

第三章 创建调查员

译/月夜白雨

一切冲击中最能使人狂乱的，莫过于那些完全出乎预料、荒诞到极度不可信的冲击了。我经历过的任何恐怖都无法与眼前的景色、以及这幅景色的怪异和惊奇带来的恐怖相比拟。

——H.P.洛夫克拉夫特，《异乡人》，玖羽译

在COC中，每位玩家都需要制作一张调查员。这是一群发掘深层秘密的人，这是一群搜索遗忘之地的人，这是一群用人类不可获的知识武装自己头脑，正面应对克苏鲁神话中那些毛骨悚然之物的人。

作为团队来讲，调查员们各有丰富多彩的背景和千奇百怪的职业——每一个都会给团队带来新的口味。他们或因为朋友之谊聚在一起，或因为共同目标成为同志，但最终，会一同坚定地对抗袭来的暗涌。

本章提供创建调查员这一玩家角色的规则。在本章结尾你可以找到一些可选规则，以及一面双页大开的快速参考可供食用。

将自己的调查员从草稿态创建成功可是莫大的乐趣。规则会告诉你如何骰出你的属性，然后选择职业和技能，最后写出个人经历。在开始COC前，玩家们和守秘人坐在一起骰出各自的属性可以最大限度确保每个人都能融入团队。因为在掷骰和讨论中，你们的调查员将会担负起不同的责任，选择合理的技能和职业，使团队技能分布区域平衡。

创建你的调查员

在创建调查员的第一步之前，有的玩家就有一个创建意向在脑海中形成，而另外一些玩家则喜欢在掷骰结束后在做规划。下面所述只是普通的创建方法，更多选择会在章节末尾。若需要更多指引，请转第10章：玩游戏。

步骤

- ① 决定属性
- ② 二、决定职业
- ③ 三、决定技能并分配技能点
- ④ 四、写出背景
- ⑤ 五、决定装备

3.1 第一步：决定属性

调查员有着8项作为基石存在的属性。在游戏中，每种属性都表现了调查员的其中一面——记忆力啊协调性啊等等。这些属性数字决定了调查员的相关才能和游戏中的建议扮演趋向。

属性值的决定通常随机决定——通过使用两枚或更多的D6骰子。将骰子结果相加后，再乘以5，可以得出一个固定的百分比数。这就是你的最初属性，会在15%到90%之间。

骰掷属性

在骰出属性时前前不要直接填角色卡，而是写在草稿上，因为你有可能因为年龄而对属性做出调整。

力量 (STR)：投3 D 6，结果乘5，即是力量属性。

力量是调查员肌肉能力的量化。力量越高，调查员就能举起更重的东西或更强有力的抓住物体。该属性会决定调查员在近战中造成的伤害。力量降低为0时，调查员就成为了一个无法离开床铺的病号。

体质 (CON)：投3 D 6，结果乘5，即是体质属性。

体质意味着健康、生气和活力。毒药和疾病会与调查员的体质属性正面对抗。高体质的调查员会有更多的生命值——能承受更多伤害和攻击。严重的物理损伤或魔法攻击有可能降低该属性，而当体质降为0时，调查员就死咯。

体型 (SIZ)：投2 D 6 + 6，结果乘5，即是体型属性。

体型值将身高和体重整合成了一个数字。伸长脖

子越过矮墙观望，或者挤进狭窄的空间，或者判定谁的头在蹲下时也会高处草堆一个截时，就看体型了。体型可以帮助决定生命值和删改加值和体格。体型的减少通常意味着丢失肢体，当然这也意味着敏捷的减少。对于调查员来说，失去所有体型，应该意味着他消失了——只有上帝知道他在哪！

敏捷 (DEX)：投 3 D 6，结果乘 5，即是敏捷属性。

高敏捷的调查员更为迅捷灵敏，肉体更加柔韧。敏捷检定可以帮助你坠落在空中抓住支撑，或高速穿越敌人，或做到一些纤细的行动。敏捷降为 0 的调查员神经将会紊乱，无法完成任何物理行动。

在战斗中，高敏捷的角色会优先行动（见第六章：战斗）。

外貌 (APP)：投 3 d 6，结果乘 5，即是外貌属性。

外貌统括了肉体吸引力和人格魅力。高外貌的人潇洒而惹人喜爱，但不一定会有一副好面孔。外貌降为 0 的人恐怖而丑陋，有着十足令人厌恶的举止，走到哪都会引发议论和震动。

外貌会在社交遭遇中发生效用，或在试图给某人留下好印象时有所帮助。

智力 (INT)：骰 2 d 6 + 6，结果乘 5，即是智力属性。

智力表示为调查员学习力、理解力、信息分析力和解密能力的优劣度。智力降为 0 的调查员就会如同婴儿般是个留连的傻瓜。

智力决定了调查员的兴趣技能点的数量（INT X 2）。智力同样影响着灵感检定和智力检定（见第五章：游戏系统。）

若智力与其他属性发生了冲突，不要惊慌，仔细思考，也许这正是另外一个扮演和深化角色的机会。举个例子，一名高教育低智力的调查员可以是一个老腐儒或者娴熟的伴奏家，他们有着精湛的技艺但是没有自己的创新和心得。相反的，高智力低教育的角色可以正处于蒙昧状态——比如未受教育的乡下男孩儿初次进入大都市——但是他们并不是蠢货。

意志 (POW)：投 3 d 6，结果乘 5，即是意志属性。

意志正是心意的力量；意志越高，学习和抵抗魔法的资质就越高。意志降为 0 的调查员如同行尸走肉，没有了“意念”，当然也无法使用魔法。除非特有说明，否则游戏中意志的降低会是永久性的。

理智点（SAN）的游戏初始值等于角色的意志。更多信息请前往第八章：理智。

意志同样决定了角色的魔法值。与意志不同的是，魔法值可以在游戏中消费并回复。魔法值等于意志的五分之一（见第九章：魔法）。

对于普通人和调查员来说意志基本不会变动。不过对于那些克苏鲁神话的熟手来说，他们有可能使用法术来增加自己的意志。

教育 (EDU)：投 2 d 6 + 6，结果乘 5，即是教育属性。

教育属性是调查员所真正掌握的正规知识的量化，它表明了调查员在全日制学习中花费了多长时间。教育表示的是调查员保持的信息数量，而非机智应变使用信息的能力（那是智力的范畴）。教育为 0 的角色估计是新生儿或者失忆过——没有关于世界的常识，就会显得十分好奇而容易受骗。

教育达到 60 建议设定为受到高校教育，达到 70 则可以视为受过数年大学教育。那些教育超过 80 则基本上是在大学教育里名列前茅并且拿到了学位的人士，比如那些从有名的综合大学毕业出来的高材生。不过注意高教育属性也不一定意味着接受过传统学校教育，可以是自学的鬼才，也可以是有着善于观察总结学习天分的天才。

教育决定了调查员初始可以获得多少的职业技能点（见 36 页职业技能），并且直接决定了调查员的初始母语技能百分骰（见 67 页）。在进行知识骰时也会用到教育属性（见第五章：游戏系统）。

注意：从这里到之前的所有属性，所有涉及到属性值的地方都是使用全额属性（即骰出结果乘以 5）。任何调整都是在全额属性上进行。

◎ 幸运

创建调查员时，骰 3d6，结果乘 5，即是幸运

值。见第五章：系统来得知如何使用幸运。

◎ 年龄

玩家的调查员应选择年龄在 15 至 90 之间。若设想的调查员超过这个年龄范围，那么请找您的守秘人进行调整吧。对照相应年龄，调整调查员的属性（不同年龄段的调整不叠加）。

- ✧ 15-19 岁：力量和体型合计减 5 点。教育减 5 点。决定幸运值时可以骰 2 次并取较好的一次。
- ✧ 20-39 岁：对教育进行 1 次增强检定。
- ✧ 40-49 岁：对教育进行 2 次增强检定。力量体质敏捷合计减 5 点。外貌减 5 点。
- ✧ 50-59 岁：对教育进行 3 次增强检定。力量体质敏捷合计减 10 点。外貌减 10 点。
- ✧ 60-69 岁：对教育进行 4 次增强检定。力量体质敏捷合计减 20 点。外貌减 15 点。
- ✧ 70-79 岁：对教育进行 4 次增强检定。力量体质敏捷合计减 40 点。外貌减 20 点。
- ✧ 80-89 岁：对教育进行 4 次增强检定。力量体质敏捷合计减 80 点。外貌减 25 点。

进行教育增强检定时，掷百分骰。若结果大于你当前的教育值，则给教育属性增加 1d10 点（但不会使教育值超过 99）。

低属性的调查员很烂吗？

在扮演游戏里，属性越高，角色的游戏成功率就越高。但在 C O C 中，低属性却不尽然，低属性并不意味着你的调查员就是一个短板，就无法参与进团队。相比那些超属性的超人，一到两个低属性有时更能让调查员“活下去”且更为真实。

不要随意放弃你的低出目骰子。尝试接纳它成为你调查员的一部分。也许低敏捷代表着你的调查员曾在战火中受过肢体损伤，低教育可以说明你的调查员没念过书，被迫在黑街上成长求生。

一半属性和五分之一属性

当确定好所有属性的百分比数值之后，下一步就是计算属性的一半值和五分之一值，并将它们填入你

的调查员卡内，你的属性百分骰旁边。

- ✧ 属性百分骰除以 2，向下取整，就是你的“一半”属性值。
- ✧ 属性百分骰除以 5，向下取整，就是你的“五分之一”属性值。

属性值全部填写完毕后，最大的值就是你的属性满值。而属性半值和五分之一值所用到的地方，叫做困难难度（半值）和极难难度（五分之一值）。

半值和五分之一值指挥用在相关属性和技能检定上。在这里计算出来的原因是为了不影响之后的游戏流程。49 页可以找到一个快速半值和五分之一值计算表。

如果你从我们官网下载了电子角色卡，那么半值和五分之一值会自动计算出来，这样可以省略一些你那沸腾的脑汁。

◎ 其它属性

伤害加值和体格【力量 + 体型】

所有调查员，包括守秘人控制角色和怪物都有着名为“伤害加值”（DB）和“体格”的两种属性。高大强壮的生物和人类可以比那些孱弱的同类造成更多的物理伤害。

确定伤害加值时，将力量和体型相加，然后对照表 I：伤害加值和体格得出数值。每个范围都给出了对应的调整值或调整骰。体格同样也如此决定。

在近战中，将伤害调整值或调整骰添加到角色的殴打伤害中，包括天生武器、拳头和近战武器。

体格则会用在战技和追逐中，用它来进行比较和计算（具体战技 105 页）。

注意：伤害加值不适用于远程攻击。

边栏：力量体型合计 134 的那位有着 1d4 的近战伤害加值，更弱的一位调查员合计只有 70，所以近战伤害会减少 1。

表 I：伤害加值和体格表

力量+体型	伤害加值	体格
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1

力量+体型	伤害加值	体格
85-124	0	0
125-164	+1d4	1
165-204	+1d6	2
205-284	+2d6	3
285-364	+3d6	4
365-444	+4d6	5
445-524	+5d6	6

* 合计值每超过 80 点 (不足 80 按 80 算), 增加额外 1d6 点伤害加值和 +1 体格。

◆ 生命值【体质+体型】

生命值用来计算一名调查员、NPC、怪物在游戏中累计收到的伤害量, 用来表面这个家伙在被疼痛、疲惫和死亡压垮前还能走多久。

将角色的体质和体型相加, 然后除以 10, 无条件省略小数后, 即是生命值上限。

我们设计的调查员卡可以直观的表现出生命值。请将当前生命值和生命值上限填写在上面。关于更多生命值和伤痕的信息, 请见 119 页。

◆ 移动速度 (MOV)

调查员每轮可以移动的码数 (或米数) 等于他的移动值的五倍。

✖ 若敏捷和力量都小于体型: 移动 7

✖ 若敏捷或力量之一大于等于体型或三者相等: 移动 8

✖ 若力量和敏捷都大于体型: 移动 9

✖ 若年龄 40 - 49 岁: 移动减少 1

✖ 若年龄 50 - 59 岁: 移动减少 2

✖ 若年龄 60 - 69 岁: 移动减少 3

✖ 若年龄 70 - 79 岁: 移动减少 4

✖ 若年龄 80 - 89 岁: 移动减少 5

注意: 对于非人类而言, 不适用该移动规则。

◆ 那些数字意味着什么?

力量

0: 衰弱: 没法站起来甚至端起一杯茶。

15: 弱者, 虚弱。

50: 普通人水平。

90: 你见过的力气最大的人。

99: 世界水平(奥赛举重冠军)。人类极限。

140: 超越人类之力(例如大猩猩或马)。

200+: 怪物之力(例如格拉基, 见 14 章)

体质

0: 死亡。

1: 病弱。卧床不起, 没有协助就无法自己。

15: 健康堪忧, 经常需躺下休息, 常年疼痛缠身。

50: 普通人水平。

90: 抖落身上的液氮, 强壮而精神。

99: 铁之刚体。可以承受住最强的疼痛。人类极限。

140: 超越人类之体格(大象)。

200+: 怪物之体, 免疫大部分地球疾病(例如纽约格萨, 见 14 章)

体型

1: 一名婴儿。(1~12 磅)。

15: 孩童, 或身短体瘦(矮人)(33 磅/15kg)。

65: 普通人类体型(中等身高和体重)(170 磅/75kg)。

80: 非常高, 强健的体格或非常胖(240 磅/110kg)。

99: 某方面已经是超大号了(330 磅/150kg)。

150: 马或牛(960 磅/436kg)。

180: 记录中最重的人类(1400 磅/634kg)。

200+: 1920 磅/872kg(例如昌格纳·方庚, 见 14 章)。

注意: 有些人类可以超过体型 99。

敏捷

0: 没有协助无法移动

15: 缓慢, 笨拙, 无法行动自如。

50: 普通人水平。

90: 高速而灵活, 可以达成超凡的技艺(例如杂技演员, 伟大的舞者)。

99: 世界级运动员。人类极限。

120: 超越人类之速(例如虎)。

200+: 闪电之速, 可以在人类反应过来之前完成一系列动作。

外貌

0: 如此的难看。他人会对你报以恐惧、厌恶和怜悯。
 15: 挫。估计是因为受伤事故或先天如此。
 50: 普通人水平。
 90: 你见过的最漂亮的人,有着天然的吸引力。
 99: 魅力和酷的巅峰(超级名模或世界影星)。人类极限。
 注意: 外貌只有人类使用。且无法超过 99。

智力

0: 没有智商,无法理解周遭的世界。
 15: 学得很慢,只能理解最常用的数字,或阅读学前教育级别的书。
 50: 普通人水平。
 90: 超凡之脑,可以理解多门语言或法则。
 99: 天才(爱因斯坦、达芬奇、特斯拉等等)。人类极限。
 140: 超越人类之智(例如远古者,见 14 章)。
 210+: 怪物之智,可以理解并操作多重次元(例如伟大之克苏鲁,见 14 章)。

意志

0: 弱者的心,没有意志力,没有魔法潜能。
 15: 意志力弱,经常成为高智力或高意志人士的人偶或玩物。
 50: 普通人。
 90: 坚强的心,对沟通不可视之物和魔法有着高潜质。
 100: 钢铁之心,与灵能领域和不可视世界有着强烈的链接。
 140: 超越人类,基本上是异界存在(例如依格,见 14 章)。
 210+: 怪物的魔法潜质和力量,超越凡人理解力(例如伟大之克苏鲁,见 14 章)。
 注意: 人类的意志可以超过 100,但这是特例。

教育

0: 新生儿。
 15: 任何方面都没有受过教育。
 60: 高中毕业。
 70: 大学毕业(专科学位)。
 80: 研究生毕业(硕士学位)。
 90: 博士学位,教授。
 96: 某研究领域的世界级权威。
 99: 人类极限。

3.2 第二步：决定职业

职业展示出调查员的生活方式,例如医生、学生甚至是个混混骗子。职业同时也反映出调查员的专精领域,他们在相关领域上的技能会更加擅长。

游戏中调查员的职业倾向所能给予的选择很有限;它只是给调查员的起始技能定一个基准,并帮助玩家完善角色背景而已。一些职业会显示十分“爱手艺人”或叫“原作向”: 古文物学家/古董收藏家、作家、业余艺术爱好者、医生、记者、警探、教授。另外一些职业则不太会在洛夫克拉夫特的故事中出现,但它们会在 C O C 游戏中发挥出别致的风味。

职业与系列技能紧密相连。举个例子,范例职业中,古文物学家/古董收藏家的本职技能包括: 议价、艺术/手工艺、历史、图书馆使用、其他语言、一项交际技能(魅惑、话术、恐吓或劝说)、侦查、一项自选技能(反映了该调查员的特别之处和过去)。一些职业不会有自由选择机会,而有的职业有两个或更多机会。

当为你的调查员选好职业后,填写在调查员表上并标注好你的本职技能有哪些。

范例职业选单可以在 4 0 页找到。

选择职业时,就需要考虑的几个重点。

尝试在心中提前描画出你调查员的样子和内在——即角色概念。在职业列表中搜索符合概念的职业给予注意。要知道,制作调查员的目的完全取决于你想进行一个怎么样的游戏。你的属性、职业、性别、年龄都只是用来帮助你制造一个“栩栩如生”调查员的道具。

看看那些职业所挂钩的技能,也许有一些是你特别想选的。确定出那些你最喜欢点的技能。比如你喜欢的调查员是一个行动派,那么就会选择有格斗、攀爬、投掷等技能的职业。当然你也可以试着创建一个学识更渊博的调查员,所以此时的技能会选择图书馆使用、侦查和心理学。

还有,你更可能考虑到自己调查员职业技能和其他玩家的重合度与配合度的问题。创建技能均衡的职业者们意味着在你的团队中技能可以顾及方方面面。取决于不同的游戏方式和基本剧本。你的守秘人可能会推荐一些特定职业来推动剧情。与小伙伴们讨论你

的看法，互相制衡地创建出最好的调查员团队。毕竟，如果一个发生在南极的模组中所有调查员都是音乐家，那是在开什么玩笑？

记住，无论你的调查员能力如何，最重要的是你如何“扮演”你的调查员。没错，这是最重要的，它会决定你整个游戏乐趣。

3.3 第三步：决定技能并分配技能点

⊙ 本职技能

选择职业后，根据你的属性计算出你的本职技能点。将你的技能点自由分配给你调查员的各本职技能。而作为一个特殊技能，本职技能点也可以分配给信用评级，但要记住信用评级的范围由你的职业决定。并不是所有本职技能都需要被分配到技能点。未被分配的技能点会消失掉。需要注意的是，每个技能的旁边都有一个数值，那是该技能的基础技能等级，任何分配而来的技能点都要加在这个基础技能等级上面。

在调查员表上填写好分配计算完之后的技能百分数（将分配的技能点数加在基础技能等级上）。表格上还有位置可以让你写下每个技能的半值和五分之一值，方便游戏中快速查阅。附录中可以找到[半值和五分之一值速查表](#)。不过在填半值之前，建议先分配掉兴趣技能点，因为兴趣技能点同样可以用来提升本职技能。

⊙ 兴趣技能点

调查员在职业之外，还会通过兴趣等活动来获得别致的经验、技巧和知识。我们叫它兴趣技能点。将调查员的智力乘以 2，所得即是兴趣技能点数，可以分配给除克苏鲁神话技能外的所有技能上（或者问问你的守秘人）。

同样在分配了兴趣技能点后的技能旁填下新的技能总点数（不要忘了和基础技能等级、本职技能点相加），计算好半值和五分之一值并填好，方便查阅。

⊙ 武器和火器技能

格斗和射击技能，以及它们的种种特化分类，允许调查员使用武器作战。兴趣技能点和本职技能点

（若可行的话）都可以用来提升这些技能。若一个职业的本职技能包括有格斗或射击，那么在玩家选择一个或多个特化分类之前，该技能无法分配技能点。

⊙ 信用评级

调查员的信用评级取决于角色的选择，和调查员的职业。游戏中，信用评级决定了角色可以使用的金钱数量（见[表II：现金和其它资产](#)）。信用评级同时也表现出一个人的日常生活水平，以及相关社会身份和地位（见第四章：技能里关于信用评级部分）。

调查员的信用评级初始为 0。每个职业都有它特定的信用评级起始点数和增长范围，而玩家在信用评级上的分配也会展现出该调查员不同的风范。举个例子，“罪犯”可以是一个街头穷困的偷包贼（信用评级 9），也可以是一个富有的黑帮头子（信用评级 90）。你可以在信用评级上任意投入技能点，只要不超过职业给定的范围就好。

这里有六种生活水平：身无分文、贫穷、标准、小康、富裕、豪富。分别决定了不同的生活方式，及居住、旅行、交际范畴，让人可以相对舒适的在对应水平中日复一日地等待某些事物降临。

选择职业时，有些事情需要考虑

试着在脑海中勾勒出你的调查员的形象：他是谁，是什么样的人？找到符合形象的职业，再加以渲染。请记住，调查员卡的过程即是写就你想在游戏中扮演的人物的故事的过程。你的特质、职业、性别与年龄都可以帮助你构建一个形象完满的、活灵活现的调查员。

把每个职业关联的技能都看上一遍，看看你更喜欢其中的哪一些。你可能会对某些技能尤为中意。想让调查员成为身体力行之人的话，就会去选择带有斗殴、攀爬与投掷的职业；想创造一位更为谨慎认真的调查员的话，就可以带上图书馆使用、侦查与心理学这些技能。

你也可以把对自己的调查员的职业和技能的决定与其他玩家想要扮演的调查员角色联系起来。让调查员的职业分散平衡意味着整个团队会拥有更多样的技能，这对所有人都有裨益。考虑到游戏与剧本的风

格，守秘人也可能会想让你们扮演某些特定的职业。与其他玩家交流自己的想法来为这次团建立起最为合适的调查员阵容。毕竟，所有人都在南极团里车音乐家卡的话，那岂不是有些尴尬么。

谨记，重要的并不是你的调查员能或不能做到什么，而是你决定如何扮演你的人物。毕竟这才是游戏的乐趣所在嘛！

介绍 哈维·沃尔特

为了帮助更好的理解COC的各种规则，我们十分友好的向您介绍一下哈维·沃尔特，这名生活在1920年代纽约的新闻记者，以及出色的超自然调查员。为了区分扮演哈维的玩家和实际的哈维角色（游戏中的调查员），我们假定玩家是女性而调查员哈维是男性。

首先，我们来骰出哈维的属性。妹子掏出一张新鲜的角色卡和铅笔，然后骰出她的六面骰子。

首先妹子骰出了一个4，乘以5之后哈维的力量就只有20%，这太糟糕了。哈维会变成一个十足的弱逼的，但是妹子毫不在意——COC不是一个寻常的游戏，它需要各种样式的作死者——我是说调查员。下面的骰子总是让哈维喘了一口气，她的下一个骰子出了14，即体质70%。这很好，意味着哈维皮厚肉糙。这点可以补偿一下低力量的弱点。

哈维的其他属性最后是：体型80%（常年的端坐和阅读且不做锻炼，哈维估计已经超重了）；敏捷60%（较高的水平）；外貌85%（抛开那些缺点来看，哈维的人格火花闪闪发亮）；智力85%（杰出的点数）；意志45（魔法值9点，但初始san很低——只有45）；教育80%（哈维说我从大学毕业了）。在幸运骰上妹子骰出了9，所以哈维的幸运值是45。

妹子说我的哈维不可能这么可爱，所以他应该是42岁。那么教育需要投掷2次增强。哈维的教育现在是80，第一次增强骰出86，因此增加4点（1d10）。现在教育是84了。第二次增强骰出82，比84低，那么就没有增加。然后妹子将哈维的敏捷减少5到55，外貌减少5到80。哈维虽然丧失了点鬼灵气，但依然是个美绅士。

属性决定后，妹子依次写好所有属性的半值和五分之一值。哈维的教育是84，减半变成42%，五分之一则是16%。将这些值和属性写在一起，我们的角色卡有专门的位置写这个。

现在哈维的伤害加值和体格也可以决定了。他的力量和体型合计80，因此没有伤害加值，体格也没有变动。哈维体质79体型80，合计150，因此生命值是15点（150除以10）。

哈维的力量20体型80而敏捷55，力量和敏捷都低于体型，所以哈维的移动是7。42岁的年龄让他的移动进一步下降到6。这会让哈维无法胜出许多追逐。

哈维是一名记者，为迷之杂志社服务。记者使用教育×4来确定本职技能点。哈维的教育是84（乘以4），所以他的本职技能点有336点，可以加到记者职业所提供的本职技能和信用评级中。哈维的智力有85，那么兴趣技能点就有170点（85×2=170）。兴趣技能点可以自由分配。妹子首先在信用评级上分配了41点本职技能点，这样哈维就能够过得像个人样（标准生活水平）。他可以住在中等价位的公寓里，节省点开销吃饭还偶尔可以打个的士。在所有点数分配完毕后，妹子还是同样在分配了技能点的技能旁边写下各技能的半值和五分之一值。

至于哈维的肖像，妹子写下了“英俊，穿戴得体但有点超重”作为他的个人标签。妹子觉得编故事好麻烦，就使用了随机列表来决定哈维剩下的背景。将它们抄下来，就变成了：

个人描述：英俊，衣着得体，略显富态。

思想与信念：相信命运。会寻找预示与征兆。

重要之人：西奥多叔叔，激发起哈维对考古学的爱好之人。西奥多因自己的执念陷入疯狂，而哈维会证明自己比他更优秀。

意义非凡之地：家中二楼的书房。

宝贵之物：曾属于叔叔的古代文物，现存于哈维的书房中。

特质：有女人缘

哈维不需要什么特别的初始物件，只要一只笔记本、钢笔和幸运硬币在手。若果妹子试图在资产列表上写下一辆车，那就超出了哈维可能拥有的资产范畴

了，因为车不在 1920 年代的普通收入列表中。

现在，哈维已经准备好了，有人需要新鲜的调查员吗？

3.4 第四步：写出背景

不论如何引诱劝说，那些参加过这场恐怖搜捕行动的人都不愿意吐露与这场事件有关的一字一句，而所有残存下来、模糊不清的零碎资料全都来自于那些没有参加最终战斗的队伍。那些实际参加过行动的搜捕者谨慎小心地毁掉了每一块与整件事有关的碎片——哪怕它们只起了丁点的暗示——这让人觉得有些恐怖。

——H.P.洛夫克拉夫特，查尔斯·迪克斯特·瓦德事件

只要有着充足的心思和能力，调查员们就能够欢快地享受抉择的乐趣——而不需要摆弄你的骰子们。认真考虑一下你的个人过去、朋友、敌人、以及在钻研探寻神秘的过程中获得的系列成就吧。

下面陈列了一系列不同种类的调查员背景列表；至少给这六种背景都要写一个简短的描述（个人标签、思想/信念、重要之人、意义非凡之地、宝贵之物、特点）。当然并不是说强求你给每种都动笔，不过你写得越多，你的调查员就越鲜活。更多的东西你可以在开始游戏之后慢慢填补，当然，别惹恼你的守秘人。

关于损伤&伤痕、恐惧&狂躁、魔法书籍、法术&魔法物品、遭遇等与奇特存在有关的列表将在日后放出。当然，某些调查员想在开始之际就展示出他那傲人的损伤或伤痕，以表示他惊人的过去——只要你想，就写。

调查员的背景在游戏中有三个作用：

首先，一些简练的说明可以对扮演起到引导作用，帮助刻画调查员，理解人物在世界中充当的角色。

其次，在调查员进行幕间成长恢复 SAN 值时，它们会起到作用的。

最后，也是最重要的一点，当调查员在损失 SAN 值知晓更深的神秘之后，这种腐化会逐渐体现在调查

员的背景上，就如同一面镜子——那些从前你所珍视的东西，终将毫无意义。在疯狂的一隅或伤残的背后，守秘人可以添加或修改调查员的背景文字。基本上到最后，调查员与世界的联系只会剩下疯狂与痛苦。

范例职业

这里的职业都只是简单的范例职业（具体的给我去看调查员手册啊！）。所以只能用来做一个简单的参考。在爱手艺故事中很重要的职业会有【原作向】标签，那些有【现代】标签的职业只能在现代游戏中出现。

若要自建职业，本职技能为 8 个，并且不要让职业技能集中于知识方向或技能方向，那毫无美感和意义。

一些职业，像黑客，明确只会出现于特殊剧本中，比如现代之日。你应该根据常识来给这些职业分配本职技能。如果你不知道怎么搞，问你的守秘人。

技能部分请看第四章。

古文物学家/古董收藏家 【原作向】——估价，艺术与手艺（任一），历史，图书馆使用，其他语言，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），侦查，自选一技能

信用评级：30 - 70

本职技能点：教育 × 4

艺术家 ——艺术与手艺（任一），历史或博物学，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），其他语言，心理学，侦查，自选二技能

信用评级：9 - 50

本职技能点：教育 × 2，+ 意志 × 2 或敏捷 × 2

运动员 ——攀爬，跳跃，格斗（斗殴），骑术，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），游泳，投掷，自选一技能

信用评级：9 - 70

本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2

<p>作家 【原作向】——艺术（文学），历史，图书馆使用，博物学或神秘学，其他语言，母语，心理学，自选一技能 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 4</p> <p>神职人员 ——会计学，历史，图书馆使用，聆听，其他语言，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，自选一技能 信用评级：9 - 60 本职技能点：教育 x 4</p> <p>罪犯 —— 一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，侦查，潜行，下列选四：估价、易容、格斗、射击、锁匠、机械维修、妙手 信用评级：5 - 65 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>业余艺术爱好者 【原作向】——艺术与手艺（任一），射击，其他语言，骑术，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），自选三技能 信用评级：50 - 99 本职技能点：教育 x 2 + 外貌 x 2</p> <p>医生 【原作向】——急救，其他语言（拉丁文），医学，心理学，科学（生物学），科学（药学），任两种有关学术或个人专业的技能（例如精神医生选择精神分析） 信用评级：30 - 80 本职技能点：教育 x 4</p> <p>流浪者 ——攀爬，跳跃，聆听，领航，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），潜行，自选二技能 信用评级：0 - 5 本职技能点：教育 x 2 + 外貌 x 2 或敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>工程师 ——艺术与手艺（设计图纸），电气维</p>	<p>修，图书馆使用，机械维修，操作重型机械，科学（工程学），科学（物理学），自选一技能 信用评级：30 - 60 本职技能点：教育 x 4</p> <p>艺人/演艺人员 ——艺术与手艺（表演），乔装，两种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），聆听，心理学，自选二技能 信用评级：9 - 70 本职技能点：教育 x 2 + 外貌 x 2</p> <p>农民 ——艺术与手艺（农事），汽车（或畜车）驾驶，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），机械维修，博物学，操作重型机械，追踪，自选一技能 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>黑客 【现代】——计算机使用，电气维修，电子学，图书馆使用，侦查，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），自选二技能 信用评级：10 - 70 本职技能点：教育 x 4</p> <p>记者 【原作向】——艺术与手艺（摄影），历史，图书馆使用，其他语言，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，自选二技能 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 4</p> <p>律师 ——会计学，法律，图书馆使用，二种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，自选二技能 信用评级：30 - 80 本职技能点：教育 x 4</p> <p>图书馆管理员 【原作向】——会计学，图书馆使用，其他语言，母语，任意四个与个人特质和阅读专业有关的技能 信用评级：9 - 35</p>
---	--

<p>本职技能点：教育 × 4</p> <p>军官 ——会计学，射击，领航，二种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，生存，自选一技能</p> <p>信用评级：20 - 70</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2</p> <p>传教士 ——艺术与手艺（任一），机械维修，医学，博物学，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），自选二技能</p> <p>信用评级：0 - 30</p> <p>本职技能点：教育 × 4</p> <p>音乐家 ——艺术与手艺（乐器），一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），聆听，心理学，自选四技能</p> <p>信用评级：9 - 30</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或意志 × 2</p> <p>超心理学家 ——人类学，艺术与手艺（摄影），历史，图书馆使用，神秘学，其他语言，心理学，自选一技能</p> <p>信用评级：9 - 30</p> <p>本职技能点：教育 × 4</p> <p>飞行员 ——电气维修，机械维修，领航，操作重型机械，驾驶（飞行器），科学（天文学），自选二技能</p> <p>信用评级：20 - 70</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2</p> <p>警探 【原作向】——艺术与手艺（表演）或乔装，射击，法律，聆听，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，侦查，自选一技能</p> <p>信用评级：20 - 50</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2</p> <p>警察 ——格斗（拳击），射击，急救，一种社交</p>	<p>技能（魅惑、话术、恐吓或说服），法律，心理学，侦查，下列根据个人选一：汽车驾驶或骑术</p> <p>信用评级：9 - 30</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2</p> <p>私家侦探 ——艺术与手艺（摄影），乔装，法律，图书馆使用，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，侦查，自选一技能（例如计算机使用、锁匠、射击）</p> <p>信用评级：9 - 30</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2</p> <p>教授 【原作向】——图书馆使用，其他语言，母语，心理学，自选四种与学术或个人专业有关的技能</p> <p>信用评级：20 - 70</p> <p>本职技能点：教育 × 4</p> <p>士兵 ——攀爬或游泳，闪避，格斗，射击，潜行，生存，下列选二：急救、机械维修、其他语言</p> <p>信用评级：9 - 30</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2</p> <p>部落成员 ——攀爬，格斗或投掷，博物学，聆听，神秘学，侦查，游泳，生存（任一）</p> <p>信用评级：0 - 15</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2</p> <p>狂热者 ——历史，二种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，潜行，自选三技能</p> <p>信用评级：0 - 30</p> <p>本职技能点：教育 × 2 + 外貌 × 2 或意志 × 2</p> <p>创建调查员时，请特质化、感情化和着重化</p> <p>在描述每个背景时请尝试突出个人特质。例如，以“我的妻子”为主题，单这四个字并不能告诉我们更多这段关系里的特质。</p> <p>A) 描述名字。给人或地命名，辨识好关键物和观念。</p>
---	--

B) 关联上感受。填写上积极或消极的词汇。

使用更激烈的词语，比如将“喜欢”换成“爱”，使用“鄙视”代替“讨厌”。使用着重化的语言；使用“必须”代替“宁愿”。用各种方法将你的背景描述得更具有个人特性和充满含义。

将“妻子”作为思考起点。给她一个名字吧，“我的妻子安娜贝尔”。然后感情化，“我挚爱的妻子安娜贝尔”。然后着重化，“我挚爱的妻子安娜贝尔，我不能没有她”。这简短的改动就能传达出巨大的信息量。当然你可以发展出不同的结果来，比如。“我的妻子安娜贝尔，让我的生活一团糟”，“我可怜的妻子安娜贝尔，但愿我们能生个孩子”。

使用随机列表来获得灵感

有的时候匆忙之间很难做出背景。下面的随机列表可以让你快速决定背景描述——你可以选择骰，也可以直接挑选合适的，或者只是当做参考。

一般而言，每个部分骰 1 d 1 0 并选择之一作为你的描述是比较正常的。每个选项都有一些例子让你参考。不要被你骰出的结果所束缚；如果跟你意向中的角色不合，那就丢掉再骰或者再选。但是也不要让骰子不断滚动，每个骰子都有其意义所在；有的时候有些东西在出现意料外的异常时，反而可以带来奇妙的感受，与角色深深相连。

最重要的是，要明白，随机列表只是你思维的一个跳板。每次骰子都会让你踏入一个相对应的生活领域；要么拥抱它，要么拒绝它；但一定要对它有所反应，让它的出现对你的想象有价值。将所有的背景编织起来，形成你可靠的调查员。

假设你想做一个 20 岁的男性调查员，且没有考虑过家庭情况。你在“重要之人”这里骰的结果是“你有一个孩子”。你可能没考虑过你的人物会有孩子，不过为什么不来一个呢？成为父亲也许是无意中的。举几个例子：你可以和一个人妻几度春风；你的妻子夭折孩子被收养；你早就成亲啦抱娃娃啦 ~ ~ ~

◎ 个人描述

根据你调查员的外貌，写出调查员明显的外表感官来。

这里有一些可能性（比起骰最好还是选）：

结实的	英俊的	笨拙的
机灵的	迷人的	娃娃脸
聪明的	邋遢的	死人脸
肮脏的	耀眼的	书呆子
年轻的	疲倦脸	肥胖的
啤酒肚	长头发	苗条的
优雅的	稀烂的	矮壮的
苍白的	阴沉的	平庸的
乐观的	棕褐色	皱纹人
古板的	狐臭的	狡猾的
健壮的	娇俏的	筋肉人
魁梧的	迟钝的	虚弱的

◎ 思想/信念

骰 1 d 1 0 或者选择一个。将你的选择特质化和个人化后，加载到调查员上。

- 1：你信仰并祈一位大能。（例如毗沙门天、耶稣基督、海尔·塞拉西一世）
- 2：人类无需上帝。（例如坚定的无神论者，人文主义者，世俗主义者）
- 3：科学万能！科学万岁！你将选择其中之一。（例如进化论，低温学，太空探索）
- 4：命中注定。（例如因果报应，种姓系统，超自然存在）
- 5：社团或秘密结社的一员。（例如共济会，女协，匿名者）
- 6：社会坏掉了，而你将成为正义的伙伴。应斩除之物是？（例如毒品，暴力，种族歧视）
- 7：神秘依然在。（例如占星术，招魂术，塔罗）
- 8：诸君，我喜欢政治。（例如保守党，共产党，自由党）
- 9：“金钱就是力量，我的朋友，我将竭尽全力获取我能看到的一切。”（例如贪婪心，进取心，冷酷心）
- 10：竞选者/激进主义者。（例如女权运动人，平等主义者，工会权柄）

◎ 重要之人

骰 1 D 1 0 或在下列两表中各选择 1 个。将所选

之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。当然，别忘了给他们取个名字。

首先，他们是谁？

- 1：父辈。(例如母亲，父亲，继母)
- 2：祖父辈。(例如外祖母，祖父)
- 3：兄弟。(例如妹妹，半血缘妹妹，无血缘妹妹)
- 4：孩子。(儿子或女儿)
- 5：另一半。(例如配偶，未婚夫，爱人)
- 6 那位指引你人生技能的人。指明该技能和该人。(例如学校教师，师傅，父亲)
- 7：青梅竹马。(例如同学，邻居，幼驯染)
- 8：名人。偶像或者英雄。当然也许你从未见过他。(例如电影明星，政治家，音乐家。)
- 9：游戏中的另一位调查员伙伴。随机或自选。
- 10：游戏中另一外NPC。详情咨询你的守秘人。

然后，骰或选为什么这人对你如此重要。下列选项不会对所有人都有意义，所以你可以骰多次或者直选合适的理由。

- 1：你欠了他们人情。他们帮助你什么？(例如，经济上，困难时期的庇护，给你第一份工作)
- 2：他们教会了你一些东西。(例如，技能，如何去爱，如何成为男子汉)
- 3：他们给了你生命的意义。(例如，你渴望成为他们那样的人，你苦苦追寻着他们，你想让他们高兴)
- 4：你曾害了他们，而现在寻求救赎。例如，偷窃了他们的钱财，向警方报告了他们的行踪，在他们绝望时拒绝救助)
- 5：同甘共苦。(例如，你们共同经历过困难时期，你们携手成长，共同度过战争)
- 6：你想向他们证明自己。(例如，自己找到工作，自己搞到老婆，自己考到学历)
- 7：你崇拜他们。(例如，崇拜他们的名头，他们的魅力，他们的工作)
- 8：后悔的感觉。(例如，你本应死在他们面前，你背弃了你的誓言，你在可以助人之时驻足不前)
- 9：你试图证明你比他们更出色。他们的缺点是？(例如，懒惰，酗酒，冷漠)
- 10：他们扰乱了你的人生，而你寻求复仇。发生了

什么？(例如，射杀爱人之日，国破家亡之时，明镜两分之际)

◎ 意义非凡之地

骰1D10或直接选一个。将所选之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。当然也别忘了取名字。

- 1：你最爱的学府。(例如，中学，大学)
- 2：你的故乡。(例如，乡下老家，小镇村，大都市)
- 3：相识初恋之处。(例如，音乐会，度假村，核弹避难所)
- 4：静思之地。(例如，图书馆，你的乡土别墅，钓鱼中)
- 5：社交之地。(例如，绅士俱乐部，地方酒吧，叔叔的家)
- 6：联系你思想/信念的场所。(例如，小教堂，麦加，巨石阵)
- 7：重要之人的坟墓。(例如，另一半，孩子，爱人)
- 8：家族所在。(例如，乡下小屋，租屋，幼年的孤儿院)
- 9：生命中最高兴时的所在。(例如，初吻时坐着的公园长椅，你的大学)
- 10：工作地点。(例如，办公室，图书馆，银行)

◎ 宝贵之物

骰1D10或直接选一个。将所选之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。

- 1：与你得意技相关之物。(例如华服，假ID卡，青铜指虎)
- 2：职业必需品。(例如医疗包，汽车，撬锁器)
- 3：童年的遗留物。(例如漫画书，随身小刀，幸运币)
- 4：逝者遗物。(例如烛堡，钱包里的遗照，信)
- 5：重要之人给予之物。(例如戒指，日志，地图)
- 6：收藏品。(例如撤票，标本，记录)
- 7：你发掘而不知真相的东西。答案追寻中。(例如，橱柜里找到的未知语言信件，一根奇怪的从父亲出继承来的来源不明的风琴，花园里挖出来的奇妙的银球)

- 8：体育用品。(例如，球棒，签名棒球，鱼竿)
- 9：武器。(例如，半自动左轮，老旧的猎用来福，靴刀)
- 10：宠物。(例如狗，猫，乌龟)

◎ 特点

骰1D10或直接选一个。将所选之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。

- 1：慷慨大方。(例如，小费大手，及时雨，慈善家)
- 2：善待动物。(例如，爱猫人士，农场出生，与马同舞)
- 3：梦想家。(例如，惯常异想天开，预言家，创造者)
- 4：享乐主义者。(例如，派对大师，酒吧醉汉，“放纵到死”)
- 5：赌徒，冒险家。(例如，扑克脸，任何事都来一遍，活在生死边缘)
- 6：好厨子，好吃货。(例如，烤得一手好蛋糕，无米之炊都能做好，优雅的食神)
- 7：女人缘/万人迷。(例如，长袖善舞，甜言蜜语，电眼乱放)
- 8：忠心在我。(例如，背负自己的朋友，从未破誓，为信念而死)
- 9：好名头。(例如，村里最好的饭后聊天人士，虔信圣徒，不惧任何危险)
- 10：雄心壮志。(例如，梦想远大，目标是成为BOSS，渴求一切)

◎ 关键背景连接

纵观一下你调查员的背景，选出你认为最重要的一个描述。这就是关键连接：给予调查员所有描述以意义的事物。在角色卡上标记好它。纵观关键连接可以帮助调查员恢复SAN值（具体见第八章）。

你所写的任何东西都可以被守秘人拿来进行设计和设计，但只有你的关键连接不会。若玩家在面对关键连接的危机时没有掷骰子的机会，那它就不能被守秘人摧毁、杀害或移除。某些情况下，这个设定能救关键连接一命。

这种挑选出玩家指定目标然后可以免疫系列剧情

变迁的设定听起来是有点过强（对守秘人来说）。但是，这种免疫也是有限制的；那就是只有在调查员被牵扯进关键连接相关剧情时，或给予选择让调查员可以被牵扯进时，守秘人才可以杀害、移除或摧毁该关键连接。而且在游戏中，玩家必须至少有一次掷骰子机会来拯救该关键连接。

在游戏中每失去一次关键连接，都需要进行一次SAN检定（1/1D6 SAN值丧失，具体见第八章）。

其它资料

将下列资料填写在角色卡里。

◎ 出生地

大多数爱手艺的故事发生在新英格兰。只要你愿意，你可以选择该地；当然你的调查员可以起源于世界各地。任何国家地点都不会给予你的调查员额外的优势或劣势。这个选择会影响其它事物：打个比方，出生于老美或加拿大的调查员可以很容易选择英语作为母语，而出生于魁北克的调查员则可以在幼年时学习法语，而亚利桑那州的调查员又能学习西班牙语或纳瓦霍语，出生于圣弗朗西斯科的调查员可以学习粤语。

◎ 调查员性别

男性或女性。两者既没有规则上的不同点，也不会有任何优缺点。玩家请尊重你的本心选择性别，而不要考虑战术上的问题。当然一些特殊模组和剧本会在特殊历史时期和上流社会上因性别而有所区别对待。

◎ 姓名

你的名字，调查员！请尽管玩弄各种梗以便激发共鸣吧~取名的艺术已经流传了数十年了，符合历史时期的名字就会显得更加合适。

◎ 头像

快，自己画或者扣个图来做调查员的头像。从杂志上扣和从网上扣没区别，但是自绘能够显得更加别

具逼格。不管怎么样，一个头像十分利于区分你我。头像说明很多问题。

3.5 第五步：决定装备

调查员的日日所需取决于信用评级。你的主要所有物，包括房子和汽车，都取决于信用评级。守秘人可以忠告各位玩家调查员需要带着那些东西起始。而剩下的东西就由玩家自行决定，当然购买力要充足。

现金和其他资产

下面这些数字，单位为美元，都意味着某段时期内，调查员的财富。现金快捷便利，而其它资产所代表的财富只有在花时间变卖它们后才更有意义。

◎ 生活水平

信用评级 0：身无分文

连贫穷都够不上的人才能够叫做身无分文。

住所：大概只有睡大街。

旅行：步行，扒车或逃票上火车轮船。

信用评级 1 - 9：贫穷

刚好买得起最廉价的屋顶，每天能够吃到一餐廉价食物。

住所：最最最廉价的出租屋或睡袋旅馆。

旅行：最便宜的公众运输方式。反正只要赶便宜就对了，与之相伴的是不可靠。

信用评级 10 - 49：标准

舒适的生活水平，一日三餐，偶尔下馆子。

住所：普通的家或公寓，并关租赁还是自购。外出住普通的旅馆。

旅行：会使用普通的旅行方式，不会用最高级。在现代来看，大概会有一辆自己的小车。

信用评级 50 - 89：小康

小康级别已经可以享受奢侈品的舒适了。

住所：真材实料的住地，也许会有一些仆人（管家，主妇，清洁工，园丁，等等）。乡下估计还有小别墅。

会住昂贵的宾馆。

旅行：头等舱。会买高档车或同等的交通工具。

信用评级 90 +：富裕

富裕级别就是享受超级奢侈品的时候了。

住所：豪华住所和有着大量仆人的庭院（管家，女仆，洗妇，园丁等等）。乡下和别处有着别墅是定番。住总统套房。

旅行：头等舱。现代社会估摸还会有很多豪车。

没有必要因为调查员的生活水平而花时间详细计算住所、饮食和交通。如果调查员想要进行有意义的购买，请看下面的表。

信用评级 99：豪富

与富裕差不多，但钱已经只是一个代号了。你将是世界上最富有的人。

下面对照表上面是根据调查员的信用评级来决定调查员的可用现金、其它资产和消费水平。

注意：

现金：不一定要揣在身上。守秘人可以让现金被保管在某些地方。例如，调查员在国外旅游，他们既可以将现金揣在腰包里，也可以随时在需要时让朋友在家里打钱过来。该项可能在调查员被绑架或丢失道具时有所影响。

消费水平：这只是一个主观上的展示调查员消费水平的数值，并没有详细记录，也不需要记录。角色可以花费至多等于消费水平所列的金钱，而无需支出现金。理论上调查员每天都可以花费低于消费水平的金钱，但实际上你只能偶尔如此——如果守秘人认为玩家太过依赖消费水平大手大脚，那就可以强制让他花掉一些其他资产。游戏进行中，没人想追查每一块钱的去留的。

其他资产：其他资产是调查员在游戏开始时拥有的所有东西，所列金额就是这些东西的总价钱。玩家请记住你的其他资产数额，并决定每一块钱要花在了哪，大部分是地产和装备，或者丢进商业投资中。所有物标准列表包含在生活水平（见上）的方方面面。如果你的生活水平里包含有房子和汽车，那么它们就是你其他资产的一部分。

表II：现金和其他资产

1920 s：

生活水平	信用评级	现金	其它资产	消费水平
身无分文	0 或更低	\$0.5	没有	\$0.5
贫穷	1-9	\$1-9 CR × 1	\$10-90 CR × 10	\$2
标准	10-49	\$20-98 CR × 2	\$500-2450 CR × 50	\$10
小康	50-89	\$250-445 CR × 5	\$25000-44500 CR × 500	\$50
富裕	90-98	\$1800-1960 CR × 20	\$180000-196000 CR × 2000	\$250
富豪	99	\$50000	\$5M+	\$5000

现代：

生活水平	信用评级	现金	其它资产	消费水平
身无分文	0 或更低	\$10	没有	\$10
贫穷	1-9	\$20-180 CR × 20	\$200-1800 CR × 200	\$40
标准	10-49	\$400-1960 CR × 40	\$10000-49000 CR × 1000	\$200
小康	50-89	\$5000-8900 CR × 100	\$500000-890000 CR × 10000	\$1000
富裕	90-98	\$36000-39200 CR × 400	\$3.6M-3.92M CR × 40000	\$5000
富豪	99	\$1M	\$100M+	\$100000

装备

最后一步写下你最重要的物品、武器和装备。不用写下你调查员所拥有的每一件物品——写出值得注明的物品就够。在很多团里，初始调查员没有任何特别的或必须注明的装备——比起一开始就摆出所有异质物在你的物品栏里，随着游戏进程慢慢发掘出你的特有物更为有趣。符合你生活水平的物品并不需要花钱——你已经拥有它们了。

就算你的调查员没有携带武器，你也能使用它

们。当你的调查员卷入战斗时，你也许曾在农场摆弄过刀子和枪。少数人在特殊时期甚至是武器专家，但大多数人也应该熟识各种武器。除了像士兵之类的职业以外，其它职业想要点格斗和射击技能基本都要靠兴趣技能点。

装备列表在另外一章里。

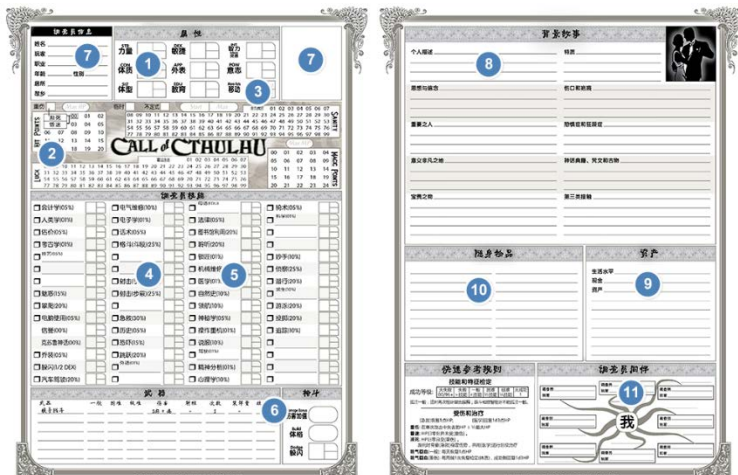
3.6 快速参考：创建调查员

1、决定属性

投掷 3D6 并乘 5 来决定角色的 STR、CON、DEX、APP 和 POW。投掷 2D6+6 并乘 5 来决定 SIZ、INT 与 EDU 属性。在将这些结果写到角色卡上之前，先确定调查员的年龄，以此进行调整：

- ⑨ 15-19：从 STR 与 SIZ 中减少合计 5 点属性，减少 5 点教育。决定幸运时投掷两次并取较高结果。
- ⑨ 20-39：对教育进行一次增强检定。
- ⑨ 40-49：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 5 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 5 点 APP。对 EDU 进行两次增强检定。
- ⑨ 50-59：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 10 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 10 点 APP。对 EDU 进行三次增强检定。
- ⑨ 60-69：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 20 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 15 点 APP。对 EDU 进行四次增强检定。
- ⑨ 70-79：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 40 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 20 点 APP。对 EDU 进行四次增强检定。
- ⑨ 80-89：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 80 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 25 点 APP。对 EDU 进行四次增强检定。

EDU 增强检定：投掷 1D100，如果结果大于角色现有的 EDU，那么在 EDU 上增加 1D10 点（EDU 不能大于 99）。



2、衍生属性

理智值与 POW 属性相等。

魔法值与 POW 的五分之一值相等。

投掷 3D6 乘 5 决定幸运值。

生命值与 SIZ+CON 的十分之一值相等（小数点后省去）。

3、决定移动速度

DEX 与 STR 皆小于 SIZ: MOV 7

DEX 或 STR 其中之一等于或大于 SIZ, 或皆等于 SIZ: MOV 8

STR 与 DEX 皆大于 SIZ: MOV 9

年龄在 40-49 岁之间: MOV 减少 1

年龄在 50-59 岁之间: MOV 减少 2

年龄在 60-69 岁之间: MOV 减少 3

年龄在 70-79 岁之间: MOV 减少 4

年龄在 80-89 岁之间: MOV 减少 5

4、决定职业与分配技能点

选择一个职业（见第三章 P40、41），注意其职业技能与信用评级。使用职业给出的关键属性计算职业技能点，并将这些点数分配给职业技能。不要忘记将点数分配给信用评级。将点数添加在每项技能后面给出的基础成功率上。关于每项技能的信息可在第四章找到。

5、个人兴趣技能

使用 INT 乘 2 计算出个人兴趣技能点。将这些点数分配给任意技能来完善调查员（不要忘记在适当的时候给格斗与火器技能分配点数）。

徒手搏斗的技能值取决于调查员的格斗（斗殴）技能。

没有分配的技能点数不会保留！

6、战斗数值

使用 STR+SIZ 的结果来决定伤害加成与体格：

STR+SIZ	伤害加成	体格
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1d4	1
165-204	+1d6	2
205-284*	+2d6	3
285-364	+3d6	4
365-444	+4d6	5
445-524	+5d6	6

*此后合计值每超过一个 80，就+1d6 伤害加成与+1 体型，不足 80 的按照 80 算。

7、添加背景与肖像

给你的调查员一个姓名，并填写角色卡上的年龄、性别、职业、居住地与出生地。

角色卡上的大空白栏用于调查员的肖像。

8、创作一个背景故事

思考一下你的调查员，然后简单地填写一下这几个条目中的三到六个：个人标签、思想/信念、重要的人、意义非凡之地、宝贵之物、特点。不必填写所有的条目，但你填写得越完整，你的调查员角色就越鲜活。你可以使用 P42 页的表格来寻求灵感。用下划线或星号标注一个条目来表明这是你的调查员的关键背景连接（Key Background Connection）。

在游戏过程中，你应当持续更新并填入你角色的其他背景条目。

9、决定资产

在表格：现金与其他资产中查阅你的调查员的信用评级来决定他的消费级别、现金与其他资产。

10、物品与装备

在角色卡的这一栏中填入你的调查员持有的任何重要的物品、武器与装备。你应当考虑加入调查员根据他的职业通常会携带的有用的物品。如果你无法确定，那么你可以询问你的守秘人。

装备列表位于 396 页。

武器列表位于 401 页。（他们都在附录中）

11、你的调查员同伴

写下其他调查员与其玩家的姓名来随时提醒你哪位是哪位。还可以在每个人物后用一两个简短的词语描述他们的职业与性格。

3.7 创建调查员的其它选项

本章最后的部分拓展了创建调查员属性之类东西的方法和选择。它们大多都是可选方案，不同的团也许适用不同的方案。有人喜欢全随机，有人喜欢变换一下属性值的位置，比如将一个更好的属性值放在自己心仪的属性上，来获得更好的人物构建。

下面是数个我们给出的可选房规方案。请守秘人考虑好并与团员商量要不要使用它们。

方案一：重复开始

若你对骰出的属性值不爽，你可以推翻所有出目重新开始骰。一般来说在有三个或更多属性值低于 50 时，守秘人会允许你重骰的。

方案二：修改低骰子

若你骰属性时有过多的小骰子（比如三个或更多骰子在 10 以下），你可以额外骰 1 个 1d6，将出目分配在这些小骰子上面。以上操作都在 X5 之前进行。

方案三：自由选择同位置属性如何分配

骰 5 次 3d6，3 次 2d6 + 6。然后将出目全部

x 5。

由你自行将骰出的 8 个数值分配在 8 个属性上（记住同位置）。除非守秘人允许，不然智力和体型不能在 40 以下。

方案四：购点制买属性

将 460 点属性分配在 8 个属性上（属性限制为 15 到 90）。除非守秘人允许，不然智力和体型不能在 40 以下。没有属性可以在 15 以下。

方案五：快速开桌方案

该方案适合大家想要立刻掏枪上马开桌的时候。

·将 40、50、50、50、60、60、70、80 分配在属性上。

·决定年龄，进行教育调整

·算出伤害加值和体格

·算出生命值（体质 + 体型除以 10）和幸运（3D6 x 5）

·选择职业和 8 个职业技能

·将 8 个职业技能和信用评级分别分配以下数额：1 项 70%，2 项 60%，3 项 50% 和 3 项 40%（直接假定这些技能就是这个数值，忽略掉技能初始值）。如果所选职业的最高信用评级低于 40%，那么选择一个合适的信用评级点数，然后将多余的点数分配到别处。

·选择 4 个非本职技能，将它们在基础值上各增加 20%。

·直接骰背景描述，详细说明以后再说。

·开始玩。

·边玩边写半值和五分之一值。

·在需要的时候或闲暇时在算钱。

方案六：触摸人类极限

你注意到人类属性的满值为 99，但骰子只能让你的属性点到 90。若你真想成为超人调查员，骰一个额外的 1D10，将出目添加到属性上。像这样，D10 骰出 9 的玩家就可以成为智力 99 的调查员啦。

可选规则：给技能等级安个保险

本版里高技能等级并不会很败坏平衡了，因为我们引入了半值和五分之一值的高难度挑战。像一个99%格斗技能的人都可能被闪避和反击（并别提100必败）。

如果你实在担心高技能等级会影响游戏内容，那么在建卡的时候安一个保险就是，一般是75%。

[半值和五分之一值速查表](#)见附录。

哈维的角色卡(1920s)

姓名：哈维·沃尔特

玩家：(空)

职业：记者

年龄：42

性别：男性

住地：纽约

故乡：波士顿

——属性——

STR 20/10/4

CON 70/35/14

SIZ 80/40/16

DEX 55/27/11

APP 80/40/16

INT(idea) 85/42/17

POW 45/22/9

EDU 84/42/16

MOV 6

生命：当前 15；最大值 15

理智：45；起始值 45

幸运：45

魔法：9；最大值 9

——调查员技能——

考古学：80/40/16

艺术/手艺(摄影)：25/12/5

信用：41/20/8

闪避：27/13/5

格斗(斗殴)：25/12/5

其他语言(拉丁语)：66/33/13

母语：84/42/16

法律：62/31/12

图书馆使用：55/27/11

聆听：45/22/9

神秘学：30/15/6

说服：30/16/6

驾驶(飞行器)：50/25/10

精神分析：65/32/13

——武器——

空手战斗 25/12/5 伤害 1d3+db - 1次 --

——战斗——

伤害加值：无

体格(Build)：0

躲闪：27/13/5

【角色卡背面】

——背景故事——

个人描述：英俊，衣着得体，略显富态。

思想与信念：相信命运。会寻找预示与征兆。

重要之人：西奥多叔叔，激发起哈维对考古学的爱好之人。西奥多因自己的执念陷入疯狂，而哈维会证明自己比他更优秀。

意义非凡之地：家中二楼的书房。

宝贵之物：曾属于叔叔的古代文物，现存于哈维的书房中。

特质：有女人缘

伤口和疤痕：(空)

恐惧症和狂躁症：(空)

神话典籍、咒文和古物：(空)

第三类接触：(空)

——道具——

笔记本和钢笔、照相机

——资产——

消费水平：一般(\$10)

现金：\$82

资产：\$2050、出租公寓

