

第五章 游戏系统

译/lsr

我一直都坚信那些怪异、无法触及的世界就存在于我们近前。而现在，我相信我找到了一种方法来打破障碍。我没有开玩笑。

——H.P.洛夫克拉夫特，《自外而来》，竹子译

本章详述了《克苏鲁的呼唤》游戏规则，以保证公平性和平衡性。这也有助于处理游戏中的冲突与挑战。

5.1 何时掷骰

角色扮演游戏乐趣多多，其中相当重要的部分是与你的同伴（和守秘人）讨论你的角色的行动而未涉及掷骰。玩家要声明他们的调查员正在做什么，通常采用角色的口吻以更好地表现自己。守秘人叙述非玩家角色（NPC）正在做什么，并且描述调查员周围的世界。到目前为止还不错，每个人都接受其他人所描述的，并借此构建有趣的故事。当然，直到有人不同意其他人所说的为止。比如，当一个调查员不相信老马什（由守秘人扮演）所说的关于图书馆遗失的书籍的下落时。当有人描述的事你并不认同时，你能要求澄清或作出反对。但是若你不接受其他人描述的故事当前的发展，这一问题最终可由骰子解决。比方说，你能简单地说你的调查员在半夜的瓢泼大雨中设法爬上了教堂的尖顶，然而若不掷骰，作你的调查员的技能检定，那么也就没有紧张感或戏剧性了。

同样的，也没必要为任何事情掷骰。比如，每个调查员具有驾驶机动车这一技能，但是并不用每次驾车时都掷骰——那就纯粹是无聊了！若你表示你的调查员正驾车前往地方历史学会，事就这样成了，除非有人找你的麻烦。故事简单地继续进展就好。每个人都能做好的普通日常事务就应当这样无需掷骰。

然而，若守秘人描述一辆满载邪教徒的车试图将调查员的车别下路面，那么玩家会表示异议。玩家可能会说：“等等，我踩下油门并脱离。”而守秘人可能仍坚持邪教徒在将玩家的车撞下路面。这就是一项争

守秘人作最终决定

虽然克苏鲁的呼唤规则被设计为尽量清晰又具有弹性，但是你迟早会遇到规则未能给出处理方法的情形。此时，由守秘人作出最终决定。虽然鼓励玩家给出建议和点子，但玩家也应该尊重守秘人的决定，并将游戏继续进行下去。

论，一项冲突——一个掷骰的理由，以决定调查员的车到底是否被挤进沟里。故事到达了紧张的时刻，需要一个确定的结果。是时候取来骰子了！

5.2 技能检定

检定一词要与恰当的技能或属性一起使用；也就是说，比如说，守秘人会要求进行一个“攀爬检定”或一个“力量检定”。

守秘人有依据情形和对抗本质判决使用何种技能或属性检定的最终决定权。无论是一项使用技能还是属性的检定，都可以用术语“技能检定”统称。

玩家应当在掷骰前声明目标以明确他们要实现什么。若目标不可接受，守秘人应当帮助他调整措辞。这一目标应该清晰精确地定义玩家的任务。设置目标的建议参见第十章：主持游戏。

哈维希望突破一扇门。守秘人可能假设他简单的冲撞门同时制造出巨大的噪音。如果哈维希望悄悄地开门，他需要声明这是他的目标。像这样，“破门而入”和“悄悄开门”是不同的目标，守秘人会在设置难度等级时考虑目标的复杂性。

技能检定：决定难度等级

守秘人决定技能检定的难度等级。《克苏鲁的呼唤》规则有三种难度等级：常规、困难和极难。

常规难度等级：对胜任者构成挑战的一般情形。玩家需要骰出小于等于他相应技能或属性的点数以通过检定。绝大部分情况都应当使用此难度等级。

困难难度等级：这一任务对专业人士构成挑战。玩家需要骰出小于等于他相应技能或属性的点数的一半以通过检定。应当仅仅偶尔使用此难度等级。

极难难度等级：这一任务对专家构成挑战；这已经触及人类的可能性的边界。玩家需要骰出小于等于他相应技能或属性的点数的五分之一以通过检定。此难度等级应当保留到极端情形。

作为守秘人，若你感到任务很简单，那么就免去检定。将检定留到具有挑战性的情景。

若调查员正在面对一个活物，应当依据那个人类或其他生物相应的技能或属性来决定难度等级。由守秘人来决定应当由哪个技能或属性来与调查员的行动对抗——每项技能的条目下可以找到例子（参见第四章：技能）。

- ◎ 若对手的技能或属性小于50，难度等级为常规。
- ◎ 若对手的技能或属性大于等于50，难度等级为困难。
- ◎ 若对手的技能或属性大于等于90，难度等级为极难。

哈维试图说服图书馆员允许他在图书馆通常关闭的周日访问。守秘人考虑了图书馆员的说服与心理学技能（对抗说服的两项技能）。图书馆员这两项技能都不足50%，因此难度等级为常规，需要哈维的玩家骰出等于或小于他的说服技能总值以成功。

哈维说服图书馆员开门失败了，因此他决定突破图书馆的后门。哈维有20的力量。图书馆的门用厚橡木制成，带有牢固的铁锁，因此守秘人判定这特别结实。于是难度等级设为困难，需要哈维骰出10或者更低（哈维的力量值的一半）。

对于非生物的对象，则要由守秘人衡量相关因素以裁决。一个典型的挑战将是普通难度等级。当挑战显然超出常规难度，守秘人可使用困难难度等级。若挑战异常困难但仍在人类的可能性的范围内，守秘人应使用极难难度等级。

无论何时，只要可能，原则上应当由玩家掷骰。玩家不会觉得每次都看着守秘人掷骰很有趣。若调查

员试图使用潜行技能悄悄地跟踪一个NPC，玩家会掷骰，而守秘人会用NPC的侦查技能来设定难度等级。若情况相反，NPC在跟踪调查员，那么玩家将掷骰用侦查技能对抗之，来决定是否发现了尾巴。但这一回守秘人会用NPC的潜行技能来设置难度等级。切记，玩家应该比守秘人更常掷骰。

若要获得关于设置难度等级的更多建议，参见第十章：主持游戏。

掷骰：成功还是失败

一次掷骰将有两种可能的结果：成功或是失败。技能值的不同比例（比如五分之一，一半或全部的技能值）不意味着成功之间的区别。玩家声明一个目标并且掷骰。若检定结果等于或低于目标值，那么目标就充分实现了。若检定结果低于特定技能值的一半或五分之一，并不意味着行动就以更高标准实现了。关于检定的任何进一步的解释由守秘人决定。

成功

若玩家检定结果小于等于守秘人设定的目标值，他们的调查员就实现了掷骰前所同意设置的目标。应当鼓励玩家参与描述结果。这不局限于他或她的调查员的故事，比如NPC的行动与环境。然而，这可能会被守秘人调整。也就是说，玩家和守秘人共同描述检定成功的结果。

哈维驾驶他的车直撞向一个蹒跚而行的人形怪物，并设置他的目标为命中它。守秘人表示命中的难度等级将会是困难（由它的闪避技能为60给出）。玩家投出了低于他的调查员的汽车驾驶技能值的一半——成功了！玩家于是描述这场景：

“我踩下油门撞向那个蹒跚的玩意，将其撞飞。随后我猛踩刹车，回旋着停下车。然后我跳下车，留下引擎轰鸣。我拔出手枪，并向那个怪物的尸体开了三枪。”玩家对哈维酷炫的驾驶技术的描述没什么可挑剔的——这仅仅是描述而已——但是他真的杀死了那怪物么？守秘人查看了怪物的生命值，认为需要更多伤害才能杀死它。玩家的目标是驾车命中怪物（她也确实做到了），而不是杀死它。因此守秘人插入，略为改变玩家之前所说的：

切记，只有紧张时刻才掷骰。当角色进行日常琐事时不必掷骰。

“很好，但是当你离开车的时候，环顾四周并未发现一具尸体。你用车撞击中的东西已经找不到了。”或者作为替代，守秘人（参见p123，其他形式的伤害）可要求玩家掷骰以决定车辆对怪物到底造成了多少伤害。由此，判定怪物还未死亡，守秘人修正了玩家所述的后半部分：

“当你摸到你的手枪，你看到那蹒跚的东西从树叶下浮现。它看起来并未受伤，并且非常，非常生气。”

失败

玩家声明了目标并失败了，但玩家的调查员具体是如何失败的完全取决于守秘人（当然，玩家可以提出建议）。基本上，技能检定失败不应当造成伤害或理智损失，但这依据环境而定。一个失败的检定可能表示未能行动而不是失败的尝试。但若玩家选择孤注一掷并且再次失败（参见孤注一掷），更糟的事情可能发生。请将“有什么最糟糕的事情可能发生？”这类的结果留到孤注一掷。

哈维在试图楼上的窗户降落到下方的街上的攀爬技能检定中失败了。守秘人描述说缺乏支点抓握，附近的排水管也显得并不牢固。哈维的目标是安全落地，而这并未实现——哈维仍然被困在检定前的地方。注意，鉴于哈维意识到危险后犹豫不决是合情合理的，守秘人没有处理为极端情形，也就是哈维坠落并受伤。

5.3 孤注一掷

.....纯粹的梦魇的精华降临到了我的面前。理性已经死亡——所有的东西都被忽略了，只有逃跑的动物本能还在生效，我仅仅挣扎着猛冲过斜坡上的碎石，仿佛前方根本没有深渊一般。然后，我看到了裂缝的边缘，并且使出了身上的每一分力气，不顾一切地跃向对岸。瞬间，由可憎哨音与纯粹的、能够触碰得到的无形黑暗所组成的疯狂喧闹漩涡吞没了我。

——《超越时间之影》(The Shadow Out Of Time)，H.P.Lovecraft著，竹子译

孤注一掷为玩家提供了第二次也是最后一次机会尝试实现目标。只有合情合理时可以进行孤注一掷，这取决于玩家。每当玩家问“我能否孤注一掷？”时，

守秘人总是应当问“你如何行动以孤注一掷？”守秘人不应当简单地说“是”或“否”。此时玩家应该描述其额外努力或时间花费来合理化该孤注一掷。若该玩家卡在了这里，其他玩家或守秘人可以提供建议。

通过孤注一掷，玩家押上赌注，并允许守秘人在这一检定再次失败时带来可怕的后果。孤注一掷意味着将局势逼近极限：

- ※ 若你打算破门而入，这可能意味着你将自己撞向门而全然不顾自己的安危。
- ※ 若你要说服一位警官，这可能意味着冒着被逮捕的风险。
- ※ 若你要搜索一个房间，这可能意味着冒着打破东西的风险翻个底朝天，或者即使你知道有坏蛋可能在任何时候返回也仍旧在那里花费了过多的时间。
- ※ 若你要试图对某人用心理学读心，这可能意味着过于深入地研究那一小部分，也可能问出了某些很刺探性的问题。
- ※ 若你要开锁，这可能意味着多用了那么些力。会是锁被打开，还是你的开锁器坏掉？
- ※ 若涉及克苏鲁神话，你可能冒险如此长时间地凝视黑暗知识的深渊以至于某种存在回望于你。
- ※ 若你要攀爬墙壁，这可能意味着尽管看起来很危险你仍坚持继续攀爬。
- ※ 若你要阅读书卷，这可能意味着你着迷般地阅读，阅读，再阅读每一页，直到你能将内容关联起来。

需要强调的是，孤注一掷并不是简单的重骰，时间总是在检定间流逝——可能是几秒，也可能是几小时。

当孤注一掷时，目标必须仍然可实现。通常技能与难度等级保持不变，但若局势改变也可相应作出调整。

只有技能和属性检定可以孤注一掷，幸运、理智或战斗检定不可孤注一掷，伤害与理智损失的掷骰也不可孤注一掷。

哈维正在逃离邪教徒们的追捕。他的玩家声明哈维正在试图躲到干道边的市场摊位后。守秘人决定这需要一个常规难度的潜行检定。哈维的玩家骰出了大数并失败了。守秘人描述那摊位不过是人行道上的几

个箱子，因此无处可躲。由于相信被逮住只是个时间问题了，哈维决定在众目睽睽之下躲进路过的人群，寄希望于邪教徒们无法从拥挤的人群中发现他。守秘人认可了这一孤注一掷。哈维将要冒更大的风险——这将使他更容易被找到，也就是说若孤注一掷失败了将会不再有任何机会逃脱。

哈维的玩家进行了第二次潜行检定，这一回成功了！哈维随机应变融入了人群。邪教徒们这回跟丢了他。

揭示预兆

这对符咒一直在他脑海里萦绕不去，加之他又极端频繁地见到它们，以至于医生过了好一段时间才发现自己竟然已经在默默地复述它们了。

——《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件（*The Case of Charles Dexter Ward*）》，HPLovecraft著，竹子译

在孤注一掷检定前，守秘人可揭示失败的后果。要揭示预兆，守秘人这样说：“若你失败……”，随后依他或她的喜好给出细节。守秘人应当强调对于调查员来说显而易见的事（然而玩家可能并未意识到）。调查员无法察觉的事情则可能只作提示（由守秘人定夺）。鼓励玩家提供关于后果的建议，特别是当他们想出了惊悚的点子。

守秘人揭示预兆的理由有以下两种：

- ◎ 玩家要求揭示预兆以明确危险（正如调查员所能认识到的那样），从而可以衡量风险。
- ◎ 守秘人选择揭示预兆以强调危险或增进局势的戏剧性。

守秘人应当关注有趣的后果，而非平凡的失败。

揭示预兆的更多建议参见第十章：主持游戏。

继续用前面的例子，哈维的玩家声明他要对失败的潜行检定使用孤注一掷，并合理地描述了哈维为此要怎样做。接着，玩家要求守秘人给出若孤注一掷失败时可能会造成的后果。守秘人想了一会说：“好，哈维要试图混入街上的人群，那么若孤注一掷失败，他可能发现他正撞进了一群追踪他的邪教徒们之间，并就此被抓住。”

孤注一掷：成功

玩家的目标实现，就如同原本的检定一般运作。没有失败的后果发生。

孤注一掷：失败

孤注一掷失败让守秘人可以自由支配后果，包括伤害，理智损失，装备损失，与其他调查员隔离，被抓获等等等。守秘人甚至可以让玩家的目标实现（即使玩家孤注一掷失败），但付出某种形式的代价。

当玩家孤注一掷失败，他或她就给予守秘人许可，以使调查员的生存更艰难。这样的后果应当引领游戏向着恐怖主题发展，让调查员向着他们的末日迈出一步。玩家要孤注一掷，而若他或她失败了，守秘人就要以恐怖回敬。

在前面的例子中，取代孤注一掷成功，让我们假设哈维失败了。守秘人现在有了给哈维造成远远更大的麻烦的许可了。

“哈维试图混入人群，但他发现他逆流而行受到推挤。他被推向了一个摊位，将其与自己一同撞倒了（哈维受到1点伤害）。随着哈维倒向人行道，水果坠向他的脑袋，他的骤然惊叫之声使人群从他身边分开。他抬起头，看见所有人都盯着他，包括之前正在追踪他的邪教徒们。他们立刻大喊：‘他是我们的朋友！’同时迅速前去抓住了哈维。人群看起来相信了，没有一个人注意到其中一个邪教徒手中抵在哈维肋间的匕首。随即他们将他推进了小巷。”

失败的检定与突然终结

只要可能，尽量避免会导致游戏终结的结果（当然，除非你希望如此）。请试图变得富有创造性，描述一个能允许游戏继续进行的结果，但同时又不是玩家所期望的。不要选择突然死亡，考虑其他的选项比如：

- ◎ 一次挫折：损失了装备或盟友死亡。
- ◎ 调查员被俘而不是被杀。
- ◎ 一次交易：敌人没有杀了调查员，而是要求签订契约或交易。
- ◎ 昏厥：角色昏厥是非常Lovecraft式的，随后他醒来并发现未受伤害，而局势已然改变。

被一群食尸鬼追逐着，哈维要从地下管道逃离。

他看到面前有个深坑。他可能可以跳到对面。他跳跃

检定失败了。这里实在没有什么他能做的以孤注一掷。守秘人可以简单地描述哈维摔死了，也就意味着对于哈维的玩家来说游戏终结。然而，守秘人也可以描述哈维是如何坠落又着陆在一条地下河，随后被冲刷出去，受伤又迷失在一个未知的地方，并且弄丢了手电筒和其他装备。第一种结果会导致游戏突然终结，即使可能可以接受，而第二种则允许游戏继续发展。

5.4 复数玩家为一项技能检定掷骰？

在某些情形，两位或更多的角色可能为同一目标合作。由守秘人决定多少调查员可以在特定情形参与其中。

比方说：

- ◎ 研究唯一一本书：同时只有一个人能阅读此书。
- ◎ 开锁：一个人可以尝试开锁，骰他的锁匠技能。
- ◎ 提供急救：两个人可以互相帮助，分别骰急救技能。任意一人检定成功即可急救成功。
- ◎ 搬运尸体：守秘人应当用尸体的体型 (SIZ) 属性来设置难度等级。最多四人，每人抬四肢之一，能协助另一位正在搬运尸体的调查员，此时只有尸体特别沉才会需要检定（关于联合物理属性的指导参见**人体极限**）。
- ◎ 在公共图书馆中运用图书馆使用技能：图书馆中的所有调查员都可参与调查并尝试一次技能检定。只需要一次成功的检定。
- ◎ 侦查线索：在能看到问题有关事物的恰当位置的所有人都能骰侦查。只需要一次成功的检定。
- ◎ 确定某人是否隐瞒了信息：能观察对象的每个人都能骰心理学。只需要一次成功的检定。
- ◎ 从一个守卫边潜行而过：每个人都需要骰潜行。只要有一个人失败，守卫就会示警。

上述例子只是作为指导。对于参与人数有限的任务，其他调查员仍然可以再尝试，但会花费额外的时间。

某些情形，是否应当允许再次技能检定或是需要孤注一掷，可能并不显而易见，此时守秘人必须作出决断。原则上，当调查员对同一目标作第二次尝试时

需要孤注一掷。

守秘人允许两位调查员为一位摔伤的同伴进行急救。每个玩家分别检定。若技能检定都失败了，他们可以继续尝试（孤注一掷）或让开由其他调查员尝试（每次最多两位）。每次尝试都会花费时间，若伤者正在鬼门关前则将会是很严重的问题。

另一个例子：玩家希望审讯一个邪教徒，并且决定使用传统的好警察-坏警察模式。一个玩家使用恐吓，另一个使用取悦。他们轮流扮演并掷骰来决定邪教徒是否崩溃。一旦每位调查员都投过骰，他们必须放弃或其中某人必须孤注一掷。

人类极限

调查员仅仅是人类，因此物理上存在能力极限。如上所述，当对手拥有90或更高的属性时难度等级为极难。极难难度的成功所能面对的上限是100+调查员的技能或属性。超过这之上的事情对于那个角色来说是不可能的，不允许检定。也就是说，没有人类能在力量 (STR) 对抗中赢过一个大型怪物比如黑羊幼崽 (STR 220)。

超越人类极限的唯一方法是复数调查员协作。从对手的属性值中减去一位或更多调查员的属性值，以使之降低到其他调查员能够进行技能检定的水平。要这样做，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。

塞西尔的调查员同伴，罗杰，被困在坠落的屋梁下。守秘人判定屋梁有150的体型 (SIZ)。塞西尔的力量 (STR) 只有40，比屋梁的体型 (SIZ) 低了100有余，因此根据**人体极限**的规则他不可能独自举起来。

幸运的是，马丁 (STR 45) 前来帮忙。塞西尔的力量是最低的，因此首先用于与屋梁的体型 (SIZ) 相减，余下110 (150-40)。这超过90，但并未比马丁的力量 (STR) 高过100点，因此他能尝试掷骰以移动屋梁，需要一个极难难度的成功。马丁检定失败了。

塞西尔力量 (STR) 40，他能尝试抬起的最大体型

(SIZ) 是140。

马丁力量 (STR) 45，他能尝试抬起的最大体型

(SIZ) 是145。

此时，剩下的队员到达了。现在有五位调查员尝试举起屋梁了：塞西尔 (STR 40)、哈维 (STR 20)，马丁 (STR 45)，海伦 (STR 60) 和贝琳达 (STR 75)。

哈维力量 (STR) 20，他能尝试抬起的最大体型

(SIZ) 是120。

海伦力量 (STR) 60，她能尝试抬起的最大体型

(SIZ) 是160。

贝琳达力量 (STR) 75，她能尝试抬起的最大体型

(SIZ) 是175。

从屋梁的体型 (SIZ) 减去哈维的力量 (STR) 余下体型 (SIZ) 130。再减去塞西尔的力量 (STR) 余下体型 (SIZ) 90。最后，减去马丁的力量 (STR) 余下体型 (SIZ) 45。这样难度等级就降低到了常规。守秘人判定他们全体都能为抬起屋梁出一份力，然而鉴于已经尝试了一次，这次会构成孤注一掷。海伦和贝琳达的力量 (STR) 都尚未被用于相减，因此他们都能尝试孤注一掷来抬起屋梁。海伦成功了，贝琳达失败了。这一情景只需要一个成功。于是罗杰被解救了出来。

这一规则原则上只能应用于物理性的挑战，也就是可以使用共同的力量 (STR) 或体型 (SIZ) 来完成的任务。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。

5.5 大失败与大成功

我说过，丹弗斯从不告诉我，在最后那一刻，究竟是怎样的恐怖让他如此疯狂地大声尖叫——我感到惋惜，最后的恐怖景象显然最终导致了丹弗斯的精神崩溃。

——《疯狂山脉 (*At the Mountains of Madness*)》，H.P.Lovecraft著，竹子译

非常高或低的骰子是不寻常的，这显然预示着玩家的好运或不幸。

大失败的冲击应当立即生效，并且不能由孤注一掷无效化。

01：大成功

骰出01意味着不仅仅是目标达成，而且有什么有

益的事情发生了。由守秘人决定好运的本质，尽管玩家也可以提出建议。比如，在战斗中，一个大成功意味着攻击者击中了弱点，并造成了最大的伤害。

布莱恩试图对一件不同寻常的王冠进行估价，并且骰出了01，而他的估价技能是35%。守秘人告诉布莱恩，他不仅能够精确地确定王冠的金钱价值（常规成功的结果），他也辨认出了王冠是来自南海，可能是传说中马什船长在19世纪30年代带回来的物品之一（大成功的结果）。

96-100：大失败

大失败简单地意味着某种非常糟糕的事情发生了——比单纯的失败还要糟糕。由守秘人决定厄运的本质。

若检定需要骰出的上限大于等于50，而骰出了100，那么大失败发生。

若检定需要骰出的上限小于50，而骰出了96-100，那么大失败发生。

布莱恩遭遇了一只食尸鬼。他的理智检定骰出了100——一个大失败。由于目击食尸鬼，他自动受到最大理智损失。

另一个例子：哈维有55%的图书馆使用技能。若他搜索图书馆寻找线索，守秘人可要求一个图书馆使用检定。由于他的技能是55%，因此只有骰出100时是大失败。若哈维在黑暗中偷偷搜索一所私人图书馆，仅有一支蜡烛照明，守秘人可将难度等级设为困难，要求骰出27以下。此时，哈维骰出96-100均为大失败。

5.6 其它检定

幸运检定

当对于任何涉及的调查员都是外部环境因素主导时，或是要决定变幻无常的命运之手的时候，守秘人可要求进行幸运检定。若有技能或属性适用于此情景，则应该使用该检定，而不是作幸运检定。

若守秘人要求进行团体幸运检定，（这些出场的调查员中）其调查员的幸运值最低的玩家来骰幸运。

若认为队伍中有一个成员会遭遇厄运，守秘人可简单的判定当时具有最低的幸运值的调查员单独遭遇了不幸的事情。

在本章末尾，你也能找到一条关于花费幸运值改变掷骰的可选规则。

找到一辆出租车不需要任何检定，但在调查员跟丢他们要追踪的车前找到一辆出租车则会需要。信用评级可作为吸引出租司机的因素之一，鉴于一位穿着得体的乘客更有可能慷慨地付小费。然而，凌晨两点在镇子较为不良的一侧要想迅速搭到车可能不是那么容易。那里真的有一辆出租车可拦么？没有技能可使一辆出租车出现在此时此地。这是个是否有出租车正好经过的概率问题，因此需要一个幸运检定。

智力与灵感检定

当调查员试图破解某种智力谜题时，守秘人可要求进行一个智力 (INT) 检定。通过骰出小于等于调查员的智力值的结果，调查员可从守秘人获取一份解决方案。这可能包括解决一个纵横填字谜或是回答一个谜语。

灵感检定与智力检定不同，尽管同样以要求骰出小于等于调查员的智力值的方式进行检定。通常在调查陷入僵局时，由玩家提议进行灵感检定，可能他们完全错过了一条重要线索，或仅仅是不知道接下来该做什么，于是游戏陷入了停滞。灵感检定的结果会将调查带回正轨，然而灵感检定成功与否将会决定遗漏的线索是被轻易找到，还是调查员要付出某种代价。

(灵感检定的更多建议参见第十章：主持游戏)

知识检定

所有人都分别对不同的主题了解一些信息。知识检定代表了在脑海内储存着什么，用调查员所受的教育能提供相关信息的百分比概率来计算。骰出小于等于角色的教育 (EDU) 值意味着知识检定成功。

调查员可能知道将水倒进硫酸是危险的（即使没有学习过化学），或是能够记起西藏的地理（即使没有导航检定），或是知道蝶形纲动物有几条腿（即使生物技能只有一个百分点）。

鉴别当代地球语言就是个使用知识检定的极佳的例子。若对此情景有更适当的技能，则应该使用该检定，而不是作知识检定（由守秘人定夺）。

5.7 对抗检定：玩家对抗玩家以及近战

有许多时候，比如当两位调查员互相对抗时，你会希望双方都掷骰来决定胜者。对抗检定也是近战的标准处理方式（参见第六章：战斗）。在战斗之外，守秘人应当避免在调查员与NPC间使用对抗检定。然而当守秘人熟悉规则时，只要能增强戏剧性，他或她可自由使用对抗检定。

要进行对抗检定，双方都声明互斥的目标：自身胜利，对方失败。双方都要选择一项技能或属性来使用——不必相同——并经过守秘人许可。

双方掷骰并与各自所选技能或属性比较得到一个成功等级。守秘人注意，属性通常比技能要高，因此若一方使用了属性值，另一方应当获得选择属性还是技能的机会。

对抗检定不能孤注一掷。

检定结果分为六种：

大失败： 骰出100。若成功需要的值低于50，大于等于96的结果都是大失败。

失败： 骰出大于角色技能或属性值（但不是大失败）。

常规成功： 骰出小于等于角色技能或属性值。

困难成功： 骰出小于等于角色技能或属性值的一半。

极难成功： 骰出小于等于角色技能或属性值的五分之一。

大成功： 骰出01。

比较结果：

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。

哈维被与另一位调查员，艾德加，的棋局所吸引。尽管棋局的结果不会对游戏运行有影响，玩家们仍然要求知道到底是谁获胜。双方都具有互斥的目标“取胜”，一方获胜则另一方就失败。这一情形也是不

可逆的，也就是说若艾德加胜了，哈维就无力改变结果（也就是说不可孤注一掷）。双方都没有“棋艺”这一技能，因此都同意使用智力（INT）。双方都得到了常规成功。艾德加有更高的智力（INT）因此胜出。

译注：原文未说明马尔科姆的取悦技能值，看结果应该是与修相当的意思
马尔科姆赢得了对抗检定，于是他对格林女士的求婚被接受了。

5.8 奖励骰与惩罚骰

（主要用于对抗检定）

有时，优势局势、环境、许可的时机都能妨碍或帮助一次技能或属性检定。特定的情形意味着守秘人可为一次检定给予奖励骰或惩罚骰。

奖励骰与惩罚骰不是微不足道地增减几个百分点，因此只有理由充分时才能使用。如果一个因素轻微到只能影响一次检定几个百分点的程度，那就不要管它。在小雨中驾驶不会造成惩罚骰，但在暴雨中，即使雨刮器开到满速仍然几乎看不到的时候——那你就有了惩罚骰了。

在绝大多数时候，守秘人只会增减一次检定以一个奖励骰或惩罚骰，但当情势极其有利或不利时，也可以采用第二个奖励骰或惩罚骰。

一个奖励骰与一个惩罚骰会互相抵消。

对每个奖励骰：

检定时在通常的一对百分骰之外，骰一个额外的十位骰。你现在骰了三个独立的骰子：一个个位骰与两个十位骰。当你有奖励骰时，十位采用会给出较好的（一般来说是较小的）结果的那个十位骰。

两位调查员，马尔科姆和修，正争宠于格林女士。只有一人能与她携手步入婚姻，因此守秘人判定需要一个对抗检定来决定他们求爱的结果。每人需要作一个取悦对抗检定。守秘人回顾了模组至今发生的事件：马尔科姆访问了格林女士两次，每次都慷慨地赠予了昂贵的礼物；而修只访问了一次并且完全没带礼物。守秘人声明马尔科姆具有优势，在对抗检定中会获得一个奖励骰。

修的玩家首先掷骰，他的取悦技能为55，骰出了45——一个常规成功。

马尔科姆的玩家作取悦检定，附带一个奖励骰，共骰了一个个位骰与两个十位骰（见图1）。个位骰为4，可以与两个十位骰分别组合得到44或24。马尔科姆的玩家选择了较低的结果24——一个困难成功。

对每个惩罚骰：

检定时在通常的一对百分骰之外，骰一个额外的十位骰。你现在骰了三个独立的骰子：一个个位骰与两个十位骰。当你有惩罚骰时，十位采用会给出较坏的（一般来说是较大的）结果的那个十位骰。

事情变得可怕了，两位调查员，菲利克斯和哈里森，被猩红微笑所属的疯狂的邪教徒抓获了。邪教徒决定拿他们找点乐子，命令他们必须承受痛苦考验，其中只有一个人可以幸存。败者会被献祭给邪教徒污秽的邪神。

痛苦考验包括保持举起一个巨大的石头。谁举石头的时间更长就会获胜。这需要每个调查员作一个力量对抗检定。守秘人决定哈里森需要承受一个惩罚骰，由于他最近刚受了重伤（在被邪教徒抓获时）仍在恢复中。

菲利克斯的玩家有力量（STR）65，骰出了51——一个常规成功。

哈里森的力量（STR）是55。他的玩家十位骰投出了20和40，个位骰投出了1（见图2），可以组合为21与41。额外骰是惩罚骰，因此哈里森必须接受较高的结果——一个常规成功。0T

两位玩家都得到了常规成功，由于菲利克斯有更高的力量（STR）而获胜。

菲利克斯能够比哈里森将石头举过头顶更久。邪教徒嘲讽着哈里森，将他带下来前往他们的祭坛。

难度等级与奖罚骰

在通常情况下，技能检定都由单人——通常是玩家进行。任何为调查员带来有利或不利的因素应当纳入守秘人设置的难度等级。守秘人可以决定将奖罚骰与难度等级共同使用，但这应当作为特例而非惯例。

难度等级不用于对抗检定（双方同时进行检定来对抗对方，比如近战）。一方的成功等级，实际上就是另一方需要与之对抗的难度等级。若某些因素为某

一位调查员带来显著的优势或劣势，那么守秘人应该为其玩家添上一枚奖惩骰。

技能检定：设定难度等级。

对抗检定：给予奖罚骰。

一个邪恶的邪教徒试图推开一扇门，同时哈维在另一侧推着关门。这要求一个力量 (STR) 或体型 (SIZ) 检定。守秘人缺少邪教徒的数据，需要设置一个恰当的难度等级。他决定邪教徒的力量 (STR) 与体型 (SIZ) 均在50至89之间，需要哈维完成困难难度的检定以关门。守秘人允许哈维选择使用它的力量 (STR) 或是体型 (SIZ) (他当然使用了远高于力量的体型)。若他失败，他可以冒着再次失败时受到物理伤害的风险舍身撞向门以孤注一掷。

若邪教徒是个关键NPC (有80的力量与65的体型)，守秘人可能觉得双方进行对抗检定会更有趣。哈维体型 (SIZ) 80，骰出了57，获得了常规成功。守秘人骰出了15，对于邪教徒的力量来说是个极难成功。于是哈维被击退，并且没有孤注一掷的机会。

5.9 组合技能检定

某些情况允许或要求使用复数技能。只投一次骰子，然后将结果与每个技能比较。守秘人会说明是否要求每个技能都成功 (也就是说掷骰结果对于每个技能来说都是成功) 或是只要任何一个技能成功。

请注意只投一个骰子在后面的例子中的重要性。哈维在机械维修与电气维修中都只有10%的技能。投一个骰子并与这两个技能比较的话，两者都成功的概率是10%。若投两个不同的骰子并且分别于机械维修和电气维修比较的话，两者都成功的概率会是1%。

守秘人必须决定当前情景要求连续多个技能检定还是组合技能检定。

一个疯狂的邪教徒突然抽出枪指向哈维。一个成功的侦查检定会允许哈维看到邪教徒的手伸向枪，同时一个成功的心理学检定会允许他从邪教徒的举止预测其行动。守秘人要求一个侦查与心理学的组合检定。只要任意一个技能成功都会允许哈维预测攻击者的行动，这可能给予哈维先发制人的机会。

随后，哈维试图维修一个电动涡轮。这是个兼具机械和电气部件的东西，因此守秘人要求作一个机械维修

和电气维修的组合检定。投一个骰子与两项技能比较——在这个例子中需要两者都成功来完成任务。

5.10 社交技能：难度等级

社交技能即取悦、话术、恐吓和说服。

一个调查员可能具有75%的取悦技能，但这不意味着在任何时候对任何人都能有75%的概率以取悦征服。难度等级基于对方的因素，即对此来说恰当的社交技能 (取悦、话术、恐吓或是说服) 或心理学技能 (取较高的那个)。也就是说，若对方的技能大于等于50%，需要一个困难成功 (小于等于技能值的一半)。若对方的技能大于等于90%，需要一个极难成功 (小于等于技能值的五分之一)。对于绝大多数的NPC来说，这些技能会低于50%，那么难度等级会是常规，玩家也就只需要一个常规成功。

- ⑨ 若NPC倾向于支持玩家的目标，不用检定了，直接判他们同意。
- ⑨ 若NPC对玩家的目标缺乏强烈的感受，那么对难度等级无需调整。
- ⑨ 若NPC强烈反对玩家的目标，难度等级增加一到两级。
- ⑨ 若玩家想出了什么方式来支持自身，比如切实的论点 (若使用说服)，或握着武器并显然愿意使用武器 (对于恐吓)，守秘人应当降低一个难度等级。

成功率最低的情形需要一个极难成功 (小于等于技能值的五分之一)，但在某些罕见的情形下守秘人可判定根本没有机会成功因此不允许检定。

布莱恩的调查员试图在警察机关恐吓一个邪教徒来揭露邪教联系人的名字。邪教徒是个专业的医生，守秘人决定医生的恐吓和心理学技能低于50%。于是难度等级以常规起始。当然，邪教徒不愿透露他的联系人，因此守秘人提高了难度等级两级，达到极难。布莱恩检定失败了。布莱恩通过暴力威胁寻求孤注一掷。他拔出了撬棍，在医生脑袋边上挥舞，然后直视医生的眼睛以保证他理解了这一不言而喻的威胁。守秘人将难度等级降低到困难。布莱恩孤注一掷再次失败，于是守秘人说明了布莱恩如何被带走，而在懊恼中他用撬棍击中了医生的脑袋造成了严重的伤害。布

莱恩并不希望如此——这是孤注一掷失败的结果。万事并不总是如愿！若玩家在恐吓检定中成功，守秘人会被迫给出联系人的名字（作为玩家的目标），但既然检定失败了，这就完全取决于守秘人判断医生是否不在意调查员即将对他作出的进一步行动。

在跑了几只之后游戏完结了，哈维有几项技能获得了成长标记。哈维的玩家为20%的潜行技能掷骰。她骰出了08，因此哈维这项技能没有增长。她接下来为图书馆使用（55%）骰出了68——哈维的这一技能增长了。然后骰1D10，得到3。哈维的图书馆使用增长到了58%。

5.11 经验奖励：幕间成长

当调查员在游戏中成功使用了技能，玩家应该勾上角色卡上该技能旁的方框。这提供了调查员从经验中学习的机会。若使用了奖励骰则不能获得技能成长标记。对于对抗检定，双方可能都实现某种程度的成功，但只有一方获胜，也只有胜者可以获得技能成长标记。

一般来说，幕间成长在模组结束时，对于一个战役来说则是在一章总结时。这可能在一次或几次游戏聚会以后。如果故事继续发展，守秘人应当在叙事中寻求间歇来进行幕间成长。

一旦宣布进行幕间成长，查看角色卡有哪些技能具有成长标记。无论在游戏中一项技能成功了几次，每个技能只有一次技能成长检定的机会。

对每个技能成长检定，玩家骰1D100。

在某种你所不擅长的事上成功是困难的。然而成功使用技能可能意味着调查员从该经验中学习到了什么。反之，成为专家保证了绝大多数时候都能成功，然而较高的技能意味着调查员较不可能进一步学习。也就是说，提升技能的百分点会逐渐变得困难。

若玩家投出了高于当前技能值的结果，或者结果大于95，则调查员该技能获得改善：骰1D10并且立即结果加到当前技能值上。技能可通过此方式超过100%。

若玩家骰出了小于等于调查员技能值的结果，则调查员未能从此经验中学习到什么，技能值不会改变。

为每个标记了的技能重复以上步骤，然后擦去角色卡上的所有技能成长标记。下次进行游戏时若成功使用了技能，则又能再次获得技能成长标记。

注意：克苏鲁神话与信用评级永远不会获得技能成长标记，角色卡上也没有相应的方框。技能不能获得增长没有其他不利后果。

90%或更多的技能值

于幕间成长中，若一位调查员有技能达到了90%或更高，为他的当前理智值增加2D6点。这一奖励表示经过磨练从精通一项技能中获得的自信。

塞西尔有85%的剑术技能。通过在游戏中成功地运用这一技能，他获得了供幕间成长中使用的技能成长标记。塞西尔的玩家骰出了97，于是骰1D10，为这技能增加了8点。塞西尔现在是一位真正的专家级剑士了，获得2D6理智值。

幕间成长中的其他活动

在幕间成长中，调查员也有机会：

- ❖ 让他们的调查员通过花费时间于自身背景相关的某方面以获得理智值（参见自救，167页）。
- ❖ 检查他们的信用评级并回顾经济状况（参见幕间成长：就职与信用评级，96页）。
- ❖ 减少1点理智值限制（参见习惯恐惧，169页）。

修改调查员背景

若玩家乐意，可自由修改或增添角色卡上背景故事一栏，但要受到特定限制。玩家不能在未得到守秘人允许时消除或修改损伤与伤痕、恐惧与躁狂症、遭遇奇特存在或其他守秘人添加的条目。

只有经过治疗才能移除恐惧症与躁狂症（参见心理治疗，167页）。

调查员的关键连接（见45页）只能在幕间成长时修改，并且只能由玩家修改。可以在自救部分（见167页）找到关于使用、失去和替换关键连接的指导。

5.12 信用评级与调查员开支

若试图如同现实生活般记录个人经济状况将会带来不必要的复杂性。然而，采用一个略为抽象的方

法，衡量调查员的生活标准与购买力是可能的。

调查员在角色建立时决定起始信用评级 (CR)，基于调查员所选的职业 (参见范例职业，40-41页)。

日常开支与综合生活水平

没必要为住宿、食物、临时旅行花费开账单，只要调查员的开支在他或她的生活标准范围内 (参见信用评级，61页)。另外，角色在每一天都能花费他或她的消费水平的钱。

基本上在游戏中，钱只会偶尔在花费大笔金钱时成为问题。这可能包括筹划一次重要旅行，购买昂贵物品比如载具或是珍贵书籍，或雇用额外人手。

允许在生活标准范围内自由花销，与免于记录低于特定消费水平的支出，都是为了最小化簿记。这一系统的使用可能会导致不确定，比如到底怎样是在特定生活标准范围内，或是调查员是否超出了他们的消费水平。一如既往，守秘人是这些事情的裁决者，然而建议仅仅在调查员显然超出消费水平时才介入。

哈维在游戏起始时有41 (标准) 的信用评级。这给予他平均水平的生活标准。他可住在普通价格的旅馆，下馆子 (经济的)，偶尔打个车。除此之外，他每天可花费\$10。以上全部不需要玩家作记录。

在游戏中，哈维花了几次团的时间在波士顿通过公交和出租车四处旅行，访问图书馆，拜访人们，以及其他所有《克苏鲁的呼唤》的调查员所通常做的事。这些都在他的生活标准与消费限额内，不需要记录。

边栏：克苏鲁的呼唤中的消费

若你的角色旅行到了物价更低的地方，他们会发现他们的钱能买得起更多东西了。举个例子，若哈维旅行到了印度乡村，他会发现他相对而言变得富有了，也能够承受比平常更高的生活标准了。

超出消费限额的支出

当调查员花费超出了消费限额时，玩家必须全额减少他们的现金。若现金不足，调查员可以寻求使用他们的其他资产。将其他资产转换为现金要花费时间，具体多久由守秘人而定。抵押房产，出售古董，获取贷款等等都要花费时间。若调查员离开了他们的

家乡，这很可能会花费更多时间。

若在同一天多次发生低于调查员消费阈值的购买，守秘人可要求加总后与调查员的消费水平比较，若超出了消费限额则判定扣除现金。

哈维想要买一把12号霰弹枪，花费\$40。这超过了他\$10的消费限额，因此他的现金减少了\$40 (从\$82减到\$42)。

稍后，哈维希望旅行前往英格兰，他选择了海路，头等舱，花费\$120。这超过了哈维的可用现金。哈维的其他固定资产价值\$1665，他从银行获取贷款以将其部分变现。守秘人允许了，判定可能要花费一周来获得这笔钱。哈维从他的其他资产中转换了\$245成为现金。从这\$245中，他花费\$120来买船票，余下\$125，加入他\$42的剩余现金。他的现金现在是\$167了，而其他资产为\$1400。当他抵达英格兰，他的个人经济状况会如同在家乡一样运作 (标准的生活标准与每天\$10的消费限额)。

哈维的消费限额是每天\$10。一天他作了多项支出：买了一台照相机，发了一份简短的国际电报，并且与一位熟人外出一家豪华餐厅吃了晚餐。随后他还希望观看音乐厅的一次演出。此时，守秘人判定哈维花费了\$15 (超出他\$10的消费限额)。哈维的现金减少了\$15。

收入

在游戏中，玩家可能获得一大笔金钱，比如作为奖励。这样的一笔钱可以在短期内加入现金，也可以在一段时间内逐渐授予，作为其他资产的一部分。

负债

如何借债与偿付完全是你故事的一部分。可能调查员的车必须卖掉，或是必须向高利贷者寻求资金。虽然经济与交易不是游戏的重点，角色的理智的稳定降低很可能伴随着肉体与物质的损耗。

幕间成长：就职与信用评级

(肉体上或是精神上的) 病态或持续缺勤可能会导致丢掉工作，收入也随之骤减。某些职业 (比如业

余艺术爱好者)不需要积极工作以获得收入，也就不会导致丢掉工作。然而，诸如股市崩溃会对此类职业的个人经济状况造成主要影响，这些事件应当由守秘人决定处理(可能采用幸运检定)。另一方面，信用评级在调查员获得一个更高收入的工作时可能提升。

一个人可能前一天还很富有但后一天就流落街头，但逐渐衰败是更常见的情况。若一位调查员丢了工作，则他会失去收入，信用评级也随之降低。反之，若他仍有可靠的收入，那么其他资产的损失不一定导致信用评级的降低。

当一个调查员的经济状况发生了显著的改变，守秘人应当选择下述选项之一。下述状况有好有坏，另外，原则上应当应用于幕间成长时。

我发家了！当调查员继承存款，他们应当检查他们的其他资产是否与更高的生活标准档次相符，若相符，那么玩家应当增加其调查员的，每次增加1D10，直至信用评级符合新的档次。

若哈维(起始于“标准收入”档次)继承了一笔存款，使他的其他资产增加到\$30,000，这会使他达到对于1920s来说“小康”的档次(\$25,000-\$44,500)。他的信用评级原本是41(标准)。他的玩家骰1D10——得到4点——于是4加到哈维的信用评级上，增加到45。随后又再骰了两次，一个3点将信用评级加到48，接着一个9点将其加到57。57点信用评级已经达到“小康”收入档次，于是不再继续增加掷骰。

局势好转：若调查员获得了晋升，信用评级应当为此提升(信用评级增加1D6)。

生活如常：若没有什么严重改变调查员的收入的事情，则信用评级不变。

勒紧腰带：调查员被降职或是度过一段时间的无薪离职。降低信用评级1D10。

变卖家产：调查员花费了其他资产的绝大部分。若调查员的总资产(现金加上其他资产)现在匹配较低收入档次的其他资产额，降低信用评级1D10。

厄运缠身：调查员失去了主要收入来源，通常是工作。随后的每次幕间成长时降低信用评级2D10。若存在国家保障体系，最低的信用评级会是1D10-1。

失败破产！突然失去全部收入和/或全部债务被收回(比如股市崩溃)将导致角色财富急剧减少。调查员必须减少他或她的信用评级1D100。若调查员的信用

评级能够承受此损失，这意味着调查员立即获得了另一个工作或是将他们的钱藏到了安全的某处(注意信用评级最低为0——负数忽略)。

在幕间成长时，依照等级的说明，调查员的现金应当刷新，依据表内当前信用评级增加其现金数额至余额。其他资产由以下两种方式之一变化。第一，调查员的信用评级可以增加或减少(比方说，作为工作改变的结果)，此时他们的其他资产额应当依据修改后的信用评级点数重新计算。第二，调查员可以花费或获得大笔金钱以至于影响其他资产值，并且若足够的话也会改变信用评级。守秘人应当使用上述建议，以一种适合故事中事件的方式，来改变每位调查员的信用评级和其他资产值。维持现状当然是默认的，守秘人应当只在具有充分理由时作出改变。

在英格兰的冒险结束后，哈维回到了波士顿。他的资产在旅行中被耗尽了，但他获得了一个极好的故事来出版。哈维拥有\$80的现金和仅仅余下\$50的其他资产。守秘人允许哈维仍然保留着他的工作，即使他必须变卖自己的房子搬进租住的住处，他仍然可以维持在标准收入分组。守秘人认为这最符合于“变卖家产”(他的总资产现在略多于“贫穷”)，于是要求减少1D10信用评级。哈维的玩家骰出了7，于是哈维的信用评级从41减少到34。参照现金和其他资产表，34的信用评级获得\$68的现金，这加入他的现金余额，总计\$148。哈维的其他资产仍然是\$50。

5.13 熟人

在游戏中，调查员可能希望利用他们个人与专业的熟人。守秘人可以简单地允许存在这样一位熟人，或是要求检定。玩家可以骰看起来最适合的技能或属性来创建熟人：化学用于认识一位化学家，医学用于认识一位外科医生，诸如此类。

创建熟人的检定成功意味着NPC听说了调查员(通过声誉)或是调查员曾经与其相识。为检定应用适当的调整。地点是一个重要的因素——在远离家乡或是人烟稀少的地方会增加难度等级。若调查员在他或她的家乡，并且试图找一位同专业的熟人，守秘人应当降低难度等级。

创建熟人不意味着他就会如调查员所愿而行动。

仍然需要某种说服、话术、取悦或恐吓，以及相应的扮演。

若玩家希望孤注一掷创建熟人，守秘人应当使骰子离开玩家的视野（一个暗骰），因此玩家不知道检定结果。孤注一掷失败的一个建议的后果是，让调查员无意地遭遇一位敌对或不可靠的熟人。这样的熟人可能看起来似乎有助于调查员，但会在某种意义上出卖或欺骗调查员。鉴于检定结果会告知玩家这一熟人的倾向，在这个例子中使用了暗骰。

哈维旅行到了伦敦，希望浏览《泰晤士报》的档案来寻找关于他的调查的未出版的线索。他被拒绝授权接触《泰晤士报》的档案，于是他寻求建立一位可能为他担保以帮助他获得授权的当地出版社的熟人。因为新闻技能并不存在，于是守秘人建议骰摄影（哈维可能认识一位摄影师同事）或母语（鉴于这和新闻的关联最强）。由于哈维远离家乡，守秘人将难度等级提高到困难。哈维的母语有84%，需要骰出一半或更低来建立熟人。哈维检定失败了，于是未能找到熟人。哈维坚持搜索每一份小报，于是守秘人允许了孤注一掷，在玩家的视野之外（暗骰）。这一检定再次失败，守秘人告知哈维的玩家联系上了马丁·雷斯，《卡姆登追问者》的出版人。他宣称他久仰摄影师哈维。雷斯对哈维好奇，并且在为了自己的利益试图查明哈维的调查时会表现得有所帮助。可能他会为哈维示警（为了回报），或是独自发表故事——也就暴露了哈维小心谨慎的调查。

5.14 训练

只要付够钱，什么本事都有人会教。训练仅在战役中才合理存在——在战役里同一批调查员定期碰头，调查一件延续的神秘事件。

每四个月的游戏内时间，除非有很好的理由，一位调查员不应该前往学校在同一项技能内习得超过1D10的点数。由守秘人决定是否能同时进行多项课程，以及调查员是否满足了课程参与的要求。成功完成一阶段的训练自动带来技能成长检定，然而在学期中参与过多冒险会使那学期的课堂学习或练习无效。

视守秘人的意见，若调查员接触到了一位著名的教师，技能的学习速度可以增加或学习间隔可以缩

短。鉴于为了获得师从名师的机会需要通过激烈的竞争，这种接触应当作为杰出事迹的奖赏，或是经过了不屈不挠的努力。

玩家与守秘人可安排任何学术课题的自学。调查员可以学习四个月，随后玩家对那项技能作技能成长检定（试图1D100骰出高于当前技能值，若成功则增加1D10的技能）。

由于战斗技能专攻项（子项），比如剑术，是如此罕见，所以学校和私人教练是仅有的学习方式。

5.15 老化

在建立调查员的过程应用了多种调整来反映调查员的年龄。在调查员年龄显著增长的罕见情形，调整值应当相应应用来反映年龄的改变。在多数游戏中这不大可能成为影响因素，但在一个战役中，或是跳过数十年然后再捡起来调查员的故事时，可能会出现老化的情况。老化也可能作为法术或魔法门的结果而突然发生，这类老化可造成负面物理效果但不会获得教育。

老化效果是累加的，因此若从30多岁老化了二十年到50多岁，则同时应用达到40和50岁的效果。

达到20岁：对教育（EDU）进行1次增强检定，力量（STR）、体型（SIZ）合计增加5点。

达到40岁：对教育（EDU）进行1次增强检定，力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少5点，外貌（APP）减少5点，移动（MOV）减少1点。

达到50岁：对教育（EDU）进行1次增强检定，力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少5点，外貌（APP）减少5点，移动（MOV）减少1点。

达到60岁：对教育（EDU）进行1次增强检定，力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少10点，外貌（APP）减少5点，移动（MOV）减少1点。

达到70岁：力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少20点，外貌（APP）减少5点，移动（MOV）减少1点。

达到80岁：力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少40点，外貌（APP）减少5点，移动（MOV）减少1点。

之后每十年：力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少80点，移动（MOV）减少1点。

哈维跑了一些1920s的故事，随后守秘人希望跑一些1930s的剧本。于是哈维老了10岁（现在52岁了），于是应用老化效果。教育增强检定骰出了98，让哈维获得了1D10的教育（EDU）增加，将9点加到他的教育，达到93点。玩家接着减少哈维的体质（CON）和外貌（APP）各5点。哈维仍然是个帅气的男子（APP 75）。由于体质降低，他的生命值随之降低了1成为14。他的移动（MOV）从6降到5，他不再如过往那样迅速了，但是总而言之，哈维的老化很成功！

5.16 可选规则

花费幸运值

在玩家进行技能检定后（使用技能或属性），可以花费幸运值来改变结果。玩家可以1:1花费幸运来改变掷骰结果。花费的点数从玩家的幸运值中扣除，导致未来通过幸运检定的概率降低。

幸运值不能花费在幸运检定、伤害检定、理智检定或决定理智损失的掷骰。玩家可以在一次检定中花费任意数量的幸运值（上限为当前幸运值）。玩家只能花费幸运改变他的一个检定结果。

当技能检定失败时，玩家可以选择孤注一掷或是花费幸运，孤注一掷的结果不能用幸运值改变。

大成功、大失败与枪械故障总是要应用，不能通过幸运值改变。

另外，若使用了幸运值来改变检定结果，不会获得技能成长标记。

在游戏中，调查员的幸运会因花费而降低，和因回复而增加（见下文）。

守秘人为黑羊幼崽将哈维踩入尘土的检定骰出了极难成功。哈维骰出35，闪避失败，远高于他27的闪避技能。这是生死问题，于是哈维的玩家花费了30点幸运将闪避结果变成了极难成功。哈维在千钧一发间避免了死亡！

在接下来几次游戏开始时（哈维设法幸存以待再战），哈维的玩家作幸运回复检定。哈维的幸运现在降低到了15点。玩家骰出了37，于是将1D10加到哈维

的幸运，增加到了21。让我们寄希望于哈维今天不必依赖他的幸运。

回复幸运值

在每次游戏聚会之后*，每个玩家可以作幸运增强检定。这如同技能成长检定一般。玩家骰1D100，若结果大于当前幸运值则增加1D10。若结果小于等于调查员的当前幸运值，不会回复点数。

校注：原文为“After each session of play.”，即一次面团。

注意：调查员的幸运值在游戏中会变化，但从不会超过99。幸运的起始值在游戏中不会再使用到。幸运值不会重置，起始值在游戏中也能被超越。

