



HAMUND'S HARVESTING HANDBOOK

A GUIDE TO HARVESTING & CRAFTING IN D&D 5E

BY DRIFTERS GAME WORKSHOP

第一章：简介

欢迎亲爱的读者们，欢迎你们阅读哈蒙德的采集手册，其作者不是别人，正是我，哈蒙德·豪德赫克！你问我是谁？嗯，我实质上是一个冒险家，充满激情的作家，交易时是个采集者。我穿越多元宇宙中的多个位面，去寻找冒险和故事（想了解更多，去买《哈蒙德的悲惨历史 1-35 册》中任意一册吧！）。

纵观我的一生，我遭遇并打败了几乎所有你能想到的任何一种生物：我曾与树人扭打在一起，与斯芬克斯发生过冲突，甚至还跟一两个废陋巨人互殴过。作为一个不喜欢浪费的人，我总是带上我信赖的狩猎小刀去找这些生物，看看它们能提供什么。我已经花费了几年来记录下我的发现和趣闻，现在我将它们提供给你们这些不那么有经验的冒险者，是你们可以沐浴在我的智慧中。

是的，你手中握着的是一本很有用的指南，指导你们采集那些冒险者们很大可能会遇到的生物。你们不仅能了解到鹏鸟的胃袋有多值钱，还能学会如何扭转你的小刀来摘取它。大自然中充满了财富，等待着像我们一样大胆的人们去获取！

祝你们好运，丰收，

——哈蒙德·豪德赫克勋爵，O. B. H.（一等），V. A., N. K. P.

本指南的目的

实话说，每一位 DM 都遇到过这个问题，至少一次：他们的玩家们刚刚斩杀了一个令人恐惧的怪物，他们的第一反应是把它大卸八块作为战利品。当然这么做没什么错，但是 DM 就有点惨了，他们需要当场编一些有用的怪物材料，还要提供一段有趣的描述，衡量它的价值和这个材料的用途。

本书的目的是为遇到这特定情况的 DM 们提供一个方便的参考。本书提供了对应每一个 5 版怪物图鉴中出现的怪物的战利品表。这些战利品表很好看懂，并包含了玩家们撕碎他们新鲜斩获的猎物时可能会用到的信息。本书还包含超过 200 种新颖且独特的可以使用冒险中采集的材料打造的物品，和你将会需要用的信息。当然有采集和打造的规则，还有一点额外的好东西。

第二章：如何采集

从生物上取出有用的身体部分的行为被称为采集。任何能够从生物身上被采集的部分被称为可采集材料或材料。通常来说，只有死亡的生物才能被采集，但是根据不同情况，也有一些例外。

本章详细说明了关系到进行采集行为的细节和步骤，和可能会产生影响的因素。

评估

“我母亲以前总是强调多花些时间，不要立刻采取行动（jumping into things 对应之后提到的字面意义）的重要性。这条建议在采集生物，遭遇战斗或者字面意义跳进一条河中时，格外重要。”

——哈蒙德

在玩家在他们的猎物身上乱砍之前，他们可以选择先花些时间并评估将要被采集的生物。为了做到这点，他们需要花费 1 分钟时间仔细地检查将被采集的生物并进行一次智力检定，如果他们有对应该生物类型（见下方表格）的熟练项的话，此次检定加上熟练加值。比如，评估眼魔（种类为异怪）时，此次检定应为一次智力（奥秘）检定。在评估食人魔（种类为巨人）时需要进行一次智力（医药）检定。

此次检定的 DC 等于 **8+被采集生物的 CR（挑战等级小于 1 则视为 0）**。检定成功时，视作玩家拥有此生物身上包含的可采集材料的全部知识、采集这些材料的 DC、采集它们的特殊需求、采集时可能遇到的风险。此外，对此生物进行采集时进行的检定有优势。一名角色只能尝试对每个生物进行一次评估检定。

怪物类型与技能检定对照表

异怪	奥秘
野兽	自然
天界生物	奥秘
构装生物	调查
龙类	自然
元素生物	奥秘
精类	奥秘
邪魔	奥秘
巨人	医药

类人生物	医药
怪兽	自然
泥怪	调查
植物	自然
不死生物	奥秘

划分职责

一些小队成员可能更偏向让其中一名角色负责评估材料的部分，让另一名更加敏捷的角色负责正式的采集部分。这种情况下评估获得的增益将被赋予给执行采集行动的角色，只要进行评估行为的角色在采集期间协助负责采集的角色。

采集

为了对生物进行采集行为，角色需进行一次敏捷检定并使用上方表格所对应的技能加值。例如，角色试图对一个异怪进行采集时他此次检定的加值等于 ta 的敏捷调整值加上 ta 的奥秘熟练加值（如果有的话）。

此次检定反应了该角色不损伤材料并完整采集该材料的能力，还包含此次采集后保存和存储的附加需求。

使用其他熟练项

如果玩家正采集一种特定的生物，或正采集包含特定材料类型的生物时，DM 可能会允许 ta 使用合适的工具熟练项而不是技能熟练项。

例如，DM 可能会允许玩家在试图采集魔像时使用 ta 的修理工具熟练项，或者在试图采集一种生物的兽皮时使用 ta 的皮匠工具熟练项。此外，所有生物类型所对应的熟练项都能够用采集工具熟练项替代。

生物采集表内的每一种物品旁都列出了它的 DC。玩家的检定结果等于或超出此 DC 表明该玩家可以获得该物品。检定结果小于或等于 DC 时，成功采集的战利品可以累计。比如，采集火矮人的检定结果为 15 时，玩家可获得“火矮人灰烬”和“火矮人铜皮”，但不能获得“创作灵感”。如果他们想的话，就算玩家此次检定达到此次采集所需 DC，他们也可以选择不采集该材料。

对每个生物进行的采集行为只能进行一次尝试。没能达到特定物品所需的 DC 表明，因采集者的能力不足，该材料已经变得不能采集。

对大多数生物来说，采集一种材料的耗时以分钟计算，耗时等于此材料采集所需 DC 除以 5。采集巨型生物时，耗时等于此材料采集所需 DC。采集超巨型生物时，耗时等于此材料采集所需 DC 乘 2。

格外暴力的死亡

“我知道外面的世界很危险，我们需竭尽所能才能生存。但是需要明白，外面有一些人，比起糟糕的小说剧情来说，更想要有几个洞的烧焦的枭雄的皮毛。”

——哈蒙德

本指南预设你试图采集的大部分生物死与战斗，所以编写时已经考虑到你正在采集的生物不在它的最好的状态。但是，一些死状可能会相较其他的更加暴力，这导致采集有用的材料格外困难，甚至根本不可能。比如火焰的燃烧，酸液的腐蚀，被石柱整个碾碎。这种情况下，把采集不同材料的 DC 提高 5 点。与此不同的是，DM 可能会认为一次精心策划的狩猎致使完美达成采集的条件，比如该生物的死亡只要由物理伤害导致，或由一次精准的攻击达成。这种情况下，DM 应当把采集该生物材料的 DC 降低 5 点。

再者，DM 可能会裁决该生物的尸体是否因导致它死亡的因素影响而变得不可用。例如其血液受到毒素的污染，或其皮毛因严重的挥砍或穿刺伤害而变得一文不值。

可选规则：尸体恶化

本指南预设的情况为采集行为发生在其死后不久，仅发生了近乎不存在的腐烂。但是，在某些情况下，玩家可能决定采集已经死亡一段时间的生物。这时，DM 可以宣布某些体块已经腐化且无法采

集，或判断该生物经历了格外暴力的死亡并提高所有可采集材料的 DC。如果其尸体已经到达腐化进程的后期，DM 完全有权否决采集该生物的行为。

可根据下述内容判断腐化等级：

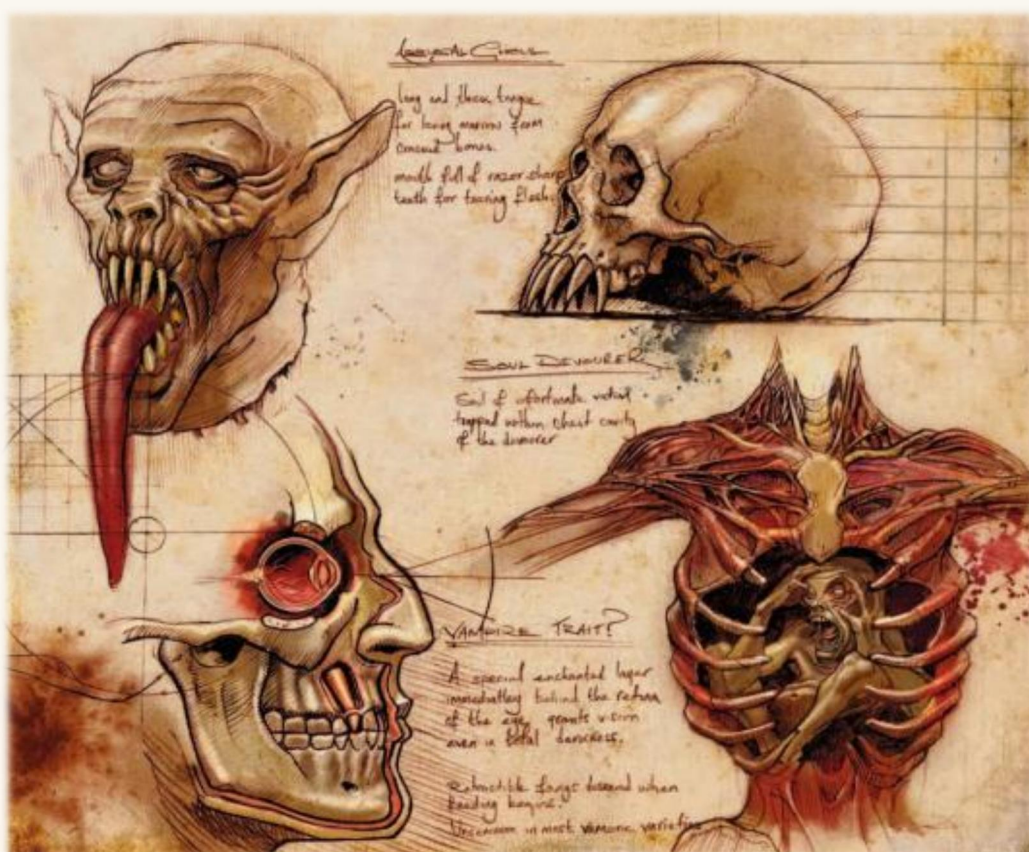
- 死后 1 小时：尸体的皮毛因膨胀而撕裂，变得一文不值。

- 死后 1 天：尸体的血液受到严重污染而一文不值，眼睛等软组织已经腐烂。

- 死后 3 天：尸体的内部器官已经腐烂。

- 死后 7 天：尸体经过严重腐烂，全部软组织都无法采集。

- 备注：更硬的材料，如骨骼，牙齿，爪子，和毛发通常不会经受腐烂影响，能够无限期的处于可用状态。



第三章：采集表

“经过无数次验尸、活体解剖、实验、还有简单的屠杀，我积累了大量关于存在于我们世界上的奇妙生物的解剖结构、用途和价值的最完整的知识。我现将这些知识（还有一些精选的趣事）传授给你，亲爱的读者。”

——哈蒙德

明白表格含义

每一种怪物图鉴中的怪物都被收录在本书中，并配有相对应的采集表。当你的玩家进行采集行为时，只需找到相关的怪物并念出结果（怪物排序与怪物图鉴中一致）。下方内容将阐明如何使用采集表。

DC

这表明采集该物品所需的 DC。任何一次达到或超出此 DC 都能使得进行此次检定的玩家成功的采集该物品。

物品

所采集的物品的名称。对于大多数的材料，玩家仅能采集到一份表格内列出的物品，一些物品名后有圆括号。这表明了玩家进行一次成功的采集行为后所获得的物品数量。例如：阿兰寇拉鹰人羽毛（小包）或者底栖魔鱼粘液（3 小瓶）。由 DM 酌情觉得，他可以判决玩家相较此特定数量来说采集到更多或更少。可能的因素包含一次格外成功的检定，导致该生物死亡的特定的方式。

可选规则：采集危险材料

采集某些生物相较其他生物来说会更加危险。虽说大部分生物死后会变得无害，但一些生物会带有毒性或腐蚀性，其吐息囊在其死后仍保持活性。更差的情况是，下刀的位置出现差错或手部错误的抽动都能导致材料意外的伤害到采集者。

在此可选规则下，每当采集者采集拥有造成伤害的“用途”词条，且骰值低于 DC 时，不止损坏该材料，其能力也将对采集者生效。例如，一个未

能正确采集毒素的角色自身会受到毒素影响，一名采集吐息囊失败的角色会导致一次朝向角色方向的吐息。不同的 DM 对于失败导致的影响可能会有变化。

描述

可采集物品的简短描述，由哈蒙德编写。这部分通常只是细节，部分物品拥有“用途”词条。这些物品可以在采集后立刻投入使用，无需进一步的调整或打造。它们的功能在表格内有描述。

此外，一些材料的采集需要达成特性条件，不仅仅是稳定的双手和锋利的小刀。采集材料的额外条件和需求也在表中列出。

价值

所有材料都标注了基础卖价。这是一位普通店主为良好状态的材料所支出的价格。DM 调整此价格时需考虑：店主的心情，世设中此物品的稀有度，此材料的状态，等。材料价值拥有“浮动”词条表明其除卖给普通店主外有特定用途，其价值根据情景不同可能会剧烈变动。

采集物品的数量有特定数值的情况下，列出的价值指单个物品的价值。如：底栖魔鱼粘液能够采集到 3 小瓶，表中列出价值（20gp）为单瓶粘液的价值（成功采集的底栖魔鱼粘液的价值为 $3 \times 20\text{gp} = 60\text{gp}$ ）。采集的物品数量未明确列出的话，其价值为整体物品的价值。如：阿兰寇拉鹰人羽毛采集到的数量是“小包”。所以表中列出的 8sp 的价值为“一小包阿兰寇拉鹰人羽毛”的价值，而不是单个羽毛的价值。

决定价值的因素

列出的价值受到多种因素的共同影响，包括：怪物的 CR，所持宝藏的平均价值，打造方面的用途，怪物被发现时是否倾向于单独个体，物品是否为消耗品，成功采集的几率，现存物价下的平衡性，有时只是“画风”。此价格仅做准线用途，DM 可为了适应其战役随意作出调整。DM 还需铭记，尽管一些物品具有高价，并不是所有的商贩都想要买下它。例如，死亡骑士之心可能具有 4000gp 的高价，想把它卖给村子里的食品杂货店可能是一件很难的

事情。有时，给这种只有特定人群需要的物品找到合适的买家本身就能作为一件有趣的支线任务了，也可以作为一件不错的休整期活动。

重量

表中物品的重量单位是磅。表中的重量适用与价值相同的规则；表中数值指单个物品的重量，除非该物品未列出具体的数值，这时表中的重量代表该物品整体的价格。

打造

一些物品，尽管值不少钱，需要经由技术精湛的工匠将其打造成有用的物品。材料描述部分列出了可用其打造的物品。如果此部分是空白的，表示没有可用此物品打造的物品。

本书末尾打造物品的部分列明了可打造物品的用途，还有打造需求等细节。一些可打造物品的来源是 WotC 出版的规则书。这些物品拥有特殊标签，表明其具体来源。详见第四章。

类人生物饰品表

“一般来说，类人生物在可采集材料方面的产出并不多。这一定程度上是类人生物的进化与天生魔法能力之间的负面关系导致，但主要是因为社会上大体不赞成屠宰那些和自身看起来差不多的事物。”

——哈蒙德

大多数书中列出的类人生物没有太多可以采集的材料。以填充类人生物那些稍显空旷的表格，那部分额外列出了一个表格，包含他们从可能其他生物身上掠夺的物品。这些物品大多是随机的饰品，而不是武器或护甲。大多数情况下，这些物品相对无用，仅用于二次销售。

偷拿这些小饰品无需进行检定，DM 可随意决定一具尸体上能找到哪个饰品（如果有的话）。这些表格主要用来供为 DM 提供灵感，并平息那些渴望战利品的玩家像食尸鬼一样亵渎类人生物的遗体的欲望。

与所有可采集材料一样，表中列出的价值和重量适用同样的规则。



采集表：A

阿兰寇拉鹰人 Aarakocra

“阿兰寇拉鹰人是一个有趣的族群。尽管他们像鸟类一样坚忍和轻浮，当他们被从他们偏僻的栖木上被哄下来后，仍能作为不错的同伴。有趣的是，尽管他们本身具有魔法效果，他们的羽毛并不能用来打造物品。也许身处艾夸的风之公爵（the Wind Dukes of Aaqa）意识到了配备所有人都想要来狩猎的仆人是坏主意。”

——哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	阿兰寇拉鹰人羽毛（小包）	阿兰寇拉鹰人的大型羽毛被一些社会中更华丽的成员享用，他们将其做成有趣的配饰或自身时尚的亮点。如果你能找到愿意收下它们的裁缝，你确信在数量足够的情况下能至少赚几枚银币。	8sp	2lb.	
10	阿兰寇拉鹰人之心	阿兰寇拉鹰人与元素位面有着亲密的联系，这使得足够多的他们聚集起来的话，能够召唤气元素。点燃他们的心脏并献祭，能达成差不多的效果，但是对召唤来的气元素没有足够的控制力。 用途：30 尺范围内的 5 位不同的生物手持 5 枚不同的阿兰寇拉鹰人之心，在他们各自的回合花费其动作并点燃该心脏的话，能够在 60 尺范围内一处未被占据的空间内召唤一个气元素。点燃心脏过程中的生物需持续处于这种状态。召唤出的气元素视所有其可见的生物为敌，但任意一名召唤它的生物能够花费其动作并试图进行一次 DC15 的魅力（游说）检定，成功则能够将气元素的敌意转移给一名他们都能看见的生物。气元素持续存在 1 小时。	2gp	5lb.	

阿兰寇拉鹰人饰品表

	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮（肉干）	3sp	1lb.
2	1 个葫芦型的水壶	6cp	4lb.
3	装有 1d8 跟羽毛的小包	2sp	1lb.
4	1d10 尺长的亚麻绳	5cp	1lb.
5	一袋细沙	2cp	1lb.
6	1 件亚麻长袍	3sp	5lb.
7	1d4 根散发着甜味的线香	4sp	1lb.
8	1 卷羊皮纸和一瓶墨水	8sp	4lb.

底栖魔鱼 Aboleth

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	底栖魔鱼牙齿（大袋） Aboleth Teeth (large bag)	底栖魔鱼腥臭的口中有成排的刀片般锋利的牙齿，每一个都如成人的小臂一般大小并有着两倍的厚度。因其笨重且扭曲的特性使其不能作为武器使用，大多数异域商人愿意支付一大笔钱并将其做成装饰或饰品。	20 gp	15 lb.	-
15	底栖魔鱼粘液（3 小瓶） Aboleth Mucus (3 vials)	底栖魔鱼命令其他生物侍奉它们，甚至会转化一些它们周边的生物使其适应它们的领域。这些散布在底栖魔鱼触须上的具有转化能力的粘液在其死后会很快消散，机敏的采集者能用小瓶装起来一下以供之后的炼金项目。	20 gp	1 lb.	水下呼吸药水（DMG）
20	底栖魔鱼眼睛 Aboleth Eye	比一般生物的头还要大。从其头骨中取出且永远不会再眨眼，它仍比大多数普通人要见识过更多事物。	375 gp	45 lb.	被遗忘历史之镜片
25	底栖魔鱼脑叶 Aboleth Brain Lobe	底栖魔鱼的力量并不在其触手中，而在它的大脑里。时不时的，当你将其放在手中足够长时间的话，你发誓你能在自己脑海的角落里听到关于被遗忘的历史的低语。	1600 gp	30 lb.	底栖魔鱼护符

天使 Angels

“我从未将自己称为圣人，当我追求稀有的游戏和猎物期间，我承认，我惹怒了不止一个天使。尽管和天使角斗是一个很冒险的提案，采集一个天使比那还要遭，因为你还要承受他们所侍奉的神祇的斥责。但话又说回来，如果你已经走上了杀死一个天使的不归路，并且无法回头了，你很可能已经把自己放在了他们的神的对立面。”

——哈蒙德

虽然天使身上的材料很有用，但是采集善良的天使这种行为，普遍被视为邪恶。大多数善良阵营的神都会谴责任何延续这种行为的角色，即使被采集的天使不是他们的侍从。因此任何试图采集或者调谐由仍侍奉善良阵营的神的天使制成的物品的角色有 30% 的可能遭受堕落诅咒（curse of the fallen）。

受到堕落诅咒影响期间，该生物变得对光耀伤害具有易伤，且当所有侍奉善良阵营神的牧师或圣骑士对其释放的魔法治疗自动失败。只有在位于一座该角色试图采集的天使或者试图调谐的天使材料所属的神的神庙处，花费 24 小时进行一场不眠不休的祈祷后才能解除该诅咒。在这 24 小时，一名该神的追随者才有可能释放移除诅咒法术来结束诅咒效果。

梵天神侍 Deva

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	梵天神侍血液（3 小瓶）	天使的血液充斥着光耀能量，给予他们为其触碰的生物带来生命的力量（显然对于它的原主人来说它工作的不够努力，不是吗。）多数绝望的人们积极的寻找天使的踪影，以期采集它们灵丹妙药般的血液，	450 gp	1 lb.	-

	Deva Blood (3 vials)	没有想过他们成功后等待他们的更糟的命运。 用途：当你喝下这种血液后，你恢复 4d8+2 点生命值并解除诅咒（堕落诅咒除外）、疾病、中毒、目盲、耳聋状态。			
15	梵天神侍 翅膀 (x2) Deva Wing (x2)	可能没有比耀眼的光芒从美丽洁白的天使之翼后照射过来描绘出的轮廓更具有标示性的东西了。与各个位面中多数具有魔力的翅膀一样，这对翅膀简直是用来打造飞翼斗篷最完美的基础材料。	700 gp	20 lb	飞翼斗篷 (DMG)
20	梵天神侍 皮肤 Deva Skin	雪花石膏般洁白的梵天神侍皮肤在清晨的阳光照射下散发着微光，只需看一眼它的魅力，就能让罪人远离邪恶的道路。如果你不是这类人的话，你能带上它的皮肤并通过它模拟一些继承自天使的奇迹般的能力。	750 gp	25 lb	天使长袍

异界神侍 Planetar

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	异界神侍耳朵 (x2) Planetar Ear (x2)	异界神侍以随时都能听到被说出的谎言而闻名。他们的耳朵在死后仍留有这种特性，并且在虚假之物通过它后会轻微颤抖。 用途：当手持一对这种耳朵时，当你进行的用来分辨被说出的谎言而进行的意志（洞悉）检定有优势。	200 gp	2 lb.	
10	异界神侍血液 (3 小瓶) Planetar Blood (3 vials)	天使的血液充斥着光耀能量，给予他们为其触碰的生物带来生命的力量（显然对于它的原主人来说它工作的不够努力，不是吗。）多数绝望的人们积极的寻找天使的踪影，以期采集它们灵丹妙药般的血液，没有想过他们成功后等待他们的更糟的命运。 用途：当你喝下这种血液后，你恢复 6d8+3 点生命值并解除诅咒（堕落诅咒除外）、疾病、中毒、目盲、耳聋状态。	600 gp	1 lb.	
15	异界神侍翅膀 (x2) Planetar Wing (x2)	可能没有比耀眼的光芒从美丽洁白的天使之翼后照射过来描绘出的轮廓更具有标示性的东西了。与各个位面中多数具有魔力的翅膀一样，这对翅膀简直是用来打造飞翼斗篷最完美的基础材料。	600 gp	1 lb.	
20	异界神侍骨骼 Planetar Bone	异界神侍这种天界生物的骨骼比钢还要坚硬，并在其原主人消亡后还留存着光耀能量。尽管大多数注入光耀能量的武器在设计时的目的是为了驱逐邪恶生物，使用这类时刻保持警惕的异界神侍打造的武器，设计初是为了困住附近的邪恶生物，确保他们接受正义的制裁。	7500 gp	6 lb.	神圣正义

炽天神侍 Solar

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	炽天神侍耳朵 (x2) Solar Ear (x2)	异界神侍以随时都能听到被说出的谎言而闻名。他们的耳朵在死后仍留有这种特性，并且在虚假之物通过它后会轻微颤抖。 用途：当手持一对这种耳朵时，当你进行的用来分辨被说出的谎言而进行的意志（洞悉）检定有优势。	200 gp	2 lb.	
10	炽天神侍	天使的血液充斥着光耀能量，给予他们为其触碰的生物带来生命的	800 gp	1	

	血液（3 小瓶） Solar Blood (3 vials)	力量（显然对于它的原主人来说它工作的不够努力，不是吗。）多数绝望的人们积极的寻找天使的踪影，以期采集它们灵丹妙药般的血液，没有想过他们成功后等待他们的更糟的命运。 用途：当你喝下这种血液后，你恢复 8d8+4 点生命值并解除诅咒（堕落诅咒除外）、疾病、中毒、目盲、耳聋状态。		lb.	
15	炽天神侍翅膀（x2） Solar Wing (x2)	可能没有比耀眼的光芒从美丽洁白的天使之翼后照射过来描绘出的轮廓更具有标示性的东西了。与各个位面中多数具有魔力的翅膀一样，这对翅膀简直是用来打造飞翼斗篷最完美的基础材料。	700 gp	30 lb.	飞翼斗篷（DMG）
25	炽天神侍眼睛（x2） Solar Eye (x2)	炽天神侍灼热的视线能够将最强大的造恶者变为一团冒烟的混乱血肉。拿上这双眼睛并在其上施展超凡强力的魔法，能将其变形如同还守炽天神侍控制般耀眼的钻石。	11000 gp	2 lb.	天界头盔

活化盔甲 Aninmated Armor

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	活化符文 Animating Rune	活化物件的基础是一种魔法符文，刻画在其表面，为其附魔并给予它生命。尽管这种符文不能在物品间转移，机智的修补匠能够从中提取出一些用来制造它们的有价值的粉末和灰烬，因此它们在卖出时能获得一小笔利润。	5 sp	1 lb.	

凌空剑 Flying Sword

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	活化符文 Animating Rune	活化物件的基础是一种魔法符文，刻画在其表面，为其附魔并给予它生命。尽管这种符文不能在物品间转移，机智的修补匠能够从中提取出一些用来制造它们的有价值的粉末和灰烬，因此它们在卖出时能获得一小笔利润。	5 sp	1 lb.	

闷人毯 Rug of Smothering

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	活化符文 Animating Rune	活化物件的基础是一种魔法符文，刻画在其表面，为其附魔并给予它生命。尽管这种符文不能在物品间转移，机智的修补匠能够从中提取出一些用来制造它们的有价值的粉末和灰烬，因此它们在卖出时能获得一小笔利润。	5 sp	1 lb.	
15	闪光布料 Shimmer Cloth	被附魔处理的毯子的这种布料仍旧留存有一种特殊性质，就算它们不再有活性。看上去，这种布料闪着微光，并且在没有外力的作用下轻微的运动着。这种性质被裁缝注意到，并将他们制成了很多种不同的物品，比如修补之衣 Clothes of Mending 和飘荡斗篷	10 gp	7 lb.	修补之衣或飘荡斗篷

					Cloak of
--	--	--	--	--	----------



掘地虫 Ankheg

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	掘地虫虫壳 Ankheg Chitin	格外坚硬，但是用来打造盔甲又太笨重且不舒适。掘地虫虫壳仍可以作为建筑材料使用，尤其是穴居者们很欣赏它在岩石环境中的适应性。	1 gp	30 lb.	
10	掘地虫虫囊 Ankheg Gaster	位于掘地虫身体后半部分的一连串的囊袋，这种器官的作用类似人类的肠道。尽管掘地虫被认为是食肉昆虫，它们主要的营养来源是周围的土壤。奇械师们能够利用这条特性为有着强壮的胃的探险家们打造实用的生存工具。	2 gp	9 lb.	最终手段水壶 Canteen of Last Resort
15	掘地虫胆汁 (2 小瓶) Ankheg Bile (2 vials)	掘地虫用来溶解它们的猎物所用的极其强劲的消化液被人们熟知。于此，炼金术士们发现掘地虫胆汁在打造特制的酸液混合物时尤其好用。 用途：作为一个动作，你能够进行一次远程攻击，将装有掘地虫胆汁的小瓶扔向 20 尺范围内的目标，小瓶在撞击后破碎。对目标进行一次远程攻击，将此小瓶视为临时武器。命中后，目标受到 1d6 点强酸伤害。	4 gp	1 lb.	

火矮人 Azer

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	火矮人灰烬	火矮人尸体的残留材料。这种灰烬仍含有微弱的创造出火矮人的魔法。尽管没那么有用，一些工匠喜欢把它洒在自己的造物上，	1 sp	1 lb.	

	Azer Ash	以求好运。			
15	火矮人青铜皮 Azer Bronze Skin	火矮人不需要护甲，因为他们的皮肤已经足够坚韧，巧夺天工的青铜。尽管导致其原主人死亡的创伤，使得皮肤没办法直接二次利用，制造出护甲，它仍是高质量的材料，任何称职的铁匠都会乐意买下它。	10 gp	50 lb.	
20	创作灵感 Spark of Creation	尽管由火焰创造的火矮人已经死去了，仍有意思闪光留存，拥有奥秘知识的人能快速的采集它并安全的存储起来以供后续使用。尽管微小，这条闪光内含无尽的潜力，通常被用来打造活体饰品，或者被用作魔法熔炉的打火石。需使用附魔瓶。	12 gp	1 lb.	青铜伙 Bronze Companion

采集表：B

女妖 Banshee

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	女妖回声 Banshee Echo	无形的女妖没有留下什么东西，除了她恐怖的嚎哭般的最后的低语。通过灵体纸，熟练的采集者能在它永远地消散之前，采集到这嚎哭的回声。需使用灵体纸。 用途：你能花费一个动作，撕开采集到女妖回声的灵体纸，并释放。距你 30 尺范围内拥有听觉的所以生物需进行一次 DC13 的体质豁免检定。失败则，生命值降至 0。成功则，受到 3d6 点心灵伤害。这声嚎哭对构装生物和不死生物无效。	13 gp	1 lb.	
20	女妖残骸 Banshee Remnant	需要格外灵活的思维和快速的行动才能困住足够的打造有用的造物的女妖残骸。但是如果成功了，它们通常被打造成附魔的簧片，在安装在管乐器上后，它能发出令人颤栗的噪音。需要使用灵体纸。	60 gp	1 lb.	颤栗乐笙 Pipes of Haunting (DMG)

石化蜥蜴 Basilisk

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	石化蜥蜴牙齿 (小包)	因其以石头为食，它的牙齿因格外坚硬，锋利而出名。全世界的石匠都将这种牙齿视为他们打造用的工具。	2 gp	2 lb.	
10	石化蜥蜴眼睛 (x2)	石化蜥蜴的石化凝视广为人知。因此，它的眼睛总是被悬赏，因其继承了石化蜥蜴的魔法特性，并在能用于制造石化补药。据说有恶名昭彰的法师用其制造设有陷阱的雕塑，将那些不期而来的闯入者变成石头。	2 gp	1 lb.	石化蜥蜴凝视毒药
15	石化蜥蜴胆汁 (2 小瓶)	石化蜥蜴能消化石头是一种常见的误解。实际上，石化蜥蜴胆囊中的液体能够将石头转化回有机物以供其消化。这种胆汁因此卖给想要通过它来制作一种能够反制石化蜥蜴凝视效果的油的炼金术士时，能卖出不少钱。	6 gp	1 lb.	解除石化药剂

青足龙蛇 Behir

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	青足龙蛇鳞片 (大包)	青足龙蛇的鳞片很像龙鳞，但在有经验的观察者眼中有很多不同之处。经常能在不道德的裁缝铺里发现这些鳞片所作的装饰物被当做真正的龙鳞售卖，因为它们比真正的龙鳞更加顺滑且更灵活，在时尚领域用途广泛。	55 gp	25 lb.	
15	青足龙蛇角	青足龙蛇的角由一种特殊的角质构成，当附近有龙类存在时会发生奇怪的反应。仅仅是龙类的出现就能引起这种角的共鸣，通常用来警示青足龙蛇，它们的仇敌现身了。这种角在他人手中也能起到这种效果，但是需要距离龙类更近的距离，才能感觉到震动。	300 gp	30 lb.	

		用途：距离龙类（不论其处于真实形态或变形成了其他形态）1 英里范围内，这枚角将开始震动，随着震动的增强，预示着与龙类的距离越近。这枚角不能准确指出龙类的方向，只能指出其大致范围。			
20	青足龙蛇囊袋	巨大但又出乎意料的轻的皮质囊袋位于青足龙蛇的巨口中，粗略估计与野餐篮一样大。其中含有化学成分，液体和酶的混合物，它们在接触到空气后，将爆发出破坏性十足的一道闪电。尽管其十分危险，炼金术士和武器匠等人会争先恐后得去获取这种强大的能量。 用途：这种雷霆囊袋能够被投掷出至多 20 尺范围。如果投掷出去，雷霆囊袋将在撞击后爆炸，对以撞击点为中心，10 尺范围内的生物造成 4d10 点闪电伤害，成功通过一次 DC14 敏捷豁免检定则伤害减半。	875 gp	10 lb.	闪电油或风暴召唤者

眼魔 Beholder

“眼魔是种怪异的生物，并且不好用采集术语来描述。这是因为尽管两只眼魔看起来很像，他们的解剖结构、颜色、外表都会有很大的差异。尽管这样，每一只眼魔似乎都认为自己的形态是最完美的。这很令人困惑，但你也知道人美对于美是怎么定义的。”

——哈蒙德



眼魔 Beholder

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	眼魔薄膜 Beholder Membrum	眼魔的解剖结构就像是外星生物，这和任何一位学者对物质位面的描述都不同，眼魔身体结构中最有意思的特点是，除了它的大脑，它很明显的缺少其他内部器官。然而，任何没被脑组织占据的空间都填满了巨大的橡胶气球似的器官，这种器官看起来起到了眼魔的心脏，肺，和胃的作用。它如何做到能够模拟这些器官的功能尚为未知。这个器官就像它的主人一样用途广泛，很多学者迫切的想要获得一个完整的样本用以进行变形方面的研究。	45 gp	40 lb.	
20	眼魔的眼柄 Beholder Eye Stalk	眼魔的眼柄从其身体上断开后，它们内部仍保有魔法能量，使得它们能够向敌人射出威力巨大的射线。技艺高超的奇械师能够利用眼柄，以它为法杖的核心，使法杖也能向其生前一样发射同样的射线。另外，4 根完整的眼柄能够用作召唤眼魔的仪式的一部分。玩家采集到眼柄时，骰 1d10。根据骰值，他们获得的与眼魔资料卡对应的眼柄种类。	650 gp	9 lb.	眼柄魔杖 Eye Stalk Wand
25	眼魔的主眼 Beholder Main Eye	眼魔的主眼很特殊，因为它并不是用来用来发射魔法射线的，恰恰相反：它的作用是释放一道锥状的反魔法力场，能够干扰魔网并且防止任何它视线内的魔法生效。尽管它因从活体的眼魔上断开而失去活性，学习过的法师知道如何将这个器官转化成抗魔水晶，这种水晶能够用来使他们的要塞免受魔法入侵。	3250 gp	30 lb.	抗魔水晶 Anti-Magic Crystal

亡眼暴君 Death Tyrant

DC	物品	描述	价值	重	打造
----	----	----	----	---	----

				量	
15	亡眼暴君下颌骨 Death Tyrant Jaw	永远不要小看眼魔的牙齿，就算它已经死了。他们的下颌具有歹毒的咬合力，当把它接在斧柄上，你的斧头也能咬人。	700 gp	20 lb.	+2 巨斧
25	亡眼暴君眼睛 Death Tyrant Eye	眼魔的眼睛在化作不死生物是经历过一次糟糕的变形，不在能释放反魔法力场，而是锥状的负能量。但就像普通的眼魔的眼睛一样，这种眼睛也能被转化成具有强大力量的水晶，许多强大的法师都喜欢将其布置在自己的巢穴中。	3500 gp	20 lb.	负能量水晶 Negative Energy Crystal

观察者眼魔 Spectator

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	观察者眼魔的眼柄 Spectator Eye Stalk	观察者眼魔的眼柄要比召唤他消耗的那几根眼魔的眼柄弱一些。但是它们被奇械师打造成的法杖的潜力是一样的。打造方式合适的话，其仍含有奥术能量，使其能像其生前那样释放同种类的魔法射线。 如果玩家采集了一枚眼柄，骰 1d4。他们收获的眼柄类型对应他们的骰值，详细描述参见观察者眼魔的资料卡。	14 gp	7 lb.	次等眼柄魔杖 Lesser Eye Stalk Wand
20	观察者眼魔的主眼 Spectator Main Eye	观察者眼魔的主眼的功能和眼魔的主眼的功能不一样。眼魔的主眼会时刻放射出抗魔的锥状射线，观察者眼魔的主眼能够用来将释放水平一般的法术反射给其他目标。在打造时，主眼中的魔法能够被转移到一面盾牌上，赋予盾牌同样的能力。	60 gp	20 lb.	反射盾 Shield of Reflection

枯萎怪 Blights

枯针怪 Needle Blight

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	针叶（小捆）	枯针怪的标志性针叶。尽管不像其他你能在森林的地面上发现的针叶那么实用，一些造箭师发现用它们制作的木质飞镖可靠且坚固。	5 cp	2 lb.	
10	枯萎怪花粉（小包） Blight Pollen (small pouch)	我们一般认为枯萎怪没有语言能力。但是，他们能够通过使用花粉来进行交流，这种花粉能散播出好几里。炼金术士和德鲁伊明白了该如何将这种花粉制成使其使用者能够与普通的植物交流的魔药。	3 sp	1 lb.	植物交谈药水 Potion of Speak With Plants
15	枯萎怪种子（x5） Blight Seeds (x5)	任何一位游荡在森林中的人都知道枯萎怪能够快速散播他们的影响。它们通过每只枯萎怪身上都携带者的种子做到这点。这种干燥、布满褶皱的种子几小时内就能发芽，并且几天后就能成熟，形成预示着枯萎怪感染的无数藤蔓、刺藤、野草。尽管如果不是由枯萎怪种下的话，其中的黑暗特性将会消散，一些炼金术士能将其制成农作物肥料或一种会对植	1 sp	1 lb.	枯萎怪油 Blight Oil

		物生命产生奇怪反应的油。			
20	甘提亚斯汁液（1小瓶） Gulthias Sap (vial)	枯萎怪的身体展示出一种奇怪的性质。敷上大量的枯萎怪身体并过滤一段时间后，将会滴下几滴粘稠的深红色汁液。一些胆大的德鲁伊会将其用于仪式中。	6 sp	1 lb.	

枯枝怪 Twig Blight

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	枯萎怪种子（x5） Blight Seeds (x5)	任何一位游荡在森林中的人都知道枯萎怪能够快速散播他们的影响。它们通过每只枯萎怪身上都携带者的种子做到这点。这种干燥、布满褶皱的种子几小时内就能发芽，并且几天后就能成熟，形成预示着枯萎怪感染的无数藤蔓、刺藤、野草。尽管如果不是由枯萎怪种下的话，其中的黑暗特性将会消散，一些炼金术士能将其制成农作物肥料或一种会对植物生命产生奇怪反应的油。	1 sp	1 lb.	枯萎怪油 Blight Oil
20	甘提亚斯汁液（1小瓶） Gulthias Sap (vial)	枯萎怪的身体展示出一种奇怪的性质。敷上大量的枯萎怪身体并过滤一段时间后，将会滴下几滴粘稠的深红色汁液。一些胆大的德鲁伊会将其用于仪式中。	6 sp	1 lb.	

枯藤怪 Vine Blight

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	藤蔓（小捆） Vines (small bundle)	枯藤怪身上标志性的藤蔓。为了适应枯萎怪的身体，这些藤蔓变得更加坚韧但又具有延展性。剥下它们的纤维后，是用来做绳子和绑带的好材料。	5 cp	5 lb.	
10	枯萎怪花粉（小包） Blight Pollen (small pouch)	不像枯针怪那样使用花粉来与其他枯针怪交流，枯藤怪的花粉能够直接作用于其他植物，将整片森林转化成枯萎怪国度的黑暗守护者。除此之外，它们在炼金术中的用途是一样的。	3 sp	1 lb.	植物交谈药水 Potion of Speak With Plants
15	枯萎怪种子（x5） Blight Seeds (x5)	任何一位游荡在森林中的人都知道枯萎怪能够快速散播他们的影响。它们通过每只枯萎怪身上都携带者的种子做到这点。这种干燥、布满褶皱的种子几小时内就能发芽，并且几天后就能成熟，形成预示着枯萎怪感染的无数藤蔓、刺藤、野草。尽管如果不是由枯萎怪种下的话，其中的黑暗特性将会消散，一些炼金术士能将其制成农作物肥料或一种会对植物生命产生奇怪反应的油。	1 sp	1 lb.	枯萎怪油 Blight Oil
20	甘提亚斯汁液（1小瓶）	枯萎怪的身体展示出一种奇怪的性质。敷上大量的枯萎怪身体并过滤一段时间后，将会滴下几滴粘稠的深红色汁液。一些胆大的德鲁伊会将其用于仪式中。	6 sp	1 lb.	

	瓶) Gulthias Sap (vial)	用于仪式中。			
--	------------------------------	--------	--	--	--

熊地精 Bugbears

“熊地精，一群烦人的生物，并且可能是整个类地精生物族群中，我最讨厌的一类。他们的尸体就算采集顺利，也没什么产出，除了他们钉在墙上的几只城镇守卫的耳朵。他们的小包里装的就更少了；多是些没用的东西，只有熊地精那愚蠢的脑子才会认为它们值钱，要么就是些包养的很差的赃物，价值损失了不少。”
——哈蒙德

熊地精 Bugbear

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	熊地精皮毛 Bugbear Hide	尽管通常脏兮兮的，且满是兽疮，一张完整的熊地精皮毛是一种不错的皮革。流浪的人通常会穿着这种晾晒过的皮毛，为了舒适的同时也是他们力量的象征。	8 sp	13 lb.	

熊地精酋长 Bugbear Chief

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	熊地精皮毛 Bugbear Hide	尽管通常脏兮兮的，且满是兽疮，一张完整的熊地精皮毛是一种不错的皮革。流浪的人通常会穿着这种晾晒过的皮毛，为了舒适的同时也是他们力量的象征。	8 sp	13 lb.	
15	赫鲁格克之心 Heart of Hruggek	最可怕的熊地精带有他们的神，赫鲁格克，的祝福，这使他们能越过危险和削弱。如果你愿意放纵自己心中的野性，通过进食熊地精的心脏，你也能获得这种赐福，但是要注意副作用。 用途：你可以花费一个动作来吃下这枚心脏。此后，你在进行对抗魅惑、恐慌、麻痹、中毒、震慑和睡眠状态进行豁免检定时有优势，持续 1 小时。一旦该效应结束，因肾上腺素影响了你全身的器官，你需进行一次 DC12 的体质豁免检定并成功，否则获得一级力竭。	1 gp	6 lb.	

熊地精饰品表

	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮（发霉）	8 cp	2 lb.
2	1 个布满划痕的水壶	1 sp	3 lb.
3	1 张长满跳蚤的毯子	3 sp	3 lb.
4	1 缕另一只熊地精的头发	1 cp	-
5	1 袋牙齿（多种生物）	1 cp	1 lb.
6	1 座雕刻粗糙的赫鲁格克木质雕像	1 sp	3 lb.



7	1 块磨损的磨刀石	2 sp	-
8	10d10 枚银币	-	-

鲨蜥兽 Bulette

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	鲨蜥兽牙 (小包) Bulette Tooth (small pouch)	甚至能够穿透钢铁护甲，鲨蜥兽牙齿还被认为是用来打造匕首和长矛的不错的材料。一些文明中，狩猎鲨蜥兽是一种旅行前的仪式，用他们的猎物打造的武器将伴随他们一生。	11 gp	2 lb.	+1 匕首 Dagger, +1 (DMG) 或 +1 长矛 Spear, +1 (DMG)
15	鲨蜥兽爪 (x4) Bulette Claw (x4)	能够进行强有力的挖掘，鲨蜥兽爪子是用来打造武器的完美基础材料，能够刺穿岩石和金属	8 gp	10 lb.	断岩武器 Stone Cleaver Weapon
20	鲨蜥兽皮 Bulette Hide	尽管鲨蜥兽依靠其强力的下颌和爪子来挖穿坚硬的岩石，也受到其兽皮不断分泌出的一层能够融化岩石的粘液的辅助。这种兽皮保有这种特性，并且能被打造成供地下冒险者使用的防具。	60 gp	50 lb.	潜岩护甲 Stone Swim Armour

狂蛙人 Bullywug

“狂蛙人不具多少价值，他们持有的物品很快也会变得不值钱。我甚至不喜欢翻我打败的狂蛙人的口袋，因为他们是所有物通常都复盖着一层薄薄的粘液。”

——哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	狂蛙人舌头 Bullywug Tongue	狂蛙人的舌头就他们的体型来说格外的长并且十分坚硬。经常能看到生活在沼泽的族群晾晒它们并用其作为绳子的替代品。	8 cp	3 lb.	

狂蛙人饰品表

	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮（沼泽植物和小虫）	5 sp	2 lb.
2	1 包灰泥（对毛孔有好处）	1 sp	2 lb.
3	拴在线上的 2d4 只干瘪的小虫尸体	3 cp	2 lb.
4	1 件破烂的外衣	1 sp	2 lb.
5	1 个装满萤火虫的瓶子	1 sp	3 lb.
6	1d8 捆含有轻微毒性的植物根茎和叶片	1 sp	1 lb.
7	1 颗磨损的磨刀石	2 sp	2 lb.
8	2d100 枚铜币	-	-

采集表：C

Harvest Table: C

魔裔 Cambion

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	魔裔硫磺 (小包) Cambion Sulfur (small pouch)	与其他邪魔不同，魔裔被杀死后并不会溶解。他的怪异的生理机能对死亡有奇怪的反应，死亡时他的部分躯体会立即燃起火焰。这种反应不足以摧毁他的尸体，但会产生一小堆硫磺，这种硫磺在不同的恶魔法学相关研究中有不少用处。	7 gp	2 lb.	
10	魔化血液 (3 小瓶) Devil- Tinged Blood (3 vials)	身为邪魔和人类的后代，魔裔的血液中含有一定量的魔法性质，因其与人类生理机能的适配性而变得更加强大。	4 gp	1 lb.	迷情媚药 Philter of Love (DMG)
15	魔裔翅膀 (x2) Cambion Wing (x2)	与其他很多邪魔一样，魔裔的翅膀能用来打造著名的物品：地狱蝠翼。完成取下后，它们能用作主要基础材料，当最终成品投入使用后，它们将形成类似蝙蝠的翅膀。	30 gp	20 lb.	地狱飞翼 Infernal Wings

食腐虫 Carrion Crawler

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	食腐虫胆囊 Carrion Crawler Guts	如其名称所示，食腐虫主要以腐肉为食。尽管它们的消化系统看起来很恶心，它已经适应了能够放倒其他尝试这种饮食习惯的动物的疾病或毒素。本地的治疗师们因此研制出了多种食腐虫胆囊的用法，有治疗坏疽的软膏，治疗消化不良的补药等。	5 sp	10 lb.	
15	食腐虫粘液 (小瓶) Carrion Crawler Mucus (vial)	食腐虫的粘液有着十分强的毒素，因其仅需皮肤接触就能生效。 用途：接触到毒液的生物需进行一个 DC13 的体质豁免检定，失败则陷入中毒状态，持续 1 分钟。中毒的生物陷入麻痹状态。该生物能在其回合结束时重新尝试豁免，豁免成功即可摆脱该状态。粘液在其死后能够维持 10 分钟，之后则因过度降解而变得无用。	10 gp	1 lb.	



人马 Centaur

“人马是令人着迷的一群生物，我曾有幸与一个部落一起生活过很长一段时间，有机会研究他们的文化。尽管一些人认为他们野蛮且不具有文明，人马在节日期间会参与运动和杂技。确实，尽管这种想法很奇怪，我曾经见过一群人马一个叠着一个形成一个令人目眩的高塔！有一些法师试图否认我的主张，声称这种事是疯言疯语，并且根据人马的解剖学来看是不可能的，但是我以我的生命发誓，这是真的。”
——哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	人马蹄子 (x4) Centaur Hoof (x4)	人马的蹄子比一般的马蹄要硬得多，甚至发现有些实用主义的人马自身也会采集人马蹄子供自己使用。人马持有工具、碗、甚至是用死去的部落成员的蹄子制成的武器并非不寻常的事。	5 sp	13 lb.	
15	人马尾巴 Centaur Tail	人马的毛发因其纤维强韧但又柔顺且灵活而享有盛名。因此能用其制作极佳的弓弦，人马射手以使用自身的毛发制作弓而出名。	3 gp	4 lb.	+1 短弓 Shortbow,+1 (DMG)或 +1 长弓 Longbow,+1 (DMG)

DC	描述
10	奇美拉这种怪兽的后臀比一般动物显更大。尽管没那么使用
15	奇美拉的三颗头之一。比一般的人认为奇美拉的羊角



				Trident
15	奇美拉的三颗头之一。比普通的狮子更大，经过填充和固定，这颗头是一个不错的纪念品，有其当其置于一名轻佻的房客的住处时。	40 gp	25 lb.	
20	奇美拉的三颗头之一。比普通的狮子更大，经过填充和固定，这颗头是一个不错的纪念品，有其当其置于一名轻佻的房客的住处时。	40 gp	25 lb.	奇美拉三叉戟 Chimera Trident
20	奇美拉的龙翼。尽管它不具有和真正的龙翼等量的魔法力量，它们更容易处理也更容易获得。胆大的修补匠会用它制作足够坚固到能够带着小型种族飞到高空的风筝。	25 gp	30 lb.	奇美拉风筝 Chimera Kite
25	奇美拉的三颗头之一。尽管它的火焰要弱于真正的龙，奇美拉的头中的制造火焰的腺体更容易获得，并且能提供更稳定的材料。炼金术士这种腺体来炼制极其易燃的油。	150 gp	25 lb.	奇美拉三叉戟 Chimera Trident

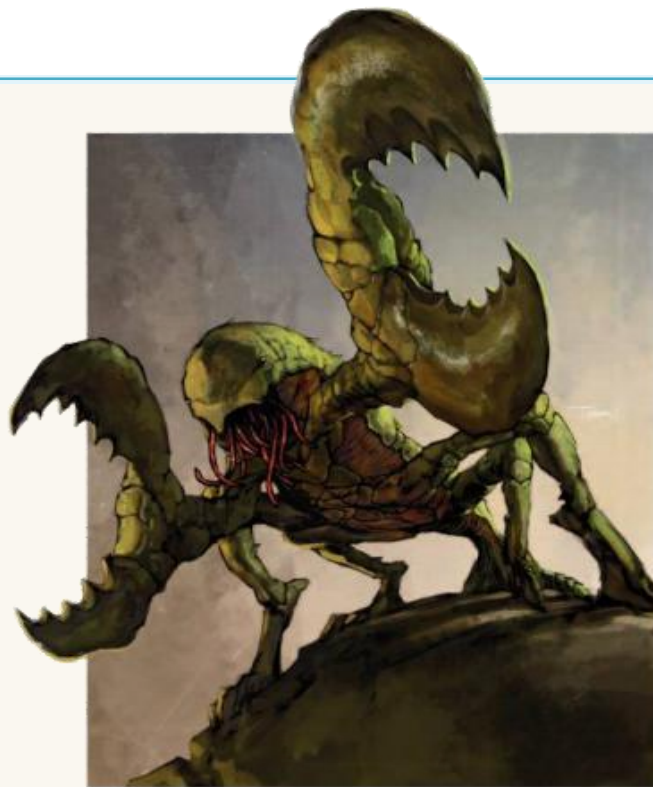
甲伏怪 Chuul

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	甲伏怪钳 Chuul Pincer (x2)	形状丑陋的甲伏怪的巨钳。尽管其太过笨重，无法用其打造武器，刀片般锋利的倒刺能被改造成实用的工具，包括但不限于刑具。	3 gp	40 lb.	
15	甲伏怪毒液（小瓶） Chuul Venom (vial)	一种相当恶劣的毒素，提取自甲伏怪触手状的附属器官。不幸的是，其主人的死亡导致它失去过多效力，但仍能被多学的炼金术士用作基础材料炼成一种使人麻痹的毒素。	10 gp	1 lb.	甲伏怪的爱抚 Chuul's Caress Poison
20	奥秘神经中枢 Arcana Ganglia	在甲伏怪的大脑下方有一簇特别的神经，被称为奥秘神经中枢。这种高度敏感的脑叶在检测到魔法时震动，赋予了甲伏怪天生能感受到自身周围魔法的能力。由他们的主人底栖魔鱼设计，经历多代魔法和繁殖，世界上仅有几位奇械师有能力利用它将其造成能够运作的复刻了甲伏怪天生能力的工具。	100 gp	5 lb.	魔法探测权杖 Magical Dowsing Rod

蛰伏伪怪 Cloaker

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

10	蛰伏伪怪 牙齿（小包） Cloaker Tooth (small pouch)	有着像海鳗一样的针状的牙齿但是更强，蛰伏伪怪的牙齿能被用来制作各种工具。世界上一些更加臭名远扬的盗贼甚至有一整套全部由蛰伏伪怪牙齿制作的撬锁工具。	5 gp	2 lb.	
15	蛰伏伪怪 尾巴 Cloaker Tail	蛰伏伪怪恶毒的尾巴，长着许多刀片般锋利的尖刺。卓尔监工发明了一种用法，拿上这条尾巴，在其上涂抹特制的油，并将其用作鞭子。	85 gp	20 lb.	+1 鞭子 Whip, +1 (DMG)



DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蛇鸡兽胆汁 Cockatrice Bile (小瓶)	与石化蜥蜴不同，蛇鸡兽无法食用石头。不幸的是，被其喙擦伤的任何事物都会被石化，并且由于蛇鸡兽狂乱的狩猎方式，这种事经常发生。因此，它的胆汁具有一定的减缓石化过程的性质，使得蛇鸡兽能在其食物变得不可食用之前获得一些营养。这种胆汁成为了石匠的主要工具，因其能使石头软化，能更容易的处理。	2 sp	1 lb.	
15	蛇鸡兽粪便 (小包) Cockatrice Droppings (small pouch)	蛇鸡兽进食时极具热情，因此它们时常吞下它们不小心石化了的食物。这些食物经过蛇鸡兽的消化系统后仍是石头，一些人认为排出后的食物雕像多少有些新奇。甚至有些创业心强的个体运作着蛇鸡兽农场，以采集它们的粪便作为石质饰品（我猜它们不会告诉顾客这些东西是哪来的）。	5 sp	1 lb.	
20	蛇鸡兽喙 Cockatrice Beak	恶名昭彰的蛇鸡兽的喙，能够将任何活着的生物变成石化的石头。与大众认知不同，蛇鸡兽的石化魔法和它们的唾液无关，但全部单独集中在蛇鸡兽的喙中。任何称职的技巧丰富的奇械师能将未受损的喙打造成享	1 gp	1 lb.	石化匕首 Petrifying Dagger

有蛇鸡兽的石化能力的武器。

羽蛇 Couatl

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	羽蛇毒液 (小瓶) Couatl Venom (vial)	羽蛇的毒液不致命，反应了羽蛇和平的天性。事实上羽蛇广为人知的是有时会向与他们合作的凡人喷射毒液，以期能在合适的时候避免他们的死亡。用途：能被用来涂抹在至多 10 枚造成挥砍和穿刺伤害的弹药或 1 柄造成挥砍或穿刺伤害的近战武器上。涂毒耗时 1 分钟。此后的 10 分钟，被成功命中的生物需要进行一次 DC13 的体质豁免检定，失败则陷入中毒状态 24 小时。直至中毒状态结束，目标陷入昏迷。如果该生物受到伤害或身旁有一名花费自身动作唤醒他的生物则目标生物醒来。	40 gp	1 lb.	
20	羽蛇羽毛 (大包) Couatl Feather (large bag)	羽蛇的羽毛十分鲜艳，在黄昏是会变得柔和。使用这种羽毛制作的一种特殊的枕头哼拥有羽蛇的从外部的心灵威胁上守卫其思想的能力。已知强大的人会使用这种枕头使其熟睡时免受侵扰，也能获得格外舒适的睡眠。	120 gp	5 lb.	完美休息 枕头 Pillow of Perfect Rest

蠕行之爪 Crawling Claw

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	关节骨 粉末 Cursed Knucklebones	受死灵能量控制并转化的手骨，因仍带有同种能量的元素痕迹而引起人注意。它们不怎么有用，但据说使用其关节骨雕刻的一套骰子会骰得比统计学结果低一些，所以倒霉赌徒有一种流传甚广的黑话：“死人之手”。	1 sp	2 lb.	骗子骰 Charlatan's Die (XGE)

独眼巨人 Cyclops

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	独眼巨人 眼睑 Cyclops Eyelid	由奇怪的物质构成的巨大的独眼巨人的眼睑，与独眼巨人其他部位的皮肤有很大区别。其目的仍是个谜，但是很多工匠都设法利用其难解的性质，并打造成独有的娱乐产品。	10 gp	4 lb.	欺瞒眼罩 Deceptive Eyepatch
15	独眼巨人 心脏 Cyclops Heart	独眼巨人的格外巨大的心脏。经过精心保存并装上底座后是一种不错的纪念品。	25 gp	25 lb.	

20	独眼巨人 眼睛 Cyclops Eye	一旦引起他们的兴趣，独眼巨人被认为会不懈得追寻映入其眼中的事物。对独眼巨人遗体的眼睛揭示了他自身的眼睛要负主要责任，因其特异性性质迫使独眼巨人同一时间内的视角只能聚焦在一件事物上。奇械师利用这种性质并将其应用在战场辅助上，也能作为晚宴派对的时尚单品。	140 gp	20 lb.	聚焦 单片镜 Monocle of Focus
----	------------------------------	---	-----------	-----------	----------------------------------

采集表：D

Harvest Table: D

暗幕魔兽 Darkmantle

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	暗幕魔兽吸盘（小包） Darkmantle Sucker (small pouch)	任何被暗幕魔兽袭击的人都能证实其触手上的吸力。其原主人死后依旧很可靠，许多幽暗地域的住民利用这种吸盘作为医疗工具等用途。	5 sp	1 lb.	
15	暗幕魔兽耳石 Darkmantle Otolith	位于暗幕魔兽头部中的一种骨质结构起到耳朵的功能。技艺精湛的奇械师能用其制作多样的增强声音的魔法物品。	2 gp	1 lb.	助听器 Earhorn of Hearing (XGE)

死亡骑士 Death Knight

DC	描述	价值	重量	打造
15	战败的死亡骑士的尸体会燃起仪式性的火焰，生成维持着类似其原形的黑暗光晕。如果有合适的溶液，这种灰烬能被混合成一种油，涂抹在身体上后能够获得对不死生物的一些防御力。 用途：你可以将这种灰烬与一种价值 20gp 的珍稀的油和宝石粉末混合制作一种膏状物，涂抹在身体上之后能够获得对不死生物的一些防御力。使用这种药膏后的 24 小时内，不死生物为了发现你进行的意志（察觉）检定有劣势。此外，你拥有对由不死生物对你造成的黯蚀伤害有抗性，对抗不死生物导致的豁免检定有优势。	800 gp	3 lb.	
20	对于在死亡骑士血管中的结块的污秽的粘稠物，血液这个词太慷慨了。比被诅咒的战士的灵魂的颜色更黑，这种物质能作为一种多用的反应物用于特定的亵渎仪式和血咒。使用时需谨慎。	500 gp	1 lb.	亵渎药水 Potion of Desecration
25	尽管死亡骑士可能会战败，其黑暗诅咒终将在某处构件一具新的躯体，迫使他的灵魂继续对生命的嘲笑。如果有人取下了他的心脏，并通过一种秘密仪式对其进行保存处理，死亡骑士的新的躯体将不具备此器官。从此以后，这枚缺失的心脏能被用来追踪死亡骑士，将在其感知到其原主人时跳动。	4000 gp	6 lb.	黑心 Black Heart

半巫妖 Demilich

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	骨尘（小包） Bone Dust (small pouch)	半巫妖躯体被摧毁后的残骸。每当你移开视线后，它看起来都移动了一点点。能被用作强大且黑暗的死灵魔法的施法材料。	800 gp	2 lb.	

20	半巫妖 烟雾（小瓶） Demilich Smoke (vial)	并不具备有形的躯体，大多数半巫妖都由令人窒息的闻起来像被遗忘的陵墓的烟雾构成。这种烟雾含有微乎其微的半巫妖的真谛碎片，但如果装入瓶中并妥善保存，能够转化成一种能够定位半巫妖的物品，无论他再次出现在何处。需要附魔瓶。	3000 gp	1 lb.	半巫妖 香炉 Demilich Censer
25	灵魂石 Soul Gem （限阿瑟 瑞拉克的半 巫妖信徒）	阿瑟瑞拉克的半巫妖信徒践行着一种格外恶名昭彰的死灵魔法：通过将灵魂石置入它们空旷的眼窝，以窃取其受害者的灵魂。将这颗宝石从被战败的半巫妖身上取下只需简单的将它捡起来，将它的控制权转移到自身则更加困难，需要在半巫妖战败后迅速完成仪式。仪式成功后持有者将得到一个强大但具有黑魔法的遗物（artifact）。	16000 gp	12 lb.	易主 灵魂石 Turned Soul Gem

恶魔

“恶魔是很恶劣的族群，采集时更加恶劣。他们拥有不洁的力量，生命力，能力暂且不说，如果在物质位面杀死他们时，都不会留下有用的尸体！反而，他们将溶解成无用的脓水，同时他们的灵体将溜回无底深渊。设想一下这类生物有多么厚颜无耻：辛辛苦苦输掉战斗，然后不给胜利者奖励！太不合适了！”

P.S. 当然，除此之外，我应当提及使用审核从恶魔身上采集到的物品时都伴随着一定的风险，灵魂被侵蚀，永世被谴入地狱，受恶魔力量腐化，等等。”

——哈蒙德

因其来着无底深渊，无法采集死在物质位面的恶魔，因其尸体会溶解成污秽的脓水。这种脓水没有意义且不具备任何效应。为了能恰当的采集恶魔的材料，需要在无底深渊杀死他们。

再者，应用采集自恶魔的材料伴随着一定的风险，因其死后仍留存着腐化效应。当一名玩家消耗或调谐一件由恶魔材料制成的物品时，骰 d20 骰值小于等于 10，该玩家因使用该物品而受到诅咒。甚至该物品的效应结束后诅咒将持续生效，并且只能通过移除诅咒 Remove Curse 或其他类似效果的法术移除。因与物品调谐而受到的诅咒被移除后，无法再次与该物品调谐。DM 能够自己挑选诅咒，或根据下表骰掷决定。

如果诅咒的来源是一个非消耗性物品，该诅咒有额外的效果，请念出：“你时刻想要处于受诅咒物品周围，并不愿与其分开。你希望能够尽快装备上它。”

邪魔诅咒

d6	诅咒
1	你时刻感受到一种强烈的愤怒，并预示着将会在任何时候爆发而出。每当一名敌对生物对你造成伤害后，你需进行一次 DC15 的感知豁免，失败则陷入狂暴。狂暴时，你每轮的动作都必须用来攻击离你最近的生物。如果作为攻击动作的一部分，你能进行额外的攻击，打倒现目标后，你将用这些额外的攻击去攻击下一名离你最近的生物。如果有多可可选目标，则你随机攻击其中一个。你将持续狂暴，直至你周围 60 尺内没有你能看到或听到的生物。
2	一道不洁的光环每时每刻环绕着你的灵魂。此光环对不能直接看到魔法的生物来说是不可见的，不过他们还是会潜意识受其影响，并会避开光环持有者。受到这种诅咒时，你的驯兽检定和试图说服非邪恶阵营的生物而进行的游说检定有劣势。
3	恶魔的力量沾染了你的身体，使你在狩猎恶魔的人眼中和一只普通的恶魔没什么区别。不论你的真实阵营如何，你被视为邪恶阵营，你的种类（type）被视为邪魔和你平时的种类。你试图说服一名善良阵营的生物时进行的魅力（游说）检定有劣势，你还获得对光耀伤害的易伤。
4	你的脑中时刻充斥的低语，混淆你的思想，削弱你的决心。你的所有感知豁免检定有劣势。

5	与其他恶魔战斗时，邪魔的腐化削弱了你的决心。对恶魔进行的攻击检定和受其法术或特殊能力影响而进行的豁免检定有劣势。
6	一种不同寻常的饥饿感填满了你的思想使你无力移动。你连续 3 小时未进食至少 1 磅食物的情况下，进行一次 DC10 的体质豁免检定。失败则，你增加 1 级力竭等级。此后再次连续 3 小时未进食 1 磅食物的话，DC 增加 5。进食至少 1 磅食物后，DC 和力竭等级被重置。

巴洛炎魔 Balor

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	巴洛炎魔灰烬 (3 小包) Balor Ash (3 small pouches)	巴洛炎魔自毁后留下的灰烬。有着强烈的硫磺气味，这种灰烬能被用作召唤低等恶魔的材料或制作某种特殊的炸弹。	500 gp	3 lb.	恶魔炸弹 Demon Bomb



巴古拉魔 Barlgura

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	巴古拉魔獠牙 Barlgura Fang (x2)	巴古拉魔的獠牙太过笨重以至于无法作为正式的武器使用。然而它们能被做成不错的礼器匕首，经常用于黑魔法仪式。	4 gp	3 lb.	
15	巴古拉魔手掌 Barlgura Hand (x2)	巴古拉魔巨大的双手造成的一击能够将人类打断成两截。它坚硬的关节骨是不错的武器材料。	20 gp	33 lb.	任意+1 钝击武器 Any melee bludgeoning weapon, +1 (DMG)
20	巴古拉魔胆汁 (2 小瓶) Barlgura	巴古拉魔的狂暴在充斥着怒火的一众恶魔中是传奇性的。他们的狂暴如此强烈，以至于他们的胆汁也随之升腾，对于那些试图模仿这种恶魔的残暴的人们来说，这使得它成为了不错的魔药基底。	60 gp	1 lb.	狂暴药水 Potion of Rage

	Bile (2 vials)			
--	----------------	--	--	--

喀嘶魔 Chasme

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	喀嘶魔腿 Chasme Leg (x2)	喀嘶魔的腿能够支撑它巨大的重量行走于任何表面，甚至能倒挂。无畏的冒险者知道如何将这种腿制成魔药，供其附着与各种表面，而不用刺进这些表面。 用途：你在爬墙使用这种腿的话，进行力量（运动）检定时有优势。	5 gp	20 lb.	
15	喀嘶魔刺喙 Chasme Proboscis	喀嘶魔的刺喙在狩猎恶魔邪教时频繁出现。经常发现它们被用作扭曲的折磨用具，被用来在不可避免的被献祭之前，提取被绑来的受害者的血液。这种感觉太可怕了，被喀嘶魔的刺喙吸取某人的生命，我甚至不愿将它用在我最大的敌人身上。	40 gp	10 lb.	恶 魔 针 刺 Demon Needle
20	喀嘶魔翅膀 Chasme Wing (x2)	喀嘶魔薄如蝉翼的翅膀可能是其最危险的附属器官。高速振动时，它将发出一种难以忍受的蜂鸣，与一大团苍蝇发出的蜂鸣没什么不同。野心勃勃的修补匠研究喀嘶魔的生理并研制出如何通过机械模仿其肌肉组织使其能够发出同样的嗡嗡声。	55 gp	8 lb.	蜂鸣制造者 Drone producer

怯魔 Dretch

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	污 臭 瘴 气 (小瓶) Fetid Miasma (vial)	如果说怯魔能做成一件事的话，那就是能够制造出一大团恶臭。当大量怯魔聚集后，他们产生的污臭甚至比横冲直撞的巴洛炎魔还要危险。 用途：花费一个动作，你能进行一次远程武器攻击，将这个小瓶投掷到 20 尺范围内的一点，小瓶受到冲击时破碎。此点 10 尺范围内的所有生物需进行一次 DC11 的体质豁免检定，失败则，直至其下一回合开始时，陷入中毒状态。通过这种方式中毒后，该目标在其回合只能执行一个动作或一个附赠动作，无法两者都执行，并且不能执行反应动作。	8 gp	1 lb.	

迷诱魔 Glabrezu

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	迷 诱 魔 角 Glabrezu Horn (x2)	形似山羊的迷诱魔角。其自身不具有魔法，其内也不含太多魔法力量，但一些恶魔学者享受研磨它并用作仪式的过程，或者通过它说话，以增加他们声音中的可信度。	25 gp	27 lb.	邪 魔 之 声 号角 Horn of the Fiendish Voice
15	迷 诱 魔 钳 Glabrezu Pincer	类似巨蟹的签子，迷诱魔钳具有能够限制最强壮的生物的凸起。因迷诱魔天生的火焰抗性，机智的铁匠能将其改造成能在魔法火焰环境下使用的熔炼工具。	150 gp	33 lb.	

20	迷诱魔皮 Glabrezu Skin	迷诱魔皮十分坚韧且对伤害有抗性。如果妥善剥离并处理，得到的皮革能制成有相似抗性的坚韧的皮甲（独具强烈的美感）。	625 gp	40 lb.	恶魔皮甲 Demon Leather
----	-----------------------	---	--------	--------	-----------------------

巨牛魔 Goristro

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	巨牛魔皮毛（大包） Goristro Fur (large pouch)	巨牛魔的皮毛与野牛的皮毛相似，看起来持续散发着微弱的热量。更浮夸的邪术师倾向于穿着有这种材料制成的冬装，但这种材料是否拥有魔法方面的实用性还有待商榷。	200 gp	10 lb.	
15	巨牛魔血液（7小瓶） Goristro Blood (7 vials)	巨牛魔的血液中含有泡沫，在从其源头中提取出后很久后依旧如此。当用其制成魔药后，它能赋予饮用者该恶魔的力量，但是其副作用可能并不值得这样做。	100 gp	1 lb.	围城药水 Potion of the Siege
20	巨牛魔蹄子 Goristro Hoof (x2)	巨牛魔的蹄子由与其臭名昭著的角相同的物质构成，因此它与其一样坚硬。使用这种蹄子打造的锤子一定能将恐惧植入你的敌人的心中。	3000 gp	32 lb.	+3 战锤 Warhammer +3 (DMG)
25	巨牛魔角 Goristro Horn (x2)	城堡建筑师和围城大师有一个流传很久的消化，一旦他们的敌人学会如何驯化巨牛魔，他们就没活干了。确实，巨牛魔的角比城堡的石墙还要坚硬，并且一头巨牛魔就能独自结束一场围城。需要大师级的工匠才能恰当得研磨这种角，但是处理好的粉末能被用来加固武器，使其像作为材料来源的恶魔一样坚固。	9600 gp	40 lb.	围城粉 Siege Dust

狂战魔 Hezrou

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	狂战魔牙齿（小捆） Hezrou Teeth (small bundle)	狂战魔牙齿带刺且形似鲨鱼牙齿。被用于折磨时看起来很凶险，但其不规则的形态导致除此以外没有其他用途。	10 gp	12 lb.	

10	狂战魔血液 (5 小瓶) Hezrou Blood (5 vials)	狂战魔的血液如同经过 1 周时间的垃圾一样粘稠且泥泞，味道也同样恶臭。如果你的胃受得了的话，和几种中和它的草药一起食用能暂时使你的身体免受恶臭的瘴气和污水的影响。	15 gp	1 lb.	污染中呼吸药水 Potion of Pollution Breathing
15	狂战魔腺 Hezrou Stink Gland	狂战魔难闻的恶臭将一直萦绕在人们的记忆中，就算他们已经远离其存在已久。在不划破这种腺体的情况下将其取出需要极其稳定的手，但一旦采集到它，能将其作为脏弹快速投掷出去。 用途：花费一个动作，你能将其投掷到 20 尺范围内的一点，使其因撞击而爆炸。此点周围 10 尺的所有生物需进行一个 DC14 的体质豁免检定，失败则，直至其下一回合开始，陷入中毒状态。	65 gp	8 lb.	
20	狂战魔爪子 Hezrou Claw (x2)	狂战魔巨大的爪子。十分锋利，看起来永远不会变钝。能被打造成强大并极具威慑力的武器。	170 gp	25 lb.	任意近战且造成穿刺伤害的+2 武器 Any melee piercing weapon, +2 (DMG)

原魔 Manes

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	原魔蒸汽 (小瓶) Manes Vapour (vial)	被打败的原魔生成的蒸汽是一种有毒物质，使喉咙堵塞并使眼睛流泪。值得庆幸的是，接触到它并不太过危险，事实上能通过一些相对温和的症状来提升免疫力。	5 gp	1 lb.	致病药水 Potion of Sickness

六臂蛇魔 Marilith

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	六臂蛇魔血液 (5 小瓶) Marilith Blood (5 vials)	六臂蛇魔广为人知的是其超自然的反应力和非人的协调性，使得它们能够流畅得使用六条手臂战斗。将其血液置于坩埚中，经验丰富的炼金术士能提取六臂蛇魔血液中的肾上腺素，将其混合成魔药，能使凡人效仿这种令人恐惧的恶魔的敏捷。	100 gp	1 lb.	反应力魔药 Potion of Reflexes

15	六臂蛇魔蛇皮 Marilith Snake Leather	看起来像是普通的蛇，六臂蛇魔的蛇尾比大部分板甲还要坚韧，还要坚硬。需要掌握特定技术的稀有的工匠才能处理这种蛇皮，为了能够获得一件几乎无法刺穿的护甲，还是值得去寻找的。	1400 gp	30 lb.	+2 镶钉皮甲 Studded Leather Armour, +2 (DMG)
20	六臂蛇魔脊椎 Marilith Spine	尽管它的上半身表面上看起来像是拥有额外肢体的人类，其内部生理结构大有不同。最值得注意的是它们的脊椎变得能够支撑这种恶魔的几个额外的肢体和下半身的附属肢体。这条脊椎能用作一种大胆创新的魔法斗篷的框架，这种斗篷能让你在战斗中有额外的“帮手”。	5000 gp	30 lb.	帮手斗篷 Cape of Helping Hands

判魂魔 Nalfeshnee

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	判魂魔牙齿（小包） Nalfeshnee Teeth (small pouch)	尽管这些牙齿因多年的不讲究卫生而泛黄并沾有污渍，判魂魔的牙齿较于那些普通生物仍具有较高的品质。它们能被制成多种物品，但因判魂魔贪吃的天性，使得这些牙齿能被制成很好的餐具。	30 gp	4 lb.	贪吃餐具 Glutton Cutlery
10	判魂魔獠牙 Nalfeshnee Tusk (x2)	厚重，就像判魂魔本体一样。使用这种獠牙制成的武器，你能运用无底深渊的力量将你的敌人捅得鲜血横流。	150 gp	18 lb.	任何造成穿刺伤害的+2武器 Any piercing weapon, +2 (DMG)
15	判魂魔翅膀 Nalfeshnee Wing (x2)	极其滑稽的判魂魔的小翅膀物理层面并不能起到支撑它巨大的体重的作用，实际上使其能使用与其粗犷外表不符的精妙的空间转移魔法。这种翅膀给予判魂魔传送的能力，能够被技艺精湛的采集师利用。用途：你能花费一个动作，专注在手上的翅膀上。这样做，你将被魔法传送，一同传送的还有你穿着和携带的所有装备，到一处你能看到的至多 120 尺范围内的未被占据的空间。这件物品使用过一次后，它失去所有的魔法性质并变得无用。	350 gp	15 lb.	
20	判魂魔眼睛 Nalfeshnee Eyes (x2)	判魂魔的野蛮的外表下充满了惊喜。其中最危险的是它们的这双眼睛，能够生成一道可怕但又迷人的光芒，以摧毁那些足够不幸的看到它的人。经过不错的奇械师之手，这双眼睛能被转化成具有相似能力的宝石。	800 gp	2 lb.	恶魔光芒 Demon Light

夸塞魔 Quasit

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

5	夸塞魔毒液 (小瓶) Quasit Venom (vial)	夸塞魔毒液更多是一种麻烦而不是严重威胁，但是其中的麻痹效果肯定能毁了某人一天的好心情。与其他原料混合后，这种毒液和其他很多种材料都能用作剧毒药水的基础材料。	1 gp	1 lb.	剧毒药水 Potion of Poison (DMG)
10	夸塞魔血液 (小瓶) Quasit Blood (vial)	夸塞魔血液跟拥有它的恶魔一样又稀又滑，但能用作完美的释放低级法术的耗材。 用途：下一次你释放获得魔宠 Find Familiar 时，你可消耗一小瓶夸塞魔血液以代替该法术的常规材料成分。如此做后，你召唤出的魔宠获得魔法抗性 Magic Resistance，详见夸塞魔资料卡。只要你的魔宠与你相距不超过 10 尺，它能够使你也享有此特性。这些效果持续 1 小时，或持续到你的魔宠消失或被解散。	10 gp	1 lb.	

幽影恶魔 Shadow Demon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
20	恶魔印记 Demonic Imprint	因幽影恶魔不具有实体，它身上没有能够采集的材料，除了它的灵魂精粹。如果某人设法使用灵体纸捕获了这种精粹，他相当于拥有了对上述恶魔的完整控制权。此后，这张灵体纸有多种用途，但是在大多数恶魔学者中流行的是将这种精粹转化成恶魔护符。其赋予持有者召唤具有实体的恶魔的能力，同时对其享有完整控制。需要灵体纸。	160 gp	1 lb.	幽影护符 Shadow Amulet

弗洛魔 Vrock

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	弗洛魔羽毛 (小捆) Vrock Feathers (small bundle)	如夜晚一样黑并比夜晚可怕两倍。它能用作一件用于化装舞会服装的以死亡为主题的华丽装饰品，除此以外并不那么实用。	10 gp	2 lb.	
10	弗洛魔爪 Vrock Talon (x2)	弗洛魔的爪子十分锋利，能像镰刀切割干草一样轻易划穿护甲。被制成一对匕首后，它们可以在战斗中使你比其他人更胜一筹。	16 gp	10 lb.	+1 匕首 Dagger +1 (DMG)
15	弗洛魔声带 Vrock Vocal Cords	弗洛魔那令人恐惧的尖叫能通过它刺穿耳膜的音量震慑其他生物。尽管被取下的弗洛魔的声带不能在造成同样的效果，一位不错的修补匠能使用它们造成一种有轻微不同的恶魔般的效果。	40 gp	2 lb.	恶魔音乐盒 Demon Music Box
20	弗洛魔孢	采集弗洛魔孢子需要特殊的采集流程并被储存在油中，以确保在其原主人	50	1	

	子 (小瓶) Vrock Spores (vial)	死亡后仍能保有其潜能。 用途：能被用来涂抹至多 5 枚造成挥砍或穿刺伤害的弹药或 1 件造成挥砍或穿刺伤害的武器。涂抹这种孢子耗时 1 分钟。此后的 10 分钟内，被涂抹的物品被视为魔法物品，且任何被成功命中的生物需进行一个 DC14 的体质豁免检定，失败则陷入中毒状态。中毒后，该目标在其回合开始时，受到 1d10 毒素伤害。该目标能够在每次其回合结束时重复进行豁免，成功则结束其效果。消耗一小瓶圣水同样能结束此效果。	gp	lb.	
--	--	---	----	-----	--

蜡融妖 Yochlol

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	恶 魔 珍 珠 Demon Pearl	蜡融妖吞噬其猎物后并不会吃掉太多。尽管蜡融妖的消化酶花费足够时间后能溶解几乎任何事物，一些情况下，聚集在其体内的少数物品并不会损坏，并留存在其滑腻的身体中。就像牡蛎，蜡融妖的将形成一些外壳包裹在这些物品上，制造出一些类似珍珠的物质。不幸的是这种珍珠有着与蜡融妖相同的病态的黄色，导致其尽管新颖但廉价。	300 gp	4 lb.	
20	蜡 融 妖 粘液 (小瓶) Yochlol Ooze (vial)	蜡融妖的粘液被认为比世界上最致命的蜘蛛的毒性还要强。讽刺的是幽暗地域的其他族群会用这种毒液来对付那些打败了他们恶魔仆从的卓尔。 用途：能被用来涂抹至多 5 枚造成挥砍或穿刺伤害的弹药或 1 件造成挥砍或穿刺伤害的武器。涂抹这种毒素需耗时 1 分钟。此后的 1 分钟内，任何被成功命中的生物需进行一个 DC15 的体质豁免检定，失败则受到额外 6d6 点毒素伤害，成功则伤害减半。	750 gp	1 lb.	

魔鬼 Devils

“魔鬼在采集时就跟恶魔一样恶劣。他们竟敢让我走那么远来到九狱只能采集到几瓶魔鬼的血，太无礼了。但还是有一个小小的好处的，他们的血液在涂抹某人的屋顶时，是个不错的材料。”
——哈蒙德

邪魔的特性导致无法采集死在物质位面的魔鬼，因其尸体会溶解成污秽的脓水。这种脓水没有意义且不具备任何效应。为了能恰当的采集邪魔的材料，需要在九狱杀死他们。

再者，应用采集自魔鬼的材料伴随着一定的风险，因其死后仍留存着腐化效应。当一名玩家消耗或调谐一件由魔鬼材料制成的物品时，骰 d20，骰值小于等于 10，该玩家因使用该物品而受到诅咒。甚至该物品的效应结束后诅咒将持续生效，并且只能通过移除诅咒 Remove Curse 或其他类似效果的法术移除。因与物品调谐而受到的诅咒被移除后，无法再次与该物品调谐。DM 能够自己挑选诅咒，或根据下表骰掷决定。

如果诅咒的来源是一个非消耗性物品，该诅咒有额外的效果，请念出：“你时刻想要处于受诅咒物品周围，并不愿与其分开。你希望能够尽快装备上它。”

邪魔诅咒

d 6	诅咒
1	你时刻感受到一种强烈的愤怒，并预示着将会在任何时候爆发而出。每当一名敌对生物对你造成伤害后，你需进行一次 DC15 的感知豁免，失败则陷入狂暴。狂暴时，你每轮的动作都必须用来攻击离你最近的生物。如果作为攻击动作的一部分，你能进行额外的攻击，打倒现目标后，你将用这些额外的攻击去攻

	击下一名离你最近的生物。如果有多可可选目标，则你随机攻击其中一个。你将持续狂暴，直至你周围 60 尺内没有你能看到或听到的生物。
2	一道不洁的光环每时每刻环绕着你的灵魂。此光环对不能直接看到魔法的生物来说是不可见的，不过他们还是会潜意识受其影响，并会避开光环持有者。受到这种诅咒时，你的驯兽检定和试图说服非邪恶阵营的生物而进行的游说检定有劣势。
3	恶魔的力量沾染了你的身体，使你在狩猎恶魔的人眼中和一只普通的恶魔没什么区别。不论你的真实阵营如何，你被视为邪恶阵营，你的种类（type）被视为邪魔和你平时的种类。你试图说服一名善良阵营的生物时进行的魅力（游说）检定有劣势，你还获得对光耀伤害的易伤。
4	你的脑中时刻充斥的低语，混淆你的思想，削弱你的决心。你的所有感知豁免检定有劣势。
5	与其他恶魔战斗时，邪魔的腐化削弱了你的决心。对邪魔进行的攻击检定和受其法术或特殊能力影响而进行的豁免检定有劣势。
6	一种不同寻常的饥饿感填满了你的思想使你无力移动。你连续 3 小时未进食至少 1 磅食物的情况下，进行一次 DC10 的体质豁免检定。失败则，你增加 1 级力竭等级。此后再次连续 3 小时未进食 1 磅食物的话，DC 增加 5。进食至少 1 磅食物后，DC 和力竭等级被重置。

猓魔 Barbed Devil

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	猓魔尖刺 Barbed Devil Barb (x10)	触碰到猓魔就想睡在一群刺猬身上。非常尖锐且耐用，这些尖刺在制作特定护甲和装备时能用作钉子。其他情况下它们被用来制作坚固的箭矢和弩矢。	1 gp	10 lb.	+1 箭矢 Arrow+1 (DMG), +1 弩矢 Bolt +1 (DMG)
15	猓魔皮毛 Barbed Hide	猓魔战斗时的狂怒是大多平凡生物都不发达到的水平。因此，在你完成对它们的狩猎后，它们的尸体已经经受了太多的损伤，变得没有太多用处。如果你设法妥善剥下它的皮毛，这种皮毛能经过处理，鞣皮，并被制成斗篷，能够完美的阻挡那些认为拥抱是一种可以接受的问候的方式的人。	30 gp	10 lb.	猓皮斗篷 Barbed Cloak
20	猓魔血液 Barbed Devil Blood (3 小瓶)	别看它名叫猓魔，它们利用火焰魔法的倾向性不必利用自身尖刺的低。火焰流淌在其血液中，经过妥善的炼金，它也能流淌在你的血液中。	14 gp	1 lb.	火焰抗性药水 Potion of Fire Resistance (DMG)
25	猓魔尾 Barbed Devil Tail	猓魔的尾巴甚至比其刀片般锋利的爪子还要致命，全力甩出时据说能击碎板甲并刺穿板甲下的皮肤。幸亏没有人能够阻止你取下它的尾巴，并用其打造成鞭子，并利用其特性。	150 gp	15 lb.	+1 鞭 Whip +1 (DMG)

须魔 Bearded Devil

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	须魔血液 Bearded	须魔战斗时的凶狠程度是其他凡人无法触及的。须魔个体发现敌人多于自身的极端情况下，它们仍会坚持战斗，从不退缩。利用其血液，提取	2 gp	1 lb.	勇气药水 Potion of

	Devil Blood (3 小瓶)	其中精华，调和成药水，人们也能享有这些邪魔战士的恶名昭彰的勇气。			Bravery
15	须块 Clump of Beard Lashes	对于胡须和多元宇宙中长胡子的生物的羞辱。由须魔下巴处延伸出的触须比涂了油的绳索还要坚固，其表面还长着许多凶狠的尖刺。任何称职的武器匠都能将这种触须打造成十分强力的链枷。	20 gp	3 lb.	+1 链枷 Flail +1 (DMG)
20	须魔毒素 Beard Poison (小瓶)	藏于须魔下巴处的微小的腺体中，济南萃取，这种毒液保有其效力，并被广泛用于对具有魔法天赋的个体的暗杀行动中。 用途：能被用来涂抹至多 5 枚造成挥砍或穿刺伤害的弹药或 1 件造成挥砍或穿刺伤害的武器。涂抹这种孢子耗时 1 分钟。此后的 1 分钟内，任何被其成功命中的生物需进行一次 DC12 的体质豁免检定，失败则陷入中毒状态 1 分钟。中毒后，该目标不能恢复生命值。该目标能在每次其回合结束时重复尝试豁免，成功则结束该状态。	40 gp	1 lb.	

骨魔 Bone Devil

DC	描述	价值	重量	打造
10	骨魔的骨头较于耐用，比起骨头来说更像是钢铁。它们能被制成具有火焰抗性的工具，但是因其来源，没什么人愿意使用。	20 gp	40 lb.	
15	尽管他们看起来是骨头，骨魔实际上拥有皮肤；紧紧包裹着其骨骼的干燥的一层皮肤。尽管对于皮肤来说，这种性质不是很理想，它们能被用作不错的皮纸。实际上，黑暗的图书馆中的恶名昭彰的皮质无底深渊巨著通常都是由骨魔皮制成。	150 gp	10 lb.	魔鬼皮纸 Devil Vellum
20	骨魔尾部的钉刺足够锋利，能够穿刺最坚固的护甲，并注入一剂强效的致人虚弱的毒素。经过一些改造，这条尾巴能制成能储存并注射各种毒素的鞭子。	500 gp	40 lb.	刺鞭 Stinger Whip

链魔 Chain Devil

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	活体锁链 Living Chain	链魔的锁链位于活化和非活化之间。他们内部编织着类似活化物件这种经常出现在废弃的法师塔中的魔法，因此能被用作打造魔法物品的很好的材料。	150 gp	20 lb.	比拉罗的铁索 Iron Bands of Bilarro (DMG) 或 缠绕锁链 Chain of Entanglement
20	链魔眼睛 Chain Devil Eye (x2)	链魔的凝视因其令人不安的面孔而广为人知。那些凝视其太长时间的人发誓说他们看到了那些他们极力忘却的人的面孔。经过某种附魔和一些工匠精神，其眼睛能被嵌入面具中，能够激发佩戴者敌人的恐惧。	200 gp	1 lb.	恐惧面具 Mask of Fear

欲魔 Erinyes

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	邪魔毒素 Fiendish Poison (小瓶)	尽管欲魔是大师级的战士，其剑法少有凡人能够企及，但是他们还是会给武器淬毒以使天平倾向对它们有利的方向。 用途：能涂抹于至多 10 枚弹药或 1 件近战武器，持续 1 小时。涂抹这种毒素耗时 1 分钟。任何被成功命中的生物需进行一次 DC14 的体质豁免检定，失败则承受 3d8 点毒素伤害并陷入中毒状态。这种毒素持续到被次级复原术 lesser restoration 或类似魔法移除为止。	220 gp	1 lb.	
15	欲魔心脏 Erinyes Heart	据说首位欲魔是堕落的天使，并因接触到无底深渊的邪魔能量而被腐化。不论这是否为真，欲魔的心脏确实含有一定程度的腐化影响，能在打造诅咒武器时被用作魔法反应剂。 用途：成功打造需要调谐的一件武器或一套护甲时，工匠能使用欲魔心脏进行一场仪式来诅咒新鲜打造的武器或护甲。如此做后，打造成的武器附有邪魔诅咒（具体效果参见邪魔诅咒表）。进行这种仪式将摧毁欲魔心脏。	400 gp	6 lb.	
20	魔鬼翅膀 Devil Wings (x2)	邪魔的巨大羽翼形似飞翔的火鹰。天生具有魔法效应并能轻易得打造成一对地狱飞翼。	450 gp	25 lb.	地狱飞翼 Infernal Wings

角魔 Horned Devil

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	角魔角 Horned Devil Horn (x2)	角魔的巨大的角，形似大尺寸的山羊角。格外坚硬，固定在披风上后是一件抢眼的勋章，或用来装点一次亵渎的仪式；无论哪种更吸引你。	25 gp	30 lb.	邪魔之声号角 Horn of the Fiendish Voice
15	角魔血液 Horned Devil Blood (5 小瓶)	角魔格外懒惰且散漫，对于像魔鬼这种目的明确的生物来说，尤其如此。把它们的血液和其他催眠物质混合后，会形成一种汤剂，能够削弱最强壮的生物的动力。	45 gp	1 lb.	懒散药水 Potion of Sloth
20	角魔尾 Horned Devil Tail	角魔的尾尖是一个恶毒的倒刺，被用来制造伤口，使得受害者经历缓慢且疼痛的死亡。从角魔身上取下后，这条尾巴能被制成恶毒的长矛、矛、鞭。	625 gp	15 lb.	蛰伤武器 Wound Biter Weapon
20	魔鬼翅膀 Devil Wings (x2)	角魔身为无底深渊军队中的飞行士兵，它们的翅膀格外强壮并能用作不错的打造材料。	400 gp	25 lb.	地狱飞翼 Infernal Wings

冰魔 Ice Devil

DC	物品	描述	价	重	打造
----	----	----	---	---	----

			值	量	
15	冰魔血液 Ice Devil Blood (5 小瓶)	冰魔的伤口处会流出类似肮脏的你将的蓝色的物质。如果将这种血液融化并使用特定的粉末将其再次变得浓稠, 制成的魔药能使饮用者变得不受哪怕最凶猛的寒冬的影响。	80 gp	1 lb.	寒冬之咬药水 Potion of Winterbite
20	冰魔虫颌 Ice Devil Mandible (x2)	据说被冰魔的虫颌穿刺的感觉像是被冰柱贯穿。因此, 显然一些武器匠会收集它并把他固定在长棍或剑柄上, 来制作具有寒冬之力的武器。	550 gp	8 lb.	霜噬武器 Frostbite Weapon
25	冰魔甲壳 Ice Devil Carapace	冰魔甲壳比被尘封已久的冰层还要寒冷和坚硬, 并需要耐心和锋利的碎冰锥才能完整采集。通过使用一种特定的熔炼, 技艺十分精湛的铁匠能将其重塑成一套护甲, 能使穿着者免受各种极端环境的影响。	550 gp	8 lb.	霜噬武器 Frostbite Weapon

小魔鬼 Imp

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	小魔鬼毒液 Imp Venom (小瓶)	小魔鬼的钉刺意外得危险, 如果其中的毒液完整注入某人的体内。用途: 能涂抹于至多 5 枚弹药或 1 件近战武器, 持续 10 分钟。涂抹毒液耗时 1 分钟。任何被成功命中的生物需进行一次 DC11 的体质豁免检定, 失败则受到 3d6 点毒素伤害, 成功则伤害减半。	1 gp	1 lb.	
10	小魔鬼血液 Imp Blood (小瓶)	小魔鬼血液拥有它的魔鬼一样又稀又滑但能用作完美的释放低级法术的耗材。用途: 下一次你释放获得魔宠 Find Familiar 时, 你可消耗一小瓶小魔鬼血液以代替该法术的常规材料成分。如此做后, 你召唤出的魔宠获得魔法抗性 Magic Resistance, 详见小魔鬼魔宠资料卡。只要你的魔宠与你相距不超过 10 尺, 它能够使你也享有此特性。这些效果持续 1 小时, 或持续到你的魔宠消失或被解散。	10 gp	1 lb.	
15	小魔鬼头颅 Imp Head	小魔鬼因经常喋喋不休而被广为人知, 总是向其“主子”宣誓力量和腐化。然而它们死后, 它们探知并吐露秘密的倾向性能被用来做好事。斩落的小魔鬼的头, 通过精选一些死灵仪式和奇械师的打造能被制成魔法香炉, 用来将其所有者警示附近邪魔的靠近。	5 gp	2 lb.	邪魔香炉 Fiend Censer

劣魔 Lemure

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	劣魔精粹 Lemure Essence	形似烂泥且散发着恶臭的恶魔生前和死后都没什么用处。它们的精华, 就另说了, 十分有用, 被用作流通与九狱的货币 (受价格波动影响, 单个劣魔灵魂的价格因读取次数的不同而变化)。因为劣魔严格来说是最初腐蚀其灵魂的魔鬼的所有物, 采集时请注意可能会有一头对被抢劫不那么开心的魔鬼。	5 sp	1 lb.	

深狱炼魔 Pit Fiend

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

10	深狱炼魔血液 Pit Fiend Blood (5 小瓶)	深狱炼魔的血液在被从尸体中取出很久以后依旧会发出嘶嘶声，沸腾着，并冒着气泡，就好像这只邪魔对其敌人的怒火在其死后一直持续着一样。将这种血液冷却并提取出其中的血浆能制作成一种魔药，赋予饮用这种魔药的人像这种血液的主人那样的不洁的活力。	160 gp	1 lb.	炼狱活性药水 Potion of Infernal Vitality
10	深狱炼魔毒液 Pit Fiend Venom (3 小瓶)	深狱炼魔的毒液是所有邪魔中最狡猾的一种。不仅会导致其受害者强烈的疼痛，其中的腐化影响甚至能够阻挡魔法的协助，使伤口无法愈合，甚至当着神圣的帮助的面持续流血。 用途：能被用来涂抹至多 15 枚造成挥砍或穿刺伤害的弹药或 1 件造成挥砍或穿刺伤害的武器。涂抹这种毒液耗时 1 分钟。此后的 1 小时内，任何被其成功命中的生物需进行一次 DC21 的体质豁免检定，失败则陷入中毒状态。中毒后，该目标不能恢复生命值，且在其回合开始时，受到 6d6 毒素伤害。该目标能在每次其回合结束时重复尝试豁免，成功则结束该状态。	300 gp	1 lb.	
15	深狱炼魔爪 Pit Fiend Claw (x2)	对倒霉的冒险者来说，深狱炼魔的爪子是他们最不愿面对的东西。然而如果把它打造成武器的话，它可能是你的敌人随后看到的東西。	1,600 gp	20 lb.	+3 戟 Halberd, +3 (DMG)
20	魔鬼翅膀 Devil Wings (x2)	浩大的深狱炼魔的翅膀是这些魔鬼中最精致的。巨大的翼展甚至能遮蔽深狱炼魔那庞大的身躯，是用来打造地狱飞翼的理想材料。	1,600 gp	30 lb.	地狱飞翼 Infernal Wings
25	深狱炼魔头颅 Pit Fiend Head	深狱炼魔是多元宇宙中最令人恐惧的生物之一。由此可以推断，穿着由被斩下的深狱炼魔的头制成的头盔的人要更令人恐惧。事实上，如果有人能够从其身体上取下它的头，带回去交给奇械师来打造，并自豪的戴上它，尽管他知道可能会面临视这只深狱炼魔为盟友的生物的报复；他完全值得身边比他弱小的人的崇拜。	18,000 gp	35 lb.	无底深渊支配头盔 Helm of Abyssal Domination

棘魔 Spined Devil

物品	描述	价值	重量	打造
棘魔血液 Spine Devil Blood (小瓶)	棘魔的血液闻起来带有轻微的灯油的味道并且是这种魔鬼火焰特性的来源。因其血液中含有稀释过的可燃的酶，将其制成炸药或装备前需小心静置。	2 gp	1 lb.	邪魔燃料 Fiend Fuel
棘魔棘	棘魔巨大的棘刺中内含魔法充能，能使其在命中目标后爆破。摘取这种棘刺需	1	1	火焰箭

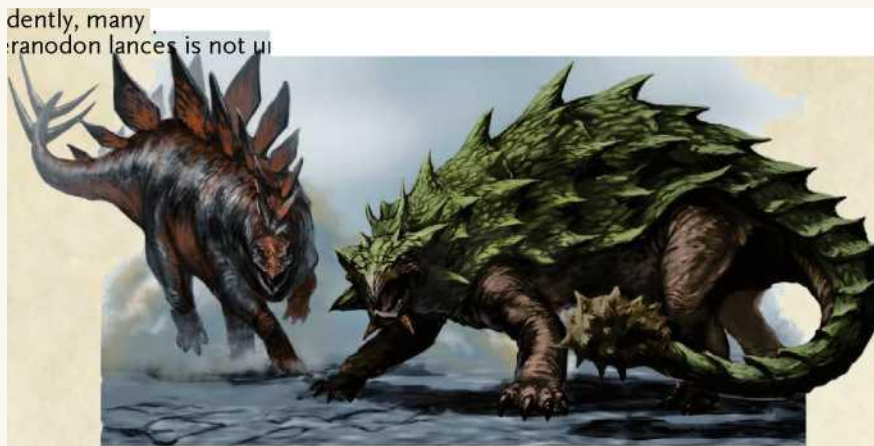
刺 Spined Devil Spine (剩余 全部)	稳定的双手并遵循特定的方式，才能避免意外引爆。一旦安全采集下来，它们能被制成一种格外阴险箭头。	gp	lb.	Fire Arrow 或 火焰弩 箭 Fire Bolt
---	---	----	-----	--

恐龙 Dinosaurs

异龙 Allosaurus

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	异龙下颌 Allosaurus Jaw	强大的异龙的下颌，能够要穿骨骼和韧带。尽管看起来较为粗糙，这块下颌骨能被打造成能够要穿任何对手的护甲的巨斧。	4 gp	20 lb.	+1 巨斧 Greataxe, +1 (DMG)
15	异龙爪 Allosaurus Claw	强大的异龙的爪子，能够撕碎其倒霉的受害者的皮肤和血肉。挖掘现场发现了很多例远古生物用其做成的匕首，意外的是，这种匕首仍保存良好。	4 gp	10 lb.	+1 匕 Dagger, +1 (DMG)

甲龙 Ankylosaurus



DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	甲龙皮 Ankylosa- urus Hide	甲龙的身体上复盖着无数甲壳，坑狗保护它免受伤害。尽管困难，这种甲壳能够被重新塑形成皮甲，能够为你提供防护，就像防护其前主人那样。	5 gp	50 lb.	镶钉皮 Studded Leather Armour (DMG)
15	甲龙尾 Ankylosa- urus Tail	甲龙的尾巴一击就能碾碎人类的骨骼。形似重锤并被加固，这种尾巴天然就是很好的武器。	12 gp	35 lb.	任意造成 钝击伤害 的+1 武器

					Any melee Bludgeoning weapon, +1 (DMG)
20	甲龙头骨 Ankylosaurus Skull	厚重并被厚实的甲片加固，甲龙的头骨就好像是大自然打造战用头盔的初次尝试。把它带给技艺不错的铁匠能让他们给大自然提供一些指点。	48 gp	60 lb.	恐龙头盔 Dino-Helm

蛇颈龙 Plesiosaurus

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	蛇颈龙牙齿 Plesiosaurus Tooth (x10)	蛇颈龙的下颌上排列着数十颗针形牙齿。这种特殊的形态使其能被制成强力的箭头，发掘到的很多原始文明都伴随着充满这种箭头的箭袋。	1 gp	3 lb.	+1 箭 Arrow, +1 (DMG)

翼龙 Pteranodon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	翼龙翅膀 Pteranodon Wing (x2)	翼龙的翅膀就像是一对天然的帆布被延展开并复盖到骨骼上。这种“帆布”能被用作小型船帆或类似物品，商人们愿意为一份完整的样品付不少钱。	6 sp	17 lb.	
15	翼龙 Pteranodon Beak	翼龙的喙看起来像是角质制成的骑枪。显然，许多原始文明也这么认为，装备着翼龙喙骑枪的部落很常见。	1 gp	7 lb.	骑枪 Lance (DMG)

三角龙 Triceratops

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	三角龙头骨 Triceratops Skull	三角龙标志性的头骨，带有保护性的骨质皱边和三只角。如果有人能在这种野兽的冲撞下存活并采集到这枚头骨，它被打造成赋予使用者类似能力的盾牌。	80 gp	120 lb.	三角盾 Tri-Horn Shield

雷克斯暴龙 Tyrannosaurus Rex

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	雷克斯暴龙爪 Tyrannosaurus Rex	尽管它们较为小型，暴龙的爪子足够强壮且致命。经过一系列加固，这种爪子能被制成长柄刀，能够撕裂最坚硬的护甲。	200 gp	70 lb.	+2 长柄刀 Glaive, +2 (DMG)

	Claw				
15	雷克斯暴龙下颌骨 Tyrannosaurus Rex Jawbone	暴龙的下颌骨，甚至能够吞噬其他恐龙。作为击败如此强大的敌人的奖励，它会被制成强大的巨斧。	200 gp	100 lb.	+2 巨斧 Greataxe, +2 (DMG)

移位兽 Displacer Beast

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	移位兽触须 Displacer Beast Tentacle (x2)	移位兽的善于抓取的触须，尖端处有着带有尖刺的肉垫。尽管需要移位兽独特的肌肉结构才能有足够的全力挥舞触须，它们能被制成强大的鞭子供任何人使用。	10 gp	18 lb.	+1 鞭 Whip, +1 (DMG)
15	移位兽血液 Displacer Beast Blood (5 小瓶)	当移位兽黑色带有亮闪的血液干燥成糊状并与魔法灰烬、染料、尘埃混合后，制成的颜料拥有一种奇异的性质。涂抹了这种颜料的物件被描述为难以找到，它能够避开任何没有主动查找的人的注意。	12 gp	1 lb.	困惑涂料 Obfuscation Pigments
20	移位兽皮毛 Displacer Beast Hide	移位兽的皮毛中寄宿着大量魔力，使其能够使用其标志性的移位能力。想要不损坏皮毛完整将其剥下是很难的，但如果操作妥当，剥下的皮能被用作制作非常实用的移位斗篷 cloak of displacement 的基础材料。	200 gp	25 lb.	移位斗篷 Cloak of Displacement (DMG)

变形怪 Doppelganger

“我曾听说过一则关于变形怪的趣闻，一只变形怪参加了一个聚会，想诱惑其盗取了身份的男人的爱人。Ta 不知道的是那名爱人也是一只变形怪，想来诱惑 ta。长话短说，他们现在结婚了（仍用的是其盗取的身份）并成功经营着一间岸边的酒店。”

——哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	变形怪血液 Doppelganger Blood (3 小瓶)	变形怪的血液令人不安的滑腻并且在其自然形态下有着一摊油那样的彩虹光泽。当被捧起后，他的颜色将变成捧着它的生物的血。 用途：当你饮用这瓶混合了一地人型生物血液的血液后，你变形成该人型生物的样貌，持续 1d4 小时。你的属性，除体型外，保持原装。你穿着或携带的装备不会被变形。在持续时间结束后或你死亡后，你变回原形。	4 gp	1 lb.	
15	变形怪脸皮	尽管这种想法并不愉快，被剥下的变形怪的脸皮在被用作面具时有多种用法。尽管死后，变形怪的脸仍保留着“肌肉记忆”，留存着它曾模仿的	60 gp	3 lb.	易容帽 Hat of

	Doppelga- nger Face	身份。专注与它，佩戴者能强制它挖掘这种记忆，并将佩戴者变形成那种身份。 用途：佩戴者变形怪的脸皮是，一个生物能花费 1 分钟在脑中想象一名该变形怪在过去的 24 小时期间变形成的人型生物。1 分钟过后，使其变形成其想象的人型生物的完美复制，同时变化的还有其声音。但是佩戴者的其余身体部分并不会改变。24 小时，面具从佩戴者脸上脱落，变成一片无用的皮肤。			Disguise (DMG)
20	变形怪 大脑 Doppelga- nger Brain	变形怪的欺瞒行为有着低等级心灵感应能力的协助。小心的剥离其大脑能够获得一种黑暗的脑叶，能被奇械师用来打造具有相似心灵感应能力的头盔。	200 gp	5 lb.	心灵感应 头盔 Helm of Telepathy (DMG)

龙巫妖 Dracolich

“当龙巫妖的灵魂进入另一头龙的尸体时，它经过一段亵渎信仰的过程后变成某种更适应龙巫妖那黑暗偏好的某种物体。这不仅是对所有自然存在的侮辱，还浪费了一具完美的龙的尸体。不止一次，我击败了一头强大的龙后，才发现我的助手是龙巫教的邪教徒，他立刻通过向它扔去一颗灵魂宝石，从我手中偷走了我的战利品。你能想象到我的怒火，不仅需要招架一头不死的龙，还错失了晚上吃龙排的机会。”

——哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	龙巫妖 骨骼 Dracolich Bone	将龙类尸体转化成龙巫妖的过程不仅仅是简单的取出血肉与皮肤，它还完全改变了龙类的性质，就算龙巫妖的灵魂被再次驱散后，不洁的能量依旧遍布其中。如果取下这种骨骼，并将其研磨成粉末，之后填进魔法香炉中，使用者能分辨该龙巫妖灵魂石的位置并给其带来终结。	1,000 gp	20 lb.	龙巫妖 香炉 Dracolich Censer

幽影龙 Dragon, Shadow

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	影焰余烬 Shadowfl- ame Ember (3 小瓶)	死后，幽影龙的“火焰”很快熄灭，消散在周围的阴影中。如果足够快，人们能用附魔瓶留存一些余烬，以供后用。需要附魔瓶。	140 gp	1 lb.	影焰油 Shadowfl- ame Oil
20	幽影龙 鳞片 Shadow Dragon Scale (大包) (限超过 雏 龙阶段的 龙类)	幽影龙鳞片的颜色很古怪，只能被形容成黄昏时影子的颜色。尽管其外形轻飘，它们仍具有极强的持久度和力量。如果打造成一套护甲，它能使最笨重的骑士消失在黑暗中。	1,000 gp	60 lb.	暮色护甲 Dusk Armour

25	幽影龙翼 (x2) (限成年/远古龙)	俯冲向其猎物时，持续挥动着的幽影龙翼使其看起来更像是乌云。它们比其他普通的龙翼更脆弱，采集时需格外注意，然而这种特殊性使被用于打造飞行或隐匿用途时格外珍贵。	1,500 gp	50 lb.	影翼斗篷 Shadow Wing Cape
----	------------------------	--	----------	--------	--------------------------

龙 Dragons

“猎人能装下的全部奖章中，真龙位列榜首。身体中充斥着火焰、闪电、冷冻、毒素还有强酸；全都被包裹在钢铁般坚硬的鳞片和暴风般强力的龙翼中。想要独自狩猎这种生物的人就是傻子；想要和朋友一起狩猎仅仅稍微不那么傻。但是回报也是很高的。这种魔法生物的几乎所有部分都能被用来做些什么，不论是用来打造、施法或是仅仅作为一餐美食。仍然，需要注意，龙越老越大，收获越大。妥当采集的幼年龙材料仅能卖出几千金币，但是远古龙所带来的收益能让你，你的孩子，你孩子的孩子过上舒适的生活。”
——哈蒙德

龙的生命周期被分为4类：雏龙、幼年、成年、远古。下述采集表中列出了不同生命周期的龙能被采集到的材料的类型，数量，质量。当记录采集到的材料时，需要注意被方括号中注明的年龄阶段，还有不同年龄所对应的材料的价格和其不同的打造用途。

采集表中并不区分不同种类的色彩龙/金属龙。取而代之的是[种类][Type]。当记录采集到的材料时，根据采集材料来源的色彩龙/金属龙种类替换[种类][Type]。这很重要，因为不同的龙与之匹配的伤害类型和豁免均有不同，这将改变使用该材料打造的物品的性质。

一些可打造物品根据其打造材料来源的龙的生命周期不同拥有不同等级的能力。比如，龙骨能被制成任何武器，但是该武器将根据龙的年龄不同有不同的加值：青年+1，成年+2，远古+3。当这种差异产生影响时，可打造物品中的描述将特别指出。



可打造物品的性质也根据作为材料的色彩龙/金属龙改变。如果可打造物品的描述中提到“采集来源的龙的伤害类型”，参考下表，判断该伤害类型。

龙	伤害类型	龙	伤害类型	龙	伤害类型	龙	伤害类型
黑龙	强酸	红龙	火焰	黄铜龙	火焰	金龙	火焰
蓝龙	闪电	白龙	冷冻	青铜龙	闪电	银龙	冷冻
绿龙	毒素			赤铜龙	强酸		



远古龙 Ancient Dragon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	龙肉 Dragon Flesh	尽管常被误解，龙肉并不含任何魔法效益。但是它含有一些厨艺用途。其味道根据采集来源的龙的种类而不同，任何食用过龙排的人都声称它让哪怕最精致的陈年牛排蒙羞。许多皇家厨师和储藏室都愿意为紧紧 1 磅这种佳肴花费大价钱。	150 gp	30 lb.	

10	[种类] 龙血 [Type] Dragon Blood (9 小瓶)	远古龙血是世上存在的最强大的法术反应物和魔药原料之一。甚至不算它在催生半龙士兵和其他仪式上的用途, 强效龙血的最广泛的用途是将其制成魔药, 能赋予饮用者与其采集来源的龙同样的力量。	300 gp	1 lb.	巨龙之力 药水 Potion of Dragonstr- ength
15	[种类] 龙牙 [Type] Dragon Tooth (x15)	完全生长的远古龙的牙齿结束了许多倒霉的冒险者的生命。长度比完全生长的人类的手臂还要长, 长期暴露在龙息攻击之下, 赋予了它们元素之力。大师级的制箭师能将其打造成一套箭矢, 仍持有其原始元素充能。	60 gp	14 lb.	[种类] 龙箭或 [种类] 龙弩箭 [Type] Dragon Arrow or [Type] Dragon Bolt
15	[种类] 龙骨 [Type] Dragon Bone (x6)	龙骨同其身体一样强韧。没多少武器匠知道如何将龙骨重新塑形, 那些知道的, 严守着这个秘密(很有可能是为了躲避巨龙的怒火)。然而, 每个文明中都流传着手持龙骨武器的英雄的神话与传说是有原因的: 任何见过其一的人都会认同, 人和人就是不一样。	900 gp	20 lb.	龙骨武 Dragon Bone Weapon
15	[种类] 龙角 /龙脊 [Type] Dragon Horn /Spine	根据龙的种类, 龙角或龙脊点缀着它的头颅。不论哪种情况, 这种骨质凸起能被锯下并被用作极其强大的魔杖或法杖。	1,600 gp	30 lb.	[种类]龙 魔杖 [Type] Dragon Wand
20	[种类] 龙鳞 [Type] Dragon Scales (大包)	远古龙那臭名昭彰的坚硬的鳞片。比钢铁坚硬但又惊奇得轻, 任何制甲师都梦想着使用这种传奇材料打造一套护甲。然而获得它们说起来容易, 真正做到很难, 因为不仅需要先屠杀一头远古龙, 还需要设法找到并安全的取下合适的鳞片, 使它们互锁成一套正常运作的护甲。	4,000 gp	45 lb.	[种类]龙 鳞甲 [Type] Dragon Scale Mail (DMG)
20	[种类] 龙息囊 [Type] Dragon Breath Pouch	当说出“龙”这个字的时候, 人们倾向于联想到三种事物: 龙翼、龙鳞、和龙息。位于龙的喉咙深处, 有一个篮子大小的囊袋, 内含龙天然生成的魔法液体。尽管液体和吐息的种类根据龙的种类而不同, 他们都能造成毁灭性的后果。无损采集这种囊袋和杀死其宿主一样难, 但是成果是一个浓缩后的造成毁灭的囊袋。 用途: 能被投掷至多 15 尺, 此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免, 失败则受到等同于采集材料来源的龙的首要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。	4,000 gp	15 lb.	[种类]龙 之盛怒 [Type] Dragon's Wrath
20	[种类] 次要	金属龙被认为相较于其同类的色彩龙而言不那么暴力, 这反应在他们的另一种吐息武器上。尽管它们的主要吐息武器与色彩龙类似,	4,000 gp	15 lb.	[种类]龙 之仁慈

	龙息囊 [Type] Secondary Dragon Breath Pouch (限 金属龙)	所有的金属龙都还使用一种次要的, 不那么具有伤害性的吐息武器。这也能被采集并用作与主要吐息武器类似的用途。 用途: 能被投掷至多 15 尺, 此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免, 失败则受到等同于采集材料来源的龙的次要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。			[Type] Dragon's Mercy
25	龙翼 Dragon Wing (x2)	龙翼违背了任何一条自然法则。考虑到它们那庞大的体型, 龙翼根本不可能带动远古龙那巨大的体重飞行, 但是它们就是能。只有魔法力量, 固有在其皮质薄膜中的, 才能使这种飞行变为可能。使用这种薄膜制成的斗篷能为其他生物提供类似的升力, 同时还是一种非常时髦的时尚选择。	8,000 gp	120 lb.	龙翔斗篷 Cloak of Dragonfli- ght
30	龙心 Dragon Heart	不论它们是善良还是邪恶, 龙类都是一种自然之力, 持有远古龙的龙心并不是一件小事(就算无视它那与大型矮人一样的大小)。通过远古仪式和精心熔炼, 龙心能被塑形成一枚水晶, 将龙的特征赋予其使用者; 不论这是好是坏。	26,000 gp	65 lb.	龙晶 Dragon Stone

成年龙 Adult Dragon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	龙肉 Dragon Flesh	尽管常被误解, 龙肉并不含任何魔法效益。但是它含有一些厨艺用途。其味道根据采集来源的龙种类而不同, 任何食用过龙排的人都声称它让哪怕最精致的陈年牛排蒙羞。许多皇家厨师和储藏室都愿意为紧紧 1 磅这种佳肴花费大价钱。	60 gp	20 lb.	
10	[种类] 龙血 [Type] Dragon Blood (7 小瓶)	成年龙血的潜力不如远古龙, 但仍是强大的法术反应物。最广泛的用途是将其制成魔药, 能赋予饮用者与其采集来源的龙同样的力量。	250 gp	1 lb.	巨龙之力 药水 Potion of Dragonstr- ength
15	[种类] 龙牙 [Type] Dragon Tooth (x10)	成年龙的牙齿结束了许多倒霉的冒险者的生命。长度比完全生长的矮人的手臂还要长, 长期暴露在龙息攻击之下, 赋予了它们元素之力。大师级的制箭师能将其打造成一套箭矢, 仍持有其原始元素充能。	50 gp	12 lb.	[种类] 龙箭或 [种类] 龙弩箭 [Type] Dragon Arrow or [Type] Dragon Bolt
15	[种类] 龙骨 [Type] Dragon Bone	龙骨同其身体一样强韧。没多少武器匠知道如何将龙骨重新塑形, 那些知道的, 严守着这个秘密(很有可能是为了躲避巨龙的怒火)。然而, 每个文明中都流传着手持龙骨武器的英雄的神话与传说是有原因的: 任何见过其一的人都会认同, 人和人就是不一样。	750 gp	18 lb.	龙骨武 Dragon Bone Weapon

	(x6)				
15	[种类] 龙角 /龙脊 [Type] Dragon Horn /Spine	根据龙的种类，龙角或龙脊点缀着它的头颅。不论哪种情况，这种骨质凸起能被锯下并被用作极其强大的魔杖或法杖。	1,300 gp	25 lb.	[种类]龙 魔杖 [Type] Dragon Wand
20	[种类] 龙鳞 [Type] Dragon Scales (大包)	成年龙的鳞片十分坚硬。不如远古龙那样强大，仍足够坚韧能抵挡除最强一击之外的所有攻击。获得它们说起来容易，真正做到很难，因为不仅需要先屠杀一头成年龙，还需要设法找到并安全的取下合适的鳞片，使它们互锁成一套正常运作的护甲。	3,350 gp	45 lb.	[种类]龙 鳞甲 [Type] Dragon Scale Mail (DMG)
20	[种类] 龙息囊 [Type] Dragon Breath Pouch	当说出“龙”这个字的时候，人们倾向于联想到三种事物：龙翼、龙鳞、和龙息。位于龙的喉咙深处，有一个篮子大小的囊袋，内含龙天然生成的魔法液体。尽管液体和吐息的种类根据龙的种类而不同，他们都能造成毁灭性的后果。无损采集这种囊袋和杀死其宿主一样难，但是成果是一个浓缩后的造成毁灭的囊袋。 用途：能被投掷至多 15 尺，此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免，失败则受到等同于采集材料来源的龙的首要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。	3,350 gp	15 lb.	[种类]龙 之盛怒 [Type] Dragon's Wrath
20	[种类] 次要 龙息囊 [Type] Secondary Dragon Breath Pouch (限 金属龙)	金属龙被认为相较于其同类的色彩龙而言不那么暴力，这反应在他们的另一种吐息武器上。尽管它们的主要吐息武器与色彩龙类似，所有的金属龙都还使用一种次要的，不那么具有伤害性的吐息武器。这也能被采集并用作与主要吐息武器类似的用途。 用途：能被投掷至多 15 尺，此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免，失败则受到等同于采集材料来源的龙的次要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。	3,350 gp	15 lb.	[种类]龙 之仁慈 [Type] Dragon's Mercy
25	龙翼 Dragon Wing (x2)	龙翼违背了任何一条自然法则。考虑到它们那庞大的体型，龙翼根本不可能带动远古龙那巨大的体重飞行，但是它们就是能。只有魔法力量，固有在其皮质薄膜中的，才能使这种飞行变为可能。使用这种薄膜制成的斗篷能为其他生物提供类似的升力，同时还是一种非常有型的时尚选择。	8,000 gp	120 lb.	龙翔斗篷 Cloak of Dragonfli- ght

幼年龙 Young Dragon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	龙肉 Dragon Flesh	尽管常被误解，龙肉并不含任何魔法效益。但是它含有一些厨艺用途。其味道根据采集来源的龙的种类而不同，任何食用过龙排的人都声称它让哪怕最精致的陈年牛排蒙羞。许多皇家厨师和储藏室都愿意为紧紧 1 磅这种佳肴花费大价钱。	30 gp	10 lb.	

10	[种类] 龙血 [Type] Dragon Blood (5 小瓶)	幼年龙血刚刚成长到能用作法术反应物，但仍十分有用。最广泛的用途是将其制成魔药，能赋予饮用者与其采集来源的龙同样的力量。	125 gp	1 lb.	巨龙之力 药水 Potion of Dragonstr- ength
15	[种类] 龙牙 [Type] Dragon Tooth (x10)	幼年龙的牙齿相较成年龙的更加纤细，但更加锋利。长度比完全生长的半身人的手臂还要长，长期暴露在龙息攻击之下，赋予了它们元素之力。大师级的制箭师能将其打造成一套箭矢，仍持有其原始元素充能。	25 gp	10 lb.	[种类] 龙箭或 [种类] 龙弩箭 [Type] Dragon Arrow or [Type] Dragon Bolt
15	[种类] 龙骨 [Type] Dragon Bone (x6)	龙骨同其身体一样强韧。没多少武器匠知道如何将龙骨重新塑形，那些知道的，严守着这个秘密（很有可能是为了躲避巨龙的怒火）。然而，每个文明中都流传着手持龙骨武器的英雄的神话与传说是有原因的：任何见过其一的人都会认同，人和人就是不一样。	375 gp	14 lb.	龙骨武 Dragon Bone Weapon
15	[种类] 龙角 /龙脊 [Type] Dragon Horn /Spine	根据龙的种类，龙角或龙脊点缀着它的头颅。不论哪种情况，这种骨质凸起能被锯下并被用作极其强大的魔杖或法杖。	650 gp	20 lb.	[种类]龙 魔杖 [Type] Dragon Wand
20	[种类] 龙鳞 [Type] Dragon Scales (大包)	幼年龙的鳞片。其中一些还是它们雏龙时的柔软易弯的鳞片，尤其是因为他们还没有太多蜕换的机会。获得它们说起来容易，真正做到很难，因为不仅需要先屠杀一头龙，还需要设法找到并安全的取下合适的鳞片，使它们互锁成一套正常运作的护甲。	1,675 gp	45 lb.	[种类]龙 鳞甲 [Type] Dragon Scale Mail (DMG)
20	[种类] 龙息囊 [Type] Dragon Breath Pouch	当说出“龙”这个字的时候，人们倾向于联想到三种事物：龙翼、龙鳞、和龙息。位于龙的喉咙深处，有一个篮子大小的囊袋，内含龙天然生成的魔法液体。尽管液体和吐息的种类根据龙的种类而不同，他们都能造成毁灭性的后果。无损采集这种囊袋和杀死其宿主一样难，但是成果是一个浓缩后的造成毁灭的囊袋。 用途：能被投掷至多 15 尺，此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免，失败则受到等同于采集材料来源的龙的首要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。	1,675 gp	12 lb.	[种类]龙 之盛怒 [Type] Dragon's Wrath
20	[种类] 次要	金属龙被认为相较于其同类的色彩龙而言不那么暴力，这反应在他们的另一种吐息武器上。尽管它们的主要吐息武器与色彩龙类似，所有	1,675 gp	12 lb.	[种类]龙 之仁慈

	龙息囊 [Type] Secondary Dragon Breath Pouch (限 金属龙)	的金属龙都还使用一种次要的,不那么具有伤害性的吐息武器。这也能被采集并用作与主要吐息武器类似的用途。 用途:能被投掷至多 15 尺,此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免,失败则受到等同于采集材料来源的龙的次要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。			[Type] Dragon's Mercy
25	龙翼 Dragon Wing (x2)	龙翼违背了任何一条自然法则。考虑到它们那庞大的体型,龙翼根本不可能带动远古龙那巨大的体重飞行,但是它们就是能。只有魔法力量,固有在其皮质薄膜中的,才能使这种飞行变为可能。使用这种薄膜制成的斗篷能为其他生物提供类似的升力,同时还是一种非常有型的时尚选择。	3,250 gp	60 lb.	龙翔斗篷 Cloak of Dragonfli- ght

雏龙 Wyrmling

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	龙肉 Dragon Flesh	尽管常被误解,龙肉并不含任何魔法效益。但是它含有一些厨艺用途。其味道根据采集来源的龙种类而不同,任何食用过龙排的人都声称它让哪怕最精致的陈年牛排蒙羞。许多皇家厨师和储藏室都愿意为紧紧 1 磅这种佳肴花费大价钱。	3 gp	1 lb.	
10	[种类] 龙血 [Type] Dragon Blood (5 小瓶)	雏龙血将足够有潜力能用作法术反应物,但多数人觉得这种稀薄的魔法含量使其更好入口。最广泛的用途是将其制成魔药,能赋予饮用者与其采集来源的龙同样的力量。	65 gp	1 lb.	巨龙之力 药水 Potion of Dragonstr- ength
15	[种类] 龙息囊 [Type] Dragon Breath Pouch	当说出“龙”这个字的时候,人们倾向于联想到三种事物:龙翼、龙鳞、和龙息。位于龙的喉咙深处,有一个篮子大小的囊袋,内含龙天然生成的魔法液体。尽管液体和吐息的种类根据龙种类而不同,他们都能造成毁灭性的后果。无损采集这种囊袋和杀死其宿主一样难,但是成果是一个浓缩后的造成毁灭的囊袋。 用途:能被投掷至多 15 尺,此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免,失败则受到等同于采集材料来源的龙的首要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。	160 gp	7 lb.	[种类]龙 之盛怒 [Type] Dragon's Wrath
20	[种类] 次要 龙息囊 [Type] Secondary Dragon Breath Pouch (限 金属龙)	金属龙被认为相较于其同类的色彩龙而言不那么暴力,这反应在他们的另一种吐息武器上。尽管它们的主要吐息武器与色彩龙类似,所有的金属龙都还使用一种次要的,不那么具有伤害性的吐息武器。这也能被采集并用作与主要吐息武器类似的用途。 用途:能被投掷至多 15 尺,此后囊袋爆炸。距离爆炸中心 15 尺的任意目标需进行豁免,失败则受到等同于采集材料来源的龙的次要吐息武器攻击。豁免类型、DC、伤害类型、伤害值都与采集材料来源的龙的吐息相同。	160 gp	7 lb.	[种类]龙 之仁慈 [Type] Dragon's Mercy

龙龟

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

10	龙 龟 血 液 Dragon Turtle Blood (1,000 加仑)	老水手们有句格言，龙龟是海洋之王，任何深海住民都不敢在未经允许的情况下擅自接近它们。因此，将龙龟的血液和焦油混合起来涂抹重要的船只是一种普遍进行的好运仪式。进一步研究发现，这种仪式不仅仅是民间故事，一些水生生物在闻到附近有龙龟存在时会产生一种本能的厌恶。	1 gp	9 lb.	海 洋 主 宰 颜料 Ocean Master Paint
15	龙 龟 胸 甲 Dragon Turtle Plastron (3 大包 碎片)	龙龟的胸部甲壳是一种软骨组织，对龙龟的腹部形成保护作用。远不如龙龟背部甲壳那么坚硬，但也有其用途。经过研磨，与草药混合，制成果冻后，是一剂救命（但不好吃）的良药。	400 gp	20 lb.	龙 龟 果 冻 Dragon Turtle Jelly
20	蒸 汽 腹 腔 Steam Ventral	位于肺部旁的篮筐大的器官。当龙龟吸入水后，其中一部分被储存与此器官中，在此，它将与一种能够快速升温的酶反应。表面上看此器官起到为龙龟在深海中潜游提供温暖的作用，它还是一种保护机制，使龙龟能从其口中喷吐出灼热的蒸汽。采集后，仍保有此特性，但是缺少为其提供极远射程的肌肉组织和再生这种酶的能力，此器官无法长期使用。b]用途[/b]: 花费一个动作，一名生物能挤压此蒸汽腹腔，以释放一道 30 尺锥形的灼热蒸汽。此区域中的所有生物需进行一次 DC18 的体质豁免检定，失败则受到 15d6 点火焰伤害，成功则伤害减半。位于水下并不能获得对此伤害的抗性。此能力只能在该龙龟死后的 48 小时内使用。一经使用，蒸汽腹腔被清空并变得无用。	3,000 gp	30 lb.	
25	龙龟壳 碎片 Dragon Turtle Shell Shard	几乎比远古龙的鳞片还厚，龙龟的壳能够能够抵挡几乎所有海洋中的危险。尽管很难找到合适的龙龟壳，龙龟壳的碎片能被制成传奇之下最好的盾牌。	6,000 gp	10 lb.	+3，盾 牌 Shield, +3 (DMG)

蛛化精灵 Drider

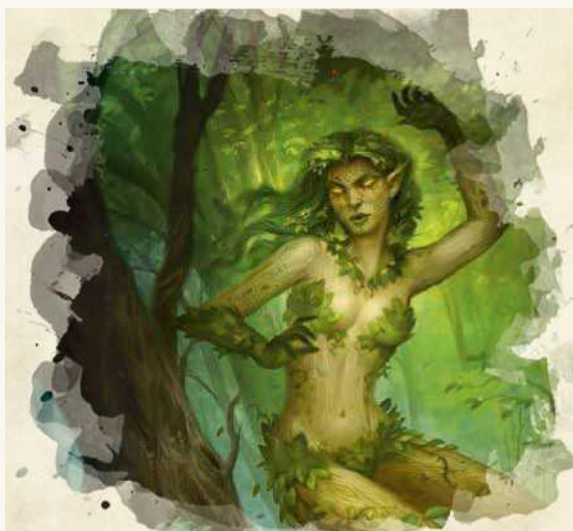
“你可能会认为蛛化精灵的上半身与其曾经的卓尔身体的内部结构一致，但是你错了。事实上，蛛化精灵那曾经的卓尔身躯经历了非常大幅度的异变，以匹配其全新的生理结构，并且没有相似的两个个体。确实，有记载一些蛛化精灵保留了一些原本的器官并在其蛛化的半身中形成了相同的结构，也有的其原本的器官完全液化，使其躯干只是一个美化后的头部支架。”

——哈蒙德



DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蛛化精灵油脂 Drider Oil (4 小瓶)	任何观察过蜘蛛的人都会注意到它们并不会被自己的网粘住，蛛化精灵也不例外。对蛛化精灵来说，这来自一种能够分泌油状物质的腺体，包裹住它们蛛腿上几乎不可见的毫毛。这种油能使它们不被任何形态的蛛网粘住，并让它们的身体泛起黑色的光泽。 用途：1 小瓶中的油脂能涂满一名中型或小型的生物。被涂满这种油脂的生物获得蛛化精灵的蛛网行者 web walker 特性，持续 1 小时。	4 gp	1 lb.	
15	蛛化精灵毒液 Drider Poison (小瓶)	蛛化精灵的毒液和它们模仿的洞穴蜘蛛毒液一样致命。通过移除蛛化精灵舌下的腺体，能提取出这种毒液并有效利用。 用途：能涂抹至多 5 件造成穿刺或挥砍伤害的弹药或 1 件造成穿刺或挥砍伤害的武器，持续 10 分钟。涂抹这种毒药耗时 1 分钟。被成功命中的生物额外受到 2d8 点毒素伤害。	20 gp	1 lb.	
20	罗丝的印记 Mark of Lolth	多数人不知道的是蛛化精灵被标记的不仅仅是其下半身被变形成巨蜘蛛这种形态上的转变。每名蛛化精灵都有一个罗丝的圣徽形状的印记。问题是每一个蛛化精灵身上的印记的位置都不一样，需要进行一次细致的调查才能找到。但是一旦完成，这个印记能被用来引导卓尔女神的特定的力量，甚至能违背她的意愿。	40 gp	1 lb.	卓尔护符 Drow Amulet

树精 Dryad



DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	树精头发 Dryad Hair	“头发”是一个广泛的术语，因为复盖树精头部的物质更像是稀松的枝叶和藤蔓，而不是真正的头发。尽管如此，它看起来很美并且出人意料的强韧。更爱炫耀的冒险者将这种头发做成绳索来纪念他们征服了树精...（不论从哪种意义上来说）。	2 sp	3 lb.	
10	树精树汁 Dryad Sap (小瓶)	作为血液的替代，树精体内流淌着树汁一般的物质。这种树汁具有魔法性质，涂抹在生物上能增强其耐久。 用途：能复盖 1 名中型或更小型的生物。涂抹此树汁耗时 1 分钟，此后树汁开始生效。受到树汁的影响，该生物等同于被释放了树肤术 Barkskin。但是这种效果并不需要进行专注检定来维持。此效果持续 1 小时。	8 sp	1 lb.	
15	树精眼睛 Dryad Eye (x2)	许多在夜间游荡在森林中的人都声称他们看见过两个银色或金色的在树枝间舞动的光球，示意他们与其共舞。这些通常是树精的眼睛，且没有几名活着的生物能凝视其中并不被吸引。在树精被杀死后，其眼睛仍留有这种性质，并能被制成对冒险者有用的物品。	4 gp	1 lb.	魅惑镜片 Eyes of Charming (DMG)

灰矮人 Duergar

“通常我采集类人生物时会有些犹豫，我觉得这种行为不是一般的野蛮。唯一的例外是灰矮人。作为一名自豪的矮人，这是我的责任，不仅要杀死我遇到的灰矮人，还要掠夺其尸体能提供的任何东西。”
——哈蒙德

10	灰矮人脑干 Duergar Brainstem	因其多年被灵吸怪族群奴役，灰矮人演化出多种灵能力。每名灰矮人的族人天生便继承了这种力量，无需后天训练。如果你割下灰矮人的大脑，你能发现它们的脑干格外巨大并且在其死后仍在脉动。这种脑干能被用作不同药水的材料，能赋予饮用者一段时间的与普通灰矮人相似的能力。	2 gp	2 lb.	成长药水 Potion of Growth (DMG) 或 隐身药水 Potion of
----	----------------------------	--	------	-------	--

				Invisibility (DMG)
--	--	--	--	-----------------------

灰矮人饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	1 瓶装有烈酒的金属扁瓶	1 gp	3 lb.
3	1 块用来抛光岩石的布	2 sp	-
4	1d4 枚珍贵宝石	10 gp	2 lb.
5	1 对镣铐	2 gp	6 lb.
6	1 只锹或锄	2 gp	5 lb./10 lb.
7	1 座拉杜格 Ladaguer 像	3 gp	2 lb.
8	8d10 银币	-	-

采集表：E

Harvest Table: E

元素 Elementals

气元素 Air Elemental

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	气元素微粒 Mote of Air	气元素被召唤来的形体被驱散后，将留下一小撮尘埃，仍带有微量的元素能量。需要使用特殊容器快速收集起来，以防其进一步降解。如妥善采集，它们能被制成元素宝石。需附魔瓶。	100 gp	1 lb.	元素宝石（蓝色蓝宝石） Elemental Gem (Blue Sapphire) (DMG)

土元素 Earth Elemental

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	土元素微粒 Mote of Earth	土元素被召唤来的形体被驱散后，将留下一小撮尘埃，仍带有微量的元素能量。需要使用特殊容器快速收集起来，以防其进一步降解。如妥善采集，它们能被制成元素宝石。需附魔瓶。	100 gp	1 lb.	元素宝石（黄钻石） Elemental Gem (Yellow Diamond) (DMG)

火元素 Fire Elemental

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	火元素微粒 Mote of Fire	火元素被召唤来的形体被驱散后，将留下一小撮尘埃，仍带有微量的元素能量。需要使用特殊容器快速收集起来，以防其进一步降解。如妥善采集，它们能被制成元素宝石。需附魔瓶。	100 gp	1 lb.	元素宝石（红刚玉） Elemental Gem (Red Corundum) (DMG)

水元素 Water Elemental

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	水元素	水元素被召唤来的形体被驱散后，将留下一小撮尘埃，仍带有微量的元素	100	1	元素宝石

素微粒 Mote of Water	能量。需要使用特殊容器快速收集起来，以防其进一步降解。如妥善采集，它们能被制成元素宝石。需附魔瓶。	gp	lb.	(翡翠) Elemental Gem (Emerald) (DMG)
----------------------------	---	----	-----	--



精灵-卓尔 Elves-Drow

“我个人曾在我的旅途中多次面对过卓尔，我没被立刻转化成灰矮人简直就是奇迹。尽管其血液有一些炼金学用途，更有价值的还是它们自身携带的物品。许多地表的精灵都会为卓尔饰品花大价钱，就为了声称他们自己斩杀了它的持有者。”

——哈蒙德

卓尔 Drow

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	卓尔血液 Drow Blood (3 小瓶)	任何造访过幽暗地域并见过卓尔的冒险者，大概率也遭遇过他们那标志性的毒液。很多世纪以来，地表的炼金术士经过多次尝试也无法复刻其配方，因为缺少一种他们无法辨别的材料。近期才发现为什么只有卓尔能制作这种毒液：它由其自身的血液制成。不论什么原因，可能是他们的饮食，可能是他们被诅咒的状态，或者只是罗丝的一时兴起，卓尔的血液拥有某种特质，将其与幽暗地域的真菌和苔藓一同熬制后，能被制成一种剧毒的毒药，使受害者在其卓尔追捕者面前无能为力。	1 gp	1 lb.	卓尔毒药 Drow Poison (DMG)

卓尔精英武者 Drow Elite Warrior

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

10	卓尔血液 Drow Blood (3 小瓶)	任何造访过幽暗地域并见过卓尔的冒险者，大概率也遭遇过他们那标志性的毒液。很多世纪以来，地表的炼金术士经过多次尝试也无法复刻其配方，因为缺少一种他们无法辨别的材料。近期才发现为什么只有卓尔能制作这种毒液：它由其自身的血液制成。不论什么原因，可能是他们的饮食，可能是他们被诅咒的状态，或者只是罗丝的一时兴起，卓尔的血液拥有某种特质，将其与幽暗地域的真菌和苔藓一同熬制后，能被制成一种剧毒的毒药，使受害者在其卓尔追捕者面前无能为力。	1 gp	1 lb.	卓尔毒药 Drow Poison (DMG)
----	------------------------------	---	------	-------	------------------------------



卓尔魔法师 Drow Mage

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	卓尔血液 Drow Blood (3 小瓶)	任何造访过幽暗地域并见过卓尔的冒险者，大概率也遭遇过他们那标志性的毒液。很多世纪以来，地表的炼金术士经过多次尝试也无法复刻其配方，因为缺少一种他们无法辨别的材料。近期才发现为什么只有卓尔能制作这种毒液：它由其自身的血液制成。不论什么原因，可能是他们的饮食，可能是他们被诅咒的状态，或者只是罗丝的一时兴起，卓尔的血液拥有某种特质，将其与幽暗地域的真菌和苔藓一同熬制后，能被制成一种剧毒的毒药，使受害者在其卓尔追捕者面前无能为力。	1 gp	1 lb.	卓尔毒药 Drow Poison (DMG)
15	卓尔心脏 Drow Heart	显而易见，每个卓尔都有心（尽管证据与其相反 译者 ps: heart 的双关，“有心脏”和“没有心”），然后其族群中仅有备受罗丝青睐的少数强者的心脏有些价值。随着卓尔在其社会阶级中晋升，罗丝给他们的奖赏开始汇聚，使得它们变得略微具有魔法性质。在其死后，他们的心脏能被移除，其中所含的魔法能模拟罗丝在其生前对其的赠与。用途：花费一个动作用刀刺穿这枚心脏，使用者能使	30 gp	1 lb.	

		用卓尔魔法师资料卡中所述的召唤恶魔 Summon demon 能力。此后，这枚心脏变得无用。使用者需要能够释放召唤次级恶魔 Summon Lesser Demon 才能使用此能力。			
--	--	--	--	--	--

卓尔·罗丝女祭司 Drow Priestess of Lolth

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	卓尔血液 Drow Blood (3 小瓶)	任何造访过幽暗地域并见过卓尔的冒险者，大概率也遭遇过他们那标志性的毒液。很多世纪以来，地表的炼金术士经过多次尝试也无法复刻其配方，因为缺少一种他们无法辨别材料。近期才发现为什么只有卓尔能制作这种毒液：它由其自身的血液制成。不论什么原因，可能是他们的饮食，可能是他们被诅咒的状态，或者只是罗丝的一时兴起，卓尔的血液拥有某种特质，将其与幽暗地域的真菌和苔藓一同熬制后，能被制成一种剧毒的毒药，使受害者在卓尔追捕者面前无能为力。	1 gp	1 lb.	卓尔毒药 Drow Poison(DMG)
15	卓尔心脏 Drow Heart	显而易见，每个卓尔都有心（尽管证据与其相反 译者 ps: heart 的双关，“有心脏”和“没有心”），然后其族群中仅有备受罗丝青睐的少数强者的心脏有些价值。随着卓尔在其社会阶级中晋升，罗丝给他们的奖赏开始汇聚，使得它们变得略微具有魔法性质。在其死后，他们的心脏能被移除，其中所含的魔法能模拟罗丝在其生前对其的赠与。用途：花费一个动作用刀刺穿这枚心脏，使用者能使用卓尔魔法师资料卡中所述的召唤恶魔 Summon demon 能力。此后，这枚心脏变得无用。使用者需要能够释放召唤次级恶魔 Summon Lesser Demon 才能使用此能力。	30 gp	1 lb.	
20	罗丝的印记 Mark of Lolth	作为他们对其黑暗女主人的永恒崇拜的象征，罗丝女祭司将她的印记永恒的烙印在她们的身体上。如果妥善采集并保存，其中的力量能被转移到一个能引导蜘蛛女神的神力的护符上，不管她喜不喜欢。	40 gp	1 lb.	卓尔护符 Drow Amulet

卓尔饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	1 座罗丝铁像	5 sp	3 lb.
3	1 卷羊皮纸配有笔墨	3 gp	4 lb.
4	1 套蛛丝服饰	6 gp	6 lb.
5	2d6 对人型生物耳朵	1 cp	1 lb.
6	1 包带有轻微毒素的真菌	8 sp	3 lb.
7	1 个装有上好精灵族红酒的酒囊	10 gp	5 lb.
8	10d10 金币	-	-

至高天 Empyrean

“就我个人而言，我会避免采集至高天的材料，无论什么原因，你遇到他的尸体。你不会想让他们家长发现你带着用他们孩子的心脏制成的饰品走来走去。”

——哈蒙德

携带者至高天的遗骸使你格外易于受到这位至高天的神级的神级的家长的探知。持有任何至高天的材料或用其打造物品期间，你对抗该至高天的家长施展的法术探知 Scrying，或其他类似能力所进行的豁免检定自动失败。

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	1 缕至高天头发 Lock of Empyrean Hair (x10)	至高天的头发在光泽和材质方面类似丝绸，是其天界血统的一个标志。因此，它是用来制作绑带和绳子的完美的材料。如果你想用它做一些不那么平凡的用途，它是用来释放卜筮术 Augury 的很好的材料；这种发丝的颜色根据你的命运改变颜色。但是如果帮助你的人是这个至高天的父母的话，我不建议你这么做。	25 gp	1 lb.	
15	至高天血液 Empyrean Blood (7 小瓶)	如果至高天的皮肤和体型还没有透露其天界本源，它们的血液肯定能。善良阵营的至高天的血液是金色的并伴有闪光，邪恶阵营的至高天的血液呈黑色且粘稠，这种血液有不少魔法用途，尤其在炼金领域。但是饮用任何由至高天血液制成的魔药的人都需注意，这是一种亵渎行为，并且会留下在至高天的家长眼中明显的永恒的印记。	300 gp	1 lb.	天界神力药水 Potion of Celestial Might
20	大理石皮肤 Marble Skin	至高天的皮肤就像是活体大理石，有着大理石般的耐久性。需要非常稳定的双手和娴熟的技艺才能在不把它切割成几千块碎片的情况下将其剥下，但成果是拥有着皮革的延展性和石头的防御力的皮草。	6,000 gp	25 lb.	+3 镶钉皮甲 Studded Leather Armour +3 (DMG)
25	至高天心脏 Empyrean Heart	握着至高天的心脏时，它看起来像是携带着非现实世界的能量，并且凝视它的人提到感受到了自信的提升和心情的振奋。 用途：花费一个动作来捏紧这枚心脏，以激活一阵心情能量和灵感的脉冲，增幅 120 尺范围内的所有非敌对生物。被增幅的生物不会陷入魅惑或恐慌状态，并且属性检定和豁免检定有优势，持续至持有者的下回合结束。此能力能使用 3 次，此后，这枚心脏将粉碎。	20,000 gp	10 lb.	天界神力皇冠 Crown of Celestial Might

伊特怪 Ettercap

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	伊特怪毒液 Ettercap Poison (小瓶)	伊特怪的獠牙中能分泌一种毒液，来削弱那些足够不幸变为其猎物的生物。通过移除此毒腺，人们能轻松从中采集毒液，供其所用。 用途：能涂抹至多 3 枚造成挥砍或穿刺伤害的弹药或 1 件造成挥砍或穿刺伤害的武器。涂毒耗时 1 分钟。此后的 1 分钟内，被成功命中的生物需进行一次 DC11 的体质豁免检定，失败则陷入中毒状态 1 分钟。该生物可在每次其回合结束时重复尝试此豁免，成功则结束此影响。	4 gp	1 lb.	
15	蛛网腺 Web Gland	就像蜘蛛一样，伊特怪能从位于其腹部的腺体中配制蛛网。这种腺体从宿体中移除后将变得十分脆弱，但其中的丝线是不错的制作绳子和其他物品的材料。另外，也能将其投向敌人，制造一场黏着的爆炸。 用途：会一个动作，你能将此蛛网腺投掷至多 15 尺远。击中地面后，蛛网腺将爆炸，迫使距其 15 尺的所有生物进行一次 DC11 的敏捷豁免检定，失败则被蛛网束缚。花费一个动作，被束缚的生物能进行一次 DC11 的力量检定，成功则挣脱蛛	8 gp	5 lb.	

		网。蛛网被摧毁后也能结束此效果。蛛网的 AC 为 10，生命值为 5，有钝击伤害抗性，免疫毒素和心灵伤害。			
--	--	---	--	--	--

双头巨人 Ettin

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	双头巨人指甲 Ettin Fingernail	就像其他的巨人，双头巨人的指甲碎片是制作巨人之力药水的关键材料，制作时，与山丘巨人的指甲碎片起同样作用。尽管冒险者们多误认为斩落一只巨人能提供一生所需的药水，但是每名巨人只能用来熬制一剂药水。这是因为炼金过程中，这种直接被用作引导法器来召唤该巨人的力量，因此其他的尝试将变得没有意义。	30 gp	2 lb.	山丘巨人之力药水 Potion of Giant Strength (Hill) (DMG)
15	双头巨人头颅 Ettin Head (x2)	尽管经常目击到双头巨人的两颗头之间有着物理层面的交谈，他们独特的身体结构使他们的大脑能够在潜意识层面共享信息；通过聪明的奇械师能利用这种能力。确实，还挺讽刺的，作为物质位面最蠢的生物，双头巨人有着最天才的头脑也无法理解的心灵技术。	80 gp	25 lb.	传递头盔 Helm of Transmiss- ion



采集表：F

Harvest Table: F

妖精龙 Faerie Dragon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	妖精龙血液 Faerie Dragon Blood (小瓶)	妖精龙的血液有着与其龙鳞一样的光泽，并随其年龄的增长而改变。其血液天生便具有魔法性质，使其成为抄写法术用的优质墨水。 用途：当你将法术抄写入法术书或卷轴时，如果该法术是此龙血所属的妖精龙已知的法术，你能用这小瓶血液替代平常的墨水。这样做后能够减半此次抄写所需的时间，并且将这瓶血液的价格从抄写的总价中减去。	4 gp	1 lb.	
15	妖精龙双肺 Faerie Dragon Lungs	妖精龙总体来看并不具有伤害性，尽管它们有许多特质使得与其遭遇变得麻烦。其中一项特质是欢愉吐息 Euphoria Breath：一团使被吐息的生物陷入临时失能的气体。妖精龙双肺中的特殊的支气管能够制作这种气体，并在妖精龙死后仍留存一小部分。 用途：这项能力仅在妖精龙死亡时仍能使用其欢愉吐息时才能使用。花费一个动作，你能对一名距你 5 尺的生物挤压妖精龙双肺。该目标需进行一次 DC11 的感知豁免检定，失败则，此后 1 分钟内，该目标不能执行反应动作，且需在其回合开始时投掷 1 枚 d6 来决定其本回合中的行为。对照妖精龙资料卡中的欢愉吐息，判断可能的结果。	6 gp	1 lb.	
20	妖精龙翼 Faerie Dragon Wing (x2)	妖精龙的龙翼很多方面都很像蝴蝶的。不仅有着轻薄的质地，它们还附着薄薄一层粉尘，能增强其隐形魔法并能在战斗中提供帮助。如果无损采集，这种龙翼能被碾碎，磨成粉末，与作为催化剂的宝石粉末混合后，能赋予物件飞行和隐形的能力。	6 gp	1 lb.	妖精龙粉尘 Faerie Dragon Dust

火焰之颅 Flameskull

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	火焰之颅灰烬 Flameskull Ashes (small pouch)	火焰之颅被摧毁后，环绕与其的魔法火焰将在颅骨表面留下一层灰烬状的残留物。这种灰烬中含有火焰之颅生前学会的魔法的“记忆”，并能被法师用做一种特殊的颜料以扩展其法术书。 用途：一名角色能将火焰之颅可用的法术添加至其法术书中，就想他们发现的法术卷轴或其他类似物品中的法术一样。如此做需遵循玩家手册“将法术抄入法术书”规则，并用火焰之颅灰烬代替墨水。角色可以将火焰之颅灰烬的价格从抄写法术的总价中减去。	20 gp	1 lb.	
15	火焰之颅 Flameskull	火焰之颅是一种受诅咒的生物，是其作为人类的一生中拥有的才华的回应。尽管其被打败且其精粹被净化，留下的颅骨仍含有微量的其曾经拥有的魔法的痕迹。如果你希望进一步羞辱这颗头骨所属的法师，精选几个符文并将其刻画在颅骨上，能引出其中的魔法并供你使用。	60 gp	6 lb.	启示之颅 Skull of Revelation

呖噜 Flumph

“我征服了许多生物。为了撰写一本详尽的指南，我不得不击落一些将其击杀会使他人感到心碎的生物。我曾于空中射落雄伟的狮鹫，碾碎少年老成的皮克精，甚至达到一两名天使。尽管这样，当我挥刀刺穿一个游荡在我前进路线上的呖噜后，没有比这更糟糕的感受了。我希望在永恒处遇到的不管什么神能宽恕我这样的行为。”

——哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	呖噜喷雾 Flumph Spray (小瓶)	呖噜大多都是无害的并且总体是友善的。甚至它们的自卫手段大多都是无害的；一种能驱赶大多数其他生物的闻起来令人厌恶的液体。 用途：花费一个动作，你能投掷这瓶装了呖噜喷雾的小瓶到至多 20 尺远，碰撞后粉碎。距目标点 5 尺远的每一名生物需进行一次 DC10 的敏捷豁免检定，失败则被复盖上一层闻起来恶臭的液体。被溅射到这种液体的生物将在此后的 1d4 小时内散发着难闻的恶臭。这期间该生物陷入中毒状态，其他距其 5 尺内的生物也选入中毒状态。生物可以通过短休时浸入水、酒精或醋来移除自身的恶臭。	1 sp	1 lb.	
10	呖噜薄膜 Flumph Membrane	呖噜免疫各种形式的超能力、魔法语言和心灵感应的试探。部分因其柔软的身体外复盖的一层薄膜，其功能类似类人生物的会厌软骨。这层薄膜能防止呖噜吸食其周围生物的心灵能量，并只有在呖噜饥饿时才会被人为关闭。但是这层薄膜会在呖噜死亡后快速分解。 用途：当一名生物头部佩戴着呖噜薄膜时，他们免疫任何能感受其情感或读取其思想的效应，同时还免疫预言系法术。这层薄膜在呖噜死亡 24 后失去此特性。	8 sp	2 lb.	情绪帽 Mood Cap
15	呖噜大脑 Flumph Brain	尽管呖噜整体的外形，其大脑是一种强大的心灵感应器官。使用有灵能倾向的催化剂处理后，这颗大脑能制成一种药水，为饮用者提供不少类似的能力。	1 gp	2 lb.	侦测思想 药水 Potion of Detect Thoughts (DMG)

废陋巨人 Fomorian

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	废陋巨人 增生物 Fomorian Growth (x5)	废陋巨人身上的毒疮、水疱、脓疱、脓疮看起来很恶心，但是作为其远古诅咒的印记，它们含有少量的魔法特性。众所周知，炼金术士会用这些增生物酿造一种十分恶心但其实无害的药水。	20 gp	1 lb.	破败血肉 药水 Potion of Ruined Flesh
15	废陋巨人 眼睛 Fomorian Eye	废陋巨人臭名昭著的“邪眼”。因其能向任何激怒其宿主的人施加诅咒和强烈的疼痛而被熟知。就算从眼眶中取出后，它看起来仍回望着凝视它的人。	250 gp	2 lb.	废陋巨人 水晶 Fomorian Crystal

真菌 Fungi

毒气孢子 Gas Spore

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	毒气孢子 毒气 Gas Spore Gas(小瓶)	在毒气孢子被爆开后，其中的比空气还轻的毒气仍能使其悬浮。需要一双快手和一次深呼吸才能在不意外吸入致死的毒气孢子的情况下将一些装进瓶中。需要附魔瓶。	5 sp	1 lb.	漂浮油 Floating Oil
15	毒气孢子 花粉 Gas Spore Colony (小瓶)	采集毒气孢子的致死的孢子需要在生物的一息完成，因飘落于无机物上的孢子将变得无用。采集这种孢子需用到一个装有生物血液的小瓶，给予其生存所需的养分。吸入这种孢子是致命的，饮用其仍伴有风险，除非将其浸入酒精，此举将杀死这些孢子。 用途：花费一个动作，这只小瓶能被投向至多 20 尺内的一个目标生物，碰撞后粉碎。对该生物进行一次远程攻击检定。成功命中后，该生物需进行一次 DC15 的体质豁免检定，失败则受到毒气孢子资料卡中自爆 Death Burst 所描述的效果。此物品需在该毒气孢子死亡 24 小时内使用，否则这种花粉将过度生长，变得无法入侵其他生物的身体。	1 gp	1 lb.	

尖叫蕈 Shrieker

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	尖叫蕈孢子花粉 Shrieker Spore Colony (小瓶)	无损取下尖叫蕈的菌褶是件难事，但其产出的孢子能被用于制作饮品“尖叫蕈苏格兰威士忌”，其口味被描述为“吵闹”。如果你不喜欢酒精，它还能被用于魔法。 用途：尖叫蕈的孢子花粉被用于施展法术警报术 Alarm 的材料成分。以此法施法时，施法者无需消耗法术位。	5 gp	1 lb.	

紫蕈 Violet Fungus

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	紫蕈菌柄 Violet Fungus Stalk	紫蕈的菌柄内含无数细菌、孢子、和其他因轻轻触碰它而腐烂的恶心的烂肉。取其肉质部分，过滤，并加入一种起稳定作用的溶液后，将制成一种阴险的毒液：烂肠	2 gp	2 lb.	烂肠 Gut Rot

采集表：G

Harvest Table: G

格莱石人 Galeb Duhr

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	附魔浮岩 Enchanted Pumice	格莱石人的关节是一种略有不同的类似浮岩的矿物材料。据推测这使得该生物能够更灵活的移动。尽管在活化它的力量被摧毁后，它将变得格外易碎，能被用作制作魔法粉笔的好材料。	10 gp	2 lb.	活体粉笔 Living Chalk
15	土元素微粒 Mote of Earth	格莱石人的形体被分解后，将留下一小堆仍带有微量元素能量的尘土。这些尘土需要使用特殊容器快速采集才能防止其进一步降解。如果采集妥当，它们能被用于制作元素宝石。需要附魔瓶。	100 gp	2 lb.	元素宝石 (黄钻石) Elemental Gem (Yellow Diamond) (DMG)
20	格莱石人核心 Galeb Duhr Core	不同于一般的土元素，格莱石人与元素位面有着紧密的联系，表现为它们拥有一个“核心”。通常被称作格莱石人的心脏，这枚魔法石作为格莱石人的根本，是其身份和形体的化身。无损收集到，它能用来创造一头新的格莱石人。 用途：格莱石人核心必须于满月的夜晚放置在一个中型类人生物大小的石碓中。直至下一个满月，这段时间内，放置核心之人需在每天同一时间向所选的石碓释放召唤元素生物 Conjure Elemental 并在这个小时内时刻专注于此法术。通过这种方式释放该法术后，不会有元素生物出现，但是法术位仍被消耗。如果做法正确，在下一个满月时释放的召唤元素生物 Conjure Elemental 将使这个石碓聚合成格莱石人。该格莱石人对召唤者友善并能理解召唤者所说内容，就算语言并不共通。被召唤的格莱石人在其能力范围内最大限度的完成召唤者的命令。此法召唤的格莱石人仍保有这枚核心所属的格莱石人的记忆。此格莱石人并不会在一个小时消失，而是将在其死亡时消失。	115 gp	25 lb.	



石像鬼 Gargoyle

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
15	邪恶元素碎片 Shard of Elemental Evil	石像鬼有邪恶土元素亲王欧雷莫奇巡游时留下的碎片构成。尽管其仅含有极其稀少的他的力量，其中仍含有强大的魔法，许多炼金术士将其用作魔药的增稠剂。如有需要，在占卜欧雷莫奇时，这种碎片也能用于法术探知 Scrying。	10 gp	1 lb.	
20	石像鬼翅膀 Gargoyle Wings (x2)	石像鬼是个悖论；石头组成的生物却能以极快的速度飞行。尽管其翅膀很重，它们仍设法像鸟类的羽翼那样兜住空气。就算是最经验丰富的石匠也很难处理，它们能被制成类似石头的斗篷，展现出许多奇特的性质。	20 gp	40 lb	石像鬼之翼斗篷 Gargoyle Wing Cloak

巨灵 Genies

“我承认，我不止一次发现自己无意中成为了巨灵贵族的仆人。在他们的宫殿里是一件极其枯燥的事；被剥夺了全部财产并被迫讲述我旅途中的故事来娱乐他们。我最终的逃离来的不能再快了，但是哎...小丑竟是我自己，在我战胜他们后，他们那元素构成的身躯不可避免的瓦解了，我只能带走一点。最终，我妥协了，从他们庞大的宝藏堆中拿走件饰品就收工了。”

——哈蒙德

土巨灵 Dao

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
15	晶 状 粉 末 Crystalline Powder（小瓶）	土巨灵死后，其躯体瓦解成晶状粉末。快手能在其失去其魔法精粹前采集这些粉末，之后能用作许多法术的材料成分。需附魔瓶。 用途：施展法术召唤元素生物 Conjure Elemental 时，你能通过使用此晶状粉末作为材料成分花费一个动作释放此法术。此法术被视为以高于你所消耗的法术位一级释放。此后该晶状粉末失去其活性并变得无用。	750 gp	3 lb.	

气巨灵 Djinni

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
15	魔法微风 Magical Breeze（小瓶）	气巨灵死后，其躯体瓦解成一股温暖的微风。快手能在其失去其魔法精粹前采集这道微风，之后能用作许多法术的材料成分。需附魔瓶。 用途：施展法术召唤元素生物 Conjure Elemental 时，你能通过使用此魔法微风作为材料成分花费一个动作释放此法术。此法术被视为以高于你所消耗的法术位一级释放。此后该魔法微风失去其活性并变得无用。	750 gp	1 lb.	

火巨灵 Efreeti

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
15	暴 君 烟 云 Tyrant Smoke（小瓶）	火巨灵死后，其躯体瓦解成一团火焰和烟云。快手能在其失去其魔法精粹前采集这些烟云，之后能用作许多法术的材料成分。需附魔瓶。 用途：施展法术召唤元素生物 Conjure Elemental 时，你能通过使用此暴君烟云作为材料成分花费一个动作释放此法术。此法术被视为以高于你所消耗的法术位一级释放。此后该暴君烟云失去其活性并变得无用。	750 gp	1 lb.	

水巨灵 Marid

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
15	附 魔 泡 沫 Enchanted Foam（小瓶）	水巨灵死后，其躯体瓦解成泡沫。快手能在其失去其魔法精粹前采集这些泡沫，之后能用作许多法术的材料成分。需附魔瓶。	750 gp	2 lb.	

		用途：施展法术召唤元素生物 Conjure Elemental 时，你能通过使用此附魔泡沫作为材料成分花费一个动作释放此法术。此法术被视为以高于你所消耗的法术位一级释放。此后该附魔泡沫失去其活性并变得无用。			
--	--	---	--	--	--

幽魂 Ghost

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	灵能痕迹 Ectoplasmic Trail (小瓶)	并不会像活物一样流血，幽魂会留下几滴稀薄的物质，被称作灵能。学者们仍在争论灵能到底是什么，现今盛行的理论是这是一种在幽魂游荡于其中导致以太位面与物质位面中的物质碰撞产生的。需附魔瓶。	15 gp	1 lb.	以太化之油 Oil of Etherealness (DMG)
20	灵魂回响 Spirit Echo	幽魂不具有实体，因此其躯体上能采集的材料很少。反而，使用灵体纸，幽魂的回响能被拓印并储存以供后续使用。像其他使用灵体纸的情况一样，这种拓印并不是其灵魂本身，而是一道脆弱的幻影。然而拓印持有幽魂的全部记忆，并且对法术死者交谈 Speak with Dead 有反应。需灵体纸。	120 gp	1 lb.	幽灵护手 Spectral Gauntlets

食尸鬼 Ghouls

妖鬼 Ghast

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	妖鬼血液 Ghast Blood(3 小瓶)	这种黑色的类似焦油的物质形似被谋杀的尸体中结块的血液。如果你的胃受得了，它会被涂抹在某人的身体上，能够遮盖能被不死生物侦测到的所有活物散发的存在。 用途：你能花费 1 分钟将妖鬼的血液复盖自身。如此做后，智力低于 10 的不死生物为了发现你而进行的感知（察觉）检定有劣势。此效果持续 1 小时，或持续至血液被冲刷掉。	2 gp	2 lb.	
10	妖鬼血肉 Ghast Flesh	妖鬼散发的恶臭几乎像它的爪子一样令人虚弱。由腐肉提供养分，也形似腐肉，妖鬼的血肉在应急时能被用作强效驱虫剂。 用途：花费一个动作，你能将妖鬼血肉投掷至多 20 尺远，其肥腻的血肉在撞击时破裂。目标点 5 尺范围内的生物需进行一次 DC10 的体质豁免检定，失败	5 gp	5 lb.	

		则，陷入中毒状态，持续至其下一回合开始。豁免成功则，该生物此后的 24 小时内免疫妖鬼血肉和妖鬼的恶臭特性的效果。			
15	妖鬼爪子 Ghast Claws (x2)	妖鬼的爪子因其能致人麻痹而知名，有许多恐怖故事讲述了冒险者被妖鬼活生生吃掉，期间他们除了无助得躺在那里什么都做不了。（当然人们可能质疑如果有人能活着讲述这些故事，又怎么会是真实的呢，这时我会岔卡话题。）	10 gp	6 lb.	麻 痹 粉 Paralyzing Dust
20	妖鬼皮毛 Ghast Hide	尽管其为不死生物，妖鬼不会腐烂和降解。这只会进一步提升其令人不安的性质，其皮肤对采集者来说有一定的实用性。远近闻名的冷藏袋的原始设计就是用妖鬼的皮毛作为其主材料。	40 gp	12 lb.	冷 藏 袋 Bag of Colding

食尸鬼 Ghoul

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
15	食尸鬼爪子 Ghoul Claws (x2)	食尸鬼的爪子因其能致人麻痹而知名，有许多恐怖故事讲述了冒险者被妖鬼活生生吃掉，期间他们除了无助得躺在那里什么都做不了。（当然人们可能质疑如果有人能活着讲述这些故事，又怎么会是真实的呢，这时我会岔卡话题。）	10 gp	6 lb.	麻 痹 粉 Paralyzing Dust
20	食尸鬼皮毛 Ghoul Hide	尽管其为不死生物，食尸鬼不会腐烂和降解。这只会进一步提升其令人不安的性质，其皮肤对采集者来说有一定的实用性。远近闻名的冷藏袋的原始设计就是用食尸鬼的皮毛作为其主材料。	40 gp	12 lb.	冷 藏 袋 Bag of Colding

巨人 Giant

“尽管他们有着类人生物的外表，巨人的生理结构与类人生物有很大差异，事实上，比起和我们，他们与有智力的元素生物（比如巨灵）有着更多相同点。巨人的财宝堆比其自身的遗留更有价值，他们的尸体倾向于产出一些对应其自身性质的值钱的材料。史学家推论巨人王国传奇的陨落是体型更小的种族覬覦其力量的结果。”

——哈蒙德

云巨人 Cloud Giant

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	云巨人发丝（缕） Lock of Cloud Giant Hair	像是一道异常的光轮，云巨人的头发被视为珍贵的纺织材料。比丝绸还柔顺，比羊毛还出色，爱炫耀的山地之王们会穿着由这种头发编织成的马甲，以彰显其财力，同时还是对巨	55 gp	10 lb.	

		人的公开侮辱。			
15	云巨人指甲 Cloud Giant Fingernail	与所有巨人一样，云巨人的指甲是酿造广泛存在的巨人之力药水的关键材料。尽管冒险者们多误认为斩落一只巨人能提供一生所需的药水，但是每名巨人只能用来熬制一剂药水。这是因为炼金过程中，这种直接被用作引导法器来召唤该巨人的力量，因此其他的尝试将变得没有意义。	250 gp	2 lb.	巨人之力药水 (云巨人)Potion of Giant Strength (Cloud)
20	云巨人血液 Cloud Giant Blood (7 小瓶)	云巨人的血液呈一种奇怪的物质转变状态，不全是气态，固态，或液态。它似乎同一时间在这三种状态中转变，就像他们那饱受盛名的堡垒那样。因此，正确采集它是一件十分困难的事，但是成功采集到一批后能用于神奇的炼金术。需要附魔瓶。	70 gp	1 lb.	踏云油 Cloud Step Oil

火巨人 Fire Giant

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	火巨人发丝(缕) Lock of Fire Giant Hair	形似余烬中的火光，火巨人的头发被铁匠们视为珍贵的资源。敲击这种头发时会产生类似打火石的火焰，尽管点燃它们能生成一种更热的火焰，使用其他染料也能做到。	55 gp	10 lb.	
15	火巨人指甲 Fire Giant Fingernail	与所有巨人一样，火巨人的指甲是酿造广泛存在的巨人之力药水的关键材料。尽管冒险者们多误认为斩落一只巨人能提供一生所需的药水，但是每名巨人只能用来熬制一剂药水。这是因为炼金过程中，这种直接被用作引导法器来召唤该巨人的力量，因此其他的尝试将变得没有意义。	250 gp	2 lb.	巨人之力药水 (火巨人)Potion of Giant Strength (Fire)
20	火巨人心脏 Fire Giant Heart	火巨人血管中流淌着字面意义的火焰而被人熟知。看向其心脏很明显就能发现其仍反着火光并在闷烧，尽管已经从其宿主体中移除很长一段时间了。铁匠们已经掌握已久如何将其转变成实用的油灯。	70 gp	1 lb.	活体油灯 Living Lamp

霜巨人 Frost Giant

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	霜巨人发丝(缕) Lock of Frost Giant	像是清晨的森林，霜巨人的头发被猎人和探险家视为宝贵的资源。尽管距巨人死亡已久，霜巨人的头发在多数气候中，仍保持着超自然	35 gp	10 lb.	

	Hair	的寒冷。在没有其他选项时，将易腐烂的食物存放在霜巨人的头发做成的内衬的包里是一个好办法。			
15	霜巨人指甲 Frost Giant Fingernail	与所有巨人一样，霜巨人的指甲是酿造广泛存在的巨人之力药水的关键材料。尽管冒险者们多误认为斩落一只巨人能提供一生所需的药水，但是每名巨人只能用来熬制一剂药水。这是因为炼金过程中，这种直接被用作引导法器来召唤该巨人的力量，因此其他的尝试将变得没有意义。	135 gp	2 lb.	巨人之力药水 (霜巨人)Potion of Giant Strength (Frost)
20	霜巨人舌头 Frost Giant Tongue	霜巨人的舌头非常敏感，想不到来自如此凶猛的生物。无法忍受对大多数类人生物来说将“温暖”的气温，这种舌头被用来打造多种工具，包括“冷藏袋”。	425 gp	3 lb.	冷藏袋 Bag of Colding

山丘巨人 Hill Giant

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	山丘巨人发丝 (缕) Lock of Hill Giant Hair	看起来像荒芜的山丘顶部的灌木，山丘巨人的头发被皮匠视为珍贵的资源。山丘巨人的头发，尽管摸起来并不舒服，却是制作绳子的好材料，甚至山丘巨人自己也会用它来缝制衣服。	20 gp	10 lb.	
15	山丘巨人指甲 Hill Giant Fingernail	与所有巨人一样，霜巨人的指甲是酿造广泛存在的巨人之力药水的关键材料。尽管冒险者们多误认为斩落一只巨人能提供一生所需的药水，但是每名巨人只能用来熬制一剂药水。这是因为炼金过程中，这种直接被用作引导法器来召唤该巨人的力量，因此其他的尝试将变得没有意义。	30 gp	2 lb.	巨人之力药水 (山丘巨人)Potion of Giant Strength (Hill)

石巨人 Stone Giant

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	石巨人发丝 (缕) Lock of Stone Giant Hair	看似复盖着滚石的一小片野草，石巨人的头发被石匠视为珍贵的材料。十分粗糙且短而硬，这种头发能被用来打磨石头。从通常没几根毛的石巨人身上采集到足量的头发本身就是个挑战。	30 gp	5 lb.	
15	石巨人指甲 Stone Giant Fingernail	与所有巨人一样，石巨人的指甲是酿造广泛存在的巨人之力药水的关键材料。尽管冒险者们多误认为斩落一只巨人能提供一生所需的药水，但是每名巨人只能用来熬制一剂药水。	135 gp	2 lb.	巨人之力药水 (石巨人)Potion of Giant Strength

		这是因为炼金过程中，这种直接被用作引导法器来召唤该巨人的力量，因此其他的尝试将变得没有意义。			(Stone)
20	石巨人臼齿 Stone Giant Molar	石巨人的牙齿比最古老的滚石还要坚硬且密度更高。特别是他们的臼齿对石匠们十分有用，尤其是那些想要效仿石巨人那传奇般工艺的石匠。事实上，一些上了年纪的石巨人会把他们自然脱落的牙齿赠与他们看得上的小个子，以期他们能用其继承他们的遗志。	400 gp	7 lb.	石砧 Stone Anvil

风暴巨人 Storm Giant

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	风暴巨人发丝（缕） Lock of Storm Giant Hair	看似风暴场中的电光，风暴巨人的头发被奇械师视为珍贵的资源。仍带有来自其原宿主的能量，这些头发常被用作打造魔法物品过程中进行精细法术工作的催化剂。	150 gp	10 lb.	
15	风暴巨人指甲 Storm Giant Fingernail	与所有巨人一样，风暴巨人的指甲是酿造广泛存在的巨人之力药水的关键材料。尽管冒险者们多误认为斩落一只巨人能提供一生所需的药水，但是每名巨人只能用来熬制一剂药水。这是因为炼金过程中，这种直接被用作引导法器来召唤该巨人的力量，因此其他的尝试将变得没有意义。	350 gp	2 lb.	巨人之力药水（风暴巨人）Potion of Giant Strength (Storm)
20	风暴巨人脊柱 Storm Giant Spine	闪电穿过风暴巨人自身的每一条纤维，但是没有比其脊柱处更突显的地方了。几块精选的脊柱骨能打造一种为任何实验室带来极大增益的强力的工具。	900 gp	80 lb.	引雷针 Storm Pole

惧噬体 Gibbering Mouter

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	惧噬体牙齿 Gibbering Mouter Teeth (小包)	惧噬体那各式各样的牙齿是一个大杂烩，有獠牙，毒牙，和惧噬体吞噬的生物的牙齿。这些牙齿的价值和一套普通的牙齿没差多少，但是一些对异怪感兴趣的人会出于一种病态的好奇心收藏它。	1 gp	8 lb.	活体假牙 Living Dentures
15	惧噬体唾沫 Mouter Spittle (vial)	惧噬体的唾沫是其吞噬的每种生物的消化酶的奇异的混合物。通过大自然的残忍行为，这种危险的混合物会和空气发生反应，并能致盲足够不幸踏入其范围内的任何生物。	10 gp	2 lb.	

		用途：能被投至 15 尺范围内一点，小瓶在撞击后粉碎。爆炸范围内 5 尺的所有生物需进行一次 DC13 的敏捷豁免检定，失败则直至使用者的下一回合开始时，陷入目盲状态。			
--	--	--	--	--	--

吉斯人 Gith

“吉斯洋基广为人知的并不是他们的节制，事实上，相较于采集它们的器官，翻找击杀的武者或骑士的口袋格外有利可图也不会那么麻烦。但是我建议你别碰他们的剑，因为没什么人愿意为它付钱。”

——哈蒙德

吉斯洋基武者 Githyanki Warrior

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
15	吉斯洋基心脏 Githyanki Heart	吉斯洋基人并不是星界位面 Astral Plane 的原住民，无论如何他们还是将其变成了自己的家园。长期暴露在星界位面的不老性质下导致其部分器官，尤其是其心脏，演化出一些稀奇的特质，对试图解锁该地的奥秘的学者具有不少价值。	5 gp	1 lb.	
20	吉斯洋基大脑 Githyanki Brain	吉斯洋基人的大脑是生物学上的奇迹。能够外放足够强大的心灵力量以弯曲一般物理定律，它较大多数类人生物明显更大且演化更完善。尽管这么做对一般民众来说可能会觉得不合口味，食用吉斯洋基的大脑能提升其他类人生物的潜在心灵能量，赋予他们其原宿主的能力。 用途：花费一个动作，你能使用吉斯洋基大脑。此后 1 小时，你能释放戏法法师之手 mage hand，同时还能至多释放法术跳跃术 Jump 至多 3 次。	10 gp	4 lb.	

吉斯洋基骑士 Githyanki Knight

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	吉斯洋基辫子 Githyanki Hair Braid	强大的吉斯洋基辫子是其战斗技艺的象征。一条完好的辫子能卖一大笔钱给物质位面的收藏家。	20 gp	1 lb.	
15	吉斯洋基心脏 Githyanki Heart	吉斯洋基人并不是星界位面 Astral Plane 的原住民，无论如何他们还是将其变成了自己的家园。长期暴露在星界位面的不老性质下导致其部分器官，尤其是其心脏，演化出一些稀奇的特质，对试图解锁该地的奥秘的学者具有不少价值。	5 gp	1 lb.	
20	吉斯洋基大脑	吉斯洋基人的大脑是生物学上的奇迹。能够外放足够强大的心灵力量以弯曲一般物理定律，它较大多数类人生物	10 gp	4 lb.	

	Githyanki Brain	物明显更大且演化更完善。尽管这么做对一般民众来说可能会觉得不合口味，食用吉斯洋基的大脑能提升其他类人生物的潜在心灵能量，赋予他们其原宿主的能力。 用途：花费一个动作，你能使用吉斯洋基大脑。此后 1 小时，你能释放戏法法师之手 mage hand，同时还能至多释放法术跳跃术 Jump 至多 3 次。			
--	-----------------	---	--	--	--

吉斯洋基饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d8 枚金戒指	2 gp	1lb.
2	1 条嵌有红宝石的发带	6 gp	2 lb.
3	1 个装有上好葡萄酒的酒囊	10 gp	5 lb.
4	2d4 保存完好的灵吸怪触须	5cp	1lb.
5	1 件未完成的饰品	1 gp	3 lb.
6	1d4 瓶带香味的精油	1 gp	1 lb.
7	1 瓶武器油	1 gp	1 lb.
8	12d10 枚金币	浮动	浮动

吉斯泽莱武僧 Githzerai Monk

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
15	吉 斯 泽 莱 心 脏 Githzerai Heart	吉斯泽莱并不是混沌海 Limbo 的原住民，无论如何他们还是将其变成了自己的家园。他们的存在是个悖论；在一片相当混乱的海中的一片宁静。这反应在他们的身体上，为了能生存在这种地方而发生了逐步的演变。特别是他们的的心脏，对试图解锁该地的奥秘的学者具有不少价值。	5 gp	1 lb.	
20	吉 斯 泽 莱 大 脑 Githzerai Brain	吉斯泽莱的大脑是生物学上的奇迹。能够外放足够强大的心灵力量以弯曲一般物理定律，它较大多数类人生物明显更大且演化更完善。尽管这么做对一般民众来说可能会觉得不合口味，食用吉斯洋基的大脑能提升其他类人生物的潜在心灵能量，赋予他们其原宿主的能力。 用途：花费一个动作，你能使用吉斯洋基大脑。此后 1 小时，你能释放戏法法师之手 mage hand，同时还能至多释放法术羽落术 Feather Fall 至多 3 次。	10 gp	4 lb.	

吉斯泽莱泽斯修士 Githzerai Zerth

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
----	----	----	--------	--------	--------

10	吉斯泽莱烙印 Githzerai Brand	吉斯泽莱例行遵守其行为准则和传统会进行许多仪式。这种仪式之一是烙印其身体。只有在吉斯泽莱表现出其以完美掌握一项吉斯泽莱社会中受到尊重的技能后才能获得一个烙印。年轻的初学者只能获得一项技能的简易烙印，在其多年修行过程中逐步发展并叠加在其上。这种烙印即稀有又美观，使其在他处的收藏家眼中很值钱。	20 gp	1 lb.	
15	吉斯泽莱心脏 Githzerai Heart	吉斯泽莱并不是混沌海 Limbo 的原住民，无论如何他们还是将其变成了自己的家园。他们的存在是个悖论；在一片相当混乱的海中的一片宁静。这反应在他们的身体上，为了能生存在这种地方而发生了逐步的演变。特别是他们的心脏，对试图解锁该地的奥秘的学者具有不少价值。	5 gp	1 lb.	
20	吉斯泽莱大脑 Githzerai Brain	吉斯泽莱的大脑是生物学上的奇迹。能够外放足够强大的心灵力量以弯曲一般物理定律，它较大多数类人生物明显更大且演化更完善。尽管这么做对一般民众来说可能会觉得不合口味，食用吉斯泽莱的大脑能提升其他类人生物的潜在心灵能量，赋予他们其原宿主的能力。 用途：花费一个动作，你能使用吉斯泽莱大脑。此后 1 小时，你能释放戏法法师之手 mage hand，同时还能至多释放法术羽落术 Feather Fall 至多 3 次。	10 gp	4 lb.	

吉斯泽莱饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	1 个水囊	2 sp	5 lb.
3	2d6 根上好的线香	1 gp	1 lb.
4	1 串冥想珠	5 gp	4 lb.
5	1 套丝绸服饰	10 gp	5 lb.
6	1 套书写工具和羊皮纸	15 gp	8 lb.
7	1 个黄铜香炉	1 gp	1 lb.
8	1 本吉斯泽莱教科书	10 gp	5 lb.

豺狼人 Gnolls

“我不推荐采集豺狼人，纯粹是因为其脏器被割开后散发出的难闻的恶臭。我觉得如果你一生只吃残渣和腐烂的尸体是会这样的。”

——哈蒙德

豺狼人 Gnoll

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	豺狼人牙齿 Gnoll Tooth (小包)	锋利且不规则的豺狼人的牙齿。除了能做成纪念品以外不值钱。建议采集师一有机会就清洗它们，因其被移除后仍带有豺狼人的口臭。	1 sp	1 lb.	

豺狼人头领 Gnoll Pack Lord

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	豺狼人牙齿 Gnoll Tooth (小包)	锋利且不规则的豺狼人的牙齿。除了能做成纪念品以外不值钱。建议采集师一有机会就清洗它们，因其被移除后仍带有豺狼人的口臭。	1 sp	1 lb.	
15	耶诺古印记 Mark of Yeenoghu	作为对其恶魔领主的敬意，格外狂热的豺狼人会用其受害者的血液在其身上画上耶诺古的印记，但通常是因其自身的不自信。这种印记中确实含有一定程度的魔法，恶魔学家将其视为研究材料和成分。	1 gp	1 lb.	

豺狼人·耶诺古毒牙 Gnoll Fang of Yeenoghu

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	豺狼人牙齿 Gnoll Tooth (小包)	锋利且不规则的豺狼人的牙齿。除了能做成纪念品以外不值钱。建议采集师一有机会就清洗它们，因其被移除后仍带有豺狼人的口臭。	1 sp	1 lb.	
15	耶诺古印记 Mark of Yeenoghu	作为对其恶魔领主的敬意，格外狂热的豺狼人会用其受害者的血液在其身上画上耶诺古的印记，但通常是因其自身的不自信。这种印记中确实含有一定程度的魔法，恶魔学家将其视为研究材料和成分。	1 gp	1 lb.	
20	恶魔豺狼人心脏 Demon Gnoll Heart	豺狼人·耶诺古毒牙被杀死后，附身其的恶魔精魄将离开。但是，其腐化接触仍滞留在尸体中，尽管其已经死亡很长时间。这点在杀死的豺狼人·耶诺古毒牙的心脏处格外醒目，因其心脏在被移除其体内后仍持续滴落口水状的脓水。	10 gp	2 lb.	耶诺古的祝福 Yeenoghu's Boon

豺狼人饰品表

d8	物品	价值	重量
----	----	----	----

1	1d4 天份的口粮（发霉）	5 sp	2 lb.
2	1 根被咬过很多次的棍子	1 cp	2 lb.
3	1 套破损的服饰	5 cp	5 lb.
4	1d6 串战利品	8 cp	2 lb.
5	2d8 件饰品（骨质或金属耳钉或眉钉等）	1 sp	1 lb.
6	1 包红色颜料	5 sp	2 lb.
7	1 座耶诺古像	3 gp	4 lb.
8	5d10 枚银币	浮动	浮动

地底侏儒 Deep

“我一生中认识了很多地底侏儒，并发现他们都是不错的伙伴，虽然比他们的地表的表亲要不苟言笑一些。我在地底侏儒上进行的唯一一次采集行为更像是尸检，并得到了他的家族的祝福。诚然，这些家族最初都有些古怪，但我毕竟收到了他们的好处，就别挑刺了。”

——哈蒙德

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	地底侏儒 皮 毛 Deep Gnome Hide	这种活动在洞穴中的侏儒亚种的皮肤是一种特别的尘灰色，并发生了演变以适应超过千年的地底生活方式。因此，它能被制成不错的斗篷，能在进行洞穴挖掘时提供充足的伪装。但我不建议你在文明社会中穿。	1 gp	10 lb.	

地底侏儒饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	1 个装有烈酒的扁瓶	1 gp	3 lb.
3	1d6 包烟草	7 sp	1 lb.
4	1d4 枚珍贵宝石	10 gp	2 lb.
5	1 把锹或镐	2 gp	5 lb./10 lb.
6	1 个家族成员模样的石雕	8 cp	1 lb.
7	1 张岩石抛光布	12 sp	-
8	5d10 枚银币	浮动	浮动

地精 Goblins

“我常想地精是不是地精神马格鲁比耶跟我们开的玩笑。他们的整个存在看起来十分的滑稽，异常，且空洞，然而它们又永不停歇的出现在众多物质位面上。就好像他们存在的目的仅仅是作为烦人的事物然后

被游荡的雇佣兵小队杀死。太奇怪了。”
——哈蒙德

地精 Goblin

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
5	地 精 耳 朵 Goblin Ear(x2)	地精既不含有多少价值，身上也没有多少值钱的东西。地精耳朵可能是唯一的值得从普通的地精身上割下来的东西了，只不过是狗狗们喜欢咬着玩而已，就跟他们喜欢咬猪耳朵一样。	5 cp	1 lb.	

地精头目 Goblin Boss

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
5	地 精 耳 朵 Goblin Ear(x2)	地精既不含有多少价值，身上也没有多少值钱的东西。地精耳朵可能是唯一的值得从普通的地精身上割下来的东西了，只不过是狗狗们喜欢咬着玩而已，就跟他们喜欢咬猪耳朵一样。	5 cp	1 lb.	

地精饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	1 座马格鲁比耶的木雕	2 sp	5 lb.
3	1 只插在木棍上的老鼠	2 cp	2 lb.
4	1d4 串动物战利品	8 cp	1 lb.
5	1d4 件亮闪闪的饰品	2 sp	2 lb.
6	1 个装着便宜酒水的铁质酒壶	5 sp	2 lb.
7	1 个撕碎的小孩的玩具	2 sp	2 lb.
8	3d100 枚铜币	浮动	浮动

魔像 Golems

粘土魔像 Clay Golem

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	魔 像 核 心 Golem	魔像被制作时，一个来自土元素位面的灵魂被召唤来以活化它。这道灵魂通过位于魔像身体	20 gp	10 lb.	

	Core	正中心的核心来运作。在魔像被击败后，这个核心留存下来并对那些希望活化自己的创作的奇械师们来说极具价值。			
15	黏土魔像的黏土 Clay Golem Clay	当被打败的黏土魔像失去其大部分魔法特性时，它仍能留有一种较普通黏土来说超自然的耐久性。重塑其形态能打造一种非常令人敬畏的武器或护甲。	150 gp	30 lb.	黏土武器 Clay Weapon
20	手册灰烬（小包）	打造一个新的魔像的最后一步是在它未活化的身体上撒上魔像制作手册的灰烬。部分这种灰烬仍卡在其新鲜出炉的尸体上且能被回收。当然，这么少的分量无法活化一整个身体，但能被用来活化一种更为小巧的造物。	500 gp	1 lb.	魔像伙伴 Golem Companion

肉身魔像 Flesh Golem

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	魔像核心 Golem Core	魔像被制作时，一个来自土元素位面的灵魂被召唤来以活化它。这道灵魂通过位于魔像身体正中心的核心来运作。在魔像被击败后，这个核心留存下来并对那些希望活化自己的创作的奇械师们来说极具价值。	15 gp	10 lb.	
15	肉身魔像的肉块 Flesh Golem Meat	由死者血肉重赋活性形成的魔像身体永久的影响了其结构和腐烂过程。这导致其肉块据说能导致食用它的生物短暂但剧烈的呕吐。 用途：如果进食了至少 1 磅肉身魔像的肉块，不论生食还是经过烹饪，进食者将进入一种狂暴的愤怒中，狂暴期间的每回合，进食者将攻击其能看见的最近的生物。如果没有足够靠近的能够攻击的生物，进食者将攻击一个较其体型更小的物件。此效果持续 1 分钟，或持续至一名进食者信任的生物成功通过一个 DC15 的魅力（游说）检定来使其恢复平静。	30 gp	10 lb.	
20	手册灰烬（小包）	打造一个新的魔像的最后一步是在它未活化的身体上撒上魔像制作手册的灰烬。部分这种灰烬仍卡在其新鲜出炉的尸体上且能被回收。当然，这么少的分量无法活化一整个身体，但能被用来活化一种更为小巧的造物。	140 gp	1 lb.	魔像伙伴 Golem Companion

钢铁魔像 Iron Golem

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	魔像核	魔像被制作时，一个来自土元素位面的	30	10	

	心 Golem Core	灵魂被召唤来以活化它。这道灵魂通过位于魔像身体正中心的核心来运作。在魔像被击败后，这个核心留存下来并对那些希望活化自己的创作的奇械师们来说极具价值。	gp	lb.	
15	毒气罐 Poison Canister	钢铁魔像的胸腔内部有一处隐秘隔间，其轮廓有一圈与其他部位略微不同的金属合金。这种合金与氧气发生反应能够产生一种有毒气体，看起来像钢铁魔像对其敌人喷射吐息一样。如果妥当采集，它能由一个技艺精湛的修补匠修复并制成你自己的毒气设备。	1100 gp	7 lb.	毒肺 Poison Lung
20	钢铁魔像的钢铁 Iron Golem Iron	用来打造钢铁魔像的钢铁要远远优于你在一般的铁匠铺里能找到的。使用这种金属并将其重新熔炼能用来打造这片土地上颇为不错的护甲。	2000 gp	60 lb.	+3 板甲 或 +3 盾牌 Plate Armour, + 3 (DMG) or Shield, + 3 (DMG)
20	手册灰烬（小包）	打造一个新的魔像的最后一步是在它未活化的身体上撒上魔像制作手册的灰烬。部分这种灰烬仍卡在其新鲜出炉的尸体上且能被回收。当然，这么少的分量无法活化一整个身体，但能被用来活化一种更为小巧的造物。	140 gp	1 lb.	魔像伙伴 Golem Companion

石魔像 Stone Golem

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	魔像核心 Golem Core	魔像被制作时，一个来自土元素位面的灵魂被召唤来以活化它。这道灵魂通过位于魔像身体正中心的核心来运作。在魔像被击败后，这个核心留存下来并对那些希望活化自己的创作的奇械师们来说极具价值。	20 gp	10 lb.	
15	石魔像的石头 Golem Stone	尽管石魔像能被打败，它将永远改变最初成型时使用的石头的构成。尽管仍十分耐久，这种石头有一定的自然中无法匹配的柔韧性和轻盈感。这种性质使其能打造一些使用平常的石头时都不敢想的物品。	300 gp	25 lb.	+2 胸甲 Breastplate, + 2 (DMG)
20	手册灰烬（小包）	打造一个新的魔像的最后一步是在它未活化的身体上撒上魔像制作手册的灰烬。部分这种灰烬仍卡在其新鲜出炉的尸体上且能被回收。当然，这么少的分量无法活化一整个身体，但能被用来活化一种更为小巧的造物。	140 gp	1 lb.	魔像伙伴 Golem Companion

石化牛 Gorgon

DC	物品	描述	价 值	重量	打造
10	石化牛油脂 Gorgon Oil (5 小瓶)	石化牛天然产生的油脂是一种广受欢迎的润滑油。各个领域的工匠都能在其工作中找到其用途且需求远超供给。	2 gp	1 lb.	
15	石化牛气囊 (仅在石化牛死亡时能够使用其吐息时可采集)	石化牛的气腺，位于其鼻腔背部。形似气球，不过它是由金属箔构成。采集后，通过用力挤压，它能产生其宿主曾经使用的同样的石化效果。 用途：花费一个动作你能就按这个囊袋并释放一道 30 尺锥状的石化气体。该区域内的每个生物需成功通过一次 DC13 的体质豁免检定。失败则，该目标开始转化为石头并陷入束缚状态。处于束缚状态的目标需在其下一回合结束时重复进行此豁免检定。成功则，结束该效果。失败则，目标被石化，直至其被高级复原术或其他魔法解救。一经使用，这个囊袋被清空且变得无用。	20 gp	5 lb.	
15	石化牛蹄(x4) Gorgon Hoof (x4)	石化牛的蹄子比起其他事物更像是铁砧。讽刺的是，这些蹄子通常都被不少铁匠在自己的铁砧上重铸。	20 gp	25 lb.	+1 巨棒, +1 巨锤, +1 战锤 Greatclub, +1 Maul, +1 or Warhammer, +1 (DMG)
20	石化牛角 Gorgon Horn (x2)	挺难决定是想死在石化牛的牛蹄之下还是死在它的牛角之下。不论哪种，成功采集到的石化牛角能被技艺精湛的铁匠精炼成一件令人畏惧的武器。	20 gp	20 lb.	+1 骑枪, +1 三叉戟, +1 战镐, +1 标枪, +1 矛 Lance, +1 Trident, +1 War pick, +1 Javelin, +1 or Spear, +1 (DMG)
20	石化牛金属板 Gorgon Plate	石化牛那类似钢铁的护甲金属板十分坚硬又灵活且像皮肤一样能够呼吸。因此是一种用来打造上好护甲的独特且实用的材料。	30 gp	60 lb.	任意+1 重甲或+1 盾牌 Any heavy armor or shield, +1

					(DMG)
--	--	--	--	--	-------

触须怪 Grell

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	触须怪触须 Grell Tentacle(x2)	触须怪那令人畏惧的触须被取下后经过干燥、处理并嵌入手柄后能制成上好的鞭子。常见许多幽暗地域的社会使用触须怪制成的鞭子，彰显他们的力量并提高他们的威慑力。	3 gp	5 lb.	+1 鞭 Whip,+1(DMG)
15	触须怪毒素（小瓶）	众所周知，触须怪的毒素能够麻痹倒霉的受害者，令其无助的任由触须怪带着他们飞走并被吞噬。通过取下位于触须与身体连接处的腺体，这种毒素能被提取出来并用于对抗你的敌人。 用途：能被用来涂抹至多 5 件能造成挥砍或穿刺伤害的弹药或 1 件能造成挥砍或穿刺伤害的武器。涂毒耗时 1 分钟。此后的 1 分钟内，任意被成功命中的生物需成功通过一次 DC15 的体质豁免检定，否则将陷入中毒状态。中毒的目标同时还会被麻痹，其能在每次其回合结束时重复进行此豁免，成功则结束此效果。	30 gp	1 lb.	
20	触须怪皮毛 Grell Hide	触须怪的皮毛对那些能成功绕过大部分类人生物的特定刺激格外敏感。极难完整剥离，这种皮毛能被用来打造赋予穿戴者类似触须怪的第六感的护甲。	40 gp	8 lb.	触须怪夹克 衫

穴居攫怪 Grick

穴居攫怪 Grick

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	穴居攫怪触手 GrickTentacle(x4)	穴居攫怪那致命的触手既有弹性又锋利。然而，经过漫长的软化、熬煮、和调味，这些触手能制成许多幽暗地域的居民慕名而来的美食。这种美食通常还伴有用减去水分的穴居攫怪的血液制成的酱汁。往好了说，这是一种需要经过后天培养才能习惯的味道。	1 gp	6 lb.	
15	穴居攫怪皮毛 Grick Hide	穴居攫怪的皮有着独特的阴影和色调，使其能够轻易融入周围的岩石。尽管很难从其富有弹性的尸体上完整剥离，最终获得的皮毛能制成上好的迷彩服。	10 gp	18 lb.	穴居攫怪皮毛斗篷 Grick Hide Cloak

阿尔法穴居攫怪 Alpha Grick

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	阿尔法穴居攫怪触手 GrickTentacle(x4)	穴居攫怪那致命的触手既有弹性又锋利。然而，经过漫长的软化、熬煮、和调味，这些触手能制成许多幽暗地域的居民慕名而来的美食。这种美食通常还伴有减去水分的穴居攫怪的血液制成的酱汁。往好了说，这是一种需要经过后天培养才能习惯的味道。	1 gp	6 lb.	
15	阿尔法穴居攫怪皮毛 Alpha Grick Hide	穴居攫怪的皮有着独特的阴影和色调，使其能够轻易融入周围的岩石。尽管很难从其富有弹性的尸体上完整剥离，最终获得的皮毛能制成上好的迷彩服。	10 gp	18 lb.	穴居攫怪皮毛斗篷 Grick Hide Cloak
20	穴居攫怪宝珠 Grick Pearl	长得足够巨大并能作为阿尔法统领其他穴居攫怪的穴居攫怪通常是那些获得足够久以至于能吃下大多数东西的。因穴居攫怪贪婪的食欲和较低的智力，有时这些东西包括那些遇到了它们的倒霉的受害者的宝藏。极少数情况下，这些宝藏能停留在穴居攫怪的消化系统中很长时间并形成一颗宝珠。这种宝珠呈现出导致其形成的材料的大杂烩的样子，但其外层包裹着一层看起来超自然的深色调，不论光照如何都不会消失。这种宝珠能交给奇械师打造成能够接入其遗传自幽暗地域的血脉。	185 gp	5 lb.	幽暗地域宝石 Gem of the Underdark

狮鹫 Griffon

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
5	狮鹫爪 GriffonTalon (x2)	狮鹫的爪子含有一种特殊的胶原蛋白，经过处理后能制成高质量的粘合剂。这种胶水被皮匠们视如珍宝且一直供不应求。	5 sp	20 lb.	
10	狮鹫羽毛 GriffonFeather (x10)	新鲜的十九羽毛带有一种近乎超自然的空气动力学特性。造箭者和神射手们高价悬赏状态良好的狮鹫羽毛来打造高质量的箭矢。	1 gp	1 lb.	+1 箭 Arrow, +1 (DMG)
15	狮鹫眼睛 Griffon Eye (x2)	狮鹫能在飞翔在数英里高空中发现猎物，且能在距离很远的地方发现潜在竞争者。他们那魔法的双眼长久以来都被山上的住民们用作护身符和药材，但是他们的眼睛的作用被奇	5 gp	1 lb.	鹰眼镜片 Eyes of the Eagle (DMG)

		械师们完善，能够将它们制成鹰眼镜片面具。			
--	--	----------------------	--	--	--

石盲蛮族 Grimlock

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
20	石盲蛮族 大脑 Grimlock Brain	石盲蛮族是一个可悲的种族，由懦弱到将灵吸怪视为神明来崇拜的人类退化而成。虽说如此，他们的可悲之处仍为我们提供用处。世代暴露在灵吸怪的实验和影响中使他们的大脑的生理结构发生了永久的转变，将其熬制成魔药后，能提供一定程度的对夺心魔的能力的免疫。	5 gp	4 lb.	

采集表：H

Harvest Table: H

本章译者：战争就是和平

鬼婆 Hags

“面对鬼婆和灾难的规律是一样的：它们都很危险，最好不遇见它们，而且它们永远不会孤身而来。追捕鬼婆的也是一件危险的事情，因为接触鬼婆的体液会有感染可怕的“老妪病”的风险。在瓜分来自这些女性的战利品时候一定要非常小心，否则你的下半辈子可能会看起来像我小时候的保姆。”

——哈蒙德

这也许这反映了她们在恶毒生命的本质，即使是在死亡中，鬼婆也继续显示出无与伦比的报复能力。她们死后，鬼婆的体液会立即发生反应，这使她们成为老妪病的传播媒介，当一个生物从一个死去的鬼婆身上接触到任何体液时，他必须进行一次 DC 为 15 体质检定，否则会被感染“老妪病”。如果一个角色地经过采集检定未能从鬼婆身上收获任何东西，那么当他笨拙地将血液溅到自然腔口或开放的伤口时，也有感染“老妪病”的风险。一旦感染了“老妪病”，受害者的 1 个面部特征/身体部位立即转变成更像鬼婆。例如，他们的鼻子可能会变成钩状，或者他们的手会变成爪状。每隔 24 小时，受害者可以再次尝试豁免投掷。如果成功，疾病就会结束，随后每 24 小时，就会有 1 个转变后的特征恢复正常。如果失败，另一个面部特征或身体部位会变得更像鬼婆，这种疾病会继续下去。每隔 7 天，任何目前转化的特征即使在疾病治愈后也会变成永久性的。这时，只有恢复魔法（如“高等复原术 greater restoration”法术）才能使生物恢复正常外观。

绿鬼婆 Green Hag

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	绿鬼婆毛发 Green Hag Hair（小包）	绿鬼婆的头发像沼泽地底部腐烂的芦苇一样流动。虽然观察和持有它都让人不太愉快，但它具有一些微弱的魔法属性，经常被低级炼金术士使用，他们经常寻找廉价的替代品来代替高质量的原料。	1 gp	4 lb.	
10	鬼婆之血 Hag Blood（3 小瓶）	浑身散发着邪恶的气息，喝了这血就有可能让生物染上“老妪病”。还应该注意的，虽然血液闻起来、尝起来和它看起来一样臭，但酒精对这两种性质都有中和作用。作者完全无法控制别人如何利用这些信息。	3 gp	1 lb.	
15	绿鬼婆之颅 Green Hag Skull	绿鬼婆以能模仿声音引诱或恐吓入侵者到它们的巢穴而臭名昭著。这种能力停留在他们的颅骨里，工匠们可以利用这种潜在的能力来创造一个具有相同属性的魔法饰品。从某些方面来说，鬼婆可能会喜欢把自己的尸体用于这种可怕的活动。	14 gp	10 lb.	欺诈之颅 Deception Skull
20	鬼婆之眼 Hag Eyeball	不要把它与臭名昭著的“鬼婆眼”护身符相混淆，虽然这两者是紧密相连的。尽管从眼窝中被切断，这只眼睛似乎仍然像它活着时那样怒目而视。使用：作为一个动作，当鬼婆的眼球在你手中时，你可以专注于它。当你这样做的时候，你可以像他们在生活中使用它一样利用这个鬼婆的眼睛。如果当你专注于鬼婆的眼球时，鬼婆之眼被摧毁，你将受到 3d10 心灵伤害并失明 24 小时。	50 gp	1 lb.	

夜鬼婆 Night Hag

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	夜鬼婆毛发 Night Hag Hair (小包)	像令人窒息的夜晚一样浓密和黑暗，夜鬼婆的头发携带着一些曾经被前任主人滥用的魔法属性。	1 gp	4 lb.	夜鬼婆的捕梦网 Night Hag Dreamcatcher
10	鬼婆之血 Hag Blood (3 小瓶)	浑身散发着邪恶的气息，喝了这血就有可能让生物染上“老妪病”。还应该注意的，虽然血液闻起来、尝起来和它看起来一样臭，但酒精对这两种性质都有中和作用。作者完全无法控制别人如何利用这些信息。	3 gp	1 lb.	
15	夜鬼婆之颅 Night Hag Skull	夜鬼婆的颅骨持续携带着它曾经在生活中拥有的黑暗能量，腐蚀人类，使陷入他们疯狂的噩梦。	25 gp	10 lb.	噩梦之颅 Nightmare Skull
20	鬼婆之眼 Hag Eyeball	不要把它与臭名昭著的“鬼婆眼”护身符相混淆，虽然这两者是紧密相连的。尽管从眼窝中被切断，这只眼睛似乎仍然像它活着时那样怒目而视。使用：作为一个动作，当鬼婆的眼球在你手中时，你可以专注于它。当你这样做的时候，你可以像他们在生活中使用它一样利用这个鬼婆的眼睛。如果当你专注于鬼婆的眼球时，鬼婆之眼被摧毁，你将受到 3d10 心灵伤害并失明 24 小时。	50 gp	1 lb.	

海鬼婆 Sea Hag

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	海鬼婆毛发 Sea Hag Hair (小包)	就像腐烂的海藻一样，海鬼婆的头发可以被清洗、切片、干燥，然后渗上很长一段时间，形成一种水呼吸药水。然而，需要提醒的是，饮用海鬼婆头发制成的药水有可能使受害者感染老妪病。	1 gp	2 lb.	水下呼吸药水 Potion of Water Breathing(DMG)
10	鬼婆之血 Hag Blood (3 小瓶)	浑身散发着邪恶的气息，喝了这血就有可能让生物染上“老妪病”。还应该注意的，虽然血液闻起来、尝起来和它看起来一样臭，但酒精对这两种性质都有中和作用。作者完全无法控制别人如何利用这些信息。	3 gp	1 lb.	
15	海鬼婆之颅 Sea Hag Skull	尽管没有鬼婆特有的面部特征，但海鬼婆的头骨仍然带有一种邪恶的光环，这能让任何注视它的人感到毛骨悚然。	15 gp	10 lb.	恐惧之颅 Fear Skull
20	鬼婆之眼 Hag Eyeball	不要把它与臭名昭著的“鬼婆眼”护身符相混淆，虽然这两者是紧密相连的。尽管从眼窝中被切断，这只眼睛似乎仍然像它活着时那样怒目而视。使用：作为一个动作，当鬼婆的眼球在你手中时，你可以专注于它。当你这样做的时候，你可以像他们在生活中使用它一样利用这个鬼婆的眼睛。如果当你专注于鬼婆的眼球时，鬼婆之眼被摧毁，你将受到 3d10 心灵伤害并失明 24 小时。	50 gp	1 lb.	

半龙 Half Dragon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	半龙之血 Half-Dragon Blood(3 小瓶)	虽然普通的龙血对类人生物来说太过异质,无法在没有重大改变的情况下对类人生物产生任何影响。但稀薄的半龙之血的性质,允许它给吸收者带来显著的好处。使用:使用一个动作,你可以喝下一小瓶的半龙之血。在接下来的 10 分钟里,你将获得与半龙血统相应伤害类型的抗性。	8 gp	1 lb.	
15	半龙鳞片 Half-Dragon Scales(小包)	半龙在生物分类中占据着一个奇怪的位置。这反映在他们的身体对周围真龙的感知的奇怪影响。它们奇怪的生理机能似乎使它们避开了与自己血统相同的龙的注意,使它们误以为自己是同类。把半龙鳞片磨成粉末,然后和油混合,形成一种糊状物,其他类人生物可以把它涂在自己的身体上,以避免或吸引真龙的感知。	60 gp	10 lb.	遐龙膏和狎龙膏 Dra-gone Paste/Drag-on Paste

鸟妖 Harpy

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	鸟妖羽毛 Harpy Feather(小包)	鸟妖的羽毛明显很大,且具有优良的品质,这反映了鸟妖美丽但危险的天性。虽然个头太大,不能用以制造箭矢,但却是优秀的羽毛笔原材料。	4 sp	1 lb.	
15	鸟妖声带 Harpy Vocal Cords	如果鸟妖有什么出名的,那就是它们的歌声。它们的声带能够发出各种各样的声音,一些大胆的吟游诗人已经开始用它们作为乐器的弦。据说吟游诗人用鸟妖的乐器演奏的音乐可以吸引整个房间的听众。	2 gp	2 lb.	鸟妖竖琴 Harpy Harp
20	鸟妖蛋 Harpy Egg	在极少数情况下,你可能会杀死一只正在排卵的鸟妖。卵子是否受精无关紧要,因为蛋壳才是真正的价值所在。当这种带粉色斑点的贝壳变成粉末时,它会产生一种具有强大魔力的染料。	8 gp	3 lb.	鸟妖墨水 Harpy Ink

地狱犬 Hell Hound

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	地狱犬毛皮 Hell Hound Fur(3 簇)	地狱犬死后,会被体内的火焰吞噬只留下皮毛的灰烬。虽然这让采集者感到失望,但皮毛仍有一些用途。使用:作为一个动作,你可以将一簇地狱犬的皮毛搓到你的手上。如果你这样做了,在下一分钟,若你的火焰伤害掷骰掷出 1 或 2,则可以选择重掷。不过哪怕其仍是 1 或 2,你都必须接受重掷的数值。在被使用后,地狱猎犬的皮毛失去了它的魔力,变得无用。	10 gp	2 lb.	

恐怖铠甲 Helmed Horror

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	恐怖铠甲之盔 Helmed	当制造一个恐怖铠甲之盔时,普通的头盔是不行的。一个专门为这个目的而制作的必须被授权,以便赋予戴头盔的恐怖分子所拥有的独特	4 sp	1 lb.	盲舵 Blinders

	Horror Helmet	感觉。经过一段时间，一名技师可以拿着其中一个头盔，重新配置奥术签名，使其适用于普通的类人机器人。			Helm
15	恐怖铠甲要素 Helmed Horror Essence	当一个被控制的恐怖铠甲失去结构完整性后，它的生命力就会迅速消失。如果动作迅速，可以用一张灵体纸 spirit paper 抓住这个灵魂。然而，无论你的速度有多快，有些灵魂已经退化了，因此任何重复使用灵魂的尝试都肯定会导致比最初的头盔恐怖结构质量更低的结构。需要灵体纸 spirit paper。使用：你可以花一个小时用灵体纸 spirit paper 进行 DC - 15 智力（奥秘）检定，将精华转移到一套未磨损的板甲上。如果你成功了，精华将离开灵体纸并进入盔甲，在你的控制下创造出一个活化盔甲 Animated Armor。这副盔甲尽其所能地听从您的指示，但缺乏从您的话语中分辨出任何细微差别的智慧，只能完全服从命令。这个活化盔甲 Animated Armor 会一直保留到被摧毁。	2 gp	2 lb.	

鹭马 Hippogriff

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	鹭马蹄 Hippogriff Hooves(x2)	鹭马的蹄子里含有一种独特的胶原蛋白，经过处理后可以形成高质量的黏合剂。这种胶水深受皮革工人的喜爱，大多数人永远都找不到足够的胶水来满足他们的需求。	4 sp	6 lb.	
10	鹭马翎毛 Hippogriff Feather(x10)	未受损害的鹭马翎毛带有一种近乎超自然的空气动力学特性。制箭师和神枪手会珍视质量好的鹭马翎毛。	1 gp	1 lb.	箭，+1Arrow, +1 (DMG)
15	鹭马眼 Hippogriff Eye(x2)	据说鹭马可以在 2 英里以外的地方发现老鼠。无论真假，它们肯定能在几百英尺外发现兽人的伏击，这也是鹭马作为坐骑和同伴如此受重视的另一个原因。	5 gp	1 lb.	鹰眼镜片 Eyes of the Eagle (DMG)

大地精 Hobgoblin

“虽然我很鄙视他们的地精表亲，但我确实对大地精保留了一点敬意。我不觉得我从杀死一只大地精的尸体上拿一两件纪念品有什么问题，因为我相信，反过来的话那个家伙也会对我做同样的事情。”

——哈蒙德

大地精 Hobgoblin

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	大地精的耳朵 Hobgoblin Ear	大地精的身体对采集者来说并没有什么实际用途。然而，大多数城市会为大地精的耳朵支付小额赏金。	2 sp	1 lb.	

大地精长官 Hobgoblin Captain

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	大地精的耳朵 Hobgoblin Ear	大地精的身体对采集者来说并没有什么实际用途。然而，大多数城市会为大地精的耳朵支付小额赏金。	2 sp	1 lb.	

10	大地精的战斗发辫 Hobgoblin War Braid	随着一个大地精的经验和威望的增长，他们把头发编成辫子，只有在他们输掉战斗的时候才会剪。这些辫子对收藏者和悬赏机构有一定的价值，作为察觉到一个明显值得注意的大地精威胁的证据。	1 gp	1 lb.	
----	---------------------------------	--	------	-------	--

大地精军阀 Hobgoblin Warlord

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	大地精的耳朵 Hobgoblin Ear	大地精的身体对采集者来说并没有什么实际用途。然而，大多数城市会为大地精的耳朵支付小额赏金。	2 sp	1 lb.	
10	大地精的战斗发辫 Hobgoblin War Braid	随着一个大地精的经验和威望的增长，他们把头发编成辫子，只有在他们输掉战斗的时候才会剪。这些辫子对收藏者和悬赏机构有一定的价值，作为察觉到一个明显值得注意的大地精威胁的证据。	1 gp	1 lb.	
15	马格鲁比耶的印记 Mark of Maglubiyet	当一个大地精变得足够强大，他们被认为是一个大地精军阀，他们会得到一个特殊的标记，在他们的神面前崇拜自己：马格鲁比耶。如果正确地剥皮和保存，这个印记可以被术士用来制作一个充满马格鲁比耶可怕影响的饰品。	5 gp	2 lb.	马格鲁比耶的护符 Amulet of Maglubiyet

大地精的饰品表 Hobgoblin Trinket Table

序号	项目	价值	重量
1	1d4 天的口粮 1d4 days' worth of rations	5 sp	2 lb.
2	一块磨刀石 1 whetstone	1 cp	-
3	一瓶武器油 1 vial of weapon oil	3 sp	1 lb.
4	一顶军团羽冠 1 legion crest	8 sp	1 lb.
5	一把铲子 1 shovel	2 gp	5 lb.
6	一个火绒盒 1 tinderbox	5 sp	1 lb.
7	一套野炊工具 1 mess kit	2 sp	1 lb.
8	10d10 的金币 10d10 gold pieces	不定	不定

造妖 Homunculus

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	造妖组件 Homunculus Material	造妖被摧毁的身体在死亡后会回到它平凡的组成部分。这些组件可以循环使用，形成一个新的造妖。	40 gp	6 lb.	
15	造妖血液 Homunculus Blood (1 小瓶)	造妖的血与其主人的血是一样的，施法者必须放血到一个空的构造体上才能赋予它生命。虽然造妖能够给施法者提供便利，但造妖若是被抓住，也能够被其他精通奥术魔法的人所利用。因此，这血的价格可能会有很大的差异，取决于它来自哪个施法者的造妖。需要附魔瓶 Enchanted Vial。使用：作为一个动作，你可以喝造妖的血。这样做可以让你获得造妖在死亡前所拥有的所有知识，包括它所知道的语言，以及它的创造者与它	不定	2 lb.	

		共享的知识。你可能不需要解析所有的知识，特别是过于深奥的。你能记住这些知识 10 分钟，之后它们就会从你的脑海中消失。一旦此种情况发生，因为你的大脑接收到的大量信息中，你将昏迷 1 分钟后恢复过来。		
--	--	---	--	--

恐爪兽 Hooked Horror

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	恐爪兽外骨骼 Hooked Horror Exoskeleton	恐爪兽的外骨骼比铁还硬，但不幸的是很难重塑，因此不适合盔甲。然而，它还有其他一些用途，包括用作坚固的容器、建筑材料，甚至用作打击乐器。因此，许多暗黑文化珍视这些外骨骼时，恢复良好的状况。	4 gp	40 lb.	
10	恐爪兽的耳蜗 Hooked Horror Cochlea	恐爪兽极其敏感的耳蜗与蝙蝠的耳蜗并无区别。这个耳蜗能够听到极远距离和不同波长的声音，是各种助听器和奇物的关键组成部分。	10 gp	1 lb.	[h4] 硬壳听筒 Shell of Hearing[/h4]
15	恐爪兽爪 Hooked Horror Hook(x2)	恐爪兽的同名钩爪。角蛋白的由极硬而易弯曲的角蛋白物质形成，经过稍加修改，这些钩子就可以变成一个强大的战镐，同时也可以用作攀岩镐。	10 gp	5 lb.	战镐，+1 War Pick, +1 (DMG)

多头蛇蜥 Hydra

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	多头蛇蜥的鳞片 Hydra Scale (大包)	多头蛇蜥的鳞作为艺术材料在沿海文明的有着悠久的历史，多头蛇蜥以一生中脱落大量鳞片而闻名。它们经久耐用，颜色独特，给人一种令人生畏的美感，许多裁缝都渴望拥有它们。	15 gp	15 lb.	
10	多头蛇蜥之血 Hydra Blood(7 小瓶)	多头蛇蜥以其再生能力而为人所知，这一特性并没有被炼金术士们忽视。事实上，在制造无处不在的治疗药剂时，多头蛇蜥的血就是常用的催化剂之一。多头蛇蜥的血液以酿造出显著有效的混合物而闻名。	5 gp	1 lb.	强效治疗药水 Potion of Superior Healing (DMG)
10	多头蛇蜥之牙 Hydra Tooth (30 颗)	多头蛇蜥的牙非常锋利，数量也非常多。被沿海地区的人们用以制作致命的箭和矛头而闻名，这些箭和矛头是由多头蛇蜥在失去或长出新头颅时留下的牙齿制成的。	3 gp	1 lb.	箭，+2Arrow, +2 (DMG)
15	多头蛇蜥之心 Hydra Heart Piece	多头蛇蜥的心脏有着极大的潜力，不管长了多少头它都能完成血液循环。事实上，多头蛇蜥的心脏非常强大，吃掉它甚至可以让失去的肢体再生。使用：需要 10 分钟食用整个的多头蛇蜥心脏才有效果。一旦被食用，你将恢复所有生命值，并重新生长任何丢失的身体部位。如果有一个身体部位以这种方式重新生长，你会感到强烈的饥饿和 1 级的疲惫，直到你吃掉至少 5 磅的食物。多头蛇蜥的心脏必须在多头蛇蜥死后 24 小时内被吃掉，否则就没有任何作用。	80 gp	10 lb.	
20	多头蛇蜥的脊椎 Hydra Spinal Cord	多头蛇蜥的脊椎是一种独特的生命机理，能够适应比原来更多的头部。其特定的椎骨以保持强大的魔法而闻名，当一起使用时，可以成为一根强大的治疗杖。	350 gp	20 lb.	多重治疗杖 Staff of Multiplied Recovery

采集表：I

Harvest Table: I

噬脑怪 Intellect Devourer

[tdDC	物品	描述	价值	重量	打造
[td15	脑液 Brain Fluid (小瓶)	噬脑怪身上渗出的液体与他们的灵吸怪主人所分泌的粘液没有什么不同。这种液体具有独特的能力，可以携带并传递记忆。使用。作为一个动作，你可以喝下一小瓶脑液。如果你这样做，你必须通过一个 DC12 的智力豁免。如果失败了，你会陷入震撼状态 1 分钟，因为你的大脑无法处理涌入的信息。如果成功，你就会知道这个噬脑怪的身份，以及一个关键的记忆。这段关键记忆由 DM 决定。它可以是噬脑怪在原来的生活中所知道的东西。或者是它在成为噬脑怪之后学到的东西。	4gp	1lb.	
[td20	活脑干 Living Brainstem	在这种情况下，活着是一个强有力的词。用在这里，它实际上意味着大脑仍然有一些互动能力和对刺激的反应，这是由于将其转化成噬脑怪的黑暗仪式。虽然通过彻底摧毁将大脑从它的悲惨中解救出来会更仁慈。但它仍然为胃口好的冒险家提供了一些用处使用。在噬脑怪死亡后的 6 小时内，它的主脑会继续发送微弱的幻觉波长的信号。当大脑被直接佩戴在一个类人生物头上时，该类人生物就会免疫噬脑怪的探测能力。相反，检测到该类人的噬脑怪会认为这个人形生物是一个活的噬脑怪的宿主，并会相应地对待他们。相应地对待他们。然而，一个不使用盲视就能看到的噬脑怪仍然会注意到一个类人生物在他们的头顶上戴着一个大脑，并且也会作出相应的反应。	12 gp	6lb.	

隐形追猎者 Invisible Stalker

[tdDC	物品	描述	价值	重量	打造
[td15	气团 Mote of Air	当一个气元素的召唤形态被驱散时，它会留下小块的尘埃，继续携带微量的元素能量。这些东西需要迅速收集到专门的容器中，以防止进一步消散。如果适当地收集，它们就可以用来制作元素宝石。需附魔瓶。	100gp	1lb.	元素宝石 (蓝宝石) Elemental Gem (Blue Sapphire) (DMG)
[td20	潜猎者雷达 Stalker's Compass	当一个隐形潜猎者在完成其任务之前被击败时，一缕微风仍会存活并试图去找它的猎物。如果这缕微风被迅速捕获，并防止其进一步消散，它将继续无限期地试图到达它的猎物。足智多谋的追踪者将少量的染料混入这个容器中，制成一个临时的指南针，将其引向隐形潜猎者最初想要猎取的东西。需要附魔瓶。	10gp	1 lb.	

采集表：J

Harvest Table: J

化豺 Jackalwere

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	化豺眼球 Jackalwere Eye (x2)	化豺那迷人的眼睛能够引诱不知情的旅行者进入梦乡。许多生活在豺狼人经常出没的地区的老百姓和陌生人说话时都有低头看的习惯。 用途：如果你施展睡眠术，你可以使用豺狼人的眼睛作为材料组件。如果你这样做，在确定受影响的 hp 时，你额外掷出 1d8。你一次只能使用一只化豺的眼睛，一旦使用，化豺的眼睛就会失去魔力而变得无用。	8 sp	2 lb.	

采集表: K

Harvest Table: K

天狗 Kenku

"我从来都不喜欢鸟，我觉得会说话的、偷东西的鸟更可怕。我记得有一次，我从一个特别喧闹的狂欢之夜醒来，发现自己被街上的鸟儿复盖着，它们把我当成了一个小偷。我记得有一次，我从一个特别喧闹的狂欢之夜醒来，却发现自己被街头天狗包围。它们抢我东西的样子就像抢一个刚被杀死的猎物一样。当然，我一举起拳头，他们就跑了。但那时，他们已经把我身上的东西都拿走了，包括我的衣服。不用说，那天早上回到我的住处是一段相当尴尬的旅程。"

- 哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	天狗羽毛 (一小袋)	鉴于天狗无法飞行，他们的羽毛基本上是残缺的。不过，尽管它们经常很脏，但它们是很好的毛笔源。事实上，发现造假证的天狗的好方法是寻找一个身上秃了的天狗。	8 cp	1 lb.	
10	天狗喉头	除了偷窃的倾向外，天狗还以其不可思议的模仿能力而闻名。事实上，天狗的喉头是所有类人生物中最复杂、最发达的。足智多谋的工匠们已经想出了如何将其改造成独特的音乐饰品和乐器。然而，我们建议避免愿意沉迷于这种可怕的工艺的人。	1 sp	2 lb	

天狗饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	1 些破布	1 sp	3 lb.
3	1 套书写工具和羊皮纸	3 gp	4 lb.
4	3d6 根闪亮鸟类羽毛	1 sp	1 lb.
5	2d6 亮晶晶饰品	2 sp	1 lb.
6	一包滚珠	1 gp	2 lb.
7	1 罐颜料	2 gp	3 lb.
8	1d10 银币		

狗头人 Kobolds

"一些学者认为，狗头人实际上是远古时代的龙的祖先种族。不过没有多少人公开宣扬这些理论，因为最后一个宣扬这些理论的人有一天回到自己的书房，发现书房被烧成了焦炭。"

-哈蒙德

带翼狗头人 Winged Kobold

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	狗头人牙齿（小袋）	像鳄鱼一样，狗头人在其一生中不断地生长和脱落牙齿。因此他们的下巴上往往有一排排锋利的新鲜珍珠白牙齿。狗头人用来做工具，如果有机会的话，其他种族也没有理由拒绝这样做。	8 cp	3 lb.	
10	狗头人翅膀	在小概率情况下，一个狗头人出生时会长着一双翅膀。尽管又小又无力，像帆布一样的皮肤使其成为制皮中舒适的连接材料。当然，大部分制皮工作者会说这是巨龙皮，这样听起来比死狗头人皮要好很多	1sp	8lb	

狗头人 Kobold

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	狗头人牙齿（小袋）	像鳄鱼一样，狗头人在其一生中不断地生长和脱落牙齿。因此他们的下巴上往往有一排排锋利的新鲜珍珠白牙齿。狗头人用来做工具，如果有机会的话，其他种族也没有理由拒绝这样做。	8 cp	3 lb.	

狗头人饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1 天份的口粮（发霉的）	2 sp	2 lb.
2	1 斑驳的龙鳞	7 sp	3 lb.
3	1d4 个闪亮的小饰品	2 sp	1 lb.
4	1 个库尔图马克的神像	3 gp	5 lb.
5	25 尺破损的麻绳	3 sp	5 lb.
6	1 瓶油	1 sp	1 lb.
7	2d6 个磨损的铜板	5 cp	2 lb.
8	1 块破布	1 cp	1 lb

克拉肯 Kraken

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	克拉肯血（9 小瓶）	如果说有什么东西暴露了克拉肯的亵渎本性，那就是它流淌着如血液般的亵渎汁液。海怪的血散发着腐烂的鱼腥味，感觉黏糊糊的。由于其强烈的炼金潜力而被炼金术士们所觊觎。	100gp	1 lb.	海洋药水 Potion of the Sea
10	克拉肯墨水（6 小瓶）	克拉肯的墨水与普通章鱼分泌的墨水有很大的不同。它制造的黑暗似乎能吸走周围的光线，而且其化学混合物对大多数生物来说是有毒的。这种墨水自然已被无畏的炼金术士们制成武器。	150gp	1lb	克拉肯油墨 Kraken Paint
15	克拉肯牙齿（10 个）	克拉肯的牙齿坚硬而锋利，足以直接劈开船体。有鉴于此它们可以用来做弩炮和鱼叉的尖头，而海军只对敌人的旗舰保留 "克拉肯弹"。	100gp	20lb	克拉肯弩矢 Kraken Bolet

15	克拉肯皮	克拉肯的皮肤既坚韧又有弹性，甚至能够轻松地吸收被魔法加持的攻击。只有最伟大的制皮匠才能够使用这种皮，而且只能选择其中的某些部分，但那些能够制作的人能够为海上冒险者制作一套极其强大的衣服。	2000gp	20lb	克拉肯皮衣 Kraken Tunic
20	克拉肯冠鳞	军队和神明都可以证明，克拉肯的鳞片几乎是无法穿透的，即使是用魔法攻击也是如此。特别值得一提的是位于克拉肯头顶的鳞片。它既坚硬无比又最容易加工。然而，去除它们是非常困难的，这需要高超的技艺。一旦被撬开，它们可以被一个达到工艺顶峰的铁匠重新制作成一个特殊的盾牌。	4000gp	10 lb	克拉肯盾牌 Kraken Shield
25	克拉肯之眼（2只）	克拉肯所遗忘的东西很可能比普通凡人所希望了解的还要多。在它的水域中，它在海洋洞穴中搜寻隐藏的神秘和宝藏。而这些都是海面居民不可能看到的。通过提取克拉肯的眼睛并对其进行仪式，这些秘密就可以被揭示给有能力处理它们的人。	6000gp	30 lb	深海镜片 Loupe of the Depths
25	克拉肯之心（3颗）	没有多少人知道，克拉肯拥有3个心脏，每个心脏都有轻微不同的循环功能。但在制造魔法道具方面，它们都有相同的目的。通过将它们转化为水晶，它们可以被放置在一定范围内来抵御灾难性的环境影响。许多最古老的港口城市的长寿都得益于此，否则它们早就被潮水冲走了。使用。一个奇械师可以花1年的时间，每天做一个仪式，将一颗克拉肯之心转化为一块可以抑制大自然的大型红色水晶。当3颗这样的水晶放在互相5英里内时，它们所包围的区域总是风调雨顺。该地区的雨水永远不会导致洪水，而海浪也会被神奇地阻止。	12000gp	100lb	
30	克拉肯脑干	像一些头足类动物一样，卡拉肯的大脑实际上分为几个区域。特别是集中在它们的触手上。为了控制在如此巨大的身躯，克拉肯的主脑有一定的电磁质量。这不仅使它能够控制其庞大的身体，还能影响海洋生物和它周围的区域。如果采集到合适的区域，它们可以制成一个可以模仿这些能力的强大护身符。	30000gp	20lb	海洋领主的护符 Amulet of the Ocean Lord

寇涛鱼人 Kuo-Toa

"从寇涛鱼人身上采集的时候要小心，它们的内部比外部更有腐烂鱼的味道。如果你发现你的手沾染了它们的可怕臭味，一个好的建议是将它们在附近的海里浸泡一段时间。不管是什么原因，这样做似乎可以消除它最坏的影响，但之后你可能还是会被海鸥跟踪一段时间。"

- 哈蒙德

寇涛鱼人 Kuo-Toa

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	寇涛鱼人牙齿（小袋）	寇涛鱼人的咬合杀伤力最多够咬死河鱼。然而他们牙齿的独特形状适合做鱼钩。许多钓鱼佬都声称使用寇涛鱼钩时可以钓上更多的鱼	8 cp	1 lb.	
10	寇涛鱼人皮	由于寇涛在任何时候都会产生一种粘液，使得它们的皮肤出了名的滑溜。将新鲜的皮浸泡在这种粘液中，有助于创造一个防水的、令人恶心的篷布。	1sp	10 lb	
15	寇涛鱼人	寇涛鱼人拥有着一个被疯狂折磨的大脑，因为他们世代都处在	8sp	2	感知药水

	脑	夺心魔的统治之下。将这种大脑放入坩埚，去除杂质，然后用各种兼容的催化剂煮沸，就会产生一种药水，可以赋予饮用者一些其他世界的感觉。		lb	Potion of Sensing
--	---	--	--	----	-------------------

寇涛大祭司 Kuo-Toa Archpriest

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	寇涛鱼人牙齿（小袋）	像鳄鱼一样，狗头人在其一生中不断地生长和脱落牙齿。因此他们的下巴上往往有一排排锋利的新鲜珍珠白牙齿。狗头人用来做工具，如果有机会的话，其他种族也没有理由拒绝这样做。	8 cp	1 lb.	
10	寇涛鱼人皮	在小概率情况下，一个狗头人出生时会长着一双翅膀。尽管又小又无力，像帆布一样的皮肤使其成为制皮中舒适的连接材料。当然，大部分制皮工作者会说这是巨龙皮，这样听起来比死狗头人皮要好很多	1sp	10 lb	
20	寇涛鱼人大祭司脑	一个寇涛大祭司的大脑已经明显变异，使其能够使用和赋予他人法术。这种独特的大脑比普通的寇涛鱼人脑更脆弱，但在炼金术方面也更有用。	3 gp	2 lb	疯狂的法术药水

寇涛执鞭者 Kuo-Toa Whip

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	寇涛鱼人牙齿（小袋）	寇涛鱼人的咬合杀伤力最多够咬死河鱼。然而他们牙齿的独特形状适合做鱼钩。许多钓鱼佬都声称使用寇涛鱼钩时可以钓上更多的鱼	8 cp	1 lb.	
10	寇涛鱼人皮	由于寇涛在任何时候都会产生一种粘液，使得它们的皮肤出了名的滑溜。将新鲜的皮浸泡在这种粘液中，有助于创造一个防水的、令人恶心的篷布。	1sp	10 lb	
20	寇涛鱼人脑	寇涛鱼人拥有着一个被疯狂折磨的大脑，因为他们世代都处在夺心魔的统治之下。将这种大脑放入坩埚，去除杂质，然后用各种兼容的催化剂煮沸，就会产生一种药水，可以赋予饮用者一些其他世界的感觉。	8sp	2 lb	感知药水 Potion of Sensing

寇涛鱼人饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮（鱼干和海草）	5 sp	2 lb.
2	2d4 块手工珠宝首饰	1 sp	1 lb.
3	1 个浮木雕像	3 sp	2 lb.
4	1d4 片破损的珠宝首饰	2 gp	2 lb.
5	1 包活鱼饵	1 sp	2 lb.
6	1 件破衣服	1 sp	3 lb.
7	1 块水渍船旗	1 gp	5 lb.
8	1 罐荧光颜料	2 gp	5 lb



采集表：L

拉米亚 Lamia

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	拉 米 亚 的 血液(5 瓶)	拉米亚是魅力和欲望的活生生的化身。他们的血液反映了这一点，是酿造啤酒时使用的许多潜在催化剂之一可怕的爱情喷剂。	2gp	1lb.	迷情媚药 Philter of Love
15	拉 米 亚 的 利爪	那些感受过拉米亚利爪温柔爱抚的人都知道有一种强大的魔力渗透在他们的四肢里。经过精心制作，这种魔法可以被锻造成武器，甚至超过了它原来主人的威力。	15 gp	9lb.	媚情魔刀 Charming Knife
20	拉 米 亚 的 眼睛	拉米亚把美看得比什么都重要，他们甚至为自己制造幻觉以增加它们的魅力。这些美是如此强大，即使在死后，他们仍然留在拉米亚的眼睛里，等待一个工匠来锻造。	40gb	1lb	幻化眼镜 Lenses of the Oasis

巫妖 Lich

“巫妖是卑鄙和懦弱的生物，更不用说极其虚伪了，毕竟，没有比作为我墙上的战利品，更好的通向不朽的道路了。巫妖死后就会化为尘土，让我无事可做。”

-哈蒙德

DC	物 品	描述	价值	重 量	打造
5	巫 妖 之 尘	巫妖的身体就像正常人身上的一缕头发一样是它的一部分。它与它没有显著的联系，也不会大肆宣扬。这是因为巫妖的真正力量并不在此，它的身体仅仅是它行动的物品罢了。然而，当一个巫妖被打败时，它的邪恶灵魂并不能立即消散。快速的行动和强大的魔法可以绑定巫妖的灵魂，让一个人制造一个饰品跟踪巫妖，无论它在哪里。	3000gp	3lb.	巫妖香炉 Lich Censer

蜥蜴人 Lizardfolk

“出于某种原因，在我去过的任何一个社会里，蜥蜴皮的包和鞋都没有成为一种时尚。这很奇怪，因为鳄鱼的皮肤和蜥蜴的皮肤在功能上没有区别。也许人们只是有点不喜欢穿会说话的东西的皮。

—哈蒙德



蜥蜴人 Lizardfolk

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	蜥蜴人的牙齿（小袋）	拉米亚是魅力和欲望的活生生的化身。他们的血液反映了这一点，是酿造啤酒时使用的许多潜在催化剂之一可怕的爱情喷剂。	8cp	1lb.	
10	蜥蜴人的皮革	蜥蜴人的皮和皮革一样结实，可以承受大多数类人动物会觉得致命的割伤和打击。这些兽皮可以像任何其他爬行动物一样被鞣制，还有一个额外的优势是，它适合人形生物的穿戴。	1gp	15lb.	镶钉皮甲（DMG）

蜥蜴人萨满 Lizardfolk Shaman

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	蜥蜴人的牙齿（小袋）	拉米亚是魅力和欲望的活生生的化身。他们的血液反映了这一点，是酿造啤酒时使用的许多潜在催化剂之一可怕的爱情喷剂。	8cp	1lb.	
10	蜥蜴人的皮革	蜥蜴人的皮和皮革一样结实，可以承受大多数类人动物会觉得致命的割伤和打击。这些兽皮可以像任何其他爬行动物一样被鞣制，还有一个额外的优势是，它适合人形生物的穿戴。	1gp	15lb.	镶钉皮甲（DMG）
15	蜥蜴萨满的尖状脊	蜥蜴族部落的萨满很容易被发现。它们有一个独特的尖状脊，从头盖骨的顶部一直到尾巴的底部。这个山脊被认为是来自他们的神的礼物，是他们萨满教的来源。 使用:花费一个动作，你可以调用这个山谷的力量对你自己施放变形法术。当你以这种方式施展变形术时，你选择的动物形态必须是鳄鱼。一旦使用，这个物品就会失去它的魔法属性，变得毫无用处。	6gb	10lb	

蜥蜴之王/女王 Lizardfolk King/Queen

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	蜥蜴人的牙齿（小袋）	拉米亚是魅力和欲望的活生生的化身。他们的血液反映了这一点，是酿造啤酒时使用的许多潜在催化剂之一可怕的爱情喷剂。	8cp	1lb.	
10	蜥蜴人的皮革	蜥蜴人的皮和皮革一样结实，可以承受大多数类人动物会觉得致命的割伤和打击。这些兽皮可以像任何其他爬行动物一样被鞣制，还有一个额外的优势是，它适合人形生物的穿戴。	1gp	15lb.	镶钉皮甲（DMG）
15	蜥蜴王之心	蜥蜴人的心脏就像它的主人居住的沼泽一样恶臭和腐烂。这个黑色的器官向蜥蜴人的身体里注入恶臭的力量，使它们比它的同胞们更强壮，更恶毒。食用它可以给正常的人形人带来暂时的恩赐，但只建议那些有坚强意志的人使用。 使用:花费一个动作，你可以吃这个东西。当你这样做时，你将在接下来的一个小时内获得以下技能:你可以屏住呼吸 15 分钟，你对恐惧状态免	20gb	4lb	

	疫，如果你的 AC 低于 15，你的皮肤会变成鳞甲，每回合一次成功的近战武器攻击造成额外的 3d6 伤害，并获得与所造成的额外伤害相等的临时生命值。吃下这个物品后，你必须成功完成 DC 13 的智力豁免，否则你将变成狂暴。当你狂暴时，你必须尝试对你最近的生物进行近战攻击，并且/或尽可能靠近他们。直到狂暴和附加效果结束。			
--	--	--	--	--

蜥蜴人饰品表

	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮（沼泽植物和小虫）	5 sp	2 lb.
2	蜥蜴人之神塞缪安亚 Semuanya 的泥像	5gb	2 lb.
3	拴在线上的 2d4 只干瘪的小虫尸体	5gb	25 lb.
4	1d8 贝壳珠宝	7 sp	2 lb.
5	1 包沼泽泥（对毛孔有好处）	6 sp	4 lb.
6	1d6 捆含有轻微毒性的植物根茎和叶片	2sp	1 lb.
7	1 袋鱼饵	2 sp	2 lb.
8	6d10 枚银币	-	-

兽化人

“总的来说，我并没有把猎杀兽化人当成一种娱乐。尽管它们的兽性让它们成为了猎物，但它们在死亡后会恢复到原来的形态，总的来说，我倾向于避免狩猎和收获类人(出于道德和法律原因)。——哈蒙德

兽化人死后会恢复原形，因此，在收获时，它应该被视为原始物种的一员。唯一的例外是获取它的血液，由于诅咒，它已经不可逆转地改变了。

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	兽化人之血	他们被诅咒的血液是所有兽化人共有的，唯一不变的东西不管他们是原始物种还是变种人。兽化人的血令人恐惧，不能随便对待。在一个熟练的炼金术士手中，它可以用来抑制兽化人最糟糕的副作用，或者进一步传播它的感染力。 使用:作为一个动作，你可以喝下小瓶的兽化人血液，并感染你自己。这种效果就像你被一个兽化人咬了。	10gp	1lb.	月光喷雾 / 兽化喷雾

采集表：M

火童 Magmin

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	火童收集的贝壳	岩浆蛋白的剩余壳层，由坚硬的岩浆组成。它相当困难，并且有令人印象深刻的绝缘质量，使它可以容纳一个破坏性的火灾元素。这些贝壳是炼金术中有用的工具，巫师召唤这些生物只是为了获取它们的贝壳并不少见。	3sp	15lb.	自热锅
10	微弱火元素残骸	当一个火元素的召唤形式被分散时，它留下的小余烬继续携带微量的元素能量。这些东西需要在专门的容器中迅速收集，以防止进一步的退化。如果收集得当，它们就可以用来制作元素宝石。需要魔法瓶。	5gp	1lb.	元素宝石（红宝石）

蝎尾狮 Manticore

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蝎尾狮的牙齿	虽然蝎尾狮的嘴可能像人的嘴，但它的牙齿却不是。这些牙齿表现成一排排锯齿状的邪恶，因其吓人的本性而被誉为战利品。	1gb	4lb.	
15	蝎尾狮的尾巴	在螳螂所拥有的所有天然武器中，它的尾巴可能是它最令人害怕的了。许多山地探险队的成员都被几十个锋利的尖刺刺穿。	10gp	12lb.	长鞭+1
20	蝎尾狮的翅膀(x2)	人类图案强有力的翅膀在天空中创造了一个独特的细长轮廓，这是许多登山者所害怕的。这些翅膀的皮革中固有的飞行魔法可以用来制造一件有用的斗篷。	40gp	35lb.	龙之追踪者

美杜莎 Medusa

“美杜莎是一种有趣的生物，有几个原因。首先，你很难收获一些你不能直接看到的东西，因为美杜莎石化的凝视甚至在它死后仍然存在。第二，它们类似花岗岩的组成意味着水母的身体不会像正常生物那样分解。因此，一个新收获的水母头可以保持可识别（因此可用）多年。” -哈蒙德

由于美杜莎石化的凝视在美杜莎死亡之后仍然活跃，任何试图获取美杜莎的角色都必须在避开目光的同时这样做。这样做对任何获取美杜莎的检查都是劣势，除非该角色能够提供另一种可靠的感知方法。

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	美杜莎的头发	美杜莎的头发一旦它们的宿主就会死亡。然而，想要完好无损地收获它们会非常危险，每一根头发都会产生致命的毒药。	25gb	10lb.	美杜莎之鞭

15	美杜莎的心	美杜莎的心是令人悲伤的。被自己的虚荣心诅咒，一种孤独和遗憾似乎从这些心中渗出来。当在黑暗的仪式中使用时，这些心可以作为核心试剂，诅咒与原来的主人一样无法控制的虚荣心的物品。	50gp	3lb.	虚荣的诅咒
20	美杜莎的头颅	水母这个臭名昭著的面孔把任何注视着它的生物都变成了石头。这种效果甚至持续到死亡，不幸的冒险家们在去检查他们的战利品时，会发现自己意外地被石化。尽管这个想法可能很可怕，但保存完好的水母的头可以附着在设备上，使任何注视它的人都被石化。 用途：美杜莎的头部具有与美杜莎的活着时中列出的相同的石化凝视能力，除了头部不能石化自己。	130gp	10lb.	美杜莎的面孔

魔蝠 Mephit

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	魔蝠灰烬	当一个魔蝠死亡时，它爆炸成散落的云。如果迅速收获和保存，这些基材的样品可以保存和用于炼金术混合物。炼金术士的助手花一天的时间召唤和收集魔咒，只是为了补充主人的补给，这并不少见。需要魔法瓶。	1gb	1lb.	

人鱼 Merfolk

在它们广为人知之前，关于人鱼和它们奇妙的解剖结构的故事在陆地上流传，通常由这些生物的“收获的骨骼遗骸”支撑着。事实上，大多数大多是普通的人类骨骼，上面有鲨鱼或海豚的尾骨，由无道德的水手出售，用来快速铸造硬币。” -哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	人鱼肉	商人几乎有任何能想象到的阴影和颜色，这是无良商人所没有忽视的事实。如果你有兴趣吃它（或者刚刚找到了一个值得吃的人鱼），一个人鱼可以被剥去鳞片，转卖给表面居住的裁缝和烘干机。	5sb	4lb.	

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	2d6 珊瑚碎片	5 sp	5 lb.
3	一罐稍微令人陶醉的海蜗牛黏液	8 gp	2 lb.
4	2d4 件贝壳首饰	5 cp	6 lb.
5	1d4 回收的珠宝	2 gp	2 lb.
6	1 浸水船旗	1 gp	2 lb.
7	1d6 发光藻类罐	1 gp	2 lb.
8	7d10 金币	-	-

迈罗人鱼 Merrow

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

5	迈罗人鱼鳞片	人鱼的鳞片不像它们的人鱼祖先那样充满活力。然而，当地面用于制造染料时，它们仍然有一些用途，而表面的染料工厂将支付一笔可观的钱来得到它们。	5sp	6lb.	
5	迈罗人鱼血液(3)	纳迦以他们的治疗能力而闻名，这种能力也会转移到他们的鳞片上。事实上，纳迦鳞片是许多潜在药剂的催化剂之一，需要酿造无处不在的治疗药水。	1gp	1lb.	水下呼吸药水(DMG)
10	迈罗人鱼利爪(x2)	鱼的爪子能够切割肉和骨头，是鱼最喜欢的攻击方法。当保存和加固时，它们可以作为致命的三叉戟上的恶性尖刺。	3gp	10lb.	三叉戟+1(DMG)
15	迈罗人鱼之心	迈罗人鱼由妖魔的疯狂堕落创造出来。这种腐败的种子可以在他们的心中找到，它可以被制作成黑色的护身符，可以赋予恶魔王子的一部分力量，但对佩戴者有很大的风险	4gp	3lb.	迈罗护身符

拟身怪 Mimic

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	拟身怪的粘液	当一个模仿者在狩猎时，它会产生一种非常强大的粘合剂，即使是最强的冒险者也能抑制住。这种粘合剂在模拟者死亡后仍然可用，只要它被保存在一个密封的环境中，并且是一种常见的工业材料。 需要魔法瓶。	4gp	2lb.	
5	拟身怪血液(3)	从受伤的模仿者分泌的渗泥具有许多独特的特性，是模仿者改变其外观的非凡能力的主要原因。炼金术士们早就发现了如何将这种物质与其他成分混合，创造出一种神奇的油，可以改变小物品的外观。	4gp	3lb.	拟态粘液

夺心魔 Mind Flayer

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	夺心魔的营养液	营养良好的思维者分泌的黏液有轻微的黏性，闻起来大约有微弱的气味。这种黏液充满了思想和情感，可以经过炼金术过程，变成一种令人陶醉的气流，称为：耳语。 当饮用时，饮酒者会感到一阵兴奋，几十个人在一连串的精神低语中回忆起失去的知识和回忆。虽然不愉快，这种饮料在许多黑暗社会被认为是一种崇高的荣誉。	10gp	1lb.	
10	夺心魔的触须(4)	夺心魔的嘴触须以对每一个鞭子的影响超过身体而闻名。在主人死亡之后，它还保留了这些财产，据传，在黑暗下的审讯者在工作中使用了由这些触须制成的鞭子。	6gp	4lb.	心灵之鞭
15	夺心魔的心	夺心魔的心是一个黑暗的器官，充满邪恶的幽默和薄壁龕。当转化成护身符时，它可以赋予许多强大的灵能能力，但代价高昂。	50gp	1lb.	心灵控制者
20	夺心魔的大脑	大脑极其强大的大脑似乎仍然在活动。由于愚蠢种族的独特生理机能，思维者的意识仍然存在于大脑中，允许它被冒险家和思想者的年长大脑大师所利用。使用：尽管已经死了，但一个完整的大脑被视为还是一个活着的大脑，为了进行法术和能力，可以直接与思维互动，如检测思维法术。任何时候，如果一个生物以这种方式	185gp	6lb.	心灵冲击者

		与大脑互动,那么年长的大脑就有 10%的机会意识到这种互动以及在这种互动中发生了什么。			
--	--	---	--	--	--

牛头人 Minotau

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	牛头人皮革	牛头怪在各个方面都很像牛。把它们的兽皮晒成皮革并不比对一头普通的公牛更令人讨厌。	4gp	25lb.	镶皮铠甲 +1
15	牛头人的心脏	牛头怪的心脏比人类或公牛的心脏大得多。被巴波梅德的黑暗影响所扭曲,这颗心携带着强大的魔法,可以由一个有才华的工匠发挥出来。	10gp	4lb.	牛头人罗盘
20	牛头人的角 (2)	牛头怪邪恶角结束了不止一个不幸的冒险家的生命。当安装在一个坚固的头盔上,并有轻微的魔法强化,佩戴者可以模仿角的原主人的致命冲锋。	25gp	40lb.	牛头怪的头盔

魔冢 Modron

“说实话,我并不完全确定它是否应该出现在这本书里。当涉及到“收获”的定义时,建筑不仅已经是一个灰色区域,而且在死亡时也会溶解成无用的灰尘。与其把它们带到钟表匠那里,还不如带到一个合适的收割机那里。” - 哈蒙德

在死亡时溶解成一个无用的灰尘,因此,没有一个收获表。

木乃伊 Mummies

木乃伊 Mummy

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	木乃伊的绷带	木乃伊的绷带上有死腺的标志,浸在恶臭的油里,诅咒永远不死的尸体。虽然魔法只能用于一具尸体,但魔法试剂可以被足智多谋的炼金术士回收。因此,这些绷带可以买到一个不错的价格。	10gp	4lb.	
10	木乃伊干粉	一具被诅咒的木乃伊的尸体即使被变得无生命,仍然被诅咒。从尸体上提取干尘,一旦与其他油和沙漠根混合,就可以作为一种可怕的药水的基础。这样的药剂和命运应该只留给那些犯下最严重罪行的人(比如一开始就做木乃伊)。	15gp	1lb.	木乃伊果汁

木乃伊领主 Mummy Lord

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	木乃伊的绷带	木乃伊的绷带上有死腺的标志,浸在恶臭的油里,诅咒永远不死的尸体。虽然魔法只能用于一具尸体,但魔法试剂可以被足智多谋的炼金术士回收。因此,这些绷带可以买到一个不错的价格。	10gp	4lb.	
10	木乃伊干粉	一具被诅咒的木乃伊的尸体即使被变得无生命,仍然被诅咒。从尸体上提取干尘,一旦与其他油和沙漠根混合,就可以作为一种可怕	15gp	1lb.	木乃伊果汁

		的药水的基础。这样的药剂和命运应该只留给那些犯下最严重罪行的人（比如一开始就做木乃伊）。			
20	木乃伊领主的 心脏	木乃伊领主的心脏并不是在木乃伊领主的胸部里发现的，而是被隔离在木乃伊领主巢穴里的一个单独的容器里。在不损坏的情况下去除和储存萎缩的器官需要高超的技巧，但如果操作正确，可以为制作提供强大的基础。然而，建议在它的主人来寻找之前，快速采集。	4500gp	2lb.	沙漠暴君的护身符

蕈人 Myconid

蕈人幼体 Myconid Sprout

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蕈人菌丝	只有当被收获的菌丝仍然使用它的关系孢子能力时，该项目才能收获。这些孢子具有在真菌和其他智慧生物之间传递思想的独特能力。通过一些逆向工程，炼金术士们成功地利用这些孢子创造出一种药水，模拟其他生物身上类似的效果。	5sp	1lb.	菌丝药剂

蕈人成体 Myconid Adult

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蕈人菌丝	只有当被收获的菌丝仍然使用它的关系孢子能力时，该项目才能收获。这些孢子具有在真菌和其他智慧生物之间传递思想的独特能力。通过一些逆向工程，炼金术士们成功地利用这些孢子创造出一种药水，模拟其他生物身上类似的效果。	5sp	1lb.	菌丝药剂
15	蕈人的 安抚孢子	只有当被收获的菌体仍然使用其安抚孢子的能力时，才能收获。成年真菌的安抚孢子即使能够阻止最大的生物，即使至少是暂时的。如果存储得当，它们可以打包成小包，使用方式与原始所有者使用的方式基本相同。 使用： 花费动作，你可以进行远程武器攻击，并向 10 英尺内的目标投掷安抚孢子。目标必须成功的 DC 11 体制检定或被眩晕 1 分钟。目标可以在每个回合结束时豁免，成功结束对自己的影响。	9sp	4lb.	

蕈人王 Myconid Sovereign

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蕈人菌丝	只有当被收获的菌丝仍然使用它的关系孢子能力时，该项目才能收获。这些孢子具有在真菌和其他智慧生物之间传递思想的独特能力。通过一些逆向工程，炼金术士们成功地利用这些孢子创造出一种药水，模拟其他生物身上类似的效果。	5sp	1lb.	菌丝药剂
15	蕈人的 安抚孢子	只有当被收获的菌体仍然使用其安抚孢子的能力时，才能收获。成年真菌的安抚孢子即使能够阻止最大的生物，即使至少是暂时的。如果存储得当，它们可以打包成小包，使用方式与原始所有者使用的方式基本相同。 使用： 花费动作，你可以进行远程武器攻击，并向 10 英尺内的目标投掷安抚孢子。目标必须成功的 DC 11 体制检定或被眩晕 1 分钟。	9sp	4lb.	

		目标可以在每个回合结束时豁免，成功结束对自己的影响。			
20	幻觉孢子	由菌主产生的幻觉孢子在任何吸入它们的生物身上都产生强烈的迷幻效果。模仿者描述了强烈的灯光和奇怪的图像，以及一种整体满意的感觉。众所周知，黑暗社会只是为了这些孢子而掠夺主权，这是一个遗憾，因为大多数人都很乐意把孢子分享给任何刚刚礼貌询问的游客。 使用：你可以在 10 英尺内向生物投掷育儿袋来进行远程武器攻击。在成功命中，目标必须成功在 DC 12 体制检定，否则被毒死 1 分钟。中毒的目标在产生幻觉时失去了行动能力。目标可以在每个回合结束时重复保存投掷，结束成功对自己的影响。	2gp	1lb.	
25	变形孢子	只有当被收获的菌体仍然使用其有活力的孢子能力时，该项目才能收获。一个神秘的君主的生命孢子在魔法学派之间占有一个奇怪的位置。这些孢子具有巫术、魔法和变形的特征，甚至继续困扰着当时最重要的学者。 用途：作为一种动作，你可以把这些孢子洒在 5 英尺内的一只类人生物或一只大或小的野兽的尸体上。24 小时后，尸体以孢子仆人的身份升起（参见怪物手册）。尸体在 1d4+ 中保持 1 周或直到被摧毁，它不能以这种方式再次被唤醒	3gp	1lb.	

采集表：N

纳迦 Naga

骸骨纳迦 Bone Naga

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	纳迦之骨	几乎和普通蛇的骨头一样，只是规模更大。然而，当研磨成粉末，冲泡成茶时，它就创造了一种令人陶醉的饮料，一些文化将其用于精神信仰。那些喝过这种酒的人声称看到了早已被遗忘的历史，但一旦这种酒离开了他们的身体，他们就不可避免地被遗忘了。	20gb	15lb.	
15	纳迦之牙(x2)	纳迦不需要腺体来产生他们的毒液，因为当纳迦变成骨骼形态时，他们的尖牙仍然是有毒的。优秀的重铸技术可以让这些尖牙成为具有额外毒性的强大武器。不过要小心，因为那些被复活娜迦可能不会接受一个凡人带着它们的一颗牙齿到处跑的想法。	30gp	12lb.	毒蛇打击 Viper Strike

精魂纳迦 Spirit Naga

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	纳迦之骨	几乎和普通蛇的骨头一样，只是规模更大。然而，当研磨成粉末，冲泡成茶时，它就创造了一种令人陶醉的饮料，一些文化将其用于精神信仰。那些喝过这种酒的人声称看到了早已被遗忘的历史，但一旦这种酒离开了他们的身体，他们就不可避免地被遗忘了。	20gb	15lb.	
10	纳迦鳞片(3小包)	纳迦以他们的治疗能力而闻名，这种能力也会转移到他们的鳞片上。事实上，纳迦药剂鳞片是许多潜在的催化剂之一，需要酿造无处不在的治疗药水。	30gp	6lb.	治疗药水 Potion 或者强效 治疗药水 (DMG)
15	纳迦之牙(x2)	纳迦不需要腺体来产生他们的毒液，因为当纳迦变成骨骼形态时，他们的尖牙仍然是有毒的。优秀的重铸技术可以让这些尖牙成为具有额外毒性的强大武器。不过要小心，因为那些被复活娜迦可能不会接受一个凡人带着它们的一颗牙齿到处跑的想法。	125gp	12lb.	毒蛇打击 Viper Strike

巡守纳迦 Guardian Naga

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	纳迦之骨	几乎和普通蛇的骨头一样，只是规模更大。然而，当研磨成粉末，冲泡成茶时，它就创造了一种令人陶醉的饮料，一些文化将其用于精神信仰。那些喝过这种酒的人声称看到了早已被遗忘的历史，但一旦这种酒离开了他们的身体，他们就不可避免地被遗忘了。	20gb	15lb.	
10	纳迦鳞片(3小包)	纳迦以他们的治疗能力而闻名，这种能力也会转移到他们的鳞片上。事实上，纳迦鳞片是许多潜在药剂的催化剂之一，需要酿造无处不在的治疗药水。	70gp	6lb.	治疗药水 Potion 或者强效 治疗药水

					(DMG)
15	纳迦之牙(x2)	纳迦不需要腺体来产生他们的毒液，因为当纳迦变成骨骼形态时，他们的尖牙仍然是有毒的。优秀的重铸技术可以让这些尖牙成为具有额外毒性的强大武器。不过要小心，因为那些被复活娜迦可能不会接受一个凡人带着它们的一颗牙齿到处跑的想法。	300gp	12lb.	毒蛇打击 Viper Strike
20	娜迦之心(心甘情愿的交出)	娜迦之心可以被武力夺取，但只有当仁慈的纳迦心甘情愿给予时才有用。当接受者吃掉后，将获得至少一次抵挡死亡的纳迦能力。作为交换，娜迦自身的重生周期将暂时停止。守护娜迦只有在看到一个凡人的巨大潜能并希望成为这个凡人的一部分来完成他们的命运时才会这样做。 使用:如果在巡逻娜迦的自愿许可下取下并吃掉纳迦之心，食者将暂时获得死后复生的能力。如果食者死亡，他们将在第 6 天内复活并恢复所有生命值，祈愿术将会阻止该特性发挥作用。此外，被夺走心脏的娜迦将失去恢复能力，直到吃掉他们心脏的生物第一次使用该能力复活。在进食者第一次使用此能力复活后，他们将失去此能力。		15lb.	

梦魇 Nightmare

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	噩梦灰烬(小袋)	梦魇有能力赋予任何骑在它们身上的生物抗火抗性，主要是为了避免烧死他们的骑士。在他们死后，把他们的一些骨灰放在熔炉里可以制造出一种抗火药剂的关键成分。	15gb	1lb.	火焰抗性药水
15	梦魇之蹄(x4)	梦魇的蹄子是黑色的，加上一点人工处理，再加上专业的制作，它们可以变成梦魇的微型雕像。这个雕像包含了许多制作噩梦的能力，被困在一个雕像形态中。	8gp	12lb.	异能塑像-黑曜石驹

诺斯异怪 Nothic

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	诺斯异怪的大脑	诺斯异怪术士作为一种证明和嘲笑法师的以前的知识职业。尽管有疯狂的面纱，但对于那些知道如何把力量带出来的人来说，知识之井仍然存在于其中。 使用:您可能需要花 1 天的时间制浆，干燥，并将它与各种试剂混合。这种混合物就产生了一种含有魔法知识的神奇墨水。至少有 3 级法师职业的角色可以使用这种墨水在他们的法术书中写字。如果他们这样做了，他们会下意识地将一个 2 级或 2 级以下的随机法术(由 DM 选择)写进自己的法术书中。无论法术等级如何，这个转录需要 2 个小时，除了使用所有的墨水之外不需要任何费用。这个复制的法术功能和其他通过普通方法复制到书中的法术一样。	30gb	4lb.	
15	诺斯异怪之眼	这颗凸出的、无神的眼睛是它的主要力量来源。它可以看到比凡人更多的东西，它提供了一个很好的框架，可以构造出能够像它原来的主人一样的魔法装置。	20gp	3lb.	心灵透视镜

采集表：0

食人魔 Ogres

食人魔 Ogre

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
5	食人魔的脂肪(x3)	食人魔有一种令人厌恶的气味，似乎同时结合了发霉的奶酪、酸脚和潮湿的泥土。它们圆滚滚的腹部周围的脂肪似乎是这种气味的来源，需要一个非常强大的炼金术士将这种脂肪转化为油脂，制造出一种隐约具有魔力的蜡烛。	1 gp	1 lb.	驱散蜡烛
10	食人魔的皮肤	食人魔那坚硬的皮肤无疑是极度恶臭的。然而，经过鞣制后，它可以制成非常耐用的皮革，许多皮匠会很高兴拥有它们。	2 gp	30 lb.	
15	食人魔之手	食人魔的手野蛮、粗糙、巨大，可以轻松挥舞舞着一根棍子，砸碎那些比自己小的人。	5gb	35lb	食人魔力量护手

半食人魔 Ogre

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	半食人魔的血液(x5)	一个普通的食人魔的血液过于极端，无法与类人的血液相容。另一方面，半食人魔可以完全稀释类人血液，使它对类人血液无毒，同时仍然赋予它巨大祖先的强大力量。	5cp	1 lb.	食人魔的先祖药水

恶鬼

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
5	恶鬼的角	恶鬼的角非常硬，增加了恶鬼的邪恶外观。它们只拥有少数的天生魔法，但角却是很好的魔法工具。来自食人族的崇拜，经常在他们堕落的仪式中使用这些角作为仪式上的烧瓶。	5 gp	5 lb.	
10	恶鬼的血液*3	尽管是食人魔，恶魔的再生特性却通常只在巨魔中看到。这种强大的血液是许多潜在的催化剂之一，用于酿造无处不在的治疗药剂。	2 gp	1 lb.	强效治疗药水

15	恶鬼的研究 (*2)	他的眼睛在从难看的头里撬出来很久之后，似乎依旧闪闪发光。如果你愿意使用它们，它们可以被制作成对冒险家有用的护目镜。	35gb	2lb	夜视镜
20	恶鬼之手 (*2)	恶鬼的手和其他食人魔的手很像；拥有强硬和强大的特点。当被带到一个有魔法能力的铁匠那里时，他们可以像其他任何食人魔一样，被精心制作成食人魔力量的手套。	55gb	35lb	食人魔力量护手
25	恶鬼之心	一个恶鬼的心就像一个没有月亮的夜晚一样黑，也一样可怕。用这个器官制作的护身符可以赋予佩戴者一些恶鬼的魔法特性。	500gb	5lb	恶鬼护符

泥怪 Oozes

“泥怪是任何大型冒险体验的主要内容，每一个好的冒险家都应该知道如何重新利用这些讨厌的东西，为自己的用途。”

“最好在收获时小心，因为即使身后的生命力消失了，它们的黏液仍然活跃。”

- Hamund

如果你试图从泥怪体内中获取物品失败，或者你不小心将黏液洒在自己时，你会遭受与泥怪腐蚀攻击的一半伤害。

黑布丁 Black Pudding

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	黑布丁的残留物	一个黑布丁的样本。由于缺乏足够的生物量来构成完整的泥怪而惰性，它仍然保持了其酸性特性。可用作一种强效酸。 需要魔瓶储存。 用途：一小瓶黑色样本可以倒在非魔法木材或金属上。在接下来的 10 轮比赛中，黑色残留物每轮消耗 2 英寸的这些物质，之后残留物会变得太稀释，无法继续腐蚀。	20gp	1 lb.	

胶质方块 Gelatinous Cube

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	胶质方块的残留物	残留物（小瓶）凝胶状立方体中的胶状残留物具有与原始形式相同的酸性性质。与从其他渗出物中提取的样本不同，凝胶状立方体的酸在与其他液体混合时很难识别，这使得它成为刺客的首选物质。 需要魔瓶储存。 用途：饮用凝胶状残留物会自动对饮用者造成 6d6 酸的伤害。凝胶状的残留物可与多达 5 盎司的液体混合。其他液体仍然保留这种性质。DC 15 治理（察觉）检查可以识别出一种含有胶质残留物的液体。	7gp	1 lb.	

灰泥怪 Gray Ooze

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	灰泥怪的残留物	没有黑布丁强，但酸性很强。一些炼制技术实际上在高级炼制项目中使用了这种酸，但控制残留物的难度和波动性使其成为一种相当深奥的艺术形式。需要魔瓶储存。 用途：一小瓶灰色的残渣可以倒在一块非魔法的金属上。在接下来的 10 轮比赛中，这种液体每一轮都会消耗掉 2 英寸的金属，之后它会变得太稀释，无法继续下去。	7gp	1 lb.	

赭冻怪 Ochre Jelly

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	赭冻怪的残留物	赭色果冻的摇晃残留物不像其他泥怪那样有效。事实上，它已经足够弱了，可以用大量的其他成分来处理，并安全地食用。实际上，偶然发现一个部落部落，他们在地牢里种植当地的赭石果冻，以酿造一种相当有害的啤酒。	7gp	1 lb.	

兽人 Orcs

尽管承认这一点让我很痛苦，但我的大量知识要归功于兽人。尽管在我们文明人看来野蛮野蛮，但它们是非常优秀的猎人和收割者。几代人在土地上漫游，教他们如何收获任何东西，我在观察他们的方法时，也学到了一些更深奥的技巧。” -哈蒙德

兽人 Orc

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	兽人的血液*3	兽人的神赋予他们的生育能力，也给了他们的其他液体与其他类人动物完全兼容。因此，喝一个兽人的血液可以暂时给其他类人动物一些传说中的兽人的凶猛。 使用：当你喝下这一小瓶血时，你在接下来的 10 分钟内会感到更有攻击性。在这段时间里，你可以花费你的附赠行动视作进行了疾走，必须走向一个你可以看到的敌对生物。10 分钟过去后，你必须成功 DC 10 体质豁免，否则就会精疲力尽。	1gp	1 lb.	

兽人军官 Orc War Chief

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	兽人的血液*3	兽人的神赋予他们的生育能力，也给了他们的其他液体与其他类人动物完全兼容。因此，喝一个兽人的血液可以暂时给其他类人动物一些传说中的兽人的凶猛。	1gp	1 lb.	

		使用：当你喝下这一小瓶血时，你在接下来的 10 分钟内会感到更有攻击性。在这段时间里，你可以花费你的附赠行动视作进行了疾走，必须走向一个你可以看到的敌对生物。10 分钟过去后，你必须成功 DC 10 体制豁免，否则就会精疲力尽。			
10	兽人的疯狂之心	格鲁姆什触碰过的兽人的心脏比普通的要大得多。许多人会发现消费这颗心是野蛮的，但它不会比这颗心的原主人所做的更野蛮。 使用：作为一种动作，你可以消耗这颗心。在接下来的 10 分钟里，当你使用武器攻击时，你会造成额外的 1d8 伤害。具有精灵血统的任何角色都不能享受到这种好处。	5 gp	6 lb.	
15	兽人之牙	兽人首领用各种各样的珠宝和宝石装饰他们的大象牙，大概是为了在他们咬掉你的头之前，你可以被他们的财富弄得眼花缭乱。许多商人会为这些象牙付出高昂的代价，哪怕只是因为它的新奇性。	10gp	4lb	

兽人·格乌什之眼 Orc Eye of Gruumsh

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	兽人的血液*3	兽人的神赋予他们的生育能力，也给了他们的其他液体与其他类人动物完全兼容。因此，喝一个兽人的血液可以暂时给其他类人动物一些传说中的兽人的凶猛。 使用：当你喝下这一小瓶血时，你在接下来的 10 分钟内会感到更有攻击性。在这段时间里，你可以花费你的附赠行动视作进行了疾走，必须走向一个你可以看到的敌对生物。10 分钟过去后，你必须成功 DC 10 体制豁免，否则就会精疲力尽。	1gp	1 lb.	
10	兽人的疯狂之心	格鲁姆什触碰过的兽人的心脏比普通的要大得多。许多人会发现消费这颗心是野蛮的，但它不会比这颗心的原主人所做的更野蛮。 使用：作为一种动作，你可以消耗这颗心。在接下来的 10 分钟里，当你使用武器攻击时，你会造成额外的 1d8 伤害。具有精灵血统的任何角色都不能享受到这种好处。	5 gp	6 lb.	
15	格乌什之眼	一个兽人已经为他们的神牺牲了一只眼睛，他们剩下的眼睛仍然带着神奇的潜力。艺术学家和宗教学者会为其中一只眼睛付出公平的代价，以进一步研究邪恶的兽类神的阴谋。这只眼睛似乎总是瞪着任何有精灵血统的人，这一事实或许应该被忽略。	15gb	1lb	

魔兽人 Orog

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

5	兽人的血液*3	兽人的神赋予他们的生育能力,也给了他们的其他液体与其他类人动物完全兼容。因此,喝一个兽人的血液可以暂时给其他类人动物一些传说中的兽人的凶猛。 使用:当你喝下这一小瓶血时,你在接下来的10分钟内会感到更有攻击性。在这段时间里,你可以花费你的附赠行动视作进行了疾走,必须走向一个你可以看到的敌对生物。10分钟过去后,你必须成功DC10体制豁免,否则就会精疲力尽。	1gp	1 lb.	
10	兽人的疯狂之心	格鲁姆什触碰过的兽人的心脏比普通的大得多。许多人会发现消费这颗心是野蛮的,但它不会比这颗心的原主人所做的更野蛮。 使用:作为一种动作,你可以消耗这颗心。在接下来的10分钟里,当你使用武器攻击时,你会造成额外的1d8伤害。具有精灵血统的任何角色都不能享受到这种好处。	5 gp	6 lb.	

兽人饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮	5 sp	2 lb.
2	1 大杯廉价啤酒	4 sp	5 lb.
3	1 格鲁姆什雕像	5 gp	2 lb.
4	1 套服饰	5 cp	6 lb.
5	1d4 串干精灵耳朵	1 sp	2 lb.
6	1 袋战争油漆颜料	3 sp	2 lb.
7	1d6 回收珠宝	2 gp	2 lb.
8	3d10 金币	-	-

食腐兽 Otyugh

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	食腐兽的胆汁	尽管这个想法听起来很恶心,但真的是胆汁,能够消化几乎任何东西,实际上是治疗消化不良的一种很好的药物。村里的女药师预先使用的一种常见药物是加入一剂稀释的口服胆汁和一勺蜂蜜(主要是为了掩盖味道)。	5 gp	1 lb.	
10	食腐兽的唾液	牛的唾液实际上并不有毒,但它含有大量的细菌和疾病,也可能它是这样。 用途:这种唾液可以用来覆盖多达5个切割或穿孔弹药或一个切割或穿孔武器。使用毒药需要1分钟。在接下来的一分钟里,任何被成功击中的生物都必须通过DC15体制来对抗疾病,否则就会中毒,直到疾病被治愈。每隔24小时,目标必须重复保存投掷,在失败时将其最大命中点减少1d10。疾病成功治愈。如果疾病将其最大生命值降低到0,则目标将死亡。	40 gp	1 lb.	

		这种对目标命中点的减少一直持续到疾病治愈。			
15	食腐兽的触须	它的触须上有令人难以置信的尖针，既可以刺穿敌人，也可以拖着它们四处走动。黑暗下的奴隶通常用这些触须做鞭子，用来捕捉活着的猎物。	25gb	15lb	食腐兽长鞭
20	食腐兽的电感神经节	在耳的触须与背相接的部分有一束奇怪的神经。这种结构与类人动物更复杂的大脑结构不相容，但它实际上确实适用于野兽等更简单的生命形式。	100gb	2lb	感知项圈

枭熊 Owlbear

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	枭熊的羽毛	枭熊的羽毛明显柔软和绒毛，与它们更凶猛的外观形成对比。虽然这些羽毛的弯曲效果不好，但它们确实是很棒的床上用品，而小熊羽毛填充枕头是任何设备齐全的卧室的标志。	2 gp	5 lb.	
10	枭熊的肝脏	枭熊的肝脏是一种有效的药用成分，用于治疗从消化不良、肾结石到泥肠等各种疾病。不幸的是，这一特性导致一些地区面临过度捕猎。	10 gp	6 lb.	
15	枭熊的绒毛	问问任何一个曾经试图躲避一只枭熊的人，他们会告诉你这种努力是多么的徒劳。它们敏锐的视力、听觉和嗅觉，再加上它们怪异的猫头鹰状的追踪倾向，使它们成为一个可怕的捕食者。尸体的一部分做成的围巾也能赋予主人一定程度的感官，赋予主人一定程度的意识。	50gb	10lb	警告围巾

采集表：P

飞马 Pegasus

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
5	飞马发鬃	飞马发鬃（小袋）纯白色，令人难以置信的耐用，飞马的发鬃是令人垂涎的制作材料。从绳子、乐器到弓，一切都是用飞马毛成的，而且总是高价出售。	2 gp	3 lb.	
10	飞马的蹄子（4）	飞马的蹄子可以被磨下来，然后像普通的马一样磨成胶水。然而，这种胶水有一定的闪光缺陷，这是喜欢奢侈的高贵女士们真正喜欢的。这种胶水已经被转化成各种化妆品，或者作为一件已经颓废的礼服的最后的繁荣。	1 gp	14 lb.	旅行者的记录
15	飞马的血液*3	飞马的血液是一种灿烂的银光，表面有彩虹的反射。它是一种著名的药物，经常作为一种生育药水卖给中年男性。	4gb	1lb	耐力药水
20	飞马的翅膀（*2）	飞马的华丽的翅膀，就像一个有形的身体上的两个雨轮。它需要一只非常稳定的手来去除这些脆弱的附属物，而不破坏它们，但如果操作正确，它们可以作为永远有用的飞行药剂的成分	10gb	35lb	飞行药水

鹿鹰 Peryton

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	鹿鹰之角	鹿鹰的大角被认为是相当有收藏价值的，因为其奇怪黑色光泽。无论是用作装饰还是作为药品，它们都能卖到不错的价格。还有传言说，一套用鹿鹰的角制作的骰子特别容易用于作弊。然而，这是未经证实的。	2 gp	3 lb.	
15	鹿鹰的心脏	人们对心有一种奇怪的固定。虽然关于吃心的理论起源很多，但可以证实鹿鹰自己的心脏确实携带黑暗魔法能量。	20 gp	5 lb.	嫉妒的诅咒
20	鹿鹰的翅膀*2	飞马的血液是一种灿烂的银光，表面有彩虹的反射。它是一种著名的药物，经常作为一种生育药水卖给中年男性。	10gb	35lb	飞行药水

穿刺者 Piercer

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
5	穿刺的麝香	那可怖的麝香，虽然令人不愉快，但并不令人沮丧。具有讽刺意味的是，这种麝香可以经过炼金术的过程，变成一种相当昂贵的香水。当然，那些负责营销它的人通常不愿意告诉买	1 gp	1 lb.	

		家它是由什么产品组成的。			
10	穿 刺 这 的硬壳	贝壳状的穿孔器覆盖着一个岩石状的外壳，使它看起来像钟乳石或石笋。这种硬壳在黑暗社会被重新用于许多东西，包括碗、家具和各种工具。	2 gp	20 lb.	

皮克精 Pixie

“我曾经遇到过一个男人，他会像其他男人收集蝴蝶一样收集小精灵。不用说，他有点不稳定，但他所做的一些研究是用来写这篇文章的，所以我太严厉地批评他是相当忘恩负义的。” -哈

DC	物 品	描述	价 值	重 量	打 造
15	皮 克 精 仙 尘	无处不在的灰尘落在小精灵的翅膀上。令人难以置信的神奇，但不稳定，一个非小精灵几乎不可能确定当洒在一个生物身上会发生什么。 使用：作为一种动作，你可以在你旁边的生物身上撒一些精灵尘。如果洒在一个不情愿的生物身上，它们可能会通过成功的 DC 12 智慧豁免来抵抗任何结果。如果洒在一个愿意的生物上，或一个不情愿的生物失败了他们的敏捷投掷，滚动 1d10，并咨询小精灵尘埃效应表的结果。如果结果大成功，DC 是 12。一个小袋的精灵灰尘里面有足够的灰尘供三次使用。	3 gp	1 lb.	

结果	物品
1	目标的行为好像受到了混乱咒语。
2	目标的行为就像受到了检测思维法术的影响。
3	目标的行为就像受到了苍蝇的攻击。
4	目标的行为就像他们受到了纠缠咒语一样。
5	目标的行为就像受到了探测魔法的影响。
6	目标的行为就像受到了变形法术的影响。动物的形态是由 DM 随机选择的。
7	目标分子的行为就好像他们受到了睡眠时间的刺激。
8	目标的行为就像受到了更大的隐形作用
9	目标的行为就像受到了跳舞的魔力。
10	在接下来的一小时内，目标玩家会在拯救法术和其他魔法效果时获得优势。

伪龙 Pseudodragon

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	伪龙毒液	假龙的毒液有一种催眠效果，一些炼金术士实际上曾用它来治疗失眠。当然，在它那纯净的状态下，它仍然可以被用作一种有效的镇静剂。 用途：可用于涂抹 1 件弹药或 1 件切割或穿刺武器。使用毒药需要采取行动。下次涂层弹药或武器成功击中生物时，该生物必须在 DC 11 体制豁免上成功，否则会中毒 1 小时。如果豁免投掷失败了 5 次或更多，目标就会在相同的时间内失去意识，或者直到它受到伤害或其他生物使用一个动作把它摇醒。	5gp	1 lb.	

紫虫

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	紫虫的血液*9	这是一个简单的事实，你需要有一个紫色的蠕虫病房，如果你希望有一个长期的解决。具有讽刺意味的是，这些病房需要一只紫蠕虫的血液才能被创造出来。在某种程度上，只有能够杀死紫色虫子的社会才能得到保护是合适的。自然选择是最好的。	130gp	1 lb.	
10	紫虫的胆汁*9	紫色蠕虫的腐蚀性胆汁是矿工们垂涎的东西，因为它们能够穿过岩石，否则需要数周的时间才能突破。然而，在收获时要小心，你不想被称为那个被已经被杀死的紫色蠕虫吃掉的傻瓜。 使用：作为一个动作，你可以进行远程武器攻击，在 20 英尺内向目标扔一小瓶紫色蠕虫胆汁，在撞击时粉碎。对目标进行远程攻击，将小瓶当作一个临时物体。一旦击中，目标将遭受 5d6 酸损伤。	150gp	1 lb.	
15	紫虫的牙齿*4	紫色的蠕虫牙齿在它们海绵状的嘴里更像钟乳石和石笋。这些牙齿比成年人的手臂还大，是非常好的制作材料，是象牙的丰富来源。或者，它们也可以被精心制作成精细的武器。	150gp	30lb	任何近战穿刺武器 +2
20	紫虫毒刺	不管你怎么想，站在紫虫嘴的另一边并不安全，因为它的尾巴可能更致命。当毒刺头被拿走并重新制造成武器时，它可以提供有效的毒液，就像它附着在原来的主人身上一样。	2200gp	40lb	紫光穿刺者

25	紫 虫 珍 珠	紫色的虫子穿过泥土和岩石，不可避免地吞下一些珍贵的宝石和金属。这些不容易消化，经常在紫虫的胃里粘在一起。它们在消化酸和压力下融合在一起，形成美丽独特的珍珠，在公开市场上获得令人难以置信的高价格。	5000gb	10 lb.	
----	------------	---	--------	--------	--

采集表：Q

泽地熊人 Quaggoth

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
5	泽地熊人的毛皮	蓬松而粗糙，泥沼毛除了作为战利品。然而，这种皮毛具有显著的绝缘特性，虽然不舒服，但它可以在最深最黑暗的黑暗隧道中保持温暖。	1 gp	4lb.	
10	泽地熊人的血液*3	由于它们可怕的黑暗下饮食，沼泽人已经发展出了几种酶和抗体，使它们对毒药免疫。如果在炼金术配方中使用，它会产生一种抗毒药水。	1 gp	1 lb.	毒药或抗毒药水
15	泽地熊人的大脑	熊人沼泽种群发生突变，产生所谓的洞穴。它们的大脑明显更大，并且能够自己完成灵能的壮举。当吃掉时，这些灵能能力会暂时留给进食者。 使用：你可以花一个动作来吃掉这个大脑。在接下来的一小时里，你可以随意释放羽毛术和法师之手法术，而不使用法术槽或需要任何法术材料。	6gb	5lb	

采集表：R

罗刹 Rakshasa

“我曾经站在 rakshasa 的错误一边。不管我开了多少次车，那该死的东西总是不停地追着我直到我的猎刀穿过它的头骨。最终，我不得不包租一支探险队进入地狱位面，只是为了让他不再纠缠我。值得赞扬的是，他的背现在装饰着我客厅的地板，就像一块相当迷人的地毯，所以这并不是完全浪费时间。

——哈蒙德

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	罗刹之爪（2）	罗刹天生的仇恨和恶意体现在他们畸形的爪子上，能够传递一个诅咒，尽管它击中了任何东西。当在神秘仪式中燃烧时，灰烬可以产生一种染料，会有黑暗仪式，诅咒的魔法物品的使用者收集。	50 gp	3lb.	噩梦的诅咒
15	罗刹的心脏	罗刹倾向于杀害和包容受害者的生命，这几乎是一种习俗。罗刹的心脏里流淌着这种对他人身份的恶意渴望，它可以被重塑成一个护身符，让它的持有者也能这样做。	450 gp	4 lb.	欺骗者护符
20	罗刹皮毛	虽然一旦从原来的身体移走就没有那么有力，但移走的藏藏仍然携带着它著名的神奇抵抗。 如果加强得当，它就会变成一种可怕的斗篷，可以摆脱微弱的法术。	1300gb	15lb	魔法的豁免者

百足魔兽 Remorhazes

青年百足魔兽 young Remorhazes

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	百足魔兽之血（5）	任何杀死了百足魔兽的人都可以证明伤口上几乎沸腾的血液。这种血液在从体内取出后很长一段时间都保持超自然的温暖，北极文化使用这种东西作为一种绝缘和加热。	2gp	1lb.	元素皮肤药水
15	百足魔兽的触角（2）	百足魔兽有一种不可思议的能力来感知它周围生物的运动，主要是基于它令人难以置信的感官触角。如果从整体上看，它们可以重新调整，用作一对定位杆，用于安全目的。	25 gp	6 lb.	安全天线
20	年轻的百足魔兽甲壳	即使是年轻的百足魔兽的厚厚的铁状鳞片也具有令人难以置信的绝缘特性，可以调节这种生物像昆虫一样的身体。	115gb	65b	百足魔兽板甲

百足魔兽 Remorhazes

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	百足魔兽之血（7）	任何杀死了百足魔兽的人都可以证明伤口上几乎沸腾的血液。这种血液在从体内取出后很长一段时间都保持超自然的温暖，北极文化使用这种东西作为一种绝缘和加热。	10gp	1lb.	元素皮肤药水
15	百足魔兽的触角（2）	百足魔兽有一种不可思议的能力来感知它周围生物的运动，主要是基于它令人难以置信的感官触角。如果从整体上看，它们可以重新调整，用作一对定位杆，用于安全目的。	25 gp	6 lb.	安全天线
20	百足魔兽甲壳	成熟的甲壳坚固耐用性是年轻时的两倍。这种甲壳被拿走和重新熔化后，成为一个几乎无法穿透的屏障，对抗武器和元素。	1000gb	65b	百足魔兽板甲

还魂尸 Revenant

DC	物品	描述	价 值	重 量	打 造
10	还魂尸的怨恨	还魂尸的身体里没有任何和普通尸体有区别的东西，而且它通常需要一个特殊能力来封闭还魂尸的灵魂。然而，通过快速的行动和一些特殊的收集纸张，灵魂的印记就可以被拯救出来，允许人们追踪那些如此严重地伤害了荒野猎人的生物。 需要精神纸。 使用：当你拿着这个物品时，你总是知道任何被还魂尸寻求报复的生物的距离和方向，即使这个生物在不同的存在平面上。如果被跟踪的生物死了，你就会意识到。在持有这篇论文时，同时被追踪的人也同样知道你到他们之间的距离和方向。		1lb.	

鹏鸟 Roc

DC	物品	描述	价 值	重 量	打造
10	鹏鸟的胃	鹏鸟的胃在许多山区都被认为是相当美味的食物。特别是烧烤，营养丰富，用洋葱和根状蔬菜炒。	30 gp	30lb.	
15	鹏鸟的喙	它的喙比大多数人类都要大（许多不幸的冒险家发现的已经太晚了），它也非常强壮，能够把钢盔甲砸成碎片。巨人用这些喙作为各种工具是很常见的，但对于一个中等大小的生物来说，它是一个细锤的头。	150 gp	30 lb.	战锤+2
20	鹏鸟的羽毛	鹏鸟的羽毛含有神奇的特性，使它能够举起像鹏鸟一样大的生物。然而，很难找到一个能从鹏鸟体内移除后保留这种特性的样品。 使用：当你持有这个项目时，你可以随意对自己施放跳跃术。如果你停止拿着羽毛，这个咒语就会结束。	800gb	1lb	

25	鹏鸟的心脏碎片	一个鹏鸟巨大的心脏，一个普通的冒险家通常不能自己带回家。幸运的是，唯一有价值的是一个更小的器官房间，大约有一个大篮子的大小。据说这是巨神安娜姆所感动的地方，也是鹏鸟巨大的大小。	2300gb	15lb	巨大的暴风之环
----	---------	--	--------	------	---------

树绳妖 Roper

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	树绳妖的胃袋	一个树绳妖会不断生产它的可怕的麝香，即使它成长成为一个完整体，取出无比恶臭的胃袋。它仍然可以变成一种香水，即使一想到他原先的恶臭让人恶心。	5 gp	1lb.	
10	树绳妖的外壳	一个完全成熟的更粗糙的外表在黑暗文化中有很多用途。在一个黑暗之下的居民的家中发现许多不同的外壳并不罕见。	10gp	60 lb.	
15	树绳妖的触须	树绳妖的卷须从身体上取出后仍然和以前一样有用。由于树绳妖这些附属物的无限繁殖能力，一些黑暗社会实际上饲养活的树绳妖，专门把它们的触须作为绳子和制作材料。至少可以说，他们的绳索工程的美学效果令人不安。然而，如果你想用它们来制造一个鞭子，它需要一只稳定的手，以不损害脆弱的头发，给它的虚弱品质。	10gb	25lb	衰弱长鞭 Debilitating Whip

锈蚀怪 Rust Monster

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	锈蚀怪的胆汁	尽管一个铁锈怪可能被认为是铁匠最大的噩梦，但他们的胆汁被认为是一种有价值的商品。坚固到足以分解锈和金属，小心使用它们的胆汁可以用来恢复旧武器到新武器，有时可以用来制造金属图案。	1 gp	1lb.	
10	锈蚀怪的触须（2）	锈蚀怪有同时奇妙和加重的能力来感知任何 30 英尺内的铁金属。这是它们触须的特性，可以被重新用于普通人的金属探测器（当然，它们的腐蚀能力在这个过程中被中和）。	1gp	12 lb.	金属探测器
15	铁锈怪尘	对于地下文化来说，把一个铁锈怪物的包壳磨成灰尘是一种非常常见的策略。这种灰尘继续携带锈怪的腐蚀性，可以作为防御中和武器，也可以作为一个残忍的恶作剧。 用途：作为一个动作，你可以在 5 英尺内向一个非魔法的铁金属物品扔一把铁锈怪尘。接触后，灰尘会腐蚀并破坏 1 英尺立方材料。如果物品被生物佩戴或携带，该生物可以尝试 DC 11 闪避检定躲避，以避免这种效果。如果被触摸的物体是武器或装甲/盾牌，它将分别遭受永久和累积-1 的伤害辊或交流电的	3gb	10lb	

		惩罚。如果对武器的惩罚达到-5，将盔甲的 AC 降到 10，或者将盾牌的 AC 奖励降到 0，那么该物品将被摧毁。 一袋铁锈怪物的灰尘足够使用 5 次。			
--	--	---	--	--	--

采集表：S

Harvest Table: S

沙华鱼人 Sahuagin

“沙华鱼人曾经毁了我的一次钓鱼之旅。当时我刚刚钓到一条巨大的鲈鱼，我特别想把它装饰在我家墙上，然后我有那么一小会儿转过身去拿我的清洁剂，等我转过来的时候发现战利品已经没了，只有一个沙华鱼人在大快朵颐。我不想细说这事，不过我那天还是搞到了一些可以装饰墙壁的东西。”

——哈蒙德

沙华鱼人 Sahuagin

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	沙华鱼人血液 Sahuagin Blood (3 小瓶)	沙华鱼人是出了名的容易突变，表现形式各种各样，例如出现精灵体征的雏形，或是多长几根手臂。这种诱变效应也可反过来作用于类人生物：沙华鱼人的血液能够使普通的类人生物出现沙华鱼人的部分体征。然而，我们强烈建议不要长期摄入这种药物，因为其副作用尚未完全探明。	5 sp	1 lb.	沙华鱼人药水 Potion of the Sahuagin

沙华鱼人女祭司 Sahuagin Priestess

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	沙华鱼人血液 Sahuagin Blood (3 小瓶)	沙华鱼人是出了名的容易变异，表现形式各种各样，例如出现精灵体征的雏形，或是多长几根手臂。这种诱变效应也可反过来作用于类人生物：沙华鱼人的血液能够使普通的类人生物出现沙华鱼人的部分体征。然而，我们强烈建议不要长期摄入这种药物，因为其副作用尚未完全探明。	5 sp	1 lb.	沙华鱼人药水 Potion of the Sahuagin
10	塞克拉的祝福 Blessing of Sekolah	鲨神赛克拉 Sekolah 偶尔会选择一位雌性沙华鱼人担任他的女祭司，并赋予他的女祭司们巨大的神力。除了它们的魔法，这些女祭司区别于普通类人生物的特征之一是它们皮肤上的标记，这个标记看起来像是成年鲨鱼的咬痕。这块皮肤可以使拥有者暂时具备沙华鱼人特有的训练鲨鱼的能力。 用途：作为一个动作，你可以把这块带标记的皮肤举到面前。120 尺内可以看见你的鲨鱼都会立刻对你变得友好，并服从你向它们发出的任何命令，只要这个命令不与真正的沙华鱼人相冲突。当这块皮肤从沙华鱼人身上取下 24 小时后，它将变质并变得毫无用处。	3 gp	1 lb.	

沙华鱼人男爵 Sahuagin Baron

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

5	沙华鱼人血液 Sahuagin Blood (3 小瓶)	Sahuagin 是出了名的容易突变，表现形式各种各样，例如出现精灵体征的雏形，或是多长几根手臂。这种诱变效应也可反过来作用于类人生物：沙华鱼人的血液能够使普通的类人生物出现沙华鱼人的部分体征。然而，我们强烈建议不要长期摄入这种药物，因为其副作用尚未完全探明。	5 sp	1 lb.	沙华鱼人药水 Potion of the Sahuagin
---	------------------------------------	--	------	-------	----------------------------------

沙华鱼人饰品表

d8	物品	价值	重量
1	1d4 天份的口粮（鱼干和海草干）	5 sp	2 lb.
2	2d4 块自制珠宝	1 sp	1 lb.
3	1 个赛克拉小神像	5 gp	2 lb.
4	1d4 块打捞来的珠宝	2 gp	2 lb.
5	1 袋活鱼饵	1 cp	2 lb.
6	1 串鲨鱼牙齿	1 sp	3 lb.
7	1 面浸水的船旗	1 gp	5 lb.
8	1 罐凝固的血液	8 cp	3 lb.

火蜥蜴 Salamander

火蛇 Fire Snake

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	火蜥蜴血液 Salamander Blood (3 小瓶)	火蜥蜴死亡之后，其充满激烈能量的血液依然会沸腾很久。世界各地的铁匠都很重视这种血液的价值，它可以作为锻造金属的强劲热源，熔化一些用其他方法不能熔化的金属。需附魔瓶。	1 gp	1 lb.	蜥蜴之火 Salamander Fire
10	火蛇鳞片 Fire Snake Scales (小袋)	火蜥蜴的鳞片在取下后仍能神奇地保持温热。一些富商往往置办衬有火蛇鳞片的床具，好在寒冷的冬季保持舒适。可惜的是，幼年火蜥蜴的鳞片小而软，无法被用来制作护甲。	3 gp	12 lb.	恒温水袋 Warming Waterskin

火蜥蜴 Salamander

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	火蜥蜴血液 Salamander Blood (3 小瓶)	火蜥蜴死亡之后，其充满激烈能量的血液依然会沸腾很久。世界各地的铁匠都很重视这种血液的价值，它可以作为锻造金属的强劲热源，熔化一些用其他方法不能熔化的金属。需附魔瓶。	1 gp	1 lb.	蜥蜴之火 Salamander Fire
10	火蜥蜴毒牙 Salamander Fang	尽管火蜥蜴已经长出可以使用武器的手臂，它们也可以轻而易举地用可怕的啃咬来杀死敌人。火蜥蜴的毒牙辐射出特别致命的高热，用它打造的匕首也将保留这一特性。	20 gp	2 lb.	火焰匕首 Fire Dagger

15	火蜥蜴鳞片 Salamander Scale (大袋)	火蜥蜴的鳞片在取下后仍能神奇地保持温热。一些富商往往置办衬有火蛇鳞片的床具，好在寒冷的冬季保持舒适。成年火蜥蜴的鳞片十分坚韧，可以制作护盾。	65 gp	18 lb.	余烬护盾 Cinder Shield
----	-----------------------------------	--	-------	--------	-----------------------

半羊人 Satyr

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	半羊人毛发 Satyr Hair (小袋)	半羊人厚而光泽的皮毛和它的角一样知名。这种毛极其密实，用它调制的补剂可使其他生物的毛发再生。	1 gp	3 lb.	生发油 Hair Tonic
10	半羊人角 Satyr Horn (x2)	半羊人以诱导享乐主义和放纵的感觉而闻名，即使在半羊人死后，他们身体的某些部分仍然带有同样的特性。半羊人角磨粉混合而成糊状物具有强烈的醉酒和催情效果。一些天真的半羊人因此稀里糊涂地成为某个不择手段的领主聚会时的主角。	1 gp	6 lb.	

稻草人 Scarecrow

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	稻草人布片 Scarecrow Cloth	这块充当稻草人头部的布片充分体现了其恐怖的面容，就像稻草人活着时一样令人生畏，空洞的眼睛似乎仍能看到周遭之物。 用途：佩戴此布片时，你可以花费一个动作，指定 30 尺内一个你能看到的生物，如果这个目标生物也能看到你，它必须进行一次 DC 为 11 的智力检定，失败则因魔法效应陷入恐慌，直到你的下一回合结束。该恐慌中的生物同时陷入瘫痪状态。这块布片在使用一次后失去所有魔法效果并变得毫无价值。	1 gp	3 lb.	
10	邪恶精魄 Evil Spirit	这一邪恶生物的精魄在死去不久时仍然会萦绕在自己的宿主身体周围，即使稻草人已经被毁。这一精魄可以被采集并重新卖给一些思想灵活的巫师。需灵体纸。	1 gp	1 lb.	

幽影 Shadow

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	幽影残痕 Shadow wisp	幽影几乎没有实体形式，任何看上去像是实体的痕迹都会在它被击溃后迅速消散。不过，一部分痕迹可以被采集并束缚在一张灵体纸上，用来困扰那些不小心的人。需灵体纸。 用途：如果此物品被放在失能生物的影子 10 分钟，该生物的力量值减少 1d4，若此时生物力量值低于 0 则死亡，效果持续至次级复原术或类似法术终止该效应。如果一个非邪恶阵营的类人生物因此项效应死亡，1d4 小时后一个新的幽影将从其尸体上产生。此物品在使用一次后失去所有魔法特性。	2 gp	1 lb.	

蔓生怪 Shambling Mound

“一些学者试图研究蔓生怪是如何从闪电中诞生的，认为蔓生怪匪夷所思的再生和生长能力可以让粮食产量翻上几番。不幸的是，目前为止，他们实验的成果只是一些电成焦土的农田和愤怒的农民。”

——哈蒙德

由于蔓生怪体积庞大，形状多变，一个蔓生怪可以被采集很多次。如果您成功采集到了“蔓生怪护根”或“蔓生怪藤条”等物品，您可以尝试再次采集它们，但每次尝试的 DC 都会增加 2。您可反复采集直到第一次检定失败。

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蔓生怪护根 Shambling Mound Mulch (2 小袋)	这块腐烂的有机体曾经滋养着蔓生怪，并永久地被后者改变。这是一块极好的肥料和草药，受到园艺爱好者和医师的追捧。	12 gp	5 lb.	高级治疗药水 Potion of Superior Healing (DMG)
15	蔓生怪藤条 Shambling Mound Vine (x4)	闪电创造蔓生怪，也赋予蔓生怪闪电的特性，随着它不断增加自己的体积，新附着在它身上的有机体也会拥有这样的特性。完整的藤条可以被采集并制作成一件十分独特的外衣，具有吸收闪电的能力。	15 gp	11 lb.	藤蔓长袍 Vine Tunic
20	蔓生怪根茎 Root-stem	蔓生怪的根茎是其最重要的部分，如同脑子之于类人生物。根茎由于其再生特性而具有很高的医学价值，同时因其腐烂和消耗的特性受到死灵学派的重视。	110 gp	8 lb.	树丛魔杖 Wand of the Undergrowth

构装盾卫 Shield Guardian

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	构装盾卫胸甲 Shield Guardian Breastplate	构装盾卫的胸甲是全套盔甲最基础的部分，即使被取下并重制也仍然保持与盾卫通讯的能力，因此成为某些设备的主要材料。	50 gp	15 lb.	护卫盔甲 Armour of the Guardian
20	法术存储护板 Spell Storing Plate	这种魔法结构使盾卫能够像使用法术存储戒指一样使用其中的法术。以合适方式获取的护板可以被重制为更强大的法器。	200 gp	5 lb.	储法戒指 Ring of Spell Storing (DMG)

骷髅 Skeleton

骷髅 Skeleton

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	骷髅骨灰 Bone Dust (小袋)	骷髅被肮脏的死灵法术以一种超越物理的方式永久地改变。从复生的骷髅上取下的骨头磨成骨灰继续附带着邪恶的死灵能量，可以被回收用于其他的死灵法术和仪式中，毕竟，死灵法师不会浪费任何东西。	8 cp	3 lb.	

骷髅牛头人 Minotaur Skeleton

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	骷髅骨灰 Bone Dust (小袋)	骷髅被肮脏的死灵法术以一种超越物理的方式永久地改变。从复生的骷髅上取下的骨头磨成骨灰继续附带着邪恶的死灵能量，可以被回收用于其他的死灵法术和仪式中，毕竟，死灵法师不会浪费任何东西。	8 cp	3 lb.	
15	牛头人角 Minotaur Horn (x2)	牛头人怪异的角杀死过不止一个不幸的冒险者。把牛头人角安装在坚固的头盔上，并用魔法稍许加固，佩戴这一头盔的人就可以像牛角的原主人一样发起致命的冲锋。	10 gp	20 lb.	牛头人头盔 Helm of the Minotaur

骷髅战马 Warhorse Skeleton

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	骷髅骨灰 Bone Dust (小袋)	骷髅被肮脏的死灵法术以一种超越物理的方式永久地改变。从复生的骷髅上取下的骨头磨成骨灰继续附带着邪恶的死灵能量，可以被回收用于其他的死灵法术和仪式中，毕竟，死灵法师不会浪费任何东西。	8 cp	3 lb.	
10	战马头骨 Warhorse Skull	在任何面对死灵法师的战斗中，接触过死灵能量的马都是中坚力量。这些战马被玷污的骷髅仍然带有一些魔法能量，可以用来改变召唤来的战马的外观。用途：如果你施放法术召唤坐骑或召唤高级坐骑，你可以选择让召唤的坐骑看上去是一架骷髅。这并不改变坐骑的任何能力或数值。	1 gp	30 lb.	

史拉蟾 Slaadi

史拉蟾蝌蚪 Slaad Tadpole

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	史拉蟾 粘液 Slaad Slime (小 瓶)	史拉蟾身上复盖的粘液有着恶臭沼泽般的气味和外观。人们相信这种粘液可以抑制史拉蟾带来的疾病的寄生性卵，但这基本只是推测，充其量也不过是好奇的研究人员的一种猜想。	3 sp	1 lb.	

史拉红蟾 Red Slaad

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	史拉蟾 粘液 Slaad Slime (小瓶)	史拉蟾身上复盖的粘液有着恶臭沼泽般的气味和外观。人们相信这种粘液可以抑制史拉蟾带来的疾病的寄生性卵，但这基本只是推测，充其量也不过是好奇的研究人员的一种猜想。	3 sp	1 lb.	

10	史拉蟾心脏 Slaad Heart	史拉蟾是纯粹混乱的生物，自混沌海的动荡能量中诞生。因此，它们的身体不遵循自然的规律。吃下史拉蟾肉的人很可能会变成一只史拉蟾，虽然只是暂时的。不过，宇宙自有平衡之法。 用途：你可以使用一个动作吃下这颗心脏，接下来的 10 分钟内你可以随心所欲改变命运的法则。如果你这样做，你将在一次攻击检定或豁免检定中获得优势，但如果你拒绝使用这次机会，这颗心脏将被浪费。10 分钟后，你的 DM 可以让你在接下来 24 小时内的某一次攻击、技能或豁免检定具有劣势。	30 gp	5 lb.	
15	史拉蟾卵囊 Slaad Egg Gland	史拉蟾复盖红色鳞片的爪子下面有一个弹珠大小的口袋，里面装着数百个微小的史拉蟾卵。很难在不压碎卵并避免被卵寄生的情况下完整取下卵囊，但如果成功采集，它可以做成一种非常邪恶的药水，只应对最糟糕的敌人使用。	60 gp	1 lb.	胸腔撕裂者 Chest Burster

史拉蓝蟾 Blue Slaad

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	史拉蟾粘液 Slaad Slime (小瓶)	史拉蟾身上复盖的粘液有着恶臭沼泽般的气味和外观。人们相信这种粘液可以抑制史拉蟾带来的疾病的寄生性卵，但这基本只是推测，充其量也不过是好奇的研究人员的一种猜想。	3 sp	1 lb.	
10	史拉蟾心脏 Slaad Heart	史拉蟾是纯粹混乱的生物，自混沌海的动荡能量中诞生。因此，它们的身体不遵循自然的规律。吃下史拉蟾肉的人很可能会变成一只史拉蟾，虽然只是暂时的。不过，宇宙自有平衡之法。 用途：你可以使用一个动作吃下这颗心脏，接下来的 10 分钟内你可以随心所欲改变命运的法则。如果你这样做，你将在一次攻击检定或豁免检定中获得优势，但如果你拒绝使用这次机会，这颗心脏将被浪费。10 分钟后，你的 DM 可以让你在接下来 24 小时内的某一次攻击、技能或豁免检定具有劣势。	30 gp	5 lb.	
15	蓝蟾爪子 Blue Slaad Claw (x2)	蓝蟾带钩的爪子能够深入皮肉，传播令人惊惧的“混沌噬菌体”。这种疾病在带病蓝蟾死去不久之后会自愈，但经过邪恶而巧妙的加工，可以制造出更加致命的武器。	100 gp	15 lb.	混沌镰刀 Sickle of Chaos

史拉绿蟾 Green Slaad

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	史拉蟾粘液 Slaad Slime (小瓶)	史拉蟾身上复盖的粘液有着恶臭沼泽般的气味和外观。人们相信这种粘液可以抑制史拉蟾带来的疾病的寄生性卵，但这基本只是推测，充其量也不过是好奇的研究人员的一种猜想。	3 sp	1 lb.	

10	史拉蟾心脏 Slaad Heart	史拉蟾是纯粹混乱的生物，自混沌海的动荡能量中诞生。因此，它们的身体不遵循自然的规律。吃下史拉蟾肉的人很可能会变成一只史拉蟾，虽然只是暂时的。不过，宇宙自有平衡之法。 用途：你可以使用一个动作吃下这颗心脏，接下来的 10 分钟内你可以随心所欲改变命运的法则。如果你这样做，你将在一次攻击检定或豁免检定中获得优势，但如果你拒绝使用这次机会，这颗心脏将被浪费。10 分钟后，你的 DM 可以让你在接下来 24 小时内的某一次攻击、技能或豁免检定具有劣势。	30 gp	5 lb.	
15	绿蟾爪子 Green Slaad Claw	绿蟾只有一只爪子具有价值，就是它变成绿蟾之前用来施法的那只。这只爪子兼具它原先生命中拥有的魔法和混沌海中的混乱能量，使拥有它的人获得不可思议又难以掌控的力量。 用途：这只爪子可以聚焦诡术。当一个你可以看到的生物由于你释放的法术而必须进行一次检定时，你可以使用一次绿蟾爪子，使该生物在检定中具有劣势。此后，你必须完成一次长休才能再次使用该能力。在你重新使用之前的任何时候，DM 可以让你在施放 1 级或更高法术时，从玩家手册的“狂野魔法浪涌”表中选择结果。	150 gp	12 lb.	

史拉灰蟾 Grey Slaad

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	史拉蟾粘液 Slaad Slime (小瓶)	史拉蟾身上复盖的粘液有着恶臭沼泽般的气味和外观。人们相信这种粘液可以抑制史拉蟾带来的疾病的寄生性卵，但这基本只是推测，充其量也不过是好奇的研究人员的一种猜想。	3 sp	1 lb.	
10	史拉蟾心脏 Slaad Heart	史拉蟾是纯粹混乱的生物，自混沌海的动荡能量中诞生。因此，它们的身体不遵循自然的规律。吃下史拉蟾肉的人很可能会变成一只史拉蟾，虽然只是暂时的。不过，宇宙自有平衡之法。 用途：你可以使用一个动作吃下这颗心脏，接下来的 10 分钟内你可以随心所欲改变命运的法则。如果你这样做，你将在一次攻击检定或豁免检定中获得优势，但如果你拒绝使用这次机会，这颗心脏将被浪费。10 分钟后，你的 DM 可以让你在接下来 24 小时内的某一次攻击、技能或豁免检定具有劣势。	30 gp	5 lb.	
20	史拉蟾皮 Slaad Hide	史拉蟾的皮极为坚韧，而灰蟾和亡蟾的皮是硬上加硬。与史拉蟾的占有欲和多变相适应，即使是熟制的成年史拉蟾皮也会试图改变它的佩戴者。只有采用先进技术才能抑制这一特性，使其对新主人有利无害。	300 gp	20 lb.	史拉蟾背心 Slaad Doublet

史拉亡蟾 Death Slaad

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	史拉蟾粘液 Slaad Slime (小)	史拉蟾身上复盖的粘液有着恶臭沼泽般的气味和外观。人们相信这种粘液可以抑制史拉蟾带来的疾病的寄生性卵，但这基本只是推测，充其量也不过是好奇的研究人员的一种猜想。	3 sp	1 lb.	

	瓶)				
10	史拉蟾心脏 Slaad Heart	史拉蟾是纯粹混乱的生物，自混沌海的动荡能量中诞生。因此，它们的身体不遵循自然的规律。吃下史拉蟾肉的人很可能会变成一只史拉蟾，虽然只是暂时的。不过，宇宙自有平衡之法。 用途：你可以使用一个动作吃下这颗心脏，接下来的 10 分钟内你可以随心所欲改变命运的法则。如果你这样做，你将在一次攻击检定或豁免检定中获得优势，但如果你拒绝使用这次机会，这颗心脏将被浪费。10 分钟后，你的 DM 可以让你在接下来 24 小时内的某一次攻击、技能或豁免检定具有劣势。	30 gp	5 lb.	
20	史拉蟾皮 Slaad Hide	史拉蟾的皮极为坚韧，而灰蟾和亡蟾的皮是硬上加硬。与史拉蟾的占有欲和多变相适应，即使是熟制的成年史拉蟾皮也会试图改变它的佩戴者。只有采用先进技术才能抑制这一特性，使其对新主人有利无害。	300 gp	20 lb.	史拉蟾背心 Slaad Doublet

幽灵 Specter

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	幽灵残痕 Specter Remnant (仅限普通幽灵)	幽灵是纯粹的恶意和仇恨，永不能进入死亡和死后的轮回。当它们的形体消散时，它们灵魂的碎片可以被烙印在灵体纸上。这些碎片就像原先的幽灵一样放射出仇恨，长期暴露在它们的影响之下会受到永久的心灵伤害。需灵体纸。 用途：一个每天至少花费 6 小时在该物品周围 30 尺内并持续 7 天的生物将受到诅咒。这种诅咒使该生物在攻击检定和依赖太阳下视觉的智力（感知）检定中具有劣势。此外，该生物的梦想充满梦魇，使其在长休之后没有增益。在该物件周围 30 尺内睡眠的受诅咒生物需要进行一次 DC 为 10 的体质豁免，失败则最大生命值减去 3d6 点。同一时间只能有一个生物受到诅咒。受诅咒的生物以任何方式移除该诅咒后，该物件变得毫无价值并化为灰尘。	4 gp	1 lb.	
20	作祟幽灵纸 Poltergeist Paper (仅限作祟幽灵变体)	作祟幽灵的困惑能量爆发时，可以将成年男子和整套家具扔到房间另一头。灵体纸可以捕获作祟幽灵的部分能量，用于日后制造混乱和恶作剧。需灵体纸。 用途：可以花费一个动作将这张纸附着在中型或较小的目标生物上，或重量小于等于 150 磅的无人看管的物品上。在说出选定的命令词或到达指定时间后，这张纸所附着的生物或物体向远离该纸张的方向被扔开 30 英尺。如果纸张附着在生物上，生物可以进行一次 DC 13 的力量豁免，成功则不被移动。如果投掷的目标与坚硬的表面或重物接触，目标每移动 10 英尺受到 1d6 点伤害。这张纸最多可使用 3 次，此后能量耗尽并变得毫无用处。	12 gp	1 lb.	

斯芬克斯 Sphinxes

男面斯芬克斯 Androsphinx

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	斯芬克斯尾巴 Sphinx Tail	斯芬克斯狮子般的长尾巴非常独特，在某些文化中具有极其重要的意义。某些教派和邪教有一种仪式，将斯芬克斯尾巴包裹在深色蜡中，然后将其作为烛芯点燃。据说他们在这种	300 gp	12 lb.	

		降神仪式中看到的幻象揭示了被时间掩埋的早已被遗忘的秘密。还有人说，这只是因为斯芬克斯的皮毛具有轻微的致幻作用。不幸的是，显然缺乏样本来检验这些假说。			
15	斯芬克斯心脏 Sphinx Heart	斯芬克斯的心脏充满了秘密。技术精湛的炼金术士能够把这些魔法注入护身符，来帮助那些成功击败了斯芬克斯的人。	1300 gp	12 lb.	秘密护身符 Amulet of Secrets
20	斯芬克斯皮毛 Sphinx Pelt	斯芬克斯的皮毛富丽而神秘，那些穿戴它的人能够分享这种生物高贵的外表以及遗世独立的特性。	3000 gp	40 lb.	乱时斗篷 Cloak of Distorted Time
25	斯芬克斯翅膀 Sphinx Wing (x2)	斯芬克斯雄伟的翅膀可与天界的天使相媲美。和许多具有魔力的翅膀一样，它们可以做成具有强大飞行能力的人工翅膀。不过这些翅膀还有额外的好处：它们拥有斯芬克斯的瞬移能力。	3000 gp	35 lb.	守护者之翼 Wings of the Guardian
30	男面斯芬克斯 声带 Andro-sphinx Vocal Cords	斯芬克斯能够施放强大的法术，但它最可怕的能力是它的咆哮。斯芬克斯的咆哮充满神灵的祝福，猛烈的声波冲击能够摧毁凡人的身躯。极富学识的工匠发现了将它们的声带转化为乐器以产生同样效果的秘密。有些人认为斯芬克斯们亲自传授他们这种技艺；但它们为什么这样做仍是未解之谜。	15000 gp	4 lb.	古啸号角 Horn of the Ancient Roar

女面斯芬克斯 Gynosphinx

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	斯芬克斯尾巴 Sphinx Tail	斯芬克斯狮子般的长尾巴非常独特，在某些文化中具有极其重要的意义。某些教派和邪教有一种仪式，将斯芬克斯尾巴包裹在深色蜡中，然后将其作为烛芯点燃。据说他们在这种降神仪式中看到的幻象揭示了被时间掩埋的早已被遗忘的秘密。还有人说，这只是因为斯芬克斯的皮毛具有轻微的致幻作用。不幸的是，显然缺乏样本来检验这些假说。	300 gp	12 lb.	
15	斯芬克斯心脏 Sphinx Heart	斯芬克斯的心脏充满了秘密。技术精湛的炼金术士能够把这些魔法注入护身符，来帮助那些成功击败了斯芬克斯的人。	1300 gp	12 lb.	秘密护身符 Amulet of Secrets
20	斯芬克斯皮毛 Sphinx Pelt	斯芬克斯的皮毛富丽而神秘，那些穿戴它的人能够分享这种生物高贵的外表以及独立于时空之中的特性。	3000 gp	40 lb.	乱时斗篷 Cloak of Distorted Time
25	斯芬克斯眼睛 Sphinx Eye (x2)	女面斯芬克斯的眼睛令人着迷，即使死后也似乎凝视着你，看透你心灵深处的想法和秘密。	1000 gp	3 lb.	探秘眼镜 Lenses of Secrets
25	斯芬克斯翅膀 Sphinx	斯芬克斯雄伟的翅膀可与天界的天使相媲美。和许多具有魔力的翅膀一样，它们可以做成具有强大飞行能力的人工翅膀。不过这些翅膀还有额外的好处：它们拥有斯芬克斯的瞬移能力。	3000 gp	35 lb.	守护者之翼 Wings of the

	Wing (x2)			Guardian
--	--------------	--	--	----------

小妖精 Sprite

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	妖精粉尘 Sprite Dust (小袋)	磨碎的妖精翅膀即是妖精粉尘，使用者可以获得妖精著名的能力：读取它们接触的人的思想。当然，如果你磨碎了死亡妖精的翅膀，别人无需魔法粉末就知道你要干什么。 用途：当粉末洒在一个生物身上，该生物就能够知道它接下来触碰的一个生物的情绪状态。如果被触碰的生物未能通过 DC 10 的魅力豁免，则粉末的使用者也能知道被触碰生物的阵营，天界生物、邪魔和不死生物将自动豁免失败。	1 gp	1 lb.	
15	妖精翅膀 Sprite Wing (x2)	妖精是出了名的难以捕捉，部分原因是它身形小而敏捷，但主要是因为它们能够随心所欲地隐形。这种魔法储存在它们的翅膀上，因此在森林中流传着这样一句俗语：“像没翅膀的妖精一样显而易见”。	1 gp	1 lb.	消失尘 Dust of Disappearance (DMG)

蚊蝠 Stirge

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	蚊蝠喙针 Stirge Needle	尽管蚊蝠恼人，它们的喙部表现出大自然才能实现的完美效用。蚊蝠喙针是各地医师诊所非常重要的工具，讽刺的是，这些针拯救的生命可能比蚊蝠活着时夺去的还要多。	8 cp	1 lb.	
10	蚊蝠胆汁 Stirge Bile (小瓶)	蚊蝠的消化道完美适应了吸血的特性，含有大量处理并净化血液使之适于饮用的酶。这些酶数十年来被用作天然药物，用来治疗许多中毒反应和疾病。	2 sp	1 lb.	抗毒剂 Anti-venom (DMG)

魅魔 Succubus / 梦魇 Incubus

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	魅魔/梦魇血液 Succubus/ Incubus Blood (3 小瓶)	据说只要尝一小口这种血液就能让最贞洁的圣骑士做出最堕落的行为。事实上，这些恶魔的狂欢往往使他们无意中流出鲜血，激起所有在场者的热情。	3 gp	1 lb.	爱情药 Philter of Love (DMG)
10	魅魔/梦魇眼睛 Succubus/ Incubus Eye (x2)	这些充满激情的恶魔的眼睛即使在取下之后仍然能催眠并吸引任何凝视它们的人。	7 gp	1 lb.	魅惑镜片 Eyes of Charming (DMG)
15	魅魔/梦魇尾巴 Succubus/ Incubus Tail	这些诱人恶魔的分叉尾巴常常缠绕在它们的下一个受害者身上，性感地与他们玩耍，带领他们进入堕落之境。它们被制成鞭子以后也和曾经的主人一样充满力量和诱惑。	40 gp	8 lb.	命令锁链 Chain of Command

采集表：T

泰拉斯奎巨兽 Tarrasque

“泰拉斯奎巨兽是如此强大、如此令人敬畏，拥有不可阻挡的毁灭力量，它们身上的每个部位都在某种文化中占有一席之地。在这个多元宇宙中，泰拉斯奎巨兽是为数不多我没有杀过的生物，因为说实话，连我都不敢尝试这么做。此处关于泰拉斯奎巨兽的条目是我根据漫游中听到的传说写成，而那些传说乃是古老文明从更远古之时继承而来。当我了解到某个史前社会竟放倒过一头泰拉斯奎巨兽，并采集它的残躯供自己所用，我不禁惊恐战栗；当我了解到是何种力量将那个社会从史书上抹去，更加战栗不已。”

——哈蒙德

泰拉斯奎巨兽非常巨大，无论是单打独斗还是集结队伍的冒险者，从它身上采集材料都是非常困难的。从泰拉斯奎巨兽身上采集材料，需要整队的劳动者花很长的时间来完成，此后还需要时间将材料运输到可以使用它们的地方。

具体来说，采集工作需要 10 个具有收割熟练项的劳动者花费 30 天完成（假设他们每天工作 8 小时）。劳工们每 6 天成功采集下表中的 1 项物品，由于采集过程并无固定进度，此时无需进行任何检定，劳动者只需要尽力完成工作。

泰拉斯奎巨兽的身体部位不会朽坏，无论面对何种自然环境或储存不当的情形。即使自然本身也不会希望与一头泰拉斯奎巨兽作对。

DC	物品	描述	价值	重量	打造
N/A	泰拉斯奎巨兽心脏 Tarrasque Heart	在某些失落的文明建造的神庙中，墙上常常描绘了被认为是泰拉斯奎巨兽心脏的图案。这颗心脏似乎被放在一个受崇敬的地方，其阴影守护着整座城市。 用途。激活一颗泰拉斯奎巨兽心脏需要 10 个拥有 6 环或更高法术位的施法者。每个施法者需要花费 10 小时持续专注于这颗心脏，10 小时结束后，每个施法者消耗 1 个 6 环或以上法术位。此过程必须连续重复 30 天，然后心脏将被激活，并在自身 3 英里半径范围内施加魔法保护。对于激活心脏的施法者，如果他们仍然存活并处于该保护范围内，他们可以花费一个动作，选择魔法保护范围内任意数目的生物，迫使他们进行一次 DC 17 的感知豁免，失败则陷入恐慌状态，整个魔法保护范围都被视为该效果的来源。如此陷入恐慌的生物会丢下任何携带的物品以尽快远离这个魔法保护范围，它们每轮进行有劣势的豁免掷骰，失败则仍然待在魔法范围内；若某个生物豁免成功，或该效果在其身上结束，该生物在接下来的 24 小时内免疫此效果。心脏激活后，如果激活心脏的 10 个施法者之一死亡，该心脏失活并需要再次进行激活程序。	不定	1000 lb.	
N/A	泰拉斯奎巨兽甲壳 Tarrasque Shell	泰拉斯奎巨兽甲胄是人类所知的最硬物质，比传说中的秘银和精金更硬。因此，凿下一块甲壳碎片来制作个人使用的盔甲几乎是不可能的，该甲壳只能整个地使用。当今的学者相信，神话中的精灵船“斯盖尔布拉特尼”（Skellbladnir ^[1] ）其实是泰拉斯奎巨兽的甲壳制作的，这就解释了神话船只为何拥有许多魔法效应。	不定	1000 00 lb.	泰坦巨船 The Titan Ship

^[1] 似乎是北欧神话中弗雷之船“斯基德普拉特尼”Skíðblaðnir 的多元宇宙版本。

N/A	泰拉斯奎巨兽角 Tarrasque Horn	据说,泰拉斯奎巨兽角做成的攻城锤强大到可以攻破冥王哈迪斯的大门,释放所有居住其中的邪恶。这一说法有待检验,但可以肯定的是,它足够击碎任何凡人打造之物。即使今天,在毁坏的大门和废弃的城池中,还总是能找到泰拉斯奎巨兽角的碎片。 用途。泰拉斯奎巨兽角可以被用作攻城锤(参见城主指南),拥有+14的攻击加值和55(10d10)的钝击伤害,对物体和建筑物伤害加倍。	不定	1000 lb.	
N/A	泰拉斯奎巨兽眼 Tarrasque Eye (x2)	泰拉斯奎巨兽的眼睛见证过无数文明沦为历史传说(往往是由于被泰拉斯奎巨兽毁灭),即使它们很可能并不理解自己所见的辉煌。泰拉斯奎巨兽的眼睛结合了多年所见种种以及天生的强大魔法,利用它们,预言师可以获知最古老的秘密。 用途。一个生物在施放法术通晓传奇 legend lore 时可以使用泰拉斯奎巨兽眼取代其他施法材料,此过程并不消耗泰拉斯奎巨兽眼。	不定	30 lb.	
N/A	泰拉斯奎巨兽血 Tarrasque Blood (x1000 加仑)	泰拉斯奎巨兽血呈深红色,每盎司鲜血都浸满魔法能量。泰拉斯奎巨兽血是通用的催化剂,几乎可以作为任何药剂的基础。据说,用泰拉斯奎巨兽血绘制的法术圈能够用于最强大的魔法仪式,甚至足够挑战神明。 用途。泰拉斯奎巨兽血可用于制作任何药水,只需用1加仑的血液来替代通常使用的基本成分,无需额外成本。	不定	9 lb.	任何其他药水
N/A	泰拉斯奎巨兽肉 Tarrasque Flesh	许多被毁灭的文明的历史,都谈及一个古老的部落民族,他们曾在这片土地上游荡,破坏和掠夺他们遇到的每一个城市。如果这些象形文字没被误解的话,他们在每次战斗前都食用泰拉斯奎巨兽的肉,这便是他们凶猛力量的来源。然而他们最初是如何强大到能打倒泰拉斯奎巨兽的,我们仍一无所知。 用途。如果一个生物食用泰拉斯奎巨兽的肉,它在接下来的24小时内获得30力量值,在24小时结束时,它必须进行一次DC17的体质豁免,否则遭受4点力竭,因为他们的肉体凡躯不得不承受极端的伟力。	不定	10000 lb.	

斯里克林螳螂人 Thri-kreen

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	斯里克林毒药 Thri-Kreen Poison (小瓶)	斯里克林螳螂人的颞部能产生一种弱毒液,用以击倒较弱的猎物。这种毒液通常只被斯里克林螳螂人用于狩猎,但一些有商业头脑的斯里克林部落学会将毒液发酵成一种醉人的蜜酒卖给外族人,这种蜜酒以其令人愉快的麻痹效果闻名。 用途。可用于涂抹至多5枚挥砍或穿刺性质的弹药,或至多5件挥砍或穿刺性质的武器。涂抹毒药花费1分钟。在接下来的1分钟内,任何被上述弹药或武器成功击中的生物必须进行1次DC11的体质豁免,失败则中毒1分钟。如果豁免掷骰结果小于等于6,该生物将同时陷入瘫痪。中毒的生物每轮都可进行豁免掷骰,直到豁免成功解除中毒效果。	5 gp	1 lb.	
15	螳螂人脑 Thri-Kreen Brain (仅限有灵能天赋的螳螂人)	螳螂人的脑子对多数其他类人生物来说都十分陌生,而一个具有灵能天赋的螳螂人的脑子更是玄之又玄。这颗脑子可以被用来释放或短期储存精神力量。 用途。你可以花一个动作吃掉这个脑子,并在接下来的一个小时里你可以随意施放法师之手 mage hand (手是隐形的),还能施放两次朦胧术 blur。	5 gp	2 lb.	

20	斯里克林甲壳 Thri-Kreen Carapace	斯里克林螳螂人的硬质甲壳拥有微小的晶体结构,使其能够根据环境改变颜色伪装自己。不过,螳螂人的眼睛比其他部位更难隐藏,在那些经常发生螳螂人袭击事件的小道上,要特别留心搜寻他们的大眼睛。	6 gp	35 lb.	伪装外壳 Camouflage Chitin
----	-------------------------------	---	------	--------	---------------------------

树人 Treant

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	树人汁液 Treant Sap (3 小瓶)	树人汁液富含营养物质和魔法能量,如同血液一般流淌在树人周身。用水稀释后,一瓶树人汁液足够给整个农场施肥一年。	7 gp	1 lb.	
15	树人表皮 Treant Bark	树人的表皮比普通的树皮更硬,它被赋予森林自身的力量。许多德鲁伊喜欢在战场上穿着由树人表皮制作的甲冑。	150 gp	20 lb.	胸甲 (木质)
20	树人主根 Treant Root	每个树人都有一条主根,相当于类人生物的心脏。树人通过主根获得大部分营养,主根也因此被赋予了最多的魔法能量。这些主根可以用来制作强大的魔法物品,特别是著名的丛林法杖。	400 gp	10 lb.	丛林法杖 Staff of the Woodlands (DMG)

战蜥人 Troglodyte

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	战蜥人皮 Troglodyte Hide	战蜥人的皮肤能够改变颜色以适应环境,方便它们伏击那些不太谨慎的路人。尽管战蜥人的伪装能力不错,从它们身上取下的皮会失去大部分能力,皮革本身的防护能力也很差。因此,战蜥人皮通常只被用作伪装毯,以隐藏非常遥远的东西。战蜥人皮也可以磨成粉末,做成与羊皮纸颜色相同的墨水,用它写成的秘密信息只有在特殊光线下才会显现。	8 sp	25 lb.	

巨魔 Troll

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	巨魔肉 Troll Flesh (10 磅)	虽然它的味道还有很大改进空间,但巨魔肉其实很有营养,值得作为可持续的食物来源。然而,不建议将它作为长期的食物选择,因为反复食用可能会对食用者产生奇怪的影响。 用途。一磅巨魔肉能够满足你一天的食物需求。每 24 小时,每磅没有接触火或强酸的巨魔肉能够再生 1/4 磅的肉。如果你在 7 天内食用了 3 磅巨魔肉,你必须进行一次 DC 15 的体质检定,失败则你的一个身体部位永久突变,变得看起来更像巨魔,但没有额外增益。这种突变只能通过高等复原术 greater restoration 或类似法术来逆转。	1 gp	1 lb.	
10	巨魔血 Troll Blood (5	巨魔血以其再生能力知名,已被广泛用作无处不在的治疗药水的基础。事实上,巨魔的血液强大到可以反复稀释而仍然产生治疗效果。因此,它常常被用来大量生产基础版的治疗药水。	30 gp	1 lb.	治疗药水 Potion of Healing

	小瓶)				(DMG)
15	巨魔心脏 Troll Heart	巨魔将几乎所有器官供奉给他们的可怕神祇——破坏者瓦普拉克 Vaprak the Destroyer，除了他们的心脏。因此，巨魔的心脏是其躯体中为数不多的、不会随时间推移在周围生成新巨魔的部分。不过，心脏中始终充盈的巨魔血液使它具有一定的再生能力，可以作为一个普通类人生物的护身符来使用。	83 gp	7 lb.	巨魔护身符 Troll Amulet

采集表：U

土巨怪 Umber Hulk

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	土巨怪的内脏 Umber Hulk Guts	土巨怪的内脏是幽暗地域中一种被称作“琥珀黄昏”的燃料的关键原料。这种雾灰色通常被幽暗地域的居民作为一种覆面漆使用，但它那迷人的深邃也让它在地表上拥有一些拥趸。	5 gp	10 lb	
10	土巨怪的下颚 Umber Hulk Mandibles	那锋利的下颚是许多幽暗地域冒险者的末路。它们被加工成了幽暗地域中的许多东西，包括农具，锯子，鱼钩，当然，还有武器。	11 gp	6 lb	镰刀，+1 (DMG) Sickle, +1 (DMG)
15	土巨怪的甲壳 Umber Hulk Carapace	硬甚钢铁，但又有着可塑性和透气性，一套土巨怪的甲壳可以被制作成一套有用的护甲。在缺乏燃料来冶炼的幽暗地域里，人们找到了用土巨怪甲壳制作板甲来代替金属的方法。	25 gp	70 lb	板甲，+1 (DMG) Plate Armour, +1 (DMG)
20	土巨怪之眼 (x2) Umber Hulk Eye (x2)	土巨怪那臭名昭著的双眼充满着令人着迷的魔力，可以令最有经验的冒险者也为止困惑。	70 gp	3 lb	困惑魔杖 Wand of Confusion

独角兽 Unicorn

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	独角兽血 (5 瓶) Unicorn Blood (5 vials)	独角兽银色的血闪耀着彩虹般的光泽。充斥着再生的魔力，独角兽血会被每个炼金师抢购一空来作为他们许多药剂的关键原料。大多数买家会圆滑地避开“你从哪里获得的”这个问题。	5 gp	10 lb	活力药水 (DMG) Potion of Vitality
10	独角兽蹄 (x4) Unicorn Hoof (x4)	独角兽的蹄子是它们能够如此迅捷而优雅地奔跑的原因。它们还带着强大的魔法效应。使用：通过一个动作，你可以将注意力集中在你手上的独角兽蹄和一个最多一英里远且你熟悉的位置。之后，你和你周围 5 尺对你可见的最多 3 个自愿生物，以及它们穿戴或携带的任何物品，一起传送到那个位置。如果你参加了对这些蹄子来源的独角兽的屠杀，那么创造出独角兽的神将会知道你传送的位置。一旦一只独角兽蹄被使用，它将失去它的魔力并变得毫无价值。	40 gp	17 lb	独角兽胶 Unicorn Glue
15	独角兽的毛发 (一大袋) Unicorn Hair (large)	独角兽的毛发与金丝相似且如其一般珍贵。在独角兽领地的木精灵经常在弓弦上使用这些毛发，祝福他们的箭矢如他们森林的守护者一般迅捷。另外，用这些毛发制成的乐器会发出与任何一种庸俗材料都截然不同的精巧声音。	330 gp	3 lb	和谐乐器 Instrument of Harmony

	bag)				
20	独角兽角 Unicorn Horn	独角兽角在所有工匠和施法者之间都是一种趋之若鹜的材料。这种材料有着无穷无尽的用途，例如制作魔杖，附魔武器或是磨成魔法粉末。不过，如果你参与了对它原主人的谋杀，那么你应该对泄露它的存在这件事情多上点心。一只独角兽有着非常多（非常强大）的盟友。使用：由一份独角兽角制成的粉末可以被当作任何魔法的施法材料（最多代替 500gp）。你不需要在一个魔法里将这些粉末消耗殆尽。	1000 gp	13 lb	战法师魔杖， +2（DMG）或独角兽冲锋 Wand of the War Mage, +2 (DMG) or Unicorn's Charge

采集表：V

吸血鬼 Vampires

“我从来就不是吸血鬼那些纷争的粉丝。这些夜晚的生物几乎就没有过荣誉的战斗，更别提从它们那些严重过期的尸体上获得的素材总是在低语着诱惑它们的所有者。当我去狩猎怪物的时候，我在寻找的是战利品，而不是什么喋喋不休的寄生虫。”

从一个吸血鬼身上获得或者用吸血鬼材料制作的物品携带着它们那种黑暗的不死能量，这也使得它们成为了危险的财产。当一个与吸血鬼材料制作的魔法物品同调的生物试图进行长休时，他有 10%的几率被坟墓的诅咒所折磨。DM 可以自行决定是否进行暗投以使相关的玩家对结果一无所知。

一个被这种方式诅咒的生物无法自愿结束与诅咒他的物品的同调，并且他们会感到他们应该将那个物品在任何情况下放在他们够得着的地方。不论何时，当一个受诅咒的生物睡觉时，他们会听到那个物品来源的吸血鬼诱惑的低语声，不过一旦醒来他们就会忘记这件事。一个被诅咒的生物并非必然知道他被诅咒了。在被连续不断地被诅咒 7 天之后，一个被诅咒的生物会尽可能地保持独处并避开任何有能力分辨或移除诅咒的人。

如果一个生物被不断地诅咒一个月，他们会被那个素材来源的吸血鬼的灵魂所占据。当这件事发生时，这个生物会失能并失去对身体的控制，且这具尸体将开始向一个完全的吸血鬼转变。鸠占鹊巢的吸血鬼灵魂拥有它们过去的全部记忆，智力，感知和魅力值，以及任何它们曾经有过的施法能力。除此以外它们也能接受被占据者的数据，他们的知识，职业能力和熟练项，以及同调的魔法物品——包括那个最开始产生诅咒的魔法物品。

而原本的灵魂会被囚禁于那个诅咒了他们的物品里。被这种方式囚禁后，原本的灵魂会立刻意识到自己的处境并且可以通过心灵感应和任何与之接触的生物沟通——反过来也一样。如果这个物品被毁灭了，那么灵魂也与之一同消散。仅有的解放和将身体与灵魂重新联系的方法是许愿术，或者那个吸血鬼放弃了与该物品的同调。如果通过这种方式释放了被束缚的灵魂，那么这个吸血鬼的灵魂将永远摧毁并且被束缚的灵魂会重新取回身体的控制权。而若是原本的身体被摧毁，那个原本的灵魂将被送去死后世界。

一个吸血鬼的材料制作的魔法物品里只有一个能够进行诅咒，且一个生物只能同时被一个吸血鬼物品诅咒。当在同调一件诅咒物品时，与其他吸血鬼材料制作的魔法物品同调自动失败。一个曾经被诅咒而最终被解放的生物将无法与任何吸血鬼材料的魔法物品同调。

吸血鬼 Vampire

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	吸血鬼之血（3 小瓶） Vampire Blood (3 vials)	吸血鬼坏死的血浆是血液所能达成的最黑暗且粘稠的模样。尽管听上去很肮脏，它也的确提供了一种治愈所爱之人吸血鬼化的最后希望。然而，从一个死去的吸血鬼身上能获得的量是如此之少，仿若这不死的魔鬼最后的嘲笑一般。 使用：一瓶吸血鬼之血在每天一次，且不间断地七天被施放祝福术后，会转变为一瓶吸血鬼祸根药剂。如果这瓶药剂被一个由其来源所转化的吸血鬼衍体所喝下，那么该衍体的吸血鬼化将被完全治愈且成为其原本的生物类型和阵营。	200 gp	1 lb.	

15	吸血鬼之发（大包） Vampire Hair (large pouch)	一个有趣但鲜为人知的事实是，吸血鬼的头发即便在他们转化为吸血鬼后也仍然在生长，而且比他们生前长得还快。这就是为什么吸血鬼如此普遍地留着一缕不羁的长发的原因。作为他们不死生命的象征，这些头发上有着些许败落的魔力，使得它们可以被编织成新的魔法物品。	1400 gp	3 lb.	蝙蝠斗篷（DMG） Cloak of the Bat (DMG)
20	吸血鬼的獠牙（x2） Vampire Fang (x2)	作为吸血鬼的象征，这些长长的犬齿常被吸血鬼刺入它们的受害者并吸取生命。它们上面仍然如它们过去一般附着着黑暗的魔力，使得它们可以被重铸成一把武器。	2200 gp	2 lb.	窃命之剑（DMG） Sword of Life Stealing (DMG)
25	吸血鬼之心 (Vampire Heart)	即便被木桩刺穿，这颗心脏也仍然可以作为一个有用的素材被采集。这器官看起来像在滴落着黑暗，就好像它在滴着血一样。那些拥有一个这种被污染的器官的人们声称他们曾听到过那死去的吸血鬼的低语，用力量诱惑他们来交换其超越征服的忠诚。	15000 gp	2 lb	黑暗冠冕 Crown of Darkness

吸血鬼衍体 Vampire Spawn

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	吸血鬼衍体獠牙（x2） Vampire Spawn Fang (x2)	吸血鬼衍体的獠牙并不能够像一个真正的吸血鬼那样将它的受害者转变为吸血鬼。不过他们仍然有着腐败的魔力使其能够被重铸成一把武器。	60 gp	2 lb.	窃命之匕首 Dagger of Life Stealing
15	吸血鬼衍体心脏 Vampire Spawn Heart	吸血鬼衍体的心脏是一个可悲的存在。通常来说，它是一个无辜生物的心脏被比他强得多的力量污染所形成的。虽然它已经转变为了邪恶的不死生物，但这颗心脏仍然可以通过用来对抗它黑暗的主人来做一些善事。 使用：若一颗吸血鬼衍体心脏被连续七天，每天最少一次地被施放移除诅咒来与弥漫其中的黑暗能量相对抗，那么它将会尝试警告持有这颗心脏的任何人，它过去的主人正在靠近。当那个将吸血鬼衍体转化的吸血鬼在 300 尺范围内时，它就会开始缓慢地跳动。这种跳动随着靠近其原主人而愈发强烈	变化的	2 lb.	

采集表：W

Harvest Table: W

水诡 Water Weird

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	活化之水 Living Water (小瓶)	在水中死亡消散的水诡在极短的瞬间仍然带有魔力，若将其迅速舀出并妥善保存，可以用于多种小型水系魔法。需附魔瓶。	30 gp	1 lb.	无尽水瓶 Decanter of Endless Water
15	水元素微粒 Mote of Water	水元素被召唤来的形体被驱散后，将留下一小撮尘埃，仍带有微量的元素能量。需要使用特殊容器快速收集起来，以防其进一步降解。如妥善采集，它们能被制成元素宝石。需附魔瓶。	100 gp	1lb.	元素宝石 Elemental Gem (祖母绿 Emerald)

尸妖 Wight

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	尸妖血液 Wight Blood (3 小瓶)	尸妖血液是一种黑色的凝固物，带有明显的黯蚀能量的痕迹。这种能量与生物发生怪异的反应，赋予生物有趣的能力，但也有代价。 用途：如果你喝下这瓶血，在接下来的 24 小时内，你获得 60 尺以内的黑暗视觉，并能看到所有生物的生命火花。这种生命火花在生物的身体周围呈现出白色的热光环，即使在隐身状态下或透过厚度不超过 2 英尺的不透明遮蔽物也能看到。当你能看到这种火花时，你在任何寻找生物的智力（感知）检定中具有优势。然而，如果你在阳光下，你的攻击掷骰和依赖视觉的智力（感知）检定都具有劣势。此外，你必须经历一次 DC13 的体质豁免，失败则生命值上限减少 1d6+2，直到你完成长休。如果你的生命值降低到 0 以下，你将死亡，并在 24 小时后复活为一个游荡的僵尸，直到你的身体被摧毁或者你恢复生命值为止。	5 gp	1 lb.	
15	尸妖之手 Wight Hand	众所周知，尸妖的触碰能够消耗生命。即使在它的灵魂离去之后，尸妖的身体也会被复活它的黑暗力量永久地改变。只需要一个黯蚀能量的火花就能将它恢复到可用状态。	30 gp	2 lb.	不死之手 Hand of Undeath

鬼火 Will-O-Wisp

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

10	黯蚀尘埃 Mote of Necrotic Energy	鬼火是一种邪恶的生物，状如光球，几乎完全由黯蚀能量组成。当它们的形体消散时，这些能量中的一部分仍然可以被采集并用于其他黯蚀用途。需附魔瓶。 用途：你可以花费一个动作，将此物洒向你周围 5 英尺内一个生命值为 0 且仍活着的生物。目标必须过一个 DC10 的体质豁免，失败则死亡。若生物死亡，你将恢复 3d6 点生命值。	10 gp	1 lb.	
----	---------------------------------	--	-------	-------	--

缚灵 Wraith

DC	物品	描述	价值	重量	打造
15	缚灵能量 Wraith Energy	缚灵没有实体，因此需要使用灵体纸才能有效获取。缚灵能量是一种效果强劲的黯蚀能量来源，如果使用得当，可以造成强效的诅咒。需灵体纸。	85 gp	1 lb.	怨毒诅咒 Curse of Spite

飞龙 Wyvern

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	飞龙尾 Wyvern Tail	按照正确方法获取并加工干净的飞龙尾具有毒性，不过比飞龙一族臭名昭著的毒液效力更弱。飞龙尾通常被保存在发酵酒桶里，使其具有特别强烈的风味和极高的酒精浓度，因此有人开玩笑说，飞龙尾在取下后醉死的人比在飞龙身上时毒死的人还多。	25 gp	20 lb.	
15	飞龙翼 Wyvern Wing (x2)	和许多魔法生物的翅膀一样，飞龙的翅膀能够被取下并加工成人造翅膀，服务于它们的新主人。	25 gp	50 lb.	飞翼斗篷 Wings of Flying (DMG)
20	飞龙毒液 Wyvern Poison (小瓶)	可能是最普遍使用的一种毒液，一个刺客的装备里如果不包括至少一罐飞龙毒液是不完整的。 用途：可以用来涂抹至多 15 件挥砍或穿刺性质的弹药，或 1 件挥砍或穿刺性质的武器。涂抹毒药需要 1 分钟。在接下来的 10 分钟内，任何被成功击中的生物都必须进行 DC15 的体质豁免，豁免失败将受到 7d6 的毒素伤害，豁免成功则上述伤害减半。	600 gp	1 lb.	

采集表：X

Harvest Table: W

索尔石怪 Xorn

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	索 尔 石 怪 胃 Xorn Stomach	作为能够消化金属和宝石的生物，索尔石怪的胃是多元宇宙中最强韧的器官之一。珠宝商和矿工利用索尔石怪的消化道清理他们在隧道中发现的东西，因此这在他们那里能卖个好价钱。	10 gp	50 lb.	
15	索 尔 石 怪 牙齿 Xorn Tooth (x4)	索尔石怪的牙齿能够切割岩石，如同热刀切黄油一般丝滑。由于这种能力，它在矿工和石匠中深受推崇，供不应求。在洞穴中探索的冒险者也能以另一种方式利用索尔石怪牙齿制成的兵刃。	8 gp	10 lb.	断 岩 武 器 Stone Cleaver Weapon
20	索 尔 石 怪 眼 Xorn Eye (x3)	索尔石怪的感觉器官与一般类人生物迥异，它们的眼睛和鼻子能够古怪地融合在一起，并对珍稀金属和宝石的踪迹极为敏感。无需更多解释即可将上述知识付诸实践。	20 gp	15 lb.	宝藏 指南针 Treasure Compass
25	索 尔 石 怪 外壳 Xorn Shell	索尔石怪能够如鱼在水地穿行于岩石之间，极大地归功于它的外壳。很难在不破坏它的情况下取得外壳，但如果你能成功拖走其中一片，它可以做成非常有用的盔甲，使你能在山石的包围中自由游弋。	60 gp	120 lb.	潜 岩 护 甲 Stone Swim Armour

采集表：Y

Harvest Table: Y

雪人 Yetis

雪人 Yeti

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	雪人舌 Yeti Tongue	雪人的咆哮被普遍认为是雪崩和暴风雪的征兆甚至召唤。山中的部落长久以来学会了如何干燥这些舌头、将其制成簧片并置入哨管中。他们相信，这种哨子发出的声音将迎来极端天气。	10 gp	2 lb.	
10	雪人毛皮 Yeti Hide	雪人能够在最黑暗、最寒冷的冬季存活，很大程度上是因为它们厚厚的毛皮和外衣。在山顶的极端环境下，雪人外套比同等重量的黄金更加昂贵，如果陌生来客献上雪人毛皮作为礼物，任何一位山上的酋长都会高兴地欢迎他进入自己的小屋。	25 gp	35 lb.	雪地靴 Boots of Winterlands (DMG)
15	雪人眼 Yeti Eye (x2)	雪人可怖的注视是许多人死前见到的最后景象。这双蓝色的眼睛是字面意义上的寒冷彻骨，使人的灵魂冻结、身体比雪山还冰冷。汲取雪人眼睛蕴含的魔法力量，加入高山生长的块根、古老冰柱的融水，能够酿造一种将生物无限期封冻保存的药酒。	30 gp	1 lb.	冬眠药水 Potion of Winter's Rest
20	雪人爪 Yeti Claw (x2)	雪人杀死的受害者很容易鉴别，因为他们的伤口边缘冻得梆硬，显然是雪人的触碰造成的。	60 gp	10 lb.	霜爪武器 Frostclaw Weapon

巨恶雪人 Abominable Yeti

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	雪人舌 Yeti Tongue	雪人的咆哮被普遍认为是雪崩和暴风雪的征兆甚至召唤。山中的部落长久以来学会了如何干燥这些舌头、将其制成簧片并置入哨管中。他们相信，这种哨子发出的声音将迎来极端天气。	10 gp	2 lb.	
10	巨恶雪人毛皮 Abominable Yeti Hide	雪人能够在最黑暗、最寒冷的冬季存活，很大程度上是因为它们厚厚的毛皮和外衣。在山顶的极端环境下，雪人外套比同等重量的黄金更加昂贵，如果陌生来客献上雪人毛皮作为礼物，任何一位山上的酋长都会高兴地欢迎他进入自己的小屋。	40 gp	45 lb.	雪地靴 Boots of Winterlands (DMG)
15	雪人眼 Yeti Eye (x2)	雪人可怖的注视是许多人死前见到的最后景象。这双蓝色的眼睛是字面意义上的寒冷彻骨，使人的灵魂冻结，身体比雪山还冰冷。汲取雪人眼睛蕴含的魔法力量，加入高山生长的块根、古老冰柱的融水，能够酿造一种将生物无限期封冻保存的药酒。	50 gp	1 lb.	冬眠药水 Potion of Winter's Rest
20	巨恶雪人爪 Abominable Yeti Claw (x2)	雪人杀死的受害者很容易鉴别，因为他们的伤口边缘冻得梆硬，显然是雪人的触碰造成的。	100 gp	14 lb.	+1 霜爪武器 Frostclaw Weapon , +1

25	雪人肺 Yeti Lungs (仅能在雪人具有冷冻吐息能力时取得)	任何面对过巨恶雪人的人都能证实，雪人咆哮能够带来暴风雪的说法并不是迷信而已。这些巨大的肺能够呼吸寒冷本身，利用寒冷的力量使粗心的登山者们逐渐虚弱并走向最后的灭亡。 用途：你可以花费一个动作按压雪人肺，在 30 尺的圆锥形范围内释放寒冷空气。在此范围内的生物需要进行一次 DC18 的体质豁免，失败则受到 10d8 的冷冻伤害，成功则上述伤害减半。一旦被使用，该雪人肺无法再次使用并变得毫无价值。	150 gp	9 lb.	
----	---	--	--------	-------	--

原体蛇人 Yuan-ti

憎恶蛇人 Yuan-ti Abomination

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蛇人血液 Yuan-Ti Blood (5 小瓶)	蛇人的血液十分奇异，兼具蛇类和类人生物体内的酶。炼金术可将蛇人血液转化为完美的抗蛇毒血清供类人生物使用。	2 gp	1 lb.	毒素免疫药水 Potion of Poison Immunity
15	蛇人毒液 Yuan-Ti Poison (小瓶)	蛇人的毒液结合了数种自然界中最致命的蛇类的毒素。幸存者形容该毒液的效果“使人全身的血液都在燃烧”。 用途：可以被用来涂抹至多 10 件挥砍或穿刺性质的弹药或 1 件挥砍或穿刺性质的武器。涂抹毒液花费 1 分钟。在接下来的 1 分钟内，任何被命中的生物必须进行 1 次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受到 3d6 点毒素伤害，成功则上述伤害减半。	120 gp	1 lb.	
20	憎恶蛇人鳞片 Yuan-Ti Abomination Scales (大袋)	憎恶蛇人并不穿戴护甲，依靠强韧的鳞片就能抵挡刀枪棍棒。杀死蛇人后，撬下部分鳞片，可以制作充满蛇神力量的盾牌。	600 gp	14 lb.	蛇手盾牌 Serpent Shield
25	蛇佑之心 Serpent Touched Heart	憎恶蛇人的心脏是他们供奉的蛇神特别祝福过的，具有不可思议的神圣力量。但蛇神所要求的供奉邪恶而扭曲，它们的神圣力量只能通过吞食来传递。 用途：你可以花费一个动作吃掉这颗心脏。当你这样做时，你在接下来的 1 小时内转化为一个憎恶蛇人（参见怪物图鉴）。你保留原来的阵营和熟练项，并且不能因此获得图鉴所描述的蛇人的武器。在 1 小时结束时，或当你被迫恢复真实形态时，你有 10% 的几率并不恢复原先形态，而是转变为类似 1 型恶咒蛇人 yuan-ti malison 的形态，拥有人的身体和蛇的脑袋。该效果是永久的，并将是你接下来的真实形态，只能通过祈愿术 wish 解除。	3000 gp	15 lb.	

恶咒蛇人 Yuan-ti Malison

DC	物品	描述	价值	重量	打造
----	----	----	----	----	----

10	蛇人血液 Yuan-Ti Blood (3 小瓶)	蛇人的血液十分奇异，兼具蛇类和类人生物体内的酶。炼金术可将蛇人血液转化为完美的抗蛇毒血清供类人生物使用。	2 gp	1 lb.	毒素免疫药水 Potion of Poison Immunity
15	蛇人毒液 Yuan-Ti Poison (小瓶)	蛇人的毒液结合了数种自然界中最致命的蛇类的毒素。幸存者形容该毒液的效果“使人全身的血液都在燃烧”。 用途：可以被用来涂抹至多 10 件挥砍或穿刺性质的弹药或 1 件挥砍或穿刺性质的武器。涂抹毒液花费 1 分钟。在接下来的 1 分钟内，任何被命中的生物必须进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败则受到 2d6 点毒素伤害，成功则上述伤害减半。	120 gp	1 lb.	

纯血蛇人 Yuan-ti Pureblood

DC	物品	描述	价值	重量	打造
10	蛇人血液 Yuan-Ti Blood (3 小瓶)	蛇人的血液十分奇异，兼具蛇类和类人生物体内的酶。炼金术可将蛇人血液转化为完美的抗蛇毒血清供类人生物使用。	2 gp	1 lb.	毒素免疫药水 Potion of Poison Immunity

尤格罗斯魔 Yugoloths

“和大多数敌人不同，尤格罗斯魔留下的脓水确实有些用处。出于它们贪婪的本性，一些低等级的尤格罗斯魔允许别人杀死自己并收集脓水，它们把这做成了一门生意。”

——哈蒙德

尤格罗斯魔和一般的魔鬼一样，如果在其原生位面以外的地方被杀死，将会溶解成一滩脓水，而不是留下尸体。但和一般的魔鬼不同，尤格罗斯魔本质上是被创造出来的，因此它们的脓水比魔鬼的脓水更有用处，可以收集起来，以此获益。在焦炎地狱 Gehaena 之外被杀死的尤格罗斯魔除了脓水不会留下任何其他可供收集之物。在焦炎地狱 Gehaena 之内被杀死的尤格罗斯魔可以如一般生物那样被猎取，其血液中包含的脓水成分也可以收集。

奥登罗斯魔 Arcanaloth

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	奥登罗斯魔脓水 Arcanaloth Ichor (小瓶)	奥登罗斯魔的脓水是各类尤格罗斯魔中价值最高的，充盈着最初的奥登罗斯魔的知识和魔法。需附魔瓶。 用途：当与价值 50 gp 的宝石粉末和特殊油类混合，该脓水变成一种蕴含强大魔法的特殊墨水。当你开始使用此种墨水书写时，你会无意识地写下一个奥登罗斯魔熟知的法术；当你使用此种墨水书写 2 小时后，你可以从奥登罗斯魔所知的法术列表中任选一个法术，只要你在该法术的相应等级上具有法术环位，并把它加进你的法术书，与你用传统方式抄写法术的效果相同。	100 gp	1 lb.	毒素免疫药水 Potion of Poison Immunity

10	奥登罗斯魔毒液 Arcanaloth Poison (小瓶)	奥登罗斯魔的法术固然精深奥妙，它们杀死凡人的能力更加高强。它们爪子下部的毒液腺和剃刀般锋利的爪子，能够瞬间置人于死地。 用途：可用于涂抹至多 5 件穿刺或挥砍性质的弹药，或 1 件穿刺或挥砍性质的武器。涂抹毒液花费 1 分钟。在接下来的 1 分钟内，任何被击中的生物必须进行一次 DC 14 的体质豁免，失败则承受 3d6 点毒素伤害，成功则上述伤害减半。	300 gp	1 lb.	
15	奥登罗斯魔尾巴 Arcanaloth Tail	狡诈的奥登罗斯魔具有天生的变形和隐身能力，帮助它溜进各种不该去的地方。它的魔力有一部分储存在尾部，当它想要运用这些欺骗性魔法的时候，它的尾巴就会颤动起来。 用途：该尾巴具有 3 发充能。持有该尾巴时，你可以消耗一次充能来使用它并施放变身术 Alter Self 或隐形术 Invisibility（仅对自身）。一旦尾巴耗尽所有充能，它溶化成一滩无用的黑色脓水。	500 gp	9 lb.	
20	尤格罗斯魔心脏 Yugoloth Heart	尽管形态各异，所有的尤格罗斯魔都拥有相同的心脏。这是将它们和焦炎地狱 Gehenna 联结起来的共同纽带，并使它们的物质形态处于不稳定的状态，只需一闪念就可以传送到远方。	750 gp	2 lb.	传送宝石 Gem of Telepor- tation

麦泽罗斯魔 Mezzoloth

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	麦泽罗斯魔脓水 Mezzoloth Ichor (小瓶)	麦泽罗斯魔的脓水比其他种类的尤格罗斯魔更加污秽黑暗（如果有什么东西能更加污秽黑暗的话）。和其他尤格罗斯魔的脓水一样，这种脓水可以和珍贵的宝石和油类混合在一起，制作成传递强大魔力的墨水。需附魔瓶。 用途：当与价值 50 gp 的宝石粉末和特殊油类混合在一起时，该脓水变成一种蕴含强大魔法的特殊墨水。如果你具有准备至少 5 环法术的能力，当你开始使用此种墨水书写时，你将无意识地写下死云术 Cloudkill 的咒语。当你书写 10 小时后，该法术被你成功抄写到法术书中，就像从常规途径抄写来的一样。	50 gp	1 lb.	
10	麦泽罗斯魔毒气 Mezzoloth Gas (小瓶)	麦泽罗斯魔释放的气体有剧毒，据说发明死云术 Cloudkill 的不知名巫师就是受到它的启发。保存在瓶中的毒气会一直具有毒性，但它消散的速度比从麦泽罗斯魔身上释放的要快很多。需附魔瓶。 用途：你可以花费一个动作，把这个小瓶扔向 20 尺范围内的任意一点，视同一次远程攻击。瓶子被打碎的瞬间，毒气迅速扩散至 10 尺直径球体范围，效果等同于死云术 Cloudkill，但仅维持 1 轮时间，并且无需专注来维持其效果。	60 gp	1 lb.	
15	麦泽罗斯魔甲壳质 Mezzoloth Chitin	麦泽罗斯魔的深色甲壳质比许多金属都坚硬，使敢于穿着它的大胆冒险者呈现出昆虫般的外表。	85 gp	70 lb.	麦泽罗斯护甲 Mezzoloth Mail
20	尤格罗斯魔心脏 Yugoloth Heart	尽管形态各异，所有的尤格罗斯魔都拥有相同的心脏。这是将它们和焦炎地狱 Gehenna 联结起来的共同纽带，并使它们的物质形态处于不稳定的状态，只需一闪念就可以传送到远方。	750 gp	2 lb.	传送宝石 Gem of Teleport- ation

	Heart			
--	-------	--	--	--

尼卡罗斯魔 Nycaloth

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	尼卡罗斯魔脓水 Nycaloth Ichor (小瓶)	尼卡罗斯魔的脓水略呈绿色，比其他种类的尤格罗斯魔脓水更加浓厚粘稠，这和尼卡罗斯魔法术的滑溜溜的特性不太相符。需附魔瓶。 用途：当与价值 50 gp 的宝石粉末和特殊油类混合在一起时，该脓水变成一种蕴含强大魔法的特殊墨水。如果你具有准备至少 2 环法术的能力，当你开始使用此种墨水书写时，你将无意识地写下镜影术 Mirror Image 的咒语。当你书写 4 小时后，该法术被你成功抄写到法术书中，就像从常规途径抄写来的一样。	70 gp	1 lb.	
10	尼卡罗斯魔爪子 Nycaloth Claw (x2)	尼卡罗斯魔的爪子内侧有数十个微小的钩状构造，当爪子撕开未受防护的肉体时，这些钩子将造成巨大的伤害。随着进一步的攻击，伤口会变得越来越严重。听起来很可怕，但是这种特性同样可以被应用在其他武器上以取得战斗优势。	55 gp	25 lb.	血光剑 Sword of Wounding (DMG)
15	尼卡罗斯魔翅膀 Nycaloth Wing (x2)	和许多敌人类似，尼卡罗斯魔的翅膀可以用来打造十分有用的地狱飞翼 Infernal Wings。这些翅膀是质量很高的原材料，因此打造成成品需要的工夫和金钱相对较少。	230 gp	35 lb.	地狱飞翼 Infernal Wings
20	尤格罗斯魔心脏 Yugoloth Heart	尽管形态各异，所有的尤格罗斯魔都拥有相同的心脏。这是将它们和焦炎地狱 Gehenna 联结起来的共同纽带，并使它们的物质形态处于不稳定的状态，只需一闪念就可以传送到远方。	750 gp	2 lb.	传送宝石 Gem of Teleportation

乌特罗斯魔 Ultroloth（原文皆作 Ultraloth，疑有误——译者注）

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	乌特罗斯魔脓水 Ultroloth Ichor (小瓶)	乌特罗斯魔脓水充满了乌特罗斯魔一族继承的魔法力量，价值几乎和尤格罗斯魔脓水相同（难道乌特罗斯魔不是尤格罗斯魔吗？——迷惑的译者注）。需附魔瓶。 用途：当与价值 50 gp 的宝石粉末和特殊油类混合，该脓水变成一种蕴含强大魔法的特殊墨水。当你开始使用此种墨水书写时，你将无意识地写下一个乌特罗斯魔熟知的法术；当你使用此种墨水书写 2 小时后，你可以从乌特罗斯魔所知的法术列表中任选一个法术，只要你在该法术的相应等级上具有法术环位，并把它加进你的法术书，与你用传统方式抄写法术的效果相同。	100 gp	1 lb.	
10	焦炎地狱印记 Mark of	每个乌特罗斯魔身上都带有特定的印记，表明他们作为指挥官凌驾于低等尤格罗斯魔之上，是值得尊敬和恐惧的个体。这个烙印不只是普通的标记，它带有一定的魔力，可以影响低等生物的意志，即使它们自己意	300 gp	2 lb.	

	Gehenna	识不到这一点。 用途：当你身上带有此印记，你在对 30 尺内挑战等级低于你角色等级的生物进行魅力检定时具有优势。这种生物不需要意识到该印记的存在，但为了实现该效果，它必须能够听见并理解你。该印记一旦使用，直到下个黎明前无法被再次使用。			
15	乌特罗斯魔眼 Ultroloth Eye (x2)	乌特罗斯魔摄人心魄的目光能够震慑意志薄弱的生物，使它们静止不动迎接乌特罗斯魔的杀戮。	425 gp	1 lb.	催眠头盔 Helm of Hypnotism
20	尤格罗斯魔心脏 Yugoloth Heart	尽管形态各异，所有的尤格罗斯魔都拥有相同的心脏。这是将它们和焦炭地狱 Gehenna 联结起来的共同纽带，并使它们的物质形态处于不稳定的状态，只需一闪念就可以传送到远方。	750 gp	2 lb.	传送宝石 Gem of Teleportation

采集表：Z

Harvest Table: Z

僵尸 Zombie

“僵尸更像是一种分类而不是一种生物。很难准确指出从僵尸身上能够采集到什么东西，除了它们静脉中流动的腐败液体。”

——哈蒙德

DC	物品	描述	价值	重量	打造
5	僵尸汁液 Zombie Juice (小瓶)	从复活的尸体中提取的完全腐败的液体。它非常难闻，但其中蕴含的死灵魔法使它能够充当强大的保存剂。恰如其分地，死灵法师们利用这种汁液来给更有价值的实验材料保鲜，往往会圈养低级僵尸以收集更多汁液。	3 cp	1 lb.	

第四章：打造

我们远古的祖先最先发现了如何将新鲜猎物的骨头打造成沉重的短棒，可以用它狩猎更多新鲜的猎物。到了现在，我们拥有了美好的文明，随之而来的是一系列更加先进的由我们猎杀的生物打造成的工具、武器、护甲和装备。当然，文明社会带来的丰富的资源意味着任何生物的尸体都不仅仅是个奖杯，前提是你需要将它带给知道正确处理方式的。”

——哈蒙德

打造规则

虽然某些生物材料刚从尸体上取下来后就已经能起到一些作用了，更多的需要进行进一步的处理才能释放它的全部潜力。可通过表格中打造一栏是否拥有可打造物品来分辨。打造是采集的一种很自然的补充，因此本章专门用来介绍其规则。

工匠

为了将采集到的物品变成可使用的物品，需要将其交给技艺进展的工匠才行。工匠是一批拥有如何将原始材料转化成实用物品的专业人士。工匠通常倾向于特定的种类，囊括不同种类的可打造的物品（见下方“工匠类型”）。

PC 和 NPC 都可以担任工匠，只要他们达到了该工匠类型的特定限制。

工匠同样需要拥有合适的装备和工具才能打造物品，这方面由 DM 斟酌并判断在你的战役的设定下是否合适。在更高魔的战役中，魔法锻造厂和实验室可能在每座城市的市集上就有，然而在更基础的战役设定中，能否找到合适的设施本身就能作为一个任务。

材料、时间、成本

本指南中的每一个可打造的物品都需要至少一个从怪物上采集到的可采集材料，它们被用作该物品的基础材料。这种基础材料为该物品提供了驱动其运作的魔法力量。采集材料的种类和数量都在可打造物品的描述中有说明。对部分可打造物品来说，有多种可用作基础材料的可采集材料。这种情况下，

任意一种注明的材料都可作为基础材料使用。

但是，可打造物品不仅需要提供可采集物品作为基础材料。打造一件物品需要耗费一定的成本为其提供合适的工具，设施，额外的材料等。需要注意此成本不包括雇佣工匠的费用，这两种成分需要分开计算。在玩家为可打造物品提供了基础材料的情况下，此次打造物品的成本可减去该基础材料的价值。

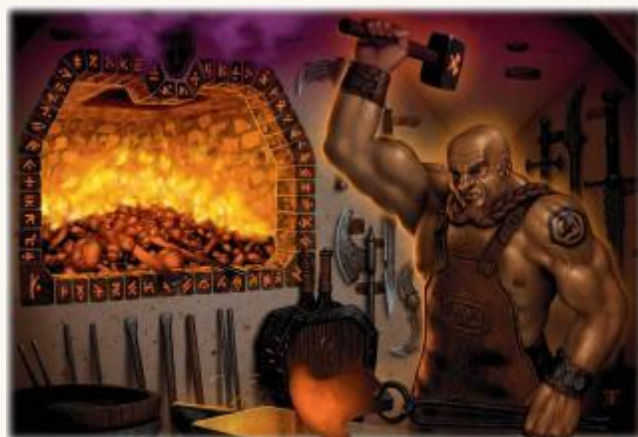
最后，可打造物品需要耗费一定的时间才能完成。时间和为打造一件物品所耗费的成本的对应关系详见下方魔法物品打造时间与成本表。

魔法物品打造时间与成本表

物品稀有度	工期（周）	成本
普通	1	50 gp
非普通	2	200 gp
珍稀	10	2000 gp
极珍稀	25	20000 gp
传说	50	100000 gp

*打造消耗品（如魔药或卷轴）的时间减半。

本指南的打造规则使用 XGoE 的打造规则为基础。鼓励 DM 根据自己的战役调整上述数值。



可选规则：工匠技能

并不是所有的工匠都是一模一样的。村子里的铁匠可能耿善成修补长柄镰刀和打造钉子，如果你给他一枚龙鳞，他能交回给你的只会是一个损坏的龙鳞和一个歉意的表情。如果你持有高品质的材料，你需要高品质的工匠。

尽管在基础规则之下，任何人都可以进行打造，只要他们拥有基础的熟练项，在此可选规则下，工匠们根据他们不同的熟练加值有一些区别。工匠能够打造任何稀有度等于或低于他们熟练加值的物品，

详见下方的打造技能熟练表。

打造技能熟练表

熟练加值	技能等级	物品稀有度	描述
+2	新手 Novice	普通	通常最为学徒，助手或自学的从业人员，大体知道如何使用工具，但少有处理更复杂的材料的经验，也没有创新的能力。
+3	熟手 Journeyman	非普通	为自己的村子提供服务的工匠或在自己的专业中担任特定的角色。有一些经验，但大概没有处理更复杂的更稀有的材料的能力。
+4	技师 Artisan	珍稀	普通人有希望达到的最高等级。能够在城市中打造一处不错的门店或为贵族服务。在自身所在领域内经验丰富，处理更稀有的材料时有一定的自信心。
+5	大师 Master	极珍稀	尽管努力练习且奉献精神很值得鼓励，只有少数人拥有超越普通人的天赋，这使得他们能将自己的技术极限提高到更到的层次。这些极具天赋的个体在其所在领域被视为宗师，不仅出品稳定，还能创新。
+6	宗师 Grand Master	传奇	绝对是他们领域的宗师，其中大部分人要么曾经是冒险者，要么师从超自然的力量，因为只有这样他们才能适应那些他们接触到的传奇材料。能够打造任何他们所属行业的物品。

工匠类型

你不会去找铁匠切割用于建造自家房子的木材，你不会去找炼金术士打造一副护甲。如果你想打造一件物品，你需要找一位适合这项工作的人。每一种可打造物品都带有一个标签，表明哪种工匠能打造这件物品。

工匠并不被单一职业限制。一些技能是互补的，也有一些个体足够有天赋，能够涉猎不同领域。除非额外说明，拥有多个熟练项的工匠在不同领域使用相同数值。

下述内容简单说明了不同的工匠类型：

炼金术士 Alchemist

炼金术是一门涉及魔药、混合物、酊剂的酿造并调和的职业。通常来说，某种有机材料需要研磨、

碾碎、晾干、煮沸、融化、焚烧、混合等处理的话，应当去找炼金术士。

作为其工作的一部分，炼金术士同样也是一名经验丰富的草药师，并且拥有一些关于生物材料的知识，不同的炼金术士对这部分知识的了解会有一定的差异。比如，村子里的炼金术士可能知道该如何将本地产的药草与晾干的动物材料混合来治疗感冒，一位精灵族的老奶奶可能学过龙血的 12 种不同秘密用法。

任何拥有炼金工具熟练的角色，在打造物品时，都能被视为炼金术士。

奇械师 Artificer

一个包罗万象的术语，适用于主要从事魔法物品的铸模、改造、附魔和制造的人。通常是强大的法师，他们的工作需要他们不仅能够使用法术，还要求他们有能力将法术注入平常物品中，将其化为奇物。从事被采集材料的处理的奇械师的一种常见的处理方式是将它们变成宝石或其他更利于人型生物穿戴的物品。

作为其工作的一部分，奇械师拥有魔法生物材料的用法、法术原理、魔法反应物（碾碎的宝石、焚香等）的用法和处理方法、魔法物品的鉴定、魔法的历史、基础材料和木工方面的知识。当然，并不是所有的奇械师的水平都一样。一些奇械师的一生，不分昼夜，进行着同一种魔法饰品的大量生产，另一些则冒险到遥远的位面，在气巨灵王子的宫殿中学习了古老的知识。

任何拥有奥秘熟练且至少有一个法术位的角色，在打造物品时，都能被视为奇械师。

铁匠 Blacksmith

锤子打向铁毡，炽热的熔炉轰隆作响，冷却金属时发出的嘶嘶声。这些都是一个典型的铁匠铺里传来的声音，金属的工匠与大师。尽管铁匠的工作经常被简称为金属工人，他们的职责远不止于这些。铁匠负责打造和修补各种不同的装备，从农具，到武器，还有护甲。除此之外，铁匠除了金属材料外，许多生物的甲壳、骨骼、鳞片都需要使用金属加固或镶嵌后才能被用作武器或护甲。因此，尽管这些都是有机材料，主要还是由铁匠们负责打造。

铁匠的技术水平之间也可能会大有不同。小地

方的铁匠可能只有一个小厂子，他们用它来帮他们的邻居修补锤子和镰刀，而矮人王国的铁匠大师能在火山的中心利用岩浆河熔炼精金。

任何拥有铁匠工具熟练的角色，在打造物品时，都能被视为铁匠。

修补匠 Tinker

修补匠很罕见，但是他们的工作十分有价值。修补匠通常和精巧的装置和设备有关联，并且就算他们使用法术的话，也只是用来做能量源而不是因为法术的强大。实话说，修补匠很更在乎寻找拥有奇异性质的新材料来实验，他们的发明有娱乐性质的，也有的是革新性的。

修补匠根据技术水平的不同，也会有很大的区别。游商可能有一些制作机械玩偶的经验，这种玩偶有能够乱晃的肢体，以博孩子们一笑。敢于冒险的修补匠前往机械境并活着回来的修补匠，可能解锁了某种机械生命的奥秘。

任何拥有修补工具熟练的角色，在打造物品时，都能被视为修补匠。

赋魔师 Thaumaturge

如果一件护甲需要神灵的祝福，或者一把长剑需要使灵体寄宿其中，就去找赋魔师吧。这类工匠通常并不认为自己是工匠，更多视自身为与神灵和祂们神圣力量有联系的人而已。赋魔师并不仅是膜拜神明的人，很多邪教也拥有他们独特的赋魔师，这类附魔师打造被诅咒的匕首，也能将死后要下地狱的灵魂束缚在珠宝内。

说来奇怪，神明并不平等地看待每个人，当然也不会公平的分配他们的恩赐。居无定所的圣人也或许能够通过念诵其侍奉之神的名字来创造几小瓶圣水。摩拉丁的高级牧师能够赐福给一柄锤子，使其能像他们愤怒的神祇一样造成盛怒打击。

任何拥有宗教熟练，至少拥有一个法术位，且侍奉这神祇或异界宗主的角色，在打造物品时，都能被视为赋魔师。

皮匠 Leatherworker

铁质护甲并不适合所有人，并且有很多生物拥有不错的皮毛，他们并不需要铁质护甲。这时，就需要皮匠了。将生皮鞣好，防腐，切割，并将它们制成护甲或其他装备，是一项漫长且麻烦的工作，但如果没有这项重要的行业，大多数文明都会崩坏。

皮匠经常因其不那么体面的工作被人瞧不起，这些通常是处理普通动物皮毛的皮匠。然而技艺高超的皮匠将接受到最崇高的敬意，因为如果没有他们，你手上那张刚剥下来的紫虫的皮就只是垃圾。

任何拥有皮匠工具熟练的角色，在打造物品时，都能被视为皮匠。

规则书中可打造的物品

名称	材料	职业
抗毒剂	蚊蝠胆汁 Sturge Bile (x1)	Alchemist
箭矢+1	猬魔尖刺 (x1), 狮鹫羽毛 (x1), 鹭马翎毛 (x1), 蛇颈龙牙齿 (x1)	Blacksmith
箭矢+2	多头蛇之牙 (x1)	Blacksmith
弩矢+1	猬魔尖刺 (x1)	Leatherworker
雪地靴	雪人毛皮 (x1), 巨恶雪人毛皮 (x1)	Alchemist
胸甲+2	石魔像的石块 (x1)	Blacksmith
骗子骰	关节骨粉末 (x1)	Thaumaturge
修补之衣	闪光布料 (x1)	Leatherworker
移位斗篷	Cloaker Hide (x1), 移位兽皮毛 (x1)	Leatherworker
飘荡斗篷	闪光布料 (x1)	Leatherworker
蝙蝠斗篷	吸血鬼之发 (1 large pouch)	Leatherworker
匕首 +1	异龙爪 (x1), 鲨蜥兽牙 (1), Vrock Talon (x1)	Blacksmith
龙鳞甲 1	半龙鳞片 (1 大袋)	Blacksmith
消失尘	妖精翅膀 (x1)	Alchemist
助听器	暗幕魔兽耳石 (x1)	Tinker
元素宝石	气团 (x1), 土元素微粒 (x1), 水元素微粒 (x1), 水元素微粒 (x1)	Artificer
鹰眼镜片	狮鹫眼睛 (x2), 鹭马眼 (x2)	Artificer
魅惑镜片	树精眼睛 (x2), 魅魔/梦魔眼睛 (x2)	Artificer
异能塑像	梦魔之蹄 (x4)	Artificer
链枷 +1	须块 (x1)	Blacksmith
食人魔力量护手	食人魔之手 (x2), 恶鬼之手 (x2)	Artificer
长柄刀+2	雷克斯暴龙爪 (x1)	Blacksmith
夜视镜	恶鬼之眼 (x2)	Artificer
巨斧 +1	异龙下颌 (x1)	Blacksmith
巨斧+2	亡眼暴君下颌骨 (x1), 雷克斯暴龙下颌 (x1)	Blacksmith
战锤+1	石化牛蹄 Gorgon Hoof (x2)	Blacksmith
戟+3	深狱炼魔爪 (x1)	Blacksmith
易容帽	变形怪脸皮 (x1)	Leatherworker
Heavy Armour, + 1	Gorgon Plate (x1)	Blacksmith
Helm of Telepathy	Doppelganger Brain (x1)	Artificer
Iron Bands of Bilarro	Living Chain (x1)	Artificer
Javelin, +1	Gorgon Horn (x1)	Blacksmith
Lance	Pteranodon Beak (x1)	Blacksmith
Lance, +1	Gorgon Horn (x1)	Blacksmith
Longbow, +1	Centaur Tail (x1)	Blacksmith
Maul, +1	石化牛蹄 (x2)	Blacksmith
Melee Bludgeoning Weapon, +1	Ankylosaurus Tail (x1), Barlgura Hand (x1)	Blacksmith

Melee Piercing Weapon, +2	Hezrou Claw (xl), Nalfeshnee Tusk (xl), Purple Worm Tooth (xl)	Blacksmith
Oil of Etherealness	Ectoplasmic Trail (1 vial)	Alchemist
Philter of Love	Devil-Tinged Blood (1 vial), Lamia Blood (1 vial), Succubus/Incubus Blood (1 vial)	Alchemist
Pipes of Haunting	Banshee Remnant (xl)	Artificer
Plate Armour, + 1	Umber Hulk Carapace (xl)	Blacksmith
Plate Armour, + 3	Iron Golem Iron (xl)	Blacksmith
Potion of Detect Thoughts	Flumph Brain (xl)	Alchemist
Potion of Fire Resistance	Barbed Devil Blood (1 vial), Nightmare Ash (1 small pouch)	Alchemist
Potion of Flying Pegasus Wing (x2), Peryton Wing (x2)	Alchemist	
Potion of Giant Strength	Cloud Giant Fingernail (xl), Ettin Fingernail (xl), Fire Giant Fingernail (xl), Frost Giant Fingernail (xl), Hill Giant Fingernail (xl), Stone Giant Fingernail (xl), Storm Giant Fingernail (xl)	Alchemist
Potion of Growth	Duergar Brainstem (xl)	Alchemist

名称	材料	职业
治疗药水	巨魔血 Troll Blood (1/4)	炼金术士
强效治疗药水	Hydra Blood (1 vial), Naga Scale (1 small pouch), Oni Blood (1 vial), Shambling Mound Mulch (1 small pouch)	炼金术士
隐形药水	Duergar Brainstem (x1)	炼金术士
剧毒药水	Quasit Venom (1 vial)	炼金术士
毒素抗性药水	Quaggoth Blood (1 vial)	炼金术士
水下呼吸药水	Aboleth Mucus (1 vial), Sea Hag Hair (1 small pouch)	炼金术士
Shield, +1	Gorgon Plate (x1)	Blacksmith
Shield, +3	Dragon Turtle Shell Shard (x1), Iron Golem Iron (x1)	Blacksmith
Shortbow, +1	Centaur Tail (x1)	Blacksmith
Sickle, +1	Umber Hulk Mandibles (x1)	Blacksmith
矛 +1	鲨蜥兽牙 (1 small pouch), Gorgon Horn (x1)	Blacksmith
Staff of the Woodlands	Treant Root (x1)	Artificer
Studded Leather Armour	Ankylosaurus Hide (x1), Lizardfolk Hide (x1)	Leatherworker
Studded Leather Armour, +1	Minotaur Hide (x1)	Leatherworker
Studded Leather Armour, +2	Marilith Snake Leather (x1)	Leatherworker
Studded Leather Armour, +3	Marble Skin (x1)	Leatherworker
Sword of Life Stealing	Vampire Fang (x2)	Blacksmith
血光剑	尼卡罗斯魔爪子 (x2)	Blacksmith
Trident, +1	Merrow Claw (x1)	Blacksmith
困惑魔杖	土巨怪之眼 (x2)	Artificer
Wand of the Warm age, +2	Unicorn Horn (x1)	Artificer
Warhammer, +1	石化牛蹄 (x2)	Blacksmith
Warhammer, +2	Roc Beak (x1)	Blacksmith
Warhammer, +3	Goristro Hoof (x1)	Blacksmith
Warpick, +1	Gorgon Horn (x1), Hooked Horror Hook (x1)	Blacksmith
Whip, +1	Barbed Devil Tail (x1), Cloaker Tail (x1), Displacer Beast Tentacle (x1), Grell Tentacle (x1), Manticore Tail (x1)	Leatherworker
飞翼斗篷	Deva Wing (x2), Planetary Wing (x2), Solar Wing (x2), Wyvern Wing (x2)	Artificer

打造其他出版物中的物品

某些可打造物品的来源是 WotC 的正式出版物。为了避免大量引用，我们鼓励你去查看原文。所属原文在可打造物品后有备注：DMG 指城主指南，XGTE 指珊娜萨的万事指南。

为了明确打造物品所需的可采集材料的数量和所需的工匠类型，我们制作了下方表格：

（译者注：表格待整理）

可打造物品 A-Z

可打造物品根据首字母顺序排列。可打造物品的描述给出了物品名称、类别、稀有度、基础材料、所需工匠类型和其魔法性质。

A

底栖魔鱼护符 Aboleth Amulet

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：底栖魔鱼脑叶（奇械师）

这枚苍蓝色的护符看起来似乎有一道虚影在其中移动，就像是在浑水中看到一个生物一样。佩戴此护符时，你获得至多 120 尺范围的心灵感应沟通能力，能够听、说深潜语，且如果你没有智力（历史）检定熟练项的话，获得其熟练项。

你还可以花费一个动作以选定一个你能看到的 30 尺范围内的生物为目标。该目标需成功通过一次 DC14 的感知豁免检定，否则被你魔法般的魅惑。此魅惑状态持续到你或该目标死亡或你处于不同的存在位面为止。只要你佩戴并与该护符调谐，你和被魅惑的目标便能无视距离进行心灵感应的沟通。

你同时仅可拥有至多 3 名通过这种方式被魅惑的目标。如果你在已有 3 名被魅惑的目标的情况下，成功魅惑了另一个目标，你最初魅惑的目标的魅惑状态结束。每当被魅惑的目标受到伤害时，ta 可以再次尝试豁免。成功则效应结束。该目标在远离你知道 1 公里时，能够再次尝试进行豁免，这种豁免每 24 小时仅可进行一次。如果该生物成功豁免或其魅惑状态结束，他在之后的 24 小时内免疫这个能力。

秘密护身符 Amulet of Secrets

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：斯芬克斯心脏 x1（炼金术士）

这块血红色护身符镶嵌在沙漠色的纯金框架中。当你佩戴此护身符并与之调谐，你获得一种不可思议的伪装自己想法和情绪的能力。你免疫任何能感知你的情绪或读懂你想法的效应，以及任何你拒绝的占卜法术。为确定你的意图或诚意而进行的智力（洞悉）检定都具有劣势。此外，你可以使用护身符施放诚实之域而无需消耗法术环位和施法材料。以这种方式施放的法术 DC 是 8+你的魅力调整值+熟练加值，并且你自己免疫该法术的效果。若你在一天内施放 3 次该法术，则你在完成长休之前无法再次使用它。

沙漠暴君的护身符 Amulet of the Desert

Tyrant

奇物，传奇（需要调谐）

制作：木乃伊主之心 x1（工匠）

这个物品有 9 个充能。当佩戴这个护身符时，你可以花费一个行动和 1 个或更多的费用来做以下任何一个：

你可以使用这个物品施法以下任何法术：灵体武器（2 充能，2 级以上施法每级额外消耗 1 充能），操纵死尸（3 充能，3 级以上施法每级额外消耗 1 充能），信仰守卫（4 充能），疫病虫群（5 费用，每提升 1 级额外消耗 1 充能），或重伤术（6 充能）。

马格鲁比耶护符 Amulet of Maglubiyet

奇物，稀有的（需要调谐）

制作：马格鲁比耶的印记 x1（赋魔师）

当佩戴这个护身符时，你可以使用行动和领导力与你的盟友并肩作战。

在 1 分钟内，当你看到 30 尺内的非敌对生物进行攻击或豁免检定时，你可以发出特殊命令或警告。如果它能听到并理解你的话，它可以在响应检定时上加一个 d4。一个生物一次只能从其中一种效果中受益。如果使用者丧失行为能力，此效果将提前结束。

心灵控制者护符 Amulet of the Mind Player

奇物，稀有（需同调）

制作：心灵的心 x1（工匠）

当你戴着这个护身符，你可以花一个行动指定 30 英尺内的 4 个愿意的生物作为你的奴隶。只要你和你的奴隶在同一个存在的层面上，你就可以通过心灵感应与他们交流。

此外，只要你和至少一个你的奴隶在 30 英尺，你都获得智力豁免优势，如果你遭受精神损伤，你可以花你的反应动作，迫使你的奴隶替你遭受一些，或所有的损害。你一次只有 4 个生物作为你的奴隶。如果你想添加一个新的生物，你必须先花一个动作来破坏你与其中一个旧生物的连接。

诅咒：使用这个护身符是一个危险的事情，因为它的起源很可怕。同调这个护身符会诅咒你，直到你成为消除诅咒咒语或类似魔法的目标。在被诅咒的时候，你无法豁免这个心灵控制者护符材料提供的种族造成的影响，包括灵吸怪和噬脑怪的攻击。

海洋领主的护符 Amulet of the Ocean Lord

奇物，传说（需同调）

打造所需：克拉肯脑干 x1（奇械师）

该物品有 9 发充能，当你佩戴该护符时，你可以用一个动作消耗一个或多个充能做以下事情：

- 你可以不消耗材料使用以下法术：召唤元素（1 充能，限定水元素），连锁闪电（1 充能），海啸（2 充能），或控制天气（2 充能）。这些法术使用你的施法 DC。如果你没有施法 DC，则 DC 为 8+智力调整值。

- 接下来一个小时，任何距离你 6 英里且智力为 2 或更低的水生生物被你魅惑并对你选择的目标抱有敌意。这些生物理解你给他们的语言命令，你可以通过心灵感应理解 30 尺内这些生物的基本想法。（1 充能）

- 当你完全处于水中时，你可以释放一股魔法波动使得你能感知任何距你 1 英里范围内的同一水体的实体目标的距离，位置，形状。（1 充能）。

这个物品在每天黎明时回复 1d8 发充能。

欺骗者护符 Amulet of the Trickster

奇物，极珍稀（需调谐）

制作：罗刹之心 x1（工匠）

当你戴着这个护身符杀死一个类人动物时，你可能会用你的反应在上面添加他们的身份印记。在那之后的任何时候，你都可以用你的行动把自己变形成任何你已经印在这个护身符上的类人生物的身份。你可以获得该生物的数据，包括它们的能力和任何种族特征，但你不会获得它们的任何变形特征和职业能力。当你多态时，你可以获得类人死亡时拥有的任何记忆，你的举止和声音与真正的类人变得难以区分。这种变形会持续 1 个小时，直到你下降到 0 个生命点或死亡，或者如果你作为一个动作提前结束了效果。如果效果由于下降到 0 个生命点而结束，任何额外的损害都会延续到你的正常状态。

这种变形能力只能在每个黎明使用一次来变形成你留下的每个身份。这个项目失去任何印记身份，如果它的调谐都会被打破。

天使长袍 Angel Robe

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：梵天神侍皮肤 x1（皮匠）

穿上此长袍后获得+1AC 且所有你的武器被视为魔法武器。此外，你获得花费一个动作将自身变形成类人生物或挑战等级等于或小于你的角色等级的野兽或变回你的真实形态的能力。在你死后或生命值降至 0 时，变回真实形态。如果因生命值降至 0 导致该效果结束，任何溢出伤害将由你的真实形态承受。任何你穿戴的装备都由你的新形态吸收或携带（由你选择）。

新形态下，你保留自身属性和说话的能力，但是你的 AC，移动速度，力量，敏捷，和其他特殊感官都将被新形态替代，你获得其他新形态持有，但你缺少的属性和能力（除了职业特性，传奇动作，巢穴动作）。

抗魔水晶 Anti-Magic Crystal

奇物，极珍稀

打造所需：眼魔的主眼 x1（奇械师）

这枚篮子左右大小的水晶散发着魔法力场，能够干扰多元宇宙的正常流动，能够防止魔法力量在

其周围生效。这枚水晶在其周围生成一个 150 尺范围的抗魔区域,效果同反魔法力场 Antimagic Field。这个力场能穿过除至少 1 寸厚的铅以外的所有固体物质。

这枚水晶不会失效(包括其他的反魔法力场),且只有在被破坏后停止运作。这枚水晶有 30 点生命值, 15 点 AC 并且免疫毒素和心灵伤害。

护卫盔甲 Armour of the Guardian

护甲(胸甲), 珍稀(需调谐)

打造所需: 构装盾卫胸甲 x1 (铁匠)

当穿戴此护甲时, 你的 AC 获得+1 加值。同时, 你和打造这副护甲的盾卫胸甲的原主人之间产生特殊联系。只要那位佩戴护身符的原主人在你 60 尺内受到伤害, 一半的伤害会转移到你身上(向上取整)。

此外, 无论何时, 如果一个生物攻击胸甲原主人, 且你在他们的 5 尺范围内, 你可以使用你的反应让原主人的 AC +2。

B

冷藏袋 Bag of Colding

奇物, 珍稀

制作: 妖鬼皮毛 x1 或食尸鬼皮毛 x1 或霜巨人舌头 x1/4 (皮革工人)

这个包有一个永久的魅力, 导致任何有机材料内部保持刚放进去的状态。一旦物品从袋子中移出, 这种效果就会消失, 而且袋子必须完全关闭才能正常工作。

猬皮斗篷 Barbed Cloak

奇物, 非普通

打造所需: 猬魔皮毛 x1 (皮匠)

穿着此斗篷时, 你的回合开始时, 对擒抱你的生物额外造成 1d10 点穿刺伤害。

石化蜥蜴凝视毒药 Basilisk Gaze Poison

魔药, 非普通

打造所需: 石化蜥蜴眼睛 x1 (炼金术士)

喝下此魔药的生物需进行一次 DC12 的体质豁免检定, 失败则陷入中毒状态 24 小时。因这种方式陷入中毒状态期间, 该生物被魔法转变成石头并处于石化状态。该生物将持续处于石化状态, 除非经过了 24 小时, 或通过高等复原术 Greater Restoration 或类似法术被解放。

黑心 Black Heart

奇物, 极珍稀

打造所需: 死亡骑士心脏 x1 (赋魔师)

此物品与打造时使用的的心脏所属的死亡骑士有着固有的链接。被一名生物拿在手中时, 它将在面向该死亡骑士所在的方向时跳动, 如果该死亡骑士仍存活且与持有者在同一个存在位面。心跳的频率和强度在靠近该死亡骑士后提升。

枯萎怪油 Blight Oil

油, 普通

打造所需: 枯萎怪种子 x5 (炼金术士)

瓶中含有足够复盖 10 平方尺区域表面的油。一旦将这种油涂抹到植物表面, 它会渗透进半尺。吸收了这种油的植物将变得柔软, 并像湿黏土一样具有延展性, 对其进行的物理操作能得以保留。

这种油 10 分钟后将变干, 致使被涂抹了油的植物定形。

盲舵 Blinders Helm

奇物, 稀有(需要调谐)

制作: 恐怖铠甲之盔 x1 (奇械师)

当戴上这个头盔时, 你可以获得 60 尺的盲视, 并且免疫目盲和耳聋的情况。

青铜伙伴 Bronze Companion

奇物, 非普通

打造所需: 创作灵感 x1 (修补匠)

这座 3 英尺高的雕像是任意野兽的完美复刻。当念出命令语后, 这座雕像将活过来, 并且模仿其外形所示动物的行为。它不具有该动物的特性, 除了逃走 Flight, 它能够以 10 尺的移动速度进行模仿。

这座雕像对念出其命令语的人是友善的, 并且能遵循下达的简单指令。这座雕像能发出该动物模

型叫声的微弱声音，能够携带做大 1 磅的重量。

再次念出命令语后，这座雕像重新变回静止状态。

C

伪装外壳 Camouflage Chitin

奇物，珍稀

打造所需：螳螂人外壳 x1（铁匠）

这套全几丁质甲冑的 AC 值是 13+敏捷调整值（最多+2）。穿着此甲冑时，你可以改变其外观以适应周围环境的颜色和质地。如果你这样做了，你在隐匿时的敏捷（隐匿）检定获得优势。

最终手段水壶 Canteen of Last Resort

奇物，普通

打造所需：掘地虫虫囊 x1（奇械师）

这个水壶的形状像葫芦，“8”形，其下方的球体小于上方的，上下各有一个塞住的开口。当肥沃的土壤被放入上方球体中后，水壶将缓慢的从其中萃取养分，并将被过滤到下方球体中，形成可使用的粘液。

上方圆球能够容纳至多 3 磅肥沃的土壤，在其中存放至少 16 小时后，能够产出足够一名普通类人生物一天所需的营养。这种粘液有着令人作呕的味道，并且如果 24 小时内没有食用，将会过期。

帮手斗篷 Cape of Helping Hands

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：六臂蛇魔脊椎 x1（皮匠）

两片附魔过的皮革和位于其间的一条延伸到尾端的六臂蛇魔脊椎构成了这件皮质斗篷。

穿着这件斗篷时，你可以念出命令语，并花费一个动作来活化这两片皮革，使其从脊椎上卸下，并构成一对额外的手臂。你能像控制自己的手臂一样控制这两条手臂，并且它们的触及范围、力量、敏捷等同于你的手臂。你并不获得额外的攻击动作，并且双持武器攻击的规则也未被改动。

这些额外的手臂持续 1 小时或通过花费一个动作来再次念出命令语将其解散。当他们消失后，直至经过 1d6 小时候，无法再次使用。

天界头盔 Celestial Helm

奇物，传说（需调谐）

打造所需：炽天神侍眼睛（奇械师）

此头盔拥有 9 发充能且能在黎明时会恢复 1d8 发充能。穿戴此头盔是，你能花费一个动作并消耗 1 发或更多充能进行下述行动：

- 你，还有所有你穿戴的装备传送至至多 120 尺范围内的一处可见的未被占据的空间。（1 充能）

- 你释放一道魔法且神圣的能量。你所选择的以你自身为原点 10 尺范围内的生物，需进行一次 DC20 的敏捷豁免检定，失败则受到 4d6 火焰伤害和 4d6 光耀伤害，成功减半。（1 充能）

- 你以 30 尺范围内可见的一个生物为目标。如果该目标生物具有视觉，其需进行一次 DC15 的体质豁免检定，失败则陷入目盲状态，直至类似次级复原术的法术一处目盲状态。（2 充能）

- 你松开手中的近战武器，使其在你周围 5 尺范围内的未被占据的空间悬浮。如果你能看到这把近战武器，你能使用心灵控制他，并花费一个附赠动作使其飞至至多 50 尺范围处，对一个目标进行攻击或回到你的手中。如果悬浮的近战武器（原文是剑）被任何效应作为目标，你被视为正握着它。你死亡或摘下头盔时，悬浮的武器将坠落。否则，此效果持续 1 分钟。这项能力一次只能对一个近战武器生效，任何尝试在已有一把近战武器受到此效果影响的状态下，对另一把近战武器使用此能力时，当生效中的近战武器将坠落至地面。（2 充能）

命令锁链 Chain of Command

武器（鞭），珍稀（需调谐）

打造所需：魅魔/梦魇尾巴 x1（铁匠）

手握此鞭时，你可以用它进行擒抱检定。当你用该武器擒抱一个生物时，你无法用它攻击。当一个生物被此鞭擒抱，你可以花费一个动作逼迫该生物进行 DC 15 的智力豁免，失败则被你魅惑 24 小时。当被魅惑时，这个生物会尽其所能地服从你的口头或心灵感应的命令。如果这个生物受到伤害或收到对自己有威胁的命令，它可以重复进行豁免检定，成功则结束该效应。如果该生物未受魅惑，或结束了魅惑效应，它在接下来的 24 小时内免疫该效应。同一时间只能有一个生物被魅惑。如果你想魅惑另一个生物，对原先生物的影响效应就会结束。

缠绕索链 Chain of Entanglement

武器（鞭），珍稀（需调谐）

打造所需：活体锁链 x1（奇械师）

进行擒抱检定时，你能使用这条锁链代替你的空手。当生物被这样擒抱时，你不能使用这件武器进行攻击。

此外，持握这件物品时，你能花费一个动作说出它的命令语并将其扔向你周围 5 尺范围内的一处未被占据的空间。此后，这件武器被魔法活化并能在此后 1 分钟内随意攻击和移动。你的回合中花费一个附赠动作，能通过心灵控制这条锁链向任意方向移动 20 尺，或攻击一名距其 10 尺的目标。1 分钟结束后，或你陷入昏迷后，这条锁链落向地面并且这项能力直至下一个黎明之前无法再次使用。

活化期间，这件武器被视为力量 14，攻击检定、伤害骰、擒抱检定拥有+2 熟练加值。

媚情魔刀 Charming Knife

武器（匕首），珍稀

打造所需：拉米亚的利爪 x1（铁匠）

花费一个动作，选择一个目标，你可以念出咒语咒语词来激活它，维持一分钟。当此匕首的技能处于激活状态时，除非你伤害了它，要不然它不会主动做出伤害你的举动。此技能一旦使用过一次，在下次黎明之前不能再次使用。

胸腔撕裂者 Chest Burster

毒药，珍稀

打造所需：史拉蟾卵囊 x1（炼金术士）

这种阴险的毒药满是微小的史拉蟾卵，浸泡在作为基质的有毒溶液中。饮用一剂这种毒药的生物必须进行一次 DC 14 的体质豁免，否则会感染史拉蟾卵。一个类人生物宿主只能同时被一枚史拉蟾卵寄生。卵会在三个月内移动到胸腔，孕育形成蝌蚪，在分娩前的 24 小时内，宿主开始感到不适，速度减半，攻击检定、技能检定和豁免检定都有劣势。蝌蚪诞生后在宿主体内啃穿重要器官并从宿主胸口钻出，这一过程持续 1 轮，并且会杀死宿主。如果这种史拉蟾感染在蝌蚪诞生之前被治愈，未出生的史拉蟾将会溶解。一瓶毒药含有足够下毒 3 次的剂量。

奇美拉风筝 Chimera Kite

奇物，珍稀

打造所需：奇美拉龙翼 x2（皮匠）

这只奇妙的风筝平时存放时叠成一个整齐的圆杆。你可以花费 1 分钟将其打开变成飞行形态，包含两个巨大的翅膀，一个把手和一条供使用者固定的皮制背带。处于飞行形态时，一名生物能够绑上皮制背带并说出命令语，使风筝在其后发出一阵推动它和固定在其上的生物的魔法强风，移动至其朝向最多 80 尺的位置。这项能力能够使用最多 3 次，之后其中的魔法能量耗尽。这只风筝在未被使用的状态下每 12 小时恢复 1 次使用次数。

当这只风筝升空并且垂直于地面后，它以每轮 30 尺的速度向前移动，并且以每轮 10 尺的速度下降。使用者能通过拉动把手来改变其方向。

如果背带处固定了超过 400 磅的重量，背带将在说出命令语后断裂，风筝将飞远。



奇美拉三叉戟 Chimera Trident

武器（三叉戟），珍稀（需调谐）

打造所需：奇美拉羊头 x1 + 奇美拉狮头 x1 + 奇美拉龙头 x1（铁匠）

这把三叉戟有三个角，由奇美拉的羊头、狮子牙齿、龙的獠牙制成。这把三叉戟有三项能力，每一种都可以在使用这把武器发动的近战攻击命中后使用。

- 你迫使你命中的生物进行一次 DC15 的力量豁免检定，失败则被击倒。

- 只要你在该生物的近战攻击范围内，你的队友对你命中的这名生物使用武器对其发动的攻击有优势。

- 你额外造成 1d8 点火焰伤害。

一经使用，该能力直至下个黎明前无法再次使用。

甲伏怪的爱抚 Chuul's Caress Poison

毒药，非普通

打造所需：甲伏怪毒液 x1 小瓶（炼金术士）

这瓶毒药能用来涂抹至多 10 枚造成挥砍或穿刺伤害的弹药或 1 把造成挥砍或穿刺伤害的武器。使用这瓶毒药耗时 1 分钟。此后 1 分钟内，任何成功被命中的生物需进行 DC13 的体质豁免检定，失败则陷入中毒状态，持续 1 分钟。通过这种方式中毒还将陷入麻痹状态。该生物可以在其每次回合结束时重复该豁免，成功则将效果一处。

余烬护盾 Cinder Shield

护甲（盾牌），珍稀（需调谐）

打造所需：火蜥蜴鳞片 x1 大袋（铁匠）

穿戴此护甲时，你的 AC 加 1。若你穿戴此护甲进行成功伤害减半的敏捷检定，且伤害类型为火焰伤害，你可以使用一个反应将盾牌置于火源和自己之间，若检定成功则不受到伤害。

黏土武器 Clay Weapon

武器（任意近战钝击武器），珍稀（需调谐）

打造所需：黏土魔像黏土 x1（铁匠）

你使用这把武器时的攻击检定和伤害骰获得 +1 加值。当你持握此武器时，你能花费一个动作来通过魔法强化你的灵敏度，使你的 AC+2，敏捷豁免检定有优势，且能通过附赠动作进行一次基础近

战武器攻击。此效果持续至你的效益回合结束。这项能力一经使用，直至你的下一个短休结束后无法再次使用。

乱时斗篷 Cloak of Distorted Time

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：斯芬克斯皮毛 x1（皮匠）

穿着这件斗篷时，你的先攻掷骰具有优势。如果你在穿着这件斗篷时投掷先攻，你可以使用一个反应来选择至多 7 个 60 尺内你可以看见的生物，这些生物将重新投掷自己的先攻并保留新的骰值。

龙翔斗篷 Cloak of Dragonflight

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：龙翼 x2（皮匠）

这个长斗篷形似龙翼那样的皮质薄膜，闪耀着与采集材料来源的龙类似的光泽。穿着此斗篷时，你可以说出命令语并将其变形成一对附着于背后的龙翼。它们能保持这种状态 6 小时，或知道你再次说出命令语。这对龙翼赋予你 60 尺的飞行速度，和与采集材料来源的龙同种的伤害抗性。一经使用，直至下一个黎明，不能再次使用此能力。

魔法的豁免者 Cloak of Magic Immunity

奇物，极珍稀（需要协调）

制作：罗刹的皮毛 x1（皮革工人）

这个项目有 10 个蓄能。当你受到一个你所意识到的第 6 级或更低的咒语伤害时，你可以花费你的反应动作去花费 1 个等于这个咒语水平的充能。如果你这样做了，你会对咒的影响免疫，包括咒的任何持久影响，比如火墙产生的火。

这个项目每天黎明恢复所有充能。

踏云油 Cloud Step Oil

油，极珍稀

制作：云巨人血 x1 瓶（炼金术士）

当一些油被倒出来时，它立即对周围的空气产生反应，神奇地膨胀成半固态云，能够漂浮，同时保持重量在上面。每平方英尺高达 50 磅的重量可以被放置在这些云上。如果它的重量超过这个，这部

分云就会立即消失。云在空中是自支撑的，但也可以用来建造桥梁，比如小心放置石油。云几乎没有重量，如果施加外力，它们可以移动。云倾后持续 1 小时，然后消失了。一瓶这种油就足以产生 500 平方英尺的云彩。

天界神力皇冠 Crown of Celestial Might

奇物，传说（需同调）

打造所需：至高天心脏 x1（赋魔师）

这只皇冠如果由善良阵营至高天心脏打造而成则呈闪耀的白色，如果由邪恶阵营至高天心脏打造而成则呈磨砂的黑色。这只皇冠有 9 发充能。佩戴此皇冠时，你能花费 1 发或更多充能执行以下动作：

- 你释放下述法术之一：高等复原术 Greater Restoration (5 发充能)，火焰风暴 Fire Storm (7 发充能)，异界传送 Plane Shift (7 发充能，仅作用于自身)，地震术 Earthquake (8 发充能)

- 你猛击地面，引发一场地震。你周围 60 尺范围内的立于地面的生物需进行一次 DC25 的力量豁免检定，失败 则被击倒（2 发充能）。

- 你增幅 120 尺范围内的所有非敌对生物。被增幅的生物不会陷入魅惑或恐慌状态，并且属性检定和豁免检定 有优势，持续至持有者的下回合结束（1 发充能）。

黑暗冠冕 Crown of Darkness

奇物，极珍稀（需同调）

打造所需：吸血鬼之心 x1（赋魔师）

这个冠冕有着 9 发充能。当穿着且与其同调，且你不在明亮光照环境下时，你可以用一个动作来使用一发或更多充能来施放下列法术，施法关键属性是智力：召唤动物（3 发，且只能召唤老鼠群，蝙蝠群或狼），黑暗术（2 发），隐形术（2 发，每额外一发可以升一环施放），蛛行术（2 发），气化形体（3 发），吸血鬼之触（3 发，每额外一发可以升一环施放）。

这个冠冕每个午夜回复 1d8+1 发充能。在穿着且与其同调时，你还能够在微光和黑暗环境中获得敏捷（隐匿）的优势，以及 60 尺黑暗视觉。

嫉妒的诅咒 Curse of Jealousy

奇物，珍稀

制作：鹿鹰心脏 x1（炼金术士）

这本卷轴上有用深色墨水写的亵渎的文字，当大声朗读时，可以永久地改变魔法物体的组成。你可以花一个小时大声阅读这本卷轴，同时拿着一个神奇的物品。在那个小时结束时，这个物品永久地变成了一个被诅咒的物品，诅咒的内容如下：

诅咒：“当你适应这个物品时，你就会被诅咒。”

只要你仍然被诅咒，你就会感到强烈的需要一直在这个项目周围，而不愿在任何给定的时候离它超过 5 英尺。此外，每当你试图把一个属于你的项目给别人，你必须成功地在 DC 12 智慧检定。如果你失败了，你就会发现自己无法放弃那个东西，你的行动就会被浪费掉。”如果被诅咒的诅咒或类似的魔法被施咒，这个诅咒就会在物品和受折磨的生物身上永久结束。

噩梦的诅咒 Curse of Nightmares

奇物，稀有

制作：罗刹之爪 x1（赋魔师）

这本卷轴包含了用黑墨水写的亵渎的文字，当大声朗读时，可以永久地改变魔法物体的组成。你可以花一个小时大声阅读这本卷轴，同时拿着一个神奇的物品。在那个小时结束时，这个物品永久地变成了一个被诅咒的物品，诅咒的内容如下：

诅咒：“当你适应这个物品时，你就会被诅咒。”

只要你还被诅咒，只要你有短暂或短暂的休息，你就有 20% 的机会被可怕的画面和想法所困扰。当这种情况发生时，你就不会从完成短暂或长期的休息中得到任何好处。”

如果被诅咒的诅咒或类似的魔法被施咒，这个诅咒就会在物品和受折磨的生物身上永久结束。

怨毒诅咒 Curse of Spite

奇物，珍稀

制作：缚灵能量 x1（赋魔师）

这个卷轴包含了用黑色墨水写的亵渎的文字，当大声朗读时，可以永久地改变魔法物体的组成。你可以花一个小时大声阅读这本卷轴，同时拿着一个神奇的物品。在那个小时结束时，这个物品永久

地变成了一个被诅咒的物品，诅咒如下：

诅咒：“受诅咒折磨的生物会对周围的其他生物产生强烈的怨恨。如果被诅咒的生物第一次与另一个人形生物互动，它们必须在 DC 13 智力豁免中成功，失败将会对该生物产生极端的仇恨。如果它们投掷结果小于等于 5，它们就会被迫不惜任何代价杀死那个生物。一个被诅咒的生物认为是朋友的生物可能会试图通过 DC 13 魅力（说服）检查来让他们平静下来。

一个生物在这个诅咒的影响下死亡，他们的灵魂变成了一个幽灵，而不是进入来世。在这一点上，只有一个祈愿术才能改变他们的灵魂回到它原来的状态，并允许它继续前进。”

如果被诅咒的诅咒或类似的魔法被施咒，这个诅咒就会在物品和受折磨的生物身上永久结束。

虚荣的诅咒 Curse of Vanity

奇物，稀有

制作人：美杜莎的心（赋魔师）

这本卷轴上有用深色墨水写的褻渎的文字，当大声朗读时，可以永久地改变魔法物体的组成。你可以花一个小时大声阅读这本卷轴，同时拿着一个神奇的物品。在那个小时结束时，这个物品永久地变成了一个被诅咒的物品，其诅咒如下：“当你同调这个物品时，你就会被诅咒。”

每当你在被诅咒的时候看着自己的倒影，你必须用 DC 15 智力豁免成功，否则就会被震慑，直到你再也看不到你的倒影。如果被诅咒的诅咒或类似的魔法被施咒，这个诅咒就会在物品和受折磨的生物身上永久结束。

D

窃命之匕首 Dagger of Life Stealing

武器（匕首），非普通（需要协调）

制作：吸血鬼衍体之牙 x2（铁匠）

当你用这个魔法武器攻击一个生物并在大成功时，如果这个目标不是一个结构体或亡灵，它会产生额外的 5 个黯然伤害。你还可以获得 5 临时生命。

欺诈之颅 Deception Skull

奇物，非普通

打造需求：绿鬼婆之颅 x1（奇械师）

当你持有该物品时，你可以使用一个动作在心理上命令该物品模仿你以前听到过的动物声音或类人生物的声音。这个奇物将持续播放这些声音长达 10 分钟，或直到你使用一个动作命令它停止。

衰弱长鞭 Debilitating Whip

武器（鞭子），珍稀

制作：树绳妖的触须 x6（皮匠）

这鞭子有 6 个邪恶的尾巴由树绳妖卷须，仍然有它的头发状生长完整。鞭子的挥舞者可以选择用鞭子而不是自由的手。被鞭子抓住的生物被认为是在被抓住的同时，在所有的力量检定和力量豁免上都有劣势。

半巫妖香炉 Demilich Censer

奇物，极珍稀

打造所需：半巫妖烟雾 x1（赋魔师）

这个香炉与打造时使用的半巫妖有着天然的联系。当被一名生物拿在手中时，将从中散发出几缕淡淡的烟雾，并飘向该半巫妖的方向，如果他仍存活并与持有者在同一存在位面。烟雾的强度和浓度将随与半巫妖的距离减小而增强。

将此物品拿在手上的生物也能花费 10 分钟并专注于这个香炉，此后，散发出的烟雾将飘向这名半巫妖的魂匣，如果魂匣和香炉处于同一存在位面。一旦这项能力被使用一次后，该能力直至下个黎明前无法再次使用。

恶魔炸弹 Demon Bomb

奇物，珍稀

打造所需：巴洛炎魔灰烬 x1 小包（炼金术士）

这枚炸弹是一颗填满了巴洛炎魔灰烬和爆炸性元素的黑色铁球，橙子一般大小。你能花费一个动作来点燃其引线并将其投掷到 20 尺范围内的一点。在你的下一回合结束时，此物品爆炸，迫使其周围 20 尺的所有生物进行一次 DC20 的敏捷豁免检定，失败则受到 15d6 点火焰伤害，成功则伤害减半。爆

炸将点燃此范围内未被穿着或携带的物品。

恶魔皮甲 Demon Leather

护甲（镶钉皮甲），珍稀（需调谐）

打造所需：迷诱魔皮 x1（皮匠）

穿着此皮甲时你的 AC+1。此外当你初次调谐这件皮甲时，你能选择穿着此皮甲时具有冷冻、火焰、闪电其中一项的抗性。在你穿着此护甲进行一次长休后能够更改抗性类型。

恶魔光芒 Demon Light

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：判魂魔眼睛 x2（奇械师）

穿着这枚宝石时，你获得 120 尺真实视觉和 120 心灵感应。并且，你能花费一个动作使它散发出炫目多彩的光芒。距离这件物品 15 尺范围内的看到这道光芒的生物需进行一次 DC15 的感知豁免检定，失败则陷入恐慌状态 1 分钟。生物能够在每次其回合结束时重复进行豁免，并在豁免成功后结束该效果。这项能力被使用一次后，直到下一个黎明，无法再次使用。

恶魔音乐盒 Demon Music Box

奇物，普通

打造所需：弗洛魔声带 x1（修补匠）

你能花费一个动作给这只恶魔音乐盒上发条并激活它，播放出一种诡异的乐章，每次播放时都会改变。这首乐章持续 1 分钟并能传播至 30 尺范围内。

恶魔针刺 Demon Needle

武器（矛，骑枪，长矛），珍稀（需调谐）

打造所需：喀嘶魔刺喙 x1（铁匠）

当你使用此武器对一名生物的攻击检定骰值为 20 时，该目标额外受到 10 点黯蚀伤害，且其最大生命值被减去等同于其所受黯蚀伤害的数值。如果该生物的最大生命值被降至 0，则该生物死亡。

该生物的这种最大生命值的减少持续至该生物完成一次长休或被高等复原术 Greater Restoration 解除。

欺瞒眼罩 Deceptive Eyepatch

奇物，普通

打造需求：独眼巨人眼脸 x1（皮匠）

这个眼罩对佩戴者而言是透明的，使其能够透过眼罩视物，不会影响其视觉和深度感知。

魔鬼皮纸 Devil Vellum

奇物，珍稀

打造所需：骨魔皮毛 x1（皮匠）

法师能选择将其已知法术之一雕刻在这卷魔鬼皮纸上并夹在其法术书之中。这样做后，每当其释放这个法术时，其能以其法师等级赋予的最高阶的法术位释放此法术，不论其真正使用的法术位是几环。每当其释放该法术时，其有 10% 的可能性被传送到九狱的随机一层 1 分钟，此后其将回到其消失处，或距离消失处最近的未被占据的空间。

恐龙头盔 Dino-Helm

奇物，非普通

打造所需：甲龙头骨 x1（铁匠）

这个头盔的结构设计精妙，能够折射任何其吸收的攻击，同时在用于攻击时，能造成凶狠的打击。穿着此头盔时，你能使用攻击动作对距你 5 尺的生物发动头槌。如果你能使用攻击动作发动多重攻击，此次攻击替代其中一个。当你对一个生物发动头槌时，你与其进行力量对抗。如果你胜出，该生物直至你的当前回合结束，处于震慑状态。

神圣正义 Divine Justice

武器（任意近战钝击武器），极珍稀（需由善良阵营的圣武士或牧师调谐）

打造所需：异界神侍骨骼 x1（赋魔师）

你使用此武器进行的攻击检定和伤害骰+1。

当你使用此武器进行攻击并命中时，该目标额外受到 1d6 光耀伤害。

当你持握此武器时，你能花费一个动作将其高举过头，使你在此后 10 分钟内散发出神圣的光环。此光环的中心位于你使用此能力时所处位置，为 20 尺高，10 尺范围的圆柱。此光环内的邪魔或不死生物不能使用任何方式主动离开，除非他们能成功通

过一次DC为你法术豁免DC的魅力豁免检定。此外，任何在此光环内死亡的邪魔被视为死于其原生位面。一旦此能力被使用后，直到下一个黎明，无法再次使用。

龙巫妖香炉 Dracolich Censer

奇物，极珍稀

打造所需：龙巫妖骨骼 x1（赋魔师）

这只香炉天生有着与打造它所使用的龙巫妖有连接。当被一名生物持握时，稀疏的烟雾会从中散发而出，并飘向该龙巫妖的方向，如果该龙巫妖仍活跃在于持握者相同的存在位面。烟雾的强度和厚度随距该龙巫妖的距离缩短而增强。一名持握着此物品的生物也能花费10分钟来专注与它，此后，一道烟雾将冒出并飘向该龙巫妖的魂石的方向，如果其与该香炉位于同一存在位面。一旦这项能力被使用，直至下一个黎明之前无法再次使用。

龙箭 Dragon Arrow

武器（箭），非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）

打造所需：幼年龙牙 x1（非普通），成年龙牙（珍稀），远古龙牙（极珍稀）（铁匠）

你的攻击和伤害骰获得加值，加值大小与其稀有度对应。当你使用此箭成功命中后，你额外造成伤害，1d8（非普通），2d8（珍稀），3d8（极珍稀），伤害类型与材料来源的龙的伤害类型对应。你使用这种弹药对龙类生物进行的攻击有优势。

当攻击成功命中后，有30%的几率导致这种箭矢失去其魔法效力，变成普通箭矢。

龙弩箭 Dragon Bolt

武器（弩箭），非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）

打造所需：幼年龙牙 x1（非普通），成年龙牙（珍稀），远古龙牙（极珍稀）（铁匠）

你的攻击和伤害骰获得加值，加值大小与其稀有度对应。当你使用此弩箭成功命中后，你额外造成伤害，1d8（非普通），2d8（珍稀），3d8（极珍稀），伤害类型与材料来源的龙的伤害类型对应。你使用这种弹药对龙类生物进行的攻击有优势。

当攻击成功命中后，有30%的几率导致这种弩箭失去其魔法效力，变成普通弩箭。

龙晶 Dragon Stone

奇物，成年龙（极珍稀），远古龙（传奇）（需调谐）

打造所需：成年龙心 x1，或远古龙心 x1（奇械师）

你能专注于此物品1分钟，期间持握着它，将自身变形成半龙形态。此形态下，你保持全部自身属性并获得下述增加项：

- 你获得10尺盲视，60尺黑暗视觉。
- 你获得打造材料来源的龙对应的伤害抗性。
- 你能够说龙语和其他你会的语言。
- 你能花费一个动作释放等同于打造材料来源的龙对应的雏龙吐息（充能6）。

半龙形态下，你的个性改变为与龙的类型对应的阵营。你的半龙形态持续1小时，或持续至你再次花费1分钟时间专注于此物品，或你死亡，或你断开与此物品的调谐。一经使用，直至下一个黎明，不能再次变形。

如果你与此物品的传奇版本调谐，你能通过龙晶进入深层次的冥想，持续24小时。冥想结束后，你永久变形成半龙形态，龙晶粉碎成尘土。

龙龟果冻 Dragon Turtle Jelly

魔药，极珍稀

打造所需：龙龟胸甲 x1 大包（炼金术士）

饮用此果冻状的魔药后，你恢复10d4+20点生命值并治愈全部疾病。

龙魔杖 Dragon Wand

魔杖，珍稀（+1），极珍稀（+2），传奇（+3）

打造所需：幼龙角/龙脊 x1（珍稀），成年龙角/龙脊 x1（极珍稀），远古龙角/龙脊 x1（传说）（需被施法者调谐）（奇械师）

持握此魔杖时，你的法术攻击获得加值，加值大小与稀有度对应。此外，你释放的伤害类型与采集材料来源的龙对应的法术有优势。

如果该法术命中，你造成等同被此物品赋予的法术攻击加值相同的额外伤害，伤害类型同上。

龙之仁慈 Dragon's Mercy

奇物，非普通（雏龙），珍稀（幼龙），极珍稀（成年龙），传说（远古龙）

打造所需：雏龙息囊 x1，或幼龙息囊 x1，或成年龙息囊 x1，或远古龙息囊 x1（炼金术士）

持握此物品时，你能花费一个动作来挤压这个小包，造成一种与打造此物品的材料来源对应的龙的非伤害性吐息武器一致的效果（具体效果参照怪物图鉴）。

一经使用，直至 1d4 小时后，无法再次使用。

龙之盛怒 Dragon's Wrath

奇物，非普通（雏龙），珍稀（幼龙），极珍稀（成年龙），传说（远古龙）

打造所需：雏龙息囊 x1，或幼龙息囊 x1，或成年龙息囊 x1，或远古龙息囊 x1（炼金术士）

这个皮质小包由龙息囊改造而成，其中的潜力被消减，为了能长期使用。持握此物品时，你能花费一个动作来挤压这个小包，迫使 15 尺（非普通），30 尺（珍稀），60 尺（极珍稀），90 尺（传奇）锥形范围内的所有生物进行一次 DC12（非普通），DC15（珍稀），DC18（极珍稀），DC20（传奇）的敏捷豁免检定，失败则受到 4d6（非普通），8d6（珍稀），12d6（极珍稀），或 16d6（传奇）点伤害，成功则伤害减半。伤害类型与打造此物品的材料来源对应的龙伤害类型一致。

一经使用，直至 1d4 小时后，无法再次使用。

龙骨武器 Dragon Bone Weapon

武器（任意近战武器，除鞭与链枷）非普通（+1），珍稀（+2），极珍稀（+3）

打造所需：幼龙骨 x1（非普通），成年龙骨 x1（珍稀），远古龙骨 x1（极珍稀）（铁匠）

你的攻击和伤害骰获得加值，加值大小与稀有度对应。此外，当你使用此武器攻击骰出 20 时，目标额外受到 3（非普通），7（珍稀），10（极珍稀）点伤害，伤害类型与采集材料来源的龙伤害类型对应。你使用这种武器对龙类生物进行的攻击有优势。



遐龙膏 Dra-gone Paste

油，稀有

制作：半龙鳞片小包 x1（炼金师）

你可以花 1 分钟将此油膏涂抹在自己身上。在接下来的 24 小时内，或者直到油膏被洗掉，你在与龙类生物互动时所做的任何魅力检定都有优势，同时在躲避龙类生物时所做的敏捷（潜行）检定有劣势。这个油膏足够使用 5 次。

狎龙膏 Drag-on Paste

油，稀有

制作：半龙鳞片小包 x1（炼金师）

你可以花 1 分钟将此油膏涂抹在自己身上。在接下来的 24 小时或直到油膏被洗掉，你躲避龙类生物时所做的敏捷（潜行）检定有优势，同时在躲避龙类生物时所做的任何魅力检定有劣势。这个油膏足够使用 5 次。

蜂鸣制造者 Drone producer

奇物，珍稀

打造所需：喀嘶魔翅膀 x2（修补匠）

这个手掌大的盒子中塞满了采集到的喀嘶魔残余翅膀。你能花费一个动作使用侧边的曲柄给它上发条，此后，这件物品将发出难以忍受的蜂鸣，恶

魔不受这种蜂鸣影响。任何一个回合开始时处于此物品 30 尺范围内的生物需进行一次 DC12 的体质豁免检定，失败则陷入昏迷状态，持续 10 分钟。无法听到这种蜂鸣的生物自动豁免成功。该生物受到伤害或另一名生物花费一个动作将圣水洒向该生物后，效果结束。如果一名生物的豁免成功或其效果结束，此后 24 小时内将对其免疫。

每当该物品被使用后，有 25% 的可能性，其内部的机关损坏，使其失效。

卓尔护符 Drow Amulet

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：罗丝的印记 x1（赋魔师）

佩戴此护符期间，你获得 120 尺黑暗视觉。你还能使用此物品释放戏法舞光术 dancing lights，法术妖火 Faerie Fire 和黑暗术 Darkness。后两者每次长休仅能释放 1 次。释放这些法术时，魅力是你的施法关键属性。

暮色护甲 Dusk Armour, +1, +2, or +3

护甲（板甲），珍稀（+1），极珍稀（+2）或传奇（+3）（需要调谐）

制作人：年轻幽影龙鳞片 x1 大袋（+1），或成人幽影龙鳞片 x1 大袋（+2），或古代幽影龙鳞片 x1 大袋（+3）（铁匠）

当穿着这种盔甲，你会根据盔甲的稀有性增加 ac。此外，当你在昏暗的光线或黑暗中穿上这种盔甲时，你可以使用附赠动作潜行。如果你以这种方式采取潜行，你不会遭受通常适用于板甲惩罚。

E

眼柄魔杖 Eye Stalk Wand

魔杖，极珍稀（需调谐）

打造需求：眼魔的眼柄 x1（奇械师）

这柄魔杖有 5 发充能。手握这柄魔杖时，你能花费一个动作和 1 发充能，向距你 120 尺范围内的目标释放一发魔法射线。射线的类型由眼魔的眼柄的类型决定。参考下述内容，判断你的魔杖的功能。

1. 魅惑射线。目标生物需进行一次 DC16 的感知

豁免检定，失败则被你魅惑，持续 1 小时，或直至你伤害 ta 为止。

2. 麻痹射线。目标生物需进行一次 DC16 的体质豁免检定，失败则陷入麻痹状态，持续 1 分钟。目标生物可在其回合结束时重复尝试豁免，豁免成功则效果结束。

3. 恐慌射线。目标生物需进行一次 DC16 的感知豁免检定，失败则陷入恐慌状态，持续 1 分钟。目标生物可在其回合结束时重复尝试豁免，豁免成功则效果结束。

4. 缓慢射线。目标生物需进行一次 DC16 的敏捷豁免检定。失败则目标生物的移动速度减半，持续 1 分钟。此外，该生物不能执行反应动作，且其回合中只能执行一次动作或一次附赠动作，不能都执行。该生物可在其回合结束时重复尝试豁免，豁免成功则效果结束。

5. 衰弱射线。目标生物需进行一次 DC16 的体质豁免检定。失败则受到 8d8 点黯蚀伤害，成功则伤害减半。

6. 念力射线。如果目标是生物，其需进行一次 DC16 的力量豁免检定，失败则将其向任意方向移动至多 30 尺。它被念力射线吸引住，陷入束缚状态，持续至你的下一回合开始或你陷入失能状态。如果目标是重量小于等于 300 磅的未被着装或携带的物体，你可以将其向任意方向移动至多 30 尺。你通过念力射线对该物体有完美的掌控力，就像控制简易工具或打开一扇门或一个容器一样。

7. 催眠射线。目标生物需进行一次 DC16 的感知豁免检定，失败则陷入沉睡和昏迷状态，持续 1 分钟。该目标受到伤害或由其他生物花费一个动作可将其唤醒。催眠射线对构装生物和不死生物无效。

8. 石化射线。目标生物需进行一次 DC16 的敏捷豁免检定，失败则，该生物开始转化成石头，陷入束缚状态。在其下一回合结束时，需重复尝试豁免，豁免成功则效果结束，失败则陷入石化状态，直至其通过高等复原术或类似法术被解放。

9. 解离射线。如果目标是生物，其需进行一次 DC16 的敏捷豁免检定，失败则受到 10d8 点力场伤害。如果此次伤害将其生命值降至 0，其身体化作一团灰色尘土。如果目标是体型小于等于大型的非魔法物件，或魔法造物，则无需进行豁免，直接被解离。如果目标的体型大于等于巨型的非魔法物件，或魔法造物，此射线解离其 10 尺立方大小的部分。

10. 死亡射线。目标生物需进行一次 DC16 的敏

捷豁免检定，失败则受到 10d10 点黯蚀伤害。如果此射线将其生命值降至 0，该目标死亡。

此魔杖在凌晨时恢复 1d4 发充能。当你使用此魔杖的最后一发充能后，它有 10% 的几率，碎成粉末，损坏。

F

妖精龙粉尘 Faerie Dragon Dust

奇物，非普通

制作人：精灵龙翼 x1（炼金术士）

你可以花点时间把这些灰尘撒在自己身上。如果你这样做了，你就会变得隐形，就像在隐形成术的作用下一样（不需要专注）。这个袋子里有足够的灰尘，可以撒三次。

恐惧之颅 Fear Skull

奇物，珍稀（需要调谐）

制作：海鬼婆之颅 x1（奇械师）

当你持有该物品时，你可以释放恐惧术 Fear。当这个头骨附近 30 尺内的生物因恐慌状态进行感知检定时有劣势。使用一次后，直到下一个黎明，无法再次使用。

邪魔香炉 Fiend Censer

奇物，非普通

打造所需：小魔鬼的头 x1（赋魔师）

这只香炉采用了小魔鬼的头的形状，其头骨的顶部有一处凹槽，能放置一支蜡烛。当一支被点燃的蜡烛被放入凹槽后，这颗头被活化并开始侦测附近的邪魔，类似释放了法术侦测善恶 detect evil and good。如果这颗头侦测到其 30 尺范围内的邪魔，它将大声喊出邪魔的存在和它所在的位置。这颗头将保持激活状态直至头顶的蜡烛被熄灭或移除。

当一只邪魔首次进入侦测范围并意识到香炉的存在时，其可以进行一次 DC15 的魅力豁免检定以避免被香炉侦测。

邪魔燃料 Fiend Fuel

奇物，非普通

打造所需：棘魔血液 x1 小瓶（炼金术士）

这只小瓶中含有高浓度的棘魔血液提取物并及其易燃。花费一个动作，你能进行一次远程武器攻击以向 20 尺范围内的目标投掷这只小瓶，将在撞击时破碎。视这只小瓶为临时武器，来进行远程武器攻击。命中后，该目标将在其每次回合开始时受到 2d4 火焰伤害，并进行对任何导致其受到火焰伤害的豁免时有劣势。

该生物能通过花费动作并进行一次 DC11 的敏捷检定来移除油脂和火焰以结束此效果。

火焰箭 Fire Arrow

武器（箭），非普通

打造所需：棘魔棘刺 x1（铁匠）

这种箭矢将在穿刺有机物质时爆破。当你使用这种箭矢成功命中目标后，你额外造成 1d6 点火焰伤害。这种箭矢在命中后失去这种性质，并在此后变成普通的箭矢。

火焰弩箭 Fire Bolt

武器（弩箭），非普通

打造所需：棘魔棘刺 x1（铁匠）

这种弩箭将在穿刺有机物质时爆破。当你使用这种弩箭成功命中目标后，你额外造成 1d6 点火焰伤害。这种弩箭在命中后失去这种性质，并在此后变成普通的弩箭。

火焰匕首 Fire Dagger

武器（匕首），非普通

打造所需：火蜥蜴毒牙 x1（铁匠）

这把匕首持续放射出热量，并在刺入暴露的皮肉时升温。当你使用该武器造成伤害时，你可以选择造成穿刺或火焰伤害二者之一。

漂浮油 Floating Oil

油，非普通

打造所需：毒气孢子毒气（炼金术士）

当这种油被洒在重量在 20 磅或以下的物品中时，在接下来的一个小时里，这个物品会变得比空气轻。它保留了所有其他特征，但它自动上升，

除非施加适当的向下力。如果这种油涂在重量超过 20 磅的物品上，就没有效果，油就会浪费。

废陋巨人水晶 Fomorian Crystal

奇物，珍稀（需要调谐）

打造所需：废陋巨人眼睛（奇械师）

当你拿着这个物品时，你可以花动作来迫使一个你可以看到在你 60 英尺以内的生物做一个 DC 14 魅力豁免。若失败，这个生物承受 6d8 的精神伤害，并被诅咒。当变形时，这种生物的速度会减半，并且在豁免检定和基于力量或敏捷的攻击检定存在劣势。成功后，一个生物只受到一半的伤害，没有任何变形影响。一个被改造的生物可以在完成长时间的休息时重复豁免，成功可以结束影响。

一旦使用，这个能力可能直到下一个黎明才被再次使用。如果这个物品 24 小时没有被使用，它会自动尝试在范围内最近的生物上使用它，包括持有者。

霜噬武器 Frostbite Weapon

武器（任意造成穿刺伤害的武器），极珍稀（需调谐）

打造所需：冰魔虫颌 x2（铁匠）

使用此武器时，你的命中检定和伤害骰获得+2 加值。使用这件武器命中后，你能选择额外造成 3d6 点冷冻伤害并迫使目标进行一次 DC15 的体质豁免检定。失败则，此后的 1 分钟期间，该目标的速度被降低 10 尺，不能执行反应动作，其回合中只能执行动作或附赠动作其一，无法两种都执行。该目标能在其回合结束时，重复尝试此豁免，成功则结束该效果。

一旦这项能力被使用后，直至你下一次短休结束后，无法被使用。如果你使用这件武器进行的攻击检定骰出 20 时，无论你近期是否使用了这项能力，都能在此时再次使用。



霜噬护甲 Frostbite Armour

护甲（板甲），极珍稀（需调谐）

打造所需：冰魔虫壳 x1（铁匠）

穿着此护甲时，你的 AC+1 且获得冷冻伤害抗性。此外一个回合中首次对你进行近战武器攻击的距你 5 尺的生物，在你穿着此护甲期间，受到 2d6 点冷冻伤害。



G

石像鬼之翼斗篷 Gargoyle Wing Cloak

奇物，珍稀

打造所需：石像鬼翅膀*2（奇械师）

这种皮革状的斗篷是由一只石像鬼翅膀的变形残骸制成的。

当这件斗篷被放置在一个无生命的物体上，即：由石头制成，不固定在任何东西上，体积不大于 10 立方英尺，斗篷会变成一对石像鬼的翅膀，附着在该物品上或直到物品被销毁。当以这种方式附着在翅膀上时，它同时获得了 60 英尺的飞行速度，以及一种低水平的感知能力，使它跟随放置斗篷在它上面的生物，直到效果结束。魔法物品以最直接的路径到达该生物，避开障碍物和明显危险的地形。在持续时间 12 小时结束时，或者物品安全返回地面，翅膀又变成了一件斗篷。

一旦这个能力被使用了一次，直到下一个黎明才能再次使用。

传送宝石 Gem of Teleportation

奇物，珍稀

打造所需：尤格罗斯魔心脏 x1（工匠）

这个宝石有 5 个充能。当你拿着这个宝石的时候，你可以花费你的行动和 1 次充能来传送你自己和任何你正在穿着或携带高达 60 英尺的设备到一个你可以看到的空置的空间。这颗宝石在黎明恢复 1d4+1 充能。

或者，你可以使用 5 个充能来释放法术异界传送通过另一枚存在印记序列的传送宝石作为你的目的地。如果以这种方式使用，宝石会溶解成一个无用的黑色壁龛并被摧毁。

幽暗地域宝石 Gem of the Underdark

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：穴居攫怪宝珠 x1（奇械师）

这枚宝石有 7 发充能。持握此物品时，你能花费一个动作并消耗 1 发或更多充能以做到下述事项：

- 你能通过此物品施展下述法术，无需施法成

分：黑暗术（2 发充能，每高于 2 环则多消耗 1 发额外充能），蛛行术（2 发充能），形动无踪（2 发充能），黑暗视觉（两发充能）

· 此后 1 小时，你行走在幽暗地域时不会迷路。你试图定位幽暗地域的某物而进行的感知（求生）检定有优势（1 发充能）。

· 此后 1 小时，你获得至多 60 尺的颤动感知和黑暗视觉（2 发充能）。

· 你和你 30 尺范围内的至多 4 名自愿生物，传送至幽暗地域内随机一处未被占据的地点，如果你未处于幽暗地域，你能传送至一处你曾亲自到访过的幽暗地域的入口（每一名传送的生物消耗 1 发充能，包含自身）。

这枚宝石位于幽暗地域时，每 24 小时恢复 1 发充能，至多 7 发充能。



贪吃餐具 Glutton Cutlery

奇物，普通

打造所需：判魂魔牙齿 x1 小包（铁匠）

一套牙制餐具包含餐叉、勺子、餐刀。使用这套餐具用餐并不能提供饱腹感，它仍能提供营养，进食者的胃容量不会发生变化。这种魔法效应在单件餐具距离其他餐具 10 尺远后失效。

魔像伙伴 Golem Companion

奇物，珍稀

打造所需：手册灰烬 x1 小包（奇械师）

这个 3 英寸高的雕像由采集到的这个魔像最初制造所用的材料制成。当念出命令语后，这座雕像活化并视念出命令语之人为主。它将服从其主人的指示直至其被摧毁或其主人再次念出命令语，将其变回一座未活化的雕像。当其位于你 100 尺以内时，这座雕像能通过心灵感应向其主人传递信息。

此外，花费一个动作，直至魔像的下一回合开始，其主人能够通过其眼睛视物并通过其耳朵听声。这段时间内其主人自身的感官处于目盲和耳聋状态。

这座雕像的 AC 为 10（不论由何种材料制作），4 点生命值，移动速度 15 尺，且察觉检定的调整值为+5。

触须怪夹克衫 Grell Jerkin

护甲（皮甲），非普通（需调谐）

打造所需：触须怪皮毛 x1（皮匠）

穿戴此夹克衫时，你对你周围的震动和电流格外敏感。只要你处于目盲状态（包含你仅仅闭上双眼），你获得 60 尺盲视。

穴居攫怪皮毛斗篷 Grick Hide Cloak

护甲（镶钉皮甲），稀有度浮动

打造所需：穴居攫怪皮毛 x1（非普通），或阿尔法穴居攫怪皮毛 x1（珍稀）（皮匠）

穿着此护甲时，你为在岩石地形进行躲藏而进行的敏捷（隐匿）检定和为了攀爬岩石地形而进行的力量（运动）检定有优势。

如果为珍稀版本的此护甲，你穿着此护甲期间 AC 还获得+1 加值。

烂肠 Gut Rot

药剂，普通

打造所需：紫蕈菌柄 x1

当你喝这种药水，你必须成功的 DC 10 体质豁免，否则就会遭受肠道腐烂的折磨。当你遭受肠道腐烂时，当你试图吞下食物时，你就会遭受坏死的

损伤并反刍食物。在长时间的休息结束后，你可以再次尝试体质检定，成功地结束疾病。

如果一种生物因肠道腐烂而死亡，一种紫色真菌会从腐烂的尸体中发芽，在 2d6 天内生长到完全大小。

H

生发油 Hair Tonic

油，普通

打造所需：半羊人毛发 x1 小袋（炼金术士）

当你花费 1 分钟将生发油涂抹到一块皮肤上，这块皮肤会迅速长出毛发，即使这块区域通常不可能长有毛发。在接下来的 7 天内，这块皮肤每天都会长出 1d6 英寸的毛发。

瓶子里装的油足够涂抹 10 平方英尺的皮肤。

不死之手 Hand of Undeath

奇物，珍稀

打造所需：尸妖之手（附魔师）

你可以把一个在过去 24 小时内死亡的人形动物的心脏放在这只手上。然后，手紧紧地挤压在心脏上，心脏在 1 分钟内迅速腐烂并逐渐消失。一旦心脏完全枯萎，你就会获得 5 临时生命，一直持续到完成下一个漫长的休息。

鸟妖竖琴 Harpy Harp

物品，非普通（需要吟游诗人调谐）

制作：鸟妖声带 x1（修补匠）

当你持有该物品时，如果你通过施法使得一个生物进行豁免检定或被魅惑，该生物将在检定中处于劣势。

鸟妖墨水 Harpy Ink

奇物，非普通

制作：鸟妖蛋 x1（炼金术士）

这个明亮的粉红色墨水充满了魔法属性，会魅惑阅读使用这种墨水所书写的信息的人。

这种墨水被用来写信息后，墨水就会变成普通

的黑色。第一个读到信息的生物必须通过 DC 10 的智力豁免检定，否则会被魅惑，魅惑效应持续 24 小时。

在魅惑期间，阅读者将完全相信他们从信息中读到的一切，只要信息是看起来可信的。魅惑效应结束后，阅读者将意识到自己被魅惑了。一罐墨水足够写四百字。

无底深渊支配头盔 Helm of Abyssal

Domination

奇物，传奇（需调谐）

打造所需：深渊炼魔头颅 x1（赋魔师）

这件头盔拥有 11 发充能。佩戴此头盔期间，你能花费一个动作以消耗 1 发或更多充能并执行下述行动之一：

- 你能释放法术

侦测魔法 detect magic（1 发充能），

火球术 fireball（3 发充能每比 3 环高一环需额外消耗 1 发充能），

怪物定身术 Hold Monster（5 发充能每比 5 环高一环需额外消耗 1 发充能），

火墙术 Wall of Fire（4 发充能每比 4 环高一环需额外消耗 1 发充能）。

- 此后 1 分钟内，除非你陷入失能，任何敌对生物在你 20 尺范围内开始其回合，需进行一次 DC21 的感知豁免检定。失败则该生物陷入恐慌，直至其下一回合开始。成功则，该生物在此后 24 小时内对此能力免疫。（2 发充能）

- 此后 10 分钟内你获得 120 尺的真视。（1 发充能）

牛头怪的头盔 Helm of Hypnotism

奇物，极珍稀（需要同调）

打造所需：牛头怪之角 x2（工匠）

戴着头盔时，如果你转身向目标移动至少 10 英尺，然后成功地推击，你可以选择除了推击的常规结果外，你还可以选择对目标进行 2d8 穿刺伤害。

心灵冲击者 Helm of the Illithid

奇物，珍稀（需要同调）

打造所需：夺心魔触须 x1（工具）

戴着这个头盔，你的心灵感应范围在 120 英尺以内。此外，你可能会花一个动作，在一个 60 英尺高的圆锥体中神奇地释放精神能量。该区域的每个生物必须成功进行 DC 15 智力豁免，或接受 4d8 精神伤害，并昏迷 1 分钟。一个生物可以在每一个回合结束时重复豁免，结束对自己成功的影响。

一旦这个能力被使用了一次，直到下一个黎明才能再次使用。

牛头人头盔 Helm of the Minotaur

奇物，非普通

打造所需：牛头人角 x2（铁匠）

佩戴此头盔时，如果你在一个回合内向一个目标直线移动至少 10 尺，并且推撞攻击检定成功，你可以选择在一般的推撞伤害基础上再增加 2d8 点穿刺伤害。

传递头盔 Helm of Transmission

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：双头巨人头颅 x1（奇械师）

这只头盔与由此双头巨人的另一颗头颅打造成的头盔成对。佩戴此头盔期间，你与佩戴并调谐了另一只配对的头盔的生物魔法般的被链接，只要你们在同一存在位面。被如此链接期间，你能无视距离与该生物进行心灵感应交流，并且当你受到伤害时，你能花费你的反应将你受到的伤害传递给被链接的生物。

古啸号角 Horn of the Ancient Roar

奇物，传奇（需调谐）

打造所需：斯芬克斯声带 x1（奇械师）

你可以花费一个动作吹响此号角，此时它发出神奇的咆哮声，300 英尺之内都可以听到，每个能听到号角声的生物（吹响号角者除外）都将受到影响。号角的效果根据一天内使用的次数变化，一旦一天内使用 3 次，它在接下来的 7 天内就无法被吹响。

- 第一次吹响 每个听到号角声的生物进行一次 DC 16 的智力豁免，失败则陷入恐慌 1 分钟。一个恐慌的生物在每个自己的回合都可以重掷豁免，直

到豁免成功，效果终止。

·第二次吹响 每个听到号角声的生物进行一次 DC 16 的智力豁免，失败则陷入耳聋和恐慌状态 1 分钟。恐慌的生物陷入瘫痪，在每个自己的回合都能重掷豁免，直到豁免成功，效果终止。

·第三次吹响 每个听到号角声的生物进行一次 DC 16 的智力豁免，失败则受到 8d10 点雷鸣伤害，并被震动倒地。豁免成功的生物受到一半的上述伤害，并不会被击倒。

邪魔之声号角 Horn of the Fiendish Voice

奇物，普通

打造所需：迷诱魔角 x1 或角魔角 x1（修补匠）

当你对着这支号角说话时，你的声音被放大两倍并且变得更加低沉，更加吓人。听到声音的生物能通过进行一次 DC10 的智力（调查）检定来辨认这种声音是经过伪装的。



地狱飞翼 Infernal Wings

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：魔鬼翅膀 x2（皮匠）

被重复利用的从魔鬼身上采集到的翅膀，嵌有附魔使其得以被凡人使用。尽管它们常态下的外表是有着深红色反光的黑色斗篷，当花费一个动作念出命令语后，将变成其所使用的与采集的魔鬼同

类型的翅膀，并且附着在使用者的后背上，持续 1 小时或持续到再次花费动作念出命令语后。在这种形态下，你获得 60 尺的飞行速度。此外，如果你受到导致你承受火焰伤害的效应时，你可以花费你的反应用翅膀包裹自身并免疫火焰伤害，此举导致直至你的下一回合开始，失去此物品赋予你的飞行速度。

翅膀消失后，直至下一个黎明，此物品不能被再次激活。

和谐乐器 Instrument of Harmony

奇物，珍稀（需要被一名至少熟练于一件弦乐器的角色调谐）

打造所需：独角兽的毛发 x1 大袋（修补匠）

用独角兽毛发制造的乐器弹奏出的音符带着远古森林里轻风吹拂的思绪。你可以使用一个动作来弹奏乐器并持续到你的下个回合。在这段时间里，任何能听到你演奏的生物可以在通过任意方式回复生命值时重投 1 或 2 的出目。生物必须使用新的出目，即便新出目仍然是 1 或者 2。

K

克拉肯弩失 Kraken Bolt

武器（弩炮弩失），极珍稀

打造所需：克拉肯牙齿 x1（铁匠）

这根几尺长的弩失专门为舰船用弩炮装填开火设计。用此弩失进行的攻击在攻击检定上+10，射程 120/480，命中时造成 6d10 穿刺伤害，忽略目标的任何伤害阈值。如果该攻击目标为物体或建筑，则攻击造成 12d10 穿刺伤害。不像通常的弩失，克拉肯弩失只要能成功回收可以被反复利用。

克拉肯墨桶 Kraken Paint

奇物，极珍稀

打造所需：克拉肯油墨 x2 瓶（炼金术士）

这一桶这种黑色油墨足以复盖 100 平方英尺的平面。一个内部涂有克拉肯油墨的封闭空间视为永久处于黑暗术的影响之下。

你可以花一个动作将整桶油墨泼向一片水域来制造一片 60 尺半径扩散至角落的墨云。这片区域视

为重度遮蔽且每个在范围内结束回合的生物需要通过一个 DC23 的体质豁免否则受到 3d10 毒素伤害。一道强烈的洋流可以吹散这片墨云，这使得墨云在你的下回合结束时消失。

克拉肯护盾 Kraken Shield

护甲（盾牌），传说（需同调）

打造所需：克拉肯冠鳞 x1（铁匠）

你在穿着此盾牌时 AC 获得+3 加值。

当你穿着此盾牌时，你免疫闪电伤害，并且如果你被会造成闪电伤害的效果影响，你可以消耗你的反应动作选择 30 尺内的另一个目标（包括效果源）。你将此效果引向该目标。该目标视作该效果的首个目标并承受任何应当的结果。

克拉肯皮衣 Kraken Tunic

护甲（镶钉皮甲），传说（需同调）

打造所需：克拉肯皮 x1（皮匠）

你在穿着此护甲时 AC 获得+3 加值。同时，你获得以下好处：

- 你获得等同于步行速度的游泳速度，可以在水下呼吸并且无视下潜带来的水压。
- 你忽略困难地形，魔法效果无法降低你的速度或者束缚你。你可以花 5 尺移动力逃离任何非魔法的束缚或者擒抱。



L

探秘眼镜 Lenses of Secrets

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：斯芬克斯眼睛 x2（炼金术士）

当戴上这些镜片时，你获得 60 尺范围内的真实视觉，并且可以施放侦测魔法而不消耗法术环位和施法材料。此外，你可以花费一个动作来施放侦测思想，每次长休前可用一次。

幻化眼镜 Lenses of the Oasis

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：拉米亚的眼睛 x2（炼金术士）

戴上眼镜，你可以在不需要施法材料的情况下随意施放“易容术”和“次级幻影”。

被遗忘历史之镜片 Lens of Forgotten History

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：底栖魔鱼眼睛 x1（奇械师）

佩戴这对镜片时，你可以使用这件物品释放法术通晓传奇 Legend Lore，无需任何施法材料且不消耗法术位。通过这种方式释放法术时，你需能看到通过此法术选定的人物，地点或物品。

使用一次后，直到下一个黎明，无法再次使用。

心灵透视镜 Lens of Insight

奇物，非普通

手工制作：诺斯异怪的眼睛 x1（工匠）

当你佩戴此镜片时，你可以瞄准 30 英尺内的一个你能看到的生物。你对目标的魅力（欺骗）进行智力（洞察）检定。如果你赢了，你会神奇地知道一个关于目标的事实或秘密。如果目标对魅惑免疫，则自动获胜。

一旦该能力被使用一次，就不能再使用，直到第二天黎明。

次等眼柄魔杖 Lesser Eye Stalk Wand

魔杖，非普通

打造所需：观察者眼魔的眼柄 x2（奇械师）

这根魔杖拥有 5 发充能。握持此魔杖时，你能花费一个动作和一发充能，以你自身 90 尺范围内的目标发射一道魔法射线。魔法射线的种类根据作为法杖基本材料的眼柄决定。参照下述内容，判断你的魔杖的功能。

1.困惑射线。目标需进行一次 DC13 的感知豁免检定，失败则直至其下回合结束，不能执行反应动作。在目标生物回合，该目标不能移动，且需要花费动作对一个攻击范围内的随机目标进行一次近战或远程攻击。如果目标不能攻击，其回合内将不能行动。

2.麻痹射线。目标需进行一次 DC13 的体质豁免检定，失败则陷入麻痹状态，持续 1 分钟。目标可以在每次其回合结束时重复尝试豁免，成功则效果结束。

3.恐慌射线。目标需进行一次 DC13 的感知豁免检定，失败则陷入恐慌装备，持续 1 分钟。目标可以在每次其回合结束时重复尝试豁免，如果目标能够看到施术者，则豁免检定有劣势，豁免成功则效果结束。

4.致伤射线。目标需进行一次 DC13 的体质豁免检定，失败则受到 3d10 点黯蚀伤害，成功则伤害减半。

当最后一发充能被使用后，这柄魔杖碎成粉末，损坏。

巫妖香炉 Lich Censer

奇物，极珍稀（需调谐）

由：巫妖之尘 x1 (炼金术师)制作

这只香炉天生有着与打造它所使用的巫妖有连接。当被一名生物持握时，稀疏的烟雾会从中散发而出，并飘向该龙巫妖的方向，如果该巫妖仍活跃在于持握者相同的存在位面。烟雾的强度和厚度随距该龙巫妖的距离缩短而增强。一名持握着此物品的生物也能花费 10 分钟来专注与它，此后，一道烟雾将冒出并飘向该巫妖的魂石的方向，如果其与该香炉位于同一存在位面。一旦这项能力被使用，直至下一个黎明之前无法再次使用。

闪电油 Lightning Oil

油，极珍稀

打造所需：闪电囊袋 x1（炼金术士）

一道道闪电时常在瓶内雾灰色的液体中劈啪作响。将一剂闪电油能够涂抹在至多 1 件造成挥砍或穿刺伤害的武器上或至多 5 件造成挥砍或穿刺伤害的弹药上。涂抹需耗时 1 分钟。此后 1 小时，被闪电油复盖的物品被视为魔法物品，并且在成功命中后额外造成 1d8 点闪电伤害。

一瓶闪电油含有 3 剂。

活体粉笔 Living Chalk

奇物，普通

打造所需：附魔浮岩 x1（炼金术士）

用这种粉笔绘制的图像能够在其绘图表面上进行少量的运动，类似于一个基本的翻页簿动画。这些图像倾向于以吸引它们的生物想象的方式行动，但在其他方面不知道周围的环境，不能超过原来的位置超过 1 英尺。这些画失去了魅力，在画完 10 分钟后冻结到位。

活体假牙 Living Dentures

奇物，普通

打造所需：惧噬体牙齿 x1 小包（修补匠）

这套假牙将自动改变自身大小以匹配试图戴上它的中型或小型生物。这套假牙将自动填补该生物缺少的牙齿。如果你戴上了这套假牙，你能花费一个动作以专注于它并赋予它獠牙或毒牙的外形，但是无论它变为什么形状，其强度不会强于人类牙齿。

当置于体外，这些牙齿每 1d4 小时将大声喋喋不休几秒。

活体油灯 Living Lamp

奇物，珍稀

打造所需：火巨人心脏 x1（铁匠）

拿着这盏 1 英尺高的灯，你可以说一个命令词作为一个动作，让它做以下任何一个：

在 15 英尺半径的地方投射明亮的灯光，另外 30 英尺的昏暗灯光。

在 60 英尺的圆锥体中投射明亮的光线，在 60 英尺内投射昏暗的光线。

在 30 英尺半径内投射明亮的光线，增加 30 英尺的昏暗光线。在此模式下，您可以花费一个动作

切换，以减少 5 英尺半径的光线。

当你拿着灯时，你可以再次说出命令词作为一个动作，以改变它到任何其他照明选项，关闭灯，或使它使发出的光只对拿着灯的生物可见。这盏灯里面的火永远不会耗尽燃料，在任何有火能够燃烧的环境中都会无限期地燃烧。

深海镜片 Loupe of the depths

奇物，传说（需同调）

打造所需：克拉肯之眼 x2（奇械师）

该物品有 9 发充能，当你将该镜片靠近眼睛时，你在对获得海洋和航海方面的智力检定时具有优势。同时，你也可以用一个动作消耗一个或多个充能做以下事情：

- 你获得 120 尺真视，持续一小时（1 充能）
 - 你获得 120 尺心灵感应，持续一小时。该心灵感应允许你和具有基本情绪和想法的海洋生物交流，但是你并没有获得命令它们的能力（1 充能）
 - 你获得 24 小时内理解海浪和海风的能力。在这段时间，你自动通过任何海上寻路的技能检定。（2 充能）
 - 你魔法般的制造至多三道闪电，任一闪电可以指定 120 尺内的一个目标。该目标需要通过 DC23 的敏捷豁免否则受到 4d10 闪电伤害，成功则伤害减半（每道闪电一发充能）
- 这个物品在每天黎明时回复 1d8 发充能。

兽化喷雾 Lycan Gas

毒药,罕见

制作:兽化人之血 x1(炼金师)

这瓶银白色的气体将与空气发生强烈反应，一旦打开，就会膨胀成 30 英尺半径的云。任何在云中开始他们的回合的生物必须成功进行体质豁免投掷，否则将被兽化人诅咒。兽化人的类型和 DC 取决于产生这种气体的兽化人的类型，如下表所示。

气体云停留 1 分钟后自然消散。它可能会被强风早早地驱散。

种类	DC
熊人	14
野猪人	12
鼠人	11
虎人	13

狼人

12

M

魔法探测权杖 Magical Dowsing Rod

奇物，珍稀

打造所需：奥秘神经中枢 x1（修补匠）

这件物品呈 Y 形，有两个把手和一个延伸出去的指针。生物握住把手是，延伸出来的指针将移动直至其指向 120 尺范围内的最近的魔法物品（自身除外）。这件物品无法指向被复盖了 1 尺石头，1 英尺普通金属，1 层薄铅片，3 尺木头或灰尘的魔法物品。

自热锅 Magmin Pan

奇物，普通

制作：火童收集的贝壳（修补匠）

当你拿着这个直径 1 英尺的锅时，你可以说出它的命令词，使它自动加热到 400 华氏度。你可以再次说出命令词来再次改变它的温度或关闭它。

龙之追踪者 Manticore Cloak

奇物，非普通

制作：翅膀 x2（皮革工）

穿着这种斗篷，你在智力（生存）检查上有优势，可以追踪奇美拉、狮鹫、翼龙、精灵龙和龙（只有真正的龙）的位置。

恐惧面具 Mask of Fear

奇物，非普通

打造所需：链魔眼睛 x2（奇械师）

你佩戴此物品期间，当一名你能看到的生物在你周围 30 尺范围内的生物开始其回合，你能制造幻觉，使你看起来像其已故的爱人或他的劲敌。如果该生物能看见你，其需进行一次 DC14 的感知豁免检定，失败则直至其回合结束，陷入恐慌状态。

一旦你使用这项能力后，直至你完成一次短休，无法再次使用。

美杜莎的面孔 Medusa Helm

奇物，珍稀

打造所需：美杜莎之首（铁匠）

这个完整的头盔神奇地与水母的头融合，重现了它石化的凝视。当你戴上此头盔时，你可能会努力打开或关闭面罩；关闭面罩会使仪表板面罩完成，并激活该项目的能力。虽然这个项目的能力是活跃的，任何在你 30 英尺以内的生物，你能看到和谁能看到你，必须做一个 DC 14 体制豁免检定。如果豁免差达到 5 或更多，这个生物就会立即被石化。否则，一个拯救失败的生物就会开始变成石头并被限制。被限制的生物必须在下一个回合结束时重复豁免检定，若成功将会解除影响。石化一直持续到生物被更强的恢复法术或其他魔法释放出来。

美杜莎的脸只有足够的魔法，可以让它石化的凝视能力工作 1 分钟。每当使用此项目时，减去一分钟使用的时间。一旦这段时间被消耗完，这个物品就失去了它的魔法属性。这个项目在下一个黎明恢复了所有花费的时间。

美杜莎之鞭 Medusa Whip

武器（鞭子），珍稀（需要协调）

制作：美杜莎头发 x1 束（皮革工人）

这种武器有 6 次充能。当你用这个武器成功地击中一个生物时，你可以选择用这个武器消耗 1 次或更多的充能。如果你这样做了，你就会在你的伤害卷上添加 1d6 的毒药伤害。这种武器每小时再充电 1 次。

迈罗护身符 Merrow Amulet

奇物，非普通

制作：迈罗人鱼之心（工匠）

戴着这个护身符，你可以呼吸空气和水，你知道深渊和深潜的语言。

金属探测器 Metal Detector

奇物，非普通

制作：锈蚀怪的触须 x2（修补匠）

握着这对杆，你可以说一个命令词，使他们搜寻金属在 30 英尺。当距离黑色金属不到 30 英尺时，

这些棒会轻微振动，当它们接近由金属材料制成的物品时，振动会变得更加强烈。

麦泽罗斯护甲 Mezzoloth Mai

铠甲（板甲），珍稀（需要协调）

制作：麦泽罗斯魔甲壳质 x1（铁匠）

当你穿着这种盔甲时，如果你还不会它们，你就能学会深潜和地狱的语言。你还能抵抗毒素和酸的伤害。

拟态粘液 Mimic Gel

油，非普通

制作：拟声怪之血 x1 小瓶（炼金术士）

这个小瓶含有足够的凝胶，可以覆盖一个表面积不超过一平方英尺的物品。在这种凝胶中完全覆盖一个项目，然后放置一个小时，使它与凝胶融合，给它一个永久的变形。当一个生物拿着一个与模拟凝胶混合的物品时，它们可能会花费一个动作来改变它的外观到任何其他相同的大小和配置的东西。这种外观上的变化只是一种幻觉，无法经受住物理检查。否则，一个生物可以使用它的动作来检查该物品，并通过成功的 DC 13 智力（调查）检查来识别其真实性质。



心灵长鞭 Mind Whip

武器（鞭子），珍稀（需要协调）

制作：夺心魔触须 x1 束（皮革工人）

当你试图擒抱，你可以选择用鞭子而不是你的手。如果你这样做了，如果你在擒抱检查中成功了，你会迫使被擒抱的生物在 DC 15 智力豁免，失败会被击晕直到格斗结束。

在擒抱一个生物时，这种鞭子不能用来攻击另一个目标。

一旦这个能力一天使用 4 次，直到下一个黎明才能再次使用。

牛头人罗盘 Minotaur Compass

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：牛头人之心 x1（工匠）

当你拿着这个指南针并专注于一个你去过的位置时，这个指南针会指向你需要走的方向，让你的步骤回到那个位置，只要它和你在相同的存在平面上。这可能不一定是最快或最直接的路线，特别是如果你在最后离开那个地方后走了很多路。

聚焦单片镜 Monocle of Focus

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：独眼巨人眼睛 x1（奇械师）

佩戴这件物品时，你能花费一个动作来集中注意在你周围 60 尺范围内的一名生物上，指定其作为你的目标。你对其进行的武器攻击永远不会有劣势，并且你对其进行的借机攻击有优势。

如果你的视线中看不到目标，或者你攻击了不是该目标的一名生物，此效果立刻结束。

情绪帽 Mood Cap

奇物，常见

打造所需：呖噜薄膜 x1（皮匠）

这顶帽子通常是半透明的，但会改变颜色以适应佩戴者的情绪，如下所述：

情感	色彩
愤怒	红
厌恶	绿

恐怖	紫
幸福	黄
悲伤	蓝

月光喷雾 Moon Muzzle Mixture

药水, 罕见

制作: 兽化人血 x1 小瓶(炼金术士)

如果在兽化人经历第一次满月之前喝下此药水，兽化人将完全治愈。如果在那之后才喝下，或者是天生的兽化人喝下，兽化人可以在接下来的 28 天里忽略满月通常带来的变化。

木乃伊果汁 Mummy Rot Juice

药剂，珍稀

打造所需：木乃伊粉末 x1（炼金术士）

用木乃伊的尸尘酿制的一种有毒药水。它携带了许多被诅咒的生物所熟知的致命的木乃伊腐烂物。这种药水呈暗棕色，闻起来大致像一个打开的坟墓；然而，这种气味很容易被一种令人抗拒的气味所覆盖。

当你喝这种药水，你必须在 DC 12 体制检定中成功，否则就会被木乃伊腐烂诅咒。当被诅咒时，你不能恢复生命值，而你的最大生命值每过 24 小时就会减少 3d6。如果诅咒将你的最大值降低到 0，你就会死，你的身体变成尘土。这个诅咒一直持续到被移除咒咒语或其他魔法消除。

N

负能量水晶 Negative Energy Crystal

奇物，极珍稀

打造所需：亡眼暴君眼睛 x1（奇械师）

这枚篮子左右大小的水晶向周围 150 范围辐射着的负能量场，扰乱这片区域内生命的自然流动。处于此区域内，生物无法恢复生命值，且在此区域内死亡的类人生物将在 1 轮后转变成僵尸 zombie。这片能量场能穿过除了至少 1/2 寸后的银以外的任何固体物质。这枚水晶无法被关闭，且只有在损坏后才会停止运作。

这枚水晶有 30 点生命值，15 点 AC，并且免疫毒素和心灵伤害。

夜鬼婆的捕梦网 Night Hag Dreamcatcher

奇物，非普通

打造需求：夜鬼婆毛发 x1 小包（赋魔师）

睡前把捕梦网盖在头上的生物在睡觉时只会做好梦，并且免疫对睡眠产生任何负面影响的魔法效果。若有两个生物盖着这个奇物睡觉，那么有 50% 的机会，他们将进入一个共同的梦境，在其中他们可以彼此自由互动。

噩梦之颅 Nightmare Skull

奇物，珍稀

制作：夜鬼婆之颅 x1 （赋魔师）

一个在该物品 30 英尺内睡觉的生物会被噩梦折磨，并且他从睡眠中得不到任何好处。另外，当你持有该物品时，你可以释放 2 环睡眠术 Sleep。使用一次后，直到下一个黎明，无法再次使用。



O

困惑涂料 Obfuscation Pigments

奇物，非普通

打造所需：移位兽血液 x1 小瓶（炼金术士）

罐中含有足够复盖至多 10 平方尺表面的涂料。任何被这种涂料完整复盖的物件将被一层独特的附魔复盖，使其在此后的 1 小时，变得不易察觉且难以分辨。

尽管该物件保有本来的外貌，它的物理性质将对任何不知道他存在的生物屏蔽。例如，就算这把匕首被街上一个随机的陌生人看见，他们的认知中并不会察觉到它，并且将保持这种状态，直至他被迫与其发生交互。

任何试图找到被复盖这种涂料的物品的主动搜索行为的检定有劣势。但是，接触过本被涂抹了这种涂料的物品的生物，或被告知其存在的人，不在被此涂料的效应影响。

海洋主宰颜料 Ocean Master Paint

奇物，珍稀

打造所需：龙龟血液 x1 加仑（炼金术士）

这桶 1 加仑的颜料能涂抹 10 平方尺的物质。涂抹 100 平方尺的物质需耗时 10 分钟。每当一名具有两栖或水中呼吸特性且智力属性低于 10 的生物企图靠近被涂抹颜料的物质 20 尺范围内时，需进行一次 DC15 的意志豁免检定。失败则，该生物需花费所有可能的移动速度以理论上最安全的路径远离。如果没有一条安全的路径，该生物将留在原地并失去其本回合内的全部移动速度。

被涂抹颜料的物件能维持 24 小时。再次涂抹新的颜料将刷新这 24 小时的持续时间。

恶鬼护符 Oni Amulet

奇物，极珍稀（需要同调）

打造所需：恶鬼之心*1（工匠）

恶鬼的心脏，变成了黑暗的水晶。它似乎闪烁着夜晚腐败的光芒，那些长时间盯着它的人曾经发誓说，他们可以看到两个白色的瞳孔，回头凝视着他们。当你适应这个护身符时，你的眼睛变得更黑了，你的额头上会长出两个迷你象牙一般的小角。如果你同时佩戴和适应了 this 护身符，你可以获得以下好处：

你可以花一个额外行动来召唤一把阔剑。如果你以前没有，你会熟练地使用这把阔剑。此外，如果你是出于什么原因导致体型增大，阔剑就会与你成比例增长，如果你变得大于中等尺寸，阔剑就会造成额外的 1d10 伤害。如果它从你手中离开超过 1 分钟，它就会消失。

你获得 60 尺黑暗视野。

如果你还没有熟练掌握这些欺骗技能，那么你就能熟练掌握欺骗技能。

你可以学会巨人语。

你可以每天施一次魅惑人类。你的施法 DC 是 8+你的魅力调整+你的熟练奖励。

食腐兽长鞭 Otyugh Whip

武器（鞭子），罕见

制作人：食腐兽的触手 x1（皮匠）

锻造时+1 攻击和武器伤害。

当你用这种武器击中一个中等或更小的生物时，你可以擒抱他们作为一个自由行动，用鞭子而不是你的手。这个能力每回合只能使用一次。当你成功抓住一人后，你不能用这根鞭子攻击。

P

麻痹粉 Paralyzing Dust

奇物，珍稀

打造所需：食尸鬼爪子 x1（炼金术士）

花一个动作，把这个袋子里灰色的灰尘吹到你 5 英尺以内的一个不死生物的脸上。这个生物必须在 DC 10 体质豁免上成功，否则就会瘫痪 1 分钟。该生物可以在每一个回合结束时重复豁免检定，从而结束对效果。

如果这些灰尘首先溶解在液体中，然后被非死生物吞噬，它们会自动保存失败，并在下一分钟继续保存。

石化匕首 Petrifying Dagger

武器（匕首），非普通（需调谐）

打造所需：蛇鸡兽的喙 x1（铁匠）

如果这柄匕首打中了小于等于 1/2 立方尺体积的不具有生命的有机物，它将被立即石化，持续 24 小时。

如果一个微型生物被这柄匕首击中，ta 需进行一次 DC11 的体质豁免检定来对抗被魔法石化。豁免失败则该生物被石化并陷入束缚状态。其需在自己的下一回合再次进行豁免。成功则效果结束，失败则该生物被石化 24 小时。

完美休息枕头 Pillow of Perfect Rest

奇物，非普通

打造所需：羽蛇羽毛 x1 大包（奇械师）

这款枕头中塞满了羽蛇的羽毛，格外柔软且舒适。谁在这款枕头上的生物只会做好梦并且只需通常的一般时间的睡眠时间就能感觉已经休息好了（长休的时长不受影响）。

此外，谁在这款枕头上的生物对探知尝试和任何能够探知感情、读取思想、侦测位置的效应免疫。也对任何能影响其睡眠的效应免疫，比如托梦术 Dream。同一时间仅一名生物能受益于该效果。

毒肺 Poison Lung

奇物，极珍稀

打造所需：毒气罐 x1（修补匠）

这件物品是一个钢铁圆柱，接在一个填充空气的皮革袋子上。持握此物品时，你能花费一个动作来挤压这个袋子并在你身前释放一阵 15 尺圆锥范围的毒气。该区域内的每个生物需进行一个 DC19 的体质豁免检定，失败则受到 10d8 点毒素伤害，成功减半。一经使用，这件物品直至 1d8 小时后无法再次使用。

勇气药水 Potion of Bravery

魔药，珍稀

打造所需：须魔血液 x1 小瓶（炼金术士）

当你喝了这种药水时，你就会对恐惧的状态免疫 1 小时。这种药水呈淡金色，口感浓稠。

天界神力药水 Potion of Celestial Might

魔药，极珍稀

打造所需：至高天的血液 x1 小瓶（炼金术士）

当你喝了这种药水时，你就会重新获得相当于最大生命点的一半，这样你就会有下一分钟获得对法术和其他魔法效果的优势。这种药水一直闪着明亮的金色。

亵渎药水 Potion of Desecration

魔药，极珍稀

打造所需：被诅咒的血液 x1 小瓶（炼金术士）

喝下这瓶药水后，你将受到诅咒。受到这种诅咒后，如果你本不具备，你获得 120 尺黑暗视觉，且当你受到黯蚀伤害时，这些伤害将转化为对你进行治疗。此外，当智力低于 10 的不死生物对你进行攻击或伤害性法术时，该生物需进行一个 DC18 的感知豁免检定。豁免失败则，该生物需选择一个新的目标或失去这次攻击或法术。

受诅咒期间的每晚午夜，你需进行一次 DC18 的感知豁免，失败则被用于制作这瓶药水的血液所属的死亡骑士支配。效果等同于法术支配人类 Dominate Person，并且不受持续时间和距离的限制。这位死亡骑士能感知到这件事的发生，除非发生在存在位面之外。

这种诅咒只有一种方式能够移除，作为血液来源的死亡骑士被永久性摧毁，此后这种诅咒立刻结束。

思想侦测药水 Potion of Detect Thoughts

魔药，珍稀

打造所需：呖噜大脑 x1 小瓶（炼金术士）

当你喝下这种药水时，你就会获得检测思想咒语的效果。这个药水是完全清晰的，除了一个漂浮在它的中心的粉红色的小博客。

巨龙之力药水 Potion of Dragonstrength

魔药，非普通（雏龙），珍稀（幼年），极珍稀（成年），传说（远古）

打造所需：龙血 x1 小瓶（炼金术士）

这瓶药水的稀有度和力量随其采集来源的龙的年龄变化而不同。

饮用此药水后，你根据药水的稀有度而恢复生命值。此外，你获得与采集来源的龙相同的伤害抗性。持续 1 小时。

稀有度 生命值恢复

非普通 3d4+3

珍稀 6d4+6

极珍稀 10d4+10

传说 12d4+12

元素皮肤药水 Potion of Elemental Tempering

药水，非普通

制作：百足魔兽之血 x1 瓶（炼金术士）

当你喝这种药水时，即使在极端天气下，你也会变得舒适起来。在接下来的 24 小时内，你会自动成功完成任何生存检定，防止在极端寒冷或极端炎热的环境中引发的疲惫。这种药水不断地冒泡，好像在沸腾，但里面也有一小片冰块。

炼狱活性药水 Potion of Infernal Vitality

魔药，极珍稀

打造所需：深狱炼魔血液 x1 小瓶（炼金术士）

饮用此药水后，你恢复 8d4+8 点生命值并在此后的 1d4 小时内获得邪魔般的体质。期间，你获得对冷冻，火焰，毒素，非银制的非魔法武器造成的伤害的抗性。你对抗法术和其他魔法效果的豁免检定有优势。这瓶药水呈猩红色并伴随着强烈的硫磺气味。

疯狂的法术药水 Potion of Magical Madness

魔药，珍稀

打造所需：寇涛鱼人大祭司脑 x1 小瓶（炼金术士）

当你喝下这种药水时，你会在接下来的 4 个小时里有点疯狂。在这种状态下，你就能感知到离你 30 英尺内看不见的或在外真平面上的任何生物的存在。你可以确定这样一个正在移动的生物。

如果你是一个施法师，你还可以获得在牧师法术列表上施法任何法术的能力，你将有可用的施法槽。任何时候，你以这种方式施法了一个咒语，你遭受的精神伤害等于该咒语的法术等级乘以 3。这种损害无论如何都是无法减轻的。任何试图记录这些咒语知识的尝试都失败了，因为一旦疯狂消失，它们不可避免地会变成你难以理解的内容。

食人魔的先祖药水 Potion of Ogre Strength

魔药，非普通

制作：半食人魔的血 x1 小瓶（炼金术士）

当你喝这种药水时，你的力量将会在一小时改

为 17。如果你的力量等于或大于那个分数，这种药水对你没有影响。这种药水呈淡黄色，略带红色。

毒素免疫药水 Potion of Poison Immunity

魔药，珍稀

打造所需：原体蛇人血液 x1 小瓶（炼金术士）

当你喝下这种药水时，你就会在接下来的 12 个小时内对毒害和中毒的状况免疫。这种药水是绿色的，顶部有个小气泡。

污染中呼吸药水 Potion of Pollution

Breathing

魔药，珍稀

打造所需：狂战魔血液 x1 小瓶（炼金术士）

饮用此药水后，你变得能够在污染极其严重的区域中呼吸。因吸入污染、毒素、致病的空气而因你的体质豁免检定将自动成功。

狂暴药水 Potion of Rage

魔药，非普通

打造所需：巴古拉魔胆汁 x1 小瓶（炼金术士）

当你喝下这瓶药水后，任何依靠力量的近战武器攻击有优势，且伤害+2，然而任何对你进行的攻击同样具有优势。此外，你被你能看到的生物的攻击命中后，你需进行一次 DC13 的感知豁免检定，失败则迫使你花费你的下一个动作对伤害你的生物进行一次近战武器攻击，花费你的移动速度移动至距离其最近的位置，如有需要则执行疾走动作。此药水为鲜红色并伴有愤怒的气泡升腾至其表面。

菌丝药剂 Potion of Rapport

魔药，珍稀

打造所需：菌丝 x1（炼金术士）

这瓶药水含有足够 4 剂的药水。在你喝了一剂这种药后的一小时里，你可以通过心灵感应方式与其他在过去一小时内喝了这种药的生物交流，只要它们在你 150 英尺以内。

反应力魔药 Potion of Reflexes

魔药，极珍稀

打造所需：六臂蛇魔血液 x1（炼金术士）

饮用此药水后，战斗中的每一回合你都能执行一次反应动作。此效果持续 1 分钟，此后你需进行一次次 DC15 的体质豁免检定，失败则增加 1 级力竭等级。此药水完全透明，除了其中有一团灰影不断射向任何持握着瓶身的人。

破败血肉药水 Potion of Ruined Flesh

药水，普通

打造所需：废陋巨人增生物 x1（炼金术士）

当你喝这种药水时，你必须成功度过 DC 14 体制，或者在你的全身严重沸腾滚烫，让你所有的头发都掉下来。这种情况会持续 24 小时，之后你会恢复正常状态，包括你可能失去的所有头发的再生。

感知药水 Potion of Sensing

药水，非普通

打造所需：寇涛鱼人人大脑 x1（炼金术士）

当你喝下这瓶药水，你获得感知周围 30 尺内隐形或处于以太位面生物的力量。你可以指出一个这样正处于移动生物的位置。这份不可思议的鱼“香”味药水是一种病态的紫色药水。当你拿着它想象事物时，里面的浑浊成分会有更具体的形状。



致病药水 Potion of Sickness

魔药，非普通

打造所需：原魔蒸汽 x1 小瓶（炼金术士）

饮用此药水后，你感染原魔病，持续 1d12 小时。

得病后，你会流鼻涕，流泪，导致你进行依靠视觉的感知（察觉）检定有劣势。然而，这种症状相对温和的疾病能够增强你的免疫力，对抗中毒和其他疾病的体质豁免检定有优势。此药水成浅灰色，且其中的液体像是水分含量较高的粘液。

懒散药水 Potion of Sloth

魔药，珍稀

打造所需：角魔血液 x1 小瓶（炼金术士）

饮用此药水后，懒惰与散漫填满了你的内心，持续 10 分钟。受此魔药影响期间，你无法执行疾走动作，且每当你在你的回合中执行其他动作后，你需进行一次 DC14 的感知豁免检定，失败则无法执行该动作。这瓶棕色的魔药底部有一个无论多用力摇晃都不会移动的沉淀物。

耐力药水 Potion of Stamina

魔药，非普通

打造所需：飞马的血液 x1（炼金术士）

当你喝了这种药水时，你就会获得一种内在的力量和活力。在接下来的 24 小时里，每当你需要来抵抗导致疲惫的效果时，你就可以获得优势。这种药水是亮蓝色的，偶尔会有像电流流过。

植物交谈药水 Potion of Speak With Plants

魔药，非普通

打造所需：枯萎怪花粉 x1 小包（炼金术士）

喝下这瓶魔药后，你获得等同于释放了植物交谈 Speak with Plants 的效果。这瓶魔药呈现浑浊的绿色，就像是有花粉在其中漂浮一样。

沙华鱼人药水 Potion of the Sahuagin

魔药，非普通

打造所需：沙华鱼人血液 x1 小瓶（炼金术士）

这瓶药水用沙华鱼人药水作为基底，加入多种海藻、贝类和鱼鳞。饮用这瓶药水后的 10 分钟内，你获得下列增益：游泳速度等于你的移动速度；能够在空气和水中呼吸；近战攻击任何生命值不为满值的生物都具有优势。当你饮用此药水时，需要进行一次 DC 为 10 的体质检定，失败则永久被转变为

沙华鱼人。作为一个沙华鱼人，你失去之前所有的种族特性，获得 40 尺游泳速度以及血腥狂怒、有限两栖、鲨心感应特性，阵营转变为守序邪恶。这种转变只能通过更强大的复原法术或类似的魔法来治愈。

海洋药水 Potion of The Sea

药水，极珍稀

打造所需：克拉肯血 x1（炼金术士）

当你喝下这瓶药水，你在下一个小时获得几个克拉肯的特性。在该时间内，你有 60 尺游泳速度，可以在水里自由呼吸并且获得闪电伤害免疫。

攻城药水 Potion of the Siege

魔药，珍稀

打造所需：巨牛魔血液 x1 小瓶（炼金术士）

饮用此药水后，你获得变巨 / 缩小术 Enlarge/Reduce 中的变巨效果。此外你的力量属性值提升至 25，如果它比这个数值低的话，且你对物件或建筑造成的伤害翻倍。这瓶药水看起来每隔几秒其中会跳动出晦暗的能量，并且盛放它的玻璃容器看起来有轻微的裂痕。

寒冬之咬药水 Potion of Winterbite

魔药，珍稀

打造所需：冰魔血液 x1 小瓶（炼金术士）

饮用此药水后，你的生理机能全面变化且你的血液变得冰凉，持续 1d4 小时。此间你免疫冷冻伤害，并且每当 5 尺范围内的一个生物的造成穿刺或挥砍伤害的攻击命中你后，该生物受到 2d6 点冷冻伤害。此药水呈天蓝色且瓶身总是复盖着冰霜。

冬眠药水 Potion of Winter's Rest

魔药，珍稀

打造所需：雪人眼 x1 小瓶（炼金术士）

这种药水摸起来总是很凉，似乎有雪花漂浮在它的中间。如果你愿意喝这种药水，你就会进入昏迷状态，失去知觉，然后立即被一块冰包裹起来，从你的身体向任何方向延伸半英尺。而在这个冰块里，你被认为是在所有方向的完全覆盖物后面。你

也不会衰老，需要食物、饮料或睡眠，任何身体疾病，包括疾病和毒药，都会停止它们的作用。如果你为 0 点生命，你也会立即稳定下来。如果冰块被摧毁，你会立刻醒来，所有这些影响都结束了。冰块的 AC 为 12,30 生命，对精神和毒药伤害免疫，也很容易受到火灾伤害。冰块在非魔法的热源下不会融化。

如果你不情愿地喝了这种药水，你可以做一个 DC 13 体质豁免，以避免被包裹在冰块上，只接受 3d6 冷伤害。

紫光穿刺者 Purple Piercer

武器，（长枪，长矛，或标枪），极罕见（需要调谐）

制作：紫虫毒刺 x1（铁匠）

这种武器有一个邪恶的弯曲的头，从一个紫色的蠕虫的毒刺。你获得+3 命中和武器伤害。

每天一次，你可以使用一个额外的行动，以导致矛头分泌紫色的蠕虫毒液。下次你用这种武器成功击中生物时，目标必须在 DC 19 体质拯救投掷中成功，失败的拯救接受 12d6 毒性伤害，或者成功的豁免接受一半的伤害。

R

百足魔兽板甲 Remorhaz Plate

铠甲（板甲），极珍稀（需要调谐）

制作：年轻百足魔兽的甲壳 x1 或百足魔兽甲壳 x1（铁匠）

这全套板甲是由昆虫甲壳制作的。穿着这种盔甲，你可以抵抗火和冷的伤害。如果这是由成人的百足魔兽甲壳，你也可以获得+1AC。

驱散蜡烛 Repelling Candle

奇物 普通

制作：食人魔脂肪 x1 瓶(炼金术士)

这种淡黄色的蜡烛是由食人魔的油脂制成的，燃烧时会发出强烈的气味。任何拥有敏锐嗅觉或类似特征的野兽，在开始回合时必须在距离点燃的蜡烛 100 英尺以内的 DC 12 耐力豁免检定中获得成功，否则将被迫在回合结束前尽可能安全地远离蜡烛。成功豁免的生物 24 小时内免疫此效果。

除此之外，这个物品就像普通蜡烛一样，点燃后可以持续 1 个小时。

巨大的暴风之环 Ring of Storm Giant Growth

奇物，极珍稀（需要调谐）

制作：鹏鸟的心脏碎片 x1（工匠）

戴着这个戒指，你可以说命令词，之后长到一个风暴巨人的体型，持续 10 分钟。如果没有足够的空间，这个能力就会失效。当你在这种效果下时，你的武器和携带的装备与你一起生长。在这种效果下，你被认为是一个巨大的生物，并获得以下好处：

你的力量修正为 29

你获得的临时生命点等于你的体质调整乘以你的角色等级

你获得了对闪电伤害的免疫

作为一个动作，你可以在 500 英尺以内你能看到的地方投掷闪电。在距离该点 10 英尺内的每个生物都必须进行 DC 17 灵巧豁免，失败造成 12d8 的闪电伤害，或者成功造成一半的伤害。

一旦使用，这个环在接下来的 7 天内不能再次使用。

S

蜥蜴之火 Salamander Fire

油，非普通

打造所需：火蜥蜴血液 x1 小瓶（炼金术士）

一瓶可以使用三次。蜥蜴之火是一种非常粘稠的油，极其易燃，但奇怪的是它易于控制。你可以花费一个动作，使用此油涂抹一把近战武器并点燃它。此时，该武器在成功击中后会造成额外 1d6 点火焰伤害，明亮的火光复盖其周围 10 英尺，外围延伸 10 英尺的微光。该武器会持续燃烧 1 分钟，然后熄灭。传统的灭火方式无法熄灭该武器，除非这种油被从武器上去除。

安全天线 Security Antennae

奇物，非普通

制作：百足魔兽触须 x2（修补匠）

蓝色长天线的切断触角上施加额外的魔法的结果。一个动作，你可以拿着天线说一个命令词，然

后把它们放在柔软的地面上。在接下来的 8 个小时里，或者直到触角从地面上移除，如果它检测到一个生物在 90 英尺内地上移动，触角会在精神上提醒你。当你以这种方式发出提醒时，你就会意识到这个生物的距离和方向、它的大致大小以及它正在移动的速度。当你把触角放在地面上时，你可以选择不提醒你注意高于或低于你所选择的一定大小的生物，或者移动高于或低于一定速度阈值的生物。一旦植入，安全天线就不能再使用 16 个小时。

感知项圈 Sensory Collar

奇物，非普通

所需材料：心灵感应神经节（修补匠）

这个项圈，是由给予野兽的视觉和有限的心灵感应的同一束神经构成的，赋予了野兽类似的能力。当被智力不到 6 的野兽佩戴时，它可以向距离 120 英尺以内的任何生物传递简单的信息和图像。

这种形式的心灵感应不会共享视野，也不允许接收它的生物收到集体的文字讯息。

总的来说，野兽会倾向于发送情感和非语言情感的信息，而不是实际的语言信息。

蛇手盾牌 Serpent Shield

盔甲（盾牌），珍稀（需要协调）

打造所需：憎恶蛇人鳞片 x1（赋魔师）

这个盾牌被镀上天平从一个令人厌恶的人民币，脉冲与蛇神残留的神圣魔法。在戴着这个盾牌的时候，你可能会花一个附加动作把盾牌的动作和手臂转换成一条附着在你肩膀上的蛇。

这个盾牌不提供任何奖励，而它是蛇形式。你可以用你的蛇附属物攻击近战武器，咬你的目标。当用于近战武器攻击时，你的蛇的附属物被认为有技巧，自动延展轻武器的属性，并造成 1d4 穿刺伤害加上 1d6 毒素伤害的成功击中。你可以在任何时候，花费附加动作，把你的蛇的附属物变回你的手臂和盾牌。

一旦使用了这个功能，您可能不会再使用它。直到下个长休结束。

幽影护符 Shadow Amulet

奇物，珍稀

打造所需：恶魔印记 x1（赋魔师）

但你持握此物品时，你能花费一个动作并召唤一头幽影恶魔至一处距你 5 尺的未被占据的空间（资料卡详见怪物图鉴）。这头幽影恶魔对你和你指定的同伴持友善态度，并且遵循你的命令。这头幽影恶魔持有其一般状态下的全部能力和特性，并在你的回合结束后行动。这头幽影恶魔将于 1 分钟后，或其生命值降至 0，或你陷入昏迷，或它的回合结束时距护符的距离超过 30 尺时消失。

幽影恶魔被召唤时，这件物品有 10% 的可能性碎裂，从护符中释放，使其不在受你所控。这种情况下，它将骰掷自己的先攻，并独立行动，且对其周围的任何生物都持敌对态度。直至其生命值降至 0 时才会消失。

影翼斗篷 Shadow Wing Cape

奇物，珍稀（需要协调）

所需材料：幽影龙翼（皮匠）

在昏暗的光线下戴上这件斗篷，你的飞行速度是 20 英尺。这个飞行速度在黑暗中提高到 40 英尺。

影焰油 Shadowflame Oil

油，珍稀

打造所需：影焰余烬 x1 小瓶（炼金术士）

这个小瓶里的油可以用来覆盖多达 5 个穿孔弹药或一把武器。涂油需要 1 分钟。在接下来的 10 分钟里，任何被这种武器或弹药成功击中的生物都会遭受额外的 2d6 次黯蚀伤害。如果这个武器或弹药杀死了一个生物，它的阴影就会从尸体上兴起被你控制（参考相关怪物手册中的状态）。这个阴影会失去主动技能，在 1 小时后消失，或者它或你失去意识。

硬壳听筒 Shell of Hearing

奇物，非普通

制作：恐爪兽的耳蜗 x1（修补匠）

当你的耳朵旁边有这个外壳时，你在任何依赖听力的智慧（感知）检查中获得优势。

反射盾 Shield of Reflection

护甲（盾牌），珍稀（需调谐）

打造所需：观察者眼魔的主眼 x1（铁匠）

这面盾牌看起来中间镶嵌这一枚观察者眼魔的眼睛。手持此盾牌期间，如果你对抗法术的豁免检定成功，或者一次法术攻击没能命中你，你可以花费反应动作并选择一个距你 30 尺范围内的目标（包括施法者）。该法术的目标变为你所选择的生物。如果法术需要进行豁免检定，被选择的生物需要进行豁免检定对抗施法者的法术豁免 DC。如果法术需要进行攻击检定，则重骰攻击检定以对抗被选择的生物的 AC。

混沌镰刀 Sickle of Chaos

武器（镰刀），珍稀（需调谐）

打造所需：蓝蟾爪子 x1（铁匠）

这把邪恶的镰刀带着史拉蟾自混沌海中继承的混沌却公平的力量。你使用该武器的攻击检定和伤害掷骰获得+1 加值。当你用该武器攻击一个生物，你可以选择让这次攻击带有劣势，如果仍然攻击检定成功，则你攻击的生物在其下一回合结束之前的下一次攻击检定中也具有劣势，但当你的攻击已经带有劣势时无法使用此项能力。

围城粉 Siege Dust

奇物，极珍稀

打造所需：巨牛魔角 x2（铁匠）

这袋精细的棕色粉末含有强大的魔法能量，能通过使武器吸收其中的能量来强化浸入其中的武器。如果一把能造成钝击伤害的武器被浸入其中 24 小时，该武器永久获得如下特性：

- 任何使用此武器进行的攻击检定及其伤害获得+3 加值。
- 任何使用此武器对物件或建筑造成的伤害翻倍。
- 任何使用此武器对物件造成伤害时无视其伤害阈值，如果有的话。
- 如果使用此武器的人朝目标移动了至少 15 尺的直线距离，并使用此武器对其发动近战攻击并命中，目标额外受到 4d8 点钝击伤害并需进行一次 DC21 的力量豁免检定，失败则，被推开 20 尺且被

击倒。



Skull of Revelation

解除石化药剂 Softening Oil

魔药，非普通

打造所需：石化蜥蜴胆汁 x1（炼金术士）

你可以花 10 分钟把这种油涂在一个已经变成石头的生物身上。在 10 分钟结束时，这个生物恢复了有血肉的状态，不再被认为是石化的。

史拉蟾背心 Slaad Doublet

护甲（兽皮甲），极珍稀（需调谐）

打造所需：史拉蟾皮 x1（皮匠）

穿戴此护甲时，你的 AC 获得+1 加值。当你穿戴此护甲并与之调谐时，你获得以下增益：

- 你所有的武器攻击被视为魔法攻击；
 - 你可以随意施放而无需消耗环位或施法材料；
- 你获得 60 尺范围内的黑暗视觉和盲视；你免疫强酸，冰冻，火焰，闪电或雷鸣伤害（当你调谐时选择其一）。你可以在短休结束时选择更换免疫的伤害类型。

幽灵护手 Spectral Gauntlets

奇物，珍惜（需要调谐）

制作：灵魂回响（附魔师）

戴着这些手套，你可以看到 30 英尺以内的以太位面。此外，这些手套能够触摸边界神真中的物体和生物，就好像它们和你在同一存在的平面上一样。

如果你在以太位面中上抓一个生物时使用这些手套，你可能会花你的行动来检查一个有争议的力量（运动）。如果你成功了，你可以把那个生物拉进你的生存平面，进入离你 5 英尺以内的一个无人居住的空间。以这种方式被迫离开以真平面的生物可能在 1 分钟内不会返回那里。

多重治疗杖 Staff of Multiplied Recovery

法杖，极珍惜（需要调谐）

制作：多头蛇蜥的脊椎 x1（奇械师）

持有此杖释放让生物掷骰子来恢复生命值的治愈法术时，这个生物在其中一个骰子中掷出最大值时，可以掷一个额外的骰子，并将其添加到所获得的治疗量中。

在此效应下最大投掷数不能超过初始数量的两倍。

刺鞭 Stinger Whip

武器（鞭），珍稀

打造所需：骨魔尾 x1（修补匠）

使用此武器时，命中检定和伤害骰获得+1。这条被改造的尾巴有一处暗格，藏于原本骨魔的毒腺所在的位置，这使得毒素的使用能够更加简单且有效。任何涂抹在这件武器上的毒素的持续时间翻倍，涂抹过程只需平时的一半时间。此外，如果一个生物受到涂抹于此武器上的毒素影响需进行体质豁免检定时，这次豁免有劣势。

石砧 Stone Anvil

奇物，珍惜

制作：石巨人臼齿（工匠）

这个大铁砧部分是由一个石头巨人的磨牙制成的。这个铁砧被魔法魔法了足够的加热的石头就像加热的金属。石头的形状与加热后的金属差不多，

然后一旦从铁砧上移出，就会恢复它原来的石头特性。

断岩武器 Stone Cleaver Weapon

武器（任意造成挥砍或穿刺伤害的近战武器），珍稀

打造所需：索尔石怪牙齿 x1（简易近战武器）x2（军用近战武器）或鲨蜥兽爪 x1（简易近战武器）x2（军用近战武器）（铁匠）

这种武器对石质或金属制非魔法物件造成双倍伤害。此外，使用此武器对石质或金属制非魔法物件进行攻击时无视其伤害阈值。

潜岩护甲 Stone Swim Armour

护甲（板甲），极珍稀（需调谐）

打造所需：索尔石怪外壳 Xorn Shell x1 或鲨蜥兽皮 x1（铁匠）

穿着并调谐此护甲后，你获得下述能力：

- 颤动感知 60 尺。
- 等同你移动速度的掘穴速度。
- 你能穿过非魔法的未经处理的地面和岩石。

你不会搅乱你穿行的物质。

- 在岩石地形进行躲藏时进行的敏捷（隐匿）检定有优势。

风暴召唤者 Storm Caller

武器（任意近战武器），极珍稀（需调谐）

打造所需：闪电囊袋（铁匠）

当你用这柄魔法剑命中敌人后，该目标额外受到 1d6 点闪电伤害。

此外，如果你在户外，且手握这柄武器，你可以花费一个动作并从空中召唤一道雷电并击中你的武器，迫使你身边 10 尺范围内，除你以外的所有生物，进行一次 DC16 的敏捷豁免检定。失败则受到 6d6 点闪电伤害，成功减半。一旦这项能力被使用，直到下一个黎明，无法在此使用。

引雷针 Storm Pole

奇物，极珍惜（需要调谐）

制作：风暴巨人脊柱 x1（奇械师）

这根 10 英尺长、40 磅重的杆子不断地充满能量，与风暴和云有着内在的联系。只要这根杆子插在地面上和在开阔的天空下，每隔 1d4 小时就会有一道闪电从天空中击中它。当这种情况发生时，任何在离杆子 5 英尺以内的生物都会遭受 12d8 的闪电伤害，或者是一次成功的 DC 17 豁免检定受到的一半伤害。

杆子底部的开关也可能被翻转，在下一分钟每 6 秒闪电击中这个杆子（如果在战斗中完成，主动计数 10），之后开关翻转到关闭位置。一个生物也可能用它们的动作过早地拨回开关。一旦关闭开关，24 小时内就不能再打开开关。

T

泰坦巨船 Titan Ship

奇物，神器

打造所需：泰拉斯奎巨兽甲壳 x1（奇械师）

这艘船的船体由泰拉斯奎巨兽的外壳打造，并具有其材料的大部分特性。它宽 30 英尺，长 70 英尺，高 20 英尺，有 3 张帆，在风力强劲时能以每小时 2.5 英里的速度航行。此船有 25 AC、500 生命值，能够装载 60 名旅客和 200 吨货物，伤害阈值为 20，此外免疫任何火焰伤害和来自非魔法武器的钝击、穿刺、挥砍伤害。如果一艘泰坦巨船成为魔法飞弹 magic missile 或任何需要范围伤害检定的法术的目标，投掷一枚 d6，当结果为 1~5 时，该船不受影响，当结果为 6 时，该船不受影响，且伤害效果反弹回施法者身上，相当于船成为施法者、并以原施法者为目标。

旅行者的记录 Traveller's Clogs

奇物，普通

打造所需：飞马的蹄子（2）（工匠）

戴着这条木屐，走路不会让你那么累。你可以每天可以步行 16 个小时，然后体制检定来避免疲惫。16 个小时后，你必须成功体制检定，像往常一样，超过 16 个小时，每小时 DC 设置为 10 + 1。

宝藏指南针 Treasure Compass

奇妙的物品，珍稀

制作：索尔石怪眼 x3（修补匠）

这个指南盘有三个不闪烁的眼睛，嵌在一个木

盘里。眼睛看着 20 英尺半径内最近的金属或宝石来源的方向。这个范围是任何魔法金属，魔法石头，金刚石和魔法的加倍。通过握着指南针，你可以在精神上命令它忽略某些金属和宝石的来源，比如你自己的盔甲。

三角盾 Tri-Horn Shield

护甲（盾牌），非普通

打造所需：三角龙头骨 x1（铁匠）

如果你持握此盾牌并朝一名生物移动了至少 20 尺，并在同一回合进行了一次近战攻击并命中，你能花费一个附赠动作并对该生物执行一次推撞攻击。

巨魔护身符 Troll Amulet

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：巨魔心脏 x1（奇械师）

这枚护身符由保存在焦油中的结晶化的巨魔心脏制成。在你佩戴它并调谐完成后，你可以花一个动作激活它，在接下来的 1 分钟内，只要你在上一回合的战斗中没有受到强酸或火焰伤害，并且你在自己回合开始时生命值至少有 1，你在自己的回合开始时恢复 10 点生命值。

一旦使用此特性，直到下一个黎明前你无法再次使用该特性。

易主灵魂石 Turned Soul Gem

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：灵魂石 x1（赋魔师）

但你手握此物品时，你能选中一个距你 30 尺范围内的可见的生物。该目标需进行一次 DC=8+你的智力调整值+你的熟练加值的魅力豁免检定。失败则，该目标的灵魂受困于灵魂石中，其躯体及其所携带的所有装备都不复存在。成功则，该目标受到 7d6 点黯蚀伤害，如果目标受到这次伤害后生命值降至 0，其灵魂也将受困于灵魂石中，如同豁免失败。受困于灵魂石中超过 24 小时的灵魂将被吞噬且不复存在，灵魂石获得 1 充能。

如果你死亡时手握着灵魂石，且其拥有至少 1 发充能，你将与 1d10 天后复活，这段时间内灵魂石需要与你保持接触。一旦该宝石与你的接触中断，其魔法消散并变为凡物。这 1d10 天结束后，该宝石

失去 1 发充能并且你被复活，等效于转生术 Reincarnate 以你为目标释放，你的身体的外貌与被这件物品吞噬的灵魂（随机选择）相同。被选中的躯体无法被再次选择。

宝石破碎后其中所有受困的灵魂都将被释放，此后其身躯将在宝石附近一处未被占据的空间重塑，并保持着受困时的状态。

U

独角兽胶 Unicorn Glue

奇物，非普通

打造所需：独角兽蹄 x1（炼金师）

这罐半透明的药剂有着满月般的色泽。当一名生物在短休期间尝试用一个生命骰来恢复生命值时，一瓶独角兽胶可以使其骰子直接取最大出目。

或者，一瓶独角兽胶可以被当作敷料覆盖在严重的伤口上。10 分钟之后，被覆盖的位置将不会留下任何伤口。一罐独角兽胶有 5 瓶独角兽胶。

独角兽冲锋 Unicorn's Charge

武器（任意能够造成穿刺伤害的武器），珍稀
打造所需：独角兽角 x1（铁匠）

在使用这把武器时，你可以在攻击检定和伤害骰上获得+1 加值。如果你是善良阵营生物，那么在使用这把武器时能够造成额外 2d6 点光耀伤害。一旦你使用了这种伤害，你无法在接下来一个小时内使用该能力，或你对一个邪恶生物造成了致命一击。

V

藤蔓长袍 Vine Tunic

奇物，珍稀（需调谐）

打造所需：蔓生怪藤条 x4（奇械师）

当穿着此长袍时，你免疫闪电伤害。当你受到闪电攻击时，你不但免受伤害，而且恢复一定生命值，其数值等于本该造成的闪电伤害的数值。

毒蛇打击 Viper Strike

武器(长矛, 矛, 骑枪, 标枪), 稀有度变化(+1)

制作:纳迦之骨 x2(珍惜), 精魄纳迦之骨 x2(极珍惜), 巡守纳迦之骨 x2(极珍惜)(铁匠)

当你使用该武器的攻击骰掷出 20 时, 你将额外造成 10 点毒药伤害, 如果你使用该武器的“非常稀有”版本, 则会造成 14 点毒药伤害。如果你使用这种武器的“非常稀有”版本, 你也可以获得+1 的攻击和武器伤害。

W

困惑魔杖 Wand of Confusion

奇物，极珍惜（需调谐）

打造所需：土巨怪之眼 x2（奇械师）

这根魔杖有 4 发充能。持握它的时候，你可以使用一个动作来消耗 1 或更多的充能来施放困惑术（DC15）。使用 1 发充能，你可以施放 4 环的困惑术。通过消耗更多的充能，你可以使用更高环的版本（每发充能高一环）。

每天黎明，这根魔杖会恢复 1d4 发充能。如果你用尽了这根魔杖的所有充能，投一个 d20，若为 1，这根魔杖变为粉末并被摧毁。

树丛魔杖 Wand of the Undergrowth

魔杖，极珍稀（需施法者调谐）

打造所需：蔓生怪根茎 x1（炼金术士）

这根魔杖有 6 发充能。当你手持此魔杖，你可以花费一个动作和 1 发或以上充能，施放枯萎术（法术豁免 DC 15，施法等级 4 级），如果对所有目标的伤害总值超过 65，此魔杖会转变为一个蔓生怪，其生命值等于刚才的伤害总值，最大为 136。这个蔓生怪并不忠于周围任何生物，按照自己的利益行动。如果魔杖没有造成 65 点以上伤害，它将破碎为制造它的原料并毁坏。

恒温水袋 Warming Waterskin

奇物，普通

打造所需：火蜥蜴鳞片 x1 小袋（皮匠）

这个水袋最多能装 4 品脱的液体。任何保存在其中的液体都将自动加热并保持在 212 华氏度[即 100 摄氏度。这是“恒热水袋”？]。

Warning Scarf

守护者之翼 Wings of the Guardian

奇物，极珍稀（需调谐）

打造所需：斯芬克斯翅膀 x2 （皮匠）

这对翅膀与皮革背带相连，使类人生物能够舒适地将它们穿戴在背上。穿戴这对翅膀时，你获得等于步行速度的飞行速度。此外，你可以花费一个动作将你和你穿戴和携带的任何装备传送到 120 英尺内你可以看到的未被占据的空间。一旦你使用过一次该能力，下次短休之前无法再次使用。

蛰伤武器 Wound Biter Weapon

武器（长矛、矛、鞭），珍稀（需调谐）

打造所需：角魔尾 x1 （铁匠）

当你使用这把武器成功命中一个非不死生物或构装生物的生物后，该生物需进行一次 DC15 的体质豁免检定，失败则因受到地狱力量导致的伤口，每次该生物的回合开始时，失去 2d6 点生命值。每当这件武器命中一个已经受伤的目标，这种伤口导致的伤害增加 2d6。

受伤的生物身边的生物能通过花费一个动作来进行一次成功的 DC12 的感知（医药）检定以缝合伤口。如果目标接受魔法治疗也会导致伤口愈合。

警告围巾 Warning Scarf

奇物，非普通

制作人：泉熊的绒毛 x1 （皮革）

当你戴着这条羽毛围巾时，当 30 英尺内的敌对生物直接盯着你时，你的脖子就会有轻微的刺痛感。一个意识到这条围巾属性的生物可能会做出一个 DC 10 智力豁免的投掷，以免触发这条围巾的能力。如果他们成功了，它们就不会触发围巾的能力，而且在接下来的 24 小时内，它们就会对围巾的影响免疫。

戴着这条围巾，你还能在 180 度左右扭转头而不会伤害自己。

打造所需：恶魔豺狼人心脏 x1 （赋魔师）

如果你佩戴此护身符（译者注：类似幸运兔脚的那种）期间，在你的回合中通过一件近战武器将一个生物的生命值降至 0，你能花费一个附赠动作移动至多你移动速度一半的距离，并进行另一次基础近战武器攻击。这项能力一经使用，直至你完成一次短休后无法再次使用。



Y

耶诺古的祝福 Yeenoghu's Boon

奇物，非普通（需调谐）

第五章：工具及其他附加内容

“采集是一项全面的艺术。不只是切割尸体的体力劳动，它是你使用的工具，你遵循的信条，你掌握的技能；简短来说，它是一整个生活方式！一旦你选择采集师的生活，你将以完全不同的视角看世界，并且发现全新的可能性和选项为你打开。不过就算你还没有做出选择，我要是把选项给你列出来了。”

——哈蒙德

本指南为 dnd5e 引入了几个新的概念，伴随而来的是一些对现存内容的细微的调整和一些必要的附加内容，以使它们能够共存。尽管为了本指南的正常运作，一些附加内容不是严格必要的，为了让本书发挥其最大潜力，仍建议参考。

特殊工具

本书新增了几个冒险用品来适配采集这项行为。它们的功能如下：

附魔瓶

Enchanted Vial

一些生物材料内含强大但转瞬即逝的魔法能量。以元素生物的尘埃为例，其内部留存了元素生物生前的精华，但自从它们的原始形态被破坏后便会飞速消散。

附魔瓶上刻画了防止瓶内魔法资源在瓶盖扣紧后消散的符文，通常被用来将某些特定材料转移回工坊并打造的唯一途径。

需要使用附魔瓶采集的材料通常具有易损性，且需要快速装进附魔瓶中，以防止其降解。任何需要使用附魔瓶采集的材料必须在该生物死亡后 1 分钟内采集完成。

哈蒙德的采集手册

Hamund's Harvesting Handbook

“是的，你能在任何你到访的位面拥有这本手册！由于我的旅行，我游览了多元宇宙内几乎的全部宇宙，随着我的到达，我也将我的手稿交到了出版商的手中。不论你所在何处，无论你来自何处，这本方便的手册肯定能帮你得到最多的你本地的动

物界能提供的资源。”

——哈蒙德

这本书中充满了各种关于居住在多元宇宙中的生物的有用的资讯，特别是，它们哪部分采集下来最有用。这本书使你在进行评估检定时有优势。

采集工具

Harvesting Kit

这套工具包含了所有通用的采集师所需的用来预处理和采集可用材料的工具。包括一把剥皮刀、一把骨锯、2 个玻璃小瓶、几包盐和各种镊子。拥有此工具的熟练项可以让你在进行采集行为时加上熟练价值。

灵体纸

Spirit Paper

灵体纸是一种多动能工具，形似方形的漂白后的纸莎草纸。其制造方法的奥秘近期才被发现，根据从远方的死灵领域的邪教带回的秘密中逆向工程后得出。在杀死某种生物后，通过使用灵体纸进行一次简短的仪式，该生物灵体的一份复制体将被束缚在灵体纸中，以供后续使用。这种复制体并不是该生物真正的灵魂，更近似于一种回响。这种回响包含其本体的全部记忆，少数打造技术能够利用这种回响赋予物品低级智能，或模仿其灵魂的倒影的能力。

灵体纸通常是采集不具备实体的生物的材料唯一工具。在采集任何需要灵体纸才能采集的生物材料时，和平时不同，需要进行一次意志（宗教）检定，并且需要为每个材料进行单独的检定。一旦使用一张灵体纸成功采集后，就算其内容物被释放，也不能重复使用。

不同于大部分可采集材料，需要使用灵体纸采集的材料在该生物死亡后消散的很快。任何采集需要灵体纸才能采集的材料的行为需要在该生物死后 1 分钟进行，并且需要 10 分钟才能成功完成。

特殊工具表

物品	价格	重量
附魔瓶	3 gp	-
哈蒙德的采集手册	50 gp	5 lb.

采集工具 30 gp 7 lb.

灵体纸 1 gp-

附加内容和调整

下述内容是一些平衡性调整以适配本指南中的采集和打造规则，伴有一个背景和专长，是你能将采集加入到你的游戏中。

新增熟练项：采集工具

本指南中新增了一个工具：采集工具。玩家需要像其他工具一样拥有其熟练项，并且强烈建议拥有这项熟练，因为在进行本书中提到的检定时提供很多有价值的好处。为了适配这项新增的工具，对下述职业和背景进行了一些细微的调整，给予他们选择采集工具熟练的机会。

- 游侠在角色创建阶段便能获得采集工具熟练（兼职时不能获得该熟练）
- 德鲁伊在角色创建阶段能够选择草药工具或采集工具其一。（兼职时不能获得该熟练）
- 隐士背景可以选择草药工具或采集工具其一作为其起始工具熟练项，并获得与其对应的工具作为其起始装备。
- 化外之民背景可以选择一种乐器或采集工具作为其起始工具熟练项。还能再选择狩猎陷阱或采集工具作为其起始装备。

新增背景：

采集师

就像是在洞穴里的矿工，或者田地间的农民，你依靠在自然中收集财富为生。但是对你来说，你的资源来自遍布多元宇宙的怪物和生物。尽管一些人会嘲笑你，并说你不过是个屠夫，你能明白在你旅途中遇到的那些奇妙的解剖结构中微妙的错综复杂之处。并且只有你足够有资格去采集它们。

技能熟练项：自然，求生

工具熟练项：采集工具

语言：自选一门语言

装备：一套旅行装服装，一个狩猎陷阱，采集工具，一件由你从生物上采集到的材料制成的斗篷，一个装着 5 gp 的腰包

特性：交友广泛（人脉丰富？）Connected

你已经采集生物材料有一阵子了，由此，你与这个大行业内的一些工匠和收购你带来的物品的商贩成为了熟人。当你进入一片文明社会时，你能轻易的找到购买你的材料的商人和能够处理你带来的物品的工匠。你对讨价还价时用到的谈判技巧很有悟性，并且不会在谈判中轻易被骗。你通常能收获一个不错的价格，甚至与采集到的材料相关的服务会给你打折。

建议特征

采集师是一群怪人；一半是野外活动爱好者，一半是创业者。作为花费人生大部分时间去狩猎并愿意将大半条手臂伸进死尸的人，你可能相较大多数，拥有不同的世界观。

d8 特点

- 1 我身上时常沾满血液和内脏，我令他人感到反感。
- 2 我在采集那些曾经有生命的生物尸体时不会感到道德层面的困扰，就算它明显拥有智能。毕竟“不浪费，不去想”。
- 3 我通常通过描述更恶心的生物解剖学使他人身心俱疲。
- 4 我痴迷自给自足的感觉；任何我穿着的东西都得是我采集到的材料制成的。
- 5 我在采集刚刚杀死的猎物前会念一小段祷告词，感谢它的牺牲奉献。
- 6 狩猎才是我更兴奋的部分，采集只是为了维持我狩猎的燃料。
- 7 我坚持将我猎杀的生物物尽其用，否则将是对它的生命的侮辱。
- 8 我有非常多罕见的竞赛获得的采集纪念品，我一有空就拿出来显摆。

d6 理想

- 1 生命。采集到的肉能够给饥饿之人食用，采集到的皮毛能给受冻之人温暖。通过死亡，带来生命。（善良）
- 2 荣耀。我拒绝使用不是用自己的双手杀死的生物的身上采集到的材料制成的物品。（守序）
- 3 必要性。生物杀死其他生物并从其身上采集材料以生存。你可以不喜欢这样做，但是事情就

是这么回事。（中立）

4 机遇。如果某物已经死了，就这么浪费它的尸体有什么意义？（混乱）

5 支配。没有什么能比你自己的枭雄头颅勋章更能展示自身的力量了。（邪恶）

6 金钱。人们总是想要皮草，腰带，和皮革；我成为从中获利的人没什么不好。（任意）

d6 羈絆

1 我的族人不愿接纳我，除非我能带回来一个稀有且危险的生物的头颅。

2 自我儿时起，我梦想能穿上独角兽皮制成的斗篷。如果你要能得到它的更好的办法，我愿意听听看。

3 狩猎生物并采集它身上的材料是我掌握的唯一一种能赚钱养家的方法。

4 种巨型怪物的景象的噩梦频繁出现在我的梦中，只有我找到它并用它的皮毛做成斗篷，噩梦才能中止。

5 我对学习稀有的魔法生物的解剖结构很感兴趣，我需要样本才能继续我的实验。

6 采集生物材料作为我们家族的职业好久了，我得延续这项传统。

d6 缺点

1 一旦我决定将一种生物作为我的下一枚勋章，没有什么能阻止我的。

2 一些人说我在切开尸体并撕扯下新鲜的器官时有一些太过愉快了。

3 我总是期待着下一个大型猎物，某种生物可能会杀死我。

4 我倾向于夸大我采集到的物品以提高它的价格。

5 一旦我杀死什么，直到我从它身上取下什么作为勋章为止，我哪也不去。

6 我将其他生物是为装在皮肤袋子里的器官，等着被售卖。

新增专长：

资源丰富

你总是不喜欢放任任何东西浪费，在任何情况下都要确保你能从中收获最多。

- 你获得草药工具和采集工具熟练项

- 你采集生物材料时无视由特别暴力死亡导致的后果。

- 评估和采集生物材料时相较平时，你仅需一半时间。

哈蒙德的帮手们

“我旅行期间遇到了不少杰出的人。他们中有宗师级的工匠，每一位都有自己的特点，但所有人都有能力使用材料编织出奇迹。我不太清楚这些非凡的人们现在何处，也许他们终于在某处落脚，并开了一家店面。也许他们像我一样继续放纵他们的旅行癖；在我们这个世界上自由的游荡，同时将自己的技艺提供给那些有钱又有材料的人。我在书中记下了他们的名字，以此向我的读者们推荐他们的服务。如果你足够幸运能够遇到他们的话，只需提起我的名字，我向你保证，你一定能最好的服务。”

——哈蒙德

下方是一些 NPC 工匠，DM 能很简单的将其放入任何战役和设定中。请自由地使用这些 NPC 以方便你的小队，将他们采集到的材料打造成有用的物品，贩卖多余的材料，甚至能用作需要特定生物材料的支线任务提供者。



炼金术士

姓名：丽达·小瓶盖 Lidda·Littlelid

种族：半身人

哈蒙德的留言：自从丽达出生我就认识她了。

事实上，我就是那个给她取名的人（这也是为什么她一直没有原谅我）。像青少年一样难以控制，丽达经常把蛙卵，糠藜，牛奶草，等各种各样原材料带回家，进行她自己的小实验。从那以后，丽达成长为一名天才炼金术士，能够将哪怕最罕见的材料混合成一锅实用的魔药。

尽管她拥有很高的智商，丽达倾向于不去动脑子。因此，尽管她喜欢待在家宅里（就像很多半身人一样），丽达倾向于出去散步，她的想法和灵感使她变得格外激动，最终发现自己十分无助的迷离了。这种时候，可能要花费她好几年的时间才能设法再次找回自己的家，载满旅途中发现的新材料供她实验。



奇械师

姓名：莎芮珐·卡丽德 Shareefah Khalid

种族：人类

哈蒙德的留言：如果你去查天才这个词，你可能会找到莎芮珐的照片（不是她的就是年轻时候的我的照片）。生于富裕的奇械师世家，年轻的莎芮珐接受着来自这片大陆上最优秀的导师的教育，并且是不是就将其遣散，因为她已经飞快的成长到超过他们能够教导她的地步。

不愿再学习那套枯燥且过时的课程，莎芮珐离开了她的家族和传承，以期能够学习这广袤的多元宇宙能够提供给她的知识。她通过给

能提供给她有趣材料的人提供服务为生。那些遇到过她的人能够证明她在奇械师领域的无穷的勇气，她设计的这个便携车间就是最完美的证明：她手指上这枚能够容纳一整个小屋的巨大戒指。



铁匠

姓名：奥尔斯克·豪德赫克 Orsik Holderhek

种族：矮人

哈蒙德的留言：我承认把奥尔斯克加进书中有我对他偏爱的原因；毕竟他是我的表亲。尽管如此，奥尔斯克已经证明了他自己已经是我们的部族的一流的铁匠（一部分原因是我能稳定提供给他稀有材料让他用来实验）。他很愿意将恶魔鳞片塑形成无可匹敌的一套护甲，同样也愿意重铸一柄损坏的农用镰刀。

豪德赫克家的人天生都闲不下来，所以奥尔斯克经常离开他的熔炉去寻找有趣的新的地点、故事还有材料。然而，他出发时，总是会带上他最爱的打铁锤，充足补给的高强度龙煤，和他的得过奖的铁毡（由他自己打造）。有了这些东西，他时刻都准备好去锻造最稀有的新材料。



赋魔师

姓名：盲眼的玛椎德 “Blind” Mardred

种族：人类（？）

哈蒙德的留言：我认识玛椎德很长时间了，考虑到我们种族的漫长生命，这足以说明一些事情了。我时常怀疑她是否如她声明的那样是人类，或许我只是她经营许久的一个秘密笑话的一个证明。每当我问起她信奉的神明的身份时，她只是偷笑一声并说“唯一需要在意的那位”。

就算这样，我仍将她视为很有价值的经验、线索和信息的来源。在她赋魔师的技术上更是如此。能够轻松从灵体纸中召唤出神圣赐福，也能要求使用采集来的恶魔残骸服从奴役。玛椎德倾向于在城镇间游走，为任何付得起钱的人服务，她的到来总是伴随着她的盲杖的有节奏的敲击声。



皮匠

姓名：茂拉卡尔·乌斯拉克特 Malakar Uuthrakt

种族：半精灵

哈蒙德的留言：茂拉卡尔的故事和其他半精灵的故事很像。来自他混合血统的污名将他困在两个世界之间，在精灵国度和人类国度都没有他的容身之处。受到这两种选择的挤压，他选择了第三种：荒野。

作为一名热爱户外活动的人，茂拉卡尔证实了他猎人和采集师的水平已经快要接近我了。他在一个领域表现的很突出，鞣皮与制皮。斩杀过几乎所有能想象到的生物并剥下了它们的皮，茂拉卡尔自学了如何将奇异的野兽的皮毛制成强大的护甲和装备。

他流浪的生活方式使你能在几乎任何地方找到

他，并且很有可能发现他在一座小镇上开设了临时的店面，同时考虑着他的下一次冒险。

修补匠

姓名：杰罗德·戈吉尔克 Jarrod Gerkirk

种族：侏儒

哈蒙德的留言：如果你想找杰罗德聊天的话，你肯定去错地方了。不过另一说，你要是找他进行修补工作，没有比他这里更好的地方了。他是我遇到过的很聪明的侏儒了，并且他的发明十分奇妙，甚至模糊了机械造物 and 魔法造物的界限。

尽管杰罗德倾向于自己一个人，纵观他在自己实验室进行试验的这些年，也有几次他感受到难以



压制的旅行欲。这时，杰罗德将不可避免的将他定制的马车/工厂开上路，并且做好使用他在旅行中遇到的新鲜材料进行发明的准备。