木乃伊面具

冒险之路 第二部（2/6）

空墓

Crystal Frasier/ 著

神火村猎人暴风/ 译

仍旧没有人/ 编

P3

目录

前言 4

空墓 6

NPC画廊 56

木乃伊面具宝藏 62

古奥斯里昂诸神 64

探索者日志：沙之阴影 2/6 76

怪物图鉴 82

下期预告 92

P4-P5

大地与天空的诸神们（GODS OF EARTH AND SKY）

对于这月的木乃伊面具冒险之路，我真的感到很兴奋。除了Crystal Frasier第一次带给冒险之路产品线的冒险“空墓”之外，第80期冒险之路也包含一篇文章，其中详细介绍了古奥斯里昂万神殿中的主要神祇——这些神祇的名字和形态也被那些熟悉埃及神话的人所熟悉。

当我们第一次勾勒木乃伊面具的轮廓时，我就知道我想做一些与古奥斯里昂诸神有关的事情。在金字塔和木乃伊旁不可能没有巨型动物头雕像，而如果你想要有豺狼头或狮子头的雕像，这些雕像需要有一些象征意义。在最初的《探索者玩者手册：奥斯里昂，法老之地》中暗示了先前未知的神祇的存在，其中包括了对三个古奥斯里昂神祇——阿佩普（Apep）、凯布利 （Khepri）、瓦吉特（Wadjet）的简短描述，但并没有实际的游戏信息，比如领域、偏好武器，甚至是他们的阵营。阿佩普、凯布利和瓦吉特都是古埃及神话中的神，但是阿努比斯、奥西里斯或赛特在哪里呢？在木乃伊面具中，我想探索更多关于这些神的内容，并为牧师和其他可能崇拜这些神的人给出规则。

我一直对历史和神话很感兴趣，尤其是古埃及的那些，我喜欢像第一版AD&D的《神与半神》这样的书，因为它将真正的神话融入了游戏之中。我甚至支持了Jeff Dee在Kickstarter上的众筹活动，以重现他为《神与半神》创作的埃及神话作品，我还从Kickstarter上挑选了几幅埃及众神的版画钉在我的小隔间的墙上，以激励我创作木乃伊面具。所以，当我们决定写一篇关于古奥斯里昂诸神的文章时，我知道我想成为写这篇文章的人。

然而，这比我预想的要困难得多。我们想要创造20个古奥斯里昂的神祇，以反映格拉里昂的20个核心神祇，但事实证明，将数百个埃及神祇削减到只有20个这本身就是一个挑战。谁是古埃及最重要的神祇？读者们最希望看到哪些神？然后，他们会因为没见到谁而失望吗？

但这些数字只是冰山一角。我们称之为“古埃及”的文明持续了数千年，从大约公元前3100年的早王朝时期到公元前332年的晚王国时期末期（如果包括希腊和罗马统治的后期，这段时间甚至要更长）。在这段时间里，埃及的神祇也随着崇拜它们的人的改变而改变——一座城市崛起了，它的守护神和女神也同在崛起，就像新法老在登上王位后推动崇拜新的或不同的神祇一样。随着时间的推移，各种各样的神祇融合了早期诸神的属性，一些神祇被组合成了一体的形式，从本质上创造了由以前独立的神祇合成的神祇。

对我来说，这意味着几乎每个神祇都有着不同的属性、影响范围、与其他神祇的关系，有时甚至有着不同的名字，而这取决于我考虑的是古埃及历史的哪个时期。与此同时，非常不同的神祇往往有着非常相似的特征。最后，这些神祇必须与核心探索者神祇以及探索者战役设定的宇宙观相适应。

最后，所有这些因素都意味着要做出一些艰难的选择。我挑选出了一些我认为大多数人都能认出他们名字的神祇，或者一些与其他神祇有着有趣的故事或关系的神祇。但由于只能容下20个神祇，一些主要的埃及神祇必须被砍掉，尤其是那些埃及人自己组合在一起的神祇，比如赫尔莫普利斯八柱神和赫里奥波里斯九柱神。其他神祇，比如太阳圆盘阿顿，他的一神崇拜是在法老阿蒙霍特普统治时期建立的，被排除在外只是因为它们在很大程度上代表着对更传统的古埃及神祇的背离。

一旦我有了我的核心的20个神祇，我仍然需要为它们分配阵营、神职、领域、子域、偏好武器和圣徽。显然古埃及人并不按照探索者角色扮演游戏的9个阵营崇拜他们的神祇，而且他们似乎也不太喜欢邪恶的神祇，所以你会注意到在古奥斯里昂万神殿中没有邪恶的神祇——除了少数例外，而他们根本就不存在。例如，即使是阿佩普，他也更像是一个怪物和拉的敌人，而不是真正地在被崇拜。同样地，并不是所有的神祇都有武器或容易辨认的符号，这意味着我必须为一些神祇创造一些东西。据我所知，古埃及没有人使用过星刃，但它似乎是玛特（Maat）的偏好武器。在某些情况下，我会对这些神祇的故事或性质进行修改，以便更好地将它们融入到格拉里昂现有的宇宙观中，但我会尽可能地保持真实的原始神话。

虽然把所有这些片段联系在一起很困难，但这也很有趣。我一直很喜欢从头开始创造万神殿（或者几乎是这样，从游戏机制角度来看），并且尝试找出这些新神祇应该会如何与一些现有的探索者神祇互动是一个有趣的挑战。更有趣的是要弄清楚为什么这些神祇和我们从古埃及神话中了解到的神祇是一样的。我们在很久以前就确定了地球和格拉里昂存在于同一个宇宙之中——并且在冬临天下冒险之路中甚至将它们在时间上联系了起来——所以只要稍微做点工作，你就可以很好地猜测为什么古奥斯里昂的神祇与古埃及的神祇非常相似。

虽然这些神祇主要在古奥斯里昂受到尊敬，但在今天的奥斯里昂，他们的崇拜规模较小。他们的力量并不一定不如内海的20个核心神祇，但他们都只关注当地，通常在奥斯里昂外并不为人所知。尽管如此，这些古奥斯里昂的神祇也都可以被那些在木乃伊面具冒险之路中寻找更多古埃及风味的PC们选择为庇护主。

封面故事

神秘而偏执的死灵法师尼布塔-库弗尔出现在了本月的封面上。从瓦蒂大墓地中发现了并偷走了遗忘法老的面具，他是这次冒险中不死起义的原因，也是PC们为了结束不死生物的恐怖统治而必须面对的最终反派。

P6

空墓

第一部分：看哪，死者必将复活 第7页

PC们被邀请去参加一场拍卖会，在那里他们将可以出售他们从瓦蒂大墓地中找到的宝藏，结果他们却发现自己和整座城市都受到了一场僵尸瘟疫的袭击。

第二部分：最好将它埋葬 第28页

PC们冒险进入了瓦蒂的死者之城——现在大量的不死生物已经在那泛滥成灾——他们必须对抗大墓地的奇怪居民以及一个神秘邪教的成员，而同时需要寻找不死起义的来源的线索。

第三部分：仆从之墓 第46页

PC们进入了大墓地中的一个隐藏的坟墓，去面对身于不死起义幕后的狂热死灵法师，而他们却发现了不死天灾的真正起源：一个有着被遗忘的历史的强大神器。

升级进度

《空墓》是专门为4名玩家设计，使用中等经验速度。

4 玩家从4级开始冒险

5 玩家在第二部分进入大墓地寻找不死起义的来源前应达到5级

6 玩家在进入仆从之墓面对尼布塔-库弗尔前应达到6级

玩家在这场冒险的尾声应该达到7级。

P7

冒险背景

在法莱斯玛教会的祝福下，瓦蒂的古墓终于向探险家们敞开了大门，但是埋藏在城市下面的东西很少是应该被发掘出来的。在六千多年前，天空法老哈科特普一世的灵魂被一群试图了解他的秘密知识的人打碎成了三块，而法老的喀，或生命之火，被囚禁在了他的黄金丧葬面具里。当这次尝试最终以失败告终后，遗忘法老的面具被埋在了仍处于襁褓中的瓦蒂城的一座废弃的内希斯神殿下，以掩盖这次对法老灵魂的亵渎行为。

在博学之眼的圣所下隐藏了6000多年，遗忘法老的面具最终被人们所遗忘了，直到最近一位内希斯的女祭司发现了哈科特普的另一块灵魂碎片——他的依布或心——并被法老的灵魂占据了。在生死之间存在了几千年后，遗忘法老终于可以活动了，于是他开始召集一批忠诚的追随者，让他们去寻找他散落的灵魂残骸，让他起死回生。与此同时，遗忘法老邪教——它的成员们戴着用于模仿哈科特普的金色丧葬面具——已经在奥斯里昂的废墟中搜寻着它的主人的喀，而现在，邪教徒们的搜寻将他们带到了瓦蒂。在梅雷特-赫泰夫（Meret-Hetef）和她的副手埃克拉姆·伊菲克（Ekram Iffek）的带领下，这个邪教组织渗透进了瓦蒂的一个犯罪团伙，“银链（Silver Chain）”，他们在城市的大墓地里搜寻着遗忘法老的面具，却不知道面具其实已经被找到了。

遗忘法老命中注定的苏醒牵动了命运的丝线，以困惑的见解和不安的梦境困扰着尼佛瑞库（Neferekhu），一系列预言家和先知的女族长。一个金色的面具和一位天空的神王的幻景萦绕在她的睡梦之中，破坏了这位痛苦的老妇人的健康，并最终杀死了她。但是死亡并没有把尼佛瑞库从金色面具中解放出来——她那傲慢而野心勃勃的孙子，死灵法师尼布塔-库弗尔，把她变成了一个令人憎恶的不死生物，并把她的力量占为己有。追寻着祖母被砍下的头颅的疯狂咆哮和神谕般的洞见，尼布塔-库弗尔也追踪遗忘法老的面具到了瓦蒂。当来自整个内海地区的探险队深入到城市大墓地的许多废墟和地窖时，尼布塔-库弗尔潜入了博学之眼的圣所，并偷走了强大的神器。尼布塔-库弗尔现在藏身于瓦蒂大墓地的一个隐秘的墓穴之中，并计划使用遗忘法老的面具来创建出一支不死军团。尼布塔-库弗尔沉迷于不死生物和他自己伟大的愿景之中，并将把瓦蒂变成一个供他统治的真正的死者之城。

P7-P28

第一部分：看哪，死者必将复活

随着冒险的开始，PC们已经完成了他们对在瓦蒂大墓地中的分配到的坟墓的探索。在深入博学之眼的圣所时，PC们可能遇到了一群叫做灼烧之手的敌对冒险者，并发现神殿最深处的保险库已经被洗劫一空。但在这个时候，这些事情可能无关紧要，因为PC们背负着各种魔法小饰品、艺术品和关于瓦蒂的过去的有价值的信息。PC们也许对于用他们来之不易的宝藏来换取金钱很感兴趣，但当这么多的本地供应商被从大墓地中找到的价值连城的珍贵文物淹没时，这就成为了一个困难的前景。事实上，由于历史文物和艺术品的价格在它们的突然出现后已经大幅下跌，瓦蒂的商人目前只会支付售卖出的大多数物品的价格的25%（而不是正常情况下的50%），以及贵重贸易物品和其他换金物品的75%（而不是通常的全价）。

幸运的是，法莱斯玛的宏伟陵墓已经与狡猾的豺狼（Canny Jackal），一家位于阳爆市场西部边缘的著名拍卖行和艺术画廊达成了协议，将会在那里举行一场拍卖，让私人收藏家和其他感兴趣的人竞拍最近从坟墓中运出的物品。宏伟陵墓也遭受着巨大的财富损失，在过去的几天里，他们收取了一定比例的冒险者的收益作为治疗和魔法服务的报酬——并偶尔没收那些对瓦蒂敬重的死者没有表现出应有的敬意的冒险者的物品。为了服务社区，法莱斯玛信徒们已经向那些参与大墓地探险的探险者们发出了邀请，希望通过将瓦蒂的许多宝藏出售给当地的收藏家从而把它们保存在城市里，并帮助硬币继续留在当地经济中。

在“半死之城”的事件发生后，一旦PC们离开大墓地，他们就会收到来自宏伟陵墓的一位名叫皮特蒙尼布的祭司的邀请，邀请他们在三天内参加在狡猾的豺狼举办的拍卖会。如果PC们想让他们的战利品物有所值，他们最好去参加拍卖会——他们在出售的同时甚至可能会找到一些可以购买的物品。在拍卖会举办前没有需要PC们关注的重大事件发生，这让他们拥有足够的时间从他们的冒险中得到休息，并结束之前的冒险。如果PC们希望调查宾客名单，他们可以很容易地做到这一点（查看下页的拍卖著名出席者名单）。皮特蒙尼布本人很难联系上——他正忙于为教会进行调查，直至拍卖当晚才有空。

如果PC们决定不参加拍卖会，他们就会失去在混乱开始前卖掉他们的宝藏并寻找装备的机会。遗忘法老的面具仍然会在城市中释放出一股不死浪潮。如果是这样的话，那就简单地让A区的遭遇发生在当晚所有PC们都在的地方。

在狡猾的豺狼度过的一夜

狡猾的豺狼招待了许多瓦蒂最富有的收藏家和历史学家，从当地的贵族到来自于安、泰法、甚至是索西斯的代表。拍卖在传统上会在日落一小时后开始，而在此之前会有一个免费的招待会，供与会者相互交流并享受茶点。今晚，豺狼会提供奶酪无花果，煮熟的孔雀蛋，洋葱面包，洋葱馅鱿鱼，新鲜水果及干果，香料酒，还有从其中一座坟墓中寻找到的有着2000年历史的蜂蜜的样本。等到PC们到达的时候，几个值得注意的瓦蒂社交界的成员已经聚集在了一起，而随着夜幕的降临，更多的人也加入了进来。

除了PC们之外，最终还有20多名与会者到场，不过只有少数人真正参与拍卖。值得注意的来客包括以下几位。

巴克特拉（绝对中立女性人类望族4）：瓦蒂最富有、最臭名昭著的美食家之一，她热衷于品尝被遗忘的美食或美酒，或购买古老的艺术品来装饰她的大餐厅。

巴斯弗洛普（混乱善良男性半精灵专家3）：一个富有的咖啡商人和狂热的文件收藏家，他希望发现有关他的人类血脉的记录。

达贾特·麦萨卡特（绝对中立男性人类内希斯的牧师2）和英塔夫·卡拉姆（守序中立女性人类内希斯的牧师3）：瓦蒂的内希斯神殿金银圣所的代表，他们在寻找独特的魔法物品和遗失的神殿记录。

四灯：一群自信的安多安探险者，他们也参与了大墓地探险，现在在寻求出售他们的战利品，并购买精制品装备和实用的魔法物品。

卡梅德·奥肯提（混乱中立男性人类望族1/盗贼1）：一个奥肯提家族的年轻后代，刚从欧帕拉学成归来，在急于寻找昂贵的武器来给家人们留下深刻印象。

马纳特·赫什瓦（守序邪恶女性人类望族1/专家3）：索西斯一家贸易公司的缺乏幽默感的代表，热衷于购买家具、家居用品和陶器。

马鲁·梅什豪顿（绝对中立女性人类望族2）和纳马鲁·梅什豪顿（中立善良女性人类望族2）：一位年迈的老夫人和她的孙女，在寻找着珠宝、衣服和诽谤性的书籍和卷轴。

鞭子蒙亚（混乱善良男性人类专家2/战士2）：身材瘦削、握手有力，这位雄心勃勃的年轻盔甲匠正在参加网状物（network）的拍卖，尽管他也在为他的新盔甲店寻找一件奇异的中心装饰品。

皮特蒙尼布（绝对中立男性人类法莱斯玛的牧师8）：彬彬有礼但心神不宁的皮特蒙尼布作宏伟陵墓的代表参加了拍卖。祭司喜欢在没人注意的情况下自言自语（尽管他实际上是在和他的隐形的招魂者伙伴卡辛[Qasin]交谈），他提前离开了拍卖现场——见下文。他的完整的统计数据可以在第60页的NPC附录中找到。

此外，PC们在“半死之城”中遇到的任何其他冒险团队也可能会出现在拍卖会上。它们不应该在接下来的遭遇中发挥太大的作用，但可以为PC们提供更多的角色扮演机会。

在拍卖开始前，PC们可以与其他客人聊天，了解更多有关他们的情况，并收集一些流言。每个成功通过一个用于收集信息的DC 10交涉检定的PC就会了解到以下流言之一。当检定结果每超过DC 5点时，这位PC就会了解到另一个流言。

拍卖会流言

D6 结果

1 “很高兴看到法莱斯玛信徒们加入这次拍卖。至少我们会知道这些文物是真的。你不能相信任何待售物品的真实性，不管它看起来有多老旧。去年，一个自称银链的团体用一个“第二纪元”的箱子骗了我一大笔钱。它看起来很古老，但事实证明，这该死的东西只是在一场安的火灾中幸存下来的。”

2 “自然，奥肯提家族会把他们的臭钱扔向任何有着刀刃的东西——当然，如果他们没有把今晚的那份钱花在交谊和喝酒上的话。

3 “看到教会将我们的历史向这么多外国人开放，这绝对令人震惊。我听说奥谢普·卡迈德（Oshep Kahmed）海蒂亚（Haty-a）将会对来自姐妹城市以外的游客增税，以弥补文化损失。”

4 “据我所知，有些进入大墓地的冒险家运气不太好。他们说日出之人被自己人出卖了，还有一些卑鄙小人在他们试图离开大墓地时袭击了灼烧之手。”

5 “你知道木乃伊粉（mumia）可以保护你免受腐尸症的伤害吗？我自己从来没有用过这种东西——你知道，它是用真正的木乃伊做的，更不用说是非法的了——但我敢肯定，现在城市里的一些冒险者就不会有这样的顾虑。”

6 “今晚我没看到任何戴着华丽金色面具的人。我哥哥说他看到他们整天在大墓地里跑来跑去，但我猜他们不会卖的。遗憾的是——它们听起来很有异国情调！”

拍卖会

一旦PC们已经花费了时间与其他客人交流，拍卖就会开始。如果PC们有着有他们想要拍卖的任何商品，他们可以把这些商品分成许多组合，让每个组合包含着他们想要卖出的或多或少的相关商品。为了得到最好的价格，PC们可以尝试让更多的与会者对他们的商品感兴趣。

如果出售的物品与买方的兴趣相关，这需要通过一次成功的DC 20唬骗或交涉检定。如果物品只是与买方的兴趣无关，则DC增加到25，如果买方对这些物品不是特别感兴趣，则DC增加到30。也许不止一个买家会被说服，但是随着瓦蒂的贵族们开始嗅到他们的绝望境地，当PC们每试图在第一位之外说服一个额外的参与者时，该检定的DC就会累积增加2点。“市场价值”指的是大多数物品（包括护甲、武器和魔法物品）的价格的50%，以及贵重贸易物品（包括宝石、珠宝、艺术品等）的价格的100%。如果PC们成功地说服了一个买家，在该组合中的物品会以全部市场价值出售。每多一个有兴趣的买家，该组合的价格就会上升5%。如果没有买家对该组合特别感兴趣，它就会以市场价值的90%卖出。

拍卖会应使PC们也能够购买物品。选择一些PC们可能感兴趣的物品加入到拍卖中，特别是你的玩家可能会为他们的角色要求的特殊装备或魔法物品。一般来说，应该假设该PC以等于该物品正常市场价值的出价自动赢得了给定的拍卖。如果一件物品或一批组合涉及到了另一个顾客的兴趣，该顾客会将出价抬高10%——尽管PC们可以通过一个成功的DC 25唬骗、交涉或威吓检定来阻止这样的竞价。

在拍卖期间，瓦蒂的魔法物品基础购买价值会暂时翻倍（至10560GP），允许PC们和其他拍卖会的客人购买小城市无法支付的物品。

发展：在拍卖会开始后不到半小时，法莱斯玛祭司皮特蒙尼布离开了。在被问到这个问题时，他会道歉并礼貌地为自己辩解，声称自己有重要的教会事务要处理。实际上，皮特蒙尼布是在跟踪盗墓团伙银链帮的一名可疑特工，但他在这个过程中让自己被抓获了。PC们将有机会在F区营救他。

A.狡猾的豺狼

在城市另一边的瓦蒂大墓地里，死灵法师尼布塔-库弗尔使用了一种可怕的仪式来唤醒遗忘法老面具中的哈科特普一世的喀，并释放出了一股涌动的灵魂能量，席卷了城市及其大墓地。喀的脉冲给瓦蒂的死者注入了哈科特普自己的生命能量的火花，并让他们对生者的血肉产生了渴望。当PC们在拍卖会上买卖和交谈时，成千的可憎的不死生物开始从他们的坟墓中醒来了。

随着拍卖逐渐结束，与会者四处走动，为购买的物品付款，并对自己的战利品洋洋自得，而此时，狡猾的豺狼的前门传来了疯狂的敲击声。当一个仆人前去打开门时，它突然倒塌了，变成了一堆碎片，而一群僵尸踉踉跄跄地闯了进来，渴求着活人的血肉。

这些僵尸只是一场规模更为庞大的不死起义的先锋。狡猾的豺狼是阳爆市场中为数不多的开放时间至这么晚的场所之一，所以它已经成为了游荡着的不死生物们的早期目标。随着PC们处理着最初的僵尸袭击，越来越多的不死生物陆续抵达了拍卖行，从防腐人员的办公室，家族的墓穴，当然还有瓦蒂的大墓地中涌了出来。参加此次拍卖的宾客和与会者会发现自己面临着来自于不死生物或随之而来的恐慌的危险，如果PC们帮助他们，他们可以从心存感激的受害者那里获得奖励（详见A4区的发展部分）。

使用第15页的地图进行以下遭遇。让玩家们首先把他们的角色放置在他们所选的拍卖行的任意位置中。如果你正在使用微缩模型和战斗地图，你应该为任何在这些遭遇中扮演了角色的拍卖客人放置标记或微缩模型。

A1.僵尸群（CR 4）

生物：半打僵尸从狡猾的豺狼的前门闯了进来，威胁着里面的每个人。这些僵尸是被瓦蒂的一个盗墓犯罪团伙“银链”偷运到活城的一批尸体的一部分。当喀的脉冲活化了尸体时，这六个僵尸踉踉跄跄地走向了狡猾的豺狼。

僵尸（ZOMBIES）（6） CR 1/2

XP 200 每个

HP 12 每个（《怪物图鉴》288页）

发展：当僵尸第一次破门而入时，狡猾的豺狼的两个仆人阿泰伯（Ahteb）和哈马佩特拉（Hamapetra）（绝对中立男性和女性平民2，HP 7每人[目前为-1]）受伤了。他们都躺在门前的地板上，失去了意识并在生命值为-1的情况下处于濒死状态。如果仆人的伤势没有稳定，他们会在生命值达到-10的时候死亡，喀的脉冲留下的负能量会使他们复生为额外的僵尸。

在袭击之后，通过一个成功的DC 16生存检定可以追踪僵尸到运载着他们的尸体的翻倒的货车处（B区）。

A2.坍塌处（CR 2）

当参加拍卖的人逃离僵尸时，骚动破坏了大楼前面的脚手架。当僵尸闯进来五轮之后，建筑会在一块15平方英尺（A2区）的范围内倒塌。该区域内的任何角色必须成功通过一个DC 15反射豁免，否则将受到2d6点伤害。而两名参加拍卖的客人，马鲁和纳马鲁·梅什豪顿（HP 11每个），被困在了残骸下面。他们每个人都会从坍塌中受到2d6点伤害，并且在被掩埋时的每分钟还会受到1d6点非致命伤害。每个女人都被埋在400磅的木头和石头下。以一个整轮动作，一个角色可以移除相当于他负重一半的瓦砾（即每分钟可以移除他的负重的5倍）。使用挖掘工具会将效率翻倍。查看《探索者核心规则手册》第415页的关于陷落和坍塌的规则，以了解更多关于解救被困人员的细节。

故事奖励：如果PC们成功地将马鲁和纳马鲁从废墟中解救出来，奖励他们600 XP。

A3.市场之手（CR 4）

生物：在阳爆市场中，对小偷的惩罚是迅速而残酷的：小偷的手会被割断，放在盐里晒干，然后会被挂在市场的反思之柱（Pillar of Second Thoughts）上，以作为对他人的警告。这个柱子被认为是好运的象征，而商店和货摊都会竞相靠近这个可怕的纪念碑。但今晚它带来的唯一运气是一个坏运，因为窃贼干瘪的双手被喀的脉冲赋予了堕落的目的。在僵尸进入拍卖行六轮后，六只伏行之手会挣脱束缚，冲向狡猾的豺狼。

虽然大多数的手都属于不知名的窃贼，但其中一个与一位拍卖会的客人有着特殊的关系。当他还是个学徒的时候，鞭子蒙亚抓住了一个半身人小偷，而这个小偷的手被放在了反思之柱上。盗贼还活着，但他的手怀恨于蒙亚，并在他逃跑前攻击了盔甲匠。如果PC们不干预，那么就假设伏行之手会在4轮内勒死蒙亚。

伏行之手（CRAWLING HANDS）（6） CR 1/2

XP 200 每个

HP 9 每个（《怪物图鉴2》59页）

A4.被诅咒的木乃伊（CR 5）

生物：在狡猾的豺狼的一个储藏室（A4区）里，阿马杰阿沃特的精致的石棺安眠在其他的墓葬物品之中。阿马杰阿沃特是一位小贵族，她让她的家族墓室和里面的东西都被幻术所伪装，以保护他们免遭盗墓者的抢劫。当四灯在墓穴中发现一个明显是空着的石棺时，他们选择了取回并卖掉它，而不是空手而归，但他们从未意识到在石棺里还藏着恒定隐形的阿马杰阿沃特的木乃伊。喀的脉冲唤醒了阿马杰阿沃特，并使她变成了一具不死的木乃伊，而她也花费了几分钟时间来挠破她的监狱。在最初的僵尸袭击过去10轮之后，现在已经变得可见的阿马杰阿沃特终于自由了。她误以为PC们就是盗墓者，于是发起了攻击。

阿马杰阿沃特（AMADJAWET） CR 5

XP 1600

女性木乃伊（Mummy，《怪物图鉴》210页）

HP 60

发展：如果PC们在A1区救出了狡猾的豺狼的一个或两个仆人，拍卖行的主人米诺特（中立善良女性人类专家5）会在第二天联系PC们，提供给他们一些她卖不出去的药水作为奖励。这些物品一共包含一瓶封门术油，一瓶援助术药水，一瓶圣域术药水，和一瓶蛛行术药水。

如果PC们从A2区的坍塌的脚手架中救出了马鲁和纳马鲁·梅什豪顿，一旦瓦蒂的恐慌等级降至10或更低（见街道上的恐慌），PC们就会收到马鲁的邀请，邀请他们前去城市的晨阳区的梅森豪腾（Meshhoten）庄园拜访她。为了恰当地感谢PC们，马鲁会奖励给他们价值600 GP的钻石。此外，她还提出要以PC们的名字给他们选择的神殿捐赠一笔大得令人尴尬的捐款，这会使PC们在瓦蒂中与信仰该信仰的成员打交道时在所有基于魅力的检定上获得+2加值。

如果PC们在A3区从伏行之手中救出了鞭子蒙亚，在他们救出了他的朋友皮特蒙尼布（见F区）后，蒙亚会在宏伟陵墓里找到他们，并急切地告诉他的拯救者们他在瓦蒂的助产士区的新盔甲店。为了感谢他们救了他，蒙亚会给予他们一件他的最好的货物的样品，1套崭新的雾纺软甲（《极限装备》127页）。此外，对于PC们想要购买或制造的任何其他护甲，他也会为PC们提供25%的折扣。

最后，随着在狡猾的豺狼发生了这些事件之后，四灯们开始担心起这个事件已经超出了他们的处理能力。如果PC们在A4区杀死了木乃伊阿马杰阿沃特，四灯的法师会决定退休，并留下了一些他的装备给PC们以示感谢，包括1把+1匕首，1张燃烧之手卷轴，1张七彩喷射卷轴，1张油腻术卷轴，和1张护盾术卷轴。如果PC们逃离了阿马杰阿沃特或者她打败了他们，木乃伊会开始跟踪四灯的成员——并在接下来的4天里一个接一个地杀死他们。

危险之中的城市

在这最初的亡灵浪潮过去后，事情稍微平静下来了一些——至少在狡猾的豺狼里是这样。腐烂的肺部发出的嚎叫声和极度恐惧的尖叫声在整个城市中回荡着，并且很快就清楚地发现阳爆市场并不是唯一被包围的地方。在瓦蒂城各处，遗忘法老的面具的喀的脉冲已经让数百名死者复活了，从刚刚死去的准备下葬的人，到敬爱的先祖们，甚至是埋在家庭住房下面的宠物们。如果没有拯救者，数百人——也许是数千人——将会死去，而且尖塔之声——城镇守卫和法莱斯玛教会的军事派系——需要几天的时间，才能协调一致制定出一项计划，结束这场灾难，让城市的街道再次变得安全。

在这一冒险中，大部分的遭遇都涉及到了PC们帮助保卫城市及其居民免受不死起义。在理想情况下，PC们将自己采取主动，因为当局几乎没有时间来向他们寻求帮助。如果PC们向任何瓦蒂的神殿或政府大楼报告，他们会被立即招募为民防人员，作为交换，他们可以在宏伟陵墓中获得免费治疗，直至瓦蒂的恐慌等级（见街道上的恐慌）降低到10或更少。

以下遭遇既基于事件也基于地点，而每次遭遇都包含了发生时间和地点的指导方针。在大多数情况下，这些遭遇可以根据PC们的行动以任何你希望的顺序进行，但PC们应该在冒险进入第2部分的大墓地之前完成第1部分的遭遇。如果PC们得到了正式的授权，他们可以被派遣到特定的遭遇地点。一旦他们救出了皮特蒙尼布（见F区）， 法莱斯玛的祭司可以指引他们到城市周围的其他问题区域。如果PC们是独立行动的，他们可以听到关于问题出现的传言，或者在探索城市时偶然遇到。如果PC们缺乏方向，可以利用与疫鸟卡辛（事件1）的接触来给他们留下线索，并最终引导他们到亮河砖厂（F区）去营救皮特蒙尼布。

街道上的恐慌

没有人会对从坟墓里爬出来的死人有着好的反应，尤其是普通的工匠和农民。当灾难降临瓦蒂时，大多数市民将自己封闭在了家中，或蜂拥到了神殿去寻求保护。当不死生物还在的时候，瓦蒂的活城变成了一个虚拟的鬼城；商店、手艺人，甚至神殿都关门歇业了，并仍然不愿做生意。

这种混乱和不安都反映在了城市的恐慌等级上，这详细描述了不死起义对瓦蒂人口、经济和社会的影响。当前的恐慌等级调整了瓦蒂的一些定居点调整值和其他统计数据（详见《冒险之路#79》中的城市的数据表格）。结算数据表格的规则可以在《游戏运作指南》204页找到。

在起义的第一个晚上，在对狡猾的豺狼的袭击过后，瓦蒂的初始恐慌等级是20。在这场冒险的过程中，PC们在各种遭遇中的行动可以提高或降低这个数字，引导瓦蒂的人们大批逃离城市或回到正常状态。每个遭遇都会列出它对城市恐慌等级的影响（如果成功解决），你可以奖励做出了出色的角色扮演或想出了聪明的解决方案的PC，在你认为合适的情况下额外减少一点恐慌。当遗忘法老的面具仍在尼布塔-库弗尔手中时，恐慌等级永远不会降至1以下。

此外，恐慌等级会在每晚日落时自动增加1级。如果PC们花了一天时间不去处理城市中的情况（如休息、购物、制造魔法物品等），则每天会增加1d4级恐慌等级，以促使他们重新行动起来。

除了冒险里的遭遇之外，你还可以使用在83页的混乱中的瓦蒂遭遇表来进行随机遭遇。当瓦蒂的恐慌等级为15或更高时，每小时骰一次随机遭遇。当恐慌等级降至15以下时，白天每2小时、晚上每1小时骰一次随机遭遇。一旦恐慌等级到达0，城市恢复正常，随机遭遇的概率减少至白天或晚上每4小时一次。

恐慌等级还有着进一步的影响：在这次冒险的最后，PC们会根据他们对它的影响而获得XP（见第55页）。

恐慌等级 效果

25或更高 大批外逃：平民们成群结队地离开瓦蒂，每天使该城市的人口减少5%。在这种恐慌等级下，城市会暂时获得无政府状态和致命猎场灾祸。这也破坏了当地的经济，使所有物品的价格都比平时高出300%。此外，没有施法服务可用。（腐败和犯罪+4；经济与社交-8；秩序-10；危险度+40；降低基础购买价值40%）

20-24 鬼城：瓦蒂的街道几乎被遗弃了，在这种恐慌等级下，城市会暂时获得致命猎场灾祸。绝大多数的商店都关门了，大部分的服务也无法提供，这使得物品的价格比正常情况上涨了200%。瓦蒂的神殿里挤满了难民，无法提供1环以上的施法服务。（犯罪+4；经济、秩序与社交-4；危险度+20；降低基础购买价值20%）

15-19 民间动乱：瓦蒂的一些商店还在营业，但商家们仍然保持警惕，并收取高昂的价格，以帮助支付他们所需要的额外保护费用，抵御不死生物和活人的掠夺。在这种恐慌等级下，城市会暂时获得致命猎场灾祸。所有的物品都加价100%出售。神殿只提供1环和2环的施法服务。（犯罪+4；经济、秩序与社交-4；危险度+15；降低基础购买价值20%）

10-14 晚上不安全：白天，瓦蒂相对安全，但怪物们到了晚上就会回来。该市约一半的商店和工匠都在小心翼翼地开门营业，但进货很困难，价格也比平时高出了50%。神殿可以腾出足够的资源来提供1环、2环和3环的施法服务。（犯罪+4；经济、秩序-4；危险度+10；降低基础购买价值10%）

1-9 动荡时间：整个城市仍有零星的恐怖事件发生，但生活开始呈现出一些正常的样子。城市的基础购买价值恢复到了正常水平，商品也更容易买到，但价格仍上涨了10%。现在可以使用至多5级的施法服务。（犯罪+2；秩序-2；危险度+5）

0或更低 安息：危险已基本过去，日常生活已恢复正常。城市的定居点调整值和可用施法服务以恢复正常。

事件1：有只小鸟告诉我的（A LITTLE BIRD TOLD ME）（CR 2）

这个遭遇可以在A区的遭遇之后的任何地点和时间发生，但它提供了一个很好的机会来激励PC们去帮助击败城市中的不死威胁。或者，如果PC们在另一场遭遇中发现自己处于危险之中，疫鸟可以到达并使用她的萦绕心弦来分散PC们的不死敌人的注意力。

生物：一只叫卡辛的疫鸟招魂者接近了PC们。像鸟一样的疫鸟会作为信使和抄写员为死亡的官僚机构服务，但卡辛有着自由意志，也是法莱斯玛祭司皮特蒙尼布的亲密朋友。当他跟随着一位银链的特工从狡猾的豺狼的拍卖会中走出来的时候，卡辛也陪同着皮特蒙尼布。当牧师被帮派抓获时，招魂者只能惊恐地看着，无法拯救她的朋友。虽然卡辛想寻求帮助，但她相信皮特蒙尼布的鲁莽行为将使他与他的教会陷入麻烦。孤独和恐惧使卡辛想起了她在拍卖行观察到的冒险者，而这个惊慌失措的招魂者决定向PC们求助。

由于她与皮特蒙尼布有着长期的交往，卡辛会说通用语，但绝望的招魂者已经把自己逼疯了。她用着混乱的语言请求着帮助，夹杂着自多年前第一次见到皮特蒙尼布以来所见的一切。成功通过一个DC 20察言观色检定的PC们可以辨别出招魂者没有恶意，并希望得到他们的帮助，但却无法清楚地表达自己的想法。

如果PC们能让这个痛苦的生物平静下来，它们就能知道她想要说什么。尽管卡辛希望得到PC们的帮助，但她的起始态度实际上是冷漠；在她平静下来能讲清楚话之前，她必须要变得乐于帮助。PC们可以使用交涉来改变她的态度（需要一次成功的DC 23检定），但是卡辛也能很好地回应别人对她的职责的提醒，甚至是娱乐，并且PC们也可以用一个成功的DC 23知识（位面）或表演检定来改变她的态度（如同交涉检定一样对待）。这些检定可以根据需要重试多次，但是每次失败5点或更多，卡辛的态度就会下降1级。如果被改变至敌对，招魂者就会在挫败中逃跑。或者，如果PC们设法抓住并抑制住了招魂者（这对她的类法术能力来说不是件容易的事），她会在10分钟后平静下来。如果受到攻击，卡辛会隐形并逃走。

卡辛（QASIN） CR 2

XP 600

雌性疫鸟（Nosoi，《怪物图鉴4》220页）

HP 19

发展： 如果PC们设法让卡辛平静下来，她最终编织出了一个关于皮特蒙尼布调查银链（见第20页）的激动人心的故事，从他在拍卖会上认出了他们的特工，发现了他们的秘密藏身之处，到最终被奇怪的带着面具的人抓住，然后被拖到地下。她请求PC们帮助她并拯救她的朋友。虽然卡辛对带着面具的人或遗忘法老的邪教一无所知，但招魂者可以引导PC们到静脉区（F区）的亮河砖厂，并提供她的微薄的魔法来帮助他们。如果有必要，她承诺如果他们解救出皮特蒙尼布（见F8区），她将给予他们奖励。

如果卡辛没有得到PC们的帮助就逃走了，当她平静下来后，她会尝试再次联系他们。然而，一旦她再次看到PC们，她会再一次被激动所征服，尽管在这种情况下她的起始态度会被认为是友善的。

故事奖励：如果PC们成功地安抚了卡辛并得知了皮特蒙尼布被抓的消息，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了招魂者一样。

事件2：抢劫者（CR 5+）

这个遭遇最适合在冒险早期进行，并且可以设置在任何有着一些值得入室盗窃的店面或房屋的地方。

生物：一个由八个年轻恶棍组成的团伙正在利用混乱的局面洗劫当地商店。当PC们走近时，一个中年男子正被从一扇破开的店门内推到了街上，而店门下面有一个手绘的牌子，上面写着“日晒熟成茶叶（Sun-Ripened Teas）”。一半的抢劫者在推搡着威胁着商人，而其余的则在抢劫着他的茶店。

抢劫者们正陶醉于他们的新的权力感。PC们可能会试图偷偷溜过去（给该团伙投掷一次察觉检定，并就其数量给予此检定一个+5环境加值，然后让它对抗PC们的最低潜行检定结果），但如果该团伙发现了PC们，抢劫者会立即要求他们对其“保卫街道”的努力交出过路费。如果PC们想要避免战斗，一个成功的DC 22交涉检定或DC 10威吓检定就足以引起他们的注意并推迟任何冲突。在任意一个检定中成功5点或更多就足以让犯罪团伙解散，而成功10点或更多就可以威吓那些犯罪分子，让他们找到自己的社区精神并去协助救灾。或者，PC们可以简单地贿赂这个不守规矩的团伙，让他们离开，或者，在冷静下来后，资助他们每人25 GP（总计200 GP）。如果PC们诉诸暴力，抢劫者也会以同样的方式回应，但一旦它的半数成员被杀或陷入昏迷，这个团伙就会四散而开。

抢劫者（LOOTERS）（8） CR 1/2

XP 200 each

扒手（Pickpocket，《游戏运作指南》264页）

HP 5 每个

发展：如果有任何一个抢劫者死亡，一个新的问题就会出现。团伙从之前的商店里掠夺的墓葬物品中滞留的死灵能量会渗透到尸体中，并让它在接下来的一轮中变成一个狂暴的尸妖。

尸妖（WIGHT） CR 3

XP 800

HP 26（《怪物图鉴》276页）

宝藏：如果PC们杀死了或赶走了这个团伙，陷入困境的店主巴特普（Bahtep）会很兴奋，但他却没有多少现金作为报酬。作为替代，为了感谢他们，他向他们提供了一种罕见的商品：2包预言家的茶（《极限装备》319页）。

故事奖励：如果PC们阻止了抢劫者的暴行，不管他们使用的是什么方法，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了所有的暴民一样，并将恐慌等级降低1级。如果他们成功招募团队成员来协助救灾，则奖励他们额外的800 XP并将恐慌等级再降低1级。如果尸妖复活了且未被击败，则将恐慌等级提高1级。

事件3：死亡之犬（CR 5）

这个遭遇只有在PC们将恐慌等级降低至15或更少后才会发生，但它可以发生在城市的任何地方。

生物：尖塔之声，法莱斯玛祭司的一支武装力量，以极端的反应回应了不死生物的入侵。不顾大祭司塞布提的命令，尖塔之声在瓦蒂的指挥官纳克特·谢普斯（Nakht Shepses）正在考虑召唤厄索波克噬魂使——一种几乎没有头脑、以负能量为食的猎人来对抗不死大军。在谢普斯的命令下，他的一个下属使用了一个召唤次级招魂使法术（见28页侧栏）来召唤了两个厄索波克来测试这个策略。

当PC们接近一个十字路口时，三个僵尸正威胁着一个独自一人的女人。在PC们能够介入之前，一声震撼灵魂的嚎叫突然充斥在空气之中，而一对面目可憎的生物——熊和鳄鱼的可怕的蒙面混合体——从一条小巷里冲了出来。这些厄索波克噬魂使把僵尸撕成了碎片，打倒了他们，但却在过程中伤害了这个人类女人。厄索波克们开始以被杀死的不死生物的腐肉为食，而人类的生命值则降至-1，躺在街上并处于濒死状态。她每回合会失去一点额外的生命值，并在她的生命值到达-10时死亡。厄索波克会对附近的任何人狂吼，但如果有人进入20尺范围以内，它们就会尖叫起来并发起攻击，这也预示了这个解决方案可能会对瓦蒂产生的影响，因为这座城市的居民会发现自己被夹在了两支怪物大军之间。

厄索波克（ESOBOKS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 30 每个（见84页）

发展：如果在那之前没有被杀死，在PC们到达现场后，被召唤的厄索波克会在2d4轮后消失。成功通过一个DC 10知识（奥秘）检定的PC会意识到这意味着它们很可能是召唤生物。一个成功的DC 13知识（位面）检定能够将这些生物识别为厄索波克噬魂使。如果PC们通知宏伟陵墓的祭司们厄索波克的存在，大祭司赛布提会愤怒地回应，并导致后来的与纳克特·谢普斯的对峙（见事件4）。向城镇守卫或谢普斯本人报告的结果是英雄们被告知要保密这些信息，以免在这个危机时刻吓到市民，给教会带来不必要的压力。

故事奖励：如果PC们杀死了其中任意一只厄索波克，奖励他们如同正常打败的完整XP。打败这两只招魂使并把它们送回它们的原生位面可以将恐慌等级降低1级。

B.运尸车（CR 4）

这个遭遇会发生在阳爆市场周围的小巷里，可以通过从A1区追踪僵尸到这个地方或通过搜索狡猾的豺狼周围的社区来发现。使用第15页的地图进行这个遭遇。当PC们到达时，阅读或改写以下内容。

一辆推车侧躺在前面的小巷上，尽管它装的大部分东西似乎都稳稳地放在那里。一具尸体躺在它旁边，浑身是血，并扭曲到了死亡的程度。

这辆推车属于银链走私集团，他们会用这辆推车将木乃伊化的尸体从大墓地偷运到城市的活城，在那里它们会被肢解，而它们的碎片将会作为文物和假药出售。

任何调查过这辆货车的人都能看出，剩下的货物——半袋腐烂的谷物、劣质的陶器和一桶桶久经时间导致硬化的油漆——都是虚假的表象。一个隐藏在它下面的大隔间被从里面炸开了。在成功通过一个DC 15医疗或知识（宗教）检定后，一个角色可以识别出雪松油和香的特殊气味——两者都会在传统奥斯里昂木乃伊制作仪式中使用。

生物：当喀的脉冲席卷了城市时，货车上装载的十多具木乃伊被活化为了僵尸，出其不意地干掉了那个不幸的推车司机。A1区的僵尸们来自这里。还有6个僵尸，也就是货车上剩下的货物，留在这里，吃着司机的尸体，漫无目的地乱转。一旦发现有人靠近，它们就会摇摇晃晃地前去攻击。

僵尸（ZOMBIES）（6）CR 1/2

XP 200 每个

HP 12 每个（《怪物图鉴》288页）

宝藏：当货车司机死的时候，他的腰包里仍有50 GP。此外，他的左手腕上缠着1条价值50 GP的粗银链子。一次成功的DC 20知识（本地）检定就足以确认这条链子是银链的标志，银链是瓦蒂最强大的盗墓者和文物走私者团伙。一个在搜寻货车的过程中成功通过一个DC 20察觉检定的PC会发现一个秘密隔间，在里面有着1个诚实者之手（hand of the honest man，见第62页），以及价值850 GP的从尸体上取下的珠宝。

发展：如果PC们识别出司机的手镯是银链的象征，他们可能会想要追踪这个帮派。这样做需要一个成功的DC 25的用于收集信息的交涉检定或知识（本地）检定，而这会揭示该帮派的最新藏身之处：静脉区的一个废弃的砖厂（F区）。

故事奖励：打败这些游荡的不死生物会将恐慌等级降低1级。

C.门中幽影（CR 4）

这个遭遇会发生在瓦蒂大墓地的门口，PC们可能会决定尽早调查这个地方，因为它可能是城市中突然爆发的不死瘟疫的源头。当PC们接近大门时，阅读或改写以下内容。

坚固的铁门和青铜门矗立在了这堵砂岩高墙中，阻止了人们进出城市的大墓地。大门上钉着铁栏的窗户能够让人一瞥远处的景象。

一个年轻的法莱斯玛侍僧和几个城镇守卫守卫着大墓地的大门，在大门后面可以听到一群不死生物的呻吟和敲击金属的声音。透过大门的窗户，可以看到近一百个骷髅、僵尸、食尸鬼，还有更多的生物聚集在大门之后，但至少在目前，它们显然无法突破大门。这个指挥着的年轻的女祭司，巴尔·泰姆（Bal Themm），相对来说缺乏经验，并且渴望与任何人谈论这一情况。她可以告诉PC们那些聚集在大门后面的不死生物似乎没有头脑，没有方向，目前也没有人突破，但近一半的门卫已经离开了他们的岗位。如果PC们看起来值得信赖，她会让他们带一封信前往宏伟陵墓，然后带着额外的圣徽和圣水回来。

生物：当大墓地的大门将实体的不死生物拒之门外时，虚体的不死生物则就没那么多阻碍了。当PC们与巴尔对话时，一个不死幽影穿过了大门并攻击了女祭司，渴望着她的生命能量。剩下的守卫们惊恐地逃跑了，只剩下了PC们来保护巴尔。

巴尔·泰姆（BAL THEMM） CR 1

XP 400

女性人类法莱斯玛的牧师2

绝对中立 中型类人生物（人类）

先攻 +1；感官 察觉 +2

————————防御————————

防御等级 16，接触 12，措手不及 14（+3护甲，+1敏捷，+1闪避，+1盾牌）

生命值 12（2d8）

强韧 +3，反射 +1，意志 +5

————————攻击————————

速度 30尺

近战 重型硬头锤+1（1d8）或匕首+1（1d4/19-20）

远程 投石索+2（1d4）或匕首+2（1d4/19-20）

特殊攻击 引导正能量 5/天（DC 13，1d6）

领域类法术能力（CL2；专注+4）

5/天——温柔休息，制止死亡（1d4+1）

牧师准备法术（CL2；专注+4）

1环——祝福术，治疗轻伤（领域，DC 13），侦测死灵，魔化武器

0环（任意）——造水术，神导术，光亮术，稳定伤势

D 领域法术；领域 医疗，安眠

————————战术————————

战斗中 巴尔被突袭了，而她会使用她的引导能量去伤害幽影，但她单靠自己几乎没有希望打败它。一旦巴尔受到力量伤害，她就会尝试在PC们与幽影交战时撤退。如果有必要，她会在一个PC的武器上施放魔化武器，并使用引导能量和她的法术来治疗PC们或攻击暗影。

士气 巴尔没有放弃她的岗位，并会为了保护大墓地大门的稳固而战斗至死。

————————属性————————

力量 10，敏捷 13，体质 10，智力 12，感知 15，魅力 14

BAB +1；CMB +1；CMD 13

专长 闪避，技能专攻（医疗）

技能 交涉+7，医疗+10，知识（宗教）+6，察言观色+7，法术辨识+6

语言 通用语，奥斯里昂语

战斗装备 治疗轻伤魔杖（50发充能）；其他装备 镶嵌皮甲，轻木盾，匕首，重型硬头锤，投石索和10颗弹丸，牧师祭袍，法术材料包，木制法莱斯玛圣徽

狂怒阴影（RAGING SHADE） CR 4

XP 1200

进化幽影（Shadow，《怪物图鉴》245页，294页）

HP 25

宝藏：如果PC们把巴尔·泰姆从狂怒阴影下救了出来，她会把她的满充能的治疗轻伤魔杖送给他们以示感谢。如果PC们把她的信送到了宏伟陵墓并带着她需要的补给返回，巴尔会送给他们一套由当地居民和企业捐赠的额外奖励，包括5 PP，483 GP，358 SP，1枚价值35 GP的金戒指，和1顶价值75 GP的古怪丝绸帽子（由一位热心的帽匠捐赠）。

发展：如果巴尔在与幽影的遭遇中幸存了下来，她的领导力会召集她的军队守住大门，她的冷静也有助于安抚周围的幸存者。这会将恐慌等级降低1级。如果巴尔·泰姆的守卫得到了来自神殿的额外补给，再将恐慌等级降低1级。如果幽影没有被打败，则将恐慌等级提高1级。

故事奖励：如果PC们把巴尔·泰姆从幽影下救了出来，奖励他们额外的400 XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。如果PC们把她的报告交给了法莱斯玛神殿并带回了所需的补给，则再奖励他们额外的800 XP。

D.哀悼期（CR 4）

这个遭遇发生在瓦蒂的角蝰区的街道上。当PC们接近这个区域时，任何成功通过一个DC 10察觉检定的角色都会听到前方传来的不合时宜的雷声，即使天空是十分晴朗的。那些听到雷声的人可以尝试一个DC 14意志豁免来怀疑这个虚假的声音；在成功通过一个DC 20知识（奥秘）检定后，一个角色能够识别出雷声的来源是一个幻音术戏法。

生物：赛荷西普·纳恩是受祝重生大厅（Hall of Blessed Rebirth）的一位半精灵讲师，她刚刚完成了她丈夫的葬礼的准备工作，而这时喀的脉冲席卷了整个城市，把她丈夫本图的尸体变成了僵尸。赛荷西普已经悲痛欲绝，而这一幕粉碎了她剩下的决心。她相信本图的复活是众神赐予的礼物，而她的魔法可以将她死去的爱人的心智恢复到他现在活动着的身体上。为此，她把自己的僵尸丈夫绑了起来，带着他穿过街道前去她的工作室，而这时一群惊恐的愤怒的当地人包围了他们。

现在存在着一个紧张的僵局。愤怒的当地人相信赛荷西普以某种方式参与了死灵大军，但他们害怕她的法术。与此同时，术士使用了她所能施放的所有法术来保护她被绑住的不死丈夫。赛荷西普刚刚在驱散人群的失败尝试中施放了幻音术来制造雷声，并且如果人群进一步干扰，她会准备施放更为强大的法术。双方都不渴望暴力，但如果没有外界的调解，这场僵局将演变成一场悲剧。

为了通过交涉手段解决问题，PC们必须驱散人群，安抚赛荷西普。为了驱散人群，PC们必须成功通过一个DC 15交涉检定（以一个整轮动作）或一个DC 20威吓检定（以一个自由动作）。赛荷西普的起始态度是不友善的；她可以通过一次成功的DC 24交涉检定让她变得至少是冷漠的。由于所涉及到的紧张情绪，任何对赛荷西普或人群进行的交涉或威吓尝试都将受到-2惩罚。

如果有人攻击赛荷西普的僵尸丈夫，术士会立即攻击行凶者。如果受到威胁或攻击，大多数人群会散去，但其中手持棍棒的6个人会继续试图打倒PC们并杀死“女巫”。僵尸本图被绑住了并且处于无助状态，除非被赛荷西普或PC们释放。

愤怒的当地人（ANGRY LOCALS）（6） CR 1/2

XP 200 每个

养猪户（Pig farmers，《NPC志》256页）

HP 9 每个

装备 木棒

————————战术————————

士气 一个愤怒的当地人在受到任何伤害后就会逃跑。

本图·纳恩（BENTU NAAHN） CR 1/2

XP 200

男性人类僵尸（Zombie，《怪物图鉴》288页）

HP 12

赛荷西普·纳恩（SEHHOSEP NAAHN） CR 4

XP 1200

绝对中立女性荆棘术士（Bramble sorcerer，《NPC志》162页）

HP 30

————————战术————————

战斗前 赛荷西普在试图处理她丈夫蹒跚的尸体之前在自己身上施放了法师护甲，并且这个法术仍然有效。

战斗中 赛荷西普不想要血溅四方，她会使用她的纠缠术魔杖缠绕人群（使用她的使用魔法装置技能），然后施放惊恐术赶走任何接近的人。如果她受到伤害或担心她的生命安全，她会使用如强酸箭或魔法飞弹等攻击性法术。

士气 赛荷西普现在神志不清，在战斗时就好像她丈夫还活着一样。一旦战斗开始，除非被制服、抑制或杀死，否则她不会退缩。

宝藏：如果PC们在处理这个情况时对赛荷西普的感受采取了一些礼貌和尊重的态度，她会带着心碎的心情离开，但在几天后，她邀请PC们来到她在受祝重生大厅的办公室，并用她在她丈夫的葬礼后剩下的积蓄回报了他们：1瓶治疗中度伤药水，2张浮空术卷轴，1张力竭射线卷轴，1张无声幻影卷轴，和190 GP。如果情况很严峻，但赛荷西普仍然活了下来，作为替代，她会在几天后给PC们送去信使，并附上一封简短的信，感谢他们的及时服务，以及用玛瑙雕刻的一个价值500 GP的土狼雕像。

故事奖励：如果PC们在不使用暴力的情况下化解了局面，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了赛荷西普和暴民们一样。如果PC们驱散了暴民们，则将恐慌等级降低1级。如果他们在不使用暴力或威胁的情况下这样做了，则再将恐慌等级降低1级。

E.眼球摘取者（CR 5）

这个遭遇发生在瓦蒂镇卫队总部左眼区附近的一个旧法院大楼里。周围的街区挤满了法院和司法大厅，其中很多都和瓦蒂一样古老。如果他们试图联系守卫，PC们可能会自己来到这个地方，或者法莱斯玛信徒们可能会引导他们前来这里。当PC们到达时，阅读或改写以下内容。

一座低矮的砂岩建筑——由于几个世纪的曝露而磨损得很光滑——在更大、更近代的建筑中显得尤为突出。排列在墙上的雕像们手持着刀剑和天平，但是散落在门外街道上的新鲜尸体暗示着里面有着一些更为黑暗的东西。

街道上的尸体都死透了，但他们身后是由血迹流成的不规则小径，就好像他们是从法庭的前门蹒跚地走出或是爬出来的，并最后因伤而死。如果PC们检查尸体，他们可以立即发现每具尸体都被摘除了一只眼睛。此外，一次成功的DC 15医疗检定会显示这些不幸的受害者的身上有着瘀伤和其他束缚的迹象，而他们在眼睛被摘除后不久便死于休克。通过一次成功的DC 15知识（本地）或（历史）检定，PC们可以回忆起在几个世纪前的某一时刻，瓦蒂的正义只有两种形式：失去一只眼睛和死亡。

使用第15页的地图进行这个遭遇。

生物：瓦蒂最臭名昭著的法官之一已经从死亡中复生了，并回到了他的法庭来执行一种“更为纯粹”的古代审判。索滕雷法官，被那些面对着他的审判的人称为“老摘眼”，在奥斯里昂的第二纪元主持着瓦蒂的法院，并以偏好宣判摘眼刑——通过手术摘除囚犯的眼睛——而闻名，而他宣称那些冒犯了法老的人应将失去他们眼睛里的灵魂。索坦雷也下令了在他死后将他的遗体和他最信任的法警一起封存在法庭下面。

老摘眼的扭曲的正义观念已经被埋葬了好几个世纪，但是喀的脉冲把邪恶的目的再次带回了他的骨头中。法官变成了一具血腥恐怖骷髅（bloody dread skeleton），一具浑身布满鲜血和血迹的智慧不死骷髅，并拥有着控制他那些没有脑子的兄弟们的能力——和他葬在一起的法警遗骸。索滕雷控制了他原来的法庭，并将他在里面发现的活着的“篡位者”绳之以法。从那以后，老摘眼的法警们一直在诱拐过路人，并强迫他们进行模拟审判，而结果都是一样的——有罪判决和摘眼刑，而这些判决都是由疯了的不死法官用他那如同尖爪的骷髅双手亲自执行的。如果PC们打断了他，索滕雷会宣告他们藐视法庭，并命令他的法警扣押他们并对他们进行审判。

PC们可以与索滕雷和他的法警战斗，但老摘眼还有另一个弱点：他对病态的正义的贪得无厌正是骷髅活化背后的驱动力。与其与不死法官战斗，PC们也可以在他的法庭上合法地辩护自己。在审判过程中，PC们必须尝试一系列对抗法官的五个技能检定。PC们可以选择唬骗，交涉，威吓，知识（本地），表演（朗诵），或察言观色。任何角色都可以尝试其中一个技能检查，但每个技能检定只能尝试一次。PC们可以“与顾问协商”，让他或她的盟友们来援助他人进行检定。如果PC们在3个技能检定中成功，索滕雷和他的法警会崩溃成灰，而这不会触发法警的死亡爆发能力。如果老摘眼赢了，他会宣判PC们犯有藐视法庭罪，并判处他们摘眼刑。

“老摘眼”索滕雷（"OLO EYE-TAKER" SOTENRE） CR 3

XP 800

男性人类血腥恐怖骷髅（bloody dread skeleton）望族4（《怪物图鉴》251页，《进阶怪物图鉴（Advanced Bestiary）》91页）

守序邪恶 中型不死生物

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺；察觉 -1

灵光 反自然灵光（30尺）

————————防御————————

防御等级 14，接触 12，措手不及 12（+2敏捷，+2天生）

生命值 30（4d8+12）；快速痊愈 2

强韧 +3，反射 +3，意志 +5

防御能力 导能抗力+4；DR 10/钝击；免疫 寒冷，不死特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 2爪抓+6（1d4+3）

特殊攻击 命令骷髅

————————战术————————

战斗中 老摘眼偏好让他的骷髅法警在法庭上维持秩序，命令他们擒抱和压制住受害者，这样他就能取出他们的眼睛。这只能对无助、被压制或自愿的角色进行，并且需要1整轮才能完成。索滕雷的爪抓会自动命中并造成重击。在近战时，索滕雷会用他的爪抓猛击。

士气 老摘眼会战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 16，敏捷 14，体质 -，智力 6，感知 9，魅力 14

BAB +3；CMB +6；CMD 18

专长 战斗反射，精通先攻，钢铁意志，技能专攻（察言观色）

技能 唬骗+9，交涉+9，威吓+10，知识（本地）+5，表演（朗诵）+9，察言观色+8

语言 古奥斯里昂语

特殊 死而不僵

装备 劝诱头饰，小木槌（gavel）

————————特殊————————

命令骷髅（Command Skeletons，Su） 恐怖骷髅可以以一个自由动作自动指挥在30尺内的所有普通骷髅。普通骷髅不会攻击恐怖骷髅，除非是被强迫。

骷髅法警（SKELETAL BAILIFFS）（4） CR 1/2

XP 200 每个

进化爆炸骷髅（Advanced exploding skeleton，《怪物图鉴》250页，294页；《探索者战役设定：经典恐怖再临》55页）

HP 6 每个

特殊攻击 死亡爆发（1d6，反射DC 12减半）

————————战术————————

战斗中 骷髅法警会试图擒抱住并压制住暴力的囚犯，这样老摘眼就能够更容易地执行他们的判决。如果这个策略失败了，骷髅们会用爪抓攻击。

士气 无生命的法警们会战斗至摧毁。

————————特殊————————

死亡爆发（Death Burst，Ex）当一个爆炸骷髅死亡时，它会在半径10尺范围内爆发出一阵锋利的骨头碎片。该豁免DC是基于魅力的。

发展：如果任何PC的一只眼睛被摘除了，她会在所有基于视觉的察觉检定中受到-4惩罚，直到损伤被治好（比如使用再生术）。

故事奖励：如果PC们通过在法庭上成功地为自己辩护而击败了索滕雷，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了他和他的法警一样。结束老摘眼的恐怖统治会将恐慌等级降低2级。

F.银链

不久之前，亮河砖厂为瓦蒂的那些不太光彩的住宅和企业提供了稳定的泥砖供应，但一次又一次的挫折最终导致了窑炉破裂和一场席卷了处于静脉区中的这栋建筑和周围的棚屋的大火。在那之后的两年里，这些棚屋很快又重新长了回来，但作为在瓦蒂拥挤的港区的一栋建筑，这个砖厂仍然还保持着出奇的寂静和空旷。而真相是，一个被称为银链的犯罪团伙几乎是在灰烬冷却之前就已经转移到了砖场里。这种隔离使他们能够免受窥探，而且砖厂的供应通道也提供了通往大墓地墙下的便利通道，是盗墓者进入大墓地和偷运贵重物品出去的理想场所。

最近，银链已经遗忘法老的邪教彻底渗透了，而他们利用着这个帮派的专业知识在大墓地里寻找着遗忘法老的面具。通过恐吓和勒索，这个邪教控制了该帮派，并将其置于一个名叫埃克拉姆·伊菲克的邪教领袖的领导之下。自从邪教接管后，银链最初的成员们对新领袖的忠诚度逐渐变得越来越低，而现在贪婪的不死生物在瓦蒂徘徊着，导致了许多与邪教没有关联的帮派成员都已经逃跑了。

在A区遭遇运尸车后，PC们可能会通过搜索这个帮派的藏身处从而找到通往亮河砖厂的路。更有可能的是，PC们会在疫鸟卡辛（见事件1）的指引下前去寻找银链，而她恳求PC们去拯救她的朋友，法莱斯玛祭司皮特蒙尼布。在狡猾的豺狼的拍卖会上，皮特蒙尼布认出了其中一位与会者是银链的特工。瓦蒂的盗墓团伙是皮特蒙尼布的个人兴趣所在，所以当特工突然离开拍卖会时，皮特蒙尼布跟着他进入了静脉区中。皮特蒙尼布的计划只是去收集关于该组织的藏身之处的情报，但他被伪装成银链成员的遗忘法老的邪教徒们发现了，并被其抓获了。为了不引起过多的注意，也许是希望这个祭司能够在以后派上用场，这个帮派暂时让皮特蒙尼布活了下来。牧师目前被关押在F8区，等待着埃克拉姆决定他的最终命运。

如果PC们正在寻找不死起义的源头，银链实际上只是一条转移注意力的线索。帮派的仓库里有着几十具被喀的脉冲活化的尸体，并且他们现在正在城市里横冲直撞，但银链与骚乱本身毫无关系。只有埃克拉姆意识到了从坟墓中复活的死者可能是有人发现了他正寻找着的遗忘法老的面具的迹象。然而，与银链的遭遇确实让PC们第一次遇到了遗忘法老的邪教，而他们将会在整场战役中对抗PC们。

这个地点的地图在第15页。

银链

银链是瓦蒂最古老的犯罪组织之一，据说它的名字来自于它的成员所得到的第一个重要战利品，当伟大的牧师奈夫鲁·谢普斯（Nefru Shepses）第一次来到瓦蒂，为瓦蒂带来秩序时，从他那里偷到的珍贵物品。这个帮派长寿的秘密同时也是其财富的秘密：银链只会针对死者进行抢劫。即使是在像奥斯里昂这样痴迷于死亡的文化中，盗墓者仍然比真正的抢劫犯更受欢迎。

虽然他们不是瓦蒂最聪明的罪犯，但银链的成员们都是很有天赋的盗墓者——习惯于爬墙，发现丢失的秘密，在漆黑的古墓中躲避巧妙的陷阱。与大多数黑社会帮派相比，银链没有那么暴力，甚至会把它的成员出租给冒险者和学者当做向导。当然，他们的客户很可能会失去他们宝贵的发现，就像他们可能会从中获利一样。

不像瓦蒂的另一个臭名昭著的帮派“凋谢（Fading）”，银链不会贩卖木乃伊粉（mumia，见44页），一种用木乃伊的血肉制成的非法毒品。这并不是因为任何高尚的道德观念——银链很乐于处理人类的遗骸、木乃伊化的尸体和经过防腐处理的器官——而是因为他们缺乏相关知识。炼金术仍在该帮派的专业领域之外，而他们制造这种毒品的大部分尝试已经在其成员的脸上炸了开来。

F1.废弃窑炉（CR 4）

两堵被火烧得伤痕累累的泥砖墙和半打残破的粘土窑是这片杂草丛生的土地上曾经矗立的建筑物的所有残存部分。一扇用木板封起来的烧焦的门坐落在东南角的墙壁相接处。

窑炉层和一间办公室是建在静脉区的一个低矮的山丘上的亮河砖厂的全部残余。在白天，砖厂似乎是废弃的，但银链的特工却会在夜间偷偷地进进出出。当地人知道要避开这个地方，并会让外人远离它，即使他们不知道现在到底有谁住在那里。通往旧办公室的门似乎被用木板堵住了，但通过一次成功的DC 15察觉或手艺（木工）检定能够发现这扇门实际上功能完好。门在白天是锁着的（硬度5，HP 20，破坏DC 25，解除装置DC 25），但通常会在日落后解锁。其中一个一直值班的警卫拿着钥匙，埃克拉姆·伊菲克也是如此。

生物：两个银链走私者总是在附近站岗守卫，并伪装成了看守人。他们偏好谎言和恐吓，而不是打斗，并会试图警告或威吓入侵者。如果有人反抗，他们就会开始攻击。

银链走私者（SILVER CHAIN SMUGGLERS）（2） CR 2

XP 600 每个

人类盗贼3

中立邪恶 中型类人生物（人类）

先攻 +7；感官 察觉 +6

————————防御————————

防御等级 16，接触 13，措手不及 13（+3护甲，+3敏捷）

生命值 20 每个（3d8+3）

强韧 +2，反射 +6，意志 +2

防御能力 反射闪避，寻找陷阱+1

————————攻击————————

速度 30尺

近战 拳刃+5（1d4+2/×3）或闷棍+5（1d6+2非致命）

远程 手弩+5（1d4/19-20）

特殊攻击 偷袭+2d6

————————战术————————

战斗中 如果可能的话，银链走私者会在夜幕的掩护下发动攻击，利用他们的盲斗专长带来的优势和夹击来制造偷袭。

士气 这些银链最初的成员们对他们的新领袖没有多少忠诚可言。如果生命值减少至少于5点，走私者们将试图逃跑或投降。

————————属性————————

力量 15，敏捷 16，体质 13，智力 10，感知 12，魅力 10

BAB +2；CMB +4；CMD 17

专长 盲斗，精通先攻，隐秘，武器娴熟

技能 特技+9，估价+5，唬骗+6，攀爬+10，解除装置+11，逃脱+5，威吓+6，知识（本地）+6，察觉+6，察言观色+6，巧手+9，潜行+11

语言 通用语，奥斯里昂语

特殊 盗贼天赋（战斗窍门），寻找陷阱+1

战斗装备 治疗轻伤药水，炽火胶，圣水；其他装备 +1皮甲，手弩和10根弩矢，拳刃，闷棍，抗毒剂，攀爬工具，撬棍，精制品盗贼工具，日光杖（2），银链手链（价值50 GP），5 GP

F2.办公室

这间破破烂烂、布满煤烟的办公室的地板已经被撬起，用来建造了一条通向地下的简陋楼梯。空气里有着一股霉味。

虽然楼梯很结实，但它们还是会令人担忧地嘎吱作响。任何从它们那里下来的人在潜行检定上会受到-5惩罚。

宝藏：在通往办公室的门里面放着守卫们最新的工作所得：3桶10磅重的藏红花，每桶价值50 GP。

F3.地下室走廊（CR 3）

这间长长的屋子里充满了霉菌和陈腐的熏香的恶臭。灯笼提供的光线刚好能够照亮墙壁上剥落下来的油漆和铺满沙子的地板。一个摇摇欲坠的楼梯通向北面。而坚固的木门则能从大厅通向东西两侧。

这条走廊的墙壁上挂着六盏油灯，但通常只会同时点亮三盏。这些灯是用来向银链的成员们发出信号的：三盏点亮的灯表示一切顺利，四盏点亮的灯表示在第二安全屋见面，五盏点亮的灯表示藏身处已被发现，六盏点亮的灯表示立即离开城市。布满沙子的地板让追踪频繁进出的人们变得更加容易，也隐藏了行会的第一道防线。

陷阱：在砖厂里驻扎后，这个帮派几乎立即就在楼梯底部和西门之间的走廊上安装了一个配重式陷坑陷阱。由于使用了配重装置，这个陷阱只会在陷阱区域的最南端的两个方格之一被施加了100磅或更多的重量时触发。

伪装陷坑陷阱（CAMOUFLAGED PIT TRAP） CR 3

XP 800

类型 机械型；察觉 DC 25；解除装置 DC 20

效果

触发器 位置型；复位 手动

效果 30尺深坑（3d6坠落伤害）；反射DC 20免除；多重目标（在10尺方格区域内的所有目标）

F4.大仓库（CR 6）

在这个宽敞的房间里，碎裂的瓷砖覆盖着墙壁和柱子。在房间的中央，被用铁链连接起来的铁柱划分出了几个较小的区域，而每个区域中都挤满了盒子、板条箱、骨灰盒和石棺。空气中弥漫着煤烟的恶臭和死亡的皮革味。

在大火摧毁砖厂之前，这个区域安置着给F1区的窑炉提供燃料的熔炉。奴隶们会在这里闷热的条件下劳作，使得上面的工匠们可以在不需要生火的情况下转动砖块进出窑炉。银链会利用这个开阔干燥的地方来存放大部分偷来的墓葬物品，直到他们找到买家。如黄金和珠宝这样的贵重物品会存放在主人的房间（F9区），而帮派头目会在那里密切地关注它们。这个房间里存放着许多价值更低的更实用的违禁品，包括书籍、家具、护身符、纺织品、玩具、葡萄酒，甚至还有木乃伊化的身体部位和尸体，但当后者被喀的脉冲活化后，它们很快就被移动到了上面的城市里。

生物：喀的脉冲也把房间角落里的一堆卡诺匹斯罐变成了一个可怖之物。在死灵能量的作用下，一堆被称为特肯努的内脏和器官从卡诺匹斯罐中诞生了。尽管特肯努已经冒险进入了上面的街道，但它仍然有着一种原始的冲动，想要呆在它的破碎的罐子附近，并会在恐吓周围的邻居后定期回到这个房间。银链目前不知道这个生物，而它会攻击任何进入房间的活物。

特肯努（TEKENU） CR 6

XP 2400

HP 65（见90页）

宝藏：这里储存的大部分货物都很普通，不值多少钱。最明显的贵重物品是12瓶古老的蜂蜜酒，每瓶价值25 GP。这个房间里还存放着其他的贵重物品，前提是它们的价值能够得到确认。成功通过一个DC 15知识（宗教）检定的PC可以将一个类似斯芬克斯的雕像识别为极光焰母（Auroric Flame-Mother）——一个被伊麦瑞（Ymeri）认为已经消失多年了的元素领主——的描绘，价值750 GP。成功通过一个DC 20知识（贵族）检定的PC可以发现三河法典（Three Rivers Codex），一本瓦蒂的创始人家族的家谱，价值950 GP。最后，成功通过一个DC 25知识（工程）检定可以让PC识别出一个坏掉的旧水钟是彭隆（Pheron）的杰作——彭隆是古代奥斯里昂机械学的传奇先驱——并对一个收藏家来说价值1200 GP。

东门附近还悬挂着另外两件有趣的东西：法莱斯玛的牧师的法衣和一个银制法莱斯玛圣徽，都完好无损。这些属于被俘的牧师皮特蒙尼布（见F8区），并被保存在了这里，以防埃克拉姆决定潜入教会。

发展：如果疫鸟卡辛陪伴着PC们，她会认出法衣和圣徽是皮特蒙尼布的，并兴奋地指出它们，从它们的存在推断她的朋友一定就在附近的某个地方。

故事奖励：杀死特肯努可以阻止它将猎场扩展到砖厂之外，并将恐慌等级降低1级。

F5.废弃的实验室（CR 4）

这个房间的门已经被用木板封住了，以防有人进入，但只需几分钟的工作就可以轻易地把木板拆下来。

烧杯、坩埚和其他炼金设备挤在了这个狭窄的房间里的几张桌子上。一具腐烂的尸体横躺在地板上，而它的脸隐藏在一个黄铜丧葬面具后面。

银链的前任领袖一直希望通过生产木乃伊粉来扩大该帮派的业务。她把这个以前用来为F4区的熔炉储存煤的房间变成了实验室，但这种毒品变化无常的制造过程和这个帮派对炼金术的普遍不熟悉注定了他们的努力终将失败。最终，他们的涉猎使得这间实验室的毒性大到足以被封闭，而当一个遗忘法老的邪教徒在调查这间房间时死去时，埃克拉姆决定将实验室封闭起来，并把邪教徒的尸体留在里面。如果对尸体进行了检查，通过一次成功的DC 15医疗检定能够发现在尸体口腔周围有着干燥的泡沫痕迹，还有几处似乎是自己造成的刺伤。

多年来溢出的化学物质渗入了房间的木桌，使得它正在不断地渗出现在充满了房间的无色有毒的气体。在第一次开门时，成功通过一个DC 15察觉检定的PC们可以察觉到气体的刺鼻气味。一旦注意到，这种毒素可以通过一个成功的DC 15手艺（炼金术）或医疗检定来识别。任何进入房间的人都会受到毒气的影响，这会导致困惑和暂时的疯狂。想要进入房间的PC们可以尝试屏住呼吸，使得每轮有50%的概率不用尝试强韧豁免，或者可以使用如造风术的法术来清除房间里的毒气。另外，如果房间的门一直开着，毒气会在2d6分钟内无害地消散——如果F4和F6区的门同时打开，则消散所需要的时间会减半。

有毒炼金气体（POISONOUS ALCHEMICAL GAS）

类型：毒素，吸入；豁免：强韧DC 15

频率：1/轮，共6轮

效果：1d3感知伤害和困惑；痊愈：1次豁免

宝藏：尸体的身上仍然有着一个遗忘法老的邪教徒的所有常规装备（见26页），以及一份该教派的命令的副本（见文字资料）。

故事奖励：为PC们在房间中遭遇有毒气体，或认识到其危险并避开它而奖励他们1200 XP。

到目前为止，你的教派的努力堪称典范，但还有很多工作要做。瓦蒂的大墓地很快就会开放，而我们可能会找到一些隐藏了太久的线索。我们会提供交通工具和通讯工具。而一个名叫银链的盗墓帮派会为你提供继续搜寻所需的掩护和资源。一旦你到达这个城市，你就要渗透进银链里，并让他们信奉**他**的神圣意志。赶紧。一旦法莱斯玛的信徒们向探险家们开放了大墓地，我们就要冒着让外人先找到面具的风险。如果你成功了，哈科特普的复活时刻很快就会到来。如果你失败了，我不需要告诉你我有多么厌恶表达天空法老的不满。

——梅雷特-赫泰夫

玩家文字资料

F6.装卸码头（CR 5）

水轻轻拍打岸边的声音在这个房间里回荡着。石阶从一个凸起的平台下到了一条通往西边的地下运河。离开这个房间的装货门通向东边和南边。

砖厂会利用这个地下码头从外面的运河运来煤炭、木材和特殊订单用品，以避免通过地面上的混乱的街道运送沉重的货物。水深2英尺，在下面还有一英尺深的泥浆。这条地下运河直通外面的一条运河。从外面来看，通往地下运河的入口似乎被木板封住了，但是从里面可以很轻松地打开。大多数的银链的商品和潜在的买家会通过这条路线进出；因此，这里比上面的废砖厂更加戒备森严。

生物：两个银链走私犯和一条受训过的鬣狗全天候守在这里。如果他们听到任何人接近，守卫会释放鬣狗并试图躲藏，尝试偷袭入侵者。

银链走私者（SILVER CHAIN SMUGGLERS）（2） CR 2

XP 600 每个

HP 20 每个（见21页）

受训过的鬣狗（TRAINED HYENA） CR 1

XP 400

防御等级 16，接触 12，措手不及 14（+2护甲，+2敏捷，+2天生）

HP 13（《怪物图鉴》179页）

装备 皮甲坐骑护甲

F7.宿舍

当砖厂仍在正常工作时，这个巨大的工作空间会被用来为特殊的订单准备泥浆，通过使用化学物质来改变砖的颜色和强度。一套由活板门和滑轮组成的系统被用来将混合的批次转移到上面的成型层上，但工厂的那部分被大火烧毁了，活板门也被封住了。石头搅拌盆仍然占据着房间的主导地位，并且现在被不值班的银链成员当做浴室来使用。8个铺位为看守砖厂或需要藏身之处的银链成员提供了住宿。角落里的一个摇摇晃晃的书架上摆满了关于奥斯里昂学的书籍。西南方向的小房间是一间被临时改建成了游戏室和酒吧的储藏室。宿舍目前无人居住。

宝藏：一个充满事业心的银链特工从帮派的赃款中为自己捞取了一点额外的财富，并把它藏在了她铺位旁一块松动的砖块后面。但在此后不久，她遭遇了一场不幸的事故，从此她的财宝就一直藏在这里。在成功通过一个DC 20察觉检定后，一个角色可以发现这块松动的砖块和隐藏在它后面的1个+1天生防护护符。

F8.水井

四口石井填满了这个原本并不起眼的房间。被拆散的机械残骸散落在东南角的管道连接处。

这些30英尺深的水井有着双重用途，既能防止地下室被附近运河的水淹没，又能在旱季为消防和使用储存水。银链们试图保持连接泵的维修，但结果成败参半。通常，这些坑会被用来存放危险的偷猎来的动物和偶尔的囚犯。

生物：皮特蒙尼布，失踪的法莱斯玛牧师，正躺在西南的污水井的底部。银链的成员们迷信地认为杀死一位法莱斯玛的牧师将会给他们带来一生的厄运，而到目前为止，埃克拉姆一直在纵容着他们。被殴打，被捆绑，被剥夺了圣徽（它挂在F4区），皮特蒙尼布无法使用魔法治愈他的伤口或召唤援助。他被银链的击打弄得处于疲乏状态，在他休息好之前无法恢复法术。

皮特蒙尼布（PTEMENIB） CR 7

XP 3200

防御等级 10

HP 55，目前6（见60页）

宝藏：为了感谢他们帮助拯救皮特蒙尼布，卡辛感激地给了PC们一个叫做巫沙布提俑自愿仆从（ushabti of the willing servant，见第63页）的魔法墓葬小雕像。

发展：如果获救，皮特蒙尼布表示很感激，但他无法在不休息的情况下提供太多的帮助。然而，他会提供一些信息，并警告PC们银链现在服务于一个新主人，一个住在隔壁房间里戴着金色面具的人。皮特蒙尼布在被抓获时几乎耗尽了他所有的法术，但如果他的圣徽被找回，他可以在需要时用引导能量治疗PC们。皮特蒙尼布的装备存放在F9区；一旦它们被找回，皮特蒙尼布就会回到宏伟陵墓。他会邀请PC们来拜访他，如果他们需要他的知识或治疗的话。

故事奖励：如果PC们救出了皮特蒙尼布，奖励他们1600 XP。一旦牧师回到宏伟陵墓，他的专业知识将会帮助组织法莱斯玛信徒们应对僵尸起义，并将恐慌等级降低1级。

F9.主人的房间（CR 6）

这个房间里摆满了来自不同时代的精美古董家具，空气中弥漫着浓郁的食物香味。一张雪松桌子上摆满了书籍和图表，而另一张桌子上则摆满了水果和烤肉。房间的南部是一个起居室，里面有着一张床和其他家具。

这个房间最初是砖厂奴隶的宿舍，后来变成了银链的主人的住处，主人会用它招待重要的访客和存放帮派的贵重物品。银链的新领袖，遗忘法老的邪教徒埃克拉姆·伊菲克，在他控制了这个帮派后也住在了这里。房间里的所有家具都是从瓦蒂大墓地的坟墓里掠夺来的。

东南方的墙上的一扇暗门（察觉DC 25）通往一个由未使用的隧道组成的沼泽网络，最终通向一条被称为干脉（G区）的干涸和被砖堵塞的大墓地运河。PC们可以在第二和第三部分中使用这些隧道来秘密地进入和离开大墓地。

生物：遗忘法老的邪教的副官兼银链的现任领袖，埃克拉姆·伊菲克，占据了这个房间。在加入邪教之前，埃克拉姆在索西斯做过一名颇有名气的角斗士。负责瓦蒂活动的领导人梅雷特-赫泰夫在6个月前派遣了埃克拉姆前去瓦蒂接管该市的黑市交易和去寻找遗忘法老的面具。埃克拉姆安排了银链的前任首领死在她自己的宠物鬣狗手中，并取代了该帮派的许多现任副手，之后他控制了银链，现在经营着城市的大部分走私艺术品交易，尽管由于他缺乏经验和邪教在专注于其目标，这有点不太熟练。在埃克拉姆的指挥下，大多数的邪教徒都留在了大墓地里，继续寻找着遗忘法老的面具，但有三个遗忘法老的邪教徒仍然留在了他的身边。

鉴于城市目前的混乱局面，埃克拉姆现在最不想面对的就是一群爱管闲事的冒险者。如果PC们救出了皮特蒙尼布并且看起来还算合理，埃克拉姆会认为他们来这里的原因是被俘的牧师。他为监禁了皮特蒙尼布向他们道歉，但会要求PC们离开，声称银链没有理由和他们争吵。他的起始态度是不友善的，但如果通过交涉变得友善，他会愿意谈判，并承诺一旦安全了，他的组织就会离开瓦蒂，并提供给PC们1500 GP让他们对他们的存在保持沉默。当然，埃克拉姆无意在找到面具之前离开城市，并且PC们将会在第二部分中探索大墓地时遇到更多的邪教徒。如果谈判失败，埃克拉姆和邪教徒们就会发动攻击。

埃克拉姆·伊菲克（EKRAM IFFEK） CR 3

XP 800

男性人类游侠（都市猎人）4（《进阶玩家手册》129页）

守序邪恶 中型类人生物（人类）

先攻 +2（+4在瓦蒂中）；感官 察觉 +8（+10在瓦蒂中）

————————防御————————

防御等级 15，接触 12，措手不及 13（+3护甲，+2敏捷）

生命值 30（4d10+4）

强韧 +5，反射 +6，意志 +2

————————攻击————————

速度 30尺

近战 钠碱尖牙+6（1d8+4/19-20），精制品反曲刀+6（1d4+1/18-20）

远程 复合短弓+6（1d6+3/×3）

特殊攻击 战斗流派（双武器格斗），宿敌（人类+2）

游侠准备法术（CL1；专注+2）

1环——抵抗能量伤害

————————战术————————

战斗中 埃克拉姆的内心深处仍然还是一个表演者和炫耀者。他会冲入战斗中心，用他的钠碱尖牙进行绊摔攻击，同时用他的反曲刀攻击，然后当俯卧的对手试图站起身来时再次攻击。

士气 埃克拉姆知道如果他活着他就能把关于PC们的有价值的信息传递给邪教。如果生命值减少至少于7点，他会尝试从战斗中撤退，并在静脉区的蜿蜒的小巷和河道中甩掉任何追踪者。

————————属性————————

力量 16，敏捷 14，体质 12，智力 13，感知 12，魅力 8

BAB +4；CMB +7（+9绊摔）；CMD 19（21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

技能 唬骗+3，攀爬+9，解除装置+8，威吓+6，知识（地城）+8，知识（本地）+8（+10在瓦蒂中），察觉+8（+10在瓦蒂中），潜行+8（+10在瓦蒂中），生存+8（+10在瓦蒂中）

语言 通用语，火族语，奥斯里昂语

特殊 偏好社区（瓦蒂+2），追踪+2，寻找陷阱+2，野性认同+3

装备 镶嵌皮甲，复合短弓（+3力量）和20支箭，精制品反曲刀，钠碱尖牙（natron fang，+1镰剑；见63页），F2区的钥匙，黄金丧葬面具（价值50 GP），21 GP

遗忘法老的邪教徒（FORGOTTEN PHARAOH CULTISTS）（3） CR 2

XP 600 每个

人类盗贼1/法师2

守序邪恶 中型类人生物（人类）

先攻 +2；感官 察觉 +5

————————防御————————

防御等级 16，接触 12，措手不及 14（+4护甲，+2敏捷）

生命值 20 每个（3HD；1d8+2d6+5）

强韧 +2，反射 +5，意志 +6

————————攻击————————

速度 30尺

近战 短剑+3（1d6/19-20）或匕首+3（1d4/19-20）

远程 飞镖+3（1d4）

特殊攻击 学徒之手（5/天），偷袭+1d6

法师准备防护（CL2；专注+4）

1环——燃烧之手（DC 13），易容术，电爪

0环（任意）——酸液飞溅，侦测魔法，修复术，阅读魔法

————————战术————————

战斗前 遗忘法老的邪教徒们在战斗前会使用他们自己的联结面具施放法师护甲。

战斗中 邪教徒们在战斗中会通过短剑使用奥术打击，并互相夹击以进行偷袭。在对付穿戴金属护甲的对手时，他们会施放电爪，或用燃烧之手攻击多个敌人。

士气 邪教徒们是狂热者并会战斗至死。

————————属性————————

力量 10，敏捷 15，体质 13，智力 14，感知 10，魅力 12

BAB +1；CMB +1；CMD 13

专长 奥术打击，诈欺师，钢铁意志，武器娴熟

技能 唬骗+8，易容+8，威吓+6，知识（奥秘，历史，本地）+6，察觉+5，察言观色+5，巧手+7，法术辨识+7，潜行+7，使用魔法装置+6

语言 古奥斯里昂语，通用语，珂莱仕语，奥斯里昂语

特殊 奥术联结（丧葬面具），奥术发现（联结面具），盗贼天赋（巧手盗贼），寻找陷阱+1

战斗装备 隐匿阵营药水，风讯术卷轴，腐精油；其他装备 匕首，飞镖（5），短剑，+1抗力披风，法术材料包，法术书（包含所有准备法术，所有0环法术，法师护甲，附加3个额外的1环法术），盗贼工具，黄铜丧葬面具（价值25 GP），3颗绿松石（价值10 GP每颗），4 GP

新奥术发现

遗忘法老的邪教的法师们已经学会了用他们戴着的丧葬面具来形成奥术联结，以纪念他们的远古庇护主。一个法师可以学习以下的奥术发现来取代他平常的专长或法师奖励专长。有关奥术发现的更多信息，请参阅《极限魔法》的86-87页。

联结面具（Bonded Mask）：你对遗忘法老的忠诚使你能够选择一个面具——通常是一个奥西里昂丧葬面具——作为你的联结物品。这个面具必须要带着才能生效，并占据头部奇物位。另外，这个面具可以保护你不被发现。当你戴着你的联结面具时，使用交涉技能来收集关于你的信息的努力将受到-1惩罚，并且你在对抗允许豁免的探知（scrying）和读心（mind-reading）效果时所有豁免都将获得+1表现加值。

宝藏：一个大的铁箱子里装着银链掠夺来的令人印象深刻的珠宝和艺术品。箱子是锁着的（解除装置DC 30），但钥匙可以通过一个成功的DC 25察觉检定在埃克拉姆的床里找到。在箱子里有着1个方便背包，里面有各式各样的宝石、项链、戒指、小雕像和其他物品，总价值3765 GP。第二个箱子里存放着皮特蒙尼布剩余的装备（见第60页）。

另外，其中一张桌子上放着一支羽毛笔、一小瓶墨水、几张羊皮纸，还有一个用锡做的奇特小鸟雕像，尾巴上有着3根羽毛。这些羽毛都是鸟羽符（bird feather tokens），并可以很容易地从雕像上取下来。粗略地看一下这个小雕像，就会发现里面的空间是给四根羽毛的；显然是缺失了一根。

发展：当PC们到达时，埃克拉姆已经意识到了瓦蒂的亡灵骚乱的可能原因，并使用了一个鸟羽符来联系他的上级梅雷特-赫泰夫。缺失的第四根羽符是埃克拉姆最近向某人发送过信息的线索，即使PC们还不知道是谁。在几小时后，梅雷特-赫特夫会抵达瓦蒂。在第二部分中，她指派了一些邪教徒跟随PC们，并在第三部分中以正面对抗告终。

如果埃克拉姆在这次遭遇中幸存了下来并逃脱了，他随后会与梅雷特-赫特夫见面，分享他所知道的关于PC们的一切。在这种情况下，当她在仆从之墓（Q2区）中面对他们时，他就在她的身边。

随着埃克拉姆·伊菲克的失败，剩下的银链都四散而逃了，阻止了他们利用当前的混乱——将恐慌等级降低1级。

事件4：死亡的右手（CR 8）

这个事件应该发生在第1部分的末尾，在PC们从银链手中救出皮特蒙尼布之后（见F区）。

宏伟陵墓的祭司们和法莱斯玛信仰的好战教派——尖塔之声之间存在着巨大的裂痕。纳克特·谢普斯（守序中立男性人类法莱斯玛的审判者9），瓦蒂最初的解放者奈夫鲁·谢普斯的私生子的后代，是一个冷酷而高效的人，他相信他的血统给了他作为尖塔之声的指挥官保护城市的重任。相比之下，大祭司鳄鱼塞布提（绝对中立女性人类法莱斯玛的牧师13）出身于平民，是一个和平缔造者和顾问，经常与她的好战的对手不和。她对危机的反应是为市民提供保护和治疗，同时依靠像PC们这样的冒险者来净化城市，这让纳克特感到十分厌恶。他和他的审判者们有着一个不同的解决方案。利用一个代代相传的强大仪式，纳克特计划召唤一支由厄索波克噬魂使和万特护魂使组成的军队来摧毁不死天灾并揭开它的源头。这些招魂者战士们完全有能力将活死人们送回他们的坟墓；不幸的是，这两种招魂使都不太关心活着的人。释放这些招魂使可能会把瓦蒂从不死生物中拯救出来，但也可能导致数百名无辜的人死亡。

听到有流言称在城市中有厄索波克袭击人（例如PC们自己在事件3中发生的冲突），塞布提召集了愤怒的纳克特到宏伟陵墓去进行解释。皮特蒙尼布会联系PC们，要求他们介入，担心分歧可能会升级为教会内部的分裂，并希望与教会无关的人可以调解分歧。当PC们到达神殿时，赛布提和纳克特几乎要开始互相厮杀了。

PC们可以通过他们认为合适的方式进行干预。各方都急于解释自己的立场：赛布提专注于保护公民免受伤害，而纳克特则倾向于迅速果断的行动。在这种危机中，赛布提和纳克特都没有明确的权威。作为大祭司，塞布提认为纳克特应该遵从她的判断，但纳克特坚持认为在更强大的不死生物从坟墓中复活之前必须找到不死起义的源头，而只有他的招魂使才能胜任这项任务。

第三个解决方案是让PC们自愿进入大墓地去寻找不死起义的源头。如果PC们不主动发言，皮特蒙尼布会根据他们最近的表现向他们提出建议。纳克特认为雇佣来的冒险者比坚定不移地忠诚的异界生物更有效是个可笑的想法，但赛布提抓住了这个想法，并询问PC们是否愿意展示自己的能力。如果PC们同意，纳克特就会默许，但他要求要证明他们的实力。

生物：纳克特迅速派遣了一名跑者前往尖塔之声的总部，而在几分钟后，一个戴着秃鹫般的面具，披着破烂的灰色羽毛斗篷的瘦高嶙峋的身影传送进了神殿。这是万特护魂使阿金·拉·巴卡，在几个世纪前和纳克特的祖先奈夫鲁·谢普斯一起来到了瓦蒂，从那以后就一直居住在了这座城市里。长期以来一直是尖塔之声的盟友，这个万特护魂使是纳克特打算在瓦蒂释放的第一个招魂使。他有着两个厄索波克噬魂使陪同。纳克特平静地说，如果PC们可以打败尖塔之声的最好的仆人和他的军犬，那么他就愿意接受PC们作为法莱斯玛的代理人来代替他的招魂者。纳克特不希望看到任何人——不管是PC们还是阿金——死亡，所以他宣布战斗应该只进行到一方的大多数战斗人员失去意识为止。然后，他后退几步，观看这场表演。

阿金·拉·巴卡（AJIN RA BAQA） CR 7

XP 3200

万特护魂使（Vanth psychopomp，《怪物图鉴4》221页）

HP 76

————————战术————————

战斗中 阿金诡异地沉默着，毫无疑问地忠于纳克特。在这场力量的考验中，他并不想杀死任何人，但他也毫不克制。阿金首先会对最近的奥术施法者施放降咒，适当降低他或她的智力或魅力值。像大多数万特护魂使一样，阿金喜欢在侧翼作战，用他的精金巨镰使用打了就跑的战术和猛力攻击和要害打击。一旦对手失去意识，阿金就会不再留意那个角色，并将注意力转向一个新的敌人。

士气 阿金不是被召唤到物质位面的，所以如果他被杀了，他不会回到骨园。然而，他会一直战斗至失去知觉或被杀死。

厄索波克（ESOBOKS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 30每个（见84页）

宝藏：如果PC们赢了，纳克特会遵从赛布提的意愿。为了帮助PC们完成他们的任务，他会奖励给他们1张召唤次等招魂使卷轴和1张召唤万特护魂使卷轴（见上面的边栏）。

发展：纳克特会在PC们请求怜悯或似乎处于真正的死亡危险时叫停招魂者。如果任何一个PC死了，塞布提已经准备好了一个生命之息法术，并会让它们立即复活。不管PC们是赢是输，赛布提和她的牧师们都愿意治疗在战斗中受伤的人。

如果PC们打败了阿金·拉·巴卡和他的厄索波克，纳克特会沉默片刻，然后为他之前的疑虑道歉。他很骄傲，但并非无理取闹，他最关心的仍然是保护瓦蒂的安全并结束不死灾难。他同意给PC们一个机会来在召唤更多的招魂者到城市前结束不死起义。通过调解两个精神领袖来恢复秩序和清晰的领导可以将恐慌等级降低1级。

如果PC们输了，纳克特和尖塔之声将继续他们的计划，召唤招魂者来控制不死生物的爆发。由于招魂者的无情的解决问题的方法吓坏了民众，这会将恐慌等级增加2级。尽管如此，赛布提仍然对PC们抱有信心。她相信凡人特工比异界生物更有洞察力和同情心，并且仍然要求PC们寻找大墓地中不死生物的来源，希望他们的行为可以减轻招魂者造成的潜在伤害。在这种情况下，将招魂使们添加到PC们在剩下的冒险中可能会面临的随机遭遇表中。

新法术

以下法术被法莱斯玛教会用来召唤招魂使到物质位面。

召唤次等招魂使（SUMMON LESSER PSYCHOPOMP）

学派 咒法系（召唤）；环位 牧师5，术士/法师5，召唤师4，女巫5

施法时间 1轮

成分 语言，姿势，材料/法器 （一个鳄鱼头骨丧葬面具）

距离 近距（25尺+5尺/每2等级）

效果 一个或多个被召唤的招魂使（见后文）

持续时间 1轮/等级 （可解消）

豁免 无；法术抗力 否

这个法术的效果类似于召唤怪物，除了它会召唤出1d3只厄索波克噬魂使或1d4+1只疫鸟外。厄索波克噬魂使在第84页有着详细描述。疫鸟在《怪物图鉴4》的第220页有着详细描述。

召唤万特护魂使（SUMMON VANTH ）

学派 咒法系（召唤）；环位 牧师6，术士/法师6，召唤师5，女巫6

施法时间 1轮

成分 语言，姿势，材料/法器 （一个秃鹫头骨丧葬面具）

距离 近距（25尺+5尺/每2等级）

效果 一个被召唤的万特护魂使

持续时间 1轮/等级 （可解消）

豁免 无；法术抗力 否

这个法术的效果类似于召唤怪物，除了它会召唤出一只万特护魂使。万特护魂使在《怪物图鉴4》的第221页有着详细描述。

P28-P46

第二部分：最好将它埋葬

虽然PC们已经尽其所能来帮助瓦蒂的活城尽可能地保证其公民的安全，但是仍有成千上万步履蹒跚的不死生物们徘徊在这个城市的大墓地的废弃街道上。虽然大墓地的坚固的墙壁目前还能维持住，但大门只能暂时阻挡住尸潮，而不死生物们则继续稳步地通过散落在静脉区各处的走私隧道。在不死起义的起因被发现之前，瓦蒂仍然处于危险之中。在事件4中与鳄鱼赛布提和纳克特·谢普斯会面后，PC们应该准备去进入大墓地寻找不死瘟疫的源头。发现遗忘法老的面具，死灵法师尼布塔-库弗尔的参与，以及他的秘密巢穴的位置将需要PC们在整个大墓地中搜寻线索——即使是在那里爬满了令人憎恶的不死生物之前，这也不是一件容易的事情。

当他们有时间从第一部分的冒险中恢复过来后，皮特蒙尼布安排了另一场与鳄鱼赛布提和纳克特·谢普斯的会面，在PC们进入大墓地之前指导PC们的初步搜索。

鳄鱼赛布提最渴望看到人类调查员解决危机，并同意让PC们保留他们可能会在大墓地发现的任何财富，尽管她会敦促他们记住他们早期在大墓地探索的三条规则（见《冒险之路#79》）。如果PC们同意帮助这座城市，塞布提会将法莱斯玛信徒们的最大的秘密之一托付给他们。在大约1800年前，当这个大墓地第一次被隔离起来的时候，在里面藏着十二个被称为挽歌罗盘（elegiac compasses）的死灵探测器。这些装置可以感知大量的死灵能量的来源，教会的审判者们会用它们来追踪和压制大墓地的堕落影响。截至30年前，也就是它们最后一次被使用时，还有五个挽歌罗盘仍然有效，并且有可能能够被用来三角定位不死起义的源头。赛布提不知道是否所有的挽歌罗盘都仍在运行，但她为PC们提供了一张显示了它们的位置的地图（G、K、L、M和O区）。

纳克特怀疑一个被称为阿莫什特（Amushet）的无神论拉米亚邪教可能是不死起义的幕后主使，并毫无疑问是受到了教会不明智的探索计划的煽动。据纳克特所说，拉米亚们懂得奇异的魔法，并且她们会从城市的民众中抢走情人，直到他们失明和发疯后才会释放他们。阿莫什特居住在大墓地的愤世嫉俗者的纪念碑（Cenotaph of the Cynic，H区），把它当作了自己的游乐场。

在他对瓦蒂盗墓团伙的调查中，皮特蒙尼布会定期造访墓地，并与居住在维齐尔山（Vizier's Hill）下的一个名叫索特尔（Xotl）的幽暗之民部落取得了联系。皮特蒙尼布建议PC们去阿塞提提家族（I区）的老别墅寻找索特尔的名为解缚者哈莫尼（Unwrapped Harmony）的领导者，并为他们绘制了一张显示别墅位置的快速地图。作为大墓地中的不那么危险的居民，幽暗之民们得到了教会的容忍，而皮特蒙尼布相信他们可能有着关于这座城市的不死生物爆发的信息。

皮特蒙尼布也知道静脉区遍布着通往大墓地的走私通道，尽管他自己从来没有发现过。该区域的一些运河和排水隧道在该区域被分割出时并没有完全被封锁上，而在大墓地被创造后的几个世纪里，其他一些运河和排水隧道又被走私者重新开放了。如果PC们没有找到亮河砖厂的秘密隧道入口（F9区），皮特蒙尼布会建议他们银链可能有办法悄无声息地进入大墓地，而PC们在与帮派的交易中得到的任何联系人或俘虏都可能会告诉他们这种能够绕过包围大墓地大门的食尸鬼和僵尸大军的方法。

宝藏：为了帮助PC们完成任务，赛布提从宏伟陵墓的宝库中提供给了他们1根次等跨界超魔权杖。

进入大墓地

通常，进入瓦蒂的大墓地是一件相对简单的事情。有着两扇大门通向死者之城，而只要得到宏伟陵墓祭司的许可，悼念者和访客通常可以在白天自由地进入大墓地。一些不死生物总是在大墓地里游荡着，但通常都会与大门和法莱斯玛信徒那时刻警惕的眼睛保持健康的距离。而随着喀的脉冲的到来，大门已经被封死，以防止聚集在每面大门后的食尸鬼、骷髅和僵尸大军冲进城市的活城。

PC们有三种方式可以进入大墓地。最简单（可能也是最安全）的方式是通过银链的走私隧道网络，PC们可以通过该帮派现已废弃的砖厂总部（F9区）进入。隧道进入大墓地的出口靠近法莱斯玛信徒们的一个挽歌罗盘（G区）。

PC们也可以尝试爬过大墓地的墙。需要四次成功的DC 20攀爬检定才能到达墙顶，并且还需要再来两次才能安全到达另一边的地面。在城市的各个地方，有着几栋15英尺高的建筑紧挨着墙壁；如果PC们从这些建筑的屋顶开始，只需要两次成功的攀爬检查就可以越过墙壁。

如果PC们试图通过大门进入大墓地，他们必须从由愤怒的不死生物形成的尸潮中杀出一条路来。这是一场CR 8的遭遇，6个食尸鬼和12个僵尸会涌向PC们。每经过两轮，一只额外的食尸鬼和1d4只更多的僵尸就会加入战斗。击败这群不死生物可以让他们在另一群不死生物聚集起来并攻击他们之前的1d4轮中继续前进。

寻找源头

PC们寻找不死瘟疫的源头的方式是取决于他们的。赛布提，纳克特，特别是皮特蒙尼布都能提供线索，但是玩家必须自己决定如何追踪它们，以什么顺序，以及如何利用他们发现的信息。

PC们的调查类似于一个谜题，有着多个线索，误导，和死胡同，但最终，他们应该能够发现足够多的线索，在真理与智慧的天文台下的仆从之墓之中找到尼布塔-库弗尔的藏身之处。有三条散布在大墓地各处的线索指向了尼布塔-库弗尔和遗忘法老的面具的位置。PC们必须要通过追踪所有三条线索来找到死灵法师的藏身之处。

挽歌罗盘：在赛布提的地图上的五个挽歌罗盘中只有一个仍在工作（L区），而且必须要先被修好。一旦PC们修好了一个正在工作中的挽歌罗盘，他们就可以用它来探测遗忘法老的面具的死灵能量。然而，由于没有更多的挽歌罗盘来三角定位面具的位置，它只确定了一条穿过大墓地的线，而隐藏的坟墓就在其中的某个地方。

神秘的陌生人：一些大墓地的居民已经注意到了戴着金色面具的神秘人物——有些人看到的是戴着遗忘法老的面具的尼布塔-库弗尔，还有一些则是正在寻找死灵法师和面具的遗忘法老的邪教徒。

星图：维齐尔山的索特尔氏族的幽暗之民们（I区）观察到了一个戴着金色面具的奇怪的人在喀的脉冲爆发前不久还在和一个黄铜笼子里的什么东西争论着。那个人掉下了一张旧星图的碎片。PC们不可能知道这张星图最初来自哪里，但是由于有了额外的线索，它可以帮助引导PC们前往真理与智慧的天文台（P区）。

尽管遵循这三条线索可以引导PC们走向尼布塔-库弗尔，但不要害怕偏离常规路线，改变遭遇的描述或细节以回应玩家的不同策略。也许PC们决定修复足够多的挽歌罗盘，以三角定位遗忘法老的面具的位置，在这种情况下，他们需要的部件可能在幽暗屠戮者死尸冈特（Gaunt Cadaver，J区）手中，隐藏在运算福佑金字塔（Pyramid of Arithmetic Bliss，N区）中，或者被怨灵维里安娜·海帕克斯（事件5）所占有。或者可能PC们想要和刺鼻街道（Acrid Street）的食尸鬼们达成协议，他们了解大墓地，并且需要有人清理在大墓地中出现的一些更强大的不死生物暴发户。如果玩家们似乎真的被困住了，皮特蒙尼布可以给他们指出一条新的线索，但请奖励聪明的思考和角色扮演，而不是强迫玩家严格遵循所写的冒险。他们是如何发现信息的远不如推进故事发展和确保每个人都玩得开心重要。

第二部分中的遭遇可以基于PC们的调查以任何顺序发生，他们要么会遵循盟友的指导，要么会跟踪在大墓地中发现的线索。与此同时，PC们将遇到遗忘法老的邪教的成员，而他们正在大墓地进行自己的调查。在PC们与埃克拉姆·伊菲克和渗入银链的邪教徒们在F区对抗之后，梅雷特-赫泰夫会命令她的邪教徒们跟随PC们。一旦PC们找到了仆从之墓，他们将在最后的紧要关头中面对梅雷特-赫泰夫和遗忘法老的邪教。

误导项

每一个通向尼布塔-库弗尔的藏身之处的三个主要线索都指向大墓地中的几个地点，在他们能够确定死灵法师的真正的藏身之处之前，PC们可能需要探索其中的几个地点。其中一些地点仅仅只是误导项，并没有在这次冒险中详细介绍。如果PC们选择调查这些错误的线索之一，对其的彻底搜查需要1d6小时才能完成。由于喀的脉冲和暴力的不死生物的复活，每次当PC们探索这些可疑的地点时，投掷一次随机遭遇。

以下是大墓地内的每个线索指向的地点，既有冒险地点，也有误导项。如果根据你的游戏方向你觉得有必要，那么可以添加额外的误导项地点供PC们探索。

挽歌罗盘（L区）：朱鹭档案馆，沙尘之间，食尸鬼市场（M区），真理与智慧的天文台（P区），运算福佑金字塔（N区），复活的奥西里斯神殿

神秘的陌生人（多个地点）：水巨灵的爱抚澡堂（K区），真理与智慧的天文台（P区），运算福佑金字塔（N区），博学之眼的圣所，亮闪闪的小玩意（L区），走私者的隧道（G区），蒙克特·玛提亚的坟墓（O区）

星图（I区）：天空与月亮的学院，马哈普特的奇妙地图，真理与智慧的天文台（P区），运算福佑金字塔（N区），帕哈克的预言，蒙克特·玛提亚的坟墓（O区）

事件5：等待的她（CR 6）

一旦PC们进入了大墓地，这个遭遇就可以在任何地方发生，但是很可能要等到团队分开或者停下来休息一晚才会发生。

生物：一旦PC们进入瓦蒂的寂静区域，很多只眼睛就都会开始观察起他们，但没有人比维里安娜·海帕克斯更加憎恨他们了，她是灼烧之手的前领袖，很可能就是被PC们所杀死的。多亏了遗忘法老的面具的喀的脉冲和一颗充满轻蔑的心，现在维里安娜在作为一个不死怨灵，一具被复仇的欲望所吞噬的扭曲的尸体，跟踪着PC们（如果PC们没有杀死她，请参阅第31页侧栏）。否认了她在活着时使用的魔法，尽管她的身体力量大大增加，但维里安娜的行为还是出人意料的谨慎。凭借她的感知凶手能力，她会跟踪在大墓地中的PC们，但不会攻击，除非他们分开或试图休息。一旦开始战斗，维里安娜的不死狂怒就会控制住她，而她会战斗至摧毁。

维里安娜·海帕克斯（VELRIANA HYPAXES） CR 6

XP 2400

女性怨灵（Revenant，《怪物图鉴2》235页）

HP 76

宝藏：虽然她本来的装备被从她的尸体上掠夺走了，但维里安娜没花多少时间就从邻近的坟墓里取出了埋葬物品和珠宝帮助自己来，包括1条精工细作的束剑腰带（《极限装备》211页）、6个金手镯（每个价值15 GP）、1个镶满红宝石的王冠（价值600 GP）、和1条烟熏石英项链（价值75 GP）。

但是她不是没死吗！

尽管不太可能，但PC们完全有可能在《半死之城》的结尾没有杀死维里安娜·海帕克斯。幸运的是，冒险者们几乎总是会在他们身后留下敌人和尸体。如果维里安娜在之前的冒险中幸存了下来，那么在这次冒险中追踪PC们的怨灵就是另一个被PC们杀死的灼烧之手的成员或值得纪念的NPC。可能的复仇心浓重的受害者可能包括埃克拉姆·伊菲克（F9区），赛荷西普·纳恩（D区），或者抢劫者中的一个（事件2）。而另一种情况是，怨灵可能是PC们没能拯救的人——比如狡猾的豺狼（A区）的拍卖参与者之一，或是法莱斯玛牧师巴尔·泰姆（C区）——而不是被PC们直接杀死的人。

G.走私者的隧道（CR 6）

亮河砖厂（F9区）下面的秘密隧道通向临近塞布提的地图上标记着的挽歌罗盘之一的位置的大墓地干脉区的一角。如果PC们使用隧道到达大墓地，他们会从地下进入这片区域。否则，他们会从地面靠近，离地下墓穴的地面有着20英尺远。当PC们接近这片区域时，阅读或改写以下内容。

隧道的一部分石质结构在这里坍塌了，将下面蜿蜒的地下墓穴暴露在了严酷的天空之中。每面墙上都排列着低矮的壁龛，里面巧妙地堆放着人类的骨头和头骨。在这个地下房间的中心，一堆铜制弹簧和铜盘混杂在一堆倒塌的石头里。

这个房间曾经是静脉区的运河的一部分，但当大墓地被建立的时候，这些运河就被排干和用砖盖住了。法莱斯玛信徒们在这里放置了一个挽歌罗盘，但当20年前屋顶倒塌时，它就已经被破坏到无法修复了。这里没有拉米亚赫普苏谢普（Hepsushep，H5区）和凋谢的暴徒（M2区）看到的蒙面人的任何迹象。

生物：两群毒蛇群已经在挽歌罗盘的废墟周围定居了下来，房间的墙壁为它们提供了一些保护，同时也让它们可以享受上面温暖的阳光。它们会攻击任何打扰它们的生物。

毒蛇群（VENOMOUS SNAKE SWARMS）（2） CR 4

XP 1200 每个

HP 37 每个（《怪物图鉴3》249页）

H.愤世嫉俗者的纪念碑

一座令人感到不安和不祥的结构，这座被人们称之为愤世嫉俗者的纪念碑的圆形的堡垒状建筑被与瓦蒂大墓地的其他陵墓分隔了开来，而其中隔着100英尺的被夷为平地的碎石。纪念碑最初是为了纪念那些死于疯狂瘟疫的人而建造的，但是当法莱斯玛信徒们创造大墓地时，他们将其改用于了容纳瓦蒂的无神论死者。在纪念碑建成后的几年里，一个名为阿莫什特的无神论拉米亚教派占领了这座建筑。作为传播疯狂瘟疫的拉玛什图邪教的一部分，阿莫什特在阴谋中表现不佳，而幸存者发誓要避免诸神的反复无常，并向任何有着同样常识的人提供避难所。阿莫什特姐妹们会在晚上在大墓地里自由活动，并看到和听到所有发生的事情；如果PC们愿意，它们可以花时间从拉米亚们那里获得有用的信息，或是终结这个城市持续时间最长的侵扰之一。

纳克特·谢普斯对拉米亚们的怀疑是可以理解的——阿莫什特会悄悄地抨击瓦蒂的各种信仰，偶尔也会魅惑情人来实施她们的计划——但姐妹们没有参与不死起义。事实上，纪念碑中的死者到目前为止还没有受到喀的脉冲的影响——也许是埋葬在里面的死者的无信，或是拉米亚本身的无信，阻止了遗忘法老的面具的死灵能量影响到他们。

愤世嫉俗者的纪念碑有着近40英尺高。除非另有说明，纪念碑的天花板有着15英尺高，墙壁由加固过的砖石和坚固的青铜门组成（硬度9，HP 60，破坏DC 28）。这个地点的地图在第32页。

H1.门厅（CR 5）

三根柱子支撑着这个房间的圆顶天花板，而第四根断在了地板上。墙上装饰着一幅以神和来生为主题的马赛克画，被几个世纪以来的涂鸦破坏了。空气中弥漫着刺鼻的麝香。

这个房间的前门一直锁着（解除装置DC 25）。因为姐妹们倾向于通过H5区的暗门进出，所以当她们不接待客人时，房间里几乎看不到任何活动。圆顶天花板有着30英尺高。

生物：房间里的刺鼻气味来自拉米亚们的宠物，一只名叫艾瑞里的被宠坏的帝王眼镜蛇。完全忠于它的“母亲”，艾瑞里会攻击任何没有她们陪同进入这个房间的活物。一旦PC们进入房间，巨蛇就会抬起头，展开它的头罩，并开始攻击。

艾瑞里（IRIRI） CR 5

XP 1600

帝王眼镜蛇（Emperor cobra，《怪物图鉴2》252页）

HP 51

宝藏：阿莫什特姐妹们用总价值1500 GP的两打耳环装饰了艾瑞里的头罩。

H2.怀疑论者的墓穴

这条长长的半圆形走廊两旁排列着可容纳两打人类尸体的小房间。鉴于多年来在瓦蒂的无神论者地位各异，这里的一些尸体被完美地制成了木乃伊，而另一些本来是被遗弃的，后来被拉米亚们收集并埋葬在了这里。

H3.私人卧室

阿莫什特通常会使用虚无图书馆（H5区）作为共享的生活和睡眠空间，但拉米亚们最终会彼此产生摩擦，而姐妹们偶尔会退到这些私人房间中的一个人休息或安静地学习。这里原本是藏骨堂，房间里寂静无声，散发着让拉米亚们觉得舒服的霉味。

宝藏：姐妹们都对气味情有独钟，每个卧室里都收藏了价值750 GP的精油、香水和香水，以及价值300 GP的各种硬币。

H4.忏悔之厅（CR 5）

四根柱子支撑着这个大房间的天花板，里面摆满了石头桌子和破烂的天鹅绒窗帘。雕刻着圣甲虫和夜鹰形象的石制圣水坛矗立在东西方向的柱子之间。两对双开门从房间通向南面，而北面的门上有着法莱斯玛的浮雕，既是代表生者的拯救者，也是代表死者的收割者。女神雕刻的脸被深深的凿痕所玷污了。

这个房间最初是为向受人尊敬的死者祈祷的生者而建造的；在纪念碑被改变了用途后，哀悼者可以来到这里为他们埋葬在这里的无信仰的亲属祈祷，理想的情况是说服他们的灵魂在死亡中找到含有神性的安宁。在东边和西边的被施了魔法的圣水坛曾经会产生圣水，但当阿莫什特占领了纪念碑，破坏了大厅门上的法莱斯玛的形象后，圣水坛便失去了它们的神的魔法。拉米亚们现在把这个房间用于她们的宠物项目——包括她们多年来建立的邪教——而各种工具、书籍和半成品散落在每一处表面上。这个房间的天花板有40英尺高。

生物：一个名叫塔洛克的人住在这里，他是瓦蒂城守卫的一员，也是拉米亚赫普苏谢普（见H5区）的最新的男性崇拜者，还有两只姐妹的宠物留了下来来保护他：一对名叫阿克舒和贝扎尔的狮子。虽然塔洛克是自愿来到拉米亚那里来学习她们的哲学的，但赫普苏谢普已经用她的魔法魅惑了人类，加强了他的忠诚，使他成为了一个狂热者。为他的爱人担心，塔洛克会命令任何闯入者离开，并攻击任何拒绝他的人。阿克舒和贝扎尔会加入他来保护他们的职责。

阿克舒和贝扎尔（AKSHU AND BEZAR）（2） CR 3

XP 800 每个

狮子（Lions，《怪物图鉴》193页）

HP 32 每个

塔洛克（TAROUK） CR 1

XP 400

守卫（Guard，《NPC志》267页）

HP 22

宝藏：在房间里的许多项目和残留物中，在一个工作台上有着1套完整的炼金术工作台，1把精制品竖琴，1个放大镜，1套精制品发条工具，和1个蝗虫形状的发条音乐盒（价值150 GP）。

发展：如果赫普苏谢普对塔洛克的魅惑效果被破坏了，守卫就会感到困惑和不安。在他的新老师魅惑他之前，他就已经开始对她产生了浪漫的感情，但是头脑清醒的他被她的行为给吓坏了，并会安静地要求PC们护送他回到城市的活城。否则，魅惑效果将在7天后失效。

故事奖励：如果PC们解救了塔洛克，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了他一样。

H5.虚无图书馆（CR 6）

彩色玻璃窗将五彩缤纷的光线投射到了这个椭圆形的房间里，除了占据房间北端的圆形台子上的大量毯子和枕头外，每一个多余的表面上都塞满了书籍和卷轴。一段铁楼梯沿着房间的东墙延伸，可以爬到房间的双开门上方的一个小阳台上。

一代又一代的拉米亚们把这个曾经是法莱斯玛神殿的的房间改造成了一个巨大的图书馆，而她们称之为虚无图书馆。两千多年来的日记和个人笔记构成了这里的大部分的收藏品，讲述了这座大墓地令人惊讶地丰富多彩的历史，其中夹杂着自我夸大的哲学论文和对神祇的激烈咆哮。北边的圆形祭坛，曾经是神殿的祭坛，现在已经被亵渎，变成了一张大型公共床，但是装饰在祭坛顶部的法莱斯玛的螺旋形符号仍然存在于坐垫之下。北墙上有一扇通往外面的暗门（察觉DC 30），而阿莫什特姐妹宁愿挤过它也不愿从前门艰难地进进出出。这个房间的天花板有着40英尺高。

生物：通常有三个拉米亚住在这里，但其中的两个，赫普苏曼和曼努舍普，在几天前离开了瓦蒂前去打猎，留下了她们的妹妹赫普苏谢普和她的最新人类爱慕者塔洛克（见H4区）。赫普苏谢普每天都会在这里读书和雕刻。赫普苏谢普比她的姐妹们更加没有安全感，如果她听到入侵者的声音，她就会躲在门口的阳台上，并施放强效幻影以创造一个虚幻的人类版本的自己在下面与闯入者交谈。

赫普苏谢普会用她虚幻的形象宣布，这些冒险者的坚韧给她留下了深刻的印象，如果他们能够“文明一点”，她会愿意与他们交谈。愿意与赫普苏谢普谈判的角色会发现她非常健谈；当她的姐妹们去打猎时，她不喜欢独自一人，并喜欢聪明的同伴。她的起始态度是不友善；如果被变为冷漠 （交涉DC 21），赫普苏谢普会分享她所知道的。她声称没有参与不死起义；说实话，她都没注意到，因为她最近几晚都很忙。

不过她确实有着一些有用的信息。在所有新近来到大墓地的人中，赫普苏谢普在一个名为食尸鬼市场（M区）的地方发现了一些不寻常的活动。这一区域长期以来一直都被大墓地的食尸鬼群所占据，而他们倾向于在夜间活动，但赫普苏谢普观察到那里在白天的活动也在增加，好像有什么人或什么东西最近在那里定居了一样。赫普苏谢普还注意到一些戴着金色面具的神秘人物在干脉（G区）的旧走私通道里来来往往，但她对他们一无所知。（事实上，这些人是渗入银链的遗忘法老的邪教徒。）

赫普苏谢普喜欢她的新情人，也不想放弃塔洛克，但她很容易被威胁吓倒，或者被漂亮的小玩意或新书收买。一个成功的DC 22威吓检定可以说服她释放塔洛克，或她会用他与PC们交换价值500 GP的贵重物品。

如果赫普苏谢普被变为敌对状态或者PC们发起攻击，拉米亚会以暴力回应。

赫普苏谢普·阿莫什特（HEPSUSHEP AMUSHET） CR 6

XP 2400

拉米亚（Lamia，《怪物图鉴》186页）

HP 67

————————战术————————

战斗中 赫普苏谢普会让对手在她的幻象上浪费攻击和资源，而她会对最漂亮的敌人施放魅惑怪物，然后对自己施放镜影术。她会对任何试图到达她的阳台的人施放深度睡眠，并以她的感知吸取攻击任何明显崇拜神祇的人，特别是法莱斯玛的牧师或审判者。

士气 赫普苏谢普对自己在来世的地位并不抱有幻想，如果生命值减少至30或更少，她就会逃跑或乞求宽恕。

宝藏：赫普苏谢普的随身物品包括她的日记，日记中提到了蒙面人物在使用走私通道和食尸鬼市场的不寻常活动。虚无图书馆中包含了大量的哲学文献和奥斯里昂第二纪元的卷轴，总价值1500 GP。在台子下面有着一个秘密隔间，成功通过一个DC 25察觉检定就可以找到，里面隐藏着姐妹们收集的来自各种信仰的36个银制圣徽。

发展：赫普苏谢普不是那种复仇心很强的人，如果她逃跑了，一旦PC们继续前进，拉米亚最终会回到纪念碑。如果PC们杀死了赫普苏谢普，她的姐姐们会在一周后回来寻找她们被谋杀的妹妹。赫普苏曼和曼努舍普都是拥有进化简单模板的拉米亚，在后来的冒险中，她们可能会在大墓地内或瓦蒂外的沙漠中跟踪杀害她们妹妹的凶手。

如果PC们想继续跟进赫普苏谢普提到的食尸鬼市场，皮特蒙尼布或宏伟陵墓的牧师可以通知他们，在抽选期间，一个名为日出之人的探险小队被分配到了市场，但他们在进入大墓地后就再也没有回来。

故事奖励：如果PC们能与赫普苏谢普和平相处，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。

I.阿塞提提庄园

索特尔氏族的幽暗之民居住在维齐尔山的贵族别墅下，他们偏执、有着强迫症、并不友善对地表世界感到困惑，同时也是大墓地中最不暴力的居民。这个氏族的大多数人居住在山的西侧的古老的阿塞提提庄园及其周围。当PC们靠近时，没有人会去干扰它们，但是，当他们进入别墅的庭院时，三个幽暗匍匐者守卫就会紧张地靠近他们，犹豫地问他们想要什么。只要一提到法莱斯玛教会，尤其是皮特蒙尼布，他们就会变得兴奋不已，于是有一个幽暗匍匐者就会跑到庄园的房子里去请示。在经过了半小时的等待之后——在这段时间里，守卫们会笨拙地试图谈论各种他们不太了解的地表世界的话题——PC们会被邀请到里面与幽暗之民们的领袖会面。

生物：解缚者哈莫尼是索特尔氏族的幽暗潜行者女族长，她会和她的两个幽暗匍匐者侍女一同与PC们会面。这位幽暗之民的领袖沉默寡言，沉思默想，说话很慢。她不喜欢陌生人，但很好奇为什么电脑们要找她。她的起始态度是不友好的，但如果PC们提到皮特蒙尼布，她的起始态度会变为冷漠。如果他们能改善她的态度至友善，解缚者哈莫尼就会把他们当作客人来欢迎，为他们提供用幽暗之地的虫类制作的美味佳肴和从废井里取来的恶臭但可饮用的水。幽暗之民们会很好地守护着他们的秘密，并且她同意只有当PC们为她的族人提供服务时，她才会分享大墓地里发生的奇怪活动的信息。

如果PC们同意，解缚者哈莫尼会解释说，一些小的幽暗之民帮派已经从主要的索特尔氏族分离了出来，形成了他们自己的独立的部落，并信奉不同的思想。在通常情况下，这些派系要么会消亡，要么最终会爬回这里，但最近解缚者哈莫尼的徒弟，一个名叫死尸冈特的幽暗屠戮者，离开了索特尔，组建了自己的部落。解缚者哈莫尼对大墓地里的人类木乃伊很着迷，因为她的族人死后并不会留下任何尸体。虽然她希望了解木乃伊化的秘密并与她的族人分享，但索特尔氏族认为保存完好的人类尸体几乎是一种神圣的遗物，并且不应该被打扰。不幸的是，死尸冈特迷上了死灵法术，并且决定更为直接地掌握木乃伊的秘密。解缚者哈莫尼听说死尸冈特已经开始把他的追随者变成令人憎恶的不死生物，而这个幽暗之民的领袖并不愿意接受这样的亵渎。死尸冈特和他的追随者在维齐尔山的另一边（J区）占领了一块土地，而解缚者哈莫尼要求PC们前往那里，去阻止她的前学徒的亵渎实验。她不知道死尸冈特是否是瓦蒂不死起义的幕后黑手，但她会向PC们提供任何她所能提供的大墓地秘密，只要他们能以死尸冈特吞下的魔法石的形式来证明他已经死亡。她还承诺，如果他们让任何的她的徒弟的任性追随者活着回到部落，她就会奖励PC们。

如果PC们将解缚者哈莫尼的态度变为敌对，她就会命令他们离开；如果他们拒绝，她和她的侍女就会攻击他们。PC们也可以决定通过武力而不是交涉来获取他们所需要的任何信息。幽暗之民们本质上是死城的害虫，而很少会有瓦蒂的活着的居民会为他们的逝去而悲伤。

解缚者哈莫尼（UNWRAPPED HARMONY） CR 6

XP 2400

女性幽暗潜行者先知4（《怪物图鉴》54页，《进阶玩家手册》42页）

混乱中立 中型类人生物（幽暗之民）

先攻 +5；感官 看破黑暗；察觉 +9

————————防御————————

防御等级 21，接触 17，措手不及 16（+2护甲，+2偏斜，+5敏捷，+2天生）

生命值 68（10d8+23）

强韧 +5，反射 +12，意志 +8

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 30尺

近战 +1短剑+12/+7（1d6+3/19-20附加毒素），+1短剑+12/+7（1d6+3/19-20附加毒素）

特殊攻击 死亡阵痛（DC 14），偷袭+3d6

类法术能力（CL6）

任意——深幽黑暗术，侦测魔法，云雾术

先知已知法术（CL4；专注+8）

2环（4/天）——治疗中度伤，虚假生命，音鸣爆（DC 16）

1环（7/天）——惊恐术（DC 15），命令术（DC 15），治疗轻伤，魔化武器，虔诚护盾

0环（任意）——侦测毒性，幻音术（DC 14），神导术，法师之手，修复术，净化食粮，阅读魔法，稳定伤势

秘示域 骸骨

————————战术————————

战斗前 在与PC们会面之前，解缚者哈莫尼会施放虚假生命、魔化武器和虔诚护盾。

战斗中 解缚者哈莫尼会施放深幽黑暗术，然后试图用惊恐术驱散她的敌人。她会用音鸣爆试图震慑敌人，然后和她的侍女一起进入战斗，夹击偷袭敌人。

士气 如果她的生命值降低至15点以下，解缚者哈莫尼就会投降，只要PC们放过她和她的族人，她就会向PC们提供他们想要的任何信息。

————————属性————————

力量 14，敏捷 20，体质 12，智力 12，感知 13，魅力 18

BAB +7；CMB +9；CMD 26

专长 双重切割，精通双武器格斗，双武器格斗，武器娴熟，武器专攻（短剑）

技能 特技+9，唬骗+10，攀爬+10，交涉+10，医疗+8，知识（历史）+6，知识（本地）+5，知识（宗教）+6，察觉+9，察言观色+8，巧手+6，法术辨识+8，潜行+14

语言 幽暗之民语，奥斯里昂语，地底通用语

特殊 先知诅咒（鬼扰），用毒，启示（临近死亡，墓穴之声）

战斗装备 黑污毒（6剂）；其他装备 皮甲，精制品短剑（2），+1抗力披风，防腐工具

解缚者哈莫尼的侍女（UNWRAPPED HARMONY'S HANDMAIDENS）（2） CR 2

XP 600 每个

幽暗匍匐者（Dark creeper，《怪物图鉴》53页）

HP 19 每个

宝藏：如果PC们解决了死尸冈特的自命不凡的教团，解缚者哈莫尼将奖励给他们一个4磅重的由黄金雕刻而成的葬礼锥子（funerary cone），价值250 GP。她会为每一个PC们活着带回来的死尸冈特的教团成员提供一个额外的锥子，总共最多5个锥子。此外，她还允许PC们保留死尸冈特的坚定消化石。如果PC们杀死了解缚者哈莫尼，它们就能找到锥子以及尼布塔-库弗尔的星图（见下面的发展）。

发展：如果PC们消灭了死尸冈特的怪诞的异端邪说，并带着他的坚定消化石回到了阿塞蒂蒂庄园，解缚者哈莫尼会感谢他们并回答他们的任何问题。幽暗之民们知道在大墓地南部的冒险团体最近的来来去去，但是对PC们来说更有趣的是他们中的一个人在几天前的晚上看到的奇怪景象：一个奇怪的人影出现在了一个叫做水巨灵的爱抚（K区）的旧澡堂附近。就在喀的脉冲席卷城市的几个小时前，这个带着金色面具的人在和一个黄铜笼子里的什么东西争论着。在匆忙中，这位神秘的陌生人留下了一块撕破的羊皮纸，而解缚者哈莫尼把它送给了PC们。一个成功通过一个DC 10知识（地理）或DC 15知识（奥秘）或（宗教）检定的PC可以识别出这块碎片是瓦蒂地区夏季天空的星图，但这块不完整的碎片让人无法分辨这张星图是学术参考、导航还是占卜辅助用的。星图是通向尼布塔-库弗尔的位置的主要线索之一，但是PC们需要找到更多的线索来确定死灵法师的巢穴。请参阅第30页的误导项侧边栏，以了解PC们在搜索星图的来源时可能访问的位置。

如果PC们杀死了解缚者哈莫尼和她的两个侍女，其余的索特尔氏族就会在恐惧中四散而逃，需要数年才能重新团聚。

故事奖励：如果PC们与解缚者哈莫尼和平相处，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了她和她的侍女一样。一旦PC们了解到了幽暗之民回收的星图碎片，无论是从解缚者哈莫尼还是从J4区的幽暗匍匐者那里，则额外奖励他们1200 XP。

J.卡瓦布别墅

一个满是荆棘的荒芜花园环绕着这个小小的贵族庄园。在庄园中心杂草丛生的地方矗立着一座巨大的破旧房子，而它仅有的几扇窗户阴暗而令人生畏。

这个庄园曾经是卡瓦布家族的贵族住宅，坐落在维齐尔山的东侧。自从幽暗之民首次出现在大墓地以来的一个世纪里，各种分裂出来的幽暗之民派别都声称这座别墅是他们的家——幽暗屠戮者死尸冈特和他的门徒只是最近才到来的居民。

哈莫尼的徒弟死尸冈特在他在大墓地里发现了一种罕见的死灵仪式后顿悟了——力量的秘密并不在于埋葬在大墓地里的尸体，而是在于死灵法术本身的魔法。于是他开始向所有的幽暗之民宣讲永生的可能性，并吸引了来自索特尔的幽暗匍匐者皈依者，然后他利用这个仪式把他们变成了巫毒僵尸。虽然不是完全成功（只有三分之一的追随者“活了下来”），但死尸冈特还是创造了一些他自己的不死仆从。当解缚者哈莫尼发现她的徒弟的亵渎行为时，幽暗屠戮者带着他剩下的门徒逃到了卡瓦布别墅，而屠夫先知则在继续他的工作——尽管这与目前影响着瓦蒂的不死起义完全无关。

除非另有说明，别墅内的天花板都有着15英尺高。房间是黑暗的——所有的窗户都被涂上了油漆以遮挡阳光。这个地点的地图在第32页。

J1.别墅外院（CR 5）

多刺的沙漠灌木丛阻塞了庄园的大部分土地。有灌木丛的方格被认为是困难地形。

生物：两只掘地虫在别墅的地下挖出了一个隧道网络。死尸冈特的一个追随者在这个教派第一次搬进别墅的时候成为了掘地虫们的受害者，但从那以后，幽暗之民们就再也没有离开过这栋建筑。掘地虫们会攻击任何它们用颤动感知探测到的地面上的生物。

掘地虫（ANKHEGS）（2） CR 3

XP 800 每个

HP 28 每个（《怪物图鉴》15页）

J2.公共休息室（CR 5）

这个大厅里的华丽的木桌和椅子上散发着霉味、汗味和变质的食物的恶臭。房间里的每一个表面都覆盖着厚厚的一层灰尘，只留下了在尘垢中拖出的长长的、参差不齐的足迹。两对双开门通向房间的北面，而另外两扇通往南面。朝东和朝西敞开的大门通向远处蜿蜒的走廊。

死尸冈特的追随者将这个房间用作了公共休息室，尽管那些经历了转化为巫毒僵尸的人不会与他们没有改变的同伴混在一起。北面的门被从这一侧闩上了，以防止J3区的居民逃跑。隔壁的卧室里曾经住着卡瓦布家一尘不染的尸体，而现在是在家具上挂着臭气熏天的吊床的衣衫褴褛的幽暗匍匐者的住处。死尸冈特和被他转化为巫毒僵尸的幽暗匍匐者都居住在西部卧室（J5a区），而那些尚未经历幽暗屠戮者的“启迪转变”的皈依者则居住在东部卧室（J5b区）。

生物：三个没有转化的幽暗匍匐者守卫着别墅，以防止嫉妒的对手在他们等待机会接受死尸冈特的“启迪”时阻止他们的神圣工作。他们会攻击任何进入房间的人，但因为他们不愿意在转化前冒着死亡的风险，所以如果他们的生命值减少至6点或更少，他们会尝试从侧道逃到J4区。

幽暗匍匐者（DARK CREEPERS）（3） CR 2

XP 600 每个

HP 19 每个（《怪物图鉴》53页）

宝藏：在这个房间的污秽中混杂着几件金、银和青金石首饰，而它们总价值500 GP。此外，4支尖啸矢被遗忘在了J5a区的桌子上，而其中一个幽暗匍匐者在J5b区的一块松动的石头下隐藏了一些药水。成功通过一个DC 23察觉检定能够发现隐藏的东西，里面有着1瓶朦胧术药水和2瓶治疗中伤药水。

J3.庭院（CR 4）

在这个干涸的露天庭院的中央有着一个破裂的喷泉，偶尔会喷出一大片水和淤泥。柱子支撑着覆盖了院子四周的一条铺着瓷砖的走道的屋顶。北面和南面的装饰双开门提供了进入别墅内部的通道。

和瓦蒂许多富人的庄园一样，卡瓦布别墅的中心也是一个精致的庭院花园。然而，由于没有维护，花园里的外来植物早就已经枯萎了。

生物：除了创造巫毒僵尸的仪式，死尸冈特还在被遗忘的坟墓里发现了其他东西——一个腐尸魔像。像所有的幽暗屠戮者一样，死尸冈特痴迷于魔法，而魔像是他所发现的最具魔法的“物品”。不幸的是，他完全无法控制这个魔像，所以他把它带到了别墅里，锁在了院子里，希望有一天能找到控制它的方法。魔像会攻击任何进入庭院的人并战斗至摧毁。

腐尸魔像（CARRION GOLEM） CR 4

XP 1200

HP 42（《怪物图鉴2》136页）

J4.死尸冈特的手术室（CR 7）

在这间被改造成实验室和临时手术室的大厨房里，酸麝香的味道盖过了壁炉里的灰的味道。房间的北面有着两扇门，南面也有着两扇门，而东面和西面各有着一扇较小的门。

别墅的北部部分包括这个厨房和仆人的住所。厨房和庭院东西部的小房间曾经有着卡瓦布家族的奴隶和仆人的遗骸，直到他们被喀的脉冲活化。死尸冈特把厨房变成了实验室，在那里他会进行怪诞的手术，并通过转化向他的信徒们宣扬他的启蒙哲学。

通往北面的门被锁住了（硬度5，HP 20，破坏DC 25，解除装置DC 25），通往南面的门被从这一边闩上了。死尸冈特拿着锁着的门的钥匙。

生物：在PC们第一次进入这个房间时，他们打断了一个可怕的场景，死尸冈特站在一只被绑住的、失去知觉的幽暗匍匐者上，一只手拿着黑曜石手术刀。而三个被死尸冈特转化成了变体巫毒僵尸的幽暗屠戮者的信徒则在站在附近吟唱。在他忠诚的随从们的簇拥下，死尸冈特无所畏惧。他会用奥斯里昂语欢迎PC们来到他的“神殿”，并在命令他的信徒们限制PC们以获得“启迪”之前表达了对新皈依者的到来的喜悦。

正在接受“启迪”的幽暗匍匐者是昏迷着的，但如果死尸冈特没有被打断，他将在1d6轮内完成仪式；幽暗匍匐者会以一个新的死尸转化者的身份复生，并在它能够加入战斗的时候加入战斗。

死尸转化者（CADAVER CONVERTS）（3） CR 3

XP 800 每个

变体幽暗匍匐者巫毒僵尸（Dark creeper juju zombie，《怪物图鉴》53页，《怪物图鉴2》291页）

混乱邪恶 小型不死生物（增强类人）

先攻 +8；感官 黑暗视觉60尺，看破黑暗；察觉 +4

————————防御————————

防御等级 20，接触 15，措手不及 16（+2护甲，+4敏捷，+3天生，+1体型）

生命值 13 每个（3d8）

强韧 +0，反射 +7，意志 +1

防御能力 导能抗力+4；DR 5/魔法和挥砍；免疫 寒冷，电击，魔法飞弹，不死特性；抗力 火焰10

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 30尺

近战 匕首+7（1d3+2/19-20附加毒素）或挥击+7（1d4+3）

特殊攻击 死亡阵痛，偷袭+1d6

类法术能力（CL3）

任意——黑暗术，侦测魔法

————————属性————————

力量 15，敏捷 19，体质 -，智力 9，感知 10，魅力 8

BAB +2；CMB +3；CMD 17

专长 精通先攻，技能专攻（巧手），健壮，武器娴熟

技能 攀爬+10，察觉+4，巧手+8，潜行+14

语言 幽暗之民语

特殊 用毒，破布甲

战斗装备 黑污毒（5剂）；其他装备 匕首

————————特殊————————

死亡阵痛（Death Throes，Su） 当一个死尸转化者被杀死时，它的身体会在一阵负能量爆发中分解，只留下他的装备堆在地上。负能量会在10尺爆发范围内造成1d8点伤害（意志DC 10减半）。爆发范围内的不死生物将被治疗相同数值的伤害。豁免DC是基于魅力的。

死尸冈特（GAUNT CADAVER） CR 4

XP 1200

男性幽暗屠戮者先知2（《怪物图鉴2》75页，《进阶玩家手册》42页）

混乱邪恶 小型类人生物（幽暗之民）

先攻 +6；感官 侦测魔法，看破黑暗；察觉 +3

————————防御————————

防御等级 18，接触 17，措手不及 12（+6敏捷，+1盾牌，+1体型）

生命值 41（6d8+14）

强韧 +3，反射 +10，意志 +3；+4对抗疾病

弱点 强光失明

————————攻击————————

速度 30尺

近战 反曲刀+11（1d3-1/18-20附加毒素）

特殊攻击 死亡阵痛（DC 14），偷袭+2d6，灵魂收割

类法术能力（CL4）

常驻——侦测魔法

任意——出血术（DC 14），寒冷之触（DC 15），黑暗术，幽灵手

3/天——怪物晕眩术（DC 16），死亡丧钟（DC 16），造成中度伤（DC 16）

先知已知法术（CL2；专注+6）

1环（5/天）——绝望术（DC 15），惊恐术（DC 15），熵光护盾，造成轻伤（DC 15）

0环（任意）——神导术，阅读魔法，提升抗力，稳定伤势，恩赐

秘示域 骸骨

————————战术————————

战斗前 如果受到J2区的守卫发出的警报，或者如果听到J3区的战斗声，死尸冈特就会施放熵光护盾。

战斗中 死尸冈特会施放黑暗术，接下来是幽灵手，然后用接触法术攻击。他会专注于那些似乎能在黑暗中看见他的人，并会与他的信徒夹击，以利用他的偷袭和灵魂收割能力。

士气 死尸冈特对胜利非常有信心，并会战斗至死。

————————属性————————

力量 8，敏捷 22，体质 14，智力 13，感知 8，魅力 19

BAB +4；CMB +2；CMD 18

专长 战斗施法，寓守于攻，武器娴熟

技能 唬骗+0，攀爬+3，交涉+0，医疗+6，威吓+10，知识（奥秘，宗教）+5，察觉+3，察言观色+5，法术辨识+7，潜行+20，使用魔法装置+6

语言 幽暗之民语，奥斯里昂语

特殊 魔法窍门，先知诅咒（虚耗），用毒，启示（抗拒生命）

战斗装备 死者交谈卷轴，黑污毒（3剂）；其他装备 精制品小圆盾，反曲刀，坚定消化石，医疗包，外科手术工具

宝藏：死尸冈特的追随者们在手术室中收集了大部分庄园中最有价值的陪葬品，包括1块卡蒂亚丝绸（价值400 GP），1罐3磅重的巨蜂王浆（价值300 GP），20个叫做巫沙布提俑的象牙仆人雕像（每个价值15 GP），1对金和缟玛瑙耳环（价值100 GP）和配套的项链（价值250 GP）、1只青金石手镯（价值50 GP）、240 GP、345 SP和75 CP。此外，死尸冈特的坚定消化石是解缚者哈莫尼要求的用来证明她的徒弟的死亡的“魔法石”。

发展：如果她没有被转化为僵尸，手术台上的幽暗匍匐者会在7轮后死亡，而她的身体会在死亡阵痛中爆发开来。但是，如果幽暗匍匐者在此之前被受到了治疗，她就会活下来。这是发现尼布塔-库弗尔的星图的幽暗匍匐者——如果被质疑，她可以向PC们提供关于神秘的陌生人的信息，如果PC们与解缚者哈莫尼产生了不愉快的发展，她可以提供那张星图（见第36页的I区的发展）。

K.水巨灵的爱抚澡堂

这座老澡堂的潮湿的内部充斥着泥浆、霉菌和破碎的石雕。

根据赛布提的地图上的指示，法莱斯玛信徒们的一个挽歌罗盘被放置在这个被称为水巨灵的爱抚的不起眼的中产阶级澡堂的废墟里。然而，经过了几个世纪的忽视，澡堂的管道最终出了问题，使得倒塌下来的一面墙砸到了罗盘上，并把它损坏得无法修复。被风吹起的沙子，崩塌的岩石，以及不断的漏水，已经把水巨灵的爱抚变成了一个室内沼泽。这里并没有维齐尔山（I区）的幽暗之民们看到的神秘陌生人的任何迹象。

宝藏：通过一个成功的DC 20察觉检定可以在淤泥中找到1个粘在泥里的侦测眼镜。

L.亮闪闪的小玩意

这家曾经的吹玻璃店被改造成了一个简陋的家族陵墓，同时也是其中一个挽歌罗盘的所在地。亮闪闪的小玩意的最精致的玻璃制品和珠宝都被洗劫一空了，但商店屋顶上的那个挽歌罗盘尽管年代久远，却保存得出奇地好。然而，该装置的一个重要部件——被铜包裹着的石英芯——在最近已经被拆下来了。即使是在盗窃案过去了10天后，想要在屋顶上的松软干燥的沙子中追踪罪犯也是很容易的，只需要通过一个DC 15生存检定就能追踪一个单独的生物的踪迹到商店后面的一个大坑里。在追踪中成功5点或更多的PC会将足迹识别为龙类生物的足迹。

生物：亮闪闪的小玩意后面的大坑朝下延伸了近50英尺，进入了大墓地下面的一个巨大地下裂缝，而这里现在是一条名叫萨迪扎德（Shardizhad）的青少年晶龙的巢穴。萨迪扎德在十年前被从她妈妈的窝里被赶出来后找到了她的新窝，但从那以后的大部分时间都在睡觉。她在一个月前醒了过来，并开始从周围的坟墓里，尤其是从附近的吹玻璃工的店里，搜集最为漂亮的宝物。萨迪扎德会在她的由丝绸床单和偷来的硬币组成的窝里休息。如果她发现有人闯入，她就会站起身来，要求知道是谁搅扰了他的家。虽然心地善良，但这只年轻的龙被宠坏了，而且十分虚荣自负，把闯入了她家里的人看作是对她个人的侮辱。萨迪扎德的起始态度是敌对的。如果PC们能将她的态度改变到至少为冷漠（成功通过一个DC 30交涉检定），晶龙就会同意倾听他们的请求。如果这些PC们看起来可疑或具有威胁性，触碰了她精心布置的宝藏，或者她的态度没有改变到至少为冷漠，萨迪扎德就会毫不犹豫地发起攻击。

萨迪扎德（SHARDIZHAD） CR 7

XP 3200

雌性青少年晶龙（Juvenile crystal dragon，《怪物图鉴2》98页）

混乱善良 中型龙类（土系，跨位面）

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺，龙感，低光视觉，颤动感知30尺；察觉 +14

————————防御————————

防御等级 23，接触 12，措手不及 21（+2敏捷，+11天生）

生命值 94（9d12+36）

强韧 +12，反射 +10，意志 +10

免疫 龙类特性，麻痹，睡眠，音波

————————攻击————————

速度 60尺，掘地30尺，攀爬30尺，飞行150尺（一般）

近战 啮咬+13（1d8+6），2爪抓+13（1d6+4），2翼击+11（1d4+2）

占据5尺；触及5尺（10尺啮咬）

特殊攻击 喷吐武器（30尺锥形，8d4音波伤害，反射DC 18通过减半，冷却时间 1d4 轮）

类法术能力（CL9）

任意——七彩喷射（DC 16），闪光尘（DC 17）

————————战术————————

战斗中 年轻而傲慢的萨迪扎德相信她的魔法是无法阻挡的。她会通过施放七彩喷射开始战斗。如果这不能影响入侵者，她便会宣称他们是“作弊”，并在前去战斗前继续使用闪光尘和喷吐武器。

士气 由于萨迪扎德无法想象类人生物会是一种严重的威胁，她会一直战斗到生命值减少至20或更少，而到了这时，她的自我保护感会战胜她的骄傲心，并使得她逃跑了。

————————属性————————

力量 19，敏捷 14，体质 19，智力 14，感知 15，魅力 20

BAB +9；CMB +13；CMD 25（29对抗绊摔）

专长 强韧加强，钢铁意志，闪电反射，多重攻击，猛力攻击

技能 估价+14，唬骗+16，攀爬+20，飞行+14，威吓+16，知识（地城）+14，知识（本地）+6，察觉+14，察言观色+10，潜行+14

语言 通用语，龙语，奥斯里昂语

特殊 锋锐

宝藏：萨迪扎德的宝藏包括1套+1半身甲，1把+1戟，1个护盾披风（《极限装备》268页），1瓶祝福武器油，1瓶鹰之威仪药水，1瓶英雄气概药水，1张飞行术卷轴，1根封门术魔杖（22发充能），3剂灵魂刺激剂（《极限装备》101页），1个铂金矮人雕像（价值50 GP），3个青金石制祈祷猴子雕像（每尊价值30 GP或总共价值100 GP）、各种玻璃器皿和珠宝（总共价值523 GP）、22 PP、217 GP、650 SP和153 CP。此外，萨迪扎德的宝藏中还保存着亮闪闪的小玩意的屋顶上的挽歌罗盘的铜包石英芯。

发展：如果PC们成功地与萨迪扎德达成了交涉，她可以被说服以1000 GP或等价的物品来换取哀歌罗盘的核心。事实上，萨迪扎德非常乐意出售或交换她的宝藏中的任何物品，尤其是为了换取宝石和珠宝。萨迪扎德喜欢宝石和珠宝，如果PC们全部用贵重宝石支付，她会接受比物品价值要低10%的价格。如果PC们是礼貌且恭敬的，这只年轻的龙可以成为在大墓地中心的一个店主。

如果他们从萨迪扎德那里获得了挽歌罗盘的核心，PC们就可以尝试修复这个装置，但它又大又精致，不经过几周的努力是无法从亮闪闪的小玩意上移走的。挽歌罗盘太复杂且太强大（CL 12）了，PC们无法使用完全修复术之类的法术来通过魔法修复它，所以他们必须尝试手动修复装置。这需要2个小时的工作和一次成功的DC 15（发条装置）或（珠宝加工）检定，或是一次成功的DC 20法术辨识检定。一旦修复完毕，挽歌罗盘会指向一条穿过大墓地的直线，但由于没有其他罗盘来三角定位信号，PC们只会知道喀的脉冲的来源在这条直线上的某个地方。

故事奖励：如果PC们与萨迪扎德和平相处，奖励他们XP，就如同他们在战斗中击败了她一样。如果PC们修好了挽歌罗盘，缩小了搜索尼布塔-库弗尔的位置的范围，则奖励他们1600 XP。

M.食尸鬼市场

这里原本被称为古拉市场，当大墓地还是瓦蒂的一部分时，这个集市接待了各种各样的商人和工匠。而它现在标志着大墓地中的食尸鬼领地的边缘——因此它现在的名字叫做食尸鬼市场。塞布提的地图标出了一个挽歌罗盘在这个地点，以及大墓地内的其他线索也指向了这里。

在宏伟陵墓的抽选期间，一支名为日出之人的探险小队被分配到了食尸鬼市场，但他们没有回来，这使得法莱斯玛信徒们相信他们在大墓地中丧生了。然而，这些冒险者大多还活着，而且活得很好。日出之人是瓦蒂的头号毒品走私帮派“凋谢”的秘密特工，他们利用抽选的机会在大墓地建立了一个木乃伊粉实验室。不幸的是，这个团体的炼金术师博格（Bheg）有点太过于享受自己的工作了，在反复试用帮派的产品后，他已经完全变成了一个妖鬼。即使没有PC们的干扰，食尸鬼市场的其他凋谢的暴徒也可能只有几天的生命了——博格在努力控制他对血肉的渴望，而这一天要比一天艰难。

日出之人在他们到达时摧毁了放置在这里的挽歌罗盘，并卖掉了其中那些更为值钱的部件，但这个帮派拥有着其他指向尼布塔-库弗尔的线索。

这个地点的地图在第32页。

M1.市场街（CR 5）

这个广场的由破旧的鹅卵石铺成的地面上矗立着处于各种衰败状态下的小摊和小店。碎石和少量的啃过的骨头堆在了角落里。

根据大墓地的哪个食尸鬼帮派在任何特定的时间控制了这个区域，在这条街上可以看到罕见的重建和稀奇古怪的不死集市。食尸鬼市场目前在血红日落（Sunset in Red）的控制之下——这是大墓地中的最野蛮的食尸鬼部落之一——现在只被作为偶尔的狩猎场所。由于街道上的大多数食尸鬼目前包围了大墓地的大门，和他们新复生的同伴在一起，现在街道上寂静得吓人。

生物：当其他帮派成员离开该区域时，血红日落的一些成员选择了留下。其中四名食尸鬼被风护文德食用油公司（Windward Wend Oils Company）散发出的木乃伊粉气味所吸引，而他们正刚刚开始调查M5区的大门。食尸鬼们渴望得到新的食物，而它们会攻击任何新来的活物。

食尸鬼（GHOULS）（4） CR 1

XP 400 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴》146页）

M2.风护文德食用油公司（CR 5）

不像沿街的大多数店面，这家店的门上有着最近被使用过的痕迹，而通过一次成功的DC 15生存检定可以发现在门周围的食尸鬼足迹下的人类脚印。拥有灵敏嗅觉能力或在手艺（炼金术）上有着等级的角色可以探测到在内部散发出的非自然化学气味。当PC们进入商店时，阅读或改写以下内容。

这家店的空气中弥漫着香菜籽、大蒜和其他香料的味道，夹杂着腐烂的泥土气息。墙壁上的灰色木架子被鲜艳的污渍弄脏了。在商店的后部，一个珠帘悬挂在通向建筑深处的开口上。

近10代人以来，风护文德食用油公司收集了来自世界各地的异国香料和药草，并将它们保存在了橄榄油和动物脂肪中。在其大部分家族成员都死于疯狂瘟疫后，其后代将家族商店变成了一座陵墓。而曾经埋在商店前面的尸体都被移到了后面的房间，并做成了木乃伊粉。

生物：三个凋谢的成员——戴特·帕尔姆、奥什怀特和沃尔姆——和博格一起组成了日出之人，他们大部分时间都在这里度过，而不是在后面和令人毛骨悚然的炼金术师待在一起。他们对陌生人很警惕，但不会立刻怀有敌意。如果遇到质问，他们会解释说自己是被宏伟陵墓指定到这座“坟墓”的冒险者，以避免被怀疑和遭到暴力。如果PC们坚持不懈，或者通过一个成功的DC 19察言观色检定看穿了暴徒的唬骗，黑帮就会在拔出他们的武器前引诱PC们进入炽火胶陷阱的区域。

戴特·帕尔姆、奥什怀特和沃尔姆（DATE PALM，OSHWYT，AND WORM） CR 2

XP 600 每个

人类盗贼3

中立邪恶 中型类人生物（人类）

先攻 +2；感官 察觉 +6

————————防御————————

防御等级 15，接触 12，措手不及 13（+3护甲，+2敏捷）

生命值 23 每个（3d8+6）

强韧 24，反射 +5，意志 +1

防御能力 反射闪避，陷阱感知+1

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品重型硬头锤+6（1d8+2）

远程 投石索+4（1d4+2）

特殊攻击 偷袭+2d6

————————战术————————

战斗中 由于他们的冷酷和作风而被雇佣，这三个暴徒会使用他们的寓守于攻和精通虚招专长在任何可能的情况下偷袭。

士气 如果生命值减少至6点以下，一个暴徒会试图撤退并警告M4区的博格。

————————属性————————

力量 15，敏捷 14，体质 12，智力 13，感知 10，魅力 10

BAB +2；CMB +4；CMD 16

专长 寓守于攻，精通虚招，技能专攻（唬骗），武器专攻（重型硬头锤）

技能 特技+8，唬骗+9，交涉+6，解除装置+8，知识（地城）+7，知识（本地）+7，察觉+6，察言观色+6，巧手+8，潜行+8

语言 通用语，奥斯里昂语

特殊 盗贼天赋（武器训练），寻找陷阱+1

战斗装备 掩护披肩，治疗中度伤卷轴，亡灵无视术药水，炽火胶（2），圣水（2）；其他装备 精制品镶嵌皮甲，精制品重型硬头锤，投石索和20颗弹丸，盗贼工具，玛瑙戒指（价值65 GP），3 GP

陷阱：在商店被改造成墓穴后，这家人安装了一个向柜台西北方的10尺正方形区域喷洒炽火胶的陷阱，以阻止入侵者。凋谢的成员们很容易就发现了这个陷阱并安装了一个触发器，这样他们就可以安全地从柜台后面启动它。

炽火胶陷阱（ALCHEMIST'S FIRE 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 手动；开关 隐藏开关（察觉DC 25）

效果 炽火胶（2d6火焰伤害，持续2轮）；反射DC 15减半；多重目标（在10尺方格内的所有目标）

宝藏：除了暴徒的装备外，戴特·帕尔姆还戴着1副窃贼护腕（《极限装备》273页）。

发展：如果被打败并被审问，凋谢的暴徒们声称对不死起义一无所知，只是因为该区域没有食尸鬼，所以他们在这里开店比他们所想象的要容易。然而，他们注意到在大墓地里发生了一些神秘的事情。很清楚他们在银链中的对手的活动，凋谢已经注意到戴着奇怪的金色面具的人物在使用银链的走私隧道在干脉区（G区）进出大墓地。最近，他们还看到一个戴着同样类型的面具的另一个人进入了一个被称作为运算福佑金字塔的地方（N区）。

M3.卧室

在这个小房间里，几具木乃伊化的尸体被整齐地堆放在一张床上。而除了尸体，所有东西都被灰尘覆盖了。

凋谢把这间卧室变成了存放等待处理的被盗木乃伊的储藏室。神奇的是，喀的脉冲对他们的收藏并没有产生任何影响。大厅对面的小房间是一间古老的厕所。

M4.木乃伊粉实验室（CR 6）

一种刺鼻的化学气味充满了这个房间，而这个房间与建筑的其他部分隔着一面珠帘。碎玻璃碎片和干燥的肉屑散落在地板上，还有杂乱的陶器、捆起的草本植物和肢解的干尸。

凋谢们擅长迅速将废弃的厨房和类似的设施改造成像这样的临时药物实验室。这不是炼金术的奇迹，这个实验室是用从周围的坟墓里捡来的零件拼凑起来的，其中包括一些风护文德用于加工和灌油的原始设备。结果就是一堆乱七八糟的临时装备，只适合把木乃伊化的尸体变成令人毛骨悚然的毒品木乃伊粉（请参阅第44页的侧栏）。

生物：凋谢的炼金术师之一博格就住在这个房间里，为帮派的顾客制造更多的木乃伊粉。除了想让生活在街上的痛苦停止之外，博格并没有什么野心。比一般的流浪儿更加聪明，他最终厌倦了为了买毒品而付钱给别人，并学会了自己制作毒品。在凋谢招募他的时候，博格只知道这活很赚钱但也很危险。为了扩大该帮派的毒品供应，博格一直在用其他物质切割毒品——包括他所不知道的来自幽暗之地的腐朽蓝青石（lazurite）。

在几个月前，博格开始试用他自己的木乃伊粉，相信他的炼金术知识可以保护他免受这种毒品的长期影响。在某种程度上，他是对的，因为他的炼金术混合物减缓了他变成食尸鬼的过程，让食尸鬼热疫有着更多时间来彻底侵蚀他的身体。他的凋谢的伙伴们都不知道的是，博格在2天前悄悄地去世了，并在几分钟后作为一个妖鬼醒来了。木乃伊粉中的蓝青石与毒品中的其他成分相互作用，使博格在转化后保留了他的记忆（和职业特性），而他的炼金术制剂使他保留了大部分人类的外表，并向他的同伴隐瞒了他的不死本性。他被自己的状况吓坏了，而到目前为止，他已经成功地摆脱了对他的同胞们的血肉的饥渴感。然而，在妖鬼最终变得虚弱并背叛他昔日的盟友以满足他不自然的欲望之前，这只是一个时间问题。

如果注意到店里有入侵者时，博格会花1分钟浓缩2剂量的绿血油到一剂量中（增加豁免DC到15和发作频率到6轮），然后给他的飞针法袍上的针涂毒。他会攻击任何进入他的实验室的入侵者。

博格（BHEG） CR 6

XP 2400

男性妖鬼炼金术师（活体解剖师）5（《怪物图鉴》146页，《进阶玩家手册》26页，《极限魔法》20页）

混乱邪恶 中型不死生物

先攻 +6；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +12

灵光 恶臭（10尺，DC 17，恶心1d6+4分钟）

————————防御————————

防御等级 20，接触 16，措手不及 14（+6敏捷，+4天生）

生命值 73（7d8+42）

强韧 +10，反射 +10，意志 +8；+4对抗毒素

防御能力 导能抗力+4；免疫 不死特性

————————攻击————————

速度 30尺

近战 啮咬+10（1d6+4附加疾病和麻痹），2爪抓+10（1d6+4附加麻痹）

特殊攻击 疾病（DC 17），麻痹（1d4+1轮，DC 17），偷袭+3d6

炼金术师准备化合炼成（CL5）

2环——火焰吐息（DC 17），蛛行术，喷吐虫群

1环——匠人祝福，脚底抹油，消除气味（DC 16），石拳术，克敌机先（2）

————————战术————————

战斗中 博格的新的饥饿感已经折磨了他好几天了。如果接近或受到威胁，它会无法抗拒地向最近的对手发起攻击。然而，在咬了一两口肉后，他恢复了理智，并会开始更谨慎地战斗，用他的飞针法袍发射毒针；使用他的火焰吐息，喷吐虫群和克敌机先炼成；并试图偷袭。

士气 博格是一个毫无悔意的懦夫，如果他的生命值降低至35点以下，他就会试图逃跑。

————————属性————————

力量 18，敏捷 23，体质 -，智力 20，感知 18，魅力 22

BAB +4；CMB +8；CMD 24

专长 制造药水，文明食尸鬼（Civilized Ghoulishness），战斗反射，诈欺师，随手投掷，武器娴熟

技能 唬骗+15，手艺（炼金术）+15，解除装置+14，易容+15（+25伪装成人类），威吓+14，知识（奥秘，自然，宗教）+13，察觉+12，察言观色+12，法术辨识+13，潜行+14，使用魔法装置+14

语言 通用语，精灵语，豺狼人语，珂莱仕语，奥斯里昂语，混通语

特殊 炼金术（手艺炼金术+5，辨识药水），残忍解剖师，科研发现（浓缩毒药，保存器官），突变药剂（+4/-2，+2天生防御，50分钟），用毒，迅捷炼金，拷问者之眼

战斗装备 绿血油（6剂）；其他装备 飞针法袍，炼成工具包，公式簿（包含所有准备的炼成和治疗轻伤，观命术，和易容术）

————————特殊————————

文明食尸鬼（Civilized Ghoulishness） 虽然皮肤苍白、面容憔悴，但博格仍然看起来像是一个活人。他在伪装成人类的易容检定上获得+10种族加值，他的导能抗力增加+2。他可以一个自由动作激活或抑制他的恶臭能力。（这一专长最初出现在《探索者战役设定：经典恐怖再临》中。）

宝藏：博格把他完成的产品藏在了实验室东南角的一个秘密隔间里，通过一个成功的DC 30察觉检定就可以找到这个房间。柜子里有4剂木乃伊粉。每一剂价值500 GP，但在瓦蒂贩卖和贩运毒品是非法的。

发展：就像M5区的暴徒一样，博格知道在大墓地里看见的那些戴着金色面具的人，如果PC们抓住并审问他，他可以给PC们提供同样的线索。

木乃伊粉（MUMIA）

凋谢因贩卖木乃伊粉而臭名昭著，这是一种用木乃伊肉制成的非法毒品。虽然这种毒品通常会被当作治疗药物出售，但对其上瘾也有其危险——即有可能会变成一个不死的食尸鬼。想了解更多关于木乃伊粉的信息，请参阅《探索者战役设定：失落的王国》的第21-22页。关于毒品和成瘾的完整规则可以在《游戏运作指南》的第236-237页找到。

木乃伊粉（MUMIA）

类型：吸入，摄取或伤口；成瘾性：重度；豁免：强韧DC 18

价格：500 GP

效果：1小时；临时生命值+1d8点，在对抗拥有诅咒或疾病描述符的法术和效果时豁免+2炼金加值，疲乏。如果使用者连续上瘾超过一周，她每周都会累积+5%的概率变成一个食尸鬼。

伤害：1d2感知伤害

N.运算福佑金字塔

尽管它有着这个名字，但这个“金字塔”并不是那种类型的。这座建筑独特的梯形屋顶与大墓地的天际线形成了鲜明的对比，但它只是一个古老石匠协会的总部。在疯狂瘟疫之后，法莱斯玛信徒们将这里改造成了瓦蒂的建筑师、工程师和数学家的安息场所，而他们中的大多数在喀的脉冲中复生成了不死生物。

当死灵法师尼布塔-库弗尔第一次来到瓦蒂时，他把运算福佑金字塔当做了寻找遗忘法老的面具的基地。一旦他发现了面具，他就转移到了仆从之墓（Q区），但他的存在的痕迹仍然存在。

“金字塔”中的大多数天花板都有着10英尺高，由3英尺厚的砖墙支撑着。这个地点的地图在第32页。

N1.院子（CR 5）

一个长期被忽视的花园和三十英尺高的方尖碑装饰着这个有着围墙的宽阔庭院。几座低矮的外屋矗立在西墙附近，但一座不规则的砂岩建筑占据了这处建筑的主导地位，有着陡峭的斜金字塔型屋顶和精致的浮雕。

运算福佑金字塔的墙壁上刻有着古奥斯里昂语象形文字，上面详细记载了过去石匠行会的许多伟大作品和技术。方尖碑是在这座建筑被圣化为坟墓之后竖立起来的，上面用着古奥斯里昂语列出了最受尊敬的死者的名字。由于无人照料，这个花园在很久以前就变得荒芜了，它的更多的外来植物现在被更强健的沙漠灌木所取代了。附属建筑被用作于小坟墓，曾经容纳着埋葬在大坟墓内的人的仆人、助手和学徒，但他们的居住者被喀的脉冲所活化了，使得建筑现在是空的。

生物：当PC们第一次通过它时，院子是空的，但他们在离开金字塔时遇到了新来者。在埃埃克拉姆·伊菲克被击败之前，更多的遗忘法老的邪教的成员已经抵达了瓦蒂，并开始追踪喀的脉冲的来源，希望能找到遗忘法老的面具。当一名被派去探索运算福佑金字塔的邪教徒未能返回报告时，梅雷特-赫泰夫派出了三个邪教徒去调查他的失踪。而当三个蒙面邪教徒看到PC们离开金字塔时，他们会认为PC们负责此事并会开始攻击。

遗忘法老的邪教徒（FORGOTTEN PHARAOH CULTISTS）（3） CR 2

XP 600 每个

HP 20 每个（见26页）

发展：如果PC们没有在N4区找到邪教徒的笔记本，这些邪教徒也会知道这些地点；如果他们被捕并被审问，他们就能揭示邪教正在这些区域寻找着什么东西。如果被问及到他们在大墓地中的目的，邪教徒们只是暗示了等待着PC们的可怕命运，“当天空法老归来以夺回他的王位时。”

N2.档案馆（CR 5）

很深的壁龛排列在这条宽阔通道两边的墙壁上，划分出了一块块详细的象形文字。卷轴和零碎的羊皮纸散落在地板上。

金字塔的入口为行会收集智慧提供了一个巨大的归档系统，随时可供其所有成员使用。尼布塔-库弗尔仔细研究了陵墓的记录，但最终放弃了努力，因为付出的努力太多，而回报则太少了。

生物：两个矮人兄弟通过发展出许多深奥的证明来描述天体的运动，帮助了奥斯里昂几何学发生了革命性的变化，他们在死后被埋葬在了金字塔中，但却随着喀的脉冲再次复生了。数学家们在他们的一生中从来没有完全地安稳过，于是他们变成了一对喋喋不休、疯狂的怨魂，拥有着所有自己原本的天赋，但却没有沟通的能力。他们会攻击任何进入大厅的活物。

怨魂（ALLIPS）（2） CR 2

XP 800 每个

HP 30 每个（《怪物图鉴3》12页）

宝藏：尼布塔-库弗尔如此无情地丢弃的许多论文实际上是无价的历史珍宝。通过一个成功的DC 15估价检定，一个角色可以辨认出一些原始手稿和历史论文，而它们总价值1900 GP。不幸的是，其中没有星图可以与幽暗之民们发现的碎片相匹配（I区）。

N3.工作室（CR 7）

工具和笔记被放置在了这个大厅的宽大的石头工作台上，具有着明显的意义和精确度。墙上有着几座石棺，而周围是布满灰尘的模型、骨灰瓮和雕像。在东北角，一个杂乱的营地破坏了房间设计的数学秩序。

这间墓室里的石棺里存放着许多瓦蒂最伟大的思想家和设计师的遗体，他们被精心制成了木乃伊，与他们的同行一同长眠，以便在来世继续他们的工作。一条通往西面的通道通向较小的房间，里面存放着等级较低的佣工的尸体。

尼布塔-库弗尔和几个追随者在大墓地中寻找遗忘法老的面具时来到了这里扎营。而他们在几天前发现面具后就离开了营地。通过一个成功的DC 22生存检定能够发现，这个营地被4到6个人使用了好几天，而且很可能是在几天前被故意遗弃的，没有发现挣扎或危险的迹象。

生物：这个房间里的石棺里的大多数木乃伊都游荡到大墓地里去了，但其中两具仍留在了后面，袭击任何进入这个房间的人。

木乃伊（MUMMIES）（2） CR 5

XP 1600 每个

HP 60 每个（《怪物图鉴》210页）

宝藏：尼布塔-库弗尔在前往仆从之墓前把任何明显有价值的东西都打包好了，但在匆忙之中，他漏下了1枚羽落术戒指，被遗忘在了一个废弃的铺盖卷里。此外，在空石棺中还躺着5把精制品弯刃大刀。

N4.被遗忘的尸体

一具穿着长袍、戴着金属面具的尸体躺在这个空荡荡的房间的地板上。

地板上的尸体是最初被梅雷特-赫泰夫派去调查运算福佑金字塔的遗忘法老的邪教徒。邪教徒逃离了N2区的怨魂，但却与N3区的木乃伊发生了冲突。他设法爬进了这个房间，最后因伤重而死。

宝藏：对尸体的搜索只会发现这个邪教徒的装备（见第26页）和他的个人笔记本，其中详细记载了他被派去调查的地点的名字和位置，以寻找遗忘法老的面具的迹象。这些地点是水巨灵的爱抚（K区），真理与智慧的天文台（P区），运算福佑金字塔（N区），博学之眼的圣所，亮闪闪的小玩意（L区），和蒙克特·玛提亚的坟墓（O区）。水巨灵的爱抚和博学之眼的圣所已经被划掉了——在他死在这里之前，邪教徒只探索了这些地方。

O.蒙克特·玛提亚的坟墓（CR 5）

就在他去世之前，一位名叫蒙克特·玛提亚的天文学家兼法师在大墓地里准备了一个地下室，并将其改造成了一个舒适的墓穴，以供存放他的遗体。后来，法莱斯玛信徒们把他们的一个挽歌罗盘放在了坟墓里。在几个月前，银链盗走了墓中的贵重物品，包括挽歌罗盘，只留下了一个被剥干净的青铜和石头框架。现在这个地下室墓穴里空无一物，只剩下了一个简单的木质棺材，里面装着蒙克特的干尸。这位天文学家很有远见，让人在他死后给他施放了一个恒定尸体圣化法术（《极限魔法》236页），这样他的木乃伊就不会受到喀的脉冲的影响。虽然陵墓的墙壁上绘有详细的星图，但没有实物星图与PC们可能从幽暗之民（I区）那里获得的碎片相匹配。

陷阱：当银链发现墓穴时，他们发现并绕过了蒙克特设置的陷阱，使它处于激活状态，以防他们的竞争对手跟踪他们。任何扰乱蒙克特的棺材的人都会触发陷阱，导致一个火球术在墓穴的密闭范围内爆发开来。

火球术陷阱（FIREBALL TRAP） CR 5

XP 1600

类型 魔法型；察觉 DC 28；解除装置 DC 28

效果

触发器 接触型（魔法警报）；复位 无

效果 法术效果（火球术，6d6火焰伤害，反射DC 14减半）；多重目标（在20尺爆发范围内的所有目标）

宝藏：当他们洗劫蒙克特的坟墓时，银链们漏掉了一件有价值的东西：1盒幸运穿行棋（game of fortunate passing，见第62页），一种被称为塞尼特棋的流行的奥斯里昂棋盘游戏的魔法版本。

1. 真理与智慧的天文台

这个学习和记录的房子是献给古奥斯里昂神祇玛阿特和托特的，他们分别是天界秩序与真理的女神和月亮与智慧的神。在这里，天文学家们曾经研究着天空，追踪天体的运动，为瓦蒂的各种制图者和旅行者提供精确的测量和预测。在疯狂瘟疫之后，这座天文台被遗弃了，几个世纪以来一直没有人打扰。当法莱斯玛牧师奈夫鲁·谢普斯到达了瓦蒂并建立了这个大墓地时，他把天文台作为了忠诚的公务员的安息场所，但也招募了元素和招魂者的帮助，秘密地为他自己的家庭在下面建造了一座陵墓。

真理与智慧的天文台是一座简单的建筑，由一层楼和中心的三层塔楼组成。塔的顶层暴露在了天空之中，而墙壁上有着各种各样的标记来指示太阳和星星在重要日期的位置。天文台的主层内部装饰着蓝色瓷砖和描绘着主要星座和天象的壁画。几十名文士、教师和官员的遗骸曾经被埋葬在这里，但他们都被喀的脉冲给活化了，现在是攻击着大墓地的大门的不死生物。当天文台被改造成一座坟墓时，工匠们在装饰上加入了微妙的死亡主题，而任何精通古奥斯里昂语的人都会发现许多对法莱斯玛的祈祷被融入了装饰物之中。

在搜索天文台时成功通过一个DC 25察觉检定的PC会在那里找到几张星图。虽然没有一张发现的碎片与PC们可能从幽暗之民（I区）那里获得的碎片相匹配，但它们有着相同的类型和格式，使得幽暗之民发现的碎片很可能来自于这个地方。

此外，一幅巨大的螺旋形马赛克镶嵌在塔的地板上，部分被一张破旧的油布遮挡住了。一个在一个DC 10知识（宗教）检定中成功的PC会将其识别为法莱斯玛的圣徽，而通过一个成功的DC 20知识（宗教）检定会发现这座天文台是献给玛阿特和托特的，而这两个神与法莱斯玛几乎没有什么关系。事实上，这个螺旋隐藏着一个通往奈夫鲁·谢普斯的隐藏坟墓，仆从之墓的暗门，而现在尼布塔-库弗尔带着遗忘法老的面具藏在那里。通过一个成功的DC 30察觉检定足以让一个角色发现门的存在，但打开它需要说出一段密语。

幸运的是，这句话被和对法莱斯玛的祈祷一同刻在了墙上。任何精通古奥斯里昂语的人都可以通过一个DC 10知识（宗教）检定来识别出所有出现在建筑的装饰中的常见对墓土女士的祈祷和肯定句，除了这句话，“所有生者都必须通过死亡之门来接受她的审判。”当站在螺旋上背诵这个短语时，暗门就会被打开，露出一个通往下方仆从之墓的Q1区的石制螺旋楼梯。或者，门可以被撞开（硬度8，HP 60，破坏DC 28）或用如敲击术这类的魔法来打开。

故事奖励：对于发现了仆从之墓的入口，奖励PC们2400 XP。

P46-P55

第三部分：仆从之墓

在找到遗忘法老的面具后，尼布塔-库弗尔把他的巢穴建在了瓦蒂的死城最为神圣的地方——隐藏的仆从之墓。但是尼布塔-库弗尔并不独自一人，他也没有闲坐在这个古老的建筑群中。在他的跨位面导师斯库尔、他那痛苦的祖母尼佛瑞库的被切下来的木乃伊化头颅和他失败的秘社的最后残余的保护下，尼布塔-库弗尔已经开始召集一支由不死仆从组成的军队来征服瓦蒂，使用遗忘法老的面具的黑魔法将不死的士兵们束缚在他的意志之下。

Q.仆从之墓

奈夫鲁·谢普斯建造了这座宫殿般的坟墓并将其隐藏了起来，以保护他自己和他的后代免受拉玛什图邪教的报复。它最初是被作为法莱斯玛的最忠诚的仆人的安息之地，但随着谢普斯家族统治了教会500多年，这个地方变成了一个家族坟墓，最终甚至容纳了那些与教会无关的亲属的遗骸。除非另有说明，仆从之墓有着20英尺高的天花板和加固过的砖石墙壁。门是由坚固的青铜（硬度9，HP 60，破坏DC 28）制成的，通常是未被锁上的。不灭明焰法术让每个房间都充满了照明。

Q1.平衡之厅

螺旋楼梯从上面一直延伸到了这个拱形的房间。若隐若现的豺狼头雕像，超大的柱子，长长的倒影池，使这个房间显得富丽堂皇。

坟墓的入口意在唤起一种敬畏之感，唤起所有凡人缓缓走向的神圣的审判之厅。墙壁上布满了象形文字，描述了谢普斯家族的历史和奈夫鲁·谢普斯的人生——使他信仰法莱斯玛的神启，对大墓地的创造，以及他对瓦蒂的重建。在建造坟墓时，奈夫鲁·谢普斯从瓦蒂一个长期被废弃的神殿中抢救出了几尊古奥斯里昂神祇阿努比斯的雕像，并把它们放在这里，以守护他的家人的坟墓。

宝藏：薄薄的一层沙子覆盖在这个浅反射池的底部。搜索这个沙层需要30分钟的潮湿工作，但成功通过一个DC 25察觉检定的PC会在其中发现1对+1防御护腕，以及30根银制葬礼权杖（每根价值50 GP），这些是用来净化水池的。

Q2.荣耀和平之厅（CR 6或7）

这个房间的拱形天花板高耸在头顶上，高出瓷砖地面六十英尺。数以百计的小壁龛覆盖在墙壁上，隐藏在被人遗忘的蓝色和金色丝绸窗帘后面。中间有着一个小祭坛，上面布满了难看的污渍。空气中弥漫着樟脑和沥青的浓重气味。

坟墓中的大部分死者都被存放在墙上的许多壁龛里。在尼布塔-库弗尔到来之前，这个房间被圣化了，并会在各种不同的圣日里被用于葬礼和仪式。祭坛的顶部镶嵌着一个巨大的银色印章，上面画着一只凤凰绕着自己的尾巴盘旋，但这枚印章已经变成黑色了，看起来已经融化了一半。在成功通过一个DC 15知识（贵族）检定后，一个角色会认为这是谢普斯家族的印章。原本，一个祝圣术的效果会从祭坛发散出来，但是现在祭坛已经被亵渎并被鲜血染污了，而尼布塔-库弗尔的锡兑怪盟友斯库尔用负能量破坏了印章，在房间内创造了一个亵渎术的效果，使房间内的所有不死生物都得到了加强。

生物：尼布塔-库弗尔在这个房间里储存着他的被遗忘法老的面具的力量所活化的不死军团的雏形。三十只僵尸被用简易的镣铐拴在了墙上，但仍有十二只不受控制的僵尸自由地在房间里游荡着，并会攻击任何进入大厅的活物。这些僵尸会获得祭坛的亵渎术灵光的效果，但不会获得额外的生命值。

遗忘法老的邪教徒们从天文台那里跟随PC们走下了楼梯，而现在由于PC们确认了尼布塔-库弗尔的藏身之处，他们准备开始行动了。梅雷特-赫泰夫和她的三个剩下的邪教徒会在PC们与僵尸交战的时候对抗PC们，并在战斗开始后的1d6轮内进入房间。梅雷特-赫特夫会通过对PC们喊话来宣布她的存在。

“你们这群傻瓜！那个面具是属于我们的！我们才是天空法老的遗产的真正继承人！等他复活夺回王位时，我们就会得到哈科特普的祝福，不像你们这样的人！”

梅雷特-赫泰夫和邪教徒们不想冒着由于爱管闲事的外来者而失去遗忘法老的面具的风险，于是他们发动了攻击。如果埃克拉姆·伊菲克在与PC们的战斗中幸存了下来（见F9区），他会与梅雷特-赫泰夫在一起。

僵尸（ZOMBIES）（12） CR 1/2

XP 200 每个

HP 12 每个（《怪物图鉴》288页）

遗忘法老的邪教徒（FORGOTTEN PHARAOH CULTISTS）（3） CR 2

XP 600 每个

HP 20 每个（见26页）

梅雷特-赫泰夫（MERET-HETEF） CR 5

XP 1600

hp 54（见56页）

宝藏：在祭坛上的一块隐藏嵌板（察觉DC 20）里藏着一个谢普斯家族的传家宝，1面术者之盾，上面刻有凤凰和夜鹰正在飞翔的图像。盾牌已经被记录上了1个枭之睿智法术。清洗和修复祭坛上的谢普斯家族的印章（见第48页的发展）能够打开隐藏嵌板。

发展：对祭坛施放祝圣术能够在法术的持续时间内暂时压制亵渎术——如果想将大厅完全重新圣化，谢普斯家族的印章也必须被清洗干净。通过一次成功的DC 20知识（宗教）检定就能够知道如何做到这事。这个又大又重的印章可以很容易地从祭坛上撬下来，而把它浸泡在Q13区的圣水盆里就可以扭转负能量的污染，使印章恢复到原来的外观。将复原的印章安回到祭坛就能够立即恢复房间的祝圣术效果，并摧毁房间里的任何僵尸。

故事奖励：被锁在了墙上的僵尸并没有提供真正的挑战，PC们也不应该由于摧毁它们而获得XP。然而，如果PC们复原了谢普斯家族印章，并重新圣化了荣誉和平之厅，则奖励他们2400 XP。

Q3.忏悔之路（CR 5）

在这个又宽又短的大厅的两端，站立着一些穿着蜘蛛网一般的长袍和面具的女性雕像。地上的瓷砖地板是一幅细致的马赛克星图。

在荣誉和平之厅后的坟墓是专门为那些完全献身于法莱斯玛的人建造的。地板上的马赛克描绘了几个星座，而在其中有着一条星路——代表着在它们之间蜿蜒的灵魂长河。这些雕像描绘了摩莉甘猎魂使，来世的调查员和赏金猎人，并可以通过一个成功的DC 15知识（位面）或（宗教）检定被认出来。

陷阱：走廊北侧门前的一个10尺见方的压力板会触发一阵碎石倾泻到入侵者身上，尽管可以通过摇动摩莉甘雕像伸出的手臂来关闭它。一旦陷阱被触发，2000磅重的掉落的碎石就会堵住通往北边的门。一个角色可以在1分钟内清除相当于其负重5倍的碎石。使用挖掘工具会将效率翻倍。尼布塔-库弗尔在第一次进入坟墓时触发了这个陷阱，但他用他的不死仆从复位了它。

落石陷阱（FALLING RUBBLE TRAP） CR 5

XP 1600

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 隐藏开关（察觉DC 25定位）

效果 近战攻击+15（6d6）；多重目标（在10尺方格内的所有目标）

Q4.白昼总目（CR 7）

带有黄铜把手和标签的整洁的木制橱柜把这个发霉的图书馆给填满了。一张很大的雪松木桌靠着南墙。

坟墓的白昼总目（Catalogue of Days）模仿了法莱斯玛自己的终日总目（Catalogue of Last Days），但它并没有记录死亡和审判的细节，而是提供了在瓦蒂发生的出生、婚姻和其他关于生命的欢乐庆祝的历史记录。只要有着足够的时间和精力，一位学者就能在这里找到这座城市近2000年前的任何出生记录，而其中一些家族的谱系甚至可以追溯到瓦蒂创立之初。房间的墙壁非常厚，内衬有木质面板，能够降低研究人员的声音。在里面几乎听不到从坟墓的其他部分发出的声音，反之亦然。

生物：尼布塔-库弗尔把他的祖母尼佛瑞库的木乃伊化的头颅放在了这个房间里，以躲避她不断的尖叫和训斥。尽管她脾气暴躁、满口恶言，但她拥有着神谕般的洞察力，这给她的家庭带来了地位和财富。当她死的时候，尼布塔-库弗尔不愿意让她的先见之明和她一同逝去。在疯狂和酒精的刺激下，尼布塔-库弗尔切下了他祖母的头，并用难以言喻的仪式使尼佛瑞库的头颅复活，成为了一个被困在镀金的笼子里渴望毁灭的痛苦尖叫着的不死生物。

由于尼佛瑞库的预言能力和她的刻薄的舌头都被不死所强化了，尼布塔-库弗尔现在和他讨厌的祖母的关系比以前更紧密了，但他最终还是把她锁在了这个房间里让她变得安静，直到他需要她的进一步指导。

尼布塔-库弗尔也在这里配置了三名骷髅勇士，既是为了保护尼佛瑞库不受伤，也是为了保护她不被外人伤害。在她令人憎恶的状态下，尼佛瑞库无法忍受生者的存在——当PC们进入房间时，她会尖叫着让她的守卫攻击，并命令一个骷髅勇士拿起她的笼子，把她也带进战斗中。

尼佛瑞库（NEFEREKHU） CR 5

XP 1600

女性独特不死生物

中立邪恶 超小型不死生物

先攻 +2；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +13

灵光 憎恨凝视（30尺，DC 16）

————————防御————————

防御等级 18，接触 14，措手不及 16（+4护甲，+2敏捷，+2天生）

生命值 52（7d8+21）

强韧 +5，反射 +4，意志 +8

防御能力 导能抗力+4；免疫 不死特性

————————攻击————————

速度 5尺

近战 啮咬+9（1d6附加诅咒）

占据2-1/2尺；触及0尺

先知已知法术（CL6；专注+9）

3环（4/天）——目盲/耳聋术（DC 18），造成重伤（DC 18）

2环（6/天）——恐惧之矢（DC 16），人类定身术（DC 16），造成中度伤（DC 17）

1环（7/天）——绝望术（DC 15），丧志术（DC 16），造成轻伤（DC 16），谋杀指令（DC 15），恶心射线（DC 16）

0环（任意）——出血术（DC 15），侦测魔法，神导术，修复术，阅读魔法，提升抗力，恩赐

————————战术————————

战斗中 尼佛瑞库会使用远程法术攻击她的对手，特别是目盲/耳聋术，恐惧之矢，人类定身术，和恶心射线。她会对健康的年轻战士施放谋杀指令，同时鼓励她的骷髅勇士与敌人施法者交战。

士气 尼佛瑞库渴望忘却死亡并会战斗至摧毁。

————————属性————————

力量 10，敏捷 15，体质 -，智力 15，感知 16，魅力 17

BAB +5；CMB +5；CMD 15（无法被绊摔）

专长 战斗施法，施法免材，法术专攻（死灵），法术定发，武器娴熟

技能 威吓+13，知识（奥秘，宗教）+8，知识（历史，贵族）+6，察觉+13，察言观色+13，法术辨识+12

语言 深渊语，古奥斯里昂语，通用语，奥斯里昂语

特殊 镀金笼子

————————特殊————————

诅咒（Curse，Su） 任何被尼佛瑞库的啮咬攻击击中的生物必须成功通过一个DC 16意志豁免，或者在攻击检定、豁免检定、属性检定和技能检定上受到-4减值。这个诅咒会存在至被移除。豁免DC是基于魅力的。

镀金笼子（Gilded Cage，Ex） 尼佛瑞库被安置在了一个小的金笼子里，上面蚀刻着神秘的印章，并浸泡在炼金术试剂中。笼子的硬度为10，生命值为10，并为尼佛瑞库的AC提供了+4护甲加值。小型或更大的生物可以携带尼佛瑞库进入他们的占据空间并不受惩罚。一段短链被固定在了笼子上，允许一个生物在战斗中把她作为临时的链枷使用；这样做可以让尼佛瑞库在成功命中目标时以一个自由动作啮咬一次对方。或者，尼佛瑞库可以在被这样使用时施放法术，但这会被认为是施法时处于剧烈震动。当被持用时，尼佛瑞库只能被对持用者发动的缴械或破武战技攻击到。当没有被其他角色携带时，尼佛瑞库只能笨拙地以5尺的速度滚动一圈。

憎恨凝视（Hateful Glare，Su） 尼佛瑞库变成了一个充满仇恨的头颅放大了她那令人不安的存在。任何在她30尺内的活物必须在攻击检定、豁免检定和技能检定中掷两次，并取较差的结果。一个成功的DC 16意志豁免会抵消此效果。

法术（Spell） 尼佛瑞库可以如同一个6级先知一样施法。

骷髅勇士（SKELETAL CHAMPIONS）（3） CR 2

XP 600 每个

HP 17 每个（《怪物图鉴》252页）

宝藏：这张精心雕刻的雪松桌子重达400磅，但如果PC们能想出把它从坟墓中移出来的办法，它会价值2000 GP。尼佛瑞库的金笼子价值100 GP。

发展：如果PC们设法在不摧毁尼佛瑞库的情况下制服了她，可以通过一个成功的交涉或威吓检定将被砍下的头吓到安静下来；她的起始态度是敌对的。尼佛瑞库的态度永远不会变为友善，但如果平静下来，她至少会愿意分享她所知道的，她描述了甚至在她死前就一直困扰着她的被诅咒的法老面具的噩梦般的幻象，以及她的孙子尼布塔-库弗尔在从泰法流亡后穿越奥斯里昂的沙漠长途跋涉到瓦蒂来寻找面具的过程。尼佛瑞库并没有深入到坟墓里，但她知道她的孙子有着活化的不死保镖和一个来自他的泰法的邪教的木乃伊粉成瘾的暴徒为他服务。最后，她知道有着一个她的孙子视其为导师和老师的阴影中的神秘生物。

尼佛瑞库在这里花了很多时间向她的骷髅勇士守卫口述她的想法和记忆，而他们把她的意识流咆哮写在了散落在桌子上的日记里。她告诉PC们的信息也可以通过阅读这些日记来获得。

Q5.午夜总目

深色的木橱柜和木书架和一张显眼的红木桌子占据了这座巨大图书馆的大部分空间。

与西边类似，午夜总目（Catalogue of Nights）意在为了引用骨园的终日总目。它保存了自奈夫鲁·谢普斯于AR 2953年第一次到达瓦蒂以来的每一次死亡事件的官方记录，并选择了一些能够追溯得更久远的记录。

宝藏：成功通过一个DC 20察觉检定的PC可以在桌子上方的墙上找到一块隐藏面板，在里面隐藏着1张防死结界卷轴。此外，这张红木桌子价值2000 GP，但它重400磅。

Q6.永恒安息之厅（CR 7）

这个墓室的墙壁上排列着石制棺材架，而每个架子上都有一个开着的石棺，在上面雕刻着螺旋和飞翔着的夜鸟。三个大石桌上放着成堆的书、干粮、雕像和其他献给安息在这里的人的祭品。

永恒安息之厅存放着为教会服务的谢普斯后代的遗体，但并没有做出任何区分。随着脉冲的爆发，埋葬在这里的绝大多数尸体都以不死生物的形式复活了，加入了外面的行尸走肉的行列。

生物：五具尸体留在了房间内，并被喀的脉冲活化了。也许是因为临近附近的不朽野兽之厅里的木乃伊生物，这些扭曲的尸体现在变成了进化犬化丧尸。他们会攻击任何进入房间的生物，在整个坟墓中追击敌人，并战斗至摧毁。

进化犬化丧尸（ADVANCED FESTROGS）（5） CR 2

XP 600 每个

HP 13 每个（《怪物图鉴3》115页，290页）

Q7.不朽野兽之厅

这个房间里摆满了石棺和各种形状和大小的木乃伊化生物。墙壁上的详细的壁画和雕刻描绘了来自周围地区和远方的各种各样的野兽。

不朽野兽之厅里存放着数百种动物的木乃伊遗体——役用动物、猎物、心爱的宠物，尤其是猫——它们会陪伴谢普斯家族的亡者，并在灵魂长河的旅途中守护他们。一具木乃伊大象俯视着这个地下室；尼布塔-库弗尔计划最终将它活化以把它作为他的战马。目前，这个房间很安静，它的安静的居民显然没有受到喀的脉冲的干扰。

Q8.蓝瓷砖之间（CR 6）

在一段长楼梯的底部，有着一个用蓝色瓷砖铺成的干净整洁的房间。巨大的青铜双开门从房间通向南面。

由瓦蒂地下的基岩雕刻而成的坚固楼梯从坟墓的上层通向更负盛名的80尺以下的下层复杂结构。尼布塔-库弗尔用一个秘法锁（CL8）封住了通往南方的双开门，并且每天都会在门上施放精神型的魔法警报。

在成功通过一个DC 25察觉检定后，一个角色会在东墙上发现一扇暗门，这扇门通向一个隐藏的储藏室（Q8a区），里面有着数百块用于这个房间的陷阱的替换瓷砖（见下文）。尼布塔-库弗尔和他的仆从们并不知道这个秘密房间，而PC们可以用它来休息或撤退。

陷阱：这个房间里有着坟墓的最后一个陷阱，其目的更多的是为了驱赶那些好奇的人，而不是真正地造成伤害。受到了更古老的传说的启发，这个房间的瓷砖被注入了温和的元素力量，导致了地板本身就会反击入侵者。在一个生物进入这个房间一轮后，这些瓷砖就会旋转起来，上升到空中并向入侵者发射过去。每轮会分离出等同于入侵者数量的瓷砖并进行远程攻击，而每片瓷砖会针对不同的入侵者。如果一片瓷砖的攻击成功，它也可以尝试一次自由的冲撞检定，CMB为+11。无论攻击是否成功，瓷砖都会在进行了一次攻击之后破碎。瓷砖会在接下来的每一轮中继续攻击，直到没有入侵者或20片瓷砖已被消耗，此时陷阱就会关闭。

一个生物可以在每轮通过准备动作来打破一片攻击的瓷砖，这不会引起借机攻击。每片瓷砖都是一个超小型目标（AC 14，硬度2，生命值5），摧毁它可以阻止它的攻击。

当在第一次进入房间时展示出一个法莱斯玛的圣徽可以避开这个陷阱，尽管陷阱仍然会针对房间里不带着圣徽的生物。对地板施放解除石化或化石为泥会立即解除陷阱，而结果可想而知会十分混乱。

每24小时，一个恒定的隐型仆役会清理掉房间里的瓦砾，并用Q8a区的供应品替换掉缺失的瓷砖。隐型仆役对闯入储藏室的人没有任何反应。

疾驰瓷砖陷阱（HURTLING TILES TRAP） CR 6

XP 2400

类型 魔法型；察觉 DC 30；解除装置 DC 30

效果

触发器 视觉型（鹰眼术）；持续时间 直至20片瓷砖被消耗；复位 自动（24小时）；开关 法莱斯玛的圣徽

效果 远程攻击+11（2d6+2伤害附加冲撞）；多重目标（房间内的所有目标）

宝藏：在成功通过一个DC 25察觉检定后，一个角色会在Q8a区的一堆瓷砖下发现1枚被遗忘的无前硬币（《极限装备》289页）。

Q9.侍从之庭（CR 5）

一尊十五英尺高、长发飘逸的妇女雕像矗立在大厅中央的两张大石桌之间。十个带有帘子的壁龛打破了覆盖着象形文字的墙壁。巨大的青铜门耸立在南北两侧。

那些下到了仆从之墓最下面一层的人很可能会在那里待上几天或几个星期，与墓土女士共餐，或参加木乃伊化和埋葬仪式。房间中央的雕像描绘了法莱斯玛，一只手拿着匕首，另一只手拿着凯柏-温（kheper-wer）——一种用于分娩的药草——的枝条。七个带窗帘的壁龛是小礼拜堂，但其中三个通向其他房间。

南边的巨大的双开门被锁上了，而且尼布塔-库弗尔在它们上面施放了另一个秘法锁（CL8；硬度9，HP 60，破坏DC 38，解除装置DC 40）。

生物：通过使用遗忘法老的面具，尼布塔-库弗尔为他的藏身处创造了一个额外的守卫：一个守墓怪。这个不死生物通常会一动不动地坐在东南面的壁龛（Q9a区）里，但一旦有人触碰到南面的门，它就会立刻行动，利用它的传动爆发能力将入侵者赶走——可能会送到隔壁房间的其他坟墓守卫手中。守墓怪会战斗至摧毁。

守墓怪（CRYPT THING） CR 5

XP 1600

HP 52（《怪物图鉴2》60页）

Q10.地图室（CR 7）

水轻轻拍打的声音在这个房间高耸的天花板上回响着。地板上覆盖着沙子，而建筑和街道的小石头复制品占据了陈列室的大部分，形成了一个房间大小的瓦蒂地图。一根光秃秃的黑色柱子从房间中央伸了出来。

这个房间在奈夫鲁·谢普斯死后很好地完成了，并被用来纪念他复原的瓦蒂。城市延伸到了房间的大部分，而在四周环绕着一个“沙漠”模型和一个形状像角蝰河，克鲁克河和斯芬克斯河的汇合处的喷泉，创造了这幅在城市中几乎无人知晓的宁静杰作。这个房间的天花板有着50英尺高，黑色柱子有30英尺高。沙子和水向下延伸了2英尺，直至房间的石头地板。

通过一个成功的DC 10知识（本地）检定可以发现，虽然总体布局是准确的，但地图的过时程度令人悲伤。黑色的柱子矗立在宏伟陵墓的位置，但当成功通过一个DC 20知识（位面）或（宗教）检定时，这个PC会意识到这个柱子代表了骨园中的法莱斯玛螺旋尖塔，所有凡人的灵魂都会因其一生的行为在那里受到审判。

生物：尼布塔-库弗尔的跨维度导师，锡兑怪斯库尔，就住在这个房间里。尽管斯库尔对生者和不死生物都怀有种族上的仇恨，但他的内心充满了孤独和好奇。他崇拜尼布塔-库弗尔不带有感情的仇恨，并不断敦促死灵法师做出不明智的破坏和杀戮行为，先是在泰法，现在又是在瓦蒂。在帮助尼布塔-库弗尔用遗忘法老的面具创造了喀的脉冲之后，斯库尔回到了地图室，等待着即将到来的生与死之战，心中充满了空洞的情感，而不是头晕目眩。尽管他可以用任意门很容易地绕过尼布塔-库弗尔的秘法锁，但斯库尔更喜欢留在这里，远离坟墓的其他部分和它的守卫。斯库尔栖息在黑色尖塔上的阴影中，希望入侵者离开而不是打扰他，但一旦他们表现出任何敌意，他就会发动攻击。

斯库尔（SEKUER） CR 7

XP 3200

锡兑怪（Sceaduinar，《怪物图鉴2》239页）

HP 85

————————战术————————

战斗前 当他听到入侵者靠近时，斯库尔会施放防活物护罩。

战斗中 斯库尔会在前去近战攻击前施放熵光护盾来抵挡远程攻击，并向敌人倾泻弱能术射线。在他的生命值减少至一半之前，他不会使用重伤术或杀生术。

士气 斯库尔更看重他不朽的存在，而不是他与尼布塔-库弗尔的关系。如果生命值减少至20点以下，他就会通过高等传送术逃跑。

宝藏：这整个地图室是一个精美的宝藏，但它不能从这个地点移走。然而，用各种半宝石雕刻出的100个人物和动物雕像（每个50 GP）可以被很容易地移走。

Q11.木乃伊化室（CR 7）

忧郁的女人和秃鹫头的天使的雕刻装饰着这个房间的墙壁，而雪松、洋葱和没药的气味令人窒息。黏稠的琥珀色液体充满了玻璃容器，而装满了沙子、锯末和盐的石桶则堆积在了地板上。钩子、刀子和其他的看起来很可怕的工具被整齐地堆放在沿墙的几张工作台上。

大多数被保存在坟墓上层的居民在下葬前都被做好了防腐处理——虽然技术水平各不相同——但少数被埋葬在这处更深的一层的受人尊敬的人则得到了额外的照顾。完整的木乃伊化过程会花费一年多的时间，而由于尸体被注入了稀有的盐、炼金术试剂和奇异的药草，这最终会使得这些尸体看起来和睡着的人几乎没有什么区别。木乃伊化室已经几十年没有人使用过了，许多的挥发性油脂和树脂已经变成了粘稠的残留物。

生物：在尼布塔-库弗尔被驱逐出泰法之后留下来的大部分他的追随者都在他到达瓦蒂之前死在了沙漠中，但半兽人野蛮人纳格胡特幸存了下来。纳格胡特被尼布塔-库弗尔对她许诺的权力和舒适从特普的一个街头帮派招募而来，但她的忠诚只使她沉迷于了木乃伊粉，而当死灵法师的享乐主义邪教暴露后，她随后也被流放了。当她到达瓦蒂的时候，由于对木乃伊粉的戒断反应，纳格胡特立即与凋谢联系了。而在过量服用博格的蓝青石切制木乃伊粉（见M4区）后，她变成了一个饥饿的妖鬼，但仍然拥有她的记忆和职业能力。由于独自生活在一个陌生的城市，忍受着可怕的饥饿，纳格胡特再次转向了尼布塔-库弗尔，相信这位死灵法师有能力实现他所不可能实现的承诺。

虽然她希望能帮助尼布塔-库弗尔在瓦蒂发现一个新的由不死生物门徒组成的秘密社团，但到目前为止纳格胡特还是很失望，因为尼布塔-库弗尔把他所有的注意力都集中在了解开遗忘法老的面具的秘密之上。她偶尔会偷偷地溜出坟墓去寻找人肉，但自从喀的脉冲的到来，新鲜的猎物开始越来越难在大墓地中找到。纳格胡特已经开始质疑起她对尼布塔-库弗尔的忠诚，而她正在考虑离开这个死灵法师，并在瓦蒂建立她自己的食尸鬼帮派。

纳格胡特（NAGHUT） CR 7

XP 3200

女性妖鬼野蛮人5（《怪物图鉴》146页）

混乱邪恶 中型不死生物

先攻 +5；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +15

灵光 恶臭（10尺，DC 17，1d6+4分钟）

————————防御————————

防御等级 21，接触 11，措手不及 18（+6护甲，+3敏捷，+4天生，-2狂暴）

生命值 89（7HD；2d8+5d12+42）

强韧 +10，反射 +6，意志 +11

防御能力 导能抗力+2，精通直觉闪避，陷阱感知+1；免疫 不死特性；

————————攻击————————

速度 30尺

近战 啮咬+13（1d8+7附加疾病和麻痹），2爪抓+13（1d6+7附加麻痹）

特殊攻击 疾病（DC 17），麻痹（1d4+1轮，DC 17），狂暴（16轮/天），狂暴之力（击飞，猛力一击+2）

————————战术————————

战斗中 没有很好的战术头脑，纳格胡特只会简单地用牙齿和爪子发动猛力攻击。她会使用击飞狂暴之力击退夹击的敌人。

士气 纳格胡特会战斗至摧毁。

基础统计数据 当没有狂暴时，纳格胡特的统计数据是 防御等级 23，接触 13，措手不及 20；HP 75；强韧+8，意志+9；近战 啮咬+11（1d8+5附加疾病和麻痹），2爪抓+11（1d6+5附加麻痹）；特殊攻击 疾病（DC 15），麻痹（DC 15）；力量 21，魅力 18；CMB +11；技能 攀爬+12，威吓+14

————————属性————————

力量 25，敏捷 21，体质 -，智力 15，感知 20，魅力 22

BAB +6；CMB +13；CMD 26

专长 战斗反射，精通天生武器攻击（啮咬），猛力攻击，快步跟进

技能 特技+12，攀爬+14，威吓+16，知识（地城）+9，察觉+15，潜行+12，生存+13

语言 通用语，珂莱仕语，兽人语，奥斯里昂语

特殊 快速移动

装备 精制品胸甲

Q12.访客房间

半墙和厚重的窗帘将这个房间划分成了一个个小套间和公共空间。五颜六色的亚麻布，随着时间的增长已经褪色，整齐地叠放在每张空床的脚边，只有房间的另一头例外，在那里的床的上面铺着华丽的丝绸和枕头，而周围是一堆废弃的书籍和笔记。

长期在仆从之墓中工作的活人来访者都会住在这个房间里。为了给人一种平静的常态感，这些单独的套间缺乏墓穴中常见的的富裕感，而更像是一个普通旅店里的房间。窗帘延伸到了天花板，使每个房间都被封闭起来了，而房间中心的壁炉和桌子提供了一个准备和用餐的公共空间。

尼布塔-库弗尔把最南边的套间占为己用了，但由于没有服务员，这个地方很快就变成了一团混乱，到处都是潦草的笔记，吃了一半的食物和被丢弃的衣服。自从戴上了遗忘法老的面具并激活喀的脉冲后，尼布塔-库弗尔就睡得越来越少，有效地抛弃了这片区域。

尼布塔-库弗尔从来没有享受过肉体的愉悦，但他喜欢被崇拜，他不断地换情人总是是为了满足他的自我，而不是任何肉体的需要。他最近的情妇是一对卡莉斯翠神殿的妓女，她们对自己在泰法的生活感到不满。献身于了尼布塔-库弗尔，当他的邪教被流放时，阿玛布-纳特和埃菲莉跟随他进入了沙漠，但最终还是死于了暴晒。带着一种不寻常的多愁善感的火花，尼布塔-库弗尔下令把她们的尸体带到瓦蒂，举行一个体面的葬礼。他把她们葬在了这里，用遗体防腐保存着他们的美丽，但最残酷的讽刺是，那些最接近死灵法师的人在喀的脉冲到来之后仍然一动不动，毫无生气。

宝藏：保存完好的阿玛布-纳特和埃菲莉的尸体被放在了这个房间的不同的床上，她们穿着总价值2400 GP的精美的塔尔多丝绸和奥斯里昂珠宝。

Q13.前厅（CR 6）

这个房间处于死一般的寂静之下，它的拱形天花板吸收了周围地区的任何声音。一条宽阔的走道穿过其中，而两旁是深坑。在走道的中央有着一个静静地冒泡的喷泉，里面充满了清澈的液体。

坟墓的最深处的墓穴的前厅是为净化仪式而存在的。喷泉下方的水池会不断地给它注入干净的纯净水。如果在上面的盆里放置价值50 GP的银币或银粉（或Q1区的银制葬礼权杖），它会被装满2品脱的圣水。围绕着喷泉底座的天界语符文解释了许多，但尼布塔-库弗尔和他的追随者都不懂这种语言。

这个30英尺深的坑曾经燃烧着冰冷无色的火焰，但支撑着它们的幻术魔法随着岁月的流逝而褪去了。厚重的双开门矗立在走道的两端，上面装饰着生与死的象征。尼布塔-库弗尔每天都会在北边的门上施放精神型的魔法警报。

生物：在Q1区的阿努比斯雕像之外，奈夫鲁·谢普斯在这个房间里放置了另一尊这位古奥斯里昂神祇的雕像。然而，与上面房间里的神像不同的是，这座雕像被赋予了神圣的目的。超过了15英尺高，手持着链枷，这个巨大的坟墓守卫允许任何公开展示阿努比斯的圣徽的人安全地通过。由于他对珠宝的古怪品味，尼布塔-库弗尔能够顺利地穿过这个房间而不受干扰，但是守卫会攻击所有其他人。

阿努比斯的巨大坟墓守卫（ENORMOUS GRAVEN GUARDIAN OF ANUBIS） CR 6

XP 2，400

巨化坟墓守卫（Giant graven guardian，《怪物图鉴3》140页，291页）

HP 63

近战 +1锐锋链枷+11/+6（2d6+8/19-20附加出血）

Q14.女神之手的圣所（CR 9）

在这个巨大的圆形房间的中央，有着一个高耸的金字塔状的高台，上面放着一个华丽的石棺，而在其之上装饰着人类的头骨和用鲜血涂写的亵渎符号，并矗立在两个燃烧着蓝色火焰的火盆之间。一条高架走道环绕着大厅的四周，就在支撑着房间的圆顶天花板的巨大石质法莱斯玛雕像的后面。每尊雕像的脚下都有着精心布置的墓穴，每一处都是皇室规格的。数百具干枯的尸体凌乱地散落在大厅光滑的地板上。

仆从之墓最深处的墓室里埋葬着那些在为法莱斯玛的服务中晋升为大祭司的谢普斯家族的成员的遗骸——包括家族中最受尊敬的成员奈夫鲁·谢普斯，他被埋葬在了房间的10英尺高的中央金字塔顶部的石棺中。这里的天花板有着60英尺高，围绕着房间边缘的升起的走道也有着15英尺高。

死灵法师尼布塔-库弗尔已经在这里安家了，并命令他的仆人在他玷污这个房间的时候，把尸体运过来组建他的不死大军。尼布塔-库弗尔决定让奈夫鲁·谢普斯——瓦蒂的前救世主——带领他的军队去征服这座曾经被牧师拯救过的城市。奈夫鲁·谢普斯的墓穴最初受到了一个强大的圣居效果的保护，阻止了他的尸体被喀的脉冲所活化，但尼布塔-库弗尔花了大部分时间来解开保护牧师尸体的神圣魔法，破坏了圣居的效果。但是尼布塔-库弗尔想要的并不仅仅是一个不死将军，他想要得到谢普斯不朽的灵魂，让它服从他的意志，创造一个在奥斯里昂从未有人见过的不死憎恶。到目前为止，即使有着遗忘法老的面具的力量，他也未能实现这个目标。

生物：无论是在白天还是晚上都可以在这里找到戴着遗忘法老的面具的尼布塔-库弗尔。他把面具的大部分力量都集中在了腐化奈夫鲁·谢普斯的不朽的灵魂上，而忽视了活化成群的不死生物，但在这个过程中，他确实活化了两具木乃伊作为他的私人守护者。在仆从之墓最里面的房间里，尼布塔-库弗尔无处可逃，他也拒绝交出面具，并且现在把它视为了自己的延伸。他和他的不死守卫会攻击任何干扰他工作的人。

木乃伊（MUMMIES）（2） CR S

XP 1600 每个

HP 60 每个（《怪物图鉴》210页）

尼布塔-库弗尔（NEBTA-KHUFRE） CR 7

XP 3200

HP 83（见58页）

结束冒险

如果PC们打败了尼布塔-库弗尔，遗忘法老的面具就会属于他们的了。一旦面具被与尼布塔-库弗尔分离，就不会再有进一步的喀的脉冲唤醒更多饥饿死者的危险，虽然那些已经被活化的仍然是一个威胁。幸运的是，法莱斯玛教会可以举行一场仪式，让所有被喀的脉冲唤醒的不死生物安息。

一旦仪式完成，教会就可以开始将死者送回坟墓的肃穆工作。尖塔之声会将他们的注意力转移到维持生活中的和平和协助城市的恢复上，而任何留在瓦蒂内的招魂者会被送回骨园。此时，城市的恐慌等级每天会自动减少1d4点，直到到达0点。

如果遗忘法老的面具在PC们的手中，他们的所有权声明得到了凯密特三世本人的支持，因为正是红宝石王子首先开启了大墓地的探索。如果没有，塞布提，纳克特和其他著名的教会成员会就面具的命运争论了几个小时，但最终决定把它交给PC们，以避免任何可能的政治影响。

然而，遗忘法老的邪教仍然存在。通过这一次冒险，PC们应该会知道邪教正在寻找遗忘法老的面具以用某种方式复活天空法老哈科特普一世，而且他们在瓦蒂遇到的邪教徒们是一个更大的组织的成员，这个组织可能会继续努力为这个邪教获取面具。

如果PC们研究哈科特普，天空法老，遗忘法老的邪教，或者面具，他们能够得到的信息很少。人们相信在遥远的过去，哈科特普一世曾以法老的身份统治着奥斯里昂，但事实上有关他的统治的所有记录都已遗失。他的名字只存在于在一个古老的土方工程里发现的装饰之上，而这里现在被称为哈科特普的奴隶壕沟。天空法老这个绰号似乎与哈科特普没有任何关联。一个更晚的名为米尼底斯一世的法老有着这个头衔，但似乎与哈科特普没有关系。PC们找不到任何提到了邪教或遗忘法老的面具的资料，尽管他们可能会意识到这是在之前的冒险中在博学之眼的圣所中的三分灵魂的圣髑盒里失窃的面具。除此之外，没有任何其他信息。历史似乎真的忘记了这位“遗忘法老”。

塞布提和皮特蒙尼布都认为去了解更多面具的起源（以及寻找着面具的奇怪邪教）很重要，但在瓦蒂的灾难过后，宏伟陵墓没有多余的仆人了。他们会建议PC们前往附近的泰法城，去查阅那里的规模更为庞大的图书馆——也许是全奥斯里昂最大的知识宝库。而PC们努力去了解更多关于哈科特普，面具，和遗忘法老的邪教的信息是下一次冒险，“流沙”，的核心。

故事奖励：当PC们击败尼布塔-库弗尔时，他们将根据城市中的恐慌等级而获得额外的XP。如果恐慌等级是动荡时间，则奖励他们4800 XP。如果恐慌等级是晚上不安全，则奖励他们2400 XP。如果恐慌等级是民间动乱，则奖励他们1200 XP。如果恐慌等级是鬼城或大批外逃，PC们将不会获得额外的XP。

P56-P57

梅雷特-赫泰夫（MERET-HETEF）

戴着面具的吟游诗人梅雷特-赫泰夫带领着遗忘法老的邪教在瓦蒂寻找遗忘法老的面具。对于她来说，这是一个个人的追求，因为她希望如果她成功了，她将会坐在复活的天空法老本人的右手边。

梅雷特-赫泰夫（MERET-HETEF） CR 5

XP 1600

女性人类吟游诗人6

守序邪恶 中型类人生物（人类）

先攻 +1；感官 察觉 +10

————————防御————————

防御等级 17，接触 11，措手不及 16（+4护甲，+1敏捷，+2盾牌）

生命值 54（6d8+24）

强韧 +4，反射 +6，意志 +8；+4对抗吟游表演、语言相关效果、和音波效果

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品镰刀+5（1d6）

远程 匕首+5（1d4/19-20）

特殊攻击 吟游表演 17轮/天（破咒曲，清心，迷魂[DC 16]，提振技能+2，激发勇气+2，暗示[DC 16]）

吟游诗人已知法术（CL6；专注+9）

2环（4/天）——猫之优雅，闪光尘（DC 16），音鸣爆（DC 15），二级怪物召唤术

1环（5/天）——侦测密门，油腻术（DC 15），狂笑术（DC 14），一级怪物召唤术

0环（任意）——侦测魔法，幻音术（DC 13），光亮术，法师之手，传讯术，阅读魔法

————————战术————————

战斗前 在面对对手之前，梅雷特-赫泰夫会给自己施放猫之优雅和隐形术（用她的魔杖）。

战斗中 梅雷特-赫泰夫会使用她的吟游表演给她的仆从激发勇气，然后施放二级怪物召唤术召唤出1d3只炼狱犬。在接下来的回合中，她会保持隐形状态并召唤更多的盟友，如有必要，她会使用她的弱效延时召唤之书。只有当她的位置被发现时，梅雷特-赫泰夫才会暴露自己，并施放攻击性法术，如音鸣爆或狂笑术。

士气 梅雷特-赫泰夫非常明智。如果她的所有的仆从都被杀死或俘虏，或者她的生命值降低至20点以下，她就会撤退，并尽可能地使用脚底抹油卷轴。如果无法逃跑，梅雷特-赫泰夫会战斗至死。

基础统计数据 当没有猫之优雅时，梅雷特-赫泰夫的统计数据是 防御等级 15，接触 19，措手不及 15；反射 +4；敏捷 8；技能 潜行+8

————————属性————————

力量 10，敏捷 12，体质 15，智力 14，感知 12，魅力 16

BAB +4；CMB +4；CMD 15

专长 增强召唤，钢铁意志，法术专攻（咒法），健壮

技能 威吓+10，知识（奥秘）+14，知识（地城）+10，知识（历史）+10，知识（本地）+10，知识（宗教）+10，语言学+6，察觉+10，表演（戏剧）+12，表演（朗诵）+12，法术辨识+10，潜行+10，使用魔法装置+12

语言 深渊语，古奥斯里昂语，通用语，珂莱仕语，奥斯里昂语

特殊 逸闻知识+3，博学 1/天，多才多艺（戏剧，朗诵）

战斗装备 治疗中度伤药水，脚底抹油卷轴，隐形术魔杖（11发充能）；其他装备 +1镶嵌皮甲，+1小圆盾，匕首，精制品镰刀，弱效延时召唤之书（邪恶），背包，铺盖卷，腰包，法术材料包，黄金丧葬面具（价值50 GP），青金石手镯（2个，每个价值35 GP），17 GP

对于梅雷特-赫泰夫来说，生活就是在每一次挫折中寻找机会。当她躺在沙漠中某个被遗忘的墓穴的坑底流血时，她意识到了这一点。她诅咒命运，诅咒诸神，诅咒抛弃她的同伴，甚至诅咒自己的缺点，但再多的诅咒也无法治愈她骨折的髋骨。梅雷特-赫特夫在托图拉的街道上成长长大，并为了每一片面包皮而拼命奔波着，而她曾对自己发誓过，无论谁或什么阻碍了她，她的生活地位都将必得到改善。通过在托图拉港口的小酒馆里闲逛，她学会了一些零散的知识和一些法术，并学会了欺骗和说服的艺术，而最终她成为了一个探索古奥斯里昂的古墓的探险小队的一员。在那时她已经从托图拉出来了，而现在她也要从坟墓里出来。又一次挫折，又一次机会。

梅雷特-赫泰夫最终爬出了竖井，爬出了坟墓，但是这次坠落和漫长的重返文明世界的旅程让她骨折的髋骨受损得无法修复。为了寻找奥术和神术疗法来治疗她的受伤，梅雷特-赫特夫最终来到了索西斯，在那里她和一个名叫塞雷特（Serethet）的内希斯女祭司成为了朋友。女祭司的药膏和法术并没有减轻梅雷特-赫特夫的痛苦，但塞雷特同情她的朋友，并提供给了梅雷特-赫泰夫在神殿的档案馆工作的机会。梅雷特-赫特夫很讨厌这种来自别人的怜悯和轻视，但她在安静且满是灰尘的图书馆里度过的时光，是一种获得更多知识和学习更多魔法的机会，也是一种发现自己的召唤魔法的天赋的机会。她在管理和组织方面也表现得很出色，很快就被安排负责管理相当多的员工。在几年之后，这位愤怒的年轻冒险者成长为了一个精明强干的领导者，愿意利用他人来节省自己的痛苦和精力。然而，她仍然渴望着更多的东西。

当塞雷特出现在她面前时——戴着一个黄金丧葬面具，声称自己是遗忘法老，并谈到天空法老哈科特普一世的荣耀和即将带来他的回归的邪教时——梅雷特-赫特夫意识到了这是另一个可以抓住的机会。很明显，现在被这位失落的君主的依布所占据的塞雷特是另外一种东西——比过去少了点东西，但也比过去多了些东西。很明显，梅雷特-赫特夫的朋友现在有了动力、野心，和最重要的力量。这就是梅雷特-赫特夫一直在等待着、渴望着、并为之流血的东西。

塞雷特变成了遗忘法老也改变了梅雷特-赫特夫的命运。她的技巧和魔法，她对奥斯里昂历史的专业知识，以及她对塞雷特的个人忠诚，使得了梅雷特-赫特夫成为了一个理想的副官，即使塞雷特不再是她曾经结交的那个人了。也许一旦天空法老重新回到了他的宝座上，她朋友的灵魂也会回到她的身体上，但梅雷特-赫特夫意识到这并没有什么不同。她想起了她在托图拉满是灰尘的小巷里挣扎求生时对她自己的承诺：不要让任何东西阻挡你的道路。这也包括她和那个曾是塞雷特的女人的友谊。

当邪教追踪遗忘法老的面具到瓦蒂时，梅雷特-赫特夫被派去监督搜寻工作。虽然她的髋关节仍然困扰着她，但梅雷特-赫特夫已经有了足够的追随者来完成那些更需要体力的任务，而且她的天赋一直是计划和指挥。但梅雷特-赫特夫知道，遗忘法老在任何失败面前都会显得很不光彩，就像她把自己和塞雷特的友谊放在一边一样，她也并不幻想塞雷特仍然把她当作朋友。她必须不惜一切代价找到遗忘法老的面具。

战役中的角色

梅雷特-赫特夫直到在不死起义开始几个小时后，从她的副官埃克拉姆·伊菲克那里收到了一个鸟羽符后才到达了瓦蒂。当她到达的时候，她花了最必要的时间去收集补给和额外的邪教徒，而PC们很可能已经打败了渗入银链的邪教徒，并且有了一条追踪爆发源头的相当大的线索。一旦到了瓦蒂，梅雷特-赫特夫就只有一个目标了：找回遗忘法老的面具。她不想让面具落入错误的人之手，但如果一群冒险者能带领她找到面具，并消除任何阻碍她的障碍，那就更好了。在冒险的第二部分，梅雷特-赫特夫让她的邪教徒们谨慎地跟随着PC们，而自己总是小心翼翼地留在幕后。如果有必要，梅雷特-赫特夫愿意为PC们提供秘密援助，只要这样的行动能让他们和她的邪教更接近于找回面具。另一方面，如果PC们看起来过于强大，她会毫不犹豫地在晚上突袭他们的补给或破坏他们的支援网络来阻碍他们的活动。只有当PC们确定了遗忘法老的面具的位置并进入了仆从之墓时，梅雷特-赫特夫才会公开地对他们采取行动，来阻止他们首先得到面具。

如果梅雷特-赫特夫在第三部分中幸存了下来并逃脱了，她将会撤退到奥斯里昂沙漠深处的邪教总部，在那里她会给予她的老朋友塞雷特——现在的遗忘法老——一份关于她所知道的所有的PC和他们的能力和弱点的完整报告。梅雷特-赫特夫可能会召集更多的邪教徒甚至是怪物仆从对PC们发起另一次袭击，并试图在他们离开瓦蒂后夺回面具。她也可以在下一次冒险加入泰法的遗忘法老的邪教徒，努力阻碍PC们研究哈科特普一世和他的丧葬面具。或者，梅雷特-赫特夫在这次冒险中未能获得邪教的面具可能会导致遗忘法老对她失去信心，并将她限制在邪教的总部，而PC们可以在《冒险之路#82：斯芬克斯的秘密》中遇到她——这一次，梅雷特-赫特夫将竭尽全力向她的朋友和法老证明她的价值。

P58-P59

尼布塔-库弗尔（NEBTA-KHUFRE）

作为一个充满野心和信心的人，尼布塔-库弗尔认为任何阻止他实现欲望的事情都类似于奴役。被遗忘法老的面具彻底腐蚀，他现在在试图把瓦蒂变成一个在他的统治下的真正的死者之城。

尼布塔-库弗尔（NEBTA-KHUFRE） CR 7

XP 3200

男性人类死灵师8

中立邪恶 中型类人生物（人类）

先攻 +0；感官 生命视野（10尺，8轮/天）；察觉 +19

————————防御————————

防御等级 18，接触 10，措手不及 18（+4护甲，+4盾牌）

生命值 83（8d6+53）

强韧 +6，反射 +4，意志 +9

DR 10/精金（80点）；抗力 火焰 20

————————攻击————————

速度 30尺，飞行60尺（良好）

近战 精制品棍棒+4（1d6-1）

远程 匕首+4（1d4-1/19-20）

特殊攻击 引导负能量 8/天（DC 15）

奥术学派类法术能力（CL8；专注+13）

8/天——墓穴之触（4轮）

死灵师准备法术（CL8；专注+13）

4环——球形闪电（DC 19），恐惧术（DC 21），黑曜之流（DC 19），石肤术

3环——共用抵抗能量，飞行术，加速术，力竭射线（2，DC 20）

2环——熊之坚韧，命令死灵（DC 19），虚假生命，闪光尘（DC 17），灼热射线

1环——魔法警报（2，已经施放），法师护甲，魔法飞弹（2），衰弱射线（DC 18），护盾术

0环（任意）——出血术（DC 17），侦测魔法，光亮术，阅读魔法

对立学派 惑控，幻术

————————战术————————

战斗前 尼布塔-库弗尔每天都会在Q8和Q13区施放魔法警报法术，并在Q8区的魔法警报触发时施放虚假生命和法师护甲。一旦Q13区的第二个魔法警报被触发，他还会施放熊之坚韧、飞行术、护盾术和石肤术，并对自己和木乃伊施放共用抵抗能量（火焰）。

战斗中 一旦战斗开始，尼布塔-库弗尔会使用遗忘法老的面具对堆积在台子上的尸体施放操纵死尸，创造六个僵尸，然后飞到空中对自己和他的不死仆从施放加速术和对对手周围的地板施放黑曜之流。然后他会像雨点一样倾泻攻击性法术和射线，向重甲战士发射球形闪电，并用破坏性法术瞄准施法者（用他的次等扰咒超魔权杖进行了调整）。

士气 沉迷于他新发现的凌驾于生与死之上的力量，尼布塔-库弗尔不愿放弃遗忘法老的面具，并会战斗至死。

基础统计数据 当没有熊之坚韧，虚假生命，法师护甲时，尼布塔-库弗尔的统计数据是 防御等级 14，接触 10，措手不及 14；HP 54；强韧 +4；体质 14.

————————属性————————

力量 8，敏捷 10，体质 ，18，智力 20，感知 16，魅力 12

BAB +4；CMB +3；CMD 13

专长 战斗施法，命令死灵，制造魔杖，高等法术专攻（死灵），闪电反射，抄写卷轴，法术专攻（死灵），亡灵之主

技能 唬骗+9，飞行+12，威吓+12，知识（奥秘）+16，知识（历史）+16，知识（贵族）+16，知识（宗教）+16，察觉+8，察言观色+7，法术辨识+14

语言 深渊语，邪灵语，古奥斯里昂语，通用语，炼狱语，亡灵语，奥斯里昂语

特殊 奥术连结（精制品棍棒），力胜于亡

战斗装备 次等扰咒超魔权杖，治疗中度伤药水（2），臭云术卷轴，弱能术魔杖（14发充能）；其他装备 匕首，精制品棍棒，遗忘法老的面具（Mask of the Forgotten Pharaoh，见62页），维生戒指，法术材料包，法术书（包含所有准备法术和所有0环法术附加操纵死尸，秘法锁，寒冷之触，弱能术，遗体防腐，食尸鬼之触，隐形术，敲击术，臭云术，吸血鬼之触，和1d8个额外法术），钻石尘（价值500 GP），缟玛瑙（总共价值500 GP），银制阿努比斯和法莱斯玛圣徽（每个价值25 GP），银制厄加图娅邪徽（价值25 GP）

尼布塔-库弗尔是泰法城一个富裕家庭的后代，这个家庭长期以来一直声称拥有与死者交谈的神圣天赋——这种能力为这个家族赢得了数不过来的财富和权力，特别是在珂莱仕苏丹的统治之下。当凯密特一世夺取了法老的头衔，驱逐了许多效忠前政权的贵族后，尽管他们的财富严重减少，但这个家族却得以幸存了下来。

尼布塔-库弗尔是这个现在已经从社会的顶峰上跌落下来的骄傲的家族的最后一个儿子，而和他的父亲一样，他也缺少聆听死者的耳语的家庭天赋。在一个就像奥斯里昂一样的沉浸在来世的文化中，他们的失败让整个家族感到难堪，而两人都遭受了家族女族长尼佛瑞库的虐待。但是，尽管他的祖母不断地辱骂和贬低他，但尼布塔-库弗尔则过着一种无忧无虑的生活，几乎没有什么渴求，而这只会助长他的欲望。尼布塔-库弗尔坚信掌握了来世的秘密就能够恢复他祖先以前的荣耀，于是他开始钻研死灵术的秘密，但他对研究的依赖而不是神赐的礼物只会加深他的祖母的厌恶。随着时间的推移，尼佛瑞库逐渐把她的愤怒从她的酒鬼儿子身上转移到了她野心勃勃的孙子身上。

由于无法从他的祖母和她的同事们那里得到他应得的赞美，尼布塔-库弗尔成立了自己的仰慕者团体：一个秘密社团，其成员既有来自贵族家庭的无聊的孩子，也有来自泰法街头帮派的有前途的年轻恶棍。在他的奥术研究和对他的追随者无休止的恐吓中，尼布塔-库弗尔最终接触到了锡兑怪斯库尔，一个纯粹由负能量构成的生物。虽然对生者的努力感到困惑，但斯库尔仍然成为了尼布塔-库弗尔的秘密导师、执行者和保护者，而两人试图通过影响泰法的统治者的子女来影响它的政治，比如用毒品收买他们或以暴力胁迫他们。

即使有了这个新发现的力量，尼布塔-库弗尔的平日生活也不过只是一个傲慢的被宠坏的贪图奢侈的孩子，直到他的祖母去世。尼布塔-库弗尔决定为自己要回尼佛瑞库的恩赐，并在酒精和斯库尔的甜言蜜语的作用下几近疯狂，于是尼布塔-库弗尔闯进了他祖母的坟墓，砍下了她的木乃伊的头颅，并拼凑出了一个仪式来窃取她与死者交流的能力。作为替代，他的魔法将尼佛瑞库的灵魂带回了她被切下来的头颅里，而现在尼佛瑞库变成了一个饱受折磨的令人憎恶的不死生物，并被他放入了一个镀金的笼子里面。

尽管受到了酒精和享乐主义的阻碍，但尼布塔-库弗尔现在不仅精通死灵术，而且还掌握了尼佛瑞库的预言天赋。在斯库尔的邪恶影响下，他把他的秘密社团从一个社交俱乐部变成了他的个人邪教。贿赂和胁迫变成了奥术支配和谋杀，而尼布塔-库弗尔越来越痴迷于他已故祖母的有关一个“金色的面具”和“天空的神王”的回归的幻景——尼布塔-库弗尔傲慢地相信这个头衔会降临到他的身上。

在死灵法师的偏执之下，尼布塔-库弗尔的秘密社团的活动变得越来越公开。最终，泰法当局注意到了这一点，并派遣了几位法莱斯玛的审判者去消灭这群人。尼布塔-库弗尔的大部分曾经忠诚的追随者都是泰法的显赫贵族家族的继承人，这让他们可以以被魔法支配作为掩护。而尼布塔-库弗尔和他仅存的几个门徒则被流放到沙漠里等死。

但尼布塔-库弗尔视他的流亡为一个机会，在祖母的疯狂的指引下，他前往了瓦蒂，而在那里他的奥术研究让他找到了遗忘法老的面具。在尼佛瑞库的木乃伊头颅和斯库尔的帮助下，尼布塔-库弗尔解开了古老的亵渎仪式的秘密，并触发了喀的脉冲在面具上爆发开来，导致了无数瓦蒂的死者从坟墓中复生并开始攻击活人。然而，这样做摧毁了尼布塔-库弗尔自己的喀，他现在认为自己是一个预言中的勇士，并将把南奥斯里昂打造成一个死者王国，而瓦蒂就是他的首都。

战役中的角色

尼布塔-库弗尔是在《空墓》中要战胜的最后一个威胁，因为他拥有着遗忘法老的面具，再加上他自己的野心，这些都将他编织进了瓦蒂不死噩梦的中心。十有八九，PC们会打败死灵法师，而遗忘法老的面具会落入他们手中，但如果尼布塔-库弗尔在对抗中幸存了下来，他会不惜一切代价重新获得面具。执迷于面具和它的力量，尼布塔-库弗尔将会在整个格拉里昂的范围内追逐PC们，可能会与遗忘法老的邪教或其他有兴趣在之后的战役中为自己争取面具的团体结盟。尼布塔-库弗尔将不会休息，直到他再次戴上遗忘法老的面具，并且看到PC们在他的手中死去——最好是作为他的不死仆从复活。

P60-P61

皮特蒙尼布（PTEMENIB）

皮特蒙尼布的和蔼的眼睛透露出了一个多年来见多识广的灵魂。尽管如此，他仍在寻求更多的经验，并努力保护瓦蒂的市民们——无论是活着的还是除此之外的——免受苦难和贪婪的蹂躏。

皮特蒙尼布（PTEMENIB） CR 7

XP 3200

男性人类法莱斯玛的牧师8

绝对中立 中型类人生物（人类）

先攻 +0；感官 察觉 +13

————————防御————————

防御等级 16，接触 13，措手不及 16（+3护甲，+3闪避）

生命值 55（8d8+16）

强韧 +7，反射 +4，意志 +10

————————攻击————————

速度 30尺

近战 精制品银匕首+6/+1（1d4-1/）

远程 轻弩+6（1d8/19-20）

特殊攻击 引导正能量 5/天（DC 18，4d6）

领域类法术能力（CL8；专注+12）

任意——传承管理者（27），远处观察（8轮/天）

牧师准备法术（CL8；专注+12）

4环——辨识谎言（DC 18），预言术（领域），高等魔化武器，短讯术

3环——祈祷术，移除诅咒，灼热光辉，死者交谈（领域，DC 17）

2环——遗体防腐（领域），人类定身术（DC 16），次等复原术，移除麻痹，灵能武器

1环——祝福术，通晓语言（领域），神恩，亡灵无视术，尸体圣化，虔诚护盾

0环（任意）——侦测魔法，光亮术，阅读魔法，稳定伤势

D 领域法术；领域 知识，安眠（先祖子域）

————————战术————————

战斗前 如果他可以的话，皮特蒙尼布会在战斗前施放虔诚护盾。

战斗中 皮特蒙尼布喜欢在战斗中扮演辅助角色，使用他的法术治疗和支援他的盟友。然而，如果他没有其他选择，皮特蒙尼布会带着他的为数不多的进攻性法术加入战斗。

士气 皮特蒙尼布心地善良，有着奉献精神，但并不愚蠢。如果一场战斗似乎失败了，他便会逃离去治愈自己，尽管他也会返回去拯救那些被俘虏的战友。

————————属性————————

力量 8，敏捷 10，体质 12，智力 14，感知 18，魅力 14

BAB +6；CMB +5；CMD 18

专长 警觉，精通引导，闪电反射，健壮，驱散死灵

技能 唬骗+6，交涉+11，解除装置+4，医疗+11，知识（本地）+13，知识（宗教）+13，察觉+13，察言观色+15，法术辨识+9，潜行+9

语言 古奥斯里昂语，天界语，通用语，奥斯里昂语

特殊 死者交谈（8/天）

战斗装备 治疗中度伤药水，抵抗能量伤害卷轴，音鸣爆卷轴，圣域术魔杖（29发充能），寒铁弩矢（5），圣水（2），银弩矢（5）；其他装备 +1皮甲，轻弩和10根弩矢，精制品银匕首，精灵披风，鹰之眼，牧师祭袍，精制品盗贼工具，银制法莱斯玛圣徽，法术材料包，用于预言术的熏香和合适的祭品（价值50 GP），13 GP

“宁死不屈”——圣骑士梅兹雷尼卜以这句格言为生，激励了成千上万的人，并使其中一人成为了孤儿。年轻的皮特蒙尼布看着他的父亲在与叛乱分子的战斗中死去，而7岁的他在回到安的漫长旅程中看到的只有人类世界的残酷。他躲避着奴隶贩子，听着婴儿在饥饿中哭着入睡，看着旅行者为了一点食物而杀人。在某种程度上，他几乎是在欢迎哪个人为了他的水袋而用脏刀子滑进他肋骨之间。

但死亡并不是他所期望的安宁。皮特蒙尼布发现自己正站在现实的另一侧，一股真正的冷风第一次让他感到寒冷，同时一个黑色的影子在他的视线的角落里飘动着：一个被派去护送死去的孩子前往骨园的疫鸟。然而，疫鸟任凭她对这个孤独的孩子的厌倦和悲伤淹没了她，在这无尽的衡量死亡的时间里，他们坐在那里谈论着死亡的官僚机构、沙漠的痛苦和哈拉瓦（halawa）的滋味。皮特蒙尼布和他好奇的新朋友，卡辛，意识到他们对生者的世界和无数的小快乐的深深的爱，而这两个孤独的灵魂形成了一种永恒的友谊。卡辛最终将皮特蒙尼布送回了自己的身体，而这一决定让这位年轻的招魂使付出了多年的头痛以及文书工作。

皮特蒙尼布在沙漠中独自醒来，并一瘸一拐地回到了安。他得到了法莱斯玛教会的怜悯，而他们的牧师们照料这个生病的男孩恢复了健康。卡辛脱口而出的许多秘密仍然留在了他的脑海里，而皮特蒙尼布向祭司们提出的无数问题也揭示了这个如此年轻的人的强大洞察力。当他完全康复的时候，来自安、泰法和瓦蒂三个姐妹城市的著名牧师正在争论谁来接掌这位天才。最终宏伟陵墓赢得了辩论，并把年轻的助手带到了瓦蒂。皮特蒙尼布是一个聪明的孩子，他的学习成绩优异，最终从助理牧师毕业成为了正式牧师。像许多法莱斯玛信徒一样，他发现对死者的最大的安慰就是好好生活，他已经成长为了一个快乐的人，享受着生命中最微小的乐趣。

皮特蒙尼布被留下等死的困惑和孤独的经历，也使他深刻地认识到适当的葬礼、哀悼和对死者的尊重的价值。他蔑视那些不尊重死者的人，并花费了大量的私人时间去调查瓦蒂的各种盗墓和走私团伙，并将他所了解到的信息传递给了尖塔之声。最近，他把精力集中在了银链至上，一个擅长从大墓地走私陪葬物品的盗墓帮派。最近的事件表明银链正在转移它的重点，并可能会扩展到其他的犯罪领域，但皮特蒙尼布希望在将这一信息提交给上级之前获得更多的证据。

卡辛经常会去看望她的凡人朋友，逃避她的责任去与生者共度美好时光。这只不朽的夜鹰喜欢与人类分享经验，并且经常在皮特蒙尼布执行任务时隐形地陪伴在他身边。大多数的教会认为皮特蒙尼布是一个会自言自语的怪人，但在宏伟陵墓中的任何级别的人都知道这位牧师的隐形朋友，并以此为傲。尽管卡辛是一个具有超凡智慧的不朽存在，但她容易激动，没有耐心，而且总是渴望看到新的事物。当她拜访时，她展现了她的凡人朋友的鲁莽的一面，导致了皮特蒙尼布为教会取得了许多伟大的成就和对自己的无数伤害。

皮特蒙尼布是一位英俊的加隆德绅士。他的身体还没有完全从年轻时的饥饿中恢复过来，这使他显得有些矮小和消瘦，虽然他的头发已经完全变白了，但他仍然保持着年轻的面容。他留着卷曲的山羊胡来对抗他那年轻的外表，但在内心深处，他喜欢被比他小5岁的人称之为小伙子。皮特蒙尼布是一个喜欢打扮和仪式感的人，留着浓密的长发，梳着紧密的辫子，眼妆一丝不苟，还用各种花哨的头巾来搭配他的法衣。当卡辛进行长时间的拜访时，招魂者会隐形地骑在皮特蒙尼布的肩膀上。这位牧师喜欢玩文字游戏，并且喜欢任何能给他一场精彩的舌战的人——这也是他和卡辛几十年来关系如此密切的另一个原因。

战役中的角色

一旦被从银链和遗忘法老的邪教的手中救出，皮特蒙尼布会帮助指引PC们前往城市的麻烦地点，并亲自请求他们参与追踪不死起义的源头，而不是让尖塔之声通过他们的计划用招魂者清洗城市。可以使用皮特蒙尼布来传递PC们可能会错过的任何信息，或者在他们不知所措时给他们指明方向。当PC们回到宏伟陵墓时，他会很乐意提供治疗或建议，尽管他不能自己制作任何魔法物品，但他总是会确保PC们可以购买神殿的存货。他甚至会免费提供自己的施法服务。

首先，皮特蒙尼布是一个支援角色；他不应该陪着PC们去冒险，因为他的专业知识对于在麻烦正折磨着瓦蒂的这时的宏伟陵墓来说更加有价值。更重要的是，皮特蒙尼布将会在之后的木乃伊面具冒险之路中继续登场。PC们会在冒险结束时离开瓦蒂，但是在不久的将来，半城将再次需要英雄，而与皮特蒙尼布的友谊可能是将PC们拉回瓦蒂的最牢固的纽带。因此，请努力确保皮特蒙尼布在这次冒险中幸存下来，这样他就可以在以后再次出现，并履行他的角色。

P62-P63

木乃伊面具的宝物

下列独有宝物会出现在《空墓》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。

幸运穿行棋（GAME OF FORTUNATE PASSING） 价格：1040 GP

栏位：无 施法者等级：5 重量：2磅

灵光：微弱塑能系

这个木箱里装着一种叫做塞尼特棋的流行的奥斯里昂棋盘游戏，这是一种从奥斯里昂的第一纪元的早期就已经有人玩的游戏。盒子里有着十枚（两套各五枚）由硅化木雕刻而成的棋子。盒子的顶部是游戏的棋盘，有着三排，而每排有着10个方格。两个玩家可以彼此进行游戏，或者一个玩家可以和游戏盒本身进行游戏，在这时它会活化起来对抗它的对手。

一套普通的塞尼特棋模仿的是前往来世的旅程，而幸运穿行棋会对玩家的命运产生真正的影响——据说赢家会得到古奥斯里昂诸神的保护和青睐。玩一局塞尼特棋需要30分钟。在这段时间结束的时候，玩家们将要进行一次智力检定对抗；谁赢了这次检定，谁就赢了这场游戏。如果与游戏本身对局，游戏本身的有效智力加值为+4。

使用幸运穿行棋赢得一场塞尼特棋（无论是和另一个玩家还是游戏盒本身）会使游戏盒中的一枚棋子充满魔力。在接下来的24小时内，胜者会在技能检定和对抗恐惧和死亡效果的豁免检定上获得+2幸运加值。一旦被使用，这个棋子将会失去所有的魔法，变成一个普通的棋子。幸运穿行棋有着10个棋子；一旦所有10个棋子都被使用完毕，这个物品将会变成一盒普通的塞尼特棋游戏套装。

制造条件 成本：520 GP

制造奇物，活化物体，祝福术，神恩

诚实者之手（HAND OF THE HONEST MAN） 价格：3000 GP

栏位：颈部 施法者等级：5 重量：2磅

灵光：微弱防护系

这只木乃伊化的人类的手来自于一个因莫须有的罪名而受到惩罚的老实人，他的手在被晾干后被用一条简单的绳子挂在了脖子上。手的替罪羊起源为佩戴者提供了一些保护。当诚实者之手的佩戴者成为了一个诅咒效果或厄运（misfortune）效果——例如女巫的降祸或邪眼巫术——的目标时，该诅咒会被转移到手上，而不会对佩戴者产生任何不良影响。手会保持储存着诅咒（即使它通常会在设定的持续时间后失效）的状态，直到该效果被一个移除诅咒法术或类似的效果移除。施法者会在移除诚实者之手储存的诅咒时的施法者等级检定中获得+2加值。在诚实者之手储存着诅咒的状态下摘下它会使得诅咒立刻转移到佩戴者身上。诚实者的手一次只能储存一个诅咒或效果。如果佩戴者在手当前储存了一个诅咒时成为了另一个诅咒的目标，新诅咒将正常生效。诚实者之手对已经影响了一个生物的诅咒没有任何效果。

诚实者之手的佩戴者会对她说出的任何谎言都充满罪恶感，并在戴着诚实者之手时的所有唬骗检定中受到-2惩罚。

制造条件 成本：1500 GP

制造奇物，移除诅咒

遗忘法老的面具（MASK OF THE FORGOTTEN PHARAOH） 高等神器

栏位：头部和头饰 施法者等级：17 重量：5磅

灵光：强烈死灵系和变化系

这个精致的面具是为天空法老哈科特普一世制作的，由黄金雕刻而成，并镶嵌着钴、青金石和缟玛瑙等，打算和他的木乃伊一起葬在他的坟墓里。在哈科特普死后，被称为蓝羽圣教会的内希斯教派将哈科特普的灵魂的一部分——他的喀，或“生命之火”——困在了面具里，并从法老的坟墓中偷走了它。为了掩盖这一罪行，蓝羽圣教会将面具（后来被称为遗忘法老的面具）藏在了瓦蒂的博学之眼的圣所下面，而在数千年后，死灵法师尼布塔-库弗尔在那里发现了它。

被哈科特普的喀赋予了力量，遗忘法老的面具是一件强大的神器。当佩戴时，面具占据了头部和头饰魔法物品位。在经过24小时后，面具将会与佩戴者调谐，使佩戴者的一个心智属性（智力、感知或魅力）获得+2增强加值。佩戴者需要在第一次戴上面具时选择哪个心智属性得到增强。如果面具给予智力加值，那么它会如同智力头带一般给予技能等级：首先是知识（贵族），然后，随着加值的增加，它也会给予知识（历史）和知识（宗教）技能等级。一旦面具被调谐到佩戴者身上，除非面具被调谐到新的佩戴者身上（这又需要24小时），否则增益属性值不能改变。此外，面具给佩戴者提供了观命术作为一个常驻类法术能力。而且面具无法被任何类型的预言魔法探测到，并会给予佩戴者一个常驻的回避侦测的效果。

一旦被调谐，遗忘法老的面具将会根据佩戴者的阵营给予额外的能力。如果面具是由一个邪恶的角色佩戴着，那么该面具可以增强佩戴者对不死生物的控制能力，使佩戴者通过操纵死尸、操控死灵、命令死灵专长等效果控制的不死生物的数量翻倍。此外，佩戴者每天可以以类法术能力施放一次操纵死尸。

如果一个善良的角色戴上了面具，佩戴者将会获得对疾病的免疫，包括像腐尸症这样的超自然疾病。此外，佩戴者每天还可以以类法术能力施放防死结界和死者交谈各一次。

当一个即非善良也非邪恶的中立角色第一次戴上面具时，他必须选择被视为善良或是邪恶。这个选择一旦做出，就无法逆转。使用面具创造不死生物的中立角色每创造一HD的不死生物就将获得1个永久负向等级。这些负向等级无法通过任何方式移除（包括复原术法术），但如果这些不死生物被摧毁，它们会被立即移除。

遗忘法老的面具会随着佩戴者的等级的提高而展现出额外的能力。在7级时，面具的心智属性增强加值增加到+4。同样在这个等级时，邪恶的佩戴者可以每天施放一次唤起死灵，而善良的者可以每天施放一次摄心目光。在11级时，面具的增强加值会变为+6，而邪恶的佩戴者可以每天施放一次操控死灵，善良的佩戴者可以每天施放一次死亡之指。在15级时，邪恶的佩戴者可以每天施放一次唤起高等死灵，善良的佩戴者可以每天施放一次死亡徽记。

传说暗示了一种难以形容的仪式，可以使用遗忘法老的面具来创造一个“喀的脉冲”，引导哈克特普破碎的灵魂的能量在一片很大的范围内活化大量的不死生物，尽管这样做据传会摧毁佩戴者自己的喀，从而阻止佩戴者进入来世，并将他的意志奴役于遗忘法老。

摧毁：只要哈科特普一世的灵魂依然支离破碎，遗忘法老的面具就不会被摧毁。如果哈科特普分裂的灵魂的三个部分（他的巴[ba]， 依布和喀）重新团聚，这个面具就会失去它所有的魔法能力，变成一个普通但值钱的丧葬面具，价值50000 GP。

钠碱尖牙（NATRON FANG） 价格：7280 GP

栏位：武器 施法者等级：5 重量：8磅

灵光：微弱变化系

从一大块被魔法强化的矿盐中雕刻而成的钠碱尖牙是一把+1镰剑（《极限装备》30页），被用于对抗不死生物，特别是木乃伊和虚体不死生物。钠碱尖牙能够克服木乃伊，木乃伊化生物（mummified creatures），和其他的在GM的衡量下的类似木乃伊的生物的伤害减免。每天一次在成功命中一个虚体不死生物时，除了武器的正常伤害以外，钠碱尖牙还能够造成1d6点魅力伤害（意志DC 13减半）。

制造条件 成本：3665 GP

制造魔法武器与防具，祝圣术，毁灭武器

巫沙布提俑自愿仆从（USHABTI OF THE WILLING SERVANT） 价格：3900 GP

栏位：无 施法者等级：7 重量：1磅

灵光：中等塑能系

这个小石像描绘了一个双手抱着雕刻工具的木乃伊仆人。它看起来类似于被称为巫沙布提俑的经常被发现与死者一起埋葬在奥斯里昂的坟墓里的丧葬小雕像。

通过一个命令字，一个巫沙布提俑自愿仆从能够召唤出一个幽灵随从，在主人的命令下执行简单的任务或体力劳动，如同一个隐型仆役。幽灵随从每次能够停留1小时，而且不能移动到离它的巫沙布提俑30英尺远的地方。

如果巫沙布提俑的主人将他或她的名字刻在雕像上（这需要一次成功的DC 10手艺[制作雕塑]或[石工技术]检定），巫沙布提俑自愿仆从将会获得额外的能力。虽然它仍然能够召唤一个隐型仆役，但主人可以命令巫沙布提俑作为替代召唤一个幽灵战士来战斗和保护它的主人。这个战士如同一个持续7轮的装备着链枷的灵能盟友（《进阶玩家手册》246页）。一旦一个巫沙布提俑自愿仆从被用来以这种方式召唤一个灵能盟友，巫沙布提俑就会失去它所有的魔法，成为一个普通的小雕像。

制造条件 成本：1950 GP

制造奇物，灵能盟友，隐型仆役

P64-P75

古奥斯里昂诸神（部分翻译）

在痛苦之年，当文明第一次在斯芬克斯河肥沃的三角洲萌芽时，当地的加隆德人带来了对在他们的祖先的故乡南加隆德就已经出现的古老的众神的信仰。其中的许多的神都有着兽头——他们的外貌可以追溯到更早的时候，在那时加隆德人崇拜着动物部落图腾——但那只是神在与人类互动时所采用的形态。在太阳神拉和他的继任者奥西里斯和荷鲁斯的领导下，这些神积极参与着人间事务，在史前时代以国王的身份统治着他们的人民。作为一个从野蛮中挣脱出来的民族的核心信仰的活生生的化身，众神们守护着他们的选民和他们所占据的新土地。

阿兹格哈德一世，在神王内希斯的指引之下，在命运之年的黎明建立了古奥斯里昂王国。虽然奥斯里昂的人们接受了对内海地区的其他神祇的崇拜，但他们也保持着对旧神的信仰，内希斯、法莱斯玛和莎伦莱的神殿与阿努比斯、伊希斯和拉的教堂一起建立了起来。

当古奥斯里昂在第一和第二纪元达到辉煌的顶点时，旧神们在日常生活中扮演的直接角色越来越少。人类法老现在坐在奥斯里昂的宝座上，而奥斯里昂人越来越崇拜那些信仰已经传遍了整个内海地区的外来神祇。登基之年是人类胜利的时代，所以古奥斯里昂诸神撤退到了他们在伟大彼岸的神圣堡垒；虽然他们继续在远方引导和保护奥西里昂，但他们的注意力转向了一个遥远世界上的一块土地——凯迈特古王国。

但是在珂莱仕过渡期期间，奥斯里昂的外国统治者发起了一场旨在根除对旧神的崇拜和其他法老统治的其他迹象的运动。雕刻被破坏，雕像被推倒，神殿被夷为平地。对古奥斯里昂诸神的信仰逐渐衰落，但它从未真正地消失过，在上个世纪时，当地的奥斯里昂法老重登王座，重新唤起了人们对奥斯里昂的悠久历史的兴趣，以及对这片土地上的古老神祇的信仰。古奥斯里昂的万神殿包括着许多神祇和半神，但下文详细介绍的20个神祇是今天的奥斯里昂最显著和普遍的信仰。

河流子域

古奥斯里昂的一些神祇能够给予以下子域。有关子域的完整规则可以在《进阶玩家手册》中找到。

相关领域：水领域

替代能力：以下的能力替换了水领域的冰柱能力。

随波逐流（Current Flow，Su）：以一个自由动作，你可以在1轮内增加你的速度10尺。在游泳时，你的游泳技能检定获得1/2牧师等级（最小1）的加值。本能力持续的时间等同于你的感知调整值（最小1）轮。你每天可以使用此能力3+你的感知调整值次。

替代领域法术：1环－水流冲击；2环－水流术；5环－元素形态 II ；6环－液体形态。

古奥斯里昂神祇

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 神祇 | 阵营 | 神职 | 领域 | 偏好武器 |
| 阿努比斯（Anubis） | 守序中立 | 埋葬，死者，葬礼，木乃伊制作，坟墓 | 死亡，土，秩序，保护，安眠 | 链枷 |
| 阿佩普（Apep） | 混乱邪恶 | 混乱，黑暗，毁灭，蛇 | 混乱，黑暗，毁灭，邪恶，鳞类 | 匕首 |
| 巴斯特（Bastet） | 混乱中立 | 猫，快乐，秘密 | 动物，混乱，魅惑，保护，诡术 | 猫爪（手甲钩  ） |
| 贝斯（Bes） | 中立善良 | 家庭，幸运，婚姻，保护 | 团队，土，善良，机运，保护 | 多刃飞刀 |
| 哈托尔（Hathor） | 混乱善良 | 舞蹈，欢乐，爱，音乐，天空 | 气，混乱，善良，魅惑，旅行 | 短剑 |
| 荷鲁斯 （Horus） | 守序中立 | 统治，天空，太阳 | 气，动物，秩序，贵族，太阳 | 镰剑 |
| 伊西斯（Isis） | 中立善良 | 生育，魔法，母亲，重生 | 魅惑，团队，善良，医疗，魔法 | 木棍 |
| 凯布利（Khepri） | 中立善良 | 自由，升起的太阳，工作 | 手艺，善良，解放，太阳，诡术 | 投石索 |
| 玛阿特（Maat） | 守序中立 | 正义，法律，秩序，真理 | 知识，秩序，保护，虚空，天气 | 星刃 |
| 奈特（Neith） | 中立善良 | 狩猎，战争，编织 | 动物，手艺，善良，战争，水 | 短弓 |
| 奈芙蒂斯 （Nephthys） | 混乱中立 | 哀悼，夜晚，死者的保护 | 混乱，魅惑，团队，黑暗，保护 | 轻型硬头锤 |
| 奥西里斯（Osiris） | 守序善良 | 来世，生育，重生，复活 | 善良，医疗，秩序，植物，安眠 | 链枷 |
| 普塔（Ptah） | 绝对中立 | 建筑，工艺，创造，金属加工 | 手艺，土，火，知识，旅行 | 木棍 |
| 拉（Ra） | 守序中立 | 创造，统治，太阳 | 火，荣耀，秩序，贵族，太阳 | 矛 |
| 塞赫美特（Sekhmet） | 混乱中立 | 火，医疗，复仇，战争 | 混乱，毁灭，火，医疗，战争 | 战斧 |
| 塞尔凯特 （Selket） | 混乱善良 | 防腐，医疗，蝎子 | 混乱，善良，医疗，保护，安眠 | 蝎尾鞭 |
| 赛特（Set） | 中立邪恶 | 黑暗，沙漠，谋杀，风暴 | 黑暗，死亡，邪恶，狂乱，天气 | 矛 |
| 索贝克 （Sobek） | 混乱中立 | 鳄鱼，生育，军事实力，河流 | 混乱，鳞类，力量，战争，水 | 弯刃大刀 |
| 托特（Thoth） | 守序中立 | 魔法，月亮，智慧，写作 | 黑暗，知识，秩序，魔法，符文 | 镰刀 |
| 瓦吉特（Wadjet） | 守序善良 | 善良的蛇，斯芬克斯河，智慧 | 善良，秩序，保护，旅行，水 | 轻型硬头锤 |

P76-P81

与死者共眠

探索者日志：沙之阴影 2/6

P82-P91

怪物图鉴（怪物生态未翻译）

我们花了三天的时间才找到这座失落的坟墓，在这段时间里，搬运工们几乎无法抑制他们的抱怨和恐惧。我们一边走，一边听着他们低声地咕哝着什么，谈论着行走的外壳，谈论着太阳有时会变得多么残忍和邪恶。贾格罗姆以为他们只是在抱怨天气太热，但当我们到达坟墓时，我们亲眼看到了他们一直在恐惧着的东西。在我们开完会后，十几个干瘪的尸体摇摇晃晃地从坟墓里走了出来。而在我们反击的过程中，我们的每次致命一击都把尸体化成了令人窒息的尘埃。似乎这些生物被吸引到这个坟墓的原因和我们一样——太阳护身符。

——萨戈纳·梅利克，古董专家兼宝藏猎人

这卷木乃伊面具冒险之路的怪物图鉴的特色是一群沙漠害虫，一个新的招魂者，一个古老的神的偏好野兽，一种枯槁的新僵尸，以及令人作呕的活化木乃伊遗骸。

危险，恐怖和帮手

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会遭遇的典型威胁。在冒险开始时，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。一旦死者开始复活，随机遭遇的概率就会增加到65%，并且这张表上的结果会变得并不局限于大墓地。关于这些随机遭遇的频率的更多细节，请参考冒险中的街道上的恐慌部分。随机遭遇表包括编号最多为140%的条目。这是因为当不死起义发生时，瓦蒂面临的危险同样也增加了。在整场冒险中，PC们有机会通过他们在冒险中采取的行动来增加或降低危险等级。请在随机遭遇表上投掷时应用适当的调整。

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。根据在发生随机遭遇时的PC所在位置，表上的某些怪物可能会过大而无法容纳。在这种情况下，请重骰结果以找到一个更适合的遭遇。

如果PC们在事件4（见第26页）中成功并使得尖塔之声决定不召唤招魂使来处理不死生物的爆发，一旦一次随机遭遇骰出现招魂使作为结果，请再次在表中投掷，因为这些生物不会在这个城市中大量出现。

除了表上的条目，在《探索者冒险之路#79：半死之城》的怪物图鉴的介绍中列出的竞争冒险团队也可以用于城市中的随机遭遇，如果PC们在上次冒险的过程中没有遇到他们的话。

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》。

奥伊克（CR 5）：虽然幽暗呼唤者（《怪物图鉴4》42页）通常会躲在他们的同伴附近的地下深处，但这个幽暗呼唤者在追踪一个幽暗之民部落在瓦蒂地表附近活动的传说。在从处于地表深处的他的部落的家出发了两周后，奥伊克正巧在不死生物开始复生的时候到达了瓦蒂大墓地。为了躲避不死生物的威胁，他一直躲在一个坟墓里面。如果PC们向奥伊克提及了他们在冒险中遇到的其他幽暗之民，他会突然变得非常关心，并想知道PC们所知道的关于他们的一切。他在听到此事后甚至会在已经打起来的时候停止战斗并呼吁休战。

掠夺者（CR 7）：当瓦蒂陷入混乱时，并不是每个人都在躲避不死恐怖。一些胆大的犯罪分子利用着这个机会在城市（和大墓地）里挑挑拣拣，随心所欲地进行抢劫和掠夺。鲁塔布（使用《游戏运作指南》第257页的盗墓者[tomb raider]的统计数据）带领着一个由三名新手（使用《游戏运作指南》第265页的夜贼[burglar]的统计数据）组成的乌合之众团队。他的新兵们对不死生物既紧张又害怕，但到目前为止，鲁塔布——或者他对财富的承诺——已经足够让他们走上混乱的街道。

混乱中的瓦蒂遭遇

d% 结果 平均CR 出处

01-05 1白化岩穴避日蛛 4 《怪物图鉴2》253页

06-09 1双头蛇 4 《怪物图鉴2》25页

10-15 1d4幽暗匍匐者 4 《怪物图鉴》53页

16-20 1d6犬化丧尸 4 《怪物图鉴3》115页

21-25 1d4休库瓦 4 《怪物图鉴3》150页

26-30 1d4幽魂战甲 4 《怪物图鉴4》213页

31-36 奥伊克 5 见上

37-42 1d4幽暗屠戮者 5 《怪物图鉴2》75页

43-47 1d4厄索波克噬魂使 5 见84页

48-53 1齿轮幽灵 5 《怪物图鉴4》123页

54-56 1d4巨蝎 5 《怪物图鉴》242页

57-61 1赭冻怪 5 《怪物图鉴》218页

62-66 1d4幽影 5 《怪物图鉴》245页

67-72 1d4丧尸统主 5 《怪物图鉴4》286页

73-77 1d8锁喉怪 6 《怪物图鉴》45页

78-82 1d4幽暗潜行者 6 《怪物图鉴》54页

83-85 1死亡之网 6 《怪物图鉴3》65页

86-89 1d6巨蝗虫 6 《怪物图鉴4》183页

90-92 1巨蚊 6 《怪物图鉴2》193页

93-99 1d12食尸鬼 6 《怪物图鉴》146页

100-104 1d6中型土元素 6 《怪物图鉴》122页

105-109 1特肯努 6 见90页

110-114 1d4坟墓守卫 7 《怪物图鉴3》140页

115-120 掠夺者 7 见上

121-125 1万特护魂使 7 《怪物图鉴4》221页

126-131 1d8尸妖 7 《怪物图鉴》276页

132-137 1d4缚灵 7 《怪物图鉴》281页

138-140 1d12巨黑寡妇蜘蛛 8 《怪物图鉴2》256页

厄索波克噬魂使（PSYCHOPOMP，ESOBOK）

恶意从这个粗壮、驼背的捕食者中渗出。在它的鳄鱼头骨下方，一圈脏兮兮的羽毛装饰着它无毛且肌肉发达的身体。

厄索波克（ESOBOK） CR 3

XP 800

绝对中立 中型异界生物（跨位面，招魂使）

先攻 +3；感官 黑暗视觉60尺，侦测死灵，低光视觉，灵敏嗅觉，灵魂感知；察觉 +2

————————防御————————

防御等级 15，接触 13，措手不及 12（+3敏捷，+2天生）

生命值 30（4d10+8）

强韧 +6，反射 +4，意志 +6

防御能力 死者吞噬者；DR 2/精金；免疫 死亡效果，疾病，毒素；抗力 寒冷10，电击10

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+7（1d6+3附加攫抓），2爪抓+7（1d4+3）

特殊攻击 猛扑，释放灵魂

类法术能力（CL4）

常驻——侦测死灵

3/天——隐形术（仅自身）

————————属性————————

力量 16，敏捷 17，体质 14，智力 5，感知 14，魅力 15

BAB +4；CMB +7；CMD 20（24对抗绊摔）

专长 战斗反射，猛力攻击

技能 攀爬+9，威吓+8，潜行+9，生存+8

语言 深渊语，天界语，炼狱语

————————生态————————

环境 任意（骨园）

组织 单独，一群（2-6），或狩猎队（3-10厄索波克附加1万特护魂使）

财宝 无

————————特殊————————

死者吞噬者（Eater of the Dead，Su） 厄索波克以不死生物的腐肉为食。它们免疫反胃状态，而任何通常会导致它们反胃的效果作为替代会导致它们恶心。

释放灵魂（Wrench Spirit，Su） 如果一个厄索波克在开始它的回合时擒抱着一个活着的生物或不死生物，它可以以一个标准动作尝试将该生物的灵魂释放出来。如果目标成功通过了一个DC 14意志豁免，它将会受到1d6点力场伤害；如果目标失败了，它的灵魂就会从身体中被剥离。这种效果会立即摧毁无心智不死生物，并使智慧不死生物震慑。所有的其他目标都会麻痹。每轮一次，被此效果麻痹的生物可以尝试一次新的豁免检定，将其灵魂从厄索波克的下颚中解救出来。厄索波克在抓住一个脱离肉体的灵魂时无法使用它的啮咬攻击，但它可以以一个自由动作将灵魂释放回灵魂的身体。没有灵魂的生物（如构装体和泥怪）和灵魂与身体为一体的生物（如异界生物）对该能力免疫。

厄索波克是骨园的狂犬，是招魂者中迟钝而凶残的捕食者阶层。它们像凶猛的猎手一样在螺旋尖塔上巡逻，渴望着不死生物的血肉。虽然作为异界生物厄索波克不需要吃和从这种行为中获取营养，但不死的火花对于它们的每一个感官来说都是一场盛宴，而只要有机会，他们就会追逐并贪婪地吞食掉不死生物。

凡人很少能够见到这些来自其他世界的猎人，只有那些沉浸在死亡之中的人才会知道他们的存在。它们不知不觉地潜入了活着的神话的边缘，作为堕落灵魂的折磨者出现，或者给那些灵魂不符合法莱斯玛期望的凡人带来痛苦的终结。事实上，厄索波克对祈并者表现出了一种奇怪的中立态度。只有生者——甚至更多的是不死生物——能够吸引它们的目光，而真正死去的人则没什么好害怕的。

厄索波克体型粗壮，身体令人印象深刻，有着像狗一样的身体和犀牛或河马的腰围。除了脖子上的一圈厚厚的油乎乎的羽毛外，它们的身体都是光秃秃的，但身上有独特的斑点、条纹或图案来用于识别个体。甚至在招魂者中，也有关于如何区分雄性和雌性厄索波克，甚至是它们是否有着生理性别的推测。典型的厄索波克有着3英尺高，差不多一样宽，重量超过300磅。

沙犬（SHA）

这种犬类动物拥有直立的、方形的耳朵、分叉的尾巴和向下弯曲的鼻子。黑色的皮毛覆盖着它的身体，而它毫无表情的眼睛发出了红色的光芒。

沙犬（SHA） CR 4

XP 1200

守序邪恶 中型魔法兽

先攻 +4；感官 黑暗视觉60尺，低光视觉，沙暴视野；察觉 +7

————————防御————————

防御等级 17，接触 14，措手不及 13（+4敏捷，+3天生）

生命值 45（6d10+12）

强韧 +7，反射 +9，意志 +4

————————攻击————————

速度 40尺

近战 啮咬+9（1d8+4附加疾病和绊摔）

特殊攻击 疾病，沙暴

————————属性————————

力量 16，敏捷 19，体质 14，智力 5，感知 15，魅力 10

BAB +6；CMB +9；CMD 23（27对抗绊摔）

专长 战斗反射，咄咄逼人，快步跟进

技能 特技+8，察觉+7，潜行+10

语言 古奥斯里昂语（不能说）

————————生态————————

环境 温暖的沙漠

组织 单独，成对，和一群（3-8）

财宝 无

————————特殊————————

疾病（Disease，Su） 一只沙犬能够通过它的啮咬传播一种严重的疾病。最常见的一种由沙犬携带的疾病会使受害者发疯，使他们变成喋喋不休的傻瓜或胡言乱语的疯子

赛特之触（Set's Touch）：啮咬—伤口；豁免 强韧 DC 15，潜伏期 1d3天，频率 1次/天，效果 1d4点感知伤害和1d4点魅力伤害，痊愈 2次连续豁免.

沙暴（Sandstorm，Su） 每天一次以一个整轮动作，一只沙犬可以创造一场沙尘暴（《核心规则手册》431页）。沙暴以沙犬为中心，半径为100英尺，并会持续每沙犬的HD/分钟（一只标准的沙犬会持续6分钟）。

沙暴视野（Sandstorm Sight，Su） 一只沙犬可以在自然发生的沙尘暴，或者由它创造的沙尘暴，或者其他沙犬使用他的沙暴能力制造的沙尘暴中正常视物。

在古奥斯里昂中更为显著，沙犬是受到了塞特神青睐的生物，而详细描述了奥斯里昂的过去的褪色的卷轴指向了人们称之为塞特兽的这些生物更强大的版本。作为黑暗之神塞特的先驱，沙犬在沙漠的最深处徘徊着，并且只是在文明的边缘徘徊。当村民们发现远处有微弱的红光时，他们就会低声说沙犬就要来了，认为那些红光就是沙的威胁之眼。在很多时候，这些目击事件都是由简单的担忧造成的，但沙犬生活在沙漠深处，它们肯定会密切关注人类。对那些忘记了他们的守护神的人们的一种冲动，使它们会攻击商队，骚扰偏远的村庄，并在单独的绿洲中徘徊以屠杀类人生物。

沙犬的身体上覆盖着黑色的皮毛，沾满了沙漠的尘土和沙子。这个生物的眼睛发出了暗红色的光芒。探险者报告说，在漆黑的夜里看到一只沙犬的眼睛在发光，往往是即将发生袭击的唯一迹象。沙犬强壮的下颚上排列着锋利的牙齿，可以像狼一样拖拽更大的猎物。沙犬的高度大概在大多数人类的胸部左右，体重在100到150磅之间。沙犬有着明显的犬科外观，在夜间常常会被误认为是被火光照亮了眼睛的豺狼。这种错误的识别在古奥斯里昂也很普遍，导致一些人错误地将这种生物与阿努比斯联系在了一起。在这些天，学者和那些仍然崇拜奥斯里昂的旧神的人是少数能够正确识别这些野兽和它们的神性联系的人。

日炙僵尸（SUNBAKED ZOMBIE）

这个人形生物的皮肤被晒成褐色，并被拉得紧紧的贴在骨头上。火焰在它空洞的眼窝里闪烁着。

日炙僵尸（SUNBAKED ZOMBIE） CR 1

XP 400

中立邪恶 中型不死生物

先攻 +1；感官 黑暗视觉60尺；察觉 +0

————————防御————————

防御等级 13，接触 11，措手不及 12（+1敏捷，+2天生）

生命值 12（2d8+3）

强韧 +0，反射 +1，意志 +3

DR 5/挥砍；免疫 不死特性；抗力 火焰 10

————————攻击————————

速度 30尺

近战 挥击+4（1d6+4）

特殊攻击 死亡阵痛（DC 11），炽热凝视（1d6火焰，DC 11）

————————属性————————

力量 17，敏捷 12，体质 -，智力 -，感知 10，魅力 10

BAB +1；CMB +4；CMD 14

专长 健壮

————————生态————————

环境 任意温暖

组织 单独，成对，或大群（3-12）

财宝 无

大多数死在沙漠中的生物要么被游荡的食腐动物吃掉，要么被沙子永远埋葬，但那些避免了这种命运的生物却在无情的阳光下受尽折磨。在金字塔附近或其他有强大的死灵魔法的地方，这些干尸有时会变成日炙僵尸。他们的肉体被太阳扭曲了，而他们的内脏只是活着的器官的一个干燥的复制品，日炙僵尸会利用太阳的礼物来鞭打那些从他们身边经过的人。日炙僵尸和他们原来的体型一样大，但通常重量不到原来的一半。

创造日炙僵尸生物模版

“日炙僵尸”是一个可以添加到任何有实体的生物（非不死生物）——以下称为基础生物——上的获得型模板。

挑战等级：这取决于生物的新HD总数，如下所示。

HD CR XP

1 1/2 200

2 1 400

3-4 2 600

5-6 3 800

7-8 4 1200

9-10 5 1600

11-12 6 2400

13-16 7 3200

17-20 8 4800

21-24 9 6400

25-28 10 9600

阵营：总是中立邪恶

类型：该生物的类型变为不死生物。它会保留除阵营亚种（如善良）和表示类型的亚种（如巨人）之外的任何亚种。它不会获得增强亚种。

防御等级：天生防御加值基于该生物的体型。

日炙僵尸体型 天生防御加值

微型或更小 ＋0

小型 ＋1

中型 ＋2

大型 ＋3

超大型 ＋4

巨型 ＋7

超巨型 ＋11

生命骰：去除因为职业等级获得的HD（至少为1）并将种族HD修改为d8。日炙僵尸会获得额外的HD，如下表所示。日炙僵尸使用他们的魅力调整值来决定额外的生命值（而不是体质）。

体型 额外HD

微型或更小 －

小型/中型 ＋1HD

大型 ＋2HD

超大型 ＋4HD

巨型 ＋6HD

超巨型 ＋10HD

豁免调整：日炙僵尸的基础豁免为强韧+1/3HD，反射+1/3HD，意志+1/2HD+2。

防御能力：日炙僵尸会失去其基础生物的防御能力，并获得DR 5/挥砍和火焰抗性10点（如果它有着11或更多个HD，那么它会免疫火焰），以及所有由不死生物类型给予的标准免疫和特性。

速度：有翅膀的日炙僵尸依然可以飞行，但是其机动性会变为笨拙。如果基础生物的飞行速度来源于魔法能力那么将依旧。其他的移动能力保持不变。

攻击：日炙僵尸保留其基础生物的所有天生武器、人造武器攻击和武器擅长。它也会获得挥击攻击，造成的伤害基于日炙僵尸的体型，但视为比它的实际体型更大1级（《怪物图鉴》301页-302页）。

特殊攻击：日炙僵尸不会保留其基础生物的任何特殊攻击，但获得以下能力。

死亡阵痛（Death Throes，Su）：当一个日炙僵尸被摧毁时，它的身体会爆发成一团腐朽的尘埃。相邻的生物必须成功通过一个强韧豁免，否则会恍惚1d4+1轮。DC等于10+1/2日炙僵尸的生命骰+日炙僵尸的魅力调整值。不呼吸的生物对此效果免疫。

炽热凝视（Fiery Gaze，Su）：日炙僵尸的眼窝里闪烁着一团小火焰，发出的光相当于蜡烛的光。以一个标准动作，日炙僵尸可以将其目光指向30尺内的单一生物。目标生物必须成功通过一个强韧豁免，否则将受到1d6点火焰伤害。如果日炙僵尸有着5个或以上的生命骰，那么它的炽热凝视会造成2d6点火焰伤害，并且日炙僵尸每有4个额外的生命骰该伤害就会增加1d6点火焰伤害。被此效果伤害的生物必须成功通过一个反射豁免或着火。每一轮，燃烧着的生物可以尝试一次反射豁免以熄灭火焰；失败会导致受到另外1d6点火焰伤害。该生物所穿的易燃物品也必须通过豁免或与该生物受到相同的伤害。如果一个生物已经着火了，它不会受到炽热凝视的额外影响。该豁免DC是基于魅力的。

属性调整：+2力量。日炙僵尸没有体质值和智力值，而它的感知值和魅力值会变为10。

基础攻击加值：日炙僵尸的基础攻击加值等同于其生命骰数的3/4。

技能：日炙僵尸将不获得任何技能等级。

专长：日炙僵尸会失去其基础生物拥有的所有专长，并获得健壮作为奖励专长。

特殊状态：日炙僵尸会失去其基础生物的大部分特殊状态。不过会保留有利于其近战和远程攻击的特殊状态。

转自http：//www.goddessfantasy.net/bbs/index.php？topic=115794.0

特肯努（TEKENU）

一堆废弃的器官滚动、挤压着，形成一团在空中盘旋的扭动的内脏。

特肯努（TEKENU） CR 5

XP 2400

中立邪恶 小型不死生物

先攻 +8；感官 生命感知；察觉 +6

————————防御————————

防御等级 16，接触 16，措手不及 11（+4敏捷，+1闪避，+1体型）

生命值 65（10d8+20）

强韧 +5，反射 +7，意志 +7

防御能力 古怪结构；免疫 不死特性

弱点 导能易伤

————————攻击————————

速度 10尺，飞行30尺（不良）

近战 2挥击+12（2d6）

特殊攻击 卡诺匹斯消化，扰乱心神（DC 18）

————————属性————————

力量 11，敏捷 19，体质 -，智力 2，感知 10，魅力 15

BAB +7；CMB +6；CMD 21（无法被绊摔）

专长 闪避，飞越攻击，盘旋，精通先攻，武器娴熟

技能 飞行+7，察觉+6，潜行+15

————————生态————————

环境 温暖的废墟

组织 单独，成对，或小群（3-5）

财宝 无

————————特殊————————

卡诺匹斯消化（Canopic Consumption ，Su） 以一个整轮动作，特肯努可以消化一具近期死亡的尸体或一个无助活物的某个器官。这个器官必须是被魔法保存的或是从活物或者死去不超过三天的尸体上所取得的。每个身体仅有一个器官可以被消化；而其它器官会被特肯努在分离身体时摧毁。每个被消化的器官将会给特肯努一项如下的独特能力。当特肯努被发现时，它往往会具有1d4项该类能力，每项能力对应最近吸收的器官。即使特肯努消化了四种器官（因此获得了全部的独特能力），它也会渴求更多。已经吸收四种器官的特肯努的挑战等级（CR）增加1点。

肠：特肯努获得在挥击时具有攫抓能力。它能够在攻击中擒抱中体型或更小的生物，并且它在CMB和CMD上获得+2种族加值。额外的，特肯努获得紧勒能力，紧勒时造成2d6点伤害。

肝：特肯努的挥击攻击会对没有通过DC17强韧鉴定的活物造成1d3点体质伤害。这是一种毒素效果，豁免DC由魅力决定。

肺：以一个标准动作，特肯努可以可以排出体内空气和水分，变成一团干瘪的内脏。在这种形态下，特肯努在隐匿上获得+8种族加值，飞行速度增加为60尺（良好）。转变回正常形态需要一个自由动作。

胃：特肯努在挥击时造成额外1d6点酸性伤害。

古怪结构（Odd Anatomy， Ex） 作为一团多种器官的集合体，一个特肯努在很多方面都和集群类似。该生物不会被重击或夹击所影响，也能免疫目标为一定数量单位的法术和效果（包含仅影响一个目标的法术，比如解离术）。

导能易伤（Vulnerable to Channeled Energy ，Ex） 特肯努承受150%的正能量引导伤害。

特肯努作为长期被遗弃的坟墓的守护者，其实是一种邪恶行为的产物，这种行为将不洁的意识灌注到木乃伊化过程中遗留下来的一堆丢弃的肉中。与放置在卡诺匹斯罐中的神圣器官不同，特肯努试图通过杀死生物来与生物中的对应器官重新组合在一起，以便它们可以将肠，肝，肺和胃吸收到它们的集群中-这一过程将赋予这个不死生物额外的力量。

众所周知，特肯努隐藏在挖掘中找到的卡诺匹斯罐内（巧妙地为自己盖上盖子），像陷阱门蜘蛛（trapdoor spider）一样攻击路人。寻找失去的遗骸和古奥斯里昂坟墓的冒险者们通常称这些肮脏的生物为“内脏集群”，然而，学者们给它们的名字来源于古奥斯里昂语中关于木乃伊化仪式遗留遗骸的术语。特肯努的形状不断变化，长约3英尺，宽2英尺，基本上是坚固的人类躯干和腹部的大小。质量重约40磅。

P92

下期预告

流沙

作者：Richard Pett

为了了解更多关于古老的法老哈科特普一世和试图复活他的神秘邪教的信息，英雄们来到了泰法城去探索其庞大的档案馆。但首先，他们必须与那些希望这些知识被人遗忘的人战斗。在这些线索的指引下，英雄们冒险深入奥斯里昂地图上未标明的沙漠，寻找建造哈科特普的金字塔的建筑师的坟墓，而他们不仅要面对沙漠中危险的居民，还要面对遗忘法老的邪教——他们的成员不惜一切代价确保他们的神王不被打扰。

泰法，芦苇民之城

作者：Richard Pett

泰法是在角蝰河和克鲁克河交汇形成雄伟的斯芬克斯河的地方建成的，后来成为了造纸业的中心，也成为了由城市的抄写员学院记录的知识中心。在这个地图志中，你会发现在城市市场摊位和商人的房子中的迂回曲折的阴谋，并了解更多关于神秘的泰法大图书馆的信息。

木乃伊化仪式

作者：Russ Taylor

并不是所有的木乃伊都躺在沙漠的墓穴里。了解更多关于整个格拉里昂的人们是如何保存他们的死者，以及对邪恶的怪物的不恰当的埋葬可能会对民众造成的伤害。

还有更多！

在Amber E. Scott的《探索者日志》中，一个商队在无情的沙漠中旅行着，其中包括给玩家准备的地图和更多资料！附加在探索者怪物图鉴中出现的五个新奥斯里昂怪物。

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！