

CALL OF HORROR ROLEPLAYING CTHULHU

守秘人规则书

Sandy Petersen
WITH MIKE MASON, PAUL FRICKER,
WORTHINGTON, AND FRIENDS



编者

编者

初版作者

Sandy Petersen

修订

Lynn Willis

第七版修订

Paul Fricker and Mike Mason

编辑: Scott Dorward, Badger McInnes, Mike Mason, Charlie Krank

版面设计: Badger McInnes and Mike Mason

版面布局: Badger McInnes, Nicholas Nacario, Charlie Krank

艺术指导: Mike Mason, Meghan McLean, Daniel Skomorowski

封面绘制: Sam Lamont

章首插图: Jonathan Wyke, Paul Carrick, Rob Gould, François Launet, Victor Leza,

Charles Wong, Mike Perry, Nicholas Cloister, Antonio Luis, Kalli Schulz

内页插图: Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Loïc Muzy, Paul Carrick, Scott Neil, Jonathan Wyke,
Victor Leza, Sam Lamont, Celeste Burcham, Caryad, Antonio Mainez, Tom Sullivan, Marco Morte

Cristoforo曲线字库设计: Thomas Phinney

地图绘制: Steff Worthington

致Lynn Willis¹



¹ 林恩·威利斯(Lynn Willis): 克苏鲁的呼唤第五及第六版主编, 于2013年1月18日因健康问题去世。

使用说明

Call of Cthulhu (7th Edition) © 1981-2014 Chaosium Inc.保留所有权利。

Call of Cthulhu由Chaosium出版。

Call of Cthulhu®是Chaosium的注册商标。

本译文仅做学习交流之用，禁止用于商业用途。

若喜欢本书，请访问[混沌元素](#)获取正版。

首发于[纯美苹果园](#)，转载或引用译文内容时请保留此链接。

规则书翻译

※ Achronidas	※ 破晓十二弦
※ lsr	※ 七宫涟
※ 飙车致死法厄同	※ 清水
※ 冰铜刃岚	※ 秋叶EXODUS
※ 街猫口苗	※ 傻豆
※ 零崎言识	※ 电波
※ 留白	※ 月夜白雨

引文翻译

※ Annshark01	※ 缅茄之猫
※ 黄公夏	※ 修白川
※ 玖羽	※ 竹子

校对

※ 秋叶EXODUS

排版

※ 秋叶EXODUS

特别感谢以下朋友提供参考意见和协助勘误

◎ 淡	◎ shiki_ortensia	◎ tangys
◎ 重重		



H.P. Lovecraft
(1890-1937)
Master of Horror

使用说明

历时三个春秋，克苏鲁的呼唤TRPG第七版的翻译工作终于进入了尾声。在此感谢为这本规则书无私奉献的译者大大们。

本书中标注的所有页码，包括“386页”、“RB66”、“P185”等，均为英文原书页码。请善用搜索功能。
部分章节尚未系统校对，如果发现任何问题，欢迎[在此进行反馈](#)。

中文规则书[更新记录](#)及[中文化背锅表](#)见附录。

较之早前的六版翻译，这份七版译文对一些译名进行了修改，具体整理如下：

原文	六版译名	七版译名	原文	六版译名	七版译名
Computer Use	电脑使用	计算机使用	Armor	装甲	护甲
Credit Rating	信誉度	信用评级	Damage Bonus	伤害奖励/伤害加深	伤害加值
Electrical Repair	电器维修	电气维修	Firearms	火器	枪械/射击
Fast Talk	快速交谈	话术	Hit Points	生命值	生命值/耐久值
Geology	地理学/地质学	地质学	Indefinite Insanity	不定时疯狂	不定性疯狂
Library Use	图书馆利用	图书馆使用	Permanent Insanity	永久疯狂	永久性疯狂
Locksmith	钳工	锁匠	Point-Blank	近距离平射	抵近射击
Mechanical Repair	机器维修	机械维修	Rifle	来复枪	步枪
Psychoanalysis	心理分析	精神分析	Sanity Points	心智点数	理智值
Track	跟踪	追踪	Temporary Insanity	临时疯狂	临时性疯狂

同时，本文中所使用的以下术语，和[调查员手册](#)中的对应名词有所不同：

原文	守秘人规则书	调查员手册
Contacts	熟人	关系人
Firearms(Rifle/Shotgun)	射击（步枪/霰弹枪）	「射击（步枪/霰弹枪）」 「射击（步霰）」
Foreshadowing	揭示预兆	预见失败
Perception Rolls	洞察检定	感知类检定
Reality Check Rolls	现实认知检定	现实检定

使用时，请以守秘人的说明为准。

前言

What has risen may sink, and what is sunk may rise... Cthulhu still lives.

(升起的或许会沉没，而沉没的也将会升起……克苏鲁永在。)

——H.P.洛夫克拉夫特

第一次了解到霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特(H. P. Lovecraft)时，我还是只是孩子。那时的我找到了一本比我岁数还大的破旧故事书。每个夜晚，我都在床上读着它，从那时起，我永远地进入了它的世界——克苏鲁神话的世界。如果你也喜欢洛夫克拉夫特所创作的故事，那现在你可以通过一种全新的方式来体验克苏鲁神话。

作为一名游戏设计师，我已从业超过30年，而成为洛夫克拉夫特的粉丝还要比这更早。现在我已经是一名作家、大学教授，甚至是电影制片人，你可能听说过我协助设计的一些游戏，甚至已经体验过它们了。在视频游戏领域，我可能在战略游戏这方面中最有名吧，这也是我设计的方向。但最令我感到自豪的无疑是作为一名原作者或者开发者，参与设计了发行于20世纪80年代的恐怖角色扮演游戏——克苏鲁的呼唤。

有时，我其他的一些事业也还算成功。一些我协助设计的电脑游戏获得了上百万的销量。但我受邀参加一些游戏展会，或是在路上一个粉丝愿意送我一杯饮料或要求签名，又或者是一切其他由于我谦逊的名声所积累而得到的好处，这些都归功于克苏鲁的呼唤，而不是我其它的游戏。克苏鲁的呼唤就是这么被人们所热爱着，当然这种魅力大多要归功于洛夫克拉夫特所创造的这个世界，由混沌元素呈现给你们，朋友们。

混沌元素²通过克苏鲁的呼唤，普及了洛夫克拉夫特所描绘的恐怖宇宙，并让“克苏鲁”成为一个家喻户晓的词语。现在，混沌元素组建了一支拥有数十年丰富经验的专业游戏团队。在这第七版中，这支团队再次将我热爱着的洛氏恐怖和角色扮演游戏相融合，他们是这方面的行家，一直都是。

铁杆粉丝会很高兴听到这个新版本在并没有在版本更迭中丢掉任何东西，保持恐惧，然后带你和你的小伙伴一起进入这个洛夫克拉夫特和他的朋友们创造的恐怖世界吧。

桑迪·皮特森³

2014

² 混沌元素(*Chaosium*)：或称混元社，COC的出版社。

³ 桑迪·皮特森(*Sandy Petersen*)：克苏鲁的呼唤TRPG第一版(1981)作者。曾就职于id Software，参与制作文明、光环战争、DOOM系列和帝国时代系列，设计了桌游克苏鲁战争。

目录

第一章 介绍	7
第二章 爱手艺与克苏鲁神话.....	15
第三章 创建调查员.....	23
第四章 技能	40
第五章 游戏系统	71
第六章 战斗	85
第七章 追逐	109
第八章 理智	129
第九章 魔法	143
第十章 主持游戏	153
第十一章 可怖传说书籍.....	189
第十二章 法术.....	205
第十三章 外星科技及其造物.....	230
第十四章 怪物、野兽和异界诸神	238
第十五章 模组.....	312
第十六章 附录.....	355
译名表.....	393



DERRICK

第一章 介绍

译/七宫涟

人类无法将脑内所有信息同时关联到一起，我想，这算是世间最大的仁慈了。我们身处恬然宁静的无知之岛，位于黑狞无边的大海中央，也并非注定要驶向远方一探究竟。各种科学在其所属方向竭力前行，虽然至今尚未对我们造成伤害，但终有一天，各不相关的知识彼此碰撞，会揭开那骇人的真相，点明我们在这片可怕光景中所处的方位。这份光明是如此恐怖而致命，我们若不想失心而疯，就必须远远逃开，躲进一个新的黑暗时代去寻找平和与安宁。

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》，黄公夏译

欢迎来到克苏鲁的呼唤世界！

“克苏鲁的呼唤”是一个充满了秘密、神秘和恐怖的游戏。你将扮演一位坚定的侦探，奔波在奇怪而危险的场所之间，揭开邪恶的阴谋，对抗暗夜的恐怖。你将面对令人SAN值直葬（令人理智崩溃）的存在、怪物们，还有疯魔的邪教徒们。在被人遗忘的奇异书卷中，你会发现不应当为人类所知晓的秘密。

你，和你的同伴，将决定整个世界的命运！

“克苏鲁的呼唤”是根据霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特的著作改编而成的恐怖主题角色扮演游戏。洛夫克拉夫特在二十世纪二三十年代之间创作了大量的作品，从各个方面诠释了恐怖的意义。自他于1937年逝世之后，他的宇宙恐怖故事的声誉和地位不断升高，如今已经被认为是20世纪重要的美国恐怖小说作家，影响了一代又一代的作者和电影导演，积累了庞大的忠实粉丝。当然，他也凭借自己的实力成为了被崇拜的对象。他的小说主题包括科学幻想、哥特式恐怖和虚无主义宇宙恐怖——角色扮演游戏的绝佳题材。

洛夫克拉夫特的最著名创作莫过于克苏鲁神话。它是一系列相通世界观下的故事合集，使用共通的情节元素，譬如某些描述诡秘传说的神秘书籍和自外而来的类神存在。这个神话点燃了其他作家——主要是洛夫克拉夫特的拥趸和朋友——的思维火花，很快以他们为中心，更多素材被引入这个复杂的体系中来，扩展了它的概念和组成部分。如今，“克苏鲁”的故事（或电影）仍然在被洛夫克拉夫特文学遗产的继承人

持续地创作着。

1.1 游戏概览

“克苏鲁的呼唤”的游戏目的，是和你的朋友一起探索构建一个洛夫克拉夫特式故事并玩得开心。一名玩家作为游戏主持人，又叫做守秘人⁴，他在游戏中担任为其他玩家运行游戏的角色。其他的玩家将扮演无畏的调查员⁵，尝试寻找、理解并最终直面那些恐怖、神秘事件和克苏鲁神话的秘密。

守秘人会选择一个故事来运行游戏。这些故事叫做“模组(Scenario)”，你们在本书后面也能找到两个。模组会给守秘人提供故事的主要结构，以便他/她向玩家呈现这个故事。这里守秘人的角色有一点点像电影导演，只是演员们不知道剧情会怎么发展。以此类推，玩家们就像可以自由的即兴创作自己剧本的演员。

调查员和玩家的形象没必要一模一样。实际上，扮演一个和自己形象完全相左的角色往往更有意思、更愉悦：坚忍的私家侦探、鲁莽的出租车司机或阴险的上流社会神秘学家。

游戏的主体是语言的交互。守秘人设计场景，向玩家描述周围环境、人物和遭遇的事件。玩家告诉守秘人自己的调查员打算如何行动。守秘人随即告知玩家他们是不是可以这样做，如果不可以，会发生什么后果。在游戏中，形成小组讨论的形式，情节跌宕起伏，乐趣由此而生。

⁴ 守秘人（Keeper of Arcane Lore/KP）

⁵ 调查员（Investigator of Unknown/PC）

当戏剧性的“冲突”出现时，规则使用掷骰子来确定一个动作是成功还是失败；例如，判断你的调查员能否通过一座快要轰然倒地的雕像而不被砸到脑袋的时候！规则描述如何解读这些“冲突”的结果。

在“克苏鲁的呼唤”中，守秘人有责任准备模组并公正地运行游戏。守秘人应当让调查员的对手狡猾而卑鄙。

1.2 合作与竞争

游戏是社会性的活动。如果你想要发挥自己的想象力，你大可以简单地去读本书。但是要注意！当一群人一起合作时，他们集体幻想的丰富和有趣程度是一个人所无法企及的。合作效应可以为所有参与者带来一次极其有趣而又难忘的经历。你们一起创造了一个故事，在这个故事中每个人都是主角。

无论调查员是否通力合作，玩家都应当这么做。调查员可以是老好人、也可以是老油条、或者是任何玩家希望扮演的形象。游戏大部分的乐趣在于玩家的创造性的扮演和作为角色的交流，还有那些无法预见的惊悚或者爆笑的剧情发展。

玩家和守秘人的合作可以在游戏中创造出一个既好玩又合理的“世界”。合作的回报是丰厚的。记住所有这一切都是为了玩的开心！

赢家与输家

在“克苏鲁的呼唤”中，没有通常意义的赢家和输家。游戏是合作性质的。参加者一起努力达到预定目标——通常是发现并阻止黑暗崇拜或秘密教团的邪恶阴谋。调查员面对的对手则通常是异常存在或者不利的情境——由公正的KP而非其他玩家安排。

在这种境况下能否胜出，取决于调查员是否达到了他们的预定目标。如果没能达到，就是失败了（他们可以随后重新来过）。在游戏中，调查员可能会受伤、受到精神崩溃的冲击，甚至死亡！但是如果意味着阻止克苏鲁统治世界的一盘大棋，就必须有人要站出来对抗宇宙的恐怖，甚至调查员献出生命都算不上什么！

存活下来的调查员能够从被遗忘的书籍中获得禁

忌的知识，骇人怪物的情报，而且获得了经验，技能更加精进。调查员将继续探索，直到他们退休或死亡。

1.3 游戏范例

如果你从来没玩过角色扮演游戏，你一定想知道它是如何运作的。下面的示例，描绘了一场真正的线下游戏过程片段。不要担心里面使用的术语，当你阅读本书的其他部分时，就会更加熟悉它们（详细的术语表详见386页/附录）。

范例游戏使用经典1920年代设定。调查员正试图搞清臭名昭著的黑帮大佬摩根老大为什么会失踪。

保拉、乔、凯西和阿诺德是玩家，每个人扮演一名调查员。加利扮演守秘人，运行整个游戏，引导故事并操作非玩家角色⁶和怪物。注意每个角色都有他们不同的反应方式，守秘人可以轻松整理他们的陈述，不需要考虑一致性。

我们从中局开始……



调查员们进入了一座废弃的豪宅

守秘人：好了伙计们，你们有什么计划吗？

保拉：我们先在摩根老大的房子边上摸一圈，找找线索。

[所有调查员都同意保拉的主意。]

乔：那就走起！我开上我的Hupmobile送你们过去。

⁶ 非玩家角色 (Non-player character/NPC)

第一章 介绍

街上有人吗？我们半夜过去。

守秘人：当你们来到摩根老大的房子时，你们发现，因为有两盏街灯没亮，街道上相当地黑。房子好像被人遗弃了一样，什么人也看不到。

凯西：我的私家侦探杰克能从后门撬锁进去。

〔调查员赞同这个计划。〕

保拉：我在街上望风。

阿诺德：我要呆在车里保持警惕——我的调查员还是很紧张。

乔：我要跟凯西去。

守秘人：凯西和乔，做一次「聆听」检定。

凯西：（丢百分骰）我成功了！

乔：我失败了。那凯西你听见什么了？

守秘人：你听到木头嘎吱嘎吱摩擦的声音，似乎是房子的前门悄悄地打开了。你成功了，别忘记在「聆听」技能后面做标记。

凯西：好。（她在角色表上做了标记。）我抓住乔，看看能不能躲到垃圾箱后面。

守秘人：OK，你们两个人都需要做一次「潜行」检定。

凯西、乔：耶！我们两个都成功了（两个人都在自己的「潜行」技能后面做了标记）。我们在垃圾箱后面藏得可严实了。

守秘人：真棒。因为现在是夜里，附近又没有能亮的路灯，你们看不见多少东西。一个笨重的身影离开了这个房子，向着街道爬行而去。当它爬到马路中间的时候，它打开下水道盖子，跳了进去。你们听到了扑通一声。噗唰啦啦啦……〔守秘人发出了可疑的水声。〕

凯西：它锁门了吗？

守秘人：没有，根本没锁，大敞着呢。

凯西：我要溜回去告诉其他人。

守秘人：其他人，凯西告诉你们大门敞着。

保拉、乔：我们要进去。

守秘人：阿诺德你呢？

阿诺德：你开玩笑吗？我的教授会进去吗？不可能！

凯西：我们进去的话他可以在外面放哨。

阿诺德：一个人？那也不行！我也要进去！

守秘人：屋里极其黑暗寂静。

保拉：乔，我来打你的手电，我要走在前面，其他人

把手电关上，我们不能让人从街上发现了。

守秘人：你们来到了一个走廊。你们可以向左通过拱门进入起居室，也可以向右穿过一道打开的门进入一间像书房的房间。你们面前是一道向上的楼梯。楼梯下面是一扇封闭的门。在你们的光圈前方，你们发现了地板上有一些水渍，弄不好是脚印。水渍的水又脏又臭。

保拉：这些脚印从哪里来，又去了哪里？

守秘人：你看不出。所有人做一次「侦查」检定。

〔所有人都失败了，没能发现栏杆下面的水滴。〕你们打算怎么做？

保拉：我打算去书房搜索。

乔：那我就去起居室。

阿诺德：教授检查玄关的衣橱。

凯西：杰克要上楼。

〔因为调查员分兵，现在守秘人单独处理每个人的行动。〕

守秘人：保拉，书房里有书橱，但是很奇怪里面没什么书。还有两个没锁的文件柜，一张锁住的桌子，桌子配的椅子和三把巨大的皮革座椅。

保拉：我先开桌子。

守秘人：它上着锁，想要开锁先做「锁匠」检定。

保拉：我掷出了23，比我的「锁匠」点数34小，成功了！（保拉给技能做了标记）。

守秘人：好。那在桌子里面你找到两件感兴趣的东西。一个写有“遗嘱”字样的密封信封，还有一本标注“印斯茅斯航运公司”的账簿。你想要浏览一下吗？

〔虽然保拉很想，但是为了控制紧迫感和进度，守秘人转而处理凯西这边。〕

守秘人：凯西，杰克走到楼梯上面的时候，他能感觉到栏杆的下面有水珠，好像有什么湿的东西触碰过栏杆，水聚集起来了一样。



凯西：唔...啊。杰克小心翼翼地继续走。

守秘人：这一层有两间卧室和一间浴室。右手边的卧室内开着，里面散发出一股发甜的霉味。

凯西：我先在门外瞄一眼。

守秘人：当你进入卧室的时候，气味变得更加浓烈，到处都是血污。摩根老大衣衫整齐的尸体摊在床上。他的头颅已经被扯坏，内脏被凌乱地掏了出来。因为房间里游移着微弱的绿色磷光，你能清楚地看见这一切。杰克请做一次理智检定。

凯西：哎呀，我失败了。

守秘人：好的，杰克失去1D6点理智值。〔加利骰1D6，结果是4。〕杰克失去了4点理智值——他脸色铁青，大声尖叫并且因为这一惨象开始呕吐。你们其他人听见了杰克在楼上的叫声。

乔：我们上楼去救他。

守秘人：OK。进到房间里看到惨象的每个人都要做一次理智检定。

〔他们照做了，结果不一。〕

凯西：杰克恢复正常以后，去浴室擦干净他的风衣。

守秘人：其他人打算怎么做呢？

乔：我打算仔细检查尸体，但是不想碰它。而且，我要提醒其他人不要碰到血污。

保拉：我要搜索二楼的其他房间。

阿诺德：教授和你们一起去。

守秘人：乔，你可以发现他的尸体上有更多的水渍，甚至在头盖骨里也有。面部的剩余部分上有一些擦伤。试试做一个「侦查」检定。

乔：我成功了。然后呢？

守秘人：墙上七英尺有一个沾满血和水的手掌印。爪痕清晰可见，虽然手指又粗又短，但手掌至少有八英寸宽。它没有被抹过，你们可以拓印下这个手掌的轮廓。

乔：哇！我小声招呼保拉、杰克和教授过来这边。教授你带相机了吗？

阿诺德：见鬼！我想起教授忘带什么东西了！呃，他从笔记本上撕下一页纸，把手掌印拓下来。

守秘人：他得到了拓片。阿诺德，你的教授还发现了对面墙上的奇怪记号。在他研究它们的时候，它们好像催眠一般地在缓慢移动。

阿诺德：唔...呃！我想离近了看看。

以前从来没玩过角色扮演游戏？

如果你以前从来没玩过这种游戏，那对于它到底是什么可能仍然一知半解。为了消除误解，回到正确的轨道上来，举出一个正常的线下游戏例子应该会很有用。

约翰，他的死党，还有两个朋友，星期五晚上七点左右在约翰家里聚会。在看了本周新闻、准备了一些饮料和零食以后，他们在约翰的起居室坐下，约翰取出纸笔，开始和他们商量创造角色的事情。大家比较他们的想法，填写角色卡。这样差不多到了八点。

约翰用对开场场景的描述开始了整个游戏，描述一个人怎样和调查员交谈，希望他们去查验自己很久以前的房产，因为有流言说它可能在闹鬼！一位玩家很快反应过来，装出自己调查员的声音，说这件事是“一本正经地胡说八道”。随着故事发展，每个人都变得投入，描述他们的调查员做了什么，说了什么。产生戏剧冲突的时候，就用掷骰来决定结果。有时调查员节节顺利，有时会出现各种事情阻碍他们。这全都是依靠简单地交谈和掷骰子来决定行为的结果，玩家不必跳下椅子真正地表演出来，更不必穿上演出服和用道具。

约翰和他的朋友十点半结束故事，又聊了一会天，很快就到了夜里十一点。每个人都希望下周再见面，得知故事会如何发展。

当然这只是一个例子。玩家的数量、游戏的时间长度都随游戏而不同。

守秘人：他没有时间这么做。所有人为你们的调查员进行一次「聆听」检定。〔阿诺德、凯西和乔失败，保拉成功。〕保拉，你听到外面的街道上传来兵的一声，除此之外什么也听不到。

保拉：到底是什么声音？别是井盖掀开的声音吧！

守秘人：前门突然碰上了，你们听见有什么人走进来，还上了楼！

〔他在地上踩出声音，耸起肩，模仿效果。〕

阿诺德：我的教授在窗户边上等着，随时准备跳窗！

保拉：我把手电朝窗外照，看看到底怎么了。

凯西：杰克抽出自己的.38狮子鼻左轮，越过保拉的肩头张望。

乔：我缩到杰克和保拉的后面，但是也拔出自己的双刃短刀以备不测。

守秘人：走进房子的是一个可怕而夸张的人形。它大概有八英尺高，长着变形而扭曲的四肢。它的脸上满

是皱纹，没法看见面部特征。它病态的绿棕色皮肤十分松弛，条条腐化的肉瓣互相拍打着。它身上滴落的液体正是你们之前见过的棕色水渍。你们一起做理智检定吧，成功减少1点，失败要减少1D10点！

乔：我成功了。

阿诺德：呼！我也过了。

凯西：我败了。（加利投SAN损失，结果是3）杰克掉了3点SAN！

〔保拉也失败了。加利投SAN损失，结果是9〕

守秘人：保拉，你的调查员被他眼前的恐怖吓得不轻。损失9点理智值。

保拉：呜啊！我被吓尿了！

守秘人：我来看看（他检查了保拉的角色卡）。保拉，因为你的调查员一次损失了5点（或更多）理智值，可能会陷入临时疯狂。除非你掷1D100的结果高于智力，否则你会因为承受不了这一切而晕倒。

〔保拉掷出4，她的调查员晕倒了。〕

守秘人：因为保拉的调查员拿着手电，它现在在房间里乱滚，光圈狂乱地闪烁。阿诺德的教授注意到窗户被铁格子封住了。你们离开这里的唯一办法是从那个东西身边闯过去。

齐：（乱作一团）我要用椅子把铁格子砸烂！我的手电呢？谁知道这到底是个什么东西？我要用子弹射它脸。救命！救命！

窗户上的铁格子能被打开吗？墙上的神秘记号到底是什么？怪物会攻击吗？保拉的调查员能记得带上他发现的账簿和法律文书吗？杰克的.38左轮对怪物有用吗？

1.4 游戏涵盖范围

同样地，有些比人类更加古老、更加强大的恐怖存在至今仍然幸存，它们亵渎地蔓生着，活过了对人类来说毫无意义的永恒岁月。那些怪物般的存在永远沉眠在难以置信的地穴和遥远的洞窟中，远离理性和因果的法则，等待亵渎者来唤醒——这些僭妄之人知晓它们那暗黑而禁忌的印记，以及诡诈的暗语。

——H.P.洛夫克拉夫特《阿隆佐·泰普尔的日记》

洛夫克拉夫特创造的克苏鲁神话是本游戏的特征；但是，这里也用到了一些和洛夫克拉夫特同时代

的、不同时代的有趣概念和创造，确保神话的恐怖得到最大限度的利用。

许多“克苏鲁的呼唤”模组都发生在1920年代的美国——称为古典时代——是绝大部分洛夫克拉夫特著作发生的年代。对于他来说，1920年代是现代，所以本书既含有1920年代也含有现代的设定。许多扩展和公开模组的时代设定都不一样，涵盖了维多利亚煤气灯时代、黑暗时代（10世纪）等等。克苏鲁神话超越时间和空间，神秘的旧日支配者深不可测的阴谋会蔓延到任何可能的历史设定当中。

新版说明

“克苏鲁的呼唤”初版发行于1981年。自此一直由混沌元素（Chaosium）出版发行。本书是其第七版，经过了彻底的改版，有了显著的变化，并且保持和以前版本的兼容性。如果需要将已经出版的资料转化为七版，请参考附录：向上兼容到第七版。

1.5 守秘人必读

建议想要主持“克苏鲁的呼唤”的玩家都要简单熟悉一下H.P.洛夫克拉夫特的著作。阅读洛夫克拉夫特的著作，你不仅可以获得许多对克苏鲁神话的了解，而且可以开始理解游戏中的关键恐怖主题。你可以读他的任何一篇文章，但是以下这些作品是神话的核心，是一个好的开始：（后面列出的译者，是可能的一种译本。多种译本不全部列出。）

- ※ 《The Lurking Fear》 / 《潜伏的恐惧》译：aaa3am
- ※ 《The Horror at Red Hook》 / 《雷德胡克的恐怖》译：竹子
- ※ 《The Colour Out of Space》 / 《星之彩》译：修白川
- ※ 《The Dunwich Horror》 / 《敦威治的恐怖》译：竹子
- ※ 《The Shadow Over Innsmouth》 / 《印斯茅斯的阴影》译：竹子
- ※ 《The Dreams in the Witch-House》 / 《魔女屋中之梦》译：竹子
- ※ 《The Haunter of the Dark》 / 《夜魔》译：竹子
- ※ 《The Shunned House》

- ❖ 《The Call of Cthulhu》 / 《克苏鲁的呼唤》译：黄公夏
 - ❖ 《The Case of Charles Dexter Ward》 / 《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》译：竹子
 - ❖ 《The Whisperer in Darkness》 / 《暗夜呢喃》译：竹子
 - ❖ 《At the Mountains of Madness》 / 《疯狂山脉》译：竹子
 - ❖ 《The Shadow Out of Time》 / 《超越时间之影》译：竹子
- 大部分都是短篇小说。阅读以上书目超过一半的守秘人，就可以掌握这个游戏了。建议本游戏的准玩家也至少在尝试调查克苏鲁神话的秘密以前，至少读一篇。

1.6 游戏用具

准备进行克苏鲁的呼唤游戏时，只需要以下道具：

- ❖ 本书。
- ❖ 骰子。
- ❖ 纸。
- ❖ 铅笔和橡皮。
- ❖ 三两好友。
- ❖ 一个安静的场所（推荐餐厅里的桌子）。
- ❖ 3-4小时的游戏时间。

骰子

由上所述，游戏当中守秘人和玩家需要一系列骰子。包括百分骰（D100），四面骰（D4），六面骰（D6），八面骰（D8），和二十面骰（D20）。为了游戏顺利，建议守秘人和玩家各自准备一套骰子。

刚刚接触角色扮演游戏的人可能从未见过6面以外的骰子。这种东西可以在绝大多数的桌游店或者亚马逊代购买到。

字母D的意思是骰子(Dice)的D。后面的数字代表骰子的面数：D8代表从1到8的随机数，D100则是从1到100的随机数。

骰子用来表示某次攻击造成了多少伤害，创建新调查员，表明理智值的损失，等等。

必读——如何使用本书

本书包含了你们在游玩“克苏鲁的呼唤”时需要的一切内容——除了骰子、铅笔、笔记纸和朋友以外。本游戏也有相当多的配套材料，包含简短易上手的模组、贯穿许多场游戏在全世界冒险的战役书、设定书、网络论坛等等。

你们在首次进行游戏之前，应当熟悉“克苏鲁的呼唤”的规则和要领。本书分为以下几个主要部分。

规则部分——你们在进行本游戏时要用到的所有内容，包括创建调查员、游戏规则，以及如何有效利用规则的小建议。

KP参考部分——这部分是专为打算运行“克苏鲁的呼唤”游戏的读者（也就是KP）准备的。“克苏鲁的呼唤”是一个关于推理和秘密的游戏，如果你不打算当守秘人的话，阅读这些参考内容可能打消你的兴趣。

如果你们刚刚接触“克苏鲁的呼唤”，推荐从头到尾阅读本介绍（尤其是第13~16页的“游戏范例”，然后通读规则。另外，如果你想要自己运行游戏的话，还需要阅读第十章：主持游戏并且熟悉KP参考部分的其他内容（第182~344页）。最后，从书后的模组（“古茂密林”和“猩红文档”）中选择一个，就可以开始运行自己的第一次游戏了！

但是，如果你们已经熟悉H·P·洛夫克拉夫特和既往版本的“克苏鲁的呼唤”，你们可以直接跳到第三章：创建调查员并且熟悉版本的规则。



·读D100

百分骰（缩写成D100）常常是由两个10面骰子同时投掷得到。这种骰子都是成对售卖，个位骰子写有从0-9的数字，十位骰子写有00, 10, 20.....90的数字。当投掷时，读顶面的数字，将十位和个位骰子相加得到结果。十位是00，个位是0的情况，结果是100。十位是00，个位不是0的情况，结果是一位数。

字；例如十位00，个位3，结果是3。

也有两个骰子每个都写着0-9但颜色不同的，将一种颜色作为十位即可。

·骰子指令变体

有时骰子指令的前面还有数字。它的意思是必须投掷多个骰子，并将结果相加。比如，2D6表示掷两个六面骰（或者投一个六面骰两次），并将结果相加。

有的时候掷骰有修正值。比如你可能会见到1D6+1。这表示你需要在D6的结果上加1，结果是2~7中之一。

一次投掷可能不止投一种骰子。比如某个怪物的爪子伤害是1D6+1+2D4，那就分别投掷并将三者加起来。守秘人和玩家都要注意将伤害加值（或缩写“db”）加到怪物或调查员的伤害骰当中。

调查员角色卡

玩家应当把他们的调查员记录在角色卡上，角色卡可以在本书末尾找到（见规422/调260页）。你也可以在混元社官方网站www.chaosium.com中找到下载版。有1920年代和现代两个版本，每种角色卡中都包含了游戏中所需的所有信息。第三章会详细解读如何填写这张角色卡。

模型和其他道具

“克苏鲁的呼唤”可以纯用口述进行，除了骰子、角色表以外，不需要缩微模型和其他用具。但是你会发现缩微模型、指示物(token)和手办可以使行动可视化，标示每个调查员在战斗中所处的位置或者在探索古代墓穴时谁走在前面这类事情。不论是否使用模型，守秘人在绘图纸或白纸上绘出行动或遭遇场景的主要地形都是很有用的。