

# 第十二章 法术

译/七宫涟

我再对你说一次，不要唤醒任何你没办法镇压下去的东西；我是说，任何能够反过来反抗你的东西，你最强大的手段可能会没有用处。询问较小的，以免较大的不愿意回答，不受你的控制。

——H.P·洛夫克拉夫特，《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》，竹子译

## 12.1 法术

法术列表中的法术按字母次序排列，每种都详细列出了标准的用途和正确施放后的结果。我们鼓励KP对这里列出的法术进行发挥、更改和增强。在魔法书中找到的法术可能会比魔法表中列出的法术效果弱；同样，也可能遇到更强的版本。

KP应当根据模组和战役的特别需要调整法术。当创造法术的威力加强版本，并把它送到调查员手上时，一定要慎重。这玩意儿常常打乱游戏平衡，一定要注意法术研究是属于沉溺于神话知识的疯狂巫师的领域。它们不是让调查员轻易使用的超能力，粗心的使用者干涉这些异界力量，很容易遭到身心摧残。法术变体（见下文）会对如何改动法术提出更多建议。

KP应当仔细记录哪个调查员学会了哪种法术。调查员在疯狂期受KP控制的时候，可能会不由自主地施放法术。

### 法术名称

每个法术都具有一个标准名称，但是强烈建议KP，只要有可能就使用更传神的名字。许多魔法书都可能包含常见法术，但是有些作者对法术的理解可能颇为不同；例如，同样是深潜者联络术，一个作者可能叫它“深渊之声”，另一个则叫它“召唤深渊恶秽”。不同的法术甚至可以使用相同或相近的名称。每个法术描述都会在最后列出一些法术别名以供参考。

### 深层魔法

魔法的智慧和知识通向疯狂。理智值代表人物对我们称为“现实”的信念，它完全不是现实，只是人类一致的错觉和有限的理解，保护着人们的精神不受克

苏鲁神话的影响，克苏鲁神话则是人类所无法完全理解的。神话魔法是和人类理智正相反的、具有腐蚀性的；施放法术将侵蚀理智，逐渐割断施法者与人类社会的联系，终有一天他的世界里会只留下神话。邪教徒的终极目标是抛弃一切人类理智，把它改换成对宇宙本质的理解。理智的丢失会让大多数人废掉，他们将无法进行任何有意义的行动。但是有些邪教徒能够完成这一范式转移而不会变成胡言乱语的行尸走肉；他们虽然理智值已经为0，却在某种程度上超越了疯狂，仍然能够行动，有些情况下甚至能混杂在整个社会当中难觅踪影。

完全接受神话的疯狂巫师可以比从魔法书上照本宣科的人运用更强大的力量。他们从人类理智中解放出来，有能力去理解神话，能够发现新方法和深层魔法。调查员也可以学到这些深层的理解。当一名调查员处于疯狂（临时或不定）中并成功施放了法术，投1D100并将它和调查员的「克苏鲁神话」技能相比。如果投掷结果小于等于调查员的技能值，魔法的新深度将被探索出来，法术将自己展现出它深层效果的选项。法术的深层版本发现以后就一直可以使用。这个法术将来还会不会发现更深层次，由KP自行决定。

所有魔法都有隐藏的深度。魔法表中的许多魔法都列出了深层魔法作为例子。对那些调查员可能获得的法术，建议KP预先准备，提前确定这些法术可能的深层魔法效果，而不是试图匆忙创造它们。

### 游戏中的深层魔法

所有的神话生物和零理智邪教徒，如果它们了解某个法术的话，也会了解魔法表中的深层魔法。其他敌人是否了解，由KP自由裁定。在游戏中，KP没有必要

要去决定敌人有没有学到深层魔法。

当调查员在游戏中发现了魔法的深层效果时，KP可以决定它和标准版本到底哪里不同。参考“法术变体”一节会有用处。深层魔法本质上应该比原来的法术进化得更刺激（也更恐怖），而不是平凡的机制收益（比如法术的魔法值消耗减少）。你可以询问玩家这个法术要如何改变，但要记住这仍是一个恐怖游戏，深层魔法可能让法术增加一些调查员不想要的方面。大魔法总是需要大代价的。

## 12.2 法术变体

不存在“规定的法术”这种东西。罗列在这里的只是一个指导、起点，KP可以自由利用。这也不是玩家期待中角色理所应当能学习魔法的游戏。玩家应当时时记得，调查员学到的魔法可以和书上的有所不同。KP的一项工作就是做魔法书和玩家的中间人。

### 修正已列出的法术

一个法术由三部分构成：消耗、描述和效果。消耗和效果对游戏具有机制层面的影响，其中可以有理智值损失、物理伤害、魔法值损失、属性的永久改变等等。你可以自由改变这些内容，只是需要慎重地考虑一下；把便宜又强大的法术交到PC的手上会在游戏中产生令人惊讶的效果。另一方面，描述只是增色的部分，改变它就相对容易得多。

### POW对抗检定

许多法术需要进行POW检定以检验目标是否会受到法术的影响。两方同时做POW检定，比较双方的成功等级，较高的一方为胜出者。如果平局，POW高者胜出；如果仍然平局，则KP可以判定双方都受到了某种不利影响，影响反映出法术的本质。如果施法者的POW比目标的POW高出100以上，高POW的一方自动胜出。

### 法术范围

游戏中的法术作用范围一般是在以下三种之一：接触、100码和肉眼视野范围内。这几个一般的选择简明易懂。更大的范围将是工程学问题，而不是恐怖故事的范例。

### 施法用时和战斗中施法

有些法术在战斗时有用处。每个法术都会在描述中列出施法用时：即时、1轮等等。

如果施法用时是“即时”，它在施法者本轮的DEX+50生效（和准备好的枪械相同）。

如果施法用时是“1轮”，它在施法者本轮的DEX生效。

如果施法用时是“2轮”，它在施法者次轮的DEX生效，以此类推。

### 改变法术的消耗和效果

法术消耗通常用魔法值和理智值来衡量；但是有些情况下（当效果是持续的或者显著的情况下）也可能包含永久的POW消耗作为代价。你在改变法术消耗时可以考虑你想要的任何变化去达成效果。效果越强，消耗应越多；效果较弱的话可能会降低。

法术学习的来源会同时影响消耗和效果；来源越纯正，法术就越好用。这个游戏里并没有法术消耗和效果的转化比例。诸如拙劣翻译和残篇断章之类的劣质来源，会含有法术的弱化版，消耗会增加，效果却会减弱。由旧日支配者直接传授到角色脑海里的法术会有强大得多的效果，和/或大幅减少的消耗。

### 改变法术

如果可能的话，试着给法术加上些个人风格，把它和你的模组、调查员和故事联系得更紧密。

**场所：**考虑你的故事的发生地。有没有一个场所是和法术相关的？例如调查员在对付食尸鬼的时候，一个只能在地下施放的法术会突然变得更有意义。

**法术成分：**施放法术必需的物品。会不会是这样，调查员需要上次团在大英博物馆看到的那把弯曲的银匕首呢？

**法术仪式：**越强大的法术通常意味着越复杂和耗时的仪式。考虑这个法术会在何时何地如何施放。调查员需不需要在满月的日子里用血涂满全身，还要画出仪式魔法阵？

**法术描述：**这里既可以微妙又可以夸张。尝试在描述中洋溢着奇特的气味、迷乱的视野、古怪的声响、烦扰的感觉——别忘记绝大多数法术都在侵蚀施

法者的理智，你对施法过程的描述方式应当表明这一点。

## 一个具备法术变体的法术范例

法术可以和食谱相比较。固定的“面包食谱”是不存在的；苏打面包一个小时就能做好，酸面包则需要用好几天。制作方法也多种多样，可以手制，也可以用机械生产。成品面包可以有各种形状、尺寸和味道。如果翻阅十册菜谱，就会发现许许多多的面包食谱，名称也五花八门。法术和魔法书同样也是如此。

有一些法术，乍看之下十本魔法书列出的完全相同；但是，每个法术之间的差异都不比那些面包食谱之间的小——德国黑面包和佛卡夏面包之间可是天壤之别。人们会选择合适的面包去佐餐，你也可以改变法术好安排进你的游戏。我们用僵尸创建术来做例子，看看下面几个变体。

## 基本的“僵尸创建术”

魔法表中的“僵尸创建术”从一具尸体开始，将它转化成一只僵尸。僵尸的结局是腐坏或被破坏。它可以接受创造者的基本指令。魔法值消耗很高（16点），理智值消耗中等（1D6点）。这个法术需要一整周施放，但必然成功而且不需要任何意志检定。

## 快速版本的僵尸创建术

可以想象，玩家有时也会愿意制造僵尸，也许是为了解他们去实行危险的任务。如果调查员遇到的是脱漏众多、不完整或者缺损的魔法书，你可能会想要给他们一个特别的法术版本——看起来似乎有用，但是它惹的麻烦会比创造的价值更多。

或者你也可能会想开始做一个《活跳尸》主题的脚本：疯狂医生复活了尸体，结果发现它们失去了控制。这样一个法术的消耗可能会减半，因为它的用处比标准版本差远了。复苏的尸体会腐烂这个概念仍然保留，理智损失也不变，只是施法时间会缩短至一个小时。施法快速、魔法值消耗少是明显的优点，可能会很受粗心大意者的喜欢。我们把这个版本的法术起名叫“灰色束缚”。

## 灰色束缚（僵尸创建术变体）

消耗：8点魔法值；1D6点理智值

施法用时：1小时

必须泼洒仪式用的液体到准备好的尸身上。液体的成分随法术版本而不同——但这个巫师（施法者？）的血是最常见的。其他成分应当由KP决定（至少要有一种非常昂贵或者非法，或者具有放射性）。随后施法者立即开始吟唱法术。

随着仪式进行，尸体就会复苏。顾名思义，这种僵尸毫无心智可言，和野兽相类，并不受创造者的控制。

这个存在在复苏后持续地腐烂，最终会腐朽到不能行动为止。

## 增强版本的僵尸创建术

如果一个术士拥有原版的僵尸创建术，但是需要更加有效、更加持久的版本，甚至可以冒充活人，他会怎么做呢？这个术士的初衷可能是善良的，他甚至可能打算复活所爱的人，比如妻子和孩子。

所有这些都会增加法术的消耗，并且因为它是长效法术，可能不消耗魔法值而消耗POW——我们把它设为5POW。理智损失也可以同时上升至1D10，作为证明，法术描述会将施法过程记为向神话神祇祈求，并且施法者需要将自己的一部分“生命力”吹入尸体当中。施法时间并不重要，所以它被缩短到一天，不过也可以维持一星期不变。僵尸会执行简单的命令，而且随着时间推移会逐渐增加。僵尸的生命和施法者相连，如果它的主人死亡，它也会停止活动并腐烂。

我们把这个法术叫做“坟墓之吻”，以使人想起它可能虽然错位却相对善良的本意。

## 坟墓之吻（僵尸创建术变体）

消耗：5点意志值；1D10点理智值

施法用时：1天

本法术需要一具人类尸体。尸体要具有足够的筋肉支持它复苏后的活动能力。施法者将一盎司（28克）自己的血液注入尸体的口中，然后亲吻尸体的嘴唇，“将自我的一部分呼入”尸体当中。施法者失去5点POW作为给尸体的赠予。

如果施法成功，施法者可以对僵尸下达一些它能

做到的命令。随着时间推移，僵尸可能会掌握更复杂的指令。一旦施法者死亡，僵尸会停止活动并腐烂。祈祷的一部分集中涉及到神话神神祇——但是没有使用特定的名字。

## 深层版

谣传有些人有能力创造并号令不限量的不死仆役，也有谣传说巫师的POW限制了他们能控制僵尸的数量。

将施法者的POW除以5，这个结果就是他们同时操控僵尸的最大数量。

别名：不死的仆人，归还失去的拥抱

仍有意识却无法行动。他将被置入棺材，活着埋到坟地里。一支小管子连接着棺材内和地表，让他能够呼吸。在这段时间中，不幸的法术目标必须每三小时进行一次理智检定，失败会损失1D6点理智值。如果目标在此期间陷入疯狂，他会屈服于施法者的意志，为消除对坟墓的恐惧感到高兴。

三个夜晚之后，施法者来到坟地并施放活尸制造术。如果施法者察觉到目标精神上的抵抗，他和目标之间必须进行一次POW对抗检定 (RB243)。不论施法者疯狂与否，施法成功后目标的POW将被抽走，只剩1点。如果施法失败，施法者可以直接盖住呼吸孔，任由目标窒息而死。

施法成功后，施法者即创造了一个僵尸仆从，可以执行简单的命令。这个不幸的僵尸自此始终在施法者的这个法术的作用下，直到他被释放——一般意味着目标真正的死亡和主人的死亡。

## 惊悚版本的僵尸创建术

如果你想要这个法术的总体上更邪恶的版本——包括俘虏并杀死无辜路人，可能是调查员的朋友、甚至就是调查员自己——那么法术必须进行调整，允许它作用于活着的目标。

首先，目标必须被俘虏，其中显而易见的一种俘虏并制服办法是下毒。这个法术需要有一些邪恶的感觉，所以目标要被活埋数天之久。随后，目标会被变成服侍主人的僵尸，直到主人死亡或者抛弃它为止。这是个邪恶的法术，伴随着谋害和折磨，所以理智损失被增加到10点。这个法术实质上并没有让尸体动起来，只是让活人堕落，所以有理由将魔法值消耗从16点下调到10点。本法术仍然需要数天时间去施放，完成的僵尸也仍然只能接受基本的指令。

因为本法术以活人为目标，所以需要有某些抵抗的方法。可以采用两次掷骰，第一次是通过CON检定去抵抗毒药，第二次是POW检定以抵抗法术的效果。这个变体可以使用微妙地不同的名字：活尸制造术。

## 活尸制造术（僵尸创建术变体）

消耗：10点魔法值；10点理智值

施法用时：可变（数天）

用河豚内脏和生物碱制造麻药，使目标濒临死亡。毒剂必须被目标吸入。目标随后须在极难CON检定成功，方可抵抗毒剂的作用。如果失败，目标会陷入深度昏迷状态，和死亡难以区分。可怕的是，目标

## 创造新法术

有些游戏力求玩家角色和他们敌人之间的平衡，“克苏鲁的呼唤”不是这样的游戏，也没有基于等级的机制让法术对号入座。举例来说，如果你创造了一个法术，而它和魔法表里的某个法术相似，但是花费少、效果好，这时你并没有违反任何规则。你在引入游戏中可能发挥重要作用的要素（如法术）时，要特别当心。你并不是不能这么做，而是不能盲目地去做。

查阅书中的法术，找到一个和你的新法术的量级相近的法术。它可以给出魔法值、POW和理智值的消耗的基准值。

考虑你的法术施放起来有多难。一个施法者可能有16点魔法值，并且靠消耗部分耐久值能将这个数字增加到差不多25点。超过这一数值，施法者就需要贮存魔法值的容器，或者在施法时增加参与者，让他们贡献魔法值。有些法术需要消耗POW去施放。巫师可以通过某些法术或者附魔手杖之类的物品增长POW。

法术中可以增加牺牲和具有道德争议的仪式，这样做有两个目的。一是照应恐怖主题。二是让法术难于施展或者让玩家陷入道德困境。比如，有一个可以阻止敌人却需要进行人祭的法术，玩家会去使用它

吗？

## 请神术、联络术和召唤术的辨析

这三种法术类型很多地方都类似，理解它们的异同是很有意义的。

请神法术是极其强大的仪式，会将神祇的物理形态展现在施法者的面前。邪教团体可能使用它，召唤他们崇拜的神享用仪式的祭品，或是作为崇拜行动。请神术的对立面是送神术，用它可以将神祇送到它们来的地方。送神术对调查员来说可能会很有用。

联络术可以理解成交流的请求——有点像是神秘的电话。如果对神话生物使用成功，它会带一个以上的生物到施法者面前；但是它们是自由前来的，不受施法者的掌控。如果对神祇或者旧日支配者使用（译注：通神术），法术会开启交流，但是并不需要产生物理的形式。调查员在特定的情况下也可能有理由去使用联络术；举例来说，联络智慧的神话种族以获取信息和帮助，但是这么做是极为冒险的。

召唤法术强迫一个怪物（不能是神）出现在施法者面前。这些怪物可能会被施法者的意志所束缚，执行他的命令。所以召唤（和束缚）的法术通常都是由想要使用某些异常恐怖的力量的巫师和邪教徒来使用的。调查员可以使用召唤术，但是他们最好能保证自己束缚得了他们召唤出的东西！

## 12.3 法术列表

本部分按字母次序排列法术，只有一两个是例外。有三个主要的法术类别：召唤/送离型法术、联络型法术、附魔型法术，每类法术都集中界明在同一条目之下。

### 灵魂分配术

**消耗：**10点魔法值，5点POW（每个脏器），2D10点理智值（译注：每个脏器）

**施法用时：**每件脏器1天

施法者的生命精华，又叫“Ka”（译注：古埃及“灵魂”），会有一部分转移到施法者的一个重要脏器上。这个附魔的脏器将从施法者的身体中移出，妥善保管在隐蔽的地方，并为施法者提供一种不死之身的方式：只要附魔的脏器安全无虞，施法者就免疫特定

攻击的伤害，甚至可能不会死亡。

本法术最早的使用者是黑暗法老涅弗伦-卡的信徒，他们会移除自己的心、肝之类的重要脏器，然后把它们锁在安全的地方。若不是这个法术有弱点的话，它会让施法者事实上杀不死。这个弱点就是：施法者的大脑是法术发挥作用的位置，因此无法被移出。如果大脑被破坏了，其他脏器会失去魔法的特性，施法者也会死亡。

一个人移出自己的脏器会损失2D10点理智值，每移除一件脏器就要永久减少5点POW。贯穿的攻击只能造成正常伤害（瞄准头部的攻击除外）。免疫攻击的类型由移除的脏器决定；例如肺被移除的话，施法者将不受缺氧的影响（所以他再也不怕溺水和窒息）。脏器的移除还可能为施法者提供免疫毒药等能力。

如果施法者受到伤害，耐久值会照常减少，但是只会昏迷，不会死亡。施法者只有大脑被特别瞄准并毁坏后才会死亡。

**别名：**精魂灌输、意志萃取、不死的气息

### 耶德·艾塔德放逐术

**消耗：**每名施法者：1D4+3点魔法值；1D4点理智值

**施法用时：**可变（至少1小时）

本法术可以遣返绝大多数穿越时空的人类以及拥有自由意志的类人智慧生物。本法术对所有受外族役使的种族均无效。如果正确地施放的话，该放逐将是永久且不可取消的。每个放逐皆是针对单独的个体，而非某一类怪物的。

本法术需要至少三个人来施放。所有参与者都要知道本法术。参与者越多，效果越好；但是参与者的总人数必须是三的倍数。

该放逐生效的方式是通过仪式之火，烧毁代表目标的咒印（Sigil。译注：这是一个神秘学概念，本来每个咒印都代表某种要召唤的存在，类似于黄印代表着“黄衣之王”。后来从Austin Osman Spare开始，魔法师也可以创造自己的私印）。目标的私印是最理想的，但是也可以根据咒语中给出的方案，采用代替品。POW最高的施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。此处每有额外的三名施法者参与，获得一颗奖励骰。

本法术必须在午夜的户外进行，最好是选在和目标有联系的具有力量的地点。可以选择知名的鬼屋、目标的最后目击地或它进入这个时空的地点。施法者需要分成两部分：三分之一的人要站在一个保护圈外，其他人站在圈内。

**别名：**驱逐七重地狱之物、驱逐恶魔、恶火的诅咒

## 束缚术

参考召唤术 (RB263)

## 刀锋祝福术

**消耗：**5点POW；1D4点理智值

**施法用时：**1小时

制造一把刀具，可以伤害或杀死那些平凡的武器无法伤害到的存在。需要一只至少SIZ50的动物进行血祭。刀锋必须是铁、银之类的单质金属。刀具可以是任何大小，不过更大的刀能造成的伤害也更多（参考表17：武器，RB401-405）。

如果刀具破损、熔化或者因其他原因损坏，它即永久失去此能力；但是它不会因为攻击超自然存在而受损。

**别名：**旧力灌注、七切之仪式、灵魂毒药

## 戈尔戈罗斯形体扭曲术

**消耗：**6+点魔法值；5点POW；2D6点理智值

**施法用时：**1D6+4分钟

允许施法者改变其物理形态。施法者可以改变成任何形状和外观，但是保留自己的个人能力。该形态是肉体的，但是能够看上去像石头、木头、毛毯之类的东西。在转变成新形态之后，施法者获得新形态的移动能力。施法者的STR、CON、INT、POW和DEX维持不变。当模仿人类时，施法者的外貌(APP)将变为被模仿者的外貌(APP)。施法者只能呈现为已知的形态。

施法者向奈亚拉托提普祈求、反复吟诵咒语，同时支付6点魔法值，如果形体扭曲时SIZ每增减5点，还要再支付1点魔法值。每次施法只能进行一种改变，且效果是永久的，直到本法术被再次施放才能变回。本法术不能对其他生物施放。

**别名：**血肉大师、行走的画皮、黑法老之触。

## 深层版

当模仿他人时，施法者即成为那个人的复制品，包括声音和语言模式。施法者撤销变化时不需要重复本法术——只需要一个简单的动词短语而已。

## 深渊之息

**消耗：**8点魔法值；1D6点理智值

**施法用时：**1轮

目标的肺里会灌满海水，可以造成痛苦的溺亡。

目标必须在施法者的视野内。在1轮的咒语默念之后，施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标开始溺水——他将倒地并被海水窒息，每轮受到1D8点伤害。目标须在每轮受伤害后进行一次极难CON

(≤1/5CON) 检定；如果检定成功，表明水已经被排出，法术效果终止。

**别名：**海洋的通货、水手的诅咒、盐卤之吻

## 黄金蜂蜜酒酿造术

存放在书桌上酒瓶中，闪着诱人金黄色的液体。他用极小的比利时酒杯盛了两杯，杯里的酒量几乎不足一抿——但那芳香与味道……胜过任何陈年基安蒂酒<sup>[1]</sup>或最好的滴金酒庄酒<sup>[2]</sup>，甚至两者合并都不足以与博士的佳酿相提并论。它不仅辛辣，更使我感觉十分困倦……

——奥古斯特·德雷斯，《库文街上的小屋》

注[1][2]：著名洋酒，此处根据内地通用译名改译。

**消耗：**每剂20点魔法值；加上额外的魔法值和理智值消耗

**施法用时：**许多天

本法术能制造出魔法的饮品，可以让人类在宇宙旅行中承受高度真空和剧烈变化的环境。对于这样的旅行，黄金蜂蜜酒生效时也需要消耗同等数量的魔法值和理智值，数值和服用此酒的旅行者旅行距离的光年数相关（参考表：黄金蜂蜜酒效果表）。

酿造这种饮料和进行旅行对施法者、使用者来说是两个不同的阶段。黄金蜂蜜酒的种类有很多，每种的效果都相同，而需要的材料各有不同。

酿造黄金蜂蜜酒需要五种KP挑选的特殊材料，和至少一星期的酿造时间。当酒液开始起沫冒泡时，施法者须在酿造物中牺牲每剂20点的魔法值。这些魔法值可以分在很多天之中牺牲；点数越多，剂量越多。每一剂可以让一个人承受一次时空变幻的宇宙旅行。

当黄金蜂蜜酒附魔完成时，旅行者必须找到旅行的工具——通常是坐骑：其中，拜亚基召唤术可以提供一匹星间的骏马。接下来旅行者服用一剂蜂蜜酒

(大概也会同时带上回程用的)，爬上“骏马”，号令坐骑，旅程就开始了。在这个时候，旅行者要支付旅行距离所需的魔法值和理智值。

在太空中，旅客的精神和肉体是停滞的，几乎对周围环境毫无知觉。直到到达了目的地，药剂的效果才会结束。

**别名：**虚空的呼吸、旅行者的半身、极黑之夜的水银饮剂

表XII：黄金蜂蜜酒效力表

魔法值和理智值消耗 (每名旅行者)	距离 (光年) (不超过)
1	100
2	1000
3	1万
4	10万
5	100万

\*超过5：每增加1点魔法值和1点理智值，距离便增加一个零。理论上10点魔法值和10点理智值的消耗，至少按我们目前对宇宙的了解，应该足够到达宇宙中的任何地点了。

## 请神术与送神术

### 请神术

**消耗：**每人1+魔法值；(仅施法者) 1D10点理智值

**施法用时：**1~100分钟

请神术会可以把化身、外神或者是旧日支配者带到施法者面前。即便对邪教徒来说，施放这类法术也十分危险。只有邪教祭司和绝望的人会尝试召唤神话神祇。这里记录的只是一小部分。对于每个旧日支配者、神话神祇的每个化身，都可能存在对应的请神术/送神术。

请神术可以通过人群提升威力，施法者则处在这个群体的中心地位。每名参与者消耗1点魔法值。了解本法术的人可以牺牲任意数量的魔法值（包括消耗耐久值）。合计消耗的魔法值就是法术的成功率。每有1点魔法值消耗，整个人群就必须吟唱1分钟，但不可以超过100分钟。如果骰子丢出100，法术总是失败，牺牲的魔法值会全部浪费。

施法者在施法时也会损失1D10点理智值。如果神祇出现，在场的所有人都要相应损失理智值。KP扮演神祇，并必须为它的行为创设动机。被召唤来地球的神祇通常都想要留下来，而且一般都十分饥饿。

### 请神术施法条件

如前所述，对每尊神来说，请神术生效都需要满足特定的条件。KP应把它用作灵感但不要受制于它。有两个原因：其一是基于小说的，没有人类能完全理解克苏鲁神话，所以请神的方式也可能不止一种。其二是有经验的调查员会迅速搞到熟悉的成分，神秘感就没有了。

**阿撒托斯请神术：**召唤此神极度危险，有可能会烧熟整个星球。本法术只能在夜间的户外施放；但是并不需要其他特殊的准备。

**别名：**混沌的祈求、无法形容的夏盖元音。

**克图格亚请神术：**克图格亚将从施法者手持的火焰中现身（蜡烛、火把等）。施法者要一边吟诵咒语，一边按照一系列的图案移动火种。本法术只能在北落师门（南鱼座的最亮星）升上地平线的晴朗夜晚才能施放。北半球观测北落师门的最佳时间是九月到十一月。

**别名：**唤醒炽热燃烧的末日、北落师门协定

**哈斯塔请神术：**本法术可将哈斯塔请至有九块大石呈V形排列的地方（永远是邪教活动的标记！）。每块大石块的体积都要在九立方码以上。

本法术只能在毕宿五（在金牛座）升上地平线的晴朗夜晚（大约十月~三月）才能施放。在请神术进行时每有一只拜亚基在场，成功率就会额外增加10%。

如果在每块石块中牺牲5点POW令它们附魔，这个石V可以为“拜亚基召唤、束缚术”增加30%的成功

率。

**别名：**黄之祈愿

**伊塔库亚请神术：**可以吸引伊塔库亚的注意；但是这尊旧日支配者现身时可能只会被当作一股旋风或者强烈的寒风。本法术必须在巨大的雪堆上施放（至少10尺高）。传说中，本法术只能在极北之地、温度在冰点以下的时候才能施行。有些巫师推测伊塔库亚会从任何积雪的高山上召唤出来，甚至是南极的山也可以。

**别名：**北风的七重悲叹、呼叫冰雪之神

**尼约格萨请神术：**本法术可以讨得尼约格萨的欢喜，它现身的时候会施恩于施法者——如果它认为施法者有价值的话。施法者必须在任何洞穴的入口进行法术的仪式（某些典籍提到所有巨型洞穴都会连接到尼约格萨栖息的那个）。

**别名：**厉声号叫祈求汝的黑暗主人之术、吁求潜伏在地下的祂施恩之术

**莎布-尼古拉丝请神术：**莎布-尼古拉丝会被召唤到神圣的石头祭坛上。这个祭坛必须位于阴湿的露天场所。法术必须在新月时在祭坛施放。

每次对黑暗母神的召唤都需要鲜血为祭坛进行祭献。如果祭坛浸泡在相当于200SIZ以上的鲜血当中，**请神术**的成功率将增加20%。每有一只黑山羊幼崽在场，成功率会额外增加10%。

**别名：**合一庄严礼、林中女神肉欲生出之术

**犹格-索托斯请神术：**犹格-索托斯会被召唤到特别建造的石塔上。石塔必须建造在开阔地，天空必须晴朗无云。石塔至少要10码高。每次施法时邪教徒还要选派一个人牲做见面礼。其实只需要邀请一下就可以——比如，指一指附近的村落，犹格-索托斯随后会自己去选择牺牲者。

邪教徒可以选择对石塔进行附魔，降低成功施放法术的魔法值消耗。每向石塔永久注入1点POW，犹格-索托斯请神术的成功率就会上升1点。

**别名：**钥匙的禁歌、Yah-Zek引导术

## 送神术

**消耗：**每人1点以上魔法值

**施法用时：**1分钟，每多有一位投入魔法值的参与者，额外增加1轮时间

可以遣返不愿意离开地球的神祇。每种送神术都不同；施法者必须知道要遣返的神祇对应的送神术。首先，要遣返的神祇每有25点POW（不足25的舍去），就要分配1点魔法值。这样就有5%的概率遣返此神，并可打开遣返此神的通道。

克图格亚拥有210点POW，所以想要遣返这个可怕的怪物，需要8点魔法值来“打开通道”。

通道准备好之后，牺牲更多魔法值可以诱使神祇离开。在这个第二阶段每牺牲1点魔法值，可以使神祇离开的概率增加5%；牺牲10点魔法值就能增加50%的遣返概率。和对应的请神术版本一样，送神术也可以由一群人协助施放。

8点魔法值为克图格亚打开通道，表现为5%的遣返概率。额外牺牲10点魔法值，概率增加到55%。如果想要让克图格亚送神术达到99%（最高能达到）的遣返几率，人群必须在两个阶段中共牺牲8+19点魔法值，合计27点。

对送神术的合计成功率投1D100。和请神术一样，施法者是法术的中心；其他的成员可以贡献魔法值。送神术不消耗理智值。

请神术总是需要特殊的条件和仪式；但是这个法术对应的送神术不论什么时间地点都可以施放。

## 命名送神术

创作送神术的别名时，可以从以下的词语中获取灵感：

放逐(Banishment)、驱散(Dispel)、流放(Exile)、击退(Repel)、为害(Bane)、驱逐(Evict)、拒否(Repudiate)、驱赶(Cast Out)

并且，尝试不要简单使用神话神祇的常用名字，试着使用它们那些形象生动或者微妙的名字。一个关于犹格-索托斯的法术称它为“可怕的球体”或者“对灵魂的无限渴求”等等，绝不是没有理由的。不断地让玩家揣测法术真正的作用、它和谁相关，可以激发神秘感和对未知的恐惧。

## 致盲术/治盲术

**消耗：**8点魔法值（致盲术额外消耗2D6理智值）

### 施法用时：1天

目标完全且永久失明，好像中风了一样。如果眼睛和视神经的功能没有受损，同样的法术也可以用解除目盲。不论哪种用法，本法术都需要8点魔法值。进行仪式需要1天时间。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效（若目标自愿，则自动成功）。

**别名：**视觉授予、黑暗之影、法老的诅咒。

### 透特之咏

**消耗：**10点魔法值；1D4点理智值

### 施法用时：30分钟

使用本法术可以增长施法者的智力，提升他解决特定脑力问题的几率。在吟唱中消耗10点魔法值可以让施法者在获取知识、学习法术、翻译文章、推断符号的含义等等场合的检定时获得一颗奖励骰。

**别名：**明晰大脑的仪式、增闻广识的歌咏、学者合唱。

哈维正在尝试翻译一卷拉丁文卷轴。他施放了透特之咏，消耗10点魔法值。他的「拉丁文」技能值是66。他掷骰的结果是84和34（奖励骰），成功。法术在他完整释读拉丁文本的短时间内，提升了他的脑力。

### 记忆模糊术

**消耗：**1D6点魔法值；1D2点理智值

### 施法用时：即时

本法术会阻碍目标有意识地回忆特定事件的能力。目标必须在施法者视野内，且能够接收施法者的指示。施法者须和目标进行一次POW对抗检定。如果胜出，法术立即生效。目标的记忆会在回想一件特定的事情时，在心理上被阻塞。若此事非常恐怖，目标以后仍然可能做一些和它有着含糊关系的噩梦。如果法术失败，此事会在目标的印象中变得鲜明。

施法者必须知道要阻碍的事件。他不能做模糊的命令，像是“忘掉你昨天做的事”。相反，他必须提到这件事，比如“忘掉你被怪物袭击的事”。本法术不能阻碍克苏鲁神话法术和神话知识，除非此知识和特定事件密切相关；它也无法取消理智值损失或消除疯狂。

### 别名：昏乱糊涂术、惊愕失声术、故弄玄虚术

### 尼约格萨紧握手

**消耗：**1+点魔法值、等于该轮中伤害值的两倍；1D20点理智值

### 施法用时：即时

施法者须消耗1点魔法值启动法术，目标必须在能够交谈的距离之内。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。如果施法者胜出，目标会感觉似乎有一只巨手或者触手挤压着他的心脏，在法术生效期间每轮损失1D3点耐久值。在受到这种攻击时，目标会暂时瘫痪，好像心脏病发作了一样。如果某轮中累计伤害使得目标的耐久归零，目标的胸口将破裂炸开，他冒着热气的心脏会出现在施法者的手中。

法术每持续一轮，施法者就需要消耗两倍于（此轮中）耐久伤害的魔法值。施法者每轮都必须专心施法以维持效果，并且每轮都要和目标做一次POW对抗检定并胜出。如果施法者无法集中精力、或者目标POW抵抗成功，法术终止。已经造成的伤害仍保留。

**别名：**邪恶的扭绞、黑暗巫师的暗中暴怒、可怖之抓挠

### 相貌吞食术

**消耗：**每6小时10点魔法值；5点POW；1D20点理智值

### 施法用时：数天

施法者可以伪装成新鲜死者的逼真形象，对肉眼、摄影器材、X光等等都有效。受害者和施法者的SIZ差异不应超过15点。

之后几天当中，施法者将受害者销毁殆尽，并每6小时消耗10点魔法值、永久牺牲5点POW。施法者可以销毁多人，藉此获得多重伪装。施法者每销毁一名受害者失去1D20点理智值。很多蛇人都知道本法术。

法术完成之后，施法者即可任意呈现受害者的形象，想维持多久就能维持多久。敏锐的观察者会发现，施法者的影子会保持原样（和被销毁的人不同）。相似地，施法者的技能和记忆都保持完整——

受害者的则不复存在了。

在失去了一点以上耐久值以后，施法者会恢复原本的形象。从伪装形象变化成原始形象需要20秒。在伪装成另一个形象之前必须恢复原始形象。从原始形象变化成伪装形象需要1D3分钟。

**别名：**蛇皮斗篷、伐鲁希亚的披风、伊格的馈赠

## 深层版

施法者有时可以回忆起他们被他们销毁的那些人的记忆和思想。这些内容通常是法术的无辜受害者所知晓的特殊信息。每回忆起一条额外的信息，施法者需要进行一次POW检定并消耗1点魔法值。

## 联络术

**消耗：**视各法术而定

**理智损失：**1D3点（不计算见到怪物的额外损失）

**施法用时：**1D6+4轮

联络术分为两个独立的部分：和联络神话生物、怪物相关的法术，还有联络神话神祇的法术（参考通神术）。

邪教徒可以利用联络术和怪物、外星种族取得联络，有可能学到魔法、神和外星生物的知识。施法者脑海中必须要有明确的目标，可以达成协议也可以讨论计划。

但是联络术不能给施法者以优势，本法术仅是建立联络的方法而已。记住它们都是独立的个体，有着自己的智力，还有自己的动机——施法者们可是冒险联络的！这一点和召唤术（RB263）明显不同，召唤术有能力让施法者随意驱使被召唤的生物。

每个联络术的流程都很接近，只是有些特殊的条件和要求可能是独一无二的。知道一种联络术并不能帮你施放另一种。联络术的种类有很多。

正确施放的法术总会生效，除非适当的距离内没有这种生物生活（飞水螅可能会从干沙之城旅行而来，但是会无视飞到北美洲的机会）。

联络术需要五到十轮去施放。法术接触到的生物可能在游戏中的一小时后或者一天多以后出现。想随机决定出现所用的小时数，投掷1D100。居住在附近的生物会走、游、挖、飞到法术施放的地点。如果旅程过长，联络术召唤的生物将不会出现。从异界召唤

来的存在将会以任何独特的印象深刻的方式出现。

法术将随机从这个种族中选择成员，很可能带有它自己的动机。施法者可以尝试独自施法，或者至多一小伙人，好让自己看起来并无威胁。联络的生物出现以后，它可以自由离开，所以如果施法者给它提供好处，那么和它进行长期联络的机会将大为提升。

如果联络的是大型生物，如飞水螅，那么大概只会出现一只。如果它是人型或者更小的生物，KP可能考虑令数只代表同时出现，形成一个群体。。

谁也无法保证召唤出的生物会和施法者交涉，抑或是直接吃掉他。它们的动机和我们完全不同；但是如果更深的接触似乎对双方都有利，那么可能出现一些有趣的角色扮演。

**钻地魔虫联络术：**除非附近没有钻地魔虫，否则本法术自动成功。本法术必须在近来已知发生过地震、或者有地幔热点和火山的地方，好让它们能从星球内部深处快速抵达地壳的外缘。

**消耗：**5点魔法值

**深潜者联络术：**除非附近没有深潜者，否则本法术自动成功。本法术须在咸水水体或者海洋边缘施放。在深潜者城市附近施放效果最佳，例如在马萨诸塞州印斯茅斯的海滨，还有英国敦威治镇外的海岸。仪式包含把特别雕刻的石头投掷到水里的步骤。

**消耗：**3点魔法值

**古老者联络术：**除非附近没有古老者，否则本法术自动成功。最恰当的地点是南大西洋中脊附近或者最靠近南极洲的地堑上。

**消耗：**3点魔法值

**飞水螅联络术：**除非附近没有飞水螅，否则本法术自动成功。飞水螅只会在它们少见的地下城市中出现，最大的一个在西澳大利亚沙漠中干沙之城的下面。施法者必须先为他们建设或打开一个通讯的竖井作为出口。

**消耗：**9点魔法值

**无形眷族联络术：**除非附近没有无形眷族，否则本法术自动成功。施放本法术最佳的地点是撒托古亚的神庙，这些神庙中仍然有撒托古亚的祭坛雕像；或者是靠近恩凯伊黑暗深渊开口的地点，在俄克拉何马州宾格(Binger, OK)附近的某处。北美洲西部或者中西部或许还有其他地方存在出入口。据说在马萨诸塞州的敦

威治就存在这么一个洞穴。

**消耗：**3点魔法值

**食尸鬼联络术：**除非附近没有食尸鬼，否则本法术自动成功。只要是人群聚集的地方就有食尸鬼的存在，尤其是坟地和地穴附近。百年以上的古墓是施放这个法术的宝地。月光直射的夜晚是最好的。

**消耗：**5点魔法值

**诺弗-刻联络术：**除非附近没有诺弗-刻，否则本法术自动成功。诺弗-刻经常在格陵兰或者是靠近北极的冰冻荒野上出现。

要成功施放该法术，施法者必须用冰和雪为这种怪兽制作一个小塑像，然后进行一次成功的「歌唱」（「艺术/手艺」专门）检定。

**消耗：**6点魔法值

**廷达洛斯之猎犬联络术：**如果廷达洛斯猎犬收到召唤，它会自动出现。目前没人知道有什么办法可以和廷达洛斯猎犬交涉，因为这种东西穿越时空之流的动机仅仅是饥饿而已。

**消耗：**7点魔法值

**米-戈联络术：**除非附近没有米-戈，否则本法术自动成功。本法术必须在高山的山脚下和山顶上施放——高山所在的山脉要曾经被这种神秘的、能在宇宙飞行的种族开采或造访过。这些山脉包括阿巴拉契亚山脉、安第斯山脉、喜马拉雅山脉和非洲中部的一些山峰。

**消耗：**8点魔法值

**人面鼠联络术：**为了引来污秽的人面鼠，本法术必须在人面鼠大量滋生的地点附近施放。有报告称这些邪恶的生物存在于英国约克郡。还有报告称有类似的生物出现在马萨诸塞州。

**消耗：**2点魔法值

**潜沙怪联络术：**除非附近没有潜沙怪，否则本法术自动成功。本法术必须在合适的沙漠施放，比如撒哈拉沙漠、美国西南部沙漠、沙特阿拉伯和澳大利亚中部。

**消耗：**3点魔法值

**外神仆役联络术：**在施放法术时，成功通过幸运检定确保至少有一个外神仆役在银河系之内。如果这个范围内没有外神仆役，付出的魔法值会浪费。

施法者必须能够见到众星。他或她要设法想象阿

撒托斯不可言喻的、跳动着闪亮着仿佛液体火焰的核心（据说说是一个类似于球形的冥想形象但是实际上是未知的形状）。仆从会在1D6+4轮内现身，并且期待着一场鲜血献祭。如果祭品不足，仆从会吞食施法者。如果仆从接受了献祭，它会同意为施法者完成一件简单的任务。

如果「说服」检定成功，仆从还会屈尊回答一次礼貌的询问；询问的内容包括伟大的阿撒托斯、宇宙中心的宫廷和任一位外神。此回答会使询问者的「克苏鲁神话」值增加1D3点，但是对旁观者来说此回答毫无意义。

如果掷骰结果在施法者「说服」值的五分之一以下，仆役还会将一个法术直接传授到施法者的脑海里，施法者损失1D8点理智值，并会混乱（Disorientation）1D10轮。法术由仆役自行挑选。

在仆役完成服务以后，它可能会逗留并演奏它那匪夷所思的管乐器，同时身体上闪过五颜六色的光芒，触手翻腾不已；它也可能直接消散身形，回到某条银河旋臂或者原始星云当中，周而复始地做它往日的活动。

听到它吹奏的疯狂而令人着迷的笛声损失1/1D4点理智值，并且每个在场的歌唱家或演奏家之后都会饱受纠缠。他们会变得对地球的音阶漠不关心，并且越来越感受到自己被迫使演奏那曾经被呈现在面前的宇宙的音阶。

**消耗：**14点魔法值

**死灵联络术：**本法术有许多版本。其中一种需要用白色的床单(sheet)在河边搭建一个帐篷，里面放上装满河水的罐子。人们载歌载舞，恳求死者的出现。累计投入的魔法值并乘以五，施法者需要投掷一次D100，在此值以下才能施法成功。若成功，死者的声音将从水罐中浮现出来。人们可以听到他们的声音，并且如果把头伸进帐篷，也可以向他们探讨或提问。记住死者几乎只知道他们生前知道的东西，有些人尚未注意到自己已经死了。

**消耗：**3点以上魔法值

**克苏鲁的星之眷族联络术：**除非附近没有代表性的眷族，否则本法术自动成功。本法术必须在海滨施放，可能在深潜者哨站附近或者靠近星之眷族可能沉睡的地方。本法术在波利尼西亚、马萨诸塞州的海滨和拉

莱耶海面上施放效果良好。

**消耗：**6点魔法值。

**伊斯人联络术：**本法术不能上溯或下推时间。如果在施法的时刻，附近方圆一百英里恰好有被伊斯人占据身体的存在，这个伊斯人就会注意到召唤。如果它觉得好奇、害怕或者警觉，就可能会回应召唤。如果施法者没有有趣的谈资、或者给不出有趣的东西，伟大种族的学者就会无视他之后的提问，甚至可能会把施法者当成害虫或障碍消灭掉。

**消耗：**4点魔法值

**别名：**联络术可以使用的词语如：联合(Union)、交谈(Commune)、交易(Exchange)、交流(Commerce)、协约(Covenant)、协定(Pact)、协调(Concord)等等。例如，红色协议(The Red Pact)、深渊之盟约(Covenant of the Deep)之类。

## 通神术

**消耗：**5点POW；1D6点理智值

**施法用时：**5~10 (1D6+4) 轮

没有人会去使用通神术，除了那些神祇的疯狂祭司，和一些强大的、独立的、想要和神祇进行交易并且赢得一点神力的巫师。寻求接触的神祇可以是任何神或者旧日支配者。

每个此类法术都需要施法者牺牲5点POW来施放。成功接触神祇的几率等于施法者POW的一半（向下取整）。如果掷骰成功，神祇或者它的一个化身将在游戏中的几小时至几天之内，以半友好的方式和施法者接触。神祇不大可能会给予非信徒多少有价值的东西。如果神祇觉得无聊或者被激怒了，它有可能碾碎施法者、或者把施法者搞疯，然后从这景况中得到些毫无人性的乐趣。

本法术的每个版本都反映着它相关的神祇。

**昌格纳·方庚通神术：**开启同昌格纳·方庚的交流。若成功，此神将会送给施法者幻象或梦魇，揭示神的欲望；也会通过这种方式告诉施法者，他的请求是顺利通过还是被拒绝了。

**克苏鲁通神术：**开启同克苏鲁的交流。克苏鲁通常夜间在施法者的梦中回应。他在梦境和梦魇中，对他的追随者昭示他的欲望。

**艾霍特通神术：**和其他的通神术类似，但是施法者施

放本法术时牺牲1点魔法值。此神将自动出现；如果和此神的距离较远，它会在梦中出现，否则会直接出现。在将这个法术传授到施法者的大脑里以后，艾霍特会抽走5点POW作为报偿。

**诺登斯通神术：**开启同诺登斯的交流。诺登斯通神术只会在遥远无人的地方施放，比如无人的海蚀崖边缘。若成功，诺登斯随后会接触施法者，时机和施放时类似，也是施法者在难以到达的地方独处之时。

**奈亚拉托提普通神术：**开启同奈亚拉托提普的交流。这个法术可以在任何地方施放，恰好适合这个无处不在的神。但是奈亚拉托提普只会在信徒的集会和新祭司的涂油礼（译注，基督教赋予受礼者某些教权的仪式）上出现。

**撒托古亚通神术：**开启同撒托古亚的交流。撒托古亚可能会以灵体状态出现，像是他本体朦胧的半透明投影；但是执行正常的SAN损失。它只会在施法者独处时出现。他说的话（只有？）施法者能听见。

**伊戈罗纳克通神术：**开启同伊戈罗纳克的交流。此神回应时会尝试使施法者改信自己。如果它觉得施法者不适合当自己的祭司，会对施法者发动精神攻击，试图吞噬其灵魂和精神。如果施法者可以胜任，伊戈罗纳克则会设法占据一个朋友的身体，接近施法者并诱惑他服侍自己。

## 纳克-提特障壁创建术

**消耗：**可变的魔法值；1D10理智值

**施法用时：**1分钟

本屏障可以提供物理魔法的双重防御。本法术的每名参与者失去1D10点理智值，和可变数量的魔法值。在本创建术中每投入1点魔法值，可以给屏障提供3D10点STR。施放本法术需要1分钟（所有投入的魔法值需要在这段时间内全部消耗），制成的屏障可以维持1D4+4小时。任何知道本法术的人都可以参与施法，并为屏障贡献魔法值。

屏障是直径100码的球形。它可以设置在施法者的周围阻止伤害，也可以设置围住怪物和敌人。一切在屏障生成时身体恰好穿越屏障边缘的生物，将不会受到伤害，并被推挤到屏障外面去。被困住的存在须用自己的STR和屏障的STR进行对抗检定。多名受困者逃脱时不能联合自己的STR。对于子弹和弹射物，

如果对屏障掷出的伤害（无视贯穿）大于屏障STR的五分之一，子弹和弹射物即可穿透屏障。若穿透了屏障，它会正常造成伤害，好像屏障不存在一般；屏障立即瓦解。

本法术的一个手写副本据传收藏在刻莱诺（昴宿增九）的一颗行星上，一座巨大邪恶的图书馆里。

**别名：**纳克-提特伟大监牢术、囚禁恶魔的无形球体

### 深层版

那些能够驾驭神话知识和能力的人可以将屏障的半径尺寸扩展到200码。

### 拉莱耶造雾术

**消耗：**2点魔法值

**施法用时：**即时

本法术能在施法者的正前方制造一片卵形浓雾（大小 $10 \times 10 \times 15$ 呎）。雾气范围的长轴总是指向施法者面对的方向。本法术会在 $1D6 + 4$ 游戏轮中遮蔽视线，然后蒸发无踪。

**别名：**畏惧之云、黑暗海洋的气息、水手迷失的阴湿之雾

### 僵尸创建术

**消耗：**16点魔法值； $1D6$ 点理智值

**施法用时：**1星期

必须泼洒仪式用的液体到尸身上或者尸体葬在的坟墓中。KP决定仪式液体的成分——至少要有一部分是难以合法取得的。

尸体即可自行熟成。在这一个星期结束时，施法者返回坟墓，吟唱束缚仪式。在半个小时的吟唱结束后，尸体会从坟墓中爬出来，之后就开始代行施法的意愿。僵尸只会执行普通而简单的任务，如“保护这个”、“拿那个”、“杀他！”

用这种方式制造的僵尸会在复苏以后继续腐坏。所以，想要维持稳定的僵尸仆从的巫师必须定期制造替代品。

僵尸的数据可以在第十六章：怪物、野兽和外星诸神中找到。

本法术的一系列变体参考“法术变体”（RB242）。

**别名：**不死之仪式、黑色束缚、苍白斗篷、死者苏生术

### 腐烂外皮之诅咒

**消耗：**5点魔法值；10点理智值

**施法用时：**1小时

本法术会给目标带去理智崩溃的幻觉。目标会发现自己的皮肤明显地开始朽烂腐坏。外观的恶化似乎极其迅速，结果出现巨大的空洞和裂缝，体内的脏器开始从中漫溢而出（这个过程中目标损失 $1D10$ 点理智值）。随后目标会昏倒，并在几分钟后醒来，毫发无损。

施法者须和目标进行一次INT对抗检定并胜出，法术才能生效。如果法术在夜间目标睡着时施放，目标要加以一颗惩罚骰。效果的时间共约20分钟，包含昏倒的时间。

施法者必须认识目标，且必须有一些属于目标的个人物品作为法术的专注点。被这个法术击中的经历是灾难性的；但是成功的「精神分析」可以让目标接受这些无法理解的梦境和幻觉，恢复每次此类理智损失的一半。精神科药物对这种攻击没有什么补偿作用。

**别名：**阴险梦魔术、众魔从令，磔磨汝敌（译

注：原文作Afflick，疑为故意错拼。）、弱者意志摧残术

### 致死术

**消耗：**24点魔法值； $3D10$ 点理智值

**施法用时：** $1D3$ 轮

只有最邪恶的巫师会使用的法术，这个法术会让无助的目标身上燃起烈焰。目标和施法者的距离不得超过十码。施法者在专注过程中，每轮须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。在 $1D3$ 轮的专注之后，目标的皮肤会冒起水泡，损失 $1D3$ 点耐久值。下一轮目标再损失 $1D6$ 点耐久值。到第三轮，目标会开始燃烧，从这轮开始每轮损失 $1D10$ 点耐久值。头发和血肉燃烧时产生的恶臭无法抵挡（所有目击者进行理智检定，损失 $1/1D6$ 点理智值）。令人毛骨悚然的受害者是从内而外燃烧起来的，所以根本没有办法去帮助他。

**别名：**恐惧刺伤、炽焰末日之诅咒、克图格亚的拥抱

## 深层版

施法者可能会选择延长法术的用时到很多天，增加目标的痛苦，而不是让目标承受类即时法术效果的形式。施法者施放这一版本的法术消耗34点魔法值。施法者并不需要和目标物理上的接近——但是施法者必须持有目标身体的一部分（头发、指甲盖、皮肤等等），这样法术就能在任意距离上施放了。法术从次日开始，持续7天。这几天中，施法者每天须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。第一天，目标受到2点耐久值的伤害，第二天受到4点耐久值的伤害。此后每天伤害值都会增加2点（6、8、10、12、14……）。当目标发觉自己可怕的命运时，每天都要失去同等数量的理智值。在目标的耐久值减少到零的那一天，目标的躯体将在一团烈焰中燃烧殆尽。

## 支配术

**消耗：**1点魔法值；1点理智值

**施法用时：**即时

让目标的意志屈从于施法者的意志。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，目标必须服从施法者的命令，没有例外，直到下一个战斗轮结束为止。

本法术只能影响单一个体，最大作用范围是10码。显然，命令必须要在目标的智力理解范围之内，并且如果命令和目标本能相悖（例如命令人类去飞行），法术可能会被破坏。

只要施法者可以的话，支配术就可以反复施放任意多次，使得一名目标被连续不断地控制数分钟。本法术的每次施放都具有相同的消耗和限制。反复施放是即时的。

**别名：**巫师令、控制之咏、恶意支配

## 阿撒托斯的恐怖诅咒

**消耗：**4点魔法值；1D6点理智值

**施法用时：**1轮

施法者利用外神的力量直接从目标身上抽取意

志。通过反复念诵阿撒托斯的名讳，可以让任何精通克苏鲁神话的人敬畏，因为知道这个名讳，意味着这个人知道秘密的“最后音节(the Last Syllable)”。 “最后音节”单独念诵时可以对准一名敌人。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法成功，目标损失3D6点POW。

**别名：**最后音节的发声、消沉吸取、假借真名，以竭汝力

## 苏莱曼之尘

**消耗：**每3剂10点魔法值

**施法用时：**每1剂1轮

制造一种灰绿色的粉末，可以伤害来自其他存在位面的非自然的生物。这种粉末需要从至少2000年历史的木乃伊上取得灰尘，每具木乃伊足够制作三份魔法粉尘。原料还包括乳香、硫磺和硝石。抛撒它的时候必须同时吟诵咒语。

如果非地球原生的生物被这种粉尘撒中，每被一剂粉尘撒中，就损失1D20点耐久值。撒出一剂粉尘需要一轮。这种粉末仅对非地球的和外星的生物有效，因此它可以伤害空鬼、犹格-索托斯和米-戈，但对修格斯和深潜者无效。

**别名：**埃及粉、死者的保护

## 旧印开光术

**消耗：**10点POW

**施法用时：**1小时

它的装饰……不如说，呈现一个五角星的形状，在星形中央，似乎是一只漫画式的大眼睛；但它又不是一只眼睛，还不如说是一个破碎的菱形图案，这些线条暗示着火焰，或者可能是一柱孤独的火焰。

——奥古斯特·德雷斯、H.P.洛夫克拉夫特，《居于巨口之物》

本法术用来激活旧印。每枚激活的旧印需要牺牲10点意志值来创造，但不需要消耗理智值。它可以做成铅封、雕刻在石头上、铸造在钢材上，等等。当它在时空裂缝(opening)和时空门附近激活时，它会令旧日支配者和神话神祇、还有它们的仆役，无法使用这些通道。没有本法术，旧印本身毫无意义，没有任何

效果。

除掉一些抄本叙述的内容不谈，如果怪物和仆役能回避旧印，它在个人防御当中就是无用的。比如，把旧印戴在脖子上，可能会为它接触的皮肤周围几平方英寸的肉体提供保护；但是，佩戴者的其他身体部位则是完全没有保护的。

**别名：**远古之印、凶兆枝权、智慧的五角星

### 附魔法术

有很多附魔法术，每个都是用来向不同的设备和造物上灌注魔力用的。每个法术都要进行血腥的牺牲、魔法值的消耗、1D4点以上的理智值消耗，和游戏中的至少一天时间。

有四种永久附魔物，没有人知道制造它们的法术：冷原玻璃、阿尔哈兹莱德灯、冥王星之药和光辉的偏三方八面体。这四种极其少见的物品，依据其首字母顺序列在第十五章：外星科技及其造物当中，不在下面列出。

创造附魔物和造物是很冒险的。施法者无法预测物品会具有什么样的优缺点。它可能会在深入调查神话时有所帮助，但也可能会让调查员暴露在恐怖的怪物袭击之下，或者打开和其他维度之间的通道。

KP要考虑附魔的物品和造物会如何影响游戏。因为它们一旦被造出来，就不太可能会从游戏中消失了；它会改变调查员的能力（或好或坏）。你要确信自己清楚它的作用是什么、它的代价是什么，以及它在你游戏当中的意义。

### 书册附魔术

**消耗：**可变的POW；1D4点理智值

**施法用时：**3天

对于任何书，如果书中题写有法术“星之精召唤、束缚术”的咒语，可以对它进行附魔以辅助星之精的召唤。写书的墨水必须含有星之精的脓液。施法者牺牲任意数量的POW，失去1D4点理智值，并且要花三天进行冥想。施法者每在书中投入一点意志值，他发动“星之精召唤、束缚术”成功的几率就会增加2个百分点。

### 刀具附魔术

**消耗：**可变的POW；1D4点理智值

**施法用时：**2小时

附魔的刀具可以增加其他法术施放成功的几率。本法术会对纯金属制成的刀子或匕首进行附魔，比如纯金和纯铁。施法者要用刀锋在平坦表面上刻出错综复杂的图样；然后，它要用来宰杀一只至少SIZ20的动物。这动物的血液顺着刻出的图案绘出轨迹，这样附魔就完成了。

这样的刀具可以用来施放空鬼召唤术。每在刀具上投入一点意志值，法术的成功几率就会上升2点

如果用这把刀来宰杀“炭火盆附魔术※(Enchant Brazier)”所用的小动物，所附魔的炭火盆会使“莫特兰玻璃幻术※(Conjure Glass of Mortlan)”的成功施放几率增加10个百分点。

※炭火盆附魔术、莫特兰玻璃幻术：见六版法术翻译（附魔坩埚、创造摩特拉玻璃）。

### 笛子附魔术

**消耗：**可变的魔法值；1D6点理智值

**施法用时：**3+小时

增加其他法术施放成功的几率。本法术用来附魔一副排笛或者一支长笛。这件乐器至少要有九成是金属。施法时必须对这件乐器进行一小时之久的仪式，专注、念咒，这期间施法者牺牲理智值，并牺牲自己的POW进入这件乐器。每牺牲5点POW，这件乐器就需要在温热的鲜血中浸泡两小时。每牺牲5点POW还要额外宰杀一只至少兔子和猫大小的动物。附魔成功的笛子每具有一点POW，“外神仆役召唤、束缚术”等需要排笛或笛子施放的法术的成功几率就会增加2点。

### 祭刀附魔术

**消耗：**30点POW

**施法用时：**1星期

施法者创造一把火焰形状的匕首，本法术将施放在这把刀上。这把刀要宰杀一只至少100POW的生物。同时附魔者必须自己消耗30点意志值。此后，每当在奈亚拉托提普见证下正确地使用此刀献祭选定的目标，目标的POW就会注入祭刀，这些POW可以从祭刀中送给任何方便的存储地点——施法者或者某些

无生命物。

## 哨子附魔术

**消耗：**可变的POW；1D4点理智值

**施法用时：**1天

增加“拜亚基召唤、束缚术”施放成功的几率。本法术附魔所用的哨子必须由白银和陨铁的合金制成。每在哨子中牺牲一点POW，“拜亚基召唤、束缚术”的成功几率就会增加2点。

## 迷身术

**消耗：**2点魔法值；1D6点SAN值

**施法用时：**1轮

施法者在法术生效之前必须能和目标平静地交谈。在一轮左右的交谈之后，施法者须和目标进行一次1D100的POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，目标会被定住无法动弹，呆若木鸡，只有物理攻击或者类似的惊吓事件能使其从恍惚状态中恢复过来。如果施法者POW对抗失败，他可以在下一轮继续尝试本法术。

**别名：**麻木定身、诱骗的银舌

## 邪眼术

**消耗：**10点魔法值；1D4点理智值

**施法用时：**1轮

施放本法术会让一名目标遭受厄运的折磨。目标必须在施法者视野范围之内，但此时目标并不一定能感觉到邪眼术的影响，只是可能在邪眼术施放的时候感觉到奇怪的寒意和不安。

施法成功后，目标的幸运检定成功率减半。如果使用了花费幸运值可选规则，目标也不能花费或增加幸运点数。

目标在属性检定时受到一颗惩罚骰，他用枪时每当掷骰出75及以上枪就会卡壳。召唤、束缚术的成功率减半。效果将持续到第二天的日出、或者施法者撤回法术、或者施法者被找到并流血（狠狠地打，打到出血为止）、或者目标死亡。

**别名：**噩运之仪、黑暗诅咒、女巫的妖术

## 犹格-索托斯之拳

**消耗：**可变的魔法值；1D6点理智值

**施法用时：**即时

施法者创造一股巨大的无形力量打击单体目标。

目标必须在施法者视野范围内。

法术中每使用一点魔法值即产生2D10点STR的力量。施法者和目标的距离每增加30呎（超过第一个30呎的部分），就要额外消耗1点魔法值。

当目标被击中时（如果他是活物的话），必须用法术的STR和目标的CON进行对抗检定。如果成功，目标将被击晕。不论目标有没有被击晕，他总会被撞离施法者一段距离，此距离为打击的STR减去目标的SIZ，单位为呎。

本法术也可以用来打击门和墙之类无生命的物体。结果可能很明显，但有些情况必须由KP来决定结果。

例如，施法者消耗5点魔法值打击一个50呎之外的调查员。1点用于支付距离。余下4点产生8D10点STR，掷骰结果是57。调查员的困难难度CON检定失败（因为法术STR超过50），他们（译注，原文如此，应为“他”）被打晕。调查员的SIZ是45，这一下把他撞出了12呎远。

**别名：**连接开路者的力量、击仆汝敌、邪恶者的丑恶一击

## 血肉防护术

**消耗：**可变的魔法值；1D4点理智值

**施法用时：**5轮

获得对物理攻击的保护。每消耗一点魔法值，给予施法者（或者选定的目标）1D6点对非魔法武器的护甲。保护在阻挡伤害的同时也会耗损；比如某角色有12点血肉防护作为护甲，受到8点伤害后，血肉防护会减少到4点，但角色不会受到伤害。本法术持续24小时或到防护点数用尽为止。

本法术一次施放以后就不可用更多的魔法值去强化，也不能在已有的防护用尽之前重新施放。

**别名：**保汝不受重击、意志的护甲、血盾。

## 时空门法术

一扇嵌板能通往遥远的世界，这想法虽说不是异想天开，却让伊波恩觉得相当不可思议。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《通往土星之门》

## 时空门（空间门）

**消耗：**可变的POW，参考表XIII：时空门创造术和旅行消耗

通过时空门的消耗：可变的魔法值和1点理智值

**施法用时：**消耗的每点POW一小时

时空门法术允许施法者在不同的时代、维度甚至世界之间打开途径——能够让使用者只需一小步，就旅行极远的距离。时空门通常只连接一个地点。

创造时空门需要永久的POW消耗，牺牲的POW值等于时空门连接距离乘以五再取常用对数的值。时空门可以有很多种形式，常见的标记方法有地面画线组成的图案，田野中特殊排列的石头等。

使用时空门要消耗魔法值，数量等于创建时空门所消耗POW的五分之一。每通过时空门旅行一次，损失1点理智值。如果使用者旅行时魔法值不足，要消耗耐久值来补足。使用时空门回程和去程的消耗相同。

一般来说所有东西都能穿过时空门，但也有些门创建得特别，必须要特定的口令——词语或手势——才能激活它。已知本法术的某些版本还会“改变”通过时空门的东西，来保证他们在异界的生存。还有些线索显示有些时空门有不止一个目的地。

### 深层版

施法者可能选择在旅途之前花费必要的魔法值，为使用时空门旅行做好准备。时空门准备好后，下一个进入这道门的人不需要支付魔法值，但仍需要损失1点理智值。

## 时空门搜寻术

**消耗：**1点魔法值；1D3点理智值

**施法用时：**20~60分钟

本法术通过一系列的手势和特殊的歌唱，向施法者显示视野内有无时空门的存在。

本法术虽然能够定位时空门，但不可以打开、关闭、创建或通过时空门。而且这种法术受限的形式也无法让施法者得知时空门穿越的是空间还是时间。

## 时空箱创建术

**消耗：**1点POW（译注，根据下文，应为5点）；可变的魔法值和理智值

**施法用时：**5小时

可以创建一对魔法箱子，它构成了一道魔法时空门的两端。穿越时空箱消耗的魔法值和理智值和穿越普通时空门相同，传送机理也一样。

首先要制作两个完全相同的木箱子，大小可以是想要的任何SIZ。箱子只能从一面打开。接下来必须花费大约五小时进行必要的仪式，包括将手放入箱子、在头脑中构想出某些超时空的线条和角度。此时要牺牲5点意志值。接下来箱子每天会自动吸取施法者一半的魔法值，直到吸取的魔法值达到其总SIZ的20倍为止。施法者每被吸取一整星期魔法值，就要失去1点理智值。所需魔法值吸取完毕后，时空箱就可以使用了。

## 时光门

**消耗：**可变的POW

**施法用时：**消耗的每点POW一小时

创建一道通向过去或未来的时空门。本法术和时空门创建术类似，但是消耗的POW和穿越的年数而非旅行的里程相关。使用“时空门创建及旅行消耗”表，并且把英里替换成年。

本法术定位的时刻只能和预计的近似相同，但时光门创建之后，“这时”和“那时”之间的时间会精确地保持不变。

### 深层版

巫师通过邪恶的记号和吟唱，可以创建多路径的时光门——这样一道时光门可以通向不止一个遥远时代。在通过时空门时，只有施法者清楚哪条路通往哪个时代。那些蠢到没有施法者帮助就通过时空门的人将无法分辨正确的路径，会抵达时空门通向的任意地点（随机决定）。时光门的创建过程不变。

## 时空门观察术

**消耗：**可变的魔法值和理智值

**施法用时：**3轮

本法术在对可疑的时空门施放时，允许施法者及其同伴不必通过时空门就知道时空门另一端有没有东

西、有什么东西。法术消耗随激活时空门所需魔法值的数量而变化。施放本法术总是需要1点魔法值和1点理智值。观察时的消耗是可变的，等于时空门消耗的十分之一（向上取整）。所以一道需要7点魔法值来通过的时空门，观察时需要2点魔法值和2点理智值。视野将维持 $1D6+1$ 轮。本法术的施放频率没有限制，只要施法者有足够的魔法值和理智值即可施放。

如果视野中有恐怖的东西，每位观察者都要付出额外的理智值作代价。观察者可以尝试合适的技能检定来了解他观察的是何地、何时、何物。

**表XIII：时空门创建及旅行消耗**

POW (时空门创建)	魔法值 (时空门旅行)	最大距离 (英里或光年)
5	1	100英里
10	2	1000英里
15	3	1万英里
20	4	10万英里
25	5	100万英里
30	6	1000万英里
35	7	1亿英里
40	8	10亿英里
45	9	100亿英里
50	10	1000亿英里
55	11	1兆英里
60	12	约1/2光年
65	13	约5光年
70	14	约50光年
75	15	约500光年
80	16	约5000光年
85	17	约5万光年
90	18	约50万光年
95	19	约500万光年
100	20	约5000万光年

**表XIV：时空门位置和距离**

离波士顿的距离	最远距离 (英里或光年)	所需POW (魔法值)
普罗维登斯 (罗得岛)	40英里	5(1)

皮奥里亚 (伊利诺伊)	1000英里	10(2)
波特兰 (澳大利亚)	1万英里	15(3)
宇宙空间	10万英里	20(4)
月球	23万英里	25(5)
水星	1.4亿英里	40(8)
金星	1.6亿英里	40(8)
火星	2.5亿英里	40(8)
木星	6亿英里	40(8)
土星	10亿英里	40(8)
天王星	19亿英里	45(9)
海王星	28亿英里	45(9)
尤格斯星 (冥王星)	46亿英里	45(9)
奥尔特云	90亿英里	45(9)
半人马座比邻星	4.3光年	65(13)
天狼星	8.3光年	70(14)
北落师门	约22光年	70(14)
织女一	约26光年	70(14)
毕宿五	约50光年	70(14)
昴宿增九	约400光年	75(15)
银河系另一端	约7万光年	90(18)
M31星系 (仙女座星系)	约280万光年	95(19)
阿撒托斯	约100亿光年	105(23)*
类星体	约150亿光年	105(23)*
1天文单位	9300万英里	35(7)
1光年	5.9兆英里	60(12)
1秒差距	3.26光年	65(13)

\*表示原文如此

**时空门法术别名：**视力仪式、（望见）通向他处之门、万千旅途之门、时空拱门、通向遥远过去和未见之景的大门、巫师的陷阱

### 绿腐术

**消耗：**15点魔法值；10点POW；2D8点理智值  
**施法用时：**1天

本法术是可以将人类化为一堆绿霉的诅咒。施法者需要一天的时间对预期的目标聚集法术的能量，并且要向格拉基念诵咒语。此后的24小时之内，施法者必须亲自交给目标一片绿叶。转天清晨，施法者须和目标进行一次1D100的POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若目标失败，绿腐就开始了。

七天之后目标实际上就会变成一堆绿霉。首先皮肤上会出现绿色的霉斑，然后霉斑会长出霉菌一般的毛来。随着时间推移，目标的皮肤变绿的部分越来越多并逐渐腐烂，器官也会次第朽烂。到第六天，目标的精神状态会急剧恶化，并且无法行动。唯一已知的治疗方法是找到施法者并杀了他，来逆转法术的效果。

这个恶毒的法术只有在《伊波恩之书》和《格拉基启示录》当中有抄本记录下来。

**别名：**蠕动的霉菌、腐烂的邪恶

### 恐惧植入术

**消耗：**12点魔法值；1D6点理智值

**施法用时：**即时

本法术造成震撼心灵的恐惧，破坏目标的专注并打断其行动。施加这个诅咒时，施法者必须能看到目标并用手指向他。

突然的不安感会使目标损失0/1D6点理智值，他们会觉得自己的心不得不撤退到安全的地方——只要是他平常能感觉安全和安心的地方。

**别名：**末日之指、伊波恩厄运术、邪眼术

### 血肉熔解术

**消耗（无生命的血肉）：**每15SIZ死肉1点魔法值；1D4点理智值

**消耗（活的血肉）：**每15SIZ活肉5点魔法值；1D6点理智值

**施法用时：**5轮

这种恶毒的法术会把血肉（不限死活）加热到熔点。如果作用于活物的血肉，施法者消耗的魔法值会大大增加。目标的血肉被熔解，造成恐怖的毁容效果（每有15点SIZ受到作用，就受到1D4点伤害）。如果是面部被瞄准等特殊情况，目标可能致盲或致聋，还可能窒息，除非快速制造通风器材。目击人类的血肉

熔化露出白骨，损失1/1D6点理智值。

**别名：**裂解仪式、皮肤液化术

### 心理暗示术

**消耗：**可变的魔法值和理智值

**施法用时：**3轮

只要生物的血管里流有人类的血液，施法者便可对它发号施令。法术作用于施法者肉眼视野范围内的单体。目标会执行施法者的所有命令，甚至自杀。本法术对冷原人、混血深潜者、食尸鬼换生灵、小人族（Little People）、蛇人和曾与人类交配的深潜者有效，而对夏塔克鸟和空鬼之类非人类的存在无效。

施法者吟诵咒语并对目标叙述暗示。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。涉及死亡或重大伤害的暗示需要在它执行之前再进行一次POW对抗检定。

法术的消耗随暗示而不同。对无威胁的暗示（扔下你的剑、钱留下人滚蛋等等），消耗是5点魔法值和1D3点理智值。较危险但不针对目标的暗示（到敦威治去、放火烧楼等等）消耗10点魔法值和2D3点理智值。危险或自取灭亡的暗示（如杀队友、劫持总统等等）消耗15点魔法值和3D3点理智值。

若对调查员使用，施法者每有1点INT，法术效果延续一轮。如果调查员的INT高于施法者，则施法者每10轮须再进行一次POW检定。施法者失败的话，法术中止。

**别名：**意志支配术、主仆术、猎物屈从于汝之威压、迷魅术、屈从术、决心动摇术、精神统管术、暗示注入术

### 精神震爆术

**消耗：**10点魔法值；1D3点理智值

**施法用时：**即时

本法术的目标会受到可怕的精神攻击，造成5点理智值损失，并导致临时性疯狂。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。

目标将遵照临时性疯狂的规则来处理，从疯狂发作开始，并可能在接下来数天当中都受到闪回和梦魇等症状的折磨。

**别名：**衰弱诅咒、厄运冲击波、心灵之眼的深渊

## 精神交换术

**消耗:** 10+1D6魔法值 (译注: 似为可变的魔法值);

1D3点理智值

**施法用时:** 1小时

可以让施法者和另一人交换精神。施法者失去1D3点理智值; 并且, 在对某人第一次施放本法术时, 必须消耗的魔法值点数为目标POW的五分之一。以后每次施放消耗都会减少1点, 最少为1。理智值消耗不减少。

目标必须知道施法者并爱慕或对其有强烈好感。若这种感情消失了, 交换亦不可进行。恢复感情会恢复交换可能。目标在被交换到他人身体中时, 至少损失1/1D3点理智值。

本法术可以在任意范围施放。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出, 法术才能生效; 直到施放本法术所需魔法值减少到1, 这时就不需进行POW检定, 施法者只需要强大的精神力量就可以任意交换精神。

施法者一开始只能在目标身体里停留最多几分钟, 但会逐渐增加。当魔法值消耗降到1时, 施法者就能不定时地停留了。

**别名:** 反之亦然咒、交换仪式、借人皮囊作衣裳

## 精神转移术

**消耗:** 10点魔法值; 1D10点理智值

**施法用时:** 5轮以上

本法术威力强大, 能让施法者和目标永久交易精神, 可能是用目标的身体来为自己续命。

施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出, 法术才能生效。若成功, 施法者失去1D10点理智值, 目标失去1D20点理智值。若交换失败, 施法者必须立即重新施法 (消耗10点以上魔法值), 不然他的精神就会消散在永恒之中。转换开始后就不能停止。

施法成功意味着施法者永久掌控了目标的身体。他原来的身体现在成了无生命的躯壳。至于目标的精神, 有推测认为会从身体中被放逐而死去; 但也有些线索表明它仍留在原来的身體内, 屈服于施法者的精神, 困在永久的恐怖疯狂状态当中。

害怕死亡或渴望长寿的巫师可能会在施放“精神转移术”之前准备许多年。这些准备工作常与一些个人物品有关 (如塑像和日记), 法术的关键会在这些物品中等待让它实现的合适条件。通常这些关键是施法者的后裔子孙, 在无意之中激活了法术。

## 塔昆·阿提普之镜

**消耗:** 5点魔法值; 1点理智值

**施法用时:** 半天

施法者可以将自己的镜像投射到施法者预定的目标能注视到的镜面、或者可以镜面反射的平面上, 来进行骚扰或警告。

目标可以身处地球上任何位置。施法者需要一面镜子, 大小足够映出他的头颈部。施法者注视镜面, 并在头脑中维持目标的影像, 念出简短的咒语并等待。当目标下一次注视阴暗的窗户、镜子之类能反射的表面时, 施法者的镜像就会浮现。若施法者在目标照镜子之前就已困乏, 则法术会因集中失败而中止。

施法者的镜像有时是直视目标的。也有时镜像会出现在目标的身后。如果目标戴眼镜, 从镜片中反射的镜像甚至可能是模糊的。目标能听到施法者说出的单词和短词组。施法者也能透过他自己的镜子看到目标和目标的周围环境。

**别名:** 银之警告、仇恨投射术、全视之眼

## 伊本-加齐之粉

那些没有望远镜的人只看到了一团突然闪现的灰色云雾。一团约有中等房子大小的云雾, 突然出现在山顶附近。而拿着望远镜的柯蒂斯却突然爆发出一声刺耳的尖叫声。他把望远镜扔进了路上齐踝深的泥浆里, 然后摇晃了一下。若不是两三个人抓牢并稳住了他, 他肯定已经摔倒在地上了。而此刻, 他唯一能做的只是用一种几乎听不到的声音喃喃道……

——H.P.洛夫克拉夫特,《敦威治的恐怖》

**消耗:** 每剂1点魔法值

**施法用时:** 2天准备, 1轮使用

通过对隐形存在吹撒粉末, 本法术可以让魔法的隐形存在现身。粉末需要根据苛刻的指令仔细混合, 里面还有三种特殊原料, 每剂要牺牲1点魔法值。KP决定特殊原料为何。

粉末可以从管中吹出或者撒到目标身上。被粉末撒到的存在，显形的时间最多为心跳十次的时间。

可以现形的隐形存在包括：施放请神术的附魔地点引出的魔法线、时空门附近的灵光、星之精等等隐形生物。使用这种粉末不损失理智值，但在看到它显示了什么东西时可能会损失理智值。

**别名：**真视之尘、见所未见术、感知的混合物

### 蒲林的埃及十字架

**消耗：**25点POW；1D6点理智值

**施法用时：**可变的日数

本法术创造一枚可以或暂时或永久地驱逐神话生物的埃及十字架（带环十字）。该物必须是单质金属制造的埃及十字架——纯铜、铁、银、金和铅是最容易找到并打造的。用20减去施法者INT的五分之一得到天数，施法者要在这些天中进行多次仪式和牺牲，这之后将施法所需POW和理智值投入十字架中。

当对抗神话生物时，施法者吟唱三轮并消耗任意数量的魔法值。施法者的同伴每人亦可以贡献1点魔法值；施法者还可以从投入十字架的25点POW当中获得5点等效的魔法值。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。如果魔法值消耗在目标POW的五分之一以上，施法者在POW对抗检定中获得一颗奖励骰。另外，对抗高POW生物的极限会提高，施法者最多可以尝试对抗POW比自己高200点的生物。

任何知道此法术的人都可以使用此十字架并设法驱逐神话生物，但无法获得给施法者的5点等效魔法值。若使用者和同伴战胜了神话生物，它会被遣返到原来的位面；否则，它会优先攻击十字架使用者，然后把注意力转移到在场的其他人身上。

**别名：**放逐之印、逐出的记号

### 修德·梅尔之赤印

**消耗：**3点魔法值；1D8点理智值；每轮1点耐久值

**施法用时：**1轮

可怕的法术，可以让一个或多个目标恐怖地死去。施法者在空中划出修德·梅尔可畏的印记，同时念动真言。如果施法正确，施法者划过的地方会出现暗红色的印记并在空中发光。印记在形成之后必须靠专

注来维持，并且每轮都要额外消耗3点魔法值。

距本印记10码以内的人，每人每轮损失1D3点耐久值；他们的身体战栗、痉挛，内部的器官和血管也在抽搐。距离10码和30码之间的人，每轮损失1点耐久值。距离超过30码的人不受伤害。

隐蔽在坚固和墙壁和其他不透明的屏障后面，是不可能躲避法术效果的。施法者必须站在印记旁边并专注施法。施法者因为接近印记，须每轮损失1点耐久值。

**别名：**赤印术、灼痛之印

### 深层版

施法者在创造印记时投入5点POW可以增强赤印。若如此做，每轮中10码内的人受到1D6点伤害，10~30码之间的人受到2点伤害。

或者，施法者可以选择让印记一下子释放它的黑暗能量。他照常创造印记并投入10点POW。在随后1D4轮中印记将爆炸，变成闪耀的红光，对50码内一切存在造成2D8点伤害（包括施法者）。

### 复活术

他把视线从文字上移开，转而看向房间的其他地方。接着，他注意到了地板上那只盛着不祥粉末的浅底酒杯里涌起了一股浓密的墨绿色云雾——这云雾混沌不清，而且大得惊人。

——H.P.洛夫克拉夫特，《查尔斯·德克特·沃德事件》

**消耗：**3点魔法值；1D10点理智值

**施法用时：**1或2轮

本法术能将尸体变成“精盐”和组成成分，一种蓝灰色的粉尘；或者反转此过程，最终唤起逝者的模样和灵魂。尸体必须齐全，被以这种方式复活消耗目标1D20点理智值。

如果仅用一部分的粉尘施放法术，施法者从变成血肉的东西中得到的“只有活生生的恐怖”。但成功复活并不需要尸体完整无缺，只要棺材完整，并且足够小心地刮下棺内所有碎屑和尘土，法术便可成功。

逆向诵读咒语可以反转复活的效果，将复活者变为尘土，一样需要消耗3点魔法值和1D10点理智值。粉尘可以贮存或丢弃。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜

出，目标归于尘土。若目标胜出，它会设法阻止施法者重新施法。逆向诵读咒语需要两轮时间。在《查尔斯·德克特·沃德事件》中，许多这种复活者被审讯、拷打以问取过去的秘密。

**别名：**久佚知识之仪式、重现术、盐之仪式

## 枯萎术

**消耗：**可变的魔法值和理智值

**施法用时：**即时

本法术是强力的攻击法术，会对一名目标造成物理伤害。施法者消耗任意数量的魔法值，理智值的消耗是魔法值的一半。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，目标会突然之间遭到一股可怕能量的冲击，使得血肉焦黑凋零。每在法术中投入1点魔法值，目标就会损失1点耐久值。

**别名：**忏悔术（译注，忏悔术*Shriving*与枯萎术*Shrivilling*拼写相近）、死亡的凋零一击、黑言术

### 深层版

召唤出神话的巨大能量是一回事，通过理解和领悟去塑造能量又是一回事。施法者能够无需POW检定即可达成法术。而且，施法者可以选择对目标施加更多精神上的恐怖；当被能量冲击击中时，目标会相信自己遭到恐怖的神话生物攻击，损失1/1D6点理智值。

## 哈斯塔之歌

**消耗：**每轮1D4点魔法值；每轮1D4点理智值

**施法用时：**生效前需要3轮

施法者发出惊悚的尖锐号叫，使选定目标的皮肉起泡溃烂，变成致命的脓疮。

目标须在施法者的视野范围内。虽然每个人都能听到歌声，但法术只对选定的单一目标有效。法术只在夜间且毕宿五可见时有效。施法者须进行一次POW检定，结果要在施法者的POW以下，他才能唱出正确的异界旋律。

若施法成功，法术在生效期间每轮对目标造成1D6点伤害。每两轮之后，瘢痕会令目标的APP下降3D10。每四轮之后，内脏破裂会令目标的CON下降

3D10。当目标的CON减少到0或因耐久减少而死亡，其身体将肿胀成一团，在令人作呕的“嘭”声中爆炸；冒着热气的脓血同时溅洒到地面上。

本歌可以作防御用途，来抵御另一名本法术的施法者。成功的反击法术会互相抵消。

**别名：**王之吼、黄廷之音、产生巨大折磨和痛苦的沸腾疮疖

**深层版：**施法者对哈斯塔的秘密进行清楚的理解可以领悟哈利湖的秘密，对法术的微调可以弄懂毕宿五必要的时空对准方式。因此本法术可以在毕宿五不可见的夜晚施放了。

另外，施法者可以将歌的回声编织到一件从黄衣之王的宫廷得到的黄衣之中。在这件暗淡的材料上投入20点魔法值，意味着下一个接触本衣物的人会受到法术的作用，持续10轮——目标可以每轮进行一次半值POW检定，成功后法术效果终止。

## 召唤法术

**消耗：**可变的魔法值；1D4点理智值

**施法用时：**每消耗一点魔法值用时5分钟，束缚术用时1轮

本类法术和异界种族和仆从有关，这些怪物常服侍更大的怪物或者巫师。本类法术的流程相近，但不同法术状况不同。知道一种法术对试图施放另一种没有任何用处。除非KP另有打算，每种法术的召唤部分和束缚部分都是一起学到的。急躁的巫师只学习召唤术、不学习束缚术，是十分愚蠢的。

除了外神仆役召唤、束缚术以外，本类法术每消耗1点魔法值，成功几率就增加10%。比如，3点魔法值的成功率为30%。大致来说，每消耗1点魔法值，施法者就要花费五分钟时间吟诵——成功率越高，施法用时越长。掷骰结果96~100必然失败——结果为100总会对施法者造成坏的结果。

无论施法成功与否，每次施法时，施法者都要损失1D4点理智值。

若施法成功，每次施法吟诵结束的2D10游戏分钟后，会出现一个被召唤的存在。目击出现的东西会造成理智值损失。

根据KP的意愿，此生物抵达时就是被束缚的，或

者KP会要求施法者与召唤物进行POW对抗。若胜出，生物即被束缚；否则，它会攻击施法者，然后回到它来的地方。被束缚的生物必须服从施法者的一项命令，即使命令的内容是攻击同类；命令完成后，它即获得自由并回到它来的地方。

### 命令的形式

施法者对召唤物的命令必须是具体且有时限的：“永远保护我不受伤害”会是无效的命令；但是“杀了角落里的那个人”会有效。召唤物在完成命令之前都受到施法者的束缚（已经束缚而没有命令的生物会马上想方设法离开）。命令可包括：把某人运送到某地、负责某些仪式、在被一群教授检查时表现得特别温顺、在某处出现并警告聚集的人群——只有想不到，没有做不到。

一定要让命令简明。最佳经验法则是命令的字数不能超过召唤物INT的五分之一。指点之类的简单手势是可以理解的。我们假定召唤物总是能够理解直接的命令，用英语或者乌尔都语都没关系。参考下面的独立束缚术。

**拜亚基召唤术：**在吟唱中必须吹响哨子。本法术仅在毕宿五升上地平线的夜晚有效（最佳时间是十月至翌年三月）。召唤出的拜亚基将从空中振翅而下，身上尚且因穿越宇宙的旅行而极其寒冷。

若哨子是附魔的，则附魔哨子的每点POW可使成功率增加2%。哨子可以反复使用。

**别名：**召唤汝骥，驮负汝身、唤来旅行者的旋律  
**黑山羊幼崽召唤术：**召唤来单只黑山羊幼崽。必须牺牲一只至少40SIZ的野兽。施法者需要一把刀在杀死目标时进行特定的仪式宰割。本法术在月黑之夜的户外森林中施展。召唤之后一只黑山羊幼崽将自阴影中漫步而出。

### 别名：延请林中之暗、流血吠者之仪式

**空鬼召唤术：**单只空鬼将从稀薄的空气中逐渐成型。施放本法术需要一把铜铁之类的纯金属制造的匕首。黄铜等合金无效。若匕首是附魔的，则附魔匕首的每点POW可使成功率增加2%。本法术日夜均可施放。有一处权威记载说空鬼在明亮的太阳光下更容易混乱。

**别名：**召唤漫游者的吟诵、铜之歌

**炎之精召唤术：**使炎之精如飞掠的流星一般从空中俯冲而下。需要篝火或者其他火源。本法术仅在北落师门升上地平线的夜晚有效（北半球中纬度的最佳时间是九月至十一月）。

**别名：**闪烁者召唤术、活火焰秋唤术

**恐怖猎手召唤术：**单只恐怖猎手将由头及身出现，好像从空间中开了一个洞出来一样。本法术只能在夜晚的户外施放。如果没有额外为束缚准备祭品，它会叼走施法者并消失。

**别名：**祈求飨宴之牙、召来扭曲恶魔的言语

**夜魔召唤术：**一声几不可闻的空气轻响以后，单只无面的、令人恶心的、飞行的恐怖就出现了。召唤时现场必须要有一块装饰有神秘旧印的石头，但石头本身可以不必为星形。本法术只能在无月的夜晚施放。

**别名：**无面人的低语、召唤有翼的阴影

**外神仆役召唤术：**单只仆役会在疯狂笛声的萦绕回响中出现。魔法值的消耗是普通召唤法术的三倍；每消耗三点魔法值，法术施放成功率增加10%；结果为96~100必然失败。每次施放本法术还会消耗3D4点理智值。施放本法术还需要一支笛子；若笛子是附魔的，则附魔笛子的每点POW可使成功率增加2%。邪教徒可以在特别亵渎的时段，不限时间地点地施放本法术，典型的如仲夏节前夜、萨温节前夜和五朔节前夜（译注，三个节日前一个是北欧节日，后两个是古代凯尔特节日；节日当天分别是夏至日前后、11月1日和5月1日）

**别名：**不可描述者的交响乐仪式、令人疯狂的吹管者的吟诵

**星之精召唤术：**只要这种隐形的生物潜伏着接近时，就会听到古怪的窸窣声。施法者还需要一本书，书上要写或题上法术用的咒语。若书册是附魔的，则附魔书册的每点POW可使成功率增加2%。本法术必须在无云的夜空下施放。此生物是隐形的，除非它的血管里注入了其他可见生物的血液。

**别名：**盛宴死亡的夜唤术、染血字母的吟诵

### 独立束缚术

**消耗：**1点理智值

**施法用时：**1轮

召唤和束缚是一枚硬币的两面。有时它们会被当成一个法术去学习，有时则否。根据KP的裁量，效果可能是合并的，也有可能要求分别进行检定，一次用来召唤，一次用来束缚。

若怪物来到时没有束缚或者是不请自来的，它可以被当场束缚。施法者必须知道对应生物的召唤、束缚术，且花费一轮时间去吟唱才能束缚它。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。每次施放束缚术消耗1点理智值和可变的魔法值。束缚术每次只能作用于一只生物。施法者有一个选择，可以投入相当于召唤物POW五分之一的魔法值，以在束缚它的POW对抗检定中获得一颗奖励骰（当然，施法者不知道生物到底有多少POW，所以决定消耗多少魔法值也算是冒风险了）。

正在攻击的生物无法被它的攻击目标束缚；但是它能够被冲突中站在后面的人所束缚。正被束缚的生物无法被重新束缚，直到它完成当下的命令为止。要束缚的生物必须在施法者视野范围之内且不能超过100码。束缚需要的对抗掷骰不可孤注一掷；如果对抗失败，施法者可就有麻烦了！

**拜亚基束缚术**：若施法者使用附魔哨子，其在POW对抗检定中可以获得一颗奖励骰。哨子可以反复使用。

**别名**：骏马契约术、旅行者强迫术

**黑山羊幼崽束缚术**：若施法者在杀死祭品时使用附魔刀具进行了特定的宰割仪式，其在POW对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

**别名**：进入心材、号乎森林，行乎汝令

**空鬼束缚术**：若施法者拥有用任一种单质金属如铜铁等打造的附魔匕首，其在POW对抗检定中可以获得一颗奖励骰。如果空鬼暴露在明亮的阳光之下，还能获得第二颗奖励骰。

**别名**：铜之约束、灼灼日光诱捕术

**炎之精束缚术**：如果施法者站在篝火里，其在POW对抗检定中可以获得一颗奖励骰。如何抵抗火焰，由施法者自行决定。

**别名**：火焰恶魔兼并术、灼焰火舌之威权

**恐怖猎手束缚术**：需要用知觉生物进行血祭。牺牲并不是由施法者进行的——恐怖猎手会夺取牺牲品。施法者必须在POW对抗检定中胜出才能束缚住恐怖猎

手。

**别名**：捻惧为线，束于汝思、谋杀契约

**夜魔束缚术**：若施法者拥有刻有神秘旧印的石头，其在POW对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

**别名**：无面之人掌控术、知晓你之物的远古标记

**外神仆役束缚术**：若施法者使用附魔笛子，其在束缚检定中可以获得一颗奖励骰。

**别名**：命令的秘密音符、喋喋疯癫之契约

**星之精束缚术**：若施法者拥有记载本法术的附魔书册，其在POW对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

**别名**：鲜血协定的誓言、亵渎神灵的承诺

## 维瑞之印

它们会从外面的世界来帮我的，但没有人类的血液，它们就无法拥有肉体。二楼的那个家伙看起来也一样。只要划出维瑞之印，我就能稍微看见它的样子。

——H.P.洛夫克拉夫特，《敦威治的恐怖》

**消耗**：1点魔法值；1点理智值

**施法用时**：1轮

巫师使用的古老又强大的手势，对其他法术的施法有益。它可以减少消耗、缩短施法时间或者略微提高法术效果，随当前法术不同而变。

相传维瑞之印可以暂时克制神话生物——这些生物对此印十分谨慎，会延迟攻击，直到它们知道巫师的目的为止。

**别名**：超能之印、狡猾的通行证

## 守卫术

**消耗**：每块石头1点魔法值

**施法用时**：5轮

施法者随意愿在地上放置一定数量的普通白色石头，只不过每块石头之间的间隔不能大于1码。施法时，石头上面会出现闪闪发光的热雾。此后，只要有石头被移动，施法者就能知晓这件事，哪怕是他刚才还在睡觉。这之后，法术就中止了。

**别名**：保险石、遗石以为障、保护圈。

## 忘却之波

**消耗**：30点魔法值；1D8点理智值

## 第十二章 法术

**施法用时:** 1小时

一种强大的法术，可以让一股汹涌的海浪往施法者的方向撞击过去。目标须在施法者的视野范围内，且有足量的咸水来制造海浪。施法者要站在水中施法。

海浪的体量有3000立方英尺（约85立方米），足够淹没打翻一艘小帆船。不消说，被这等海浪吞噬的人将永远消失在水底。

其他人可以为法术贡献魔法值，创造更大的波浪，足够打沉远洋轮船、战舰甚至曼哈顿岛。知道本法术的人想贡献多少魔法值就能贡献多少，必须消耗1D8点理智值。不知道本法术的人可以贡献1点魔法值。最低限度是30点魔法值，产生的波浪是10呎长、10呎宽，30呎（9米）高。每增加1点魔法值，波浪的长宽增加一呎。

**别名:** 海拳之歌、盐的馈赠、汝之潮湿劫数

### 肢体凋萎术

**消耗:** 8点魔法值；1D6点理智值

**施法用时:** 即时

这种恐怖法术专为折磨人而发明，会对单体目标造成永久伤害。施法者须离目标10码以内。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，施法者指定一只胳膊或一条腿。被指定的肢体快速、痛苦地枯萎皱缩，造成1D8点伤害和2D10点永久的CON损失。目标损失1D4/1D8点理智值。

**别名:** 痛苦之歌、皱缩汝敌、虚耗的烧灼

### 真言术

**消耗:** 3+点魔法值；1D6点理智值

**施法用时:** 10+分钟

施法者与大群听众创造强烈的联系。施法者必须即兴演讲并看似真诚，来维持听众的注意力。施法者每演讲十分钟都要消耗3点魔法值并进行一次KP认为合适的社交检定并成功（取悦或说服），不然演讲会在困惑不解中犹犹豫豫地结束。在演讲结束后，听众

会在1D3天中完全相信演讲的内容。

**别名:** 塞克曼克尼普真言术、邪恶唬骗术、人群掌控术

### 折磨术

**消耗:** 3点魔法值；1点理智值

**施法用时:** 1轮

本法术会让施法者10码以内的单一目标暂时无法行动。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。目标会突然被剧烈的痛楚侵袭，脸上和手上浮肿起泡、流出体液，视线被鲜血掩盖而暂时目盲。在法术生效期间，目标变得完全无助。

法术效果持续1D6轮，此后视力将恢复。在3D10分钟后，目标将完全恢复并可恢复正常行动。身体变化的踪迹会迅速消退，24小时后皮肤上将只能看到黯淡的斑点。目标每经历一次这种经验就要损失1/1D6+1点理智值。

**别名:** 不幸者的悲惨巨痛、七重地狱的溃烂失明术、撕裂敌人