

第九章 魔法

译/七宫涟

“你知道吗？爱因斯坦错了，某些物体和力量能以比光速更快的速度运动。通过某些合适的协助我有可能可以在时间中上下旅行，并且亲眼目睹和触碰遥远过去和未来新纪元的地球。你无法想象这些生物将科学发展到了一个怎样的程度。它们能够对那些活着的生物的思想 and 身体做任何事情！”

——H·P·洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》，竹子译

克苏鲁神话的魔法源自深不可测、人类理解能力所不能及的外星智慧。它也许是科技的顶点，却被愚痴的人类解释成“魔法”。可以肯定的是，深入研究这些东西的人很少能全身而退——他们通常都越变越坏！操控时间和空间并不是件轻松的事情，调查员涉足那些不应接触的东西，就可能会造成严重的后果。

神话魔法变化多端，H·P·洛夫克拉夫特也没有对它进行严格定义；每次魔法出现的时候，它都会为剧情服务，而不太会符合什么一致的统一结构。但是我们仍然可以做出一些概括。神话魔法的范围比较稳定，其重心是对骇人存在危机四伏的召唤、对敌对力量铤而走险的操作。法术必须正规地施放，一个词、一个手势的错误轻则让法术中断，重则让它变成可怕的错误法术。

能快速施放的神话法术寥寥无几，很多法术都需要苛刻的条件，外加冗长的仪式和祭礼。每个法术都要学习并掌握，往往需要调查员埋在神秘的手稿和古老的典籍中花掉许多时间。邪教徒和巫师可能会从同伴那里学来一些法术，甚至会学和克苏鲁神话的黑暗神祇进行可憎的交流，后者则赐予他们魔法幻象、知识和法术；对调查员来说，这种情况很罕见。想要找到魔法学习捷径的调查员更可能会头脑崩溃、理智倾覆，最后只能找到一张通向疯人院的单程票。

施放魔法必须慎而又慎，因为施法者最初往往不知道其代价和效果。对于调查员来说，神话魔法可能会变成危险的陷阱，使用它的调查员会损失理智点数，增加克苏鲁神话知识——变得更像那些他们想要打败的人。神话魔法迷惘、冲击、惑乱、衰弱着它的人类实践者。人类并不应当知晓这些东西，如果接触过久，使用魔法时精神和现实的巨大矛盾就会把人逼

疯。

调查员通常从外部来源经历魔法，如成为法术的目标，或者目击其他人施放魔法的效果。调查员极少成为魔法师，因为他通常在了解必要的知识和技能之前就发了狂。

调查员不管能通过了解克苏鲁神话的魔法得到多少，都要在尝试使用它的时候付出不少。游玩出版模组时学到的法术可能只在一场冒险中才有用。因此，尽管所有玩家都允许学习本章，但只有 KP 在策划冒险和创造合适又恼人的对手时，才会受益良多。

本章概要

本章叙述了法术和克苏鲁魔法的魔法书——如何学习法术、如何施放法术，还有（看）古代典籍中包含的黑暗知识。还会讨论神秘学对抗魔法，记述提高 POW 属性的方法。

本章不包含具体的法术。神话法术可以在第十二章：魔法表中找到。

什么是魔法？

阿卜杜·阿尔哈兹雷德所著的那本令人恐惧的《死灵之书》，还有残缺不全的《伊波恩之书》以及冯·容兹编写的那本被查禁的《无名祭祀书》已经向吉尔曼暗示了某些可怖的秘密。而吉尔曼更将这些暗示与他所学习的那些用来描述空间性质以及已知与未知维度间相互联系的抽象数学公式系在了一起。

——H·P·洛夫克拉夫特，《魔女屋中之梦》 译：竹子

第一次世界大战之后，天文学家证实了：即便是容易观测到的、我们周围三四万光年之远的范围之中

的恒星，也不过是浩瀚宇宙中的一个小角落而已。和天文学家以前一直认为的不同，星系也不止银河系一个，而是数以亿计；绝大多数星系过于黯淡遥远，以至于以前人们对星云的本质争论了很久却无法解决。岛宇宙——现在我们叫它星系——这个概念成了重磅炸弹。在1920年代，人类对无垠宇宙尺度的认知增长了几个数量级。

这些发现横空出世时，洛夫克拉夫特也在写作；他逐渐发展出一套结合这些新发现的神话背景，并借用爱因斯坦和普朗克使之增色。似乎在他的思考中，这些新“宇宙”，实际是“岛”——它们的不同也包括自然法则的不同。被数亿光年的遥远距离分隔，生命的形式都可能极其不同。这些“岛”之间也会快速产生黎曼几何的联系，位于或者连接到其他维度的空间。

在这个宇宙的宇宙里，克苏鲁神话魔法是大一统法则。魔法无处不在。它塑造、定义着更伟大的真实；它是自然法则的终极表现，是外神意志的具现，是时间、空间和物质的仲裁者。

比较而言，地球的科技和宗教似乎毫无用处。显然，我们懂的东西远比我们自认为懂的要少得多。我们的知识是否有缺陷，我们又是如何相信它的呢？也许我们的灵魂、我们的数学方程式当中，缺少了一些东西，阻止我们接触终极的知识和启示。神话击溃的则是人类的自负。

9.1 神话典籍

那本摊开来的书平躺在我俩之间，而那张照片则令人厌恶地向上瞪看。当那位老头含糊地说出「制造出更多的血和肉」时，我听到一个细微的飞溅声，然后有某个东西出现在这张摊开的泛黄书页上。我想到的是雨水和屋顶的漏洞，然而雨水的颜色不应该是红色的啊！

——H·P·洛夫克拉夫特，《屋中画》译：竹子

在洛夫克拉夫特的小说当中，主角通常是找到书面的指引，并通过它学习到神话魔法的知识。洛夫克拉夫特和周围作家描述的这些神秘书卷，体现着克苏鲁神话对理智的侵袭。特别是，这些古老的手稿和被查禁的印刷品包含了接近旧日支配者和外神的秘诀（或者回馈！），这在经典故事《敦威治的恐怖》当中

有着翔实生动的描述。至少，这些作品暗中指明了如何赶走、驱逐这些骇人的存在。

即使是认真书写、且专门为教学而设计的课本，要学懂也是需要时间的。学习那些晦涩、特异、困难无穷的神话书卷需要更多的时间和投入。这些发霉厚书的字迹一般都很潦草，其抄录者的理智则早已被自己的实验、尝试和猜想搞得精光。这些书里没有现代学术的组织形式。没有索引、没有术语表、没有目录也没有审慎的定义。书里恐怕没有编排好的页码、章节、段落、断句，甚至连词语间隔都没有。有些典籍相比之下描述成疯子的胡言乱语还更恰当些——但是对于黑暗知识的追求者来说，这些文本当中藏有奇妙的洞见和力量。

许多手稿甚至不是用已知的文字写成的——有些是比人类更古老的文字，记录着早已失落的语言；另一些则用神秘学密码写就，意在阻碍女巫搜捕者和宗教法庭，而现在当潜在的读者想要思考书中隐匿的不祥预兆时，他们必须破解这些密码。

即使巫师会为熟悉秘法和神秘学的人编写书籍，这些书也是面向内行和邪教徒的，不是外行能看懂的。怪异的术语和概念可能会不加注直接写出，有价值的注释则是被一代又一代的书主留下的，很可能每段的语言都不同、目的也迥异，有些也会覆写在错误上。

许多神话典籍年代久远，必须小心使用。有些特别脆弱，阅读者必须戴上薄手套，用包上垫料的镊子去翻阅，否则极易化为碎屑。有些流言说，某些魔法书不只是书皮包书页这么简单；它们是“活的”东西，专门向粗心的人散播邪恶的污秽，比如直接通向外神恐怖的通道。

只有现代才有足够的技术来制作快速又准确的副本。

阅读魔法书

打开一本神话典籍是危险的事情。它是由经历过神话的人撰写的，而且，如果阅读者成功理解了书中的内容，魔法书就变成了与克苏鲁神话的异界恐怖沟通的管道。打开魔法书的封面，如同为熊熊燃烧的房间打开大门。人类的精神会被神话知识隐喻性地“烧

掉”，试图理解这些资料本身就会让阅读者身心俱损。一些次级典籍可能只是小火苗，但有些书，像可怖的《死灵之书》，则是狂怒的炼狱之焰。

当调查员能够获得魔法书时，KP 需要描述这本书的封面和外观。阅读者会很快明白他是否懂得这本书使用的文字。在识别和阅读外语文献时，参考「语言（外语）」技能（RB66）。如果书上的文字调查员不认识，那么必须寻求翻译。KP 需要决定哪些内容会被翻译，以及速度和准确率。如果这种文字是未知的或者失落已久，那么调查员必须提出一个 KP 认同的方案，否则这本书就只能难住他们了。

泛读

下一步，在看过封面、读过标题（假如它有能读懂的标题的话）和确认所用语言之后，就是进行泛读的步骤了。继续上面的比喻，此时调查员就暴露在房间里的火焰当中了。泛读可以很迅速，表示阅读者只是浏览了一遍全书，对书中的内容有了一点了解，或者是对全书的一次通读。泛读的时间可以由 KP 自行决定；可以是几分钟、几小时、几天或者几星期，取决于 KP 对故事情节的设计。

KP 决定是否需要阅读检定；如果有人在对应的语言上拥有一些技能的话，KP 也可以选择让他自动成功。

进行阅读检定时，玩家做一次对应语言的 D100 技能检定。KP 根据魔法书的年代、形式和保存状况（参考第十一章：神话典籍，RB237-239），决定检定的难度等级。

- ⑨ 上世纪印刷的、品相良好的魔法书，难度等级是普通。
- ⑨ 手抄的魔法书、尤其是古书，可能会是困难难度。
- ⑨ 最有挑战性的古老糟朽的魔法书，既有印刷内容，又有手写的注解；这种书籍是极难难度。

如果调查员在阅读检定中失败，他可能对书中内容略知端倪，但无法理解；不会损失理智值，也不会增长克苏鲁神话技能。玩家可能会孤注一掷，但必须做出合理解释，比如通宵苦读或者用参考书辅助学习。在考虑孤注一掷失败的后果时，KP 应发挥创造

力，可以包含理智值损失。如果时间宽裕，他们可以继续阅读，不需孤注一掷。下次进行阅读检定的时机由 KP 裁量（可以是每星期一次）。

第十一章：神话典籍中列出了每本魔法书的「克苏鲁神话」技能增长和理智值损失。每本书都有两个值：CMI（Cthulhu Mythos Initial，克苏鲁神话泛读值），表示泛读时获得的「克苏鲁神话」点数；和 CMF（Cthulhu Mythos Full，克苏鲁神话精读值），表示完整精读魔法书获得的点数。

当调查员进行完泛读后，KP 应当奖励他们克苏鲁神话泛读值（CMI）。阅读者自动失去此书对应的理智值（无需进行理智检定）——不信者的理智值不减少（参考“成为相信者”，RB179）。

除了增长克苏鲁神话技能和损失理智值以外，阅读者还可以通过泛读了解全书的内容，以及它可能包括哪些法术。他还能搞清楚自己花多长时间才能完成对本书的精读（见下）。

哈维得到了《伊波恩之书》……

《伊波恩之书》：理智损失 2D4。克苏鲁神话 +3%/+8%，精读 32 周。神话等级 33%。

KP 认为哈维对这本书的阅读是次要剧情，他并不需要快速地完成泛读，所以对玩家表示泛读需要几天的时间。

哈维开始在他的家里阅读此书，并在一段长途火车旅行中继续阅读。这时 KP 觉得哈维已经阅读有一段时间，可以理解书中的一些内容了；这段火车旅行是进行阅读检定的戏剧性的场景。因为书本有残缺而且翻译也不完全，阅读检定是难度等级。哈维的玩家通过了检定，得到+3%「克苏鲁神话」知识作为奖励（魔法书的 CMI——克苏鲁神话泛读值），哈维的最大理智值减少相应的值。玩家也被告知了书中包含的一些法术。她投掷 2D4，哈维损失了 6 点理智值。这超过了临时疯狂 5 点的触发条件，他须通过智力检定；玩家通过了。KP 决定哈维开始精神错乱，拉动紧急停车索(emergency stop cable)，从车里跳了出来，跑进了黑夜当中。不过 KP 隐瞒了这些信息，只告诉玩家，黎明时分，哈维在玉米地里醒了过来，衣服上沾满泥巴，还裂着口子。他身边的《伊波恩之书》变得破破

烂烂，残缺的书页散落在田野里。哈维获得了“铁道恐惧症”——对火车、铁轨和火车旅行的恐惧。

精读

这之中也有他所读过的篇章——一份为人不齿的《死灵之书》的拉丁文本；邪恶至极的《伊波恩之书》；德雷特伯爵的恶书《食尸鬼教团》；冯·容兹的《不可名状的教团》；老路德维希·蒲林的那本骇人听闻的《蠕虫之秘密》。剩下的就是对他而言也是只闻其名甚至闻所未闻的书籍了，诸如《纳克特抄本》和《迪詹之书》。还有一卷书，已经破碎不堪，可读部分所写的文字完全无法辨认，但他却看明白了其中所使用的几个神秘学符号和用图，不禁胆寒。

——H·P·洛夫克拉夫特，《夜魔》译：

Annshark01. 专名有修正

对神话典籍的精读表示理解性的阅读，就和学习学术著作和宗教信徒研究神圣文本时会做的事情一样。它可能包括反复阅读、比较阅读、参考文献、记录笔记等等。不需要阅读检定；如果需要进行检定的话，它应当在泛读阶段就检定完毕。

这种学习会花费数月之久。在这样一段时间的学习结束之后，阅读者需要掷骰决定魔法书对应的理智损失（如果是相信者的话；参考 179 页）。此时，要将魔法书的神话等级与阅读者的克苏鲁神话知识相比较。若阅读者的「克苏鲁神话」技能值低于魔法书的神话等级，他可以得到相当于克苏鲁神话精读值（CMF）的「克苏鲁神话」技能值。如果阅读者的「克苏鲁神话」技能值在魔法书的神话等级以上，他们只能得到相当于克苏鲁神话泛读值（CMI）的「克苏鲁神话」技能值。

还可以进行后续的精读阶段，不同点在于每次学习消耗的时间都是前一次的一倍（所有阅读时间加倍）。「克苏鲁神话」技能增长和理智值损失的处理不变。这样的话，一本书可以不断地重复研究很多年，每次研究的时间都越来越长，最后的回报也越来越少。

在神话典籍的简介中（参考第十一章：可怖的传说书籍），典籍的阅读时间以星期为单位。KP 不应该受这些数字约束，可以酌情缩短或延长。和热情高涨却

缺乏教养的记者相比，拥有合适语言天赋的杰出学者读书会更快。学习的时间可以不是连续的整日、整周甚至整月。注意对于魔法书的后续学习，精读时间都是加倍的且不可以缩短。

同一时段只能学习一本魔法书。

经过一个小时的仔细搜寻，哈维在玉米地里重新找齐整理好了《伊波恩之书》。随后他在了解了需要的时间（大约 32 周）以后，决定对《伊波恩之书》进行精读。在这段时间结束时，哈维的玩家发现哈维的「克苏鲁神话」知识还比这本书 33% 的神话等级低不少，所以他获得了 +8% 克苏鲁神话精读值（CMF）。哈维的玩家在泛读的时候已经做过了阅读检定，所以这里不必再做。但是她必须再次投掷理智值损失（2D4），这次只损失了 3 点。

如果哈维愿意的话，他可以更加深入地学习《伊波恩之书》，但是这次学习要花费双倍的时间（64 周），学习结束后他将再失去 2D4 点理智值，并且获得 +8% 「克苏鲁神话」技能（如果他的克苏鲁神话技能值仍然小于魔法书的神话等级）。第三次精读需要花费哈维 128 周（差不多两年半）。

神话等级——用魔法书作参考

当完成了一本魔法书的精读之后，它的神话等级数据也能表示它作为神话参考文献的有用程度。这些典籍中可能记载了某些特别的神话知识（比如钻地魔虫需要多长时间才成熟、伊·戈罗纳克在哪里等待着复苏等），可能对调查员的当前状况和正在进行的研究有用。

若想研究特定的一条神话知识，调查员消耗游戏中 1D4 个小时通读全书，玩家随后投掷 1D100；若结果在魔法书的神话等级以下，调查员即可找到此知识或者暗示（KP 表述信息时，可以任意决定是清晰还是模糊）。若失败，则书中未记载相关信息，或者调查员无法找到信息。使用书的人可能会记录下书里有什么和没有什么。

其他技能的提升

对魔法书进行精读除了会提升「克苏鲁神话」技

能，还可能提升其他技能。在每次精读结束时，阅读者自动获得书籍所用语言的技能提升标记。这样，在下次幕间成长阶段时，他们可以正常提升这些语言技能（RB94）。KP 还应该决定某些魔法书会不会对阅读者有额外的益处。增长应当限制在每个技能增长 1D6 到 1D10，或者直接以提升标记的形式奖励给阅读者，在下次幕间成长阶段来检定。可以通过阅读神话典籍而提升的技能包括（但不限于）：历史、考古学、人类学、神秘学、天文学等科学分项，如化学、生物学、物理等。

神秘学书籍

处理神话典籍信息时用到的概念，对非神话书籍也适用。顾名思义，读完神秘学书籍以后可以获得神秘学技能的点数。神秘学书籍不包含提升克苏鲁神话的内容——不然它就可以分类到神话典籍当中去了。有些神秘学书籍中还可能包含对非神话魔法的讨论（参考非神话魔法，RB180），以及法术的指导。如果书中的内容有需要的话，阅读神秘学书籍需要损失理智值。

9.2 使用魔法

伊本·斯查卡巴奥说过的话很明智：没有巫师长眠于其中的坟墓是幸福的，巫师尽数化为灰烬的城市，其夜晚亦是幸福的。

——H·P·洛夫克拉夫特《魔宴》

增长克苏鲁神话技能可以增长学生的视野，但精神储备也会随之剥蚀（最大理智值会减少）。不过，学习神话知识也可以让学者以特殊的方式改变现实。这些“数据包”会组织成法术。它需要激活，在游戏中我们用魔法值去衡量它。

魔法值(Magic Points, MP)

（大多数情况下）施法时必须消耗魔法值，激活造物、为魔法通道充能等同样需要。调查员在游戏初始的魔法值等于他 POW 的五分之一；但是邪教徒和强大的巫师常常会拥有更多的魔法值来消耗。

当一个人的魔法值消耗殆尽之后，所有超出的消

耗都直接扣减耐久值。所有这样的耐久值损失都会表现为 KP 指定类型的物理伤害——比如身体的疼痛和伤口，皮肤上起泡，或者七窍流血等等。

消耗魔法值或者 POW 值只是在消耗施法者的意志。这样做可能会造成喜悦和悔恨相混合的感觉、灵魂麻木的感觉，或者根本察觉不到。施法者的能量本质会连接到法术的施放当中去。

有些魔法攻击会强行从目标身上榨取魔法值或者 POW。这种情况下，损失可以描述成痛苦、头痛或者其他的小症状。被迫失去 10 点 POW 的感觉比失去同样数量魔法值的感觉要强烈。

如果魔法值已经归零，调查员再减少魔法值时，要从耐久值中扣除（一比一）。

魔法值的回复是自然过程，每小时回复 1 点（100POW 以上的每小时回复 2 点，200POW 以上的回复 3 点，以此类推）。角色不能通过自然回复自己的魔法值超过其 POW 的五分之一。

溢出到耐久值的魔法值消耗遵从伤害和医疗的规则。耐久值回复和魔法值回复可以同时进行。

假使角色获得了多于他 POW 五分之一的魔法值，他可以消耗这些魔法值，但多出的魔法值不可回复。

学习法术

我们挑选了一些游戏中的法术，按字母顺序排列在第十二章：法术当中。

学习神话魔法不消耗理智值，但施放是需要的。

任何人都可以学习法术。人们最不该学的就是神话，因为神话知识的增长总是会把角色拉得离疯狂越来越远，最近疯狂和神话就占领了智商的高地。但有时情势所迫，不得已而为之。

神话知识可以通过三种方式获得，分别列在下面。从书中学得是最一般的方式。

从神话魔法书中学习法术

在调查员完成魔法泛读以后，KP 会指出并用一两句话叙述法术的存在，以表明此书包含法术。KP 不要使用法术的规则书名称，但可以换种描述方式，诸如“于虚空中生出一有翼巨兽，便挤占吾工作之处”(Brought forth a Great Winged Beast from ye

void which did sore crowde my place of busyness), 而不是使用过于精确而乏味的“拜亚基召唤术”。同样地, 起名“无止境的恐怖”, 就比恐惧注入术更可靠。第十二章: 法术当中列出了一些推荐的法术别名。

学习魔法书中的法术, 要求调查员至少对此书进行过泛读。调查员选择要学习的法术。学习法术消耗的时间可能是几小时、几天、几周甚至几个月(一般是 2D6 周, 但由 KP 裁定)。类似于阅读神话典籍, 如果方便的话魔法的学习也可以开始、中止再开始。通常在这个时候会要求进行一次检定; 但是根据模组, KP 也可以选择自动成功。

若非自动成功, 玩家须进行一次困难难度的 INT 检定来学习本法术。若玩家检定失败, 调查员将不能学到法术。玩家可能会孤注一骰, 但必须给出合理解释; 比如调查员可能会在闭关学习, 不学会不出来见人。在考虑孤注一骰失败的后果时, KP 应发挥创造力, 可以包含理智值损失和怪异的魔法效果——根据调查员和他们的环境来考虑。如果时间宽裕, 他们可以继续学习法术, 不需孤注一骰。下次进行 INT 检定的时机由 KP 裁量(可以是每两周一次)。

从他人处学习法术

角色在学会一个法术以后可以将它教给别人。一对一的教学比一个人从书里学习要快, 一个法术通常一星期以内就能学会(1D8 天)。规则和从书中学习法术相同, 记住进度会变快。

从神话存在处学习法术

如有需要, 智慧神话生物可能会提供详细记载法术的书籍或卷轴。更典型的情况是, 神话存在通过梦境和幻象的方式传授这些知识; 每次经历都令人烦厌不安, 啃蚀着角色的理智和意志。根据故事需要, 这个过程可长可短。神话存在可能通过心灵感应直接向角色的头脑里灌输完整的法术, 但这样强效的经历也可能直接把角色送进疯人院——KP 应当决定理智值的损失(建议最少 1D6 点)。

当这个过程结束以后, KP 可以要求目标进行一次 INT 检定, 保留本法术的知识。若失败, 传授过程要重新开始。

调查员极少以这种方式获得信息; 但是邪教徒常常这么做。

施放法术

我们绝对无权把这种力量从外面的世界召唤过来, 只有那些最邪恶邪教里最邪恶的人才会去这么做。

——H·P·洛夫克拉夫特, 《敦威治的恐怖》译: 竹子

使用克苏鲁神话的力量会导致理智值的损失, 数量依法术而不同。如果某些可怕的生物因响应法术而出现, 目击它们还会消耗更多的理智值。没有理智值不会阻止法术的施放——不然邪教徒可以回家睡觉了。

噶, 几乎所有的法术和许多魔法造物还需要消耗魔法值, 不然的话, 法术不能施放, 什么也不会发生。

某些法术也可能消耗物理的成分。这些成分可能是反复使用的; 比如召唤“不可直呼名讳者”需要的巨石(RB248, 哈斯塔召唤术)。其他成分可能会在法术过程中消耗掉, 比如喝掉黄金蜂蜜酒。

施法需要的时间也是可变的——它可以即时生效, 或者需要游戏中的几秒、一分钟、一星期、甚至更长。

施法者必须知晓法术, 并用威严的语调背诵那些可能繁复冗长的颂歌或仪式。由于手势可能在吟唱时非常重要, 施法者通常必须要有完全的行动自由。

当一名角色新学到了一个法术, 尝试首次施放时, 他需要做一次施法检定。只要这个法术成功施放了(甚至是进行了孤注一骰), 以后的使用中不再需要施法检定; NPC 和怪物无需进行施法检定。

首次施放一个法术需要进行困难 POW 检定。若施法检定成功, 参考法术的描述给出效果。如果施法检定失败, 什么也不发生。

在施法检定失败之后, 角色有一次机会决定要不要尝试再次施放此法术(再一次付出法术消耗)——或者立即施放, 或者将来任何时候施放——如果这样做的话, 要进行孤注一骰。

如果孤注一骰成功，法术正常生效，不会产生负面效果。如果施法孤注一骰失败，那么法术也会正常生效，但是施法者会产生严重的后果。最终，法术总是能正确施放——施法检定用来估计施法者在施法过程中受到的伤害，而不是法术施放的成功与否。

唯一的例外情况（除去再也不施放这个法术）是回头从来源处从头重新学习一遍这个法术——通常还需要 2D6 周和一个困难 INT 检定。重新学习法术以后，可能会再进行一次施法检定——这办法比施法孤注一骰要谨慎多了。这也是许多巫师汲汲于延寿续命的原因——错误施放法术，可是通向坟墓的近道！

施法掷骰的孤注一骰失败

施法者必须额外支付此次施法的消耗（魔法值、理智值以及 POW）1D6 倍。所有溢出的魔法值损失将从耐久值中扣除——这在对强力的法术进行孤注一骰时会造成重伤甚至死亡。

对于较弱的法术，KP 应从下列选项增加一个或多个副作用（选择或掷 1D8）。注意，施法者和周围的人都可能受到影响。

- 1: 视野模糊或暂时目盲；
- 2: 凭空出现的尖叫、声响或其他噪音；
- 3: 狂风等大气效应；
- 4: 流血——从施法者、在场的其他人、或者环境中（比如墙）；
- 5: 奇怪的幻象和幻觉；
- 6: 周围的小动物爆炸；
- 7: 硫磺的臭气；
- 8: 意外召唤出了神话怪物。

对于更强的法术（比如，请神的或者消耗 POW 的），副作用会更糟：

- 1: 大地震动，墙体撕裂破碎；
- 2: 惊人的雷鸣和闪电；
- 3: 鲜血从天而降；
- 4: 施法者的手凋零烧毁；
- 5: 施法者不自然地变老（+2D10 岁，应用属性修正，见年龄，RB32）；
- 6: 强大或众多的神话生物出现，攻击所有在场的

人，施法者首当其冲！

7: 施法者和附近所有人都被吸到了遥远的时空中。

8: 意外请出了神话神祇。

马修施放“食尸鬼联络术”的第一次尝试失败了，决定孤注一骰，再试一次。不幸的是，孤注一骰也失败了。马修有 13 点魔法值和 13 点耐久值。

法术的消耗是 1D3 点理智值和 5 点魔法值——因为法术在月光下的坟地施放，KP 将消耗减到了 4 点。马修已经支付了两次消耗：第一次尝试，和决定孤注一骰时（还剩 5 点魔法值）。现在代价增加了。投掷 1D6 乘数的结果是 4，所以马修必须消耗 16 点魔法值（ $4MP \times 4 = 16$ ）和 9 点理智值（4D3），作为神话能量对自己的反噬。

KP 描述道，忽然间一声雷鸣般地巨响，附近的一座墓碑炸开了；马修暴露在飞溅的碎石当中（将规则造成的物理伤害和故事联系起来）。马修必须消耗 16 点魔法值。而剩余的魔法值只有 5 点；消耗殆尽之后尚欠 11 点，必须从自己的耐久值当中扣除。幸运的是，马修的耐久值有 13 点，之前没有受伤。这次伤害使马修的耐久值下降到 2 点。马修在一次伤害中损失了超过一半的耐久值，必须通过 CON 检定避免昏倒。在恢复意识以后，理智值损失可能导致疯狂。KP 在马修的背景条目当中增加了两条内容：一条关于受伤，另一条关于疯狂。

在尘埃落定之后，马修的朋友可能注意到苍白的人形生物，蹲伏在断开墓碑的残余之后。法术生效了（孤注一骰，法术必然成功）——该进行理智检定了！

有法术被施放的证据

法术造成的伤害可能非常明显。如果正在施放法术，恐怕就没有那么明显的表现了。如果发现的话，人们可能发现古怪的手势、身体动作，或者注意到奇特的物品或者法术必需的成分。对他们来说这些效果马上将建立神话魔法的气氛，所以 KP 要让效果保持低调。但是，效果的范围很广泛，从悠远的丑恶咆哮、团团火焰、束束电光、暗淡的灵气、五彩的极

光；到呼啸的疾风、倒竖的寒毛、电离的空气、刺痛的感觉、硫磺的臭味、动物的嘶吼嗥叫、咕哝的声响、吓人的呻吟，或者任何 KP 认为恰当的东西。

施法被打断

如果施法者在施法过程中专注被明显打断（例如被物理冲击或中弹），施法会中断。KP 在考虑会发生什么事的时候，可能参考施法检定孤注一骰失败后果的表格（见上页）。施法失败的施法者仍需支付理智值和魔法值消耗。

9.3 成为相信者

总之，就冷原来说，不论它在哪个时空游荡，都不会是一个我愿意靠近的地方，所以我也不会喜欢这样一个相类似的世界，一个曾孕育出莱克所提到的那些无法归类的远古怪物的世界。在这一刻，我开始后悔曾读过那令人嫌恶的《死灵之书》，或是与大学里那位博学得甚至有些令人不快的民俗学者威尔马斯谈论太多这些东西。

——H·P·洛夫克拉夫特《疯狂山脉》译：竹子

那些有直接接触深潜者、食尸鬼经历的调查员，除了相信克苏鲁神话来自宇宙的恐怖以外别无选择。但是，如果他们在宽敞明亮又安全的公寓房间里阅读《尸食教典仪》，很可能不会考虑这么多，而认为它不过是一部幻想作品。不相信神话是玩家的特权，但是也要冒很大的风险。

不管阅读者是否相信书中的内容，他都掌握了书中的知识。如果角色选择不相信自己读的东西，那么调查员阅读此书获得的知识仍然加到「克苏鲁神话」技能当中，最大理智值减少相同的数量；但是理智值不减少。通过这种方式，调查员不用损失理智值就可以积累可观的克苏鲁神话知识。但是当遭遇神话存在的直接证据时，调查员就会发现，这些该死的书上写的全是真的！此时调查员会变为相信者，立刻扣除和他当前「克苏鲁神话」技能值相等的理智值。

译注：“这是一个奇迹；我只能说，它就是发生了。至于你信不信，我反正信了。”

KP 大可放心，基本不需要单独为它做什么额外的

记录。玩家仍然正常地记录他们增长的「克苏鲁神话」技能值，在成为相信者时，他们的理智值直接减去这个值就可以了。

调查员在遭遇神话的直接证据之前，可以选择一直做不信者。见到人类的尸体和遭受酷刑可能会导致理智值损失，但这些损失不会使人相信神话。

不信者可以阅读神话典籍和学习法术（但不能施放法术）。首次遭遇神话事件总是需要进行理智检定，在损失了一点或多点的理智值以后，调查员会被迫相信克苏鲁神话的存在。但是，即便有一些直接的经历，有些不信者也不会被说服；如果在遭遇深潜者 (SAN0/1D6) 时通过了理智检定，就没有理智值损失，此时，调查员可以继续做不信者，也许会将它合理化，当成自然变异的人类。但是，目击明显来自异界的生物、或者任何一尊神话神祇的化身，都足够扯碎调查员虚有其表的信条。

只要玩家愿意，调查员随时都可以变成相信者（并且执行理智值损失）。

欧内斯特从未接触过克苏鲁神话，但在他叔叔的遗物当中发现了一卷《尸食教典仪》。泛读结束以后，KP 让欧内斯特的「克苏鲁神话」技能点数增长了 4 点，并描述了书中的主要内容、主要记述的魔法仪式。然后 KP 询问欧内斯特是否相信他读到的内容。欧内斯特是一名科学家，本和这些迷信的胡言乱语毫不相干，但这本书却激发了他的兴趣。因此，欧内斯特阅读的结果是没有理智值损失。

数周后欧内斯特在坟场附近探索时遭遇了食尸鬼，理智检定失败了。欧内斯特发现自己积累的神话知识在现实中得到了印证！此时他除去目击食尸鬼的理智损失 (1D6) 之外，还必须额外损失等同于当前「克苏鲁神话」技能值的理智点数。欧内斯特损失了 6 点理智值（他读魔法书时获得的「克苏鲁神话」技能占 4 点，遇见食尸鬼占 2 点）。这次损失可能诱发疯狂——欧内斯特智力检定通过，临时疯狂发作了。

巫师是怎么做到的？

有时，那些到处搞事情的巫师和邪教徒 POW 多到不相称，但是调查员却几乎没有这种可能性。他们的

POW 都是从哪里来的呢？

当一名角色成功施放了需要 POW 对抗检定来影响他人的法术时，施法者的 POW 就可以在这个时机当中得到“锻炼”，获得提升。如果施法者在 POW 检定中获胜，他可以尝试稍后进行检定来提升自己的 POW。如果 1D100 检定的结果大于施法者的 POW（或者结果在 96 以上），施法者的 POW 永久提升 1D10 点。

当任何幸运检定的结果为 01 时，作为奖励，可以说人的意志得到了锻炼。投掷百分骰，如果结果大于角色的 POW 或者结果在 96 以上，角色的 POW 永久提升 1D10 点。

角色有可能将 POW 奉送给某些神话神祇，也可以和他们进行 POW 交易，其理论依据最好留给 KP 去补充。这种事情还可能同时提升「克苏鲁神话」，在和神祇联络时，还会产生额外的理智值损失。

增加 POW 并不会使当前理智值增加。

非神话魔法

其他的凡俗魔法和宗教狂热可能会有意义，如果 KP 需要，它们可以在游戏中产生效果。这些凡俗“魔法”可能是真的也可能是骗人的，具体情况由 KP（有可能和玩家一起讨论）决定。

虽然意义和目的都相去甚远，但这些魔法的机制和流程应当和神话魔法相同。如果你们的游戏当中接纳了非神话魔法，建议将它和「神秘学」技能联系起来。恐怖的行为必须消耗理智值。

9.4 可选规则

克苏鲁神话技能的自发用法

克苏鲁神话的知识不仅能让角色领悟和施放魔法，还能让人即兴产生类似于法术的魔法效果。它的处理方法和常规的技能使用一样。首先玩家指定目的，然后 KP 考虑这目标是否可以接受，如果可能的话，建议先缩小目的，后考虑驳回玩家的提议。

当这样使用「克苏鲁神话」技能时，默认用普通难度进行检定。或者，如果角色使用他们的「克苏鲁神话」技能去影响反抗自己的目标，那么视为施法者的「克苏鲁神话」技能和目标的 POW 之间进行对抗检定，不再进行 POW 对 POW 的检定。并且，KP 必须

决定魔法值和理智值的消耗。KP 应当衡量消耗的多少，令其和可比较的法术相似。参考第十章：主持游戏的说明。

「克苏鲁神话」技能孤注一掷失败的消耗和结果和施法检定孤注一掷失败的相同。若孤注一掷检定失败，KP 可能允许玩家达成目标，但是和法术不同，这不是必然的。

和施放法术不同，每次使用克苏鲁神话技能达成指定的目标都需要检定。

下面是一些自发的「克苏鲁神话」技能使用实例：

对单一目标造成物理伤害：施法者选择消耗魔法值的点数，并且损失等于此数值一半的理智值。施法者必须在「克苏鲁神话」技能对抗 POW 的检定中胜出，施法才能生效。若施法者在检定中胜出，目标受到等于所消耗魔法值的伤害。尼尔森伸出手臂喝道：“呔！死吧！”他手臂上的青筋鼓起来变成紫黑，集中在走近的野兽上。尼尔森的玩家消耗 8 点魔法值和 4 点理智值，并进行一次「克苏鲁神话」技能检定，获得困难成功（比技能值一半低）。KP 为目标进行 POW 检定，获得了普通成功——尼尔森胜出了。KP 描述道，野兽的血管炸裂喷出凝固的血液，损失了 8 点耐久值。

驱逐一只怪物：施法者消耗等于怪物 POW 五分之一的魔法值和 1D3 点理智值。此后施法者必须在「克苏鲁神话」技能对抗 POW 的检定中胜出，施法才能生效。在莎布-尼古拉丝的子嗣、黑山羊幼崽从树荫中踏步而出时，伊诺克静静地站着，双眼紧闭。伊诺克有 14 点魔法值，若想驱逐这头怪物，他需要消耗 18 点。他照做了，受到 4 点伤害（超出的魔法值用耐久值支付）。他对着这只怪兽低语着奇怪的字眼，睁开眼睛流出了血泪也不去理会。伊诺克的玩家做一次「克苏鲁神话」技能检定，获得普通成功。KP 为黑山羊幼崽进行一次 POW 检定，获得了困难成功——黑山羊幼崽胜出。KP 讲述黑山羊幼崽如何跨步走向伊诺克，而伊诺克魔法值不足，无法孤注一掷，于是掉头逃跑。

和死者交流：施法者消耗 10 点魔法值和 1D10 点理智值。效果持续数轮。当调查员赶到时，查理已经快咽气了。他们问查理“告诉我们是誰杀了你”，但为时

已晚。薇奥莱特的玩家消耗 10 点魔法值和 3 点理智值，并通过了一次「克苏鲁神话」技能检定。KP 解释道：“你们听见薇奥莱特的喉咙里传来沙哑的查理的话音……”现在其他玩家可以在几轮之内和查理进行对话。KP 认为说出的信息已经足够，于是说道：“薇奥莱特喉咙里的血液在沸腾……你回来了！但是你感觉很冷，冷得不得了！”

劳伦斯（达芙妮的调查员）坚信他拿着的古老石碑能产生有用的信息，但是解开石碑的谜题需要秘法知识，他缺的就是这个。达芙妮看着 KP 问：“要是我试着用神话知识去想办法会怎样？”

KP 道：“好吧，你想怎么做？”

达芙妮道：“我拿着石碑瞅准了它，嘴里还小声叨咕。”

KP 觉得劳伦斯若是解开了石碑的秘密，就能漂亮地推进游戏发展，会很爽。

KP 道：“好的，需要 3 点魔法值和 1 点理智值——来检定吧。”

劳伦斯有 14 点「克苏鲁神话」，达芙妮掷出 84——失败。什么都没有发生。

达芙妮思索道：“麻烦了！我要走出去，站到月亮

底下，开始呼喊我从书上认识的所有神的名号，试着对石碑敞开心灵。”

KP 喜欢这段声明，于是同意了孤注一骰。达芙妮再勾掉 3 点魔法值和 1 点理智值。

达芙妮再次失败，掷出了 34。劳伦斯必须承担后果。她在 1D6 的乘数上掷出了 3（参考施法掷骰的孤注一骰失败后果，RB178），所以劳伦斯必须额外失去 9 点魔法值（ 3×3 ）和 3 点理智值。劳伦斯已经消耗了 15 点魔法值，超过了他已有的魔法值；所以他还失去了一些耐久值，使得 KP 在描述孤注一骰失败的后果时，加上了物理伤害的部分。达芙妮是否得到了洞见，取决于 KP。

KP 描述后果：“你握石碑握得太用力了，所以手上的皮肤开始起泡割裂。鲜血也渗了出来。血迹顺着石碑蠕动，开始形成笔画，笔画又组成了字迹。你心无旁骛地盯着石碑看。你能读出这些字，它们是这么写的……”

KP 决定从石板隐藏的知识中给予达芙妮一些洞见，但劳伦斯的健康和理智都付出了巨大的代价。

