木乃伊面具玩家手册（Mummy's Mask Player's Guide）

木乃伊面具冒险之路始于瓦蒂城，在那里会通过抽签来决定聚集的冒险者们将有幸探索瓦蒂的众多古墓中的哪座。红宝石王子凯密特三世已经命令了瓦蒂的政府和法莱斯玛教堂开放瓦蒂大墓地供人们探索。抽签也是随机且公正的，并且冒险始于PC们准备开始探索分配给他们的古墓。PC们应该是一群准备好揭开古奥斯里昂帝国的千年秘密的冒险者们！本玩家手册会为玩家们在木乃伊面具冒险之路中的角色提供提示和建议。

冒险者集结（COMING TOGETHER）

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

这条冒险之路并不会从PC们遭遇海难或参加一个特殊的仪式开始，所以它会取决于你和你的团队决定你们的PC们是如何一起开始冒险的。也许他们是儿时的伙伴，决定在奥斯里昂闯一闯发大财。也许PC们在到达奥斯里昂的时候在索西斯相遇，并决定一起分享这次冒险。PC们甚至可以是来自瓦蒂的当地人，觉得自己比外国探险者们更有权拥有奥斯里昂的宝藏。无论PC们决定成为一个冒险团队的原因是什么，所有的PC们现在都聚集在瓦蒂，并急切地等待着抽签结果出来。

在瓦蒂的竞争是非常激烈的，其他几十个冒险团队也来到了半死之城，试图在大墓地里碰碰运气，施展自己的技能，数十名商人和其他一些人也希望能从人口的涌入中获利。其他的冒险团队都有着有趣的队名，能够帮助他们在竞争中脱颖而出。你的团队应该互相讨论，为你们的冒险团队想出一个合适的名字。冒险团队的队名应该能够引起共鸣，并且能够展示出队伍的阵容优势。有时一个团队会有一个明确的领导者，冒险团队会将他或她的名字合并到团队的队名中。《游戏运作指南》第99页的表4-8提供了一个生成器来帮助创建冒险团队的队名。另外，在下面的侧栏中还提供了一些其他建议。可以从这些名字中选择一个作为一个很好的冒险团队队名。

冒险团队队名

这里有一些关于冒险团队的队名的建议，你的PC们可以使用这些名字来帮助他们的团队脱颖而出。

·英勇掠夺者（The Brave Raiders）

·安息之圈（The Circle of the Final Rest）

·鳄鱼锐齿（The Crocodile's Teeth）

·尘埃挖掘者（The Dust Diggers）

·五刀连（The Five Blades Company）

·黄金魔鬼（The Golden Devils）

·杰斯普的豺狼（Jesper's jackals）

·暗夜低语者（The Night Whispers）

·匕首之环（The Ring of Daggers）

·钢铁蜘蛛（The Steel Spiders）

~~·小兔兔暗黑无限破（Little Rabbit Dark Infinite Blast）（误）~~

角色提示（CHARACTER TIPS）

你准备开跑木乃伊面具冒险之路，但你应该扮演什么样的角色？怎么样才能让一个角色适应奥斯里昂并从容应对炎热的沙漠环境？下面的提示、建议和角色选择将帮助你创造出最适合探索和克服这条冒险之路为你和你的团队准备的挑战的角色。以下的建议并不是详尽无遗的，并且有上千个可行的角色概念能够在这个战役中脱颖而出。有关更多关于在木乃伊面具冒险之路中的角色的讨论，请访问paizo.com的留言板，并与其他正在跑这个战役的人分享你的经验。

变体和职业选项（ARCHETYPES AND CLASS OPTIONS）

木乃伊面具冒险之路的主要内容包括探索被遗忘的古墓，从它们的陷阱和守卫下幸存下来，以及冒险穿越沙漠。所有的职业都适合这条冒险之路，但有些职业有着更适合主题的选择。

以下的来自于《进阶玩家手册》的变体都是这条冒险之路的好选择：书卷学者（吟游诗人）、破坏者(野蛮人)、夜行大盗(盗贼)、沙漠德鲁伊(德鲁伊)、元素斗士(野蛮人)、蛇图腾萨满(德鲁伊)、陷阱大师（盗贼）和亡灵制裁者(圣骑士)。

《极限战斗》中列出了吟游诗人的考古学家和狂舞者变体。它们都很适合这次战役。

在这条冒险之路中，对于角色们来说的最好的玩家资源之一是《探索者玩者手册：沙之子民》，其中包含了一个非常适合奥斯里昂冒险的进阶职业——活体石像。它还包含着一个适合沙漠探险的图维亚炼金术师（Thuvian alchemist）进阶职业，一个元素先知（elementalist oracle）变体，以及许多有用的背景。

《探索者战役设定：内海魔法》中包含了古墓毁灭者(炼金术师)和晨花狂舞者(吟游诗人)变体，这两者都是这条冒险之路的可靠选择。

《探索者玩者手册：地城手册》中提供了陷阱破坏者(炼金术师)和土行僧(武僧)变体，这也能够与这个战役很好地配合。

如果你想扮演一个利用了呈现在《极限魔法》——这本书包含了沙漠领域——中的动物和地形领域的一些新规则的角色，那么在《探索者玩者手册：信仰与哲学》中也包含了鳄鱼和秃鹫领域，这些都非常适合居住在奥斯里昂的河流边和沙漠中的德鲁伊。

如果一个角色想要在木乃伊面具冒险之路中与探索者协会有着紧密的联系，他们可以选择像学识守卫(战士)或探求者(先知或术士)这样的变体，两者都可以在《探索者战役设定：探索者协会战地指南》中找到。

血统和秘示域（BLOODLINES AND MYSTERIES）

虽然大多数血统都是不错的选择，但在木乃伊面具冒险之路中的术士可以选择命运或不死血统以使他们的角色符合奥斯里昂的主题。《进阶种族手册》中的人类专属帝王血统非常适合一个自称有着一个奥斯里昂法老的血统的角色。如果一个角色想要与巨灵和加隆德北部的沙漠联系起来，他们可以选择来自《极限魔法》的风灵、火灵、水灵和土灵血统。

与木乃伊面具冒险之路的主题联系最紧密的先知秘示域是先祖、骸骨和知识秘示域。

魔宠和动物伙伴（FAMIUARS AND ANIMAL COMPANIONS）

以下是在奥斯里昂的法师中常见的魔宠：蝙蝠，猫，钝吻古鳄，狐狸，深海巨虱，山羊，绿螫蝎，鹰，蚰蜒，蜥蜴，猫鼬，猴子，枭，兔子，渡鸦，猩红蜘蛛，蝮蛇。

以下动物伙伴都可以在奥斯里昂的疆域内找到：狒狒、鸟类、骆驼、猫科动物(大型或小型)、鳄鱼、凶暴蝙蝠、凶暴鼠、狗、巨陆龟、巨秃鹫、长颈鹿、河马、马、鬣狗、王蜥、鸵鸟（ostrich）、矮种马、侏儒河马（pygmy hippo）、大鹏、毒蛇。

宿敌和偏好地形（FAVORED ENEMIES AND FAVORED TERRAINS）

木乃伊面具冒险之路的大部分场景都发生在城市环境、破碎的废墟和广阔的沙漠中。适合的偏好地形包括沙漠、都市和地下。可靠的宿敌选择包括构装体、类人生物(人类)、魔法兽、异界生物(元素)，或不死生物。

起源（ORIGINS）

对于木乃伊面具冒险之路来说，你的角色来自哪里并不重要。这个国家见证了成千上万的在国外出生的冒险者涌入了它的土地。有些人来自卡塔佩什、图维亚或芒吉莽原，而另一些人则来自遥远的乌斯塔拉夫、河域诸国，甚至林诺姆诸王国。也很有可能在这条冒险之路中的角色是奥斯里昂的原住民，他们正在参与复兴他们国家荣耀的战役。

语言（LANGUAGES）

虽然许多奥斯里昂人说通用语，但他们也会说自己的奥斯里昂语。许多受过教育的奥斯里昂人也会说古奥斯里昂语，它与现代奥斯里昂语非常相似，以至于用这两种语言交流的人通常不会遇到什么困难，尽管口音不同。经过了数百年的珂莱仕人统治时间，珂莱仕语的使用逐渐开始普及，有些地方至今仍在使用这种语言，但很少有坟墓和废墟包含用这种语言书写的信息。

种族（RACES）

虽然奥斯里昂的大多数居民是人类，但其他种族也会把这个国家称之为家园。在人类中，大多数是加隆德人，而人口第二多的种族是珂莱仕人。自从奥斯里昂的边境对外国的探索开放以来，塔尔多人、切利亚斯人和其他的阿维斯坦民族都涌入了这个国家。奥斯里昂也有着相当数量的土著帕米特（Pahmet）矮人。这些矮人，有时也被称为沙矮人，居住在沿着国家南部边界的黄铜峰上的小社区里。

奥斯里昂的城市里有着相当数量的半身人，他们长期为古代法老服务。而有些人一直这样做到今天。精灵、半精灵和半兽人是奥斯里昂的少数民族，但冒险和探索的精神促使他们大批来到这个国家。巨灵和元素可以在沙漠深处找到，同样地，巨灵裔部落也可以在奥斯里昂全境找到。更多关于加隆德人、珂莱仕人和帕米特人的信息可以在《沙之子民》中找到。更多关于巨灵裔的信息可以在《探索者玩者手册：元素血脉》中找到。

宗教（RELIGION）

一般来说，奥斯里昂的人民忠于律法的原则，并且倾向于崇拜守序的神，但这并不是唯一的偏好。下面是奥斯里昂人民最崇拜的诸神。

阿巴达尔：奥斯里昂一直是一个强权统治的国家，这个伟大的帝国和社会是在奥斯里昂的法律下建立起来的。因此，对阿巴达尔的崇拜在奥斯里昂很受欢迎，在奥斯里昂的城市和城镇中可以找到许多供奉原初宝库之主的神殿。

内希斯：全知之眼对奥斯里昂的建立起到了重要作用，许多人认为内希斯是这个国家的守护神。他的信徒在奥斯里昂各处建造了无数座供奉内希斯的神殿。

义洛理：致力于知识和自我完善，义洛理在奥斯里昂的一些地方受到了崇拜，但他的神殿很少，而且之间相隔很远。

法莱斯玛：作为死亡女神，法莱斯玛的教会对奥斯里翁的许多人来说都很重要。有许多庞大的陵墓被修建来纪念她，全国最大的教堂中也有一些是墓土女士的教堂。瓦蒂城的复兴要归功于法莱斯玛教会。在一场瘟疫摧毁了这个城市的居民后，这座城市几乎被遗弃了。直到一位法莱斯玛的大祭司的到来才挽救了它。祭司下令在半个城市周围筑起一道城墙，然后他和他的祭司们将这片区域作为城市死者的大墓地。现在，法莱斯玛的宏伟陵墓矗立在瓦蒂中央。

莎伦莱：在被珂莱仕帝国入侵后，奥斯里昂的人民起初不愿意接受珂莱仕神，但随着时间的推移，他们对莎伦莱的崇拜开始变得越来越普遍。虽然这样的神殿不多，但在奥斯里昂还是有着一些供奉晨花的神殿。

邪神：虽然木乃伊面具冒险之路并不能解释PC们为何崇拜邪恶的神，但他们的崇拜肯定发生在奥斯里昂。最常被怪物和邪恶类人生物崇拜的神是拉玛什图、诺格巴和拉瓦古格。

奥斯里昂的古老神祇

奥斯里昂是在神王内希斯的指引下建立的，虽然人们崇拜内海的诸神，但他们也崇拜古神们。随着奥斯里昂的繁荣昌盛，古神们托付给奥斯里昂人民的东西越来越多，在日常生活中扮演的角色越来越少。在登基之年，众神们几乎已经离开了格拉里昂，但他们仍然在远方引导着它。当珂莱仕帝国控制了奥斯里昂时，一场旨在根除奥斯里昂文化的运动开始了，数百座供奉古神的神殿和神龛被摧毁了。尽管虔诚的崇拜逐渐衰落，但古神们却从未被完全遗忘过，一些神殿和神职人员仍然存在于奥斯里昂全境。这些神并不是木乃伊面具冒险之路的重点，但你的GM可能会允许你崇拜其中的一个。更多关于古奥斯里昂诸神的信息可以在《探索者冒险之路#80：空墓》中找到。

技能和专长（SKILLS ANO FEATS）

在这条冒险之路中，没有一个技能会比其他技能更能频繁地发挥作用，所以PC们应该选择通常有助于探索的技能——物理探索和知识探索。攀爬、交涉、知识(地城)、知识(历史)、知识(地方)、知识(贵族)、知识(宗教)、察觉和生存等技能都是有用的技能。

尽管有丰富的专长可用，但没有一个单一的专长能够脱颖而出作为这一冒险之路的一个有力选择。也就是说，《沙之子民》中有一个叫做奥斯里昂学家（Osirionology）的专长对于那些在跑这条冒险之路的PC们来说是很有价值的，因为他们对这片土地的传奇历史非常了解。

背景（TRAITS）

除了在这本玩家手册中发现的战役背景(以及沙之子民中)以外，还有许多其他背景适合木乃伊面具冒险之路中的角色。关于其他主题相关背景，如古物走私者（antiquities smuggler），沙漠游牧民（desert nomad），和奥斯里昂学家（Osirionologist），请查看《探索者玩者手册：初探内海》。

最适合这项工作的装备（THE BEST GEAR FOR THE JOB）

在北部伽伦德使用的装备与在更凉爽、更温和的气候中使用的装备略有不同。

奥斯里昂的人们偏好轻甲以更好地应对沙漠的高温。这并不是说没有胸甲和全身甲，它们只是比较罕见而已。奥斯里昂人更喜欢穿皮甲或护垫甲作为轻甲，并使用链甲、鳞甲和板鳞甲来提供更为强力的防护。由于使用的护甲比阿维斯坦的较轻，奥斯里昂人经常使用盾牌来增强他们在战斗中的防护能力。

矛在奥西里翁是很受欢迎的武器，那些使用大型有刃武器的人倾向于使用弯刃大刀、镰剑

和弯刀。许多战士会使用链枷，因为这种武器是法老的统治的象征。许多奥斯里昂人的腰带上都佩带着弯曲的匕首，即使是那些不擅长战斗和防御的人也一样。

除了《沙之子民》中的沙漠装备外，冒险者们还应该考虑一下《终极装备》中的一些基本装备。虽然一些单独的物品是昂贵的炼金物品，但下表中的大多数装备对于起始角色来说都是负担得起的，而内海各处的熟练探险者也对它们的效果深信不疑。

装备 页数

炽火胶 106页

抗毒剂 100页

区域地图 58页

牛眼提灯 60页

蜡烛 61页

粉笔 62页

冷霜 103页

便携式木板 62页

撬棍 63页

地城探险工具箱 63页

永燃火把 63页

防火胶 100页

折叠梯 65页

折叠杆 65页

爪钩 65页

圣水 107页

附盖提灯 67页

耐暑衣物 89页

油灯 67页

放大镜 67页

长杆 69页

麻绳 70页

丝绳 72页

洞穴探险工具箱 72页

火把 74页

瓦蒂一瞥（WATI AT A GLANCE）

木乃伊面具冒险之路始于瓦蒂城。瓦蒂被许多人称为“半城”，它被划分为了两个世界——生者的世界和死者的世界。在一场由拉玛什图邪教引发的可怕瘟疫之后，瓦蒂的一半的人口死去了，而城市也几乎被遗弃了。在近500年后，这座城市通过法莱斯玛教会得到了救赎。一位名叫奈夫鲁·谢普斯(Nefru Shepses)的法莱斯玛祭司来到了瓦蒂，开始为墓土女士建造神殿，同时也在寻找那些在瘟疫中丧生的人的尸体。成千上万的尸体得到了妥善的安葬，并且奈夫鲁·谢普斯下令在半个城市周围建造围墙，将其改建为了一个用来埋葬死去的居民的巨大的大墓地。

划分开城市拯救了它，在接下来的几千年里，瓦蒂的人口超过了瘟疫之前的人口。今天，这座城市是墓葬用品和其他与奥斯里昂葬礼习俗相关的服务的主要生产者。这些对葬礼的关注和法莱斯玛的宏伟陵墓的存在每年都会吸引成千上万的朝圣者和游客的到来。

作为一个小城市，瓦蒂有着7000多人口，其中大多数是加隆德人和珂莱仕人。人口第二多的种族是半身人，其次是矮人和半精灵。宏伟陵墓支配着整个城市，而法莱斯玛的信仰无疑是这座城市中最突出的，虽然也有其他的神。金银圣所（The Sanctum of Silver and Gold）是献给阿巴达尔的，而在这座城市里可以找到两座献给两位古奥斯里昂神——瓦吉特和阿努比斯——的较小的圣坛。

游客们可以在阳爆市场（Sunburst Market）找到能够用于他们冒险的装备和成千上万的其他物品来消费他们的硬币。口渴的冒险者和那些想要观察他人或者收集信息的人应该去看看牙齿和水烟（Tooth & Hookah）和低语的石头（the whispers Stone），这两家都是很受欢迎的酒吧。

如果你的角色来自瓦蒂，和你的GM谈谈你对这座城市的了解程度。在《探索者冒险之路#79： 半死之城》中可以找到一张完整尺寸的瓦蒂地图。

区域（DISTRICTS）

下面是组成瓦蒂的各个区域的简要介绍。

角蝰区：这片主要是住宅区的区域是城市中离斯芬克斯河最远的区域。在过去的几百年以来，这个城市的发展主要是在这片区域进行的。

驳船镇：这片区域是瓦蒂城最贫穷的区域。它漂浮在数十艘驳船上，形成了一个在河中浮动的半永久区域。住在这里的许多人靠在河边捕鱼养家糊口，但更多的人会依靠走私赚钱。驳船镇既肮脏又危险，但如果冒险者们仔细观察，还是能在那其中找到出售的稀的有或非法的物品。

助产士区：瓦蒂的中心区域汇集了这座城市的神殿、市场、工匠和官方建筑。这里最大的建筑是宏伟陵墓(Grand Mausoleum)，它笼罩着整片区域。

晨阳区：这片区域是瓦蒂最古老的永久居民区，也是瓦蒂最古老的家族的家园，而他们中的许多人领导着这座城市。这片区域是由富人和有权有势的人的地产组成的。

外农场：瓦蒂城外有几十个农场，这些农场会生产该市的大部分食品，如大蒜、洋葱、卷心菜、黄瓜、亚麻、瓜类、小米、石榴、枣、山羊和鸡等。

静脉区：这里是瓦蒂的港区，是商人和劳工的聚集地。运河和小巷遍布着整个地区。

大墓地：瓦蒂的墓地被高大的石墙包围着，石墙上装饰着法莱斯玛和其他死亡之神的象征，它覆盖了城市的很大一部分。在被称为“尖塔之声”的法莱斯玛神职人员的武装派别的守护之下，大墓地看起来就像数千年前的瓦蒂的一张褪色的照片。大墓地里的石头建筑看起来像商店、住宅和庄园，但现在都被用作于坟墓。街道上满是灰尘，沙子靠着建筑物的墙壁堆积了起来。虽然这个地方是神圣的，但人们仍然窃窃私语，说怪物和令人憎恶的不死生物有时会在荒凉的街道上出没。

战役背景（CAMPAIGN TRAITS）

这些战役背景将角色们与始于奥斯里昂的瓦蒂城的木乃伊面具冒险之路联系在了一起。为这场战役设计的角色应该与这片古老的土地有着一些联系——无论是本地人还是最近来到这里的外国人，他们都渴望探索古奥斯里昂的历史和奥秘。这些背景为角色们提供了一个为何在瓦蒂的理由，旨在帮助玩家创造出完美适合在这个战役中冒险的角色。

法老血脉（Blood of Pharaohs）：很久以前，你的一位先祖统治着奥斯里昂的大地。虽然你已经隔了许多代并且也几乎没法去证明你的谱系，但他或她的血脉依然在你的血管里流淌。也许你可以在瓦蒂大墓地的坟墓里找到一些能证明你血统的事物。你的意志豁免获得+1背景加值。你的知识（贵族）同样获得+1背景加值并且总能将其视为你的本职技能。此外，你可以选择古奥斯里昂语作为你的额外语言之一。

古神信徒（Devotee of the Old Gods）：奥斯里昂有着8000年以上的历史，古奥斯里昂最全盛时期与如今的奥斯里昂所信仰的神祇是完全不同的，如阿努比斯，奥西里斯，拉和赛特等等。然而，你的家族却从未失去祖先的信仰，你对于某位古奥斯里昂神祇的信仰使你保有一些原本只驻留在瓦蒂无人触及的大墓地里的关于奥斯里昂过去的记忆。你的知识（历史）和知识（宗教）检定获得+1背景加值，并且总能将二者之一（自行选择）视为你的本职技能。此外，你对于古神的信仰使你在对抗神术的意志豁免中获得+1背景加值。关于古代奥斯里昂神祇的更多细节，请看《探索者冒险之路#80：空墓》。

外国投机者（Foreign Opportunist）：你并非当地的奥斯里昂人，而是名来探索古代奥斯里昂坟墓并“解放”墓穴里随葬的那些由于为过于珍贵而令墓主们难以割舍的宝藏的投机分子。不管你是否对这片土地的历史感兴趣，你肯定对隐藏在诸如新近开放的瓦蒂大墓地区内的坟墓等历经了千年尘埃的地下墓室内埋藏的宝藏感兴趣。你在估价检定上获得+2背景加值，并且你总能将其视为本职技能。此外，你在古董市场的联系人允许你以60%的价格出售古代奥斯里昂的文物，而非通常的50%价格。什么是古代奥斯里昂的文物取决于DM的判断。

好奇的考古学家（Inquisitive Archaeologist）：你研究过整个内海地区全部国家的建筑风格，没有什么能比古代奥斯里昂的建筑风格更加吸引你。听闻著名的瓦蒂大墓地对探索活动开放后，你来到了这座城市来获得对于古代奥斯里昂建筑大师们失落的秘密的第一手体验。你的知识（工程）检定获得+2背景加值，并且你总能将其视为本职技能。此外，你在发现古奥斯里昂风格的建筑内的隐藏门或暗门时的察觉检定获得+2背景加值。

木乃伊诅咒（Mummy-Cursed:）：你的某位先祖在探索一座古墓时遭受了某个木乃伊诅咒。这个诅咒被延续给了你家族的后代，但随着时间流逝，你的族人对于诅咒的抗力也越来越强。你前往瓦蒂去探索未被触碰过的大墓地，虽然你并不希望遇到真正的不死生物木乃伊，但至少那时你多少有一些防御能力。你在对抗诅咒和诅咒效果（包括腐尸症和有诅咒描述字符的法术）时的豁免鉴定获得+2背景加值并在对抗木乃伊的绝望灵光的豁免检定中获得+2背景加值。

复活者（Resurrected）：在过去的某段时间里，你死了，但你被复活了——不管是因为魔法，神灵的祝福，某段你必须去完成的命运，又或许只是你死期未至。无论你复活的本质是什么，你的经历让你沉迷于死亡，你希望通过探索瓦蒂大墓地的坟墓来洞悉死亡的本质。你在对抗即死效果的豁免检定中获得+2背景加值。此外，直到你的血量降至等于或低于你体质+4的负数时你才会死亡。

狮身人面像谜语（Sphinx Riddler）：你一直对古代种族斯芬克斯感到着迷，并受它们影响而热爱谜题和谜语并喜欢去解决艰难的困境。和很多其他人一样，你来到了瓦蒂去探索古代大墓地。你同样听说斯芬克斯们偶尔会光顾城市内一座狮身人面形状的名叫乌贝特的愚行的遗迹——也许你有机会能亲自遇见斯芬克斯并与它们交谈！你在对抗斯芬克斯时的唬骗和交涉检定获得+1背景加值，并在破译谜题或谜语的任何技能检定中获得+1背景加值。此外，你可以选择斯芬克斯语作为你的额外语言之一。

陷阱探测者（Trap Finder）：被遗忘的地城和古代墓穴始终在吸引着你，你一直无法抗拒挖掘这些失落的遗址来探寻知识或财宝或两者兼而有之的冲动。你可能从未接受过任何正式的盗贼技艺训练，但你仍然可以老练的定位和解除隐藏的陷阱。瓦蒂大墓地的坟墓刚刚才开放探索，这也许是一个把你的技艺付诸实践的完美场所。你在解除装置检定上获得+1背景加值，并且你总能将其视为本职技能。此外，你可以用解除装置技能来解除魔法陷阱，就如同盗贼一般。

亡灵远征军（Undead Crusader）：你奉献毕生来根除格拉里昂世界的亡灵之灾。你花费了无数时间来研究各种类型的不死生物并进行永无止境的训练来了解击败它们的最佳方法。如果有任何不死生物从瓦蒂大墓地的坟墓中溜了出来，你已经为它们做好了准备！你对不死生物的伤害获得+1背景加值。此外，你的知识（宗教）获得+1背景加值，并且你总能将其视为本职技能。

瓦蒂本地人（Wati Native）：你出生在瓦蒂并在那里长大，你熟知它的街道和秘密。虽然本市的掌权者会对此表示不满，但你曾多次潜入大墓地并漫步在它尘埃遍布的废弃街道间。出于对死者的尊重，虽然你从未实际进入过大墓地内任何一个寂静的坟冢，但你从来不担心里面有些什么。你在对抗恐惧效果的豁免中获得+2背景加值。此外，你关于这座城市的知识奖励你在知识（本地）上获得+1背景加值，并且你总能将其视为本职技能。

想要读更多？

有着许多其他的书可以帮助强化你的木乃伊面具冒险之路的体验。以下是一些其他的资源，虽然不是必需的，但可以极大地增强这个战役的游戏体验。

给GM

如果想要了解更多关于奥斯里昂的东西，比如它的居民和它的危险，请查看《探索者战役设定：奥斯里昂，法老的传承》。

想要分发在冒险之路中发现的魔法物品的的GM们可以在《探索者卡片：木乃伊面具物品卡片》中找到有用的东西。

为了让GM们在冒险过程中不用遮盖住书的一部分就能让玩家们看到他们将面对的NPC，GM们可以使用《探索者卡片：木乃伊面具角色卡片》。

为了使用可视化沙漠遭遇战，可以去查看一下《探索者翻转垫：沙漠废墟》。

给玩家

关于扮演来自北部伽伦德的沙漠地区的角色的信息，请参考《探索者玩者手册：沙之子民》。

想要在面对奥斯里昂坟墓的不死保护者时更有效率的玩家应该查看《探索者玩者手册：亡灵杀手手册》。

由于探索是这条冒险之路的重要组成部分，所以《探索者玩者手册：地城手册》将为所有类型的地牢玩家提供新的规则。

环境注意事项（ENVIRONMENT CONSIDERATIONS）

当在奥斯里昂这样的炎热的沙漠气候中旅行时，旅行者们应该要记住他们可能会遇到的极端条件。穿合适的衣服，带足够的水，并考虑以下的环境危害。这里列出这些规则是为了提供快速且简单的参考，但是这些规则也出现在了《核心规则手册》中。

热害(HEAT DANGERS)

高温会对角色造成非致命伤害，而且如不设法降低温度 (比如躲避到阴凉处、坚持到黄昏时间、浸在水中避暑或者是接受‘忍受环境 (endure elements)’法术效果等等) 非致命伤害不会恢复。一旦角色因为非致命伤害过重而导致昏迷，他将会开始以同样的速度受到正常伤害。

处于炎热环境下(超过 90ºF) 的角色必须每小时进行一次强韧检定(DC 15，每增加一次检定再+1)，失败则受到1d4点非致命伤害。穿着厚重衣物或盔甲的角色在进行检定时需要承受-4的减值。拥有生存技能的角色可以在检定上获得加值，而且可以将该加值应用在其他队友的检定上。如果角色陷入昏迷状态，那么他将受到正常伤害(每小时1d4)。

处于高温环境下的角色(超过110ºF)，必须每10分钟进行一次强韧检定(DC 15，每增加一次检定再+1)，失败则受到1d4点非致命伤害。穿着厚重衣物或盔甲的角色在进行检定时需要承受-4的减值。拥有生存技能的角色可以在检定上获得加值，而且可以将该加值应用在其他队友的检定上。如果角色陷入昏迷状态，那么他将受到正常伤害(每10分钟1d4)。

受到高温造成的非致命伤害的角色将会由于中暑而进入疲乏状态。这些效果直到高温造成的非致命伤害完全消失才能恢复。

极度高温（气温高于140ºF，或是火焰，沸腾的水，火山熔岩）能造成正常伤害。吸入极度高温的气体每分钟会受到1d6点伤害(无豁免）。此外，每5分钟角色必须进行强韧检定(DC 15，每增加一次检定再+1)，失败则受到1d4点非致命伤害。穿着厚重衣物或盔甲的角色在进行检定时需要承受-4的减值。

饥饿与干渴(STARVATION AND THIRST)

有时，角色会面临缺水或者是缺粮却又找不到补给的情况。在一般环境下，中等体型角色每天需要消耗1加仑的饮料和1磅像样的食物来充饥(小体型角色只需要一半)。如果天气非常热，角色则需要饮用2到3倍的饮料来解渴。

不饮水的情况下，角色一般可以坚持一天，再加上等同于体质属性的小时数。超过这段时间，角色每小时必须通过体质检定(DC 10，每增加一次检定再+1)，失败则受到1d6点非致命伤害。如果生物受到了相当于他总HP的非致命伤害，他接下来受到的非致命伤害将全部视为致命伤害。

角色可以坚持3天不进食，但是会越来越不舒服。超过这段时间，角色每小时必须通过体质检定(DC 10，每增加一次检定再+1)，失败则受到1d6点非致命伤害。如果生物受到了相当于他总HP的非致命伤害，他接下来受到的非致命伤害将全部视为致命伤害。

如果角色因为缺粮断水而受到非致命伤害，他们会进入疲乏状态。除非角色进食或是饮水，否则饥饿或干渴造成的非致命伤害不会恢复，即使是魔法也无法恢复失去的HP。

荒漠中的潜行和侦察（STEALTH AND DETECTION IN THE DESERT）

一般来讲，在荒漠地带察觉技能所能侦测到的最远距离是6d6×20尺；因为海拔的改变和炎热地区的热气扭曲视线，角色不可能侦测到距离超过这个数字的目标。而沙丘的阻挡使得沙漠地区侦察的极限减小到了6d6×10尺。提供隐蔽或掩蔽效果的地面植物等要素的稀少，使得隐匿技能的使用更加困难。

风暴（STORMS）

风暴是降水 (或是沙尘) 与风的结合体。在风暴中，可见度只有平时的1/4，同时察觉检定-8。除了攻城兵器外，普通的远程武器在风暴中根本没有效果，而即使是攻城兵器也需要攻击检定-4。风暴还能熄灭蜡烛、火把等无遮掩的火源。即使是像提灯这样有遮掩的火源在风暴中也会不停闪动，同时还有50%的机率被熄灭。参考表：风力效果来处理生物暴露在风暴中所受的影响。风暴可以分为以下3个种类。

沙尘暴（Duststorm， CR 3）: 沙尘暴并不降水，取而代之的是大量的沙尘。狂风卷起的漫天尘土不但能将无遮掩的火源盖熄，同时还有50%的机率熄灭有遮掩的火源。沙尘暴总是伴随着烈风，在所经之处留下1d6 英吋厚的沙子。有时 (10%机率) 伴随沙尘暴的却是巨大的暴风 (参考表：风力效果)。如此巨大的沙尘暴每轮对暴露其中的生物造成1d3点非致命伤害，同时还能使该生物窒息 (参考溺水，只是如果该生物戴有头巾或是采取类似保护口鼻的措施，在10倍其体质属性轮后才开始窒息)。巨大的沙尘暴在经过的地区留下2d3-1尺的积沙。

沙暴(Sandstorms)：沙暴将角色的可视范围缩小到1d10×5尺，并使察觉检定-4。沙暴每小时对暴露其中的生物造成1d3点非致命伤害，它经过的地区地面上都会留有一层薄沙。除了最严密的密封，强劲的沙子能穿透一切保护，可以擦破皮肤，也可以弄坏装备。

温度（TEMPERATURES）

这片区域的温度从暖和得令人愉快到热得难以忍受不等。

热浪(Heat Wave): 将原温度升高10ºF。

炎热(Hot): 白天的气温从85ºF到110ºF，而夜间比白天温度低10ºF到20ºF。

温暖(Warm): 白天气温通常为60ºF到85ºF，而夜间比白天温度低10ºF到20ºF。

探索（EXPLORATION）

在之后的战役里，PC们将有机会探索奥斯里昂沙漠的一个区域。在探索干燥沙丘（）时，使用下一页的空白六边型地图的副本来跟踪你的进度。在你探索的过程中，画出你认为合适的地形特征、河流、地点和其他发现。每个六边形底部的盒子可以用来追踪你已经彻底探索了哪些六边形(简单地穿过一个六边形并不算探索完毕它——你的GM有着关于你需要做什么才能完全探索一个六边形的参考)。更多关于这次探索的信息，请参见《探索者冒险之路#81：流沙》和《探索者冒险之路#82：斯芬克斯的秘密》。