木乃伊面具

冒险之路 第一部（1/6）

半死之城

Jim Groves/ 著

观剧魔男暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P3

目录

前言 4

半死之城 6

NPC画廊 52

木乃伊面具宝藏 60

瓦蒂，“半城” 62

探索者日志：沙之阴影 1/6 72

怪物图鉴 78

战役大纲 90

下期预告 92

P4-P5

木乃伊来了（HERE THERE BE MUMMIES）

欢迎来到木乃伊面具冒险之路的第一卷！这条冒险之路发生在奥斯里昂——格拉里昂对于我们现实世界的埃及的奇迹和神秘给出的答案——并充满了你所期待的一切：古老的被沙尘阻塞的废墟、尘土飞扬的坟墓、宏伟的金字塔、神秘的斯芬克斯，当然，还有木乃伊！

奥斯里昂一直都很受欢迎，是格拉里昂最早一批被详细描述的地区之一。除了作为探索者协会组织游戏（Pathfinder Society Organized Play）的原始派系之一，奥斯里昂也是第一本探索者玩者手册，《奥斯里昂，法老之地》的主题，以及两个探索者模组的发生地J1：与法老共葬（Entombed with the Pharaohs）和J4：契约石金字塔（The Pact Stone Pyramid），它们都是由Michael Kortes所写的。后来，《格拉利昂的地城》、《格拉利昂的失落诸城》和《消失的王国》都出现在了探索者战役设定中，详细描述了更多奥斯里昂的历史和关键地点。

这段简短的历史介绍其实是在拐弯抹角地说我从一开始就是奥斯里昂的忠实粉丝。当《与法老共葬》发行时，我非常喜欢它，而当我有幸在2008年的首届RPG超巨星比赛中进入最后一轮时，我便知道自己想要在奥斯里昂展开自己的冒险。我真的很想为《与法老共葬》写续集，虽然我不能直截了当地说我的冒险计划（名为《凤凰的黄昏》）就是它的续集，但我尽了最大努力在我2000字的演讲中暗示了这一点。

《凤凰的黄昏》并没有在RPG超巨星2008中获胜（该荣誉属于Leandra Christine Schneider的《弑君者之战[Clash of the Kingslayers]》），Michael Kortes的《与法老共葬》的后续作品《契约石金字塔》也在那年的晚些时候出版了，但我从未放弃有朝一日能在奥斯里昂的沙盒里玩耍的希望。到了2013年，当我们决定继《正义之怒》之后的下一条冒险之路时，奥斯里昂是一个显而易见的选择。

《木乃伊面具》不是《与法老共葬》和《契约石金字塔》的续集，也不是《凤凰的黄昏》最终看到了出版的曙光，但它是它们的精神继承者。这些模组中的相同主题促使我提出了《凤凰的黄昏》，同样的主题也影响了我勾勒出《木乃伊面具》，而未来的六次冒险的作者对奥斯里昂的早期作品也并不陌生。

话虽如此，《木乃伊面具》覆盖的地方与《与法老共葬》和《契约石金字塔》不同。飞升四法老（Four Pharaohs of Ascension）和黑色支配者（Dominion of the Black）都没有出现在木乃伊的面具中。奥克顿之谜（The Aucturn Enigma）只是奥斯里昂的谜团中的一小部分，在8000多年的历史长河中，这片法老之地有着更多的故事可以讲述。相反，我们决定在这条冒险之路中采取一种更为简单的方式，讲述一个不会与环球影业的木乃伊系列电影（包括鲍里斯·卡洛夫主演的原版、1999年的翻拍版及其续集）、H·瑞德·哈格德的埃及小说，甚至是夺宝奇兵系列电影太过不同的故事。这是一条探索和掠夺被遗忘的坟墓，直面木乃伊和斯芬克斯和其他奥斯里昂的过去的守护者，并与一个从很久以前归来的不死法老争夺他的古老的王座的冒险之路！

Jim Groves打开了《木乃伊面具》的大门，用他的冒险“半死之城”向我们介绍了瓦蒂城及其大墓地。在下一本冒险“空墓”中——Crystal Frasier在冒险之路产品线上的起始（Crystal Frasier's entrance to the Adventure Path line.）——你们会在瓦蒂找到更多的刺激和危险。接下来，在“流沙”中，英雄们离开瓦蒂，前往泰法及其著名的图书馆，这是由狡猾的Richard Pett编写的冒险。当她的冒险之路在《正义之怒》中首次亮相后，Amber E. Scott带着这系列的第四本冒险“斯芬克斯的秘密”闪亮回归，那时PC们会前往奥斯里昂沙漠的无人荒野，并有可能会遇到一两个斯芬克斯。但这并不是她的全部，她还写了木乃伊面具探索者日志的全部六篇文章。没有Michael Kartes的帮助，我无法构思出以奥斯里昂为主题的冒险之路，他给我们带来了《与法老共葬》和《契约石金字塔》，幸运的是，我说服了他写出第五本“哈科特普的奴隶壕沟”。最后，Mike Shel 回到了他的“泥浆术师之墓（Mud Sorcerer's Tomb）”的根源，并以“天空法老的金字塔”结束了他的冒险之路。当然，还有大量关于木乃伊面具的辅助文章，包括探索来世，木乃伊化仪式的细节和一些不同的木乃伊能力，和古奥斯里昂万神殿的20个主神的完整信息，以及6个装满了能够添加到您的战役的新怪物的怪物图鉴。

本月您将注意到的一个变化是，探索者日志有了一种新的格式。在某些方面，它让人想起了早期的探索者日志，同时也提供了一些GM们可以添加到他们的战役中的新内容。小说编辑James L. Sutter将深入探究探索者日志的历史，并在即将到来的前言中解释更多关于新格式的内容。

除了前面提到的书之外，我们在木乃伊面具以外还推出了一些新产品，可以用于更详细地考察奥斯里昂以及北部加隆德的土地和居民。《探索者战役设定：奥斯里昂，法老的传承》更新了旧的奥斯里昂玩者手册到探索者规则，并在其64页的内容中添加了更多细节（和新怪物）。对于玩家们来说，《探索者玩者手册：沙之子民》为来自奥斯里昂、拉哈多姆和图维亚的PC们提供了新的选择。像往常一样，我们会为木乃伊面具拿出《探索者角色卡片》，《探索者物品卡片》，《探索者翻转垫》，以及《探索者棋子》。

拿起你的火把，抓起你的撬棍，戴上你的防护圣甲虫，以及准备好。奥斯里昂的坟墓里又黑又危险，所以要小心那些木乃伊！

封面故事

这月的封面给我们带来了冷酷且充满野心的维里安娜·海帕克斯——她是灼烧之手的塔尔多人领袖，当PC们探索瓦蒂大墓地的长期封闭的坟墓时，他们注定要与这个敌对的冒险团队发生冲突。

P6

半死之城

第一部分：抽选以及阿肯特皮之墓 第7页

法莱斯玛教会开放了瓦蒂大墓地以进行探索，并为冒险团队们指定了地点。作为他们的任务，PC们被允许进入一个古代的著名军事指挥官的坟墓。

第二部分：彭瑟鲁之家 第21页

PC们开始探索一个家人和仆人都死于可怕的疯狂瘟疫的贵族的鬼屋。彭瑟鲁之家现在是这个家族的坟墓，并住着各种各样的邪恶生物。

第三部分：博学之眼的圣所 第35页

PC们开始探索一个废弃的神殿，但竞争的冒险者们却与他们争夺古墓的秘密。更令人不安的是，PC们发现了从神殿的宝库中偷走了隐藏的文物的神秘的第三组入侵者的迹象。

升级进度

《半死之城》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

1 玩家从1级开始冒险

2 玩家在探索完阿肯特皮之墓并准备好进入彭瑟鲁之家后应达到2级

3 玩家在进入博学之眼的圣所并面对灼烧之手的成员们前应达到3级

玩家在这场冒险的尾声应该达到4级。

P7

冒险背景

六千多年前，在奥斯里昂第一纪元的衰落时期，被称为“天空法老”的法老哈科特普一世（Hakotep I）统治着奥斯里昂。在他死前，哈科特普下令建造一座金字塔陵墓，并使用了从邻近的芒吉莽原中部的首理文明窃取来的技术。就像传说中的首理飞天城市一样，哈科特普的陵墓也具有魔法飞行能力，在法老死后被埋葬后，他的金字塔也飞了起来。从那以后，它就一直留在格拉里昂的天空中，免受那些会亵渎法老的最后安息之地的盗墓者的侵扰。

然而，在哈科特普下葬之前，内希斯教会的一个叫做蓝羽圣教会（Sacrosanct Order of the Blue Feather）的教派从这位死去的法老身上偷走了两件东西：他的心脏和他的丧葬面具，而里面装着两片哈科特普的灵魂——他的依布（ib），情感、思想、意志和意图的中心，包含在他的心脏里；还有他的喀（ka），也就是"生命之火"，教会把它困在了法老的丧葬面具里。有了哈科特普的依布和喀，圣教会曾希望与哈科特普的灵魂交流，以学习首理魔法和技术的秘密。然而，随着哈科特普的灵魂碎片被分离，并被束缚在物质中，且无法在来世重新团聚，祭司们发现他们无法与死去的法老沟通。然而，这两块天空法老的灵魂碎片确实给包含了它们的物体赋予了力量，并创造了两个强大的魔法物品：哈科特普之心和遗忘法老的面具。

哈科特普的继任者杰德莱特二世（Djederet II），他本人是内希斯的一名祭司，在他继承王位时就知道了该教派的活动。对于他前任的坟墓受到了圣教会的亵渎而感到震惊，杰德莱特将哈科特普的心脏和面具藏了起来，以掩盖教会的恶行，并将哈科特普的灵魂碎片分开，这样他就无法复生，向那些亵渎了他的身体和灵魂的人复仇。哈科特普之心被带到了索西斯，而他的丧葬面具则被藏在了新建立的瓦蒂城中一座供奉内希斯的神殿里——博学之眼的圣所。为了防止哈科特普的心脏和面具被发现并重新团聚，杰德莱特清除了所有关于这些事件的书面记录。随着几个世纪的过去，有关哈科特普，他的统治，以及这些被盗文物的位置的知识都几乎被遗忘了。

在4000多年后，拉玛什图的信徒在瓦蒂城散播了一种叫做疯狂瘟疫的可怕疾病。该城超过60%的人口因此死于街头和家中，而瓦蒂几乎被遗弃了450多年。在AR 2953年，法莱斯玛教会回到了瓦蒂，并在城市废墟中建立了一座名为宏伟陵墓的新神殿。法莱斯玛教徒们将原城市的大部分部分都包围了起来，将废弃的定居点变成了一个巨大的大墓地，将其奉为圣地以纪念城市中的逝者。在接下来的1700年里，人们逐渐回来重建毗邻旧城的新城市，而今天，这个城市的规模是旧城的三倍大。

在七年前，“红宝石王子”凯密特三世法老正式向外国探险者们开放了奥斯里昂的古墓和墓地。凯密特三世明白，长途跋涉寻找宝藏的冒险者们通常不会回到他们来的地方再出售他们的发现。相反，他们通常会在经济足够强大、能够吸收大量珍贵文物的最近的文明社区尽快出售或交易他们没有据为己用的东西。红宝石王子的政策不仅吸引了冒险者们来到沙漠之国奥西里翁，还吸引了无数学者、私人收藏家、如探索者协会的特殊团体，以及来自内海各地的经济利益。一个小型产业已经兴起，只是为了支持来访的冒险者，而更大的基础设施也应运而生，为外国投资者和贸易商提供了服务。每一个主要地点的正式开放都预示着当地和奥斯里昂整体的经济繁荣。

然而，与奥斯里昂的许多坟墓和墓地不同，瓦蒂大墓地几乎没有受到过什么影响，这在很大程度上是因为当地的禁忌和宏伟陵墓的祭司的保护。但是凯密特三世现在已经命令地方当局和法莱斯玛教会开放瓦蒂大墓地进行探索，目的是探索、研究和刺激经济。无论是法老还是法莱斯玛教会都不知道丢失的遗忘法老的面具藏在墓地里，但一个叫尼布塔-库弗尔（Nebta-Khufre）的死灵法师知道了这件神器的存在，并从存放它的神殿宝库中偷走了它。

但尼布塔-库弗尔并不是瓦蒂的唯一一个对博学之眼的圣所有兴趣的新来者。一群被称为灼烧之手的冒险者，他们都是内希斯的虔诚信徒，也在寻找废弃的神殿。在一个名叫维里安娜·海帕克斯（Velriana Hypaxes）的塔尔多女子的带领下，灼烧之手相信神殿是属于他们的，并且他们有权去探索它，而且他们计划不让非信徒掌握神殿的秘密（和宝藏），比如PC们。

P7-P21

第一部分：抽选以及阿肯特皮之墓

冒险从瓦蒂市开始，在那里，角蝰河和骗子河汇流而成了奥斯里昂东南部的斯芬克斯河。瓦蒂及其大墓地在从第62页开始的地名志中有着详细描述。PC们应该都已经出现在瓦蒂了，并且彼此之间都很熟悉，而且有兴趣去探索瓦蒂大墓地。随着皇家法令下令开放大墓地，当地的法莱斯玛神殿，宏伟陵墓的祭司们被指派以抽签的方式为冒险团队分配探索地点。这次冒险假设PC们已经组成了一个冒险团队，并且已经向宏伟陵墓的祭司登记了这次抽选。登记并不难；没有背景调查或特殊费用或要求。祭司只是简单地记录了这个团队的名字和它的成员的名字，并给予他们一个令牌，当该组在抽签仪式上收到第一份任务时，他们应该展示出这个令牌。

开幕式

抽选的开幕式在瓦蒂的活城中心的阳爆市场举行，位于宏伟陵墓和阿巴达尔的金银圣所之间。许多的其他的冒险团队已经集结完毕，这个仪式也吸引了大批当地人和街头小贩的到来。

为了设定场景并开始冒险，请向PC们读出或解释以下内容。

熙熙攘攘的沙漠城市瓦蒂几乎充满了兴奋不已的人们。来自内海地区各个角落的冒险者们在奥斯里昂炙热的太阳下聚集在这里来探索城市大墓地的坟墓，并等待着被分配到第一个探索地点。市民们也聚集在参与者周围一同观看仪式。空气中弥漫着节日的气氛，无数的街头小贩在向参与者和观众兜售商品和点心。一些商人甚至带来了只能被视为冒险装备的东西，作为最后一刻的便利物品出售给冒险者们，而另一些商人则宣传说，他们将从参观他们的公司的人那里购买回收的珍宝和古董。

在庄严的宏伟陵墓前，一个巨大的遮阳篷被竖立在装饰市场的柱子之间，为监督抽选的法莱斯玛牧祭司师提供了阴凉处。在遮阳篷下，两个缸子摆放在一张高出地面几英尺高的桌子上，而桌子位于为活动搭建的木制舞台之上。宏伟陵墓的大祭司，鳄鱼塞布提（Sebti the Crocodile），坐在桌子后面，而两个助手在两边和她交谈。

许多由不同国籍、不同种族组成的冒险团队站在舞台附近的集群里。大多数团队会保持沉默，但也有一些团队会与其他团队进行安静的对话，主要是猜测他们在大墓地中可能会遇到什么。

当宏伟陵墓的大祭司，鳄鱼塞布提站起来俯视人群时，仪式就开始了。塞布提拥有着如此显赫的职位，然而却显得出奇地年轻，但她有着一种自信的权威气质。在要求肃静之后，她以对墓土女士的祈祷开始，而接着是有关大墓地的建立的简短历史。关于大墓地的历史的信息可以在第62页的瓦蒂地名志中找到。塞布提通过以下发言完成了总结。

“开始抽选吧！虽然你们中的许多人都要求到特定的地点去探索，但我们必须把这些事情留给命运。墓土女士对于命运的判断远比我们对这人间世界的判断要好得多。大墓地的大门将在明天日出时开启。利用好今晚的时间为接下来的任务做好准备。让这些规则指引你在这神圣的地方努力：记住这一切是如何发生的，每一间奴隶小屋都是一座纪念碑，并向逝者致敬。愿你前行时带着女士的祝福。”

宏伟陵墓的祭司们已经决定通过抽签的方式来分配进入陵墓的机会，以使这个过程公正并且服从于命运的支配，这与法莱斯玛教徒的宗教信条相一致。教会为大墓地绘制了地图，并指定了一些可供探索的地点，并将它们分在了三个池子中，从最小最简单的结构到最大且可能最复杂的建筑群。每一组探险者被分配了三个地点，一次一个，这样一组探险者就必须完成对一个地点的探索才能进入另一地点。

这个过程并不是随意的。教会还会试图避免在大墓地内部发生的团队之间的冲突，避免忽视较小的地点并倾向于那些可能会包含更多财富的地点，避免通过贿赂和与当地官员进行私下交易以获得预先研究特定建筑的机会。宏伟陵墓致力于在整个事件中保持中立。

在塞布提回到她的座位后，陪着她的两名随从分别从桌上的一个缸中抽出了一个木制令牌。第一个令牌标识了冒险团队，与该组在注册抽选时收到的令牌一模一样。而第二个令牌会确定将哪个坟墓分配给该组。然后，被选中团队的一名代表被召集到舞台上，将他的团队在登记时收到的令牌呈现给一位助手。一旦该团队的身份被确认，塞布提会在画有整个大墓地的地图上向代表指出该组的第一个探索地点的位置。她还给了代表一张更小更粗略的地图，上面显示了该地点与大墓地大门之间的相对位置。一旦一个团队收到了它的任务，这个过程将会给一个新的团队重复。

当他们团队的名字被叫到时，PC们应该选择一个代表走上舞台并接受他们的任务。假设PC们遵循正确的流程的话，他们的第一个任务是一个先于大墓地建立的真正的坟墓。塞布提不鼓励在这个过程中提问，但是她会回答一些简单直接的问题。一旦PC们获得了他们的任务，他们在第二天早晨的到来前就可以自由活动了。

规则

宏伟陵墓的祭司们希望在大墓地内探索的团队遵循三条基本规则，就像大祭司鳄鱼塞布提在开幕式上的演讲中提到的那样。

记住这一切是如何发生的：当疯狂瘟疫在瓦蒂城肆虐时，宗教当局还在忙于内斗中。这条规则提醒人们，大墓地仍然是一个神圣的地方，那些进行不必要的冲突和盗匪活动的人不仅仅是罪犯，而且会被受到诅咒。

每一间奴隶小屋都是一座纪念碑：大墓地里的每一个建筑都是对在城市中生活和死亡的人们的见证。探险者们不应该亵渎或破坏直立的建筑和坟墓，而是应该将它们作为纪念物保护起来。一些建筑可能有着陷阱或者老化了，但不允许故意和不必要的破坏。

向逝者致敬：死者应得到应有的尊严和尊重。如果需要打扰被埋葬的人以找到文物或遗物，应当将他们小心地送回他们的安息地。据了解，古代的死者通常是易碎的，但没有必要将石棺里的内容立即扔在地上。此规则不适用于不死生物或其他可憎之物。

不遵守这些规则可能导致（但不限于）被驱逐出墓地、禁止继续勘探、没收发现的贵重物品以及被地方当局逮捕和起诉。在实践中，教会执行这些规则的能力几乎可以忽略不计。即使是由祭司召集，大多数瓦蒂的城市卫队成员也不想在墓地巡逻。教会确实会派遣经验丰富的祭司或其激进派系，尖塔之声的成员到大墓地进行现场检查，但相对于那些在大墓地里四处走动的冒险团队的数量，它的人手太不足了，无法成为一个强大的威慑力量。

盗墓的政治因素

崇拜法莱斯玛的PC们可能会质疑为什么女神的奥斯里昂教会和神殿选择帮助和教唆在全国范围内发生的本质上的盗墓活动。答案很简单，他们没有太多选择，而且他们对此并不满意。奥斯里昂的传统认为，坟墓的物质装饰有助于帮助法莱斯玛在审判时正确地确定一个离世的灵魂的地位。从形而上学的角度来看，这种信念可能并不准确，但它在奥斯里昂文化中却根深蒂固。然而，从教会的观点来看，一旦一个灵魂被审判，它的前生所有物在法莱斯玛给他分配的来生中都不会起到任何作用。在红宝石王子的眼中，古奥斯里昂的死者已经被审判，并不再需要他们的坟墓。但是，在教会看来，这种“受许的盗墓行为”树立了一个危险的先例，把法莱斯玛的神圣审判列入了凡人的时间表中。

他明智地推断出法莱斯玛教会不太可能直接违抗他的命令，凯密特三世的回应是给教会一个选择——要么与皇家法令合作，以换取对如何勘探陵墓的有限权力，要么被驳回，并在这件事上没有发言权。在这种最不利的情况下，法莱斯玛教徒们接受了法老的提议，让他们监督陵墓的开掘，并为了礼节而对探险者施加规则和指导方针。

因此，宏伟陵墓并没有禁止PC们之中的法莱斯玛崇拜者探索大墓地，但祭司们提醒他们，如果他们违反规则，或目睹此类恶行而没有采取行动，女神可能会要求他们遵守更高的标准。如果一个PC牧师或崇拜者实际上是瓦蒂本地人，当地的神殿会将她列为教会的附属人员，以避免在抽签中出现偏袒。

A.阿肯特皮之墓

在第二天早上大门一打开时，PC们就可以进入大墓地。他们的第一个指定地点是一个早在疯狂瘟疫之前就建造完毕的真正的坟墓，位于在大墓地的东部部分的城市原始墓地。坟墓的位置在第68页的瓦蒂地图上标注出来了。利用在开幕式上提供给他们的粗略地图，PC们应该可以毫无困难地确定地点。

当PC们第一次到达坟墓时，阅读或改写以下描述。

一个长方形的石头坟墓孤零零地坐落在曾经是真正的墓地的地方。几棵枯树的树干从坟墓周围的沙子中伸出来，热风呼啸着吹过干枯的树枝。一组巨大的石制双扇门被固定在建筑的北侧，上面是一个奥斯里昂人的肖像。风吹来的沙子堆积在地下室周围，部分掩埋了通往地下室的门。

阿肯特皮（Akhentepi），埋葬在坟墓里的人的名字，用奥斯里昂语镌刻在门上，旁边还有他的出生和死亡日期，表明了他生于AR 2416年，死于AR 2488年，而在11年后疯狂瘟疫摧毁了这座城市的大部分。

门高10英尺，由坚硬的石头制成（硬度8，HP 60，破坏DC 28），没有明显的把手或铰链。一个成功的DC 10知识（工程）检定或DC 15察觉检定能够显示门是在隐蔽的铰链上，并向外打开。门的接缝和门框上也有灰浆的痕迹，而这些灰浆已经开始碎裂或脱落，这表明门本来是要永久密封的，并不打算再打开。在检定中成功5点或更多可以发现在门之间插入了撬棍或类似工具的痕迹。

门可以向外打开，但要等堵住门的沙子被清除后才能正常打开，而这需要一个小时的剧烈劳动。一旦沙子被清除，需要通过一个DC 25力量检定才能打开。没有外部把手可以抓，也没有用来推动的杠杆部件。使用一个工具，比如撬棍，会将力量检定的DC降低至20，除此之外还有工具在检定上提供的额外加值。

一旦打开，很明显门里面也没有把手。除非PC们有其他的想法，否则他们会让门稍微开着，这就会让他们在A1区遭遇幽灵蝎。

除非另有说明，否则墓内的天花板有着10英尺高，并且房间里都没有照明。

A1.坟墓前厅（CR 1/2）

这个长方形的房间空无一人，只有一些雕刻和墙上的固定装置，北墙上有两扇沉重的石门，而南墙上有一个巨大的石轮。空气很浑浊，地面上覆盖着一层灰尘和沙子，在南边形成了厚厚的一层。所有四面墙上都刻有浮雕和象形文字，而小石制肖像则贴在约肩高的每个角落的墙上。南侧的石轮刻着一个大的螺旋形图案，并嵌在地板和天花板的石道中。

房间里的灰尘和沙子，以及浑浊的空气表明了至少有几十年没有任何东西进入过这个房间。墙上的象形文字是雕刻上去的古奥斯里昂语，它们描述了坟墓主人阿肯特皮的生活。阿肯特皮是一位著名的军事指挥官，在城市衰败之前，他曾领导军队驻扎在瓦蒂。象形文字警告说：“阿肯特皮之墓防御森严，而那些亵渎它的人会招致众神的愤怒。”另外一条警告说，“墓土女士唯一比盗墓者更鄙视的就是不成功的盗墓者，”然后是最后的告诫，“趁还来得及，回头吧。”

在一个DC 10知识（宗教）检定中成功的角色会识别出石轮上的螺旋是法莱斯玛的象征，并同时识别出在房间角落里雕刻的两张脸描绘的是法莱斯玛。另外两张脸需要通过一个DC 20知识（宗教）检定才能识别出是阿努比斯的肖像，阿努比斯是古奥斯里昂的埋葬和木乃伊之神。仔细观察这些面孔也会发现他们是装饰性的火把支撑座，当火把被放在他们里面时，一圈火焰的光环就会围绕着神灵的头。

靠在南墙上的石轮直径10英尺，宽6英寸，重约5700磅。轮子可以沿着其轨道滚动到任意一侧，显示出一个通往A2区的约5英尺宽的开口。移动轮子需要28点总力量值；从北边，至多四个角色可以将他们的力量值叠加在一起来移动轮子。从南边无法够到轮子的边缘来用杠杆作用移动它。从南边移动轮子仍然需要28点总力量值，但一次只能有两个角色尝试这么做。钉在轮子上的岩钉可以作为手柄，允许更多的角色使用他们的力量值来移动轮子。或者，轮子可以被破坏或撞出它的轨道（硬度8，HP 90，破坏DC 30）。轮子太重了，无法自行滚回关闭的位置，但可以用岩钉或其他类似工具将其楔入打开或关闭的位置。

生物：一旦外部的门被打开，一只单独的幽灵蝎会游荡进坟墓，想要寻找一个巢穴度过白天。这个遭遇可以在PC们进入坟墓后的任何时间发生，可能是在他们移动完石轮或进入A2区后。蝎子会本能地使用潜行来突袭目标，并会战斗至死。

幽灵蝎（GHOST SCORPION） CR 1/2

XP 200

HP 13（《怪物图鉴3》237页）

A2.上竖井室

这个方形的房间完全没有任何标记或装饰。在房间中央的地板上，一个方形的竖井直直地落入了黑暗之中。一股淡淡的霉味从井里冒了出来。在井口的东北角，一根岩钉被敲进了石制地面中，而一根布满灰尘的绳子从岩钉上垂下来，一直垂到黑暗的竖井里。

竖井的面积有着10平方英尺，是优秀砖石结构的典范，并被故意建造得难以攀爬——上升或下降需要一个成功的DC 25攀爬检定。竖井向下延伸了60英尺，一直延伸到下面一个房间的地板上（A3区）。绳子在结束之前只向下延伸了5英尺，并在那一点被割断。绳子已经完全腐烂了，一旦被碰到就会碎裂。

A3.下竖井室

在这个方形房间的西墙上，一对华丽的石门上雕刻着一对对称的战士侧身像。图中人物身穿护垫甲，正对着观众的手臂上有一个圣甲虫形的盾牌，而另一只手高高地举着一把镰剑。一个皱巴巴的人形尸体躺在门口。空气中弥漫着一丝腐烂的气息，尸体下面的石头地板上有一处干燥的污渍。天花板上的一个方形竖井直通黑暗。

从这个角度来看，竖井室的用途就变得显而易见了——它们是没有机械装置的死亡陷阱。下到竖井底部而没有可靠的方法爬出来的生物会被有效地永久困住。天花板中央的开口有着10英尺高，并且没有相邻的墙壁，如果没有竖井顶部牢固的绳子、飞行或魔法的话，几乎不可能爬出来。竖井向上延伸了50英尺并通向A2区。

门上的雕刻把阿肯特皮描绘成了一个年轻的男人。门没有固定上，虽然很重，但可以通过一个成功的DC 10力量检定推开。

门前的尸体大部分是骷髅，只有一层薄薄的干燥组织。一个调查尸体并在一个DC 12医疗检定中成功的PC可以确认尸体是一个男性人类或半精灵的尸体，而且他显然是死在这里的。尸体的两条腿都是因为从高处坠落而摔断的，而这名不幸的男子显然是在死前爬到门口的。

宝藏：尸体的装备已经腐烂和生锈了几十年，几乎无法使用，但经过彻底的搜查能够发现2根金属岩钉和1把可用的锤子，以及2瓶奇迹般地完好无损的炽火胶。

古奥斯里昂象形文字

古奥斯里昂语和现代奥斯里昂语是两种独立的语言，但却紧密相连。古奥斯里昂语是现代奥斯里昂语的直接前身，主要区别在于它的更简单的词汇和它的象形文字的数量和复杂性。从古奥斯里昂语到现代奥斯里昂语的转变是逐渐发生的，主要是在AR 1532年至AR 4609年的珂莱仕间歇期，当时卡蒂亚总督和珂莱仕人苏丹统治着奥斯里昂。这些外国统治者故意试图通过将珂莱仕人的传统强加给奥斯里昂的人民来改变奥斯里昂的文化，随着时间的推移，这导致了奥斯里昂的许多历史和习俗的丧失，其中包含古奥斯里昂语。虽然说古奥斯里昂语的人可以向说现代奥斯里昂语的人（尽管带有明显的古口音）表达自己的意思，但说现代奥斯里昂语的人却无法与说古奥斯里昂语的人交流。

在瓦蒂大墓地的坟墓（和其他古奥斯里昂遗址）中，所有提到的“象形文字”都指的是古奥斯里昂语。当代奥斯里昂语会使用更简单的象形文字，而现代奥斯里昂语的使用者无法自动阅读古奥斯里昂语的象形文字。然而，由于这两种语言之间的相似性，使用现代奥斯里昂语的人可以通过一个成功的DC 20语言学检定破译古奥斯里昂语的象形文字。既不会现代奥斯里昂语也不会古奥斯里昂语的人物必须通过一个成功的DC 30语言学检定才能破译古奥斯里昂语的象形文字。

A4.陷阱走廊（CR 2）

这条十英尺宽的走廊的墙壁上刻有许多大型战役的浮雕。手持长矛和盾牌的军队在将军们的指挥下战斗，而其他领导者则在战车上指挥军队无情地击败敌人。走廊的两端各有一扇石砌的双开门。

两扇门内部的雕刻与A3区相似，只是阿肯特皮被描绘成了一位坐在战车上的老人。他拿着同样的圣甲虫盾牌，但他的另一只手臂指向了对面门上他自己的倒影。门没有锁上，并且可以通过一个成功的DC 10力量检定打开。

陷阱：这条走廊有着陷阱，并会由西门前的一块5英尺乘10英尺的压力板触发。一旦被激活，陷阱就会从隐藏的洞里射出一连串飞镖，直射到走廊的尽头。该陷阱包含着足够发射10次齐射的飞镖，并且迄今为止从未发射过。

走廊飞镖陷阱（CORRIDOR DART TRAP） CR 2

XP 600

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 接触型；复位 自动（立即，至多10次）

效果 远程攻击 +12（（1d8+1/×3）；多重目标（A4区内的的所有目标）

A5.门厅

一幅褪色的挂毯挂在这个房间的西墙上的一个木框上。这幅褪色而精致的挂毯描绘了一个中年男子，他身后跟着一个女人和两个孩子，而背景是一小块地产。挂毯的两边各有两个小台座，上面坐着两只死掉的、保存完好的动物。石制双开门通向房间的北边、南边、和东边。

挂毯上描绘的是阿肯特皮、他的妻子和两个孩子一同站在他们家门前的肖像。研究这幅挂毯并通过一个DC 10语言学检定的人物能够辨别出一些符号和象形文字，这些符号和文字表明阿肯特皮的家庭遭遇了某种悲剧，可能是谋杀或疾病，然后他变得孤单一人。一个在一个DC 15知识（本地）检定中成功的PC可以推断出这个家庭可能葬在其他地方，而且这个坟墓是在阿肯特皮继续他的成功的军事生涯之后很久才准备好的。

台座上的动物是被制成木乃伊的猫，阿肯特皮以前的宠物。它们被勒死，然后被制成木乃伊，这样它们就可以陪伴它们的主人前往骨园和他灵魂的最终归宿。

北门和南门可以畅通无阻地打开，通向较短的楼梯，而楼梯向下延伸至额外的几组门前。

A6.战车室（CR 1）

一辆漆得鲜艳的战车停放在这个房间的中央。在战车的后面，两根石柱之间展开着一块巨大的帆布。好几种动物的皮——羚羊、大型猫科动物和鳄鱼——随着时间的推移已经褪色变质，并钉在这幅帆布上。东南角有一个漆成白色、镶金的木柜。在房间里的每个角落都有一个小的石盾被压在肩部高度的砖石结构上。一条开放的走廊通向东面，一组石头双开门通向南面。

战车是一辆轻型战车，是阿肯特皮年轻时最喜欢的财产之一。它被完全修复，并在墓外涂上了颜料，然后被拆开，一块一块地带到这里，最后在这个房间里被重新组装完毕。时间仍然对战车造成了损害，以至于用它作为交通工具是一件值得怀疑的问题（尽管使用完全修复术法术可以完全恢复它）。这些动物的皮是阿肯特皮狩猎探险的战利品，由于遭受了时间的摧残，没有什么真正的价值。每个角落上的盾形装置都是火把支撑座。

陷阱：在东南角的箱子被锁上了（硬度5，HP 15，破坏DC 23，解除装置DC 20）并被设置了陷阱，会使得一把锋利的，充满毒液的刀片刺入想要偷窃它的小偷的手中。用物理方式打开箱子可以避免陷阱，但这样做会打碎里面的药水瓶，并破坏箱子本身的价值（见下文中的宝藏）。

毒刃陷阱（POISON BLADE TRAP） CR 1

XP 400

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 接触型；复位 手动

效果 近战攻击 +10（1d4+1/19-20附加绿血油）

宝藏：箱子很漂亮，如果没有损坏，可以作为一件价值200 GP的艺术品（包括可以重置的陷阱）。箱子里有2瓶治疗轻伤药水和1瓶黑暗视觉药水。箱子里还有两本书，书页是薄薄的镀金金属片。第一本书是阿肯特皮的简短传记，第二本书是奥斯里昂在AR 2350年到AR 2450 年之间进行的各种军事行动的清单和描述。每本书重25磅，价值300 GP。

战车也可以被认为是一件艺术品或古董，但它必须被拆卸、移动，然后重新组装起来，这需要一个成功的DC 15手艺（木工）或专业（车夫）检定。如果成功地从古墓中移出并重建，战车价值100 GP，如果被修复，价值150 GP。

A7.审判大厅

四个丧葬面具挂在这条短走廊的一面墙上，向下凝视着，仿佛在对站在走廊里的任何人进行审判。

虽然这些面具看起来可能是某种形式的陷阱，但它们只是装饰品。从西到东，这些面具描绘着法莱斯玛、阿巴达尔、塞赫美特和奥西里斯。前两个神可以通过一个成功的DC 10知识（宗教）检定辨识出来。辨识最后两个面具需要一个成功的DC 20知识（宗教）检定——他们分别是古奥斯里昂的战争女神和来世之神。

宝藏：每个面具都是镀金的，并价值75 GP。

A8.纪念品陈列室（CR 2）

一张展示着三维立体模型的桌子占据了房间北侧的大部分空间。三面不同设计的盾牌陈列在靠东墙的架子上，而各种武器悬挂在沿南墙的另一个架子上。房间周围摆放着五个小箱子和一个陶罐。

其中有着雕刻出的景观和石制木制小雕像，该立体模型描绘了发生在瓦蒂城和一个不明敌人之间的一场古代战争。东边的架子上自豪地展示着三面盾牌。右边的盾牌是一面轻木盾，与在立体模型中的士兵所携带的盾牌一模一样。它上面刻着由古奥斯里昂象形文字写出的“阿肯特皮”这个名字，这标志着这些士兵都在阿肯特皮的指挥之下。左边的轻木盾的起源似乎不在奥斯里昂，并且一个PC如果成功地通过了一个DC 12知识（地理）检定，他就可以确定这面盾牌在风格上与远在南方的芒吉莽原的部落使用的相似。中间的盾有些不同寻常，因为它是一个形状像圣甲虫的轻钢盾；它与在A3和A4区门上的阿肯特皮雕刻手上的盾一模一样。南墙上的架子上放着一把复合短弓、一把镰剑和一把矛——所有这些都属于阿肯特皮。

生物：立体模型中的三个小木制玩偶被活化了，以充当坟墓的守护者。只要有比超小型

大的生物进入房间，它们就会跳起来，爬下立体模型进行攻击。木偶们会不停地攻击并战斗至摧毁。它们会追击敌人到A6区，但不会追得更远。

战士偶（WARRIOR DOLLS）（3） CR 1/2

XP 200 每个

活化物体（《怪物图鉴》14页）

绝对中立 超小型构装体

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 -5

————————防御————————

防御等级 18，接触 14，措手不及 16（+2敏捷，+4天生，+2体型）

生命值 5 每个（1d10）

强韧 +0，反射 +2，意志 -5

防御能力 硬度5；免疫 构装体特性

弱点 火焰易伤

————————攻击————————

速度 30尺

近战 2挥击+3（1d3）

占据 2.5尺；触及 0尺

————————属性————————

力量 10，敏捷 14，体质 -，智力 -，感知 1，魅力 1

BAB +1；CMB +1；CMD 11

特殊 构装生物点数（额外攻击，强壮），缺陷（可燃）

————————特殊————————

可燃（Flammable，Ex，+1 CP） 这个物体获得火焰易伤。

强壮（Strong，Ex，1 CP） 这个物体就其大小而言是异常强壮的，它的力量获得+4加值。

宝藏：架子上的大多数武器和护甲都是普通物品，但阿肯特皮的镰剑和矛都是精制品武器。复合短弓仍然可以使用，但其弦已经损坏，必须在武器使用之前更换。圣甲虫形状的钢盾是1面有着魔法的圣甲虫盾（scarab shield，见61页）。

这些箱子做工很好，但没有A6区发现的那个华丽。这些箱子都没有上锁或设置了陷阱，但是都被用蜡封住了。里面有一个装有100 GP和42 SP的袋子，还有几个卷轴管，里面装着莎草纸记录、私人备忘录、开支清单、演讲稿和私人信件。文件中有着关于阿肯特皮的情妇的未完成的坟墓（A13区）的讨论。这些文件上几乎没有什么别的有趣的东西了，但对于一个收藏家或奥斯里昂学家来说，这些文件如果完好无损，它们总价值250 GP。

这个粘土瓮也被用蜡密封了，里面含有一种叫作纳德（nard）的昂贵的油性香水，价值75 GP。

A9.反射室

一面巨大的镜子横跨在这个房间的南墙上，两侧是两个雕像。东边的雕像描绘了一个身材高挑、憔悴的女人，她身着飘逸的连帽长袍，手里拿着一个沙漏。西面的雕像是一个豺狼头的人，他手里拿着一根权杖。两组微微半掩的石质双开门通向东边和西边。第三组双开门通向房间的北面。每个角落都有着雕刻成鸟类头骨形状的火把支撑座，而每处表面上都覆盖着一层薄薄的灰尘。

任何向镜子里窥视的类人生物都能看到自己（以及任何其他可见的类人生物）的镜影——以及在坟墓的其他地方描绘的阿肯特皮的肖像：一个40多岁、皮肤呈古铜色、穿着白色长袍和头饰的人类。反射出来的图像总是显得严厉而不赞成，不管生物的实际面部表情如何。镜子有着微弱幻术系和变化系灵光。如果一个生物看了自己的镜像超过了3轮或触摸了镜子，它必须通过一个DC 10强韧豁免，或者因为前额被刻上了“小偷”的古奥斯里昂语象形文字而受到1点伤害。象形文字将保留5天，并如同一个烙印术法术一般生效（《进阶玩家手册》207页）。这些镜子是为了鼓励潜在的小偷同情那些被他们亵渎的坟墓。你可以对任何被打上烙印的PC自由发挥这次事件的影响。当然，宏伟陵墓的祭司们会对这样的人物做出不利的反应，尽管如果PC们给出了他们与镜子的遭遇的真实情况（并成功通过了交涉检定），他们可以相信这个角色并没有做错什么。

试图识别雕像的角色可以尝试一个知识（宗教）检定。如果结果是10或更高，这足以让一个角色识别出东边的雕像是法莱斯玛女神，如果结果是20或更高，那么一个角色就可以识别出西边的雕像是阿努比斯，古奥斯里昂的埋葬和坟墓之神。

一次成功的DC 15生存检定能够在东门和西门之间的灰尘中发现痕迹。如果检定结果为20或更高，则能够将这些痕迹识别为是由虫类类型的生物造成的。

A10.准备室（CR 3）

柱子排列在这个长方形房间的墙壁上，并点缀着从墙壁上伸出的石制豺狼头。房间的东端有一个石制祭坛，上面覆盖着一层灰尘。在西边，一组石头双开门微微开着。

阿肯特皮的尸体（连同他一起被埋葬在坟墓里的猫和奴隶）的防腐处理，最后的木乃伊化仪式和埋葬仪式都是在这个房间里进行的。在坟墓被封上之前，尸体是从这里被抬到各自的安息之所的。祭坛是献给古奥斯里昂神阿努比斯的，他是防腐者的庇护主和坟墓的守护者，墙上的丧葬面具也描绘了他——在一个DC 20知识（宗教）检定中成功的角色会认出他的形象。面具还可以充当火把支撑座，当光源被放置在面具内时，它们的眼睛就会发光。

成功通过一个DC 15生存检定的PC会在地板上的灰尘中发现类似A9区中描述的痕迹。

生物：巨避日蛛们通过A11区的昆虫通道进入了坟墓，现在有一对在这里筑巢，捕食着也在这一区域游荡的挖掘甲虫。巨避日蛛的巢穴在祭坛后面，任何附近的噪音或移动都会让它们迅速跑出来攻击。

巨避日蛛（GIANT SOLIFUGIDS）（2） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴2》253页）

A11.破碎的楼梯（CR 2）

一段台阶沿着这条通道向西逐渐下降。在楼梯走到一半的地方，小洞和挖出的隧道使通道南墙的遗迹变得模糊不清。泥土和沙子散落在倒塌的砖石建筑上，楼梯上满是灰尘和瓦砾。石门上雕刻着金色的圣甲虫，它的翅膀在金色的太阳下张开，立在楼梯的两端。东边的一扇门微微开着。

很久以前，挖掘甲虫打破了这里的南墙，而其他虫类——比如A10区的巨避日蛛——也跟着它们来到了墓穴中。楼梯中心10平方英尺的部分被认为是困难地形，因为那里有着沙子和碎石。

生物：楼梯目前是一个沙灵的领地，它是一种由松散的泥土和沙子组成的元素生物。在它的自然形态下，一个沙灵就像一堆沙子，但它可以随意合并成蛇形。沙灵以其自然形态躺在楼梯废墟中央10平方英尺的地方。它藏在沙子里，很难被发现，但积极研究地面的PC们可以尝试一个对抗沙灵的潜行检定的察觉检定来注意到这个生物。如果没有被发现，沙灵就会等待，直到有生物试图越过它，然后以蛇形形态跃起突袭。作为一种来自土元素位面的生物，沙灵能够钻透坚硬的岩石，并且不会在身后留下任何洞。除非受到重大挑衅，否则它不会追击威胁至A9或A12区以外。当生命值减少至4点或更少时，沙灵将逃入土中。

沙灵（SANDLING） CR 2

XP 600

《Tome of Horrors Complete》522页

绝对中立 大型异界生物（土系，元素，跨位面）

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺，颤动感知60尺；察觉 +9

————————防御————————

防御等级 14，接触 10，措手不及 13（+1敏捷，+4天生，-1体型）

生命值 19（3d10+3）

强韧 +4，反射 +2，意志 +3

DR 5/钝击；免疫 元素特性

弱点 流水易伤

————————攻击————————

速度 30尺，掘地20尺

近战 啮咬+5（1d8+4）

占据10尺；触及5尺

————————属性————————

力量 17，敏捷 12，体质 13，智力 4，感知 10，魅力 11

BAB +3；CMB +7；CMD 18（无法被绊摔）

专长 猛力攻击，技能专攻（察觉）

技能 知识（位面）+3；察觉+9，潜行+3（+7在土或沙中）；种族调整 +4潜行在土或沙中

语言 土族语

————————特殊————————

流水易伤（Vulnerable to Water，Ex） 每当有2加仑水击中一个沙灵时，它就会减速（如同一个缓慢术法术）1轮（无豁免）。

A12.灵魂路口大厅

一幅挂毯挂在这个大房间南墙上的画框上。它描绘了一幅超凡脱俗的景象，在奇异的生物的引导下，死者的灵魂进入了一条飘渺的河流，缓缓地穿过空间，朝着一片由高不可测的塔尖所主宰的风景走去。雕刻成挥舞着镰剑的奥斯里昂武士形状的圆柱耸立在房间的四个角落。在黑色背景的地板上平铺着白色的螺旋形图案，而这种螺旋形图案重复出现在北面、东面和西面的石头双开门上。

这个房间是外部墓室和阿肯特皮的最后安息之所之间的过渡地带。北面和西面的门是锁上的（硬度8，HP 60，破坏DC 28，解除装置DC 20）。

A13.未完成的侧厅（CR 1）

这条短走廊向西急剧变窄，向下延伸到了一组楼梯，而楼梯的尽头是粗糙的石墙。

在他的家人死后，阿肯特皮找了一个情妇，并且他计划最终娶她为妻。于是为她修建第二座坟墓的准备工作就在这里开始了。当阿肯特皮意外去世时，他没有任何经济来源来继续为她挖掘她的坟墓。于是他的情妇的墓穴的进一步建设计划被废弃了，当阿肯特皮的埋葬完成后，他的坟墓就被封存在了现在的状态。这一信息可以通过仔细研究在A5区发现的卷轴并成功通过一个DC 12语言学检定来确定。

通道的完成的北墙上有着一个单向暗门。一个成功的DC 20察觉检定可以定位到A14区的门，但门被特别设计为不能从这一侧打开，并且没有可触及的铰链或锁结构。然而，一个敲击术法术可以打开门，或者也可以将其击碎（硬度8，HP 60，破坏DC 28）。

楼梯底下的区域从未被挖掘过，尽管一些小隧道在石头上留下了坑坑洼洼的痕迹。没有掘地速度就无法进入这些隧道。

生物：两只挖掘甲虫在楼梯底部的隧道里筑好了巢。由于受到了巨避日蛛的捕食，这些甲虫变得充满攻击性，并会攻击从台阶上下来的任何东西。挖掘甲虫会战斗至死。

挖掘甲虫（MINING BEETLES）（2） CR 1/2

XP 200 每个

进化火甲虫（Fire beetle，《怪物图鉴》33页，294页）

HP 6 每个

速度 30尺，掘地20尺

A14.秘密通道（CR 1）

与坟墓的其他部分相比，这条粗糙的土路并没有砌筑。在隧道的各处，部分墙体已经坍塌，就像有什么东西在墙壁上挖了一个小隧道，随后又坍塌了。

建造这条秘密通道是为了让埋葬阿肯特皮的祭司们可以绕过假墓穴（A15区）。在他死时，阿肯特皮是瓦蒂的一个重要的军事人物，但还没有重要到要处决建造他坟墓的建筑师和工人来保守秘密。作为替代，他们发誓要保守秘密，而他们最后的职责是设置坟墓的陷阱，锁上门，销毁钥匙，以及封上陵墓。

通往A13和A17区的暗门在通道内很容易就能被发现。南门上的一个把手可以用于从里面打开，但如果两轮无人看管，门就会自动关闭，并使得从另一边无法打开门。北面的暗门可以从任何一边打开，但它是锁上的（硬度8，HP 60，破坏DC 28，解除装置DC 20）；在北面需要通过一次成功的DC 20察觉检定才能察觉到这扇门。

生物：两只挖掘甲虫居住在这条通道中，如果受到干扰就会开始攻击。通道的土墙很软，甲虫可以钻穿它们，虽然它们对于使用真正的战术来说太笨了，但是如果一只甲虫不能攻击到通道里的生物，它会钻过土墙，和另一只甲虫一起夹击敌人。

挖掘甲虫（MINING BEETLES）（2） CR 1/2

XP 200 每个

进化火甲虫（Fire beetle，《怪物图鉴》33页，294页）

HP 6 每个

速度 30尺，掘地20尺

A15.假墓室（CR 4）

这个巨大的八角形房间的中心是一个高出地面几英寸高的方形平台，而每个角落上都有着一根石柱。一个镶金的石棺坐落在平台的中央，两侧是两尊人形的犬头雕像，而每尊雕像的交叉着的手臂上都抱着一个安卡。石头双开门通向房间的南北方向。

虽然这个墓室看起来是阿肯特皮的陵墓，但它实际上是一个假墓室，被设计用来在盗墓者找到真正的阿肯特皮的安息之所之前诱捕并杀死他们。这些雕像描绘了古奥斯里昂神阿努比斯，并可以通过一个成功的DC 20知识（宗教）检定识别出来。

北门似乎被卡住了（硬度8，HP 60，破坏DC 28），打开它们会自动触发房间的陷阱（见下面的陷阱）。

双开暗门被设置在了东西墙上，需要通过成功的DC 20察觉检定才可以找到。西边的暗门通向阿肯特皮的真正的墓室和墓葬物品室，需要通过一个成功的DC 20解除装置检定来解锁。东边的暗门是开着的。

生物：中央平台上的石棺是一个活化物体，一旦房间的陷阱被触发，它就会活动起来（见下面的陷阱）。如果有人试图打开石棺，不管陷阱是否被触发，石棺也会活化起来。石棺的目的是在窃贼挣扎着逃脱陷阱时杀死或拖累他们，它会试图啮咬、活吞、绞杀离它最近的对手，同时用挥击来攻击其他入侵者。石棺会战斗至摧毁。

假石棺（FALSE SARCOPHAGUS） CR 3

XP 800

活化物体（《怪物图鉴》14页）

绝对中立 中型构装体

先攻 +0；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 -5

————————防御————————

防御等级 14，接触 10，措手不及 14（+4天生）

生命值 36（3d10+20）

强韧 +1，反射 +1，意志 -4

防御能力 硬度5；免疫 构装体特性

弱点 寒冷易伤

————————攻击————————

速度 20尺

近战 啮咬+5（1d6+2附加攫抓），挥击+5（1d6+2）

特殊 活吞（窒息伤害，AC 12，硬度5，3 HP）

————————属性————————

力量 14，敏捷 10，体质 -，智力 -，感知 1，魅力 1

BAB +3；CMB +5（+9擒抱）；CMD 15（无法被绊摔）

特殊 构装生物点数（额外攻击[啮咬]，攫抓，活吞），缺陷（易碎，缓慢）

————————特殊————————

易碎（Brittle，Ex，+1 CP） 这个物体获得寒冷易伤。

缓慢（Slower，Ex，+1 CP） 这个物体的速度降低至20尺。

活吞（Swallow Whole，Ex，2 CP） 这个物体获得活吞特殊攻击，并能吞下中型或更小的生物（该物体必须有啮咬攻击才能获得此能力）。生物在石棺内不会受到伤害，但石棺内的空气仅够维持3轮。在第三轮结束时，被困的生物必须屏住呼吸，否则就有窒息的危险。试图用武器从石棺中钻出的生物必须能够穿透石棺的硬度（硬度5）。石棺在同一时间只能吞下一个生物。

陷阱：阿肯特皮之墓的建筑师们建造了这个房间作为一个死亡陷阱。当一个生物走到房间中央的平台上，或者走到西边的双开暗门前的5英尺×10英尺的空间内时，陷阱就会被触发。建筑师们确实在房间西南墙上的火把支撑座上安装了一个开关来关闭陷阱。定位开关需要一个成功的DC 25察觉检定——如果火把支撑座被直接向下拉，它会锁住压力板并使陷阱失效。如果没有被关闭，一旦被触发，陷阱就会完全运行完它的整个流程。

一旦陷阱被激活，南部和西部的门会砰地关上（如果是开着的），而一根里面的杆子会滑到合适的位置，有效地封上门直到陷阱完成它的流程（硬度8，HP 60，破坏DC 30）。任何站在任意一扇门旁边的生物都可以通过一个成功的DC 15反射豁免来跳到门口的任意一边。在豁免失败时，该生物会在它开始时所在的方格中被击倒。与此同时，中央平台上的两根柱子之间出现了电弧，并击中了站在平台顶部的任何人。一轮后，北门突然打开。站在它旁边的生物必须通过一个DC 15反射豁免，否则将被击倒。在北门打开后，一股由斯芬克斯河供水的地下引水渠的急流从门后的小房间里的大格栅里涌了出来，淹没了整个房间。

这个陷阱的设计是为了让房间迅速充满水并淹死任何潜在的窃贼。幸运的是，这个陷阱以前从未被触发过，而在2000多年后，它出现了严重的故障。门仍然关着，电弧也还在运转，但是引水渠不再把斯芬克斯河的全部力量输送到了房间里了，现在充满了房间的水只有两英尺深——这比死还要麻烦。

当然，PC们在一开始不太可能会意识到这一点，所以在陷阱的电弧被激活后，你应该让PC们投掷先攻，连同到它的回合时会活化起来攻击最近的入侵者的假石棺。在陷阱启动后的第一轮先攻栏的起始时（At the top of the initiative order on the first round after the trap activates），北门会打开，让水开始涌入房间。在第二轮开始时，水涨到了6英寸深，但不影响战斗。在第三轮开始时，水涨到了12英寸深。现在开始进入一个充满水的方格需要2格移动，并且房间里的特技检定DC增加2点。在第三轮开始时，水涨到了18英寸深，到第四轮时，水涨到了2英尺深。在其中溺水的危险很小，即使是小型生物也一样，但更小的生物，如动物伙伴或魔宠就可能需要帮助了，任何在水中失去知觉的PC们都需要立即帮助以避免溺水。

PC们可以通过一个成功的DC 25力量检定来关闭北门，以阻止水的上升，但在水压过大而重新打开之前，这些门只能保持关闭一轮。和之前一样，任何站在它旁边的生物必须通过一个DC 15反射豁免，否则将被击倒，而水会继续上升。

虽然水流在4轮之后就停止了，但水还会在房间里再停留20轮——建筑师们相信，如果房间里完全充满水的话，这足以杀死任何窃贼。24轮后，水会开始从房间周围和下面的由松散的碎石组成的“碎石排水道”中流出。积水会以每轮6英寸的速度消退，一旦积水完全排出，西、南门内的锁杆就会缩回，北门也会关上。虽然原本设计为会自动复位，但由于故障，该陷阱只能触发一次。

故障死亡陷阱（MALFUNCTIONING DEATHTRAP） CR 2

XP 400

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 无；开关 隐藏开关（察觉DC 25）

初始效果 闪电弧（2d6电击伤害，反射DC 15减半）；多重目标（在中心平台上的所有目标）；次生效果 浸水（水在4轮内淹没了2英尺深的房间）；永不落空；延迟发动（1轮）；持续24轮；多重目标（在房间内的所有目标）

宝藏：这个房间里没有贵重的财宝，但是这个假石棺上镶着金箔，以用来引诱盗墓者。一个PC可以用30分钟的努力搜刮价值50 GP的金箔。

故事奖励：如果PC们成功地绕过或解除了陷阱并避免了石棺的活化，奖励他们陷阱和石棺的全部XP，就如同他们在战斗中击败了石棺一样。

A16.奴隶墓室

这个小房间里摆满了用亚麻布包裹的人形包裹。每个的脖子上都戴着一个小奖章。

在坟墓中工作的十几个奴隶被埋葬在了这个房间里，他们在坟墓建成后为了保护坟墓中的秘密而被杀害了。奴隶们被制成了木乃伊，然后安葬在这里，并举行了所有的葬礼仪式以抵御诅咒并确保奴隶的灵魂会到达骨园，而不会被不公正地剥夺他们在来世所获得的一切。他们脖子上的奖章是小的木制圣徽，上面标记着法莱斯玛的螺旋。

这个房间的门是防水的，但如果在A15区被水淹的时候打开了们，这里的木乃伊就会飘到门外的4个方格里，然后在水里晃动。虽然令人不安，但这些木乃伊是无害的，尽管进入到任何一个它们在其中漂浮着的方格中需要3格的移动。

A17.墓葬物品室（CR 3）

这个房间里放着几个排列整齐的箱子、盒子和瓮。数百年的尘埃覆盖了每一面表面。唯一的出口是向南的一组石头双开门。

阿肯特皮的墓葬物品被放置在了这个房间里，这与奥斯里昂人的文化信仰相一致，即当他在等待着最终审判时，他的灵魂能够在骨园中接触到那些物品。东墙上有一扇暗门（察觉DC 20）通向阿肯特皮的真墓室。

陷阱：暗门上已经设置了一个魔法陷阱，以阻止人们进入阿肯特皮的安息之所。触摸或试图打开门会激活陷阱，并召唤了一群食肉蟑螂来到门外10英尺见方的地方。

飞虫走兽陷阱（SUMMON SWARM TRAP） CR 3

XP 800

类型 魔法型；察觉 DC 22；解除装置 DC 22

效果

触发器 接触型（魔法警报）；复位 无

效果 法术效果（飞虫走兽，召唤蟑螂群[《怪物图鉴2》58页]2轮）

宝藏：房间里的箱子和盒子都没有上锁，因为里面的东西对于阿肯特皮来说是最私人的东西，他的灵魂可能想立即接触到它们。大多数的箱子里的货物，比如曾经精美的衣服和密封的食品罐头，在经过了几个世纪后已经不再有任何价值，但是在这些腐烂和毁坏的墓葬物品中还有着几件可以回收的有价值的物品，包括2瓶银纺，1把精制品长弓，10根寒铁箭，1个价值50 GP的金圣甲虫扣，1个价值100 GP的由缟玛瑙和银制成的法莱斯玛圣徽，1个价值35 GP的银手镜，和1个价值75 GP的装满了纳德的蜡封陶土瓮。

探索大墓地地点

当PC们已经探索过他们指定的地点之一（如阿肯特皮之墓），他们应该去向宏伟陵墓汇报以接受他们的下一个任务。神殿里的祭司们会询问PC们他们对于这个地方的总体印象，以及他们是否觉得自己已经充分地探索了这个地方。这种提问不是指责或审判，也不是某种测试。如果PC们坦率地回答并且似乎已经在探索一个地点的方面作出了良好的努力，那么祭司们会给他们分配下一个地点让他们去探索。

法莱斯玛信徒们总是渴望知道谁实际上被埋葬（甚至是住）在那个地点，并且渴望学习PC们所能够收集到的任何历史信息，而这些信息会被祭司添加到他们自己的大墓地记录和地图上。如果PC们为神殿做好了探索笔记，绘制了地图，或写下了报告，请自由地让祭司们奖励他们的努力。建议的奖励包括额外的经验值（以故事奖励的形式），货币奖励（为一份完整的带有地图的详细报告向整个团队提供至多100 GP的奖励），购买魔法物品的折扣，或对PC们的代表施放免费的低环法术。

A18.阿肯特皮的墓室（CR 2）

一个覆盖着金叶的石棺坐落在这个房间中央一个凸起的石头平台上。棺材的盖子上雕刻着一个成年男子的肖像，他的双臂交叉在胸前，身上覆盖着厚厚的灰尘。在台子的东北角和东南角处有着两个华丽的箱子，在箱子之间有两个大的骨灰瓮。唯一的出口是一扇通往西面的门。

阿肯特皮的木乃伊和他的许多财富一起埋葬在了这个房间里。房间的门没有上锁，也没有陷阱，台子旁的两个状态良好但布满灰尘的箱子也是如此。这些瓮是由青铜制成的，似乎曾经装过树叶或香，但现在只装着灰烬和灰尘。

生物：一条铁眼镜蛇潜伏在石台和石棺后面。该构装体的设定目的是为了隐藏起来并突袭入侵者。自从眼镜蛇被放置在这里，就没有人进入过这个房间，所以它的毒池现在是满的。眼镜蛇会无情地攻击至它自身被摧毁，必要时会在整个坟墓中追击入侵者。

铁眼镜蛇（IRON COBRA） CR 2

XP 600

HP 15（《怪物图鉴》82页）

宝藏：如果花费了足够多的时间来收集的话，装饰石棺的金叶价值100 GP。在石棺里，阿肯特皮的木乃伊戴着1个价值500 GP的精致的黄金丧葬面具。其中一个箱子里装着阿肯特皮的盔甲（Akhentepi's armor，见第60页），那是他生前穿的一套魔法护垫甲。而另一个箱子里装着一个装着500 GP 的已经分解的布袋，还有1个价值50 GP的保存完好的小黑木保险箱。在保险箱里面是1瓶黑暗视觉药水，1瓶次等复原术药水，1个价值70 GP的华丽的青金石和玛瑙吊坠，还有总共价值55 GP的各种玛瑙、天青石和绿松石等半宝石。

故事奖励：当PC们到达了这个房间的时候，他们应该已经探索完毕了阿肯特皮之墓的所有地方。为他们完成了这个任务奖励他们额外的800 XP。

会见竞争对手

一旦PC们已经探索了阿肯特皮之墓，他们应该有机会在他们的第一次大墓地探索之后稍作休整，卖掉他们找到的任何宝藏，并为下一次的探险购买任何必要的物品。在大墓地开放后的第一个晚上，几个探索大墓地的冒险团队聚集在了一个名为牙齿和水烟的旅馆里，分享他们的故事，夸耀他们的成就，炫耀他们发现的财富。如果PC们花费了超过1天的时间去探索阿肯特皮之墓，这个事件将在他们返回活城的第一个晚上发生。

如果PC们呆在牙齿和水烟，他们会自动听到聚会的消息。否则，他们参加聚会应该还有其他的原因——也许他们听到了一个流言，说另一群将要出席的人有着一些关于抽选或探险地点的分布的信息，或者他们听说住在旅馆里的一个商人对于购买他们从阿肯特皮之墓中带出来的物品特别感兴趣。如果没有别的事，PC们应该有兴趣与他们的一些竞争对手见面，并在他们的同行面前吹嘘自己的行为。

这是一场角色扮演遭遇，旨在强调PC们并不是唯一参与大墓地的开放的人，并让他们有机会与其他冒险者互动，包括PC们会在稍后的冒险中遇到的一队竞争对手。除了PC们，还有其他五组探险团体也将在今晚来到牙齿和水烟。下面是对每个冒险团队的简短描述，以及他们首次进入大墓地的一些细节。这些团体大多数只是想炫耀和分享信息，但其中的一个团体——灼烧之手有着一个隐藏的目的，如下所述。关于牙齿和水烟的更详细的描述，请参阅第72页的探索者日志。

古墓寻者（Cryptfinders）：这支队伍的成员来自内海地区的各个角落，其中包括一名来自切利亚斯的骑将，一名来自奈克斯的召唤师，一名来自卡蒂亚的莎伦莱牧师，以及他们的领袖法尔托（Falto，绝对中立男性人类盗贼2），一名来自艾巴萨罗姆街道的勇敢者。他们声称他们被分配到了一个重要政府官员的坟墓，并暗示他们在打败坟墓里的木乃伊后从坟墓中获得了财富。然而，PC们可以通过一个成功的DC 14察言观色检定辨识出这是一个虚假消息。事实上，古墓寻者们探索了一个古老的啤酒厂，在那里他们只遇到了虫类，并几乎没有发现任何宝藏。

沙漠之女（Daughters of the Desert）：这支全女性冒险团队跟随着西格伦火发（Sigrun Firehair，混乱善良女性人类吟游诗人1）的领导，她是来自林诺姆诸王国的一名乌尔芬人，并自称是巨灵的后裔。这个团队还包括着一名流亡的拉哈多姆艾奥梅黛牧师，一名来自图维亚的一个沙漠游牧部落的野蛮人，以及两名奥斯里昂女巫，她们是一对经常戴面纱的双胞胎姐妹。西格伦一直在向南旅行寻找冒险，希望能够写下一篇讲述她的英勇事迹的史诗故事带回北方。沙漠之女们被分配去探索一个有钱的当铺老板的房子；她们遇到了几个陷阱，但除此之外几乎没受到其他的阻碍。女士们对于她们在坟墓中可能发现或可能没有发现的宝藏守口如瓶，但西格伦非常有兴趣倾听其他团队的经历，并可能会将其纳入她新生的手稿中。

野狗士兵（Dog Soldiers）：这支队伍的成员完全由半身人和他们的训练有素的卡塔佩什斗犬组成，领头的是能说会道、酗酒如命的“疯狗”玛隆（Marro，混乱中立男性半身人野蛮人1/游侠2）。野狗士兵们被派去探索了一个废弃的制革厂，在那里他们发现了一个胶质怪，而一半的狗死在了那里。疯狗在因为失去了他最喜欢的几只宠物而伤心着，但他同时也在骄傲地炫耀着在杀死它后从胶质怪身中找到的魔法剑。他不仅对这把剑的潜在买家很感兴趣，同时也对从一位受人尊敬的饲养员那里购买替代的狗很感兴趣。

沙蝎（Sand Scorpions）：这支队伍包含着不少于三名盗贼，以及一名用于战斗和魔法支援的魔战士。每个盗贼都有着不同的擅长领域，比如锁、陷阱，或者，以他们的领袖，一个叫做黑吻的神秘女人（Black Kiss，中立邪恶女半精灵炼金术师4）为例，毒药。沙蝎们大多只愿意和自己的团队呆在一起，不会主动提供任何关于他们的探险地点和他们在那里发现的宝藏的信息，但如果被追问，他们会透露他们的第一个地点是一个香水和熏香店。然而，在他们探索了该地点的大部分地方之前，他们发现自己卷入了一场似乎是敌对的食尸鬼团伙之间的地盘争夺。蝎子们撤退了，但在此之前，其中两名队员已经被食尸鬼麻痹了。黑吻想要继续探索大墓地，希望能找到一些遗失已久的炼金秘密或物品，但由于团队中没有牧师，剩下的沙蝎们害怕遇到更多的不死生物。

灼烧之手（Scorched Hand）：在塔尔多奥斯里昂学家维里安娜·海帕克斯（Velriana Hypaxes，守序邪恶女性人类法师4）的带领下，这支队伍致力于追求和获取知识。除了雇佣的雇佣兵伊多利（Idorii，混乱中立女性半精灵战士1/盗贼2）之外，其他的成员都是内希斯的虔诚追随者，他们的名字也来源于内希斯。当地的奥斯里昂人阿扎兹·阿拉菲（Azaz Arafe，绝对中立男性人类塑能师2）和克勒鲁（Khelru，绝对中立男性人类内希斯的牧师3）也加入了这一团队。灼烧之手的四名成员在第52-59页的NPC附录中有着详细描述。

维里安娜直言不讳地表示她反对宏伟陵墓拒绝将特定的地点分配给那些提出要求的团队。似乎灼烧之手的要求探索一处神圣的宗教圣地的请愿书被拒绝了，并且他们最终被分配到了一个古老的妓院。尽管他们轻而易举地将妓院地下室的僵尸巢穴消灭了，甚至设法从那里找回了一些小宝藏，但很明显，该组织成员对于他们的第一次探索感到十分失望。维里安娜特别询问了出席聚会的每个人他们是否听说过一个古老的神殿或圣地被分配了，或听到任何有关“博学之眼”的传言。这个名字在这时对PC们来说应该没有什么意义，但是当他们后来被分配到博学之眼的圣所去探索时，他们可能会很清楚地记得灼烧之手对于这个地点的兴趣。

这次遭遇可以随你的意愿扩展或缩短，但重要的是，PC们必须在途中遇到灼烧之手，以预示他们在冒险的最后与这个团队的遭遇。同时，你应该注意不要过早地在PC们和灼烧之手之间创造一种敌对关系；灼烧之手不应该干扰PC们的在大墓地中探索坟墓的主要目标。在第三部分中，只有当PC们被分配到博学之眼的圣所时，他们才会意识到灼烧之手不仅仅只是一个抱怨着不公平待遇的不满冒险团队。

故事奖励：对于PC们与其他冒险团队的互动以及了解到了灼烧之手在专注于博学之眼的圣所，奖励他们800 XP。

P21-P34

第二部分：彭瑟鲁之家

当PC们准备好了后，他们可以从宏伟陵墓的祭司那里获得他们的下一个探索地点的详细信息。第二个地点是一座围有围墙的两层大厦，而在它周围有着空地，法莱斯玛信徒们认为它是属于城市的一些小贵族的。和之前一样，PC们会得到一张详细描述了地点在大墓地中的位置的草图。

B.彭瑟鲁之家

PC们的第二个指定地点是一个属于彭瑟鲁家族的地产。就像许多小奥斯里昂贵族一样，彭塞鲁拥有着一片农田并负责管理它，监督着耕种这片土地的农民和负责向他们分配粮食，并确保向当地政府和当时统治奥斯里昂的珂莱仕苏丹缴纳适当的税款。老彭瑟鲁建造了这座庄园，但他在建造过程中去世了。他的儿子小彭瑟鲁继承了他的土地和头衔，并完成了房子的建造。当疯狂瘟疫袭击瓦蒂时，小彭瑟鲁成为了它的牺牲品，并且很快就死去了。如果他能活得久一点，他可能会把家人和家眷从城里疏散出去，但没有他的领导，他的家人就把他埋葬在了庄园的地下室里，并试图在原地抵御瘟疫。彭瑟鲁的仆人和侍卫们虽然竭尽全力保卫庄园和家族，但在混乱和瘟疫的肆虐中，整个家族最终都死去了。

今天，彭瑟鲁之家成为了邪恶的巢穴。一个名叫伊曼尼什（Imanish）的邪恶飞颅妖多年来一直在吸引其他邪恶的生物来到它的领地。这些实体将潜在的抢劫者和未经许可的盗墓者引诱到这个曾经富裕的家，来为了娱乐和满足他们不自然且不健康的欲望。

该地点的位置已经在第68页的瓦蒂地图上标出来了；PC们根据提供给它们的地图人定位该地点应该不会有什么困难。

除非另有说明，否则彭瑟鲁之家内的天花板有着10英尺高，门是石制的并且没有上锁。外墙上的小窗户为大部分房间提供了正常的光线。地下房间是黑暗的，除非另有说明。

B1.外门

十英尺高的砂岩墙包围着这个庄园，给那些曾经住在里面的人提供了一些隐私。从墙外可以看到一栋两层高的石屋，它紧挨着房子的后墙。在庄园南墙的中央，矗立着两扇已经失去光泽的半开着的铜门。大门两侧有着一对雕像。满是灰尘的象形文字刻在大门左边与视线齐平的墙上。

墙上的象形文字的意思是古奥斯里昂语的“彭瑟鲁之家”。雕像描绘了两个带有帝王气质的男人，他们穿着宽松的短长袍和传统的奥斯里昂头巾。通过一个成功的DC 10察觉检定能够找到在雕像底座上刻着的小象形文字，这些文字表明了雕像描绘的角色是老彭瑟鲁和小彭瑟鲁。

铜门已经破旧不堪了，似乎在很久以前就被砸开了。没有办法能够保护他们，而他们也经受不起太多的损害（硬度9，HP 30，破坏DC 15）。

B2.外院（CR 2）

这个小院子里满是灰尘和沙子。在院子的东西两侧耸立着成对的支撑着通往房屋其他部分的石拱的石柱，它们曾被涂得色彩鲜艳，但现在已被太阳晒白。褪色的铜门敞开着悬挂在两扇拱门之下。在北面，一小段台阶通向房子南墙上的另一组柱子之间的一对华丽的门。

风把院子里所有有人通过的痕迹都给吹走了，给人了一种多年来没人进入过院子的印象。这些门可相当于B1区所描述的门。这些大门敞开着，以引诱四处游荡的劫掠者让伊曼尼什来魅惑和折磨。

作祟：一个小作祟出没在通往庄园的大门里。这个作祟重现了当一群愤怒的暴徒被疯狂瘟疫所感染并袭击了这座房子时的这个家庭的最后的时光。

暴力的记忆（MEMORIES OF VIOLENCE） CR 2

XP 600

混乱中立作祟（主门内半径十英尺的地方）

施法者等级2

察觉：察觉检定DC 20（听到远处愤怒暴民的声音）

生命值4；触发：接近；再起：1天

效果：当这个作祟被触发时，可以在外面听到愤怒的暴徒的声音。一个女人的声音用着古奥斯里昂语呼喊着：“守住大门！别让他们进院子！”强力的打击会使大门震动并发出嘎嘎声，并且作祟区域中的每个人都会受到惊恐术的影响（意志DC 11）。

摧毁：B1区的大门必须喷洒上圣水、并进行修理和固定，这可以通过一个成功的DC 15手艺（金属加工）、DC 25解除装置检定或者如完全修复术的魔法来完成。

B3.花园（CR 3）

庄园的西侧形成了一个L字形的院子，里面大多是沙子、晒干的泥土和古老的枯树壳。院子的墙壁上排列着石凳，在西南角有一个铺着瓷砖的大水池，里面的水已经晒干了，在部分地方还填满了沙子。在两根柱子之间有一段短短的台阶，通向房子西侧的一组石门。在院子的北端有一座低矮的石头建筑，而它的每个角落上都有着柱子。

这个户外空间是为家庭的享受而保留的，但现在的这个布满沙尘的庭院是一个被剥夺了水和照料的花园所剩下的一切。

生物：一只巨鞭尾蜈蚣在这个布满沙尘的庭院里安家了。它会在大墓地里搜寻尸体，然后回到这里盘绕在干涸的水池底部。然而，它已经好几天没有进食了，它会急切地爬出水池，攻击任何进入庭院的生物。

巨鞭尾蜈蚣（GIANT WHIPTAIL CENTIPEDE） CR 3

XP 800

HP 38（《怪物图鉴2》53页）

B4.家族墓穴

一座长方形的石头建筑坐落在庄园的西北角。每个角落上都立着一根柱子，被雕刻成了男人和女人双臂交叉在胸前的样子。建筑的南侧有一组石门，石门上刻着两个人的浅浮雕。门上的象形文字刻在了浮雕的脸的下面。

门上的脸是老彭瑟鲁和小彭瑟鲁，并与B1区建筑外的雕像上的脸是一样的。建筑旁的四根柱子中有两根也描绘了这两个人。另外两根描绘的是女性：父亲和儿子的妻子。上面的古奥斯里昂语象形文字将该建筑标识为“彭瑟鲁之家的墓穴”，并警告说，“亵渎者可能会受到诸神的诅咒，并这会直至到他们的审判日。”墓穴的石门很重，但很容易打开。在里面，有一条宽阔的楼梯朝下延伸了15英尺并到达了B26区。最初，他们计划将整个家族都埋葬在下面的坟墓和墓穴中，但在疯狂瘟疫和随之而来的混乱席卷了整个家族之前，只有小彭瑟鲁被埋在了里面。

B5.仆人院子（CR 2）

房子东边有着一个宽敞的庭院。在东面，几个小的石头附属建筑被建在院落的外墙里。两栋外屋之间有一口井，对面是一张石桌和几条长凳，它们都坐落在房子的阴影里。西面有着两组两侧都有柱子的台阶通向主屋的门。在西北方，有一扇开着的门通向房子的延伸部分，旁边是一座带圆顶的小建筑。

仆人们使用着这个院子。烈日的照耀和缺乏灌溉的环境使得这个曾经整洁的院子里现在只剩下了滚烫的沙子。东边的井早已干涸。

生物：一条被称为角蝰的深棕色毒蛇盘绕着躺在院子西边的石桌的阴影里。除非受到干扰，否则它不会移动，但一旦受到威胁，它就会直立起来，张开它的头罩，并试图啮咬任何在它的触及之内的人。当生命值减少至少于10点时，角蝰就会逃跑。

角蝰（ASP） CR 2

XP 600

《探索者战役设定：奥斯里昂，法老的传承》55页

绝对中立 中型动物

先攻 +6；感官 低光视觉，灵敏嗅觉；察觉 +10

————————防御————————

防御等级 15，接触 12，措手不及 13（+2敏捷，+3天生）

生命值 19（3d8+6）

强韧 +5，反射 +5，意志 +3

————————攻击————————

速度 20尺，攀爬20尺，游泳20尺

近战 啮咬+4（1d4附加毒素）

————————属性————————

力量 10，敏捷 15，体质 14，智力 1，感知 15，魅力 2

BAB +2；CMB +2；CMD 14（无法被绊摔）

专长 精通先攻，技能专攻（潜行），武器娴熟

技能 特技+10，攀爬+10，察觉+10，潜行+14，游泳+10；+8特技，+4察觉，+4潜行；替换攀爬和游泳技能至敏捷

————————特殊————————

毒素（Poison，Ex） 啮咬—伤口，豁免 强韧 DC 15，频率 1次/轮，共6轮，效果 1d2体质伤害，痊愈 2次连续豁免.此豁免DC包含+2种族加值。

B6.守卫住处（CR 2）

这栋小小的单间建筑毫无特色，只留下了随着时间流逝而几乎分崩离析的家具残骸。

彭瑟鲁家族雇佣了四名守卫；其中两人住在这里，而另外两人住在B7区。房间很小，但守卫们会在主屋吃饭和洗澡。门框上的生锈的金属铰链表明了这里曾经挂过木门。

生物：一只被称为亡犬的双头大狗在这栋建筑里筑了个巢。它会在晚上离开庄园去打猎，而在白天回到这里度日。然而，它已经有好几个晚上没有狩猎成功了，它很饿，并且会恶意地攻击任何调查这座建筑的人。亡犬一直战斗至死，并会无情地追击逃跑的猎物。

亡犬（DEATH DOG） CR 2

XP 600

HP 22（《怪物图鉴4》44页）

宝藏：在他死前，住在这里的一个守卫把一小批财宝埋在了房间的东北角。亡犬最近挖出了地板下的大部分，并且通过一个成功的DC 10察觉检定能够找到7 GP，3 SP，12 CP，以及1个价值15 GP的绿松石耳环。

B7.守卫住处

这栋建筑很像B6区，只是目前没有生物住在里面。房间里空无一物，只有碎片、垃圾和被风吹起的沙子。

B8.仆人住处（CR 1）

一对受雇于彭瑟鲁庄园的已婚的仆人和他们的十几岁的孩子住在这个房子里，他们的孩子睡在一个由窗帘隔开的后壁龛里。这些仆人忠诚地为彭瑟鲁家族服务到了最后，并将家族成员埋葬在了家族墓穴中（B4区）。不幸的是，当仆人们最终屈服于疯狂瘟疫时，没有人留下来埋葬他们，而他们死在了他们居住的地方。几千年过去了，这里没有留下什么有趣的东西，只剩下了两只家猫的干枯的骨架。

生物：在被忘记和遗忘后，这三个仆人以不死骷髅的形式复生了。它们通常不会离开这些地方，但它们会攻击任何闯入它们原来住所的入侵者。这些骷髅既没有护甲也没有武器，只能使用它们的爪抓攻击。它们会在房子和院子中追击敌人，但不会离开大院。

骷髅（SKELETONS）（3） CR 1/3

XP 135 每个

《怪物图鉴》250页

防御等级 14，接触 12，措手不及 12

HP 4 每个

B9.谷仓（CR 3）

一座前面有一扇小门的带圆顶屋顶的小粮仓靠在院子的北墙上。

大多数奥斯里昂人的住宅都没有自己的谷仓，但彭瑟鲁庄园却有超过10个人需要养活。里面的谷物在几个世纪前就被昆虫吃掉或者腐烂掉了。

生物：一群圣甲虫在谷仓里筑了巢。伊曼尼什会时不时地扔一具尸体进去喂虫子，把它们养在了这里。当谷仓的门一打开，集群就会溢出来攻击附近的任何生物。集群会在B5区内追击敌人，但不会追击任何完全逃离该区域的人。

圣甲虫集群（SCARAB SWARM） CR 3

XP 800

HP 22（见89页）

宝藏：谷仓里放着三具没有血肉的人类骷髅和1把精金重型链枷。这武器很脏，但很好用。沙男赫什沙鲁（Heshsharu，见B15区）害怕这把钝击武器和它的主人，所以它把它们扔在了这里来摆脱它们。

发展：如果集群没有被摧毁，它将在大约一小时后返回谷仓。

B10.储藏室（CR 1）

这个小房间空无一物，只有灰尘、碎片和嵌在墙上的空架子。

储藏室里的架子上曾经储存着庄园用的干货和蔬菜。在炎热干燥的奥西里昂气候中，仆人们会每天从市场上购买新鲜的鱼和刚屠宰好的肉。这些货物将通过储藏室带到厨房，不必带着它们穿过房子，并且送入厨房也很方便。现在这里没有任何有价值的东西了。

生物：一只巨避日蛛住进了储藏室里。它目前依附着在这个阴影区域的天花板上。这只好斗的避日蛛会通过掉落在一个进入房间的随机生物上来进行攻击。

巨避日蛛（GIANT SOLIFUGID） CR 1

XP 400

HP 13（《怪物图鉴2》253页）

B11.门厅（CR 3）

色彩鲜艳的柱子立在门厅的四角。墙上和瓷砖地板上布满了象形文字，有些地方被成堆的灰尘和沙子掩盖了。敞开的拱门通向北面、东面、和西面，而一套石头双开门通向南边。

墙上的古奥斯里昂象形文字表明了这处房产是彭瑟鲁之家，并传达了各种不同的信息，比如“欢迎所有的客人”，祈求神灵保佑所有进入这里的人等等。

生物：三只曾经是家族守卫的成员的骷髅在死后又死而复生了，并立正站在这个房间里。它们像活着时一样守护着这个房间，并会攻击任何进入这个房间的生物。这些骷髅会在整个庄园中追击入侵者，并会战斗至摧毁。

骷髅（SKELETONS）（3） CR 1/3

XP 135 每个

《怪物图鉴》250页

防御等级 14，接触 12，措手不及 12

HP 4 每个

近战 破损的镰剑+0（1d8），爪抓-3（1d4+1）

专长 擅长异种武器（镰剑），精通先攻

装备 破损的镰剑

作祟：一旦庄园的外门被攻破了，家族守卫们就撤退到了房子里，站在门厅里，尽最大努力来保护他们的贵族雇主和仆人们。然而暴民们还是闯进了屋子里来，使整个房间乱作一团，而那些还没有被疯狂瘟疫杀死的人都死在了疯狂的暴民的手里。守卫们的困惑的精神回响会影响任何踏入这个房间的生物。

困惑回响（ECHOES OF CONFUSION） CR 2

XP 600

混乱中立顽固作祟（B11区内半径十英尺的地方）

施法者等级2

察觉：察觉检定DC 10（看到门关上）

生命值9；弱点：可以被法术隐形术避过；触发：接近；再起：1周

效果：当这个作祟被触发时，房子的前门就会砰的一声关上，并如同受到了一个封门术法术的影响一样紧紧关着（硬度8，HP 60，破坏DC 33）。然后突然一个女人的声音（和B2区的作祟的声音一样）在用古奥斯里昂语喊着：“他们在里面！保护家人们！”而另一个声音喊道，“已经太晚了！救你们自己吧！”接下来尖叫和武器的碰撞声充斥在空气之中，而房间里的每个人都受到了次等困惑术（意志DC 11）的影响。门会保持关上2分钟，但次等困惑术的效果每轮都会持续，直至作祟被摧毁。

摧毁：四名家族守卫的尸体（该区的三具骷髅和B19区的一具骷髅）必须被妥善地埋葬好（恭敬地将他们埋葬在B29区满足这一要求）。

B12.客厅（CR 3）

一个大楼梯从这个房间通往二楼。沙子和灰尘覆盖着地板，而油漆过的柱子耸立在所有的角落里，只有一个角落例外。房间四周散落着碎木头、碎陶器和支离破碎的织物。

这家人会用这个房间聚会或招待客人。房间里剩下的家具都是木头和织物的残余物，都在几个世纪前就腐烂了。

作祟：在疯狂瘟疫席卷这座房子之前的最后几天，小彭瑟鲁的女儿艾利塞蒂在这间房间里会见了她的未婚夫。她的未婚夫想私奔，但艾利塞蒂拒绝了，她想等到困扰着这座城市的“麻烦”过去后再宣布他们的订婚消息。不幸的是，他们都没有在瘟疫和随之而来的混乱中幸存下来。

对房间里的残骸进行搜索并通过一个成功的DC 20察觉检定能够找到艾利塞蒂丢失的订婚戒指。只要一接触到戒指，房间的废墟上就会浮现出一幅鬼魅般的幻景，同时半透明的如棕榈树盆栽和装饰华丽的沙发之类的家具和装饰都在废墟上飘忽不定地出现了。在房间的中央，一个幽灵般的年轻男子紧握着一个飘渺的年轻女子的手。他们说的是古奥斯里昂语，但是任何听众都能神秘地理解他们，不管他们说的是什么语言。

“我很抱歉，”年轻人说。“我到处都找不到我给你买的戒指了。我刚刚还拿着它！”

“没关系，亲爱的。”女孩平静地回答。“无论如何，现在还不是告诉我家人的好时机”

“跟我来吧，艾利塞蒂！过了河以后我们就安全了！”

“现在还不行，亲爱的。我父亲说我们在这里很安全。你去吧，等这一切都结束了，你可以回来找我，到那时我们就宣布我们的婚约。”

她停了下来，伸手摸了摸那个男人的额头。“你还好吗？你发烧了！”

在这时这个幻景就结束了，首先是人物从视野中消失，然后是房间和家具。

最后的夜晚（FINAL NIGHTS） CR 3

XP 800

混乱邪恶作祟（B12区全境）

施法者等级3

察觉：察觉检定DC 20（感觉脖子后面吹来一阵热而臭的微风）

生命值6；触发：接触（指环）；再起：1天

效果：当幻景结束时，第一个接触到戒指的人会感到一阵发烧般的潮热。虽然疯狂瘟疫早已结束，但这个作祟却以疾病折磨着这个角色。被作祟缠上的角色必须成功通过一个DC 16强韧豁免，否则将立即感染脑热症（《核心规则手册》557页；没有潜伏期）。一旦感染，使用疾病列出的频率和豁免DC以确定未来的影响。

摧毁：艾利塞蒂的订婚戒指必须被作为一个爱的象征自愿送给另一个人。

宝藏：在这个房间里搜索残骸的PC们通过一个成功的DC 20察觉检定可以找到多年来被拾荒者忽视的一些有价值的物品，包括1个价值150 GP的镶有小宝石和一个安卡护身符的银脚环，1个价值35 GP的生锈银盘子，和1个价值75 GP的华丽小花瓶。此外，艾利塞蒂的订婚戒指是1枚+1防护戒指，尽管触摸它会触发作祟（见上文）。

发展：艾利塞蒂的订婚戒指本身并没有被作祟缠上，它可以安全地从彭瑟鲁之家中移走，但这并不会摧毁作祟。如果戒指被移走，作祟的触发方式会变为接近，并且作祟会获得缓慢弱点。只有在出于爱的情况下把戒指送给另一个人才能永久地摧毁作祟。

B13.浴室

一个大号的瓷砖水池坐落在这个房间的中心，周围是倾斜的瓷砖地板。再往下走几步就会进入到池子里，池子底部已经堆积了一层很深的沙子。墙上褪色的壁画描绘了河边的生活场景，反复出现的流水和水生生物的主题贯穿在这幅艺术中。在东北角，一个已失去光泽的青铜水龙头从墙上伸了出来，并且刚好在头顶上方的位置。拱门通向北方和西方，在东墙上立着一扇石门。

这个庄园的成员们都在这个房间里洗澡——池子是专门为这家人保留的，而仆人和守卫们则会用水龙头洗澡。水龙头是一个魔法物品，可以任意使用造水术（CL 1）召唤淡水，当需要时，庄园的仆人们会把水倒进池子里。水龙头下面的两个简单旋钮可以控制该装置，让它提供热水或冷水。虽然这是一种昂贵的家用设备，但它节省了劳动力，并且因为由魔法产生的水在24小时后就会消失，所以不需要排水系统。水龙头和控制旋钮都安装在了房子的墙壁上，如果被拆下就无法继续工作。房间里倾斜的地板把水引到了水池里，但这并不影响移动。

B14.厕所

这个小房间的一面墙上有着一个石制的厕所，而在另一面墙上有着一张带脸盆的石桌。曾经有一面大镜子挂在桌子上方，但它在很久以前就碎了。地板上满是碎玻璃和死去的圣甲虫。

一具无头尸体直挺挺地坐在一间厕所里，伊曼尼什将其放置在这里，既是作为一部黑色喜剧，也是作为对来到这里的凡人的生存状况的一个引人注目的陈述。检查显示尸体显然不是古代的——通过一个成功的DC 15医疗检定，一个角色能够确定尸体在这里大概呆了3年了（a character dates the body as approximately 3 years old）。这是伊曼尼什的被魅惑的受害者的尸体，他曾经戴着被诅咒的死者头带（见B25区），以使得妖灵可以在B17区创造伺服头颅。尸体毫无生气，并且是无害的，但它的头是B17区的伺服头颅之一。

B15.内院（CR 3）

在这个高大的中庭里，一条铺着瓷砖的走道围绕着一小块方形的泥土和沙子。二楼的阳台俯瞰着庭院，天花板上的一个方洞直指天空。中庭角落的四根柱子支撑着上面的屋顶，而墙壁上装饰着符号和象形文字，描绘了动物、天界生物、以及太阳和月亮。

老彭瑟鲁在家里设计了一个位于住宅中心的私人花园，但是几个世纪以来，由于没有水和维护，这个曾经生机勃勃的花园变成了一个缺乏植物生命的微型沙漠。二楼的阳台让这家人可以俯瞰花园，而天花板上的十英尺见方的天窗可以让阳光和新鲜空气得以进入。

生物：一个叫做赫什沙鲁的沙男住在这个院子里。赫什沙鲁并不是飞颅妖伊曼尼什的盟友，但也不是敌人——他们的关系更像是互不侵犯的休战。沙男允许伊曼尼什魅惑住的受害者在妖灵事先声明的情况下畅通无阻地通过，特别是如果它被邀请见证或参与伊曼尼什的残酷折磨的话。在离开房子的时候，赫什沙鲁会从地下挖出去，以避开B11区的骷髅和在外面出没的生物。

赫什沙鲁研究了大墓地中的被毁坏的人类雕像和雕刻品，当它变成人形时，它会把自己雕刻成艺术家对女性形体的构想，就像一尊美丽女人的雕像一样。它发现这种形式能够有效地说服凡人放下戒备。由于对非元素生物的好奇，沙男会试图欺骗PC们并开始对话，如果他们没有立即怀疑的话。赫什沙鲁会自称是“房屋的精魂”，并假装孤独，这样它就可以提出关于凡人存在的问题了。这个诡计不会持续很长时间，因为沙男的注意力持续时间很短，它最终会发动攻击。当它这样做的时候，赫什沙鲁会以一个自由动作激活它的昏睡灵光，同时它诱人的外形渐渐融化成了一种有着触手的像蛇发女妖一样的恐怖，而它那巨大的下颚扩张成了一张满是几乎和它的头一样大的獠牙的嘴。这整片区域都是沙子，而沙男会充分地利用这一地形，在敌人的下面和周围挖掘着，以出其不意地袭击他们。赫什沙鲁很勇敢，也很有领地意识，并会战斗至死。

赫什沙鲁（HESHSHARU） CR 3

XP 800

沙男（Sandman，《怪物图鉴2》236页）

HP 30

宝藏：一些赫什沙鲁多年来从受害者那里收集到的宝藏被它埋在了院子里的沙子里，包括1套+1鳞甲，1把+1轻弩，5根寒铁弩矢，10根标准弩矢，1个金制莎伦莱圣徽（价值25 GP），3 PP，和37 GP。

B16.小教堂

这个小房间的墙壁上布满了象形文字和神奇生物的图像。靠东墙立着一座小小的石雕神龛，上面满是灰尘，并且已经被彻底污损了。

这个区域是一个家庭教堂，供奉着阿巴达尔、法莱斯玛和莎伦莱。墙上的古奥斯里昂语象形文字表达了对三位神的赞颂，并列出了几种常见的祈祷文。无法阅读古奥斯里昂语的PC们仍然可以通过一个成功的DC 10知识（宗教）检定来识别出供奉着的神。神龛被伊曼尼什污损了，但可以毫不费力地清理干净。小祭坛供奉着所有的三位神，尽管雕刻将阿巴达尔放置在了最显眼的位置。

B17.餐厅（CR 3）

一个大理石台面被打磨的光洁亮丽的巨大的石桌平行于这个大房间的西墙。房间东边有一张小得多的石桌。角落里和墙边散落着一堆堆破烂的尘土和木头——这是椅子们在数不清的岁月过后唯一剩下的残骸。一股强烈的恶臭弥漫在房间之中。南边是一个敞开的充满沙子的走廊，而一扇敞开的门通向东边。

按照奥斯里昂贵族的习俗，小彭瑟鲁会在这里举办大型晚宴。这张20英尺长的桌子可以容纳十多位客人。东边那张较小的桌子是仆人们为客人们准备食物和饮料的地方。

生物：这个房间现在是由飞颅妖伊曼尼什布置的一幅恐怖场景。六个人类头骨被放在西边的桌子上。每个头骨都被打磨得很干净，放在一个在一张已经失去光泽的银餐盘上面的已经失去光泽的银高脚杯上。这六个头骨实际上是一种被称为伺服头颅的不死头颅。

伊曼尼什利用了他早期在一个他的魅惑的受害者身上发现的魔法物品创造了这些伺服头颅。当这名男子最终死于飞颅妖的折磨时，他的头突然掉了下来，变成了一个漂浮着的不死头颅。因为伊曼尼什自己就是一个没有肉体的脑袋，所以他被那些伺服头颅迷住了，并想象着在他的新窝里有着一群伺服头颅和飞头蛮。妖灵很快就发现了伺服头颅的产生是这个人戴的一个奇怪的诅咒头带的结果。从那以后，每当伊曼尼什特别喜欢他的魅惑的受害者时，他就会在杀死他们之前使用暗示术来强迫他们戴上头带，从而为他的收藏创造更多的伺服头颅，并将他的最爱（至少是他们的头）永久保存下来。

伺服头颅（BEHEADED）（6） CR 1/3

XP 135 每个

HP 4 每个（《怪物图鉴4》17页）

————————战术————————

战斗中 当有活物第一次进入房间时，伺服头颅会从桌子上升起来，在半空中静静地盘旋片刻，然后冲过去攻击。伺服头颅们会先涌往一个单一的目标，但如果受到攻击，它们会将注意力转向攻击者。

士气 伺服头颅们会战斗至摧毁。它们会在整栋房子里追击受害者，但不会离开庄园。

宝藏：6个价值45 GP的银质高脚杯和6个价值30 GP的银质盘子位于西边的桌子上。

B18.仆人的餐厅

除了这家人之外，房子的仆人和驻守的守卫们都会在这个小餐厅里用餐。这个房间与B17区相似，但缺少了恐怖的画面，里面空荡荡的，只有着灰尘和沙子。

B19.厨房

两张石头桌子紧靠着这个房间的西墙，第三张桌子占据了东南角。东北角立着一块方形的木制砧板，现在几乎被自己的重量压垮了。北墙中央有着一个石炉。一具人形骷髅躺在西北侧的桌子下面，周围都是打碎的陶器。房间的东边有着一扇门，南边有着一扇开着的门。

这个家里的饭菜都是在这个宽敞的厨房里准备的，足够给整个庄园的成员供应食物，包括仆人和守卫在内的大约十几人。桌子下的骷髅是四名守卫之一，他死于几千年前瘟疫引发的暴乱。一柄锈蚀的匕首仍然卡在骷髅的肋骨之间。然而，与B11区的同类不同的是，这具骷髅没有活动迹象，也是无害的。

B20.二楼阳台

这个阳台环绕着地板上一个20平方英尺的开口，可以俯瞰下面的内院，并连接着二楼的房间。在上面，在天花板上的一个方形天窗为一楼提供了自然光照，并为整个建筑提供了通风。在西南方向，有两条小楼梯从两层之间的大楼梯平台上延伸了上来。这个阳台旁边有六扇不同的门。

二楼包括家庭卧室和彭瑟鲁的私人书房。阳台周围有着早已腐烂的木制栏杆的痕迹，只要随便检查一下就能发现。当房子里有人居住的时候，可以将木制百叶窗用钩形的杆子拉过天窗，在天气变得太热时可以用来遮阳，在晚上也可以用来阻挡沙漠的冷空气。和栏杆一样，这些木制装置也早已腐朽了。

发展：在这一层中发出的噪音很容易引起B21和B22区的飞头蛮的注意。它们通常不会对一楼的噪音做出反应，但它们确实会调查在离它们的巢穴这么近的地方发生的活动。虽然智力低下，但飞头蛮们也不是没有心机，它们甚至会在逃跑和进攻之前偷看一下房门外面。

B21.艾利塞蒂的卧室（CR 2）

灰尘覆盖着这个房间。房间的墙壁上曾经用明亮的彩绘描绘了古代瓦蒂的生活，但现在已经褪色了。一个较小的房间或凹室占据了房间的东北部分；它曾被一扇木门关了起来，但那扇木门已经腐烂了，只剩下了门的铰链还留在门框里。房间里弥漫着一种强烈的令人作呕的腐烂气味。

小彭瑟鲁的女儿，艾利塞蒂就住在这间卧室里。墙上画的场景描绘了一个珂莱仕苏丹乘坐皇家游艇抵达瓦蒂，在另一边是一个仪式或可能是一场聚会，在那里一位年轻女子正在被涂上圣油和加冕，而一群旁观者在一旁观看，还有在另一个场景中，三名年轻女子在河中游泳，而武装好的生物拿着长矛在树荫下监视。艾利塞蒂是一位才华横溢的年轻艺术家，她画了所有这些场景来代表她生命中的重要时刻。这个房间的其他特征都没有幸存下来以讲述曾在这里生活过的人的故事。

生物：这个房间里住着一个飞头蛮。在数千年前，当疯狂瘟疫首次爆发时，许多这些可怕的异界生物被拉玛什图邪教召唤了。这种生物很容易繁殖，尽管多年来人们一直在努力消灭它们，但它们从未被根除过。最近，飞颅妖伊曼尼什已经承担起了帮助这些生物肆虐的责任，他通过“繁殖”这些飞头蛮并把它们释放到城市中来把瓦蒂居民的痛苦作为消遣。虽然妖灵和飞头蛮们几乎是势均力敌的，但伊曼尼什更聪明，能说它们的语言，并能在它们身上使用他的暗示术能力。

飞头蛮虽然相当愚蠢，但却很狡猾。如果它注意到二楼有入侵者，它会立即离开房间，并在可能的情况下进入B20区，那里有着更多的空间来避免被包围。

飞头蛮（VARGOUILLE） CR 2

XP 600

HP 19（《怪物图鉴》272页）

————————战术————————

战斗中 如果和B22区的飞头蛮汇合了，两个异界生物会轮流使用它们的嘶鸣攻击。它们会专注于向麻痹的对手送上它们的“吻”，然后再将注意力转向新的目标。

士气 只要两只飞头蛮都活着，它们就不会在战斗中逃跑。如果其中一个被杀了，在幸存者的生命值减少至4点或更少的情况下，它将会从天窗撤退。

宝藏：在房间的废墟中埋着1个价值100 GP的巨大的黑木箱子（艾利塞蒂的希望箱）。里面是一件白色的奥斯里昂丝绸婚纱，随着时间的推移已经变得非常脆弱。一次成功的DC 13察觉检定足以让PC们意识到任何试图将婚纱从箱子中移出的行为都会破坏它，但是在处理婚纱之前使用完全修复术、修复术或类似的魔法能够将婚纱完全修复。如果保存完好，这件婚纱价值150 GP。箱子里还有几件总共价值35 GP的廉价珠宝和1串价值200 GP的淡水珍珠串。旁边的一个小的密封管里包含了5剂超凡洞察眼影粉（kohl of uncanny discernment，见第60页）。最后，一根长长的卷轴管里放着一幅卷起来的纸莎草画——这是艾利塞蒂的自画像，附有她用古奥斯里昂语写下的签名。与婚纱不同的是，这幅画已经在空气中保存了很多年了，可以在不损坏它的情况下安全地拿着它。它对于一个收藏家来说价值80 GP。

B22.哈沃姆的卧室（CR 2）

这间屋子里的大部分东西都散架了，或者因为沙漠干燥的空气而化为了尘土。房间里充满了令人作呕的恶臭。

这是小彭瑟鲁的儿子哈沃姆的卧室。它类似于B21区，但是仍然存留的关于最初的居住者的信息更少了。

生物：伊曼尼什最新的飞头蛮是由B24区的无头尸体创造的，而它在这里安家了。像其他飞头蛮一样，它倾向于忽略一楼的干扰，但B20区的任何大声活动或B21区的同伴的尖叫声都会激起它的好奇心。有关飞头蛮的战术请查看B21区。

飞头蛮（VARGOUILLE） CR 2

XP 600

HP 19（《怪物图鉴》272页）

宝藏：在房间里搜索几分钟能够发现1把生锈的小型匕首、1把弹珠和1个漆过的小木盒。漆过的盒子是一种古老的棋盘游戏，随着时间的推移，它的规则已经被遗忘了。盒子里有几个雕刻好的石制小棋子。而这个盒子起着游戏板的作用。对于一个奥斯里昂学家来说，这个游戏作为一个罕见的古董价值50 GP。

B23.办公室

房间中央摆着一张漆过的大桌子，现在已经变得很破旧了。书柜沿着东墙和西南墙排列着，摇摇欲坠，似乎随时都有着倒塌的危险。书柜的架子已经掉了下来，而书柜底部的一堆堆灰尘是那些经不起漫长岁月考验的书籍和卷轴。原本可能是长沙发椅的漆木框架沿着南边和北边的墙壁延伸了开来，但它们的内饰已经瓦解了。西墙上的一扇门是这个房间唯一的出口。

小彭瑟鲁（以及他的父亲）在死前会在这个办公室里处理家族生意。在废墟中搜寻会发现几件有点意思但价值不大的东西，比如一套残破的天平、彭瑟鲁家族的印章（用于标记文件），以及一套散落的大理石棋子（没有棋盘，一半的棋子也不见了）。

宝藏：通过一个DC 20察觉检定，进行搜索的PC们可以在其中一个抽屉中找到一把铜钥匙。这把钥匙可以打开B25区的铜箱子。

B24.客房

这个房间的墙壁上装饰着一幅穿过沙漠的河谷的风景，岸边生机勃勃，绿意盎然。房间里只剩下了几件上好漆的家具。空气中弥漫着腐烂的木头和织物所散发出的微弱的霉味。西边的墙上有着一组门。

这间卧室是留给来访的客人们的，在疯狂瘟疫肆虐城市的最后日子里，这家人很少会有客人到来。

一个人的尸体仰面躺在东边的小壁龛里。与屋内的大多数尸体不同的是，这具尸体只有一年的历史，而且它的肉体已经严重腐烂了。头不见了，但是仔细观察并成功通过一个DC 12医疗检定的PC们会注意到尸体的头似乎是被拉下来的，而不是被干净利落地砍下来的。在一个DC 12察觉检定中成功的PC们可以在无头尸体的肩膀下面的地板上找到一簇簇的头发。一个成功的DC 17知识（位面）检定允许PC们将这些线索组合在一起，以识别出这是飞头蛮的受害者的迹象。这个不幸的人在B21区被飞头蛮“吻”了，由于中毒和飞头蛮的吻的影响，他逃进了这个房间，并躺在这里休息。而他在几个小时后就死了，然后成为了现在住在B22区的第二个飞头蛮。

宝藏：除了1枚价值50 GP的简单的金制婚戒外，尸体上没有什么其他的贵重物品。戒指内的奥斯里昂语铭文写道：“由潘赫特献给阿卡，愿他们的爱直至永恒。（To Akar from Panhet， Love Eternal.）”

发展：如果PC们在瓦蒂中寻找潘赫特，他们就能找到这位丈夫在去年失踪了的年轻的寡妇。如果PC们把戒指还给她，并告诉她阿卡的尸体的下落，潘赫特就会感激地奖励给团队150 GP。

故事奖励：如果PC们把阿卡的戒指还给潘赫特，奖励他们400 XP。

B25.主卧室（CR 3或CR 3）

这个宽敞的房间在南墙和东墙上都有着入口。古老的梳妆台、一张大床和一张长沙发躺在了废墟中。一个灰色的像纸一样的大黄蜂巢的外壳毫无生气，占据了天花板的一个角落。东北角和西北角的空间看起来似乎是是壁橱。它们的木门几乎都从铰链上掉了下来，而一堆堆散乱的织物在地板上混在了一起。壁橱之间有着一个上漆的梳妆台，上面满是灰尘。

这里是房子的主人小彭瑟鲁和他的妻子萨德克雷的卧室。这个房间里没有什么明显有价值的东西，不过如果真的检查一下梳妆台，就会发现它是一个赝品。一个成功的DC 15察觉检定也足以注意到梳妆台是假的。梳妆台没有真正的抽屉，只有一个被雕刻成抽屉的样子的正面把手。而整个装置更像是一个从背面打开的盒子。当靠墙放置时，梳妆台内隐藏了一个铜制箱子而，当把梳妆台从墙上拉开时，箱子就会露出来。箱子已经失去了光泽，但在其他方面还能正常工作。

生物：飞颅妖伊曼尼什把这个房间当做了他的私人巢穴。伊曼尼什在瓦蒂居住了几十年，不仅是这个大墓地的祸害，同时也是整个瓦蒂活城的祸害。瓦蒂长期以来一直在受到飞头蛮的周期性攻击的困扰，而伊曼尼什则在协助这些攻击，将这些愚笨的怪物聚集在房子里“繁殖”，以确保它们不会被猎杀至灭绝。

伊曼尼什最喜欢的游戏是飞到瓦蒂的活城，然后用他的幻术伪装成一个友好的风巨灵。凭借他的魅惑人类和暗示术能力，他将贫困的平民从大墓地墙壁的另一侧引诱到了彭瑟鲁之家来寻找巨大的财富和愿望。这些不幸的人最终成为了妖灵的残酷折磨和娱乐的受害者。伊曼尼什是一个乖僻的虐待狂，他喜欢用他的魔法来说服年轻的情侣让他们相信他们的伴侣是不忠，或者向孤儿耳语说他们实际上是因为太丑太蠢而被父母抛弃的。最终，伊曼尼什厌倦了这些凡人玩物，而他们大多会被用来为他在餐厅布置的场景创造更多的伺服头颅，或者被“培育”成新的飞头蛮，然后妖灵会返回城市，准备制造更多的混乱。

作为一个跨位面生物，伊曼尼什不需要睡眠，而当他不在外面制造恶作剧和痛苦的时候，他仍然在警惕着入侵者。如果PC们穿过了B15区或B20区，在楼上遇到了飞头蛮们，或者有着其他的吵闹行为，他很有可能会意识到了他们，并会隐形以评估情况。然而，伊曼尼什也是一个懦夫。如果他可以诱骗PC们与庄园里的另一个生物发生冲突，他会在采取行动前先观看完这场冲突。他最喜欢的开局策略是使用弱效幻影创造出一个生物在花园中奔跑或行走的幻象，从而引诱入侵者靠近花园（B3区）中的巨鞭尾蜈蚣或守卫住处（B6区）中的亡犬。魅惑人类和暗示术也是他引诱PC们进入危险区域的有用工具。伊曼尼什会迅速发动攻击，然后隐形逃跑，试图用毒素消耗他的敌人，以使他们更加容易受到他的魔法的影响。

伊曼尼什（IMANISH） CR 3

XP 800

进化飞颅妖（Doru div，《怪物图鉴3》86页，290页）

HP 22

陷阱：铜箱子被锁上了（硬度9，HP 15，破坏DC 23，解除装置DC 25）。在B23区彭瑟鲁的办公桌的废墟中可以找到箱子的钥匙。箱子也被设置了陷阱，一旦打开就会被触发。当盖子被从箱子上抬起时，一个翘起的十字弓装置会以一定的角度向上升起，并向打开箱子的人的胸部射出毒箭。用钥匙打开箱子并不会使陷阱失效；必须要单独使用隐藏在箱子底部的第二锁来使其失效，而它也可以用B23区的钥匙打开。

毒箭陷阱（POISONED BOLT TRAP） CR 3

XP 800

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 接触型；复位 手动；开关 隐藏锁（察觉DC 25定位，解除装置DC 30或钥匙打开）

效果 远程攻击+15（1d8+1/19-20附加黑蛇毒）

宝藏：彭瑟鲁不仅是一个贵族，他也是一个商人，这个隐藏的箱子是作为一个保险箱来存放家族的一些现金资产的。箱子里装着20块小金锭，而每块上都有着一个印章。一个成功的DC 20知识（历史）或知识（贵族）检定可以将印章识别为在2215年前的疯狂瘟疫时期统治奥斯里昂的珂莱仕苏丹的印章。每块金锭价值25 GP。

此外，1个有着诅咒的死者头带（dead man's headband，《极限装备》248页）隐藏在老旧的马蜂窝内；通过一个成功的DC 15察觉检定就能够找到头带。这是伊曼尼什在B17区用来创造伺服头颅的头带。它的功能和普通的死者头带一样，但一旦戴上它，就必须需要一个移除诅咒或类似的魔法才能摘下它。如果一个角色在戴着头带时死亡了，她的头会在接下来的回合中活化为一个伺服头颅。

发展：凭借他的飞行和类法术能力，伊曼尼什能够轻松地逃离战斗，而这个超小型妖灵可以成为一个出色的回归反派。飞颅妖喜欢偷听、侦察和八卦，即使他像所有的妖灵一样讨厌人类，但如果伊曼尼什意识到灼烧之手和PC们之间存在着竞争，他可能会与维里安娜·海帕克斯（见58页）临时结盟，以便在彭瑟鲁之家和博学之眼的圣所之间的某个时间对PC们进行报复。

B26.地下神殿（CR 3）

在这个方形房间的中央，一个石制祭坛坐落在一个凸起的石制平台上。在平台的每一个角落上都有着雕刻成男女形象的石柱，它们的手臂交叉在胸前，手里拿着镰剑或安卡。房间的四个角落里都安装了火把支撑座。有两个楼梯从这个房间出去，一个通向南方，而另一个从这个房间通向北方。

这个房间是一个法莱斯玛的神殿，家人可以来到这里为他们逝去的亲人祈祷。女神的螺旋象征被雕刻在了祭坛的顶部，通过一个成功的DC 10知识（宗教）检定可以识别出来。然而，神殿里已经发生了许多暴力事件。当疯狂的暴徒在疯狂瘟疫期间袭击庄园时，那些没有生病的家庭成员们躲在了黑暗中，直到他们被疯狂的暴民发现，从这个藏身之处里被拖了出来，并接受了最好被遗忘的最后命运。

生物：地下神殿现在是一个黏着人的巢穴，一个在这里避难的可怕的曾是人类的生物。这个黏着人是一个猎人，虽然它已经有很长一段时间没有感觉需要寻找另一个受害者了。绝大多数居住在该庄园的生物都因为它的显著的伤害减免而不太可能伤害到黏着人，所以那些知道该生物存在的生物都倾向于不去打扰它。

这个黏着人看起来就像一个裹在肮脏亚麻布里的木乃伊，尤其是在黑暗或昏暗的光线下，PC们很可能会把它误认为是一个不死木乃伊，直到他们开始与它战斗。除非PC们在进入墓穴的过程中非常隐秘，否则黏着人很可能会警觉到并准备好迎接入侵者，但如果受到突袭，它可能会躺在祭坛上，使它看起来更像是一具木乃伊。

黏着人（ADHERER） CR 3

XP 800

HP 30（《怪物图鉴3》8页）

————————战术————————

士气 如果黏着人的生命值减少至10点或更少，他会试图逃离墓穴，但他不会进一步撤退到墓穴之中。如果被逼入死角，无法到达地面，它就会战斗至死。

B27.陷阱楼梯（CR 3）

陷阱：这个楼梯内置了一个相当精巧的机械装置。虽然陷阱的触发器在楼梯的顶部，但直到把重量施加在楼梯的底部时才会触发它。这会“武装”陷阱，但不会触发它。触发器实际上是楼梯的第一阶。一旦陷阱武装起来，在楼梯第一阶上的任何重量都会导致楼梯两侧的墙壁上出现尖刺。那些想要成为盗贼的人会在进入墓穴时武装陷阱，但却在想要出去时触发了陷阱。许多古奥斯里昂陷阱设计者认为防止小偷逃跑比试图阻止他们进入要更好。B28区的一个隐藏开关能够暂时使该陷阱失效。

刺矛楼梯（STABBING SPEAR STAIRCASE CR 3

XP 800

类型 机械型；察觉 DC 25；解除装置 DC 20

效果

触发器 接触型；复位 手动；开关 B28区的隐藏开关

效果 近战攻击+15（1d8+2/×3）；多重目标（所有在楼梯上的目标）

B28.准备室

这个房间里的空气很凉爽。墙壁和天花板都是用石头铺的，但地板是用硬土铺的，这给了这个区域一种未完成的感觉。西侧的墙上有着一张长石桌，而两侧有着两个大黄铜瓮。一段台阶延伸向南，而两条通道通向房间的北面和东面。

小彭瑟鲁在他的坟墓准备的时候，被摆放在了这个房间里并被制成了木乃伊，如果灾难没有发生，未来死去的家庭成员也会在这里做好同样的准备。当彭瑟鲁意外死亡时，这个墓穴还在建造之中，所以包括这个房间在内的必要部分都在匆忙之下完成了。然而，随着古瓦蒂的条件变得恶化，劳动力也同时变得缺乏，这导致了墓穴的大部分仍未完工。在木乃伊制作过程中使用的黄铜瓮现在是空的，尽管每个瓮重达200磅。

B27区的陷阱开关藏在房间西南角的火把支撑座内。它可以通过一个成功的DC 25察觉检定发现。

B29.未完工墓穴（CR 2）

这个大房间里充满了泥土的气味。天花板和墙壁用石头铺好了，但地面是光秃秃的土地。东墙和西墙两边各有一条石制长凳，而火把支撑座被安装在了房间的四角和西面宽阔的门道的两侧。沿着东墙和西南角已经开始有了几条浅而粗糙的通道，但挖掘工作尚未完成，仅在几英尺后就在土堆和瓦砾中结束了。在房间的南端，有一段又短又宽的台阶向下延伸到了一组石头双开门处。

这个墓穴原本是为彭瑟鲁家族的未来几代人准备的。然而，当疯狂瘟疫袭击瓦蒂时，墓穴的建造工作就停止了，而小彭瑟鲁是唯一葬在这里的人。

生物：一群被称为乌巴什基（ubashki）的不死家猫潜伏在尚未完工的西南通道里。当彭瑟鲁的坟墓竣工时，他以前的仆人们围捕了他的宠物猫（还有附近的几只流浪猫），并杀死了它们，让它们成为主人在来世的守护者和哨兵。最近，彭瑟鲁之家里的负能量和邪恶已经引起了猫的骚动，并产生了一群不死猫。当有着生命的生物进入墓穴时，乌巴什基集群就会从狭窄的空间中涌出，就像无毛的猫科动物尸体组成的瀑布一样向任何入侵者展开。乌巴什基集群会战斗至摧毁。

乌巴什基集群（UBASHKI SWARM） CR 2

XP 600

《探索者战役设定：消失的王国》19页

中立邪恶 超小型不死生物（集群）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +5

————————防御————————

防御等级 15，接触 15，措手不及 12（+3敏捷，+2体型）

生命值 19（3d8+6）

强韧 +3，反射 +6，意志 +3

防御能力 武器攻击减半伤害，集群特性；免疫 不死特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 集群攻击+7（1d6附加扰乱心神和疾病）

占据10尺；触及0尺

特殊攻击 扰乱心神（DC 13）

————————属性————————

力量 5，敏捷 17，体质 -，智力 2，感知 10，魅力 15

BAB +2；CMB -；CMD -

专长 闪电反射，武器娴熟

技能 攀爬+5，察觉+5，潜行+15；种族调整 +4攀爬，+4潜行

————————特殊————————

疾病（Disease，Ex） 乌巴什基热—伤口，豁免 强韧 DC 13，潜伏期 1d3天，频率 1次/天，效果 1d2点力量伤害和1d2点感知伤害，痊愈 2 次连续豁免.感染了乌巴什基热的生物会在全身上下长出难看的斑点和溃疡，直到疾病被治愈。该豁免DC是基于魅力的。

B30.彭瑟鲁的墓室

一个石棺坐落于这个房间南端的石头平台上。石棺的盖子上有一个人的肖像，上面镶嵌着宝石和金边。两个涂好漆的长凳平行于平台北面的东西墙。象形文字排列在房间的墙壁上，石制火把支撑座设置在了所有的四个角落上。

这里是小彭瑟鲁的墓室，他是家族中唯一被埋葬在家族墓穴中的成员，在这里安眠了2000多年，并且没受到过任何干扰。墙上的象形文字讲述了古奥斯里昂的小彭瑟鲁的故事，从他的父亲老彭瑟鲁升格为贵族，随后就去世了，然后小彭瑟鲁继承了他父亲的头衔和土地开始。故事讲述了他们作为土地管理者的繁荣和成功，家庭生活的公正，以及他们对待奴隶和仆人的关心。这些文本呼吁众神向小彭瑟鲁露出微笑并祝福他在伟大彼岸过上美好而公正的生活。

宝藏：石棺里的彭瑟鲁的木乃伊的旁边有着一具小猫木乃伊，这是1个木乃伊守护者（mummified guardian，见第60页）。它被放置在这里是为了抵御入侵者和保护彭瑟鲁的尸体，并且打开石棺的PC们会受到木乃伊守护者的恐惧能力的影响。除了木乃伊化的守护者，石棺里还包含着彭瑟鲁的黄金丧葬面具，价值150 GP，和1个价值50 GP的金制绿松石圣甲虫吊坠。此外，还可以从石棺上撬出几颗总共价值40 GP的半宝石。如果金边被从石棺上拆了下来，它就价值额外的10 GP。

发展：如果PC们有兴趣向法莱斯玛的祭司们提交一份这个地点的报告（见第19页的侧边栏），装饰这个房间的象形文字提供了一个谁是这里最初的居民的很好的概述，这足以满足法莱斯玛信徒们，但许多其他线索也可以在房子本身里找到。

故事奖励：如果PC们探索过了房子和庄园内的大部分地方，奖励他们1200 XP，以

表彰他们成功探索完毕彭瑟鲁之家。

P35-P51

第三部分：博学之眼的圣所

在探索完彭瑟鲁之家后，PC们可以返回宏伟陵墓接受他们的第三个也是最后一个探索地点，一个废弃的神殿，祭司们认为它是献给魔法之神内希斯的。就像前两个地点一样，法莱斯玛信徒们给了PC们一张神殿在大墓地中的位置的草图。

C.废墟上的小冲突（CR 3）

在他们要求后，宏伟陵墓的祭司们拒绝了把博学之眼的圣所分配给他们，而现在灼烧之手的成员们已经决定自己动手，在正式分配到的团队开始正式探索圣所之前先去探索圣所，从而使圣所的秘密（和宝藏）不落入非信徒之手。为了达到这个目的，维里安娜·海帕克斯雇了一帮瓦蒂街的暴徒来阻止任何其他冒险团体在他们进入圣地时打扰他们。虽然大多数当地犯罪者都没有勇气进入瓦蒂的死城，但只要价格合适，这些暴徒就会打破这个禁忌，只要他们不被要求真正踏入任何一个大墓地中的沉默坟墓之中。暴徒们拿到了酬劳，但他们也得到了他们的目标会携带着从大墓地的坟墓中掠夺而来的财宝的承诺。

这次遭遇发生在大墓地的街道上，当时PC们正在前往博学之眼的圣所。当PC们接近该区域时，阅读或改写以下内容。

太阳直射在大墓地里的孤寂、寂静的街道上。尘土和沙尘覆盖了曾经熙熙攘攘的街道，而曾经是住宅和商店的建筑在几个世纪的荒废后正逐渐变成废墟。废墟中零星散落着棕榈树和灌木，而长期废弃的灌溉系统的残垣断壁维持着它们的生命。

上面的地图是为这次遭遇准备的。地图上的建筑物都有着几英尺高。含有碎石的方格被认为是困难地形。

生物：四个瓦蒂街的暴徒和两个来自城外荒漠的猎人在大墓地的这个区域设下了埋伏。PC们应在标有C1的位置开始这次遭遇，并在向西南方向前进。两个诱捕者被安置在标记为C2的两座废墟的屋顶上，而四个街头暴徒则躲藏在标记为C3的位置。除非PC们明确地表示他们正在大墓地中隐秘地移动，否则伏击者们会意识到他们的行动并试图突袭PC们。任何在对抗暴徒们的潜行检定的察觉检定中成功的PC们都能注意到他们的攻击者，从而在突袭轮中能够行动。猎人们和最南端的暴徒在他们据点附近的屋顶上绑了绳子，允许他们通过两个移动动作或一个移动动作外加一次成功的DC 10攀爬检定以下降到地面。

猎人（TRAPPERS）（2） CR 1/3

XP 135 每个

人类武者2

混乱中立 中型类人生物（人类）

先攻 +2；感官 察觉 +2

————————防御————————

防御等级 13，接触 12，措手不及 11（+1护甲，+2敏捷）

生命值 11 每个（2d10）

强韧 +3，反射 +2，意志 +0

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品弯刀+4（1d6+1/18-20）

远程 捕网+4接触（纠缠）

————————战术————————

战斗中 猎人们会先用捕网攻击，如果没命中，他们就会改用他们的绊足包。如果这两种攻击都没有成功，它们就会下到地面去，帮助他们近战中的战友。

士气 当猎人们的生命值减少至3点或更少时，他们就会扔下武器投降。

————————属性————————

力量 13，敏捷 14，体质 10，智力 9，感知 11，魅力 8

BAB +2；CMB +3；CMD 15

专长 擅长异种武器（捕网），隐秘

技能 攀爬+6，逃脱+4，察觉+2，潜行+4，生存+2

语言 通用语，奥斯里昂语

战斗装备 绊足包；其他装备 护垫甲，精制品弯刀，捕网和50尺麻绳

瓦蒂街头暴徒（WATI STREET THUGS）（4） CR 1/3

XP 135 每个

人类武者2

混乱中立 中型类人生物（人类）

先攻 +1；感官 察觉 +4

————————防御————————

防御等级 12，接触 11，措手不及 11（+1护甲，+1敏捷）

生命值 13 每个（2d10+2）

强韧 +3，反射 +1，意志 -1

————————攻击————————

速度 30尺

近战 镰剑+4（1d8+2/19-20）

远程 精制品长弓+4（1d8/×3）

————————战术————————

战斗中 街头暴徒们会利用毁坏的建筑作为掩护，用他们的长弓削弱敌人。他们会与屋顶上的猎人们合作，在必要时拔出镰剑开始近战。

士气 当暴徒们的生命值减少至3点或更少时，他们就会扔下武器投降。

————————属性————————

力量 15，敏捷 12，体质 11，智力 10，感知 9，魅力 8

BAB +2；CMB +4；CMD 15

专长 擅长异种武器（镰剑），技能专攻（察觉）

技能 攀爬+7，察觉+4，潜行+3

语言 通用语，奥斯里昂语

装备 护垫甲，镰剑，精制品长弓和10支箭

发展：如果PC们抓住了任何一个伏击者，这些暴徒就会乞求PC们饶他们一命，并提供他们所拥有的装备和信息作为交换。暴徒们透露，他们是被专门雇佣来伏击任何接近“沿路的某个古老神殿”的人，并阻止闯入者进入遗址的，但他们不知道为什么，而且坦率地说，他们也不在乎。他们不知道雇佣他们的人的名字，但他们可以描述她，而PC们应该可以从描述中认出她是维里安娜·海帕克斯。PC们应该意识到了灼烧之手不想让他们去调查博学之眼的圣所，即使他们不知道是为什么。

不幸的是，所有这些信息都只是道听途说而已。如果PC们去找城市卫队或宏伟陵墓投诉，官员们会注意到这个指控，但除了不可信的小罪犯的说法外，就没有其他的更确凿的证据了，而他们也无能为力。如果PC们想要维护他们对博学之眼的圣所的探索权，他们就需要自己去调查这个地方。

D.博学之眼的圣所

第三个也是最后一个分配给PC们的地点是一座叫做博学之眼的圣所的废弃的内希斯神殿。给它取的这个有点枯燥无味的名字是为了掩盖这样一个事实：一件强大的神器——遗忘法老的面具——就藏在神殿下面的墓穴之中。圣所早在疯狂瘟疫之前就建好了，但就像城市的其他居民一样，神殿的祭司们死于了瘟疫，而神殿最终也被遗弃了。面具的存在已经是一个被严密保护的秘密；而随着祭司的死亡和神殿的废弃，所有关于面具的知识都消失不见了。

然而，这座神殿的秘密宝藏仍然存在于古老的记录之中。在大墓地正式开放之前，一个名叫尼布塔-库弗尔的野心勃勃的死灵法师得知了在瓦蒂大墓地的某个地方里可能存在一种能够活化死者的神器。尼布塔-库弗尔的研究和探索将他带到了博学之眼的圣所，在那里他发现了遗忘法老的面具，并带着它逃走了。尼布塔-库弗尔在这次冒险中没有详细的描述，但他在木乃伊面具冒险之路的第二卷中扮演了主要角色。然而，PC们却能找到他闯入圣所的证据，并发现他的盗窃行为。

灼烧之手，PC们在第一部分中遇到的竞争对手，也对圣所有着兴趣，就像PC们可能已经知道的那样。灼烧之手们并不知道遗忘法老的面具或尼布塔-库弗尔，但作为内希斯的虔诚追随者，该组织的成员们认为他们有权探索这座神殿，并决定不顾后果地行使这一权利。冒险假定灼烧之手们在PC们前往废弃神殿之前的不久就已经进入了圣所。如果PC们在收到他们的任务后没有立即前去圣所（或在处理路上的街头暴徒），你应该调整时间线，使灼烧之手的成员们在PC们到达的时候已经在神殿中了。同样地，如果PC们在遇到灼烧之手之前离开了圣所去休息或治疗，你应该调整冒险，让PC们仍然会在神殿中的某个地方遇到灼烧之手——也许敌对的冒险者们留在了里面（或者甚至离开后又返回了）开始仔细地抄写神殿的铭文或寻找更多的宝藏。

通过他们的草图地图，PC们可以很容易地找到博学之眼的圣所。神殿的位置在第68页的瓦蒂地图上标出了。虽然圣所的中央中殿是对称的，但建筑的其余部分并不符合传统的建筑风格，两侧都有着侧翼和延伸部分，但除了统一的石雕风格外，都似乎是随意添加的。在中殿北端的屋顶上有着一个巨大的圆顶。圣所没有窗户，而神殿的外墙上雕刻着内希斯和其他天界人物的肖像。除非另有说明，否则房间内的天花板皆有15英尺高，而所有的房间都是黑暗的。

D1.光耀大厅（CR 3）

没有大门挡住通往这座建筑的宏伟入口——一道宽阔的台阶直通神殿的内部。楼梯两侧有两个人形雕像，戴着黑白面具，拿着木棍。在入口内，有着两排柱子通向北墙的拱门。两条较小的通道通向东西。

这个入口的天花板有着15英尺高。根据PC们在一天中进入房间的时间，这个房间里可能会有来自外面的环境光照，但除此之外，房间里是黑暗的。在一次DC 15察觉检定中成功的角色会（拥有岩石敏锐特性的生物可以在这次检定中使用该特性的加值）注意到，就其年代而言，这座建筑的保存状况似乎非常好，尤其是与大墓地中的其他建筑相比。这是由于在D2a区的阿喀特的活动。一次成功的DC 10知识（宗教）检定足以确认楼梯两侧的雕像是内希斯本人的肖像。

风已经在这个房间的地板上留下了一层灰尘和沙子，而仔细检查痕迹并成功通过一个DC 14生存检定的PC们可以在灰尘中找到类人生物的脚印。足迹是新鲜的，时间还不到24小时，而且看起来至少有四个生物从这里经过。这些痕迹是尼布塔-库弗尔留下的，后来，当他们进入圣所时，灼烧之手们也留下了足迹。除特别注明外，在D1区外没有这些痕迹的其他迹象。

生物：当死灵法师尼布塔-库弗尔第一次到达这里时，一群饥饿的豺狼正潜伏在这里，但他通过了隐形的方式避开了豺狼。随后灼烧之手碰到了豺狼们，并在他们进入圣所的时候杀死了他们。尼布塔-库弗尔在后来离开神殿时发现了豺狼的尸体，并使用了遗忘法老的面具将豺狼活化为了不死骷髅以掩护他从圣所中撤退。六只骷髅豺狼守卫着这个房间，并会攻击任何进入的生物。豺狼们会战斗至摧毁。

骷髅豺狼（SKELETAL JACKALS）（6） CR 1/3

XP 135 每个

《探索者战役设定：奥斯里昂，法老的传承》54页，《怪物图鉴》250页

中立邪恶 小型不死生物

先攻 +7；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 15，接触 14，措手不及 12（+3敏捷，+1天生，+1体型）

生命值 4 每个（1d8）

强韧 +0，反射 +3，意志 +2

DR 5/钝击；免疫 寒冷，构装体特性

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+2（1d4+1）

————————属性————————

力量 13，敏捷 17，体质 -，智力 -，感知 10，魅力 10

BAB +0；CMB +0；CMD 13（17对抗绊摔）

专长 精通先攻

D2a.防护大厅（CR 4）

空间和立面给这个巨大的空间增添了一种昔日的雄伟和庄严。一个中央有着一个圆形水池的巨大的星形喷泉坐落在房间的中央。池底装饰着一个巨大的马赛克眼睛，由微小的彩色瓷砖制成，而象形文字被雕刻在环绕喷泉的铺路石上。两排柱子支撑着上方的天花板，而它继续延伸至房间北部的圆顶天花板。在大厅的另一端，一尊巨大的雕像高举双臂，站在高台上俯瞰着整个神殿。在喷泉的东面和西面有着两扇通向其他房间的石砌双开门。

这个大厅是一个公共礼拜场所，任何人都可以进入这里祈祷并向内希斯祈求祝福。这个区域的天花板有着20英尺高，而在大厅北半部（D2b区）的讲台上方有着一个40英尺高的圆顶，给人留下了一种大教堂的印象。

环绕喷泉的古奥斯里昂语象形文字将其标识为了“防护之池”。池子有着微弱防护系和变化系灵光，而池水清凉、干净，可以安全饮用。任何饮用池中的水的施法者都将获得一个小祝福，允许她在施放一个防护系法术时在施法者等级上获得+1加值，并且在这个法术的豁免DC上同时获得+1加值。这个效果会持续24小时或直至使用为止，并且每天只能受益于这个效果一次。从这个房间里移走的水会失去所有的魔力，变成了普通的水。

生物：一个来自奥斯里昂遥远过去的远古元素生物存在于神殿之中。它被人们称为阿喀特，本质上是一种束缚在建筑内部的意识，尽管它能够从建筑的墙壁、地板和天花板处形成各种各样的主体。阿喀特被绑定在了一块作为圣所地基的一部分的楔石上，而它的存在就是为什么这座古建筑仍然完好无损的原因。

在正常情况下，阿喀特并不具有攻击性（尽管像大多数阿喀特一样有着领地意识）但维里安娜·海帕克斯在D18区发现了它的楔石，并使用它来控制阿喀特，命令它赶走圣所里的任何活着的类人生物——比如PC们。请注意，阿喀特并不一定会攻击在这个房间或任何其他特定房间内的PC们——相反，这个区域是它可以采取行动的第一个地点。阿喀特可以在整个圣所中活动，包括下面的墓穴。请将阿喀特视为一种灵活的遭遇，可以在任何时间任何地点使用，包括PC们已经探索过的地方。你甚至可以重复这个遭遇，如果阿喀特逃跑了然后又回来的话。当紧张感减弱或节奏减慢时，这是一个很好的即兴遭遇。阿喀特会无视神殿里的不死生物，因为不死生物们从来没有试图破坏过神殿的结构。此外，维里安娜并没有明确规定阿喀特应该对除了活着的类人生物以外的任何生物采取什么行动。

此外，一个邪眼妖潜伏在雕像后面的房间的另一端。有关妖灵及其行动的详细信息，请参见D2b区。

阿喀特（AHKHAT） CR 4

XP 1200

HP 34（见80页）

发展：如果PC们在D18区找到了阿喀特的楔石，他们可以用它来安抚或重定向该生物，可能会用它来对付灼烧之手。如果PC们设法从维里安娜手中夺取了阿喀特的控制权，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了这个生物一样。

D2b.内希斯大教堂（CR 4）

在防护大厅的北面，天花板延伸至一个高出主楼40英尺的高圆顶，形成了内希斯的主教堂。三段短而陡的台阶通向了一个高出地面五英尺的大平台。在这个平台的后面，有着一个15英尺高的内希斯雕像，它一半白一半黑，矗立在一个凸起的八角形高台上。主平台的顶部铺着黑色大理石，而八角形的台子则是引人注目的白色，而分隔它们的圆环则铺着红色瓷砖。

在古代，只有宣誓过的祭司和内希斯的侍僧才被允许爬上台阶并拜倒在神像前。普通信徒被限制在了防护大厅的正厅。这个区域没有什么直接的价值，但是雕像和建筑仍然引人注目。这座雕像雕刻得令人难以置信地完美，而它的不同寻常之处在于，它似乎是由两种通过魔法融合在一起的不同颜色的石头作为这个坚固的雕像的基底的。它可以通过一个成功的DC 10知识（宗教）检定被识别为内希斯的神像。通往平台的台阶相当陡峭，并被认为是困难地形。

生物：一个名叫沙迦-卡顿的邪恶的邪眼妖已经开始游荡在圣所里了，它对于那些傲慢的，倾向于魔法的魔法之神的崇拜者们违背了他们的意愿向不死屈服这一讽刺所感到欣喜。对于沙迦-卡顿来说，这整个圣所都是凡人的愚蠢和软弱的证明。然而，这个妖灵并不是傻瓜。当灼烧之手开始他们的探索时，沙迦-卡顿从它躲藏的地方看到了他们，并数了数他们的人数。它选择等待时机，直至他们再次到来，希望他们在回来后会变得更加虚弱。但是当它看到PC们接近这个区域时，它决定不再忍耐凡人们的入侵，并会开始攻击。

沙迦-卡顿躲在房间最北端的内希斯大雕像后面。当PC们第一次接近D2a区的平台时，沙迦-卡顿会在雕像后面向外窥视。让PC们投掷一个对抗妖灵的潜行检定的察觉检定，以确定他们是否在它突袭他们之前就发现了妖灵。

沙迦-卡顿（SHARGAH-KATUN） CR 4

XP 1200

邪眼妖（Aghash div，《怪物图鉴3》83页）

HP 42

————————战术————————

战斗前 在它从隐藏处中出现并在对手爬上台阶到达平台上之前，沙迦-卡顿会施放幽灵手。

战斗中 沙迦-卡顿喜欢远距离作战，会用诅咒凝视诅咒每一个可能的敌人，或者通过幽灵手来传递降咒。一旦它的对手到达平台上，妖灵会使用任意门退回到相邻的房间（如D2a区， D3区，或D7区），在那里它会试图召唤飞颅妖并重新发动攻击。

士气 如果它的生命值减少至8点或更少，沙迦-卡顿会尝试逃跑。如果逃跑成功，则妖灵不会返回。

D3.圣池

一个里面是空的并且深度不超过两英尺的巨大的瓷砖池坐落在一个拱形天花板下，而天花板上覆盖着天界生物的图象。四根柱子矗立在水池的东北方，每根柱子都被雕刻成了代表四种原始元素中的一种的象征物。每根柱子的底部都有一圈象形文字。

洗礼仪式会在这个水池里举行，在需要时水池里会充满魔法创造的水。围绕着柱子的古奥斯里昂语象形文字标识了每个元素，并且一个在DC 15知识（宗教）检定中成功的角色会意识到水池中的水并不是象征着生命，而是象征着所有创造性能量的混合体。在一个DC 15知识（历史）检定中成功的PC会意识到这样的大而浅的水池在古奥斯里昂建筑中并不罕见，尤其是在神殿的场地中，尽管这种水池在室内出现是不寻常的。

D4.小教堂（CR 4）

一个小神龛坐落在这个房间北边的一个高台上。祭坛两侧各有两个齐腰高的圣水坛，而一个小木柜用螺栓固定在了东墙之上。台子的南面有着两排石凳。房间里弥漫着一股恶臭。

作为神龛特色的内希斯的浮雕从他身后的大漩涡的艺术表现中冉冉升起，这可以通过一个成功的DC 15知识（宗教）检定辨识出来。祭坛已经被破坏了，但那是很久以前的事了，这使得亵渎行为的影响已经失去了它的震撼力。这两个圣水坛曾被用于制造圣水。

地上散落着一些宗教仪式用工具，包括一个银制杯子、一把银质仪式刀和一个捐献箱。所有的都有着轻微的损坏和凹陷。曾经存放着这些物品的木柜完好无损，并且空无一物。

生物：两个休库瓦占领了小教堂。在活着的时候，这些祭司是那些祈求神迹来阻止致命的疯狂瘟疫的人中的一员，但当他们的神除了他们的标配法术之外没有提供更多的帮助时，他们失去了他们的信仰。在与疾病和混乱抗争的过程中，他们诅咒了内希斯，而在死亡后，他们以休库瓦的身份回来了，并相信他们的神已经抛弃了他们。

虽然休库瓦智力有限，但他们很狡猾。如果外面是白天，他们就会假装他们是活着的，用他们的虚假人性能力伪装成活人。他们会指着神龛说一些简单的话，比如，“看看这里发生了什么！帮帮我们！”然而，休库瓦们只会说古奥斯里昂语，而他们的古老的口音可能会暴露他们的诡计。

休库瓦（HUECUVAS）（2） CR 2

XP 600 每个

HP 16 每个（《怪物图鉴3》150页）

宝藏：这些宗教物品虽然损坏了，但仍然是纯银的。这把仪式刀可用作于1把有着破损状态的银匕首。这个杯子价值30 GP。

D5.厨房和餐厅

这个大空间的南部区域有着一张长石桌，两条长椅和两个木厨柜。北面的隔墙后是一间厨房，里面有着桌子、橱柜和角落里的炉子。向南的拐角处有一个圆顶的石头围墙，而在它的前面有着一个开口。

神殿的祭司和侍僧们会在这个远离神殿公共入口的组合式厨房和餐厅里准备并分享他们的食物。用餐区的厨柜里包含着石制盘子和其他餐具，而厨房的橱柜则存放着各种金属炊具和餐具。角落里的石头围墙是一个室内谷仓，而里面的东西在很久以前就变成了灰尘。

D6.侍僧宿舍（CR 2）

一系列的小隔间围绕着开放的中央空间，而每一个小隔间都被用悬挂在门口的一根杆子上的窗帘与公共区域隔了开来。

当这里还是一个活跃的神殿时，圣所的侍僧们住在这个公共区域。每个侍僧都有一间小房间供他们冥想和睡觉。在每个小隔间里，床架和储物柜都被用螺栓固定在了地板上。窗帘、床架和储物柜都积满了灰尘，但完好无损。然而，这些被褥已经腐烂了，多年来被用作于老鼠和昆虫的巢穴。出现这种矛盾的原因是阿喀特（见D2a区）——它用它的魔力修复了建筑物内的永久固定设施，但它无法对神殿内的松散物品（如寝具）施加力量，而这些物品会随着时间的流逝而分解殆尽。

房间中央的小隔间是一间公厕。侍僧们会使用魔法来保持厕所的清洁，但它已经有两千多年来没有使用过了。

生物：一些死于瘟疫的侍僧已经死而复生了，这要归功于藏在地下墓穴中的遗忘法老面具所散发出的死灵魔法。这些僵尸没有目的，也没有理智，所以它们回到了这里。一旦它们发现活着的生物，它们就会向他们发动攻击。

僵尸（ZOMBIES）（3） CR 1/2

XP 200 每个

HP 12 每个（《怪物图鉴》288页）

神殿中的入侵者

PC们并不是第一个进入博学之眼的圣所的人，尽管他们可能会在神殿的房间里找到一些蛛丝马迹，但这些暗示都是故意让人混淆的。以下概述总结了在PC们到达之前发生的事情。

神秘的死灵法师尼布塔-库弗尔首先进入了圣所，并通过大量使用隐形术和他的力胜于亡能力绕过了大多数的守卫。他用敲击术进入了D8区，并在被毁的桌子里发现了一把钥匙。尼布塔-库弗尔使用大祭司的钥匙进入了墓穴，并在三分灵魂的圣髑盒中找到了遗忘法老的面具，但他同时也成为了D10区的陷阱和D14区的守卫刻文的受害者。在不久之后，灼烧之手进入了圣所。在打败了一些不死生物并将尸体藏在了D7区后，伊多利打开了D8和D10区的锁并关闭了D10区的陷阱以进入墓穴。当尼布塔-库弗尔意识到了灼烧之手的存在时，他带着面具溜了出去，并在D11、D12和D14区处留下了血脚印。死灵法师注意到了他身后锁着的一些门现在又打开了，所以他在出去的时候重新锁上了它们，并使用了大祭司的钥匙重置了D10区的镰墙陷阱，希望这可以减缓任何追击。

PC们不太可能完全弄清楚这些事件，但是他们应该很快就会意识到他们不是唯一进入圣所的冒险者。如果他们真的与灼烧之手交谈，他们应该会重新意识到还有一个第三者也在场，尽管这个神秘入侵者的活动直到下一次冒险才会被发现。

D7.低级祭司的住处

一条很短的走廊将西面的一个浅的空水池与东面的两个带窗帘的隔间连接了起来。一条木凳固定在水池对面一个小凹室的地板上。北面有着一组刻有象形文字的石门。

这些小隔间和D6区的小隔间很像，包括床架、储物柜和腐烂的床上用品，但它们略大一些，也不那么拥挤，离厕所也远一些，所以是留给神殿中地位较低的祭司们的。与侍僧宿舍一样，阿喀特（见D2a区）一直维护着这里的固定家具。浴池是一个简单的瓷砖结构，在地板上有着一个排水管，而祭司们在洗澡的时候会通过魔法把水灌满浴池。

两具尸体被拖进了北面的隔间。一个是被粗鲁地踢开的一堆裸露的骨头，而另一个是一具腐烂了但仍然完整的尸体。附近放着一把破旧的弯刀。骨头被烤焦了，摸起来还是温热的，那具尸体最近也受了好几处伤。检查尸体并在一个DC 10知识（宗教）检定中成功的角色会分别识别出它们是最近被摧毁的不死生物——骷髅和僵尸。灼烧之手在这些生物从D2a区进入这个房间后打败了他们。由于不知道被指派去探索圣所的那群人何时以及是否会进入神殿，他们把尸体推到了看不见的地方以防万一。

B8.大祭司的住处

从D7区和D9区进入这个房间的门都是锁着的（硬度8，HP 60，破坏DC 28，解除装置DC 20）。这个房间和D7区之间的双扇门上刻着古奥斯里昂语象形文字，上面写着：“仅限大祭司——其他人禁止入内。”如果PC们检查这些门，并通过一个DC 18察觉检定，他们会注意到在锁周围有着划痕，这表明了这个锁最近被撬过。

这间家具不多的房间里有着一个固定在西南角地板上的床架，而旁边是一个涂好漆的茶几。在房间的另一边，一张木制桌子部分地靠在墙上。门通向房间的北面、东面和南面。

圣所的大祭司就住在这些地方，也守卫着通往神殿下层的通道。阿喀特（见D2a区）也维护了这个区域，但由于桌子没有连接到建筑上，它就被忽视了，这也解释了它年久失修的原因。桌子的废墟里已经没有任何有趣的东西了。

通向D10区北边的门也被锁住了（硬度8，HP 60，破坏DC 28，解除装置DC 20）。通过一个成功的DC 18察觉检定，PC们可以确定它也是最近被撬开的。

D9.图书馆

一排排的石架塞满了这个拥挤的房间。大多数曾经储存在这里的书籍和卷轴随着时间的推移已经分解，但一些刻在更耐用材料上的卷册仍然保存了下来。房间的地板上散落着许多卷轴管，周围是满是灰尘的废纸和莎草纸残骸。西面的墙上有一扇孤零零的门。

这里曾是神殿的图书馆，曾经收藏了很多令人印象深刻的作品，无论是平凡的还是魔法的都有。灼烧之手从房间里抢走了大部分明显的魔法卷轴，而更多的古代历史的宝藏被毁在了地板上，但一些重要的信息仍然可以被抢救出来。

成功通过一个DC 20估价或DC 15察觉检定的角色会发现一个被丢弃在地板上的展开的莎草纸卷轴。它上面用古奥斯里昂语描述了奥斯里昂第一纪元的魔法师们是如何将元素转化为新的形式和用于新的目的的。文中描述了阿喀特（见80页）以及能够将其束缚进建筑之中并使其平静下来的“楔石”的概念。卷轴进一步提到了这样的楔石经常建在建筑的地基上，并经常被暗门所隐藏起来。维里安娜发现了这个藏在密封的卷轴管中的卷轴，并凭借她的知识在D18区找到了圣所的阿喀特的楔石，这就允许了她去控制阿喀特并让它去对抗PC们（见D2a区）。她把卷轴交给了阿扎兹，让他先拿着，但他在兴奋之中把卷轴给落下了。

如果PC们在这个房间里寻找踪迹，他们可以通过一个成功的DC 14生存检定发现在过去24小时内有多达四个人出现在这片区域过。

生物：通过一个成功的DC 20察觉检定可以发现图书馆西墙上的一个秘密面板。面板被锁上了，但没有设置陷阱，打开它需要一个成功的DC 20解除装置检定。一个叫做守护者卷轴的构装体被放置在了这个面板后的开口，以保护这个隔间里的内容。圣所的祭司们会使用密码来关闭卷轴，但它已经被时间所遗忘了。结果是，一旦秘密面板被打开，守护者卷轴就会立即攻击任何入侵者，并战斗至摧毁。

守护者卷轴（GUARDIAN SCROLL） CR 3

XP 800

HP 27（见82页）

宝藏：如果把图书馆现存的所有文献都仔细收集整理好（至少需要一天的时间），就可以以总计1000 GP的价格卖给各方。除了这些历史文献，图书馆里还藏有1张被灼烧之手忽略的侦测密门卷轴和1张移除麻痹卷轴，每一张都可以通过一个成功的DC 15察觉检定找到。

一旦守护者卷轴被击败，PC们就可以检查秘密面板后面的空间，其中有着1个失落语言石碑（tablet of languages lost，见61页）和3个卷轴管，其中分别包含1张阵营武器卷轴、1张死灵定身术卷轴、1张敲击术卷轴和1根次等复原术魔杖（10发充能）。

由法老杰德莱特二世下令的皇家法令

…我们神圣神殿的大祭司会把这个遗物带到我们的新城，在那里角蝰和骗子交汇，并还要确保它永远不会被发现。要尊敬地对待它，但要用你最信任的秘密和宝贵的财富来隐藏它。不要企图破坏它。不要被它的力量所诱惑。让我们的丑闻继续被遗忘，直到这肮脏的东西被抹去…

玩家资料

与这些物品一起的还有第二块石碑，上面有着用古奥西里昂象形文字书写的文字。如果阅读或破译它，它会被发现是法老杰德莱特二世的皇家法令（参见上面的玩家资料）。碑文提到了遗忘法老的面具隐藏在博学之眼的圣所之中，尽管PC们在这时还没有办法知道这是指什么。通过一个成功的DC 20知识（贵族）检定，PC们可以确定杰德莱特二世是大约在AR 1600年左右的，6000多年前的奥西里昂的法老。通过一个成功的DC 20知识（历史）检定的角色可以识别出石碑上提到的城市为瓦蒂，并会知道杰德莱特二世创造了这座城市。如果有人在石碑上施放侦测魔法、识破隐形或类似的法术，一个隐形的符号就会在右上角出现——被一条垂直线一分为二的眼睛。一次成功的DC 20知识（宗教）检定显示，这个标记长期以来被内希斯的奥斯里昂祭司们用来祈求神的祝福和标识重要的文献。在图书馆现存的文件中找不到任何与碑文或符号有关的资料。对于私人收藏家或历史学家来说，这个石碑价值300 GP。

D10.陷阱走廊（CR 4）

这条短而窄的走廊位于两扇石门之间，显得平淡无奇。

陷阱：尽管这条走廊毫无危险，但还是被设置了陷阱。走廊中间的一个压力板会触发一个从走廊的西墙上劈下来的镰刀，然后它会自动回缩到墙壁中，并自动复位好。走廊两端的隐藏锁可以安全地解除陷阱。

尼布塔-库弗尔在穿过走廊时触发了陷阱，但当灼烧之手穿过时，伊多利解除了陷阱。然而，在他从圣所回来的路上，尼布塔-库弗尔注意到了隐藏的开关锁，并使用了大祭司的钥匙再次重置了陷阱。

镰墙陷阱（WALL SCYTHE TRAP） CR 4

XP 1200

类型 机械型；察觉 DC 20；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 自动；开关 隐藏锁（察觉DC 25定位，解除装置DC 30打开）

效果 近战攻击+20（2d4+6/×4）

D11.准备室

除了靠在东墙上的一个大的金属柜子外，这个八角形的房间是空的。它上面的墙上刻着一系列的象形文字。而北墙和南墙上都设置了石门。

圣所下面的墓穴是受限进入的，但侍僧、低级祭司、旅行牧师和特殊访客在大祭司的陪同下可以进入。然而，在进入地下墓穴之前，他们要把魔法物品放在这个房间的箱子里，而他们会被保证在几扇锁着的门和陷阱后是安全的。箱子没有上锁，并且是空的。

东墙上的古奥斯里昂语象形文字写道：“义人和圣人不需要法杖、权杖或戒指。相信仁慈的主教，你就可以无所畏惧地行走。”“仁慈的主教”指的是圣所的大祭司，并且指的是那个人对魔法的掌握，而不是他的正义。在一个DC 12知识（宗教）检定中成功的PC会理解这一语境。

在这个房间里寻找足迹并成功通过一个DC 15生存检定的角色可以找到一组血迹斑斑的靴印。检定结果为19或更高时能够同时发现许多人向北穿过这片区域的踪迹。这些生存检定的DC在下降到较低层的北门后面的楼梯上会减少5点，因为台阶上的灰尘很厚。

D12.等待室

一个石凳靠在这个八角形房间的东墙上。而黑色的瓷砖铺在地板、墙壁和天花板上。一条通往南面的短通道的尽头是一扇青铜门。

这里的地板上没有灰尘，但在通过一个成功的DC 20生存检定后，一个角色能够发现门和楼梯之间的微弱的血脚印。南边的门是关上和锁上的（硬度9，HP 60，破坏DC 25，解除装置DC 20）。一旦打开，大门就会自动关上，并在接下来的一轮中重新锁上（即使是被解锁了），除非有某种原因阻止了这样做。这是由特殊设计的铰链内藏弹簧以及锁的设计所引起的机械特性。这个自动关闭和重新锁上的功能可以通过一个单独的成功的DC 25解除装置检定永久禁用。

这一层的所有的大门都有着相同的结构。同样，除非另有说明，这一层的所有房间和走廊都铺着同样的黑色石头，而天花板高达10英尺。

D13.地下墓穴前厅（CR 5）

除了北面的青铜门外，还有两扇石门通往这个空房间的东西两侧，每扇门上都饰有象征着内希斯的黑白面具。西面的门是锁着的（硬度8，HP 60，破坏DC 28，解除装置DC 20）。东门已经打开了，但在通过一个成功的DC 18察觉检定后，一个PC会注意到锁已被撬开的迹象。

生物：神殿的最强大的守卫者之一，一个坟墓守卫，就站在房间的南墙上。作为一个由符文雕刻的粘土做成的构装体，坟墓守卫看起来只不过是一个内希斯的雕像，这可以通过一个成功的DC 10知识（宗教）检定辨识出来。守卫会无声地活化并攻击任何没有公开穿戴或展示内希斯的圣徽就踏进房间超过5英尺的人。当活化时，这个坟墓守卫会呈现出异常逼真的外观。它不会攻击任何持有内希斯的圣徽的人，除非那个生物先攻击它。

尼布塔-库弗尔利用隐形术避开了守卫，而灼烧之手作为内希斯的追随者能够安全地通过（伊多利偷偷地溜了过去，而其他成员分散了守卫的注意力）。

内希斯的坟墓守卫（GRAVEN GUARDIAN OF NETHYS） CR S

XP 1600

《怪物图鉴3》140页

绝对中立 中型构装体

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +1

————————防御————————

防御等级 21，接触 13，措手不及 18（+2敏捷，+1闪避，+8天生）

生命值 52（6d10+20）；快速痊愈 2

强韧 +4，反射 +7，意志 +5

防御能力 防卫；DR 5/精金；免疫 构装体特性；SR 16

弱点 信仰约束

————————攻击————————

速度 70尺

近战 +1锐锋木棍+11/+11/+6（1d6+5/19-20）或挥击+10/+10（1d6+4）

特殊攻击 魔法武器，雕刻符文

类法术能力（CL6，专注+7）

1/天——加速术（限自身）

————————战术————————

战斗前 在攻击之前，坟墓守卫会对自己施放加速术。

战斗中 作为一个愚蠢的构装体，坟墓守卫没有特殊的战术。它会在整个圣所中追击逃跑的目标，但不会离开神殿的场地。

士气 坟墓守卫会战斗至摧毁，但一旦入侵者离开神殿，它就会停止攻击。

基础统计数据 在没有加速术的时候，坟墓守卫的统计数据是防御等级 20，接触 12，措手不及 18；反射 +6；速度 40尺；近战 +1锐锋木棍+10/+5（1d6+5/19-20）或挥击+9（1d6+4）

————————属性————————

力量 16，敏捷 15，体质 -，智力 -，感知 12，魅力 1

BAB +6；CMB +9；CMD 22

特殊 守卫领域（保护，符文）

宝藏：当构装体被摧毁时，坟墓守卫的木棍仍然会保留其增强加值（但失去其锐锋特殊能力），并变成1把+1木棍。

D14.三分灵魂的圣髑盒（CR 3）

当尼布塔-库弗尔从里面取下遗忘法老的面具时，他并没有正确地关上通往这个房间的暗门。门的边缘稍微从墙上伸了出来，而这可以通过一个成功的DC 15察觉检定发现。

一个人形石像立在这个房间的北端，它的手臂伸展成了一个恳求的姿势，或者好像在命令一个物体在空中浮起。人像的脸缺乏细节，只有模糊的轮廓在应该是眼睛和鼻子的地方。西面的墙上有着大量的象形文字，而对面是一条靠在东墙上的石凳。

博学之眼的圣所的祭司们将遗忘法老的面具藏在了一扇暗门后的简单房间里，而不是宏伟的坟墓之中，而他们用守卫刻文和一个构装体守卫进一步保护了它。然而，当PC们到达这个房间时，面具已经不在这里了。被遗忘法老的面具的死灵能量所吸引，尼布塔-库弗尔进入了圣所下面的墓穴，并偶然发现了通往这个房间的暗门。死灵法师在隐形后逃过了房间守卫的注意，但他在打开门时触发了守卫刻文。在受伤后，尼布塔-库弗尔抓起面具迅速逃离了房间，并完全避开了灼烧之手和PC们。

如果PC们彻底搜查房间，他们可以发现一些关于房间里原来有什么和最近发生了什么的线索。西墙上的古奥斯里昂语象形文字是以诗意的风格用一种古老的方言写的，特别难理解，但如果被破译，它们读起来如下

你们这些想要掠夺三分灵魂的圣髑盒的人有祸了。求你转去，免得被遗忘者的严厉审判降临到你和你的子孙上，直至千代之后。离开，因为他的喀无法平息，而它将召唤出大量的死亡和诅咒。离开，让全知之眼和墓土女士怜悯你吧，否则，遗忘法老会把你的身体和灵魂都毁灭殆尽。

通过一个成功的DC 15知识（宗教）检定的PC可以识别出“喀”是古奥斯里昂的分为五个部分的灵魂概念的其中一个组成部分。喀包含了一个人的“生命之火”，而它将生者与死者区分了开来。

任何成功通过一个DC 10察觉检定的人都能在门附近的地板上发现被鞋底的脚印破坏的血迹。血迹还很粘，这说明它是最近才出现的。一个成功的DC 18察觉检定足以探测到暗门上的铭文或文字的微弱痕迹，这可以通过一个成功的DC 23知识（奥秘）或DC 18法术辨识检定被辨识为一个已经触发了的守卫刻文的残留物。

研究人形雕像并成功通过一个DC 10察觉检定的PC会注意到在雕像的耳朵和下巴周围有着微妙的凹痕，就好像有什么东西应该被放置在雕像的头部或脸上。如果检定的结果是15或更高，这个PC可以看到虽然有一层薄薄的灰尘覆盖在雕像的身体上，但在它的头部上并没有灰尘，就好像它曾经戴过某种面具或头饰，但最近被摘掉了。

最后，如果在这个房间里施放侦测魔法，施法者会看到以北面的雕像为中心，在整个房间中都有着昏暗的魔法灵光。灵光的性质很难识别，但是成功通过一个DC 25知识（奥秘）检定的PC会发现直到最近这个房间还拥有着刺目的死灵系灵光。在24小时后，这个残存的灵光就会完全消失。虽然在通常情况下，魔法物品必须被摧毁才能留下残存的灵光，但遗忘法老的面具的力量在数千年的时间里渗透进了这间房间中，构成了这一规则的特殊例外。

生物：圣所的祭司们也留下了一个守卫者来保护遗忘法老的面具——一只骸骨蛇。虽然它有着不死生物的外表，但它实际上是一个构装体。它会藏在雕像后面，直到有人接近雕像5英尺以内，然后它就会悄悄地从雕像后面滑出来，带着它的死亡之舞进入入侵者的视线。骸骨蛇会战斗至摧毁，但不会离开这个房间。

骸骨蛇（NECROPHIDIUS） CR 3

XP 800

HP 36（《怪物图鉴2》196页）

发展：虽然尼布塔-库弗尔和遗忘法老的面具在PC们到达这里的时候已经离开了圣所，但这并不是PC们最后一次听到他们的消息。PC们将在下一场冒险“空墓”中遇到死灵法师和被盗的神器，而他们在这里了解到的线索在那时将会有新的意义和重要性。

D15.咒法和召唤室（CR 5）

一个巨大的银制召唤法阵镶嵌在这个八角形房间中心附近的地砖上。在房间的东北角处，一组狭窄的台阶通向一个凸起的高台。一个看起来几乎是一个王座的凹形的石凳坐落在高台上，而两侧是两个青铜火盆。雕刻成神奇生物形状的四根柱子支撑着房间的拱形天花板。

圣所的祭司们会出于不同的动机，秘密地在这个房间里呼唤并召唤不同阵营的异界生物，远离不太可能接受这种做法的世俗崇拜者和普通民众的视线。房间里的柱子是古代雕塑的绝妙典范。东北的柱子描绘了一个美丽的有着鹰翼的魅魔般的女人，而东南的柱子则是一个由滚滚浓烟或噼啪作响的电云构成的女性形象。西北的柱子描绘了一个半骷髅的施法者，而西南的柱子则像一个戴着金属面具的带翅膀的天使。

柱子代表了一些内希斯最喜欢的仆人。每个图像都可以通过一个成功的DC 25知识（位面）或知识（宗教）检定辨认出来。这个长着鹰翼的女人是雅玛沙（Yamasha），一个咒法和惑控大师；这个看起来像是女性的云是内希斯的神使，奥法主宰（Arcanotheign）；骷髅施法者是强大的巫妖塔卡拉尔（Takaral）；而这个天使般的生物是号角神使巴德（Bard）。

高台高5英尺，而这个房间的天花板高达15英尺。

生物：奥法主宰和雅玛沙的雕像实际上是用来守卫这个房间的柱人像。它们会攻击房间里的任何人，除非有人穿着圣所大祭司的衣服陪同。它们不会追击逃跑的敌人出这个房间之外。

柱人像（CARYATID COLUMNS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 36 每个（《怪物图鉴3》46页）

D16.大祭司们的墓穴（CR 3）

两根被雕刻成胳膊交叉在胸前，一只手拿着镰剑，而另一只手拿着安卡的男人样子的柱子支撑着这个长长的房间的天花板。墙壁上的深凹室形成了一些墓室，而有些墓室被用石门封住了。其他的墓穴里只塞着石棺，还有一些看起来是空的。北边和南边都有着穿过东墙进入其他房间的宽阔的通道，而每条通道都通向两扇石门。

这个地下墓穴是为圣所的大祭司们预留的。与当时的标准奥斯里昂墓葬相比，神殿里的大祭司们被期望将他们的大部分财产传给他们的继任者，这使得这个墓穴在相比之下显得相对简朴。虽然一些奥斯里昂学家可能会觉得这个墓穴相当古怪，但一次成功的DC 15知识（宗教）检定或对图书馆（D9区）中一些幸存的文本的检查显示，博学之眼的圣所的祭司们非常精通他们的信仰，并且相信他们的灵魂并不需要任何世俗的物件来让他们在来世加入内希斯。

六个墓穴（D16a、D16b、D16c、D16e、D16g、D16h区）中都有着石棺；而其中三个（D16a、D16b和D16g区）被石门封上了，并从未打算重新打开过。但是门可以被砸开（硬度8，HP 30，破坏DC 20）。东北方的墓穴（D16i区）看起来是空的，但它实际上是一个用来隐藏秘密金库的假墓。通过一个成功的DC 20察觉检定可以发现凹室南墙上的暗门。

通往东边的通道中的两套石门都是锁着的（硬度8，HP 60，破坏DC 28，解除装置DC 20）。

生物：这个假墓（D16i区）中也有着一个死于大约20年前的盗墓者的老（但不是古代的）尸体。在D13区被坟墓守卫重伤后，那个盗贼爬进了地下墓穴，而最终他死在了那里。因为没有一场体面的葬礼并受到了附近的遗忘法老的面具的死灵力量的支持，那个盗贼最终作为一个棺中尸体重生了。当它感觉到地下墓穴里有活物时，棺中尸体就会站起来，而乍一看，它只不过是一个腐烂的僵尸。棺中尸体会攻击最近的生物，而一旦它擒抱住了受害者，它就不会松手。心中充满了对所有活物的仇恨，棺中尸体会在整个圣所中追击逃跑的敌人，并会战斗至摧毁。

棺中尸体（COFFER CORPSE） CR 3

XP 800

《Tome of Horrors Complete》117页

混乱邪恶 中型不死生物

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +6

————————防御————————

防御等级 14，接触 11，措手不及 13（+1敏捷，+3天生）

生命值 30（4d8+12）

强韧 +3，反射 +2，意志 +5

防御能力 导能抗力+2，诈死；DR 5/魔法和钝击；免疫 不死特性

————————攻击————————

速度 20尺

近战 2挥击+6（1d6+3附加攫抓）

特殊攻击 紧勒（1d6+3），恐惧，攫抓（大型），扼杀

————————属性————————

力量 16，敏捷 12，体质 -，智力 6，感知 13，魅力 15

BAB +3；CMB +6（+10擒抱）；CMD 17

专长 精通先攻，健壮

技能 威吓+7，察觉+6，潜行+8

语言 通用语，奥斯里昂语

————————特殊————————

诈死（Deceiving Death，Ex） 在任何一轮中，如果棺中尸体被造成6点或更高伤害的攻击击中（不管伤害是否绕过了棺中尸体的伤害减免），该生物会倒在地上，并似乎被摧毁了。如果棺中尸体正在扼杀一个受害者，它会在倒下时松开它的手。在它的下一轮时，棺中尸体会再次起身重新开始活动，并触发它的恐惧能力。角色们可以通过一个成功的DC 20察言观色检定看穿这个诡计（死灵法师在此检定上获得+2环境加值）。

恐惧（Fear，Su） 当一个生物看到一个棺中尸体在使用了它的诈死能力后起身时，他必须成功通过一个DC 14意志豁免或恐慌2d4轮。在成功豁免时，该生物会战栗1轮。这是一种影响心灵的恐惧效果。该豁免DC是基于魅力的。

扼杀（Strangle，Ex） 棺中尸体会扼住受害者的喉咙，死死地掐死他们。被棺中尸体擒抱住的生物无法说话，也不能施放带有语言成分的法术。

宝藏：虽然埋葬在这里的大祭司们会在他们死后把大部分的财富都捐了出去，但他们还是会和一些精选的珍宝一起被埋葬。每个石棺中都有前圣所大祭司的木乃伊，而它们中的每个都戴着价值100 GP的金色丧葬面具。其余的祭司的陪葬品包括他们的卡诺匹斯罐，较小的个人物品，以及没有多大价值的木制圣徽。

D16i区的秘密金库是用来存放圣所的宝藏的，但在瘟疫爆发之前它并没有多大用处。然而，它包含着一个未上锁的小箱子，里面有着一些财富，包括1副学徒欺诈手套（《极限装备》234页），1瓶牛之力量药水，2瓶治疗中度伤药水，330 GP，和一个装有6颗价值25 GP的红宝石的袋子。

D17.神殿（CR 4）

在这间屋子的北墙边有着一个石头祭坛，而它的两侧有着两个青铜瓮。南边有着面向祭坛的三排石头长凳。一个涂漆的木柜被用螺栓固定在了西面的墙上，还有一张长石桌与东墙平行。两扇石制双开门通向房间的东西两侧。

特殊的宗教仪式会在这个神殿里举行，包括为埋葬在西面地下墓穴（D16区）的大祭司的遗体做准备工作。尸体会在石桌上被制成木乃伊，并在埋葬前也被放置在那里供人们瞻望。西面的门是锁着的（硬度8，HP 60，破坏DC 28，解除装置DC 20）。

生物：一个名叫塞内梅雷克的骷髅勇士目前占据着神殿。塞内梅雷克从小在博学之眼的圣所中长大，在成年后成为了一名神殿守卫，并一步步晋升为了守卫们的指挥官。像所有的圣所守卫一样，塞内梅雷克也接受了一些牧师培训，尽管他的重点还是军事训练。他向圣所宣誓了他的生命，而他是如此的忠诚，以至于他请求允许他在死后继续侍奉内希斯。后来，当他死的时候，圣所的大祭司把塞内梅雷克转化为了一个骷髅勇士，把这个忠诚的守卫变成了不死的卫士。当圣所的最后一名祭司死于疯狂瘟疫，而圣所也被遗弃时，这里只剩下了塞内梅雷克，这座被遗忘的神殿的最后一名守护者。

已经有很多年没有人试图进入圣所了，所以当尼布塔-库弗尔潜入圣所并夺走遗忘法老的面具时，塞内梅雷克被打了个措手不及——甚至连塞内梅雷克也不知道他的存在。当骷髅勇士试图阻止尼布塔-库弗尔时，他成为了死灵法师的力胜于亡的牺牲品，而尼布塔-库弗尔逃脱了。

当灼烧之手进入时，塞内梅雷克发誓不会再辜负他的职责，但当他们安全地通过D13区时，他意识到了他们也是内希斯的追随者，他的意志动摇了。数千年来的第一次，塞内梅雷克开始不确定他的职责到底是什么，于是他回到了这里的神殿，向内希斯祈祷以寻求指引。

当PC们到达时，塞内梅雷克已经得出了结论。他的职责很明确，他将保卫圣所，抵御所有入侵者。

作为神殿守卫们的指挥官，塞内梅雷克带着神殿墓穴（D12至D20区）里所有锁着的门和大门的钥匙。

塞内梅雷克（SENENMEREK） CR 4

XP 1200

男性人类骷髅勇士内希斯的牧师1/战士3（《怪物图鉴》252页）

中立邪恶 中型不死生物

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +10

————————防御————————

防御等级 18，接触 12，措手不及 16（+4护甲，+2敏捷，+2天生）

生命值 40（6HD；3d8+3d10+6）

强韧 +6，反射 +3，意志 +8

防御能力 英勇+1，导能抗力+4；DR 5/钝击；免疫 寒冷，不死特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 警惕守护者之矛+10（1d8+7/×3）或2爪抓+8（1d4+4）

特殊攻击 引导负能量 4/天（DC 11，1d6），毁灭打击（+1，5/天），随从之手（5/天）

牧师准备法术（CL1；专注+3）

1环——绝望术（DC 13），神恩，克敌机先（领域）

0环（任意）——侦测魔法，神导术，提升抗力

D 领域法术；领域 毁灭，魔法

————————战术————————

战斗中 塞内梅雷克会集中攻击一个敌人，使用猛力攻击、导能打击和他的毁灭打击来最大化他的伤害。如果他使一个敌人失去意识，他会转移至另一个目标。塞内梅雷克会通过使用他的随从之手能力来远程攻击对手，而不是通过投掷他的矛。

士气 当生命值减少至10点或更少时，塞内梅雷克会撤退，使用引导能量或自发造成伤害法术来治疗自己，然后重新加入战斗。否则，他会战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 19，敏捷 15，体质 -，智力 10，感知 14，魅力 13

BAB +4；CMB +8；CMD 20

专长 导能打击，战斗反射，精通先攻，猛力攻击，禁止通行，快步跟进，武器专攻（矛）

技能 威吓+10，知识（宗教）+5，察觉+10，察言观色+10，法术辨识+5，潜行+10

语言 古奥斯里昂语

特殊 盔甲训练1

装备 秘银衫，警惕守护者之矛（spear of the watchful guardian，+1矛；见61页），木制内希斯圣徽，神殿墓穴的钥匙（D12区至D20区）

宝藏：西墙上的涂漆木柜里放着一些简单的宗教工具，包括1个价值50 GP的刻有内希斯面孔的金杯子。

发展：塞内梅雷克非常愿意抓获活着的囚犯。他对世界的变化一无所知，并有着许多的疑问。你可以使用这一情节元素作为团灭的替代选择（如果发生这种情况的话），并提供给PC们一个逃跑或换取他们的生命的机会。除了了解现代世界，塞内梅雷克的行动就留给你来决定了，但他不知道遗忘法老的面具，也不知道最近入侵圣所的人是谁（尼布塔-库弗尔或灼烧之手）。

D18.毁灭之池

一扇锁着的青铜门（硬度9，HP 60，破坏DC 25，解除装置DC 20），和D12区的一模一样，将这个房间与其他墓穴分了开来。

一个巨大的星形喷泉和中央的圆形水池占据了这个八角形房间的大部分，而它的周围环绕着一圈刻有象形文字的石头。咆哮的蓝色火焰从盆里升起，几乎都要碰到天花板了。该区域与建筑群的其他部分由南面的金属门分隔了开来。

这个池子与一层的防护之池（D2a区）几乎是孪生的，围绕着喷泉的古奥斯里昂象形文字也证明了这一点。这个池子有两个灵光——一个是中等幻术系灵光，而另一个是微弱塑能系和变化系灵光。

蓝色的火焰是一个永恒幻影（CL12），它发出的光相当于一个火把，并从池子的中心发散出来。火焰轻轻地噼啪作响，发出光和热，虽然热不会造成任何伤害。那些不相信这个幻术的人，或者那些跪在水里把头埋在水里的人，可以看到池子底部由彩色瓷砖制成的马赛克眼睛图案，就像D2a区的一样。

池水清凉、干净，可以安全饮用。任何饮用池中的水的施法者都将获得一个小祝福，允许她在施放一个塑能系法术时在施法者等级上获得+1加值，并且在这个法术的豁免DC上同时获得+1加值。这个效果会持续24小时或直至使用为止，并且每天只能受益于这个效果一次。从这个房间里移走的水会失去所有的魔力，变成了普通的水。

通过一个成功的DC 25察觉检定可以发现房间东墙上的暗门。门后面的小房间里有着一个由砂岩雕刻成的人形雕像，上面刻着一些象形文字。这个雕像是在D2a区详细描述的阿喀特的楔石，而雕像上的古奥斯里昂语象形文字揭示了如何控制这种生物。维里安娜在这里发现了楔石，并利用它命令阿喀特赶走任何其他来到圣所的访客。关于楔石及其与阿喀特的关系的详细信息可以在第81页找到。楔石约5英尺高，约570磅重，因此很难从神殿的场地中移走。

D19.大厅（CR 6）

和D12区的一模一样的锁着的青铜门（硬度9，HP 60，破坏DC 25，解除装置DC 20）封住了这间房间的每个入口。伊多利（见下文）已经解除了北门的锁——它仍会自动关闭，但不会重新锁上，为灼烧之手提供了一条快速的逃生通道，如果有必要的话。

两排柱子支撑着这个大房间的拱形天花板。房间的大部分墙壁上都刻有象形文字，但南墙看起来很粗糙并且未完工。三条通道，每条通道都被一扇青铜门封上，通向房间的北面、东面和西面。

当位于一层的内希斯大教堂因某种原因无法使用时，圣堂的祭司们会在这里举行大型集会或会议。祭司们还计划在未来进一步扩大这里的地下室，而南墙是整个建筑群中少数几个没有铺上瓷砖的墙之一。

这个房间的天花板有着20英尺高，假设灼烧之手存在，克勒鲁的永燃火把会照亮这个大厅。

生物：灼烧之手最有可能出现在这个区域——出于战术空间的原因，这里是8个或8个以上的单位之间进行大型战斗的最佳地点。然而，在圣所的任何地方都可能会遇到灼烧之手，你应该将它们部署在对你的故事和战役最有意义的地方。

这次遭遇很可能会以一场战斗结束，但这取决于PC们过去是如何处理与灼烧之手发生的互动的，以及他们是如何处理当前的情况的，这里还有一些其他可能的结果。如果其中任何一位PC是内希斯的虔诚崇拜者，维里安娜和克勒鲁可能会进行谈判，尽管他们可能不愿意分享许多圣所的宝藏。或者，伊多利可能会放弃灼烧之手，如果她有着一个令人信服的理由的话——比如从圣所中获得的同等份额的宝藏和1000 GP的签约金（这只是一个建议的起始价格；你应该要设置准确的条款）。你应该让灼烧之手来决定任何协议的最终结果，但从NPC的角度来看，它应该是公平的。然而，根据灼烧之手过去的行动，战斗是最有可能发生的。

如果PC们从西边接近这个区域，他们可能会在试图打开门锁时受到灼烧之手的攻击。这也给了灼烧之手的成员们在战斗前施放法术的时间。该团体成员的个人战术在第52-59页的NPC附录中有着详细说明。

阿扎兹·阿拉菲（AZAZ ARAFE） CR 1

XP 400

HP 11（见52页）

伊多利（IDORll） CR 2

XP 600

HP 25（见54页）

克勒鲁（KHELRU） CR 2

XP 600

HP 20（见56页）

维里安娜·海帕克斯（VELRIANA HYPAXES） CR 3

XP 800

HP 28（见58页）

发展：如果PC们质问灼烧之手关于三分灵魂的圣髑盒（D14区）或D11、D12和D14区的血脚印的事，敌对的冒险者们就会感到困惑。他们对尼布塔-库弗尔和他在这里的活动一无所知，就像PC们一样对房间里出现的未知第三者的存在所感到困惑。

D20.建立者的坟墓（CR 4）

这个房间的墙壁上布满了象形文字。在房间的中央，一个巨大而雄伟的石棺放在一个凸起的石头平台上，而几个陶罐放在附近的地板上。南边的门旁立着两条漆制长凳。

博学之眼的圣所的建立者和第一任大祭司就安葬在这座坟墓之中。墙上的象形文字表明他的名字是杰迪赫佩特（Djedihepet），并显示他死于AR -1599年。他被描述为“一位睿智的顾问，值得信赖的秘密保守者，和法老的好朋友。”通过一个成功的DC 20知识（贵族）检定，一个PC可以识别出在AR -1599年的奥斯里昂的法老为杰德莱特二世——在D9区发现的石碑上提到的法老和瓦蒂的建立者。

在石棺里，杰迪赫佩特的木乃伊被安葬在一只木乃伊老鼠旁，而这只老鼠是他活着时的魔宠。这些陶罐被蜡封上了，但如果打开，它们中只装着杰迪赫佩特干燥保存的内脏。

任何仔细检查石棺并成功通过一个DC 20察觉检定的人可以在石棺头部附近找到一个隐藏的按钮。只要按下按钮，石棺下的平台就会沿着一组隐蔽的轨道向南滑动，露出下面的一个秘密隔间。

陷阱：在不说出密码（杰迪赫佩特把密码带进了坟墓）的情况下打开秘密隔间会触发一个刻在里面的守卫刻文。出于尊重，灼烧之手决定把杰迪赫佩特和他的遗物留在他们发现它们的地方。结果，他们没有发现这个秘密隔间，也没有触发里面的守卫刻文。

守卫刻文（GLYPH OF WARDING） CR 4

XP 1200

类型 魔法型；察觉 DC 28；解除装置 DC 28

效果

触发器 法术；复位 无

效果 法术效果（守卫刻文[爆裂刻文]，3d8电击伤害，反射DC 15减半），多重目标（5尺内的所有目标）

宝藏：杰迪赫佩特的木乃伊戴着1个价值20 GP的简单玛瑙丧葬面具和1个价值50 GP的金制黑珐琅内希斯圣徽。石棺下的秘密隔间里有着1颗法力再生珍珠（一环）和1枚断死戒指（《极限装备》176页）。

故事奖励：当PC们完成对博学之眼的圣所的探索时，可能是在打败灼烧之手后，奖励他们1600 XP。

结束冒险

一旦PC们完成了他们对博学之眼的圣所的探索——并处理了灼烧之手——他们就可以自由地回到瓦蒂的活城中，享受一些应得的休息。他们不应该期望（也不会收到）来自宏伟陵墓的祭司们的衷心祝贺，但是大祭司鳄鱼塞布提对于PC们选择分享的关于他们冒险的任何信息都非常感兴趣（并有点担心）。大祭司特别感兴趣的是从三分灵魂的圣髑盒中偷走的神秘物品，以及刻着法老杰德莱特二世的法令的图书馆里的石碑，尽管她没有关于这两件物品或它们引出的问题的其他信息。事实上，在圣所里发生的事情的影响——不管是PC们还是灼烧之手，以及那个进入神殿的鬼鬼祟祟的入侵者的行为——直至下一次冒险才会变得清晰。

如果有灼烧之手的成员幸存了下来，那些没有与PC们结盟的人会因违反探索规则而得到恶名，无论是在瓦蒂还是其他地方，而且尤其是在冒险、学术和宗教领域上。

如果PC们有兴趣出售他们从大墓地中找到的任何物品，他们会听说在即将在瓦蒂举办的拍卖会上他们的宝藏可能会卖个好价钱，同时他们也有机会去看一看，也许还有机会去购买其他冒险家在大墓地中发现的一些遗物。这次拍卖开启了木乃伊面具冒险之路的下一阶段，“空墓”。

P52-P53

阿扎兹·阿拉菲（AZAZ ARAFE）

阿扎兹·阿拉菲是灼烧之手中资历最浅的成员，它是奥斯里昂之子，还是一个魔法能力足以考验那些粗心大意的人的勇气的塑能师。

阿扎兹·阿拉菲（AZAZ ARAFE） CR 1

XP 400

男性人类塑能师2

绝对中立 中型类人生物（人类）

先攻 +6；感官 察觉 +3

————————防御————————

防御等级 16，接触 12，措手不及 14（+4护甲，+2敏捷）

生命值 11（2d6+2）

强韧 +0，反射 +2，意志 +3

————————攻击————————

速度 30尺

近战 木棒+2（1d6+1）

远程 匕首+3（1d4+1/19-20）

特殊攻击 锐化法术（+1伤害）

奥术学派类法术能力（CL2；专注+4）

5/天——力场飞弹（1d4+1）

塑能师准备法术（CL2；专注+4）

1环——刺耳尖啸（DC 14），法师护甲，魔法飞弹，电爪

0环（任意）——侦测魔法，闪光术（DC 13），光亮术，冰冻射线

对立学派 惑控，死灵

————————战术————————

战斗前 阿扎兹会在战斗前施放法师护甲。

战斗中 阿扎兹会使用油腻术和炽焰法球来控制战场，同时会保持在克勒鲁附近，以防他需要治疗。他会自由地使用他的渐隐术魔杖，并把它用在他的魔宠扎祖身上，帮助扎祖进行毒刺攻击。如果情况看起来很糟糕，阿扎兹会施放刺耳尖啸或电爪。

士气 由于害怕显得虚弱，阿扎兹并不打算投降，他当然也不会放弃克勒鲁，但如果他的生命值下降至6点以下并且处于一个负面状态之下，阿扎兹就会投降并承认失败。

————————属性————————

力量 13，敏捷 14，体质 10，智力 15，感知 10，魅力 12

BAB +1；CMB +2；CMD 14

专长 警觉，战斗施法，抄写卷轴，法术专攻（塑能）

技能 特技+4，估价+6，知识（奥秘）+7，知识（历史）+6，知识（宗教）+6，察觉+3，察言观色+2，法术辨识+7

语言 通用语，古奥斯里昂语，珂莱仕语，奥斯里昂语

特殊 奥术联结（名叫扎祖的绿刺蝎）

战斗装备 治疗轻伤药水，亡灵无视术药水，燃烧之手卷轴（CL2），炽焰法球卷轴，鉴定术卷轴，浮空术卷轴，魔法飞弹卷轴，电爪卷轴（CL2），油腻术魔杖（10发充能），渐隐术魔杖（9发充能）

其他装备 木棒，匕首（2），小钢镜，法术材料包，法术术（包含所有的0环法术和所有准备的法术，附加燃烧之手，浮碟术，和鉴定术），木制内希斯圣徽

扎祖（ZAZU） CR -

绿刺蝎魔宠（Greensting scorpion familiar，《极限魔法》118页）

绝对中立 超小型魔法兽（增强虫类）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +9

————————防御————————

防御等级 20，接触 16，措手不及 16（+3敏捷，+1闪避，+4天生，+2体型）

生命值 5（2HD）

强韧 +2，反射 +5，意志 +3

防御能力 精通反射闪避

————————攻击————————

速度 30尺

近战 钉刺+6（1d2-4附加毒素）

占据2-1/2尺；触及0尺

特殊攻击 毒素

————————属性————————

力量 3，敏捷 16，体质 10，智力 6，感知 10，魅力 2

BAB +1；CMB +2；CMD 9（21对抗绊摔）

专长 闪避，武器娴熟

技能 特技+8，估价-1，攀爬+7，知识（奥秘）+0，知识（历史）-1，知识（宗教）-1，察觉+9，法术辨识+0，潜行+15

语言 情感联结，法术共享

————————特殊————————

毒素（Poison，Ex） 钉刺—伤口，豁免 强韧 DC 10，频率 1次/轮，共6轮，效果 恶心1轮，痊愈 1次豁免

阿拉菲家族是居住在奥斯里昂首都索西斯的一个小贵族家庭，而阿扎兹是他们的三个孩子中的最小的一个。由于阿扎兹的哥哥姐姐们将会继承遗产（并且已经为阿扎兹的父母提供了孙辈），这个家庭准备把最小的孩子送到艾巴萨罗姆，让他在这座城市的著名的魔法学院奥秘馆中学习，以改善他自己的生活。阿扎兹智商很高，但他是个梦想家，他对于他要学习魔法而不是商业、经济和其他世俗学科的前景感到高兴，并在学业上表现得很好——尽管事实上，阿扎兹更喜欢在奥秘馆中学习的社会方面，而不是知识追求。

当在艾巴萨罗姆的时候，阿扎兹遇见了克勒鲁，而他当时正在他的朝圣之路上参观着他的神内希斯的各种神殿。尽管克勒鲁比阿扎兹大几岁，但阿扎兹却在一夜之间爱上了这位牧师，并很快就成为了一名全知之眼的虔诚皈依者以取悦他。在这段时间里，克勒鲁遇到了塔尔多法师维里安娜，而她听到了一个可靠的流言，说红宝石王子很快就会开放瓦蒂大墓地进行探索，并正在招募一队冒险者。由于能够成为第一批研究这座城市被法莱斯玛神职人员长久守护的古老历史的内希斯信徒之一，克勒鲁对此感到非常兴奋。为了分享伙伴的喜悦，阿扎兹也要求加入探险队。维里安娜接受了阿扎兹的参与，因为它也会确保克勒鲁的合作关系。

不出所料，阿扎兹对他的伴侣和爱人克勒鲁怀有最高的忠诚和最深的爱。对阿扎兹来说，他们的关系仍处于萌芽阶段，而克勒鲁认为有趣和重要的任何事对于阿扎兹来说也会变得有趣和重要。当然，这包括克勒鲁作为一个内希斯的祭司的信仰和使命感。阿扎兹可能是冲动的，直言不讳的，并会激烈地保护他的伴侣，这种行为有时会让人觉得阿扎兹在试图向克勒鲁证明自己，而这很有可能就是事实。另一方面，克勒鲁能够用一句尖刻的话语或迅速的责备来伤害阿扎兹的感情。

关于灼烧之手的其他成员，阿扎兹对于维里安娜的态度是复杂的。显然，克勒鲁对维里安娜非常尊重，而阿扎兹也会试图尽可能地模仿这种态度。然而，阿扎兹意识到维里安娜在最好的时候也只是在半认真地对待他，而他不断地在寻求她的尊重和因为得不到她的尊重而感到沮丧之间摇摆不定。

相比之下，阿扎兹与伊多利有着更为密切的关系。他知道克勒鲁并不认为伊多利在这个团队中是平等的，在某种程度上，他想知道他是否应该分享一些这种偏见。但当阿扎兹停下来思考时，这个人是团队中唯一一个不会马上纠正他或否定他的观点的人。伊多利的自信让阿扎兹感到困惑，并经常让他质疑自己的个性。

阿扎兹是一个20岁出头的英俊的珂莱仕男子，他在放松的时候有着轻松的微笑和友好的性格。他个子不高，但他的身体瘦削而健康，而行动起来就像猫一样优雅。他的头发的颜色是一种带有光泽的黑色，长度刚好够他偶尔把它从眼睛边撇开。他的眼睛周围有一圈薄薄的眼影线，显然是为了让眼睛显得更为突出，而不是为了减少阳光的刺目。

战役中的角色

阿扎兹是灼烧之手中角色定位最为模糊的成员。维里安娜和克勒鲁是这个团队的领导人和学者。伊多利是一个迅捷而强壮的人，她同时扮演着防御者和输出者的角色，处理着魔法无法解决的问题。没有维里安娜和克勒鲁知识渊博，也不像伊多利一样擅长那么多技能，阿扎兹通常在这个团队中是多余的。

在与外界的互动中，阿扎兹充满激情和冲动。出于希望向他的盟友展示团结和对于证明自己价值的渴望，他是最有可能首先挑战PC们的人。不幸的是，阿扎兹对于认可的渴望让他变得不可预测，甚至鲁莽。因为他在这个团队中是相对无辜的，无论是在爱情还是在宗教上，所以他的死都是最有可能酿成悲剧的。

说服阿扎兹放弃灼烧之手是很困难的。阿扎兹和克勒鲁的关系是连接他和团队其他成员的关键因素，让阿扎兹怀疑这种关系可能是将他和同伴分开的最好方法。如果团队能够把伊多利拉到他们这边来，她也许能够帮助阿扎兹改变他的观点，前提是他们没有先杀死克勒鲁。克勒鲁的死只会让这样的结局几乎不可能实现。

如果PC们成功地在阿扎兹和克勒鲁之间制造了隔阂，年轻的法师可能会被说服加入他们。到那时，很明显，由于野心、贪婪和信仰驱动的竞争，许多团队都被吸引到了博学之眼的圣所。而阿扎兹可能会对遗忘法老的面具被盗的秘密以及这次昂贵的经历的真正意义感到好奇。

P54-P55

伊多利（IDORII）

作为一个混合血统的孩子，伊多利是加隆德人和精灵优雅的混合。她是灼烧之手的军事武器，是解除陷阱和其他危险的常驻专家。她是一个雇佣兵而不是一个奉献者，而为了保护该团队的领导人维里安娜·海帕克斯，她得到了额外的报酬。

伊多利（IDORII） CR 2

XP 600

女性半精灵战士1/盗贼2

混乱中立 中型类人生物（精灵，人类）

先攻 +3；感官 低光视觉；察觉 +7

————————防御————————

防御等级 16，接触 13，措手不及 13（+3护甲，+3敏捷）

生命值 25（3HD；1d10+2d8+6）

强韧 +3，反射 +6，意志 -1；+2对抗惑控系

防御能力 反射闪避；免疫 睡眠

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品镰剑+4（1d8+2/19-20），反曲刀+2（1d4+1/18-20），或精制品镰剑+6（1d8+2/19-20）

远程 飞轮+5（1d8+2）

特殊攻击 偷袭+1d6

————————战术————————

战斗中 伊多利会熟练地同时使用她的镰剑和反曲刀，并一次只专注于一个对手。如果她能绊摔她的对手，她会试图用她的镰剑这样做，随后利用她的反曲刀攻击俯卧的对手。如果敌人失去了意识，伊多利很少会去杀死他。

士气 如果生命值减少至5点或更少，伊多利就会开始寻找合适的敌人进行交易。

————————属性————————

力量 15，敏捷 16，体质 12，智力 13，感知 8，魅力 10

BAB +2；CMB +4（+6绊摔）；CMD 17（19对抗绊摔）

专长 寓守于攻，擅长异种武器（镰剑），精通绊摔，双武器格斗，武器专攻（镰剑）

技能 特技+9，估价+5，唬骗+4，攀爬+8，解除装置+11，逃脱+9，知识（地城）+5，察觉+7，潜行+9

语言 通用语，精灵语，奥斯里昂语

特殊 祖传武器，精灵血脉，盗贼天赋（武器训练），寻找陷阱+1

战斗装备 强酸，炽火胶（2）；其他装备 +1皮甲，飞轮（3），反曲刀，精制品镰剑，背包，精制品盗贼工具，日光杖（2），5 GP

在24岁的时候，伊多利发现自己在这个世界上几乎是孤独的。她的母亲是一个奥斯里昂贵族，而她和一个旅行的精灵吟游诗人有着不正当的关系。只看了一眼女儿尖尖的耳朵，伊多利的母亲就知道她的出轨很快就会暴露给她的丈夫和整个社区。这意味着丑闻，离婚，甚至是失去社会地位。与其面对这些可能性，伊多利的母亲与她的女仆们合谋宣布孩子是死胎，并在任何人发现骗局之前将婴儿交给了她真正的父亲。

伊多利的父亲是一个复杂的人，而他把他自己假装成了一个简单得多的人。出于只有他自己知道的原因，他会完全避开精灵的定居地，但他通过自己的音乐和艺术避免了陷入孤独。他把伊多利培养成了一个能够自给自足的人，即使不是出于慈爱，但至少也是出于一种责任感。到她13岁的时候，伊多利很清楚，她要么缺乏诗人的灵魂，要么无法在自己的内心中找到打开它的方法。尽管如此，伊多利还是在她父亲的阴影下学会了她所能学到的一切——如何保护自己，如何在不被人注意到的情况下移动，以及如果一个人能够理解大多数障碍，那么它们只不过是需要解决的难题。她的父亲至今仍然健在，尽管他们最多只能偶尔见面。

最近，维里安娜·海帕克斯通过相互接触接近了伊多利。维里安娜提出了一种扩展业务关系，让伊多利加入维里安娜的冒险小队灼烧之手。伊多利在其中的角色是一个“专家”，她会发现并解除任何可能用来保护他们要探索的考古遗址的装置，并消灭守护者和其他怪物等威胁。维里安娜解释说，伊多利将被认为是队伍中平等的一员，并得到平等的财富分成。伊多利最初拒绝了这个提议，说她可以找到一份没有风险和投机的有保证的工作。维里安娜以瓦蒂大墓地即将开放的消息作为反击——这一事实尚未被广泛知晓——并描述了能够从这些未被发掘的遗迹中获得的潜在财富。她还愿意额外支付给半精灵一笔聘金，以确保维里安娜的个人安全高于团队中其他人的安全。由于这种可能性的存在，伊多利同意了，尽管她和维里安娜并没有和克勒鲁和阿扎兹分享她的额外聘金的秘密。

在伊多利和灼烧之手之间存在着一条未被承认的裂痕。伊多利是这群人中的唯一的非内希斯信徒，而内希斯信仰的原则是，能够施放一个戏法的最低等的平民要比最伟大的不会施法的国王和王后更加高贵——或者，在伊多利看来，是最有经验的战士。在灼烧之手中，熟练而致命的伊多利是团队中最低级的成员，仅仅只是因为她缺乏施法能力。虽然克勒鲁和维里安娜通常会努力绕过或不强调他们信仰的这一方面，但伊多利不是傻瓜。虽然她无法否认这让她很困扰，但维里安娜的钱确实帮助她忘记了自己的卑微地位。

在灼烧之手的其他成员中，伊多利最喜欢的是年轻的法师阿扎兹·阿拉菲，他们两人之间有着一种偶然的友谊。阿扎兹往往被认为是团队的初级成员，而伊多利对他有着一定的同情心，特别是因为她认为自己在最好的情况下是一个局外人，而在最坏的情况下只是被雇来的帮手。她对克勒鲁的态度是中立的，尊重着他对他的伴侣的爱，但她怀疑牧师对她几乎没有什么尊重之心，即使他没有表现出来。

尽管伊多利的大部分的忠诚都归功于维里安娜，但讽刺的是，她认为她的塔尔多熟人在灼烧之手的其他成员中是最不尊重她的。伊多利知道她对维里安娜来说只不过是达到目的的手段而已，但话又说回来，维里安娜也为此付出了代价。无论维里安娜实际上对她有什么感觉，伊多利还是把她的想法藏在了心里，而这两个女人在公共场合似乎相处得很好。

伊多利身高6英尺多一点，肤色黝黑。她又长又黑的头发比她母亲的族人通常会有的要直，并且向后梳成了一个辫子。她有着适合一个习惯于跑步、翻滚和偶尔打架的人的运动员般的体格。伊多利并不是不注意自己的外表，但她并没有刻意让自己看起来很漂亮。她表现出了一种冷静、自信的风度，就像一个被雇来破门而入、很少提问的职业保镖一样——如果需要的话，她也可以在刀尖上这样做。

战役中的角色

伊多利是灼烧之手的三名施法者外的唯一既掌握了近战技艺又掌握了各种有用的技能的成员。她的职责是带领她的队友通过机械陷阱和危险，并保护他们不受直接暴力的伤害。伊多利不需要成为PC们遭遇的最全副武装或最强大的威胁——她只需要拖延他们足够长的时间，让她的队友把他们烧成灰烬。因为维里安娜付给了她额外的雇佣金，伊多利更有可能会优先保护灼烧之手的首领再是团队的其他成员，尽管她会尽她最大的努力将她的技能平等地用于整个团队的利益。然而在激烈的战斗中，伊多利可能会更难隐藏她对维里安娜的安全的关注。

伊多利是灼烧之手中对于自己的事业投入最少，也最容易因受到贿赂或其他诱惑而离开团队的成员。然而，她的报酬的代价是忠诚，而她会尽其所能履行合同中她那一方的义务。

如果PC们试图在她和维里安娜之间制造隔阂，他们将会面临的最大障碍是伊多利的专业意识。这个半精灵雇佣兵担心如果她对雇主不忠，她可能会得到叛徒的恶名。但是，如果维里安娜被杀了，或者伊多利被提供了一笔更好的交易（至少1000 GP和同等份额的宝藏），她很可能会被说服放弃灼烧之手，甚至是加入PC们。

如果PC们以某种方式设法发现了维里安娜和伊多利之间的秘密交易，他们可能会利用这一知识让灼烧之手的其他成员对伊多利和维里安娜产生敌意。幸运的话，PC们可能会完全瓦解灼烧之手，尽管更有可能的是维里安娜会让伊多利成为替罪羊，以伊多利的成员身份为代价来保留团队，但这也有可能会促使伊多利与PC们联盟。

P56-P57

克勒鲁（KHELRU）

克勒鲁对知识的渴望和不可动摇的信仰使他自然地成为了灼烧之手的副手。他只会在不公平的情况下寻求公平。

克勒鲁（KHELRU） CR 2

XP 600

男性人类内希斯的牧师3

绝对中立 中型类人生物（人类）

先攻 +4；感官 察觉 +3

————————防御————————

防御等级 15，接触 10，措手不及 15（+5护甲）

生命值 20（3d8+3）

强韧 +4，反射 +1，意志 +6

————————攻击————————

速度 20尺

近战 精制品木棍+4（1d6+1）

远程 投石索+2（1d4+1）

特殊攻击 引导正能量 5/天（DC 13，2d6），随从之手（6/天）

领域类法术能力（CL3；专注+6）

任意——传承管理者（21）

牧师准备法术（CL3；专注+6）

2环——牛之力量，侦测思想（领域，DC 15），灵能武器

1环——通晓语言（领域），亡灵无视术，虔诚护盾，阳炎武器

0环（任意）——侦测魔法，神导术，光亮术，稳定伤势，

D 领域法术；领域 知识，魔法

————————战术————————

战斗前 如果有机会，克勒鲁会给伊多利施放牛之力量和虔诚护盾。由于这种情况的不确定性，这些优势没有添加到伊多利的统计数据中。

战斗中 克勒鲁会在战斗的第一轮时施放灵能武器，然后采取一切必要的行动来支援他的同伴，特别是在他可以的时候保护阿扎兹。克勒鲁是团队的主要治疗者，会使用他的治疗轻伤魔杖，引导能量，或根据需要自发施放治疗法术。如果被迫进行近战，克勒鲁会给他的木棍施放魔化武器和阳炎武器。

士气 如果阿扎兹有着生命危险，克勒鲁会为了挽救他的伴侣的生命而投降。否则，克勒鲁会战斗至死或失去知觉。

————————属性————————

力量 13，敏捷 10，体质 12，智力 8，感知 17，魅力 14

BAB +2；CMB +3；CMD 13

专长 战斗施法，精通先攻，选择导能

技能 医疗+8，知识（奥秘）+3，知识（本地）+3，知识（宗教）+5，察言观色+7，法术辨识+3

语言 通用语，奥斯里昂语

战斗装备 祝福术卷轴（2），治疗中度伤卷轴， 轻便盔甲卷轴，人类定身术卷轴，魔化武器卷轴，音鸣爆卷轴，治疗轻伤魔杖（26发充能），炽火胶（2），圣水（2）；其他装备 鳞甲，精制品木棍，投石索和14颗弹丸，永燃火把，法术材料包，木制内希斯圣徽，29 GP

克勒鲁在伊佩克城出生和长大。他来自一个以捕鱼为生的勤劳家庭，而他的兄弟们都加入了城市的商船队。克勒鲁和他的家人们从小就崇拜莎伦莱，直至今日，他仍然对晨花和她的追随者怀有善意。当他注意到大多数内希斯的选民都受过教育，享受着优于他家人的生活方式时，他对内希斯产生了兴趣。怀着好奇，而不是怨恨，年轻的克勒鲁偷偷跑到当地的内希斯神殿，提出了一个问题：“如果一个人没有钱上学或读书，那么他怎么才能得到神的青睐呢？”祭司困惑地回答道：“全知之眼正以赞许的目光注视着法师和牧师。对于那些屈服于他的仁慈的人，他赐予的力量是大学所不能给予的。”在那一天，克勒鲁成为了皈依者。他把从码头上溜出去的空闲时间都花在了在神殿里辛苦劳作了，作为回报，牧师们会教他字母和数字。这个男孩从来没有被贪婪所驱使，只是在为了有机会提高自己。最终，克勒鲁告别了渔夫的生活，成为了一名内希斯的祭司，忠于他的教义，由他授予魔法力量。这是克勒鲁一生中最为重要的经历。

克勒鲁仍然在伊佩克的神殿里工作，同时他把钱存了起来。在大约两年前，他带着自己的积蓄开始了朝圣之旅，前去参观邻近地区的一些著名内希斯神殿。在艾巴萨罗姆，克勒鲁偶然遇到了一位名叫阿扎兹·阿拉菲的年轻法师，他也是一个奥斯里昂人。两人一起喝咖啡聊天，没过多久就相互吸引住了。然而，即使在今天，他们的背景的差异仍然是他们关系中的症结。克勒鲁为自己奋斗到现在的地位感到骄傲，而他私下里认为阿扎兹把他的学术特权视为了理所当然。

克勒鲁也在艾巴萨罗姆认识了维里安娜·海帕克斯。维里安娜和克勒鲁有着同样的信仰，但她会前去各个魔法法阵旅行，而这是他所没有的。正是她第一次听说了瓦蒂大墓地开放的传言，从而导致了灼烧之手的成立。

虽然有人可能会认为克勒鲁最大的忠诚属于他的伴侣阿扎兹，但事实上，他最初的忠诚属于内希斯——即使他没有意识到这个事实。克勒鲁当然被阿扎兹吸引了，也非常关心他的伴侣，但他并不爱他。当克勒鲁第一次见到阿扎兹的时候，他的心怦怦直跳，并希望这个英俊的年轻人今后的眼里只有他一个人，但是最近克勒鲁感到十分压抑，他想知道阿扎兹是否只是在通过对内希斯和博学之眼的圣所感兴趣的假象来吸引他。其说他爱上了阿扎兹，倒不如说他爱上了阿扎兹的信仰，尽管他并不完全了解自己的这一点。

克勒鲁和维里安娜相处得很好。牧师很清楚维里安娜认为她有必要掌管一切，但她经常会寻求（并听从）他的建议，所以他会把她当作同事和同辈。克勒鲁很高兴能够得到维里安娜的尊重，但这使他看不到她野心的冷酷无情。

对于伊多利，克勒鲁想得很少。她只是个雇佣兵，被雇来提供灼烧之手的其他成员所不具备的技能。他会礼貌地对待她，并像对待其他成员一样照顾她的伤势，但会把与伊多利的更多私人互动留给了维里安娜。毕竟，维里安娜雇佣了那个半精灵。

克勒鲁是一个高大的加隆德人，有着一双富有表情的棕色眼睛。他的体格强壮而健康，虽然他的动作就像一个谨慎的人。作为一名富有冒险精神的牧师，克勒鲁穿着鳞甲，头戴尖头头盔，穿着简单的漂白亚麻布衣服，尽管他通常会穿着更为舒适的祭司法衣。出于对他的神的尊敬，克勒鲁在他的腰和肩膀上系了一条半黑半白的腰带。

战役中的角色

灼烧之手与PC们之间的竞争源自于内希斯信徒团队的信念，即只有他们才有权进入博学之眼的圣所。克勒鲁和维里安娜一样相信这一点——毕竟，作为内希斯的虔诚追随者，他和他的同伴们才应该是被指派去探索他们的神的古神殿的人。不幸的是，瓦蒂大陵墓的祭司们认为他们对大墓地的管理无可非议，并得到了红宝石王子的全力支持。

作为维里安娜的事实上的副手，克勒鲁是灼烧之手的精神顾问和团队治疗师。他完全相信内希斯的信仰的教条，并且从一个公正的角度来看，他对博学之眼的圣所的主张是有效的。尽管他会充满着侵略性来推进他认为属于自己的权利，但克勒鲁并不是一个冷血的杀人犯。他不是一个邪恶的人，但他也不会被错误的道德所束缚——在魔法和信仰的问题上，善与恶是无关紧要的。

如果遇到同样崇拜内希斯的PC， 克勒鲁会鼓励他们抛弃他们的非内希斯信徒同伴，加入维里安娜的团体。克勒鲁认为，为内希斯服务的对知识的追求是一个远比这些PC们对他们的同伴的错误忠诚更加有价值的目标。

不太可能说服克勒鲁放弃灼烧之手，因为他是这个团队中最具行动力的两个成员之一。无论克勒鲁内心的感受如何，阿扎兹的死都会使他的心变得冷酷，并使他终生成为敌人。维里安娜的死可能会导致灼烧之手的瓦解，但是，这也将为克勒鲁对PC们产生的好感创造机会。如果维里安娜的冷酷无情的决心被揭露，并且PC们邀请克勒鲁去探索失落的遗忘法老的面具的秘密，他可能会考虑这一点。最终，他甚至可能会试图恢复圣所，在瓦蒂找到属于他自己的内希斯信仰的篇章。

P58-P59

维里安娜·海帕克斯（VELRIANA HYPAXES）

作为灼烧之手的无可争议的领袖，维里安娜·海帕克斯是一位集智慧、美貌和坚定信念于一体的女性，但她那冷酷的野心和决心却抵消了这一点。

维里安娜·海帕克斯（VELRIANA HYPAXES） CR 3

XP 800

女性人类法师4

守序邪恶 中型类人生物（人类）

先攻 +2；感官 察觉 +4

————————防御————————

防御等级 18，接触 13，措手不及 15（+1护甲，+2敏捷，+1闪避，+4盾牌）

生命值 28（4d6+12）

强韧 +2，反射 +3，意志 +6

————————攻击————————

速度 30尺

近战 匕首+1（1d4-1/19-20）

远程 轻弩+4（1d8/19-20）

特殊攻击 学徒之手（7/天）

法师准备法术（CL4；专注+8）

2环——强酸箭，闪光尘（DC 16），镜影术

1环——燃烧之手（DC 15），七彩喷射（DC 15），魔法飞弹，衰弱射线（DC 15）

0环（任意）——酸液飞溅，打击死灵，传讯术，阅读魔法

————————战术————————

战斗前 维里安娜会在战斗前施放镜影术并使用她的护盾术魔杖。

战斗中 维里安娜会使用她的魔法控制战场，削弱对手，并偏好使用她的灼热射线魔杖。她会试图支援灼烧之手的其他成员，但如果其中一个挡住了她的攻击之路，她会毫不犹豫地攻击——她相信灼烧之手的所有成员作为内希斯的追随者都应该意识到了魔法的破坏性副作用。随着时间的推移，维里安娜会使用她的戒卫武器卷轴来在她施放魔法的时候保护自己，但如果她缺乏攻击性的行动可能会导致战斗失控的话，那她会放弃使用。

士气 维里安娜对怜悯她的敌人没有兴趣，她自己也不期望能够得到任何怜悯。结果，她会战斗至死。

————————属性————————

力量 8，敏捷 14，体质 12，智力 18，感知 10，魅力 13

BAB +2；CMB +1；CMD 14

专长 闪避，钢铁意志，抄写卷轴，健壮

技能 估价+8，唬骗+5，威吓+8，知识（奥秘）+10，知识（历史）+10，知识（本地）+8，知识（贵族）+8，知识（宗教）+11，察觉+4，法术辨识+10

语言 古奥斯里昂语，通用语，炼狱语，珂莱仕语，奥斯里昂语

特殊 奥术联结（灼热射线魔杖）

战斗装备 诱人的金苹果，魅惑人类卷轴，隐形术卷轴，魔法飞弹卷轴，戒卫武器卷轴，灼热射线魔杖（6发充能），护盾术魔杖（9发充能）；其他装备 匕首，轻弩和10根弩矢，+1防御护腕，浮游明焰，背包，探险家服装，玺戒，银制内希斯圣徽，法术材料包，法术术（包含所有的0环法术和所有准备的法术，魅惑人类，隐形术，戒卫武器，和由你选择的3个1环法术）

维里安娜·海帕克斯是扼制塔尔多社会上层的数不清的小贵族之一，但是她并没有屈服于让这个曾经伟大的帝国陷入泥潭的无聊，而是为自己提出了一条新的箴言：“与其甘心屈服于默默无闻，不如扼住生命的咽喉。”当她成年后，维里安娜要求她的家人把她送到艾巴萨罗姆的奥秘馆里，让她在那里学习魔法的艺术。在那里，她开始崇拜起来了内希斯，而他的信条在个人层面上也对她产生了影响。全知之眼推崇魔法的使用，但这背后是精英统治的一个要素。权利不是被赋予的，而是那些有力量和决心这样做的人自己获取的，不论他们的性别或背景究竟如何。这与维里安娜的成长经历完全不同，但考虑到塔尔多的衰落，这对她这个聪明而有决心的人来说是很有意义的。

从奥秘馆毕业后，维里安娜开始对古奥斯里昂的历史和它早期的迅速崛起产生了兴趣，并对她已经错过了成为它的第一批探险者所感到失望，而他们在7年前红宝石王子开放古墓时就已经探索了这个国家的古墓。最近，通过她家族的财富和政治关系，她听到了一个流言：另一批奥斯里昂古墓将在不久之后向外国探险者们开放。维里安娜立即开始研究瓦蒂的历史，并在此过程中结识了奥斯里昂祭司克勒鲁。那时，奥斯里昂的古墓已经开放了一段时间供人探索——除了瓦蒂大墓地，它由于当地政治和法莱斯玛神殿而一直关闭着。维里安娜分享了红宝石王子打算尽快纠正的这个流言，并建议她和克勒鲁一同工作。克勒鲁把她介绍给了阿扎兹，然后三人一起来到了索西斯。在那里，他们发现了瓦蒂的最初的内希斯神殿的存在，它被遗忘在了大墓地中，并可能从未被探索过。于是他们决定第一个去探索失落的神殿，并组成了灼烧之手这个团队。

在灼烧之手的成员中，维里安娜最喜欢的显然是克勒鲁。尽管他们对《魔法之书》（内希斯的圣典）的解读不尽相同，但他们都是虔诚的信徒。他们也都坚信法莱斯玛神殿对抽选的处理不当，而对博学之眼的圣所的探索应该完全归他们所有。而且他们的友谊不会因为克勒鲁 的魔法是神术而受到伤害，所以他们之间没有竞争的基础。

维里安娜最不喜欢的是阿扎兹，尽管她对他没有什么特别个人的感觉。对维里安娜来说，阿扎兹只是“克勒鲁的男朋友”。维里安娜并没有反对阿扎兹的加入，而是把它变成了自己的优势。阿扎兹是一个低级法师，但有足够的能力释放一些强大的法术。因为他让克勒鲁变得快乐和易于管理，所以维里安娜对于让阿扎兹分担风险没有任何疑虑。然而，维里安娜认为塑能师是团队中最值得牺牲的成员。

尽管他们的身份和职业各不相同，但维里安娜对伊多利最为忠诚。她首先会保护伊多利，并期望从战士那里得到同样的回报。从维里安娜的角度来看，他们的关系是事务性的。她买通了伊多利的忠诚，所以她只有保护那笔投资才有意义。

维里安娜不穿宫廷礼服，而是选择了塔尔多花花公子式的冒险家服装。平均身高的维里安娜是灼烧之手中最为美丽的成员，但即使是她的皮肤也被奥斯里昂的太阳打磨成了浅青铜色。她把长长的浅棕色头发藏在了一顶艳丽的软帽下，而帽子上还插着一根长长的羽毛。维里安娜偏好匕首和轻弩，但她真正的武器是她的连结灼热射线魔杖，被雕刻和绘制成了类似眼镜蛇头部的形状。

战役中的角色

维里安娜是灼烧之手的天生的领导者，而她作为一个高傲的塔尔多贵族的气质也不容许出现任何例外。在面对艰难的决定时，她不会退缩，也不会逃避责任——但她善于为自己找借口。在实战中，她的历史、宗教和奥秘知识为团队的探索提供了必要的指导。

虽然灼烧之手的大多数成员是中立的，并组成了一个统一的（虽然有点功能失调）阵线，但维里安娜是这个团队中的反派，也是这次冒险的主要对手。她会与她所选择的队友和平相处，并愿意与他们分享他们可能发现的知识和宝藏——只要他们与她一起工作。然而，当对抗PC们时，如果他们挡了她的路，她会毫不犹豫地杀死他们。这也适用于任何可能背叛她的灼烧之手成员。

维里安娜认为博学之眼的圣所是她的同伴的神圣财产，而且没有任何一条底线是她不会违背的。她的长期目标是积累财富、知识和魔法力量，然后回到塔尔多。最终，她希望改变帝国的发展方向——如果有必要的话，可以使用武力。

灼烧之手的其他成员可能会被说服与PC们合作，而不是对抗PC们，但维里安娜的情况并非如此。虽然她并不是不能在一个团队中工作，但她被驱使要成为一个负责者，不会屈尊接受成为任何人的配角，也不会轻易原谅任何反对她的目标的人，比如PC们。因此，这场战役假定维里安娜宁愿死也不愿向PC们投降。但这并不是PC们最后一次看到维里安娜，她将在下一次冒险中作为一个不死敌人回归，以寻求对PC们的复仇。如果维里安娜在这次冒险的最后幸存了下来，她的角色将会在“空墓”中被其他人所取代。

P60-P61

木乃伊面具的宝物

下列独有宝物会出现在《半死之城》中。用来向玩家展示的资料可以在《探索者卡片：木乃伊面具物品卡片》中找到。

阿肯特皮的盔甲（AKHENTEPI'S ARMOR） 价格：5235 GP

栏位：护甲 施法者等级：7 重量：10磅

灵光：中等变化系

这套+1止血护垫甲有着传统的奥斯里昂设计，由轻薄透气的亚麻布绗缝胸甲；亚麻裙；还有用硬亚麻布做的泪滴状腹股沟护罩组成。除了防出血的特性，阿肯特皮的盔甲还会给予穿戴者一种危险即将来临的感觉。每天一次以一个自由动作，当穿戴者进行一次先攻检定时，穿戴者可以在该先攻检定中获得+3洞察加值。

制造条件 成本：2695 GP

制造魔法武器与防具，预知危险，稳定伤势，治疗致命伤或次等复原术

超凡洞察眼影粉（KOHL OF UNCANNY DISCERMENT） 价格：1500 GP

栏位：无 施法者等级：1 重量：-

灵光：微弱变化系

在这个小小的装饰管里的黑色化妆品是由精细磨碎的矿物制成的。奥斯里昂的男女都很喜欢用于眼部周围的非魔法眼影膏，用来减少沙漠阳光的刺眼，并使佩戴者的眼白显得更加突出。

当被使用到眼睛上时，超凡洞察眼影粉会给予佩戴者低光视觉和在察觉检定上的+2表现加值。如果佩戴者已经拥有低光视力，则眼影粉会将佩戴者能够看到的距离增加一倍。穿戴者同时会在对抗凝视攻击（gaze attacks）、心灵幻觉（patterns）、视觉效果（visual effects）和基于视觉的攻击（sight-based attacks）的豁免检定上获得+2抗力加值。这些效果会持续1小时。涂抹眼影粉是一个整轮动作，必须都涂在双眼上才能发挥作用。一根未打开的超凡洞察眼影粉包含能够使用5次的量。

制造条件 成本：2695 GP

制造奇物，感官锐化，提升抗力

木乃伊守护者（MUMMIFIED GUARDIAN） 价格：3500 GP

栏位：无 施法者等级：3 重量：3磅

灵光：微弱死灵系

这只用沙子填满，用亚麻布裹着的干枯的家猫，看上去只不过是一只和它死去的主人葬在一起的家庭宠物。然而，木乃伊守护者远不只是宠物而已，它会保护和保存与它埋在一起的尸体，并充当着防止盗墓者和抢劫者的守护者，而且会潜在地将这些入侵者推向更危险的守卫者或陷阱。当木乃伊守护者被放置在石棺或棺材里的尸体旁边并被激活时，它也会为尸体注入正能量以防止尸体变成不死生物，如同一个尸体圣化法术。

此外，木乃伊守护者还会在放置着它的石棺周围创造一个魔法结界。如果在木乃伊守护者被放置进去后打开了石棺，任何在打开的石棺20英尺内的有着5个或少于5个生命骰的生物都会被恐惧的感觉所征服，并且必须成功通过一个DC 13意志豁免或惊惧3轮。在成功通过豁免时，这个生物也会战栗1轮。此能力只能使用一次。一旦触发，木乃伊守护者只会保留它的尸体圣化能力（这将降低木乃伊守护者的价格至3000 GP）。

如果木乃伊守护者的石棺被放置在一个有多条出口的区域或房间里，拥有者可以指定一个受影响的目标逃跑时必须走的大致方向，只要这个方向不要求目标靠近木乃伊守护者。在按指定方向移动1轮后，目标在效果的剩余时间内会保持正常的惊惧状态。

木乃伊守护者必须与尸体一起放置在石棺、棺材或其他封闭容器内才能生效。虽然猫是最常见的，但木乃伊守护者也可以用其他小型动物的木乃伊遗体制造。

制造条件 成本：1750 GP

制造奇物，魔法警报，尸体圣化，恐吓术，制造者必须在医疗技能上有5个等级

圣甲虫盾（SCARAB SHIELD） 价格：4399 GP

栏位：盾牌 施法者等级：3 重量：6磅

灵光：微弱咒法系

这个+1轻钢盾被塑造成了圣甲虫的形状——一种作为法莱斯玛的招魂者，引导死者的灵魂进入来世的生物。圣甲虫盾特别受到考古学家和盗墓者的青睐，因为它们可以保护人们免受守卫者和虫类的侵扰，而他们经常出现在古代遗迹和被遗忘的坟墓中。

每天一次以一个命令字，圣甲虫盾能够让持有者在对抗恐惧和死亡效果的豁免检定上获得+2神圣加值，这会持续3分钟。在此加值生效时，持有者可以以一个迅捷动作结束此效果并迸发出一阵治疗能量。持用者在这之后会失去豁免加值，但被治疗1d8+3点伤害。

此外，圣甲虫盾可以保护其持有者免受集群的攻击。如果一个无心智集群试图进入持有者的空间，该集群必须进行一次DC 11意志豁免。如果豁免成功，集群可以进入持有者的空间并正常攻击持有者。如果豁免失败，集群会本能地避开持有者占据的空间，在3轮内完全忽略持有者。当持有者进行任何攻击时，此效果会立即结束，但持有者可以通过使用非攻击性法术或进行其他行动使得此效果不结束。此能力能够每天使用一次。

制造条件 成本：2279 GP

制造魔法武器与防具，生存勇气祝福，圣域术

警惕守护者之矛（SPEAR OF THE WATCHFUL GUARDIAN） 价格：8462 GP

栏位：无 施法者等级：5 重量：6磅

灵光：微弱变化系

这把经过了魔法强化的带有青铜尖端的+1矛使其持有者能够更好地面对各种敌人。最初由内希斯的祭司创造以供他们的神殿守卫使用，警惕守护者之矛能够赋予其持有者奥术援助以使其准确命中。每天一次以一个标准动作，警惕守护者之矛的持有者能够改变武器的物理属性，使其能够绕过以下类型之一的伤害减免：钝击、寒铁、银或挥砍。此改变会持续5分钟。

此外，如果警惕守护者之矛的持有者在一个攻击检定中失败，每天一次以一个直觉动作，她可以在该攻击检定中追加+1表现加值。如果这个加值足够使失败变为成功，那么攻击检定就会变为成功。

最后，警惕守护者之矛可以使它的持用者的感官变得更加敏锐，并在察觉检定上给予持有者+2洞察加值。

制造条件 成本：4382 GP

制造魔法武器与防具，适时启言，武器幻化

失落语言石碑（TABLET OF LANGUAGES LOST） 价格：1980 GP

栏位：无 施法者等级：3 重量：30磅

灵光：微弱预言系

这块石碑由花岗岩制成，长约2英尺，宽约1英尺，厚约1英寸。该石碑可追溯到2000多年前的奥斯里昂的珂莱仕过渡期，它曾是当时向公众们展示的一块更大的石碑的一部分。这块破碎的石碑现在被称为失落语言石碑，上面用三种不同的语言刻着对珂莱仕人的帕迪莎帝国的效忠誓词：古奥斯里昂语、珂莱仕语和现代奥斯里昂语。三种语言的文字和象形文字相互对应，是语言之间的翻译关键。

每天一次，当说出命令字时，石碑的持有者就可以阅读和理解任何书面文本，如同使用了通晓语言法术一样，这会持续30分钟。但这不允许持有者说或写他未知的语言，或阅读魔法文字（尽管石碑会表明这些文字是有着魔法的）。此外，如果石碑是现成的并且在他的手边，持有者会在所有语言学检定上获得+3表现加值。最后，如果持有者至少知道石碑上的三种语言中的一种，他可以尝试一个语言学检定来翻译其他两种语言，即使他没有在语言学技能上受训。

拥有失落语言石碑是让它的持有者在不需要老师或图书馆的情况下学习刻在石碑上的三种语言之一的合理理由（通过在角色升级过程中提升语言学等级）。

尽管失落语言石碑的制造是为了方便当地奥斯里昂人从法老统治过渡到外国君主统治，但其他的石碑可能会用其他的语言承载不同的信息。

制造条件 成本：990 GP

制造奇物，通晓语言，制造者必须知道在石碑上显示的所有三种语言，或者在语言学技能上有3个等级

P62-P71

瓦蒂，“半城”

P72-P77

牙齿和水烟的灼热一夜

探索者日志：沙之阴影 1/6

P78-P89

怪物图鉴

我要告诉你，在大墓地里有着比古墓守卫、诅咒和死去的东西更为危险的东西。我叔叔在壮年的时候是个探险家。他翻遍了沙漠的每一个角落——有一次他甚至带着一颗有着孔雀蛋那么大的翡翠回来了。总之，他总是会讲一些故事，说那些巨大的雕像突然活了起来，把他赶了出去，但他的最诡异的一个故事是关于一个老人被纸划伤，差点失血而死的故事，那时一架子的卷轴从架子上跳了下来，把他卷了起来，并用卷轴的边缘划过了他的全身，所以在外面要小心，除了你的直觉之外不要相信任何东西。

——舍布，牙齿和水烟的赞助人

这卷木乃伊面具冒险之路的怪物图鉴的特色是一系列的集群，吞噬热量的爬行动物、奇异的元素生物、活化卷轴和一种光芒四射的猛禽。

危险，恐惧和帮手

这里的随机遭遇表列出了许多PC们在探索瓦蒂大墓地时可能遇到的典型威胁。在冒险的过程中，PC们在呆在大墓地中的每个小时都有35%的概率遭遇随机遭遇。如果此表用于瓦蒂其余区域的随机遭遇，则无视任何投出不死生物遭遇的结果，因为法莱斯玛祭司们会对出现的报告迅速做出反应，并不容任何干涉。由于冒险跨越了一系列等级，一些随机遭遇对于PC们来说可能太简单或太困难，这取决于他们在冒险过程中的位置。如果骰出的结果超出了适合PC们的挑战等级范围，那么再次投掷，或者简单地选择另一个适合的遭遇。

对于想了解更多关于奥西里昂的信息，或者想寻找其他遭遇想法或危害的GM，请查看《探索者战役设定：奥斯里昂，法老的传承》。

以下各竞争对手冒险团队的统计数据可以在《NPC志》中找到。统计格的名称和页码被列在了每个NPC名字后面的括号中，以便于充实这些团队。

纯德伦的勇士们（CR 2）：在贪婪的牧师瓦尔提乌斯（Valtius，雇佣治疗师[mercenary healer]，44页）的带领下，这个团队的成员在最近开始了他们的冒险生涯，从艾巴萨罗姆航海到这里来寻找财富。苏尼特（Suanet，雇佣魔法师[mercenary magician]，160页），他们团队的最新成员，根据她从一位奥能师那里得到的关于一个秘密卷轴库的消息，带领团队来到了瓦蒂。瓦尔提乌斯的老朋友卡达西（Kadasi，迷信雇佣兵[superstitious mercenary]，80页）为这个团队提供了肌肉；他们一直在寻找一个技术娴熟的盗贼以让他加入他们的团队，但还没有就最佳人选达成一致。

紫晶龙（CR 3）：一个来自于安的奥斯里昂本地人，梅鲁（Melu，街头魔术师[street magician]，178页）在遇到困境时，更倾向于使用诡计而非肌肉，甚至会在需要的时候使用魅惑人类来安抚人们的态度以及“招募”更多的帮助。为了有机会在瓦蒂大墓地中找到宝藏，梅鲁招募了一个名叫西斯托（Sisto，扒手[cutpurse]，144页）的街头盗贼和一个名叫克里姆（Krem，新手侦察兵[novice scout]，128页）的年轻游侠来尝试去参加抽选。三人曾在城外的沙漠里训练了一段时间。梅鲁和她的同伴们从更成功的团队那里拿走宝藏的可能性和他们实际跟进他们抽选到的任务的概率是一样的。

闪烁四人（CR 3）：这四个冒险者仍在努力寻找合作的最佳方式。该团队的组建人费格里姆（Fergrim，纵火者[initiate of flame]，62页）在战斗爆发时会迅速求助于火焰，并声称这是解决一切问题的办法。里拉加拉（Lirgala，酒馆歌手[tavern singer]，26页）发现这种做法不仅对团队的其他人来说很危险，而且对他们应该收集的宝藏和古董也很危险，但除此之外，她很喜欢成为一名真正的冒险家。沃南（Wernan，野蛮雇佣兵[savage mercenary]，10页）在这个拥挤的城市里感到不舒服，自从团队成立以来，他就脾气暴躁，总是用一种恼怒的抱怨来阻止其他的想法。奥能师维利奇（Verichi，谨慎的法师[cautious mage]，178页）一直在声称他需要研究他的大部头，并且还没有准备好进入古墓中，但沃南只是认为他在不愿承认他害怕冒险。

警惕的祭司（CR 可变）：为了确保冒险者遵守抽选规则，宏伟陵墓的祭司们或尖塔之声的成员们会昼夜不停地巡逻瓦蒂大墓地。虽然他们通常会单独或成对巡逻，但有时会有多达六人的祭司团体被派往大墓地巡视。骰出这个结果意味着PC们被这些祭司之一叫住了。如果团队一直在遵守着这些规矩并尊敬死者，祭司就只会记录一下笔记，然后就离开了。然而，如果出现了PC们违反了其中一项规则的情况，祭司会向宏伟陵墓当局报告他们的活动。在PC们犯下了特别严重的罪行的情况下，祭司可能会用武力逮捕他们。

瓦蒂大墓地遭遇

d% 结果 平均CR 出处

01-08 警惕的祭司 可变 见上

09-12 1夜幕魔兽 1 《怪物图鉴》55页

13-16 1食尸鬼 1 《怪物图鉴》146页

17-21 1巨避日蛛 1 《怪物图鉴2》253页

22-27 陷坑陷阱 1 《核心规则手册》420页

28-31 ld6骷髅 1 《怪物图鉴》250页

32-36 1潜伏客 1 《怪物图鉴2》248页

37-39 1小型火元素 1 《怪物图鉴》124页

40-43 1锁喉怪 2 《怪物图鉴》45页

44-48 纯德伦的勇士们 2 见上

49-54 1d6巨蟑螂 2 《怪物图鉴2》58页

55-59 1d6幽灵蝎 2 《怪物图鉴3》237页

60-64 1地黄蜂集群 2 见88页

65-69 1铁眼镜蛇2 《怪物图鉴》182页

70-75 标枪陷阱 2 《核心规则手册》420页

76-79 1骚灵 2 《怪物图鉴2》211页

80-85 紫晶龙 3 见上

86-90 1d4幽暗匍匐者 3 《怪物图鉴》53页

91-96 闪烁四人 3 见上

97-100 1尸妖 3 《怪物图鉴》276页

阿喀特（AHKHAT）

仿佛是用弹性材料制成的构成建筑的材料伸展和拉伸，呈现出了一个上面带着一根粗大的石制手臂，一个圆润的躯干，和一个轮廓分明、毫无意义的类人生物头部的陶制身躯。

阿喀特（AHKHAT） CR 4

XP 1200

绝对中立 小型异界生物（土系，元素，本地）

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺，颤动感知30尺；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 17，接触 12，措手不及 16（+1敏捷，+5天生，+1体型）

生命值 34（4d10+12）

强韧 +7，反射 +5，意志 +2

免疫 元素特性

————————攻击————————

速度 30尺；结构移动性

近战 2挥击+8（1d6+3）

远程 投瓮+6（1d4+3）

类法术能力（CL2；专注+3）

任意——开关术，魔法伎俩

1/天——修复结构

————————属性————————

力量 17，敏捷 13，体质 16，智力 8，感知 12，魅力 13

BAB +4；CMB +6；CMD 17

专长 精通先攻，随手投掷

技能 手艺（木工）+6，手艺（石工）+6，知识（工程）+10，察觉+8，潜行+12；种族调整 +4知识（工程）

语言 古奥斯里昂语

特殊 躯体融入

————————生态————————

环境 热带都市

组织 单独

财宝 无

————————特殊————————

躯体融入（Integrated Body， Ex）：阿喀特没有真正的身体。取而代之的是，它的存在形式是从它寄居的结构，比如从墙、地板或天花板，延伸出来的一部分。阿喀特在任何时候都不能从一个结构的破碎区域现身，也不能从建筑表面分离出来；它只能在从属于它所寄居的结构的那些建筑材料中移动。阿喀特占据着与它现在现身处的结构的任何区域相同的空间。【译注（by Shift\_FK）：个人猜测，比如阿喀特从一面门上现身，那么它的占据与该门的占据相同】

无论出于何种原因，如果阿喀特被移动到离其结构10英尺或以上的地方，它会受到1d8点的伤害；在下一回合开始时，阿喀特会作为自由动作立即返回到其结构内最近的空间。如果一个阿喀特被杀死，它现身所使用的身体就会消失，因为它会立即被寄居的结构重新吸收。当它还没有从一个建筑现身时，阿喀特不能被正常攻击，但是如果75%的寄居建筑被摧毁，它会立即被摧毁。如果阿喀特的楔石（见第81页的阿喀特楔石）被摧毁，阿喀特会立即被摧毁。

修复结构（Repair Structure， Sp）：此能力如同完全修复术一般生效，但严格限于阿喀特寄居的结构和附着在该结构上的永久固定装置。例如，墙壁、门、橱柜和舷窗都可以用这种能力修复，但家具或冒险者的装备却不能。

结构移动性（Structural Mobility，Su）：一个阿喀特可以穿过除金属以外的任何材料的实心墙、地板和天花板。它的运动不会留下隧道或洞，也不会产生任何涟漪或其他通过的迹象。在修复之前，它不能穿过严重损坏或毁坏的结构部分。如果一个区域包含一个阿喀特被一个穿墙术法术或类似的效果瞄准，阿喀特受到1d8点伤害，并立即转移到其寄居结构中最近的可用空间。

阿喀特是一种居住在单一建筑或结构，如纪念碑、神殿或庄园中的元素实体。这座建筑的地板和墙壁是阿喀特的静脉和动脉，而建筑的门窗则是阿喀特的手指和脚趾。一个阿喀特的存在只是为了维护和保护它所调谐至的建筑。阿喀特不仅仅只是一个家仆或魔法管家，而是其建筑的意识的化身。

阿喀特会通过一块与阿喀特相调谐的特殊楔石绑定在它们的建筑上，而它们不能通过自己的意愿离开这里（and they cannot leave the premises of their own volitio）。此外，阿喀特无法在与其调谐的建筑结构的受损部分中移动或操纵它们，因此，维护其领地的完整同样符合它们的既得利益。

当一个阿喀特出现时，在最常见的情况下它会在墙上显化为一个伸出来的人形的头部、手臂和躯干。虽然阿喀特也能显化出全身，但因为它们无法从它们所调谐的结构中移开，它们很少会有理由这样做。

因为阿喀特的身体和它从中显现的建筑是一体的，所以它本身没有重量或大小。然而，大多数阿喀特可以延伸到离它们的寄居建筑3英尺远的地方；当它脱离建筑时，其物理形态重约100磅，尽管这个重量对建筑本身并没有什么不利影响。

阿喀特楔石

每一个阿喀特都被绑定在了自己的楔石上，而楔石通常是一块重达数百磅的石块。楔石必须被作为建筑的地基或基石的一部分，或者必须作为一个技艺高超的工匠的永久改造的一部分用一块普通的楔石来替换。阿喀特楔石通常很难被找到，有时会被一个锁上的门、暗门、狡猾的陷阱或魔法所保护好。它的外观通常是一个雕刻出的人形雕像，下面用古奥斯里昂语写着阿喀特的名字。

任何在触摸阿喀特的楔石时说出它的名字的人都可以尝试魅惑元素（如同魅惑怪物法术，CL 15，意志DC 17免除），甚至当阿喀特在建筑的其他地方时也可以这么做。如果一个阿喀特同时被两个或两个以上的生物控制，它会尽力服从这两个生物。如果它同时收到相互冲突的命令，竞争的控制者必须进行魅力检定对抗，以决定阿喀特到底服从哪一个。除非获得成功使用过该楔石的人的许可，否则阿喀特不能靠近楔石10英尺以内。一旦被用楔石驯服，阿喀特通常会对激活它的生物采取一种被动或顺从的态度，即使是在魅惑效果的持续时间已经过期之后。阿喀特会认为这个生物是这座房子的主人。

通过使用它的楔石可以命令阿喀特进入楔石并留在那里。然后，这些石头可以被移走，并作为主要建筑工程的一部分被建造到不同的建筑中，甚至被用于建造新建筑。这是移植阿喀特而不破坏它的唯一方法。关于如何创造阿喀特楔石的细节已经随着时间的推移而消褪了；它的知识已经和创造了第一批阿喀特的魔法一同消失了。

转自http：//www.goddessfantasy.net/bbs/index.php？topic=82888.0

守护者卷轴（GUARDIAN SCROLL）

这张看似无害的卷轴突然升向空中，并在飞行中散了开来。它沿着优雅的曲线轻快地飞舞着，展示着它锋利的页沿。

守护者卷轴（GUARDIAN SCROLL）（在《怪物图鉴5》中也有收录） CR 3

XP 800

绝对中立 超小型构装体

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 15，接触 15，措手不及 12（+2敏捷，+1闪避，+2体型）

生命值 27（5d10）

强韧 +1，反射 +5，意志 +1

DR 5/魔法；免疫 钝击，碾压和坠落伤害，构装体特性

弱点 心灵易感，火焰易伤

————————攻击————————

速度 10尺，飞行40尺（完美）

近战 切割+9（1d4+3附加流血和攫抓）

占据2.5尺；触及0尺

特殊攻击 流血（1d2），紧勒，攫抓（中型），切割，扼杀

————————属性————————

力量 14，敏捷 15，体质 -，智力 4，感知 10，魅力 12

BAB +5；CMB +5（+9擒抱）；CMD 18

专长 闪避，飞越攻击，闪电反射

技能 特技+4，飞行+20

语言 通用语（无法说）

————————生态————————

环境 任意

组织 单独，一对或一组（3-6）

财宝 无

————————特殊————————

切割（Slice，Ex） 守护者卷轴的切割攻击是一个造成挥砍伤害的主要攻击。

扼杀（Strangle，Ex） 当守护者卷轴擒抱一个生物时，它会密不透风地完全包裹住该生物的头部。被守护者卷轴擒抱的生物无法视物，说话，或施放带有语言成分的法术，并必须屏住呼吸（见《核心规则手册》445页-环境规则-窒息）。不会说话也不通过头部呼吸和视物的生物不会受到影响。任何对擒抱中的守护者卷轴造成伤害的攻击，只会对守护者卷轴造成一半伤害，另一半伤害由被擒抱的生物承受。

心灵易感（Susceptible to Mind-Affecting Effects，Ex） 作为一个智能构装体，守护者卷轴会受到影响心灵效果的影响。

无论是奥术还是神术，魔法从业者都经常使用人工生物来保护他们的巢穴、图书馆、神殿和神圣文本。有时候，这些保护者中最好的是那些窃贼们从来都不会怀疑的东西——直至为时已晚。守护者卷轴是用被施放了魔法的纸或莎草纸制成的欺骗性构装体。当入侵者进入禁区或触摸违禁物体时，如果它们没有先说出密码或其他允许进入的信号，守护者卷轴就会升到空中开始攻击。

在静止状态下，守护者卷轴似乎与许多不同类型的魔法或非魔法卷轴相同。有时它们的末端是木杆或是轻质金属杆。这些加重端并不会阻碍或改变守护者卷轴移动和攻击的能力。这种卷轴的质地与任何纸张、羊皮纸或莎草纸都有很大的不同，尽管仅从视觉上看的话它与这些材料并无区别。但是，一张守护者卷轴的纸体实际有着惊人的强壮和拉伸性。即使是随意处理，观察者也能看出这种材料十分耐撕裂，尽管它的边缘很细。

当一个守护者卷轴被激活时，它会升到空中并展开至近4英尺长。当它接近目标时，它会轻松地在空中飘动。当它攻击时，它会使边缘变硬，使它们变得几乎像剃刀一样锋利。它会掠过它的目标，用全身的力量划过任何裸露的皮肤，留下一条又长又深，常常很痛的伤口，而伤口在之后会流血不止。它还可以在一眨眼的时间内缠绕住一个中型或更小的生物，紧勒住他。虽然它的挤压力不像巨蛇那样可怕，但它的智慧足以战略性地将自己缠绕在目标的脸上，使其失明并且窒息。当一些酒馆的冒险者嘲笑着“有攻击性的纸张”的荒谬性时，任何面对过守护者卷轴的人都知道，它的坚韧只能被它的恶毒所超越。

制造

守护者卷轴的身体通常是由一棵活着的智慧树木或植物类型生物的身体制成的纸张制作而成的；复杂的提取过程通常会破坏该生物。因此，制造一个守护者卷轴通常是，但不完全是，一个邪恶的行为。一个大型或中型的生物能够提供足够的纸来创造一打的守护者卷轴。生产出来的纸不需要在特定的时间内使用，因此可以出售和购买，而不需要制造者亲手摧毁一个智慧生物。在通过一个成功的DC 25手艺（炼金术）检定后，也可以从普通纸浆中以更高的成本通过炼金术制造出纸。这个替代过程的额外成本和价格在下面的属性栏的括号中列了出来。此外，制造者必须在卷轴的最底部写上一系列魔法文字。这并不会禁止卷轴用于书写上法术或其他文字，但确实需要一丝不苟的书写或笔法。

守护者卷轴（Guardian Scroll）

施法者等级 8；价格 5000 GP（7500 GP）

需求：制造构装体，牛之力量，虚假生命，飞行术，次等指使术，魔化武器，完全修复术；智能的植物生物的身躯制作的纸张，生物在制作过程中死亡，或使用更加昂贵的炼金术制作的纸张；制作者的语言学技能至少需要5级；技能 手艺（书法） DC 15；花费 2500 GP（3750 GP）

魔法守护者卷轴

在制造守护者卷轴的过程中还可以添加其他的魔法文字。这个过程更加昂贵，会增加10000 GP的制造成本，但会给予守护者卷轴由其制造者决定的类法术能力。要制作一个魔法守护卷轴，请应用以下更改。

CR：+1

能力：+2智力，+2魅力。守护者卷轴不会获得额外的技能等级。

类法术能力：CL4，专注+6，每天三次2个1环法术和1个2环法术，每天一次1个三环法术。制造者需要从他能够施放的法术中指定法术。

沙萨尔科（SHASALQU）

一条锯齿状的冰脊沿着这只闪闪发光的山羊大小的蜥蜴的背部向下延伸。

沙萨尔科（SHASALQU） CR 3

XP 800

绝对中立 小型魔法兽

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +6

灵光 冻寒陷阱（10尺；DC 13）

————————防御————————

防御等级 15，接触 13，措手不及 20（+2敏捷，+2天生，+1体型）

生命值 30（4d10+8）

强韧 +6，反射 +6，意志 +2

防御能力 热量吸收；免疫 火焰；抗力 寒冷10

————————攻击————————

速度 30尺

近战 尾扫+6（1d6+1附加1d6寒冷）

————————属性————————

力量 13，敏捷 15，体质 14，智力 2，感知 13，魅力 12

BAB +4；CMB +4；CMD 16（20对抗绊摔）

专长 精通先攻，快步跟进

技能 攀爬+5，察觉+6，潜行+10

特殊 严寒身躯

————————生态————————

环境 温暖沙漠

组织 单独，成对，或（3-6）

财宝 无

————————特殊————————

严寒身躯（Frigid Flesh，Ex） 一个成功以天生攻击或徒手攻击命中沙萨尔科的生物将受到1d6点寒冷伤害。

热量吸收（Heat Absorption，Ex） 火焰对沙萨尔科不会造成伤害。相反，沙萨尔科会吸收火焰，并且每受到3点火焰伤害就会获得1点临时生命值。这些临时生命值会在1小时后消失。

冻寒陷阱（Trapping Cold，Su） 沙萨尔科会散发出一种吸热的灵光，使空气温度急剧下降。任何在沙萨尔科10英尺范围内开始他的回合的生物会受到1d6点寒冷伤害并陷入纠缠状态。一个成功的DC 13强韧豁免将抵消伤害和纠缠状态。受到影响的生物只要在灵光范围内就会陷入纠缠状态，外加离开后的1轮。其他沙萨尔科免疫此灵光，任何免疫寒冷伤害或因寒冷抗力而不会受到此灵光伤害的生物也一样。当沙萨尔科死亡时，它的冻寒陷阱灵光会在尸体周围持续1小时。

当一些爬行生物沐浴在太阳温暖的怀抱中以提高体温时，沙萨尔科正在贪婪地寻找温暖。即使是在内海的沙漠地区，它们似乎也从来没有得到过足够的热量。不仅仅只是依靠太阳，沙萨尔科也会通过吸收周围空气（和生物）的热量来收集能量。它的背部伸出了一条冰制锯齿状脊状突起，而它的尾巴的末端是一小团积冰。沙萨尔科会利用这种热量吸收所产生的强烈寒冷来困住猎物，而猎物们往往对沙漠中的酷寒毫无准备。与沙萨尔科战斗是一件危险的事情，因为它们冰冷的身体会伤害任何与它们接触的生物。一只沙萨尔科肩高3英尺，重约40磅。

转自http：//www.goddessfantasy.net/bbs/index.php？topic=121797.0

太阳隼（SUN FALCON）

这只呈炽红色与耀金色的飞鸟羽毛色彩鲜艳以至耀眼。这只小生物的每个动作都令羽毛泛起光与色的涟漪如同火焰般闪烁不定，连周身的空气都因高热而熠熠生辉。

太阳隼（SUN FALCON） CR 4

XP 1200

守序中立 超小型魔法兽（火系）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉；察觉 +15

灵光 日耀灵光（10尺，DC 15）

————————防御————————

防御等级 17，接触 15，措手不及 14（+3敏捷，+2天生，+2体型）

生命值 39（6d10+6）

强韧 +6，反射 +8，意志 +6

免疫 火焰

弱点 寒冷易伤

————————攻击————————

速度 10尺，飞行60尺（良好）

近战 2爪击+11（1d3附加1d6火焰和燃烧）

占据2.5尺；触及0尺

特殊攻击 眩惑闪光，喷吐武器（30尺线形，3d6火焰，反射DC 14减半，冷却时间1d4轮），燃烧（1d6火焰，DC 14）

————————属性————————

力量 10，敏捷 17，体质 12，智力 5，感知 14，魅力 15

BAB +6；CMB +7；CMD 17

专长 飞越攻击，钢铁意志，武器娴熟

技能 飞行+15，察觉+15，生存+5；种族调整 +8察觉

语言 天界语（不能说）

————————生态————————

环境 温暖的沙漠或山脉

组织 单独，成对或成群（3-6）

财宝 无

————————特殊————————

日耀灵光（Aura of Radiance，Su） 太阳隼放射如同正午烈阳般的强光与炽热。处于太阳隼10尺范围内的生物必须每轮成功通过一个DC 15强韧豁免否则陷入疲乏。太阳隼可以以一个自由动作随意压制或激活灵光。豁免DC是基于魅力的。

眩惑闪光（Blinding Flash，Su） 太阳隼可以以一个标准动作向20尺锥形范围喷吐光与热，该区域内的生物必须成功通过一个DC 15反射豁免，否则会受到1d6火焰伤害并在1d4+1轮内变得目盲。通过豁免的生物不会受到火焰伤害，而会目眩1轮。豁免DC是基于魅力的。

太阳隼是奥斯里昂的预兆之鸟，它的声名可以追溯至这个国家最古老的神祇的时代。在许多神话故事中，太阳隼扮演众神之眼的角色，但最常见的是拉（Ra），因为太阳隼也被认为是祂在奥斯里昂的圣兽。太阳隼似乎监视着重要人物或值得注意的事件——出现在远方时常被误认为白日可见的明星，出现在较近之处时则如同第二个太阳。远古神祇如今已遭遗忘，但太阳隼依然被奥斯里昂的英雄和法老所吸引，好似在提示这些被遗弃的神实际并未远离。

一只典型的成年太阳隼重2至3磅，喙至尾羽长18寸，翼展近5尺。

生态

学者们通常认为太阳隼绚烂的羽毛既非自然出现甚至也非魔法进化，这些备受恩宠的鸟类是由拉神创造的神圣恩赐。从废墟中发现的古代纸莎草纸卷轴和雕刻宣称奥斯里昂的远古神祇希望能通过某种方式告知世人他们正被注视，因此拉从普通的沙漠猎鹰中创造了第一只太阳隼，为它们注入了神力使得它们如同沙漠太阳般耀目，以至于地上各处都能注意到。这种神圣恩赐充盈于太阳隼的每一根羽毛，个别遗失或被盗取的羽毛可在离体之后仍能如蜡烛般明亮长达7天，通常都会成为上流社会强调优雅的装饰。

尽管太阳隼受太阳热量的祝福，但它们仍是凡俗生物，需要正常进食才能生存。为了避免将捕捉到的猎物变成难吃的灰烬，太阳隼会从体内释出大量火焰，慢慢将体温降低到不致将食物烧成灰烬的水平。

栖息地与社会

太阳隼通常生活在奥斯里昂沙漠深处，但也会出现在图维亚甚至拉哈多姆以西。它们用砾石、鹅卵石和金属碎片在地面上裸露出的岩石上筑巢使其能够承受它们的高热，但通常在筑成几个月后就被放弃。某个巢穴被使用了多久可以通过作为材料的岩石的焦痕判断。使用很久的巢穴中的岩石甚至可能已经由于高温而熔合起来，内衬则通常是由被融化的沙粒熔成粗糙的玻璃。一些有头脑的人会把这些被遗弃的巢穴收集起来在沙漠中的集市上出售，但一只典型的太阳隼一生中可能会建造几十个乃至数百个这样的巢穴，只有使用最久或在其他方面令人眼前一亮的巢穴才具有真正的价值。

在太阳隼居住在某个巢穴期间，它会在方圆数百里的范围内搜寻猎物，主要目标是沙漠啮齿动物和其他小型鸟类，但有时也会攻击比这大得多的猎物。当和比自身更大的猎物搏斗时，它首先会贴近对方头顶附近飞行数圈，依靠与生俱来的光芒烧焦并疲敝猎物，然后才会俯冲而下进行致命一击。

太阳隼只有狩猎或被激怒时才具有攻击性。大多数时候这种挑衅来自搜寻被遗弃的巢穴和脱落的羽毛的投机商人。被激怒的太阳隼会飞上天空，可能会在数日之内攻击任何它看见的东西——阻滞旅者，烧毁车队，甚至在愤怒中烧干绿洲。在战斗中，太阳隼通常以眩惑闪光能力展开袭击以迷惑受害者的感官。在最初的攻击之后，太阳隼保持一定的距离并使用喷吐攻击，最后使用飞越攻击袭击目标并脱离生物的威胁范围。若它的猛烈攻击对受害者似乎没有造成什么影响，太阳隼就会脱离战斗离开。

太阳隼几乎没有天敌，它们足够机敏可以轻易避开大多数平庸的猎人。它们的飞行能力能够保护它们不受大多数沙漠掠食者的伤害，而天生的火与热则能帮助它们抵御任何愚蠢的生物。对太阳隼威胁最大的是出没于北加隆德的火巨灵。它们对太阳隼的大多数攻击免疫，能够将它们视作普通的野鸡来猎杀，以其为食并用发光的羽毛装饰在衣服和护甲上。

长期以来，太阳隼的繁育习惯一直困扰着学者们，因为他们研究的每一只太阳隼都是携带一枚受精卵的成年雌性。由于这种鸟类与拉神的联系，一些人假设这些卵子由神力授精。不过太阳隼仍能与其他雄性猎鹰物种交配，如此结合的结果总是一只幼年太阳隼。这种繁殖方法产生的后代在外貌上会存在细微的变化，但生物能力总保持一致。

太阳隼的产卵期每年一次，且每一只的周期都各不相同。一枚太阳隼蛋需要大约一个月来孵化，而幼鸟只需两个月即可发育成熟。太阳隼天生具有飞行能力，在幼鸟成熟之前，它会跟随母亲一同狩猎向它学习必备技能。成年之后年轻的太阳隼会独自进入沙漠，建造它的第一个巢开始自己的生活。

唯一的例外是当太阳隼与另一个生物产生联系时。这种联系的主体通常是一个疑似有着重要使命的类人生物。太阳隼不会与获选者一同生活，甚至不会有太多的直接接触，但它会一直在获选者居住的村庄或城市上空飞行，而若获选者是一个沙漠游牧人或离开了家乡，太阳隼则会持续跟踪对方的旅行。在预言破灭之年，这种联系已经被证明不甚准确——尽管太阳隼在它的余生中都会追随获选者，但他似乎并不拥有比其他人更加美好的未来。一些怀疑者声称是相信这个传说的人给予获选者优待，人为地增加了他们成功的机会，而其他一些则引来了“获赐福者”时常无法完成的不切实际期待，导致他们陷入绝望或被公众摈弃。

集群

成群的各种危险害虫都把奥斯里昂当作了自己的家。大群的黄蜂在沙漠中龟裂的广袤土地下的凉爽地下建造了精致的巢穴，而成群的蝗虫则摧毁了斯芬克斯盆地各处的农作物。圣甲虫是奥斯里昂最具代表性的昆虫，它们会大量聚集在一起，迅速地将受害者撕成碎片，危及到那些搜索这个国家的古墓的人。虽然在法老之地上也能发现蜘蛛集群、蜈蚣集群和蟑螂集群，但以下是一些更为常见的威胁。

地黄蜂集群（GROUND WASP SWARM）

成千上万只黄蜂和黑蜂形成了一团厚厚的蜂云，其中夹杂着无数猛烈的叮咬和有毒的螫刺。

地黄蜂集群（GROUND WASP SWARM） CR 2

XP 600

绝对中立 超微型虫类（集群）

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺，颤动感知15尺；察觉 +8

————————防御————————

防御等级 19，接触 19，措手不及 18（+1敏捷，+8体型）

生命值 13（3d8）

强韧 +3，反射 +2，意志 +1

防御能力 集群特性；免疫 影响心灵效果，武器伤害

————————攻击————————

速度 5尺，掘地10尺，飞行30尺（良好）

近战 集群攻击（1d6附加扰乱心神和毒素）

占据10尺；触及0尺

特殊攻击 扰乱心神（DC 11）

————————属性————————

力量 1，敏捷 12，体质 10，智力 -，感知 11，魅力 3

BAB +2；CMB -；CMD -

技能 飞行+13，察觉+8；种族调整 +8察觉

————————生态————————

环境 温暖的沙漠或平原

组织 单独，成对，或者虫群（3-6）

财宝 无

————————特殊————————

毒素（Poison，Ex） 集群攻击—伤口，豁免 强韧 DC 11，频率 1次/轮，共6轮，效果 1点敏捷伤害，痊愈 1次豁免

地黄蜂生活在挖进地中的聚集地里，甚至是栖息在古墓和废墟的裂缝或中空空间中。这些群居昆虫只有在捕食（或保卫巢穴）时才会离开巢穴，它们经常潜伏在巢穴的入口处，并依靠它们的颤动感知来发现附近的生物。当某个生物太靠近它们的巢穴时，地黄蜂们就会冲出藏身之处，发起攻击。

许多种类的地黄蜂是寄生生物，会攻击大型生物作为繁殖和防御的手段。地黄蜂有着一种麻痹毒素，一旦受害者被它们蛰了几十下，它的身体就会变得软弱无力。一旦它的猎物失去行动能力，地黄蜂集群就会落到这只仍然活着的生物上，并在它的皮肤下产下数百颗卵。一些地黄蜂会以类似的方式成群结队地觅食。成体地黄蜂本身并不会吃很多肉，但它们经常会捕食猎物，这样它们就可以为正在成长的幼虫找回食物。

瘟疫蝗虫群（PLAGUE LOCUST SWARM）

伴随着一阵震耳欲聋的嗡嗡声，这片云层里到处都是面目狰狞的蝗虫。

瘟疫蝗虫群（PLAGUE LOCUST SWARM） CR 8

绝对中立 超微型虫类（集群）

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +1

————————防御————————

防御等级 22，接触 22，措手不及 18（+4敏捷，+8体型）

生命值 90（12d8+36）

强韧 +11，反射 +8，意志 +5

防御能力 集群特性；免疫 影响心灵效果，武器伤害

————————攻击————————

速度 10尺，攀爬10尺，飞行40尺（一般）

近战 集群攻击（4d6附加扰乱心神）

占据10尺；触及0尺

特殊攻击 吞噬，扰乱心神（DC 19），贪食

————————属性————————

力量 1，敏捷 18，体质 17，智力 -，感知 13，魅力 2

BAB +9；CMB -；CMD -

技能 攀爬+12，飞行+12

————————生态————————

环境 温暖的沙漠或平原

组织 单独，成对，或者瘟疫（3-64）

财宝 无

————————特殊————————

吞噬（Devour，Ex） 瘟疫蝗虫群每轮都会对其占据空间内无人持有的物体造成伤害，就好像它们是生物一样，甚至可以破坏不可食用的物体。

贪食（Voracious，Ex） 瘟疫蝗虫群的集群攻击会对植物类型的生物和由纸、木或其他植物材质制成的物体造成双倍伤害。

蝗虫群在格拉里昂的各处随处可见，但在奥斯里昂的沙漠地带却聚集着一种最具破坏性的的蝗虫：瘟疫蝗虫。成群的瘟疫蝗虫可以在一小时内把几英亩的庄稼吃光，也可以在一天内使一个小村庄的人口减少，因为它们会四处迁徙并吞噬眼前的一切。

这些贪婪的害虫不仅仅会撕裂血肉和收割庄稼，而且它们还以毁坏建筑物和其他财产而闻名。瘟疫蝗虫的叮咬会冲刷掉屋顶上的瓦片，削弱暴露在外的棚屋和马厩的支撑梁（更不用说它们对棚内的骆驼、山羊和马做了什么了）。奥斯里昂人感谢诸神，因为瘟疫蝗虫群非常罕见，每隔几年才会大量出现。

其他地区的瘟疫蝗虫群会被认为是恶魔领主德斯卡利的杰作，特别是那些在阿维斯坦北部地区发现的瘟疫蝗虫群。

圣甲虫集群（SCARAB SWARM）

这些五颜六色的蓝黑色昆虫散发出了一股恶臭，而从四面八方都能听到成千上万张嘴咔嗒咔嗒的微弱合唱声。

圣甲虫集群（SCARAB SWARM） CR 3

XP 800

绝对中立 超微型虫类（集群）

先攻 +0；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 18，接触 18，措手不及 18（+8体型）

生命值 22（4d8+4）

强韧 +5，反射 +1，意志 +1

防御能力 集群特性；免疫 影响心灵效果，武器伤害

————————攻击————————

速度 30尺，攀爬10尺，飞行20尺（笨拙）

近战 集群攻击（1d6附加疾病和扰乱心神）

占据10尺；触及0尺

特殊攻击 扰乱心神（DC 13）

————————属性————————

力量 1，敏捷 10，体质 13，智力 -，感知 11，魅力 2

BAB +3；CMB -；CMD -

技能 攀爬+8，飞行+10，察觉+4；种族调整 +4察觉

————————生态————————

环境 温暖的沙漠

组织 单独，成对，或者虫群（3-6）

财宝 无

————————特殊————————

疾病（Disease，Ex） 腐热症；集群攻击—伤口；豁免 强韧 DC 15，潜伏期 1d3天，频率 1次/天，效果 1d3点敏捷伤害和1d3点体质伤害，痊愈 2次连续豁免

圣甲虫原产于温暖的沙漠，尤其是北加隆德的沙漠。圣甲虫是一种六足的小型昆虫，在前腿上长着用来帮助挖掘洞穴的尖锐的突起。它们主要是粪食性的，以粪便为食。单只圣甲虫通常会花费数天的时间来滚动一个由碎石组成的球穿越沙漠，直到它能找到一个完美的地方把卵埋在粪里。由于这种在地下挖洞以创造新生命的做法，圣甲虫长期以来一直与奥斯里昂墓葬仪式和法莱斯玛教会联系在了一起。

圣甲虫集群会由成千上万只圣甲虫组成，每只甲虫都因经常接触粪便而变得肮脏不堪。圣甲虫集群通常对其他生物漠不关心，它们会把那些挡住它们去路的生物叮咬数千次，并让它们感染上一种传染性极强的疾病。的确，甲虫集群的叮咬是受害者们最不担心的，因为它们携带着的疾病夺走的生命的数量远远超过了它们的饥饿所夺去的。

一些宗教学者理论性地认为圣甲虫之所以容易成群是因为它们被导致了奥斯里昂的不死生物复活的同一种邪恶能量所吸引，尽管大多数人认为这种解释纯粹是迷信。一些法莱斯玛的崇拜者把圣甲虫集群的到来看作是厄运的预兆，当遇到这样的景象时，他们会迅速地向墓土女士献上祈祷。

P90-P91

**时间之沙（SANDS OF TIME）**

剧透警告！在下面的页面中你会看到《木乃伊面具》冒险之路的背景和概要。如果你打算

参与这个游戏，那么请注意！下面的页面会严重剧透即将到来的冒险。

在奥斯里昂的第一纪元中，天空法老哈科特普一世统治着法老之地。在他死前，哈科特普开始使用从首理帝国窃取而来的技术建造一个会飞的金字塔坟墓。然而，在法老下葬之前，一一群叫做蓝羽圣教会的内希斯崇拜者偷走了哈科特普的心脏和葬礼面具。这两个元素包含着死去的法老的灵魂的一部分：他的依布，情感、思想、意志和意图的中心，包含在他的心脏里；还有他的喀，也就是"生命之火"，他们把它困在了法老的丧葬面具里。这样一来，哈科特普一世就无法进入来世，而他的灵魂的第三个部分，他的巴（ba）——他的人格或心灵——仍然被困在他木乃伊化的尸体里。

蓝羽圣教会想要这些东西，因为这样他们就可以了解到天空法老通过研究首理魔法和技术所收集到的秘密，但由于他的灵魂分裂了，他们无法与之交流。然而，哈科特普的灵魂碎片确实为这两件物品提供了力量，并创造了两个强大的魔法物品：哈科特普之心和遗忘法老的面具。当哈科特普的继任者杰德莱特二世——也是内希斯的一位祭司——登上王位时，他了解到了蓝羽圣教会的行为。为了永远掩盖这一可耻的事件，杰德莱特清除了这些事件的记录，并将这两件物品封存了起来。哈科特普之心被放置在索西斯的阿兹加德的尖塔（Azghaad's Spire）之下，而他的面具则被放置在新建立的瓦蒂城的神殿之中。

然而，隐藏的事物总是会重新出现，当一个内希斯的女祭司发现了哈科特普之心时，天空法老的灵魂出现了，并占据了她。渴望重新凝聚他那支离破碎的灵魂，哈科特普召集了一群忠诚的追随者以帮助他找到他的坟墓和面具，这样他就可以再度君临奥斯里昂。

为了突出冒险之路，GM们可以选择以下资源：《探索者战役设定：奥斯里昂，法老的传承》；《探索者玩者手册：沙之子民》；《探索者卡牌：木乃伊面具物品卡片》；《探索者卡片：木乃伊面具角色卡片》；《探索者棋子：木乃伊面具棋子收藏》；《探索者战役设定：木乃伊面具海报地图》；《探索者地图：沙漠废墟》；还有《木乃伊面具玩家手册》，后者可在paizo.com上免费下载PDF。

《半死之城》（THE HALF-DEAD CITY）

作者：Jim Groves

《探索者冒险之路#79》，等级1-4

这场战役开始于瓦蒂城，而同时法莱斯玛教会首次开放了这座城市的大墓地，让探险家们得以深入挖掘古墓，寻找这个国家逝去的荣耀。

PC们被分配到了三个古墓让他们去探索，但是在调查这些古墓的时候，PC们遭遇了一队叫做灼烧之手的冒险中的内希斯崇拜者，他们的眼睛盯上了一个被PC们分配到的地点，一个叫做博学之眼的圣所的废弃的内希斯神殿。这些敌对的冒险者认为探索这个古墓是他们的神圣权利，所以他们计划袭击PC们以得到他们想要的东西。

然而，在处理完灼烧之手和完成他们对圣所的搜索之后，PC们得知了一件重要的宝藏被一个不知名的第三者从神殿中移走了，尽管这件事的影响目前仍是个谜。

《空墓》（EMPIY GRAVES）

作者：Crystal Frasier

《探索者冒险之路#80》，等级4-7

一个名叫尼布塔-库弗尔的死灵法师最近得知了遗忘法老的面具，他从博学之眼的圣所偷走了这个面具，并且现在正在瓦蒂城利用它的力量发动一场不死起义。PC们必须要尽其所能地提供帮助，并弄清楚到底发生了什么。当他们穿过陷入混乱的城市时，PC们遇见并拯救了一名叫做皮特蒙尼布（Ptemenib）的法莱斯玛祭司，随后他开始指导他们该如何最好地应对这些不死军团的猛攻并找到它的源头。PC们最终通过追踪尼布塔-库弗尔找到了他一直用作于他的行动基地的坟墓。在他的基地的心脏中与死灵巫师对峙后，PC们夺回了遗忘法老的面具，并确定它的死灵魔法助长了这场不死起义。

但尼布塔-库弗尔并不是唯一想要得到哈科特普的面具的人。献身于遗忘法老的邪教徒们来到了瓦蒂城以寻找他们主人的丢失的灵魂碎片。在冒险的过程中，PC们与这些信徒交战，并了解到了遗忘法老的邪教正在致力于寻找遗忘法老的面具，并准备让天空法老哈科特普一世起死回生，重获他的王座。

《流沙》（SHIFTING SANDS）

作者：Richard Pett

《探索者冒险之路#81》，等级7-10

PC们旅行到了泰法市，准备利用其庞大的档案馆拼凑出哈科特普一世和遗忘法老的面具的谜团的不同部分。在这里，PC们必须克服两个障碍：进入由蓝羽圣教会控制的档案馆，和避开遗忘法老的邪教，当邪教徒们发现PC们也在寻找哈科特普的信息时，这会给PC们带来许多麻烦。

虽然他们没有找到任何有关邪教或哈科特普的坟墓的位置的决定性信息，但PC们发现了一个名叫切斯瑟克（Chisisek）的人——哈科特普的坟墓的建筑师——被埋葬于沙漠之中，而他的安息之所可能就藏有他们追寻着的钥匙。

PC们冒险前往坟墓，直面沙漠的致命威胁，而他们最终找到了坟墓，但遗忘法老的邪教已经捷足先登，偷走了建筑师的尸体——如果PC们希望了解哈科特普的坟墓的秘密，这是他们必不可少的。

《斯芬克斯的秘密》（SECRETS OF THE SPHINX）

作者：Amber E. Scott

《探索者冒险之路#82》，等级10-13

在结束对切斯瑟克的坟墓的探索后，PC们了解到了两件事：哈科特普的奴隶壕沟可能是找到哈科特普的金字塔的关键，而遗忘法老的邪教在一个被称为无眼斯芬克斯（Sightless Sphinx）的巨大的狮身人面像中有着一个基地。当PC们在经历了一场艰难的沙漠之旅后找到了无眼斯芬克斯时，他们发现一个半蝎人部落已经包围了这个奇怪的雕像。PC们必须要对付这股部队以获得进入狮身人面像的入口，而在那里他们必须击败邪教和他们的领袖，一个现在被哈科特普的依布占据的自称自己是遗忘法老的前内希斯女祭司。

然而，打败遗忘法老并没有消除哈科特普的威胁。随着哈科特普的依布被释放，它回到了他的坟墓，并与他的巴重新会合，而法老在他的飞行金字塔高处的坟墓中成为了一个木乃伊领主。虽然PC们还没有直面法老，但他们知道他现在已经复活了，而且是一个比遗忘法老的邪教更为强大的威胁。

《哈科特普的奴隶壕沟》（THE SLAVE TRENCHES OF HAKOTEP）

作者：Michael Kartes

《探索者冒险之路#83》，等级13-15

利用在无眼斯芬克斯中找回的切斯瑟克的尸体给出的信息，PC们发现了哈科特普的飞行金字塔的本质。金字塔是隐形的，并受到了无数魔法防御的保护，这使它在没有强大的魔法的情况下几乎无法找到和进入。而PC们也了解到了哈科特普的奴隶壕沟被设计成了用于对抗首理飞行城市的强大武器，并且PC们可以使用奴隶壕沟来召唤飞行金字塔并关闭其内部的首理技术。

在他们前往奴隶壕沟之前，PC们收到了他们在瓦蒂的朋友皮特蒙尼布发来的一条信息，他通知他们这座城市正在受到飞行金字塔的袭击，并请求他们的援助。哈科特普决定对瓦蒂发动试探性的攻击，于是他派出了一台由他的一位将军控制的飞行金字塔。

PC们回到了瓦蒂，在那里他们必须与在飞行的战争机器中部署的怪物部队作战，然后才能进入它的内部。在压制了入侵之后，PC们前往了奴隶壕沟准备召唤哈科特普的金字塔下来，但他们必须首先打倒奴隶壕沟中的元素怪物。

《天空法老的金字塔》（PYRAMID OF THE SKY PHARAOH ）

作者：Michael Kartes

《探索者冒险之路#84》，等级15-17

当天空法老的坟墓在奴隶壕沟上空盘旋时，PC们摧毁了它的防御系统，让巨大的坟墓落到了地上。PC们必须进入坟墓才能使准备攻击奥斯里昂的小型飞行金字塔舰队失效。而在里面，PC们面对着哈科特普的最伟大的守卫们，他们被安置在那里，在法老的长眠中侍奉着他。他们穿过复杂的坟墓，躲避着危险的陷阱，古老的诅咒，和狡猾的怪物，直到他们最终到达了天空法老哈科特普和他的精英卫队之前。

在打败了哈科特普之后，PC们可以把遗忘法老的面具戴在他的尸体上，让他的喀和他剩下的灵魂重新团聚。随着他的灵魂的所有碎片最终被归还，哈科特普进入了伟大彼岸，永远结束了他对奥斯里昂的威胁。

P92

下期预告

空墓

作者：Crystal Frasier

在它的大墓地开放后，瓦蒂城被大量的不安的死者占领了。英雄们必须再次勇敢地穿过瓦蒂大墓地的废弃的街道和尘土飞扬的坟墓，去寻找遗忘法老的面具以及用它来制造不死起义的死灵法师。但是一群神秘的蒙面邪教徒也在寻找着这个神器，希望能让一个来自远古时代的法老起死回生。英雄们能否打败邪恶的死灵法师并把不死生物带回他们的坟墓中吗？或者瓦蒂的半城会再次成为死者之城吗？

古奥斯里昂诸神

作者： Rob McCreary

这篇有着两倍篇幅的文章探索了古奥斯里昂人崇拜的20个最著名的神祇。找出他们的关注点，他们的影响范围，以及他们之间的关系。本文还介绍了这些古老神祇能够授予的一个新的子域。

还有更多！

在新重新设计的《探索者日志》中，我们将深入探究瓦蒂的禁忌坟墓。除了涅涅特的进一步冒险外，你还会发现一个适合用于探索或支线任务的墓穴样本，一个有着自然主义者的注释的不死恐怖草图，来自奥斯里昂墓穴墙壁上的艺术品样本，以及更多——所有这些都是为帮助设定游戏基调和你的游戏的风味而设计的。另外，带上你的战车，冲上战场，与5个在探索者怪物图鉴中出现的适合奥斯里昂沙漠的新怪物进行战斗，他们已经随时准备好挑战你的PC们。

订购探索者冒险之路！

《木乃伊面具》冒险之路已经开始！不要错过即将推出的任意一集——今天就加入纯美苹果园的探索者协会中文社群，战役设定、玩家伴侣、模组、小说和周边，我们会不定期放送。当然，不要忘了，还有免费的《木乃伊面具玩家指南》已经出炉！