

坍塌之主



PATHFINDER
模组™

作者：Rob McCreary

PATHFINDER[®] 模组™ 坍塌堡之主

版权信息

Author: Rob McCreary

Cover Artist: Tyler Walpole

Cartography: Jared Blando

Interior Artists: Andrew Hou, Wayne Reynolds

Creative Director: James Jacobs

Managing Editor: F. Wesley Schneider

Editing and Development: Judy Bauer, Christopher Carey,
Rob McCreary, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Senior Art Director: Sarah E. Robinson

Production Specialist: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

策划: 师博、张昊

译者: 马鸣

编辑校对: 李一鸣 辛京蔓

排版: 月夜银翼

Master of the Fallen Fortress is a Pathfinder Module designed for four 1st-level characters and uses the medium XP advancement track. Master of the Fallen Fortress is also a Pathfinder Society Scenario designed for 1st-level characters (Tier 1). This module is designed for play in the Pathfinder Chronicles campaign setting and Pathfinder Society Organized Play, but can easily be adapted for use with any world. This module is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game and the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

The OGL can be found on page 16 of this product.



Paizo Inc

7120 185th Ave NE, Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

paizo.com/pathfindersociety

paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

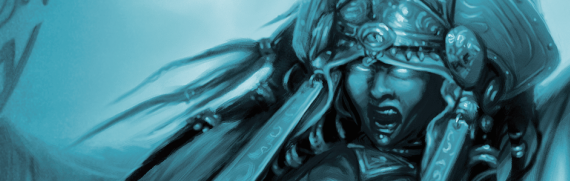
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Master of the Fallen Fortress is published by Paizo Inc under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Society, and RPG Superstar are trademarks of Paizo Inc. © 2010, Paizo Inc. Chinese Translation © 2017 Paizo Inc.

坍塌之主

一片被称为石冢原的广袤平原围绕着阿布萨隆，这里散落着已经支离破碎的武器、荒坟密布的土丘以及大量的石冢。千年来，企图占领这座伟大城市的领主们无一例外地失败了，他们留下了无数的攻城塔、塔楼以及堡垒，那些建筑如同紧握的死亡之手般矗立在这饱受战火蹂躏的土地上。除了用于纪念这些失败的征服者以外，阿布萨隆城外攻城堡垒的冒险传说以及数之不尽的宝藏还吸引着勇敢无畏的冒险者前来成就他们的英雄事迹，同时也成为那些没有自知之明的蠢蛋的葬身之所。

坍塌之主



冒险背景

一座无名的攻城堡垒已经在石冢原上矗立数百乃至上千年，自从它那被遗忘的主人死后，魔法便神奇地将它封印了起来。但是最近，一场轻微的地震袭击了这里，使得多年来众多学者、贤者和冒险家未能做到的事在一瞬间完成了——地震使得攻城堡垒的一部分坍塌，几个世纪以来，其内部首次展现在世人的面前，现在当地居民称这座堡垒为“坍塌堡”。

这场地震同时也开辟出一条地下通道，它连接着堡垒地下室里一条长期隐蔽的地下隧道。一个被放逐的臭蜥人德鲁伊塔斯喀尔很快发现了这条隧道，并带领他的追随者小队进入了堡垒，随后余震便切断了这条隧道。被围困在这里后，塔斯喀尔认为他那为非作歹的神既然赐予了他这个城堡，那么他将从这里开始筹备，带领臭蜥人种族征服世界。

在臭蜥人占据这座堡垒不久之后，一位名叫巴连纳·佛森的探险家也发现了这里已经被开启。作为致力于探索古代遗迹、渴求知识的开拓者协会成员，巴连纳认为去探索这座坍塌堡会是一个让自己声名大噪的机会。没想到的是这座堡垒已经被人捷足先登给占据了，巴连纳很快就被臭蜥人撞见并抓了起来。塔斯喀尔现在计划用巴连纳来献祭他的黑暗之神。

冒险概要

在本次冒险的探索中，玩家角色们将需要勇敢地面对危机四伏的石冢原里，众多攻城城堡之一的坍塌堡。在城堡外围同一群野狗战斗，在塔底部打倒一只巨大的蜘蛛，玩家角色们必须小心爬上堡垒摇摇欲坠的墙壁，才能进入堡垒内部。一旦进入内部，玩家角色们会发现，一小队臭蜥人带着他们的宠物和陷阱已经占据了该城堡。当玩家角色探索破碎残骸时，他们将有机会营救臭蜥人关押的囚犯——一位传说中开拓者协会的成员，这个人将会引领玩家角色们加入开拓者协会组织。最后，当他们攀登到螺旋尖塔最顶端时，玩家角色们必须面对臭蜥人首领以及他强大的宠物并战胜他们，才能称自己为开拓者。

阿布萨隆

本次冒险发生在世界中心之城——阿布萨隆城外的石冢原上。想要获取更多关于这座充满活力的城市的信息，请参阅开拓者编年史战役设定集或开拓者编年史：阿布萨隆指南，您可以在 paizo.com 或是当地游戏商店购买。

介绍

在玩家角色们开始前，阅读以下内容。

你们现在所在的阿布萨隆是被誉为世界中心之城的强大城市，你们一直渴望探索其散落在城市外墙之外的平原上，那无数失败征服者遗留下来的废墟。最近你们听说，有一座废弃的城堡因为一场轻微的地震而开启了封印，据小道消息说，至今为止还没有任何人进入到那座被称为“坍塌堡”的塔里。还有比探索一座尘封的荒废古堡更适合开启精彩冒险生涯的事吗？也许其中的古老宝藏就将属于你？

本次冒险假设所有的玩家角色相互认识并决定一起探索坍塌堡，以开启自己的职业冒险生涯。下面是一些额外的可供参考的游戏动机。

- 玩家角色们可能是阿布萨隆雄鹰卫队下属的驻军成员，他们的指挥官让他们出发前往坍塌堡，去侦察石冢原上可能出现的危险，以确保阿布萨隆不会受到任何威胁。

- 笃信宗教的玩家角色所在的教会可能让他或她去探索这个攻城堡垒的废墟，或许是为了调查塔内有关不死生物的谣言，或许是为了回收可能遗留在塔内的教会遗物。教会将提供 1000 枚金币作为奖励给予将遗物寻回的冒险者。

- 一位历史学家或富有的收藏家雇用玩家角色们，收集任何可能遗留在废墟塔内的历史文物或贵重工艺品。收藏家将提供最多 250 枚金币给每位玩家角色以作为他们的酬劳。

一旦玩家角色们聚集到了一起，这段旅程就开始了，从城市外墙出发到达矗立在石冢原上的坍塌堡只需要几个小时。

一楼

当玩家角色第一次抵达坍塌堡时，阅读以下内容。

被称作“坍塌堡”的攻城堡垒的废墟就矗立在满地狼藉的石冢原上。这座堡垒除了光滑的墙壁外，根本看不

进阶玩家手册

即将到来的《开拓者角色扮演游戏进阶玩家手册》里的六个标志性预设角色也包含在本冒险里，这些角色在创建的时候采用的是当前已有的规则，当然也有可能最终在出版书中得到修改。进阶玩家手册为进行开拓者角色扮演游戏的玩家增添了数百个新的选择，并且计划于 2010 年 8 月上市，可以在 paizo.com 或当地游戏商店购买。

到任何门窗。该堡垒呈四叶形，它的东翼由于大幅度塌陷，已经露出了室内的地板，只有顶层还保持着整体的相对完好。但是它的东侧部分十分危险地挂在空中，已经开始摇摇欲坠，下方则是由于坍塌形成的废墟。在地面上，瓦砾堆边的外围墙壁裂开了一个大洞，从那里可以进入到堡垒黑暗的内部。

塔身高 80 呎，并且它的外墙非常的光滑。它们被视作优质石砌墙（参阅开拓者角色扮演游戏核心规则书 429 页），需要通过一个 DC 25 的攀爬

检定才能成功攀爬。如果是攀爬东翼破烂不堪的粗糙外墙则只需要 DC 15 的攀爬检定，不过所有角色不能通过攀爬的方式到达塔第五层。

除非另有说明，坍塌内的每一层都高 15 呎，门都是坚固的木门且未上锁，其中有 20% 的几率是卡住的门。除了部分暴露在外的区域，所有塔内的房间都处于黑暗之中。

1. 饿犬拦路 (CR 1)

进入塔楼之前，玩家角色们会被一群饥饿的野狗所包围。将有碎石的区域视作困难地形。

野狗 (3) **CR 1/3**

XP 各 135

狗 (开拓者角色扮演游戏志怪录 87 页)

HP 各 6

战术

战斗中：野狗会集中攻击单一的敌人，有可能是队伍中看起来最弱的玩家角色。

士气：当野狗降至 3HP 或更低时，会转身逃向石冢原。

2. 蜘蛛巢穴 (CR 1)

当玩家角色们进入堡垒范围后，很快发现堡垒的东翼已经崩溃塌陷了，只余下第一层的平台部分。南翼的房间填满了瓦砾，只剩下北翼（和西翼的一部分）可以通过。

北侧看起来在坍塌中逃过一劫，但是塌陷下来的碎石瓦砾仍旧散落满地，房间内部也积满了厚厚的一层灰土。浓密厚重的蜘蛛网从天花板垂到地面，如同蛛丝挂毯一般。可以看到西南侧方向有一处拱门。

虽然这个房间的大部分都免于坍塌的命运，但是瓦砾依然散落满地，使得整个房间都处于困难地形。

生物：一只巨大的鳞背蜘蛛占据了北翼的房间，做成了自己的巢穴。它潜伏在靠近天花板的蛛网里（DC21 察觉检定可发现），并向第一个进入房间的生物抛射蛛网。它停留在网上，以避免地面上的困难地形。

鳞背蜘蛛 **CR 1**

XP 400

巨蜘蛛 (开拓者角色扮演游戏志怪录 258 页)

HP 16

战术

战斗中：蜘蛛会一直向对手抛射蛛网，直到缠住对手为止，然后从天而降爬向该生物，用啮咬攻击来使其中毒。





发展：玩家角色们冒险进入塔的西翼发现它是瓦砾，但在东边墙上的门仍然可以打开。这扇门通向贯穿塔中心的石制螺旋楼梯，不幸的是，楼梯也被落下的瓦砾给堵住了。如果玩家角色希望探索该塔的上层，他们将不得不回到外面并尝试爬上塔的外墙。

该楼梯同样也可以通往地下隧道，但此刻由于余震塌陷，该隧道被封死。希望扩展延伸这个冒险的主持人可能会允许玩家角色们继续探索楼梯，该隧道可以连接到阿布萨隆的下水道，或连通到臭蜥人的地下城市。

宝藏：蛛网上悬挂着一个小小的茧蛹，里面藏着一只不幸被蜘蛛捕获的野狗的尸体。干燥的尸体上依旧套着它的皮项圈，项圈上镶嵌着天青石和有一个标记着“基塔”的银色铭牌。皮项圈价值 50 金币。

二楼

玩家角色通过外墙爬上二楼，可以到达东翼摇摇欲坠的残缺房间，东边墙壁的坍塌使得该房间成为一个半开放的平台。在西北和西南的墙壁各有一扇门，分别通往区域 3 和区域 5。

3. 带电宠物 (CR 2)

从靠墙放置的货架判断，这个漆黑一片的房间曾经可能是一个储藏室，虽然里面的东西早已随着时间流逝而消耗殆尽了。如今北侧墙上的裂缝使得雨水渗透进来，在地板上汇聚成一大片水坑。

怪物：塔斯喀尔让他的一个危险宠物——闪电蜥蜴——守卫在这个房间里，以阻挡外来入侵者。蜥蜴会快速靠近任何进入房间的人，期待能得到一些施舍的食物，但由于过度兴奋，它将会对有效范围内的任何生物发起电击。

卡兹卡兹

CR 2

XP 600

闪电蜥蜴 (开拓者角色扮演游戏志怪录 248 页)

HP 19

战术

战斗中：蜥蜴会率先放电攻击进入到它五呎范围内的第一个生物，和任何离它够近的敌人，只有在电击无效或敌人昏迷的情况下才进行啮咬攻击。

士气：如果被围困在房间里，闪电蜥蜴会战斗至死。

发展：与闪电蜥蜴的战斗可能会惊动在区域 4

的臭蜥人守卫，给臭蜥人做一次察觉检定 (DC5) 来听到这个房间里传出的战斗声音。臭蜥人花费 1D6 轮时间决定前来调查并准备加入战斗。需要注意的是闪电蜥蜴会电击任何进入房间的目标 (除了它的主人塔斯喀尔)。

4. 军械库 (CR 1)

一个个武器架靠在此房间的墙边，架子上挂着各式各样的盾牌、盔甲部件和武器。大多数武器架是空的，只有一小部分还保留着武器在上面。房间里充满了恶臭，如同混合着臭鸡蛋的露天下水道散发出来的臭气。

生物：塔斯喀尔在这老旧的军械库里设置了两个臭蜥人以防任何入侵者。由于无法说服成年臭蜥人跟随他，塔斯喀尔招募了不少易受影响的幼年臭蜥人作为追随者，这些未成熟的臭蜥人应用幼体模板。由于厌倦了单调乏味的警卫工作，只要有入侵者踏入房间，幼年臭蜥人将迅速地加入战斗，非臭蜥人的生物进入房间时必须立即对臭蜥人“恶臭灵光”进行豁免检定。

臭蜥人守卫 (2)

CR 1/2

XP 各 200

幼年臭蜥人 (开拓者角色扮演游戏志怪录 267, 295 页)

HP 各 9

装备 各 2d10 枚银币

战术

战斗中：臭蜥人会在战斗第一轮时投出手里的标枪，然后捡起木棒开始攻击。

士气：如果臭蜥人血量降至 5 或以下，他们会试图通过楼梯间逃往区域 9 以向其他臭蜥人警告入侵者的到来。

发展：东边墙上的门通往楼梯间，虽然通往下层楼道的楼梯已经坍塌，但是通往上层的楼梯依然完好无缺，可以通过这里前往坍塌的楼上各层。

宝藏：这个房间里的大部分武器都已经生锈，所以无法在战斗中使用，然而成功通过 DC 20 的估价检定就可以发现下列有价值的物品：精制银匕首、带有跳跃海豚纹章的精制轻型钢盾、一面由烈火组成的飞鸟图案旗帜。通过 DC20 的知识 (本地) 可以知道，此旗帜上的图案是凤凰团的标志，它是刀剑之年时期阿布萨隆里最著名的猎人公会。该旗帜价值 100 金币，如果对于历史学家或者是收藏家来说价值更高 (例如玩家角色们的赞助者——假如玩家角色们是被雇佣寻找历史文物)。

5. 设陷阱的入口 (CR 1)

这个八角形的房间积了厚厚的一层尘土，显然已被空置了很长时间。

一个 DC15 的求生检定能够发现，西北门前的尘土上有淡淡的爬行动物的脚印，该线索可能会对玩家角色们发现陷阱有所帮助。

陷阱：臭蜥人在区域 4 的门口设置了一个可以发射标枪的陷阱，任何人站在门前都会触发它。

标枪陷阱

CR 1

类型 机械类；**察觉** DC 20；**解除装置** DC 20

效果

触发装置 定点触发；**复位** 手动

效果 远程攻击 +15 (1d6+2)

三楼

如果玩家角色们从外部攀登爬上三楼，会达到一个几乎是露天的大房间，不过在北侧大部分还残留有天花板。房间由实心墙围合而成，无法探索这层塔的其余部分。

6. 蝙蝠栖息处 (CR 2)

这个半塌陷的大房间的天花板上，覆盖着一张活生生的会移动的大毯子，向西北方延伸进黑暗之中。而地板上洒满了鸟兽的排泄物，散发出氨气般的强烈刺激性气味。

这个房间没有任何明显入口通往本楼层的其他地方，或通往塔内的中央螺旋楼梯，但是通过 DC20 的察觉检定能够发现东南墙壁上有一道上锁的密门。打开密门需要通过 DC 25 的解除装置检定，而位于区域 12 的塔斯喀尔有这扇门的钥匙。

生物：一个蝙蝠群栖息在这个房间的天花板上，任何光亮或者房间内的移动都会惊动它们，形成集群攻击房间内的任何生物。

蝙蝠集群

CR 2

XP 600

HP 13 (开拓者角色扮演游戏志怪录 30 页)

发展：如果玩家角色们没有能够伤害到蝙蝠集群的武器或法术，蝙蝠群只攻击两轮后就会散去。

宝藏：通过 DC 20 的察觉检定可以发现埋藏在瓦砾之中的治疗轻伤药剂。

7. 涅希斯神殿 (CR 1)

从中央楼梯间通往这个房间的门被锁住了（成功进行 DC25 的解除装置检定可以打开，位于区域 12 的塔斯喀尔有这扇门的钥匙）。一旦玩家角色打开门，阅读以下内容：

在这个大房间的两端分别坐落着一个石制的祭坛，就像是这层楼的一双翅膀般，一个是黑色的，另一个是白色的。木质长椅的残骸堆砌在两个祭坛前面，上方则是一些腐烂的挂毯。墙壁上满满地雕刻着各种图案和蛇一般的文字，房间中间则躺着两具烧焦的臭蜥人尸体。

通过 DC10 的知识（宗教）检定可以认出，这个是房间是魔法之神——涅希斯的神殿，两个祭坛代表他掌管的两个领域：保护和破坏，墙上的文字其实是引自于涅希斯的圣典。

塔斯喀尔和他的追随者触发了守护这个远古神殿的不死生物守卫，尽管他们还是干掉了一个骷髅，但是火焰怪物也杀掉了两个臭蜥人。于是塔斯喀尔立即下令撤退并闭锁了这个房间。

生物：两个环绕在永恒的火焰灵光里的人形骷髅占据了房间，他们守卫神殿并攻击任何入侵者。当他们拿着武器进行攻击的同时，也张开大嘴似乎在为自己的攻击无声呐喊。

焚骷髅 (2)

CR 1/2

XP 各 200

HP 各 5 (开拓者角色扮演游戏志怪录 251 页)

战术

战斗中：骷髅会攻击最近的敌人。

士气：骷髅会战斗至被摧毁。

宝藏：两个祭坛有两个涅希斯的银圣徽，总价值 100 枚金币。另外还有两份神术卷轴分别藏在两个祭坛里，黑色祭坛的是粉碎音波卷轴，白色祭坛里的是护卫他人卷轴。

四楼

这层暴露在外面的房间的南侧墙壁完好无损，无法从外部进入区域 11，另外半边房间则包含一扇可以通往区域 8 的门。

8. 蛙之室 (CR 1)

房间的天花板和墙壁上尽是裂缝，导致雨水堆积，整个房间泛滥的水坑也使得各种霉菌与真菌爬满了天花板和墙壁。

坍塌之主



虽然房间布满积水，但是水深只到脚踝，墙上的霉菌和真菌也都是无害的。

生物：塔斯喀尔的另一个宠物——一只巨蛙，藏在这个房间里。大部分臭蜥人都对它充满恐惧，如果没有塔斯喀尔命令，他们会避免进入这个房间。

巨蛙

CR 1

XP 400

HP 15 (《开拓者角色扮演游戏志怪录》135 页)

战术

战斗中：巨蛙非常饥饿，所以会用舌头攻击第一个进入房间的敌人。

士气：巨蛙会战斗至死。

宝藏：一个翡翠天使雕像藏在破碎的桌子残骸之中，没有被臭蜥人发现，但通过 DC 15 的察觉检定就能够找到它。它很久以前从一间神庙里被偷走，价值 500 枚金币。如果玩家角色们来到这里是因教会的命令，那么这个可以作为圣遗物完成教会的搜寻任务。

9. 兵营 (CR 2)

破烂的铺盖卷杂乱地沿墙摆放着，到处充斥着臭蜥人的恶臭。

这间房间是臭蜥人在坍塌里的主要生活区域。

生物：三个臭蜥人守卫在这里休息，他们会攻击任何入侵者。

臭蜥人守卫 (3)

CR 1/2

XP 各 200

幼体臭蜥人 (《开拓者角色扮演游戏志怪录》267, 295)

HP 各 9

装备 各 2d10 枚银币

战术

士气：一旦有一个臭蜥人守卫倒下，剩下两个就会逃跑，一个逃去区域 10 寻求徒洛克的帮助，另一个逃去区域 12 警告塔斯喀尔。

10. 徒洛克的房间 (CR 1)

房间中央有一个炭火盆，它散发出来的刺激性气味一如既往地混杂着臭蜥人的恶臭。在一个锈迹斑斑的铁盒旁边散落着几把小刀、拨火棍和其他一些金属工具。

生物：塔斯喀尔最青睐的心腹，是一名称做徒洛克的野蛮而笨重的臭蜥人。虽然他尚未成年，但是已经比大多数成年臭蜥人还要高大了。塔斯喀尔让徒洛克负责看守他的囚犯（见区域 11），但禁

止他折磨犯人。徒洛克不会理睬从区域 9 传来的战斗声音，除非有臭蜥人跑来寻求他的支援。

徒洛克

CR 1

XP 400

男性臭蜥人 (《开拓者角色扮演游戏志怪录》267 页)

HP 13

战术

战斗中：徒洛克会先投掷标枪，再接近敌人，用天生武器攻击。

士气：徒洛克将战斗至死。

宝藏：玩家角色们可以从徒洛克身上发现一把钥匙，它能够打开监狱的手铐。生锈的铁盒里放置着囚犯的随身物品，一套精制镶嵌皮甲、精制小圆盾、精制细剑、精制短弓、15 支箭、治疗中伤卷轴、隐形卷轴、寻路仪（一种魔法指南针，可以通过启动指令施放光亮，并且为避免迷路的求生检定提供 +2 环境加值，参阅《开拓者编年史：奥秘探索者》50 页）和攀爬工具包。

11. 被俘的开拓者

臭蜥人使用这个小房间作为监狱。

生物：开拓者吟游诗人巴连纳·佛森被关押在这里，直到塔斯喀尔把他献祭给臭蜥人的黑暗之神。虽然他没有受到酷刑，但是也经常被打并且处于饥饿状态。另一方面，由于长期呆在这个房间里，他已经习惯了臭蜥人的恶臭。他被手铐铐在东北角落里，监狱看守徒洛克（区域 10）那里有手铐的钥匙。如果没有钥匙，通过 DC20 的解除装置或者 DC26 的力量检定才能打开或者损毁手铐。当玩家角色们第一次进入房间时，巴连纳需要一些时间才能意识到他不是要面临另一次的殴打，一旦意识到玩家角色们并不是抓住他的那一伙人，诗人会请求他们救他出去。



巴连纳·佛森 CR2

XP 600

男性人类吟游诗人 3

混乱善良 中型类人生物（人类）

先攻权 +2; **感应力** 察觉 +5

防御

AC 13, 接触 13, 措手不及 10 (+2 敏捷, +1 闪避)

HP 13, 当前 HP 7 (3d8)

强韧 +1, **反射** +5, **意志** +2; +4 对抗吟游演艺, 基于语言效应, 音波效应

攻击

速度 30 呎

近战 徒手攻击 +4 (1d3+1 非致命伤)

特殊攻击 吟游演艺 17 轮 / 天

(破咒曲, 扰咒颂, 迷魂曲 [DC 14], 信念颂歌 +2, 勇气颂歌 +1)

已知法术 (CL 3 专注 +6)

1 级 (4 次 / 天) — 治疗轻伤, 脚底抹油, 次等惑乱心绪 (DC 14), 昏然入睡 (DC 14)

0 级 (任意) — 晕眩他人 (DC 13), 侦测魔法, 幻音 (DC 13), 光亮, 魔法伎俩, 阅读魔法

战术

战斗中: 巴连纳在对抗臭蜥人时, 主要使用他的法术以及吟游演艺来辅助他的救援者。如果将他的装备归还给他, 他也将会加入战斗。

士气: 虽然巴连纳没有兴趣无谓地牺牲自己的性命, 但是他也不会抛弃他的救命恩人。

属性

力量 12, **敏捷** 14, **体质** 10, **智力** 13, **感知** 8, **魅力** 17

BAB +2; **CMB** +3; **CMD** 16

专长 闪避, 额外演艺, 武器娴熟

技能 杂技 +8, 估价 +7, 唬骗 +9, 攀爬 +7, 知识 (本地) +8, 察觉 +5, 表演 (戏剧) +9, 表演 (演讲) +9, 潜行 +8

语言 通用语, 龙语

特性 逸闻见识 +1, 触类旁通 (演讲)

五楼

沿着下层的坍塌部分, 可以攀爬到悬于上方的顶层, 这需要通过一个 DC 30 的攀爬检定。。最顶层的房间被一条宽五呎的走廊环绕着, 走廊有着石制的围栏。由于坍塌的部分坍塌破坏了该层入口的魔法封印, 因此现在走廊上在东西南北各有一个敞开的拱门可以进入到中间大厅区域。

12. 塔楼顶部 (CR 3)

这一层的四翼是开放式的, 组成了一个十字形的巨大房间, 在其之上是与之相应的拱形天花板。光线从拱形天顶处散落到房间里, 可以看到每一侧翼都有一个向外敞开的大门。已经风化腐烂的地毯从门口一直铺到中央向下的螺旋楼梯处, 一个巨大的王座位于东翼的中央, 旁边紧挨着一个巨大的宝箱。

房间空高 20 呎, 阳光穿过拱门照射进来, 房间里显得比较昏暗。

生物: 臭蜥人的首领——异端德鲁伊塔斯喀尔——占领了整座塔的最顶层。当玩家角色们第一次进入时, 他正站在东边拱门的下方, 渴望地凝视着远方的城市, 并且幻想着他未来帝国的模样。他的动物伙伴——一只发育不良的白化洞穴鳄鱼——钳颚就站在他身边。当他注意到玩家角色们之后, 立即命令钳颚进行攻击。

险情: 东翼下方没有楼层支撑, 所以超过 4 个中型生物 (2 个小型生物算作一个中型生物) 站在地图阴影部分上的塌陷区域的话, 地图最东端的 20 呎区域会立即塌陷。凡是在此区域的玩家角色可以通过一个 DC 15 的反射检定, 来跳至安全地点, 失败的话意味着跌落到地面受到 6d6 点坠落



塔斯喀尔

坍塌之主



伤害。慷慨的主持人可允许每下落一层，玩家角色都会获得一次新的反射检定机会来抓住点什么东西挂在某一层，以避免摔落到地面。

塔斯喀尔

CR3

XP 800

男性臭蜥人德鲁伊 3 (开拓者角色扮演游戏志怪录 267 页)
中立邪恶 中型类人生物 (爬虫类)

先攻权 +5; **感应力** 黑暗视觉 90 呎.; 察觉 +8

光环 恶臭 (30 呎, DC 13, 10 轮)

防御

AC 17, 接触 11, 措手不及 16 (+1 敏捷, +6 天生)

HP 32 (5d8+10)

强韧 +9, **反射** +3, **意志** +6

攻击

速度 30 呎

近战 精制弯刀 +6 (1d6+2/18–20), 爪抓 +0 (1d4), 啮咬 +0 (1d6) 或

炽焰刃 +6 接触 (1d8+1 火焰), 爪抓 +0 (1d4), 啮咬 +0 (1d6) 或

2 爪抓 +5 (1d4+1), 啮咬 +5 (1d6+1)

远程 飞镖 +4 (1d4+1)

已准备法术 (CL 3; 专注 +5)

2 级—炽焰刃, 召唤集群

1 级—魔牙, 隐雾, 燃火

0 级 (任意)—闪光 (DC 12), 神佑, 提升抗力, 恩赐生命

战术

战斗前: 如果塔斯喀尔知晓了入侵者的存在, 会在进入战斗之前对他的鳄鱼施放魔牙。

战斗中: 塔斯喀尔会先召唤蜘蛛集群, 然后用燃火投掷敌人。如果塔斯喀尔需要更多的盟友, 他会召唤他的自然盟友——一只巨型蜈蚣。如果进入近战, 他会施放炽焰刃。

士气: 塔斯卡会狂热地战斗至死。

属性

力量 14, **敏捷** 13, **体质** 14, **智力** 10, **感知** 15, **魅力** 9

BAB +3; **CMB** +5; **CMD** 16

专长 战斗施法, 战斗反射, 强化先攻

技能 攀爬 +6, 驯养动物 +7, 知识 (自然) +6, 察觉 +8, 辨识法术 +6, 潜行 +8 (+12 石地), 求生 +10

语言 龙语

特性 自然联结 (叫钳颚的鳄鱼动物伙伴), 感知自然, 迷踪步, 野性认同 +2, 林地行者

装备: 飞镖 (4), 精制弯刀, 抗力斗篷 +1

钳颚

CR-

白化洞穴鳄鱼动物伙伴 (使用鳄鱼的游戏数据并添加幼体模板, 参阅开拓者角色扮演游戏志怪录 51,295 页)

绝对中立 中型 动物

HP 14 (3d8+6)

开拓者协会组织扮演游戏

如果您想加入开拓者协会组织 (属于 Paizo 的持续不断发展的、世界范围内的大型战役) 去继续您的冒险, 请前往 paizo.com/pathfindersociety。在那里, 您可以找到更多的预设人物, 还可以找到官方的开拓者协会模组, 以及免费的开拓者协会组织扮演指南来帮助您开始游戏。本书封面背后的内页中可以找到本次冒险的记录单, 用于追踪您在开拓者协会组织扮演游戏中的角色进程。

战术

战斗中: 钳颚保护塔斯喀尔, 攻击最近的敌人。

特殊能力

适应臭蜥人: 作为塔斯喀尔部落鳄鱼的后代, 钳颚已经具有了黑暗视觉并且免疫臭蜥人的恶臭灵光。

宝藏: 塔斯喀尔持有通往区域 6 和 7 的钥匙。大木箱里面是塔斯喀尔在坍塌里收集起来的宝藏: 一把精制短剑, 寒铁手里剑 (15), 强酸瓶 (2), 猫之轻灵药剂, 次等复原药剂, 召唤怪物 I 魔杖 (CL3, 9 发充能), 价值 100 枚金币的紫水晶, 以及收集的各式钱币合计 247GP。

结局

随着塔斯喀尔以及他的臭蜥人同伴被击败, 坍塌再次成为被荒废的诸多要塞之一, 但随着时间的流逝, 也许过不了多久就会有人再次占据它, 成为一个新的威胁 ----- 或许玩家角色们还得再回来处理这个新的危险。

如果玩家角色们救出了巴连纳·佛森, 他会提议将玩家角色们引荐给阿布萨隆的开拓者协会本部, 并担保他们加入组织成为开拓者协会的成员。这是一个充满探险家、考古学家以及冒险家的大组织, 经过一番短暂的评估之后, 协会的领导者们认为玩家角色们不需要进行额外的训练, 并接受他们作为新成员加入到这个大家庭。作为新的开拓者, 玩家角色们会依照自己的选择在葛拉利昂上执行各种任务, 并有机会在神圣的开拓者编年史中写下属于自己的篇章。欲知更多信息, 请查阅《开拓者编年史: 奥秘探索者》, 您可以在 paizo.com 或当地游戏商店进行购买。

丹米尔

男性精灵炼金术士 1

混乱中立 中型 类人生物 (精灵)

信仰 诺格巴

出身 河域诸国

先攻权 +2; **感应力** 昏暗视觉; 察觉 +5

防御

AC 15, 接触 12, 措手不及 13 (+3 盔甲, +2 敏捷)

HP 9 (1d8+1)

强韧 +3, **反射** +4, **意志** -1; +2 对抗感控

免疫 睡眠

攻击

速度 30 呎

近战 细剑 +1 (1d6+1/18-20) 或匕首 +1 (1d4+1/19-20)

远程 投石索 +2 (1d4+1) 或炼金炸弹 +3 (1d6+3 火焰) 或投掷泼溅武器 +3 (武器 +3)

特殊攻击 炼金炸弹 4/ 天 (1d6+3 火焰, DC 13), 随手投掷

准备炼金提炼物 (CL 1; 专注 +4)

1 级—变巨他人, 克敌机先

属性

力量 12, **敏捷** 15, **体质** 12, **智力** 17, **感知** 8, **魅力** 10

BAB +0; **CMB** +1; **CMD** 13

专长 熬制药剂, 技能专攻 (手艺 [炼金]), 随手投掷

技能 估价 +7, 攀爬 +0, 手艺 (炼金) +11, 解除装置 +5, 知识 (自然) +7, 察觉 +5, 手上功夫 +6, 辨识法术 +7 (+9 识别魔法物品), 使用魔法装置 +4

语言 通用语, 龙语, 精灵语, 侏儒语, 地精语

特性 炼金术, 精灵魔力, 提炼物, 诱变剂, 武器熟练

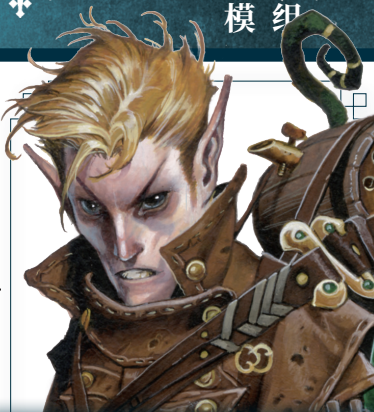
战斗装备 治疗轻伤药剂, 护盾药剂, 强酸瓶, 炽火胶 (2), 诱变剂 (敏捷), 灯油瓶 (5), 绊足包, 爆雷石; **其他装备** 镶嵌皮甲, 匕首, 细剑, 投石索及 10 发弹药, 炼金术士工具包 (包括法术材料包), 背包, 公式簿 (包含所有准备的炼金公式, 外加治疗轻伤, 脚底抹油, 护盾), 口粮 (4), 照明杖 (3), 盗贼工具, 火柴 (6), 各种各样的酒类 and 饮料, 2 gp

特殊能力

炼金术 (Su): 当你使用手艺 (炼金) 制造炼金物品时, 获得 +1 加值。你可以使用手艺 (炼金) 来鉴定药剂, 如同使用侦测魔法; 你必须手握药剂 1 轮来进行这一检定。

提炼物 (Su): 提炼物用于储存炼金法术。你在准备你的法术时采用的方式是通过混合各种原料的提炼物, 然后喝下去进行“施法”, 如同药剂一般。你每天在每一级上只能制造一定数量的提炼物 (在角色等级 1 级时, 可制造 2 个 1 级提炼物)。

当一个炼金术士混合一份提炼物时, 他会向化合物和试剂中注入自己的魔法力量。当一份提炼物离开了炼金术士的掌握后, 它会迅速失活, 当它回到炼金术士的手中时, 它又立即再度生效——这意味着炼



丹米尔

金术士无法将他的提炼物交给他的盟友使用。一份提炼物在失活前可以保持一天活性, 所以炼金术士必须每天重新准备他的提炼物。制作一份提炼物需要 1 分钟时间, 大部分炼金术士都是在每天开始之时或是在出发去冒险之前准备好提炼物。但是炼金术士也可以空置他的一些 (或全部) 提炼物空位, 以便随时随地准备提炼物以备不时之需。

炼金术士“施法”的实质是喝下一份提炼物, 如同喝下一份药剂。提炼物的施法者等级等于你的炼金术士等级。你所知的提炼物的

配方记录在你的公式簿里。

炼金炸弹 (Su): 炼金炸弹是炼金术士使用不稳定化合物并灌注自身魔力, 制作出的一种爆炸性泼溅武器。制作并投掷炼金炸弹是一个标准动作并且会导致借机攻击, 投掷炼金炸弹射程为 20 呎, 并且使用投掷泼溅武器的特殊攻击规则 (参考《开拓者角色扮演游戏核心规则书》215 页)。炼金炸弹极不稳定, 所以如果不能在创造出的那一轮中使用, 它们就会失活。炼金炸弹的泼射伤害总是等于该炸弹的最小伤害值 (通过反射豁免则伤害减半)。

诱变剂 (Su): 诱变剂属于转换类型药剂, 通过饮用可以提高你的身体属性值, 但是作为代价会降低你的精神属性值。制作一份诱变剂需要 1 小时, 一旦制作完毕后, 直到使用前它都会保持活性。炼金术士一次只能保持一瓶诱变剂, 一旦他调制出第二瓶, 任何已存在的诱变剂就会失去活性。诱变剂只要不在炼金术士身上就会失活, 直到炼金术士再次拥有它。非炼金术士角色无法使用诱变剂。

当炼金术士制作一份诱变剂时, 他将选择一项身体属性值 ----- 力量, 敏捷, 体质之一, 诱变剂将会在他选定的属性上提供 +4 炼金加值和 +2 天生防御加值, 效果持续 10 分钟, 但是作为代价在药效期间精神属性值上会获得减值。(力量诱变剂导致智力减值, 敏捷诱变剂导致感知减值, 体质诱变剂导致魅力减值)。

饮用诱变剂是一个标准动作。

诱变剂的效果不会叠加。当炼金术士喝下一份诱变剂时, 先前存在的任何诱变剂效果将会立刻结束。

炼金术士预览

从第二级开始, 由于他进入了一个新的等级, 炼金术士可以获得惊人的炼金科研发发现。这些科研发发现或是可以使得炼金术士的提炼物可以供其他角色使用, 或是提高或增强诱变剂, 或能够制造强酸, 高爆, 寒霜炸弹等效果。

最终, 一位炼金术士可以获得旷世发现, 例如知悉返老还童的秘密, 或是贤者之石的制造。

城堡之主

阿兰

男性人类骑士 1

守序中立 中型 类人生物（人类）

信仰 阿巴达

出身 塔尔多

先攻权 +1; **感应力** 察觉 +4

防御

AC 17, 接触 11, 措手不及 16 (+4 盔甲, +1 敏捷, +2 盾牌)

HP 12 (1d10+2)

强韧 +4, **反射** +1, **意志** +0

攻击

速度 30 呎

近战 长剑 +5 (1d8+3/19–20) 或长枪 +4 (1d8+3/×3) 或连枷 +4 (1d8+3)

远程 轻弩 +2 (1d8/19–20)

特殊攻击 挑战 1 次 / 天 (+1 伤害, 如果他是唯一威胁着目标的生物则额外 +1 伤害)

属性

力量 17, **敏捷** 13, **体质** 14, **智力** 8, **感知** 10, **魅力** 12

BAB +1; **CMB** +4; **CMD** 15

专长 骑乘战斗, 精准刺击, 武器专攻 (长剑)

技能 唬骗 +5, 攀爬 +3, 威吓 +5, 察觉 +4, 骑术 +5

语言 通用语

特性 坐骑 (马的名字叫多娜汉), 鸡蛇骑士团, 战术 1 次 / 天 (精准刺击)

装备 链甲衫, 重型钢盾, 轻弩配有 10 发箭矢, 连枷, 长剑, 背包, 旗帜, 嚼子和缰绳, 爪勾, 皮质坐骑甲, 干粮 (4), 骑乘鞍座, 丝绳, 照明杖 (3), 8 gp

特殊能力

挑战 (Ex): 每天 1 次, 骑士可以以一个迅捷动作, 选择视线中的一个目标发出挑战。骑士近战攻击挑战目标的时候, 可以造成额外 +1 伤害。骑士每天可以使用此能力 1 次。

挑战一个对手需要骑士集中注意力。当骑士处于挑战状态时, 对抗受到来自于挑战目标之外的敌人的近战攻击, 骑士的 AC 承受 -2 减值。

挑战效果持续到目标死亡、昏迷或战斗结束。骑士的挑战还拥有另一个效果, 来源于他所属的鸡蛇骑士团。

坐骑 (Ex): 骑士拥有一匹忠诚而可靠, 并且能够和他共同作战的坐骑。这一坐骑与德鲁伊的动物伙伴类似, 使用骑士的等级作为他的有效德鲁伊等级, 骑乘其坐骑时在骑术检定上不受防具减值。坐骑被视为受过战斗训练, 并在开始时获得擅长轻型轻甲作为奖励专长。

骑士的坐骑不会获得法术分享能力, 骑士与其坐骑之间的联结是紧密的, 能够互相理解和预测对方的情绪和行动。

如果骑士的坐骑死亡, 骑士可以在一周的哀悼之后找到一个新的坐骑。新的坐骑不会获得心灵联结、反射闪避、忠诚或强化反射闪避能力, 直到骑士升级。



阿兰

骑士团 (Ex): 在 1 级时, 骑士必须对一个特定的骑士团宣誓效忠, 骑士团会带给骑士一些加值、本职技能以及特殊能力。另外, 每个骑士团都有一些骑士必须遵守的守则, 如果骑士违反了其中任何一条, 他会失去所有骑士团带来的收益, 持续 24 小时。对于守则的违反主持人有最终解释权。

战术 (Ex): 在 1 级时, 骑士会获得 1 个团队专长作为他的额外专长 (你获得了精准刺击, 见下述)。花费一个标准动作, 骑士可将此专长分予 30 呎内所有能看见和听见他的盟友, 盟友可以使用此专长达 3 轮, 你每天可使用此能力 1 次。

鸡蛇骑士团

属于这个骑士团的骑士只为其自身效力, 为达成自己的目的和增加自己的声望而努力。和属于这个骑士团的其他骑士一样, 你趋向于自私并只关心个人的目标和目的。

骑士守则: 你必须让自己的利益和目标高于一切; 你必须接受应得的报酬, 自己挣得的奖励, 甚至是自己的那一份战利品; 你必须抓住每一次机会来增加自己的地位、声望和实力。

挑战: 当你发动挑战时, 如果你是唯一一个正在威胁着目标的生物, 你在对该目标造成的所有近战攻击伤害上获得 +1 士气加值。

技能: 作为鸡蛇骑士团的骑士, 你将估价 (智力) 和表演 (魅力) 加入本职技能。另外, 你可以将自己的魅力调整值加在企图通过威吓使自己士气受挫的 DC 上 (在感知调整值上额外叠加)。

新专长: 精准刺击

(战斗, 团队)

你很擅长进行精确的攻击, 不过前提是敌人的注意力被盟友所分散。

先决条件: 敏捷 13, 基础攻击加值 +1。

效果: 每当你和同样拥有该专长的一名盟友夹击同一生物时, 你们每次成功的近战攻击能够额外造成 1d6 点精准伤害。这个加值与其他来源的精准伤害叠加, 例如偷袭。该伤害不会由于重击而翻倍。

伊莫瑞卡

女性半兽人审判者 1

中立善良 中型 类人生物（人类，兽人）

信仰 法拉丝玛

出身 乌斯塔拉夫

先攻权 +1; **感应力** 黑暗视觉 60 尺.; 察觉 +6

防御

AC 17, 接触 11, 措手不及 16 (+5 盔甲, +1 敏捷, +1 盾牌)

HP 10 (1d8+2)

强韧 +3, 反射 +1, 意志 +4

防御能力 兽人狂暴

攻击

速度 20 呎

近战 钉头锤 +3 (1d8+3) 或带刺铁手套 +3 (1d4+3)

远程 短弓 +1 (1d6+3/×3)

特殊攻击 审判 1 次 / 天

领域 类法术能力 (CL 1; 专注 +3) 5 次 / 天 ----- 休憩

领域 宁静

已知法术 (CL 1; 专注 +3)

1 级 (2 次 / 天) — 发号施令 (DC 13), 魔化武器

0 级 (任意) — 酸液飞溅, 打击死灵, 神佑, 稳命

属性

力量 16, **敏捷** 12, **体质** 13, **智力** 10, **感知** 15, **魅力** 8

BAB +0; **CMB** +3; **CMD** 14

专长 勇武威吓

技能 攀爬 -2, 威吓 +9, 知识 (地下城) +4,

知识 (宗教) +4, 察觉 +6, 察言观色 +7, 求生 +6

语言 通用语, 兽人语

特性 怪物学识 +2, 兽人血统, 冷峻凝视, 武器熟练

战斗装备 炽火胶, 圣水; **其他装备** 鳞甲, 轻型木盾, 匕首, 钉头锤, 短弓配备 20 发箭矢, 带刺铁手套, 背包, 镣铐, 干粮 (4), 银质圣徽, 法术材料包, 照明杖, 6 gp

特殊能力

法术 审判者可以施放审判者法术列表中的神术。只要你还没用完当天各法术等级上被分配到的每日法术, 那么就算不进行事先准备, 你也够施放你所知道的该级法术。对抗审判者的法术豁免难度 DC 等于「10+ 法术等级 + 感知调整值」。

领域 你的信仰 (法拉丝玛, 命运和死亡女神) 影响你的阵营、你可使用的魔法以及你的价值观。尽管审判者不像牧师那样严守神祇的戒律, 事实上如果能更好地为你的信仰服务你会乐意违反它们, 但是你还是需要对这些规条表示尊重。你获得领域 (宁静), 并且如同牧师一样获得该领域能力。

审判 (Su): 你可以花费一个迅捷动作对你的敌人进行审判, 当审判开始时, 你根据使用的审判类型获得加值或者特殊能力。审判提供的加值将会持续提高数轮, 直到达到最高加值后, 保持该价值到审判结束。



伊莫瑞卡

你每天可以使用这个能力一次。一旦激活, 这个能力将持续到战斗结束, 然后所有加值马上结束。你必须参与战斗才能获得这些加值, 如果你陷入惊恐、恐慌、麻痹、震慑、昏迷, 或者其他不能参与战斗的状态, 该能力不会结束, 但你将失去审判带来的加值, 直到回归到战斗中。

当你使用该能力时, 你必须选择一种审判类型。以一个迅捷动作, 你可以改变审判类型。但是如此做, 会重置奖励加值, 从新的审判类型第一轮开始重新累加。审判类型如下。

惩戒: 你充满了神圣的怒火, 在所有武器的伤害检定上获得 +1 神圣加值。该加值每一回合增加 1, 最大加值为 3。

治疗: 你获得 1 点快速回复。只要你保持存活并且审判仍然持续, 你就可以每轮治疗 1 点伤害。该能力第二轮变为快速回复 2, 在第三轮变为快速回复 3。

正义: 这个审判促使你寻求正义, 在所有攻击检定上获得 +1 神圣加值。该加值每轮增加 1, 最大加值为 +3。

穿刺: 这个审判给予专注检定及穿透目标法术抗力时的施法者等级检定 +1 神圣加值。该加值每回合增加 1, 最大加值为 +3。

防护: 你身旁环绕着防护的灵光, 给予防御等级 +1 神圣加值。该加值每回合增加 1, 最大加值为 +3。

纯洁: 你在敌人的卑劣侵害中获得保护, 在所有豁免检定上获得 +1 神圣加值。该加值每回合增加 1, 最大加值为 +3。

韧性: 你能抵抗伤害, 获得伤害减免「1/ 魔法」。该能力第二轮变为伤害减免「2/ 魔法」, 在第三轮变为伤害减免「3/ 魔法」。

抗性: 你获得 2 点能量抗性, 对应的能量类型在审判开始宣言时决定 (酸蚀、寒冷、电击、火焰、音波)。该抗性第二轮变为 4, 在第三轮变为 6。

怪物学识 (Ex): 当判定生物的能力及弱点时, 审判者在智力调整值之外, 额外将她的感知调整值加在知识技能检定上。

冷峻凝视 (Ex): 审判者擅长于察觉并威吓她的敌人, 你在所有威吓及察言观色检定上获得 +1 士气加值。



阿拉哈兹拉

阿拉哈兹拉

女性人类先知 1

守序善良 中型 类人生物 (人类)

信仰 泛神论者

出身 拉哈多姆

先攻权 +2; **感应力** 黑暗视觉 30 尺;
察觉 +1

防御

AC 16, 接触 13, 措手不及 13 (+3 盔甲, +2 敏捷, +1 闪避)

HP 8 (1d8)

强韧 -1, **反射** +2, **意志** +3

弱点 先知诅咒 (弱视)

防御

速度 30 呎

近战 木棍 +0 (1d6) 或火焰之触 +0 接触 (1d6 火焰)

远程 投石索 +2 (1d4)

特殊攻击 火焰之触 6 次 / 天 (1d6 火焰)

已知法术 (CL 1; 专注 +4 [+8 防御式施法])

1 级 (4 次 / 天) — 治疗轻伤, 惊栗厄运 (DC 14), 魔石

0 级 (任意) — 侦测魔法, 神佑, 阅读魔法, 稳命

秘示域 烈火

属性

力量 10, **敏捷** 14, **体质** 8, **智力** 13, **感知** 12, **魅力** 17

BAB +0; **CMB** +0; **CMD** 13

专长 战斗施法, 闪避

技能 杂技 +5, 攀爬 +3, 交涉 +7, 医疗 +5 (+7 使用医药箱),
知识 (历史) +5, 辨识法术 +5

语言 通用语, 龙语

特性 启示 (火焰之触)

战斗装备 治疗轻伤卷轴 (2), 爆雷石; **其他装备** 镶嵌皮甲,
木棍, 投石索配备 10 发弹药, 背包, 卜卦甲骨, 医药箱,
干粮 (6), 银质圣徽, 法术材料包, 10 gp。

特殊能力

法术 你可以施放牧师法术列表中的神术 (参考《开拓者角色扮演游戏核心规则书》242 页)。你不需要准备就可以施放任何你已知的法术, 对抗你的法术豁免 DC 为「10+ 法术等级 + 魅力调整值」。如同其他施法者一样, 你每天在每个法术等级上只能施放特定数量的法术。和其他神术施法者不同的是, 你可以选择的法术非常有限, 不过你知晓所有的治疗法术 (即法术名称中有“治疗”的法术)。

和牧师不同, 你在施放法术前不需要准备法术。只要你在该等级上的每日法术尚未使用完, 就可以在任何时候施放你已知的任何法术。

秘示域: 每一个先知都选择一项给予他们法术和能力的秘示域, 这个秘示域也同样会给予他们额外的本职技能和其他特殊能力。秘示域代表了一个先知所追随的信念以及对于所支持神祇的理念的赞美, 或是发自内心的为信念而奋斗的呼唤。根据来源, 秘示域将随着先知等级的提升而渐变演化为更多更强的力量。

你的秘示域是烈火 (见下述)。

先知诅咒 (Ex): 每个先知都背负着诅咒, 这些诅咒既为他们造成不利也会带来有利之处。除非有神祇力量的介入, 否则先知无法以任何方式摆脱自己的诅咒。

弱视: 你的双眼模糊, 难以看清东西。你的视野降低为 30 呎, 但是在此视野内视为拥有黑暗视觉。

启示: 在 1 级时, 你从自己的秘示域中发现了新的秘密, 学习和领悟到新的力量与能力。除非特别提及, 否则激活启示能力将是一个标准动作。你的启示是火焰之触 (见下述)。

烈火秘示域

信仰: 阿司莫迪斯, 莎恩芮

本职技能: 选择了烈火秘示域的先知将以下技能加入他的本职技能列表: 杂技, 攀爬, 威吓, 表演。

火焰之触 (Su): 以一个标准动作, 你可以通过近战接触攻击对敌人造成 1d6 的火焰伤害。你每天可以使用此能力的次数为「3+ 魅力调整值」。

更多先知秘示域

除了烈火秘示域, 还有若干其他秘示域存在。虽然一旦选定, 你无法再更改你的秘示域, 但是其他先知可以献身于其他不同的秘示域。以下是一些可用的秘示域:

战斗: 选择战斗秘示域的先知可以获得武器和装备相关的技能, 掌握战技, 鼓舞盟军, 最终成为战神的化身。

骨骼: 选择骨骼秘示域的先知可以制作骨制铠甲, 命令和制造不死生物, 与死灵交谈, 甚至掌握自己的生死。

星空: 选择星空秘示域的先知可以召唤月亮, 星辰甚至是外太空的力量, 最终同宇宙达到完美和谐。

知识: 选择知识秘示域的先知可以施放奥术, 提高他们的智力, 探查别人的思想, 最终他们逐渐地理解了现实的根本基础。

惊涛: 选择惊涛秘示域的先知可以抵抗寒冷伤害, 制造暴风雪, 给自己穿上寒冰铠甲, 在水上行走, 甚至变成水元素。

巴拉扎尔

男性侏儒召唤师 1

绝对中立 小型 类人生物 (侏儒)

信仰 不可知论者

出身 奈克斯

先攻权 +1; **感应力** 昏暗视觉; 察觉 +3

防御

AC 14, 接触 12, 措手不及 13 (+2 盔甲, +1 敏捷, +1 体型)

HP 9 (1d8+1)

强韧 +1, **反射** +1, **意志** +3; +2 对抗幻术

攻击

速度 20 呎

近战 木棒 -1 (1d4-2)

远程 轻弩 +2 (1d6/19-20)

侏儒类法术能力 (CL 1; 专注 +4)

1 次 / 天—舞光, 幻音 (DC 13), 魔法伎俩, 动物交谈

召唤师类法术能力 (CL 1 专注 +4)

6 次 / 天—召唤怪物 I

已知法术 (CL 1; 专注 +4)

1 级 (2 次 / 天)—法师护甲, 魔牙

0 级 (任意)—酸液飞溅, 晕眩他人 (DC 13), 侦测魔法, 阅读魔法

属性

力量 6, **敏捷** 13, **体质** 12, **智力** 14, **感知** 12, **魅力** 17

BAB +0; **CMB** -3; **CMD** 8

专长 法术专攻 (咒法)

技能 攀爬 -2, 驯养动物 +7, 知识 (神秘) +6, 骑术 +5, 辨识法术 +6, 使用魔法装置 +7

语言 通用语, 侏儒语, 地精语, 兽人语, 木族语

特性 防御训练, 幻灵, 侏儒魔力, 世代血仇, 生命链接, 苦心孤诣, 武器熟练

战斗装备 护盾卷轴, 炽火胶; **其他装备** 皮甲, 木棒, 轻弩 配备 10 发弩矢, 匕首, 背包, 烟斗, 法术材料包, 信号哨, 照明杖 (3), 13 gp

特殊能力

法术: 你能施放召唤师法术列表中的奥术, 只要还没用完该等级的每日法术, 那么无需准备便可施放任何你已知的法术。对抗你法术的豁免难度等级为「10+ 法术等级 + 魅力调整值」。

幻灵: 你拥有召唤一名被称为幻灵的强大异界生物作为友方的能力。除了生命被降到低于负的体质值之前不会被送回原属位面之外, 幻灵可被视为召唤生物。此外, 基于它与你的链接, 你的幻灵可以如常触碰和攻击那些有阻止召唤生物接触的法术效果的生物。你每天可以通过仪式召唤幻灵一次, 仪式耗时 1 分钟。幻灵保持在上一次被召唤时的生命值 (除非它被杀死的)。被杀死的幻灵重新被召唤后将具有正常生命值的一半。幻灵会滞留, 直到你遣返它 (一个标准动作)。如果幻灵因为生命损伤而被送回原属位面, 接下来的



巴拉扎尔

一天内将不能召唤它。

你的幻灵——帕德瑞格——像一个拥有公鸡头还长着羽毛的蛇。当幻灵被召唤时, 幻灵身上会出现一个发光的符文, 同时相同模样的符文也会出现在你额头上。该符文可以通过物理手段隐藏, 但是无法通过变形自身或变形等魔法手段来掩饰 (不过隐形法术持续时也可以隐藏该符文)。

生命链接 (Su): 你和幻灵的生命被紧密地联系在了一起, 当幻灵受到足以将他送回原属位面的伤害时, 你可以用一个自由动作牺牲任何数量的生命值来回复幻灵

受到的伤害。通过这种方式, 每献祭 1 点生命值便可以阻止对幻灵造成的 1 点伤害, 这能使幻灵免于被遣返回原属位面。

此外, 你和幻灵互相保持 100 呎的距离以内时, 才能使幻灵状态保持满值。当幻灵距离你超过 100 呎, 但是小于 1000 呎以内时, 幻灵的当前生命值和最大生命值减半。通过这种方式丢失的当前生命值不会因为重新回到召唤师身边而回复, 但是最大生命值将回到原来的水平。

召唤怪物 I (Sp): 你可以将『召唤怪物 I』法术作为类法术能力施展。使用该能力为一个标准动作, 召唤生物持续 1 分钟 (而非 1 轮)。你无法通过这种能力同时激活超过 1 个以上的召唤怪物法术, 如果你再次使用该能力, 任何已存在的召唤怪物法术效果将立刻结束。

帕德瑞格, 幻灵

绝对中立 中型 异界生物 (蛇身型)

先攻权 +4; **感应力** 黑暗视觉 60 尺.; 察觉 +4

防御

AC 16, 接触 14, 措手不及 12 (+4 敏捷, +2 天生)

HP 6 (1d10+1)

强韧 +1, **反射** +6, **意志** +2

攻击

速度 20 呎, 攀爬 20 呎

近战 啮咬 +5 (1d6+1), 尾扫 +0 (1d6)

占据空间 5 呎; **触及范围** 5 呎 (啮咬 10 呎)

属性

力量 12, **敏捷** 18, **体质** 13, **智力** 7, **感知** 10, **魅力** 11

BAB +1; **CMB** +2; **CMD** 16

专长 武器娴熟

技能 杂技 +8 (+4 跳跃, +10 平衡), 攀爬 +9, 知识 (位面) +2, 察觉 +4, 潜行 +8

特性 进化 (属性强化 [敏捷], 啮咬, 攀爬, 触及范围, 尾巴, 尾扫), 心灵联结, 法术分享

城堡之主

菲娅

女性人类女巫 1

混乱善良 中型 类人生物 (人类)

信仰 德丝娜

出身 伊利森

先攻权 +2; **感应力** 察觉 +2

防御

AC 12, 接触 12, 措手不及 10 (+2 敏捷)

HP 8 (1d6+2)

强韧 +1, **反射** +4, **意志** +2

攻击

速度 30 呎

近战 木棍 -1 (1d6-1) 或

匕首 -1 (1d4-1/19-20)

远程 飞镖 +2 (1d4-1)

特殊攻击 巫术 (沉眠 [DC 13])

已准备法术 (CL 1; 专注 +4)

1 级—法师护甲, 衰弱射线 (DC 14)

0 级 (任意)—晕眩他人 (DC 13), 侦测魔法, 疲劳之触 (DC 13)

属性

力量 8, **敏捷** 14, **体质** 12, **智力** 17, **感知** 10, **魅力** 13

BAB +0; **CMB** -1; **CMD** 11

专长 警觉, 奥法打击, 魔法资质

技能 攀爬 -1, 医疗 +4 (+6 使用医药箱), 威吓 +5, 知识 (神秘) +7, 知识 (自然) +7, 察言观色 +2, 辨识法术 +9, 使用魔法装置 +7

语言 邪灵语, 通用语, 精灵语, 木族语

特性 女巫魔宠 (叫姐己的狐狸, 存储所有已知法术, 加上引发惊恐、魅惑他人、鉴定魔法、隐雾、以及所有的 0 级法术)

战斗装备: 绊足包; **其他装备**: 匕首, 飞镖 (6), 木棍, 背包, 圣物, 医药箱, 铁壶, 干粮 (4), 法术材料包, 照明杖 (2), 1 gp

特殊能力

法术: 你能施放女巫法术列表中的奥术, 不过你必须预先选择并准备法术。抵抗你的法术的豁免 DC 为「10+法术等级+智力调整值」。

你必须通过 8 小时睡眠并同你的魔宠交流 1 小时以准备法术, 与魔宠交流时你需要决定要准备的法术。

巫术: 女巫能学到一些被称为巫术的魔法技巧, 给予她们力量或削弱其敌人。在一级的时候, 你获得巫术 (沉眠, 见下述)。使用巫术是一个不会引发借机攻击的标准动作, 巫术并没有每日使用次数限制, 豁免 DC 为「10+1/2 女巫等级+智力调整值」。

沉眠 (Su): 你能够令 30 呎内一名生物陷入深沉的魔法睡眠, 如同『昏然入睡』的效果。目标生物可以通过成功的意志豁免令其无效, 若豁免失败生物将陷入沉睡 1 轮。和昏然入睡不同, 该巫术能够影响任意 HD 的生物, 目标生物不会因为噪音或光亮而醒来, 但他人可以花费标准动作唤醒目标。若目标生物遭受



菲娅

了任何伤害, 巫术立刻结束。无论豁免成功与否, 该生物在 1 天内都不会再次成为此巫术的目标。

女巫魔宠 (Ex): 你同一只魔宠建立起紧密的联系, 她是教导你魔法并帮助你在此道路上前行的伙伴。你的魔宠 (姐己, 狐狸) 可以为你提供某些豁免上的加值 (见下述), 并帮助你施放某些类型的魔法, 你必须每天同你的魔宠交流以准备法术 (就像法师研习法术书以准备法术)。你的魔宠储存所有你的已知法术, 你无法准备你的魔宠没有储存的法术。

如果魔宠失踪或死亡, 你可以在一天之后通过特殊仪式召唤替代魔宠, 仪式花费每女巫等级 500GP。仪式持续 8 小时完成。

狐狸魔宠: 你在反射豁免上获得 +2 加值。

女巫魔宠

魔宠是女巫选择的一只动物, 它协助女巫施法并赋予女巫特殊的力量。在 2 级时, 由于女巫获得额外等级, 女巫魔宠也可以获得新的法术加入到女巫的已知法术列表中, 这些法术也自动被加入到魔宠的储存法术列表中。增加的法术取决于选取的魔宠类型, 以下是一些可用的魔宠 (以及他们的奖励法术):

猫: 2 级—轻身腾跃, 4 级—猫之轻灵, 6 级—雷厉风行, 8 级—行动自如, 10 级—变形, 12 级—群体猫之轻灵, 14 级—灵体漫步, 16 级—动物形态, 18 级—变化形体。

狐狸: 2 级—活化绳索, 4 级—镜影, 6 级—强效幻影, 8 级—魅影杀手, 10 级—蜃景, 12 级—以假乱真, 14 级—重力反转, 16 级—障幕, 18 级—时间停止。

山羊: 2 级—忍耐环境, 4 级—熊之坚韧, 6 级—防护能量, 8 级—法术免疫, 10 级—法术抵抗, 12 级—群体熊之坚韧, 14 级—高等复原, 16 级—钢筋铁骨, 18 级—神迹。

猪: 2 级—神圣恩典, 4 级—牛之蛮力, 6 级—高等魔化武器, 8 级—神能, 10 级—正气如虹, 12 级—群体牛之蛮力, 14 级—巨人之貌 I, 16 级—巨人之貌 II, 18 级—变化形体。

渡鸦: 2 级—腹语, 4 级—隐形, 6 级—虚灵闪现, 8 级—惑乱心绪, 10 级—穿墙, 12 级—预置幻影, 14 级—群体隐形, 16 级—闪耀图纹, 18 级—时间停止。

蟾蜍: 2 级—轻身腾跃, 4 级—熊之坚韧, 6 级—野兽之状 I, 8 级—野兽之状 II, 10 级—野兽之状 III, 12 级—巨龙之形 I, 14 级—巨龙之形 II, 16 级—巨龙之形 III, 18 级—变化形体。

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You

fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: Master of the Fallen Fortress. © 2010, Paizo Inc.; Author: Rob McCreary.

坍塌之主 (Chinese Edition of **Master of the Fallen Fortress**), Chinese Translation © 2017, Paizo Inc.

底层



城堡

关键信息

一格 = 5 呎

碎石地面

螺旋阶梯

栏杆

无法通行



三层



二层

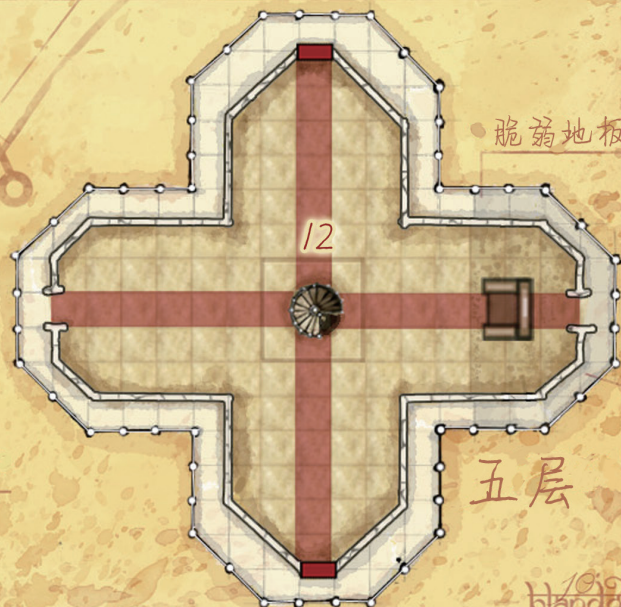


暴露在外

四层



封闭



脆弱地板

五层

Wanda

横扫遗迹塔楼！

开拓者模组 坍塌之主

长期以来，阿布萨隆城外那些损毁的攻城堡垒不断召唤着冒险者前来寻找扬名立万的契机。如今，一场地震使得这些充满传奇色彩的遗迹中的一座敞开了通路，内藏的失落奥秘和奇珍异宝亦在数世纪后首次重见天日。然而，塔楼中曾空无一人的厅堂再度回响起了生人的脚步声，一位新统治者已将这座名为坍塌的地方据为己有。究竟玩家角色们能否找到进入残垣断壁的通路？有怎样的古老危机与新晋威胁正在残破的深室内等待着与他们狭路相逢？玩家角色们又能否在与现在这位坍塌之主的对抗中旗开得胜？

《坍塌之主》是一本供 1 级角色进行的，以地下城冒险为主题的模组，专为开拓者角色扮演游戏规则创作，并可兼容世界上最古老的角色扮演游戏的 3.5 版本。它还可作为开拓者协会组织游戏（一个由 Paizo 推出的持续不断发展的，世界范围内的大型战役）的引子。本冒险主要讲述一段对古老遗迹塔楼的探索，以及对被关押其中的开拓者成员的营救。

本冒险的地点被设定于开拓者编年史战役设定中的宏伟都市——阿布萨隆城外，但也可轻松适用于任何其他游戏世界中。它还提供了六个来自《开拓者角色扮演游戏进阶玩家指南》的新范例角色的预览。该书已于 2010 年八月发行。



海星创造
SFbook.net

