



《山间仓库》

作者：张宇翔

笔名：嘉林

废土残生 1 级模组

目录

简介：.....	2	其他地点论述.....	17	掠夺者步枪手.....	27
准备：.....	2	魔鬼秘间：.....	17	变异老鼠.....	28
冒险动机：.....	2	冒险结束：.....	18	小骡鼠.....	28
冒险概述：.....	2	附录：怪物特性解释.....	20	豚鼠.....	28
冒险背景：.....	3	黑暗视觉.....	20	老鼠群.....	29
冒险开始：麦谷镇.....	4	攀爬.....	20	辐射鼠群.....	29
麦谷镇设定.....	4	四足.....	20	无人机.....	30
基本资料.....	4	机器人特性.....	20	喧闹.....	30
交易.....	4	不可瞄准.....	20	金眼.....	30
重要地点与人物.....	5	飞行.....	20	活尸.....	31
其他人物.....	6	活尸特性.....	20	人类活尸.....	31
人文地理.....	6	固定.....	20	变种活尸.....	31
领取任务.....	6	轨道.....	20	炮台.....	32
仓库信息.....	7	魔鬼特性.....	20	马克 1 型.....	32
有关路途的信息.....	8	瞬移.....	20	中士 1 型.....	32
定制遭遇.....	8	盲感.....	20	魔鬼.....	33
确定遭遇难度.....	8	真正黑暗视觉.....	20	劣魔.....	33
怪物职能解释.....	9	有翼.....	20	小恶魔.....	33
怪物职能：强弱.....	9	附录：集群特性.....	21	附录：麦谷镇重要人物.....	34
怪物职能：射程.....	9	绪论.....	21	安东尼.....	34
怪物职能：分工.....	9	特性.....	21	安德鲁.....	35
前往安纳波利斯山脉.....	10	集群的攻击.....	21	格雷格.....	36
遭遇环境.....	10	攻击集群.....	21	彼得.....	37
随机遭遇.....	10	附录：怪物资料.....	22	山姆.....	38
战术.....	10	麦谷镇民兵.....	22	凯莉.....	39
宝藏论述.....	10	成年平民.....	22	西蒙.....	40
幽灵马路.....	11	武装平民.....	22	本.....	41
后山小路.....	12	僵尸平民.....	23	唐娜.....	42
巴比伦研究所：一层.....	12	变种人平民.....	23	劳伦斯.....	43
掠夺者：.....	13	生化人平民.....	24	附录：麦谷镇简要地形图.....	44
遭遇：地点 3.....	14	普通民兵.....	24	附录：麦谷镇附近地理图.....	45
遭遇：地点 8.....	14	部落民.....	25	附录：幽灵马路.....	46
其他地点论述.....	14	部落矛手.....	25	附录：巴比伦研究所地面 1 层.....	47
巴比伦研究所：二层.....	15	部落短弓手.....	25	附录：巴比伦研究所地面 2 层.....	48
遭遇：地点 16.....	15	掠夺者.....	26	附录：巴比伦研究所地面 3 层.....	49
其他地点论述.....	15	掠夺者斧手.....	26	附录：魔鬼秘间.....	50
巴比伦研究所：三层.....	16	掠夺者枪手.....	26		
遭遇：地点 26.....	16	掠夺者喷子.....	27		



《山间仓库》

废土残生模组

版本：1.0

适合 1 级团队短期冒险

作者：嘉林

编号：MZ-135

简介：

一座位于山腰间的仓库，已矗立百年……幽灵们出没的道路，变异老鼠横行的山间小道，都通向这座仓库。它真的只是一间仓库吗？

《山间仓库》是为 4 名 1 级人物设计的废土残生剧本，本模组中的所有遭遇都根据该强度设计，如果玩家人数较多或较少，请城主自行调整。

在本模组中，玩家先要到达一座小村镇，随后就要前往山腰间的一座建筑物内，开始探索此地。

游戏主人们应调整剧本以适合不在该范围的地区和情况。作为 GM（游戏主人之缩写），你可以自行决定在战役设定中《山间仓库》这个冒险于何时何地开始。

准备：

作为 DM，你需要一本《废土残生：玩家手册》、《废土残生：物品大全》来运行此剧本。阴影框中的文字是玩家信息，你可以适时朗读或解释，如果情况有变，请城主适当更改叙述文字。怪物和非玩家人物资料将本

书最后的附录部分提供。在使用本模组前，请城主通读本文以及其相关设定资料，如果情况有变，请城主酌情更改。

《山间仓库》原本收录于《末土上的故事》此战役中，时间发生在战后历的 220 年的 3 月左右。不过由于模组的独立性，很容易被城主加入进任何战役。

若 GM 进行的是长期战役，那么本模组的麦谷镇是一个很好的地点，GM 可以考虑将此地作为玩家的故乡，并让玩家提前得知此地的一些情况，好让他们更有代入感。

冒险动机：

● 玩家听闻麦谷镇有人聘请冒险者，调查一座山腰间的仓库内，由于报酬不菲，玩家欣然前往。这也是本模组最标准的开始。

● 玩家的某位亲友被掠夺者杀死，玩家听闻这些掠夺者跑到了山腰间的这座仓库内，为了复仇，玩家也前往这座仓库。

● 玩家听说这座山腰间的仓库内藏有宝藏，于是就前往调查。

● 在前往这座仓库的路上，总是有幽灵出没，那里也被称为“幽灵马路”。对该传闻感觉好奇的玩家，就此展开了调查。

请 GM 结合自己的战役设定适当地使用以上动机，以下只写出了以第一个动机开始的冒险流程。虽然整体上以何种动机开始都差不多，不过还是请城主结合自己的情况做些更改。

冒险概述：

本章主要分成三大部分。

第一部分是玩家前往麦谷镇，在镇子上打听有关山间仓库的传闻，并接受任务，准备前往此地。

第二部分有两个分支，玩家可能从正面的大路前往山间仓库，期间他们就要路过“幽灵马路”；或者玩家可以从后山小路前往山间仓库，但是玩家会遭遇一群变异老鼠的袭击。

第三阶段基本可以分为两大部分：首先

是调查山间仓库的地面建筑，分为三层，每层都有一些战斗；随后他们会进入山间仓库的地下区域，玩家将会面对数名魔鬼的挑战，最终找到宝藏，返回麦谷镇，获得报酬。

本模組的冒险为地点导引式，战斗较多，剧情相对固定，GM 可以比较轻松地掌握剧情走向。

冒险背景：

200 多年了……末日毁灭了文明，但是没有毁灭世界。

根据仅存下来的“人们”与口耳相传的记录，在末日那天，巨大的云朵遮蔽了天空，宛如一千个太阳般的强烈光芒在地面闪亮了好久，狂风吹倒了高楼、车站、医院。随后，诡异的黑雨瓢泼而下，天空灰暗，太阳不见踪影，恐怖的严冬持续了数年。

幸存的人们在人间地狱中挣扎求生，直到数年后，他们发现了这片仅存的土地——他们称为末土（The Last land），不过也有人称之为废土（Waste land）。在仅存的记忆中，那恐怖的一天，则被称为末日（Doomsday）。幸存者的记忆构成了历法，创建成新世界的纪元。现在，人们在末土大路上生存了 220 年，在能够记录的文明社会中，他们称呼为末日纪 220 年——缩写为 DD220，即末日后的第 220 年。

至于战前，那高度发达的社会、那充满魔法般高科技的社会、那什么都有的世界，只留于幸存者的记忆中，只生活在过去的影像、画卷与书籍中。即使是这样，末日纪元中的人们，仍旧能瞥见到旧世界的影子，那个高达富足、物质高度丰富的世界，即使拔出九牛一毛，对末土上的人们来说，也足以是天堂了。于是，那个旧世界自然而然地被称为天堂纪元（Heaven era），天堂纪元的最后一年，便是末日，末土的人们记为天堂纪元 0 年（HE0），那些残留在幸存者脑海中的片段时光，被称为天堂纪前。

末日没有记录、没有档案，因为一切资料都在末日那天毁掉了。我们无法看到末日那天发生了什么，我们无法得知末日怎么影

响这个世界的，我们所知的，只有这个世界的一角，只有残言片语、碎纸乱页构成的旧日故事……

巴比伦研究所就是我们所知少数几个“旧日故事”之一，在天堂纪前 20 年——缩写为 HE20，即末日前 20 年，从这一年开始，战前的某个强大势力在一座山脉的深处内建立了一处秘密的研究所，名“巴比伦研究所”。为了赢得战争的胜利，这个强大势力在研究所内进行了惨无人道、违背伦理的人体试验，其中就包括撒旦的前身——一名倒霉的研究员。

艾布特·马尔斯（Abbott·Mars），这是一名失败的研究员，他的项目因为进展不利而终止，而且年轻帅气的他，还与主管大卫·范宁（David·Fanning）年轻美貌的妻子苏芮·范宁（Suri·Fanning）偷情。由于项目被迫终止，大卫·范宁试图寻找一名替罪羊，正好艾布特·马尔斯撞上了枪口。于是，艾布特·马尔斯被牺牲了，大卫·范宁囚禁了他，通过病毒与辐射，将他发生了恐怖的变异——不知道是幸运还是不幸：艾布特·马尔斯的身形高大，皮肤变成了硬硬角质层和鳞片，偶尔还散发着火焰——自此，艾布特·马尔斯已经不是人类，已经死了，一名强大的恶魔诞生了，巴比伦研究所给这位“试验品”起了一个代号“撒旦”。

随后，巴比伦研究开始利用撒旦的基因，进行更多的生化研究——他们的方向集中于改造蛇类。于是，盲蛇、德克萨斯双响蛇、双头蛇、深渊毒蛇这 4 种恐怖的巨蟒出现了；研究所还将撒旦的基因植入战俘或罪犯中，将其改造成了半人半蛇的怪物——蛇人与伊甸蛇人。

在天堂纪前 4 年（HE4），巴比伦研究对于撒旦的研究已经逐渐成型，其巅峰是他们利用撒旦的一根肋骨，通过生化变异制作出来的“莉莉丝”——本来，巴比伦研究所试图制作出“撒旦”的女性版本，令两人交合，以制造出更多的恶魔，并增强其基因库的变种，结果“莉莉丝”在制造过程中发生了变异——这根肋骨没有成为女性恶魔，而是变成了一名蛇发女性，美杜莎！

在天堂纪前 1 年（HE1），美杜莎的能力

越来越强，巴比伦研究所强令她与撒旦进行交配。在试验中，撒旦的基因突然发生了变化，他拥有了“传送”该能力，可以瞬间穿越囚禁他的墙壁、培养皿，于是撒旦大闹巴比伦研究所，跑了出去。

撒旦的逃跑引起了巴比伦研究所的暴露。此时，世界大战已经越来越激烈，形势对于巴比伦研究所的幕后势力，也越来越紧迫。为了保护巴比伦研究所的秘密，该势力将研究成果迁移至其他秘密研究所，巴比伦研究所内仅存的另一部分人员，则开始了另一方向的研究——创造魔鬼。

在天堂纪前 1 年（HE1）的年底，天堂纪元 0 年（HE0）将要开始时，当巴比伦研究所的幕后势力转移研究成果中，遭到了撒旦的劫持，盲蛇、德克萨斯双响蛇、深渊毒蛇、蛇人、伊甸蛇人与美杜莎均逃了出来，并被撒旦带到了另一处秘密的研究所内。不过，撒旦没有找到双头蛇，该生物没在此地转移行动中，依旧保存在巴比伦研究所内。

没过数日，末日降临。即使是强大如撒旦者，也无法在那地狱中生存。于是，撒旦选择了沉睡，他让自己以及所有的改造生物——即盲蛇、德克萨斯双响蛇、深渊毒蛇、蛇人、伊甸蛇人与美杜莎均进入生命维持设备，就此陷入沉睡，这一过就是 200 余年。

另一方面，巴比伦研究所利用双头蛇及仅存的数据，在创造魔鬼方面刚有进展，末日就降临了。巴比伦研究所启动了紧闭避难措施，研究所很多地区都关闭了，又因为末日的冲击，一部分自毁装置也被误启动，大部分设施也告毁灭。自此，在 200 余年间，一直没有人到过这里。此地内存留的变异病毒，一部分逐渐泄露，造成变异生物在这一地区内横行，而研究所内的各种机器人依然履行着职责……

在末日纪 218 年（DD218），末土上的人们偶然发现了一堆尘封的垃圾——那些来自于被撒旦捣毁的巴比伦研究车队，在垃圾堆中发现的光盘内，记录了巴比伦研究所的只言片语，以及它的位置。很快，末土大陆上的一个大势力——安虎拉城辗转得到了这张光盘，他们判断这里可能有些残留的资料，不过由于巴比伦研究所位于南面的安纳

波利斯山脉中，附近的麦谷镇并非自己治下，只算是附庸，统治力并不强。况且，那周围还有新罗马这一更强大的势力虎视眈眈。为了避免引人注目，安虎拉城没有直接派人前去调查，而是让麦谷镇发布公告，雇佣冒险者，前往巴比伦研究所调查。

很快，不菲的赏金就吸引了一批不怕死的冒险者，故事开始了……

冒险开始：麦谷镇

本模组的开始，玩家就已经前往了麦谷镇，他们将从这里前往巴比伦研究所。

麦谷镇设定

本节陈述了麦谷镇的设定。

基本资料

人口：120；资产数额：60000；地区辐射度：微量；种族组成：87 人类，12 僵尸，8 变种人，13 生化人。

交易

麦谷镇承认以下三种货币：瓶盖、天使币和罗马银。这里也承认以下硬通货：盐、风干肉。

在麦谷镇，玩家可以买到所有物品等级为“泛滥”的物品，其中子弹比较特殊——毕竟它们比较危险。

每隔 2-4 天，GM 可对某类子弹（物品等级需为“泛滥”）暗中投 1D10+5，其结果为玩家可以在麦谷镇该类子弹的发数，这些子弹视为村民自愿出售给玩家的子弹，一旦购买完，村民就不愿意向玩家出售子弹了——毕竟他们与玩家不熟悉，害怕玩家购买太多子弹后，反而攻击自己。

每隔 2-4 天，上述可出售的子弹发数，就会刷新。GM 可认为村民已经放松警惕，或者云游的过路商人向玩家出售这些子弹。另一方面，如果玩家与村子的关系比较好，GM 可将上述刷新时间酌情缩短。

某些物品虽然不属于子弹类，而且其物品等级为“泛滥”，但也是属于消耗品，而且威力不俗——例如燃烧瓶、治疗粉，对于

这种物品，GM 可暗中投 1D6 或 1D4，其刷新时间为每周或每 2 周，GM 需要视其物品的威力情况，结合自身的战役设定，酌情而定。

● 更高级物品的交易

若玩家打算在麦谷镇购买一些更高级的物品，他们需要进行“口才”检定 DC15 来搜集信息。这些更高级的物品都掌握在某些人的手中，若要与这些人交易，首先要和他们搞好关系，这些重要人物的简介见本节后续，他们的具体数据和可购买物品的数量，请见本模组“附录：麦谷镇重要人物”一节。为了方便 GM 把控，先将简要索引列出如下：

武器类：

博伊刀：安东尼。
工兵铲：安东尼。
能量电池：安东尼，彼得。
M1 格兰德：格雷格。
切肉刀：唐娜。
北约 NATO 弹（军剩弹）：唐娜。

药品类：

治疗针：安东尼。
部落粉：安东尼。
核口可乐：彼得。
咖啡：彼得。
AB 口香糖：彼得。
解毒剂：山姆。

生活物品类：

打火机：安东尼，彼得。
火脂：安东尼，彼得，山姆。
小手电筒：安东尼。
游标卡尺：安东尼。
橡胶靴：格雷格。
钢丝绳：格雷格。
吹风机：彼得。
避孕套：彼得。
盐：山姆。
提灯：山姆。
铺盖卷：山姆。
拖车：山姆。

铁皮桶：山姆。
一字锁：山姆。
丝袜：山姆。
放大镜：山姆。
刮胡刀：唐娜。
涤纶：唐娜。

服务类：

修理物品：安东尼。

重要地点与人物

重点地点的相对位置可见本模组“附录：麦谷镇简要地形图”该图，这些重点人物的资料可见本模组“附录：麦谷镇重要人物”一节。

● 安东尼住宅（地点 1）

安东尼 (Antony)：男性僵尸，LV3 技术类人物，镇长，本住宅之拥有者。安东尼贩卖一些杂物，自己也会修理物品，因此这里也算是杂货铺以及修理铺。

安德鲁 (Andrew)：男性僵尸，LV2 枪手型人物，安东尼好友兼保镖。

● 治安处（地点 2）

格雷格 (Greg)：男性人类，LV3 枪手型人物，本镇治安官。他也贩卖一些物品。

● 干草床旅店（地点 3）

彼得 (Peter)：男性人类，LV4 近战刀手，旅店老板，是格雷格的朋友。

旅店只有一层，总计 6 个房间，住宿为每人每晚 10 瓶盖。旅店前半部分是个酒吧大厅，算是镇上唯一的娱乐地点。老板彼得也会在酒吧大厅中贩卖物品，主要是烟酒。

● 山姆杂货铺（地点 4）

山姆 (Sam)：男性人类，LV3 交涉型人物，杂货铺老板，凯莉之夫。

凯莉 (Kelly)：女性生化人，LV2 级潜入型人物，山姆之妻，原为唐娜的好友。

西蒙 (Simon)：男性变种人，LV2 投掷型人物，猎人，凯莉的朋友，并且暗恋凯莉。

本 (Ben)：男性变种人，LV2 近战型人物，猎人，西蒙的弟弟。

这里是镇子中主要的杂货铺，山姆贩卖

的物品很多，但没有太多的好货——主要是各种肉类，偶尔可以看到不少新鲜的，这多亏了两名变种人猎手的结果。

● 唐娜住宅（地点 5）

唐娜（Donna）：女性生化人，LV2 交涉型人物，小商人。

劳伦斯（Lawrence）：男性人类，LV2 枪手型人物，唐娜的男友。

这里本来是杂货铺，不过现在受到了山姆杂货铺的冲击，货物不多，但唐娜是个打听消息的能手，可向玩家提供一些情报。

其他人物

除了上述 10 名重要人物外，麦谷镇还有 110 个 1 级人物，其中 10 人为普通民兵，20 人为武装平民，40 人是成年平民。这 70 人是麦谷镇中所有能够战斗的人员。有关普通民兵、武装平民与成年平民的资料，可见本模组“附录：怪物资料”中的“麦谷镇民兵”该节；由于麦谷镇也有僵尸、变种人以及生化人，在上述这一节中，也提供了僵尸平民、变种人平民和生化人平民的数据，供城主参考。

其他 40 人为老弱病残，他们也为 1 级人物，但是不能战斗。

除了上述 110 个 1 级人物外，麦谷镇还有 20 名小孩，他们也不能战斗。

人文地理

麦谷镇是个小村，位于安虎拉城的东面，大约有 95 公里——这差不多需要走上 3 天。它属于辛迪加联盟，距离该联盟内的一大势力——安虎拉城不远，在政治与经济上都算其附庸。麦谷镇比较偏僻，安虎拉城并没有在这里派驻大夏（类似总督的角色），也就是说安虎拉城在此地的统治力比较弱，只是有较大的影响力。

麦谷镇的南面就是安纳波利斯山脉，沿着山脉向西南走，可以到达“乐土”，这里是新罗马的势力了，因此麦谷镇对于整个辛迪加联盟来说，又算是边疆地区，多少有点“三不管”的性质。

在天堂纪元时，麦谷镇是个电站，专门为巴比伦研究所提供电力而修建。当末日来临时，灾难毁灭了此地的电站，摧毁了大

数的设施，留守此地的维修工安东尼也变成了僵尸。末日后，无处可去的僵尸安东尼就开始了四处流浪。

在末日纪 121 年时，在外流浪多年的僵尸安东尼回到了此地，此时电站早已毁灭，只剩下一堆残垣断壁，仅有一间值班小屋幸存，好在由于时隔多年，辐射已经降低了很多。于是，安东尼就在此地定居下来，一砖一瓦地盖起了一座座房屋，并欢迎任何友善之人前来定居。就这样，麦谷镇的居民越来越多。十余年后，在末日纪 135 年时，麦谷镇成立，安东尼当选镇长，治理到今。

麦谷镇位于一条公路的两侧，地形狭长。房屋都是沿着公路两侧建立的，其建材取自于废弃电站的破砖烂瓦，原先废弃电站所剩的物品，稍微有点用的都被村民或拾荒者卖掉换钱。人们用电站遗留下来很多混凝土块、残砖烂瓦，构筑了一道低矮的城墙，约有 2 米高，用以保护镇子。

麦谷镇主要依靠种植棉芋为生，其棉芋田都在城外，分布于东北及西南两侧。有关麦谷镇的地形简介，可见本模组“附录：麦谷镇简要地形图”该图。

领取任务

当玩家到达麦谷镇后，在镇门口就可以看到一份公告，如下：

本镇公告

招募冒险者，价格优待，活计轻松，报酬不菲，有意者请前往安东尼宅邸，面见镇长领取此任务。

安东尼

玩家若在麦谷镇内搜集信息，无需任何检定即可得知安东尼宅邸的位置，并且得知安东尼是一名僵尸，也是麦谷镇的镇长。

某些玩家可能会想打听一下有关安东尼的情报，视玩家的口才检定结果，他们可以获得以下信息：

1. 安东尼是此地的镇长，住在自己的宅地内，和他住在一起的还有一名僵尸，叫做安德鲁，也是他的保镖；

2. 安东尼不仅是这里的镇长，也兼卖些东西，还会修理，是镇长的重要人物；

3. 安东尼是个老僵尸，他在这里待了很长时间了，听说是麦谷镇的建立者。

无论如何，当玩家见到安东尼的时候，请叙述以下文字：

安东尼虽然枯瘦，但个子很高，骨架很大。如果拥有肌肉的话，相比会是位大个子。他的声音沙哑，仿佛已经渡过了很长的岁月，与其稍微佝偻的腰形成了呼应。

“欢迎来到麦谷镇，你们去过南边的山脉吗？”

只要玩家说出自己是冒险者，打算临领取任务，安东尼就会说出委托的内容，请叙述以下文字：

“在麦谷镇南面……有个大山脉，名安纳波利斯（Annapolis），在山脉半山腰中，听说有个仓库，咱们就叫它‘山间仓库’吧。那里有两张光盘，我会拿 2000 买它们。你们沿着麦谷镇中的这条大路，一直向南走，走上 1 天就能到了。祝你们一切顺利。”

由于安虎拉城没有对安东尼说明巴比伦研究所的情况，由于时间相隔太远，而且又是外围人员，安东尼也不知道那边太多的情况。如果玩家试图询问光盘的模样，安东尼只会回答：“拿来就知道了”。其实，他已将光盘上的铭文暗中记录下来，专等核对。

如果玩家试图询问镇长更多有关“山间仓库”的信息，他们需要陪陪镇长说点话，聊会闲天，并通过口才检定 DC25；或者，需要给他半包香烟，让他边抽边慢慢思索。半小时后，镇长能回忆起来，在很久很久以前，他曾看到一群身穿绿色制服、手持步枪的军人，乘坐大车开进了山脉，几天后，一大队卡车从山脉中开了出来。在他看来，那里或许真的是个仓库。

上述这条信息暗示了那座“山间仓库”并非一个简单的地方，某些玩家可能还想打听一下更多的消息，详见后述。

仓库信息

玩家若想在麦谷镇内打听有关山间仓库的信息，视玩家的口才检定结果，他们可以获得以下情报：

1. 口才检定 DC15：那个山间仓库距离这里有 1 天距离，顺着麦谷镇的这条大路就能通向那里。但是，在晚上的时候，有人看到半山腰中的大路上，有幽灵出没；

2. 口才检定 DC18：3 天前，有 6 个看起来像是掠夺者的家伙跑到了附近，其中 3 人拿斧子，3 个人拿枪。由于看起来不像好人，因此镇民们没有让他们进入这里，甚至都不能接近。随后，有人看到他们向山间仓库的方向走了。由于他们没有接近镇子，因此也就没人看清楚这些“掠夺者”究竟拿的是什么枪支；

3. 口才检定 DC20：除了这条大路，还有一条小路通向山间仓库，那条小路距离此地大约有 1 天多一点的距离，具体的话，差不多要比 1 天多走 2 个小时吧。虽然那山间仓库在半山腰，但是那条小路可以通向一处峭壁，顺着这峭壁可以爬上仓库所在的半山腰。峭壁大约有 15 米高，有很多攀附点，不难爬；

4. 口才检定 DC22：听说，在半山腰大路上的那些幽灵，都在晚上出没，白天没人看到过。当然，也多半是因为也没人在白天接近那里。只有一些冒险者曾经在夜晚路过，偶尔看到过那幽灵。那幽灵在夜晚十分明显，因为它有 4 个明亮的眼睛，在天空中游荡，忽明忽暗的。

如果玩家没有通过口才检定，他们也可以去询问唐娜，如果和她进行了一笔交易，并让她赚点钱，她就会十分高兴地说出这些信息。

本小节的第一条信息说出了山间仓库的基本位置，并且得知晚上可能会有“幽灵”，那条出现幽灵的半山腰中的大路，正是后文所说的“幽灵马路”。

第二条信息暗示了在山间仓库中，玩家可能遭遇一群掠夺者。

第三条信息比较重要，玩家可以得知还

有一条小路能避开“幽灵马路”，从另一处到达山间仓库，这条小路就是后文所说的“后山小路”。

第四条信息多少有点误导性，它向玩家描述了幽灵的模样，但幽灵并非只在晚上出没，白天也曾出没过，只是没人看到而已。

除了搜集信息外，玩家还可能在此地逗留一段时间，了解一下路途上的消息，详见下文。

有关路途的信息

某些玩家可能担心麦谷镇前往安纳波利斯山脉的途中不太安全，他们或许想打听打听这方面的信息，视玩家的口才检定结果，可获得以下情报：

1. 口才检定 DC15：在麦谷镇的东面，靠近山脉的地方，有个小部落。他们喜欢用血涂抹在脸上，这个部落凶悍残忍，他们自称为“血脸族”。偶尔的，他们会接近麦谷镇与安纳波利斯山脉之间的这条大路，旅行者们一定要小心；

2. 口才检定 DC20：麦谷镇的西面最近出现了一群掠夺者，他们三五成群，大约也有2、3伙了，弄不好也会这条大路上游荡；

3. 口才检定 DC25：麦谷镇的猎人们有时候会顺着那条大路接近山脉，他们曾近见到过巨大的老鼠在那条大路附近出没；

4. 口才检定 DC25：听说，某些旅行者曾近在在那条大路上看到了幽灵……

上述的4条信息都与下一节中，玩家可能在前往安纳波利斯山脉途中遇到的遭遇有关，详见下节。此外，某些玩家可能想买点物品、休息一日，做好探险的准备。无论如何，只要他们前往安纳波利斯山脉，就要离开麦谷镇，开始进入危险的地带了——玩家将有可能进行一场战斗了。

定制遭遇

在本模组中，虽然很多遭遇都已经提供了详细的遭遇，不过某些时刻还需要 GM 自

己构架一场战斗遭遇。如果 GM 要定制一场遭遇，需遵循以下步骤：

1. 确定遭遇难度，计算遭遇总经验值；
2. 怪物都有一定的经验值，GM 需要用遭遇总经验值去“购买”怪物。例如你计算出一场遭遇拥有 400 点经验值，可“购买”4 名部落短弓手，或者是 2 名部落矛手以及 2 名部落短弓手；
3. 确定遭遇中怪物的射程及相应战术；
4. 确定遭遇环境；
5. 计算宝藏平衡，在每种怪物中，都写明了宝藏是超出还是亏欠。

在上述所说中，有关遭遇难度、怪物职能解释之说明，详见本节下文。

确定遭遇难度

挑选怪物时，请城主注意一下怪物的等级，见本小节“怪物等级”该段落之论述。

● 标准遭遇：

玩家总等级 $\times 100$ 。

● 简单遭遇：

若该场遭遇的经验值低于玩家总等级 $\times 100$ ，但高于或等于玩家总等级 $\times 50$ ，那么就是一场简单的遭遇。

若低于玩家总等级 $\times 50$ ，由于遭遇太过简单，需要特殊安排与特殊设计。

● 较难遭遇：

若该场遭遇的经验值高于玩家总等级 $\times 100$ ，但低于或等于玩家总等级 $\times 150$ 。那么就是一场较难遭遇，某名玩家很可能会倒下，或者受到伤残。

● 困难遭遇：

若该场遭遇的经验值高于玩家总等级 $\times 150$ ，但低于或等于玩家总等级 $\times 200$ 。那么就是一场困难遭遇，玩家稍有不慎就会全员阵亡。

● 极难遭遇：

若该场遭遇的经验值高于玩家总等级 $\times 200$ 。这就是一场极难遭遇，绝大多数情况下都会因此全员阵亡。

- **怪物等级：**

在遭遇中，怪物的等级与玩家等级相差不得超过 2 级。如果遭遇中的大部分怪物等级比玩家低 2 级或高 2 级以上，那么需要重新定制遭遇，选择怪物。

怪物职能解释

怪物都拥有一定的职能，这代表了它们在战斗中的分工与定位。

怪物职能：强弱

首先，怪物是有一定强弱的，通常会在强弱等级前标注该怪物的等级：

- **喽罗：**

这是最弱的怪物了，XP 为 $LV \times 25$ 。一般来说，大部分喽罗的血量、命中率、伤害都比弱者还要低。

- **弱者：**

强度是喽罗的两倍，XP 为 $LV \times 50$ 。一般来说，大部分弱者的血量、命中率、伤害强于喽罗，但是弱于“标准”强度的怪物。

- **标准：**

正常强度的怪物，XP 为 $LV \times 100$ 。

- **精英：**

XP 为 $LV \times 150$ 。该怪物的总体实力较强，一般精英也是其他怪物的头目。

- **强者：**

XP 为 $LV \times 200$ 。该怪物的总体实力很强，他们多半都担任其他怪物的头目。

怪物职能：射程

其次，射程是 GM 定制遭遇中的重点，所有怪物按照射程分成 4 大类：

近战：5 米以下；

近程：5-20 米；

中程：20-80 米；

远程：80 米以上。

怪物职能：分工

最后，这里论述了怪物在战斗中担任的分工。

- **列兵：**

各方面都比较平均，是怪物的最普通的类型，伤害、射程、防护都是中等。

- **打击：**

该类怪物的可以在一回合内多次攻击，或者能造成范围杀伤。不过，每次攻击或范围杀伤的伤害比较中等，但是将每次伤害加起来，会比较多。拥有打击职能的怪物，比较适合攻击多个目标，尤其是对无防护的目标伤害较大。

- **散兵：**

伤害一般，多半只能对单一目标进行攻击，但是该类怪物拥有较好的移动能力，很适应“打了就跑”的战术。例如，这种怪物可以在攻击后，躲到掩体中，让对手无法攻击自己。

- **控制：**

该类型怪物拥有某些控制手段，可以牵制玩家，令玩家陷入某些不利状态。

- **炮手：**

该类型怪物通常在一回合内只能进行一次攻击，但是这次攻击的伤害很高，适合对付拥有良好防护的目标。通常来说，该类型的怪物，其防护力较差。

- **肉盾：**

该类型怪物多为近战，伤害低，但是可以为他人造掩护，且生命值很高。

- **辅助：**

该类型怪物伤害较低，但是能增强己方队友的能力，或是回复己方队友的伤势。

- **特殊：**

该怪物对于挑战上比较特殊，可能不会突显在战斗中，而是凸显于剧情、环境中，分工特殊的怪物通常会加以说明。

- **头目：**

在设定上多半担任怪物的头目，对于战斗则没什么影响。

前往安纳波利斯山脉

麦谷镇的南面山脉名为安纳波利斯 (Annapolis)，在末日纪开始后，由于大部分资料都丧失了，原先该山脉的名字也就失落了。当安东尼建立麦谷镇的时候，他脑海中突然想起来这个词语，于是就将该山脉命名为此。

安纳波利斯位于麦谷镇南面，地图上的支线距离为 28 公里，由于路途略有弯曲，因此行军距离为 30 公里，玩家步行 1 天就可以到达该山脉脚下。

在上述的 1 天路途中，玩家可能会遭遇到一些敌对生物，发生一场战斗。

遭遇环境

在上述的 1 天路途中，玩家可能会路过三种环境：丘陵、崎岖平原与废墟。这三种环境交叠出现，GM 可随机决定。

环境决定了遭遇距离，列表如下：

环境	遭遇距离
丘陵	1D12×5 米
崎岖平原	1D12×10 米
废墟	1D12×5 米

丘陵是连绵不断的低矮山丘组成的地形，坡度较缓，地面崎岖不平，视野经常被山坡阻挡。

在崎岖的平原上，玩家的视野较为开阔，但是会被灌木丛、石块等物阻挡，他们也可以利用这些物体来进行躲藏。

废墟则是末日的产物，它们原先是文明小镇，或是沿路而建的小超市、加油站等等，当它们被末日摧毁后，掠夺者、拾荒者以及时光相继洗劫了此地。现在废墟内已经没有什么有价值的物品，只留下了一堆残垣断壁，是混凝土、石块形成的废墟森林。

随机遭遇

在上述所说的 1 天路途中，玩家有 10% 几率遇到一群游荡的敌对生物。因此，若玩家在麦谷镇与安纳波利斯山脉之间来返多次，就很有可能遭遇到它们。有关这些敌对生物的资料，可见本模组“附录：怪物资料”一节。

当遭遇到敌对生物时，请城主按照下表随机决定会遭遇到以下的怪物：

游荡怪物	遭遇距离
部落民	40%
掠夺者	30%
变异老鼠	20%
无人机	10%

请城主结合自身的战役情况，参照前述的建议来设计随机遭遇。通常而言，随机遭遇不应过难——其遭遇难度应为“简单”或“标准”，毕竟它们并非本模组的主要剧情与遭遇。

战术

部落民：部落民多半都是出外游荡的猎人，如果先发现玩家，他们会选择一处地点进行埋伏，试图让矛手接近玩家后，再发起攻击。

掠夺者：他们是阴险、狡猾的敌人，会根据自身团队射程的远近来挑选战斗地点。如果整个掠夺者团队射程较近，他们会采取伏击，如果射程较远，他们则会利用有利地点进行狙击。

变异老鼠：老鼠们喜欢在夜晚出没，游荡在外的老鼠多半十分饥饿，它们见到玩家就会发起攻击。

无人机：无人机喜欢在天空盘旋，多从空中对玩家发起攻击。

宝藏论述

当城主安排随机遭遇的时候，请注意相关的宝藏。在每名怪物中，都已在“物品”或“战利品”一栏中给出了玩家可获得宝藏的总数。如果在“物品”或“战利品”的栏位中写出了“亏欠”或“富裕”的字样，都要表示 GM 需要在之后的遭遇中，进行补充或削减宝藏数量。

“亏欠”与“富裕”很好理解，例如“辐射鼠群”的宝藏为 10，亏欠 1990，就代表 GM 若安排一个辐射鼠群登场，当玩家击败它后，需要在之后的遭遇中，在其他地方补充价值 1990 的宝藏。

在本模组中出现的怪物，亏欠的很多，富裕的比较少。某些怪物只富裕很少价值的宝藏，GM 可忽略不计。

幽灵马路

当玩家从大道前往山间仓库时，大约进入安纳波利斯山脉 20 多分钟后，就会遇到一群无人机以及地雷的狙击——该遭遇被称为“幽灵马路”。

遭遇综述：

该遭遇主要由 2 颗地雷以及 5 架无人机组成，为 1 级团队的简单遭遇。

遭遇环境：

该遭遇位于一条山间大道上，该大道在此地绕了一个弯，拐向了北部，有关该遭遇的环境地形，可见本模组“附录：幽灵马路”该地图。

当玩家到达此地后，请叙述以下文字：

你们沿着大道，向南走去，进入了这条大山脉。在山腰间穿行了一会，大道拐了个弯。又走了一会，你们看到大路在不远处又拐了个弯，距离你们不远处有两个坑，一大一小。在大坑的旁边，倒毙着一名冒险者打扮的人，他身穿简单、破烂的冒险服，一柄斧子散落在旁边。

在该地图中，西面是峭壁，东面则是悬崖，两者的攀爬 DC 均为 15，其高度走向也已标明。

“T”处是埋藏的两颗地雷，这些地雷是末日前埋设的，现在性能已经失去大半，但它们还是很危险的。GM 可以将这两颗地雷的数据，视为与“简易地雷”等同。有关“简易地雷”的数据，可见《废土残生：物品大全》中“第五章：专业用具”的“陷阱”的“地雷”一节。

弹坑大约深半米，若通过爆破检定 DC20，玩家可以分辨出来这是弹坑，已经过去很多年了。

死尸是被盘旋在此地的无人机杀死的掠夺者，若通过医疗检定 DC20，可以发现这名掠夺者是被激光武器所攻击，然后被爆破物炸死的。现在，这名掠夺者身上的冒险服、

帆布鞋都已经损坏，玩家只能在死尸身上及附近找到一柄消防斧以及一柄小刀。

“E”处是无人机基地，袭击玩家的无人机就停放在此。

发展：

“E”处内有 5 架无人机，分别是 4 架喧闹及 1 架金眼。每小时，都会有 1 架无人机出来盘旋一会，以做巡逻。当玩家到达此地的时候，有 30% 几率直接遭遇 1 架无人机。

此外，“E”处的无人机基地也有警报装置，会随时监听幽灵马路的声音，通常而言，只要幽灵马路上的声音，其聆听难度小于 DC15，“E”处的无人机基地就会得知，并出动无人机。因此，若玩家在到达此地的时候，如果他们采取隐秘的行动，就要进行隐秘检定，若结果大于 15，就不会惊动无人机。

怪物：

喧闹（4）：见本模组“怪物资料”一节；

金眼（1）：见本模组“怪物资料”一节。

战术：

一旦无人机出动，它们就会从“E”处飞出。如果玩家聆听，他们可以通过觉察检定 DC15，就可以听到有类似空调风的吹起声，实际上这是无人机飞行的声音。

无人机会在 1 回合内到达幽灵马路上空，它们会通过玩家所持用的武器来分辨威胁程度。无人机优先攻击能够进行远程射击的玩家，尤其是那些持用枪支的玩家。其中金眼会先进行射击，争取令目标失敏，然后喧闹再集火攻击该目标。

由于无人机的射程比较远，它们会盘旋在天空 15 米-20 米的高度，进行射击。在这个高度内，可以有效避免一些近距离枪支的袭击——例如霰弹枪。

依照程序，无人机会死守此地，直到敌人全灭或自己死亡。如果敌人逃向山下并离开幽灵马路，或者它们闯过此地并前往山间仓库，无人机均不会追击。

经验与宝藏：

这 5 架无人机会提供 300 点经验，玩家

也可以从它们身上得到相应的宝藏。若玩家解除“T”处的地雷，每解除一个地雷，玩家可获得 30 点经验值，还可将之拿走自用。

前往山间仓库：

在路过幽灵马路后，玩家沿着大路可以到达山间仓库，他们会出现在巴比伦研究所的北侧——即该研究所的正面。

后山小路

如果玩家打算从后山小路前往山间仓库，后山小路距离大路有 8 公里。玩家需要从大路向西走 2 个小时，然后进入一条“一线天”的地形——即两壁夹峙、中间留有一条缝隙的地方。玩家会在这里走上 1 个小时，就可以到达山间仓库。

遭遇综述：

该遭遇主要由 1 个老鼠群以及 4 只豚鼠组成，为 1 级团队的标准遭遇。

遭遇环境：

后山小路几乎都是“一线天”的地形，两壁夹峙间的缝隙处，窄处仅为 1 米，最宽处也仅有 3 米。一线天的两侧的峭壁约有 30 米高，阳光是可以射进来的，因此白天此地会为光亮的照明度。在某些地段上，一线天的缝隙也会被巨石、天然岩壁所阻挡，成为一条山间通道，该山间通道的长度为十余米到数百米不等。在山间通道内，由于无法射进阳光，因此此地的照明度为黑暗，这种地形，被称为“山间暗道”。

无论是一线天地形还是山间暗道的地形，地面上都生长着杂草灌木，两边的峭壁上洞壑横行。

发展：

在一处长约 100 米的山间暗道内，栖息着一群变异老鼠，此地宽度为 2 米。它们平时隐藏在两边峭壁的洞壑内，等待伏击路过的生物。

如果玩家拥有光源，他们可以通过觉察

检定，对抗变异老鼠们的隐秘检定。若胜出就可以觉察到埋伏着的变异老鼠们。

怪物：

老鼠群（1）：见本模组“怪物资料”一节；

豚鼠（4）：见本模组“怪物资料”一节。

战术：

第 1 回合内，老鼠群和豚鼠会从山间暗道两边峭壁的洞壑内闪出，然后它们会接近玩家，采取围攻。

当豚鼠的生命值低于 10 点，就会逃进洞壑内，老鼠群的生命值低于 5 点后，就会散掉。

经验与宝藏：

这群老鼠会提供 400 点经验，它们的宝藏较少，不过在本模组的后面，已经做了相应补充。

前往山间仓库：

在击败途中的老鼠后，玩家一直前进，就可以到达一处峭壁。顺着这峭壁可以爬上仓库所在的半山腰。峭壁大约有 15 米高，攀爬 DC 为 15。当玩家爬上峭壁后，他们会出现在巴比伦研究所的南面——即该研究所的背面。

巴比伦研究所：一层

从本节开始，玩家就要探索巴比伦研究所了。该研究所位于半山腰间，正面朝北，背面在南。

当玩家接近此地时，请叙述以下文字：

在半山腰中，赫然出现了一座三层建筑，它看起来是石制的，每层约高 3 米。石制大屋外有一圈铁丝网，已经锈迹斑斑。

当玩家从北面接近此地的时候，会在地面上找到一面生锈的金属牌，上面写着“巴比伦研究所”该字样。有关巴比伦研究所一

层的地形，可见本模组“附录：巴比伦研究所地面 1 层”该地图。

环境：

巴比伦研究所一层内高约 3 米，地面是普通的石板地面，墙壁是混凝土的，十分坚硬。在巴比伦一层中，若无特殊说明，每 1 平方米的墙壁约厚 0.3 米，拥有 DT15（所有伤害类型），生命值 250。门是普通木门，厚约 0.1 米，拥有 DT10（所有伤害类型），生命值 50，均没有锁。

铁丝网：

在巴比伦研究所外围有一圈铁丝网，高 2 米，135 米长，总计 270 平方米。这些铁丝网都已经朽烂了，只能当做废金属，总计 90 磅，铁丝网用一些木柱来固定，加上固定用的金属。玩家若拆除铁丝网，总计可以得到 100 磅废金属，共价值 500。

如果玩家试图破坏这个铁丝网，只要花费 1 分钟说的时间，通过力量检定 DC12，就能在铁丝网上撕开一个缺口，足够一个人穿过。若弄倒铁丝网并收拢整理好，则需要花费 1D4 个小时。

窗户：

在“附录：巴比伦研究所地面 1 层”、“附录：巴比伦研究所地面 2 层”、“附录：巴比伦研究所地面 3 层”这三张地图中，已经标注了两种窗户——“破窗”与普通窗户，本来这里都是普通窗户，有玻璃窗面，但是岁月以及过路者破坏了很多窗户。现在巴比伦研究所只有一侧还保留着玻璃窗面，窗户大约有半米见方。站在窗户后面的人，可以拥有 1/2 遮挡（50%失手骰）；蹲在窗户后面的人，可以拥有 3/4 遮挡（75%失手骰）。

若收集所有的玻璃，每面窗户有 10 磅玻璃，巴比伦研究所总计有 21 面窗户，总计有 210 磅玻璃，共价值 4200。

掠夺者：

现在，巴比伦研究已经分成两大部分：东西两部。东侧已经被掠夺者们所占据并探

索，西侧则被古老的守卫保护着，并未被掠夺者所探索。

掠夺者们敏锐地注意到了这些守卫的存在，由于忌惮他们，掠夺者们搜罗了废旧桌椅、木板等物，在巴比伦研究所的每个楼层中构筑了障碍物。在“附录：巴比伦研究所地面 1 层”、“附录：巴比伦研究所地面 2 层”、“附录：巴比伦研究所地面 3 层”这三张地图中，标有“垃圾堆”的就是掠夺者们堆积的废旧桌椅、木板，这些垃圾都不值钱。

遭遇综述：

该遭遇主要由 5 名掠夺者组成，为 1 级团队的标准遭遇。

发展：

随时，都有 1 名掠夺者通过破窗观察巴比伦研究所的正面，其他掠夺者们则会在地点 4 内休息。玩家接近此地的隐秘程度决定了该遭遇的发展，城主可为掠夺者们安排一个守卫顺序，并为他们进行觉察检定，判断是否发现接近的玩家。

怪物：

掠夺者斧手（2）：见本模组“怪物资料”一节；

掠夺者喷子（2）：见本模组“怪物资料”一节；

掠夺者步枪手（1）：见本模组“怪物资料”一节。

战术：

如果发现玩家，掠夺者步枪手会利用窗户对玩家射击，掠夺者喷子则躲在窗户后面，一旦有人接近鹿弹的射击距离，就会闪出来攻击。掠夺者斧手则会在玩家接近后，采取近战。当掠夺者在窗户附近射击玩家的时候，请城主注意遮挡的判断。

如果掠夺者们没有发现玩家，就很有可能遭遇到玩家的突袭，或者开始一场遭遇战。在这种情况下，掠夺者斧手会冲在最前面，力求夹击玩家；掠夺者喷子主要攻击护甲薄弱的玩家；掠夺者步枪手则在后面进行掩护。

这群掠夺者在通过幽灵马路的时候，已经损失了一名队友——就是幽灵马路上的那具死尸。这群掠夺者十分畏惧幽灵马路上的无人机，他们也不知道自己能够从后山小路中逃脱，因此，在遭遇玩家袭击后，掠夺者们认为自己没有退路可言，会战斗至死。

经验与宝藏：

这 5 名掠夺者会提供 400 点经验，玩家也可以从其身上得到相应的宝藏。

遭遇：地点 3

地点 3 位于巴比伦研究所地面 1 层的西侧，是个走廊。

遭遇综述：

该遭遇主要由 2 座炮台组成，为 1 级团队的简单遭遇。

发展：

马克 1 型安放在地点 3 的“M”处，它们拥有保护色，看起来就像是墙壁上的凸起。玩家需要通过觉察检定 DC20 才能发现它们。如果玩家没有发现这两座炮台，那么当马克 1 型发起攻击的时候，玩家视为被其突袭。

怪物：

马克 1 型（2）：见本模组“怪物资料”一节。

战术：

马克 1 型的射击距离足足有 40 米，可以覆盖整个走廊。因此只要有玩家走过拐角，马克 1 型就会进行射击。

经验与宝藏：

这 2 座炮台会提供 100 点经验，玩家也可以从其身上得到相应的宝藏。

遭遇：地点 8

地点 8 位于巴比伦研究所地面 1 层的西侧，是原先的研究室。

遭遇综述：

该遭遇主要由 4 名人类活尸组成，为 1 级团队的简单遭遇。

发展：

人类活尸会站在地点 8 内，只要有人进入此地，它们就会攻击，由于害怕地点 3 上的炮台，因此绝对不会走出该地点。

怪物：

人类活尸（4）：见本模组“怪物资料”一节。

战术：

人类活尸没有任何战术，只会一拥而上，胡乱攻击。

经验与宝藏：

这 4 名人类活尸会提供 200 点经验，它们没有任何宝藏。

地点 8 内保留了一些原有的设施，不过木桌、木椅都已经朽烂，好在有些破旧的金属椅、金属桌还能用，玩家可以在这里找到 2D20 磅废金属。

其他地点论述

在巴比伦研究所的 1 层内，除了上述两个地点，其他地点就没有遭遇了，玩家可以在这里翻找到一些物品。

● 地点 1：

这里本来是通向地下的电梯，自从巴比伦研究所启动紧闭避难措施，这里就被提前埋设好的水泥封死了。电梯门也被水泥所固定，以玩家现有的资源来看，除非他们使用爆炸物，才能将电梯门炸开。

● 地点 2：

这里是巴比伦研究所地面 1 层的东侧的走廊，没什么可说的。

● 地点 4、地点 5、地点 6：

这里本来都是研究所的研究室，当巴比伦研究所启动紧闭避难措施后，很多陈设和

资料都被搬走了。原本这里还留有一些桌椅，但是都被掠夺者们做成了路障。

现在，掠夺者在地点 4 内休息，玩家可以在这里找到 30 份杂粮饼、5 个容积 2 升的塑料水瓶。

● 地点 7:

这里也是昔日的研究室，纸张、桌椅都蓝掉了。在这里，玩家可以找到 2D10 磅废金属，此外还有 1D10 根圆珠笔。

● 地点 9:

这里原本是资料室，不过很多资料都被搬走了，后来被研究所的留守人员用于临时宿舍，此外还在这里开过一次派对，留守人员们最后享用了一次美酒、饮料以及各种毒品，随后在末日那一天，他们接收到了错误的命令，离开了巴比伦研究所，很快就死于末日中。

现在，昔日留下的铺盖卷都糟烂了，很多玻璃瓶也碎了，玩家还可以看到大量的易拉罐。若搜索此地，玩家可以找到 1D10 个空玻璃瓶、2D20 个空针筒、2D20 磅碎玻璃渣、2D20+10 磅废金属（都是易拉罐）、1D10 磅废塑料、2 个避孕套。

巴比伦研究所：二层

地点 1 是巴比伦研究所原本的电梯，由于已经被水泥封死，因此现在玩家只能通过攀爬前往研究所的 2 层与 3 层。这里的攀爬很简单，其 DC 为 10。

遭遇：地点 16

地点 16 位于巴比伦研究所地面 2 层的西侧，原本用于生化研究。这里有数座培养皿，培育着许多变异生物。当末日来临时，巴比伦研究所的自毁装置被启动，这里的很多设施都被毁掉了，资料被毁，大量的变异生物也就死亡。

当玩家进入此地后，可以看到很多碎掉的玻璃渣，还有一些骨头，若通过生存检定 DC20，可以发现这些骨头都类似于动物。

在地点 16 中，玩家会遭遇 2 个辐射鼠群，这它们在 1 个月前跑到了此地，依靠食用此地变异生物的残骸，暂时栖息于此。辐射老鼠们咬坏了很多设施，包括木门。玩家可以看到地点 16 的木门歪在一边，上面有很多啃咬的痕迹。

遭遇综述:

该遭遇主要由 2 个辐射鼠群组成，为 1 级团队的标准遭遇。

发展:

当玩家走进地点 11 时，若他们通过觉察检定 DC15，就可以听到从地点 16 中传来很多“唧唧唆唆”的声音，很像老鼠的。只要玩家进入此地，就会开始战斗。

怪物:

辐射鼠群 (2): 见本模组“怪物资料”一节。

战术:

辐射鼠群会冲向玩家，进行啃咬，它们会一直追击玩家。

经验与宝藏:

这 2 个辐射鼠群会提供 400 点经验，它们没有任何宝藏。

地点 16 原本有许多木桌、木椅、塑料等物，都被辐射鼠们啃坏了。若搜索此地，玩家可以找到 2D100 磅碎玻璃渣，这些都是被打碎的培养皿。

其他地点论述

在巴比伦研究所的 2 层内，除了上述一个地点，其他地点就没有遭遇了，玩家可以在这里翻找到一些物品。

● 地点 10、地点 11:

这里是巴比伦研究所地面 2 层的走廊，没什么可说的。

● 地点 12、地点 13、地点 14:

这两个地点原本也是生化研究室，由于

自毁装置毁灭了此地，很多东西都被毁掉了。当掠夺者到达后，他们将之做成了路障，堆积在走廊上。

● 地点 15、地点 17：

这两个地点原本是生化研究室，很多设施也被自毁装置弄坏了，辐射老鼠群将这里残留的变异生物残骸啃咬干净后，咬坏了大部分东西。

若搜索地点 15，玩家可以找到 5D10 磅碎玻璃渣，这些都是被打碎的培养皿；

若搜索地点 17，玩家可以找到 5D10 磅碎玻璃渣，此外还有一个铁盒，里面有 3 发信号弹。信号弹是红色、蓝色、白色，还能使用；空铁盒重约 1 磅，还算比较结实，也能使用，价值 50。

巴比伦研究所：三层

这里是巴比伦研究所地面建筑的顶层，玩家可以从这一层找到前往地下秘密区域的通道。

遭遇：地点 26

地点 26 位于巴比伦研究所地面 3 层的西侧，原本是控制室，它控制着一部分巴比伦研究内的电力，还藏有一座秘密电梯，可以通向巴比伦研究所仅存的地下区域——魔鬼秘间。

遭遇综述：

该遭遇主要由 2 座炮台以及 3 名活尸组成，为 1 级团队的较难遭遇。

发展：

地点 26 的木门是一道铁门，现在被紧紧锁住了。过了 200 多年，门已经朽烂，但还是比较坚固的。这道铁门厚约 0.1 米，拥有 DT20，生命值 100。玩家若试图撞门，他们需要通过力量检定 DC20，或者玩家可以对门锁、门栓开两枪，就能将门弄坏，轻松地撞开（无需任何检定）。不过，一旦撞门，就会引发地点 26 内的数名怪物的警觉。

怪物：

中士 1 型（2）：见本模组“怪物资料”一节；

变种活尸（3）：见本模组“怪物资料”一节。

战术：

2 座中士 1 型位于地图上的“M”处，一旦玩家打开门，它们就会用鹿弹射击门口的玩家。若发现鹿弹杀伤效果不大，则改会用激光进行攻击。

1 名变种活尸会站在门后两侧，一旦有人进入地点 26 中，就会用拳头攻击。2 名变种活尸会站在 2 座中士 1 型的前面，为其提供掩护。

经验与宝藏：

这 2 座炮台以及 3 名活尸会提供 500 点经验，它们的宝藏较少。

地点 26 的铁门可以卸下，相当于 100 磅的废金属。

前往魔鬼秘间：

当玩家击败守卫，就能探索这里了，此时请叙述以下文字：

打开已经锈死的铁门后，你们发现这是一座空荡荡的房间，从地面的压痕来看，原本这里应该摆满了资料柜、文件柜、办公桌等物，现在都没了，只有一座铁皮柜孤零零地靠在角落中，上面的拉杆已落满了灰尘。

地图上的“C”处就是上文中的“铁皮柜子”，它实际上是一座控制台，玩家可以在控制台上找到一根拉杆与一枚红色按钮。玩家拉下拉杆，就可以启动巴比伦研究所内仅存的电力，按下红色按钮，“S”处的秘密电梯就会打开。

“S”处的电梯内只有两个按钮——“地面”及“地下”。标有“地下”的按钮可以通向地下的魔鬼秘间，标有“地面”的按钮则代表可以从地下的魔鬼秘间回到这里。现在，巴比伦研究所内的电力已经很少了，只能让这架电梯进行三个来回。

其他地点论述

在巴比伦研究所的3层内，除了上述一个地点，其他地点就没有遭遇了，玩家可以在这里翻找到一些物品。

● 地点 18、地点 19：

这里是巴比伦研究所地面3层的走廊，没什么可说的。

● 地点 20、地点 21、地点 22：

这两个地点原本是资料室、办公室，有许多桌椅、木柜，由于自毁装置毁灭了此地，很多东西都被毁掉了。当掠夺者到达后，他们将之做成了路障，堆积在走廊上。

● 地点 23、地点 24：

地点23和地点24都是资料室、办公室，很多东西都在末日前被撤走了，剩余的一部分则被巴比伦研究所的自毁装置毁掉了，木柜、木桌也都糟烂了，只有很多废旧物品。若搜索这两个地方，玩家总计可以找到2D20磅碎玻璃渣、1D100磅废塑料、2D10磅废金属、1副平光镜，以及1支保温瓶。

魔鬼秘间：

魔鬼秘间位于巴比伦研究所的地下区域，用一处地下洞穴建立而成，深度大约为地下300米，位置比较独立。电梯需要运行3分钟，才能到达此地。该电梯为货梯，最大载重量为2000磅。

有关魔鬼秘间的地形，可见本模组“附录：魔鬼秘间”该地图。地图上已经标出了培养皿的位置，此地的天花板高度为10米。

遭遇综述：

该遭遇主要由3名魔鬼组成，为1级团队的较难遭遇。

发展：

玩家从电梯下来后，会出现在地图上的“S”处，在前进过程中，玩家可以逐渐看到此地的情形，此时请叙述以下文字：

你们在电梯中运行了几分钟，感觉却像几个世纪那么久，有一段时间，你们不禁怀疑电梯是否还在运行。终于，一阵失重感后，电梯可算停下了。

门缓缓打开后，你们打开手电筒，发现这里是一个宽广的房间，天花板足足高10米，在你们面前是巨大的塑料桶，塑料桶是透明的，约长4米，直径1.5米，厚5厘米。你们向前走了走，发现地面上覆盖着一层灰白色的液体，有些粘稠又有些湿滑，定睛一看，你们发现很多塑料桶都被凿开好几个洞，里面都残留着一些灰白色的液体，与地面上的液体十分类似。

这里原本是研究所培养、研究蛇类生物的地方，盲蛇、德克萨斯双响蛇、双头蛇、蛇人、深渊毒蛇、伊甸蛇人、美杜莎以及撒旦就是在此地的培养皿中培养出来的。

在末日前，由于十分仓促，巴比伦研究所来不及转移所有的培养生物，其中双头蛇还保留在培养皿中，而且当初撒旦跑出来时，破坏了一座培养皿（地图上的7号培养皿），现在还能看出来这座培养皿上，有燃烧、破坏的痕迹。

在巴比伦研究所的自毁装置被误启动后，此地的培养皿失去了保护。而留守此地的魔鬼们因为无聊，过一阵子就会破坏一架培养皿，导致培养液流了出来，令地面粘稠且湿滑，但是不会影响移动。现在，只有一架培养皿（地图上的3号培养皿）还幸存，里面还保留有未被撤离的双头蛇。

房间尽头处是一张桌子和一张椅子，上面坐着一副人类骨骼，身穿的白大褂已经朽烂不堪了。

在搜索整个房间前，玩家要对付3名魔鬼，他们躲在8号培养皿的后面，玩家可以进行觉察检定对抗这3名魔鬼的隐秘检定，若胜出就可发现它们。

怪物：

劣魔（2）：见本模组“怪物资料”一节；

小魔鬼（1）：见本模组“怪物资料”一节。

战术：

2 名劣魔会尽快接近玩家，然后用地狱毒气对玩家进行控制，随后它们会用瞬移进行夹击。

小魔鬼飞行速度较快，它们先用地狱震波令玩家减速，然后用蛰刺集中攻击被劣魔夹击的玩家。

劣魔和小魔鬼都已经丧失了心智，它们不会逃跑。

经验：

这 3 名魔鬼会提供 500 点经验，它们没有任何宝藏。

宝藏：

若玩家搜索整个房间，最吸引人眼球的就是 8 个培养皿，这些培养皿都用高级工程塑料制成，又轻又坚固，每个培养皿重 500 磅。由于这些培养皿已经成型，基本没什么用。这些培养皿的材料还是不错的，将之拿到麦谷镇后，可以将之作为上好的废旧塑料进行回收，每个培养皿价值 500；但是，由于 7 号培养皿被破坏得比较厉害，这座培养皿价值 400。

房间尽头处的桌子、椅子是用铝合金以及工程塑料制成，桌子重 10 磅，价值 1000；椅子重 5 磅，价值 500。

在铝合金桌子上，放着一些墨水、纸张和笔，其中墨水都已经干涸、纸张朽烂，只有 5 根圆珠笔还保存完好。玩家还可以在桌子上找到 10 本书，每本书厚约 1 磅，用薄薄的工程塑料制成，防潮耐脏，故保存至现在。这 10 本是一套的，名为《地狱图鉴》（拉丁语），其中都是用拉丁语介绍的各种魔鬼、恶魔，玩家若看不懂拉丁语，至少可以看看书里的各种插图来解解闷。

椅子上的人类骸骨是留守此地的研究员，白大褂已经朽烂了。铝合金桌子有 4 个抽屉，里面有 2 个抽屉存放的都是资料和一些杂志，现在都已经朽烂了。

一个大抽屉内放着一堆医疗器械，玩家将之收拢起来，是一个高级医疗箱，但只包含一副高级医疗器械，没有高级医用材料。有关“高级医疗器械”的数据，可见《废土

残生：物品大全》中“第五章：专业用具”的“医疗用品”的“高级医疗箱”一节。

最后一个抽屉中，玩家可以找到一架光盘盒，里面有 10 张光盘，如下：

1. 两张光盘的薄膜上烧录着一行拉丁文：“魔鬼的秘密”——这正是麦谷镇镇长要寻找的光盘；

2. 两张光盘上写着“聚会”、“球赛”的字样，是研究员们的日常录像；

3. 两张光盘上分别写着“SKYT-657”、“OPUI-1005”的字样，是研究员收藏的爱情动作片；

4. 四张光盘上标有《龙在地下城 1-4》的字样，这是天堂纪元时拍摄的奇幻故事片，研究员们拿它们解闷。

当玩家击败魔鬼，找到光盘后，就可以返回麦谷镇，向镇长安托尼交还任务，领取奖赏了。

冒险结束：

本模组是一种“地点式冒险”，只要玩家清理掉巴比伦研究所内的所有怪物，寻找到光盘，本次冒险就宣告结束。

● 魔鬼的秘密

麦谷镇的镇长安托尼虽然看不懂拉丁语，但是当安虎拉成想他交待这个任务时，他已经将拉丁文的样式记录下来，并默记背诵，当玩家交还光盘时，他会辨认光盘上是否有烧录的拉丁文，以此分辨。

交给“魔鬼的秘密”这两张光盘后，每名玩家可以获得 100 点任务经验值，并获得 2000 瓶盖的报酬。在这里，相对于每名玩家获得的 100 点经验，2000 瓶盖作为宝藏来说略少。请城主在之后的剧情中，补充相应的宝藏，其额度如下：

$(\text{获得任务经验值的玩家人数} \times 1000) - 2000$

例如，交还光盘时，有 5 名玩家获得了 100 点的任务经验值，那么城主就要在之后的剧情中补充价值 3000 的宝藏，至于补充的方法，城主可自由发挥。

● 书籍

麦谷镇上没有人懂得拉丁语，它们也只能将之作为画册来看，也没有人愿意收购它们。实际上，这本书是巴比伦研究所寻找的古籍，并进行了再印，古籍中为巴比伦研究所的科研人员提供了灵感，并研发出了魔鬼与恶魔这两种生物，其中就包括撒旦以及魔鬼秘间中的劣魔与小魔鬼。

基本上，除非遇到爱书之人，否则这 10 本书籍没有任何用处，价值则在 200-500 不等。城主也可以根据自身的战役情况，在这一套《地狱图鉴》内加入更多的秘密，设计更多的后续剧情。

● 其他光盘

由于麦谷镇没有电脑，因此其他光盘都没有用。在大城市（例如安虎拉城），可能会有人收购其他光盘，城主可酌情而定。

● 巴比伦研究所

清理掉巴比伦研究所后，玩家可自由探索此地。但是前往魔鬼秘间的电梯，其电力已经很少了，玩家无法将之作为长期的秘密基地来使用。

更有甚者，将“魔鬼的秘密”交给安东尼后，他会将之送到安虎拉城，安虎拉城很快意识到巴比伦研究所内，可能还有更多的秘密，他们会派出佣兵队，占据巴比伦研究所，禁止所有人探索此地。

本模组中出现的巴比伦研究所地面部分，以及地下的魔鬼秘间，只是这座庞大研究所很少的一部分。由于自毁设施以及紧急避难措施的启动，很多区域都被封死了。随着安虎拉城的逐渐探索，很多区域都会被发现、挖掘出来，今后可能玩家还会被人雇佣，重返此地再次探索。城主可以根据自身的战役情况，酌情设计更多的剧情与遭遇。

● 麦谷镇：

当安虎拉城探索巴比伦研究所的时候，麦谷镇南面的强大势力——“新罗马”也会注意此事。他们会派一队士兵进驻麦谷镇，并以此为根据地，展开调查。麦谷镇也暂时归属于新罗马管辖。

如果玩家还逗留在麦谷镇，就会看到新罗马军团的身影。由于这段情节并非属于本模组，因此没有列出新罗马该势力的简要设定，以及新罗马军团士兵们的数据资料。

● 撒旦的动向：

在巴比伦研究所内，还保留着一只变异生物的尸体——就是那条双头蛇。很快，复活的撒旦会让美杜莎潜伏到附近，并雇佣人手打听巴比伦研究所的情况，他们很可能找上玩家，询问他们的经历。

● 提升经验

在本模组结束后，视玩家的行动与人数，他们每人可能获得 700 点到 800 点左右的经验，城主可以利用本模组内提供的怪物资料，进行自由组合，安排一些短期战斗型遭遇，让玩家提升到 2 级。以下是一些遭遇点子：

- 麦谷镇的人们请求玩家去消灭入侵棉芋田的变异老鼠；

- 护送麦谷镇的商队前往安虎拉城；

- 消灭附近出沒的掠夺者；

- 调查废墟中出现的“幽灵”，实际上是遭遇一群游荡的无人机。

城主可结合自身的战役设定，与本模组中有关遭遇的论述，自由决定相关遭遇的难度、环境与怪物数量。

附录：怪物特性解释

这里列出了本模组中怪物的特性，其中由于“集群特性”的篇幅比较长，因此单列出来，见下文。

黑暗视觉

在标出的距离内，完全黑暗相当于昏暗，昏暗相当于光亮。

攀爬

拥有此特性的怪物可以用 1AP 攀爬 1 米，攀爬时检定+10，还可以用敏捷代替力量进行检定，而且攀爬中不会失敏。一般来说，会在其数据内写出攀爬的总检定加值。

四足

该怪物没有胳膊该部位，但是有四条腿。若瞄准其腿部，其瞄准减值采用胳膊的数据，但重击表采用腿部。

若四足类怪物的一条腿伤残了，其效果等同“单腿伤残”，双腿伤残等同于“双腿伤残”。

机器人特性

免疫辐射、毒素、疾病、创伤、战栗、恶心、惊慌，无需睡眠、休息、呼吸、饮食，不会受到非致命伤害。脉冲、电磁会对其造成全额伤害，机器人只能依靠修理来恢复生命值，不能依靠自然恢复以及使用药品来恢复生命值。

不可瞄准

该怪物因为构造原因，不能瞄准。

飞行

该怪物可飞行，标出的飞行速度是额外的，也可以花费 AP 飞行。例如：“飞行 6 米”就代表该怪物每回合可以飞行 6 米。

在本模组中，所有能够飞行的怪物，其机动性均为“完美”——这代表该怪物无论向上向下可以花费 1AP 飞行 1 米，都可以飞行。该怪物在进行平飞、俯冲时，可以奔跑、冲锋，还能悬停。

活尸特性

种族分类：类人生物。

头部弱点：头部若受到 1 点伤害，即告死亡。

固定

该怪物不能移动，没有本身 AC，基础 AC 为 10。

轨道

机器人只能沿着一定轨道匀速移动，不可奔跑、急行和冲锋。因为是匀速运动，所以没有本身 AC，基础 AC 为 10。

魔鬼特性

种族分类：魔鬼是突变生物，不算野外生物、类人怪物与机器。

心灵感应 100 米：魔鬼可以与其他一个或多个魔鬼在 100 米内，通过心灵感应进行沟通。

瞬移

该怪物能够进行类似“传送”的移动方式，它们可以可穿过墙体、跨越水面等等，也可以向上瞬移。

瞬移该能力代表该生物只能瞬移这么多的距离，不能花费 AP 进行瞬移。

盲感

在标出的距离内，你可以感知到生物，如同看到该生物，即使是处于目盲、沙尘影响或是完全黑暗的情况下。

真正黑暗视觉

在标出的距离内，完全黑暗与昏暗都相当于光亮。

有翼

该生物拥有一双翅膀，攻击翅膀等同于攻击腿部，其瞄准减值与重击表都采用腿部的数据。

附录：集群特性

绪论

一个集群是一些超微型、微型或超小型生物的组合，GM 可以将之视为一个生物来进行战斗。

除了本文特殊说明之外，集群具有组成它的个体种类的特性。

集群有单一的生命值，单一的先攻调整值，单一的移动速度、单一的 AC 与防护。集群在进行各种检定时亦和单个生物一样。一个集群至少要占据边长 1 米的正方形（如果由不会飞的生物组成）或立方体（由飞行生物组成），具体的面宽已经写在了数据中。

在攻击时，集群要移进对手所占据的区域。由于它会附着在猎物身上，因此可以和任意大小的生物一起占据共同的空间。集群可以不受阻碍的穿越敌人占据的方格，反之也如此。如果一个裂缝或者洞口足够组成集群的生物通过，那么集群也可以通过。

一般而言，视集群中单个生物大小，一个集群起码包含 100 只生物。在不会飞的集群中，生物通常是紧紧地堆叠在一起，在移动和进攻时翻越其它个体一起向猎物涌去，所以它们具有比 1 米见方的地区通常能容纳的多得多的数量。更大的集群可由多个单个集群的总和来体现。大型集群所占据的区域形状可以随意改变，但是集群通常会保持所占据方格都是相邻的。

特性

由于数量太多，集群不会被驯服。

集群没有明显的前胸后背，也不存在明确的生理结构，所以它不可被瞄准，也不会受到重击、夹击，而且免疫大多数的武器伤害，若要伤害到集群生物，见下文“攻击集群”。若在攻击中出现 CC，只是必然命中。

一个集群的生命值减到 0 或更低，集群就会散开，就不会产生任何威胁了。

除非所有集群都陷入某种特殊环境中，否则集群从来不会陷入任何特殊状态。

集群的攻击

集群生物的攻击没有攻击加值，它们不会展开通常的近身攻击。取而代之，当它们移动进一个区域后，如果 AP 足够，就可以对区域内的任何生物自动造成伤害，集群的攻击所花费的 AP 都已经在数据中给出。集群的攻击不受隐蔽、遮挡的影响。通常来说，一个集群造成的伤害基于它的 LV，如下列出：

集群 LV	集群基本伤害
1-3	1d10
4-6	2d10
7-9	3d10
10-12	4d10
13-15	5d10
16-18	5d10+5
19-20	5d10+10
21+	5d10+20

除非集群的介绍中特别说明，否则集群的攻击都会造成普通伤害，由于集群会集中攻击生物所暴露的部位。因此，只要目标的护甲没有头盔，其攻击就会忽略该目标盔甲的 DR 与 DT。

扰乱心神：任何被集群所攻击的生物，如果造成伤害，那么当它的回合开始时，需要通过耐力检定（具体 DC 在集群数据中给出），失败则陷入恶心状态，持续时间为 1 回合。

攻击集群

集群免疫大多数的攻击，只有下列攻击对集群有效：

- 任何面杀伤；
- 任何火焰伤害；
- 任何带有“燃烧”的攻击。

附录：怪物资料

麦谷镇民兵

	成年平民 LV1 喽啰、近战、列兵	武装平民 LV1 弱者、近程、列兵
经验：	25	50
生命：	35	35
先攻：	+10	+10
AC：	24 (+4 本身)。失敏 20，接触 24，接触及失敏 20。	24 (+4 本身)。失敏 20，接触 24，接触及失敏 20。
行动点：	7	7
视距：	20	20
攻击：	BB 枪+7。射程 10，伤害 5。普通 5，上膛 8，装填 8，10/10。	单发步枪+9。射程 20，伤害 1D8+8。普通 5，装填 4，1/1，备弹 5 发。
攻击：	脚+5。射程 1，伤害 1D4+1。普通 4。	小刀+5。射程 1，伤害 1D8+1。普通 3。
专长：	闪避	闪避
抗性：	PR+5，RR+2，IR+5。	PR+5，RR+2，IR+5。
主要技能：	小型枪械 7	小型枪械 9
属性：	力量 5，感知 5，耐力 5，魅力 5，智力 5，敏捷 5，运气 5	力量 5，感知 5，耐力 5，魅力 5，智力 5，敏捷 5，运气 5

成年平民

基本战术：用 BB 枪进行射击，只要受伤就会逃跑。

物品：BB 枪，BB 弹×10。废土游民服，帆布鞋，方砖。总价值 150，亏欠 100。

次要数据：

- 任选两项非战斗系技能为专项技能，这两项技能的级数+2；
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+6。HR+5。
- HP/LV+5。负重: 12（轻载）。

简介：成年的人类平民，基本上都会装备一柄最差劲的 BB 枪，起码可以用来吓唬人。

武装平民

基本战术：用单发步枪进行射击，当生命值低于 20 点的时候就会逃跑。

物品：单发步枪，10mm 纸壳弹×6，小刀，废土游民服，帆布鞋，方砖×3。总价值 400，亏欠 100。

次要数据：

- 任选两项非战斗系技能为专项技能，其中一项专项技能的级数+2；
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+6。HR+5。
- HP/LV+5。负重: 25（轻载）。

简介：经过一定射击训练的人类平民，装备较好。

	僵尸平民 LV1 标准、中程、列兵	变种人平民 LV1 标准、近战、打击
经验:	100	100
生命:	32	51
先攻:	+14	+8
AC:	26 (+5 本身、+1 附加)。失敏 21，接触 25，接触及失敏 20。	24 (+1 本身、+3 附加)。失敏 23，接触 21，接触及失敏 20。
DT	无。	N (5)。无头部防护。
行动点:	9	8
视距:	30	10
攻击:	龙式步枪+14。射程 30，伤害 1D8+10。普通 5，装填 4，1/1，备弹 14 发。	十字镐+15。射程 1，伤害 2D12+7。普通 4。
专长:	闪避	额外移动（每回合免费移动 2 米）。
抗性:	PR+8，RR+15，IR+12。	PR+12，RR+6，IR+16。
主要技能:	小型枪械 14	兵刃 16，躲闪 6
属性:	力量 5，感知 7，耐力 6，魅力 3，智力 8，敏捷 8，运气 5	力量 10，感知 4，耐力 8，魅力 3，智力 5，敏捷 6，运气 4

僵尸平民

基本战术：僵尸平民们会与敌人保持距离，然后射击。

物品：龙式步枪，10mm 纸壳弹×15。冒险服，帆布鞋，方砖×3。总价值 1000。

次要数据：

- 任选两项非战斗系技能为专项技能，其技能级数为起始值。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+2。SR+7。HR+6。
- HP/LV+6。负重: 26（轻载）。

简介：僵尸们在废土上经历的时间比较长，战斗经验较为丰富。

变种人平民

基本战术：变种人平民热爱近战，他们会尝试接近敌人，然后用十字镐攻击。

物品：十字镐。皮夹克。废土游民服，帆布鞋。杂粮饼×6。总价值 1000。

次要数据：

- 任选一项非战斗系技能为专项技能，其技能级数为起始值；
- 肉搏特技：选择 MD+1。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+7。SR+6。HR+10。
- HP/LV+9。负重: 24（轻载）。

简介：变种人即使是平民，也拥有比较好的战斗能力，在保卫城镇的巷战中，他们是很好的战斗力量。

	生化人平民 LV1 标准、近程、散兵	普通民兵 LV1 标准、近战、列兵
经验:	100	100
生命:	37	38
先攻:	+10	+12
AC:	26 (+5 本身、+1 附加)。失敏 21，接触 25，接触及失敏 20。	25 (+4 本身、+1 附加)。失敏 21，接触 24，接触及失敏 20。
行动点:	9	8
视距:	20	20
攻击:	幸运左轮+17。射程 10，伤害 1D4+8。普通 3，二连射 4，装填 8，6/6，备弹 12 发。	单发步枪+12。射程 20，伤害 1D8+8。普通 5，装填 4，1/1，备弹 9 发。
攻击:	脚+5。射程 1，伤害 1D4+1。普通 4。	小刀+6。射程 1，伤害 1D8+2。普通 3。
特性:	额外移动 2 米。 治疗针恢复 1D10+10 点生命值。	—
专长:	武器专攻（运动手枪）	闪避
抗性:	PR+6，RR+7，IR+6。	PR+6，RR+3，IR+6。
主要技能:	小型枪械 14	小型枪械 12，躲闪 6
属性:	力量 5，感知 5，耐力 6，魅力 5，智力 6，敏捷 8，运气 5	力量 6，感知 6，耐力 6，魅力 5，智力 6，敏捷 6，运气 5

生化人平民

基本战术：生化人平民大多采取打了就跑的战术，十分适合巷战。

物品：幸运左轮，.22LR 军剩弹×18。治疗针。冒险服，帆布鞋，杂粮饼×3。总价值 1000。

次要数据：

- 任选两项非战斗系技能为专项技能，其技能级数为起始值。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+7。HR+10。
- HP/LV+6。负重: 11（轻载）。

简介：生化人平民们动敏捷，虽然装备很差，但可以给入侵者造成一定程度的麻烦。

普通民兵

基本战术：普通民兵的战斗力依旧很差，他们主要用单发步枪进行射击。

物品：单发步枪，10mm 纸壳弹×10，小刀。冒险服，帆布鞋，方砖×3。总价值 500，亏欠 500。

次要数据：

- 任选一项非战斗系技能为专项技能，其技能级数为起始值。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+2。SR+7。HR+6。
- HP/LV+6。负重: 26（轻载）。

简介：普通民兵是有一定战斗技能的人类，当保护家园的时候，他们才会拼尽全力。

部落民

总体简介：这里出现的部落民均为血脸族的部落民，十分残忍。

物品说明：部落服在数据上等同于“冒险服”。

	部落矛手 LV1 标准、近战、列兵	部落短弓手 LV1 标准、中程、打击
经验：	100	100
生命：	40	39
先攻：	+10	+14
AC：	23 (+2 本身、+1 附加)。失敏 21，接触 22，接触及失敏 20。	23 (+1 本身、+2 附加)。失敏 21，接触 22，接触及失敏 20。
行动点：	9	9
视距：	20	30
攻击：	长矛+18。射程 2，伤害 1D12+9。普通 5。若采取准备动作攻击冲锋中敌人，其伤害加倍。	+3 复合短弓+17。射程 30，伤害 1D12+3。普通 4，装填 0，1/1，备箭 29 发。射程 30-60 时，HC+12。
攻击：	小刀+13。射程 1，伤害 1D8+5。普通 3。	小刀+10。射程 1，伤害 1D8+4。普通 3。
抗性：	PR+6，RR+3，IR+6。	PR+6，RR+3，IR+6。
主要技能：	兵刃 15，躲闪 8，生存 5	小型枪械 14，躲闪 8，觉察 7
专长：	长矛兵。武器专攻（长矛）。	擅长弓箭。武器专攻（复合短弓）
属性：	力量 8，感知 5，耐力 6，魅力 4，智力 3，敏捷 8，运气 5	力量 7，感知 7，耐力 6，魅力 4，智力 3，敏捷 8，运气 4

部落矛手

基本战术：矛手负责发起第一批进攻，他们会冲进敌人阵地。冲锋时，他们会失去本身 AC，此时的 AC 为 21。

物品：长矛，小刀。部落服，帆布鞋，方砖×3。总价值 300，亏欠 700。

次要数据：

- 肉搏 11（选择 MD+1）；能量武器与所有技术系技能均为 0；其他技能级数均为起始值。
- CC：20。CM：1。MD+5。SR+4。HR+6。
- HP/LV+6。负重：18（轻载）。

简介：矛手是部落中最常见的战士，他们凶狠顽强，冲锋的时候完全不在乎生死，而且会战斗到最后一刻。

部落短弓手

基本战术：他们的射击距离较远，因此可以在中等距离上就开始射击，因此可以很好地为同伴们提供掩护。

物品：+3 复合短弓，普通箭×30，箭袋，小刀。部落服，帆布鞋，杂粮饼×3。总价值 1000。

次要数据：

- 肉搏 10（选择 MD+1），兵刃 10；能量武器与所有技术系技能均为 0；其他技能级数均为起始值。
- CC：20。CM：1。MD+4。SR+4。HR+6。
- HP/LV+6。负重：17（轻载）。

简介：短弓手是部落中最常见的远程打击力量，他们从小就训练怎么使用弓箭。在游牧部落中，短弓手们十分常见。

掠夺者

	掠夺者斧手 LV1 弱者、近战、列兵	掠夺者枪手 LV1 标准、近程、打击
经验:	50	100
生命:	35	38
先攻:	+10	+10
AC:	26 (+5 本身、+1 附加)。失敏 21, 接触 25, 接触及失敏 20。	23 (+2 本身、+1 附加)。失敏 21, 接触 22, 接触及失敏 20。
行动点:	8	9
视距:	20	20
攻击:	消防斧 +10。射程 1, 伤害 1D20+2。普通 4。	尖叫左轮 +17, 射程 10, 伤害 1D8+12, 穿透 5。普通 4, 二连射 5, 装填 8, 6/6, 备弹 12 发。
攻击:	小刀 +10。射程 1, 伤害 1D8+2。普通 3。	小刀 +6。射程 1, 伤害 1D8+2。普通 3。
特性	所有重击检定结果-30。	所有重击检定结果-30。
抗性:	PR+5, RR+2, IR+5。	PR+6, RR+3, IR+6。
主要技能:	小型枪械 6, 兵刃 10, 躲闪 8	小型枪械 14, 躲闪 8, 觉察 5
专长:	近距离射击。闪避。	近距离射击。武器专攻 (尖叫左轮)
属性:	力量 6, 感知 5, 耐力 5, 魅力 4, 智力 4, 敏捷 6, 运气 5	力量 6, 感知 5, 耐力 6, 魅力 5, 智力 5, 敏捷 8, 运气 5

掠夺者斧手

基本战术: 他们喜欢冲进人群, 夹击敌人。有时候, 斧手也会为其他同伴做一些掩护。

物品: 消防斧, 小刀。冒险服, 帆布鞋, 杂粮饼×4。总价值 500。

次要数据:

- 急救、医疗、修理、科学级数均为起始值-3, 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+2。SR+5。HR+5。
- HP/LV+5。负重: 23, 处于轻载。

简介: 这群掠夺者十分贫穷, 差不多都是人类。他们很常见, 约占 30%左右, 作为最倒霉的掠夺者, 他们往往冲在最前面, 充当炮灰。

掠夺者枪手

基本战术: 掠夺者枪手先会尝试接近敌人, 然后用尖叫左轮发起攻击。

物品: 尖叫左轮, 10mm 纸壳弹×18, 小刀。冒险服, 帆布鞋, 杂粮饼×5, 瓶盖×10。总价值 1000。

次要数据:

- 急救、医疗、修理、科学级数均为起始值-3, 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+2。SR+6。HR+6。
- HP/LV+6。负重: 32, 处于轻载。

简介: 这种人类掠夺者枪手是最常见的强盗了, 他们善于近距离射击, 差不多约占掠夺者团队的 50%-60%。

	掠夺者喷子 LV1 标准、近程、炮兵	掠夺者步枪手 LV1 标准、中程、列兵、头目
经验:	100	100
生命:	38	38
先攻:	+10	+10
AC:	23 (+2 本身、+1 附加)。失敏 21, 接触 22, 接触及失敏 20。	23 (+2 本身、+1 附加)。失敏 21, 接触 22, 接触及失敏 20。
行动点:	9	9
视距:	20	20
攻击:	钢管枪+17 失敏。12 号纸壳鹿弹, 射程 5, 伤害 1D6+2, 穿透 5, 散射数 1D6。普通 5, 装填 4, 1/1。备弹 11 发。	单发步枪+15。10mm 纸壳弹, 射程 20, 伤害 1D8+8。普通 5, 装填 4, 1/1。10 米内 HC+17, 穿透 5。备弹 19 发。
攻击:	钢管枪+17。12 号纸壳独头弹, 射程 10, 伤害 1D10+10, 穿透 5。普通 5, 装填 4, 1/1。备弹 9 发。	单发步枪+10。10mm 普通弹, 射程 20-40, 伤害 1D8+8。普通 5, 装填 4, 1/1。备弹 6 发。
特性:	所有重击检定结果-30。	所有重击检定结果-30。
抗性:	PR+6, RR+3, IR+6。	PR+6, RR+3, IR+6。
主要技能:	小型枪械 12, 躲闪 8, 生存 7	小型枪械 12, 躲闪 8, 觉察 7
专长:	近距离射击。武器专攻 (钢管枪)	近距离射击。武器专攻 (单发步枪)
属性:	力量 6, 感知 5, 耐力 6, 魅力 5, 智力 5, 敏捷 8, 运气 5	力量 6, 感知 5, 耐力 6, 魅力 5, 智力 5, 敏捷 8, 运气 5

掠夺者喷子

基本战术: 掠夺者喷子喜欢利用掩体接近敌人, 然后用钢管枪抵近射击, 随后他们会缩回掩体, 装填后再从侧翼发起另一次攻击。

物品: 钢管枪, 12 号纸壳鹿弹×12, 12 号纸壳独头弹×10。冒险服, 帆布鞋。方砖, 杂粮饼×4。总价值 1000。

次要数据:

- 急救、医疗、修理、科学级数均为起始值-3, 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+2。SR+6。HR+6。
- HP/LV+6。负重: 24, 处于轻载。

简介: 这种人类掠夺者善于近战, 约占整个团队的 20%左右。

掠夺者步枪手

基本战术: 掠夺者步枪手喜欢拉开距离, 当目标位于 20 米到 40 米处时, 他们就会用普通弹发起攻击。一旦进入 20 米, 他们就换用纸壳弹。

物品: 单发步枪, 10mm 纸壳弹×20, 10mm 普通弹×7。冒险服, 帆布鞋。杂粮饼×5。总价值 1000。

次要数据:

- 急救、医疗、修理、科学级数均为起始值-3, 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+2。SR+6。HR+6。
- HP/LV+6。负重: 24, 处于轻载。

简介: 这种人类掠夺者往往善于使用步枪, 人数不多, 约 10%左右, 由于能在远距离控制敌人, 因此往往充当头目。

变异老鼠

	小骡鼠 LV1 弱者、近战、打击、小型	豚鼠 LV1 弱者、近战、列兵
经验:	50	50
生命:	30	40
先攻:	+6	+6
AC:	26 (+1 本身、+5 体型)。失敏 25，接触 26，接触及失敏 25。	23 (+1 本身、+2 附加)。失敏 21，接触 23，接触及失敏 20。
行动点:	8	6
视距:	5	10
攻击:	啮咬+10。射程 1，伤害 1D10+5，鼠毒 1。普通 4。	啮咬+10。射程 1，伤害 1D20+4，鼠毒 1。普通 4。
特殊能力:	黑暗视觉 5 米。攀爬+18。四足。在光亮环境下，视为目盲。	黑暗视觉 5 米。攀爬+13。四足
抗性:	PR+12，RR+5。IR: 免疫。	PR+12，RR+10。IR: 免疫。
主要技能:	肉搏 5，躲闪 6，觉察 5，隐秘 5	肉搏 5，躲闪 4，觉察 5，隐秘 5
属性:	力量 4，感知 2，耐力 4，魅力-，智力-，敏捷 6，运气 5	力量 5，感知 3，耐力 5，魅力-，智力-，敏捷 3，运气 5

小骡鼠

基本战术: 骡鼠喜欢埋伏在拐角、岩壁的凹陷处，等敌人走近时再发动攻击。

战利品: 总价值 503，富裕 3。

- 鼠皮: 0.5 磅，生存 DC20 提取，价值 100。需要专长“废土猎手”的“剥取鼠皮”；
- 毛绒: 1 磅，价值 50；
- 鼠肉: 1.5 磅，生存 DC15 提取，价值 90；
- 鼠毒: 1/8 剂，生存 DC15 提取，需要专长“废土猎手”的“提取鼠毒”，价值 100；
- 鼠骨: 8 磅，价值 160。
- 杂碎: 30 磅，价值 3。

其他次要数据:

- 其他技能级数均为起始值。
- 躲藏时隐秘检定+10。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介: 骡鼠据说是骡子与老鼠的结合，约半米高，1 米长，重约 50 磅。骡鼠的头像骡子，它们在明亮光照下会目盲，在黑暗中，骡鼠动作很快，较为敏捷，若将之引到光照强烈处，就好对付了。

豚鼠

基本战术: 豚鼠的攻击性不高，但是领土意识很强。一旦它们饿了，或者你入侵了它们家园，这些家伙会毫不犹豫攻击你。豚鼠的生命值很高，但动作比骡鼠慢，它们通常会在狭小地区攻击敌人，一旦进入战斗就不会逃跑。

战利品: 总价值 500。

- 毛绒: 1.5 磅，价值 75；
- 鼠肉: 2 磅，生存 DC15 提取，价值 120；
- 鼠毒: 1/8 剂，生存 DC15 提取，需要专长“废土猎手”的“提取鼠毒”，价值 100；
- 鼠骨: 10 磅，价值 200。
- 杂碎: 50 磅，价值 5。

其他次要数据:

- 所有技能均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介: 传说是猪与老鼠结合的结果，它们的身躯庞大、肥胖，死亡后其鼠皮会变得很脆弱，无法使用，它们几乎可以废土大陆上的每个角落找到。豚鼠约半米高，1.5 米长，体重 100 磅。

	老鼠群 LV2 标准、近战、控制、大型	辐射鼠群 LV2 标准、近战、控制、大型
经验:	200	200
生命:	30	30
先攻:	+4	+6
AC:	16 (+1 本身、-5 体型)。失敏 15，接触 16，接触及失敏 15。	16 (+1 本身、-5 体型)。失敏 15，接触 16，接触及失敏 15。
面宽	1 米×3 米	2 米×2 米
行动点:	7	7
视距:	5	10
攻击:	集群啮咬。伤害 1D10，鼠毒 1。普通 4。扰乱心神 DC15。	集群啮咬。伤害 1D10，1D2 点辐射量。普通 4。扰乱心神 DC15。
特殊能力:	黑暗视觉 5 米。攀爬+15。集群特性。	黑暗视觉 10 米。攀爬+15。集群特性。
抗性:	PR+10，RR+5。IR: 免疫。	PR+10。RR: 免疫。IR: 免疫。
主要技能:	肉搏 5，躲闪 5，觉察 5，隐秘 5	肉搏 5，躲闪 16，觉察 5，隐秘 10
属性:	力量 3，感知 2，耐力 3，魅力-，智力-，敏捷 5，运气 5	力量 3，感知 3，耐力 3，魅力-，智力-，敏捷 5，运气 5

老鼠群

基本战术: 通常多在山洞中聚集，在发起攻击前，它们需要聚集在一起，然后发起攻击。

战利品: 总价值 950，亏欠 1050。

- 毛绒: 1/2 磅，价值 25；
- 鼠毒: 1 剂，生存 DC15 提取，需要专长“废土猎手”的“提取鼠毒”，价值 800；
- 鼠肉: 2 磅，生存 DC15 提取，价值 120，需花费 1D4+1 小时；
- 杂碎: 50 磅，价值 5。

其他次要数据:

- 其他技能级数均为起始值。
- 躲藏时隐秘检定+0。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介: 有时候，聚集在一起的小老鼠也可以造成很大威胁。鼠群很可怕，几个老鼠群就会造成一场小型灾难，它们不仅有毒，而且可以破坏粮食，还能带来疾病。每只老鼠群大约包含 200 只老鼠。

辐射鼠群

基本战术: 通常多在山洞中聚集，在发起攻击前，它们需要聚集在一起，然后发起攻击。

战利品: 总价值 10，亏欠 1990。

- 杂碎: 100 磅，价值 10。

其他次要数据:

- 所有技能均为起始值。
- 躲藏时隐秘检定+0。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介: 一个辐射鼠群大约包含 100 只小型辐射鼠。辐射鼠群多出现高辐射区域，或是变异生物聚集之处，有时候也会迁徙到很遥远的地方。辐射、病毒令辐射鼠发生了强烈的变异，它们的外表已经变成了灰黑色，表皮已经有着斑斑点点的溃烂。辐射鼠类似僵尸，如果有辐射，只需要很少的食物就能够生存，辐射鼠们几乎什么都吃，很多人说，必要时它们只依靠吃石子就能活下去。

无人机

	喧闹 LV1 弱者、近程、散兵、小型	金眼 LV1 标准、近程、控制、超小型
经验:	50	100
生命:	20	20
先攻:	+10	+10
AC:	25 (+5 体型)。失敏 25, 接触 25, 接触及失敏 25。	30 (+10 体型)。失敏 30, 接触 30, 接触及失敏 30。
移动	飞行 8 米, 机动性完美	飞行 6 米, 机动性完美
行动点:	4	4
视距:	20	20
攻击:	激光枪+10 接触。射程 20, 激光伤害 1D6+6。普通 4, 可射击 20 次。	电浆枪+15 接触及失敏。射程 20, 电浆伤害 1D6。普通 4, 可射击 20 次。
攻击:	激光枪+5 接触。射程 20-40, 激光伤害 1D6+6。普通 4, 可射击 20 次。	颤抖电浆+15 接触及失敏。射程 10, 电浆伤害 1D8, 失敏 DC15。普通 4, 可射击 20 次。
特殊能力:	机器人特性。不可瞄准。	机器人特性。不可瞄准。
抗性:	PR、RR、IR 均免疫。	PR、RR、IR 均免疫。
主要技能:	能量武器 5	能量武器 5
属性:	力量 4, 感知 5, 耐力 4, 魅力 1, 智力 5, 敏捷 2, 运气 5	力量 4, 感知 5, 耐力 4, 魅力 1, 智力 5, 敏捷 2, 运气 5

喧闹

基本战术: 它们喜欢盘旋在天空上, 然后用激光射击。由于飞行速度很快, 它们可以采用打了就跑的战术。

战利品: 总价值 502, 富裕 2。

- 核能电池: 1 块, 0.2 磅, 科学 DC20 提取, 价值 500。
- 废塑料: 10 磅, 价值 2。

其他次要数据:

- 每天能攻击 20 次, 随后需要充电。
- 其他技能级数均为起始值。
- 躲藏时隐秘检定+8。
- CC: 20。CM: 1。

简介: 看起来就像是 4 个碟子组成的飞行圆盘。是一种用电池和太阳能电池板驱动的飞行机器人, 采用喷气飞行。喧闹型无人机重约 20 磅, 死亡的时候会自爆, 只留下一堆废塑料和电池。

金眼

基本战术: 它们速度较慢, 基本就是飞在天空中进行射击。

颤抖电浆: 命中后, 若造成伤害要通过耐力检定 DC15, 否则失敏 1 回合。

战利品: 总价值 1001, 富裕 1。

- 核能电池: 2 块, 0.4 磅, 科学 DC20 提取, 每块价值 500。战利品总计价值 1000;
- 废塑料: 5 磅, 价值 1。

其他次要数据:

- 每天能攻击 20 次, 随后需要充电。
- 其他技能级数均为起始值。
- 躲藏时隐秘检定+12。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介: 看起来就像是 3 个碟子组成的飞行圆盘, 上面装有一个较大的摄像筒。金眼型无人机重约 10 磅, 它可发射特殊电浆, 死亡时会自爆, 只留下一堆废塑料和电池。

活尸

	人类活尸 LV1 弱者、近战、肉盾	变种活尸 LV1 标准、近战、肉盾
经验:	50	100
生命:	40	80
先攻:	+6	+6
AC:	20。失敏 20，接触 20，接触及失敏 20。	20。失敏 20，接触 20，接触及失敏 20。
DR	N (90%)，P (90%)。	N (90%)，P (90%)。
行动点:	6	7
视距:	10	20
攻击:	挥击+10。射程 1，伤害 1D10+1。普通 3。	挥击+15。射程 1，伤害 1D12+6。普通 3。
特殊能力:	黑暗视觉 10 米。并肩肉墙，活尸特性。	黑暗视觉 10 米。肉墙，活尸特性。
抗性:	PR+15，RR+15，IR 均免疫。	PR+15，RR+15，IR 均免疫。
主要技能:	肉搏 10	肉搏 15
属性:	力量 5，感知 3，耐力 5，魅力-，智力-，敏捷 3，运气 5	力量 10，感知 3，耐力 10，魅力-，智力-，敏捷 3，运气 5

人类活尸

基本战术：它们是很好的肉墙，一般来说会堵住关键通道，或者缓慢接近敌人，用拳头战斗。

并肩肉墙：当两名人类活尸在一个方格中，且该回合没有移动的情况下，位于身后的人，可以视为拥有全遮挡。

战利品：无，亏欠 500。

其他次要数据：

- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介：普通人受到病毒感染后，变成无意识尸体。从外表来看类似奇幻小说中的僵尸，实际上是被病毒所寄生。人类活尸的皮肤已经糜烂，但是还保留完好，步履蹒跚，动作缓慢。由于被病毒所寄生，人类活尸可以不用呼吸、睡眠、食用任何东西，就能维持自己的存在。

变种活尸

基本战术：变种活尸是绝佳的肉墙，它们通常都听从于其他人的命令，专门负责成为其他人的肉盾。

肉墙：当变种活尸该回合没有移动的情况下，位于身后的人，可以视为拥有全遮挡。

战利品：无，亏欠 1000。

其他次要数据：

- 所有技能均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+6。

简介：是被病毒感染并寄生后的强大怪物，从外观上来看，与变种人有些类似。但是其身材更为肥胖，皮肤糜烂得更为厉害，看起来更为笨拙。由于被病毒所寄生，变种活尸可以不用呼吸、睡眠、食用任何东西，就能维持自己的存在。

炮台

	马克 1 型 LV1 弱者、近程、打击、小型	中士 1 型 LV1 标准、近程、炮兵、小型
经验:	50	100
生命:	20	40
先攻:	+10	+10
AC:	25 (+5 体型, +5 附加)。失敏 20, 接触 15, 接触及失敏 15。	25 (+5 体型, +10 附加)。失敏 25, 接触 15, 接触及失敏 15。
行动点:	4	6
视距:	20	20
攻击:	激光枪+15 接触。射程 20, 激光伤害 1D6+4。普通 2, 可射击 50 次。	激光枪+15 接触。射程 20, 激光伤害 1D6+8。普通 3, 可射击 30 次。
攻击:	激光枪+10 接触。射程 20-40, 激光伤害 1D6+4。普通 2, 可射击 50 次。	鹿弹+15 失敏。射程 10, 伤害 1D6+3, 散射数 1D6。普通 6, 备弹 10 发。
特殊能力:	机器人特性。固定。不可瞄准。	机器人特性。轨道。不可瞄准。
抗性:	PR、RR、IR 均免疫。	PR、RR、IR 均免疫。
主要技能:	能量武器 10	能量武器 10, 小型枪械 10
属性:	力量 4, 感知 5, 耐力 4, 魅力 1, 智力 5, 敏捷-, 运气 5	力量 4, 感知 5, 耐力 4, 魅力 1, 智力 5, 敏捷 2, 运气 5

马克 1 型

基本战术: 用激光枪进行射击, 直至对手全灭或自己死亡。

战利品: 核能电池一块, 0.2 磅, 科学 DC20 提取, 价值 500。

其他次要数据:

- 每天能攻击 50 次, 随后需要充电。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。

简介: 这是安装在墙壁上的固定机器人, 外表呈圆球状。它们重约 20 磅, 死亡时会自爆, 只留下一堆废塑料和电池。

中士 1 型

基本战术: 用激光枪进行射击, 若敌人接近则用鹿弹进行攻击。

战利品: 总计价值 1000。

核能电池: 1 块, 0.2 磅, 每块都需要科学 DC20 提取, 每块价值 500;

铜壳鹿弹×10, 总计价值 500。

其他次要数据:

- 每天能攻击 30 次, 随后需要充电。
- 其他技能级数均为起始值。
- 躲藏时隐秘检定+12。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介: 这是安装在墙壁上的可移动机器人, 外表为圆球状, 重约 10 磅, 死亡时会自爆, 只留下一堆废塑料和电池。

魔鬼

	劣魔 LV1 精英、近战、列兵	小恶魔 LV1 强者、近程、控制、小型
经验:	150	200
生命:	30	50
先攻:	+6	+10
AC:	20。失敏 20，接触 20，接触及失敏 20。	30 (+5 本身、+5 体型)。失敏 25，接触 30，接触及失敏 25。
DT:	N (10)，L (10)，F (50)，P (10)。全防护。	N (5)，L (5)，F (50)，P (5)。全防护。
移动:	瞬移 2 米	飞行 8 米，机动性完美
行动点:	4	8
视距:	10	20
攻击:	爪抓+15。射程 1，伤害 1D10+5，穿透 5。普通 4。	蛰刺+20。射程 10，伤害 1D10，穿透 5。普通 4，齐射 5 (2 发)。
攻击:	地狱毒气+10 接触。射程 5。0AP，每回合限定 1 次。	地狱震波+20 定点。射程 5，弥漫。2AP，每回合限定 2 次。
特殊能力:	魔鬼特性。盲感 10 米。不可瞄准。	魔鬼特性。真正黑暗视觉 10 米。有翼。
抗性:	PR、RR、IR 均免疫。	PR、RR、IR 均免疫。
主要技能:	肉搏 15，投掷 10，躲闪 1。	肉搏 15，躲闪 20。
属性:	力量 3，感知 3，耐力 3，魅力 1，智力 1，敏捷 1，运气 5	力量 2，感知 5，耐力 4，魅力 1，智力 8，敏捷 10，运气 5

劣魔

地狱毒气：劣魔可以喷出一道毒气，一旦命中敌人，就要通过抗毒检定 DC15，失败则晕眩 1 回合。由于劣魔可以操纵该毒气进行主动攻击，因此闭气无法防止读取，但是防毒面具可以。

基本战术：先缓慢接近敌人，然后用瞬移围攻，同时用地狱赌气进行压制。

战利品：无。亏欠 1500。

其他次要数据：

- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介：劣魔高约 1.5 米，重约 100 磅，看起来就像是一名瘫软在地的人类，浑身呈现出墨绿色。由于生化改造的原因，劣魔已经没有大脑，也无法交流，但是能感应到其他魔鬼传递的心灵信息，会服从对方的命令。劣魔可将自己转变为量子态，进行瞬移，其尖牙也可以穿透一定的铠甲。劣魔一旦死亡，就会变成一团墨绿色的液体。

小恶魔

地狱震波：小恶魔可以发出一道音波，宽 1 米，长 5 米，任何盔甲都无法防护该音波，目标需要通过耐力检定 DC15，失败则会因为心率扰乱带来的神经失调，减速 1 回合。

基本战术：小恶魔多会飞行在空中，它们先会用地狱震波延缓对手的进攻步伐，或者分割团队，然后用蛰刺发起攻击。

战利品：无。亏欠 2000。

其他次要数据：

- 所有技能均为起始值。
- 躲藏时隐秘检定+15。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。

简介：小恶魔站立起来约半米高，重约 30 磅，看起来就像是一名被缩小的人类，只不过用翅膀代替了手，而且通体赤红。小恶魔用翅膀飞行，机动性极好，其尾巴上的蛰刺，经常闪着锐利的光芒。当小魔鬼死亡时，会自爆成一团火焰，在一瞬间化为灰烬。

附录：麦谷镇重要人物

本节列出了麦谷镇所有重要人物的数据，供 GM 查阅。

安东尼

职能：	LV3 标准、近程、辅助
经验：	300
身份：	镇长
生命：	50
先攻：	+16
AC：	21 (+1 本身)。失敏 20，接触 21，接触及失敏 20。
行动点：	8
视距：	30
攻击：	M29 警用左轮手枪+18。射程 10，伤害 1D8+10。普通 4，装填 8，6/6。使用军剩弹，备弹 12 发。
抗性：	PR+8，RR+15，IR+12。
专项技能：	小型枪械 18，修理 20，驾驶 18。
专长：	良好教育。
属性：	力量 5，感知 8，耐力 6，魅力 3，智力 6，敏捷 6，运气 8。

● 战斗：

基本战术：安东尼的战斗能力不高，更多是为伙伴们提供修理、驾驶车辆上的帮助。如果非要战斗，安东尼会用左轮手枪进行还击，一有机会就会撤退。

● 人物描述

安东尼是一名男性僵尸，平时总穿一身工装服，带副平光眼镜。他身材高瘦，约有 1.85 米，说话慢条斯理，措词清晰，给人一种知识渊博的感觉。其实，在天堂纪元中，他就是一名普通的维修工而已。

● 次要数据：

- 掌握语言：美语（听说读写），英语（听说）。
- 花费 3 点学习保全工。其余技能均为起始值。

- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+9。HR+6。HP/LV+6。

● 个人资产：总价值 3000

M29 警用左轮手枪，.38 军剩弹×18。治疗针×2。帆布鞋×2，平光镜×2，工装服×2，西服，皮鞋，墨镜。工具箱。

● 可修理物品（9 种）

单发步枪，杠杆猎枪，暴力，乌兹手枪，M29 警用左轮手枪，尖叫左轮，皮夹克，战斗夹克，强化夹克。

● 可售卖物品：总计 6000

常见等级：博伊刀，治疗针×3，打火机，火脂×4。

标准等级：小手电筒，能量电池×2，部落粉×3，工兵铲。

匮乏等级：游标卡尺。

● 背景（泛用背景）

安东尼曾经生活于天堂纪元中，末日降临时，他的年龄为 24 岁，现在的年龄已经 244 岁，是名副其实的老僵尸了。

在末日前，安东尼是个机械工，身材高大，负责维修电站。末日来临时，他正巧出差在此，强烈的核辐射将其变成了僵尸。随后，僵尸安东尼离开了此地，流落在外 100 多年，并于末日纪 121 年回到此地。此时，电站早已毁掉，只剩下了当初的值班小屋。长久的时间让安东尼失去了大半的记忆，他只对这座值班小屋抱有了奇妙的感情，于是他就留了下来，慢慢营造、建设此地，收留流浪者在此地定居，20 多年后，这里成为了一个小镇。于是，在末日纪 135，麦谷镇成立，安东尼作为第一名定居者与最年长的居民，顺理成章地成为了镇长。

安德鲁

职能:	LV2 精英、近程、打击
经验:	300
身份:	镇长好友
生命:	48
先攻:	+12
AC:	35 (+12 本身、+3 附加)。 失敏 23, 接触 32, 接触及失敏 20。
行动点:	9
视距:	20
单发攻击:	乌兹手枪+28。射程 20, 伤害 1D8+12。普通 4, 装填 2, 20/20。备弹 20 发。
二连射攻击:	乌兹手枪+26。射程 20, 伤害 1D8+12。二连射 4, 装填 2, 20/20。备弹 20 发。
特殊能力:	直觉闪避。
抗性:	PR+8, RR+15, IR+12。
专项技能:	小型枪械 20, 躲闪 10, 觉察 6。
专长:	单枪客, 武器专攻 (乌兹手枪)。
天赋:	健壮×2, 额外专长, 学习障碍。
属性:	力量 5, 感知 6, 耐力 6, 魅力 3, 智力 2, 敏捷 8, 运气 6

● 战斗:

基本战术: 安德鲁主要用乌兹手枪进行点射, 如果目标明显对自己有较大威胁——例如持用霰弹枪, 他就会对其进行二连射。

直觉闪避: 当安德鲁在被突袭的状态, 或者无法看到敌人时, 若受到敌人攻击, 安德鲁不失敏。

● 人物描述

安德鲁是一名男性僵尸, 身高 1.74 米, 头发被烧掉了一半, 剩下的头发垂在一边, 很受他的保护和重视。因此安德鲁实际上留着一个阴阳头, 他喜欢穿着一身绿色的猎装, 乌兹手枪斜跨在腰间。

● 次要数据:

- 掌握语言: 美语 (听说读写), 英语 (听说)。
- 花费 1 个技能点学习乌兹手枪的特殊攻击。
- 其他技能级数均为起始值, 所有技术系技能-5。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+3。HR+6。HP/LV+6。

● 物品: 总价值 3000

乌兹手枪, 9mm 军剩弹×40, 乌兹手枪专用弹匣。战斗猎装, 运动鞋。治疗针×2。

● 背景 (前突击队员)

安德鲁是从天堂纪元中活下来的僵尸, 现在已经有 240 岁了。在末日, 他是一名预备役突击队员, 在军营内接受了严格的战斗训练, 末日时年龄为 20 岁。当军营遭受核弹轰炸后, 在强烈的辐射中, 他成为了一名僵尸, 记忆磨损了大半。

随后, 安德鲁在末土大路上流浪, 做过佣兵也做过劫匪。大约末日纪 150 年时, 他来到了麦谷镇, 结识了安东尼。作为同样是从天堂纪元中活下来的人, 他们有着共同的残留记忆, 也就成为了好友, 安德鲁便留在了麦谷镇。在外人看来, 安东尼多了一名保镖与亲随, 而对于这两人来说, 则多了一名无话不谈的朋友。

格雷格

职能:	LV3 强者、中程、打击
经验:	600
身份:	治安官
生命:	60
先攻:	+10
AC:	40 (+12 本身, +8 附加)。失敏 28, 接触 32, 接触及失敏 20。
DT:	N (5)。无头部防护。
行动点:	9
视距:	20
单发攻击:	铁血步枪+33。射程 20, 伤害 1D4+15。普通 5, 装填 2, 20/20。备弹 40 发。
二连射攻击:	铁血步枪+31。射程 20, 伤害 1D4+15。二连射 6, 装填 2, 20/20。备弹 40 发。
扫射攻击:	铁血步枪+28。射程 20, 伤害 1D4+15。扫射 6 (5 发), 装填 2, 20/20。备弹 40 发。
FMJ 弹射击:	数据同上, 拥有穿透 5。
抗性:	PR+6, RR+3, IR+6。
特性:	所有重击结果检定-30。专心闪避。
专项技能:	小型枪械 30, 躲闪 20, 觉察 15。
专长:	闪避, 武器专攻 (铁血步枪), 武器专精 (铁血步枪)。
天赋:	高属性, 健壮×2, 额外专长, 差劲重击, 缺乏技能。
属性:	力量 6, 感知 5, 耐力 6, 魅力 5, 智力 6, 敏捷 8, 运气 5。

● 战斗:

基本战术: 在整个麦谷镇中, 格雷格的射击水平是最高的。他手中的铁血步枪以及 5mm 子弹, 也可以进行超距射击。在 20-40 米的距离上, 所有攻击检定要-5。如果得知有人袭击镇子, 他多会站在屋顶

上, 用单发攻击进行掩护, 即使近距离了, 他的扫射攻击也十分致命。总之, 无论是在中距离进行掩护, 还是在近距离用扫射攻击, 他都是一名好手。

专心闪避: 格雷格可以指定一名对手, 令本身 AC+5。此时, 对于该敌人来说, 他的 AC 增至 45, 接触 AC 增至 37。在一个回合中, 格雷格只能指定一名对手使用此能力。

● 人物描述

格雷格总是穿着一身联盟皮甲, 戴一顶牛仔帽。他是个男性人类, 黑人, 高约 1.78 米, 留着一头卷发和络腮胡子。

● 次要数据:

- 掌握语言: 美语 (听说), 其余技能均为起始值-2。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+6。HR+6。HP/LV+6。

● 个人资产: 总价值 6000

铁血步枪, 5mm 普通弹×60, 5mm FMJ 弹×20, 铁血步枪专用弹匣×3。治疗针×3。联盟皮甲。运动鞋, 牛仔裤, 牛仔帽, T 恤衫, 坎肩。

● 可售卖物品: 总价值 6000

现金: 700。
常见等级: 橡胶靴, M1 格兰德。
标准等级: 钢丝绳×2。

● 背景 (泛用背景)

格雷格现年 34 岁, 他的母亲是本地人, 父亲是外来的佣兵, 传给他一手战斗技巧, 并留下了一柄铁血步枪。当父母双双病死, 他无人照料, 也没有亲朋, 就变卖了家产, 扛起枪外出四处冒险。格雷格在佣兵队伍中混过一段时间, 学得一身战斗技巧, 积累了一笔财富后, 返回麦谷镇, 依靠自己的战斗技巧赢得了众人的尊重, 成为了本镇的治安官。

彼得

职能:	LV4 精英、近战、打击、控制
经验:	600
身份:	干草床旅店老板
生命:	50
先攻:	+27
AC:	30 (+10 本身)。失敏 20, 接触 30, 接触及失敏 20。
行动点:	8
视距:	20
攻击:	钱切+35。射程 1, 伤害 1D12+18。普通 3, 破甲 5。CM 结果-20。
抗性:	PR+6, RR+3, IR+6。
特性:	突袭回合拥有全部的 AP。专心闪避, 耳听八方。
专项技能:	兵刃 30, 躲闪 25, 口才 21。
专长:	先发制人, 额外技能点。
天赋:	特攻精神, 重拳, 专长不精, 平庸, 永久伤痕。
属性:	力量 6, 感知 6, 耐力 6, 魅力 4, 智力 6, 敏捷 6, 运气 6。

● 战斗:

基本战术: 彼得是个近战高手, 几乎没有什么远程攻击能力。他很适合近身战斗, 他手中的“钱切”, 伤害力很强, 刺中的话多半重伤。因此, 彼得很适合在旅店中进行镇场子之类的工作, 尤其是威吓那些没有防护能力的人。请城主注意, 彼得拥有的“借机攻击”能力, 让他可以应付好几个人的围攻。

破甲: 穿透 20, 不可瞄准。

专心闪避: 彼得可以指定一名对手, 令本身 AC+5。此时对于该敌人来说, 他的 AC 增至 35, 接触 AC 增至 35。在一个回合中, 彼得只能指定一名对手使用此能力。

耳听八方: 当彼得被敌人所夹击或包围时, 他们不视为夹击、包围彼得——因此这些敌人的某些特技会失去作用。

● 人物描述

旅店老板彼得是一名男性人类, 身材瘦小, 胳膊却很长。他约有 1.75 米高, 总喜欢穿一件西服, 嗜好抽烟。彼得有一

双深深的眼窝, 淡蓝色瞳孔, 鼻梁高挺, 白金色的头发剃成一个平头。早年间, 彼得在街头格斗中受过伤, 导致从左脸上有一条长长的伤疤——从左额头直至右唇, 令他看起来多少有点可怕。

● 次要数据:

- 掌握语言: 美语 (听说)。
- 兵刃类特技: 破甲击, 盲战, 借机攻击。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+6。SR+7。HR+6。HP/LV+6。

● 个人资产: 总价值 3000

钱切: 战斗刀, 良好状态, 改造利刃 +2, 价值 2000。

治疗针×2。西服, 皮鞋, 打火机, 一包香烟。铲子。

● 可售卖物品: 总价值 8000

现金: 1100。

泛滥等级: 酒×30, 10 包香烟。

常见等级: 打火机, 火脂×9, 核口可乐×20, 咖啡×20。

标准等级: AB 口香糖×3, 吹风机, 能量电池, 避孕套×10。

● 固定资产: 总价值 1000

在干草床内, 有一些床铺、桌椅和碗碟, 这些零碎的生活物品, 共价值 1000。

● 背景 (泛用背景)

彼得现年 31 岁, 来自附近的安虎拉城, 从小他就在街头上长大, 打架斗殴、偷鸡摸狗, 很快就会学到了一手使用兵刃的技巧。后来, 他惹到了当地黑帮, 只好流落在外冒险。几年后, 他得知黑帮已经赦免了自己, 但他还是对安虎拉城有些忌惮, 于是就来到了麦谷镇, 拿着钱开设了这家旅店, 并定居于此。

山姆

职能:	LV3 标准、近程、散兵
经验:	300
身份:	山姆杂货铺老板
生命:	40
先攻:	+10
AC:	30 (+10 本身)。失敏 20, 接触 30, 接触及失敏 20。
行动点:	7
视距:	20
攻击:	暴力+20 失敏。12 号纸壳鹿弹, 射程 10, 伤害 1D6+4, 散射数 1D6。普通 5, 装填 4, 1/1。备弹 29 发。
抗性:	PR+5, RR+2, IR+5。
特性:	每回合额外移动 2 米, 专心闪避, 耳听八方。
专项技能:	躲闪 25, 交易 20, 口才 20。
专长:	额外移动, 额外技能点。
属性:	力量 5, 感知 5, 耐力 5, 魅力 8, 智力 6, 敏捷 4, 运气 5。

● 战斗:

基本战术: 山姆的战斗能力不强, 他善于交涉与买卖物品。如果非要进行战斗, 他会用霰弹枪进行射击。由于他拥有额外移动能力, 所以多利用地形进行抵近射击, 然后缩回掩体进行装填。

专心闪避: 山姆可指定一名对手, 令本身 AC+5。此时对于该敌人来说, 他的 AC 增至 35, 接触 AC 增至 35。在一个回合中, 山姆只能指定一名对手使用此能力。

耳听八方: 当山姆被敌人所夹击或包围时, 他们不视为夹击、包围山姆——因此这些敌人的某些特技会失去作用。

● 人物描述

山姆看起来大约有 30 多岁, 实际只有 20 出头。他是一名男性人类, 个子不高, 约 1.72 米, 身材肥胖, 令眼角都有了皱纹, 蓄着络腮胡, 有着一头胡乱乍起

的头发——这多半是他看起来显老的原因。虽然长相一般, 但是他为人亲和, 说话富有磁性, 一双炯炯有神的目光, 十分吸引人。

● 次要数据:

- 掌握语言: 美语 (听说读写)。
- 小型枪械 20。其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+7。HR+5。HP/LV+5。

● 个人资产: 总价值 2500

暴力, 12 号纸壳鹿弹×30。治疗针×3。卫衣, 运动鞋, 牛仔裤, 衬衫, 平光镜, 蜡制书写板。

● 可售卖物品: 总价值 10500

现金: 1000。

泛滥等级: 总价值 5000, 都是生活物品, 其中食物大部分都是风干肉。由于该等级物品交易频繁, 因此没有固定的物品, GM 可根据《废土残生: 物品大全》中所列物品, 自行选择。

常见等级: 盐×4, 提灯×3, 火脂×9, 铺盖卷×3, 拖车, 铁皮桶, 一字锁×2, 解毒剂。

标准等级: 丝袜×5, 放大镜。

● 背景 (商人背景)

山姆是唐娜的徒弟, 现年 23 岁。他师从唐娜, 期间结识了唐娜的好友凯莉。刚刚出师, 他与凯莉一同出外冒险, 期间结识了变种人猎人兄弟——西蒙与本。后来, 在探索一处废墟后, 他们得到了一些天堂纪元的遗产, 将之变卖后, 山姆回到了麦谷镇, 开了一家杂货铺, 并逐渐挤垮了唐娜开的小店铺。

凯莉

职能:	LV2 标准、近程、列兵
经验:	200
身份:	山姆之妻
生命:	40
先攻:	+10
AC:	31 (+8 本身, +3 附加)。失敏 23, 接触 28, 接触及失敏 20。
行动点:	7
视距:	20
攻击:	暴力+16 失敏。12 号纸壳鹿弹, 射程 10, 伤害 1D6+4, 散射数 1D6。普通 5, 装填 4, 1/1。备弹 29 发。
抗性:	PR+5, RR+2, IR+5。
特性:	每回合额外移动 2 米。
专项技能:	小型枪械 16, 隐秘 16, 觉察 9。
专长:	闪避。
属性:	力量 5, 感知 5, 耐力 5, 魅力 6, 智力 6, 敏捷 8, 运气 5。

● 战斗:

基本战术: 凯莉的战斗能力很一般, 她善于潜入、跟踪。在战斗中, 她主要用额外移动能力, 利用地形进行抵近射击, 然后缩回掩体进行装填。

专心闪避: 凯莉可指定一名对手, 令本身 AC+5。此时对于该敌人来说, 他的 AC 增至 36, 接触 AC 增至 33。在一个回合中, 凯莉只能指定一名对手使用此能力。

● 人物描述

凯莉是一名女性生化人, 身高 1.6 米, 略有姿色。她有着一双墨绿色的狐狸眼, 鼻子两侧有着淡淡的雀斑, 留着一头齐肩红发。

● 次要数据:

- 掌握语言: 美语 (听说)。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+7。HR+5。HP/LV+5。

● 个人资产: 总价值 2000

暴力, 12 号纸壳鹿弹×20。治疗针×2。战斗猎装, 帆布鞋。瓶盖×30。

● 背景 (泛用背景)

凯莉是唐娜的闺蜜, 现年 18 岁。从 10 年前, 她就跟着唐娜, 与她无话不谈, 直到遇到了山姆。

当山姆在唐娜身边学师时, 凯莉逐渐喜欢上了这个胖子, 当两人一夜春宵后, 凯莉就死心塌地的跟着山姆, 最终与唐娜决裂。

西蒙

职能:	LV2 精英、近程、列兵
经验:	300
身份:	凯莉的朋友、麦谷镇猎人
生命:	55
先攻:	+10
AC:	27 (+1 本身, +6 附加)。失敏 26, 接触 21, 接触及失敏 20。
DT:	N (10), F (10)。无头部防护。
行动点:	7
视距:	20
攻击:	投枪+20。射程 20, 伤害 2D8+7。普通 4, 装填 1, 1/1。备弹 15 根。
攻击:	拳头+10。射程 1, 伤害 1D4+7。普通 3。
抗性:	PR+10, RR+5, IR+16。
特性:	所有重击结果检定-30。
专项技能:	投掷 20, 躲闪 4, 觉察 5, 生存 15。
专长:	快速翻找。
天赋:	高属性+2, 差劲重击-2。
属性:	力量 10, 感知 5, 耐力 6, 魅力 4, 智力 6, 敏捷 4, 运气 5。

● 战斗:

基本战术: 西蒙主要用投矛进行远程攻击, 当对付野外生物的时候, 主要用捕兽夹来制造陷阱。

● 人物描述

西蒙是名男性变种人, 约有 1.9 米高, 浑身黝黑, 浑身都长着红色肿泡。西蒙声如洪钟, 大腿上肌肉遍布。他力大无穷, 即使穿着一身骨甲, 也能轻松自如地奔跑、战斗。

● 次要数据:

- 掌握语言: 美语 (听说)。
- 肉搏特技: 选择 MD+1。
- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+7。SR+7。HR+8。HP/LV+8。

● 个人资产: 总价值 3000

投枪×16, 骨甲。捕兽夹×3, 治疗针×2。帆布鞋, 厚袍子。

● 背景 (猎人背景)

西蒙现年 30 岁, 原本居住在安虎拉城周围的小村中, 算是个乡下猎人。当他与弟弟本一共前往安虎拉城贩卖猎物时, 遇到了凯莉, 并对其一见钟情。不过, 西蒙知道自己是名变种人, 因此只是暗恋她, 没有说出口。这种感情慢慢转变成了对凯莉的忠诚, 随后, 在凯莉的介绍下, 他和弟弟, 以及凯莉、山姆一同在安虎拉城附近冒险, 发了一笔小财后, 与他们一起定居在了麦谷镇。

本

职能:	LV2 标准、近战、控制
经验:	200
身份:	西蒙的弟弟、麦谷镇猎人
生命:	49
先攻:	+8
AC:	32 (+5 本身、+7 附加)。失敏 27, 接触 32, 接触及失敏 20。
DT:	N (5)。无头部防护。
行动点:	8
视距:	10
攻击:	大锤 +20。射程 1, 伤害 2D8+6, 击倒 DC15。普通 4, 破甲 6。
攻击:	小刀 +20。射程 1, 伤害 1D8+4。普通 3, 破甲 5。
抗性:	PR+8, RR+15, IR+12。
专项技能:	兵刃 20, 躲闪 8, 巧手 6, 生存 6。
专长:	闪避。
属性:	力量 8, 感知 4, 耐力 8, 魅力 2, 智力 4, 敏捷 6, 运气 4。

● 战斗:

基本战术: 本善于近身战斗, 他主要用大锤进行攻击, 击倒目标。有时候也会埋设捕兽夹, 制造陷阱。

破甲: 穿透 20, 不可瞄准。

● 人物描述

本是名男性变种人, 约有 2.3 米高, 他浑身赤红, 长有绿色肿泡, 胳膊极为壮硕, 足足有普通人类的大腿般那样粗。本有一张巨大的嘴, 下颚很大, 而且还有巨大的犬齿, 看起来很像怪兽。本头脑简单、性格开朗, 喜欢大吃大喝, 尤其对烤肉没有什么抵抗力。

● 次要数据:

- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+4。SR+5。HR+10。

HP/LV+9。

● 个人资产: 总价值 3000

大锤, 小刀。强化夹克, 废土游民服, 帆布鞋, 杂粮饼×6。治疗针。捕兽夹。总价值 2000。

● 背景 (猎人背景)

本是一名男性变种人, 现年 27 岁, 他是西蒙的弟弟, 为人头脑简单, 只会听从哥哥的吩咐。当他的哥哥结识凯莉, 并组成一支冒险队伍后, 他就成为了队伍中不可或缺的人物, 经常站在队伍前头, 对付强大的敌人或怪物。后来, 当他们探索过一处废墟, 发了笔小财后, 便跟随哥哥, 来到麦谷镇并定居下来。

唐娜

职能:	LV2 标准、近程、列兵
经验:	200
身份:	小商人
生命:	39
先攻:	+8
AC:	28 (+5 本身, +5 附加)。 失敏 23, 接触 25, 接触及失敏 20。
行动点:	8
视距:	10
攻击:	M29 警用左轮手枪+20。射程 10, 伤害 1D8+10。普通 4, 装填 8, 6/6。使用军剩弹, 备弹 12 发。
抗性:	PR+5, RR+6, IR+5。
特性:	每回合额外移动 2 米。
专项技能:	小型枪械 20, 修理 6, 交易 18。
专长:	良好教育。
属性:	力量 4, 感知 4, 耐力 5, 魅力 8, 智力 6, 敏捷 6, 运气 5。

● 战斗:

基本战术: 唐娜的战斗能力很一般, 多半负责团队内的交涉与买卖。在战斗中, 她会借助掩体, 用 M29 警用左轮手枪进行反击, 一旦战局不利就会撤退。

● 人物描述

唐娜是一名女性生化人, 约高 1.54 米, 她有着一对可爱的猫眼, 是麦谷镇上最漂亮的女人。唐娜总喜欢穿着一身粉色卫衣, 即使已经 20 多岁了, 由于身材矮小, 看起来还是如同小女孩般可爱。

● 次要数据:

- 掌握语言: 美语 (听说读写)。
- 口才 12, 躲闪 8。其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+1。SR+9。HR+5。HP/LV+5。

● 个人资产: 总价值 2000

M29 警用左轮手枪, .38 军剩弹×18。治疗针。强化夹克, 卫衣, 牛仔裤, 帆布鞋。

● 可售卖物品: 总价值 4000

现金: 500。

泛滥等级: 治疗粉×10。

常见等级: 切肉刀, 北约 NATO 弹 (军剩弹) ×10, 刮胡刀×10, 涤纶×5。

● 背景 (商人背景)

唐娜现年 21 岁, 早年间在安虎拉城长大, 是一名商人的学徒。刚刚成年时, 她就来到了麦谷镇, 开了一家商铺, 在附近做小买卖卫生, 积攒了一笔小钱, 并结识了凯莉, 后来收山姆为徒。

不过, 当山姆出师并返回麦谷镇后, 唐娜的店铺遭到了挤兑, 店铺不得不关门, 只能兜售点杂物勉强度日。对于山姆和凯莉, 她十分厌恶, 认为他们背叛了自己, 是忘恩负义。

劳伦斯

职能:	LV2 标准、中程、打击
经验:	200
身份:	唐娜的男友
生命:	39
先攻:	+10
AC:	27 (+4 本身、+3 附加)。失敏 24, 接触 23, 接触及失敏 20。
行动点:	9
视距:	20
攻击:	佣兵步枪+25。射程 20, 伤害 1D4+10。普通 5, 15/15。备弹 15 发。
二连射攻击:	佣兵步枪+23。射程 20, 伤害 1D4+10。二连射 6, 15/15。备弹 15 发。
抗性:	PR+6, RR+3, IR+6。
专项技能:	小型枪械 25, 躲闪 8, 觉察 5。
专长:	柔软身体。
属性:	力量 6, 感知 5, 耐力 6, 魅力 4, 智力 7, 敏捷 8, 运气 4。

● 战斗:

基本战术: 劳伦斯会利用自己的专长, 先匍匐在地, 然后采用临时架设佣兵步枪, 用估量换取 AP 进行射击。如果受伤比较严重, 他会用治疗粉恢复生命值。

● 人物描述

劳伦斯是一名人类男性, 白肤褐发, 高约 1.71 米, 有一双淡褐色的眼睛。他总是蓄一撇上唇胡, 留着一头碎发。劳伦斯的长相虽不帅气, 但很体贴唐娜, 因此赢得了她的芳心。

● 次要数据:

- 其他技能级数均为起始值。
- CC: 20。CM: 1。MD+2。SR+8。HR+6。
- HP/LV+6。负重: 19, 处于轻载。

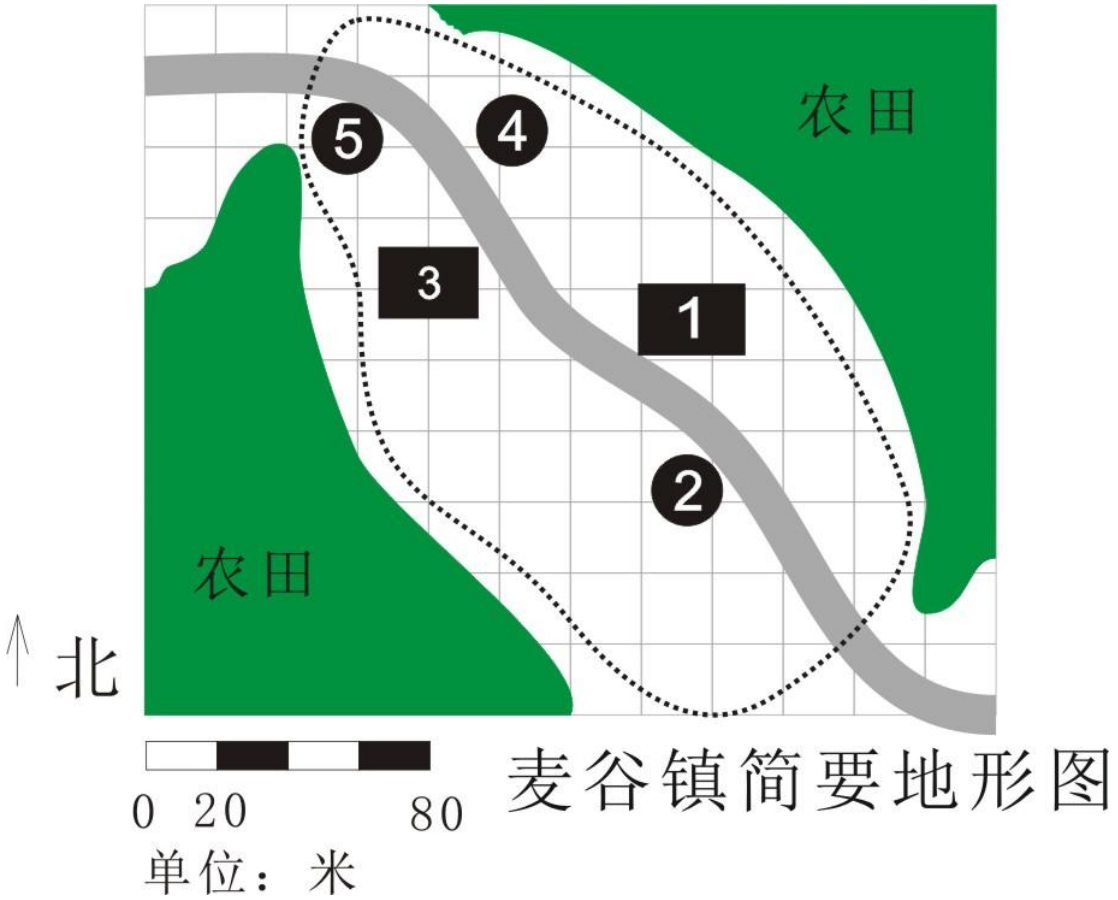
● 个人资产: 总价值 2000

佣兵步枪, 佣兵步枪专用弹匣, 5mm 普通弹×30。战斗猎装, 帆布鞋。治疗粉×3。杂粮饼×4。总价值 2000。

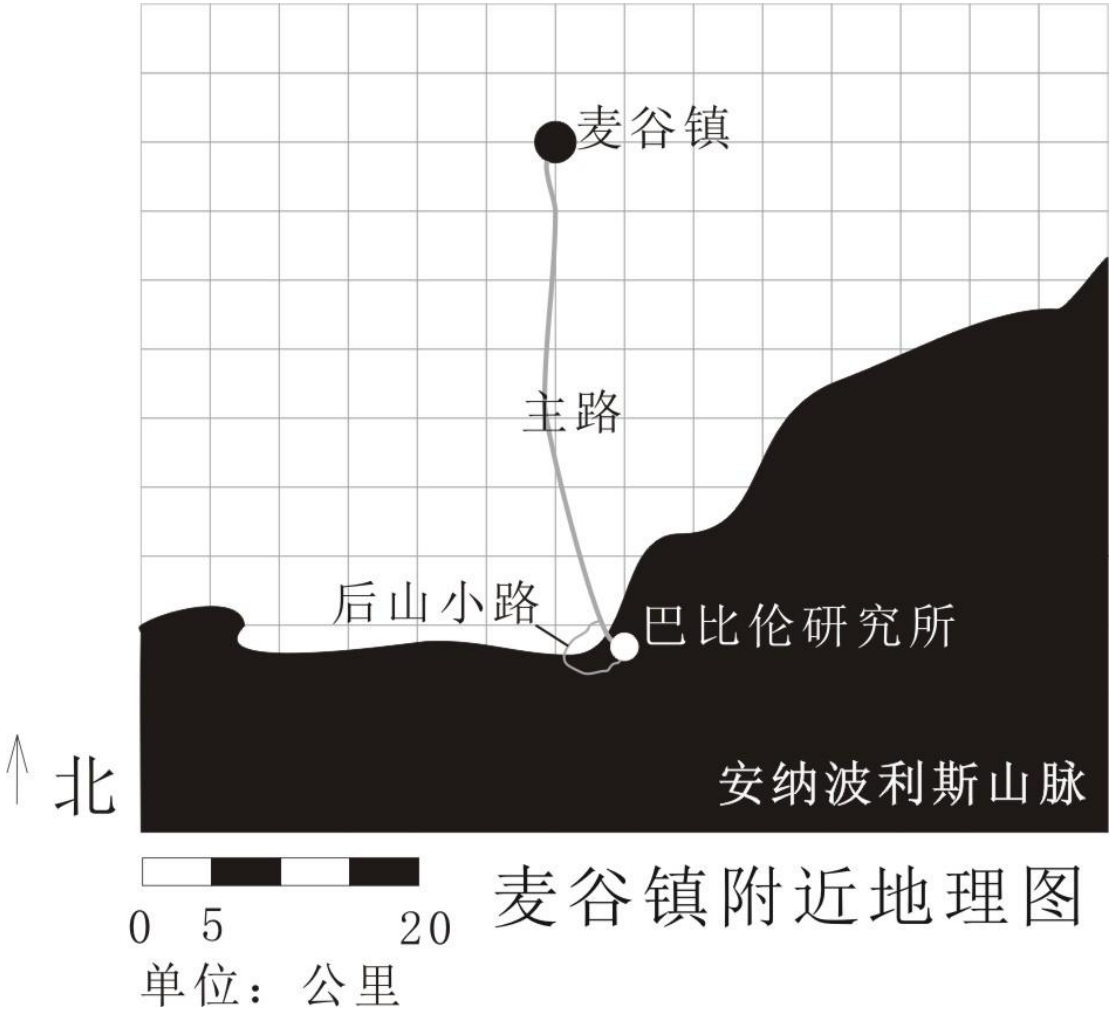
● 背景 (佣兵背景)

劳伦斯现年 28 岁, 他在安虎拉城长大, 小时候父母双亡, 被父亲的佣兵朋友养大, 很自然地也就成为了一名佣兵。当佣兵养父死于一场小型城镇冲突后, 他回到了安虎拉城, 正好遇到了失意的唐娜, 然后她就对她展开了热烈地追求。由于劳伦斯出现的时机很恰当, 又很喜欢唐娜, 对她嘘寒问暖, 让唐娜感觉到了暖意与安全感。最终唐娜终于答应了他, 成为了男女朋友。现在, 劳伦斯已经随唐娜回到了麦谷镇, 作为她的男朋友兼保镖, 跟随身边。

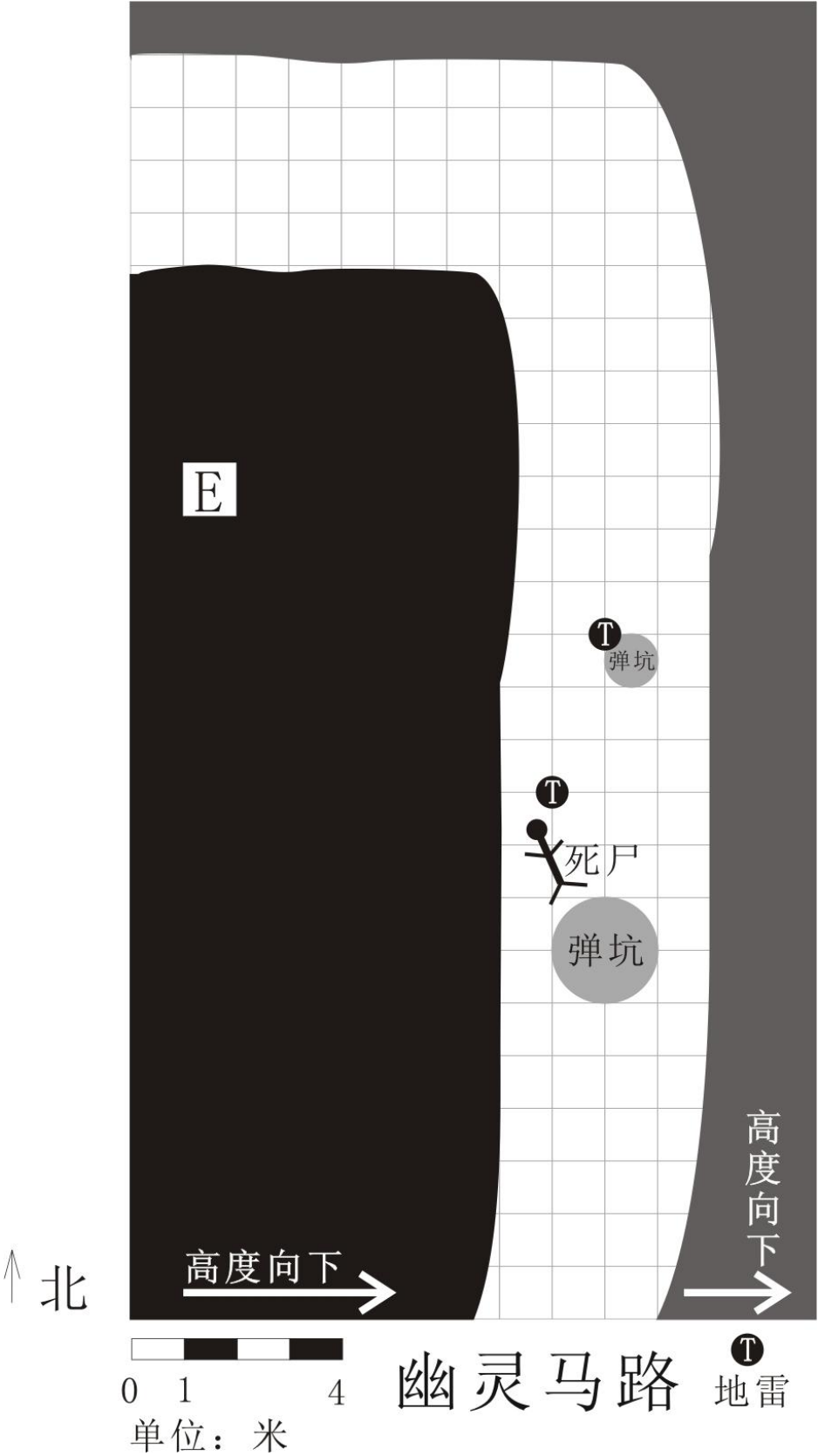
附录：麦谷镇简要地形图



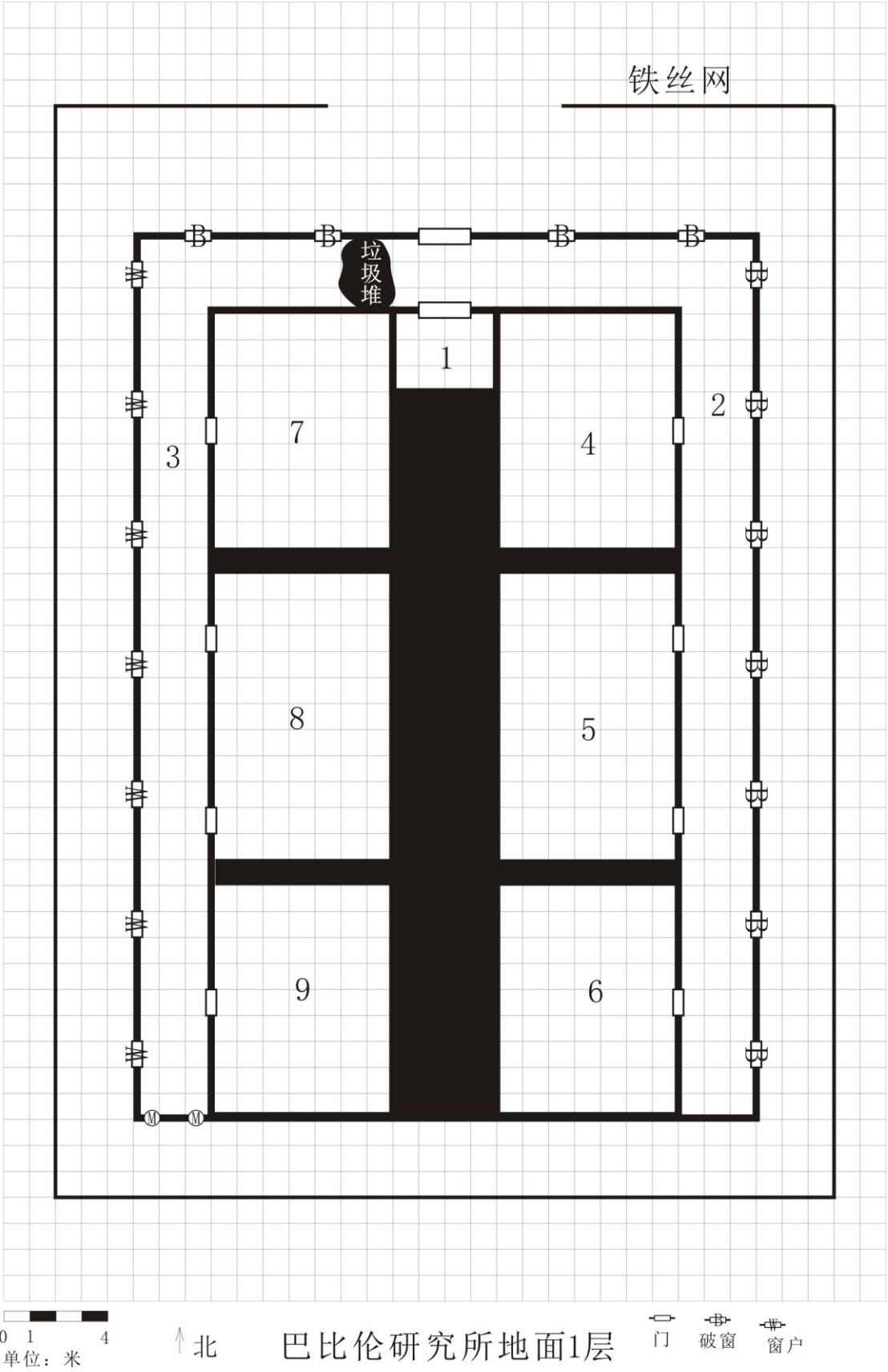
附录：麦谷镇附近地理图



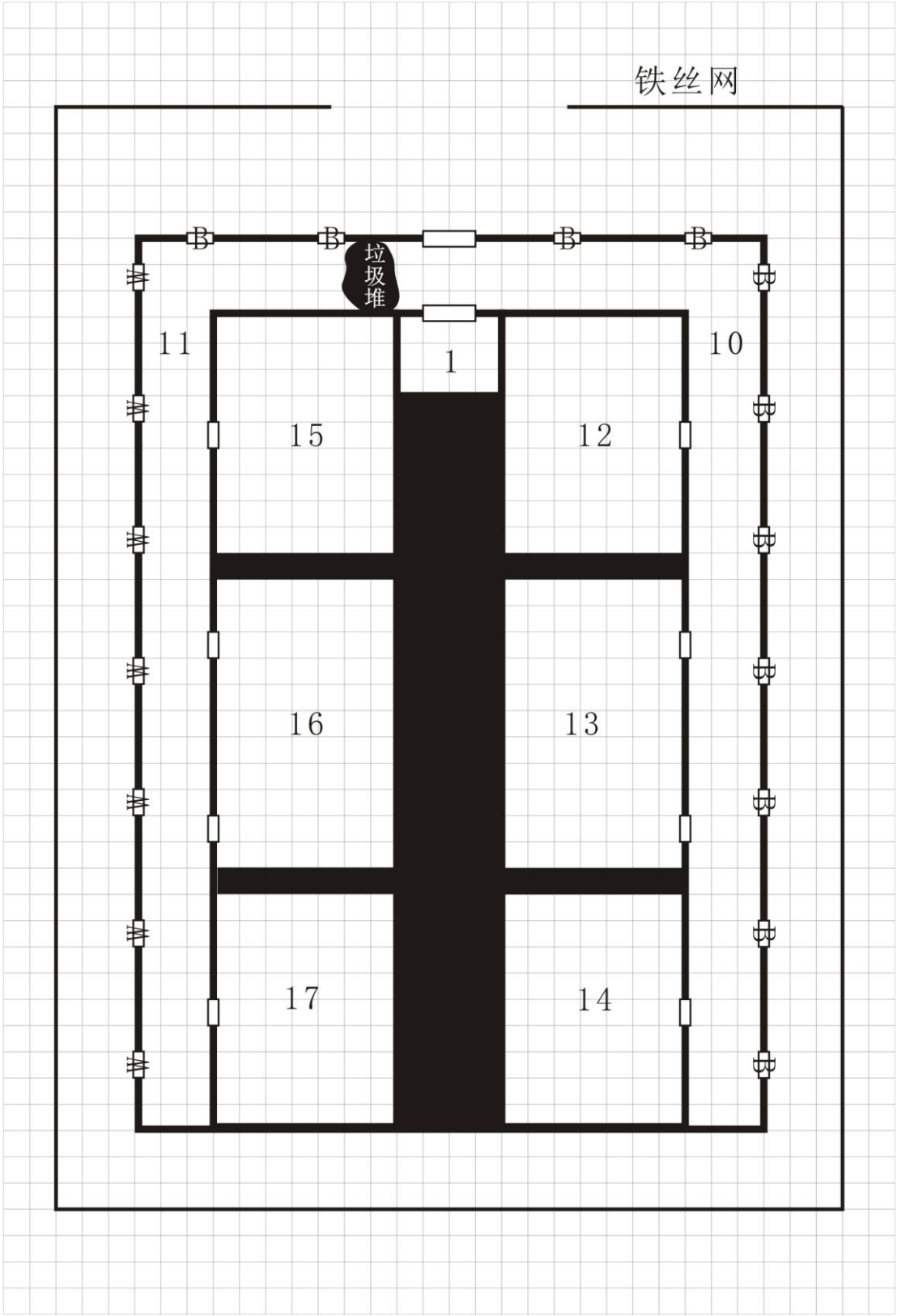
附录：幽灵马路



附录：巴比伦研究所地面 1 层



附录：巴比伦研究所地面 2 层



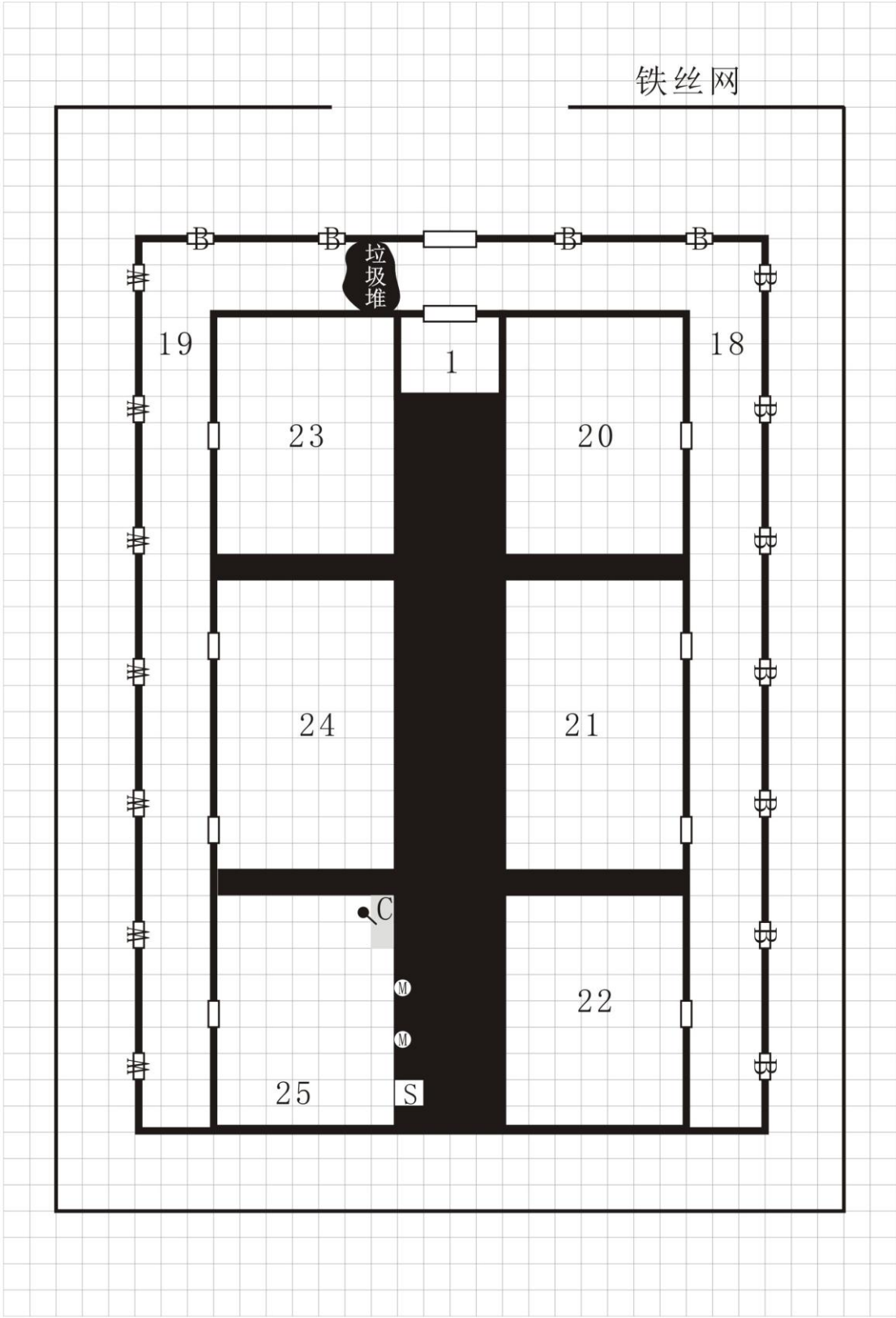
0 1 4
单位：米

↑ 北

巴比伦研究所地面2层

门 破窗 窗户

附录：巴比伦研究所地面 3 层



附录：魔鬼秘间

