

第七章 追逐

译/凉凉。

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个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

在电影和书籍的出现的动作场景倾向于分成两种：战斗和追逐。印斯茅斯的阴影中扩展的追逐是洛夫克拉夫特作品中最有活力也最令人难忘的动作片段之一。一个追逐场景应该提供像战斗一样多的戏剧事件和刺激。

追逐远比简单地速度测验要复杂；一个好的追逐要由一连串戏剧性的戏剧性场所构成，穿越这些场所的时候会给角色以挑战。一个角色可以开始的时候站在拥挤的市场里，然后移动到狭窄的小巷，爬上防火梯、打碎窗户、追赶其他人而穿越正在吃饭的一家的公寓，诸如此类。

追逐是回合制（就好像战斗）。当每个角色的回合开始，守秘人应该决定场所，之后询问调查员在这回合要采取什么行动。这之后守秘人决定要投什么骰子，这骰子的结果应该被 kp 整合进入故事里，或许改变下一个玩家要面对的境况。

这些规则假设逃离的角色有一条逃生路线。如果一个角色陷入困境，那么他必须先逃离困境，才会使追逐发生。

严谨的现实主义有一部分是可取的，但是避免过于对此斤斤计较。永远记住游戏的目的是创造戏剧性的作品，而不是机械的反映现实世界。

首先，这些规则会开始处理一个简单地一对一追逐。在这章节的后段，多人追逐才开始探讨。这些规则预定用作角色被牵扯进来的所有类型的追逐，不管是奔跑、游泳、飞行还是用任何载具。

追逐的规则呈现为以下五个部分：

- ⑨ Part1: 建立追逐：一个从整体上来衡量追逐是否结束的方法。在逃离的角色被判定为速度足够快

到逃脱的情况下，追逐这个过程会在第一部分止步。

- ⑨ Part2: 切入正题：提供给守秘人一个系统来铺设追逐，配置所有的参加者，决定游戏的顺序和每个参加者可能采取的若干行动。
- ⑨ Part3: 移动：这个部分主要包含移动的核心规则 and 如何处理可能遇见的多样的险境和障碍。
- ⑨ Part4: 冲突：提供处理角色和载具试图攫取、殴打或是相互碰撞的规则。
- ⑨ Part5: 补充追逐规则：第五部分提供一些可选的附加规则来补充第一到第四部分。

7.1 Part 1: 建立追逐

Establishing the Chase

如果逃离的角色十分显著的比他或她的对手要快，那么这次逃脱十分可能把追逐者远远地甩在后面；追逐开始的迅速结束的也很迅速。每个角色都要进行一个单独的技能检定用来建立追逐，根据结果可能产生以下两种选择之一：

- ✖ 逃离的角色比追逐者更快，这种情况下我们认为追逐者迅速的被甩在了后面而追逐也无法发生了 (in which case it is assumed that the pursuer quickly falls behind and the chase is not played out)。守秘人可以简单地符合场景的描述一下追逐者如何在路上丢失了他们的猎物。
- ✖ 追逐者快到足够抓住逃窜的角色。如果是这种情况，游戏会选取最精彩刺激的瞬间来采取动作——就在追逐者足够靠近逃亡者的那时候。

速度骰

Speed Roll

这个检定调整每个参与者在追逐过程中的移动速度 (MOV) 等级。每个载具和角色都有一个移动等级 (movement rating MOV)。载具的速度取决于驾驶技能，而角色的跑步速度取决于他们的身体状况。

每个追逐的参加者都要做一个体质检定 (如果是跑步或者是其他自力推进 (self-propelled mode) 的情况) 来测试他或者她的身体状况和持久能力。驾驶员进行汽车驾驶检定 (Drive Auto) 来测试他们对载具的操纵情况。

- ✖ 普通或困难成功：追逐中移动速度等级不变。
- ✖ 极难成功：追逐中+1 移动速度等级
- ✖ 失败：追逐中-1 移动速度等级

比较速度

Compare Speeds

如果调整后的移动速度等级逃脱者比追逐者要高，那么他成功逃离了。守秘人可以自由的简短描述一下解释这个逃离是如何发生的，或者是询问玩家意见来描述。此时追逐结束守秘人可以继续进行接下来的游戏。

如果追逐者调整后的移动速度等级和逃脱者相等或者高于追逐者，追逐成立，可以把追逐的规则拿出来应用。开始进入第二部分：切入正题

7.2 Part 2：切入正题

Cut to the Chase

如果逃脱者的移动速度等级没有高到甩掉追逐者，不管追逐如何开始的，守秘人都应该把场景放在当追逐者仅仅距离逃脱者之后 2 个位置 (locations) 的时候来让双方采取动作。这种短暂的距离是为了让注意力集中在追逐中刺激的部分上。不管角色之间开始的时候是紧紧挨着还是相隔一英里，我们的目的是“切入正题”。逃离的角色已经拥有一次利用速度骰来逃离的机会。守秘人通常都会把起始地点设定为落后 2 个位置，但是也可以依据特殊情况来选择把起始地点减到落后 1 个位置。建议不要把起始地点的位置放置在落后 2 个位置以上。

哈维绕着农场建筑物潜行侦查的时候被发现了。农民在远处发现哈维并且大吼起来；哈维立刻转身逃跑。守秘人提出开始骰速度骰。哈维的玩家骰出了极端成功的体质检定，于是哈维的移动速度等级从 6 提升到 7。守秘人进行农民的速度骰，体质检定失败导致移动速度等级从 7 降到了 6。哈维拥有更高的移动速度等级所以顺利的逃脱了。守秘人描述了哈维如何在逃脱的时候回头一瞥看到农民被泥沼困住。没有追逐场景发生。

另一种情况，如果哈维体质检定失败了，那么场景就会相当不同。哈维的移动速度等级降到 5，这场追逐沿着农场的小路进行，开始时，农民在哈维身后 2 个位置。(Harvey's MOV would fall to 5 and the Keeper would establish the chase partway down the farm track with the farmer two locations behind Harvey.)

位置

Locations

“位置”是专门用来指示追逐中所处地点的词语。位置并不需要等间距的排列；一个锁着的门或者一段楼梯可能会分离出两个位置，但是另一个位置可能会在延伸的开阔马路上。位置把追逐划分成一个个叙述出来的片段 (narrative chunks)，而不是一整套的物理距离。(译者注：因为那些单纯的速度之差缩减距离的时间被砍掉了，所以只聚焦在最刺激的快要捉到的地方或者有挑战的地方，这才显得是一个个片段而不是一整个物理上的追逐。) 例如，一个旅馆可以分成多个位置：旋转门，拥挤的大厅，楼梯，电梯，走廊，餐馆，厨房，卧室，办公室，等等。

如果一个追逐发生在另一个 pc 在其他地方战斗的时候，守秘人要确保位置之间的距离不要大的过分，否则就会出现追逐的这一组人已经跑了一个城市街区那么远、与此同时战斗的那一组里的调查员才刚刚拿起椅子猛击邪教徒的头的情况。

一个追逐由一连串的地点组成。守秘人应该仔细的留意那个玩家在哪个位置。根据他们的速度，角色每轮可以移动 1 或者更多的位置。险境和障碍（之后详述）放置在地点之间，他们可能会减慢角色前进的脚步。



哈维从农场逃离

记录追逐

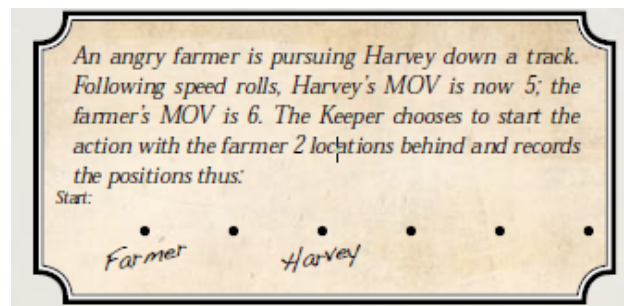
Keeping Track of the Chase

当你进行一个追逐场景时，你可能会发现以下方法对记录多个角色来说非常方便。

拿一个空白表格或者是白色写字板。笔直排列着每半英寸（大概 1.27 厘米）画一个点。每个点代表着一个位置。在第一个点上标记人名代表着追逐者。从追逐者之后的点开始数第二个点上标记逃脱者的人名，具体要在哪个点标记逃脱者的人名取决于场景开始时候的距离（看 Cut to the Chase 切入正题）。当角色移动的时候，简单地划去他们原来的标记，然后在新的地点标记他们的名字。

一个愤怒的农民顺着哈维留下的踪迹追逐哈维。接下

来的速度骰中，哈维的移动速度等级现在是 5；农民的是 6。守秘人选择场景开始的时候农民落后哈维 2 个位置，然后这样记录地点：



追逐轮

The Chase Round

和战斗类似，追逐也是以回合制进行，以角色的敏捷顺序进行动作。战斗轮和追逐轮是可以互换的。

(A combat round and a chase round are interchangeable)

敏捷和行动顺序 Dexterity and the Order of Movement

在追逐中谁第一个获得机会来行动是一个十分重要的问题。把角色的敏捷从高到低依次排列作为角色的行动顺序。敏捷相等的时候，用敏捷对抗检定来决定谁先行动。

行动点 Movement Actions

每个角色每轮可以使用若干种行动点（使用若干个行动点）。行动点用来从一个位置移动到下一个位置。快的角色比慢的角色每轮拥有更多的行动点。

每个角色和载具默认拥有 1 个行动点。与最慢追逐者 MOV 的每点差都会让追逐者增加 1 行动点。(To this is added the difference between their movement rating (MOV) and the movement rating of the slowest participant in the chase) 最慢的参加者始终只拥有 1 个行动点；其他的每一个比最慢的参加者的 MOV 高 1 的角色会获得 2 个行动点，MOV 高 2 的会获得 3 个行动点，如此类推。

回到哈维试图从愤怒的农夫手中逃脱的场景。紧接着的速度骰，哈维的 MOV 现在是 5；农民的 MOV 现在是 6。两个人的行动点默认是 1。农民拥有 2 个行动点，因为他的 MOV 比追逐中最慢的角色——哈维

——要高 1。

追逐轮中的动作

Actions in a Chase Round

在敏捷顺序（从高到低）中轮到他们的回合时每个角色都可以利用他们的回合来做如下动作：

- ✖ 在追逐中向前移动（花费移动行动）
- ✖ 使用格斗、射击、汽车驾驶技能来发起一次攻击。
- ✖ 施放法术
- ✖ 执行其他需要时间或者骰子检定的动作，例如开锁。

*注意：有些怪物有能力每轮进行多次攻击，这些攻击全部发生在怪物的回合。

角色可以选择把自己的动作延迟到其他角色动作之后。如果这导致一个以上的角色同时行动的话，敏捷高的人先行动。如果双方都坚持等对方先行动的话，那么这轮会以双方都没有动作来结束。

追逐中的孤注一骰

Pushing Rolls in a Chase

追逐中不能应用孤注一骰。和战斗一样，角色通常会有机会在下一轮发起另一次尝试。

7.3 Part 3: 移动

Movement

从一个位置转移到下一个位置

Moving From One Location to the Next

回到哈维被愤怒的农民循着痕迹追逐的场景。在接下来的速度骰后，哈维的 MOV 现在是 5，农民的 MOV 是 6。哈维的 DEX 是 55，农民的 DEX 是 50。

哈维的回合：

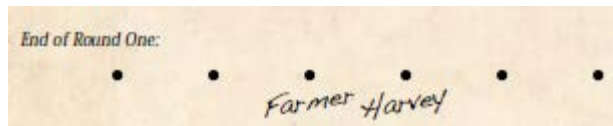
哈维拥有一个行动点并且他向前移动了一个位置。哈维的回合结束。



农民的回合：

农民拥有二个行动点（因为他比哈维 MOV 高 1）并且他向前移动了两个位置。农民的回合结束。

一个追逐轮结束。



经过了第一个追逐轮，农民把两人的间隔从 2 个位置缩小到了 1 个位置。很明显，如果追逐像上一轮这样继续，农民会在下一轮结束的时候追上哈维。如果农民拥有更高的敏捷，那么他会在第一个追逐轮中第一个行动并且立刻追上哈维。

险境

Hazards

在平坦空旷的土地上发生的追逐，如果追逐者比他或她所追逐的角色更快，那么这次追逐会很快完结；如果两方拥有同样的 MOV 速度，那么这次追逐将永远不会完结，一个角色正好在另一个角色所能触及的范围之外。这两种情况都会导致纯粹基于数字的乏味追逐。

险境给追逐的场景增添趣味：急转弯，楼梯湿滑（slippery steps），多刺的灌木群，粘稠的泥浆，诸如此类。险境将典型的减缓角色和载具的速度，如果处理不当，也会导致危险出现。

守秘人应该描述出这些险境并且允许每个角色来决定他们如何处理这些险境。技能永远是其中之一的因素，有时候采取谨慎的手段、放慢脚步来做出更加深思熟的尝试会对解决问题有帮助。（Skill is always factor, and sometimes taking a cautious approach, slowing down in order to make a more considered attempt, can help.）还有些时候（other times），可能会采取一些粗暴鲁莽的手段来使用蛮力和速度，就好像撞开一扇锁着的门或者是高速转弯。（a reckless approach might be taken to use brute force and speed, such as when breaking down a locked door or taking corners at speed.）

如果角色选择谨慎的手段来处理险境，那么可以花费行动点来给处理越过险境的技能检定增加奖励骰。1 个行动点可以买一个奖励骰，两个行动点可以买

两个奖励骰（最大允许骰两个奖励骰）。如果技能检定成功那么角色或者载具不会再因为这个险境而被耽误或者是受到伤害，可以自由的继续前进。

如果用来处理越过险境的技能检定失败了，守秘人应该决定他们（角色或者载具）是否收到了伤害，有多少伤害，应用**表III：其他类型的伤害**来决定对角色的伤害，或者是**表VI：交通事故**来决定对载具的伤害。在越过障碍失败或者受到损伤（taking damage）时很可能会阻碍角色或者载具；投 1d3 决定损失的行动点。

注意险境是如何写在两个点之间的空间里的。点代表着险境两边的位置。因此，在旁边的例子中，那个标有“泥沼”的小节对从这个位置移动到下一个位置的人们来说是险境。越过险境之后角色会移动到下一个位置，不管他是不是通过了技能骰。

Skills and Hazards 技能和险境

守秘人可以指定一个或者可选择的几个技能来用以越过一个险境，难度等级由守秘人决定。守秘人也应该欢迎玩家提出其他的越过障碍的方法的建议，并且守秘人永远是决定什么技能可以接受用来渡过险境的最终仲裁者。一些适当的技能举例如下：

- ✖ 翻越篱笆和墙时或者从高处的窗户爬下时用攀爬。
- ✖ 穿越河流或湖泊时用游泳。
- ✖ 穿梭过拥挤的人群或者是在窄巷中避免被掉下来的垃圾们砸中时用闪避。（Dodge skill to weave through a crowd or avoid falling over trashcans in a narrow alley.）
- ✖ 费力的通过泥沼时用力检定。
- ✖ 在墙沿上奔跑时不摔下来的话用敏捷。
- ✖ 在汽车追逐时汽车驾驶是一个合适的技能。

这个表并不详尽无缺，如果判断合适其他的技能也可以用来处理相应的情况。

当哈维逃离愤怒的农民时，他发现自己道路前方有一段坎坷又泥泞的地方。

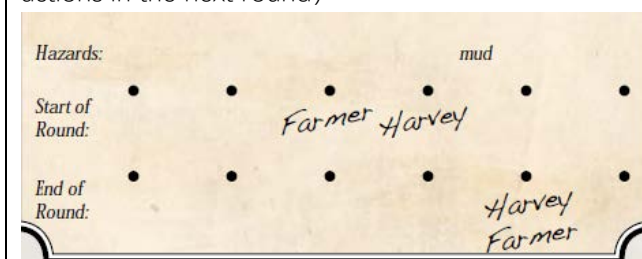
哈维的回合：

哈维大踏步的冲向泥泞的道路，很明显这是一个鲁莽的行为！守秘人要求哈维做一个敏捷检定，哈维通过了。哈维移动到了下一个位置，用完他这一轮的

行动点。

农民的回合：

农民拥有 2 个行动点然后到达了同样的泥泞又坎坷的险境这里。然而农民的敏捷检定失败了，他滑倒了。根据**表III：其他类型的伤害**，守秘人选择了轻伤，使农民遭受 2（1d6 的结果）点伤害。此外，农民必须消耗额外的 1（1d3）行动点。他这一轮用尽了自己所有的行动点，所以这个被险境耽搁的时间被延迟到下一轮，来消耗他下一轮 2 个行动点中的 1 个。（He has already used all of his movement actions for this round, so the delay will cost one of his two movement actions in the next round）



Sample Hazards for Car Chases 汽车追逐中的险境举例

- ✖ 载具之间留有可以迂回穿梭而过的空间的交通堵塞。
- ✖ 实现一个 U 型转弯或者是漂移（bootlegger reverse）。
- ✖ 道路施工所设置的路障（Roadwork that causes an obstruction）
- ✖ 交通事故
- ✖ 人行横道
- ✖ 拥挤的十字路口（Busy crossing）
- ✖ 挡路的自行车队（Cyclists in the road）
- ✖ 急弯或路面坑凹（Sharp bends or pot holes）
- ✖ 道路上到处乱走的动物（鹿，山羊，绵羊）
- ✖ 其他载具突然驶出或者是突然停止。
- ✖ 路上突然坠落下来岩石和碎片。（Fallen rocks and debris on the road）
- ✖ 悬崖和峭壁之间的窄路（Narrow road between a cliff and a drop）
- ✖ 慢速移动的运输工具和垃圾收集卡车
- ✖ 步行区域（Pedestrianized area）

- ✖ 两个男人扛着一大块板状玻璃穿过街道
- ✖ 市场或是建筑工地
- ✖ 一大堆堆起来的纸板箱
- ✖ 在狭窄的道路上超过一辆载具或者直面对向来车
(in the face of oncoming traffic)
- ✖ 前往野地或者是穿过牧场 (Heading off-road or through a field)
- ✖ 一个接近的载具 (An oncoming vehicle (a hazard can move))
- ✖ Sample Hazards for Foot Chases 步行险境举例
- ✖ 一段矮篱笆或围墙
- ✖ 一扇锁住的窗户
- ✖ 一条河流、一方湖泊或是一潭泥沼
- ✖ 一条拥挤的街道
- ✖ 一条窄巷
- ✖ 屋顶
- ✖ 墙上的洞
- ✖ 一个狭小空隙 (屋顶或地板下面供电线水管通过的), 满是垃圾的阁楼, 或是地窖。
- ✖ 一条螺旋梯
- ✖ 图书馆或博物馆的书库之间

概要：五个步骤来建立一个追逐

总而言之，当守秘人要建立一个追逐的时候，他们可以做五步。

- ✖ 放置追逐者
- ✖ 放置逃离的角色
- ✖ 放置险境和障碍
- ✖ 分配每个参与者相应数量的行动点
- ✖ 按照敏捷排序

障碍

Barriers

障碍在成功的越过或者被移除之前会一直阻挡前进的道路。一个障碍可以是一扇锁着的门，一堵高高的围栏，一道宽阔的裂缝，等等。险境和障碍的区别有时很难弄清楚。爬过 4 英尺 (约 1.2 米) 高的围栏可

能会是险境，但是不会堵塞坚定者的脚步，然而爬过 7 英尺 (约 2.1 米) 高的墙却很好的呈现为障碍。爬上 2 楼的窗户会呈现为障碍 (如果一个人攀爬失败，那么表明他够不着这个窗户)，然而从二楼爬下来却是险境 (人总是会坠落的 (万有引力))。守秘人必须决定什么时候险境构成障碍；如果前方有障碍那么在技能检定成功或者障碍被打破之前它总会阻止继续前进的脚步 (further movement)。穿越障碍的技能检定失败的时候会像险境失败一样导致伤害和延迟，但通常结果仅仅是简单地延迟 (译者注：丧失 1d3 行动点) 并且阻碍角色移动到下一个位置。

Skills and Barriers 技能和障碍

- ✖ 用跳跃技能来跳过一道大裂缝 (chasm) 或者是从一个房顶跳到另一个房顶
- ✖ 力量来强制开门
- ✖ 钳工技能来打开一扇锁上的门或窗户。

有些障碍不止一种方法来穿过。一个锁着的门可能会被撬开 (用钳工) 或者是砸开 (看下方的 **破坏障碍**)。同样的，有些角色可能设法翻越围栏 (攀爬) 而其他的人可能简单地砸开围栏径直通过 (smash their way through)。

Sample Barriers for Car Chase 汽车追逐中的障碍举例

- ✖ 载具之间没有可以穿越的空间的交通堵塞
- ✖ 警方设置的路障
- ✖ 一颗倒下的树
- ✖ 崩落的岩石 (A rockslide)

Sample Barriers for Foot Chases 步行追逐中的障碍举例

- ✖ 高围栏或高墙
- ✖ 峡谷深坑 (A chasm)
- ✖ 一扇上锁的门

Breaking Down Barriers 破坏障碍

不管是踹开上锁的门或是闯过 (ramming through) 警察设置的路障，有时候暴力 (brute

force) 是最佳解决方案。攻击骰不是必需的。根据他们的体格 (build), 载具的每 1 点体格都会对障碍造成 1d10 伤害。

当载具试图冲破障碍的时候, 通常假设载具是全速移动的; 因此, 如果载具攻击障碍的时候因失败而没有摧毁障碍, 那么载具将被毁 (the vehicle is wrecked)。

如果障碍被摧毁, 载具会受到等同于碰撞前障碍剩余耐久值一半的耐久值伤害。(If the barrier is destroyed, the vehicle suffers an amount of damage equal to half the barrier's hit points prior to impact.)

当障碍的耐久值降低为 0 时它不再是障碍。它由于被摧毁所产生的碎片对接下来通过的人来说可能会成为险境。

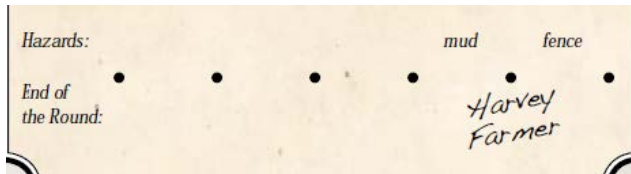
愤怒的农民依旧在追逐着哈维。一道立柱围栏 (post-and-rail fence) 阻挡在他的路上。

哈维的回合:

围栏看起来很旧; 哈维决定前进, 试图冲开这个围栏。哈维对围栏造成了 3 (1d3) 点耐久伤害。守秘人设定围栏不坚固只有 5 点耐久, 所以现在围栏下降到 2 点耐久。围栏产生了裂缝但是没有断裂。哈维停留在原地, 即本轮开始的位置。

农民的回合:

农民需要先支付上一轮在泥地里滑倒而欠下的 1 行动点, 所以他和哈维在同样的位置并且只有 1 点行动点。他花费自己的行动点来攻击哈维, 但是失败了。



Sample Barriers and Hit Points 障碍和耐久值举例

例

- ✂ 内门或薄木栅栏: 5 耐久
- ✂ 标准后门: 10 耐久
- ✂ 坚固的家庭外门: 15 耐久

- ✂ 9 英寸砖墙 (约 23 厘米): 25 耐久
- ✂ 成材的树: 50 耐久
- ✂ 混凝土桥墩: 100 耐久

7.4 Part4: 冲突

Conflict

角色或载具必须在同一位置才能相互攻击, 除非存在火器。发起一次攻击花费 1 行动点。每轮角色受限于自己通常的攻击次数。攻击可以如同通常战斗一样处理。

一个角色总是拥有机会来响应攻击 (还击或闪避), 不管他是否拥有残留的行动点。

大型的怪物或生物可以攻击载具来造成伤害, 或者是使用战技来推动、倾覆、甚至举起并且投掷一辆载具 (参见**体格**, 33 页)

载具可以参加战斗, 使用通常的战斗规则, 用驾驶汽车技能取代斗殴和闪避技能。把载具视为每体格可以造成 1d10 伤害的武器。每次受到十点满伤害的攻击会降低载具 1 点体格 (小数点之后舍去); 任何余下的 10 点一下的伤害会被无视。(Each full 10 hit points of damage decreases a vehicle's build by one point (round down); any remaining damage below 10 points is ignored.) 无论何时一辆载具用来造成伤害时, 它会受到它造成伤害的一半的伤害 (小数点之后舍去), 但是永远不会损失比他最开始攻击的对象还要多的体格值。(but never enough to cause it to lose a greater amount of build points than the target which it hit originally possessed)

一辆车可能会对轻型摩托车造成 50 (5d10) 点耐久伤害, 并且因此汽车自己会受到 25 点耐久伤害 (足够导致 2 点体格伤害), 但是轻型摩托只有 1 点体格, 所以汽车受到的体格伤害被限制到 1 点。

如果一个角色被载具攻击, 那么这个角色可以还击或者闪避。成功的还击允许被攻击的角色回避这次攻击并且同时命中攻击者的其中之一。(If a character is attacked with a vehicle, that character may fight back or dodge. Successfully fighting back allows the target character to avoid an attack and

simultaneously land one of their own), 一个调查员对载具的攻击很可能相当无力; 另一方面, 如果一个黑山羊幼崽还击载具, 那就是另一个故事了。

Using Fighting Maneuvers in a Chase 追逐中应用战技

如果一个角色或载具力求绊倒、推开、或者是导致他们的对手失去控制, 那么这个目标可以通过战技来达成。一次成功的战技导致对方受到和在越过险境的检定中失败一样的结果; 1d3 点行动点的丧失, 如果情形合适, 还可以对角色或载具造成伤害, 参考表 III: 其他类型的伤害, 表 VI: 交通事故。或者, 如果角色有特殊的想要通过战技实现的目标, 那么可以像通常战斗一样处理 (参考战技, 105 页)

一次战技可以用来把载具推离道路或者是导致它失去控制。关于体格的限制同样适用: 如果一辆载具挑战比它体格高 1 的载具, 那么它的攻击骰会应用一个惩罚骰。如果目标载具比自己体格高 2, 应用 2 个惩罚骰。如果目标载具比自己体格高 3, 战技不可能成功, 因为双方的规模差距太大。

追逐轮的开始, 哈维和农民在同一个位置并且哈维试图爬过围栏来逃脱。

哈维的回合:

哈维的攀爬检定失败了。守秘人没有使其遭受任何消极后果; 取而代之他决定农民的攻击会成功

(instead he decides that the farmer's attack will suffice)。

农民的回合:

农民冲向哈维。作为反映, 哈维尝试一次战技来把农民扔过围墙, 打算之后跑向其他的方向。两方体格都是 0, 哈维不会增加惩罚骰。农民失败了, 但是哈维骰出了普通成功并且干净利落的把农民扔过围墙

(hurls the farmer clean over the fence)。作为用战技成功的对抗农民的结果, 农民必须成功的进行一个技能检定好比遭遇了一个险境。守秘人选择敏捷作为最合适的属性来测试农民是用双脚着地还是用背着地。敏捷检定失败; 农民遭受 3 (1d3) 点轻伤, 受到 1

(1d3) 行动点损失。农民背着地然后需要一阵时间来爬起来。这是农民回合的结束; 他这轮已经用了自己的 2 点行动点 (1 点来发起攻击, 1 点作为应用到自己

的身上战技的代价之一。)

守秘人的追逐地图:



一个邪教徒卡车司机用他的汽车驾驶技能来完成一项战技, 目的是把哈维的车推出道路。哈维试图躲避这辆卡车, 使用汽车驾驶取代闪避。卡车比哈维的车大, 所以邪教徒不需要在战技骰上增加惩罚骰。哈维和邪教徒都要进行汽车驾驶检定。邪教徒骰出困难成功, 哈维骰出常规成功; 邪教徒获胜。

哈维的车被推离了道路, 守秘人决定它自动遭受了一次轻微事故 (参考表 VI: 交通事故, 147 页), 因为车穿过边缘进入沟渠导致损失了额外 1 点体格。这也消耗了哈维 2 (1d3) 点行动点和 2 (1d3) hp。

7.5 Part 5: 可选规则

Optional Rules

“他们来抓你了! 芭芭拉!”

——George A. Romero, Night of the Living Dead

第 1 和第 4 部分包括了所有的追逐规则的本质。

最后的部分包含可以用来润色并且进一步发展追逐的可选规则。

选择一条道路

Choosing a Route

追逐中的本质是被追逐的角色 (猎物) 除了想逃离不做他想 (nothing other than escape) 并且必须在瞬间做出向左还是向右的决定。如果这里有可以选择的道路, 那么前面跑的角色可以自由的选择道路并且可能寻求一条更加困难或者是更加容易的道路, 特别是如果他们觉得这样对自己的逃离会有利的话。例如, 一个强壮的游泳者可能会选择前往河流来摆脱他的追逐者。如果调查员是被追逐的人那么守秘人应该经常提出可选择的道路。

随机的险境和障碍

Random Hazards and Barriers

对守秘人来说，通过即兴的描述新的地形来对抗调查员，堆叠起对抗玩家的成功率，这种事情十分容易。(It would be very easy for the Keeper to stack the odds against the players by describing new terrain that constantly works against the investigators.) 你可能会发现如果随机的创造险境和障碍会很开心。

骰 1d100:

01-59=干净

60+=1 个通常的险境/障碍

85+=1 个困难的险境/障碍

96+=1 个极难的险境/障碍

如果环境十分危险，就好比乘车穿过交通拥挤时间的忙乱城市或是午夜沿着乡村车道独自行驶的时候，在随机创造险境和障碍的时候加一个惩罚骰。

如果环境不太可能发生危险或延误，比如在安静的高速公路上行驶，那么在随机创造险境或障碍的时候加一个奖励骰。

突发险境

Sudden Hazards

因为一个区域一时的安全不代表它始终那么安全。一辆车可能会突然地驶出，步行者可能不看左右就冲进道路，有些人可能在相反方向的拐角处跑出来，一条没被牢牢看管的狗可能袭击逃离的调查员，诸如此类。

在追逐轮的任何时间点 (at any point in the chase round)，不管是守秘人还是玩家都可以要求一次群体幸运骰 (group Luck roll)。如果幸运骰通过，事情会如同玩家期望一般发生；玩家可以指定哪里在什么时候突然出现一次突发险境。如果幸运骰失败，这表明由守秘人为调查员们指定一次突发险境。

突发险境应该是正常难度。玩家和守秘人应该轮流要求可以指定突发险境的幸运骰。如果玩家要求了一次突发险境的幸运骰，那么他们要一直等到守秘人要求一次突发险境之后才能继续提出此要求，反之亦然。

然。两方都可以在追逐中首先要求突发险境。

如果追逐变成了一件冗长的事情，那么守秘人可以决定提高突发险境的难度等级。

猛踩油门

Pedal to the Metal

当花费 1 点行动点来驾驶载具向前移动的时候，代替通常仅仅移动 1 个位置，载具可以选择加速并且以这 1 点行动点为代价移动 2 到 5 个位置。(译者：也就是 1 点换 1 个位置改成 1 点换 2 到 5 个位置)

列出来载具的 MOV 速度相当的低，仅仅比步行者高几点。当然，载具可以比步行者移动的快得多。一个载具可以选择加速；每一个行动点都可以花费来移动多个位置。高速行驶当然有负面效应，它会令越过险境更加困难。

*正常来说，一个司机可以用 1 点行动点移动 1 个位置。

*一个司机可以选择用 1 点行动点移动 2 到 3 个位置。遇到的任何险境都会在进行技能检定的时候增加一个惩罚骰。

*一个司机可以选择用 1 点行动点移动 4 到 5 个位置。遇到的任何险境都会在进行技能检定的时候增加两个惩罚骰。

加速必须在移动之前宣言。就好比真实生活一样，如果一个人能够拥有良好的视野能够看到前面的路上有什么的话高速行驶并不会很危险。一个司机在任何时候能看多远完全追逐发生时他所在的地点和环境。在拥挤的城市，一个人可能仅仅能看到两三个前面的位置 (如果你想随机决定的话骰 1d3)；在郊外一个人可以看到前方数个位置 (如果你想随机决定的话骰 1d6)，在乡下，笔直的道路，一个人可以看到相当远的距离 (如果你想随机决定的话骰 1d10)。守秘人可能还没决定这些即将到来的位置是什么，那么应该按照规定来安排这些 (The Keeper may not have determined what these upcoming locations are, and should do so as required.)

如果做了一个加速并且用 1 点行动点移动数个位置的决定，这个数量不能更改 (it cannot be

retracted); 载具会移动完整个距离 (2,3,4, 5) 除非途中在险境中失败。如果险境骰失败, 结果结算清楚, 那么任何其他动作都算作为此付出的代价然后重新启动。(If a hazard roll is failed, the outcome is resolved, after which any further movement must be paid for and started afresh.)

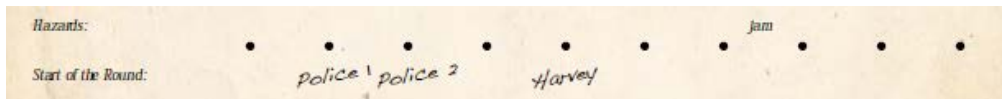
任何加速带来的惩罚骰都要应用到险境之中, 但是这些惩罚骰通常不作用在破坏障碍的时候, 因为增加的速度对破坏障碍是十分有利的。

在一追逐轮中加速可以多次使用。通过猛踩油门, 一辆拥有 4 行动点的汽车在一追逐轮中很可能移动 20 个位置。

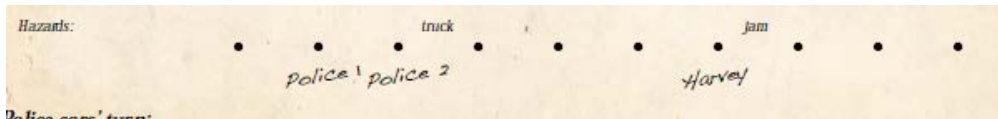
哈维在穿越阿卡汉姆的时候被两辆警察巡逻车所追逐。哈维有 1 点行动点, 警察有 2 点。哈维的敏捷比较高所以在追逐轮里第一个行动。

哈维的回合:

哈维的玩家希望加速并且询问哈维可以看多远。守秘人决定哈维可以看到下 3 个位置, 并且随机的决定位置之间都是什么。守秘人骰出来 29 和 02——两个连续的干净位置。之后守秘人为第三个位置骰出来 87——一个难度等级的险境。守秘人告诉玩家哈维前面是安静的马路但是在这前面他会看到一个交通堵塞。

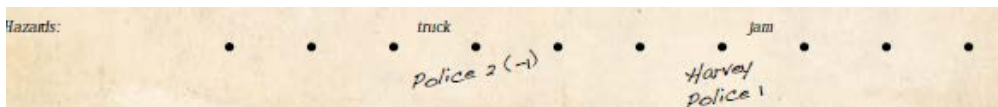


哈维把脚放下了, 选择用 1 行动点移动 2 个位置 (利用可选规则猛踩油门)。这一轮没有人要求突发险境, 所以守秘人在哈维切实的移动之前要求了一次突发险境, 希望当他踩下油门加速的时候会有什么东西被扔到这条开阔的路上挡住他的去路。哈维的玩家成功的通过了幸运骰并且她把险境正好放在了警察的车前面, 描述一辆运货卡车如何没有观看四周就突然驶出挡在了警察的车。同时, 哈维移动了两个位置。

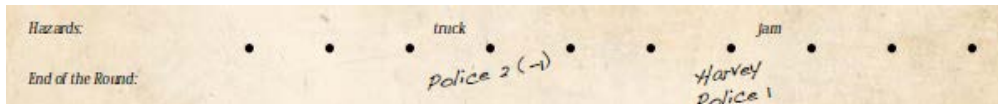


警察车辆的回合:

在前面的警察 2 花费 1 个行动点前往下一个位置, 守秘人必须进行通常难度的汽车驾驶检定, 但是失败了。警车蹭到了运货卡车。守秘人选择了轻微事故。警车丢失 1 (1d3) 体格和 2 (1d3) 行动点, 旋转着滑到了路边。这回合结束, 警察 2 亏欠 1 点行动点, 这会使他的下回合行动点减少为 1。作为提醒, 守秘人在追逐的道路上给警察 2 做了标记。



另一辆警车警察 1 看到哈维加速逃跑, 选择用最初的行动点向前移动 3 个位置。警察 2 和卡车仍然呈现为险境, 特别是有些其他的载具停留在他们四周。此外, 因为加速, 警车越过这险境的时候必须增加一个惩罚骰。警察 1 响着警报行驶, 汽车驾驶成功了, 它穿了过去。哈维仅仅领先 2 个位置, 所以第二个行动点警车移动 2 个位置来与哈维并排行驶。



守秘人这轮要求了一次突发险境。下一轮玩家可以选择如此要求。守秘人无法再要求另一次突发险境直到玩家要求之后。

逃脱追逐

Escaping the Pursuer

只要逃脱者的位置或者逃脱方向可以被确定, 那么追逐者就可以继续追逐逃脱者。每次追逐都是独立的, 拥有自己的位置线 (string of locations), 所以守

秘人必须判定在哪里追逐者会丢失他们的猎物。

一个深潜者正穿过遗弃的戏剧院追逐哈维。在追逐轮的开始深潜者仍在戏剧院中，而哈维已经逃了出来并且现在已经领先 3 个位置。当深潜者从戏剧院出来的时候，守秘人做了一次追踪检定；深潜者是否能够察觉到哈维留下的痕迹？如果不能，追逐结束。

躲藏

Hiding

一个逃脱的角色可以在追逐的任何地点（at any point in the chase）来试图躲藏以躲避追逐者。很明显，领先的更长会提供更多的时间来躲藏。守秘人在设定技能的难度等级之前应该先考虑一下环境状况。

（The Keeper should weigh the situation as with any skill roll before setting a difficulty level）如果追逐者的侦查检定失败导致没有发现藏起来的调查员，那么这个猎物就逃脱了追捕。

隐藏一辆载具并不容易，但是如果这里有隐藏的地点，并且足够高超的驾驶技术（and if the vehicle has sufficient lead），隐藏载具这件事也可以尝试。用潜行和汽车驾驶技能进行组合检定（Combined Rolls，92 页）来隐藏载具，这个检定需要双技能同时成功。

哈维正在逃离深潜者。深潜者紧跟着哈维，而哈维决定藏在废弃的建筑中。深潜者并没有列出的（事先决定的）侦查技能，所以守秘人决定这个生物的技能在 50% 以下，所以哈维的潜行的难度等级是正常难度。守秘人奖励哈维 2 个奖励骰，因为他领先一筹（have a good lead）并且那里有很多的可以躲藏的地方。哈维的玩家骰出了 45、65 和 75——全部失败。哈维听到深潜者进入了建筑并且在哈维的遮掩物外嚎叫（bursts out of his cover），结果发现自己陷入了困境，将要被深潜者袭击！（only to find himself trapped, about to be attacked by the deep one !）

另一个例子：艾米领先他的追逐者一筹并且驶入地下停车场来隐藏她的车。艾米拥有 60% 的汽车驾驶技能和 40% 的潜行技能。他的追逐者恰好在视野之外仅仅可能会在一瞥之中看到了艾米的驶入地下停车场，

说一守秘人设定难度等级为正常难度。艾米骰出 47，汽车驾驶成功但是潜行失败；他的追逐者看到了她驶入地下停车场！

乘客

Passengers

乘客不需要进行速度骰也没有任何行动点。他们可以在敏捷顺序中轮到他们的回合时行动一次。特别的是，载具的乘客可能会使用火器或者从车内扔出东西来阻碍追逐他们的人。

乘客可以用领航、读地图、提供如何越过险境的建议等方法来协助驾驶员。如果乘客采取行动通过这些方法来协助驾驶员，他们可以进行侦查检定或者领航检定。如果成功了，在载具的下一次行动时，载具可以在一次加速的时候少一个惩罚骰（参看**猛踩油门**，139 页）。因此，载具可以无惩罚骰的前进 3 个位置，或者是一个惩罚骰的前进 5 个位置。

追逐中的远程攻击

Ranged Attacks During a Chase

追逐的途中可以应用火器：如果角色步行时停下来，那么他或她可以正常的使用火器。这个选择就像是正常的一个火器战斗轮（举例：一发来复枪射击，三发手枪射击，等等）。这个选择花费 1 行动点，但是不会做出任何移动。

如果角色持续追逐（不行或者是乘坐载具），任何火器攻击检定都会应用一个额外的惩罚骰。用这种方法射击不会影响角色在追逐中的行动

（performance）。这种开火的选择在其他方面和正常的战斗轮一样。这种选择不会花费任何额外的行动点。

载具的轮胎可以被作为火器的目标：由于目标的小尺寸在瞄准轮胎的时候应用一个额外的惩罚骰。轮胎拥有 3 点护甲并且只能被贯穿武器伤害。如果轮胎承受了 2 点伤害，轮胎就会爆裂。一个爆裂的轮胎将减少载具 1 体格（build）。

守秘人需要判断火器的范围。驾驶员和乘客都会因为载具的护甲而得到保护。护甲的数值列在**表 5：载具**。

驾驶员受伤

Driver Damage

如果载具的驾驶员承受了一次重伤并且保留着意识，他或者她可能依然会丢失他们驾驶的载具的控制，必须立刻进行一个好比困难难度的险境检定。驾驶员因为重伤而陷入昏迷的话会自动的丢失载具的控制。

在其他载具的乘客用手枪对哈维开枪。火器攻击检定普通成功。1d10 的伤害骰出了 10。哈维的载具的护甲降低了 2 点伤害，所以哈维受到了 8 点伤害。对哈维来说这是重伤，哈维通过了体质检定来保持清醒。他必须现在做一个汽车驾驶检定来保持对载具的控制。他失败了。守秘人参考表 VI：交通事故并且选择了“中等事故”（moderate incident）（它呈现为困难难度的险境），骰出 1（1d6）点体格损伤和 3（1d3）的行动点损失。同样对哈维造成了 2（1d6）点伤害。守秘人描述结果：哈维对车失去了控制，擦过迎面而来的另一辆车，使哈维的车旋转着失去了控制（sending Harvey's car spinning out of control）。这花费了他一小段时间来恢复控制重新参加到追逐当中。他的位置不曾改变。

另一种处理位置的方法

Dealing with a Location in an Alternative Way

角色可以选择通过另一种方式或者是意想不到的方式来处理位置。例如，如果一个位置被描述为“空荡的居住区街道”，这假设着猎物可能会沿着街道跑过去（run down it）。除此以外，他们可能会选择跑到最近的门口并试图打开它（必要时可以用暴力）。如果这样适合这个故事那么就就这样处理吧。

角色加入正在进行的追逐

Characters Joining a Chase in Progress

任何想要参加一场正在进行的追逐的人都要进行速度骰来决定他们的 MOV 等级。守秘人应该在之后把他们放置在合适的位置。

作为追逐者加入追逐的人 MOV 等级至少要等同于最慢的逃脱者。如果他们沒有实现这个要求，那么他

们可以在追逐中被忽略。

作为逃离者加入追逐的人 MOV 等级如果拥有比之前追逐中最慢的人的 MOV 等级还要慢的速度，那么需要一些调整：每个追逐中的人的行动点需要重新计算。每个角色默认拥有 1 行动点，然后根据他们的 MOV，每比新加入的 MOV 最低的人高一点，就加 1 点行动点。

当一个角色逃离追逐的时候，不需要重新计算速度或者是行动点。

在移动的模式中转换

Switching Between Modes of Movement

在游戏中有很多不同的移动模式。有些生物拥有可以转换的速度，列为飞翔或游泳。如果没有可以选择的 MOV 等级列出来，守秘人应该允许角色使用它们标准 MOV 的一半，角色可以进行移动模式的转换。因此一个 MOV8 的人游泳时会有 MOV4，但是无法拥有飞翔的 MOV。

当角色转换移动模式，依旧使用它们自己的肉体作为驱动力时，并不需要一个新的速度骰。简单的来相应调整他们的 MOV，记住他们可能会+1 或者是-1，而且这取决于追逐最开始的时候他们是否得到了极难成功或者是失败了速度骰（CON）。（参见建立追逐，132 页）。

从步行（或是其他自己驱动的模式）转向驾驶汽车的角色需要利用汽车驾驶技能进行新的速度骰。当角色成为步行者，他或她需要用体质进行一个新的速度骰。

如果角色的速度（MOV）改变了，他们的行动点的数量也会改变。参考角色加入正在进行的追逐（参见 142 页）。

角色创造险境

Characters Creating Hazards

调查员、怪物和 npc 在游戏中可以通过动作来创作险境或者是障碍。这么做通常需要花费 1 行动点（同样时间也是需要的），一个技能检定（来完成它）或者是两者都需要。接下来的点子是可以尝试的例子，守秘人可以根据它们的优劣来判断每个场景。（the

Keeper should judge each situation on its own merits)。

- ✖ 停下来用门栓或者是钥匙来锁门会花费 1 行动点但是不需要技能检定。
- ✖ 停下来用钳工技能来锁门会花费整个追逐轮和 1 个成功的技能检定。
- ✖ 移动沉重的衣橱来顶着门需要力量检定和 1 行动点。
- ✖ 掀翻水果摊来造成阻碍仅仅需要花费 1 行动点。
- ✖ 鸣枪来导致人群惶恐需要幸运检定。如果失败，这个动作带来的麻烦比好处要多。如果成功，人群对之后的追逐者呈现为险境。
- ✖ 对旁观者大喊“挡住那个人，他是小偷”，希望他们会协助自己。这需要话术或者是恐吓技能检定。

哈维在纽约的街道上跑着。他必须挤着穿过人群才能到达下一个位置，这人群呈现为险境。如果他用来迂回穿过人群的敏捷检定失败了，守秘人会规定哈维被减速 1d3 行动点。哈维仅仅会因为检定大失败而受到伤害；也许他不顾一切的推挤会令他人困扰以至于他们会揍他。然而，快速思考之后 (thinking fast)，哈维拔出了他的手枪并且向天开枪。守秘人要求了一个幸运骰，而哈维失败了。守秘人决定人群分散开来，这里不再存在险境。然而一个附近的警察现在正在哈维后面！

玩家同样可以选择创造性的方法来越过险境。
(Players may also take equally creative approaches to negotiating hazards.)

Splitting Up 分道扬镳

角色在追逐中可以选择不同的道路。如果如此，你需要绘制额外的追逐。

在追逐中的怪物

Monsters in a Chase

大多数的怪物和动物在追逐中和人表现的一样。他们中的一些可能拥有可以免除一些技能检定的能力；比如，那些可以飞的怪物不需要进行跳跃或攀爬检定。

很多怪物、动物和 npc 会缺乏在追逐中可能需要的多样的技能，这些技能可能并没有列出来（跳跃，游泳，汽车驾驶，等等）。在这种情况下守秘人可以用下面几条来作为指导。

- ✖ 怪物或 NPC 拥有隐含的天资的方面，用敏捷替代技能
- ✖ 怪物或 NPC 角色拥有隐含的拙劣的方面，用敏捷的五分之一替代技能。（或者简单地规定尝试自动失败）。
- ✖ 怪物或 npc 既没有天资也没有拙劣的方面，用敏捷一半来替代技能。

如果还需要其他技能，守秘人可以用近似的方法，利用他或她觉得最合适的属性。例如，你可能需要为特殊的怪物决定侦查技能（他们没有列出侦查技能），智力会最为合适；用满值、半值还是五分之一，取决于你认为怪物的洞察力会有多高。

诺弗-刻 有点类似巨大的北极熊，所以很可能是优秀的游泳者——允许他们的游泳技能等同于 DEX。你可能觉得食尸鬼是个糟糕的游泳者，这种情况下你可能会允许他们的技能等同于他们五分之一的敏捷。

逃离场景

Fleeing the Scene

你可能会想要估计调查员会在有限的时间内逃离多远的场景。追逐规则可以在这里应用，计算在特定数量的追逐轮中移动了多少位置。

交通事故

Vehicular Collisions

当越过险境的技能检定失败的时候，守秘人必须考虑原因和可能的损伤，根据程度对比表VI：交通事故左手边的一栏。如果不确定，简单地用默认的“轻微事故”作为正常难度的险境，“中等事故”作为困难难度的险境，或者是“严重事故”作为极难难度的险境。

当载具被卷入交通事故中所有的乘客都要受到伤害接受伤害骰，把载具的“体格”伤害换成“生命值”伤害。因此，卷入中等事故的车承受 1d6 体格伤害而每

个乘客都要承受 1d6hp 伤害。

大多数事故都会因为载具的刹车或减速而造成延迟（浪费 1d3 行动点）。

表 V：载具参考表

下表的载具局使用汽车驾驶技能。

载具	MOV	Build	乘客护甲	乘客
经济车	13	4	1	3 或 4
标准车	14	5	2	4
豪华车	15	6	2	4
跑车	16	5	2	1
敞篷小卡车	14	6	2	2+
6 吨卡车	13	7	2	2+
半拖车	13	9	2	3+
轻摩托	13	1	0	1
重摩托	16	3	0	1

下表的载具需要专门的训练来操作；可以用操作重型机械来代替。

重型载具	MOV	Build	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+

下表的载具需要使用骑乘技能。

其它载具	MOV	Build	乘客护甲	乘客
马（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（Pilot）。通常需要大量人员。护甲值是对甲板上的人来说的。

水上载具	MOV	Build	乘客护甲	乘客
划艇	4	2	0	3
气垫船	12	4	0	22
摩托艇	14	3	0	6
游轮	11	32	0	2200+
战列舰	11	65	0	1800+

航空母舰	11	75	0	3200+
潜水艇	12	24	0	120+

Key 关键

MOV（移动速度）：在追逐中载具的速度和可操作性（maneuverability）的衡量等级。这些等级是为了现代载具设定的，1920s 的载具需要减少大约 20%（尽管在 1920s 有能够超过 100MPH 的车）。

Build（体格）：对于载具的力量和尺寸的衡量等级。当降低到 0 时，载具就会无法运转。每满 10 点伤害降低载具 1 点体格（小数点后舍去）；任何 10 以下的伤害会被无视。

如果载具的体格降低到开始的一半（向下取整）或更低，它就受到损伤。所有的汽车驾驶技能（或其他合适的技能）都要应用一个惩罚骰。

如果在一次事故中载具承受了等同于它所有体格的伤害，载具会以一种令人非常印象深刻的方式完全的报废了。它可能爆炸、起火、滚动或以上几种的组合。所有载具上的乘客很可能会死。调查员是否拥有幸存的机会取决于守秘人：可以进行幸运骰。那些幸运的被扔出载具的人，尽管还是建议让他们承受至少 2d10 的伤害。

如果载具的体格累积的受到损伤（例如：比载具初始体格值低的较小值（in increments of less than the vehicle's starting build value）减到了 0，它便无法驾驶、慢慢停下来。根据情况（或许是幸运骰）这可能会导致异常交通事故，对驾驶员和每个乘客造成 1d10 损伤。

Armor for people（乘客护甲）：这个护甲等级是为了乘客和驾驶员提供的，表明载具提供的对外界攻击的护甲值。

Passengers and crew（乘客和工作人员）：可以住宿的在在居上的人数。

哈维点燃了炸药的引线（lights the fuse on a stick of dynamite）然后在它爆炸之前要逃离这个洞穴。导线足够长，可以至少进行七轮的移动。第七个追逐轮的末尾，和之后的每一轮，都需要进行幸运检定——如果失败了，炸药就爆炸。在每个追逐轮中，玩家可

以进行技能检定来越过险境（攀越潮湿的地下河流的石头，爬上绳子，勉强挤出出口）。

当炸药爆炸的时候，守秘人用距离来决定伤害。炸药的基础范围是 3 码（参考**武器列表**，401-405 页）；然而，因为这封闭的环境守秘人决定爆炸范围应该变成二倍。守秘人每 6 码放置一个位置，在地图上记下 1,2,3 来标明 3 个累计的范围；在范围 1 伤害将为 4d10，范围 2 伤害将为 2d10，范围 3 伤害将为 1d10。一旦哈维逃出了出口哈维将会平安无事。只要哈维越过陷阱的时候不会在技能检定上失败，他将会安全的成功逃出。

Hazards:	dynamite	steam	rope	exit
	•	•	•	•
	Harvey	1	2	3

第一轮中哈维的敏捷检定失败他滑倒在了溪流当中，收到了 2 (1d3) 点伤害丢失 3 (1d3) 行动点，他笨拙的在溪流中找到自己的立足点。在守秘人要求幸运检定来判定炸药是否爆炸之前他还有 3 个行动点可以使用。现在对哈维来说事情变得有点糟糕了。

Hazards:	dynamite	steam	rope	exit
	•	•	•	•
		1	2	3
	Harvey			

在空中和海中的追逐

Chases in the Air and Sea

追逐可以在任何环境中发生，守秘人应该适当地创造新的险境和障碍。例如，在海里：礁石、浅滩、浮标 (buoys)、海浪、强风等。在空中：云、高楼大厦、鸟、电缆 (cables)、防空炮火 (anti-aircraft fire) 等。

移动速度等级

MOV Rates

移动速度等级用来衡量相对速度。在追逐中每一点 MOV 都十分重要；它涉及到一个额外的行动点，因此，移动速度等级描绘的速度并不是线性的 (the scale of MOV rating to speed is not linear)。每点 MOV 大致相当于速度增加 50% (Each point of MOV equates with an approximate increase in speed of around 50%)。

一个生物的移动速度等级未必是他们短程奔跑的全速，反而是打算来表示他们在追逐中总体来说的速度。例如，一个世界等级的短跑选手可能在百米的时候有 MOV11，但是对一个健康的人类来说长跑时 12MPH (MOV9) ——等同于 5 分钟每英里 (5.36m/s) ——的速度更加现实。

(译者注：MPH——英里每小时 1 mph = 0.447 m/s = 1.609 km/h)

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

多人追逐

Chases with Multiple Characters

当建立多人追逐时，唯一重大的不同在于起始阶段；参考**建立追逐** (132 页)。

首先，决定谁来追逐谁，逃脱的角色们是否呆在一起还是分开逃跑。如果他们分开逃跑，追逐将会变成多个单独的追逐，每个追逐都要独立的设定轨迹并处理。(译者注：就是画好几行的点，一行代表一个追逐。)

每个被卷入追逐的角色都要进行一个速度检定 (使用汽车驾驶或者体质) 来为追逐建立他们的移动速度等级 (参考**速度骰**，132 页)。一旦做完这些事情，按照速度顺序列出追逐的参加者并分入两个分组：追逐者与逃亡者。

接下来，排除这些追逐之外的人：

*任何比追逐者最快的人还要快的逃亡者可以完全的脱离追逐，如果他们想的话。

*任何比逃亡者最慢的人还要慢的追逐者被甩在了后面，在这种情况下他们不会参加追逐。

现在，根据他们的移动速度等级顺序来放置两组的成员。

1. 放置追逐者：从最慢的追逐者开始，就放在追逐场景的最左端 (Start with the slowest pursuer, right at the back of the chase)。接着把其他的追逐者们放置在他或她前面几个位置远，位置数等

- 同于他们 MOV 的差值。放置完所有的追逐者之后，开始放置逃亡者。
2. 放置逃亡者：就像 1 对 1 追逐一样，把逃脱者（最慢的那个）放到最前面的追逐者之前两个位置的地方。之后把其他的逃亡者放置到最慢的逃亡者前面数个位置远，位置数等同于他们的 MOV 的差值。

3. 放置险境：记录下任何险境、障碍、或是其他的标志

4. 行动点：计算每个角色拥有多少行动点。

5. 按照敏捷排序：用敏捷从高到低的顺序列出参加者们。
- 表VI：交通事故
- | 事故 | 伤害 | 举例 |
|--|-------------|-------------------------------------|
| 轻微事故：大部分通常难度的险境。可能仅仅是外观损伤，也可能会有危急的事情发生 | 1d3-1 Build | 被其他载具从侧面冲撞，擦过路灯灯柱，撞到杆子上，撞到人或者是小型生物。 |
| 中等事故：大部分困难难度的险境。可能会导致严重的伤害。可能会破坏汽车 | 1d6 Build | 撞到奶牛或大型的鹿，和重型摩托车或经济型轿车发生碰撞。 |
| 严重事故：大部分极难程度的险境。很可能完全摧毁汽车 | 1d10 Build | 和标准车、灯柱或树发生冲撞。 |
| 蓄意伤害：很可能会完全摧毁运货汽车。几乎必然会摧毁汽车。 | 2d10 Build | 和运货汽车、长途公车或成熟的树木发生冲撞。 |
| 马路杀手：大部分载具会仅仅比一地残骸好一点。 | 5d10 Build | 和强大的破坏力（Juggernaut）、火车发生冲撞，被流星砸中 |
- ### 多人追逐示例

两格空白

←

最慢的追逐者

MOV适中的其他追逐者

最快的追逐者

●

●


●

最慢的逃亡者

MOV适中的其它逃亡者

最快的逃亡者

→



一天晚上，布莱恩、斯科特和哈维在他们的公寓坐着喝酒，此时突然有三个邪教徒出现在他们的门口。三名调查员

121

决定通过窗户来逃跑，他们知道门并不会阻挡邪教徒很长时间。守秘人询问调查员们是否全部前往同一个方向还是分开；玩家们决定向同一个方向逃走。这里仅仅需要建立一个追逐。

守秘人向每个角色要求一个速度检定（体质）。调查员们必须爬出窗户，而邪教徒们因为破坏大门而被延误。双方都存在阻碍，所以双方在速度检定上都没有奖励骰或惩罚骰。

哈维（MOV 6）：体质检定失败：MOV 5（6 - 1）

布莱恩（MOV 8）：体质检定通过：MOV 8

斯科特（MOV 9）：体质检定极难成功：MOV 10（9 + 1）

邪教徒 A（MOV 8）：体质检定失败：MOV 7（8 - 1）

邪教徒 B（MOV 8）：体质检定失败：MOV 7（8 - 1）

邪教徒 C（MOV 8）：体质检定极难成功：MOV 9（8 + 1）

斯科特拥有比任何追逐者都高的速度然后他逃脱了（除非他决定留下来帮助他的同伴）。

布莱恩和哈维同斯科特前往同样的方向，但是他们的速度并没有超过邪教徒，他们可能会被抓住。因此，追逐开始上演了！

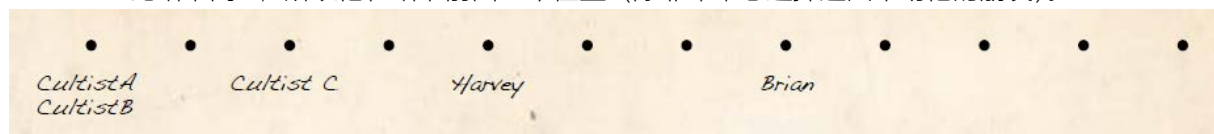
追逐的邪教徒们的移动速度等级顺序：

邪教徒 A（7），邪教徒 B（7），邪教徒 C（9）

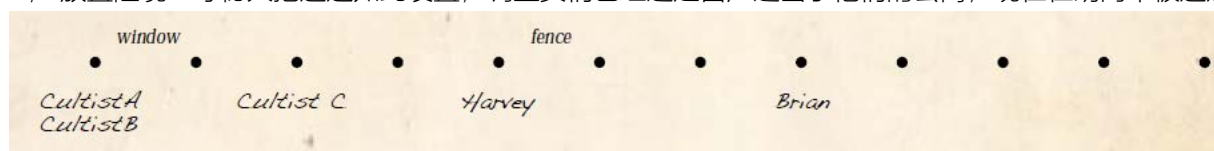
逃亡的调查员们的移动速度等级顺序：

哈维（5），布莱恩（8），斯科特（10）

- 1，放置追逐者：守秘人开始的时候先记下来最慢的追逐者们（邪教徒 A 和 B），在追逐场景的最左端，在他们 2 个位置之前是邪教徒 C（MOV 9 - 7 = 2 个空白的位置）
- 2，放置逃亡者：在最快的追逐者（邪教徒 C）和最慢的猎物（哈维）之间设定默认的 2 个空白位置。布莱恩的 MOV 比哈维高 3，所以他在哈维前面 3 个位置（除非布莱恩选择返回帮助他的朋友）。



- 3，放置险境：守秘人把追逐如此设置，调查员们已经通过窗户逃出了他们的公寓，现在在胡同中被追逐。



插图呈现了守秘人记录的追逐。守秘人仅仅记录了角色、险境和障碍。

邪教徒 A 和 B 站在窗户旁，正要爬出来

邪教徒 C 穿过了窗户现在正在哈维身后的院子里

哈维（H）正在后院里，准备爬出围墙

布莱恩（B）在前面的胡同里，已经翻出了围墙

- 4，行动点：哈维拥有 1 个行动点，他是追逐中最慢的角色。邪教徒 A 和 B 都有 3 个行动点（1 默认，加上比哈维的 MOV 高 2 而因此得来的 2 行动点）。布莱恩拥有 4 行动点（1 默认，加上比哈维的 MOV 高 3 而因此得来的 3 行动点）。邪教徒 C 拥有 5 行动点（1 默认，加上比哈维的 MOV 高 4 而因此得来的 4 行动点）。

- 5，敏捷顺序：布莱恩拥有最高的敏捷，之后是哈维，最后是邪教徒。守秘人给每个邪教徒使用同样的属性；因此

他们全部拥有同样的敏捷，他们的行动顺序并不重要。

第一轮：

注意守秘人是怎样切入追逐（参考 133 页）。布莱恩、前面的邪教徒和哈维不需要进行爬出窗户的检定，并且布莱恩已经翻过了围墙。这些事情作为速度检定的结果简单地当做已经发生了。

布莱恩的回合：

布莱恩第一个行动，在胡同里奔跑了 4 个位置。守秘人设置这四个位置之间是开阔没有阻碍的；守秘人十分高兴来捕获 1 个被同伴所抛弃的调查员！

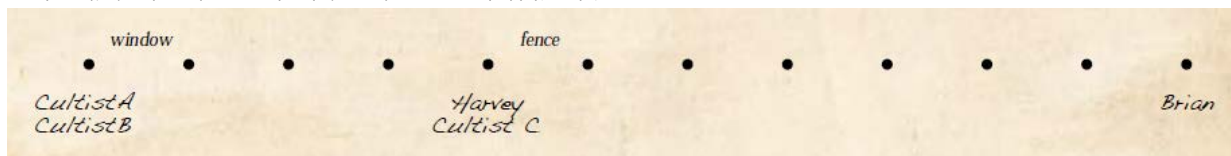
哈维的回合：

哈维必须翻越围墙（障碍）。知道邪教徒紧跟在后面，他无视任何危险径直的扑了上去。这将花费他仅存的 1 个行动点。他的攀爬技能失败了。因为守秘人断定围墙是障碍而哈维的攀爬技能失败了，所以他没有翻过围墙无法继续前进。他的回合结束了。守秘人没有因攀爬围墙失败而赋予哈维伤害——事实上邪教徒将要攻击他，这就足够了。如果哈维希望爬过这围墙，他必须在下一轮进行另一次尝试。

邪教徒 C 的回合：

使用 2 个行动点，邪教徒 C 跑到哈维旁边并且花费他的第三个行动点来攻击哈维（参看第四部分：**冲突**，138 页）

这个时候，第一轮的进行中，守秘人的地图看起来如下：



当哈维承受邪教徒 C 的攻击时他挣扎着要爬过围墙，所以决定踢开（还击）邪教徒。邪教徒尝试战技来抓住哈维并且把他从围墙上拽下来。邪教徒的体格是 0，哈维也是 0，所以这次战技没有奖惩骰。

哈维骰出 59——失败

邪教徒骰出 20——通常成功

邪教徒把哈维从围墙上拉了下来，选择把他扔回到上一个位置，院子的中间。邪教徒已经发起了一次攻击所以无法再这一轮发起另一次攻击，即便他还有 2 个行动点存在。他把自己的第 4 个行动点来移回哈维身边。邪教徒 C 还有 1 个行动点留下，但是不希望在做任何移动，他的回合结束了。

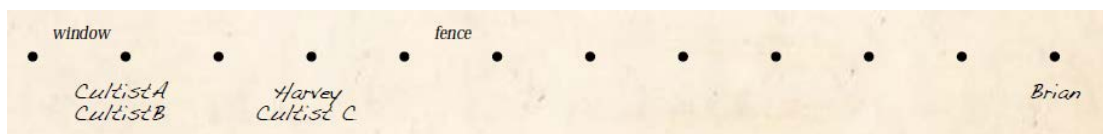
邪教徒 B 的回合：

现在是邪教徒 B 的回合，他需要一个攀爬检定来从窗户爬下来到后院（one story 一个故事，译者注：不明白在说什么，或许是罗密欧与朱丽叶）。邪教徒 B，看到哈维浑身弱点的躺在院子之中，便采取了鲁莽的行动，从窗户跳下来而不是爬下来。守秘人决定攀爬的难度等级是正常，但是跳跃的难度等级是困难。守秘人为邪教徒 B 骰的跳跃技能失败了。参考表 III：其他类型的伤害，因为这种策略特别危险，所以守秘人选择 1d10 伤害；守秘人描绘邪教徒是如何笨拙的着陆，没有拉近和哈维的距离（falling short of Harvey）。这次行动同样花费了邪教徒 1（1d3）额外的行动点，所以现在他已经用了 2 个行动点。他用第 3 个行动点向哈维的方向移动过去，并且结束了回合。

邪教徒 A 的回合：

看到自己的朋友在院子里笨拙的着陆，邪教徒 A 决定细心地爬下来（参考险境，134 页），花费 1 个额外的行动点来获得一个攀爬技能的奖励骰。他通过了攀爬技能并且花费自己的第三个行动点来接近哈维 1 个位置。

第一轮的结束守秘人的地图看起来如下：



对哈维来说事情似乎变得不妙了。守秘人判定布莱恩已经逃脱了。哈维陷入了同邪教徒们的战斗。邪教徒们看起来压倒性的强过哈维并且俘虏了他。

从“克苏鲁的呼唤”中引申的例子

An Example from “The Call of Cthulhu”

在洛夫克拉夫特的故事中，当约翰逊调转警报号向克苏鲁冲击的时候克苏鲁被短暂的击退了。在 Call of Cthulhu 游戏规则中能做到这种事情吗？让我们把约翰逊看成调查员，决定他的船有 22 体格和 11MOV（作为主力舰）。克苏鲁拥有 22 体格和 14MOV（游泳）。克苏鲁和约翰逊都进行速度检定并且都得到了极端成功。船拥有 12MOV 而克苏鲁拥有 15MOV。在敏捷顺序中克苏鲁先行动，他拥有 4 行动点每轮。约翰逊第二个行动，仅有 1 个行动点。让我们给约翰逊驾驶（船只）的技能水平有 70%。克苏鲁的斗殴技能是 100%。

克苏鲁的回合：克苏鲁使用 2 个行动点来接近警报号。他的第三个行动点用来尝试沉没这艘船。约翰逊选择还击，希望可以使用战技。他的目的是“把克苏鲁推回足够长来使自己能够逃脱。”

守秘人为他的斗殴技能骰出来 34——伟大的克苏鲁尝试摧毁船的行动得到了困难成功。玩家骰出了 14——约翰逊的驾驶船只技能的极端成功。约翰逊赢了。守秘人考虑结果；目标是把敌人推回来提供足够的时间来逃脱。守秘人放弃了伤害骰，取而代之的是骰出 3（1d3）来决定克苏鲁因延误而丢失的行动点。守秘人描绘克苏鲁是如何表现出爆炸，释放出无可言喻的恶臭，仿佛同时打开成千上万的坟墓一样。克苏鲁被推回了 1 位置，他本回合最后的行动点和他下回合最初的 2 个行动点因为约翰逊战技的结果而丢失。

约翰逊的回合：约翰逊仅拥有 1 行动点并且用来全速前进，用 1 行动点加速前进了 5 个位置。守秘人没有在途中放置任何险境，约翰逊现在领先 6 个位置。当他逃离时，约翰逊回过头来看到克苏鲁星云一般重组着自己的身体，已经被远远的甩在了船的后面

克苏鲁下一轮没办法抓住他，守秘人判定约翰逊逃脱了。

