

# 鲁道夫的篷车

“卷起来！把布帘卷起来！这里有一篷车的补给品，正想跟你们做生意！嘿，听说你们想要些货，俺就绕路过来看看能不能帮上忙！”  
——鲁道夫·卡茨默

## 使用 鲁道夫的篷车

此处列出的物品旨在补充《猎魔人》桌面角色扮演游戏的现有物品列表。

### 一般物品

名称	重量	价格
袋装弹珠	0.1	18
瓶子	0.1	3
指南针	0.1	32
铲子	1.5	15
传令号角	0.1	30

#### 袋装弹珠

听俺说两句。看，你手头确实有不少陷阱、炸弹之类的玩意儿，但有时候，简简单单的一袋弹珠就够用了。再说了，又有谁愿意承认自己是被一袋弹珠绊倒的呢？（可覆盖2米范围内的区域，穿过此区域的所有生物都要进行难度等级为14的运动检定，若未通过检定则会摔倒变为俯卧姿势）

#### 瓶子

空的红酒瓶、啤酒瓶、酤剂瓶之类的玩意儿。要是能想办法把瓶口塞起来就再好不过了，你肯定也不想里头的东西漏出来吧！

#### 指南针

这玩意儿不太常见，要是你能搞到一个，肯定得贴身放好。嘿，有了这玩意儿，就不用担心找不着方向，也不会日暮时分在沼泽里迷路了。（通过野外生存技能进行导航时，获得+3加值）

#### 铲子

永远不要低估结实铲子的作用。嘿，第一次北境战争的时候，俺就是用这家伙挖洞，躲过黑甲军的搜查，窥探他们行踪的。

#### 传令号角

以前，在敌人发起突袭或有其他什么情况的时候，俺们就是用这玩意儿向士兵示警。大部分时候都很好用，不过执行隐秘任务的时候还是搁着为好。嘿，吹一嗓子几里外都听得到。

### 简易武器

名称	伤害类型	精准	稀有	伤害	可靠	持握	射程	特性	隐蔽	强化
铲子	钝	-2	随	2d6	15	双手	-		大	0
火把	钝	-1	随	1d6	5	单手	-	点燃时有25%概率使目标陷入燃烧状态	小	0

### 一般物品

名称	重量	价格
传令哨	0.1	6
太阳石	0.1	36
行路口粮(1日份)	1	5
火把	0.1	1
水袋	1	8

#### 传令哨

就是个金属小哨子。嘿，这玩意儿易于藏匿，很适合用来吸引注意力。不过声音的传播范围就比不上传令号角了。

#### 太阳石<sup>①</sup>

我听不少史凯利格水手提过这玩意儿，甚至有些奥菲尔商人也会用。如果碰上风暴，船上又没有法师，他们就用这些小宝石确定太阳的方向。（通过野外生存技能进行导航时，获得+2加值）

#### 行路口粮

这玩意儿没啥特别的，但毕竟人都要吃饭。口粮里包括几块硬面饼、一些干果，可能还有些咸肉或肉干。

#### 火把

提灯的效果确实更好，但火把在紧要关头总能派上用场。火把的照明效果相当不错，如果你乐意，也能把它当棒子使。（使附近5米范围内的光照等级提高1级）

#### 水袋

在前线孤身赶路的时候，可别指望能找到多少淡水，你也不会想成天只喝啤酒的。随身带个水袋就不用担心口渴了，嘿，不然就等着醉倒在战场上吧。

### 困住生物

穿过撒有弹珠的区域时，四足动物必须通过难度为12的运动检定。没有腿的生物不受弹珠效果的影响。

### 传令

传令号角的声响差不多可传至1英里外，你可以借此向盟友传递简单的加密信息，但号角声会被范围内的所有人听到。

传令哨的功能与传令号角类似，但声音传递的范围差不多只有半英里。

①译注：即透明方解石——冰洲石，通过观察冰洲石对光线的折射，即可在阴雨条件下确认太阳的位置。



### 叠加效果

如果通过史凯利格支架的效果将弩用作近战武器，则其他升级配件提供的加值就会失效。将其用作远程武器时，这些加值照常生效。

尼弗迦德瞄准器		
难度:老手		
难度等级: 15	时间: 4小时	价值: 550
投入:176		
钢(1份)、磨刀细砂(4份)		

改进型绞盘		
难度:大师		
难度等级: 20	时间: 10小时	价值: 880
投入:284		
钢(4份)、蜡(3份)、线(10份)、制皮油脂(7份)		

史凯利格支架		
难度:新手		
难度等级: 10	时间: 1小时	价值: 750
投入:242		
黑钢(2份)、野兽骨头(6份)、食人魔蜡(3份)		

高张力弩弦		
难度:老手		
难度等级: 17	时间: 4小时	价值: 850
投入:280		
食人魔蜡(10份)、线(10份)、丝绸(3份)		

稳定型支架		
难度:新手		
难度等级: 12	时间: 2小时	价值: 790
投入:260		
钢(3份)、硬木(5份)、皮革(1份)、制皮油脂(1份)		

# 鲁道夫的篷车

“走过路过不要错过，老朋友鲁道夫从提尔·托恰尔山脉远道而来，带来了优质的货物。货不好尽管找俺——你只管带够钱就行！”

——鲁道夫·卡茨默

## 弩的升级

弩是猎魔人世界中技术细节最复杂的武器之一，它是机械制品中的奇迹，能将普通人射箭的力量与准度提升至与受训弓箭手相当的水准。但另一方面，猎魔人世界中的标准弩尚未达到其应有的强度，你可以改装升级弩和手弩，使其变得更危险、更强力。标准弩和猎怪弩之类的弩可以升级两次，手弩只能升级一次。在升级前，你要先购买、寻获或制造这些配件，再通过一个整轮动作将其安装到弩上，取下配件同样需要一个整轮动作。不能在单把弩上安装多个同种类的配件。

名称	稀有	特性	隐蔽	重量	价格
尼弗迦德瞄准器	罕	弩的武器精准+1	微	0.1	275
改进型绞盘	稀	可以使用行动或移动动作为弩上弦	小	0.5	440
史凯利格支架	常	弩的可靠度+5, 可以将弩当作造成钝击伤害的近战武器使用, 此时武器精准-1, 伤害不变	小	0.5	375
高张力弩弦	罕	弩的伤害+1d6	微	0.1	425
稳定型支架	常	弩获得平衡特性	小	0.5	395

### 描述

#### 尼弗迦德瞄准器

听着，俺一点儿都不想给那些黑甲军说好话，但他们的瞄准器着实不错。在弩托前面装上这俩叉齿，一下子就能达到瞄准好几分钟的效果。嘿，俺的确也用过这玩意儿。

#### 改进型绞盘

这个精巧的小玩意儿能让你在几秒钟内就把弩弦拉回原位，这应该是侏儒的玩意儿，嘿，确实复杂得像侏儒的手笔。

#### 史凯利格支架

现在已经没啥用弩敲人的机会了，不过俺必须得承认，多一个选择总是不错的。嘿，装了这种大个儿金属支架的手弩就和手锤一样好用！

#### 高张力弩弦

怎么提高弩弦拉力这种课题就交给精灵去操心吧。嘿，俺很确信这是精灵发明的，很多精灵用这种弓上的粗弦做弩弦，让弩更有力道！

#### 稳定型支架

稳定的支架能救你一命，毕竟你的目的是把敌人消灭掉。只要能射得干脆利落，你的弩矢就会比敌人的弓箭更先一步命中目标。

# 鲁道夫的篷车

“要是感觉不舒服，受了伤，或者累得像条死狗，就来找老鲁道夫吧。用了俺的药，马上就能生龙活虎——如果供货的法师没忽悠俺。”

——鲁道夫·卡茨默

## 普通药剂

并非所有药剂都是专为猎魔人配置的，那些供非猎魔人使用的药剂通常效果较差，稀有度却不减。这类药剂一般由法师或水平高超的炼金术师配置，可以在大城市的特定商店里找到，也可以直接从相关制造者手中购买。与猎魔人的药剂不同，这些普通药剂可以安全地作用于人类、精灵和矮人等种族，只对半身人无效。猎魔人可以饮用这些药剂，但其纯度往往低于专为猎魔人调配的药剂，相较于毒性，效果的性价比也不够高。毒性达到100%以上时，非猎魔人角色受到的影响与猎魔人相同。

名称	稀有	效果	持续时间	毒性	价格
活力药剂	罕	饮用活力药剂后，可在持续时间内无视伤口阈值带来的减值	2d6轮	50%	85
耐力药剂	罕	饮用耐力药剂后可立即恢复3d6点精力值，无论使用者是否使用这部分精力值，药剂的毒性都会在持续时间内持续存在	1/2小时	50%	75
怀特·拉法达煎药	稀	饮用怀特·拉法达煎药后，可在持续时间内每轮恢复1点生命值	4d6轮	50%	95

### 描述

#### 活力药剂

你绝对不想每天都来上一瓶活力药剂。嘿，这玩意儿有股清爽的薄荷味，能让你挨过疼痛，挺过重伤，但没法补上你被剑捅穿的窟窿。俺听说这玩意儿还有更强劲的版本，不过俺自己是绝对不会喝的。俺猜，那玩意儿还没等把你治好，就先让你入土了。

#### 耐力药剂

俺以前可能在整晚巡逻的时候喝过一次这种草药补剂，嘿，只要喝下一瓶，马上就能获得前所未有的充沛精力。问题是，如果喝得太多，药力就会深入脑袋，让你整晚睡不着觉，嘿，到时候你就只能在阴影里跳脚，乞求一场好觉了。

#### 怀特·拉法达煎药

这不是猎魔人用的那种煎药，而是在原版基础上调整修改后的产物。几个世纪前，法师怀特·拉法达调制了这种药剂，帮助人类统治整个大陆。它的效力虽然没有猎魔人的药剂那么强，但对俺们这种普通人来说也没那么要命。嘿，这玩意儿巨他妈难找，但只要搞到一瓶，你就能在艰苦的战斗过后快速恢复了。

## 假药贩子

有效的普通药剂一般非常少见，难以获得。有能力配制此类药剂的法师大多不差这点儿钱，所以也不会大批量地配制药剂出售给商店。话虽如此，向绝望的人和傻子贩卖假药与劣质药剂这门生意一直在大陆各处蓬勃发展。

## 药剂配方

法师们总会小心翼翼地守护自己手中的炼金术秘密，因此获得这些药剂的配方是件非常艰巨的任务。

活力药剂(大师级)	
炼金难度等级	时间
18	1/2小时
材料	
	

耐力药剂(大师级)	
炼金难度等级	时间
17	1/2小时
材料	
	

怀特·拉法达煎药(大师级)	
炼金难度等级	时间
19	1/2小时
材料	
	

## 中文制作团队

出版人: 张昊 译者: Anti\_Paradox 审校编辑: 樱庭若雪 排版: 夜翼

《猎魔人》角色扮演游戏的中文版，由北京乐博睿文化有限责任公司正式代理引进，并在全球范围独家出版发行。本文档为免费资料，未经授权，禁止任何复制、抄袭等侵权行为。



## 技能基础值

运动	12
察觉	13
斗殴	11
商业	14
魅力	17
勇气	14
工艺	8
欺瞒	16
推理	9
矮人语	10
教育	10
上古语	10
忍耐	13
伪造	14
赌博	15
人类感知	16
威吓	13
说服	17
体魄	13
开锁	9
坚定	17
抵抗魔法	12
花招	14
潜行	15
街头智慧	12
制作陷阱	11
野外生存	12

闪避基础值

13

翻滚基础值

12

护甲

双层编织甲

护甲  
防护等级

8

种族加值

+2

简单  
复杂智力水平  
睿智特殊感官  
无

智力	6
反应	7
敏捷	9
体格	7
速度	5
共情	9
手艺	7
意志	8
幸运	10

抗昏迷	7
跑速	15
跃距	3
精力值	35
负重	95
恢复力	7
生命值	35

## 赏金

多张酒馆账单

## 战利品

带骡子的马车  
价值最高为5000克朗的物品  
1250克朗  
1d6件普通物品  
窃贼工具  
1瓶矮人酿制的烈酒  
20支矢  
5支阔头箭矢  
5支锥状箭矢

## 鲁道夫 · 卡茨默

## 大众认知（难度等级 13 的教育检定）

关于鲁道夫·卡茨默的传言不多，俺听说这种状态是他有意为之。嘿，这狗娘养的家伙不停往返于北方王国和尼弗迦德附庸国之间倒卖货物，还向革命者和愿意反抗黑甲军的人兜售补给。要俺说，这家伙就像个真正的英雄！嘿，要是你在某些个酒馆里碰到他，会发现这家伙还是挺友好的。不过最好还是小心点儿，听说他是个坚定的松鼠党成员，周围直线距离一小时范围内永远有一支精灵和矮人组成的突击队待命着！俺可不想和这种矮人打架。

——鲁道夫·卡茨默

## 背景故事与行为习惯（难度等级 16 的教育检定）

鲁道夫·卡茨默是北方叛军重要的补给品供应商，同时也是经验老到的走私者。鲁道夫出生于马里波一个刚离开马哈坎不久的矮人家庭，他一直将自己看作泰莫利亚人。尽管种族主义在北方王国大行其道，他也从未和松鼠党合作过，在他看来，松鼠党就是一群误入歧途的傻瓜，被愤怒裹挟却浑然不知。鲁道夫相信，人类和黑人种族完全可以和平共处，但如果每个人都在互相残杀，这样的设想就完全是天方夜谭了。

鲁道夫参加过两次北境战争，在军旅生涯期间，他充分掌握了使用弩和矮人斧的技巧。他在战争中担任过前哨侦查兵、游击队员、前线弩手和狙击手等职务，但从未以优秀战士的身份自居。鲁道夫真正擅长的领域在于经商和胁迫。

第二次北境战争结束后，鲁道夫重新开始了商旅生涯，他在北方王国各处旅行，买卖货物并大肆赌博。第三次北境战争开始后，他转而将自己的聪明才智用于走私，向被占领或围困的城市走私食物、护甲、武器和一切可以走私的物资，以此援助受困的北方军队。鲁道夫也会向受到援助的士兵收取少量费用，但相比平日向客户开出的价格，这点儿钱称得上微不足道。

### 抗力

无

### 免疫

无

### 弱点

吊死鬼之毒

### 攻击

名称	攻击基础值	伤害类型	伤害	可靠	射程	特性	攻击速率
短剑	12	挥/刺	2d6+4	10	-	流血(25%)	2
矮人重弩	19	刺	5d6	15	300米	慢速装填	1
矮人斧	15	挥	5d6+7	15	-		2

### 见多识广（15）

鲁道夫可以使用一次行动进行见多识广检定，难度等级由主持人决定。如果检定通过，便能经由回想过去旅行时的经历，了解到关于某个物品、文化或地区的信息。

### 货比三家（13）

购买物品时，鲁道夫可以使用一次行动进行货比三家检定，难度等级由主持人决定。如果检定成功，便能找到另一个以一半价格出售同样物品的卖家。购买的物品越稀有，检定的难度等级便越高。货比三家技能无法对实验物品、猎魔人物品和遗物起效。

### 人脉广泛（14）

新到达某个地区后，鲁道夫可以使用一次行动进行人脉广泛检定，难度等级取决于地点（参见规则书第68页）。检定结果每超出难度等级2点，他在当地的声望等级便提高1点，持续1d6周。

### 贫民窟（16）

鲁道夫可以使用一次行动进行贫民窟检定，寻求流浪儿和流浪汉的帮助，难度等级取决于地点（参见规则书第68页）。每名帮助者都能让他在本地进行的街头智慧检定获得+1加值，但也要付给每名流浪儿或流浪汉各1克朗。

### 销赃（14）

鲁道夫可以使用一次行动进行销赃检定，难度等级由主持人决定。如果检定成功，便可找到愿意以全额市价购买赃物的买家，买家不会对此多加提问，也不会把鲁道夫上交给守卫。

### 负债战士（13）

鲁道夫可以使用一次行动进行负债战士检定，召唤对其负有债务的战士，并将检定结果分配给规则书第68页边栏表格的三个条目。该战士会为鲁道夫服务4天，在此期间服从他下达的一切合理命令。