

哈蒙德的草药学手册

作者：漂泊者游戏工坊 (DRIFTERS GAME WORKSHOP)

哈蒙德的草药学手册

《龙与地下城 5E》草药学指南

DUNGEONS & DRAGONS、D&D、Wizards of the Coast、Forgotten Realms、Ravenloft、Eberron、巨龙安珀沙德符号以及所有其他 Wizards of the Coast 产品名称及其各自的徽标均为 Wizards of the Coast 在美国和其他国家的商标。

本作品包含 Wizards of the Coast 和/或其他作者的版权材料。此类材料的使用已获得地下城主工会（Dungeon Masters Guild）社区内容协议的许可。

本作品中所有其他原创材料的版权归 [2022] Drifters Game Workshop 所有，并根据地下城主工会社区内容协议发布。

目录

第一章：引言

3

本指南的目标

3

第二章：规则与机制

4

采集草药

4

觅食

4

采摘

4

使用草药

5

制备草药

5

第三章：草药纲要

6

草药列表

6

第四章：杂项

40

酊剂

40

使用酊剂

40

制作酊剂

40

专长

40

法术

40

新背景：草药师

41

哈蒙德的助手

42

附录：草药表

43

常见草药表

43

稀有草药表

43

所有草药 A-Z 列表

45

制作人员名单

设计、撰写与排版：Jasmine Yang

封面美术：Lukasz Jaskolski

网站：<https://www.inprnt.com/gallery/fadingray/>

Instagram：<https://www.instagram.com/lukasz.jaskolski/>

所有其他美术由 WotC 在 DMs Guild 创作者内容计划下提供。

使用 Homebrewery 创作

<https://homebrewery.naturalcrit.com/>

图像污渍效果：[/u/AeronDrake](https://www.reddit.com/user/AeronDrake/)

网站：<https://www.reddit.com/user/AeronDrake/>

特别鸣谢：Alain, Azshelei, Danniva, Dormund, Drop, Kerosene, Njarl, and Orryn

联系我们

邮箱：driftersgameworkshop@gmail.com

Twitter：[@drifterworkshop](https://twitter.com/drifterworkshop)

更新日志

v1.0: 发布 (23/11/2022)

本指南的目标

如果你玩过任何开放世界的奇幻 RPG 游戏，那么你很可能遇到过在地图上漫游时收集植物和草药的机制。除了为玩家提供有用的增益和能力外，这些草药也像是世界构建中的点点滴滴——它们会随着环境的变化而改变可得性，或是作为 NPC 的任务物品。

本书旨在提供同样的体验，并满足那些玩家们总是在任务地点间旅行时询问是否能觅食的 DM 的需求。本书包含超过 160 种独特的草药，旨在适用于任何战役，DM 可以随时将其引入，为游戏增添一个全新的探索和世界构建维度。书中还有觅食规则、一些新法术和一些额外的好东西。

所有内容都以平衡为出发点进行编写，但你当然可以自由地重新平衡本指南中的任何内容以适应你自己的游戏，或者随时通过 driftersgameworkshop@gmail.com 给我发消息，或在 Twitter 上 [@drifterworkshop](https://twitter.com/drifterworkshop) 找我讨论本指南中的任何内容。

此外，也请考虑看看我的其他作品：“哈蒙德的采集手册” (Hamund's Harvesting Handbook) 系列（同样以那位豪爽的哈蒙德·霍尔德里克爵士 (Sir Hamund Holderhek) 的虚构笔触写成），以及我的海战指南“船长与大炮” (Captains and Cannons)。这两部作品都在 DMs Guild 上提供 PDF 和 Fantasy Grounds 版本。

第一章：引言

亲爱的读者，欢迎来到一个全新的学习与冒险系列，这个系列由我，哈蒙德·霍尔德海克爵士本人为你呈现！万一我已出版的作品尚未传到你手中，那么请允许我自我介绍：我以写作为生，但内心是个探险家。在我漫游于这些位面的多年里，我见识过、做过、也征服了多元宇宙所能提供的一切！

我曾攀登过刺破云霄的山峰，跋涉过烈日炙烤的沙漠，也曾潜入过毗邻地狱本身的深渊。在这一切之中，我无时无刻不惊叹于大自然向我展示的一切。然而，在这一卷中，我选择专注于大自然那些更为低调却至关重要的馈赠：植物与草药。

这本书汇集了我大量的旅行笔记，记录了我与各种神奇植物的互动和食用经历，从雄伟的山之心人参 (mountain heart ginseng) 到令人捧腹的傻傻荷叶 (sillypad)。在这些书页中，你不仅会找到一份详尽的纲要，收录了你在旅途中可能遇到的有用植物和草药，还有如何觅食、如何将它们酿造成强大酏剂的说明，更有可加入你武器库的新法术，以及我许多风趣的想法和沉思。大自然为我们孕育了这些奇迹，读完这本书，你将知道如何将它们尽收囊中！

祝你好运，觅食愉快。”

——哈蒙德·霍尔德海克爵士 (Sir Hamund Holderhek)，O.B.H.（一等），V.A.，N.K.P.

第二章：规则与机制

任何神奇植物（甚至一些与植物邻近的生物，如蘑菇和地衣）都被视为草药。草药几乎可以在任何环境中找到，它们甚至会利用其魔法天性在对更普通植物来说无法生存的地方存活。它们的效果千差万别，有些比其他的更稀有、更有用，但每一种都有其自身的价值。

以下部分详细介绍了寻找和使用草药的基本规则。

采集草药

收集草药的过程称为采集，它又可细分为两种不同的方法：觅食和采摘。

觅食

觅食指的是在环境中漫游，随手收集可能遇到的任何东西。这可以作为一项停工期活动，或者在队伍以正常或较慢速度旅行时进行。

角色每花费 8 小时进行觅食，就可以进行一次感知 (生存) 检定，其结果由下表决定。结果是累积的：每一行的结果也包含其上一行的结果。

觅食草药表

d20 结果

10-15 角色找到足够喂养一个中型生物一天的食物。

16-20 角色找到一种常见草药。在相应环境的常见草药表上投骰以确定结果。

21+ 角色找到一种稀有草药。在相应环境的稀有草药表上投骰以确定结果。

可选规则：识别草药

为简单起见，标准规则下假设角色总是知道他们采集到的草药的身份，包括其名称、价值和效果。然而，如果 DM 希望增加一些复杂性和挑战，他们可以要求玩家识别草药。

根据此可选规则，每当角色觅食到一种草药时，他们必须成功通过一次 DC 15 的感知 (自然) 检定才能识别刚采集到的草药。如果失败，角色只知道这种草药大致有用，但不知道其名称、效果或使用方法。

选择采摘草药的角色被假定知道他们采摘的是哪种草药。

采摘

采摘指的是主动搜寻一种特定的草药，通过在环境中追踪并寻找该草药可能出现的迹象。这只能作为一项停工期活动。

为了采摘一种草药，玩家必须声明他们正在寻找哪种草药，然后花费接下来的 8 小时试图找到它，并在结束时进行一次 DC 25 的感知 (生存) 检定。玩家只能尝试采摘与玩家当前所在环境的草药表相同的草药。

如果成功，他们会找到所寻找的草药。如果失败，则视为在该地区找不到该草药，他们必须旅行一整天，之后他们或队伍中的任何其他人才可能再次尝试采摘同一种草药。

关于“定位动植物”法术的判定

“定位动植物” (locate animals and plants) 法术允许玩家说出一种植物的名称，并得知其位置，只要它存在于当前位置的 5 英里半径内。虽然这在基础游戏中是一个相当无害的法术，但在寻找草药时，它在寻找稀有草药方面可能非常强大，并可能引起争议，因为它将依赖 DM 的判断来决定该草药是否存在。为了避免这种情况，DM 可以使用下表，根据草药在其环境表中的稀有度概率来确定该草药的可得性。

要使用该表，施法玩家必须投一个 d100。如果他们投出的数值等于或高于他们试图定位的草药在其草药表上对应位置旁边的数字，那么该草药就存在，法术会引导他们找到它。

草药相对稀有度表

草药在表中的位置 d100 投骰

2 或 16 99

3 或 15 96

4 或 14 91

5 或 13 85

6 或 12 77

7 或 11 68

8 或 10 57

9 44

请注意，此表仅适用于稀有草药。如果你的玩家希望寻找许多常见草药，那对游戏平衡的影响应该很小。

使用草药

草药的使用方式与其他物品类似，其描述会详细说明如何使用、需要多长时间，以及它们赋予的效果。

一个生物一次只能受到一种草药的效果影响。如果一个生物在仍然受到另一种草药效果影响时试图对自己使用新的草药，第一种草药的效果会立即结束。

可选规则：草药毒性

出于平衡考虑，建议维持让一个角色一次只能从一种草药的效果中受益的规则。然而，如果 DM 愿意，他们可以通过引入一种名为草药毒性的高风险弊端，来允许高回报地使用多种草药。根据此可选规则，每当一个生物在一种草药的效果下并试图对自己使用另一种草药时，他们必须进行一次体质豁免，其 DC 等于 $10 + 5 \times$ 他们自上次长休以来尝试使用的草药数量。如果成功，他们正常使用该草药。如果失败，他们的身体会排斥这种魔法影响的过载，导致草药被浪费，任何当前影响他们的有益草药效果立即结束，并且该生物中毒一小时。

制备草药

许多草药使用起来快速简单，通常只需一个动作吃掉它们或花点时间将其汁液涂抹在装备上。然而，其他草药需要一个更长、更复杂的处理过程——需要烟熏、煮沸、剥皮、燃烧等，之后才能使用。需要这样处理的草药被称为需要制备。

要制备一种草药，角色必须拥有一个草药工具，并在短休或长休期间花一小时适当地处理该草药。这被认为是计算休息需求时的轻度非剧烈活动。如果在短休期间进行，该角色仍然可以通过消耗生命骰来恢复生命值。

一旦休息完成，草药必须立即使用。制备草药的角色和使用草药的角色不必是同一个人——一个角色可以制备草药，而另一个角色在休息结束时使用它。

第三章：草药纲要

本章节包含了为本书创作的超过 160 种草药的列表，以及如何阅读草药条目的说明。

名称

草药的名称，按字母顺序列出。

需要制备

此部分说明一种草药在使用前是否需要制备（详见第二章）。

描述

由哈蒙德撰写的草药描述。虽然这些通常只是风味描述，但它们也常常告知玩家草药的使用方式，这可能会影响到非常具体的游戏场景。

位置

特定的草药生长在特定的环境中，它们已经适应了周围的环境。此部分列出了可以找到该草药的环境，这也是可以在该环境的草药表中投骰找到它的地方。

不适宜的环境

尽管本指南中列出的草药旨在大多数地点都能找到，但 DM 有完全的自由裁量权来确定一个环境是否完全没有植物生命，因此不适合寻找任何草药。这样的地点可能包括山峰之巅、海洋中央、九狱深处等。

在其他情况下，DM 可能会决定植物可以在一个环境中生长，但由于各种情况，其可得性可能会受到限制——例如在严重干旱期间，或在穿越几乎贫瘠的幽影之地的土地时。在这些情况下，采集所有草药的 DC 增加 5。同样，如果玩家身处植物生命极其丰富的环境中——例如精类荒野的森林——那么采集所有草药的 DC 降低 5。

效果

草药一旦使用后赋予的效果。有些是破坏性的一次性物品，而另一些则具有可以重复使用的有益效果。如果一种草药根据骰子投掷列出了使用次数，这些次数在草药首次被采集时投掷。

草药列表

底栖魔鱼之茎 (Aboleth Stalk)

位置：海岸

需要制备：是

描述：据推测，这种植物源于底栖魔鱼 (aboleth) 被潮水冲刷的排泄物，它会寄生在海岸阴暗潮湿的角落，长成一种令人不快的草药，其模糊的 Y 形外观酷似其创造者的茎干。这种植物分泌的粘液具有改变心智的效果，使饮用它的人能够向其他同样食用过它的人开放心灵感应交流。

效果：这种草药可由两个生物同时制备，在整个制备过程中吸食草药顶端两个分叉上的粘液。制备完成后，任何制备了该草药的生物都可以与任何其他制备了该草药的生物进行心灵感应交流，范围最远可达 500 英尺。此效果持续 6 小时。一旦使用，这种草药就会变干并失去作用。

“根据使用这种草药的经验给个建议：别和另一个使用者对视，那样会变得非常、非常尴尬。”——哈蒙德

合金叶 (Aloyleaf)

位置：山地

需要制备：否

描述：一种生长在坚硬金属矿床上的灌木和树篱上发现的奇妙叶子。为了处理贫瘠的土壤，这些植物通过叶子排出多余的矿物质，这使得它们的叶子既有金属光泽，又有钢铁般的耐用性。由于其重量轻且色泽亮丽，这些叶子被高度追捧为盔甲材料，许多人靠在合金叶植物间穿梭，收割它们遇到的任何新生叶片为生。

效果：这种草药提供的叶子足以覆盖 **1d6** 平方英尺。这些叶子硬如钢铁，但重量与普通叶子相同，除非埋在土里，否则永不腐烂。

6

无灰桦 (Ashfree Birch)

位置：极地

需要制备：否

描述：虽然大多数桦树以其燃烧时间长且温度高而闻名，但无灰桦却恰恰相反——一旦暴露在热量下，它几乎会立即消失。这是由于其树皮的成分，每个细胞内都含有微小的冰晶。当暴露于热量时，这些细胞会破裂并释放出被困的冰，从而中和火焰，同时也使树皮看起来像是化作一缕蒸汽消失了。虽然这看起来可能毫无用处，但这种树皮实际上是一种非常有用的绝缘材料，并且经常在极地村庄中用于管理篝火和其他明火。

效果：你可以花费 **10** 分钟将这种树皮片穿在你的盔甲和衣物下面，以隔绝热量和火焰。如果你这样做，每当你受到火焰伤害时，这种草药会代替你吸收伤害。这种草药可以吸收最多 **30** 点火焰伤害，之后会完全烧毁并变得无用；任何超出的伤害都会转移到你身上。你可以花费 **1** 分钟从衣物中剥离这种草药来移除它。

欧瑞尔之发 (Auril's Hair)

位置：极地

需要制备：否

描述：以寒冷女神的名字命名，这种植物与其名号一样尖锐和邪恶。欧瑞尔之发 (Auril's hair) 看起来像从地面升起的冰柱，实际上是一种开花植物，它在冬季会脱落所有绿叶，只留下一根尖锐的冰蓝色茎干。为了保护茎干内的重要结构，它发展出一种非凡的能力，可以吸收和驱散所到之处的寒冷，就像反复无常的霜女士 (Frostmaiden) 本人一样。

效果：以一个动作，你可以将这根茎插入地面。如果你这样做，你周围 **20** 英尺内的所有地面都会被一层薄冰覆盖，使其在接下来的 **10** 分钟内（如果在炎热环境中则减半）变为困难地形。这根茎最多可以使用 **3** 次，之后它会耗尽所有储存的冷能量并变得无用。

报丧藤 (Banshee Vine)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：这种淡蓝色的藤蔓生长在盐水浓度高的地区，通常缠绕在红树上。虽然它们是相对普通的植物，但它们有一个奇特的特性：一旦被采摘，它们会迅速脱水，变成充满微小气囊的干燥、绳状藤条。如果之后折断脱水的藤条，气囊会发出一声尖锐、使人衰弱的尖叫，酷似报丧女妖 (banshee) 的哀嚎。

效果：以一个动作，你可以将这种草药折成两半，使其内部所有的空气以一声尖锐的哀嚎释放出来。你周围 **30** 英尺内所有能听到的生物，都必须成功通过一次 **DC 14** 的体质豁免，否则就会被震慑直到你的下一回合开始。

障壁珊瑚 (Barrier Coral)

位置：海岸

需要制备：否

描述：一种在魔法饱和度高的区域发现的珊瑚，例如在地脉交叉处或位面传送门附近。它可以通过其外表上由附魔盐水沉积物形成的彩虹般的光泽来识别，这使得它在地上拖动时会留下具有守护能力的魔法盐线。

效果：这种草药可以在你移动时拖在地上，创造一条能够抵御天界生物、精类、邪魔和不死生物魔法线。如果这些类型的生物试图越过这条草药创造的线，它们必须进行一次 **DC 18** 的感知豁免。如果失败，它们在一小时内无法越过该线，之后可以再次进行豁免，成功则结束此效果。此外，这些类型的生物无法传送进入或离开由这种草药的线围成的区域。这种草药能够画出长达 **60** 英尺的线。

“在有人提出之前：是的，我知道珊瑚其实不是植物。但它长久以来被许多民族视为植物，所以如果我擅自将其收录，还请见谅。”——哈蒙德

石化蜥蜴之舌 (Basilisk Tongue)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种开着下垂的紫灰色花朵的植物，酷似石化蜥蜴 (basilisk) 的舌头。事实上，这种相似之处不仅仅是表面的，因为花瓣会分泌一种魔法油，能像其名号的凝视一样将肉体变成石头。关于这究竟是巧合，还是石化蜥蜴通过与这种植物的长期共存获得了其标志性能力，一直存在争议。不幸的是，至今没有确凿的证据。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上，使其在 10 分钟内覆盖一层石化油。被这件武器或弹药击中的生物必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免，否则在开始变成石头的过程中会获得一级以下效果。受影响生物的移动速度减半。受影响生物被束缚。受影响生物在变成石头时被石化。该生物可以在其每个回合结束时再次进行体质豁免，成功则其效果等级降低一级。对受影响生物施放的“高等复原术” (greater restoration) 法术或类似魔法会立即移除所有等级。

石化蜥蜴的开胃菜 (Basilisk's Appetiser)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：一种在洞穴深处发现的多节根茎，据说生长在石化蜥蜴留下排泄物的地方。根茎本身的内部生态系统导致了一种细菌菌落的培养，当与根茎一起不经意地被食用时，会从根本上改变一个人的消化系统，使其能够像处理任何其他食物一样处理坚硬的矿物质和岩石。虽然这个想法可能令人反感，但有无关于洞穴塌方幸存者的故事，他们的生命都归功于这种神奇的植物。

效果：这种草药有 1d4 次使用次数。当你使用这种草药时，消耗一次使用次数。在接下来的 24 小时内，你能够吃下并消化岩石，1 磅岩石提供相当于一整天的营养。不幸的是，它对味道或口感没有任何改善。

“在大约一个月的时间里，一场灾难性的雪崩之后，我被迫完全依靠食用这种草药后变得可食用的岩石为生。我必须说，虽然吃岩石无疑是件不愉快的事，但最糟糕的部分是当它要从另一端出来的时候……”——哈蒙德

鸟种 (Bird Seed)

位置：草原

需要制备：否

描述：几种植物依靠鸟类吃掉它们的种子，以便在陆地上繁殖。然而，这种被称为 *avis poales* 的草，通过简单地将其种子变成鸟类来送走它们，从而颠覆了这种方法。这种高度非典型的

“鸟种”是如何形成的尚有争议，但有一个传说称，它们是一位鸟类女神的毛发，来到物质位面，将她的孩子们散布到我们的世界。

效果：这种草药有 1d4 次使用次数。以一个动作，你可以使用一次使用次数，将一些种子撒在地上，使它们变成一小群鸟立即飞走。这些鸟是魔法性质的，1 分钟后会消失。

枯萎花粉 (Blighted Pollen)

位置：草原

需要制备：否

描述：一种病态、淡紫色色调的菟属植物。与更广泛种植的用于营养目的的品种不同，这种植物因其花粉被视为害虫，几乎对所有吸入它的生物都引起过敏反应。尽管效果因生物而异，但它们普遍被认为是极端和危险的。因此，农民们习惯于在发现这种植物时立即烧毁它，以不惜任何代价避免其传播。

效果：这种草药有 1d4 次使用次数。以一个动作，你可以使用一次使用次数，将一撮这种草药的花粉扔向你 5 英尺内能看见的一个生物，迫使他们成功通过一次 DC 16 的体质豁免，否则在 10 分钟内中毒。以这种方式中毒时，该生物还会遭受一个由下表投骰决定的额外随机效果。中毒的生物可以在其每个回合结束时再次尝试豁免，成功则结束效果。

d6 效果

：-- ：--

- 1 该生物的眼睛肿得睁不开，导致目盲。
- 2 该生物的耳朵肿得听不见，导致耳聋。
- 3 该生物被头晕和眩晕所困扰，导致震慑。
- 4 该生物出现过敏性休克，导致麻痹。
- 5 该生物被喷嚏和咳嗽所困扰，降低了其防御能力，导致所有对它的攻击都具有优势。

6 该生物的运动功能受损，导致其移动速度降为 0。

鲸油球茎 (Blubber Bulb)

位置：极地

需要制备：是

描述：一种低矮生长的花，花瓣呈黄灰色，即使在最寒冷的环境中也能找到。它的生存归功于其花球内部积聚的厚厚的鲸油状油脂，这种油脂能使其免受刺骨寒风和冰冷的影响。这种鲸油不仅能有效保护植物，还能保护皮肤免受冒险者在野外可能遇到的轻微伤害。

效果：使用这种草药后，你的身体会被一层厚厚的鲸油状油脂覆盖，持续 4 小时。在此期间，你对因接触目标或用近战武器攻击而可能受到的任何冷冻、火焰、毒素或强酸伤害免疫。

爆爆玉米 (Boom Maize)

位置：草原

需要制备：否

描述：一种生长在富含硝酸盐和硫磺的极度肥沃土壤上的玉米品种。其穗轴呈淡灰色，内核本身含有大量挥发性气体，一旦破裂暴露在空气中，就会产生强烈但无害的爆炸。目前的理论是，这一特性使它们无需动物帮助即可传播谷物，但有进取心的生物已将这些爆炸性的内核改造成临时武器。另请注意，在任何情况下都不要吃这些内核，除非你打算遭受一次极其爆炸性的肠胃气胀。

效果：一满袋这种草药包含 6 次使用次数。以一个动作，你可以消耗一次或多次使用次数，将一把内核扔向你 20 英尺内能看见的一个目标。该目标必须进行一次 DC 10 的力量豁免，每多消耗一次使用次数，DC 增加 2。如果失败，目标被推后 5 英尺。

荆棘米 (Bramble Rice)

位置：草原

需要制备：否

描述：虽然大多数谷物希望被动物食用，以便它们的种子能被传播得更远，但荆棘米选择了一个更具野心的目标：怪物。米粒周围的尖刺外壳可以防止它们被较小的生物吃掉，但似乎对大型怪物的消化系统没有影响，这些怪物会定期觅食这种草药，然后将其传播到它们受保护的巢穴和兽穴。

效果：这种草药有 1d4 次使用次数。以一个动作，你可以使用一次使用次数，将一袋这种草药撒在你面前一个 5 英尺见方的区域。任何进入该区域的生物都必须成功通过一次 DC 15 的敏捷豁免，否则就会停止移动并受到 1 点穿刺伤害。直到该生物恢复至少 1 点生命值，其步行速度减少 10 英尺。以半速移动通过该区域的生物无需进行豁免。

微风坚果 (Breeze Nuts)

位置：海岸

需要制备：否

描述：一种奇特的坚果，附着在风吹海滩上的灌木植物上。据说出现在气元素曾经站立的地方，这些坚果内含微弱的风之魔法。虽然它们有限的效果可能实用性不大，但它们确实有助于美观，尤其是在穿着宽松飘逸的衣物时。

效果：以一个动作，你可以吃下这种草药。在接下来的一小时里，你会持续在你周围一个 5 英尺半径的范围内产生微弱的微风。

亮眼胡萝卜 (Brighteye Carrots)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：这些淡黄色的胡萝卜可以在以黑暗为主的环境中少数被阳光照射到的地方找到。它们在地下的存在由它们伸出地面的标志性灰色茎干所指示，这些茎干将珍贵的阳光重新导向胡萝卜本身。当被晒干、磨成粉、捣碎，然后涂抹在眼睛周围区域时，它们能为那些在黑暗中通常无用的人提供一定程度的黑暗视觉。

效果：涂抹这种草药后的 8 小时内，你获得 60 英尺范围的黑暗视觉，并且你的眼睛会在 5 英尺半径内发出微光。

泡泡瓜 (Bubblemelon)

位置：海岸

需要制备：否

描述：这种李子大小的瓜可以埋在海岸浅滩的沙子下，通过寻找它在低潮时从沙中冒出的标志性气泡来识别。据信这些水果是某位海神为了弥合陆地与海洋居民之间的鸿沟而创造的；确实，它具有在咀嚼时释放可呼吸氧气的极其有用的能力，让非水生种族能够（至少是暂时地）冒险进入深海。

效果：以一个动作，你可以开始咀嚼这种草药。只要你继续咀嚼这根根茎，你就不需要呼吸。这种草药可以咀嚼长达 10 分钟，你可以一次性完成，也可以分几次进行。

埋藏的月光 (Buried Moonlight)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：这种草药并非特定植物品种，而是指树根钻入地下适当地点时发生的一种现象。虽然树根从某些洞穴天花板垂下很常见，但它们被大地魔法浸透，发出苍白而宜人的光芒则要罕见得多——如果你将这种草药涂抹在自己以及任何你触碰到的人身上，同样的事情也会发生。那些吃过这种草药的人形容其效果令人平静，并且他们还会用自己的光迹画出相当……粗鲁的形状和信息来取乐。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你会发出酷似月光的苍白光芒，即使隐形时也是如此。以这种方式发光时，你在周围 5 英尺半径内发出明亮的光，并在之外的 10 英尺内发出微光。此外，你触碰的任何生物或在近战武器攻击中成功击中的生物，也会发出同样的光芒，直到你的下一回合结束。

“我个人不同意这是由魔法引起转变的假说。我反而认为，这是由一种肉眼无法看见的藻类引起的，它与树根结合以获得安全的锚定，作为交换提供营养。不幸的是，我无法验证我的理论，因为我打算测试的样本在我用它击退一只我在那个洞穴系统中遇到的相当顽皮的石化牛 (behir) 时丢失了（关于这场战斗的更多信息，请参阅《哈蒙德的谦逊假说，第七卷》）。”——哈蒙德

蜡烛玫瑰 (Candle Rose)

位置：森林

需要制备：否

描述：一种非常有趣的奇花，据信是精类荒野宫廷中的一位德鲁伊为了赢得一位精类女王的青睐而发明的（显然他们成功了）。这种玫瑰的花瓣周围生长着一层天然的蜡质角质层，当花瓣尖端被点燃时，这层蜡会像蜡烛一样融化。总而言之，这种玫瑰基本上可以像普通蜡烛一样使用，但还额外拥有美观和芳香的好处。其他品种也已被培育出来，从而产生了各种颜色和香气。然而，它们对普通人来说可能相当昂贵，所以通常只在庆祝贵客时才会拿出来。

效果：这支一英尺长的草药可以像普通蜡烛一样使用：点燃后可提供 1 小时照明，在 5 英尺半径内发出明亮的光，并在额外的 5 英尺内发出微光。这朵玫瑰的香气和颜色由你的 DM 决定，但它们通常都非常宜人。

厨师的戏法 (Chef's Trick)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：沼泽并不以其丰富的美味食材而闻名，但有一种草药的烹饪用途几乎超过了所有其他草药。这种草药酷似一小段甘蔗，它能神奇地适应并改变其味道，变成食用者能想到的任何味道，因此备受那些希望在厨艺上走捷径的天赋较差的厨师所珍视。

效果：以一个动作，你可以将它碾碎并撒在可食用的物品上，例如一顿饭或一杯饮料，同时想着一种味道。这种味道可以是模糊的“酸”到具体的“用牛至调味的烤鸡”。如果你这样做，那个物品就会尝起来像你所想的味道。食用该物品的生物可以进行一次 DC 20 的感知 (察觉) 检定，以注意到其中的人造调味。

牧师手杖 (Cleric's Cane)

位置：沙漠

需要制备：是

描述：一种西瓜属植物，牧师手杖 (cleric's staff) 呈暗淡的绿棕色，卷曲的藤蔓上带有木质纹理，这正是该植物得名的原因。这些藤蔓在咀嚼时具有很强的药用价值，能自然促进身体的恢复过程。但不要吃与藤蔓相连的葫芦，它们非常苦涩，并且已知会导致许多人出现呼吸问题。

效果：使用这种草药时，你可以像在短休时正常恢复生命值一样，投掷任意数量你可用的生命骰。如果你在任何骰子上投出 1 或 2，你可以重投该结果，并且必须使用新的数字，即使它也是 1 或 2。

冷刷 (Cold Brush)

位置：极地

需要制备：是

描述：一种极其耐寒的灌木，覆盖着细小的蓝色毛发状叶子。每片叶子的尖端都带有一种绝缘的树液，在冬季会逐渐变冷，用于保护植物免受严寒环境的侵害。当涂抹在生物身上时，据说这种树液会带来一种冰冷的感觉，同时还有一种奇特的反应，即使其皮肤变蓝。

效果：使用这种草药时，你必须在制备时将其涂抹在暴露的皮肤上。在接下来的 4 小时内，你的皮肤会变成淡蓝色，并且摸起来冰冷。这对你实际的体温没有影响。

10

罗盘玫瑰 (Compass Rose)

位置：洞穴

需要制备：否

描述：尽管名为玫瑰，但这种草药实际上并非玫瑰，甚至与玫瑰毫不相像——显然，发现它的人只是非常想用这个词来暗指制图学术语。这种草药实际上是一种蕨类植物，它能神奇地与风协调，并以风作为其传播孢子的主要方式。事实上，它对风的变化如此敏感，以至于即使是最微弱的微风也会有所反应。探洞者利用这一能力，作为一种在最复杂的洞穴系统中发现通往地表通道的临时方法。

效果：这种叶状草药有 1d6 次使用次数。以一个动作，你可以将这种草药平放在手掌上。如果你这样做，草药会消耗一次使用次数，并释放出一股可见的孢子，它们会沿着风的路径飘散。即使在像建筑物或深洞这样的封闭空间里，只要有一个通向外部的开放通道与你所在的区域相连，这个能力也能起作用。

尸手 (Corpse Hands)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：从这种草药病态的名称中可以猜到，尸手 (corpse hands) 酷似一只从沼泽水中伸出的腐烂的手，仿佛是某个可怜人临终前的最后一搏。实际上，尸手是类似红树的根，而且比它们看起来更可怕。它们实际上是一种食肉植物，在其“手掌”上产生一种油。这种油具有极强的黯蚀性，任何接触到它的昆虫都会在手合拢让植物消化时立即开始腐烂。然而，优秀的采集者知道如何提取和处理这种油，并将其用于更邪恶的目的。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上。涂抹了这种草药的武器被视为魔法武器，并在其一轮中首次成功命中时额外造成 1d8 点黯蚀伤害。此效果持续 1 小时。

求爱者香水 (Courter's Perfume)

位置：草原

需要制备：是

描述：一种奶油色的玫瑰，能通过神奇地使其香味适应任何闻到它的生物，从而吸引各种昆虫。由于这一特性，它在春季月份成为一种畅销花卉，那时许多热情的年轻人走上街头，希望能赢得他们梦中情人的芳心（但他们却没花足够长的时间去交谈，以弄清楚对方到底喜欢什么样的香味）。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，任何闻到你气味的生物都会觉得你闻起来像他们最喜欢的气味。

爆裂坚果 (Cracker Nuts)

位置：森林

需要制备：否

描述：gunneria quercus 树的坚果富含一种膨胀气体，使其在撞击地面时爆炸，从而在森林地上传播。在特别强风的日子，这些坚果撞击地面的声音会产生一种类似于炮火的嘈杂声。

效果：这种草药含有 1d8 次使用次数，对应于收获的坚果数量。以一个动作，你可以消耗一次使用次数，将一颗坚果扔向你 30 英尺内能看见的一个点，使其在撞击时爆炸，并产生一声响亮的爆裂声，最远可在 100 英尺外听到。

噼啪树皮 (Crackle Bark)

位置：草原

需要制备：是

描述：当一棵浸润在魔法环境中的树被闪电击中时，其树皮有可能通过吸收原始的电能而作出反应，从而使树免于毁灭。在此过程中，树皮会变得漆黑，但会散发出蓝色的光芒。它可以被刮成大片，并用来包裹武器，赋予其闪电的力量。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上。涂抹了这种草药的武器被视为魔法武器，并在其一轮中首次成功命中时额外造成 1d8 点闪电伤害。此效果持续 1 小时。

攀爬者的愚行 (Creeper's Folly)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：一种常春藤，其细长的分叉叶子酷似尖锐的小手，因此很容易辨认。尽管其外观令人不悦，但这些叶子含有一种强大的兴奋剂，当泡成茶后，能提高人对周围世界的感知，同时在最紧张的情况下也能保持冷静。在探洞者中，在新洞穴入口处发现这种叶子的藤蔓被视为一个好兆头，他们有喝一杯这种茶的传统，以保护自己免受肯定会遇到的黑暗居民的伏击。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你不会被突袭，并且你的所有先攻检定都具有优势。

11

水晶果 (Crystal Fruit)

位置：极地

需要制备：否

描述：一种名副其实的冰蓝色水果。这种奇特的水果有一种极其奇怪的适应性，它的汁液会冻结任何喝下它的生物。表面上，它的目的是在冬季初开花时冻结任何试图吃掉它的昆虫。一旦积雪融化，被冻住的昆虫就会被释放出来，并可以自由地将果实的 pollen 远播，不受竞争。也就是说，这种水果的冰冻效果主要是针对昆虫的，虽然它仍然会用冰包裹任何吃掉它的生物，但对任何比老鼠大的生物来说，其效力远没有那么强。

效果：你可以用一个动作吃下这个水果。如果你这样做，在接下来的 10 分钟内，你的身体会被一层薄冰覆盖，如果你的 AC 低于 15，则会将其提升至 15，但你的移动速度会减半。

死木 (Deadwood)

位置：森林

需要制备：是

描述：一种散落在森林地面的灰色木材，通常是在垂死的树木附近施放了轻微的附魔魔法的结果。当泡成茶时，它具有相当明显的镇静效果。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你的情绪保持完全平静，只有在你受到能以魔法方式改变情绪的效果影响时才会改变。

溺亡者之触 (Drowner's Reach)

位置：海岸

需要制备：否

描述：一种可怕的马尾藻，每片叶子都酷似溺亡尸体苍白扭曲的手指。除了其险恶的外观，这些叶子还表现出一种相当病态的能力，能利用覆盖其全身的微小毛发状纤毛捕捉各种微小的海洋生物。随着这些生物分解，这种植物从它们的身体中吸收营养，使其在没有支撑根系结构的情况下也能快速生长。

效果：当你将这种草药缠绕在一只空闲的手上时，你用那只手进行的任何擒抱检定都具有优势。将这种草药缠绕和解开一只手需要一个动作。一旦这种草药在 5 次成功的擒抱检定中使用过，它就会退化并变得无用。

树精的秘密 (Dryad's Secret)

位置：森林

需要制备：是

描述：一种拳头大小的深棕色坚果，埋在古老健康树木的根下，但可以通过它们从土壤中伸出的心形三叶草图案来发现。当磨碎后，这种坚果会产生一种芬芳的油，当像香水一样涂抹时，能让任何闻到使用者气味的人变得更加友善。它们与树精 (dryad) 的联系被广泛认同，但它们确切的关系却存在争议：一些人认为这种坚果是她们臭名昭著魅力的来源，挖出它们就像掠夺她们的私人储藏；而另一些人则坚持认为，她们留下这些坚果是为了鼓励那些找到它们的人之间建立关系。

效果：使用这种草药后，你在接下来的 4 小时内散发出宜人的气味，使你周围的人更容易接受建议。在此期间，你对说服类人生物信任你或与你交朋友的魅力 (说服) 检定具有优势。

矮人之灾 (Dwarf's Bane)

位置：山地

需要制备：否

描述：一种黄色的海绵状真菌，初看时许多人会误认为是苔藓。这种草药倾向于在有毒环境中生长，例如被遗忘的山地隧道，并利用其多孔的特性吸收毒素和其他有害污染物。因此，它在使毒药无害方面特别有效。不幸的是，这一特性也适用于酒精，许多粗心的矮人酿酒师发现他们的一桶桶麦酒被这种本该有用的草药毁了。

效果：当这种草药被放入任何有毒液体中时，所有毒素都会被草药吸收，该液体会变得无害且可饮用。此效果也适用于酒精，如果受到这种草药的影响，酒精会变为无酒精。这种草药能够从最多 5 加仑的液体中去除毒素，之后它会变得无用。

回声木 (Echo Wood)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种能够在寒冷山峰上生长的耐寒桦树。其木材质地因其共振特性而闻名，因为它能弯曲并反射周围的山风，常常引起一种层层叠叠的回声效果，这也是它得名的原因。即使是其树皮的汁液也能提供一些这种效果，其树皮条可以作为武器布使用，能为任何涂油的武器带来一声响亮（且危险）的轰鸣。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上。涂抹了这种草药的武器被视为魔法武器，并在其第一轮中首次成功命中时额外造成 1d8 点雷鸣伤害。此效果持续 1 小时。

12

精灵叶 (Elven Leaf)

位置：森林

需要制备：是

描述：一种众所周知且普遍存在的草药，从矮小灌木上采摘，用于制作镇静茶。一个普遍流传的神话说，精灵叶 (elven leaf) 之所以得名，是因为精灵大量饮用它，从而导致他们臭名昭著的宁静举止——这实际上是错误的。精灵叶实际上是以精灵耳朵的贬义称呼命名的，因为它也具有独特的尖三角形形状。因此，一些圈子正在推动将这种草药的名字改为更少冒犯性的称呼。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得一种平静感，抑制你经历剧烈情绪波动的能力。在此期间，你对抵抗恐惧状态影响的任何属性检定或豁免检定具有优势。

烬草 (Embergrass)

位置：沙漠

需要制备：是

描述：一种短小的藏红花色草，从远处看酷似くすぶる余烬。它只在极热的环境中生长，包括最近被野火触及的区域。由于其耐热特性，烬草被用作基本的阻燃剂，幸存者在发现自己陷入熊熊大火的路径时，会用它覆盖自己。

效果：涂抹这种草药后的 1 小时内，你获得火焰伤害抗性，并自动成功通过任何为抵抗炎热天气影响而进行的技能检定或豁免检定。

永冻根 (Everfrost Root)

位置：极地

需要制备：否

描述：在板块移动和陆地形成之前，曾有根须从古树蔓延至世界各地。随着时间的推移，这些根须枯死凋零，为新生生命让路。然而，有些根须仍然冻结在雪域冻土之下。它们花费了数千年吸收寒冷本身，随时准备向任何知道如何利用其力量的人释放它。

效果：你可以在施法时将这种草药用作奥术法器。当这种草药是你的奥术法器时，每当因施放法术而造成的冷冻伤害投出 1 或 2 时，你可以重投该骰子，并且必须使用新的结果，即使新的结果是 1 或 2。

永生根 (Everwort Root)

位置：山地

需要制备：否

描述：一种金色的根，扭曲成通常与无限相关的横向八字形。目前尚不清楚这些根如何繁殖，因为它们不产生种子或花粉，而扦插繁殖也收效甚微。因此，这种根的供应量极低，尤其考虑到它在冒险者物品栏中的高需求。尽管只在干旱地区生长，这种根却始终充满一种琥珀色的液体，当加入药水时，能极大地增强其功效。

效果：以一个动作，你可以将这根根茎内的液体倒入一瓶药水中。该药水效果的任何相关持续时间都将永久加倍。

织物叶 (Fabric Leaf)

位置：森林

需要制备：否

描述：几代人以来，大千世界都在好奇精灵和其他精类生物穿着树叶制成的衣服时如何感到舒适。最近发现，答案其实是一种被称为“树栖织造”的现象：一种随机发生的事件，其中一些树木会产生具有棉花质地和特性的叶子。不幸的是，这一现象背后的原因以及将其复制用于商业用途的尝试仍然未知，目前只能从自然发生的标本中觅食。

效果：这种草药包含数片叶子，总面积为 **1d4** 平方英尺。这些叶子除非埋在土里，否则不会分解，并且当缝合成织物时，其行为几乎与棉花完全相同。

“关于树栖织造的起源，我的理论包括：共生昆虫侵染；地脉转移引起的附魔；反复无常的皮克精恶作剧；以及（我个人最喜欢的）这些叶子其实并不那么柔软，我们只是都太不好意思承认，精类骗我们穿上了叶子。”——哈蒙德

13

仙子床芦苇 (Fairybed Reed)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：一种极其美丽的芦苇，其顶部长有一块独特的垫子，上面覆盖着极其柔软的棉花状种子。这些垫子让当地文化相信，它们是路过的精类民族的歇脚之处，并且通过在此居住，他们将自己臭名昭著的隐藏和潜行天赋赋予了这种植物。确实，垫子的柔软种子和茎干的油已被经验丰富的士兵用来消除他们装备在突袭或侦察任务中的声音。

效果：你可以花费 **10** 分钟将这种草药涂抹在自己身上，将其种子塞进你的盔甲，并用其油润滑关节。如果你这样做，你穿着盔甲时进行的任何敏捷(潜行)检定都不会有劣势。

扇蕉 (Fanana)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：一种颇为奇特的水果，酷似一串绿色的香蕉，只是每根香蕉都被压扁到只有一指厚——结果就像一把厚厚的扇子。虽然成熟时这种水果的味道和作用很像普通香蕉，但刚结果的果实皮内会充满气体，旨在加速果肉的成熟。如果这些果实被摘下并被捏破，气体会释放出来，形成一股惊人强劲的风。虽然这股风绝不危险，但它被孩子们用作恶作剧的娱乐来源，以及在特定情况下作为温和的实用工具。

效果：这种草药有 **1d6** 次使用次数，每次使用次数对应一个果实。以一个动作，你可以消耗一次或多次使用次数来捏破果实，释放内部积聚的气体，形成一股 **5** 英尺宽、长度等于消耗使用次数 **5** 倍的风。这股风足以吹灭明火和吹倒小物体，但不足以吹倒一个生物。

精类之惧 (Fey's Fear)

位置：森林

需要制备：否

描述：传说中有一种所有精类生物都惧怕的树——它是在一位被遗弃的同族临终的呼吸中被诅咒的，他想要在临终时刻将自己的怨恨施加在所有反复无常的精类居民身上。无论这个传说的真实性如何，大多数精类生物确实发现 *incarcereta* 树的树枝特别令人厌恶，因为它具有将生物

“锁定”在空间中，并切断他们与任何试图将他们身体移动到别处的魔法联系的非凡能力。精类，他们将传送视为默认的交通方式，并将位面之间的屏障充其量视为一种形式，自然会害怕和鄙视这种本该有用的草药。

效果：你可以将这种草药作为武器使用，视其为一把匕首。当你用这种草药成功击中一个生物时，你可以选择将其嵌入他们的身体，从而失去该草药。身体中嵌入这种草药的生物无法传送或进入不同的现实位面。该生物或其邻近的生物可以用其动作从身体中移除该草药，在此过程中将其折断并使其无用。

“在年度草药师大会上，我一次又一次地提出将这种草药改名为‘利益相关者’的动议。不幸的是，我每次都被迅速否决。我认为这是我一生中为数不多的真正失败之一。”——哈蒙德

邪魔辣椒 (Fiend's Chili)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种极其辛辣的辣椒品种，可以通过其顶部生长的两个酷似犄角的独特小瘤来识别。除了通常对辣味的身体反应外，这种草药还会导致食用者的血压和体温升高，导致其皮肤呈现鲜红色，并且无论温度如何，其呼吸都会变得可见。虽然有些人认为这很不愉快，但这种辣椒被江湖骗子用来欺骗天真的村民，让他们以为自己受到了邪魔的攻击。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你的皮肤会变成鲜红色，并且你不断地呼出蒸汽。

邪魔之门紫藤 (Fiendsgate Wisteria)

位置：山地

需要制备：否

描述：一种特别令人惊艳的紫藤，其花瓣上带有独特的黄色条纹，并微弱地散发着镇静的光芒。据信，这些紫藤只生长在曾经是某些神圣事件发生地的区域，例如宗教仪式或受祝福人物的死亡。无论如何，这种紫藤的存在以能威慑邪魔而闻名，只有其中意志最坚定的才能越过其花瓣组成的线。

效果：在你移动时，你可以将紫藤花瓣撒在脚下。一袋这些花瓣可以铺设一条长达 30 英尺的线。如果一个具有邪魔生物类型的生物试图越过花瓣线，它必须进行一次 DC 15 的感知豁免。如果失败，其速度在本回合剩余时间内降为 0。

14

鱼鳍苔 (Fin Moss)

位置：海岸

需要制备：否

描述：鱼鳍苔 (Fin moss) 常常被误认为是栖息在海底岩石上的一群鱼，它实际上正如其名：形状像鱼鳍的苔藓。这种形状赋予了它两个相当有用的物理特性——第一是它能很好地附着在物体上，第二是它具有极佳的流体动力学特性。由于这些特性，它们实际上可以作为一种天然的武器附件使用，使其在水下正常发挥功能（代价是看起来有点傻）。

效果：你可以花费 10 分钟将这些草药附着在 1 件近战武器或最多 10 支弹药上。任何附着了这种苔藓的武器或弹药在水下使用时都不会受到减益。这些草药只能附着在一件武器或一组弹药上——任何试图移除它们的行为都会对其造成无法修复的损坏。

火焰花 (Fire Flower)

位置：沙漠

需要制备：是

描述：一种只在强烈阳光下生长的令人惊艳的红黄色花朵。虽然大多数花朵在这样的环境下会凋谢，但火焰花却利用这一点，长出油性的种子，当植物不可避免地自燃时，这些种子会爆裂开来，将自己传播到一英里外的广阔区域。然而，当这些种子被提早收集，然后压成油并涂抹在武器上时，它们会将火元素的威力赋予任何被武器击中的东西。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上。涂抹了这种草药的武器被视为魔法武器，并在其一轮中首次成功命中时额外造成 1d8 点火焰伤害。此效果持续 1 小时。

火焰瓜 (Firemelon)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：尽管名字有点傻，但火焰瓜 (firemelon) 是一种相当强大且天生具有魔法的草药，被沙漠居住的社会视为好运的预兆，并且经常能看到它们被牢牢地附着在他们的法杖头部。在一些神话中，这种橙色的、手掌大小的瓜被认为是太阳本身的种子，将其所有的热量和能量借给了挥舞它的法师。

效果：你可以在施法时将这种草药用作奥术法器。当这种草药是你的奥术法器时，每当因施放法术而造成的火焰伤害投出 1 或 2 时，你可以重投该骰子，并且必须使用新的结果，即使新的结果是 1 或 2。

火羽茴香 (Fireplume Fennel)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：一种美丽的橙红色植物草药，可以通过寻找其从土壤中伸出的独特火焰状茎干来发现。与它更普通的表亲不同，强烈建议你不要尝试吃这种植物，因为它发展出一种独特的繁殖方法，使其球茎在受到足够的外部压力（例如被咬一口或仅仅是重重落地）时会爆炸，从而将种子传播到很远的地方。然而，如果你真的必须知道这种植物的味道，我可以（用一条被烧伤的舌头）证实，它尝起来像肉桂和丁香的混合物。

效果：以一个动作，你可以将这种草药扔向你 20 英尺内能看见的一个空间。落地时，这种草药会爆炸，迫使该空间 5 英尺内的所有目标成功通过一次 DC 12 的敏捷豁免，否则会受到 2d6 点火焰伤害，成功则伤害减半。

浮空菌 (Flumph Fungi)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：这种蘑菇的扁平宽阔菌盖顶部长着两个小球茎，酷似其同名的生物。再加上摄入后能增强生物对周围人的共情能力，草药师中流传着一个流行的理论，即这些真菌是在短暂的浮空 (flumph) 消散，其精华在情感意义重大的区域凝聚时形成的。

效果：使用这种草药后，你在接下来的 4 小时内对周围的人获得更强的意识和同情心。在此期间，你对确定你互动的类人生物情感状态的感知 (洞察) 检定具有优势。

愚者护符 (Fool's Charm)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：一种与玉露相关的多肉植物，其丰满的叶子上带有金色的色泽，很容易辨认。这种极其稀有的吉祥植物在许多文化的民间故事中都有出现，要么是拯救英雄于危难之中的幸运恩惠，要么是诡术之神对出色完成任务的奖励。这些传说名不虚传，因为这种植物确实具有某种能使其主人的命运向好运倾斜的魔法，而它越是保护他们免受伤害，自己就越是凋零。

效果：这种草药含有 1d8+4 次使用次数，每次使用次数代表其茎上剩余的一片叶子。任何时候当你持有这种草药时，在属性检定、攻击检定或豁免检定中投出 1，你可以消耗一次使用次数来重投该骰子并使用新的结果。一旦所有使用次数都用完，这种草药就会枯萎并变得无用。

15

冰冻燃料 (Frozen Fuel)

位置：极地

需要制备：否

描述：一种生长在冰冻田野中的不起眼植物，常常被不熟悉极地生存的人忽略。这种小巧、球茎状的白色植物含有一种特殊的树脂，它用这种树脂来隔绝其内部免受严酷的极地寒风侵袭，并存活到夏天。这种树脂实际上高度易燃，而且极具粘性，这使其成为一种出色的临时焦油。极地居民用它来做各种事情，从篝火燃料、火炬头，到用简单的火花制作临时炸弹。

效果：你可以将这种草药作为远程武器攻击，投向你 20 英尺内能看见的一个点，导致这种草药的球茎爆裂，并迫使其 5 英尺内的所有生物进行一次 DC 15 的敏捷豁免。如果失败，一个生物会被一层粘性的、易燃的树脂覆盖，使其易受火焰伤害。被这种树脂覆盖的生物或其邻近的生物可以用其动作擦掉这种树脂，从而结束此效果。

跌倒草 (Fumbleweed)

位置：沙漠

需要制备：是

描述：一种相当耐寒的草，通过特别有弹性和柔韧，以及拥有一个内部的、基于流体的陀螺系统来适应严酷的沙漠风，即使被连根拔起也能保持直立。事实上，它在这方面的能力如此之强，以至于穿越沙漠的生物会将其附着在自己身上或塞进衣服里，以避免在松散的沙漠沙地中被吹倒或绊倒。

效果：在使用这种草药后，下一次你非自愿地被击倒时，你可以用你的反应来避免被击倒。发生这种情况后，这种草药会断裂并变得无用。

石像鬼地衣 (Gargoyle's Lichen)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：由于其石灰色的外表，石像鬼地衣 (gargoyle's lichen) 相当难以找到，据说它生长在其同名生物尸体的碎石上。虽然它最终是无害的，但这种地衣含有一种化学物质，当涂抹在许多生物的皮肤上时会发生反应，使其变硬并变成像石头一样的灰色。尽管对某些人来说可能看起来不愉快，但它在一些文化中被用作宗教仪式的一部分，以模仿古代故事中的某些生物。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你的皮肤呈现出一种坚硬的、类似石头的灰色外观。

幽灵叶 (Ghost Leaf)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：由于其薄如蝉翼和极其苍白的颜色，幽灵叶 (ghost leaf) 只能在极度阴暗的区域生长，否则会在阳光下被烧毁。虽然这些特性似乎有违常理，但它们实际上让这些叶子能够吸收在这些黑暗地方常常能找到的微弱光谱能量。因此，每当你发现一丛长有透明叶子的扭曲灌木时，我建议你摘下一大把来为自己所用。

效果：在接下来的一小时内，每当你移动时，你都会变得虚体，使你能够像穿过困难地形一样穿过其他生物和固体物体，如果你在固体物体内结束移动，则会受到 1d10 点力场伤害。此外，具有虚体移动特性的生物无法穿过你。

巨人之丝 (Giant's Silk)

位置：山地

需要准备：否

描述：虽然它们看起来像是巨大的藤蔓，但这些卷须状的草药实际上是古树的根，这些古树在陆地板块移动导致它们死亡之前曾经生长。尽管它们看起来像是石头做的，但实际上它们非常轻便和柔韧，对于辛勤工作的冒险者来说，作为缆绳非常有用。

效果：这种草药可以代替 60 英尺的绳索使用。当你使用这根绳索进行任何推、拉、举或攀爬的力量属性检定时，你具有优势。

16

冰川枝 (Glacier Branch)

位置：极地

需要制备：否

描述：虽然乍一看这可能像一根被霜覆盖的普通树枝，但仔细观察会发现，木材本身实际上已经转变成了活冰。这种非凡的转变发生在一棵树受到极度魔法寒冷的侵袭时，例如巫师的决斗或白龙的吐息。虽然大多数树木会如预期那样冻裂，但在极少数情况下，某些树枝会吸收这种魔法，变成一根冰川枝。虽然它们本身就很美丽，但它们那冰沙般的树液才是真正的奇迹，因为它含有一种非凡的能力，一旦暴露在空气中就能立即膨胀并凝固成坚冰。这种能力被用来在无情的极地寒风中建造临时住所，甚至在战斗中创建临时的路障。

效果：这根树枝内含的魔法树液在暴露于空气后会迅速膨胀并硬化，转变为坚冰。以一个动作，你可以折断这根树枝的尖端并释放这种树液，在所有点上创造出最多 20 平方英尺、至少 1 英尺厚的冰。你可以按你希望的任何方式配置这个冰结构，但它必须是连续的，并且位于你在你的回合中可以触及的点上。一旦形成，这块冰就像普通的冰一样，会在适当的温度下融化。这个结构也可以被打破——它有 12 点 AC、30 点生命值，易受火焰伤害，并对心灵和毒素伤害免疫。

滑行草 (Glide Weed)

需要制备：是

位置：海岸

描述：经常被误认为是漂浮在水面上的坚实地块，实际上是一大片微小的、金字塔形的、像移动岛屿一样在海洋表面滑行的杂草。这些杂草被一层流体动力学油覆盖，使植物保持浮力，让它们能够将种子传播到遥远的地方。沿海社会已经发展出一套提取这种油并将其涂抹在自己身上的系统，使他们能够像海里的任何鱼一样轻松地在水中游泳。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你的游泳速度等于你的移动速度，如果之前低于该值的话。

“顺便说一句，我可以证实，滑行草的油也是一种极好的发胶，我曾在我出席晚会和正式活动时，用它来打理我那壮观的发型（更多信息，请参阅《哈蒙德的惊心动魄发型，第三十四卷》）。”——哈蒙德

幽暗斗篷 (Gloom's Cloak)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：一种相当阴森的常春藤，颜色漆黑，每片叶子上都覆盖着细小的毛发，使它看起来像是一片活生生的黑暗，生长在它所攀附的任何洞穴墙壁上。这种草药对洞穴生存的惊人适应性使它能够吸收任何微量的光线并将其困在自身内部，使其一点也不逃逸，也一点也不浪费。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得光耀伤害抗性。

辉光苔 (Glowmoss)

位置：洞穴

需要制备：否

描述：一种简单而普遍的苔藓，因其内部共生细菌而始终发出微弱的蓝光，因此很容易识别。虽然这种光本身相当不起眼，但一旦大量堆积在一起，它们可以提供相当不错（且相当诡异）的照明。

效果：这种草药在周围 5 英尺半径内发出微光。

胶铃花 (Gluebell)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：一种相当挑剔的草药，与捕蝇草和其他食肉植物同属一科。这种植物巨大的开放红花用一种甜美的花蜜引诱生物进入，但一旦生物落地饮用，它就会被花瓣表面的一种粘性分泌物不可逆转地困住。这种粘合剂经过适应，甚至能捕捉到魔法生物，只有通过更强大的魔法才能打破，而古老的配方残片表明，这种植物实际上是强大的万能胶 (sovereign glue) 的主要成分之一。

效果：这种草药含有 1d4 盎司的粘性分泌物，可以在任意两个物体之间形成永久的粘合。一盎司的分泌物可以覆盖一平方英尺的表面。分泌物需要 1 分钟才能凝固。一旦凝固，它所创造的粘合只能通过涂抹万能溶剂 (universal solvent) 或精魂之油 (oil of etherealness)，或者用“解除魔法” (dispel magic) 法术来打破。

“请注意，说这种植物已经适应了捕捉魔法生物并非夸大其词。当打开花苞检查你的发现是否健康时，请准备好在里面发现死去的昆虫、火焚元素，甚至是正在腐烂的皮克精（就像我一个不愉快的早晨所做的那样）。”——哈蒙德

17

黄金松 (Golden Pine)

位置：极地

需要制备：否

描述：一种美丽的松树，其叶子带有在粉状苔原上升起的太阳的金光。据说这种松树是巴风特 (Baphomet) 本人创造的，作为礼物送给任何需要击倒邪恶巨龙的人。从其雄伟树干中提取的树脂含有一种特殊的酶，能与龙鳞的角蛋白发生剧烈反应，软化它们，使它们的肉体更容易被攻击。因此，这些树被这片土地的屠龙者所尊崇，许多人甚至将他们坚固的堡垒建在黄金松林中。

效果：以一个动作，你可以用这种植物的树脂覆盖一件近战武器或最多 10 支弹药。在接下来的 1 小时内，每当你用那件武器成功击中一个龙类生物时，该生物必须进行 1 次 DC 15 的体质豁免。如果失败，所有对该生物的攻击都具有优势，直到你的下一回合开始。

黄金松露 (Golden Truffle)

位置：森林

需要制备：是

描述：一种被世界各地的贵族和富商追捧的美食，黄金松露 (golden truffle) 以其浓郁独特的风味和传闻中的药用价值而闻名。虽然可以花费时间和精力自己找到这些埋藏的宝藏，但有进取心的农民已经学会了训练其他生物来嗅探和寻找它们。据报道，这项工作的最佳伙伴是时刻构成威胁的梟熊 (owlbear)，因为它们敏锐的嗅觉和不愿意吃松露本身使它们成为这份工作的完美选择——前提是你能训练它们不试图吃掉你。

效果：这种草药有 1d6 次使用次数。你可以消耗一次使用次数来使用这种草药，之后，你的生命值上限增加一个等于你角色等级两倍的数值，并且你获得相同数量的生命值。这种增加持续 4 小时，之后你的生命值上限恢复正常。

墓根 (Grave Root)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：一种干燥的、灰色的根，只生长在死亡和痛苦的黑暗之地。虽然这些条件看起来会造就一种邪恶的植物，但实际上恰恰相反：它们实际上是好运的预兆，是抵御那些试图打扰它们所

生长于其上的死者的邪恶力量的守护。但这不应阻止你自己去采摘一些，因为用这些根制成的粉末可以有效地防御黯蚀魔法。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得黯蚀伤害抗性。

接地籽 (Grounder Seed)

位置：草原

需要制备：是

描述：在一种耐寒灌木的豆荚中发现，这些种子含有一种油，暴露在空气中后不久会干燥成一种橡胶状物质。它与橡胶的相似性实际上延伸到了其绝缘能力，这种种子作为一种天然的保护措施，被用来对抗那些挥舞着致命闪电力量的生物。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得闪电伤害抗性。

墓根 (Grave Root)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：一种干燥的、灰色的根，只生长在死亡和痛苦的黑暗之地。虽然这些条件看起来会造就一种邪恶的植物，但实际上恰恰相反：它们实际上是好运的预兆，是抵御那些试图打扰它们所生长于其上的死者的邪恶力量的守护。但这不应阻止你自己去采摘一些，因为用这些根制成的粉末可以有效地防御黯蚀魔法。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得黯蚀伤害抗性。

“虽然墓根确实有用，但我警告不要滥用它；它带有一种特殊的霉味，会让你闻起来像你祖母的家一样，持续一周。也许最好还是硬扛一些黯蚀腐化。”——哈蒙德

鬼婆之发 (Hag's Hair)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：这种长长的、纤细的藤蔓从树上垂下，长着灰色、绳状的叶子，酷似老年妇女的头发。在许多靠近鬼婆之发 (hag's hair) 生长地的社会中，普遍认为这种植物是由鬼婆留在树上的真发长成的，作为腐化森林和扩大其影响的一种手段。实际上，这种藤蔓生长在已经枯萎的树上，并与它共生，吸出寄生虫和其他疾病，这使得它在煮沸饮用后具有多种抗菌特性。

效果：当你使用这种草药时，你在接下来的 24 小时内对疾病免疫，并且你当前受到的任何疾病效果的进展和症状都会停止。

18

哈蒙德之发 (Hamund's Hair)

位置：山地

需要制备：否

描述：是的，这是一种由我，哈蒙德·霍尔海克发现的草药！这种厚重的灰色苔藓酷似你亲爱的作者的面部毛发，并且和它的名号一样坚韧、刚硬、有用。这种苔藓实际上通常位于强大魔法之地的铁矿床附近发现，例如位面传送门、仪式地点或古代神殿。虽然难以收获，但这种苔藓是一种多功能材料，更像是轻便、柔韧的钢铁，而非简单的植物。

效果：你可以花费 3 小时将这种草药应用于盔甲，这包括将耐用而柔韧的纤维编织到盔甲最薄弱的区域。此后，这件盔甲在穿着时永久获得 +1 的 AC 加值。这种草药不能应用于已经有 AC 加值或盾牌的盔甲。

心悸草 (Heartstopper Weed)

位置：草原

需要制备：是

描述：一种甘菊的近亲，具有相同的镇静效果，但被放大到了一个荒谬的程度。其淡灰色的色调可供识别，用这种植物的根和茎制成的茶会导致生物的中枢神经系统在其最佳状态下稳定下来——然后阻止任何偏离这些水平的绝对变化。由此产生的恍惚状态被描述为一种情感的麻木和一种不受任何外部刺激影响的终极平静。虽然这种抑制效果对某些人来说可能听起来不愉快，但其他人则欣赏它提供的稳定性。

效果：制备这种草药后，你在接下来的一小时内获得一种强烈的平静。在此期间，你的任何投骰都无法获得优势或劣势。

“虽然这种植物在紧张的战斗情况下很有用，但我经常为了个人用途而饮用它。过去，这种令人难以置信的平静感曾帮助过我的情况包括（但不限于）：与我的出版商交谈，坐着看一个朋

友写的平庸戏剧，被迫与我的一个批评家共进晚餐，以及在洗手间被一个非常狂热的粉丝堵住（关于最后一个轶事的更多信息，请参阅《哈蒙德的滑稽头痛，第十四卷》）。”——哈蒙德天堂之机 (Heaven's Chance)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种无疑是魔法的草药，只在远离尘嚣、未被普通社会触及的偏远山坡上发现。其格状图案酷似贝母，但闪耀着灿烂的金色光泽，据信这种草药是众神直接创造的，作为测试他们信徒和挑战他们也受其约束的命运界限的一种方法。确实，燃烧这种草药并吸入其产生的烟雾会带来一种纯粹的欣快感和超凡的力量，表现为突破那些原本不可能的极限。

效果：每当你投出伤害骰的最大值时，你可以重投该骰子并将新的结果加到你的总伤害中，如果再次投出最大值，则重复此过程。在单次伤害实例中，你可以这样做（即，重投骰子并加上新的结果）的次数没有限制。

跳跳豆 (Hopping Beans)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：通过其引人注目的红色外表很容易识别，这些拇指大小的豆子充满了在炎热的沙漠阳光下会加热然后膨胀的气体。当这种情况发生时，豆子会“跳跃”，将自己推射一小段距离，然后冷却下来，不久又会再次跳跃。据信，这是它们主要的繁殖方式，因为这能让它们被路过的食腐动物注意到，然后被带到更肥沃的地区。也就是说，如果吸入内部的气体，它们会引起一种奇怪的转变，使身体变轻，让人能够跳跃很长的距离而无需增加腿部力量。

效果：以一个动作，你可以打开这种草药并吸入其中的气体。如果你这样做，你的跳跃距离在接下来的一个小时内增加三倍。

猎人之泥 (Hunter's Mud)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：严格来说，这不是一种植物，而是一部分泥土，其中有 *olfactaria sphagnum* 苔藓的叶子在里面分解。结果是一种特殊的泥土，能完全阻断和中和身体上的任何气味。在许多猎人的行囊中都能找到这种泥土，他们用它涂抹自己，以便向嗅觉灵敏的胆小猎物掩盖自己的气味。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你不会产生气味，任何试图附着在你身上的气味都会被立即中和。

冰薄荷 (Ice Mint)

位置：极地

需要制备：是

描述：作为世界上最具侵略性的物种之一，薄荷能进入即使是最寒冷的地区也不足为奇。也就是说，这种薄荷拥有一种魔法触感来适应其寒冷的环境，其内部蕴含着微弱的冰之力量，只要咀嚼足够长的时间，就能赋予任何咀嚼它的人。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你的呼吸总是可见的，闻起来像清爽的薄荷，并且足够冷，可以在你呼气的物体上形成霜。

19

冰藤 (Ice Vine)

位置：极地

需要制备：否

描述：在极地很少能找到藤蔓，因为干旱的环境不利于攀爬所需的坚固支撑，寒冷也不利于藤蔓多水而柔软的结构。然而，冰藤克服了这两个挑战，它沿着冰冷的钟乳石生长，并拥有对外部温度免疫的奇异能力。它不顾天气如何都能保持凉爽的能力使其被用作冷藏源，以及在夏季月份作为舒适的寝具。

效果：这条 10 英尺长的藤蔓无论环境温度如何都保持冰冷。

冰石树干 (Icestone Trunk)

位置：极地

需要制备：是

描述：当一棵倒下的树被埋在沉积物中，之后一个过程用矿物质取代了有机物质时，就会形成石化木。这甚至可以发生在冰冻的环境中，其中一棵树在寒冷中被速冻并随着时间的推移而硬

化。在某些特殊情况下（例如当一棵树倒在地脉上，或者在某个点被树精触碰过），魔法可以渗入倒下的树中，因为它结晶，从而创造出冰石树干。这种魔法木材在其冰冻形态中包含了最严酷的寒冷，当其碎片被用作磨刀石时，能使武器将其目标冻成坚冰。

效果：作为使用这种草药的一部分，你必须用它来磨快一件挥砍或穿刺的近战武器，或者最多 10 支挥砍或穿刺的弹药。在接下来的 4 小时内，这件武器或弹药被视为魔法武器，每当它成功击中一个生物时，该生物必须进行一次 DC 17 的体质豁免，因为霜试图覆盖他们的身体。对冷冻伤害有抗性或免疫的生物自动成功通过此豁免。豁免失败时，受影响生物的移动速度减半，并且在 1 分钟内所有敏捷豁免都具有劣势。如果豁免失败 5 或更多，该生物还会被束缚，并且当霜覆盖其身体时无法采取反应。在生物在每个回合结束时，他们可以再次进行豁免，成功则结束效果。这种草药最多可以使用 6 次，之后其魔法会消退并变得无用。

冰柱苔 (Icicle Moss)

位置：极地

需要制备：是

描述：在永冻土地地区，冰柱能持续很长时间，以至于它们能够支持以被困在其中的微生物和藻类为食的植物生命的生长。这样一种植物被称为冰柱苔 (icicle moss)，可以通过它在所生长的冰柱上形成的钢灰色斑块来发现。由于其适应性，这种苔藓不断散发出寒冷的气息，当用来涂抹武器时，它能与被击中的目标分享冬日的严寒。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上。涂抹了这种草药的武器被视为魔法武器，并在其一轮中首次成功命中时额外造成 1d8 点冷冻伤害。此效果持续 1 小时。

审讯者之棍 (Interrogator's Baton)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：这种冬虫夏草科的成员以其漆黑的颜色、长长的形状和粘滑的皮肤而闻名。像其他冬虫夏草一样，这种草药本质上是寄生的——在这种情况下，它会感染受害者的心智，并引起一种冷漠和顺从的感觉。这种草药的粘液特别有效，导致审讯者用它来涂抹他们的工具，为他们令人厌恶的工作增添一种炼金术的优势。

效果：这种草药有 1d4 次使用次数。以一个动作，你可以消耗一次使用次数，将这种草药涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上，使其覆盖一层寄生粘液。在接下来的十分钟内，被涂抹的武器或弹药造成的任何伤害都不会被视为“有害”，从而不会终止受影响生物身上的魅惑状态。一旦这种草药用尽所有使用次数，它会变干并被视为无用。

铁叶灌木 (Ironleaf Thicket)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种厚实而坚硬的灌木，其叶子呈现出独特的金属光泽。虽然大多数关于这种植物的当地传说会声称这种植物被某种手艺或锻造之神触碰过，将其叶子变成了金属，但事实却截然不同，但（在我看来）同样奇妙。看起来像一层铁涂层的东西实际上是一种只在这种灌木上生长的共生霉菌。这种霉菌具有极其致密的结构，可以保护灌木免受尖锐的山风和可能威胁它的松散岩石的侵害——作为交换，霉菌以植物为食，并利用它进行光合作用。虽然分开这些合作的物种会很可惜，但可以通过将霉菌涂抹在自己身上并将其转移到自己的皮肤上来获得霉菌的保护。当然，没有了叶子，霉菌很快就会死去，但即使是这种植物的暂时保护也应被视为一种祝福。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得 +2 的 AC 加值，并且你的皮肤呈现出闪亮的金属灰色。

20

水母藤 (Jellyfish Vine)

位置：海岸

需要制备：是

描述：一种半透明的海藻，可以成大丛漂浮在海浪上或被冲上海滩。它经常被误认为是水母 (jellyfish) 群，除了外观之外，还有很好的理由，因为它的叶子上覆盖着无数微小的毛发，每根都含有一种极其腐蚀性的物质，涂抹在裸露的皮肤上会引起痛苦的灼伤。当这种草药被小心处理和储存时，这些毛发仍然保持活性，然后可以作为武器涂层，为攻击增添一种刺痛的咬合力。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上。涂抹了这种草药的武器被视为魔法武器，并在其一轮中首次成功命中时额外造成 1d8 点强酸伤害。此效果持续 1 小时。

叮当浆果 (Jingle Berries)

位置：极地

需要制备：否

描述：在极地灌木上发现的酷似铃铛的小黄浆果。虽然它们可以食用（并且实际上被认为相当美味），但它们内部的种子一旦接触到消化酸就会爆裂。虽然这是无害的，但种子会释放出小而惊人响亮的碎片，每当它们被摇动时——例如被吃掉它们的生物的移动——就会发出叮当声。效果：这种草药有 1d4 次使用次数。以一个动作，你可以消耗一次使用次数吃下这些浆果中的一个。在接下来的 10 分钟内，每当你走一步，你都会发出叮当声。

“我曾有过一次超现实的经历，我为我的下午茶吃了一把这些水果，几分钟后就被一只潜伏的冰虫 (remorhaze) 伏击了。虽然我自然是设法击退了它，但我在躲避危险时发出的不协调的叮当声大大降低了这次努力的英勇程度（关于这个故事以及其他音乐轶事的更多信息，请参阅《哈蒙德的暖心和声，第三卷》）。”——哈蒙德

纪念雏菊 (Keepsake Daisy)

位置：森林

需要制备：否

描述：乍一看，这可能像一朵普通的雏菊。然而，仔细观察，你会发现它实际上是由成千上万个微小的水晶组成的，每一个在暴露在光线下时都会变成耀眼的信标。这些非凡的花朵只在魔法浓度高的区域发现，特别是在位面传送门或传送法阵附近。

效果：以一个动作，你可以将这朵雏菊垂直分成两半。持有雏菊一半的生物可以用其动作专注于它，立即将他们和他们持有及穿着的一切传送到雏菊另一半最近的未被占据的空间。此时，两半都会分解成无用的尘埃。此能力只能在两半处于同一存在位面时使用；否则任何使用尝试都将无效。

杀手番茄 (Killer Tomato)

位置：山地

需要制备：否

描述：一种名字夸张的草药，杀手番茄 (killer tomato) 实际上并不危险——至少在物理上不是。据说它是由一位诡术之神在一次愉快的恶作剧中创造的，这种草药能够感知到周围何时会有糟糕的笑话、故事或歌曲被表演，然后自动飞向表演者，用番茄汁把他们的脸弄红。虽然这最终是无害的，但它可能造成情感伤害已导致这种番茄在大多数音乐厅和酒馆被禁止。

效果：如果一个生物在这种草药 30 英尺内魅力 (表演) 检定失败，它会自动直接飞向他们并自动溅在他们身上，从而摧毁这种草药。如果这种草药在你身上，并且你成功通过豁免来抵抗“恶毒嘲笑” (vicious mockery)、 “奥图的狂舞” (Otto's irresistible dance)、 “塔莎的狂笑” (Tasha's hideous laughter) 或 “死灵之舞” (dance macabre) 法术，或基于笑话、音乐或表演的类似魔法，此效果也会触发，草药会飞向施法者。

21

麒麟之赐 (Ki-Rin's Bounty)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种银杏树，其叶子闪耀如金，并且似乎总是从其枝干内部散发出神圣的光辉。考古发现表明，这些树曾经遍布各地。然而，对其美丽和药用价值的不断觊觎导致了它们的过度采伐。如今，只有少数几棵树留在一些难以到达的地方。一些人相信，这些树最初是由麒麟 (ki-rin) 作为对世界的祝福而创造的，而它们现在反过来保护着最后的这些树，只向它们认为值得的人揭示它们的位置。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，任何时候当一个骰子被投掷来为你恢复生命值时，都会使用该骰子的最大值。例如， вместо того, чтобы восстановить 2d6 生命值，你将恢复 12 点生命值。如果一个效果会同时为你和另一个生物恢复生命值，则会为他们正常投掷一个单独的骰子。

“麒麟消失并隐藏这些树的想法纯属无稽之谈。简单的答案是，这些叶子实际上含有一种温和的致醉成分，摄入后会引起欣快感（解释了对它们的奇幻描述）以及短期记忆丧失。换句话说，

不是树在赋予找到它们的少数幸运儿奇迹后消失了——而是人们喝醉了叶子， **wandered off**，然后忘记了在哪里找到它们。”——哈蒙德

敲木 (Knock Wood)

位置：森林

需要制备：否

描述：当一个精类生物在树内安家时，它们偶尔会将其一些不可预测和反复无常的本性传递到木材本身，这可以用简单的敲击来解锁。这被称为一块敲木 (**knock wood**)，是一块附魔的树块，可以通过其始终发出的微弱嗡嗡声来识别。当其力量被字面上“敲”出来时，它可以让持有者以微小但有时至关重要的方式挑战命运。

效果：当你手持这块草药时，如果你被迫以劣势进行投骰，你可以用你的反应将这块草药敲在硬物上。如果你这样做，你的投骰正常进行，而不是以劣势。一旦这块草药使用过一次，它就会失去所有力量并变得无用。

海怪海藻 (Kraken Kelp)

位置：海岸

需要制备：是

描述：墨黑色，其长度上带有独特的球茎，酷似不祥的吸盘，这些长长的海藻从海底升起，看起来像其名号的触手。据说它们是在海怪 (**kraken**) 臭名昭著的墨汁喷雾与普通海藻混合时创造的，将其变异成这种新形式。沿海社会尊崇这种海藻，认为它是强大生物的恩惠，利用其魔法球茎在突袭中隐藏他们的战士。

效果：这种草药有 **1d8** 次使用次数，对应其长度上完整的球茎数量。作为使用这种草药的一部分，你必须消耗 **1** 次使用次数，捏破球茎并将它的墨色薄雾涂抹在自己身上。使用后的一小时内，你会发出一个只有你能看穿的 **10** 英尺半径的黑暗云雾。云雾内的任何东西对除你以外的任何生物都视为被重度遮蔽。

巫妖地衣 (Lich Lichen)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：一种酷似骨粉的苍白地衣，生长在像战场或黑暗魔法仪式这样极度荒凉的黑暗区域。它带有一种 **peculiar** 的气味，酷似木乃伊化的尸体，既能吸引腐肉，又能向不死生物掩盖一个人的存在。术语“幽灵行者”在一些文化中出现，指的是那些用这种地衣制成的粉末覆盖自己，从而能够穿过不死生物军团，仿佛在绿叶小巷中散步的人。

效果：使用这种草药后，任何具有不死生物类型的生物在对你进行感知 (察觉) 检定时都具有劣势。

浮木 (Liftwood)

位置：海岸

需要制备：否

描述：有一个传说，一棵魔法树曾从世界的海洋中升起，漂浮在其汹涌的表面之上，其长长的根须蜿蜒到微小的岛屿上寻找坚实的地面。这棵树究竟遭遇了什么，每个故事的说法都不同，但唯一公认的事实是，它被摧毁并碎成无数碎片，现在漂浮在整个海洋中，偶尔被冲上岸。然而，这些碎片仍然带有它们曾经所属的伟大树木的同样魔法，并为任何利用它的生物保留了更弱的浮空力量。

效果：这种草药是一块魔法木材，长度大约 **6** 英尺，粗细与普通人的前臂相当。手持这块草药时，你可以用一个动作专注于它，在你的回合结束前获得 **5** 英尺的飞行速度。一旦使用，这块草药直到下一个黎明才能再次使用。

22

罗丝之刺 (Lolth's Thorn)

位置：洞穴

需要制备：否

描述：这些一英尺长的荆棘，像蜘蛛腿一样闪耀着黑色的光芒，生长在巨型洞穴蜘蛛留下的蛛网缠绕的藤蔓上。这些荆棘的尖端是中空的，而内部充满了无数海绵状的细胞，能够吸收大量的毒素；这似乎实际上滋养了它们所附着的藤蔓。这些特性也使荆棘成为一种天然的注射器，特别适合于从血液中移除（并随后重新分配）毒素。因此，卓尔 (**drow**) 相信这些荆棘是罗丝 (**Lolth**) 的礼物，只授予那些注定要将她的毒液传播给他们敌人的人。

效果：这种草药可以像匕首一样挥舞。如果这根荆棘成功击中一个受中毒状态影响的生物，该状态立即结束，并且这根荆棘会充满该生物所受的任何毒素。在用这根荆棘下一次成功命中时，被击中的生物会遭受原始毒素施加的任何效果；如果该毒素需要进行豁免，则 DC 设为 15。这根荆棘一次只能携带一种毒素，任何内部的毒素在首次吸收后 24 小时会变得无用。

鸦后之莲 (Lotus of the Raven Queen)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：也被称为黑莲花，这种极其稀有的草药在可以想象的最黑暗、最不祥的地方被发现，很可能是由于它们与幽影之地 (Shadowfell) 的负能量有更强的共鸣。莲花的深色花瓣有一种 peculiar 的形状，使它们酷似乌鸦的喙，当泡成茶时，它们会创造一种可以阻止死亡本身的灵丹妙药。

效果：使用这种草药后的 24 小时内，如果你死亡豁免失败，你可以花费 1 个生命骰来抵消那次失败。如果一个效果会导致你一次失去超过 1 次失败，你必须为每次你想抵消的失败花费 1 个生命骰。

清明薰衣草 (Lucidity Lavender)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：一种香味极佳的薰衣草，其花枝呈独特的箭头形状。它被任何在荒野中漫游的人使用了数千年，作为一种天然的兴奋剂，因为其燃烧时的提神香气能清醒头脑，让人即使在最严峻的情况下也能保持感官敏锐。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得一种 heightened 的清晰感。在此期间，当你看到一个幻象时，你会自动意识到它的真实性质，并且你对任何技能检定或豁免检定具有优势，以确定你听到的声音是否是模仿或人工产生的。

“清明薰衣草是一种美妙的植物，我常年在我的私人花园里种植，并且每当我旅行时都会把它装在我的烟袋里。它赋予的非凡清晰感曾救我于多种潜在危险情况，包括但不限于：被沙漠绿洲欺骗，识别出伪装在其众多镜像中的一个魔鬼，以及娶了一个伪装成美丽少女的沼泽鬼婆（你可以阅读《哈蒙德的风流韵事，第十三卷》）。”——哈蒙德

魔法槲寄生 (Magic Mistletoe)

位置：极地

需要制备：是

描述：一种生长在魔法浓度高区域的槲寄生；据说它们是由精类荒野一位 spiteful 的女士为了诅咒她不忠的丈夫而创造的。尽管那个男人相信自己对所有伤害都刀枪不入，但女士发现他忽略了简单的槲寄生。由于她无法用它制成武器，她便培育这些植物，直到它们的浆果产生一种毒药，并用这种毒药污染了她丈夫的饮料，从而移除了他的魔法保护。现在，像任何其他生物一样暴露无遗，她的丈夫死于她的匕首之下，她欣然地将匕首插入了他脆弱的胸膛。

效果：作为制备这种草药的一部分，你必须用这种植物的汁液覆盖一件近战武器或最多 10 支弹药。在接下来的 4 小时内，任何被这件武器或弹药成功击中的生物都必须成功通过一次 DC 18 的体质豁免，否则在接下来的一分钟内中毒。以这种方式中毒时，一个生物会失去他们可能拥有的任何伤害抗性。

23

少女苔 (Maiden Moss)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：对于苔藓来说，这种草药长得相当长、细、黄，这使得它通常被误认为是草（或美丽少女的头发）。它可以在大树的底部周围生长，用于驱赶寄生虫和有害昆虫，作为交换获得一个稳定的生长和繁殖的地方。当被晒干、磨成粉，并与一些体液混合时，它对野生生物有驱避效果。

效果：作为制备这种草药的一部分，你必须消耗 1 瓶来自你选择的生物的血液，并用它来制作一种由草药磨成的粉末制成的糊状物。由此产生的糊状物可以涂抹在一个中型或更小的生物身上，或者涂抹在一个周长不超过 60 英尺的区域的周边。在接下来的 24 小时内，任何与你加入糊状物的血液同种类的、智力分数为 5 或更低的生物，每当它们试图移动到距离涂抹了糊状物的生物或区域 5 英尺内时，都必须进行一次 DC 15 的感知豁免。如果失败，该生物必须用其剩

余的移动，尽可能远离涂抹了糊状物的生物或区域，走最直接、安全的路线。如果它们成功，它们可以按意愿移动，并且在接下来的 24 小时内对这种草药的效果免疫。

马里德之尾 (Marid's Tail)

位置：海岸

需要制备：否

描述：这种圆锥形植物经常被误认为是珊瑚，因为它在其外部发展出的脊状蓝色外壳，以及它附着在岩石和其他硬表面上的事实。在外壳内部实际上是一个高度发达的植物维管系统，它调节和清洁海水，利用矿物质形成其硬壳。然而，如果这个外壳被打破，植物的加压内部会变得极度不稳定并爆炸，猛烈地将储存的水以巨大的冲击力喷出。据信这实际上是设计好的——因为这种移动能让植物在成熟时传播和繁殖自己。

效果：你可以用这种草药进行武器攻击，视其为一把匕首。在成功命中时，草药会嵌入目标体内然后爆裂，迫使目标成功通过一次 DC 15 的力量豁免，否则会被从破裂的草药中喷出的强大水流推后 20 英尺。一旦这种草药以这种方式使用过一次，它就会被摧毁并变得无用。

水手之友 (Mariner's Friend)

位置：海岸

需要制备：是

描述：虽然这种低矮的灌木对受教育程度较低的人来说可能像一种常见的杂草，但这种草药实际上被认为是世界上最有用的草药之一，并且肯定是任何沿海文明的基石。这是由于植物分泌的疏水油，能够完全防水任何材料，使其能够被淹没在水中，却能干爽地出来。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，任何接触你的液体都会立即从你的身体、衣物和财物上流走，让你完全干爽。

修补者霉菌 (Mender's Mold)

位置：洞穴

需要制备：否

描述：一种对资源匮乏的洞穴居住社会来说真正有用的草药。这种霉菌呈现为一种生长在洞穴地面的黑色海绵，并具有奇迹般的能力，可以改变自己的细胞结构，以模仿物质位面中几乎任何非魔法材料。据信，这种能力是其无处不在的原因，因为它在转变状态下仍然能够释放孢子并繁殖，从而使其能够传播到任何觅食生物可能应用它的地方。

效果：这种草药含有足以覆盖 1d6 平方英尺的霉菌。如果你用这种草药覆盖一个物体上的破洞或接缝，草药会神奇地附着在破损区域的边缘，然后在接下来的一小时内永久地将自己转变成与它接触的边缘相同的材料。例如，如果放在一个破损的木地板上的一个洞上，霉菌会转变成木头。霉菌在转变后保留其黑色，并作为一个同质的材料块。

鱼人陷阱 (Merrow Trap)

位置：海岸

需要制备：否

描述：一种在整个海洋中都极为常见的海草，不幸的是，这种植物与掠夺性的鱼人 (merrow) 有着非常密切的联系，他们利用其长长的茎干作为伏击点和困住猎物的迷向环境。鱼人也已知会用这种草作为他们武器上的箭羽，利用草的天然流体动力学使他们的投射物在水下更有效。

效果：这种草药含有 1d20 次使用次数，每次使用次数对应一片海草。你可以消耗 1 次使用次数并花费 1 分钟将一片海草附着在一支弩矢或箭上。如果你这样做，那支弩矢或箭在水下使用时不会受到减益。

24

幻景瓜 (Mirage Melon)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：虽然有很多草药吃了之后会让你看到东西，但只有一种会让别人在你吃了之后看到东西。幻景瓜 (mirage melon) 是一种类似迷幻水果的魔法变种，它与生物大脑的视觉中心反应，导致生动（但短暂）的视觉效果从一个人的嘴里 б у к в а л ь н о 迸发出来。这些瓜在当地文化的传统讲故事中被长期使用，为古老的神话增添视觉元素。

效果：你可以用一个动作吃下这种草药。在接下来的 10 分钟内，你的胃会产生一种魔法气体，导致你在每个回合开始时打嗝，每次打嗝都会从你嘴里散发出一种发光的气体，它会形成一个

你选择的小幻象。幻象效果的例子包括蝴蝶或音符。这些幻象没有实体或声音，本质上明显是假的，并在你的下一回合开始时消失。

魔邓肯薄荷 (Mordenkainen's Mint)

位置：森林

需要制备：否

描述：以首次发现它们的著名法师命名，这些箭头形的薄荷叶散发出淡蓝色的光芒，一旦从茎上摘下就会褪色。施法者传统上将它们（连同茎）缝在他们的衣服翻领上，然后每当他们需要其力量时，只需倾斜头部，用牙齿撕下一片叶子。薄荷的尖锐味道有助于集中注意力和消除分心，这是施法者为了维持他们的魔法稳定性而利用的。

效果：以一个附赠动作，你可以开始咀嚼这种草药。在咀嚼这种草药时，你对为维持法术专注而进行的任何体质豁免都具有优势。这种草药可以咀嚼长达 10 分钟，必须连续完成。

殡仪员仙人掌 (Mortician's Cactus)

位置：沙漠

需要制备：是

描述：虽然许多仙人掌含有甜美可口的汁液，但这种仙人掌是一个显著的例外，因为它散发出强烈的防腐液气味。也就是说，即使是这样糟糕的能力，大自然也能善加利用，因为有观察到啮齿动物在这种植物上摩擦自己，以阻止试图将它们整个吞下的捕食者。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你的味道和气味都变得很糟糕。任何对你进行涉及咬或使用舌头的攻击的生物，都会以劣势进行。此外，你对为避免被吞下或被从生物的胃里吐出而进行的任何属性检定或豁免检定都具有优势。

山之心人参 (Mountain Heart Ginseng)

位置：山地

需要制备：是

描述：几千年来，人参一直被认为是神奇的植物，因其药用和治疗特性而备受赞誉。然而，在所有人参品种中，有一种在效力上作为字面上的黄金标准而脱颖而出。山之心人参 (mountain heart ginseng) 因其强烈的金色光泽而立即被识别，只有发光的红色脉络将其打破，使根茎酷似一块从山脉熔融心脏中捞出的金块。它的好处众所周知，能增强一个人的活力和免疫系统，几乎就像你获得了雄伟山脉本身的力量和耐用性。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你对体质豁免具有优势。

泥沼之灾 (Mud Bane)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：一种看起来相当普通的植物，有杂乱的叶子和从泥土中伸出的细茎。虽然叶子本身实际上是不错的觅食材料，但植物的埋藏根部却剧毒，应不惜一切代价避免。虽然根部可能酷似一个相当诱人的肥硕萝卜，但只要咬一口就可能导致癫痫、抽搐，甚至可能死亡。不幸的是，每年都有许多动物和没有经验的冒险者成为这种植物的牺牲品，导致在这种植物蔓延的任何地方，泥土中都堆积着尸体的 ominous 景象。

效果：这种草药有 1d3 次使用次数。要使用这种草药，你必须消耗一次使用次数，将一件近战武器或最多 10 支弹药覆盖在一种有毒的树液中。在接下来的 10 分钟内，任何被这件武器或弹药成功击中的生物都必须成功通过一次 DC 18 的体质豁免，否则在 1 分钟内中毒。如果豁免失败 5 或更多，该生物还会因剧烈癫痫而失能。在其每个回合开始时以及任何时候受到伤害时，该生物可以再次进行豁免。成功时，他们不再失能。

音乐果 (Musical Fruit)

位置：草原

需要制备：否

描述：尽管名字如此，这种草药实际上是一种豆子。几代人以来，它一直受到吟游诗人的青睐，因为这种植物的温和迷幻效果能使食用者对音调和音频频率更加敏感，增强一个人感知和演奏音乐的能力。也就是说，许多表演者看不起使用这种草药，他们认为使用草药是对他们艺术的背叛。

效果：你可以用一个动作吃下这种草药。在接下来的一小时内，你对唱歌或演奏乐器而进行的魅力 (表演) 属性检定具有优势。

自然之咒 (Nature's Curse)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：虽然世界上有许多危险和有毒的植物，但恰如其名的自然之咒 (Nature's Curse) 使它们的效果看起来不过是轻微的枯草热。这棵可怕的树的每一部分都含有其有毒的树液，从其无花果般的果实，到其粗糙的叶子，再到其哭泣的树皮。仅仅触碰树液就如同知道了无与伦比的痛苦，因为燃烧的水泡和使人衰弱的肌肉酸痛会立即发作。在这种树生长的地方，仅仅拥有一瓶这种树液就被视为犯罪，因为它除了对另一个生物施加极端的残忍之外，几乎没有其他用途。

效果：这种草药有 1d3 次使用次数。要使用这种草药，你必须消耗一次使用次数，将一件近战武器或最多 10 支弹药覆盖在其有毒的树液中。在接下来的 10 分钟内，任何被这件武器或弹药成功击中的生物都必须成功通过一次 DC 18 的体质豁免，否则在 1 分钟内中毒。以这种方式中毒时，该生物会遭受剧痛，导致他们所有豁免检定都具有劣势，移动速度减半，并且他们正在专注的任何法术在他们的回合开始时会自动结束。

针云仙人掌 (Needlecloud Cactus)

位置：沙漠

需要制备：是

描述：尽管名字如此，这种植物实际上并非仙人掌，而是与荨麻关系更近，只是程度更为极端。这种阴险的植物在地表上的植被相当不起眼，但它那球茎状的根系却有其最有趣的适应性。如果一个生物试图觅食地表上的叶子，它会触发根系的反应，释放出一团针，嵌入那不幸动物的脸上。虽然这保护了植物，但它实际上也作为植物繁殖周期的一部分，因为针尖上带有种子，受惊的动物在疯狂逃离其痛苦的一餐时会不可避免地传播这些种子。

效果：作为制备这种草药的一部分，你将这种草药的片段放置在你衣物和盔甲的战略位置。任何时候当你被近战武器攻击命中时，你可以用你的反应从你身体上的草药释放出一股尖锐的针雨，迫使你 5 英尺内的所有生物进行一次 DC 14 的敏捷豁免，失败则受到 1d6 点穿刺伤害，成功则伤害减半。一旦你使用此能力 4 次，这种草药就会用完针并变得无用。

夜焰籽 (Nightflame Seed)

位置：森林

需要制备：否

描述：散落在森林地面的是核桃大小、带有独特紫色色调的种子。这些实际上是 *oleum carealus* 树未成熟的种子。虽然成熟的种子只是一种有营养的零食，但过早脱落的种子含有一种特殊的油，能使火焰变成蓝色和幽灵般的，并失去大部分的烟雾。虽然这导致了更诡异的火焰，但也使其从远处更难被发现，因此被需要在不失去温暖篝火舒适的情况下秘密旅行的冒险者使用。

效果：这种种子可以扔进火里，使其变成暗淡的蓝色，并且在夜间几乎难以看见，同时不损失任何热量输出，并阻止其产生烟雾。火焰只在周围 5 英尺半径内产生微光，任何试图通过感知 (察觉) 检定找到火焰的生物都会以劣势进行。

“我曾有幸目睹了鬼木森林的年度回烧——之所以这么称呼，是因为其地面上散落着大量的夜焰籽。每年，当地人都会放火烧林，以维持其生长并促进健康的植被，同时创造出一种壮观而令人难忘的诡异景象，因为几乎看不见的蓝色火焰吞噬了周围的木材。如果你有机会，我强烈建议你花时间亲眼看看。”——哈蒙德

不落叶 (Nofall Leaves)

位置：极地

需要制备：是

描述：暴风雪过后，所见之处皆是一片白茫茫——除了那些表明存在不落灌木及其毛茸茸叶子的鲜绿色斑块。这种草药在其叶子上分泌一种疏水油，表面上是为了去除任何可能阻止其进行急需光合作用的雪。当这种油涂抹在鞋底上时，它会改变其所接触雪的表面张力，使其能够以意想不到的方式支撑惊人的重量。

效果：作为使用这种草药的一部分，你必须将其涂抹在你的鞋底，或者如果你赤脚走路，则涂抹在你的脚底。使用这种草药后的 8 小时内，你不会陷入深雪中。

26

游牧者之宝 (Nomad's Treasure)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：这些小指甲大小的种子可以通过其蜡质的棕色外表和独特的泪滴形状来识别。当整个吞下时，它们会释放一口新鲜的果汁，实际上能提供普通类人生物一天所需的所有水分。虽然植物学家尚未弄清楚这些植物来自何处，但主流理论是，它们是位面间魔法入侵和弱点导致某些地方暂时接触到元素水界的结果。这些种子随后在沙子表面附近生成，准备好被任何幸运地觅食到它们的流浪生物捡起。它们如此普遍和有用，以至于一些沙漠文化已经开始用它们代替黄金作为货币。

效果：当你使用这种草药时，你被认为已经喝了一天的淡水。

麻痹灌木 (Numbing Bush)

位置：草原

需要制备：否

描述：一种无处不在的灌木，因其麻醉特性而长期被各种生物所追捧。不幸的是，其麻痹效果确实会导致协调性丧失——这是捕猎者利用的一点，他们将叶子变成诱饵，使他们的猎物更容易捕获。

效果：以一个动作，你可以用这种草药涂抹你的身体和伤口。在接下来的一小时内，你在每个回合开始时获得 8 点临时生命值，但在敏捷豁免和敏捷属性检定上具有劣势。

除臭秋海棠 (Odour Begonia)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：一种特别鲜艳的红色秋海棠，从恶臭的沼泽泥中相当美丽地升起。然而，它的美丽掩盖了其阴险的本性，作为对抗其有毒环境的副作用，它会积聚一种带有极其尖锐的丙酮气味的化学物质。这种化学物质实际上如此强大，以至于它会暂时关闭任何碾碎这种草药并吸入其内部瘴气的人的嗅觉。这种副作用被一些从事不愉快工作的人用来避免他们工作的更恶劣环境，例如下水道、瘟疫医院和制革厂。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你没有嗅觉。

神谕者之叶 (Oracle's Leaf)

位置：山地

需要制备：是

描述：如果一个人到达最高山脉的山峰，你可能会发现居住在被香火笼罩的洞穴中的神谕者。虽然他们通常被认为是受众神之命来传达他们的预言，但实际上更有可能是他们的香火负责他们的算命能力。神谕者之叶 (oracle leaf) 是一种生长在山坡灌木上的魔法植物，人们看到吸入其甜美的烟雾实际上能提供轻微的洞察力和 heightened 的意识。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得一种轻微的洞察力，帮助你避免危险。每当你被攻击时，你可以用你的反应迫使该攻击以劣势进行。

鹦鹉罂粟 (Parrot Poppy)

位置：海岸

需要制备：否

描述：一种鲜艳的花，有各种红色、蓝色、黄色和绿色的色调，很像其同名的动物。无论其真实颜色如何，茎上都长有许多中空的种荚，当被摇动或在风中吹动时，会完美地模仿通常在海岸上发现的某种声音。这些种荚如何找到这些声音尚不清楚，但普遍认为它们被用来吸引动物和其他授粉者。

效果：以一个动作，你可以摇动这种草药，使其发出的声音最远可在 100 英尺外听到。这个声音每天黎明时通过投掷一个 d6 随机确定，如下表所示。听到这个声音的生物可以进行一次 DC 12 的感知 (洞察) 检定，以确定它是否是模仿。

鹦鹉罂粟声音表

d6 声音

1-- 1--

1 一阵强风。

2 海鸟的鸣叫声。

3 海浪拍打在沙滩上。

4 一团嗡嗡作响的昆虫。

5 脚步声在沙地上嘎吱作响。

6 船铃的叮当声。

维和者百合 (Peacekeeper's Lily)

位置：森林

需要制备：是

描述：纯白而灿烂，这些百合最容易通过其百合花中央形成的光滑、橄榄大小的球茎来识别。当压成油并涂抹在武器上时，这些球茎具有一种镇静效果，甚至能将最暴力的狂战士变成一个顽固的和平主义者。

效果：这种草药可以涂抹在任何穿刺或挥砍的近战武器上，或者最多 10 支穿刺或挥砍的弹药上。在接下来的一小时内，任何时候当你用那件武器或弹药伤害一个生物时，该生物必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免，否则直到你的下一回合开始时中毒。以这种方式中毒时，中毒的生物每当他们试图执行一个会直接导致另一个生物受到伤害的动作时，都必须进行一次 DC 15 的感知豁免。如果他们失败，他们必须选择另一个不会直接导致另一个生物受到伤害的动作，或者浪费他们的动作。

梨占卜 (Pearvoyance)

位置：海岸

需要制备：是

描述：一种魔法梨品种，可以通过其极淡的黄色，接近奶油白的颜色来识别。除了绝对美味之外，这种草药的汁液可以被煮成一种浓稠的、可食用的糊状物，当放入坩埚时。这种糊状物在当地人中有很强宗教历史，许多人声称它能让他们看到未来——而其他人则声称它仅仅是一种致幻效果。无论如何，这种感觉被描述为相当愉快。

效果：使用这种草药后，你会收到一个关于未来的简短幻象。这个幻象的细节，包括其长度、与现在的距离，甚至它是否真实，都由你的 DM 决定。无论如何，你完全相信这个幻象是关于未来事物的真实准确的预兆。

力量牡丹 (Peony of Power)

位置：草原

需要制备：否

描述：这种备受追捧的花卉实际上并非一个独特的物种，而是一朵从其环境中吸收了潜在魔法能量的普通牡丹。因此，这种牡丹无法培育，因为它的存在完全依赖于命运的随机奇想——这一事实对法师来说非常令人失望，因为这种花有能力赋予他们一种暂时的、但强大的奥术能力激增。

效果：以一个动作，你可以将这种草药捏碎在手中。在接下来的 10 分钟内，任何时候当你施放一个消耗法术位的法术时，它被视为使用比你实际使用的法术位高 1 级的法术位施放。

寒冷松果 (Pinecone of Cold)

位置：极地

需要制备：否

描述：这些 peculiar 的松果内含一种气体，一旦接触到雪就会产生一种显著的吸热反应，导致它立即结冰并将松果包裹在冰中。在这种自我强加的休眠状态下，松果受到所有其他元素和食腐动物的保护，然后在春季解冻时准备好生根。如果你找到一个未能引爆的这些松果，你可以用少量力量触发它，使其成为一个带有冰冻载荷的炸弹。

效果：以一个动作，你可以将这个松果扔到 20 英尺内，使其在撞击时爆炸。撞击点 5 英尺内的所有生物都必须进行一次 DC 15 的体质豁免，失败则受到 4d6 点冷冻伤害，成功则伤害减半。

白金星 (Platinum Star)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种相当引人注目的星形花，覆盖着细小的、反光的毛发，使其具有抛光白金的光泽。只在危险的山脊上发现，这种花被尊为力量和荣誉的象征，因为只有最熟练的登山者才能成功地收获它。也就是说，其鼓舞人心的特性不仅仅是象征性的：这种草药的烟雾还能促进内啡肽的分泌，并提高吸入者的信心。

效果：一旦制备好，这种草药可以由最多 6 个生物同时使用。所有使用了这种草药的生物都会获得持续 8 小时的灵感。

复生垫 (Polypad)

位置：海岸

需要制备：是

描述：这些巨大的珊瑚群生长在漂浮的海藻平台上，创造出一种酷似覆盖着矿物生长的海洋百合垫的东西。大多数复生垫已经存在了数百年，如果不是数千年的话，一些人相信它们是在元素土界和水界之间的边界上产生的。沿海部落被发现保留着复生垫的碎片，在紧急情况下召唤其能量来召唤元素仆从保护他们。

效果：使用这种草药后，你在你 10 英尺内的未被占据空间召唤一个水元素和一个土元素。这些元素在它们的生命值降至 0 或 4 小时后消失，以先到者为准。这些元素对你和你的同伴是友好的，并按它们自己的先攻顺序行动。它们服从你发出的任何口头命令（无需你采取动作）。如果你不给元素任何命令，它们会从敌对生物手中自卫，但否则不采取行动。

28

备忘莎草 (Prepyrus)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：一种沼泽居住的人们长期青睐的芦苇植物，因其纸质的茎干能制作出色的文具。实际上，这种植物本身含有有助于集中的魔法特性，并被法师们在压力下用来刷新他们的魔法库。

效果：在短休期间，你可以在这种草药上写下一系列魔法咒语，以改变你已准备的法术列表。你仍然需要花费与你职业特性中所列相同的时间来准备每个法术。这种草药只能使用一次。

紫虫球茎 (Purple Worm Bulb)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：一种酷似紫虫 (purple worm) 片段微缩版的球茎状蘑菇。然而，这种相似之处远非巧合，因为这种真菌实际上与其同名的生物有关，因为它只出现在它们挖过的隧道和洞穴系统中——生长在这些庞大怪物留下的 sizable 的排泄物中。通过吸收哪怕是紫虫最微小的部分，这种草药就能将传说中生物的一些力量赋予任何使用它的人。

效果：使用这种草药后，你的身体会经历一次转变，并在接下来的 4 小时内呈现出紫虫的几个方面。在此期间，你获得以下特性：

紫色的鳞片覆盖你的身体，如果你的 AC 低于 18，则将其提升至 18。

你的手指长出酷似紫虫尖刺的爪子，赋予你 20 英尺的挖掘速度。你也可以用这些爪子进行徒手攻击。如果你用它们命中，你造成等于 1d4 + 你的力量调整值的挥砍伤害，而不是普通徒手攻击的钝击伤害。

以一个动作，你可以向你面前一个 10 英尺的锥形区域吐酸。该锥形区域内的任何生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，失败则受到 4d6 点强酸伤害，成功则伤害减半。一旦你使用此能力一次，你必须完成一次短休或长休才能再次使用。

你获得 60 英尺范围的颤动感知。

狂暴根 (Rageroot)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：我从没想过愤怒可以以蔬菜的形式表达，但当我手持一根狂暴根 (rageroot) 时，我被纠正了。这种独特的、胡萝卜大小的块茎是鲜红色的，并塑造成三个分叉的尖刺，仿佛它正试图刺穿大地本身。它的味道同样激烈，带有一种强烈的辛辣刺激，随之而来的是一种持久的辣味，能振奋感官、激发心智，其方式类似于强烈的肾上腺素冲动。

效果：以一个动作，你可以吃下这根根茎。如果你这样做，你在接下来的 10 分钟内对震慑、恐惧和魅惑状态免疫，因为你充满了狂怒。

驱兽柠檬 (Repellent Lemons)

位置：山地

需要制备：是

描述：据说是现存最酸的水果之一，仅仅是驱兽柠檬的气味就足以让大多数动物四处乱窜，因为它对它们敏感的鼻子是多么的刺激。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，智力分数低于 4 的野兽类型生物，如果能闻到你的气味，会本能地避开你，并且除非它们在回合开始时成功通过一次 DC 10 的感知豁免，否则不能自愿地靠近你。

“我再怎么警告你都不过分，不要吃这些柠檬；虽然它们实际上没有毒，但它们酸得难以置信。我曾为了研究而舔了一口，结果脸皱得我的同伴以为我被鬼婆诅咒了。”——哈蒙德

霜苔 (Rimemoss)

位置：极地

需要制备：否

描述：一种纯白色的苔藓，其独特之处在于只在寒冷的温度下生长。它以厚厚的、白色的、毛茸茸的片状形式出现在树干和树枝上，这种苔藓与它所生长的树木有着共生关系。作为交换，它会吸取树木的一些活力和养分，霜苔提供关键的保护，可以在冬季保护更脆弱的树木。极地部落长期以来一直为它的绝缘特性而收获这种苔藓，甚至发展出在温暖季节保持其茁壮成长的技术。

效果：你可以花费 10 分钟用霜苔衬里你的衣物。如果你这样做，你自动成功通过任何为抵抗寒冷环境和天气的负面影响而进行的体质豁免。

轰鸣棉 (Rumble Cotton)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种棉花，其纤维出奇地坚硬而柔韧，使植物能够抵抗其山地家园的强风和雪崩震动。虽然它比其田间生长的对应物粗糙得多，但这种棉花在提供保护方面要好得多，因为它可以塞进衣物中，以显著地减弱任何可能出现的重震动或基于声音的威胁。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得雷鸣伤害抗性。

29

冲刺辣椒 (Rush Chili)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种奇特的、闪电形状的辣椒，生长在细长的黄色茎干上。食用这些辣椒能给生物带来更强的精神敏锐度，从而提高反应能力。这一事实，加上其难以置信的稀有性，使其出现在众多神话和当地传说中，作为众神赐予英雄以完成其史诗任务的植物。不幸的是，尽管这些辣椒可以栽培，但只有野生辣椒才具有特殊的反应增强特性。其原因尚不清楚。

效果：使用这种草药后的 1 小时内，你每轮可以进行最多 2 次反应，这些反应在你的每个回合开始时恢复。

锈蕨 (Rustfern)

位置：洞穴

需要制备：否

描述：一种特别恼人的蕨类植物，其铜色的叶子很容易辨认。锈蕨 (rustfern) 不像大多数植物那样依赖光合作用生存，而是通过分泌一种特殊的化学物质来适应其黑暗的洞穴环境，这种化学物质与它的孢子一起释放，会分解和破坏岩壁中的金属沉积物。在其新的金属尘埃家中，新生的蕨类植物吸收养分，然后生长以开始新的循环。如果孢子被妥善收集，它们以后可以被用来破坏和摧毁你敌人的盔甲和武器。

效果：这种草药有 1d4 次使用次数。以一个动作，你可以用一次使用次数，将这种草药的一些尘埃吹向你 5 英尺内的一个非魔法的、含铁的金属物体。如果该物体没有被穿戴或携带，它会摧毁其 1 立方英尺的体积。如果该物体被一个生物穿戴或携带，该生物可以进行一次 DC 14 的敏捷豁免来避开尘埃。

如果被触碰的物体是金属盔甲或金属盾牌，并且正在被穿戴或携带，它会受到一个永久且可累积的 -1 减益，影响其提供的 AC。AC 降至 10 的盔甲或加值降至 +0 的盾牌会被摧毁。如果被触碰的物体是一把被持有的金属武器，它会受到一个永久且可累积的 -1 减益，影响其伤害检定。如果其减益降至 -5，该武器会被摧毁。

水手之兆 (Sailor's Omen)

位置：海岸

需要制备：是

描述：这种藻类呈现为不祥的小红团，当它们聚集在海洋表面时，酷似血迹。因此，它们进入了水手们讲述的众多传说之一，他们相信这些“血迹”是过去惨死的水手的预兆，会诅咒任何靠近的航行。有趣的是，这个传说实际上有一些道理，因为这种藻类确实是从洒在水中的血液生长的，但通常是来自鲨鱼的进食狂潮，而非任何幽灵般的东西。顺便说一句，它的血腥基础可以作为一种循环系统清洁剂，并可以作为预防毒素和其他毒物的预防药。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你对毒素伤害和中毒状态免疫。

沙吸花 (Sandrain Flower)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：一种带有抛光橙色花瓣的花，其美丽掩盖了其相当险恶的本性。为了在干旱的沙漠环境中生存，沙吸花能够吸收周围所有的环境水分，通常将其直接周围的环境变成一个干燥、脆弱的沙坑。更糟糕的是，这种植物甚至能够从任何触碰其诱人花瓣上微小针头的生物身上吸取水分，将不幸的受害者在片刻之间变成一具干瘪的躯壳。

效果：这种草药有 4 次使用次数。以一个动作，你可以将这种草药的根缠绕在你的一只空闲手上。当你用这只空闲手擒抱一个生物时，你可以用你的附赠动作和 1 次使用次数，迫使该生物进行一次 DC 17 的体质豁免，否则会被震慑，因为草药迅速地使他们的身体脱水。构装体、不死生物以及任何身体中自然没有液体的生物自动成功通过此豁免。被震慑的生物可以在其每个回合结束时再次进行体质豁免，成功则结束自身的效果。一旦所有使用次数都用完，这种草药会因饱食液体而爆裂并变得无用。

30

沙防棕榈 (Sandtrap Palm)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：一种叶片分泌疏硅薄膜的棕榈树，可以排斥沙子以减轻沙尘暴期间的损害。这一极其有用的特性，加上该植物的普遍性，导致其叶子被用于从住房、衣物到专门设计用于 **облегчить** 穿越流沙的装备的各种事物。

效果：你可以花费 1 分钟用这种草药包裹或解开你的手脚。当你的手脚被这种草药包裹时，你在沙地地形上移动时不会受到移动速度的减益，并且在攀爬被沙子覆盖的表面时具有优势。

学者之笔 (Scholar's Brush)

位置：海岸

需要制备：是

描述：一种非常茂盛的迷迭香，顶部带有迷人的薰衣草色。这种草药的香气对闻到它的人既有镇静又有集中的效果，长期以来被魔法学生用作学习辅助，以便将他们更多的深奥艺术塞进脑袋里。

效果：作为在长休期间准备法术列表的一部分，你可以将这种草药碾碎并将其产生的油涂抹在你的额头上。如果你这样做，你可以比你通常允许的多准备一个法术。此效果持续到你下一次改变你的法术列表。

“在考试期间去海滩看那些穿着长袍、眼下带着黑眼圈的年轻人，在一片他们可能几个月没见过的阳光下四处搜寻，希望能找到一种能给他们带来他们所需的智力优势的草药，这实际上很有趣。老实说，他们应该从我的书中取一页，并意识到走出世界是最好的学习方式！”——哈蒙德

海之籽 (Sea Seeds)

位置：海岸

需要制备：否

描述：一种酷似玉米穗的常见植物，漂浮在水面上，因其能吸引鱼类而备受渔民珍视。

效果：这种草药有 1d6 次使用次数。以一个动作，你可以消耗一次使用次数撒播一些种子。如果在一片水域中这样做，这些种子会导致该水域中所有智力分数低于 4 且距离它们 100 英尺内的海洋生物，以最直接的路线向它们游去。鱼不会试图吃掉这些种子，而只是被它们的位置所吸引。一旦它们在水中 1 分钟，它们就会溶解并变得无用。

海皂 (Sea Soap)

位置：海岸

需要制备：是

描述：这种无处不在的植物可以成丛小白花点缀在海滩边。为了适应多风、含盐的环境，这些花分泌一种蜡质物质，用来保护自己免受干燥风的侵害。水手和渔民长期以来一直使用这些花及其蜡作为保护自己免受元素侵袭的手段，方法是将其涂抹在全身。实际上，这种蜡非常有效，以至于如果一个人受到腐蚀性酸液的攻击，它甚至能提供有意义的缓冲。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你获得强酸伤害抗性。

“在海上时，我曾被一只海怪吞下，但多亏了海皂，我只被部分消化地逃脱了。不过，海怪就没那么幸运了；我之后为了庆祝，大快朵颐了它的肉。”——哈蒙德

哨兵灌木 (Sentry Bush)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种只在高海拔地区发现的杂乱灌木，其苦涩的树枝在泡成茶时产生一种极其有效的兴奋剂，可以完全取代一个人的睡眠需求。由于其难以到达的位置，但又被广泛追捧的用途，山地部落经常被发现他们的商队中携带它们，以卖给需要长时间保持清醒的人。

效果：制备这种草药后，你获得 8 小时睡眠（或你种族相当的休眠形式）的所有好处。你仍然需要休息至少 8 小时才能从长休中获益。

锐眼枝 (Sharpeye Twig)

位置：森林

需要制备：否

描述：optica ferala 灌木以其杂乱的外观而闻名，从每个可以想象的角度都覆盖着棍棒和荆棘。然而，在这丛植被中，有一根极其有用的树枝，可以通过其红色的色调和明显的无刺来识别。当咀嚼时，这根树枝会释放出大量的血管扩张剂，导致感官清晰和四肢稳定。因此，神射手们喜欢咀嚼这种草药，以在尝试远距离射击时稳定他们的瞄准——而这同时也让他们看起来明显更酷，这只是一个额外的好处。

效果：你可以用你的附赠动作开始咀嚼这根树枝。在咀嚼这根树枝时，你忽略了在你的武器正常射程外进行远程武器攻击时施加的任何劣势。这根树枝可以咀嚼长达一分钟，可以一次性完成，也可以分成几个较短的段落，每次在停止前至少使用一轮（无需动作）。

31

牧羊人之皂 (Shepherd's Soap)

位置：草原

需要制备：是

描述：一种丰富的野生杂草，其顶端有一朵暗淡的紫色花朵。其主要的繁殖方式是散发出一种诱人的香味，引诱动物靠近并试图吃掉它，此时它的花会向动物的皮毛上喷出一团种子，随它们走到哪里就传播到哪里。牧羊人早就学会了收获这种杂草，并在他们洗澡时涂抹在自己身上，使他们的气味对他们照料的动物更具镇静作用。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你散发出一种宜人的气味，让你周围的任何动物都本能地信任你。在此期间，你对与 30 英尺内能听到和闻到你的任何动物进行交流而进行的感知 (动物驯养) 检定具有优势。

易形茉莉 (Shifter's Jasmine)

位置：山地

需要制备：是

描述：一种带有珠光光泽的茉莉花，其颜色随光线变化。当作为香火燃烧并吸入时，这种备受追捧但极其稀有的草药能够根据使用者自己的心理形象完全改变一个人的身体。这些植物在易形者 (changeling) 的文化中有很强的存在感，他们相信它们是他们人民之间一场古老内战的结果，花朵在他们流血的任何地方生长。

效果：在制备这种草药时，你必须在心中想象一个类人生物的形态。这个形态不必与你当前的种族、性别、尺寸或年龄相同，但必须在一个该种种族类人生物的现实范围内（例如，你不能想象一个 12 英尺高的矮人或一个有四只手臂的精灵）。使用草药后，你的身体永久地改变以匹配你想象的形态。你的属性不会改变，并且你保留你原有的所有种族能力。

避阳花 (Shunflower)

位置：草原

需要制备：否

描述：一种奇特的花，据说是在幽影之地的影响被感受到的田野中创造的，腐化了本该普通的向日葵。确实，这种草药可以被认为是向日葵的反面：颜色是紫色而不是明亮的黄橙色，追随月亮而不是太阳，并且覆盖着一种能下意识地导致生物避开它们的气息。确实，这种草药在过去被用来标记被排斥者和贱民的房屋和衣物，警告路人不要与他们互动，并尽一切代价避开他们。

效果：一个身上有这种草药的生物在魅力属性检定上具有劣势。

印记城之印 (Sigil's Mark)

位置：海岸

需要制备：否

描述：一种金雀花，可以通过其铜褐色的花朵来识别，形状像一个环，酷似宇宙位面印记城 (Sigil) 的守护。只在沙子变成土壤的海滩边缘发现，据说它们是由宇宙的中立审判者在一次被遗忘的海洋与陆地之间的审判中作为领土划分的一部分而种植的。无论其起源如何，这种植物无疑体现了印记城的中立性，因为它们内部的油含有一种神奇的中和剂，似乎能稳定命运的随机奇想，使所有行动都变成简单、公平的结果。

效果：这种草药含有 **1d6** 颗种子。以一个动作，你可以碾碎一颗种子并将产生的油涂抹在自己身上，或者你可以用一颗种子对你 **20** 英尺内能看见的一个生物进行远程武器攻击，摧毁它并在撞击时释放油。无论哪种方式，被这种油覆盖的生物在接下来的一小时内都与命运之风隔绝。在此期间，每当被覆盖的生物需要用 **d20** 进行投骰时，他们会跳过投骰，并表现得好像他们投出了 **10**。

傻傻荷叶 (Sillypad)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：一种魔法百合垫，除了似乎始终从它散发出的微弱奇妙音乐声外，与其普通的对应物无法区分。它无疑是诡术之神的产物，因为其涂抹在皮肤上的效果充其量只能被描述为荒谬。

效果：以一个动作，你可以将这种草药涂抹在你的皮肤上。如果你这样做，你会经历一次由下表投骰决定的随机、无害的转变。此效果持续 **4** 小时，或直到对你施放了“次级复原术”

(**lesser restoration**) 法术或类似魔法，之后你恢复到正常形态。

傻傻荷叶效果表

d6 效果

:- :-

- 1 你的鼻子变得又大、又圆、又红。
- 2 你长出一大丛卷曲的、鲜绿色的头发。
- 3 你的声音变得尖锐。
- 4 每当你不是试图安静移动时，你的脚每走一步都会发出吱吱声。
- 5 你的脸变成苍白色。
- 6 你充满了喜悦，并倾向于在不适当的时刻大笑。

32

银根 (Silver Root)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：在充满魔法的区域，植物生命常常模仿周围元素的特性，而挖掘地点也不例外。通常在有魔法痕迹的矿井中发现，银根 (**silver root**) 正如其名——一种由银（或至少部分由银）制成的根。尽管其中包含的银由于其酷似有机植物而被认为是无用的金属，但它作为武器油的成分仍然很有价值，并受到任何猎杀变形者或其他受魔法保护生物的人的青睐。

效果：作为制备这种草药的一部分，你必须将其涂抹在一件近战武器或最多 **10** 支弹药上。如果你这样做，在接下来的一小时内，那件武器或弹药被视为既是魔法的，又是用银制成的，以克服对非魔法和非银武器攻击的抗性和免疫。

蛇皮根 (Snakeskin Root)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：一种酷似埋在沙漠沙地下的沙漠蝮蛇蜕皮的根。虽然味道不佳，但它有一种相当可怕，但最终无害的副作用，即迅速增加一个人皮肤的再生率。在实践中，这会导致消费者以微小的沙粒状颗粒蜕皮。虽然这看起来确实令人担忧，但结果实际上像是一种恢复活力的水疗，能去除死皮，事实上，最近贵族们已经开始大量购买这些根，以加入他们浮华的美容方案。

效果：以一个动作，你可以吃下这种草药。在接下来的一小时内，你的皮肤不断脱落，在你身后留下一条沙状的痕迹，但你不会受到任何不良影响。在一小时结束时，你的皮肤变得极其光滑，仿佛你已经去角质了你的整个身体。

皂草 (Soap Grass)

位置：草原

需要制备：否

描述：生长在高碱性土壤的斑块中，皂草 (soap grass) 正如其名：具有肥皂清洁特性的草。它很容易在其普通的同类中通过其乳白色的色调和泡沫状的涂层来识别。

效果：你可以花费 10 分钟将这种草药涂抹在自己身上。如果你这样做，你会变得干净，没有任何污垢和泥土。

士兵之责 (Soldier's Duty)

位置：森林

需要制备：否

描述：一种桉树，通过在其叶子中装载一种酷似氨的化学物质，发展出对吞噬昆虫的抗性。除了轻微的毒性，这些叶子在被充分碾碎时还会释放出一股强烈的气味，能刺激鼻子并立即让任何闻到它的人充满肾上腺素。这种草药之所以如此命名，是因为在许多士兵的工具包中都能找到几把它的叶子，被用作一种天然的嗅盐，尽管他们可能已经遭受了严重的伤害，也能让他们重新进入戒备状态。

效果：以一个动作，你可以将这种草药捏碎在你 5 英尺内一个生命值为 0 的生物的鼻子前，使其恢复 1 点生命值。

超级蘑菇 (Soopa Mushroom)

位置：洞穴

需要制备：否

描述：一种红白相间、其茎上有小黑点的蘑菇，常常被误认为是眼睛。以其发现者 Soopa Mah'reyo 命名，这种蘑菇具有一种奇特的特性，即拥有一种魔法气体，能在食用时使一个人的身体尺寸膨胀。不幸的是，它对提高一个人的其他物理属性毫无作用，并且气体会在任何形式的物理创伤发生后立即从一个人的身体中逸出，使食用者恢复到正常尺寸。尽管如此，它被描述为一种总的来说新奇的体验，并且常常被孩子们在玩耍和恶作剧中享用。

效果：以一个动作，你可以吃下这种草药，使你比正常尺寸大一个尺寸；如果没有足够的空间容纳你的新尺寸，你会恢复到正常尺寸，并且这种草药被浪费。这种草药的效果持续 4 小时，或者直到你受到伤害，以先到者为准。

滑溜根 (Sork Root)

位置：沼泽

需要制备：否

描述：一种特别柔软潮湿的根，可以通过寻找其在地面上生长的粘滑嫩芽来发现。为了适应极高湿度的区域，它产生一种酶，使其能非常迅速地处理水分。咀嚼这种根的生物会获得这些酶，导致它们从毛孔中分泌出类似的、滑溜的粘液。小动物们已经开始咀嚼这种根来逃避捕食者。

效果：以一个动作，你可以将这根根放入口中并开始咀嚼。在咀嚼这根根时，你分泌一种滑溜的粘液，使你难以被抓住。任何试图擒抱你的力量检定都具有劣势，并且你在挤进狭窄空间时不会受到任何减益。这根根可以咀嚼长达 5 分钟，你可以一次性完成，也可以分几次进行。

33

光谱玫瑰 (Spectrum Rose)

位置：草原

需要制备：是

描述：一种极其稀有的玫瑰，因其美丽和力量而备受觊觎。其花头闪耀着可见光谱的每一个梯度，使其在其更普通的亲属中很容易辨认。当泡成茶并饮用时，这种草药能增强饮用者的每一个方面，仿佛赋予了整个彩虹的强大级联。不幸的是，这种植物无法栽培，任何尝试在国内种植它的行为都只会导致一朵随机颜色的普通玫瑰。这种情况为何发生尚不清楚，但这确实导致任何发现自然生长的标本都变得特别不凡。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你对所有豁免检定都熟练。如果你已经熟练，你改为将你的熟练加值加倍用于该豁免检定。

“关于光谱玫瑰为何存在的一些理论包括：生长在地脉上，受到自然之神的祝福，被精类贵族种植，被魔法蜜蜂授粉，以及仅仅是几朵玫瑰融合在一起创造出某种超级玫瑰（这个我最喜欢）。”——哈蒙德

速度苹果 (Speed Apple)

位置：森林

需要制备：是

描述：尽管名字和外观如此，这些电蓝色、拳头大小的水果实际上与苹果无关。它含有一种特殊的化学混合物，能提高吃掉它的动物的新陈代谢率，并赋予它们一阵速度和敏捷。植物学家的当前理论是，这一特性是为了鼓励其食用者远行，并尽可能广泛地传播其种子，尤其是因为这种水果很少开花。许多文化曾经培育这些珍贵的水果，并将其分发给它们最伟大的战士，只在最关键的战斗中使用。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你的步行速度增加 10 英尺，并且你忽略困难地形的效果。

孢子投掷者 (Sporecaster)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：一种棕色的真菌，其圆锥形上点缀的许多小孔很容易识别。这种蘑菇的名字非常贴切，因为它的每个孔都能在被搅动时发射出大团的有毒孢子云。这种活动使其能够在洞穴家中缺乏风的情况下，将其孢子传播到附近的觅食生物身上，利用它们将自己传播到很远的地方。一些洞穴鼯鼠实际上被发现利用这种真菌，将其附着在自己身上，从而向任何试图吞噬它们的生物发射有毒孢子。

效果：作为使用这种草药的一部分，你将这种草药的片段塞进你衣物和盔甲的特定部分。每当你被近战武器攻击成功命中时，你会在你周围一个 5 英尺半径的范围内释放出一股孢子。该爆发范围内除你以外的任何生物都必须进行一次 DC 15 的体质豁免，失败则中毒 1 分钟。一旦你释放了 4 次孢子爆发，你衣物和盔甲中的真菌片段会变空，此效果结束。

喷水草 (Squirtwort)

位置：海岸

需要制备：否

描述：喷水草 (Squirtwort) 是一系列由一根细长的茎连接的芽状植物。虽然它生长在海滩的沙子下，但可以通过寻找潮水冲过时它们从地表喷出的几英寸高的标志性水柱来轻松找到。这种草药相当普遍，在低潮时，看到海岸涌现出微型间歇泉，几乎就像海滩本身在呼吸一样，令人着迷。顺便说一句，它们用来喷水的内部机制还会将其与一种油性分泌物混合，这种分泌物被沿海文化作为润滑剂和温和的致醉剂来收获。

效果：这种草药含有 1d8 个芽。以一个动作，你可以将这些芽中的一个扔到你 30 英尺内的地面上一个点，使芽在接触时爆裂。爆裂后，一个芽会释放出一股滑溜的液体，覆盖其周围一个 5 英尺见方的区域。任何进入被覆盖区域的生物都必须成功通过一次 DC 12 的敏捷豁免，否则就会摔倒。

钢木树液 (Steelwood Sap)

位置：森林

需要制备：是

描述：雄伟的钢木红杉是世界上最古老的树木之一——而且有很好的理由。它们的树皮几乎无法穿透，并且和其名号的合金一样坚硬。它之所以具有这一特性，要归功于其不可思议的树液，它在树的一生中滴落在其树干上，并硬化成一层无敌而柔韧的薄层。如果你能找到一个新鲜树液的开放脉络，一定要收集一些，因为它提供的保护涂层能让你像这棵雄伟的树一样强壮和长寿。

效果：使用这种草药后的 4 小时内，你被一层魔法树液的保护涂层覆盖，赋予你以下好处：-你有一种天然盔甲，如果你的 AC 低于 18，则赋予你 18 的 AC。-你在任何单次伤害实例中受到的伤害不能超过你生命值上限的四分之一；任何超过该数量的伤害都被抵消。-你对非魔法武器造成的钝击、穿刺和挥砍伤害具有抗性。

34

恶臭花 (Stenchblossom)

位置：草原

需要制备：否

描述：他们说，玫瑰换个名字，闻起来还是一样香——同样地，恶臭花 (stenchblossom) 闻起来也一样可怕。被描述为新鲜粪便和腐肉的混合物，这种可怕的雏菊依靠其恶臭来吸引苍蝇和其他昆虫，作为传播其花粉的一种手段。不知道是哪位勇敢或愚蠢的灵魂首先发现了这一点，但食用这种草药会让你散发出与草药相同的气味，谢天谢地，只是暂时的。

效果：以一个动作，你可以食用这种草药，使其在接下来的 10 分钟内散发出一种使人衰弱的气味。在此期间，任何在其回合结束时位于你 5 英尺内且能闻到气味的生物，都必须进行一次 DC 12 的体质豁免。如果失败，该生物的所有攻击都具有劣势，而对它的攻击则具有优势，因为它在干呕。如果该生物移动到离你 5 英尺以外，或者失去了嗅觉，此效果结束。

粘无花果 (Sticky Fig)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：一种无花果，可以通过其在沙漠阳光下像钻石一样闪闪发光来识别，这种水果闪亮的表层实际上是它为减少水分流失而产生的一种硬化的、粘性的粘液。虽然可以食用，但这种水果相当不愉快，因为其内部质地最好被描述为覆盖着鼻涕的蜘蛛网。除此之外，这种水果对食用它的生物还有一种奇怪的效果，导致它们从下肢分泌出同样的粘液，使它们在险恶的环境中抓地更稳。

效果：以一个动作，你可以吃下这种草药。在接下来的一小时内，你产生一种粘性的粘液，将你粘附在你站立的表面上，使你在任何为避免被违背意愿移动而进行的豁免或属性检定上具有优势，并赋予你等于你步行速度的攀爬速度。

石帽蘑菇 (Stonecap Mushroom)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：这些坚硬的灰色蘑菇具有吸收其生长所在的岩石地形矿物质的奇特特性。结果是它们菌盖上的一层极其坚硬的外壳，有助于防止它们被流浪的动物觅食者吃掉。然而，通过适当的煮沸技术，这些外壳可以被分解并变得可食用，将其耐用性赋予给食用者（只是别指望第二天上厕所时会很愉快）。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，任何对你造成的重击都会变成普通命中，并且任何由该重击触发的额外效果都会被抵消。

日菌 (Sungi)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：有些绿色冒险者会讲述他们发现一个充满磷光蘑菇的洞穴以及它们所激发的幽灵般美丽的传说：与日菌 (sungi) 耀眼的光辉相比，这些故事不值一提。一种含有能与太阳媲美的魔法光芒的地下蘑菇，这种极其明亮的真菌几乎就像是深洞中窒息黑暗中的一片绿洲。日菌的发光度如此之强，以至于它们的集群能够自己创造微型生态系统，周围环绕着酷似地表昆虫的昆虫，而非通常在地下系统中发现的标本。

效果：这种草药可以涂抹在一件近战武器或最多 10 支弹药上。涂抹了这种草药的武器被视为魔法武器，并在其一轮中首次成功命中时额外造成 1d8 点光耀伤害。此效果持续 1 小时。

森林绷带 (Sylvan Bandage)

位置：森林

需要制备：是

描述：一种无处不在的、血红色的苔藓，生长在树木的阴面。这种苔藓发展出的许多生存适应性也使其在作为治疗药膏时极其有用；其保水方法可以作为抗凝剂，其抗寄生虫涂层可以作为防腐剂，其海绵状的质地作为绷带时通常很有用（因此得名）。

效果：当你在短休期间使用这种草药时，你恢复你为恢复生命值而花费的任何数量的生命骰。

裁缝的赌博 (Tailor's Gamble)

位置：森林

需要制备：是

描述：虽然大多数色橡树的浆果是暗淡的黑色（并且令人难以忍受的酸），但在最佳条件下生长时，它们偶尔会产生一颗闪耀着彩虹所有颜色的浆果。这种浆果备受珍视，因为其汁液是一种有效的染料成分——尽管只有一个葡萄大小，却能给整件衣服上色。不幸的是，在染料固定到织物上之前，无法确切地确定这种棱镜般的水果会赋予哪种颜色，但一些人喜欢这种随机的机会，并认为它是一个小小的奇观。

效果：作为制备这种草药的一部分，你必须将一件衣服、一个生物的头，或一片不超过 3 平方英尺的织物浸泡在水和这种草药的溶液中。一旦草药被应用，被浸泡的物品会永久地被染上一种由下表随机确定的颜色。

裁缝的赌博颜色表

d8 颜色

:- :-

1 红色

2 橙色

3 黄色

4 绿色

5 蓝色

6 靛蓝

7 紫色

8 白色

解冻芽 (Thaw Bud)

位置：极地

需要制备：否

描述：在其开花阶段，这些芽有大的紫色、星形花瓣，是解冻月份最早开花的花之一。这在很大程度上要归功于其发芽阶段的一种适应性，其中它们会分泌一种盐溶液，导致周围的雪迅速融化，使被困的芽能接触到更温暖的阳光，并给予它生长所需的早期能量推动。然而，由于各种原因，一些丛从未开花，并保持其芽的形式。虽然对花来说不幸，但这对于需要一种方法快速穿过厚雪或冰的觅食者来说很有用。

效果：这种草药含有 **1d6** 次使用次数，对应于采摘的芽的数量。以一个动作，你可以用一次使用次数碾碎这些芽中的一个，并将产生的分泌物涂抹在一块冰或雪上，使其融化。一次使用次数可以融化一块面积最大为 **5** 平方英尺、厚度为 **1** 英寸的区域。

泰坦之田 (Titan's Field)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：世界各地的洞穴居住文化都共享一个类似的神话——一个沉睡或已故的、体型无法估量的生物，被埋在地下深处。当它的血液升至地表时，它会浇灌土壤的斑块，这些斑块继而长出一种神奇的、发光的蓝色草，其中包含一部分泰坦的力量。更令人惊奇的是，这个神话离真相不远。实际上，这些文化认为是草的东西实际上是一个发芽的菌丝网络，而被埋葬的泰坦是一个横跨大陆距离的巨大真菌，在地下蔓延。通过将自己覆盖在这种菌丝中，一个人可以与这个网络连接，从而分享这个古老而无所不在的生物的一些力量和知识。

效果：使用这种草药后的 **8** 小时内，你与菌丝网络连接，赋予你以下能力：-你获得 **60** 英尺的颤动感知。-你对感知 (察觉) 和洞察 (感知) 检定具有优势。-你可以用你的动作将你和最多 **6** 个你 **10** 英尺内的自愿生物传送到你以前访问过的一个洞穴位置。一旦你使用此能力一次，你必须完成一次短休或长休才能再次使用。-每当你受到伤害时，你可以用你的反应将一部分伤害重定向到菌丝网络中，从而将受到的伤害减少 **1d12**。一旦你使用此能力 **6** 次，你与菌丝网络的连接会断开，此草药的效果结束。

特林卡利之刺 (Tlincalli Thorn)

位置：沙漠

需要制备：是

描述：一种特别凶猛的仙人掌，其生长形状像一个钩子，酷似特林卡利 (tlincalli) 的蝎子般的刺。实际上，正是这一特性使得这种草药对魔法植物学家来说很奇特，因为特林卡利本身会本能地被这些植物所吸引，并会优先在它们中间产卵。不幸的是，没有学者成功地采访过一个特林卡利，并发现他们与这种植物有什么联系（如果有的话），但目前的理论是，这两个物种塑造了彼此的发展——特林卡利保护植物免受伤害，作为交换，植物针中固有的奇怪毒液赋予了年轻的特林卡利在其最脆弱的岁月里保护它们的坚硬外骨骼。

效果：制备这种草药后的 **4** 小时内，你获得 **+1** 的 AC 加值，因为你的皮肤变得异常坚硬和像鳞片一样。

蟾蜍皮灌木 (Toad Skin Shrub)

位置：森林

需要制备：否

描述：一种夹竹桃，可以通过其黄色花瓣上点缀的酷似蟾蜍皮肤的深色斑点来轻松识别。像其他夹竹桃品种一样，这种草药剧毒。实际上，这种草药如此之毒，以至于食用它会导致一个人的身体立即试图通过皮肤排出有害化学物质，从而使自己也变得相当有毒。一些动物实际上利用它们对毒素的天然抗性来食用这种植物，从而获得一层有毒的保护涂层。

效果：以一个动作，你可以吃下这种草药，迫使你成功通过一次 **DC 15** 的体质豁免，否则中毒一小时。无论结果如何，你在接下来的一小时内还会从你的皮肤分泌出一种有毒的粘液，迫使任何触碰你或用近战武器攻击你的生物成功通过一次 **DC 15** 的体质豁免，否则就会中毒。

36

触摸草 (Touch Grass)

位置：草原

需要制备：否

描述：偶尔，普通的草地会因微弱的魔法存在而浸透，通常是由于该区域的环境法术，或魔法生物的血洒在上面。无论其起源如何，这种现象都会改变草，使其能够吸收和储存魔法一小段时间。虽然对于像某些魔法戒指那样的永久储存来说毫无用处，但其在最轻微的挑衅下释放储存法术的倾向被一些法师转变为一种优势，他们将草捣成一个球，将一个法术施放到里面，然后向他们的敌人扔去，作为一种扩展否则范围有限的法术的方式。

效果：当你施放一个射程为触摸的法术时，你可以将这种草药作为法术的通常目标。如果你这样做，这种草药会吸收该法术，以便在下一个触碰到它的有效目标上释放。以一个动作，你可以将这种草药扔向你 **20** 英尺内的一个目标，视其为一次远程武器攻击。在成功命中时，这种草药不会造成伤害，而是将其内部储存的法术释放到目标身上。这种草药一次只能吸收一个法术，并且只能持有一个法术 **10** 分钟，之后魔法会消散，法术被浪费。无论哪种方式，一旦这种草药释放了储存的法术，它就会碎裂并变得无用。

追踪者之叶 (Tracker's Leaf)

位置：草原

需要制备：否

描述：一种在草原灌木上相当常见的叶子，当被碾碎时会散发出一种强烈的气味，酷似薄荷醇与甲醛的混合物。这种强效的组合会导致嗅觉暂时进入超负荷状态，让使用者能闻到他们否则不会闻到的东西。

效果：以一个动作，你可以碾碎这片叶子并闻它。如果你这样做，你的嗅觉在接下来的 **10** 分钟内会急剧改善，赋予你对任何依赖嗅觉的感知(察觉)检定具有优势。

“我曾不幸经历过一种独特的酷刑方法，其中涉及强制使用追踪者之叶，然后将可怜的受害者锁在一个有恶臭物质的小空间里，例如腐肉。在我的情况下，我被和我自己的一袋衣服关在一起，我在一次几个月的旅程中没有机会清洗（更详细的描述，请阅读《哈蒙德的苦难

XIII》）。”——哈蒙德

树人种子 (Treant Seed)

位置：森林

需要制备：是

描述：作为自然的保护者和自然循环的守护者，被称为“树人” (treants) 的树木守护者深知他们自己最终死亡的必要性。虽然大多数人平静地接受他们服务的结束，但偶尔，他们会在他们的消逝时留下一个发光的种子。这通常发生在一个树人感到其领地受到威胁，并且附近没有其他树木可以唤醒来接替其守望时。确实，这颗种子包含了树人所有意志和力量的集中，将其力量赋予任何可能拿走它的人，希望他们用它来服务于它未能保护的森林。

效果：当你使用这种草药时，你转变成一个树人（如《怪物图鉴》中所述），你所有的装备都融入你的新形态，直到此效果结束前无法使用。如果你没有空间长成你的新形态，转变会立即恢复，草药被浪费。作为一个树人，你保留你的阵营、熟练度、知识、施法和职业能力，但用树人的所有其他特性替换，包括生命值。你在 **4** 小时后，或者如果你的生命值降至 **0**，你会恢复到正常形态，此时你会立即恢复，任何多余的伤害会转移到你的正常形态。

巨魔鼻涕 (Troll's Snot)

位置：沼泽

需要制备：是

描述：这些悬挂的、淡绿色的藤蔓以一种长长的、相互连接的形式生长，酷似巨魔 (troll) 打喷嚏时从鼻孔排出的臭名昭著的粘液。这种植物的粘性使其能像蜘蛛网一样捕捉昆虫。当鸟类不

可避免地以这些昆虫为食时，它们也会无意中消耗藤蔓的种荚，导致它们将它们传播到遥远的地方。这一非凡的特性导致巨魔的鼻涕在整个陆地上被发现（尽管那句话听起来很恶心）。当这些种子被压成油并涂抹在手上时，它们会分泌出与植物类似的粘性物质，一些文化已经用它来完成各种壮举。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，你的手分泌一种粘性物质，赋予你对攀爬或擒抱某物的力量 (运动) 检定具有优势，并且你手中的物体不能被非自愿地解除武装。

37

双福三叶草 (Twice-Blessed Clover)

位置：草原

需要制备：否

描述：一种吉祥的三叶草，可以通过其七片叶子和微弱的光芒来识别。它极其稀有，因为其创造的条件非常具体——三叶草实际上是在精英荒野的一位反复无常的贵族与一位守序善良的天界生物或神祇建立联系时创造的。这种不太可能的配对导致多元宇宙中的一株三叶草自发地转变成现在被称为“双福”的三叶草。

效果：以一个附赠动作，你可以将这株三叶草捏碎在手中。如果你这样做，你直到你的下一回合开始前进行的任何攻击检定、属性检定和豁免检定都具有优势。一旦使用过一次，这种草药就会变得无用。

暗影之舌 (Umbra Tongue)

位置：洞穴

需要制备：是

描述：由于显而易见的原因，在洞穴的黑暗深处找到植物是极其困难的。然而，有一种植物不仅设法在没有阳光的环境中生存，它实际上在那里茁壮成长。暗影之舌 (umbra tongue) 是一种地钱，可以通过其散落在地面的黑色叶丛来识别。大多数植物需要阳光进行光合作用，而这种草药实际上恰恰相反，它消耗黑暗本身，在其叶缘产生一种诡异的紫色光芒作为副作用。洞穴居民早就发现了这种植物的药用价值，因为它可以像贴片一样轻松地涂抹在皮肤上，然后它会生根并将它从阴影中汲取的力量转移到穿戴它的生物的活力中。

效果：使用这种草药后的 8 小时内，每当你在黑暗中开始你的回合时，你获得 6 点临时生命值。

吸血鬼之牙 (Vampire's Fang)

位置：山地

需要制备：否

描述：一种有害的、多刺的草药，被埋在悬崖边和不起眼的小径上。为了弥补贫瘠的土壤，这种草药用它中空的荆棘作为针头，吸取任何不幸踩到它们的生物的血液。

效果：这种草药有 1d8 次使用次数。以一个动作，你可以将这种草药的根缠绕在你的手臂上，同时将它多刺的花朵留在一只空闲的手中。只要这种草药缠绕在你的手臂上，每当一个身体中有血液的生物在你 5 英尺内死亡时，你可以消耗一次使用次数，用你的反应吸取该生物的血液，赋予你等于其挑战等级（最低为 1）的临时生命值。

沃罗树 (Volo Tree)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：尽管名字和外观如此，这种植物实际上并非树，而是一种极其巨大的、多叶的仙人掌。它的树干并非像真正的树那样由实木构成，而是由成千上万根细针编织成一个坚固的结构，使其能够在炎热的沙漠阳光下散热。由这些耐寒植物制成的衣物、帽子和屋顶茅草在沙漠中非常常见和有用（尽管它们确实有点扎人）。

效果：你可以花费 10 分钟将这种植物的纤维编织成你穿戴的防护服。穿着它时，你对为抵抗炎热天气的负面影响而进行的体质豁免具有优势。

“我想郑重声明，是我，而不是沃罗，第一个发现了这种植物（我也没有把它误认为是树）。我实际上在他之前几个月就发现了这棵树，但唉，在我返回草药学家协会记录我的发现的旅途中，我被一位需要我帮助返回她王国的失落公主耽搁了。虽然我确实设法营救了这位绝望的皇室成员，但我沮丧地发现，沃罗已经抢先一步回到家，并抢走了我所有的功劳——这仍然是我职业生涯中为数不多的遗憾之一（关于失落公主故事的更多信息，请参阅《哈蒙德的惊险历史，第十四卷》）。”——哈蒙德

低语绒 (Whisper Puff)

位置：草原

需要制备：否

描述：从远处看，低语绒 (**whisper puff**) 的蓬松白色头部可能看起来像棉花。然而，仔细观察，人们可以发现每根纤维都散发出微弱的魔法光芒，使其看起来像一个小小的光环。低语绒固有的魔法赋予了它一种奇怪的特性，使其能够引导魔法的流动，但仅限于非常接近源头时。在功能上，这导致法师将这种植物的纤维塞进嘴里，以便在只用难以听见的低语说话的情况下施放基于语言的法术，这是一种非常适合秘密巫术的能力。顺便说一句，这种用法是术语“绒舌”的起源，用来形容一个被认为不可信的法师。

效果：这种草药有 **1d8** 次使用次数。以一个附赠动作，你可以用一次使用次数将这种草药的一个球茎塞进嘴里。如果你这样做，下一次你施放一个有语言成分的法术时，你不会发出任何可听见的声音。

38

冬光之花 (**Winterlight Bloom**)

位置：极地

需要制备：是

描述：冒险者们说，沙漠有绿洲，雪原有冬光之花。这种雄伟的植物有一朵酷似莲花的粉蓝色花朵。每片花瓣都很厚，并含有一种盐化合物，当加入水（例如雪）时，会引起一种化学反应，产生一种非常愉快和持久的热源。这种适应性使得冬光之花既能处理含盐量更高的环境，又能清除周围的雪，以便其种子在落下时能接触到土壤。

效果：使用这种草药后的 **4** 小时内，你获得冷冻伤害抗性。

巫师之友 (**Wizard's Friend**)

位置：草原

需要制备：否

描述：一种带有紫色色调的令人愉悦的引人注目的郁金香，这种花可以被碾碎成一种美丽、难忘的墨水。由于其高质量，许多巫师喜欢用这种墨水来抄写他们的法术书，并且在许多文化中，向年轻法师在完成学业时赠送一束这些花是很常见的。

效果：在一小时的过程中，这种草药可以被碾碎并混合，以创造一种深紫色的墨水，可以用来将法术抄写到巫师的法术书中。以这种方式使用时，墨水取代了抄写所需的金币。一株草药能够创造足够的墨水来取代最多 **100** 金币价值的法术抄写成分。

吼叫辣椒 (**Yell Pepper**)

位置：沙漠

需要制备：否

描述：虽然许多辣椒会导致呼吸急促，但吼叫辣椒实际上有相反的效果：增加肺活量和帮助呼吸控制。正如许多人发现的（很可能包括给这种草药命名的人），这导致了一种相当滑稽的能力，即显著增加一个人的音量。也就是说，食用者接下来最可能发出的声音是痛苦的尖叫，因为这种草药也以极其辛辣而闻名。

效果：你可以用一个动作吃下这种草药。在接下来的一小时内，你声音的最大音量增加，使你能够像雷鸣一样大声喊叫。

“我个人曾写了无数封信给皇家植物学家协会，进行了一场绝望的运动，要求将这种草药的官方名称改为‘分贝辣椒’。不幸的是，他们不仅拒绝了我的每一个提议，他们还把我未来的任何信件都列入了他们邮件部门的处理黑名单（关于这一事件以及其他争吵的更多信息，请参阅《哈蒙德的恼人长篇大论，第四卷》）。”——哈蒙德

雪怪草 (**Yeti Brush**)

位置：极地

需要制备：否

描述：丛生的白草，雪怪草 (**yeti brush**) 在它所生长的雪地中非常容易被忽略。确实，雪怪草能够穿透冰层和雨夹雪到达太阳，这要归功于其茎上的一种脊状适应性，使其能像刀刃穿过肉体一样滑过雪地。极地社区早就学会了用这种草包裹他们的鞋子和手套，以帮助他们在深雪中旅行。

效果：你可以花费 **1** 分钟用这种草包裹你的手脚。如果你这样做，你在雪地或冰冷地形上移动时不会受到移动速度的减益，并且在攀爬被冰或雪覆盖的表面时具有优势。

39

第四章：杂项

草药学不仅仅是四处闲逛和采摘漂亮的花朵！草药学是一门全面的行业，有许多方面，人们可以花一辈子去掌握。我向你展示其中的一些额外方面，这样你也可以投身其中，或许有一天甚至能与我自己的知识相媲美（我对此深表怀疑）。”——哈蒙德

酊剂

虽然草药在其赋予的力量上无疑是宝贵的，但它们可用性的一个主要障碍是其中一些需要漫长的制备过程。在这些情况下，将那种草药酿造成一种酊剂可能是明智的。酊剂是一种草药的精华，通过各种过程蒸馏而成，旨在以更短的时间框架应用草药的所有效果。

使用酊剂

使用酊剂需要一个动作，并产生草药描述中指定的所有效果。

像草药一样，一个角色一次只能从一种酊剂或草药的效果中受益。在仍然受到另一种酊剂或草药效果影响时使用新的酊剂，会导致第一个效果立即结束。

制作酊剂

制作酊剂绝非易事，需要精湛的炼金术知识才能成功。为了制作酊剂，一个角色必须熟练并能使用炼金工具。此外，该角色必须花费等于草药基础成本两倍的钱来购买原料和其他材料。制作酊剂需要一周的劳动时间才能完成。

在过程结束时，草药被摧毁，角色创造出一瓶名为“[消耗的草药]酊剂”的酊剂。

专长

酊剂大师

你已经掌握了将草药蒸馏成酊剂的技艺，制作一种酊剂所需的时间和成本减半。

自然恩惠

你与自然的协调使你无论走到哪里都能找到更多的草药，几乎就像自然本身在试图帮助你一样。每当你采集一种草药时，投一个 d20。在 20 上，你获得你刚采集的草药的额外一份。

法术

法术列表

丰饶之角 (CORNUCOPIA)

吟游诗人

牧师

德鲁伊

哈蒙德的草药皮下注射器 (HAMUND'S HERBAL HYPODERMIC)

奇械师

德鲁伊

游侠

术士

邪术师

法师

草药注入 (HERBAL INFUSION)

德鲁伊
游侠
术士
法师

丰饶之角 (CORNUCOPIA)

5 环 变化系（仪式）

施法时间：10 分钟

射程：自身

构材：V、S、M（一小袋肥沃的土壤）

持续时间：1 小时

当你施放此法术时，你声明最多 4 个你 30 英尺内能看见的自愿生物与你共享一个魔法纽带。在法术的持续时间内，每当你在自己身上使用一种草药时，该草药的效果会在所有与你共享魔法纽带的生物中复制，只要他们在同一存在位面。

哈蒙德的草药皮下注射器 (HAMUND'S HERBAL HYPODERMIC)

2 环 变化系

施法时间：1 个附赠动作

射程：自身

构材：V、S

持续时间：10 分钟

当你施放此法术时，你的手臂上会长出一根中空的针，在持续时间内可以用作天然的灵巧武器，进行造成 **1d4 + 敏捷调整值** 伤害的徒手攻击。

用这根针的攻击也可以用来快速递送一种通常需要更长时间涂抹在武器上的毒药或草药。以一个附赠动作，你可以用这根针吸收一种通常用来涂抹武器的毒药或草药。如果你这样做，这根针的表现就如同它被涂上了那种毒药或草药，并享有所有随之而来的好处。

草药注入 (HERBAL INFUSION)

3 环 变化系

施法时间：1 动作

射程：自身

构材：S、M（法术消耗的一株草药）

持续时间：可变

你神奇地提取并吸收手中的一株草药的精华，让你能够立即使用该草药，无论它通常需要多长时间才能使用。此法术只能用于影响你自己身体的草药。

新背景：草药师

甚至在农业发现之前，社会就依赖于自然从其土壤中生长的礼物，以及采集和利用这些礼物的**草药师**。

草药师天生亲近自然，冒险进入荒野采集能治愈病人、赋予弱者活力的植物，甚至创造出能让最强大的法师嫉妒的魔法效果。

技能熟练：自然、生存

工具熟练：草药工具

语言：自选一种

装备：一套旅行者服装、一个草药工具、一件含有干花的珠宝、一个装有 10 gp 的腰包。

特性：适时采摘

作为一名经验丰富的草药师，你知道找到成熟植物的最佳地点，以及在不浪费任何宝贵资源的情况下采集它们的最佳技巧。每当你采集一株有使用次数的草药时，那株草药总是以最大使用次数开始。

建议特征

由于他们的生计依赖于繁荣的野外，草药师往往对自然怀有敬畏之情，并尊重自然的生命周期。虽然大多数人生活在他人中间，作为治疗师或炼金术士，但他们大部分时间都在户外独处，这常常导致一些古怪的特质。

d6 性格特质

- 1 我会收集我看到的每一朵漂亮的花——而且我认为每一朵花都很漂亮。
- 2 我尊敬植物既是朋友又是恩人，我总是给予它们应得的尊重。
- 3 我总是随身带着一朵漂亮的花或一袋香叶，送给我喜欢的人。
- 4 如果没人阻止我，我会花几个小时谈论植物知识和我最喜欢的草药。
- 5 我用花朵和其他植物装饰我拥有的一切。
- 6 我对一些植物的致命性着迷，并期待看到我能如何利用它们。

d6 理想

- 1 自然主义。我相信自然的礼物无所不能，而文明只会碍事。（任意）
- 2 可持续性。植物生命必须由有情生物控制和维持，这样它们的用途才能继续为我们服务。（守序）
- 3 愤怒。植物实际上是世界上最致命的生物之一，它们唯一的问题是它们不能移动。这就是我存在的意义。（邪恶）
- 4 发现。我正在环游世界，记录和研究我发现的植物，并希望能发现一种新的。（中立）
- 5 保护。我加入了对抗自然的战争，站在自然的一边。任何试图伤害植物的人都必须先过我这一关。（混乱）
- 6 治疗。只要自然提供治疗，并且有我在这里寻找它们，普通人就不需要受苦于疾病。（善良）

d6 牵绊

- 1 我是科学的学生，我希望在现实生活情境中进行采集和应用草药的实地研究。
- 2 我寻找一种能治愈困扰我家乡几代人疾病的植物。
- 3 为了证明我的荣誉和勇气，我正在寻找一种传说中的植物，带回去献给家乡的长者。
- 4 我的目标是赚足够的钱，退休到我自己的土地上，在那里我将花时间种植我在旅途中发现的奇特草药。
- 5 我会把我最喜欢的花的种子播撒到我所到之处，并确保世界因其美丽而绽放。
- 6 婴儿时期，一位流浪的草药师用药用植物治好了我的高烧，救了我的命。我发誓要以同样的方式为每个人带来同样的自然疗愈。

d6 缺点

- 1 我经常满身泥土和化肥，许多人觉得这很令人反感。
- 2 我认为植物生命比动物生命更有价值，我很乐意牺牲后者来拯救前者。
- 3 我认为所有植物都是有情生物，在做任何会伤害它们的事情之前，我必须征得它们的许可。
- 4 秘密地，我对采集过多草药的可持续性毫不在意——我只关心它们能为我所用。
- 5 如果我看到我想要的草药，我会变得非常分心，并会放下其他一切去拿它。
- 6 我拒绝相信有任何问题是正确的植物无法解决的——即使这很明显不是一个需要植物的情况。

41

哈蒙德的助手

“如果你读到我书的这一部分，毫无疑问你已经成为了一位相当不错的草药学大师！但不要以为你是唯一一个研究这门艺术的人；在我的旅行中，我遇到了许多研究这些世界植物群的人，并发现他们的才华甚至让我也感到惊讶！你甚至可能在自己的旅行中遇到这些不安分的灵魂。如果你遇到了，一定要提我的名字——他们可能会给你一些服务的折扣。”——哈蒙德

以下是一些 DM 可以轻松插入任何战役或设定的 NPC。随时使用这些 NPC 作为队伍提供草药相关服务的便捷方式。

草药商贩

姓名：哈里·霍尔德海克 (Harry Holderhek)

种族：半身人-矮人

哈蒙德的笔记：霍尔德海克家族庞大而广阔——甚至发展到包括许多矮人和其他种族的联姻。哈里就是这些结合的产物之一，一半是半身人，一半是矮人（具体来说，是我的二表哥哈奇博尔德·霍尔德海克）。哈里在他母亲族人的森林中长大，长期熟悉植物生命，投身于德鲁伊艺术，并成为草药方面最重要的专家之一。事实上，他对这个主题的知识对本书的写作起到了重要作用。

哈里现在大部分时间都在各个位面间游荡，寻找更多稀有植物来编目和研究。他通过出售他沿途找到的一些更强大的草药来资助他的旅行。事实上，他的香料储物袋似乎有无穷无尽的、适用于任何场合的有用植物供应，而他正直的霍尔德海克道德意味着他总是以合理的价格与人分享。

酊剂酿造师

姓名：莫娜 (Mona)

种族：人类（？）

哈蒙德的笔记：莫娜无疑是一个奇特的个体，但我确实请你在遇到他们时给他们一个公平的机会，因为他们是我旅行中遇到的最好的酊剂酿造师。通过一种他们拒绝与我分享的技术，他们能够在一个单一的日子里将一株草药酿造成一瓶酊剂，让他们能以前所未闻的速度处理大量的草药。你需要提供所有相关的材料和常规酊剂的费用，外加额外 20% 的附加费，但我会说这笔费用非常值得，因为它能为你节省时间和便利。

另外，尽管他们皮肤苍白，动作僵硬，声音沙哑，他们会向你保证，他们绝对是活着的，而不是一个有意识的僵尸。我强烈建议你不要在这一点上与他们争论，以免你发现自己的唾液混入了你的酊剂订单中。

附录：草药表

常见草药表

常见极地草药

d6 草药

- 1 不落叶 (Nofall Leaves)
- 2 冰藤 (Ice Vine)
- 3 冷刷 (Cold Brush)
- 4 冰薄荷 (Ice Mint)
- 5 解冻芽 (Thaw Bud)
- 6 叮当浆果 (Jingle Berries)

常见洞穴草药

d6 草药

- 1 石化蜥蜴的开胃菜 (Basilisk's Appetiser)
- 2 超级蘑菇 (Soopa Mushroom)
- 3 辉光苔 (Glowmoss)
- 4 罗盘玫瑰 (Compass Rose)
- 5 修补者霉菌 (Mender's Mold)
- 6 石像鬼地衣 (Gargoyle's Lichen)

常见海岸草药

d6 草药

- 1 水手之友 (Mariner's Friend)
- 2 海之籽 (Sea Seeds)
- 3 浮木 (Liftwood)
- 4 梨占卜 (Pearvoyance)
- 5 鹦鹉罂粟 (Parrot Poppy)
- 6 微风坚果 (Breeze Nuts)

常见沙漠草药

d6 草药

- 1 幻景瓜 (Mirage Melon)
- 2 游牧者之宝 (Nomad's Treasure)
- 3 跌倒草 (Fumbleweed)
- 4 吼叫辣椒 (Yell Pepper)
- 5 殡仪员仙人掌 (Mortician's Cactus)
- 6 蛇皮根 (Snakeskin Root)

常见森林草药

d6 草药

- 1 蜡烛玫瑰 (Candle Rose)
- 2 爆裂坚果 (Cracker Nut)
- 3 裁缝的赌博 (Tailor's Gamble)
- 4 死木 (Deadwood)
- 5 织物叶 (Fabric Leaf)
- 6 敲木 (Knock Wood)

常见草原草药

d6 草药

- 1 避阳花 (Shunflower)
- 2 音乐果 (Musical Fruit)
- 3 皂草 (Soap Grass)
- 4 鸟种 (Bird Seed)
- 5 求爱者香水 (Courter's Perfume)
- 6 牧羊人之皂 (Shepherd's Soap)

常见山地草药

d6 草药

- 1 邪魔辣椒 (Fiend's Chili)
- 2 杀手番茄 (Killer Tomato)
- 3 矮人之灾 (Dwarf's Bane)
- 4 驱兽柠檬 (Repellent Lemon)
- 5 哨兵灌木 (Sentry Bush)
- 6 合金叶 (Aloyleaf)

常见沼泽草药

d6 草药

- 1 除臭秋海棠 (Odour Begonia)
- 2 猎人之泥 (Hunter's Mud)
- 3 傻傻荷叶 (Sillypad)
- 4 扇蕉 (Fanana)
- 5 厨师的戏法 (Chef's Trick)
- 6 巨魔鼻涕 (Troll's Snot)

稀有草药表

稀有极地草药

2d8 草药

- 2 冰石树干 (Icestone Trunk)
- 3 魔法槲寄生 (Magic Mistletoe)
- 4 冰柱苔 (Icicle Moss)
- 5 黄金松 (Golden Pine)
- 6 冰川枝 (Glacier Branch)
- 7 欧瑞尔之发 (Auril's Hair)
- 8 鲸油球茎 (Blubber Bulb)
- 9 雪怪草 (Yeti Brush)
- 10 霜苔 (Rimemoss)
- 11 无灰桦 (Ashfree Birch)
- 12 冰冻燃料 (Frozen Fuel)

- 13 水晶果 (Crystal Fruit)
- 14 冬光之花 (Winterlight Bloom)
- 15 寒冷松果 (Pinecone of Cold)
- 16 永冻根 (Everfrost Root)
- 稀有洞穴草药
- 2d8 草药
- 2 泰坦之田 (Titan's Field)
- 3 哈蒙德之发 (Hamund's Hair)
- 4 日菌 (Sungi)
- 5 攀爬者的愚行 (Creeper's Folly)
- 6 罗丝之刺 (Lolth's Thorn)
- 7 银根 (Silver Root)
- 8 亮眼胡萝卜 (Brighteye Carrots)
- 9 浮空菌 (Flumph Fungi)
- 10 埋藏的月光 (Buried Moonlight)
- 11 孢子投掷者 (Sporecaster)
- 12 暗影之舌 (Umbra Tongue)
- 13 锈蕨 (Rustfern)
- 14 幽暗斗篷 (Gloom's Cloak)
- 15 石帽蘑菇 (Stonecap Mushrooms)
- 16 紫虫球茎 (Purple Worm Bulb)

43

稀有海岸草药

- 2d8 草药
- 2 印记城之印 (Sigil's Mark)
- 3 底栖魔鱼之茎 (Aboleth Stalk)
- 4 水母藤 (Jellyfish Vine)
- 5 学者之笔 (Scholar's Brush)
- 6 海怪海藻 (Kraken Kelp)
- 7 滑行草 (Glide Weed)
- 8 鱼人陷阱 (Merrow Trap)
- 9 喷水草 (Squirtwort)
- 10 鱼鳍苔 (Fin Moss)
- 11 溺亡者之触 (Drowner's Reach)
- 12 泡泡瓜 (Bubblemelon)
- 13 马里德之尾 (Marid's Tail)
- 14 海皂 (Sea Soap)
- 15 水手之兆 (Sailor's Omen)
- 16 障壁珊瑚 (Barrier Coral)

稀有沙漠草药

- 2d8 草药
- 2 火焰瓜 (Firemelon)
- 3 火羽茴香 (Fireplume Fennel)
- 4 火焰花 (Fire Flower)
- 5 粘无花果 (Sticky Fig)
- 6 特林卡利之刺 (Tlincalli Thorn)
- 7 针云仙人掌 (Needlecloud Cactus)
- 8 跳跳豆 (Hopping Bean)
- 9 沙防棕榈 (Sandtrap Palm)
- 10 沃罗树 (Volo Tree)
- 11 牧师手杖 (Cleric's Cane)
- 12 狂暴根 (Rageroot)

13 审讯者之棍 (Interrogator's Baton)

14 烬草 (Embergrass)

15 愚者护符 (Fool's Charm)

16 沙吸花 (Sandrain Flower)

稀有森林草药

2d8 草药

2 树人种子 (Treant Seed)

3 纪念雏菊 (Keepsake Daisy)

4 黄金松露 (Golden Truffle)

5 锐眼枝 (Sharpeye Twig)

6 树精的秘密 (Dryad's Secret)

7 士兵之责 (Soldier's Duty)

8 精灵叶 (Elven Leaf)

9 森林绷带 (Sylvan Bandage)

10 夜焰籽 (Nightflame Seed)

11 蟾蜍皮灌木 (Toad Skin Shrub)

12 速度苹果 (Speed Apple)

13 魔邓肯薄荷 (Mordenkainen's Mint)

14 维和者百合 (Peacekeeper's Lily)

15 精类之惧 (Fey's Fear)

16 钢木树液 (Steelwood Sap)

稀有草原草药

2d8 草药

2 光谱玫瑰 (Spectrum Rose)

3 枯萎花粉 (Blighted Pollen)

4 噼啪树皮 (Crackle Bark)

5 巫师之友 (Wizard's Friend)

6 心悸草 (Heartstopper Weed)

7 麻痹灌木 (Numbing Bush)

8 爆爆玉米 (Boom Maize)

9 荆棘米 (Bramble Rice)

10 追踪者之叶 (Tracker's Leaf)

11 恶臭花 (Stenchblossom)

12 低语绒 (Whisper Puff)

13 触摸草 (Touch Grass)

14 接地籽 (Grounder Seed)

15 双福三叶草 (Twice-Blessed Clover)

16 力量牡丹 (Peony of Power)

稀有山地草药

2d8 草药

2 天堂之机 (Heaven's Chance)

3 冲刺辣椒 (Rush Chilis)

4 回声木 (Echo Wood)

5 白金星 (Platinum Star)

6 石化蜥蜴之舌 (Basilisk Tongues)

7 吸血鬼之牙 (Vampire's Fang)

8 山之心人参 (Mountain Heart Ginseng)

9 巨人之丝 (Giant's Silk)

10 邪魔之门紫藤 (Fiendsgate Wisteria)

11 永生根 (Everwort Root)

12 铁叶灌木 (Ironleaf Thicket)

13 神谕者之叶 (Oracle's Leaf)

14 轰鸣棉 (Rumble Cotton)

- 15 麒麟之赐 (Ki-Rin's Bounty)
 - 16 易形茉莉 (Shifter's Jasmine)
- 稀有沼泽草药
- 2d8 草药
- 2 泥沼之灾 (Mud Bane)
 - 3 鸦后之莲 (Lotus of the Raven Queen)
 - 4 尸手 (Corpse Hands)
 - 5 少女苔 (Maiden Moss)
 - 6 清明薰衣草 (Lucidity Lavender)
 - 7 报丧藤 (Banshee Vine)
 - 8 仙子床芦苇 (Fairybed Reed)
 - 9 滑溜根 (Sork Root)
 - 10 鬼婆之发 (Hag's Hair)
 - 11 巫妖地衣 (Lich Lichen)
 - 12 胶铃花 (Gluebell)
 - 13 备忘莎草 (Prepyrus)
 - 14 墓根 (Grave Root)
 - 15 幽灵叶 (Ghost Leaf)
 - 16 自然之咒 (Nature's Curse)

所有草药 A-Z 列表

草药 环境 价值 需要制备

--- --- 底栖魔鱼之茎 (Aboleth Stalk) 海岸 500 gp 是

合金叶 (Aloyleaf) 山地 1 gp 否

无灰桦 (Ashfree Birch) 极地 20 gp 否

欧瑞尔之发 (Auril's Hair) 极地 20 gp 否

报丧藤 (Banshee Vine) 沼泽 20 gp 否

障壁珊瑚 (Barrier Coral) 海岸 1,000 gp 否

石化蜥蜴之舌 (Basilisk Tongues) 山地 50 gp 是

石化蜥蜴的开胃菜 (Basilisk's Appetiser) 洞穴 1 gp 是

鸟种 (Bird Seed) 草原 1 gp 否

枯萎花粉 (Blighted Pollen) 草原 500 gp 否

鲸油球茎 (Blubber Bulb) 极地 10 gp 是

爆爆玉米 (Boom Maize) 草原 10 gp 否

荆棘米 (Bramble Rice) 草原 5 gp 否

微风坚果 (Breeze Nuts) 海岸 1 gp 否

亮眼胡萝卜 (Brighteye Carrots) 洞穴 10 gp 是

泡泡瓜 (Bubblemelon) 海岸 50 gp 否

埋藏的月光 (Buried Moonlight) 洞穴 10 gp 是

蜡烛玫瑰 (Candle Rose) 森林 1 gp 否

厨师的戏法 (Chef's Trick) 沼泽 1 gp 否

牧师手杖 (Cleric's Cane) 沙漠 20 gp 是

冷刷 (Cold Brush) 极地 1 gp 是

罗盘玫瑰 (Compass Rose) 洞穴 1 gp 否

尸手 (Corpse Hands) 沼泽 200 gp 是

求爱者香水 (Courter's Perfume) 草原 1 gp 是

爆裂坚果 (Cracker Nut) 森林 1 gp 否

噼啪树皮 (Crackle Bark) 草原 200 gp 是

攀爬者的愚行 (Creeper's Folly) 洞穴 100 gp 是

水晶果 (Crystal Fruit) 极地 100 gp 否

死木 (Deadwood) 森林 1 gp 是

溺亡者之触 (Drowner's Reach) 海岸 20 gp 否

树精的秘密 (Dryad's Secret) 森林 50 gp 是

矮人之灾 (Dwarf's Bane) 山地 1 gp 否
回声木 (Echo Wood) 山地 200 gp 是
精灵叶 (Elven Leaf) 森林 10 gp 是
烬草 (Embergrass) 沙漠 200 gp 是
永冻根 (Everfrost Root) 极地 1,000 gp 否
永生根 (Everwort Root) 山地 20 gp 否
织物叶 (Fabric Leaf) 森林 1 gp 否
仙子床芦苇 (Fairybed Reed) 沼泽 10 gp 否
扇蕉 (Fanana) 沼泽 1 gp 否
精类之惧 (Fey's Fear) 森林 500 gp 否
邪魔辣椒 (Fiend's Chili) 山地 1 gp 是
邪魔之门紫藤 (Fiendsgate Wisteria) 山地 10 gp 否
鱼鳍苔 (Fin Moss) 海岸 10 gp 否
火焰花 (Fire Flower) 沙漠 200 gp 是
火焰瓜 (Firemelon) 沙漠 1,000 gp 否
火羽茴香 (Fireplume Fennel) 沙漠 500 gp 否
浮空菌 (Flumph Fungi) 洞穴 5 gp 是
愚者护符 (Fool's Charm) 沙漠 500 gp 否
冰冻燃料 (Frozen Fuel) 极地 50 gp 否
跌倒草 (Fumbleweed) 沙漠 1 gp 是
石像鬼地衣 (Gargoyle's Lichen) 洞穴 1 gp 是
幽灵叶 (Ghost Leaf) 沼泽 500 gp 是
巨人之丝 (Giant's Silk) 山地 5 gp 否
冰川枝 (Glacier Branch) 极地 50 gp 否
滑行草 (Glide Weed) 海岸 20 gp 是

45

所有草药 A-Z 列表

草药 环境 价值 需要制备
:--- :--- 幽暗斗篷 (Gloom's Cloak) 洞穴 200 gp 是
辉光苔 (Glowmoss) 洞穴 1 gp 否
胶铃花 (Gluebell) 沼泽 50 gp 否
黄金松 (Golden Pine) 极地 100 gp 否
黄金松露 (Golden Truffle) 森林 200 gp 是
墓根 (Grave Root) 沼泽 200 gp 是
接地籽 (Grounder Seed) 草原 200 gp 是
鬼婆之发 (Hag's Hair) 沼泽 10 gp 是
哈蒙德之发 (Hamund's Hair) 洞穴 500 gp 否
心悸草 (Heartstopper Weed) 草原 50 gp 是
天堂之机 (Heaven's Chance) 山地 1,000 gp 是
跳跳豆 (Hopping Bean) 沙漠 10 gp 否
猎人之泥 (Hunter's Mud) 沼泽 1 gp 是
冰薄荷 (Ice Mint) 极地 1 gp 是
冰藤 (Ice Vine) 极地 1 gp 否
冰石树干 (Icestone Trunk) 极地 1,000 gp 是
冰柱苔 (Icicle Moss) 极地 200 gp 是
审讯者之棍 (Interrogator's Baton) 沙漠 100 gp 否
铁叶灌木 (Ironleaf Thicket) 山地 50 gp 是
水母藤 (Jellyfish Vine) 海岸 200 gp 是
叮当浆果 (Jingle Berries) 极地 1 gp 否
纪念雏菊 (Keepsake Daisy) 森林 500 gp 否
麒麟之赐 (Ki-Rin's Bounty) 山地 500 gp 是
杀手番茄 (Killer Tomato) 山地 1 gp 否

敲木 (Knock Wood) 森林 1 gp 否
海怪海藻 (Kraken Kelp) 海岸 50 gp 是
巫妖地衣 (Lich Lichen) 沼泽 20 gp 是
浮木 (Liftwood) 海岸 1 gp 否
罗丝之刺 (Loth's Thorn) 洞穴 50 gp 否
鸦后之莲 (Lotus of the Raven Queen) 沼泽 500 gp 是
清明薰衣草 (Lucidity Lavender) 沼泽 50 gp 是
魔法槲寄生 (Magic Mistletoe) 极地 500 gp 是
少女苔 (Maiden Moss) 沼泽 100 gp 是
马里德之尾 (Marid's Tail) 海岸 100 gp 否
水手之友 (Mariner's Friend) 海岸 1 gp 是
修补者霉菌 (Mender's Mold) 洞穴 1 gp 否
鱼人陷阱 (Marrow Trap) 海岸 10 gp 否
幻景瓜 (Mirage Melon) 沙漠 1 gp 否
魔邓肯薄荷 (Mordenkainen's Mint) 森林 100 gp 否
殡仪员仙人掌 (Mortician's Cactus) 沙漠 1 gp 是
山之心人参 (Mountain Heart Ginseng) 山地 10 gp 是
泥沼之灾 (Mud Bane) 沼泽 1,000 gp 是
音乐果 (Musical Fruit) 草原 1 gp 否
自然之咒 (Nature's Curse) 沼泽 1,000 gp 是
针云仙人掌 (Needlecloud Cactus) 沙漠 20 gp 是
夜焰籽 (Nightflame Seed) 森林 10 gp 否
不落叶 (Nofall Leaves) 极地 1 gp 是
游牧者之宝 (Nomad's Treasure) 沙漠 1 gp 否
麻痹灌木 (Numbing Bush) 草原 20 gp 否
除臭秋海棠 (Odour Begonia) 沼泽 1 gp 否
神谕者之叶 (Oracle's Leaf) 山地 100 gp 是
鹦鹉罂粟 (Parrot Poppy) 海岸 1 gp 否
维和者百合 (Peacekeeper's Lily) 森林 200 gp 是
梨占卜 (Pearvoyance) 海岸 1 gp 是
力量牡丹 (Peony of Power) 草原 1,000 gp 否
寒冷松果 (Pinecone of Cold) 极地 500 gp 否

46

所有草药 A-Z 列表

草药 环境 价值 需要制备
:--- :--- 白金星 (Platinum Star) 山地 100 gp 是
复生垫 (Polypad) 海岸 100 gp 是
备忘莎草 (Prepyrus) 沼泽 100 gp 否
紫虫球茎 (Purple Worm Bulb) 洞穴 1,000 gp 是
狂暴根 (Rageroot) 沙漠 50 gp 否
驱兽柠檬 (Repellent Lemon) 山地 1 gp 是
霜苔 (Rimemoss) 极地 10 gp 否
轰鸣棉 (Rumble Cotton) 山地 200 gp 是
冲刺辣椒 (Rush Chilis) 山地 500 gp 是
锈蕨 (Rustfern) 洞穴 100 gp 否
水手之兆 (Sailor's Omen) 海岸 500 gp 是
沙吸花 (Sandrain Flower) 沙漠 1,000 gp 否
沙防棕榈 (Sandtrap Palm) 沙漠 5 gp 否
学者之笔 (Scholar's Brush) 海岸 100 gp 是
海之籽 (Sea Seeds) 海岸 1 gp 否
海皂 (Sea Soap) 海岸 200 gp 是
哨兵灌木 (Sentry Bush) 山地 1 gp 是

锐眼枝 (Sharpeye Twig) 森林 100 gp 否
牧羊人之皂 (Shepherd's Soap) 草原 1 gp 是
易形茉莉 (Shifter's Jasmine) 山地 1,000 gp 是
避阳花 (Shunflower) 草原 1 gp 否
印记城之印 (Sigil's Mark) 海岸 1,000 gp 否
傻傻荷叶 (Sillypad) 沼泽 1 gp 否
银根 (Silver Root) 洞穴 20 gp 是
蛇皮根 (Snakeskin Root) 沙漠 1 gp 否
皂草 (Soap Grass) 草原 1 gp 否
士兵之责 (Soldier's Duty) 森林 20 gp 否
超级蘑菇 (Soopa Mushroom) 洞穴 1 gp 否
滑溜根 (Sork Root) 沼泽 5 gp 否
光谱玫瑰 (Spectrum Rose) 草原 1,000 gp 是
速度苹果 (Speed Apple) 森林 50 gp 是
孢子投掷者 (Sporecaster) 洞穴 20 gp 是
喷水草 (Squirtwort) 海岸 5 gp 否
钢木树液 (Steelwood Sap) 森林 1,000 gp 是
恶臭花 (Stenchblossom) 草原 20 gp 否
粘无花果 (Sticky Fig) 沙漠 100 gp 否
石帽蘑菇 (Stonecap Mushrooms) 洞穴 500 gp 是
日菌 (Sungi) 洞穴 200 gp 是