

第六章 战斗

译/傻豆 七宫涟

“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

如果调查员们已经尽最大可能避免流血的情况发生，但暴力事态仍然继续发展，那么最后大家就只能靠拳头和枪弹来交涉了。

冒险中的战斗环节涉及了广泛的技能检定和期望的结果。一些调查员可能只是希望自己能够压制对手，迫使其屈服而非造成过多的伤害，而另一些情况下则无疑需要他们以命相搏，甚至是——在毫无胜算的情况下——尽可能地跑的远远。

战斗规则决定了每一个角色在战斗中的行为动作，动作的结果，以及为成功获得某些结果所必须达到的高度。大多数战斗不是投一次骰子就能决出胜负的，为了分出最后的输赢，战斗者可能需要进行一系列不同的检定。

声明行动：“我的角色要…”

Declaration of Intent: “What is your character doing?”

在战斗时，守秘人应该询问自己的玩家他们要怎么做，并且鼓励玩家描述自己的调查员角色会进行何种动作，而非简单的像玩电脑游戏一样表示：“我要骰攻击。”——你的调查员不会这么做。守秘人应该细致地描述战斗发生的场景，让每一个调查员都身临其境，准备举起枪或者其他的什么武器开打。当一个玩家声明了自己的行动以后，守秘人应该决定这些动作需要进行何种技能检定，并且告诉提出它的玩家，比如：

玩家：“我要往门卫脸上揍一拳，然后跑进大门里。”

守秘人：“门卫打算抱住你，进行斗殴技能检定。”

守秘人：“那个长得半像人的怪物直接向你冲过来——你要怎么办？”

玩家：“我必须要用霰弹枪轰杀它呀。”

守秘人：“那么来一个霰弹枪技能检定吧。”

守秘人：“史考特的调查员正在发疯——他穿着单衣一头冲出帐篷，外面的气温和冰雪很快就会冻死他！”

玩家：“我要捉住他，把他压在地上。”

守秘人：“那么你和史考特来一个斗殴检定对抗吧。”

注意，玩家声明的动作决定了他可能需要进行何种检定。在第一个例子中，玩家打算料理守卫的最快方法是击倒他，所以需要的就是斗殴检定；作为结果，这个动作可能会造成伤害，但守秘人需要掷骰来决定具体会发生什么事情。

在第二个例子中，玩家的意图非常明显：造成尽可能多的伤害。所以，需要通过检定来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，玩家需要身体控制另一个调查员，但不是需要造成伤害。所以，他也需要为此而进行一次检定。

在此之后，守秘人和玩家掷骰来模拟自己行动的结果，并以此表示他们的战术是否成功，以及是否造成了伤害。

怎么描述你进行的检定对故事的氛围是很重要的，但对游戏的机制则没有影响。“6点伤害”可能是一记漂亮的上勾拳，膝盖顶进腹股沟，几下猛踹或是结实的头撞——你可以用各种各样的描述来表现掷骰的效果，只要你的描述符合你的检定得到的结果。

尝试这样进行你们每一轮的动作：每一个参加冒险的调查员声明和描述自己的行动，决定检定类型和进行检定，将检定结果代入游戏叙事，然后轮到下一个角色行动。没有故事和描述，只是哗哗的掷骰子

的游戏就太没意思了。

6.1 战斗轮

The Combat Round

在战斗开始时，如果所有人都一起表示他们要进行何种行动，这样无疑会让游戏乱成一团。为了保证一个次序，战斗的节奏以轮来计算，每一个角色必须在当轮中轮到自己的回合时才能行动。

一个战斗轮是一段特定，但是有灵活性的时间，每一个参与战斗的角色都可以按照自己的想法在战斗轮中的某个时间段中行动并进行至少一个动作。在战斗轮中，调查员的行动只需要考虑对每个人来说是否公平，而非这个动作是否就一定在现实中需要消耗多少时间。当每一个角色（包括玩家的调查员和守秘人控制的角 色）在本轮自己的回合行动结束后，这个战斗轮结束，下一个战斗轮开始。

敏捷值与攻击次序

Dexterity and the Order of Attack

哪个角色可以在战斗中率先出手是对战局非常重要的影响因素。在决定行动的顺序时，拥有较高敏捷值（DEX）的角色将比拥有较低敏捷值的角色先行动。如果二者持平，那么拥有较高战斗技能（Combat Skill）的角色先行动。

战斗中的动作

Actions in a Combat Round

在按敏捷值顺序（由高到低）得出行动次序后，每个角色就可以开始在他们的回合中使用自己的动作来进行以下行动：

- ✖ 使用近战或远程攻击技能检定发动一次攻击*
- ✖ 执行一次战技
- ✖ 脱离战斗并逃跑
- ✖ 施展一个法术
- ✖ 进行其他需要时间和检定掷骰的动作，比如在其他人战斗时在一边撬锁

注意，有一些生物可能拥有在一轮内发动多次攻击的特殊战斗方式，它可以在一轮之内进行所有的攻

击。

一个角色可以声明将自己的行动次序延迟

（Delay）到其他角色行动完以后自己再行动。如果多个角色同时选择延迟到同一个位置行动，他们的行动次序也由敏捷值高到低的顺序排列；如果所有的角色都向后延迟，那么他们可能会完全跳过整个战斗轮，并在下一轮再按照正常次序开始自己的行动。

哈维被一个狂怒的邪教徒逼住，他们别无选择只能打一场。哈维和邪教徒的敏捷值均为 55（平手），但邪教徒的打斗经验比他更丰富（格斗[斗殴]技能 70%，高于哈维），所以邪教徒先行开始动作。

6.2 常规接触战斗

徒手打斗

Fist Fight

“站在我身后的那个人——也是在这群人中唯一——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

如果要解释战斗的过程，我们就要从简单到不能再简单的一对一拳头脚尖式对殴开始。然后我们就可以将同样的公式用在武器格斗，多对多战斗，远程射击和其他类似的战斗方式上。

徒手打斗可能是一次酒吧斗殴，或是其他任何双方决定使用拳脚一对一决胜负的情况。当然，这种乱斗与有规则和裁判的拳击赛或是武术训练是不同的——徒手打斗允许任何手段：踢膝盖，扭手指，扇耳光，抓头发，撞鼻梁，连招带咬，插眼掏裆，等等等等。所有的这些战斗手段都依赖一项技能：斗殴（格斗技能中的一个子项）。另外一个重要的技能则是在这些打斗中防卫自己的方法，这一能力依赖与闪避（Dodge）技能。

被近战攻击的目标必须做出对应的技能检定回应

对方。如果一个角色受到攻击，他只有两个选择：闪避或是反击。

- ✖ 如果角色选择反击，他将使用自己的战斗技能检定对抗对方的格斗技能检定结果。
- ✖ 如果角色选择闪避，那么他将使用自己的闪避技能检定对抗对方的格斗技能检定结果。
- ✖ 如果角色既不能反击也不能闪避，那么参见突袭 (Surprise Attack) 规则

近战攻击：对方选择反击

Resolving a Fighting Attack Made Against a Target That is Fighting Back

在此情况下，双方同时骰格斗技能检定。成功等级 (Level of Success) 较高的那一方对对方造成伤害，并且自己不受到伤害 (见后：计算伤害)。如果双方的成功等级相同，那么发动攻击的一方击中对手，造成伤害。

总结：

- ✖ 如果攻击者获得较高的成功等级，他就能命中并伤害对手
- ✖ 如果被攻击者获得较高的成功等级，那么他不但成功的躲避，格挡或是招架了敌人的攻击，同时还借机反击了攻击者，命中并造成伤害
- ✖ 如果双方平手，那么视为攻击者成功命中 (如果他的对手选择反击)
- ✖ 如果双方的检定结果都失败，则无事发生

近战攻击：对方选择闪避

Resolving a Fighting Attack Made Against a Target That is Dodging

在此情况下，攻击方骰格斗技能检定，被攻击方相对的骰闪避技能检定。如果攻击方获得了较高的成功等级，则他对防御失败的手造成伤害 (见后：计算伤害)。若被攻击方获得了较高的成功等级，那么他成功的回避掉对方的攻击。如果双方的成功等级相同，则视为闪避方成功的回避对方的攻击。

总结：

- ✖ 如果攻击者获得较高的成功等级，他就能命中并伤害对手

- ✖ 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，那么视为被攻击者成功闪避 (如果他有选择闪避)
- ✖ 如果双方检定结果都失败，则无事发生

计算伤害

Determining Damage

关于成功的攻击可以造成何种程度的伤害，请参阅表 XVII：武器列表。在没有任何武装的情况下，人类的徒手格斗 (脚踢，拳打) 伤害骰为 1d3。

极限伤害与贯穿伤害

Extreme Damage and Impales

如果攻击者的攻击检定结果落入“极限”成功等级，他可以造成更大的伤害。这次攻击必须是攻击者在他的敏捷值所决定行动次序的回合中做出的攻击，所以反击时不可；每一个角色在战斗中都有那么几次成为英雄的机会——比如做出一次出乎意料的完美打击。

如果造成极限伤害的攻击是由非贯穿武器 (大多数钝击武器，比如拳脚，棍棒，等等) 进行的，它们会集中敌人的要害部位，造成伤害骰可能的最大伤害 (如果有伤害加权的话，也同样造成最大伤害)。

如果造成极限伤害的攻击是由贯穿武器 (锐器，枪弹等等) 造成的，锋刃和弹头将穿透目标的身体，对脆弱的器官造成损伤或撕裂关键的肌肉组织。除了按非贯穿武器的极限伤害规则 (所有伤害骰和伤害加权取满) 外，额外为武器再做一次伤害检定。

关于武器是否造成贯穿伤害，见表 XVII：武器列表的描述。

例：一个持有弹簧刀，拥有 +1d4 伤害加权的角色在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最大伤害 (4) 和伤害加权最大值 (4)，所以最后的结果是 1d4+8 点伤害 (期望值 9-12)。

怪物会选择反击还是闪避？

大多数 NPC 和怪物的战术倾向于反击而非积极的防御自己——这样对于守秘人来说战斗就可以更加简

单明快。只有准备撤退时 NPC 和怪物才会考虑保持闪避。

不可孤注一骰的战斗检定

战斗检定时，无论是格斗还是射击，都不能选择进行孤注一骰。技能检定是靠一两次检定解决的，但战斗是靠一系列的检定来完成。在技能检定中孤注一骰代表后续的尝试——合力达成成功。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。

徒手打斗示例

哈维：敏捷 55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

比尔奇老爹：敏捷 60

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极限）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极限）

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 点伤害加权。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，侧向挪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——普通成功

守秘人为比尔奇老爹骰出了 23——也是普通成功。

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，结果是两点伤害。

那么第一轮结束。

使用武器格斗

Using Weapons in a Fight

任何可以拿来敲打或是戳刺的物品理论上都可以视作武器。如果这是一种任何人都可以直接用的武器（桌角，菜刀，如此之类），使用格斗（斗殴）技能来进行攻击检定，这些武器视为基础武器（Basic Weapon），数据视为简单的棍棒或小刀。如果角色选择的武器更加笨重或是专业，它们就不能归为基础武器，而是需要特定的武器技能来使用。一些拥有相似形态和用法的武器会被归为一类，并使用一个特定的武器技能。

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。

例：比尔奇老爹的面前有一把长剑或是一把小刀可以选择。如果使用小刀，那么他可以造攻击时使用自己 40% 的格斗（斗殴）技能检定；但如果他选择用剑的话，因为这件武器需要特别的训练才能使用，他无法使用斗殴技能来进行检定。因为比尔奇老爹没有在使用剑的技能上受训，所以他只能使用基础技能值：

格斗（剑）20%来进行战斗。

临时武器

Improvised Weapons

任何随手可得物品都有成为武器的潜质：台球杆，剪刀，酒瓶，石头，等等等等。就连一台电报机也是——只要把它拍在后脑勺上也可能造成致命的后果。

只要一件临时武器造成何种和多少伤害则由守秘人裁定，可以对照表 XVII：武器列表选择合适的配对武器。如果这件武器和基础武器的形态类似，那么它们就使用基础武器的技能检定；如果并非如此，则守秘人需要决定它们属于哪种特定的武器组别。

所有的调查员都一个被鼓励利用周围的环境来战斗——有利于增强这个游戏的代入感和真实感。毕竟，如果每个人都拿着弯刀长剑和拳法掌法打架，那么也就太缺乏气氛了。调查员们应该随意借助自己周围的事物来帮助战斗，比如，发生在酒吧间的打斗会有掰断的球杆，乱飞的酒瓶和其他乱七八糟的东西——衣帽架，拨火棍，甚至墙上挂着的装饰品武器也会被抄下来揍人；如果打斗发生在办公室，向对方投掷电脑显示器或是用剪刀和电线捅会是不错的主意。只要理由合适，守秘人应该鼓励，而非阻止调查员角色挑选趁手的临时武器。如果你觉得场景中有没有合适的临时武器更多要看运气，可以让调查员进行幸运检定。

6.3 战技

Fighting Maneuvers

如果一个玩家打算在战斗时进行比简单的造成伤害更复杂的战术动作，比如卸除对方的武器或是将他们打晕，这些特殊攻击被记为战技（Maneuver）。战技可以是任何形式：将敌人撞开，将对手摔下楼梯，锁住对方的喉咙，打掉敌人手中的武器——所有的招数。

战技步骤 1：对比体格

虽然技巧无疑是进行成功的战技动作的重要部分，但更简单粗暴的影响因素则是执行者的体型与力

量 – 矮小但敏捷的战斗者有可能将高大的重量级对手绊倒或打晕，但这并不比对手对他进行同样的战技更容易；同样的，即使是大师级的人类摔跤手也在面对一头巨型的黑山羊幼崽时几无胜算。方便计算起见，在进行战技时，我们将战技动作双方的体格（Build）之差别视为他们实际的体型和力量差距。

为了计算进行战技的双方有多大的体格条件差距以及是否有战斗者会因此而承受惩罚骰（Penalty Die）时，将他们的体格值对比。只要进行战技的其中一方比对方的体格值低，每低 1 级体格他就会承受 1 个惩罚骰（最多 2 个惩罚骰）。如果发动战技方的体格比对方小至少 3 级，那么他无法发动战技——他说不定能抓牢对手，但根本就没有可能将敌人推动或者提起来。

总结：

- ✖ 如果尝试发动战技的一方的体格比对方小至少 3 级，那么他无法对对手发动战技
- ✖ 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两个惩罚骰
- ✖ 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，战技检定不受到任何影响

战技步骤 2：进行攻击检定

战技检定和通常的使用格斗技能检定攻击相同，大多数战技使用格斗（斗殴）检定来发动，但另一些情况下也可能使用特定的战斗技能，比如使用格斗

（剑）技能来挑掉对手的武器，具体的情况由守秘人裁定。和普通格斗相同，被战技攻击的对手也需要选择以闪避或是反击作为对应。

战技需要明确的目标

有时玩家会将某个动作作为目标，当面对一把指在自己面前的枪时，他们会简单地说“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——它是一个行动。它没有指出明确的目标，对手可以在他自己的回合直接说他后退一步并且开枪。目标应该明

确例如：“我从他手里夺过手枪”，或者“我抓住他拿枪的手，让枪口始终不能对准我”。这些描述都会对现状产生明确的影响，可以构成一个目标。

一次战技检定可能会：

- ✖ 对手闪避：将发动战技方的格斗检定与战技防御方的闪避技能检定对抗，如果发动战技方取得了较对方为高的成功等级，则战技攻击成功（如果平手，防御方成功闪避）
- ✖ 对手反击：将发动战技方的格斗检定与战技防御方的格斗技能检定对抗，如果反击方取得了较对方为高的成功等级，则战技失败，且战技防御方可以对发动战技方造成伤害（如果平手，战技发动方的战技攻击成功）
- ✖ 战技反击：如果战技防御方选择战技反击并且反击成功，他不造成伤害，而是同样对发动战技方进行战技攻击作为自己的反击

如果发动战技方成功，他可以造成一个特殊效果，比如：

- ✖ 将对手缴械，或是将一件对手持有的物品（比如一本书）夺下
- ✖ 将对手逼入劣势——可以选择让他在接下来的行动中承受 1 个惩罚骰，或是所有的盟友在对他发动的检定上获得一个奖励骰（根据条件自由选择）。这种劣势可以自由描述：将对手压在墙上，拉掉他的裤带，等等等等
- ✖ 从被其他角色压制的状况下脱离。被对方压制的角色可以选择在自己的回合进行一次战技检定，挣脱擒抱，锁喉以及类似的效果。如果他不主动挣脱，除非压制者放手，否则他将会一直处于压制者的控制之下而行动不能或者遭受重伤（参考伤害和治疗）
- ✖ 将对手撞落悬崖，或是从窗户推出去，甚至是简单的绊倒在地。

如果条件合适，守秘人可以决定远程战技攻击是否会对目标造成伤害——明显从二楼被人丢出去很难不摔伤。

使用武器战斗示例：

哈维：敏捷 55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

恶棍：敏捷 50

格斗（斗殴）技能：35（普通）/17（困难）/7（极限）

闪避技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

哈维正在追赶一个携带有装着《依波恩之书》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，他使用的是一把小刀，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，所以是普通成功

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权）。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，伤害加权最大，再加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)

Striking the First Blow (Surprise)

如果没有人先动手，战斗是打不起来的。有时战斗的双方有点像是进行拳击赛——在一方出手之前就知道战斗已经展开。在此情况下，守秘人就可以宣布战斗轮正式开始，一切正常。

但是，战斗也可能是在一方完全措手不及的情况下展开的：突然一膝盖顶进对方的肚子，毫无警告地对脸一拳，等等。如果战斗开始前一方声明要在对手尚未反应过来以前就发动攻击，这一方就可以获得突袭的优势。如果守秘人决定在突袭后战斗转入正常行动轮，那么声明首先发动攻击的角色将在行动轮中按照敏捷值排序的最后一位行动，并且不需要进行特别的描述。

当然，如果被突袭的目标意识到了自己的处境，他们也许能对攻击做出回应。守秘人应该允许被突袭方进行一个合适的技能检定来判断他们是否察觉到了偷袭：侦查和聆听用来感知接近的对手，心理学用来判断对方的意识，等等。在受到突袭时，调查员的侦查，聆听或心理学技能难度取决于攻击者的潜行

(Stealth) 技能等级，或是反过来，调查员如果打算发动突袭，他们也需要使用自己的隐秘技能来对抗对方的察觉尝试（注意，尽量让玩家在任何可能的时候进行检定掷骰）。

根据掷骰的结果：

- ✖ 如果被突袭方察觉到了对手发动突袭，他们可以选择对这次攻击进行闪避或是反击回应。
- ✖ 如果被突袭方未察觉到攻击，那么守秘人可以判断为突袭方的攻击自动成功（除非骰出大失败），或是为攻击检定增加一个奖励骰，按情况而定。如果突袭方发动的是远程攻击（比如使用枪械或是飞刀攻击），那么他仍然必须投一次攻击检定来决定是否成功命中。

比如：从对方背后（在没有被发现的情况下）敲他的头可以视为自动成功的攻击（除非骰出大失败），但在对方反应过来之前尝试扭掉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

者也需要正常骰攻击检定，但只有在骰出大失败时才会视为攻击失败。另外，记住只有守秘人才会决定什么时候需要掷骰来进行检定——如果一个目标没有从睡梦中醒来，那么也就没必要为刺他一刀进行攻击检定了。

一旦突袭攻击结束，守秘人就应该让战斗转入正常的行动轮。

寡不敌众

Outnumbered

被多个对手围攻的角色会因为分心应对多次攻击而陷入劣势地位。每当一个角色在一个行动轮内进行过了闪避或是反击回应，所有在接下来对他发动的近战攻击检定可以获得一个奖励骰。远程攻击不会享受此好处。

如果一个角色或者怪物可以在一轮内发动多次攻击，那么他们也可以进行同等数量的闪避或反击回应，而对手在此时无法获得攻击寡不敌众目标的好处比如，每轮拥有三次攻击机会的食尸鬼可以每轮反击三次并不受到寡不敌众的影响。注意某些神话存在完全不会因为调查员的攻击而寡不敌众，具体参见第 14 章：怪物

射击与投掷武器

Ranged and Thrown Weapons

使用投射物射击（比如弓箭）视为远程攻击 (Firearm)，（见后文）

投掷武器攻击可以像近战攻击一样被闪避技能检定躲过（见前文近战攻击：对方选择闪避）。

角色无法反击使用射击（投射物）或是投掷武器攻击他的对手，除非他与对手自己的距离小于自己敏捷值的 1/5。

如果使用投掷武器和一些依赖使用者的肢体力量的投射武器射击（比如弓箭和投石索，但不包括机械蓄力的十字弓）可以将使用者拥有的伤害加权的一半加到伤害掷骰上。

在决定投射物射击和投掷武器的攻击结果时，守秘人需要为它们设定远程武器攻击的难度等级（见后文）。

脱离近身战斗

Escaping Close Combat

角色可以选择在行动轮中自己行动的那个回合用动作逃离近战范围——前提是他有足够的空间逃脱，并且没有因为任何情况被压制。

护甲

Armor

护甲可以降低角色在被攻击命中时受到的伤害。有些怪物拥有天然的防护器官，而人类角色则可以穿戴坚固的铠甲或是利用防御性的障碍物回避直接打击。在角色受到伤害时，从他受到的伤害上减去相当于护甲值的数量，视为这些伤害被护甲吸收和削弱了。

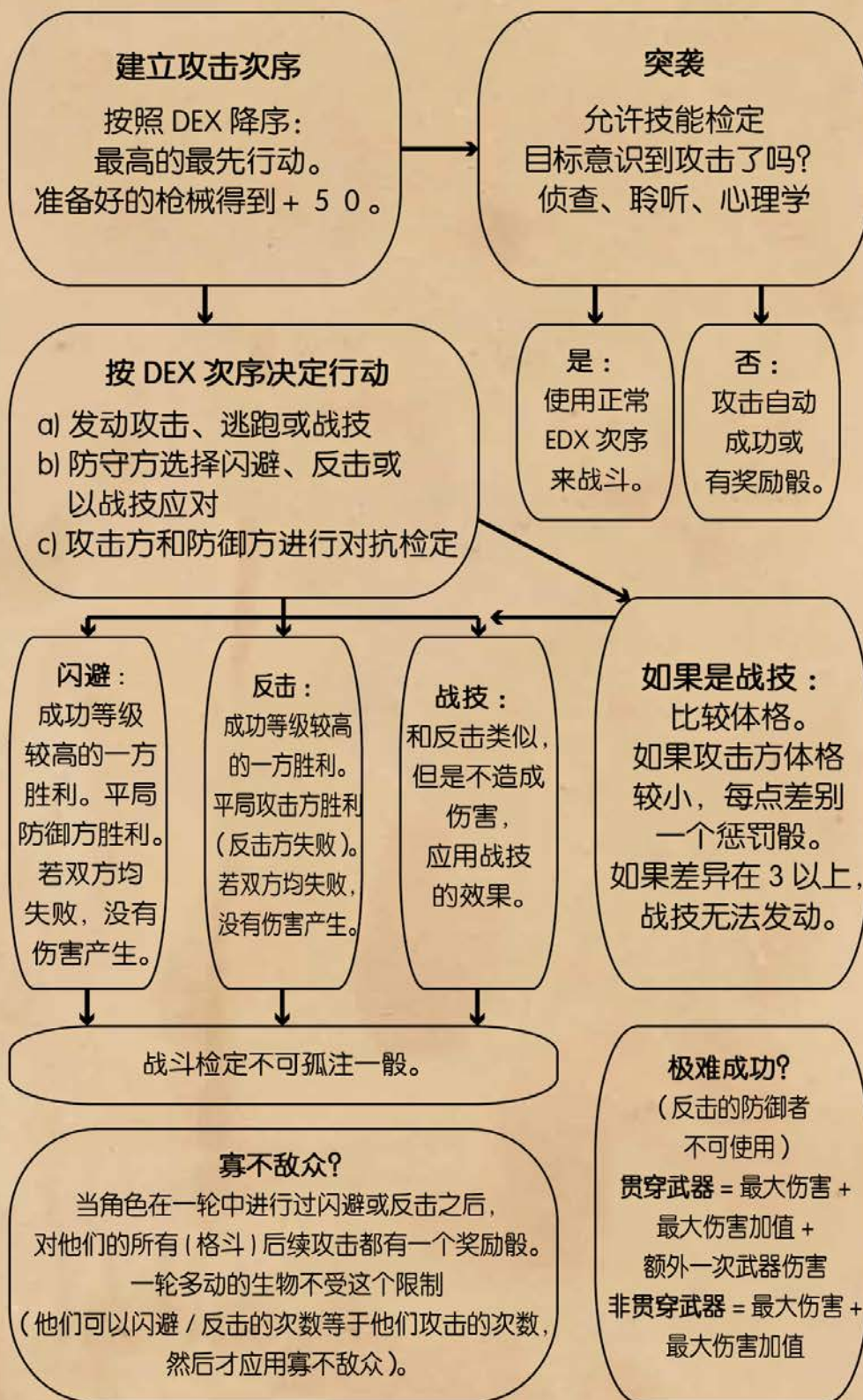
注意，护甲并不能保护角色免受魔法效果，毒素，溺水等二次效果的伤害。

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
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，他作死探索德雷克的巡回欢乐马戏团下的地底洞窟并遭遇了一只深潜者。哈维携带着一支棍棒，并用它攻击深潜者，造成 5 点伤害。但由于深潜者坚硬的鳞片和粘滑的表皮，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。

深潜者被这一下惹毛了，它向对手逼近，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



完整战斗示例：哈维和他的朋友罗杰一道发现了可能正带着装有《依波恩之书》的皮箱逃跑的邪教徒，他正站在火车站月台上等着火车进站。哈维打算利用自己与邪教徒并不认识这一优点混进人群，并在下一班火车到站之前悄悄接近和制服对方。

罗杰：敏捷 70

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极限）

闪避技能：42（普通）/21（困难）/8（极限）

伤害加权：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（极限）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极限）

伤害加权：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（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

伤害加权：无

体格：0

耐久值：15

哈维的计划是将邪教徒手里的皮箱突然夺过来，守秘人裁定这个行动是一次战技（拥有明确的战斗性质，但是目的并非是为了对对手造成伤害）。虽然邪教徒的敏捷值比哈维要高，但他并没有意识到战斗即将开始和哈维的动作，但他还是有察觉到哈维尝试突袭他的机会。通过突袭攻击的规则，守秘人要求哈维进行潜行检定，难度为普通（因为邪教徒的侦查技能低于 50）。哈维成功了——邪教徒没有意识到对手正在逼近。

哈维发动突袭：哈维使用战技攻击尝试夺取邪教徒拎着的皮箱，因为没有意识到对手的存在，邪教徒无法反击或闪避并且哈维在这次战技检定上获得一个奖励骰；但是，因为邪教徒的体格比哈维高 1 级，哈维也必须在战技检定上承受一个惩罚骰——于是二者抵消。

哈维的格斗（斗殴）技能检定骰出了 11——落入困难成功等级。并且因为他发动突袭，邪教徒不能做出任何回应，哈维一把就从邪教徒手中夺下了皮箱。

现在哈维的突袭行动结束了，守秘人宣布正式的行动轮开始。

第一轮

罗杰行动：罗杰拥有最高的敏捷值，所以他最先行动。守秘人询问罗杰打算进行何种动作，他的玩家表示罗杰将同时从背后架住邪教徒，让哈维能从容地揍他个七荤八素——守秘人判断这是一个结果为压制邪教徒的战技动

作。因为罗杰与邪教徒体格相同，他不承受任何掷骰惩罚也不获得任何奖励。与此同时，邪教徒选择反击——用手肘捣向罗杰的肚子。

罗杰的格斗（斗殴）检定结果为 29——普通成功

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 21——也是普通成功

因为双方平手，发动战技方罗杰获得胜利。他结实地钳住了邪教徒，而后者则打了个空

邪教徒行动：第二个行动的是邪教徒，他尝试从罗杰的压制下挣脱，所以这个动作也是一个战技检定，而罗杰的回应则是继续架住邪教徒，所以邪教徒只有战技检定胜出才能挣脱，或是继续被罗杰压制。但是因为他被压制，邪教徒在战技检定上要承受一个惩罚骰。

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 82 和 2（惩罚骰），因为惩罚骰的原因他必须取大的一个——所以败了

罗杰的闪避检定结果为 24——普通成功

邪教徒挣脱失败，但双方也并未互相造成伤害。

哈维行动：哈维已经将皮箱抱在手里，而他面前的邪教徒已经被罗杰压制住。于是哈维决定使用皮箱当成临时武器殴打邪教徒。守秘人判断他需要进行格斗（斗殴）检定，并且因为邪教徒在本轮已经进行过一次反击（对抗罗杰），哈维可以获得一个奖励骰（因为邪教徒目前属于寡不敌众）。邪教徒的对应行动是尝试闪避，但是因为他被压制，必须承受一个惩罚骰。

哈维的格斗（斗殴）检定结果为 19 和 89（奖励骰）——普通成功

邪教徒的闪避检定结果为 1 和 71（惩罚骰）——失败

守秘人判断皮箱的伤害骰等同于小型棍棒（Small Club）：1d6 点，哈维对邪教徒造成了 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。

罗杰行动：因为罗杰牢牢的控制着邪教徒，除非他打算做些其他的行动否则他其实无需为继续压制邪教徒而掷骰。但是罗杰的玩家决定要借机让罗杰把对手的脑袋往大厅的柱子上磕，而与此同时邪教徒继续尝试挣脱。双方各做一个战技检定，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

邪教徒没能挣脱，而罗杰也没能拖着他动，两个人继续在月台上扭打成一团。

邪教徒行动：邪教徒发现自己很难挣脱，于是他换了个策略：双脚往旁边的柱子上一蹬，借反冲的力道向后把罗杰推翻，而与此同时罗杰继续保持压制并尝试避免被对方的这一招伤害——一个战技。双方各做一个战技检定，并且邪教徒因为被压制而承受一个惩罚骰。

罗杰的闪避检定结果为 32——普通成功

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为两个 3（包括惩罚骰）——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 点伤害加权。因为他的极难成功，邪教徒会对罗杰造成最大伤害（10 点），直接将罗杰打到还剩 4 点耐久值，并且进入重伤状态（Major Wound，见后节）。除此之外。罗杰被击倒在地，自动松开了对邪教徒的压制。但他成功的通过了一个体质值（CON）检定并保持着清醒。

哈维行动：哈维不想把重伤的朋友丢在原地不管，但是他知道邪教徒可能追上来继续攻击他，于是他尝试逃出当前场景。

第三轮：罗杰趴在地上，邪教徒开始追击哈维。

罗杰行动：因为没有对手在这一轮和他保持对抗，罗杰可以自行站起来和行动。别无选择，罗杰从腰带上抽出一支飞刀投向邪教徒的后心，这是一次投掷武器攻击，并且守秘人判断邪教徒并未意识到罗杰的攻击，所以他不能选择闪避——但是罗杰仍然要骰攻击检定来确认是否命中。

罗杰的攻击检定失败——飞刀丢偏了。

邪教徒行动：邪教徒开始念动一个支配术（Dominate）尝试控制哈维 – 他下达的命令是“站在原地别动！”关于具体的法术和施放魔法的规则见本书的其他章节，但我们需要知道的就是他的法术没有奏效。与此同时，哈维知道自己不太可能从邪教徒的手下逃脱，他的玩家有了一个自己的计划，并且声明让哈维向邪教徒期待的一样站在原地不要动…

哈维的行动：当对手接近时，哈维佯装自己被控制了，而他的玩家则询问守秘人此时火车是否在开进站？守秘人并没有特别准备这一部分，但他还是要求哈维进行一个幸运检定来判断当前是否有火车进站——哈维成功了，所以邪教徒原本等着的火车正在开进月台。就当邪教徒准备抢走箱子的时候，哈维突然发作，尝试用皮箱将邪教徒推到铁轨上。

当然，这个动作需要一个成功的战技检定来达成。守秘人欣赏玩家的这个计划，并且因为哈维大胆操纵整个局面赌一把而给他在检定上一个额外的奖励骰。而在邪教徒这一边，他的想法也是夺过皮箱顺便把碍事的家伙推给火车处理，于是双方进行战技检定对抗。哈维在这次战技检定上获得一个奖励骰；但是，因为邪教徒的体格比哈维高 1 级，哈维也必须在战技检定上承受一个惩罚骰——二者抵消。

哈维的格斗（斗殴）检定结果为 8——困难成功

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 23——普通成功

用皮箱做撞锤，哈维狠狠地将邪教徒推下月台，摔在在隆隆碾过来的火车头前面——守秘人认为没必要骰伤害了。

6.5 射击

Firearm

“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

要决定一次射击攻击的结果，骰 d100 并将结果与攻击者的对应射击技能（注意使用合适的射击技能子项）相对照。射击检定并不要求检定对抗，而是根据射程距离来决定它的难度等级（Difficulty Level），并加上各种因素带来可能的奖励/惩罚骰。失败的火器攻击检定不造成任何伤害。

射击攻击与敏捷值次序

Firearms and the DEX Order

扣动扳机射击所需要的反应时间要远远少于挥舞刀剑与棍棒，所以只要一个角色已经准备好了射击武器，他就可以在以敏捷值决定的行动轮行动次序时，视为拥有额外+50 的敏捷值。

远程攻击和射击攻击难度等级

Range and Firearms Difficulty Levels

使用射击技能进行攻击检定所需要承受的难度等级通常是目标离攻击者的距离远近决定的。攻击者射击目标的距离每超过他所使用武器的基础射程（Base Range）一倍，他的攻击就要按下表所示。承受一个难度等级。

- ✖ 基础射程内：普通难度等级
 - ✖ 远射程（最大为基础距离的两倍）：困难难度等级
 - ✖ 超射程（最大为基础距离的四倍）：极限难度等级
- 在此后如果还有特殊调整，则应用奖励/惩罚骰进行调整。

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，武器造成贯穿伤害的概率也缩

减到只有骰出大成功（出 1）才能造成。

射击调整

Firearm Attack Modifiers

当难度等级已经确定好以后，守秘人就一个确定一次射击攻击是否会受到其他外力作用的加成或削减。以下是一些常见的可能对射击攻击有益或有害的外部因素，但另一些不太常见的也可能在游戏中出现——无论如何，这些调整将以奖励/惩罚骰的方式表现。

寻找掩体（惩罚骰） Diving for Cover (Penalty die)

意识到自己处于枪口之下的目标几乎会本能地寻找可以躲避对方的火力的东西。这种行为可能是跳到一处物理性的坚固防壁后面，立刻卧倒减小自己的目标，或是放低姿态，快速运动以降低被命中的可能性。

寻找掩体需要目标进行一次闪避技能检定，如果成功，他将变得更难被击中，射击攻击者将承受一个惩罚骰。

当然，找掩护是迫不得已之下的消极防御手段——躲避者将因此丧失他的下一次攻击的机会（无论他是否躲避成功）。如果就是已经在该轮寻找掩体前发动过攻击，那么他将在下一轮中无法攻击——在他再次选择攻击之前，他因为寻找掩体这一行为必须保持不断的闪躲。如果某个就是拥有在一轮内多次发动攻击的能力，那么在选择寻找掩体以后，他会丧失在这个行动轮内所有的攻击次数。

掩蔽和掩护（惩罚骰） Cover and Concealment (Penalty die)

守秘人可以判断被射击攻击的目标能够获得何种程度的掩护——一个木头栅栏也许在子弹的冲击下毫不顶用，但它可以挡住被攻击者，让他更难被瞄准。如果被射击的目标可以找到一个至少能遮住自己身体一半的掩蔽物，射击攻击者将承受一个惩罚骰。

一个借助掩蔽躲藏的目标如果从掩蔽中现身（比

如用枪械还击)可能会同时被另一个对手瞄准——如果他足够有耐心,一直等待对手露头的机会。

抵近射击 (奖励骰) Point-Blank Range (Bonus die)

一个距离射击者极近——他的敏捷值的 1/5 尺——范围内的目标可以为射击者提供一个攻击检定的奖励骰。

注意,在抵近射击的同时,射击者也处于对方的近战攻击范围内——轮到目标行动时,他可能受到对方的近战攻击甚至是被战技攻击缴械。不过,使用近战攻击的对手无法对射击者的攻击进行反击或是躲闪。

瞄准 (奖励骰) Aiming (Bonus die)

射击者可以在一个行动轮内他的行动回合声明自己瞄准目标,但他只有在下一个行动轮中轮到他的回合才能进行射击

高速运动的目标 (惩罚骰) Fast-Moving Targets (Penalty die)

一个全速移动 (速度 8 或以上) 的目标很难被打到; 射击攻击者将承受一个惩罚骰。

特别大或者小的目标 (奖励/惩罚骰) Target Size (Bonus or Penalty die)

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, 射击攻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, 射击攻击者将获得一个奖励骰。

装填武器 (可能导致惩罚骰) Reloading Firearms (possible Penalty die)

为任何手枪, 步枪或霰弹枪装填两发子弹需要一个行动轮的时间。为弹夹供弹的武器换弹夹需要一个行动轮的时间; 为弹链供弹的机枪重新装弹需要两个行动轮的时间。

如果角色在一轮内同时为自己的枪支装进一发弹药并立刻射击它, 他需要在攻击时承受一个惩罚骰。

手枪连射 (惩罚骰) Handguns, Multiple Shots (Penalty die)

大多数手枪都可以在一轮内射击 2-3 发子弹。单发开火可以很容易掌握, 但是连射则需要枪手花费精力稳住手腕和控制后坐力——以射速换取精度。当射击者在一轮内射击 2 或 3 发子弹, 他必须为每次射击单独骰攻击检定, 并且每次检定都必须承受一个惩罚骰。

射击近战中的目标 Firing into Melee Combat

互相扭打或白刃相斗的战斗者会保持大幅度的活动并且随时会变换位置, 当射击一个正在和其他角色进行近身格斗的目标时, 射击者需要在攻击时承受一个惩罚骰。如果在这次攻击检定上骰出大失败, 那么射击者误中一个盟友; 如果有多个盟友均可能成为大失败误中的目标, 他们中幸运值最低的那个将会被击中。

火器战斗示例: 哈维正在调查他的朋友, 诺特, 最近神秘失踪的情况。在他进入一间房屋时, 哈维听到二楼的一个房间传来他不喜欢的怪异声音——于是他掏出自己的手枪 (.38 左轮手枪) 上膛, 并小心地推开房门。

当哈维往屋里张望时, 他看到一个身形正蹲踞在幽暗的屋角——甚至不能分辨这东西究竟是人还是动物, 哈维喊道: “不许动, 我有枪!”

对方只是对哈维的警告报以啾啾的喉音, 亮出爪子与尖牙猛扑过来, 哈维随之举枪开火——守秘人声明战斗行动轮开始, 总之当哈维骰完他因为目击怪物而必须通过的理智值检定 (本书后章详述) 以后, 他仍然神智坚定, 可以正常的进行战斗。

哈维: 敏捷 55

射击 (手枪) 技能: 20 (普通) /10 (困难) /4 (极限)

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

伤害加权：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（极限）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极限）

伤害加权：无

体格：0

耐久值：14

第一轮：哈维已经声明过他准备射击，所以在行动次序上他视为拥有 105 点敏捷值（55+额外 50），第一个行动；怪物只有 60 点敏捷值，第二个行动。如果没有准备好武器，哈维将会在怪物之后行动。

哈维行动：哈维的手枪可以每轮射击三次，但为求一枪命中他选择只射击 1 发。因为怪物处于手枪的基础射程内，哈维只需要达到普通成功等级就可以击中它；另一方面，因为怪物处于他的抵近射击射程内，他在攻击检定时获得一个奖励骰。哈维的射击（手枪）技能为 20%，并且他成功命中了（假设他骰出了一个 18 和一个 58）。左轮手枪造成 1d10 点伤害，给怪物身上开了个洞（怪物承受 5 点伤害）。

怪物行动：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，而是某种更接近于犬科动物的生物。怪物舞动自己的双爪抓向哈维，而哈维决定闪避。

守秘人为怪物的格斗（肉搏）检定骰出了 31——普通成功

哈维的玩家为他的闪避检定骰出了 12——困难成功，躲开了袭击

第二轮：因为他仍然准备好了射击，哈维仍然先行动

哈维行动：哈维连开三枪，因为他处于抵近射击范围内，这三次射击每次均会获得 1 个奖励骰，但与此同时又与他手枪连射所承受的惩罚骰抵消。这一轮哈维进行三次射击攻击检定（每一次都需要获得普通成功），结果为 4，27 和 94——两发失手，但一发获得了极难成功和贯穿伤害，所以造成最大伤害 10+1d10 点：怪物碎了

怪物行动：怪物碎了，碎了

第三轮：哈维端着枪小心地检查自己被击倒的目标。但他发现在屋子的另一角，还有两个怪物正在黑暗中发出响动

哈维行动：哈维举起枪但没有开火，他仔细地估算着对方的行动，并花费一轮时间瞄准

怪物行动：另外两只怪物似乎正在大吃大嚼着什么东西，刚才震耳欲聋的枪击声诡异地完全没有把它们注意力从食物上吸引过来

第四轮

哈维行动：哈维的高敏捷次序依然让他可以先出手，他稳稳地瞄准目标，但发现离他最近的怪物缩在一张桌子

后面，但哈维有自信把这块薄木板打穿。这次攻击的距离有 20 尺远——超过了抵近射击的距离，但仍然处于左轮手枪的基础射程（15 码）内，所以难度等级仍然是普通。但是，因为怪物拥有掩蔽，哈维的攻击检定要承受一个惩罚骰——抵消他因为瞄准获得的奖励骰

哈维只射击一次，并且获得了 9——困难成功，造成 1d10 伤害。哈维的伤害检定结果为 7，穿透桌子击中了怪物，但是桌子有 2 点护甲，所以怪物只受到 5 点伤害

怪物行动：受到枪击以后，怪物意识到有人正在攻击它们，于是丢下嘴边的食物开始跳窗逃跑

第五轮：哈维追赶到窗边对着逃窜中的怪物开火，守秘人判定哈维只能再以正常距离射击最多 1 枪了，因为他的左轮手枪只有 6 发装弹。

第六轮

哈维行动：哈维往转膛里装进一发子弹然后立刻开火，尝试在两个怪物彻底跑没影之前撂倒一个。这次射击的距离是超射程（40 码），所以难度等级是极限等级；并且，因为哈维在一轮内同时单发装弹和射击，他必须承受一个惩罚骰，哈维的玩家开始骰攻击检定——两个骰子的结果是 1 和 1！无论哪一个骰子都是大成功命中和贯穿伤害：10+1d10，于是逃跑的怪物又趴下一只

怪物行动：最后一只怪物落荒而逃

哈维回到屋里，并且发现地板上正是诺特被啃得乱糟糟的残破尸首，他追出门去检查另一只怪物是否被彻底干掉了

自动武器射击

Automatic Fire

使用自动武器攻击的角色只要扣动一次武器的扳机就可以在一轮内打出多发子弹。一旦自动武器开火，它就只有在打光弹夹或是使用者放开扳机时才会停下（全自动）；有些枪械只能打出短点射（连射 2-3 发）；有些武器可以在半自动射击（一次射击 1 发）和全自动射击之间调整。

全自动射击：枪械的使用者需要在射击前声明之间要连射多少发子弹，全自动射击的最大数量不能超过这把枪械的容弹量。因为在全自动射击时巨大的后坐力弹跳，事实上全自动武器在连射时是很难将大量的火力完全集中在一个目标上的。为了模拟全自动武器扫射的形式，在全自动射击时，射击者打出的所有枪弹将分为几组弹幕（Volley），每射击一阵弹幕，他就需要进行一次独立的射击攻击检定。

一组弹幕的子弹数不能超过射击者的射击（冲锋

枪）（SMG）或是射击（机枪）（Machine Gun）技能的 1/10，但是无论如何，一阵弹幕至少包括 3 发子弹。举例来说：拥有射击（冲锋枪）47%的角色最多可以发射包括 4 发子弹的弹幕。在一轮内，角色可以持续发射弹幕直到打空自己的武器，但在第一阵弹幕以后，每一次攻击尝试的命中率都会像正常连射射击一样承受惩罚。

短点射：扣动一次扳机并射击 2-3 发，这通常是火力与精确度最好的结合。短点射视为一阵发射 2-3 发子弹的弹幕（具体的发射数取决于武器而非角色的射击技能值）。

半自动射击（多次单发射击）：按照射击数骰单发攻击检定，每一发射击都承受一个惩罚骰，如同手枪连射规则一般。

骰全自动射击的攻击检定以确定命中

第一次弹幕的攻击检定：使用正常的射击攻击检定（包括距离导致的难度等级和其他调整值）

第二次和之后弹幕的攻击检定：第一次以后的每一阵弹幕的射击攻击检定承受一个叠加的惩罚骰。如果惩罚骰堆叠到 3 个，则回复到 2 个惩罚骰，但射击检定的难度等级上升一级（普通变成困难，困难变成极限，极限变为要求大成功，大成功以上不可能）。

每当射击者在全自动射击时选择一个新的目标发动攻击，他都必须为新的弹幕射击进行一次新的攻击检定。

理论上使用全自动武器的角色可以扫射一个 60 度范围内的所有敌人，但是在他调整这件的射击目标同时开火时，一些弹药会毫无目标地被浪费掉（记为每米/码浪费 1 发子弹）。这些被浪费的子弹不会影响攻击检定和弹幕，也不受到诸如调整值之类的影响。

攻击检定结果

如果一个目标被弹幕的射击攻击检定命中：他承受弹幕数量一半的子弹（向下取整，至少 1 发）所造成的伤害，每一发子弹都会受到目标拥有的护甲值影响。

如果一个目标被弹幕的射击攻击检定命中且检定结果为极难成功等级：使用的子弹全部命中，其中的一半（向下取整，至少 1 发）造成贯穿伤害。每一发

子弹都会受到目标拥有的护甲值影响。和普通射击相同，如果射击本身的难度等级就要求极难成功才能命中，那么这阵弹幕只能命中目标，但不会造成贯穿伤害。

例：一个拥有 63%技能值的角色在普通距离上对一个目标全自动射击（多发弹幕），他的每阵弹幕最多可以拥有 6 发子弹。第一次弹幕射击只需要达到普通成功就可以命中；第二次弹幕（6 发子弹，第 7-12 发）需要承受 1 个惩罚骰；第三次弹幕射击也承受惩罚骰，不过增加为承受 2 个。

如果射击者声明发射第四阵弹幕（第 19-24 发），他的射击检定仍然承受 2 个惩罚骰，但难度等级提升到困难。

另一种情况：射手只射击 12 发子弹，但扫射三个不同的目标，每个目标平均承受 4 发子弹的射击。对第一个目标射击 4 发对需要一次正常的攻击检定；对第二个射击 4 发也需要一个新的攻击检定并承受一个惩罚骰；然后第三个目标如上，但承受两个惩罚骰。因为他希望节约子弹，射手选择了每次弹幕只射击 4 发而非 6 发。

例：哈维和他的两个朋友，罗杰与西塞约好了在一个旧仓库碰头。就在他们见面的时候，天知道哪里突然冒出来一个手端汤姆森冲锋枪的黑帮分子，对着三个调查员二话不说就开枪扫射，战斗开始。

罗杰：敏捷 70

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极限）

闪避技能：42（普通）/21（困难）/8（极限）

伤害加权：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（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

伤害加权：1d4

耐久值：13

哈维：敏捷 55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

伤害加权：无

耐久值：15

第一轮：因为准备好了射击，黑帮分子拥有+50 敏捷值的优势，所以第一个行动。

黑帮分子行动：黑帮分子的冲锋枪技能的十分之一结果是 4，所以他在全自动射击时每阵弹幕中最多射击 4 发子弹，于是他对着每个调查员射击 4 发（三阵弹幕，一共 12 枪）哈维和西塞选择寻找掩体，但罗杰毫无畏惧地拔出手枪打算和敌人对射。哈维的闪避检定成功了，但西塞失败，守秘人判断每个调查员距离伙伴 3 米远，所以黑帮分子在扫射三个目标时因为多转换两次目标而必须浪费额外 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%，而他使用的目标都在基础射程内，所以没有特别的难度变化，但在射击哈维时他必须因为哈维成功的寻找掩体而承受一个惩罚骰。

黑帮分子攻击哈维的检定结果是 33 和 43（惩罚骰）——失败

黑帮分子攻击西塞的检定结果是 4 和 4（因为他在一轮内攻击多个目标而承受一个惩罚骰）——但全是极难成功并且其中的一半造成了贯穿伤害。守秘人欢快地骰着伤害——两个 1d10+2，加上两个 12+1d10+2，结果是 45 点伤害，西塞被咆哮着的芝加哥打字机撕得千疮百孔。

守秘人最后骰黑帮分子对罗杰的攻击检定（有两个惩罚骰）——理所当然的全部失败

哈维行动：哈维因为躲在掩体豁免所以不能还击——也就是说他什么也干不了，只能乖乖缩在他救命的汽车掩体后面

罗杰行动：罗杰对黑帮分子开火，但是也全部失手

黑帮分子行动：黑帮分子又对另外两个调查员扫射了 16 发子弹（4 阵弹幕，每个目标 8 发），他的目标仍然处于基础范围以内，所以难度等级是标准。哈维仍然缩在汽车后面——拥有掩蔽，所以黑帮分子对他的攻击检定要加上一个惩罚骰，罗杰尝试寻找掩体但是失败了。守秘人判断两个调查员现在距离 10 米远，所以黑帮分子同时扫射他们两个必须浪费 10 发子弹（这将一共让他在这轮内打掉 26 发子弹，武器的 50 发弹鼓里还剩余 6 发）

守秘人先为黑帮分子骰攻击罗杰的第一阵弹幕射击，结果是 87：失败；接下来的 4 发子弹会承受一个惩罚骰，结果分别是 92 和 72，仍然全败。

黑帮分子接下来转向罗杰并且发动第三次射击攻击，这次攻击必须承受 3 个惩罚骰（两个因为多次攻击，一个因为哈维有掩蔽），但是因为射击攻击检定可以承受的惩罚骰上限是两个，他在攻击检定时只会承受两个惩罚骰，但难度等级上升到困难。黑帮分子的攻击检定掷骰结果是 2，12 和 12。12 是困难成功，使用他有一半的子弹命中了，守秘人骰两个 1d10+2 伤害，结果是一共 6——守秘人描述横飞的枪弹打穿车棚，击中了哈维的肩膀。

在他射击最后的 4 发子弹时，黑帮分子必须再多承受一个惩罚骰，这会把他命中的难度等级提升到极限难度。守秘人骰出的攻击检定结果是 8，38 和 98，98 是大失败，枪械故障（见下文）——守秘人宣布冲锋枪卡壳了。

哈维行动：哈维冲出掩蔽物扑向黑帮分子，但被对方闪避开了

第三轮：罗杰本来这一轮应该第一个行动（他准备好了用手枪射击），但因为刚才选择了寻找掩体，这一轮的攻击动作丧失了。哈维正在对黑帮分子拳打脚踢，而他的对手则用卡壳的枪做棍棒格挡。

黑帮分子行动：失去了火力，黑帮分子掉头就跑

哈维行动：哈维捂住自己的伤口，天昏地暗地看着罗杰什么都不做而在原地扑腾

罗杰行动：罗杰眼睁睁地看着黑帮分子跑掉了

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

Malfunctions

枪械会因为卡壳或哑火而故障。只要在使用它们攻击时，攻击检定结果大于或等于武器的故障值，这件武器的攻击不但会无法击中目标，事实上它会完全不工作——左轮手枪，双管猎枪或枪机回转式步枪通常遭遇的是哑弹，而自动武器与杠杆式步枪则通常是卡壳。如果武器卡壳，使用者需要 1d6 个行动轮并且通过一个机械维修或是射击技能类排除故障，并且每轮他只能尝试一次维修。守秘人可以自行决定枪械故障会不会导致其他不良后果——偏移的准线瞄准队友，炸膛的武器伤害到射手，等等。

6.6 伤害和治疗

Wound and Healing

“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”

在描述角色受到的伤害时，守秘人应该注意自己的描述，使它们符合伤害的程度和类型。应该被枪击的调查员可能会是被打穿了一只手臂或是一条腿，从高处坠落的调查员可能会因为撞击而颅骨骨折塌陷，

或是关节断裂血肿，当然，在记录时它们都是耐久值伤害。

守秘人应当详细地描述角色受伤的状态和情势，而非简单地“你受到 3 点伤害”这样。

记录伤害

Tracking Damage

根据一次攻击对目标造成伤害的数量，它可以被分为轻伤（Regular Damage）或是重伤（Major Wound）。举例来说，一个被人围殴，饱受拳打脚踢（每一下都造成伤害，但全不算太严重）的角色可能会在第二天早上鼻青脸肿，全身不自在地爬起来，但他仍然能够基本上正常的活动；反之，同等数量的伤害值也可以是一次命中他的枪击，但挨这一枪会迫使他在病床上静养几周时间而无法行动。在上面这两个例子中，拳打脚踢的情况造成的就是轻伤，而枪弹则是重伤。

如果一次攻击造成的伤害：

- ✖ 低于角色最大耐久值的一半，它造成的是轻伤
- ✖ 等于或高于角色最大耐久值的一半，它造成的是重伤
- ✖ 直接超过角色的最大耐久值，那么它足以致死

轻伤效果 Regular Damage: The Effects

如果单次攻击造成的伤害值低于角色最大耐久值的一半，那么它造成的是轻伤。直到他因为轻伤而耐久值归零以前，轻伤对于角色并没有什么严重的影响、当他因为承受轻伤而耐久值被降到 0 时，角色陷入昏迷（Unconscious），但轻伤并不能杀死一个角色。

重伤效果 Major Wound: The Effects

如果单次攻击造成的伤害值高于或等于角色最大耐久值的一半，那么它造成的是重伤。受到重伤的角色可能会在耐久值降低到 0 时死亡。

当角色承受一次重伤时：

- ✖ 将角色卡上的重伤栏（Major Wound Box）做上标记
- ✖ 角色立刻摔倒在地
- ✖ 角色必须进行一次体质值检定以维持清醒，否则

昏迷

- ✖ 如果角色在重伤栏已标记的情况下耐久值被降为 0，角色陷入濒死状态（见下文“濒死”）

哈维拥有 15 点耐久值，所以造成 8 或更高伤害的攻击将使他进入重伤状态。

一个疯狂的邪教徒对哈维发动攻击，在战斗中，他命中了哈维两次，造成 3 和 8 点伤害并将哈维的耐久值降低到了 4。第二次造成的重伤将哈维击倒在地，他必须通过一个体质值检定来维持清醒——并且成功了，于是他没有陷入昏迷

耐久值归零效果

Zero Hit Points: The Effects

当一个角色的耐久值因为他所承受的伤害而归零时，他的角色将停止继续记录伤害；没有角色会承受负数耐久值。在耐久值为 0 时，角色陷入昏迷。

虽然在耐久值归零时结束不再继续受到伤害，但其他人仍然可以尝试杀死他，并且通常会自直接成功。

取决于他所承受的伤害类型，耐久值归零时，角色可能会处于以下 3 中状态之一：

- ✖ 如果角色只受到轻伤而耐久值归零，角色不会死亡，但需要时间来恢复活力
- ✖ 如果角色受到重伤并且耐久值归零，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造成恰好等于他耐久值的伤害的攻击，这次伤害记为重伤。
- ✖ 如果角色因为一次攻击而承受了高于他的耐久值最大值的伤害，他必死无疑。

急救

First Aid

一次有效的急救必须在伤者受伤一小时内进行，在成功的情况下，它为伤者恢复 1 点耐久值。通常急救检定只能进行一次，再之后继续急救则视为孤注一骰尝试（Pushed Roll）。两个医者可以同时为一个目标进行急救，其中任何一个人的检定成功都可以视为急救成功。其中的特例在于治疗濒死（见下文濒死）的角色时，急救所能达到的最好效果是暂时稳定患者的

伤势。

医学

Medicine

虽然用医学技能检定治疗伤者没有即刻的时间限制（只要目标有受到伤害），但它每尝试一次需要至少一小时时间。半个，如果治疗没有在伤者受伤的当天进行，这个检定的难度等级会上升一级（必须达到困难成功等级才能成功）。获得成功的医学技能检定治疗的角色恢复 1d3 点耐久值（在急救恢复的 1 点以外）。不过如果目标是濒死的角色，他必须先通过一个成功的急救检定稳定伤势，然后才能通过医学检定来治疗伤势（见下文“恢复重伤”）。

濒死

Dying

承受重伤状态，并且生命值被降为 0 的角色陷入濒死状态，这样的角色的耐久值记为 0，并且在状态栏中注明“濒死”。

濒死的角色会立刻陷入昏迷。在每个行动轮结束时，濒死的角色都必须进行体质值检定，如果任何一个体质值检定失败，他就会死亡。只有急救技能才能用来稳定濒死角色的伤势，而医学技能则不行，具体可以参阅第四章：技能。

对濒死的角色使用急救技能稳定伤势可以为他临时恢复 1 点耐久值，但必须同时再进行一个医学检定。通过急救检定稳定伤势的角色（拥有 1 点临时耐久值）需要每小时进行一次体质值检定，如果检定失败，伤者的状态会变得更糟，他失去因为急救而获得的 1 点耐久值并再次陷入濒死——他必须每轮进行一次体质值检定，除非再次获得成功的急救处理。

只有通过急救技能稳定以后，后续的医学技能才能用来治疗伤者。如果医学检定成功，伤者的“濒死”状态解除，并恢复 1d3 点耐久值。在此之后每周，伤者都可以进行一次恢复检定（见下文“重伤恢复”）。

接着上面的例子，哈维又在战斗中受到了 5 点伤害，这使他的耐久值归零。因为他已经受到了重伤（一次攻击造成 8 点伤害），哈维现在陷入濒死（玩家将他的生命值减到 0，并且标注“濒死”）。下一轮，哈

维的队友开始为他急救——但检定失败了，哈维这轮进行一个救命的体质值检定，还好有成功，于是他仍然活着。

又一轮，哈维的队友继续尝试急救他，并且成功了，哈维的伤势得到稳定，并获得 1 点耐久值（这时他只需要每小时做一次体质值检定即可），他的朋友马上把他送去进行专业的医疗，这使哈维从濒死状态恢复，并且恢复了 2 点耐久值（来自医生的医学检定的 1d3 点恢复），并且在休息一周以后，哈维可以进行恢复检定。

轻伤恢复

Regular Damage Recovery

轻伤要相对容易复原的多，如果角色并没有承受重伤（没有标注“重伤”），他可以以 1 点/天的速度恢复耐久值。

在另一次冒险中，哈维（拥有 15 点耐久值）承受了 4 点，6 点和 7 点伤害。这些伤害将他的耐久值降低到了 0，虽然总值一共有 17 点，但因为低于 0 的伤害并不会被记录。所有的这些攻击均造成的是轻伤（没有达到哈维耐久值最大值的一半），于是哈维每天都可以恢复 1 点耐久值，并在 15 天后完全恢复到正常状态。

重伤恢复

Major Wound Recovery

如果角色身受重伤（角色卡上标注“重伤”），他就需要在之后每一周进行一次体质值检定以恢复健康。

- ✖ 如果体质值检定失败，这周不会有耐久值恢复；如果成功，则恢复 1d3 点耐久值
- ✖ 如果这次体质值检定达到了极难成功等级，角色会恢复 2d3 点耐久值
- ✖ 奖励骰：如果角色可以得到良好的休息环境和完全静养，他的恢复检定获得一个奖励骰
- ✖ 奖励骰 2：如果角色可以得到优良的医疗服务，为他提供医疗帮助的角色（其中医疗技能最高者）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，如果成功，便可以为这次恢复提供奖励骰
- ✖ 惩罚骰：如果角色的休养环境很差并且他无法将

大多数时间拿出来休息，或是照料他的医务人员，在医学技能检定上骰出大失败，他的恢复检定要承受一个惩罚骰

只有在恢复检定（体质值检定）时获得极难成功，或是当前的耐久值恢复到相当于耐久值上限的一半或更多时，他脱离重伤状态（抹去角色卡上的重伤标记）。

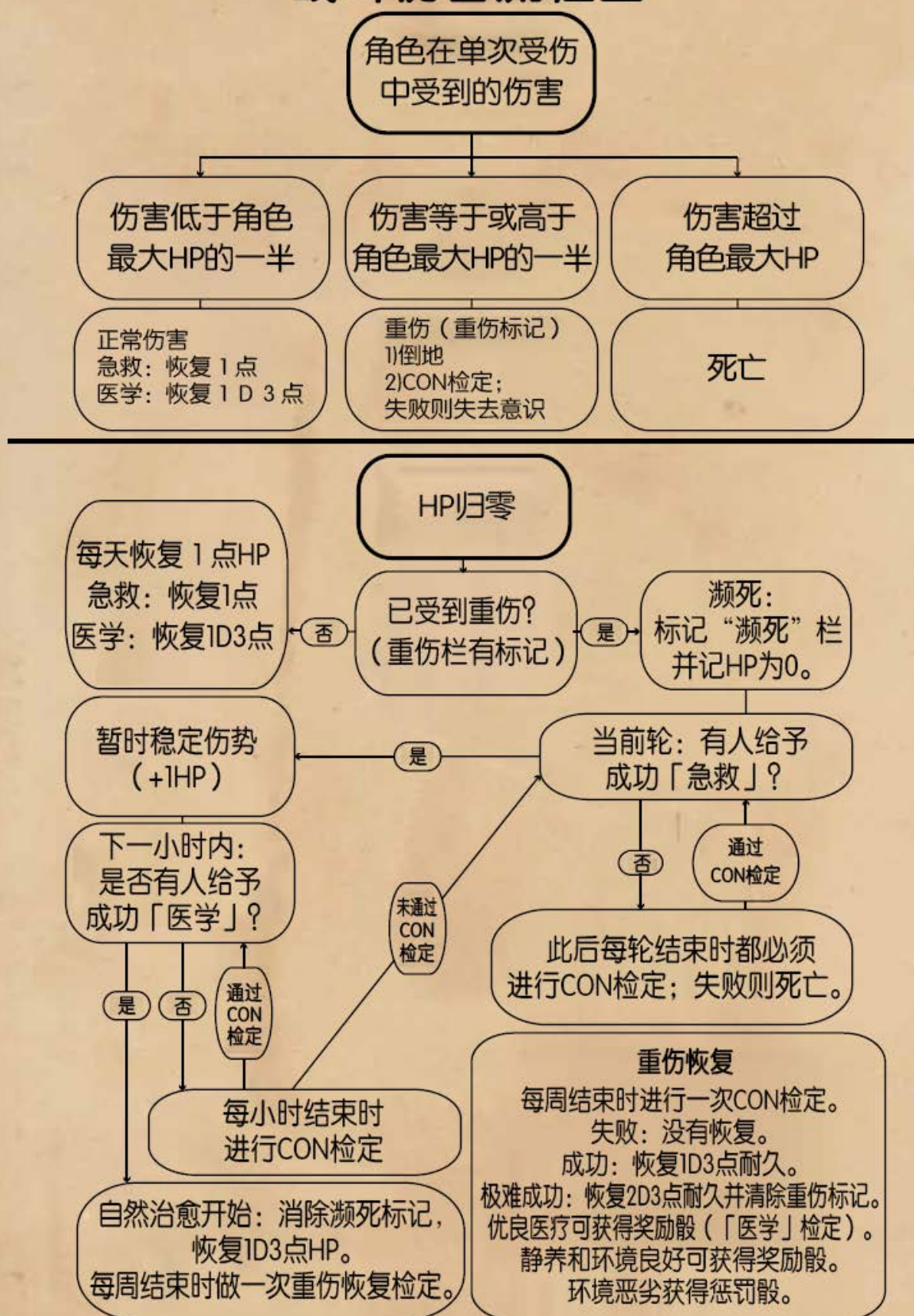
如果角色在恢复检定时骰出大失败，他的伤势会恶化，甚至结果更糟。守秘人可以不必去找随机的恶化伤情，而是自己选择一项该角色所受伤害可能导致的严重后遗症（比如，永久性残疾，单眼失明，缺少手指，断肢，疤痕，等等），并将这些永久性的伤痛写入调查员的背景（在角色卡的伤残与疤痕一栏）。

在上次和死亡擦肩而过以后，哈维以濒死的状态被送入医院。因为获得了良好的医疗条件和静养休息，哈维在恢复检定上获得两个奖励骰。哈维的这次检定获得了困难成功，所以他恢复了 3 点耐久值（1d3）。因为恢复的状况已经足够让哈维出院回家，他返回自己的住所并在接下来的一周内做些简单的工作（但没有保持休息）。因为没有休息也没有继续获得治疗，哈维在这周的恢复检定上没有奖励骰，并且结果是失败——没有任何耐久值恢复。在第三周，哈维认为自己的状态仍然不佳，于是他决定卧床休息并请自己的一位护士朋友来照顾起居，因此在本周的恢复检定上获得一个奖励骰；除此之外，护士照料他的医学检定也获得成功，给予另一个奖励骰。在这一周结束时，哈维的恢复检定获得极难成功，他恢复了 5 点耐久值（2d3）并不再处于重伤状态。因为拥有 8 点耐久值，哈维剩下的耐久值恢复速度加快到每天 1 点，所以只需 7 天他就可以回满所有的 15 点耐久值。

西塞正在南美洲的丛林中展开探险活动，并在一次遭遇战中受到了重伤（左臂被严重咬伤）。虽然他的朋友为他进行了急救，但是毕竟在丛林中不是什么适合伤者修养的好地方，而为了阻止一群邪教狂徒召唤黑暗神祇的计划他们也必须继续保持前进和战斗。在本周结束时西塞必须进行承受 1 个惩罚骰的恢复检定，并骰出了大失败。守秘人判断伤口在丛林环境

中感染了，并且变得无力而疼痛——如果不阻止感染部位扩散，这可能会导致死亡。严峻的现实放在西塞和他的伙伴面前：要救他的性命，那么他们得进行一次截肢手术…

战斗伤害流程图



昏迷和死亡

Unconsciousness and Death

克苏鲁的呼唤是一个**恐怖游戏**，所以自然的 - 如果没有人活着那也就没什么好害怕的了。当然，守秘人也许也会让他的调查员们在毫无知觉的昏迷中迎来最终审判。同样的，如果死亡不可避免，守秘人应该在终局之前把调查员们的命吊着，在黑暗而戏剧性的结末登场以后，再把濒死的队伍扔进恐怖而不可知的深渊（守秘人自行决定）。

其他类型的伤害

Other Forms of Damage

很多时候，守秘人需要裁判一些“随机事件”对角色造成的可能伤害：被一台从天而降的电视砸到，被门夹了，从电梯间摔下去，等等。无论它们来源于何种

情况，守秘人都可以参考下**表Ⅲ：其他类型的伤害**来选择合适的伤害值。

当然，你的判断并不一个完全被这张表提出的数据和方式所限制——守秘人可以自由增加或减少数据来创造符合他期望程度的伤害效果。

在表中列出的伤害情况是发生“一次”或者持续“一轮”的结果：被殴打一轮，一发枪弹，被水淹/火烧一轮，诸如此类。如果角色在第一轮或者第一次后仍然继续暴露在类似的伤害下，那么它们也可能会继续对角色造成列出程度的损伤。

哈维通过潜行检定孤注一骰来在一处游乐园中追踪某人，但守秘人判断他不慎被游乐场的旋转木马撞倒了。旋转木马的伤害是多少？没人知道，不过守秘人攻击其他伤害类型表判断这会是一次足以把人打晕的重创，所以造成 1d10 点伤害。

表Ⅲ：其他类型的伤害

伤情	伤害等级	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、头锤、弱酸、呼吸烟雾弥漫的空气*、一块投掷的拳头大小的石子、坠落到淤泥地上（每 10 英尺/3 米）。
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 呎）、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生命。	1D10	.38 口径子弹、坠落到水泥地上（每 10 呎）、斧头、火焰（火焰喷射器、穿越燃烧的房间）、离爆炸的手雷或者炸药棒 6 到 9 码之间、弱毒剂**。
致命：普通人的死亡率约 50%。	2D10	被 30 迈（50km/h）的汽车撞击、离爆炸的手雷或者炸药棒 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、离爆炸的手雷或者炸药棒 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 CON 检定；一旦 CON 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。如果角色处在体力劳动之中，CON 检定需要困难难度。

**毒药：CON 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、意识丧失、麻痹等。KP 决定受害者在这些状况下是否可以采取行动，或者行动时要加入惩罚骰、提高难度等级等。

某些特殊情况下，如果 CON 检定大成功，KP 可能会准许消除毒药的效果。

6.7 可选规则

Spot Rules: Optional Rules for Combat

战斗章节的大部分内容应该已经涵盖了所有你需要用来进行战斗的判定规则，而且在你完全熟悉它们以前，你最好按照这些规则来执行战斗。

不过，以下这些规则则提供了更多的变化和乐趣，你可以将它们加到你的一般战斗模式中——但不是必须的。一些守秘人会按照自己的判断来评判具体的数据和情况应该做出何种反应，而另一些守秘人则更偏好紧贴规则，你也应该做出自己的风格选择。

可选规则：先攻检定

Rolling for Initiative

如果你希望为战斗的次序增添一些变数，你可以要求战斗者骰敏捷值检定来排列行动轮中的行动次序。获得极难成功的角色先行动，然后依次是困难成功，普通成功，以及失败的角色。

如果有多个角色的检定结果同时落入相同的成功等级，那么拥有较高敏捷值的角色先行动；如果结果仍然是持平，那么拥有较高战斗技能的角色先行动。

如果在先攻检定中投出大成功（1），这些角色一个在战斗中获得一些优势，比如在第一次攻击检定上获得一个奖励骰；投出大失败的角色也会相应的获得一些惩罚，比如第一次行动时无法攻击，武器掉落，被绊倒，等等。当所有人都进行了先攻检定并得出结果以后他们在接下来的战斗中就需要按照此顺序进行每轮的行动。

在效果检定后，守秘人应该记下每个战斗者的行动次序以及他们的成功等级（如“布莱恩-失败”）这样如果在战斗中有其他的人插入，他们可以直接进行敏捷值检定并按照现有顺序排入先攻表。如果有调查员已经准备好了射击，这也方便计入他们因此而额外获得的先攻优势。

当使用本可选规则时，准备好射击的角色不会在决定行动次序时获得+50 敏捷值，而是可以在先攻检定上获得一个奖励骰。如果角色在战斗中的某一轮拔

枪，并且在他的下一轮开始时准备好了射击，那么在这一轮他可以重投先攻检定并且获得一个奖励骰。如果这一次先攻检定的结果差于他原本的先攻检定结果，他可以选择其中较好的那一个结果。

哈维（敏捷 55）在先攻检定上获得的结果是 13——困难成功，柯林（敏捷 60）的先攻检定结果则是 84——失败；他们的邪教徒对手（敏捷 50）的先攻检定结果是 14——困难成功，所以三个人的行动次序会是哈维-邪教徒-柯林。如果并未引入先攻检定规则，那么按照原本的计算法，行动顺序会是柯林-哈维-邪教徒。

在战斗中，另一个邪教徒（敏捷 50）突然出现，他的先攻检定结果是 45——普通成功，于是他的行动次序处于第一个邪教徒之后。

下一轮，柯林拔出自己的手枪，所以他在这一轮准备好了射击。柯林重投自己的先攻检定（并有一个奖励骰）——结果是困难成功，这样他的行动次序变成了第一个行动。

可选规则：击晕

Knock-Out Blows

按照正常规则，角色是可能被击晕的：当他承受一次造成重伤（伤害值大于或等于他耐久值的一半）的攻击时，他会被击倒并必须通过一个体质值检定来避免陷入昏迷。除此之外，耐久值被降低到 0 的角色也会自动陷入昏迷。

不过，按照标准规则，这个角色也必须承受相当可观的伤害才可能被击晕——和大多数游戏或者电影里的“无害”打晕法不一样呀！本规则提供了类似的击晕可能性——没有脑震荡，不会颅骨骨折，但一样可以弄晕敌人并把他们安静地拖走。

如果你希望尝试在战斗中击晕敌人，你必须使用一件钝击武器（拳击，棍棒，枪托，等等）并发动一次战技攻击。如果战技攻击成功，目标就会被打晕并只受到 1 点耐久值伤害。这个攻击方法只对有明显颅脑结构，或是拥有可以造成昏迷的弱点部位的生物（人类，深潜者，食尸鬼，这些可以，修格斯就算

了)有效。

哈维打算敲晕一个大英帝国博物馆的保安，他挑了一个大小趁手的灭火器，并通过一个成功的潜行检定尝试摸到保安的背后打闷棍。因为这是一次突袭攻击（守秘人判断保安完全没有意识到有人在他的身后），攻击自动命中，保安受到1点伤害并且趴下了。另一种情况：哈维的潜行检定失败了，所以现在他必须同保安的搏斗中尝试揍晕他。保安比哈维块头大（体格1对哈维的体格0），所以哈维在尝试打晕保安的战技检定上要承受一个惩罚骰。战技攻击的结果是哈维获得了普通成功，但保安的闪避检定失败，他又被敲趴下了（我为什么要说又？）

可选规则：消耗幸运值来维持意识

Spending Luck to Remain Conscious

如果你使用了第四章的可选规则：消耗幸运值来调整检定结果，那么你也考虑通过消耗幸运值来维持几轮自己的生命。消耗1点幸运值，你就可以在当前轮中保持意识而不会昏迷，但是，在接下来的每轮你尝试保持意识的过程中，这个幸运值的消耗都会翻倍——2点，4点，8点，以此类推。你必须在行动轮开始前决定是否消耗幸运值。当然，另一方面来说，敌人也可能会将自己的注意力集中在清醒的目标上……

哈维身受重伤并且他维持清醒的体质值检定失败了，他倒在地上并且即将陷入昏迷，但哈维不想就这么完蛋——他消耗了1点幸运值使在这轮中可以保持清醒；在第二轮，他消耗了2点幸运；在第三轮，他消耗了4点幸运——一共让他烧掉了7点幸运来维持意识。好在第四轮时局面已经有所好转，哈维停止消耗幸运值，然后就晕掉了。

可选规则：相杀

Avoiding Nothing Happening When Both Sides Fail Their Fighting Skill Roll

这种情况经常会发生：近战中的双方同时在格斗检定上失败，然后无事可做。当然，这可能表现为双方的力量或是战斗技巧均不足以对对方造成伤害，但是如果守秘人希望看到伤害与打击来的更猛烈一些，他可能会判断防御自己，而非打击对手的技巧才是战

斗中更重要的部分。在此情况下，在格斗检定上失败意味着你不懂得如何在战斗中保护自己——一拳打在墙上，在冲锋时正好撞在对方的剑尖上，等等。在战斗中任何一点小错误都可能导致血淋淋的后果，而对对方的攻击只是其中之一。

以下是格斗检定对抗可能出现的三种情况：

- ✖ 可选情况1：按照默认规则，如果双方都失败，那么不会有任何一方受到伤害
- ✖ 可选情况2：如果双方的检定对抗结果平手，那么视为拥有较高格斗技能的一方胜出
- ✖ 可选情况3：如果双方都检定失败，那么他们互相击中了对方，如同双方同时成功命中了对方一样造成伤害。

当然，远程攻击和射击攻击不能应用本可选规则

哈维和一头深潜者正在互殴，哈维用拳头打击他的敌人，而深潜者则挥动钩爪反击——结果是它们的格斗检定都失败了，于是一人挨了一下。深潜者被哈维的拳头打中，受到1d3点伤害，而哈维也被深潜者的爪子抓到，受到1d6+1d4点伤害。

可选规则：无法得知伤害

Concealed Damage

当你受伤的时候，你怎么知道自己离死亡还有多远？如果守秘人想模拟这种不确定性，那么他可以不开调查员因为被攻击而受到了多少伤害，而只是告诉他们一个大略的伤势。当然，这不会是一个客观的叙述：小伤口可能会被夸大成惊悚的程度，或是恰恰相反。头上开个口子或是全身飚血看起来骇人听闻，但它们事实上只值1-2点伤害。守秘人可以要求玩家为自己的调查员通过一个体质值检定来知道自己具体的伤情，否则就让他们去猜吧（当然，重伤或者濒死时该晕还是要晕的）。在战斗结束后，守秘人可以选择公开每个调查员实际受到的伤害。

哈维逃进一处小巷里，紧接着就被打了一枪。守秘人很淫荡的告诉哈维的玩家他感觉自己的腿被射穿了，满裤子都是血——而且疼的要死。哈维的玩家希望知道哈维是否需要因此而回医院去，但守秘人不告诉她这是否是一次重伤，而是要求一个体质值检定来判断具体的情况。哈维成功通过了这个检定，于是守

秘人告诉他的玩家这次伤害其实并不严重（只有 4 点伤害）。

可选规则：火力压制

Suppressing Fire

火力压制规则的目的是逼迫数个敌人同时选择“寻找掩体”动作来回避攻击，从而消除他们还手的可能性。使用枪械的射手可以选择瞄准某个特定的目标攻击，而是声明火力压制一群敌人。这个目标“群”可能是一个房间里的所有人（常见于银行枪案的现场）或是所有处于武器扫射角度弧内的目标。所以，这些目标唯一保险的选择只能是寻找掩体，除非他们愿意冒着自己被射击的风险（射手不会声明自己的目标）继续站在原地。这个规则通常用于对人群制造恐慌（每个人都可能被谁知道是不是瞄准自己的枪弹打中）。

一旦所有人都确定了自己是否寻找掩体，守秘人就可以进行随机掷骰并决定被射击的目标（包括选择寻找掩体的人在内），不过寻找掩体的角色当然要较难被击中。

6 个调查员和 4 个 NPC 角色组成的突击队正在与一个挟持着少女的邪教徒对峙，这个邪教徒拖着人质钻进汽车里并朝着他的对手随意射了 3 枪。守秘人允许每个在场的突击队员选择是否寻找掩体，其中 4 个调查员照做了（2 个人成功，2 个人失败），其他人则选择站在原地。于是守秘人为每一个在场的调查员和 NPC 分配 1-10 之间的一个数字，并且骰 3 次 1d10 决定谁成为了子弹的目标——一个 NPC，一个站在原地的调查员和一个寻找掩体的调查员被选中，于是守秘人再分别为他们骰射击攻击检定。

可选规则：护甲调整

Armor Revisited

如果一把霰弹枪开火，在它打出的一片弹丸雨中，每一颗弹丸都必须击穿目标的护甲才能伤害到他。所以，霰弹枪的伤害骰是由不同的 d6 骰组成的，护甲会导致每个霰弹枪的 d6 骰都承受减值（相当于每一颗弹丸都尝试穿透护甲）。所以，如果一个穿着厚皮夹克（1 点护甲值）的角色被一发 4d6 伤害的霰弹枪击中，这 4 颗 d6 骰（弹丸）每一个都会被皮夹克挡一

下，所以整个伤害一共会下降 4 点。

有一些护具是特别用来防护穿戴者的某部分身体的；举例来说，钢盔只能防御使用者的头部。克苏鲁的呼唤标准战斗规则没有对具体的攻击瞄准规则作出解释（除非你使用下面的可选规则：部位瞄准），所以在混乱的拳脚，刀剑或是枪弹来去之中，即使是只防护部分身体的护甲在减免伤害时也视为完整的“护甲值”——这也是为了这个游戏流程简化和方便计算而设计的规则。

不过，如果攻击者声明对特定的部位进行攻击（比如射击头部，手脚，等等），这些部位如果没有被护甲所保护，那么要如何计算呢？在这种情况下，被攻击者需要进行一个幸运检定。如果成功，那么击中他的攻击打到了护甲，伤害受到护甲的减免；如果失败，则攻击直接伤害他，不受护甲值影响。如果一个就是穿戴着同时可以保护头部和躯干的护甲，他可以在这个幸运检定上获得一个奖励骰。

如果一个角色拥有覆盖全身的护甲或是某种天生的全体防护组织（比如大象的厚皮），他可以不必要这个幸运检定——除非攻击者声明瞄准他防护的薄弱部位，如口部或眼部进行攻击，当然，如果攻击者声明瞄准这些部位，守秘人需要为他的攻击检定提高一定的难度等级。

可选规则：部位瞄准

Optional Hit Locations

如果守秘人不想使用幸运检定来决定瞄准特定部位，他也可以要求攻击者骰 1d20 决定击中的身体部位有没有护甲保护，见表 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

Sights

在使用远程武器射击时，利用光学瞄准仪器可以大幅度提升它们的有效打击距离。以.30 口径的李-恩菲尔德步枪为例（基础射程 110 码），在使用了光学瞄准镜以后，它在射击 220 码内的目标时不会承受难度等级提升，而极端难度等级则更是提升到 440-880 码远。但是，光学瞄准并不会为抵近射击提供好处。

可选规则：支架

Bracing

将一件枪械架设在双脚架或三脚架上可以增加它在射击时的稳定性，这时它的基础射程翻倍；如果一件武器被固定在稳定的支架上，比如架在车辆或建筑物上，他的使用者在攻击检定时还可以获得一个奖励骰。

可选规则：在战斗中移动

Movement During Combat

因为战斗规则的复杂性，通常我们不会特别仔细地测量每个战斗者自己的距离，大多数时候我们会用“一臂远”，“很近”，“一个房间的距离”，“小巷那一头”这样的描述来给出距离。大多数情况下我们不考虑战斗中的精确距离问题——但如果确实有必要考虑的话，可以使用如下规则。

✖ 一个战斗者每个战斗轮可以移动的距离等同于他的速度 (MOV) x5 (码)

✖ 在进行近身战斗时，战斗者必须贴近到他的目标的近战距离内才能发动攻击。

在一轮中，角色可以移动相当于（他的速度值）码远的距离，然后正常发动近战攻击。

✖ 如果角色移动了大于基本他的速度值，最多相当于（他的速度值）x5 码远的距离，他可以在移动结束以后，发动一次单次的近战攻击。

✖ 如果角色使用射击武器发动远程攻击，那么他可以在本行动轮的任何时候进行移动。

✖ 如果角色因为准备好了射击而在决定行动次序时在敏捷值上拥有+50 加值，那么他必须在移动前进行射击攻击才能获得这一好处。

✖ 在一轮中，角色可以移动相当于（他的速度值）码远的距离，然后正常发动一次（或多次）射击攻击，使用他正常的敏捷值行动次序（没有+50 加值）。

✖ 如果角色移动了大于基本他的速度值，最多相当于（他的速度值）x5 码远的距离，他的奔跑动作会影响使用武器瞄准的精确性，在所有的射击攻击检定上承受一个惩罚骰。这些攻击只能在他正常的敏捷值行动次序时进行（没有+50 加值），但他可以依靠这种方式快速地进入武器的有效射程中。

可选规则：全隐蔽

Complete Concealment

如果目标在一轮中将自己完全藏在掩蔽物的后面，攻击者仍然可以尝试盲射，靠运气来打到目标。具体的命中率基于目标躲避的掩蔽物的大小——躲在花园篱笆后面和躲在飞机停机库后面获得的隐蔽程度当然是不同的。虽然都是靠猜测射击目标，但守秘人可以判断一个非常小的掩蔽只将射击目标成功的难度等级上调一级；如果掩蔽物更大或异常大，那么这个难度等级会继续上调，甚至要求攻击检定必须大成功才有可能击中。

可选规则：击穿掩体

Shooting at a Target Through Cover

如果目标拥有部分掩蔽，射手也许会尝试直接射穿掩蔽物来伤害到目标。在这种情况下，射手的攻击检定承受一个惩罚骰（因为目标拥有掩蔽），同时他的攻击伤害也会受到相当于掩蔽物提供的护甲值所带来的减值。这些护甲值可能根据掩蔽物的特性做出调整——一堵砖墙拥有 10 点护甲值，但一道木墙就只有 1 点护甲。

哈维需要隔着一道高墙（完全挡住它后面的目标）射击敌人。因为目标获得大型掩蔽，他的射击检定需要承受 2 个惩罚骰；并且如果他的攻击成功，目标获得相当于砖墙的 10 点护甲值的伤害减免。

可选规则：抵近射击调整

Point-Blank Revised

根据守秘人的判断，一些复杂，沉重或是过长的武器：步枪，全尺寸霰弹枪或是弓弩可能不会很多抵近射击的奖励骰，因为他们过长的瞄准基线无法灵活的应对在近距离运动的目标。短管或是锯短的霰弹枪仍然可以应用抵近射击规则（因为它们的设计原理就是为了近距离自卫）。

可选规则：倒地

Prone

一个被打趴或是匍匐在地面上的角色视为倒地。

- ✖ 倒地的角色更容易被对方踢打；任何对整个角色发动的近战攻击都会获得一个奖励骰
- ✖ 一个倒地的角色可以在成功地闪避或反击攻击他们的对手时起身，或是在轮到他行动的回合使用自己的一个动作起身
- ✖ 趴在地上更易于枪械的使用者稳定瞄准目标；倒地的角色在进行射击检定时获得一个奖励骰。
- ✖ 除此之外，卧倒时你的身体目标也会变得更小，使用射击检定攻击倒地目标的角色在攻击检定上承受一个惩罚骰（除非他抵近射击）

可选规则：毒素

Poisons

表Ⅲ：其他类型的伤害中简单的列举出了弱效，强效和致命三种程度的毒素，大多数情况下在游戏中它们应该就足够用了。如果你希望在游戏中引入特别的毒物以及描述它们的效果，以下的内容可能会对你有帮助。

所有的毒物可以被分为四个等级：极弱，弱效，

强效，致命，这四个级别的分类标准是一剂毒素（一次啮咬，叮刺或是药片，小瓶剂——取决于它的摄入方式）的毒性。如果一个角色同时摄入多剂毒素，他必须在所有对抗毒素的体质值检定上承受一个惩罚骰。

毒素发作的速度取决于它们摄入的方式与守秘人的判断。剧烈的毒素可能在一轮之内就会发作（比如氰化物，只需一分钟就可以完全杀死摄入者）；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。毒素的作用可能会导致其他的症状：腹痛，呕吐，腹泻，发寒，虚汗，惊厥，心律不齐，幻视，抽搐，昏迷，麻木，等等。守秘人有权决定这些症状是否会对中毒者的检定造成一个惩罚骰或是难度等级提升。

根据毒素的效力，它们可能造成不同程度的伤害：

- ✖ 极弱效：无伤害，可能会暂时性昏迷
- ✖ 弱效：1d10 伤害
- ✖ 强效：2d10 伤害
- ✖ 致命性：4d10 伤害

如果角色在受到毒素影响时，进行一个体质值检定并且结果为他的体质值的 1/5 或更低，毒素的效力会下降一个等级，根据守秘人的判断，这可能是症状的消除与伤害减半。在特定情况下，守秘人可以允许角色因为体质值检定大成功而完全无视毒素的效果，在对抗毒素时，角色可以通过常识性的解毒法——催吐，放血，洗出等等来进行孤注一掷体质值检定，具体的合理性交由守秘人判断。

毒剂示例

毒剂名	生效时间	症状	备注
鹅膏菌（毒蘑菇）	6 ~ 24 小时	剧烈腹痛、呕吐、黄疸； 1D10 伤害	鬼笔鹅膏是最重要的一种，它造成了 95%的毒蘑菇致死事件。
砷化物（砒霜等）	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 颗果实就可能死亡。
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 19、20 世纪之交是常见的麻醉剂，不过高浓度的毒药量也会致死。
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——如果摄入了氰化物盐或者通过气体吸入，都会死亡。
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）。
氟硝西洋	15 ~ 30 分钟	昏迷 4 ~ 8 小时，可能会失去记忆； 无伤害	无色无味，只有现代设定中出现。
番木鳖碱（马钱子碱、土的宁）	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。