

第六章 战斗

译/傻豆 七宫涟 冰铜刃嵒

“其后，尽管已因恐惧和厌恶而头晕目眩，我那病态的好奇心依然战胜了一切。当这些怪物中的最后一只落单者从充满未知噩梦的幽冥世界渗流而出的时候，我拔出自动手枪，借着雷鸣的掩盖，向它扣动了扳机。”

——H.P.洛夫克拉夫特，《潜伏的恐惧》，竹子译

哪怕调查员们尽全力避免流血事件，但有时候他们还是得面对只能靠拳头和枪械解决的情况。

战斗环节包含了一系列的技能检定与目标，有时候调查员可能只是希望在不造成过多伤害的前提下压制对手，也有时候他们希望杀死目标，抑或仅仅是掉头就跑。

战斗规则的焦点在行动上，它有助于决定谁在什么时候做了什么，以及动作有多么成功。仅仅一次掷骰是不够的，在胜利者出现之前，会有一系列的掷骰。

声明目标：“你的角色要做什么？”

在战斗时，守秘人永远应当询问玩家这个问题，并且鼓励玩家描述自己的调查员的动作，而非仅仅使用游戏术语：“我要骰攻击。”——调查员永远不会这么说，也不会这么做。努力用语言描绘战斗的场景，并且让玩家也这么做。在玩家声明了调查员的行动后，守秘人应告诉玩家这需要进行何种技能检定。

玩家：“我要揍门卫一拳，然后跑向敞开的门。”

守秘人：“门卫打算抓住你，进行斗殴技能检定。”

守秘人：“那个巨大而恐怖的人型生物直直向你冲过来——你要怎么办？”

玩家：“我举起我的霰弹枪，轰飞它。”

守秘人：“可以，那么进行霰弹枪技能检定。”

守秘人：“史考特的调查员举止疯狂——他没穿外套就冲出了帐篷，外面刺骨的寒冷很快就会冻死他！”

玩家：“我要捉住他，把他压在地上。”

守秘人：“那么进行斗殴对抗检定。”

注意，玩家的声明决定了他可能需要进行何种检定。在第一个例子中，玩家的目标是穿过警卫，而拳击只不过是一个达成目标的手段；这动作可能会造成伤害，但是守秘人用骰子决定玩家的战术是否成功。

在第二个例子中，玩家的目标很明显：造成尽可能多的伤害。所以，骰子被用于决定他的攻击是否命中了怪物，以及在此之后怪物会承受多少伤害。

在第三个例子中，玩家试图在不造成伤害的前提下控制住另一个调查员，骰子再次被用于决定玩家的战术是否成功。

随后进行掷骰，通常玩家和守秘人同时掷骰，掷骰的结果决定了战术是否成功，以及造成了多少伤害。

如何描述你的检定结果对于故事是很重要的，但是对游戏的机制则没有影响。一个造成了6点伤害的斗殴检定可能是一记漂亮的上勾拳、膝盖顶进腹股沟、几下猛踹或是一记头槌——你应当根据你声明的目标精心描述一个符合掷骰结果的场景。

尝试这样进行你们每一轮的行动：让各个参加故事的玩家声明目标，然后决定检定类型并进行掷骰，将检定结果代入游戏叙事，然后轮到下一个角色行动。不要只是反复掷骰，而没有故事和描述。

6.1 战斗轮

多个玩家同时发言并行动会让场面乱成一团，所以为了维持秩序，战斗以回合制进行。每轮中，每个角色均拥有一个回合的行动机会。

战斗轮被特地设计为一个有弹性的时间单位。在每一轮中，每个愿意且能够行动的角色都有机会执行至少一次行动。比起精确地让时间在战斗轮中实时流

逝，给予每一个调查员平等的机会更加重要。当每一个调查员和守秘人控制的角色获得了一次行动机会后，这个战斗轮结束，下一个战斗轮开始。

敏捷与攻击次序

在战斗中，哪个角色可以率先出手是非常重要的影响因素。在战斗轮中，拥有较高敏捷（DEX）的角色将比拥有较低敏捷的角色先行动。如果持平，那么拥有较高战斗技能的角色先行动。

战斗中的动作

按敏捷顺序排序（由高到低）后，在每个角色的回合中，他可以利用这次行动机会：

- ❖ 使用格斗或射击技能发动一次攻击*。
- ❖ 执行一次战技。
- ❖ 脱离战斗。
- ❖ 施展一个法术。
- ❖ 进行其他需要时间的动作，可能需要检定，比如当其他人战斗时在一边撬锁。

注意，有些怪物能够在一轮内攻击多次，这全都在他的回合中进行。

角色可以选择将自己的行动顺序延迟到另一个角色行动后。如果多个角色同时选择延迟到同一个时刻行动，他们的行动顺序也由敏捷高低决定；如果所有的角色都选择延迟，那么这个战斗轮可能会在无人行动的情况下结束，角色失去行动机会，并在下一轮再按照正常顺序开始行动。

哈维被一个狂怒的邪教徒逼入绝境，他们试图攻击彼此。哈维和邪教徒的敏捷均为55，但邪教徒的格斗（斗殴）技能为70%，高于哈维，所以邪教徒先行开始动作。

6.2 近战

徒手打斗

“站在我身后的那个人——也是在这群人中唯一一个比我年纪更大的人——和大多数遭遇恐怖事物的

人一样用我听过的最为嘶哑的声音低声说：‘上帝啊！’在我们这七个文雅有修养的人当中，只有威廉·布林顿爵士还能保持镇定；因为他在前面带领着整只探险队，所以他肯定已经先一步见识到了这副恐怖的景象。”

——H.P.洛夫克拉夫特，“墙中之鼠”译者：竹子

让我们先从最简单而传统的一对一徒手打斗开始解释战斗规则。随后，我们再为持械格斗，多对多战斗，射击和其他情况追加规则。

一次徒手格斗可能是一次酒吧斗殴，或是其他任何两个人决定攻击彼此的非持械格斗。这与拳击赛或是武术训练是不同的，这里没有任何限制，允许任何下流肮脏的手段：乱拳、猛踹、拽头发、头槌、耙指甲、扭手指、插眼掏裆、连招带咬、等等。这些动作都依赖于同一项技能：斗殴（格斗技能的一个专攻项）。面对攻击时的另一个选择则是躲开它，这依赖于另一项技能：闪避。

近战的结果由一次对抗检定决定。当被攻击时，角色可以简单地选择：闪避或是反击。

- ❖ 如果角色选择反击，使用被攻击者格斗技能与攻击者的格斗技能进行对抗。
- ❖ 如果角色选择闪避，使用被攻击者闪避技能与攻击者的格斗技能进行对抗。
- ❖ 如果角色既不反击也不闪避，那么参见后文的突袭规则。

当目标选择反击

双方各投掷一个百分骰，比较出自己与各自的格斗技能。成功等级较高的一方不会受到伤害，并且能对对手造成伤害（见后文：计算伤害）。如果双方的成功等级相同，发动攻击的一方命中反击者，并造成伤害。

- ❖ 如果攻击者获得较高的成功等级，他命中并伤害对手。
- ❖ 如果被攻击者获得较高的成功等级，他不仅成功的招架、挡开或是躲开了攻击，同时还借机反击攻击者，并对其造成伤害。
- ❖ 如果双方平手，那么视为攻击者的胜利（如果目标选择反击）。
- ❖ 如果双方的检定结果都是失败，则没有人会受到

伤害。

当目标选择闪避

攻击方使用格斗技能，而被攻击方使用闪避技能进行对抗检定。如果攻击者获得较高的成功等级，他命中并伤害对手（见后文：计算伤害）。否则攻击被闪避了，且不会造成伤害。如果双方的成功等级相同，则视为闪避者躲开了攻击。

- ※ 如果攻击者获得较高的成功等级，他命中并伤害对手。
- ※ 如果被攻击者获得较高的成功等级，他闪避了对方的攻击并且不承受伤害。
- ※ 如果双方平手，那么视为被攻击者的胜利（如果目标选择闪避）。
- ※ 如果双方的检定结果都是失败，则没有人会受到伤害。

计算伤害

一次攻击可以造成多少伤害被列在表XVII：武器列表中。注意，在没有任何武装的情况下，人类徒手格斗（拳打脚踢）的伤害骰为1D3。

极限伤害与贯穿

如果攻击者的攻击检定结果是极难成功，他可以造成更大的伤害。这只会发生在攻击者在他的敏捷顺序的回合中做出的攻击中，而不能是在反击时：每个角色在一轮中都会有一次行动会成为聚光灯的焦点，这就是他们进行一次杰出的攻击的机会。

如果极限成功的攻击是由非贯穿武器（比如拳脚、棍棒等钝器）进行的，这次攻击会击中敌人的弱点部位，伤害骰取最大值（如果有伤害加值，也同样造成最大伤害）。

如果极限成功的攻击是由贯穿武器（比如刀刃，子弹）造成的，这次攻击会造成贯穿。这意味着刀刃或子弹命中了攸关生死的部位，深深刺入了目标的动脉，或切裂了重要肌腱或肌肉。除了和非贯穿武器一样的伤害增加（伤害骰和伤害加值取满）外，还额外增加一份武器的伤害骰。

武器是否能造成贯穿被见表XVII：武器列表。

一个拥有+1D4伤害加值的角色在使用弹簧刀攻击时达到了极难成功等级。他骰1D4决定武器伤害，然后再加上他的武器伤害的最大值（4）和伤害加权的最大值（4）。结果合计造成1D4+8点伤害（9~12点伤害）。

不可孤注一掷的战斗检定

战斗检定时，无论是格斗还是射击，都不能选择进行孤注一掷。平时的技能检定是靠一两次掷骰解决的，但战斗是靠一系列的检定来完成。在技能检定中孤注一掷代表后续的尝试——为了成功而花费极大的努力。在战斗中，这个尝试就是你的下一拳或者下一枪，也就是你的下一次攻击。

怪物会选择反击还是闪避？

默认状态下，NPC和怪物倾向于反击而不是闪避，这让战斗变的更简单且快速。NPC和怪物应该只在准备撤退时才会进行闪避。

持械格斗

任何可被拿着打人或刺人的东西都可以被视作近战武器。如果这是个任何人都可以拿起就用的东西（如椅子脚、菜刀等），则使用格斗（斗殴）技能。这样的武器，包括简单的棍棒和刀具，属于基础武器。如果武器更加复杂而难以使用，不属于基础武器的范畴，则需要对应的专攻项技能。技能专攻的目的是把功能性质类似的武器归为一类。

某件武器的具体技能归属，以所能及造成的伤害，被列在表XVII：武器列表中。比尔奇老爹可以选择捡起一把匕首或者一把剑。如果捡起匕首，他可以使用他的有40%的格斗（斗殴）技能。但是剑更加难以使用，需要使用技能专攻项格斗（剑），而不是使用格斗（斗殴）。比尔奇老爹没有相关技术，只能使用其基础值：20%。

关于某件武器的技能归属，见表XVII：武器列表的描述来决定它的武器组别，以及造成的伤害。

哈维：敏捷55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极难）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极难）

比尔奇老爹：敏捷60

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极难）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极难）

第一轮：

哈维在翻墙潜入屋子的时候出了岔子，被比尔奇老爹逮个正着——并且他正好打算修理小偷一顿。

因为比尔奇老爹的敏捷值较高，他率先行动。

比尔奇老爹行动：守秘人准备掷骰，并声明比尔奇老爹挥起拳头狠揍哈维，而哈维则尝试避开——所以，守秘人需要骰比尔奇老爹的格斗（斗殴）技能检定，对抗哈维的闪避技能检定。

守秘人骰出了4——极难成功。

那么哈维也必须达到闪避检定的极难成功来躲开这一拳，玩家为哈维骰出了25，虽然成功了，但他躲得不够快。

比尔奇老爹的拳头会造成 $1d3$ 点伤害，并加上他的 $1d4$ 点伤害加值。因为他获得了极难成功，比尔奇老爹在这两个掷骰上都取最高——一共对哈维造成7点伤害。

作为描述，守秘人讲到，哈维在他尝试逃跑的时候被比尔奇老爹的左勾拳砸个正着，结实的打脸不但让哈维头晕目眩而且满面挂红，比尔奇老爹捏着自己的拳头露出胜利的微笑。

哈维行动：被压制住的哈维只能选择挥拳乱打，比尔奇老爹尝试巩固自己的优势，侧向脚步准备再找机会来上一拳。因为他的行为会导致造成伤害，所以守秘人判断比尔奇老爹的动作属于反击。

哈维的玩家在格斗（斗殴）检定上骰出了25——常规成功

守秘人为比尔奇老爹骰出了23——也是常规成功。

但是，因为哈维在他的动作时是攻击方，当对方反击且双方平手时他视为成功。哈维骰 $1d3$ ，结果是2点伤害。

那么第一轮结束。

比尔奇老爹可以选择捡起一把匕首或者一把剑。如果捡起匕首，他可以使用他的有40%的格斗（斗殴）技能。但是剑更加难以使用，需要使用技能专攻项格斗（剑），而不是使用格斗（斗殴）。比尔奇老爹没有相关技术，只能使用其基础值：20%。

临时武器

各种各样的物品都可以被用于造成物理伤害：台球杆，剪刀，酒瓶，石头，等等。就算是一台电报机，只要对着后脑勺狠狠砸下去，也能够造成致命的伤害。

守秘人应当将临时武器与表XVII：武器列表中列出的武器比较，来决定它的伤害。如果一个临时武器与那些基础近战武器（比如匕首或棍棒）类似，它可能使用格斗（斗殴）技能。否则，守秘人应当决定它

属于格斗技能的那个专攻项。

在战斗中充分利用环境是十分被鼓励的行为。这有利于增加每场战斗的独特感，并让场景更加写实。如果每个人都在一模一样地使用已经被用烂的拳打脚踢与普通的武器，玩家会感到重复度太高。描绘场景，并抓住一闪而过的灵光：如果战斗发生在酒吧里，你可以挥舞台球杆、丢酒瓶子、抑或是往敌人的脑袋上抡椅子。而在宅邸中，拔火棍，衣帽架和装饰品剑可能近在手边。电脑显示器、电缆和剪刀则是在办公室里的致命武器。守秘人应当鼓励玩家即兴创作，如果不是有什么很好的理由，不要否决他们的想出的点子。如果你想让命运之手决定现场有没有趁手的临时武器，让玩家进行幸运检定。

6.3 战技

如果玩家描述的目标不仅仅是造成伤害，例如将对方缴械或是撞倒，这将通过战技来实现。类似的例子还有：把某人撞开，过肩摔，锁喉以控制住对手，等等。

战技步骤1：比较体格

当然技巧是决定战技是否成功的重要因素，但是体型和力量也有影响。一个矮小但是技术高超的人可能能够让一个高大的敌人失衡或者被缴械，但是这也是有限度的。人类不可能把类似黑山羊幼崽这样的怪物摔倒地上，不论他的技术有多么的高超。

我们只需要比较进行战技的双方的体格，来决定他们的差距，以及进行战技的一方是否需要承受惩罚骰。如果一个人试图对一个体格比他大的人施展战技，体格每大1级，他就需要承受1个惩罚骰（最多获得2个）。如果目标的体格比使用者大3级或以上，则任何战技都是无效的：攻击者或许能够抓住目标，但是他缺乏体型与力量来进行进一步的动作。

- ※ 如果尝试发动战技的一方的体格比对方小3级或以上，战技不可能被实现。
- ※ 如果尝试发动战技的一方的体格比对方小2级，那么他在这次战技检定上承受2个惩罚骰。
- ※ 如果尝试发动战技的一方的体格比对方小1级，那么他在这次战技检定上承受1个惩罚骰。
- ※ 如果尝试发动战技的一方的体格与对方相同或更高，那么他在这次战技检定上不承受惩罚骰。

战技步骤2：进行攻击检定

处理战技的流程和通常的近战攻击一样。大多数战技使用格斗（斗殴）检定来发动，但也可能使用其他的专攻项，比如格斗（剑）技能可被用于挑掉对手的武器。守秘人必须依据情况来裁定。和被攻击时相同，对手也需要选择闪避或是反击。

战技检定：

- ※ 目标闪避：战技发动方的格斗技能与目标的闪避技能进行对抗，如果战技发动方取得了更高的成功等级，则战技攻击成功（如果平手，目标成功闪避）。

- ※ 目标反击：战技发动方的格斗技能与目标的格斗技能进行对抗，如果反击方取得了较高的成功等级，则战技失败，且目标可以对战技发动方造成伤害（如果平手，战技发动方的战技成功）。
- ※ 目标使用战技反击：与反击时相同，但是不造成伤害，而是应用战技的效果。
- ※ 如果战技发动成功，角色可以达成一个目标，比如：
 - 将目标缴械，或是将一件对手持有的物品（比如一本书）夺下。
 - 将目标逼入持续性的劣势，可以让目标在接下来的行动中承受1个惩罚骰，或是所有盟友在对目标进行的行动获得1个奖励骰（根据情况自由选择）。这种劣势可以是物理性压制，抑或是被推倒在地。
 - 从被其他角色物理性压制的状况下脱离。被对方压制的角色可以进行一次战技检定来脱离例如擒抱、锁喉等控制。否则他会一直被压制，直到压制者主动松开、无法继续压制、或是受到重伤（见后文：伤害与治疗）。
 - 将对手撞落悬崖，推出窗户，或者仅仅推倒在地。

如果条件合适，守秘人可以让被战技攻击的目标受到伤害——明显从二楼掉下去的人会受伤，除非落在了安全网之类的东西上。

战技需要明确的目标

有时玩家可以将某个动作作为目标。当面对一把指在自己面前的枪时，他可以说“我要拽开他的胳膊，这样枪就不会对准我了”。拽胳膊不是目标——它是一个动作。它没有声明明确的目标，对手可以在他自己的回合直接说他拽回来并且开枪。目标应当明确，例如：“我把手枪从他手里打落”，或者“我抓住他持枪的手臂，让枪口不能对准我”。这些描述都会对现状产生明确的影响，因此可以构成一个目标。

哈维：敏捷55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极难）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极难）

恶棍：敏捷50

格斗（斗殴）技能：35（普通）/17（困难）/7（极难）

闪避技能：25（普通）/12（困难）/5（极难）

哈维正在追赶一个携带有装着《伊波恩之书》皮箱的邪教徒横穿波士顿。他在纷乱的人群中搞丢了邪教徒的行踪，并且因为侦查技能检定失败，哈维必须跑遍每个可能的小巷去寻找对方的身影。这时守秘人允许他再进行一次侦查检定，但是哈维又败了——于是守秘人判断，哈维虽然追着他的目标跑进一个黑漆漆的巷子，但是他们中间突然跳进来一个拿着刀的恶棍向哈维要钱。

第一轮：

因为哈维的敏捷值较高，他率先行动。

哈维行动：哈维尝试撞开匪徒并且冲过他：这并非毫无风险，但哈维很清楚如果他再跟丢了，后果可能会很严重。他的行动是一个战技检定，需要达到的结果是把恶棍撞开足够久到他能通过为止。

恶棍的体格为1，高于哈维的（0），所以哈维需要承受一个惩罚骰；并且恶棍打算反击，他使用的是一个小刀，所以在反击时使用格斗（斗殴）技能来进行检定。

哈维的检定需要承受一个惩罚骰，所以他的结果有两个：12和22，他必须从中取较大的那个——22，所以是常规成功

守秘人为恶棍骰出了3——极难成功

在他拼命推开恶棍的同时，哈维被对方捅了一刀，受到6点伤害（1d4点来自小刀，1d4点来自恶棍的伤害加值）。还好，这并不是恶棍的行动回合，否则这次攻击将造成的伤害就是8+1d4点（武器伤害最大，伤害加值最大，再加上一次额外武器伤害检定）……

恶棍行动：恶棍继续晃着刀威胁哈维交钱，哈维知道自己在吃一下大概就挂了，所以他只好乖乖掏出钱包。

6.4 其它战斗情况

先发制人（突袭）

总得有人发起一次攻击来打响战斗。有时候战斗双方会在开始前面对彼此摆好架势，在一方出手前就知道战斗已经展开，就像是赛场上的拳击手一样。在这种情况下，守秘人应当开始战斗轮。

但是在另一种情况下，战斗也可能是在一方完全措手不及的情况下展开的，例如突然一膝盖顶进对方的腹股沟或者一拳打在下巴上。如果某人声明他要发起一次出乎目标意料的袭击，守秘人应给予他机会。不然如果守秘人直接就这样进入战斗轮（见后文），率先攻击的角色最后会在敏捷顺序排在末位，这显得没有故事性。

当然只要目标没有被吓呆，他们就可能看到攻击

的来临。守秘人可以允许一次技能检定，以决定目标是否通过聆听或者侦查，听到或看到了攻击的来临，并做好了准备。攻击者的潜行技能可以被用于设定调查员的聆听、侦查或心理学检定的难度等级，当调查员准备偷袭的时候则是反过来。（请记住，只要可能，调查员应当被给予掷骰的机会）

依据检定的结果：

- ※ 如果目标做好了准备，他们可以选择闪避或反击。
- ※ 如果目标没有做好准备，取决于状况，守秘人可以允许攻击自动成功（除非骰出大失败），或者给予攻击者一个奖励骰。如果攻击者发起的是远程攻击（如枪械射击或投掷飞刀），检定永远是必要的。

注：从目标背后敲他的头（在没有被发现的情况下）可以视为自动成功（除非骰出大失败），但在目

标反应过来之前尝试夺取他手上的武器则只能获得一个奖励骰。

当攻击一个无法选择闪避或反击的对手时，攻击者也需要正常地骰攻击检定，但只有在骰出大失败时才会攻击失败。但是请注意，守秘人有权决定什么时候需要进行检定——如果一个目标没有睡醒，那么也就没必要为刺他一刀或者给他一枪进行攻击检定。

一旦突袭攻击结束，守秘人就应该让战斗转入战斗轮，细节在后文。

寡不敌众

面对多个对手的角色会陷入劣势。当一个角色在一轮内进行过了闪避或是反击后，这一轮内接下来所有对他发动的近战攻击检定可以获得一个奖励骰。这不适用于远程攻击。

如果一个角色或者怪物可以在一轮内发动多次攻击，那么只有在他们进行同等数量的闪避或反击后，对手的攻击才会获得奖励骰。例如，只有在每轮拥有三次攻击机会的食尸鬼反击三次后，攻击者才能获得奖励骰。注意，某些神话存在永远不会因为调查员而陷入寡不敌众（见第14章：怪物、野兽和异界诸神）

远程与投掷武器

远程投射武器（比如弓箭）的处理方式与射击类似（目标可以选择寻找掩体，见前文）。

投掷武器可以像近战一样被目标闪避（见前文：当目标选择闪避）。

面对投射武器或投掷武器的攻击时，角色不能选择反击，除非他和攻击者的距离小于他敏捷的 $1/5$ 英尺。

使用依赖使用者的力量的投掷武器和投射武器（比如弓箭和投石索，但不包括十字弓）攻击时，可以将使用者拥有的伤害加值的一半加到伤害上。

在处理投射武器和投掷武器的攻击时，守秘人需要设定难度等级，相关规则与其他射击相同（见后文：远程攻击和射击的难度等级）。

脱离近身战斗

角色可以选择在自己的回合中花费这一回合的行动来逃离近战范围——前提是存在逃脱路线，并且他没有被物理性压制。

护甲

护甲可以降低角色受到的伤害，例如一些怪物拥有天然护甲、角色穿着的盔甲或防暴服、以及攻击者和目标之间的障碍等。减少的伤害值等于攻击所需穿透的护甲的护甲值。

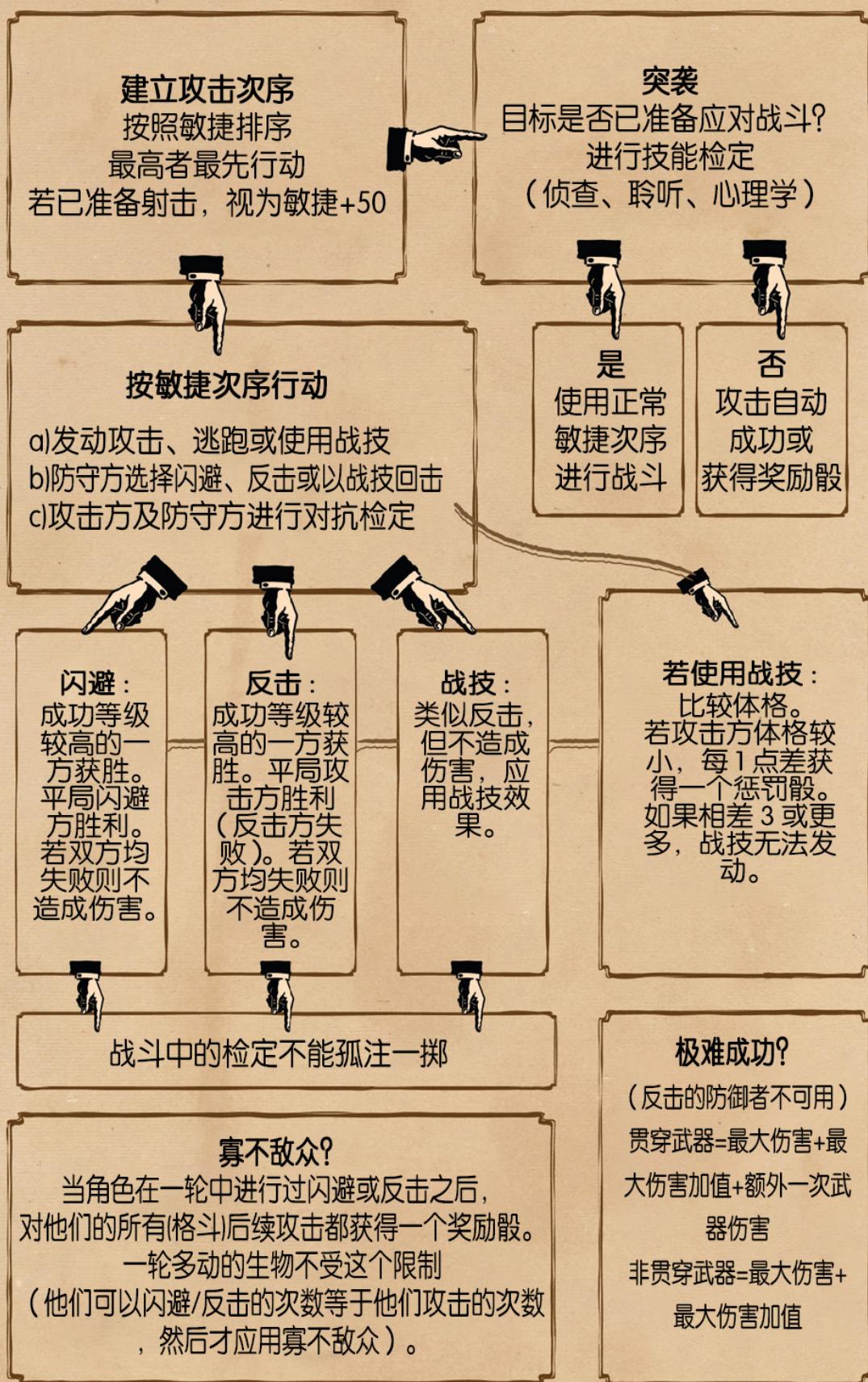
注意，护甲并不能减少来自魔法攻击，毒素，溺水等的伤害。

护甲数值范例	
厚重的皮夹克	1点
一战标准钢盔	2点
1英寸硬木	3点
现代美军头盔	5点
重型凯芙拉防弹背心	8点
军用防暴服	12点
1.5英寸防弹玻璃	15点
1英寸钢板	19点
大号沙包	20点

哈维在印斯茅斯镇度假时，在德雷克的巡回欢乐马戏团下的地底洞窟遭遇了一只深潜者。行动主义者的哈维成功用棍棒攻击深潜者，造成5点伤害。由于深潜者皮革似的粗糙皮肤和鳞片，它拥有1点护甲，这1点护甲值将从哈维造成的伤害上减去，所以深潜者只受到4点伤害。

深潜者被惹毛了，它向哈维逼近，锋锐如钢针的牙齿在哈维乱晃的手电筒光柱中闪闪发亮…

战斗流程图



第六章 战斗

哈维和他的朋友罗杰发现了被怀疑正带着装有《伊波恩之书》的皮箱的邪教徒，他正站在火车站月台上等火车。哈维利用邪教徒没有见过他的优势接近邪教徒，打听下班火车什么时候到。

罗杰：敏捷70

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极难）

闪避技能：42（普通）/21（困难）/8（极难）

伤害加值：1d4

体格：1

耐久值：14

邪教徒：敏捷60

格斗（斗殴）技能：30（普通）/15（困难）/6（极难）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极难）

伤害加值：1d4

体格：1

耐久值：13

哈维：敏捷55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极难）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极难）

伤害加值：无

体格：0

耐久值：15

哈维试图夺走邪教徒手中的公文包，守秘人裁定这构成战技（见战技），因为这明显会打响一场战斗，并且和将对手缴械的目标相似。邪教徒的敏捷比哈维的高，但是在哈维行动之前都不会意识到战斗的开始，尽管他或许能及时做好准备（见先发制人）。依据突袭的规则，守秘人要求哈维进行潜行检定，并设定难度等级为普通（邪教徒的侦查技能低于50）。哈维成功了，邪教徒没有注意到攻击正在逼近。

哈维的突袭：哈维使用战技攻击尝试夺取邪教徒的公文包。因为没有意识到攻击，邪教徒无法反击或闪避。哈维在施展战技时获得一个奖励骰。但是决定战技结果时，永远需要考虑目标的体格。邪教徒的体格比哈维高1级，因此哈维承受一个惩罚骰。奖励骰与惩罚骰相互抵消。

哈维的格斗（斗殴）技能检定骰出了11——困难成功。

因为哈维发动突袭，不需要进行邪教徒的对抗检定。

哈维从邪教徒手中夺下了皮箱。现在哈维的突袭行动结束了，守秘人宣布战斗轮开始。（见先发制人）

第一轮

罗杰的行动：所以他最先行动。守秘人询问罗杰要做什么（见前文：声明目标：“你的角色要做什么？”），罗杰的玩家描述罗杰将从背后抓住邪教徒，在哈维把邪教徒打的头晕眼花时压制住他。守秘人把这视为一个战技，目标是压制邪教徒。双方的体格相同，因此没有惩罚骰也没有奖励骰。邪教徒试图反击，用手肘捣向罗杰的肚子。

罗杰的格斗（斗殴）检定结果为29——常规成功

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为21——也是常规成功

在目标反击时，如果平手，攻击者获胜。罗杰的战技成功，他牢牢地抓住了邪教徒。邪教徒的攻击没有命中。

邪教徒的行动：接下来是邪教徒的行动，他尝试从罗杰的压制下挣脱，而罗杰试图继续压制。邪教徒施展战技。罗杰仅仅是试图维持束缚，因此只有在邪教徒获胜时，他才能打破压制，否则会维持现状。因为被压制，邪教徒需要承受一个惩罚骰（见前文：战技）。

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为82和02——取较大的一个——失败。

罗杰的闪避检定结果为24——常规成功

邪教徒挣脱失败，但双方也并未互相造成伤害。

哈维的行动：哈维已经夺得了公文包，而他面前的邪教徒已经被压制住。于是哈维决定使用皮箱当成临时武器（见临时武器）殴打邪教徒的脸。守秘人决定允许哈维使用格斗（斗殴）技能来攻击，并且因为邪教徒在本轮已经进行过一次反击（对抗罗杰），哈维获得一个奖励骰（见寡不敌众）。邪教徒尝试闪避，但是因为他被压制，承受一个惩罚骰。

哈维的的格斗（斗殴）检定结果为19和89（奖励骰）——常规成功。

邪教徒的闪避检定结果为01和71（惩罚骰）——失败。

守秘人判断公文包的伤害等同于小型棍棒，1D6点。邪教徒受到3点伤害。

第二轮：围观群众被突发的暴力事件吓到了，虽然他们纷纷围观，但并没有人傻到插手。

罗杰的行动：罗杰已经压制住邪教徒了，所以他无需掷骰，除非他打算在继续压制之外做些其他的行动。罗杰决定要趁着抓住邪教徒的机会，把他的脑袋往附近的柱子上磕。双方各进行一个战技检定，并且邪教徒因为被压制而承受一个惩罚骰。

罗杰的的格斗（斗殴）检定结果为49——失败

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为11和81（惩罚骰）——失败

罗杰没能伤害邪教徒，邪教徒也没能挣脱。邪教徒依然被压制，两个人继续在月台上扭打成一团。

邪教徒行动：邪教徒不再试图挣脱，而是把脚举到腰部，往旁边的柱子上一蹬，试图让罗杰失去平衡，倒在地上。罗杰继续保持压制并尝试避免被推倒。由于目标是避免被击，这会用到罗杰的闪避技能。邪教徒因为被压制而承受一个惩罚骰。

罗杰的的闪避技能检定结果为32——常规成功。

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为两个03（惩罚骰）——极难成功。

守秘人判断摔倒和被压在坚硬的混凝土地面上会受到1D6点伤害（类似棍棒），外加邪教徒的1D4点伤害加值。因为极难成功，罗杰受到最大伤害（10点）（见计算伤害），罗杰的生命值降低到4点。这是一个重伤状态（见伤害与治疗），因此罗杰自动倒地，并被迫松开了束缚。罗杰通过了体质检定并保持着清醒。

哈维行动：哈维不愿意把重伤的朋友丢在原地不管，但是他意识到邪教徒可能会追着他，于是他逃离现场。

第三轮：罗杰趴在地上，邪教徒开始追击哈维。

罗杰行动：没有任何行动以罗杰为目标，所以他可以直接站起并行动。罗杰从腰带上抽出一支飞刀并投向邪教徒的后背。这是投掷武器攻击，守秘人判断邪教徒并未意识到罗杰的攻击，所以不能闪避（见远程与投掷武器），但是罗杰仍然要进行检定来确认是否命中。

罗杰的投掷检定失败——飞刀丢偏了。

邪教徒行动：邪教徒使用支配术命令哈维“站在原地别动”。关于魔法和法术的规则在后面的章节中，现在我们只需要知道法术失败了。但是知道自己不太可能跑得过邪教徒的哈维选择假装他被邪教徒控制了；玩家有了个点子……

哈维的行动：当对手接近时，哈维佯装自己被控制了。哈维的玩家则询问守秘人此时火车是否在开进站？守秘人没有事先设定火车相关，并决定要求哈维进行一个幸运检定来决定现状。哈维成功了，所以就当邪教徒准备抢走箱子的时候，火车正好进站。哈维抓住机会用公文包把邪教徒推到火车前。

这一行动需要成功的战技。守秘人欣赏这个点子，并因为哈维机智的操作，给了他一个奖励骰。邪教徒试图夺走公文包，而守秘人决定他的目标是把哈维甩到火车前！双方都施展战技，因为哈维的体格比邪教徒低1级，他承受一个惩罚骰，与守秘人给予的奖励骰抵消。

哈维的的格斗（斗殴）检定结果为08——困难成功。

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为23——常规成功。

哈维在抓住公文包的同时把邪教徒推到了火车面前，守秘人认为没必要骰伤害了。

6.5 射击

“没错，我的确将六颗子弹送进了我最好的朋友的脑袋，但我仍然希望通过这份陈述说明我并没有谋杀他。起初，你们会说我是个疯子——比我在阿卡姆疗养院单间里射杀的那个人更加疯狂的疯子。然后，一些读者会思考每一段叙述，将它们与已知的事实进行对比，然后扪心自问：在见识了有关那一恐怖事物的证据——那个位于门阶上的东西——后，我还能相信什么呢？”

——H.P.洛夫克拉夫特，“门口之物”译者：竹子

处理射击攻击时，投掷一个百分骰，比较出自与攻击者的射击技能（注意使用合适的射击技能专攻项）。

射击检定并不是一次对抗检定，难度等级取决于目标距离，许多其他因素也可能会带来奖励骰或惩罚骰。射击检定失败时，你永远不会对目标造成伤害。

射击与敏捷次序

扣动扳机所需要的时间要远远少于挥舞刀剑与棍棒，所以准备好了枪械的角色若准备射击，在以敏捷决定行动顺序时，按照他的敏捷+50决定。

远程攻击和射击的难度等级

射击技能检定的难度等级永远由目标距离决定。与武器列表中列出的基础射程相比，目标距离每次翻倍，检定难度就要增加1级。

- ✖ 基础射程内：普通难度
 - ✖ 远射程（直到基础射程的两倍）：困难难度。
 - ✖ 超射程（直到基础射程的四倍）：极难难度。
- 任何进一步的调整都使用奖励骰或惩罚骰。

在超射程距离上，因为只有极难成功等级才能成功命中目标，相应的，只有大成功（出01）时才能造成贯穿伤害。

射击调整

在难度等级被确定好后，开始考虑其他的会对射击带来明显优势或劣势的因素。下面列出了一些因素，但是在游戏中也可能会出现其他因素。这些调整会带来奖励骰或惩罚骰。

寻找掩体（惩罚骰）

意识到自己处于枪口之下，目标可能会寻找掩体，以增加瞄准的难度。这种行为可能是跳到一处物理性的障碍物后面，立刻卧倒，或是快速飞扑躲闪。

寻找掩体需要进行一次闪避技能检定。如果成功，他将变得更难被瞄准，射击者将承受一个惩罚骰。

寻找掩护是迫不得已之下的消极应对。选择寻找掩体的角色将因此失去下一次攻击的机会（无论是否成功）。如果在这一轮中他已经攻击过了，他会失去下一轮中的攻击机会。寻找掩体的角色唯一的选择是继续闪避，直到他的下一次攻击。拥有一回合内发起多次攻击的能力的个体，会在寻找掩体后失去所有的攻击机会，而不是只失去一次。

掩体和遮蔽（惩罚骰）

守秘人负责判断掩体可以提供何种程度的保护——一个木头栅栏或许无法挡住子弹，但那是它可以掩盖目标，使射击更加困难。如果被射击的目标的身体被隐藏了一半或以上，射击者将承受一个惩罚骰。

目标从掩蔽中现身（比如用枪械射击）的同时可能会被另一个角色瞄准——如果那个角色延迟了他的行动。

抵近射击（奖励骰）

如果目标在抵近射击范围内——在射击者的敏捷值的1/5英尺内——射击者会获得一个奖励骰。

注意，在抵近射击范围内射击的射击者也可能受到对方的近战攻击，甚至是被战技攻击缴械。不过，被射击的目标无法像面对格斗攻击时那样，进行反击或是闪避。

瞄准（奖励骰）

射击者只有在自己的回合才能声明自己仔细瞄准目标。在下一轮他的回合中攻击者才会进行射击。如果在射击前没有进行其他行动，射击者将获得一个奖励骰。但如果射击者在瞄准时受到伤害或者进行移动，他将失去瞄准带来的优势。通过瞄准只可以获得一个奖励骰。

高速运动的目标 (惩罚骰)

一个全速移动 (MOV8或以上) 的目标很难被命中；射击者将承受一个惩罚骰。

目标体格 (奖励/惩罚骰)

小型的目标较难被击中，如果射击者攻击的目标的体格为-2或更小，射击者将承受一个惩罚骰。

大型的目标较容易被击中，如果射击者攻击的目标的体格为4或更大，射击者将获得一个奖励骰。

为枪械装填弹药 (可能导致惩罚骰)

为任何手枪，步枪或霰弹枪装填两发子弹需要一轮的时间。换弹夹需要一个行动轮的时间。更换机枪弹链需要两轮的时间。

角色可以在一轮内为自己的枪支装填一发子弹并射击，但是他需要承受一个惩罚骰。

手枪连射 (惩罚骰)

许多手枪可以在一轮内射击2或3发子弹。单发射击有着更仔细的瞄准和稳定武器。而射击更多的子弹则牺牲精度换取射速。当在一轮内射击2或3发子弹时，为每次射击分别进行攻击检定，并且每次检定都承受一个惩罚骰。

哈维在用他的手枪单发射击基础射程内的目标，所以难度等级是普通。在下一轮，他进行三连射。哈维的玩家为每次射击分别进行普通难度的检定，并且每次检定都获得一个惩罚骰。

射击近战中的目标 (惩罚骰)

近战中的角色会频繁地移动，并且可能会互相遮蔽。当射击一个近战中的目标时，射击者需要承受一个惩罚骰。大失败意味着队友被命中。如果涉及到多个盟友，幸运值最低的那个将会被命中。

自动武器射击

若使用自动武器，攻击者在一个战斗轮中可以扣动一次扳机，自动武器随后会不断开火，直到扳机被松开或者弹药耗尽（这被称为全自动）。有些枪械只能进行短点射（即发射2或3发子弹）而不能进行全自动射击，也有些可以在半自动射击（单发射击）、短

点射或全自动射击中切换。

全自动射击：在掷骰前，玩家需要声明将要射击多少发子弹，这取决于玩家，最高可达枪械载弹量。由于自动武器的后坐力，让大量子弹命中单个目标是很难的。为了模拟这一点，发射的子弹被分为一系列的弹幕，每个弹幕分别进行攻击检定。

一组弹幕所包含的子弹数量不能超过射击者的冲锋枪技能或机枪技能的1/10（向下取整），但是不论技能值是多少，全自动射击的弹幕所包含的子弹数都不会小于3发。举个例子：一个拥有射击（冲锋枪）47%的角色可以在一轮内发射最多包含包括4发子弹的弹幕，直到弹药耗尽。尽管在第一组弹幕之后，每组弹幕的命中率都会下降。

短点射：扣动一次扳机并射击2或3发子弹，这在精准度与节省弹药上被认为是最优的。短点射视为一组包含2或3发子弹的弹幕（取决于武器，而无关乎角色的技能值）。

半自动射击（即多次单发射击）：与手枪连射相同（见前文），每次射击分别进行检定，并且承受一个惩罚骰。

全自动射击的攻击检定：

第一次攻击检定：应用通常的射击检定（通过目标距离决定难度等级，并适用其他调整）。

第二次及之后的攻击检定：此后的每次攻击检定都增加一个惩罚骰（或移去一个奖励骰）。如果这意味着增加第三个惩罚骰，停留在两个惩罚骰，并把难度等级增加1级（普通变成困难，困难变成极难，极难变为大成功，大成功变为不可能）。

攻击者需要为每组弹幕或短点射分别掷骰，当选择一个新的目标时候也需要分别掷骰。

所有的目标都要在一个合理的角度范围（约60度）内。在目标间移动枪口时一些弹药会被浪费掉（每米/码浪费1发子弹）。这仅仅是追加消耗的弹药，并且为了方便起见，这不影响弹幕容量、攻击检定、以及是否需要增加惩罚骰。

处理各个攻击检定：

- ※ 如果攻击检定成功：一半子弹（向下取整，至少1发）命中目标，并造成伤害。每一发子弹的伤害都要减去护甲值。
- ※ 如果攻击检定极难成功：全部子弹命中目标，其

第六章 战斗

哈维正在调查他的老朋友诺特的失踪。在听到楼上的一个房间传来怪异声音，于是他掏出自己的枪（.38左轮手枪），并小心地推开房门。当哈维往屋里窥探时，他看到一个身形正蹲踞在幽暗中——他纳闷这东西究竟是人还是动物，哈维喊道：“不许动，我有枪！”那东西在露出牙齿，发出嘶嘶声的同时暴跳而起冲向哈维，而哈维立刻射击，守秘人开始战斗轮。因为遭遇怪物，哈维需要进行理智检定，但是这会在后面的章节中被讲解，现在我们只需要知道哈维没有动摇。

哈维：敏捷55

射击（手枪）技能：20（普通）/10（困难）/4（极难）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极难）

伤害加值：无

体格：0

耐久值：15

怪物：敏捷60

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极难）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极难）

伤害加值：无

体格：0

耐久值：14

第一轮：

哈维已经声明过他准备射击，所以在行动顺序上他视为拥有105点敏捷值（+50，见射击与敏捷顺序）。怪物拥有60点敏捷，第二个行动。如果没有准备好枪械，哈维将会在怪物之后行动。

哈维的行动：哈维的手枪可以每轮射击三次，但为了命中率最大化，他决定只射击稳定的一发。因为目标处于手枪的基础射程内，哈维只需要达到常规成功等级就可以命中它。目标处于抵近射击范围内（见抵近射击），因此他获得一个奖励骰。哈维的射击（手枪）技能为20%，并且他成功命中了（假设他骰出了18和58）。左轮手枪造成1D10点伤害，给怪物身上开了个洞（5点伤害）。

怪物的行动：现在既然哈维和怪物脸对脸，他可以清楚的看到对手的样貌——它绝非人类，而是某种更接近于狗。怪物舞动自己的前肢的爪攻击哈维，而哈维选择闪避。

守秘人为怪物的格斗技能（40%）骰出了31——常规成功。

哈维的玩家为他的闪避检定骰出了12（低于技能值的一半，是困难成功），躲开了袭击。

第二轮：

因为他仍然准备好了枪械，哈维仍然先行动。

哈维的行动：哈维连开三枪，因为他处于抵近射击范围内，每次射击每次都会获得一个奖励骰，但这与手枪连射所带来的惩罚骰（见手枪连射）抵消。这一轮哈维进行三次射击攻击检定（每一次都需要获得常规成功），结果为04，27和94——两发失手，但第一发获得了极难成功。极难功能造成贯穿伤害，所以伤害是10+1D10点：怪物倒下了。

怪物的行动：怪物已死或者濒死，无法行动。

第三轮：

在哈维检查怪物是否死亡前，他发现在房间远侧，还有两个东西潜伏在黑暗中。

哈维的行动：为了再次射击，哈维举起枪，他仔细地挑选目标，并一整轮时间瞄准，并因此在射击是获得一个奖励骰（见瞄准）。

怪物的行动：另外两只怪物似乎正在大吃大嚼着什么东西，没有留意刚才震耳欲聋的枪击声，无视了哈维。

第四轮：

哈维的行动：在花费一轮时间瞄准后，哈维以105的敏捷射击。最近的目标基本被倒下的桌子遮蔽了。桌子看起来很薄，因此哈维决定射穿它。目标距离大约有20英尺，超出了抵近射击范围，但是还在左轮手枪的基础射程（15码）内，所以难度等级仍然是普通。

怪物被部分隐蔽，因此哈维承受一个惩罚骰（见掩体和隐蔽），抵消了他因为瞄准而获得的奖励骰。

哈维进行一次射击检定，结果是9——困难成功，造成1D10伤害，结果是7，减去桌子的2点护甲，造成5点伤害。

怪物的行动：被枪击惊动的两个怪物意识到危险，跳向旁边的窗户。

第五轮：

哈维跑到窗边，对着逃跑的怪物打空弹药。守秘人判断哈维只能再在基础射程内射击一枪。这是哈维的第六枪，左轮手枪的弹药也空了。

第六轮：

哈维的行动：哈维在同一轮内装填一发子弹，然后在怪物离开视野前向逃跑的怪物射击，这次射击的距离是超射程（40码），所以难度等级是极难（见远程攻击和射击的难度等级）。因为哈维在一轮内装填和射击（见为枪械装填弹药），他承受一个惩罚骰。结果是01和01，因为惩罚骰，最后结果是01！哈维的玩家欢呼，在超射程下的大成功能造成10+1D10点贯穿伤害，于是逃跑的怪物又趴下一只。

怪物的行动：最后一只怪物落荒而逃。

哈维回过头，并且老朋友诺特满是咬痕的尸首躺在脚边，然后回头检查第一只怪物是否真的死了。

中的前半（向下取整，至少1发）造成贯穿。每一发子弹的伤害都要减去护甲值。如果射击的难度等级是极难，那么这组弹幕的最好结果也只是命中目标，而不能造成贯穿伤害。

一个拥有63%技能值的射击者在基础射程上对一个目标全自动射击（多发弹幕），他为每组包含6发子弹的弹幕分别掷骰。第一组弹幕需要常规成功。第二组弹幕同样包含6发子弹，因为是第二次攻击检定（针对第7~12发子弹），需要承受一个惩罚骰。第三组弹幕（第13~18发子弹）需要承受两个惩罚骰。

如果射击者声明要发射第四组弹幕（第19~24发子弹），他的攻击检定仍然承受两个惩罚骰，但难度等级提升到困难。

另一种情况：这个射击者射击12发子弹，但瞄准三个基础射程内的目标，并向每个目标发射4发子弹。第一次攻击检定针对瞄准第一个目标的4发子弹。第二次攻击检定针对瞄准第二个目标的4发子弹，并承受一个惩罚骰。接下来的第三次攻击检定针对瞄准第三个目标的4发子弹，并承受两个惩罚骰。这种情况下，射击者为了节省弹药，发射了三组包含4发子弹的弹幕，而不是包含最大的6发子弹的弹幕。

射击调整摘要：奖励骰和惩罚骰

难度等级	奖励骰	惩罚骰
一般：射程内	瞄准一轮	寻找掩体
困难：射程*2	抵近射击	高速移动(MOV8+)
极难：射程*4	大目标(体格4+)	部分(一半以上)遮蔽
		小目标(体格-2)
		手枪连射
		装填一发弹药并击发
		射击近战中的目标

武器故障

枪械易于受到卡壳或哑火的影响。如果任何攻击检定的结果大于等于所使用的武器的故障值（见表 XVII：武器列表），这次射击不仅没有命中目标——枪械根本没有开火。转轮式、中折式或手动枪机的枪械所遇到的问题仅仅是哑弹。杠杆式枪械的故障则是卡壳，修理卡壳需要花费1D6战斗轮以及一个成功的机械维修或射击技能检定。使用者每回合都可以尝试检定一次，直到成功。如果检定同时也是大失败，守秘人可以决定是枪械发生故障，还是发生其他的后果，例如命中队友，或者使用者伤到了自己。

第六章 战斗

哈维和他的两个朋友，罗杰与西塞约好了一个旧仓库碰头。突然，一个拿着汤普森冲锋枪的黑帮分子从黑暗中跳了出来，并且向调查员们开火。战斗轮开始。

罗杰：敏捷70

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极难）

闪避技能：42（普通）/21（困难）/8（极难）

伤害加值：1d4

耐久值：14

黑帮分子：敏捷50

射击（冲锋枪）技能：40（普通）/20（困难）/8（极难）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极难）

伤害加值：1d4

耐久值：13

哈维：敏捷55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极难）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极难）

伤害加值：无

耐久值：15

第一轮：因为准备好了枪械，黑帮分子获得+50敏捷的优势，第一个行动。

黑帮分子的行动：黑帮分子的冲锋枪技能的十分之一是4，所以他可以发射包含4发子弹的弹幕。他选择向三个调查员各发射4发子弹（总共3组弹幕，12发子弹）。哈维和西塞选择寻找掩体，但罗杰拔出手枪原地不动。哈维的闪避检定成功了，但西塞失败。守秘人裁定每个调查员距离彼此3米远，所以黑帮分子在三个目标间移动枪口时需要额外浪费6发子弹（本轮他一共花费了18发子弹）。

黑帮分子的冲锋枪技能是40%，目标都在基础射程内，所以难度等级是常规。因为哈维成功的寻找掩体，在射击哈维时他承受一个惩罚骰（见寻找掩体）。

守秘人为攻击哈维骰出了33和43（惩罚骰）——失败

轮到第二个目标，守秘人为攻击西塞骰出了04和04（因为是第二次攻击检定而承受惩罚骰）——极难成功，因此所有子弹命中，并且其中的一半造成了贯穿。守秘人骰两个1D10+2和两个12+1D10+2，结果总计是45点伤害，西塞彻底死透了。

守秘人骰黑帮分子对罗杰的第三次攻击检定（有两个惩罚骰）——失败。

哈维的行动：哈维因为寻找掩体，失去下一次的行动机会，现在他什么也做不了，只能躲在汽车后。

罗杰的行动：罗杰对黑帮分子开火，但是没有命中。

第二轮：黑帮分子依然用他的冲锋枪指着调查员，而罗杰现在也有一把准备好射击的手枪（敏捷70+50），这意味着罗杰首先行动，然后是黑帮分子，最后是躲在汽车后面的哈维。

罗杰的行动：罗杰开了一枪，没有命中。

黑帮分子的行动：黑帮分子又对另外两个调查员发射了16发子弹（4组弹幕，每个目标8发），他的目标仍然处于基础范围以内，所以难度等级是常规。哈维仍然躲在汽车后面，拥有部分掩蔽，所以黑帮分子对他的攻击检定要承受一个惩罚骰，罗杰尝试寻找掩体但是失败。守秘人裁定两个调查员现在距离10米远，所以黑帮分子在目标间移动枪口时需要额外浪费10发子弹（本轮他一共花费了26发子弹，50发子弹的但鼓里还剩6发子弹）。

守秘人为攻击罗杰的第一组弹幕骰出87——失败。然后为第二组包含4发子弹的弹幕骰出92和72（承受一个惩罚骰）——失败。

黑帮分子接下来转而瞄准哈维，并且进行第三次攻击检定，这次攻击本应承受3个惩罚骰（两个因为是第三次攻击检定，一个因为哈维有部分掩蔽）。因为惩罚骰的上限是两个，他投掷两个惩罚骰，并且难度等级升高1级，提高到困难。守秘人骰出了02、12和12。12是困难成功，因此4发子弹有一半命中了。守秘人为每个命中的子弹投掷1D10+2，结果共计是6点伤害。守秘人描述两发子弹掠过引擎罩，命中了哈维的肩膀。

他射击最后的4发瞄准哈维的子弹时，黑帮分子需要再多承受一个惩罚骰，但是因为已经承受了两个惩罚骰了，难度等级再次升高1级，提高到极难。这次守秘人骰出了8、38和98。98是大失败，也会导致武器故障（见下文武器故障）。守秘人将其作为武器故障描述——冲锋枪卡壳了。

哈维的行动：哈维冲出掩体，扑向黑帮分子，准备给他一拳，但被对方闪避开了。

第三轮：准备好了枪械的罗杰本来这一轮应该第一个行动，但因为他在上一轮中选择了寻找掩体，他失去了下一次行动机会。哈维正在与黑帮分子近身格斗。冲锋枪虽然卡壳了，但是黑帮分子可以用它砸哈维。

黑帮分子的行动：意识到枪械故障后，黑帮分子逃离现场。

哈维的行动：哈维捂住自己的伤口，怀疑地看着罗杰。

罗杰的行动：罗杰只能眼睁睁地看着黑帮分子逃跑，什么也做不了。

6.6 伤害和治疗

“我想它们可能想要除掉我，因为我发现了许多秘密。我在东面圆山的密林里发现了一块黑色的大石头——在这块石头上还有一些已经部分磨损的象形文字。当我把它搬回家后，所有事情都变样了。如果它们认为我察觉到太多东西，它们就会杀掉我，或者把我带去它们来的地方。它们偶尔喜欢带走一些人类学者，以便时刻留意人类世界的情况。”

——H.P.洛夫克拉夫特，“暗夜呢喃”

对伤害的描述应符合其程度和类型。调查员不仅仅是被枪击了，而是被命中了手臂或者其他地方。类似地，一个坠落的调查员可能扭伤膝盖、脑后摔了个包，并伴随着生命值的减少。

守秘人应当描述伤害造成的后果，避免仅仅说“你受到3点伤害”。

记录伤害

一次攻击对目标造成伤害值被用于区分轻伤和重伤。一个被乱拳打晕（每一下都造成少量伤害）的角色可能在次日鼻青脸肿的醒来，但是能正常行动。但是一个被一次攻击造成了同等数量伤害的角色（如一次枪击）可能有几周卧床不起，而且缓慢的回复过程甚至可能没有开始。乱拳造成的是轻伤，而枪击造成的是重伤。

如果一次攻击造成的伤害：

- ※ 小于角色最大生命值的一半，它造成的是轻伤。
- ※ 大于等于角色最大生命值的一半，它造成的是重伤。
- ※ 大于角色的最大生命值，它导致死亡。

轻伤的后果

如果单次攻击造成的伤害值小于角色最大生命值的一半，那么它造成的是轻伤。轻伤对于角色并没有什么严重的影响，直到生命值归零时，角色会陷入昏迷。角色不会因为轻伤而死亡。

重伤的后果

如果单次攻击造成的伤害值大于等于角色最大生命值的一半，那么它造成的是重伤。受到重伤的角色可能会在生命值降低到0时死亡。

当角色承受一次重伤时：

- ※ 在角色卡上的重伤栏做上标记
- ※ 角色立刻倒地
- ※ 角色必须进行一次体质检定以避免陷入昏迷
- ※ 如果角色在重伤栏已标记的情况下生命值归零，角色陷入濒死状态（见后文：濒死）

哈维拥有15点最大生命值，所以造成8点或更高伤害的攻击将对他造成重伤。

一个疯狂的邪教徒对哈维发动攻击，在战斗中哈维先受到了3点伤害，然后受到了8点伤害。哈维的生命值降低到了4。重伤使哈维倒地。因为重伤他必须进行一次体质检定，并且成功了，于是他没有陷入昏迷。

生命值归零效果

当角色的生命值归零时，停止继续记录伤害；不要记录负数的生命值。当生命值归零时，角色会陷入昏迷

进一步的伤害通常被无视，但是杀死昏迷角色的尝试应当成功。

生命值归零的角色可能会处于以下三种状态之一（与分诊类似）：

- ※ 如果角色只受到轻伤，角色不会死亡，并且会随着时间流逝恢复。
- ※ 如果角色受到了重伤，如果没有及时进行急救的话（见后文：濒死）他就会死亡。如果一个未受伤的角色受到的伤害恰好等于他最大生命值，这次伤害是一次重伤。
- ※ 如果一次攻击造成的伤害大于角色的最大生命值的伤害，他必死无疑。

急救

为了保证有效，急救必须在一小时内进行，这时它为伤者恢复1点生命值。急救只能被尝试一次，之后的尝试构成孤注一掷。两个角色可以一起进行急救，任意一人的检定成功都会被视为急救成功。但是治疗濒死（见后文：濒死）角色时是特例，在这时急救所能达到的最好结果也只是暂时稳定伤势。

医学

使用医学处理伤口需要花费至少一个小时，并且可以被在受伤后的任意时间进行。如果不是在受伤当天进行，难度等级会提高（需要困难成功）。成功被医学治疗的角色会回复1D3的生命值（追加在急救的回复量之外），除非目标是一个濒死的角色（见后文：濒死）。濒死的角色需要先接受一个成功的急救，然后再接受医学以稳定伤势（见后文：重伤的恢复）。

濒死

重伤中的角色在生命值归零时会陷入濒死状态，这样的角色的当前生命值记为0，并且在角色卡上的濒死栏做上标记。

濒死的角色会立刻陷入昏迷。在下一轮结束时，以及之后的每一轮结束时，濒死的角色都必须进行体质检定。如果任何一个体质检定失败，他就会立刻死亡。只有急救技能才能用来稳定濒死角色的伤势，而医学技能不行（见第四章：技能）。

通过使用急救为濒死角色稳定伤势，可以让他获得1点临时生命值，并且随后必须接受一个成功的医学检定。通过急救稳定伤势的濒死角色（拥有1点临时生命值）需要每小时进行一次体质检定；检定失败意味着伤者的状态恶化：他失去临时生命值并再次陷入濒死，需要接受急救，并且需要在每轮结束时进行体质检定。

只有在通过急救稳定伤势后，医学技能才能用来治疗濒死角色。在医学检定成功后，擦除濒死栏中的标记，并恢复1D3点生命值。在此之后，每周伤者都可以进行一次恢复与照顾检定（见后文：重伤恢复）。

接上面的例子：哈维又受到了5点伤害，这使他的生命值归零。因为他已经受到了重伤（一次攻击造成了8点伤害），哈维现在陷入濒死；玩家将他的生命值减到0，并在濒死栏中做标记。下一轮中，哈维的一个队友试图急救，但失败了。哈维的体质检定成功，于是他能多活一轮。队友再次尝试急救，这次成功了。哈维获得1点临时生命值，伤势被稳定（只需要每小时进行一次体质检定），然后被立刻带到医院接受专业的医疗。哈维的濒死标记被擦除，恢复了2

点生命值（来自医学技能检定的1D3点），并且在休息一周以后，哈维可以进行恢复检定（见后文）。

轻伤恢复

轻伤的恢复要相对较快，如果角色并没有受到重伤（角色卡的重伤栏没有被标记），他可以以每天1点的速度恢复生命值。

在另一次事件中，哈维（总共拥有15点生命值）受到了4点、6点和7点伤害。虽然他总共收到了17点伤害，但是因为负数的生命值不被记录，他现在的生命值为0。他只受到了轻伤（单次攻击的伤害都没有超过哈维最大生命值的一半），因此哈维将每天恢复1点生命值，并在15天后完全恢复到健康。

重伤恢复

如果角色卡的重伤栏被标记，在游戏时间的每周的结束，他都需要进行一次体质检定。

- ※ 如果体质检定失败，这周不会有生命值恢复；如果成功，则恢复1D3点生命值。
- ※ 如果这次体质检定达到了极难成功，恢复2D3点生命值。
- ※ 获得一个奖励骰：如果角色在良好的环境中完全静养。
- ※ 获得一个奖励骰：如果角色得到了有效的医疗服务。照料者中医学技能最高者需要在每周结束时（进行体质值检定前）为他进行一次医学检定。
- ※ 译注：这里并未明确要求检定成功。
- ※ 获得一个惩罚骰：如果角色的休养环境很差并且他无法获得充分的休息，或者照料他的医生或护士在医学检定上骰出大失败，或者两者兼有。

当角色的恢复检定（体质检定）获得极难成功，或是当生命值恢复到最大生命值的一半或以上时，他的重伤会被治愈（即抹去角色卡上的重伤标记）。

骰出大失败会造成永久性伤害、并发症、或者情况恶化。与其掷骰决定随机的并发症，守秘人更被建议找一个和所受到的伤的性质相关的东西（例如终生跛行、单眼失明、失去手指、断肢、疤痕等等），并将这一条目写入调查员的背景（在角色卡的伤口与疤痕一栏）。

在差点死亡后（见上文濒死的例子），哈维在医院中疗养。他获得了最好的照顾与完全静养，因此在恢复检定中获得两个奖励骰。他获得了困难成功，恢复了3点生命值（1D3）。哈维现在恢复到可以出院的程度了。在第二周，他做了一些轻松的工作（因此他没有休息），并且他不再接受医疗照顾，他的恢复检定没有奖励骰。他骰出了失败，没有恢复。

在第三周，他意识到自己不能着急，于是他卧床休息，并请了一个朋友来照顾。护士进行医学检定并成功了，因此他获得了两个奖励骰。在第三周的结束时，他的体质检定骰出了极难成功，他又恢复了5点生命值（2D3），并擦去重伤标记。现在他的生命值为8，并且每天会恢复1点生命值。在7天后，他恢复到了15点的最大生命值。

另一个例子：西塞正在南美洲的密林中探险，并在一次战斗中受到了重伤（左臂被严重咬伤）。虽然他的朋友进行了急救，但是这里没有地方可以让西塞好好休息，何况他和他的伙伴们已经没有多少时间来阻止邪教徒召唤他们的黑暗神祇了。在这周的结束，他的恢复检定需要承受一个惩罚骰，并骰出了大失败。守秘人决定伤口被感染了，小臂肿胀而疼痛。如果无法得到及时的治疗，感染会杀死他。西塞看着伙伴们：必须有一个人来为他截肢！

各种伤害类型是针对发生“一次”或者持续“一轮”：被一个人殴打一轮、一发子弹、溺水一轮、被火烧一轮。如果角色依然暴露在伤害源中，之后的每一轮他都要受到更多的伤害。

哈维在游乐园中跟踪某人，他潜行检定的孤注一掷失败了。作为后果，守秘人判断他被游乐场的旋转秋千撞到了。旋转秋千的伤害没有被列出，所以在参考表III：其他类型的伤害后，守秘人认为这很可能把人打晕，并选择“重度”等级：造成1D10伤害。

昏迷和死亡

克苏鲁的呼唤是一个**恐怖游戏**，而通常意识清醒的调查员更能体验恐怖。只要守秘人愿意，一个角色可以是失去行动能力，而不是完全昏迷。同样的，彻底死亡也不必立刻发生，守秘人可以允许在特定的扣人心弦的一刻之后，或者和在说出最后的遗言后，角色才合上双眼。

其他类型的伤害

很多时候，守秘人需要裁定一些随机事件对角色造成的伤害量，例如被电视砸到脚，撞到门框上，从电梯间摔下去，等等。无论伤害来源，守秘人可以在**表III：其他类型的伤害**中寻找类似的伤害，将其与表格左列相比较。

不要被表中列出的伤害值所限制——守秘人可以自由按照情况增加或减少数值。

表III：其他类型的伤害

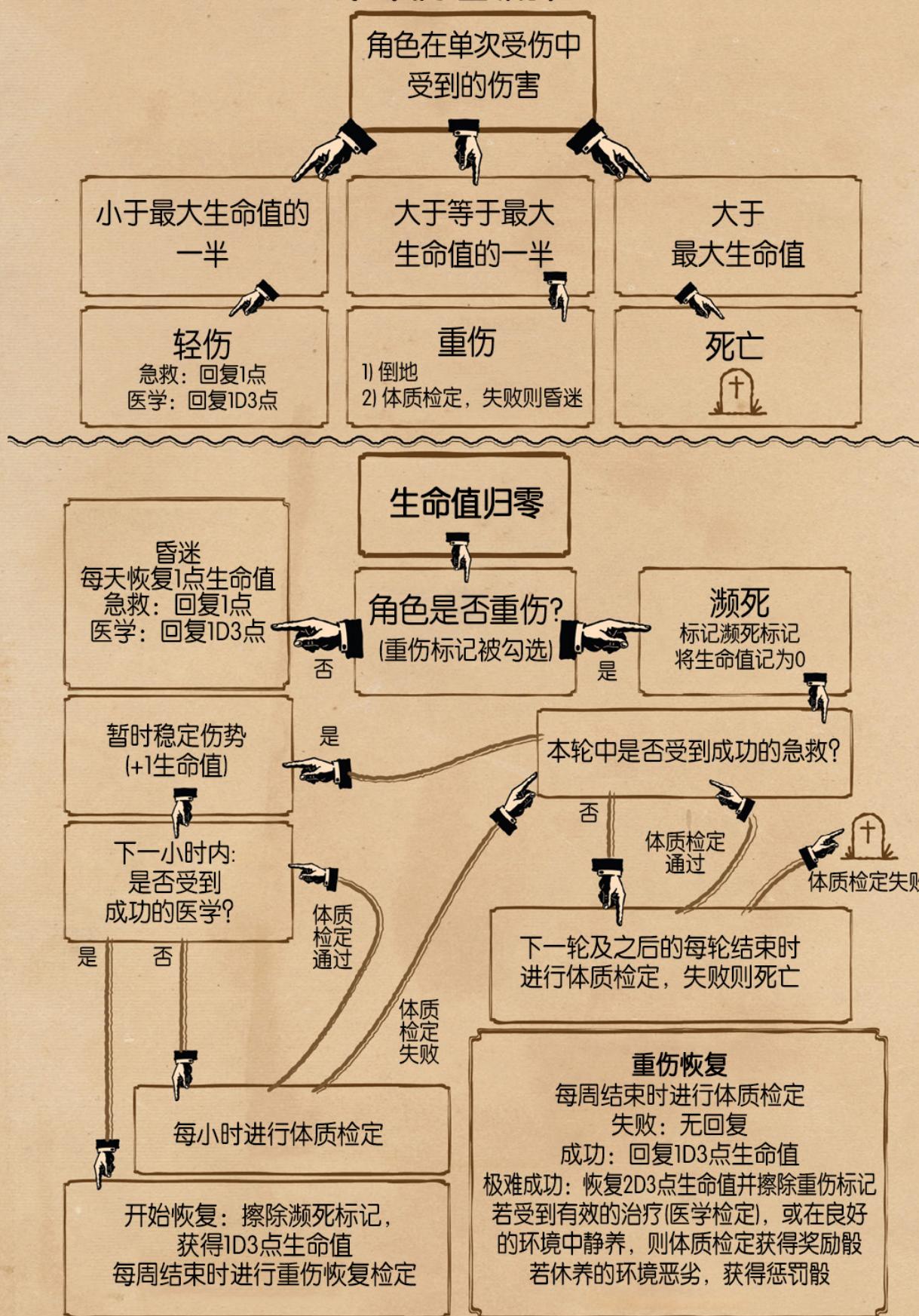
伤情	伤害	范例
轻度： 一个人可以承受此类伤害相当多次而不会死亡。	1D3	拳打脚踢、头槌、弱酸、呼吸烟雾弥漫的空气*、一块被投掷的拳头大小的石子、坠落到淤泥地上（每10英尺）。
中度： 有可能造成重伤；受到几次类似的伤害会死亡。	1D6	坠落到草地上（每10英尺）、棍子、强酸、呛水*、暴露在真空中*、小口径子弹、箭、火焰（燃烧的火把）。
重度： 很可能造成重伤；一两次就能让人失去意识甚至死亡。	1D10	.38口径子弹、坠落到水泥地上（每10英尺）、斧头、火焰（火焰喷射器、穿越燃烧的房间）、离爆炸的手榴弹或者炸药棒6到9码之间、弱毒剂**。
致命： 普通人的死亡率约50%。	2D10	被30mph (50km/h) 的汽车撞击、离爆炸的手榴弹或者炸药棒3到6码之间、强毒剂**。
终结： 很可能当场死亡。	4D10	被超速的汽车撞击、离爆炸的手榴弹或者炸药棒3码之内、致死毒剂**。
血肉横飞： 几乎肯定当场死亡。	8D10	遭遇高速直接撞击、被火车撞击。

***窒息和溺水：**每轮都要进行一次体质检定；一旦体质检定失败，每轮都要受到伤害，直到受害者死亡或者能够重新呼吸为止。如果角色处在强体力活动之中，体质检定是困难难度的。生命值归零会导致死亡（无视重伤规则）。

****毒药：**体质检定极难成功将使毒药伤害减半。毒药可能会产生多种副作用，包括：腹痛、呕吐、腹泻、战栗、出汗、痉挛、黄疸、心率失常、视力损害、惊厥、昏迷、瘫痪等。守秘人决定受害者在这些状况下是否可以行动，或者行动时承受惩罚般，或者提高难度等级。

某些特殊情况下，如果体质检定大成功，守秘人可能会准许摆脱毒药的效果。

战斗伤害流程图



6.7 可选规则

战斗章节的前面的部分也已经涵盖了进行一个战斗场景所需要的所有规则，在你熟悉它们之前，你最好紧扣这些规则。

下面的部分列举了一些可选规则，如果需要，你可以试着把他们调整并加入你的战斗中。虽然被列在这里，它们并不是被强制使用的。有些人喜欢基于现状的独特特点进行临场裁定，也有的人喜欢拥有一套十分明确的规则以供遵守。你和其他玩家应该商议采用哪种方式。

可选规则：先攻检定

如果你喜欢充满变数的战斗，让每个人进行一次敏捷检定以决定先攻顺序。骰出极难成功的角色先行动，然后依次是困难成功的，常规成功的，以及失败的角色。

如果有多个角色的检定结果获得了相同的成功等级，敏捷较高的角色先行动；如果敏捷也相同，战斗技能较高的角色先行动。

在先攻检定中骰出大成功（1）的角色会在第一次攻击中获得战术优势或奖励骰。而骰出大失败的角色则会失去第一次攻击的机会，这可能是因为武器掉落或者被绊倒。

当先攻顺序被决定后，这一次战斗中都按照此顺序进行行动。

按顺序记下每个参战者，以及他们的成功等级（如“布莱恩，失败”）。这样的话，如果有新的角色参战，他们可以在进行敏捷检定后被排入现有先攻顺序中。在角色拔枪时，这也有利于处理这对顺序带来的影响。

当使用此可选规则时，准备好枪械的角色可以在进行敏捷检定时获得一个奖励骰。如果角色在战斗中拔枪，并且在下一回合的开始时准备好了，他可以使用这个奖励骰再次进行敏捷检定。如果结果比之前的要糟糕，他仍使用之前的结果。

哈维（敏捷55）骰出了13——困难成功，柯林（敏捷60）骰出了84——失败，邪教徒（敏捷50）骰出了14——困难成功。所以哈维先行动，然后是邪教徒，最后是柯林。如果按照基础规则决定行动顺序

的话，则会是柯林先行动，然后是哈维，最后是邪教徒。

另一个邪教徒在战斗途中出现，他（敏捷50）骰出了45——常规成功，于是他的行动顺序插入在第一个邪教徒之后。

下一轮中，柯林拔出自己的手枪。所以在后续的轮次的开始，他已经准备好了枪械，于是他可以使用这一个奖励骰再次进行先攻检定——结果是困难成功，于是他的行动顺序被挪到了最前面。

可选规则：击晕

按照基础规则，角色是可能被击晕的：当他承受一次造成重伤（伤害大于或等于他最大生命值的一半）的攻击时，他会被击倒并必须通过一次体质检定来避免陷入昏迷。除此之外，生命值归零的角色也会自动陷入昏迷。

按照基础规则，这个角色也必须承受大量的伤害才可能被击晕。但是这和我们经常在电视电影里见到的被击晕的角色不同，他们不会被打到脑震荡或者头盖骨碎裂，而是能在不久后挠挠头醒来，好似什么都没有发生过。

如果你想要在游戏中加入电影一般的击晕攻击，把这视为一次使用钝器（拳头、棍棒、枪托，等等）的战技攻击。如果战技成功，目标会被击晕，并只受到1点伤害。击晕可以被用在任何有着头盖骨或者类似的弱点的生物上（人类、深潜者、食尸鬼，等等，修格斯就算了）。

哈维想要击晕一个大英帝国博物馆的保安，他捡起一个灭火器，成功潜行并对着保安的后脑勺砸了一记。守秘人判断目标完全没有意识到攻击，攻击自动成功（参考前文：先制攻击），保安受到1点伤害并且被击晕了。

如果哈维的潜行检定失败了，他需要以击晕对手为目标施展战技。保安（体格1）比哈维（体格0）大1级，因此哈维的战技需要承受一个惩罚骰。哈维骰出了常规成功，而保安闪避失败，所以哈维的战技成功，保安被击晕了。

害。

可选规则：消耗幸运值来维持意识

如果你使用了消耗幸运值来调整检定结果的可选规则，幸运值也可以被用于多维持几轮清醒。维持清醒直到当前轮次结束需要花费1点幸运值，之后每一轮的消耗都会翻倍——2, 4, 8, 等等——并且需要在每轮的开始时被消耗。这有好处也有坏处，因为一个活跃的角色更容易吸引注意，成为目标，并受到更多的伤害。

哈维受到一个重伤，并且体质检定失败。他自动倒地，并且本应昏迷，但是他消耗了1点幸运值以维持清醒到当前轮次的结束。在下一轮的开始，他又消耗了2点幸运值。在第三轮的开始，他又消耗了4点幸运值。在总共消耗了7点幸运值后，他终于安全了。在第四轮的开始，哈维不再继续消耗幸运值，并自动陷入昏迷。

可选规则：避免当双方的格斗检定都失败时无事发生

有时候，在战斗时，双方都在格斗检定中失败，然后无事发生。这可以被视为双方的攻击都没能造成有效伤害。另一种观点则是造成伤害相对简单，而实际的技术是在格斗中避免自己受伤。如果以第二种观点看待这一情况的话，失败的格斗检定意味着你没能在战斗中保护好自己。在叙事上这可能意味着你没有命中目标，而是打在了墙上。或者你以错误的方式移动，跑到了对手的拳头下。在战斗中受伤的可能性很多，而对手的拳头只是其中一种。

这是三种可能出现的情况：

- ✖ 使用标准规则，当双方都失败时，无事发生。
- ✖ 判定拥有较高格斗技能的一方获胜，以打破平局。
- ✖ 让双方像攻击成功了一样都对对方造成伤害，双方相冲了。

此规则不适用于远程与枪械攻击。

哈维正在和深潜者打斗，哈维一拳打出，而深潜者则用手上的爪子反击——结果是它们的格斗（斗殴）检定都失败了。他们相冲了，各挨了一下，哈维造成了1D3的伤害，而深潜者造成了1D6+1D4的伤

可选规则：无法得知伤害

当你受伤的时候，你知道自己离死亡还有多远么？守秘人可以记录调查员受到的伤害，但是不告知玩家具体数值，而只是描述受伤的情况，以模拟这种不确定感。当然这充满了主观与误导性成分：有时候轻伤看起来远比实际可怕，有时候恰恰相反。头上的伤口可能看起来很可怕，但是可能实际上出血不多，只造成1或2点伤害。守秘人可以每次都要求玩家进行体质检定，让玩家只能猜测自己是不是受到了重伤（当然，只有真的受到重伤时，调查员才可能昏迷）。守秘人可以在事件结束后告知所受伤害的具体数值。

哈维在窥探一个小巷，然后被打了一枪。守秘人描述哈维听到枪声，然后左腿感受到冲击，看到鲜血从长裤中渗出。片刻之后，剧烈地痛苦袭来。这很糟糕，哈维的玩家需要决定是继续，还是让哈维去医院。守秘人没有说这是否是重伤，但是不论如何都会要求进行一次体质检定。哈维的玩家检定成功了。之后，守秘人确认了这不是重伤（只造成了4点伤害）。

可选规则：火力压制

火力压制的目的是逼迫多个目标“寻找掩体”，因为这样做的目标无法还击。攻击者不需要指定射击目标，而是声明将要火力压制一群目标。这一群目标可能是一个房间内的所有敌人（像是在抢银行时候），或者任何位于武器扫射弧度内的目标。所有处于这个范围内的目标需要在知道自己是不是被瞄准的情况下，选择进行寻找掩体与否。这样可以对人群制造恐慌。

在所有寻找掩体的人都进行后，守秘人应当从目标人群中（包括选择寻找掩体的人在内）随机决定被射击的目标。不过成功寻找掩体的角色要较难被命中。

6个调查员和4个NPC盟友试图解救被邪教徒绑做人质的少女。邪教徒正在把少女拖进车里，并对着调查员所在方向开了三枪。守秘人让所有角色决定是否寻找掩体。4个调查员决定寻找掩体（2人成功，2人

失败)，而其他人则不。守秘人给所有角色编号为1到10，然后投掷三次1D10来决定谁被射击。一个NPC，一个没有寻找掩体的调查员和一个寻找掩体的调查员被射击了。随后各个攻击都按照基础规则来处理。

可选规则：护甲调整

霰弹枪射出的是大量小弹丸，每个弹丸都需要穿透可能存在的护甲。霰弹枪的伤害是数个六面骰。在处理霰弹枪伤害时，护甲值会影响每个六面骰。因此，如果霰弹枪的攻击命中了一个穿着厚皮夹克（1点护甲值）的角色，每个伤害骰都需要减去1点护甲值，伤害为4D6攻击的造成的伤害会减少4点。

有些形式的护甲只会给身体的某些部位带来保护，例如头盔只会保护头部。克苏鲁的呼唤的基础战斗规则没有包含命中部位的处理（见后文：部位瞄准）。在通常的混乱近战，或者从窗户上摔下来时，我们可以认为仅仅能保护特定部位（如头部）的护甲能够减少所受的全部伤害。这是出于方便起见，并避免过多的掷骰阻碍游戏进程。

但是对于单次特定攻击（例如被枪击），攻击是否命中被护甲保护的区域就成了一个问题。对于这种攻击，需要进行一个幸运检定。如果幸运检定成功，攻击命中了护甲，伤害需要减去护甲值。如果幸运检定失败，攻击命中了护甲没有保护到的区域。穿着同时保护躯干和头部的护甲的角色可以在此幸运检定中获得一个奖励骰。

如果角色拥有覆盖全身的护甲，或者拥有天然器官（如大象的厚皮），他不需要进行幸运检定，护甲永远生效。如果护甲上存在弱点——薄弱处、张开的嘴巴、眼睛——这些部位也可以被瞄准，守秘人需要因此提高射击的难度等级或增加惩罚骰。

可选规则：部位瞄准

如果不使用幸运检定来决定被击中的部位有没有护甲保护，骰1D20并查阅表IV：部位瞄准。

表IV：部位瞄准

掷骰结果	命中位置
1-3	右腿
4-6	左腿
7-10	腹部
11-15	胸部
16-17	右臂
18-19	左臂
20	头部

可选规则：瞄准具

在使用枪械时，瞄准镜可以让基础射程翻倍。装备了瞄准具的.303李-恩菲尔德（基础射程110码）在射击220码内的目标时，难度等级都不会提高。超射程的范围也提高到440~880码。瞄准具并不会为抵近射击提供好处。

可选规则：支架

利用双脚架、三脚架、或固定装置等支架支撑枪械可以使它的基础射程翻倍。当枪械被机械性地固定在结构（载具或建筑）上时，使用者可以获得一个奖励骰。

可选规则：在战斗中移动

战斗的描述着重于叙事，因此战斗中的距离很少被精确测量。通常只会使用近似而主观的描述，比如“一臂远”，“很近”，“一个房间的距离”，“小巷那一头”等等。如果距离在一场战斗中很重要，下面的规则应当被使用：

- ※ 一个角色每轮可以移动的最大距离等于他的MOVx5码。
- ※ 在近战时，攻击者必须在攻击前移动到近战攻击的范围内。
- ※ 角色可以移动等于他的MOV码的距离，然后正常攻击。
- ※ 如果角色移动了他的MOVx5码，他可以在轮次的最后发起近战攻击。

- ※ 移动的角色可以在一轮内的任意时刻进行射击。
- ※ 如果想获得准备好的枪械的+50DEX的优势，角色必须在移动前射击。
- ※ 角色可以移动等于他的MOV码的距离，然后在他通常的敏捷顺序下射击（或攻击）。
- ※ 如果角色移动了他的MOVx5码，他必须在奔跑中射击，因此缺乏充分的时间稳定射击姿势，在攻击检定时获得一个惩罚骰。角色一般可以在他通常的敏捷顺序下射击，但是如果与射击地点的距离足够远，守秘人可以裁定他的顺序延后。

可选规则：完全隐蔽

如果整整一轮中，目标被完全隐蔽，攻击者可以选择对掩体射击，以期望命中掩体后的目标。命中率取决于目标所躲藏的遮蔽物的大小，躲在小小的花园篱笆和躲在飞机库后是截然不同的。攻击者基本得靠直觉来命中目标。如果掩体较小，守秘人应该将难度等级提高1级。如果能够躲藏的范围更大，继续提高难度等级。如果有必要的话，要求只会在大成功时命中目标。

可选规则：射击掩体后的目标

在部分掩蔽的某些时候，攻击者可以选择尝试射击掩体后的目标。在这种情况下，承受一个惩罚骰（因为部分掩蔽），并适用掩体可能带来的护甲值。例如一堵矮砖墙可以提供10点护甲值，而一个薄木栅栏只能提供1点护甲值。

射击一个躲在高砖墙后的目标（全隐蔽）：难度等级提高2级，当攻击成功时，适用砖墙的10点护甲值。

可选规则：抵近射击调整

长或笨重的武器，例如步枪、长管霰弹枪、弓并不能享受抵近射击的奖励骰，因为他们难以瞄准近距离的移动目标。短管霰弹枪（设计初衷就是家用防卫）或是被锯短的霰弹枪能够享受抵近射击的奖励骰。

可选规则：俯卧

- 一个躺在地上或倒地的角色视为正在俯卧。
- ※ 踢俯卧中的目标更加容易，对俯卧角色进行的格斗攻击获得一个奖励骰。
- ※ 当闪避或反击成功时，俯卧中的角色可以选择起身。或者当轮到他的回合时，他可以起身，然后进行自己的行动。
- ※ 卧姿射击更为稳定，俯卧的角色在射击时获得一个奖励骰。
- ※ 俯卧的角色是一个更小的目标，瞄准俯卧角色的射击需要承受一个惩罚骰（除非在抵近射击）。

可选规则：毒素

表III：其他类型的伤害中简单地把毒素分为弱效，强效和致命三种程度，基本上在游戏中这就够用了。如果你希望集中于某种特定的毒素以及其效果，这个更加详细的规则可能对你有所帮助。

所有的毒素都被分成四个等级：极弱，弱效，强效，致命。这个等级对针对的是一剂毒素（一次外敷，摄入一服毒素，一次啮咬，一次叮刺——取决于它的摄入方式）的毒性，用于衡量毒素的致命程度。如果摄入了多剂毒素，受害者需要在体质检定上获得一个惩罚骰。

毒素发作的速度取决于它们摄入的方式与守秘人的裁定。速效的毒素可能在一轮之内就会发作（比如可以在一分钟带来死亡的氰化物中毒），慢效的毒素可能需要数小时甚至数天才会对人体造成影响。

各个毒素可能会导致各种各样的症状，包括：腹痛、呕吐、腹泻、战栗、出汗、痉挛、黄疸、心率失常、视力损害、惊厥、昏迷、瘫痪等。守秘人决定受害者在这些状况下是否可以行动，或者行动时承受惩罚骰，或者提高难度等级。

除了各种症状，毒素还可能造成不同程度的伤

第六章 战斗

害：

- 火 极弱：无伤害，可能会暂时性昏迷
 - 火 弱效：1D10伤害
 - 火 强效：2D10伤害
 - 火 致命：4D10伤害
- 体质检定获得极难成功的角色会受到较小的效果。

果，伤害应减半，症状也依据守秘人的判断减少。某些特殊情况下，如果体质检定大成功，守秘人可能会准许摆脱毒药的效果。角色可以通过一些排毒方式进行体质检定的孤注一掷，例如催吐、截肢、放血。这些方式在现实中是否有效是可疑的——但是重要的是戏剧性。

毒剂示例

毒剂名	生效时间	症状 (1剂)	备注
鹅膏菌 (毒蘑菇)	6 ~ 24小时	剧烈腹痛、呕吐、黄疸。 1D10伤害	造成了95%的毒蘑菇致死事件，鬼笔鹅膏是最重要的一种
砷化物	30分钟 ~ 24小时	灼痛、呕吐、剧烈腹泻。 4D10伤害	砷中毒难以确认（这使得它作为毒杀工具大受欢迎），直到1836年马氏试砷法发明为止。
颠茄	2小时 ~ 2天	心率加快、视力受损、惊厥。 4D10伤害	世界上毒性最大的植物之一，成人食用10 ~ 20颗就可能死亡。
黑寡妇蜘蛛毒	2 ~ 8小时	寒战、出汗、恶心。 1D10伤害	如果及时进行医治，基本不会死亡。
三氯甲烷 (氯仿)	1轮	昏迷1小时。无伤害	在1800~1900s是常见的麻醉剂，不过高的摄入量也会致死。
眼镜蛇毒	15 ~ 60分钟	惊厥、呼吸衰竭。 4D10伤害	接触眼睛会产生直接的刺激，未经处理会失明。如果有血清，可以避免受重伤和死亡。
箭毒碱	1轮	肌肉麻痹、呼吸衰竭。 4D10伤害	南美洲人涂在箭上毒剂的通称。口服无害，只有通过皮肤伤口直接侵入才会导致瘫痪。
氰化物	1 ~ 15分钟	眩晕、惊厥、晕厥、死亡。 4D10伤害	剧毒——摄入了氰化物盐或者通过气体吸入都会致死。
响尾蛇毒	15 ~ 60分钟	呕吐、剧烈抽搐、黄视。 2D10伤害	毒液会破坏组织、引发坏死，不过很少致命（特别是一两个小时内就获得解药的话）。
氟硝西泮	15 ~ 30分钟	昏迷4 ~ 8小时，可能会失忆。无伤害	无色无味，只在现代背景中出现。
番木鳖碱	10 ~ 20分钟	剧烈的肌肉痉挛、窒息、死亡。 4D10伤害	如果不及时医治，几小时内就会死亡。