COC 7th 快速开始规则

“人类最古老而强大的情绪就是恐惧”

By H. P. Lovecraft (1890-1937)



## 7th Edition Authors

*Sandy Petersen, Mike Mason, Paul Pricker, Lynn Willis*

## Interiro Illustrations

*Alberto Bontempi, Rachel Kahn*

## Editing

*Scott Dorward*

## Layout

*Zachary T. Irwin, Charlie Krank*

*Cristoforo fonts created by Thomas Phinney*

**翻译**

*DB*

**感谢**

*Kcirtap*

*凉凉。*

*SO*

## 介绍

**欢迎来到COC**，这个充满神秘、神话和恐怖的游戏世界。你将会扮演坚定的调查员，前往陌生而危险的地方，揭露隐晦的阴谋并对抗难以名状的恐怖。你将会遭遇无数能够毁灭正常人的理智的存在、妖魔或是邪教。你也会从早该被遗忘的恐怖典籍中了解到可怕的秘密，你和你的同伴将会决定这个世界的命运。

COC是以恐怖为主题的TRPG游戏，根据已故伟大作家Howard Phillips Lovecraft（又称H. P. Lovecraft，以下简称为爱手艺大人）的著作改编。爱手艺大人所写的从1920s到1930s年代的著作中蕴含了从人类世界内与到远超所能感知到的彼端中的恐怖。爱手艺大人的作品在后世被整理为“克苏鲁神话”体系，包含了各个作家所著的一系列具有相似元素的作品，例如：引用了被创造出的可怕的神秘学典籍（譬如《死灵之书》）和自外而来神祗般的存在。如果你还没读过爱手艺大人的作品，我们强烈建议你在游戏前进行阅读。

你现在所持（阅读）的小册子中包含了所有你需要的信息，来创造一个COC游戏中的调查员，并简单介绍了游戏的大体规则。更多详细的规则都包含在*Call of Cthulhu Keeper Rulebook*中。

## 游戏概述

COC TRPG的目的是与朋友们在爱手艺式的故事中获得乐趣。其中，需要有一个玩家担任Keeper of Arcane Lore（简称Keeper或KP），他或她的职责是在规则内让游戏运行下去。其他玩家在游戏中担任Investigators of the Unknown（简称调查员或PC，aka. Player Character），游戏中的英雄，尝试去寻找理解并最终面对克苏鲁神话中的恐怖、神话与秘密。

## COC游戏所需物品

* 这本快速指南
* 骰子（实体或虚拟）
* 纸笔（或电子产品）
* 2个或更多的朋友
* 1个安静的场所
* 3或4小时的时间

Keeper选择“故事”，又叫做“Scenarios”（剧本，中文又叫“模组”）。剧本给Keeper提供了故事的结构和素材。Keeper的角色有些类似于导演，但他或她的演员并不知道剧情将如何发展。从这个比喻的角度考虑，调查员拥有即兴创作台词的自由。

调查员完全不必和扮演他或她的玩家类似。实际上，扮演一个与自己完全不同的人也是TRPG的乐趣之一。

游戏中大部分的内容是语言交换。Keeper设置场景，描述环境、人物、并将之与其他玩家互动。玩家告诉Keeper他们扮演的调查员想要做什么，然后Keeper会告诉他们可以或不能这么做，以及“如果不能”之后会发生什么。游戏的形式类似于小组讨论，不过充溢着奇妙的转折、令人惊讶且有趣的内容。

游戏中使用骰子来决定戏剧性的行为或冲突能否成功——例如巨大的塑像从天而降将要砸到调查员们的头上！他们能否逃出生天？规则中会描述如何确定这些行为或冲突的结果。

### 赢和输

标准意义上COC游戏中没有赢家和输家。正常的游戏过程是合作，一起达成某项特定的目标——通常为发现并挫败由邪教和隐秘社团将要或正在执行的阴谋。调查员面对的反派，比如陌生人和充满敌意的环境是由公正的Keeper所控制，而非其他玩家。

游戏中的胜利取决于调查员们是否完成了他们的目标，而失败则意味着无法完成（他们也许可以之后再试一遍）。在调查的过程中调查员们可能会经历伤痛，受到理智崩溃的折磨，甚至是死亡！但是，总要有人站出来阻止极端的邪恶，个人的死亡在阻止邪神们统治地球的计划面前并不算什么。

幸存下来的调查员将会从神秘的宗卷或被遗忘的传说中获取力量，关于可怕的怪物的知识以及提升技能将会使他们变得更有经验。调查员们将会继续旅程，直到他们消失或是退休。

## 创造调查员

COC游戏需要你创造一个角色。角色在游戏中通常被称为“调查员“，这意味着他们主要把时间用于调查克苏鲁神话笼罩下的恐怖。创造调查员的方法非常简单，概述如下。

## 如何使用骰子

游戏过程中，Keeper和玩家都会用到骰子，常用的骰子有：百分比骰（D100），4面骰（D4），6面骰（D6），8面骰（D8），以及20面骰（D20）。

大写D的含义为“dice”（骰子）。D后的数字意味着所使用骰子的面数，例如1D8意味着要投1个8面骰获得一个1-8之间的随机数。2D6意味着要投2个6面骰（或将1个6面骰投2次），结果为两个骰子面的数字相加，获得一个2-12之间的随机数。

### D100（百分比骰）

百分比骰通常为投掷两个10面骰，一个表示个位数，另一个表示十位数（专门的十位数骰的数字为10,20一直到00）。两个骰子需要一起阅读，例如‘30’和‘5’组成了35%。其中，‘00’和‘0’组合起来表示了100%，‘00’与其他任何个位数组合表示了10%以下的数字，例如‘00’和‘3’表示3%。

### 附加数字

有时，你会看到诸如1D6 + 1的投骰要求。在此例中，这意味着你需要投1次6面骰，并将最终结果 +1，获得一个2-7之间的随机数。

再比如，某怪兽的爪子会造成1D6 + 1 + 2D4，那么投掷1个6面骰和2个4面骰，将三个骰子面上的数字相加，并把最后的结果 +1。

玩家将他们的调查员的细节记录在COC人物表上。这张调查员人物表上具备了游戏中所有需要的信息。

### 角色特征

首先，COC人物表中有8个角色特征（中文也称为“属性”）。

1. 力量（STR）：物理上的力量和负重的能力。
2. 体质（CON）：健康和强壮程度。
3. 意志（POW）：意志力和心理稳定程度。
4. 敏捷（DEX）：物理上的反应能力和速度。
5. 外表（APP）：角色的魅力和物理上的外貌。
6. 体型（SIZ）：这是表现身高和体重的复合值。
7. 智力（INT）：聪慧程度以及逻辑推理的能力。
8. 教育（EDU）：这是受到过的正式教育以及“社会教育（经验）”的统称。

把以下数值分配给这8个特征：40，50，50，50，60，60，70，80.

### 50%和20%

在角色特征的旁边写下数据的50%和20%，例如力量60写作60(20/12)。（DB: EXCEL人物表中自动计算此步骤）

### 第二属性

在决定角色特征之后开始确定第二属性，其中有：幸运、生命和魔法值、伤害加值和体格以及理智。

* 幸运：先roll一个3D6然后将结果乘5。幸运通常用于决定外部环境是在帮助或是对抗你。

例子：某人在丧尸群的追捕中钻进了一辆汽车。Keeper要求他roll幸运来决定钥匙是否插在点火器上。某人roll出了28，比他的幸运值低（D100系统中roll出的点数比数值低视为成功），他转动钥匙汽车发动起来把丧尸群远远的甩在了后面。

* 魔法值（MP）：等于20%的意志。用于施展咒语，给神秘设备“充电”，造成魔法效果。魔法值通常每小时恢复1点。当个体用完所有魔法值后，任何支出都将从生命值中扣除——所表现出的物理损伤的形式由Keeper决定。
* 伤害加深（db）和体格：伤害加深决定了调查员在肉搏（或器械）战中能造成的额外伤害。体格是体型和力量的综合尺度。将STR和SIZ加到一起来依照下表来决定伤害加深和体格的数值。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STR+SIZ | 伤害加深 | 体格 |
| 2-64 | -2 | -2 |
| 65-84 | -1 | -1 |
| 85-124 | 0 | 0 |
| 125-164 | +1D4 | +1 |
| 165-204 | +1D6 | +2 |

* 生命值（HP）：将SIZ和CON相加后除10，小数点后无条件舍去。当调查员在战斗中或其他事件中受到伤害时会损失生命值。
* 理智（SAN）：起始数值等于理智。这个值表示了调查员面对恐怖时的忍耐能力。当你遭遇到克苏鲁神话中的怪物时，你的SAN将会“波动”。

### 职业和技能

这时，你应该开始构思你的调查员如何维生。“调查员”这个称呼并不意味着角色必须是警察或侦探。职业的选择会影响调查员的技能。任何你感兴趣的职业都是可选的，但这需要你与Keeper进行沟通并达成一致。COC游戏中常见的职业有：教授、记者、神秘学家和考古学家。职业的选择只受限于你的想象力。

你可以从下面的范例中选择职业以及规定好的技能，或根据需要量身定做。自制职业时，从技能列表中为你的职业选择8个技能作为你的职业技能（比如说，干这行的需要擅长哪些技能？）。

### 职业范例

**文物研究者（Antiquarian）**：鉴定（Appraise），艺术/手艺（Art/Craft），历史（History），图书馆利用（Library Use），其他语言（Other Language），1个可选技能（魅力/Charm，快速交谈/Fast Talk，威吓/Intimidate或劝说/Persuade），侦查（Spot Hidden），1个自选技能（任何）。

**作家（Author）**：艺术（文学）（Art：Literature），历史（History），图书馆利用（Library Use），自然知识（Natural World）或神秘学（Occult），其他语言（Other Language），母语（Own Language），心理学（Psychology），1个自选技能（任何）。

**业余爱好者（Dilettante）**：艺术/手艺（Art/Craft），枪械（Firearms），其他语言（Other Language），骑乘（Ride），1个可选技能（魅力/Charm，快速交谈/Fast Talk，威吓/Intimidate或劝说/Persuade），3个自选技能（任何）。

**医生（Doctor of Medicine）**：急救（First Aid），其他语言（拉丁语）（Other Language：Latin），医学（Medicine），心理学（Psychology），科学（生物学）（Science/Biology），科学（药剂学）（Science：Pharmacy），以及其他2个学术（academic）或自选技能。例如：心理医生会选精神分析（Psychoanalysis）。

**记者（Journalist）**：艺术/手艺（摄影）（Art/Craft：Photography），历史（History），图书馆利用（Library Use），母语（Own Language），1个可选技能（魅力/Charm，快速交谈/Fast Talk，威吓/Intimidate或劝说/Persuade），心理学（Psychology），2个自选技能（任何）。

**警方侦探（Police Detective）**：艺术/手艺（表演）（Art/Craft：Acting）或伪装（Disguise），枪械（Firearms），法律（Law），聆听（Listen），1个可选技能（魅力/Charm，快速交谈/Fast Talk，威吓/Intimidate或劝说/Persuade），心理学（Psychology），侦查（Spot Hidden），1个自选技能（任何）。

**私家侦探（Private Investigator）**：艺术/手艺（摄影）（Art/Craft：Photography），伪装（Disguise），法律（Law），图书馆利用（Library Use），1个可选技能（魅力/Charm，快速交谈/Fast Talk，威吓/Intimidate或劝说/Persuade），心理学（Psychology），侦查（Spot Hidden），1个自选技能（任何）。例如：电脑使用（Computer Use），开锁（Locksmith），枪械（Firearms）。

**教授（Professor）**：图书馆利用（Library Use），其他语言（Other Language），母语（Own Language），心理学（Psychology），以及其他4个学术（academic）或自选技能。

**士兵（Solider）**：攀爬（Climb），躲闪（Dodge），搏击（Fighting），枪械（Firearms），潜行（Stealth），急救（First Aid），求生（Survival），其他语言（Other Language）。

现在可以开始在选定的技能上加点了。需要注意的是，在人物创建的过程中没有玩家可以在克苏鲁神话（Cthulhu Mythos）技能上加点，这是假定在刚开始的时候调查员们对此神话以及其造成的危险一无所知。

将以下数值分配给8个职业技能以及信用等级（Credit Rating）：1个70%，2个60%，3个50%，3个40%（将技能值直接填写在表格里，忽略旁边的基础技能值）。

分配完职业技能后开始选择兴趣爱好（Personal Interest Skills）。兴趣爱好是你的角色在工作外获得的。选择4个**非职业技能**然后将其基础数值与20%相加。

在这里建议在技能旁写下100%/50%/20%的数据（与角色特征一样），当然你也可以在游戏过程中做即时的数学计算（DB: EXCEL表格中已将此数据计算好）。

### 信用等级（Credit Rating）

角色的信用等级表示了他拥有的财富和所处的阶层。

* **信用等级0**

…身无分文，流落街头。

* **信用等级1-9**

…极端贫困，勉强果腹。

* **信用等级10-49**

…中等水平，在合理的前提下生活的比较舒适。

* **信用等级50-89**

…富裕，某些条件下近乎奢侈。

* **信用等级90-98**

…富有，生活无忧并极为奢侈。

* **信用等级99**

…超级有钱，钱对你来说只是数字。

### 背景

最后核对一下角色特征和技能。开始想象角色的特质，例如：*他（她）是谁？他（她）的家庭是怎样的？他（她）在哪里长大？*等。你在角色的背景上花费越多的精力，角色的特质就越发鲜明生动，你在COC的游戏过程中也会获得越多的乐趣。

每一条背景信息都应该简短精悍。不用考虑写满整个背景栏，两到三条已经足够描绘角色。例如：*“在阿卡姆出生、长大”*，*“手枪从不离身”*，或*“科学能解释一切”*。

### 最后

你现在已经接近完成，回到调查员人物表最开始的地方，填写好角色的姓名，性别和年龄以及其他需要填写的信息。

## 游戏系统

在戏剧性的情况下也许需要进行技能鉴定（roll）。走过明亮的门廊明显不是戏剧性的情况，被怪物追赶中跑过遍布瓦砾的狭窄走廊才是！

当进行技能鉴定时你需要与Keeper商议好你的目标，当技能鉴定成功时，你就能达成目标。

此外，当你在某项技能鉴定成功后，你可以在技能旁划勾（每项技能只能划1个勾）。当剧本（模组）结束后，判定技能成长时你可以对划勾的技能进行鉴定，若roll出的点数大于技能值，你可以在该项技能上增加1D10点；若roll出的点数小于技能值则没有技能加值（你越熟悉某项技能，进步的余地就越小）。

**例如：**某人在游戏中成功的进行了**侦查**鉴定，于是他在**侦查**旁画了一个勾。在剧本结束后，Keeper让他进行技能鉴定以确定技能成长值。某人的**侦查**技能为45%，他roll出43，技能成长为0。若他roll出73，则可以得到1D10点的技能成长。

某些时候，你需要进行非技能的鉴定（例如角色特征，既属性鉴定）。在这种情况下，角色特征也可以如技能一样进行成长。

### 技能鉴定和鉴定难度

你的Keeper会告诉你什么时候应该进行技能鉴定以及该鉴定的难度。普通的鉴定需要至少roll出等于或小于技能值的点数（普通成功）。困难的鉴定需要至少roll出等于或小于50%技能值的点数（困难成功）。鉴定难度接近人类能做到的极限时需要至少roll出等于或小于20%技能值的点数（极难成功）。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 失败 | 普通成功 | 困难成功 | 极难成功 |

当你roll出失败的技能点后，如果你的角色可以用更好的方法来矫正之前的行为，那么你可以重roll一次。但是，若重roll依然失败，你的角色必须接受某些由Keeper决定的恶劣后果。

**例如：**你尝试撬开地穴沉重的石门。Keeper认为这非常难，因此要求你进行一次50%的**力量**鉴定。而你roll出的点数表明你失败了。你声明你的角色要使用铁锹（DB: 为何不用物理学圣剑？）来重新撬门，申请重roll。Keeper告诉你如果重roll依旧失败，那么你不仅无法打开石门而且有一些“东西”会听到撬门的声音，并因此而来……

### 技能对抗

调查员之间的对抗行为以及调查员和NPC（Non-player character）之间的对抗行为发生时，Keeper可能要求进行技能对抗。技能对抗时，双方都需进行一次技能鉴定，然后对比结果的成功度。极难大于困难大于普通大于失败。若成功度相同，则拥有更高技能的一方获胜。若双方技能相同则重投1D100，点数更低的赢。（DB: 集合到1次对抗中的方法是，成功>技能总值>点数，若全部相同则重投）

### 奖励和惩罚骰子

（主要针对技能对抗）

有时，当时的环境对于调查员来说可能会对他们的技能或特征鉴定产生有利或阻碍的影响。在这种情况下，Keeper可能会设定奖励或惩罚骰子。奖励和惩罚骰子同时存在时会互相抵消。

**奖励骰子：**进行技能鉴定时，投1个额外骰子作为10位数。此时你应投掷3枚骰子，2个作为10位数，1个作为个位数。最后在两个10位中取结果更好的那个。

**例如：**两个调查员为某女NPC争风吃醋，Keeper扶额后决定让他们进行**魅力**（DB:此为7版特有技能）对抗。Keeper想起：之前的场景中，调查员A见过NPC2次并带了礼物，而调查员B只见过1次且没带礼物。Keeper宣布介于以上情况调查员A在对抗中获得1个奖励骰子。

B投出了普通成功（45点数/ 55技能值）；而A投出了（4,2十位/ 4个位），结果可以组成44或24，A选择了24困难成功。A获胜，成功攻略了NPC。

**惩罚骰子：**进行技能鉴定时，投1个额外骰子作为10位数。此时你应投掷3枚骰子，2个作为10位数，1个作为个位数。最后在两个10位中取结果更差的那个。

**例如：**两个调查员被邪教“血色微笑”所俘虏。邪教教团决定对两个调查员进行亲切而友好的折磨试炼，失败的那个将会被拖走祭神。

折磨试炼需要调查员们举起巨大的石块，先放下的输。对此，调查员C和D需要进行**力量**对抗，而Keeper想起：之前被俘的时候调查员C受过重伤且伤口还未痊愈，因此Keeper决定C在对抗中获得1个惩罚骰子。

D投出了普通成功（51点数/ 65力量）；而C投出了（4,2十位/ 1个位），结果可以组成41或21，C的力量为55，他只能选择41作为结果，普通成功。但D的力量更高（65>55）因此能支持更长的时间，C在放下石头的瞬间就被早已准备好的邪教徒们拖走了……

## 幸运

在调查员遇到难题或者祈求骰神垂怜时，Keeper可以给他（她）过一次幸运鉴定。譬如：若调查员想知道面对邪恶时他们周围是否恰好有可作为武器的东西或手电的电池是否充溢时，Keeper可以让他们过个幸运。要注意的是，若此时有更合适的技能或特征可用于鉴定，勿用幸运。成功的幸运鉴定需要至少roll出等于或小于幸运值的点数。

**例如：**通常情况下叫TAXI不需要进行任何鉴定，但若TAXI很快就要从调查员的视野中消失时则需要。高**信用等级**可以有效的吸引想要更多小费的司机。但是，想要在凌晨两点钟的时候在人烟稀少的地区找出租车并不容易，没有技能可以让出租车立刻出现，这时调查员只能求个**幸运，**期望有TAXI经过。

## 理智

每当你与神话中的可怕存在相遇或遭遇世俗中恐怖（例如被你最好的朋友的尸体绊倒）时，你需要以你现有的理智点（SAN）作理智鉴定。若失败，你会损失许多理智点，而成功时你会损失更少或不损失理智点。理智损失经常表现为“0/1D6”或”2/1D10”等。斜杠前的数字表示的是当你roll出的点数等于或小于现存理智点时损失的理智；斜杠后的数字表示的是当你roll的点数出大于现存理智点时损失的理智。

当单次损失5点或以上的理智时，调查员会遭受极大的感情（感官）刺激。你需要进行智力（INT）鉴定，若roll出等于或小于智力的点数时，表明调查员完全理解眼前发生的一切，他（她）会陷入1D10小时的临时疯狂。

当你的理智鉴定失败时，Keeper可以暂时控制你所扮演调查员的下一个举动（因为恐惧），譬如无可抑制的尖叫或紧捏枪械的扳机……

当调查员陷入临时疯狂时，Keeper可以用幻觉混淆调查员的感官：眼前的是一只食尸鬼向你扑来？还仅仅只是个可怜人问你有没有零钱？你只能要求作“真实鉴定”：过程等同于理智鉴定，若成功，你可以看破这一幻象，若失败你会陷入更深的疯狂之中……

不幸的是，理智的恢复是漫长且艰辛的过程，你可能需要将你的调查员送进疗养院或寻找其他形式的心理干预或精神治疗来获得理智点。通常来讲，在整个剧本胜利结束后你可以获得少量理智点作为奖励。

随着理智点的降低，你的角色会变得越发的不稳定，某些技能鉴定也变得越发困难。完整的理智规则在快速开始规则（此文）中并未包括，但Keeper会告诉你哪些技能会受到影响（DB: 就是暂时作为房规或用房规补充此条）。

## 战斗

当你面对神话中的恐怖时，通常来说最好的决定是逃走或是避免被围攻。但是，很多时候除了战斗外没有更好的选择。

当战斗开始时，参战的双方（包括调查员和由Keeper控制的对立方）必须参照敏捷进行行动排序，敏捷高的先动。

对COC中战斗轮的长度的形象描述为：“足够让每个人都进行一次重要的行动”。Keeper控制战斗轮的流程和长度，COC中的战斗和行为规则并非层叠架屋秩序井然。Keeper应当给每个人在有限的时间中快速表现的机会。

调查员有三类战斗技能：搏击（Fighting）、躲闪（Dodge）和枪械（Firearms），其中两种有许多子分支，例如搏击（斗殴）（Fighting：Brawl）或大型枪械（步枪/霰弹枪）（Firearms：Rifle/Shotgun），在创建角色分配职业或兴趣技能时你需要决定你的角色选用了何种子类（若选择这些战斗机能）。需要注意的是，搏击（斗殴）（Fighting：Brawl）包含了肉搏以及使用简单武器，比如小刀和球棒。

战斗中无法进行技能重投，只能选择下回合重新进攻。

## 肉搏规则

每次你受到攻击时可以选择还击（在闪躲，招架或格挡一次攻击后回敬一击）或躲闪（尝试完全避免伤害）。

行为的双方都需要roll技能判断成功度之比：

* 还击时，你需要比进攻方roll出更高的成功度才能命中。
* 躲闪时，进攻方需要比你roll出更高的成功度才能命中。

结果可以简述为：成功度更高的一方可以不受伤害并给对手还以颜色（除了躲闪）。

### 武器伤害

* 徒手（人类）：1D3 + db
* 小刀：1D3 + db
* 砍刀：1D8 + db
* 短棍：1D6 + db
* 球棒：1D8 + db
* 手枪：1D10
* 霰弹枪：4D6（近程外2D6；霰弹枪无法造成贯穿）
* 步枪：2D6 + 4

掷出极难成功（20%技能）的攻击可以造成更高的伤害：钝器造成最大伤害以及（若有）最大的伤害加深（db）；能造成贯穿的武器（利器和子弹）造成最大伤害以及（若有）最大的伤害加深（db），并造成额外的武器伤害（例如手枪会造成1D10 + 10的伤害）。

**例如：**食尸鬼扑向调查员时，他选择了躲闪。Keeper投出了03（极难成功）而调查员投出了20（困难成功），攻击方比防御方投出了更高的成功度，判定命中。不仅如此，由于投出了极难成功，攻击方造成了10点最大伤害（1D6+1D4）。

食尸鬼每轮可以进行3次攻击，第二次攻击时它张嘴向调查员咬去，调查员选择还击。调查员投出了困难成功而Keeper只投出了普通成功，还击命中。调查员不仅避免了伤害，并且对食尸鬼成功造成了1D3点伤害。

### 枪械规则

射击需要枪手进行对应的枪械技能鉴定。

* 准备好的枪械在排序时视为敏捷（DEX） + 50。
* 手枪每轮发射2或3次时，每次射击中都有1个惩罚骰子。
* 如果你处于极近射程内（目标处于你敏捷的1/5每英尺范围内），你获得1个奖励骰子。

当你被枪击时可以俯身寻找掩体，枪手需要对抗你的躲闪技能并得到1个惩罚骰子以命中。俯身寻找掩体的动作（无论是否成功）视为自动放弃下一个攻击动作，若在此轮你已攻击过，则视为放弃下一轮中的攻击动作。

### 博击战术

若玩家尝试达到某个不单纯是造成物理伤害的目的，则视为进行“搏击战术”。

成功的战术允许角色达成一个目的，譬如：

* 将对手缴械。
* 将对手击倒在地板上。
* 擒抱对手，对手在挣脱前所有的行动都要承受1个惩罚骰子。

搏击战术的判定和普通的搏击一样，使用搏击（斗殴）（Fighting：Brawl）技能，而对手可以选择躲闪或还击。对比双方的体格，若尝试施展战术的角色的体格比对方小，则角色需要为每个体格差承受1个惩罚骰子（最多承受2个惩罚骰子）。若对手的体格比进攻方（角色）大3或以上，则搏击战术无效，因为进攻方缺乏足够的力量和体型（体重）来撼动对手。

**例如：**调查员尝试把食尸鬼推出临近的窗户（判定为搏击战术）。调查员的体格为0而食尸鬼的体格为1，那么调查员在施行战术的时候需要承受1个惩罚骰子。调查员roll出了02和22，因为惩罚骰子的缘故他只能选择点数更高的那个（22点对于调查员来说是困难成功）。食尸鬼选择还击，并roll出了普通成功。调查员roll出的成功度比食尸鬼的高，他成功地实施了战术——他猛然发力把食尸鬼推出了窗外！

### 寡不敌众

当角色所在方和对方的数目差距悬殊时（寡不敌众时），则战斗中若对方使用器械进攻就会获得1个奖励骰子。使用枪械无法获得此奖励。

## 受伤与恢复

受到的伤害需要从角色的生命值（HP）中扣除。生命值无法降到0以下，因此不需要记录负数。当角色的生命值为0时会自动陷入昏迷，在某些情况下可能会死亡。

当角色受到大于或等于1/2最大生命值的单次伤害时，视为受到重伤，需要进行体质（CON）鉴定，失败则陷入昏迷。若角色受到使生命值归0的重伤则进入濒死状态，在每轮结束时需要通过体质鉴定，失败则死亡。只有对他（她）进行成功的急救鉴定才能使其脱离濒死状态。

* 不受重伤的情况下，角色每天为每处创伤恢复1点生命值。
* 受到重伤的情况下，角色需要在每个周末进行痊愈鉴定（使用体质进行鉴定），成功则恢复1D3点生命值，极难成功恢复2D3点生命值。重伤只有在roll出极难成功的痊愈鉴定，或生命值恢复到最大生命值的一半或以上时才会解除。

**其他类型伤害列表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 伤势 | 伤害 | 例子 |
| 微弱：正常人可以承受多次此类伤害并生还。 | 1D3 | 拳击/脚踢/冲撞/弱酸/呼吸浓烟/被拳头大小的石块击中/掉到柔软的平面上（每10尺） |
| 中等：可能会造成重伤；多来几下才可能致死。 | 1D6 | 掉在草地上（每10尺）/棍棒/强酸/呛水/暴露在真空/小口径子弹/箭/火（点燃的火把） |
| 严重：很可能造成重伤。一两次就能使人昏迷或死亡。 | 1D10 | .38口径子弹/掉在水泥上（每10尺）/斧头/火（燃烧物，穿越火场）/距离手雷爆炸中心点6-10码/弱性毒药 |
| 致死：受到此类伤害生还率为50%。 | 2D10 | 被30英里每小时的车撞上/距离手雷爆炸中心点3-6码/烈性毒药 |
| 终结：很可能一击致死。 | 4D10 | 被全速行驶的车撞上/距离手雷爆炸中心点3码以内/剧毒 |
| 血肉横飞：死亡几乎已经确定。 | 8D10 | 牵涉进两辆全速行驶的车对撞/被迎面而来的火车撞上 |

急救（First Aid）鉴定可以恢复1点生命值。但是急救无法使濒死的角色获得生命值，只能延缓症状等待医疗（Medicine）发挥作用。

医疗鉴定可以恢复1D3点生命值，但至少要花1小时且需要合适的装备和补给。若将医疗鉴定使用在濒死的角色身上，不会获得任何生命值但是可以让该角色在周末时进行痊愈鉴定。

**例如：**调查员初始拥有12点生命值。周一，他被卷入一场酒吧斗殴，被对面抽了3下造成了4，2，4总共10点伤害，将他的生命值降到2。他并未受重伤，因此可以每天为每处创伤恢复1点生命值。周二，他有5点生命值（每处创伤恢复1），他不幸翻出窗口受到了7点伤害。这是重伤，他的某个朋友对他施展急救并将他送到医院。7天之后，调查员进行成功的痊愈鉴定恢复了2点生命值（roll 1D3）；到了第二周周末，调查员作痊愈鉴定时roll出了极难成功，并恢复了3点生命值（roll 2D3），现在他一共有5点生命值并且从重伤中痊愈，以后他可以每天恢复1点生命值。

当角色受到大于或等于最大生命值的单次伤害时，会**立即死亡**。

### 其他伤害类型

Keeper有时需要判断一些由其他事件产生的伤害。请在仔细考虑伤害的类型和强度后参考之前的“**其它类型伤害列表**”进行具体判断。每种伤势以及造成的伤害都适用于1次事件或1轮战斗：1轮中被1个袭击者抽脸，1发子弹，1轮窒息或被烈焰焚身等。若角色在会产生伤害的场所中逗留更长时间，他们就会受到更多伤害。