

第七章 追逐

译/飙车致死法厄同

预备到这一情况后，我开始计划下一步的行动——这说明我当时潜意识里依旧在害怕某些威胁，并且已事先花了好几小时考虑逃跑的路线。从一开始，我便觉得那阵子门后的摸索举动意味着一个无法战胜也不能与之照面的危险，只能尽可能突然地逃出去。我所能做的只有尽快地活着从旅舍里跑出去，而且不能从前面的楼梯与大厅离开，必须另寻他法。

——H.P.洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》，竹子译

电影与小说中的动作场景大多都可分为两类：战斗与追逐。《印斯茅斯的阴霾》中漫长的追逐是洛夫克拉夫特作品中最为紧张且令人难忘的动作片段之一。追逐应当能提供与战斗场面一样充满戏剧性且刺激的体验。

追逐并非仅仅是简单的速度比较；一个优秀的追逐场景应当由一连串戏剧化的，足以对穿越他们的角色构成挑战的地点构成。例如某一名角色可能在追逐开始时正身处闹市之中，而在随后他拐入窄巷、爬上消防梯、打碎窗户并在追逐中穿过正在吃饭的一家人所居住的公寓，等等。

追逐按照回合来进行（就像战斗一样）。在每个角色的回合开始时，守秘人应当描述目前的状况，并询问这名调查员在这一轮中要做出何种行动。在此之后，守秘人将决定玩家需要进行什么检定，这一检定的结果应当被融入故事情节中，并改变下一个玩家需要面临的状况。

这些规则都假设了正在逃离的角色拥有一条可用的逃跑路线。如果他被困住了，那么他必须要想办法逃离才能使得追逐开始。

虽说对严谨现实的部分参考是可取的，但应尽量避免对此过于斤斤计较。应当谨记追逐场景的目的是创建出富有戏剧性的场面，而非对真实世界的机械反映。

本章节的规则将首先专注于建立一对一的追逐。而发生在多个角色之间的追逐将在本章节随后的部分予以描述。这些规则可以被用于任何形式的追逐，无论参与者使用的移动方式是奔跑、游泳还是飞行，又或者正乘坐在任何形式的载具上。

追逐规则分为五个部分。

第一部分：建立追逐：这一部分用于确定追逐是否会正式开始。如果正在逃跑的角色速度快到足以甩开追逐者，那么追逐会在这一步结束。

第二部分：切入追逐：这一部分为守秘人提供了一整套体系，用于布置追逐场景、放置所有的参与者并决定每一个参与者的行动顺序与他能进行的动作数量。

第三部分：移动：这一部分囊括了在追逐中进行移动的必要规则与在追逐过程中可能遭遇的种种险境与障碍的处理方法。

第四部分：冲突：这部分规则适用于解决当角色与载具试图抓住、攻击对方或彼此互相冲撞时的情况。

第五部分：补充追逐规则：第五部分包括一系列适用于第一到第四部分的额外可选规则。

7.1 建立追逐

如果某一正在逃离的角色远比他的对手要快，那么他很有可能将追逐者远远地甩在身后逃之夭夭。使追逐在刚开始时便宣告结束。在建立追逐时，每一名角色都需要进行一个技能检定，而其结果可能会导致以下两种情况之一：

- ❖ 逃离者速度比追逐者快，在这种情况下我们可以假设追逐者很快就被甩开了，而追逐也就此终止。守秘人可以仅仅根据场景描述一下追逐者如何追丢了它们的猎物。
- ❖ 追逐者快到足以抓住逃离者。在这种情况下，游戏将在最为激动人心的时刻继续展开——追逐者逼近逃离者的那一刻。

速度检定

这一检定用于调整追逐的参与者在追逐过程中的移动速度 (MOV)。每一辆载具与每一名角色都拥有一个移动速度等级 (MOV)。载具的速度取决于其驾驶者的技能，而角色的步行速度则取决于其身体状况。

每一个追逐的参与者都需要进行一个体质检定 (如果他正步行或使用其他自力行进的移动方式) 来确定其身体状况与耐力。而载具的驾驶员则需要进行一次汽车驾驶技能检定 (用于载具) 来确定其对载具的掌控情况。

- ❖ 成功时：在追逐过程中，MOV没有变动。
- ❖ 极难成功时：在追逐过程中，MOV+1。
- ❖ 失败时：在追逐过程中，MOV-1。

比较速度

如果逃离者的MOV在调整后高于其追逐者，那么他将成功逃走。守秘人可以简略地描述这是如何发生的，他也可以询问玩家来寻求对这一情景描述的建议。追逐会在此中止，守秘人应当继续进行其后的游戏。

但如果追逐者的MOV在调整后等于或高于正在逃离的角色，那么追逐将被建立，追逐规则将被应用于游戏中，进入第二部分：切入追逐。

7.2 切入追逐

如果逃离者的MOV不足以甩脱追逐者，那么无论追逐是如何开始的，守秘人都应当在追逐者位于逃离者后方两个地点的时刻展开场景。这一短距离的设置意在将游戏聚焦于追逐中最为激动人心的部分。不管追逐的参与者们在开始时紧挨着彼此还是相距一英里，目标都应当是“切入正题”。逃离者已经有过了一次利用速度检定逃跑的机会。虽然通常来说守秘人应当把起始距离设定为两个地点，但在特殊情况下也可将其缩短为一个地点来进行一场更为紧张的追逐。此外，建议守秘人不要将距离设置为大于两个地点。

哈维在潜入农庄时被发现了。农夫远远地看见了他并大喊了一声，而哈维转身就跑。守秘人要求投掷速度检定。哈维的玩家掷出了一个体质极难成功，哈

维的MOV因此从6提升到了7。而守秘人在农夫的体质检定上失败了，因此农夫的速度从7降到了6。哈维此时拥有更高的MOV，因此他逃离了。守秘人描述了哈维在逃离时回头一望，发现农夫被泥沼困住了。双方之间没有追逐场景发生。

但如果哈维在体质检定中失败，那么情况就会变得大不一样。哈维的MOV将掉到5，而守秘人将需要建立追逐，沿着农场小路构建起沿途地点，并将农夫放到哈维后面两个地点的位置上。

地点

“地点”一词用于表示追逐中的所处方位。地点与地点之间的距离并非是完全等同的，一扇锁住的门或一段楼梯可能会分隔出两个地点，而另一个地点则可能代表一条开阔的道路。地点将追逐分割为了一段一段用于叙述的场景而非一段物理意义上的距离。举例来说，一间旅馆可被分割为多个地点：旋转门、拥挤的大堂、楼梯、电梯、走廊、餐厅、厨房、卧室、办公室，等等。

如果在追逐发生的同时在别处正在进行一场战斗，那么守秘人应当注意不要让地点之间的距离过于遥远，否则情况可能将演变成追逐的那一组角色已经跑出了一个城市街区的距离，而发生这一切的同时另一边的调查员才刚刚抡起椅子猛砸了一个邪教徒的头。

追逐是由一连串的地点构成的。守秘人应当仔细地记录每个角色所在的地点。每一轮角色都可以依据其速度移动一个或更多个地点。险境与障碍（见下）将被放置在地点之间，并有可能减缓角色的追逐进程。

记录追逐

当进行一个追逐场景时，使用下面所述的方法可以十分方便地同时记录多个角色。找来一张空白的纸或写字板。在上面画一条由彼此之间相距半寸的点组成的直线。每一个点都代表着一个地点。在第一个点上写一个字母以表示追逐者。随后依据起始距离（见切入追逐部分）在距离追逐者两个位置外的那个点上另写一个字母表示逃离者。当角色们移动时，只需擦去他们原本的记号，然后在新地点上重新标注他们的

名字即可。

一个愤怒的农夫正沿着小路追逐哈维。依据速度检定的结果，哈维现有的MOV是5，而农夫的MOV则是6。守秘人选择在开始追逐时让农夫落后两个地点，并将位置记录如下：



追逐轮

与战斗一样，追逐也依照轮次来进行。而且角色们也同样依照敏捷顺序来依次行动。战斗轮与追逐轮是互通的。

敏捷与行动顺序

在追逐中，谁能抢先行动会成为一个重要的问题。要决定角色们的行动顺序，将他们的敏捷从高到低依次排列。如出现敏捷相同的情况，通过一次敏捷对抗检定来决定谁先行动。

行动点

所有角色每一轮都能获得一定数量的行动点。行动点被用于从一个地点移至下一个地点。较为迅速的角色每一轮能比较慢的角色获得更多的行动点。

所有的角色与载具默认都能获得一点行动点。而如果它们的MOV比所有参与者中最低的MOV的要求高，那么每高出1点都能获得一点额外的行动点。因此最慢的参与者将总是能获得一点行动点，而MOV比他高1的某人则能获得2点行动点，若某人比他的MOV高出2，那么他将获得3点行动点，以此类推。

回到哈维试图逃离愤怒农夫的场景中。根据速度检定的结果，哈维现在的MOV是5，而农夫的MOV则是6。双方都获得1点默认的行动点，而农夫还能获得额外的1点，因为他的速度比追逐中最慢的角色哈维要高出1点。

追逐轮中的行动

在其依敏捷次序（从高到低）决定的回合中，每

一个角色都可以使用其回合来：

- ⑨ 在追逐中前进（花费行动点来完成）。
- ⑨ 主动使用格斗、射击或汽车驾驶技能发起一次攻击*。
- ⑨ 施放一个法术。
- ⑨ 进行其他需要花费时间并有可能需要进行技能检定的动作，例如撬开一把锁。

*注意有些怪物能在一轮内发起多次攻击，它们将全都在同一轮内被进行。

角色可以选择推迟其行动，直到另一名角色行动完为止。如果这导致一个以上的角色希望同时行动，那么敏捷较高的角色优先。而如果双方同时选择等待对方行动，那么这一轮可能在双方全都不进行行动中结束。

在追逐中孤注一掷

就像战斗一样，在追逐中无法进行孤注一掷，但角色通常都可以在下一轮再次尝试。

7.3 移动

移向下一个地点

如果某一区域之中不存在险境，例如一条空荡荡的走廊或一条宽阔平直的大道，那么从一个地点移向下一个所需的花费是一点行动点。

回到哈维被愤怒的农夫沿着小路追逐的场景。依据速度检定结果，哈维的MOV现在是5，而农夫的MOV则是6。哈维的敏捷是55，而农夫的敏捷是50。

哈维的行动：

哈维拥有1点行动点，他向前移动1个地点。这是哈维的回合结束时的状况。



农夫的行动：

农夫有2点行动点并前进了两个地点。这是农夫的回合结束时的状况。

• • • • •

农夫 哈维

在第一轮结束时，农夫将彼此之间的距离从2个地点缩短到了1个地点。很显然如果追逐就这样继续下去，农夫将在下一轮结束时抓住哈维。而如果农夫有更高的敏捷，他将可以首先移动并立即抓住哈维。

险境

若一场追逐发生在空旷平坦的空地，而追逐者的速度又快于逃离者，那么这场追逐将会很快结束。但若这二者拥有相同的MOV，那么这场追逐又会因为每个人都在另一人的触及范围之外而永不终止。无论是何种情况，他们都将追逐场景变成了纯粹基于数字的无聊游戏。

险境能为这样的追逐场景加点料：羊肠般的弯道、湿滑的阶梯、多刺的灌木丛、粘稠的泥浆，等等。通常来说，险境都能迫使角色与载具放慢速度，而倘若处理不当，它们还会造成伤害。

守秘人应当给出险境并允许每个角色选择他们对它的处理方法。技能永远都是其中的一项考量因素，有时候放慢步伐，在仔细思考后谨慎行动会大有帮助。但有时候这些险境也会需要利用蛮力与速度的鲁莽行动来越过，诸如打破一扇上锁的门或急速转弯。

如果角色选择谨慎行动，那么他可以花费行动点在用于越过险境的技能检定上获得奖励骰。他能使用1个行动点换取1个奖励骰，或使用2个行动点换取2个奖励骰（一次掷骰中最多可以获得2个奖励骰），若技能检定成功，那么该角色或载具将不会被险境所拖延或伤害，并得以继续前进。

而若越过险境的技能检定失败，守秘人应当决定该角色或载具是否因险境受到了伤害以及受到了多少伤害，表III：其他形式的伤害可作为决定对角色伤害的指导，而表VI：交通事故则可应用于载具。未能解决面前的阻碍或在这过程中受到伤害很有可能会拖慢角色或载具的行动，投1D3来决定失去多少行动点。

应当注意的是，险境是被放置在两点之间的。两点分别代表了险境两侧的地点。因此，在旁边的那个范例中，被标注了“泥浆”的区域对于那些在这两个地点间移动的角色来说就是险境。在试图解决过险境之后，无论成功与否，一个角色都应该已经移动到了下

一个地点。

技能与险境

守秘人可选取一个或数个可选的技能用以通过某一险境，并为其设定相应的难度等级。同时守秘人也应当欢迎玩家提出其他可用于通过该险境方法的意见，但一如既往地，守秘人对何种技能可用拥有最终的裁决权。以下是某些合适技能的范例：

- ❖ 攀爬技能可用于翻越围栏与墙壁，或从高处的窗户爬下。
- ❖ 游泳技能可用于穿过河流或湖泊。
- ❖ 闪避技能可用于穿越人群或躲避从高处落下的垃圾桶。
- ❖ 力量属性可用于穿越粘稠的泥沼。
- ❖ 敏捷属性可用于在墙顶奔跑时防止摔落。
- ❖ 汽车驾驶技能适用于汽车追逐。

这份列表远未列出所有可能的情况，只要守秘人认为合适，其他的技能也会在追逐中被用到。

在哈维逃离愤怒的农夫时，他看见前方的路段坎坷又泥泞。

哈维的行动：

哈维大步前行，直接冲过这段泥潭，很明显这是一项鲁莽之举！守秘人要求他进行一个敏捷检定，哈维通过了检定并移动到了下一个地点。这用尽了他本回合所有的行动点。

农夫的回合：

农夫拥有2点行动点并遭遇了同一处泥泞的险境。但农夫在敏捷检定上失败了，他因此滑倒在地。根据表III：其他类型的伤害，守秘人选择了中度伤害，并使其受到了2点伤害（1D6的结果）。此外，农夫还必须额外失去1（1D3）点行动点。由于这用尽了他本回合所有的行动点，因此他将被拖延，下一回合2点行动点中的1点将被用于支付此消耗。

险境：泥沼

• • • • • •

回合开始时：农夫 哈维

• • • • • •

回合结束时：农夫
哈维

汽车追逐险境范例

- ❖ 留有可穿行空间的交通堵塞。
- ❖ U形弯或漂移转向。
- ❖ 阻碍前进的道路施工。
- ❖ 路面交通事故。
- ❖ 人行道。
- ❖ 繁忙的十字路口。
- ❖ 道路上的自行车骑手。
- ❖ 急转弯或路面坑陷。
- ❖ 道路上的动物（鹿、山羊、绵羊）。
- ❖ 其他载具突然驶出或急停。
- ❖ 坠落到路上的碎石与岩块。
- ❖ 悬崖峭壁间的窄路。
- ❖ 移动缓慢的运输载具与垃圾车。
- ❖ 步行区。
- ❖ 两人正搬着一块玻璃板穿过街道
- ❖ 市场或建筑工地。
- ❖ 一大堆纸板箱。
- ❖ 在窄路上超车或面对迎面驶来的车辆。
- ❖ 驶出道路或穿越田野。
- ❖ 一辆正在接近的载具（会移动的险境）

步行追逐险境范例

- ❖ 一段矮围栏或矮墙。
- ❖ 一扇闩住的窗户
- ❖ 一处河流、湖泊或泥泞的沼泽。
- ❖ 一条拥挤的街道。
- ❖ 一条窄巷。
- ❖ 一处屋顶。
- ❖ 一处墙上的洞。
- ❖ 一处爬行空间、充满垃圾的阁楼或地窖。
- ❖ 一条螺旋阶梯。
- ❖ 在图书馆或博物馆的架子之间。

障碍

障碍会阻拦前进的道路，直到它们被越过或被摧毁为止。障碍可能是一扇锁住的门、一段高篱墙、一处深坑等等。有时候险境与障碍之间的区别会显得模糊不清。爬过一堵4尺高的篱墙可能充满危险，但它

无法阻拦住一个决心坚定者，然而如果这墙高达7尺，那它可能就会成为一处障碍。爬上二楼的窗户将会是一处障碍（攀爬检定失败仅意味着无法抵达窗口），但从二楼窗户爬下将是一处险境（攀爬者随时有可能坠落）。守秘人必须决定何时某一险境会构成障碍，如果那是一处障碍，那么直到越过它的技能检定成功或障碍被击破前，它都将阻止继续前进。在越过障碍的技能检定中失败可能会像险境一样导致伤害与延迟，但通常来说，其结果都仅仅是拖延行动并导致无法移动到下一个地点。

技能与障碍

- ❖ 跳跃技能用于跃过裂隙或在屋顶间跳跃。
 - ❖ 力量属性用于强行破门。
 - ❖ 锁匠技能用于开启一扇锁住的门或窗。
- 对于一处障碍，可以有多于一种方法来越过它。一扇锁住的门可以被撬开（使用锁匠技能）或被砸开（见下破坏障碍部分）。同样地，有些角色可能会试图攀越一处篱墙（攀爬技能），而另一些则会试图砸开一条路。

汽车追逐障碍范例

- ❖ 没有可供穿行空间的交通拥堵。
- ❖ 警方设置的路障。
- ❖ 一棵倒下的树。
- ❖ 岩石滑坡

步行追逐障碍范例

- ❖ 一堵高围栏或高墙。
- ❖ 一条裂隙。
- ❖ 一扇锁住的门。

破坏障碍

不管是砸开一扇锁住的门还是开车碾过警方布设的路障，蛮力有时候总是最有效的解决方法。在破坏障碍时不需要投掷攻击骰。载具每有一点体格，就能对障碍造成1D10点伤害。

当试图撞过障碍时，通常都假设载具正在以高速行驶，因此如果载具攻击了障碍但却没能摧毁它，载具本身就会失事。

如果障碍被摧毁，那么载具由于反冲会受到相当于障碍在受到冲击前的耐久值数目一半的伤害。

当一处障碍的耐久值被减少到0，它将不再是障碍。但它被摧毁后遗留下的碎片可能对后来者构成险境。

愤怒的农夫仍对哈维紧追不舍。而一条立式围栏阻拦住他们的去路。

哈维的回合：

围栏看起来有些老旧，因此哈维决定闯过去冲破它。哈维对围栏造成了3 (1D3) 点伤害，而守秘人判定这条围栏十分脆弱且只有5点耐久，因此它现在只剩下了2点耐久。围栏上出现了裂隙，但它还没有碎裂。哈维这一轮需要停留在原地。

农夫的回合：

由于需要支付滑倒在泥潭中所消耗的1点行动点，农夫本回合只有1点行动点可用，而他正与哈维处于同一地点，因此农夫使用他本回合的行动攻击哈维，但并未成功！

险境：	泥沼	围栏
•	•	•
回合结束时：	农夫	
	哈维	

范例障碍物耐久值：

- ❖ 室内门或薄围栏：5耐久值。
- ❖ 普通的后屋门：10耐久值。
- ❖ 坚固的室外门：15耐久值。
- ❖ 9寸厚砖墙：25耐久值。
- ❖ 大树：50耐久值。
- ❖ 混凝土桥墩：100耐久值。

7.4 冲突

除非有人持有火器，否则角色与载具只能攻击处在同一地点的目标。发起一次攻击需要消耗1点行动点。同时角色还会被他们每轮的攻击次数上限所限制。对于攻击，应按照普通的战斗轮一样处理。

无论是否还有行动点剩余，角色在受到攻击时总是有机会进行反应（反击或闪避）。

巨大的怪物或生物也许会将载具作为他们攻击的

目标，意图对其造成伤害或使用战技来冲撞、推翻甚至举起并掷出该载具（见体格，33页）。

载具可以使用常规的战斗规则加入战斗，但将格斗与闪避技能替换为汽车驾驶技能。将载具视作一件每一点体格可以造成1D10伤害的武器。每整10点伤害会造成载具损失1点体格（小数点舍去），而其余不足10点的伤害则被忽略。当载具被用于造成伤害时，它本身也会受到伤害，数值相当于其造成伤害的一半（小数点舍去），但载具因该伤害损失的体格值永远不会多于其目标的体格值。

一辆轿车可能会对一辆轻型摩托车造成了50 (5D10) 点伤害，因此其自身需要承受25点伤害（足以造成2点体格损失），但由于轻型摩托车只有1点体格，因此轿车只会因此受到1点体格伤害。

如果某一角色遭到了载具的攻击，该角色可以选择反击或闪避。成功的反击允许角色闪躲过这次攻击并发起一次属于他自己的攻击。一名调查员的攻击对于载具来说可能无关痛痒，但如果发起反击的是一只黑山羊幼崽，那就另当别论了。

在追逐中使用战技

如果某一角色或载具希望使用推翻、冲撞或其他方式来使其对手失去控制，这将被视为一次战技。成功的战技可以导致其目标如同在险境上进行了一次失败的技能检定一般：损失1D3行动点，并在合适的情况下受到一定程度的伤害，对于角色，伤害程度参照表III：其他形式的伤害，而对于载具则参考表VI：交通事故。此外，如果角色使用战技是为了达成他希望达到的特殊目的，战技将如同在战斗轮中一样生效（见战技，105页）。

用于对抗载具的战技可以将载具推出路面或使其暂时失控。在此处体格的限制同样适用：如果一辆载具对另一辆体格比它高1的载具发动战技，那么发动战技的载具在这次掷骰中承受1个惩罚骰。如果目标载具的体格高2，那么攻击者将承受2个惩罚骰。而如果目标载具的体格比攻击者高出3以上，由于大小差距过大，这次战技将不可能成功。

在本轮开始时，哈维与农夫处于同一地点，而他希望通过攀爬围栏来逃跑。

哈维的回合：

哈维在攀爬检定中失败了。但守秘人并未让哈维遭受任何不利后果，但他判定农夫将可以发起攻击。

农夫的回合：

农夫冲向哈维，作为回应，哈维试图使用战技将农夫扔过围栏，并打算在此之后另选一条路逃离。双方的体格都是0，因此哈维不需要承受任何惩罚骰。农夫掷出了失败，而哈维掷出了常规成功并干净利落地将农夫扔过了围栏！作为受到一次成功战技影响的后果，农夫必须如同遭受到险境一般进行一次技能检定。守秘人选择了敏捷作为最适合的属性以决定农夫是会双脚着地还是后背着地。他的敏捷检定也同样失败了，农夫因此受到一次3 (1D3) 点的“轻微伤害”与1 (1D3) 点行动点的损失。农夫四脚朝天地摔倒到了地上，他将需要费一点功夫才能站起来。农夫的回合到此结束，因为他已经用尽了本回合全部的2点行动点（1点用于发起攻击，1点因战技影响被消耗。）

守秘人记录了追逐：

险境：	围栏
回合开始时：	农夫
	哈维
回合结束时：	哈维 农夫

一名驾驶着卡车的邪教徒使用其汽车驾驶技能进行了一次战技，意在将哈维的轿车撞出路面。而哈维试图躲避卡车，他使用汽车驾驶技能代替闪避技能。卡车大于哈维的轿车，因此邪教徒在战技上不承受惩罚骰。哈维与邪教徒都需要进行汽车驾驶技能检定。邪教徒掷出了困难成功，而哈维掷出了常规成功，邪教徒在检定中获胜了。

哈维的轿车被撞出了路面，守秘人判定其遭受到了一次“轻微事故”（见表VI：交通事故）的影响，这导致哈维的轿车在冲出路面并跌入沟渠中时受到了1点体格损失。并同样致使哈维失去了2 (1D3) 点行动点与2 (1D3) 点生命值。

7.5 可选规则

“他们要来抓你咯，芭芭拉。”

——乔治·A·罗梅罗，《活死人之夜》

第一到第四部分已经包含了所有追逐所必需的规则。而最后这一部分则提供了可用于进一步增进追逐场景体验的规则。

择路而逃

追逐中的逃离者（猎物）通常除了逃跑之外别无他想，并且需要迅速地在道路分歧时做出向左还是向右的决定。如果有岔路可选，在前方逃离的角色可以任意地选择继续前进的道路，他可能会特意地选取一条较难或较为容易行进的道路，特别是他认为某条路可以利用其优势的时候。举例来说，一个擅长游泳的角色可能会选择跃入河流中以摆脱追逐者。如果调查员是被追逐的那一方，那么守秘人应当经常给出可选的岔路。

随机险境与障碍

如果守秘人不想让玩家在追逐中赢得太容易，他可以不断地描述出各种对调查员不利的地形。你可能会发现随机地创造障碍与险境也十分有趣。

骰1D100：

01-59 = 无障碍

60+ = 1个普通难度的险境/障碍

85+ = 1个困难难度的险境/障碍

96+ = 1个极难难度的险境/障碍

如果追逐所发生的环境极度危险，例如在交通拥堵时驾车穿越大城市或在午夜行驶于乡间小路，在决定随机险境与障碍的检定上增加一枚惩罚骰。

而如果四周环境看起来不太可能导致危险或拖延，例如驾车驶过宁静的高速公路，那么在该检定上增加一枚奖励骰。

突发险境

某片区域一时的风平浪静并不意味着这里将永远如此。一辆车可能会突然驶出；一位行人可能会冒失地闯入街道；某人可能会恰好从反方向的拐角冲出；一条没被拴好的狗可能会向正在逃离的调查员发起攻击，等等。

哈维被两辆警车追逐着穿过了阿卡姆。哈维拥有1点行动点，而警方则有2点。哈维的敏捷更高因此能在回合中抢先行动。

哈维的回合：

哈维的玩家想要加速行进并询问他能看见多远。守秘人判定哈维能看见接下来的3个地点，并随机投掷了这些地点都是什么。守秘人首先掷出了29和02——连续两个畅通无阻的地点。而在决定第三个地点时守秘人掷出了87——一个困难难度的险境。守秘人告诉哈维的玩家在哈维前方是一段宁静的道路，但他看见在其末端有一场交通拥堵正在发生。

险境：



回合开始时：

警车1 警车2 哈维

拥堵

哈维踩下了油门，选择使用1点行动点前进了两个地点（使用猛踩油门可选规则——见下）。由于本轮内无人要求突发险境，因此守秘人在哈维开始移动前放置了突发险境，希望在哈维一路加速通过这条平静道路时会有什么东西出现阻拦住他的去路。哈维的玩家通过了幸运检定并将险境放置在了警车前，她描述一辆邮政车冒失地忽然冲到了警车前。与此同时，哈维移动了两个地点。

险境：



邮政车

拥堵

警车1 警车2

哈维

警车的行动：

较前方的警车P2花费1个行动点。守密人需要为警车（P2）通过一个普通难度的汽车驾驶检定。警车撞到了冲出的邮政车。警车因此损失了1 (1D3) 点体格与2 (1D3) 点行动点，它打着旋冲到了路边。在本轮结束时，警车（P2）还欠着1点行动点，这将导致他下一轮的行动点减少1。守秘人在其标记下标注了这一点作为记号。

另一辆警车P1看见哈维正在逃离，于是它也选择了加速，使用第一个行动点移动3个地点。另一辆警车与那辆卡车在此时仍被视为一处险境，此外还有些其他的车辆停靠在它们四周。而且因为警车正在加速，它在穿越险境时需要承受一个惩罚骰。警车P1鸣响了警笛并以一个成功的汽车驾驶检定加速冲了过去。由于现在哈维只领先2个地点，因此警车使用了它的第二个行动点移动的2个地点来与哈维并排行进。

险境：



邮政车

拥堵

回合结束时：

警车2(-1)

哈维&警车1

由于守秘人在这一回合要求了突发险境。因此在接下来的回合中，某一位玩家将可以做出同样的要求。而且除非某位玩家做出了要求，否则守秘人不能再次使用突发险境。

在追逐轮中的任意时刻，守秘人或某位玩家可以要求进行一次集体幸运检定，如果这次检定通过，那么事情会依照玩家期望的那样发生，玩家可以指定突发险境在何地以及何时发生。而如果幸运检定失败，这意味着调查员们会遭遇一次由守秘人放置的突发险境。

突发险境应为普通难度。玩家与守秘人应轮流通过幸运检定来放置突发险境。即如果玩家们已经要求过了一次突发险境幸运骰，那么他们将无法要求另一次用于放置突发险境的幸运骰，直到守秘人也同样要

求过一次为止，反之亦然。双方在追逐中都可以第一个提出该要求。

而如果追逐开始变得冗长无聊，守秘人也可以判定突发险境的难度等级提高。

猛踩油门

当花费行动点移动载具时，载具可以选择加速移动，向前移动2-5个地点而非通常的一个地点。

在数据中列出的载具MOV相对较低，仅仅比步行者的速度高出几点。但毫无疑问，载具能用远快于步

行的速度前进。载具可以加速，以1点行动点向前移动多个地点。当然，快速移动也有其缺陷，它会导致险境更加难以处理。

在普通状态下，驾驶员可以使用一点行动点移动一个地点。

驾驶员可以选择以一个行动点移动2-3个地点。此时载具遭遇的任何险境在越过时都需要在技能检定上承受一个惩罚骰。

驾驶员可以选择以一个行动点移动4-5个地点。此时载具遭遇的任何险境在越过时都需要在技能检定上承受两个惩罚骰。

进行加速必须要在移动前声明。就像现实生活一样，如果驾驶员对前方的道路有良好的视野，那么高速行驶的危险性会大大减少。驾驶员在某一时刻能看见多远的距离完全取决于追逐发生时的状况与环境。在一座拥挤的城市里，一个人可能只能看见前方的两个地点（如果想要随机决定的话，那就是1D3个地点）；在郊区能看见前方的数个地点（如果想要随机决定的话则是1D6个）；而在乡下的笔直道路上则能看见相当长的一段距离（如果想要随机决定的话则是1D10个）。守秘人可能尚未决定这些即将出现的地点是什么，但如果情况需要的话，他应当如此做。

一旦加速移动的决定做出，它就无法被更改，载具会移动到走完所有的距离（2、3、4或5个地点）或在险境的技能检定上失败为止。如果险境检定失败，其后果应当被立即结算，正在进行的移动将立即结束。重新进行移动将需要重新支付行动点。

一切加速带来的惩罚骰只应用于险境，而不会在破坏障碍时起效，因为更高的速度有助于冲破障碍。

在一个追逐轮中可以加速多次。通过猛踩油门，一辆拥有4个行动点的车有可能在一轮内移出20个地点。

逃离追逐

只要逃离者的位置与方向能被确定，追逐者就能持续地追逐其猎物。每一场追逐都是独特的，都拥有其独一无二的地点序列，因此守秘人必须判定追逐者会在哪里跟丢他们的猎物。

一只深潜者正追逐者哈维穿过一座废弃的剧院。

在这一轮开始时，深潜者仍在剧院中，而哈维已经离开了，并且领先了3个地点。当深潜者跑出剧院时，守秘人为其进行了一次追踪技能检定，深潜者能找到哈维的踪迹吗？如果它不能，这次追逐将就此结束。

躲藏

在追逐中的任何时间点，逃离者都可以试图躲起来。很显然，如果他遥遥领先，那么他将拥有更多的时间来躲藏。就像裁定其他任何技能一样，守秘人应当在衡量目前的状况来为这次躲藏设定难度等级。而如果追逐者未能通过一个成功的侦查检定来发现躲起来的调查员，那么这次追逐中的猎物就逃脱了追捕。

藏起一辆载具绝非易事，但如果有合适的地点而且载具与追逐者之间有足够的距离，那么这仍可一试。要藏起载具，必须进行一次潜行与驾驶的组合检定（见组合检定，92页），只有在这两个技能全部成功的情况下，载具才能被藏匿起来。

哈维正在逃离一只深潜者。他希望躲藏在一座废弃的建筑里。深潜者的数据中没有侦查技能，因此守秘人判定它的技能值低于50%，哈维只需进行一个普通难度的潜行检定。由于哈维正遥遥领先，且四周有许多可用的躲藏地点，守秘人让哈维获得了两个奖励骰。哈维的玩家掷出了45、65和75——全都失败了。哈维在听见深潜者进入建筑后冲出了他的藏身地，但却发现他被困住了，而深潜者即将对他发起攻击！

另一个例子：艾米甩开了她的追逐者一大截并希望通过驶入地下停车场来隐藏起她的车。艾米有60%的汽车驾驶与40%的潜行。她的追逐者只是暂时地消失在了视野中并有可能会瞥见她的车驶入停车场，因此守秘人将难度等级设为普通。艾米掷出了47，在汽车驾驶上获得了常规成功，但在潜行上失败了：她的追逐者看见了她驶入停车场！

乘客

载具上的乘客不需要进行速度检定，他们也没有任何行动点。但在按DEX顺序轮到他们的时候，他们可以进行一次行动。通常载具的乘客可能会使用火器或从车子里向外投掷东西来延缓追击者。

一名乘客可以通过导航、使用地图与针对险境提供建议的方式来援助驾驶员。如果某个乘客选择使用其行动来按照上述方式援助驾驶员，他们可以进行一个侦查或导航技能检定。如果成功，在载具下次移动时，它可以进行加速并少承受一个惩罚骰（见猛踩油门，139页）。因此，载具可以前进最多3个地点而不受惩罚，或前进最多5个地点并只承受1个惩罚骰。

追逐中的远程攻击

在追逐中可以使用火器：如果角色暂时停下脚步，他可以正常地使用火器射击。就像他正在战斗轮中一样（即可用步枪射击一次或用手枪射击最多三次，等等）这一选项需要花费1点行动点，但不会向前移动。

而如果角色在行进（无论是步行还是乘坐载具）的同时攻击，那么所有他做出的射击技能检定都需要承受一个额外的惩罚骰。以这种方式进行的射击不会影响角色在追逐中的其他表现。而且除此之外，这次射击的其他方面都和战斗轮中一样。这一选项不会花费额外的行动点。

载具的轮胎可以被作为射击的目标。但由于它们太小，射击它们将需要承受一个惩罚骰。轮胎拥有3点护甲值并且只会被贯穿武器伤害。如果轮胎受到了2点伤害，它会爆开。每个被打爆的轮胎会减少1点载具的体格。

火器的射程应由守秘人来裁定。载具的驾驶员与乘客都被载具的装甲保护着。装甲的具体数值见表V：载具。

驾驶员受伤

如果一辆载具的驾驶员受到了重伤但仍保持清醒，那他仍然有可能失去对载具的控制，他必需立即进行一次困难难度的险境检定。因重伤失去意识的驾驶员会自动失去他对载具的控制。

另一辆载具上的一名乘客用手枪向哈维射击。他在射击技能检定中掷出了常规成功，并在1D10的伤害掷骰中掷出了10。哈维所乘坐载具的护甲将伤害降低了两点，因此哈维受到了8点伤害。对于哈维来说这是一次重伤，但他通过了体质检定并得以保持清醒。

随后他必须通过汽车驾驶技能检定来维持对载具的控制。他在检定中失败了，守秘人参阅了表VI：交通事故并选择了“中度事故”（呈现为困难难度的险境），掷出了1 (1D6) 点体格伤害与3 (1D3) 点行动点损失。这同样对哈维造成了2 (1D6) 点伤害。守秘人对结果做出了描述，哈维失去了对车子的控制并与迎面而来的另一辆车发生了刮擦，这导致他的车打旋并失控了。哈维花费了一些时间才得以重得对车辆的控制并再次加入追逐，但他的位置在这段时间内并未改变。

以另一种方法处理地点

角色可以选择以完全不同或出乎意料的方式与地点互动。例如，如果某一地点被描述为“一条空旷的居住区街道”，守秘人可能会假设逃离者将跑过这条街道。但除此之外，他们也有可能决定跑向最近的一扇门并试图打开它（可能会使用蛮力），如果这与故事情节相符，那么守秘人应当允许如此做。

中途加入追逐的角色

任何加入一场正在进行的追逐的角色应当进行一个速度检定来决定他们的MOV。守秘人应当在这之后将他们放置在合适的地点之上。

如果中途加入的角色是追逐者，那么他的MOV至少需要与逃离者中最慢的持平：如果他未能达到这一速度，他可以被忽略掉。

而如果中途加入的角色是一名逃离者，且他的MOV慢于先前追逐者中最慢的，此处将需要做出一些调整：所有追逐参与者的行动点将需要重新进行计算。所有角色默认获得一点行动点，此外MOV每高出最慢者1就能获得额外的一点行动点。

当某一路程离开追逐时，不需要重新计算速度或行动点。

更换移动方式

在游戏中有数种不同的移动方式。有一些生物在其资料中列有游泳或飞行速度。而如果在其资料中没有列出，守秘人可以允许该角色以其通常MOV的一半来进行他能进行的另一种方式的移动，因此一个拥有MOV8的人类在游泳时视为MOV4，但他不可能拥有飞行速度。

当角色更换移动方式时，如果他们仍在依靠自己的躯体进行移动，那么他无需重新进行速度检定。只需相应地改变其MOV，应注意的是该角色的速度可能已经进行了+1或-1的调整，这取决于他是否在追逐开始时的速度检定上取得了极难成功或失败（见建立追逐，132页）。

从步行（或其他自力行进的移动方式）更换到驾车的角色需要使用汽车驾驶技能来进行一次新的速度检定。而当角色从驾车变为步行时，他应当使用体质来进行新的速度检定。

如果角色的MOV发生了变动，他所拥有的行动点也会随之变动。参考中途加入追逐的角色（142页）。

人为制造的险境

调查员、怪物与非玩家角色可以在游戏中通过其行动人为制造险境。要如此做通常都需要消耗1点行动点（为所需的时间）、进行一次技能检定（为达成目标）或二者皆需。下面给出的点子是一些可能的范例，而在实际应用中守秘人需要根据特定的环境进行裁定。

- ❖ 停下来用门闩或钥匙锁住门会花费一个行动点，但不需要进行技能检定。
- ❖ 停下来用锁匠技能锁住一扇门需要花费一整个追逐轮并需要进行一个成功的技能检定。
- ❖ 将沉重的衣柜推去挡住门将需要一个力量检定并需要花费一个行动点。
- ❖ 掀翻水果摊以拖延追逐者只需要花费1行动点。
- ❖ 开枪以造成人群恐慌将需要进行一次幸运检定。如果失败，相比其益处，这次行动会引来更多的麻烦。而如果成功，慌乱的人群对于后来者会形成一处险境。
- ❖ 对路人大喊“抓住他，他是个贼！”以期望他们会出手相助将需要进行一次话术或恐吓技能检定。玩家同样也可以用创造性地方法来通过险境。

哈维奔跑在纽约的街道上。要抵达下一个地点，他必须穿过人群，这呈现为一处险境。如果他在穿过人群的敏捷检定中失败，守秘人将判定哈维被延缓了行动并损失1D3行动点。哈维只会在该检定中掷出大失败的情况下受到伤害，这可能是因为他不顾一切地

推开路人以至于惹恼了某人并遭到了殴打。但在一番快速的思考后，哈维拔出了他的手枪并朝天鸣枪。守秘人要求他进行一次幸运检定，而哈维失败了。守秘人判定人群四散因此前方的险境消失了，但在旁边的一名警察现在也加入了对哈维的追逐！

分头行动

追逐中的角色可以选择走不同的路线。如果这种情况发生，你将需要记录一场新的追逐。

追逐中的怪物

大部分怪物与动物在追逐中的行动都和人类一样。但某些它们所具备的能力可以使其免于某些特定的技能检定，例如那些能飞行的生物不需要进行跳跃或攀爬检定。

大部分的怪物、动物与非玩家角色都缺少在追逐中会用到的技能（跳跃、游泳、汽车驾驶等）的确切数值。在这种情况下，守秘人应当遵循以下指导：

- ❖ 如果怪物或非玩家角色在这一方面拥有天资，使用其敏捷值来代替技能。
- ❖ 如果怪物或非玩家角色在这一方面先天不足，使用其敏捷值的五分之一来代替技能（或判定他们会在这些检定中自动失败）。
- ❖ 如果怪物或非玩家角色在这一方面没有什么特别之处，使用其敏捷值的一半来代替技能。

如果需要做出其他类型的技能检定，守秘人也可以使用类似的方法来判断，并以他认为最合适的属性予以替换。例如，你需要判定某个特定怪物（数据中并未列出侦查技能）的侦查技能值，智力可能是最合适的属性，基于你认为这一怪物的洞察力有多强，你可以使用其完整的智力、智力的一半或五分之一来表示其侦查技能。

诺弗-刻看起来有点像是巨大的北极熊，因此可能极为擅长游泳——这让它们能使用其全额的敏捷进行游泳技能检定。而你可能会认为食尸鬼水性不佳，因此它们将只能使用敏捷的五分之一值进行游泳技能检定。

表V：载具速度表

下表的载具使用汽车驾驶技能。

载具	MOV	体格	乘客护甲	乘客
经济型轿车	13	4	1	3或4
标准轿车	14	5	2	4
豪华轿车	15	6	2	4
跑车	16	5	2	1
敞篷小货车	14	6	2	2+
中型卡车	13	7	2	2+
半挂式卡车	13	9	2	3+
轻型摩托车	13	1	0	1
重型摩托车	16	3	0	1

下表的载具使用驾驶技能。其中许多载具都需要大量乘员进行操作。

空中载具	MOV	体格	乘客护甲	乘客
飞艇	12	10	2	112+
螺旋桨飞机	15	5	1	4+
轰炸机	17	11	2	10+
喷气式飞机	18	11	3	50+
直升机	15	5	2	15+

下表的载具需要专门的训练才能学会操作，但操作重型机械技能有可以用于代替。

重型载具	MOV	体格	乘客护甲	乘客
坦克	11	20	24	4
蒸汽列车	12	12	1	400+
现代列车	15	14	2	400+

下表的载具使用骑乘技能。

其他移动方式	MOV	体格	乘客护甲	乘客
马，载有骑手	11	4	0	1
四马马车	10	3	0	6+
自行车	10	0.5	0	1

下表的载具使用驾驶技能。其中许多载具都需要大量乘员进行操作。表格中的护甲应用于甲板上的人员。

水面载具	MOV	体格	乘客护甲	乘客
划艇	4	2	0	3
气垫船	12	3	0	22
摩托艇	14	3	0	6
游轮	11	32	0	2300+
战列舰	11	65	0	1800+
航空母舰	11	75	0	3200+
潜艇	12	24	0	120+

凡例

MOV：用于衡量载具在追逐中的速度与机动性的数值。此处提供的数值是用于现代载具的，若是1920年代的载具，它们可能会下降20%左右（虽然在那个年代已经有了时速超过100MPH的车辆）。

体格：用于表示载具的力量与体型的数值。当被减少到零时，载具将失去行动能力。每10点伤害能使载具的体格减少1（小数点舍去），而不足10点的伤害将被忽略。

如果载具的体格下降到了原有的一半以下（小数点舍去），那么它视作损坏，在驾驶它时所有的汽车驾驶（或其他合适技能）都需要承受一个惩罚骰。

如果载具在一次事故中损失了它所有的体格，它将以一种十分震撼人心的方式完全报废。它可能会爆炸、燃烧、滚翻或发生以上数种情况的组合。载具中的所有乘客很有可能会因此死亡。调查员是否能在这样的事故中存活取决于守秘人的判断。守秘人可以要求进行幸运检定，但在此建议即使有人幸运到能逃出车外，他们仍然需要受到2D10伤害。如果载具因为持续不断的伤害而导致体格降到了零点，它会熄火并渐渐停下。依据具体情况（也许会需要一个幸运检定）这可能导致一场足以对驾驶员与所有乘客造成1D10伤害的事故。

乘客护甲：载具提供给乘客与驾驶员的护甲，反映了载具在面对自外而来的攻击时能提供的护甲数量。

乘客与乘员：载具能运输的人数。

逃离场景

如果你想要估计调查员在有限的时间里逃出了多远的距离。追逐规则也可以在此应用，在这种情况下，你应当计算调查员在特定轮数内移动出的地点数量。

在点燃炸药的导火索后，哈维试图在它爆炸之前逃出洞窟。导火索的长度足够他进行至少7轮的行动。在第七轮以及之后的每一轮结束时，哈维都需要进行一个幸运检定——如果失败，炸药将会爆炸。守秘人允许哈维每轮获得1点行动点，在每一轮中，玩家都需要进行一个技能检定来越过险境（越过地下河流中湿滑的石头、攀上绳索、爬过窄路以抵达出口）。

当炸药爆炸时，守秘人将根据距离来判断伤害。炸药的基础距离是3码（见武器表，401-405页），但由于正处于狭窄环境内，因此守秘人判定炸药的爆炸距离将加倍。守秘人每隔6码放置了一个地点，并标注了1、2和3来表示距离炸药的3段累计的距离，在距离1，爆炸伤害将是4D10，在距离2，伤害将是2D10，而在距离3则伤害将变为1D10。一旦逃出出口，哈维就将平安无事。而只要哈维没有在越过险境时的技能检定上失败，他都应当可以安全地逃出洞窟。

险境:	炸药	河流	绳索	出口
	•	•	•	•
哈维	1	2	3	

在第一轮，哈维在敏捷检定中失败了，并因此滑倒在了河流中，这导致他受到了2 (1D3) 点伤害并在蹒跚站起的过程中损失了3 (1D3) 点行动点。在他需要进行幸运检定来决定炸药是否爆炸前，哈维还有3个行动点。对哈维来说，事情看上去有些不妙了……

险境:	炸药	河流	绳索	出口
	•	•	•	•
哈维	1	2	3	

交通事故

当一个用于越过险境的技能检定失败时，守秘人必须考虑其后果与可能造成的伤害，并根据表VI：交

表VI：交通事故

事故	伤害	范例
轻微事故: 大部分普通难度的险境，可能仅是刮伤，但也有可能是严重的状况。	1D3-1 体格	与其他车辆发生侧面刮擦、擦过路灯柱、撞到邮筒、与人或体型类似的生物相撞。
中度事故: 大部分困难难度的险境，可能会造成严重伤害，甚至有可能造成轿车级别的车辆损毁。	1D6 体格	撞到牛或大型的鹿、与重型摩托车或经济型轿车相撞。
严重事故: 大部分极难难度的险境，极有可能完全摧毁轿车级别的车辆。	1D10 体格	与普通轿车、路灯柱或树木相撞。
场面混乱: 极有可能完全摧毁卡车，几乎一定会导致轿车级别的车辆完全损毁。	2D10 体格	与卡车、巴士或大树相撞。
道路惨案: 足以将大部分载具变成一地残骸。	5D10 体格	与重型卡车或列车相撞、被陨石击中。

通事故左侧那一栏衡量其程度。如果无法确定，那么可以使用“轻微事故”作为普通等级险境的后果；“中度事故”作为困难等级险境的后果；而把“严重事故”作为极难等级险境的后果。

所有被卷入事故的载具中的乘客也需要因事故而承受伤害，但与载具不同的是他们承受的是“耐久值”而非“体格”伤害。因此，一辆被卷入中等事故的车辆会受到1D6体格伤害，而其上的所有乘客都需要1D6点耐久值伤害。

大部分的事故同样也会导致载具因刹车和减速而造成其行动的延迟（失去1D3行动点）。

空中与海面追逐

追逐可能发生在任何环境中，守秘人需要根据情况设计出合理的新险境与障碍。例如礁石、浅滩、浮标、海浪、强风等。而若是则空中，则可能是云彩、高楼、鸟群、电缆与防空火力等等。

MOV等级

MOV等级在追逐中用于衡量相对速度。每一点MOV在追逐中都相当重要，因为更多的MOV能带来更多的行动点，同样由于这个原因，MOV所代表的速度并非线性增长的。每一点MOV都大约相当于增加50%的速度。

MOV并不必然代表某一生物在短距离移动中的最大速度，但它大致地表示了其在追逐中的总体速度。举例来说，一名世界级的短跑选手能在100米中达到MOV11的速度，但对于一个健康的人类来说，12MPH(MOV9)是一个更为现实的速度，其大致相当于在5分钟内跑完一英里。

MOV	5	6	7	8	9	10	11	12
MPH	3	4	6	8	12	18	27	40
MOV	13	14	15	16	17	18	19	20
MPH	60	90	135	200	300	450	675	1000

校注：MPH=英里每小时

多人追逐

当进行一场有多名角色参与的追逐时，其唯一的不同之处在于起始阶段，见建立追逐（132页）。

首先应决定的是谁在追逐谁，以及被追逐的角色是在一起逃离还是分头行动，如果是分头逃跑，那么应当建立多场追逐，并独立记录与处理每一场追逐。

每一个被卷入追逐的角色都应进行一个速度检定（使用汽车驾驶或体质）来确定其在追逐中的MOV（见速度检定，132页），随后将所有参与者依其速度快慢排序并列为两类：追逐者与逃离者。

在此之后，将以下角色移出追逐：

如果他们希望的话，所有速度比最快的追逐者还要快的逃离者可以完全地逃离这场追逐。

所有速度比最慢的逃离者还要慢的追逐者被远远地甩在了身后，并因此无法参与这场追逐。

现在，两组追逐的参与者可以依据其MOV顺序被依次放置。

1.放置追逐者：从最慢的追逐者开始，将他放置在追逐最开始的地点。随后放置其他追逐者，他们的MOV每比最慢者高1，就将他们的位置向前移动1个地点。在所有追逐者放置完毕后，开始放置逃离者。

2.放置逃离者：与一对追逐相同，将（最慢的）逃离者放置在追逐者前面2个地点的位置。随后放置其他逃离者，并将他们所在的地点向前移动等同于与最慢者MOV差值的距离。

3.设置险境：标注出险境、障碍与其他地标。

4.行动点：计算出每个角色分别拥有多少行动点。

5.确定敏捷顺序：将所有参与者依照其敏捷从最快到最慢依次排列。

多人追逐示例



第七章 追逐

某天晚上，布莱恩、斯考特与哈维正在他们的公寓中喝酒，就在这时三个邪教徒出现在门前。

由于门不能拖延住邪教徒太长时间，三名调查员决定通过窗户逃离。守秘人询问调查员们是要向一个方向逃跑还是分头行动，而调查员们则决定向一个方向逃离。因此守秘人将只需要建立一场追逐。

守秘人要求所有角色进行速度检定。由于调查员们想要从窗户爬出去，而邪教徒们则被那扇门阻挡住了。因此双方都受到了阻碍并因此不会在速度检定上拥有任何惩罚或奖励骰。

哈维 (MOV6)：体质检定失败：MOV5 (6-1)

布莱恩 (MOV8)：体质检定成功：MOV8

斯考特 (MOV9)：体质检定极难成功：MOV10 (9+1)

邪教徒A (MOV8)：体质检定失败：MOV7 (8-1)

邪教徒B (MOV8)：体质检定失败：MOV7 (8-1)

邪教徒C (MOV8)：体质检定极难成功：MOV9 (8+1)

由于斯考特的速度比所有的追逐者都要高，因此他得以逃脱（除非他希望返回来帮助他的伙伴）。

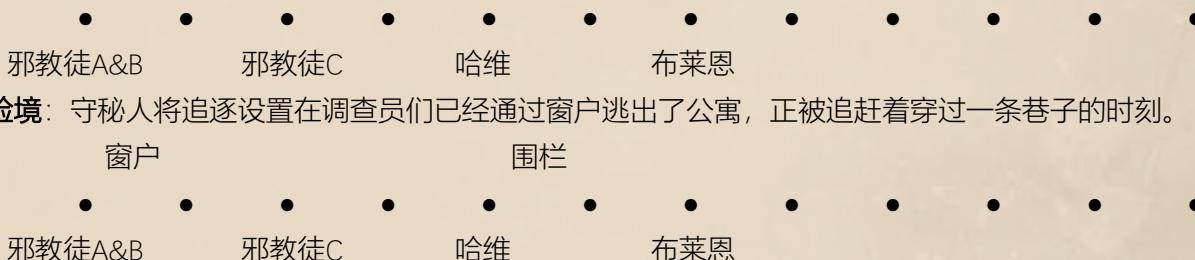
布莱恩与哈维逃跑的方向与斯考特相同，但他们的速度并没有超过那些邪教徒，他们有被抓住的可能性，因此，追逐开始了！

作为追逐者的邪教徒的速度排序：邪教徒A (7)，邪教徒B (7)，邪教徒C (9)

作为逃离者的调查员的速度排序：哈维 (5)，布莱恩 (8)，斯考特 (10)

1.放置追逐者：守秘人首先将最慢的追逐者（邪教徒A和B）放置在追逐的最末端，并在他们前面两个地点的位置放置了邪教徒C（速度9-速度7=相距两个地点）。

2.放置逃离者：最快的追逐者与最慢的逃离者之间的距离被设为默认的2个地点。而布莱恩的速度比哈维高3，因此他的位置领先哈维3个地点（除非布莱恩选择返回帮助他的朋友）。



3.设置险境：守秘人将追逐设置在调查员们已经通过窗户逃出了公寓，正被追着穿过一条巷子的时刻。

图示展现了守秘人对追逐的记录。他只标示出了角色、险境与障碍。

邪教徒A与B即将爬出窗户。

邪教徒C已经爬出了窗户，现在正在哈维后面的院子里。

哈维 (H) 正在后院中，准备爬过围栏。

布莱恩 (B) 已经爬过了围栏，正在前方的巷子里。

4.行动点：哈维有1点行动点，他是整场追逐中最慢的角色。而邪教徒A与B都拥有3点行动点（1点默认，2点来自MOV比哈维高2）。布莱恩获得了4点行动点（1点默认，外加3点来自MOV比哈维高3）。邪教徒C有5点行动点（1点默认，外加4点来自MOV比哈维高4）。

5.敏捷顺序：布莱恩的敏捷最高，其后是哈维，再然后是那些邪教徒。守秘人给了所有的邪教徒同样的数据，由于他们的敏捷是相同的，因此他们彼此之间的行动顺序无关紧要。

第一轮：

此处应当注意守秘人对“切入追逐”（见133页）的处理。布莱恩、最前面的邪教徒与哈维不需要通过检定来爬出窗户，而且布莱恩已经越过了围栏。这些事件都作为速度检定的结果被认为已经发生过了。

布莱恩的行动：

布莱恩首先行动，在小巷中移动了4个地点。守秘人将这四个地点全都判定为空旷地点。守秘人将很乐于抓住剩下的那个被朋友所抛弃的调查员！

哈维的回合：

哈维需要爬过围栏（障碍）。由于邪教徒与他近在咫尺，因此他鲁莽地跳了上去。他在攀爬技能检定中失败了。由于守秘人判定这道围栏是一处障碍且哈维未能通过技能检定，他没能越过去并因此无法继续前进。他的回合结束了。守秘人并没有让哈维因这个失败的技能检定受到伤害——邪教徒即将发起攻击，这已经足够了。

如果哈维想要翻过围栏，他必须在下一回合再次尝试。

邪教徒C的行动：

邪教徒使用两个行动点冲向哈维并以第三个行动点发起攻击（见第四部分：冲突，138页）。

如今，在第一轮的进行过程中，守秘人记录的地图看起来是这样的：



哈维在试图翻过围栏的同时遭受到了邪教徒的攻击，他决定踢开邪教徒（反击）。而邪教徒则试图使用战技来抓住哈维并将他从围栏上拽下来。邪教徒与哈维的体格都是0，因此这次战技中没有任何的奖励或惩罚骰。

哈维掷出了59——一次失败。

邪教徒掷出了20——一次常规成功。

邪教徒把哈维从围栏上拉了下来，并选择将他扔回上一个地点，也就是院子中央。邪教徒已经发起过了一次攻击，因此即使他仍有两点行动点，他在本轮内仍然无法发起另一次攻击。

他使用了第四点行动点向哈维的方向移动。此时他仍然有1点行动点剩余，但他没有别的什么事想做了，他的回合结束了。

邪教徒B的行动：

现在轮到了邪教徒B，他需要进行一个技能检定来从窗户（一层楼高）爬到后院里。

由于现在哈维正倒在后院里毫无防备，邪教徒B进行了一次鲁莽的行动，他直接从窗户跳了出去。守秘人将攀爬的难度设置为普通，但若是使用跳跃技能，那么难度将上升到困难。守秘人为邪教徒的跳跃技能掷出了一次失败。在参阅表III：其他形式的伤害后，考虑到这项举动极为危险，守秘人选择了1D10的伤害作为其结果。他描述了邪教徒如何重重地摔落在地上，且并没能接近哈维。这一举动同时还扣除了邪教徒1（1D3）点额外的行动点。他使用了第三点行动点向哈维移动了1个地点，他的回合也结束了。

邪教徒A的行动：

在目睹他的伙伴摔落在院子里之后，邪教徒A决定谨慎（见险境，134页）地爬下去，他额外花费了1个行动点以在攀爬技能上获得1个奖励骰。他通过了攀爬检定并使用第三个行动点前进了1个地点。

在第一轮结束的时候，守秘人记录的地图如下：



对哈维来说，状况看起来有些不妙了。守秘人判定布莱恩已经逃脱。而哈维与邪教徒陷入了缠斗中。邪教徒将很有可能制服并活捉他。

《克苏鲁的呼唤》中的例子

在洛夫克拉夫特的原著故事中，在约翰森调转警报号的船头猛撞向它之后，克苏鲁被暂时地击退了。这在《克苏鲁的呼唤》游戏规则中可能实现吗？让我们将约翰森放到调查员的位置上，并假设那艘船有22点体格与11点MOV（如同一艘战舰）。而克苏鲁则有22点体格与14点MOV（游泳）。克苏鲁与约翰森都在速度检定中获得了极难成功。因此船只有12MOV而克苏鲁有15MOV。克苏鲁在敏捷顺序中较先行动并且每轮能获得4个行动点。约翰森在之后行动并只有1点行动点。让我们将约翰森的驾驶（船只）技能设为70%。而克苏鲁的斗殴技能则是100%。

克苏鲁的行动：克苏鲁使用2个行动点追上了警报号。并试图用它的第三点行动点击沉船只。约翰森以反击作为回应并试图使用战技。他的目的是“把克苏鲁撞出足够他逃离的距离”。在伟大的克苏鲁试图击沉船只时，守秘人为他的斗殴技能掷出34——困难成

功。而玩家为约翰森的船只驾驶技能掷出了14——极难成功。约翰森在对抗中取得了胜利。现在守秘人需要考虑战技的结果，由于其目的是将敌人撞回一段距离以便逃脱，守秘人并没有骰伤害，而是掷骰并让克苏鲁损失了3（1D3）点行动点。守秘人描绘了克苏鲁炸开，释放出无法言喻的恶臭，如同开启了上千个坟墓一般。由于约翰森的战技，克苏鲁被推回了一个地点，并损失了它这回合的最后一个行动点与他下个回合的前两个行动点。

约翰森的回合：约翰森只有1点行动点，他将此用于全速前进，使用这一个行动点前进5个地点。守秘人并未在他的前进路径上放置任何险境，因此约翰森现在得以领先6个位置。在他逃离时，约翰森回头一瞥，看见了在船只后方遥远的海面上，克苏鲁正如同云雾一般重组着自己的身形！

由于克苏鲁无法在下一轮抓住他，因此守秘人判定约翰森成功地逃离了。

