

第十六章 附录

译/秋叶EXODUS 七宫涟

从没有哪个神智健全的凡人能够如此危险地接近那基元本质的奥秘——从没有哪个生物的大脑得以如此接近那超越了形式、力量与对称性的混沌中的绝对毁灭。

——H.P.洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》，竹子译

附录 I：术语表

COC中使用的关键名词索引。

1D100: 见百分骰(Percentage, Percentile Dice.)

1D4, 1D6; 1D8; 1D10等: 标识骰子的数量及面数。

冒险(Adventure): 见模组(Scenario)。

APP: 外貌(Appearance)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

护甲(Armor): 减少所受的伤害。穿着防弹衣、怪物的天然鳞甲都能使其获得护甲。从伤害中减去护甲值，结果才是实际损失的HP。p33

资产(Assets): 来自信用评级(Credit Rating)。以资产存在的财富在变现后才能被花费，详见3.5的资产部分。

背景故事(Backstory): 用于确定调查员的特征。

基础技能等级(Base Chance): 未经训练的调查员成功使用技能的几率。有些技能无法轻易掌握，因此只有1%的基础等级。基础技能等级标注在角色卡上每个技能旁边的括号里。

相信者(Believer): 调查员可能间接认识到克苏鲁神话(比如通过阅读典籍)而并不真的相信神话。当角色第一次接触神话时，扣除等同于克苏鲁神话技能点数的理智值。p179

奖励骰(Bonus Die): 由守秘人决定。进行技能或属性检定时，投百分骰和额外一颗十位骰。现在掷3颗骰子，一颗个位和两颗十位。应用结果更好(较低)的十位骰的结果。p91

疯狂发作(Bout of Madness): 疯狂发生时，调查员所经历的第一个疯狂阶段。取决于当时的情况，可能造成即时症状或总结症状。p156

体格(Build): 衡量物理尺寸、力气和耐久性的单位。

可以简单地反映出生物和无生命体的比例。

战役(Campaign): 同一组调查员参加的一系列相连模组。

属性(Characteristic): 每个调查员都要投出八个属性—力量(STR)、体质(COM)、体型(SIZ)、智力(INT)、力量(STR)、敏捷(DEX)、外貌(APP)和教育(EDU)。其它属性，如理智、魔法和生命均由这八大属性衍生。属性决定角色的基本能力。p30

追逐(Chase): 进行追击或逃离时改变位置的一系列行动。追逐可能在驾驶载具时发生，也可能徒步中发生。p132

现金(Cash): 来自信用评级(Credit Rating)。调查员可以在他们乐意的时候随时花费现金。p46

检定(Check): 见成长标记(Tick)。

译注: 这里的Check似乎检查、打勾的意思。

战斗轮/追逐轮(Combat/Chase Round): 弹性游戏时间单位，使角色进行行动、使用武器和技能进行对抗。回合轮次由角色的DEX排序进行。p138

组合技能检定(Combined Skill Roll): 将一次掷骰结果与多个技能相比较。根据情况不同，守秘人可能要求其中一个或所有技能都成功。p55

CON: 体质(Constitution)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

结果/后果(Consequence): 孤注一掷失败所产生的负面影响，详见5.3孤注一掷。

信用评级(Credit Rating): 决定角色可用的现金及资产的数量。还体现角色能够负担的生活水平。p61

大成功(Critical): 1D100掷出“01”永远都会成功，而且会造成有益结果。详见5.5 大失败与大成功

克苏鲁(Cthulhu): (在Chaosiumese中读作“kuh-

THOOloo”。在H·P·洛夫克拉夫特的故事中首次登场，并多次在其他作者的作品中出现。

译注：洛氏神话中知名度最高的邪神，以至于整个体系都以他的伟大名讳命名。

克苏鲁神话技能(Cthulhu Mythos skill)：关于宇宙诸神、神话存在、怪物和恶魔(fiendish)的知识。p61

伤害(Damage)：受到攻击和意外损伤被称为“受到伤害”。从生命值中减去伤害值。p119

伤害加值(Damage Bonus ,DB)：由STR与SIZ的加值衍生，见表 I。

死亡(Death)：HP归零，急救或医学失败且未通过CON检定的重伤角色会死亡。此外，单次受到大于最大生命值的伤害让角色必然死亡。p123

深层魔法(Deeper Magic, Deeper Version)：比通常版本更有效的法术变体。

幻觉(Delusion)：在疯狂中，调查员可能产生幻觉，因此守秘人可能向玩家提供虚假信息。玩家可以进行现实认知检定来看破幻觉。p162

幕间成长(Development Phase)：见调查员幕间成长(Investigator Development Phase)。

DEX：敏捷(Dexterity)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

敏捷排序(DEX Order)：用于战斗和追逐。角色的行动顺序按照DEX数值从高到低排序。p102

骰子，掷骰/投骰(Dice, Die (D))：表示需要掷骰来确定游戏中发生的结果。

难度等级(Difficulty Level)：有三种难度等级：常规难度、困难难度和极难难度。p82

寻找掩体(Diving for Cover)：射击目标察觉到射击者而寻找掩体，进行闪避检定。p113

闪避(Dodge)：用来回避近战及远程攻击的技能。p63

濒死(Dying)：生命值归零且处于重伤状态的角色即会濒死。p123

EDU：教育(Education)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

极难成功(Extreme Success)：极难成功是检定结果小于等于技能或属性值的五分之一的情况，见难度等级(Difficulty Level)。p82

五分之一(Fifth)：掷1D100时检定角色技能或属性值的

五分之一，用于极难难度。

战技(Fighting Maneuver)：使用格斗技能而并非简单造成伤害的战术动作，比如擒拿对手，解除武器，使对手失去平衡等。见6.3战技。

急救(First Aid)：一项技能，可以回复1点生命值，或者为濒死角色稳定伤势，见p65，详见治疗(Healing)。

揭示预兆(Foresighting)：孤注一掷前，守秘人可揭示其失败后可能发生在调查员身上的后果。p85

精读(Full Study)：对神话典籍的系统性学习。一本神话典籍可以精读多次，每次所需的时间加倍。p174

大失败(Fumble)：被检定值小于50时D100掷出96-100，或者被检定值大于等于50时掷出100的情况。这通常会招致非常糟糕的后果。p89

目标(Goal)：玩家进行检定所想要实现的效果。p82 p194

一半(Half)：掷1D100时检定角色技能或属性值的一半，用于困难难度。

展示材料(Handout)：守秘人交给玩家的文件或其它东西，通常是一些线索。

近战(Hand-to-Hand)：空手搏斗或近战武器，像是打出一记老拳或挥动长剑。

困难成功(Hard Success)：困难成功是指检定结果小于等于技能或属性值一半的情况，p82，见难度等级(Difficulty Level)。

险境(Hazard)：追逐中的位置，可能会使角色受伤或减缓角色或载具的速度，通过险境需要技能检定。

治疗(Healing)：如果受伤的角色并未受到重伤，该角色每天自动恢复1点生命值，否则必须进行检定，见重伤。急救和医学有助于治疗伤势。

生命值/耐久值(Hit Points, HP)：等于角色的CON与SIZ之和除以10向下取整。表示角色能承受的伤害数值。p65

最大生命值/耐久值(Hit Point Total)：角色完全健康时的生命值。

人类极限(Human Limits)：调查员无法对抗超过自身100点或更高的属性。p88

灵感检定(Idea Roll)：玩家发现游戏陷入僵局时，他们可以做一个灵感检定，守秘人会将他们引回正轨。p199

贯穿(Impale): 攻击者在攻击检定中取得极难成功，表示武器击中重要部位或者穿透目标，会造成更大伤害。p103

不定性疯狂(Insanity, Indefinite): 调查员在游戏中的一天内失去1/5或更多当前理智时发生，持续到角色被治愈或者恢复为止。p156

永久性疯狂(Insanity, Permanent): 如果当前理智归零，调查员就彻底疯了（他可能需要在收容设施里度过余生），将其从游戏中移除。p156

临时性疯狂(Insanity, Temporary): 在单次理智检定中失去5点或更多理智时，调查员精神即遭受重大创伤。进行一个智力检定，若通过，调查员会理解自己的遭遇并陷入疯狂1D10小时。p155

INT: 智力(Intelligence)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

泛读(Initial Reading): 对神话典籍的粗读。浏览全书，获得等于泛读值的克苏鲁神话技能点数。如果读者是一位相信者，对其造成理智损失。p173

调查员(Investigator): COC中的玩家角色(Player character, 简称PC)。

调查员幕间成长(Investigator Development Phase): 通常发生在游戏结束或模组结束时。玩家为他们的调查员做成长检定的一段时间。p94

守秘人(Keeper of Arcane Lore): COC中的游戏主持。守秘人知晓一切秘密，负责描述场景，扮演NPC和怪物。守秘人是游戏规则的最终裁决者，应尽力在游戏中保持公正平等。

知识/教育检定(Know (EDU) roll): 一次教育检定。某些情况下，调查员所受训练和教育可为其提供额外见解。

成功等级(Levels of Success): 分为失败、常规成功、困难成功与极难成功。极难胜过困难，困难胜过常规，常规胜过失败。p82

幸运(Luck): 体现角色在其无法掌控的事件上的运气。

幸运检定(Luck roll): 用来决定调查员在外部情况(circumstances external)下的命运(fate)。

疯狂(Madness): 见疯狂发作Bout of Madness.

魔法值(Magic Points (MP)): 由POW属性衍生。用来施法，MP是人类和其它智慧存在所固有的。当MP归

零时，任何进一步MP耗用都将在HP中一比一扣除。MP每小时回复1点。p176

重伤(Major Wound): 如果单次攻击造成的伤害超过角色最大生命值的一半(大于等于)，角色即收到重伤。重伤角色HP归零可能导致其死亡，p121。须每周进行恢复检定。

最大理智值(Maximum Sanity): 等于99减克苏鲁神话技能。p155

医学(Medicine): 为受伤或患病的角色回复1D3点HP，或为濒死角色稳定伤势，p120，见Healing.

移动速度等级/移动速度(Movement Rate ,MOV): 角色在一轮中可以移动的距离（单位为米或码）。全速奔跑的角色可以移动五倍于这个数值的距离。p33

神话等级(Mythos Rating): 衡量神话典籍中记载的克苏鲁神话知识深度。p175

NPC: 由守秘人扮演的非玩家角色(Non-Player Character)。

隐秘线索(Obscure Clue): 如果玩家未能通过洞察检定(Perception skill rolls)，守秘人可以决定不提供的线索。p203

显明线索(Obvious Clue): 守秘人认为是必要的线索，可以轻易将之交给玩家。p202

职业(Occupation): 调查员的生活来源。

对抗检定(Opposed Roll): 双方各自进行检定，对比成功等级，成功等级更高的一方获胜。p90

可选规则(Optional Rule): 这类规则作为标准规则的补充或替代，由守秘人决定是否使用。

寡不敌众(Outnumbered): 角色在一轮中进行过反击或闪避后，接下来所有对其的攻击都有一个奖励骰。每轮攻击次数超过1次的角色或怪物可以在攻击者获得奖励骰之前反击或闪避相同的次数。p108

惩罚骰(Penalty Die): 由守秘人决定。进行技能或属性检定时，投百分骰和额外一颗十位骰。现在掷3颗骰子，一颗个位和两颗十位。应用结果更差(较高)的十位骰的结果。p91

百分骰(Percentage, Percentage Dice): 游戏中的大部分检定都需要用到1D100，即百分骰。技能和属性点数都用百分比表示。

洞察检定(Perception, Perception Roll): 包括侦查、心理学和聆听技能，有时也包括追踪。

兴趣技能点(Personal Interest): 创建调查员时，玩家可以向任何技能投入 $INT \times 2$ 点技能点。p36

译注: 除了克苏鲁神话外的任何技能，包括信用评级。

抵近射击(Point-Blank): 目标在射击者1/5DEX范围内时，射击者得到奖励骰。p113

POW: 意志(Power)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

职业(Profession): 见职业(Occupation)。

孤注一掷(Pushing, Push): 如果玩家有理由进行第二次尝试，则为其提供第二次技能检定的机会。孤注一掷失败会带来非常糟糕的后果。战斗、追逐、理智和幸运检定不能孤注一掷，p84。见揭示预兆(Foreshadowing)。

现实认知检定(Reality Check): 玩家进行一个理智检定来尝试看穿幻觉。p162

轻伤(Regular Damage): 所有单次受到的伤害都小于角色最大生命值的一半的情况。角色不会因为轻伤而死亡。p119

常规成功(Regular Success): 常规成功是检定结果小于等于技能或属性值的情况，见难度等级(Difficulty Level)。p82

轮(Round): 见战斗轮/追逐轮Combat / Chase Round.

理智(Sanity ,SAN值): 每个调查员在游戏开始时都是神志清醒的，但随后的理智损失可能导致其陷入临时性、不定性甚至永久性疯狂。见疯狂(Insanity)。

理智损失(Sanity (SAN) Loss): 经由令人不安的可怕经历（比如看到怪物）而损失的理智值，通常需要掷骰。p154

理智值/理智点(Sanity Points, SAN): 起始值等于角色的POW。该数值可能变动。最大理智等于99减角色的克苏鲁神话技能点数。理智可能减少或增加，但不能自动回复。

理智检定(Sanity Roll): 投1D100，小于等于当前理智值则成功。成功的理智检定可能减少较少的理智值或根本不减少。而失败的理智检定总会损失更多理智值，甚至可能导致疯狂。

模组(Scenario): 专为角色扮演设计的一系列故事，包括事件顺序(the sequence of events)、角色数据(character statistics)、特殊规则和法术，以及调查员可能会发现的一些有趣或令人回味的描述。可能是守秘人的原创设计，或者是已经出版的模组与参考书的内容。

SIZ: 体形(Size)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

技能(Skill): 一项明确的知识、技术或身体能力，特别属于调查员的可用能力。

技能检定(Skill Roll): 投1D100，见成功(Success)。

故事(Story): 见模组(Scenario)。

STR: 力量(Strength)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

突袭(Surprise): 出人意料的攻击，可能会让对手措手不及(surprise)。p106

成长标记(Tick): 成功使用技能的调查员在那个技能旁边的方框中做标记。在调查员幕间成长中为标记的技能做成长检定，若成功，为技能增加1D10点。克苏鲁神话和信用评级没有成长标记。p61

古籍，神话典籍(Tome, Mythos Tome): 记载着克苏鲁神话知识的书，一般会赐予读者克苏鲁神话技能点和法术。

昏迷(Unconscious): 当角色受到重伤且CON检定失败时，可能陷入昏迷。昏迷的持续时间由守秘人决定。成功的急救或医学可以将角色唤醒。p123

本术语表中标注的页码均为原书页码，如需细则请按Ctrl+F进行搜索。

附录 II：向上兼容到第七版

从旧版本的COC中转化

如果你习惯了以前的规则版本，就会注意到七版规则有了一些变化。这些变化意在使以前版本“克苏鲁的呼唤”的内容只需要最少的步骤就能转化为第七版。其中一些变化会在这里列出，供读者参考。

转化调查员

如果玩家有原来的调查员想要变化后在七版使用，遵照以下步骤。考虑到调查员的生涯往往十分短促，很多玩家可能根本不用关心这一部分！

属性

属性和技能进行了统一，现在两种数据都基于百分比了。意义是在技能属性混合判定时便于比较。

其目的在于使数字计算在建立调查员时就做好，不需要在游戏中再算。你并不必须在角色卡上填满1/2 和1/5 值；但是特别是在玩家想要确定自己的成功等级时，这样可以加快速度。

幸运和POW 解除了关系，因为后者在游戏中有其他的重要意义。所以现在幸运是随机投掷 [3D6*5]。

EDU 不再是决定角色本职技能点数的唯一属性。一些角色可能教育水平比较低，但是在一些不特别学术的技能上也能非常精通。而且APP 也有了一些价值。

我们考虑过将技能与属性产生关系（好像「闪避」与DEX 一样），但是并没有推行。这个主意好像很不错：比如「取悦」的基础技能值是APP的1/5，似乎十分恰当。我们不这样做，是基于以下三个原因：

- ⑨ 使用属性值会增加建卡的计算量。
- ⑨ 属性值的1/5 会在3到18 之间。如果你想要在该技能投入点数，属性带来的一点点数并没有什么特别大的益处。
- ⑨ 属性值用来限制角色的技能点数。现在依据职业的不同，各种属性都可能影响调查员的本职点数。

我们保留了「闪避」和DEX 的关系，因为一直如

此。

对于STR、DEX、CON、SIZ、APP、INT、POW 和EDU，旧版的值就是新版的1/5 值。将它乘以5 得到新值，并除以2 得到1/2 值。

幸运和HP 可以原样保留。至于理智，它只用来设定初始理智值，不再作为属性保留。

属性转换表

七版属性	除以5	七版属性	除以5
15	3	55	11
20	4	60	12
25	5	65	13
30	6	70	15
35	7	75	15
40	8	80	16
45	9	85	17
50	10	90	18

表XVI：教育转换表

六版	七版	六版	七版
18	90	23	95
19	91	24	96
20	92	25	97
21	93	26	98
22	94	27+	99

年龄

以前的规则包含了年龄增长规则，因为变化不大，无需重新计算。伤害加值没有变化；但是移动速度需要重新计算并补充体格信息（见[伤害加值和体格表](#)）。

伤害加值(DB)

负伤害加值在七版中已经过修改。

七版伤害加值	六版&五版
-1	-1D4
-2	-1D6

生命值(HP)

七版中HP 由CON+SIZ 除以10 并舍去小数得到。这样一个CON60、SIZ65 的邪教徒总和是125，除以10 得到12.5，于是他有12 点HP。

而原版本中计算时是CON 和SIZ 的平均值，小数进位。同样的邪教徒将有CON12、SIZ13，平均值是12.5，小数进位之后是13 点。

这样七版中一些NPC 和敌人的HP 会比以前版本减少1 点。KP 在考虑敌人和怪物时可以忽略这一变化。

体格

七版引入了体格值，在战技和追逐时使用。它是力量和体型的综合。

移动速度(MOV)

在六版中，所有人类的移动速度都是相同的8。但是七版中的移动速度有差异。

「步枪」和「霰弹枪」原本是两个技能，但是现在合并了。六版的阿奇有40%「步枪」和70%「霰弹枪」。六版的技能基础值是「步枪」25%，「霰弹枪」30%。阿奇的「步枪」提升了15 点，「霰弹枪」40 点。

阿奇的七版卡中「射击 (步霰)」基础值是25%，应当再加上二者中较大的数值（40%），将其增加到65%。未使用的15% 记入阿奇的技能池。

技能池

在七版的角色卡上，许多技能没有变化，技能值可以直接转换。但是如果投资的技能不存在了，这些点数应当记录在技能池中，供之后分配。当向技能池记入点数时，不要误把初始点数投入技能池。

技能池中的点数在七版中应重新分配以建立相似的角色。当分配技能时，考虑将点数投入七版新增的技能中，例如「取悦」和「恐吓」。

旧版本中的一些技能在新版本被合并了。这种技能是在熟练度上会影响另一个领域熟练度的类型。比如「步枪」和「霰弹枪」。这两种武器在很多方面都不同，但是精通霰弹枪的人比起未受到步枪训练的人

在使用步枪时有许多优势。

所有因为技能合并或删除而空出的点数应该由玩家合理分配，KP可能会规定一个75% 的上限。

若KP 同意，如果有必要，一些调查员可以为了调整或平衡转移技能点数。

下面列出完整的技能对照表。

七版	六版&五版
估价	——
取悦	——
恐吓	——
生存	——
技艺(摄影)	摄影
格斗(斗殴)	拳击
格斗(斗殴)	擒抱
格斗(斗殴)	踢技
格斗(斗殴)	小刀
格斗(斗殴)	武术
射击(步霰)	步枪
射击(步霰)	霰弹枪
灵感(少见)	灵感
智力	灵感
博物学	自然史
说服	辩论
说服	议价
说服	演讲
科学(天文学)	天文学
科学(生物学)	生物学
科学(化学)	化学
科学(地质学)	地质学
科学(药学)	药学
科学(物理学)	物理学
妙手	藏匿
妙手	盗窃
潜行	躲藏
潜行	潜行

七版对一些译名进行了更改，详见[使用说明](#)的第二页。除此之外：七版博物学(Natural World)的对应

六版Natural History, 自然史为误译；七版潜行(Stealth)与六版的潜行(Sneak)原文不同。

信用评级

如果你的角色已有记录的资产，可以保留。否则，用信用评级范围调整你调查员的财富。

战斗技能（踢、拳、头顶、擒抱、刀、棍）

在以前的版本中，每种凡骨攻击都有单独的技能。现在这些技能已经合并成一个技能：「格斗（斗殴）」。如果你离别人足够近，头顶可能是最适合的攻击方式。如果目标在地面上，脚踢可能更合适。鼓励玩家寻找符合当时情境的攻击方式，而不是出于战术考虑使用自己的最高技能值。

棍棒和小刀之类基本武器现在也包含在「格斗（斗殴）」当中。如果你的调查员受到攻击，他/她可以抓起一把水果刀来武装自己，但是如果这时技能值会变低，他们还会这么做吗？熟练的格斗家很可能灵活地使用任何棍棒或小刀。

转化非玩家角色(NPC)、怪物、野兽和异界诸神

拥有详细数据的人类NPC，转化方法和上面的调查员相同。通常NPC的信息要少于调查员，可能会用到怪物的转化指导。

- ⑨ 属性：将属性数值乘5以获得七版属性。NPC和怪物的属性值通常都是用来决定玩家技能检定的难度，所以不需要记录半值和五分之一值。
- ⑨ 技能：许多NPC和怪物会列出有限的几种技能，这些技能大部分可以在七版照常使用。如果该角色的技能在七版中已经不可用，那么将技能值指派到类似的技能上。
- ⑨ 战斗技能：许多生物拥有多种攻击方式，多数情况下这些应该合并为一个战斗技能。使用点数最高的攻击方式作为战斗技能使用。唯一的例外是拳击，因为此前人类NPC的拳击技能初始值为50%，故将其减少25%以作平衡。
- ⑨ 每轮攻击次数：检查怪物的描述决定它在每轮中能攻击多少次，在这个范围之内它可以在一轮中

连续攻击多次。

- ⑨ 其他攻击方式：不少怪物都有独特的攻击方式。如果可能的话，尽量将这些攻击归到格斗的范畴之中，比如「爪」、「触手」之类，并且加上如何解说这些攻击的注释。如果这些攻击除了造成伤害之外还有其他效果，那么创建一个战技来再现攻击的效果。如果这个效果只是捕捉对手或者将对手摔倒地上，本身就可以用战技实现（参考战技，105页），使用生物的基本格斗技能。记得将所有关于属性的计算乘以5；如有需要，可以改变骰子组合近似新的效果范围。
- ⑨ 其他属性：怪物的伤害加值、耐久值、护甲值和MOV值保持不变。

转化模组

对于许多玩家来说，“克苏鲁的呼唤”一项重大优点就是它多年以来积累的丰富模组和战役。它们只需要很少的规则变更就能应用到新的“克苏鲁的呼唤”第七版当中。

灵感检定

在“克苏鲁的呼唤”第七版中，智力检定和灵感检定的区别非常重要，值得注意。

在较早的模组中，灵感检定用来让玩家回到正确的轨道上来。七版规则有两个方面在这里生效：第一要记得，你希望玩家找到的线索，不要强令玩家掷骰（参见显明的线索，202页）；第二，比起以前的版本，现在灵感检定（参见199页）在游戏中的作用更加显著，只可以偶尔使用。

- ❖ 当调查员尝试解决智力谜题或者类似的东西时，KP可以要求智力(INT)检定。
- ❖ 当玩家在调查中的某个环节卡住了，进行一次灵感检定；他们可能错过了一条至关重要的线索，或者茫然失措导致游戏停摆。灵感检定可以让KP使调查员回到正轨。

技能修正值

列出的过小技能修正（5%以下）可以忽略不计。

为了近似修正值，设定一个奖励骰相当于概率

+20%，一个惩罚骰相当于概率-20%。

如果KP觉得列出的修正值较大，可以考虑增加检定的难度，或者视情况增加奖惩骰子。虽然会让一些技能检定的成功率降低，但是现在PC还可以孤注一掷。

模组《国王的破衣 (Tatters of the King)》中有

以下内容：“如果会见顺利进行，并且会见者对自己对大学和探险的兴趣提供了证明、或者通过了「话术」检定（如果通过翻译员交流，-10%），巴奇会非常乐意帮忙。”

如果调查员通过翻译员交流，KP可以不将技能检定修正10%，而是将难度等级由普通提高到困难。

转换莎布-尼古拉丝的黑山羊幼崽：第一步，先将六版的平均属性乘以5。如果列出了两个值（就像括号里面那样），KP可以自由判断取平均值还是取较高值。

六版		七版
STR	44×5	= STR 220
CON	(16-17) 16.5×5	= CON 82
SIZ	44×5	= SIZ 220
DEX	(16-17) 16.5×5	= DEX 82
INT	14×5	= INT 70
POW	(17-18) 18×5	= POW 90

黑山羊幼崽在第六版有以下攻击方式。（该部分来自玖羽的第六版神话生物译文）

攻击及特殊效果：黑山羊幼崽有着盘绕纠结的无数触手，一般来说，其中总有四根特别粗大，被它用来攻击。这四根触手每轮都只能使用一次，可以抽打敌人，也可以把敌人抓住。四根触手可以同时攻击四个敌人。当它把受害者抓住的时候，就会将其放入口中，其后，每轮吸取1d3点力量值。这些失去的力量值不可恢复。当力量值被吸取的时候，受害者只能无谓地挣扎、哀嚎；黑山羊幼崽也可以用它的蹄子践踏敌人，当它践踏的时候，会像牲畜一样大声吼叫。

武器：触肢80%，伤害=db，力量值吸取每轮1D3

践踏40%，伤害2d6+db

以下是第七版的攻击方式修改。首先要确定每轮攻击的次数，从文本中我们能看到黑山羊幼崽可以用触手攻击4次，还能用蹄子攻击一次，这样就等于每轮5次：

每回合攻击：5次。黑山羊幼崽每轮只能使用一次践踏攻击。

接下来确定这个生物的基本攻击技能。它的主要攻击方式是触手，所以使用该值，格斗技能值定为80%。并且提供如何描述攻击的文字说明，以触手为中心，但是不限于触手的使用。KP可以每次都用触手攻击，但很多人会觉得这样太无聊，会改用蹄子踢击，或者描述它如何直接用躯体撞击对手。

黑山羊幼崽的攻击最重要的特点是，它可以用触手捕捉调查员。这可以通过战技，使用幼崽的格斗技能完成，所以不需要为它专门设计新技能。力量吸取的效果将乘以5，1D3的结果是1到3，乘以5以后结果在5到15之间，所以调整为1D10+5。

战斗方式：黑山羊幼崽长着无数虬结的触手，一般来说，其中总有4根特别粗大，被它用来攻击。每条粗触手都可以击打造成伤害。它也可以用它的蹄子踢击，单纯的碾压攻击，或者用它庞大的身躯进行撞击。

攫取(战技)：黑山羊幼崽可以使用它的触手抓住并捕获最多四个受害者。当它把受害者抓住的时候，就会将其放入口中，其后，每轮吸取1D10+5点STR。这些失去的STR不可恢复。当STR被吸取的时候，受害者只能无谓地挣扎、哀嚎。

践踏：黑山羊幼崽也可以用它巨大的蹄子践踏敌人，当它践踏的时候，当它以后退站立试图践踏尽可能多的敌人时通常会像牲畜一样大声吼叫（如果他们靠在一起则最多1D4个人）。

格斗 80%(40/16)，伤害等于伤害加值

攫取(战技)：抓住并每轮吸收 1D10+5 点 STR。

践踏 40%(20/8),伤害 2D6+伤害加值

社交

在需要「话术」、「议价」或者「说服」的场合，考虑一下「恐吓」和「取悦」是不是也能使用。通常上下文会明确地表现，不过当你的玩家用你没想象过的方式使用新技能时，也要做好变通的准备。

孤注一掷

在七版以前的出版物之中并不会提及。模组中经常会包括技能检定失败的后果。KP需要考虑这个麻烦是马上发生，还是留作孤注一掷失败的后果。

接上面的例子，一名玩家在办公室里尝试威胁巴奇，掏出枪来用意大利语呵斥他。KP查阅了“「取悦」、「话术」、「恐吓」和「说服」：决定难度等级（见93页）”。巴奇没有技能数据，他是个学者，KP认为他的「恐吓」和「心理学」并未达到50%，将检定难度定为普通。巴奇无意向任何人透露探险的细节，但他保守秘密的想法也不是十分强烈。调查员把枪在巴奇面前晃来晃去，难度等级应当设定得更低。KP规定，玩家的「恐吓」可以成功，除非「恐吓」检定掷出大失败。结果玩家的「恐吓」检定大失败。巴奇大声呼救并试图夺取调查员的枪。两人扭打起来，KP切到战斗轮。

属性检定

要求属性检定时参考以下指导。

- ❖ 1倍属性（如1倍POW、1倍STR）：极难难度（属性的1/5）。
- ❖ 2~3倍属性（如2倍POW、3倍STR）：困难难度（属性的一半）。
- ❖ 4~6倍属性（如4倍POW、5倍STR）：普通难度（正常属性值）。
- ❖ 7~8倍属性（如7倍POW、8倍STR）：普通难度（正常属性值）加一个奖励骰。

对抗检定和抵抗表

七版不使用以前版本的抵抗表，而是改用对抗检定。对抗的每一方都用要求的属性或技能进行判定，目的是用自己的技能值达到比对方更高的成功度。

六版及以前所有需要对抗表的检定都改为进行对抗检定。这样，对STR16的抵抗表检定就转化成对STR80的对抗检定；对POW18的施法者的抵抗表检定变成对POW90的对抗检定。

毒药药效

在以前的“克苏鲁的呼唤”版本中，每种毒药都有毒性值（POT）。毒性值越高的毒药越致命。用下面的计算方式来将旧的POT转化为毒药级别。

POT	毒药级别
1-9	弱
10-19	强
20+	致命

神话典籍

每本神话典籍都有一个值，表明调查员研读此书之后获得的「克苏鲁神话」技能点数。在七版中此值的总数没有变化，但是分成了两个部分：浏览全书（类似“速读”）可获得的克苏鲁神话增长泛读值（CMI）和完整阅读并研究全文获得的克苏鲁神话增长精读值（CMF）。

确定两个值的方法是：将六版中魔法书的克苏鲁神话增长值除以三，舍去小数，就是泛读值（CMI）。剩余的点数就是精读值（CMF）。

在六版中，《埃尔特顿陶片》的克苏鲁神话是+11%。将它除以3，得到泛读值为+3%，精读值为+8% (+3%/+8%)。

结语

桑迪·皮特森在30年前创造了“克苏鲁的呼唤”。在这30年间，规则几乎没有什么改变。本新版规则的目的在于既保持使“克苏鲁的呼唤”适于有趣游戏的特性，又引入一些新规则，比如孤注一掷和追逐规则，使得KP和玩家能够有更多方法展开故事，更加兴奋。

祝您使用新版本游戏愉快。

附录 III：物价表

不同历史时期的装备、旅行与武器价格

除非特别指出，所有价目都是平均价格。价格会随着物品的稀有程度和需求变化，KP 可以根据需要酌情增减。

1920 年代

男装

精纺毛料礼服, \$17.95
开司米礼服, \$18.50
马海毛礼服西装, \$13.85
灯芯绒诺福克夹克, \$9.95
林场连衫裤, 69 美分
风衣, \$9.95-35.00
狗皮大衣, \$37.50
切斯特菲尔德大衣 (软领长大衣), \$19.95
牛津式皮鞋, \$6.95
革制工作鞋, \$4.95
白色法兰绒宽松长裤, \$8.00
花边马裤, \$4.95
密织棉布衬衫, \$0.79-1.25
细平布礼服衬衫, \$1.95
运动羊毛衫, \$7.69
费多拉帽, \$4.95
毛料高尔夫帽, 79 美分
草帽, \$1.95
有衬垫的革制橄榄球头盔, \$3.65
运动衫 (恤), 98 美分
海豹皮帽, \$16.95
真丝四手结领带, 96 美分
真丝领带, 50 美分
蝴蝶领结, 55 美分
吊袜带, 39 美分
棉质连衫裤, \$1.48

袖扣, 40 美分
皮带, \$1.35
背带, 79 美分
登山靴, \$7.25
钉鞋, \$5.25
泳衣, \$3.45
帆布拖鞋, 75 美分

女装

定制时装礼服, \$90+
真丝绉绸礼服, \$13.95
塔夫绸礼服, \$10.95
查米尤斯绉缎礼服, \$10.95
花格布连衣裙, \$2.59
法式棱纹布礼服, \$10.95
丝质百褶裙, \$7.95
棉质女衬衫, \$1.98
精纺毛衣, \$9.48
棉绉纱便服, 88 美分
巴黎式高跟鞋, \$4.45
皮制单带拖鞋, 98 美分
天鹅绒暖帽, \$4.44
软缎无檐帽, \$3.69
人造丝弹性紧身胸衣, \$2.59
绣花连衣长衬裙, \$1.59
长筒丝袜 (3 双), \$2.25
丝织灯笼裤, \$3.98-4.98
粗呢夹克, 备全衬, \$3.95
毛皮饰边的天鹅绒大衣, \$39.75
棕色狐皮大衣, \$198.00
棉质束腰风衣, \$3.98
绢束腰风衣, \$8.98
真丝手袋, \$4.98
装饰发梳, 98 美分

户外服饰:

卡其牛仔布, \$1.79
毛呢或亚麻, \$2.98

短衬裤:

卡其牛仔布, \$1.79

灰色毛呢, \$2.98
白色亚麻, \$2.98
卡其紧身裤, 98 美分
户外靴, \$2.59
泳衣, \$4.95
泳帽, 40 美分
帆布拖鞋, 54 美分
泵式鞋 (船形高跟鞋), \$1.29

个人卫生

化妆盒, \$4.98
男士洗漱用具 (10 件), \$9.98
女士洗漱用具 (15 件), \$22.95
染发剂, 79 美分
卷发棒, 小卷, \$2.19
发梳, 89 美分
法兰绒发网, 25 美分
李施德林牌漱口水, 79 美分
椰油洗发液, 50 美分
肥皂 (12 块), \$1.39
爽身粉, 19 美分
白速得牌牙膏, 39 美分

食材

糖渍培根, 25 美分/ 磅
炖牛肉, 10 美分/ 磅
博洛尼亚香肠、法兰克福香肠, 19 美分/ 磅
布鲁克菲尔德牌黄油, 43 美分/ 磅
胡萝卜, 10 美分/ 束
无花果酱夹馅曲奇, 25 美分/ 磅
玉米, 10 美分
鸡蛋, 13 美分/12 个
熏小牛火腿, 13 美分/ 磅
羊腿, 40 美分/ 磅
斯威夫特牌精炼猪油, 17 美分/ 磅
生菜, 10 美分

第十六章 附录

进口橄榄油, \$2.25/ 半加仑(约1.9 升)

柑橘, 50 美分/ 磅

桃, 15 美分/ 篮

豌豆, 25 美分/2 夸脱 (约2.2升)

土豆, 45 美分/4 夸脱 (约4.4升)

加州西梅, 24 美分/2 磅

大米, 20 美分/3 磅

西红柿, 10 美分/ 罐

外出用餐

大餐(chicken dinner), \$2.5/ 人份

早餐, 45 美分

午餐, 65 美分

正餐, \$1.25

酒水

劣质杜松子酒 (少量), 10 美分

鸡尾酒, 25 美分

红酒 (杯), 75 美分

啤酒 (杯), 20 美分

威士忌 (杯), 25 美分

可口可乐(12 盎司, 约340 毫升), 5 美分

住宿

旅馆 (每晚):

普通旅馆, \$4.50

每周 (包括服务)\$10.00

廉价小旅馆, 75 美分

高级旅馆, \$9.00

每周 (包括服务)\$24.00

豪华宾馆, \$30+

YMCA (基督教青年会) 房间有家具, \$5.00

大型房屋, 房租每年\$1000.00

中型房屋, 房租每月\$55.00

度假别墅, 房租每季\$350.00

公寓楼, 房租每周\$12.50

一般公寓, 房租每周\$10.00

高级公寓, 房租每周\$40.00

房产

乡村大宅(13 房间, 2 马棚), \$20000+

大型房屋 (10 房间), \$7000+

城镇房屋(6 房间), \$4000-8000

普通房屋 (8 房间), \$2900+

平房 (4 房间), \$3100

预设的房屋:

Clyde (6 房间), \$1175

Columbine (8 房间), \$2135

Honor (9 房间), \$3278

Atlanta (24 房间公寓), \$4492

家具

胡桃木卧室组合家具, \$199.00

法国竹片扶手椅, \$25.00

摇椅, \$25.00

书桌, \$80.00

胡桃木厨房组合家具, \$295.00

马海毛软垫客厅组合家具, \$395.00

东方式地毯, \$20.00-\$50.00

家用电器等

电扇, \$10.00

52 件套餐具, \$19.95

玻璃罩灯具, \$5.00

煤气灶, \$77.00

冰箱, \$49.50

吸尘器, \$48.00

洗衣机, \$125.00

医疗用品

阿司匹林 (12 片), 10 美分

泻盐 (硫酸镁), 90 美分/ 磅

消化不良药, 25 美分

Nature's Remedy 牌轻泻剂, 25 美分

医药箱, \$10.45

手术镊套装, \$3.59

手术刀套装, \$1.39

皮下注射器, \$12.50

喷雾器, \$1.39

纱布绷带 (5 码), 69 美分

医用温度计, 69 美分

医用酒精(半加仑, 1.89 升), 20 美分

硬橡胶针筒, 69 美分

便盆, \$1.79

轮椅, \$39.95

枫木拐杖, \$1.59

橡皮膏, 29 美分

金属足弓支撑垫, \$1.98

皮革护踝, 98 美分

户外与旅行装备

炊具箱, \$8.98

野炊炉, \$6.10

真空杯, 89 美分

折叠浴缸, \$6.79

防水毯(58'×96', 147×244cm), \$5.06

行军床, \$3.65

电石灯 (光束300'), \$2.59

罐装电石 (2 磅), 25 美分

探照灯, \$5.95

汽油灯 (内置油泵), \$6.59

煤油灯, \$1.39

带遮光装置的提灯, \$1.68

手电筒, \$1.35-2.25

电池, 60 美分

笔型手电筒, \$1.00

一次性信号火炬, 27 美分

单筒望远镜, \$3.45

野外望远镜 (3 ~ 6 倍), \$6.00 ~ \$23.00

双筒望远镜, \$28.50

宝石指南针, \$3.25

有盖指南针, \$2.85

猎刀, \$2.35
 双刃折刀, \$1.20
 手斧, 98 美分
 小型动物陷阱 (小型捕兽笼), \$2.48
 螺旋弹簧动物陷阱(弹簧捕兽夹), \$5.98
 捕熊陷阱, \$11.43
 可拆卸的钓竿滑轮组合, \$9.35
 麻包线, 27 美分
 计步器, \$1.70
 重型帆布背包, \$3.45
 15 小时蜡烛 (12 支), 62 美分
 防水盒装火柴, 48 美分
 钢质划艇 (4 人), \$35.20
 划艇用2 马力引擎, \$79.95
 帆布和木质独木舟, \$75.00

行李:

手提包 (8 磅), \$7.45
 手提箱 (15 磅), \$9.95
 扁行李箱 (55 磅), \$12.00
 衣橱式行李箱 (95 磅), \$54.95
 衣橱式行李箱 (115 磅), \$79.95
 黑漆皮旅行箱, \$12.50

帐篷:

7×7 呎, \$11.48
 12×16 呎, \$28.15
 16×24 呎, \$53.48
 防水布24×36 呎, \$39.35
 7×7 呎汽车帐篷, \$12.80
 13.5 吋铁质帐篷桩 (12 支), \$1.15
 车载床铺(auto bed), \$8.95
 水壶 (1 夸脱, 946 毫升), \$1.69
 保温水箱 (5 加仑, 18.9 升), \$3.98
 水袋 (1 加仑, 3.8 升), 80 美分
 水袋 (2 加仑, 7.6 升), 1.04 美元

水袋 (5 加仑, 18.9 升), 2.06 美元

工具

工具套装 (20 件套), \$14.90
 手钻 (附8 件套钻头), \$6.15
 大型铁滑轮, \$1.75
 挂锁, 95 美分
 绳索 (50 呎, 15 米), \$8.60
 轻绞链 (每英尺, 每30cm), 10 美分
 修表工具箱, \$7.74
 撬棍, \$2.25
 手锯, \$1.65
 汽油喷灯, \$4.45
 电工手套, \$1.98
 高空作业工具腰带和安全带, \$3.33
 抓绳器, \$2.52
 首饰加工工具48 件套, \$15.98
 砂轮机, \$6.90
 工兵铲, 95 美分
 家庭用工具箱, \$14.90

调查工具

手铐, \$3.35
 手铐备用钥匙, 28 美分
 警哨, 30 美分
 电话录音机, \$39.95
 钢丝录音机, \$129.95
 腕表, \$5.95
 金怀表, \$35.10
 自来水笔, \$1.80
 自动铅笔, 85 美分
 写字板, 20 美分
 紧身衣, \$9.50
 画板, 25 美分
 全套潜水装备, \$1200.00
 雷明顿牌打字机, \$40.00
 哈里斯牌打字机, \$66.75
 便携显微镜, 58 美分

110 倍桌上显微镜, \$17.50
 落地保险柜(高3 英尺/91cm, 重950 磅/431kg), \$62.50
 雨伞, \$1.79
 土耳其水烟斗, 99 美分
 香烟 (包), 10 美分
 雪茄 (盒), \$2.29
 全本辞典, \$6.75
 十卷本百科全书, \$49.00
 湿海绵口罩, \$1.95
 三透镜便携放大镜 (7 ~ 30 倍), \$1.68
 《圣经》, \$3.98
 公文包, \$1.48
 地球仪, \$9.95
 折叠书桌, \$16.65
 玻璃门书橱 (容量200 本), \$24.65
 婴儿推车, \$34.45
 化学灭火器, \$13.85
 修表眼镜, 45 美分

教育

大学学费 (学期), \$275-\$480
 学生食宿 (年), \$350-\$520
 教材 (学期), \$30

交通运输

机动车 (平均价位):
 诺顿摩托车, \$95
 别克D-45, \$1020
 凯迪拉克55, \$2240
 雪佛兰Capitol, \$695
 克莱斯勒F-58, \$1045
 道奇S/1, \$985
 杜森堡J 型车, \$20000
 福特T 型车, \$360
 福特A 型车, \$450
 哈德孙Super Six J 系列, \$1750
 奥兹摩比43-AT, \$1345

第十六章 附录

帕卡德双六缸房车, \$2950
皮尔斯箭, 1921 年, \$6000
庞帝克6-28 轿车, \$745
斯图贝克标准/ 独裁者, \$995
雪佛兰敞篷车, \$570
哈德森面包车 (限载7 人),
\$1450
斯图贝克房车 (限载5 人), \$995
1920 年二手雪佛兰F.B. 轿车,
\$300
1917 年二手别克, \$75
雪佛兰皮卡, 1929 年, \$545
道奇半吨小卡车, 1919 年,
\$1085
福特TT 卡车, 1927 年, \$490
非美国原产汽车:
英国宾利3 升型, \$9000
德国宝马迪克西, \$1225
法国雪铁龙 C3, \$800
西班牙希斯帕诺- 苏扎 阿方索, \$4000
意大利蓝旗亚 兰姆达214,
\$4050
德国梅塞迪斯- 奔驰SS, \$7750
法国雷诺AX, \$500
英国劳斯莱斯:
银魅, \$6750
幻影I型, \$10800
汽车配件
轮胎, \$10.95
轮胎修理工具, 32 美分
轮胎雪地防滑链, \$4.95
千斤顶, \$1.00
电瓶, \$14.15
散热器, \$8.69
替换汽车头灯, 30 美分
便携气泵, \$3.25
聚光灯 (※ 雾灯), \$2.95
车载行李架, \$1.35
旅行
航空

平均机票价格 (每10 英里),
\$2.00
国际航班价格 (每100 英里),
\$18.00
瑟布莱斯复翼教练机, \$300.00
Travel Air 2000 复翼机,
\$3000.00
铁路
50 英里, \$2.00
100 英里, \$3.00
500 英里, \$6.00
航海 (英美):
头等舱 (单程), \$120.00
头等舱 (往返), \$200.00
统舱, \$35.00
四人热气球, \$1800+
有轨电车票, 10 美分
公交车票, 5 美分
通讯
电报:
·12 字以内, 25 美分
·每加一字, 2 美分
国际电报每字, \$1.25
邮费 (每盎司), 2 美分
明信片, 5-20 美分
台式收音机, \$49.95
座机 (桥式), \$15.75
发报机, \$4.25
报纸, 5 美分
娱乐
电影票, 有座, 15 美分
五分电影票, 5 美分
职业棒球比赛, \$1.00
音乐会 (普通座), \$4.00
音乐会 (包厢), \$10.00
四弦班卓琴, \$7.45
黄铜萨克斯, \$69.75
柜式留声机, \$98.00
留声机唱片, 75 美分
布朗尼盒式相机, \$2.29-4.49
胶卷 (24 张), 38 美分
胶片显影工具, \$4.95
柯达可折叠一号相机, \$4.25-
28.00
伊斯曼商用相机, \$140.00
16mm 电影胶片与放映机,
\$335.00
便携式摄像机, \$65.00
手风琴, \$8.95
尤克里里 (带配件), \$2.75
吉他 (带配件), \$9.95
小提琴 (带配件), \$14.95
军号, \$3.45
风琴, \$127.00
自动钢琴, \$447.00
运动与游戏
陶土弹珠 (150 颗), 15 美分
玻璃弹珠 (25 颗), 33 美分
棒球手套, \$5.45
棒球棒, \$1.30
棒球接球手面罩与护具, \$14.10
棒球, 55 美分
篮球, \$6.75
橄榄球, \$4.15
轮滑鞋, \$1.65
网球拍带球 (3 枚), \$4.82
新手高尔夫套装 (带包), \$9.25
专业钢质高尔夫球棒, \$6.15
高尔夫球包, \$5.95
拳击手套, \$3.75
5 磅哑铃 (一对), \$1.68
竹撑竿, 12 英尺(3.65m), \$7.40
纸牌, 59 美分
通灵板 (美国版碟仙), 98 美分
多米诺骨牌, 59 美分
象棋, \$1.39
自行车, \$23.95
门球球具, \$2.30
台球杆, \$1.99

麻将桌, \$1.80

枪械子弹

.22 LR (每盒100 发), 54 美分
 .22 中空弹 (每盒100 发), 53 美分
 .25 凸缘式底火子弹 (每盒100 发), \$1.34
 .30-06 Gov't (.30-06 春田式步枪子弹) (每盒100 发), \$7.63
 .32 温彻斯特Special (每盒100 发), \$5.95
 .32-20 自动步枪子弹 (.32-20 WCF?) (每盒100 发), \$2.97
 .38 短头弹 (.38 S&W) (每盒100 发), \$1.75
 .38-55 自动步枪子弹 (.38-55 Winchester) (每盒100 发), \$6.60
 .44 大威力手枪弹 (每盒100 发), \$4.49
 .45 自动手枪子弹 (.45 ACP) (每盒100 发), \$4.43
 10 号霰弹 (每盒25 发), \$1.00
 10 号霰弹 (每盒100 发), \$3.91
 12 号霰弹 (每盒25 发), 93 美分
 12 号霰弹 (每盒100 发), \$3.63
 16 号霰弹 (每盒25 发), 86 美分
 16 号霰弹 (每盒100 发), \$3.34
 20 号霰弹 (每盒25 发), 85 美分
 20 号霰弹 (每盒100 发), \$3.30
 12 号单管霰弹枪组件(30"), \$9.20*
 12 号双管霰弹枪组件(30"), \$21.35*
 手枪附加弹夹, \$1.90

枪械本体价格请参考[表XVII：武器列表](#)。

近战武器

西洋剑, \$12.50
 刺刀, \$3.75
 匕首, \$2.50
 直刃剃刀, \$0.65-5.25
 铜指虎, \$1.00
 警棍 (12 英寸, 30cm), \$1.98
 马鞭, 60 美分
 4 磅伐木斧, \$1.95
 16 英尺 (4.9 米)
 牛鞭, \$1.75

1920 年代黑市武器

稀有或非法的武器可以在黑市入手。购买流程是找到卖家，谈妥价钱，钱货交易，拿货走人。交易可能会被警察干涉，卖家也可能试图打劫或杀死买家。

以下价格是1920 年代的近似数值。
 汤普森冲锋枪，每支 $1D6 \times \$50$ 。
 .30 口径机枪，每支 $1D100 \times \$50$ 。
 .30 口径穿甲弹 一战时生产的每500 颗\$25。
 .50 口径水冷式机枪，每支 $1D100 \times \$30 + \300 。
 .50 口径穿甲弹 一战时生产的每500 颗\$45。
 60mm 野战火炮，每门 $1D6 \times \$200$ 。
 60mm 榴弹 每枚\$2 (4D6, 半径3 码, 30% 命中率)。
 60mm 照明弹 十万烛光 (白色。译注: 能亮如白昼)，悬停25 秒。
 75mm 野战火炮，每门 $1D100 \times \$100 + \800 。
 价格在\$3000 以下的，准确射程不到200 码(180 米)。
 75mm 穿甲弹或照明弹 一战时生产的每枚\$10。50% 命中率。

现代

男装

定制真丝正装, \$1000+
 羊毛细条纹正装, \$350
 人造丝混纺正装, \$200
 宽松慢跑服, \$50
 飞行员皮夹克, \$200
 皮军大衣, \$250
 大码斜纹衬衫, \$35
 双褶直筒裤, \$36
 圆领棉毛衣, \$35
 牛仔裤, \$40+
 船底休闲皮鞋, \$50
 交叉训练运动鞋, \$100
 真丝领带, \$35
 保暖内衣, \$15
 尼龙泳裤, \$15
 有袋马甲, \$60
 高级登山鞋, \$200

防弹背心, \$600+

女装

设计师定制礼服，上身一次, \$500+
 高级真丝垂边礼服, \$400
 腈纶西服, \$150
 编织人造丝长大衣, \$90
 涤纶无褶裤, \$25
 水洗蓝牛仔裤, \$35
 机车皮夹克, \$260
 羊毛混纺外套, \$190
 纽扣高领毛衣, \$35
 时装印花薄毛裙, \$50
 时装轻舞鞋, \$100
 时装长靴, \$160
 高级登山鞋, \$200
 挎包, \$350
 弹性氨纶自行车运动服, \$20
 有袋马甲, \$60

第十六章 附录

防弹背心, \$600+

通讯

本地电话业务, \$20

无绳电话, \$50

手机, \$50

计算机

廉价PC, \$100+

笔记本电脑, \$400+

高级PC, \$1500+

高级笔记本, \$1300+

平板电脑, \$400

邮件管理软件, \$200

电子器材

民用波段警用无线电扫描仪, \$90

三波段步话机, \$35

雷达天线, \$40

35mm 数码单反相机, \$450

袖珍一次性相机, \$10

金属探测器, \$240

盖革计数器, \$400

运动感应报警器, \$200

红外线周界报警器, \$260

电话变声器, \$60

摄像录音笔, \$250

电话窃听检测器, \$400

窃听扫描工具, \$900

穿戴式偷拍摄像头, \$200

隐蔽录音设备, \$300+

窃听设备, \$200+

夜视仪, \$600+

娱乐

LED 电视机, \$1000+

3D 电视机, \$2000+

电影, \$10

流行音乐会, \$50+

职业美式足球赛 (次座), \$55

芭蕾舞演出 (次座), \$65

住宿

经济汽车旅馆, \$40

一般旅馆, \$90+

每周 (带服务)\$500

高级旅馆, \$200+

大酒店, \$600+

房子 (年租金), \$20000+

公寓 (周租金), \$350+

医疗用品

医疗箱, \$100

一次性防毒面罩, \$30

完整急救箱, \$60

烧伤急救工具, \$160

便携氧气瓶, \$70

户外与旅行装备

4 人用炊具, \$25

丙烷野炊炉, \$60

便携化学厕所, \$110

涤纶/ 棉睡袋, \$30

极地睡袋, \$200

6W 荧光灯, \$30

防抖双筒望远镜, \$1300

求生刀, \$65

瑞士军刀, \$30

开山刀 (便宜), \$20

10.5mm 干绳索 (50 米), \$250

手持GPS, \$260

登山装备 (单人), \$2000

旅行皮划艇 (单人), \$1000

高级水肺装备, \$2500+

信号枪, \$100

行李:

高级书包 (15 盎司), \$60

立式手提袋 (5 磅), \$90

筒状行李袋 (5 磅), \$30

帐篷和野营车:

3 房间家庭帐篷, \$70

3 人测地帐篷, \$300

温尼贝戈RV 房车, \$120000+

发电机 (1500W), \$200

工具

60 加仑空气压缩机, \$600

五金工具箱 (255 件套), \$500

焊接设备, \$1400

开锁工具, \$90

机动车

宝马摩托车, \$2.3 万

杜卡迪街霸摩托车, \$1.3 万

劳斯莱斯幽灵轿车, \$26 万

阿斯顿马丁DB9, \$20.05 万

凯迪拉克SUV, \$6.2 万

宝马1 系, \$3.8 万

雪佛兰科尔维特折篷跑车, \$5.4

万

道奇SUV, \$3.3 万

丰田普锐斯, \$2.7 万

福特福克斯, \$1.65 万

旅行

机票 (每10 英里), \$1.40-9.80

国际航班 (每100 英里), \$22-28

火车票:

50英里, \$6.25

100英里, \$12.50

500英里, \$62.50

海运 (英美):

头等舱, 单程, \$3500+

标准舱, 单程, \$1600+

货船运费, \$1400+

火器、子弹和近战武器

.22 LR (每盒500 发), \$21

.220 斯威夫特步枪弹(.220 Swift)

(每盒50 发), \$24

.25 自动手枪子弹 (.25 ACP 等)

(每盒50 发), \$15

.30 卡宾枪弹 (每盒50 发), \$15

.30-06 春田式步枪弹(每盒50

发), \$15
.357 马格南子弹 (每盒50 发),
\$22
.38 Special (每盒50 发), \$17
5.56 毫米弹 (每盒50 发), \$24
9 毫米鲁格弹 (每盒50 发), \$12
.44 马格南子弹 (每盒50 发),
\$39
.45 自动手枪子弹(.45 ACP)(每盒
100 发), \$23
10 号霰弹 (每盒25 发), \$40
12 号霰弹 (每盒25 发), \$30
16 号霰弹 (每盒25 发), \$26
20 号霰弹 (每盒25 发), \$28
非法消音器 (手枪), \$1000+
激光瞄准器, \$300+
光学瞄准镜, \$200+
手持电击器, \$50+
电击警棍, \$65
辣椒水, \$16
铝指虎, \$20
复合弩, \$600+
弩箭 (12 支), \$38
吹箭筒 (带镖), \$35
弹药带, \$60
双节棍, \$25

表XVII：武器列表

✧ 常规武器

名称	所用技能	伤害	贯穿	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
弓箭	射击(弓)	1D6+半DB	×	30yd	1	1	7/75	97	CP
黄铜指虎	格斗(斗殴)	1D3+1+DB	×	近	1		1/10		CP
长鞭	格斗(鞭)	1D3+半DB	×	10ft	1		5/50		C
燃烧的火把	格斗(斗殴)	1D6 烧	×	近	1		0.05/0.5		CP
链锯①	格斗(链锯)	2D8	√	近	1		-/300	95	P
包皮短棒 (大头棍、护身符棒)	格斗(斗殴)	1D8+DB	×	近	1		2/15		CP
大棒 (棒球棒、拨火棍)	格斗(斗殴)	1D8+DB	×	近	1		3/35		CP
小型棍棒 (警棍)	格斗(斗殴)	1D6+DB	×	近	1		3/35		CP
弩	射击(弓)	1D8+2	√	50yd	1/2	1	10/100	96	CP
绞索⑤	格斗(绞索)	1D6+DB	√	近	1		0.5/3		CP
手斧/手镰	格斗(斧)	1D6+1+DB	√	近	1		3/9		CP
大型刀 (甘蔗刀等)	格斗(斗殴)	1D8+DB	√	近	1		4/50		CP
中型刀 (切肉餐刀等)	格斗(斗殴)	1D4+2+DB	√	近	1		2/15		CP
小型刀 (弹簧折叠刀等)	格斗(斗殴)	1D4+DB	√	近	1		2/6		CP
220V通电导线	格斗(斗殴)	2D8+晕	×	近	1			95	P
催泪瓦斯⑦	格斗(斗殴)	晕	×	6ft	1	25	-/10		CP
双节棍	格斗(连枷)	1D8+DB	×	近	1		1/10		CP
投石	投掷	1D4+半DB	×	STRft	1				CP
手里剑	投掷	1D3+半DB	√	20yd	2	壹	0.5/3	100	CP
矛、骑士长枪	格斗(矛)	1D8+1	√	近	1		25/150		CP
投矛	投掷	1D8+半DB	√	STRft	1		1/25		稀
大型剑 (马刀)	格斗(剑)	1D8+1+DB	√	近	1		30/75		CP
中型剑 (佩剑、重剑)	格斗(剑)	1D6+1+DB	√	近	1		15/100		CP
轻型剑 (花剑、剑杖)	格斗(剑)	1D6+DB	√	近	1		25/100		CP
电击枪 (接触) ⑧	格斗(斗殴)	1D3+晕	×	近	1		-/200	97	P
电击枪 (射击) ⑧	射击(手枪)	1D3+晕	×	15ft	1	3	-/400	95	P
战斗回力镖	投掷	1D8+半DB	×	20	1		2/4		稀
伐木斧	格斗(斧)	1D8+2+DB	√	近	1		5/10		CP

✧ 手枪

该类武器可以贯穿。使用技能射击(手枪)。

如果每回合发射多于1发，每次掷骰都有一个惩罚骰。括号内标注了每回合最多射击次数。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
燧发手枪	1D6+1	10	1/4	1	30/300	95	稀
.22(5.6mm)小型自动手枪	1D6	10	1(3)	6	25/190	100	CP
.25(6.35mm)短口手枪(单管)	1D6	3	1	1	12/55	100	C
.32(7.65mm)左轮	1D8	15	1(3)	6	15/200	100	CP
.32(7.65mm)自动手枪	1D8	15	1(3)	8	20/350	99	CP
.357马格南左轮	1D8+1D4	15	1(3)	6	-/425	100	P
.38(9mm)左轮	1D10	15	1(3)	6	25/200	100	CP
.38(9mm)自动手枪	1D10	15	1(3)	8	30/375	99	CP
贝瑞塔M9	1D10	15	1(3)	15	-/500	98	P
9mm格洛克17	1D10	15	1(3)	17	-/500	98	P
9mm鲁格P08	1D10	15	1(3)	8	75/600	99	CP
.41(10.4mm)左轮	1D10	15	1(3)	8	30/-	100	C稀
.44(11.2mm)马格南左轮	1D10+1D4+2	15	1(3)	6	-/475	100	P
.45(11.43mm)左轮	1D10+2	15	1(3)	6	30/300	100	CP
.45(11.43mm)自动手枪	1D10+2	15	1(3)	7	40/375	100	CP
IMI 沙漠之鹰	1D10+1D6+3	15	1(3)	7	-/650	94	P

✧ 步枪

该武器可以贯穿。使用技能：射击（步霰）。

大部分种类每回合发射1发。上膛时间和换弹时间相比，可以忽略不计。突击步枪可以在单发、三发点射和全自动模式之间切换。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
.58 (14.7mm)1855年式春田步枪	1D10+4	60	1/4	1	25/350	95	稀
.22 (5.6mm)栓式枪机步枪	1D6+1	30	1	6	13/70	99	CP
.30 (7.62mm)杠杆式枪机步枪	2D6	50	1	6	19/150	98	CP
.45 (11.43mm)马蒂尼-亨利步枪	1D8+1D6+3	80	1/3	1	20/200	100	C
莫兰上校的气动步枪③	2D6+1	20	1/3	1	200/-	88	C
加兰德M1、M2步枪	2D6+4	110	1	8	-/400	100	二战及以后
SKS半自动步枪(56半)	2D6+1	90	1(2)	10	-/500	97	P
.303(7.7mm)李-恩菲尔德	2D6+4	110	1	10	50/300	100	CP
.30-06(7.62mm)手动枪机步枪	2D6+4	110	1	5	75/175	100	CP
.30-06(7.62mm)半自动步枪	2D6+4	110	1	5	-/275	100	P
.444(11.28mm)马林步枪	2D8+4	110	1	5	-/400	98	P
猎象枪(双管)	3D6+4	100	1或2	2	400/1000	100	CP

第十六章 附录

◆ 霰弹枪

该武器是**非贯穿**武器。 使用技能：射击（步霰）

分三个范围：近程、中程、远程，伤害不同。步枪和手枪可以贯穿，但是霰弹枪不能贯穿（尽管装有独头弹的霰弹枪可以）。这不表明霰弹枪不致命；近距离的霰弹枪射击极难成功可以造成24点伤害！

独头弹的伤害：10号，1D10+7；12号，1D10+6；16号；1D10+5，20号，1D10+4；射程50码，**可以贯穿**。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
20号霰弹枪(双管)	2D6/1D6/1D3	10/20/50	1或2	2	35/稀	100	C
16号霰弹枪(双管)	2D6+2/1D6+1/1D4	10/20/50	1或2	2	40/稀	100	C
12号霰弹枪(双管)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1或2	2	40/200	100	CP
12号霰弹枪(手压式)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1	5	45/100	100	P
12号霰弹枪(半自动)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1(2)	5	45/100	100	P
12号霰弹枪(双管/锯短)	4D6/1D6	5/10	1或2	2		100	C
10号霰弹枪(双管)	4D6+2/2D6+1/1D4	10/20/50	1或2	2	稀	100	C稀
12号贝里尼M3(折叠式枪托)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1(2)	7	-/895	100	P
12号SPAS(折叠式枪托)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1	8	-/600	98	P

◆ 突击步枪

该类武器可以贯穿。

单发射击模式下使用「射击（步霰）」技能，点射或全自动模式下使用「射击（冲锋枪）」技能。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
AK-47或AKM	2D6+1	100	1(2)或全自动	30	200	100	P
AK-74	2D6+1	110	1(2)或全自动	30	1000	97	P
巴雷特M82	2D10+1D8+6	250	1	11	3000	96	P
FN FAL	2D6+4	110	1(2)或3发点射	20	1500	97	P
加利尔突击步枪	2D6	110	1(2)或全自动	20	2000	98	P
M16A2	2D6	110	1(2)或3发点射	30		97	P
M4	2D6	90	1或3发点射	30		97	P
斯泰尔AUG	2D6	110	1(2)或全自动	30	1100	99	P
贝雷塔M70/90	2D6	110	1或全自动	30	2800	99	P

◆ 冲锋枪

该类武器可以贯穿。使用技能：射击（冲锋枪）。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
MP18I/MP28II	1D10	20	1(2)或全自动	20/30/32	1000/20000	96	C
MP5	1D10	20	1(2)或全自动	15/30		97	P
MAC-11	1D10	15	1(3)或全自动	32	-/750	96	P
蝎式	1D8	15	1(3)或全自动	20		96	P
汤普森	1D10+2	20	1或全自动	20/30/50	200+/1600	96	C
乌兹	1D10	20	1(2)或全自动	32	-/1000	98	P

✧ 机枪

该类武器可以贯穿。使用技能：射击（机枪）。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
1882年式加特林	2D6+4	100	全自动	200	2000/14000	96	C稀
M1918式勃朗宁自动步枪	2D6+4	90	1(2)或全自动	20	800/1500	100	C
勃朗宁M1917A1(7.62mm)	2D6+4	150	全自动	250	3000/3万	96	C
布伦轻机枪	2D6+4	110	1或全自动	30/100	3000/5万	96	C
路易斯I型机枪	2D6+4	110	全自动	27/97	3000/2万	96	C
GE M134式7.62mm速射机枪⑥	2D6+4	200	全自动	4000		98	P
FN 米尼米(5.56mm), 弹夹/弹带	2D6	110	全自动	30/200		99	P
维克斯.303机枪	2D6+4	110	全自动	250		99	C

✧ 爆炸物、重武器和其他

该类武器可以贯穿。

名称	所用技能	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
莫洛托夫鸡尾酒	投掷	2D6 烧	STRft	1/2	一次性		95	CP
信号枪(信号弹枪)	射击(手枪)	1D10+1D3 烧	10	1/2	1	15/75	100	CP
M79式40mm榴弹发射器	射击(重武器)	3D10/2码	20	1/3	1		99	P
炸药棒④	投掷	4D10/3码	STRft	1/2	一次性	2/5	99	CP
雷管	电气维修	2D10/1码	N/A		一次性	20/整盒	100	CP
爆破筒	爆破	1D10/3码	即地	壹	一次性		95	CP
塑胶炸弹(C-4), 4盎司	爆破	6D10/3码	即地	壹	一次性		99	P
手榴弹④	投掷	4D10/3码	STRft	1/2	一次性		99	CP
81mm迫击炮	炮术	6D10/6码	500	1	独立装弹		100	P
75mm野战火炮	炮术	10D10/2码	500	1/4	独立装弹	1500/-	99	CP
120mm坦克主炮	炮术	15D10/2码	2000	1	独立装弹		100	P
5英寸(127mm)舰炮	炮术	12D10/4码	3000	1	自动上弹		98	P
反步兵地雷	爆破	4D10/5码	即地	壹	一次性		99	P
阔剑地雷②	爆破	6D6/20码	即地	壹	一次性		99	P
火焰喷射器	射击(喷射器)	2D6+烧	25	1	至少10		93	CP
M72式单发轻型反坦克炮	射击(重武器)	8D10/1码	150	1	1		98	P

✧ 注释

所用技能： 使用武器需要的技能。

伤害： 投掷指定的骰子得到伤害。攻击骰子的结

果是极难成功时，伤害会增加。武器按极难成功时伤害增加的方式分为两种：贯穿武器和非贯穿武器。非

贯穿武器取最大伤害（如果有伤害加值，也取最大值）。要注意的重点是，只有主动的攻击在极难成功时会增加伤害；任何反击造成成功的攻击，即使是极难成功也不会增加伤害。

贯穿：表征该武器类别或武器能够贯穿。极难成功造成贯穿：最大值伤害（近战武器有最大伤害加值）再额外加上一次武器的伤害骰。反击不能造成贯穿。在极远的距离只有极难成功能命中目标的时候，必须要会心一击（掷出01）才能造成贯穿。

基础射程：武器攻击的标准距离。yd= 码， ft= 英尺。未注明的射程单位均为“码”。

每轮（攻击次数）：每个战斗轮中能够进行攻击的次数（不影响角色用该武器反击的次数）。绝大多数武器可以每轮射击一次而没有惩罚骰。射出的子弹数可以增加到最大射数（表示在括号里的数值），但是每一次射击都有一个惩罚骰。一些武器具有短点射或全自动射击功能，用这些武器进行射击时使用自动武器规则。使用霰弹枪对同一目标射击两次时，第二次射击不会获得惩罚骰，但若两次瞄准不同目标，则第二次获得一个惩罚骰。

弾数〔枪体或弹匣中的〕：因为弹匣或弹鼓的尺寸不同，可能有多个数字。“壹”= 一次性。

价格：分为1920 年代和现代（现代价格是收藏家市场价格，1920 年代则否）。

常见年代：在哪些年代能获得该武器。

"C"=1920年代 "P"= 现代。

故障值：如果一次枪械发射的检定结果大于等于该武器的故障值，不仅攻击不会命中，子弹也会成为哑弹。

稀有：可能指已经属于古董的武器、也可能指专供收藏用的精致武器，亦有可能指非法武器。

+DB：加上伤害加值，该值因人而异。

晕（眩）：在1D6 轮或KP 指定的时间中，目标无法行动。

烧（伤）：目标必须进行幸运检定以避免燃烧。下回合受到最小伤害。此后每回合伤害加倍，直到被扑灭（假设目标可燃）※。

短点射/全自动射击：一些自动武器可以切换到

点射或全自动射击模式，这些武器民间一般无法获得。价格则是黑市价格。

1/2、1/3：只有每两或三回合才能准确攻击一次。

1 或2：单管或双管可在同一回合发射。

2 码、3 码等：爆心半径。到爆心距离达到此距离1-2 倍时，伤害减半。达到此距离2-3 倍时，伤害减至四分之一。超过3 倍爆心距离不受伤害。如手雷，3 码内伤害4D10，3~6 码伤害2D10，6~9 码伤害1D10。

① 链锯：非常难操作的武器。大失败概率加倍；大失败的情况非常糟糕，可能会锁住使用者的头肩，或者直接切向他们的腿脚，而对使用者造成2D8 点伤害。或者链条会断裂并缠在使用者的躯干上

(2D8 伤害)。故障值可能导致链锯的电机停转、链条堵塞或脱链。受到链锯的重伤会随机丧失一条肢体。

② 阔剑地雷：这种武器的弹道是密集的射束流，其杀伤范围为120 度。

③ 莫兰上校的气动步枪：靠压缩空气发射，不需要火药，因而比较安静。

④ 炸药筒和手雷：每枚对3码之内的物体造成4D10点伤害，(超过3码且在) 6码之内的造成2D10点伤害，(超过6码且在) 9码之内的造成1D10点伤害。

⑤ 绞索：目标需要用一个战技摆脱，否则每轮受到1D6点伤害。只对人类和相近的对手有效。

⑥ 速射机枪：装在直升机上的加特林机枪。要不经过安装直接使用，使用者必须达到体格2。

⑦ 催泪瓦斯：至近攻击规则无效；目标须通过一个DEX 五分之一的检定否则暂时目盲。只对人类和相近的对手有效。

⑧ 电击枪：仅对体格2 及以下的目标有效，目标在1D6 回合内不能行动（或KP 决定）。

※ 译者的碎碎念：这里的燃烧状态伤害翻倍没有上限，尽管很难达成超高的燃烧伤害，但是个人认为该伤害不应超过武器标注伤害的最大值。请以KP 说明为准。

游戏系统摘要

技能检定

- ※ 在任何掷骰之前先陈述目标
- ※ 为掷骰确定难度等级
- ※ 孤注一掷：玩家如何解释孤注一掷？守秘人可揭示失败的后果（揭示预兆）。
- ※ 大成功：掷出01
- ※ 大失败：掷出100总会造成大失败；若检定的成功范围低于50，则掷出96-100造成大失败。
- ※ 常规难度等级：对手的技能或属性 < 50，或任务对胜任者构成挑战的一般情形。玩家掷出的数值 ≤ 其技能或属性则成功。
- ※ 困难度等级：对手的技能或属性 ≥ 50，或任务对专业人士构成挑战。玩家掷出的数值 ≤ 其技能或属性的一半才能成功。
- ※ 极困难度等级：对手的技能或属性 ≥ 90，或任务难度已触及人类的可能性的边界。玩家掷出的数值 ≤ 其技能或属性的五分之一才能成功。

对抗检定

当两位调查员互相对抗时使用。双方同时检定同一技能或属性：

- ※ 大成功胜过极难成功。
- ※ 极难成功胜过困难成功。
- ※ 困难成功胜过常规成功。
- ※ 常规成功胜过失败或大失败。

若打成平手，技能（或属性）更高的一方获胜。
若仍然平手，则达成僵局或者双方都重骰。

对抗检定不能孤注一掷。

奖励骰与惩罚骰

每个奖励骰：检定时额外掷一个十位骰。（掷3个

的骰子：1个个位骰与2个十位骰）十位采用较好的（即较小的）结果。

每个惩罚骰：检定时额外掷一个十位骰。（掷3个的骰子：1个个位骰与2个十位骰）十位采用较差的（即较大的）结果。

超越人体极限：多调查员协作检定

调查员所能面对的上限是100+调查员的技能或属性。

由低到高从对手的属性值中逐位减去每位调查员的属性值。如此降低到对手的属性值允许调查员进行检定。未被用于减少对手属性值的调查员现在可以作一个技能检定，由对手新的属性值决定难度等级。对手的属性不能由这种方法降低到0或更低，检定总是必要的。

组合技能检定

某些情况允许或要求同时使用多个技能。

只掷一次骰子，然后将结果与每个技能比较。守秘人将说明是否要求每个技能都成功，或是只要任何一个技能成功。

调查员幕间成长

- ※ 为每个标记的技能掷D100，若掷出高于当前技能或95的结果，该技能值增加1D10。
- ※ 擦除技能标记。
- ※ 如果技能提高到90%或更高，增加2D6理智值。
- ※ 检查信用评级并回顾经济状况（参见幕间成长：就职与信用评级）。
- ※ 尝试恢复理智值（见第八章：理智）。
- ※ 修改调查员背景（见修改调查员背景）。

近战规则摘要

1.确定攻击次序：按DEX从高到低排序参与战斗的角色。

突袭：被突袭方可以进行技能检定（侦查、聆听、心理学）来确定是否察觉到攻击：如果成功，转入正常战斗轮（被突袭方可以对这次攻击选择闪避或回击）；否则，突袭方的攻击将自动成功或获得一个奖励骰。

2.进行一个行动：角色可以在战斗中进行攻击、闪避、反击、逃跑、释放法术等。注意：一些NPC和怪物可能在一回合中进行多次行动。

3.确定行动意图：通常攻击、闪避或是使用战技？

4.被攻击者可以反击、闪避或使用战技回击。

5.双方进行技能检定。

被攻击方选择反击，被攻击方的格斗技能对抗攻击方的格斗技能。

被攻击方选择闪避，被攻击方的闪避技能对抗攻击方的格斗技能。

如果被攻击者既不反击也不闪避，请参阅6.4 先发制人（突袭）。

6.确定攻击结果

a)被攻击者选择反击：

成功等级更高的一方攻击命中并造成伤害，且自己不受伤害。

若两方平局，发动攻击的一方命中。

若两方都失败则无事发生。

b)被攻击者选择闪避：

若攻击方成功等级更高则攻击命中并造成伤害，否则攻击被闪避，不造成伤害。

若两方平局，被攻击者成功闪避攻击。

若两方都失败则无事发生。

战斗中不能孤注一掷。

7.命中方计算伤害（见表XVII：武器列表，徒手格斗为1D3）

若命中方掷出极难成功，且不为反击，会造成更大伤害：

攻击者使用的是贯穿武器：伤害取最大值（即武器伤害及伤害加值均取最大），并额外追加一次武器伤害。

攻击者使用的是非贯穿武器：伤害取最大值（即武器伤害及伤害加值均取最大）。

战技摘要

如果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），此时应使用战技。

比较战技发起方和其目标的体格(Build)：如果发起方的Build较小，那么每点Build为其带来1个惩罚骰。如果差值为3或更高，则不能发动战技。

进行攻击检定：和常規格斗相同，检定斗殴或特定格斗技能。对手应选择闪避或反击。

❖ **目标闪避：**格斗对抗闪避。如果战技发起方取得较高成功等级，则战技攻击成功；若平手则闪避方成功闪避。

❖ **目标反击：**格斗对抗格斗。如果反击方取得较高成功等级，则战技攻击失败，反击方可以对战技发起方造成伤害；若平手则战技发起方战技攻击成功。

❖ **目标可以使用战技反击：**如果战技目标反击成功，其可以选择不造成伤害，而是应用自己的战技效果作为反击。

如果战技攻击成功，可以造成一个特殊效果（见第六章 战斗-战技）。

其它战斗情况

寡不敌众

如果一个角色进行过反击或闪避，本轮内接下来所有对其发动的近战攻击都会获得一个奖励骰。

有些角色或怪物可以在一轮内发动多次攻击，那么他们也可以进行相同数量的反击或闪避。注意：一些神话存在永远不会因为调查员的攻击而陷入寡不敌众。

射击和投掷攻击

弓箭等投射物攻击视为枪械攻击，目标可以选择寻找掩体。（见射击规则）

投掷武器攻击可以像近战攻击一样被闪避技能闪避。（见目标闪避）

角色无法反击使用射击(投射物)或投掷武器对其

进行攻击的对手，除非他与目标之间的距离小于其敏捷的1/5英尺。

依赖肢体力量的投射物武器和投掷武器结算伤害时，可以把角色伤害加值的一半加到伤害掷骰上，这适用于弓和投石索，但不适用于弩。

决定投射物射击和投掷武器的攻击结果时，守秘人需要为其设定难度等级。（见Range and Firearms Difficulty Levels）

脱离近身格斗

在战斗轮中，角色有空间逃脱且未被压制时，可以进行脱离近战范围行动。

护甲

护甲可以降低角色受到的伤害，从伤害中减去护甲数值。

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

射击规则摘要

要结算枪械攻击，投1D100，比较掷骰结果与攻击者的射击技能。射击检定不进行对抗。检定的难度等级由距离远近决定，一些外部因素会给予奖励或惩罚骰。失败则不会造成伤害。

已准备的射击：决定回合轮次时+50 DEX

射击难度等级

- ☆ 基础射程内：普通难度
- ☆ 远射程（最大为两倍基础距离）：困难难度
- ☆ 超射程（最大为四倍基础距离）：极难难度
- 其它特殊调整使用奖励或惩罚骰。

注意：在超射程距离上，只有极难成功才能命中目标，而只有掷出大成功（出1）才能造成贯穿。

射击调整

难度等级确认后，应考虑会对射击造成有益或有害的外部因素。

- ☆ 目标寻找掩体(闪避检定成功)：1个惩罚骰。
- ☆ 目标被部分遮蔽：1个惩罚骰。
- ☆ 抵近射击(1/5DEX英尺)：1个奖励骰。
- ☆ 瞄准(一轮)：1个奖励骰。
- ☆ 目标高速移动(MOV8+)：1个惩罚骰。
- ☆ 目标很小(Build -2)：1个惩罚骰。
- ☆ 目标很大(Build 4+)：1个奖励骰。
- ☆ 装填一发子弹并立即击发：1个惩罚骰。
- ☆ 手枪连射(2+发)：每发1个惩罚骰。
- ☆ 射击近战中的目标：1个惩罚骰。

瞄准：射击者在他的回合中声明瞄准的目标，在下一战斗轮中才能射击。若射击者在瞄准时受到伤害或进行移动，则失去瞄准优势。

射击近战中的目标：大失败则会命中队友，如果多个队友都可以成为目标，则幸运最低的队友被命中。

装填武器：1个战斗轮可以为手枪、步枪或霰弹枪装填2发子弹。更换弹夹需要1个战斗轮。更换弹链需要2个行动轮。

全自动和点射

玩家需要在全自动射击前声明之间要射出多少发子弹，全自动射击将打出的弹药将分为几组弹幕，每组弹幕都需要进行独立的射击检定。射击技能除以10(向下取整，但不会小于3)为一组弹幕中的子弹数量。射击者在全自动射击中选择一个新的目标时，需要重新进行攻击检定。而点射仅需一次射击检定(1组弹幕)。

在全自动射击中切换目标会浪费弹药，每米/码浪费1颗子弹。

全自动和点射检定：

第一次攻击检定：按距离远近设定难度，然后应用调整值。

第二次及之后的检定：每次额外的攻击检定叠加1个惩罚骰(或移除1个奖励骰)。如果惩罚骰将累积到3个，恢复到2个惩罚骰并提高一级难度等级。

- 结算射击：
- ※ 攻击检定成功：一半的子弹命中目标(向下取整但最小为1)，每发子弹造成的伤害都需要减去护甲值。
 - ※ 攻击检定极难成功：射出的子弹全部命中，其中一半的子弹将造成贯穿(向下取整但最小为1)，每发子弹造成的伤害都需要减去护甲值。如果射击检定本身为极难难度，则只会命中目标而不造成贯穿。
 - 武器故障：任何高于武器故障值的掷骰结果都会使武器发生故障而未能击发。

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

表III：其他类型的伤害

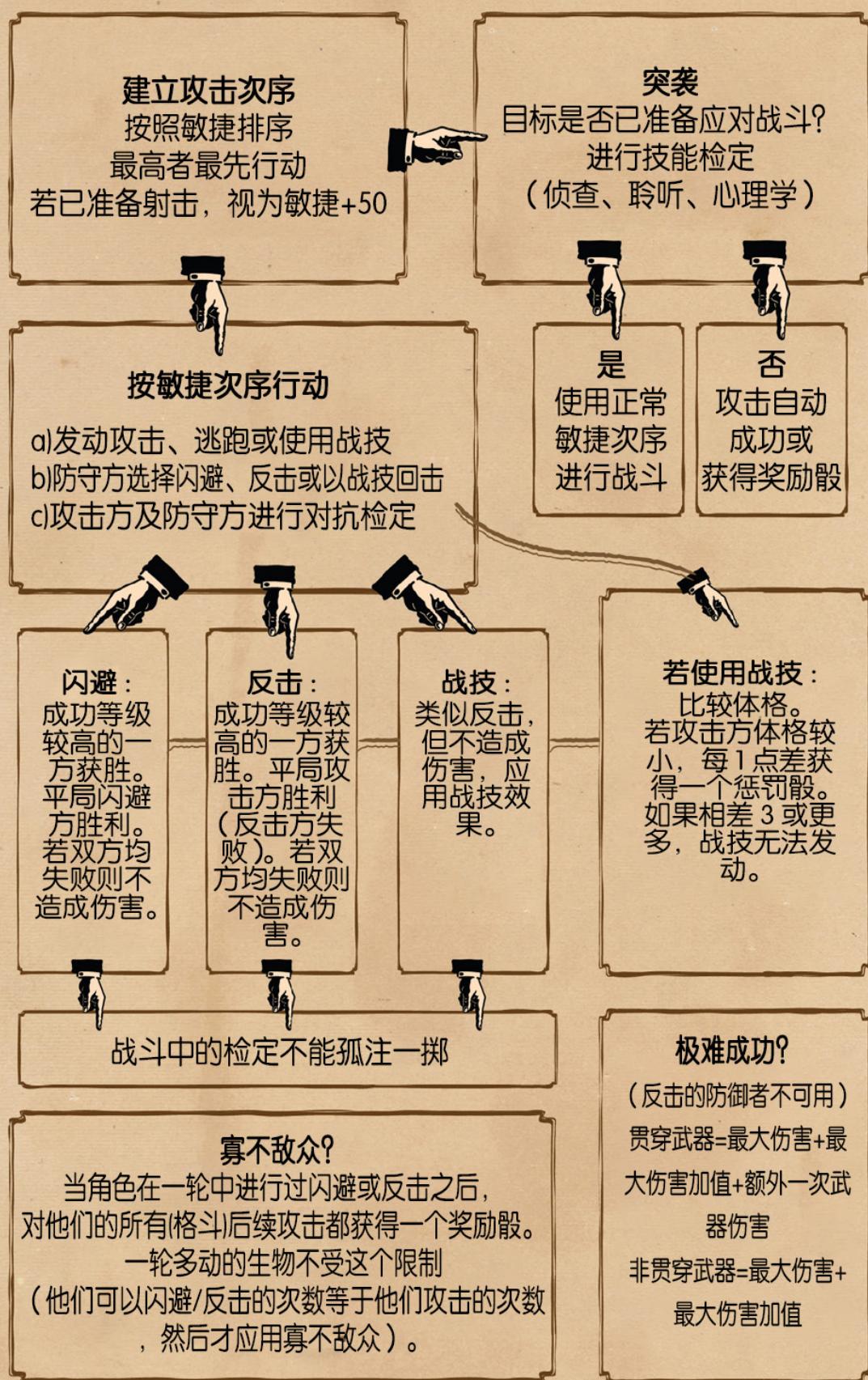
伤情	伤害	范例
轻度：一个人可以承受此类伤害相当多次而不会死亡。	1D3	拳打脚踢、头锤、弱酸、呼吸烟雾弥漫的空气*、一块投掷的拳头大小的石子、坠落到淤泥地上(每10英尺/3米)。
中度：有可能造成重伤；受到几次类似的伤害会死亡。	1D6	坠落到草地上(每10呎)、棍子、强酸、呛水*、暴露在真空中*、小口径子弹、箭、火焰(燃烧的火把)。
重度：很可能造成重伤；一两次就能让人失去意识甚至生命。	1D10	.38口径子弹、坠落到水泥地上(每10呎)、斧头、火焰(火焰喷射器、穿越燃烧的房间)、离爆炸的手雷或者炸药棒6到9码之间、弱毒剂**。
致命：普通人的死亡率约50%。	2D10	被30迈(50km/h)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。

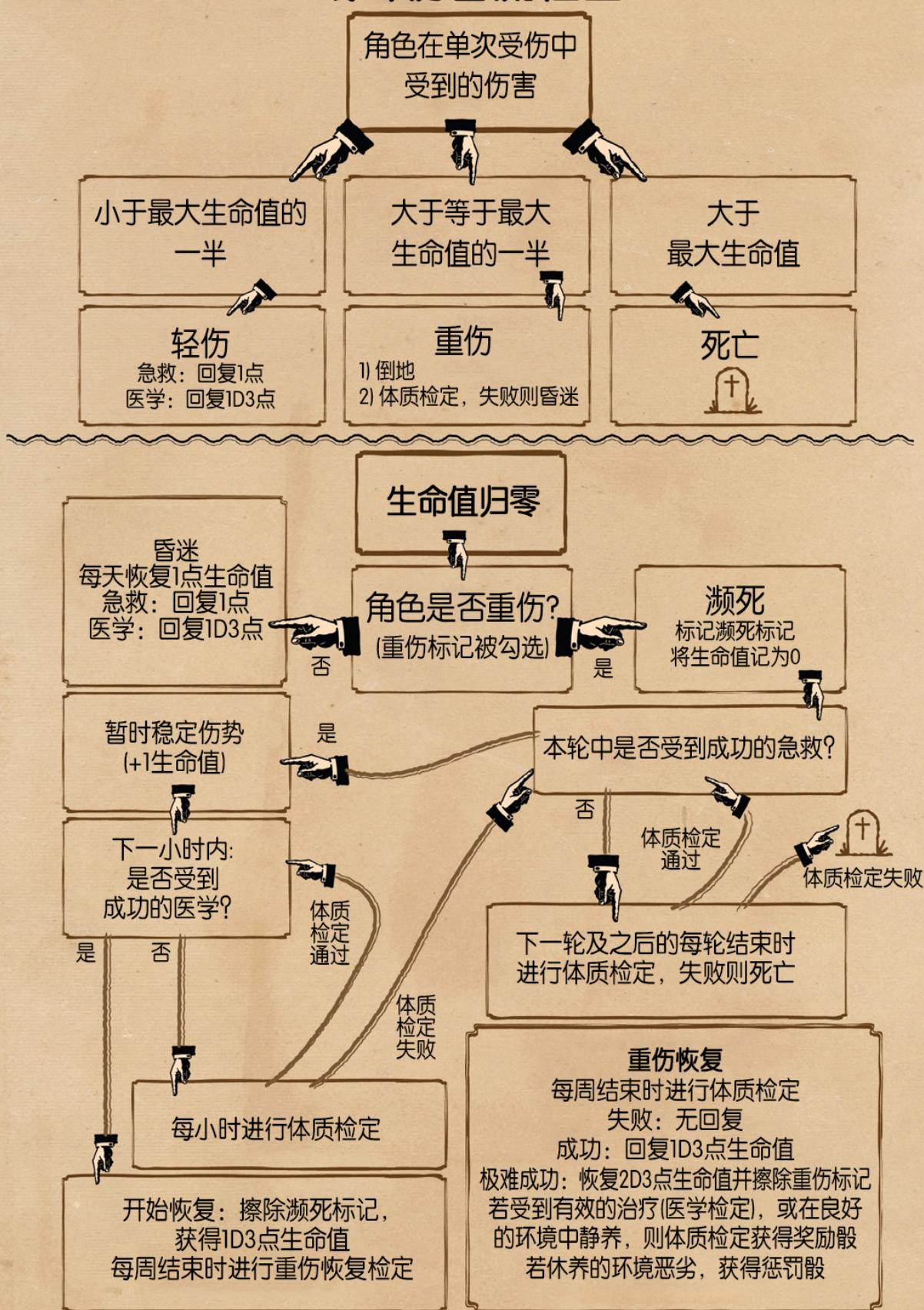
**毒药：CON检定极难成功将使毒药伤害减半。毒药可能会产生多种副作用，包括：腹痛、呕吐、腹泻、战栗、出汗、痉挛、黄疸、心率失常、视力损害、惊厥、意识丧失、麻痹等。KP决定受害者在这些状况下是否可以进行行动，或者行动时要加入惩罚骰、提高难度等级等。

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。

战斗流程图



战斗伤害流程图



追逐规则摘要

建立追逐

判断逃离的角色或载具是否逃向同一方向，如果不是，决定哪些追逐者正在追逐哪些角色或载具。如果有多个追逐者，为每组建立单独追逐。

速度检定：根据逃离方式不同，所有追逐参与者进行体质检定或汽车驾驶检定(跑步或以人力驱动载具用体质，开车则是汽车驾驶)。

- ☆ 检定通过：MOV不变
- ☆ 极难成功：MOV+1
- ☆ 检定失败：MOV-1

按调整后的MOV对参与者进行排序。

逃离者速度高于所有追逐者则成功逃离。

将速度低于最慢逃离者的追逐者移出追逐。

切入正题

放置追逐者：最慢的追逐者放置在最后，按照MOV差值在其之前放置其它追逐者。

放置逃离者：最慢的逃离者放置在最快追逐者之前2个位置，按照MOV差值在其之前放置其它逃离者。

放置险境和障碍。

为每个参与者分配行动点：每个角色或载具默认拥有1个行动点。与最慢参与者的每点MOV差值使行动点+1。

按照DEX顺序确定行动顺序。

险境：进行一个技能检定来通过险境。如果检定失败，调查员可能受到伤害(见表III：其他类型的伤害或表VI：交通事故)并受到阻碍(失去1D3行动点)。

谨慎通过险境：花费1-2点行动点换取等量奖励骰来通过险境。

障碍：角色或载具移动到下一个位置之前，必须先摧毁障碍或者进行技能检定越过它。有时守秘人可能会

让障碍导致伤害和延迟。

摧毁障碍：载具的每点Build都会造成1D10伤害。如果车辆撞击而未能摧毁障碍，则车辆被毁坏；如果障碍被摧毁，则载具受到等于障碍耐久的一半的伤害。

- ☆ 室内门或薄栅栏：5耐久
- ☆ 普通的后屋门：10耐久
- ☆ 坚固的室外门：15耐久
- ☆ 9英寸砖墙(约23厘米)：25耐久
- ☆ 大树：50耐久
- ☆ 混凝土桥墩：100耐久

攻击：处于同一位置时，花费1行动点发起攻击。同战斗规则。

载具战：用汽车驾驶代替格斗和闪避。车辆可被视为武器，每点Build造成1D10伤害。当车辆造成伤害时，其自身受到1/2其造成的伤害，但不会损失比攻击对象更多的Build。每10点伤害会使车辆失去1点Build，无视低于10点的伤害。

随机位置：投D100：

- | | |
|--------|------|
| 01-59： | 开放 |
| 60+： | 常规险境 |
| 85+： | 困难险境 |
| 96+： | 极难险境 |

场景十分危险：添加一个惩罚骰。

场景不太可能发生危险或造成延误：添加一个奖励骰
突发险境：每轮可进行一次团队幸运检定，赢家(守秘人或玩家)可以设置一个他想要的常规险境。守秘人和玩家必须轮流要求突发险境。

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

(MPH：英里每小时)

猛踩油门

驾驶员可以选择用1个移动点来移动2或3个位置，为遭遇险境时进行的技能检定增加1个惩罚骰。

驾驶员可以选择用1个移动点来移动4或5个位置，为遭遇险境时进行的技能检定增加2个惩罚骰。

乘客可以协助驾驶员导航或观察路况来通过险境。乘客可以进行一个侦查或导航检定来为下一次车辆加速减少1个惩罚骰。

射击：移动时射击有1个惩罚骰。停下来并花费1个行动点则没有惩罚骰。

轮胎：瞄准轮胎有1个惩罚骰。轮胎有3点护甲和2点耐久，且只会被贯穿武器伤害。射爆轮胎会使载具体格减少1点。

驾驶员受伤：如果移动中的车辆的驾驶员受到重伤，其可能失去对载具的控制，视同通过困难难度的险境，必须立即进行一个检定。

转换移动模式：重投速度骰并重新计算行动点。

追逐中的怪物

- ❖ 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。

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。

概要：建立追逐的五个步骤

总而言之，当需要建立追逐的时，守秘人需要进行以下五个步骤。

- ❖ 放置追逐者。
- ❖ 放置逃离者。
- ❖ 放置险境和障碍。
- ❖ 为每个参与追逐的角色分配行动点。
- ❖ 按照敏捷排序。

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。

理智规则摘要

失败的理智检定: KP选择一个不由自主的动作。
损失5点或更多理智: 进行INT检定，成功则陷入临时性疯狂。
一天内损失1/5或更多理智: 陷入不定性疯狂。

疯狂阶段

疯狂发作: 临时症状(1D10轮)或总结症状(1D10小时)；守秘人修改背景条目。
潜在疯狂: 任何理智损失都会导致调查员再次陷入疯狂发作；调查员容易产生幻觉。

疯狂的副作用

- 恐惧症:** 潜在疯狂中，必须战斗或逃跑，否则技能检定承受1个惩罚骰。
- 躁狂症:** 潜在疯狂中，必须沉浸于躁狂症中，否则技能检定承受1个惩罚骰。
- 幻觉与现实认知检定:** 进行理智检定来看穿幻觉：
 - 失败：失去1点理智。如果处于潜在疯狂中，则陷入疯狂发作。
 - 成功：看穿幻觉。
- 疯狂与克苏鲁神话:** 第一次由神话引起的疯狂使调查员的克苏鲁神话技能增加5点，之后每次增加1点。

从疯狂中恢复

从临时性疯狂中恢复: 1D10小时，或经过良好的休息之后。
从不定性疯狂中恢复: 每月治疗结束时的检定通过后；守秘人也可以允许在下一个幕间成长时自动恢复。

私人/家庭护理治疗(每月投1D100)：

01-95：成功(或小于精神分析技能)；回复1D3点理智，进行一个理智检定，若成功则脱离不定性疯狂。
96-00：失败；失去1D6点理智。

收容机构治疗(每月投1D100)：

01-50：成功(或小于精神分析技能)；回复1D3点理

智，进行一个理智检定，若成功则脱离不定性疯狂。

51-95：没有疗效。

96-00：失败；失去1D6点理智。

习惯恐惧

遭遇特定神话存在(比如深潜者)时，玩家应记录其引发的理智损失累计值；累计损失不应超过单次遭遇该神话存在而损失的最大理智值。每个幕间成长阶段，将理智累计损失减少1点。



表VII：疯狂发作-临时症状(投1D10):

- 1) **失忆**: 调查员会发现自己只记得最后身处的安全地点，却没有任何来到这里的记忆。例如，调查员前一刻还在家中吃着早饭，下一刻就已经直面着不知名的怪物。这将会持续1D10轮。
- 2) **假性残疾**: 调查员陷入了心理性的失明，失聪或躯体缺失感中，持续1D10轮。
- 3) **暴力倾向**: 调查员陷入了六亲不认的暴力行为中，对周围的敌人与友方进行着无差别的攻击，持续1D10轮。
- 4) **偏执**: 调查员陷入了严重的偏执妄想之中，持续 1 D 1 0 轮。所有人都想要伤害他们；没有人可以信任；他们正在被监视；有人背叛了他们；他们见到的都是诡计。
- 5) **人际依赖**: 守秘人适当参考调查员的背景中重要之人的条目，调查员因为一些原因而将他人误认为是他重要的人，考虑他们的关系性质，调查员会据此行动。持续1D10轮
- 6) **昏厥**: 调查员当场昏倒，并需要1D10轮才能苏醒。
- 7) **逃避行为**: 调查员会用任何的手段试图逃离现在所处的位置，即使这意味着开走唯一一辆交通工具并将其它人抛诸脑后，调查员会试图逃离1D10轮。
- 8) **竭嘶底里**: 调查员表现出大笑，哭泣，嘶吼，害怕等的极端情绪表现，持续1D10轮。
- 9) **恐惧**: 调查员投一个D100或者由守秘人选择，来从恐惧症状表中选择一个恐惧源，就算这一恐惧源并不存在，调查员也会在接下来的1D10轮内想象它存在。
- 10) **躁狂**: 调查员投一个D100或者由守秘人选择，来从躁狂症状表中选择一个躁狂的诱因，在接下来的1D10轮内，调查员会渴望沉溺于他新的躁狂症中。

表VIII：疯狂发作-总结症状(投1D10):

- 1) **失忆**: 回过神来，调查员们发现自己身处一个陌生的地方，并忘记了自己是谁。记忆会随时间缓缓恢复。
- 2) **被窃**: 调查员在1D10小时后恢复清醒，发觉自己被盗，身体毫发无损。如果调查员携带着宝贵之物（见调查员背景），做幸运检定来决定其是否被盗。其他所有贵重品无需检定自动消失。
- 3) **遍体鳞伤**: 调查员在1D10小时后恢复清醒，发现自己身上满是拳痕和瘀伤。生命值减少到疯狂前的一半，但这不会造成重伤。调查员没有被窃。这种伤害从何而来由守秘人决定。
- 4) **暴力倾向**: 调查员陷入强烈的暴力与破坏欲之中。当调查员回过神来时，他们做过什么可能很明显，可能被他们记住，也可能并不。调查员对谁或何物施以暴力，他们是杀人还是仅仅造成了伤害，由守秘人决定。
- 5) **极端信念**: 查看调查员背景中的思想信念，调查员会采取极端和疯狂的表现手段展示他们的思想信念之一。比如一个信教者可能之后被发现正在地铁上高声布道。
- 6) **重要之人**: 考虑调查员背景中的重要之人，及其重要的原因。在1D10小时或更久的时间中，调查员将不顾一切地接近那个人，并按照他们之间的关系做出行动。
- 7) **被收容**: 调查员在精神病院病房或警察局牢房中回过神来，他们可能会慢慢回想起导致自己被关在这里的事情。
- 8) **逃避行为**: 调查员恢复清醒时发现自己在很远的地方，也许迷失在荒郊野岭，或是在驶向远方的列车或长途汽车上。
- 9) **恐惧**: 调查员患上一个新的恐惧症。在表IX：恐惧症状表上骰1个D100来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员在1D10小时后回过神来，并开始为避开恐惧源而采取任何措施。
- 10) **躁狂**: 调查员患上一个新的躁狂症。在表X：躁狂症状表上骰1个D100来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员会在1D10小时后恢复理智。在这次疯狂发作中，调查员将完全沉浸于其新的躁狂症状。这对旁人来说是否明显取决于守秘人和玩家。

魔法规则摘要

阅读神话典籍：可能需要阅读检定；阅读会需要数小时到数周，由KP决定；如果读者是相信者，将造成理智损失；阅读者将获得“克苏鲁神话”技能点。

阅读检定：

- ◎ 上世纪内成书，保存完好的印刷品：常规难度
- ◎ 古老的手抄本：困难难度
- ◎ 最具挑战的古老残本：极难难度

精读：需要先完成泛读；无需阅读检定；研读所需时间见[表XI：神话典籍](#)；如果读者是相信者，将造成理智损失；如果典籍的神话等级大于读者的“克苏鲁神话”技能点数，读者将获得典籍提供的CMF点数，否则只能获得CMI点数；对同一本典籍的每下一次精读所需的时间加倍。

详见第十一章：可怖传说书籍

泛读：可能需要阅读检定；KP决定阅读时间。进行理智损失检定并为“克苏鲁神话”技能增加CMI点。

译注：只有首次完成泛读时才会得到点数

将典籍作为工具书：需要先完成完整研读；花费1D4小时；投D100，需要掷出的值不大于典籍的神话等级。

透支MP：从HP中获取MP。

恢复MP：MP每小时回复1点，若POW超过100则回复更多。

在神话典籍中学习法术：需要完成泛读；学习法术可能需要花费数小时甚至数周（通常是2D6周，由KP决定）；进行一个困难难度的INT检定。

向他人学习法术：与从书中学习相同，但更有效率。
(通常需要1D8天)

从神话存在学习法术：非常快！进行INT检定来决定是否保留法术。

初次释放法术：进行一个困难难度的POW检定，可以选择孤注一掷或重新学习法术；失败的孤注一掷会使法术消耗的MP和理智翻1D6倍，并会伴有其它副作用。

施法用时和战斗中施法（见第十二章 法术）：即时：DEX+50；1轮：本轮DEX；2轮：下一轮DEX；以此类推。

相信者：非相信者在阅读神话典籍时，可以获得克苏鲁神话技能而不失去理智；第一次经由神话引起的理智损失会同时失去等同于克苏鲁神话技能的理智值。

增加POW

- ◎ 成功释放需要POW对抗的法术后：投D100，若大于当前POW(或掷出96及更高)，POW永久增加1D10点。
- ◎ 在幸运检定中掷出01后：投D100，若大于当前POW(或掷出96及更高)，POW永久增加1D10点。



速查：半值和五分之一值

在“基础值”一列找到属性或技能值，读取表格以确定其半值(困难难度)和1/5值(极困难度)。

基础值	半值	1/5值										
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15	
2	1		27			52	26		77			
3			28			53			78	39		
4	2		29			54	27		79			
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16	
6			31			56	28		81			
7			32			57			82	41		
8			33			58	29		83			
9	4		34			59			84	42	17	
10		2	35	18	7	60	30	12	85			
11			36			61			86	43	18	
12			37			62	31		87			
13			38			63			88	44		
14			39			64	32		89			
15		3	40	21	8	65		13	90	45	19	
16			41			66	33		91			
17			42			67			92	46		
18			43			68	34		93			
19			44			69			94	47	20	
20		4	45	22	9	70	35	14	95			
21			46			71			96	48	20	
22			47			72	36		97			
23			48			73			98	49		
24			49			74			99			
25			50	25	10	75	37	15	100	50	20	

理智测试

爱手艺因擅长使用生僻词而闻名，这使他的作品具有独特的风格。你可以在下面的找到爱手艺范儿的词，以便在游戏中使用并提供灵感。

小心！阅读整个列表会导致1D3的理智损失！

Aberrant, Abnormal, Abominable, Absurd, Abysmal, Accursed, Acidic, Adhesive, Airy, Alien, Ambiguous, Amorphous, Anarchic, Ancient, Angular, Animalistic, Animated, Anomalous, Antediluvian, Antiquarian, Appalling, Appendaged, Ashen, Askew, Astounding, Atrocious, Awry, Baboon-Like, Baleful, Baneful, Bankrupt, Barbarous, Batrachian, Beastly, Bellowing, Bilious, Bizarre, Blasphemous, Bleating, Bloated, Bloodshot, Blubbery, Boiling, Brutish, Bug-eyed, Bulbous, Cackling, Cadaverous, Cancerous, Cellular, Changeable, Chaotic, Charnel, Chattering, Chitinous, Coarse, Colorless, Colossal, Confusing, Congealed, Conical, Convoluted, Corpse-like, Corpulent, Corrupt, Creamy, Criminal, Croaking, Crustaceous, Crystalline, Cyclopean, Cylindrical, Daemonic, Dank, Dark, Dazzling, Deafening, Deathless, Debased, Debauched, Decadent, Decomposing, Deformed, Degenerate, Degraded, Delirious, Depraved, Deranged, Detestable, Deviant, Diabolical, Diffuse, Dire, Discordant, Diseased, Disfigured, Disgusting, Dislocated, Disordered, Disproportionate, Dissolved, Distorted, Dreadful, Dripping, Effervescent, Effulgence, Effusive, Elastic, Eldritch, Elephantine, Endless, Enlarged, Enormous, Enveloping, Evasive, Exaggerated, Excruciating, Extended, Fabulous, Faceless, Fantastic, Fearful, Fecund, Festering, Fibrous, Fiendish, Fiery, Filthy, Fishlike, Flabby, Flowing, Fluctuating, Fluid, Foaming, Fetid, Foul, Fractured, Fragrant, Frantic, Fungous, Fungoid, Furious, Furtive, Gambrel, Gangrenous, Gargantuan, Gaunt, Ghastly, Ghoulish, Gibbering, Gibbous, Gigantic, Globular, Glutinous, Gluttonous, Gnashing, Gory, Grasping, Greenish, Grim, Grisly, Gross, Grotesque, Gushing, Hairy, Hallucinatory, Hapless, Hateful, Hazy, Heaving, Hellish, Hideous, Hissing, Horned, Horrible, Howling, Huge, Hybrid, Ichorous, Idiotic, Illogical, Immaterial, Immemorial, Immense, Immoral, Indescribable, Incoherent, Incomplete, Incongruous, Incredible, Indistinct, Infected, Infernal, Infested, Inhuman, Insane, Insipid, Iridescent, Irrational, Irregular, Jabbering, Jaded, Jangling, Jaundiced, Jellified, Jumbled, Jutting, Kleptomaniacal, Leprous, Limp, Liquefied, Loathsome, Lumbering, Luminescent, Lumpy, Lunatic,

Lurking, Mad, Maggoty, Malevolent, Malformed, Malicious, Malignant, Massive, Membranous, Menacing, Mesmerizing, Metallic, Mildewed, Mindless, Miscarried, Misshapen, Moaning, Molten, Monstrous, Monumental, Morbid, Mortifying, Mottled, Moldering, Mucky, Mucus, Murmuring, Mutilated, Nagging, Nameless, Nauseous, Nearsighted, Nebulous, Necromantic, Necrotic, Nightmarish, Noiseless, Noisome, Non-Euclidian, Nonsensical, Noxious, Numbing, Obscene, Obsequious, Octopoid, Odious, Odorous, Oily, Ominous, Oozing, Organic, Outlandish, Outré, Oval, Overgrown, Overripe, Pagan, Pale, Pallid, Palpitating, Palsied, Parasitic, Pasty, Peculiar, Perfidious, Perverse, Phlegmatic, Pitiless, Plastic, Pliable, Poisonous, Porous, Pregnant, Prodigious, Profane, Profuse, Pronged, Protoplasmic, Protuberant, Prurient, Pseudopoidal, Puckered, Pudding-Like, Pulsating, Pustular, Putrid, Quavering, Queasy, Quiescent, Quivering, Radiant, Rainbowed, Rectangular, Reeking, Remorseless, Repellent, Reprehensible, Reptilian, Repugnant, Repulsive, Resplendent, Restless, Rheumy, Rigid, Rotten, Rotting, Rough, Rubbery, Rugose, Sacrilegious, Sallow, Sanguine, Scabby, Scaly, Screaming, Scummy, Seething, Senseless, Sepulchral, Shadowy, Shiny, Shrieking, Shuffling, Shunned, Sickly, Sightless, Sinewy, Singular, Skeletal, Sleepless, Slimy, Slippery, Slithering, Slobbering, Sluggish, Solemn, Sordid, Soundless, Spectral, Spherical, Sponge-Like, Squamous, Stagnant, Stench, Sticky, Stupefying, Stupendous, Stygian, Sulphurous, Syrupy, Teeming, Tenebrous, Tentacled, Terrible, Thickening, Thrashing, Throbbing, Transformed, Transparent, Tubular, Tumultuous, Turbid, Turbulent, Ugly, Ultimate, Ululating, Unclean, Uncouth, Undigested, Ungainly, Unknown, Unmasked, Unmentionable, Unnamable, Unnatural, Unripe, Unseen, Unspeakable, Unutterable, Vague, Vaporous, Vast, Vibrating, Vile, Viperous, Viscous, Vivid, Voluminous, Vomiting, Wailing, Wan, Warped, Waxen, Webbed, Wet, Whirling, Withered, Worm-eaten, Wormy, Wretched, Wriggling, Xenophobic, Yammering, Zodiacal, Zymotic.

译注：希望你看得懂.....

索引、阿卡姆和爱手艺地区地图、1920s及现代角色卡、第七版测试人员名单及众筹感谢名单在此略去。

更新记录

正式版本

Version1907：与克苏鲁神话魔法大典(七宫涟译本)统一译名；译名“魅惑”→“取悦”，“领航”→“导航”；大量勘误。

Version1902：重翻战斗章节；译名“狂躁症”→“躁狂症”；修正排版错误；勘误。

Version1901：重翻追逐章节；译名“倒地”→“俯卧”；全书重新排版以提高可读性；补完理智章节漏翻部分；少量修订附录中的规则摘要；统一部分译名；大量勘误。

Version1810：对理智章节进行大量勘误；译名“看透疯狂”→“疯狂洞悉”；统一部分译名；调整部分二级标题编号。

Version1809：添加物价表；重要译名“孤注一掷”→“孤注一掷”；应当事人要求从译者名单中隐去其ID；勘误。

Version1806-1807：添加模组-猩红文档；大量勘误；与调查员手册统一部分译名。

Version1801：根据混沌元素2017.05勘误表完成勘误。

Version1711：补完主持游戏；少量勘误。

Version1709：添加模组-古茂密林；添加爱手艺与克苏鲁神话；添加主持游戏的大部分内容；海量勘误；排版调整。

预览版本

V0.9.610(2017.06)：添加可怖传说书籍和主持游戏的部分内容；大量勘误。

V0.9.522(2017.04)：统一译名；勘误；补充附录章节漏翻。

V0.9.500(2017.02)：添加魔法章节；初校创建调查员章节和理智章节；勘误，补充漏翻。

V0.9.413(2017.02)：添加法术章节；添加附录章节的大部分内容；全书重排版；全书初步校对；大量勘误；补充创建调查员章节和理智章节漏翻；添加前言和使用说明。

V0.9.400(2017.01)：全书排版；勘误。