

Cthulhu
Through the Ages
克苏鲁时空穿梭

在七个不同时代下进行
克苏鲁的呼唤
的游戏指导

目录

前言	5
克苏鲁不败	7
克苏鲁黑暗时代	15
神秘冰岛	23
剑见箭	31
煤气灯	35
幻梦境	41
克苏鲁伊卡洛斯	47
克苏鲁末日之收割	57
调查员角色卡	62

《克苏鲁时空穿梭》

出品：Chaosium, inc.

作者：Mike Mason, Pedro Ziviani, John French, Chad Bowser

编辑：Mike Mason, Dustion Wright

绘图：Stepahnie McAlea

角色卡制作：Dean Engelhardt

排版：Nicholas Nacario

封面设计：Paul Carrick

内页插画：Steven Gilberts, Sam Lamont, Florian Stitz, Paul Carrick, Goomi, Raymond Bayless, Nicholas Nacario

本书应当配合角色扮演游戏《克苏鲁的呼唤》使用。详细信息请访问 www.chaosium.com。

本译文仅供爱好者研究讨论使用，严禁用于商业用途。若喜欢本书请支持正版。

官方网站正版 PDF（英文）介绍链接：<https://www.chaosium.com/cthulhu-through-the-ages-pdf/>

七宫涟个人汉化

特别感谢：lsr、清水

2018 年 1 月 10 日第 6 次制作

前言

早在 1981 年初版时，“克苏鲁的呼唤”的初始设定集中在 20 世纪初的“经典”1920 年代，也就是洛夫克拉夫特生活的时代。不久，玩家就意识到这游戏的潜力——它很容易适应其他的历史年代。在此后的三十余年中，玩家们就在各种各样的历史设定中和克苏鲁神话邂逅。不论是黑暗时代、帝国罗马、幻梦境、维多利亚煤气灯，还是遥远的未来，旧日支配者的爪牙一直在阴影中蠢蠢欲动。

“克苏鲁的呼唤”最新版本包含了 1920 年代和现代的调查员职业、装备和武器，可以在两种设定中任选一种使用。将来，其他出版模组也将更新到最新版本；不过，混元社出版过众多历史设定，《克苏鲁时空穿梭》正是为了让玩家应用这些设定而产生的。你可以在本书中获得七种不同设定下的建卡简便指导、特殊建卡规则、战斗规则变更，还有零星的其他内容，如剧情引子、设定专属怪物和调查员组织。

老手玩家会对“克苏鲁煤气灯”和“幻梦境”等设定十分熟悉，但是其他设定如“神秘冰岛”和“收割”则是完全陌生。本书不仅供使用这些

历史设定的玩家开团，也可以供尚未在 1920 年代和现代以外跑过团的玩家作入门参考。我们一直鼓励玩家尝试不同的设定描写，每一种设定都会带来和标准时代有所不同的经历。

一些设定如“伊卡洛斯”和“收割”是完全新增的，代表了可能的未来时代。未来并不是确定的，还可能会有同类的其他设定。这里的资料可以激发灵感，好似 KP 坐进了驾驶室，通过对资料的微调即可完成设定。

在本书的最后，我们为每个世界设定都设计了调查员卡。这些卡也可以从混元社官网下载到交互 PDF 格式（自动计算数据，如 db、耐久、半值和五分之一技能值等等）。你可以在电脑上创建角色并保存，需要时还能打印出来。现在就访问 www.chaosium.com 吧！

有一点可以肯定——不管什么时代——总有那么一些死性不改的调查员试图挫败克苏鲁神话教团的阴谋诡计。这些有勇无谋的家伙是成功还是失败？全看你和你的玩家同伴了。现在，就让我们来讲述他们的故事吧……

Cthulhu Invictus

克苏鲁不败

“克苏鲁不败”原译：Helseed、秘银枫叶

我们所听到的不过只是观点，而非事实。我们所看到的不过只是看法，而非真相。

——马可·奥勒留^①

为了罗马的荣耀

在文明社会数千里之外的一座新征服的岛上，罗马军团围着篝火挤成一团。他们用骰子游戏和讲鬼故事振奋精神，驱赶夜晚的寒意。他们相信自己的工事能在海滩上阻挡蛮族。但是，蛮族不是他们最需要担心的问题——在城墙之外，微小的影子在黑暗中疾冲，寻找着新的宿主……

在当时已知世界最大的海洋上，一位埃及商人极目远眺，寻找陆地和安全的落脚点。海盗在海面上徘徊，躲避罗马海军，掠夺过往的船只。商队的人装备精良，但是在看到海岸之前，他片刻也不能放松。但他没注意到波浪下面旋转着的存在，它缓慢地伸出爪子，将船拖下了水。商队的人根本无力抵抗这水中的恶魔……

当希腊学者发现了一卷卷轴，上面记述着黑暗大陆最深远内陆里的一尊非洲神祇时，他们欣喜若狂。科学的精神促使他们急不可耐地尽其所能解读卷轴。他们的知识并没教导他们，这尊神已经降临雅典；他们更不会想到，这座城市几百年来一直没有改变……

在赫库兰尼姆②，少女们匆匆穿过街道，来到灶神殿，拒绝着好色大叔的求爱和前线回来猎艳的士兵的金币。只能她们知道，她们的贞洁，守护着整座城市，不受不可言说的恐怖侵袭。一旦她们的任务失败，这尊邪神只消一念，整个罗马帝国都将在劫难逃。

年轻的帕提亚③女子正将剑从又一只沙地里钻出的怪物身上拔出，汗水和污渍遮盖了她的脸庞。在她扫视四周的当儿，又有几只从沙子里冒了出来。她又回头看了一眼自己的家人，确保他们已在她的掩护之下顺利逃脱，然后举起她的剑，冲向怪物。她的战吼回响在沙丘之上……

这就是“克苏鲁不败”的世界——罗马时代下的恐怖角色扮演游戏。

创建角色

“克苏鲁不败”角色的创建在大多数情况下大部分和“克苏鲁的呼唤第七版”相同；有一项重要的改变——出生预兆。罗马人颇为迷信，在他们看来，婴儿出生前后发生的事件将影响其一生。掷 1D10 并查阅下一页的表格。

出生预兆表 1D10

投点	预兆事件（出生时发生的事件）
1	神庙失火：-10 幸运
2	听到远处的猫头鹰叫：-5 体质
3	父母看到神祝福母亲：+5 力量
4	罗马军队取得大捷：+10「战术④」，-10「话术」
5	出生宣告是当天的第三个好消息：+10 幸运
6	雷电击中附近地面：+10「魅惑」，-10「聆听」
7	母亲怀孕时遭遇蛇：+5 智力
8	用作牺牲的公牛内脏形状吉利：+5 体质
9	狮子从父亲面前走过却没有攻击：-5 力量
10	城里发现杀牛案件：-5 智力

背景建议

使用下面的随机表可以快速给自己的调查员设定背景细节，也可以在你创造角色时提供灵感，决定角色的性格。

思想信念（守护神）表 1D10

1	神王朱庇特
2	神后朱诺
3	海神尼普顿
4	战神玛尔斯
5	爱神维纳斯
6	智慧女神密涅瓦
7	酒神巴克斯
8	时间之神萨图恩⑤
9	灶神维斯塔
10	财神普路图斯

重要之人表 1D10

1	（元老院）评议员
2	配偶

8

3	义兄 / 妹
4	父母
5	交际花
6	执政官
7	神官
8	旧老友冤家
9	孩子
10	奴隶

意义非凡之地表 1D10

1	罗马万神庙
2	马克西姆斯竞技场
3	罗马广场（元老院）
4	守护神的神庙
5	公共温泉
6	出生地
7	农场
8	驻防地
9	埃及
10	你的别墅

宝贵之物表 1D10

1	珠宝
2	一件宗教物品
3	一件战利品
4	一件武器
5	一套防具
6	一只动物
7	一尊小雕像
8	一件乐器
9	一件家乡纪念物
10	一卷卷轴

范例职业

城市和乡村的混合生活方式造就了众多职业。以下列出一些调查员可用的职业。

预言家

你相信自己可以预知未来。不论你是通过解读鸟儿的飞行图案、羊牲的内脏、深思冥想还是古怪的算术得到的答案，人们都会相信你。尽管很多事情连你自己都没法解释。

本职技能：艺术 / 工艺（药剂），话术，察言观色，图书馆，医学，自然学，神秘学，科学（占卜）。如果玩家和KP均同意，建卡时可以用其中一项技能换得魔法“预兆术”。

本职技能点数：意志 × 2 + 智力 × 2

地位：30-60

法术“占卜术”

消耗：4点魔法值、1D2点理智值

施法用时：5分钟

法术揭示未来的预兆，要施法者有悟性才能理解。占卜的工具有很多种，比如动物内脏、茶叶和符文。

是否理解占卜的预兆，需要一次检定，结果在占卜者的意志值以下方为成功。这预兆可能是模糊的、微妙的、梦幻的或隐晦的诗句——未来不是印在书上的白纸黑字，而是印在施法者头脑当中的信息或印象。使用该魔法成功后，调查员至少能获得一项有效信息。

别名：卜卦、卢恩占卜、命运之眼。

交际花

你向那些出得起你开的价钱的男人提供亲密关系。你也可能是个为了信奉的女神出卖自己肉体的庙妓，或者一个出身中层社会在社交风月场上被赐予属于自己名字的名媛。

本职技能：艺术 / 工艺（演说），魅惑，帝国知识，话术，察言观色，聆听，读写，任选一项个人专长。

本职技能点数：智力 × 2 + 外貌 × 2

地位：30-50

农民

帝国靠你填饱肚子。你也许在意大利拥有一亩三分地，也许在埃及拥有千顷良田。不论土地多寡，罗马都需要你田地里产出的一切东西，而你能因此发家致富。

本职技能：会计，艺术 / 手艺（耕作），动物驯养或驱车，急救，自然学，修造，骑术，追踪。

本职技能点数：意志 $\times 2$ + 体质 $\times 2$

地位：20-40

探子

有些时候那些高高在上的执政者不愿意弄脏自己的手，又很想知道自己对手的方方面面——所以他们选择雇人干这事儿。这就是你们的赚钱之路，你们是半个间谍、半个私人调查员、半个恶棍，你们以在别人没察觉到的情况下偷走别人活计的秘密为事业。

本职技能：魅惑，帝国，话术，察言观色，图书馆，聆听，说服，侦查。

本职技能点数：意志 $\times 2$ + 外貌 $\times 2$

地位：0-50

角斗士

你可能是个希望赢取自己自由的奴隶或者一个打算以此为生计的公民。无论如何，你的战斗都是为了取悦大众。每场战斗都可能是你最后一次出战，不过就算不幸降临，你也是带着你的荣耀离开的。

如果你是奴隶或者战囚出身也许你需要在角斗场为了出赛接受为期两年的训练，如果你是个自愿成为角斗士的自由人，你不用经过任何特别训练就可以被扔进角斗场里去。

本职技能：攀爬，急救，格斗（斗殴），察言观色，潜行，投掷，任意两项格斗技能专项。

本职技能点数：智力 $\times 2$ + 力量或敏捷 $\times 2$

地位：40-60

军团士兵

你是军团的脊柱，没有你壮臂执剑、坚盾为墙的话帝国早已陷落！你比你面对的任何敌人都要更训练有素，技乎其神……或者至少你的长官总是这么告诉你。你既可以是新兵蛋子，也可以是身经百战的老兵。

本职技能：攀爬，帝国知识，格斗（短矛），格斗（盾），格斗（剑），跳跃，急救或修造，侦查。

本职技能点数：力量 $\times 2$ + 体质 $\times 2$

地位：30-50

商人

在地大物博的帝国里，有众多能容纳任何商品的市场，所以你打算供客所求。你的船舶从不

列颠行驶到埃及又从埃及行驶到高卢。你也可能是商船队中一个小小随行商人，跟从舰队操持点自己的买卖。

本职技能：会计，估价，魅惑或说服，帝国知识，话术，外邦知识，外语，读写。

本职技能点数：智力 $\times 4$

地位：20-40

投石兵

一个远程的战士。有伊比利亚血统的投石兵在罗马军队或者罗马的敌人的军队服役已经有数百年的传统了。你也许不能在一场近战中干掉你的敌人，但这并不代表你是个可以小看的角色。你经常携带三种投石索以便应付三种不同距离的敌人，而且还携带不同种类的投石索弹药来对付不同类型的敌人。

本职技能：攀爬，艺术/工艺（制革），闪避，格斗（斗殴），射击（投石索），修造，潜行，投掷。

本职技能点数：智力 $\times 2$ + 敏捷 $\times 2$

地位：30-50

侦察兵

你在军队里的地位是斥候、游侠和谈判者。你为军队寻找最好的扎营地、最适合防御的土地和敌人的弱点。在路上你和当地人交涉以获取给养、安全通过，或者接受他们的投降。有时你几个月都见不到一张友善的罗马面孔。

本职技能：攀爬，格斗（剑），聆听，自然学，外语，读写，侦查，潜行。

本职技能点数：体质 $\times 2$ + 智力 $\times 2$

地位：20-40

军医

自称军医的家伙实际上与屠户（往好处说）和行刑人（往坏处说）无异，你总是在尽可能保证来找你的人得到你尽最大努力的拯救。大多数人耻笑你的技巧，他们病了宁可听从那些聪明点的长舌妇的去找点杂草嚼巴了当做自我安慰。尽管如此，当人们真遇到一根弓箭穿出自己的后背，他们不会因为你在世间得到的批评犹豫。你很多次听见一个你不知道是谁的声音在你耳边告诉你，你能从眼镜蛇和蝮蛇身上找到滋补品，这些声音的出价你没法抗拒。

本职技能：会计，艺术/工艺（药剂），急救，察言观色，图书馆，医学，读写，侦查。

本职技能点数：智力 × 2 + 意志 × 2

地位：0-20

技能

参考后附的“克苏鲁不败”角色卡以了解该设定下所有可用的技能。不同于标准“克苏鲁的呼唤”游戏中的技能和新技能列在下方。

艺术 / 工艺（药剂）（05%）

调查员可以使用该技能辨别、混合和配制浸出液、药剂、解毒剂和致幻剂等。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**准确采集原材料，配制出来的药剂可以在市场上售卖。

※ **困难难度：**配制特别有效或昂贵的药剂，辨别稀有或异域出产的原材料。

孤注一掷的例子：替换原材料；将熬制药物的时间延长一倍；过于专心以致废寝忘食，必须做一次体质检定以避免昏倒。

孤注一掷失败的范例结果：发生爆炸，附近所有人受到 1D6 点伤害；药剂产生了和预期完全相反的效果；药剂释放出无色无味的毒气，造成 1D6 点伤害或迷幻效果。

公民（10%）

本技能表示了调查员对于罗马法律与政府的了解程度。这个技能可以用来理清罗马政治错综复杂的关系网，包括如何贿赂位高权重的人而不会冒犯他们。成功的检定可以让调查员知道某些行为合法与否。公民技能还可以让调查员了解这片地区谁给谁干活，谁欠谁的账。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**辨认出应该给谁送好处；理解法律程序。

※ **困难难度：**初来乍到就知道谁是码头上的扛把子；在被人抓现行时贿赂对方。

孤注一掷的例子：参加狂欢酒会，搜集最新的小道八卦；暗中监视；深入研究。

孤注一掷失败的范例结果：你贿赂过的人反过来勒索你；邪教徒偶然得知你的政治活动，察觉了你们的意图；你的行为被当众揭穿，受到耻笑（损失 1D10 点地位）。

驱车〔驾驭马车 / 牛车〕（20%）

技能的使用者能够驾驭单或双畜力的车辆，指挥拉车的马或牛并且照料它们。这些牲畜很可能是其他人的，除非角色是自由商人。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**在恶劣地形驱车而不伤及牲畜。

※ **困难难度：**用受伤或生病的牲畜拉车，或者在极其恶劣的路况下驱车。

孤注一掷的例子：降低行进的速度，花更长的时间抵达目的地；用绳索暂时固定车轮；徒步引导牲畜。

孤注一掷失败的范例结果：车辆受损（如轮子松掉）；牲畜受伤；乘客被甩出车子，可能还会受伤。

帝国知识（25%）

本技能说明了调查员对罗马帝国有多了解。例如帝国的历史，知识，传说，神话等。也可以回忆一些例如最近几年受欢迎的宗教，去年的角斗士冠军，罗马城是由罗慕路斯还是勒莫斯建起来的之类。非罗马本地出身的调查员亦可使用——哪怕是像库什^⑥这样未被征服的地方，人们也知道罗马的威名。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**知道帝国的大众知识；了解祭祀什么神需要什么祭品；回忆帝国全境发生的新闻。

※ **困难难度：**回想小官员、小将领的名字；说出当地所有神的名字。

孤注一掷的例子：提出问题；进行深入研究；接触禁止接触的东西。

孤注一掷失败的范例结果：你祸从口出，损失 1D10 点地位；你献上错误的祭品，触怒了神官；你忘记了赞扬主人的家族在征服高卢时的战功，冒犯了他，也使自己蒙羞。

格斗（盾）（15%）

像攻击性武器一样使用盾的能力。使用简易盾牌需要困难等级的技能检定。战斗中可以使用该技能代替闪避。

察言观色（05%）

使用该技能可以打量其他人，观察他们的行为，揣测他们的目的。

对抗技能 / 难度等级：

※ 察言观色可以用来对抗任何社交技能检

定：恐吓、话术、说服或魅惑。也可以用来识破其他人的伪装(比如使用了「艺术/手艺(表演)」)。

※ **常规难度**：揣测他人的想法或判断他是否说谎，此人的相关技能低于 50%；

※ **困难难度**：揣测他人的想法或判断他是否说谎，此人的相关技能在 50% 以上但低于 90%。

孤注一掷的例子：单刀直入地询问高度个人、私密的问题，或者直接摊牌。为了像某人一样思考、理解他们的目的，忘我地研究他们的生活。

孤注一掷失败的范例结果：你把自己的目的泄露给了目标；目标被你冒犯性的问题触怒，拒绝再和你交流，或者对你采取行动；目标和你们的敌人私通，毫不知情的你无意中泄露了自己的行踪。

外邦知识 (20%) [专门化]

该技能体现调查员对帝国之外或者帝国边远地区的人物、场所和传说的了解。这些消息往往通过流言听闻，不过也可能是从书中或者其他途径学习到的。每个特定的国度和地区要单独投入点数。不能投资作为总目的“外邦知识”。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度**：回想起地理位置；理解当地风俗；了解当地的信仰和传说。

※ **困难难度**：回想起某人的头衔和地位；辨识简单常用的土话单词；记住鲜为人知的流言或传说。

孤注一掷的例子：花更多的时间研究；提问；不停地前进，希望自己还认得路。

孤注一掷失败的范例结果：回想起了错误的信息；遭到抵制；你们迷了路或是惹了麻烦。

射击 / Ranged Weapons (可变 %)

[专门化]

该技能体现角色使用弓、弩和投石索的能力。每种专门武器要单独投入点数。不能投资作为总目的“射击”。

弓 (10%)：包括复合弓和木制短弓。

弩 (20%)：罗马弩，是（更出名的）中世纪弩弓的粗糙的原型。

投石索 (15%)：通常是一根手持或固定在物体上的皮带，用来投掷石块或者其他弹丸。

修造 [修理 / 制造] (20%)

每位调查员都能够修理或制造简单简单的设

备、船只、房顶等等。该技能不能替代专业的艺术 / 工艺技能；比如，专业的木匠可以轻易制造出远胜「修造」技能的产品（即，更耐久、更稳固、更耐用、更畅销）。

本技能可以用来进行简单的维修，但是不能用来维修盾牌和武器。调查员可以使用本技能设下陷阱、圈套之类捕捉动物和人的陷阱。可能需要工具和特别的材料。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度**：修理简单的道具，设计简单的陷阱。

※ **困难难度**：使用特殊的材料（即少见或劣质的）进行维修；制造复杂的陷阱。

孤注一掷的例子：使用任务预算之外的材料；花更多时间完成任务。

孤注一掷失败的范例结果：道具损坏，备用的材料也浪费了；道具看上去挺不错，但一到关键时刻就掉链子；你或你认识的人误触了陷阱。

地位

地位在“克苏鲁不败”当中相当于信用评级。每个职业都列出了一个初始地位范围，玩家可以在创建角色时投入本职技能点数。

调查员在社会中所处位置基本和地位等同。没有地位的人无足轻重；或者被主流社会视作罪犯，或者是出身低贱的奴隶。地位标志着调查员行走江湖的能力。

地位是个人名誉和等级的标志。它也暗示出权力的交易，但是主要体现在调查员的人脉，和接触重要人物的门路。

地位这个技能并不等同于权力交易的能力槽，不能像其他技能一样打钩提升。高地位在游戏当中是重要的资源，必须在建卡时投入技能点。每个职业都有起始的技能范围，需要投入技能点使地位值保持在范围内。

调查员的地位会随着时间变化。克苏鲁神话的调查员会滑向疯狂，这可能会导致不合时宜的怪诞举止，从而降低调查员的地位。

装备

武器和防具的范例可以在第四章找到。

调查员组织

私人的组织或协会在整个帝国中都很常见。尤其常见的是行业协会（纺织工、医生、教师、工匠等等），旨在保护同行的权益，并促进行业贸易的发展。通常这类组织都专注于本地，很少关心其他城市的事务。有些则对外界发生的事情反应更加积极，如果他们的贸易涉及货物进出口时就更是如此。

宗教组织也很常见，通常称为“执行管理委员会”，其作用是保证教派的活动，并向大众传播本教派的教义，好壮大自己的教派。为防止激进政治思想和危险教义的传播，所有此类组织都要在国家备案注册。除了大型的组织，还有小型的私人宗教集会，几个家族的人一起集会来崇拜某位神祇；举行牺牲仪式并一起聚餐。在这样的组织中，成员照顾彼此利益、在困难的时候提供支持，是很常见的。

调查员成为行会或者宗教组织的成员十分简单，但是更小的家族组织则为 KP 提供了播撒剧情和阴谋的沃土。

古代的克苏鲁神话

在这样一个迷信的国度里，克苏鲁神话将如何带来恐怖？毕竟，对于听说过无数传说，深信遥远的土地上居住着怪物的普通罗马人，邂逅一个深潜者将怎样动摇他的心智？道听途说甚至信以为真，和真正见证了这些超自然生物以后，第一手经验印证的恐怖感，是有着天壤之别的。

罗马人相信世间万物应该按照正确的次序组织起来。如果进行正确的祈祷、执行正确的牺牲，保持正常社会生活的秩序，那生活就会还不错。但是克苏鲁神话证明，秩序总会从内部开始腐朽。神话是异界存在，它超脱于任何公民的传说、迷信和信仰之外。在人们追求健康有序的同时，神话总会带来腐败和混沌。

守序的一个方面体现在对罗马皇帝和罗马诸神的崇拜。崇拜异教的神是非法的，触犯的人轻则被鄙视，重则会被处死。崇拜克苏鲁神话的邪神则意味着与社会既定的规则决裂，成为清平世界的威胁和敌人。克苏鲁神话还表明，外邦人的恐惧不是没有道理的。

罗马人还相信，他们的神是世界的组成部分，既能够为美好的事物献上祝福，也能对丑恶的事物降下灾祸。这些神是真实的存在。但是，一旦面对事实，发现他们的神不过是传说中的虚构产物，或者（更糟的）不过是因为那些神话生物太

过非人类、太过不可理喻，而用来粉饰太平的门面，普通罗马人的世界观很可能就此崩溃，迅速堕入疯狂的深渊。

剧情引子

调查员的恩主把他们召集到他拉丁乡下的别墅。他是一位富有的粮商，然而他的船队现在还没有从埃及返回奥斯提亚^⑦。他需要调查员们查明他的船队和货物到底出了什么岔子。

在奥斯提亚调查员了解到这些船只根本没有抵达。他们跋山涉水远赴埃及沙漠，才最终找到停泊在港口的船队——船员们还在等候船长归来，还有一船货物没有装。

船长是抛弃了船，躲避他轻视的人吗？他不是被一个港口上刚刚兴起的奇怪黑暗教团绑架了？粮食出了什么事？它是被贼偷了，还是船长发现了粮食中暗藏的东西，准备摧毁它呢？那些潜伏在阴影中，对消失的粮食问这问那的黑法老崇拜者，又在搞什么鬼呢？

译注：

①马可·奥勒留（121-180），罗马帝国皇帝、思想家，五贤帝的最后一位。

②赫库兰尼姆，古罗马城市，公元 79 年维苏威火山喷发被毁。

③帕提亚，即安息帝国，当时伊朗地区的国家。

④「战术」（以下列出全本《克苏鲁不败》中的说明）：说明了调查员对于战术和运用的熟悉程度。想要回忆起凯撒在高卢战役用的技能可以用「帝国」，而实际指挥一支军团士兵小队则需要「战术」。如果「战术」是调查员的本职技能，则初始值为 25%，否则为 1%。

⑤通常作农神萨图恩。

⑥库什王国，当时尼罗河上游的国家。

⑦奥斯提亚：古罗马海港城市，距离罗马约 25 公里。

Cthulhu Dark Age

克苏鲁黑暗时代

我的命运就是生活在变动的乱世风暴之中，而你也许会如同我们希望的那样，在我身后活得长久，将会遇上一个更美好的时代。遗忘的沉睡不会永远延续，当黑暗被驱散时，我们的后人会再次在先世纯粹的光芒照引下向前迈进。

——彼特拉克^①

仅仅被火光点亮的世界

古老的帝国在几个世纪以前就归于尘土，它的文化和学问也随之烟消云散。在军阀和普世教会为了新帝国的名号争执不已的同时，文化和教育在遥远的土地上、避世的修道院中继续得以传承。海盗、游牧民和异教徒的残党考验着新生王国的疆土：它们燃烧、掠夺、扩张、同化。外面的世界漆黑一片，人们对黑暗的恐惧有理有据。在这黑暗中，有着魔鬼的嘲弄与诱骗。男人们游荡到森林中，从此下落不明；女人们在赶集的路上莫名消失，孩子们被邪恶的瘟疫夺去生命。最安全的地方就是对亡命之徒和怪物敬而远之，只会在你的宗族范围内活动。

世界的剧变令人恐惧，但当太阳隐没在阴翳之下时，这却不是男人和女人躲进茅舍寻求安全的原因。不死生物、精灵、妖精和各种坏生物的传说在乡下悄然传播。有的随着人类的扩张被迫与人发生冲突，有的则在人类之前就一直在这里，也丝毫没有马上离开的打算。还有许多地方的人类之间也产生了竞争；许多人仍然遵循旧的生活方式，抵抗着教会势力伸展的触角。

那些在阴影中潜行的生物、那些和它们交流的人，并非这个世界上最可怕的事情。还有一些存在隐藏在时间的缝隙、空间的夹角当中，一般人根本无法理解这些概念，更无从用善恶衡量它们。少数勇敢的人了解了这些存在，竭尽所能（使用一切他们能用上的徒劳的办法）将它们送回来的地方。与此同时，深居在森严城堡中的残忍军阀、修道院中权欲熏心的牧师，发现了它们在自己耳边低声许下的承诺。权力、财富，只要他们同意服侍远古邪神，这些承诺全都能够兑现。

“克苏鲁黑暗时代”是 10~11 世纪欧洲背景下的克苏鲁神话恐怖设定。本指南将面向黑暗时代游戏的 KP 和玩家，提供一些范例、设定相关的特殊规则及选项。

更多的信息、规则、模组和设定建议请期待未来的《克苏鲁黑暗时代第二版》。

创建角色

在大多数情况下，角色创建和“克苏鲁的呼唤”第七版相同；有一项重要的改变——大事记的引入。大事记为区分各个调查员提供了新的途径，也可以为调查员的背景增色。掷 1D10 并查阅下

一页的大事记表。

大事记表 1D10

1	出生时带着胎膜：+10 幸运
2	出过天花：-5 体质
3	少年时被做过奴隶：+5 力量
4	体液不平衡，黏液质：+10「察言观色」，-10「说服」
5	体液不平衡，多血质：+10「话术」，-10「察言观色」
6	体液不平衡，黄胆汁质：+10「说服」，-10「聆听」
7	体液不平衡，黑胆汁质 / 抑郁质：+10「艺术 / 工艺」，-10「话术」
8	被熊或者狗挠过脸：-5 外貌
9	孩提时在精灵的山里失踪过：+5 意志
10	被“精灵的射击②”伤到：-5 体形

背景建议

使用下面的随机表可以快速给自己的调查员设定背景细节，也可以在你创造角色时提供灵感，决定角色的性格。

思想信念表 1D10

1	主是独一真神。
2	迷信。
3	忠于地上的主。
4	本地的牧师都是蠢货。
5	努力征服一切。
6	这个社会应当铲除一切邪恶。
7	崇尚旧的生活方式。
8	我的宗族就是一切。
9	金钱就是权力，我能赚多少就要赚多少。
10	外乡人都不可信。

意义非凡之地表 1D10

1	你学习的地方（如：你小屋后面的田地、领主的庭院、学徒地）
---	------------------------------

- 2 你的故乡（如：农村、集镇、繁忙的城市）
- 3 你遇到初恋的地方（如：农场、教堂、湖畔）
- 4 静思冥想的地方（如：森林里的树丛、堡垒、教堂的屋顶）
- 5 社交场所（如：领主的大厅、酒馆、父亲的家）
- 6 和你的思想信念相关的场所（如：教区堂、罗马、巨石阵）
- 7 重要之人的坟墓
- 8 你的宗族（如：农场、成长的修道院、领主的大厅）
- 9 你生活最幸福的地方（如：河流、你的教堂、训练场）
- 10 你的工作场所（如：商店、修道院、麦地）

宝贵之物表 1D10

- 1 和你最高技能相关的一件物品
- 2 你职业的必需品
- 3 你儿时的纪念品（如：幸运投石、练习用剑、汤勺）
- 4 分别的人的纪念品（如珠宝、恩惠、干花）
- 5 重要之人给你的礼物
- 6 圣遗物
- 7 你发现却叫不上来名字的东西，你在寻找答案（如：一张和你所有知道的动物都不相符的兽皮）
- 8 一件更黑暗时代的东西（比如，一个皮克特人③的被诅咒的枪尖）
- 9 一件武器
- 10 一只信得过的动物

范例职业

当年的世界和现在十分不同，但是人们的社会分工和现在没有什么大的区别。以下列出一些“克苏鲁黑暗时代”调查员可用的职业。

乞丐

你是一名乞丐，你的生命就是请求路人施舍

食物和能售卖的物品。

本职技能：艺术 / 工艺（表演），妙手④，察言观色，聆听或侦查，两项社交技能（魅惑、话术、威胁或说服），任意两项个人专长。

本职技能点数：意志 × 2 + 外貌 × 2

地位：0-10

牧师

你是富裕人家的孩子，或者是被教会的人相中的聪颖的农家子弟。你在主教区或者修道院中受到过正规的宗教教育。现在你是为伯爵或主教工作的秘书、管理员、律师或者建筑师。

本职技能：魅惑，图书馆，说服，外语（拉丁语），本国知识，宗教，读写（拉丁语或本地语文），任意一项个人专长。

本职技能点数：教育 × 2 + 意志或外貌 × 2

地位：9-99

卫兵

你在教会城市为主教和贵族工作。在和平时期，你没有什么事做，只有锻炼武器技巧和保持体形。

本职技能：格斗（斗殴），格斗（枪），聆听，本国知识，骑术，侦查，投掷，任意一项个人专长。

本职技能点数：力量 × 2 + 敏捷 × 2

地位：9-30

治疗师

你在外乡人眼中和一般村民没有什么两样。但是村民更加清楚：你的导师赋予你无形世界的力量。村民们到你的小屋寻求治疗或者药剂，或者寻求夫妻生活、生儿育女的建议，祈求降雨，或者用眼神诅咒。小心村里疑神疑鬼的牧师！

本职技能：艺术 / 手艺（药剂），急救，察言观色，聆听或侦查，自然学，神秘学，任意两项个人专长。

本职技能点数：教育 × 4 或意志 × 4

地位：9-45

隐士 / 异教徒

你是一个弃儿、流浪汉，是一个受梦想和愿望驱使的人。你绝不放过奇怪的线索和令人迷惑的想法。你要么躲藏在深山老林之中，要么住在隐蔽的村庄里。

本职技能: 察言观色, 聆听或侦查, 自然学, 神秘学, 说服, 宗教, 潜行, 任意一项个人专长。

本职技能点数: 意志 $\times 4$

地位: 0-30

商人

你居住在城市或教会城市郊外。你靠捣鼓账本和代理商务赚钱。你从蛮荒的国度进口酒品、异域香料和丝绸, 把它们卖给臭架子贵族们。如果你不是基督徒, 你可以做货币兑换和放贷的业务。

本职技能: 会计, 魅惑, 话术, 外邦知识, 外语, 读写, 任意两项个人专长。

本职技能点数: 教育 $\times 4$

地位: 9-65

18

僧侣 / 修道士 / 修女

你生活在修道院, 在寂静和祈祷声中过着简单的生活。在祈祷和唱诗以外的时间, 你要做家务, 或者抄写修道院的图书馆中那些艰涩的手稿。你是修道会的一分子, 不能拥有个人财产; 但是如果得到特殊的许可离开修道院, 你总是能得到其他修道院的热情款待。

本职技能: 艺术 / 手艺或科学(任一), 图书馆, 聆听, 外语(拉丁语), 宗教, 手语, 读写(拉丁语), 任意一项个人专长。

本职技能点数: 教育 $\times 4$

地位: 9-45

学者

你来自修道院或者都教会学校。知识是神圣的, 而你则是知识的收集者和传授者。你的时间都用来阅读经典著作、著书立说和教育他人。在教学活动之余, 你还可能以充足的理由参与政治事务。

本职技能: 图书馆、神秘学, 外语(拉丁语), 本国知识, 说服, 科学(任一), 读写(拉丁文), 任意一项个人专长。

地位: 9-45

(自由) 战士

你是专业的战士, 或是大胆的“自由职业”冒险者, 或被军阀雇佣。你最为骄傲的财产是马匹、武器和锁子甲。

19

本职技能: 格斗(斗殴), 自然学, 本国知识, 骑术, 追踪, 任意两项格斗专项, 任意一项个人专长。

本职技能点数: 教育 $\times 2 +$ 力量 $\times 2$

地位: 9-65

樵夫 / 渔民

樵夫以森林为生; 你可能是猎人、采蜜人或者是烧炭人。渔民则是居住在湖边或海边的渔村。

本职技能: 艺术 / 工艺(一种), 聆听或侦查, 自然学, 导航, 行舟或追踪, 游泳或潜行, 投掷, 任意一项个人专长。

本职技能点数: 教育 $\times 2 +$ 智力 $\times 2$

地位: 0-25

技能

在黑暗时代, 人们依靠自己的技能才能活下来。参考后附的“克苏鲁黑暗时代”角色卡以了解该设定下所有可用的技能。不同于标准“克苏鲁的呼唤”游戏中的技能和新技术列在下方。

艺术 / 工艺 (药剂) (05%)

见第一章的同名技能。

驱车 (20%)

见第一章的同名技能。

格斗 (盾) (15%)

见第一章的同名技能。

察言观色 (05%)

见第一章的同名技能。

外邦知识 (20%) [专门化]

该技能体现调查员对本国之外的人物、场所和传说的了解。这些消息往往通过流言听闻, 不过也可能是从书中或者其他途径学习到的。每个特定的国度和地区要单独投入点数。不能投资作为总目的“外邦知识”。

其他内容见第一章的同名技能。

本国知识 (20%)

该技能表明调查员对自己出身国家的人民、土地和传说有多了解。这些信息通常是靠流言和传统推断的。这技能对于了解自己老乡的传说和迷信时特别有用。使用该技能可以确定地方的名号、人们说的方言、统治这片土地的领主，还有当地的迷信。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度**：回想起本地传说的相关信息；理解当地风俗。

※ **困难难度**：辨认外国领主的纹章；回忆非常模糊的事实或传说。

孤注一掷的例子：花更长的时间（废寝忘食地）聆听和观察；在村里和更多当地人交谈。

孤注一掷失败的范例结果：回想起了错误的信息；遭到抵制；你们迷了路或是惹了麻烦。

射击 / Ranged Weapons（可变 %）

〔专门化〕

该技能体现角色使用弓、弩和投石索的能力。每种专门武器要单独投入点数。不能投资作为总目的“射击”。

弓（10%）：包括威尔士长弓和短弓。

弩（20%）：弩本质上是固定在轴上的弓，通过扭力机构来拉动。

投石索（15%）：通常是一根手持或固定在物体上的皮带，用来投掷石块或者其他弹丸。

修造（20%）

见第一章的同名技能。

宗教（20%）

宗教表明调查员对他信仰的宗教或其他宗教的了解有多深。该技能用来确定节日的时令、回忆圣人的名号、了解教堂内的禁忌等，同样它也能用来识别异教的符咒、仪式地点和土俗神。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度**：了解罕见节日中的正确举止；叫出不常见圣人的名号。

※ **困难难度**：对你从来没参加过的节日了解其正确举止；将一切圣人名号倒背如流，即使是默西亚王国⑤不甚知名的圣人也要算。

孤注一掷的例子：提出问题；夸张地打量他人；接触禁止接触的东西。

孤注一掷失败的范例结果：你祸从口出，损失 1D10 点地位；你信口开河，触怒了主教；你

模仿的人故意出差错来让你难堪。

地位

地位在“克苏鲁黑暗时代”当中相当于信用评级。每个职业都列出了一个初始地位范围，玩家可以在创建角色时投入本职技能点数。

调查员在黑暗时代中所处的位置基本和地位等同。没有地位的人无足轻重；或者被主流社会视作罪犯，或者是出身低贱的奴隶。地位标志着调查员行走江湖的能力。

在黑暗时代孤立的乡村之中，地位是个人名誉和等级的标志。它也暗示出权力的交易，但是主要体现在调查员的人脉，和接触重要人物的门路。

地位这个技能并不等同于权力交易的能力槽，不能像其他技能一样打钩提升。高地位在游戏当中是重要的资源，必须在建卡时投入技能点。每个职业都有起始的技能范围，需要投入技能点使地位值保持在范围内。

黑暗时代大多数时候不会使用货币交易，而是以物易物；但是，了解调查员的经济实力十分有必要。比如调查员能不能雇得起一队保镖，护送他去伊克姆修道院⑥朝圣？

调查员的地位会随着时间变化。克苏鲁神话的调查员会滑向疯狂，这可能会导致不合时宜的怪诞举止，从而降低调查员的地位。

安德烈斯是弗雷德里克五世⑦的私生子，长相平平，身无长物。但是，他在社会上却出尽风头，因为他认识无数重要人物。于是这个技能可以表示他在放贷人手中借到钱、或者虚张声势地骗过伯爵私宅保镖的难度。他的地位会因为壮举和丑闻而升降。在特殊情况下，KP 可能会要求地位检定来取代魅惑、话术、威胁或说服的检定。

可选规则：多重地位

调查员既可以在所有场景中都使用相同的地位，也可以在不同的团体、组织和居住点中拥有不同的地位。

一般来说，这需要更多的记录，所以建议只有在有多个主要团体和组织的长战役中才使用此规则。

装备

武器和防具的范例可以在第四章找到。

调查员组织

宗族指的是单独的家庭或者大的社会单位，比如整个村子或者领主的城堡。宗族的概念在黑暗时代相当重要。如果没有宗族，就没有足够的资源。人们在黑暗世纪很难做到自给自足，所以整个宗族的人都一起劳作，保证人手足够。但这并不意味着一个人人都能得到满足的乌托邦。战斗、争论和勾心斗角仍然存在！相对地，存在着一个“自助”的宗族组织，他们没有义务帮助不属于特定宗族的人。一个小村庄可能也有好几个宗族，有时互相交恶，有时互相协助。

宗族也建立了经济和情感上的援助体系。如果一个人病了，宗族里的其他人会帮助他的家庭，提供食物甚至劳力。如果一匹马跛了没办法耕田，其他农民可能会把自己的马借给这个不幸的农夫，以帮助他。

宗族发展的结果是世仇概念的产生。在世仇的概念中，家庭、家族甚至宗族这样的社会结构，都有权在其成员受伤或被杀后寻求复仇。这伤害并不一定是物理上的，侮辱和盗窃都可能是世仇的起因。虽然在创造这一概念时，对如何复仇有着详细的规定以避免暴力，但是世仇将宗族一分为二，双方无视限制，流血冲突持续几代人的，也并不少见。

黑暗时代的克苏鲁神话

在现代对克苏鲁神话有所了解的人们，意识到它们的触角伸展得超出时间和空间之外。因为它们的存在，人类引以为豪的真理和科学变得一文不值；因为它们的存在，许多宗教的根基也被瞬间瓦解。这使得 KP 描述克苏鲁神话非欧几里得的恐怖轻而易举。许多现代人，甚至是 1920 年代、维多利亚时代的人，都拥有足够的科学的世界观，当有东西动摇它的时候才能造成疯狂。而对于一个生活在科学世界观尚未形成的时代的角色，玩家扮演起来会更加困难。

在黑暗时代，所谓的永恒科学法则还没有稳定，世界观是以宗教为指导方针建立起来的。但这不代表黑暗时代的人愚昧。他们通过经验、讨论、学习，对他们的世界已经有了完全的了解。然而，克苏鲁神话却无法这样融入世界。克苏鲁神话对

人的信仰不是一点点地剥蚀，而是一下下地挖掘，直到它崩溃成怀疑和不信任。鉴于黑暗时代的宗教背景，目击神话存在的人们，很可能依照他们的世界观将它描述成恶魔、魔鬼、天使或幽灵，而不是外星人和地外生物之类。

[21]

剧情引子

石匠妻子的尸体被发现漂在河里。谣言蜂起，都说她的尸体上有着恐怖的豁口。疤脸的艾菲尔从北方归来，她是被他杀死的吗？据说河上游的洞穴里住着“河中老人”，会是他做的吗？会是他的丈夫奥夫兰，喝醉以后做的吗？

现在尸体已经失踪，轮到调查员出场了。他们要搞清她的死因，还有为什么她的尸体在下葬之前就被盗走亵渎。村子里的气氛岌岌可危，邻里之间已经开始互相谴责，发展成斗殴已经不需要多少时间了。

译注：

①弗兰齐斯科·彼特拉克 (1304-1374)：意大利学者、诗人，被称为“文艺复兴之父”。

②精灵的射击 (elfshot)：对风湿、关节炎、肌肉痉挛等导致疼痛的迷信解释。

③皮克特人：居住在苏格兰的古民族。

④原文作「藏匿」(Conceal)。

⑤默西亚王国：不列颠七国时代的盎格鲁人王国。

⑥伊克姆修道院 (Exham Priory)：洛夫克拉夫特在小说《墙中之鼠》中描述的修道院。

⑦弗雷德里克五世：历史上真的存在过这么一个人，生于 1723 年，卒于 1766 年，是丹麦国王。

Mystic Iceland

神秘冰岛

挪威之西有一岛，汪洋惊涛四面环之，名为冰岛。秽恶不堪居，惟因异闻及奇物，难以置信，遂成奇迹之地。

——萨克索《丹麦史》（格拉玛提库斯，13世纪）^①

冰岛萨迦时代

这是公元 930 年，人们首次定居在这个国家的 60 年之后。在集会平原上，来自冰岛 36 个部落的首领聚集在法律之石周围。有的人在火山岩地、冰川和山岭之间跋涉了数星期才来到这里。

首位讲法人赫拉凡·海因孙②宣布，这片土地必须制订法度，而不再是蛮荒无法之地；随即首次宣读了新制定的法律条文。这一事件标明了冰岛议会的成立，也标志着冰岛自由邦的独立。

什么是神秘冰岛？

神秘冰岛是“基本角色扮演游戏③”的扩展设定，用来模拟冰岛萨迦和冰岛童话故事类的游戏。对于希望在这片奇特神秘的土地上探险的 KP，本章提供该设定的概述，和如何在“克苏鲁的呼唤”中使用它的指导。

萨迦时代的冰岛是“克苏鲁的呼唤”的好时代。它远离大陆，冬季漫长而黑暗，即使是最勇敢的战士之魂也会在这冬夜之中被冷冻。

环绕冰岛的大海挤满了怪物。有些是令人恐怖的庞然大物，能用强大的触手将船只拖进波涛之中；有些则长相令人不安，如同畸形的人类，从大海深处而来，蹒跚登上多岩的海滩。在陆地上，人所共知的不死者离开坟墓在田野里游荡，攻击那些蠢到敢在冬夜旅行的人——那冬夜像巫师的心一样冰冷，而且还要更黑暗一倍。在山脉和火山之下暗处探险的人，还会发现更糟的东西，许多古代的秘密从人类诞生之前就已掩埋在其中。

社会和议会

族长、自由地主宣誓对首领效忠，后者则在法律纠纷和暴力冲突中帮助他们。首领的位置需要相当的实力，只有追随者愿意听从他，他才能拥有权力。追随者们随时可能声讨一个首领，并宣布支持另一首领。

冰岛是中世纪欧洲唯一由一群自由民而非国王统治的国家。宗族之间的冲突在每天春天召开的集会上解决，全国分为四个区域召开。解决不了的事情、或者被认为非常重要的事情会转到每年夏天的全国议会上讨论。

货币系统

冰岛人不使用银币等货币，而是用诸如牲畜、乳品等实物交易。最重要的交易品是简朴的羊毛衫，称为“瓦德麦尔④”。交易的基本单位是“厄尔”，每个厄尔相当于一件瓦德麦尔中手肘到第二指节的长度（约 50 厘米或 20 英寸）。

范例交易表（厄尔）

羊毛大衣	8
牛	80
马	80
男奴	120
女奴	80
带农庄的农场	4200
维京龙头船，18 桨座，配有桨和帆	16000
阔剑	1200
链甲衫	2400
1 马克纯银（24 格令）	240
1 马克纯金（24 格令）	1920

24 野兽、精灵和巨魔

当移民来到时，北极狐和田鼠是岛上唯二的兽类。有时独居的北极熊会从格陵兰踩着浮冰来到冰岛北部。

精灵，有时也叫做“隐藏人”，据说和挪威的移民居住在一起。普通人看不见他们，只有当他们愿意现形时才能看得到。他们和挪威移民一样靠农业和渔业为生。有时他们会和普通人谈情说爱，最后一起到隐藏的世界中生活。一般认为精灵是和善的生物，但是能用强大的魔法诅咒想做坏事的人。

精灵也并非都是善类。有些从“精灵世界”阿尔夫海姆（冰岛语 Álfheimur）来探险远征的妖精常常会对粗心大意的目击者造成巨大的伤害。

冰岛的巨魔居住在山岭、洞穴、悬崖尤其是鸟峭壁上。他们和人类一样有社会性，组成小团体或家庭单位。他们捕鱼、耕作，驯养巨型的牲畜。尽管大家认为他们是可怕残忍的生物，但他们通常住在邻近农场的山里，相安无事。他们会以同等的礼数回报善意的人类，伤害他们则会招致可怕的报复。

更西边的土地

冰岛人分别于 985 和 1000 年移民格陵兰岛和文兰^⑤。格陵兰岛拥有两座大型定居点，每个都由数百个农场组成。文兰的殖民地则要小得多，并且不断遭受本地的斯赖林加（冰岛语 Skrælingar “穿皮衣的人们”）和邪恶怪异生物的侵扰。

冰岛的神话存在

冰岛皈依基督教远比其他北欧国家要晚。官方在 1000 年接受了基督教，但大多数民众依然信奉异教。冰岛的第一任主教要到 1056 年才产生。许多秘密教徒为了逃离迫害，从基督教的故乡如斯堪的纳维亚、不列颠或者欧洲其他地方移居到异教的冰岛。

※ 洛基教团

北欧神洛基，据说是奈亚拉托提普千百面相之一，并不是公开的崇拜，但是在冰岛，这教团在首批移民从挪威抵达时就开始传播了。这位混乱、破坏、背叛和谋杀之神常常在梦里和信徒讲话，用权力的承诺和肉体的快乐诱惑他们，指引他们去做狡猾的事情。

※ 火山教团

有些教团自称早在希柏里安时代^⑥就存在了。这些团体崇拜的神祇有克图格亚、加塔诺托亚和札特瓜等，据信和岛上众多的活火山有关。

※ 伊塔库亚教团

冰岛北部的一小批人崇拜北风之神伊塔库亚，都是出于一个冰岛人的指引。他在文兰生活了许多年，从一个衰落的斯赖林加部族中了解了这个信仰。

魔法

许多魔法知识和咒语相关，包括将北欧如尼文连缀成奇怪的形状，吟诵有魔力的语句。传说如尼文是奥丁赠予人类的礼物，还有些传说称，在远古时代、几百个冬天或者更久之前，人们对如尼文咒语的知识可谓深不可测，但是绝大多数都早已被遗忘。人们对使用魔法的巫师和术士因为法力而敬畏有加，但通常顺其自然，除非发现他们用法力伤害别人。

疯狂

疯狂的调查员基本上得不到什么治疗。冰岛没有疯人院、专门的治疗师甚至萨满。任何开始做出奇怪不寻常行为的人都可能被认为中了魔法的诅咒。接近疯狂的人通常会把错给推到别人的身上来达成某种意义上的复仇。

角色创建

在大多数情况下，角色创建和“克苏鲁的呼唤”第七版相同。这里提供一些使角色适应设定的调整指导。

姓名

你的调查员应当有一个维京味十足的名字，显示出他或她的天性。当你选择了一个名字以后，为调查员的父亲再选择一个男子名。冰岛人的命名传统是父传子，人们没有代代相传的姓氏，男人在自己的名字后面加父亲的名字 + “-sson”（替代 -ur 结尾），女人在后面加父亲的名字 + “-sdóttir”。比如，冰岛探险家莱夫·埃里克松 (Leifur Eiríksson) 意思就是“莱夫，埃里克的儿子”，他的姐妹弗莱迪丝·埃里克斯多提尔 (Freydís Eiríksdóttir) 则意为“弗莱迪丝，埃里克的女儿”，他们的父亲埃里克·索尔瓦德松 (Eiríkr Þorvaldsson) 意为“埃里克，索尔瓦德的儿子”。

25

常用男子名

1. 埃吉尔 /Egill（吓人的）
2. 尼奥尔 /Njáll（英雄）
3. 贡纳尔 /Gunnar（战斗）
4. 赫劳普尔 /Hráppur（聪颖）
5. 斯蒂德拉 /Sturla（狂暴）
6. 沃居尔 /Vöggur（小个子）
7. 比奥恩 /Björn（熊）
8. 斯韦恩 /Sveinn（男孩）
9. 格里米尔 /Grimur（面具）
10. 赫拉芬 /Hrafn（乌鸦）

常用女子名

1. 奥斯特丽巨尔 /Ástriður（热情）
2. 伊斯杰巨尔 /Ísgerður（冰冻的山崖）
3. 杜法 /Dúfa（鸽）

- 4. 乌尔夫希尔迪 /Úlfhildur (猎狼)
- 5. 贝尔迪斯 /Bergdís (拯救女神)
- 6. 维格迪斯 /Vigdís (杀戮女神)
- 7. 哈尔多拉 /Halldóra (索尔之锤)
- 8. 因居恩 /Íngunn (国王的爱人)
- 9. 比尔娜 /Bírna (母熊)
- 10. 诺特 /Nótt (夜晚)

昵称

- 1. 凶狠
- 2. 熟练
- 3. 勇敢
- 4. 智慧
- 5. 愚钝
- 6. 幸运
- 7. 思想深刻
- 8. 被诅咒
- 9. 远行
- 10. 嗜麦酒

背景建议

使用下面的随机表可以快速给自己的调查员设定背景细节,也可以在你创造角色时提供灵感,决定角色的性格。

思想信念 / 是……神的信徒表 1D10

1-3	托尔, 雷神
4-5	弗雷, 丰饶之神
6	奥丁, 战神、魔法和诗歌之神
7	弗蕾亚, 爱与美之神
8	尼奥尔德, 海神
9-10	白基督 (耶稣基督)

重要之人表 1D10

1	首领
2	配偶
3	结义兄弟或姐妹
4	父母
5	亲兄弟姐妹
6	亲属, 亲戚
7	神庙的神官

8	旧友老冤家
9	孩子
10	奴隶

意义非凡之地表 1D10

1	南方的沙漠
2	活火山
3	国家议会
4	首领的房子
5	人们一起洗浴的温泉
6	大冰川
7	死亡崖
8	祖先的坟茔
9	格陵兰的农场
10	文兰的农场

宝贵之物表 1D10

1	银手镯
2	饮酒用的角
3	雕着魔法符文的骨头
4	名为“断腿者”的宝剑 (或者其他名字)
5	雕花的床架杆
6	奶牛
7	在海上导航用的日晷
8	木箱子
9	一匹快马
10	一艘商船或战船

职业

社会小而分散, 没有城镇和村庄, 也没有欧洲其他地方那样拥有能让人们成为工艺或其他专业人士的条件。

为反映冰岛中世纪社会的这一独特特征, 所有调查员在创建时都不受职业模板的限制。即, 所有调查员都能得到合计 $EDU \times 4 + INT \times 2$ 的技能点数并分配到任意技能上。

技能

参考后附的“神秘冰岛”角色表以了解该设定下所有可用的技能。不同于标准“克苏鲁的呼唤”游戏中的技能和新技能列在下方。

艺术 / 工艺（耕作）（05%）

该技能表示顺利经营农场的的能力，包括畜养动物、种植各种庄稼、如何高效使用自然的馈赠，如河流和海洋中的渔场。在每个季节结束时（冰岛每年只有两个季节：夏天和冬天，每个季节半年），每名角色必须进行常规难度的「耕作」检定。若成功，角色获得2点地位。失败的角色失去2点地位。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**解决普通的庄稼和牲口的问题；捕鱼或打猎。

※ **困难难度：**在你的牲口折损大半的情况下捱过极寒的冬天；在冰岛艰苦的夏天种植外来的作物。

孤注一掷的例子：进行牺牲仪式，向神祈祷丰收；花更多的时间打理庄稼；让你的奴隶更努力工作。

孤注一掷失败的范例结果：奴隶反抗你；给神的祭品太多，以至于剩余的牲畜不够你和家人填饱肚子，而且神并不肯回应你的祈祷；你的庄稼歉收，储备不足以支持一冬。

艺术 / 工艺（诗歌）（05%）

吟咏洞察人心或慷慨激昂的诗歌的能力。冰岛萨迦时代的许多传奇人物，甚至一些伟大的战士，都有很深的诗歌造诣。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**宣读诗歌尝试转变某人对你的态度；通过诗歌引诱异性。

※ **困难难度：**宣读诗歌赞扬首领或者国王，使他赦免你的小罪过；让所有人放下他们手头的工作听你唱歌。

孤注一掷的例子：从草稿开始重新作诗；通过贬低自己，让诗歌的主角更加高大全。

孤注一掷失败的范例结果：听众觉得被你的诗冒犯了；你被逐出宴会厅；某人觉得自己被严重伤害，向你挑战，要求决斗。

格斗（盾）（15%）

像攻击性武器一样使用盾的能力。使用简易盾牌需要困难等级的技能检定。战斗中可以使用该技能代替闪避。

察言观色（05%）

使用该技能可以打量其他人，观察他们的行为，揣测他们的目的。

对抗技能 / 难度等级：

※ 察言观色可以用来对抗任何社交技能检定：恐吓、话术、说服或魅惑。也可以用来识破其他人的乔装（或者是使用艺术 / 手艺（表演））。

※ **常规难度：**揣测他人的想法或判断他是否说谎，此人的相关技能低于50%；

※ **困难难度：**揣测他人的想法或判断他是否说谎，此人的相关技能在50%以上但低于90%。

孤注一掷的例子：单刀直入地询问高度个人、私密的问题，或者直接摊牌；为了像某人一样思考、理解他们的目的，忘我地研究他们的生活。

孤注一掷失败的范例结果：你把自己的目的泄露给了目标；目标被你冒犯性的问题触怒，拒绝再和你交流，或者对你采取行动；目标和你们的敌人私通，毫不知情的你无意中泄漏了自己的行踪。

读写（01%）〔专业化〕

阅读、书写某种文字的能力。比如拉丁文和维京如尼文等。

神秘学（20%）

实际上和“克苏鲁的呼唤”中标准的神秘学技能等效。这里这个技能体现的是角色对传说、迷信和民间故事的知识。人们往往在漫长冬季的营火边分享有关传说生物的故事。

预言（00%）

通过占卜看到未来的能力，方法包括分析内脏、如尼符文或者观察自然的某些特征。只有意志80以上的角色才能在本技能分配点数。预言的性质、关注内容和真相由KP决定。建议预言的检定由KP秘密投掷，因此预言检定不能孤注一掷。

※ 成功度（指导）：

大失败：预言完全不准确，可能和其他的内容混淆；如果按照预言行动，厄运将降临到他们

的头上。

失败：无法窥见任何未来。

常规或困难成功：一个关于未来的梦境或景象。

极难成功：清晰的关于不久的将来的梦境或景象；获得该预知的角色可在未来的任意一次检定中获得一个奖励骰。

射击 /Ranged Weapons (可变 %)

〔专门化〕

该技能体现角色使用弓、弩和投石索的能力。每种专门武器要单独投入点数。不能投资作为总目的“射击”。

弓 (10%)：紫杉、桤木或榆木制成的维京弓，和铁制的箭头。

矛枪 (05%)：维京战矛长 2-3 米，刃长 20-50 厘米。

投石索 (15%)：通常是一根手持或固定在物体上的皮带，用来投掷石块或者其他弹丸。

[28]

本地知识 (1/2 INT%)

体现角色对本地的人民和地理特征的了解程度。通常这种知识限于人物的家乡；但是也存在这之外的其他专门化知识。

对抗技能 / 难度等级：

※ 常规难度：知道谁是这里的首领；宗族的领地边界在哪里；主要的路线。

※ 困难难度：知道特定的农夫的名字；某个特定的农庄的范围；秘密或被遗忘的路线。

孤注一掷的例子：询问；到前方侦察，看自己有没有新的收获。

孤注一掷失败的范例结果：你冒犯了重要的人物（失去 1D4 点地位）；你侮辱了他人，他们要求与你决斗；你完全迷路了，撞到了某人或者什么东西的巢穴里。

灵视力 (01%)

虽然很少见，有些人具有看到另一个世界的天赋。灵视允许使用者看到灵魂世界并能够交流。

对抗技能 / 难度等级：

※ 常规难度：与某人的动物守护灵交流（半独立的灵魂，跟随着某人，可能在他的梦中出现，对未来做出警示）；看到魔法生物或灵魂的存在迹象。

※ 困难难度：在精灵不想被看到时看到他们；

看到精灵的房屋和牲畜；在某人尚未到来时看到他的动物守护灵到来。

孤注一掷的例子：用一段时间集中精神，忽视你周围发生的一切事情；在你的眼睛上敷上由各种药草调制的药膏。

孤注一掷失败的范例结果：你吸引了敌对的精灵或灵魂的注意；你的视野在几个小时内都混沌不清；你相信某些平凡无奇的事物，比如一块大石头，寄宿着神奇的存在，但是实际上并非如此。

滑雪 (25%)

使用滑雪板在冰和雪上移动的方法。滑雪是常见技能。长距离滑雪时还会用到滑雪杆。

地位 (00%)

地位在“神秘冰岛”当中相当于信用评级。它象征调查员在冰岛伙伴当中多受尊重，他或她的名望、财富、社会中的位置，是名望的大致量度。

在创建角色时，要分配角色点数给地位。高地位在游戏当中是重要的资源，必须在建卡时投入技能点。下表列出达到每个社会地位所需的地位点数。

「地位」值	社会地位
00	罪犯或流浪者
01-05	奴隶
06-10	被释放的奴隶
11-20	佃农
21-80	农场主
80-99	首领
100	讲法人

地位不会在幕间成长时增加，而是通过完成冒险，做出功绩，让社会的眼光重新审视你们的角色。地位也可以通过积攒财富增加。

调查员在社会中所处位置基本和地位等同。任何可耻的事情都会广为传播，角色如果没有因此做出补偿，根据 KP 的决定不同，可能会失去 1D4 到 1D10 点地位。

克苏鲁神话的调查员会滑向疯狂，这可能会导致不合时宜的怪诞举止，从而降低调查员的地位。

对抗技能 / 难度等级：

※ 常规难度：被首领或国王邀请进入大厅；

让人相信你说的话；让别人想起你完成的功绩。

※ **困难难度**：尝试迫使某人在法庭上支持你；成功加入维京远征队。

孤注一掷的例子：出手大方地给人送礼；夸大你的成就；在争端中做出危险的让步。

孤注一掷失败的范例结果：双方一言不合，开始打架；你中了圈套。

设定特殊规则

幸运

维京时代的人有一个根深蒂固的想法，就是一个人出生时，他的幸运的总量就已经确定了。他这辈子可以使用这些运气，但是无法增加。为反映这一信念，应当使用“克苏鲁的呼唤”中使用幸运的规则，但是消耗的幸运点数无法回复。

耗尽了自己幸运点数的人会被认为是不幸的人。这些人被认为已经“经历过了”自己的命运，一定离死亡很近了。人们倾向于躲避任何不幸的人，因为他们肯定会招来灾祸和死亡。

装备

神秘冰岛中使用最广泛的武器是战斧、阔剑、矛枪、砍刀⑦、弓和戟 (Atgeir)。软皮革以外的防具很少有人穿。只有富有的农场主和首领能拥有链甲罩衫。

武器和防具的范例可以在第四章找到。

范例怪物

乌特比聚儿 (Útburður)

在维京时代的冰岛社会，新生儿的父亲有着选择的特权：他是获得名字、活下来加入家庭生活，还是被遗弃在外面自生自灭。在饥荒的时期，家里已经没有足够食物的时候，或者孩子生下来有畸形的时候，不少父亲会选择后者。这些被遗弃的孩子在几十年以后可能会变成叫做乌特比聚儿的不死怪物重返人间。

乌特比聚儿是痛苦的灵魂，它执意要诅咒婴儿时抛弃自己的家庭，杀死或逼疯他们。它是有形的灵魂，可以长成任何年龄的正常人类的样子，

但是通常它会以六岁左右小孩的形象出现。开始它可能会隐瞒自己的真实身份，以混入家庭房屋中。一旦进入房中，它便展现自己真实的可怕外表并且攻击在场的所有人。

直射的月光可以照射出乌特比聚儿的本体。发现自己被乌特比聚儿跟随的调查员可以进行一次困难难度的「侦查」检定。如果成功，一束月光将会穿过云层，让调查员目睹乌特比聚儿的真面目——一具腐朽的尸体。

乌特比聚儿十分凶悍，没有什么能阻止它复仇。即使它的父母早已归天，它仍然会找到抛弃自己的家庭，试图消灭其余的成员——兄弟姐妹、叔叔婶婶、侄子侄女等等。

如果摧毁了乌特比聚儿的肉体，它会融化消失，但是第二天晚上又会回来，也许变成不同年龄的形象，试图欺骗家庭成员让它接近。要想永远消灭乌特比聚儿，让它的灵魂安息，唯一办法是找回婴儿的尸骸，并为其举办遵循家庭信仰（基督教和异教都可以）的葬礼。

乌特比聚儿，弃婴的有形灵魂

STR 105 (4D6+6 * 5)

CON 80 (3D6+6 * 5)

SIZ 65 (2D6+6 * 5)

INT 50 (3D6 * 5)

POW 5 (5)

DEX 50 (3D6 * 5)

耐久值：14

平均伤害加值：+1D6

平均体格：2

魔法值：10

MOV：9

攻击

每轮攻击次数：1

格斗 60%(30/12)，伤害 1D4+ 伤害加值

闪避 25%(12/5)

防御：无。

理智损失：看到一个乌特比聚儿的真实形态，损失 0/1D6 点（家庭成员损失 1/1D8 点）；听到乌特比聚儿来自冥界的痛苦哀号，损失 0/1D4 点。注意角色每次遭遇乌特比聚儿都会继续损失理智值，即使已经损失了超过 8 点，直到他陷入临时疯狂为止。

食尸猫 (Ghoul Cat)

这是一种巨大凶猛的黑猫，在异教徒的埋葬

地和教堂的墓地里打洞，扯碎里面的尸体并吃掉，以此为生。在冰岛，有关这种生物的故事已经被传说了几个世纪，有些传说中说食尸猫从来没有袭击过活物。

其实，这些大猫并不是冰岛的原生动物，甚至不是地球的动物。它们是在 860 年前后，由一个随第一批移民来到冰岛的巫师带来的。为了安顿下来实行黑魔法，并且逃避对他的窥探，他在洞穴迷宫深处找到了一个希柏里安前哨站的废墟。在古老的废墟之中，他发现了一个卷轴，里面承载着强大的魔法知识。靠着卷轴中描述的一种药剂酿造法，他找到了一条去往幻梦境的道路。不光如此，他还发现了召唤与束缚 L'gy'hx（天王星）猫的方法，用来实现他地球上的邪恶目的。

束缚咒语和长期在地球逗留腐化了这些野兽的习性，使它们虚弱，只能靠食腐维生。但它们依然是危险的敌人。

它的外观是巨大的猫，有大狗那样大小，身体覆盖着纯黑色的革质厚皮，用一组环绕头部像角一样的器官探测远方的环境能量，比如热量。

它们可以说人类的语言，说话时的声音好像石头在互相摩擦。人们也许可以和食尸猫交涉，打破将它束缚在地球上的咒语，交换它的帮助和知识。束缚咒语要求食尸猫必须为人类执行一项任务。因为巫师远在下达任务之前就已不知去向，它们仍然在等待着有人能够指挥自己。食尸猫阴险狡诈，会歪曲受到的任何命令以达成自己的目标。和食尸猫交易又食言的人将尝到它迅速而可怕的报复。

食尸猫，咒语束缚的天王星猫

STR 55 (3D6 * 5)

CON 35 (2D6 * 5)

SIZ 55 (3D6 * 5)

INT 35 (2D6 * 5)

POW 55 (3D6 * 5)

DEX 85 (2D6+10 * 5)

耐久值：9

平均伤害加值：无

平均体格：0

MOV：9

攻击

每轮攻击次数：2

扫尾 45%(25/10)，伤害 1D10

爪抓 45%(25/10)，伤害 1D6+2

牙咬 35%(20/8)，伤害 1D8

闪避 25%(15/6)

防御：2 点革质表皮。

技能：梦境学问 ⑧ 20%，跳跃 80%，潜行 70%，侦查 70%，追踪 85%。

理智损失：看到一头食尸猫损失 0/1D4 点。

译注：

①萨克索·格拉玛提库斯 (Saxo Grammaticus) (约 1150- 约 1220)：丹麦历史学家、神学家和作家。他编纂了第一部丹麦通史《丹麦人的业绩 (Gesta Danorum)》(约 1200 年成书)。

②赫拉凡·海因孙 (Hrafn Hængsson)，10 世纪冰岛法学家与牧师。

③基本角色扮演游戏 (Basic RolePlaying)：“克苏鲁的呼唤”的母规则。

④ Wadmal, 原文作 Vadmal, 冰岛语 Vaðmál.

⑤ Vineland, 原文作 Wineland.

⑥希柏里安时代 (Hyborian Era)，罗伯特·欧文·霍华德在《蛮王柯南》中描述的时代，距今一万两千年。

⑦日耳曼砍刀 (Seax)，原文作 Sax.

⑧在幻梦境章详述。

Swords and Arrows

剑见箭

——克苏鲁不败、黑暗时代与神秘冰岛的关键战斗规则

古代的战斗凶险而血腥。四肢会被斩断，伤口会溃烂，人们的死亡十分惨烈。大多数情况下，“克苏鲁不败”、“克苏鲁黑暗时代”和“神秘冰岛”的战斗和标准“克苏鲁的呼唤”相同，只是加入了盾，并且用「射击」（译注：Ranged Attack）替换了原来的「射击」（译注：Firearms）技能。以下简要列出应用这些设定进行第七版“克苏鲁的呼唤”游戏时，战斗规则的主要不同点。

防具

防具在战斗中占有很重要的地位。注意防具并非机器量产的，所以它对于每次成功的攻击都有一个变化的护甲值。下表列出古代设定下会用到的各种不同防具的范例。

表 1 范例防具表

普通衣物	0 点
沉重的衣物	1D2-1 点
夹层软皮甲	1D2 点
夹层重皮甲	1D3 点
熟皮甲	1D6 点
环甲	1D6+1 点
鳞甲	1D6+1 点
锁子甲	1D8 点

拉加尔身披熟皮甲，受到用剑的对手攻击，攻击造成 8 点伤害（长剑的伤害是 1D8 点）。拉加尔的防具能产生 1D6 点的护甲，所以玩家投掷 1D6，结果是 5。伤害 8 点减去 5，得到拉加尔受到 3 点伤害。

战斗轮的动作

每个角色在按 DEX 从高到低排序轮到自己的时候可以进行以下行动：

- 发起一次攻击，使用「格斗」或「射击」技能。
- 放弃攻击以进行全力防御，使用「闪避」技能。
- 发起一个战技。
- 从战斗中脱离并逃跑。
- 施放一个法术。
- 进行其他需要花费时间或掷骰检定的行动，如在其他人搏斗时撬锁。

注意，有些怪物能够在 一轮中进行多次攻击：在 DEX 排序轮到怪物时，它将进行全部的攻击。

使用盾牌

盾牌也可以因时制宜成为武器，使用「格斗（盾）」技能。如攻击成功，盾牌会造成“表 2：盾”中“伤害”栏列出的伤害。如果盾牌上装有尖刺，它能造成额外的 1D3 点伤害。

盾牌能为使用者提供额外的护甲。它的护甲等于盾的护甲值（见表 2：盾）。

当使用盾的人（译注，以下简称“持盾”）选择闪避攻击时，他们会用盾阻挡攻击，所以应该使用「格斗（盾）」技能而非「闪避」技能，这样即使无法在对抗中胜出，也可以获得盾牌的护甲值。

当持盾选择反击而不是闪避时，如果对方以平级获胜（双方的成功等级相同），那么持盾仍然可以获得其护甲值。但是如果攻击方完全胜利（比用盾的反击方成功等级高），那么该攻击绕过了盾牌（盾牌对此次攻击不提供任何保护）。

32 例子：埃里克使用盾牌，被哈托尔①攻击。埃里克尝试闪避该攻击（用他的「格斗（盾）」与哈托尔的格斗掷骰相比较）。哈托尔掷出常规成功，埃里克则是失败。哈托尔击中了要害，对埃里克造成 6 点伤害。虽然埃里克闪避失败，但是他的盾牌仍然为埃里克提供 1D6 点的护甲值。埃里克的玩家投掷 1D6，结果是 4。哈托尔的攻击使埃里克受到 2 点伤害（6-4=2）。

如果埃里克不选择闪避而是反击的话，哈托尔的攻击成功，埃里克因为放弃防御战术，置身于危险之中，受到 6 点伤害。这时，哈托尔技高一筹，打穿了盾牌的防御。

在下个战斗轮中，哈托尔再次攻击，埃里克反击。这次双方均达成困难成功（平级），哈托尔获胜。这次埃里克从哈托尔的武器伤害中减去自己盾牌的护甲值。

持盾可以在战斗轮开始时宣言自己本轮中将全力防御（他们放弃其他行动，尝试应对一切攻击）。这时，持盾在该轮中的每个「格斗（盾）」检定将获得一个奖励骰。实际上持盾会竭尽全力预估攻击并阻挡之，而不是伺机反击攻击者。这在保护某些东西，比如掩护其他人的时候十分有效。

表 2 盾牌表

盾种	护甲	伤害	STR/DEX
简易 ※	1D2~1D4	1D2+db	-
小圆盾	1D2	1D2+db	-
木圆盾	1D3	1D3+db	30/30
维京圆盾	1D4	2D4+db	40/40
箬形盾	1D4+1	1D4+1+db	40/40
长盾、塔盾	1D6	1D4+1+db	45/30

盾牌表凡例：

护甲：此盾牌能防止的伤害量。超出护甲的伤害会对持盾造成耐久伤害。

伤害：将盾牌用作武器时造成的伤害。

STR/DEX：使用该盾牌所需的最小 STR 和 DEX。

※ 简易：KP 应当决定简易盾牌的体积和护甲值，默认值是 1 点护甲，1+db 点伤害。

射击和投掷武器

弓弩类的远程抛射武器通常不能被闪避，但是目标可以选择寻求掩蔽（丧失下个行动）或用盾作为掩蔽。

射击武器与闪避进行对抗的方式与近战攻击相同。

角色必须在距离上足够接近攻击者（即小于五分之一 DEX），否则不能对远程（抛射）和投掷武器进行反击。

如果用盾牌作为掩蔽，防御者视为蜷缩在盾牌后面（类似于躲在矮墙后面），攻击者获得一个惩罚骰。防御者丧失下一个行动。

和使用者的力量直接相关的投掷武器、远程武器，有一半的伤害加值。也就是说，弓和投石索有半 db，而弩没有。

对于远程攻击，KP 应当根据距离决定检定难度，并适当增加奖惩修正。

※ 射击武器和敏捷次序

拉弓射箭比挥动棍棒和剑快，所以准备好的抛射武器可以敏捷次序 +50 攻击。这里准备好的意思是箭已经上弦，随时可以射击。

※ 将盾牌用作投掷武器

投出的盾牌视为射程 5 米②的简易武器。使

用「投掷」技能判断是否成功。

※ 可选规则：盾牌

当持盾闪避有刃武器的攻击，并用「格斗(盾)」掷出极难成功时，攻击者的武器会陷进盾里。攻击者要立即进行一次 STR 检定以拔出武器，否则武器会脱手。

如果想要对这种事件的发生概率加以限制，将所需的成功等级从极难成功改为大成功。

使用盾牌攻击时，持盾可以尝试强击。如果攻击者投出极难成功，目标将被击退 1 米，持盾攻击者下一次攻击获得一个奖励骰（把对手逼入劣势）。

译注：

① Hathor，该拼写与埃及的丰饶女神哈托尔相同。

② 1 米 =1.09 码、3.28 英尺。

③罗马共和国银币或罗马帝国铜币，《克苏鲁不败》的基本货币单位。

④英格兰地区银币。《克苏鲁黑暗时代》的货币单位“德尼厄尔”是法国等地的银币。

表 3 范例武器

克苏鲁不败武器					
名称	技能	基础 %	伤害	用手	价格（赛斯特斯 /SE ③）
皮护手 (Cestus)	格斗（斗殴）	25	1D6	单	50
短矛 (Pilum)	格斗（矛）或投掷	15	1D8	单	45
短剑 (Gladius)	格斗（剑）	20	1D6+1	单	175
三叉戟 (Trident)	格斗（矛）或投掷	10	1D6	单	75

黑暗时代武器					
名称	技能	基础 %	伤害	用手	价格（便士 /p ④）
巨斧	格斗（斧）	15	2D6	双	100
连枷	格斗（连枷）	10	1D6	单	80
短矛	格斗（矛）	15	1D6	单、双	40
长剑	格斗（剑）	20	1D8	双	210

神秘冰岛武器				
名称	技能	基础 %	伤害	用手
战斧	格斗（斧）	15	1D8	双
双手战斧	格斗（斧）	15	2D6	双
阔剑	格斗（剑）	15	1D8	双
日耳曼砍刀	格斗（剑）	15	1D6+1	双
长矛	格斗（矛）或投掷	15	2D6	双
维京戟	格斗（长武器）	15	3D6	双
弓	射击（弓）	10	1D6+ 半 db	双

Cthulhu Gaslight

克苏鲁煤气灯

总有一天，当人们回顾过往，他们会说是我催生了
二十世纪。

——开膛手杰克①

维多利亚时代的伦敦

社会阶层：上流

伦敦的“一平方英里”是个拥挤而混乱的地方。这个城市在十九世纪大为扩张，人口从 100 万猛增至超过 600 万。恶劣的环境卫生、燃煤的锅炉和机械产生恶臭，浓雾从狭窄的街道中降下，在这里商人、绅士、卖花姑娘、盗贼甚至更坏的人全都能在极近的距离里找到。

这是一个充满反差的都市。伦敦许多地标建筑——特拉法加广场、国会大厦、伦敦塔桥，都是这个时代建造的，但是与此同时，（贫民窟）里挤满了穷苦人，狭窄局促的陋巷到处都是。这是狄更斯《雾都孤儿》、开膛手杰克、查尔斯·达尔文、歇洛克·福尔摩斯的时代。科学、理性、犯罪和恐怖——“克苏鲁的呼唤”的绝佳背景！

角色创建

在大多数情况下，角色创建和“克苏鲁的呼唤”第七版相同。这里提供一些使角色适应设定的调整指导。

范例职业

一些煤气灯调查员可用的职业范例。

女冒险家

维多利亚时代的女冒险家通过她上层阶级的追求者和崇拜者，成功获得了一定的权力，和社会（尽管不情愿）的认同。

本职技能：艺术 / 工艺，魅惑，急救，说服，心理学，骑术，潜行，任意一项个人专长。

本职技能点数：教育 × 2+ 外貌或智力 × 2

信用范围：10-80

社会阶层：中流至上流

贵族

出生在显赫之家。这样的人可能在军队、政府或者英国教会担任要职，或者只是收取自己地产的租金，偶尔在上议院投票。

本职技能：历史，法律，语言（拉丁文），语言（欧陆任一），说服，骑术，射击（步枪 / 霰弹枪），任意一项个人专长。

本职技能点数：教育 × 2+ 外貌或智力 × 2

信用范围：50-99

36 咨询侦探

咨询侦探和事务所侦探、私家侦探的不同之处在于，他们的调查更多地是一种智力的爱好，顾客通常都是头面人物。咨询侦探为调查机构和警察进行指导，让他们跑腿，给自己带来证据。

本职技能：人类学，法律，图书馆，外语（任一），心理学，科学（化学），侦查，任意一项个人专长。

本职技能点数：教育 × 2+ 智力 × 2

信用范围：20-50

社会阶层：中流

私家侦探

私家侦探和 1920 年代的私家侦探类似，他们可能在侦探事务所工作，自由接手案件，和警察与咨询侦探协力工作。

本职技能：会计，话术，法律，图书馆，锁匠，心理学，侦查，任意一项个人专长。

本职技能点数：教育 × 2+ 智力 × 2

信用范围：10-40

社会阶层：工薪至中流

间谍

这些秘密特工可能来自各种部门，包括苏格兰场的特殊支部（应对国内恐怖行为）、英国政府或外国势力。这个年代正在经历英国和俄国争夺中亚控制权的“大博弈”。

本职技能：乔装，格斗或射击，导航，外语（欧陆任一），心理学，侦查，潜行，任意一项社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服）。

本职技能点数：教育 × 2+ 外貌 × 2

信用范围：20-70

社会阶层：中流至上流

技能

参考后附的“克苏鲁煤气灯”角色表以了解该设定下所有可用的技能。不同于标准“克苏鲁的呼唤”游戏中的技能和新技术列在下方。

电气维修（01%）〔非常规〕

这个时代的电工作业十分罕见，所以该技能

的基础值降为 01%。

操作重型机械（01%）

该技能用来操作火车头和地铁列车（蒸汽和电动均可，1890 年伦敦地铁开始使用电力列车）或者类似的大型复杂机械。

尽管火车一旦发动引擎开始运行，几乎所有人都能保持其行驶，但是想要使火车安全起动或停止、或突然变速等等操作，可能需要技能检定。

驾驶（01%）〔专门化〕

专业包括热气球和船舶。

社会阶层

在维多利亚时代，社会阶层在一个人如何对待他人，尤其是不同社会阶层和权势的人时具有重要的作用。在游戏中，社会阶层是由调查员的职业决定的。

社会阶层分为：

上流阶层：贵族、乡绅、政府高官、巨富。雇有大量的私仆和家仆。

中流阶层：专家、商人、少数特别熟练的技师。可雇佣一个或更多的家仆。

工薪阶层：普通工人，也包括乞丐和罪犯。不雇佣仆人。

举止符合社会阶层是行为规范。当对不同社会阶层的人使用「魅惑」、「话术」和「说服」等社交技能互动时，KP 应当参考“技能检定：决定难度”(RB82)，根据当前形势升降社交技能检定的难度。

当上流阶层的人尝试检定影响中流或工薪阶层的人时，难度等级会下降一级。相反，工薪阶层的人想要取信于中流或上流阶层的人时，其难度等级上升一级。

自然，每个场景都不一样，所以 KP 应当基于当前的场景、人物的熟悉程度来决定难度等级。

或者另外，KP 也可以规定检定时增加奖惩骰子。

一般地，当一个不认识的工薪阶层尝试说服自己时，社会阶层高的人会倾向于怀疑；同样，警察也更愿意相信一位上流阶层绅士而不是乞丐的叙述。

※ 当对较低社会阶层者使用社交技能时，获得一个奖励骰。

※ 当对较高社会阶层者使用社交技能时，获得一个惩罚骰。

调查员基本上会来自中流或上流阶层。但是这并不是说一队调查员不能全由工薪阶层组成，如果这是模组的前提的话——毕竟福尔摩斯也有他的“贝克街男孩③”。

当一名流浪儿试图对一名上流阶层的绅士使用「话术」时，他可能会获得一个惩罚骰，因为绅士很可能完全不相信一个流浪儿说出的话。但是如果情况反转，绅士对流浪儿使用话术，那么绅士可以获得一个奖励骰。

37

收入

虽然直观上上流阶层的角色应当有小康或富有，但是记住遇到困境中的上流阶层人物并不是十分困难。这些人或许输光了他们的家业，或是时运不济、经营不善，或者其他不幸的情况。

在煤气灯时代，1 英镑等于 5 美元。英制货币单位包括镑（£）、先令和便士。12 便士 = 1 先令；20 先令 = 1 镑。

参考下面表中的调查员信用评级决定调查员的现金、收入、资产和消费水平。

信用评级、现金和资产表

信用评级	现金（收入）	资产	消费水平
身无分文（CR0 或更低）	5 先令	没有	5 便士
贫穷（CR1 ~ 9）	CR×1（£1 ~ £9）	CR×10（£10 ~ £90）	20 先令
普通（CR10 ~ 49）	CR×10（£100~ £490）	CR×20（£200~ £980）	2 镑 10 先令
小康（CR50 ~ 89）	CR×12（£600~ £1068）	CR×20（£5000~ £8900）	£15
富有（CR90 ~ 98）	CR×50(£4500~ £4900)	CR×500(£45000~ £49000)	£50
豪富（CR99）	£150000	£300000+	£250

调查员组织

简要描述两个调查员组织的概况。两个组织都是“即开即用”的社团，调查员可能是其中的成员，或者 KP 与 PC 也可以从中获得灵感以设计自己独特的调查员社团。

美国威林人类促进社

大多数维多利亚时代的绅士俱乐部成员通常来自中流和上流社会。美国威林人类促进社则不同，特别维护工薪阶层。商店员工、商人和低级公务员都可能成为该组织的付费会员。因为社团对两性均开放，在美国威林的会议上看见穿制服的警员和卖花姑娘都是理所当然的。社团拥有许多俱乐部，分布在英国的各个城镇，每次会面都在酒吧的秘密房间、城镇大厅或者其他公共场所。

社团在 1867 年由罗伯特·美国威林创立，主要目标是鼓励工薪阶层接受教育和提升道德修养。美国威林本人是工薪阶层出身，白手起家成了百万富翁，在英国中部建立了一个成功的连锁百货店。他将自己可观的资产投入公益事业，成立了这个社团，帮助他人提升生活水平。

虽然不是每个人都有神话和超自然的知识，但在一些美国威林俱乐部中，许多成员都有遭遇奇异事件和超自然现象的第一手经历。既然社团成员多是从社会下层中来，在一个工薪阶层被有权势者忽视的世界中，他们就必须设法寻求其他人的帮助。当有人需要帮助时，成员就会响应召唤，主动提供帮助和后援。有时，这些对支援的呼唤来自那些被异界和超自然事物困扰，而又不能或者不愿找警察学者来帮助的人们。

个了绷子俱乐部

个了绷子俱乐部每月聚会一次，通常在一家高档餐馆，讲述那些令路人一听就会因恐惧尴尬而面色大变的故事。男女均可入会，但是人们通常会发现这些聚会中男性占比更高，会场经常大声喧哗，在普通维多利亚人眼中多少有些离经叛道。因此，晚餐会通常是社会中不受欢迎的元素的信标；既给著名的激进人士和对社会不满者宣扬他们观点的机会，也给古怪的作家和科学家阐述他们最新思想和理论的机会。

每次聚会中常有“个了绷子杯”，奖给当晚讲故事讲得最离奇、最吸引人的成员一盏酒杯。当每个人的发言都结束后，奖杯的归属由举手表

决，获奖者在下一次餐会上可以使用这盏奖杯。那么，说“个了绷子俱乐部”成员中有人遭遇过奇怪、超自然、甚至是和神话相关的事件，是毫不奇怪的。事实上，很多成员还在专门“找麻烦”，好制造下次聚会时的谈资呢！

维多利亚英国的神话

不管是阴暗的伦敦小巷、在树木茂密的郊区、还是远在其他殖民地，黑暗的势力都在蛰伏等待着。神秘社团、绅士俱乐部、慈善组织大为兴盛，谁能说清他们集会到底是出于什么目的？一些邪教隐藏在大庭广众之下，另一些则渗透进品德高尚的慈善社团上层。每个教团都有自己的目的，还有效忠旧日支配者的议程。有些不过是在等待群星归位的时刻，有些图谋渗透权力机构，还有些努力获得更大的力量。别忘了还有少数只想为世界带来混乱和恐惧的人。

剧情引子

贫民窟中盛传一个新的犯罪帮派迁入了这个地区，威胁并瓦解了反对势力。传言中这些帮派的成员都是一种神秘异国宗教的信徒。在普通伦敦市民漠视这些阴谋诡计时，警方试图密切关注局势；但是因为其他更紧迫的事务，他们没什么时间去纠缠此事。但是，从一位议员千金晚上回家在路上被绑架以后，事态发生了大转变。报纸充斥着各种猜测，呼吁对这群匪徒采取行动，好似他们要霸占整座城市一般。

绑架案和新帮派有关系吗？他们仅仅是寻求快速得钱的罪犯吗？为何要冒绑架女士的社会风险？她会是唯一一人吗？此事和她的父亲有何联系？街巷的房子墙壁上出现的粉笔图案是什么？它们之间又有何关系？

译注：

①开膛手杰克：世界知名的连环杀手。杀害了 5 名女性，在苏格兰场的全力追捕下也未能逮捕归案，就像人间蒸发一般销声匿迹。

② Private eye、Private detective，此处皆译作私家侦探。

③贝克街男孩：为福尔摩斯提供情报的流浪儿。

H.P.Lovecraft's Dreamlands

洛夫克拉夫特的幻梦境

——沉眠之墙后的角色扮演

《梦寻秘境卡达斯》 原译：竹子

幻梦境 原译：睡不醒的虾米、xinghaimike

在这片被施加过魔法的树林里，无数低矮巨大的橡树扭曲盘绕，编织着自己向外摸索的粗壮枝干；奇异蕈类散发出的磷光昏暗地点亮了这个地方。那些隐秘而又鬼祟的祖各就生活在这些由纠缠扭曲的树木构成的通道里。这些小东西知道许多梦境世界里的隐秘秘密，也知道些许有关清醒世界里的事情——因为这片林地中有两处地方与人类的世界接壤，不过要是说出这两处地方在哪儿肯定会引起灾难性的后果。祖各出没的地方总会出现某些无法解释的流言、怪事与人口失踪案件，万幸的是它们并不能离开梦境世界太远。

——H·P·洛夫克拉夫特《梦寻秘境卡达斯》

狂热的梦境

洛夫克拉夫特在数篇故事当中，创造了一个后人称为“幻梦境”的世界，地上的居民可以在梦境中来到这里。一般来说，幻梦境是清醒世界（地球）的扭曲反射：虚无缥缈，时而漆黑寒冷。

想要深入了解幻梦境，推荐阅读洛夫克拉夫特的《梦寻秘境卡达斯》、《翻越睡梦之墙》、《乌撒的猫》、《休普诺斯》、《蕃神》、《北极星》、《银钥匙》、《雾中怪屋》、《白船》等作品。

前往幻梦境

目前有四种已知的方法可以让凡人进入幻梦境。

其一，通过法术或造物传送自己（诸如伦道夫·卡特的银钥匙），身体维持表面上的睡眠，梦中的自己探索梦境的世界。

其二，角色可以搜寻或邂逅幻梦境和清醒世界相接的地方。据传说，这些隐秘的地点散布在新英格兰的荒野中、威尔士的山谷里，还有西藏虚构的山峰上。

其三，有经验的“梦想家”在死去时可以选择让自己的灵魂在幻梦境一直住下去。

最后，也可能是进入幻梦境最普遍的方式，是自己通过做梦过去。尽管一个曾听说过或从书本上了解到幻梦境的调查员可以在他自己的梦境中寻找它，这时通常仍需要一次成功的「克苏鲁神话」检定来找到通向梦境世界的大门，许多传言称某些毒药、法术和药剂也能让心灵传送到梦境的领域。

抵达幻梦境时，人物会全裸，不能带来清醒世界里的道具。他们将会见到卡曼·扎与那许，沉眠之门的守卫。他们会提供简单的衣物，还有一把匕首、三条面包、一壶水，还有一团编织好的吗哪^①。

如果角色通过法术、造物或药物来到幻梦境，角色将保留原来的衣物，但是随身道具会通通变成幻梦境的等价物。幻梦境的技术和清醒世界不同；这里的工艺和机械水平一般相当于地上的过去。这里没有枪也没有火车，只有矛、弓和大篷车、帆船。因此，当梦想家在幻梦境醒来时，他很可能会发现自己可靠的 .32 自动手枪变成了一把弓。

梦境技能

有两个特殊技能和幻梦境相关。

造梦（1/5 POW%）

当调查员第一次进入幻梦境的时候（无论是通过梦境还是物理的方法）他都会获得这个技能。以后每当角色前往幻梦境，他都需要做一次技能成长检定。

^[42] 这个技能用来梦想出改变幻梦境现实的事物。比如，创造一个水果、改变一个物体、或者影响梦境世界的物理规律。被创造的事物或改动的现实会在梦想家下一次在幻梦境的游历中安排妥当。这种改变需要消耗魔法值，KP 要按造物的属性、尺寸和效果决定“价值”。梦见一柄长剑需要 9 点魔法值（因为这把长剑最大能造成的伤害是 9），梦见一座横跨河流的绳索桥可消耗 20 点魔法值。物体越重要，或者对幻梦境的物理规律改变越大，消耗也越多。对于这种重要道具和效应，可能需要长时间的连续「造梦」检定（每段梦境一次），才能达到预期的效果。

梦想家无法改造或创造一个所需“价值”超过「造梦」技能百分比点数的事物。也就是说，假如一个梦想家的「造梦」技能为 45%，那么他就无法创造一个“价值”高于 45 的房子。虽然经过无数次的创造，其盖出的房子也会形成一个小村庄。

梦想家可以消耗 5 点 POW 使魔法值消耗的界限翻倍。因此，一个在「造梦」技能上拥有 45% 技能等级的梦想家花费 5 点 POW，就可以创造出“价值”为 90 的造物；若再消耗 5 点 POW（共计 10 点），他就可以创造出“价值”为 180 的造物，以此类推。注意 POW 的消费并不能提高「造梦」的技能值，一旦技能检定失败，那么他为造梦付出的魔法值和 POW 就白白的浪费掉了。

当确定了魔力值消耗后，进行一次「造梦」检定。KP 可能会依据预期的改变或效果的性质增减难度等级。

若检定成功，预期的结果将完全或部分地达成。如果梦想家能够消耗所有要求的魔法值，则完全生效；相反，如果只能消耗一部分魔法值，就只会部分生效（这里需要记录累计花费的魔法值，直到达到所需魔法值为止）。部分生效意味着这个东西或者只是暂时性的，或者是不稳定的。

梦想家创造的物品，例如衣服、武器、工具等等，通常会在其下次进入幻梦境时带在身上。活的生物、特定的变动、独立存在的造物，则存在于它们该在的地方，意即梦想家必须四处旅行

来找到或者追踪它们。有时梦想家或许根本就不知道它们存在于哪里，必须去自己寻找，就像伦道夫·卡特在小说《梦寻秘境卡达斯》中一样。

所有创造或改变的事物（魔法值完全消费之后）只会出现在下一次幻梦境旅行中；在后续的游历中就会消失，或者变回原本的样子。不过，如果在创造它们时额外消耗 POW，就可以永久保留它们。通常，保留一次小型造梦的造物需要 5 点 POW；更大的造物会消耗更多的 POW，对于特大型、极其复杂的创造，KP 可能决定其需要等同于魔法值消耗②的 POW。

一个拥有 20%「造梦」的梦想家想要创造一个价值 40 点魔法值的物体。创造消耗是 20 点魔法值和 5 点 POW（相当于增加 20 点魔法值上限，达成 40 点的要求）。为了让它变成永久物，梦想家要额外消耗 5 点 POW。最终梦想家要消耗 40 点魔法值和 10 点 POW 才能创造一个永久物。

梦境学问（1/2「克苏鲁神话」%）

这个技能代表角色对幻梦境的了解程度，了解幻梦境的历史，识别幻梦境的生物、重要人物，或者了解如何从某地前往另一地。

这个新技能的基础技能等级等同于「克苏鲁神话」的一半（向下取整）。每提升 2 点克苏鲁神话技能，「梦境学问」的技能也相应地上升 1 点。「梦境学问」也可以通过技能成长检定提升，就像是其他技能一样。

梦想家的死亡

在幻梦境的角色以正常速度自然恢复。而且，可以用「造梦」来回耐耐久值，每回复 1 点耐久值需要消耗 1D3 点魔法值。注意在幻梦境受的伤不会影响清醒世界中角色的身体。

如果梦想家在幻梦境中死亡，那么他将从地上的床上惊醒（损失 1D10 点理智值），并且再也无法进入幻梦境。当然了，如果角色的肉身就在幻梦境中（即他们以肉身进入幻梦境）并死亡了，那此人将再也不会出现在地上——他们永远消失了。

幻梦境的范例生物

古革巨人

那是一只爪子，足足有两英尺半长的爪子，长着骇人的钩爪。接着洞穴口又出现了另一只爪子，在那之后便是一条披着黑色软毛的巨大手臂。那手臂在前端分开作两条较短的前臂，而先前的那两只爪子就分别生长在这两条前臂上。接着，洞穴里先是亮起了两只粉红色的眼睛，随后便浮现出了苏醒的古革哨兵那巨大的头颅。这巨人的头颅足有大水桶那么大，还在微微地摇晃着。而那两只眼睛从这巨大的头颅两侧突出向外足足有两英寸的距离，被遮挡在骨质突出隆起里，而在这骨质的隆起物上则覆盖着茂密而又粗糙的皮毛。但这只脑袋最可怕的地方还是那张巨大的嘴。那张长着黄色獠牙的血盆大口并非是像寻常生物那样水平地张开，而是垂直地从头顶一直纵裂开到了头部落方。

——H·P·洛夫克拉夫特《梦寻秘境卡达斯》

古革巨人是噩梦般的丑恶怪物，据说只有幻梦境里才有。它们会捕食那些愚蠢地撞进幻梦境地底世界探索荒废的洞穴和遗迹的人，并以此为乐。许多个世纪以前，古革巨人沉溺于崇拜众多旧日支配者的仪式，仪式是如此可憎，以至于它们不知怎地被流放到了幻梦境的地底世界。

虽然没有记录表明古革巨人在清醒世界出现，但这并非无稽之谈。

古革巨人，肮脏的巨人

STR225 (6D6+24 * 5)

CON140 (3D6+18 * 5)

SIZ285 (6D6+36 * 5)

INT 50 (3D6 * 5)

POW 65 (2D6+6 * 5)

DEX 50 (3D6 * 5)

耐久值：42

平均伤害加值：+5D6

平均体格：6

MOV：10

攻击

每轮攻击次数：2（每支手臂都分成两个前臂，每个都能单独攻击）

格斗 60%(30/12)，伤害 1D6+ 伤害加值

闪避 25%(12/ 5)

防御：8 点，来自毛皮和软骨。

魔法 古革巨人有 10% 的几率懂得 1D10 种咒语。

理智损失：看到一个古革巨人损失 0/1D8 点。



它们是一些巨大而又黏滑的灰白色生物，能够自由地膨胀与收缩。而它们的模样——虽然经常改变——大致类似于无眼的蟾蜍，并且在它们那轮廓模糊的钝吻前端生长着一丛古怪颤动着的短小粉红色触手。

——H·P·洛夫克拉夫特《梦寻秘境卡达斯》

月兽是一种主要在幻梦境出现的异型生物。它们在幻梦境的月亮有着庞大的殖民地，据说在清醒世界的月亮上也有。月兽崇拜奈亚拉托提普，奴役其他种族，包括邪恶的冷原人。

无论用“虐待狂”描述这样一个异型种族是不是有意义，它们都残忍得可怕，经常折磨落入他们指掌之中的异族生物。

月兽，可憎的凌虐者

STR 80 (3D6+6 * 5)

CON 65 (2D6+6 * 5)

SIZ100 (3D6+10 * 5)

INT 80 (2D6+9 * 5)

POW 50 (3D6 * 5)

DEX 50 (2D6+3 * 5)

耐久值：16

平均伤害增加值：+1D6

平均体格：2

MOV：7

攻击

每轮攻击次数：1

虽然只在这里为它们列出了长矛一种武器的数据，但是月兽可能会使用许多奇特工艺制造的东西。月兽的士兵大部分来自各种各样的奴隶种族，主要是冷原的人。

格斗 45%(22/9)，伤害 1D3+ 伤害增加值，或依武器（长矛，伤害 1D10+1+ 伤害增加值）

闪避 25%(12/5)

防御 无，但由于它们特殊的身体构造和体型，对它们造成的射击伤害取最小值。

魔法：月兽懂得至少 1D3 种咒语。

理智损失：看到一头月兽损失 0/1D8 点。

祖各

它们的确能自由地出入那些靠近梦境世界的地方，它们的棕色身影会在不被人发觉的情况下悄声一闪而过……在看到它们怪异的眼睛之后，人们往往还要花上很长时间才能分辨出它们那细小且皮毛光滑的棕色轮廓。

——H·P·洛夫克拉夫特《梦寻秘境卡达斯》

祖各是和啮齿动物相似的小型生物。它们的吻部长着细小的触手，隐藏着细小锋利的牙齿。这些生物生活在迷魅森林的地洞和树干里。虽然它们大多数时候都靠蕈类为食，但也有传闻称它们对肉食亦有些许兴趣——不管那是实实在在的血肉还是精神上的躯体——因为有很多梦想家已经付出了代价③。不要让它们老鼠一样的外表骗了你，它们是狡猾、讨厌又恶作剧的生物。

祖各，诡谲的恶魔

STR 15 (1D6 * 5)

CON 35 (2D6 * 5)

SIZ 10 (1D3 * 5)

INT 65 (2D6+6 * 5)

POW 50 (3D6 * 5)

DEX100 (4D6+6 * 5)

耐久值：4

平均伤害增加值：-2

平均体格：-2

MOV：12

攻击

每轮攻击次数：1

既能够使用武器，又能够抓咬对手。会假装很温顺（甚至有点可爱），等到目标靠得足够近才会发起攻击。祖各会整群合作，伏击粗心大意的人。

格斗 40%(20/8)，伤害 1D4+1+ 伤害增加值或依武器（小刀，伤害 1D6+ 伤害增加值）

飞镖 50%(25/10)，伤害 1D6+1+ 伤害增加值

闪避 50%(25/10)

防御：无。

魔法：祖各懂得至少 1D4 种咒语。

理智损失：看到一只祖各损失 0/1D3 点。

① A hank of spun manna. 这里的吗哪是羊毛样的东西。《洛夫克拉夫特的幻梦境（第五版）》P.158: a length of shiny, somewhat crystalline wool.... If the investigator asks about the wool, Kaman-Thah says, “It is manna, and edible.”

②原文如此，应为五倍魔法值。

③虽然它们大多数时候都靠蕈类为食，但也有传闻称它们对肉食亦有些许兴趣——不管那是实实在在的血肉还是精神上的躯体：H·P·洛夫克拉夫特《梦寻秘境卡达斯》。

[45] Kaman-Thah says, “It is manna, and edible.”

Cthulhu Icarus

克苏鲁伊卡洛斯

——一个“克苏鲁的呼唤”未来微设定

“恐惧并非源于无知。它源于知识，通向启示”。①

未来已经来到了。人类已经挣脱地球的束缚，揣测着在太阳照耀不到的黑暗中存在着哪些东西。人类已经登上火星并且成功返回地球。在远古蒙昧时代血祭仪式上升起的月亮，现在已经没有什么神秘可言了。土星、海王星以及它们的众多卫星也在人类眼前褪下它们的神秘面纱。但是在已知的外面，还有未知在等待着、召唤着、期许着、观察着。

“克苏鲁伊卡洛斯”是一个“克苏鲁的呼唤”微设定，它将给你们的游戏带来近未来的探索和恐怖。这只是人类的一种可能的未来；其他的未来，还有许许多多……

本设定的核心是代达罗斯三号计划，主要飞行器是伊卡洛斯号。代达罗斯三号计划是人类首个尝试飞越太阳系最遥远的行星并返回的计划。计划包含大量的科学实验和设备，需要达成的任务众多，最重要的是证明其可行性。但是一如既往，好奇再次化为狂妄，人类实际的处境远不能称得上安乐。

如何使用本设定

这跟激光枪没什么关系，是用来为你和你的KP提供开头，以运行一个基于近未来星际探索的恐怖游戏。资料透出的游戏主题是待探索的未知，还有孤独。宇宙空间是终极的未知，就好像在洛夫克拉夫特的笔下，南极荒野变成了恐惧的代名词一样。而且，因为它的未知，它可以隐藏一切恐怖的真相。类似地，无处可逃造成了恐慌的气氛，许多著名恐怖故事就是以它为主题的。几筒充气的金属，离地球有几年的路程，在阳光都照射不到的远方飞行；没有什么地方比它更孤独，更能引起幽闭恐惧的了。

本设定分为三个部分。第一个部分描述伊卡洛斯号本体，第二部分概述飞船在太阳系边缘可能遭遇的恐怖，第三部分简要说明如何创建适合本设定的角色。我们假设伊卡洛斯号是冒险和角色交流的主要地点。你们可以随意更改、调整或者忽略不合适的部分。设定中提到的各种恐怖选项也是一样，你可以使用全部、部分或者完全忽略它们。

伊卡洛斯号

在可预见的未来——足够远到世界巨变、不可能变为可能，又不会远到我们的时代被遗忘——

人类决定开始征服星辰大海。正如启蒙运动和工业革命开启了探索的时代一样，新时代的发展开启了新的探索。和过去的高山、未探索的大陆内部一样，太空的秘密使未来的人们深深着迷。

代达罗斯任务始于将人类送往更远方的梦想。火星已经先后被国家和国家企业联合体登陆过许多次了，代达罗斯将更进一步。首先它将环绕土星运行，接下来会前往天王星和海王星。它并不会止步于此，将继续进入行星轨道之外模糊的边界，到冰冷遥远的星际尘埃和黑暗当中去。

任务

伊卡洛斯号是代达罗斯三号计划的一部分。代达罗斯基金会由企业、政府、金主各怀心事组成的不稳定的联盟注资，绕过了诸多外交和监管的问题，并不严格忠于某个国家。理论上基金会是独立运作的，每个主要的赞助者都能在基金会的董事会上发表意见。实际上，基金会的任何决议都逃不掉政治的影响。每个赞助者都有各自的动机，使他们变得狡猾而无情。在过去的几十年中，联盟和派系反复形成、瓦解和重组。

现在的任务和它的前任务一样由基金会资助，伊卡洛斯的船员本应该通过公平的考核和依据来选定。实际上，任务中关键岗位的人选是基金会政治经济赞助者争夺的焦点。飞船的船员虽然个个出类拔萃，但也都是因为有一个以上的派系做后台，才能进入船员组的。

各怀心事的船员

伊卡洛斯的船员有着相同的目标，却有各不相同的动机。有些人是遵从公司的目标，也有人是为政府或赞助者效力。每个船员都希望自己获得更多声望，打压不同派系对手的声望，甚至可以设计妨碍部分任务。这些变数从根本上扰乱了人事安排，也为精彩的角色扮演提供了机会。

如果你们想要在游戏中引入分裂又易怒的船员这个元素，那么伊卡洛斯号所有调查员和非玩家角色（NPC）都应当分属于各个派系。可以保持秘密，也可以一开始就公布。当然也有表面上是一个派系，其实却为另一个派系做事的人。对自己的派系有多忠诚取决于玩家。

以下是一些和代达罗斯计划有利益关系的派系。它们可以直接使用或者做适应调整。

宰丹星科：随着东北亚某国的崩溃解体，一批亚洲技术企业经过合并，形成了如今的宰丹星科。它是空天技术的商界领导者，同时也是代达罗斯基金会的创始机构，每个计划都有它的参与。借用一位业务分析师的话：“不管是谁为飞船付钱，它的每个船舱的铆钉上都会有宰丹星科的标志”。

欧洲航天：欧洲航天由 12 个欧洲国家的军民航天工程整合而来，是代达罗斯任务的智囊支持。有人说，如果这个计划有希望和梦想，那一定是由欧洲航天塑造出来的。它早已将工程和技术方面的事情让予他人，只是妒忌地维持着它对任务方向和目标的影响力。

迪特尔 - 穆勒基金：从两个古怪隐士吉勒斯·迪特尔和萨拜娜·穆勒的资产发展而来，目的在于开拓人类活动的边界，获得已知和未知一切领域的知识。它在基金会内的目的也很简单：我们要知识。因此它经常在各大派系之间充当和事佬，或者用巧妙的手腕除掉它认为对任务有危险的东西。

国家势力：彼时世界列强与代达罗斯计划都有着关系。世界列强都有哪些国家由 KP 与 PC 自行设定。可能印度和中国是世界的两极，也可能是美国、巴西或者俄罗斯。无论他们是哪些国家，这些国家都是基金会控制力博弈的胜者，都想尽办法在船员中安插自己的成员。这些国家的目的也很简单：威望。它们希望自己成为工程的主导者和大功臣，同时保护自己免受任何潜在失败的牵连。

障和损坏，每个旋转支柱里都有备用的控制界面。

动力区

伊卡洛斯由核燃料驱动。反应堆占据整艘飞船的后三分之一，位于一系列严密防护的船体中的舱段内。这些舱段只能从主轴通过一对舱口进入。每个舱口必须在另一个舱口密闭时才能打开，启动解锁程序需要有由任务指挥官和首席工程师授权的主改写指令。

船员

伊卡洛斯号载有 18 名船员，绝大部分是科学家，不过有些人的主要任务是控制飞船。考虑到任务的危险性，全部船员受到的任务和技能训练都相互重叠，这任务不需要无用的负载。

科幻与现实

设定和科学的关联很松散，所以玩家和 KP 可以不需要掌握艰深的工程学 and 科学知识，就能直接套用设定中的各种内容。本文中列出的一些内容可能是不现实、不可能、匪夷所思的。它们都是有意为之的，是用来为创造一个易于理解、用起来有趣的设定服务的。设定部分认同当前的技术发展理论，同时遵照科幻文学的优良传统，有一定自由发挥的成分。当然如果你们希望游戏当中多少有一些写实描述的话，也欢迎任意发挥。

等待着的黑暗

伊卡洛斯不是注定失败的任务，它只是触及真相，了解人类在宇宙中的位置。这里列出三种选项，介绍了飞船抵达太阳系边界后可能等待着他们的命运。在旅程的这个阶段飞船已经离开地球轨道三年多一点了。

下面就是 KP 拓展本设定的三个途径。

在拥挤的寂静中

伊卡洛斯号不是黑暗中唯一的東西，还有其他存在潜行其间；古老的生物展开能乘上不可能的以太风的翅膀，穿梭于行星之间。

行星间的虚空并不真的空无一物。在无边无际的黑暗中，人类想你不到的存在和实体在等待着，观察着。这些生物没有名字，它们的存在也

飞船

伊卡洛斯号是由三组旋转支柱连接的长管形飞船。它由宰丹星科的工程师在轨道上建造，装载核能动力系统，由旋转支柱提供人工重力。船员舱和实验室均设置在支柱区，其余大部分都是控制系统、燃料和连接飞船各部分的通道。所有这些区域都泵入了可呼吸的空气。

控制室

控制室设有飞船系统的控制器，包括引擎、生命维持系统；它位于飞船中轴三分之二的位置上，因此是零重力状态。这是个直径两米的圆柱形房间，墙壁上排满了计算机界面和显示器。飞船的所有系统都在这个房间控制，不过为防止故

和人类了解的生命形式不同。它们比雾气或者想法更稀薄，可能是系统屏幕上的坏点和静电干扰，或者是循神经而行的颤抖，又或者是视野尽头蔓延的阴影。它们种种性质无法被人类理解，但它们却在怪异生命中的漫漫长夜当中思考，甚至做梦。伊卡洛斯对此一无所知，正在驶向这些生物虚空之中的家园。

事件也许从做梦开始，梦中漫长黑暗的混沌尖叫，似乎持续数年之久；醒来之后，却只能听到飞船远离太阳时的轻喻声。飞船的仪器开始出现静态误差和失真，起初很短暂，后来越来越频繁。调查这些事件的人，会发现静电的咆哮和扭曲的尖啸。人们开始改变。当他们醒来时，鲜血从眼角涌出，而且会做出自己记不得的事情。伊卡洛斯的航线发生了偏移，在虚空中渐行渐深。船员们为什么要这么做？是因为那些生物想要他们自相残杀，还是这存在本身就在让船员慢慢疯狂？

守密人笔记：在这个情节当中，恐怖来源于陌生的智能存在，一组循环往复的怪奇现象，最后还有一个灵感：我们在茫茫太空中被困在看不见的东西里面了！所有事件应当基于船员自身，包括玩家（角色）和 NPC。种种事件既可能是人们自行思考的结果，也可能是他们在那个看不见摸不着的入侵者控制下的行为。该相信谁、什么时候相信，时时刻刻都是问题；最终，玩家会对自己也开始疑惑起来。

黑暗中的幽灵船

伊卡洛斯并不是先驱者。乘坐它前往太阳系边缘的人们都知道其他飞船曾经带人们上过火星、绕过海王星，但是实际上那根本是弥天大谎。有无数叫做伊卡洛斯的飞船，从光明的边缘进入黑暗之中探索，但都有去无回，没有人再记得它们。现在，一艘新的伊卡洛斯号又来到了人类太空探索的边界，他们很快就会发现其他的（伊卡洛斯）和他们的结局。

在伊卡洛斯运行轨道周围的真空中，散布着 12 艘空无一人的飞船，互相之间距离几百米。船体之中既没有尸体也没有血污——只有寂静、深暗，仿佛时间静止一般。在后来的伊卡洛斯上的船员进行调查时，他们听到了动静。有什么东西在船体外一掠而过，在船体外的真空中发出摩擦和拍打声。后来，一名船员在幽灵船之间行走时，看到了一个比黑暗还要漆黑的东西，似乎是从虚空中翻出的巨大鸟类雕像一般。它是真实的吗？

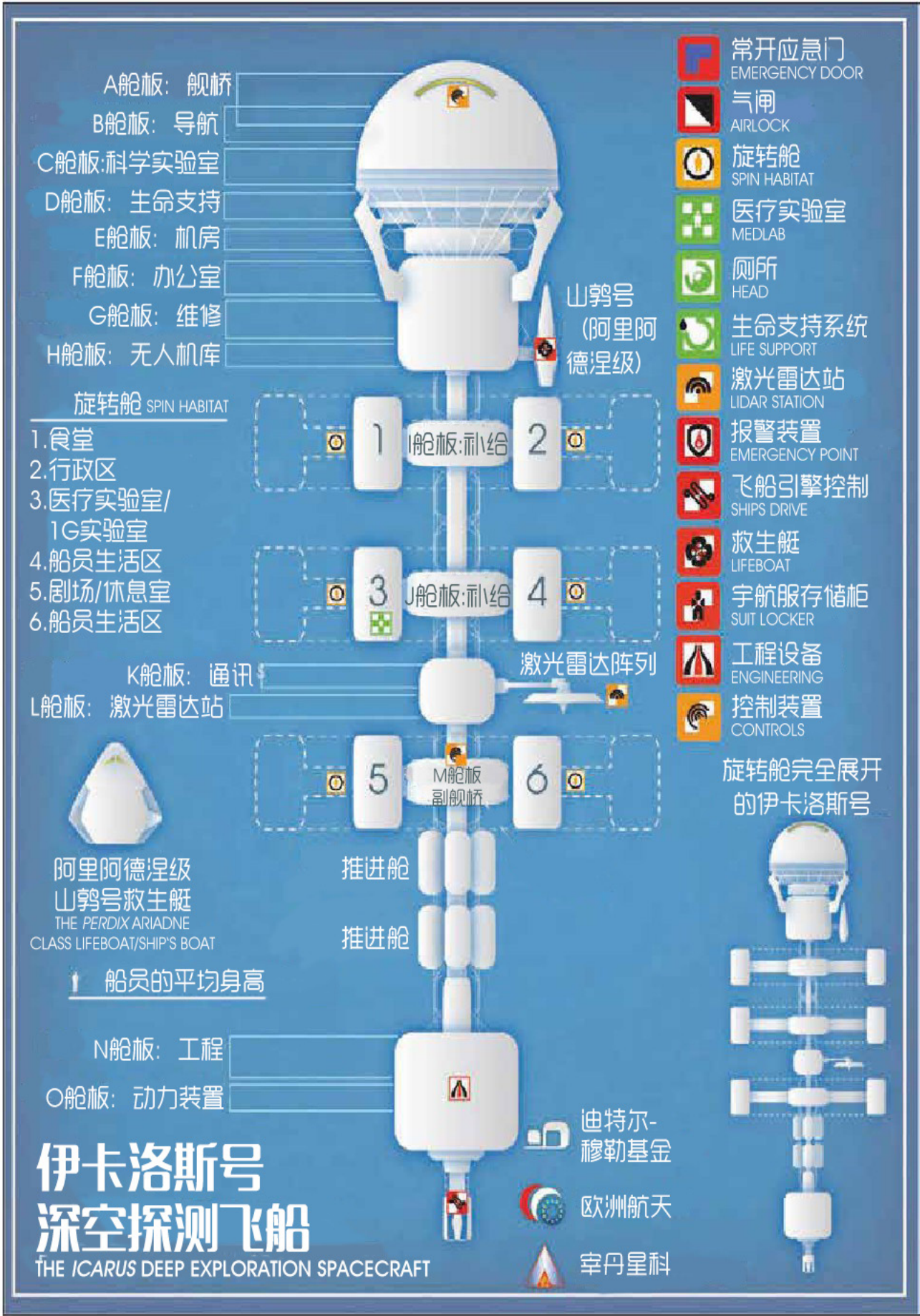
它如果是真的，现在又在哪里？

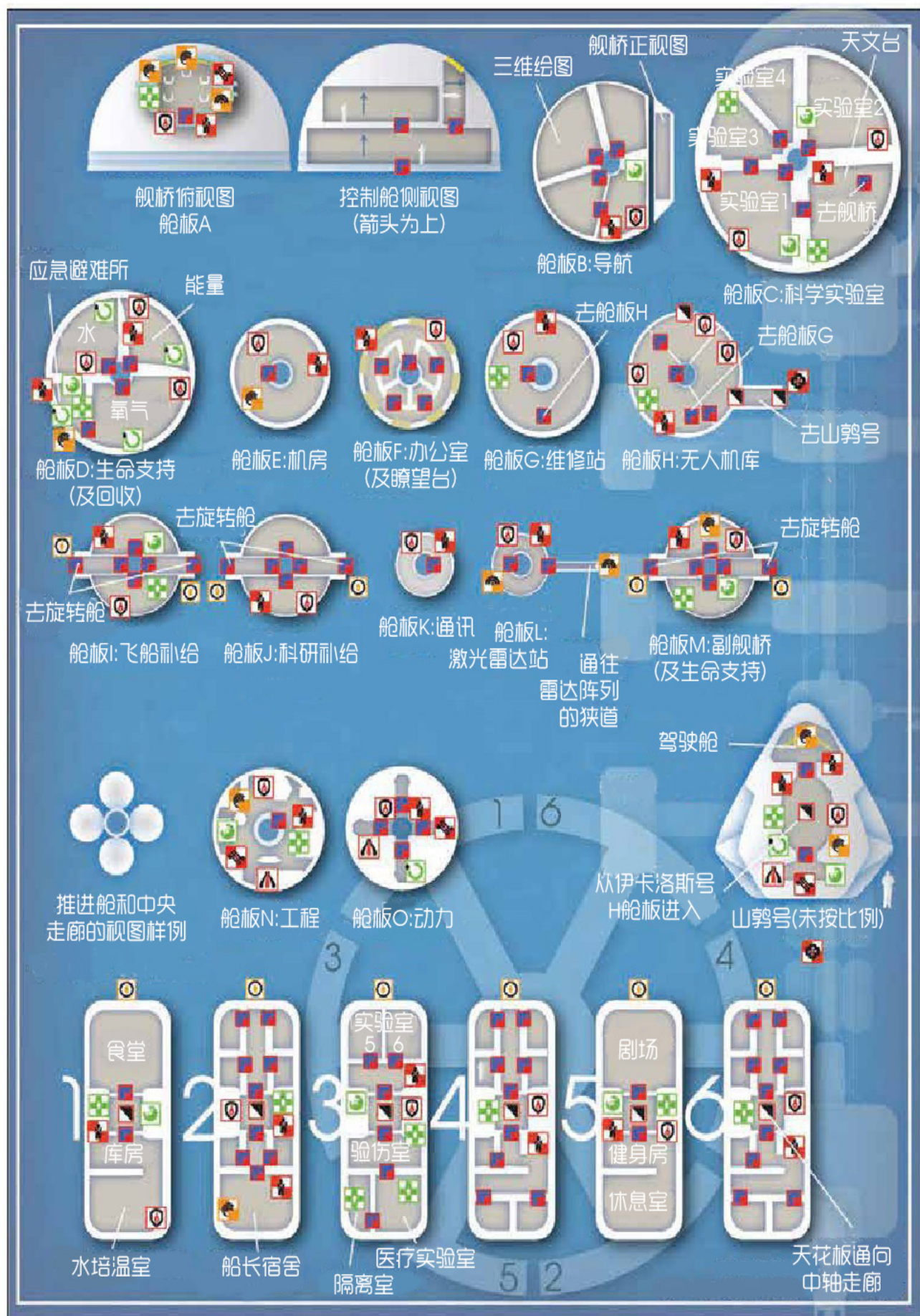
守密人笔记：这个情节很简单，玩家被怪物盯上了，他们必须活着逃跑。怪物叫做夜魔，是能够在太阳系边缘的以太风中飞掠的生物之一。这个情节的恐怖源自玩家所处的脆弱又绝望的立场。他们要怎么做才能逃脱？那生物是什么？它会停下来吗？它在哪里？它对其他船上的船员做了什么？船员之间暴躁的互动可以为这个情节增色。有一个人好像比别人知道得多，他说不定了解以前消失了的任務。有些人会为了自保做任何事情，甚至不管别人的死活。

从此地到一切的终结

世界是有边界的。人类仰望星空，看到的只是真实空壳上的投影，是囚禁我们的牢笼。这不是在打比方。太阳系只是一个悬浮的球体，像小玩具一样漂浮在其他东西构成的深渊之中。也许它从创造之初就是一个牢笼，也许世界是某种我们至今未能理解的规则的产物，也许有一种生物，它们穿过宇宙时连现实都会尖叫着破碎，而我们只是它们的恶意嘲弄。不论原因是什么，黑夜的尽头就真的是尽头。它不是坚固的屏障，而是人类认知中的现实和其他东西的互相掺混。伊卡洛斯号正在穿越的正是这个疯狂的空间。时间、感觉和物理定律在这个无人区变得不稳定，感情和思想像被敲打的玻璃一样嗡嗡作响；事件开始违反发生顺序；有些东西开始重复，但决不会完全一样；从潜意识的物质产生的生物极其逼真，也许本来就是真的。与此同时，伊卡洛斯号在远离太阳照耀、驶往远方的航线上越陷越深。

守密人笔记：在这个情节中，人们挣扎求存。船员们能在及时调转伊卡洛斯号的船头之前，还能保持清醒吗？这个情节的恐怖来源于扭曲现实的事件：让某个 NPC 重复说着同样的话；船上的人突然消失，没人记得他曾经出现过；新船员突然出现，玩家根本不知道他们是谁、从哪里来。你甚至可以描述玩家能看到其他人看不到的东西，比如奇怪的光斑、飞船的结构扭曲变形、水变得像固体一般而墙却变成空气一样。为推进剧情，神话生物也可能在飞船周围出现，比如星之彩，或者米-戈，在旁边强势围观人类如何与天斗与地斗。玩家如果要是意识溶解、现实失去控制的时候试图从字面上找出解决之道的話，那么答案只能是濒临极限的理智检定。





角色创建

在大多数情况下，角色创建和“克苏鲁的呼唤”第七版相同；增加了一些新职业和技能。

职业

每名船员都有一个正式头衔，如船长、上尉②、船医等等。头衔标志着角色的技能专攻，不过每名船员都接受过多种技能的训练，保证任务中技能覆盖的广度。

工程师

本职技能：电气维修，电子学，机械维修，科学（工程学），侦查，系统操作，技术维修，零重力。

本职技能点数：教育 $\times 3+$ 敏捷 $\times 2$

医师

本职技能：急救，医学，心理，科学（生物学），系统操作，零重力，从下面另选两个技能：电气维修、机械维修、心理分析、科学（天文学）、科学（化学）、科学（气象学）、科学（物理学）、技术维修。

本职技能点数：教育 $\times 4+$ 智力 $\times 1$

领航员

本职技能：计算机，导航，驾驶（伊卡洛斯），科学（天文学），科学（物理学），系统操作，零重力，从下面另选一个：电气维修、电子学、急救、技术维修、机械维修、外语。

本职技能点数：教育 $\times 4+$ 智力 $\times 1$

科学家

本职技能：计算机，电子学，科学（数学），侦查，系统操作，零重力，从下面另选两个：电气维修、急救、导航、科学（任一）、技术维修。

本职技能点数：教育 $\times 4+$ 智力 $\times 1$

技能

参考后附的未来时代角色表以了解该设定下所有可用的技能。不同于标准“克苏鲁的呼唤”游戏中的技能和新技能列在下方。

计算机维护〔计算机〕（05%）

计算机维护取代现代的计算机使用技能，使用本技能可以检测计算机系统和网络中的故障并进行维修，也包括程序代码的编写、覆写和排错。技能的使用者可能会了解多种编程语言。

注意：使用或检索计算机存储或处理的信息，应当使用「图书馆」技能，不使用「计算机维护」技能。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**编写并调试计算机程序；检测计算机系统的错误。

※ **困难难度：**发现或侵入隐蔽的网络，而不被别人追踪到。

孤注一掷的例子：花费更多时间开发程序；使用另类的计算机建构技术；使用未认证的软件开发系统。

孤注一掷失败的范例结果：抹掉了急需的文件；劣化系统；你的操作留下了证据或者让别人警觉起来；无意中在计算机或网络中留下了各种病毒，导致软硬件输出的异常。

电子学（01%）

包括设置、停用电子门锁，组装、维修电子设备（如扫描仪、计算机系统（和「技术维修」联合））、通讯设备等。

射击（能量武器）③（25%）

未来武器的总括技能，包括手持脉冲、电浆和粒子束武器等。技能点数要分别投入到手枪或步枪的次级专项当中，即一个人可以有「射击（能量）- 手枪」、「射击（能量）- 步枪」中的一项或两项。

范例能量武器

伊卡洛斯号上是否载有武器，由 KP 决定。任务最重要目的是探索，但是也可能出于安全目的存储有少量武器，船员也可能私带少量武器（传统的和科幻的）。

名称	伤害	射程（码）	每轮射数	弹数	故障值
脉冲集束手枪	2D6	15	1	10 发	93
脉冲集束步枪	3D6+2	30	1	10 发	93

图书馆使用〔图书馆〕（20%）

如「计算机维护」中所述，「图书馆使用」涵盖了对飞船中电脑和其他设备中电子档案的访问、查找和检索。

系统操作（10%）

安全平稳地操作飞船和控制系统。使用本技能可以理解、操作、设定、诊断、修理飞船的系统部件，如生命维持系统、发动机和安全系统。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**操作和维护飞船的系统；重新编码电子锁。

※ **困难难度：**在有限时间内停用一个系统（走捷径）；配置系统，使其在正常范围或安全范围之外工作。

孤注一掷的例子：花费更多时间；查阅操作手册；随机地按按钮，希望有好结果。

孤注一掷失败的范例结果：无意中关闭了空气供应装置；弹出了发动机核心；给食物仓加热，毁了所有的食物。

技术维修（01%）

这个技能用来维护和修理那些「机械维修」、「电气维修」等技能所不及的复杂机械。使用本技能可以诊断硬件故障、制造和维修脉冲集束枪、计算机，还有维护、临时拼凑、维修飞船的系统硬件。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**保持飞船发动机参数正常；对脉冲枪进行修理或紧急充能。

※ **困难难度：**在有限时间内从草图开始制造一台计算机；用非标准部件对脉冲枪进行紧急维修。

孤注一掷的例子：花费更多时间；查阅操作手册；使用另类的零件或技术。

孤注一掷失败的范例结果：引擎爆炸；枪一按扳机就爆炸；无意中引发了其他系统的严重故障。

零重力（05%）

技能的使用者受过零重力环境下的生存、移动和操作的训练；能够使用这种环境专用的设备并执行任务，还有养护宇航服。

当进行零重力环境下的专门任务，如修理外

船体时，KP 可能会要求进行联合检定（如「零重力」和「技术维修」联合检定）。

当在零重力环境下进行近身格斗时，使用「零重力」取代「格斗（斗殴）」。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**使自己在零重力环境中移动到预定的地点、位置；在空间中格斗。

※ **困难难度：**在你身边的飞船爆炸时维持你在零重力环境下的位置；在真空中修理太空服。

孤注一掷的例子：花费更多时间；借助别人的动量。

孤注一掷失败的范例结果：损坏你或别人的太空服；飘进太空；损坏部分船体。

译注：

① 出处不明

② Lieutenant.

③ Firearms(Electrical).

Cthulhu End Times: The Reaping

克苏鲁末日之收割

旧日支配者昔在，旧日支配者今在，旧日支配者亦将永在。

——H·P·洛夫克拉夫特，《敦威治的恐怖》

启示录、审判日，你可以挑喜欢的称呼，总之人类的文明已经终结了。群星已经归位，旧日支配者*和它们的眷族已经苏醒，夺回了曾经属于它们的东西。这些丑恶的怪物如同恶疮毒瘤一般，将这个星球化作充满疯狂和死亡的亿人坑。人类会不会向腐化屈服，最终衰落灭亡呢？

有些人选择为守护他们的人性而战。这就是他们的故事。

“克苏鲁末日之收割”是“克苏鲁的呼唤”的设定。在这里，你的玩家将进入未来时代，那时文明已经崩溃，远古的恐怖在地球上横行无忌。可以把它当成末日的一种可能，还有许多其他可能性……

设定的中心是地球。这个故事涉及的是在苏醒的旧日支配者到来之后，至少在目前，还没有屈从、发疯或者被杀的一小群人的生存和反击的故事。

如何使用本设定

到头来，你活了多少岁不算什么，重要的是，你是如何度过这些岁月的。

——亚伯拉罕·林肯

本设定发生在旧日支配者*苏醒之后的时代。地球上的哪里都无所谓：破碎的美国中部，虽然没有像海岸地区一样，被巨大的风暴和海啸所摧毁；火光冲天的欧洲，都市变为浓烟滚滚的废墟；或者在一艘船上，开往遥远而从未有人涉足的列岛。你可以任意运用这些可能性，还可以自行增加。

幸运的人早早地上了天堂。活着的人们则被邪教徒和他们伟大的主子奴役着。不过也有些人从邪教的魔掌下逃了出来，或者避开潜藏着恐怖怪物的死寂城市。设定的核心是生存和对不可战胜的怪奇的反击。模组应当集中于幸存者自己的旅程，和他们远离神话恐怖，塑造自己生活的尝试。对真理和知识的寻求也可以作为关键要素，与此同时幸存者们拼凑自己的资源，既为了忍耐，也为了解放他们自己。他们也许是在寻找如何驱逐旧日支配者*的方法，搜寻远古的文献和学问，认为某些仪式或牺牲可以开辟怪物们重新沉眠的新时代。也许残存的人类正努力寻找离开这个星球的方法，放弃地球，希望在别的时间地点找到新家园。

可以确定的是，如果幸存者什么也不做的话，那么万事皆休人类将被遗忘，甚至不会在历史上

留下一个众所周知的注脚。这种风格的游戏是描述对不同未来的希望、改变秩序的意志、直面宇宙嘲弄的决心。这些故事值得在人类历史上大书特书；也有人披荆斩棘，终于取得了某种意义上的胜利。这些故事借他们怒光明之将熄的传说，传承全人类的遗产。

下面是一些启发灵感的背景设定注解、三种可用的剧情分类，和“收割”专用的职业和规则的详细内容。

时代设定

“收割”参照的时间和地点是你作为KP的特权。“收割”的时代可以发生在任何过去或未来的时点。可以用出版的模组做引子：1928/9年的调查员无力阻止拉莱耶上浮，克苏鲁开始行走于大地，用奇怪的魔法肆意扭曲现实，使得群星归位（细节参照《犹格-索托斯之影》）。或者1926年的调查员面对巨门的开启无可奈何，奈亚拉托提普伺机唤醒沉眠不灭的旧日支配者*（细节参照《奈亚拉托提普的面具》）。你也可以把世界毁灭的时间设定得更现代一些，也许就是几年以后的将来。把游戏设定在“现在”意味着想象可用的技术之类细节会变得很方便。或者，遥远的未来能增强整个游戏环境的陌生感，也可能满足你们的要求。

下面的设定材料假设文明的终结发生在21世纪前期，我们现在时代的几年之后——如果你想让自己的游戏发生在不同的时间线上，可以任意取舍。

世界已完蛋

旧日支配者苏醒了，地球痛苦地悲鸣。地震撕扯着地面，海啸啃噬着海岸。大地的血液奔涌而出变成了火山，巨大的火山口喷射着熔岩和火山碎屑。难以想象的巨大风暴蚀肉销骨，雷电引燃的熊熊大火恣意蔓延。

太阳成了稀罕的东西。天空像一条厚毯，似乎要将世界包裹在永恒的薄暮中；黯淡的黄红色太阳偶尔才会从黑暗的天幕中露头。残余的人类只能死守在灰烬周围，在可能的地方躲藏等待；等待有人来让世界恢复旧观，等待有人来搞定这个天翻地覆的世界。

不久，邪教出现了。一群幸存者声称自己知道发生了什么，为什么会这样。他们的领袖似乎

知道什么，他称在“大清洗”当中，只有被选者才活了下来，现在旧日支配者要人类向它们赎罪。旧日支配者才是地球真正的主宰，人类现在的任务是服侍这些活神仙。那些反对新秩序的人是人类的敌人，不配生活在新天堂当中。邪教团体派出疯狂残忍的团伙，铲除一切不主动投靠他们新主子的人。谁胆敢和邪教作对，就会被教团领袖掳作奴隶，或者变成人类新神祇的祭品。

后来，怪物也出现了。外星的恐怖从天上降落到大地的残骸之上，从大海深处中突然冒出的鱼人一般的生物入侵沿海地区。剩余的人类夹在邪教和怪物之间，或逃过抓捕和杀戮终于到达理智的前哨站，或每天在猫鼠游戏中担惊受怕地度日。

前哨站

前哨站是孤立而遥远的理智地区的统称，疯狂的世界四面包围着它们。这里没有邪教的统治，只有理智的人团结求存。每个前哨站各不相同，59通常目标也不同；有些希望保持隐蔽和孤立，有些尝试建立通信和其他前哨站进行联络，有些试图找到一种能让时光倒流、旧日支配者回到他们坟墓的方法，有些则只是尽可能打倒更多的邪教徒和怪物。所有人都知道他们成功的机会渺茫，但他们心中仍然燃烧着强烈的求生欲望。

要警惕邪教徒的渗透，还要提防会屈服于疯狂的人，前哨站的生活是与偏执的日常抗争。信任来之不易，必须通过行动来争取。

也有些人不愿依靠前哨站，他们觉得前哨站太显眼了，容易成为目标。所以他们在这个阴暗的世界当中开辟了自己的道路，通过交换和贸易寻求工具和知识。有的人寻求救赎的道路，为他人提供帮助，仿佛他们的善举虽小，却可以找到人类的罪过并且偿还它。还有人在寻找一个只知道名字叫“果园”的地方，据说在那里可以找到安全。

怒光明之将熄

勇敢和坚定的灵魂，通过情谊联系到一起，就是全部反抗旧日支配者回归的人了。他们在最黑暗的日子里，没有休息日，也没有报酬。当一个团队崩溃后，总有另一个响应自由或者复仇的呼唤。

下面是 KP 使用本设定来进行探索的三个情

节。

古代知识的寻觅者

传说中有一本书可以改变现实，它脆弱的页面上写着的文字据说记载了古老之人的学问，包括一个结束旧日支配者*的统治，把它们送回原来地方的办法。这本书有很多的名字，伪书也非常多，每一本都被现任的主人珍藏着。找出真本是一个漫长而危险的任务。有传说称这本书在一个邪教领袖手中，也有人说它早已被抛弃，现在正在活神的脚下腐朽。

守密人笔记：这些故事的风格都是和秘密相关的。幸存者要旅行到不同的前哨站，渗透进邪教徒的据点，甚至冒险进入潜伏着怪物的巢穴，去寻找信息，发现力量之书。神话的魔法是真实存在的，随着旧日支配者*的苏醒，它们解除了封印，摆脱了束缚；幸存者很可能从他们收集到的知识当中开始拼凑出古代的学识，并可能在后面的任务中掌握它的用法。偏执会在这些游戏中起到主要作用，因为获得的神话知识会成为隔开理智和疯狂的一线。了解宇宙秘密的人更加容易被它扭曲，将他拉得离临界点越来越近；而一旦越过临界点，他们就会突然从潜在的人类救世主，堕落成旧日支配者的忠实信徒和追随者。

自由大逃亡

路途又漫长又危险。没有确定的道路，还有很多障碍。在旅程的终点，是对明天的期冀：遮风挡雨的地方，怪物和邪教徒进不去的地方。寻求“果园”的幸存者必须历经磨难；必须靠拾荒保证恶劣的补给，尝试在崩塌的城市扩张区、弥漫着毒烟与旧日支配者释放的奇怪能量的野外之间编织出道路。这道路上每走一步，就离被拯救更近一步，但也会更提高被发现的概率——在这世界的灰烬当中，有着邪教奴隶主、无法形容的怪物，还有更加可怕的东西。

守密人笔记：这是关于探索和发现的游戏，适合冒险、陷阱和奇怪的遭遇。“果园”是神话吗？是不是一个在篝火旁讲的故事，在浑浑噩噩的世界中点燃希望？一个通向另一个国度、时间甚至星球的大门？或者它会不会又是一个陷阱，一个为愚笨粗心的人精心设下的埋伏？幸存者必须绷紧神经思考，做出艰难的决定；只靠自己去找到将来的生计，走出自己的下一步路。

和敌人去战斗

我们忍够了。虽然面前满是恐怖、荒凉、伤亡，是时候不要再逃跑了。如果现在是人类的最后时刻，那么就只有一个问题：你要如何退场？是像受伤的动物一样惊慌地逃窜，还是站起来反抗那些在文明毁灭时大笑的东西？不可以再逃跑了。现在就开始反抗，在你的火种熄灭之前，能拿下多少就拿下多少。你不是孤身一人，因为有和你想法一致的人，他们同样受够了灰烬的味道。我们一起努力，让邪教知道自己并不是没有对手的，对于亲手毁灭了人类未来的存在，我们决不留情。

守密人笔记：不顾一切的决策、追逐和作战是这类情节的特点。幸存者自找麻烦，进入黑暗陌生的地区。他们常常遇见人类和非人类的手，考验身体和精神的能力。人们像飞蛾扑火一样被这些自由战士吸引，战士们倒下了，位置就由他们接替。邪教也许因为他们早期的成功开始注意他们，要把这些猎人变成猎物。一些前哨站会将他们像英雄一般欢迎；另一些则拒绝他们，害怕他们的出现会引起旧日支配者的注意并惹怒它们。

角色创建

在大多数情况下，角色创建和“克苏鲁的呼唤”第七版相同，另外增加一些职业和技能。

职业

理论上《克苏鲁的呼唤规则书》和《调查员手册》中列出的所有标准职业都适合本设定，因为在末日来临之前，每个人都有着“正常”的生活。KP 也可能允许玩家投资「拾荒」技能（见下）。因为作为幸存者，他们每个人都必然在这个技能上已经有一定的能力。

以下是一些“收割”中标准职业以外的可选职业。

治疗师（妙手人）//Healer(Cunning Man/Woman)

传统的治疗法和“失落的世界”科技的结合，让妙手人十分有价值并且能追求精湛的技艺。

本职技能：急救，历史，医学，自然学，精神分析，拾荒，生存（任一），一项社交技能（魅

惑、话术、恐吓或说服）。

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 智力 $\times 2$

链接者（邮差）

链接者有时也叫邮差，在前哨站之间收集并传递消息。

本职技能：攀爬，乔装，格斗（任一）或射击（任一），图书馆，自然学，拾荒，潜行，生存（任一）。

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 敏捷或智力 $\times 2$

求知者（识字人）

本职技能：克苏鲁神话※，历史，语言（任一），图书馆，医学，神秘学，科学（任一），侦查。

本职技能点数：教育 $\times 4$

※可以在本技能投入最多 40 点（降低等量的当前 SAN）。

绞肉机（拳击手）

绞肉机擅长战斗。他们可能被某些邪教团训练出来，迫使他们进行剑术决斗，来取悦奴隶主。没有多少人能长寿。

本职技能：闪避，格斗（斗殴），格斗（任一武器），射击（任一），恐吓，拾荒，妙手，生存（任一）。

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 力量 $\times 2$

拾荒者（潜砾者）

潜砾者筛选城市烧毁后的灰烬，寻找可交换的物品。

本职技能：估价，攀爬，乔装，聆听，锁匠，拾荒，侦查，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服）。

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 敏捷或外貌 $\times 2$

追踪者（猎人）

追踪者以采集狩猎为生，猎取食物并贮存起来，留给自己食用或者出售。有的时候你最好不要问你正在吃的是什么肉。

本职技能：动物驯养，估价，攀爬，格斗（任一）或射击（任一），聆听或侦查，自然学，潜行，追踪。

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 敏捷或力量 $\times 2$

技能

参考后附的“克苏鲁末日”角色表以了解该设定下所有可用的技能。不同于标准“克苏鲁的呼唤”游戏中的技能和新技能列在下方。

估价（05%）

和标准的技能定义完全相同，不过它也可以通过和其他的物品装备进行比较，来估计在废土世界中的各种剩余物品、设备等是不是“有价值”。在决定你是不是正在被坑骗时很有用。

信用评级（00%）

和标准的技能定义完全相同。只是在末日世界钱变得毫无用处，现在这个技能等级代表的是更加抽象的资产——有价值的物品——比如优质的服装、正常工作的设备和有用道具（比如有电的电池、汽油等等）。

对照下面的调查员信用评级表决定幸存者的资产。

信用评级对应的物物交换资产表

信用评级	交换资产
身无分文 (CR 0)	没有——只有身上的衣服和手里的家伙。
贫穷 (CR 1-9)	几套衣服，1D4 件低价值道具（小刀、半满的电池等等）
标准 (CR 10-49)	像样的手提包，1D3 件近战武器，1 件子弹有限的射击武器，1D6+2 件低中价值道具（满电的电池、汽车电池、食品罐头等等）
小康 (CR 50-89)	资产的掩蔽所，1D6 件近战武器，1D4 件射击武器并有较多子弹，1D10+10 件价值不等的道具（少量汽油、机动车、高级服饰、步话机等等）
富有 (CR 90-98)	多处掩蔽所，1D10+10 件近战武器，1D10+10 件射击武器，3D10+30 件道具（多辆机动车、成桶的汽油、奢侈品、能工作的计算机）
豪富 (CR 99)	想要什么就有什么（军火库、汽车、加油站、高科技武器、坦克等等）

克苏鲁神话（1D10%）

可选：可以使所有幸存者开始游戏时，都有1D10 点的「克苏鲁神话」。这些人基本上都或多或少了解神话的知识，不论是第一手经历还是从别人口中听来。当前理智值减少相同的数值。

可选：射击（能量武器）（25%）

如果“收割”设定在远未来，那么可选择本技能。

61 未来武器的总括技能，包括脉冲步枪等。技能点数要分别投入到手枪或步枪的次级专项当中，即一个人可以有「射击（能量）- 手枪」、「射击（能量）- 步枪」中的一项或两项。

能量武器的范例可以参考第七章：克苏鲁伊卡洛斯。

拾荒（15%）

在文明的残骸中发现道具和有价值物品的直觉、手段和能力。在专门搜寻某件道具时，可以用来代替「侦查」技能；决定四周是否有有用道具（比如武器和简易武器）时，也可以用来代替「幸运」。

可选：如果成功度比要求的高，拾荒者可以得到质量更高或者更稀有的道具。

对抗技能 / 难度等级：

※ 常规难度：找到低或中价值的道具。

※ 困难难度：找到高价值的道具；在野外找到道具。

孤注一掷的例子：花费更多时间；往复寻找，全身投入到垃圾坑之中，而不是简单地翻找。

孤注一掷失败的范例结果：造成瓦砾或类似的重物落到你头上；发出噪声让别人警觉你的存在；触发了陷阱。

说服

和标准的技能定义完全相同。注意，说服可以用来交换资产，对物品和服务讨价还价。如果技能成功，卖方会完全相信自己这波不亏。

生存（城镇）（10%）

这个生存技能的专项用来在都市和城镇的废墟中生存，使用者可以净化饮水，确定结构和环境的危险等等。活命必备技能。

技术维修 (01%)

这个技能用来维护和修理那些「机械维修」、「电气维修」等技能所不及的复杂机械。使用本技能可以诊断硬件故障、制造和维修计算机、通讯工具之类（如果它们有动力来源的话）。

对抗技能 / 难度等级：

※ **常规难度：**修理或者拼凑步话机之类的基础设备；修理计算机。

※ **困难难度：**从草图开始制造一台计算机；有限时压力。

孤注一掷的例子：花费更多时间；查阅操作手册；使用另类的零件或技术。

孤注一掷失败的范例结果：无意中引发了严重故障，导致获得的信息出错；设备爆炸，某种程度上伤及使用者；陷阱和警报在怪物来到时无法触发。

强韧的理智

在疯狂统治一切的疯狂世界中，那些成功活下来的人，对于一般的怪事和恐怖，精神多多少少都应该变得更强大了些。

· 理智损失减半；无视目击人类与动物尸体的理智损失。

· 当幸存者因为见到某种神话怪物过多而免疫时，忽略“每个角色提升阶段将免疫性减少 1”的规则——幸存者已经对这种怪物产生了永久的免疫能力，不会再产生理智损失（**习惯恐惧，RB169**）。

* Great Old Ones。本章中 Old Ones 和 Great Old Ones 均译作“旧日支配者”，所有 Great Old Ones 加星号以示区别。

XLSM 格式角色卡文档下载（1.5.0）

 1920 年代

 现代

 克苏鲁不败

 克苏鲁黑暗时代

 神秘冰岛

 克苏鲁煤气灯

 洛夫克拉夫特的幻梦境

 克苏鲁伊卡洛斯

 克苏鲁末日

七宫涟个人汉化