的对手对它而言仍然处于全隐蔽状态下。

心灵感应 (Su): 伪龙可以通过心灵感应与 60 尺范围内会说通用语或木族语的生物交流。

技能: 伪龙所拥有的变色能力使其在进行躲藏检定时可获得+4 的种族加值。*在森林或树丛区域时, 此加值可提升为+8。

紫虫 (Purple Worm)

巨型魔法兽

生命骰: 16d10+112 (200 hp)
先攻权: -2
速度: 20 尺 (4 格) 掘穴 20 尺 游泳 10 尺
防御等级: 19 (-4 体型, -2 敏捷, +15 天生), 接触 4, 措手不及 19
基本攻击/ 擒抱: +16/+40
攻击: 啮咬+25 近战 (2d8+12)
全回合攻击: 啮咬+25 近战 (2d8+12) 及螫刺+20 近战 (2d6+6 外加毒素)
占据/ 触及: 20 尺/15 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 囫囵活吞, 毒素
特性: 颤动感知 60 尺
豁免: 强韧+17, 反射+8, 意志+4
属性: 力量 35, 敏捷 6, 体质 25, 智力 1, 感知 8, 魅力 8
技能: 聆听+18, 游泳+20
专长: 无畏一击, 顺势斩, 精通冲撞, 猛力攻击, 专攻武器 (啮咬), 专攻武器 (螫刺)
区域: 地底
组织: 单独
挑战等级: 12
宝物: 无钱币, 50%工艺品 (只有石制品), 无物品
阵营: 总是中立
进化: 16-32HD (巨型); 33-48HD (超巨型)
等级调整: -

成熟紫虫的身体直径约 5 尺, 长越 80 尺, 重约 40000 磅。它的尾端长有毒刺。

战斗

在战斗中紫虫会蜷曲成直径 20 尺的圈形, 啮咬并螫刺任何它能触及的目标。

邪兽鬼 (Rakshasa)

中型异界生物 (本地)

生命骰: 7d8+21 (52hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 21 (+2 敏捷, +9 天

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 紫虫必须通过其啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该工作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 那么就可以在下一轮尝试囫囵活吞对手。

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 25, 初始伤害 1d6 点力量伤害, 后续伤害 2d6 点力量伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

囫囵活吞 (Ex): 紫虫可以通过一个成功的擒抱检定尝试活吞一个被擒抱的体型比它小一级的对手。一旦被吞下, 对手会因紫虫的胃而每轮受到 2d8+12 点钝击伤害及 8 点酸伤害。被吞下的生物可以通过使用轻型挥砍或穿刺武器对胃 (AC 17) 造成 25 点伤害而逃脱。一旦生物脱出之后, 胃的肌肉活动会将伤口合起来; 因此其他被囫囵活吞的生物必须再以上述方法逃脱。巨型紫虫的胃部可以容纳 2 个大型、8 个中型、32 个小型、128 个超小型、512 个微型或更小的生物。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 紫虫可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

生), 接触 12, 措手不及 19

基本攻击/ 擒抱: +7/ +8

攻击: 爪抓+8 近战 (1d4+1)

全回合攻击: 2 爪抓+8 近战 (1d4+1) 及啮咬+3 近战 (1d6)

占据/触及: 5尺/5尺
特殊攻击: 侦测思想, 法术
特性: 变换外形, 伤害减免 15/善良和穿刺, 黑暗视觉 60尺, 法术抗性 27
豁免: 强韧+8, 反射+7, 意志+6
属性: 力量 12, 敏捷 14, 体质 16, 智力 13, 感知 13, 魅力 17
技能: 唬骗+17*, 专注+13, 交涉+7, 易容+17 (+19表演)*, 威吓+5, 聆听+13, 潜行+13, 表演(演讲)+13, 察言观色+11, 法术辨识+11, 侦察+11
专长: 警觉, 战斗施法, 闪避
区域: 温暖的沼泽
组织: 单独
挑战等级: 10
宝物: 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品
阵营: 总是守序邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: +7

接近观察邪兽鬼会发现它的手心是人类的手背。邪兽鬼的身高与体重与人类相同。邪兽鬼会说通用语, 炼狱语和地底通用语。

战斗

在被邪兽鬼视为不光彩的近战中, 它会使用其利爪和有力的啮咬进行攻击。而只要可能的话, 它就会使用它的其他能力来避免这样的遭遇。

侦测思想 (Su): 邪兽鬼能够持续地使用侦测思想, 其效果如同名法术(施法等级 18; 通过 DC 15 的意志豁免检定则无效)。它能以一个即时动作抑制或恢复此能力。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

法术: 邪兽鬼可以如等级 7 的术士一样施法。

典型术士已知法术 (6/ 7/ 7/ 5; 豁免 DC 13 + 法术等级):

0 级: 侦测魔法, 光亮术, 法师之手, 传讯术, 提升抗性, 疲劳之触;
1 级: 魅惑人类, 法师护甲, 魔法飞弹, 护盾术, 无声幻影;
2 级: 熊之坚韧, 隐形术, 强酸箭;

3 级: 加速术, 暗示术。

变换外形 (Su): 邪兽鬼可以通过一个标准动作变成任何类人生物形态或变回自己的原形。在类人生物形态下, 邪兽鬼失去其爪抓和啮咬攻击(但它通常为自己配备有武器和盔甲)。邪兽鬼会保持在一个形态直到它选择变换为止。外形的改变无法被解除, 但如果被杀的话, 邪兽鬼会变回原形。真知术可以显露其原形。

技能: 在进行唬骗和易容检定时邪兽鬼可获得+4 的种族加值。*当变换外形时, 邪兽鬼进行易容检定可再额外获得+10 的环境加值。如果能够读取对手的思想, 邪兽鬼在进行唬骗和易容检定时所获得的环境加值还可以再增加+4。

扮演邪兽鬼人物

邪兽鬼人物角色拥有以下种族特性。

—+2 力量, +4 敏捷, +6 体质, +2 智力, +2 感知, +6 魅力。

—中型体型。

—邪兽鬼的基本陆地速度为 40 尺。

—黑暗视觉 60 尺。

—**种族生命骰:** 邪兽鬼拥有 7 个异界生物等级, 这使它拥有 7d8 的生命骰, +7 的基本攻击加值, 以及强韧+5、反射+5、意志+5 的基本豁免检定加值。

—**种族技能:** 邪兽鬼的异界生物等级使它拥有等于 $10 * (8 + \text{智力调整值})$ 的技能点数。其本职技能为唬骗, 易容, 聆听, 潜行, 表演, 察言观色和侦察。邪兽鬼在进行唬骗和易容检定时可获得+4 的种族加值, 而且可以通过使用变换外形(易容检定+10)及侦测思想(唬骗和易容检定+4)获得额外的加值。

—**种族专长:** 邪兽鬼的异界生物等级使它拥有三项专长。

—+9 天生防御加值。

—**天生武器:** 啮咬(1d6)和 2 爪抓(1d4)。

—**侦测思想 (Su):** 豁免检定 DC 等于 13 + 人物的魅力调整值。

—**法术**：邪兽鬼人物可以如等级 7 的术士一样施法。如果人物获得额外的术士等级的话，这些等级可以和邪兽鬼的对已知法术、每日法术数量及其他基于施法等级的基本施法能力叠加。邪兽鬼人物同样的可以使用其种族施法等级和职业等级的和来决定其魔宠的能力。

炭渣怪 (Rast)

中型异界生物 (跨位面, 火系)

生命骰: 4d8+7 (25hp)

先攻权: +5

速度: 5 尺 (1 格), 飞行 60 尺 (良好)

防御等级: 15(+1 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 14

基本攻击/擒抱: +4/+6

攻击: 爪抓+6 近战 (1d4+2); 或啮咬+6 近战 (1d8+3)

全回合攻击: 4 爪抓+6 近战 (1d4+2); 或啮咬+6 近战 (1d8+3)

占据/触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 麻痹凝视, 精通攫抓, 吸血
特性: 黑暗视觉 60 尺, 飞行, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害

豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+5

属性: 力量 14, 敏捷 12, 体质 13, 智力 3, 感知 13, 魅力 12

技能: 躲藏+8, 聆听+8, 潜行+8, 侦察+8

专长: 精通先攻, 健壮

区域: 火元素位面

组织: 单独, 成对, 或成群 (3-6)

挑战等级: 5

宝物: 无

阵营: 通常是中立

独爪蜃 (Ravid)

中型异界生物 (跨位面)

生命骰: 3d8+3 (16hp)

先攻权: +4

速度: 20 尺 (4 格), 飞行 60 尺 (完美)

防御等级: 25(+15 天生), 接触 10, 措手不及 25

—**特性 (见上)**: 变换外形, 伤害减免 15/ 善良和穿刺, 法术抗性等于 27 + 职业等级。

—**天生使用语言**: 通用语, 炼狱语。

额外语言: 木族语, 地底通用语。

—**天赋职业**: 术士。

—**等级调整**+7。

进化: 5-6HD (中型); 7-12HD (大型)

等级调整: -

炭渣怪身上随处可见 10 到 15 只爪子, 但是它同时只能使用其中 4 只。炭渣怪的体型与大型犬相近, 并且有一颗和身体一样大的头。它重约 200 磅。

战斗炭渣怪会麻痹尽可能多的敌人, 然后攻击其他还能行动的幸存者。炭渣怪可以进行爪抓或啮咬攻击, 但是在同一轮中不能无法同时进行这两种攻击。

麻痹凝视 (Su): 麻痹 1d6 轮, 30 尺, 通过 DC 13 的强韧豁免检定则无效。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 炭渣怪必须通过其啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。

吸血 (Ex): 炭渣怪可以从被擒抱的对手身上吸血, 将对手定身的每一轮都可造成 1 点体质伤害。

飞行 (Su): 炭渣怪可以通过一个即时动作开始或结束飞行。炭渣怪一旦失去此能力就会掉落下来, 而且每轮只能做出一个动作 (不是移动动作就是攻击动作)。

基本攻击/擒抱: +3/+4

攻击: 尾击+4 近战 (1d6+1 外加正能量); 或尾触+4 近战接触 (正能量)

全回合攻击: 尾击+4 近战 (1d6+1 外加正能量) 及爪抓+2 近战 (1d4 外加正能量); 或尾触+4 近战接触 (正能量)

及爪触+2 近战接触(正能量)

占据/ 触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 正能量打击, 活化物体
特性: 黑暗视觉 60 尺, 飞行, 对火焰免疫

豁免: 强韧+4, 反射+3, 意志+4

属性: 力量 13, 敏捷 10, 体质 13, 智力 7, 感知 12, 魅力 14

技能: 逃脱术+6, 躲藏+6, 聆听+7, 潜行+6, 侦察+7, 生存+7, 绳技+0(+2 捆绑)

专长: 精通先攻, 多重攻击

区域: 正能量位面

组织: 单独 (1 外加至少 1 活化物体)

挑战等级: 5

宝物: 无

阵营: 总是中立

进化: 4HD (中型); 5-9HD (大型)

等级调整: -

独爪蜃是来自于正能量位面的生物。这种奇特的生物能通过触碰来注入能量在生物身上, 并且能活化无生命的物体使其围绕在它身边。来到物质界的独爪蜃会无目的地漫游, 身边跟随着那些被它们活化了的物体。独爪蜃约 7 尺长, 重约 75 磅。

百足魔兽 (Remorhaz)

超大型魔法兽

生命骰: 7d10+35 (73hp)

先攻权: +1

速度: 30 尺(6 格), 掘穴 20 尺

防御等级: 20 (-2 体型, +1 敏捷, +11 天生), 接触 9, 措手不及 19

基本攻击/ 擒抱: +7/ +23

攻击: 啮咬+13 近战(2d8+12)

全回合攻击: 啮咬+13 近战(2d8+12)

占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺

特殊攻击: 精通攫抓, 囫囵活吞
特性: 黑暗视觉 60 尺, 高温, 昏暗视觉, 颤动感 60 尺

豁免: 强韧+10, 反射+6, 意志+3

属性: 力量 26, 敏捷 13, 体质 21, 智力 5, 感知 12, 魅力 10

技能: 聆听+8, 侦察+8

战斗

独爪蜃只会因自卫而战斗。独爪蜃本身并不十分强, 但是它身边总会有至少一个活化物体在保护它。

正能量打击(Su):独爪蜃可以通过接触攻击或在爪抓或尾击攻击命中目标时向目标注入正能量。这种能量会使活着的生物感到刺痛, 对不死生物(哪怕是虚体生物)则能造成 2d10 点伤害。

活化物体 (Su): 每轮一次, 独爪蜃可以使其周围 20 尺范围内的任何一件物品活化, 就好像施加了活化物体法术一样(施法等级 20)。被活化的物品会尽一切可能来保护独爪蜃, 但独爪蜃还没有聪明到能对它们下达特定命令的地步。

飞行 (Su): 独爪蜃可以通过一个即时动作开始或结束飞行。独爪蜃一旦失去此能力就会掉落下来, 而且每轮只能做出一个动作(不是移动动作就是攻击动作)。

专长: 独爪蜃虽然不具备拥有三个天生武器的条件, 但是它仍然拥有多重攻击专长。

专长: 无畏一击, 精通冲撞, 猛力攻击

区域: 寒冷的沙漠

组织: 单独

挑战等级: 7

宝物: 无

阵营: 通常是中立

进化: 8-14HD(超大型); 15-21HD(巨型)

等级调整: -

百足魔兽呈蓝白色, 但它们身体产生的热量会脉动出红色的光芒。百足魔兽略长于 20 尺, 体宽约 5 尺。它重约 10000 磅。百足魔兽不会说话。

战斗

百足魔兽躲藏在冰雪之下, 当它们听到上方有动静时, 就会从下方攻击并突袭猎物。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 百足魔兽必须通过其啮咬攻击击中一个体型至少比它小一级的对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 那么就可以在下一轮尝试囫囵活吞对手。

囫囵活吞 (Ex): 百足魔兽的轮次开始时如果有一个被擒抱的对手处于其口部的话, 它就可以通过一次成功的擒抱检定来吞下对手。一旦被吞下, 对手因百足魔兽的胃而受到每轮 2d8+12 点钝击伤害外加 8d6 点酸伤害。被吞下的生物可以通过使用轻型挥砍或穿刺武器对胃 (AC 15) 造成 25 点伤害而逃脱。一旦生物脱出之后, 胃的肌肉活动会将伤口合起来; 因此其他被囫

鹏鸟 (Roc)

巨型动物

生命骰: 18d8+126 (207hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺 (4 格), 飞行 80 尺 (普通)
防御等级: 17 (-4 体型, +2 敏捷, +9 天生), 接触 8, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +13/ +37
攻击: 爪抓+21 近战 (2d6+12)
全回合攻击: 2 爪抓+21 近战 (2d6+12) 及啮咬+19 近战 (2d8+6)
占据/ 触及: 20 尺/15 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+18, 反射+13, 意志+9
属性: 力量 34, 敏捷 15, 体质 24, 智力 2, 感知 13, 魅力 11
技能: 躲藏-3, 聆听+10, 侦察+14
专长: 警觉, 飞越攻击, 钢铁意志, 多重攻击, 猛力攻击, 攫取, 空中横转
区域: 温暖的山脉

树绳妖 (Roper)

大型魔法兽

生命骰: 10d10+30 (85hp)

囫活吞的生物必须再以上述方法逃脱。百足魔兽的胃部可以容纳 2 个大型、4 个中型、8 个小型、32 个超小型、128 个微型、或 512 个超微型或更小的生物。

高温 (Ex): 百足魔兽发怒时身体会发出高温, 任何触摸到其身体的东西都会受到 8d6 点火焰伤害。使用天生武器或徒手攻击百足魔兽的生物会受到此伤害, 但使用近战武器攻击百足魔兽的生物不会因此而受伤。这高温能够融化或烧焦武器; 任何击中百足魔兽的武器都需要通过一个 DC 18 的强韧豁免检定以避免被摧毁。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

技能: 百足魔兽在进行聆听检定时可获得+4 的种族加值。

组织: 单独或成对
挑战等级: 9
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 19-32HD (巨型); 33-54HD (超巨型)
等级调整: -

鹏鸟的羽毛从头到尾不是深褐色就是金色的。这些庞然大物从喙到尾有 30 尺长, 翼展约 80 尺宽。鹏鸟重约 8000 磅。

战斗

鹏鸟从空中攻击, 飞向地面用它强有力的爪子攫取猎物后将其带走, 成为它自己或其雏鸟的大餐。单只鹏鸟通常会狩猎任何看起来能吃的中型或更大的生物。互为配偶的鹏鸟会一起攻击, 并且会为保卫其巢穴或幼雏战斗至死。

技能: 鹏鸟在进行侦察检定时可获得+4 的种族加值。

先攻权: +5
速度: 10 尺 (2 格)

防御等级: 24(-1 体型, +1 敏捷, +14 天生), 接触 10, 措手不及 23
基本攻击/ 擒抱: +10/ +18
攻击: 绞绳+11 远程接触(攀附); 或啮咬+13 近战(2d6+6)
全回合攻击: 6 绞绳+11 远程接触(攀附)及啮咬+13 近战(2d6+6)
占据/ 触及: 10 尺/10 尺(绞绳 60 尺)
特殊攻击: 攀附, 绞绳, 弱化
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对电免疫, 昏暗视觉, 对寒冷抗性 10, 法术抗性 30, 易受火焰伤害
豁免: 强韧+10, 反射+8, 意志+8
属性: 力量 19, 敏捷 13, 体质 17, 智力 12, 感知 16, 魅力 12
技能: 攀爬+12, 躲藏+10*, 聆听+13, 侦察+13
专长: 警觉, 精通先攻, 钢铁意志, 专攻武器(绞绳)
区域: 地底
组织: 单独, 成对, 或成群(3-6)
挑战等级: 12
宝物: 无钱币, 50%工艺品(只有石制品), 无物品
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 11-15HD(大型); 16-30HD(超大型)

等级调整: -

树绳妖站立约 9 尺高, 基部直径约 3 到 4 尺, 顶端直径约为 1 尺。它重约 2200 磅。树绳妖的肤色和体温会随着周围的洞窟而改变。树绳妖会说土族语和地底通用语。

战斗

树绳妖通过站立不动并伪装成岩石来进行狩猎。此战术使它们通常能

锈蚀怪

中型异怪

生命骰: 5d8+5(27hp)
先攻权: +3
速度: 40 尺(8 格)
防御等级: 18(+3 敏捷, +5 天生), 接触 13, 措手不及 15

够突袭敌人。当猎物进入攻击范围之后, 它会甩出绞绳进行攻击。近战时, 它会使用有力的嘴巴啮咬对手。

攀附 (Ex): 如果树绳妖的绞绳攻击击中对手, 绞绳就会卷住对手的身体。这不会造成伤害, 但是接下来的每一轮都可以把被卷住对手拉近 10 尺(不会引发借机攻击), 除非对手通过一个 DC 23 的逃脱术检定或 DC 19 的力量检定而挣脱。该豁免检定 DC 基于力量调整值, 而且逃脱术检定 DC 中包括了+4 得种族加值。树绳妖将对手拖至自己 10 尺范围内之后就可以在该轮内以+4 的攻击加值进行啮咬攻击。

绞绳有 10 点生命值, 并且可以因成功的击破武器尝试而被攻击到。然而攻击树绳妖的绞绳不会引发借机攻击。如果其绞绳正攀附在一个目标身上时, 树绳妖在进行抵抗击破武器尝试的对抗攻击检定时要受到-4 的罚值。砍断绞绳不会对树绳妖本身造成伤害。

绞绳 (Ex): 大多数与树绳妖的遭遇都是由它甩出有力而粘稠的绞绳开始的。树绳妖最多可以同时拥有 6 条绞绳, 并且它们可以攻击 50 尺远(无射程增量)。如果一条绞绳被砍断的话, 树绳妖可以下一轮中以一个即时动作再长出一条新的。

弱化 (Ex): 树绳妖的绞绳可以削弱对手的力量。任何被绞绳攀附上的生物都必须通过一个 DC 18 的强韧豁免检定, 否则会收到 2d8 点力量伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

技能: *在岩石或冰冻区域内进行躲藏检定时, 树绳妖可获得+8 的种族加值。

基本攻击/ 擒抱: +3/+3

攻击: 触角接触+3 近战(锈蚀)

全回合攻击: 触角接触+3 近战(锈蚀)及啮咬-2 近战(1d3)

占据/ 触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 锈蚀

特性: 黑暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+5
属性: 力量 10, 敏捷 17, 体质 13, 智力 2, 感知 13, 魅力 8
技能: 聆听+7, 侦察+7
专长: 警觉, 追踪
区域: 地底
组织: 独行或成对
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 总是绝对中立
进化: 6-8 HD(中型); 9-15HD(大型)
等级调整: -

锈蚀怪的表皮颜色各异, 通常腹部呈黄色而背部呈锈红色。锈蚀怪灵敏的触角可以锈蚀接触到的金属。典型的锈蚀怪身长 5 尺, 高约 3 尺, 重约 200 磅。

战斗

锈蚀怪可以嗅到 90 尺范围内的金属物品。当锈蚀怪发现金属物品后,

会冲向其位置, 用触角发动攻击。这种锈蚀怪非常凶猛, 在角色持有金属物品时可以追击相当的巨力, 但通常在吃到刚锈蚀的金属后会停止攻击。

锈蚀怪会首先攻击较大的金属物品, 由盔甲到盾牌再到其他物品。锈蚀怪喜欢含铁的物品(铁或钢)多过贵金属(例如金或银), 但如果有机会也会吃掉后者。

锈蚀 (EX):

锈蚀怪可以用触角通过接触攻击让金属物品锈蚀, 崩坏, 并立即失去作用。锈蚀怪的接触可以立即销毁 10 立方英尺的金属。默发防具和武器, 以及其他由金属制成的魔法物品必须通过 DC 17 的反射检定, 否则将立刻毁坏。本能力豁免 DC 基于体质, 并且包括+4 的种族加值。

对锈蚀怪造成伤害的金属武器立即崩坏。木制, 石制, 以及其他由非金属构成的武器不受影响

SRD 怪物 S

沙华鱼人 (Sahuagin)

中型人形怪物 (水生)
生命骰: 2d8+2(11hp)
先攻权: +1
速度: 30 尺 (6 格), 游泳 60 尺
防御等级: 16 (+1 敏捷, +5 天生), 接触 11, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +2/+4
攻击: 爪抓+4 近战 (1d4+2); 或三叉矛+4 近战 (1d8+3); 或重弩+3 远程(1d10/ 19-20)
全回合攻击: 三叉矛+4 近战 (1d8+3)及啮咬+2 近战(1d4+1); 或 2 爪抓+4 近战(1d4+2)及啮咬+2 近战 (1d4+1)或重弩+3 远程(1d10/ 19-20)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 血性狂暴, 耙抓 1d4+1
特性: 盲感 30 尺, 黑暗视觉 60 尺, 对淡水过敏, 强光暂盲, 与鲨交谈, 依赖于水

豁免: 强韧+3, 反射+4, 意志+4
属性: 力量 14, 敏捷 13, 体质 12, 智力 14, 感知 13, 魅力 9
技能: 驯养动物+4*, 躲藏+6*, 专业(猎人)+1*, 骑术+3, 侦察+6*, 生存+1*
专长: 强韧加强, 多重攻击
区域: 温暖的水域
组织: 单独, 成对, 成队 (5-8), 巡逻队(11-20 外加 1 等级 3 的尉官和 1-2 鲨鱼), 一大群 (20-80 外加 100%的非战斗人员, 及每 20 成人 1 等级 3 的尉官和 1 等级 4 的酋长, 以及 1-2 鲨鱼), 或部落(70-160 外加 100%的非战斗人员, 每 29 成人 1 等级 3 的尉官, 每 40 成人 1 等级 4 的酋长, 此外还有 9 等级 4 的守卫, 1-4 等级 3-6 的次级女祭司, 1 等级 7 的女祭司, 1 等级 6-8 的男爵及 5-8 鲨鱼)
挑战等级: 2

宝物: 标准
阵营: 通常是守序邪恶
进化: 3-5HD (中型);
6-10HD (大型); 或视人物职业而定
等级调整: +2 (+3 如果有 4 条手臂的话)

大部分的沙华鱼人肤色为绿色, 背部颜色较深而腹部较浅。有些还有深色的条纹、色带或斑点, 但这些会随着年龄的增长而消退。成年雄性沙华鱼人站立有 6 尺高, 重约 200 磅。

沙华鱼人是水生精灵的天敌。这两族无法和平共存: 它们之间的战争持续已久, 持续的争端有时会妨碍航行和海运。沙华鱼人对梭螺鱼人的憎恨仅比对水生精灵的略少一点点。

沙华鱼人使用它们自己的语言, 沙华鱼人语。因其较高的智力值, 大多数沙华鱼人也会说两种额外语言, 通常是通用语和水族语。

战斗沙华鱼人是野蛮的战士, 从不请求或给予宽恕。游泳时, 沙华鱼人可以像使用爪子或武器一样使用脚进行攻击。任意一群沙华鱼人中都会有半数装备捕网。

盲感 (Ex): 沙华鱼人可以定为水下 30 尺范围内的生物。此能力只有在沙华鱼人处于水下时才会生效。

血性狂暴: 每天一次, 如果沙华鱼人在战斗中受伤就会在下一轮中进入狂暴状态, 疯狂地爪抓啮咬对手直到对手或自己死亡为止。此时沙华鱼人体质+2, 力量+2, 同时防御等级受到-2 的罚值。沙华鱼人不能自发结束狂暴。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +2 近战, 伤害 1d4+1。沙华鱼人在水中战斗时也可获得两次耙抓攻击。

对淡水过敏 (Ex): 完全浸入淡水中的沙华鱼人必须通过一个 DC 15 的强韧豁免检定否则就会变得疲乏。即使检定成功, 处于淡水中的沙华鱼人每 10 分钟仍然需要再进行一次同样的豁免检定。

火蜥蜴 SALAMANDER

强光暂盲 (Ex): 沙华鱼人如果突然暴露在强光下 (比如日光或昼明术效果) 就会目盲 1 轮。接下来的轮次中, 强光下的沙华鱼人会处于目眩状态。

与鲨交谈 (Ex): 沙华鱼人可以通过心灵感应与 150 范围内的鲨鱼沟通。这种沟通仅限于传递非常简单的概念, 比如“食物”、“危险”及“敌人”。沙华鱼人可以使用驯养动物技能来与鲨鱼作朋友并训练它们。

依赖于水 (Ex): 沙华鱼人离开水之后能生存每 2 点体质值 1 小时的时间 (在此之后, 请参照地下城指南 304 页中的溺水规则)。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 沙华鱼人可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

*在水下进行躲藏、聆听及侦察检定时沙华鱼人可获得+4 的种族加值。

*处于家的 50 英里范围内进行生存和专业 (猎人) 检定时沙华鱼人可获得+4 的种族加值。

*与鲨鱼合作时沙华鱼人在驯养动物检定上可获得+4 的种族加值。

变种沙华鱼人

大约每 200 只沙华鱼人中有一只有 4 条手臂。这样的生物可以在耙抓和啮咬攻击之外进行 4 次爪抓攻击或使用额外的武器。

如果有水生精灵的社群位于沙华鱼人社群 100 英里范围内的话, 大约每 100 只沙华鱼人中会有一只看起来酷似水生精灵。这种生物被叫做玛提林, 它们拥有 40 尺的游泳速度, 可以离开水面存活每点体质值 1 小时的时间, 并且有对淡水过敏及对光线过敏 (在强光下处于目眩状态) 的特性。玛提林没有天生攻击。除此之外它们与沙华鱼人相同。

火炎怪 Flamebrother Salamander

小型异界生物（外位面，火系）

生命骰： 4d8+8 (26hp)
先攻： +1
速度： 20 尺（4 格）
防御等级： 19（+1 体型，+1 敏捷，+7 天生）接触 12，措手不及 18
基本攻击 / 擒抱： +4/+1
攻击： 矛+6 近战(1d6+1/x3 额外 1d6 火焰)
全力攻击： 矛+6 近战(1d6+1/x3 额外 1d6 火焰) 和尾击+4 近战(1d4 额外 1d6 火焰)
面宽 / 触及： 5 尺/5 尺
特殊攻击： 紧勒 1d4 额外 1d6 火焰，高温，精通擒抱
特殊能力： 黑暗视觉 60 尺，火

焰免疫，畏寒

豁免： 强韧+6，反射+5，意志+6
属性： 力量 12，敏捷 13，体质 14，智力 14，感知 15，魅力 11
技能： 手艺（铁匠）+8，躲藏+12，聆听+11，潜行+6，侦察+11
技能： 警觉，多重攻击
地域： 火元素位面
组织： 单独，成双，成群（3-5）
挑战等级： 3
宝物： 标准（不会燃烧的物品）
阵营： 通常是任意邪恶
进化： 4 - 6HD（小型）
等级调整： —

平民火蜥蜴 Average Salamander

生命骰： 9d8+18 (58 hp)
先攻： +1
速度： 20 尺（4 格）
防御等级： 18（+1 敏捷，+7 天生）接触 11，措手不及 17
基本攻击 / 擒抱： ++9/+11
攻击： 矛+11 近战（1d8+3/x3 额外 1d6 火焰）
全力攻击： 矛+11 近战(1d8+3/x3 额外 1d6 火焰) 和尾击+9 近战（2d6+1 额外 1d6 火焰）
面宽 / 触及： 5 尺/5 尺（尾击 10 尺）
特殊攻击： 紧勒 2d6+1 额外 1d6 火焰，高温，精通擒抱
特殊能力： 伤害减免 10/魔法，黑暗视觉 60 尺，火焰免疫，畏寒

豁免： 强韧+8，反射+7，意志+8
属性： 力量 14，敏捷 13，体质 14，智力 14，感知 15，魅力 13
技能： 哄骗+11，手艺（铁匠）+19，交涉+3，易容+1(+3 对表演)，躲藏+11，恐吓+3，聆听+8，潜行+11，搜索+12，侦察+8
技能： 警觉，多重攻击，猛力攻击
地域： 火元素位面
组织： 单独，成双，成群（3-5）
挑战等级： 6
宝物： 标准（不会燃烧的物品）
阵营： 通常是任意邪恶
进化： 8 - 14HD（中型）
等级调整： —

贵族火蜥蜴

大型异界生物（外位面，火系）

生命骰： 15d8+45 (112 hp)
先攻： +1
速度： 20 尺（4 格）
防御等级： 18（-2 体型，+1 敏捷，+8 天生）接触 10，措手不及 17
基本攻击 / 擒抱： +15/+25

攻击： +3 长矛+23 近战（1d8+9/x3 额外 1d6 火焰）
全力攻击： +3 长矛+23 近战（1d8+9/x3 额外 1d6 火焰）和尾击+18 近战（2d8+3 额外 1d6 火焰）
面宽 / 触及： 10 尺/10 尺（尾击或长矛 20 尺）

特殊攻击： 紧勒 2d8+3 额外 1d6
火焰, 高温, 精通擒抱, 类法术能力
特殊能力： 伤害减免 15/魔法,
黑暗视觉 60 尺, 火焰免疫, 畏寒
豁免： 强韧+12, 反射+10, 意志+11
属性： 力量 22, 敏捷 13,
体质 16, 智力 16, 感知 15, 魅力 15
技能： 哄骗+19, 手艺(铁匠)+25, 交涉+4, 躲藏+15, 恐吓+4, 聆听+13, 潜行+17, 侦察+13
技能： 警觉, 顺势斩, 强

火蜥蜴会说火族语。所有贵族火蜥蜴和某些平民会说通用语。

战斗

拥有伤害减免的火蜥蜴, 它的天生武器在击破伤害减免时视为魔法武器。

紧勒(特异)： 火蜥蜴一次成功的擒抱攻击会自动造成尾击伤害(包括火焰伤害)。如果对方的体形比贵族火蜥蜴小两个等级, 则它可以同时紧勒两个这种体型的对手。

高温(特异)： 火蜥蜴的浑身上下如此炽热仅简单的接触就可以造成火焰伤害。火蜥蜴的金属武器也会传到这种高温。

半羊人(Satyr)

中型妖精

生命骰： 5D6+5 (22HP)
先攻权： +1
速度： 40 英尺(8 格)
防御等级： 15(+1 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/擒抱： +2/+2
攻击： 抵撞+2 近战(1D6), 或短弓+3 远程(1D6/*3)
全回合攻击： 抵撞+2 近战(1D6), 匕首-3 近战(1D4/19-20), 短弓+3 远程(1D6/*3)
占据/触及： 5 英尺/5 英尺
特殊攻击： 牧笛
特性： 伤害减免 5/寒铁, 低光视力

力顺势斩, 多重攻击, 猛力攻击, 技能专攻(手艺[铁匠])

地域： 火元素位面
组织： 单独, 成双或贵族团伙(9-14)
挑战等级： 10
宝物： 双倍标准(不会燃烧的物品)和+3 长矛
阵营： 通常是任意邪恶
进化： 16-21HD(大型); 22-45HD(巨型)
等级调整： —

精通擒抱(特异)： 使用这项能力火蜥蜴必须先以尾击命中不大于其体形一级的生物, 能以即时动作展开擒抱而不会受到借机攻击。如果成功通过擒抱检定将造成定身和紧勒。

类法术能力： (贵族火蜥蜴) 3/天 - 燃烧之手(DC 13), 火球(DC 15), 炽炎法球(DC 14), 火墙术(DC 16); 1/天 - 解除魔法, 七级召唤怪物术(超大型火元素)。施法者等级 15。此项豁免 DC 基于魅力。

技能： 火蜥蜴在手艺(铁匠)技能检定时获得+4 种族加值。

专长： 火蜥蜴虽然没有三个天生武器但依然获得多重攻击专长。

豁免： 强韧+2, 反射+5, 意志+5
属性： 力量 10, 敏捷 13, 体质 12, 智力 12, 感知 13, 魅力 13
技能： 唬骗+9, 交涉+3, 易容+1(+3 掩饰), 隐藏+13, 威吓+3, 知识(自然)+9, 聆听+15, 潜行+13, 表演(管乐)+9, 侦察+15, 生存+1(+3 野外)
专长： 机警, 闪避, 灵活移动
区域： 温带森林
组织： 单独, 成双, 成队(2-5)或成群(6-11)
挑战等级： 2(无牧笛)或 4(有牧笛)
财宝： 标准
阵营： 通常是混乱中立
进化： 6-10HD(中型)

等级调整: +2

半羊人的头发是红色或棕色，而蹄和角是深黑色。半羊人的身高和体重相当于半精灵。半羊人讲木族语，并有许多会说通用语。

战斗半羊人敏锐的感觉让他在户外几乎不可能被突袭。相反，凭着他们天生的优雅与灵活，半羊人可以潜行到没有小心观察周围荒野的旅行者身边。一旦战斗展开，徒手的半羊人会以有力的抵撞进行攻击。预期到可能遇到麻烦的半羊人，会装备弓和匕首，并在敌人接近前就从躲藏处射箭削弱对手。

牧笛(Su): 半羊人能用他们的牧笛演奏多种魔法旋律。通常一群半羊人中只有一个携带牧笛。演奏时，所有处于 60 英尺扩散范围内的生物(半羊人除外)都必须通过 DC13 的意志检定，否则会收到如“魅惑人类”“睡眠”“惊恐术”法术效果影响(施法等级 10，半羊人可选择旋律和效果)。如果落入其它生物手中，牧笛会失去特殊能力。任何通过意志检定的生物，24 小时内不受同样效果影响。本能力的豁免检定 DC 基于魅力。

技能: 半羊人对“隐藏”“聆听”“潜行”“表演”和“侦察”技能检定具有+4 种族加值。

猫鱼 (SEA CAT)

大型魔法兽

生命骰: 6 d 10+18 (51hp)
先攻权: +1
速度: 10 尺(2 格)游泳 40 尺
防御等级: 18(-1 体形, +1 敏捷, +8 天生), 接触 10, 措手不及 17
基础攻击 / 擒抱: +6 / +14
攻击: 爪抓+9 近战(1 d 6+4)
整轮攻击: 2 爪抓+9 近战(1 d 6+4) 以及啮咬+4 近战(1 d 8+2)
面宽 / 触及: 10 尺 / 5 尺
特殊攻击: 撕扯 2 d 6+6

半羊人人物

半羊人人物拥有以下种族特性:

+2 敏捷, +2 体质, +2 智力, +2 感知, +2 魅力。

中型体型。

半羊人的陆地基本速度是 40 英尺。

昏暗视觉。

种族生命骰: 半羊人起始拥有 5 个妖精等级, 提供 5D8 生命骰, 基本攻击加值+2, 基本豁免加值“强韧+1, 反射+4, 意志+4”。

种族技能: 半羊人的妖精等级给予其 $8 * (6 + \text{智力调整值})$ 的技能点数。职业技能为“唬骗”“隐藏”“知识(自然)”“聆听”“潜行”“表演”和“侦察”。半羊人对“隐藏”“聆听”“潜行”“表演”和“侦察”技能检定具有+4 种族加值。

种族专长: 半羊人的妖精等级给予其两个专长。半羊人获得“机警”作为奖励专长。

+4 天生防御加值。

天生武器: 抵撞(1d6)。

特殊攻击(见上文): 牧笛。

特性(见上文): 伤害减免 5/寒铁。

天生语言: 木族。**额外语言:** 通用语, 精灵语, 侏儒语。

天赋职业: 吟游诗人。

等级调整: +2。

特殊性质: 黑暗视觉 60 尺,

闭气, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+8, 反射+6, 意志+5

属性: 力量 19, 敏捷 12,

体质 17, 智力 2, 感知 13, 魅力 10

技能: 聆听+8, 侦察+7, 游泳+12

专长: 警觉, 坚忍, 钢铁意志

环境: 温带水域

组织: 单独, 成对, 或成群(5 - 12)

挑战等级: 4

宝物: 无

阵营: 总是中立

进化: 7-9HD (大型); 10-18HD (超大型)

等级调整: —

典型的猫鱼长 12 尺, 重 800 磅。

战斗

无论为了食物或保护地盘, 猫鱼都会攻击视野中的对手, 使用爪子和牙齿固定并撕碎它们的猎物。即使面对比它们大数倍的生物, 它们也会展现出极大的勇气并奋战至死。一对或成群的猫鱼会一齐攻击, 试图消耗对手直至它们之一将之解决。

幽影 (Shadow)

幽影 (Shadow)

中型不死生物 (虚体)

生命骰: 3d12 (19 hp)

先攻权: +2

速度: 飞行 30 尺 (良好) (6 格)

防御等级: 13 (+2 敏捷, +1 偏斜), 接触 13, 措手不及 11

基本攻击/擒抱: +1/ -

攻击: 虚体触碰+3 近战 (1d6 力量)

全回合攻击: 虚体触碰+3 近战 (1d6 力量)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 产生衍体, 力量伤害

特性: 黑暗视觉 60 尺, 虚体特性, +2 驱散抗力, 不死生物特性

高等幽影 (Greater Shadow)

中型不死生物 (虚体)

生命骰: 9d12 (58hp)

先攻权: +2

速度: 飞行 40 尺 (良好) (8 格)

防御等级: 14 (+2 敏捷, +2 偏斜), 接触 14, 措手不及 12

基本攻击/擒抱: +4/ -

攻击: 虚体触碰+6 近战 (1d8 力量)

全回合攻击: 虚体触碰+6 近战 (1d8 力量)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 产生衍体, 力量伤害

特性: 黑暗视觉 60 尺, 虚

闭气(特异): 在可能遇溺之前, 猫鱼可以摒住呼吸 6 倍于它体质值的轮数。

撕扯(特异): 若猫鱼的两次爪抓攻击都命中对手, 则它可以抓住并撕裂对手的身体。这将自动造成额外 2d6+6 点伤害。

技能: 猫鱼在进行一些特殊动作或避免非致命伤害时, 游泳检定有+8 种族加值。即使分心或受到威胁, 它的游泳检定也可以取 10。它也可以在游泳时选择奔跑, 并沿着直线运动。

豁免: 强韧+1, 反射+3, 意志+4

属性: 力量 -, 敏捷 14, 体质 -, 智力 6, 感知 12, 魅力 13

技能: 躲藏+8*, 聆听+7, 搜索+4, 侦察+7

专长: 警觉, 闪避

区域: 任意

组织: 单独, 成队 (2-5), 或成群 (6-11)

挑战等级: 3

宝物: 无

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 4-9HD (中型)

等级调整: -

体特性, +2 驱散抗力, 不死生物特性

豁免: 强韧+3, 反射+5, 意志+7

属性: 力量 -, 敏捷 15, 体质 -, 智力 6, 感知 12, 魅力 14

技能: 躲藏+14*, 聆听+9, 搜索+6, 侦察+9

专长: 警觉, 闪避, 灵活移动, 跳跃攻击

区域: 任意

组织: 单独

挑战等级: 8

宝物: 无

阵营: 总是混乱邪恶

进化: -

幽影在黑暗或阴暗区域内很难被发现，但是在光线明亮处就十分显眼。幽影有 5 到 6 尺高并且没有重量。

幽影说不出易理解的话语。

战斗幽影潜藏在黑暗之处，等待活着的猎物出现。

力量伤害 (Su): 幽影的触碰会对活着的敌人造成 1d6 点力量伤害。生物的力量值一旦被幽影减少到 0 就会死亡。这属于负能量效果。

产生衍体 (Su): 任何因力量被幽影减少到 0 而死亡的类人生物会在死亡 1d4 轮后变成受该幽影所控制的另一个幽影。

幽影獒犬 (SHADOW MASTIFF)

中型异界生物 (跨位面)

生命骰: 4 d 8+12 (30HP)

先攻权: +5

速度: 50 尺 (10 格)

防护等级: 14 (+1 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 13

基本攻击 / 擒抱: +4 / +7

攻击: 啮咬+7 近战 (1 d 6+4)

整轮攻击: 啮咬+7 近战 (1 d 6+4)

面宽 / 触及: 5 尺 / 5 尺

特殊攻击: 咆哮, 摔拌攻击

特性: 黑暗视觉 60 尺, 融入阴影, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧 +7, 反射+5, 意志+5

属性: 力量 17, 敏捷 13, 体质 17, 智力 4, 感知 12, 魅力 13

技能: 躲藏+8, 聆听+8, 潜行+8, 侦察+8, 生存+8*

专长: 闪避, 精通先攻, 追迹

环境: 阴影位面

组织: 单独, 成对或成群 (5-12)

挑战等级: 5

宝藏: 无

阵营: 总是中立邪恶

进化: 5-6HD (中型); 7-12HD (大型)

等级调整: -

技能: 幽影在进行聆听和侦察检定时可获得+2 的种族加值, 在进行搜索检定时可获得+4 的种族加值。

*在阴暗区域内进行躲藏检定时幽影可获得+4 的种族加值。在光亮区域内进行躲藏检定时会受到-4 的罚值。

高等幽影

尽管不会比普通的幽影更聪明, 但高等幽影因其增强了的攻击伤害和打带跑的战术而更令人畏惧。

战斗

力量伤害 (Su): 高等幽影的触碰能对活着的敌人造成 1d8 点力量伤害。

等级调整: +3 (作为部属)

这个生物拥有大型狗一般的身体, 光滑的外皮和长满尖牙的嘴。一只幽影獒犬的肩高略大于 2 尺, 重约 2 0 0 磅。幽影獒犬不会说话, 但可以理解通用语。

战斗

幽影獒犬喜欢在阴影或黑暗环境下战斗, 这样可以给予他们很多好处。若有魔法光源抵消了幽影獒犬身边的阴影, 它的智能足够让它离开光亮区域或退后并运用咆哮打击对手。他们知道应该先夺去附带有光亮术的物品或使之无力化。

咆哮 (超自然): 当幽影獒犬嚎叫或吠叫, 3 0 0 尺半径范围内除了邪恶异界生物之外的所有生物必须通过一个 DC 1 3 的意志豁免, 否则就会陷入慌乱 2 d 4 轮。这是一个影响心灵的音波恐惧效果。无论是否通过豁免, 被影响的生物都在 2 4 小时内对同一只幽影獒犬的咆哮免疫。该 DC 的关键属性是魅力。

摔拌攻击 (特异): 幽影獒犬若啮咬攻击命中对手, 则它不需要作接触攻击或引发借机攻击就可以尝试以一个即

时动作摔拌对手(+3 检定调整)。如果尝试失败,对手也无法反摔拌幽影獒犬。

融入阴影(超自然):除了全光照环境外,幽影獒犬就可以消失在阴影中,

蔓生怪(Shambling Mound)

大型植物

生命骰: 8d8+24 (60 hp)
先攻权: +0
速度: 20 尺(4 格), 游泳 20 尺
防御等级: 20 (-1 体型, +11 天生), 接触 9, 措手不及 20
基本攻击/擒抱: +6/ +15
攻击: 挥击+11 近战(2d6+5)
全回合攻击: 2 挥击+11 近战(2d6+5)
占据/触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 紧勒 2d6+7
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对电免疫, 昏暗视觉, 植物特性, 对火焰抗力 10
豁免: 强韧+9, 反射+2, 意志+4
属性: 力量 21, 敏捷 10, 体质 17, 智力 7, 感知 10, 魅力 9
技能: 躲藏+3*, 聆听+8, 潜行+8
专长: 钢铁意志, 猛力攻击, 专攻武器(挥击)
区域: 温带沼泽
组织: 单独
挑战等级: 6
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 通常是中立
进化: 9-12HD(大型);13-24HD(超大型)
等级调整: +6

盾卫者(SHIELD GUARDIAN)

大型构装生物

生命骰: 15 d 10+30 (112HP)
先攻权: +0
速度: 30 尺(6 格)
防护等级: 24(-1 体形, +15 天生), 接触 9, 措手不及 24
基础攻击/擒抱: +11 / +21
攻击: 挥击+16 近战(1 d 8+6)
整轮攻击: 2 挥击+16 近战(1 d 8+6)

并得到全掩蔽。人工光源,甚至光亮术和不灭明焰,都无法抵消这个能力。但昼明术可以。

技能:*幽影獒犬使用嗅觉追迹时生存检定得到+4 种族加值。

蔓生怪,又名踉跄者,看起来像是成堆的腐烂蔬菜。但实际上它们是智慧的食肉植物。蔓生怪的脑和感知器官位于其身体上部。蔓生怪的腰围有 8 尺,站立时高约 6 尺。它重约 3800 磅。

战斗

蔓生怪使用其两只像手臂的巨大肢体打击或紧勒对手。

精通攫抓(Ex):使用此能力之前,蔓生怪的两次挥击攻击必须都击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱,该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身,就可以展开紧勒。

紧勒(Ex):蔓生怪一旦通过擒抱检定就可造成 2d6+7 点伤害。

对电免疫(Ex):蔓生怪不会受到电伤害。任何用来对付蔓生怪的电攻击会使它暂时获得 1d4 点体质值。蔓生怪会以每小时 1 点的速度失去这些暂时属性值。

技能:在进行躲藏、聆听及潜行检定时蔓生怪可获得+4 的种族加值。*在沼泽或森林区域进行躲藏检定时它可获得+12 的种族加值。

面宽/触及: 10 尺 / 10 尺

特殊攻击: —

特性: 构装特性, 黑暗视觉 60 尺, 快速治疗 5, 寻找主人, 护主, 昏暗视觉, 防护他人, 围法

豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+5

属性: 力量 22, 敏捷 10,

体质-, 智力-, 感知 10, 魅力 1

环境: 任何

组织: 单独
挑战等级: 8
宝藏: 无
阵营: 总是中立
进化: 16—24HD(大型);
25—45 HD(超大型)
等级调整: —

被施法者制造来作为保镖, 盾卫者用法术和耐用的身躯来保护主任。从被制造时开始, 盾卫者就与一个特定的护符联系起来。之后, 它就将该护符的佩戴者视为自己的主人, 保护并跟随该个体到任何地方(除非被特意命令不许)。

尽管除了战斗和简单的手工劳动外没多少长处, 盾卫者仍会尽自己所能去遵从主人的口头命令。在某些特殊条件下它们也能去执行一些特殊任务。护符的穿戴者可以在任意距离呼唤盾卫者, 并且只要在同一位面内, 就会尽可能赶到。

一个盾卫者高约9尺, 重量超过1200磅。

盾卫者不会说话, 但它们能理解用任何语言发出的指令。

战斗

盾卫者在战斗中总是勇往直前, 用他们沉重的石拳打击敌人。他们为防守而生, 但进攻就不那么引人注目。

寻找主人(超自然):只要盾卫者和护符处在同一位面, 盾卫者总可以找到主人(若护符在盾卫者被呼唤后被移除, 则只找到护符)。

护主(特异):若被命令如此, 盾卫者将以保护护符的佩戴者, 抵挡攻击并且阻挠对手。当盾卫者与它的主人邻接时, 所有对护符佩戴者的攻击将受到—2减值。

防护他人(类法术):若与盾卫者相距不超过100尺, 护符的佩戴者就可

电蜥蜴 (Shocker Lizard)

小型魔法兽
生命骰: 2d10+2(13hp)

以激活这个防护能力。与同名法术相同, 此能力将护符佩戴者将受到的伤害的一半转移给盾卫者(此能力不提供该法术的AC和豁免加值)。

囤法(类法术):一个盾卫者可以储存一个由其他生物施与的不高于4级的法术。当被命令或预设情况发生时它将“施放”这个法术。只要该法术被使用, 盾卫者就可以储存另一个法术(或者同一个法术)。

构装

盾卫者由木材, 青铜, 石头和钢铁建造而成。这些材料价值5000gp。

主人可以自己组装躯体, 也可以雇佣他人来制作。建造这个躯体需要进行一个DC16的手艺(锻造)或手艺(木工)检定。用于联系的护符也在应同时制造, 其成本(20000gp)已包括在盾卫者成本中。在躯体成型后, 需要通过一个魔法仪式来使之活化。那需要一个特别准备的实验室或工作室, 类似于炼金实验室, 建立需要花费500gp。若制造者自己组装躯体, 则建造和仪式可以同时进行。HD超过15的盾卫者是可以建造的, 但每一个额外的生命骰会增加5000gp的市价, 并且如果该生物的体形为超大型, 则市价增加20000gp, 以此类推。

施法者等级15; 制造构装体, 有限祈愿术, 感知位置, 护盾术, 防护他人, 施法者至少必须15级; 价格120000gp; 花费65000gp+4600XP。

护符

如果盾卫者的护符被摧毁, 它将停止动作直到新的护符被制作出来。若佩戴者死亡而护符完好, 盾卫者将会执行最后一个给予它的命令。

先攻权: +6

速度: 40 尺(8 格), 攀爬 20 尺, 游泳 20 尺
防御等级: 16 (+1 体型, +2 捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +2/ -2
攻击: 啮咬+3 近战(1d4)
全回合攻击: 啮咬+3 近战(1d4)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 震慑电击, 致命电击
特性: 黑暗视觉 60 尺, 对电敏感, 对电免疫, 昏暗视觉
豁免: 强韧+4, 反射+5, 意志+1
属性: 力量 10, 敏捷 15, 体质 13, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 攀爬+11, 躲藏+11, 跳跃+7, 聆听+4, 侦察+4, 游泳+10
专长: 精通先攻
区域: 温暖的沼泽
组织: 单独, 成对, 成队 (3-5), 或成群 (6-11)
挑战等级: 2
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 总是中立
进化: 3-4HD (小型); 5-6HD (中型)
等级调整: -

电蜥蜴身体下方呈浅灰色或蓝色, 至其背部逐渐变暗。它的背部和尾部上有蓝黑色的斑纹。

电蜥蜴肩高约 1 尺, 重约 25 磅。

战斗

电蜥蜴依赖其电击能力进行战斗。电蜥蜴只有在其电击使其对手昏迷或者完全无效时才会啮咬对手。单独一只电蜥蜴会在放出电击之后逃走, 但如果周围有其他电蜥蜴的话,

骷髅 (Skeleton)

骷髅是会活动的骨骸, 遵循其邪恶主宰的命令而行动的没有心智的傀儡。

除了在被杀之际所穿盔甲的腐烂碎块外, 这些不死生物很少带着其他东西。骷髅只执行它们接受的命令, 它们没有自主的推断力。由于这

它们会伙同同伴一起给予敌人致命的电击。

震慑电击 (Su): 每轮一次, 电蜥蜴可以电击 5 尺范围内的一名对手。此攻击会对活着的生物造成 2d8 点淤伤 (通过 DC 12 的反射豁免检定则伤害减半)。该豁免检定 DC 基于体质调整值。
致命电击 (Su): 当两只或以上的电蜥蜴彼此相距在 25 尺范围内时, 它们就可以一起合作来产生致命电击。此效果作用半径为 20 尺, 其中心点可以是任意一只参与其中的电蜥蜴。每只参与其中的电蜥蜴都可为此电击增加 2d8 点电伤害, 最多可达 12d8 点。成功通过反射豁免检定 (DC 10 + 参与的电蜥蜴数量) 则伤害减半。

对电敏感 (Ex): 电蜥蜴可自动侦测到 100 尺范围内的任何发电现象。

技能: 因为其肤色, 电蜥蜴在进行躲藏检定时可获得+4 的种族加值。在进行聆听和侦察检定时电蜥蜴可获得+2 的种族加值。

在进行攀爬和跳跃检定时电蜥蜴可使用其敏捷调整值代替力量调整值。

在进行攀爬检定时电蜥蜴可获得+8 的种族加值, 并且可以在做攀爬检定时总是取 10, 哪怕在很匆忙或受到威胁时也一样。

在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 电蜥蜴可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

个限制, 给予他们的命令通常很简单。骷髅会一直战斗直到被摧毁。

创造一个骷髅

“骷髅”是一个可以添加倒任何有骨架结构的实体生物 (非不死生物) 上的模板 (以下将它简称为“基本生物”)。

体型和种类：生物种类变为不死生物。它依然保留其非阵营（例如善良）和非外型的子类别。它不会得到额外的子类别。除此之外，它将使用基本生物的资料列及特殊能力，除了以下几点：

生命骰：失去所有由职业等级而获得的生命骰（最少剩余一）并且提升余下的生命骰至 d12。若该生物拥有 20 个以上的生命骰，它便不能由“操控死尸”法术来变成骷髅。

速度：有翼骷髅不能使用它们的翅膀来飞行。若基本生物能使用魔法力量来飞行，则其骷髅亦然。

防御等级：天生防御加值改为根据骷髅体型获得：

超小型或更小	+0
小型	+1
中型或大型	+2
超大型	+3
巨型	+6
超巨型	+10

攻击：骷髅保留其除了必须肉体才能进行的攻击以外的所有天生武器，人造武器攻击，以及武器熟练程度。拥有手的生物每只手都能获得一次爪抓攻击；骷髅也可以用它所有的攻击加值以其全部的爪各进行一次爪抓攻击。骷髅的基本攻击加值等同于其 1/2 生命骰。

伤害：天生武器和人造武器造成其通常伤害，爪抓攻击造成的伤害取决于骷髅的体型（若基本生物也能用手进行爪抓攻击，取其高者）。

微型或超微型	1
超小型	1d2
小型	1d3
中型	1d4
大型	1d6

超大型	1d8
巨型	2d6
超巨型	2d8

特殊攻击：骷髅不保留基本生物的特殊攻击。

特性：骷髅会失去基本生物的大部分特性。它保留其增强近战和远程攻击的特异能力。

骷髅同时获得下列特性：

对寒冷免疫 (Immunity to Cold, Ex)：

骷髅不会受到寒冷的影响。伤害减免 5/钝击：骷髅缺少肌肉组织和脏器。

豁免：基础豁免变更为：强韧+1/3HD，反射+1/3HD，意志+1/2HD+2

属性：骷髅获得敏捷+2，它不具有体质和智力属性，其感知变为 10，魅力变为 1。

技能：骷髅没有技能。

专长：骷髅失去基本生物的所有专长同时获得精通先攻的专长。

环境：任何，通常同基本生物。

组织：任何

挑战等级：取决于生命骰，如下：

H D	挑战等级
1/2	1/6
1	1/3
2-3	1
4-5	2
6-7	3
8-9	4
10-11	5
12-14	6
15-17	7
18-20	8

宝物：无

阵营：总是中立邪恶

进化：同基本生物（若基本生物进化根据职业等级则一）

范例骷髅

人类战士骷髅 (Human Warrior Skeleton)

中型不死生物

生命骰: 1d12 (6hp)
先攻权: +5
速度: 30ft (6格)
防御等级: 15 (+1 敏捷+2 天生, +2 大铁盾), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +0/+1
攻击: 弯刀+1 近战(1d6+1/18-20), 或爪抓+1 近战 (1d4+1)
全回合攻击: 弯刀+1 近战 (1d6+1/18-20), 或 2 爪抓+1 近战 (1d4+1)
面宽/触及: 5ft/5ft

特殊攻击: —
特性: 伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
豁免: 强韧+0, 反射+1, 意志+2
属性: 力量 13, 敏捷 13, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长: 精通先攻
环境: 暖和的平原
组织: 任何
挑战等级: 1/3
进化: 无
阵营: 总是中立邪恶
等级调整: —

狼骷髅 (Wolf Skeleton)

中型不死生物

生命骰: 2d12 (13hp)
先攻权: +7
速度: 50ft (10格)
防御等级: 15 (+3 敏捷, +2 天生), 接触 13, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +1/+2
攻击: 啃咬+2 近战 (1d6+1)
全回合攻击: 啃咬+2 近战 (1d6+1)
面宽/触及: 5ft/5ft
特殊攻击: —
特性: 伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉

60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
豁免: 强韧+0, 反射+3, 意志+3
属性: 力量 13, 敏捷 17, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长: 精通先攻
环境: 暖和的树林
组织: 任何
挑战等级: 1
进化: 3HD (中型); 4-6HD (大型)
阵营: 总是中立邪恶
等级调整: —

枭头熊骷髅 (Owlbear Skeleton)

大型不死生物

生命骰: 5d12 (32hp)
先攻权: +6
速度: 30ft (6格)
防御等级: 13 (-1 体型, +2 敏捷, +2 天生), 接触 11, 措手不及 11
基本攻击/擒抱: +2/+11
攻击: 爪抓+6 近战 (1d6+5)
全回合攻击: 2 爪抓+6 近战 (1d6+5) 以及啃咬+1 近战 (1d8+2)
面宽/触及: 10ft/5ft

特殊攻击: —
特性: 伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
豁免: 强韧+1, 反射+3, 意志+4
属性: 力量 21, 敏捷 14, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长: 精通先攻
环境: 暖和的树林
组织: 任何
挑战等级: 2
进化: 6-8HD (大型); 9-15HD (超大型)

阵营： 总是中立邪恶

等级调整： —

巨魔骷髅 (Troll Skeleton)

大型不死生物

生命骰： 6d12 (39hp)
先攻权： +7
速度： 30ft (6格)
防御等级： 14 (-1 体型, +3 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 11
基本攻击/擒抱： +3/+13
攻击： 爪抓+8 近战(1d6+6)
全回合攻击： 2 爪抓+8 近战 (1d6+6) 以及啮咬+3 近战 (1d6+3)
面宽/触及： 10ft/10ft
特殊攻击： —

特性： 伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
豁免： 强韧+1, 反射+3, 意志+4
属性： 力量 23, 敏捷 16, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长： 精通先攻
环境： 寒冷的山脉
组织： 任何
挑战等级： 3
进化： —
阵营： 总是中立邪恶
等级调整： —

奇美拉骷髅 (Chimera Skeleton)

大型不死生物

生命骰： 9d12 (58hp)
先攻权： +6
速度： 30ft (6格)
防御等级： 13 (-1 体型, +2 敏捷, +2 天生), 接触 11, 措手不及 11
基本攻击/擒抱： +4/+12
攻击： 啮咬+7 近战(2d6+4)
全回合攻击： 啮咬+7 近战 (2d6+4) 以及啮咬+7 近战 (1d8+4) 以及抵撞+7 近战 (1d8+4) 以及 2 爪抓+2 近战 (1d6+2)
面宽/触及： 10ft/5ft
特殊攻击： —

特性： 伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
豁免： 强韧+3, 反射+5, 意志+6
属性： 力量 19, 敏捷 15, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长： 精通先攻
环境： 暖和的丘陵
组织： 任何
挑战等级： 4
进化： 10-13HD (大型); 14-27HD (超大型)
阵营： 总是中立邪恶
等级调整： —

双头巨人骷髅 (Ettin Skeleton)

大型不死生物

生命骰： 10d12 (65hp)
先攻权： +4
速度： 40ft (8格)
防御等级： 11 (-1 体型, +2 敏捷, +2 天生), 接触 9, 措手不及 11
基本攻击/擒抱： +5/+15
攻击： 钉头锤+10 近战 (2d6+6), 或爪抓+10 近战 (1d6+6), 或标枪+4 远程 (1d8+6)
全回合攻击： 2 钉头锤+10 近战

(2d6+6), 或 2 爪抓+10 近战(1d6+6), 或 2 标枪+4 远程 (1d8+6)
面宽/触及： 10ft/10ft
特殊攻击： —
特性： 伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
豁免： 强韧+3, 反射+3, 意志+7
属性： 力量 23, 敏捷 10, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长： 精通先攻
环境： 寒冷的丘陵

组织:	任何	阵营:	总是中立邪恶
挑战等级:	5	等级调整:	—
进化:	—		

进化的猛禽龙骷髅 (Advanced Megaraptor Skeleton)

超大型不死生物		特性:	伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
生命骰:	12d12 (78hp)	豁免:	强韧+4, 反射+7 意志+8
先攻权:	+7	属性:	力量 21, 敏捷 17, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
速度:	60ft (12 格)	专长:	精通先攻
防御等级:	14 (-2 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 11	环境:	热带树林
基本攻击/擒抱:	+6/+19	组织:	任何
攻击:	耙抓+9 近战 (2d8+5)	挑战等级:	6
全回合攻击:	耙抓+9 近战 (2d8+5) 以及 2 爪抓+4 近战 (1d8+2) 以及 啣咬+4 近战 (2d6+2)	进化:	13-16HD (巨型); 17-20HD (超巨型)
面宽/触及:	15ft/10ft	阵营:	总是中立邪恶
特殊攻击:	—	等级调整:	—

云巨人骷髅 (Cloud Giant Skeleton)

超大型不死生物		特殊攻击:	—
生命骰:	17d12 (110hp)	特性:	伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
先攻权:	+6	豁免:	强韧+5, 反射+7, 意志+10
速度:	50ft (10 格)	属性:	力量 35, 敏捷 15, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
防御等级:	13 (-2 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 10, 措手不及 11	专长:	精通先攻
基本攻击/擒抱:	+8/+28	环境:	暖和的山脉
攻击:	巨型钉头锤+18 近战 (4d6+18), 或爪抓+18 近战 (1d8+12), 或岩石+8 远程 (2d8+12)	组织:	任何
全回合攻击:	巨型钉头锤+18 近战 (4d6+18), 或 2 爪抓+18 近战 (1d8+12), 或岩石+8 远程 (2d8+12)	挑战等级:	7
面宽/触及:	15ft/15ft	进化:	—
		阵营:	总是中立邪恶
		等级调整:	—

青年红龙骷髅 (Young Adult Red Dragon Skeleton)

超大型不死生物		全回合攻击:	啣咬+17 近战 (2d8+10) 以及 2 爪抓+12 近战 (2d6+5) 以及 2 翼击+12 近战 (1d8+5) 以及 尾扫+12 近战 (2d6+15)
生命骰:	19d12 (123hp)	面宽/触及:	15ft/10ft
先攻权:	+5	特殊攻击:	—
速度:	40ft (8 格)	特性:	伤害减免 5/钝击, 黑暗视觉 60 英尺, 对寒冷免疫, 不死生物特性
防御等级:	12 (-2 体型, +1 敏捷, +3 天生), 接触 9, 措手不及 11		
基本攻击/擒抱:	+9/+27		
攻击:	啣咬+17 近战 (2d8+10)		

豁免: 强韧+5, 反射+7, 意志+10
属性: 力量 31, 敏捷 12,
体质 -, 智力 -, 感知 10, 魅力 1
专长: 精通先攻
环境: 温带山脉

鱼魔怪 (Skum)

中型异怪 (水生)

生命骰: 2d8+2 (11 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺(4 格), 游泳 40 尺
防御等级: 13 (+1 敏捷, +2 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +1/ +5
攻击: 啮咬+5 近战(2d6+4)
全回合攻击: 啮咬+5 近战(2d6+4)
及 2 爪抓+0 近战(1d4+2)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 耙抓 1d6+2
特性: 黑暗视觉 60 尺, 两栖
豁免: 强韧+1, 反射+1, 意志+3
属性: 力量 19, 敏捷 13,
体质 13, 智力 10, 感知 10, 魅力 6
技能: 躲藏+6*, 聆听+6*,
潜行+6, 侦察+7*, 游泳+12
专长: 警觉
区域: 地底

幽灵 (Spectre)

中型不死生物 (虚体)

生命骰: 7d12 (45 hp)
先攻权: +7
速度: 40 尺(8 格), 飞行 80 尺(完美)
防御等级: 15 (+3 敏捷, +2 偏斜), 接触 15, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +3/ -
攻击: 虚体触碰+6 近战
(1d8 外加能量吸取)
全回合攻击: 虚体触碰+6 近战
(1d8 外加能量吸取)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 能量吸取, 产生衍体
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虚体特性, +2 驱散抗性, 阳光失能, 不死

组织: 任何
挑战等级: 8
进化: 20HD (巨型)
阵营: 总是中立邪恶
等级调整: -

组织: 成队(2-5), 或成群(6-15)
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 通常是守序邪恶
进化: 3-4HD (中型); 5-6HD (大型)
等级调整: +3

鱼魔怪的身高体重与人类相似。

鱼魔怪会说水族语。

战斗

耙抓 (Ex): 攻击加值 +0 近战, 伤害 1d6+2。在游泳时鱼魔怪也可以获得 2 次耙抓攻击。

技能: *在水下进行躲藏、聆听及侦察检定时鱼魔怪可获得+4 的种族加值。在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 鱼魔怪可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

生物特性, 妖气

豁免: 强韧+2, 反射+5, 意志+7
属性: 力量 -, 敏捷 16,
体质 -, 智力 14, 感知 14, 魅力 15
技能: 躲藏+13, 威吓+12,
知识 (宗教)+12, 聆听+14, 搜索+12,
侦察+14, 生存+2 (+4 追踪)
专长: 警觉, 盲斗, 精通先攻
区域: 任何陆地及地底
组织: 单独, 成队(2-4), 或成群(6-11)
挑战等级: 7
宝物: 无
阵营: 总是守序邪恶
进化: 8-14HD (中型)
等级调整: -

幽灵的外貌和生前一样，因此之前认识或见过幽灵生前画像的人可以轻易地认出它们。多数情况下，在它的身体上可以见到死时所受的暴力的痕迹。幽灵的体型接近人类并且没有重量。

战斗

近战中幽灵使用能吸取生命并令人失去知觉的触碰进行攻击。它会活用其虚体特性，穿过墙壁、天花板或地板进行攻击。

能量吸取 (Su)：被幽灵的虚体触碰攻击击中的活着的生物会承受两个负向等级。移除负向等级的强韧豁免检定 DC 为 15。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。每造成一个负向等级，幽灵都会获得 5 点暂时生命值。

狮身兽 (Sphinx)

狮身兽是拥有巨大羽翼和狮子身体的生物。所有的狮身兽都有很强的地盘观念，但其中较聪明的能区分蓄意侵入与暂时或无心的打扰。狮身兽长约 10 尺，重约 800 磅。狮身兽会说狮身兽语，通用语和龙语。

战斗

大多数狮身兽会在地面进行战斗，使用其翅膀来帮助它们像狮子一般进行猛扑。如果受到大批不会飞行的生物围攻的话，狮身兽也会利用翅膀从空中攻击。

猛扑 (Ex)：狮身兽在冲锋对手时可以进行全回合攻击，包括两次耙抓攻击。

耙抓 (Ex)：猛扑到生物身上的狮身兽可以通过其后腿进行两次耙抓攻击。其攻击加值和伤害会在各狮身兽的详述中列出。

男面狮身兽 (Androsphinx)

大型魔法兽

生命骰：12d10+48 (114 hp)

先攻权：+0

速度：50 尺(10 格)，飞行 80 尺(笨拙)

防御等级：22 (-2 体型，+13 天生)，接触 9，措手不及 22

基本攻击/擒抱：+12/ +23

攻击：爪抓+18 近战(2d4+7)

全回合攻击：2 爪抓+18 近战(2d4+7)

占据/触及：10 尺/ 5 尺

特殊攻击：猛扑，耙抓 2d4+3，

怒吼，法术

特性：黑暗视觉 60 尺，昏暗视觉

豁免：强韧+12，反射+8，意志+7

产生衍体 (Su)：任何被幽灵所杀死的类人生物在死亡后 1d4 轮内会变成幽灵。衍体受创造它的幽灵所控制，直到被摧毁之前都会维持这种被奴役的状态。衍体不会保留其生前拥有的任何能力。

妖气 (Su)：无论是野生还是驯养的动物都能在 30 尺范围内感觉到幽灵所散发出来的妖气。它们不愿意靠得更近，如果被强迫靠近的话则会进入恐慌状态；动物只要还处于此范围内就会一直处于恐慌状态中。

阳光失能 (Ex)：幽灵在天然的阳光下(并非只有昼明术而已)会变得虚弱无力而且会逃离其照射的区域。被阳光照射的幽灵无法攻击，并且每轮只能做出一个移动或攻击动作。

属性：力量 25，敏捷 10，

体质 19，智力 16，感知 17，魅力 17

技能：威吓+17，知识(任意 1 种)+18，聆听+18，侦察+18，生存+18

专长：警觉，顺势斩，大顺势斩，飞越攻击，猛力攻击，追踪

区域：温暖的沙漠

组织：单独

挑战等级：9

宝物：标准

阵营：总是混乱善良

进化：13-18HD (大型)；

19-36HD (超大型)

等级调整：+5 (作为伙伴)

这些狮身兽全部都是雄性。男面狮身兽十分聪明而且通常善良，但是它们也会成为野蛮的对手。

战斗

战斗中，男面狮身兽使用其利爪将敌人撕成碎片。它使用其天生武器进行战斗，使用法术来防御或医疗。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +18 近战，伤害 2d4+3。

怒吼 (Su): 每天三次，男面狮身兽可以发出强力的吼叫。当它第一次这么做时，500 尺范围内的所有生物都必须通过一个 DC 19 的意志豁免检定否则就会受到如恐惧术的效果所影响达 2d6 轮。

如果男面狮身兽在同一遭遇事件中怒吼了第二次的话，250 尺范围内的所有生物都必须通过一个 DC 19 的强韧豁免检定否则会被麻痹达 1d4 轮，同时处于 90 尺范围内的生物会耳聋达 2d6 轮（无豁免）。

如果男面狮身兽在同一遭遇事件中怒吼了第三次的话，250 尺范围内的所有生物都必须通过一个 DC 19 的强韧豁免检定否则会受到 2d4 点力量伤

害达 2d4 轮。除此之外，90 尺范围内任何体型为中型或更小的生物都必须通过一个 DC 19 的强韧豁免检定否则会被震倒在地面上并受到 2d8 点伤害。此怒吼的力量十分强大，以至于 90 尺范围内的所有石制品或结晶体都会受到 50 点伤害。魔法物品及被持有或携带的物品可以通过一个 DC 19 的反射豁免检定来避免受到伤害。

其他男面狮身兽对这些效果免疫。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

法术: 男面狮身兽可以如同等级 6 的牧师一样施展来自牧师法术列表及善良、医疗和保护领域的法术。

典型牧师准备法术 (5/ 5/ 5/ 4; 豁免 DC 13 + 法术等级):

0 级: 治疗微伤, 侦测魔法, 神导术, 光亮术, 提升抗力;

1 级: 神恩, 防护邪恶*, 虔诚护盾, 移除恐惧, 一级怪物召唤术;

2 级: 牛之力量, 移除麻痹, 抵抗能量伤害, 护卫他人*, 二级怪物召唤术;

3 级: 治疗重伤*, 昼明术, 消除隐形, 灼热光辉。

*领域法术。领域: 善良和医疗。

羊首狮身兽 (Criosphinx)

大型魔法兽

生命骰: 10d10+30 (85 hp)

先攻权: +0

速度: 30 尺(6 格), 飞行 60 尺(笨拙)

防御等级: 20 (-1 体型, +11

天生), 接触 9, 措手不及 20

基本攻击/擒抱: +10/ +20

攻击: 抵撞+15 近战(2d6+6)

全回合攻击: 抵撞+15 近战(2d6+6)

及 2 爪抓+10 近战(1d6+3)

占据/触及: 10 尺/ 5 尺

特殊攻击: 猛扑, 耙抓 1d6+3

特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉

豁免: 强韧+10, 反射+7, 意志+3

属性: 力量 23, 敏捷 10,

体质 17, 智力 10, 感知 11, 魅力 11

技能: 威吓+8, 聆听+11, 侦察+1

专长: 警觉, 顺势斩, 飞越

攻击, 猛力攻击

区域: 温暖的沙漠

组织: 单独

挑战等级: 7

宝物: 标准

阵营: 总是中立

进化: 11-15HD (大型);

16-30HD (超大型)

等级调整: +3 (作为伙伴)

羊首狮身兽全部都是雄性。既不是善良也不是邪恶，它们缺乏男面狮身兽的智慧。

战斗

羊首狮身兽与其同类一样使用其爪子进行攻击，但它们也会用角来撞

击。它们不会使用魔法，而且只会使用最简单的战术。

女面狮身兽 (Gynosphinx)

大型魔法兽

生命骰: 8d10+8 (52 hp)
先攻权: +5
速度: 40 尺(8 格), 飞行 60 尺(笨拙)
防御等级: 21 (-1 体型, +1 敏捷, +11 天生), 接触 10, 措手不及 20
基本攻击/擒抱: +8/ +16
攻击: 爪抓+11 近战(1d6+4)
全回合攻击: 2 爪抓+11 近战(1d6+4)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 猛扑, 耙抓 1d6+2,
类法术能力
特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉
豁免: 强韧+7, 反射+7, 意志+8
属性: 力量 19, 敏捷 12, 体质 13, 智力 18, 感知 19, 魅力 19
技能: 唬骗+15, 专注+12, 交涉+8, 易容+4 (+6 表演), 威吓+13, 聆听+17, 察言观色+15, 侦察+17
专长: 战斗施法, 精通先攻, 钢铁意志
区域: 温暖的沙漠
组织: 单独或成队 (2-4)
挑战等级: 8
宝物: 双倍标准
阵营: 总是中立
进化: 9-12HD (大型);

鹰首狮身兽 (Hieracosphinx)

大型魔法兽

生命骰: 9d10+18 (67 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺(6 格), 飞行 90 尺(笨拙)
防御等级: 19 (-1 体型, +2 敏捷, +8 天生), 接触 11, 措手不及 17
基本攻击/擒抱: +9/ +18
攻击: 啮咬+13 近战(1d10+5)
全回合攻击: 啮咬+13 近战(1d10+5) 及 2 爪抓+8 近战(1d6+2)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 猛扑, 耙抓 1d6+2

耙抓 (Ex): 攻击加值 +15 近战, 伤害 1d6+3。

13-24HD (超大型)

等级调整: +4 (作为伙伴)

女面狮身兽是男面狮身兽的雌性版本。

战斗

在接近战中, 女面狮身兽会用其有力的爪子撕下敌人的血肉。尽管它们有如此致命的天赋, 但是它们却倾向于尽可能避开战斗。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +11 近战, 伤害 1d6+2。

类法术能力: 施法等级 14。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

每天 3 次 - 锐耳术/ 鹰眼术, 侦测魔法, 阅读魔法, 侦测隐形;

每天 1 次 - 通晓语言, 物品定位术, 解除魔法, 移除诅咒 (DC 18), 通晓传奇。

每星期一次, 女面狮身兽可以制造一个死亡徽记, 一个恐惧徽记, 一个疯狂徽记, 一个痛苦徽记, 一个说服徽记, 一个沉睡徽记及一个震慑徽记, 除了所有徽记的豁免检定 DC 都是 22 以及每个徽记最长只能保存一周之外这些徽记的效果就如同名法术一样 (施法等级 18)。

特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉

豁免: 强韧+8, 反射+8, 意志+5

属性: 力量 21, 敏捷 14, 体质 15, 智力 6, 感知 15, 魅力 10

技能: 聆听+10, 侦察+14

专长: 警觉, 顺势斩, 飞越攻击, 猛力攻击

区域: 温暖的沙漠

组织: 单独, 成对, 或成群 (4-7)

挑战等级: 5

宝物: 无

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 10-14HD (大型);
15-27HD (超大型)
等级调整: +3 (作为伙伴)
战斗

即使面对最危险的对手, 鹰首狮身兽也能以利爪将其迅速解决。它们

食蛛兽 (Spider Eater)

大型魔法兽

生命骰: 4d10+20 (42 hp)
先攻权: +1
速度: 30 尺(6 格), 飞行 60 尺(良好)
防御等级: 14 (-1 体型, +1 敏捷, +4 天生), 接触 10, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +4/ +13
攻击: 螫刺+8 近战(1d8+5 外加毒素)
全回合攻击: 螫刺+8 近战(1d8+5 外加毒素)及啮咬+3 近战(1d8+2)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 植入卵囊, 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 行动自如, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+9, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 21, 敏捷 13, 体质 21, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 聆听+10, 侦察+11
专长: 警觉, 闪避
区域: 温带森林
组织: 单独
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 5-12HD (超大型)
等级调整: -

食蛛兽约 10 尺长, 4 尺高, 翼展约 20 尺。它重约 4000 磅。

战斗

食蛛兽使用其有毒的螫刺和有利的颚进行攻击。它常用的战术是先螫

小妖精 (Sprite)

小妖精是隐居的妖精。它们以自己的方式对抗邪恶保护家园。

战斗

不以智慧见长, 但也懂得使用其飞行能力从空中俯冲攻击敌人。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +13 近战, 伤害 1d6+2。

技能: 鹰首狮身兽在进行侦察检定时可获得+4 的种族加值。

刺一下, 然后退到远处盘旋, 直到毒性发作。

植入卵囊 (Ex):

雌性食蛛兽会将植入一个被麻痹的大型或更大的生物体内。幼兽会在 6 个星期之内孵化, 它会从内部将宿主吃光。

毒素 (Ex):

伤口, 强韧豁免检定 DC 17, 无初始伤害, 后续伤害为麻痹 1d8+5 星期。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

行动自如 (Su): 食蛛兽拥有持续的行动自如能力, 其效果如同同名法术 (施法等级 12)。当食蛛兽作为坐骑时, 此效果不会延伸到骑乘者身上。

技能: 在进行聆听和侦察检定时食蛛兽可获得+4 的种族加值。

训练食蛛兽

食蛛兽在作为战斗坐骑前仍需要接受必要的训练。训练一只食蛛兽需要六周并通过 DC 25 的驯养动物检定。骑乘食蛛兽需要特殊鞍座。食蛛兽载著骑手依然可以战斗, 但此骑手除非通过骑乘检定否则将不能同时战斗。

食蛛兽卵的市场价为每枚 2000 gp, 幼兽每只 3000 gp。雇佣一名专业训练师培育或训练食蛛兽的价格为 3000 gp。

负重能力: 对于食蛛兽而言 306 磅为轻载; 307-612 磅为中载; 613-920 磅为重载。

小妖精使用类法术能力与迷你武器来进行战斗。

它们喜欢使用埋伏和其他计谋远胜于正面冲突。

格利精 (Grig)

超小型妖精

生命骰: 1/2 d6+1 (2 hp)
先攻权: +4
速度: 20 尺(4 格), 飞行 40 尺(不良)
防御等级: 18 (+2 体型, +4 敏捷, +2 天生), 接触 16, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +0/ -11
攻击: 短剑+6 近战(1d3-3/19-20); 或长弓+6 远程(1d4-3/*3)
全回合攻击: 短剑+6 近战(1d3-3/19-20); 或长弓+6 远程 (1d4-3/*3)
占据/触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: 类法术能力, 拉提琴
特性: 伤害减免 5/寒铁, 昏暗视觉, 法术抗性 17
豁免: 强韧+1, 反射+6, 意志+3
属性: 力量 5, 敏捷 18, 体质 13, 智力 10, 感知 13, 魅力 14
技能: 手艺(任意 1 种)+4, 逃脱术+8, 躲藏+18, 跳跃+3, 聆听+3, 潜行+10*, 表演(弦乐器)+6 搜索+2, 侦察+3
专长: 闪避, 隐秘, 武器娴熟
区域: 温带森林
组织: 成队(2-4), 成群(6-11), 或部落(20-80)
挑战等级: 1
宝物: 无钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 总是中立善良

尼克精 (Nixie)

小型妖精 (水生)

生命骰: 1d6 (3 hp)
先攻权: +3
速度: 20 尺(4 格), 游泳 30 尺
防御等级: 14 (+1 体型, +3 敏捷), 接触 14, 措手不及 11
基本攻击/擒抱: +0/ -6
攻击: 短剑 +4 近战(1d4-2/19-20); 或轻弩+4 远程(1d6/ 19-20)
全回合攻击: 短剑+4 近战 (1d4-2/

技能: 所有小妖精在进行搜索, 侦察及聆听检定时都可获得+2 的种族加值。

进化: 1-3HD (超小型)

等级调整: +3

格利精能跳到很远的距离。它们有浅蓝色的皮肤、深绿色的头发和棕色多毛的腿, 并且通常穿着由钮扣或小宝石做成的浅色背心。格利精站立约 1-1/2 尺高, 重约 1 磅。

格利精会说木族语。有一些还会说通用语。

战斗

用小妖精的标准来说, 格利精十分勇猛。它们会无畏地用弓和匕首攻击敌人。

类法术能力: 施法等级 9。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

每天 3 次 - 易容术, 纠缠术 (DC 13), 隐形术 (仅限自身), 烟火术 (DC 14), 腹语术 (DC 13)。

拉提琴(Su): 每群格利精中都有一名携带这一把超小型的适合格利精使用的提琴。当提琴演奏时, 处于乐器 30 尺范围内的任何非小妖精生物都必须通过一个 DC12 的意志豁免检定否则在提琴演奏期间就会受到如迷舞的效果所影响。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

技能: 在进行跳跃检定时格利精可获得+8 的种族加值。*在森林区域进行潜行检定时可获得+5 的种族加值。

19-20); 或轻弩+4 远程(1d6/ 19-20)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 魅惑人类

特性: 两栖, 伤害减免 5/寒铁, 昏暗视觉, 法术抗性 16, 水中呼吸, 野性认同

豁免: 强韧+0, 反射+5, 意志+3

属性: 力量 7, 敏捷 16, 体质 11, 智力 12, 感知 13, 魅力 18

技能: 唬骗+8, 手艺(任意 1 种)+5, 逃脱术+6, 驯养动物+8, 躲藏

+7*, 聆听+8, 表演 (唱歌)+7, 搜索+3, 察言观色+5, 侦察+8, 游泳+6

专长: 警觉, 闪避, 武器娴熟

区域: 温带水域

组织: 成队 (2-4), 成群 (6-11), 或部落 (20-80)

挑战等级: 1

宝物: 无钱币, 50%工艺品 (仅限金属及石制品), 50%物品 (无卷轴)

阵营: 总是中立

进化: 2-3HD (小型)

等级调整: +3

大多数的尼克精纤细而清秀, 有着稍带鳞片的浅绿色皮肤以及深绿色的头发。女性通常把贝壳和珍珠缠绕在头发上, 并裹着由各色海草编织成的披肩。男性穿着同样材料制成的裹腰布。尼克精不喜欢离开它们的湖泊。

尼克精站立约4尺高, 重约45磅。尼克精会说水族语和木族语。有些还会说通用语。

战斗

尼克精依靠其魅惑人类法术来驱退敌人, 它们只有在保卫自己和领土时才会战斗。

魅惑人类 (Sp): 尼克精每天可以施展三次魅惑人类, 其效果如同名法术 (施法等级 4)。

皮克精 (Pixie)

小型妖精

生命骰: 1d6 (3 hp)

先攻权: +4

速度: 20尺 (4格), 飞行 60尺 (良好)

防御等级: 16 (+1 体型, +4 敏捷, +1 天生), 接触 15, 措手不及 12

基本攻击/擒抱: +0/ -6

攻击: 短剑+5 近战 (1d4-2/19-20); 或长弓+5 远程 (1d6-2/*3)

全回合攻击: 短剑+5 近战 (1d4-2/19-20); 或长弓+5 远程 (1d6-2/*3)

占据/触及: 5尺/ 5尺

特殊攻击: 类法术能力, 特殊箭矢
特性: 伤害减免 10/寒铁,

受影响的生物必须通过一个DC 15的意志豁免检定否则就会被魅惑 24 小时。大部分被魅惑的生物被用来做重活、进行守卫或做一些对于尼克精社群来说很麻烦的任务。效果失效之前, 尼克精会护送被魅惑的生物离开并命令它们继续移动。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

两栖 (Ex): 尽管尼克精是水生的, 但他们仍然可以在陆地上生存。

水中呼吸 (Sp): 尼克精每天可以施展一次水中呼吸, 其效果如同名法术 (施法等级 12)。尼克精通常将此效果施放在被它们魅惑的生物身上。

野性认同 (Ex): 除了尼克精在进行检定时可获得+6 的种族加值外, 此能力与德鲁伊的职业特性野性认同效果相同。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 尼克精可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

*在水中进行躲藏检定时尼克精可获得+5 的种族加值。

高等隐形, 昏暗视觉, 法术抗性 15

豁免: 强韧+0, 反射+6, 意志+4

属性: 力量 7, 敏捷 18,

体质 11, 智力 16, 感知 15, 魅力 16

技能: 唬骗+7, 专注+4, 逃脱术+8, 躲藏+8, 聆听+10, 潜行+8, 骑术+8, 搜索+9, 察言观色+6, 侦察+10

专长: 警觉, 闪避, 武器娴熟

区域: 温带森林

组织: 成队 (2-4), 成群 (6-11), 或部落 (20-80)

挑战等级: 4 (会迷舞 5)

宝物: 无钱币, 50%工艺品, 50%物品

阵营: 总是中立善良

进化: 2-3HD (小型)

等级调整: +4 (会迷舞 +6)

皮克精穿着闪亮的衣物, 通常包括有着卷曲尖端的帽子和鞋子。

皮克精站立约 2-1/2 尺高, 重约 30 磅。皮克精会说木族语和通用语, 并且也可能懂得其他语言。

战斗

这些平时无忧无虑的皮克精会勇猛地攻击邪恶生物和不受欢迎的入侵者。它们会善用其隐形及其他能力来整治并赶走敌人。

高等隐形 (Su): 皮克精在攻击时也可保持隐形状态。此能力一直处于生效状态, 但皮克精可以通过一个即时动作展开或解除此效果。

类法术能力: 施法等级 8。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

每天 1 次: 次等困惑术 (DC 14), 舞光术, 侦测混乱, 侦测善良, 侦测邪恶, 侦测守序, 侦测思想 (DC 15), 接触魔法, 纠缠术 (DC 14), 永恒幻影 (DC 19; 只有视觉和听觉)。

每 10 个皮克精中就有一个可以每天使用一次迷舞。

特殊箭矢 (Ex): 皮克精有时会使用能消除记忆或使生物睡眠的非伤害性箭矢。

丧失记忆: 被此箭矢击中的对手必须通过一个 DC 15 的意志豁免检定否则会丧失全部记忆。该豁免检定 DC 基于魅力调整值且包括+2 的种族加值。目标保留其技能、语言和职业能力但是会遗忘其他所有事情直到他或她接受

蚊蝠 (Stirge)

超小型魔法兽

生命骰: 1d10 (5 hp)

先攻权: +4

速度: 10 尺 (2 格), 飞行 40 尺 (普通)

防御等级: 16 (+2 体型, +4 敏捷), 接触 16, 措手不及 12

基本攻击/ 擒抱: +1/ -11 (攀附时+1)
攻击: 触碰 +7 近战 (攀附)

医疗术或通过有限祈愿术、祈愿术或奇迹术将记忆恢复为止。

睡眠: 被此箭矢击中的对手, 无论其生命骰数, 都必须通过一个 DC 15 的强韧豁免检定否则会受到如同睡眠术的效果所影响。该豁免检定 DC 基于魅力调整值且包括+2 的种族加值。

扮演皮克精人物

皮克精人物角色交换其一个妖精生命骰来作为其第一个职业等级。

皮克精人物角色拥有以下种族特性。

-4 力量, +8 敏捷, +6 智力, +4 感知, +6 魅力。

-小型体型。防御等级获得+1 加值, 攻击检定获得+1 加值, 躲藏检定获得+4 加值, 擒抱检定受到-4 罚值, 举重及负重能力为中型体型人物的 3/ 4。

-皮克精的基本陆地速度为 20 尺。它还拥有 60 尺的飞行速度 (机动性良好)。

-昏暗视觉。

-技能: 皮克精在进行聆听、搜索及侦察检定时可获得+2 的种族加值。

-种族专长: 皮克精可获得闪避作为奖励专长。

-+1 天生防御加值。

-特殊攻击 (见上): 类法术能力。

-特性 (见上): 伤害减免 10/寒铁, 高等隐形, 法术抗性等于 15 + 职业等级。

-天生使用语言: 通用语, 木族语。
额外语言: 精灵语, 侏儒语, 半身人语。

-天赋职业: 术士。

-等级调整+4 (如果皮克精能使用迷舞则为+6)。

全回合攻击: 触碰 +7 近战 (攀附)

占据/ 触及: 2-1/ 2 尺/ 0 尺

特殊攻击: 攀附, 吸血

特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉

豁免: 强韧+2, 反射+6, 意志+1

属性: 力量 3, 敏捷 19,

体质 10, 智力 1, 感知 12, 魅力 6

技能: 躲藏+14, 聆听+4, 侦察+4

专长: 警觉, 武器娴熟
区域: 温暖的沼泽
组织: 成队 (2-4), 成群 (5-8), 或一大群 (9-14)
挑战等级: 1/ 2
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: -
等级调整: -

蚊蝠的肤色从红锈色到红棕色, 下腹部位暗黄色。长吻的末端是粉红色, 到了基部则变为灰色。

蚊蝠身长约 1 尺, 翼展约 2 尺。它重约 1 磅。

战斗

蚊蝠在战斗时会落在敌人身上, 寻找一个脆弱的部位, 然后将长吻刺入肉中。这属于接触攻击, 并且只能攻击体型为小型或更小的生物。

集群 (Swarm)

集群由一大群密集的超微型、微型或超小型生物组成, 这些生物在分成小群时没有什么威胁, 但聚到足够的数量之后会变得相当危险。在游戏中集群在 10 英尺区域内被视为一个单独的生物——巨型的聚落则被分为互相贴紧的几个集群。集群有单一的生命骰和生命值, 单一的先攻调整值, 单一的移动速度以及单一的防御等级。集群在进行豁免检定时亦和单个生物一样。

许多不同的生物都可以组成集群: 蝙蝠集群、蜈蚣集群、黄蜂集群、蝗虫集群、老鼠集群和蜘蛛集群在下文中有介绍。集群的生物类别和组成生物的天然类别一样 (大多数是动物或虫类), 但所有集群都有“集群”的亚种。

一个超小型生物集群包含 300 只不会飞的生物或 1,000 只飞行生物。一个微型生物集群包含 1,500 只不会飞的生物或 5,000 只飞行生物。一个超微型生物集群包含 10,000 只生物,

攀附 (Ex): 如果蚊蝠的触碰攻击命中对手的话, 那么它的八只钳爪就会紧紧地抓住对方身体。攀附中的蚊蝠被视为正在擒抱其猎物。蚊蝠会在其防御等级上失去敏捷加值, 因此防御等级变为 12。蚊蝠进行擒抱检定时可获得 +12 的种族加值 (已在基本攻击/擒抱数据中列出)。

攀附中的蚊蝠可以被武器攻击或被擒抱。如果要通过擒抱移除攀附中的蚊蝠, 对手则必须成功压制住蚊蝠。

吸血 (Ex): 只要蚊蝠攀附在对手身上, 那么在每轮开始时它就可以通过吸血造成 1d4 点体质伤害。一旦它造成了 4 点体质伤害, 那么它就会飞离, 到别的地方慢慢消化。如果受害者在满足蚊蝠的食欲前就死亡了的话, 蚊蝠会飞离并寻找新的目标。

无论会飞与否。在一个不会飞的集群中, 生物通常是紧紧地堆叠在一起, 在移动和进攻时翻越其它的个体一起向猎物涌去, 所以它们具有比 10 英尺见方通常能容纳的多得多的数量。更大的集群可由多个单个集群的总和来体现。大型集群的形状可以随意改变, 但是它们总是保持相邻在一起。

战斗

在战斗时, 集群会移入对手所占据的位置, 这会引发一次借机攻击。由于它会附着在猎物身上, 因此可以和任意大小的生物一起占据共同的空间, 但在 10 英尺空间内依然是单一的生物。集群无法对对手进行借机攻击, 但可以引起对手的借机攻击。

和其他占据 10 英尺空间的生物不同, 集群的形状可以改变。它可以占据任意四个邻接的方格, 并且任何空间只要能容纳一只组成集群的生物, 这个集群就能够穿越它。

集群的弱点

用物理攻击相当难以消灭集群。然而，集群依然存在着一些特别的弱点，如下：

- 挥舞点燃的火把作为临时武器每击会造成 1d3 的火焰伤害。

蝙蝠集群 (Bat Swarm)

微型动物 (集群)

生命骰数: 3d8 (19hp)
先攻权: +2
速度: 5ft (1 格), 飞行 40ft (良好)
防御等级: 16 (+4 体型, +2 敏捷) 接触 16, 措手不及 14
基本攻击 / 擒抱: +2/-
攻击: 集群 (1d6)
全回合攻击: 集群 (1d6)
面宽 / 触及: 10ft/0ft
特殊攻击: 扰乱心神, 创伤
特性: 盲感 20 英尺, 对武器伤害免疫, 昏暗视觉, 集群特性
豁免: 强韧+3, 反射+7, 意志+3
属性: 力量 3, 敏捷 15, 体质 10, 智力 2, 感知 14, 魅力 4
技能: 聆听+11, 侦察+11
专长: 警觉, 闪电反射
环境: 温带沙漠
组织: 单独, 成队 (2-4 集群), 或大群 (11-20 集群)
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 无

蜈蚣集群 (Centipede Swarm)

微型动物 (集群)

生命骰数: 9d8-9 (31hp)
先攻权: +4
速度: 20ft (4 格), 攀爬 20ft
防御等级: 18 (+4 体型, +4 敏捷) 接触 18, 措手不及 14
基本攻击 / 擒抱: +6/-
攻击: 集群 (2d6 附带毒素)
全回合攻击: 集群 (2d6 附带毒素)

- 拥有炽焰或冻寒属性的武器每击会对其造成完整的能量伤害, 尽管武器的通常伤害无法影响到集群。

- 点燃的提灯可以作为投掷武器, 对其炸开的邻接方格中所有生物造成 1d4 火焰伤害。

等级调整:

蝙蝠集群属于夜行生物, 白天在地表无法见到它们。

战斗

蝙蝠集群会搜寻并攻击周围的任何恒温动物以捕食它们。集群会在移动后对任何和它相处同一位置的生物造成 1d6 的伤害。

扰乱心神 (Distraction, Ex): 任何和集群处在同一格中的活物在其每轮开始时必须通过一个 DC11 的强韧检定否则反胃一轮。该豁免基于体质。

创伤 (Wounding, Ex): 蝙蝠集群在伤害到任何活物时会形成一个流血不止的伤口, 并且每轮失去 1 点生命值。多个伤口不会形成流血累加。伤口可以通过 DC10 的医疗鉴定或使用任何治疗法术或其他医疗法术来缝合。

盲感 (Blindsense, Ex): 蝙蝠集群可以注意并定位 20 英尺内的生物。对手在对抗蝙蝠集群时依然拥有全掩蔽 (但集群攻击忽略掩蔽)。

技能: 蝙蝠集群在聆听和侦察检定上有 +4 种族加值, 在盲感无效时会失去此加值。

面宽 / 触及: 10ft/0ft

特殊攻击: 扰乱心神, 毒素

特性: 黑暗视觉 60 英尺, 对武器伤害免疫, 集群特性, 颤动感 30 英尺, 虫类特性

豁免: 强韧+5, 反射+7, 意志+5

属性: 力量 1, 敏捷 19, 体质 8, 智力-1, 感知 10, 魅力 2

技能: 攀爬+12, 侦察+4

专长： 武器娴熟 B
环境： 地底
组织： 单独，成队（2-4 集群），或大群（7-12 集群）
挑战等级： 4
宝物： 无
阵营： 总是中立
进化： 无
等级调整： 一

战斗

蜈蚣集群会搜寻并攻击周围的任何活物以捕食它们。集群会在移动后对任何和它相处同一位置的生物造成 2d6 的伤害。

黄泉蜂集群 (Hellwasp Swarm)

微型魔法兽 (异界, 邪恶, 集群)

生命骰数： 12d10+27 (93hp)
先攻权： +10
速度： 5ft (1 格), 飞行 40ft (良好)
防御等级： 20 (+4 体型, +6 敏捷) 接触 20, 措手不及 14
基本攻击 / 擒抱： +12/-
攻击： 集群(3d6 附带毒素)
全回合攻击： 集群(3d6 附带毒素)
面宽 / 触及： 10ft/0ft
特殊攻击： 扰乱心神, 寄生, 毒素
特性： 伤害减免 10/魔法, 黑暗视觉 60 英尺, 母巢意识, 对武器伤害免疫, 抗火 10, 昏暗视觉, 集群特性
豁免： 强韧+10, 反射+14, 意志+7
属性： 力量 1, 敏捷 22, 体质 14, 智力 6, 感知 13, 魅力 9
技能： 躲藏+19, 聆听+10, 侦察+10
专长： 能力专攻(毒素), 警戒, 精通先攻, 钢铁意志, 健壮
环境： 邪恶位面
组织： 单独, 恐骇 (2-4 集群), 或惊栗 (5-8 集群)
挑战等级： 8
宝物： 无
阵营： 总是守序邪恶
进化： 无
等级调整： 一

扰乱心神 (Distraction, Ex)： 任何和集群处在同一格中的活物在其每轮开始时必须通过一个 DC13 的强韧检定否则反胃一轮。该豁免基于体质。

毒素 (Poison, Ex)： 啮咬, 强韧 DC12, 初始和后续伤害为 1d4 敏捷, 该豁免基于体质。

技能： 蜈蚣集群在侦察检定上有+4 种族加值, 在攀爬检定上有+8 种族加值, 并且使用其敏捷调整值代替力量调整值进行攀爬检定。蜈蚣集群总是可以在攀爬检定上取 10, 即使受到威胁或分心。

除了带着洋红色条纹的锃亮黑色甲壳以外, 黄泉蜂看起来就和一只普通拇指大小的黄蜂类似, 一对复眼呈现华美的绿色。在集群中, 黄泉蜂集成了一个有着母巢意识的, 充满炼狱式狡诈和嗜杀的智慧体。

战斗

和许多集群一样, 黄泉蜂集群会搜寻并攻击周围的任何活物以捕食它们。集群会在移动后对任何和它相处同一位置的生物造成 3d6 的伤害。集群会占据猎物的身体并且在其身上寄生, 将他们如同生物 (或死物) 傀儡一般操纵以实现这种一般昆虫集群都未有尝试过的艺术。

黄泉蜂集群的攻击在对抗伤害减免时被视为邪恶阵营的武器。

扰乱心神 (Distraction, Ex)： 任何和集群处在同一格中的活物在其每轮开始时必须通过一个 DC18 的强韧检定否则反胃一轮。该豁免基于体质。

寄生 (Inhabit, Ex)： 黄泉蜂集群可以从口鼻或其他孔穴进入一具无助的身体或死体生物之中。寄生需要 1 分钟, 并且受害者的体形必须是小型, 中型或大型 (然而四个集群可以一起来占据一个超大型生物)。集群可以随时放弃这具身体, 并且因此花费 1

整轮时间。任何对宿主的攻击都会对黄泉蜂集群如常造成一半的伤害，然而集群的抗力和免疫可能会忽略其中的部分或全部伤害。

黄泉蜂集群寄生死体时可以使之恢复活动，并且操纵其行动，效果如同将之变为一只同体型的僵尸一般。若黄泉蜂寄生了一个活着的受害者，它便可以压制这个俘虏并且支配其行动，效果如同在受害者身上施展“支配怪物”的法术。黄泉蜂会吞噬受害者，并且对其身体每小时造成 2d4 体质伤害。身体的体质降至 0 便会死亡。

被黄泉蜂寄生的生物其体表会有昆虫状物体蠕动，因而比较容易识破。集群也可能聪明到伪装呼吸或用宽大

的斗篷覆盖体表以使其不被察觉。集群可以用一个易容检定以隐藏宿主被寄生的状态，并且在寄生小型宿主时有-4 的惩罚值。

移除疾病或医疗术可以促使黄泉蜂脱离被寄生的宿主。

毒素 (Poison, Ex)： 啮咬，强韧检定 DC18，初始和后续伤害为 1d6 敏捷，豁免 DC 基于体质。

母巢意识 (Hive Mind, Ex)： 生命值至少存有每个 HD1 点的黄泉蜂集群(或者对于一个标准的黄泉蜂集群而言，12 点生命值) 会形成母巢意识，得到 6 的智力。当黄泉蜂集群的生命值降至此数值以下时，它会重新变回无心智的样子。

蝗虫集群 (Locust Swarm)

微型动物 (集群)

生命骰数： 6d8-6 (21hp)
先攻权： +4
速度： 10ft(4 格)，飞行 30ft(笨拙)
防御等级： 18 (+4 体型，+4 敏捷) 接触 18，措手不及 14
基本攻击 / 擒抱： +4/-
攻击： 集群 (2d6)
全回合攻击： 集群 (2d6)
面宽 / 触及： 10ft/0ft
特殊攻击： 扰乱心神
特性： 黑暗视觉 60 英尺，对武器伤害免疫，集群特性，虫类特性
豁免： 强韧+4，反射+6，意志+2
属性： 力量 1，敏捷 19，体质 8，智力-，感知 10，魅力 2
技能： 聆听+4，侦察+4
专长： -
环境： 温带平原
组织： 单独，云状 (2-7

老鼠集群 (Rat Swarm)

超小型动物 (集群)

生命骰数： 4d8 (13hp)
先攻权： +2
速度： 15ft (3 格)，攀爬 15ft

集群)，或灾疫 (11-20 集群)

挑战等级： 3
宝物： 无
阵营： 总是中立
进化： 无
等级调整： -

蝗虫集群是一片由成千只带翼的昆虫组成的云雾，吞噬沿途的所有有机物质。

战斗

蝗虫集群会搜寻并攻击周围的任何活物以捕食它们。集群会在移动后对任何和它相处同一位置的生物造成 2d6 的伤害。

扰乱心神 (Distraction, Ex)： 任何和集群处在同一格中的活物在其每轮开始时必须通过一个 DC12 的强韧检定否则反胃一轮。该豁免基于体质。

技能： 蝗虫集群在聆听和侦察检定上有+4 种族加值。

防御等级： 14 (+2 体型，+2 敏捷) 接触 14，措手不及 12
基本攻击 / 擒抱： +3/-
攻击： 集群(1d6 附带疾病)

全回合攻击： 集群(1d6 附带疾病)
面宽 / 触及： 10ft/0ft
特殊攻击： 疾病，扰乱心神
特性： 挥砍和穿刺伤害减半，昏暗视觉，灵敏嗅觉，集群特性
豁免： 强韧+4，反射+6，意志+2
属性： 力量 2，敏捷 15，体质 10，智力 2，感知 12，魅力 2
技能： 平衡+10，攀爬+10，躲藏+16，聆听+6，侦察+7，游泳+10
专长： 警觉，隐秘，武器娴熟（天生）
环境： 温带沙漠
组织： 单独，成队（2-4 集群），或大群（7-12 集群）
挑战等级： 2
宝物： 无
阵营： 总是中立
进化： 无
等级调整： —
战斗

蜘蛛集群 (Spider Swarm)

微型动物 (集群)
生命骰数： 2d8 (9hp)
先攻权： +3
速度： 20ft (4 格)，攀爬 20ft
防御等级： 17 (+4 体型，+3 敏捷) 接触 17，措手不及 14
基本攻击 / 擒抱： +1/-
攻击： 集群(1d6 附带毒素)
全回合攻击： 集群(1d6 附带毒素)
面宽 / 触及： 10ft/0ft
特殊攻击： 扰乱心神，毒素
特性： 黑暗视觉 60 英尺，对武器伤害免疫，集群特性，颤动感 30 英尺，虫类特性
豁免： 强韧+3，反射+3，意志+0
属性： 力量 1，敏捷 17，体质 10，智力—，感知 10，魅力 2
技能： 攀爬+11，躲藏+19，侦察+4
专长： —
环境： 暖和的森林
组织： 单独，成队（2-4 集群），或大群（7-12 集群）

老鼠集群会搜寻并攻击周围的任何恒温动物以捕食它们。集群会在移动后对任何和它相处同一位置的生物造成 1d6 的伤害。

疾病 (Disease, Ex)： 腐热症状—集群攻击，强韧 DC12，潜伏期 1d3 天，造成 1d3 敏捷伤害和 1d3 体质伤害。该豁免基于体质。

扰乱心神 (Distraction, Ex)： 任何和集群处在同一格中的活物在其每轮开始时必须通过一个 DC12 的强韧检定否则反胃一轮。该豁免基于体质。

技能： 老鼠集群在躲藏和潜行检定上有+4 种族加值，并且在平衡、攀爬和游泳检定上有+8 种族加值。老鼠集群总是可以在攀爬检定上取 10，即使受到威胁或分心。老鼠集群使用其敏捷调整值代替力量调整值进行攀爬和游泳检定。

挑战等级： 1
宝物： 无
阵营： 总是中立
进化： 无
等级调整： —

战斗蜘蛛集群会搜寻并攻击周围的任何活物以捕食它们。集群会在移动后对任何和它相处同一位置的生物造成 1d6 的伤害。

扰乱心神 (Distraction, Ex)： 任何和集群处在同一格中的活物在其每轮开始时必须通过一个 DC11 的强韧检定否则反胃一轮。该豁免基于体质。

毒素 (Poison, Ex)： 啮咬，强韧 DC11，初始和后续伤害为 1d3 力量，该豁免基于体质。

技能： 蜘蛛集群在躲藏和侦察检定上有+4 种族加值，在攀爬检定上有+8 种族加值，并且使用其敏捷调整值代替力量调整值进行攀爬检定。蜈蚣集群总是可以在攀爬检定上取 10，即使受到威胁或分心。

SRD 怪物 T-Z

泰拉斯奎巨兽 (Tarrasque)

超巨型魔法兽

生命骰: 48d10+594 (858 hp)

先攻权: +7

速度: 20 尺 (4 格)

防御等级: 35 (-8 体型, +3 敏捷, +30 天生), 接触 5, 措手不及 32

基本攻击/擒抱: +48/ +81

攻击: 啮咬 +57 近战 (4d8+17/ 18-20/ *3)

全回合攻击: 啮咬 +57 近战 (4d8+17/ 18-20/ *3) 及 2 角顶 +52 近战 (1d10+8) 及 2 爪抓 +52 近战 (1d12+8) 及 尾击 +52 近战 (3d8+8)

占据/触及: 30 尺/ 20 尺

特殊攻击: 增强重击, 气势凶猛, 精通攫抓, 急奔, 囫囵活吞

特性: 甲壳, 伤害减免 15/ 传奇, 对火焰、毒素、疾病、能量吸取及属性伤害免疫, 再生 40, 灵敏嗅觉, 法术抗性 32

豁免: 强韧+38, 反射+29, 意志+20

属性: 力量 45, 敏捷 16, 体质 35, 智力 3, 感知 14, 魅力 14

技能: 聆听+17, 搜索+9, 侦察+17, 生存+14 (+16 追踪)

专长: 警觉, 无畏一击, 盲斗, 顺势斩, 战斗反射, 闪避, 大顺势斩, 精通冲撞, 精通先攻, 钢铁意志, 猛力攻击, 健壮 (6)

区域: 任意

组织: 单独

挑战等级: 20

宝物: 无

阵营: 总是中立

进化: 49+ HD (超巨型)

等级调整: -

泰拉斯奎巨兽有 70 尺长, 50 尺高, 约 130 吨重。泰拉斯奎巨兽不会说话。

战斗

泰拉斯奎巨兽使用其爪子、牙齿、角及尾巴进行攻击。

在对抗伤害减免时, 泰拉斯奎巨兽的天生武器被视为传奇武器。

增强重击 (Ex): 泰拉斯奎巨兽的啮咬攻击造成重击的重击范围是 18-20, 成功做出重击可造成三倍伤害。

气势凶猛 (Su): 泰拉斯奎巨兽能借由冲锋或攻击来使人恐惧。受影响的生物必须通过一个 DC 36 的意志豁免检定否则就会战栗, 而且只要它还处于泰拉斯奎巨兽 60 尺范围内就会一直处于此状态。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 泰拉斯奎巨兽必须通过其啮咬攻击击中一个体型为超大型或更小的生物。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就可以在下一轮中尝试囫囵活吞对手。

急奔 (Ex): 每分钟一次, 原本移动缓慢的泰拉斯奎巨兽能以 150 尺的速度进行移动。

囫囵活吞 (Ex): 泰拉斯奎巨兽可以通过一个成功的擒抱检定尝试活吞一个被擒抱的体型为超大型或更小的对手。一旦被吞下, 对手因泰拉斯奎巨兽的胃而受到每轮 2d8+8 点钝击伤害及 2d8+6 点酸伤害。被吞下的生物可以通过对泰拉斯奎巨兽的胃 (AC 25) 造成 50 点伤害而逃脱。一旦生物脱出之后, 胃的肌肉活动会将伤口合起来; 因此其他被囫囵活吞的生物必须再以上述方法逃脱。

泰拉斯奎巨兽的胃部可以容纳 2 个超大型、8 个大型、32 个中型、128 个小型、512 个超小型或更小的生物。

甲壳 (Ex): 泰拉斯奎巨兽盔甲般的甲壳既坚韧又具有折射性, 它可以偏折

所有射线、线形、锥形甚至魔法飞弹法术。有 30%的几率可以将任意上述效果反射回施法者身上；如果没有成功，就会使这些效果消失。对折射进行的检定要在对抗泰拉斯奎巨兽的法术抗力之前进行。

再生 (Ex): 没有任何种类的攻击能够对泰拉斯奎巨兽造成致命伤害。泰拉斯奎巨兽即使对抗解离术或死亡效果失败也仍然可以再生。如果泰拉斯奎巨兽在对抗能使其立刻死亡的法术或效果 (比如上面提到的) 时失败, 该法术或效果则只能造成等同于此生物正常情况下总生命值+10 (或 868 hp) 的

触手魔藤 (Tendriculos)

超大型植物

生命骰: 9d8+54 (94 hp)
先攻权: -1
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 16 (-2 体型, -1 敏捷, +9 天生), 接触 7, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +6/ +23
攻击: 啮咬 +13 近战 (2d8+9) 及 2 藤蔓 +8 近战 (1d6+4)
全回合攻击: 啮咬 +13 近战 (2d8+9) 及 2 藤蔓 +8 近战 (1d6+4)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 麻痹, 囫囵活吞
特性: 昏暗视觉, 植物特性, 再生 10
豁免: 强韧+12, 反射+2, 意志+4
属性: 力量 28, 敏捷 9, 体质 22, 智力 3, 感知 8, 魅力 3
技能: 躲藏+9, 聆听+1, 潜行+1, 侦察+1
专长: 警觉, 钢铁意志, 猛力攻击, 隐秘
区域: 温带森林
组织: 单独
挑战等级: 6
宝物: 1/10 钱币, 50% 工艺品, 50% 物品
阵营: 总是中立
进化: 10-16HD (超大型); 17-27HD (巨型)

淤伤。泰拉斯奎巨兽对那些会造成无法治疗或创伤的效果免疫, 比如腐尸症、创伤之剑或粘土魔像的创伤能力。只有对其造成等同于其正常状态下总生命值+10 (或 868 hp) 的淤伤并且使用祈愿术或奇迹术不让它复活时, 才能将泰拉斯奎巨兽杀死。

泰拉斯奎巨兽若失去一部分身体, 在 1d6 分钟后就会重新长出来 (断掉的部分将自然腐烂掉)。另外, 泰拉斯奎巨兽也可将断肢放在残干上面, 将它接续起来。

技能: 在进行聆听和侦察检定时泰拉斯奎巨兽可获得+8 的种族加值。

等级调整:

-
动物和其他植物类生物都畏惧触手魔藤的存在; 它们会避开触手魔藤以及任何 24 小时内触手魔藤停留过的地方。

战斗

潜伏在森林深处或等待于植物茂密的区域 (看起来就好像一个小山丘), 触手魔藤会无所畏惧且野蛮地展开攻击。它会尽快地吞食尽可能多的血肉。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 触手魔藤必须通过其啮咬攻击击中一个体型至少比它小一级的生物。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就可以在下一轮尝试囫囵活吞对手。

触手魔藤也可以在它进行藤蔓攻击时使用此能力。如果它成功将对手定身的话就可以通过一个即时动作将对手送到其嘴边, 自动造成啮咬伤害。

囫囵活吞/ 麻痹 (Ex): 触手魔藤可以通过一个成功的擒抱检定尝试活吞一个被擒抱的对手。一旦被吞下, 对手则必须通过一个 DC 20 的强韧豁免检定否则会因触手魔藤的消化液而麻痹 3d6 轮, 受到每轮 2d6 点酸伤害。生物

处于触手魔藤体内的每一轮都要进行一次新的豁免检定。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

被活吞而没有被麻痹的生物可以通过一个成功的擒抱检定爬出触手魔藤的胃。这会使它回到触手魔藤的口部，在这里需要通过另一个成功的擒抱检定以逃脱。被吞下的生物也可以通过使用轻型挥砍或穿刺武器对触手魔藤的胃 (AC 14) 造成 25 点伤害而逃脱。一旦生物脱出之后，胃的肌肉活

土焠虫 (Thoqqua)

中型元素生物 (土系, 跨位面, 火系)

生命骰: 3d8+3 (16 hp)
先攻权: +1
速度: 30 尺 (6 格), 掘穴 20 尺
防御等级: 18 (+1 敏捷, +7 天生), 接触 11, 措手不及 17
基本攻击/ 擒抱: +2/ +4
攻击: 挥击+4 近战(1d6+3 外加 2d6 火焰)
全回合攻击: 挥击+4 近战(1d6+3 外加 2d6 火焰)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 高温, 烧灼
特性: 黑暗视觉 60 尺, 元素特性, 对火焰免疫, 颤动感知 60 尺, 易受寒冷伤害
豁免: 强韧+4, 反射+2, 意志+2
属性: 力量 15, 敏捷 13, 体质 13, 智力 6, 感知 12, 魅力 10
技能: 聆听+5, 潜行+3, 生存+3
专长: 警觉, 追踪
区域: 火元素位面
组织: 单独或成对
挑战等级: 2

泰坦 (Titan)

超大型异界生物 (混乱, 跨位面)
生命骰: 20d8+280 (370 hp)
先攻权: +1
速度: 穿半身甲时 40 尺 (8 格); 基本陆地速度 60 尺

动会将伤口合起来; 因此其他被囫囵活吞的生物必须再以上述方法逃脱。

超大型触手魔藤的胃部可以容纳 2 个大型、8 个中型、32 个小型、128 个超小型、512 个微型或更小的生物。

再生 (Ex): 钝击武器和酸能对触手魔藤造成正常伤害。

触手魔藤若失去一部分身体, 在 1d6 分钟后就会重新长出来 (断掉的部分将自然腐烂掉)。另外, 触手魔藤可将断肢放在残干上面, 将它接续起来。

宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 4-9HD (大型)
等级调整: -

土焠虫直径约 1 尺, 长约 4 到 5 尺。它重约 200 磅。

战斗

土焠虫受到惊扰时, 它的第一反应就是攻击。它最喜欢的战术就是直接跃向敌人, 不是从岩石内冲出就是弯曲其身体如弹簧般跃出。(将之视为冲锋, 即使土焠虫在攻击前无需移动 10 尺。)

高温 (Ex): 只要接触到土焠虫或被它们接触到, 就会自动受到 2d6 点火焰伤害。

烧灼 (Ex): 当土焠虫的挥击攻击击中时, 对手必须通过一个 DC 12 的反射豁免检定否则身上就会着火。该豁免检定 DC 基于体质调整值。如果没有立即扑灭, 火焰就会燃烧 1d4 轮。着火的生物可以通过一个整轮动作来扑灭火焰。

防御等级: 38 (-2 体型, +19 天生, +11 +4 半身甲), 接触 8, 措手不及 38

基本攻击/ 擒抱: +20/ +44

攻击: 巨型+3 精金战锤 +37 近战 (4d6+27/*3); 或+3 标枪+22 远程 (2d6+19); 或挥击+34 近战 (1d8+16)

全回合攻击: 巨型+3 精金战锤 +37/+32/+27/+22 近战(4d6+27/*3); 或+3 标枪+22 远程(2d6+19); 或 2 挥击+34 近战(1d8+16)

占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺

特殊攻击: 超大武器, 类法术能力

特性: 改变外形, 伤害减免 15/守序, 黑暗视觉 60 尺, 法术抗性 32

豁免: 强韧+26, 反射+13, 意志+21

属性: 力量 43, 敏捷 12, 体质 39, 智力 21, 感知 28, 魅力 24

技能: 平衡+7, 唬骗+19, 攀爬+22, 专注+37, 手艺(任意 1 种)+28, 交涉+11, 易容+7(+9 表演), 医疗+20, 威吓+32, 跳跃+38, 知识(任意 1 种)+28, 聆听+32, 表演(演讲)+30, 察言观色+32, 搜索+28, 法术辨识+17, 侦察+32, 生存+9(+11 追踪), 游泳+16

专长: 无畏一击, 盲斗, 顺势斩, 精通冲撞, 精通击破武器, 猛力攻击, 类法术能力瞬发(连环闪电)

区域: 混乱善良位面

组织: 单独或成对

挑战等级: 21

宝物: 双倍标准外加+4 半身甲和巨型+3 精金战锤

阵营: 总是混乱(任意混乱阵营)

进化: 21-30HD(超大型); 31-60HD(巨型)

等级调整: -

泰坦约 25 尺高, 重约 14000 磅。泰坦会说深渊语, 通用语, 天界语, 龙语和巨人语。

战斗在对抗伤害减免时, 泰坦的天生武器与其所持有的任何武器一样, 都被视为具有混乱阵营。

改变外形 (Su): 泰坦可以变成任何体型为中型或小型的类人生物形态。无论其形态如何, 泰坦都拥有其超大武器特殊攻击能力。

超大武器 (Ex): 泰坦可使用巨大的双手战锤(适合巨型生物使用)而不受罚值。

类法术能力: 施法等级 20。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 连环闪电 (DC 23), 魅惑怪物 (DC 21), 治疗致命伤 (DC 21), 焰风暴 (DC 24), 高等解除魔法, 怪物定身术 (DC 22), 隐形术, 消除隐形, 浮空术, 长驻幻影 (DC 22); 每天 3 次 - 同游灵界, 混沌真言 (DC 22), 九级自然盟友召唤术; 每天 1 次 - 异界之门, 迷宫术, 流星爆 (DC 26)。

除此之外, 善良及中立阵营的泰坦也可施展以下类法术能力。施法等级 20。该豁免检定 DC 基于魅力调整值: *随意施展* - 昼明术, 圣光击 (DC 21), 移除诅咒 (DC 21); 每天 1 次 - 高等复原术。

邪恶阵营的泰坦也可以施展以下类法术能力。施法等级 20。该豁免检定 DC 基于魅力调整值:

随意施展 - 降咒 (DC 21), 深幽黑暗术, 邪影击 (DC 21); 每天 1 次 - 粉碎掌 (DC 26)。

每轮战术

泰坦喜欢战斗且通常会与敌人展开近战。如果效果不好的话, 它们就会快速后退并使用类法术能力和魔法效果来攻击敌人。因为泰坦拥有类法术能力瞬发专长, 所以它可以通过一个即时动作来施展连环闪电, 并且会在近战的同时频繁使用此能力。**开战之前:** 消除隐形或隐形术。**第 1 轮:** 冲锋并尝试击破最危险的敌人的武器。向处于近战范围之外的敌人施展连环闪电。**第 2 轮:** 全回合攻击被卸除武器的对手, 同时向其他对手施展连环闪电。**第 3 轮:** 从第一个对手身旁退开, 对任何给自己制造麻烦的施法者施展迷宫术或流星爆。**第 4 轮:** 击破另一个有威胁的近战者的武器, 或对身边所有对手施展高等解除魔法。**第 5 轮:** 全回合攻击身边的任意对手, 或者施展火焰风暴。如果感觉敌人

的确很危险的话,再次施展瞬发连环闪电。

突蟹龟 (Tojanida)

幼年突蟹龟 (Juvenile Tojanida)

小型异界生物 (跨位面, 水系)

生命骰: 3d8+6 (19 hp)

先攻权: +1

速度: 10 尺 (2 格), 游泳 90 尺

防御等级: 22 (+1 体型, +1 敏捷, +10 天生), 接触 12, 措手不及 21

基本攻击/擒抱: +3/ +1

攻击: 啮咬 +6 近战 (2d6+2)

全回合攻击: 啮咬 +6 近战 (2d6+2) 及 2 爪抓 +1 近战 (1d4+1)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 精通攫抓, 墨汁云

特性: 全域视野, 黑暗视觉 60 尺, 对酸和寒冷免疫, 对电和火焰抗力 10

豁免: 强韧+5, 反射+4, 意志+4

成年突蟹龟 (Adult Tojanida)

中型异界生物 (跨位面, 水系)

生命骰: 7d8+14 (45 hp)

先攻权: +1

速度: 10 尺 (2 格), 游泳 90 尺

防御等级: 23 (+1 敏捷, +12 天生), 接触 11, 措手不及 22

基本攻击/擒抱: +7/ +10

攻击: 啮咬 +10 近战 (2d8+3)

全回合攻击: 啮咬 +10 近战 (2d8+3) 及 2 爪抓 +5 近战 (1d6+1)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 精通攫抓, 墨汁云

特性: 全域视野, 黑暗视觉 60 尺, 对酸和寒冷免疫, 对电和火焰抗力 10

豁免: 强韧+7, 反射+6, 意志+6

突蟹龟长老 (Elder Tojanida)

大型异界生物 (跨位面, 水系)

生命骰: 15d8+60 (127 hp)

先攻权: +1

速度: 10 尺 (2 格), 游泳 90 尺

泰坦通常会保留其异界之门和同游灵界能力来脱离进展不顺利的战斗。

属性: 力量 14, 敏捷 13,

体质 15, 智力 10, 感知 12, 魅力 9

技能: 交涉+1, 逃脱术+7, 躲藏+11, 知识(位面)+6, 聆听+7, 搜索+6, 侦察+9, 察言观色+7, 生存+1(+3 位于其他位面及追踪), 游泳+10, 绳技+1(+3 捆绑)

专长: 盲斗, 闪避

区域: 水元素位面

组织: 单独或成群 (2-4)

挑战等级: 3

宝物: 标准

阵营: 总是中立

进化: 4-6HD (小型)

等级调整: -

属性: 力量 16, 敏捷 13, 体质 15, 智力 10, 感知 12, 魅力 9

技能: 交涉+1, 逃脱术+11, 躲藏+11, 知识(位面)+6, 聆听+11, 搜索+14, 侦察+15, 察言观色+11, 生存+1(+3 位于其他位面及追踪), 游泳+11, 绳技+1(+3 捆绑)

专长: 盲斗, 闪避, 猛力攻击

区域: 水元素位面

组织: 单独或成群 (2-4)

挑战等级: 5

宝物: 标准

阵营: 总是中立

进化: 8-14HD (中型)

等级调整: -

防御等级: 24 (-1 体型, +1 敏捷, +14 天生), 接触 10, 措手不及 23

基本攻击/擒抱: +15/ +25

攻击: 啮咬 +20 近战 (4d6+6)

全回合攻击: 啮咬+20 近战(4d6+6)
及 2 爪抓+15 近战 (1d8+3)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 墨汁云
特性: 全域视野, 黑暗视觉 60 尺,
对酸和寒冷免疫, 对电和火焰抗力 10
豁免: 强韧+13, 反射+10, 意志+10
属性: 力量 22, 敏捷 13,
体质 19, 智力 10, 感知 12, 魅力 9
技能: 逃脱术+19, 躲藏
+15, 威吓+17, 知识 (位面)+18, 聆
听+21, 搜索+22, 侦察+25, 察言观色

突蟹龟的壳是蓝绿色。壳内是长着七支肢状突出物的肉体。其中四支有鳍用来移动, 两支尖端有爪, 最后一支上长有此生物的头。壳上有八个开口, 头尾各有四个, 可以让突蟹龟自由地伸出不同功能的肢体。

25 岁以下的突蟹龟为幼年突蟹龟。它的壳有 3 尺长, 重约 60 磅。成年突蟹龟的年龄层为 26 到 80 岁。它的壳有 6 尺长, 重约 220 磅。突蟹龟长老能活到 150 岁。它的壳有 9 尺长, 重约 500 磅。

突蟹龟会说水族语且相当健谈, 但内容大多与食物有关。

战斗

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 突蟹龟必须通过其啮咬或爪抓攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。在水下时, 突蟹龟可以拉着被擒抱的体型与它相当或更小的受害者以其游泳速度前行 (但是不能奔跑)。它最喜欢的战术是攫抓一个对

树人 (Treant)

超大型植物

生命骰: 7d8+35 (66 hp)
先攻权: -1
速度: 30 尺 (6 格)

+17, 生存+1 (+3 位于其他位面及追踪), 游泳+14, 绳技+1 (+3 捆绑)
专长: 警觉, 盲斗, 顺势斩, 闪避, 精通击破武器, 猛力攻击
区域: 水元素位面
组织: 单独或成群 (2-4)
挑战等级: 9
宝物: 标准
阵营: 总是中立
进化: 16-24HD (大型);
25-45HD (超大型)
等级调整: -

手, 然后后撤, 将这名对手从其同伴身边拖离。

墨汁云 (Ex): 每分钟一次, 突蟹龟可以通过一个即时动作喷出一团半径 30 尺的墨汁云。除此之外, 此效果与等级等于突蟹龟生命骰数的施法者所释放的云雾术类似。离开水面时, 墨汁会变成一道能射出 30 尺的喷柱, 突蟹龟可将它喷向对手的眼睛。受影响的生物必须通过一个反射豁免检定否则就会目盲一轮。其豁免检定 DC 分别为幼年 13, 成年 15, 长老 21。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

全域视野 (Ex): 突蟹龟壳上的复数开口可以使其观察所有方向, 因此在进行侦察和搜索检定时突蟹龟可获得+4 的种族加值。对手在夹击突蟹龟时不会获得任何加值。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 突蟹龟可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

防御等级: 20 (-2 体型, -1 敏捷, +13 天生), 接触 7, 措手不及 20
基本攻击/ 擒抱: +5/ +22
攻击: 挥击+12 近战 (2d6+9)
全回合攻击: 2 挥击+12 近战 (2d6+9)

占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 活化树木, 对物体伤害加倍, 践踏 2d6+13
特性: 伤害减免 10/ 挥砍, 昏暗视觉, 植物特性, 易受火焰伤害
豁免: 强韧+10, 反射+1, 意志+7
属性: 力量 29, 敏捷 8, 体质 21, 智力 12, 感知 16, 魅力 12
技能: 交涉+3, 躲藏 -9*, 威吓+6, 知识 (自然)+6, 聆听+8, 察言观色+8, 侦察+8, 生存+8 (+10 地面上)
专长: 精通击破武器, 钢铁意志, 猛力攻击
区域: 温带森林
组织: 单独或成群 (4-7)
挑战等级: 8
宝物: 标准
阵营: 通常是中立善良
进化: 8-16HD (超大型); 17-21HD (巨型)

等级调整: +5

春、夏季时树人的叶子是深绿色的。秋、冬季时叶子会变成黄色、橘黄色或红色, 但是它们几乎不会凋落。

树人的双腿并拢时看起来就像树干一样, 静止不动的树人看起来和一棵树毫无二致。

树人约 30 尺高, “树干”直径约 2 尺。它重约 4500 磅。

梭螺鱼人 (Triton)

中型异界生物 (本地, 水系)

生命骰: 3d8+3 (16 hp)
先攻权: +0
速度: 5 尺 (1 格), 游泳 40 尺
防御等级: 16 (+6 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +3/ +4
攻击: 三叉矛 +4 近战 (1d8+1), 或重弩 +3 远程 (1d10/ 19-20)
全回合攻击: 三叉矛+4 近战(1d8+1), 或重弩+3 远程(1d10/ 19-20)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 类法术能力

树人说它们自己的语言, 以及通用语和木族语。多数还会说一些其他类人生物的语言 -- 至少能说出“离我的树远点!”

战斗

在攻击之前树人会小心地观察敌人。它们通常会突然从隐蔽处冲锋出来践踏盗伐树木的敌人。如果感到压力很大, 它们会活化树木作为支援。

活化树木 (Sp): 树人可以随意活化 180 尺范围内的任何树木, 同时最多可以控制两棵。一般的树木需要一整轮的时间来将自己的根拔起。此后它会以 10 尺的速度移动并且如树人一样作战。如果树人一旦失去行动能力或距离太远的话, 被活化的树木也会失去移动能力。除此之外, 此能力类似于橡树守卫法术 (施法等级 12)。被活化的树木如树人一样有易受火焰伤害的特性。

对物体伤害加倍 (Ex): 树人或被活化的树木对物体或建筑进行全回合攻击时可造成双倍伤害。

践踏 (Ex): 反射豁免检定 DC 22, 通过则伤害减半。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

技能: *树人在森林区域进行躲藏检定时可获得+16 的种族加值。

特性: 黑暗视觉 60 尺
豁免: 强韧+4, 反射+3, 意志+4
属性: 力量 12, 敏捷 10, 体质 12, 智力 13, 感知 13, 魅力 11
技能: 手艺 (任意 1 种)+7, 交涉+2, 躲藏+6, 聆听+7, 潜行+6, 骑术+6, 搜索+7, 察言观色+7, 侦察+7, 生存+7 (+9 追踪), 游泳+9
专长: 骑乘战斗, 快速骑乘攻击
区域: 温带水域
组织: 成队 (2-5), 成群 (6-11), 或一大群 (20-80)
挑战等级: 2

宝物: 标准
阵营: 通常是中立善良
进化: 4-9HD (中型)
等级调整: +2

梭螺鱼人有银色的肌肤，下半身颜色则逐渐加深，变成银蓝色的鳞片。梭螺鱼人的发色为深蓝色或蓝绿色。

梭螺鱼人的体型和体重与人类基本相同。梭螺鱼人会讲通用语和水族语。

战斗

生性孤僻的梭螺鱼人倾向于避免战斗，但是在保卫家园时会变得十分勇猛。它们会视具体情况而采取近战

战蜥人 (Troglodyte)

中型类人生物 (爬虫)

生命骰: 2d8+4 (13 hp)
先攻权: -1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 15 (-1 敏捷, +6 天生), 接触 9, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +1/ +1
攻击: 木棒+1 近战(1d6), 或爪抓+1 近战(1d4), 或标枪+1 远程(1d6)
全回合攻击: 木棒+1 近战(1d6) 及爪抓-1 近战(1d4) 及啮咬-1 近战(1d4); 或 2 爪抓+1 近战(1d4) 及啮咬-1 近战(1d4); 或标枪+1 远程(1d6)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 散发恶臭
特性: 黑暗视觉 90 尺
豁免: 强韧+5, 反射-1, 意志+0
属性: 力量 10, 敏捷 9, 体质 14, 智力 8, 感知 10, 魅力 10
技能: 躲藏+5*, 聆听+3
专长: 多重攻击, 专攻武器 (标枪)
区域: 地底
组织: 成队(2-5), 成群(6-11 外加 1-2 巨蜥蜴), 或一大群(20-80 外加 20%非战斗人员以及 3-13 巨蜥蜴)
挑战等级: 1
宝物: 50%钱币, 50%工艺品, 50%物品
阵营: 通常是混乱邪恶

或远程武器进行战斗。如果在其巢穴外遭遇到梭螺鱼人的话, 它们有 90% 的几率会骑乘着友善的海洋生物, 比如海豚。

类法术能力: 施法等级 7。梭螺鱼人通常会选择水元素来作为战斗伙伴。

每天 1 次 - 四级自然盟友召唤术。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时, 梭螺鱼人可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

进化: 视人物职业而定
等级调整: +2

战蜥人站立约 5 尺高, 重约 150 磅。战蜥人会讲龙语。

战斗

一队战蜥人中的一半仅依靠爪和牙攻击; 其他的则装备有一或两支标枪和木棒。它们通常会隐藏自己, 待机向目标投出密集的标枪, 然后展开近战。如果战况对它们不利的话, 就会退却并躲藏起来。

散发恶臭 (Ex): 当战蜥人生气或害怕时, 它会分泌出一种油性的、类似于麝香的化学物质, 使几乎所有的动物类生物都感到恶心。处于战蜥人 30 尺范围内的所有活着的生物 (除了战蜥人之外) 都必须通过一个 DC 13 的强韧豁免检定否则会恶心 10 轮。该豁免检定 DC 基于体质调整值。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内不会再受同一战蜥人的恶臭所影响。减缓毒发或中和毒素法术可以从受影响的生物身上移除此效果。对毒素免疫的生物不受此效果影响, 对毒素有抗力的生物在进行豁免检定时使用其正常加值。

技能: 战蜥人的皮肤会变色, 可以像变色龙一样混入周围环境中, 使得它在进行躲藏检定时可获得+4 的种族加

值。*处于岩石或地底区域时，此加值可提升为+8。

扮演战蜥人人物

战蜥人人物角色拥有以下种族特性。

-2 敏捷，+4 体质，-2 智力。

-中型体型。

-战蜥人的基本陆地速度为 30 尺。

-黑暗视觉 90 尺。

-种族生命骰：战蜥人拥有 2 个类人生物等级，这使它拥有 2d8 的生命骰，+1 的基本攻击加值，以及强韧+3、反射+0、意志+0 的基本豁免加值。

-种族技能：战蜥人的类人生物等级使它拥有等于 5 x (2 + 智力调整值，

最少为 1) 的技能点数。它的本职技能为躲藏和聆听。在进行躲藏检定时战蜥人可获得+4 的种族加值（处于岩石或地底区域时为+8）。

-种族专长：战蜥人的类人生物等级使它拥有一项专长。战蜥人可获得多重攻击专长作为其奖励专长。

-+6 的天生防御加值。

-天生武器：2 爪抓 (1d4) 和啮咬 (1d4)。

-特殊攻击（见上）：散发恶臭。

-天生使用语言：龙语。额外语言：通用语，巨人语，地精语，兽人语。

-天赋职业：牧师。

-等级调整+2。

巨魔 (Troll)

大型巨人

生命骰：6d8+36 (63 hp)

先攻权：+2

速度：30 尺 (6 格)

防御等级：16 (-1 体型，+2 敏捷，+5 天生)；接触 11，措手不及 14

基本攻击/擒抱：+4/ +14

攻击：爪抓+9 近战(1d6+6)

全回合攻击：2 爪抓+9 近战 (1d6+6) 和啮咬 +4 近战 (1d6+3)

占据/触及：10 尺/10 尺

特殊攻击：撕扯 2d6+9

特性：黑暗视觉 90 尺，昏

暗视觉，再生 5，嗅觉灵敏

豁免：强韧+11，反射+4，意志+3

属性：力量 23，敏捷 14，体质 23，智力 6，感知 9，魅力 6

技能：聆听+5，侦察+6

专长：警觉，钢铁意志，追踪

区域：寒冷山脉(水生亚种:寒冷水域)

组织：单独或者成队 (2-4)

挑战等级：4

宝物：标准

阵营：通常混乱邪恶

进化：视人物职业而定

等级调整：+5

巨魔猎手，6 级巡林客 (Troll Hunter, 6th-Level Ranger)

大型巨人

生命骰：6d8+6d8+72 (130 hp)

先攻权：+1

速度：30 尺(6 格)

防御等级：21 (-1 体型，+1 敏捷，+6 天生，+5 +1 链甲衫)，接触 10，措手不及 20

基本攻击/擒抱：+10/ +21

攻击：爪抓+16 近战(1d6+7)，或+1 战斧+17 近战 (2d6+8/*3) 或标枪+10 远程(1d8+7)

全回合攻击：2 爪抓+16 近战(1d6+7) 以及啮咬+11 近战(1d6+3)；或+1 战斧 +17/+12 近战 (2d6+8/*3) 以及啮咬+11 近战(1d6+3)；或标枪+10 远程(1d8+7)

占据/触及：10 尺/10 尺

特殊攻击：撕扯 2d6+10，法术

特性：黑暗视觉 90 尺，宿敌：精灵 (+4)，宿敌：人类 (+2)，昏暗视觉，再生 5，嗅觉灵敏，荒野认同

豁免：强韧+16，反射+8，意志+8

属性：力量 25，敏捷 12，体质 22，智力 10，感知 15，魅力 10

技能:知识(自然)+6, 知识(地下城)+6, 聆听+13, 无声移动+9, 搜索+6, 侦察+13, 生存+11(在地底或者追踪时+13)
专长: 警觉, 顺势斩, 坚韧(奖励), 增强天生防御, 精通双武器攻击(奖励), 钢铁意志, 猛力攻击, 追踪(奖励), 双武器攻击(奖励)

区域: 寒冷丘陵
组织: 单独
挑战等级: 11
宝物: 标准
阵营: 通常混乱邪恶
进化: 视人物职业而定
等级调整: +5

巨魔直立行走, 但是它们的肩膀却总是朝前垂下。巨魔走起路来总是东倒西歪, 当奔跑的时候, 它们的手臂会垂到地面附近晃荡, 虽然看上去十分笨拙, 其实巨魔们非常的敏捷。

通常巨魔有 9 尺高并且重达 500 磅, 雌性巨魔要稍微比雄性更大一些, 巨魔身上的硬皮一般是青苔般的绿色, 绿色灰色相间或者是腐烂的灰色, 它们的毛发一般是墨绿或者铁灰色。

战斗 巨魔完全不怕死, 它们会毫不犹豫的投入到近战当中, 然后锤打最靠近它们的对手。就算是面对火焰, 他们也会尝试绕开发动攻击。

撕扯 (EX): 如果巨魔两次爪抓攻击都命中目标, 它就会抓住对手的身体并开始把血肉撕裂。这将自动造成 2d6+9 的伤害。

再生 (EX): 火焰和强酸可以对巨魔造成正常伤害, 如果巨魔失去一段肢体或身体部分, 那些部分将在 3d6 分钟内长出来, 它也可以将断裂的部分按在伤口上来瞬间接好。

巨魔猎手

有些比大多数的同族更狡诈的巨魔, 并不仅仅满足于将文明社会的居民当成食物, 这些屠杀和吞噬类人生物猎物的恐怖巡林客被称为巨魔猎手。

战斗 巨魔猎手将会使用它们的嗅觉灵敏能力在追踪它们的宿敌上, 它们更倾向于在黑暗中猎杀对手。巨魔猎手会使用以下这些法术来保护自己, 防止一些特定种类的元素伤害和限制它们的敌人。典型巨魔猎手法术准备 (2; 豁免 DC12+法术等级): 1 级法术: 纠缠术, 能量抗力。

SCRAG 水生巨魔 (斯科拉格?)

这些巨魔是它们陆地表亲的水生亚种。它们居住在所有可能的水生环境中(前面又说是寒冷...), 陆行速度为 20 尺, 游泳速度为 30 尺。水生巨魔的再生能力仅仅在它们大部分躯体浸入水中时生效。

巨魔人物

巨魔人物具有以下种族特性

— +12 力量, +4 敏捷, +12 体质, -4 智力(最小 3), -2 感知, -4 魅力

— 大型生物 -1 护甲等级, -1 攻击检定, -4 躲藏检定, +4 擒抱检定, 负重能力为中等生物的两倍。

— 占据/触及 10 尺/10 尺。

— 巨魔的陆地基本速度为 30 尺。

— 黑暗视觉 60 尺以及昏暗视觉。

— **种族生命骰:** 巨魔拥有 6 个巨人等级, 他有 6d8 的生命骰, 基本攻击加值为+4, 并且基本豁免为强韧+5, 反射+2 和意志+2。

— **种族技能:** 巨魔的巨人等级提供了 9*(2+智力调整, 最少 1) 的技能点数, 它的本职技能是聆听和侦察。

— **种族专长:** 巨魔有三个专长

— **天生武器:** 爪抓(1d6)和啮咬(1d6)

— +5 天生防御等级

— **特殊攻击(见上):** 撕扯: 巨魔的撕扯可以造成 2d6 加上 1.5 倍力量调整值的伤害。

— **特殊能力:** 再生 5, 嗅觉灵敏

— **天生使用语言:** 巨人语。**额外语言:** 通用语, 兽人语。

— **天赋职业:** 战士

— 等级调整 +5

独角兽 UNICORN

大型魔法兽

生命骰: 4d10+20 (42 hp)
先攻: +3
速度: 60 尺 (12 格)
防御等级: 18 (-1 体型, +3 敏捷, +6 天生) 接触 12, 措手不及 15
基本攻击 / 擒抱: +4/+13
攻击: 角顶+11 近战 (1d8+8)
全力攻击: 角顶+11 近战 (1d8+8) 和 2 蹄击+3 近战 (1d4+2)
面宽 / 触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: -
特殊能力: 黑暗视觉 60 尺, 反邪恶法阵, 类法术能力, 对毒素, 魅惑 和 胁迫免疫, 昏暗视觉, 嗅觉灵敏, 荒野认同
豁免: 强韧+9, 反射+7, 意志+6
属性: 力量 20, 敏捷 17, 体质 21, 智力 10, 感知 21, 魅力 24
技能: 跳跃+21, 聆听+11, 潜行+9, 侦察+11, 生存+8*
技能: 警觉, 技能专攻 (生存)
地域: 温暖的森林
组织: 单独, 成双或成群 (3-6)
挑战等级: 3
宝物: 标准 (不会燃烧的物品)
阵营: 通常是混乱善良
进化: 5 - 8HD (大型)
等级调整: +4 (作为部属)

独角兽拥有一双海蓝, 紫色, 棕色或火金色的眼睛。雄性独角兽下巴上有白色胡须。成年的独角兽有 8 尺

天界突击者,

7 级牧师 Celestial Charger,

7th-Level Cleric

大型魔法兽

生命骰: 8d10+7d8+75 (155 hp)
先攻: +4
速度: 60 尺 (12 格)
防御等级: 18 (-1 体型, +4 敏捷, +6 天生, +5 防御护腕+5) 接触 13, 措手不及 20

长, 站立时肩高 5 尺, 重 1200 磅。雌性相比雄性显得略小, 体重也稍轻。

独角兽会说木族语和通用语。

战斗

独角兽只在保护自己或是他们栖息的森林时才会战斗。他们会发动冲锋, 用头上的角如长枪一般刺穿敌人, 或用他们的蹄子猛踢对方。独角兽的角视为+3 魔法武器, 但它的力量在离开独角兽后就会消失。

反邪恶法阵 (超自然): 该能力如同同名法术一样持续。独角兽无法自行压制该能力。

类法术能力: 独角兽能以即时动作随意使用侦测邪恶。

每天 1 次独角兽可以使用高等传送术出现在自己家园里的任何地点。它不能传送出森林边界之外, 也不用该能力自外面传送进来。

独角兽用它的角接触受伤的生物可以使用医疗轻伤 3 次/天, 使用医疗中伤 1 次/次 (施法者等级 5)。用它的角接触可以使用中和毒素 3 次/天 (DC21, 施法者等级 8 级)。该项 DC 基于魅力。

荒野认同 (特异): 该项能力视同德鲁伊的荒野认同职业能力, 独角兽在该项检定上获得+6 种族加值。

技能: 独角兽在潜行技能检定时获得+4 种族加值。独角兽在他们的森林边界内进行生存检定获得+3 表现加值。

基本攻击 / 擒抱: +13/+24

攻击: 角顶+22 近战 (1d8+10)

全力攻击: 角顶+22 近战 (1d8+10) 和 2 蹄击+14 近战 (1d4+3)

面宽 / 触及: 10 尺/5 尺

特殊攻击: 超度亡灵 13/天, 破邪斩, 法术

特殊能力: 伤害减免 10/魔法, 抗酸 10, 抗寒 10 抗电 10, 法术抗力

20, 反邪恶法阵, 类法术能力, 对毒素, 魅惑和胁迫免疫, 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 嗅觉灵敏, 荒野认同

豁免: 强韧+16, 反射+12, 意志+15

属性: 力量 24, 敏捷 18, 体质 20, 智力 13, 感知 27, 魅力 22

技能: 专注+11, 知识(自然) +9, 知识(宗教) +8, 聆听+15, 潜行+12, 法术辨识+5, 侦察+15, 生存+15 (+17 aboveground)*

技能: 警觉, 战斗施法, 额外超度, 精通超度, 奔跑, 技能专攻(生存)

地域: 混乱善良位面

组织: 单独

挑战等级: 13

宝物: 标准(不会燃烧的物品)

阵营: 通常是混乱善良

进化: 以人物职业等级

等级调整: +8(作为部属)

天界突击者 CELESTIAL CHARGER

吸血鬼(VAMPIRE)

吸血鬼的外表如生前一般, 只是容貌变得冷酷而野蛮, 使它们看起来有狼一般的掠食者特征. 和巫妖类似, 他们爱慕虚荣而又颓废, 并可能以贵族自居.

虽然有着人类的特征, 吸血鬼仍然很容易辨认, 它们不会投下影子, 也不会镜子里留下映像. 吸血鬼会说他们生前所会的语言.

创建一个吸血鬼

"吸血鬼"是一个可以加到任何类人生物或类人怪物(以下称为基础生物)上的获得性模板. 除了下述内容, 吸血鬼将保留一切基础生物的数值与特殊能力.

体型和类别: 生物类别变为不死生物(替换掉类人生物或类人怪物). 基础攻击加值, 豁免, 技能和体型不变.

生命骰: 将所有现有生命骰替换为 d 1 2.

速度: 与基础生物相同. 如果基础生物有游泳速度, 那么吸血鬼也将保留

天界突击者在这里是个拥有 8HD 和至少 7 级牧师职业的天界独角兽 **战斗**天界突击者的中和毒素能力

(DC20)的豁免 DC 已经更具它的额外生命骰和魅力进行了调整. 天界突击者的天生武器在击破伤害减免时视为魔法武器.

破邪斩(超自然): 每日一次天界突击者在近战中邪恶生物可以额外造成 15 点伤害.

已准备的牧师法术 (/7/6/5/4; 豁免 DC 18 + 法术等级): 0: 侦测魔法, 侦测毒素(2), 光亮术, 恩赐术(2); 1: 祝福术(2), 安抚动物*, 隐雾术, 移除恐惧, 圣域术, 虔诚护盾; 2: aid*(2), 动物信使, 次级复原术, 移除麻痹, 护卫他人; 3: 祈祷术, 防护能量伤害, 移除诅咒, 灼热光辉(2); 4: 凌空而行, 神能, 神圣锤击*, 恢复术 0

*领域法术. 领域: 动物和善良.

游泳能力并将不再害怕被流动的水浸没(见以下).

防护等级: 基础生物的天生护甲额外 + 6.

攻击: 吸血鬼保留所有基础生物的攻击方式, 如果其中没有挥击, 则它获得挥击攻击. 如果基础生物可以使用武器, 则吸血鬼保留这些能力. 拥有天生武器的生物保留其天生武器. 没有武器的吸血鬼使用挥击或原本的天生武器攻击(如果有的话). 拥有武器的吸血鬼则使用武器或挥击, 随它的便.

整轮攻击: 没有武器的吸血鬼使用挥击(见以上)或原本的天生武器攻击(如果有的话). 如果装备了武器, 它通常使用武器进行首要攻击, 挥击和原有的天生武器进行次要攻击.

伤害: 吸血鬼拥有挥击攻击. 若基础生物没有这种攻击方式, 则根据吸血鬼的体型从表中查找对应的伤害. 拥有天生攻击的生物保留天生攻击能力或使用列表中的数据, 二者取较高值.

体型	伤害
超微型	1
微型	1 d 2
超小型	1 d 3
小型	1 d 4
中型	1 d 6
大型	1 d 8
超大型	2 d 6
巨型	2 d 8
超巨型	4 d 6

特殊攻击：吸血鬼保留所有基础生物拥有的特殊攻击并获得下述的特殊攻击能力。除非特殊说明，豁免DC都是 $10 + 1/2$ 吸血鬼的HD + 吸血鬼的魅力调整值。

吸血（特异）：只要成功擒抱住对手，吸血鬼便可以用獠牙从活物身上吮吸血液。只要它压制住对手，它便可以开始吸血，这会每轮造成 $1 d 4$ 点体质吸取。每一次吸血攻击成功，吸血鬼都可以得到5点临时生命值。

夜之子（超自然）：吸血鬼可以控制世上的低等生物，以一个标准动作，每日可召唤 $1 d 6 + 1$ 个老鼠集群， $1 d 4 + 1$ 个蝙蝠集群或一群（ $3 d 6$ 只）狼。（若基础生物不是陆生的，此能力也可以召唤其他类似的生物。）这些生物在 $2 d 6$ 轮内到来并为吸血鬼服务1小时。

创造衍体（超自然）：被吸血鬼的能量吸取杀害的类人生物或类人怪物将在埋葬后 $1 d 4$ 天内成为吸血衍体而复生（见吸血衍体相关说明）。

吸血鬼将受害者的体质吸取至0或更低时，HD小于等于4的受害者将成为吸血衍体复活，而HD大于等于5的则成为吸血鬼复活。不论如何，新生的吸血鬼或衍体都将被创造它的吸血鬼所奴役直到主人被摧毁。一个吸血鬼同一时间内所奴役的衍体HD

数不能大于自身的两倍；若超出这个限度，新创造的衍体或吸血鬼将获得自由意志。被奴役的吸血鬼也可以自行创造并奴役衍体，依此法，一个吸血鬼头子可以控制相当数量的吸血鬼。在创造新衍体时，吸血鬼也可以释放现有被奴役的衍体，不过一旦被释放，吸血鬼或吸血衍体就不可被再度奴役。

支配（超自然）：吸血鬼可以通过看着对手的眼睛来击垮对手的意志。这类似于凝视攻击，不过吸血鬼必须使用一个标准动作，只是草草看一眼并不能发挥作用。任何目标必须通过一个意志豁免检定，失败则如同被一个12级施法者施放支配人类影响一般落入吸血鬼的控制。此能力作用范围30尺。

能量吸取（超自然）：被吸血鬼的挥击（或其他吸血鬼拥有的天生武器）命中的活物得到两个负向等级。每以此法吸取一个等级，吸血衍体得到5点临时生命值。吸血鬼每轮可以使用一次能量吸取。

特性：吸血鬼保留基础生物的一切特性，并获得下述特性。

转变形态（超自然）：以一个标准动作，吸血鬼可以变成蝙蝠，凶暴蝙蝠，狼或凶暴形态。当处在转变形态时，吸血鬼将失去挥击攻击和支配能力，但它将得到新形态所提供的天生武器和特殊攻击。它将保留在该形态知道变成一个新的形态或下一次日出。（若基础生物不是陆生的，此能力也允许其他形态。）

伤害减免（超自然）：吸血鬼拥有伤害减免 $10 / \text{银和魔法}$ 。吸血鬼的天生武器在判定穿透伤害减免时视为魔法武器。

快速治疗（特异）：吸血鬼只要还有至少1点生命，则它每轮治疗5点伤害。如果在战斗中生命值被减至0，吸血鬼将自动转变为气态形体并试图逃跑。它必须在2小时内返回自己的

棺材，否则将被完全摧毁（在 2 小时内它最多可走 9 哩）。吸血鬼处在气态形体时对所有伤害免疫。在棺材里休息时，它处在无助状态，并将在 1 小时内 1 点生命值，然后摆脱无助状态并继续每轮恢复 5 点生命值。

气态形体（超自然）：以一个标准动作，吸血鬼可以任意转变为气态形体，效果如同同名法术（施法者等级 5 级），但其可以一直保持气态形体并获得 20 尺飞行速度，机动性完美。

抗性（特异）：吸血鬼拥有寒冷抗性 10 和电抗性 10。

蛛行（特异）：吸血鬼可以如同拥有蛛行术一般攀爬陡峭的表面

驱散抗力（特异）：吸血鬼拥有 +4 驱散抗力。

属性：

依照以下叙述提升基础生物的属性：

力量 +6，敏捷 +4，智力 +2，感知 +2，魅力 +4。作为不死生物，吸血鬼没有体质值。

技能：吸血鬼在唬骗，躲藏，聆听，潜行，搜索，察言观色和侦察检定上有 +8 种族加值，其余同基本生物。

专长：吸血鬼获得以下专长，警觉，闪避，精通先攻，闪电反射，前提是基础生物达到要求却没有这些专长。

环境：任何，通常同基础生物。

组织：单独，成对，团伙（3 - 5）或集团（1 - 2 加 2 - 5 吸血衍体）

挑战等级：同基础生物 + 2。

宝藏：双倍标准。

阵营：总是邪恶（任何）。

进化：视人物等级而定。

等级调整：同基础生物 + 8。

吸血鬼的弱点

尽管威力非凡，吸血鬼也有相当多的弱点。

驱除吸血鬼：吸血鬼无法忍受强烈的大蒜气味，所以不会接近有那种玩意儿的方。类似的，会因镜子或强大的神圣徽记而畏缩。这些东西不会伤害吸血鬼——他们只是不想靠近。一个

畏缩的吸血鬼必须至少与拿着镜子或圣徽的生物保持 5 尺距离并在该遭遇的剩余时间中都不能接触或近身攻击拿者那类物品的生物。把持一个吸血鬼不喜欢的东西需要一个标准动作。吸血鬼也不能穿过流水，但是它可以乘船渡过或在棺材里休息时被抬过去。

除非被主人邀请，否则他们也不能进入其他人的家或房子。他们可以进入那些明确说明对所有人开放的公共场所。

杀死吸血鬼：将吸血鬼的生命值降到 0 或更低可以使之无力化却不能杀死它（见关于快速治疗的说明）。但是，有些攻击可以杀死吸血鬼。被暴露在阳光下会使得吸血鬼迷乱：它将只能做一个移动动作或攻击动作然后如果它无法逃脱，则在下一轮被完全摧毁。类似的，将吸血鬼没入流动的水中将每回合让其损失 1 / 3 的生命值，直到第 3 回合它将被彻底摧毁。将木桩插进吸血鬼的心脏也会瞬间杀死这个怪物。但除非身体被毁灭，它仍将在木桩被拔除时复活。一个流行的方法是砍下它的脑袋然后将其嘴里灌满圣水（或其他类似的东西）。

吸血鬼人物

吸血鬼总是邪恶的，这将使得相当拥有一部分职业的人物失去其职业能力。另外，不少职业还有附加惩罚。

牧师：吸血鬼牧师将失去驱散不死生物的能力并获得呵斥不死生物的能力。此能力不会影响该吸血鬼的控制者或其主人旗下的其他吸血鬼。吸血鬼牧师将拥有以下领域中的两个：混乱，破坏，邪恶或诡术。

术士和法师：吸血鬼术士或法师保留它的职业能力。但如果一个人物拥有的魔宠不是蝙蝠或老鼠，则它和魔宠之间的链接断开，而该魔宠将离开原来的同伴。人物可以召唤另一个魔宠，但必须是蝙蝠或老鼠。

吸血衍体 (VAMPIRE SPAWN)

中型不死生物

生命骰:	4 d 12+3 (29 HP)
先攻权:	+6
速度:	30 尺 (6 格)
防护等级:	15(+2 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 13
基本攻击 / 擒抱:	+2 / +5
攻击: 挥击+5 近战 (1 d 6+4 加能量吸取)	
整轮攻击:	挥击+5 近战 (1 d 6+4 加能量吸取)
面宽 / 触及:	5 尺 / 5 尺
特殊攻击:	吸血, 支配, 能量吸取
特性:	+2 驱散抗性, 伤害减免 5 / 银, 黑暗视觉 60 尺, 快速治疗 2, 气态形体, 寒冷抗性 10, 电抗性 10, 蛛行, 不死生物特性
豁免:	强韧+1, 反射+5, 意志+5
属性:	力量 16, 敏捷 14, 体质—, 智力 13, 感知 13, 魅力 14
技能:	唬骗+6, 攀爬+8, 手艺或专业 (任意一项)+4, 交涉+4, 躲藏+10, 跳跃+8, 聆听+11, 潜行+10, 搜索+8, 察言观色+11, 侦察+11
专长:	警觉, 精通先攻, 闪电反射, 技能专攻 (所拥有的手艺或专业), 强壮
环境:	任何
组织:	单独或成队 (2-5)
挑战等级:	4
宝藏:	标准
阵营:	总是邪恶 (任意)
进化:	—
等级调整:	—

吸血衍体是吸血鬼杀害凡人时产生的不死生物。如同它们的制造者一般, 衍体也受缚于它们的棺材以及墓土。吸血衍体和生前看起来差不多, 只是线条变得冷酷而显得凶恶。吸血衍体说通用语。

战斗当遭遇凡人时, 吸血衍体会使用它们非人的力量拳夯对手并拿对手往墙上或石头上撞 (好野蛮。一点都不像吸血鬼相关人事干的啊。)。它们

也使用气态形体和飞行能力寻找对手的弱点攻击。

吸血 (特异): 只要成功擒抱住对手, 吸血衍体便可以用獠牙从活物身上吮吸血液。只要它压制住对手, 它便可以开始吸血, 这会每轮造成 1 d 4 点体质吸取。每一次吸血攻击成功, 吸血衍体都可以得到 5 点临时生命值。

支配 (超自然): 吸血衍体可以通过看着对手的眼睛来击垮对手的意志。这类似于凝视攻击, 不过吸血衍体必须使用一个标准动作, 只是草草看一眼并不能发挥作用。任何目标必须通过一个 DC 14 的意志豁免检定, 失败则如同被一个 5 级施法者施放支配人类影响一般落入吸血衍体的控制。此能力作用范围 30 尺。豁免 DC 的关键属性是魅力。

能量吸取 (超自然): 被吸血衍体的挥击命中的活物得到一个负向等级。移除该负向等级的强韧 DC 是 14。该豁免 DC 的关键属性是魅力。每以此法吸取一个等级, 吸血衍体得到 5 点临时生命值。

快速治疗 (特异): 吸血衍体只要还有至少 1 点生命, 则它每轮治疗 2 点伤害。如果在战斗中生命值被减至 0, 吸血衍体将自动转变为气态形体并试图逃跑。它必须在 2 小时内返回自己的棺材, 否则将被完全摧毁 (在 2 小时内它最多可走 9 哩)。在棺材里休息时, 它处在无助状态, 并将在 1 小时内 1 点生命值, 然后摆脱无助状态并继续每轮恢复 2 点生命值。

气态形体 (超自然): 以一个标准动作, 吸血衍体可以任意转变为气态形体, 效果如同同名法术 (施法者等级 6 级), 但其可以一直保持气态形体并获得 20 尺飞行速度, 机动性完美。

蛛行 (特异): 吸血衍体可以如同拥有蛛行术一般攀爬攀爬陡峭的表面。

技能：吸血衍体在唬骗，躲藏，聆听，潜行，搜索，察言观色和侦察检定上有+4种族加值。

吸血衍体的弱点

飞头蛮 (VARGOUILLE)

小型异界生物 (邪恶, 跨位面)

生命骰： 1 d 8 + 1 (5 h p)
先攻权： +1
速度： 飞行 30 尺 (良好) (6 格)
防护等级： 12 (+1 体型, +1 敏捷), 接触 11, 措手不及 11
基本攻击 / 擒抱： +1 / -3
攻击： 啮咬 +3 近战 (1 d 4 加毒素)
整轮攻击： 啮咬 +3 近战 (1 d 4 加毒素)
面宽 / 触及： 5 尺 / 5 尺
特殊攻击： 嘶鸣, 吻咬, 毒素
特性： 黑暗视觉 60 尺
豁免： 强韧 +3, 反射 +3, 意志 +3
属性： 力量 10, 敏捷 13, 体质 12, 智力 5, 感知 12, 魅力 8
技能： 躲藏 +11, 威吓 +3, 聆听 +5, 潜行 +7, 侦察 +5
专长： 隐秘, 武器娴熟
环境： 邪恶阵营的位面
组织： 成群 (2-5) 或成团 (6-11)
挑战等级： 2
宝藏： 无
阵营： 总是中立邪恶
进化： 2-3 HD (小型)
等级调整： —

飞头蛮稍微比人类头颅大一些, 大约 18 寸高, 翼展 4 尺. 重约 40 磅. 飞头蛮说炼狱语.

战斗

飞头蛮用它们锯齿状的牙齿咬击对手. 它们的特殊攻击使得它们更加危险. 在判定穿透伤害抗性时, 飞头蛮的天生武器和它们装备的武器都视为邪恶阵营.

嘶鸣 (超自然)： 飞头蛮的嘴除了啮咬, 还可发出恐怖的嘶鸣声. 60 尺

吸血衍体对所有可以驱除或杀死吸血鬼效果的攻击同样显得十分脆弱. 详情见吸血鬼相关说明.

内所有听见嘶鸣或可以清楚看见该飞头蛮的所有非飞头蛮生物必须通过一个 DC 12 的强韧检定, 失败则由于恐惧而被麻痹 2 d 4 轮或直到有怪物攻击它, 或走出该范围, 或离开其视野为止. 飞头蛮可以吻咬被麻痹的生物 (见以下). 成功豁免的生物在 24 小时内不会被同一只飞头蛮的嘶鸣所影响. 嘶鸣是一种影响心灵的恐惧效果. 该豁免 DC 的关键属性是体质, 并有 +1 种族加值.

吻咬 (超自然)： 飞头蛮可以通过一个成功的接触攻击吻咬一个被麻痹的目标. 被作用的目标必须通过一个 DC 15 的强韧检定, 否则将经由一个可怕的变化过程并在 24 小时内变成另一个飞头蛮 (这个过程经常更快; 为每个阶段分别骰 1 d 6).

首先, 在一个 1 d 6 小时的过程中, 受害者的头发将全部掉光. 接下来的 1 d 6 小时内, 其耳朵将逐渐变成革化的翼, 触手从下颚和头皮中伸出, 牙齿变长, 直到变成獠牙. 在接下来的 1 d 6 小时内, 受害者每小时受到 1 点智力和魅力吸取 (最少减到 3). 转变在最后的 1 d 6 小时内完成, 受害者头部与身体分离 (身体当场死亡) 并成为一只飞头蛮. 此转变过程会被日光干扰, 一个昼明术 也可以延缓死亡, 但反转这个过程则需要移除疾病. 该豁免 DC 的关键属性是体质并包括 +4 种族加值.

毒素 (特异)： 伤口, 强韧 DC 12 失败则无法以自然或魔法的方式治疗飞头蛮的啮咬伤害. 中和毒性 或治愈术 可移除该效果, 而延缓毒性将允许魔法治疗. 该豁免 DC 的关键属性是体质, 并有 +1 种族加值.

尸妖 (WIGHT)

中型不死生物

生命骰: 4 d 1 2 (2 6 h p)
先攻权: +1
速度: 3 0 尺 (6 格)
防护等级: 1 5 (+1 敏捷, +4 天生), 接触 1 1, 措手不及 1 4
基础攻击 / 擒抱: +2 / +3
攻击: 挥击+3 近战 (1 d 4+1 加能量吸取)
整轮攻击: 挥击+3 近战 (1 d 4+1 加能量吸取)
面宽 / 触及: 5 尺 / 5 尺
特殊攻击: 创造衍体, 能量吸取
特性: 黑暗视觉 6 0 尺, 不死生物特性
豁免: 强韧 +1, 反射+2, 意志+5
属性: 力量 1 2, 敏捷 1 2, 体质一, 智力 1 1, 感知 1 3, 魅力 1 5
技能: 躲藏+8, 聆听+7, 潜行+16, 侦察+7
专长: 警觉, 盲斗
环境: 任何
组织: 单独, 成对, 成队 (3-5) 或成群 (6-11)

鬼火 (WILL-O' -WISP)

小型异怪 (风系)

生命骰: 9 d 8 (4 0 h p)
先攻权: +1 3
速度: 飞行 50 尺 (完美) (10 格)
防护等级: 29(+1 体形,+9 敏捷,+9 偏斜), 接触 29, 措手不及 20
基础攻击 / 擒抱: +6 / -3
攻击: 电击+16 近战接触 (2 d 8 电)
整轮攻击: 电击+16 近战接触 (2 d 8 电)
面宽 / 触及: 5 尺 / 5 尺
特殊攻击: —
特性: 黑暗视觉 6 0 尺, 对魔法免疫, 天生隐形
豁免: 强韧 +3, 反射+12, 意志+9
属性: 力量 1, 敏捷 29, 体质 10, 智力 15, 感知 16, 魅力 12
技能: 唬骗+1 3, 交

挑战等级: 3
宝藏: 无
阵营: 总是守序邪恶
进化: 5 — 8 H D (中型)
等级调整: —

尸妖的形象就像是他们生前形态的歪曲而古怪的映像. 尸妖的身高和重量都和人类相当. 尸妖说通用语

战斗

尸妖用它们的拳头捶打攻击对手.

创造衍体 (超自然): 任何被尸妖杀死的类人生物将在 1 d 4 轮内变成另一个尸妖. 衍体将被创造它的尸妖控制直至被摧毁. 它们不保留生前的任何能力.

能量吸取 (超自然): 被尸妖挥击击中的活物将得到一个负向等级. 移除该负向等级的强韧检定 D C 是 14. 该豁免 D C 的关键属性是魅力. 每以此法吸收一个等级, 尸妖便获得 5 点临时生命值.

技能: 尸妖在潜行上拥有+8 种族加值.

涉+3, 易容+1 (演技+3), 威吓+3, 聆听+1 7, 搜索+1 4, 侦察+1 7, 生存+3 (追迹+5)
专长: 警觉, 盲斗, 闪避, 精通先攻, 武器娴熟
环境: 温带沼泽
组织: 单独, 成对或成列 (3 — 4)
挑战等级: 6
宝藏: 1 / 1 0 金币; 5 0 % 宝物; 5 0 % 物品
阵营: 通常是混乱邪恶
进化: 1 0 — 1 8 H D (小型)
等级调整: —

鬼火可能是黄色, 白色, 绿色或蓝色. 它们经常被误认为提灯, 尤其是在它们居住大雾弥漫的湿地或沼泽

中。鬼火的身体是一个直径约1尺，重约3磅的海绵状球体，它发光的躯体发出的光大约相当于一个火把。

鬼火会说通用语和水族语。它们没有发声器官，却能通过震动发出鬼魅般的声音。

战斗

鬼火通常会避免战斗。它们更愿意扰乱并迷惑冒险者们，诱引他们进

冬狼 (WINTER WOLF)

大型魔法兽 (寒系)

生命骰: 6 d 10+18 (51 h p)

先攻权: +5

速度: 50尺 (10格)

防护等级: 15 (-1体型, +1

敏捷, +5天生), 接触10, 措手不及14

基本攻击 / 擒抱: +6 / +14

攻击: 啮咬+9 近战 (1 d 8+6 加 1 d 6 寒冷)

整轮攻击: 啮咬+9 近战 (1 d 8+6 加 1 d 6 寒冷)

面宽 / 触及: 10尺 / 5尺

特殊攻击: 喷吐武器, 寒冰咬, 摔拌攻击

特性: 黑暗视觉60尺, 对寒冷免疫, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉, 畏火

豁免: 强韧+8, 反射+6, 意志+3

属性: 力量18, 敏捷13, 体质16, 智力9, 感知13, 魅力10

技能: 躲藏-1*, 聆听+6, 潜行+7, 侦察+6, 生存+1*

专长: 警觉, 精通先攻, 追踪

环境: 寒带森林

组织: 单独, 成对或成群 (3-5)

挑战等级: 5

宝藏: 1/10 金币; 50% 宝物; 50% 物品

阵营: 通常是中立邪恶

进化: 7-9 HD (大型); 10-18 HD (超大型)

等级调整: +3 (作为部属)

座狼 (WORG)

中型魔法兽

入沼泽或其他危险的地方。当它们被迫战斗时，他们会以近战接触攻击的形式放出少量电流。

对魔法免疫 (特异): 鬼火对大部分允许法术抗性的法术和类法术能力免疫，除了魔发飞弹和迷宫术。

天生隐形 (特异): 一个受惊吓或恐惧的鬼火可以熄灭它的光芒，从而如被施展了同名法术一般成为隐形。

冬狼长约8尺，站立时肩高约4又1/2尺，重约450磅。冬狼可以说巨人语和通用语。

战斗

冬狼通常成群狩猎。它们的规模，黠智和可怕的喷吐武器足以让它们猎杀体型比自己大得多的生物。冬狼群通常会包围对手，然后轮流攻击以拖垮对手。如情况紧急，冬狼会选择压制敌人。

喷吐武器 (超自然): 15尺锥状，每1d4轮一次，伤害4d6寒冷，反射DC16减半。该DC的关键属性是体质。

寒冰咬 (超自然): 冬狼的啮咬攻击如同霜冻武器，每次啮咬都对对手造成额外的1d6点寒冷伤害。

摔拌攻击 (特异): 冬狼若啮咬攻击命中对手，则它不需要作接触攻击或引发借机攻击就可以尝试以一个即时动作摔拌对手 (+8检定调整)。如果尝试失败，对手也无法反摔拌冬狼。

技能: 冬狼在聆听，潜行和侦察检定上有+1种族加值，在躲藏检定上有+2种族加值。

*它们的天然毛色使它们在雪域和冰域上时躲藏检定上有+7种族加值。

冬狼在用嗅觉追踪时生存检定有+4种族加值。

生命骰: 4 d 10 + 8 (30 h p)

先攻权: + 2
速度: 50 尺 (10 格)
防护等级: 14 (+2 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 12
基本攻击 / 擒抱: +4 / +7
攻击: 啮咬+7 近战 (1d6+4)
整轮攻击: 啮咬+7 近战 (1d6+4)
面宽 / 触及: 5 尺 / 5 尺
特殊攻击: 摔拌攻击
特性: 黑暗视觉 60 尺, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+6, 意志+3
属性: 力量 17, 敏捷 15, 体质 15, 智力 6, 感知 14, 魅力 10
技能: 躲藏+4, 聆听+6, 潜行+6, 侦察+6, 生存+2 *
专长: 警觉, 追踪
环境: 温带平原
组织: 单独, 成对或成群 (6-11)
挑战等级: 2
宝藏: 1/10 金币; 50% 宝物; 50% 物品
阵营: 通常是中立邪恶
进化: 5 - 6 HD (中型); 7 - 12 HD (大型)

缚灵 (WRAITH)

中型不死生物 (虚体)

生命骰: 5d12 (32hp)
先攻权: +7
速度: 飞行 60 尺 (良好) (12 格)
防护等级: 15 (+3 敏捷, +2 偏斜), 接触 15, 措手不及 12
基础攻击 / 擒抱: +2 / -
攻击: 虚体之触+5 近战 (1d4 加 1d6 体质吸取)
整轮攻击: 虚体之触+5 近战 (1d4 加 1d6 体质吸取)
面宽 / 触及: 5 尺 / 5 尺
特殊攻击: 体质吸取, 创造衍体
特性: 黑暗视觉 60 尺. 阳光失能. 虚体特性. +2 驱散抗力. 不死

惧栗缚灵

大型不死生物 (虚体)

等级调整: +1 (作为部属)

典型的座狼拥有灰色或黑色的毛皮, 长 5 尺, 肩高 3 尺, 重 300 磅. 比那些较小的表亲更聪明, 座狼说它们自己的语言. 有些也会说通用语和地精语.

战斗 独行的座狼会找那些小的猎物下手, 而夫妻档或狼群则会合力干掉大家伙, 但是它们都会使用一击脱离的战术耗死对手. 一个狼群通常会包围对手, 然后每只狼轮流攻击, 打中就退, 知道对手体力耗尽, 则一涌而上轰杀之. 若它们失去耐心或拥有压倒性的数量优势, 则会试图压制对手.

摔拌攻击 (特异): 座狼若啮咬攻击命中对手, 则它不需要作接触攻击或引发借机攻击就可以尝试以一个即时动作摔拌对手 (+3 检定调整). 如果尝试失败, 对手也无法反摔拌座狼.

技能: 座狼在聆听, 潜行和侦察检定上有 +1 种族加值, 在躲藏检定上有 +2 种族加值.

* 座狼在用嗅觉追踪时生存检定有 +4 种族加值.

生物特性. 妖气

豁免: 强韧 +1, 反射 +4, 意志 +6
属性: 力量 -1, 敏捷 16, 体质 -1, 智力 14, 感知 14, 魅力 15
技能: 交涉 +6, 躲藏 +11, 威吓 +10, 聆听 +12, 搜索 +10, 察言观色 +8, 侦察 +12, 生存 +2 (+4 追迹)
专长: 警觉, 盲斗, 战斗反射, 精通先攻
环境: 任何
组织: 单独, 成队 (2-5) 或成群 (6-11)
挑战等级: 5
宝藏: 无
阵营: 总是守序邪恶
进化: 6 - 10 HD (中型)
等级调整: -

生命骰: 16d12 (104hp)

先攻权: + 1 3
速度: 飞行 60 尺(良好)(12 格)
防护等级: 25 (-1 体型, +9 敏捷, +7 偏斜), 接触 25, 措手不及 16
基础攻击 / 擒抱: + 8 / -
攻击: 体虚之触 + 1 6
 近战 (2 d 6 加 1 d 8 体质吸取)
整轮攻击: 体虚之触 + 1 6
 近战 (2 d 6 加 1 d 8 体质吸取)
面宽 / 触及: 10 尺 / 10 尺
特殊攻击: 体质吸取, 创造衍体
特性: 黑暗视觉 6 0 尺, 阳光失能, 虚体特性, 生命探知 6 0 尺, 不死生物特性, 妖气
豁免: 强韧+5, 反射+14, 意志+14
属性: 力量-, 敏捷 28,

体质-, 智力 17, 感知 18, 魅力 24
技能: 交涉+ 9, 躲藏 + 2 4, 威吓+ 2 6, 知识(宗教) + 2 2, 聆听+ 2 5, 搜索+ 2 2, 察言观色+ 2 3, 侦察+ 2 5, 生存 + 4 (+ 6 追迹)
专长: 警觉, 盲斗, 战斗反射, 闪避, 精通先攻, 强化天生攻击(虚体之触), 机动力, 跳跃攻击
环境: 任何
组织: 单独
挑战等级: 1 1
宝藏: 无
阵营: 总是守序邪恶
进化: 1 7 - 3 2 H D (大型)
等级调整: -

缚灵是一种由邪恶和黑暗产生的一种虚体生物。有时, 缚灵可怕的外表是批着装甲或持有武器的。然而这种外表只是反映了它们生前的形态, 而并不能影响它们的 AC 或战斗能力。

一个缚灵如人类一般高, 惧栗缚灵则大约有食人魔大小。由于它们都是虚体, 所以它们都没有重量。缚灵说通用语和炼狱语。

战斗缚灵和惧栗缚灵都拥有以下能力。

妖气(超自然): 野生或驯养的动物都可以在 3 0 尺内感受到缚灵的妖气。他们将不愿继续靠近, 如果被强迫靠近, 只要持续处在这个范围内, 它们就会陷入恐慌。

阳光失能(特异): 在天然阳光中, 缚灵将完全无力化(不需要是"昼明术"造成的)并尽可能逃离那里。

缚灵

体质吸取(超自然): 被缚灵的虚体之触击中的活物必须通过一个 DC 1 4 的强韧豁免否则将受到 1 d 6 点体质吸取。该豁免 DC 的关键属性是魅力。一旦这个攻击成功, 缚灵将得到 5 点临时生命值。

创造衍体(超自然): 任何被缚灵杀死的类人生物将在 1 d 4 轮内变成另一个缚灵。它的身体将保持完好, 但是灵魂被扯出身体并产生转变。衍体将被创造它的缚灵控制直至被摧毁。它们不保留生前的任何能力。

惧栗缚灵

潜藏在遗忘的神殿和遗弃的地方的深处, 它们是最古老也最可怕的缚灵。它们可以感知附近那些让它们饥渴的活物。尽管体型有些臃肿, 惧栗缚灵却拥有非凡的迅捷, 他们使用跳跃攻击专和天生的接触攻击造成致命的效果后便融回阴影或墙壁中。

生命探知(超自然): 就如同拥有盲感能力一般, 惧栗缚灵可以感知并定位 6 0 尺范围内的活物。它也将自动感知到它们的生命力, 如同使用了观命术。

体质吸取(超自然): 被惧栗缚灵的虚体之触击中的活物必须通过一个 DC 2 5 的强韧豁免否则将受到 1 d 8 点体质吸取。该豁免 DC 的关键属性是魅力。一旦这个攻击成功, 惧栗缚灵将得到 5 点临时生命值。

创造衍体(超自然): 任何被惧栗缚灵杀死的类人生物将在 1 d 4 轮内变

成另一个缚灵。它的身体将保持完好，但是灵魂被扯出身体并产生转变。衍

双足飞龙 (WYVERN)

大型龙类

生命骰: d 1 2 + 1 4 (5 9 h p)

先攻权: + 1

速度: 20 尺(4 格), 飞行 60 尺(笨拙)

防护等级: 18 (-1 体型, +1 敏捷, +8 天生), 接触 10, 措手不及 17

基本攻击 / 擒抱: + 7 / + 1 5

攻击: 螫刺+10 近战 (1

d 6+4 加毒素) 或爪抓+ 1 0 近战 (2 d 6+4) 或啮咬+10 近战 (2 d 8+4)

整轮攻击: 螫刺+10 近战 (1

d 6+4 加毒素) 和啮咬+10 近战 (1 d 8+4) 和 2 翼击+8 近战 (1 d 8+2) 和 2 爪抓+10 近战 (2 d 6+4)

面宽 / 触及: 1 0 尺 / 5 尺

特殊攻击: 毒素, 精通擒抱

特性: 黑暗视觉 60 尺, 对睡眠术和麻痹免疫, 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+7, 反射+6, 意志+6

属性: 力量 19, 敏捷 12, 体质 15, 智力 6, 感知 12, 魅力 9

技能: 躲藏+ 7, 聆听 + 1 3, 潜行+ 1 1, 侦察+ 1 6

专长: 能力专攻(毒素), 警觉, 飞跃攻击, 多重攻击

环境: 热带山脉

组织: 单独, 成对或组队(3 - 6)

挑战等级: 6

宝藏: 标准

锡尔族(Xill)

中型异界生物 (跨位面)

生命骰: 5d8+10 (32Hp)

先攻权: +7

速度: 40 尺(8 格)

防御等级: 20 (+3 敏捷, +7 天然), 接触 13, 措手不及 17

基本攻击 / 擒抱: +5/+7

攻击: 短剑+7 近身 (1d6+2/19-20) 或爪抓+7 近身

体将被创造它的缚灵控制直至被摧毁。它们不保留生前的任何能力。

阵营: 通常是中立

进化: 8 - 1 0 HD (超大型); 1 1 - 2 1 HD (巨型)

等级调整: —

双足飞龙是一种带有巨毒尾刺的巨大的飞行蜥蜴, 它们是真龙的远亲。双足飞龙深棕色或灰色的身体有 1 5 尺长其中一半是尾的长度。它的翼展约有 2 0 尺, 体重约一吨。双足飞龙说龙语, 但通常它们不会为了组织语言而费心, 它们只发出一些嘶嘶声或者来自喉咙深处的低吼。

战斗

双足飞龙通常很傻但很好斗, 它们几乎会攻击一切不是明显强于自身的东西。双足飞龙会从空中俯冲向对手, 用爪子将对手攫住, 然后用尾刺将之杀死。双足飞龙只有在使用飞跃攻击时才能用爪子进行挥砍。

精通擒抱 (特异): 使用此能力时, 双足飞龙必须使用爪抓击中对手。它不必引发借机攻击就可以尝试以一个即时动作擒抱对手。如果它赢得擒抱检定, 则可以抓住对手并开始刺击。

毒素 (特异): 伤口, 强韧 DC 1 7, 即时和后续伤害 2 d 6 体质。该 DC 的关键属性是体质。

技能: 双足飞龙在侦察检定上有 + 3 种族加值。

(1d4+2) 或长弓+8 远程 (1d8/x3)

全回合攻击: 短剑+5/+5 近身

(1d6+2/19-20, 1d6+1/19-20) 和爪抓+5/+5 近身 (1d4+2, 1d4+1) 或爪抓+5/+5/+5/+5 近身 (1d4+2, 1d4+1) 或长弓+4/+4 远程 (1d8/x3)

占据 / 触及: 5 尺/5 尺

特殊攻击: 植入卵囊, 精通擒抱, 麻痹
特性: 法术抗性 21, 黑暗

视觉 60 尺，位面行走

豁免： 强韧+6，反射+7，意志+5

属性： 力量 15，敏捷 16，

体质 15，智力 12，感知 12，魅力 11

技能： 平衡+13，攀爬+10，

交涉+2，逃脱+11，恐吓+8 聆听+9，潜

行+11，察言观色+8，侦察+9，反滚+11，

绳技+3（捆绑+5）

专长： 精通先攻，多重攻击，

多武器攻击

区域： 灵位面

组织： 单独，或者成队（2~5 个）

挑战等级： 6

财宝： 标准

阵营： 总是守序邪恶

进化： 6-8HD（中型），9-15HD（大型）

等级调整： +4

锡尔族人站起来大概 4 到 5 英尺高，体重差不多 100 磅。它们说炼狱语。

战斗

锡尔族人可是说是一种危险的对手，它们竟然能同时使用四只手打架。有些“文明”些的也用武器，不过，通常也只是用两只手使用武器，剩下两只... 哦，应该叫做爪子更正确，则伺机“非礼”敌人。

锡尔族人特别经常的埋伏在灵位面等待合适的猎物，而且运用位面行走的能力来进行游击战（伏击、狙击、骚扰、偷袭、破袭等等...）。在战斗中充分利用它优秀得翻滚技术：比如，通常一两位锡尔族人采用诱敌深入的战术来吸引较强大的敌人的攻击，将敌人引入预先的包围圈之后则采用死守阻击战术，等待同伴来个机动的里应外合，将敌人杀个片甲不留。

植入卵囊 (Ex)： 通过一个标准动作，锡尔族人可以在一个已经麻痹的动物的身体里... 下一个蛋（汗，难道锡尔

索尔石怪(Xorn)

小索尔石怪

小型异界生物(跨位面，土系)

族人全都是母的？)。幼虫的孵化需要 90 天，而后将寄主体内所有一切全部吃光。移出疾病法术可以除去寄生卵（似乎.. 孵出来的就没办法了），

一个成功的难度为 25 的医疗鉴定也可以做到这样。不过即使失败了，医疗者也可以重试，但是每次尝试（不论成功与否）都会给病人带来 1d4 的伤害。（另 这也是这种生物命名的原因）

精通擒抱 (Ex)： 要使用这种能力，锡尔族人必须至少有一只爪能摸到敌人。这样它就可以尝试去用一个自由动作擒抱，而不会引起借机攻击。每增加一只成功击中对方的爪子，就会带来+2 的擒抱判定加值。如果锡尔族人成功将对方定身而且持续到下一个回合，它就会自动地用它的小嘴和尖牙在敌人身上“亲”上一口，这温柔的一小嘴自然不会带来伤害，但却会使对方神魂颠倒、身体麻痹，呃，不过据说这与锡尔族人特有的神经毒液也许有些拉拢。

麻痹 (Ex)： 被锡尔族人轻轻一吻之后，对方必需成功通过一个难度为 14 的强韧鉴定来把持自己内心的欲火。否则势必会过于兴奋而引起 1d4 小时的麻痹。该豁免 DC 的关键属性是体质。

位面行走 (Su)： 锡尔族人这些位面旅行家喜欢透过位面的褶皱来攻击它们的敌人，宛如神兵天降一般。它们可以用一个类移动作来离开灵位面，却需要两个类以动作回来，在它们做位面转移的时候是不可以移动的。在喜儿族人的身体逐渐消隐的时候，打中它们成了一件比较困难的事：在第一轮攻击者有 20% 的几率失手，而到了第二轮，这个数字更增及到了 50%。每个锡尔族人都可以顺带手捎上一个自愿或者已经无助的物体一起进行位面行走。

生命骰： 3d8+9 (22 hp)

先攻权: +0
速度: 20 尺 (4 格), 遁地 20 尺
防御等级: 23 (+1 体形, +12 天生), 接触 11, 措手不及 23
攻击: 啮咬+6 近战(2d8+2)
全回合攻击: 啮咬+6 近战(2d8+2) 及 3 爪抓+4 近战(1d3+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 全域视野, 掘穴, 伤害减免 5/钝击, 昏暗视觉 60 尺, 免疫(火焰, 寒冷), 电击抗性 10, 颤动感知 60 尺
豁免: 强韧+5, 反射+3, 意志+3

中型索尔石怪

中型异界生物(跨位面, 土系)

生命骰: 7d8+17 (48 hp)
先攻权: +0
速度: 20 尺 (4 格), 遁地 20 尺
防御等级: 24 (+14 天生), 接触 10, 措手不及 24
攻击: 啮咬 +10 近战 (4d6+3)
全回合攻击: 啮咬 +10 近战 (4d6+3) 及 3 爪抓 +8 近战 (1d4+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 全域视野掘穴, 伤害减免 5/钝击, 昏暗视觉 60 尺, 免疫(火焰, 寒冷), 电击抗性 10, 颤动感知 60 尺
豁免: 强韧+7, 反射+5, 意志+5

索尔石怪长老

大型异界生物(跨位面, 土系)

生命骰: 15d8+63 (130 hp)
先攻权: +0
速度: 20 尺 (4 格), 遁地 20 尺
防御等级: 25 (-1 体形, +16 天生), 接触 9, 措手不及 25
攻击: 啮咬 +21 近战 (4d8+7)
全回合攻击: 啮咬 +21 近战 (4d8+7) 及 3 爪抓 +19 近战 (1d6+3)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺

属性: 力量 15, 敏捷 10, 体质 15, 智力 10, 感知 11, 魅力 10
技能: 躲藏+10, 威吓+3, 知识(地下城)+6, 聆听+6, 潜行+3, 搜索+6, 侦察+8, 野外生存+6(+8 追踪时或在地底时)
专长: 多重攻击, 健壮
区域: 土元素位面
组织: 单独, 成对, 成群 (3-5)
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 通常是绝对中立
进化: 4-6HD (小型)
等级调整: -

属性: 力量 17, 敏捷 10, 体质 15, 智力 10, 感知 11, 魅力 10
技能: 躲藏+10, 威吓+10, 知识(地下城)+10, 聆听+10, 潜行+10, 搜索+10, 侦察+10, 野外生存+10(+12 追踪时或在地底时)
专长: 顺势斩, 多重攻击, 猛力攻击, 健壮
区域: 土元素位面
组织: 单独, 成对, 成群 (3-5)
挑战等级: 6
宝物: 无
阵营: 通常是绝对中立
进化: 8-14HD (中型)
等级调整: -

特殊攻击: -
特性: 全域视野, 掘穴, 伤害减免 5/钝击, 昏暗视觉 60 尺, 免疫(火焰, 寒冷), 电击抗性 10, 颤动感知 60 尺
豁免: 强韧+13, 反射+9, 意志+9
属性: 力量 25, 敏捷 10, 体质 19, 智力 10, 感知 11, 魅力 10
技能: 躲藏+14, 威吓+18, 知识(地下城)+18, 聆听+18, 潜行+18, 搜索+22, 侦察+22, 野外生存+18(+20

追踪时或在底时)
专长: 无畏一击(Awesome Blow), 顺势斩, 大顺势斩, 精通冲撞, 多重攻击, 猛力攻击, 健壮
区域: 土元素位面
组织: 单独, 成对, 成群 (6-11)

小索尔石怪差不多身高3尺, 腰宽也是3尺, 体重大约120磅。中型索尔石怪得身高腰宽则同时增加到5尺, 体重大约600磅。索尔石怪长老更是身高腰宽8尺, 体重达到9000磅。索尔石怪能说通用语和土族语

战斗

索尔石怪不会攻击任何“肉制品”除非要保护自己或者自己的财产, 它们根本不能产生蛋白酶来消化吸收蛋白质。索尔石怪对巴佬或者其他主物质面的东西毫不感冒, 只有一种例外情况, 那些携带着索尔石怪食物—贵金属或者矿石—的家伙。它们可以在20尺外就闻到它们的“食物”。寻找食物的索尔石怪可以变得相当好斗, 尤其是在主物质面, 那个食物比它们老家难找得多的地方。(所以呢, 与索尔石怪“坦诚相见”是个好主意, 如果你明白我的意思, 恩, 裸体。)

索尔石怪特别喜欢的战术就是在石头里面伏击, 直到敌人进入了触及

夜嘶猎犬 (Yeth Hound)

中型异界生物 (跨位面, 邪恶)
生命骰: 3d8+6 (19 hp)
先攻权: +6
速度: 40尺(8格), 飞行60尺(良好)
防御等级: 20 (+2敏捷, +8天生), 接触12, 措手不及18
基本攻击/擒抱: +3/ +6
攻击: 啮咬+6 近战(1d8+4)
全回合攻击: 啮咬+6 近战(1d8+4)
占据/触及: 5尺/ 5尺
特殊攻击: 咆哮, 绊摔

挑战等级: 8
宝物: 无
阵营: 通常是绝对中立
进化: 16-21HD (大型); 22-45 HD (巨型)
等级调整: -

的“射程”, 便会突然得冒出来奇袭敌人。如果是有组的整群索尔石怪, 它们会派遣一个先遣谈判专家冒出石头表面, 通过熟练的使用威吓等交涉技巧来进行一场以食物为主题的“谈判”来达到兵不血刃的目的, 同时其他成员则继续躲在石头里, 为谈判失败后的突袭作准备。

全域视野 (EX): 索尔石怪的身体上相当和谐的生长着3只眼睛, 这使得索尔石怪可以向任何方向看, 如果在搜索和侦察时, 这能带来+4得种族加值。索尔石怪不能被夹击。

掘穴 (EX): 索尔石怪能在石头、泥土或者几乎一切土质种类内部滑行, 除了金属。这就像鱼儿在水里游泳一样容易。这不会遗留下任何隧道或洞穴, 也不会产生任何震动或者记号标志着索尔石怪的出现。将一个 [地动术]斜体魔法投向索尔石怪正在通行的区域, 可以将它向后抛出30尺。此外还可以另索尔石怪震慑1轮, 除非它成功通过了DC15的强稳豁免。

特性: 伤害减免10/银, 黑暗视觉60尺, 飞行, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+5
属性: 力量17, 敏捷15, 体质15, 智力6, 感知14, 魅力10
技能: 聆听+11, 侦察+11, 搜索+7, 生存+11 (+13追踪)*
专长: 精通先攻, 追踪
区域: 邪恶位面
组织: 单独, 成对, 或成群 (6-11)
挑战等级: 3
宝物: 无

阵营: 总是中立邪恶
进化: 4-6HD (中型); 7-9HD (大型)
等级调整: +3 (作为伙伴)

夜嘶猎犬站立时肩高约 5 尺, 重约 400 磅。夜嘶猎犬不会说话, 但是能听懂炼狱语。

战斗

夜嘶猎犬只在夜晚进行狩猎。它们畏惧太阳且从不在阳光下出现, 尽管它们的生存也依赖于阳光。

在对抗伤害减免时, 夜嘶猎犬的天生武器与它所持有的任何武器一样, 都被视为具有邪恶阵营。

咆哮 (Su): 夜嘶猎犬在咆哮时, 处于 300 尺扩散范围内除了邪恶的异界生物外的所有生物都必须通过一个 DC 11

角翼魔兽 (Yrthak)

超大型魔法兽

生命骰: 12d10+36 (102 hp)
先攻权: +6
速度: 20 尺 (4 格), 飞行 60 尺 (普通)
防御等级: 18 (-2 体型, +2 敏捷, +8 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +12/ +25
攻击: 啮咬+15 近战 (2d8+5), 或音波枪+12 远程接触 (6d6)
全回合攻击: 啮咬+15 近战 (2d8+5) 及 2 爪抓+13 近战 (1d6+2); 或音波 +12 远程接触 (6d6)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 音波枪, 爆裂
特性: 盲视 120 尺, 免疫, 易受音波伤害
豁免: 强韧+11, 反射+10, 意志+5
属性: 力量 20, 敏捷 14, 体质 17, 智力 7, 感知 13, 魅力 11
技能: 聆听+12, 潜行+10
专长: 坚忍, 飞越攻击, 精通先攻, 多重攻击, 攫取
区域: 温带山脉
组织: 单独或成队 (2-4)
挑战等级: 9
宝物: 无

的意志豁免检定否则就会恐慌达 2d4 轮。这是一种音波性的影响心灵的恐惧效果。无论是否通过豁免检定, 被影响的生物在 24 小时内对同一夜嘶猎犬的咆哮免疫。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

绊摔 (Ex): 夜嘶猎犬一旦通过啮咬攻击击中对手就可以通过一个即时动作尝试绊摔对手 (+3 检定调整值), 这不需要像通常那样进行接触攻击, 同时也不会引发借机攻击。即使尝试失败, 对手也不能反过来绊摔夜嘶猎犬。

飞行 (Su): 夜嘶猎犬可以通过一个即时动作开始或结束飞行。

技能: *通过嗅觉追踪进行生存检定时夜嘶猎犬可获得+4 的种族加值。

阵营: 偏向中立
进化: 13-16HD (超大型); 17-36HD (巨型)
等级调整: -

角翼魔兽是瞎的。它通过其长舌上的特殊感知器官来感测声波和移动。它能通过其头部的突出物来发射出强力的集束声波。角翼魔兽颜色为黄绿色, 翅膀和背鳍偏向黄色, 头部和身躯则偏向绿色。它的牙齿是黄色的。

角翼魔兽长约 20 尺, 翼展约 40 尺。它重约 5000 磅。

尽管有相当的智力, 但是角翼魔兽不会说话。

战斗

角翼魔兽喜欢从空中攻击, 以音波扫射地面或攫取起猎物再将其摔下。

音波枪 (Su): 每 2 轮一次, 角翼魔兽能将音波能量聚焦为一道 60 尺长的射线。这孰与远程接触攻击, 且能对单一目标造成 6d6 点伤害。

爆裂 (Su): 角翼魔兽可对地面、巨石、石墙或类似的东西发射音波枪以造成碎石纷飞的爆炸。此攻击可对爆炸点

中心 10 尺范围内造成 2d6 点穿刺伤害。这被算作音波枪攻击，因此只能每 2 轮使用一次，且永远也不会在进行音波枪攻击的之后一轮中进行。

盲视 (Ex): 角翼魔兽能探知 120 尺范围内的所有敌人。一旦超出范围，则视为角翼魔兽处于目盲状态。凝视攻击、幻术之类法术的视觉效果及其他

僵尸 (Zombie)

僵尸是被黑暗而罪恶的法术所复活的尸体。

由于它们极度缺乏智力，所以对刚创造出来的僵尸下达命令时必须非常简单扼要。

创造一个僵尸

“僵尸”是一个可以添加倒任何有骨架结构的实体生物（非不死生物）上的模板（以下将它简称为“基本生物”）。

体型和种类: 生物种类变为不死生物。它依然保留其非阵营（例如善良）和非外型的子类别。它不会得到额外的子类别。除此之外，它将使用基本生物的资料列及特殊能力，除了以下几点：

生命骰: 失去所有由职业等级而获得的生命骰（最少剩余一），将余下的生命骰数翻倍并提升至 d12。若基本生物拥有 10 个以上的生命骰（不包括由经验获得的），它便不能由“操控死尸”法术来变成僵尸。

速度: 若基本生物能够飞行，则其机动性降至笨拙。

防御等级: 天生防御增加值根据僵尸体型获得额外增加值：

超小型或更小	+0
小型	+1
中型	+2
大型	+3
超大型	+4
巨型	+7
超巨型	+11

需要目视的攻击对角翼魔兽无效。角翼魔兽的听觉一旦受损就视为目盲，所有目标对它而言都处于全隐蔽状态。

免疫: 角翼魔兽对凝视攻击、视觉效果、幻术及其他需要目视的攻击免疫。

技能: 在进行聆听检定时角翼魔兽可获得+4 的种族加值。

基本攻击: 僵尸的基本攻击加值等同于 1/2 生命骰。

攻击: 僵尸保留其所有天生武器，人造武器攻击，以及武器熟练程度。僵尸同时可以获得挥击能力。

伤害: 天生武器和人造武器造成其通常伤害，挥击攻击造成的伤害取决于骷髅的体型（在基本生物的挥击伤害中取其高者）。

超微型	1	大型	1d8
微型	1d2	超大型	2d6
超小型	1d3	巨型	2d8
小型	1d4	超巨型	4d6
中型	1d6		

特殊攻击: 僵尸不保留基本生物的特殊攻击。

特性: 僵尸会失去基本生物的大部分特性。它保留其增强近战和远程攻击的特异能力。僵尸同时获得下列特性：

伤害减免 5/挥砍: 僵尸是由许多肉块堆积而成的。

只有部分动作 (Single Actions Only, Ex): 僵尸的反应很慢，因而每轮中只能做出一个移动动作或攻击动作。它们只能在冲刺中才能同时移动和攻击。

豁免: 基础豁免变更为：强韧+1/3HD，反射+1/3HD，意志+1/2HD+2

属性: 僵尸获得力量+2，敏捷-2，它不具有体质和智力属性，其感知变为 10，魅力变为 1。

技能: 僵尸没有技能。

专长：僵尸失去基本生物的所有专长同时获得健壮的专长。

环境：任何陆地和地底

组织：任何

挑战等级：取决于生命骰，如下：

H D	挑战等级		
1/2	1/8	8-10	4
1	1/4	12-14	5

范例僵尸

狗头人僵尸 (Kobold Zombie)

小型不死生物

生命骰：2d12+3 (16hp)

先攻权：+0

速度：30ft (6格, 无法奔跑)

防御等级：13 (+1 体型, +2 天生), 接触 11, 措手不及 13

基本攻击/擒抱：+1/-4

攻击：矛+1 近战 (1d6-1/x3), 或挥击+1 近战(1d4-1), 或轻十字弓+2 远程 (1d6/19-20)

全回合攻击：矛+0 近战 (1d6-1/x3), 或挥击+0 近战(1d4-1), 或轻十字弓+1 远程 (1d6/19-20)

面宽/触及：5ft/5ft

人类平民僵尸 (Human Commoner Zombie)

中型不死生物

生命骰：2d12+3 (16hp)

先攻权：-1

速度：30ft (6格, 无法奔跑)

防御等级：11 (-1 敏捷, +2 天生), 接触 9, 措手不及 11

基本攻击/擒抱：+1/+2

攻击：挥击+2 近战(1d6+1/18-20), 或木棒+2 近战(1d6+1)

全回合攻击：挥击+2 近战 (1d6+1/18-20), 或木棒+2 近战 (1d6+1)

面宽/触及：5ft/5ft

特殊攻击：—

战蜥人僵尸 (Troglodyte Zombie)

2	1/2	15-16	6
4	1	18-20	7
6	3		

宝物：无

阵营：总是中立邪恶

进化：同基本生物，但生命骰数翻倍 (若基本生物进化根据职业等级则—)

特殊攻击：—

特性：只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性

豁免：强韧+0, 反射+0, 意志+3

属性：力量 8, 敏捷 11, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1

专长：强壮

环境：暖和的树林

组织：任何

挑战等级：1/2

进化：无

阵营：总是中立邪恶

等级调整：—

特性：只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性

豁免：强韧+0, 反射-1, 意志+3

属性：力量 12, 敏捷 8, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1

专长：强壮

环境：任何

组织：任何

挑战等级：1/2

进化：无

阵营：总是中立邪恶

等级调整：—

中型不死生物

生命骰: 4d12+3 (29hp)
先攻权: -2
速度: 30ft (6 格, 无法奔跑)
防御等级: 16 (-2 敏捷, +8 天生), 接触 9, 措手不及 11
基本攻击/擒抱: +1/+2
攻击: 巨木棒+3 近战(1d10+1), 或啮咬+3 近战(1d4+1), 或挥击+2 近战(1d6+1), 或标枪+0 远程(1d6+1)
全回合攻击: 巨木棒+3 近战(1d10+1), 或啮咬+3 近战(1d4+1), 或挥击+2 近战(1d6+1), 或标枪+0 远程(1d6+1)
面宽/触及: 5ft/5ft

熊地精僵尸 (Bugbear Zombie)

中型不死生物

生命骰: 6d12+3 (42hp)
先攻权: +0
速度: 30ft (6 格, 无法奔跑)
防御等级: 16 (+5 天生, +1 小木盾), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +3/+6
攻击: 钉头锤+6 近战 (1d8+3), 或挥击+6 近战 (1d6+3), 或标枪+3 远程 (1d6+2)
全回合攻击: 钉头锤+6 近战 (1d8+3), 或挥击+6 近战 (1d6+3), 或标枪+3 远程 (1d6+2)
面宽/触及: 5ft/5ft

食人魔僵尸 (Ogre Zombie)

大型不死生物

生命骰: 8d12+3 (55hp)
先攻权: -2
速度: 30ft (6 格, 无法奔跑)
防御等级: 15 (-1 体型, -2 敏捷, +8 天生), 接触 7, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +4/+14
攻击: 巨木棒+9 近战 (2d8+9), 或挥击+9 近战 (1d8+9), 或标枪+1 远程 (1d8+6)
全回合攻击: 巨木棒+9 近战 (2d8+9), 或挥击+9 近战 (1d8+9),

特殊攻击:

—
特性: 只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性
豁免: 强韧+1, 反射-1, 意志+4
属性: 力量 12, 敏捷 7, 体质-1, 智力-1, 感知 10, 魅力 1
专长: 强壮
环境: 地底
组织: 任何
挑战等级: 1
进化: 无
阵营: 总是中立邪恶
等级调整: —

特殊攻击:

—
特性: 只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+2, 意志+5
属性: 力量 17, 敏捷 10, 体质-1, 智力-1, 感知 10, 魅力 1
专长: 强壮
环境: 暖和的山脉
组织: 任何
挑战等级: 2
进化: 无
阵营: 总是中立邪恶
等级调整: —

或标枪+1 远程 (1d8+6)

面宽/触及: 10ft/10ft

特殊攻击:

—
特性: 只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+0, 意志+6
属性: 力量 23, 敏捷 6, 体质-1, 智力-1, 感知 10, 魅力 1
专长: 强壮
环境: 暖和的丘陵
组织: 任何
挑战等级: 3

进化： 无
阵营： 总是中立邪恶

等级调整： —

牛头人僵尸 (Minotaur Zombie)

大型不死生物

生命骰： 12d12+3 (81hp)
先攻权： 1
速度： 30ft (6 格, 无法奔跑)
防御等级： 16 (-1 体型, -1 敏捷, +8 天生), 接触 8, 措手不及 16
基本攻击/擒抱： +6/+15
攻击： 巨斧+10 近战 (3d6+7/x3), 或角顶+10 近战 (1d8+5), 或挥击+10 近战 (1d8+5)
全回合攻击： 巨斧+10 近战 (3d6+7/x3), 或抵撞+10 近战 (1d8+5), 或挥击+10 近战 (1d8+5)
面宽/触及： 0ft/10ft

特殊攻击： —

特性： 只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性
豁免： 强韧+4, 反射+3, 意志+8
属性： 力量 21, 敏捷 8, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长： 强壮
环境： 地底
组织： 任何
挑战等级： 4
进化： 无
阵营： 总是中立邪恶
等级调整： —

翼龙僵尸 (Wyvern Zombie)

大型不死生物

生命骰： 14d12+3 (94hp)
先攻权： +0
速度： 20ft (4 格, 无法奔跑), 飞行 60ft (笨拙)
防御等级： 20 (-2 体型, +12 天生), 接触 8, 措手不及 20
基本攻击/擒抱： +7/+16
攻击： 挥击+11 近战 (2d6+7), 或耙抓+11 近战 (2d6+5)
全回合攻击： 挥击+11 近战 (2d6+7), 或耙抓+11 近战 (2d6+5)
面宽/触及： 10ft/10ft

特殊攻击： —

特性： 只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性
豁免： 强韧+4, 反射+4, 意志+9
属性： 力量 21, 敏捷 10, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1
专长： 强壮
环境： 温带丘陵
组织： 任何
挑战等级： 4
进化： 16-20 (超大型)
阵营： 总是中立邪恶
等级调整： —

灰袋兽僵尸 (Gray Render Zombie)

大型不死生物

生命骰： 20d12+3 (94hp)
先攻权： -1
速度： 30ft (6 格, 无法奔跑)
防御等级： 16 (-1 体型, +12 天生), 接触 8, 措手不及 16
基本攻击/擒抱： +10/+21
攻击： 啮咬+16 近战 (2d6+7), 或挥击+16 近战 (1d8+10)

全回合攻击： 啮咬+16 近战 (2d6+7), 或挥击+16 近战 (1d8+10)

面宽/触及： 10ft/10ft

特殊攻击： —

特性： 只有部分动作, 伤害减免 5/挥砍, 黑暗视觉 60 英尺, 不死生物特性
豁免： 强韧+6, 反射+5, 意志+12
属性： 力量 25, 敏捷 8, 体质—, 智力—, 感知 10, 魅力 1

专长:	强壮	进化:	无
环境:	温带沼泽	阵营:	总是中立邪恶
组织:	任何	等级调整:	—
挑战等级:	6		

S R D 怪物—恶魔

恶魔 (Demon)

恶魔生活在混乱邪恶位面，他们是凶残的化身。仅仅为了取乐，恶魔就会攻击其他任何生物——甚至包括他们的同类。

恶魔特性：除非另有说明，绝大多数的恶魔都拥有以下特性。

—免疫电击和毒素。

—强酸抗性 10，冻寒抗性 10，火焰抗性 10。

—**召唤 (Sp)：**许多恶魔都拥有召唤同类的能力（召唤的类型和成功几率见生物具体描述部分）。但通常他们只有在万不得已的情况下才会使用这一能力。

—心灵感应。

除非另有说明，几乎所有恶魔都能说深渊语，天界语和龙语。

巴布魔 (Babau)

中型异界生物 (混乱, 跨位面, 邪恶)

生命骰: 7d8+35 (66hp)

先攻权: +1

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 19 (+1 敏捷, +8 天然), 接触 11, 措手不及 18

基本攻击 / 擒抱: +7/+12

攻击: 爪击+12 近身 (1d6+5)

全回合攻击: 2 爪击+12 近身 (1d6+5), 外加咬+7 近身 (1d6+2)

占据 / 触及: 5 尺 / 5 尺

特殊攻击: 偷袭+2d6, 类法术能力, 召唤恶魔

特性: 伤害减免 10/寒铁或善良, 黑暗视觉 60 尺免疫电击和毒素, 护体黏液, 强酸、冻寒、火焰抵抗 10 法术抗性 14, 心灵感应 100 尺。

豁免: 强韧+10, 反射+6, 意志+6

属性: 力量 21, 敏捷 12, 体质 20, 智力 14, 感知 13, 魅力 16

技能: 攀爬+15, 解除装置+12, 易容+13, 脱逃+11, 躲藏+19, 聆听+19, 潜行+19, 开锁+11, 搜索+20, 手上功夫+11, 生存+1 (跟踪轨迹+3), 绳技+1 (捆绑+3)

专长: 顺势劈, 多重攻击, 猛力攻击

区域: 混乱邪恶位面

组织: 单独, 或成队 (3~6 个)

挑战等级: 6

财宝: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 8~14HD (大型), 15~21HD (超大型)

等级调整: —

巴布魔通常有 6 尺高, 重 140 磅。

战斗

巴布魔鬼鬼祟而狡诈。他们通常会毫不迟疑的率先进攻对手中最具威胁性的一个。当他们决定伏击对手的时候, 巴布魔通常都会纯熟的使用他们精湛的多重攻击和偷袭技术。

巴布魔的天然武器可以一如任何锋利的武器一般挥舞。在对抗具有伤害减免的对手时, 巴布魔的天然武器被视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

偷袭 (Ex)：巴布魔可以如同游荡者一样偷袭对手。在任何情况下, 只要巴布魔处于夹击位或者被他进攻的目标丧失了敏捷调整值, 那么巴布魔就可以在伤害上获得额外 2d6 点奖励。

类法术能力：随意施展一黑暗术，解除魔法，识破隐形，高等传送术（自身加上额外最多 50 磅重的物体）。施法等级 7。

护身黏液（Su）：一层果冻状的红色粘稠液体包裹着巴布魔全身皮肤。任何接触到巴布魔的武器都会被这种腐蚀性物质造成 1d8 点强酸伤害，并且无法被武器本身的硬度抵消。只有魔法武器可以尝试通过一个 DC18 的反射鉴定来避免受到伤害。除此之外，任

巴洛炎魔（Balor）

大型异界生物（混乱，跨位面，邪恶）

生命骰： 20d8+200（290hp）

先攻权： +11

速度： 40 尺（8 格），飞行 90 尺（良好机动性）

防御等级： 35（-1 体型，+7 敏捷，+19 天然），接触 16，措手不及 28

基本攻击 / 擒抱： +20/+36

攻击： +1 斩首长剑+33 近身（2d6+8/19-20）

全回合攻击： +1 斩首长剑 +31/+26/+21/+16 近身（2d6+8/19-20）外加 +1 火焰长鞭+30/+25 近身（1d4+4 外加 1d6 火焰并外加缠绕）或 2 挥击 +31 近身（1d10+7）

占据 / 触及： 10 尺/10 尺（持握 +1 火焰长鞭时 20 尺）

特殊攻击： 焚身爆，缠绕，类法术能力，召唤恶魔，斩首剑

特性： 伤害减免 15/寒铁和善良，黑暗视觉 60 尺，火焰身躯免疫电击、火焰和毒素，强酸、冻寒抵抗 10 法术抗力 28，心灵感应 100 尺，真知术。

豁免： 强韧+22，反射+19，意志+19

属性： 力量 35，敏捷 25，体质 31，智力 21，感知 24，魅力 26

技能： 哄骗+31，专注+33，交涉+35，易容+10（表演用+10）躲藏+26，威吓+33，知识（任意两项）+30，聆听+38 潜行+30，搜索+30，察言观色+30，法术辨识+30（对卷轴+32）侦察

何使用徒手攻击、徒手击打、法术接触、以及天然武器击中巴布魔的生物也同样会被护身黏液所伤，但同样可以通过一次 DC18 的反射鉴定来避免受伤。该豁免 DC 基于体质。

召唤恶魔（Sp）： 每天一次，巴布魔可以尝试用 40% 的成功几率召唤另外一只巴布魔。这个能力相当于一个三级法术。

技能： 巴布魔在躲藏，聆听，潜行和搜索鉴定上具有 +8 种族奖励。

+38，生存+7（跟踪痕迹+9），使用魔法装置+31（对卷轴+33）

专长： 顺势劈，精通先攻，精通双武器战斗，猛力攻击，瞬发类法术能力（心灵遥控），双武器战斗，武器专攻（长剑）

区域： 混乱邪恶位面

组织： 单独，或成群（1 个巴洛炎魔，1 个六臂蛇魔，以及 2~5 个狂战魔）

挑战等级： 20

财宝： 标准钱币，双倍财宝，标准物品，外加 +1 斩首巨剑和 +1 火焰长鞭。

阵营： 总是混乱邪恶

进化： 21~30HD（大型），31~60HD（超大型）

等级调整： —

站立的巴洛炎魔超过 12 尺高，他的皮肤通常为暗红色。巴洛炎魔重 4500 磅。

战斗

巴洛炎魔喜欢带着长剑和长鞭参加战斗。当遭到强烈抵抗时，他们通常会先传送到别的地方，再通过类法术能力来打击对手。

巴洛炎魔的 +1 火焰长鞭韧性极佳，覆满了带有倒钩的锋利突刺和坚硬的球状物，故而可以造成钝击和挥砍两种伤害，并附加火焰伤害。

巴洛炎魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时候视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

焚身爆(Ex)：当巴洛炎魔死亡的时候，会立刻在耀眼的闪光中爆炸。周围 100 尺内的所有生物都会被爆炸波及受到 100 点伤害(反射, DC30 减半)。该爆炸会自动摧毁巴洛炎魔当时持握的任何武器。这个能力的豁免 DC 基于体质。

缠绕(Ex)：巴洛炎魔的+1 火焰长鞭可以如同捕网攻击一样缠绕对手。长鞭拥有 20 点生命值并无需折叠。一旦长鞭命中目标，他就必须同巴洛炎魔进行力量鉴定对抗。如果巴洛炎魔获胜，他就可以把目标拉向自己满是火焰的身躯(见下“火焰身躯”描述)。被缠绕的目标会一直紧贴巴洛炎魔的身躯直到他挣脱长鞭缠绕为止。

类法术能力：随意施展一读神之语(DC25)，支配怪物(DC27)，高等解除魔法，高等传送术(仅限自身外加不超过 50 磅重的物体)，摄魂术(DC25)，律令：震慑，心灵遥控(DC23)，邪恶灵光(DC26)；每日 1 次一火焰风暴(DC26)，内爆术(DC27)。施法等级 20 级。其豁免 DC 基于魅力。

斩首剑(Su)：每一个巴洛炎魔都随身携带着一把+1 斩首长剑，它看起来就好像一束火焰或者一束耀眼的闪电。

召唤恶魔(Sp)：每天 1 次，巴洛炎魔可以必然成功召唤来 4d10 个怯魔，1d4 个狂战魔，或者 1 个判魂魔，迷诱魔，六臂蛇魔，或者另外 1 个巴洛炎魔。这个能力相当于一个 9 级法术。

狩魔蛛(Bebilith)

超大型异界生物(混乱, 跨位面, 邪恶)

生命骰：12d8+96 (150hp)
先攻权：+5
速度：40 尺(8 格)，攀爬 20 尺
防御等级：22 (-2 体型, +1 敏捷, +13 天然)，接触 9，措手不及 21
基本攻击/擒抱：+12/+29
攻击：咬+19 近身(2d6+9 外加毒素)或者蛛网+11 远程

火焰身躯(Su)：巴洛炎魔的身躯燃烧着熊熊烈焰。任何被巴洛炎魔擒抱的生物每轮都要受到 6d6 点火焰伤害。

真知术(Su)：巴洛炎魔拥有持续不断的真知术效果，就如同 20 级施法者施展的同名法术。

技能：巴洛炎魔在聆听和侦察鉴定上拥有+8 种族奖励。

基本战术

巴洛炎魔拥有多样化的远程战斗能力，因此他通常喜欢使用类法术能力进行远程战斗。

战斗之前：邪恶灵光。

第一轮：火焰风暴或者内爆术，然后瞬发心灵遥控；或者召唤其他恶魔。假如巴洛炎魔认为他的对手并不具有真正的威胁性，那么他会节约每日 1 次的类法术能力改为使用读神之语。

第二轮：摄魂术或者律令：震慑。

第三轮：采用近身武器发动全回合攻击，包括使用长鞭缠绕。

第四轮：使用飞行或者传送带走被缠绕的目标，然后重复第一轮的动作。当巴洛炎魔希望制服或者逐退对手的时候会尽量避免发动致命打击。

战斗之前：邪恶灵光。

第一轮：支配怪物。

第二轮：律令：震慑。

第三轮：采用摄魂术或者心灵遥控来制服或击退具有危险性的对手。

第四轮：使用飞行或者传送恢复远程距离，重复第一轮的动作。

全回合攻击：咬+19 近身(2d6+9 外加毒素)外加 2 爪+14 近身(2d4+4)或者蛛网+11 远程

占据/触及：15 尺/10 尺

特殊攻击：毒素，破甲，蛛网

特性：伤害减免 10/善良，黑暗视觉 60 尺，异界传送灵敏嗅觉，心灵感应 100 尺。

豁免：强韧+16，反射 9，意志+9

属性：力量 28，敏捷 12，
体质 26，智力 11，感知 13，魅力 13
技能：攀爬+24，交涉+3，
躲藏+16，跳跃+28，聆听+16，潜行+16
搜索+15，察言观色+16，侦察+16，生
存+1（跟踪痕迹+3）
专长：顺势劈，精通先攻，
静听擒抱，猛力攻击，追踪
区域：混乱邪恶位面
组织：单独
挑战等级：10
财宝：无
阵营：总是混乱邪恶
进化：13~18HD（超大型），
19~36HD（巨型）
等级调整：—

狩魔蛛形同蜘蛛，体型庞大，以
猎食其他恶魔为生。狩魔蛛的身躯大
致和耕地用的马相当，但它的腿部向
外延伸长达 14 英尺。狩魔蛛几乎有两
吨重。

狩魔蛛不会说话，但能够听懂深
渊语。它们能够运用心灵感应和其他
任何生物沟通。

战斗

狩魔蛛会攻击它们看到的任何生
物。通常它们会选定一名对手，然后
集中力量消灭这一目标，并用蛛网将
他与其他敌人隔开。一旦狩魔蛛遭到
强力抵抗，它们就会尝试在撤退前咬
中更多的目标，让毒素来代替它们消
灭对手。

怯魔（Dretch）

小型异界生物（混乱，跨位面，邪恶）
生命骰：2d8+4（13hp）
先攻权：+0
速度：20 尺（4 格）
防御等级：16（+1 体型，+5 天
然），接触 11，措手不及 16
基本攻击 / 擒抱：+2/-1
攻击：爪击+4 近身（1d6+1）
全回合攻击：2 爪击+4 近身

狩魔蛛的天然武器在对抗具有伤
害减免的生物时，视为具有“混乱”
和“邪恶”属性。

毒素（Ex）：噬咬，强韧 DC24，初始
造成 1d6 体质伤害，后续造成 2d6 体
质伤害。狩魔蛛的毒液一旦接触空气
就会很快被腐蚀而失去作用，变成
一团只会散发臭味的黏性物质。

破甲（Ex）：狩魔蛛的双爪击中目标
的同时还会撕裂对方的护甲。这会
对防具造成 4d6+18 点伤害，没有穿甲
的目标则不会受到破甲影响。遭到攻
击的护甲一旦生命值降到 0 点就会被
损坏，直到你通过一次成功的手艺（防
具锻造）鉴定来修复它为止。

蛛网（Ex）：狩魔蛛每天可以射出 4
次蛛网。它的基础射程 10 尺，最远射
程为 30 尺，并且最大能缠住巨型体
型的生物。除此此外它和捕网攻击的
效果非常相似——将受害者固定，使其
无法移动。

任何被蛛网缠住的生物都可以通
过一个 DC24 的脱逃鉴定来挣脱或者通
过一个 DC24 的力量鉴定来撑破蛛网。
该鉴定的 DC 基于体质。蛛网本身有 14
点生命并且硬度为 0。此外，即使你想
用火来烧掉蛛网，它也会有 75% 的
机率无法燃烧起来（需要每轮鉴定）。

异界传送（Su）：这个能力仅限于狩
魔蛛自身，除此之外就和同名法术完
全一样（施法等级 12）。

技能：狩魔蛛斑驳的色彩使得它们在
躲藏鉴定上有 +8 种族奖励。

（1d6+1）外加噬咬+2 近身（1d4）

占据 / 触及：5 尺/5 尺

特殊攻击：类法术能力，召唤恶魔

特性：伤害减免 5/寒铁或善良，黑暗
视觉 60 尺，免疫电击和毒素强酸、冻
寒以及火焰抗性 10，心灵感应 100 尺。

豁免：强韧+5，反射+3，意志+3

属性：力量 12，敏捷 10，
体质 14，智力 5，感知 11，魅力 11

技能: 躲藏+9, 聆听+5, 潜行+5, 侦察+5, 搜索+2, 生存+0 (跟踪痕迹+2)
专长: 多重攻击
区域: 混乱邪恶位面
组织: 单独, 成双, 成队 (3~5), 成群 (6~15), 或大群 (10~40)
挑战等级: 2
财宝: 无
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 3~6HD (小型)
等级调整: —

怯魔通常有 4 尺高, 重 60 磅。怯魔无法说话但可以通过心灵能力沟通。

战斗

怯魔天生愚蠢而动作迟缓, 战斗毫无效率可言。它们在一场又一场的战斗中依靠自己的伤害减免能力才能勉强苟存。在战斗中, 怯魔依靠人海

迷诱魔 (Glabrezu)

超大型异界生物 (混乱, 跨位面, 邪恶)
生命骰: 12d8+120 (174hp)
先攻权: +0
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 27 (-2 体型, +19 天然), 接触 8, 措手不及 27
基本攻击 / 擒抱: +12/+30
攻击: 螫+20 近身 (2d8+10)
全回合攻击: 2 螫+20 近身 (2d8+10) 外加 2 爪击+18 近身 (1d6+5) 外加 噬咬+18 近身 (1d8+5)
占据 / 触及: 15 尺/15 尺
特殊攻击: 精通擒抱, 类法术能力, 召唤恶魔
特性: 伤害减免 10/善良, 黑暗视觉 60 尺, 免疫电击和毒素, 强酸、冻寒以及火焰抗性 10, 法术抗性 21, 心灵感应 100 尺, 真知术
豁免: 坚韧+18, 反射+8, 意志+11
属性: 力量 31, 敏捷 10, 体质 31, 智力 16, 感知 16, 魅力 20
技能: 哄骗+22, 专注+25, 交涉+9, 易容+5 (表演用+7), 威吓+24,

战术来阻挡敌人, 并且它们召唤更多的怯魔来提高自己的获胜的机会。除非有更强大的恶魔胁迫它们作战, 否则它们一旦在战斗中处于下风就会立刻做鸟兽般逃散。怯魔非常害怕比它们更强大的高等恶魔, 这种恐惧甚至超越了害怕死亡本身。

怯魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时, 视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

类法术能力: 每天 1 次—惊恐术 (DC12), 臭云术 (DC13)。施法等级 2, 其豁免 DC 基于魅力。

召唤恶魔 (Sp): 每天 1 次, 怯魔可以召唤来另外一只怯魔 (成功率 35%)。这个能力如同 1 级法术。

心灵感应 (Su): 怯魔能够与 100 尺范围内的任何生物通过心灵感应用深渊语交谈。

知识 (任意两项)+18, 聆听+26, 潜行+18, 搜索+18, 察言观色+18, 法术辨识+18, 侦察+26, 生存+3 (跟踪痕迹+5)
专长: 顺势劈, 高等顺势劈, 多重攻击, 善于说服, 猛力攻击
区域: 混乱邪恶位面
组织: 单独, 成群 (1 个迷诱魔, 1 个魅魔, 外加 2~5 个弗洛魔)
挑战等级: 13
财宝: 标准钱币, 双倍财宝, 标准物品
阵营: 总是混乱邪恶
进化: 13~18HD (超大型), 19~36HD (巨型)
等级调整: —

魅魔挑起凡人的情欲使其堕落。迷诱魔则通过权力和财富的许诺引诱受害者走向毁灭。迷诱魔拥有敏锐的紫罗兰色双眼和深褐与黑色相间的皮肤。站立的迷诱魔有 15 尺高, 重 5500 磅。

战斗

迷诱魔喜欢诱骗胜于直接战斗。但一旦他们的蛊惑和骗诱失败, 他们

就会恼羞成怒的发动猛烈而恐怖的攻击。他们会逼近对手施展“困惑术”，然后靠“混沌之锤”和“不洁之击”来击伤对手结束战斗。

迷诱魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时视为具有“混乱”，“邪恶”属性。

精通擒抱 (Ex)：要使用这个能力，迷诱魔必须首先用他的大螯击中中型或小型的目标。然后他可以通过一个自由动作展开擒抱。

类法术能力：随意施展—混沌之锤 (DC19)，困惑术 (DC19)，解除魔法，镜影术，反重力 (DC22)，高等传送术 (仅限自身外加不超过 50 磅重的物体)，不洁之击 (DC19)；每天一次一律令：震慑。施法等级 14，其豁免 DC 基于魅力。

狂战魔 (Hezrou)

大型异界生物 (混乱, 跨位面, 邪恶)

生命骰：10d8+93 (138hp)
先攻权：+0
速度：30 尺 (6 格)
防御等级：23 (-1 体型, +14 天然), 接触 9, 措手不及 23
基本攻击 / 擒抱：+10/+19
攻击：噬咬+14 近身 (4d4+5)
全回合攻击：噬咬+14 近身 (4d4+5) 外加 2 爪击+9 近身 (1d8+2)
占据 / 触及：10 尺/10 尺
特殊攻击：类法术能力, 散发恶臭, 精通擒抱, 召唤恶魔
特性：伤害减免 10/善良, 黑暗视觉 60 尺, 免疫电击和毒素, 强酸、冻寒以及火焰抗性 10, 法术抗性 19, 心灵感应 100 尺
豁免：强韧+16, 反射+7, 意志+9
属性：力量 21, 敏捷 10, 体质 29, 智力 14, 感知 14, 魅力 18
技能：攀爬+18, 专注+22, 躲藏+13, 脱逃+13, 威吓+17, 聆听+23, 潜行+13, 搜索+15, 法术辨识+15, 侦察+23, 生存+2 (跟踪痕迹+4), 绳技+0 (捆绑+2)

每月一次, 迷诱魔可以为凡人施展一次许愿术。他可以用这个能力来满足凡人的任何一个愿望。但除非所许的愿望是在世界上创造更多的痛苦和灾难, 迷诱魔都会要求极可怕的邪行或一个高贵的祭品献祭作为回报和补偿。

召唤恶魔 (Sp)：每天 1 次, 迷诱魔能召唤来 4d10 个怯魔或 1d2 个弗洛魔 (50%成功率)。或者召唤另外一个迷诱魔 (20%成功率)。这个能力相当于一个 4 级法术。

真知术 (Su)：迷诱魔拥有持续不断的真知术效果, 如同同名法术 (施法等级 14)。

技能：迷诱魔在聆听和侦察上拥有+8 种族奖励。

专长：盲斗, 顺势劈, 猛力攻击, 健壮
区域：混乱邪恶位面
组织：单独, 成队 (2~4 个)
挑战等级：11
财宝：标准
阵营：总是混乱邪恶
进化：11~15HD (大型), 16~30HD (超大型)
等级调整：+9

尽管狂战魔使用四肢着地支撑行走, 但他能够在战斗中直立起来。通常狂战魔高 8 尺, 重 750 磅。

战斗

狂战魔比弗洛魔更热衷于近身搏杀。他们喜欢深入敌阵中心好让自己的恶臭尽快发挥作用。在大多数的战役中, 他们习惯于使用“渎神之语”, 然后依照敌人的实际情况在决定是否施展“混沌之锤”或者“不洁之击”。狂战魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

精通擒抱 (Ex)：要使用这个能力, 狂战魔必须首先用他的双爪击中敌

人，然后他可以立刻以一个自由动作尝试展开擒抱。

类法术能力：随意施展—混沌之锤（DC18），高等传送术（仅限自身外加不超过 50 磅的物体），不洁之击（DC18）；每天 3 次—读神之语（DC21），汽化形态。施法等级 13，其豁免 DC 基于魅力。

散发恶臭（Ex）：狂战魔的皮肤在战斗中会分泌出具有浓烈恶臭的液体。任何在狂战魔周围 10 尺以内的活物（其他的恶魔除外）都必须通过一个 DC24 的强韧鉴定，否则他们即使离开了这个范围都仍然要反胃 1d4 轮（如果他留在这个范围内则会持续受到影

六臂蛇魔（Marilith）

大型异界生物（混乱，跨位面，邪恶）

生命骰： 16d8+144（216hp）
先攻权： +4
速度： 40 尺（8 格）
防御等级： 29（-1 体型，+4 敏捷，+16 天然），接触 13，措手不及 29
基本攻击 / 擒抱： +16/+29
攻击： 长剑+25 近身（2d6+9/19-20），挥击+24 近身（1d8+9 或者尾击+24 近身（4d6+9）
全回合攻击： 主手长剑+25/+20 /+15/+10 近身（2d6+9/19-20）外加 5 长剑+25 近身（2d6+4/19-20）外加尾击+22 近身（4d6+4）或者 6 挥击+24 近身（1d8+9）外加尾击+22 近身（4d6+4）
占据 / 触及： 10 尺/10 尺
特殊攻击： 紧勒 4d6+13，精通擒抱，类法术能力，召唤恶魔
特性： 伤害减免 10/善良和寒铁，黑暗视觉 60 尺，免疫电击和毒素，强酸、冻寒以及火焰抗性 10，法术抗性 25，心灵感应 100 尺，真知术
豁免： 强韧+19，反射+14，意志+14
属性： 力量 29，敏捷 19，体质 29，智力 18，感知 18，魅力 24
技能： 哄骗+26，专注+28，交涉+30，易容+7（表演+9），躲藏+19

响）。成功的通过豁免鉴定的生物在 24 小时之内都不会再受到影响。“减缓毒发”和“中和毒性”法术能够移除这个效果。如果生物本身免疫毒素则不受恶臭影响，而本身具有抵抗毒素能力的生物则能够如常在强韧鉴定上获得应有的奖励。该豁免的 DC 基于体质。

召唤恶魔（Sp）：每天 1 次，狂战魔能够召唤来 4d10 个怯魔或者另外一个狂战魔（35%成功率）。这个能力如同一个 4 级法术。

技能：狂战魔在“聆听”和“侦察”上获得+8 种族奖励。

威吓+28，聆听+31，潜行+23，搜索+23，察言观色+23 法术辨识+23（辨识卷轴+24），侦察+31，生存+4（跟踪痕迹+6）使用魔法装置+26（使用卷轴+28）
专长： 寓守于攻，战斗反射，多重攻击，多武器战斗，猛力攻击，武器专攻（长剑）

区域： 混乱邪恶位面
组织： 单独，成双
挑战等级： 17
财宝： 标准钱币，双倍财宝，标准物品，外加 1d4 件魔法武器
阵营： 总是混乱邪恶
进化： 17~20HD（大型），21~48HD（超大型）
等级调整： —

六臂蛇魔通常每只手上都握有一把长剑，并且佩戴着各种手镯和珠宝。

六臂蛇魔站立起来有 9 尺高，从头到尾部的全长 20 尺，她们重 4000 磅。

战斗

尽管六臂蛇魔主要从事谋略和战术策划，但她们同样热切的喜好战斗而绝不愿意错过任何机会。六臂蛇魔的每一只手臂都能拿起武器挥舞，而她的主手还能进行额外三次武器攻击。她们从不仓促加入战斗。正相反，

她们会首先评估局势，寻找出手的最佳时机。她们会寻找有利的地形、有利的障碍，寻找敌人的弱点或者等待目标变得虚弱的时候再下手。

六臂蛇魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

紧勒 (Ex)：通过成功的擒抱鉴定，六臂蛇魔可以造成额外 4d6+13 点伤害。被紧勒的生物必须用过一个 DC27 的强韧鉴定，否则他将会陷入昏迷 2d4 轮。该豁免 DC 基于力量。

精通擒抱 (Ex)：要使用这个能力，六臂蛇魔必须首先用她的尾巴击中敌人，然后她可以通过一个自由动作展开擒抱。一旦擒抱鉴定成功，她就可以卷住对手进行紧勒。

类法术能力：随意施展一阵营武器，剑刃壁障 (DC23)，魔法武器，投影

判魂魔 (Nalfeshnee)

超大型异界生物 (混乱, 跨位面, 邪恶)

生命骰：14d8+112 (175hp)

先攻权：+1

速度：30 尺 (6 格)，飞行 40 尺 (不良机动性)

防御等级：27 (-2 体型，+1 敏捷，+18 天然)，接触 9，措手不及 26

基本攻击 / 擒抱：+14/+29

攻击：噬咬+20 近身 (2d8+7)

全回合攻击：噬咬+20 近身 (2d8+7)
外加 2 爪击+17 近身 (1d8+3)

占据 / 触及：15 尺/15 尺

特殊攻击：邪光击，类法术能力，召唤恶魔

特性：伤害减免 10/善良，黑暗视觉 60 尺，免疫电击和毒素，强酸、冻寒以及火焰抗性 10，法术抗性 22，心灵感应 100 尺，真知术

豁免：强韧+17，反射+10，意志+15

属性：力量 25，敏捷 13，

体质 27，智力 22，感知 22，魅力 20

技能：哄骗+22，专注+25，

交涉+26，易容+5 (表演+7)，躲藏+10，

术 (DC23)，变形术，识破隐形，心灵遥控 (DC22)，高等传送术 (仅限自身外加不超过 50 磅重的物体)，邪恶灵光 (DC25)。施法等级 16，其豁免 DC 基于魅力。

召唤恶魔 (Sp)：每天 1 次，六臂蛇魔能够召唤来 4d10 个怯魔，1d4 个狂战魔，或者 1 个判魂魔 (50% 成功率)；或 1 个迷诱魔或者另外一个六臂蛇魔 (20% 成功率)。这个能力如同一个 5 级法术。

真知术 (Su)：六臂蛇魔拥有持续的真知术效果，如同同名法术 (施法等级 16)。

技能：六臂蛇魔在“聆听”和“侦察”上拥有+8 种族奖励。

专长：作为一个天生能力，六臂蛇魔的“多武器战斗”专长在她使用所有武器进行攻击时没有任何惩罚。

威吓+22，知识 (神秘+23)，聆听+31，潜行+18，搜索+23，察言观色+23，法术辨识+25 (辨识卷轴+27)，侦察+31，生存+6 (跟踪痕迹+8)，使用魔法装置+22 (使用卷轴+24)

专长：顺势劈，精通冲撞，多重攻击，猛力攻击，武器专攻 (噬咬)

区域：混乱邪恶位面

组织：单独，成群 (1 个判魂魔，1 个狂战魔，2~5 个弗洛魔)

挑战等级：14

财宝：标准钱币，双倍财宝，标准物品，外加 1d4 件魔法武器

阵营：总是混乱邪恶

进化：15~20HD (超大型)，21~42HD (巨型)

等级调整：—

尽管翅膀微小，但判魂魔仍然可以靠它飞行。判魂魔身高 20 尺，重 8000 磅。

战斗判魂魔藐视战斗，但对鲜血的渴望却驱使他们不得不参加战斗。判魂魔喜欢用“邪光击”使敌人丧失抵抗

能力，然后再屠杀这些毫无还手之力的目标。判魂魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

邪光击 (Su)：每天3次，判魂魔能够创造出一道邪恶的光环。当他使用这个能力时，彩虹般的光芒会笼罩他的全身。一轮之后，它们会扩散到60尺半径区域。在这个区域中的所有生物都必须进行一次DC22的意志鉴定，否则会看到自己心中最害怕的恐怖幻影而晕眩1d10轮。尽管这些生物在遭到攻击时仍然可以获得全部的敏捷和装甲奖励，但他们无法做出行动。其他恶魔不会受到这个效果的影响。该豁免DC基于魅力。

夸赛魔 (Quasits)

超小型异界生物 (混乱, 跨位面, 邪恶)

生命骰：3d8 (13hp)

先攻权：+7

速度：20尺(4格)，飞行50尺(完美)

防御等级：18 (+2 体型, +3 敏捷, +3 天然)，接触15，措手不及15

基本攻击 / 擒抱：+3/-6

攻击：爪击+8 近身 (1d3-1 外加毒素)

全回合攻击：2 爪击+8 近身(1d3-1 外加毒素) 外加噬咬+3 近身 (1d4-1)

占据 / 触及：2-1/2 尺/0 尺

特殊攻击：毒素，类法术能力
特性：变换形态，伤害减免5/寒铁或者善良，黑暗视觉60尺，快速医疗2，免疫毒素，火焰抗性10

豁免：强韧+3，反射+6，意志+4

属性：力量8，敏捷17，体质10，智力10，感知12，魅力10

技能：哄骗+6，交涉+2，易容+0 (表演+2)，躲藏+17，威吓+2，知识 (任意1项)+6，聆听+7，潜行+9，搜索+6，法术辨识+6，侦察+6

专长：精通先攻，武器娴熟

区域：混乱邪恶位面

组织：单独

挑战等级：2

类法术能力：随意施展—召雷术

(DC18)，弱智术 (DC20)，高等解除魔法，缓慢术 (DC18)，高等传送术 (仅限自身外加不超过50磅重的物体)，邪恶灵光 (DC23)。施法等级12，其豁免DC基于魅力。

召唤恶魔 (Sp)：每天两次，判魂魔能够召唤来1d4个弗洛魔，1d4个狂战魔，或者1个迷诱魔 (50%成功率)，或者另外一个判魂魔 (20%成功率) 这个能力如同一个5级法术。

真知术 (Su)：判魂魔具有持续的真知术效果，如同同名法术 (施法等级14)。

技能：判魂魔在“聆听”和“侦察”上拥有+8种族奖励。

财宝：无

阵营：总是混乱邪恶

进化：4~6HD (超小型)

等级调整：— (强化魔宠)

在本来面目下，夸赛魔有1又1/2尺高，8磅重。夸赛魔能说通用语和深渊语。

战斗

尽管夸赛魔渴望胜利渴望获得如同其他恶魔般的强大力量，但它们却拥有一颗懦夫的心。它们的典型战术是通过“隐形”和“变化形态”来进行突然偷袭，然后立刻逃之夭夭。在撤退的时候，它们会施展“惊恐术”来阻止敌人追赶。

夸赛魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时，视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

毒素 (Ex)：强韧DC13，初始造成1d4点敏捷伤害，后续造成2d4点敏捷伤害。该豁免DC基于体质，再加上2点种族奖励。

类法术能力：随意施展—侦测善良，侦测魔法，隐形术 (仅限自身)；每天1次—惊恐术 (同名法术，但其

效果范围为夸赛魔周围 30 尺，DC11)。施法等级 6。其豁免 DC 基于魅力。

每周 1 次，夸赛魔还可以使用“通神术”问 6 个问题。这个能力就如同同名法术（施法等级 12）。

变化形态 (Su)：夸赛魔可以通过一个标准动作改变自己的形态。这个能

猎魔蛛 (Retriever)

超大型构装生物 (跨位面)

生命值： 10d10+80 (135hp)
先攻权： +3
速度： 50 尺 (10 格)
防御等级： 21 (-2 体型, +3 敏捷, +10 天然), 接触 11, 措手不及 18
基本攻击 / 擒抱： +7/+25
攻击： 爪击+15 近身
(2d6+10)外加魔眼射线+6 远程接触。
全回合攻击： 4 爪击+15 近身
(2d6+10)外加噬咬+10 近身 (1d8+5)
外加魔眼射线+8 远程接触
占据 / 触及： 15 尺/10 尺
特殊攻击： 魔眼射线, 追寻目标, 精通擒抱
特性： 构装特性, 黑暗视觉 60 尺, 快速医疗 5, 昏暗视觉
豁免： 强韧+3, 反射+6, 意志+3
属性： 力量 31, 敏捷 17, 体质一, 智力一, 感知 11, 魅力 1
技能： —
专长： —
区域： 混乱邪恶位面
组织： 单独
挑战等级： 11
财宝： 无
阵营： 总是混乱邪恶
进化： 11~15HD(超大型), 16~30HD(巨型)
等级调整： —

猎魔蛛擅长寻找丢失的物品、逃跑的奴隶或者敌人, 然后把它们带回去交给主人。猎魔蛛的身躯壮如公牛,

魅魔 (Succubi)

力如同“变形术” (施法等级 12), 只不过夸赛魔不能通过形态改变来恢复生命值, 也不能变化成超过中型体型的生物。夸赛魔通常会变化的形体是蝙蝠, 变种蜈蚣, 蟾蜍, 以及狼。在变化后的形态中, 夸赛魔无法使用毒素攻击。

腿部延伸出来有 14 尺长。狩魔蛛重 6500 磅。

战斗：猎魔蛛用四只爪子战斗, 但它们的魔眼射线更为致命。

魔眼射线 (Su)：猎魔蛛的眼睛可以产生 4 种不同的魔法射线 (射程 100 尺)。每一轮, 它都可以以自由动作射出 1 道射线, 但同一种射线只有每隔 4 轮才能使用 1 次。即使同一轮中的正常攻击后, 猎魔蛛仍然可以使用魔眼射线。射线的豁免 DC 都是 18, 它们都基于敏捷。

四种射线分别是：

火焰：对目标造成 12d6 点火焰伤害(反射减半)。**冻寒：**对目标造成 12d6 点冻寒伤害 (反射减半)。**电击：**对目标造成 12d6 点电击伤害 (反射减半)。**石化：**目标必须通过强韧鉴定, 否则被石化。

追寻目标 (Sp)：当猎魔蛛被受命寻找某个物品和生物时, 它会精准的执行。就如同受到“感知位置”的指引一样。

发出指令的存在必须看到过要寻找的生物 (或者拥有一件属于该生物的物品), 或者曾经接触过要定位的物体。这个能力相当于一个 8 级法术。

精通擒抱 (Ex)：要使用这项能力, 猎魔蛛首先必须用它的牙咬中对方, 然后通过一个自由动作展开擒抱。一旦擒抱鉴定胜出, 它就能够用牙牢牢的钳住对方。猎魔蛛通常用它来带回被寻找的物件。

中型异界生物（混乱，跨位面，邪恶）

生命骰： 6d8+6（33hp）
先攻权： +1
速度： 30 尺（6 格），飞行 50 尺（良好）
防御等级： 20（+1 敏捷，+9 天然），接触 11，措手不及 19
基本攻击 / 擒抱： +6/+7
攻击： 爪击+7 近身（1d6+1）
全回合攻击： 2 爪击+7 近身（1d6+1）
占据 / 触及： 5 尺/5 尺
特殊攻击： 能量吸取，类法术能力，召唤恶魔
特性： 伤害减免 10/寒铁或善良，黑暗视觉 60 尺，免疫电击，和毒素，强酸、冻寒、火焰抗性 10，法术抗性 18，心灵感应 100 尺，巧言
豁免： 强韧+6，反射+6，意志+7
属性： 力量 13，敏捷 13，体质 13，智力 16，感知 14，魅力 26
技能： 哄骗+19，专注+10，交涉+12，易容+17（表演+19），脱逃+10，躲藏+10，威吓+19，知识（任意 1 项）+12，聆听+19，潜行+10，搜索+12，侦察+19，生存+2（跟踪痕迹+4），绳技+1（捆绑+3）
专长： 闪避，灵活移动，劝诱
区域： 混乱邪恶位面
组织： 单独
挑战等级： 7
财宝： 标准
阵营： 总是混乱邪恶
进化： 7~12HD（中型）
等级调整： +6

在本来面目下，魅魔高 6 尺，重 125 磅。

战斗

魅魔不是战士。她们会竭尽所能的逃避战斗。如果被迫战斗，她们会用到她们的爪子。但尽管如此，她们仍然乐意让敌人倒戈。

弗洛魔（Vrock）

大型异界生物（混乱，跨位面，邪恶）

生命骰： 10d8+70（115hp）
先攻权： +2

魅魔会使用“变形”能力变成类人生物的形象，并借此进行蒙骗。她们会挑起“男主角”的好感，创造出独处的机会，然后她们就会用出吸取生命的毒吻。在地下城中，魅魔通常会化身成正处于苦难中的少女出现。

魅魔的天然武器在对抗具有伤害面面的生物时，视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

能量吸取（Su）： 魅魔引诱受害者进入亢奋，或者直接强吻受害者时可以从对方身上吸取能量。如果对方不愿意被吻，魅魔则必须展开擒抱（这会引发借机攻击）。魅魔的吻可以造成 1 个负向等级。魅魔的吻还带有“暗示术”效果，询问受害者是否还要接受下一个吻。受害者可以通过一个 DC21 的意志鉴定来抵抗暗示的效果。移除负向等级的强韧鉴定 DC 为 21，其豁免 DC 基于魅力。

类法术能力： 随意施展—魅惑怪物（DC22）。侦测善良，侦测思想（DC20），幻化灵体（仅限自身外加不超过 50 磅的物体），变形术（仅限类人生物，无时间限制），暗示（DC21），高等传送术（仅限自身外加不超过 50 磅的物体）。施法等级 12，其豁免 DC 基于魅力。

召唤恶魔（Sp）： 每天 1 次，魅魔可以召唤来 1 个弗洛魔（30%成功率），这个能力如同 3 级法术。

巧言（Su）： 魅魔拥有永久的巧言术能力（如同名法术，施法等级 12）。魅魔通常使用语言同凡人交流。

技能： 魅魔在“聆听”和“侦察”上拥有+8 种族奖励。

当使用“变形”能力时，魅魔的易容鉴定获得+10 环境奖励。

速度： 30 尺（6 格），飞行 50 尺（普通）

防御等级： 22（-1 体型，+2 敏捷，+11 天然），接触 11，措手不及 20

基本攻击 / 擒抱: +10/+20

攻击: 爪击+15 近身 (2d6+6)

全回合攻击: 2 爪击+15 近身

(2d6+6) 外加噬咬+13 近身 (1d8+3)

外加 2 耙抓+13 近身 (1d6+3)

占据 / 触及: 10 尺/10 尺

特殊攻击: 毁灭之舞, 孢子,

类法术能力, 震耳尖叫, 召唤恶魔

特性: 伤害减免 10/善良,

黑暗视觉 60 尺, 免疫电击和毒素, 强

酸、冻寒、火焰抗性 10, 法术抗性 17,

心灵感应 100 尺

豁免: 坚韧+14, 反射+9, 意志+10

属性: 力量 23, 敏捷 15,

体质 25, 智力 14, 感知 16, 魅力 16

技能: 专注+20, 交涉+5,

躲藏+11, 威吓+16, 知识 (任意 1 项)

+15, 聆听+24, 潜行+15, 搜索+15, 察

言观色+16, 法术辨识+15, 侦察+24,

生存+3 (跟踪痕迹+5)

专长: 顺势劈, 战斗反射,

多重攻击, 猛力攻击

区域: 混乱邪恶位面

组织: 单独, 成双, 成队

(3~5), 成群 (6~10)

挑战等级: 9

财宝: 标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 11~14HD (大型),

15~30HD (超大型)

等级调整: +8

弗洛魔身高 8 尺, 重 500 磅。

战斗

弗洛魔是恶毒而凶残的战士, 他们喜欢从空中俯冲敌人尽可能造成最大的伤害。在战斗中, 他们腾越到空中用爪子展开攻击。尽管他们拥有机动性上的优势。但由于弗洛魔对战斗的深爱使得他们有很大机率选择和敌人近身肉搏。弗洛魔的天然武器在对抗具有伤害减免的生物时视为具有“混乱”和“邪恶”属性。

S R D 怪物—魔鬼

毁灭之舞 (Su): 要施展这个能力, 必须需要至少 3 个弗洛魔围成一圈, 狂热的吟唱并跳起狂野的舞蹈。

在舞蹈开始后的第三轮, 会爆发出一波爆裂般的能量, 在弗洛魔周围 100 尺范围内的所有生物 (除了其他恶魔) 会受到 20d6 点伤害 (反射, DC18, 通过减半)。在舞蹈的过程中, 如果有任何一个参与舞蹈的弗洛魔被震慑, 瘫痪, 或者死亡, 毁灭之舞就会中止。其豁免 DC 基于魅力。

类法术能力: 随意施展—镜影术, 心灵遥控 (DC18), 高等传送术 (仅限自身外加不超过 50 磅重的物体); 每天 1 次—英雄气概。施法等级 12, 其豁免 DC 基于魅力。

孢子 (Ex): 每 3 轮一次, 弗洛魔的身体可以以一个自由动作释放出大量的孢子。这些孢子会给任何靠近它们的生物造成 1d8 点伤害, 然后孢子会刺破受害者的皮肤开始生长, 并且在接下来的 10 轮内每轮造成 1d4 点伤害。在这 10 轮结束后, 受害者全身会长满蔓藤状的物体 (蔓藤本身无害, 并且在 1d4 天内枯萎脱落)。“延缓毒发”可以阻止孢子的生长。“祝福术”、“中和毒性”和“移除疾病”能够杀死孢子。其效果如同在受害者身上泼洒一瓶圣水。

震耳尖叫 (Su): 每小时 1 次, 弗洛魔可以发出震耳欲聋的尖叫。任何在弗洛魔身边 30 尺范围内的生物 (除了其他恶魔) 都必须进行一次 DC22 的坚韧鉴定, 失败则震慑 1 轮。该豁免 DC 基于魅力。

召唤恶魔 (Sp): 每天 1 次, 弗洛魔可以召唤来 2d10 个怯魔或者另外一只弗洛魔 (35% 成功率)。这个能力如同一个 3 级法术。

技能: 弗洛魔在“聆听”和“侦察”上具有+8 种族奖励。

魔鬼 (Devil)

魔鬼是来自于守序邪恶位面的炼狱生物。多数魔鬼身体周围都环绕著邪恶灵气, 它们会利用这个灵气打散战力很强的敌人队伍, 然后再逐一击败各个对手。拥有类法术能力的魔鬼会使用它们的幻术能力尽可能地欺骗和迷惑对手。它们最喜欢玩的把戏是创造一支由幻像构成的增援部队, 敌人永远无法确定这威胁仅仅是虚假幻觉还是被召唤来加入战斗的真正魔鬼。

魔鬼特性: 绝大多数的魔鬼拥有以下的特性(除非生物描述中另有注明)。

尖刺魔 (哈玛魔) Barbed Devil (Hamatula)

中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰: 12d8+72 (126 hp)

先攻权: +6

速度: 30 尺 (6 格)

防御等级: 29 (+6 敏捷, +13

天生), 接触 16, 措手不及 23

基本攻击/ 擒抱: +12/ +22

攻击: 爪抓+18 近战 (2d8+6 外加恐惧)

全回合攻击: 2 爪抓+18 近战
(2d8+6 外加恐惧)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 恐惧, 精通攫抓,
刺穿 3d8+9, 召唤魔鬼

特性: 尖刺防御, 伤害减免 10/ 善良, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 黑暗中视物, 法术抗性 23, 类法术能力, 心灵感应 100 尺

豁免: 强韧+14, 反射+14, 意志+12

属性: 力量 23, 敏捷 23,
体质 23, 智力 12, 感知 14, 魅力 18

技能: 专注+21, 交涉+6, 躲藏+21, 威吓+19, 知识(任意 1 种)+16, 聆听+19, 潜行+21, 搜索+16, 察言观色+17, 侦察+19, 生存+2 (追随踪迹+4)

专长: 警觉, 顺势斩, 精通擒抱, 钢铁意志, 猛力攻击

区域: 守序邪恶位面

对火焰及毒素免疫。

对酸及寒冷抗性 10。

黑暗中视物 (Su): 一些魔鬼无论在何种形式形成的黑暗中都可清楚的看清东西, 即使那黑暗是幽深黑暗术造成的也一样。

召唤 (Sp): 一些魔鬼拥有召唤它们同类的能力(成功率和可召唤的魔鬼种类会在各个怪物的详述中注明)。心灵感应。

除非另有注明, 魔鬼说炼狱语, 天界语, 和龙语。

组织: 单独, 成对, 成队
(3-5), 或成群 (6-10)

挑战等级: 11

宝物: 标准

阵营: 总是守序邪恶

进化: 13-24HD (中型);
25-36HD (大型)

等级调整: -

尖刺魔约有 7 尺高, 约 300 磅重。

战斗

尖刺魔喜好用它们的爪子攻击, 试图来刺穿它们对手。它们对躲开了它们攻击的对手使用人类定身术来使其失去行动能力。

在对抗伤害减免时, 尖刺魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

恐惧 (Su): 被尖刺魔击中的生物必须通过一个 DC 20 的意志豁免检定否则会收到如同被恐惧术所影响的效果 (施法等级 9)。无论是否通过此豁免检定, 该生物在 24 小时内都不会再被同一个尖刺魔的恐惧能力影响。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

刺穿 (Ex): 尖刺魔在成功擒抱对手时会对其制造 3d8+9 点的穿刺伤害。

精通攫抓 (Ex): 在使用这项能力之前, 尖刺魔必须用它的爪抓攻击命中

目标。然后它就可以通过一个即时动作来尝试擒抱对手，该动作不会引发借机攻击。它一旦将对手定身，就可以用它带刺的身体刺穿对手。

召唤魔鬼 (Sp): 尖刺魔每天有 1 次机会召唤 1d6 个倒钩魔或另外一个尖刺魔，成功率为 35%。该能力相当于一个 4 级法术。

尖刺防御 (Su): 任何使用握持武器或天生武器攻击尖刺魔的生物都会因为尖刺魔的尖刺而受到 1d8+6 点的穿刺

倒钩魔 (巴霸魔) Bearded Devil (Barbazu)

中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰: 6d8+18 (45 hp)

先攻权: +6

速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 19 (+2 敏捷, +7 天生), 接触 12, 措手不及 17

基本攻击/擒抱: +6/ +8

攻击: 大砍刀 +9 近战 (1d10+3 外加炼狱创伤), 或爪抓 +8 近战 (1d6+2)

全回合攻击: 大砍刀 +9/ +4 近战 (1d10+3 外加炼狱创伤), 或 2 爪抓 +8 近战 (1d6+2)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺 (大砍刀 10 尺)

特殊攻击: 炼狱创伤, 倒钩, 狂战, 召唤魔鬼

特性: 伤害减免 5/ 银或善良, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 黑暗中视物, 法术抗性 17, 心灵感应 100 尺

豁免: 强韧+8, 反射+7, 意志+5

属性: 力量 15, 敏捷 15, 体质 17, 智力 6, 感知 10, 魅力 10

技能: 攀爬+11, 交涉+2, 躲藏+11, 聆听+9, 潜行+9, 察言观色+9, 侦察+9

专长: 精通先攻, 猛力攻击, 专攻武器 (大砍刀)

区域: 守序邪恶位面

组织: 单独, 成对, 成队 (3-5), 或成群 (6-10)

挑战等级: 5

和挥砍伤害。拥有异常触及范围的武器, 比如长矛, 不会因此使其使用者受伤。

类法术能力: 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 高等传送术 (仅限自身外加 50 磅重的物品), 人类定身术 (DC 16), 强效幻影 (DC 17), 灼热射线 (仅 2 条射线)。

每日 1 次 - 秩序之怒 (DC 18), 邪影击 (DC 18)。

宝物: 标准

阵营: 总是守序邪恶

进化: 7-9HD (中型);

10-18HD (大型)

等级调整: +6

每个倒钩魔都带有一把带锯齿的大砍刀。倒钩魔站立时约 6 尺高, 重约 225 磅。

战斗

倒钩魔攻击性很强而且好斗。它们沉迷于它们的狂战能力, 将伤害散布到它们的敌人身上。

在对抗伤害减免时, 倒钩魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

类法术能力: 施法等级 12。

随意施展 - 高等传送术 (仅限自身及 50 磅重的物品)。

炼狱创伤 (Su): 被倒钩魔的大砍刀击中会造成一个持久的伤口。受到伤害的生物每轮额外损失 2 点生命。这伤口不能被自然治愈而且会抵抗医疗法术。持续性的损失生命可以通过一个 DC 16 的医疗检定, 一个治疗法术, 或一个医疗术来终止。不管用哪种方法, 尝试释放治疗法术或医疗术在倒钩魔的大砍刀制造出的伤口的人物必须通过一个 DC 16 的施法等级检定, 否则法术将对受伤人物无效。一个成功的医疗检定会如恢复生命值一样自动停止持续的生命值损失。炼狱创伤属于

倒钩魔的超自然能力，而非武器能力。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

倒钩 (Ex): 如果倒钩魔的两次爪抓都命中了同一目标，那么该目标自动被倒钩魔的倒钩击中。受影响的生物受到 1d8+2 点伤害同时必须通过一个 DC 16 的强韧豁免检定否则会得一种被称作魔鬼寒的可怕疾病 (潜伏期 1d4 天, 造成 1d4 点的力量伤害)。被传染的生物每天都会受到一次伤害, 直到她连续通过 3 次强韧豁免检定, 该疾病就会被奇迹般的治愈, 或者直到该生物

死亡为止。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

狂战 (EX): 每天 2 次, 倒钩魔能进入类似于野蛮人狂暴的狂战状态 (力量 +4, 体质+4, 意志豁免获得+2 士气加值, AC 获得-2 罚值)。狂战持续 6 轮, 在此之后倒钩魔不会承受任何不良效果。

召唤魔鬼 (Sp): 倒钩魔每天有 1 次机会召唤 2d10 个劣魔, 成功率为 50%; 或召唤另一个倒钩魔, 成功率为 50%。该能力相当于一个 3 级法术。

骨魔 (奥塞魔) Bone Devil (Osyloth)

大型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰: 10d8+50 (95 hp)
先攻权: +9
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 25 (-1 体型, +5 敏捷, +11 天生), 接触 14, 措手不及 20
基本攻击/擒抱: +10/ +19

攻击: 啮咬+14 近战 (1d8+5)
全回合攻击: 啮咬+14 近战 (1d8+5) 及 2 爪抓 +12 近战 (1d4+2) 及螫刺 +12 近战 (3d4+2 外加毒素)

占据/触及: 10 尺/ 10 尺

特殊攻击: 类法术能力, 恐惧灵气, 毒素, 召唤魔鬼

特性: 伤害减免 10/ 善良, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 黑暗中视物, 法术抗性 21, 心灵感应 100 尺

豁免: 强韧+12, 反射+12, 意志+11
属性: 力量 21, 敏捷 21, 体质 21, 智力 14, 感知 14, 魅力 14

技能: 唬骗+15, 专注+18, 交涉+6, 易容+2 (演技+4), 躲藏+14, 威吓+17, 知识 (任意 1 种) +15, 聆听+17, 潜行+18, 搜索+15, 察言观色+15, 侦察+17, 生存+2 (追踪踪迹+4)

专长: 警觉, 精通先攻, 钢铁意志, 多重攻击

区域: 守序邪恶位面

组织: 单独, 成队 (2-4), 或成群 (6-10)

挑战等级: 9

宝物: 标准

阵营: 总是守序邪恶

进化: 11-20HD (大型); 21-30HD (超大型)

等级调整: -

骨魔站立约 9 尺高, 重约 500 磅。

战斗

骨魔憎恨一切其他生物并且会展开无情的攻击。它们可以随意地使用冰墙术来分隔敌人。

在对抗伤害减免时, 骨魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

恐惧灵气 (Su): 骨魔能以一个即时动作展开一道 5 英尺半径的恐惧灵气。受影响的生物必须通过一个 DC 17 的意志豁免检定, 否则会受到如同被恐惧术所影响的效果 (施法等级 7)。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内将不再受到同一个骨魔的恐惧灵气影响。其他魔鬼对此灵气免疫。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

毒素 (Ex): 伤害, 强韧豁免检定 DC 20, 初始伤害为 1d6 点力量伤害, 后续伤害 2d6 点力量伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

类法术能力: 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 高等传送术 (仅限自身及 50 磅重的物品), 次元锚, 飞行术, 隐形术 (仅限自身), 强效幻影 (DC 15), 冰墙术。

召唤魔鬼 (Sp): 骨魔每天有 1 次机会召唤 2d10 个劣魔, 成功率为 50%; 或者召唤另一个骨魔, 成功率为 35%。该能力相当于一个 4 级法术。

链魔 (基顿魔) Chain Devil (Kyton)

中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰: 8d8+16 (52hp)
先攻权: +6
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 20 (+2 敏捷, +8 天生), 接触 12, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +8/ +10
攻击: 链条挥扫+10 近战 (2d4+2/19-20)
全回合攻击: 2 链条挥扫+10 近战 (2d4+2/19-20)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺 (链条 10 尺)
特殊攻击: 舞动链条, 胆怯凝视
特性: 伤害减免 5/ 银或善良, 黑暗视觉 60 尺, 对寒冷免疫, 再生, 法术抗性 18
豁免: 强韧+8, 反射+8, 意志+6
属性: 力量 15, 敏捷 15, 体质 15, 智力 6, 感知 10, 魅力 12
技能: 攀爬+13, 手艺 (铁匠)+17, 逃脱术+13, 威吓+12, 聆听+13, 侦察+13, 绳技+2 (捆绑+4)
专长: 警觉, 精通重击 (链条), 精通先攻
区域: 守序邪恶位面
组织: 单独, 成队 (2-4), 成群 (6-10), 或一大群 (11-20)
挑战等级: 6
宝物: 标准
阵营: 总是守序邪恶
进化: 9-16HD (中型)
等级调整: +6

链魔是看起来像人类, 全身被链条而非衣服包裹的魔鬼。链魔有 6 尺高, 包括链条重约 300 磅。链魔说炼狱语和通用语。

战斗

欲魔 (Erinyes)

链魔通过挥舞带刺的链条来攻击对手, 那些链条同时也是它的衣服, 盔甲, 以及武器。在对抗伤害减免时, 链魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

舞动链条 (Su): 链魔最可怕的攻击就是它能够通过一个标准动作控制 20 尺范围内 4 根链条, 并且按其意愿挥舞或移动的能力。除此之外, 链魔可以增加这些链条的长度最长达 15 尺并且使其长出锐利的尖刺。这些链条在攻击时就如同链魔自己一样有效。如果一根链条被另一个生物所拥有, 那么该生物必须通过一个 DC 15 的意志豁免检定来打破链魔对该链条的控制。如果此豁免检定成功, 那么链魔在 24 小时内将不能再尝试控制那根链条除非该链条不在为那生物所有。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。链魔能以正常速度沿着它所控制的链条攀爬, 而且不需要做攀爬技能检定。

胆怯凝视 (Su): 距离 30 尺, 通过 DC 15 的意志豁免检定则无效。链魔可以让自己的脸看起来像是对手昔日的爱人和死敌。在豁免检定中失败的手在接下来的 1d3 轮中会在其攻击检定上获得-2 的罚值。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

再生 (Ex): 银制武器, 善良阵营武器, 以及被描述为善良的法术或效果会对链魔造成正常伤害。链魔若失去身体的一部分, 可在 2d6*10 分钟内长回来。如果把断肢放在残干上面则会立刻接好。

技能: 在进行与金属制造有关的手艺技能检定时, 链魔会获得+8 的种族加值。

中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰: 9d8+45 (85 hp)
先攻权: +5
速度: 30 尺 (6 格), 飞行 50 尺 (良好)
防御等级: 23 (+5 敏捷, +8 天生), 接触 15, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +9/ +14
攻击: 长剑 +14 近战 (1d8+5/ 19-20), 或+1 火焰复合长弓 (+5 力量) +15 远程 (1d8+6/ *3 外加 1d6 火焰), 或绳索 +14 远程 (纠缠)
全回合攻击: 长剑+14/+9 近战 (1d8+5/19-20), 或+1 火焰复合长弓 (+5 力量)+15/+10 远程 (1d8+6/*3 外加 1d6 火焰), 或绳索+14 远程 (纠缠)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 纠缠, 类法术能力, 召唤魔鬼
特性: 伤害减免 5/ 善良, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 黑暗中视物, 法术抗性 20, 心灵感应 100 尺, 真知术豁免: 强韧+11, 反射+11, 意志+10
属性: 力量 21, 敏捷 21, 体质 21, 智力 14, 感知 18, 魅力 20
技能: 专注+17, 交涉+7, 逃脱术+17, 躲藏+17, 知识 (任意 2 种)+14, 聆听+16, 潜行+17, 搜索+14, 察言观色+16, 侦察+16, 生存+4 (追踪踪迹+6), 绳技+5 (捆绑+7)
专长: 闪避, 灵活移动, 远程射击, 精准射击, 快速射击, 移动射击
区域: 守序邪恶位面
组织: 单独
挑战等级: 8
宝物: 标准, 外加绳索和

地狱猫 (巴泽吉亚斯) Hellcat (Bezekira)

大型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)
生命骰: 8d8+24 (60 hp)
先攻权: +9
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 21 (-1 体型, +5 敏

+1 火焰复合长弓 (+5 力量)
阵营: 总是守序邪恶
进化: 10-18HD (中型)
等级调整: +7

与其他魔鬼不同, 欲魔对人类来说极具吸引力, 看起来很像非常清秀的女人(或男人)。欲魔站立约 6 尺高, 重约 150 磅。欲魔说炼狱语, 天界语, 龙语。

战斗

欲魔喜欢拉开距离展开战斗。它们使用魅惑怪物来扰乱对手, 然后在空中射出炽热的箭雨。在对抗伤害减免时, 欲魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

纠缠 (Ex): 每个欲魔都携带着一条 50 尺长的结实绳子, 可如活化绳一样纠缠任意体型的对手 (施法等级 16)。欲魔可以把它的绳子掷出 30 尺, 且不会受到距离罚值。代表性的, 欲魔会用绳子纠缠住一个敌人, 提着它到空中, 然后从很高的地方把它丢下。

类法术能力: 施法等级 12。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 高等传送术 (仅限自身及 50 磅重的物品), 魅惑怪物 (DC 19), 弱效幻影 (DC 17), 邪影击 (DC 19)。

召唤魔鬼 (Sp): 每天 1 次, 欲魔每天有 1 次机会召唤 2d10 个劣魔或 1d4 个倒钩魔, 成功率为 50%。该能力相当于一个 3 级法术。

真知术 (Su): 欲魔处于持续使用的真知术效果中, 如同名法术 (施法等级 14)。

捷, +7 天生), 接触 14, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +8/ +18
攻击: 爪抓+13 近战 (1d8+6)
全回合攻击: 2 爪抓+13 近战 (1d8+6) 及啮咬+8 近战 (2d8+3)

占据/ 触及： 10 尺/ 5 尺
特殊攻击： 精通攫抓, 猛扑, 耙抓 1d8+3
特性： 伤害减 5/善良, 黑暗视觉 60 尺, 隐于光亮, 对火焰抗性 10, 灵敏嗅觉, 法术抗性 19, 心灵感应 100 尺
豁免： 强韧+9, 反射+11, 意志+8
属性： 力量 23, 敏捷 21, 体质 17, 智力 10, 感知 14, 魅力 10
技能： 平衡+16, 攀爬+17, 躲藏+13, 跳跃+21, 聆听+17, 潜行+20, 侦察+13, 游泳+17
专长： 闪避, 精通先攻, 追踪
区域： 守序邪恶位面
组织： 单独, 成对, 或成群 (6-10)
挑战等级： 7
宝物： 无
阵营： 总是守序邪恶
进化： 9-10HD (大型); 11-24HD (超大型)
等级调整： -

当它的外貌使它看起来像是虚体生物, 但地狱猫的身体确是实体而且能被物理攻击所伤害。地狱猫能用天生的心灵感应能力彼此沟通, 或与它们遇到的生物交谈。地狱猫约 9 尺长, 约 900 磅重。

战斗

角魔 (恐纳魔) Horned Devil (Cornugon)

大型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)
生命骰： 15d8+105 (172 hp)
先攻权： +7
速度： 20 尺 (4 格)
防御等级： 35 (-1 体型, +7 敏捷, +19 天生), 接触 16, 措手不及 28
基本攻击/ 擒抱： +15/ +29
攻击： 刺链 +25 近战 (2d6+15 外加震慑), 或爪抓 +24 近战 (2d6+10), 或尾击 +24 近战 (2d6+10 外加炼狱创伤)
全回合攻击： 刺链 +25/+20/+15 近战 (2d6+15 外加震慑) 及啮咬+22 近战 (2d8+5) 及尾击+22 近战 (2d6+5 外加炼狱创伤); 或 2 爪抓+24 近战 (2d6+10)

地狱猫在战斗中保有优势全是拜其利爪及尖牙所赐。它喜欢扑击对手, 就好像狮子一样。在对抗伤害减免时, 欲魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

精通攫抓 (Ex)： 在使用这项能力之前, 地狱猫必须用它的啮咬攻击命中目标。然后它就可以通过一个即时动作来尝试擒抱对手, 该动作不会引发借机攻击。它一旦将对手定身, 就可以展开耙抓。

猛扑 (Ex)： 在地狱猫展开冲锋攻击时, 它可以做出全回合攻击, 包括两次耙抓攻击。

耙抓 (Ex)： 攻击加值+13 近战, 伤害 1d8+3。

隐于光亮 (Ex)： 地狱猫在任何亮度足以让人类看见事物的区域内都是隐形的。在昏暗区域内, 它会以一个在 30 尺范围内可视的微微发光的轮廓出现 (如果拥有昏暗视觉那么在 60 尺距离内就能看见它)。魔法造成的黑暗可以抑制住地狱猫的光亮并且将其轮廓隐蔽起来。

技能： 在进行聆听及潜行技能检定时, 地狱猫可获得+4 的种族加值。

及啮咬+22 近战 (2d8+5) 及尾击+22 近战 (2d6+5 外加炼狱创伤)

占据/ 触及： 10 尺/10 尺 (刺链 20 尺)

特殊攻击： 恐惧灵气, 炼狱创伤, 类法术能力, 震慑, 召唤魔鬼

特性： 伤害减免 10/善良和银, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 再生 5, 黑暗中视物, 法术抗性 28, 心灵感应 100 尺

豁免： 强韧+16, 反射+16, 意志+15

属性： 力量 31, 敏捷 25, 体质 25, 智力 14, 智慧 18, 魅力 22

技能： 唬骗+24, 攀爬+28, 专注+24, 交涉+10, 易容+6 (演技+8), 躲藏+21, 威吓+26, 聆听+22, 潜行+23,

搜索+20, 察言观色+22, 侦察+22, 生存+4 (追随踪迹+6)

专长: 顺势斩, 精通击破武器, 钢铁意志, 多重攻击, 猛力攻击, 专攻武器 (刺链)

区域: 守序邪恶位面

组织: 单独, 成队 (2-4), 或成群 (6-10)

挑战等级: 16

宝物: 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品

阵营: 总是守序邪恶

进化: 16-20HD (大型);

21-45HD (超大型)

等级调整: -

角魔有 9 尺高, 重约 600 磅。

战斗

角魔是勇敢的战士。它们很少撤退, 即使面对强敌也一样。它们喜欢用它们的刺链战斗, 通常会挑选最强的敌人加以震慑, 然后迅速解决掉对方。

在对抗伤害减免时, 角魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

类法术能力: 施法等级 15。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 反制混乱 (DC 21), 反制善良 (DC 21), 反善良法阵, 高等传送术 (仅限自身及 50 磅重的物品), 长驻幻影 (DC 21); *每日 3 次* - 火球术 (DC 19), 闪电束 (DC 19)。

恐惧灵气 (Su): 角魔能以一个即时动作展开一道 5 英尺半径的恐惧灵气。受影响的生物必须通过一个 DC 23 的

意志豁免检定, 否则会受到如同被恐惧术所影响的效果 (施法等级 15)。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内将不再受到同一个角魔的恐惧灵气影响。其他魔鬼对此灵气免疫。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

震慑 (Su): 每当角魔的刺链攻击命中时, 对手必须通过一个 DC 27 的强韧豁免检定否则会被震慑 1d4 轮。该豁免检定 DC 基于力量调整值。此能力属于角魔本身, 而非属于刺链。

炼狱创伤 (Su): 被角魔的尾击击中会造成一个持久的伤口。受到伤害的生物每轮额外损失 2 点生命。这伤口不能被自然治愈而且会抵抗医疗法术。持续性的损失生命可以通过一个 DC 24 的医疗检定, 一个治疗法术, 或一个医疗术来终止。不管用哪种方法, 尝试释放治疗法术或医疗术在角魔的尾击制造出的伤口的人物必须通过一个 DC 24 的施法等级检定, 否则法术将对受伤人物无效。一个成功的医疗检定会如恢复生命值一样自动停止持续的生命值损失。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

召唤魔鬼 (Sp): 每天 1 次, 角魔每天有 1 次机会 5 召唤 2d10 个劣魔或 1d6 个倒钩魔, 成功率为 50%; 或召唤 1d6 个尖刺魔, 成功率为 35%; 或召唤另一个角魔, 成功率为 20%。该能力相当于一个 6 级法术。

再生 (Ex): 银制的善良阵营武器, 以及被描述为善良的法术或效果会对角魔造成正常伤害。

冰魔 (奇鲁魔) Ice Devil (Gelugon)

大型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰: 14d8+84 (147 hp)

先攻权: +5

速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 32 (-1 体型, +5 敏捷, +18 天生), 接触 14, 措手不及 27

基本攻击/擒抱: +14/ +24

攻击: 矛+20 近战 (2d6+9/*3 外加缓慢), 或爪抓+19 近战 (1d10+6)

全回合攻击: 矛+20/+15/+10 近战 (2d6+9/*3 外加缓慢) 及啮咬+14 近战 (2d6+3) 及尾击+14 近战 (3d6+3 外加缓慢); 或 2 爪抓+19 近战 (1d10+6) 及啮

咬+14 近战(2d6+3)及尾击+14 近战(3d6+3 外加缓慢)

占据/ 触及： 10 尺/ 10 尺

特殊攻击： 恐惧灵气, 缓慢, 类法术能力, 召唤魔鬼

特性： 伤害减免 10/ 善良, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 再生 5, 黑暗中视物, 法术抗性 25, 心灵感应 100 尺

豁免： 强韧+15, 反射+14, 意志+15

属性： 力量 23, 敏捷 21, 体质 23, 智力 22, 感知 22, 魅力 20

技能： 唬骗+22, 攀爬+23, 专注+23, 交涉+9, 易容+5(演技+7), 威吓+24, 跳跃+27, 知识(任意 3 种)+23, 聆听+25, 潜行+22, 搜索+23, 察言观色+23, 法术辨识+23, 侦察+25, 生存+6(追随踪迹+8)

专长： 警觉, 顺势斩, 战斗反射, 猛力攻击, 专攻武器(矛)

区域： 守序邪恶位面

组织： 单独, 成队(2-4), 成群(6-10), 或一大群(1-2 冰魔, 7-12 倒钩魔, 及 1-4 骨魔)

挑战等级： 13

宝物： 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品

阵营： 总是守序邪恶

进化： 15-28HD(大型); 29-42HD(超大型)

等级调整： -

冰魔约 12 尺高, 重约 700 磅。

战斗

冰魔一般只有在任务需要时才会参与战斗, 但一旦它们认为有必要战

斗或它们一定会胜利时就会毫不犹豫的展开攻击。

在对抗伤害减免时, 冰魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

恐惧灵气 (Su)： 冰魔能以一个即时动作展开一道 10 英尺半径的恐惧灵气。受影响的生物必须通过一个 DC 22 的意志豁免检定, 否则会收到如同被恐惧术所影响的效果(施法等级 13)。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内将不再受到同一个冰魔的恐惧灵气影响。其他魔鬼对此灵气免疫。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

缓慢 (Su)： 冰魔的尾巴或矛击中对手时会引发令人麻木的寒冷。对手必须通过一个 DC 23 的强韧豁免检定否则会收到如同缓慢术的效果所影响达 1d6 轮。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

类法术能力： 施法等级 13。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 寒冰锥 (DC 20), 飞行术, 冰风暴 (DC 19), 高等传送术(仅限自身及 50 磅重的物品), 长驻幻影 (DC 20), 邪恶灵光 (DC 23), 冰墙术 (DC 19)。

召唤魔鬼 (Sp)： 每天 1 次, 冰魔每天有 1 次机会召唤 2d10 个劣魔或 1d6 个倒钩魔或 2d4 个骨魔, 成功率为 50%; 或召唤另一个冰魔, 成功率为 20%。该能力相当于一个 4 级法术。

再生 (Ex)： 善良阵营武器, 以及被描述为善良的法术或效果会对角魔造成正常伤害。

小魔鬼 (Imp)

超小型异界生物(邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰： 3d8 (13 hp)

先攻权： +3

速度： 20 尺(4 格), 飞行 50 尺(完美)

防御等级： 20 (+2 体型, +3 敏捷, +5 天生), 接触 15, 措手不及 17

基本攻击/ 擒抱： +3/ -5

攻击： 螫刺+8 近战(1d4 外加毒素)

全回合攻击： 螫刺+8 近战(1d4 外加毒素)

占据/ 触及： 2-1/2 尺/ 0 尺

特殊攻击： 毒素, 类法术能力

特性: 变化形态, 伤害减免 5/ 善良或银, 黑暗视觉 60 尺, 快速痊愈 2, 对毒素免疫, 对火焰抗力 5
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+4
属性: 力量 10, 敏捷 17, 体质 10, 智力 10, 感知 12, 魅力 14
技能: 交涉+8, 躲藏+17, 知识(任意 1 种)+6, 聆听+7, 潜行+9, 搜索+6, 法术辨识+6, 侦察+7, 生存+1(追随踪迹+3)
专长: 闪避, 武器娴熟
区域: 守序邪恶位面
组织: 单独
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 总是守序邪恶
进化: 4-6HD (超小型)
等级调整: - (增强魔宠)

在它的天生形态下, 小魔鬼站立约 2 尺高, 重约 8 磅。

战斗

小魔鬼很胆小, 但不致于胆小到会错过利用它们的隐形和变化形态能力发动突袭的机会。在它的天生形态

劣魔 (Lemure)

中型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)
生命骰: 2d8 (9 hp)
先攻权: +0
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 14 (+4 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +2/ +2
攻击: 爪抓+2 近战(1d4)
全回合攻击: 2 爪抓+2 近战(1d4)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 伤害减免 5 /善良或银, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 无心智, 对酸及寒冷抗力 10, 黑暗中视物
豁免: 强韧+3, 反射+3, 意志+3
属性: 力量 10, 敏捷 10, 体质 10, 智力 -, 感知 11, 魅力 5
区域: 守序邪恶位面

下, 小魔鬼用它尾巴上的尖刺攻击。如果敌人要展开反击, 它会立刻飞出敌人的触及范围。

在对抗伤害减免时, 小魔鬼的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

毒素 (Ex): 伤害, 强韧豁免检定 DC 13, 初始伤害为 1d4 点敏捷伤害, 后续伤害 2d4 点敏捷伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值且包括+2 的种族加值。

类法术能力: 施法等级 6。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 侦测善良, 侦测魔法, 隐形术 (仅限自身);

每日 1 次 - 暗示术 (DC 15)。

每周 1 次, 小魔鬼可以使用通神术问 6 个问题。此能力其他方面与同名法术一样 (施法等级 12)。

变化形态 (Su): 小魔鬼可以通过一个标准动作变化成另外的形态。每个小魔鬼都可以变成下列形态中的一或两种: 小型或中型变种蜘蛛, 渡鸦, 老鼠及野猪。

组织: 单独, 成对, 成队 (3-5), 成群(6-15), 或一大群(10-40)
挑战等级: 1
宝物: 无
阵营: 总是守序邪恶
进化: 3-6HD (中型)
等级调整: -

劣魔高约 5 尺, 重约 100 磅。劣魔没有大脑也不能交流, 但是它们能感应到其他魔鬼传递的心灵感应信息, 而且会服从对方的命令。

战斗

劣魔会如潮水一般冲向它们的遇到的生物, 并尝试用爪子撕碎对方。除非有其他魔鬼用心灵感应传来命令或者劣魔全部被毁灭, 否则它们不会停止。

在对抗伤害减免时，劣魔的天生武器以及它所持有的任何武器，都被视为具有邪恶和守序阵营。

深狱炼魔 (Pit Fiend)

大型异界生物 (邪恶, 跨位面, 守序)

生命骰: 18d8+144 (225 hp)

先攻权: +12

速度: 40 尺(8 格), 飞行 60 尺(普通)

防御等级: 40 (-1 体型, +8 敏捷, +23 天生), 接触 17, 措手不及 32

基本攻击/擒抱: +18/ +35

攻击: 爪抓+30 近战(2d8+13)

全回合攻击: 2 爪抓+30 近战

(2d8+13) 及 2 翼击+28 近战 (2d6+6)

及啮咬+28 近战(4d6+6 外加毒素及疾病)

及尾击+28 近战(2d8+6)

占据/触及: 10 尺/ 10 尺

特殊攻击: 紧勒 2d8+26, 恐惧灵气, 精通攫抓, 类法术能力, 召唤魔鬼

特性: 伤害减免 15/善良和银, 黑暗视觉 60 尺, 对火焰及毒素免疫, 对酸及寒冷抗性 10, 再生 5, 黑暗中视物, 法术抗性 32, 心灵感应 100 尺

豁免: 强韧+19, 反射+19, 意志+21

属性: 力量 37, 敏捷 27, 体质 27, 智力 26, 感知 26, 魅力 26

技能: 平衡+10, 唬骗+29, 攀爬+34, 专注+29, 交涉+10, 易容+29(演技+31), 躲藏+25, 威吓+31, 跳跃+40, 知识(神秘)+29, 知识(自然)+10, 知识(位面)+29, 知识(宗教)+29, 聆听+29, 潜行+29, 搜索+29, 法术辨识+31, 侦察+29, 生存+8(在其他位面+10, 追踪踪迹+10), 翻滚+31

专长: 顺势斩, 大顺势斩, 精通先攻, 钢铁意志, 多重攻击, 猛力攻击, 类法术能力瞬发(火球术)

区域: 守序邪恶位面

组织: 单独, 成对, 成队

(3-4), 或一大群(1-2 深渊炼魔, 2-5 角魔, 及 2-5 尖刺魔)

挑战等级: 20

无心智 (Ex): 对影响心灵的效果免疫(魅惑, 胁迫, 魅影幻觉, 心灵幻觉及士气效果)。

宝物: 标准钱币, 双倍工艺品, 标准物品

阵营: 总是守序邪恶

进化: 19-36HD (大型);

37-54HD (超大型)

等级调整: -

深狱炼魔通常用它的翅膀将自己包住, 看起来好像一件风格怪异的斗篷。它出现时通常会环绕着火焰。深狱炼魔有 12 尺高, 800 磅重。

战斗

深狱炼魔是狡猾机智的战士, 它们会利用隐形术取得上风, 然后啮咬那些似乎看得见自己的敌人。它们会毫不犹豫地用火球术笼罩一个区域, 以及使用流星爆唤来炼狱怒火。

在对抗伤害减免时, 深狱炼魔的天生武器以及它所持有的任何武器, 都被视为具有邪恶和守序阵营。

紧勒 (Ex): 深狱炼魔一旦在擒抱检定中胜出就会制造 2d8+26 点伤害。

疾病 (Su): 被深狱炼魔啮咬中的生物必须通过一个 DC 27 的强韧豁免检定否则会得一种被称作魔鬼寒的可怕疾病(潜伏期 1d4 天, 造成 1d4 点的力量伤害)。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

恐惧灵气 (Su): 深狱炼魔能以一个即时动作展开一道 20 英尺半径的恐惧灵气。受影响的生物必须通过一个 DC 27 的意志豁免检定, 否则会受到如同被恐惧术所影响的效果(施法等级 18)。成功通过豁免检定的生物在 24 小时内将不再受到同一个深狱炼魔的恐惧灵气影响。其他魔鬼对此灵气免疫。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

精通攫抓 (Ex): 在使用这项能力之前, 深狱炼魔必须用它的尾击攻击攻击命中目标。然后它就可以通过一个

即时动作来尝试擒抱对手，该动作不会引发借机攻击。

它一旦将对手定身，就可以展开紧勒。

毒素 (Ex): 伤害, 强韧豁免检定 DC 27, 初始伤害为 1d6 点体质伤害, 后续伤害会造成死亡。该豁免检定 DC 基于体质调整。

类法术能力: 施法等级 18。该豁免检定 DC 基于魅力调整值。

随意施展 - 读神之语 (DC 25), 唤起死灵, 火球术 (DC 21), 高等解除魔法, 高等传送术 (仅限自身及 50 磅重的物品), 隐形术, 反善良法阵, 群体怪物定身术 (DC 27), 长驻幻影 (DC 23), 律令: 震慑, 邪恶灵光 (DC 27); **每日 1 次** - 流星爆 (DC 27)。

每年 1 次, 深狱炼魔可以如施展同名法术一般施展祈愿术 (施法等级 20)。

召唤魔鬼 (Sp): 每天 2 次, 深狱炼魔每天有 2 次机会召唤 2 个劣魔、骨魔

或倒钩魔, 或者 1 个欲魔、角魔或冰魔。该能力相当于一个 8 级法术。

再生 (Ex): 银制的善良阵营武器, 以及被描述为善良的法术或效果会对深狱炼魔造成正常伤害。

每轮战术

深狱炼魔通常用它的类法术能力来开始战斗, 试图在展开近战之前解决危险的对手。**开战之前:** 邪恶灵光; 展开恐惧灵气, 召唤魔鬼。**第 1 轮:** 如果面对 3 个或 3 个以上可视的、正在行动的对手, 会使用瞬发火球术和群体怪物定身术; 否则会使用律令: 震慑来对付未穿盔甲的对手 (倾向于施法者)。**第 2 轮:** 使用流星爆来攻击尽可能多的敌人, 尽量给敌人造成最大限度的伤害。**第 3 轮:** 全回合攻击受伤的敌人。**第 4 轮:** 继续与受伤的敌人近战, 或者使用律令: 震慑来对付讨厌的施法者。**第 5 轮:** 重复第 1 轮的行动, 如果有危险就用高等传送术传送到安全的地方。

S R D 怪物一龙

真龙 (Dragon, True)

真龙 (而非其他属于龙类的生物) 的已知种类可粗分为两个类别: 五色龙及金属龙。五色龙包括黑龙、蓝龙、绿龙、红龙及白龙, 它们全都非常邪恶且极为凶狠。金属龙则有黄铜龙、青铜龙、赤铜龙、金龙及银龙, 它们都属于善良阵营, 而且通常都很高贵, 受到智者的高度尊崇。

所有龙都会随着年龄增长而获得更多的能力与更强的力量 (其他属于龙类的生物并不会如此)。龙刚孵化时身长只有数英尺, 而当它们成长到太古龙时可超过 100 英尺长。不同种类的龙体型准确的大小会根据年龄和种类有所不同。

一条龙的消化系统就像一个极高效的熔炉, 甚至连无机物也能消化。有些龙还对无机物有特殊的口味。

虽然龙的目标及想法会因种类而有极大差异, 但它们都十分贪婪。它们喜欢收藏财宝, 收集成堆的钱币, 并尽可能收集宝石、珠宝及魔法物品。那些拥有大批收藏品的龙不愿意离开这些宝藏太长时间, 只有在巡视附近区域或找寻食物时才会离开巢穴。对于龙来说, 财宝永远都不会足够。这些宝藏是如此赏心悦目, 龙喜欢沉浸在宝藏的光辉之中。龙喜好用它们的宝藏作床铺, 在上面弄出一个适合自己体型的隐蔽处。当龙成长到太古龙阶段时, 它的皮肤上将会因此镶嵌上数百枚宝石。

所有龙都使用龙语。

战斗

龙使用强有力的爪子及利齿来攻击对手, 它们也会使用喷吐攻击或特

殊的物理攻击，其类别视其体型而定。龙喜欢在空中进行战斗，在使用远距离攻击消耗对手之前并不会过分接近。更加年长、聪慧的龙善于估计对手的实力，然后优先解决最危险的敌

人（或者在消灭弱势敌人时规避开危险的对手）。

下面的表格给出了龙在不同体型时的占据和触及，以及特定体型龙可使用的天然武器和所造成的伤害。

体型	占据/触及	1 啮咬	2 爪抓	2 翼击	1 尾击	1 碾压	1 尾扫
超小	2-1/2 尺/0 尺(啮咬 5 尺)	1d4	1d3	-	-	-	-
小型	5 尺/5 尺	1d6	1d4	-	-	-	-
中型	5 尺/5 尺	1d8	1d6	1d4	-	-	-
大型	10 尺/5 尺(啮咬 10 尺)	2d6	1d8	1d6	1d8	-	-
超大	15 尺/10 尺(啮咬 15 尺)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	-
巨型	20 尺/15 尺(啮咬 20 尺)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
超巨	30 尺/20 尺(啮咬 30 尺)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

*龙的啮咬攻击拥有如同大一体型生物的触及。其他所有攻击根据龙的体型拥有标准的触及范围。

啮咬：啮咬攻击将造成表中的伤害附加上龙的力量修正值。如果拥有攫取专长，龙可以使用它的啮咬攻击攫取对手。

爪抓：爪抓攻击将造成表中的伤害附加上 1/2 龙的力量修正值(向下取整)。如果拥有攫取专长，龙可以使用它的爪抓攻击攫取对手。爪抓攻击是次要攻击，在攻击投骰上获得-5 惩罚（很多龙选取多重攻击专长令这个惩罚降低到-2）。

翼击：即使在飞行中，龙也可以使用翅膀打击对手。翼击攻击造成表中的伤害附加上 1/2 龙的力量修正值（向下取整），并且被视为次要武器。

尾击：龙每轮可以用它的尾巴拍击一名敌人。一次尾击攻击造成表中的伤害附加上 1 又 1/2 龙的力量修正值(向下取整)，并且被视为次要武器。

碾压 (Ex)：这个特殊攻击允许最小达到超大型的龙在飞行或者跳跃以一个标准动作降落到敌人头上，用全部身体碾压它们。碾压攻击只能对比龙小三个体型或以上的敌人使用（尽管

龙可以尝试对更大的敌人使用正常的穿越或擒抱）。

一次碾压攻击可以对龙身体下面所有生物造成伤害。在影响区域内的生物必须成功通过反射检定（DC 等于这条龙的喷吐武器 DC），否则将被压制，下一轮将自动受到钝击伤害，除非龙将身体移开。如果龙选择维持压制，将其视为一般的擒抱攻击。被压制的敌人如果不能逃脱每轮都会受到碾压伤害。

一次碾压攻击造成表中的伤害附加上 1 又 1/2 龙的力量修正值（向下取整）。

尾扫 (Ex)：这个特殊攻击允许最小达到巨型的龙使用它的尾巴以一个标准动作扫荡敌人。尾扫影响龙占据位置任意一边上的格子交叉点为中心 30 尺半径（超巨型的龙为 40 尺）的半圆范围。范围内比龙小四个体型或以上的敌人将受到影响。一次尾扫攻击自动造成表中的伤害附加上 1 又 1/2 龙的力量修正值（向下取整）。被影响的生物可以尝试通过一次反射检定来使伤害减半（DC 等于这条龙的喷吐武器 DC）。

擒抱：龙并不喜欢使用擒抱攻击，虽然它们的碾压攻击（以及攫取专长，如果它选取了）使用通常的擒抱规则。一条龙可以在擒抱中使用它们的喷吐武器，以及通过成功的专注检定后也可以使用类法术能力和超自然能力。

喷吐武器（Su）：使用喷吐武器是一个标准动作。一旦龙使用了喷吐武器，它在 1d4 轮内不能再次使用。如果一条龙有超过一种的喷吐武器，它同样只能每 1d4 轮喷吐一次。一次喷吐攻击总是从与龙邻接的任意格子交叉点

开始，并且沿着龙选择的方向延伸，范围注明在下面的表格中。如果喷吐武器造成伤害，在范围内的生物可以尝试通过反射豁免令伤害减半，DC 根据龙的年龄层有所不同，在各种龙的表格中有标明。对抗无伤害的喷吐武器使用相同 DC，使用何种豁免标明在各自的描述中。对抗喷吐武器的 DC 等于 $10+1/2$ 龙的 HD+龙的体质修正值。

喷吐武器有两种基本形状，束形和锥形，根据龙的体型范围有所不同。

龙的喷吐武器		
龙的体型	束形*（长度）	锥形**（长度）
超小	30 尺	15 尺
小型	40 尺	20 尺
中型	60 尺	30 尺
大型	80 尺	40 尺
超大	100 尺	50 尺
巨型	120 尺	60 尺
超巨	140 尺	70 尺
*束形通常 5 尺高 5 尺宽。		
**锥形高和宽等于长度。		

气势凶猛（Ex）：一条青年（young adult）或更老的龙只凭气势就可以令对手感到极度不安。这个能力在龙攻击、冲锋或者从敌人头上飞过自动产生作用。在龙半径 30 尺 x 龙的年龄层范围内 HD 比龙少的生物都将受到影响。可能被影响的生物如果成功通过了意志豁免（DC $10+1/2$ 龙的 HD+龙的魅力修正）将在 24 小时内免疫这条龙的气势凶猛能力。如果豁免失败，4 或者更少 HD 的生物将恐慌 4d6 轮，5 或者更高 HD 的生物将战栗 4d6 轮。所有龙对其他龙的气势凶猛能力免疫。

法术：龙可以如同表中所写的等级的术士那样获得及施展法术，并且可以因为它的高魅力属性获得奖励法术

位。一些龙也可以如同施展奥术一般施展一些牧师法术列表或者牧师领域列表内的法术。

类法术能力：根据不同年龄层和种类，龙会获得不同的类法术能力。它可以获得当前年龄层以及之前所有年龄层的能力。它的年龄层或者术士等级取高者作为类法术能力的施法者等级。豁免 DC 为 $10+$ 龙的魅力修正+法术等级。所有类法术能力除非特别注明，每天只能使用一次。

伤害减免：青年或更老的龙拥有伤害减免。它们的天然武器在穿透伤害减免时被视为魔法武器。

免疫（Ex）：所有龙对睡眠及麻痹效果免疫。每种不同的龙无论年龄都对

一或两种额外的攻击形式免疫，在各自的说明中给出。

法术抗性 (Ex)：随着龙的年龄增长，它们对于法术及类法术能力拥有越来越强的抗性。法术抗性在各自的说明中给出。

盲感 (Ex)：龙可以定位 60 尺内的生物。龙没有直接看见的对手依然对龙获得全隐蔽。

锐利视觉 (Ex)：龙在昏暗状况下的视力是人类的四倍，正常光线下是人类的两倍。它也拥有 120 尺的黑暗视觉。

技能：所有龙都有等于 (6+智力修正值，最小为 1) x (生命骰+3) 的技能点数。大部分龙将以下几个技能购买到上限等级：聆听、搜索、侦察。剩余的技能点通常以每等级 1 点的花费购买专注、交涉、逃脱、威吓、知识（任意）、察颜观色和使用魔法装置。这些技能对于龙均视为本职技能（每种龙在各自的描述上都有一些额外的本职技能）。

专长：所有龙都拥有一项专长，以及如同其他生物一般根据额外生命骰获得专长。龙喜欢选择警觉、盲斗、顺势斩、飞越攻击、盘旋、精通先攻、精通击破武器、猛力打击、攫取、武器专攻（爪抓或者啮咬）、横转，以及一些对于术士有用的超魔专长。

龙的年龄层	
年龄层	年龄 (年)
1 雏龙	0-5
2 幼龙	6-15
3 少年	16-25

4 青少年	26-50
5 青年	51-100
6 成年	101-200
7 壮年	201-400
8 老年	401-600
9 极老	601-800
10 古龙	801-1000
11 上古龙	1001-1200
12 太古龙	1201+

龙的陆上移动

五色龙与金属龙都是极其强壮的飞行者能够迅速飞到极远的地方。

龙的陆上飞行速度

龙的飞行速度				
	100 尺	150 尺	200 尺	250 尺
一小时				
正常	15 里	20 里	30 里	40 里
急行	24 里	40 里	60 里	80 里
一天				
正常	120 里	160 里	240 里	320 里

龙在飞越大陆时不会像其他生物那样迅速的疲劳。如果一条龙尝试急行或者强行军，将会每 2 小时进行一次淤伤检定而不是 1 小时。

龙皮

盔甲匠可以利用龙皮来制作精制等级的盔甲和盾牌。

S R D 怪物—龙—五色龙

黑龙 (Black Dragon)

龙类 (水系)

区域：温暖的沼泽

组织：雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年: 单独或一窝 (2-5); 成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙: 单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级: 雏龙 3; 幼龙 4; 少年 5; 青少年 7; 青年 9; 成年 11; 壮年 14; 老年 16; 极老 18; 古龙 19; 上古龙 20; 太古龙 22

宝物: 三倍标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 雏龙 5-6HD; 幼龙 8-9HD; 少年 11-12HD; 青少年 14-15HD; 青年 17-18HD; 成年 20-21HD; 壮年 23-24HD; 老年 26-27HD; 极老 29-30HD; 古龙 32-33HD; 上古龙 35-36HD; 太古龙 38+HD

等级调整: 雏龙+3; 幼龙+3; 少年+3; 青少年+4; 其他 -

黑龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强韧	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	超小	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/-4	+6	+5	+4	+4	2d4 (13)	—
幼龙	小	7d12+7 (52)	13	10	13	8_	11	8_	+7/+4	+9	+6	+5	+5	4d4 (14)	—
少年	中	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+9	+7	+7	6d4 (17)	—
青少年	中	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16_	+10_	+8	+8	8d4 (18)	—
青年	大	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+13	+10	+11	10d4 (21)	19
成年	大	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+15	+11	+12	12d4 (23)	20
壮年	超大	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+18	+13	+15	14d4 (26)	23
老年	超大	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+19	+14	+16	16d4 (27)	24
极老	超大	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+22	+16	+19	18d4 (30)	27
古龙	超大	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+23	+17	+20	20d4 (31)	28
上古龙	巨	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+26	+19	+23	22d4 (34)	31
太古龙	巨	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	24d4 (36)	33

黑龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	60 尺, 飞行 100 尺 (普通), 游泳 60 尺	+0	15(+2 体型, +3 天生). 接触 12. 措手不及 15	对酸免疫, 水中呼吸	—	—
幼龙	60 尺, 飞行 100 尺 (普通), 游泳 60 尺	+0	17(+1 体型, +6 天生), 接触 11 措手不及 17	—	—	—
少年	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	19(+9 天生), 接触 10, 措手不及 19	—	—	—
青少年	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	22(+12 天生), 接触 10, 措手不及 22	黑暗术	—	—
青年	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	24(-1 体型, +15 天生), 接触 9, 措手不及 24	伤害减免 5/魔法	1 级	17
成年	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	27(-1 体型, +18 天生), 接触 9, 措手不及 27	腐化水质	3 级	18
壮年	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	-2(体型, +21 天生), 接触 8, 措手不及 29	伤害减免 10/魔法	5 级	21
老年	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	32(-2(体型, +24 天生), 接触 8, 措手不及 32	植物滋长	7 级	22
极老	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	35(-2(体型, +27 天生), 接触 8, 措手不及 35	伤害减免 15/魔法	9 级	23
古龙	60 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	38(-2(体型, +30 天生), 接触 8, 措手不及 38	疫病虫群	11 级	25
上古龙	60 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 60 尺	+0	39(-4(体型, +33 天生), 接触 6, 措手不及 39	伤害减免 20/魔法	13 级	26
太古龙	60 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 60 尺	+0	42(-4(体型, +36 天生), 接触 6, 措手不及 42	魅惑爬虫	15 级	28

因为其骷髅状的脸型，黑龙有时也被称作骷髅龙。黑龙角根处和颊骨四周的外皮会逐渐退化更加深了它带给人们的骷髅般的印象。这退化会随着年龄增长而加剧，但是不会对黑龙产生伤害。刚孵化出来的时候，黑龙的鳞片既薄又小而且光滑。随着年龄的增长，鳞片会变得大而厚，颜色也会变得灰暗有助于它在沼泽中躲藏。

黑龙特别喜欢钱币。较老的黑龙有时会将类人生物抓来，在杀掉它们之前问出其金币，银币及白金币的存放地点。

战斗

黑龙喜欢利用其周围环境做掩护来突袭它们的目标。在密林中的沼泽

区域作战时，它们会尽量待在水中或地面上；树木和茂密的枝叶会限制它们在空中的机动性。如果不能取胜的话，黑龙会飞离敌人视野，不会留下任何踪迹，然后躲藏在池塘或沼泽的深处。

喷吐武器 (Su): 黑龙有一种喷吐武器，能喷吐出线形的酸液。

水中呼吸 (Ex): 黑龙可以在水中呼吸，而且在潜水时可以自由地使用其喷吐武器，法术及其他能力。

腐化水质 (Sp): 每天 1 次，成年或更老的黑龙可以淤塞 10 立方尺的水，使其变成污浊的，无法支持动物生存的死水。此能力可以使含水分的液体腐化。生物所携带的魔法物品（如药剂）和

一般物品必须通过一个意志豁免检定 (DC 等同于龙的气势凶猛 DC) 否则就会坏掉。此能力相当于一个 1 级法术。其射程与此龙的气势凶猛射程一样。

魅惑爬虫 (Sp): 太古黑龙每天可以使用此能力 3 次。此能力作用方式类似于群体魅惑法术, 但其效果只能影响爬虫类动物。龙可以如施展了动物交

谈术一般与任何被魅惑的爬虫交谈。此能力相当于一个 1 级法术。

其他类法术能力: 每天 3 次 - 黑暗术 (青少年或更老; 10 英尺半径每年龄层), 疫病虫群 (古龙或更老); 每天 1 次 - 植物滋长 (老年或更老)。

技能: 躲藏, 潜行及游泳被视为黑龙的本职技能。

蓝龙 (Blue Dragon)

龙类 (土系)

区域: 温带沙漠

组织: 雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年: 单独或一窝 (2-5); 成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙: 单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级: 雏龙 3; 幼龙 4; 少年 6; 青少年 8; 青年 11; 成年 14; 壮年 16; 老年 18; 极老 19; 古龙 21; 上古龙 23; 太古龙 25

蓝龙的各项数值依年龄列表

宝物: 三倍标准

阵营: 总是守序邪恶

进化: 雏龙 7-8HD; 幼龙 10-11HD; 少年 13-14HD; 青少年 16-17HD; 青年 19-20HD; 成年 22-23HD; 壮年 25-26HD; 老年 28-29HD; 极老 31-32HD; 古龙 34-35HD; 上古龙 37-38HD; 太古龙 40+HD

等级调整: 雏龙+4; 幼龙+4; 少年+5; 其他 -

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强壮	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	小	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	-
幼龙	中	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	-
少年	中	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	-
青少年	大	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	-
青年	大	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21
成年	超大	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23
壮年	超大	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25
老年	超大	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27

极老	超大	30d12+180(375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+17	+21	18d8(31)	29
古龙	巨	33d12+231(445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+25	+18	+23	20d8(33)	31
上古龙	巨	36d12+288(522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+28	+20	+25	22d8(36)	33
太古龙	巨	39d12+312(565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+29	+21	+27	24d8(37)	35

蓝龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 100尺(普通)	+0	16(+1 体型, +5 天生), 接触 11, 措手不及 16	对电免疫, 造水/腐水术	—	—
幼龙	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	18(+8 天生), 接触 10, 措手不及 18	—	—	—
少年	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	21(+11 天生), 接触 10, 措手不及 21	—	—	—
青少年	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	23(-1 体型, +14 天生), 接触 9, 措手不及 23	模仿声音	1级	—
青年	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	26(-1 体型, +17 天生), 接触 9, 措手不及 26	伤害减免 5/魔法	3级	19
成年	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	28(-2 体型, +20 天生), 接触 8, 措手不及 28	腹语术	5级	21
壮年	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	31(-2 体型, +23 天生), 接触 8, 措手不及 31	伤害减免 10/魔法	7级	22
老年	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	34(-2 体型, +26 天生), 接触 8, 措手不及 34	幻景	9级	24
极老	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 150尺(不良)	+0	37(-2 体型, +29 天生), 接触 8, 措手不及 37	伤害减免 15/魔法	11级	25
古龙	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	38(-4 体型, +32 天生), 接触 6, 措手不及 38	隐匿之纱	13级	27
上古龙	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	41(-4 体型, +35 天生), 接触 6, 措手不及 41	伤害减免 20/魔法	15级	29
太古龙	40尺, 掘穴 20尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	44(-4 体型, +38 天生), 接触 6, 措手不及 44	海市蜃楼	17级	31

* 也能如施放奥术一样施放牧师法术及来自于气、邪恶和秩序领域的法术。

雏龙	小	5d12+5(37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	2d6(13)	—
幼龙	中	8d12+16(68)	15	10	15	10	11	10	+8/+10	+10	+8	+6	+6	4d6(16)	—
少年	中	11d12+22(93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	6d6(17)	—
青少年	大	14d12+42(133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	8d6(20)	—
青年	大	17d12+68(178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	10d6(22)	20
成年	超大	20d12+100(230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	12d6(25)	23
壮年	超大	23d12+115(264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+18	+13	+16	14d6(26)	24
老年	超大	26d12+156(325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+21	+15	+19	16d6(29)	27
极老	超大	29d12+174(362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+22	+16	+20	18d6(30)	28
古龙	巨	32d12+224(432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+25	+18	+23	20d6(33)	31
上古龙	巨	35d12+280(507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6(35)	32
太古龙	巨	38d12+304(551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+29	+21	+27	24d6(37)	35

绿龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	40尺, 飞行 100尺 (普通), 游泳 40尺	+0	15(+1 体型, +4 天生), 接触 11, 措手不及 15	对酸免疫, 水中呼吸	—	—
幼龙	40尺, 飞行 150尺 (不良), 游泳 40尺	+0	17(+7 天生), 接触 10, 措手不及 17	—	—	—
少年	40尺, 飞行 150尺 (不良), 游泳 40尺	+0	20(+10 天生), 接触 10, 措手不及 20	—	—	—
青少年	40尺, 飞行 150尺 (不良), 游泳 40尺	+0	22(-1 体型, +13 天生), 接触 9, 措手不及 22	—	1级	—
青年	40尺, 飞行 150尺 (不良), 游泳 40尺	+0	25(-1 体型, +16 天生), 接触 9, 措手不及 25	伤害减免 5/魔法	3级	19

成年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 40 尺	+0	27(-2 体型, +19 天生), 接触 8, 措手不及 27	暗示术	5 级	21
壮年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 40 尺	+0	30(-2 体型, +22 天生), 接触 8, 措手不及 30	伤害减免 10/魔法_	7 级	22
老年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 40 尺	+0	33(-2 体型, +25 天生), 接触 8, 措手不及 33	植物滋长	9 级	24
极老	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 40 尺	+0	36(-2 体型, +28 天生), 接触 8, 措手不及 36	伤害减免 15/魔法_	11 级	25
古龙	40 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 40 尺	+0	37(-4 体型, +31 天生), 接触 6, 措手不及 37	支配人类	13 级	27
上古龙	40 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 40 尺	+0	40(-4 体型, +34 天生), 接触 6, 措手不及 40	伤害减免 20/魔法_	15 级	28
太古龙	40 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 40 尺	+0	43(-4 体型, +37 天生), 接触 6, 措手不及 43	命令植物	17 级	30

雏龙期的绿龙鳞片很薄且非常小，是接近黑色的墨绿色。随着年龄增长，鳞片变大，颜色变浅变成翠绿色或橄榄绿，使其更能融入森林环境中。

战斗

绿龙被稍微激怒甚至根本没被激怒就会对无论任何体型的生物展开攻击。如果目标看起来诡计多端或很难对付，绿龙会悄悄地跟着对方以找出最适合攻击的时间及战术。如果目标看起来很弱的话，绿龙就会很迅速地出现——它喜欢引发对手的恐惧。有时绿龙会利用威吓及暗示术来控制类人生物。绿龙特别喜欢逼问冒险者以

了解其社会及能力，打听最近发生了什么事情以及周围是否有宝物。

喷吐武器 (Su): 绿龙有一种喷吐武器，能喷吐出锥形的腐蚀性（酸）气体。

水中呼吸 (Ex): 绿龙可以在水中呼吸，而且在潜水时可以自由地使用其喷吐武器，法术及其他能力。

类法术能力: 每天 3 次 - 暗示术（成年或更老），支配人类（古龙或更老）；每天 1 次 - 植物滋长（老年或更老），命令植物（太古龙）。

技能: 唬骗，躲藏及潜行被视为绿龙的本职技能。

红龙 (Red Dragon)

龙类 (火系)

区域: 温暖的山脉

组织: 雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年: 单独或一窝 (2-5); 成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙: 单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级: 雏龙 4; 幼龙 5; 少年 7; 青少年 10; 青年 13; 成年 15; 壮年 18; 老年 20; 极老 21; 古龙 23; 上古龙 24; 太古龙 26

宝物: 三倍标准

阵营: 总是混乱邪恶

进化: 雏龙 8-9HD; 幼龙 11-12HD; 少年 14-15HD; 青少年 17-18HD; 青年 20-21HD; 成年 23-24HD; 壮年 26-27HD; 老年 29-30HD; 极老 32-33HD; 古龙 35-36HD; 上古龙 38-39HD; 太古龙 41+HD

等级调整: 雏龙+4; 幼龙+5; 少年+6; 其他 -

红龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强韧	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	中	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d10 (15)	—
幼龙	大	10d12+30 (95)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+10	+7	+8	4d10 (18)	—
少年	大	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d10 (19)	—
青少年	大	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	—
青年	超大	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d10 (24)	21
成年	超大	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+18	+13	+17	12d10 (26)	24
壮年	超大	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+20	+14	+18	14d10 (28)	26
老年	巨	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+23	+16	+21	16d10 (31)	29
极老	巨	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+25	+17	+23	18d10 (33)	31
古龙	巨	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+28	+19	+26	20d10 (36)	34
上古龙	巨	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d10 (38)	35
太古龙	超巨	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+32	+22	+30	24d10 (40)	38

红龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	40尺, 飞行150尺(不良)	+0	16(+6天生), 接触10, 措手不及16	对火焰免疫, 易受寒冷伤害	—	—
幼龙	40尺, 飞行150尺(不良)	+0	18(-1体型, +9天生), 接触9, 措手不及18	—	—	—

少年	40尺,飞行150尺(不良)	+0	21(-1体型, +12天生), 接触9, 措手不及21	—	1级	—
青少年	40尺,飞行150尺(不良)	+0	24(-1体型, +15天生), 接触9, 措手不及24	物品定位术	3级	—
青年	40尺,飞行150尺(不良)	+0	26(-2体型, +18天生), 接触8, 措手不及26	伤害减免5/魔法	5级	19
成年	40尺,飞行150尺(不良)	+0	29(-2体型, +21天生), 接触8, 措手不及29	—	7级	21
壮年	40尺,飞行150尺(不良)	+0	32(-2体型, +24天生), 接触8, 措手不及32	伤害减免10/魔法	9级	23
老年	40尺,飞行200尺(笨拙)	+0	33(-4体型, +27天生), 接触6, 措手不及33	暗示术	11级	24
极老	40尺,飞行200尺(笨拙)	+0	36(-4体型, +30天生), 接触6, 措手不及36	伤害减免15/魔法	13级	26
古龙	40尺,飞行200尺(笨拙)	+0	39(-4体型, +33天生), 接触6, 措手不及39	寻找捷径	15级	28
上古龙	40尺,飞行200尺(笨拙)	+0	42(-4体型, +36天生), 接触6, 措手不及42	伤害减免20/魔法	17级	30
太古龙	40尺,飞行200尺(笨拙)	+0	41(-8体型, +39天生), 接触2, 措手不及41	感知位置	19级	32
* 也能如施放奥术一样施放牧师法术及来自于混乱、邪恶和火领域的法术。						

雏龙期红龙呈现出光滑鲜红色的细小鳞片使得它很容易被掠食者和猎人发现,因此它会停留在地底直到有能力照顾自己时才会出去。在少年阶段的末期,鳞片会变为深红色,光滑的纹路也会被平滑灰暗的纹路所取代。随着年龄的增长,鳞片会变大变厚,如金属般坚硬。颈部褶边和翅膀边缘呈现出灰蓝色或紫灰色,并随着年龄的增长而变深。瞳孔会随着年龄的增长而变淡,最年长的红龙的眼睛好像熔岩球一样。

战斗

因为红龙极度自信,所以它们极少因估量对手而暂停行动。一旦发现

目标,它们就会立刻决定是否展开攻击,并立即选择出一个战术。红龙会使用其爪抓和啮咬攻击而不是喷吐武器来对付又小又弱的生物,这样能使其可能携带的宝物不被毁坏。

喷吐武器 (Su): 红龙有一种喷吐武器,能喷吐出锥形的火焰。

物品定位术 (Sp): 青少年或更老的红龙可以如使用同名法术般使用此能力,每天每年龄层一次。

其他类法术能力: 每天3次 - 暗示术(老年或更老);每天1次 - 寻找捷径(古龙或更老),感知位置(太古龙)。

技能: 估价,唬骗及跳跃被视为红龙的本职技能。

白龙 (White Dragon)

龙类 (寒系)

区域: 寒冷的山脉

组织: 雏龙,幼龙,少年,青少年及青年: 单独或一窝(2-5);成年,壮年,

老年,极老,古龙,上古龙及太古龙: 单独,成双或家庭(1-2及2-5后代)

挑战等级: 雏龙2;幼龙3;少年4;青少年6;青年8;成年10;壮年12;

老年 15；极老 17；古龙 18；上古龙 19；太古龙 21

宝物：三倍标准

阵营：总是混乱邪恶

进化：雏龙 4-5HD；幼龙 7-8HD；少年 10-11HD；青少年 13-14HD；青年

16-17HD；成年 19-20HD；壮年 22-23HD；老年 25-26HD；极老 28-29HD；古龙 31-32HD；上古龙 34-35HD；太古龙 37+HD

等级调整：雏龙+2；幼龙+3；少年+3；青少年+5；其他 -

白龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强韧	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	超小	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/-5	+5	+4	+3	+3	1d6 (12)	—
幼龙	小	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
少年	中	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	3d6 (16)	—
青少年	中	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+10	+8	+8	4d6 (18)	—
青年	大	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	10	+15/+23	+18	+12	+9	+9	5d6 (20)	17
成年	大	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	12	+18/+28	+23	+15	+11	+11	6d6 (23)	20
壮年	超大	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+17	+12	+13	7d6 (25)	21
老年	超大	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	8d6 (27)	23
极老	超大	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+21	+15	+17	9d6 (29)	25
古龙	超大	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+23	+17	+19	10d6 (31)	27
上古龙	巨	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+25	+18	+20	11d6 (33)	29
太古龙	巨	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+28	+20	+24	12d6 (36)	32

白龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	魔法等级	法术抗力
雏龙	60尺，掘穴30尺，飞行150尺(普通)，游泳60尺	+0	14(+2体型，+2天生)，接触12，措手不及14	冰上行走，对寒冷免疫易受火焰伤害	—	—
幼龙	60尺，掘穴30尺，飞行150尺(普通)，游泳60尺	+0	16(+1体型，+5天生)，接触11，措手不及16	—	—	—
少年	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	18(+8天生)，接触10，措手不及18	—	—	—
青少年	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	21(+11天生)，接触10，措手不及21	云雾术	—	—
青年	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	23(-1体型，+14天生)，接触9，措手不及23	伤害减免5/魔法	—	16
成年	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	26(-1体型，+17天生)，接触9，措手不及26	造风术	1级	18
壮年	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	28(-2体型，+20天生)，接触8，措手不及28	伤害减免10/魔法	3级	20
老年	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	31(-2体型，+23天生)，接触8，措手不及31	冻雾术	5级	21
极老	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	34(-2体型，+26天生)，接触8，措手不及34	伤害减免15/魔法	7级	23
古龙	60尺，掘穴30尺，飞行200尺(不良)，游泳60尺	+0	37(-2体型，+29天生)，接触8，措手不及37	冰墙术	9级	24
上古龙	60尺，掘穴30尺，飞行250尺(笨拙)，游泳60尺	+0	38(-4体型，+32天生)，接触6，措手不及38	伤害减免20/魔法	11级	25
太古龙	60尺，掘穴30尺，飞行250尺(笨拙)，游泳60尺	+0	41(-4体型，+35天生)，接触6，措手不及41	操控天气	13级	27

雏龙期白龙的鳞片像镜子一样反光。随着年龄的增长，这光泽会逐渐消失，到了更老的年龄，灰蓝色和浅灰色的鳞片会与白色的混杂在一起。

战斗

白龙喜欢采取突袭，从高处俯冲下来或者从水底、雪中或冰下突然出

现。它们会先使用喷吐武器，然后再通过后继攻击尝试击倒对手。

喷吐武器 (Su)：白龙有一种喷吐武器，能喷吐出锥形的寒气。

冰上行走 (Ex)：此能力作用方式如蛛行术一样，但是白龙所攀爬的表面必须是结冰的。此能力总是在产生作用。

冻雾术 (Sp)：老年或更老的白龙每天可使用此能力3次。它与重雾术效果相似，但是任何被雾气触及的表面都

会产生一层光滑的冰，产生如同油腻术般的效果。白龙因其冰上行走能力而对此能力免疫。此能力相当于一个5级法术。

其他类法术能力：每天3次 - 云雾术（青少年或更老），造风术（成年或更老），冰墙术（古龙或更老）；每天1次 - 操控天气（太古龙）。

技能：躲藏，潜行及游泳被视为白龙的本职技能。

S R D怪物—龙—金属龙

金属龙 (Metallic Dragons)

金属龙组成龙类的善良支系。在受到威胁或挑战时，它们的攻击性与它们邪恶的表亲一样强烈。金属龙也很自负骄傲。

黄铜龙 (Brass Dragon)

龙类 (火系)

区域：温暖的沙漠

组织：雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年：单独或一窝 (2-5)；成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙：单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级：雏龙 3；幼龙 4；少年 6；青少年 8；青年 10；成年 12；壮年 15；老年 17；极老 19；古龙 20；上古龙 21；太古龙 23

宝物：三倍标准

阵营：总是混乱善良

进化：雏龙 5-6HD；幼龙 8-9HD；少年 11-12HD；青少年 14-15HD；青年 17-18HD；成年 20-21HD；壮年 23-24HD；老年 26-27HD；极老 29-30HD；古龙 32-33HD；上古龙 35-36HD；太古龙 38+HD

等级调整：雏龙+2；幼龙+3；少年+4；青少年+4；其他 -

黄铜龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强壮	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	超小	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/-4	+6	+5	+4	+4	1d6 (13)	—
幼龙	小	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
少年	中	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+9	+7	+8	3d6 (17)	—
青少年	中	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+10	+8	+9	4d6 (18)	—

青年	大	16d12+48(152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+13	+10	+12	5d6(21)	20
成年	大	19d12+76(199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+15	+11	+13	6d6(23)	21
壮年	超大	22d12+110(253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+18	+13	+16	7d6(26)	24
老年	超大	25d12+125(287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+19	+14	+17	8d6(27)	25
极老	超大	28d12+168(350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+22	+16	+20	9d6(30)	28
古龙	超大	31d12+186(387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+23	+17	+21	10d6(31)	29
上古龙	巨	34d12+238(459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+26	+19	+24	11d6(34)	32
太古龙	巨	37d12+296(536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	12d6(36)	33

黄铜龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	60尺,掘穴30尺,飞行150尺(普通)	+0	15(+2体型,+3天生),接触12,措手不及15	对火焰免疫,动物交谈术,易受寒冷伤害	—	—
幼龙	60尺,掘穴30尺,飞行150尺(普通)	+0	17(+1体型,+6天生),接触11,措手不及17	—	—	—
少年	60尺,掘穴30尺,飞行200尺(不良)	+0	19(+9天生),接触10,措手不及19	—	1级	—
青少年	60尺,掘穴30尺,飞行200尺(不良)	+0	22(+12天生),接触10,措手不及22	忍受环境	3级	—
青年	60尺,掘穴30尺,飞行200尺(不良)	+0	24(-1体型,+15天生),接触9,措手不及24	伤害减免5/魔法	5级	18
成年	60尺,掘穴30尺,飞行200尺(不良)	+0	27(-1体型,+18天生),接触9,措手不及27	暗示术	7级	20
壮年	60尺,掘穴30尺,飞行200尺(不良)	+0	29(-2体型,+21天生),接触8,措手不及29	伤害减免10/魔法	9级	22
老年	60尺,掘穴30尺,飞行200尺(不良)	+0	32(-2体型,+24天生),接触8,措手不及32	操控风向	11级	24

极老	60 尺, 掘穴 30 尺, 飞行 200 尺 (不良)	+0	35 (-2 体型, +27 天生), 接触 8, 措手不及 35	伤害减免 15/魔法	13 级	25
古龙	60 尺, 掘穴 30 尺, 飞行 200 尺 (不良)	+0	38 (-2 体型, +30 天生), 接触 8, 措手不及 38	操控天气	15 级	27
上古龙	60 尺, 掘穴 30 尺, 飞行 250 尺 (笨拙)	+0	39 (-4 体型, +33 天生), 接触 6, 措手不及 39	伤害减免 20/魔法	17 级	28
太古龙	60 尺, 掘穴 30 尺, 飞行 250 尺 (笨拙)	+0	42 (-4 体型, +36 天生), 接触 6, 措手不及 42	召唤风巨灵	19 级	30
* 也能如施放奥术一样施放牧师法术及来自于混乱和知识领域的法术。						

刚出生时, 黄铜龙的鳞片是带有斑点的暗棕色。随着年龄的增长, 鳞片变得越来越趋近黄铜色, 到最后会呈现出一种温暖而光滑的色泽。黄铜龙头部巨大的碟状物光滑而具有金属光泽, 而且它下巴上的尖角会随着年龄的增长变得更加锋利。翅膀和褶边的边缘呈现出带斑点的绿色, 而且会随着年龄增长颜色会变得更暗。随着年龄的增长, 黄铜龙的瞳孔逐渐变淡, 最后眼睛看起来就好像熔化的金属球一样。

战斗

黄铜龙喜欢交谈更胜于战斗。如果一个智慧生物还没与其交谈就打算离开的话, 黄铜龙有可能会恼羞成怒使用暗示术或睡眠气体使对方屈服。被睡眠的生物醒来时可能会发现自己被压制着或者脖子以下都被埋到了沙子里, 直到黄铜龙的话瘾得到满足后才能脱困。当遇到真正的危险时, 比较年轻的黄铜龙会飞离敌人视野, 然

后躲在沙子里。较年长的黄铜龙不屑这么做, 它们会设法在战斗中取得优势。

喷吐武器 (Su): 黄铜龙拥有两种喷吐武器, 能喷吐出线形的火焰及锥形的睡眠气体。处于锥形范围内的生物必须通过一个意志豁免检定, 否则无论其生命骰有多高会陷入持续时间为 1d6 加黄铜龙每年龄层 1 轮的睡眠状态。

类法术能力: 随意施展 - 动物交谈术; 每天 3 次 - 忍受环境 (青少年或更老; 半径 10 尺*龙的年龄层); 每天 1 次 - 暗示术 (成年或更老), 操控风向 (老年或更老), 操控天气 (古龙或更老)。

召唤风巨灵 (Sp): 此能力可以被太古黄铜龙所使用, 除了它只能召唤出一只风巨灵之外, 其功用如召唤怪物法术一样。此能力相当于一个 7 级法术。

技能: 唬骗, 收集信息及生存被视为黄铜龙的本职技能。

青铜龙 (Bronze Dragon)

龙类 (水系)

区域: 温带山区

组织: 雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年: 单独或一窝 (2-5); 成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙: 单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级: 雏龙 3; 幼龙 5; 少年 7; 青少年 9; 青年 12; 成年 15; 壮年 17; 老年 19; 极老 20; 古龙 22; 上古龙 23; 太古龙 25

宝物: 三倍标准

阵营: 总是守序善良

进化: 雏龙 7-8HD; 幼龙 10-11HD; 少年 13-14HD; 青少年 16-17HD; 青年 19-20HD; 成年 22-23HD; 壮年 25-26HD; 老年 28-29HD; 极老 31-32HD; 古龙 34-35HD; 上古龙 37-38HD; 太古龙 40+HD
等级调整: 雏龙+4; 幼龙+4; 少年+6; 其他 -

青铜龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强韧	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	小	6d12+6(45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+6	+5	+7	2d6(14)	—
幼龙	中	9d12+18(76)	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+8	+6	+8	4d6(16)	—
少年	中	12d12+24(102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+10	+8	+11	6d6(18)	—
青少年	大	15d12+45(142)	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+12	+9	+13	8d6(20)	—
青年	大	18d12+72(189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+15	+11	+15	10d6(23)	23
成年	超大	21d12+105(241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+17	+12	+17	12d6(25)	25
壮年	超大	24d12+120(276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+19	+14	+19	14d6(27)	27
老年	超大	27d12+162(337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+21	+15	+21	16d6(29)	29
极老	超大	30d12+180(375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+23	+17	+23	18d6(31)	31
古龙	巨	33d12+231(445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+25	+18	+25	20d6(33)	33
上古龙	巨	36d12+288(522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+28	+20	+28	22d6(36)	36
太古龙	巨	39d12+312(565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+29	+21	+29	24d6(37)	37

青铜龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗性

雏龙	40 尺, 飞行 100 尺 (普通), 游泳 60 尺	+0	16(+1 体型, +5 天生), 接触 11, 措手不及 16	对电免疫, 水中呼吸, 动物交谈术	—	—
幼龙	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	18(+8 天生), 接触 10, 措手不及 18	—	—	—
少年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	21(+11 天生), 接触 10, 措手不及 21_	变化形态	1 级	—
青少年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	23(-1 体型, +14 天生), 接触 9, 措手不及 23	—	3 级	—
青年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	26(-1 体型, +17 天生), 接触 9, 措手不及 26	伤害减免 5/魔法	5 级	20
成年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	28(-2 体型, +10 天生), 接触 8, 措手不及 28	造粮术, 云雾术	7 级	22
壮年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	31(-2 体型, +23 天生), 接触 8, 措手不及 31	伤害减免 10/魔法	9 级	23
老年	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	34(-2 体型, +26 天生), 接触 8, 措手不及 34	侦测思想	11 级	25
极老	40 尺, 飞行 150 尺 (不良), 游泳 60 尺	+0	37(-2 体型, +29 天生), 接触 8, 措手不及 37	伤害减免 15/魔法	13 级	26
古龙	40 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 60 尺	+0	38(-4 体型, +32 天生), 接触 6, 措手不及 38	操控水位	15 级	28
上古龙	40 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 60 尺	+0	41(-4 体型, +35 天生), 接触 6, 措手不及 41	伤害减免 20/魔法	17 级	29
太古龙	40 尺, 飞行 200 尺 (笨拙), 游泳 60 尺	+0	44(-4 体型, +38 天生), 接触 6, 措手不及 44	操控天气	19 级	31
* 也能如施放奥术一样施放牧师法术及来自于动物, 秩序和水领域的法术。						

青铜龙雏龙的鳞片为带有绿色的黄色, 只能隐约看出一点青铜色。随着青铜龙逐步迈向成年阶段时, 鳞片的颜色慢慢变深, 变成深而浓艳的青铜色。年龄非常大的青铜龙的鳞片边缘会带有蓝黑色。青铜龙非常擅长游泳, 它们脚上有蹼而且鳞片光滑又平顺。随着年龄的增长青铜龙的瞳孔会逐渐变淡, 最后眼睛看起来会像发光的绿球一样。

战斗

青铜龙不喜欢杀害动物, 它们宁可贿赂对方 (可能用食物) 或用魔法强迫对方离开。青铜龙会使用侦测思想来了结智慧生物的意图。

战斗时青铜龙使用云雾术使其对手目盲, 然后开始冲锋或飞过去将对

手抓起来。对付海上航行的对手时, 它们会召唤暴风或用尾巴击打船身。如果是条个性温和的青铜龙, 那么遭受它攻击的船只则可能只是被迫停驶, 被大雾笼罩或者桅杆断裂而已。**喷吐武器 (Su):** 青铜龙拥有两种喷吐武器, 能喷吐出线形的闪电及锥形的排斥气体。处于锥形范围内的生物必须通过一个意志豁免检定否则会被迫处于一种除了从青铜龙处离开之外无法做其他任何事情的状态长达 1d6 加青铜龙每年龄层 1 轮。这是一种影响心灵的附魔系的胁迫魔法效果。**水中呼吸 (Ex):** 青铜龙可以在水中呼吸, 而且在潜水时可以自由地使用其喷吐武器, 法术及其他能力。

变化形态 (Su): 每天三次, 少年或更老的青铜龙可以通过一个标准动作转换成任意体型为中等或更小的动物或类人生物的形态。青铜龙可以保持在它的动物或类人生物形态下直到它选择转换成一种新的形态或变回原形。

类法术能力:

赤铜龙 (Copper Dragon)

龙类 (土系)

区域: 温暖的山区

组织: 雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年: 单独或一窝 (2-5); 成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙: 单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级: 雏龙 3; 幼龙 5; 少年 7; 青少年 9; 青年 11; 成年 14; 壮年 16; 老年 19; 极老 20; 古龙 22; 上古龙 23; 太古龙 25

随意施展 - 动物交谈术;

每天 3 次 - 造粮术 (成年或更老), 云雾术 (成年或更老), 侦测思想 (老年或更老), 操控水位 (古龙或更老); 每天 1 次 - 操控天气 (太古龙)。

技能: 易容, 游泳及生存被视为青铜龙的本职技能。

宝物: 三倍标准

阵营: 总是混乱善良

进化: 雏龙 6-7HD; 幼龙 9-10HD; 少年 12-13HD; 青少年 15-16HD; 青年 18-19HD; 成年 21-22HD; 壮年 24-25HD; 老年 27-28HD; 极老 30-31HD; 古龙 33-34HD; 上古龙 36-37HD; 太古龙 39+HD

等级调整: 雏龙+2; 幼龙+3; 少年+4; 青少年+4; 其他 -

赤铜龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强壮	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	超小	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/-3	+7	+5	+4	+5	2d4 (13)	—
幼龙	小	8d12+8 (60)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+7	+6	+7	4d4 (15)	—
少年	中	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+9	+7	+9	6d4 (17)	—
青少年	中	14d12+28 (119)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+11	+9	+11	8d4 (19)	—
青年	大	17d12+51 (161)	19	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+13	+10	+13	10d4 (21)	21
成年	大	20d12+80 (210)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+16	+12	+15	12d4 (24)	23
壮年	超大	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+18	+13	+17	14d4 (26)	25
老年	超大	26d12+130 (299)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+20	+15	+19	16d4 (28)	27

极老	超大	29d12+174(362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+22	+16	+21	18d4(30)	29
古龙	超大	32d12+192(400)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+24	+18	+23	20d4(32)	31
上古龙	巨	35d12+245(472)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+26	+19	+25	22d4(34)	33
太古龙	巨	38d12+304(551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+29	+21	+27	24d4(37)	35

赤铜龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	40尺, 飞行 100尺(普通)	+0	16(+2 体型, +4 天生), 接触 12, 措手不及 16	对酸免疫, 蛛行	—	—
幼龙	40尺, 飞行 100尺(普通)	+0	18(+1 体型, +7 天生), 接触 11, 措手不及 18	—	—	—
少年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	20(+10 天生), 接触 10, 措手不及 20_	1级_	—	—
青少年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	23(+13 天生), 接触 10, 措手不及 23_	物品定位术	3级_	—
青年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	25(-1 体型, +16 天生), 接触 9, 措手不及 25	伤害减免 5/魔法	5级	19
成年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	28(-1 体型, +19 天生), 接触 9, 措手不及 28	塑石术	7级	21
壮年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	30(-2 体型, +22 天生), 接触 8, 措手不及 30	伤害减免 10/魔法	9级	23
老年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	33(-2 体型, +25 天生), 接触 8, 措手不及 33	化石为泥/化泥为石	11级	25
极老	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	36(-2 体型, +28 天生), 接触 8, 措手不及 36	伤害减免 15/魔法	13级	26
古龙	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	39(-2 体型, +31 天生), 接触 8, 措手不及 39	石墙术	15级	28
上古龙	40尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	40(-4 体型, +34 天生), 接触 6, 措手不及 40	伤害减免 20/魔法	17级	29
太古龙	40尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	43(-4 体型, +37 天生), 接触 6, 措手不及 43	移土术	19级	31

* 也能如施放奥术一样施放牧师法术及来自于混乱、土和诡术领域的法术。

刚出生的时候, 赤铜龙的鳞片呈现出带有金属光泽的红褐色。随着年龄的增长, 鳞片变得更细致而且更具

铜色, 在青年时期会散发柔和温暖的光泽。年龄非常大的赤铜龙的鳞片会带有一些绿色。赤铜龙的瞳孔随着年

龄增长而逐渐变淡，到最后眼睛看起来就像是发光的绿松石一样。

战斗

赤铜龙欣赏机智和风趣，而且通常不会伤害那些能讲述它们从来未曾听过的笑话、有趣的故事或谜题的生物。赤铜龙对于那些无法理解它的笑话或不能接受它的幽默把戏的生物会很快地感到恼怒。它们喜欢嘲笑和捉弄这些对手使之投降或做出愚蠢的举动。

生气的赤铜龙喜欢使用化石为泥让对手陷入困境。赤铜龙会把受困的对手推入泥沼里或者把它们抓起来飞到天上。赤铜龙会试图把会飞的敌人引到狭窄的岩石峡谷中，在这里它可

以使用它的蛛行能力并能使对手撞击石壁。

喷吐武器 (Su): 赤铜龙拥有两种喷吐武器，能喷吐出线形的酸液及锥形的缓慢气体。处于锥形范围内的生物必须通过一个强韧豁免检定否则会被缓慢效果影响长达 1d6 加赤铜龙每年龄层 1 轮。

蛛行 (Ex): 赤铜龙可以如同使用了蛛行术一般在石头表面攀爬。

类法术能力: 每天 2 次 - 塑石术 (成年或更老); 每天 1 次 - 化石为泥或化泥为石 (老年或更老), 石墙术 (古龙或更老), 移土术 (太古龙)。

技能: 唬骗, 躲藏及跳跃被视为赤铜龙的本职技能。

金龙 (Gold Dragon)

龙类 (火系)

区域: 温暖的山脉

组织: 雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年: 单独或一窝 (2-5); 成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙: 单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级: 雏龙 5; 幼龙 7; 少年 9; 青少年 11; 青年 14; 成年 16; 壮年 19; 老年 21; 极老 22; 古龙 24; 上古龙 25; 太古龙 27

宝物: 三倍标准

阵营: 总是守序善良

进化: 雏龙 9-10HD; 幼龙 12-13HD; 少年 15-16HD; 青少年 18-19HD; 青年 21-22HD; 成年 24-25HD; 壮年 27-28HD; 老年 30-31HD; 极老 33-34HD; 古龙 36-37HD; 上古龙 39-40HD; 太古龙 42+HD

等级调整: 雏龙+4; 幼龙+5; 少年+6; 其他 -

金龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强韧	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	中	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d10 (16)	—
幼龙	大	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+10	+7	+10	4d10 (18)	—
少年	大	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d10 (20)	—
青少年	大	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d10 (22)	—

青年	超大	20d12+100(230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d10(25)	24
成年	超大	23d12+115(264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d10(26)	26
壮年	超大	26d12+156(325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d10(29)	28
老年	巨	29d12+203(391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+23	+16	+23	16d10(31)	31
极老	巨	32d12+256(464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+26	+18	+26	18d10(34)	34
古龙	巨	35d12+315(542)	43	10	29	28	29	28	+35/+63	+47	+28	+19	+28	20d10(36)	36
上古龙	超巨	38d12+380(627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+31	+21	+31	22d10(39)	39
太古龙	超巨	41d12+451(717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+33	+22	+33	24d10(41)	41

金龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	60尺, 飞行 200尺(不良), 游泳 60尺	+0	17(+7 天生), 接触 10, 措手不及 17	变化形态, 对火焰免疫易受寒冷伤害, 水中呼吸	—	—
幼龙	60尺, 飞行 200尺(不良), 游泳 60尺	+0	19(+10 天生), 接触 9, 措手不及 19	—	—	—
少年	60尺, 飞行 200尺(不良), 游泳 60尺	+0	22(-1 体型, +13 天生), 接触 9, 措手不及 22	1 级_	—	—
青少年	60尺, 飞行 200尺(不良), 游泳 60尺	+0	25(-1 体型, +16 天生), 接触 9, 措手不及 25	祝福术	3 级	
青年	60尺, 飞行 200尺(不良), 游泳 60尺	+0	27(-2 体型, +19 天生), 接触 8, 措手不及 27	伤害减免 5/魔法	5 级	21
成年	60尺, 飞行 200尺(不良), 游泳 60尺	+0	30(-2 体型, +22 天生), 接触 8, 措手不及 30	幸运奖励	7 级	23
壮年	60尺, 飞行 200尺(不良), 游泳 60尺	+0	33(-2 体型, +25 天生), 接触 8, 措手不及 33	伤害减免 10/魔法	9 级	25

老年	60 尺, 飞行 250 尺(笨拙), 游泳 60 尺	+0	34(-4 体型, +28 天生), 接触 6, 措手不及 34	指示术	11 级	27
极老	60 尺, 飞行 250 尺(笨拙), 游泳 60 尺	+0	37(-4 体型, +31 天生), 接触 6, 措手不及 37	伤害减免 15/魔法	13 级	28
古龙	60 尺, 飞行 250 尺(笨拙), 游泳 60 尺	+0	40(-4 体型, +34 天生), 接触 6, 措手不及 40	阳炎爆	15 级	30
上古龙	60 尺, 飞行 250 尺(笨拙), 游泳 60 尺	+0	39(-8 体型, +37 天生), 接触 2, 措手不及 39	伤害减免 20/魔法	17 级	31
太古龙	60 尺, 飞行 250 尺(笨拙), 游泳 60 尺	+0	42(-8 体型, +40 天生), 接触 2, 措手不及 42	预警术	19 级	33
* 也能如施放奥术一样施放牧师法术及来自于秩序、机运和善良领域的法术。						

刚孵化时, 金龙的鳞片呈现出带有金色金属斑点的暗黄色。

这些斑点会随着年龄的增长而变大, 到了成年阶段鳞片就变成了完全的金色。金龙的脸上长有胡须而且看起来博学多才; 随着年龄的增长, 它们的瞳孔逐渐变淡, 到最后眼睛看起来好像熔化的黄金一样。

战斗

金龙在战斗前通常会谈判。与智慧生物对话时, 会使用威吓及察言观色以占据上风。战斗中, 金龙会使用祝福术和它们的幸运奖励; 较老的金龙会在每天开始的时候使用其幸运奖励。金龙在战斗时会大量使用法术。它们最喜爱得法术有死云术, 延迟爆裂火球, 火焰护盾, 法术无效结界, 迷宫术, 睡眠术, 缓慢术和臭云术。

喷吐武器 (Su): 金龙拥有两种喷吐武器, 能喷吐出锥形的火焰及锥形的弱化气体。处于锥形范围内的生物必须通过一个强韧豁免检定否则会收到金龙每年龄层 1 点的力量伤害。

变化形态 (Su): 每天三次, 金龙可以通过一个标准动作转换成任意体型为中等或更小的动物或类人生物的形式。

青铜龙可以保持在它的动物或类人生物形态下直到它选择转换成一种新的形态或变回原形。

水中呼吸 (Ex): 金龙可以在水中呼吸, 而且在潜水时可以自由地使用其喷吐武器 (锥形火焰在水下会变成锥形的高温蒸气), 法术及其他能力。

幸运奖励 (Sp): 每天一次, 成年或更老的金龙可以通过接触一块宝石 (通常是嵌在龙皮中的) 来在它上面附上带来好运的魔法。只要金龙携带这此宝石, 它本身和所有处于半径为此金龙每年龄层 10 尺范围内的所有善良生物都会在所有的豁免检定及类似检定中获得+1 的幸运加成, 就如同携带着幸运石一样。如果金龙将此宝石给予其他生物, 那么只有携带者才能获得此加成。此效果可持续 1d3 加金龙每年龄层 3 小时, 但宝石一旦被摧毁则效果立即结束。此能力相当于一个 2 级法术。

其他类法术能力: 每天 3 次 - 祝福术 (青少年或更老); 每天 1 次 - 指示术 (老年或更老), 阳炎爆 (古龙或更老), 预警术 (太古龙)。

技能: 易容, 医疗及游泳被视为金龙的本职技能。

银龙 (Silver Dragon)

龙类 (寒系)

区域: 温带山脉

组织: 雏龙, 幼龙, 少年, 青少年及青年: 单独或一窝 (2-5); 成年, 壮年, 老年, 极老, 古龙, 上古龙及太古龙: 单独, 成双或家庭 (1-2 及 2-5 后代)

挑战等级: 雏龙 4; 幼龙 5; 少年 7; 青少年 10; 青年 13; 成年 15; 壮年 18; 老年 20; 极老 21; 古龙 23; 上古龙 24; 太古龙 26

宝物: 三倍标准

阵营: 总是守序善良

进化: 雏龙 8-9HD; 幼龙 11-12HD; 少年 14-15HD; 青少年 17-18HD; 青年 20-21HD; 成年 23-24HD; 壮年 26-27HD; 老年 29-30HD; 极老 32-33HD; 古龙 35-36HD; 上古龙 38-39HD; 太古龙 41+HD

等级调整: 雏龙+4; 幼龙+4; 少年+5; 其他 -

银龙的各项数值依年龄列表

年龄	体型	生命骰 (hp)	力量	敏捷	体质	智力	感知	魅力	基本攻击/擒抱	攻击	强壮	反射	意志	喷吐武器 DC	气势凶猛 DC
雏龙	小	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—
幼龙	中	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—
少年	中	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—
青少年	大	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—
青年	大	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23
成年	超大	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
壮年	超大	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27
老年	超大	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30
极老	超大	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32
古龙	巨	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35
上古龙	巨	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+29	+20	+29	22d8 (37)	37

太古龙	超巨	40d12+400(660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+32	+22	+32	24d8(40)	40
-----	----	----------------	----	----	----	----	----	----	---------	-----	-----	-----	-----	----------	----

银龙的能力依年龄列表

年龄	速度	先攻权	防御等级	特殊能力	施法等级	法术抗力
雏龙	40尺, 飞行 100尺(普通)	+0	17(+1体型, +6天生), 接触11, 措手不及17	变化形态, 对酸及寒冷免疫, 云行, 易受火焰伤害	—	—
幼龙	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	19(+9天生), 接触10, 措手不及19	—	—	—
少年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	22(+12天生), 接触10, 措手不及22	1级	—	—
青少年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	24(-1体型, +15天生), 接触9, 措手不及24	羽落术	3级	—
青年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	27(-1体型, +18天生), 接触9, 措手不及27	伤害减免5/魔法	5级	20
成年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	29(-2体型, +21天生), 接触8, 措手不及29	重雾术	7级	22
壮年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	32(-2体型, +24天生), 接触8, 措手不及32	伤害减免10/魔法	9级	24
老年	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	35(-2体型, +27天生), 接触8, 措手不及35	操控风向	11级	26
极老	40尺, 飞行 150尺(不良)	+0	38(-2体型, +30天生), 接触8, 措手不及38	伤害减免15/魔法	13级	27
古龙	40尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	39(-4体型, +33天生), 接触6, 措手不及39	操控天气	15级	29
上古龙	40尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	42(-4体型, +36天生), 接触6, 措手不及42	伤害减免20/魔法	17级	30
太古龙	40尺, 飞行 200尺(笨拙)	+0	41(-8体型, +39天生), 接触2, 措手不及41	反重力	19级	32

* 也能如施放奥术一样施放牧师法术及来自于气、善良和太阳领域的法术。

银龙雏龙的鳞片呈现出带有银色光芒的蓝灰色。随着银龙逐渐进入成年阶段，鳞片会变得越来越亮直到无法分辨出个别的鳞片。

战斗

银龙个性并不凶暴，除非面对的是极端邪恶或攻击性强的敌人，否则不会轻易开战。如果必要，它们会使用重雾术或操控天气来使对手在攻击前就目盲或困惑。生气的时候，它们使用反重力让敌人无助的飞向天空，在那里银龙可以把敌人抓住。对抗会飞的对手时，银龙会躲藏在云中（天气晴朗时会用操控天气制造一些出来），然后在最有利的时候冲出来攻击。

喷吐武器 (Su)：银龙拥有两种喷吐武器，能喷吐出锥形的寒气及锥形的麻痹气体。处于锥形范围内的生物必须

通过一个强韧豁免检定否则会被麻痹长达 1d6 加银龙每年龄层 1 轮。

变化形态 (Su)：每天三次，银龙可以通过一个标准动作转换成任意体型为中等或更小的动物或类人生物的形态。青铜龙可以保持在它的动物或类人生物形态下直到它选择转换成一种新的形态或变回原形。

云行 (Su)：银龙可以如同在地面一样在云雾上行走。此能力持续地产生作用但是银龙可以随意地将其消除或恢复。

类法术能力：每天 3 次 - 重雾术（成年或更老），操控风向（老年或更老）；每天 2 次 - 羽落术（青少年或更老）；每天 1 次 - 操控天气（古龙或更老），反重力（太古龙）。

技能：唬骗，易容及跳跃被视为银龙的本职技能。

S R D 怪物—恐龙 (Dinosaur)

恐龙

恐龙的状貌体型各异。较大的恐龙通常呈土褐色，而较小的肤色更具变化性。多数恐龙皮肤都纹理粗糙。

战斗

恐爪龙

中型动物

生命骰： 4d8+16 (34hp)

先攻权： +2

速度： 60 尺 (12 格)

防御等级： 17 (+2 敏捷, +5 天生), 接触 12, 措手不及 15

基本攻击/擒抱： +3/ +7

攻击： 趾爪+7 近战(1d8+4)

全回合攻击： 趾爪+7 近战(1d8+4) 及 2 爪抓+2 近战(1d3+2) 及 啮咬+2 近战(2d4+2)

占据/触及： 5 尺/ 5 尺

恐龙在战斗中会充分发挥速度和体型的优势。这些行动迅捷的食肉动物会跟踪猎物，隐藏自己的身形直到接近目标后发动冲锋攻击。草食性恐龙通常会冲撞并踩踏目标。

特殊攻击： 猛扑

特性： 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免： 强韧+8, 反射+6, 意志+2

属性： 力量 19, 敏捷 15, 体质 19, 智力 2, 感知 12, 魅力 10

技能： 躲藏+12, 跳跃+26, 聆听+10, 侦察+10, 野外生存+10

专长： 飞跑, 追踪

区域： 温暖的森林

组织： 单独, 成对, 成群 (3-6)

挑战等级： 3

宝物: 无
阵营: 总是绝对中立
进化: 5-8HD (中型)
等级调整: -

恐爪龙背部和体侧的表皮呈亮绿色，腹部颜色较浅，周身遍布黑色的斑点和条纹。

恐爪龙背后拖着条尾巴，但复杂的骨骼结构可以保证尾巴浮在空中，因此其重量完全由后腿负担。恐爪龙重约 600 磅。

战斗

蛇颈龙

超大型动物

生命骰: 10d8+66 (111hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺 (4 格)，游泳 50 尺
防御等级: 13 (-2 体形，+2 敏捷，+3 天生)，接触 10，措手不及 11
基本攻击/擒抱: +7/ +23
攻击: 啮咬+13 近战(2d8+12)
全回合攻击: 啮咬+13 近战(2d8+12)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免: 强韧+15，反射+9，意志+4
属性: 力量 26，敏捷 14，体质 22，智力 2，感知 13，魅力 9
技能: 躲藏-4*，聆听+4，侦察+9，游泳+16
专长: 闪避，强韧加强，健壮 (2)
区域: 温暖的水域
组织: 单独，成群 (5-6)

猛禽龙

大型动物

生命骰: 8d8+43 (79hp)
先攻权: +2
速度: 60 尺 (12 格)
防御等级: 17 (体型-1，+2 敏捷，+6 天生)，接触 11，措手不及 15
基本攻击/擒抱: +6/ +15
攻击: 趾爪+10 近战(2d6+5)

恐爪龙在战斗中结合利用速度，前爪，利齿和长着利爪的后腿。恐爪龙会首先想跳跃着向猎物冲去，用前爪后爪和啮咬进行攻击。后爪视为一次攻击。恐爪龙的大脑在恐龙中相对较大，因此可以利用狡猾的战术合作狩猎。

猛扑 (Ex): 当恐爪龙冲锋时，它可以做出全回合攻击。

技能: 在进行躲藏，跳跃，聆听，侦察及野外生存检定时恐爪龙可获得+8 的种族加值。

挑战等级: 7

宝物: 无
阵营: 总是绝对中立
进化: 11-20HD (超大型); 21-30 (巨型)
等级调整: -

虽然蛇颈龙主要在水中生活，但需要呼吸空气。蛇颈龙全长可以达到 30 尺，尾巴占其中的一半，重量约为 5,000 磅。只看到蛇颈龙头部或是尾部的人有可能把这种生物误认成巨蛇。

战斗

蛇颈龙非常具有侵略型，会攻击任何自己注意到的生物。蛇颈龙很强壮，速度很快，也很灵活，可以迅速转向对目标发动冲锋。在狩猎时，蛇颈龙会先让头留在水面，再迅速突入水中咬住猎物。

技能: *在水中进行躲藏检定时蛇颈龙可获得+8 的种族加值。

全回合攻击: 趾爪+10 近战(2d6+5) 及 2 爪抓+5 近战(1d4+2) 及啮咬 +5 近战 (1d8+2)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 猛扑
特性: 昏暗视觉，灵敏嗅觉
豁免: 强韧+10，反射+8，意志+4
属性: 力量 21，敏捷 15，

体质 21, 智力 2, 感知 15, 魅力 10
技能: 躲藏+9, 跳跃+27,
聆听+12, 侦察+12, 野外生存+12
专长: 飞跑, 健壮, 追踪
区域: 温暖的森林
组织: 单独, 成对, 成群 (3-6)
挑战等级: 6
宝物: 无
阵营: 总是绝对中立
进化: 9-16HD (大型);

三角龙

超大型动物

生命骰: 16d8+124 (196hp)
先攻权: -1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 18 (体型-2, -1 敏捷, +11 天生), 接触 7, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +12/ +30
攻击: 碰撞+20 近战 (2d8+15)
全回合攻击: 碰撞+20 近战 (2d8+15)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 强势冲锋, 践踏 2d12+15
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+19, 反射+9, 意志+6
属性: 力量 30, 敏捷 9,
体质 25, 智力 1, 感知 12, 魅力 7
技能: 聆听+13, 侦察+12
专长: 警觉, 强化强韧, 健壮 (4)
区域: 温暖的平原

暴龙

超大型动物

生命骰: 18d8+99 (180hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 14 (体型-2, +1 敏捷, +5 天生), 接触 9, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +13/+30
攻击: 啃咬+20 近战 (3d6+13)
全回合攻击: 啃咬+20 近战 (3d6+13)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 囫囵活吞
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

17-24HD (超大型)

等级调整: -

猛禽龙是恐爪龙的强化版本, 站立约高 12 尺, 身长 24 尺。猛禽龙的外貌, 习性和能力与恐爪龙相同。

猛扑 (Ex): 当猛禽龙冲锋时, 它可以做出全回合攻击。

技能: 在进行躲藏, 跳跃, 聆听, 侦察及野外生存检定时猛禽龙可获得+8 的种族加值。

组织: 单独, 成对, 成群 (5-8)

挑战等级: 9

宝物: 无

阵营: 总是绝对中立

进化: 17-32HD (超大型);
33-48HD (巨型)

等级调整: -

三角龙身长约 25 尺, 重约 20,000 磅
战斗

三角龙会冲锋任何体型至多为大型的生物, 把侵犯自己领地的生物叉到空中。三角龙可以对体型比自己小的生物发动践踏攻击。

强势冲锋 (EX): 当三角龙冲锋时, 碰撞可以造成 4d8+20 点伤害。

践踏 (EX): 反射减半, DC 28。本能力豁免 DC 基于力量。

豁免: 强韧+16, 反射+12, 意志+8

属性: 力量 28, 敏捷 12,
体质 21, 智力 2, 感知 15, 魅力 10

技能: 躲藏-2, 聆听+14, 侦察+14

专长: 警觉, 强化天生攻击, 飞跑, 健壮 (3)

区域: 温暖的平原

组织: 单独, 成对

挑战等级: 8

宝物: 无

阵营: 总是绝对中立

进化: 19-36HD (超大型);

37-54HD (巨型)

等级调整: -

虽然体型巨大，重达 6 吨，但暴龙奔跑起来非常迅速。暴龙的头长达 6 尺，牙齿也有 3 到 6 寸长。暴龙由头到尾身长约 30 尺。

战斗

暴龙会吃掉所有能看见的生物。它的战术非常简单，冲锋后开始撕咬目标。

精通攫抓 (EX): 使用这项能力之前，暴龙必须先用它的爪抓攻击命中对手。然后它可以通过一个即时动作展开擒抱，该动作不会引发借机攻击。如果擒抱检定成功，暴龙可以维持擒抱，并在下一轮尝试活吞目标。

囫囵活吞 (EX): 如果被暴龙擒抱的生物比暴龙小两个体型，暴龙可以通过成功的擒抱检定尝试活吞目标。被活吞的生物在暴龙的胃里每轮承受 2d8+8 点钝击伤害和 8 点酸液伤害。被活吞的生物可以通过使用轻型挥砍或穿刺武器对胃 (AC 25) 造成 25 点伤害脱出。当生物脱出后，胃部肌肉活动会自动封闭创口，因此其他被活吞的目标必须自己脱出。

超大型暴龙的胃可以容纳 2 名中型生物，8 名小型生物，32 名超小型生物，或 128 名微型或更小的生物。

技能: 在进行聆听及侦察时暴龙可获得+2 的种族加值。

S R D 怪物—元素

元素 (Elemental)

元素生物就是形成万物的元素的化身。

战斗

元素生物拥有不同的战斗能力和战术，但是它们拥有相同的元素特性。

风元素 (Air Elemental)

小型风元素 (Air Elemental, Small)

小型元素生物 (风系, 跨位面)

生命骰: 2d8 (9 hp)

先攻权: +7

速度: 飞行 100 尺(完美) (20 格)

防御等级: 17 (+1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 14, 措手不及 14

基本攻击/ 擒抱: +1/ -3

攻击: 挥击 +5 近战 (1d4)

全回合攻击: 挥击 +5 近战 (1d4)

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 天空熟悉, 旋风

特性: 黑暗视觉 60 尺, 元素特性

豁免: 强韧+0, 反射+6, 意志+0

属性: 力量 10, 敏捷 17, 体质 10, 智力 4, 感知 11, 魅力 11

技能: 聆听+2, 侦察+3

专长: 飞越, 精通先攻, 武器娴熟

区域: 风元素位面

组织: 单独

挑战等级: 1

宝物: 无

阵营: 通常是中立

进化: 3HD (小型)

等级调整: -

中型风元素 (Air Elemental, Medium)

中型元素生物 (风系, 跨位面)

生命骰: 4d8+8 (26 hp)

先攻权: +9

速度: 飞行 100 尺(完美) (20 格)

防御等级: 18 (+5 敏捷, +3 天生), 接触 15, 措手不及 13

基本攻击/ 擒抱: +3/ +4

攻击: 挥击 +8 近战 (1d6+1)

全回合攻击: 挥击 +8 近战 (1d6+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 天空熟悉, 旋风
特性: 黑暗视觉 60 尺, 元素特性
豁免: 强韧+3, 反射+9, 意志+1
属性: 力量 12, 敏捷 21,
体质 14, 智力 4, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+3, 侦察+4

专长: 闪避, 飞越, 精通先攻, 武器娴熟
区域: 风元素位面
组织: 单独
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 5-7HD (中型)
等级调整: -

大型风元素 (Air Elemental, Large)

大型元素生物 (风系, 跨位面)

生命骰: 8d8+24 (60 hp)
先攻权: +11
速度: 飞行 100 尺(完美) (20 格)
防御等级: 20 (-1 体型, +7 敏捷, +4 天生), 接触 16, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +6/ +12
攻击: 挥击+12 近战 (2d6+2)
全回合攻击: 2 挥击+12 近战 (2d6+2)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 天空熟悉, 旋风
特性: 伤害减免 5/ -, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性

豁免: 强韧+5, 反射+13, 意志+2
属性: 力量 14, 敏捷 25,
体质 16, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+5, 侦察+6
专长: 战斗反射, 闪避,
飞越, 精通先攻, 武器娴熟
区域: 风元素位面
组织: 单独
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 9-15HD (大型)
等级调整: -

超大型风元素 (Air Elemental, Huge)

超大型元素生物 (风系, 跨位面)

生命骰: 16d8+64 (136 hp)
先攻权: +13
速度: 飞行 100 尺(完美) (20 格)
防御等级: 21 (-2 体型, +9 敏捷, +4 天生), 接触 17, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +12/ +24
攻击: 挥击+19 近战 (2d8+4)
全回合攻击: 2 挥击+19 近战 (2d8+4)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 天空熟悉, 旋风
特性: 伤害减免 5/ -, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性
豁免: 强韧+9, 反射+19, 意志+5

属性: 力量 18, 敏捷 29,
体质 18, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+11, 侦察+12
专长: 警觉, 战斗反射,
闪避, 飞越, 精通先攻, 灵活移动,
跳跃攻击, 武器娴熟
区域: 风元素位面
组织: 单独
挑战等级: 7
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 17-20HD (超大型)
等级调整: -

巨型风元素 (Air Elemental, Greater)

超大型元素生物 (风系, 跨位面)

生命骰: 21d8+84 (178 hp)
先攻权: +14

速度: 飞行 100 尺(完美) (20 格)
防御等级: 26 (-2 体型, +10 敏捷, +8 天生), 接触 18, 措手不及 16

基本攻击/ 擒抱: +15/ +28
攻击: 挥击+23 近战 (2d8+5)
全回合攻击: 2 挥击+23 近战 (2d8+5)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 天空熟悉, 旋风
特性: 伤害减免 10/-, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性
豁免: 强韧+11, 反射+22, 意志+9
属性: 力量 20, 敏捷 31, 体质 18, 智力 8, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+14, 侦察+14

风元素长老 (Air Elemental, Elder)

超大型元素生物 (风系, 跨位面)
生命骰: 24d8+96 (204 hp)
先攻权: +15
速度: 飞行 100 尺(完美) (20 格)
防御等级: 27 (-2 体型, +11 敏捷, +8 天生), 接触 19, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +18/ +32
攻击: 挥击+27 近战 (2d8+6)
全回合攻击: 2 挥击+27 近战 (2d8+6)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 天空熟悉, 旋风
特性: 伤害减免 10/-, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性
豁免: 强韧+12, 反射+25, 意志+10

风元素会说风族语, 但是它们很少开口。

战斗

风元素极快的速度使得它们在辽阔的战场或长时间空战中获得巨大的优势。

天空熟悉 (Ex): 飞行中的生物在对抗风元素时其攻击及伤害检定上会受到 -1 的罚值。

旋风 (Su): 风元素每 10 分钟可以将自己转变成一道旋风, 每 2 个生命骰可使风元素保持在旋风状态 1 轮。在这种形态下, 风元素可以其飞行速度在空中或沿着物质表面移动。

旋风的基部有 5 尺宽, 顶端最大可到 30 尺宽, 高度最大可到 50 尺,

专长: 警觉, 盲斗, 战斗反射, 飞越, 精通先攻, 钢铁意志, 灵活移动, 猛力攻击, 跳跃攻击, 武器娴熟
区域: 风元素位面
组织: 单独
挑战等级: 9
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 22-23HD (超大型)
等级调整: -

属性: 力量 22, 敏捷 33, 体质 18, 智力 10, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+29, 侦察+29
专长: 警觉, 盲斗, 顺势斩, 战斗反射, 飞越, 精通先攻, 钢铁意志, 灵活移动, 猛力攻击, 跳跃攻击, 武器娴熟
区域: 风元素位面
组织: 单独
挑战等级: 11
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 25-48HD (超大型)
等级调整: -

具体尺寸取决于风元素的体型。风元素可以控制旋风的准确高度, 但是旋风最低也要有 10 尺高。

处于旋风形态下的风元素的行动不会引发借机攻击, 即使它进入其他生物占据的空间也不会。如果其他生物接触到或进入旋风, 或者风元素移动进或穿越该生物占据的空间, 那么该生物就会被卷入其中。

体型比风元素小一级或更多的生物被卷入旋风时可能会受到伤害 (详情见下表), 也可能被升到空中。受影响的生物在接触旋风时必须通过一个反射豁免检定, 否则会将会受到表中列出的伤害。该生物也必须通过第二次反射豁免检定, 否则整个身体

会被卷入其中并且被强风悬吊在半空中，每轮将会自动受到表中列出的伤害。会飞的生物每轮都可进行一次反射豁免检定以逃脱旋风。生物仍会受到伤害但是如果豁免检定成功将会脱离旋风。对抗旋风的豁免检定 DC 因风元素体型而异（见下表）。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

被卷入旋风的生物除了被风元素带着移动或尝试逃脱之外不能移动。被卷入旋风中的生物可以正常的做其他动作，但是必须在专注技能检定中获得成功（DC 15 + 法术等级）才能施展法术。被卷入旋风中的生物敏捷受到-4 的罚值，在攻击检定上受到-2 的罚值。风元素同时能困住的生物数量取决于其旋风的体积。

风元素体型

-----旋风-----					
元素	高度	重量	豁免检定 DC	伤害	高度
小型	_4 尺	_1 磅	11	1d4	10-20 尺
中型	_8 尺	_2 磅	13	1d6	10-30 尺
大型	16 尺	_4 磅	16	2d6	10-40 尺
超大型	32 尺	_8 磅	22	2d8	10-50 尺
巨型	36 尺	10 磅	25	2d8	10-60 尺
长老	40 尺	12 磅	28	2d8	10-60 尺

土元素 (Earth Elemental)

小型土元素 (Earth Elemental, Small)

小型元素生物 (土系, 跨位面)

生命骰: 2d8+2 (11 hp)
 先攻权: -1
 速度: 20 尺 (4 格)
 防御等级: 17 (+1 体型, -1 敏捷, +7 天生), 接触 110, 措手不及 17
 基本攻击/擒抱: +1/ +0
 攻击: 挥击+5 近战(1d6+4)
 全回合攻击: 挥击+5 近战(1d6+4)
 占据/触及: 5 尺/ 5 尺
 特殊攻击: 大地熟悉, 推进

风元素随时都能将其卷入的生物抛出来，它们会被丢到旋风目前的位置。被召唤来的风元素在返回所属位面之前总会将被其困住得生物丢出来。

如果旋风的基部接触到地面的话，将会产生一片旋转的沙砾云。这沙砾云以风元素为中心，直径等于旋风高度的一半。沙砾云会遮挡 5 尺距离外的所有视觉能力，包括黑暗视觉。5 尺之外的生物获得隐蔽，更远的生物则获得全隐蔽。被沙砾云笼罩的生物必须通过一个专注技能检定（DC 15 + 法术等级）才能施展法术。

旋风形态下的风元素不能进行挥击攻击，同时也不会威胁到其身边的区域。

特性: 黑暗视觉 60 尺, 遁地, 元素特性
 豁免: 强韧+4, 反射-1, 意志+0
 属性: 力量 17, 敏捷 8, 体质 13, 智力 4, 感知 11, 魅力 11
 技能: 聆听+3, 侦察+2
 专长: 猛力攻击
 区域: 土元素位面
 组织: 单独
 挑战等级: 1
 宝物: 无
 阵营: 通常是中立

进化: 3HD (小型) 等级调整: -

中型土元素 (Earth Elemental, Medium)

中型元素生物 (土系, 跨位面)

生命骰: 4d8+12 (30 hp)
先攻权: -1
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 18 (-1 敏捷, +9 天生), 接触 9, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +3/ +8
攻击: 挥击+8 近战(1d8+7)
全回合攻击: 挥击+8 近战(1d8+7)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 大地熟悉, 推进
特性: 黑暗视觉 60 尺, 遁地, 元素特性

豁免: 强韧+7, 反射+0, 意志+1
属性: 力量 21, 敏捷 8, 体质 17, 智力 4, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+4, 侦察+3
专长: 顺势斩, 猛力攻击
区域: 土元素位面
组织: 单独
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 5-7HD (中型)
等级调整: -

大型土元素 (Earth Elemental, Large)

大型元素生物 (土系, 跨位面)

生命骰: 8d8+32 (68 hp)
先攻权: -1
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 18 (-1 体型, -1 敏捷, +10 天生), 接触 8, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +6/ +17
攻击: 挥击+12 近战(2d8+7)
全回合攻击: 2 挥击+12 近战(2d8+7)
占据/触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 大地熟悉, 推进
特性: 伤害减免 5/ -, 黑暗视觉 60 尺, 遁地, 元素特性

豁免: 强韧+10, 反射+1, 意志+2
属性: 力量 25, 敏捷 8, 体质 19, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+6, 侦察+5
专长: 顺势斩, 大顺势斩, 猛力攻击
区域: 土元素位面
组织: 单独
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 9-15HD (大型)
等级调整: -

超大型土元素 (Earth Elemental, Huge)

超大型元素生物 (土系, 跨位面)

生命骰: 16d8+80 (152 hp)
先攻权: -1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 18 (-2 体型, -1 敏捷, +11 天生), 接触 7, 措手不及 18
基本攻击/擒抱: +12/ +29
攻击: 挥击+19 近战(2d10+9)
全回合攻击: 2 挥击+19 近战(2d10+9)
占据/触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 大地熟悉, 推进
特性: 伤害减免 5/ -, 黑

暗视觉 60 尺, 遁地, 元素特性
豁免: 强韧+15, 反射+4, 意志+7
属性: 力量 29, 敏捷 8, 体质 21, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+10, 侦察+9
专长: 无畏一击, 顺势斩, 大顺势斩, 精通冲撞, 钢铁意志, 猛力攻击
区域: 土元素位面
组织: 单独
挑战等级: 7
宝物: 无
阵营: 通常是中立

进化: 17-20HD (超大型) 等级调整: -

巨型土元素 (Earth Elemental, Greater)

超大型元素生物 (土系, 跨位面)

生命骰: 21d8+105 (199 hp)
先攻权: -1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 20 (-2 体型, -1 敏捷, +13 天生), 接触 7, 措手不及 20
基本攻击/擒抱: +15/+33
攻击: 挥击+23 近战(2d10+10)
全回合攻击: 2 挥击+23 近战(2d10+10)
占据/触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 大地熟悉, 推进
特性: 伤害减免 10/-, 黑暗视觉 60 尺, 遁地, 元素特性
豁免: 强韧+17, 反射+6, 意志+9

属性: 力量 31, 敏捷 8, 体质 21, 智力 8, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+14, 侦察+14
专长: 警觉, 无畏一击, 顺势斩, 大顺势斩, 精通冲撞, 精通击破武器, 钢铁意志, 猛力攻击
区域: 土元素位面
组织: 单独
挑战等级: 9
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 22-23HD (超大型)
等级调整: -

土元素长老 (Earth Elemental, Elder)

超大型元素生物 (土系, 跨位面)

生命骰: 24d8+120 (228 hp)
先攻权: -1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 22 (-2 体型, -1 敏捷, +15 天生), 接触 7, 措手不及 22
基本攻击/擒抱: +18/+37
攻击: 挥击+27 近战(2d10+11/19-20)
全回合攻击: 2+27 近战(2d10+11/19-20)
占据/触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 大地熟悉, 推进
特性: 伤害减免 10/-, 黑暗视觉 60 尺, 遁地, 元素特性

豁免: 强韧+19, 反射+7, 意志+10
属性: 力量 33, 敏捷 8, 体质 21, 智力 10, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+29, 侦察+29
专长: 警觉, 无畏一击, 顺势斩, 大顺势斩, 精通冲撞, 精通重击 (挥击), 精通击破武器, 钢铁意志, 猛力攻击
区域: 土元素位面
组织: 单独
挑战等级: 11
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 25-48HD (超大型)
等级调整: -

被召唤到物质界时, 土元素由各种不同类型的泥土, 石头, 贵金属和宝石组成。土元素会说土族语, 但是它们很少开口。

战斗

尽管土元素移动缓慢, 但它是无情的对手。它能在坚固的地表和岩石中行走, 就好像人类在地面行走一样容易。它不会游泳, 如果遇到水域时, 只能绕过去或者从水下的土地中穿

越。土元素可以在水底移动但是它们不喜欢那么做。

大地熟悉 (Ex): 当土元素和它的敌人都能接触地表时, 它在攻击和伤害检定上可获得+1 的加值。如果对手在空中或者水里, 那么土元素在攻击和伤害检定上会受到-4 的罚值。(列表中未包含上述数据。)

推进 (Ex): 土元素展开冲撞动作时不会引发借机攻击。大地熟悉提供的战

斗调整值在土元素进行力量检定时也适用。

遁地 (Ex): 土元素可以如鱼在水中游泳一样在石头, 泥土或除了金属之外任何类型的土地内部穿行。它掘穴时不会在身后留下任何隧道或洞穴, 也**土元素体型**

不会产生细微震动或任何表明它的存在的迹象。施展在正在掘穴中的土元素所在区域上的移土术将它向后抛出 30 尺, 除非成功通过一个 DC 15 的强韧豁免检定它还会被震慑 1 轮。

元素	高度	重量
小型	4 尺	80 磅
中型	8 尺	750 磅
大型	16 尺	6000 磅
超大型	32 尺	48000 磅
巨型	36 尺	54000 磅
长老	40 尺	60000 磅

火元素 (Fire Elemental)

小型火元素 (Fire Elemental, Small)

小型元素生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 2d8 (9 hp)
先攻权: +5
速度: 50 尺(10 格)
防御等级: 15 (+1 体型, +1 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +1/ -3
攻击: 挥击+3 近战(1d4 外加 1d4 火焰)
全回合攻击: 挥击+3 近战(1d4 外加 1d4 火焰)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 烧灼
特性: 黑暗视觉 60 尺, 元

素特性, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害
豁免: 强韧+0, 反射+4, 意志+0
属性: 力量 10, 敏捷 13, 体质 10, 智力 4, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+2, 侦察+3
专长: 闪避, 精通先攻, 武器娴熟
区域: 火元素位面
组织: 单独
挑战等级: 1
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 3HD (小型)
等级调整: -

中型火元素 (Fire Elemental, Medium)

中型元素生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 4d8+8 (26 hp)
先攻权: +7
速度: 50 尺 (10 格)
防御等级: 16 (+3 敏捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +3/ +4
攻击: 挥击 +6 近战(1d6+1 外加 1d6 火焰)
全回合攻击: 挥击 +6 近战

(1d6+1 外加 1d6 火焰)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 烧灼
特性: 黑暗视觉 60 尺, 元素特性, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害
豁免: 强韧+3, 反射+7, 意志+1
属性: 力量 12, 敏捷 17, 体质 14, 智力 4, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+3, 侦察+4
专长: 闪避, 精通先攻,

灵活移动, 武器娴熟

区域: 火元素位面

组织: 单独

挑战等级: 3

宝物: 无

阵营: 通常是中立

进化: 5-7HD (中型)

等级调整: -

大型火元素 (Fire Elemental, Large)

大型元素生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 8d8+24 (60 hp)

先攻权: +9

速度: 50 尺 (10 格)

防御等级: 18 (-1 体型, +5 敏捷, +4 天生), 接触 14, 措手不及 13

基本攻击/ 擒抱: +6/ +12

攻击: 挥击 +10 近战

(2d6+2 外加 2d6 火焰)

全回合攻击: 2 挥击 +10 近战

(2d6+2 外加 2d6 火焰)

占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺

特殊攻击: 烧灼

特性: 伤害减免 5/-, 黑暗视觉 60 尺,

元素特性, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害

豁免: 强韧+5, 反射+11, 意志+2

属性: 力量 14, 敏捷 21,

体质 16, 智力 6, 感知 11, 魅力 11

技能: 聆听+5, 侦察+6

专长: 闪避, 精通先攻,

灵活移动, 跳跃攻击, 武器娴熟

区域: 火元素位面

组织: 单独

挑战等级: 5

宝物: 无

阵营: 通常是中立

进化: 9-15HD (大型)

等级调整: -

超大型火元素 (Fire Elemental, Huge)

超大型元素生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 16d8+64 (136 hp)

先攻权: +11

速度: 60 尺 (12 格)

防御等级: 19 (-2 体型, +7 敏捷, +4 天生), 接触 15, 措手不及 12

基本攻击/ 擒抱: +12/ +24

攻击: 挥击 +17 近战

(2d8+4 外加 2d8 火焰)

全回合攻击: 2 挥击 +17 近战

(2d8+4 外加 2d8 火焰)

占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺

特殊攻击: 烧灼

特性: 伤害减免 5/-, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性, 对火焰免疫,

易受寒冷伤害

豁免: 强韧+9, 反射+17, 意志+7

属性: 力量 18, 敏捷 25,

体质 18, 智力 6, 感知 11, 魅力 11

技能: 聆听+11, 侦察+12

专长: 警觉, 战斗反射, 闪避, 精通先攻, 钢铁意志, 灵活移动,

跳跃攻击, 武器娴熟

区域: 火元素位面

组织: 单独

挑战等级: 7

宝物: 无

阵营: 通常是中立

进化: 17-20HD (超大型)

等级调整: -

巨型火元素 (Fire Elemental, Greater)

超大型元素生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 21d8+84 (178 hp)

先攻权: +12

速度: 60 尺 (12 格)

防御等级: 24 (-2 体型, +8 敏捷, +8 天生), 接触 16, 措手不及 16

基本攻击/ 擒抱: +15/ +28

攻击: 挥击 +22 近战

(2d8+5 外加 2d8 火焰)

全回合攻击: 2 挥击 +22 近战

敏捷, +8 天生), 接触 16, 措手不及 16

基本攻击/ 擒抱: +15/ +28

攻击: 挥击 +22 近战

(2d8+5 外加 2d8 火焰)

全回合攻击: 2 挥击 +22 近战

(2d8+5 外加 2d8 火焰)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 烧灼
特性: 伤害减免 10/-, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害
豁免: 强韧+11, 反射+20, 意志+9
属性: 力量 20, 敏捷 27, 体质 18, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+14, 侦察+14

专长: 警觉, 盲斗, 战斗反射, 闪避, 精通先攻, 钢铁意志, 灵活移动, 跳跃攻击, 武器娴熟, 专攻武器 (挥击)
区域: 火元素位面
组织: 单独
挑战等级: 9
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 22-23HD (超大型)
等级调整: -

火元素长老 (Fire Elemental, Elder)

超大型元素生物 (火系, 跨位面)

生命骰: 24d8+96 (204 hp)
先攻权: +13
速度: 60 尺 (12 格)
防御等级: 25 (-2 体型, +9 敏捷, +8 天生), 接触 17, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +18/ +32
攻击: 挥击 +26 近战
 (2d8+6 外加 2d8 火焰)
全回合攻击: 2 挥击 +26 近战
 (2d8+6 外加 2d8 火焰)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 烧灼
特性: 伤害减免 10/-, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性, 对火焰免疫, 易受寒冷伤害

豁免: 强韧+14, 反射+23, 意志+10
属性: 力量 22, 敏捷 29, 体质 18, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+28, 侦察+29
专长: 警觉, 盲斗, 战斗反射, 闪避, 精通先攻, 强韧加强, 钢铁意志, 灵活移动, 跳跃攻击, 武器娴熟, 专攻武器 (挥击)
区域: 火元素位面
组织: 单独
挑战等级: 11
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 25-48HD (超大型)
等级调整: -

火元素无法进入水或任何不可燃的液体之中。任何水域对火元素来说都是不可跨越的障碍, 除非它们能跨越或跳跃过去。火元素会说火族语, 但是它们很少开口。

战斗

火元素是个凶猛的对手, 它会直接而野蛮地攻击它的敌人。将物质界的生物和物品烧成灰烬是它的乐趣。

烧灼 (Ex): 火元素的挥击攻击能制造出钝击伤害外加燃烧的身体所带来的火元素体型

火焰伤害。被火元素的挥击攻击击中的对手必须要通过一个反射豁免检定否则身上就会着火。火焰会燃烧 1d4 轮。该豁免检定 DC 因火元素体型而异 (见下表)。着火的生物可以通过一个移动动作来扑灭火焰。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

适用其天生武器或者徒手攻击命中火元素的生物会如被火元素击中一样受到火焰伤害, 而且它们必须通过反射豁免检定否则也会浑身着火。

元素	高度	重量	烧灼 DC
小型	4 尺	1 磅	11
中型	8 尺	2 磅	14

大型	16 尺	4 磅	17
超大型	32 尺	8 磅	22
巨型	36 尺	10 磅	24
长老	40 尺	12 磅	26

水元素(Water Elemental)

小型水元素 (Water Elemental, Small)

小型元素生物 (水系, 跨位面)

生命骰: 2d8+2 (11 hp)
 先攻权: +0
 速度: 20 尺 (4 格), 游泳 90 尺
 防御等级: 17 (+1 体型, +6 天生), 接触 11, 措手不及 17
 基本攻击/ 擒抱: +1/ -1
 攻击: 挥击+4 近战(1d6+3)
 全回合攻击: 挥击+4 近战(1d6+3)
 占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
 特殊攻击: 水域熟悉, 浸湿, 旋涡
 特性: 黑暗视觉 60 尺, 元素特性

豁免: 强韧+4, 反射+0, 意志+0
 属性: 力量 14, 敏捷 10, 体质 13, 智力 4, 感知 11, 魅力 11
 技能: 聆听+2, 侦察+3
 专长: 猛力攻击
 区域: 水元素位面
 组织: 单独
 挑战等级: 1
 宝物: 无
 阵营: 通常是中立
 进化: 3HD (小型)
 等级调整: -

中型水元素 (Air Elemental, Medium)

中型元素生物 (水系, 跨位面)

生命骰: 4d8+12 (30 hp)
 先攻权: +1
 速度: 20 尺 (4 格), 游泳 90 尺
 防御等级: 19 (+1 敏捷, +8 天生), 接触 11, 措手不及 18
 基本攻击/ 擒抱: +3/ +6
 攻击: 挥击 +6 近战 (1d8+4)
 全回合攻击: 挥击 +6 近战 (1d8+4)
 占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
 特殊攻击: 水域熟悉, 浸湿, 旋涡
 特性: 黑暗视觉 60 尺, 元素特性

豁免: 强韧+7, 反射+2, 意志+1
 属性: 力量 16, 敏捷 12, 体质 17, 智力 4, 感知 11, 魅力 11
 技能: 聆听+3, 侦察+4
 专长: 顺势斩, 猛力攻击
 区域: 水元素位面
 组织: 单独
 挑战等级: 3
 宝物: 无
 阵营: 通常是中立
 进化: 5-7HD (中型)
 等级调整: -

大型水元素 (Air Elemental, Large)

大型元素生物 (水系, 跨位面)

生命骰: 8d8+32 (68 hp)
 先攻权: +2
 速度: 20 尺 (4 格), 游泳 90 尺
 防御等级: 20 (-1 体型, +2 敏捷, +9 天生), 接触 11, 措手不及 18
 基本攻击/ 擒抱: +6/ +15

攻击: 挥击+10 近战(2d8+5)
 全回合攻击: 2 挥击+10 近战(2d8+5)
 占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
 特殊攻击: 水域熟悉, 浸湿, 旋涡
 特性: 伤害减免 5/ -, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性
 豁免: 强韧+10, 反射+4, 意志+2

属性: 力量 20, 敏捷 14, 体质 19, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+5, 侦察+6
专长: 顺势斩, 大顺势斩, 猛力攻击
区域: 水元素位面

组织: 单独
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 9-15HD (大型)
等级调整: -

超大型水元素 (Air Elemental, Huge)

超大型元素生物 (水系, 跨位面)

生命骰: 16d8+80 (152 hp)
先攻权: +4
速度: 30 尺 (6 格), 游泳 120 尺
防御等级: 21 (-2 体型, +4 敏捷, +9 天生), 接触 12, 措手不及 17
基本攻击/ 擒抱: +12/ +27
攻击: 挥击+17 近战(2d10+7)
全回合攻击: 2 挥击+17 近战(2d10+7)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 水域熟悉, 浸湿, 旋涡
特性: 伤害减免 5/ -, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性

豁免: 强韧+15, 反射+9, 意志+7
属性: 力量 24, 敏捷 18, 体质 21, 智力 6, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+11, 侦察+12
专长: 警觉, 顺势斩, 大顺势斩, 精通冲撞, 钢铁意志, 猛力攻击
区域: 水元素位面
组织: 单独
挑战等级: 7
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 17-20HD (超大型)
等级调整: -

巨型水元素 (Air Elemental, Greater)

超大型元素生物 (水系, 跨位面)

生命骰: 21d8+105 (199 hp)
先攻权: +5
速度: 30 尺 (6 格), 游泳 120 尺
防御等级: 22 (-2 体型, +5 敏捷, +9 天生), 接触 13, 措手不及 17
基本攻击/ 擒抱: +15/ +31
攻击: 挥击+21 近战(2d10+8)
全回合攻击: 2 挥击+21 近战(2d10+8)
占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 水域熟悉, 浸湿, 旋涡
特性: 伤害减免 10/ -, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性
豁免: 强韧+17, 反射+14, 意志+9

属性: 力量 26, 敏捷 20, 体质 21, 智力 8, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+14, 侦察+14
专长: 警觉, 顺势斩, 大顺势斩, 精通冲撞, 精通击破武器, 钢铁意志, 闪电反射, 猛力攻击
区域: 水元素位面
组织: 单独
挑战等级: 9
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 22-23HD (超大型)
等级调整: -

水元素长老 (Air Elemental, Elder)

超大型元素生物 (水系, 跨位面)

生命骰: 24d8+120 (228 hp)
先攻权: +6
速度: 30 尺 (6 格), 游泳 120 尺
防御等级: 23 (-2 体型, +6 敏

捷, +9 天生), 接触 14, 措手不及 17
基本攻击/ 擒抱: +18/ +35
攻击: 挥击+25 近战(2d10+9/19-20)
全回合攻击: 2 挥击+25 近战(2d10+9/19-20)

占据/ 触及: 15 尺/ 15 尺
特殊攻击: 水域熟悉, 浸湿, 旋涡
特性: 伤害减免 10/-, 黑暗视觉 60 尺, 元素特性
豁免: 强韧+19, 反射+16, 意志+10
属性: 力量 28, 敏捷 22, 体质 21, 智力 10, 感知 11, 魅力 11
技能: 聆听+29, 侦察+29
专长: 警觉, 顺势斩, 大顺势斩,

水元素与形成它们的水域之间的距离不能超过 180 尺。

水元素会说水族语, 但是它们很少开口。

战斗

水元素喜欢在大面积的水域中作战, 这样它就可以在波浪后面消失并出其不意地出现在其对手身后。

水域熟悉 (Ex): 当水元素和它的对手都能接触到水时, 它在攻击和伤害检定上可获得+1 的加值。如果水元素或其对手在陆地上, 水元素在攻击和伤害检定上会受到-4 的罚值。(列表中未包含上述数据。)水元素对穿越其行进路线的船只会造成严重的威胁。水元素可以轻易地翻转小型船只 (水元素每生命骰相当于船只 5 尺长度) 并让较大型船只停驶 (水元素每生命骰相当于船只 10 尺长度)。即使大型船只 (水元素每生命骰相当于船只 20 尺长度) 也会被减慢到一半的速度。

浸湿 (Ex): 水元素的触摸可以熄灭火把, 萤火, 暴露在外的灯火, 以及其他大型或更小的非魔法且无保护的火焰。水元素可以通过触摸解除魔法火焰, 如同解除魔法法术一样 (施法等级等于水元素生命骰)。

旋涡 (Su): 水元素只要在水中, 每 10 分钟就可以将自己转变成一道旋涡, 每 2 个生命骰可使水元素保持在旋涡状态 1 轮。在这种形态下, 水元素可以其游泳速度在水中或沿着水底移动。旋涡的基部有 5 尺宽, 顶端最大

精通重击(挥击), 精通冲撞, 精通击破武器, 钢铁意志, 闪电反射, 猛力攻击
区域: 水元素位面
组织: 单独
挑战等级: 11
宝物: 无
阵营: 通常是中立
进化: 25-48HD (超大型)
等级调整: -

可到 30 尺宽, 高度在 10 尺以上, 具体尺寸取决于水元素的体型。水元素可以控制旋涡的准确高度, 但是最低也要有 10 尺高。

处于旋涡形态下的水元素的行动不会引发借机攻击, 即使它进入其他生物占据的空间也不会。如果其他生物接触到或进入旋涡, 或者水元素移动进或穿越该生物占据的空间, 那么该生物就会被卷入其中。

体型比水元素小一级或更多的生物被卷入旋涡时可能会受到伤害 (详情见下表), 也可能被水流卷起。受影响的生物在接触旋涡时必须通过一个反射豁免检定, 否则会将会受到表中列出的伤害。该生物也必须通过第二次反射豁免检定, 否则整个身体会被卷入其中并且被强劲的水流悬吊起来, 每轮将会自动受到表中列出的伤害。受到影响的生物每轮都可进行一次反射豁免检定以逃离旋涡。生物仍会受到伤害但是如果豁免检定成功将会脱离旋涡。对抗旋涡的豁免检定 DC 因水元素体型而异 (见下表)。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

被卷入旋涡的生物除了被水元素带着移动或尝试逃脱之外不能移动。被卷入旋涡中的生物可以正常的做其他动作, 但是必须在专注技能检定中获得成功 (DC 10 + 法术等级) 才能施展法术。被卷入旋涡中的生物敏捷受到-4 的罚值, 在攻击检定上受到-2 的罚值。水元素同时能困住的生物数量取决于其旋涡的体积。

水元素随时都能将其卷入的生物抛出来，它们会被丢到旋涡目前的位置。被召唤来的水元素在返回所属位面之前总会将被其困住得生物丢出来。

如果旋涡的基部接触到水底的话，将会产生一片旋转的沙砾云。这沙砾云以水元素为中心，直径等于旋涡高度的一半。沙砾云会遮挡5尺距离外的所有视觉能力，包括黑暗视觉。5尺之外的生物获得隐蔽，更远的生物则获得全隐蔽。被沙砾云笼罩的生物

水元素体型

必须通过一个专注技能检定 (DC 15 + 法术等级) 才能施展法术。

旋涡形态下的水元素不能进行挥击攻击，同时也不会威胁到其身边的区域。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时水元素可获得+8的种族加值。它可在游泳检定中总是取10，即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作，但是只能直线前进。

-----旋涡-----					
元素	高度	重量	豁免检定 DC	伤害	高度
小型	4 尺	34 磅	13	1d4	10-20 尺
中型	8 尺	280 磅	15	1d6	10-30 尺
大型	16 尺	2250 磅	19	2d6	10-40 尺
超大型	32 尺	18000 磅	25	2d8	10-50 尺
巨型	36 尺	21000 磅	28	2d8	10-60 尺
长老	40 尺	24000 磅	31	2d8	10-60 尺

S R D 怪物—动物

动物 (Animals)

这部分内容提供了许多种现世动物的数据和基本信息。这些生物通常依其本能而行动，由食物、繁殖之类的最基本需求所驱动。除非本身或其幼崽受到威胁，大多数的动物，即使是食肉动物，也不会主动攻击。

尽管通过驯养动物技能可以驯服动物或教会它做一些把戏，但是动物没有进行详细推理的能力。

一些食草动物通常不会使用其天生武器进行攻击。同样的，它们的天

生武器被视为次要攻击。此类动物的攻击和伤害栏里通过脚注说明了这一点。

动物特性: 动物拥有以下特性 (除非在生物详述中另有注明)。

—智力值为1或2 (智力值等于或大于3的生物不能作为动物)。

—昏暗视觉。

—阵营: 总是中立。动物不受人类道德的支配。

—宝物: 无。动物不会拥有宝物。

猿 (Ape)

大型动物

生命骰: 4d8+11 (29 hp)

先攻权: +2

速度: 30 尺 (6 格), 攀爬 30 尺

防御等级: 14 (-1 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 12

基本攻击/ 擒抱: +3/ +12
攻击: 爪抓+7 近战(1d6+5)
全回合攻击: 2 爪抓 +7 近战 (1d6+5)及啮咬 +2 近战 (1d6+2)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+6, 意志+2
属性: 力量 21, 敏捷 15, 体质 14, 智力 2, 感知 12, 魅力 7
技能: 攀爬+14, 聆听+6, 侦察+6
专长: 警觉, 健壮
区域: 温暖的森林

狒狒 (Baboon)

中型动物
生命骰: 1d8+1 (5 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 30 尺
防御等级: 13 (+2 敏捷, +1 天生), 接触 12, 措手不及 11
基本攻击/ 擒抱: +0/ +2
攻击: 啮咬+2 近战(1d6+3)
全回合攻击: 啮咬+2 近战(1d6+3)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+3, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 15, 敏捷 14, 体质 12, 智力 2, 感知 12, 魅力 4
技能: 攀爬+10, 聆听+5, 侦察+5
专长: 警觉

獾 (Badger)

小型动物
生命骰: 1d8+2 (6 hp)
先攻权: +3
速度: 30 尺 (6 格), 掘穴 10 尺
防御等级: 15 (+1 体型, +3 敏捷, +1 天生), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -5
攻击: 爪抓+4 近战(1d2-1)
全回合攻击: 2 爪抓 +4 近战 (1d2-1)及啮咬 -1 近战 (1d3-1)

组织: 单独, 成对, 或成队 (3-5)
挑战等级: 2
进化: 5-8HD (大型)
等级调整: -

这些强力的杂食动物看起来像猩猩, 但攻击性要强得多; 它们会杀死并吃掉任何它们可以抓到的东西。成年雄猿有 5 尺半到 6 尺高, 重 300 到 400 磅。

战斗

技能: 在进行攀爬检定时猿可获得+8 的种族加值, 且可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。

区域: 温暖的平原
组织: 单独或成群 (10-40)
挑战等级: 1/ 2
进化: 2-3HD (中型)
等级调整: -

狒狒是一种适应了地面生活的强力且攻击性强的猴子。它们喜欢开阔的区域, 但到了夜里会爬到树上找个安全的地方过夜。普通的狒狒有大型犬那么么大。雄性身长有 2 到 4 尺, 重量可达 90 磅。

战斗

狒狒通常成群地战斗。
技能: 在进行攀爬检定时狒狒可获得+8 的种族加值, 且可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 凶暴
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+4, 反射+5, 意志+1
属性: 力量 8, 敏捷 17, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 逃脱术+9, 聆听+3, 侦察+3
专长: 灵活, 追踪, 武器娴熟
区域: 温带森林
组织: 单独, 成对, 或成队 (3-5)

挑战等级: 1/ 2
进化: 2HD (小型)
等级调整: -

獾是有着蹲伏着且有力的身体的毛茸茸的动物。它强壮的前肢长有用来挖掘的长爪。

成年獾有 2 到 3 尺长, 25 到 35 磅重。

战斗

蝙蝠 (Bat)

微型动物
生命骰: 1/4 d8 (1 hp)
先攻权: +2
速度: 5 尺(1 格), 飞行 40 尺 (良好)
防御等级: 16 (+4 体型, +2 敏捷), 接触 16, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +0/ -17
攻击: -
全回合攻击: -
占据/ 触及: 1 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 盲感 20 尺, 昏暗视觉
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+2
属性: 力量 1, 敏捷 15, 体质 10, 智力 2, 感知 14, 魅力 4
技能: 躲藏+14, 聆听+8*, 潜行+6, 侦察+8*

黑熊 (Bear, Black)

中型动物
生命骰: 3d8+6 (19 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 13 (+1 敏捷, +2 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +2/ +6
攻击: 爪抓+6 近战(1d4+4)
全回合攻击: 2 爪抓 +6 近战(1d4+4)及啮咬 +1 近战 (1d6+2)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+5, 反射+4, 意志+2

獾使用其利爪和牙齿进行攻击。

凶暴 (Ex): 獾如果在战斗中受伤, 那么下一轮它就会进入凶暴状态, 疯狂地用爪抓和啮咬攻击, 直到对手或自己死亡为止。凶暴状态中的獾力量+4, 体质+4, 防御等级-2。獾无法自行终止它的凶暴状态。

技能: 在进行逃脱术检定时獾可获得+4 的种族加值。

专长: 警觉
区域: 温带沙漠
组织: 部落 (10-40), 或一大群 (10-50)
挑战等级: 1/ 10
进化: -
等级调整: -

蝙蝠是会飞得夜行哺乳动物。这里列出的数据以小型食虫蝙蝠为准。

战斗

盲感 (Ex): 蝙蝠能察觉并定位 20 尺范围内的生物。但对手面对具有盲感的生物时仍然处于 100%的隐蔽状态。
技能: *在进行侦察和聆听检定时蝙蝠可获得+4 的种族加值。如果盲感失效的话, 蝙蝠也将失去这些加值。

属性: 力量 19, 敏捷 13, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 攀爬+4, 聆听+4, 侦察+4, 游泳+8
专长: 坚忍, 飞跑
区域: 温带森林
组织: 单独或成对
挑战等级: 2
进化: 4-5HD (中型)
等级调整: -

黑熊是居住在森林中的杂食动物, 它们通常不具危险性, 除非有入侵者威胁到其幼兽或食物来源。

黑熊的颜色可能是纯黑色、亚麻色或黄褐色，且绝少超过 5 尺长。

战斗

棕熊 (Bear, Brown)

大型动物

生命骰: 6d8+24 (51 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 15 (-1 体型, +1 敏捷, +5 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +4/ +16
攻击: 爪抓+11 近战 (1d8+8)
全回合攻击: 2 爪抓+11 近战 (1d8+8) 及 啮咬 +6 近战 (2d6+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+9, 反射+6, 意志+3
属性: 力量 27, 敏捷 13, 体质 19, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 聆听+4, 侦察+7, 游泳+12
专长: 坚忍, 飞跑, 追踪
区域: 寒冷的森林

北极熊 (Bear, Polar)

大型动物

生命骰: 8d8+32 (68 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格), 游泳 30 尺
防御等级: 15 (-1 体型, +1 敏捷, +5 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +6/ +18
攻击: 爪抓+13 近战 (1d8+8)
全回合攻击: 2 爪抓 +13 近战 (1d8+8) 及 啮咬 +8 近战 (2d6+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+10, 反射+7, 意志+3
属性: 力量 27, 敏捷 13, 体质 19, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 躲藏-2*, 聆听+5, 侦察+7, 游泳+16

黑熊利用其爪牙撕裂猎物。

技能: 在进行游泳检定时黑熊可获得 +4 的种族加值。

组织: 单独或成对
挑战等级: 4
进化: 7-10HD (大型)
等级调整: -

这些巨大的食肉动物体重能超过 1800 磅, 使用后腿站立时身高接近 9 尺。它们脾气很坏而且地盘观念极强。棕熊的数据可以用在包括北美大灰熊在内的几乎所有大型熊类上。

战斗

棕熊主要通过其爪子撕裂对手来进行攻击。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 棕熊必须通过其爪抓攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。

技能: 在进行游泳检定时棕熊可获得 +4 的种族加值。

专长: 坚忍, 飞跑, 追踪
区域: 寒冷的平原
组织: 单独或成对
挑战等级: 4
进化: 9-12HD (大型)
等级调整: -

这种身体瘦长的食肉动物要比棕熊略高一些。

战斗

北极熊如棕熊一样战斗。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 北极熊必须通过其爪抓攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 北极熊可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时

也一样。它可在游泳中使用奔跑动作，但是只能直线前进。 *北极熊的白色

皮毛使它在雪地中进行躲藏检定时可获得+12 的种族加值。

野牛 (Bison)

大型动物

生命骰: 5d8+15 (37 hp)
先攻权: +0
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 13 (-1 体型, +4 天生), 接触 9, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +3/ +13
攻击: 抵撞+8 近战(1d8+9)
全回合攻击: 抵撞+8 近战(1d8+9)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 奔窜
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+7, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 22, 敏捷 10, 体质 16, 智力 2, 感知 11, 魅力 4
技能: 聆听+7, 侦察+5
专长: 警觉, 坚忍
区域: 温带平原
组织: 单独或成群 (6-30)

挑战等级: 2

进化: 6-7HD (大型)

等级调整: -

这些群居动物在保护幼兽及交配期间会变得极具攻击性, 但它们在平时则倾向于逃跑而非战斗。

野牛站立时肩高超过 6 尺, 体长有 9 到 12 尺。它有 1800 到 2400 磅重。野牛的数据可以用在几乎所有大型群居动物上。

战斗

奔窜 (Ex): 一群受到惊吓的野牛会一起向一个随机的方向逃窜 (但总是会远离危险的来源)。它们会冲撞任何处于它们行进路线上的体型为大型或更小的生物, 群体中每 5 只野牛可造成 1d12 点伤害 (通过 DC 18 的反射豁免检定则伤害减半)。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

野猪 (Boar)

中型动物

生命骰: 3d8+12 (25 hp)
先攻权: +0
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 16 (+6 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +2/ +4
攻击: 抵撞+4 近战(1d8+3)
全回合攻击: 抵撞+4 近战(1d8+3)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 凶猛
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+3, 意志+2
属性: 力量 15, 敏捷 10, 体质 17, 智力 2, 感知 13, 魅力 4
技能: 聆听+7, 侦察+5

专长: 警觉, 健壮

区域: 温带森林

组织: 单独或成群 (5-8)

挑战等级: 2

进化: 4-5HD (中型)

等级调整: -

尽管不是食肉动物, 但野猪的脾气非常坏而且通常会想任何干扰到它的人发起冲锋。

野猪全身覆盖了一层灰黑色的毛。成年雄性约 4 尺长, 肩高约 3 尺。

战斗

凶猛 (Ex): 野猪是一种极为顽强的斗士, 它们甚至可以在瘫痪或濒死的状态下不受罚值的持续战斗。

骆驼 (Camel)

大型动物

生命骰: 3d8+6 (19 hp)

先攻权: +3
速度: 50 尺 (10 格)
防御等级: 13 (-1 体型, +3 敏捷, +1 天生), 接触 12, 措手不及 10
基本攻击/ 擒抱: +2/ +10
攻击: 啮咬+0 近战(1d4+2*)
全回合攻击: 啮咬+0 近战(1d4+2*)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+5, 反射+6, 意志+1
属性: 力量 18, 敏捷 16, 体质 14, 智力 2, 感知 11, 魅力 4
技能: 聆听+5, 侦察+5
专长: 警觉, 坚忍
区域: 温暖的沙漠
组织: 被驯养或部落 (6-30)
挑战等级: 1

猫 (Cat)

超小型动物
生命骰: 1/2 d8 (2 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 14 (+2 体型, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -12
攻击: 爪抓+4 近战(1d2-4)
全回合攻击: 2 爪抓 +4 近战(1d2-4)及啮咬 -1 近战 (1d3-4)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 3, 敏捷 15, 体质 10, 智力 2, 感知 12, 魅力 7
技能: 平衡+10, 攀爬+6, 躲藏+16*, 跳跃+10, 聆听+3, 潜行+8, 侦察+3

猎豹 (Cheetah)

中型动物
生命骰: 3d8+6 (19 hp)
先攻权: +4
速度: 50 尺 (10 格)

进化: -
等级调整: -

骆驼以在没有食物或水的情况下能进行长途旅行的能力而著称。

这里列出的数据以在温暖的沙漠中十分普遍的单峰驼为基准。单峰驼站立时肩高约 7 尺, 连同驼峰的话会再高 1 尺。

双峰驼比较能适应稍寒冷的岩石区域。它们比较结实, 速度比较慢 (40 尺), 拥有较高的体质值 (16)。

负重能力: 对骆驼而言 300 磅为轻载; 301-600 磅为中载; 601-900 磅为重载。骆驼可以拖动 4500 磅重的东西。

战斗

*骆驼的啮咬攻击被视为次要攻击, 并且只附加其力量加值的一半在伤害骰上。

专长: 隐秘, 武器娴熟
区域: 温带平原
组织: 被驯养或单独
挑战等级: 1/ 4
进化: -
等级调整: -

这里列出的数据以一般的家猫为基准。

战斗

猫喜欢偷袭猎物。

技能: 猫在进行攀爬、躲藏及潜行检定时可获得+4 的种族加值, 在进行跳跃检定时可获得+8 的种族加值。猫在进行平衡检定时可获得+8 的种族加值。它在进行攀爬及跳跃检定时可使用其敏捷调整值来代替力量调整值。*在长草区或浓密树丛中时, 其躲藏检定加值可提升为+8。

防御等级: 15 (+4 敏捷, +1 天生), 接触 14, 措手不及 11
基本攻击/ 擒抱: +2/ +5
攻击: 啮咬+6 近战(1d6+3)

全回合攻击: 啮咬 +6 近战 (1d6+3) 及 2 爪抓 +1 近战 (1d2+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 绊摔
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉, 疾冲
豁免: 强韧+5, 反射+7, 意志+2
属性: 力量 16, 敏捷 19, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 躲藏+6, 聆听+4, 潜行+6, 侦察+4
专长: 警觉, 武器娴熟
区域: 温带平原
组织: 单独, 成对, 或家族 (3-5)
挑战等级: 2
进化: 4-5HD (中型)

鳄 (Crocodile)

中型动物
生命骰: 3d8+9 (22 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺 (4 格), 游泳 30 尺
防御等级: 15 (+1 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +2/ +6
攻击: 啮咬 +6 近战 (1d8+6); 或尾击 +6 近战 (1d12+6)
全回合攻击: 啮咬 +6 近战 (1d8+6); 或尾击 +6 近战 (1d12+6)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 闭气, 昏暗视觉
豁免: 强韧+6, 反射+4, 意志+2
属性: 力量 19, 敏捷 12, 体质 17, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 躲藏+7*, 聆听+4, 侦察+4, 游泳+12
专长: 警觉, 技能专攻 (躲藏)
区域: 温暖的沼泽
组织: 单独或成群 (6-11)
挑战等级: 2
进化: 4-5HD (中型)
等级调整: -

巨鳄 (Crocodile, Giant)

等级调整: -

猎豹是草原上迅捷狡猾的猎食者。猎豹有 3 到 5 尺长, 110 到 130 磅重。

战斗

猎豹会突然疾冲向猎物并将其击倒。

绊摔 (Ex): 猎豹一旦通过其爪抓或啮咬攻击击中对手就可通过一个即时动作对手尝试展开绊摔 (+3 检定调整值), 该动作不会引发借机攻击。即使尝试失败, 对手也不能反过来绊摔猎豹。

疾冲 (Ex): 每小时 1 次, 猎豹可以在冲锋时以 10 倍于其基本陆地速度的速度移动 (500 尺)。

鳄是 11 到 12 尺长的攻击性强的猎食者。它们的大部分身体都潜藏在河流或沼泽中, 只有眼睛和鼻孔露在外面, 等待猎物进入攻击范围。

战斗

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 鳄必须通过其啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功通过擒抱检定, 则可通过其嘴巴将对手定身并拖拽到深水中, 尝试将猎物压制在水底。

闭气 (Ex): 在可能遇溺之前, 鳄可以摒住呼吸达 6 x 其体质值的轮数。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 鳄可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

*在水中进行躲藏检定时鳄可获得+4 的种族加值。此外, 鳄可躺在水中只露出眼睛和鼻孔, 这种情况下进行躲藏检定时可获得+10 的掩蔽加值。

超大型动物

生命骰: 7d8+28 (59 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺 (4 格), 游泳 30 尺
防御等级: 16 (-2 体型, +1 敏捷, +7 天生), 接触 9, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +5/ +21
攻击: 啃咬 +11 近战 (2d8+12); 或尾击 +11 近战 (1d12+12)
全回合攻击: 啃咬 +11 近战 (2d8+12); 或尾击 +11 近战 (1d12+12)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 闭气, 昏暗视觉

犬 (Dog)

小型动物

生命骰: 1d8+2 (6 hp)
先攻权: +3
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 15 (+1 体型, +3 敏捷, +1 天生), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +0/ -3
攻击: 啃咬+2 近战(1d4+1)
全回合攻击: 啃咬+2 近战(1d4+1)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+4, 反射+5, 意志+1
属性: 力量 13, 敏捷 17, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 跳跃+7, 聆听+5, 侦察+5, 生存+1*

骑乘用犬 (Dog, Riding)

中型动物

生命骰: 2d8+4 (13 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 16 (+2 敏捷, +4 天生), 接触 12, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +1/ +3

豁免: 强韧+9, 反射+6, 意志+3
属性: 力量 27, 敏捷 12, 体质 19, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 躲藏+1*, 聆听+5, 侦察+5, 游泳+16
专长: 警觉, 坚忍, 技能专攻 (躲藏)
区域: 温暖的沼泽
组织: 单独或成群 (6-11)
挑战等级: 4
进化: 8-14HD (超大型)
等级调整: -

这些超大型的生物通常生活在盐水区域, 并且其身长可超过 20 尺。

巨鳄的战斗方式和行为与其较小的同类类似。

专长: 警觉, 追踪
区域: 温带平原
组织: 单独或成群 (5-12)
挑战等级: 1/ 3
进化: -
等级调整: -

这里列出的数据以体重 20 到 50 磅的小型犬为基准。这些数据可以用在诸如郊狼、豺及非洲野狗之类的小型野生犬科动物上。

战斗

犬通常成群地进行狩猎, 追逐猎物使其疲劳直到能击倒它们。

技能: 在进行跳跃检定时犬可获得+4 的种族加值。*依靠嗅觉追踪进行生存检定时犬可获得+4 的种族加值。

攻击: 啃咬+3 近战(1d6+3)
全回合攻击: 啃咬+3 近战 1d6+3)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+1

属性: 力量 15, 敏捷 15, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 跳跃+8, 聆听+5, 侦察+5, 游泳+3, 生存+1
专长: 警觉, 追踪
区域: 温带平原
组织: 单独或成群 (5-12)
挑战等级: 1
进化: -
等级调整: -

此种类包括诸如牧羊犬、爱斯基摩犬及圣伯纳之类的役用犬类。

负重能力:

驴 (Donkey)

中型动物
生命骰: 2d8+2 (11 hp)
先攻权: +1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 13 (+1 敏捷, +2 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +1/ +1
攻击: 啮咬+1 近战(1d12)
全回合攻击: 啮咬+1 近战(1d12)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+4, 反射+4, 意志+0
属性: 力量 10, 敏捷 13, 体质 12, 智力 2, 感知 11, 魅力 4
技能: 平衡+3, 聆听+3, 侦察+2
专长: 坚忍

鹰 (Eagle)

小型动物
生命骰: 1d8+1 (5 hp)
先攻权: +2
速度: 10 尺(2 格), 飞行 80 尺(普通)
防御等级: 14 (+1 体型, +2 敏捷, +1 天生), 接触 13, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -4
攻击: 爪抓+3 近战(1d4)
全回合攻击: 2 爪抓+3 近战 (1d4) 及啮咬 -2 近战 (1d4)

对骑乘用犬而言 100 磅为轻载; 101-200 磅为中载; 201-300 磅为重载。骑乘用犬可以拖动 1500 磅重的东西。

战斗

如果被训练为作战的话, 这些动物可如狼一样进行绊摔攻击。骑乘用犬载着骑手时依然可以战斗, 但骑手除非通过骑术检定否则将不能同时战斗。

技能: 骑乘用犬在进行跳跃检定时可获得+4 的种族加值。

*依靠嗅觉追踪进行生存检定时骑乘用犬可获得+4 的种族加值。

区域: 温带沙漠
组织: 单独
挑战等级: 1/ 6
进化: -
等级调整: -

这些长耳朵的像马一样的生物十分稳当而健壮。这里列出的数据一样适用于驼驴。

负重能力: 对驴而言 50 磅为轻载; 51-100 磅为中载; 101-150 磅为重载。驴可以拖动 750 磅重的东西。

战斗

驴只有在无路可逃的时候才会使用其啮咬攻击。

技能: 在进行平衡检定时驴可获得+2 的种族加值。

占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+3, 反射+4, 意志+2
属性: 力量 10, 敏捷 15, 体质 12, 智力 2, 感知 14, 魅力 6
技能: 聆听+4, 侦察+16
专长: 警觉, 武器娴熟
区域: 温带山脉
组织: 单独或成对

挑战等级: 1/ 2
进化: 2-3HD (中型)
等级调整: -

这些掠食性的鸟类几乎栖息于任何地带,但它们都喜欢在高而隐秘的地方筑巢。普通的鹰约3尺长,翼展

象 (Elephant)

超大型动物

生命骰: 11d8+55 (104 hp)
先攻权: +0
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 15 (-2 体型, +7 天生), 接触 8, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +8/ +26
攻击: 抵撞+16 近战 (2d8+5)
全回合攻击: 挥击+16 近战 (2d6+10) 及 2 踏压+11 近战 (2d6+5); 或抵撞+16 近战 (2d8+15)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 践踏 2d8+15
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+12, 反射+7, 意志+6
属性: 力量 30, 敏捷 10, 体质 21, 智力 2, 感知 13, 魅力 7
技能: 聆听+12, 侦察+10
专长: 警觉, 坚忍, 钢铁意志, 技能专攻 (聆听)

猎鹰 (Hawk)

超小型动物

生命骰: 1d8 (4 hp)
先攻权: +3
速度: 10 尺 (2 格), 飞行 60 尺 (普通)
防御等级: 17 (+2 体型, +3 敏捷, +2 天生), 接触 15, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +0/ -10
攻击: 爪抓+5 近战 (1d4-2)
全回合攻击: 爪抓+5 近战 (1d4-2)
占据/触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+2, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 6, 敏捷 17,

约 7 尺。这里列出的数据同样适用于任何类似体型的昼行性掠食鸟类。

战斗: 鹰会对猎物发动俯冲攻击, 用其有力的爪进行耙抓。

技能: 在进行侦察检定时鹰可获得+8 的种族加值。

区域: 温暖的平原
组织: 单独或部落 (6-30)
挑战等级: 7
进化: 12-22HD (超大型)
等级调整: -

作为热带大陆的巨大食草动物, 象是种无法预料的生物, 但有时仍被作为坐骑或役畜。

这里列出的数据以非洲象为基准。印度象体型要稍小些, 力量稍弱些 (力量 28), 但更容易被驯养 (感知 15)。这里列出的数据同样适用于如猛犸和乳齿象之类的史前动物。

战斗

象倾向于冲锋具有危险性的生物。

践踏 (Ex): 通过 DC 25 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

体质 10, 智力 2, 感知 14, 魅力 6
技能: 聆听+4, 侦察+16
专长: 警觉, 武器娴熟
区域: 温带森林
组织: 单独或成对
挑战等级: 1/ 3
进化: -
等级调整: -

这些生物类似于鹰, 但体型稍小一些: 体长 1 到 2 尺, 翼展 6 尺或更短。

战斗

猎鹰使用其双爪同时进行攻击。

技能：在进行侦察检定时猎鹰可获得

+8 的种族加值。

马 (Horse)

马广泛地被驯服为坐骑或役畜。

战斗

未受战斗训练的马通常使用其蹄踢攻击。其蹄踢被视为次要攻击且只

附加其力量加值的一半在伤害骰上。(此类次要攻击在重型马和轻型马的攻击和全回合攻击栏中已用星号加以注明。)

重型马 (Horse, Heavy)

大型动物

生命骰： 3d8+6 (19 hp)
先攻权： +1
速度： 50 尺 (10 格)
防御等级： 13 (-1 体型, +1 敏捷, +3 天生), 接触 10, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱： +2/ +9
攻击： 蹄踢-1 近战(1d6+1*)
全回合攻击： 2 蹄踢-1 近战(1d6+1*)
占据/ 触及： 10 尺/ 5 尺
特殊攻击： -
特性： 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免： 强韧+5, 反射+4, 意志+2
属性： 力量 16, 敏捷 13, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6

技能： 聆听+4, 侦察+4
专长： 坚忍, 飞跑
区域： 温带平原
组织： 被驯养
挑战等级： 1
进化： -
等级调整： -

这里列出的数据以如克拉斯代重挽马之类的大型役用马为基准。这些动物通常在三岁后就可以开始工作。重型马载着骑手时无法战斗。

负重能力：对重型马而言 200 磅为轻载; 201-400 磅为中载; 401-600 磅为重载。重型马可以拖动 3000 磅重的东西。

轻型马 (Horse, Light)

大型动物

生命骰： 3d8+6 (19 hp)
先攻权： +1
速度： 60 尺 (12 格)
防御等级： 13 (-1 体型, +1 敏捷, +3 天生), 接触 10, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱： +2/ +8
攻击： 蹄踢-2 近战(1d4+1*)
全回合攻击： 2 蹄踢-2 近战(1d4+1*)
占据/ 触及： 10 尺/ 5 尺
特殊攻击： -
特性： 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免： 强韧+5, 反射+4, 意志+2
属性： 力量 14, 敏捷 13, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能： 聆听+4, 侦察+4

专长： 坚忍, 飞跑
区域： 温带平原
组织： 被驯养或部落 (6-30)
挑战等级： 1
进化： -
等级调整： -

这里列出的数据以夸特马之类的小型役用马及阿拉巴马之类的野马为基准。这些动物通常在两岁后就可以开始工作。轻型马在载着骑手时无法战斗。

负重能力：对轻型马而言 150 磅为轻载; 151-300 磅为中载; 301-450 磅为重载。重型马可以拖动 2250 磅重的东西。

重型战马 (Warhorse, Heavy)

大型动物

生命骰: 4d8+12 (30 hp)
先攻权: +1
速度: 50 尺 (10 格)
防御等级: 14 (-1 体型, +1 敏捷, +4 天生), 接触 10, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +3/ +11
攻击: 蹄踢+6 近战(1d6+4)
全回合攻击: 2 蹄踢+6 近战(1d6+4) 及 啮咬+1 近战(1d4+2)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+7, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 18, 敏捷 13, 体质 17, 智力 2, 感知 13, 魅力 6

轻型战马 (Warhorse, Light)

大型动物

生命骰: 3d8+9 (22 hp)
先攻权: +1
速度: 60 尺 (12 格)
防御等级: 14 (-1 体型, +1 敏捷, +4 天生), 接触 10, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +2/ +9
攻击: 蹄踢+4 近战(1d4+3)
全回合攻击: 2 蹄踢+4 近战(1d4+3) 及 啮咬 -1 近战 (1d3+1)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+4, 意志+2
属性: 力量 16, 敏捷 13, 体质 17, 智力 2, 感知 13, 魅力 6
技能: 聆听+4, 侦察+4

鬣狗 (Hyena)

中型动物

生命骰: 2d8+4 (13 hp)
先攻权: +2
速度: 50 尺 (10 格)
防御等级: 14 (+2 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 12

技能: 聆听+5, 侦察+4
专长: 坚忍, 飞跑
区域: 温带平原
组织: 被驯养
挑战等级: 2
进化: -
等级调整: -

这些动物类似于重型马, 但被驯养得更有力量且更具攻击性。重型战马在载着骑手时依然可以战斗, 但骑手除非通过骑术检定否则将不能同时战斗。

负重能力: 对重型战马而言 300 磅为轻载; 301-600 磅为中载; 601-900 磅为重载。重型战马可以拖动 4500 磅重的东西。

专长: 坚忍, 飞跑
区域: 温带平原
组织: 被驯养
挑战等级: 1
进化: -
等级调整: -

这些动物类似于轻型马, 但被驯养得更有力量且更具攻击性。通常在三岁前它们无法上战场。轻型战马在载着骑手时依然可以战斗, 但骑手除非通过骑术检定否则将不能同时战斗。

负重能力: 对轻型战马而言 230 磅为轻载; 231-460 磅为中载; 461-690 磅为重载。轻型战马可以拖动 3450 磅重的东西。

基本攻击/ 擒抱: +1/ +3
攻击: 啮咬+3 近战(1d6+3)
全回合攻击: 啮咬+3 近战(1d6+3)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 绊摔
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+1

属性: 力量 14, 敏捷 15, 体质 15, 智力 2, 感知 13, 魅力 6
技能: 躲藏+3*, 聆听+6, 侦察+4
专长: 警觉
区域: 温暖的沙漠
组织: 单独, 成对, 或成群 (7-16)
挑战等级: 1
进化: 3HD (中型); 4-5HD (大型)
等级调整: -

鬣狗是因其狡诈及其使人心烦的声音而臭名昭著的群居猎食者。这里列出的数据以斑纹鬣狗为基准, 体长约 3 尺, 重约 120 磅。

豹 (Leopard)

中型动物
生命骰: 3d8+6 (19 hp)
先攻权: +4
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 15 (+4 敏捷, +1 天生), 接触 14, 措手不及 11
基本攻击/ 擒抱: +2/ +5
攻击: 啮咬+6 近战 (1d6+3)
全回合攻击: 啮咬+6 近战 (1d6+3) 及 2 爪抓 +1 近战 (1d3+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 猛扑, 耙抓 1d3+1
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+5, 反射+7, 意志+2
属性: 力量 16, 敏捷 19, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 平衡+12, 攀爬+11, 躲藏+8*, 跳跃+11, 聆听+6, 潜行+8, 侦察+6
专长: 警觉, 武器娴熟
区域: 温暖的森林
组织: 单独或成对
挑战等级: 2
进化: 4-5HD (中型)
等级调整: -

狮 (Lion)

大型动物
生命骰: 5d8+10 (32 hp)

战斗

它们最喜欢的战术是让几只单独的鬣狗从正面攻击敌人, 同时其他的鬣狗绕个圈从敌人的后方进行夹击。

绊摔 (Ex): 鬣狗一旦通过其啮咬攻击击中对手就可通过一个即时动作对对手尝试展开绊摔 (+2 检定调整值), 该动作不会引发借机攻击。即使尝试失败, 对手也不能反过来绊摔鬣狗。

技能: *在长草区或浓密树丛中进行躲藏检定时鬣狗可获得+4 的种族加值。

这些丛林中的大猫约 4 尺长, 重约 120 磅。他们通常在夜晚进行狩猎。

这里列出的数据可以用在诸如美洲豹、黑豹或山狮之类的任何相似体型的猫科动物上。

战斗

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 豹必须通过其啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就可以展开耙抓攻击。

猛扑 (Ex): 当豹冲锋对手时, 它可以作出全回合攻击, 包括两次耙抓攻击。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +6 近战, 伤害 1d3+1。

技能: 在进行跳跃检定时豹可获得+8 的种族加值, 进行躲藏和聆听检定时可获得+4 的种族加值。在进行平衡及攀爬检定时豹可获得+8 的种族加值。豹可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。*在长草区或浓密树丛中时, 躲藏加值可提升为+8。

先攻权: +3
速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 15 (-1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +3/ +12
攻击: 爪抓+7 近战(1d4+5)
全回合攻击: 2 爪抓+7 近战(1d4+5) 及啮咬 +2 近战 (1d8+2)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 猛扑, 精通攫抓, 耙抓 1d4+2
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+7, 意志+2
属性: 力量 21, 敏捷 17, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 平衡+7, 躲藏+3*, 聆听+5, 潜行+11, 侦察+5
专长: 警觉, 飞跑
区域: 温暖的平原
组织: 单独, 成对, 或成群 (6-10)
挑战等级: 3
进化: 6-8HD (大型)

蜥蜴 (Lizard)

超小型动物

生命骰: 1/2 d8 (2 hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 14 (+2 体型, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -12
攻击: 啮咬+4 近战(1d4-4)
全回合攻击: 啮咬+4 近战(1d4-4)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 3, 敏捷 15, 体质 10, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+10, 攀爬+12, 躲藏+12, 聆听+3, 侦察+3
专长: 隐秘, 武器娴熟

巨蜥 (Lizard, Monitor)

中型动物

生命骰: 3d8+9 (22 hp)

等级调整: -

这里列出的数据以雄性非洲狮为基准, 它长 5 到 8 尺, 重 330 到 550 磅。雌性体型要稍小些, 但使用相同的数据。

战斗

猛扑 (Ex): 当狮冲锋对手时, 它可以作出全回合攻击, 包括两次耙抓攻击。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 狮必须通过其啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就可以展开耙抓攻击。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +7 近战, 伤害 1d4+2。

技能: 在进行平衡、躲藏及潜行检定时狮可获得+4 的种族加值。*在长草区或浓密树丛中时, 躲藏加值可提升为+12。

区域: 温暖的森林

组织: 单独

挑战等级: 1/ 6

进化: -

等级调整: -

这里列出的数据以如鬣蜥之类长约一道两尺的小型无毒蜥蜴为基准。

战斗

蜥蜴喜欢飞行胜过战斗, 但如果别无选择的话它们也能够将对手啮咬得很痛。

技能: 在进行平衡检定时蜥蜴可获得+8 的种族加值。在进行攀爬检定时蜥蜴可获得+8 的种族加值, 并且可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。蜥蜴在进行攀爬检定时使用其敏捷调整值代替力量调整值进行检定。

先攻权: +2

速度: 30 尺 (6 格), 游泳 30 尺

防御等级: 15 (+2 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +2/ +5
攻击: 啮咬+5 近战(1d8+4)
全回合攻击: 啮咬+5 近战(1d8+4)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+8, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 17, 敏捷 15, 体质 17, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 攀爬+7, 躲藏+6*, 聆听+4, 潜行+6, 侦察+4, 游泳+11
专长: 警觉, 强韧加强
区域: 温暖的森林
组织: 单独

蝠鱝 (Manta Ray)

大型动物 (水生)
生命骰: 4d8 (18 hp)
先攻权: +0
速度: 游泳 30 尺 (6 格)
防御等级: 12 (-1 体型, +3 天生), 接触 9, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +3/ +9
攻击: 撞击-1 近战* (1d6+1)
全回合攻击: 撞击-1 近战* (1d6+1)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+4, 反射+4, 意志+2
属性: 力量 15, 敏捷 11, 体质 10, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 聆听+7, 侦察+6, 游泳+10
专长: 警觉, 坚忍
区域: 温暖的水域

猴 (Monkey)

超小型动物
生命骰: 1d8 (4 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺 (6 格), 攀爬 30 尺
防御等级: 14 (+2 体型, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12

挑战等级: 2
进化: 4-5HD (中型)
等级调整: -

这里列出的数据以大型食肉蜥蜴为准, 它们通常有 3 到 5 尺长。

战斗巨蜥极具攻击性, 会使用其有力的颚来撕裂猎物或敌人。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 巨蜥可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

在进行躲藏及潜行检定时巨蜥可获得+4 的种族加值。*在森林区域或浓密树丛中时, 躲藏加值可提升为+8。

组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 1
进化: 5-6HD (中型)
等级调整: -

这种鱼不具攻击性, 并且通常会避免与其他生物接触。它们通过其缝隙状且无牙的胃来过滤水中的浮游生物及有机体。

战斗

*如果受到威胁, 蝠鱝会利用其体型和重量来撞击对手。这被视为次要攻击。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 蝠鱝可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

基本攻击/ 擒抱: +0/ -12
攻击: 啮咬+4 近战(1d3-4)
全回合攻击: 啮咬+4 近战(1d3-4)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉

豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 3, 敏捷 15, 体质 10, 智力 2, 感知 12, 魅力 5
技能: 平衡+12, 攀爬+10, 躲藏+10, 聆听+3, 侦察+3
专长: 灵活, 武器娴熟
区域: 温暖的森林
组织: 成群 (10-40)
挑战等级: 1/ 6
进化: 2-3HD (小型)
等级调整: -

骡 (Mule)

大型动物
生命骰: 3d8+9 (22 hp)
先攻权: +1
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 13 (-1 体型, +1 敏捷, +3 天生), 接触 10, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +2/ +9
攻击: 蹄踢+4 近战(1d4+3)
全回合攻击: 2 蹄踢+4 近战(1d4+3)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 16, 敏捷 13, 体质 17, 智力 2, 感知 11, 魅力 6
技能: 聆听+6, 侦察+6

章鱼 (Octopus)

小型动物 (水生)
生命骰: 2d8 (9 hp)
先攻权: +3
速度: 20 尺 (4 格), 游泳 30 尺
防御等级: 16 (+1 体型, +3 敏捷, +2 天生), 接触 14, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +1/ +2
攻击: 手臂+5 近战(0)
全回合攻击: 手臂+5 近战(0) 及 啮咬+0 近战(1d3)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓

这里列出的数据可以用在如疣猴或卷尾猴之类的任何体型不超过家猫的树栖猴类上。

战斗猴通常会逃跑到树林中安全的地方, 但如果无处可逃的话也会凶猛的战斗。

技能: 在进行平衡和攀爬检定时猴可获得+8 的种族加值。猴可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。猴在进行攀爬检定时使用其敏捷调整值代替力量调整值进行检定。

专长: 警觉, 坚忍
区域: 温暖的平原
组织: 被驯养
挑战等级: 1
进化: -
等级调整: -

骡是驴和马所生的混血品种。骡类似于轻型马, 但略微强壮也更灵活。

战斗

骡有力的蹄踢是很危险的。

负重能力: 对骡而言 230 磅为轻载; 231-460 磅为中载; 461-690 磅为重载。骡可以拖动 3450 磅重的东西。

技能: 在进行避免滑倒或摔倒的敏捷检定时骡可获得+2 的种族加值。

特性: 墨汁云, 喷射, 昏暗视觉
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+1
属性: 力量 12, 敏捷 17, 体质 11, 智力 2, 感知 12, 魅力 3
技能: 逃脱术+13, 躲藏+11, 聆听+2, 侦察+5, 游泳+9
专长: 武器娴熟
区域: 温暖的水域
组织: 单独
挑战等级: 1
进化: 3-6HD (中型)
等级调整: -

这些居住在海底的海洋生物只会对其猎物造成威胁。如果被打扰的话，它们通常选择逃开。

战斗

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前，章鱼必须通过其手臂攻击击中任意体型的对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱，该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身，就可以自动造成啮咬伤害。

墨汁云 (Ex): 每分钟 1 次，章鱼可以通过一个即时动作喷出一道 10 尺高、10 尺宽、10 尺长的墨汁云。这团墨汁云能造成全隐蔽效果，章鱼通常在打败仗时使用此能力逃离。墨汁云中所有视线都被遮蔽。

巨章鱼 (Octopus, Giant)

大型动物 (水生)

生命骰: 8d8+11 (47 hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺 (4 格), 游泳 30 尺
防御等级: 18 (-1 体型, +2 敏捷, +7 天生), 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +6/ +15
攻击: 触手+10 近战(1d4+5)
全回合攻击: 8 触手+10 近战(1d4+5) 及啮咬 +5 近战 (1d8+2)
占据/ 触及: 10 尺/10 尺(触手 20 尺)
特殊攻击: 精通攫抓, 紧勒
特性: 墨汁云, 喷射, 昏暗视觉
豁免: 强韧+7, 反射+8, 意志+3
属性: 力量 20, 敏捷 15, 体质 13, 智力 2, 感知 12, 魅力 3
技能: 逃脱术+12, 躲藏+12, 聆听+4, 侦察+6, 游泳+13
专长: 警觉, 技能专攻(躲藏), 健壮
区域: 温暖的水域
组织: 单独
挑战等级: 8
进化: 9-12HD (大型); 13-24HD (超大型)
等级调整: -

喷射 (Ex): 每轮一次，章鱼可以通过一个整轮动作以 200 尺的速度向后移动。它只能做出直线运动，但喷射时不会引发借机攻击。

技能: 章鱼可以变色，在进行躲藏检定时可获得+4 的种族加值。

章鱼也可以压缩扭曲其身体，在进行逃脱术检定时可获得+10 的种族加值。

在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时，章鱼可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10，即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作，但是只能直线前进。

这种生物是有着可触及 10 尺或更远的触手的，极具攻击性且地盘极强的猎食者。它们的触手上布满了倒钩和边缘锋利的吸盘。

战斗对手可以通过击破武器尝试而攻击巨章鱼的触手，就好像触手是武器一样。巨章鱼的每条触手都拥有 10 点生命值。当巨章鱼使用其正被攻击的触手擒抱住一个目标时，它通常会使用另外的触手来进行对抗对手进行的击破武器尝试的借机攻击。砍断巨章鱼的一条触手会对生物本身造成 5 点伤害。巨章鱼通常在失去 4 条触手后就会脱离战斗。被砍掉的触手会在 1d10+10 天内重新长出来。

紧勒 (Ex): 一旦通过擒抱检定，巨章鱼就能对对手造成 2d8+6 点伤害。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前，巨章鱼必须通过其触手攻击击中任意体型的对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱，该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身，就可以进行紧勒。

墨汁云 (Ex): 每分钟 1 次，巨章鱼可以通过一个即时动作喷出一道 20 尺

高、20 尺宽、20 尺长的墨汁云。这团墨汁云能造成全隐蔽效果，巨章鱼通常在打败仗时使用此能力逃离。墨汁云中所有视线都被遮蔽。

喷射 (Ex): 每轮一次，巨章鱼可以通过一个整轮动作以 200 尺的速度向后移动。它只能做出直线运动，但喷射时不会引发借机攻击。

技能: 巨章鱼可以变色，在进行躲藏检定时可获得+4 的种族加值。

猫头鹰 (Owl)

超小型动物

生命骰: 1d8 (4 hp)
先攻权: +3
速度: 10 尺(2 格), 飞行 40 尺(普通)
防御等级: 17 (+2 体型, +3 敏捷, +2 天生), 接触 15, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +0/ -11
攻击: 爪抓+5 近战 1d4-3)
全回合攻击: 爪抓+5 近战(1d4-3)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+2, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 4, 敏捷 17, 体质 10, 智力 2, 感知 14, 魅力 4
技能: 聆听+16, 潜行+17, 侦察+8*
专长: 警觉, 武器娴熟

矮种马 (Pony)

中型动物

生命骰: 2d8+2 (11 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 13 (+1 敏捷, +2 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +1/ +2
攻击: 蹄踢-3 近战(1d3*)
全回合攻击: 2 蹄踢-3 近战(1d3*)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+4, 反射+4, 意志+0

巨章鱼也可以压缩扭曲其身体，在进行逃脱术检定时可获得+10 的种族加值。

在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时，巨章鱼可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10，即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作，但是只能直线前进。

区域: 温带森林
组织: 单独
挑战等级: 1/ 4
进化: 2HD (小型)
等级调整: -

这里列出的数据以体长 1 到 2 尺，翼展 6 尺的夜行性猛禽为基准。猫头鹰使用其双爪同时攻击。

战斗

猫头鹰安静地俯冲向猎物，用其有力的爪进行攻击。

技能: 在进行聆听检定时猫头鹰可获得+8 的种族加值，进行潜行检定时可获得+14 的种族加值。*在阴暗区域进行侦察检定时猫头鹰可获得+8 的种族加值。

属性: 力量 13, 敏捷 13, 体质 12, 智力 2, 感知 11, 魅力 4
技能: 聆听+5, 侦察+5
专长: 坚忍
区域: 温带平原
组织: 单独
挑战等级: 1/ 4
进化: -
等级调整: -

这里列出的数据以肩高 5 尺以下的小型马为基准。除此之外，矮种马在其他任何方面都与轻型马类似，而且载着骑手时无法战斗。

战斗*未受战斗训练的矮种马通常宁可逃跑也不会使用其蹄踢攻击。它的蹄踢攻击被视为次要攻击且只附加其力量加值的一半在伤害骰上。

矮种战马 (Pony, War)

中型动物

生命骰: 2d8+4 (13 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 13 (+1 敏捷, +2 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +1/ +3
攻击: 蹄踢+3 近战(1d3+2)
全回合攻击: 2 蹄踢+3 近战(1d3+2)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+5, 反射+4, 意志+0
属性: 力量 15, 敏捷 13, 体质 14, 智力 2, 感知 11, 魅力 4
技能: 聆听+5, 侦察+5

海豚 (Porpoise)

中型动物

生命骰: 2d8+2 (11 hp)
先攻权: +3
速度: 游泳 80 尺 (16 格)
防御等级: 15 (+3 敏捷, +2 天生), 接触 13, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +1/ +1
攻击: 挥击 +4 近战 (2d4)
全回合攻击: 挥击 +4 近战 (2d4)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 盲视 120 尺, 闭气, 昏暗视觉
豁免: 强韧+4, 反射+6, 意志+1
属性: 力量 11, 敏捷 17, 体质 13, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 聆听+8*, 侦察+7*, 游泳+8
专长: 武器娴熟
区域: 温带水域
组织: 单独, 成对, 或成群 (3-20)
挑战等级: 1/ 2

负重能力:对矮种马而言 75 磅为轻载; 76-150 磅为中载; 151-225 磅为重载。矮种马可以拖动 1125 磅重的东西。

专长: 坚忍
区域: 温带平原
组织: 被驯养
挑战等级: 1/ 2
进化: -
等级调整: -

矮种战马被驯养得更有力量且更具攻击性, 且与轻型战马类似。

战斗

矮种战马在载着骑手时依然可以战斗, 但骑手除非通过骑术检定否则将不能同时战斗。

负重能力:对矮种战马而言 100 磅为轻载; 101-200 磅为中载; 201-300 磅为重载。矮种战马可以拖动 1500 磅重的东西。

进化: 3-4HD (中型); 5-6HD (大型)
等级调整: -

海豚是天性爱玩、友善且乐于助人的哺乳动物。普通的海豚有 4 到 6 尺长, 110 到 160 磅重。这里列出的数据可以用在任何类似体型的小型鲸鱼上。

战斗

盲视 (Ex):海豚可以通过其他大多数生物都无法听到的高频声波来“看见”东西, 使它能定位 120 尺范围内的物体和生物。沉默术可以抵消此效果, 并且能迫使海豚只依赖其和人类相近的视觉。

闭气 (Ex):在可能遇溺之前, 海豚可以摒住呼吸达 6 x 其体质值的轮数。

技能:在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 海豚可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10,

即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作，但是只能直线前进。*在进行侦察及聆听

鼠 (Rat)

超小型动物

生命骰: 1/4 d8 (1 hp)
先攻权: +2
速度: 15 尺 (3 格), 攀爬 15 尺, 游泳 15 尺
防御等级: 14 (+2 体型, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -12
攻击: 啮咬+4 近战(1d3-4)
全回合攻击: 啮咬+4 近战(1d3-4)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 2, 敏捷 15, 体质 10, 智力 2, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+10, 攀爬+12, 躲藏+16, 潜行+12, 游泳+10
专长: 隐秘, 武器娴熟
区域: 任意
组织: 一大群 (10-100)
挑战等级: 1/ 8

渡鸦 (Raven)

超小型动物

生命骰: 1/4 d8 (1 hp)
先攻权: +2
速度: 10 尺 (2 格), 飞行 40 尺 (普通)
防御等级: +4 (+2 体型, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -13
攻击: 爪抓+4 近战(1d2-5)
全回合攻击: 爪抓+4 近战(1d2-5)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+2

犀牛 (Rhinceros)

检定时海豚可获得+4 的种族加值。如果盲视失去作用的话, 海豚会失去这些加值。

进化: -

等级调整: -

这些杂食性的啮齿动物几乎可以在任何地方繁衍。

战斗

鼠通常会选择逃跑。啮咬仅作为它们的最后手段。

技能: 在进行躲藏及潜行检定时鼠可获得+4 的种族加值, 进行平衡、攀爬及游泳检定时可获得+8 的种族加值。鼠可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。

在进行攀爬和游泳检定时鼠使用其敏捷调整值代替力量调整值进行检定。

在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 鼠可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

属性: 力量 1, 敏捷 15, 体质 10, 智力 2, 感知 14, 魅力 6

技能: 聆听+5, 侦察+7

专长: 警觉, 武器娴熟

区域: 温带森林

组织: 单独

挑战等级: 1/ 6

进化: -

等级调整: -

这些羽毛乌亮的鸟类约 2 尺长, 翼展约 4 尺。它们使用其双爪同时进行攻击。

这里列出的数据可以用在大多数体型类似的非掠食性鸟类上。

大型动物
生命骰: 8d8+40 (76 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 16 (-1 体型, +7 天生), 接触 9, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +6/ +18
攻击: 抵撞+13 近战(2d6+12)
全回合攻击: 抵撞+13 近战(2d6+12)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 强力冲锋
特性: 昏暗视觉
豁免: 强韧+11, 反射+6, 意志+3
属性: 力量 26, 敏捷 10, 体质 21, 智力 2, 感知 13, 魅力 2
技能: 聆听+14, 侦察+3
专长: 警觉, 坚忍, 强化天生攻击 (抵撞)
区域: 温暖的平原

鲨 (Shark)

中型鲨 (Shark, Medium)

中型动物 (水生)
生命骰: 3d8+3 (16 hp)
先攻权: +2
速度: 游泳 60 尺 (12 格)
防御等级: 15 (+2 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +2/ +3
攻击: 啮咬+4 近战(1d6+1)
全回合攻击: 啮咬+4 近战(1d6+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 盲感, 嗅觉异常灵敏

大型鲨 (Shark, Large)

大型动物 (水生)
生命骰: 7d8+7 (38 hp)
先攻权: +6
速度: 游泳 60 尺 (12 格)
防御等级: 15 (-1 体型, +2 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +5/ +12
攻击: 啮咬+7 近战(1d8+4)

组织: 单独或成群 (2-12)
挑战等级: 4
进化: 9-12HD (大型); 13-24HD (超大型)
等级调整: -

犀牛因其坏脾气和不顾一切地冲锋入侵者而臭名昭著。

这里列出的数据以非洲黑犀牛为基准, 它们有 6 到 14 尺长, 肩高 3 到 6 尺, 重可达 6000 磅。这些数据可以用在任何拥有类似体型及类似天生武器 (鹿角、牛角、獠牙或其他类似的) 的食草动物上。

战斗

当厌烦或恼火时, 犀牛会低着头展开冲锋。

强力冲锋 (Ex): 当犀牛冲锋时它可造成 4d6+24 点伤害。

豁免: 强韧+4, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 13, 敏捷 15, 体质 13, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 聆听+6, 侦察+6, 游泳+9
专长: 警觉, 武器娴熟
区域: 寒冷的水域
组织: 单独, 成队 (2-5), 或成群 (6-11)
挑战等级: 1
进化: 4-6HD (中型)
等级调整: -

全回合攻击: 啮咬+7 近战(1d8+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 盲感, 嗅觉异常灵敏
豁免: 强韧+8, 反射+7, 意志+3
属性: 力量 17, 敏捷 15, 体质 13, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 聆听+8, 侦察+7, 游泳+11

专长: 警觉, 强韧加强, 精通先攻
区域: 寒冷的水域
组织: 单独, 成队 (2-5),
或成群 (6-11)

巨型鲨 (Shark, Huge)

超大型动物 (水生)

生命骰: 10d8+20 (65 hp)
先攻权: +6
速度: 游泳 60 尺 (12 格)
防御等级: 15 (-2 体型, +2 敏捷, +5 天生), 接触 10, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +7/ +20
攻击: 啮咬+10 近战 (2d6+7)
全回合攻击: 啮咬+10 近战 (2d6+7)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -
特性: 盲感, 嗅觉异常灵敏

这些食肉性的鱼类极具攻击性, 即使没受到挑衅也会攻击任何接近它们的生物。

稍小的鲨有 5 到 8 尺长, 且通常对不属于其猎物的生物无害。大型鲨体长可达 15 尺, 是个很可怕的威胁。巨型鲨则是真正的怪物, 像大白鲨, 其体长可达 20 尺。

战斗

鲨会洄游并观察可能的猎物, 然后突然冲过去用其强力的颚进行啃咬。

蛇 (Snake)

蛇的攻击性通常不强, 遇到麻烦就会溜走。

技能: 在进行躲藏、聆听及侦察检定时蛇可获得+4 的种族加值, 在进行平衡及攀爬检定时可获得+8 的种族加值。蛇可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。在进行攀爬和游泳检定时蛇使用其敏

蟒蛇 (Constrictor Snake)

中型动物

挑战等级: 2
进化: 8-9HD (大型)
等级调整: -

豁免: 强韧+11, 反射+9, 意志+4
属性: 力量 21, 敏捷 15, 体质 15, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 聆听+10, 侦察+10, 游泳+13
专长: 警觉, 强韧加强, 精通先攻, 钢铁意志
区域: 寒冷的水域
组织: 单独, 成队 (2-5),
或成群 (6-11)
挑战等级: 4
进化: 11-17HD (超大型)
等级调整: -

盲感 (Ex): 鲨在水下可以定位半径 30 尺范围内的生物。此能力只有在鲨处于水下时才有效。

嗅觉异常灵敏 (Ex): 鲨能通过嗅觉发现半径 180 尺范围内的生物, 并且可以侦测到 1 英里范围内水中的血腥味。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 鲨可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

捷调整值代替力量调整值进行检定。在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 蛇可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

生命骰: 3d8+6 (19 hp)

先攻权: +3
速度: 20 尺(4 格), 攀爬 20 尺, 游泳 20 尺
防御等级: 15 (+3 敏捷, +2 天生), 接触 13, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +2/ +5
攻击: 啮咬+5 近战(1d3+4)
全回合攻击: 啮咬+5 近战(1d3+4)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 紧勒 1d3+4, 精通攫抓
特性: 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+4, 反射+6, 意志+2
属性: 力量 17, 敏捷 17, 体质 13, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+11, 攀爬+14, 躲藏+10, 聆听+7, 侦察+7, 游泳+11
专长: 警觉, 健壮
区域: 温暖的森林
组织: 单独

巨蟒 (Constrictor Snake, Giant)

超大型动物

生命骰: 11d8+14 (63 hp)
先攻权: +3
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬 20 尺, 游泳 20 尺
防御等级: 15 (-2 体型, +3 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +8/ +23
攻击: 啮咬+13 近战(1d8+10)
全回合攻击: 啮咬+13 近战(1d8+10)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 紧勒 1d8+10, 精通攫抓
特性: 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+8, 反射+10, 意志+4
属性: 力量 25, 敏捷 17,

毒蛇 (Viper Snake)

超小毒蛇 (Snake, Tiny Viper)

超小型动物

生命骰: 1/4 d8 (1 hp)
先攻权: +7
速度: 15 尺 (3 格), 攀爬 15 尺, 游泳 15 尺

挑战等级: 2
进化: 4-5HD (中型); 6-10HD (大型)
等级调整: -

蟒蛇的攻击性不强, 通常遇到麻烦会溜走。它们会为进食而狩猎, 但不会尝试选择任何体型太大以致不能紧勒的生物作为一餐。

战斗

蟒蛇用嘴来攫取猎物, 然后用其有力的身体挤压猎物。

紧勒 (Ex): 一旦通过擒抱检定, 蟒蛇就能对手造成 1d3+4 点伤害。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 蟒蛇必须通过其啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就可以进行紧勒。

体质 13, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+11, 攀爬+17, 躲藏+10, 聆听+9, 侦察+9, 游泳+16
专长: 警觉, 坚忍, 技能专攻 (躲藏), 健壮
区域: 温暖的森林
组织: 单独
挑战等级: 5
进化: 12-16HD (超大型); 17-33HD (巨型)
等级调整: -

巨蟒比它小体型的同类更具攻击性, 主要是因为它们需要大量的食物来生存。

防御等级: 17 (+2 体型, +3 敏捷, +2 天生), 接触 15, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +0/ -11
攻击: 啮咬+5 近战(1 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬+5 近战(1 外加毒素)

占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+2, 反射+5, 意志+1
属性: 力量 4, 敏捷 17,
体质 11, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+11, 攀爬+11,

躲藏+15, 聆听+6, 侦察+6, 游泳+5
专长: 精通先攻, 武器娴熟
区域: 温带沼泽
组织: 单独
挑战等级: 1/ 3
进化: -
等级调整: -

小毒蛇 (Snake, Small Viper)

小型动物

生命骰: 1d8 (4 hp)
先攻权: +7
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬
20 尺, 游泳 20 尺
防御等级: 17 (+1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 14, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +0/ -6
攻击: 啮咬 +4 近战
(1d2-2 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +4 近战
(1d2-2 外加毒素)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 毒素
特性: 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+2, 反射+5, 意志+1
属性: 力量 6, 敏捷 17,
体质 11, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+11, 攀爬+11,
躲藏+11, 聆听+7, 侦察+7, 游泳+6
专长: 精通先攻, 武器娴熟
区域: 温带沼泽
组织: 单独
挑战等级: 1/ 2
进化: -
等级调整: -

中毒蛇 (Snake, Medium Viper)

中型动物

生命骰: 2d8 (9 hp)
先攻权: +7
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬
20 尺, 游泳 20 尺
防御等级: 16 (+3 敏捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +1/ +0
攻击: 啮咬+4 近战 (1d4-1 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬+4 近战 (1d4-1
外加毒素)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素

特性: 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+1
属性: 力量 8, 敏捷 17,
体质 11, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+11, 攀爬+11,
躲藏+12, 聆听+5, 侦察+5, 游泳+7
专长: 精通先攻, 武器娴熟
区域: 温带沼泽
组织: 单独
挑战等级: 1
进化: -
等级调整: -

大毒蛇 (Snake, Large Viper)

大型动物

生命骰: 3d8 (13 hp)
先攻权: +7
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬
20 尺, 游泳 20 尺

防御等级: 15 (-1 体型, +3 敏捷, +3 天生), 接触 12, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +2/ +6
攻击: 啮咬+4 近战 (1d4 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬+4 近战 (1d4 外

加毒素)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+2
属性: 力量 10, 敏捷 17, 体质 11, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+11, 攀爬+11,

超大毒蛇 (Snake, Huge Viper)

超大型动物
生命骰: 6d8+6 (33 hp)
先攻权: +6
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬 20 尺, 游泳 20 尺
防御等级: 15 (-2 体型, +2 敏捷, +5 天生), 接触 10, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +4/ +15
攻击: 啮咬+6 近战 (1d6+4 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +6 近战 (1d6+4 外加毒素)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 毒素

躲藏+8, 聆听+5, 侦察+6, 游泳+8
专长: 精通先攻, 武器娴熟
区域: 温带沼泽
组织: 单独
挑战等级: 2
进化: -
等级调整: -

特性: 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+7, 意志+3
属性: 力量 16, 敏捷 15, 体质 13, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 平衡+10, 攀爬+11, 躲藏+3, 聆听+7, 侦察+7, 游泳+11
专长: 精通先攻, 飞跑, 专攻武器 (啮咬)
区域: 温带沼泽
组织: 单独
挑战等级: 3
进化: 7-18HD (超大型)
等级调整: -

此类生物的体型差异很大。它们的攻击性不是很强, 但通常在撤退之前会啮咬一下对手。

战斗毒蛇依靠其剧毒的啮咬来杀死敌人及保卫自己。

毒素 (Ex): 毒蛇那剧毒的啮咬攻击造成的初始及后续伤害皆为 1d6 点体质伤害。其豁免检定 DC 如下表所列, 取决于毒蛇的体型。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

体型	强韧豁免检定 DC
超小型	10
小型	10
中型	11
大型	11
超大型	14

乌贼 (Squid)

中型动物 (水生)
生命骰: 3d8 (13 hp)
先攻权: +3
速度: 游泳 60 尺 (12 格)
防御等级: 16 (+3 敏捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +2/ +8*
攻击: 手臂 +4 近战 (0)

全回合攻击: 手臂 +4 近战 (0) 及啮咬 -1 近战 (1d6+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 墨汁云, 喷射, 昏暗视觉
豁免: 强韧+3, 反射+6, 意志+2
属性: 力量 14, 敏捷 17, 体质 11, 智力 1, 感知 12, 魅力 2

技能: 聆听+7, 侦察+7, 游泳+10
专长: 警觉, 坚忍
区域: 温带水域
组织: 单独或成群 (6-11)
挑战等级: 1
进化: 4-6HD (中型);
7-11HD (大型)
等级调整: -

这种动作灵活的软体动物具有很强的攻击性。在某些区域, 它们比鲨还令人感到恐怖。

战斗

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 乌贼必须通过其手臂攻击击中任意体型的对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身,

巨乌贼 (Squid, Giant)

超大型动物 (水生)

生命骰: 12d8+18 (72 hp)
先攻权: +3
速度: 游泳 80 尺 (16 格)
防御等级: 17 (-2 体型, +3 敏捷, +6 天生), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +9/ +29
攻击: 触手+15 近战(1d6+8)
全回合攻击: 10 触手 +15 近战 (1d6+8) 及 啮咬 +10 近战 (2d8+4)
占据/ 触及: 15 尺/15 尺(触手 30 尺)
特殊攻击: 紧勒 1d6+8, 精通攫抓
特性: 墨汁云, 喷射, 昏暗视觉
豁免: 强韧+9, 反射+11, 意志+5
属性: 力量 26, 敏捷 17, 体质 13, 智力 1, 感知 12, 魅力 2
技能: 聆听+10, 侦察+11, 游泳+16
专长: 警觉, 顽强, 坚忍, 健壮 (2)
区域: 温带水域
组织: 单独
挑战等级: 9
进化: 13-18HD (超大型);
19-36HD (巨型)
等级调整: -

就可以自动造成啮咬伤害。*在进行擒抱检定时乌贼可获得+4 的种族加值。

墨汁云 (Ex): 每分钟 1 次, 乌贼可以通过一个即时动作喷出一道 10 尺高、10 尺宽、10 尺长的墨汁云。这团墨汁云能造成全隐蔽效果, 乌贼通常在打败仗时使用此能力逃离。墨汁云中所有视线都被遮蔽。

喷射 (Ex): 每轮一次, 乌贼可以通过一个整轮动作以 240 尺的速度向后移动。它只能做出直线运动, 但喷射时不会引发借机攻击。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 乌贼可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。

这种食量巨大的生物拥有超过 20 尺长的身体, 而且几乎会攻击它们所见到的任何东西。

战斗

对手可以通过击破武器尝试而攻击巨乌贼的触手, 就好像触手是武器一样。巨乌贼的每条触手都拥有 10 点生命值。当巨乌贼使用其正被攻击的触手擒抱住一个目标时, 它通常会使用另外的触手来进行对抗对手进行的击破武器尝试的借机攻击。砍断巨乌贼的一条触手会对生物本身造成 5 点伤害。巨乌贼通常在失去 5 条触手后就会脱离战斗。被砍掉的触手会在 1d10+10 天内重新长出来。

紧勒 (Ex): 一旦通过擒抱检定, 巨乌贼就能对对手造成 1d6+8 点伤害。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 巨乌贼必须通过其触手攻击击中任意体型的对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就可以进行紧勒。

*在进行擒抱检定时巨乌贼可获得+4的种族加值。

墨汁云 (Ex): 每分钟 1 次, 巨乌贼可以通过一个即时动作喷出一道 20 尺高、20 尺宽、20 尺长的墨汁云。这团墨汁云能造成全隐蔽效果, 巨乌贼通常在打败仗时使用此能力逃离。墨汁云中所有视线都被遮蔽。

喷射 (Ex): 每轮一次, 巨乌贼可以通过一个整轮动作以 320 尺的速度向后

虎 (Tiger)

大型动物

生命骰: 6d8+18 (45 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 14 (-1 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +4/ +14
攻击: 爪抓+9 近战(1d8+6)
全回合攻击: 2 爪抓+9 近战 (1d8+6) 及 啮咬+4 近战 (2d6+3)
占据/ 触及: 10 尺/5 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 猛扑, 耙抓 1d8+3
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+8, 反射+7, 意志+3
属性: 力量 23, 敏捷 15, 体质 17, 智力 2, 感知 12, 魅力 6
技能: 平衡+6, 躲藏+3*, 聆听+3, 潜行+9, 侦察+3, 游泳+11
专长: 警觉, 强化天生攻击 (啮咬), 强化天生攻击 (爪抓)
区域: 温暖的森林

蟾蜍 (Toad)

微型动物

生命骰: 1/4 d8 (1 hp)
先攻权: +1
速度: 5 尺 (1 格)
防御等级: 15 (+4 体型, +1 敏捷), 接触 15, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +0/ -17
攻击: -

移动。它只能做出直线运动, 但喷射时不会引发借机攻击。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 巨乌贼可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进

组织: 单独
挑战等级: 4
进化: 7-12HD (大型); 13-18HD (超大型)
等级调整: -

这些大猫站立时肩高超过 3 尺, 体长约 9 尺。它们重约 400 到 600 磅。

战斗

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 虎必须通过其爪抓或啮咬攻击击中对手。然后它就可以通过一个即时动作尝试展开擒抱, 此动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身, 就能展开耙抓攻击。

猛扑 (Ex): 当虎冲锋对手时, 它可以作出全回合攻击, 包括两次耙抓攻击。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +9 近战, 伤害 1d8+3。

技能: 在进行平衡、躲藏及潜行检定时虎可获得+4 的种族加值。*在长草区或浓密树丛中时, 躲藏加值可提升为+8。

全回合攻击: -
占据/ 触及: 1 尺/ 0 尺
特殊攻击: -
特性: 两栖, 昏暗视觉
豁免: 强韧+2, 反射+3, 意志+2
属性: 力量 1, 敏捷 12, 体质 11, 智力 1, 感知 14, 魅力 4
技能: 躲藏+21, 聆听+4, 侦察+4

专长: 警觉
区域: 温带沼泽
组织: 一大群 (10-100)
挑战等级: 1/ 10
进化: -
等级调整: -

鼬 (Weasel)

超小型动物

生命骰: 1/2 d8 (2 hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 14 (+2 体型, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -12
攻击: 啮咬+4 近战(1d3-4)
全回合攻击: 啮咬+4 近战(1d3-4)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: 攀附
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+2, 反射+4, 意志+1
属性: 力量 3, 敏捷 15, 体质 10, 智力 2, 感知 12, 魅力 5
技能: 平衡+12, 攀爬+10, 躲藏+11, 潜行+8, 侦察+3
专长: 灵活, 武器娴熟
区域: 温带山区
组织: 单独
挑战等级: 1/ 4

鲸 (Whale)

这些海洋哺乳动物中有一些种类是体型最大的已知动物。一些较小的鲸 (比如下面列出的独角鲸) 是凶猛的掠食者, 会攻击它们所侦测到的任何东西。

盲视 (Ex): 鲸可借助大多数生物都无法听到的高频声波来“看见”东西, 这使它们能够定位 120 尺范围内的物体和生物。沉默术可以使此能力失去作用, 并迫使鲸依赖其与人类相当的视力进行观察。

须鲸 (Baleen Whale)

这些微型的两栖生物无毒且有益, 因为它们吃昆虫。

技能: 蟾蜍的肤色使其在进行躲藏检定时可获得+4 的种族加值。

进化: -
等级调整: -

这些细小的哺乳动物是攻击性很强的掠食者, 但它们通常只捕捉较小的猎物。这里列出的数据也适用于貂。

战斗

攀附 (Ex): 如果鼬的啮咬攻击击中对手的话, 那么它就可以通过其有力的颚紧紧咬住对手身体, 并且只要还保持在攀附状态, 它每轮就可自动造成啮咬伤害。攀附中的鼬会在其防御等级上失去敏捷加值, 使其防御等级变为 12。攀附中的鼬可被武器攻击或者被擒抱。想要通过擒抱挣脱攀附中的鼬, 对手必须成功压制住它。

技能: 在进行潜行检定时鼬可获得+4 的种族加值, 进行平衡及攀爬检定时可获得+8 的种族加值。它们可使用其敏捷调整值进行攀爬检定。鼬可在攀爬检定中总是取 10, 即使很匆忙时或受到威胁时也可以。

闭气 (Ex): 在可能遇溺之前, 鲸可以握住呼吸达 8 x 其体质值的轮数。

技能: 在进行游泳检定做出特殊动作或躲避危险时, 鲸可获得+8 的种族加值。它可以在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险时也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但是只能直线前进。*在进行侦察及聆听检定时鲸可获得+4 的种族加值。如果其盲视能力失去作用的话, 就会失去这些加值。

巨型动物

生命骰: 12d8+78 (132 hp)
先攻权: +1
速度: 游泳 40 尺 (8 格)
防御等级: 16 (-4 体型, +1 敏捷, +9 天生), 接触 7, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +9/ +33
攻击: 尾击+17 近战(1d8+18)
全回合攻击: 尾击+17 近战(1d8+18)
占据/触及: 20 尺/ 15 尺
特殊攻击: -
特性: 盲视 120 尺, 闭气, 昏暗视觉
豁免: 强韧+14, 反射+9, 意志+5
属性: 力量 35, 敏捷 13, 体质 22, 智力 2, 感知 12, 魅力 6

抹香鲸 (Cachalot Whale)

巨型动物
生命骰: 12d8+87 (141 hp)
先攻权: +1
速度: 游泳 40 尺 (8 格)
防御等级: 16 (-4 体型, +1 敏捷, +9 天生), 接触 7, 措手不及 15
基本攻击/擒抱: +9/ +33
攻击: 啮咬+17 近战(4d6+12)
全回合攻击: 啮咬 +17 近战 (4d6+12)及尾击 +12 近战 (1d8+6)
占据/触及: 20 尺/ 15 尺
特殊攻击: -
特性: 盲视 120 尺, 闭气, 昏暗视觉
豁免: 强韧+15, 反射+9, 意志+6

独角鲸/ 逆戟鲸/ 虎鲸 (Orca)

超大型动物
生命骰: 9d8+48 (88 hp)
先攻权: +2
速度: 游泳 50 尺 (10 格)
防御等级: 16 (-2 体型, +2 敏捷, +6 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +6/ +22
攻击: 啮咬+12 近战(2d6+12)
全回合攻击: 啮咬+12 近战(2d6+12)
占据/触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: -

技能: 聆听+15*, 侦察+14*, 游泳+20
专长: 警觉, 顽强, 坚忍, 健壮 (2)
区域: 温暖的水域
组织: 单独
挑战等级: 6
进化: 13-18HD (巨型); 19-36HD (超巨型)
等级调整: -

这里列出的数据也适用于 30 到 60 尺长的、以浮游生物为食的鲸, 比如灰鲸、座头鲸或露脊鲸。

这些巨大的生物超乎寻常的温柔。如果受到骚扰或挑衅, 它们的反应通常是马上离开。

属性: 力量 35, 敏捷 13, 体质 24, 智力 2, 感知 14, 魅力 6
技能: 聆听+15*, 侦察+14*, 游泳+20
专长: 警觉, 顽强, 坚忍, 强化天生攻击 (啮咬), 健壮
区域: 温带水域
组织: 单独或成群 (6-11)
挑战等级: 7
进化: 13-18HD (巨型); 19-36HD (超巨型)
等级调整: -

抹香鲸, 也被称作巨头鲸, 其体长可达 60 尺。它们捕食巨乌贼。

特性: 盲视 120 尺, 闭气, 昏暗视觉
豁免: 强韧+11, 反射+8, 意志+5
属性: 力量 27, 敏捷 15, 体质 21, 智力 2, 感知 14, 魅力 6
技能: 聆听+14*, 侦察+14*, 游泳+16
专长: 警觉, 坚忍, 飞跑, 健壮
区域: 寒冷的水域
组织: 单独或成群 (6-11)
挑战等级: 5
进化: 10-13HD (超大型);

14-27HD (巨型)

等级调整: -

狼 (Wolf)

中型动物

生命骰: 2d8+4 (13 hp)

先攻权: +2

速度: 50 尺 (10 格)

防御等级: 14 (+2 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 12

基本攻击/擒抱: +1/ +2

攻击: 啮咬+3 近战(1d6+1)

全回合攻击: 啮咬+3 近战(1d6+1)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 绊摔

特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+5, 反射+5, 意志+1

属性: 力量 13, 敏捷 15, 体质 15, 智力 2, 感知 12, 魅力 6

技能: 躲藏+2, 聆听+3,

潜行+3, 侦察+3, 生存+1*

专长: 追踪, 专攻武器 (啮咬)

狼獾 (Wolverine)

中型动物

生命骰: 3d8+15 (28 hp)

先攻权: +2

速度: 30 尺 (6 格), 掘穴 10 尺, 攀爬 10 尺

防御等级: 14 (+2 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 12

基本攻击/擒抱: +2/ +4

攻击: 爪抓+4 近战(1d4+2)

全回合攻击: 2 爪抓 +4 近战 (1d4+2) 及啮咬 -1 近战 (1d6+1)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 凶暴

特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+7, 反射+5, 意志+2

属性: 力量 14, 敏捷 15, 体质 19, 智力 2, 感知 12, 魅力 10

技能: 攀爬+10, 聆听+6, 侦察+6

专长: 警觉, 健壮, 追踪

这些凶猛的生物约 30 尺长。它们以鱼类、乌贼、海豹及其他鲸类为食。

区域: 温带森林

组织: 单独, 成对, 或成群 (7-16)

挑战等级: 1

进化: 3HD (中型); 4-6HD (大型)

等级调整: -

狼是以固执和狡猾而著称的群居猎食者。

战斗

它们最喜欢的战术是让几只单独的狼从正面攻击敌人, 同时其他的狼绕个圈从敌人的后方进行夹击。

绊摔 (Ex): 狼一旦通过其啮咬攻击击中对手就可通过一个即时动作对手尝试展开绊摔 (+1 检定调整值), 该动作不会引发借机攻击。即使尝试失败, 对手也不能反过来绊摔狼。

技能: *在通过嗅觉追踪进行生存检定时狼可获得+4 的种族加值。

区域: 寒冷的森林

组织: 单独

挑战等级: 2

进化: 4-5HD (大型)

等级调整: -

这些生物与獾类似, 但是体型更大, 力量更强, 而且更加凶猛。

战斗

凶暴 (Ex): 狼獾如果在战斗中受伤, 那么下一轮它就会进入凶暴状态, 疯狂地用爪抓和啮咬攻击, 直到对手或自己死亡为止。凶暴状态中的狼獾力量+4, 体质+4, 防御等级-2。狼獾无法自行终止它的凶暴状态。

技能: 狼獾在进行攀爬检定时会获得+8 的种族加值, 并且可以在做攀爬检定时总是取 10, 即使是在很匆忙或者受到威胁时也可以。

S R D 怪物—凶暴动物

凶暴动物 (Dire Animal)

凶暴动物是一般动物的更大、更难缠、更好斗的版本。它们通常具有凶残的、史前的、甚至恶魔般的外貌。

凶暴猿 (Dire Ape)

大型动物

生命骰: 5d8+13 (35 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺 (6 格), 攀爬 15 尺
防御等级: 15 (-1 体型, +2 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +3/ +13
攻击: 爪抓+8 近战(1d6+6)
全回合攻击: 2 爪抓 +8 近战 (1d6+6) 及啮咬 +3 近战 (1d8+3)
占据/ 触及: 10 尺/ 10 尺
特殊攻击: 撕扯 2d6+9
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+6, 反射+6, 意志+5
属性: 力量 22, 敏捷 15, 体质 14, 智力 2, 感知 12, 魅力 7
技能: 攀爬+14, 聆听+5, 潜行+4, 侦察+6
专长: 警觉, 健壮
区域: 温暖的森林
组织: 单独或成群 (5-8)

挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 6-15HD (大型)
等级调整: -

凶暴猿站立约 9 尺高, 重约 800 到 1200 磅。

战斗

凶暴猿会攻击任何进入它们领地的生物, 即使是另外的凶暴猿也一样。如果对手的盔甲阻碍了凶暴猿的攻击, 它们会尝试擒抱并压制对手, 然后撕扯被制住的敌人。

撕扯 (Ex): 如果凶暴猿的两次爪抓攻击都命中对手, 就可抓住对方身体并撕裂其血肉。这攻击必然会造成额外的 2d6+12 点伤害。

技能: 凶暴猿在进行攀爬检定时会获得+8 的种族加值, 并且可以在做攀爬检定时总是取 10, 哪怕是在很匆忙或者受到威胁时也可以。

凶暴獾 (Dire Badger)

中型动物

生命骰: 3d8+15 (28 hp)
先攻权: +3
速度: 30 尺 (6 格), 掘穴 10 尺
防御等级: 16 (+3 敏捷, +3 天生), 接触 13, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +2/ +4
攻击: 爪抓+4 近战(1d4+2)
全回合攻击: 2 爪抓 +4 近战 (1d4+2) 及啮咬 -1 近战 (1d6+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 凶暴
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+7, 反射+6, 意志+4
属性: 力量 14, 敏捷 17,

体质 19, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 聆听+6, 侦察+6
专长: 警觉, 健壮, 追踪
区域: 温带森林
组织: 单独或一窝 (2-5)
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 4-9HD (大型)
等级调整: -

这种危险的生物无法容忍任何侵扰。它们挖不穿石头, 但却可以在其他任何比那软的物质中穿行。凶暴獾在掘穴的时候通常会在身后留下一条

直径 5 尺的便于使用的地道，除非它正在穿行的物质十分的不牢固。

凶暴獾有 5 到 7 尺长，体重最大可达 500 磅。

战斗

凶暴獾用它的利爪和尖牙进行攻击。

凶暴蝙蝠 (Dire Bat)

大型动物

生命骰: 4d8+12 (30 hp)
先攻权: +6
速度: 20 尺(4 格), 飞行 40 尺(良好)
防御等级: 20 (-1 体型, +6 敏捷, +5 天生), 接触 15, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +3/ +10
攻击: 啮咬+5 近战(1d8+4)
全回合攻击: 啮咬+5 近战(1d8+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 盲感 40 尺
豁免: 强韧+7, 反射+10, 意志+6
属性: 力量 17, 敏捷 22, 体质 17, 智力 2, 感知 14, 魅力 6
技能: 躲藏+4, 聆听+12*, 潜行+11, 侦察+8*
专长: 警觉, 隐秘
区域: 温带沙漠

凶暴熊 (Dire Bear)

大型动物
生命骰: 12d8+51 (105 hp)
先攻权: +1
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 17 (-1 体型, +1 敏捷, +7 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +9/ +23
攻击: 爪抓+19 近战(2d4+10)
全回合攻击: 2 爪抓 +19 近战(2d4+10) 及啮咬 +13 近战(2d8+5)¶
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

凶暴 (Ex): 凶暴獾如果在战斗中受伤, 那么下一轮它就会进入凶暴状态, 疯狂地用爪抓和啮咬攻击, 直到对手或自己死亡为止。凶暴状态中的凶暴獾力量+4, 体质+4, 防御等级-2。凶暴獾无法自行终止它的凶暴状态。

组织: 单独或成群 (5-8)
挑战等级: 2
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 5-12HD (大型)
等级调整: -

凶暴蝙蝠翼展有 15 尺, 重约 200 磅。

战斗

凶暴蝙蝠由上俯冲而下, 突袭没有准备的猎物。

盲感 (Ex): 凶暴蝙蝠能使用回声来定位 40 尺范围内的生物。除非凶暴蝙蝠能看见对手, 否则对手仍然拥有全隐蔽。

技能: 在进行侦察和聆听检定时凶暴蝙蝠获得+4 的种族加值。如果盲感失去作用那么它也会失去这些加值。

豁免: 强韧+12, 反射+9, 意志+9
属性: 力量 31, 敏捷 13, 体质 19, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 聆听+10, 侦察+10, 游泳+13
专长: 警觉, 坚忍, 飞跑, 健壮, 专攻武器 (爪抓)
区域: 寒冷的森林
组织: 单独或成对
挑战等级: 7
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 13-16HD (大型); 17-36HD (超大型)
等级调整: -

杂食性的凶暴熊通常不会去理睬那些试图躲避它的生物，但是会因自卫或食物而极负侵略性。它会毫不犹豫地撕开可能装有食物的任何东西。

凶暴熊有 12 尺长，差不多 8000 磅重。

战斗

凶暴野猪 (Dire Boar)

大型动物

生命骰: 7d8+21 (52 hp)
先攻权: +0
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 15 (-1 体型, +6 天生), 接触 9, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +5/ +17
攻击: 碰撞+12 近战(1d8+12)
全回合攻击: 碰撞+12 近战(1d8+12)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 凶猛
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+8, 反射+5, 意志+8
属性: 力量 27, 敏捷 10, 体质 17, 智力 2, 感知 13, 魅力 8
技能: 聆听+8, 侦察+8
专长: 警觉, 坚忍, 钢铁意志
区域: 温带森林
组织: 单独或成群 (5-8)

凶暴狮 (Dire Lion)

大型动物

生命骰: 8d8+24 (60 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 15 (-1 体型, +2 敏捷, +4 天生), 接触 11, 措手不及 13
基本攻击/ 擒抱: +6/ +17
攻击: 爪抓+13 近战(1d6+7)
全回合攻击: 2 爪抓 +13 近战(1d6+7) 及 啮咬 +7 近战(1d8+3)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 猛扑, 耙抓 1d6+3
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

凶暴熊在攻击时会用爪子撕裂对手。

精通攫抓 (Ex): 使用这项能力之前, 凶暴熊必须先用它的爪抓攻击命中对手。然后它可以通过一个即时动作展开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。

挑战等级: 4
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 8-16HD (大型); 17-21HD (超大型)
等级调整: -

凶暴野猪是什么都吃而且绝大多数时间都在拱土, 就好像普通的猪一样。然而, 它们会凶残地攻击接近的生物。

凶暴野猪可长至 12 尺长, 体重最大可到 2000 磅。

战斗

凶暴野猪会向对手发起冲锋, 试图用獠牙将对手撕裂。

凶猛 (Ex): 凶暴野猪是一种极为顽强的生物, 它们甚至可以在瘫痪或濒死的状态下不带罚值的持续战斗。

豁免: 强韧+9, 反射+8, 意志+7
属性: 力量 25, 敏捷 15, 体质 17, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 躲藏+2*, 聆听+7, 潜行+5, 侦察+7
专长: 警觉, 飞跑, 专攻武器(爪抓)
区域: 温暖的平原
组织: 单独, 成对, 或成群(6-10)
挑战等级: 5
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 9-16HD (大型); 17-24HD (超大型)
等级调整: -

凶暴狮如比它体型小的表亲一样是耐心的猎人，但是易于捕捉更大的猎物。

凶暴狮可长至 15 尺长，可重达 3500 磅。

战斗

凶暴狮在攻击时会奔向猎物，扑向对方之后会展开爪抓及啮咬，同时会用后腿耙抓对手。它经常会跳向体型比自己大的生物。

精通攫抓 (Ex): 在使用这项能力之前，凶暴狮必须用它的啮咬攻击命中对手。然后它可通过一个即时动作展开

凶暴鼠 (Dire Rat)

小型动物

生命骰: 1d8+1 (5 hp)

先攻权: +3

速度: 40 尺 (8 格)，攀爬 20 尺

防御等级: 15 (+1 体型，+3 敏捷，+1 天生)，接触 14，措手不及 12

基本攻击/擒抱: +0/ -4

攻击: 啮咬+4 近战(1d4 外加疾病)

全回合攻击: 啮咬+4 近战(1d4 外加疾病)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 疾病

特性: 昏暗视觉，灵敏嗅觉

豁免: 强韧+3，反射+5，意志+3

属性: 力量 10，敏捷 17，

体质 12，智力 1，感知 12，魅力 4

技能: 攀爬+11，躲藏+8，

聆听+4，潜行+4，侦察+4，游泳+11

专长: 警觉，武器娴熟

区域: 任意

组织: 单独或成群 (11-20)

挑战等级: 1/3

宝物: 无

擒抱，该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身，便可展开耙抓。

猛扑 (Ex): 当凶暴狮冲锋时，它可以做出全回合攻击，包括两次耙抓攻击。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +12 近战，伤害 1d6+3。

技能: 在进行躲藏及潜行检定时凶暴狮可获得+4 的种族加值。

*在长草区或浓密树丛中时，躲藏加值可提升为+8。

阵营: 总是中立

进化: 2-3HD (小型); 4-6HD (中型)

等级调整: -

凶暴鼠是杂食性的食腐动物，但是会为保卫巢穴和领土而展开攻击。

凶暴鼠可长到 4 尺长，体重超过 50 磅。

战斗

成群的凶暴鼠在攻击时极为凶猛，用它们尖利的门牙啮咬并嚼碎对手。

疾病 (Ex): 腐热症 - 啮咬，强韧豁免检定 DC 11，潜伏期 1d3 天，1d3 点敏捷伤害和 1d3 点体质伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

技能: 在进行游泳检定时凶暴鼠可获得+8 的种族加值。在进行攀爬检定时凶暴鼠可获得+8 的种族加值，并且可以在做攀爬检定时总是取 10，哪怕是在很匆忙或者受到威胁时也可以。

在进行攀爬及游泳检定时凶暴鼠使用敏捷调整值代替力量调整值。

防御等级: 14 (-2 体型，+2 敏捷，+7 天生)，接触 10，措手不及 15

基本攻击/擒抱: +13/ +27

攻击: 啮咬+18 近战 (2d8+9)

全回合攻击: 啮咬+18 近战(2d8+9)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 活吞
特性: 嗅觉异常灵敏
豁免: 强韧+14, 反射+13, 意志+12
属性: 力量 23, 敏捷 5, 体质 17, 智力, 感知 12, 魅力 10
技能: 聆听+12, 侦察+11, 游泳+14
专长: 强化天生攻击 (啮咬), 健壮 (4), 专攻武器 (啮咬)
区域: 寒冷的水域
组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 9
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 19-32HD (超大型); 33-54HD (巨型)
等级调整: -

凶暴鲨会攻击任何它认为可以吃的生物, 体型大于它的也不例外。

凶暴鲨可长至 25 尺长, 重量会超过 20000 磅。

战斗

凶暴鲨用它强有力的顎啮要对手, 较小的生物会被一口吞下。

精通攫抓 (Ex): 在使用这项能力之前, 凶暴鲨必须用它的啮咬攻击命中对手。然后它可通过一个即时动作展

凶暴虎 (Dire Tiger)

大型动物
生命骰: 16d8+48 (120 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 17 (-1 体型, +2 敏捷, +6 天生), 接触 11, 措手不及 15
基本攻击/ 擒抱: +12/ +24
攻击: 爪抓+20 近战(2d4+8)
全回合攻击: 2 爪抓 +20 近战(2d4+8) 及啮咬 +14 近战 (2d6+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓, 猛扑, 耙抓 2d4+4
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+13, 反射+12, 意志+11

开擒抱, 该动作不会引发借机攻击。如果成功将对手定身, 它在下一轮就可以尝试活吞对手。

活吞 (Ex): 凶暴鲨一旦通过擒抱检定抓住体型比它小一级的对手, 就可将对手活吞下去。被活吞的生物每轮将受到凶暴鲨胃部所造成的 2d6+6 点钝击伤害及 1d8+4 点酸伤害。遭遇活吞的生物可用轻型挥砍或刺击武器对其胃部 (AC13) 造成 25 点伤害借此杀出一条血路冲到外面。当这个生物逃脱之后, 凶暴鲨的肌肉动作会将伤口合起来, 其他被活吞的生物必须再用上述的方法杀出来。

大型凶暴鲨的胃部可以容纳 2 个大型, 8 个中型或小型, 32 个超小型, 128 个微型, 或者 512 个超微型或更小的生物。

嗅觉异常灵敏 (Ex): 凶暴鲨能通过嗅觉发现半径 180 尺范围内的生物, 并且可以侦测到 1 英里范围内水中的血腥味。

技能: 在进行游泳检定来做出特殊动作或躲避危险时凶暴鲨可获得+8 的种族加值。它可在游泳检定中总是取 10, 即使注意力被分散或处于危险中也一样。它可在游泳中使用奔跑动作, 但只能游直线。

属性: 力量 27, 敏捷 5, 体质 17, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 躲藏+7*, 跳跃+14, 聆听+6, 潜行+11, 侦察+7, 游泳+10
专长: 警觉, 强化天生攻击 (爪抓), 强化天生攻击 (啮咬), 飞跑, 隐秘, 专攻武器 (爪抓)
区域: 温暖的森林
组织: 单独或成对
挑战等级: 8
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 17-32HD (大型);

33-48HD (超大型)

等级调整: -

凶暴虎捕食几乎所有会动的生物。它会耐心的潜伏在猎物之后,只要那生物放松警惕就发动攻击。凶暴虎可长至 12 尺长,重量可达 6000 磅。

战斗

凶暴虎在攻击时会奔向猎物,扑向对方之后会展开爪抓及啮咬,同时会用后腿耙抓对手。

精通攫抓 (Ex): 在使用这项能力之前,凶暴虎必须用它的啮咬攻击命中

凶暴鼬 (Dire Weasel)

中型动物

生命骰: 3d8 (13 hp)

先攻权: +4

速度: 40 尺 (8 格)

防御等级: 16 (+4 敏捷, +2 天生), 接触 14, 措手不及 12

基本攻击/擒抱: +2/ +4

攻击: 啮咬+6 近战(1d6+3)

全回合攻击: 啮咬+6 近战(1d6+3)

占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 攀附, 吸血

特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+3, 反射+7, 意志+4

属性: 力量 14, 敏捷 19, 体质 10, 智力 2, 感知 12, 魅力 11

技能: 躲藏+8, 聆听+3,

潜行+8, 侦察+5

专长: 警觉, 隐秘, 武器娴熟

区域: 温带山区

组织: 单独或成对

挑战等级: 2

凶暴狼 (Dire Wolf)

大型动物

生命骰: 6d8+18 (45 hp)

先攻权: +2

速度: 50 尺 (10 格)

防御等级: 14 (-1 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 12

基本攻击/擒抱: +4/ +15

对手。然后它可通过一个即时动作展开擒抱,该动作不会引发借机攻击。如果它成功将对手定身,便可展开耙抓。

猛扑 (Ex): 当凶暴虎冲锋时,它可以做出全回合攻击,包括两次耙抓攻击。

耙抓 (Ex): 攻击加值 +18 近战,伤害 2d4+4。

技能: 在进行躲藏及潜行检定时凶暴虎可获得+4 的种族加值。

*在长草区或浓密树丛中时,躲藏加值可提升为+8。

宝物: 无

阵营: 总是中立

进化: 4-6HD (中型); 7-9HD (大型)

等级调整: -

凶暴鼬可长至 10 尺长,重量可达 700 磅。

战斗

凶暴鼬利用黑暗跟踪它们的猎物,然后猛扑上去用爪抓和啮咬攻击。

攀附 (Ex): 凶暴鼬的啮咬攻击命中目标时,它会依靠其有力的双颚攀附在对手身上。攀附中的凶暴鼬在防御等级上失去敏捷加值,因此它的防御等级变为 12。攀附中的凶暴鼬可被武器攻击或被擒抱。想要通过擒抱挣脱攀附中的凶暴鼬,对手必须成功压制住它。

吸血 (Ex): 凶暴鼬处于攀附状态中的每一轮都可以通过吸血来造成 1d4 点的体质伤害。

攻击: 啮咬+11 近战(1d8+10)

全回合攻击: 啮咬+11 近战(1d8+10)

占据/触及: 10 尺/ 5 尺

特殊攻击: 拌摔

特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉

豁免: 强韧+8, 反射+7, 意志+6

属性: 力量 25, 敏捷 15,

体质 17, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 躲藏+0, 聆听+7,
潜行+4, 侦察+7, 生存+2*
专长: 警觉, 飞跑, 追踪,
专攻武器 (啮咬)
区域: 温带森林
组织: 单独或成群 (5-8)
挑战等级: 3
宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 7-18HD (大型)
等级调整: -

凶暴狼是群会杀死它们所能抓到的任何生物的高效猎人。

凶暴狼的皮毛是斑驳的灰色与黑色, 约 9 尺长, 重约 800 磅。

凶暴狼獾 (Dire Wolverine)

大型动物
生命骰: 5d8+23 (45 hp)
先攻权: +3
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 16 (-1 体型, +3 敏捷, +4 天生), 接触 12, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +3/ +13
攻击: 爪抓+8 近战 (1d6+6)
全回合攻击: 2 爪抓+8 近战 (1d6+6) 及啮咬+3 近战 (1d8+3)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 凶暴
特性: 昏暗视觉, 灵敏嗅觉
豁免: 强韧+8, 反射+7, 意志+5
属性: 力量 22, 敏捷 17, 体质 19, 智力 2, 感知 12, 魅力 10
技能: 攀爬+14, 聆听+7, 侦察+7
专长: 警觉, 健壮, 追踪
区域: 寒冷的森林
组织: 单独或成对
挑战等级: 4

战斗

凶暴狼喜欢成群地攻击, 尽可能包围和夹击对手。

拌摔 (Ex): 凶暴狼一旦用啮咬攻击命中对手就可以用一个即时动作对对手展开拌摔 (+11 检定调整值), 该动作不会引发借机攻击。即使尝试失败, 对手也不能反过来拌摔凶暴狼。

技能: 在进行躲藏, 聆听, 潜行及侦察检定时凶暴狼可获得+2 的种族加值。

*当凶暴狼以嗅觉展开追踪, 进行生存检定时它可获得+4 的种族加值。

宝物: 无
阵营: 总是中立
进化: 6-15HD (大型)
等级调整: -

凶暴狼獾可长至 12 尺长, 可重达 2000 磅。

战斗

凶暴狼獾会随心情攻击对手, 不惧怕其他任何生物。

凶暴 (Ex): 凶暴狼獾如果在战斗中受伤, 那么下一轮它就会进入凶暴状态, 疯狂地用爪抓和啮咬攻击, 直到对手或自己死亡为止。凶暴状态中的凶暴狼獾力量+4, 体质+4, 防御等级-2。凶暴狼獾无法自行终止它的凶暴状态。

技能: 凶暴狼獾在进行攀爬检定时会获得+8 的种族加值, 并且可以在做攀爬检定时总是取 10, 哪怕是在很匆忙或者受到威胁时也可以。

S R D 怪物—虫类

虫类生物 (Vermin)

此类生物依本能行动，由食物及繁殖之类的基本需求所驱动。除非另有注明，否则虫类生物只有在饥饿或受到威胁时才会攻击。

虫类生物特性：虫类生物拥有以下特性（除了在生物详述中所注明的之外）。

一无心智：没有智力属性值，且对所

巨蚁 (Giant Ant)

巨工蚁 (Giant Ant, Worker)

中型虫类生物

生命骰： 2d8 (9 hp)
先攻权： +0
速度： 50 尺(10 格)，攀爬 20 尺
防御等级： 17 (+7 天生)，接触 10，措手不及 17
基本攻击/擒抱： +1/ +1
攻击： 啮咬+1 近战(1d6)
全回合攻击： 啮咬+1 近战(1d6)
占据/触及： 5 尺/ 5 尺
特殊攻击： 精通攫抓
特性： 灵敏嗅觉，虫类生物特性
豁免： 强韧+3，反射+0，意志+0

巨兵蚁 (Giant Ant, Soldier)

中型虫类生物

生命骰： 2d8+2 (11 hp)
先攻权： +0
速度： 50 尺(10 格)，攀爬 20 尺
防御等级： 17 (+7 天生)，接触 10，措手不及 17
基本攻击/擒抱： +1/ +3
攻击： 啮咬+3 近战(2d4+3)
全回合攻击： 啮咬+3 近战(2d4+3)
占据/触及： 5 尺/ 5 尺
特殊攻击： 精通攫抓，酸刺
特性： 灵敏嗅觉，虫类生物特性

巨蚁后 (Giant Ant, Queen)

大型虫类生物

生命骰： 4d8+4 (22 hp)
先攻权： -1
速度： 40 尺 (8 格)

有影响心灵的效果（魅惑、胁迫、魅影幻觉、心灵幻觉及士气效果）免疫。

一黑暗视觉 60 尺。

一阵营：总是中立。虫类生物不受人类道德的支配。

一宝物：虫类生物通常不拥有宝物。如果有的话，那么这些宝物被视为曾经由被怪物杀死的生物生前所拥有。

属性： 力量 10，敏捷 10，体质 10，智力 -，感知 11，魅力 9
技能： 攀爬+8
专长： 追踪
区域： 温带平原
组织： 成队 (2-6)，或成群 (6-11 外加 1 巨兵蚁)
挑战等级： 1
宝物： 无
进化： 3-4HD (中型)；5-6HD (大型)
等级调整： -

豁免： 强韧+4，反射+0，意志+1
属性： 力量 14，敏捷 10，体质 13，智力 -，感知 13，魅力 11
技能： 攀爬+10
专长： 追踪
区域： 温带平原
组织： 单独或成队 (2-4)
挑战等级： 2
宝物： 无
进化： 3-4HD (中型)；5-6HD (大型)
等级调整： -

防御等级： 17 (-1 体型，-1 敏捷，+9 天生)，接触 8，措手不及 17
基本攻击/擒抱： +3/ +10
攻击： 啮咬+5 近战(2d6+4)

全回合攻击: 啮咬+5 近战(2d6+4)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 灵敏嗅觉, 虫类生物特性
豁免: 强韧+5, 反射+0, 意志+2
属性: 力量 16, 敏捷 9,
体质 13, 智力 -, 感知 13, 魅力 11
技能: -
专长: 追踪

区域: 温带平原
组织: 蚁窝 (1 外加 10-100
巨工蚁及 5-20 巨兵蚁)
挑战等级: 2
宝物: 1/ 10 钱币, 50%工
艺品, 50%物品
进化: 5-6HD (大型); 7-8HD
(超大型)
等级调整: -

巨蚁是所有虫类生物中最坚韧, 也是适应性最强的一种。巨兵蚁和巨工蚁约 6 尺长, 巨蚁后则可长至 9 尺。

战斗

酸刺 (Ex): 巨兵蚁有一根螫刺, 且其腹部有一个能分泌酸液的腺体。如果它成功攫抓到对手, 就可以每轮都尝试螫刺对手 (+3 攻击加值)。被螫刺击中可造成 1d4+1 点穿刺伤害及 1d4 点酸伤害。

巨蜂 (Giant Bee)

中型虫类生物

生命骰: 3d8 (13 hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺(4 格), 飞行 80 尺(良好)
防御等级: 14 (+2 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +2/ +2
攻击: 螫刺+2 近战(1d4 外加毒素)
全回合攻击: 螫刺+2 近战(1d4 外加毒素)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+3, 反射+3, 意志+2
属性: 力量 11, 敏捷 14,
体质 11, 智力 -, 感知 12, 魅力 9
技能: 侦察+5, 生存+1*
专长: -
区域: 温带平原
组织: 单独, 成群 (2-5),
或一窝 (11-20)

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 巨蚁必须通过其啮咬攻击击中对手。在擒抱检定中胜出的巨蚁可以将对手定身并且可以螫刺对手。

技能: *通过嗅觉追踪进行生存检定时巨蚁可获得+4 的种族加值。进行攀爬检定时可获得+8 的种族加值。巨蚁可以在攀爬检定中总是取 10, 即使在很匆忙或受到威胁时也一样。

挑战等级: 1
宝物: 无钱币, 1/ 4 工艺品 (只有蜂蜜), 无物品
进化: 4-6HD (中型); 7-9HD (大型)
等级调整: -

尽管体型要大上许多倍而且能长到 5 长, 但巨蜂的行为和普通蜜蜂没有什么差别。

战斗

除了在保卫它们自己或其巢穴时, 否则巨蜂通常不具攻击性。

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 11, 初始及后续伤害皆为 1d4 点体质伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。巨蜂成功螫刺一个生物后会立刻离开, 它的螫刺会留在该生物体内。然后巨蜂就会死亡。

技能: 在进行侦察检定时巨蜂可获得+4 的种族加值。*在进行生存检定以确定方向时巨蜂可获得+4 的种族加值。

巨投弹甲虫 (Giant Bombardier Beetle)

中型虫类生物

生命骰: 2d8+4 (13 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 16 (+6 天生), 接触 10, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +1/ +2
攻击: 啮咬+2 近战(1d4+1)
全回合攻击: 啮咬+2 近战(1d4+1)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 喷吐酸液
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+5, 反射+0, 意志+0
属性: 力量 13, 敏捷 10, 体质 14, 智力 -, 感知 10, 魅力 9
技能: -
专长: -
区域: 温暖的森林

巨火甲虫 (Giant Fire Beetle)

小型虫类生物

生命骰: 1d8 (4 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 16 (+1 体型, +5 天生), 接触 11, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +0/ -4
攻击: 啮咬 +1 近战 (2d4)
全回合攻击: 啮咬 +1 近战 (2d4)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: -
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+0, 意志+0
属性: 力量 10, 敏捷 11,

巨锹甲虫 (Giant Stag Beetle)

大型虫类生物

生命骰: 7d8+21 (52 hp)
先攻权: +0
速度: 20 尺 (4 格)
防御等级: 19 (-1 体型, +10 天生), 接触 9, 措手不及 19
基本攻击/ 擒抱: +5/ +15
攻击: 啮咬+10 近战(4d6+9)

组织: 成队 (2-5), 或成群 (6-11)

挑战等级: 2

进化: 3-4HD (中型); 5-6HD (大型)

等级调整: -

这些生物主要以腐尸和内脏为食, 它们会聚集成堆的废物来建筑自己的巢穴并在里面产卵。巨投弹甲虫约 6 尺长。

战斗

巨投弹甲虫通常只有在保卫自身、巢穴或卵时才会战斗。

喷吐酸液 (Ex): 每轮一次, 巨投弹甲虫在受到攻击或骚扰时可以吐出 10 尺锥形的酸雾。处于锥形范围内的生物必须通过一个 DC 13 的强韧豁免检定否则会受到 1d4+2 点酸伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

体质 11, 智力 -, 感知 10, 魅力 7

技能: -

专长: -

区域: 温暖的平原

组织: 成队 (2-5), 或成群 (6-11)

挑战等级: 1/ 3

进化: 2-3HD (小型)

等级调整: -

这些会发光的夜行性昆虫对矿工和冒险者来说颇具价值。它们两只眼睛上各有一个会发红光的腺体。这些腺体分泌物从甲虫身上拿开后可继续发光 1d6 天, 能照亮半径 10 尺的圆形范围。巨火甲虫约 2 尺长。

全回合攻击: 啮咬+10 近战(4d6+9)

占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺

特殊攻击: 践踏 2d8+3

特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性

豁免: 强韧+8, 反射+2, 意志+2

属性: 力量 23, 敏捷 10,

体质 17, 智力 -, 感知 10, 魅力 9

技能: -

专长: -
区域: 温带森林
组织: 成队 (2-5), 或成群 (6-11)
挑战等级: 4
阵营: 总是中立
进化: 8-10HD (大型);
11-21HD (超大型)
等级调整: -

巨螳螂 (Giant Praying Mantis)

大型虫类生物
生命骰: 4d8+8 (26 hp)
先攻权: -1
速度: 20 尺 (4 格) 飞行 40 尺 (不良)
防御等级: 14 (-1 体型, -1 敏捷, +6 天生), 接触 8, 措手不及 14
基本攻击/擒抱: +3/ +11
攻击: 爪抓+6 近战 (1d8+4)
全回合攻击: 爪抓 +6 近战 (1d8+4) 及 啮咬 +1 近战 (1d6+2)
占据/触及: 10 尺 (4 格)/ 5 尺
特殊攻击: 精通攫抓
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+6, 反射+0, 意志+3
属性: 力量 19, 敏捷 8, 体质 15, 智力 -, 感知 14, 魅力 11
技能: 躲藏-1*, 侦察+6
专长: -

巨胡蜂 (Giant Wasp)

大型虫类生物
生命骰: 5d8+10 (32 hp)
先攻权: +1
速度: 20 尺 (4 格) 飞行 60 尺 (良好)
防御等级: 14 (-1 体型, +1 敏捷, +4 天生), 接触 10, 措手不及 13
基本攻击/擒抱: +3/ +11
攻击: 螫刺+6 近战 (1d3+6 外加毒素)
全回合攻击: 螫刺+6 近战 (1d3+6 外加毒素)
占据/触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性

这些生物是危害极大的害虫, 它们会贪婪地吞噬农作物。单只巨锹甲虫能在很短时间内吞吃光整片农田。成年巨锹甲虫约 10 尺长。

战斗

践踏 (Ex): 通过 DC 19 的反射豁免检定则伤害减半。该豁免检定 DC 基于力量调整值。

区域: 温带森林
组织: 单独
挑战等级: 3
进化: 5-8HD (大型);
9-12HD (超大型)
等级调整: -

这种具有耐心的食肉昆虫在它等待猎物接近时能保持静止不动。

战斗

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 巨螳螂必须通过其爪抓攻击击中对手。在擒抱检定中胜出的巨螳螂可将对手定身, 且能如进行主要攻击一样啮咬对手 (攻击加值+6)。

技能: 在进行躲藏及侦察检定时巨螳螂可获得+4 的种族加值。*因为具有保护色, 所以巨螳螂在树叶附近进行躲藏检定时其加值可提升为+12。

豁免: 强韧+6, 反射+2, 意志+2
属性: 力量 18, 敏捷 12, 体质 14, 智力 -, 感知 13, 魅力 11
技能: 侦察+9, 生存+1*
专长: -
区域: 温带森林
组织: 单独, 成群 (2-5), 或蜂巢 (11-20)
挑战等级: 3
进化: 6-8HD (大型);
9-15HD (超大型)
等级调整: -

战斗巨胡蜂在饥饿或受到威胁时会展开攻击, 螫刺其猎物直到死亡。它们

会将死去或失去行动能力的对手作为未孵化幼虫的食物带回其巢穴。

毒素 (Ex): 伤口, 强韧豁免检定 DC 14, 初始及后续伤害皆为 1d6 点敏捷伤害。该豁免检定 DC 基于体质调整值。

变种蜈蚣 (Monstrous Centipede)

超小型变种蜈蚣 (Monstrous Centipede, Tiny)

超小型虫类生物

生命骰: 1/4 d8 (1 hp)
先攻权: +2
速度: 20 尺 (4 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 14 (+2 体型, +2 敏捷), 接触 14, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +0/ -13
攻击: 啮咬 +4 近战 (1d3-5 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +4 近战 (1d3-5 外加毒素)
占据/触及: 2-1/2 尺/ 0 尺

技能: 在进行侦察检定时巨胡蜂可获得+8 的种族加值。*在进行生存检定以确定方向时巨胡蜂可获得+4 的种族加值。

特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+2, 意志+0
属性: 力量 1, 敏捷 15, 体质 10, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+10, 躲藏+18, 侦察+4
专长: 武器娴熟
区域: 地底
组织: 成群 (8-16)
挑战等级: 1/ 8
进化: -
等级调整: -

小型变种蜈蚣 (Monstrous Centipede, Small)

小型虫类生物

生命骰: 1/2 d8 (2 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺 (6 格), 攀爬 30 尺
防御等级: 14 (+1 体型, +2 敏捷, +1 天生), 接触 13, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +0/ -7
攻击: 啮咬 +3 近战 (1d4-3 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +3 近战 (1d4-3 外加毒素)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺

特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+2, 意志+0
属性: 力量 5, 敏捷 15, 体质 10, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+10, 躲藏+14, 侦察+4
专长: 武器娴熟
区域: 地底
组织: 成群 (2-5), 或一大群 (6-11)
挑战等级: 1/ 4
进化: -
等级调整: -

中型变种蜈蚣 (Monstrous Centipede, Medium)

中型虫类生物

生命骰: 1d8 (4 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 40 尺
防御等级: 14 (+2 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 12
基本攻击/擒抱: +0/ -1
攻击: 啮咬 +2 近战

(1d6-1 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +2 近战 (1d6-1 外加毒素)
占据/触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+2, 意志+0
属性: 力量 9, 敏捷 15,

体质 10, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+10, 躲藏+10, 侦察+4
专长: 武器娴熟
区域: 地底

组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 1/ 2
进化: -
等级调整: -

大型变种蜈蚣 (Monstrous Centipede, Large)

大型虫类生物

生命骰: 3d8 (13 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 40 尺
防御等级: 14 (-1 体型, +2 敏捷, +3 天生), 接触 11, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +2/ +7
攻击: 啮咬 +3 近战
(1d8+1 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +3 近战
(1d8+1 外加毒素)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺

特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+3, 反射+3, 意志+1
属性: 力量 13, 敏捷 15,
体质 10, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+10, 躲藏+6, 侦察+4
专长: 武器娴熟
区域: 地底
组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 1
进化: 4-5HD (大型)
等级调整: -

超大型变种蜈蚣 (Monstrous Centipede, Huge)

超大型虫类生物

生命骰: 6d8+6 (33 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 40 尺
防御等级: 16 (-2 体型, +2 敏捷, +6 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +4/ +15
攻击: 啮咬 +5 近战
(2d6+4 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +5 近战
(2d6+4 外加毒素)
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺

特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+6, 反射+4, 意志+2
属性: 力量 17, 敏捷 15,
体质 12, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+11, 躲藏+2, 侦察+4
专长: -
区域: 地底
组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 2
进化: 7-11HD (超大型)
等级调整: -

巨型变种蜈蚣 (Monstrous Centipede, Gargantuan)

巨型虫类生物

生命骰: 12d8+12 (66 hp)
先攻权: +2
速度: 40 尺 (8 格), 攀爬 40 尺
防御等级: 18 (-4 体型, +2 敏捷, +10 天生), 接触 8, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +9/ +27
攻击: 啮咬 +11 近战
(2d8+9 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +11 近战

(2d8+9 外加毒素)
占据/ 触及: 20 尺/ 15 尺
特殊攻击: 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+9, 反射+6, 意志+4
属性: 力量 23, 敏捷 15,
体质 12, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+14, 躲藏-2, 侦察+4
专长: -
区域: 地底

组织： 单独
挑战等级： 6

进化： 17-23HD (巨型)
等级调整： -

超巨型变种蜈蚣 (Monstrous Centipede, Colossal)

超巨型虫类生物

生命骰： 24d8+24 (132 hp)
先攻权： +1
速度： 40 尺 (8 格)， 攀爬 40 尺
防御等级： 20 (-8 体型， +2 敏捷， +16 天生)， 接触 4， 措手不及 18
基本攻击/ 擒抱： +18/ +42
攻击： 啮咬 +18 近战 (4d6+12 外加毒素)
全回合攻击： 啮咬 +18 近战 (4d6+12 外加毒素)
占据/ 触及： 30 尺/ 20 尺

特殊攻击： 毒素
特性： 黑暗视觉 60 尺， 虫类生物特性
豁免： 强韧+15， 反射+9， 意志+8
属性： 力量 27， 敏捷 13， 体质 12， 智力 -， 感知 10， 魅力 2
技能： 攀爬+16， 躲藏-7， 侦察+4
专长： -
区域： 地底
组织： 单独
挑战等级： 9
进化： 25-48HD (超巨型)
等级调整： -

战斗

变种蜈蚣会攻击任何看起来像食物的东西， 用它们的颚进行啮咬并射出毒液。

体型	强韧豁免检定 DC	伤害
超小型	10	1 敏捷
小型	10	1d2 敏捷
中型	10	1d3 敏捷
大型	11	1d4 敏捷
超大型	14	1d6 敏捷
巨型	17	1d8 敏捷

超巨型	23	2d6 敏捷
-----	----	--------

毒素 (Ex)： 变种蜈蚣的啮咬带有剧毒。具体数据如上表所列视其体型而定。该豁免检定 DC 基于体质调整值。初始及后续伤害皆为表格中所列出的伤害。

技能： 在进行侦察检定时变种蜈蚣可获得+4 的种族价值， 进行攀爬及躲藏检定时可获得+8 的种族价值。它们可以使用其力量调整值或敏捷调整值之中的较高者进行攀爬检定。变种蜈蚣在攀爬检定中可以总是取 10， 即使受到威胁或注意力分散时也一样。

变种蝎 (Monstrous Scorpion)

超小型变种蝎 (Monstrous Scorpion, Tiny)

超小型虫类生物

生命骰： 1/2 d8+2 (4 hp)
先攻权： +0
速度： 20 尺 (4 格)
防御等级： 14 (+2 体型， +2 天生)， 接触 12， 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱： +0/ -8
攻击： 爪抓+2 近战 (1d2-4)
全回合攻击： 2 爪抓+2 近战 (1d2-4) 及螫刺-3 近战 (1d2-4 外加毒素)
占据/ 触及： 2-1/2 尺/ 0 尺

特殊攻击： 紧勒 1d2-4， 精通攫抓， 毒素
特性： 黑暗视觉 60 尺， 颤动感知 60 尺， 虫类生物特性
豁免： 强韧+4， 反射+0， 意志+0
属性： 力量 3， 敏捷 10， 体质 14， 智力 -， 感知 10， 魅力 2
技能： 攀爬+0， 躲藏+12， 侦察+4
专长： 武器娴熟
区域： 温暖的沙漠
组织： 成群 (8-16)
挑战等级： 1/ 4

阵营: 总是中立
进化: -
等级调整: -

小型变种蝎 (Monstrous Scorpion, Small)

小型虫类生物
生命骰: 1d8+2 (6 hp)
先攻权: +0
速度: 30 尺 (6 格)
防御等级: 14 (+1 体型, +3 天生), 接触 11, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +0/ -4
攻击: 爪抓+1 近战(1d3-1)
全回合攻击: 2 爪抓+1 近战 (1d3-1) 及螫刺-4 近战(1d3-1 外加毒素)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 紧勒 1d3-1, 精通攫抓, 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤
动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+4, 反射+0, 意志+0
属性: 力量 9, 敏捷 10, 体质 14, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+3, 躲藏+8, 侦察+4
专长: 武器娴熟
区域: 温暖的沙漠
组织: 成群 (2-5), 或一大群 (6-11)
挑战等级: 1/ 2
阵营: 总是中立
进化: -
等级调整: -

中型变种蝎 (Monstrous Scorpion, Medium)

中型虫类生物
生命骰: 2d8+4 (13 hp)
先攻权: +0
速度: 40 尺 (8 格)
防御等级: 14 (+4 天生), 接触 10, 措手不及 14
基本攻击/ 擒抱: +1/ +2
攻击: 爪抓+2 近战(1d4+1)
全回合攻击: 2 爪抓+2 近战(1d4+1) 及螫刺-3 近战(1d4 外加毒素)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 紧勒 1d4+1, 精通攫抓, 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤
动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+5, 反射+0, 意志+0
属性: 力量 13, 敏捷 10, 体质 14, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+5, 躲藏+4, 侦察+4
专长: -
区域: 温暖的沙漠
组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 1
阵营: 总是中立
进化: 3-4HD (中型)
等级调整: -

大型变种蝎 (Monstrous Scorpion, Large)

大型虫类生物
生命骰: 5d8+10 (32 hp)
先攻权: +0
速度: 50 尺 (10 格)
防御等级: 16 (-1 体型, +7 天生), 接触 9, 措手不及 16
基本攻击/ 擒抱: +3/ +11
攻击: 爪抓+6 近战(1d6+4)
全回合攻击: 2 爪抓+6 近战(1d6+4) 及螫刺+1 近战(1d6+2 外加毒素)
占据/ 触及: 10 尺/ 5 尺
特殊攻击: 紧勒 1d6+4, 精通攫抓, 毒素
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤
动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+6, 反射+1, 意志+1
属性: 力量 19, 敏捷 10, 体质 14, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+8, 躲藏+0, 侦察+4
专长: -
区域: 温暖的沙漠

组织: 单独或成群 (2-5) 艺术品, 50%物品
挑战等级: 3 进化: 6-9HD (大型)
宝物: 1/ 10 钱币, 50%工 等级调整: -

超大型变种蝎 (Monstrous Scorpion, Huge)

超大型虫类生物 动感知 60 尺, 虫类生物特性
生命骰: 10d8+30 (75 hp) 豁免: 强韧+10, 反射+3, 意志+3
先攻权: +0 属性: 力量 23, 敏捷 10,
速度: 50 尺 (10 格) 体质 16, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
防御等级: 20 (-2 体型, +12 天生), 接触 8, 措手不及 20 技能: 攀爬+10, 躲藏-4, 侦察+4
专长: -
基本攻击/ 擒抱: +7/ +21 区域: 温暖的沙漠
攻击: 爪抓+11 近战(1d8+6) 组织: 单独或成群 (2-5)
全回合攻击: 2 爪抓+11 近战(1d8+6) 挑战等级: 7
及螫刺+6 近战(2d4+3 外加毒素) 宝物: 1/ 10 钱币, 50%工
占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺 艺术品, 50%物品
特殊攻击: 紧勒 1d8+6, 精通攫抓, 毒素 进化: 11-19HD (超大型)
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤 等级调整: -

巨型变种蝎 (Monstrous Scorpion, Gargantuan)

巨型虫类生物 特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤
生命骰: 20d8+60 (150 hp) 动感知 60 尺, 虫类生物特性
先攻权: +0 豁免: 强韧+15, 反射+6, 意志+6
速度: 50 尺 (10 格) 属性: 力量 31, 敏捷 10,
防御等级: 24 (-4 体型, +18 天生), 接触 6, 措手不及 24 技能: 攀爬+14, 躲藏-8, 侦察+4
专长: -
基本攻击/ 擒抱: +15/ +37 区域: 温暖的沙漠
攻击: 爪抓+21 近战(2d6+10) 组织: 单独
全回合攻击: 2 爪抓+21 近战(2d6+10) 挑战等级: 10
及螫刺+16 近战(2d6+5 外加毒素) 宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
占据/ 触及: 20 尺/ 15 尺 进化: 21-39HD (巨型)
特殊攻击: 紧勒 2d6+10, 精通攫 等级调整: -
抓, 毒素

超巨型变种蝎 (Monstrous Scorpion, Colossal)

超巨型虫类生物 及螫刺+29 近战(2d8+6 外加毒素)
生命骰: 40d8+120 (300 hp) 占据/ 触及: 40 尺/ 30 尺
先攻权: -1 特殊攻击: 紧勒 2d8+12, 精通
速度: 50 尺 (10 格) 攫抓, 毒素
防御等级: 26 (-8 体型, -1 敏捷, +25 天生), 接触 1, 措手不及 26 特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤
动感知 60 尺, 虫类生物特性
基本攻击/ 擒抱: +30/ +58 豁免: 强韧+25, 反射+12, 意志+13
攻击: 爪抓+34 近战(2d8+12) 属性: 力量 35, 敏捷 8,
全回合攻击: 2 爪抓+34 近战(2d8+12) 体质 16, 智力 -, 感知 10, 魅力 2

技能: 攀爬+16, 躲藏-12, 侦察+4
专长: -
区域: 温暖的沙漠
组织: 单独

挑战等级: 12
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
进化: 41-60HD (超巨型)
等级调整: -

战斗

变种蝎会攻击任何接近他们的生物, 它们通常会向猎物展开冲锋。

紧勒 (Ex): 一旦通过擒抱检定, 变种蝎就能自动对对手造成爪抓伤害。

精通攫抓 (Ex): 使用此能力之前, 变种蝎必须通过其爪抓攻击击中对手。变种蝎可以使用其力量调整值或敏捷调整值中的较高者来进行擒抱检定。

毒素 (Ex): 变种蝎有剧毒的螫刺。具体数据如下表所列视其体型而定。该豁免检定 DC 基于体质调整值。初始及后续伤害皆为表格中所列出的伤害。

体型	强韧豁免检定 DC	伤害
超小型	12	1 体质
小型	12	1d2 体质
中型	13	1d3 体质
大型	14	1d4 体质
超大型	18	1d6 体质
巨型	23	1d8 体质
超巨型	33	1d10 体质

技能: 在进行攀爬、躲藏及侦察检定时变种蝎可获得+4 的种族加值。

变种蜘蛛 (Monstrous Spider)

超小型变种蜘蛛 (Monstrous Spider, Tiny)

超小型虫类生物

生命骰: 1/2 d8 (2 hp)
先攻权: +3
速度: 20 尺(4 格), 攀爬 10 尺
防御等级: 15 (+2 体型, +3 敏捷), 接触 15, 措手不及 12
基本攻击/ 擒抱: +0/ -12
攻击: 啮咬+5 近战 (1d3-4 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +5 近战 (1d3-4 外加毒素)
占据/ 触及: 2-1/2 尺/ 0 尺
特殊攻击: 毒素, 蛛网
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤

动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+3, 意志+0
属性: 力量 3, 敏捷 17, 体质 10, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+11, 躲藏+15*, 跳跃-4*, 侦察+4*
专长: 武器娴熟
区域: 温带森林
组织: 成群 (8-16)
挑战等级: 1/ 4
宝物: 无
进化: -
等级调整: -

小型变种蜘蛛 (Monstrous Spider, Small)

小型虫类生物

生命骰: 1d8 (4 hp)
先攻权: +3
速度: 30 尺(6 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 14 (+1 体型, +3 敏捷), 接触 14, 措手不及 11
基本攻击/ 擒抱: +0/ -6
攻击: 啮咬 +4 近战

(1d4-2 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +4 近战 (1d4-2 外加毒素)
占据/ 触及: 5 尺/ 5 尺
特殊攻击: 毒素, 蛛网
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+2, 反射+3, 意志+0

属性:	力量 7, 敏捷 17, 体质 10, 智力 -, 感知 10, 魅力 2	组织:	成群 (2-5), 或一大群 (6-11)
技能:	攀爬+11, 躲藏+11*, 跳跃-2*, 侦察+4*	挑战等级:	1/ 2
专长:	武器娴熟	宝物:	无
区域:	温带森林	进化:	-
		等级调整:	-

中型变种蜘蛛 (Monstrous Spider, Medium)

中型虫类生物	动感知 60 尺, 虫类生物特性
生命骰:	2d8+2 (11 hp)
先攻权:	+3
速度:	30 尺(6 格), 攀爬 20 尺
防御等级:	14 (+3 敏捷, +1 天生), 接触 13, 措手不及 11
基本攻击/ 擒抱:	+1/ +1
攻击:	啮咬+4 近战(1d6 外加毒素)
全回合攻击:	啮咬 +4 近战 (1d6 外加毒素)
占据/ 触及:	5 尺 5 尺
特殊攻击:	毒素, 蛛网
特性:	黑暗视觉 60 尺, 颤
	豁免: 强韧+4, 反射+3, 意志+0
	属性: 力量 11, 敏捷 17, 体质 12, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
	技能: 攀爬+11, 躲藏+7*, 跳跃+0*, 侦察+4*
	专长: 武器娴熟
	区域: 温带森林
	组织: 单独或成群 (2-5)
	挑战等级: 1
	宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
	进化: 3HD (中型)
	等级调整: -

大型变种蜘蛛 (Monstrous Spider, Large)

大型虫类生物	动感知 60 尺, 虫类生物特性
生命骰:	4d8+4 (22 hp)
先攻权:	+3
速度:	30 尺(6 格), 攀爬 20 尺
防御等级:	14 (-1 体型, +3 敏捷, +2 天生), 接触 12, 措手不及 11
基本攻击/ 擒抱:	+3/ +9
攻击:	啮咬+4 近战(1d8+3 外加毒素)
全回合攻击:	啮咬 +4 近战 (1d8+3 外加毒素)
占据/ 触及:	10 尺/ 5 尺
特殊攻击:	毒素, 蛛网
特性:	黑暗视觉 60 尺, 颤
	豁免: 强韧+5, 反射+4, 意志+1
	属性: 力量 15, 敏捷 17, 体质 12, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
	技能: 攀爬+11, 躲藏+3*, 跳跃+2*, 侦察+4*
	专长: -
	区域: 温带森林
	组织: 单独或成群 (2-5)
	挑战等级: 2
	宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
	进化: 5-7HD (大型)
	等级调整: -

超大型变种蜘蛛 (Monstrous Spider, Huge)

超大型虫类生物	基本攻击/ 擒抱: +6/ +18
生命骰:	8d8+16 (52 hp)
先攻权:	+3
速度:	30 尺(6 格), 攀爬 20 尺
防御等级:	16 (-2 体型, +3 敏捷, +5 天生), 接触 11, 措手不及 13
	攻击: 啮咬+9 近战(2d6+6 外加毒素)
	全回合攻击: 啮咬 +9 近战 (2d6+6 外加毒素)
	占据/ 触及: 15 尺/ 10 尺
	特殊攻击: 毒素, 蛛网

特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+8, 反射+5, 意志+2
属性: 力量 19, 敏捷 17, 体质 14, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+11, 躲藏-1*, 跳跃+4*, 侦察+4*

专长: -
区域: 温带森林
组织: 单独或成群 (2-5)
挑战等级: 5
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
进化: 9-15HD (超大型)
等级调整: -

巨型变种蜘蛛 (Monstrous Spider, Gargantuan)

巨型虫类生物

生命骰: 16d8+32 (104 hp)
先攻权: +3
速度: 30 尺(6 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 19 (-4 体型, +3 敏捷, +10 天生), 接触 9, 措手不及 16
基本攻击/擒抱: +12/ +31
攻击: 啮咬+15 近战(2d8+10 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +15 近战(2d8+10 外加毒素)
占据/触及: 20 尺/15 尺
特殊攻击: 毒素, 蛛网
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤

动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+12, 反射+8, 意志+5
属性: 力量 25, 敏捷 17, 体质 14, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+14, 躲藏-5*, 跳跃+7*, 侦察+4*
专长: -
区域: 温带森林
组织: 单独
挑战等级: 8
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
进化: 17-31HD (巨型)
等级调整: -

超巨型变种蜘蛛 (Monstrous Spider, Colossal)

超巨型虫类生物

生命骰: 32d8+64 (208 hp)
先攻权: +2
速度: 30 尺(6 格), 攀爬 20 尺
防御等级: 22 (-8 体型, +2 敏捷, +18 天生), 接触 4, 措手不及 20
基本攻击/擒抱: +24/ +50
攻击: 啮咬+26 近战(4d6+15 外加毒素)
全回合攻击: 啮咬 +26 近战(4d6+15 外加毒素)
占据/触及: 40 尺/ 30 尺
特殊攻击: 毒素, 蛛网
特性: 黑暗视觉 60 尺, 颤

动感知 60 尺, 虫类生物特性
豁免: 强韧+20, 反射+12, 意志+10
属性: 力量 31, 敏捷 15, 体质 14, 智力 -, 感知 10, 魅力 2
技能: 攀爬+16, 躲藏-10*, 跳跃+10*, 侦察+7*
专长: -
区域: 温带森林
组织: 单独
挑战等级: 11
宝物: 1/10 钱币, 50%工艺品, 50%物品
进化: 33-60HD (超巨型)
等级调整: -

所有的变种蜘蛛都是攻击性极强的掠食者, 它们使用其剧毒的啮咬来克制或杀死猎物。变种蜘蛛可分为两个类别: 狩猎蛛和结网蛛。狩猎蛛到处跑来跑去, 结网蛛则通常尝试用蛛网捕捉猎物。狩猎蛛能结网来做为巢

穴, 但不能像结网蛛一样使用蛛网作为武器。狩猎蛛的基本陆地速度比数据表中所列出的要快 10 尺。

战斗

毒素 (Ex): 变种蜘蛛的啮咬带有剧毒。具体数据如下表所列视其体型而

定。该豁免检定 DC 基于体质调整值。初始及后续伤害皆为表格中所列出的伤害。

体型	强韧豁免检定 DC	伤害
超小型	10	1 力量
小型	10	1d2 力量
中型	12	1d3 力量
大型	13	1d4 力量
超大型	16	1d6 力量
巨型	20	1d8 力量
超巨型	28	1d10 力量

蛛网 (Ex): 两种变种蜘蛛通常都会在它们的蛛网上或树上等待，当猎物经过时会借由一条蛛丝安静地垂下来，然后跃到猎物身上。一条蛛丝强度足以承受蜘蛛和一个体型相同的生物的重量。

结网蛛每天能射出八次蛛网。其效果类似于使用捕网攻击，但最大射程为 50 尺，射程增量为 10 尺，并且只对体型比蜘蛛大一级或更小的生物有效。

被纠缠的生物可以通过一个成功逃脱术检定脱离或通过一个力量检定挣脱。这两者都属于标准动作且其检定 DC 已在下表中列出。该检定 DC 基于体质调整值，且力量检定 DC 中包括 +4 的种族加值。

结网蛛能够编织出一张 5 到 60 尺的方形蛛网，具体大小取决于其体型。它们通常用它来捕捉飞行生物，但也可以尝试捕捉地面上的生物。接近的生物必须通过一个 DC 20 的侦察检定才能发现蛛网；否则会像被结网蛛用蛛网成功击中一样被困住。如果被困

住的生物有任何可以在蛛网上行走或攀附的能力的话，在进行逃离或挣脱蛛网的逃脱术或力量检定中可获得+5 的加值。每 5 尺蛛网就拥有下表中所给出的生命值，并且这种蛛网拥有 5/- 的伤害减免。

变种蜘蛛能够以其攀爬速度在它自己的蛛网移动，而且只要有任何生物接触到蛛网，它就能准确地判断出其位置。

体型	逃脱术 DC	破坏 DC	生命值
超小型	10	14	2
小型	10	14	4
中型	12	16	6
大型	13	17	12
超大型	16	20	14
巨型	20	24	16
超巨型	28	32	18

颤动感知 (Ex): 变种蜘蛛能够侦测并定位到 60 尺范围内任何与地面相接触或任何距离内与蛛网相接触的生物或物体。

技能: 在进行躲藏及侦察检定时变种蜘蛛可获得+4 的种族加值，进行攀爬检定时可获得+8 的种族加值。变种蜘蛛可在攀爬检定中总是取 10，即使很匆忙或受到威胁时也一样。变种蜘蛛可使用其力量调整值或敏捷调整值中的较高者来进行攀爬检定。

*在进行跳跃检定时狩猎蛛可获得+10 的种族加值，进行侦察检定时可获得+8 的种族加值。结网蛛在利用其蛛网进行躲藏及潜行检定时可获得+8 的种族加值。