

第十四章 怪物、野兽和异界诸神

译/破晓十二弦

为了世间的和平与安宁，人类绝不该再涉足地球上某些死寂的黑暗角落，不该再深入某些未知的无底深渊；否则沉睡的异怪将会被重新惊醒，而残存下来的邪恶梦魇也将从它们黑暗的巢穴里蠕动扑出，迎接全新的疯狂征程。

——H.P.洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》，竹子译

本章提供了一系列的怪物，野兽和外星生物，以用于 COC 游戏。此章分为四部分，每部分特别介绍一个怪物类型；克苏鲁神话中的生物，克苏鲁神话中的神灵，经典怪物和野兽。怪物的种类并不详尽-每个恐怖爱好者都可能想象出从未见过的恐怖事物。此处列出的是那些在最重要的故事中出现过的，频繁出现在各种情景中的，以及经常在 COC 的扩展 Malleus Monstrorum 和 Chaosium 中被提及的怪物。

关于属性

很多怪物与神格有包括 STR,CON,SIZ,POW,INT 和 DEX 这样的个体数值。不过很多生物没有 APP 或 EDU，因为这样的属性对于外星生物或是恐怖怪物来说没有意义。洛夫克拉夫特本人从未系统编纂过他的故事中的怪物，所以如果你想要展现一个完全不同的版本，你也不应该订制它们的标准。

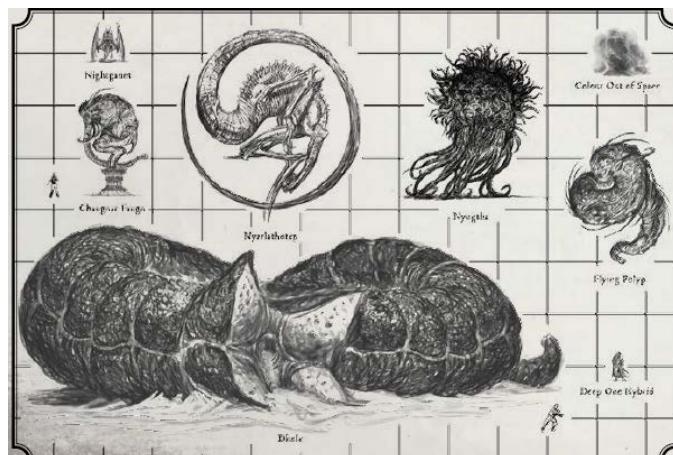
这些都是梦魇般的生物，并且遇到的每一个在个体数值和技能上都可能有所区别。此处给出的数值是取自平均样本。作为守秘人，你可以选择掷骰子决定单个个体的统计数值，或以骰子提供的范围作为生成个体数值时的参考，创造一个数值更小或更大的样本。

怪物的数值只列出整数。（即没有 0.5 或五分之一这样的数字）非玩家的角色和怪物的个体数值主要被用来设置玩家发动技能而掷骰时的难度等级。作为守秘人，你偶尔可能需要为一个特殊怪物的个体数值指定一个 0.5 或五分之一的数字，但这种情况非常罕见。

幸的调查员。某些生物，典型的例如克苏鲁，可以随意变换质量和体型。图绘只是表现了这些形象中的一种。

怪物体形

有些怪物的尺寸和人类比起来令人震惊的大。只要看看下图就知道！



体格

和 SIZ 数值一起，每个怪物，角色和交通工具都有一个体格。这个数值提供了一个一目了然的体形指示。人类平均体格是 0，整体范围从 -2（儿童和小体型人）到 2（例如重量级拳击手）。体格是非线性的；五个摩托车组合在一起不会创造出一个比卡车更大的东西来。

当考虑到一个可以被举起或投掷的事物时，以一个标准人类为参考。体格 0 的平均人类可以将某个也是平均体格的人举离地面，可能能将他们扛过肩膀。比平均值小 1 体格的事物可以被轻松举起，比平均值小 2 体格的事物可以被投掷。一个体格为 0 的平均人类最多举起体格为 1 的事物。一个体格 0 的平均人类能对

体形比较表：

下表描绘了 CM 中的不同生物，提供了一些这些生物的真实体形的参考。注意这些怪物四周的那些不

体格 2 的人做的最多也不过是使他们失去平衡，或缴械他们。

以此为据，很容易确定一个怪物举重或投掷的相关能力——例如，是否一个怪物可以投掷一辆小轿车。

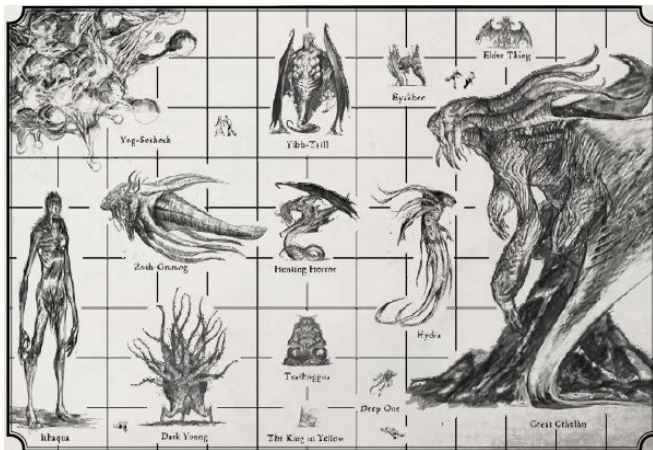


表 XV：体格比较表

体格	真实世界	神话生物	非生物
-2	儿童，果蝠	炎之精	
-1	大狗		
0	平均成年人 类，狼	格拉基之仆	
1		深潜者	轻摩托
2	大体型人，狮子	拜亚基	
3	黑熊，大猩猩	无形之眷族	重摩托
4	非洲野牛，马	古老者	经济型轿车
5		黑山羊幼崽	标准轿车
6		成年钻地魔虫	皮卡车
7	非洲象	达贡	六吨卡车
9		修格斯	18 轮卡车
11		克苏鲁的星之眷族	
22	蓝鲸	伟大的克苏鲁	
65		巨噬蠕虫	战舰

快速体格比较参考：

- ⑨ 如果目标小 2 体格：可以被投掷
- ⑨ 如果目标小 1 体格：可以轻松举起

- ⑨ 如果目标体格相同：可以被携带一段时间
- ⑨ 如果目标大 1 体格：很难被举起
- ⑨ 如果目标大 2 体格：不能被举起，但是可能使其失去平衡或者将其缴械

有效率地扮演怪物

怪物，大部分时候来说，不是无脑的动物。很多怪物有和调查员相等，甚至更胜调查员的智慧，他们的动机和思虑都超越了一般人类理解的范畴。怪物不会自动寻求战斗，并且，如果它们进行战斗，也不会一定要杀死调查员。更聪明的怪物会活捉调查员，用来当作奴隶或者祭品，或可能用于实验目的。不是每一次遭遇都要来一场战斗；躲藏和逃跑可能是更明智的选择。

当被卷入战斗时，考虑怪物的目的。如果它们的目标是杀死调查员，那么比起躲避攻击，它们更倾向反击。如果它们想逃离调查员，它们更可能选择躲避来寻找机会逃跑。

很多神话怪物可以使用法术，像任何其他施法者一样施法。某些情况下一个怪物的法术可以被描述成这种怪物的固有力量的显现。

怪物可能没有列表中的技能，尽管它们中大部分可以有一些诸如聆听，潜行或寻找躲藏者的技能。守秘人可以按需要添加技能，用一些做比较的生物来参考。

神话中的神灵和一些神话生物是多维度的，同时存在于我们的现实位面和其他一些超越我们理解的位面，导致它们无法被杀死。当对像是外神或是旧日支配者这样的生物造成了伤害把它们的 HP 削减到 0 或负数时，它们不会被杀死或击昏，而是被驱散或放逐回它们来的地方。仅仅是造成伤害不会毁灭或哪怕是损伤到它们的力量。如果它们被强迫或是被说服而离开，它们可以回归。

怪物和调查员——比较

调查员在战斗中击倒怪物是很可能的。面对有些其他生物，他们唯一的生存机会一般是逃跑或躲藏。诸如深潜者，拜亚基，空鬼，炎之精，妖鬼，食尸鬼，格拉基之仆，米-戈，月兽，夜魔，人面鼠，潜沙

怪，蛇人，夏盖虫族，乔乔人，当然也包括人类教徒的生物，当调查员在战斗中试图“对付”它们时，都有成功的希望。这就是为何很多情景指定教徒，深潜者，米-戈-和食尸鬼做敌人的原因-它们是人类多少可以匹敌的对手。这些神话生物的首要特征是它们的弱点和相对体形与人类相似；然而人性化这些怪物时要注意。如之前所说，它们的目标，知识和技能就算不是不可能理解，也是很难捉摸的。它们会以始料未及的方式行动，并且对它们仅仅是一瞥也可以在好奇的调查员身上导致疯狂。

Chaosium 神话名字的读音

洛夫克拉夫特为他的怪物起了没法发音的名字，以配合它们的异类本质。

以下并非正式，而是我们的一个通用叫法

实体	发音	实体	发音
Abhoth	阿布霍斯	Mi-Go	米-戈
Atlach-Nacha	阿特拉 克·纳克亚	Nodens	诺登斯
Azathoth	阿萨托斯	Nyarlathep	奈亚拉托 提普
Bast	芭丝特	Nyogtha	尼约格达
Bokrug	伯克鲁格	Quachil Uttaus	夸切·乌陶 斯
Byakhee	拜亚基	Rhan-Tegoth	兰-提格斯
Chaugnar	昌格纳·方	Shaggai	夏盖
Faugn	庚	Shantak	夏塔克
Chthonian	钻地魔虫	Shoggoth	修格斯
Cthugha	克图格亚	Shub-	纱布·尼古
Cthulhu	克苏鲁	Niggurath	拉斯
Cyaegha	塞埃格	Shudde M'ell	修德梅尔
Dagon	达贡	Tcho-Tcho	乔乔人
Daoloth	道罗斯	Tindalos	庭达罗斯 的猎犬
Dhole	巨噬蠕虫	Tsathoggua	撒托古亚
Eihort	艾霍特	Tulzscha	图尔兹查
Ghast	妖鬼	Ubbo Sathla	乌波·萨斯 拉
Chatanothoa	加塔纳托 亚	Xiclotl	塞克洛托 尔星怪

Gla'aki	格拉基	Y'gononac	伊戈隆纳 克
Gnoph-Keh	诺普—凯	Yibb-Tstll	伊波·兹特 尔
Hastur	哈斯塔	Yig	伊格
Hydra	许德拉	Yog-Sothoth	尤格索托 斯
Hypnos	休普诺斯	Yuggoth	犹格斯
Ithaqua	伊塔库亚	Zhar	扎尔
Lloigor	洛伊高尔		

战斗

默认情况下，每个怪物（有少许例外）都有攻击技能-一个普通的攻击技能包括所有种类的打击，踢，爪击，牙咬，触手攻击，肘击，头突，等等。如果这种生物能够使用近战武器，它的战斗技能也应该应用于武器上。在你如何使用和描述这些攻击时，可以尽情发挥创造力。每个描述了怪物如何进行普通攻击的属性，以及关键词，例如咬或踢，都是用来启发守秘人合理地描述不同的攻击形式。环境要素也可以被添加到关于攻击和伤害的描述中；一个调查员可以被一头大象和一棵树挤在中间；一个食尸鬼可以把调查员的头颅撞在墓碑上敲开；诸如此类。

因为怪物每次都会使用标准攻击，所以很快就会变得重复而单调。使用列出的怪物标准攻击伤害数值可以让守秘人不必费心于调整伤害的多少，而是有更大的自由和想象空间以创造性地描绘怪物的攻击。守秘人在使怪物的攻击多变时，他既没有得到优势也没有得到劣势——他或她只是让故事更刺激，更身临其境。

一个深潜者有以下战斗方式：

战斗 45% (22/9)，伤害 1D6+伤害加成 (1D4)

使用这个技能时，守秘人可以用以下任何一种方式描述一次成功的攻击。为了游戏的方便，无论用哪种方式描述，都造成同样的 1D6+1D4 伤害。

- ⑨ 深潜者的爪子犁过 Harvey 的胸膛，刺穿他的衣服。
- ⑨ 深潜者冲向 Harvey，用身体冲撞他。

- ⑨ 像一匹马一样，深潜者向后一蹬，把脚踢向 Harvey 的肚子。
- ⑨ 深潜者抓住 Harvey 的夹克，把 Harvey 的脑袋撞进 Gilman House 旅馆墙上松垮的石膏墙里。

怪物与战技

战技 (mnvr) 需要使用怪物的战斗技巧。体格对于战技是一个重要因素；如果对手的体格比攻击者大 3 点以上，战技是无效的。任何体格 2 及以上的怪物在使用战技对抗人类的时候都不需要掷惩罚点数。一个人类（最大 2 体格）能使用战技对付的最大敌人是体格 4 的敌人（马，古老者，等等）-即使这样，最大体格的人类还要因为体形上的差异掷两次惩罚骰。

在战斗中，怪物可以使用与人类可以使用的战技种类相同的战技。守秘人应该将怪物描述地活灵活现，并且想象怪物将如何利用物理形态上的优势进行战斗。如果它有触手，手或者钳子，它可能会紧紧攥住对手。如果它有一张血盆大口那它可能会将猎物紧咬不放。大型生物可以单纯地以它们的体积击垮对手，压死他们。被攥住或抓住的对手将一直被困住，除非他们进行一个成功的对抗 STR 检定，或者用他们自己的战技来获得自由。

一个黑山羊幼崽在与一组调查员战斗。黑山羊幼崽在由 DEX 顺序决定的它的回合可以发动五次不同的攻击，其中一次可能是它的践踏攻击。

第一次攻击：黑山羊幼崽抬起它的一只蹄子踩向了一个倒霉的调查员。扮演调查员的玩家在试图躲避时掷骰失败，而守秘人对黑山羊的战斗技能掷出一个正常的成功，并造成了和伤害加成 (4D6) 相等的 11 点伤害。

第二次攻击：这次黑山羊幼崽甩出一支触手想要抓住一个调查员。这使用了一次战技；毫无疑问黑山羊幼崽的体格比任何调查员都大，所以不需要对战技投任何惩罚骰。守秘人投出了一个成功。这个调查员躲避失败，被抓住举到半空中，被吸取了 12 点力量。黑山羊幼崽将会一直抓住这名调查员直到这个不幸的人被吸干。

第三次攻击：两个调查员爬上了他们的皮卡车。

记住，黑山羊幼崽的 INT 为 70，和大部分调查员一样高，所以它清楚地知道皮卡车是什么。它用践踏攻击皮卡车。此时，这辆汽车是不会动的，所以守秘人默认这次攻击是一个自动的成功，但是他掷了一个攻击骰来决定是大失败还是大成功。此次攻击可能会普通地失败，但不是大失败，所以在这个例子中对不会动的目标的攻击是成功的。这次攻击造成了 (6D6) 17 点伤害。每满 10 点伤害可以减少交通工具一点体格。

第四次攻击：因为皮卡车被证明是及其坚固的，厌烦的守秘人决定让黑山羊幼崽试图掀翻这辆车。皮卡车有 6 点体格，（已经受到了 1 点伤害，但其在列表中的体格仍然是 6）比黑山羊幼崽高 1 点体格；黑山羊幼崽可以使用战技，但是要掷一次惩罚骰。再一次，因为皮卡车不会动所以除非守秘人掷出大失败，这次攻击会自动成功。守秘人掷出了 24 或 14（投了惩罚骰之后的结果），取较高值，仍然是一次 hard success。体格（见 33 页）表明了一个生物可以刚好举起一个比它大 1 体格的物体。黑山羊幼崽设法将皮卡车翻了个底朝天，撞毁了。

第五次攻击：最后一次攻击时黑山羊幼崽简单地向身边的一个调查员踢出了一脚，并且守秘人掷出了一个 Hard success。玩家躲避时掷出了一个 Hard success，所以调查员躲过了这次打击。

一个怪物可以通过一次成功的战技来达到以下效果：

- ⑨ 将一名调查员击倒在地，下一次攻击时如果调查员还未爬起，将得到奖励骰。
- ⑨ 将一名调查员推出窗外或推下悬崖。
- ⑨ 缴械一名调查员，将讨厌的“喷火棍”从他或她手中打落。
- ⑨ 用触手卷起调查员，下一次攻击时得到奖励骰，可以通过压榨调查员或者将握住的调查员砸到墙上造成伤害。
- ⑨ 如果怪物足够大，可以抓取一名调查员，并且带着他或她在下一回合离场，比如飞走或用一根扭动的触手带着抓住的调查员升空。
- ⑨ 一辆标准轿车体格是 5，很多体格 3+ 的怪物有能力破坏轿车。更大的怪物甚至可以像是一个愤怒

的儿童投掷一个麦片盒一样抓取载有调查员的交通工具。

怪物和反击

除非一个怪物试图逃跑，或者非常狡诈，否则你应该以反击来应对调查员的攻击，而不是闪避。当反击时，一个怪物应该通常使用基础攻击技能。在它的敌人得到寡不敌众的奖励骰之前，一个每回合能攻击多于一次的怪物可以躲避或反击同样的次数（见 6.4 其它战斗情况 **寡不敌众**）。也就是说，一个有三次攻击次数的食尸鬼在对其进行攻击者获得攻击奖励骰之前可以反击三次。调查员面对某些神话存在时永远不会获得寡不敌众。

杀死怪物

比起宣布一个怪物或敌人死了，更鼓励守秘人描述调查员所看到的——怪物停止了动作，它看起来正在溶化，一团绿色浓稠液体从它体侧的一个洞里流出，等等。记住这些怪物是奇怪的异类；确定它们的生死不是一件容易的事。一些怪物（当虚弱至失去知觉或 0HP 时）可能只是看起来像是死了，却会在一会或几个小时后再次爬起来对攻击者进行可怕的复仇。只有成功的急救或医学检定可以明确判断一个生物是生是死。

怪物法术

一个怪物的 POW 和 INT 越高，它越可能拥有法术。作为参考，POW 和 INT 在 50 到 100 之间的怪物可能拥有 1D6 个法术。在选择法术时，应考虑这个生物的目的和特性。鼓励守秘人去控制和改变法术，使法术更适合特殊的神话怪物。一个怪物在第一次施放法术时不需要投掷施法检定。消耗的魔法值和法术需要的消耗相同，但是无视任何理智消耗或理智检定。

推荐让每个怪物拥有适合它的法术，尽管如果守秘人愿意，也可以知晓其他法术。

很多情况下，这里描述的神话生物崇拜一个或更多外神或旧日支配者，所以必须假定它们知道至少一个法术以联系，呼唤或召唤他们的主人。

第十二章：法术详细描写了很多合适的法术，然

而鼓励守秘人调整法术并且使用更高层次的法术形式；终究这些生物不是笨拙的探寻魔法奥秘的人类巫师，而是一切恐惧之华彩的神秘具现化。

14.1 神话生物

译注：大部分对原文的节选均是取自 Trow 竹子译版。

此节包含克苏鲁神话中的异形生物——来自地球和其他世界。这里描述的怪物外貌可怖，心性险恶，对调查员的身体和心灵都是极大的威胁。

提醒守秘人，这些神话生物的外表并不是定式，而且相同种族的不同个体也可以有独一无二的特征。

在描绘一个神话生物时，守秘人应不仅限于向玩家描述它们的外观。声音，气味，乃至这些生物创造出的异界环境，都是重要特征。正如死灵书中说：“……透过那污秽，汝等可知彼等尚存”。

拜亚基

在那里有节奏地扑打着的，是一群已经驯服并且经过训练的，像杂种似的有翼生物……那即使和乌鸦、鼯鼠、兀鹫、蚂蚁、或者腐烂的人类尸体相比，也都是完全不同的东西——我无法回忆，也绝对不能回忆起来。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《魔宴》

这个星界生物通常为无以名状的哈斯塔服务，并可以被召唤来参与仪式。拜亚基的躯体由一般的物质组成，所以手枪之类的普通武器也能伤害它。

拜亚基并不栖息在地球上，而是生活在星际空间中，但是可以被召唤出来执行一些事务或者作为坐骑携带骑乘者穿越星际空间。

特殊能力

飞行：拜亚基能够携带一名骑乘者穿越宇宙；但是如果要使人类骑乘者不受真空和绝对零度的伤害，必须借助某种适当的魔法或药水加以保护（例如黄金蜂蜜酒）。

法术：拜亚基有 40% 的几率拥有 1D4 种法术。这种法术可能和哈斯塔以及和哈斯塔相关的存在有关。

拜亚基，星骏

属性 平均 掷骰

STR 90 (5D6×5)

CON 50 (3D6×5)

SIZ 90 (5D6×5)

DEX 67 (3D6+3×5)

INT 50 (3D6×5)

POW 50 (3D6×5)

HP: 14

平均伤害加成: 1D6

平均体格: 2

平均魔法值: 10

移动: 5/16 飞行

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式: 拜亚基会用爪子攻击或撞击受害者，造成严重伤害

紧咬不放 (战技): 如果撕咬成功拜亚基将会附着在受害者身上并且开始吸食他或她的血液。拜亚基附着的每回合开始，包括第一回合，吸血将削减受害者 3D10 的力量，直至死亡 (STR 为 0)。拜亚基的 STR 数值将始终受此攻击的效果影响，直到他吸干受害人的血 (不确定翻译是否正确)，除非受害者做一次成功的 STR 对抗检定。受害者幸存后，需要休息和回复血液 (输血为好)，如此治疗后力量可以每天恢复 1D10+5。一个拜亚基每次都只能咬住一个受害者。

格斗 55% (27/11) ,伤害 1D6+DB

紧咬不放 (战技) 伤害 1D6+3D10 吸食 STR (血液) (单一受害者)

闪避 33% (16/6)

护甲: 2 毛发与坚韧兽皮

技能: 聆听 50%, 侦查 50%

理智丧失: 直视拜亚基丧失 1/1D6 点理智。

拜亚基具备空间折跃的能力吗? 有人猜想这个能力凭借了某个有时也被称为“hune”的脏器。某些人将对该器官作为武器或运输方式的应用潜力产生极大兴趣。

也许这脏器的标本正位于某个被遗忘的博物馆或实验室里，等待不知情的科学家来激活它可怕的秘密。

钻地魔虫

一堆涌动的触肢，长在那个柔软的灰黑色袋状躯体上……除去那堆伸展开来、四下摸索的触肢以外，它没有任何可供识别的明显特征。不，有的——没错，在这东西的前端有一个肿块……那是一个为它的大脑、或是神经中枢、或是别的随便什么支配着这只恐怖、令人作呕的生物的病态器官而准备的容器。

——布莱恩·拉姆利，《钻地魔怪》

钻地魔虫像是巨型的地栖乌贼。它们蠕虫一般的细长身躯总是包裹在粘液中。这些生物总会伴随着咏唱一般的声音一起出现。这些强有力的挖掘者能存活上千年，并会悉心保护它们的后代。它们混合了各种奇特的性质，与这个星球上的任何一种生物都没有相似之处，而其中最重要的一员是巨大的裂地者，修德·梅尔。

处于任何成长阶段的钻地魔虫都使用心灵感应进行交流，所以能够联系世界上任何地方的同族成员，并且互相感知思想。只有成年的钻地魔虫能用心灵感应能力控制其它种族的生物。

它们能像穿过奶油一样在岩石中发掘通道，不需要呼吸。成年的钻地魔虫能耐受高达摄氏 4000 度 (华氏 7200 度) 的温度。大多数钻地魔虫都住在接近地核的地方，只有流浪者，被流放者以及那些在岩浆喷发中被意外夹带而出的个体才会去探索人类繁衍生息的冰冷地表。也许它们靠近地表是为了生下后代，因为幼年的钻地魔虫不能承受过高的温度。我们无法了解他们的确切动机。

完全成熟的个体能够引起强烈的地震。

钻地魔虫对水极端敏感。虽然包裹它们表皮粘液能隔离极少量的水，但哪怕是稍微浸没在水中也会杀死钻地魔虫。在掘进时，这些怪物会通过水源或富含水的沉积物所反射的相对较低的回音来辨别大量含水的地区，并尽力避开这些地方。

钻地魔虫的分布遍及全世界，甚至在大洋之下的

玄武岩中也能发现它们。在西非一个名叫格·哈伦的神秘都市中，经常可以看到它们出没；数十亿年前，它们可能曾被囚禁于此。

本项的一般描述和最初给出的数据，是处于成熟期——蜕皮成长的最终阶段的钻地魔虫。这是调查员最有可能遇到的一种钻地魔虫。钻地魔虫成长会经过从幼体到完全成熟的多个不同生长时期。理论上，调查员可能会遇到不同年龄层的钻地魔虫。

特殊能力

钻地魔虫的精神控制：钻地魔虫可以用心灵感应能力控制人类，但它们只有在对方有某些它们想要的东西，例如奇特的球形矿物结晶等时才会这么做。

在使用这项技能时，需要用目标的 POW 与钻地魔虫的 POW 进行对抗检定。如果钻地魔虫胜出，受害者就会被束缚在遭到精神控制时所在的那一片区域。受害者在一开始有大约一英里的活动范围，但随着钻地魔虫的接近，这个范围会逐渐缩小，直到受害者可能无法离开某个特定的房间、甚至某张特定的椅子，这时钻地魔虫就会冲出地表，取走它想要的东西。如果受害者意识到了钻地魔虫的精神影响，那么一个成功的 POW 对抗检定就能打破这种束缚。一旦受害者曾经被钻地魔虫控制过，那么他就可以通过成功的 INT 检定意识到这种影响。

钻地魔虫可以和任何它所知道的人类进行心灵接触，无论对方身处地球上何处。但钻地魔虫在接触对方的心灵之前需要花费一些时间。

与人类沟通、或把某人束缚在某区域一天，需要花费钻地魔虫 1 点魔法值。它与受缚目标的距离每隔上 10 英里，就需要再多花费 1 点魔法值；如果距离很远，几只钻地魔虫可以将魔法值集合在一起以弥补这一花费。但在同一时间，只能有一只钻地魔虫与目标进行意志对抗。

钻地魔虫之间的交流不需要花费任何魔法值，不论二者相距多远。

据称成年的钻地魔虫能吸取人类的魔法值，但目前还不知道真相如何。

地震攻击：所有的成年钻地魔虫都能制造出地震。地震的里氏强度由参与地震攻击的所有钻地魔虫

的 POW 之和除以 100 决定。但这一强度只在直径 100 码的中心区域有效，直径每再扩大 100 码，地震的震级就减 1，直到震级弱得可以忽略为止。或者钻地魔虫也可以选择把力量集中在中心区域，而不是让地震随直径延伸，以便在直径为 100 码的倍数的某个较小区域内将效果最大化。

所有参与产生地震的钻地魔虫至少要有半数以上位于中心区域的正下方。每只钻地魔虫需要花费的魔法值等于这场地震的最高里氏震级；历史上等级最高的地震为 9 级左右，但地质学证据显示了曾经发生过更强烈的地震。

法术：一只完全成年的钻地魔虫有 50% 的几率拥有 1D6 种法术，其中大部分应与修德梅尔以及与地球有关联的旧日支配者，诸如克苏鲁，伊戈隆纳克，伊格等有关。

完全成熟的钻地魔虫，长触掘地者

属性	平均值	掷骰
STR	260	(3D6 × 25)
CON	200	(3D6 + 30 × 5)
SIZ	260	(3D6 × 25)
DEX	35	(2D6 × 5)
INT	90	(5D6 × 5)
POW	90	(5D6 × 5)

HP: 46

平均伤害加成: +5D6

平均体格: 6

平均魔法值: 18

移动: 6/挖掘 1

校注：原文 INT 及 POW 掷骰值均为 3d6x5，平均值 90；此处按照六版数值修正为 5d6x5。

攻击

每回合攻击：1D8 次。钻地魔虫每轮只能使用一次碾压攻击。

战斗方式：接近钻地魔虫是十分危险的。它们可以随时用巨大的体形和四处鞭打的触手发起攻击。

纠缠吸取（战技）：在每一轮中，钻地魔虫都可以使用 1d8 条触肢攻击，每条触肢造成的伤害等于该个

体伤害加成的一半（小数点后省略）。这会造成每轮 3D10 的 CON 损失，当 CON 降到 0 时，受害者就会死亡。当触肢吸取受害者时不能攻击其他目标，但仍可以被用于反击，把骰运太差的调查员像溜溜球一样抛来抛去。吸取目标的触手将每回合持续削弱目标的体质，不同触手可以同时攻击一个目标，或者分散攻击不同的目标。

碾压： 钻地魔虫可以用其庞大的身躯压碎它的敌人。如果钻地魔虫选择进行碾压攻击，那么已经抓住受害者的触肢仍可以继续纠缠吸取。在攻击时，钻地魔虫会竖起身子，然后碾压下来：压碎的区域是圆形的，此区域内的所有生物都会遭到同样的攻击。粉碎面积的直径为[钻地魔虫体型值除以 50]码。在碾压区域内的所有调查员都需成功通过敏捷，闪躲或“跳跃”检定，否则就会损失和钻地魔虫的伤害加成相等的 HP。

格斗 75%(37/15)，伤害 2D6（触手鞭打）

纠缠吸取（战技）：伤害 2D6 + 流血（触手捆绑）

压碎 80% (40/16)，伤害等于伤害加成(区域伤害，群体伤害)

闪避 17% (8/3)

护甲： 5 点皮肤和肌肉；钻地魔虫受伤后每回合回复 5 点生命值，生命值低于 1 时停止再生。

理智丧失： 见到完全成年的个体 1d3/1d20；见到成长中的个体 1/1d10；见到幼虫不会丧失理智。

钻地魔虫几乎无懈可击，只有少数的巫师研究它的弱点。据称钻地魔虫的弱点包括辉煌维拉杰颂歌（Vach-Viraj Chant，梵语），旧神之印，以及将其在水中完全浸没。

星之彩

那一道自井中浮现的磷光不禁使人们产生一种异样的感觉，一种厄运降临的感觉。这种感觉已远超他们的意识所能构想的任何景象；那种色彩不再只是闪闪发光，而是自井口喷涌而出。当这股由无法辨认的色彩组成的无形洪流离开井口之时，它就仿佛直接流向了天空。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《来自群星的颜色》

星之彩是一种有知觉的生物，但它外在表现却像是一种纯粹的颜色。它不是气体，也根本没有物质化的实体；当它移动时，看起来就像是一块变幻的不定型的颜色在四处流动，在它不符合光谱的颜色所投下的阴影中翻腾闪烁；这块特殊的颜色可以像活物一样流过地面或者从空中飘过。当它进食时，猎物的皮肤与面部都会散发出和星之彩颜色相同的微光。

虽然星之彩是无形的，但它经过时的感觉像是触碰了粘湿、有害的蒸汽；盖革计量器会以特殊辐射爆发现象标示它的存在。在现代的夜视装置中它表现为一块明亮的发光体。红外线显示器对其无效。

星之彩来自宇宙深处，那里有着完全不同的自然法则。成熟的星之彩能产生三英寸大小，看上去是中空的球状胚芽。当被放在营养丰富的土壤或浅水中时，胚芽就会开始发育。数天后，胚芽的外壳就会溶解，而诞生一个我们可以称之为幼虫的新生物。

这些像果冻状的幼虫可以长到极大的体形。当它开始渗入生态系统时，当地的植物就会展现出病态的疯狂生长。果实的味道会变苦。昆虫和动物会在出生时畸形。到了夜间，所有的植物都会散发出星之彩的光芒，草木像被强风吹动一样扭曲蜿蜒，甚至连人类都会闪烁着幽灵般的光辉。数月后，幼虫就会转化成年轻的星之彩。

年轻的星之彩会离开自己的巢穴，在附近觅食，并开始汲取被它的幼虫形态影响的地区中蕴含的生命力。当它吸取了足够的能量后，就会离开这颗星球前往太空在那里度过成年期。在成熟过程中，星之彩能吸干大约五亩拥有大量生物的区域内的所有生命力，或者十到二十亩荒野或草原内所有的生命力。被吸干的土地从此荒芜，没有任何植物能继续生长。

明亮的光线能抑制星之彩的活动。白天它会待在阴暗、凉爽的藏身处，最好是水底：池塘、井、湖、蓄水池甚至海洋，都是合适地点。

特殊能力

瓦解： 星之彩能将它的能量聚焦从而在几乎任何物质上瓦解出一个洞穴来。这一能力主要用于在地下挖掘一个巢穴。同样的能量可以熔化一立方英尺的钛

或者分解数立方码的松木。洞穴的内壁看起来像是被熔化的，但不会产生任何热量。

固化：星之彩可以集中并固化它身体的一部分，这一部分将会变成半透明的。然后它可以用固化的部分操纵物体。

星之彩 生命猎食者

属性 平均值 掷骰

STR 15 (1D6 × 5)

每 50 点 POW 提升 5X1D6 点 STR，不满 50 的部分向上取整（如：51-100 的 POW 值星之彩的力量值为 2x(1d6x5)点，101-150 的 POW 值就是(3X5X1D6)点）

CON N/A

SIZ 与 POW 值相等

DEX 95 (2D6+12 × 5)

INT 70 (4D6 × 5)

POW 50* (2D6 × 5)

基础数值，该数值会随星之彩的猎食而增加

HP: N/A

平均伤害加成：N/A

平均体格：0

平均魔法值：10*

移动：流动 12 / 飞行 20

攻击

每回合攻击：1次

因为星之彩是相当高效的攻击者，所以守秘人可能会愿意让调查员看到它的到来并进行一次侦查检定来搜索它发出的微光或留意突然出现的臭氧。星之彩没有任何已知的战斗技能，也没有正常手段能够伤害它。

属性吸取：当星之彩进食时，受害者必须进行 POW 对抗检定。如果星之彩赢了，它就能从受害者身上永久吸取 1d10 点 STR、CON、POW、DEX 及 APP，并对其造成 1d6 点伤害。每吸取受害者的 1 点意志值，就能增加星之彩的 1 点意志值。受害者会意识到自己正被吮吸，并有一种灼烧的感觉，甚至会渐渐变得枯萎和苍白。他的面部和皮肤也会迅速老化，出现

丑陋的皱纹和沟壑。一旦星之彩吸取完毕，受害者就会死亡。

精神攻击：星之彩能削弱附近有知觉的生物的精神，在星之彩附近每居住一天，这片区域内的每个人就都必须进行一次智力对抗检定，如果失败，则会损失 1d6 点魔法值和 1d6 点理智值。因此而丧失的魔法值无法自然恢复，除非受害者离开这片区域。这种影响还能强有力地迫使受害者待在自己的家里，当受害者的意志力不断削弱时，这种影响将会变得更加难以抵抗。如果受害者决定要离开这片区域，他必须进行做一次困难或极难意志检定（如果魔法值少于 50% 则意志值也视为减半，如果魔法值归 0 或更少，意志值则只有五分之一）。或者不知为何而被强迫留下。

吸取对抗检定：受害者的意志值对抗星之彩的意志值，伤害 1D6+属性损失

精神攻击对抗检定：受害者的智力值对抗星之彩的意志值，伤害 1D6 魔法值+1D6 理智丧失

闪避 47%(23/9)

护甲：无——星之彩免疫物理伤害，只有强磁场可以禁锢它。它可以受到魔法伤害。

理智丧失：见到星之彩丧失 0/1d4 点理智。见到被星之彩猎食的受害者丧失 1/1d8 点理智。

星之彩会在地球成长并生下他们的幼体吗？或许地球提供给星之彩安全而资源丰富的场所来躲避来自其他世界的神秘掠食者。如果米戈成功捕获或饲养了一只星之彩，又会进行哪些古怪的实验呢？

蠕行者

在至深窟穴之中，居住着恐怖之物，其物至奇至怪，眼不可窥。在遭到诅咒之地，死亡的思想会获得新的生命和怪异的肉体，那些肉体无头，却有邪念居于其中。大贤伊本·斯查卡巴欧曰：没有横躺着巫师尸首的坟墓是幸福的，没有撒着巫师骨灰的城邑的夜晚也是幸福的。古言相传，结交恶魔之人的灵魂不会很快离开躺在墓穴中的尸骸，它们会等到有大蛆噬咬尸体为止。那时，恐怖的生命会从腐尸中生出，愚钝的食腐之蛆会变得狡诈，使大地烦恼，它们会肿胀到可

怕的程度，使大地遭殃。它们会钻进大地的毛孔，偷偷掘出大洞，它们不再只能爬行，而会开始学着走路。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《魔宴》

蠕行者是由成千上万的蠕虫和蛆组成的。每只蠕虫都是活的并会不断移动，不过它们通常保持人体的形状。自从蠕虫群吞噬了一个死去的巫师时，大量蠕动着生物就共同占据了巫师的心智。巫师被吞噬的“意志”能有效的驱动蠕虫们共同合作，实行行动。

特殊能力

蠕行者不能说话但可以书写。对它们而言施放咒语或者和它们的异族主人及来自遥远彼方的生物交流时，口头语言是不必要的。

法术：每个蠕行者至少能够拥有 1D10 个法术。

蠕行者，爬行妖术师

属性 平均值 掷骰

STR 45 (1D6 +6 ×5)

CON 70 (4D6 ×5)

SIZ 65 (2D6+6 ×5)

DEX 35 (2D6 ×5)

INT 65 (4D6 ×5)

POW 100 (4D6+6 ×5)

HP: 13

平均伤害加成: 0

平均体格: 0

平均魔法值: 20

移动: 8

攻击

每回合攻击: 1 次

战斗方式：蠕行者可以像人类一样使用武器，但它们更喜欢用法术或者奴仆去实行物理工作。

格斗 35%(17/7),伤害 1D3(徒手)或取决于其使用的不同武器。

闪避 20%(10/4)

护甲：无；然而因为蠕行者所拥有的柔软而又韧

性的结构，一般的武器只能对这东西造成最小的伤害。所有的枪械子弹只能造成 1 点伤害，霰弹枪弹丸除外——它造成每个伤害骰的最小伤害。

技能：潜行 60%

理智丧失：看到蠕行者丧失 1D3/2D6 点理智。

达贡&海德拉（特殊深潜者）

它巨大，酷似波吕斐摩斯，它可憎，如同恶梦中的巨大怪物一样飞快地奔向独石柱，然后在独石柱旁猛烈地挥动其一双巨大的带鳞手臂。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《达贡》

父神达贡和母神海德拉，是在体型和年龄上均极大地程度地成长的深潜者。达贡和海德拉的身高在 20 英尺以上，大概已经活了几百万年。它们支配着深潜者，率领深潜者们崇拜克苏鲁；这一对与克苏鲁及其仆从不同，它们能够自由行动，但只在罕见的情况下才能遇到。达贡与海德拉的能力值基本相同；而成长到如洛夫克拉夫特的《达贡》中所描写的程度的深潜者也许远不止达贡和海德拉。

特殊能力

法术：两者都拥有所有的所有的召唤，束缚和接触咒文。

达贡&海德拉，深潜王

STR 260 CON 250 SIZ 300 INT 100 POW 150

DEX 100 HP 55

平均伤害加成: +6D6

平均体格: 7

魔法值: 30

移动：10/15 游泳

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式：这些巨大的怪物能够使用各种方式攻击调查员，脚踢，爪击，拳击，践踏等等。

格斗 80%(40/18) 造成 1D6 点伤害+伤害加成

闪避 50%(25/10)

护甲：6(皮肤)

理智丧失：见到达贡或海德拉丧失 1D10 点理智值。

人类对达贡的崇拜由来已久，历史上有很多崇拜达贡的教会崛起又消亡。隐藏在这些教会在公众面前的慈善面目之后，只有核心成员知道教会的真正性质和目的。

古腓尼基人，古苏美尔人，迦南人和非利士人都崇拜一个象征丰饶的神，名叫达贡或大衮。非洲马里的多贡人崇拜一对两栖半鱼人祖先图腾，并相信这对在遥远的过去从无形之星来到地球的双子若是回归，将揭开新纪元的序幕。

敏锐的观察者称达贡的秘教团正在在新英格兰沿海地区的海港和城镇迅速兴起，这件事还有待进一步观察。

一些人声称达贡和许德拉不过是伟大的克苏鲁的面目之一或者化身，是那巨型生物没有被困在海底的拉莱耶的那一部分身体或者力量。

黑山羊幼崽

路上有一个黑色的东西。不是树，是一个又大又黑的东西，就那么蹲坐在那儿，好像在等待什么，绳子似的胳膊蠕动着，伸展着……它是我梦见的那个黑色的东西——那个在树林里出现的，黑色的、有好多绳子的、粘粘乎乎的、像树似的的东西。它爬了上来，用它的蹄子和嘴和像蛇似的胳膊，在地上蠕动着爬了上来。

——罗伯特·布洛克，《弃屋中的笔记本》

这种生物的躯体是一个巨大的团块，在团块上生着黑色的鞭状触手。团块周遭还张着巨大的嘴，从嘴里不断滴下绿色的粘液。

它的身体下端是巨大的蹄子，它可以借此站立。它的身躯轮廓就像是树木：粗短脚是树干，长满触手的身躯是树冠。从它体内散发着一股仿佛被掘开的墓穴一样的恶臭。其身高在 12 到 20 英尺之间。

它的名字“黑山羊幼崽”，指的就是莎布·尼古拉丝的尊号“孕育万千子种的森之黑山羊”中的“幼崽”。亦

即，黑山羊幼仔与莎布·尼古拉丝之间有着极为密切的关系，也只有在崇拜莎布·尼古拉丝的地区才能见到它。它们作为莎布·尼古拉丝的代理者而行动，代替她接受信徒献上的祭品和崇拜，并且吃掉不敬拜她的人，将母亲的福音扩散到世界各地。幸运的是，它们相当罕见。

特殊能力

法术：每只黑山羊幼仔能拥有等同于其智力值十分之一的法术数量。

黑山羊幼崽，莎布·尼古拉丝的子嗣

属性 平均值 掷骰

STR 220 (4D6+30 ×5)

CON 80 (3D6+6 ×5)

SIZ 220 (3D6 ×25)

DEX 80 (3D6+6 ×5)

INT 70 (4D6 ×5)

POW 90 (5D6 ×5)

HP: 30

平均伤害加成: 4D6

平均体格: 5

平均魔法值: 18

移动: 8

攻击

每回合攻击：5 次。黑山羊幼仔每回合只能使用一次践踏攻击。

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

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

践踏：黑山羊幼仔也可以用它巨大的蹄子践踏敌

人，当它践踏的时候，当它以后退站立试图践踏尽可能多的敌人时通常会像牲畜一样大声吼叫（如果他们靠在一起则最多 1D4 个人）。

格斗 80%(40/16)，伤害等于伤害加成

攫取(战技)：抓住并每轮吸收 1D10+5 点 STR。

践踏 40%(20/8),伤害 2D6+伤害加成

闪避 40%(20/8)

护甲：黑山羊幼仔的身体并非由地球上的物质构成，如果用枪械命中，只能造成 1 点伤害（枪械贯穿则可造成 2 点伤害）近战武器可以正常造成伤害。此外，所有与热、爆炸、腐蚀、电、毒有关的伤害或攻击全部无效。

技能：潜行（处于林地中时获得奖励骰）30%

理智丧失：见到黑山羊幼仔丧失 1D3/1D10 点理智值

深潜者

我觉得它们的颜色以灰绿色为主，不过却有着白色的肚皮。这些东西的大部分皮肤都滑溜发亮，但却有着带鳞片的背脊。它们的模样隐约有些人猿般的特征，但却有着一颗鱼头，长着巨大鼓胀、永不闭合的眼睛。它们脖颈的侧旁生长着不断颤动的鱼鳃，长长的手爪间覆盖着蹼膜。它们胡乱地跳动着，有时用两腿前进，有时四肢着地。不知为何，我有些庆幸它们只有四肢，而不是更多的手脚。它们聒噪、吠叫的声音显然是一种清晰复杂的语言，传递着它们那呆木面孔无法表达的阴暗情感。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》

深潜者是水陆两栖的种族，主要崇拜克苏鲁及被称为“父神达贡和母神海德拉”的两只生物。封闭在连时间也毫无意义的深海之中，它们独特又傲慢的生命充满了冰冷的美感，它们的心灵残酷得超出想象，它们的生命永恒不死。在交配或崇拜伟大的克苏鲁时它们会结伴，但是它们并不像人类一样希望互相进行身体接触。它们是海洋种族，在淡水中没有发现过它们的踪迹。在地球上各海域的海底都有它们的都市，其中一个就位于马萨诸塞州近海，靠近印斯茅斯。有谣言称其他地点坐落于大不列颠群岛之外。

特殊能力

水下呼吸：因为深潜者在海底栖居，所以它们不需要外部帮助就能进行水下呼吸，并且它们同样也能在陆地呼吸。

法术：深潜者有 40%的几率拥有 1D4 个法术。

深潜者，蹈海鳃民

属性	平均值	掷骰
STR	70	(4D6 × 5)
CON	50	(3D6 × 5)
SIZ	80	(3D6+6 × 5)
DEX	50	(3D6 × 5)
INT	65	(3D6 × 5)
POW	50	(3D6 × 5)

HP: 13

伤害加成: 1D4

平均体格: 1

平均魔法值: 10

移动: 8/游泳 10

战斗

每回合攻击: 1 次

战斗方式：深潜者可以像人类一样使用武器，不过深潜者更擅长使用它们自己的长矛和三叉戟。

格斗 45%(22/9),1D6 伤害+伤害加成或取决于其使用的不同武器（例如矛，1D8 伤害+伤害加成）。

闪避 25% (12/5)

护甲：1(皮肤和鳞)

理智丧失：0/1d6

几个世纪以来深潜者都不得不将它们神话般的城市建造在深海中，隐藏起来不为外人所见。水手、渔民和采珠人的日记、回忆和他们讲述的故事中偶尔会暗示并声称在海中存在奇怪的珠宝，巨大的石工艺品（通常是镶嵌着珍珠母的），噢，当然，还有美人鱼。

如果将这类民间故事搜集在一起，可能会导致人们得出结论，某些海域的主人即是那不朽的深潜者族群。目前记录下的名字有例如 Ahu-Y'hloa, Y'ha-nth-

lei 以及 G'll-oo。

混种深潜者

他是个瘦削的男人，弯腰佝偻，接近六英尺高.....年纪可能在三十五岁上下，但如果没注意那张阴沉而又毫无表情的面孔，单单只看到此人脖子两侧模样古怪、深深下陷的皱褶，很容易让人高估他的年纪。那个人的头很窄，一双鼓胀突出而且灰白暗淡的蓝色眼睛似乎永远不会眨眼一般，鼻子扁平，前额与下颏均向后收缩，还长着一双似乎没有发育完全的耳朵。他脸上那张厚实的长嘴唇周围与毛孔粗大、颜色浅灰的面颊上几乎没留任何胡须，只有一些稀疏的黄色头发小块不规则地散布卷曲着；在某些地方面孔似乎不规则得有些古怪，就像表皮是因为某些皮肤病而剥落了一般。

——H·P·洛夫克拉夫特《印斯茅斯的阴霾》

混种深潜者是深潜者和人类杂交的产物。尽管大部分混血种都如普通人类般出生，但在十七八岁往往会发生心理和生理上的双重变化——变成俗称的“印斯茅斯面容”。到了中年，大部分混血深潜者显示出明显的畸形，并且绝大多数退居到他们封闭的隐秘住处中。几年内，他们最终转化成深潜者，开始他们新的海洋生活。

和身体变化一起到来的往往还有新感官的觉醒，奇怪的关于海底都市的梦以及对于前往海边的渴望——尤其是祖先的家园和自己的出生地。

通常情况下，混血种都居住在偏远的沿海村庄，不过在较远的内陆有时也能发现他们（特别是在其转化的早期阶段）。当最终的转化发生在混种种身上时，他们要么学会接受他们那可怖的血统，要么在这个过程中陷入疯狂。

深潜者们会试图把混血种引诱到它们安全的巢穴以便见证混血种最终的蜕变，并确保混血种适应深潜者们共同传承的遗产。大约有 10% 的混血种无法完成他们的蜕变，被迫以半人半鱼的形态渡过普通人类的生活；而另外还有约 10% 的混血种完全不蜕变，深潜者的基因于是缺失了一代——而在他们的子嗣中这些基因将再次得到体现。

特殊能力

水下呼吸：混血种在完全蜕变为深潜者前不能在水下呼吸，不过从幼儿时期起他们能停留在水下的时间就可以长达普通人类的两倍。

法术：已经开始接受自身的水族遗产的年长混血种有 10% 的可能知晓 1d3 个咒文。

混种深潜者，携带印斯茅斯污秽之后代

能力	平均值	掷骰
STR	65	(2D6+6 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
SIZ	50	(3D6 ×5)
DEX	65	(2D6+6 ×5)
INT	65	(2D6+6 ×5)
POW	50	(3D6 ×5)
APP	35	(2D6 ×5)

HP: 11

平均伤害加成：无

体格：0

平均魔法值：10

移动： 8/8 游泳

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：混种深潜者可以使用人类的武器。

格斗 45%(22/9)，基于所使用的武器伤害+伤害加成，或徒手 (1D3) +伤害加成。

闪避 30%(15/6)

护甲：无

技能：跳跃 45%，聆听 50%，潜行 46%，游泳 60%。

理智丧失：直视混血种丧失 0/1D4 理智值，对于特别可怕的个体则可以增加 (1/1D6+)

巨噬蠕虫

他脚下的地面被庞大的巨噬蠕虫侵蚀着。正好在他向下张望的时候，有一条蠕虫将身躯抬起了数百英尺之高，向他伸出苍白而粘稠的前端。

——H. P. 洛夫克拉夫特 & E·霍夫曼·普莱斯，
《穿越银匙之门》

巨噬蠕虫是一种类似蠕虫的庞大无匹的掘洞生物。它们不是地球上的生物，而且除了一段极短的时期以外再也没有来过地球。就地球没有被它们挖得千疮百孔这一点来说，比起许多其他世界来我们还是相当幸运的。巨噬蠕虫讨厌光，但光似乎并不会对它们造成什么实质性损害。除了在那些被它们彻底征服的行星上，白天是看不到它们的踪影的。巨噬蠕虫和钻地魔虫之间似乎有某种不为我们所知的关系；而在幻梦境，也生活着一种叫做噬巨蠕虫(Bhole)的、和它很相似的生物。

钻星者，巨噬蠕虫

能力	平均值	掷骰
STR	2525	(10D100 × 5)
CON	755	(1D100+100 × 5)
SIZ	2775	[(1D100+STR/5) × 5]
DEX	10	(1D4 × 5)
INT	35	(2D6 × 5)
POW	170	(10D6 × 5)

HP: 353

平均伤害加成：足以击沉一艘战舰(64D6)

平均体格：65

平均魔法值：34

移动：蠕行 18/挖洞 10

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：这些东西体型巨大，移动迅速，血肉之躯的凡人接近它们是极度危险的。被它的巨型身躯击中就相当于被火车撞击。当巨噬蠕虫将调查员压碎的时候，他会直接死亡。如果通过了成功的幸运检定，说不定可以找到能用来埋葬的残骸。

黏液攻击：除了将目标吞掉或压碎之外，巨噬蠕

虫还可以将从嘴边滴落的粘粘糊糊的唾液喷吐出去，射程 2~3 英里。唾液会覆盖一片圆形的地区，直径相当于巨噬蠕虫体型值的 1%英尺；一只体型为 2750 的巨噬蠕虫可以吐出直径 27 英尺的唾液，大到足以击落一架飞机。

遭到唾液覆盖的任何生物都会被冲击击晕，并且被淹没在其中。要从这滩唾液里爬出来需要进行一次极难难度的力量检定；此检定每轮只能进行一次。被埋在这滩可怕的粘糊唾液中，调查员无法呼吸并且开始陷入窒息。此外，唾液还具有腐蚀性，被埋在唾液里的受害者每轮都会损失 1 点生命值。一旦受害人逃脱，腐蚀伤害就会停止。

吞噬：当巨噬蠕虫要吞咽（噬）某个人时，和粘液攻击的范围同样大的范围内全部受害者都会被吞下。

格斗 30%(15/6)，即死

喷吐粘液 50%(25/10)，特殊

吞噬 80%(40/16)，被吞掉

闪避 6%(3/1)

护甲：等同于巨噬蠕虫 POW 的五分之一。

理智丧失：直视巨噬蠕虫丧失 1D4/1D20 点理智值。

伟大的巫师，狡诈之艾-依-沙克在他那褻渎的记录中声称自己曾经在幻梦境中遭遇过称为噬巨蠕虫——巨噬蠕虫之母的生物。通过某种诡异而不可知的方法，噬巨蠕虫可以将他们的巨噬蠕虫子嗣投放到时空另一侧的清醒世界中，艾-依-沙克的记录还表示，这次遭遇几乎断送了他的性命，他不得不牺牲自己的年轻助手马穆德才得以脱出生天。

空鬼

在黑暗中拖着脚步走向他的是一个巨大而又邪恶的黑色怪物。那东西既不完全是猿猴，也不完全是昆虫。它的皮肤松弛地垂下来，挂在自己巨大的身躯上，而它那满是皱纹、带有眼睛退化后残留痕迹的头颅仿佛喝醉了酒一般大幅度地摇摆着。它伸展开的前爪上长着宽大的钩爪。尽管这个东西没有任何面部的表情，但它的全身都紧绷着凶狠而致命的恶意。

——H.P.洛夫克拉夫特和黑兹尔·赫尔德，《蜡像馆惊魂》

人们对这种生物知之甚少，只有名字和它们的外皮的样子。据说它们可以在不同位面和宇宙中各个世界之间穿行，从不在一个地点呆上太长时间。

有传言说这些生物有时会侍奉一位神或者旧日支配者，但是它们的个体动机和目的还是谜团。

特殊能力

位面旅行：可以随意从一个位面的存在中脱离，外在表现为开始闪烁和消隐。这个转移过程耗费它们 4 点魔法值，需要一个回合才能完成。此时它们可以被攻击，但不能向攻击者反击造成伤害。

空鬼可以带着物体或者生物一起转移到另一个位面，只要将想要的物品用爪子抓住，并且为此物品或生物的每 50 点 SIZ 额外支付 1 点魔法值。被带走的物体或受害者将再也不会被找到。

法术：空鬼有 40% 的几率知晓 1D3 个法术。

空鬼，位面跃迁者

属性	平均	掷骰
STR	95	(2D6+12X5)
CON	80	(3D6+6X5)
SIZ	95	(2D6+12X5)
DEX	50	(3D6X5)
INT	35	(2D6X5)
POW	50	(3D6X5)

HP: 17

平均伤害加成: +1D6

平均体格: 2

平均魔法值: 10

移动: 7

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式：空鬼可以用两支前爪进行普通的空手攻击，也会试图抓住对手，消隐至其他位面。

格斗 45% (22/9), 1D8+伤害加成

抓掠（战技）抓住对手一回合，然后带着对手消失到（空）鬼才知道是哪里的地方。

躲避 30% (15/6)

护甲：3 点厚皮

理智丧失：直视空鬼丧失 0/1D10 点理智。

古老者

雕像表现了某种有脊的桶状物体。这些桶状物的中央腰部水平地延伸着好几条如同轮辐般的肢体，而它们的上下两端则鼓起突出，形成某种竖直的瘤或是球茎。不论桶状物的顶端还是底端都有五条很长并且尖端逐渐收拢成三角形的扁平肢体。这些肢体以球茎为中心向周围延伸开去，就像是海星的触手。

——H.P.洛夫克拉夫特，《魔女屋中之梦》

这些生物的完整描述可以在洛夫克拉夫特的《疯狂山脉》中找到：其中提到它们立高约八英尺，躯干上有六足，长着翅膀，灵活地折叠在身体上的凹槽中。在那个故事里这个种族被称为 Old Ones。古老者靠吹出尖细的哨声交流，并且可以在没有光线的情况下感受周遭事物。

古老者在十亿年前来到地球，并且在进行奇奥的实验时无意引发了地球生命的起源。它们创造了褻污的修格斯，作为奴仆。在人类进化之前它们的种族就开始衰退，至少它们通过膜状双翼飞越宇宙空间的能力就丧失了一部分。在经历了和其他种族的无数战争，米-戈和星之眷族对它们的打击，以及它们的奴仆修格斯的叛变等种种之后，两栖的古老者在最近几百万年里被赶回了南极，它们最后的城市仍然被封冻在冰山之下。它们的文明被冰河期的严寒抹杀了。古老者在陆地上灭绝了，不过在海底最深处，它们可能还有种群存在。

可以进行时间旅行的女巫和巫师有时会探寻古老者，以在研究上更进一步，理解宇宙和神话中各种事物。他们收集的证据也暗示在宇宙间还生活着没有衰退的古老者。

特殊能力

法术：古老者有 70% 的几率知晓 1D4 个法术。

技术：见第十三章：外星科技及其造物。

是一团有智力的气体或等离子体。

古老者，曙宙奥研师

属性	平均	掷骰
STR	190	(4D6+24X5)
CON	110	(3D6+6X5)
SIZ	140	(8D6X5)
DEX	80	(3D6+6X5)
INT	80	(1D6+12X5)
POW	50	(3D6X5)

HP：25

平均伤害加成：+3D6

平均体格：4

平均魔法值：10

移动：8/10 飞行

攻击

每回合攻击：5 次

战斗方式：古老者可以用触手或躯体打击和撞击敌人。

纠缠（战技）：当触手抓住受害者时，会缠住受害者，之后的每回合受害者都会受到相当于古老者的伤害加成的一半的束缚和碾压伤害。每个古老者有五条触手，所以此技能最多能抓住五个受害者。

格斗 40% (20/8)，伤害等于伤害加成

纠缠（战技）抓住目标，其后每个回合被对束缚的目标造成 1/2 伤害加成的伤害。

躲避 40% (20/8)

护甲：7 点皮肤

理智丧失：直视古老者丧失 0/1D6 点理智。

炎之精

它们看起来是成千上万的微小光点……这无数光点是有生命的火焰！它们所及之处，烈焰滔天。

——奥古斯特·德雷斯，《暗夜呢喃》

炎之精是旧日支配者克图格亚的仆从，并且和他一起也生活在北落师门或者那附近。它们会被召唤至地球，或者跟随克图格亚一起来到地球。它们的外形

特殊能力

法术：炎之精有 20% 的几率知晓 1D3 个法术。

炎之精，纵火者

属性	平均	掷骰
STR	N/A	
CON	35	(2D6X5)
SIZ	01	(01)
DEX	80	(3D6+6X5)
INT	50	(3D6X5)
POW	65	(2D6+6X5)

HP：3

平均伤害加成：N/A

平均体格：-2

平均魔法值：13

移动：11 点飞行

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：炎之精通过接触攻击，被接触的可燃目标会被点燃。它们通过热休克对人类造成伤害。掷 2D6 作为炎之精造成的伤害以判定热休克，如果调查员通过了 CON 检定，只承受一半伤害；如果失败，承受完全伤害。

在同一次攻击中，炎之精会试图从它的目标身上偷取魔法值，此时需要进行对抗 POW 检定：如果炎之精胜利，则从受害者身上偷取 1D10 点魔法值；如果目标获胜，炎之精自己失去一点魔法值。也就是说炎之精每次攻击需要掷两次骰——一次决定热休克伤害，一次决定魔法值损失。

格斗 85% (42/7)，造成 2D6 点烧灼伤害+吸取魔法值

躲避 40% (20/8)

护甲：普通材料制成的武器无法伤害它们（例如刀刃和子弹）。向一个炎之精泼水，每半加仑可以使它损失 1 点 HP，一个普通的手持灭火器可以造成 1D6 点伤害，一桶水可以造成 1D3 点伤害。

理智丧失：直视炎之精丧失 0/1D6 点理智。

飞水螅

一个半水螅状的古老种族，与人类所知的一切完全迥异.....它们只有一部分是由物质构成，并且虽然没有双翼也能飞行.....有迹象表明它们有惊人的可塑性并且可以暂时隐身.....单调嘈杂的哨声和拥有五个圆趾的巨大脚印也是它们踪迹的标识。

——H.P.洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

这种来自太空的无名种族在七亿五千万年前作为征服者到达地球。它们建造了矗立着没有窗户的高塔的玄武岩城市，并且在太阳系其它三颗星球也有定居。在地球上，它们与伟大种族伊斯之间爆发了战争，最终战败并被驱赶到地下。在白垩纪末期（约五千万年前）它们冲出地面，在复仇之战中消灭了伟大种族。

飞水螅目前还居住在它们的深邃洞穴中，并且满足于留在那里，消灭不小心遇到它们的任何生物。通向它们的巢穴的通道往往处于上古废墟的深处，那里有由岩石封闭起来的深井。凶猛残忍，战斗方式繁多的外星杀手飞水螅就依然栖息在这些井中。

古代传说中称飞水螅具有操纵强风造成严重破坏或攻击单一目标的能力。

特殊能力

隐形：飞水螅可以通过每回合消耗 1 点魔法值来完全隐形。通过常伴它们身边的持续的刺耳哨声仍然可以粗略地确定它们的方位。任何试图击中一个隐形飞水螅的人都必须进行成功的听觉检定来定位目标，并且定位成功之后进行任何攻击的同时都要掷一次惩罚骰。

飞水螅可以自由地进入或脱离隐形状态，所以对它的每次攻击都要进行一次幸运检定。如果幸运检定失败，飞水螅会瞬间进入隐形，而此次攻击也需要掷一次惩罚骰。当飞水螅隐形时，它不会使用触手攻击，但仍然会使用它的某一种控风类技能或施放法术。

法术：飞水螅有 70% 的几率知晓 1D10 个法术。

飞水螅，暗降悚妖

属性	平均	掷骰
STR	250	(4D6+36X5)
CON	125	(2D6+18X5)
SIZ	250	(4D6+36X5)
DEX	65	(2D6+6X5)
INT	70	(4D6X5)
POW	80	(3D6+6X5)

HP: 37

平均伤害加成：+5D6（只对风击波有效）

平均体格：6

平均魔法值：16

移动：8/12 飞行

攻击

每回合攻击：2D6 次（每回合投 2D6 决定生成多少触手）；每回合只能使用一次控风类的攻击。

战斗方式：触手在飞水螅的身体上不断生成和消解。触手通常造成 1D10 点伤害。因为这种生物的部分非物质特性，触手会直接对目标的 HP 造成伤害，忽略任何体表护甲。伤口表现为风炙或组织失水干燥。

注：飞水螅的每种控风技能每回合消耗它们 1 点魔法值。

风击波：风击波的基础范围是长 20 码，直径 10 码的圆柱形，造成的伤害等于飞水螅的伤害加成。圆柱形波可以延展至超出 20 码，但是范围每长一倍，伤害降低 1D6——在 39 码处的敌人会受到 4D6 点伤害（伤害加成减去 1D6），在 41 码处的敌人受到 3D6 点伤害。风击波会导致受害者的血肉被剥离骨骼，皮肤脱水风炙，并被向后吹飞，距离等于他们失去的 HP，单位为码。

定身：这是一种捕获猎物的奇异攻击模式。这种模式下，控风攻击拥有 1000 码的距离，并且可

以绕过转角或穿过曲折的通道而不衰减。风虽然由飞水螅放射而出，但是对目标具有吸取作用，降低他或她的移动速度，强迫它们进行 STR 检定对抗飞水螅的 POW。超过 200 码时这个效果会减弱，目标可以得到一个奖励骰。如果飞水螅获胜，受害者此回合

无法移动。如果目标获胜，则仍然可以正常移动。飞水螈在使用这个技能时可以全速移动，同时追逐并减速它的目标猎物。

这项技能可以用在互相距离不超过 30 码的多个目标身上。每个其他目标可以在进行 STR 检定对

抗飞水螈时获得一个奖励骰。飞水螈能选择它的目标。

风暴：飞水螈可以和同伴一起引导一场风暴。所有参与的飞水螈的每一点 POW 可以为风暴提供每小时半英里的风速。这个风暴是区域性的，每移动 200 码就会失去 5mph。一群飞水螈可以在数平方英里的区域内引导一场飓风。假如风速超过 100mph，那么高出的每 20mph 对目标造成 1D4 点伤害。进行了成功的幸运检定的目标承受一半伤害。

格斗 85% (42/17)，造成 1D10 点伤害

风击波 70% (35/14)，伤害等于伤害加成（距离每远 20 码，伤害降低 1D6）

躲避 30% (15/6)

护甲：4 点，加上隐形能力。超视界的飞水螈只受到来自物理武器的最低伤害，然后由于其护甲再次降低 4 点伤害。附魔武器以及热能和电能等力量造成正常伤害。

理智丧失：直视飞水螈丧失 1D3/1D20 点理智。

无形眷族

当昆扬人带着强大的原子能探照灯深入恩凯的黑渊中时，它们发现了活物——顺着岩石隧道滋长，崇拜撒托古亚的黑曜石和玄武岩刻象的生物。但这些生物长得并不像撒托古亚那般像蟾蜍一样。它们更丑陋——一团团不定型的黏性黑泥，为了不同的目的变换着临时的形状。昆扬的探险者没有停下来仔细观察；活着逃走的人封闭了通道。

——H.P.洛夫克拉夫特和扎利亚·贝绍普 《坟墓》

这些变幻莫测的黑色生物能够迅速改变形体，从臃肿的蟾蜍般的模样到长着数百条残缺肢体的细长形态。它们流淌过细小的岩石缝隙，附肢伸缩自如。它们与撒托古亚关系密切，经常能在暗无天日的洞窟或撒托古亚的神庙里发现这些生物。

特殊能力

法术：无形眷族有 25% 的几率知晓一个法术。在它们之中，有 2% 知道更多法术。

无形眷族，幻身异形

属性	平均	掷骰
STR	90	(1D6+6X5 到 6D6+6X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	120	(1D6+12X5 到 6D6+12X5)

DEX 95 (2D6+12X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP: 17

平均伤害加成: +2D6

平均体格: 3

平均魔法值: 10

移动: 12

攻击

每回合攻击：2 次（吞噬攻击每回合只能使用 1 次）

战斗方式：因为它们极强的流动性，它们可以使用多种战斗方式，化出鞭须，触手和其他附肢恫吓和打击对手。

吞噬：受害者被立即吞噬，之后每回合受害者受到束缚伤害，第一回合 1 点，每回合增长一点（例如第二回合受到 2 点伤害，以此类推）。被吞噬的受害者不能进行任何行动，不过受害者的友方可以试图杀死无形眷族解救他或她。无形眷族每回合都能进行一次吞噬攻击，持续吞噬猎物，直到吞噬了总 SIZ 与自身 SIZ 相同的猎物。当消化一个猎物时，无形眷族可以继续战斗，但是不能移动位置，除非吐出吞下的猎物。

攫捕（战技）：用一只鞭状伪肢捕捉一名对手；范围是进行此攻击的怪物的 SIZ 的五分之一，单位为码。

格斗 60% (30/12)，造成 2D6 点伤害+伤害加成
攫捕（战技）造成 1D6 点伤害+伤害加成

吞噬 30% (15/6)，造成吞噬伤害

躲避 47% (23/9)

护甲：对一切物理武器免疫，即使是附魔武器——创口会立即闭合。法术会影响它们，火焰，化学攻击以及其他力量也可以。

理智丧失：直视无形眷族丧失 1/1D10 点理智。

妖鬼

令人作呕，见光即死的生物……用长长的后腿跳跃……一对泛黄的红眼……妖鬼具有非常强大的嗅觉……某个有小马那么大的东西跳进了晦暗的暮色，那龌蹉污秽的外表让卡特一阵恶心；它们的脸明显是人类的样子，却没有鼻子，额头和其他特征……它们说话时嗓子里带着呛咳声。

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻密境卡达斯》

妖鬼被困在阳光照不到的广阔地下洞窟中。被阳光直射会导致它们患病，最终死亡。妖鬼食肉，并且会像捕食其他生物一样捕食同类。

昆扬洞窟中科技发达但道德堕落的人类驱使着一种恐怖的双足行走类人生物，这些生物可能和妖鬼有关，或许就是妖鬼。如果确实如此，那么妖鬼可能是蛇人基因实验的产物。妖鬼虽然原始而野蛮，但是证据表明它们是可以驯服的。

妖鬼，腌臢猥兽

属性	平均	掷骰
STR	110	(3D6+12X5)
CON	70	(4D6X5)
SIZ	130	(4D6+12X5)
DEX	65	(2D6+6X5)
INT	15	(1D6X5)
POW	50	(3D6X5)
HP:	20	
平均伤害加成:	+2D6	
平均体格:	3	
平均魔法值:	10	
移动:	10	

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式：妖鬼具有人型生物的通常空手战斗方式。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成
躲避 35% (17/7)

护甲: 无

技能：潜行 70%

理智丧失：直视妖鬼丧失 0/1D8 点理智。

食尸鬼

这些怪物的外形不像完整的人类，但是不同程度上都和人类接近。它们大部分都用双足行走，含胸前倾，有点像犬类。它们的皮肤像胶皮一样，令人厌恶。

——H.P.洛夫克拉夫特，《皮克曼的模特》

食尸鬼是邪秽的人型生物，皮肤像胶皮一样，长着蹄子般的脚，具有犬类特征，生有利爪。它们说话的方式含糊不清，据描述像是呻吟和哭泣。它们身上总是覆盖着在觅食时沾染上的墓地苔藓。

它们栖息在很多城市地下的隧道中，通常集中于坟地和古代墓穴中。据说它们和魔女以及寻求不可言说的愉悦之人订立契约，但是会攻击那些不小心遇到它们的人。

禁忌的传说中声称人类可以经过一段长时间的过程而转变为食尸鬼。

特殊能力

法术：食尸鬼有 15% 的几率知晓 1D10 个法术。

食尸鬼，苔皮觅尸者

属性	平均	掷骰
SIR	80	(3D6+6X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	65	(2D6+6X5)
DEX	65	(2D6+6X5)
INT	65	(2D6+6X5)
POW	65	(2D6+6X5)

HP: 13
 平均伤害加成: 1D4
 平均体格: 1
 平均魔法值: 13
 移动: 9

攻击
 每回合攻击: 3 次

战斗方式: 食尸鬼具有人形生物的通常空手战斗方式。食尸鬼也有像剃刀一般锋利的肮脏爪子; 这些突出的骨质可以毫无阻碍地切开人类的血肉, 伤口若不及时得到处理就会感染。

咬住 (战技): 如果食尸鬼的撕咬命中, 它会咬住不放, 不再使用爪子攻击。被咬住的受害者每回合会持续受到 1D4 点伤害。需要进行对抗 STR 检定, 才能挣脱食尸鬼的撕咬, 不再受到撕咬攻击。

格斗 40% (20/8), 造成 1D6 点伤害+伤害加成
 咬住 (战技) 每回合造成 1D4 点伤害
 躲避 40% (20/8)

护甲: 火器和贯穿武器造成掷出的伤害的一半; 舍弃小数。

技能: 攀爬 85%, 潜行 70%, 跳跃 75%, 聆听 70%, 侦查 50%。

理智丧失: 直视食尸鬼丧失 0/1D6 点理智。

食尸鬼可能是掉包婴儿的传说背后的真相——有人相信小精灵会偷走婴幼儿, 用“野物”代替他们。野物一开始像是人类, 但是随着一天天长大变得更畸形, 更古怪, 直到有一天, 通常是在成年前后, 它们彻底失去踪迹。

格拉基之仆

一只手摸索着探出, 把它撬起!这只手是尸体的手——毫无血色, 瘦骨嶙峋, 指甲支离破碎, 长得不可思议。

——R.坎贝尔, 《湖中栖物》

格拉基的奴仆是格拉基用自己的脊刺创造出的不死生物。它们和格拉基共享记忆, 几乎是这位旧日支配者的一部分, 但是也可以进行各种独立活动。

一开始它们看起来很像人, 只是像尸体一样僵硬, 但是随着时间它们会枯萎腐朽, 样子更符合它们不死生物的身份。经过六十年半死的光阴之后, 格拉基之仆一旦被强光, 例如阳光照射, 就会立即陷入一种被称为“绿之崩坏”²⁷的状态之中, 这种状态将持续几个小时, 然后它们就会瓦解。

特殊能力

法术: 格拉基之仆天生不带有任何法术, 但是它们可以保留活着的时候知道的法律, 以及格拉基传授他们的任何法术 (由守秘人决定)。

格拉基之仆, 崩坏的奴隶

属性	平均	掷骰
STR	50	(3D6X5)
CON	105	(3D6X10)
SIZ	65	(2D6+6X5)
DEX	15	(1D6X5)
INT	65	(2D6+6X5)
POW	50	(3D6X5)

HP: 17

平均伤害加成: 无

平均体格: 0

平均魔法值: 10

移动: 5

攻击
 每回合攻击: 1 次

战斗方式: 格拉基之仆具有人型生物的通常空手战斗方式, 也可能装备武器, 通常是镰刀。

格斗 40% (20/8), 造成 1D3 点伤害+伤害加成或者取决于武器 (通常是镰刀, 造成 1D6 点伤害+1+伤害加成)

躲避 10% (5/2)

²⁷ Green Decay, 第十二章载有同名法术“绿腐术”

护甲：无

理智丧失：直视人类形态的格拉基之仆不丧失理智；直视不死生物形态丧失 1/1D8 点理智；如果格拉基之仆死于绿之崩坏，直视其过程丧失 1/1D10 点理智。

诺弗·刻

诺弗·刻是格陵兰冰原上多毛的神秘生物。它有时用两条腿行走，有时用四条腿漫步，有时则用六条腿飞驰。

——H. P. 洛夫克拉夫特 & 海泽尔·希尔德，《博物馆里的恐怖》

在早期故事里，诺弗·刻似乎是一个独立的个体，之后变成了一个种族，甚至可能是一个退化的人类部落。这里我们姑且认为它们是一种罕见的生物，与伊塔库亚有关。

一般诺弗·刻都是单独出没，并且活动范围限于冰川，冰盖和封冻的极寒地区。极其寒冷的冬季时它们会来到低纬度地带。如果某个部落以诺弗·刻为自己命名，那么他们可能将诺弗·刻作为神灵或者图腾而崇拜。

特殊能力

暴风雪：诺弗·刻可以在自身周围召唤小型暴风雪，将可见度降低至最多 3 码。保持一个 100 码半径的暴风雪每小时会消耗 1 点魔法值。可以通过额外消耗 1 点魔法值将暴风雪的半径再扩张 100 码。偶然情况下两只或更多的诺弗·刻会合作，集中它们的魔法值创造出超级暴风雪。暴风雪总是以诺弗·刻为中心。

调查员每身处这样的暴风雪中 15 分钟，就必须进行一次 CON 检定，否则就会因为寒冷失去 1 点 HP（除非有完善的抵御寒风的措施）。注意身处暴风雪的影响中时，HP 无法以任何手段恢复。

降温：诺弗·刻也可以通过消耗魔法值在身边创造出极寒区域。每消耗一点魔法值，100 码范围内的温度就会在一小时内下降 20 华氏度。如果诺弗·刻愿意，它可以降温的同时用暴风雪攻击，制造出恐怖的局部冰风暴。

法术：诺弗·刻有 75% 的几率知晓 1D10 个法术。

诺弗·刻，霜降冰魔

属性	平均	掷骰
STR	155	(2D6+24X5)
CON	110	(3D6+12X5)
SIZ	155	(2D6+24X5)
DEX	70	(4D6X5)
INT	75	(1D6+12X5)
POW	105	(6D6X5)

HP：26

平均伤害加成：+3D6

平均体格：4

平均魔法值：21

移动：9

攻击

每回合攻击：5 次（每回合只能使用一次角突）

战斗方式：诺弗·刻用凶残的爪子和巨大的身躯进行攻击。

角突：每回合一次，诺弗·刻可以用恐怖的角刺穿一名敌人。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成
角突 65% (32/13) 造成 1D10 点伤害+伤害加成
躲避 35% (17/7)

护甲：9 点软骨，毛发和皮革。

理智丧失：直视诺弗·刻丧失 0/1D10 点理智。

伊斯之伟大种族

那是一个巨大的虹色圆锥体，高约十英尺，底部的直径也有十英尺，全身都覆着某种凹凸不平的半弹性鳞片。在圆锥体顶端，有四只可以伸缩的圆柱形器官，看起来是以与圆锥体相同的物质构成的；这些器官有时能收缩到几乎消失的程度，有时则可以伸展到十英尺长。在其中两只的末端，有着巨大的钩爪，就像螃蟹的螯，另一只的末端则有四个喇叭状的红色器官。还有一只，在末端有一个直径约两英尺的不规则球体，球体近乎黄色，正中央有三个巨大的黑色眼睛，排成圆形。……在头顶，还有四根灰白色的细茎，

每根茎的顶端都有花一样的器官，头的下部垂着八条细小的、近乎绿色的触须。而在中央那巨大圆锥体的底盘上，则覆着灰白色的胶状物质，它一伸一缩，就可以如软体动物般爬行。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

它们是可以进行时间旅行的心灵生物，为了逃避它们的世界的毁灭而来到地球，占据了地球上一种圆锥状生物的心智和躯体。地球种族的躯体，外星种族的心智，这就是伟大种族。它们教授后代它们自己的技术和文化。它们的后代具有和伟大种族一致的精神，并且将新的躯体视为自己的天然形态。在之后的漫长岁月，伟大种族和米-戈以及克苏鲁的族群三分地球。克苏鲁和他的眷族统治着太平洋，失落的拉莱耶和穆大陆。米戈控制着北方，而伟大种族控制着南方。他们最大的城市是纳克特，位于现今的澳大利亚。

伟大种族从数亿年前开始兴盛，直到五千万年前，它们初到地球时曾经封锁囚禁的古代种族飞水螅将它们灭绝了。不过伟大种族的思想已经预见到了它们的毁灭，所以逃离了它们的圆锥状躯体，将心智转移到了未来，占据了在人类之后兴起的甲虫形种族。

伟大种族以孢子的方式繁殖，但是因为它们个体生命周期极长（4000 到 5000 年），所以很少进行繁殖行为。它们以一种液体为食。

伊斯人的社会结构接近社会主义。它们认为智能是至高无上的，并且也以智能作为精神转移的主要标准。它们基于逻辑和均衡进行资源分配。它们极少互相争斗。伟大种族不崇拜任何神灵。

特殊能力

时间旅行：伟大种族因为彻底征服时间而得名——它们也是唯一达到如此成就的种族。伟大种族中的个体可以穿越时空将心智送至过去或者未来，挑选一个合适的目标与之交换心智；当伟大种族的一员占据了某个生物的身体时，这个生物的心智会被转换至伟大种族原来的身体中，直到占据它身体的伟大种族认为到了应该将身体换回的时候。通过这种技术，伟大种族集体穿梭时空，征服其他星球。

作为热忱的历史学者，伟大种族会在生活于它想要研究的时代的生物中选择一员与之交换。交换时间约为五年。在地球上，被交换者的亲友会注意到种种变化；可以通过 INT 检定决定他们是否察觉到了交换。

被交换至伟大种族原本身体中的受害者会被要求写下他或她对于自己的时代所知的一切。伟大种族对被交换者态度友善，让他们自由行动，四处见识伟大种族的文明，并且还允许他们和其他像他们一样从遥远的星球或时代交换而来的受害者见面。当换回身体时，伟大种族会将受害者这段时间的记忆清除。这种清除并不完美；受害者可能在噩梦中回忆起身陷伟大种族时的情景。

现代地球上有一个教团专门对来访的伟大种族进行协助和支持。伟大种族提供技术或魔法方面的知识作为交换。时间旅行是见到这个种族身为圆锥状生物时的样子的主要方法，也有极少的通过停滞立方体或者能超越漫长时光的召唤法术与它们会面的事例。

法术：伊斯人极少学习魔法；每个伊斯人有 10% 的几率知晓 1D3 个法术。

伊斯之伟大种族，岁月渡贤魄

属性	平均	掷骰
STR	210	(12D6X5)
CON	130	(4D6+12X5)
SIZ	320	(8D6+36X5)
DEX	50	(2D6+3X5)
INT	100	(4D6+6X5)
POW	65	(2D6+6X5)

HP：45

平均伤害加成：+6D6

平均体格：7

平均魔法值：13

移动：7

攻击

每回合攻击：2 次（电击枪每回合只能开火一次）。

战斗方式：伟大种族的一员可以用钳子攻击。它

也具有巨大的体形可以撞击或者碾压调查员。不过，这个文明的种族通常会避免肉搏，而是使用发射高能电浆团的武器攻击——这种武器本来是为了摧毁飞水螅而研制的。

电击枪：电击枪有很多种类（见 272 页）。一把标准电击枪拥有 32 发的弹夹，需要一回合装弹。电击枪一次可以发射任意发能量弹，但是一次超过 4 发时，每超过一发，枪烧毁的几率就增加 5%，并且这个几率可以累加。即，如果一次发射 7 发能量弹，则需要掷一次 D100，如果结果等于或小于 15，枪就会烧毁。

每发能量弹对目标造成 1D10 点伤害，三发即造成 3D10 点伤害。电击枪的基础攻击范围是 100 码。每额外超过基础范围 100 码，命中判定时就要多投一次惩罚骰。

格斗 40% (20/8)，造成 1D6 点伤害+伤害加成
电击枪 30% (15/6)，每发能量弹造成 1D10 点伤害。

躲避 25% (12/5)

护甲：8 点皮肤

技能：生物学 80%，化学 70%，电器修理 60%，心理学 30%。

理智丧失：直视一名伟大种族丧失 0/1D6 点理智。

庭达罗斯的猎犬

‘它们又瘦又饥渴！’他尖叫着。……‘宇宙中所有的邪恶都集中在它们消瘦饥渴的身体里。话说回来，它们有身体吗——我只看了它们一瞬间；我不能肯定。’
——F·贝尔克纳普·朗，《庭达罗斯猎犬》

庭达罗斯猎犬生活在地球的远古时代，那时地球上的生物还不过是单细胞动物。它们居住在时间的角度中，而其他生物（例如人类和普通生物）以曲度为生命的根本。这个概念难以想象，为庭达罗斯的猎犬所专有。猎犬会跨越时空追逐它所渴望的猎物，即人类和其他生物。它们是永生的。

这些生物的确切模样并不确定，因为有幸遇到它们的人不巧都死了。庭达罗斯的猎犬长得并不像猎犬，而是某种恐怖的异族形态，包括剃刀般锋利的牙

齿和爪子，目光炽烈的眼睛，和不断起伏的淡蓝色皮肤。

因为它们和时间角度的关系，它们可以通过任何不大于 120 度的角实体化。人类的大部分房间都有 90 度的角。当猎犬现身时，角落里先冒出一团烟雾，然后头部和身体从烟雾中出现。

如果有人（通常是大意的时间旅行者）被一只猎犬发觉，猎犬会无休止地追逐他。猎犬穿越时间到达猎物面前的天数取决于目标现在的时间和被猎犬看到的时间之间的差值除以一亿。

假如目标摆脱了它，猎犬通常就会放弃。不过，猎犬极难被摆脱。前来帮助猎犬的目标的朋友也会被猎犬察觉并成为追击的目标。

特殊能力

法术：每只猎犬知道至少 1D8 个法术。

哈维·瓦特斯发现了一块神秘的宝石，只要对着它冥想，就能看见遥远的过去。哈维看到了 30 亿年前并且看到了庭达罗斯的猎犬，猎犬也看见了哈维！虽然哈维昏了过去，切断了连接，但是渴望他的鲜血的猎犬已经前来！猎犬来到这里需要 30 天。哈维还有一个月的时间为面对这不速之客做准备。

猎食时光之屑的庭达罗斯猎犬

属性	平均	掷骰
STR	80	(3D6+6X5)
CON	150	(3D6+20X5)
SIZ	85	(3D6+6X5)
DEX	50	(3D6X5)
INT	85	(5D6X5)
POW	120	(7D6X5)

HP: 23

平均伤害加成: +1D6

平均体格: 2

平均魔法值: 24

移动：6/20 飞行

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：庭达罗斯的猎犬会用前爪攻击或撕咬对手。它们身上覆盖着一种青色黏液（脓水）。当受害者被攻击命中时，一团这样的黏液会沾染在他或她身上。这种黏液是有生命并且可以活动的；会对目标造成 2D6 点伤害，并且黏液存留在受害者身上的每一回合都会造成相同的伤害。黏液可以通过 DEX 检定用布或毛巾擦去，也可以用水或者其他物质冲洗掉。火焰会消灭黏液，不过受害者会因为被火焰烧灼而损失 1D6 点 HP。

舌答：每回合一次，成功的舌答会造成一个严重的贯通伤，但是既不会流血也没有痛楚。受害者不会受到物理伤害，但是会永远丧失 3D6 点 POW。

格斗 90% (45/18)，造成 1D6 点伤害+伤害加成+脓水（每回合 2D6 点伤害，持续直到被移除）

舌答 90% (45/18)，每回合吸取 3D6 点 POW

躲避 26% (13/5)

护甲：2 点皮革；每回合回复 4 点 HP，除非 HP 降至 0；普通武器对猎犬无效，附魔武器和法术造成完整伤害。

理智丧失：直视庭达罗斯的猎犬丧失 1D3/1D20 点理智。

庭达罗斯之城以及城中扭曲的螺旋高塔现在已经被世界遗忘了。古代文献中描述这座城市存在于地球，但也有说法称宏伟之庭达罗斯坐落于（并且可能仍然在）银河系中一处遥远的虚空深渊（可能是一个黑洞）附近。流言蜚语中提到了把庭达罗斯的猎犬这个概念带到世界上的邪恶魔法和诡异科学，以及它们的创造者的最终毁灭。

恐怖猎手

在天空中飞翔的，是宛如毒蛇般的巨大生物。它有怪异而扭曲的头颅，以及长有巨大钩爪的附肢。它靠着像黑色胶皮一样的、可怕的巨大翅膀，轻易地漂浮在空中。

——奥古斯特·德雷斯，《裂境潜伏者》

恐怖猎手的是长着蝙蝠或雨伞一样的翅膀，体型

巨大的黑色蛇状或蠕虫状生物，因为形态不断变化扭曲，所以很难认清它们的样子。它们的巨大翅膀并不是一对，而是一只。它们讲话的声音响亮又刺耳。它们的体长平均为 40 英尺。

这些生物会被阳光驱散。足够强烈的光照（例如核反应发出的光）可以将它们化为灰烬。恐怖猎手移动迅速，通常被某些神灵尤其是奈亚拉托提普当作猎鹰使用。它们也会为了自己的目的被召唤，然后四处寻找鲜血和生命。

特殊能力

法术：恐怖猎手有 25% 的几率知晓 2D10 个法术。

恐怖猎手，阴鸷飞蛇

属性	平均	掷骰
STR	145	(5D6+12X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	205	(5D6+12X5)
DEX	65	(3D6+3X5)
INT	75	(2D6+12X5)
POW	105	(6D6X5)

HP：25

平均伤害加成：3D6

平均体格：4

平均魔法值：21

移动：7/11 点飞行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：恐怖猎手可以撕咬敌人，用躯体碾压，或者用尾部触手攻击。

缠绕（战技）：恐怖猎手可以用尾巴纠缠受害者，使其不能移动。恐怖猎手可以带着受害者飞走，或者继续战斗。受害者只能通过成功的对抗 STR 检定来挣脱。当恐怖猎手的尾巴缠着一名受害者时，恐怖猎手只能使用撕咬攻击，撕咬被缠住的受害者时可以得到一个命中奖励骰，因为受害者此时双手通常不能自由行动。

格斗 65% (32/13)造成 1D6 点伤害+伤害加成
缠绕（战技）目标不能移动，并且必须通过对抗
STR 检定来挣脱

躲避 35% (17/7)

护甲：9 点皮肤。

理智丧失：直视恐怖猎手丧失 0/1D10 点理智。

罗伊格尔

‘来自群星的无形之物’。在这之后，他所说的东西完全不同于我们地球上的任何生物；这些东西的领袖被称为‘加塔诺托亚，黑暗之物’，有些时候，它们会显现出一种形态，就像这石板上所刻的怪物——这是加塔诺托亚的象征。但当它们处于自然的状态时，则只是一种能量的漩涡。

——科林·威尔逊，《罗伊格尔归来》

不要将这个种族同札尔双子中的罗伊格尔、或罗伊格尔诺斯混淆。

罗伊格尔的自然形态是一种人眼无法看到的能量漩涡。只有很罕见的情况下它们才会为自己创造出有实质的可见躯体。这些躯体庞大怪异，像是巨型的爬行动物，但仔细观察就会发现它们与任何曾经生活于地球表面的爬行动物都截然不同。

罗伊格尔的心智没有意识分层。它们不会遗忘，也不会被想象和潜意识误导或分散注意。它们的悲观主义使它们身边弥散着惨淡的气氛，并且让它们的思考和行动完全异于人类。和罗伊格尔进行心灵连接的人类最后通常会陷入消极抑郁的自杀倾向。

据信罗伊格尔从仙女座星云来到地球，它们的第一个殖民地地位于印度洋上的某片失落大陆上，可能和承载着拉莱耶以及其中星之眷族的沉没大陆是同一片。罗伊格尔让人类奴隶为它们效力，并且用残酷的手段惩罚反抗者，例如切断他们的四肢或者让它们身上长满癌症般的触手状息肉。地球上的罗伊格尔不断衰退减少，最终撤退到了地下和海洋，在那里它们仍然算计着使用它们衰败的力量。

威尔士、罗德岛、伊拉克等地最近发现了罗伊格尔的活动。海地、波利尼西亚及马萨诸塞州的民间传

说中也隐约提到了它们。有些罗伊格尔和旧日支配者加塔纳托亚有关系，另一些则可能联系和崇拜着伊塔库亚。

特殊能力

吸取魔力：一般罗伊格尔的人类仆从都来自有精神不稳定的病史的家族。罗伊格尔需要活着的人类，因为这些没有实体的存在需要从智慧生物身上抽取能量才能完成某些必要的事务。罗伊格尔可以通过消耗自身 1 点魔法值来从一名睡眠中的人类身上抽取 1D6 点魔力（每夜），以供施放魔法。一个罗伊格尔可以同时从数个睡眠中的人类身上抽取能量，即使这些人远在数英里之外，中间还有障碍物也无法造成干扰。

次日早晨受害者会抱怨头痛，睡不好觉。被持续抽取魔法值的人会身体和精神都会越加衰弱，最终导致重病甚至可能死亡。无论何时当一名受害者被罗伊格尔以这种方式抽取魔法值时，在他回复魔法值之前必须进行一个（通常难度的）CON 检定，如果检定成功受害者回复 1 点魔法值并且苏醒。如果检定失败，受害者将不会回复魔法值并继续睡眠，罗伊格尔可以在接下来的一个小时从受害者身上吸取额外 1D6 点魔法值，之后再次进行 CON 检定，如此往复。

念动：罗伊格尔可以通过念动力催动人类和操纵指南针或者门闩之类的物件。罗伊格尔（可能处于非物质状态）必须身处现场，并且在效果范围的几码之内。在地面之上要创造一个具有 5 点 STR 的念动力需要消耗 10 点魔法值，在低于地表但是开阔的区域例如河床和峡谷中创造一个具有 5 点 STR 的念动力需要消耗 6 点魔法值，而在洞穴或隧道中创造一个具有 5 点 STR 的念动力只需要 3 点魔法值。一群罗伊格尔可以将念动力集中，提升其 STR，用以达成更强的效果。

爬行动物形态：要显现出巨大而扭曲的爬行动物身躯，罗伊格尔需要耗费等于其 SIZ 五分之一的魔法值。一旦身躯成型就可以无限期保持，或者随意消散。如果罗伊格尔在爬行动物形态下被杀死，便会永远死亡。数个罗伊格尔可以集中它们的魔法值来支持一个罗伊格尔迅速创造有形身躯。一只爬行动物形态的罗伊格尔具有非物质形态下的一切能力，但是不能穿墙，也不能隐形。

在爬行动物形态下，罗伊格尔具有下列所有属性。在非物质的无形状态下，它没有一切括号中的属性和技能等等，只有 INT,POW 和 DEX。

法术：罗伊格尔知晓至少 1D4 种法术。

罗伊格尔，念动师

属性	平均	掷骰
(STR)*	200	(3D6+30X5)
(CON)*	140	(8D6X5)
(SIZ)*	250	(2D4X50)
DEX	50	(3D6X5)
INT	100	(4D6+6X5)
POW	70	(4D6X5)

(HP:)*39

(平均伤害加成:)*+5D6

平均体格: 6

平均魔法值: 14

移动：7/无形状态下穿过岩石时为 3 点

* (是爬行动物形态下的属性)

攻击

每回合攻击：1 次（爬行动物形态下 2 次）

战斗方式：罗伊格尔可以用很多方式攻击，包括爬行动物形态下的撞击，爪子攻击和撕咬。此外它们还可以用它们的某种**特殊能力**或者漩涡攻击。

漩涡攻击：罗伊格尔最可怕的武器是一种听起来像是遥远的滚雷声的聚爆。爆炸范围内的事物都会被撕成碎片，地面会被炸裂。直径十米的爆炸需要至少 100 点魔法值。任何范围内的事物失去 1D100 点 HP。机警的调查员可以察觉到爆炸前兆，例如在空中旋转的线条以及贯穿他们身体的几乎听不到的轰鸣。

格斗 30% (15/6)，造成 1D6 点伤害+伤害加成
躲避 26% (13/5)

护甲：8 点爬行动物皮革。在非物质形态下它们不会被物理武器伤害，无论是否附魔。

理智丧失：直视爬行动物形态丧失 0/1D8 点理智；隐形时直视不会丧失理智；心灵连接消耗 1/1D4 点理智。

在罗伊格尔的巢穴附近的地点报告过“时间失落”的事件。这些案例中的普遍特征包括成年人群中的昏睡症，以及极端嗜睡的个人，多半都有不能记起自身经历了什么的长期时间失落情况。有时这些人会记得沿着乡间小路行走，然后发现他或她站在悬崖顶上，但是对于自己是如何到达此地毫无记忆。最近，这样的事件有时会被归类为 UFO“近距离接触”现象。

米-戈，来自犹格斯的真菌

它们是些粉红色的东西，足有五英尺长。那如甲壳类生物一般的躯体上长着数对巨大的、仿佛是背鳍或膜翼一般的器官，以及数组节肢。而在原本应该是头部的位置上，却长着一颗结构复杂的椭球体，这椭球体上覆盖着大量短小的触须...有时它们会使用所有的节肢爬行，而有时却仅仅使用最后一对足行走。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》

来自犹格斯的真菌是一个星际种族，在犹格斯星（冥王星）上有一个规模巨大的殖民地或者根据地。他们在地球的山脉中建立了矿业基地以寻找稀有金属矿石。米-戈在生理上不属于动物，而是更像一种真菌。它们通过变化像大脑一样的头部的颜色进行交流；不过它们也能通过嗡嗡的虫鸣声一般的声音说人类的语言。

米-戈不能食用地球上的食物，必须从其他星球运输自己的食物。它们可以用巨大的双翼穿越星际空间，但是地球的大气层限制它们只能笨拙地运用自己的飞行技术。

有人推测米-戈是泛位面生物，因为它们的身体以一种不同寻常的频率共振；在试图用胶卷记录这些生物的图像时这一点更加明显，因为它们根本不会显示在一般的底片上。也许现代的高清数码摄像设备或者根据尖端化学技术制造的乳胶液可以起效，但是目前为止还没人能成功拍摄下米-戈。

受伤时这些生物可以重新生长或者根据需要接续新的肢体。米-戈死后会在数小时内溶解成一滩半透明的黏灰质。这些灰质会立即干燥，最终只留下油腻的污迹。

米戈崇拜奈亚拉托提普和莎布-尼古拉斯，可能还

有其他神灵。它们雇佣或强迫人类代理人简化和拓展它们在地球上的事务，并且经常因此而和各种邪教搭上关系。在偏远地区偶尔目击米-戈可能就是喜马拉雅山脉地区可怕的雪人传说以及世界各地各种遇到外星人和飞碟的事件的源头。

米-戈是求知心切的科学家，可以完成惊人的外科手术，包括将人类的大脑放进一个可以维持其活性的金属圆筒中，然后将语言，听觉和视觉设备连接到圆筒上使其中的大脑可以和外界交流。这些被保存的大脑可以被四处携带，甚至带到宇宙真空中。米-戈通过这种方式携带它们中意的人类仆从造访遥远的星球和其他的米-戈殖民地。

特殊能力

催眠术：米戈可以在嗡鸣声中加入频率极高或极低的声调，让听到其声音的一名或数名人类陷入被催眠的状态。在米-戈的嗡鸣声周围 40 英尺范围内的调查员必须进行成功的 POW 对抗检定，否则就会失去行动能力。米-戈可以用传心术和人类对话，每 5 回合耗费 1 点魔法值。人类可以通过 POW 对抗检定来抵抗米-戈的传心术。

虚空光线：创造一个光子无法穿越的坍陷区域。每创造一立方码的黑暗区域将会耗费米-戈 1 点魔法值。没有光线可以逃离坍陷区域，所以脆弱的米-戈可以躲藏在其中，不被人看到。这片黑暗的形状一般是片状或半球形。

法术：米-戈有 25% 的几率知晓 1D3 个法术。

米-戈，来自犹格斯的高超科学家

属性	平均	掷骰
STR	50	(3D6X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	50	(3D6X5)
DEX	70	(4D6X5)
INT	65	(2D6+6X5)
POW	65	(2D6+6X5)

HP: 10

平均伤害加成: 无

平均体格: 0

平均魔法值: 13

移动: 7/13 点飞行

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式: 来自犹格斯的真菌可以用两只蟹钳一样的爪子进行徒手搏斗。

地球上投 (战技): 它们会试图抓住受害者 (体格和它们相同或比它们更小) 然后飞到高处将受害者扔下，或者飞到极高的地方使受害者的肺部爆裂。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

地球上投 (战技) 可以抓住体格和它们相同或比它们更小的事物 (钳子，抓，飞行)

躲避 35% (17/7)

护甲: 无，但是它们共振着的地外躯体会导致所有贯穿武器 (包括子弹) 都只造成最小伤害。

理智丧失: 直视米-戈丧失 0/1D6 点理智。

夜魔

漆黑、粗野、令人毛骨悚然的怪物，有着鲸鱼般光滑而油质的表皮，一对讨厌的尖角向内对弯。它的翅膀像蝙蝠，但听不到振翅的声音；它的手爪丑陋，却适合抓住物件。看着那长有倒钩的尾巴像鞭子一样甩来甩去，不知为什么，就是使人心烦意乱。而最恶心的是，它们既不说话也不笑，甚至连微笑都不会，因为它们根本就没有可以微笑的脸，在应该是脸的地方，只有一片有点像脸的空白。它们会做的，就只有抓紧、飞翔、搔痒——这就是夜魔的做法。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《秘境卡达斯梦寻记》

夜魔是在幻梦境中侍奉诺登斯的生物，它们所做的事情包括把入侵者粗暴地扔到人类所能想象的最凄凉可怕的地方等死。在幻梦境中各个偏僻的所在都有夜魔居留，它们在夜晚出没寻找猎物。

在远古时代夜魔也栖息在清醒的世界中，并且据说现在依然有它们的残留。虽然智力不高，但是夜魔可以理解某些语言 (例如食尸鬼的咕哝)，并且对一些超自然种族态度友善。

无面的夜魔

属性	平均	掷骰
STR	50	(3D6X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	70	(4D6X5)
DEX	65	(2D6+6X5)
INT	20	(1D6X5)
POW	50	(3D6X5)

HP: 12

平均伤害加成: +0

平均体格: 0

平均魔法值: 10

移动: 6/12 点飞行**攻击**

每回合攻击: 1次

战斗方式: 它们用爪子, 尾巴, 角或者前肢进行攻击。

攫捕 (战技): 夜魔喜欢在将对手抓住之后用带刺的尾巴搔痒对手。夜魔通常会集体行动, 悄悄潜行到受害者身边, 抓住他们的武器, 击垮他们。面对强大的对手, 两只或更多的夜魔会合作 (可以获得寡不敌众奖励骰)。

搔痒: 夜魔只能在抓住对手之后进行搔痒。成功的搔痒攻击会使目标焦躁不安, 因为夜魔尾巴上的刺非常锋利, 即使只是轻轻触碰不造成伤害也是非常危险的——受害者会感觉困惑, 耻辱, 混乱, 所有检定都将额外受到一个惩罚骰, 持续 1D4 回合或直到搔痒停止。夜魔的尾巴可以穿过小洞或者裂缝, 切开厚重的衣服, 甚至穿过金属铠甲的接缝。

格斗 45% (22/9), 造成 1D4 点伤害+伤害加成

攫捕 (战技) 受害者被迅速抓住, 之后进行搔痒或者其他攻击

搔痒 35% (17/7), 敌人在 1D6+1 回合内不能移动 (目标必须已经被攫捕)

躲避 35% (17/7)

护甲: 2 点皮肤**技能:** 潜行 90%

理智丧失: 直视夜魔丧失 0/1D6 点理智。

人面鼠

他们谣传说, 那细小爪子的骨头所体现出的抓握特征更像是一只微小的猴子而不是老鼠。而那个有着凶猛的黄色长牙的头骨则最为怪异和反常。从某个角度看起来, 那就像是对一个人类头骨的微缩、可怕、堕落的拙劣模仿。

——H. P. 洛夫克拉夫特, 《魔女屋中之梦》

这些生物和普通老鼠很像, 在远处看时容易误认。但是接近时就会发现它们的头部是滑稽而邪恶的人脸, 爪子像是小小的人类的手。它们都长着非常强壮尖锐的牙齿。

这些超自然生物可能是由邪秽巫术制造的。有时一位忠诚的仆从会被转化为人面鼠, 继续侍奉他或她的主人。在克苏鲁神话的民间传说中这些畸物很聪明, 黑暗的神灵会把它们作为礼物赐给受宠幸的女巫或者巫师作为使魔。女巫凯夏·梅森的使魔布朗·詹金, 就是人面鼠。

特殊能力

法术: 人面鼠有 30% 的几率知晓 1D3 个法术, 那些在作为人类时知晓的法术在转化为人面鼠之后可以保留。如果人面鼠是外神或者这类的神灵赐予的礼物, 它们还能知道更多法术。

人面鼠, 恶毒的讥口, 流窜的探子

属性 平均 掷骰

STR 10 (1D3X5)

CON 35 (2D6X5)

SIZ 05 (05)

DEX 90 (4D6+4X5)

INT 50 (3D6X5)

POW 35 (2D6X5)

HP: 4

平均伤害加成: -2

平均体格: -2

平均魔法值: 7

移动：9

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：人面鼠爬到人类对手的腿上或衣服上进行攻击，或者从天花板上跃下。一旦攻击成功，人面鼠会咬住敌人不放。扯下人面鼠会使不幸的受害者损失额外 1D3 点 HP。

格斗 35% (17/7)，造成 1D4 点伤害+伤害加成

躲避 45% (22/9)

护甲：无，但是击中正在奔跑的人面鼠的攻击需要额外掷一次惩罚骰。

技能：躲避 45%，潜行 75%，聆听 50%

理智丧失：直视人面鼠丧失 0/1D6 点理智；如果观察者认识人面鼠变化之前的身份，则丧失 1/1D8 点理智。

潜沙怪

从其中一个洞窟里，钻出了一只潜砂怪。粗糙的皮肤、大眼睛、大耳朵，那张脸看上去就像是只扭曲了的树袋熊，像得可怕。那奇瘦无比的身躯正带着明显的期待，蹒跚地向我走来。

——H. P. 洛夫克拉夫特 & 奥古斯特·德雷斯，《阁楼之窗》

这个隐秘的种族看起来浑身都裹满了沙子。它们潜伏在沙漠地区地下深深的洞穴里，在夜晚出没徘徊，寻找猎物。已知它们居住在美国西北，世界其他地区的沙漠可能也有它们的存在。据信它们侍奉着旧日支配者。

特殊能力

法术：潜沙怪有 30% 的几率知晓 1D6 个法术。

潜沙怪，废土逐迹者

属性	平均	掷骰
STR	50	(3D6X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	80	(3D6+6X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 50 (3D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：14

平均伤害加成：+1D4

平均体格：1

平均魔法值：10

移动：8

攻击

每回合攻击：2次

战斗方式：在战斗中，潜沙怪具有人型生物通常的空手战斗方式，还能使用爪子攻击。

格斗 30% (15/6)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 30% (15/6)

护甲：3 点粗糙皮革。

技能：潜行 55%，聆听 60%，侦查 50%。

理智丧失：直视潜沙怪丧失 0/1D6 点理智。

蛇人

它们用还没有进化成哺乳动物的的肢体站立，轻巧而蜿蜒地行走。那色彩斑斓的无毛身躯轻快地曲张着，当它们来回走动的时候，就发出一种响亮而规则的嘶嘶声。

——C. A. 史密斯，《七诅咒》

蛇人的外形是直立的蛇，有蛇头，鳞片，尾巴，一双胳膊和一双腿。它们是文明高雅的种族，通常身着长袍。伊格是蛇人至高无上的神，因为他是众蛇之父。在古代，有些异端曾转而信奉撒托古亚——它们在数百万年前被怀恨在心的伊格消灭了，是否有异教徒幸存，继续传播它们的伪神信仰则不得而知。

蛇人的第一个王国，伐鲁希亚，约在 2 亿七千万年前，恐龙还未出现时就已经在地球上繁荣昌盛。它们建造黑色玄武岩城市，发动战争，这些都是二叠纪甚至之前的事情。它们是强大的巫师，供奉无数能量以召唤恐怖的恶魔，还能配制强效毒药。在 2 亿两千五百万年前，恐龙时代到来时，第一王国毁灭，蛇人退到地下深处的要塞中，这些要塞中规模最

大的是幽嘶。这段时间里蛇人又成为了高超的科学家，甚至可以操纵生命本身。

人类的史前时代蛇人在图里安大陆中心建立了第二王国。这个王国比第一王国伐鲁希亚衰落地更快，人类摧毁了这个王国之后将这片大陆据为己有。蛇人在人类部落面前节节败退，直到公元前 10000 年，他们最后一座城池焉犹加也陷落了。

一小部分剩余的蛇人潜伏起来，幸存了，其中某些退化得更矮小。这些衰落者中有一小部分会返祖称为具有完全力量的蛇人，仍然受到伊格的眷顾。退化的蛇人只具有完整的蛇人属性的三分之一。也有一些休眠中的蛇人——沉睡者——沉睡了数千年。这些蛇人偶尔会，令人类遗憾地，苏醒。这第三种蛇人更聪明，比他们潜伏起来的兄弟更强大，通常具有施行强大巫术的知识和能力。

特殊能力

法术：具有完全力量的蛇人知道至少 2D6 种合适的法术。它们经常使用的一种法术是把施法者的形象转换为普通人类的幻术，让蛇人能混进人类社会。

(见 Consume Likeness, 250 页)

退化的蛇人一般不知道法术。

技术：作为高超的科学家，蛇人可以利用或能够建造有用的科技产物——见 13 章：外星科技及其造物。

元祖蛇人

属性	平均	掷骰
STR	50	(3D6X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	50	(3D6X5)
DEX	65	(2D6+6X5)
INT	80	(3D6+6X5)
POW	65	(2D6+6X5)

HP: 10

平均伤害加成：无

平均体格：0

平均魔法值：13

移动：8

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：蛇人具有人型生物通常的空手战斗方式。它们也可以使用人类所知的武器，用生有利爪的手灵巧地握住武器。

撕咬：蛇人的撕咬中含有剧毒。受害者必须进行极难成功的 CON 检定——如果失败，承受 1D8 点伤害。

格斗 50% (25/10)，造成 1D3 点伤害+伤害加成
撕咬 35% (17/7)，造成 1D8 点伤害+剧毒（见上文）

躲避 32% (16/6)

护甲：1 点鳞片。

技能：恐吓 60%，科学：(生物学) 40%，(化学) 40%，侦查 35%。

理智丧失：直视蛇人丧失 0/1D6 点理智。

外神仆役

那是如蟾蜍一般的生物。它正从那不断变化着外形的身体中，不知是用什么方法，像在吹奏乐器一样，发出令人厌恶的乐音。

——奥古斯特·德雷斯，《暗黑仪式》

这种像青蛙又像乌贼或章鱼的不定性生物通过滚动，滑行或蠕行的方式前进。它们不断变化的外形污秽扭曲，很难描述。

当它们的主人要求时，仆役就会跟随，不过大部分时间它们还是出现在阿萨托斯的宫廷中。这些魔笛手吹奏着类似笛声的调子，为主人伴奏。它们吹奏的曲调像是嘈杂，令人发狂的哀乐。

它们有时也会为教徒演奏，可能是为了协助召唤黑暗的存在或者神灵。神灵和具有神格的存在会在仆役发出宣告的 1D3+1 回合之后到来，在仆役宣告它们离去时，或者仆役死后 2D6 回合，或者在它们愿意的时候离去。召唤神灵会消耗仆役 1 点魔法值，被召唤的神灵每停留五个回合仆役会额外消耗 1 点魔法值。

特殊能力

崩音坏乐：这些生物演奏的不谐之声会对人类造

成负面影响，听到这声音的人必须每两个回合进行一次理智检定以抵抗这音乐，否则就会失去 1D4 点理智。据博学的巫师称被这些音乐夺取心智的人也会变为仆役——身心都被永远毁灭，只能随着外神的协律起舞。

法术：每个仆役知晓至少 1D10 种法术，通常包括 1D10 个召唤/控制法术和呼唤法术。

外神的仆役

属性	平均	掷骰
STR	70	(4D6X5)
CON	80	(3D6+6X5)
SIZ	100	(4D6+6X5)
DEX	80	(3D6+6X5)
INT	85	(5D6X5)

POW 95 (2D6+12X5)

HP: 18

平均伤害加成: +1D6

平均体格: 2

平均魔法值: 19

移动: 7

攻击

每回合攻击: 4 次

战斗方式：外神仆役可以用扭动着的一团触手打击和绞缠目标。在成功的命中之后，投 1D3 决定多少触手参与攻击。触手可以通过成功的战技抓住对手。触手可以达到的范围等于外神仆役的 SIZ 的五分之一，单位是码。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害，每条参与攻击的触手再造成 1D6 点伤害。

躲避 41% (20/8)

护甲：无，但是物理攻击无法伤害外神仆役；法术和附魔武器造成正常伤害；每回合回复 3 点 HP，直到死亡。

理智丧失：直视外神仆役丧失 1/1D10 点理智。

夏盖妖虫

尽管它们飞行的速度极快，但我那在恐惧下变得

特别敏锐的感官还是捕捉到了不少细节，比我所希望的还要多。那巨大的、没有眼睑的眼球带着憎恨直瞪着我，头部那分节的触须似乎在随着宇宙的旋律而扭动。它们的十条腿都长满了黑亮的触手，折叠在苍白的肚皮上；而那半圆形的坚硬翅膀则覆着三角形的鳞片——但是这些都无法表达那向我冲来的形体所带来的、撕裂灵魂的恐惧。我看见那东西的三张嘴湿乎乎地蠕动着，向我扑了过来。

——拉姆齐·坎贝尔，《夏盖妖虫》

这种半位面昆虫式生物不需要进食（它们通过奇异的方式，例如光合作用生存），所以它们将时间耗费在对他人施加痛苦上，沉溺于颓废病态的愉悦中（通常是折磨它们来自各个种族的奴隶）。

这个种族也被称为夏恩，生命周期极长，需要数个世纪才会完全成年。它们科技发达，可以使用各种可以通过集中精神力（魔法值）操作的武器和设备。夏恩通过复杂的仪式和折磨方法来祭祀阿萨托斯。

夏恩目前是一个流亡中的种族。夏盖星被一场浩劫摧毁，但是很多夏恩逃进了它们用坚不可摧的灰色金属制造的神庙中，传送至其他星球，包括地球。不过地球的大气中有一种成分阻止夏恩传送离开，这种未知的成分还使得个体夏恩无法飞行太长的距离。

被困在地球上的夏盖妖虫当初也一并带来了塞克洛托尔星的奴隶种族作为守卫。数个世纪以来夏恩一直操纵和占据着一小撮人类来进行它们的外星事业。它们也曾经统治着一个人类女巫邪教，致力于为阿萨托斯寻找祭品，而到了更近的现代据说它们开始插手人类的政治。流言称夏恩最大的殖民地在英格兰斯维因河谷的葛茨伍德村附近。

特殊能力

心灵打击：夏恩是寄生生物，而且不是完全由物质组成。一只像鸟那么大的夏恩可以直接穿过人类的身体组织，进入脑部，在那里盘踞并读取寄主的记忆，影响思想，并把编造的特定记忆和它自己的想法植入寄主的大脑。在白天，妖虫不会在脑部活动，受害者可以一定程度按自己的意愿行动。而到了晚上，夏恩会苏醒，开始植入记忆——迅速地改造寄主使他

们遵从夏恩的意愿。它可以植入摧毁理智的景象，在景象中可以见到夏恩；或者谜一般的记忆碎片，驱使受害者采取特定的行动。最终寄主会被催眠至心甘情愿（无论是有意还是无意）帮助夏恩的程度。随着夏恩的控制不断加深，受害者最终会陷入狂乱，变得不再适合寄生。

法术：夏恩有 80% 几率知晓 2D10 种法术，通常包括召唤阿萨托斯。

侵蚀心灵的夏盖妖虫

属性	平均	掷骰
STR	10	(1D3X5)
CON	10	(1D3X5)
SIZ	05	(05)
DEX	80	(2D6+24X5)
INT	80	(3D6+6X5)
POW	85	(5D6X5)

HP: 1

平均伤害加成: N/A

平均体格: -2

平均魔法值: 17

移动: 4/20 点飞行

攻击

每回合攻击: 1 次

战斗方式：夏盖妖虫的战斗方式是神经刺鞭，或者占据对方的心灵（融合），没有其他的战斗方式。

神经鞭：神经鞭是一种小型科技设备，可以发出震颤的苍白色光线。被光线击中的目标需要进行对抗 POW 检定。如果夏恩获胜，目标会陷入极大的痛苦，不能进行任何行动，只能痛苦地在地上扭动，直到武器被关闭。如果共计失败，目标仍然会承受痛苦，所有检定都需要额外投一个惩罚骰，持续时间为 24 减去目标的 CON 的五分之一，单位为小时。此攻击每回合都可以重新进行，造成的惩罚骰可以累积。

融合：夏恩飞进并盘踞在人类头部。

神经鞭 50% (25/10)，特殊伤害

融合 60% (30/12)，不造成伤害，但是夏盖妖虫在进入目标头部之后会逐渐取得控制权

躲避 77% (38/15)

护甲: 无

理智丧失：直视夏恩丧失 0/1D6 点理智。

夏塔克鸟

它不像地球上任何已知的鸟类或蝙蝠.....它们像大象一样大，却有着如马般的头部.....夏塔克鸟没有羽毛，取而代之的是滑溜溜的鳞片。

——H. P. 洛夫克拉夫特,《梦寻秘境卡达斯》

夏塔克在巨大的洞窟里筑巢，他们的翅膀上覆盖着白霜和硝石。它们通常被描述为恶毒狂野的生物，经常被外神的仆从当作坐骑。它们非常害怕夜魔，总是会从夜魔面前逃走。

夏塔克可以飞越星际空间，而且会把大意的乘客直接送到阿萨托斯的王座之前。

特殊能力

法术：无

夏塔克，飞天巨雏

属性	平均	掷骰
STR	170	(4D6+20X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	250	(4D6+36X5)
DEX	50	(2D6+3X5)
INT	15	(1D6X5)
POW	50	(3D6X5)

HP: 31

平均伤害加成: +4D6

平均体格: 5

平均魔法值: 10

移动: 6/18 点飞行

攻击

每回合攻击: 1 次

战斗方式：这种巨兽可以用四肢打击敌人，或者撕咬敌人。

撕咬 (战技)：使用撕咬攻击咬住猎物。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成
撕咬（战技）造成 2D6+2 点伤害+咬住的每回合
造成 1D6 点伤害

躲避 25% (12/5)

护甲：9 点皮革

理智丧失：直视夏塔克丧失 0/1D6 点理智。

据信夏塔克为奈亚拉托提普，可能还有温迪戈（伊塔库亚）提供服务，不过这样的流言中也包含很多误导信息。伊波恩之书中描述了如何把夏塔克召唤来作为坐骑的方法；不过一旦旅程开始，夏塔克就不会听从召唤者的命令，而是试图前往阿萨托斯的宫廷。只有迅速反应并且杀死夏塔克才能避免可怕的命运。

修格斯

噩梦般的黑亮形体，那无定型的身躯散发出恶臭，向前蠕动着、流淌着……一团无定形的原生质肿胀，闪着隐隐约约的微光。上万只放出绿光的，脓液似的眼睛不断在它的表面形成又分解。那填满整个隧道的躯体向我们直扑下来，把慌乱的企鹅们尽数压碎，在已经由它和同类们清理得不留一粒灰尘、闪着邪异反光的地面上蜿蜒爬过。耳边又响起了那骇人的、嘲讽似的叫声：‘Tekeli-li! Tekeli-li!’

——H. P. 洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》

修格斯是所有克苏鲁神话生物中的恐怖和邪秽之首。它们是巨型原生质团，约 15 英尺高，不定形的身体可以随意变化出四肢，眼睛和其他附肢，模仿其他生命形态，力量庞然无匹。无论它们的主人是什么种族，它们都可以用主人希望的方式沟通，并且达到这目的它们可以变化出特殊的器官。

阿卜杜拉·阿尔哈萨德声称这种生物不存在于地球上，只存在于疯狂者的梦魇之中；但是修格斯确实存在于地球的黑暗角落。虽然它们被深潜者和其他种族当作仆从，但是实际上它们具有和其他种族相同甚至更高的智力，更叛逆，更擅长模仿和学习。修格斯的创造者，远古时代的古老者最终发现了他们的仆从的真实天性——代价是他们的文明几乎被修格斯灭亡。

特殊能力

法术：无，但是寿命极长的某些个体可能会拥有施放法术的知识和能力。

修格斯，邪败的万色

属性	平均	掷骰
STR	315	(18D6X5)
CON	210	(12D6X5)
SIZ	420	(24D6X5)
DEX	15	(1D6X5)
INT	35	(2D6X5)
POW	50	(3D6X5)

HP：63

平均伤害加成：8D6

平均体格：9

平均魔法值：10

移动：10 点滑行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：在战斗中修格斯会占据 5 平方码的区域，并且可以生成触手，爪子或任何形式的附肢，用它们进行碾压攻击。不幸被修格斯击中的人也会被吞噬。

吞噬：被吞进修格斯体内的每个人都会独立受到攻击，每个人都必须进行成功的对抗 STR 检定，否则他们就会被撕碎。如果修格斯攻击的目标超过一个，必须将其 STR 均摊至每一个目标身上。

被吞进修格斯的黑色躯体里的调查员每回合需要掷 1D100，只有掷出小于或等于他们自身的力量值的回合可以进行攻击。受害者被困在修格斯体内的每个回合都会损失等于修格斯的伤害加成的 HP；这种伤害可以描述为破裂，被碾压或被撕碎。修格斯可以吞噬任意数量的敌人，只要敌人的 SIZ 总和不超过修格斯自己的 SIZ。

格斗 70% (35/14)，伤害等于伤害加成，修格斯可以选择吞噬敌人（见上文）

躲避 8% (4/1)

护甲：无，但是（1）火焰和电能攻击只造成一半伤害；（2）物理武器例如火器和刀每次击中只造成 1 点伤害；（3）修格斯每回合可以回复 2 点 HP。

理智丧失：直视修格斯丧失 1D6/1D20 点理智。

随着基因科学从幼稚走向成熟，可能终有一天可以通过实验揭示地球上所有生物的细胞都中含有至今还未知的基因代码。这代码一旦被激活，就会使细胞自我调整，互相杂交，导致自然界中从未出现过的迅猛进化——而肉体也会为了适应变化的环境而不断变形。人类会接受还是排斥我们自己体内的修格斯？

修格斯主宰

你根本无法想象修格斯主宰有多精通变形！和现代人类上次遇见他们时相比，这种族变得更小了。

哦，但是修格斯主宰更灵敏！他们是登峰造极的变形者——但在他们无数皮囊之下隐藏的，是恐惧本身。

——迈克尔·谢 《肥脸》

修格斯主宰是他们那巨大丑恶的亲戚的衍生种。通过某些进化途中的巧合，也可能是因为来自其他种族或存在的无意间的干涉，一小撮修格斯进化成为了可以随意模拟人类的外形和语言的智慧生物。

这些生物的外形毫无例外都是极为肥胖的光头人形。他们狡诈而擅长引诱，在和人类相处时行为还多少有些别扭。虽然修格斯主宰可以自由变化于人形和怪物形态之间，但是他们会集中精力控制自己的身体尽可能长时间地保持人类状态。如果在没有防范的情况下被激怒或分散注意力，他们会迅速变回一滩可怕的胶状物。这些生物严守着他们自己的秘密和身份，独自生活，私下进食，迅速地处理掉那些可能会揭开他们的恐怖真面目的好管闲事的调查员。

修格斯主宰觉得渗透进入人类世界非常有趣（并且很滋补）；人类对于恐惧的理解独一无二，美味异常，值得大快朵颐。修格斯主宰只关心自我满足。尽管比其他猎食者高级的多，但是他们也有自以为是的地盘观念，会为此自相残杀。他们没有社会性，不会自然死亡，也不繁殖。

因为需要集中精力控制身体才能保持他们的人

形，所以人形态下的某些属性会比自然形态下低。

特殊能力

法术：拥有 1D3 种符合守秘人意愿的法术。

肥人，修格斯主宰

人类形态

属性	平均	掷骰
STR	75	(2D6+8X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	65	(3D6+3X5)
DEX	50	(3D6X5)
INT	65	(2D6+6X5)
POW	65	(3D6+3X5)
APP	30	(1D6+3X5)
EDU	50	(3D6X5)

修格斯形态

属性	平均	掷骰
STR	120	(4D6+10X5)
CON	155	(6D6+10X5)
SIZ	65	(3D6+3X5)
DEX	50	(3D6X5)
INT	65	(2D6+6X5)
POW	65	(3D6+3X5)

HP：13(人类形态) /22（修格斯形态）

平均伤害加成：1D4（人类形态）/1D6（修格斯形态）

平均体格：1（人类形态）/2（修格斯形态）

平均魔法值：13

移动：8 点行走/10 点滑行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：修格斯主宰会试图活生生地将猎物包裹进它的胶状身躯。当他抓住猎物之后就不会放松，并且开始将受害者吸进体内，将其消化。开始消化时，酸性消化液会开始腐蚀不幸的受害者的躯体，对

受害者每回合造成 1D6 点伤害。

被包裹住的受害者每回合都需要进行对抗 STR 检定来挣脱。不像他们的大型亲戚，修格斯主宰一次只能消化住一个受害者。在消化时修格斯主宰不能使用碾压攻击，但是还是可以用强有力的伪肢四处抽打。

格斗 90% (45/18)，造成 1D6+2 点伤害+当前形态伤害加成；或者吞噬目标，每回合造成 1D6 点（酸性）伤害直到受害者死亡。

躲避 26% (13/5)

护甲：无，但是（1）火焰和电能攻击只造成一半伤害；（2）物理武器例如火器和刀每次击中只造成 1 点伤害；（3）修格斯每回合可以回复 2 点 HP。

技能：魅惑 70%，恐吓 60%，说服 60%，潜行 65%，假如守秘人需要可以添加更多。

理智丧失：直视修格斯主宰的真实形态丧失 1D6/1D20 点理智。守秘人可以决定是否让那些亲眼见到修格斯主宰从人形变化为修格斯的调查员额外丧失 1/1D3 点理智。

克苏鲁的星之眷族

它们会躺在拉莱耶的石屋中，强大的克苏鲁会用咒语保护它们，直到群星与地球都做好准备；那时，它们将辉耀返生。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

这些巨型章鱼状生物很像体形稍小的克苏鲁。并非所有居民都随着拉莱耶的沉没一起被困在海底，有些仍然生存在深邃的海沟中，由深潜者侍奉。群星之间也栖息着和它们有关的物种，例如据传出没于金牛座毕宿五附近的某颗星球上的哈利湖中的生物。

特殊能力

法术：每个星之眷族知晓 3D6 种法术。

克苏鲁的星之眷族，眠者摄守

属性	平均	掷骰
STR	350	(2D6X50)
SIZ	260	(3D6X25)
SIZ	525	(3D6X50)

DEX 50 (3D6X5)

INT 105 (6D6X5)

POW 105 (6D6X5)

HP: 78

平均伤害加成: +10D6

平均体格: 11

平均魔法值: 21

移动：15/15 点游泳

攻击

每回合攻击: 4 次

战斗方式：星之眷族可以用触手和爪子造成伤害或抓住敌人。

格斗 80% (40/16)，伤害等于伤害加成

躲避 26% (13/5)

护甲：10 点皮革和肥脂；每回合回复 3 点 HP。

理智丧失：直视星之眷族丧失 1D6/1D20 点理智。

星之精

我看见了什么东西的模糊轮廓。那来自群星的、不可见的生物，在吸饱血之后便显现出了形体。它通体全红，还滴着血滴，在深红色的胴体上脉动着无数触手，就像一个不断蠕动、跳动的果冻块一般。在触手尖端，有着吸盘一样的口器，那口器正饥渴地不断开合……这怪物浮肿而令人嫌恶：那一大团东西没有头、没有脸、没有眼睛，只长着永不满足的嘴，还有和星间怪物的身份相称的利爪。在吸过人类的血液之后，它终于现形了。

——罗伯特·布洛克，《自群星而来之物》

这种邪秽生物平常是隐形的，唯一能表示它们存在的信号是一种残忍的窃笑声。在进食之后，它们饮下的血液会导致它们现形。

它们被召唤自宇宙深处，强大的巫师或者其他存在可以将它们控制住作为仆从。

特殊能力

隐形：试图攻击星之精时需要掷一个命中惩罚骰，即使在它发出窃笑声从而暴露位置时。进食之

后，星之精在六个回合内会保持可见，直到鲜血被代谢成为透明物质。当它可见时，对其进行攻击时命中率正常。

法术：星之精有 30% 的几率知晓 1D3 种法术。

星之精，隐形饕餮

属性	平均	掷骰
STR	130	(2D6X50)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	130	(4D6+12X5)
DEX	40	(1D6+6X5)
INT	50	(3D6X5)
POW	75	(1D6+12X5)

HP：19

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

平均魔法值：15

移动：6/9 飞行

攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：可以用利爪攻击。

钩爪（战技）：一旦钩住受害者，星之精会在下一回合用撕咬攻击吸取受害者的血液。

撕咬：只能对被钩住的受害者使用，无论生死。活着的受害者因为失血每回合丧失 3D10 点 STR。如果没有被杀死，受害者可以快速补充血液，一般在三天之内。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

钩爪（战技）无伤害，钩住目标。在下一回合可以撕咬目标。

如果钩住敌人则撕咬自动成功。每回合吸取 3D10 点 STR。

躲避 23% (11/4)

护甲：4 点皮革。子弹对星之精的外星皮肤只造成一半伤害。

理智丧失：直视星之精或被星之精攻击丧失 1/1D10 点理智。

乔乔人

攻击我们的……是一群小矮人，最高的也不过四英尺，小得异常的眼睛深陷在球形穹顶似的秃头内。他们向队伍扑了过来，我们的人还没来得及拔出武器，他们就用那闪亮的刀剑砍杀着人和动物。

——奥古斯特·德雷斯 & 马克·肖勒，《星之眷族的巢穴》

据说西藏那被诅咒的缙之高原是冷原的一部分，迭入了我们的时空。在缙之高原以及一些其他遥远的地区居住着乔乔人的部落。在时间伊始，昌格纳·方庚创造了密利·尼格利种族作为自己的仆从，这个种族是由原始两栖类动物的血肉塑造而成。据说乔乔人就是人类和可怕的密利杂交而成的天性邪恶的混血种族。它们的后代外形像人类，体形大小不一，服饰各异，然而密利诅咒的污染使所有乔乔人在出生时就只有正常水平一半的理智，这一半的理智也会随着参与各种不可言说的仪式和可怕的行为而急剧丧失，而残忍地折磨他人的渴望成为了第二天性。

不同的乔乔人部落崇拜不同的旧日支配者，不只是昌格纳·方庚。

特殊能力

法术：乔乔人祭司或侍僧知道至少三种法术，通常包括一种接触类法术和维瑞之印。

乔乔，邪神的残虐狂徒

属性	平均	掷骰
STR	50	(3D6X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	45	(2D6+2X5)
DEX	50	(3D6X5)
INT	50	(3D6X5)
POW	50	(3D6X5)

注：儿童只有一半理智，成人理智为 0。

HP：9

平均伤害加成：无

平均体格：0

平均魔法值：10

移动：8

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：乔乔人具有人型生物的通常空手战斗方式，并且可以使用任何人类武器。

格斗 45%(22/9)，造成 1D3 点伤害+伤害加成，或由武器决定。

躲避 26% (13/5)

护甲：无

技能：恐吓 40%，潜行 60%，游泳 45%，追踪 50%。

理智丧失：直视这种劣化生物丧失 0/1D3 点理智。

14.2 神话中的邪神

旧日支配者曾在，旧日支配者常在，旧日支配者永远都在。它们寂静而原始地游荡着，不是在我们所知的宇宙空间里，而是在宇宙“之间”，不处维度之中，不为人类所见。

——H.P.洛夫克拉夫特，《敦威治村怪谈》

尽管克苏鲁神话中的很多外星种族都很可怖，在邪神之力面前它们什么也不是——邪神是超越我们理解范畴的巨型生物，而它们完全不关心人类命运的事实更为他们平添恐怖。

也应该注意的是很多神灵都有化身。这是特殊的形态，有时带有特殊的性质，某个邪神的一部分可能会显现于其上。邪教通常崇拜邪神的化身，而不是邪神本身。奈亚拉托提普因它的上千个化身（或面孔）而尤其著名。

术语邪神在这里不仅仅指神，也指那些具有神力的存在，例如伟大的克苏鲁本身。虽然克苏鲁被像神灵一般崇拜，但是很多人相信他是一个外星种族的一部分，然而他的同胞是像他一样还是比他低级的存在，这个问题尚未探明。那些诸如伟大的克苏鲁之类的存在可以被用旧日支配者这个术语称呼，以和我们通常所理解的神的意思区分开来。一些人试图为邪神

建立一个系统的众神殿，或者用旧神，外神，蕃神和旧日支配者这样的概念为它们划分层次。在他的作品中，洛夫克拉夫特在描写这些神话存在时前后并不一致，就好像真实世界的神话之间也有不协和冲突一样。作为守秘人，你应该相信自己有权决定什么最适合你的故事，你想要运用哪个神，以及如何运用它们。这些事物都意味着超越人类的理解，所以太接近于将它们精确定义可能会适得其反。

每个邪神都列出了属性数值，然而这些数值与调查员的数值相比都过于巨大，以至于调查员无法做出任何有影响的行为。这些数值只是为了提供比例感和完整性。和对怪物时一样，这些数值也可以根据场景和守秘人的需要而提高或降低。

记住如果对方的某项属性数值高出调查员 100 及以上时，掷骰检定是禁止的。这是与邪神有关时的惯例。

不过请注意，这些邪神并非万能，而且可以被物理手段攻击和驱逐（如果没有被杀死），就像是在《克苏鲁的呼唤》中在伟大的克苏鲁身上发生的事那样。

躲避技能：一个神怎么会需要躲避调查员？邪神身上的躲避技能被略去了。

寡不敌众：邪神永远不会因为调查员的攻击而陷入寡不敌众。

14.2.1 当面对一个神时

邪神对调查员的态度就如同人类对昆虫可能的态度一般。你知道你花园里某只特定的蚂蚁的名字吗？蚂蚁有足以影响你的智慧或力量吗？假如一只昆虫落在你身上，你可能会把它拍落，但你会猎杀它吗？

当人类出现在邪神面前时，邪神可能甚至都不会注意到他们。它可能会从人类头上踩过，就像我们踩过一只蚂蚁。

阿布霍斯

他看到.....在池中一团灰褐色的巨大恐怖物体，几乎挤满了池中每一寸角落。那里，看起来，就是一切畸形和可憎的造物的源头。灰色的巨型聚生物震颤着，抖动着，永不停止地膨胀着；从其中无数的裂缝中，不断诞生着各种血肉组织，爬向洞穴四面八方的

每一个角落。——克拉克·阿什顿·史密斯，《七诅咒》

明显不是这个星球原住民的阿布霍斯其多变的形态和阴晦的思想暗示了它和撒托古亚可能有联系。它藏身于其中并且从不离开的黑暗洞穴可能也是恩-凯，北美之下的地底世界的一部分。一些报告指出这些洞穴在新英格兰敦威治村的正下方。

教团

阿布霍斯没有已知的人类崇拜者。地下的恐怖生物或者阿布霍斯自己的眷族可能会崇拜它。

其他特性

猥劣的怪物不断在灰色聚生物中形成，然后爬离它们的亲体。阿布霍斯的触手和肢体抓住很多自己的子嗣，并将它们重新吞下，让它们返回原初聚落，但是更多子嗣设法逃离了。如果有人接近了阿布霍斯，它的身上会产生很多不同的畸体，它们会不断试图脱离阿布霍斯的身体，增值更多的数量，并且可能会侵扰或攻击调查员。

阿布霍斯的眷族五花八门，外形多变。细节最好留给守秘人描述。它的眷族的体形一开始不会超过 SIZ5 到 90 (3D6X5)，但经过一年左右的进食和成长，一个眷族可以长到任何尺寸。

如果一队人不幸到撞见正在它的污秽之池里翻腾着不净的气泡的阿布霍斯本身，阿布霍斯会探出一个触探器官或一部分身体，来彻底感知入侵者，然后器官便会掉落并爬走。入侵者随后会被抓住，取决于守秘人的选择可能会被阿布霍斯的其他附生器官吞噬或被忽略。已知阿布霍斯可以与入侵者通过心灵感应对话，但是与之会面者鲜有能归来的。

阿布霍斯，不净之源

STR200 CON500 SIZ400 DEX5
INT65 POW250 HP90

伤害加成：+6D6，但每条伪肢只有 1D6

体格：7

魔法值：50

移动：0

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：阿布霍斯可以用它的附生器官摔打或抓握。如果成功，它会抓住并吸收它的受害者——受害者是被慢慢消化还是在从心灵被融合不得而知。

格斗 60% (30/12)，受害者被吸收

护甲：阿布霍斯收到的所有动能伤害都能以每个战斗回合 20 点的速率回复。火焰或魔法将造成正常伤害。如果阿布霍斯被削减到 0HP，它会逃跑并沉入使其无法被接触并进行伤害的地底深处。当它从伤害中恢复后，会渗出地表。

法术：无，但它可以让某人被自己的身体部分吸引，从而创造一个与阿布霍斯的眷族相同的生物。

理智丧失：直视阿布霍斯丧失 1D3/1D20 点理智。

阿特拉克·纳克亚

一个黑暗的形体，像一个匍匐的人一般大小，但是长着长长的蜘蛛一样的肢体……他看到那蹲坐着的乌黑身体上有一张脸，在身体底部那些多节的腿之间。那张面孔用一种怀疑和质问的可憎表情凝视着他；而当这个大胆的猎人与那小而狡诈的，四周全是毛发的眼睛对视时，恐惧流遍了他的每一根血管。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《七诅咒》

阿特拉克·纳克亚大体上像是一只巨大而狰狞，长满黑毛的蜘蛛，长着一张奇怪的，依稀像人的脸，和四周长满毛发的小红眼睛。它住在地下，永远地编织着一张为了未知的目的和一个深不可测的渊邃相连的神奇网。古籍上记载了如果这张网完成，世界的末日就会到来的传说。在遥远的过去阿特拉克·纳克亚居住在极北之地大陆——现今的格陵兰——的深深的地下。如今它也许藏身在南美洲之下。

教团

阿特拉克·纳克亚被迷信为一切蜘蛛的掌管者，这可能是因为它的身体形态。没有人类教团崇拜它，但是它有时会赐予巫师法术和 POW。巫师有时会使用各

种古老法术召唤阿特拉克·纳克亚——然而这是一种危险的行为，因为蜘蛛之神痛恨从它那永恒的织网工作中抽身。

幻梦境中的阿特拉克·纳克亚的子嗣——被称为冷蛛——崇拜阿特拉克·纳克亚。

其他特性

无论是谁陷入阿特拉克·纳克亚网中都会被困。想要依靠检定逃脱的人必须对抗网的 150 点 STR。阿特拉克·纳克亚会在一个小时或一天内出现处理捕获物。

蜘蛛之神可以先吐出更多丝线缠住受害者然后进行撕咬，或者一开始直接撕咬。它撕咬时会注入一种麻痹毒素，使受害者无法行动或防御。

阿特拉克·纳克亚随后会以每个战斗回合 3D10STR 的速率吸取受害者的体液。如果不加以救护，被吸取的躯壳会迅速死亡。如果被救出，受害者的 STR 以每个保持卧床休息的游戏月 2D10 的速率回复 STR。期间受害者的 HP 将不能超过他或她的 STR 的五分之一。

阿特拉克·纳克亚，蜘蛛之神

STR150 CON375 SIZ125 DEX 125

INT75 POW150 HP50

伤害加成：+2D6

体格：3

魔法值：30

移动：15

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：阿特拉克·纳克亚会用它许多的腿踢击，或者用巨大的腹部撞击。

撕咬：撕咬可以咬穿任何普通的护甲并且注射麻痹毒素。目标必须进行极难成功的 CON 检定以抵抗 1D10 回合，然后再次进行检定。如果第二次检定也成功，毒素就会被抵抗。如果两次检定都失败，目标就会被麻痹。

投射蛛网：目标被包裹在强韧粘稠的网中。要挣脱必须对网的 150 点 STR 进行对抗 STR 检定。

格斗 60% (30/12)，伤害加成或撕咬（见上文）

投射蛛网：80% (40/16) 见上文

护甲：12 点几丁质和毛皮。如果 HP 降至 0 点，它会通过复杂的网脉逃至一个秘密巢穴并在那里恢复。

法术：所有接触咒文。

理智丧失：直视阿特拉克·纳克亚丧失 1/1D10 点理智。

阿萨托斯

来自最深邃的混乱中的终极而无常的祸孽，在一切无限的中心翻滚沸腾，亵渎万物——无羁的魔君阿萨托斯，没有唇舌敢高唤其名。在时间彼端的不可思议幽暗厅堂之内，在可憎邪鼓低沉疯狂的击打声和骇人魔笛空洞单调的嚎叫声中央，它饥饿地侵蚀着。

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻密境卡达斯》

阿萨托斯是统治诸神者，自从宇宙起源就已经存在。它存在于宇宙的中心，超越普通时空之外，在那里它不定型的躯体不断扭动，音色单调地吹奏着一支笛子。次等邪神和着同样的音乐环绕在阿萨托斯身边无脑地起舞。阿萨托斯被描述为一个盲目和痴愚的“异形源核混沌”。阿萨托斯的意旨会被奈亚拉托提普迅速实现。

教团

少有崇拜阿萨托斯者，因为它甚至不会做出因被崇拜而领情的回应。通常人们是偶然召唤了阿萨托斯，从而不经意地带来了灾祸和恐怖。只有病态的疯子才会故意去崇拜阿萨托斯这样的存在。否则，就是崇拜者对宇宙的本质，起源，力量和意义有特殊的见解，只有其他疯狂者才能理解的见解。

其他特性

阿萨托斯总是和一个演奏其音乐的仆从笛手以及 1D10-1 个其他次级外神一起现身。召唤者面临被阿萨托斯恼怒地攻击的危险，几率为 100%，每个一起现身的次级外神减去百分之十的几率，巫师为了抚慰它而献祭的每点魔法值再减去百分之五几率。献祭的魔法值每回合都要重新消耗。

如果被激怒，阿萨托斯会成长；在其攻击的第一回合它会同时从被召唤的区域向外发展，它的伪肢可以达到 50 码的范围。在第二个战斗回合范围会达到 100 码，第三个战斗回合达到 200 码，以此类推，无限地每回合翻倍。

在阿萨托斯被激怒时它也有每回合百分之十的几率主动离去，每个和它一起现身的次级外神减去百分之一几率。

与阿萨托斯伪肢范围相等的区域会被阿萨托斯破坏并完全毁灭，留下碎石，碱性水池和死去的破碎树木，但是对调查员造成的伤害只能由伪肢造成。

阿萨托斯，混沌沸核

STRN/A CON1500 SIZ 可变 DEXN/A
INT0 POW500 HP300

伤害加成：N/A

体格：可变

魔法值：100

移动：0

攻击

每回合攻击：1D6 次

战斗方式：阿萨托斯的伪肢会攻击附近的一切。

格斗 100% (50/20)，造成 1D100 点 HP 伤害

护甲：无，但是在 HP 为 0 时阿萨托斯被驱逐而非杀死，并且可以在 1D6 小时内完全恢复力量。旧印可以对它造成 3D6 点伤害，但是旧印会被摧毁。

法术：号令所有次级外神和大部分宇宙；幸好它的 INT 是 0 啊。

理智丧失：直视阿萨托斯丧失 1D10/1D100 点理智。

有人说阿萨托斯引发了宇宙，也是宇宙的终点——原初的混沌，从中诞生了一切物质和生命。也就是说很多禁忌知识的探索者是为了追求居于现实的中心的力量的秘密名讳而被驱使着陷入疯狂——讲出这名讳即可支配和超越那些“外来者”。

芭丝特

美丽，沉着，超然，通达宁静，我行我素，桀骜自持，这些与脱俗绝世的猫完美契合的超凡特点，还有什么别的生物能配得上哪怕一半？

——H.P.洛夫克拉夫特，《猫与狗》

芭丝特，猫之女神，形态一般是一只猫或者一个猫头女性。在古埃及她通常以右手拿着一个铃鼓，左手持着一面装饰着狮头的神盾并且左臂挂着一个小包裹的形象出现。她也被称为芭丝缇特或乌芭丝缇。芭丝特只统治地球和幻梦境中的猫，而幻梦境中的土星猫和地球猫是敌对的。

教团

作为古代埃及布巴斯提斯城的女神，巴斯特的信众最终来到了主要的罗马城市，包括庞贝。当她被广泛地崇拜时，她既是一个家庭之神，也是一个母狮般的女战神。她的崇拜者往往认为她是慈善的。除了在幻梦境，她的教团没有在人类中延续至今，不过她大概也不在意。所有的猫都在它们的狂野之心崇拜芭丝特。

其他特性

像其他神一样，芭丝特很少在凡间行动。如果一个人对猫过分残忍，她可能会通过她的猫仆们来对付此人。如果猫不能解决难题，她会亲自出马。她出现时，大而优美的猫科随从们总是伴随在她左右，主要是家猫，但也包括至少一只母狮，母虎或其他大型猫科动物。

巴斯特号令世上任何地方的所有猫科动物。她可以召唤任意数量的猫，但是这些猫只能通过正常方式前往她那里。

她可以治疗自己或一只猫，回复每点伤害消耗一点魔法值。

芭丝特，猫娘神

STR240 CON125 SIZ60 DEX225
INT175 POW150 APP99 HP18

伤害加成：+3D6

体格：4
魔法值：30
移动：20

攻击
每回合攻击：3 次

战斗方式：如果芭丝特必须参战，她可以将一支或全部修长的手臂变成黄褐色的母狮前爪用来横扫敌人。她的攻击可以无视防御地穿透护甲并且造成的流血伤害只能通过法术或成功的急救或药学检定治愈。她也有人型生物的通常空手战斗方式，包括撕咬及爪击。

格斗 100% (50/20)，造成 1D8+伤害加成的伤害

护甲：无，但请参阅下列法术（没写）

法术：守秘人愿意的任何法术。

理智丧失：直视芭丝特丧失 0/1D6 点理智。

通常认为尽管布巴斯提斯城中发生了对芭丝特教团的清洗，还是有一些人带着他们的生命，仪式和热忱逃到了英格兰。教团通过隐秘工作和招募那些对猫有天然喜爱的人而成长和扩散。信息是语焉不详的；据信教团吸取了教训，保持地下活动以防另一次清洗。教团是否还存在仍然不明，不过十九世纪的民俗学者的早期记录中提到英格兰西部的一些乡村中流传着猫被女巫和术士支配作为仆从的故事。

昌格纳·方庚

它的耳朵是蹼状，长满触手，象鼻末端有一个巨大的直径至少一英尺的吸盘……它的前肢僵直地在肘部弯曲着，它的手——和人类一样的手——手心朝上置于腿上。它的肩膀宽阔方正，它的胸膛和大肚子向外挺，垫着它的长鼻子。

——弗兰克·贝纳普·朗《山中恐怖》

昌格纳·方庚坐在亚洲山岭中的一座洞穴里，由只是依稀像人的类人奴隶夜以继日地守护着，这些奴隶还会举行污秽之极，没人敢于描述的仪式。通常昌格纳·方庚会坐在它的宝座上一动不动，像一尊怪诞的雕像。有传说称有一天“白色侍僧”会前来带昌格纳·方庚

前往新的土地。

教团

昌格纳·方庚的主要崇拜者是缙高原上的类人种族乔乔人。另外在中亚，也有零散的教团崇拜它。这些教团中的一些已经开始扩散，例如在 18 世纪迁移到加拿大蒙特利尔的血教（The Blood）。

其他特性

在夜晚，昌格纳·方庚会起动的并饥渴地猎食祭品或者任何附近的人。不论白天黑夜它都会从宝座上爬起身去消灭那些进入它的领域的不信仰者。它的象鼻末端的盘状口器是用来吸取受害者血液的器官，可以造成一个宽阔的伤口并且永远无法愈合。

如果不饥饿，它仅会捶打受害者，造成 1D6 点伤害。

它会选择一名人类作为随从，并且对其进行催眠，使之每天损失 1D10 点理智，直到陷入疯狂。在晚上昌格纳·方庚会将它的吸盘放置在它的随从身上，无意地催使它的俘虏的鼻子和耳朵逐渐异化成为与昌格纳·方庚相似却又夸张滑稽的样子。昌格纳·方庚通过与它的随从心灵连接而直接操纵他或她的已知。如果附近没有其他受害者，象神会从随从身上吸吮血液，对其造成一点 CON 损失。

传心术：目标会梦到昌格纳·方庚，以及它的伟力。如果目标是一个敏感的人，可能会被这些梦迷惑住。

昌格纳·方庚，踞山邪神

STR325 CON700 SIZ200 DEX150

INT125 POW175 HP90

伤害加成：+6D6

体格：7

魔法值：35

移动：20

攻击
每回合攻击：2 次

战斗方式：昌格纳·方庚会用很多方式攻击目标。它可以用手脚和长鼻进行拳击，推搡，踢踩和卷握。

啮咬（战技）：一旦被咬住，目标将会被攫获并且每回合被吸取 1D6 点 HP。

心脏骤停：要抵抗这种攻击，目标必须进行 CON 检定；如果成功，目标只会损失 1D6 点 HP 并且陷入昏迷（极难的成功可以抵消所有伤害）。如果失败会导致目标损失 2D6+1 点 HP。

催眠祭品：使目标主动前去昌格纳·方庚身边等待毁灭；不过目标可以通过极难成功成功的 POW 检定挣脱催眠。

格斗 80% (40/18)，伤害 1D6+伤害加成。

啮咬（战技）每回合吸取 1D6 点 HP。

心脏骤停的目标必须进行 CON 检定，见上文。

护甲：常规武器或者机械装置无法造成伤害；防御附魔的贯穿武器时具有 10 点极厚皮革；在灵体化之前可以在 15 分钟内抵抗哪怕是最强的打击。如果昌格纳·方庚失去超过 90 点 HP，它就会失去活性，变得毫无生息。取决于群星的位置，它需要数月，数年或数个世纪的祀奉和献祭才能回复活力。

法术：接触昌格纳·方庚。昌格纳·方庚的诅咒，召唤/控制昌格纳·方庚的眷族，以及其他守秘人决定的法术。

理智丧失：直视失活的昌格纳·方庚损失 0/1D6 点理智；直视活动的昌格纳·方庚损失 1D4/2D6+1 点理智；直视昌格纳·方庚的异形随从损失 1/1D6 点理智。

.....而 Mu Sang 如是说，显盛者会再起，而一位白色侍僧将与他们同行。白色侍僧是昌格纳·方庚的钦选者，它们将带领伟神前往食物充足的新土地，在那里我们的主人将享用筵席。白色侍僧将从西方来，从他的印记上你们就能识得他。盛宴将有始无终，直到我们的主人将天上最后一颗星辰吞进腹中。

克图格亚

但是即使我们遮住了双眼，也无法阻止我们看见那从这可憎之地流向天际的巨大而不定的形体和同样巨大的，从树梢飞掠而过的活焰之云。

——奥古斯特·德雷斯，《黑暗住民》

克图格亚的样子是一团巨大的燃烧着的物质，形状千变万化。它栖居在北落师门星或那附近，可以从那里将它召唤到地球。在所有旧日支配者中，他是最晦暗，最不为人所知者之一。

教团

目前没有已知的与克图格亚有联系的教团，但在古代有零散的崇拜火焰的教团，例如古罗马的梅尔卡斯教会。侍奉克图格亚的是一种被称为炎之精的生物。一些书中声称炎之精被一个叫做弗塔古亚的存在统治着；或许这只是克图格亚的另一种拼写。

其他特性

克图格亚有和其他邪神一样的心灵传动技能，但是不会以任何方式和人类交流，必须召唤出它才能与它打交道。

克图格亚，生灵烈焰

STR400 CON600 SIZ700 DEX105
INT105 POW210 HP130

伤害加成：+13D6

体格：14

魔法值：42

移动：0（漂浮在半空）

攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：每个回合克图格亚都可以从它的不定型物质团中生成伪肢，用来击打或压榨单体目标。

被动灼烧：被召唤时，克图格亚会同时带来 1D100X10 个炎之精，立刻将区域内点燃。克图格亚本身漂浮在上空，灼烧全场。从克图格亚到来之后的次回合开始，区域内的人类会因为火焰而失去 HP。每回合玩家都要进行 CON 检定。如果失败，调查员每回合失去 1 点 hp，直到死亡。唯一生存的方式是逃离现场——一个大致为圆形，周长为 2D10X20 码的区域。直到彻底焚尽并破坏整个区域之后克图格亚才会离开，除非在那之前被以法术手段驱逐。

炎爆：克图格亚可以用喷射火焰代替伪肢攻击。炎爆的攻击范围是 150 码，并且将目标地区用火焰覆盖，焚烧直径 20 码的区域。在那个区域中的调查员必须尝试进行极难成功的 CON 检定（掷出他们的 CON 的五分之一或以下的数值）；失败的检定会导致他们被烧成灰烬。成功的检定会导致 1D10 点 HP 损失。身体护甲无法防御此攻击，但是一道隔离墙或者堤防可以。

格斗 40% (20/8)，造成 1D6+一半的伤害加成
炎爆的目标必须特别进行极难成功的 CON 检定（见上文）。

护甲：14 点护甲。直接接触克图格亚的武器会被摧毁。

法术：所有和火焰相关的实体或它自己有关的法术。

理智丧失：直视克图格亚丧失 1D3/1D20 点理智。

尽管没有记录留存，一些组织相信 1666 年的伦敦大火是由于在布丁巷某个面包房地下室里进行的献给克图格亚的轻率祭祀而导致的。相关人士召唤了远远超出他们意料的力量，并且在召唤仪式达到紧要关头之前一大群炎之精出现了。被迅速打败的召唤者没能结束或控制仪式就逃跑了，于是整个城市在数小时内化为火海。

伟大的克苏鲁

一个依稀与人类相似的外形，但是却有一个章鱼般的头部，脸上长满触须，遍布鳞片的身体像橡胶一样，前后肢都长着巨爪，背生狭长双翼。这个……浮肿而肥胖……的物体……滴着涎液，轰鸣着，一边摸索一边把它凝胶状的绿色庞然躯体挤过黑暗的门廊，进入人们的视线……像蹒跚前行的山峰。

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

伟大的克苏鲁的身体形态并不固定。他可以随心所欲地改变或扭曲身体，生长出新的肢体，缩回旧的肢体，极大地扩张翼展并缩小体形以飞行，延长一支肢体或触手使之可以穿过狭长的通道。然而，它的大体外形总是和引文描述相似的。所以他会伸缩双翼，

但是绝不可能把它们完全收进体内。他的所有形态都有克苏鲁的典型特征。

克苏鲁栖身在沉没于太平洋深处的黑暗死寂之城拉莱耶。在那里，他处于非生非死的状态，但是有朝一日拉莱耶将升上海面，他也会苏醒，在世间大肆劫掠和屠戮。城中也埋葬着其他克苏鲁的种族的成员。克苏鲁显然是他们的大祭司和统治者，也是他们中最强大的。

教团

所有信仰地球的旧日支配者的教团中克苏鲁的教团是最广泛最知名的。教徒们相信克苏鲁和他的同胞们从群星间降临至地球，并建立起宏伟的史前之城拉莱耶，在那里统治着世界。当群星的位置变化时，他们的土地沉入海底，整个城市和其中居民都陷入了死亡般的长眠，等待着信仰克苏鲁的教徒们将他们唤醒。当拉莱耶在波涛中升起，教徒们要一起去打开那背后沉睡克苏鲁的巨大黑门，那时克苏鲁会醒来与信徒一起在世纵情狂欢。

根据记录，某些部落全族都崇拜克苏鲁，其中提到了偏远地区的一些因纽特人，以及某些腐化的路易斯安那沼泽居民。克苏鲁的崇拜者绝大多数是沿海居民，或者住在海洋附近的生物。侍奉着他的是深潜者和一种称作克苏鲁的星之眷族的半人半章鱼的生物。崇拜克苏鲁的教团源自史前，多种多样，克苏鲁本身也有很多化名，很多可以追溯至它的本名，例如图鲁和簌簌。

其他特性：

尽管处于万古永眠中，克苏鲁还是可以将他的恐怖梦境传达至凡人心中，驱使很多人陷入疯狂。

克苏鲁的呼唤

克苏鲁梦于沉没的深渊之城拉莱耶中，而且这种梦会影响到人类的梦。无数世纪以来，某些敏感的人不断听到这些梦中呼唤。通常被影响的都是艺术审美能力，使接收者从梦中醒来并驱使着他们去创作梦魇般的油画或雕塑；这些人将不眠不休，直到他们的腐化艺术品完成。另外一些无处宣泄他们的感情和梦中

所见景象的人将会走上更黑暗的道路——完全的疯狂，以及时有发生，自杀。

一些教徒相信克苏鲁的呼唤的接收者是光荣的，并且对他们应持至高的敬意，让他们能更好地讲述伟大的克苏鲁的思想的回声。这些托梦背后是理性的行为还是心灵残余的无意放射恰好影响到了敏感者的思想还不得而知。无论如何，结果都是相同的；接收者敞开思想，接受那些非人类所能体验的可怕远景，同时领会了睡梦中的克苏鲁那些无法言说，执念深厚的意图。

一个人第一次接收到克苏鲁的梦时以及此后的每一夜他都必须执行理智检定（1/1D4 点理智丧失）。守秘人将决定这些托梦持续的时间长短（通常是 1D20 天）。而对于这个角色的外部表现，则最好由玩家和守秘人共同决定他的性格变化和艺术技能。

伟大的克苏鲁，螺湮之主

STR700 CON550 SIZ1050 DEX105

INT210 POW210 HP160

伤害加成：+21D6

体格：22

魔法值：42

移动：16 步行/14 游泳/12 飞行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：克苏鲁身躯庞大，可以使用践踏，踢踩，或者用脚，长爪的手和触手撞击敌人。

舀海（战技）：每回合克苏鲁可以用巨大的手掌抓起 1D3 个调查员，让他们死得苦状万分。如果克苏鲁从洞中钻出，或者俯下身，调查员还可能会被克苏鲁面部的触手攻击，每回合可以抓住四个人，并可以刺穿很小的豁口。

格斗 100% (50/20)，造成 1D6+21D6 伤害加成

舀海（战技）杀死 1D3 名调查员

护甲：21 点超维淤泥和肌肉；另外，他每回合回复 6 点 HP。在 HP 降至 0 时，克苏鲁会爆裂，溶解成一团可憎的滑腻的绿色气体云雾，然后立即开始复原。他需要 1D10+10 分钟来完全回复固体形态，完全

回复之后他会再次拥有 160 点 HP。

法术：知晓上百种法术，但是不包括召唤/控制夜魔和接触诺登斯；他可以通过恐怖的梦境赐予接触深潜者和接触克苏鲁两种法术。

理智丧失：直视克苏鲁损失 1D10/1D100 点理智。

尽管被认为是规模最大，最广泛的神话教团，但如果认真地参考 Angell 教授的研究和理论，克苏鲁教团是严重分裂的。尽管大体上的信仰相同，每个派别的方法，手段和教条都与其他派别大不相同。当一部分派别沉默地在阴影中行动时，另一小部分派别主张更直接的手段并致力于建立公众组织，例如鼓吹谴责主流宗教的达贡隐修会。虽然这些派别还只是边缘化的异类，但是此类内部分裂是否会演化成冲突，并且如果发生冲突哪个派别会获胜，这些还需拭目以待。

赛伊格亚

他们看到一个巨大的眼睛，居高临下地注视着他们。在眼睛周围，天空破碎了；深邃的裂缝中开始渗出比黑夜更甚的黑暗，像一群黏滑的触手一样蜿蜒向下，变幻出更稳定，更清晰的形状……一个站着的東西，背后的黑色天空映衬出它的轮廓，它的触手漆黑，眼睛闪烁着绿光。

——艾迪 C.伯丁 《黑暗，吾名》

赛伊格亚是一大团长着球形巨眼的黑暗物质。赛伊格亚的本体可能就是周围缠绕着长触手的庞大眼睛。

教团

崇拜赛伊格亚的是在它栖身处之上建立的小乡村的居民，位处德国西部偏远地区。教团会进行活人献祭；但是赛伊格亚并不关心对它的祭拜，只关心什么时候能被释放。另外，类似的教团可能还存在于欧洲北部。

伺暗之赛伊格亚

STR400 CON600 SIZ1000 DEX70

INT100 POW175 HP160

伤害加成：+17D6

体格：18

魔法值：35

移动：20 飞行

攻击

每回合攻击：5 次

战斗方式：一旦被释放，赛伊格亚会漂浮在一个区域之上扫视下方，用触手压榨和摧垮随机的人类目标。

格斗：100% (50/20)，伤害 8D6

护甲：无，但是只受到贯穿武器和子弹的最小伤害。HP 降低至 0 点时，赛伊格亚会退却或者在地下恢复。

法术：守秘人愿意的一切召唤/驱逐或接触类法术。

理智丧失：直视赛伊格亚丧失 1D10/1D100 点理智。

常有人提到在可能崇拜赛伊格亚的偏远地区折磨着那里的居民的恐怖诅咒。据说伺于暗者会占据那些粗心之人的心灵，将他们转化为自己的工具。这种不可言说的催眠暗示开始于一个古怪之人身上，然后渐渐改变其他人的心智，直到形成人数够多，足以打开通向他们的新主人的通道的集会或秘密团体。

有些传说中讲述了一个能直接从赛伊格亚身上汲取力量和学习魔法的团体。他们的邪恶仪式并不是为了释放或强化他们的神，而是为了他们自己的利益而神身上吸取能量。传说中同时讲述了降临在这些倒行逆施的崇拜者身上的恐怖又无名的灭顶之灾。

道罗斯

并非无形，而是太过复杂以至于眼睛无法描述看到的形状。其上有半球体和闪亮的金属，伴生着长长的塑料般的棒状物。棒状物的颜色是一种全然的灰，所以他无法分辨哪根更近，哪根更远；这些棒状物从

一根根单独的圆柱体融合成为一团平坦的聚合物。在他看着它时，他有一种奇异的感觉，好像这些棒状物中闪烁着眼睛的光芒；然而无论他看着这个构造体的哪里，他都只能看到它们之间的空虚。

——拉姆塞·坎贝尔，《裂帷者》

作为一个奇怪的几何体，道罗斯并不十分邪恶。它居住在超越我们的宇宙之外的某处，但是可以被召唤进我们的宇宙。

教团

对道罗斯的崇拜存在于犹格斯星和其他外星世界，但是似乎少有地球上的信徒。它的占星祭司可以看穿过去和未来，并可以理解如何将物体延展至维度之末。它们被赐予了旅行至其他维度，观察其他种类的现实的能力。

直视道罗斯会导致严重后果，因为人类的眼睛无法捕捉它变幻的外形，所以会在见到它的人身上引发疯狂。道罗斯的少数人类信徒只在完全的黑暗中召唤它。

其他特性

道罗斯的现身会在人类中引发灾难。如果不用某种魔法屏障谨慎地将他阻隔，它的形体会膨胀并将任何附近的人卷入。这些被道罗斯卷入的人会被立即送到遥远而荒凉的世界或者其他维度，很少有人能回归。

道罗斯的运动方式不同寻常，既可以通过扩张它的形体也可以通过在维度间滑行来移动。他的半径扩张速率为每回合 8 米，并且可以持续扩张至任何尺寸。

道罗斯，裂帷者

STRN/A CON500 SIZ 变化 DEX150

INT250 POW350 HP100

伤害加成：N/A

体格：变化

魔法值：70

移动：8

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：道罗斯不以平常方式战斗。

席卷：默认成功 (automatic success)；将受害者送至另一个存在的位面。

护甲：任何对道罗斯的打击和贯穿都会被转移到另一个维度，但是任何守秘人认为合适的法术将可能造成伤害或将道罗斯驱逐。

法术：它可能了解任何观察或旅行至其他世界，位面或维度的法术，以及其他守秘人认为合适的法术。

理智丧失：道罗斯现身的第一回合直视者丧失 1D10/1D100 点理智；之后每个回合假如身处道罗斯附近将自动损失 1D10 点理智。

要召唤裂帷者，先要寻找到[他的]神圣图像，并准备好仪式所需的空间。务必保证画好位面五芒星，然后就绪。将精心准备过，用以割取你的生命之血的刀握紧，然后就可开始仪式。注意你的贪婪，因为裂帷者将只满足一个愿望。

埃霍尔特

苍白之物从井下的黑暗中攀爬而上，那是一个由无数干枯的腿支撑的浮肿惨白的肉卵。胶状肉卵上浮现出无数眼睛，凝视着他。

——拉姆塞·坎贝尔，《风暴来临之前》

埃霍尔特栖身于英格兰瑟维恩山谷地下深处的迷宫般的隧道里，是一个可怕的巨怪。

教团

瑟维恩山谷中的居民，尤其是布里切斯特和卡姆西德城中的居民是埃霍尔特仅有的信徒。通常情况下疯狂的人类信徒团体都由一群伪装成人类的埃霍尔特的子嗣带领着。

其他特性

埃霍尔特的子嗣：这种生物为小型球状，外形像

蛆虫或者蜘蛛，很容易杀死。对它们进行大规模消灭会导致埃霍尔特的愤怒。在可怕的诞生之后，埃霍尔特的子嗣会潜伏起来直到埃霍尔特重现世间。那时它们会变成埃霍尔特的小型复制品，之后便一直侍奉它。子嗣并不具有智慧或攻击性，但是它们会将静止的目标啃成白骨。一群子嗣可以在 1D10 分钟内对无防备的目标造成 1 点伤害。

埃霍尔特的契约：埃霍尔特会对被其逼入绝境的人类受害者提出询问，如果俘虏拒绝，他或她就会被埃霍尔特杀死。

对接受了契约的人，埃霍尔特会将子嗣幼体植入他或她的身体。不断滋长的恐怖而摧残理智的梦境会在接下来数月内影响受害者，使其丧失 1D4 点理智并获得 1D3 点克苏鲁神话技能。成长中的子嗣会与契约者争夺他/她的身体控制权。在 1D100 个月之后，这种斗争会到达顶点，恐怖的景象折磨着契约者的头脑，最终成熟的子嗣会将契约者的身体撕裂，从中蜂拥而出，迅速逃离。

埃霍尔特，迷宫之神

STR220 CON400 SIZ250 DEX60

INT125 POW150 HP65

伤害加成：+5D6

体格：6

魔法值：30

移动：8/1 掘地

攻击

每回合攻击：2次

战斗方式：可以踢或压垮离得太近的任何人。

叮咬：叮咬会注入麻痹毒素，需要目标进行极难成功的 CON 检定，否则会被麻痹 1D6 小时。

碾压：可以压垮 10 英尺范围内的所有敌人。

格斗：70% (35/14)，半数伤害加成

叮咬：70% (35/14)，半数伤害加成+麻痹毒素 (见上文)

碾压：85% (42/17)，在 10 英尺范围内造成与伤害加成相等的数值

护甲：无，所有物理攻击都造成最小伤害。另外，每个战斗回合埃尔霍特回复 3 点 HP。HP 降低至 0 点时，它的残余物会渗进土地，并在地下深处回复。

法术：掩盖记忆，所有接触神灵法术，创建传送门，召唤/控制钻地魔虫，召唤/控制食尸鬼。

理智丧失：直视埃尔霍特丧失 1D6/1D20 点理智。

加塔诺托亚

那在黑暗混沌与无垠黑夜中诞生的禁忌子嗣是如此可憎，污秽，其恐怖与怨恨和无法言说的邪恶既非人类可想也超越了宇宙的界限，我的言辞甚至无法描述其万一。

——H. P. 洛夫克拉夫特和海泽尔·希尔德 《超越万古》

加塔诺托亚极为恐怖，长着无数触手，口器和感觉器官，外形骇人至极。在远古的姆大陆，加塔诺托亚栖身于原本由犹格斯真菌建立但是通常居住着古代人类的城市地下的洞穴中，洞穴之上是一座平顶火山。当姆大陆沉没时，邪神的住处也被波涛吞噬，它失去了自由。有时地质运动会将它的巢穴推上海面，像是为了有朝一日和拉莱耶一起重新浮现而在进行恐怖的准备。调查员应会注意新西兰和智利之间，符合加塔诺托亚的居所的描述的任何岛屿。

加塔诺托亚与罗伊格尔一族有一些联系。目前，没有崇拜他的人类教团存在。在古代，姆大陆的祭司会被迫向加塔诺托亚献上活人祭品，以免他从死火山中爬出，屠戮生灵。在同时期，一些犹格斯真菌也侍奉着加塔诺托亚。

加塔诺托亚，火山霸主

STR450 CON400 SIZ700 DEX40
INT100 POW175 HP110

伤害加成：+13D6

体格：14

魔法值：35

移动：9

攻击

每回合攻击：1 次

加塔诺托亚的诅咒：任何身处可以看到加塔诺托亚的完整图像的范围内的人都会受到此诅咒。加塔诺托亚的图像存在的每个回合，人类目击者都必须进行 CON 检定。假如失败，调查员会因为肌肉僵硬和逐渐的麻痹而失去 3D10 点 DEX。如果一位调查员的 DEX 降低至 0，他将完全不能行动，石化过程通常不可逆转。

在几分钟内，受害者的肌肉和筋腱会迅速硬化成为皮革和石头相同的物质。大脑和其他内部器官在这个硬化和瘫痪的过程中会保持活性，让人在有知觉的情况下受到难以忍受的禁锢。只有摧毁受害者的大脑能结束其痛苦。麻木失明的受害者每天失去 1D6 点理智，直到陷入永远的疯狂或得到死亡的安息。

注：当旧日支配者的 HP 降低至 0 点以下时，他的诅咒会失效。当回复至至少+1HP 时，石化会正常继续。

战斗方式：通常用触手战斗。

格斗 80% (40/16)，伤害 7D6

护甲：10-点皮革。每回合回复额外 10 点 HP。

法术：所有召唤/控制法术，以及接触旧日支配者，钻地魔虫，深潜者，飞水螅，食尸鬼，克苏鲁的星之眷族和潜沙怪的法术。

理智丧失：直视加塔诺托亚丧失 1D10/1D100 点理智，但是这只是调查员最微不足道的麻烦而已。

格拉基

卵形身体上支棱出无数尖细锐利，像多彩的金属一般的脊刺；在卵形较圆的那一端是长着圆而薄的嘴的松软发泡的脸，上面伸出三支顶着黄色眼睛的眼柄。身体底侧长满了可能是用来移动的白色锥体。它的身体直径至少宽有 10 英尺.....长长的肉茎在上面虬结生长.....它耸立起身，搏动和摇摆的轰鸣震耳欲聋.....一条脊刺刺向了一个受害者。

——拉姆赛·坎贝尔，《湖中栖物》

格拉基目前藏身于英格兰瑟维恩山谷中的一座湖底，在那里通过“梦引”-向潜在的新成员传送催眠梦境-来召集新信徒。格拉基目前十分虚弱，而且没有从新信徒身上抽取的能量它就不能向任何距离遥远之处送出梦引。当有人居住在附近时它可以向他们传送梦境，或者派出格拉基之仆去捕捉或诱导新信徒。

教团

格拉基领导着一个大部分成员都是不死生物的可憎教团。曾也有活人崇拜过格拉基；但是现在它所居住的湖周围已经荒无人迹。

其他特性

梦引：格拉基主要通过梦引来将受害者吸引至湖边成为新信徒。目标需要进行 1D100 的检定，假如投出的数字小于格拉基的魔法值于目标魔法值之差，目标就会被梦境吞噬。目标每远离格拉基的巢穴半英里，计算时就为目标增加一点魔法值。格拉基每天夜晚都能够尝试一次，总天数任意。

入教时，新信徒站在湖岸边，格拉基会从深处浮现。格拉基将一条脊刺刺向受害者的胸腔，然后在下一回合向受害者体内注射一种液体。通常脊刺会杀死人类受害者。脊刺会从格拉基身上脱落，并从刺入的地方开始向受害者体内四处生长。当生长完成后，棘刺脱落，留下一个青紫色，不会流血并且向周身放射出红色脉络的伤口。受害者此时成为了一个不死奴隶，即格拉基之仆。

特殊情况：假如脊刺的伤害没有在完全注入液体之前杀死人类受害者，受害者会成为不死生物，但是并不服从格拉基的意志。如果可能格拉基会派遣它的仆从捕捉此人，试图将另一根脊刺刺入来强迫其服从。如果受害者在被刺入的回合设法在液体注入之前挣脱了脊刺，那他或她仍然会死亡，但是不会成为格拉基的不死奴隶。在脊刺没有造成足以杀死受害者的伤害，并且受害者在液体注入之前挣脱的罕见情况下，受害者可以保持正常的人类形态。格拉基之仆会紧紧抓住新入教者防止他们过早地挣脱脊刺。

格拉基，湖中栖物

STR200 CON300 SIZ450 DEX50

INT150 POW140 HP75

伤害加成：+7D6

体格：8

魔法值：28

移动：6

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：用脊刺对目标进行凿击或者射向目标。

格斗 100% (50/20)，伤害 3D10

护甲：40-点外壳。每根脊刺有 4 点护甲和 6 点 HP。

法术：格拉基了解大部分法术，并且将其中很多传授给它的奴隶信徒。

理智丧失：直视格拉基丧失 1D3/1D20 点理智。

哈斯塔，不可名状者

完全奇异的景观.....前方是一座湖，名为哈利？五分钟过去，湖水开始泛起波澜，有什么东西正从深处升起。它面对着湖中。一个庞大的水族生物，长着触手，像章鱼一样的外形，但是体型远远超过——十倍——二十倍地超过西海岸的太平洋章鱼。单是它的脖子就有 15 杆粗。不敢冒险去看它的脸。

——奥古斯特·德雷斯，《阁楼之窗》

不可名状者哈斯塔居住在金牛座毕宿五附近。他与传说之湖哈利，黄印，卡尔克萨以及其中居民都有联系。他可能也与飞越太空的能力有多多少少的关联。

对于它的外形存在争议。在一例被哈斯塔附身的报告中，发现了一具肿胀多鳞，肢体柔软无骨的尸体。哈利湖中的生物从背面看类似章鱼，也与哈斯塔相似。它们也都有难以想象的可怕面部。然而，哈斯塔的外形还是主要取决于每位守秘人。

妥善侍奉着哈斯塔的是拜亚基，一种能在星间飞行的种族。

教团

哈斯塔的信徒在地球上比较常见，而且据传畸形的乔乔人也是其崇拜者，被称为黄印修道士。哈斯塔的教团极其邪秽，也因此甚至比哈斯塔本身更加闻名。信徒将哈斯塔称为“不能直呼名讳者”。这也许是对它的称号，不可名状者的一种误解。

其他特性

哈斯塔只能在夜晚被召唤。哈斯塔现身后，每回合在它身边 20 码距离内的三个目标都必须进行成功的躲避检定，否则就会被哈斯塔抓起并在下一回合杀死。哈斯塔一般不会攻击友好的目标和信徒。当地球上某个地区毕宿五沉落地平线以下时，他必须离开这一地区。

哈斯塔，不能直呼名讳者

STR600 CON1000 SIZ500 DEX150

INT75 POW175 HP150

伤害加成：+13D6

体格：14

魔法值：35

移动：16/25 飞行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：无论他是什么，他都有触手和长着爪子的伪肢。

格斗 100% (50/20)，造成伤害即死

护甲：30 点厚重多鳞胶状蓬松外皮

法术：酿造太空蜜酒，所有召唤和接触法术，召唤/控制拜亚基，以及其他守秘人认为合适的法术。

理智丧失：直视哈斯塔丧失 1D10/1D100 点理智。

伊塔库亚

群星被云雾淹没……一团有着奇异的人类外形的巨大乌云挡住了天空。而且……在那“乌云”应该是顶部的地方，在那东西应该是头部的地方，闪烁着两颗夺目的星辰，透过阴影仍然清晰可见的两颗璀璨星辰，灼

人地闪耀着——像一双眼睛！

——奥古斯特·德雷斯，《踏风之物》

根据美洲土著居民报告，伊塔库亚会在在北极和亚北极出现。他会在冰原上跟踪倒霉的旅行者，将他们劫走。有时这些不幸者被发现时还活着，并且会苟延残喘一段时间，但是无法说出发生在他们身上的事情。大部分人的尸体会在几个星期或几个月之后被发现，好像被从高处扔下一样半埋在土中，以一种极为痛苦的状态冻结着，并且缺失了部分身体。

教团

尽管在遥远的北方很多人惧怕伊塔库亚，它的信徒人数极少。西伯利亚和阿拉斯加的居民会献上祭品以免温迪戈雪怪肆虐他们的家园，但是有组织的祭拜极其罕见。在遥远的北风世界对伊塔库亚的崇拜更加广泛。

伊塔库亚，风行者，温迪戈

STR250 CON750 SIZ500 DEX150

INT50 POW175 HP125

伤害加成：——8D6

体格：9

魔法值：35

移动：10/30 飞行

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：这个巨型生物可以践踏，拳击和碾压它的目标。它使用爪子攻击时忽略一切护甲。伊塔库亚每回合可以用一支强壮的爪子抓住可及范围内的目标。只要伊塔库亚愿意，此攻击自动视为成功。

狂风：伊塔库亚可在数十码内使用强风试图将受害者吹到空中。受到此攻击的玩家必须进行对抗 STR 检定。如果伊塔库亚同时攻击多个调查员，则平分伊塔库亚的 STR。伤害取决于吹起和掉落的高度-1D10X10 英尺。每坠落 10 英尺受到 1D6 点伤害。

格斗 80% (40/16)，等于伤害加成

狂风 100% (50/20)，特技（见上文）

护甲：10 点寒霜皮肤

法术：所有呼唤和接触法术。

理智丧失：直视伊塔库亚丧失 1D10/1D100 点理智。听到北风中温迪戈的嚎叫丧失 1/1D6 点理智。

尽管传说中称伊塔库亚被囚禁在北极之北，有些人认为束缚着他的枷锁只在地球上具有效力，而他仍能自由地旅行至其他位面和星球。他的仆从——灼寒冰风和其他的爪牙——也可以去任何它们想去的地方，将伊塔库亚的怒火厄临在那些自以为身处伊塔库亚的监牢之外便能平安无事的人。

温迪戈的嚎哭据说混杂了被囚禁的邪神的愤怒，对施加其身的束缚的怨恨以及对地球上那些能自由漫步的生灵的嫉妒。

黄衣之王，哈斯塔的化身

他庄严地立于露台上。他没有面容，身高是常人的两倍，穿着尖头靴子，身披破烂的，色彩迷幻的长袍，兜帽尖顶上垂下一缕丝绸……有时他似乎背生双翼；有时又似乎头顶光环。

——詹姆斯·布理什《光芒万丈》

黄衣之王看起来和人类相似，穿着黄色或颜色斑驳的褴褛长袍，带着一面苍白面具。褴褛的碎布实际是他的身体的延伸，面具之下则是恐怖的触须，可以缠住目标并吸干他们的生命（POW）。最重要的是，他的身体具有一种可怕的可塑性，可以随意伸展或者变化。黄衣之王是不可直呼名讳的哈斯塔最常见的化身。

教团

黄衣之王的信徒通常是隐居的狂人——读过诡异的剧本《黄衣之王》而陷入疯狂的艺术家和诗人，并且被其残忍的美丽激发而创造出表达人类的存在毫无意义的艺术作品。摄人心魄的黄印通常会被雕印在这本邪书之上。黄印是疯狂之源，任何看到黄印之人的梦境都会被扭曲。

黄衣之王，哈斯塔的化身，卡尔克萨城主，掌黄

印者

STR125 CON530 SIZ70 DEX135

INT250 POW175 HP60

伤害加成：+1D6

体格：2

魔法值：35

移动：15，或者随心所欲地出现/消失

攻击

每回合攻击：1次凝视攻击，6次锋利的碎布攻击或一次面部触须攻击

战斗方式：有人说黄衣之王在苍白面具下隐藏着奇异的面部触须，用来亲吻信徒。其他人说他的长袍像触手一样延伸舞动，如剃刀般切开身边事物。

黄衣之王的凝视：凝视目标，在其内心引发突然的恐惧，每回合被凝视的目标丧失 1D6 点理智（每回合消耗黄衣之王 3 点魔力）。要摆脱凝视一回合，目标必须进行极难难度的 POW 检定。

格斗 100% (50/20)，锋利碎布造成 1D6 点伤害+伤害加成+1D6 点 POW 伤害，面部触须在缠住目标的每个回合造成 1D10 点伤害+伤害加成+1D10 点 POW 伤害。

被注视的目标必须进行极限 POW 检定来进行抵抗，特技（见上文）

护甲：无

法术：所有呼唤和接触法术，以及其他守秘人认为合适的法术

理智丧失：戴着苍白面具时，直视黄衣之王不会丧失理智；在其他任何形态下，或者取下面具时，直视黄衣之王丧失 1D3/1D10 点理智。

黄印

据传是不可直呼名讳者身为黄衣之王的形态时的伟大印记，黄印对那些寻求超自然之道的人们来说代表着无以伦比的利益和力量。对于黄印的实际形状的造型没有统一的看法，很多人声称黄印在接近其主人或其主人的仆从时会改变形状。常年以来无知和大意的人们都可能在日常生活中接触过黄印，却对其重要性毫不知情；或许只有在梦魇中黄印才会显露真身。

然而，一旦黄印被“激活”，同一个人就可能在之前他们没有看到黄印的地方看到它，很多时候之后也能在始料未及的地方看到黄印。看到了黄印的人都被认为是受到了祝福的神选者。

或许是无意为之，黄印是邪恶和疯狂的源头，并且实质上对哈斯塔的信徒来说是崇高的象征。看到黄印导致 0/1D6 点理智丧失。

在目击黄印的人眼中，黄印在旋转，闪烁和蠕动。这种效果只持续一小段时间；但是对于受影响的人来说，时间似乎静止了。那些因看到黄印而丧失理智的人都受到了诅咒；下一次他们入睡时必须再一次进行理智检定，如果失败，它们会受到关于黄衣之王，卡尔克萨和哈斯塔的恐怖梦魇的折磨，进一步丧失理智。此后每次睡眠时这些人都必须进行理智检定（1/0）并且每夜重复，直到他们理智检定成功或彻底被疯狂攫获。

诺登斯

海豚的背上稳稳地驮着一个巨大的边缘锯齿状的贝壳，其中端坐的正是祖神诺登斯，渊邃之君……头发花白的诺登斯伸出一只干瘦的手，帮助欧鲁内和他的主人爬上贝壳。

——H.P.洛夫克拉夫特，《雾中怪屋》

诺登斯的通常以普通人类的形象出现，灰胡子，头发花白。他经常乘着一架用巨型海贝做成的战车，由非地球生物或者地球传说中的奇幻生物为他拉车。

教团

诺登斯有时对人类十分友善。他偶尔会访问地球，并且会帮助那些被旧日支配者或者奈亚拉托提普追逐和侵扰的人。侍奉诺登斯的是夜魔。

诺登斯，渊邃之君

STR210 CON225 SIZ75 DEX105

INT350 POW500 APP99 HP30

伤害加成：+3D6

体格：4

魔法值：100

移动：23

攻击

战斗方式：诺登斯从不使用物理手段攻击敌人。

假如面对一个弱小的敌人，他会召唤足够数量的夜魔将敌人打败。面对强大的敌人时，诺登斯会试图驱逐敌人：一个对抗 POW 检定。假如成功，他的敌人会存留，诺登斯会自愿离开避免争斗。假如诺登斯因为这种敌人抵抗了他的驱逐的情况而离开，他可能会带走一个他青睐的人类，送到一个未知的地点。曾有记录表明他曾经带着一名人类旅行至宇宙的外围（然后回归）。

护甲：开始时没有任何护甲，但是可以为自己增加随意的护甲类型，每点护甲消耗 1 点魔法值——这些护甲持续至月没或日出。

法术：可以消耗 1 点魔法值召唤 1D10 个夜魔或召唤 1 个其他种类的仆从；可以消耗 1 点魔法值治疗自身 1 点伤害。守秘人可以增加其他和这位神灵特点相符的法术。

理智丧失：直视诺登斯不会丧失理智。

奈亚拉托提普

那人影高大瘦削，长着年轻的古代法老的相貌，身披五光十色的华丽长袍，头戴一只天然闪烁着光芒的金色双重冠……有着一位黑暗神祇或堕落天使才会拥有的魅力，他的双眼周围潜伏着因莫测幽默而闪耀出的倦怠火花。

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻密境卡达斯》

奈亚拉托提普是诸神的信使，意志和精神。他是唯一具有真正性格的，并且据说有上千种不同形态。对他来说造成混乱和疯狂比仅仅造成死亡和毁灭更重要，也更使他愉悦。

奈亚拉托提普的 999 种形态中只有极少数已知。黑法老是一名人类，有着埃及人的相貌。血舌是肢体上生有利爪的巨怪，一根长长的血红色触手占据了它的脸的位置。当血舌在月下嚎叫时，这根触手会向前伸展。夜魔是黑色有翼生物，长着裂成三瓣的红色眼睛，惧怕光线。肿胀之女是一位体型硕大的女性，身

上有无数触手在抽搐扭动。比斯巨兽的外形和埃及的斯芬克斯相同，面部闪烁着无数星辰。有说法称欧洲的女巫们祭拜的黑色男也是奈亚拉托提普的一种形态。

教团
奈亚拉托提普通常以其某一种形态，或“面容”被崇拜。这样的教团比比皆是，散布全球。

黑法老兄弟会核心位于开罗，在伦敦也有规模庞大的支部。血舌教团存在于肯尼亚和纽约。普罗维登斯的教派和澳大利亚的沙蝠教团都崇拜夜魔。其他已知的教团还包括上海的胀妇帮和分布全球的野兽兄弟会。

此外，信徒们通常是为了博取奈亚的欢心而进行崇拜。对忠诚的奴隶的奖赏通常是由伏行的混沌进行，因为大部分外神根本没有可以用来关心这些事的智力。奈亚拉托提普会赐予信徒知识或法术，告知一些消极的真相或引起分歧的宗教信条，或者赠予一个怪物仆从作为助力。奈亚拉托提普的礼物总是会在人类中引发骚乱，并且尤其会对接受礼物者造成痛苦和恐慌。

奈亚拉托提普有特殊的仆从，包括夏塔克和恐怖猎手。他会将任何种类的生物送给一位信徒，只要他愿意。至少需要永久献上 POW 或其他数值给奈亚拉托提普和外神，他才会进行这样的馈赠。

其他特性
奈亚拉托提普是阿萨托斯和外神们意志的反映，并且准确地体现了它们的精神核心。他总是试图在人类中散步疯狂，并且很多预言，包括《伏行的混沌》，《奈亚拉托提普》这些故事和诗歌《来自犹格斯的真菌》中都声称某一天奈亚拉托提普会亲自摧毁人类，甚至整个星球。奈亚拉托提普总是面带嘲讽，明显地表达对主人蔑视。

所有对阿萨托斯和其他外神的祈求中都提到了奈亚拉托提普的名字，也许是因为公认他是它们的信使。所有的神话种族都知道，并且畏惧奈亚拉托提普，他有时也会向它们提出索取。

在人类形态时，奈亚拉托提普可能会伪装成一位

朋友来腐蚀或欺骗他的敌人，并且除非迫不得已时很不情愿展现他的超自然力量。奈亚拉托提普在面对挑战时，通常会召唤生物来打倒敌人或用其他方式处置他们。

奈亚拉托提普可以召唤此书出现的任何种族成员（以及很多书中未出现的），被召唤的生物每具有 5 点 POW 就会消耗奈亚 1 点魔法值。在怪物形态，他更倾向于抓住他的受害者，将他们带走。

奈亚拉托提普，伏行的混沌
人类形态
STR60 CON95 SIZ55 DEX95
INT430 POW500 APP90 HP15
伤害加成：无
体格：0
魔法值：12
移动：12

怪物形态
STR400 CON250 SIZ450 DEX95
INT430 POW500 APPN/A HP70
伤害加成：+10D6
体格：11
魔法值：100
移动：16

攻击
每回合攻击：1 次
在人类形态下，奈亚拉托提普可以被物理手段杀死。如果被杀，尸体倒下后会开始震动膨胀，最后爆炸，钻出一个巨大的长爪的怪物（或者前文描述过的其他怪物形态）。这个令人反感的巨怪会从四分五裂的尸体中飞向天空，最后消失，而不会进一步侵扰杀死它的人。

在怪物形态下，奈亚拉托提普极难被杀死，不过确实可以通过杀死他将之驱逐。

奈亚拉托提普的长爪魔怪形态会不断变化；每回合他都有至少两只爪子可以用来攻击。

战斗方式：人类形态下，他拥有人型生物的通常空手战斗方式。怪物形态下他可以用大量触肢进行攻击，取决于他的形态。

格斗（人类形态） 100% (50/20)，1D3 或者武器伤害

格斗（怪物形态） 85% (42/17)，10D6+伤害加成

护甲：无，但是当降低至 0 点 HP 时，他会倒在地上，变换形态（通常是更怪异的形态，使看到他的人丧失理智）然后飞向星际宇宙。

法术：奈亚拉托提普知晓一切克苏鲁神话法术；他可以召唤生物，被召唤的生物每具有 5 点 POW 消耗 1 点魔法值。如果召唤的是夏塔克，恐怖猎手或其他外神仆从，每只消耗 1 点魔法值。

理智丧失：直视他的人类形态不会丧失理智；直视其他 999 种形态中的大部分都会丧失 1D10/1D100 点理智。

尼约格萨

一股险恶的气味开始在房间中弥散，闻起来像是爬虫和麝香，令人作呕。圆盘无情地升起，黑暗如手指一般从边缘下探出，然后涌现的是闪烁着荧光的一片漆黑，既不是液体也不是固体，而是令人毛骨悚然的粘稠胶体。

——亨利·卡特纳，《萨冷恐怖事件》

尼约格萨是一位据报告称出现在地球的地下洞穴中的下级邪神。它可能与克苏鲁有些联系。尼约格萨的外形是一团活动的黑暗，可以随心所欲地伸出触手和伪肢。

教团

尼约格萨的崇拜者很少，大部分是女巫之类。它偶尔会传授他们法术，作为祭品和奉献 POW 的回报。在幻梦境中，有一群食尸鬼崇拜尼约格萨。

在现实世界中也有崇拜尼约格萨的食尸鬼。

不应存世的尼约格萨

STR425 COM200 SIZ400 DEX100
INT100 POW140 HP60

伤害加成：尼约格萨的构成物质使它不适用于此项。

体格：10

魔法值：28

移动：10

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：如果尼约格萨意图造成伤害而攻击，10 码内的所有敌人都会因无数细小伤口而受到 1D10 点伤害。

尼约格萨可以抓住受害者，将其拉进地底深渊，除非被合适的法术驱逐。

格斗 100% (50/20)，对 10 码内所有目标造成 1D10 伤害。

护甲：每回合内，任何手段造成的最初 10 点伤害视为无效；降低至 0 点 HP 时，尼约格萨会被驱逐而离开。

法术：所有呼唤和接触法术；创造传送门。

理智丧失：直视尼约格萨丧失 1D6/1D20 点理智。

兰-提格斯

它有着一个近乎球形的躯干，六条弯弯曲曲、末端长着蟹钳般的肢体。在球体的上端，附带着一个向前膨胀如同泡泡般的球体；那上面三只呈三角形分布、如同鱼一般圆瞪着的眼睛，还有那足有一英尺长明显柔软灵活的长吻，还有一套类似腮一般膨胀着的皮膜系统，都说明这是它的头部

——H. P. 洛夫克拉夫特《蜡像馆惊魂》

这个下级邪神统治着今天是阿拉斯加的地区，以在它的淫威下哀嚎的纤维状人形生物为食。大约最晚在上次冰河时期时，兰-提格斯进入长眠，并且不愿或无法苏醒。重新发现它的现代人类常常会把静止的邪神当成一座阴森可怖的雕像。

教团

在古代兰-提格斯被原始人类，可能是因纽特人崇拜着。随着它进入沉睡，它的教团也解散了。北方荒

原上野兽般的种族诺普—凯或许也和兰-提格斯有联系。

其他特性

这个散发着异味的两栖生物每天需要至少 SIZ75 的血祭。进食时，它抓住一名尖叫的受害者，把他或她送进大团的触手中。触手会开始吸取猎物的血液，器官液，以及每回合 5 点 STR。每吸收 10 点 STR，兰-提格斯的 CON 增长 5 点，最高可达 800 点 CON。超出的点数忽略不计。如果不进食，兰-提格斯每天丧失 1D100 点 CON，直到降低至 300，然后会重新进入休眠。

被兰-提格斯吸干的祭品干瘪扁平，浑身布满数百处细小刺穿伤。血液和体液都被吸收殆尽，只剩下尸体的空壳。直视这样一具尸体会丧失 1/1D6 点理智。

兰-提格斯，原人之惧

STR425 CON200 SIZ400 DEX100
 INT100 POW140 HP60

*基础值；随着进食增长

伤害加成：+3D6

体格：4

魔法值：35

移动：10/14

攻击

每回合攻击：1D6+2 次

战斗方式：可以使用爪子，腿和触手进行各种攻击。

格斗 80% (40/16)，1D6 点伤害+伤害加成

护甲：10 来自覆盖着淤泥的厚重皮肤和触手的护甲。每回合回复 1 点 HP。

法术：任何法术。

理智丧失：直视兰-提格斯丧失 1D8/1D20 点理智。

莎布-尼古拉斯

万岁！万岁！莎布-尼古拉斯！孕育万千子民的森之黑山羊！

——H. P. 洛夫克拉夫特 《暗夜呢喃》

莎布-尼古拉斯经常在仪式和法术中被提到。据推测她是一位堕落的丰饶之神。

在某些描述中，莎布-尼古拉斯是一团不断翻腾溃烂的巨大云雾。有时云雾可能会聚合在一起，形成骇人的身体器官，黏滑的黑色触手，滴着烂泥的嘴，或扭曲的短腿，腿末端是勉强可以被称为“羊”蹄的黑色蹄子。在她降临时，可能会裂生出黑山羊幼崽。

最近的信息表明她的乳汁可能拥有神奇的功效，这一点由守秘人决定。

教团

被广泛崇拜的莎布可能和德鲁伊或类似的群体有关联。和克苏鲁的信徒们类似，莎布-尼古拉斯的崇拜者也会自发形成团体或者进行集会。她的使者和代行者，会听从她的指示帮助信徒。

被召唤时，莎布-尼古拉斯会攻击非信徒的目标。

她常常被特别召唤来接受祭品。知晓召唤她的咒文的人可以将莎布-尼古拉斯遣散，对她造成足够伤害也可以将她驱逐。

莎布-尼古拉斯，森之黑山羊

STR360 CON850 SIZ600 DEX140
INT105 POW350 HP145

伤害加成：+11D6

体格：12

魔法值：70

移动：15

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：莎布-尼古拉斯拥有无数触手，向四周挥舞以打击敌人。

攫握 (战技)：莎布-尼古拉斯有很多触手，但是每回合只能攫握一名敌人。被成功捕获的调查员会被攫握并甩向莎布的身躯，她无数口器中的一个会吸取受害者的体液，每回合从受害者身上永久吸取 3D10 点 STR。

被吸取时，受害者将被绝望无助地控制着，痛苦地扭动和尖叫，不能施放法术，消耗魔法值或进行任何行动。

在对抗更强大的生物时，莎布-尼古拉斯仍然对每个敌人只使用一条触手攻击，但是一条触手抓住敌人之后，第二条触手也会进行攻击，以此类推。每次额外的成功攻击都可以允许她使用另一个新的口器吸取大型受害者。

践踏：每回合莎布-尼古拉斯都可以践踏 SIZ300 及以下的生物。践踏攻击对她路径上的所有敌人都有效，平均范围直径是 10-20 码。

格斗 75% (37/15) 半数伤害加成

攫握（战技）抓住一名受害者，下一回合自动撕咬，每回合吸取 3D10 点 STR。

践踏 75% (37/15) 伤害等于伤害加成

护甲：无，但是她黏滑的雾状身躯使她免疫物理攻击。附魔武器以及火焰，电击或者类似的能量攻击对她造成正常伤害。她黏滑的触手和蒸汽可以重新聚合，使她有效地恢复部分伤害。她可以消耗一点魔法值来回 2 点伤害。

法术：莎布-尼古拉斯至少知晓一切和邪神有关的神术；已知她会向受她眷顾者传授创造传送门，阿萨托斯的诅咒和维瑞之印。

理智丧失：直视莎布-尼古拉斯丧失 1D10/1D100 点理智。

排良宗教以及大多数现代宗教的仪式都是对孕育万千子民的黑山羊的早期崇拜行为的浅显反映。死亡与重生年复一年的循环，收获时节的献祭，五朔节的净化之火，其中都可以发现对她的崇拜的痕迹。遵循厄俄斯特节，拉马斯节或萨温节的古老仪式的主流大众是否意识到了这些仪式的真正根源还存有疑问；但是，某些身处社会边缘的聪明人们确实了解这些仪式的真正含义。接触这些狡诈的人们时应该谨慎，因为永远无法确定他们到底侍奉着谁。

修德梅尔

一条一英里长的巨型灰色物体，一边吟唱一边分泌着奇异的酸……以惊人的速度和决然的愤怒冲过地球

深处……玄武岩在它面前就像喷灯下的奶油一般融化。

——布莱恩·拉穆雷，《掘地魔》

他是钻地魔虫中最彰显的，也是体形最大，最邪恶的一员。传说中他曾经被囚禁在格·哈恩城之下，但是现在已经和他的同类一起自由地漫游在地球上。

教团

现代人类中几乎没有钻地魔虫以及修德梅尔的信徒，尽管有流言说过去的德鲁伊们和石器时代的部落残余还在继续对他的祭祀。格·哈恩城可能是某个种族为了表达对修德梅尔的崇敬而建造的。

其他特性

修德梅尔可以凭借自身之力创造震动激烈的局部地震。和其他钻地魔虫一起，他可以引发范围巨大的强烈地震，足以倾覆建筑，摧毁桥梁。

修德梅尔直接进行攻击时会打开一个大洞，伴有可怕的嘈杂吟唱声和淌涎的吸摄声。洞穴上方至少 1D10+10 码直径范围内的一切都会被吸入并且摧毁。钻地魔虫随后会从洞穴中涌出，攻击幸存者。

裂地之修德梅尔

STR450 CON400 SIZ600 DEX75
INT100 POW175 HP100

伤害加成：+12D6

体格：13

魔法值：35

移动：8/8 掘地

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：使用它的巨型身躯和触手猛击和碾压敌人。

掠食（战技）：可以用一根触手抓住一个敌人，每回合吸取 3D10 点 CON。

碾压：每回合一次，可以用巨型身躯压碎面前的一切。

格斗 100% (50/20)，等于伤害加成

掠食（战技）造成 6D6 点伤害+每回合吸取 3D10 点 CON。

碾压 90%（45/18），对 12 码半径范围内的一切造成 12D6 点伤害。

护甲：8 点皮肤；每回合回复 5 点 HP。

法术：任何守秘人认为合适的法术；可以传授很多关于旧日支配者及其仆从的法术。

理智丧失：直视修德梅尔丧失 1D3/1D20 点理智。

撒托古亚

他在黑暗中辨认出一团不定型的蹲伏着的形体。他接近时，那团物体动了一下，慵懒至极地向前探出巨大的蛤蟆形的头颅。然后像是从长眠中醒来一样，头颅上的眼睛慢慢地睁开，像是那黑色无眉的脸上漏出了两道荧光。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《七诅咒》

校注：撒托古亚(Tsathoggua)的另一种译法为“扎特瓜”。

撒托古亚从土星来到地球，潜伏在恩·凯的黑渊之下。在克苏鲁神话诸神中，他比较没有恶意的一个；虽然他也很有可怕。撒托古亚的外形通常是一个肥大的毛茸茸的身体，一个长着蝙蝠耳朵和毛皮的蛤蟆状的头颅。他的嘴十分宽阔，眼睛总是半闭着，显得十分困倦。也有说法称他可以随意变幻形态。

教团

在古代崇拜撒托古亚的是蛇人和长毛的类人种族沃米斯，之后的时代则是各种巫师和术士们。过去他会赐予魔法传送门和法术给忠实的信徒。侍奉他的是一种因为没有更好的名字而被称为无形眷族的生物。它们居住在恩·凯以及撒托古亚的神庙中。

其他特性

遇到撒托古亚时，所有调查员做一个集体幸运检定来决定撒托古亚是否饥饿。如果撒托古亚不饿，他会忽视调查员并且假寐。

眠于恩凯的撒托古亚

STR250 CON600 SIZ150 DEX135
INT150 POW175 HP75

伤害加成：+4D6

体格：5

魔法值：35

移动：16

攻击

每回合攻击：1

战斗方式：撒托古亚可以踢打敌人。

攫食（战技）：如果饥饿，撒托古亚可以抓住一名调查员拉向身边；接下来的每个回合受害者损失 5 点全部属性，直到属性降低至 0 或摆脱撒托古亚。受害者会承受极大的痛苦，包括酸灼，被硫酸盐腐蚀血管以及身上遍布刺穿伤等等。这种情况下（假如调查员设法生存并逃跑）每一整周的住院休养可以使每项属性回复 1 点。

格斗：100%（50/20），伤害等于伤害加成

攫食（战技）抓住敌人，之后每回合吸取每项属性 5 点

护甲：每回合恢复来自贯穿伤和其他伤口的 30 点伤害；火焰，电击和其他此类伤害对邪神正常造成伤害。

法术：合适旧日支配者身份的广泛种类法术；根据记录他曾传授人类创造传送门和各种召唤/控制类法术。

理智丧失：直视撒托古亚丧失 0/1D10 点理智。

图尔兹查

Tulzscha

带着病态的绿色喷涌而出的焰柱……宛如火山般从深得无法想像的地下喷出，不会像正常火焰那样照出物体的阴影，焰柱里充满了硝石和可厌的、有毒的铜绿；尽管它猛烈地燃烧，可却不会发出温暖，能感到的只有附于其中的死亡和腐烂。

——H. P. 洛夫克拉夫特 《魔宴》

在阿萨托斯的宫廷中，图尔兹查是一团炽热的绿色火球，和其他下级邪神一同在魔君身前起舞。当被

召唤到我们的世界时它会以气态出现，穿透地球直达地心，然后变成一道火柱喷礴而出。它只能固定在喷发之处。

教团

有一小部分人在地下的神庙中崇拜这位不知名的神，尤其是在春秋分，冬至或其他星辰位置重叠的时候。图尔兹查从死亡，堕落和腐朽中得到滋养。

图尔兹查，翠火

STR300 CON180 SIZ390 DEX60

INT75 POW75 HP57

伤害加成：无

体格：9

魔法值：15

移动：0（处于地表时）

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：战斗时对距离太近者造成 3D6 点火焰伤害。

炎荷：对 50 英尺以内的敌人有效。每回合攻击一次。绿色火球团可以被闪避。攻击成功时，目标年龄增长 2D10 年。目标必须进行 CON 和 POW 检定，成功时 CON 和 POW 各失去 1D6 点，失败时则 CON 和 POW 各失去 3D10 点。此外还需要进行第二次 POW 检定，假如失败，投掷 1D6：投出 1-2 失去 5 点 STR，投出 3-4 失去 5 点 DEX，投出 5-6 失去 5 点 APP。

对攻击范围内的敌人自动造成 3D6 点伤害。

炎荷：80%（40/16），特殊攻击（见上文）

护甲：无，但是对贯穿武器和热能，冷冻，酸和电击免疫。爆炸和其他一切物理战斗方式造成最小伤害。法术正常有效，但是图尔兹查只能通过将其 HP 降低至 0 而驱逐。

理智丧失：直视图尔兹查丧失 1D3/1D20 点理智。

乌波·萨斯拉

在地球那晦暗的起源时刻，休憩在淤泥和蒸汽中
的是庞大无形的乌波·萨斯拉。它没有头颅，也没有器

官和四肢，软泥状的躯体如缓慢而坚定的波浪一般流淌着，这变形虫一样的形态就是地球一切生命的原型。在它周围散落着外星石料雕刻成的宏伟石板，记录了创世之前的神灵们奇异的智慧。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《乌波·萨斯拉》

这位神灵栖身在一个冰冷潮湿的洞穴中，只有在被召唤或惊扰时才会离开那里。这个洞穴可以通过南极冰层上幽深的裂缝或幻梦境的冰冷废土中的秘密入口到达。也可能有其他途径存在。

教团

乌波·萨斯拉没有人类信徒，尽管米·戈和其他外星种族可能崇拜它。伊波恩之书和死灵书都提到了这位神灵。

其他特性

无源之源可能是一切地球生命的原型。据说古老者就是根据乌波·萨斯拉的组织创造出了他们恐怖的仆人修格斯。在乌波·萨斯拉的洞穴中有数块塑造于星间的石板，据传记载着诸神的智慧和秘密。这些被称为旧钥的石板仍然被重重谜团包围着。即使是最强大的巫师也没能从探寻这些石板的道路上回归。

观察者会见到乌波·萨斯拉的身体上无时无刻都有数百条伪肢四处挥舞，抓住身边的猎物和物体拉回体内。假如一名或数名调查员在乌波·萨斯拉身边停留超过数分钟，就一定会被其攻击。

乌波·萨斯拉的子嗣：乌波·萨斯拉每回合都会衍生 1D10 个子嗣，一些被其吞噬，另一些能够逃脱。那些幸存者会尽力满足它们原始痴愚的始祖的一切念头和冲动。这些通常只会在乌波·萨斯拉的栖身洞穴里见到的子嗣每两个都不相像。它们都喜欢发动突袭，但是有一些会用粘性的丝线攻击，一些会用伪肢攻击，而另一些会用凝胶状的触手，等等。

乌波·萨斯拉，无源之源

STRN/A CON1000 SIZ1000 DEXN/A

INT0 POW375 HP200

伤害加成：N/A

体格：9

魔法值：75

移动：0

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：挥舞伪肢，抓住目标吸入体内。每条伪肢的攻击范围是100码。

格斗 90% (45/18)，伤害并抓住目标进行吸收

注：乌波·萨斯拉碰触过的一切区域都将生机不存。

护甲：每回合回复25点HP。对贯穿，切割和弹道武器免疫；火焰，法术和附魔武器造成正常伤害。旧印可以造成3D6点伤害，然后旧印会被摧毁。HP降低至0时会缩回洞穴或裂隙中直到完全恢复。

技能：创造子嗣 100%

法术：无，但是乌波·萨斯拉可以在任何合理范围内控制其子嗣。

理智丧失：直视乌波·萨斯拉丧失1D8/5D10点理智。

乌波·萨斯拉的子嗣

属性	平均	掷骰
STR	110	(1D6 到 6D10+6 X5)
CON	80	(3D6+6 X5)
SIZ	115	(1D6 到 6D10+10 X5)
DEX	70	(4D6 X5)
INT	0	0
POW	50	(3D6 X5)

HP：19

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

平均魔法值：10

移动：8

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：用粘性的丝线，伪肢和凝胶状的触手试图将目标拉近身边进行吞食。

吞食 (战技)：用粘性的丝线，伪肢和凝胶状的触手进行攻击。无论用什么方式，成功的攻击会把目标拉进子嗣的体内，以每回合1D6点HP的速率吸收。一旦被吞食，则不能进行任何行动，但是友方可以尝试将受害者救出。

格斗 75% (37/15)，每回合对被吞食者造成1D6点伤害。

吞食 (战技)：将目标拉进体内，以每回合1D6点伤害的速率吸收。

护甲：对贯穿，切割和弹道武器免疫；火焰，法术和附魔武器造成正常伤害。

法术：无。

技能：潜行 90%

理智丧失：直视乌波·萨斯拉的子嗣丧失1D8点理智。

伊戈罗纳克

他意识到了为何昨天倒映在窗户上的影子没有头，开始尖叫。那身体表面还挂着绒布外套的碎片的半裸人形把桌子推开时，斯图拉特的最后想法是一个惊奇但确凿的念头；这些事情之所以发生是因为他读了《启示录》……但在他能将抗议喊出口之前，他就被一双手扼住，手掌心是潮湿鲜红的血盆大口。

——拉姆塞·坎贝尔，《冷印》

伊戈罗纳克的形象被描述在秘典《格拉基启示录》中。它的身体浮肿泛光，栖身在一堵砖墙后的巨大地下废墟中。这个监牢可能位于布里切斯特的瑟维恩山谷附近，因为它经常在当地出没。当有邪恶之人在场时书写或说出了它的名字，伊戈罗纳克就会到来。它是一个下级神，但是非常凶恶。

教团

伊戈罗纳克只有少数信徒，不过它致力于寻求更多崇拜者，勾引那些沉醉于邪恶中的人成为它的祭司。不过伊戈罗纳克本身对邪恶的认识却相对肤浅。

其他特性

伊戈罗纳克会以一个普通的，略神经质的肥胖男人的形象出现。当他试图接触一个堕落的恶人时

(debased in)，受害者会被附身并且被伊戈罗纳克吸收，之后他的形体就可以随意在被附身者的样子和伊戈罗纳克的真实形态——泛光，无头，赤裸而庞大，双手掌心是湿润的巨口——之间变化。

要摆脱附身，目标必须每回合进行 1D100 的 POW 检定来避免向伊戈罗纳克屈服。一旦屈服，调查员每回合失去 10 点 INT 和 10 点 POW，直到伊戈罗纳克被驱逐或者调查员的精神和意志都彻底被毁灭并被伊戈罗纳克取代——而且伊戈罗纳克只有在失去所有 HP 时才能被驱逐。伊戈罗纳克通常会攻击那些一般阅读了至少一页的《格拉基启示录》而意识到他的存在的人。伊戈罗纳克会用非常狡诈的办法让人在不知情的情况下阅读这本可怖之书的章节。

伊戈罗纳克，只手吞天

STR125 CON625 SIZ125 DEX70

INT150 POW140 HP75

伤害加成：+2D6

体格：3

魔法值：28

移动：10

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：拥有近似人类的外形，可以用脚踢或者拳击。

撕咬：在面对一个以上的敌人时，伊戈罗纳克用他的嘴吞噬并消灭敌人。他的嘴造成的伤害不能被自然方式治愈，并且造成永久的 INT 和 POW 丧失，因为溃烂的伤口不会愈合。

格斗 100% (50/20)，等于伤害加成

撕咬：100% (50/20)，造成 1D4 点无法愈合的伤害并且每回合失去 INT 和 POW 各 5 点。

护甲：无

法术：召唤/控制和接触法术，以及其它任何守秘人认为合适的法术。

理智丧失：见到伊戈罗纳克从人形变为原型丧失 1/1D20 点理智；直视伊戈罗纳克丧失 1/1D10+1 点理智。

伊波·兹特尔

在那太古神灵搏动着的黑色躯体周围，有翼无面的巨大爬行动物蜂拥在那扭曲而下垂的黑色乳头边！它的无数眼睛各自地向不同方向迅速地扫视——在伊波·兹特尔的头部那腐烂泛光的腐朽表面上可憎地滑动着！

——布莱恩·拉穆雷，《奥科迪尼的恐怖》

这位恐怖的神灵在地球幻梦境的克雷德丛林中属于他的空地上不断旋转，窥视着一切时间和空间。在它翻腾的护犊下是无数夜魔，蜂拥吮吸着伊波·兹特尔的乳头。

教团

在上古时代伊波·兹特尔被以伊波神之名崇拜着，但是现在没有已知的信徒。

经常有单独的人——通常是术士——接触伊波·兹特尔，目的是利用伊波·兹特尔的仆从夜魔或是寻求伊波·兹特尔的神佑之触。

其他特性：

被术士们称为黑血的伊波·兹特尔之血可以被召唤并独立行动。

伊波·兹特尔之触通常会导致由守秘人决定的某项属性彻底丧失——受害者可能会立即丧失所有理智，死于恐惧的癫痫，或可能奔向伊波·兹特尔试图吮吸其乳头，然后被撕成碎片。变化也可能是物理性质的，有时还是有利的。

不紧不慢的伊波·兹特尔

STR200 CON240 SIZ260 DEX80

INT300 POW325 HP50

伤害加成：+5D6

体格：6

魔法值：65

移动：0

攻击

每回合攻击：1次。

战斗方式：伊波·兹特尔之触是致命的。

神触：100% (50/20)，见上文

护甲：12点护甲，每回合回复5点HP。失去所有HP时伊波·兹特尔会被驱逐，但是他可以迅速恢复或者在其他地方重新出现。

法术：所有接触法术，召唤伊波·兹特尔，接触伊波·兹特尔，召唤/控制夜魔，以及其他守秘人愿意的法术。

理智丧失：直视伊波·兹特尔丧失1D6/1D20点理智。

伊格

半人的蛇之父……中央平原部落的蛇神——可能也是更南方的魁札尔科亚特尔和库库尔坎的原型——是一位奇异，半拟人的恶神。

——H. P. 洛夫克拉夫特与扎利亚·贝绍普 《伊格的诅咒》

伊格从未被清晰地描述过，但是大概像是有鳞的强壮男人，有蛇形或者正常人的头部。他的身边可能随扈有爪牙和蛇类。他一位主要活动于北美洲的神灵。恶名昭著的“伊格的诅咒”会使人疯狂，并使儿童畸形。

教团

根据记录，平原部落和巫医会崇拜伊格，并且他和魁札尔科亚特尔多少有些联系。

蛇人和它们的亲族也崇拜伊格。信徒可能会得到对蛇毒的免疫能力，与蛇沟通的能力，以及其他神秘仪式和法术。如果有人将教团的秘密泄露，或者对教团造成损害，伊格会派出圣蛇去杀死这个冒犯者。

其他特性

伊格降临的主要标志是覆盖地面的大片蛇群——在北美洲是响尾蛇，在其他地区是鼓腹蝰蛇或眼镜蛇。

伊格圣蛇通常是一只巨大的，伊格降临地区当地的原生蛇类，头上有一弯白色新月。在北美洲，圣蛇

通常是一只巨大的雄性响尾蛇，至少5-6英尺长。圣蛇移动极为迅速，会惊吓到受害者，并且攻击自动视为命中，除非受害者通过闪避技能检定来敏捷地躲开。接下来的数个回合内每回合都需要进行成功的闪避检定来躲避圣蛇的撕咬，圣蛇将会一直追击目标直到自身被杀死。没有血清能够治疗被伊格圣蛇咬中的人——被咬之后，他或她会在数分钟内痛苦地死去。

蛇之父伊格

STR150 CON600 SIZ100 DEX90

INT100 POW140 HP70

伤害加成：+2D6

体格：3

魔法值：28

移动：10

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：伊格拥有人型生物的通常空手战斗方式。

抓握（战技）：在赤手搏斗时，伊格使用抓握而非拳击，对一条肢体造成碾压伤害。

撕咬：在抓握后的下一个战斗回合，伊格把受害者拽向他（通过对抗STR检定来抵抗）并且撕咬。

格斗 90% (45/18)，等于伤害加成

抓握（战技），2D6点碾压伤害

撕咬：（抓握之后）95% (47/19)，造成1D8伤害，如果穿透了护甲则即死。

护甲：6点鳞片。暴击可以忽略护甲。赤手搏斗造成正常伤害，伊格的护甲起到正常的防护作用，而任何穿透伊格的护甲的物体因伊格的剧毒血液的裂解作用而受到3D6点伤害。

法术：通常的召唤/控制法术和接触法术，并且比一般神灵更愿意传授法术；他对钻地魔虫尤其精通；守秘人可以随意添加其他法术。

理智丧失：直视伊格丧失0/1D8点理智。

犹格·索托斯

巨大的光球拥挤着向门口移动……附近的球体上脱

落的部分以及阴森地向外流动着的原生物质聚集在一起，形成了不祥又骇人的，来自外层空间的恐怖之物.....它的面容由虹色球体汇聚而成.....这团太初淤泥在永恒的混沌之源点泛着泡沫，超越时间与空间最遥远的渊邃！

——奥古斯特·德雷斯，《裂境潜伏者》

犹格·索托斯身处组成宇宙的各个位面之间的裂隙中，以一大团不断变幻，流动和破裂的彩虹色球体的聚合的形象出现。这团聚合体非常庞大，但是尺寸不定，有时可能有 100 码的直径，而另一时刻则有半英里或更大。犹格·索托斯的形象和人们目击的所谓飞碟有明显的联系。

教团

对术士和巫师们来说，犹格·索托斯是至高无上的神灵。他会赐予他们在位面间穿梭，或者通过一小片有魔力的透镜窥视其他次元的能力。犹格·索托斯也会给予他的奴仆们号令来自遥远世界的各种怪物的力量。

作为这些礼物的回报，他的信徒会打开传送门以供犹格·索托斯从他的遥远领域来到地球，带来劫掠和毁灭。

身为塔维尔·亚特·乌姆尔时，所有想要旅行至遥远时空的人可以安全地与他打交道。这个形态是他最和善的形态，但是遇到他仍然有危险，因为塔维尔·亚特·乌姆尔可能会取下面纱，使直面他的人陷入彻底的疯狂和毁灭。

其他特性

犹格·索托斯掌握着在位面之间旅行以及穿越至其他时空的力量。犹格·索托斯本身联结着所有时空，因此他也被称为键钥和门扉。作为通道开启者时他的名字被记录为乌姆·亚特·塔维尔，正确的阿拉伯文拼写是塔维尔·亚特·乌姆尔，意为太古永生者。犹格·索托斯意欲进入我们的位面，吞噬其中的生命，但是只有在特定的时间他才可以这么做。

犹格·索托斯能以每小时上百甚至上千英里的速度穿越地球的大气层。

无论身处宇宙中任何地点或时间点，犹格·索托斯都可以通过接触一个人将他传送至别处。

犹格·索托斯，万象始元

STRN/A CON2000 SIZ 可变 DEX5
INT200 POW500 HP400

伤害加成：N/A

体格：可变

魔法值：100

移动：100

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：使用以下特殊战斗方式。

虹珠：每个战斗回合，犹格·索托斯可以用它的黏滑球体接触一名角色，使其立即失去 3D10 点 CON。此伤害是永久的，不能通过普通方式治愈。被接触的身体部位会显现出溶蚀，枯萎或腐化的表现，并且还可能使受害者丧失 APP。

银矢：犹格·索托斯可能会发射出银色液体或火焰之箭（消耗 1D6 点魔法值），最远可以达到半英里，并且摧毁击中的任何普通物体——例如击坠飞机，并且杀死或击昏任何甚至所有闪避失败的人类。一团能量会覆盖被击中的地区直径 5 码范围，并造成同样的效果。

虹珠 100% (50/20)，对 CON 造成 3D10 点永久伤害。

银矢 80% (40/18)，5 码直径内被伤害的目标全部死亡。

护甲：无，但是只有魔法武器能够伤害犹格·索托斯。

法术：任何它想要的法术。

理智丧失：直视他的球体形态丧失 1D10/1D100 点理智。直视塔维尔·亚特·乌姆尔不丧失理智。

佐斯·奥摩格

它的身体形状像是一个切去顶端的宽底圆锥，圆锥顶部是一个像蜥蜴一样的，粗短扁平的楔形头颅，并且全都藏在一丛卷曲的长长毛发中。这些毛发，或

者说是胡须和鬃毛，由虬结的纹理深刻的长绳结成，像是蛇或蠕虫……这团可憎的纠缠蔓生的蛇发之后是一双凶恶的毒蛇般的眼睛，其中闪烁的光芒混合着冷酷非人的嘲讽以及只能描述为幸灾乐祸的恐吓。

——林·卡特 《佐斯·奥摩格》

佐斯·奥摩格长着圆锥状的身体和蜥蜴一样的头部，头上丛生着密集的像蛇一样的触手。从脖颈根部伸出四支和海星相似的粗壮伪肢，身体的每侧各一支。佐斯·奥摩格毫无疑问地被深埋于太平洋底的死寂之城拉莱耶中。

教团

目前没有人类信仰佐斯·奥摩格。一些深潜者崇拜这个邪神。佐斯·奥摩格可以通过散布在世界各地的它的雕像而现身。

佐斯·奥摩格，克苏鲁之子

STR200 CON600 SIZ300 DEX60

INT100 POW175 HP90

伤害加成：+5D6

体格：6

魔法值：35

移动：25

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：可以用触手和伪肢进行各种攻击，如碾压和抽打（crushing blows）。通常它会用巨大的伪肢攻击或撕咬视线内的任何人类。

格斗 90%（45/18），等于伤害加成

护甲：10点厚重多脂的皮革；每个战斗回合回复3点HP。

法术：所有召唤和接触法术，以及任何守秘人认为合适的法术。

理智丧失：直视佐斯·奥摩格丧失1D6/1D20点理智。

14.3 经典妖魔

一个人可以轻松地想象出一种由物质或能量组成的奇异原生质，没有切实的外表，以从那些被它穿透的或每一寸身体都被它完全融合的更实在的生物的生命能量或身体组织和体液中的无形提取物为生。

——H.P.洛夫克拉夫特 《废宅》

《克苏鲁的呼唤》游戏可以用来讲述任何一种恐怖故事——不要被那些典型的洛夫克拉夫特式敌人束缚了手脚。经典妖魔总是被用在那些正义与邪恶的对抗中，这种对抗在洛夫克拉夫特的虚无宇宙中没有意义。很多传说中的超自然生物一般都是被宗教器具击败的；吸血鬼会被圣水灼伤，被十字架击退；鬼魂和恶魔将受制于基督教牧师的驱邪仪式。为什么这些事物会在洛夫克拉夫特式的设定中产生意义呢？并不是所有事情都要有解释，但是有些突出的矛盾不得不处理：如果吸血鬼能被十字架影响，食尸鬼为什么不能呢？

想要把经典妖魔和洛夫克拉夫特式宇宙观结合起来可能没有听起来那么容易。使用洛夫克拉夫特式设定的游戏和普通恐怖游戏区分开来可能会更好。

只有两种故事结合起来才是需要一致性。你可以决定在1970年代的吸血鬼场景中使用十字架灼烧不死生物的血肉只是为了嘲讽，而在现代与神话生物的对抗中这种行动毫无价值。假如故事毫无关联（例如使用了不同的角色）那就不需要一致性。

在游戏中使用经典怪物也让守秘人可以在故事中插入一些小插曲，或者让游戏在周复一周的调查员对克苏鲁神话怪物的单调中加入一点调剂。通过将经典怪物和克苏鲁神话怪物结合起来，守秘人可以创造出独特并且有挑战性的神秘事物，玩家可能认为他们了解自己面对的东西，但是最终却发现了一个更可怕更难对付的混合怪物。

幽灵

每个幽灵都应该被守秘人详细定义，以适合场景

的环境。幽灵一般只具有 INT 和 POW，外形是暗淡的雾状。它们萦绕于特定地点或特殊的物体（例如一本书，一艘船或者一辆汽车。）

魔法和驱邪术可能是幽灵的弱点，也可能不是。幽灵尤其会出没在某些地点，以表现那些促成他们的形成的糟糕因素。有时幽灵会给出线索和指示，将它们解决便可以让焦躁的幽魂消散并安息。所有的幽灵都是可怕的，有些尤其可怕；看到幽灵时的理智丧失最高可达 1D8 点。

特殊能力

面对幽灵的攻击时需要进行对抗 POW 检定。此时，可以看到幽灵或用爪子攻击，或者包裹住，或者用物理手段攻击目标。

如果角色在对抗 POW 检定中失败，则失去 2D10 点 POW。如果角色检定胜过了幽灵，他或/她可以使幽灵失去 2D10 点 POW。任何失去的 POW 都永久丧失了。更强大的幽灵可以一个战斗回合吸取 3D10 甚至更多的 POW，但是具有种能力的个体如果在某个回合被受害者战胜了，仍然只会失去 2D10 点 POW。

让幽灵安息的方法由守秘人决定。可能的方法包括：

- ✖ 找到和幽灵连接的源头，毁灭它。
- ✖ 找到幽灵的身体残余，用盐处理，然后焚烧。
- ✖ 驱邪。（可能需要用到 POW 对抗检定）
- ✖ 让幽灵完成它的使命。（拯救它的爱人的性命，解决它未竟的事业，等等）

一些幽灵可以操纵身边的环境，让锅从架子上飞起，让门打开，电话铃响起——也就是恶名昭著的骚灵。很多强大的骚灵可以用扔出的物品攻击，对那些不警惕者造成物理伤害。这些情况下，调查员需要使用闪避技能来避免被击中，并且可能需要寻找其他方法来抚平或驱逐愤怒的靈魂。

定制个体的幽灵是惊悚场景的优秀源头。整个游戏过程都可以用来致力于研究和驱逐幽灵。可以阅读以从中寻找关于幽灵的灵感的书籍有 Shirley Jackson 的 The haunting Hill House（小说以及 1963 年的电

影，The Haunting），史蒂芬金的闪灵， William Hope Hodgson 的任何幽灵故事（尤其是 Carnacki the Ghost Finder）M.R.James.Henr 在他的 Collected Works 中贡献了一整辑的幽灵故事，Rudyard Kipling 也有很多精彩的关于英格兰和印度的幽灵的小说。

木乃伊

这些不死生物类似于有智力的丧尸。一些邪教将木乃伊用在他们的神庙中做守卫。和丧尸一样，木乃伊也必须被解体才能让他们停止活动。和大众观念不同，很多木乃伊并没有绷带包裹，并且移动速度相对快速。一些木乃伊不能自然产生魔法值。

一个木乃伊有它的人形时双倍的 STR，原 CON 的 1.5 倍，以及原 DEX 的三分之二。

因为沥青和绷带经常用来保存它们，所以火焰对埃及式木乃伊极为有效：造成正常伤害，但是因为包裹着的沥青，火焰难以扑灭。

木乃伊，恐惧空壳

属性	平均	掷骰
STR	105	(3D6X10)
CON	80	(3D6+2X7.5)
SIZ	65	(2D6+6X5)
DEX	35	(2D6X5)
INT	55	(3D6X5)

POW 75 (1D6+12X5)

HP：14

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

魔法值：15

移动：6

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：木乃伊有使用人型生物的通常空手战斗方式。

格斗 70% (35/14) 伤害 1D6+伤害加成

躲避 17% (8/3)

护甲：2 点皮肤。贯穿武器效果减弱（造成一半伤

害)

技能：潜行 50%

理智丧失：直视木乃伊丧失 1/1D8 点理智。

骷髅，人类

会行动的骷髅时而在中世纪传说中见到，在故事和电影中更多。

特殊能力

抵抗伤害：干燥的骨头非常易碎，很容易在重击下分崩离析，不过骷髅身上没有哪个部分比其他部分更脆弱。任何对骷髅的攻击都有机会将其摧毁，几率等于或小于造成的伤害 X5（相当于投掷 1D100）。举例，如果一把斧子砍中了骷髅造成 8 点伤害，那么就有 40% 的几率将其击碎，完全摧毁骷髅。除非骷髅被击碎，否则它始终视为完全未受伤害。

当使用贯穿武器造成伤害时需要投惩罚骰（包括子弹）。它们打中的大部分是空气。

可爱的小骷髅

属性	平均	掷骰
STR	50	(3D6X5)
CON	N/A	
SIZ	65	(2D6+6X5)
DEX	50	(3D6X5)
INT	50	(3D6X5)
POW	05	(05)

HP：N/A（使用特殊规则）

平均伤害加成：无

平均体格：2

魔法值：1

移动：7

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：活动的骷髅一般使用武器，而不是直接进行打击，或许是因为它们太易碎。装备的武器随

意，一般是短棍或剑。

格斗 45% (22/9)，造成 1D3+伤害加成或武器伤害。

躲避 30 (15/6)

护甲：抵抗伤害（见**特殊能力**）

理智丧失：直视活动骷髅丧失 0/1D6 点理智。

吸血鬼

每个玩家都会乐于和这些饮血者斗智斗勇；然而关于吸血鬼的故事和他们的能力各不相同，每个不同的守秘人都要自行决定哪些吸血鬼的性质是真实的，那些只是传说。以下是一些选项：

- ✖ 吸血鬼没有倒影。
- ✖ 吸血鬼在白昼需要回到一开始埋葬它的土地中。
- ✖ 第三次被吸血鬼咬中的玩家会死亡，然后变成不死生物。
- ✖ 吸血鬼在白昼没有**特殊能力**，并且不能活动范围很小，甚至不能离开棺材。
- ✖ 在基督教文化中，十字架可以抵抗吸血鬼至少一段时间，圣水则可以烧灼它们的皮肤。
- ✖ 吸血鬼只会被它生前信奉的或了解的宗教影响。
- ✖ 吸血鬼从不吃喝。
- ✖ 吸血鬼不能越过流动的水。
- ✖ 吸血鬼可以变成烟或雾，或随意变成狼或蝙蝠。如果变成烟雾，以每回合一码的速率飘动。

特殊能力

如果造成的伤害超过了吸血鬼的 HP，那么它在 HP 为 0 的那回合结束会变成烟或雾，然后以每回合 1 点的速率回复 HP。如果当它 HP 为 0 时用一根桩刺进它的心脏，吸血鬼就会死亡并化成灰烬。

吸血鬼，吸血畸种

属性	平均	掷骰
STR	105	(3D6X10)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	50	(3D6X5)
DEX	50	(3D6X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP: 11

平均伤害加成: +1D4

平均体格: 1

魔法值: 13

移动: 种族速度+2 (人类吸血鬼移动为 10)

攻击

每回合攻击: 1次

战斗方式: 吸血鬼可以使用人型生物的通常空手战斗方式。**撕咬:** 取决于你的吸血鬼的类型, 可以抓住受害者持续吸取血液或者撕咬具有使受害者屈服于吸血鬼的意志的效果。两种方式都可以在之后每回合让吸血鬼从受害者身上吸取 2D10 点 STR (血液)。**凝视:** 如果目标在 POW 对抗检定中失败, 就会被催眠, 并服从简单的指示。如果指示是自我毁灭, 则在回合开始被催眠目标的玩家可以尝试 INT 检定来摆脱催眠。

格斗 50% (25/10), 伤害 1D4+伤害加成或武器伤害

撕咬 50% (25/10), 伤害 1D4+特殊效果 (见上文)

凝视: 催眠, 见上文。

躲避 25% (12/5)

护甲: 0, 但是 HP 为 0 时可以自我恢复。**技能:** 魅惑 60% 人类心理学 60% 追踪 (鲜血气息) 75%, 潜行 70%**理智丧失:** 被攻击会导致丧失 0/1D4 点理智; 目击变形过程丧失 1/1D3 点理智。见到吸血鬼的人类外形不会丧失理智。

狼人

传统的狼人本来是普通人类, 受到诅咒, 在那之后时而会转化成半人半兽的怪物——通常是在满月时。这些不幸者可能没有察觉他们身上的诅咒, 也可能痛恨他或她所承受的命运。另一种狼人会完全转化成狼, 以它们的变形为荣, 并且比能比前一种更好地

掌控他们的变化形态。两种共有的特征是像疯狂的犬类或是患狂犬病的人一般饥渴狂暴的攻击。

两种狼人都通过在撕咬时传播唾液里含有的变形因子来扩散传染。在某些文化中, 一个人可能会因为巫术变成狼人; 这种情况下诅咒以一种法术的形式出现。也有一些民间传说中称一个人可以自行激活变身, 方法是摄入某种植物或者饮下无辜者的血。

在人类形态下, 狼人的外形很普通, 并且有正常人类的属性。半人半兽和巨狼形态具有同样的普通攻击, 护甲等属性。守秘人可以自行决定是否为了狼形态进行理智检定; 假如进行理智检定, 则要为狼人加上闪光的眼睛以及其他超自然的特性, 使这些特性可以影响玩家角色的心智。

特殊能力

回复: 在野兽形态下狼人具有著名的抵抗伤害能力, 每回合回复一点 HP。这些伤害留下的伤疤和痕迹在狼人恢复人类形态后会保留。对这些伤害的治疗效果会减弱, 通常会让易形者在床上休息数天。**免疫:** 狼人对多种武器免疫, 不过他们能被火焰和银制武器伤害。如果毛皮着火, 狼人失去 HP 的速度会超过它回复的速度。被称为月金的银对狼人来说是剧毒的。如果狼人受到银质武器造成的巨大伤害 (一击造成了其总 HP 的一半或以上的伤害) 狼人会立即死亡。如果伤害不足总 HP 的一半, 狼人也无法回复由银质武器造成的伤害。

狼人, 半人形态

属性	平均	掷骰
STR	105	(6D6X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ*	55	(3D6X5)
DEX	65	(2D6+6X5)
INT	20	(1D4+2X5)
POW	65	(2D6+6X5)

*巨狼形态下 SIZ 增加至 65 (3D6+1D3X5)

HP: 12

平均伤害加成: +1D4

平均体格: 1

魔法值：13

移动：12

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：撕咬，爪击和捶打。如果撕咬攻击穿透了目标的皮肤，受害者会在下一个满月转化为狼人。

格斗 50%(25/10)，造成 1D8 点伤害+伤害加成

躲避 32% (16/6)

护甲：当处于狼或半人半狼形态下，拥有 1 点皮革以及每回合 1 点 HP 回复。

技能：追踪（气味）90%，潜行 60%

理智丧失：直视狼人丧失 0/1D8 点理智。见到变形过程丧失 0/1D3 点理智。

丧尸

制造丧尸的法术提供 POW 点以使丧尸活动。每个施法者将要指示他或她的造物：丧尸基本上没有自我意志。

根据守秘人的意愿，一些法术和物质可以用来使丧尸停止活动。根据伏都教传统，喂丧尸吃盐可以毁灭它们；它们的制造者会把它们的嘴缝上以避免这种情况。

除了伏都教传统之外，守秘人要注意克苏鲁神话中的复活法术——一种复生死者的方法（多用来控制属下和人员），以及奇异的科学新原理，或者邪恶能量的污染也都可以创造出类似丧尸的东西。

丧尸，行尸走肉

属性	平均	掷骰
STR	80	(3D6X1.5)
CON	80	(3D6X1.5)
SIZ*	65	(2D6+6X5)
DEX	35	(2D6X5)
POW	05	(05)

HP：14

平均伤害加成：1D4

平均体格：1

魔法值：1

移动：6（蹒跚的）/8（正常的）

攻击

每回合攻击：1 次

格斗 30% (15/6)，造成 1D3 点伤害（或武器伤害）+伤害加成

躲避 因为没有自我意志，此项无效

护甲：对身体造成的巨大伤害会造成失去肢体。否则除非对头部造成伤害，其他伤害忽略（目标为头部时攻击需要掷一次惩罚骰）。

理智丧失：直视丧尸丧失 0/1D8 点理智。

14.4 野兽

对于世界上所有种类的动物的广泛介绍明显超出了这本书的范围，对于游戏也是完全不必要的。下列动物是那些在恐怖题材故事中出现过，作为敌人的动物（例如希区柯克的《鸟》）或可以被调查员利用的动物（例如将马作为坐骑）。

巨型蝙蝠

中美洲的巨型果蝠通常以数十甚至上百的集群出现。美国的普通小型蝙蝠则以能多达 50000 只的群落聚居在洞穴中。世界范围内，蝙蝠正因为人类的原因遭受着生活环境的破坏。

巨型蝙蝠

属性	平均	掷骰
STR	25	(2D4X5)
CON	35	(2D6X5)
SIZ	15	(2D4X5)
DEX	105	(1D6+18X5)
POW	35	(2D6X5)

如果集群攻击，用以上属性代表整群，但是每一只蝙蝠增加 10 点 SIZ 和 1 点伤害骰上限。

HP：5

平均伤害加成：-2

平均体格：-2

移动：1/12 飞行

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：用爪子和牙齿攻击。

战斗方式 (集群)：每次在战斗中被击中都会导致蝙蝠数量减一。一组 6 只蝙蝠将拥有 65 点 SIZ，会造成 1D6 点伤害（因为没有 7 面骰）。

格斗 40% (20/8)，造成 1D2 点伤害（集群中每多一只蝙蝠，伤害骰上限+1）

躲避 52% (26/10)

护甲：无

技能：侦查（回声定位）75%

栖息地：世界范围内，热带和温带。

鸟

普通鸟类，如喜鹊，乌鸦和寒鸦通常对人类不会造成威胁，然而在恐怖题材中，这些生物偶尔会变成敌人。单只的小型鸟类可以使用蝙蝠的数据。

假如需要，大型鸟类可以造成威胁。以下的数据供鹰类或其他大型鸟类使用。只有最大的鸟类会攻击人类，而秃鹰会攻击任何种类的无力反抗的猎物。所有鸟类都有在飞行时将攻击者的命中率削减至一半（投掷一次命中惩罚骰）的特殊技能。

大型鸟类住在海拔较高的丘陵和山峰上，这些地方提供了安全的筑巢处和稳定的供起飞的上升气流。它们栖居于高峰和突出的岩石上，或是那些长得足够坚实，足以承受半打巨型鸟类和它们的巢穴的重量的树上。这些鸟类的分布范围遍布西半球，但是没有任何理由守秘人不能在南极洲的这一侧，巨型鸟类只能在地上行走的地方说“一只大鸟正向你俯冲”。

兀鹫

属性	平均	掷骰
STR	110	(3D6+12X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	80	(3D6+6X5)
DEX	95	(2D6+12X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP：13

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

移动：5/12 飞行

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：像剃刀一般锋利的喙和凶猛的爪子。

格斗 45% (22/9) 造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 47% (23/9)

护甲：1点羽毛

技能：侦查 90%

栖息地：南北美洲。

黑熊

黑熊是目前北美洲最常见的熊类。也是在美国东部唯一可能遭遇的熊类。

黑熊

属性	平均	掷骰
STR	100	(3D6+10X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	100	(3D6+10X5)
DEX	50	(3D6X5)
POW	50	(3D6X5)
HP：16		
平均伤害加成：+2D6		
平均体格：3		
移动：12		

攻击

每回合攻击：2次

战斗方式：黑熊是具有阔熊掌，尖爪和利牙的强壮的大型生物。

格斗 40% (20/8)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 25% (12/5)

护甲：3 点毛皮和软骨。

技能：攀爬 30%，聆听 75%，感知猎物 70%

栖息地：加拿大南部到墨西哥南部。

鳄鱼

现在尼罗鳄在它们原本栖息的尼罗河下游已经相当罕见了，但是在中非、马达加斯加、亚洲的热带地区，以及澳大利亚的西、北部仍然可以发现。鳄鱼会吃它们抓到的任何东西，也会结群集体猎食。鳄鱼一般不会主动攻击船只。类似的数据同样适用于其他鳄鱼类生物，包括短吻鳄、凯门鳄和长吻鳄——所有具有较长的口鼻部，外形类似蜥蜴，且属于肉食性的动物。

尼罗鳄

属性	平均	掷骰
STR	130	(4D6+12X5)
CON	90	(3D6+8X5)
SIZ	130	(4D6+12X5)
DEX	35	(2D6X5)
POW	50	(3D6X5)

HP：22

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

移动：6/8 游泳

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：主要的危险来自它们的撕咬，但是一只巨大的鳄鱼也可以剧烈冲撞，造成撞击伤害。

撕咬 (战技)：凶残的顎；一旦它们咬住猎物，就不会放它逃脱，并且会把受害者拖到水下溺死。

格斗 50% (25/10) ,伤害加成

撕咬 (战技) 造成 1D10 点伤害+伤害加成，之后咬住目标 (或将目标溺于水中) 的每回合对目标造成等于伤害加成的伤害

躲避 17% (8/3)

护甲：5 点皮革

技能：潜行 60% (在水中 80%)

栖息地：热带，世界范围内的丛林沼泽。

狗

我们忠诚的朋友对其人类主人抱有极大的热忱和喜爱。作为猎手，它们愿意结成至少有 1D8+3 的数量群体共同行动。

狗的体形和 (平均) 数值各不相同，下列数据可以按需要调整。

狗

属性	平均	掷骰
STR	35	(2D6X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	35	(2D6X5)
DEX	70	(4D6X5)
POW	35	(2D6X5)

HP：8

平均伤害加成：-1

平均体格：-1

移动：12

攻击

每回合攻击：1 次

格斗 50% (25/10) ,造成 1D6 点伤害

躲避 42% (21/8)

护甲：无

技能：聆听 75% 感知有趣的事物 90%

栖息地：有人类居住的地方。

马

马对于那些知道如何运用它们的人提供巨大的帮助。在游戏中，它们分为骑乘用马，驮马，驴子和骡子。

驾驭骑乘用马需要骑乘技能。只要有充足的水和燕麦之类的饲料，一名或一队骑手可以在一天之内轻易奔行 40 英里。骑乘用马可能会和其他马争斗，但是它们只有在无可奈何的情况下才会这么做。即使是战

马也只经受过坚守阵形和控制情绪的训练。在超自然事物现身时，所有的马都会惊慌失措。

驮马是最大型的马，可以驯服以骑乘，但是很少这样做。一般会让它们拉车，或者用作类似的用处。没有适合它们巨大体形的鞍具和束带；在对骑乘技能投掷惩罚骰的情况下可以骑乘裸马。

驴和骡子一般都用来驮货物而非用来骑乘或拉车。它们脾气乖戾，即使以暴力相向也经常无视命令。

所有的马都对血腥场面，枪火，怪物，愤怒的人群之类的情况十分过敏，遇到这些情况时很可能会逃跑。

马

属性	平均	掷骰
STR	140	(3D6+18X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	165	(6D6+12X5)
DEX	50	(3D6X5)
POW	50	(3D6X5)
HP: 23		
平均伤害加成: +3D6		
平均体格: 4		
移动: 12		

攻击

每回合攻击: 1次

战斗方式: 马是大型动物，可以用蹄子踢，可以咬，也可以把体型较小的敌人击倒在地。可以用后足站立，用前足踩踏敌人。只有经过训练的马才能使用践踏攻击。

格斗 25% (12/5) ,造成 1D8+伤害加成

躲避 25% (12/5)

护甲: 无

栖息地: 草原，高地荒漠，或者人类居住的地方。

狮子

包括狮子 (Panthera leo)，老虎，山狮，美洲豹

和美洲狮。下列是狮子的数值，可以用于各种大型猫科动物。老虎更强壮，而猎豹更轻，更快。

狮子

属性	平均	掷骰
STR	95	(2D6+12X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	80	(3D6+6X5)
DEX	95	(2D6+12X5)
POW	65	(2D6+6X5)
HP: 13		
平均伤害加成: +1D6		
平均体格: 2		
移动: 10		

攻击

每回合攻击: 2次

战斗方式: 这种危险的掠食者拥有尖牙利爪。它们能用灵巧的姿势将敌人扑倒在地并死死压住。

格斗 25% (12/5)，造成 2D6 点伤害+伤害加成

躲避 25%

护甲: 两点毛皮和皮肤

技能: 潜行 30%，追踪 25%

栖息地: 非洲和近东。

老鼠

一只老鼠不配成为敌人，但是鼠群可能会令人发憷。假设每群老鼠有十只，调查员的一次成功的攻击能杀死一到二只老鼠，并通常会驱散剩下的。

鼠群

属性	平均	掷骰
STR	35	(1D6+4X5)
CON	55	(2D6+4X5)
SIZ	35	(1D6+4X5)
DEX	70	(4D6X5)
POW	50	(3D6X5)
HP: 9		
平均伤害加成: -1		

平均体格：-1

移动：9

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：老鼠用爪子和牙齿攻击。

淹覆（战技）：作为群体，它们可以淹覆单个目标，因为它们具有数量优势，攻击时有一个奖励骰。这种攻击一般是向着目标一拥而上，又咬又抓。

格斗 40% (20/8)，造成 1D3 点伤害

淹覆（战技）造成 2D6 点伤害

躲避 42% (21/8)

护甲：N/A

栖息地：就在你现在呆的地方不远。

鲨鱼

有时候那些鲨鱼会直直地盯着你。顶着你的眼睛。你知道鲨鱼那种东西，他们的眼睛.....完全没有生命力，黑色的，像人偶的眼睛一样。他向你游来的时候，完全不像一个活物。而当他咬住你的时候，那黑眼睛猛然翻白。然后，啊，然后你就听到刺耳的可怕尖叫，海水翻滚变红，凶恶的重击和嘶吼，最后把你撕成碎片。

——peter benchley, 《Jaws》

这些被称为杀戮机器的危险的捕食者在全世界的海洋中都为人类和海洋生物所畏惧。以下数据是一只普通的鲨鱼样本，更大的鲨鱼拥有更高的 SIZ,STR 和 CON。

最常见的鲨鱼是牛鲨，大白鲨和锤头鲨，这些鲨鱼在体格，习性和外表上都大相径庭。鲨鱼的外皮非常粗糙，覆盖着微小的珐琅质“锯齿”。鲨鱼经常因为它们的外皮而被猎杀。

鲨鱼

属性	平均	掷骰
STR	90	(5D6X5)
CON	90	(5D6X5)
SIZ	90	(5D6X5)

DEX 50 (3D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：18

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

移动：12 点游泳

攻击

每回合攻击：2 次（一次只能抓住一名受害者）

战斗方式：咬碎，撞击和用鳍劈打。

噬咬（战技）：一只鲨鱼可以咬住它的受害者，在接下来每回合自动造成伤害，直到目标通过对抗 STR 检定挣脱。

格斗 75% (37/15)，造成 2D3 点伤害+半数伤害加成

噬咬（战技）咬住的每个回合造成 2D6 点伤害+伤害加成

躲避 25% (12/5)

护甲：5 点粗糙外皮

技能：感知生命 95%

栖息地：海洋，最深可达 2000~3000 米

蛇

主要分成两种：蟒类和毒蛇。前一种缠绕绞杀猎物（视为战技），后一种用剧毒之咬攻击敌人。

蛇，蟒类，蚺以及其他巨型蛇类

属性	平均	掷骰
STR	110	(3D6+12X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	70	(4D6X5)
POW	50	(3D6X5)
DEX	65	(2D6+6X5)

HP：13

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

移动：6

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：可以撕咬，但主要是缠卷挤压它们的敌人。

绞杀（战技）：试图缠住并挤压猎物，然后将受害者整个润下。成功的攻击会导致受害者之后处于劣势（惩罚骰）并且每回合自动造成伤害，除非蛇被杀死或者被对抗 STR 检定挣脱。

格斗 40% (20/8)，造成 1D3 点伤害

绞杀（战技）造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 25 (12/5)

护甲：2 点光滑皮肤

技能：潜行 90%

栖息地：热带森林

蛇，毒蛇类，眼镜蛇，蝰蛇等

属性	平均	掷骰
STR	35	(2D6X5)
CON	35	(2D6X5)
SIZ	15	(1D6X5)
DEX	90	(5D6X5)
POW	50	(3D6X5)

HP：5

平均伤害加成：-2

平均体格：-2

移动：8

攻击

每回合攻击：1次（每回合使用剧毒撕咬的反击次数不限）

战斗方式：撕咬。蛇毒具有不同的性质。受害者必须进行极限 CON 检定以抵抗蛇毒的完全效果。成功的检定可以削弱效果。若不能在数小时内找到抗毒血清或者其他合适的医药治疗方式，被咬的受害者可能会死。（见毒素，128 页）

格斗 40% (20/8)，造成 1D4 点伤害+伤害加成+蛇毒效果

躲避 42% (21/8)

护甲：N/A

技能：潜行 90%

栖息地：热带森林

巨型乌贼

这种乌贼的平均身体尺寸有 12 英尺长，而触手则可长达 60 英尺。下列数据就属于一只这样的乌贼。假如需要一只能和鲸鱼战斗的巨乌贼，总体长每增加两英尺，加上 3D10 点 SIZ 和 STR。

巨乌贼

属性	平均	掷骰
STR	105	(6D6X5)
CON	65	(2D6+6X5)
SIZ	105	(6D6X5)
DEX	95	(2D6+12X5)
POW	50	(3D6X5)

HP：17

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

移动：4/10 点游泳

攻击

每回合攻击：4 次

战斗方式：挥舞触手，攻击任何附近的東西。它会使用战技缠住并撕咬它的猎物。

缠缚（战技）：可以用八条触手之一缠住受害者。第一条触手先击中敌人；第二条触手也缠住敌人时，两条触手绞紧受害者，每回合分别造成伤害。

撕咬：被触手缠卷的受害者可能会被巨乌贼的有毒的喙撕咬。受害者必须进行极限 CON 检定以抵抗毒素的完全效果（见毒素，128 页）。如果没能抵抗，毒素会造成 1D6 点伤害，并且在之后数小时内所有行动都需要投惩罚骰。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

缠缚（战技）每回合造成 1D6 点伤害+束缚

撕咬（必须先被缠缚）45% (22/9)，造成 1D10 点伤害+中毒效果

躲避 47% (23/9)

护甲：2 点皮革

技能：潜行 70%
栖息地：深海，喜欢冰冷的极地海洋

黄蜂和蜜蜂群

一团蜚人的飞行昆虫会持续攻击 2D6 个战斗回合，直到它们停止追逐。除非受害者完全被遮盖（带有蒙面网的防护服或者身处汽车中或者潜在水下），否则没有能完全抵御蜂群的方法。受到频繁蜇刺并且在 CON 检定中失败的调查员会发作严重的免疫系统休克，导致重病，以及（很罕见的情况下）死亡。

目前引进美洲的非洲蜂比其他蜜蜂或黄蜂更具攻击性，可以持续攻击达 3D6 分钟。被这些所谓的杀手蜂严重蜇刺时会导致死亡，因为它们的攻击更凶猛，数量更多。每分钟这样的攻击造成的伤害最高可达 1D6 点 HP。

狼

狼会集群狩猎麋鹿和北美驯鹿；它们也经常单独捕猎，或者组成以家庭为单位的小团体。

狼通常会避开人类，被证实的狼攻击健康人类的事件极为罕见。

狼		
属性	平均	掷骰
STR	65	(2D6+6X5)
CON	50	(3D6X5)
SIZ	40	(2D6+1X5)
DEX	65	(2D6+6X5)
POW	50	(3D6X5)
HP：9		
平均伤害加成：无		
平均体格：0		
移动：12		

攻击
每回合攻击：1次
战斗方式：利牙，尖爪和撞击。
格斗 50% (25/10)，造成 1D8 点伤害+伤害加成
躲避 32% (16/6)

护甲：1点毛皮
技能：追踪（气味）90%，侦查 60%
栖息地：约和居住在寒温带的大型反刍食草动物具有同样的栖息范围。

14.5 可选规则
克苏鲁神话的可选架构

洛夫克拉夫特写过无数奇妙的故事，但它们之间并不统一，而更像是互相独立。当然他的故事中也有具共性的要素，某些地点，角色，书籍，神灵，以及其他种种，但是只要深入探究就会发现这些很少是重复的或者成体系的。最大的共性是无形的；是洛夫克拉夫特试图在他的“诡丽奇谭”中营造的一种特殊的感觉和氛围。重复的要素更容易广泛传播，并且形成了所谓的克苏鲁神话的体系。

真实世界的神话具有不一致性和各种矛盾，克苏鲁神话亦然。而正是这种不一致性和矛盾使得克苏鲁神话成为肥沃的土壤，让其他人可以播下他们自己的故事之种。作为守秘人，你应该明白自己有权做出自己的决定，使用不同的存在，神灵，魔典等等，作为基石构建你自己的独特故事。克苏鲁神话应该是超越人类想象的，所以对于这本书来说过于详细的定义反而会束缚住读者的想象力。

有人试图为神话中的神灵创造一个众神体系，或者将它们分类为旧神，蕃神，外神，旧日支配者等等。这些对神话中的存在的不同分类并不是标准，只是对那些想要一个更清晰的架构的人的一个指导。

外神，旧神，蕃神

宇宙由不同神灵如旧神，外神或蕃神统治，这取决于作品的作者。这些神灵中只有寥寥数位的名讳为人所知晓。它们大多数都是盲目而痴愚的。它们都是强大的外星存在，有些可能起源于宇宙之外。

外神统治着宇宙，对人类漠不关心，除了奈亚拉托提普。试图窥探这些神灵的人都没有好下场，通常是疯了或者死了。只有少数几个外神的名讳为人所知。与旧日支配者相比，它们几乎就是真的神灵，有些还有人格化的宇宙观。它们中只有少数对人类的事务甚至人类的存在有兴趣，而当它们有兴趣时通常会

试图打破宇宙的障壁，穿越维度而现身，将新的毁灭厄临到人类头上。克苏鲁神话中所有种族和较低等的存在都知道外神，并且很多都崇拜它们。

外神在某种程度上被它们的信使和精神，奈亚拉托提普控制着，或至少被它代表。当外神不悦时，奈亚拉托提普就会着手处理。阿萨托斯，魔主，宇宙的统治者，在宇宙的中心随着魔笛声无脑地扭动着。犹格-索托斯，副手或者共治者，身处将所有时空相连之处，但是被封锁于普通宇宙之外。犹格-索托斯只能通过某些强大的法术召唤至现世，与之相反，如果在宇宙空间中行的够远，理论上就可以遇到阿萨托斯。一群外神和它们的仆从围绕着阿萨托斯缓缓舞蹈着，但是它们的名字都不为人所知。

外神包括：阿布霍斯，阿萨托斯，道罗斯，蕃神 (other gods)，奈亚拉托提普，莎布-尼古拉斯，图尔兹查，乌波-萨斯拉，伊波-兹特尔和犹格-索托斯。

旧神并不是洛夫克拉夫特式的概念；后来的作者（例如奥古斯特·德雷斯）杜撰了这名词，很多人认为这是多余而低劣的，因为它们代表了善恶二元的概念——这与行动，目的和意识形态有关的术语对于宇宙中的异星神灵毫无意义。德雷斯设定旧神和外神以及旧日支配者在一定程度上是对立的，并且是导致将旧日支配者封印的灾难的主要引发者。

旧神包括芭丝特，休普诺斯和诺登斯。

外神和旧神有时会被混淆在一起，并且统称蕃神，尽管主要的神灵都来自外星球，而不是地球。它们很少被召唤至地球，但是当这种事情发生时，它们带来的恐怖将无以伦比。（并且为了彻底让你混乱，还有一小撮次要的外神被统称为次级蕃神！）和这些神灵有关的种族（夏塔克，恐怖猎手，外神仆役，莎布尼古拉斯的黑山羊幼崽）在地球上也较为罕见。

旧日支配者

它们超自然的程度不及外神，但对人类来说仍然具有神力，可怖至极。旧日支配者与人类更接近，有时会插手人类事务，联系人类个体，所以人类更愿意崇拜它们而不是外神。很多集体，例如部落或教团可能秘密崇拜着一位旧日支配者。而另一方面，孤独的疯狂人士更崇拜外神。侍奉旧日支配者的生物往往居住在地球上的偏远角落。调查员经常要面对旧日支配者的崇拜者和异族仆从。

旧日支配者本身是非常强大的外星生物，具有超自然能力，但不像外神那样被视作真神。每个旧日支配者都和其他的互不相干，并且被以某种方式封印着。

据说“群星归位之时”旧日支配者会驰骋于一个又一个世界。当星位不对时，它们并不是活物。不是活物不代表它们死了，正如死灵书中的名句：

死亡并非永恒，因为在那奇妙的万古中即使死亡也会死。

克苏鲁是一位旧日支配者。他和他的族群中其他成员一起，沉睡在太平洋底的巨大坟墓中。克苏鲁是地球上的旧日支配者中最重要的一位。其他形态各异的存在，根据记录，比克苏鲁更弱小，也更自由。风行者伊塔库亚自由地漫游在地球的北极圈。不可名状者哈斯塔栖息在毕宿五附近，克图格亚身处北落师门。其他的旧日支配者无疑出没于其他的世界，并且旧日支配者统治着某个世界的情况也是普遍的。所有地球上已知的旧日支配者都被某些人类召唤或崇拜，但是，根据故事中的讲述，克苏鲁的信徒比所有其他的旧日支配者的信徒加起来还多。次等的旧日支配者，例如夸切·乌陶斯，没有崇拜者，但是巫师可能会召唤它们。

旧日支配者对人类事务的干涉都是互不联系的。很多研究者怀疑这些强大的存在很少为人类着想，或者重视人类。人类不足为虑，无关紧要。

旧日支配者包括：阿特拉克-纳克亚，昌格纳·方庚，克图格亚，克苏鲁，赛伊格亚，埃霍尔特，嘉塔娜托娅，格拉基，哈斯塔，伊塔库亚，尼约格萨，夸切·乌陶斯，兰-提格斯，修德梅尔，撒托古亚，伊戈隆纳克，伊格，扎尔，和佐斯-奥摩格。

仆役种族

某些种族通常和特定的旧日支配者或者外神有联系——例如拜亚基和哈斯塔，夜魔和诺登斯。这些是仆役种族，并且外神或者旧日支配者经常会和这样的一些仆役种族一起现身。它们可能是刺客，信使，间谍，或送货员，恐吓调查员并且充当战斗对象。而相对的，外神和旧日支配者就远远没那么轻易遇到了。

仆役种族包括：拜亚基，莎布-尼古拉斯的黑山羊幼崽，深潜者，炎之精，格拉基之仆，克苏鲁的星之眷族，无形眷族，恐怖猎手，夜魔，人面鼠，潜沙怪，外神仆役，夏塔克，乌波-萨斯拉的眷族，和乔乔人。

独立种族

其他外星种族也很重要，它们有时甚至能抵抗旧日支配者。独立种族具有的力量并不相同，有一些已经灭绝了。它们与我们的星球有秘密的联系，就像是《疯狂山脉》和《超越时间之影》里描述的那样。在这些故事里，洛夫克拉夫特借助了地球的真实历史。有些种族，例如巨噬蠕虫和飞水螅，和特定的神没有关系，另一些种族，例如古老者和伟大种族，对于魔法没有兴趣。一个种族更强大或者更弱小取决于个体平均表现出的相对危险性。

在寒武纪早期，只以古老者之名为人所知的种族来到了地球。它们大部分住在陆地上，和其他种族征战不息，最后被驱赶回了南极。古老者或许是在无意之间培育了后来进化成恐龙，哺乳动物和人类的有机生物。它们也培育了可怕的修格斯，它们最终的反叛将古老者推向了灭绝的边缘。

很久很久以前，地球原生的圆锥状生物的心智被伟大种族伊斯，一种来自星界的心灵生物占据了。伟大种族适应了新身体，繁衍生存，直到五千万年前它们被恐怖的外星种族飞水螅打败了，伟大种族被封锁在地下的广阔洞窟之中。不过此时伟大种族将它们的心智向之后的时间转移，避免了毁灭。

克苏鲁的星之眷族来到地球并且征服了范围巨大的陆地，但是在陆地下陷称为原始的太平洋时它们也被困在了海底。数亿年前的侏罗纪时期，被称为犹格斯的真菌（也叫米-戈）的生物在地球上建立了它们的第一个根据地。它们活动范围逐渐缩小至某些山脉的顶峰，在那里它们采集矿产，建立群落。

现在，人类和深潜者以及食尸鬼（似乎和人类有某种关联）还有一小撮米-戈共同居住在地球上。其他种族偶尔会造访地球，也有一些种族在沉睡和休眠。

独立种族包括：钻地魔虫，星之彩，巨噬蠕虫，空鬼，古老者，飞水螅，妖鬼，食尸鬼，诺普-凯，伟大种族伊斯，新伟大种族，古格巨人，庭达罗斯的猎犬，罗伊格尔，米-戈，月兽，蛇人，夏盖虫族，修格斯，星之精，以及塞克洛托尔星怪。