

第二章 关于法术

“*Kanda...Es-trada...Montos...Ea-grets...Gat...Nos-feratos...Kanda...Amantos...Kanda.*”

——雷蒙德·诺比教授，《鬼玩人》

魔法表中的法术按字母次序排列，每种都详细列出了标准的用途和正确施放后的结果。可以根据剧情需要对这里列出的法术进行修改——和怪物一样，它们也可以通过修改来满足KP的需要。

尽量避免过度加强法术，因为这样可能会打乱游戏平衡（调查员的日子已经如此艰难）。也要尽量避免发明只为调查员提供好处的法术——法术在游戏世界里绝非稀松平常之物。

几乎每个法术在魔法值消耗之外都有某些缺陷；最常见的缺陷是理智值损失，但也可能引发额外的副作用（游戏机制上的）。神话魔法依靠的是外界宇宙的隐秘存在，人类尚无法理解并运用这些东西。施放法术带来能力，可以让弱者变强。将太初的神话力量据为己有的想法非常诱人，但这么做会招致毁灭和疯狂。外神和现实的结构并非玩物，乞求宇宙的隐藏力量却缺乏应有敬畏和警觉的人，必将自取灭亡。

法术名称

法术名称应当生动传神。书中列出的许多法术都有本名（最初出版时的名字），因为它们知名度最高，KP也容易辨识。有些知名度低法术则被重新命名，其原名列在法术的别名当中。每条或每类法术都会给出命制别名的数个示例。

KP可以自由创造他们觉得合适的法术名称。不同的神话典籍中抄录的法术名称常常不相同（包括同一本典籍的不同版本），所以同一个法术可能在许多地方以完全不同的面目出现。同样，两个相去甚远的法术名称可能雷同（本书中的很多法术名称相近，也证明了这一点）。这种雷同会导致误解、混淆，甚至是灾难性的后果——非常适

合让调查员保持警惕！

KP给予调查员的法术，每个法术的名字都是窥视克苏鲁神话与恐怖的一扇窗户。使用异常的、发人深思的法术名称可以使玩家心神不宁，也暗示着风险——如果一个法术的名字叫做“千刀万剐的哀号末日”，玩家很可能在决定施放法术之前犹豫一下，没有人能确定法术的效果到底是什么。

深层魔法

理智值代表人物对我们称为“现实”的信念，它完全不是现实，只是人类一致的错觉和有限的理解，保护着人们的精神不受克苏鲁神话的影响，克苏鲁神话则是人类所无法完全理解的。神话魔法是和人类理智正相反的、具有腐蚀性的；获取神话知识、施放法术，会撕裂人的精神；巫师的理智将归于湮灭，最终只余下神话。邪教徒和巫师的终极目标是抛弃一切人类理智，把它改换成对宇宙本质的——万物“真理”的理解。他们完成了这一范式转移却能够掩藏自己的疯狂，在不被社会发现并镇压的情况下追寻自己的个人目标。这些人已经跨出通往疯狂的最后一步，归顺了犹格-索托斯、阿撒托斯等神话势力，能够提升自己的理解，懂得理智人类的头脑所无法想象的东西。

理智值为零的疯狂巫师可以比其他人运用更强大的力量。疯狂解放了他们的头脑，神话知识强化了他们的能力；这些人能在使用法术的过程中发现新的方面，并且最终达到深层魔法——大多数真正巫师的时间和脑力都消耗在这种实验当中。本书中许多魔法都列出了深层魔法作为备注，包括对法术能力和效果的强化、变种形式、或者

关于潜藏智慧的信息。这些不过是几种可能性，用来为 KP 提供灵感。

如果 KP 愿意的话，调查员也可以学到这些深层的理解。当一名调查员处于疯狂（临时或不定）中并成功施放了法术，投 1D100 并将它和调查员的克苏鲁神话技能相比较。如果投掷结果小于等于调查员的技能值，魔法的新深度将被探索出来，法术将自己展现出它深层效果的选项。法术的深层版本发现以后就一直可以使用。这个法术将来还会不会发现更深层次，由 KP 自行决定。当然，假使一名调查员的理智值归零，角色将收归 KP，变成非玩家角色。如果这个角色精通魔法，则可以使用他已知所有魔法的深层版本。

游戏中的深层魔法

所有的神话生物和零理智邪教徒，如果它们了解某个法术的话，也会了解魔法表中的深层魔法。其他敌人是否了解，由 KP 自由裁定。在游戏中，KP 没有必要去决定敌人有没有学到深层魔法。

KP 对深层魔法和它游戏中的效果拥有最终解释权。在设计深层魔法时，记得大魔法总是需要大代价的。调查员想要的目标可没有顺风车可以坐。

调整法术

一个法术由三部分构成：消耗、描述和效果。消耗和效果对游戏具有机制层面的影响，其中可以有理智值损失、物理伤害、魔法值损失、POW 永久损失等等。改变这些内容相当容易：如果你想要某个法术造成的 1D6 点伤害改成 1D8 点，或者是把消耗魔法值从 10 点改成 5 点，都没有问题。但是，需要慎重地考虑一下是否有必要做出这些修改。把便宜又强大的法术交到 PC 的手上会让温和的路人甲瞬间变成极端的超级英雄——这可不是“克苏鲁的呼唤”的本来意图。同样，靠降低法术的用途来削弱法术的价值，则会令人灰心丧气。

经验法则表明，增加法术的能力，需要同时增加它的消耗，造成永久效果的法术通常需要永久消耗 POW。神话神祇传授的法术通常威力更大、消耗更低（不过有时魔法值或造成后果的消耗反而会更高，视剧情发展的时机而定）。

另一方面，描述只是增色的部分（法术的视觉、听觉、感觉效果），可以在基本不改变数据的情况下对它进行修改。用法术描述来迷倒、迷惑、吓坏你的玩家吧！

施法的困难

对于和神话神祇同一阵营的疯狂邪教徒，杀人不过是达成目标的手段之一，常常需要进行，所以为施放法术准备活祭仪式对他们来说算不了什么。但是，对调查员来说，如果施放的法术需要准备血腥牺牲，这就是完全不同的景象了。

牺牲仪式是冷酷无情的谋杀行为，和战斗时的暴怒和狂热不同；战斗时大家都想不了太多，但施放这些法术的调查员将不得不思考过程和结果哪个才比较重要。他们是否应当用这种方式剥夺他人的生命？毕竟这些发霉古书上自称是法术的文字通常毫无权威可供佐证，对于理性的头脑来说，这些内容完全是荒诞无稽。

调查员要能继续完成人祭的过程，必须进行理智检定并失败——如果理智检定通过，他将认为自己不能使用如此卑劣的手段。并且，如果他们继续下去，KP 要让每个参与者都受到理智值损失。KP 也可以增加或腐化调查员的某个背景连接，体现自我厌恶、负罪感、歉疚感或者调查员对体验到能力的感受。这些事件会变成调查员的人生岔路口，一边通向救赎，另一边直达地狱。

传统魔法

有些法术标记为（传统），表示这些法术可能不会以神话魔法的面目出现，看起来更像是“实用”法术。这些法术是可选的。传统魔法倾向于产生诅咒和祝福，似乎和神话魔法之间有一些不同之处。

传统魔法可以视为一种“漂白”的神话魔法，人类掌握了它并代代相传。它们是“真实”魔法的淡化反映，通常只有萨满、巫医之类的人才掌握它。虽然法术被削弱而且施法者并不清楚法术的原理，但这些法术仍然是从隐蔽的神话脉络中获取能量的，能够造成一些微小的奇迹。这些法术通常口耳相传，不见于任何神话典籍。

治愈法”和“动物魅惑法”之类的法术可能在与“克苏鲁的呼唤”并列时显得很奇怪，它们在奇幻游戏当中更常见。如果你们觉得这类法术不应当出现在恐怖游戏当中，可以直接忽略它们。

缺陷魔法

抄写翻译法术加入魔法书是一项艰苦的工作，需要对原文素材的深刻理解和对细节的高度关注。总有一些无人注意的错误，被愚蠢的人遇上，作为法术学习，并且尝试施放。这些错误造就了缺

陷法术。

缺陷法术从表面上看毫无问题。法术的缺陷只有在施放的时候才会显现出来——法术莫名其妙地“出错”，并可能对施法者及其周围的人造成危险。学习缺陷法术的方法和正常法术相同，但缺陷法术无法正常生效（学习法术的时间精力通常会浪费）。

施放缺陷法术时，60%的可能不产生任何效果（根本不生效）。剩余40%的情况会产生魔法效果，但可能并非施法者预计的效果。后果可能会非常可怕。缺陷法术具体如何出问题，由KP决定；但它（基本上）应当和法术的消耗和作用范围相称（亦即，施放有缺陷的烛光通讯术不应当召唤来犹格-索托斯）。下文描述了几种可能性。

如果施法者已经知道和缺陷法术同类的相似法术，比如请/送神术、通神术、联络术、召唤/束缚术等等，他们可以通过一次成功的克苏鲁神话技能检定和1D8+1小时的研究来发现缺陷。更加晦涩罕见的法术更难检测，需要困难难度的克苏鲁神话技能检定和2D8+1小时的研究。KP可以令调查员的克苏鲁神话技能值在40%以上时才能发现法术中的缺陷。

野心勃勃的巫师有可能修复缺陷法术，但这可不是简单的工作。需要得到缺陷魔法所在魔法书的不同版本或者包含此法术的其他典籍。为了对此法术追根究底，巫师最好还能搞到大量神话典籍。决定成功与否时，巫师先进行一次困难难度的克苏鲁神话检定。如果他们只有极有限的神话典籍作为参考（一两本），难度要上升到极难；如果他们有庞大的神话典籍库可资参考，则难度下降到常规。如果克苏鲁神话检定成功，巫师需要再进行一次困难INT检定。两次检定都成功后，巫师便可修复本法术。进行这项工作需要多长时间，由KP决定。假如任何一次检定出现大失败，则巫师相信法术已经被修复，但实则加重了缺陷——施放这个法术会发生灾难性的后果。

缺陷魔法可能结果：

※ 法术根本不生效（但法术消耗正常）。

※ 法术不生效，但造成环境改变，持续1D6轮：反常的天气、血液从地下喷涌而出、“从另一边来的”生物会在空气中漂浮（它们也能看见施法者）、地上裂开巨大的裂缝，等等。

※ 法术生效但有副作用：施法者的皮肤变成青色、全身长出长毛、眼里流出鲜血，目盲1D4轮，等等。

※ 法术生效但有额外作用：周围的人受到某种伤害、所有人都被魔力抛到10尺高空、周围的

动物口吐人言等等。

※ 法术生效的方式完全错误：选择一个消耗相近的法术并应用它的效果。

※ 如果法术与某个神话存在或神祇有关，施法者（可能还有附近的人）会被传送到该存在或神祇所在的地点。

※ 施法者被灼烧般的伤害折磨，在高耸的紫色火柱当中爆炸。

幻梦境魔法

幻梦境魔法和清醒世界中的魔法不同，它仅仅是梦境现实的一种表现形式，所以可能看起来神奇或可怕，或者只是在梦想家看来非常奇怪。

幻梦境魔法只能在幻梦境学习并施放。若一名梦想家学到了一个幻梦境法术，他们在清醒时不会有该法术的记忆，也不能在清醒世界施放它。他们在下次游历幻梦境时会重新想起这一法术并在适当的时候施放它。

聪明的读者可能会注意到，本书中的许多幻梦境法术（通常）是某些方面施法者有益的实用法术，放在奇幻角色扮演游戏当中也毫无问题。很多这种法术虽然在“克苏鲁的呼唤”剧情当中有些不适合，但它们表现的是梦境的可能性，体现了幻梦境设定的缥缈和神奇之处。如果你们想要更可怕的幻梦境，可以扭曲幻梦境法术——让它们更黑暗、更邪恶。

[= 例如……]

在幻梦境施法

幻梦境本地人更熟悉魔法，所以比起清醒世界来的调查员来说，施放魔法对于幻梦境人并不是那么刺激精神的事情。当幻梦境人施放清醒世界法术（即非幻梦境法术）时，他们只损失法术的最小理智值损失。但是对于只能在幻梦境施放的法术，幻梦境人仍然要支付正常的理智值损失。

例如：幻梦境人施放“不可名状的诺言”时（通常消耗2D8点理智值），他们将只损失2点理智值。[但是……]

精神攻击和占据

在不可见的精神世界（或者隙间、超维空间、异界——你可以随意称呼）居住着无形的存在；它们中很多都渴求人类的实体和宝贵的生命力。这种渴求驱使它们攻击人类，吸取人类的精力或者占据受害者。

灵魂的攻击要进行一次 POW 对抗检定。在旁观者看来（如果他们能看到的话），这就如同一个鬼魂抓住、包裹目标，或者对他进行物理攻击一样。

若攻击方灵魂在和目标的 POW 对抗中胜出：目标失去 1D10 点魔法值并进行一次理智检定（损失 1/1D4 点）。

若目标在和攻击方灵魂的 POW 对抗中胜出：灵魂损失 1D10 点魔法值。

目标的魔法值耗尽时会立刻失去意识，或者被占据（如果灵魂打算占据的话）。注意有些强大的灵魂可以在一轮中吸取一个目标 2D10 点魔法值，而被目标反胜时只失去 1D10 点魔法值。

精神战斗一轮轮进行，直到目标失去意识或被占据或者其中一方逃跑为止。这些行动都以 POW 而不是 DEX 次序来进行的。灵魂会在它的魔法值耗尽前逃跑。

被占据的人会被控制一段时间，按照灵魂的意志来行动。这些行为通常是执行某项行动、伤害他人、或者自残。占据通常持续 1D10 小时，不过 KP 可以自行决定要不要更长。若占据更长时间，需要每 8 小时进行一次 POW 对抗检定，否则占据方灵魂会被抛出身体。占据身体的灵魂只能靠在 POW 检定胜出、法术、耗尽其魔法值等方法才能逐出。灵魂可以自由离开宿主，把它放在任何地点，但它再回到宿主的身体时必须再次进行 POW 对抗检定。

有些灵魂（通常是调查员寻找的那些）若是在精神战斗中输掉了，就不得不给对手一些好处；它们可能回答简单的问题、指明方向，或者在离开之前告知其他的信息。

〔边栏：魔法工具〕

有些工具几百年以来一直和巫术联系在一起。下面列出了经典的巫术工具和设备。神话魔术到底需不需要这些，需要哪些完全是 KP 决定的范畴，剧情中存在这些东西很有可能会让玩家感觉他们真的在准备巫术一样。

祭坛 /Altar：可以是人工（石块或木制）或天然的。观察祭坛的状态、保养和上供的祭品可以推断此处施放法术的种类和风格。

仪式刀 /Athame：黑柄的仪式刀，用来引导能量的流动、创建魔法阵、指向施法的目标等。

扫帚 /Besom：“清扫”仪式地点中无用能量

的仪式帚。

匕首 /Bolline：双刃的匕首，用来刻写魔法文字和雕刻。

影之书 /Book of Shadows：现代女巫使用的名词，指的是他们记录魔法研究、实验和结果的笔记和书籍。女巫可能会这种书起一个特别的名字（如“吾之暗黑书”）。

釜 /Cauldron：酿造药剂与魔法调和物的金属釜。（译注，《药水制作师》里 Pio 面前的那口锅就是）

香炉 /Censer：用来焚烧各种材料（这些材料可以“净化空气”、催眠、致幻等等）。

魔法书 /Grimoire：含有魔法学识的典籍，包含了法术、咒语和仪式。通常典籍比这些都重要。

仪式匕首 /Ritual Dagger：在牺牲时单独使用，它是“纯净”的刀，不能做凡俗之用。

占卜设备 /Scrying Device 水晶球、镜子、符文、筹策——一切用来预测的道具。

杖 /Wand：通常长 12 ~ 18 吋，由木头、石头或者异界材料制成。有时会代替仪式刀使用来划出魔法作用范围，或者指出法术的方向、对准目标等。

〔 〕

〔法术成分〕

表一：法术成分

D100	成分
01	特定的地点 /A Particular location
02	动物牺牲 /Animal Sacrifice
03	黑珍珠 /Black Pearl
04	尸体（或尸体的部分）/Corpse(or part of a corpse)
05	塑像 /Effigy
06	羽毛 /Feather
07	毒芹 /Hemlock
08	水银 /Mercury
09	鼠尾草 /Sage
10	武器 /Weapon
11	蟾酥 /Toad secretion
12	酒精或毒品 /Alcohol or drug
13	鼠李 /Buckthorn
14	肠子 /Intestine
15	炭火盆 /Brazier
16	神话怪物的器官（或附肢）/Mythos monster's organ(or appendage)
17	坟地土 /Grave dirt
18	牙齿（人类或其他）/Teeth(human or

otherwise)

19 蓍草 /Yarrow

20 一个神话神祇的名讳 /A Mythos god's

name

21 橡子 /Acorn

22 骨头 /Bone

23 款冬 /Coltsfoot

24 宝石 /Gemstone

25 人血 /Human blood

26 风茄 /Mandrake

27 槲寄生 /Mistletoe

28 没药 /Myrrh

29 头骨 /Skull

30 动物 (蜘蛛、蛇 等) /Animal(Spider, Snake, etc.)

31 舌头 /tongue

32 亚伯拉梅林之油 /Abramelin oil (译注, 神秘学仪式用的混合精油)

33 天体联珠 /Astronomical alignment

34 圣餐杯 /Chalice

35 柏树 /Cypress

36 火 /Fire

37 手或肢体 /Hand or limb

38 目标的个人物品 /Item Personal to the target

39 艾蒿 /Mugwort

40 青铜盘 /Bronze Disk

41 标志或图案 /Symbol or Image

42 苦艾 /Wormwood

43 乌头、附子 //Aconite/Wolfsbane

44 石青 /Azurite

45 黑刺李 /Blackthorn

46 棺木 /Coffin wood

47 音乐 /Music

48 黄金 /Gold

49 角 /Horn

50 月长石 /Moonstone

51 头皮 /Scalp

52 磐石 /Monolith

53 龙芽草 /Agrimony

54 光荣之手 /Hand of Glory (译注, 神秘学仪式用具, 由死人的手制得)

55 铃铛、钟 /Bell(Chime)

56 吟诵 /Chanting

57 乳香 (树脂) /Frankincense

58 天芥菜、海石竹 //Heliotrope/Bloodstone(译注, 这两个名字也是矿物名, 分别表示鸡血石和血玉髓)

59 施法者的个人物品

60 蛋白石 /Opal

61 木化石 /Petrified wood

62 白银 /Silver

63 泪水 /Tears

64 虎眼石 /Tiger's eye

65 琥珀 /Amber

66 进食同类 /Cannibalism

67 舞蹈 /Dancing

68 祖母绿 /Emerald

69 坟地土 (译注, 和 17 相同)

70 嚏根草 /Hellebore

71 镜子 /Mirror

72 硫磺 /Sulphur

73 马鞭草 /Vervain

74 紫水晶 /Amethyst

75 天体 (全裸) /Skyclad(nakedness)

76 莨菪、颠茄 //Belladonna/Deadly nightshade

77 大脑 /Brain

78 黏土 /Clay

79 眼珠 /Eye

80 毛发 /Hair

81 基列的乳香 /Balm of Gilead

82 施法目标的图像 /Image of the spell's target

83 歌唱 /Singing

84 念动咒语 /Vocal incantation

85 蜡烛 /Candle

86 油脂或油膏 (可能是特定种类) /Oil or grease

87 钻石 /Diamond

88 蛋 /Egg

89 手指 /Finger

90 心脏 /Heart

91 人祭 /Human Sacrifice

92 玉 /Jade

93 数学公式 /Mathematical formulae

94 苋、鸡冠花 //Amaranth/Cockscomb

95 毒蘑菇 /Mushroom(Poisonous)

96 特殊月相 /Particular moon phase

97 陨石 /Meteorite

98 身体姿势 /Somatic gesture

99 砒霜 /Arsenic

100 重大的自我牺牲 /Significant personal sacrifice

[魔法残余]

〔残存的魔法效果〕

在有魔法残余的地点施放法术时，可能的效果有：

※ 法术被削弱（效果减弱、持续时间减弱、以及伤害减半）

※ 法术被增强（效果增强、持续时间增强、以及伤害增加一半）

※ 法术大增强（效果、持续时间、以及伤害均加倍），从施法者身上吸取 5 点意志值。

※ 法术的目标发生了改变，现在施法者（或者其他人）成了法术作用的对象。

※ 法术的效果和预期完全不同。随机选择一种法术并应用其效果。

※ 施法者发动法术时，他们会突然消失，过后又重新出现（1D6 轮、1D6 小时之后，或 KP 裁定）。施法者去到的地方、发生的事情对他们来说可能很麻烦。

〔边栏：辟邪符、护身符〕

辟邪符

辟邪符是可以击退邪祟、保护佩戴者不受某些危险（如死亡、伤害等）威胁的物品。因为它天然充满某些保护的能力，因此通常认为它是“自然”的。可以是药草、彩色宝石、大蒜（躲避吸血鬼）或者其他任何东西。

护身符

护身符和辟邪符不同，人们准备它是出于吸引某些东西的特殊原因（招财、和睦等等）。护身符的能量由外部的魔法能量补充，为主人或佩戴者提供特定的好处。因此，护身符都是被制造出来的。它可以带来好运或厄运、补益效果（增强力量、改善外表）、获得知识等等。

〔地脉〕

〔全世界的踪迹〕

〔地脉与魔法〕

〔边栏：虚构的魔法〕

书中列出的所有法术都是虚构的。任何在现实世界中对施法过程的再现（如同书中描述的）都愚蠢不切实际，甚至触犯法律。本书所有魔法只在《克苏鲁的呼唤》虚构的游戏世界当中有效。读者应当将魔法局限在他们的游戏“之内”。

第三章

法术分类

沼地蟒蛇取其肉，
 禽以为片煮至熟；
 蝾螈之目青蛙趾，
 蝙蝠之毛犬之齿，
 蝮舌如叉蚯蚓刺，
 蜥蜴之足枭之翅，
 炼为毒蛊鬼神惊，
 扰乱人世无安宁。

——威廉·莎士比亚，《麦克白》(4.1.12-19)，朱生豪译

法术依字母次序排列。下面列出的分类是帮助 KP 归类选择他们游戏里用到的法术的。有些法术会在多个分类中出现。

分类

- ※ 驱逐和控制〔驱〕
- ※ 召唤怪物和神祇〔召〕
- ※ 战斗〔战〕
- ※ 交流〔交〕
- ※ 幻梦境〔梦〕
- ※ 附魔〔附〕
- ※ 环境〔环〕
- ※ 续命〔续〕
- ※ 传统魔法〔传〕
- ※ 有害（只能在战斗外使用）〔害〕
- ※ 支配他人〔支〕
- ※ 制造怪物〔造〕
- ※ 其他法术（通常有用）〔他〕
- ※ 保护〔保〕
- ※ 时间相关〔时〕
- ※ 变形〔变〕
- ※ 旅行和交通〔旅〕

请神术、联络术和召唤术的辨析

这三种法术类型很多地方都类似，理解它们的异同是很有意义的。

·请神法术是极其强大的仪式，会将神祇的物理形态展现在施法者的面前。邪教团体可能使用它，召唤他们崇拜的神享用仪式的祭品，或是作

为崇拜行动。请神术的对立面是送神术，用它可以将神祇送到它们来的地方。

·联络术可以理解成交流的请求——有点像是神秘的电话。如果对神话生物使用成功，它会带一个以上的生物到施法者面前；但是它们是自由前来的，不受施法者的掌控。如果对神话神祇使用（译注：通神术），法术会开启交流，但是并不需要产生物理的形式。

·召唤法术强迫一个怪物（不能是神）出现在施法者面前。这些怪物可能会被施法者的意志所束缚，执行他的命令。所以召唤（和束缚）的法术通常都是由想要使用某些异常恐怖的力量力的巫师和邪教徒来使用的。

〔边栏：条目格式〕

每个法术描述都遵照以下结构：

【法术名称】本法术的标准名称。有些法术名称后面加有括号：

（幻梦境）表示本法术只有在幻梦境设定当中才可用。

（传统）表示本法术是选开法术，习惯认为是“传统”法术（传统法术，P13）。

（怪物名）表示本法术通常只有列出的怪物才知道，不过这类法术的某些版本，其他种族的个体也可以使用（KP 裁定）。

【消耗】施法者施放本法术时支付的消耗：通常会给出魔法值、POW 点数、理智值的消耗。注意对疯狂的巫师和怪物无视理智值消耗。

【施法用时】施法需要多长时间。从即时到数天乃至数月都有可能。

第三章

如果施法用时是“即时”，它在施法者本轮的DEX+50生效（和准备好的枪械相同）。

如果施法用时是“1轮”，它在施法者本轮的DEX生效。

如果施法用时是“2轮”，它在施法者次轮的DEX生效，以此类推。

【法术描述】描述了法术的作用、效果、可能后果以及一切相关信息。

【深层魔法】疯子和怪物施放法术的时候，可以使用更强大的魔法力量。这里列出一些可能的变化和法术加强效果方案。不是每个法术都有（深层魔法，P11）。

【别名】典籍中找到的法术可能具有的别名方案（法术名称，P11）。

第四章

克苏鲁神话魔法大典正文

- A -

天气改换术〔环〕

Alter Weather

消耗：10+ 点魔法值；1 点理智值

施法用时：3+ 分钟

缓和或恶化天气。可以由大群人施放，达成更大的气象学效果。KP 设定基本天气。每牺牲 10 点魔法值，就能达成一档变化（见下表）。施法者可以消耗他们能消耗的任意多魔法值，每个知道本法术的参加者都能消耗。不知道本法术的参加者每人只能贡献 1 点魔法值。

施放本法术消耗每名参加者 1 点理智值，并且每改变一档天气，都需要吟唱三分钟似歌的咒语。法术的基本有效范围是两英里；每增加 10 点魔法值的消耗，范围便可扩大一英里。法术总消耗每有 10 点魔法值，天气变化就持续 30 分钟，但龙卷风之类的极端天气持续时间会短得多。

可以改变五种天气成分，每种效果都分若干档。每改变一档需要消耗 10 点魔法值，所以从“少云”变成“阴”需要改变两档，消耗 20 点魔法值。若要降雪，气温必须要在 30 华氏度以下，否则将会降雨而不降雪。

别名：操纵元素、雨之舞、风暴聚集者

天气成分：

档	第 1 档	第 2 档	第 3 档	第 4 档	第 5 档	第 6 档	第 7 档	第 8 档
云量	无云	雾	少云	多云	阴			
风向	北风	东北	东风	东南	南风	西南	西风	西北
风速	无风	微风	阵风	强风	狂风	暴风	龙卷风	
温度	每一档会使范围内的温度升降五华氏度。							
降水	干燥	毛毛雨或霭	雨（雪）					
雹（雪）	大雨（大雪）	雷雨（暴雪）						

〔译注：华摄氏粗略对照表〕

华氏度	05	20	30	40	50
60	70	80	90	95	
摄氏	-15	-6.7	-1.1	4.5	10
15.5	21.1	26.7	32.2	35	

灵魂分配术〔续、保〕

Apportion Ka

消耗：10 点魔法值；5 点 POW；2D10 点理智值（每个脏器）

施法用时：每件脏器 1 天

施法者的生命精华，又叫“Ka（译注：古埃及“灵魂”）”，会有一部分转移到施法者的一个重要脏器上。这个附魔的脏器将从施法者的身体中移出，妥善保管在隐蔽的地方，并为施法者提供一种不死之身的方式：只要附魔的脏器安全无虞，施法者就免疫特定攻击的伤害，甚至可能不会死亡。

本法术最早的使用者是黑暗法老的信徒，他们会移除自己的心、肝之类的重要脏器，然后把它们锁在安全的地方。若不是这个法术有弱点的话，它会让施法者事实上杀不死。这个弱点就是：施法者的大脑是法术发挥作用的位置，因此无法被移出。如果大脑被破坏了，其他脏器会失去魔法的特性，施法者也会死亡。

一个人移出自己的脏器会损失 2D10 点理智值，每移除一件脏器就要永久减少 5 点 POW。贯穿的攻击只能造成正常伤害（瞄准头部的攻击除外）。免疫攻击的类型由移除的脏器决定；例如肺被移除的话，施法者将不受缺氧的影响（所以他再也不怕溺水和窒息）。脏器的移除还可能为施法者提供免疫毒药等能力。

如果施法者受到伤害，耐久值会照常减少，但是只会昏迷，不会死亡。施法者只有大脑被特别瞄准并毁坏后才会死亡。

别名：精魂灌输、意志萃取、不死的气息

诱鱼术〔他〕

Attract Fish

消耗：4 点魔法值

施法用时：5 分钟

召唤鱼类聚集到施法者的位置。施法者必须准备鱼饵（掺入施法者的血液），并将它投入大海（或者开放水域），同时吟唱咒语。1 小时之内，将有 1D100 条本地鱼种的鱼聚集过来。

深层魔法：深潜者知道本法术的一个变体，会把它传授给他们觉得值得关注的人。此变体不需要血饵，但需要一个深潜者制造的护符，把它扔进海里，同时吟唱达贡的颂歌。有些人说护符不只会吸引鱼类，还会吸引到一些不那么安全的东西。

别名：集取大海的丰饶

占卜法（传统）〔传〕

Augury

消耗：4 点魔法值；1D2 点理智值

施法用时：5+ 分钟

法术揭示未来的预兆——要施法者有足够悟性才能理解。占卜的工具有很多种，比如占卜镜、塔罗牌、动物内脏、茶叶、符文，或者飞鸟的排列次序，任何一种都可以。

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

注意：KP 需要仔细准备预兆。泄露太多会让玩家失去自由意志的感觉，也会束缚 KP 行动的自由。泄露太少则没有意义，令人沮丧。仔细衡量过的预兆，可以在 KP 展现似乎和预兆有关的后续事件时有意义地增加紧张感和战栗感。

别名：卜卦法、预兆法、卢恩占卜、命运之眼

阿布霍斯唤醒术〔召〕

Awake Abboth

消耗：12 点魔法值；1D10+2 点理智值

施法用时：36 小时

本法术应用范围十分狭窄。以前带旧日支配者阿面霍斯来到我们世界的尝试常常失败。有些尝试中，阿布霍斯的化身在我们的世界与它的黑暗栖身之所分离了；这些情况下，部分现身的阿

布霍斯并不具有任何意识，在我们的世界实际上是昏睡的状态。本法术可以唤醒沉眠的外神阿布霍斯，许诺展开它所渴望的盛大飨宴。施法者须用三场仪式证明自己对于阿布霍斯的忠诚，每个部分都需要请愿者进行更多的自我牺牲。为所有仪式合计支付法术消耗。阿布霍斯是否愿意屈尊醒来、醒来多久，都是未知的。

别名：唤起恩凯伊的住客、唤醒享筵者的三重仪式

- B -

人类引诱术（钻地魔虫）〔驱、支〕

Bait Humans

消耗：1 点魔法值

施法用时：1 轮

目标的眼前会出现一块大得难以置信、做工精良的钻石幻象（只有目标自己能看见）。目标如果走近幻象，它会以大致相同的速度后退，方向由施法者自由决定，想必会引到饥饿的钻地魔虫等候的地方。和垂钓一样，目标是愿者上钩。

据信只有钻地魔虫知道本法术，另外还有一个变体叫做“潜沙怪引诱术”，漂浮的钻石形象换成了鲜嫩滴血的人类腰腿肉。但是，零星有典籍暗示有些狂热于力量的巫师已经成功改编了这个法术来自己使用。

本法术持续五分钟并可以任意次反复施放（每次支付 1 点魔法值）。法术范围大约 1 英里。

深层魔法：线索表明本法术存在一些只有最古老最强大的巫师才懂得的变体。在这些罕见的变体中，目标会看见他心中的渴望，不论它是金钱、失去的爱人还是其他的东西。这个版本的法律恐怕任何典籍都找不到，只能存在于不死巫师疯狂的脑海里。如果找到了这种法术，那肯定是要支付理智值的。

别名：进食仪式、引诱弱者、欲望宝石

幼体驱除术〔召〕

Balk Brood

消耗：可变的魔法值；1D3 点理智值

施法用时：3 轮

从目标身上召唤出艾霍特的幼体。施法者（和其他了解本法术的人）可以消耗任意的魔法值。

吟唱咒语时接触施法者的人可以贡献1点魔法值，但每个参与者的理智损失都是1D3点。

施法者将仪式中投入的累计魔法值乘以五，并在与KP的对抗检定中以这个值为基准——KP则将艾霍特植入幼体后经过的天数乘以五，作为检定的基准值。若施法者胜出，则寄生在目标身上的幼体将从目标的孔窍当中倾巢而出，这个过程损失1D4点理智值。并且目标每被幼体寄生一天，他还要损失1点耐久值。寄生可能已经对目标造成了巨大的伤害，但是外表掩盖了明显的症状。移除幼体可能导致目标死亡，但不管怎样，假使寄生持续发展，他们的命运也是注定的。

每次施放本法术时，参加者都会冒艾霍特出现的风险；第一次施放时是10%，此后每次施放都会增加10%的几率。艾霍特会首先攻击施法者，毁灭那些和自己的幼体作对的人。

别名：驱散迷宫之子、打破白死之卵

赫耳墨斯·特里斯墨吉斯忒斯的毒尘（三重伟大者赫耳墨斯之毒尘）〔战〕

Baneful Dust of Hermes Trismegistus

消耗：4点魔法值

施法用时：24小时（使用需要1轮）

本法术和“苏莱曼之尘”（P102）类似，仅作用于不源自地球的生物（不包括人类、深潜者、食尸鬼、潜沙怪、蛇人等等，但包括飞水螅、古老者、米-戈、克苏鲁的星之眷族等等）。法术制造的金色粉尘任何人都可以使用。

粉尘的效果极其恐怖，敏感的观察者看到效果时会损失0/1D3点理智值。被撒到的怪物会退缩、舞动，有时还会尖叫。它的身体好像被强酸腐蚀一样，发出烟雾并烧灼。用过这种可怕的粉尘之后，只有最令人生畏的生物还能够继续战斗。

要使用这种粉尘，目标必须在施法者投掷的范围之内。若投掷检定成功，本粉尘会灼烧该外星生物，造成2D6点伤害。护甲对本粉尘无效。每次成功投掷本粉尘都会造成相同的伤害。如果投掷失败，粉尘的烟气仍能造成1点耐久伤害。生物只有在投掷检定大失败时才能逃过伤害。

粉尘的配方需要总重约两磅的罕见的化学药品和配料按比例混合。两盎司的混合物足够一剂使用。每次根据配方制作时，可以制成十六剂（1磅=16盎司）。酿造本粉尘是费时费力的工作，需要24小时来准备并烘干混合物。投入4点魔法值，并进行一次科学（化学、药学）或医学检定，

本批粉尘才能生效；KP需要暗骰此检定，因为施法者无从得知本批次粉尘是否有效。

别名：末日之雨、七感的诅咒、地狱之子的毒药

耶德·艾塔德放逐术〔驱〕

Banishment of Yde Etad

消耗：1D4+3点魔法值；1D4点理智值

施法用时：可变（至少1小时）

本法术可以驱逐绝大多数穿越时空的人类以及类人智慧生物。本法术对所有受外族役使的种族均无效。如果正确地施放的话，该放逐将是永久且不可取消的。每个放逐皆是针对单独的个体，而非某一类或一种怪物的。

本法术需要至少三个人来施放（且每个人要各自支付消耗）。所有参与者都要掌握本法术。参与者越多，效果越好；但是参与者的总人数必须是三的倍数。

本法术必须在午夜的户外进行，最好是选在和目标有联系的具有力量的地点。可以选择知名的鬼屋、目标的最后目击地或它进入这个时空的地点。施法者需要分成两部分：三分之一的人要站在一个保护圈外，其他人站在圈内。

该放逐生效的方式是通过仪式之火，烧毁代表目标的咒印。目标的私印是最理想的，但是也可以根据咒语中给出的方案，采用代替品。POW最高的施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效；每有额外的三名（一组）施法者参与，检定时施法者的POW增加5%。

别名：驱逐七重地狱之物、驱逐恶魔、驱逐魔鬼、恶火的诅咒

蝙蝠化形法（传统）〔传〕

Bat Form

消耗：12点魔法值；1D8点理智值

施法用时：即时

可以让施法者变成蝙蝠形态并拥有它的能力（飞行和敏锐听力），并保持他的智力和意识。变成蝙蝠形态每次需要1D8点理智值，累计最多损失8点。本法术必须在太阳落山后施放，效果仅持续到第二天日出。

深层魔法：有些巫师创造了本法术的替代版本，他们可以变成其他的动物形态，如狼、犬和乌鸦。

别名：行皮法、女巫作风、异种披风

灵体猎手变身术〔造〕

Become Spectral Hunter

消耗：16 点魔法值；10 点 POW；3D6 点理智值

施法用时：1 小时

施法者将一名自愿的目标转化成一头不可见的、可怕的人形怪物，它可以守卫、追击或者攻击。本法术需要一尊特制的小塑像、数种动物的血液，并且要法术目标失去所有的理智值。目标会被永久转变并且完全不朽。

灵体猎手和小塑像之间会产生联系，它不能走得离塑像所在的位置太远。如果破坏了小塑像，该生物将被驱散；但它经过一个星期以后能（魔法地）重建一个新的小塑像。如果在破坏小塑像的同时说出了“遣散之咏 (Chant of Dismissal)”，灵体猎手将会永远被驱逐。

灵体猎手的信息请查看附近的边栏。

注：据传，生活在莫哈维沙漠当中的霍特奇克 (Hotethk, Hotechk) 族人知道“遣散之咏”（他们也知道如何创造灵体猎手），据说在霍特奇克族消失之前，“遣散之咏”至少还被一名来访者转抄过。

深层魔法：若将投入法术的 POW（译注：此处疑为 POW 和魔法值）增加到 32 点，则巫师可以创造一头更像怪物的灵体猎手，STR、CON、SIZ 和耐久值均加倍。

别名：召唤伏行的卫士、隐形监视者的仪式

〔边栏：灵体猎手〕

巨大恐怖的人形怪物，高 7 英尺，外面是漆黑坚韧的皮肉。它们的血红双眼犹如铜锣般巨大，血盆大口之中长满鲨鱼般的利齿。它的脸上挂着又长又尖细的鼻子，身体细长得可怕，肚子却膨胀起来。它们的肢体一端长着恶心的附肢，脚比较接近人类，而手则更像是巨大的蟹钳一般的东西。它轻薄且非物质，出现的时候都悬浮在地面上。灵体猎手是强大的敌人，经常用来守卫重要的地点和物品。

异能

隐形：可以自由隐形，尝试击中它们的行动会受到一个惩罚骰。

物理免伤：在隐形的时候，只有附魔的武器和法术能伤害到它。但是，某些类型的光照可以

让灵体猎手显形——通过特殊建造或排列的棱镜观察，可以看到这个怪物（无效化它的免伤）。

束缚：灵体猎手束缚在创造它时使用的小雕像上。猎手不能离开小雕像超过一英里。如果部分破坏小雕像，灵体猎手将受伤（1D8 点伤害），完全破坏小雕像则意味着怪物被遣散，但 7 天后会回来。只有破坏小雕像的同时吟唱“遣散之咏”才能真正毁灭这个怪物。

灵体猎手，可怕的隐形监视者

STR100 CON40SIZ95 DEX55 INT65

APPn/a POW90 EDUn/a

SANn/aHP13

伤害加值：+1D6 体格：2 移动速率：8 MP：18

每轮攻击次数：1（咬或钳）

格斗 ※ 40%(20/8)，伤害 3D6+DB

闪避 ※ 40%(20/8)

※ 隐形状态时 +1 奖励骰。

护甲：1 点坚韧的外皮；隐形（见上）。

技能：潜行 70%。

法术：1D6 种法术，KP 自行裁定。

理智损失：见到一头灵体猎手损失 1/1D6+2 点。

〔〕

拘敌术〔支〕

Bind Enemy

消耗：可变的魔法值；1D4 点理智值

施法用时：1 天

使得目标在接下来的七天当中，不论用物理攻击还是魔法攻击都不能对施法者造成伤害。施法者将可变的魔法值牺牲到一个目标的小塑像当中，他投往的魔法值必须比目标拥有的魔法值多，法术才能生效。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若目标胜出，法术无效。

通常需要一天的时间收集材料、制造塑像，然后吟唱咒语并将魔法值投入塑像中。塑像必须包含目标身体的一部分（可以是几根头发、指甲、血液或者其他东西）。

如果施法者攻击目标或者塑像被破坏，法术终止。

别名：驱逐汝敌、暗黑协定、威权仪式

拘魂术〔害〕

Bind Soul

消耗：10 点魔法值；5 点意志值；3 点理智值

施法用时：3+ 天

本法术可令施法者囚禁人类的灵魂，从而控制或杀死灵魂原来所在的躯体。施法者必须找到灵魂才能进行束缚。

施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。或者施法者可以和目标进行精神战斗；施法者必须把目标的魔法值变成零，然后才能施法。如果灵魂被困住了，无论采用哪种方式，目标的躯体都会开始死亡，每天损失 10 点 CON。当 CON 归零时躯体即彻底死亡。本法术经常和肉体屈服术 (P69) 一起使用。

必须用一个准备好的特殊容器装载灵魂（仪式持续三天）。可以使用任何能密闭的容器（坛、盒、瓶等）。如果灵魂能感受到容器的存在，它可以打开或打破容器逃出（随后可以自由行动）。

伊本 - 加齐之粉 (P151) 等法术可以追踪躯体和灵魂之间的连接。容器的位置可以用三角计算求得，或者消耗大量的粉末直接在粉末显现的蛛网般的连接之间追踪。

别名：伊波恩的灵魂掠取术、囚禁生命力、黑色谋杀

束缚术

BINDING SPELLS

消耗：1 点理智值

施法用时：1 轮

召唤和束缚如同一枚硬币的两面。有时它们会被当成一个法术去学习，有时则否。根据 KP 的裁量，效果可能合并成一个法术，也有可能要求分成两个法术进行检定，一次用来召唤，一次用来束缚。

若怪物来到时没有束缚或者是不请自来的，它可以被当场束缚。施法者必须知道对应生物的召唤、束缚术，且花费一轮时间去吟唱才能束缚它。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。每次施放束缚术消耗 1 点理智值，通常不消耗魔法值。束缚术每次只能作用于一只生物。施法者有一个选择，可以投入相当于召唤物 POW 五分之一的魔法值，以在束缚它的 POW 对抗检定中获得一颗奖励骰（可能要求克苏鲁神话检定，若成功，施法者可以搞清怪物 POW 的数量级）。

正在攻击的生物无法被它的攻击目标束缚；但是它能够被冲突中站在后面的人所束缚。要束缚的生物（正常）必须在施法者视野范围之内且距离不能超过 100 码。束缚需要的对抗掷骰不可孤注一掷；如果对抗失败，施法者可就有麻烦了！

控制被其他施法者束缚的生物是冒险的行为，需要解除当前的束缚，才能进行新的束缚。要解除其他巫师施放的束缚，须进行一次 POW 对抗检定并胜出（对抗原束缚施放者的 POW）。若成功，则束缚解除，生物获得自由；此时需要尽快施放新的束缚术，以防它逃脱，或是将自己的怒气、懊悔发泄到周围的人身上。

注：参考“召唤术” (P174)。

命令的形式

施法者对召唤物的命令必须是具体且有时限的：“永远保护我不受伤害”是无效的命令；但是“杀了角落里的那个人”有效。召唤物在完成命令之前都受到施法者的束缚（已经束缚而没有命令的生物会马上想方设法离开）。命令可包括：把某人运送到某地、负责某些仪式、在被一群教授检查时表现得特别温顺、在某处出现并警告聚集的人群——只有想不到，没有做不到。

一定要让命令简明。最佳经验法则是命令的字数不能超过召唤物 INT 的五分之一。指点之类的简单手势是可以理解的。我们假定召唤物总是能够理解直接的命令，用英语或者乌尔都语，什么语言都没关系。参考下面的独立束缚术。

可以参考 42 页的一些特定的束缚术作为例子。

〔边栏：怪物束缚术摘要〕〔驱〕

本列表并未穷举。下面的法术都遵从“束缚术”给出的消耗值。注意有些束缚术的变种法术会在本段的其他部分叙述。

■拜亚基束缚术

Bind Byakhee

若施法者使用附魔哨子 (P111)，其在束缚拜亚基的 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。哨子可以反复使用。

别名：骏马契约术、旅行者强迫术

■黑山羊幼崽束缚术

Bind Dark Young of Shub-Niggurath

：若施法者在杀死祭品时使用附魔刀具 (P109) 进行了某种宰割仪式，其在束缚黑山羊幼崽的 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：进入心材、号乎森林，行乎汝令

■空鬼束缚术

Bind Dimensional Shambler

若施法者拥有用任一种单质金属如铜铁等打造的附魔匕首 (P109)，其在束缚空鬼的 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。如果空鬼暴露在明亮的阳光之下，还可能获得第二颗奖励骰。

别名：铜之约束、灼灼日光诱捕术

■炎之精束缚术

Bind Fire Vampire

如果施法者站在篝火里，其在束缚炎之精 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。如何抵抗火焰，由施法者自行决定。

别名：火焰恶魔兼并术、灼灼火舌之威权

■恐怖猎手束缚术

Bind Hunting Horror

需要用知觉生物进行血祭。牺牲并不是由施法者进行的——恐怖猎手会夺取牺牲品。

别名：擒惧为线，束于汝思、谋杀契约

■夜魔束缚术

Bind Nightgaunt

若施法者拥有刻有神秘旧印 (P105) 的石头，其在束缚夜魔的 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：无面之人掌控术、知晓你之物的远古标记

■外神仆役束缚术

Bind Servitor of The Outer Gods

若施法者拥有附魔笛子 (P110)，其在束缚仆役的检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：命令的秘密音符、喋喋疯癫之契约

■星之精束缚术

Bind Star Vampire

若施法者拥有记载本法术的附魔书册 (P107)，其在束缚星之精的 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：鲜血协定的誓言、亵渎神灵的承诺

兽化人束缚术〔驱〕

Bind Were-Creature

消耗：14 点魔法值；2D4 点理智值

施法用时：1 小时

移除兽化人控制它变形能力的愿望，在短时间內迫使它此后以变化的形态去生活。被这样束缚的生物将除去人性，永远变成野兽。

本法术一经施放，目标即失去选择何时变身的能力。它将变得越来越像野兽，愤怒、恐惧、性欲和饥饿之类的兽性本能都增强。变形将不再

是有意的选择。效果随着时间而加强。在 1D6 天之后，目标的一半时间都是动物状态。再 1D6 天之后，这个生物的人性已经变得毫无吸引力且乏味，它将从此作为野兽生活下去。

要施放本法术，施法者需要一碗固体的银子或者金子。碗的内表面必须刻画有本法术的咒语。施法者还要在施法地点的地面上刻画一个圆形的保护圈，围绕保护圈点燃六支蜡烛。当蜡烛点亮以后，施法者就不可以离开保护圈。至少要在碗里滴入六滴人类鲜血。在碗里放入目标的所有物来确定目标（毛发、指甲、个人物品等等）。可以一次指定多名目标。必须不间断地咏唱咒语一个小时，如果一切顺利，碗会短暂发光，法术便生效了。

施法之后，目标将因为兽性的需求经历不断增长的恐惧和欲望，在它知道自己发生了什么之前，不损失理智值；知道了以后，每天损失 1D3+1 点理智值，直到 POW 的五分之一天以后，它失去自己所有的理智值（人类形态下的），并永久疯狂。

别名：物种之牢狱、狼人束缚术 (Loup-Garou. 法语“狼人”)

刀锋祝福术〔附〕

Bless Blade

消耗：5 点 POW；1D4 点理智值

施法用时：（至少）1 小时

制造一把武器（刀剑等），可以伤害或杀死那些平凡的武器无法伤害到的存在。需要至少 SIZ50 的（一只或多只）动物进行血祭。刀锋必须是铁、银之类的单质金属。施法完成后，施法者的 5 点 POW 会被投入武器当中。

如果刀具破损、熔化或者因其他原因损坏，它即永久失去魔法能力；但是它不会因为攻击超自然存在而受损，效用（造成的伤害）遵从武器的种类。

别名：旧力灌注、七切之仪式、灵魂毒药

作物枯萎法 / 作物祝福法（传统）〔传〕

Blight/Bless Crop

消耗：6 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 小时

施法者可以选择让一英亩（约 400 平方米）的植物像受到旱灾一样缓慢枯萎死亡，或者充满活力、茁壮生长。施法者必须在要祝福或枯萎的

地面里埋进一只小动物（鸟、猫、狗）的骸骨。

让施法者“出血”（狠狠打脸，打到出血）可以终止法术，如果条件适宜，庄稼可以恢复健康（如果冬天就要到了，庄稼就没有时间长成）。

别名：农夫的魔法、腐朽的诅咒、夏至祝福

戈尔格罗斯形体扭曲术〔变〕

Body Warping of Gorgoroth

消耗：6+ 点魔法值；5 点 POW；2D6 点理智值

施法时间：1D6+4 分钟

允许施法者改变其物理形态。施法者可以改变成任何形状和外观，但是保留自己的个人能力。该形态是肉体的，但是能够看上去像石头、木头、毛毯之类的东西。在转变成新形态之后，施法者获得新形态的移动能力。施法者的 STR、CON、INT、POW 和 DEX 维持不变。当模仿人类时，施法者的 APP 将变为被模仿者的 APP。施法者只能呈现为他已知的形态。

施法者向奈亚拉托提普祈求、反复吟唱咒语，同时支付 6 点魔法值，如果形体扭曲时 SIZ 每增减 5 点，还要再支付 1 点魔法值。每次施法只能进行一种改变，且效果是永久的，直到本法术被再次施放才能变回。本法术不能对其他生物施放。

深层魔法：当模仿他人时，施法者即成为那个人的复制品，包括声音和语言模式。施法者撤销变化时不需要重复本法术——只需要一个简单的动词短语而已。

别名：形体扭曲术、血肉大师、行走的画皮、黑法老变像术。

深渊之息〔战〕

Breath of the Deep

消耗：8 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 轮

目标的肺里会灌满海水，可以造成痛苦的溺亡。

目标必须在施法者的视野内。在 1 轮的咒语默念之后，施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标开始溺水——倒地并被海水窒息，每轮受到 1D8 点伤害。目标须在每轮受伤害后进行一次极难 CON ($\leq 1/5\text{CON}$) 检定；如果检定成功，表明咸水已经被排出，法术效果终止。注意施法者可以在任何时候中止法术的效果。

别名：蓝色海洋的通货、水手的诅咒、盐卤

之吻

人梦之药酿造术

Brew Dream Drug

消耗：4 点魔法值（每多一剂加 1 点）；酿造需要 2 点理智值

施法用时：5+ 小时

制造一种能方便一人或多人进入梦境世界的药剂。喝下一剂的人将很快睡着，持续约一小时。对梦境时间的主观感受可长可短（短则数日长则数年），对梦境的记忆可能是歪曲的。所有喝了同一药剂的人会发现他们都在相同的梦里。通过对原料来源和成分比例的调整，施法者可以将梦境的入口引导到清醒世界的特定区域，比如某个城市，或者其他维度的某个特殊地点。地点可以包括幻梦境和特别的独立的梦境现实。

施法以及混合药剂约需五个小时。大多数原料都相当容易获得（药草），也有些需要点挑战（KP 自由裁定）。有很多种不同的配方，但所有配方当中都有一种共同的原料，1 盎司黄金。酿造结果是有甜味的淡棕色液体。它有轻微的催眠效果，可以让饮用都放松并导向梦境之中。第一剂之后每额外制造一剂需要多消耗一点魔法值——例如，制造五剂需要总计 8 点魔法值和 2 点理智值。

KP 裁定：可能需要克苏鲁神话或艺术 / 手艺（药剂）检定来确保酿造按照正确的步骤进行。

别名：库拉内斯（Kuranos. 人名）酿造术，失眠者药剂，金草地的大门

黄金蜂蜜酒酿造术（甲型）〔梦〕

Brew Space Mead(I)

消耗：每剂 20 点魔法值；加上额外的魔法值和理智值消耗

施法用时：7+ 天

能制造出魔法的饮品，可以让人类在宇宙旅行中承受高度真空和剧烈变化的环境。酿造这种饮料和进行旅行对施法者、使用者来说是两个不同的阶段（施法者和使用者可以不同）。黄金蜂蜜酒的种类有很多，每种的效果都相同，而需要的材料各有不同。

酿造黄金蜂蜜酒需要五种特殊材料（KP 挑选），和至少一星期的酿造时间。当酒液开始起沫冒泡时，施法者须在酿造物中牺牲每剂 20 点的魔法值。这些魔法值可以分在很多天之中牺牲；点数越多，剂量越多。每一剂可以让一个人承受一次时空变幻的宇宙旅行。

当黄金蜂蜜酒附魔完成时，旅行者必须找到旅行的工具——通常是坐骑：其中“拜亚基召唤术”（P175;P42）可以提供一匹星间的骏马。

对于这样的旅行，黄金蜂蜜酒生效时也需要消耗同等数量的魔法值和理智值，数值和服用此酒的旅行者旅行距离的光年数相关（参考黄金蜂蜜酒效果表）。旅行者服用一剂蜂蜜酒（大概也会同时带上回程用的），爬上“骏马”，号令坐骑，旅程就开始了。在这个时候，旅行者要支付旅行距离所需的魔法值和理智值。在太空中，旅客的精神和肉体是停滞的，几乎对周围环境毫无知觉。直到到达了目的地，药剂的效果才会结束，旅行者返回现实。

黄金蜂蜜酒效果表

魔法值和理智值消耗（每名旅行者各自的消耗） 距离（光年）（不超过……）

- 1 100
- 2 1000
- 3 1 万
- 4 10 万
- 5* 100 万

*每增加 1 点魔法值和 1 点理智值，距离便增加一个零。理论上 10 点魔法值和 10 点理智值的消耗，至少按我们目前对宇宙的了解，应该足够到达宇宙中的任何地点了……

KP 裁定：可能需要克苏鲁神话或艺术 / 手艺（药剂）检定来确保酿造按照正确的步骤进行。

别名：虚空的呼吸、旅行者的半身、极黑之夜的水银饮剂

哈布沙暴发生术〔环〕

Bring Haboob

消耗：20 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：1 小时

施法者召唤自然的力量，聚集强力的旋风。在沙漠或者海滨沙丘上，旋风能产生沙尘暴的效果。本法术的各种变体似乎都是基于各地的地理和信仰而作的，每个版本中施法者都会召唤不同的神话神祇，诸如阿蒙 - 戈尔洛斯 (Amon-Gorloth)，修德·梅尔或者伊塔库亚等。

旋风大概 20 英里围圆，内部风速每小时 30 英里（七级），阵风风速大约是其二倍（十一级）。在风暴中的角色，根据行动不同，要受到相应的惩罚骰和难度等级提升。

深层魔法：可以召唤更强、更有破坏力的风暴，可能造成巨大的灾难，当然法术的消耗也要相应增加。

别名：沙暴发生术、巨灵的血腥挠痒、伏木之手

瘟疫发生术（乙型）（幻梦境变体）（致疫术）

Bring Pestilence(II)

消耗：10 点魔法值；1D10 点理智值

施法用时：即时

本法术只能在幻梦境施放。疾病的症状因人而异，但在游戏机制上，法术的目标总是每天损失 2D10 点 CON，直到他们痊愈或死亡为止。并且，在受疫病折磨的期间，他们所有技能要受到一个惩罚骰。任何接触到得病梦想家的人（每天）有 10% 的几率也得病。相消施法 (Counter Magic)、或者成功的困难医学检定可以治愈生病的梦想家，并令失去的 CON 在 2D6 小时内回复。

如果生病的梦想家在死亡之前醒来（也就是离开幻梦境），他就得救了；下次来到幻梦境的时候不会有任何得过病的症状。

别名：梦魇的腐败瘟疫、肮脏之触

- (-

请神术

CALL DEITY SPELLS

消耗：每人 1+ 点魔法值；（仅施法者）1D10 点理智值

施法用时：1 ~ 100 分钟

请神术会可以把化身、外神或者是旧日支配者带到施法者面前。即便对邪教徒来说，施放这类法术也十分危险。只有邪教祭司和绝望的人会尝试召唤神话神祇。这里记录的只是一小部分，但对于每个旧日支配者、神话神祇的每个化身，都可能存在对应的请神术 / 送神术。

请神术可以通过人群提升威力，施法者则处在这个群体的中心地位。每名参与者消耗 1 点魔法值。了解本法术的人可以牺牲任意数量的魔力值（包括“燃烧”耐久值）。合计消耗的魔法值就是法术的成功百分率。每有 1 点魔法值消耗，整个人群就必须吟唱 1 分钟，但不可以超过 100 分钟。如果骰子丢出 100，法术总是失败，牺牲

的魔法值会全部浪费。

施法者在施法时也会损失 1D10 点理智值。如果神祇出现，在场的所有人都要相应损失理智值。KP 要为召唤物的行为、态度、嗜好设定某些形式的动机，以和召唤者进行有意义的互动。被召唤来地球的神话神祇通常都想要留下来，而且一般都十分饥饿、要求苛刻。

虽然许多请神术都包括对应的送神部分，提供了遣送神祇返回被召唤地的指导，但是请神术不含送神部分的情况也不可胜数。不完整的法术转抄、知识的缺乏、来自抄写者的恶意，都可能是造成送神部分残缺的原因。

对每尊神来说，请神术生效都需要满足特定的条件。KP 应把它用作灵感但不要受制于它。有两个原因：其一是基于小说的，没有人类能完全理解克苏鲁神话，所以请神的方式也可能不止一种。其二是有经验的调查员会迅速搞到熟悉的要素，神秘感就没有了。

注：参考“送神术”（P96）。

下面列出一系列的请神术；列表并未穷举。所有法术的消耗（除非特别说明）均和上文所述相同。

阿尔瓦萨请神术〔召〕

Call Arwassa

本法术可以在新月之夜召唤出阿尔瓦萨，一尊不为人所知的旧日支配者。可怖的阿尔瓦萨出现时必须吃到合计 SIZ500 的活物，其中至少包含一名人类。因为阿尔瓦萨的崇拜者总是会提供充足的饵料——没人知道如果饵料不足会发生什么事情。

阿尔瓦萨的形象是一头巨大无头的人形生物，四肢的位置长着四条硕大的触手。颈部的开口连接着没有牙齿的咽喉，不断地张开收缩仿佛在尖叫一般。

注：参考《怪物之锤》（Malleus Monstrorum: CHA23102，后同）获取更多有关阿尔瓦萨的信息。

别名：无首者联合术

阿撒托斯请神术〔召〕

Call Azathoth

召唤此神极度危险且愚蠢；只有真正的疯子才会打算实行这一法术，因为法术有可能会烧熟

整个星球。本法术只能在夜间的户外施放。

虽然大量神话典籍都提到过本法术，但真正的法术极其罕见，而且通常被分割成段（有些被其他文本掩盖或模糊），保证它不会被简单轻率地实行。通常，法术成分会（故意）记载错误或者隐藏在非常隐晦的谜面里。

因为这个法术破坏力巨大，KP 可以自由决定真正的法术成分、仪式和其他用品，适应他们的游戏以及战役。

别名：混沌的祈求、无法形容的夏盖元音、召唤亚冲动。

克图格亚请神术〔召〕

Call Cthugha

克图格亚将从施法者手持的火焰中现身（蜡烛、火把等），最可能从巨大的篝火当中降临。施法者要一边吟诵咒语，一边按照一系列的图案移动火种。本法术只能在北落师门（南鱼座的最亮星）升上地平线的晴朗夜晚才能施放。北半球观测北落师门的最佳时间是九月到十一月。

深层魔法：一种法术变体“克图格亚召唤术”，要求在石质祭坛上，用至少一名不幸的人进行燔祭。此法术暗示读者，它可以让施法者号令克图格亚（提到了一种束缚的形式）；但这是个恶毒的谎言，法术在束缚旧日支配者时毫无力量。它的目的仅在于召唤克图格亚，在地上降下浩劫和苦痛。

别名：唤醒炽热燃烧的末日、北落师门协定

哈斯塔请神术〔召〕

Call Hastur

本法术可将哈斯塔请至九块大石排列成 V 形的地方（总是邪教活动的标记！）。每块大石的体积都要在九立方码以上。

本法术只能在毕宿五（在金牛座）升上地平线的晴朗夜晚（大约十月～三月）才能施放。在请神术进行时每有一只拜亚基在场，成功率就会额外增加 10%。

如果在每块石块中牺牲 5 点 POW 令它们全部附魔，这个石 V 字可以为“拜亚基召唤、束缚术”增加 30% 的成功率。

别名：行于阴影者的黑按仪式、黄之祈愿

伊塔库亚请神术〔召〕

Call Ithaqua

可以吸引伊塔库亚的注意；但是这尊旧日支

配者现身时可能只会被当作一股旋风或者强烈的寒风。本法术必须在巨大的雪堆上施放（至少 10 尺高）。传说中，本法术只能在极北之地、温度在冰点以下的时候才能施行。有些巫师推测伊塔库亚会从任何积雪的高山上召唤出来，甚至是南极的山也可以。

别名：北风的七重悲叹、呼叫冰雪之神

尼约格萨请神术〔召〕

Call Nyogtha

本法术可以讨得尼约格萨的欢喜，它现身的时候会施恩于施法者——如果它认为施法者有价值的话。施法者必须在任何洞穴的入口进行法术的仪式（某些典籍提到所有巨型洞穴都会连接到尼约格萨栖息的那一个）。

别名：厉声号叫祈求汝的黑暗主人之术、吁求潜伏在地下的祂施恩之术

无皮者请神术〔召〕

Call (the) Skinless One

消耗：至多 100 点

施法用时：1 天

据信只有皮肤兄弟会知道本法术，召唤无皮者是罕见且重要的内容。每名人祭可以增加 1 点成功率，同时必须消耗整整 100 点魔法值。如果施法检定失败了，无皮者仍然会显形，收集祭品，并当场带走同等数量的崇拜者。

注：参考《东方快车上的恐怖》（Horror on the Orient Express: CHA2331, CHA23130, 后同）获取更多有关无皮者的信息。

别名：不详。

莎布 - 尼古拉丝请神术〔召〕

Call Shub-Niggurath

莎布 - 尼古拉丝会被召唤到神圣的石头祭坛上。这个祭坛必须位于阴湿的露天场所。法术必须在新月时在祭坛施放。每次对黑暗母神的召唤都需要鲜血为祭坛进行祭献。如果祭坛浸泡在相当于 200SIZ 以上的鲜血当中，请神术的成功率将增加 20%。另外，每有一只黑山羊幼崽在场，成功率会额外增加 10%。

别名：合一庄严礼、林中女神肉欲生出之术

野兽之神请神术（奈亚拉托提普

的化身）〔召〕

Call The Beast

本法术召唤一头庞大的怪兽，它是奈亚拉托提普的化身，人称野兽之神（也有很多其他名字），只能在埃及吉萨的狮身人面像附近才能成功施放。据信本法术只有野兽兄弟会才知道。

若施法成功，则狮身人面像的周围轻微地震动，表明野兽之神的精魂已经进入了石像。狮身开始弯曲，随着石头摩擦的声音开始移动；人面则碎裂脱落，露出椭圆形的漆黑空洞，洞里可以看到旋转的恒星和星系。这尊神基本是无心智的（从人类的角度）并且立即开始毁灭周围的一切，用它巨大的爪子践踏人和建筑。

注：参考《怪物之锤》获取更多有关兽之神的信息。

别名：恳求阿布·胡勒 (Abu Hol)、恐惧之父的大祭司

犹格 - 索托斯请神术〔召〕

Call Yog-Sothoth

犹格 - 索托斯会被召唤到特别建造的石塔上。石塔必须建造在开阔地，天空必须晴朗无云。石塔本体至少要 10 码高。每次施法时邪教徒还要选派一个人牲做见面礼。其实只需要邀请一下就可以——比如，指一指附近的村落，犹格 - 索托斯随后会自己去选择牺牲者。

石塔可以被附魔，降低成功施放法术所需的魔法值消耗。每向石塔（永久）注入 1 点 POW，犹格 - 索托斯请神术的成功率就会上升 1 点。

别名：钥匙的禁歌、Yah-Zek 引导术

烛光通讯术〔交〕

Candle Communication

消耗：5+ 点魔法值；1 点理智值

施法用时：即时

本法术可以让两个智能生物用魔法进行交流，不需要其他设备就能传递声音。法术需要两名施法者。两人要在计划好的时间点起一支蜡烛并反复诵读咒语，直到听到对方的声音为止。本法术在十英里之内传声都很清晰；距离每增加一百英里（不足进位），每名施法者就要多消耗一点魔法值。法术最远范围是一千英里。吹灭蜡烛可以令法术终止。

深层魔法：可以令最多四名巫师同时进行会话，并且可以向其他人发送图像。图像会显示在火焰里。

别名：火之舌、火焰的呼吸、巫师信

夏恩逐出术〔驱〕

Cast Out Shan

消耗：10 点魔法值；1+ 点理智值

施法用时：1 小时

本法术可以从活体寄主当中驱逐夏恩（夏盖虫族），寄主须在一个用马鞭草摆出的五英尺大小的五角星形区域当中。施法者损失 1 点理智值（如果对自己施放，施法者消耗 2 点理智值）。在仪式之后，五角星在接下来的十二小时之内可以保护人不受新的夏恩入侵。

别名：取出仪式、极恶夏盖的净化、五角守卫

恶魔逐出术〔驱〕

Cast Out The Devil

消耗：10 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：1 天

从异界存在手中释放被占据的目标。这个复杂而费力的法术需要一整天来施放，并且需要许多部族魔法的成分。施法者须和占据目标的存在进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。最多可以有两名协助者参与，他们必须知道本法术，可以向施法者支援 10 点魔法值，为检定增加一颗奖励骰。本法术很少在没有协助的情况下施放。

不同文化中，比如非洲、凯尔特、阿拉伯群体，存在本法术的不同形式。需要的法术成分要体现施法者的文化传统。

本法术可以对许多敌人使用——帮助被伊戈罗纳克、伟大种族伊斯的精神、艾霍特的幼体等等占据的人。如果从目标身体里出现的存在是可见的，在驱魔现场的所有人都要进行相应的理智检定。

别名：驱魔仪式、强迫恶魔、灵魂谋杀

致盲术 / 治盲术〔害〕

Cause/Cure Blindness

消耗：8 点魔法值（致盲术额外消耗 2D6 点理智值）

施法用时：1 天

目标完全且永久失明，好像中风了一样。如果眼睛和视神经的功能没有受损，同样的法术也可以用解除目盲。施放法术需要进行 1 天的仪式。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，

法术才能生效（若目标自愿则自动成功）。

别名：目盲术、视觉授予、黑暗之影、法老的诅咒。

致病术〔害〕

Cause Disease

消耗：8+ 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：5 轮

本法术用发热的疾病折磨目标，症状酷似霍乱、疟疾或者肺炎等。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若目标胜出，法术无效。

若施法者胜出，高热、恶心、呕吐、脱水和意识模糊等症状将接踵而至。施法者每在法术中投入 1 点魔法值，目标就要丧失 1D6 点 STR、CON 和 DEX（每种属性单独掷骰）。若目标存活，他可以自然恢复这些属性。如果任一项属性归零，目标就死亡。

要施放本法术，施法者必须获取目标的一些私人物品，尤其是目标的嘴接触过的东西。这些物品要和有毒植物的碎片一起埋在一个深坑里。坑要填满，最上面还要盖上一块特别雕刻的石头。接下来吟唱一段简短的咒语，法术就施放完毕了。

目标若想保持清醒，似乎唯一的方法就是卧床休息。只有治疗类的魔法才有实际效果。找到被埋的东西并把它和有毒植物一起烧光可以令法术终止，否则法术将正常生效。

别名：祖拉 (Zura) 的恩赐、不幸体液干枯术、紫黑疹

透特之吟〔他〕

Chant of Thoth

消耗：10 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：30 分钟

使用本法术可以增长施法者的智力，提升他解决特定脑力问题的几率。本法术可让施法者在获取知识、学习法术、翻译文章、推断符号的含义等等场合的检定时获得单颗奖励骰。

别名：明晰大脑的仪式、增闻广识的歌咏、学者合唱。

动物魅惑法（传统）〔传〕

Charm Animal

消耗：可变的魔法值

施法用时：1 轮

本法术令目标动物将施法者当作朋友。目标

动物每有 5 点 SIZ，法术消耗就增加 1 点，持续时间 24 小时。过了这个时间，目标动物将完全忘记之前的友善。本法术不在施法者和动物之间建立超自然的连接，而是改变动物的行为。动物不能用来役使或者加入战斗，因为这些动作需要施法者无法给出的复杂指令。不过，友善的动物在睡觉时会分享温度，猎食动物则会分享它的猎物。

别名：森林的善意、旅行者之触

特兹查普特尔之钟〔保〕

Chime of Tezchaptl

消耗：10 点魔法值；10 点 POW；1D6 点理智值

施法用时：6 小时

施法者对一只银、金、铁等单质金属制造的小铃铛或小钟进行附魔。制造地点每有 100 英尺海拔，造出钟的有效度就上升一个百分点：在 5500 英尺（约 1676 米）制造的钟响起时，有 55% 的几率生效。并且，施法者还须通过“不可名状的诺言”，危及自己的理智和性命。

制成的钟可以抵抗许多需要歌唱或音乐来施法的法术，例如：“哈斯塔释放术”、“哈斯塔之歌”、“抑光术”和“灵魂之歌”。

轻轻鸣钟，如果 D100 检定值在钟的成功率以下，则钟会吸收一个法术。在钟吸收魔法时，它的金属材质会发出特殊的光泽，钟的音色也会变化。吸收完一个法术之后，它可以将这个法术的本质保留 2D6 分钟。在这个时间内，持有钟的人可以大声鸣钟，让钟内的魔法力量猛烈地释放出来回到原施法者的身上，吸收的法术每需要 2 点魔法值施放，就可以造成 1D6 点耐久值伤害。这种鸣钟方式不需要额外的消耗或检定。目击法术能量的反弹可能造成理智损失。

别名：吟游歌手的反击、和谐的协调、伶人之铃

反胃法阵〔保〕

Circle of Nausea

消耗：4 点魔法值；2 点理智值

施法用时：5 分钟

本法术可以在施法者的周围制造一个强大的保护法阵，让任何接近他的人类感觉到反胃与痛苦。施法者须在地上用粉笔画出一个圆圈，并用四枚附魔的蛋白石加强法阵——每块都对应指南针上的一个基本方向。对石头附魔需要事先在每块石头上牺牲 2 点魔法值（总共 8 点），可以在施

放本法术前提前准备。在实行本法术的时候，还要再牺牲 4 点魔法值。

打破这一法阵需要在施法者和想进入的人物之间进行一次 POW 对抗检定。任何触碰法阵并在 POW 对抗中失败的人将呕吐五分钟，直到他退避到 100 码以外。若有人成功打破法阵，法术瓦解。

别名：脉动光辉守卫术、恶臭屏障

〔边栏：法阵法术变体〕

保护法阵有很多种形式，每种都会对试图打破防御区的人造成负面效果。基本流程包含对保护圈的描述，使用的材料可以不同（比如石头、粉笔、鼠尾草烟熏棒（Smudge Stick）、马鞭草等等）。大多数情况下，试图穿越保护圈的人都会经受一些痛苦或者不适，被迫退出保护圈。更极端的法阵，要目标损失耐久值的话，需要更多的消耗（增加魔法值消耗或牺牲 POW）。

火焰斗篷术〔战〕

Cloak of Fire

消耗：12 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 轮

本法术会增加施法者的移动速度、增强战斗防御，不过会对他造成非常大的痛苦。只有施法者会从本法术中受益。施法需要一轮，效果持续 4D4 轮。目睹生效中的斗篷需要损失 1/1D3 点理智值。

本法术用穿梭闪烁的光点环绕施法者，每颗光点都拖着明亮的尾巴，摇曳着白热的光。施法者被斗篷包裹起来，升到离地面几英寸的位置。但是，身体动作完全不受影响。斗篷的灵气令人极其痛苦，施法者要损失 1D6 点理智值。

在法术生效期间，施法者的 MOV 加倍，并在所有 DEX 检定中获得一颗奖励骰（同样影响闪避检定）。所有对施法者的攻击受到一颗惩罚骰。任何试图用徒手（拳脚）攻击施法者的人，每次攻击时受到 1D6 点伤害。

如果施法者接触到某人，将此行动视为一次近战攻击，施法者使用自己的格斗（斗殴）技能，造成 1D6 点伤害（加上一次幸运检定，确定目标有没有燃烧）；此行动每发生一次，施法者也要同时受到骰出伤害的一半（向下取整），因为他的皮肤会被斗篷的魔法表面烧蚀掉。施法者若因本法术损失过多耐久值，有可能死亡。

深层魔法：施法者可以额外消耗 6 点魔法值释放一只火焰触手伸向指定的目标。这是一次近

战攻击，有一颗奖励骰。目标可以回避或反击。这次燃烧的攻击造成 1D8 点伤害（加上幸运检定避免燃烧），以恐怖的方式熔化皮肉。

别名：克图格亚的拥抱、烈火死亡之舞、燃烧的时间

记忆模糊术〔支〕

Cloud Memory

消耗：1D6 点魔法值；1D2 点理智值

施法用时：即时

本法术会阻碍目标有意识地回忆特定事件的能力。目标必须在施法者视野内，且能够接收施法者的指示。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定。如果胜出，法术立即生效。目标对一件特定事件的记忆将被阻塞。若此事非常恐怖，目标以后仍然可能做一些和它有着含糊关系的噩梦。如果法术失败，此事会在目标的印象中变得鲜明。

施法者必须知道要阻碍的事件。他不能做模糊的命令，像是“忘掉你昨天做的事”。相反，他必须提到这件事，比如“忘掉你被怪物袭击的事”。本法术不能阻碍克苏鲁神话法术和神话知识，除非此知识和特定事件密切相关；它也无法取消理智值损失或消除疯狂。

别名：昏乱糊涂术、惊愕失声术、故弄玄虚术

尼约格萨紧握术〔战〕

Clutch of Nyogtha

消耗：1+ 点魔法值；1D20 点理智值

施法用时：即时

施法者须消耗 1 点魔法值启动法术，目标必须在能够交谈的距离之内。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标会感觉似乎有一只巨手或者触手挤压着他的心脏，在法术生效期间每轮损失 1D3 点耐久值。在受到这种攻击时，目标会暂时瘫痪，好像心脏病发作了一样。如果某轮中累计伤害使得目标的耐久归零，目标的胸口将破裂炸开，他冒着热气的心脏会出现在施法者的手中。

施法者每轮都需要专注施法来维持法术的效果。法术每持续一轮，施法者就需要消耗两倍于（上轮中）耐久伤害的魔法值，且每轮都要和目标做一次 POW 对抗检定并胜出。如果施法者的专注中断，法术终止。

别名：邪恶的扭绞、黑暗巫师的暗中暴怒、可怖之抓挠

动物号令法（传统）〔传〕

Command Animal

消耗：1 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1 轮

施法者可以命令特定物种的动物执行一项命令。本法术的每个版本都专门应对一种动物的召唤和命令；因此“乌鸦号令法”只对鸦属动物有效，类推。可能存在对应任何自然动物的号令术，包括：非洲行军蚁、绿曼巴蛇、豹、乌鸦、蛇、鲨和蛛猴等。

命令会自然得到回复，目标动物用自然的前进方式向施法者移动。目标必须完成施法者的一项命令，甚至是攻击它的同种。命令完成以后，目标即获得自由且一天之内不得被重新命令。施法者的命令必须简单、明确、直观并且持续时间有限。目标将在施法后一轮开始执行命令。

目标须在施法者的视野之内，命令必须是该动物可以正常完成和理解的。“永远保护我不受伤害”是无效的命令；但是“杀了那个人类”有效。命令可包括：把某物运送到某地、出场某些仪式、在附近的某处出现并示警等。

法术的效果通常持续到施法者的命令执行完为止。如果使用了阻止动物的措施，比如射击或者让它无力化，法术效果会消失。如果没有有效的阻止措施，法术会在任务完成后或 1D10+5 分钟后消失并终止——选择较短的时间。

别名：动物大量、召唤束缚的爬行之物、动物屈服法、动物交流法

鬼魂号令法（传统）〔传〕

Command Ghost

消耗：10+ 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：10 分钟

驱使一只鬼魂前来回答特定问题。本法术必须在夜间施放。施法者要在想接触的人的墓或骨灰上面泼洒一只哺乳动物的血液。灵魂可能抗拒重新返回世间，所以施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效，迫使它出现。鬼魂以它死亡时的样貌出现，目击鬼魂造成的理智检定各不相同。

被此法术召唤的鬼魂会回答与自己生前发生的事件相关的问题。每次问答消耗施法者一点魔法值（根据 KP 裁定，如果问题会对鬼魂造成困扰，还需要一次 POW 对抗检定）。若施法者在 POW 检定失败，鬼魂会离去。

肉体屈服术〔支、造〕

Compel Flesh

消耗：5+ 点魔法值；3 点理智值

施法用时：1 轮

施法者可以让单体目标变成活尸，只能接受简单的口头命令。消耗 5 点魔法值，法术每持续十个游戏轮，就要多消耗一点魔法值。目标的灵魂必须被束缚（见“拘魂术”，41 页），这样施法者可以用本法术驱使目标的躯体来行动。躯体将执行命令直到任务完成、躯体死亡或者法术终止为止。

别名：不思考的仆从制造术、僵尸化、岛民的仪式

莫特兰玻璃幻术〔时〕

Conjure Glass of Mortlan

消耗：6 点魔法值；1D8 点理智值

施法用时：10 分钟

创建一个通路来观察过去的景物。消耗每名观察者 1D6 点理智值，加上观察到的东西造成的理智损失。需要一个占卜装置，例如水晶球，还需要一个附魔的炭火盆。如果幻象没有受到某个旧日支配者的影响（影响概率 20%），施法者可以选择观察的景物，KP 可以自由描述。旧日支配者可以让幻象不按施法者的意愿显现，而变得和旧日支配者自己或一些造物相关。

别名：旧物视影术、过去的影像

肖像消耗术（外貌摄取术）〔变〕

Consume Likeness

消耗：每 6 小时 10 点魔法值；5 点 POW；1D20 点理智值

施法用时：数天

蛇人很喜欢本法术，能让施法者伪装成新鲜死者的逼真形象，对肉眼、摄影器材、X 光等都有效。受害者和施法者的 SIZ 差异不应超过 15 点。施法者将目标（通常在几天当中）销毁殆尽，并每六小时消耗 10 点魔法值、永久牺牲 5 点 POW。法术完成之后，施法者即可任意呈现目标的形象，想维持多久就能维持多久。敏锐的观察者会发现，施法者的影子会保持原样（和被销毁的人不同）。相似地，施法者的技能和记忆都保持完整——受害者的则不复存在了。施法者可以销毁多人，藉此获得多重伪装。

在失去一点以上耐久值之后，施法者会恢复

原本的形象。从伪装形象变化成原始形象需要 20 秒。在伪装成另一个形象之前必须恢复原始形象。从原始形象变化成伪装形象需要 1D3 分钟。

深层魔法：施法者有时可以回忆起他们被他们销毁的那些人的记忆和思想。这些内容通常是法术的无辜目标所知晓的特殊信息。每回忆起一条额外的信息，施法者需要额外消耗 1 点魔法值并进行一次成功的 POW 检定。

别名：蛇皮斗篷、伐鲁希亚的披风、伊格的馈赠

通神术（神格的接触系咒文）

CONTACT DEITY SPELLS

消耗：5 点 POW；1D6 点理智值

施放时间：5 ~ 10（1D6+4）轮

没有人会去使用通神术，除了那些神祇的疯狂祭司，和一些强大的、独立的、想要和神祇进行交易并且赢得一点神力的巫师。寻求接触的神祇则是形形色色不可尽数。

成功接触神祇的几率等于施法者 POW 的一半（在消耗过 5 点 POW 之后会降低）。若困难 POW 检定成功，神祇（或它的某种化身）将在游戏中的几小时至几天之内，以半友好的方式和施法者接触。神祇不大可能会给予非信徒有价值的东西。如果神祇觉得无聊或者被激怒了，它有可能碾碎施法者、或者把施法者搞疯。

下面列出一系列的通神术；列表并未穷举。所有法术的消耗均相同，有特别说明的除外。

别名：本法术的每个名字通常都反映着它相关神祇的特点、影响的范围、威力等等：召来开路者、恳求恶魔苏丹、赞颂眠于水下者。

肖格纳尔·方通神术〔召〕

Contact Chaugnar Faugn

施法者必须准备一桌奢侈浪费的餐食，纪念这位旧日支配者；而后狂饮暴食，吃到失去知觉再也吃不下为止。成功后就会开启同肖格纳尔·方的交流，此神将会送给施法者幻象或梦魇，和神的欲望相关。

克苏鲁通神术〔召〕

Contact Cthulhu

任何地方均可施放。通常会在含有某些形式的血祭中，使用代表这位旧日支配者的东西。克苏鲁通常在夜间回应，在施法者睡眠时送去生动的梦境，在梦境中，克苏鲁会把它的欲望、它要

信徒们完成的任务昭示给信徒。某些梦境的幻象会造成理智检定，并诱发艺术狂热；接受者将不得不绘画、制作、创作典型艺术作品，描绘克苏鲁和它的邪恶计划。

艾霍特通神术〔召〕

Contact Eihort

和其他的通神术类似，但是施法者施放本法术时不消耗 5 点 POW，而是牺牲 1 点魔法值。如果和此神的距离遥远，它会以梦境出现，如果在几百码以内则会直接出现。若本法术是直接艾霍特处学到（或首次施放本法术），艾霍特会抽走 5 点 POW 作为报偿。

诺登斯通神术〔召〕

Contact Nodens

诺登斯通神术只能在遥远无人的地方施放，比如无人的海蚀崖边缘。诺登斯很少立即回应；这位旧神会在稍后接触施法者，当施法者在同样的难以到达的地方独处之时。在记载当中，诺登斯会为最需要它的人提供帮助；但是它也因为忽视请求而出名。无论他会提供什么样的“帮助”，都不太可能和期望的完全相符，在形式和本质上都奥秘难懂。

奈亚拉托提普通神术〔召〕

Contact Nyarlathotep

这个法术可以在任何地方施放，恰好适合这个无处不在的神。传说奈亚拉托提普只会在信徒的集会和新祭司的涂油礼（译注，基督教赋予受礼者某些教权的仪式）上出现；但是在历史记录当中，蠕行的混沌的种种化身曾经出现在人们面前，并为无可名状的交易提供回报。这些回报的本质各有不同，但所有回报都会以惨剧收场，正符合这尊外神对人类的嘲弄。

注：存在专门对应奈亚拉托提普单一化身的通神术。

〔边栏：奈亚拉托提普的化身〕

奈亚拉托提普的许多化身都有对应版本的请神术和通神术。本列表并未穷举。

- 恶 (è) 心影 (Aku-shin Kage)
- 阿图 (Ahtu)
- 大胖女人 (Bloated Woman)

- 漆黑者 (El Negro)
- 有角之人 (Horned Man, the)
- 奈亚拉托菲斯 (Nyarlathophis)
- 帕祖祖 (Pazzuzu)
- 豺头神赛特 (Set, Jackal-headed God)
- 无皮者 (Skinless One, the)
- 面具信使 (The Masked Messenger)
- 黑风 (The Black Wind)

撒托古亚通神术〔召〕

Contact Tsathoggua

通常在地下施放，洞穴、石窟以及供奉旧日支配者的神庙最为理想。施法者进行粗哑的喉音仪式，且必须提供祭品。撒托古亚会以朦胧透明的幻象形式现身（执行正常的 SAN 损失）。基本上，描述表明这尊神会独自出现；但是，至少一则传说记载它出现之前，会有若干无形之子仆从出现作为预示。

伊戈罗纳克通神术〔召〕

Contact Y'glonac

任何地点均可施放。本法术有有些版本会警告缺少经验的读者，伊戈罗纳克极其想要奴役那些呼唤它名字的人。这尊旧日支配者不太可能在已经成为信徒的人面前现身，一个先锋会代替它出现，把伊戈罗纳克的旨意传达给施法者。在有些情况下，在伊戈罗纳克出现在施法者面前以后，它会对它认为不合适的人发动精神攻击，或者控制在场的一些人，好让他们去执行它的任务（诱使别人和他一起崇拜）。

联络术（接触系咒文）

CONTACT MONSTER SPELLS

消耗：可变（参考各法术），1D3 点理智值（额外加上见到怪物的损失）

施法用时：1D6+4 轮（除非另有说明）

联络术分为两个独立的部分：和联络神话生物、怪物相关的法术，还有联络神话神祇的法术。后面一部分已经在“通神术”（P72）当中叙述过。

施法者可以利用联络术和怪物、外星种族取得联络，有可能学到历史、魔法和其他黑暗的事物。施法者脑海中必须要有明确的目标，可以进行交易、达成协议、讨论计划。但是联络术不能给施法者以优势，本法术仅是建立联络的方法而已。记住神话怪物都是独立的个体，有着自己的智力，还有自己的动机（有时和人类的完全相反）——

施法者们可是冒险联络的！

联络术和召唤术 (P174) 明显不同，召唤术有能力让施法者随意驱使被召唤的生物。

每个联络术的流程都很接近，只是有些特殊的条件和要求可能是独一无二的。知道一种联络术对施放另一种没有帮助。联络术的版本有很多。

正确施放的法术总会生效，除非适当的距离内没有这种生物生活（飞水螅可能会从千沙之城 (the City in the Sands) 旅行而来，但无视飞到北美洲的机会）。

联络术需要五到十轮去施放。法术接触到的生物可能在游戏中的一小时后或者一天多以后出现。想随机决定出现所用的小时数，投掷 1D100。居住在附近的生物会走、游、挖、飞到法术施放的地点。如果旅程过长，联络术召唤的生物将不会出现。从异界召唤来的存在将会以任何独特的印象深刻的方式出现。

法术将随机从这个种族中选择成员，很可能带有它自己的动机。施法者可以尝试独自施法，或者至多一小伙人，好让自己看起来并无威胁。联络的生物出现以后，它可以自由离开，所以如果施法者给它提供好处，那么和它进行长期联络的机会将大为提升。

如果联络的是大型生物，如飞水螅，那么大概只会出现一只。如果它是人型或者更小的生物，KP 可能考虑令数只代表同时出现，形成一个群体。谁也无法保证召唤出的生物会和施法者交涉，抑或是直接吃掉他。它们的动机和我们完全不同；但是如果更深的接触似乎对双方都有利，那么可能产生一些有趣的结果。

以下列出一系列的联络术，本列表并未穷举。

别名：联络术可以使用的词语如：联合 (Union)、交谈 (Commune)、交易 (Exchange)、交流 (Commerce)、协约 (Covenant)、协定 (Pact)、协调 (Concord) 等等。例如，红色协议 (The Red Pact)、深渊之盟约 (Covenant of the Deep) 之类。

钻地魔虫联络术〔召〕

Contact Chthonian

消耗：5 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

本法术必须在近来已知发生过地震、或者有地幔热点和火山的地方，好让它们能从星球内部深处快速抵达地壳的外缘。

深潜者联络术〔召〕

Contact Deep One

消耗：3 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

本法术须在咸水水体或者海洋边缘施放。要达到最佳效果，施放时要在深潜者城市附近，例如在马萨诸塞州印斯茅斯的海滨，还有英国失落的城镇敦威治镇外的海岸。仪式包含把特别雕刻的石头或珠宝投掷到水里的步骤。

通神术〔召〕

Contact Deity

参考 72 页。

古老者联络术〔召〕

Contact Elder Thing

消耗：3 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

联络古老者需要吟唱。最恰当的地点是南大西洋中脊附近或者最靠近南极洲的地堑上。

飞水螅联络术〔召〕

Contact Flying Polyp

消耗：9 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

飞水螅只会在它们少见的地下城市中出现，最大的一个在西澳大利亚沙漠中千沙之城的下面。施法者必须先为他们建设或打开一个通讯的竖井作为出口。

消耗：9 点魔法值

无形之子联络术〔召〕

Contact Formless Spawn

消耗：3 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

施放本法术最佳的地点是撒托古亚的神庙，这些神庙中仍然有撒托古亚的祭坛雕像；或者是靠近恩凯伊黑暗深渊开口的地点，在俄克拉何马州宾格 (Binger) 附近的某处。北美洲西部或者中西部或许还有其他地方存在出入口。据说在马萨诸塞州的敦威治就存在这么一个洞穴。

食尸鬼联络术〔召〕

Contact Ghoul

消耗：5 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

只要是人群聚集的地方就有食尸鬼的存在，尤其是坟地和地穴附近。月光照亮的百年以上的古墓是施放这个法术的宝地。

诺弗 - 刻联络术〔召〕

Contact Gnoph-Keh

消耗：6 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

诺弗 - 刻经常在格陵兰或者是靠近北极的冰冻荒野上出现。要成功施放该法术，施法者必须用冰和雪为这种怪兽制作一个小塑像，然后进行一次成功的歌唱（「艺术 / 手艺专门」）检定。

廷达洛斯之猎犬联络术〔召〕

Contact Hound of Tindalos

消耗：7 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

需要空间当中具有不大于 120 度的角度。施法者用几何魔法的方式标记此空间，并重复念诵咒语。目前没人知道有什么办法可以和廷达洛斯猎犬交涉，因为这种东西穿越时空之流的动机仅仅是饥饿而已。

人类联络术（米 - 戈）〔召、支〕

Contact Human

消耗：3 点魔法值

施法用时：1 轮

狡猾的米 - 戈知道术法术，本法术可以让它们和人类仆从进行精神上的交流。法术会对曾经被米 - 戈催眠的人类建立一条心灵感应的连接。被连接的人可以答复、提问等等。在第一轮以后，每有 5 轮接触，人类就要损失 1 点理智值。

米 - 戈联络术〔召〕

Contact Mi-Go

消耗：8 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

本法术必须在高山的山脚下和山顶上施放——高山所在的山脉要曾经被这种神秘的、能在宇宙飞行的种族开采或造访过。这些山脉包括阿巴拉契亚山脉、安第斯山脉、喜马拉雅山脉和非洲中部的一些山峰。

人面鼠联络术〔召〕

Contact Rat-Thing

消耗：2 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

为了召唤人面鼠，施法者需要准备适当的好处（好吃的零食）引诱这些污秽的生物。有报告称这些邪恶的生物大量存在于英国约克郡以及马萨诸塞州阿卡姆。

潜沙怪联络术〔召〕

Contact Sand-Dweller

消耗：3 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

本法术必须在合适的沙漠施放，比如撒哈拉沙漠、美国西南部、沙特阿拉伯和澳大利亚中部。施法者要准备一碗血液或者其他类似的好处。

外神仆役联络术〔召〕

Contact Servitor of The Outer Gods

消耗：14 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

在施放法术时，成功通过幸运检定确保至少有一个外神仆役在银河系之内。

施法者必须能够见到众星。他或她要设法想象阿撒托斯不可言喻的、跳动着闪亮着仿佛液体火焰的核心（据说说是一个类似于球形的冥想形象但是实际上是未知的形状）。仆从期待一场鲜血献祭。如果祭品不足，仆从会吞食施法者。如果仆从接受了献祭，它会同意为施法者完成一件简单的任务。这任务包括关于阿撒托斯之廷以及其他宇宙物质的问题（需要说服检定成功）；回答会使询问者的克苏鲁神话技能值增加 1D3 点，但是对旁观者来说此回答毫无意义。另外，如果掷骰结果在施法者说服技能值的五分之一以下，仆役还会将一个法术直接传授到施法者的脑海里（施法者损失 1D8 点理智值，并会混乱 (Disorientation) 1D10 轮）。法术由仆役自行挑选。

在仆役完成服务以后，它可能会逗留并演奏它那匪夷所思的管乐器，同时身体上闪过五颜六色的光芒，触手翻腾不已；它也可能直接消散身形，回到某条银河旋臂或者原始星云当中，周而复始地做它往日的活动。

听到它吹奏的疯狂而令人着迷的笛声需要进行理智检定（损失 1/1D4 点），并且每个在场的歌唱家或演奏家之后都会饱受纠缠。

死灵联络术〔召〕

Contact Spirits of the Dead

消耗：3+ 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

本法术有许多版本。其中一种需要用白色的床单 (sheet) 在河边搭建一个帐篷，里面放上装满河水的罐子。人们载歌载舞，恳求死者的出现。施法者可以投入 3 以上任意数量的魔法值（协助者每人可以投入 1 点魔法值），累计投入的魔法值并乘以五，施法者需要投掷一次 D100，在此值以下才能施法成功。若成功，死者的声音将从水罐中浮现出来。人们如果把头伸进帐篷，可以听到他们的声音，也可以向他们提问。记住死者几乎只知道他们生前知道的东西，有些人尚未注意到自己已经死了。

克苏鲁的星之眷族联络术〔召〕

Contact Star-Spawn of Cthulhu

消耗：6 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

本法术必须在海滨施放，可能在深潜者哨站附近或者靠近星之眷族可能沉睡的地方（传言西藏有很多）。在本法术的施放过程中会用到某些护身符、非人种族制造的珠宝以及有节奏的吟唱。

伊斯人联络术〔召〕

Contact Yithian

消耗：4 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1D6+4 轮

本法术不能上溯或下推时间。如果在施法的时刻，附近方圆一百英里恰好有被伊斯人占据身体的存在，这个伊斯人就会注意到召唤。如果它觉得好奇、害怕或者警觉，就可能会回应召唤。如果施法者没有有趣的谈资、或者给不出有趣的东西，伟大种族的学者就会无视他之后的提问，甚至可能会把施法者当成害虫或障碍破坏掉。

皮肤控制术（操纵皮肤）〔变〕

Control Skin

消耗：5 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：30 分钟

施法者可以出于伪装的目的融合、扭曲、改变皮肤，每次施法可以影响身体的一个主要部位。主要部位包括：头部、躯干、右臂、左臂、右腿、左腿。施法者可以对自己或他人施放——若对他

人施放，除非对方自愿，否则施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。

改变一个部位的身体需要大约三十分钟的时间准备并生效，效果大约持续一个小时。要想永久改变，每个身体部位需要施法者消耗 5 点 POW。再次施放本法术可以解除变化。

深层魔法：皮肤兄弟会，一个在东欧活动的阴险邪教组织，是熟练使用本法术的大师。邪教徒可以消耗 30 点魔法值和 6D6 点理智值来改变整个身体。

别名：皮行术、皮肉融合、血肉雕刻

坏尸粉创建术（制作邪恶尸尘）〔保〕

Create Bad-Corpse Dust

消耗：2 点魔法值

施法用时：6 小时

创建一道僵尸无法通过的屏障。本粉末需要僵尸的肠子、一盎司肉（必须是施法者自己咬下来）、还有一种从雨林蔓藤开的花晒干制成的粉末。这些材料要晒干、粉碎、混合并吟唱几个小时的咒语，最终倒到预先准备的轨道或线上。最后的吟唱可以激活粉末的功用。

粉末可以制造一道不可见的魔法墙壁，阻挡通过的僵尸。墙壁会持续到粉末被冲刷或吹干净为止。每次制造的粉末足够制造一道 30 码长的墙壁。

别名：死者守卫术、粉尘之线、血肉屏障

纳克 - 提特障壁创建术〔保〕

Create Barrier of Naach-Tich

消耗：可变的魔法值；1D10 理智值

施法用时：1 分钟

本屏障可以提供物理魔法的双重防御。本法术的每名参与者失去 1D10 点理智值，和可变数量的魔法值。在本创建术中每投入 1 点魔法值，可以给屏障提供 3D10 点 STR。施放本法术需要 1 分钟（所有投入的魔法值需要在这段时间内全部消耗），制成的屏障可以维持 1D4+4 小时。任何知道本法术的人都可以参与施法，并为屏障贡献魔法值。

屏障是半径约 100 码的球形。它可以设置在施法者的周围阻止伤害（如同气泡），施放时也可以围住怪物和敌人。一切在屏障生成时身体恰好穿越屏障边缘的生物，将不会受到伤害，并被推挤到屏障外面去。被困住的存在须用自己的 STR

和屏障的 STR 进行对抗检定，不过多个受困的生物逃脱时不能联合各自的 STR。对于子弹和弹射物，如果对屏障掷出的伤害（无视刺穿）大于屏障 STR 的五分之一，子弹和弹射物即可穿透屏障。若穿透了屏障，它会造成骰出的伤害，好像屏障不存在一般；屏障立即瓦解。

本法术的一个手写副本据传收藏在塞拉伊诺（昴宿增九）的一颗行星上，一座巨大邪恶的图书馆里。

深层魔法：那些能够驾驭神话知识和能力的人可以将屏障的半径尺寸扩展到 200 码。

别名：纳克 - 提特伟大监牢术、囚禁恶魔的无形球体

[边栏 NPC: 赫斯提亚·洛克斯比, 136 岁 (外观 35 岁)]

职业：女巫

居住地：马萨诸塞州敦威治

STR35 CON70 SIZ50 DEX60
INT90 APP35 POW90 EDU85
SAN00 HP12 DB:0 体格: 0
MOV:8 MP:18*

* 见装备。

战斗

斗殴 40%(20/8), 伤害 1D3
闪避 30%(15/6)

法术

许多, KP 自行决定。

技能

估价 60%, 阿拉伯语 60%, 魅惑 40%, 汉文 10%, 信用评级 90%, 克苏鲁神话 48%, 英语 85%, 法语 40%, 德语 40%, 食尸鬼话 40%, 希腊语 50%, 历史 80%, 恐吓 45%, 意大利语 20%, 拉丁文 80%, 图书馆使用 55%, 博物学 80%, 神秘学 90%, 心理学 50%, 科学 (植物学) 50%, (化学) 70%, (密码学) 50%, (数学) 70%, (物理学) 30%, 妙手 60%, 侦查 60%, 潜行 55%。

装备

奈亚拉托提普赐予的护身符, 能储存魔法值

(当前有 30 点)。其他的 KP 自行决定。

背景故事

·人物形象：面色苍白、表情凶险，过长的金发，深陷的绿色眼睛。

·思想信念：人类是牲口，为了服侍旧日支配者可惜尽情利用、随意抛弃。

·人物特质：充满恶意、睚眦必报、令人厌恶。

洛克斯比出生在英国康沃尔郡，从孩提起就接近了生命的黑暗面。她时常出入坟场、痴迷阅读杀人恐怖类的故事、酷爱欺凌他人，所以被同龄孩子排斥，于是开始到隐蔽的道路和秘密的场所游荡。某天，洛克斯比遇到了一个男人，当地人叫他“破衣尼克”；他是一个巫师，也是服侍有角之人（奈亚拉托提普）的祭司。他教给了洛克斯比神话的秘密和神奇。

洛克斯比学到了从这个老头身上能学到的所有知识，最后杀害了破衣尼克，卷走他所有的书籍、魔法设备，周游世界，寻找世界上最黑暗的隐蔽处，索求女人不应阅读的秘密学识。没有人能确定她具体去过哪里、见过谁、做过什么，这些情报全都掩盖在道听途说和邪恶谣言之下。可以搞清的是，洛克斯比在对旧大陆的求知欲得到满足后，开始将目光投向新大陆，在遍地传说的敦威治住了下来。

和洛克斯比通信的神话智慧追寻者凤毛麟角，关于她的意图和计划，他们也知之甚少。她并非任何邪教教团的成员，但和许多教团领袖是朋友；最近她一直在寻找某些造物，以及一卷只知道书名叫做《断绝的阿普霍普西斯》(The Severance Aphopsis) 的典籍。与她书信往来的联络人遍布全世界，明显能看出她对找寻这卷典籍的强烈愿望，如她自己所述，“它能提供给我最后一个 Aklo 文公式，这样我就能开始我的伟业了”。至于“伟业”到底是什么、它可能产生什么结果，唯一能确定的是它对人类绝对没有什么好处。

[]

诅咒之笛创建术 [附]

Create Curse Whistle

消耗：30 点魔法值

施法用时：1 或多个夜晚

可以用猫头鹰的骨头制造魔法笛子（有些变体需要人类骨头）。施法者必须在夏至日后第一个新月起、用一个或数个夜晚消耗法术所需的魔

法值。

其他知道本法术的人可以协助施法者投入魔法值。制成的哨子可以用来施放“灵魂之歌”（P127）、“疯狂之笛”（P150）等法术。

别名：鸮骨之音、鸮鸣之笛、末日乐器

生魂棒创建术（制作穿刺棒）〔附〕

Create Fetch Stick

消耗：10 点 POW；20 点理智值

施法用时：1 年

附魔一支矛类武器，可以伤害或杀死超自然怪物。要制造一支生魂棒，巫师必须找一支棍棒，并在一头装上磨尖的铁矛头。在接下来的一整年当中，巫师要献祭两个人、向棍棒中投入 10 点 POW，并在棒子另一端装上一个骷髅头。

这个过程需要消耗理智值，KP 要把它描述得非常可怕。生魂棒的贯穿打击可以立即摧毁僵尸或者其他的活化死尸。

别名：死亡棍、制造死人克星、长矛附魔术。

时空门创建术

Create Gate

——参考“时空门”（P120）。

拉莱耶造雾术（创造瑞莱之雾）

〔战、环〕

Create Mist of R'yleh

消耗：2 点魔法值

施法用时：即时

本法术能在施法者的正前方制造一片卵形浓雾（大小 10×10×15 呎）。雾气范围的长轴总是指向施法者面对的方向。本法术会在 1D6+4 游戏轮中遮蔽视线，然后蒸发无踪。

别名：畏怖之云、黑暗海洋的气息、水手迷失的阴湿之雾、雾气升腾术。

占卜窗创建术〔时〕

Create Scrying Window

消耗：98 点魔法值；50 点 POW；每次 1D3 点理智值

施法用时：很多星期

附魔一块玻璃，可以创建一扇魔法窗户，巫师通过它可以观察过去。每次使用玻璃需要观察者损失 1D3 点理智值，并且在观察到某些怪物时还要单独处理理智值损失。

要创建一扇占卜窗，施法者必须用 50 点 POW 来附魔一扇透明的观察玻璃。在附魔玻璃时，它必须指明过去的精确时间，这个时间是相对于玻璃创建时刻的。例如，可以说“800 年以前”，但不能说“公元前 1125 年”。在玻璃附魔锚定完成之后，须再附魔 98 块昂贵的彩色玻璃，每块都需要 1 点魔法值，仔细安装成几何形状的锦砖图案，透明玻璃在中央的位置。完成以后，中央的玻璃会显示它放置的位置的景象（只不过是过去的某个时间）。

观察位置可以改变，每移动 100 英里（不足进位）需要消费 1 点魔法值并专注 5 分钟。

占卜窗的缺点显而易见：特定的场景只能观察一次，因为窗两边的时间都在流逝；并且窗子必须设定在事件发生的位置。

占卜窗也有着天然的危险。任何被观察的智能生物都可以通过一次困难的 POW 检定发现自己被观察了。发现了以后，这个生物（如果可以的话）会马上隔着窗子施放法术，包括召唤术、请神术，这可以让窗子的观察者一侧出现怪物！

别名：过去之事的视野创建术、历史之鉴、时代的玻璃

自保袋创建术（制作护身灵符）

〔续、保〕

Create Self-Ward

消耗：每天可变的魔法值、POW、理智值

施法用时：可变（天）

本法术威力强大，可以有效减缓衰老速度，并且能保护使用者减少物理伤害。这个附魔罕见但强力。自保袋（持有或佩戴时）除了延长寿命还可以引开伤害，数值等于施法者在创建它时投入的魔法值。如果自保袋不被施法者持有，但未被摧毁的话，施法者可以得到一半的保护（小数进位）。

施法者必须搜集个人物品、头发、指甲等等，并且将它们放到皮袋或布袋当中。接下来的几天中施法者要和袋子贴身接触；每天都要进行仪式的吟唱，并且消耗预定数量的魔法值。

此后，衰老的速度取决于创建自保袋用的时间。如果是 3 天，则每天消耗 3 点魔法值，施法者此后每 3 年衰老 1 岁。如果是 6 天，则每天消耗 6 点魔法值，施法者此后每 6 年衰老 1 岁，以此类推。在仪式的最后一天，施法者要向自保袋中投入 POW，数值等于创建自保袋天数的五倍，且每天需要消耗 1D6 点理智值。

如果自保袋被毁坏或倒空，或者施法者被杀死，法术就终止了。法术终止以后，施法者会快速衰老，直到物理年龄等于按出生年份计算的年龄为止（参考衰老，RB98）。施法者还要损失CON，数值等于自保袋中投入的POW。

深层魔法：疯狂的施法者可以利用他们可怕的知识，使用自保袋牺牲别人的精血来逆转衰老过程。巫师在吟唱咒语，吸取牺牲者的精血，将它用特殊雕刻的铜碗收集起来。自保袋要在新月期间（译注：这个大概是农历月初）放在碗里。在五天的施法过程中，自保袋将吸尽血液。施法者每花一天创建自保袋，这个过程就会减去施法者10年的年龄——因此如果用3天创建自保袋，巫师的年龄可以减少30岁。

别名：不老者的仪式、古老的交易、永恒青春的恩惠

活尸制造术（僵尸制造术变体） 〔造〕

Create Zombi

消耗：10点魔法值；10点理智值

施法用时：可变

用河豚内脏和生物碱制造麻药，使目标濒临死亡。毒剂必须被目标吸入。目标随后须在极难CON检定成功，方可抵抗毒剂的作用。如果失败，目标会陷入深度昏迷状态，和死亡难以区分。可怕的是，目标仍有意识却无法行动。他将被置入棺材，活着埋到坟地里。一支小管子连接着棺材内和地表，让他能够呼吸。在这期间，不幸的法术目标必须每三小时进行一次理智检定，失败会损失1D6点理智值。如果目标在此期间陷入疯狂，他会屈服于施法者的意志，为消除对坟墓的恐惧感到高兴。

三个夜晚之后，施法者来到坟地并施放本法术。如果施法者察觉到目标精神上的抵抗，他和目标之间必须进行一次POW对抗检定。不论施法者疯狂与否，施法成功后目标的POW将被抽走，只剩1点。如果施法失败，施法者可以直接盖住呼吸孔，任由目标窒息而死。

施法成功后，施法者即创造了一个僵尸仆从，可以执行简单的命令。这个不幸的僵尸自此始终在施法者的这个法术的作用下，直到他被释放——一般意味着目标真正的死亡和主人的死亡。

僵尸制造术〔造〕

Create Zombic

消耗：16点魔法值；1D6点理智值

施法用时：1星期

必须泼洒仪式用的液体到尸身上或者尸体葬在的坟墓中。KP决定仪式液体的成分——至少要有一部分是难以合法取得的。尸体即可自行熟成。在这一个星期结束时，施法者返回坟墓，吟诵束缚仪式。在半个小时的吟唱结束后，尸体会从坟墓中爬出来，之后就开始代行施法者的意愿。僵尸只会执行普通而简单的任务，如“保护这个”、“拿那个”、“杀他！”

用这种方式制造的僵尸会在复苏以后继续腐烂。所以，想要维持稳定的僵尸仆从的巫师必须定期制造替代品。

别名：不死之仪式、黑色束缚、苍白斗篷、死者苏生术

肖格纳尔·方的诅咒〔害〕

Curse of Chaugnar Faugn

消耗：每吟唱一小时1点魔法值；每吟唱12小时1D3点理智值

施法用时：每星期吟唱12小时（2+周）

这个可怖的法术可以让单体人类目标被肖格纳尔·方吞噬。施放本法术需要目标身上的一小块肉做施法的中心，每星期要念咒十二小时。施法者必须要是宣誓过的肖格纳尔·方的追随者。本法术的效果无视距离；施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效（晚于第二周的每周，施法者有一颗奖励骰）

第一个夜晚（在第一个周的念咒之后）和以后每个夜晚，目标的梦境都会被肖格纳尔·方塞满恐怖的幻象。目标很快就陷入精神恍惚的状态，尝试接触这尊神，将自己作成活祭品。这种恍惚状态会越来越长、越来越频繁，直到他成功为止。时间间隔天数大概是目标POW的五分之一；但是，意志坚定的目标可能会在至多POW天之内抗拒法术的效果（困难POW检定）。最终目标会找到让自己变成活祭品的方法，并被吞噬消失——施法者持有的肉片将迅速腐朽，标示着法术已经成功结束。

别名：肖格纳尔·方的祝福之触、后藏（Zàng）黑梦、最古血仆的狂热睡眠

黑暗诅咒〔驱〕

Curse of Darkness

消耗：可变的POW；1D6点理智值

施法用时：3分钟

强迫一个外星或异空间的存在返回来的地方。要有一群人包围施法者；所有人都要知道本法术，并齐声吟唱咒语至少三分钟。每名参加者必须牺牲 5 点 POW，施法者可以不贡献 POW，也可以贡献任意数量。每牺牲 1 点意志值，成功概率就上升 2 个百分点。只要法术开始，目标就很难有机会抵抗或逃脱法术了。要使法术生效，必须先知道目标的名字，或者包围圈中的参加者或施法者曾经见过它一次。此生物必须在附近，相距几英里远。

别名：恶秽驱逐、回返仪式

腐烂外皮之诅咒〔害〕

Curse of the Putrid Husk

消耗：5 点魔法值；10 点理智值

施法用时：1 小时

本法术会给目标带去理智崩溃的幻觉。目标会发现自己的皮肤明显地开始朽烂腐坏。外观的恶化似乎极其迅速，结果出现巨大的空洞和裂缝，体内的脏器开始从中漫溢而出（这个过程中目标损失 1D10 点理智值）。随后目标会昏倒，并在几分钟后醒来，毫发无损。

施法者须和目标进行一次 INT 对抗检定并胜出，法术才能生效。如果法术在夜间目标睡着时施放，目标要加以一颗惩罚骰。效果的时间共约二十分钟，包含昏倒的时间。

施法者必须认识目标，且必须有一些属于目标的个人物品作为法术的专注点。被这个法术击中的经历是灾难性的；但是心理分析检定成功可以让目标接受这些无法理解的梦境和幻觉，恢复此次理智损失的一半。精神科药物对这种攻击没有什么补偿作用。

深层魔法：依上文所述，法术产生的幻觉仅有目标可见。如果额外投入 5 点魔法值，法术产生的幻象会影响所有人；观察者须进行理智检定（损失 0/1D6 点）。如果施法者消耗 20 点魔法值、25 点 POW、20 点理智值，他可以让法术效果真实发生；每轮中目标还要受到 1D6 点伤害，直到其死亡或者施法者因某种原因终止法术。

别名：阴险梦魔术、七魔从令，折磨汝敌、弱者意志摧残术

人面鼠诅咒〔造〕

Curse of the Rat-thing

消耗：20 点魔法值；5 点 POW；1D10 点理智值

施法用时：1 天

当对一具死亡 24 小时以内的尸体使用时，本法术会让目标的灵魂本质移动到新创造的人面鼠躯体里。

尸体将瓦解并成为构建人面鼠的材料。人面鼠的脸会和目标自己脸的恶意版相似。如果 KP 愿意的话，以人面鼠重生会让此人损失所有的理智值，并且强行彻底成为这个邪恶物种的一员（因为目标已经死了，这十分可能）。

别名：鼠友的诞生、二四变形、创建鼠面仆从

石板诅咒〔战〕

Curse of the Stone

消耗：9 点魔法值；1D10 点理智值

施法用时：2 轮

在目标的精神当中产生可怕的幻觉。需要一块附魔的石板，用于本法术的石板可以用一块小石板上凿一个咒印并牺牲 4 点魔法值，也可以使用“石板附魔术”（P111）。

施法者或者目标必须有人拿着石板，目标必须在施法者视野范围内。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若生效，目标将立刻被可怖的幻觉压制，失去 1D4 点理智值，且每轮都会目盲、迷失在幻影中，直到他们的 POW 检定成功为止（法术生效的下回合起）。在目标的 POW 检定成功之后此人仍然会受到梦魇的折磨（每晚损失 1 点理智值）。想取消这个诅咒，目标需要巧妙设计——或是杀死施法者，或是迫使施法者撤回法术。

别名：召唤不虔的梦魇、精神恶魔、幻影的刺痛

- D -

抑光术（隔除光亮）〔环〕

Dampen Light

消耗：1 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：3 轮

施法者通过用附魔的笛子类乐器演奏音乐，来创造一个黑暗的区域。施法者必须能演奏这种乐器，乐器必须是附魔的。

黑暗区域以演奏者为中心，随着演奏者的移

动而移动。每消耗 1 点魔法值，黑暗区域的范围（半径）就增加 1 码。从演奏的第三轮开始，施法者周围一切光亮都会消失，使周围所有人目盲，包括施法者。要维持黑暗区域必须持续奏乐。

别名：恶魔的吹奏、吟游诗人的诅咒、黑色旋律

致死术（死亡咒）〔战〕

Death Spell

消耗：24 点魔法值；3D10 点理智值

施法用时：1D3 轮

只有最邪恶的巫师会使用的法术，这个法术会让无助的目标身上燃起烈焰。目标和施法者的距离不得超过十码。施法者在专注过程中，每轮须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。在 1D3 轮的专注之后，目标的皮肤会冒起水泡，损失 1D3 点耐久值。下一轮目标再损失 1D6 点耐久值。从第三轮起，目标会开始燃烧，每轮损失 1D10 点耐久值。头发和血肉燃烧时产生的恶臭无法抵挡（所有目击者进行理智检定，损失 1/1D6 点理智值）。令人毛骨悚然的受害者是从内而外燃烧起来的，所以根本没有办法去帮助他。杀死或重伤施法者可以终止法术，否则法术会持续到目标死亡。

深层魔法：施法者可能会选择延长法术的用时到很多天，增加目标的痛苦，而不是让目标承受类即时法术效果的形式。施法者施放这一版本的花术消耗 34 点魔法值。施法者并不需要和目标物理上的接近——但是施法者必须持有目标身体的一部分（头发、指甲盖、皮肤等等），这样法术就能在任意距离上施放了。法术从次日开始，持续许多天。这几天中，施法者每天须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。第一天，目标受到 2 点耐久值的伤害，第二天受到 4 点耐久值的伤害。此后每天伤害值都会增加 2 点（6、8、10、12、14……）。当目标发觉自己可怕的命运时，每天都要失去 1D3 点理智值。在目标的耐久值减少到零的那一天，目标的躯体将在一团烈焰中燃烧殆尽。

别名：恐惧刺伤、炽焰末日之诅咒、克图格亚的拥抱

伤害偏转术〔战、保〕

Deflect Harm

消耗：1 点魔法值；1 点理智值

施法用时：即时

防御性的法，施法者念动外神的秘密名讳，可以无效化多种物理攻击。施法者念动那不祥的名号，对攻击的人伸出手去。施法者在每次受到成功攻击后，消耗等同于伤害值的魔法值，可以使攻击无效化。如果攻击已经打空，不消耗魔法值。这在手臂放下前都有效。如果放下手臂，法术终止。法术还可以重新施放。施法者可以无效化任意次攻击，除非他的魔法值耗尽了——施法者能够选择靠消耗耐久值来维持法术，但这是事与愿违！他可以选择无效化哪一次攻击、让哪一次攻击正常造成伤害，但必须在了解实际伤害之前选择。若点数不足以无效化一次攻击，则法术终止，该次攻击或打中或打空都按照正常流程进行。

别名：巫师盾、无懈可击的斗篷、外神的背诵

附魔侦测术（魔法察知）〔附〕

Detect Enchantment

消耗：6 点魔法值

施法用时：20 分钟

能让施法者检测诅咒、邪眼术的邪恶灵光，和对人类、动物和庄稼施放的其他有害附魔。对着要调查的物体进行简单的吟唱，如果上面有生效的诅咒或巫术 (hex)，施法者会感到撕裂般的腹痛。

别名：识破魔鬼的奸计、感知邪眼、观测污染

反转移术〔战、变〕

Detransference

消耗：10 点魔法值；10 点 POW

施法用时：1 轮

本法术是皮肤兄弟会守护的秘密，它是“身体部件转移术” (P181) 的逆法术。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定：若胜出，则借来的器官或者血肉会出现在施法者的手上，浸透液体并逐渐腐烂。丧失了要害器官的目标通常都会很快死去。本法术不成功就不会消耗理智值，成功以后消耗 1D10 点理智值（除非施法者有医护经验）。

注：参考《东方快车上的恐怖》获取更多有关皮肤兄弟会的信息。

别名：不详。

送神术〔驱〕

DISMISS DEITY

消耗：可变的魔法值

施法用时：1+ 分钟

可以遣返不愿意离开地球的神祇。每种送神术都不同；施法者必须知道要遣返的神祇对应的送神术。要施放送神术，首先要遣返的神祇每有 25 点 POW（不足 25 的舍去），施法者就要投入 1 点魔法值。这样就有 5% 的概率遣返此神，并可启动遣返过程。

例如：克图格亚拥有 210 点 POW，所以想要遣返这个可怕的怪物，需要 8 点魔法值来“打开通道”。

通道准备好之后，牺牲更多魔法值可以诱使神祇离开。在这个第二阶段每多牺牲 1 点魔法值，可以使神祇离开的概率增加 5%；牺牲 10 点魔法值就能增加 50% 的遣返概率。和对应的“请神术”版本 (P53) 一样，送神术也可以由一群人互相协助施放（每个送神术可能会限制“协助者”能贡献的魔法值，而主施法者仍然可以投入任意数量魔法值）。本法术施放至少需要 1 分钟，每多一名参与者贡献魔法值，施法时间增加 1 轮。

例如：8 点魔法值为克图格亚打开通道，表现为 5% 的遣返概率。额外牺牲 10 点魔法值，概率增加到 55%。如果想要让克图格亚送神术达到 99%（最高能达到的）的遣返几率，人群必须在两个阶段中共牺牲 8+19 点魔法值，合计 27 点。

对送神术的合计成功率投 1D100。和请神术一样，施法者是法术的中心；其他的成员可以贡献魔法值。请神术总是需要特殊的条件和仪式；但是这个法术对应的送神术不论什么时间地点都可以施放（不过注意有的时候这一规律有例外，KP 自行裁定）。

虽然许多请神术都包括对应的送神部分，但是请神术不含送神部分的情况也不可胜数。不完整的法术转抄、知识的缺乏、来自抄写者的恶意，都可能是造成送神部分残缺的原因。这些时候，想要遣返神祇的人就需要寻找对应的送神术了。

送神术的别名：创作送神术的别名时，可以从以下的词语中获取灵感：

放逐 (Banishment)、拒否 (Repudiate)、为害 (Bane)、流放 (Exile)、弃绝 (Renounce)、罢黜 (Oust)、击退 (Repel)、驱散 (Dispel)、驱赶 (Cast Out)、驱逐 (Evict)、否认 (Disavow)、驱除 (Exorcise)

并且，尝试不要简单使用神话神祇的常用名字，各个不同的文化对这些神祇可能有不同的命名。一个关于犹格 - 索托斯法术称它为“可怕的球体”或者“对灵魂的无限渴求”等等，绝不是没有理由的。

支配术〔战、支〕

Dominate

消耗：1 点魔法值；1 点理智值

施法用时：即时

让目标的意志屈从于施法者的意志。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，目标必须服从施法者的命令，没有例外，直到下一个战斗轮结束为止。

本法术只能影响单一个体，最大作用范围是 10 码。显然，命令必须要在目标的智力理解范围之内，并且如果命令和目标本能相悖（例如命令人类去飞行），法术可能会被破坏。

只要施法者认为可行的话，支配术就可以反复施放任意多次，使得一名目标被连续不断地控制数分钟。本法术的每次施放都具有相同的消耗和限制。反复施放是即时的。

别名：巫师令、控制之咏、恶意支配、言于内声

阿撒托斯的恐怖诅咒〔战〕

Dread Curse of Azathoth

消耗：4 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 轮

施法者利用外神的力量直接从目标身上抽取意志。通过反复念诵阿撒托斯的名讳，可以让任何精通克苏鲁神话的人敬畏，因为知道这个名讳，意味着这个人知道秘密的“最后音节 (the Last Syllable)”。“最后音节”单独念诵时可以对准一名敌人。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法成功，目标损失 3D6 点 POW。

别名：最后音节的发声、消沉吸取、假借真名，以竭汝力

梦境幻象术〔时〕

Dream Vision

消耗：3 点魔法值

施法用时：1 小时

本法术可以产生梦境或梦魇，预示未来。巫师可以对自己施放，也可以对选定的目标施放（目标必须在巫师视野范围之内）。本法术施放时可能会服用一些明显有致幻效果的植物或化合物。梦境通常十分生动，但是相关的信息通常在本质和想象上都隐晦而充满比喻——根据梦境内容的不同，也可能消耗理智值。

别名：可视睡眠、愚者的沉睡、在梦魇到来

的门前占卜

苏莱曼之尘〔驱、战〕

Dust of Suleiman

消耗：每 3 剂 10 点魔法值

施法用时：24+ 小时（使用时每剂需 1 轮）

制造一种灰绿色的粉末，可以伤害来自其他存在位面的非自然的生物。这种粉末需要从至少 2000 年历史的木乃伊上取得灰尘，每具木乃伊足够制作三份魔法粉尘。原料还包括乳香、硫磺和硝石。依施法者的能力以及原料的获取的不同，制造这种混合物最少需要 24 小时，最多需要很多天。

抛撒它的时候必须同时吟唱咒语。如果非地球原生的生物被这种粉尘撒中，每被一剂粉尘撒中，就损失 1D20 点耐久值（无视护甲）。撒出一剂粉尘需要一轮。根据 KP 裁定，可能需要进行投掷或克苏鲁神话检定。

这种粉末仅对非地球的和外星的生物有效，因此它可以伤害空鬼、犹格 - 索托斯和米 - 戈，但对修格斯、食尸鬼和深潜者无效。

别名：埃及粉、死者的保护

- E -

伊波恩雾轮术〔保〕

Eibon's Wheel of Mist

消耗：1 点魔法值（每英尺高度）；1 点理智值

施法用时：1D3 分钟

产生一个旋转的柱状区域，一人或多人可以在里面躲过某些神话生物。需要一张蚀刻有特殊秘法符号的小铜盘。施法者将铜盘放在地面上，站在上面，吟唱法术所用的咒语，并支付法术的消耗。若施法成功，法术将在施法者周围产生直径五英尺的、旋转的蓝色轮形迷雾。在旋转的柱形迷雾内，一切物体都被完全遮蔽。雾轮需要 1D3 分钟来完全成型，持续 1D20+10 分钟，然后消散。

迷雾可以让人在奈亚拉托提普召唤的、或以奈亚拉托提普之名召唤的怪物眼中隐形。这些生物会将迷雾和雾中隐蔽的人视为不存在。它们也不会走到雾轮的位置，绝无意外。如果雾轮阻挡了道路，这些生物会停下来或者原路返回，原因

不明。雾轮只会影响召唤生物，无法影响奈亚拉托提普。

雾轮当中可以挤进许多人；但是，一旦有人的脚、手、头等露出来，法术将完全失效（这方面由 KP 裁定）。要隐藏一队正常身高的调查员，需要 7 点魔法值。

在雾轮术施法之前登场的生物、不由奈亚拉托提普的力量召唤的生物，能够看见雾轮并移动进去。人可以从雾轮里走出来，但如果此人被发现，或者将任何东西（如子弹、刀剑等）穿过雾轮，幻象就会破坏。只要怪物注意到了异常，发现了有正在运行的幻象，法术的保护就失效了。

别名：巫师的罩幕、欺诈的蓝雾、藏身处

旧印开光术〔保〕

Elder Sign, the

消耗：10 点 POW

施法用时：1 小时

本法术用来激活旧印。旧印可以做成铅封、雕刻在石头上、铸造在钢材上，等等。当它在时空裂缝 (opening) 和时空门附近激活时，它会令旧日支配者、外神的仆役以及它们本尊无法使用这些通道。没有本法术，旧印本身毫无意义，没有任何效果。

除掉一些抄本叙述的内容不谈，如果怪物和仆役能回避旧印，它在个人防御当中就是无用的。比如，把旧印戴在脖子上，可能会为它接触的皮肤周围几平方英寸的肉体提供保护；但是，佩戴者的其他身体部位则是完全没有保护的。有时人们会使用旧印作为警告的方法，提示无知的人前面有“危险”。

别名：远古之印、凶兆枝杈、智慧的五角星

附魔法术

ENCHANT SPELLS

附魔法术有很多，每个都是用来向不同的设备和造物上灌注魔力用的。绝大部分法术都要进行血腥的牺牲、魔法值、理智值的消耗，和至少一天的时间。下面每个附魔法术都详细列出了准确的消耗和施法用时。

创造附魔物和造物是很冒险的——施法者无法预测物品会具有什么样的优缺点。它可能会在深入调查神话时有所帮助，但也可能会让调查员暴露在恐怖的怪物袭击之下，或者打开和其他维度之间的通道。

KP 要考虑附魔的物品和造物会如何影响游

戏。因为它们一旦被造出来，就不太可能会从游戏中消失了；它会改变调查员的能力（或好或坏）。你要确信自己清楚它的作用是什么、它的代价是什么，以及它在你游戏当中的意义。

别名：施咒术 (Charm)、施魔术 (Ensozcell)、拜物术 (Fetish)、物神术 (Juju)、秘饰术 (Trinket)、护身符术 (Amulet)、法宝术 (Talisman)、命匣术 (Phylactery)、偶像术 (Idol)、拟像术 (Simulacra)。

书册附魔术〔附〕

Enchant Book

消耗：可变的 POW；1D4 点理智值

施法用时：3 天

用题写有法术“星之精召唤、束缚术” (P177) 咒语的书册进行附魔，辅助星之精的召唤。写书的墨水必须含有星之精的脓液。施法者冥想三天，牺牲任意数量的 POW。施法者每在书中投入一点 POW，他发动“星之精召唤、束缚术”成功的几率就会增加 2 个百分点。

深层魔法：本法术存在很多版本，每个都对应一类次级神话生物的召唤。另一种强大的变体可以令施法者在书册上写满召唤术、束缚术（可能但不是必须包括）的成分；当（任何人）朗读这本书的词句时，法术会自动施放（朗读者失去 1D10 点魔法值和 1D4 点理智值）——KP 应当投掷 D100，如果结果在 80 以下，则召唤成功。准备这种书的施法者需要投入 40 点 POW 来达成这种自动效果。

炭火盆附魔术〔附〕

Enchant Brazier

消耗：5 点 POW；1D4 点理智值

施法用时：3 小时

施法者必须在秋分和冬至之间的满月之夜牺牲一个小动物，并吟唱公式，打出某些手势。选定的炭火盆会浸透动物的血液，并撒上一把金粉、银粉或者水银。附魔者必须点燃一块至少 500 年历史的木头，让炭火盆笼罩在它的烟雾中。

施法完成后，炭火盆便附魔了，可以使用。这座强化过的炭火盆可以助力请 / 送神术等很多法术的施放，根据 KP 裁定可以给施法检定一个奖励骰，或者降低施法的消耗。

蜡烛附魔法（传统）〔附〕

Enchant Candle

消耗：4 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：1 天

需要为时一天的仪式，可以获得各种永久效果（增加某技能 10 个百分点、让某个人永远爱上请求者，等等）。准备好以后，施法者可以使用蜡烛也可以把它交给别人。蜡烛的使用者、请求者必须牺牲 5 点 POW 和 1D4 点理智值、诵读某些咒语，至于这些咒语有什么作用，他可以知道，也可以不知道。

请求者的指甲或头发屑必须混到制作蜡烛的蜡中，还必须加上请求者的几滴血液，请求者必须要在蜡烛的上面写上想要影响的事情。在蜡烛燃烧的过程中，请求者必须进行相关的活动——想要提升的技能、在脑海中回忆想要获得永远的爱目标的模样等等。

手杖附魔术〔附〕

Enchant Cane

消耗：30 点 POW；1D6 点理智值

施法用时：7 天

创造一个可以从别人身上吸收魔法值、储存起来并可以让主人使用的手杖。施放法术和制造手杖需要一周的工作、一个人祭、一个手杖之类的坚硬物体。创造完成后，每次使用手杖消耗使用者 1D3 点理智值。

手杖创造者以外的其他人，只要触摸这支附魔手杖超过 30 秒，他就会失去一点魔法值，造物积累一点魔法值。失去魔法值的人立即感到恶心且十分不安。此造物可以一直吸取同一目标的魔法值，直到魔法值被吸尽；此后它将一点一点地吸取耐久值（结局是昏迷或死亡）。手杖储存的魔法值若用来施法，就会永久消耗。当手杖的魔法值用光时，必须找一个新的受害者来为它充能。

深层魔法：一种法术变体可以给手套附魔，产生相同的效果。

奈亚拉托提普的祭刀附魔术〔附〕

Enchant Dagger of Nyarlathotep

消耗：30 点 POW，2D10 点理智值

施法用时：1 星期

施法者创造一把火焰形状的匕首（可能需要通过艺术 / 手艺检定）。这把刀要宰杀一只至少 100POW 的生物。附魔者支付法术消耗以后，每当在奈亚拉托提普见证下使用此刀，目标的 POW 就会注入祭刀。随后匕首的主人可以从匕首中抽取 POW 用于施放法术（POW 一旦被使用就从匕首中移出）。

人偶附魔术〔附〕

Enchant Doll

消耗：5 点 POW；1D4 点理智值

施法用时：2 天

将一个人偶浸入含有人血的炼金药剂中，然后在人偶上固定上目标的一缕头发（这个材料必须由请求者亲自交来）。当戳刺人偶时，目标会受到相应的酷刑般的疼痛（也可能表现为头晕、反胃等等）。如果钉子或小刀留在人偶里，它会给目标造成持续的痛楚，他必须进行一次困难 CON 检定：若失败，只要刀或钉子还留存人偶里，他所有身体类的技能检定都要受到一个惩罚骰。抽出刀、钉子或者烧掉人偶可以解放目标。

血肉附魔术〔附〕

Enchant Flesh

消耗：10 点魔法值；2D4 点理智值

施法用时：5+ 分钟

可以令施法者为受法者的 5SIZ 皮肉进行防腐并附魔的处理（可以附魔更多血肉，消耗等比例倍增）。这块肉必须用附魔刀具切下来，随后马上对其施放法术。附魔过的这块肉将免疫大多数形式的伤害（枪械仍会造成最小伤害；附魔武器正常造成伤害）。并且，这块肉会代替施法者衰老，为施法者增加一年的寿命。如果没有应用“血肉移植术”（P125），附魔血肉会保持数周，数值等于原主人 POW 的五分之一，此后它会失去魔法特性并腐烂。如果使用了“血肉移植术”，则血肉会永久保存。名义上这种肉块 10 ~ 11 块可以完全“武装”一个正常体型的人类——施法者要用许多天施放法术才能造就这件恐怖的“铠甲”。

深层魔法：此法术非常罕见，在屈指可数的几个巫师手上戒备地保护着。

格哩 - 格哩附魔术〔附〕

Enchant Gris-Gris

消耗：10 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：1 天

为格哩 - 格哩袋的持有者提供临时的技能加值。用一个小皮袋装上预定主人的头发、皮肤、血液等各种材料。必须牺牲一只小动物。施法者向小袋中投入 10 点魔法值，预定主人消耗 5 点 POW、1D4 点理智值、可变的魔法值。制作小袋时主人每向小袋中投入 1 点魔法值，此人佩戴小袋时就可以在某一技能（除了克苏鲁神话技能）

上获得 +1 个百分点。这个小袋提供的益处最多可以持续 1D100+1 天。

译注：Gris-gris 是非洲伏都教的护身符。

咀 - 咀附魔法（传统）〔传〕

Enchant Ju-ju

消耗：5 点 POW；1D4 点理智值

施法用时：1 天

需要一段漫长的仪式，附魔一个守卫（咀 - 咀）用来抵御黑魔法。在仪式中要牺牲一只黑色羽毛的鸡，预定的受术者必须参加仪式。咀 - 咀（或者类似的辟邪符）创建以后，巫毒世界的恶灵会回避此符，也包括巫师（影响到的存在不能接近物神五尺之内）。咀 - 咀可以是受术者期望的任何样式。咀 - 咀可以佩戴用来护身，也可以放在玄关和窗户上用来镇宅。

译注：Ju-ju 是西非的一种巫术护身符。

刀具附魔术〔附〕

Enchant Knife

消耗：可变的 POW；1D4 点理智值

施法用时：2 小时

附魔的刀具可以增加某些其他法术施放成功的几率，它本身也能作为魔法武器使用（能够伤害到平凡武器伤害不了的神话生物）。本法术会对纯金属制成的刀子或匕首进行附魔，比如纯金和纯铁。施法者要用刀锋在平坦表面上刻出错综复杂的图样；然后，它要用来宰杀一只至少 SIZ20 的动物。这动物的血液顺着刻出的图案绘出轨迹，这样附魔就完成了。

这样的刀具可以用来施放某些召唤法术（如“空鬼召唤术”，P176）。每在刀具上投入一点意志值，召唤法术的成功几率就会上升 1 点（译注，原文如此，应为 2 点）。如果用这把刀来宰杀“炭火盆附魔术”所用的小动物，所附魔的炭火盆会使“莫特兰玻璃幻术”的成功施放几率增加 10 个百分点。

笛子附魔术〔附〕

Enchant Pipes

消耗：可变的魔法值；1D6 点理智值

施法用时：3+ 小时

增加其他法术施放成功的几率。本法术用来附魔一副排笛或者一支长笛。这件乐器至少要有九成是金属。施法时必须用这件乐器进行仪式，每牺牲 5 点 POW，这件乐器就需要在温热的鲜血

中浸泡两小时。每牺牲 5 点 POW 还要额外宰杀一只动物。附魔成功的笛子每具有一点 POW,“外神仆役召唤、束缚术”等需要排笛或笛子施放的法术的成功几率就会增加 2 点。

长矛附魔术〔附〕

Enchant Spear

消耗: 20 点 POW; 1D4 点理智值

施法用时: 2 年

创建一支必定击中目标的长矛(若在攻击范围内)。此武器必须是一支木制长矛,矛头由鸟骨制成,并装饰上三十种以上不同鸟类的羽毛,每种羽毛都要从活鸟身上拔下来。如果使用中羽毛遗失了,必须要补上新的。

要制造这种长矛,施法者须在连续两年的春分日为长矛举行仪式。在第二年仪式的结尾,长矛必须用来杀死一只活物,象征附魔完成。它投出后必定命中,否则只是普通武器(虽然要进行攻击检定,但通常自动成功;除非丢出大失败,此时长矛损坏且附魔消失)。活的目标无法闪避此矛。矛击中后造成 1D10 点伤害,对神话生物相当于魔法武器(除非免疫贯穿类武器)。

深层魔法:据说有些博学的巫师懂得在长矛击中目标以后召回它(消耗 5 点魔法值,至少需要 1 轮的时间来完成动作)。

石板附魔术〔附〕

Enchant Stone Tablet

施法用时: 21 点魔法值; 10 点 POW; 1D8 点理智值

施法用时: 3 星期

法术所用的石板必须由来自沉没都市拉莱耶的黑色石料加工而成。它必须在三周的时间里仔细地雕刻,在雕刻时施法者每天都要投入 1 点魔法值。雕刻完成后,要对石板献祭一个人和一只深潜者,但不能流血(通常靠扼死或窒息而死)。完成之后石板便附魔了。

任何拥有石板的人都会受到噩梦的侵扰,包括怪异的景色、依稀感到的渗出的什么东西,映衬在不断变化颜色和形态的背景之上。还能听到遥远的滑动声和咯咯声。如果石板的持有者破坏了石板,梦境的效果会加剧,结果等同于对持有者施放了“石板诅咒”(P92)(除非持有者未成为瞬间幻觉的牺牲品)。

如果把石板丢到海里,它会联络(但不会束缚) 1D8 只深潜者。它们会把石板还给丢石板的人。

深潜者归还石板的时间取决于丢石板的地点和最近的深潜者城市间的距离。在深潜者持有石板时,梦境将停止。否则,唯一确定的停止梦魇的办法就是将石板赠予他人(必须亲自交到接受者手上),或者用“旧印”(P105)损坏石板。

哨子附魔术〔附〕

Enchant Whistle

消耗: 可变的 POW; 1D4 点理智值

施法用时: 1 天

增加“拜亚基召唤、束缚术”(P175)施放成功的几率。本法术附魔所用的哨子必须由白银和陨铁的合金制成。每在哨子中牺牲一点 POW,“拜亚基召唤、束缚术”的成功几率就会增加 2 点。

迷身术(迷惑牺牲者)〔驱、战〕

Enthrall Victim

消耗: 2 点魔法值; 1D6 点 SAN 值

施法用时: 1 轮

施法者在法术生效之前必须能和目标平静地交谈。在一轮左右的交谈之后,施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出,法术才能生效。若成功,目标会被定住无法动弹,呆若木鸡,只有物理攻击或者类似的惊吓事件能使其从恍惚状态中恢复过来。

别名: 麻木定身、诱骗的银舌

邪眼术〔害、支〕

Evil Eye

消耗: 10 点魔法值; 1D4 点理智值

施法用时: 1 轮

让一名目标遭受厄运的折磨。目标必须在施法者视野范围之内,但此时目标并不一定能感觉到邪眼术的影响,只是可能在邪眼术初次施放的时候感觉到奇怪的寒意和不安。

施法成功后,目标的幸运检定成功率减半(注,如果使用了幸运的可选规则,目标也不能消耗和增加幸运点数)。目标所有的属性和技能检定受到一颗惩罚骰;他用枪时每当掷骰出 75 以上枪就会卡壳,用近战武器的时候每当掷骰在 75 以上武器就会损坏;召唤、束缚术的成功率减半。效果将持续到第二天的日出、或者施法者撤回法术、或者施法者被找到并流血(狠狠地打,打到出血为止)、或者目标死亡。本法术可以被“邪眼守卫术”(P188)抵消。

别名: 噩运之仪、黑暗诅咒、女巫的妖术

艾霍特流放术〔驱〕

Exile Eihort

消耗：可变的魔法值；1D4 点理智值（每名参与者）

施法用时：3 轮

令旧日支配者艾霍特在英格兰的地下迷宫里呆上一年零一天。施法者和其他参与者（必须知道本法术）可以投入任意点魔法值。其他参与者（不知道本法术的）如果和施法者有物理接触，每人也可以投入 1 点。每名参加者各自支付理智值消耗。将投入法术的魔法值乘以五，得到的百分值用来让施法者和艾霍特 150 点的 POW 进行对抗检定。如果施法者胜出，则法术成功，艾霍特将 366 天不能离开它的迷宫。

别名：艾霍特的驱逐。

续命术〔续〕

Extend Life

消耗：100 点魔法值；15 点 POW；3D6 点理智值

施法用时：7 天

本法术虽然消耗巨大，但可以让施法者永生不死。施法者首先燃起一团大火，然后根据精确的指导召唤一个远古的存在，不知道它的名字——只有成功施法法术的人才知道这存在的真身为何，还没有哪个存在能有足够的暗示来被证实。

召唤仪式漫长而复杂，考验巫师的极限。远古存在的出现会触发一次理智检定（损失 1D6/1D20 点），如果远古存在认为请求者可以接受（没人知道按什么标准），契约就达成了。契约会让远古存在代替施法者衰老；但一旦施法者死亡，远古存在就会占据并代替地球上的施法者——大概它会在死亡瞬间占据施法者的尸体（目击者可能会被这奇迹般的“恢复”吓到）。

深层魔法：没有人知道远古存在在地球上呆了多久——它很可能是不朽的。鉴于巫师们渴望长生不老，可以想象这个存在现在已经占据了多少地球尸体，每一具都是活跃的，虽然每个躯体之间都可能相互隔离，但每具躯体都按着一个恐怖的巨大计划行动着。

别名：延命术、血之条约、火与交易的仪式、魔鬼的交易

光明与黑暗之眼〔保〕

Eye of Light and Darkness

消耗：可变的 POW（标准 100 点）

施法用时：从傍晚到黎明

这是一个强大的古代法术，能削弱许多神话的代理人和仆从。本法术需要大量的 POW 牺牲（不同的版本需要的数量不同）。要在一块花岗岩之类坚硬的自然物上画上一个巨大的眼形咒印，并把它固定到需要守卫地点的高处。眼符必须在满月升起前的下午创建。在月亮升起时，需要一名无辜者（没有克苏鲁神话知识的人）的血液注满眼符的瞳仁，每小时注血一次，直到黎明（实际上只需要几盎司的血）。

参与者从第一次注血起必须吟唱，反复朗读一段听起来像是“萨 - 马、萨 - 马、太 - 尤、萨 - 马 (SA-MA, SA-MA, TE-YO, SA-MA)”的短语，一直持续到黎明。眼形守卫需要吟唱咒语人们的 POW（根据他们的知识，这个不是必需的）。每吟唱一小时，眼符就从每名参与者身上吸取 5 点 POW，直到吸满预定的 POW 量为止（标准版本是 100 点）。失去所有 POW 的人将暴毙。如果黎明之前仍没有积累足够的 POW，则激活过程失败，所有已吸收的能量会消失，整个过程必须从头开始。KP 在创建守卫成功或失败之前都不要说到底发生了什么；只有确定了成败，玩家才要划去所有的损失（KP 秘密记录）。如果在时限内收集了足够的 POW，当下一月亮升起时，眼符的瞳仁将激活，并短暂地发光。此后眼符将不可以被物理或普通的魔法手段移动。创建眼符的人（也只有他们）在靠近它的时候可以看到黯淡的灵光从眼睛里发出来。

光明与黑暗之眼非常强大。它能削弱外神、旧日支配者的代理人、怪物、仆役，当它们进入这个区域时，这些“仆从”将每小时受到 1 点魔法值的伤害（它们除非离开这一区域否则不可以回复魔法值）。在眼符生效区域失去所有魔法值的仆从将彻底瓦解。联络术、通神术、请神术、召唤 / 束缚术在眼符的视线范围内无法施放。眼符的威力为 10 英里；但它不能穿透超过 20 英尺厚的石头或金属。

破坏眼符需要和原来创建它一样的法术。大多数情况下，根据创建时的吟唱和仪式不同，每只眼睛都是独一无二的（通常基于施法的位置）。需要复杂的推理和经年累月痛苦的研究才能逆向破解创建时的咒语，并且最终破坏眼符。这个古老魔法极其罕见，只有愚人才会尝试破坏这些东西。

别名：不详。

（译注：六版当中的光明与黑暗之眼消耗相当于七版的 500 点。100 点 POW 对于这个法术

来说太少了。)

僵尸之眼〔造、变〕

Eyes of the Zombie

消耗：3点魔法值；1D8+2点理智值

施法用时：1小时

可以使施法者直接控制一具僵尸（已经唤起并准备好的），然后以这具僵尸的视角去感知事件。首先需要把僵尸的眼球摘下来，浸泡在特殊化学物质当中。施法者也摘下自己的眼球，把自己的眼睛替换成僵尸的。此后施法者就可以像自己在目标僵尸的身体里一般移动、感觉、反应，直到把僵尸眼睛从眼眶里摘下来为止。激活之后，和这具目标僵尸之间的联系会在1D3个月中维持不变（不在使用期限内的僵尸会腐朽）。

施法者的眼睛（如果保养得当）只要支付法术的消耗并进行简短的吟唱后，就可以再次放入。

深层魔法：施法者只移除一只眼并替换成僵尸的，这完全可以让施法者同时控制两具僵尸。假设有理智的人尝试这种“双重感知”，将触发理智检定（损失1D4/1D8点），每天还要额外损失1D4点理智值，直到移除僵尸眼为止。

别名：死亡视野、尸体躯壳、潜近的目击者

- F -

时空门搜寻术〔他〕

Find Gate

消耗：1点魔法值；1D3点理智值

施法用时：20 ~ 60分钟

本法术通过一系列的手势和特殊的歌唱，向施法者显示他直视视野内有无时空门的存在。本法术虽然能够定位时空门，但不可以打开、关闭、创建或通过时空门。而且这种法术受限的形式也无法让施法者得知时空门穿越的是空间还是时间。

别名：寻找异地的入口，远行的视野，清道术

犹格 - 索托斯之拳〔战〕

Fist of Yog-Sothoth

消耗：可变的魔法值；1D6点理智值

施法用时：即时

施法者创造一股巨大的无形力量打击单体目标。目标必须在施法者视野范围内。法术中每使用一点魔法值即产生2D10点STR的力量。施法者和目标的距离每增加30呎（超过第一个30呎的部分），就要额外消耗1点魔法值。

当目标被击中时（如果他是活物的话），必须用法术的STR和目标的CON进行对抗检定。如果成功，目标将被击晕。不论目标有没有被击晕，他总会被撞离施法者一段距离，此距离为打击的STR减去目标的SIZ，单位为呎。

本法术也可以用来打击门和墙之类无生命的物体。结果可能很明显，但有些情况必须由KP基于物体的STR来决定结果。

例如，施法者消耗5点魔法值打击一个50呎之外的调查员。1点用于支付距离。余下4点产生8D10点STR，掷骰结果是57。调查员的困难难度CON检定失败（因为法术STR超过50），他们（译注，原文如此，应为“他”）被打晕。调查员的SIZ是45，这一下把他撞出了12呎远。

别名：连接开路者的力量、击仆汝敌、邪恶者的丑恶一击

血肉防护术〔保〕

Flesh Ward

消耗：可变的魔法值；1D4点理智值

施法用时：5轮

获得对物理攻击的保护。每消耗一点魔法值，给予施法者（或者选定的目标）1D6点对非魔法武器的护甲。保护在阻挡伤害的同时也会耗损；比如某角色有12点血肉防护作为护甲，受到8点伤害后，血肉防护会减少到4点，但角色不会受到伤害。本法术持续24小时或到防护点数用尽为止。

本法术一次施放以后就不可以用更多的魔法值去强化，也不能在已有的防护用尽之前重新施放。

别名：保汝不受重击、意志的护甲、血盾。

生命食粮术〔延〕

Food of Life

消耗：10点魔法值；1D8+1点理智值

施法用时：3天

为一个人残酷且不自然地延长寿命。仪式的关键是一场持续数天（通常是3天）的不洁食人筵宴。每在宴会中消耗5点SIZ相当的人肉，食人巫师就能延长一个月的寿命。

别名：活肉消耗术、食敌术、特异宴会

哈斯塔释放术〔召〕

Free Hastur

消耗：350 点 POW

施法用时：每投入 1 点 POW，用时 1 分钟

本法术结合法术“哈斯塔召唤术”所需的九块巨石，可以让哈斯塔来到巨石划界的地区，并自由停留。法术只能在毕宿五可见的夜晚施放。只有吟唱的领导者需要知道本法术，其他参与吟唱的人每人损失 1 点 POW。

每有两个人吟唱咒语，就有相当于 1POW 的哈斯塔本体或者它的族类能够抵达地球。所以，想要召唤哈斯塔 (POW175)，需要 350 名吟唱者（350 除以 2=175）。注意若法术“=卡尔科萨建造术” (P53) 已经生效，则只需要 35 名吟唱者就能召唤哈斯塔，每人消耗 5 点 POW。

哈斯塔召唤过来以后可以自由停留；他不需要在日出之前回到天上，全年都可以活动。在巨石地区无论昼夜都可以使用哈斯塔相关的法术，区域的大小是任意的。

别名：脱开不可名状者的缰绳、哈利湖祈愿、黄衣仪式

- G -

时空门（空间门）

Gate

消耗：可变的 POW

施法用时：消耗的每点 POW 一小时

通过时空门的消耗：可变的魔法值和 1 点理智值

时空门法术允许施法者在不同的时代、维度甚至世界之间打开途径——能够让使用者只需一小步，就旅行极远的距离。时空门通常只连接一个地点。

创造时空门需要永久的 POW 消耗，牺牲的 POW 值等于时空门连接距离英里数乘以五，再取常用对数得到的值（参考表：时空门创建及旅行消耗，和时空门位置和距离，P122-123）。时空门可以有很多种形式，常见的标记方法有地面或墙面画线组成的图案，田野中特殊排列的石头等。用来“绘制”时空门的咒印材质也有很多种：

粉笔、颜料、血液、雕刻等等。

使用时空门要消耗魔法值，数量等于创建时空门时消耗 POW 的五分之一。每通过时空门旅行一次，损失 1 点理智值。如果使用者旅行时魔法值不足，要消耗耐久值来补足。使用时空门回程和去程的消耗相同。

一般来说所有东西都能穿过时空门，但也有些门创建得特别，必须要特定的口令——词语或手势——才能激活它。已知本法术的某些版本还会“改变”通过时空门的东西，来保证他们在异界的生存。还有些线索显示有些时空门有不止一个目的地。

备注：参考“时光门” (P179)。

深层魔法：施法者可能选择在旅途之前花费必要的魔法值，为使用时空门旅行做好准备。时空门准备好后，下一个进入这道门的人不需要支付魔法值，但仍需要损失 1 点理智值。

时空门法术别名：神秘大门创建术、视力仪式、（望见）通向他处之门、万千旅途之门、时空拱门、通向遥远过去和未见之景的大门、巫师的陷阱

时空箱

Gate Boxes

消耗：可变的魔法值；5 点 POW；可变的理智值

施法用时：5+ 小时

可以创建一对魔法箱子，它构成了一道魔法时空门的两端。穿越时空箱消耗的魔法值和理智值和穿越普通时空门相同，传送机理也一样。

首先要制作两个完全相同的木箱子，大小可以是想要的任何 SIZ。箱子只能从一面打开。接下来必须进行必要的仪式，包括将手放入箱子、在头脑中构想出某些超时空的线条和角度，持续 5 小时（此时要牺牲 5 点意志值）。接下来箱子每天会自动吸取施法者一半的魔法值，直到吸取的魔法值达到其总 SIZ 的 20 倍为止。施法者每被吸取一整星期魔法值，就要失去 1 点理智值。所需魔法值吸取完毕后，时空箱就可以使用了。

表一 时空门创建及旅行消耗

POW（时空门创建）		魔法值（时空门旅行）	最大距离（英里或光年）
5	1	100 英里	
10	2	1000 英里	
15	3	1 万英里	
20	4	10 万英里	
25	5	100 万英里	

第四章

30 6	1000 万英里
35 7	1 亿英里
40 8	10 亿英里
45 9	100 亿英里
50 10	1000 亿英里
55 11	1 兆英里
60 12	约 1/2 光年
65 13	约 5 光年
70 14	约 50 光年
75 15	约 500 光年
80 16	约 5000 光年
85 17	约 5 万光年
90 18	约 50 万光年
95 19	约 500 万光年
100	20 约 5000 万光年

表二 时空门位置和距离

离波士顿的距离 最远距离（英里或光年）

所需 POW（魔法值）

普罗维登斯（罗得岛）	40 英里 5(1)
皮奥里亚（伊利诺伊）	1000 英里

10(2)

波特兰（澳大利亚）	1 万英里
-----------	-------

15(3)

宇宙空间	10 万英里	20(4)
月球	23 万英里	25(5)
水星	1.4 亿英里	40(8)
金星	1.6 亿英里	40(8)
火星	2.5 亿英里	40(8)
木星	6 亿英里	40(8)
土星	10 亿英里	40(8)
天王星	19 亿英里	45(9)
海王星	28 亿英里	45(9)
尤格斯星（冥王星）	46 亿英里	

45(9)

奥尔特云	90 亿英里	45(9)
半人马座比邻星	4.3 光年	65(13)
天狼星	8.3 光年	70(14)
北落师门	约 22 光年	70(14)
织女一	约 26 光年	70(14)
毕宿五	约 50 光年	70(14)
昴宿增九	约 400 光年	75(15)
银河系另一端	约 7 万光年	90(18)
M31 星系（仙女座星系）	约 280 万光年	

95(19)

阿撒托斯	约 100 亿光年	105(23)*
类星体	约 150 亿光年	105(23)*

1 天文单位	9300 万英里	35(7)
1 光年	5.9 兆英里	60(12)
1 秒差距	3.26 光年	65(13)
* 表示原文如此		

血肉移植术〔保〕

Graft Flesh

消耗：10 点魔法值；2D6 点理智值

施法用时：2 小时

可以让施法者移植一块用“血肉附魔术”（P108）到自己的身体里，并且让此肉及其护甲效果永久持续。在移植附魔血肉之前，施法者必须从自己的身体上取下面积相当的皮肤（5SIZ 的区域，需要消耗 1D4 点理智值）。施法之后，附魔血肉的能力就永远对使用者生效了。

深层魔法：此法术非常罕见，在屈指可数的几个巫师手上戒备地保护着。

克苏鲁抓攫术（克苏鲁之巨力擒缚）〔战〕

Grasp of Cthulhu

消耗：2D6 点魔法值（每分钟）；1D6 点理智值

施法用时：1 轮

用可怕的碾压般的压力定住一个或多个目标，暂时抽取他们的 STR。法术的范围是 10 码，可以同时作用于多人；但是，每多一个目标，维持法术时每分钟就要额外消耗 2D6 点魔法值——只要施法者有足够的魔法值消耗，法术想持续多少分钟就能持续多少分钟，不需要额外的理智值消耗，但是施法者必须全程专注施法。

施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标会感到巨大的压力从天而降，身体无法动弹——好像被伟大的克苏鲁的强悍的触手捆住一样。

法术每持续一分钟，目标就要暂时失去 5D10 点 STR。若目标的 STR 减少到 0 以下，他将昏迷。

别名：水海者的窒息触手、窒息术、拉莱耶的礼物

坟墓之吻（僵尸制造术变体）〔造〕

Graveyard Kiss

消耗：5 点意志值；1D10 点理智值

施法用时：1 天

本法术需要一具人类尸体。尸体要具有足够

的筋肉支持它复苏后的活动能力。施法者将一盎司（28 克）自己的血液注入尸体的口中，然后亲吻尸体的嘴唇，“将自我的一部分呼入”尸体当中。施法者失去 5 点 POW 作为给尸体的赠予。

如果施法成功，施法者可以对僵尸下达一些它能做到的命令。随着时间推移，僵尸可能会掌握更复杂的指令。一旦施法者死亡，僵尸会停止活动并腐烂。僵尸会存在到它解体为止（这需要很多年）。祈祷的一部分集中涉及到神话神祇——但是不使用特定的名字。

别名：不死的仆人、生命之血

绿腐术〔害〕

Green Decay

消耗：15 点魔法值；10 点 POW；2D8 点理智值

施法用时：1 天

本法术是可以将人类化为一堆绿霉的诅咒。施法者需要一天的时间对预期的目标聚集法术的能量，并且要向格拉基念诵咒语。此后的 24 小时之内，施法者必须亲自交给目标一片绿叶。转天清晨，施法者须和目标进行一次 1D100 的 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，绿腐就开始了。

七天之后目标实际上就会变成一堆绿霉。首先皮肤上会出现绿色的霉斑，然后霉斑会长出霉菌一般的毛来。随着时间推移，目标的皮肤变绿的部分越来越多并逐渐腐烂，器官也会次第朽烂（造成疼痛、恶臭等不愉快的症状）。到第六天，目标的精神状态会急剧恶化，并且无法行动。唯一已知的治疗方法是找到施法者并杀了他，来逆转法术的效果。

这个恶毒的法术只有在《伊波恩之书》和《格拉基启示录》当中有抄本记录下来。

别名：不详。

灰色束缚(僵尸制造术变体)〔造〕

Grey Binding

消耗：8 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 小时

必须泼洒仪式用的液体到准备好的尸身上。液体的成分随法术版本而不同——但施法者的血是最常见的。其他成分应当由 KP 决定（至少要有一种非常昂贵或者非法，或者具有放射性）。随后施法者立即开始吟诵法术。法术成功后，尸体就会复苏。顾名思义，这种僵尸毫无心智可言，

和野兽相类，并不受创造者的控制。这个僵尸在复苏后持续地腐烂，最终会腐朽到不能行动为止。

深层魔法：谣传有些人有能力创造并号令不限量的不死仆役，也有谣传说巫师的 POW 限制了他们能控制僵尸的数量。

将施法者的 POW 除以 5，这个结果就是他们同时操控僵尸的最大数量。

- H -

蛇臂术〔战〕

Hands of Colubra

消耗：12 点魔法值；1D10 点理智值

施法用时：即时

使施法者的两只手臂变成分别两只毒蛇的前半身。本法术只影响施法者，效果持续 1D3+3 轮。变出来的蛇可以咬到最多 8 呎外的目标。看到变形的巫师的人需要做理智检定（损失 0/1D6 点）。

每只蛇都可以攻击（使用施法者的格斗技能），每咬一次造成 1D3 点伤害附加注入毒素——如果目标极难 CON 检定失败，毒素每轮造成 1D10 点伤害，直到因此受到的伤害达到施法者 POW 的五分之一或目标死亡为止。

别名：蛇之手、伊格的祝福

治愈法（传统）〔传〕

Healing

消耗：12 点魔法值；可变的 POW；1 点理智值

施法用时：2D6 轮

本法术可以治疗肉体伤害。施法者必须接触受伤的人，并且反复念诵一段短语。本法术的一些变体还必须准备某些原料（治疗药草、药油等）。

本法术生效以后将加速恢复过程：在 2D6 轮之后受伤的人可以回复 2D6 点耐久值（最多回复到正常的最大耐久值）。实际上本法术不能再生血肉，准确地说它只是愈合伤口；它会留下难看的疤痕，可能降低 APP（可能还有其他肉体上的慢性轻后遗症，由 KP 自由裁定）。如果施法者对每回复的一点耐久值消耗 1 点 POW，治愈效果才是永久的；否则效果只是暂时的，一天之后伤口会再次破裂。注意本法术不可以复活死人。

深层魔法：本法术的一种变体可以在精神上

治愈人，可以让目标回复 2D6 点理智值，并治愈当前所有疯狂症状。同样地，效果是暂时的（24 小时），除非施法者对每回复的一点理智值牺牲 1 点 POW。

别名：病躯滋养术、祝福术、伤口愈合术

心中的勇气〔保〕

Heart's Courage

消耗：5 点 POW；4 点理智值

施法用时：24 小时

对付有克苏鲁神话知识的人用的保护法术。施法者在保护区域的墙壁或地面上雕刻某尊神话神祇专用的符文，并向它祈祷。

接近符文且同样拥有克苏鲁神话技能的人必须吟诵出这尊神的名号才能通过。如果不能，此人将瘫痪不能动弹，虽然他们的身体还在正常运作——他们可以说话、可以观察，但不能动。他们如果被丢下或者被抬着通过，瘫痪将一直持续，目标将在 1D3 天后死亡。如果被抬回去，瘫痪会在 2D10 轮后解除。被守卫瘫痪的人可以尝试过段时间再通过。

根据 KP 裁定，这个守卫偶尔会需要新的祭品或者 POW。

别名：此路不通、肖格纳尔·方的守卫、不动的诅咒

- I -

灵魂辨识术（精神识别）〔驱〕

Identify Spirit

消耗：12 点魔法值；2 点理智值

施法用时：24 小时（生效需要 1 轮）

制造一种魔法粉末，可以暂时暴露目标精神或身体中寄宿的异界存在。任何人都可以使用创造的粉尘。把它撒到人类身上并念动真言，粉尘就会揭示寄宿的存在，持续一轮。

要制造这种粉末，需要从一块 100 年以上历史的镜子上研磨的玻璃粉、一捧金粉和两种特殊材料（KP 选择）。施法者要在洞穴或其他黑暗的地方安静冥想一昼夜。施法者清理思绪之后混合原料，并加入哺乳动物的血液，进行简短的吟唱并支付施法消耗。容器里的材料会燃起火焰，表明法术已经成功。若法术失败，魔法值将浪费，仪式要从头开始。施法者必须通过一个 POW 检定才能确保成功。

成品是精细的灰蓝色粉末，像木屑一般蓬松。

它可以长久保存。

一撮就足够使用了，它可以撒、吹、丢向目标，可以看见任何占据身体的异界存在，好像一个生物大小的影子叠映在宿主身上；此轮结束时，影像消失。所有目击此存在的影像造成的理智值损失减半。

此粉末可以显示旧日支配者伊戈罗纳克，也可以显示夏盖虫族。使用法术“肖像消耗术”（P72）的蛇人不会被本法术揭穿，食尸鬼化的人类（ghoulish tendency）、吸血鬼、变形生物也不会。

别名：引出占据的邪恶之面貌、真视之尘、照亮魔鬼

无瑕投掷术（完美投掷）（传统）〔传〕

Impeccable Throw

消耗：5 点魔法值；2 点理智值

施法用时：1 轮

背诵一小段韵文，施法者或受术者就能投掷一个物体并恰好落在 50 呎之内他预想的位置。法术引导投掷物的轨迹，让它击中预期的目标。每次施法可以作用于一个投掷物。

别名：牛眼魔咒、巫师的抛掷

恐惧注入术〔战、支〕

Implant Fear

消耗：12 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：即时

本法术造成震撼心灵的恐惧，破坏目标的专注并打断其行动。施加这个诅咒时，施法者必须能看到目标并用手指向他。突然的不安感会使目标损失 0/1D6 点理智值，他们会觉得自己不得不撤退到安全的地方——只要是他平常能感觉安全和安心的地方。

别名：末日之指、伊波恩厄运术、邪眼术

精神囚禁术〔驱〕

Imprison Mind

消耗：10 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：6 小时以上

破坏一个存在通过自然或魔法的方式在精神之间移动、占据其他生物、或者其他离开当前所在身体方式的能力。

本法术可以由单人或多人施放。施法者须和目标（精神占据者）进行一次 POW 对抗检定并

胜出，法术才能生效。如果施法者胜出，它会永远囚禁在当前的躯体里。如果对旧日支配者、外神和化身使用，本法术只会囚禁它一段时间，时间为 10 小时减去占据者 POW 的分钟数。例如，伊戈罗纳克（POW 为 140）会被囚禁 7 小时 40 分钟。

别名：活物躯壳内的囚禁、监禁精神恶魔、灵魂捕缚术

- J -

彼端之旅

Journey to the Other Side

消耗：15 点魔法值；1 点理智值

施法用时：1 天

施法者进行一场漫长的仪式，仪式当中施法者要吟唱或者做其他一些仪式化的重复动作，以进入出神状态（知觉状态的变异）。只要达成了出神状态，施法者就可以把自己的“灵魂”送到其他存在的位面；这个位面可以由施法者决定（如果他们了解并理解它的存在），也可能是随机的——任何能想象的地方，甚至神话神祇的所在或者幻梦境。出神状态持续 1D6+3 小时。根据施法者的灵魂旅行并观察的内容，可能会有理智值损失（可能还很高）。

别名：链接灵魂到远方、精神传送术、大旅行术

- K -

相似的敏锐〔他〕

Keenness of Two Alike

消耗：4 点魔法值；1 点理智值

施法用时：1 小时

在 1D4+4 小时之内，提高精神的明晰度、集中力和记忆力。法术需要两名有血缘关系的施法者（他们各自支付施法消耗），法术生效期间理解或认识到的结论在法术结束后仍然能记得，但推导这个结论的过程就成了谜。两名施法者要按照

精心设计的仪式，使他们的精神在根本上为解决智力问题或谜题协同起来；一名施法者获得暂时的智力提升，在之后的 1 小时中，INT 检定获得一个奖励骰。

获得的理解层级和解决特定问题的能力由 KP 决定。

别名：精神结合术、双子解读术

〔边栏 NPC：托马斯·达文波特，42 岁〕

职业：历史学家、死灵术士

居住地：马萨诸塞州金斯波特

STR45 CON75 SIZ55 DEX65
INT85 APP50 POW75 EDU90
SAN00 HP13 DB: 0 体格: 0
MOV: 8 MP: 15*

* 见装备。

战斗

斗殴 33%(17/7)，伤害 1D3
闪避 50%(25/10)

法术

KP 喜欢的任何和死亡相关的法术（如 = Animate Mummy、= Call Zombie、= Cast Circle、鬼魂号令术、死灵联络术、坏尸粉创建术、僵尸制造术、= Dismiss Spirit、= 尼哈戈送葬歌、= Possess Corpse、= Reanimation、遗恨术、复活术、灵魂陷阱术、= Spirit Summoning）、手杖附魔术。

技能

人类学 50%，考古学 40%，切罗基语（注）40%，乔克托语（注）35%，克苏鲁神话 15%，英语 85%，话术 25%，法语 60%，历史 85%，恐吓 40%，易洛魁语（注）40%，拉丁文 80%，图书馆使用 75%，聆听 60%，医学 30%，神秘学 80%，心理学 50%，苏族语（注）45%，西班牙语 60%，侦查 60%，潜行 50%，追踪 30%

注：切罗基语、乔克托语：美洲印第安人语言。

易洛魁语系、苏语系：美洲印第安人语言，但不是单独的语言而是一类语言的总称。如切罗基语是属于易洛魁语系的语言等。

装备

附魔手杖，能储存魔法值（当前有 50 点）。其他的 KP 自行决定。

人物背景

·人物形象：高大魁梧，身穿昂贵的深色西装，手持银头手杖。

·思想信念：生者讲的东西你几乎都知道，而死者总能说出新鲜故事。

·人物特质：冷酷无情、渴求知识。

达文波特出生在金斯波特，他和书在一起的时间远远多于和人在一起的时间。他憧憬着远古时代，那个世界使人着迷。所以，无怪乎他会决心钻研历史，并在金斯波特历史学会博物馆找到第一份工作。

在博物馆工作后不久，达文波特决定为本地历史写一部书。他研究的一部分包括了1692年的女巫审判，据说处死了四个被怀疑是女巫的人。他扩大了研究范围，调查本地区的类似活动，无意中发现了罗德岛州普罗维登斯一个叫约瑟夫·柯尔文的人的记述，被深深地吸引了。他找到的只言片语，暗示着柯尔文曾复活死者，询问他们过去的事情。达文波特的想象力被点燃了。如果这是真的会怎么样？噢，想想他能得到的东西：随着时间流逝散佚、被带进坟墓的秘密——在学术界，这些秘密就如同黄金一般珍贵。

劳伦斯遍访东海岸所有图书馆和私人藏书阁，寻找柯尔文故事当中提到的黑暗仪式的细节。在某卷典籍《不可名状的教团》当中，他找到了自己想要的东西。他对书中揭露的神话全景不感兴趣，只是寻求能让他复活死者的知识。接下来他从本地墓园盗取新鲜的尸体，成功施放了仪式，由此走上了他通向疯狂的道路。

此后十年中，达文波特已经掌握了数量惊人的法术，能够操纵死者，但魔法无可挽回地摧毁了他的精神。他出版了几卷书，详细描述东海岸印第安部族的历史，反响尚可（虽然他隐去了这些知识的准确来历）。当他用一个流浪汉做人祭，创建助力召唤死者的工具（他的附魔手杖）时，就走上了不归路。自此他开始不择手段也要达到目的。

现在他已经完全失去理智，再也无法出版逻辑清晰的历史论著了。他在金斯波特郊区的房子，摆满了他讯问死者时写下的潦草笔记。他相信总有一天，这些笔记会成为他的“巨著”的素材。这座房子由复活的尸体管理着：一名大烟山的切洛基女子、一名葛底斯堡士兵、一名康科德民兵和一名被控女巫冤死的塞勒姆人。达文波特一部分时间校勘他收集来的不计其数的史料，另一部

动物残废法 / 动物治愈法（传统）

〔传〕

Lame/Heal Animal

消耗：4点魔法值；1D4点理智值

施法用时：1轮

根据施法者的选择，可以使一只牛、马等动物的肌腱和韧带产生疼痛的炎症或者变得特别健康有活力。法术要生效，施法者必须接触这只牲畜。

深层魔法：施法者如果消耗大量魔法值，可以想象他能让整个畜群都瘸掉。本法术变体的不同施放方式可能包含了动物疾病的线索。有时施法者必须在牲畜上留下记号，也有时施法者必须在附近埋下一个图腾或者其他东西。这些线索可以让机警的农夫终止黑暗巫术的计划。

别名：兽疫术、巫术、阴风

飘浮术

Levitate

消耗：可变的魔法值；1D6点理智值

施法用时：即时

可令施法者或一个选定的目标在空中缓缓漂浮。施法者必须能接触目标。目标人物每有5点SIZ，漂浮他就需要投入1点魔法值。本法术能让目标飘浮离地3~5呎，持续1D6分钟。如果从高处落下来，目标会以慢动作下落，并且在离地几英尺的高度停止。

在法术生效期间每多消耗一点魔法值，使用者就可以让目标水平或竖直移动一码。目标随施法者的意志移动，无法自行停止，除非他抱住大树或者类似的支柱。这种情况下需要做一次对抗检定：目标的STR对抗施法者的POW。如果目标胜出，法术终止，目标落到地面上。

别名：指挥重力、颤栗的悬浮

内部观测术〔变〕

Look Inward

消耗：可变的魔法值；可变的理智值

施法用时：1 轮

让施法者变小。每消耗 1 点魔法值，SIZ 就可以减少 5 点，持续 1D6+1 轮。如果消耗的魔法值足够减少 SIZ 到 0，施法者必须进行 1 次 POW 检定，若失败则会困在缩小的微观世界里（大概过了 KP 决定的一段时间后，他们可以尝试逆向施法）。每消耗 3 点魔法值就要损失 1 点理智值（向上进位；不足 3 点的部分也损失 1 点）。施法者要注意，他们如果把自己缩小到很小，会陷入被饥饿动物包围的险境。

别名：缩减术、减小术、收缩的仪式

未来观测术〔时〕

Look to the Future

消耗：每名参与者 5 点 POW；2D6 点理智值（仅施法者）

施法用时：1 小时

施放本法术会将一名自愿的目标丢到不定年数后的未来。在一小时的群体吟唱之后，施法者以外每名参与仪式的人失去 5 点 POW，施法者则不失去 POW 而是失去 2D6 点理智值。吟唱结束后，选定的志愿者（他不需要吟唱）的肉体将会被丢到过去或未来。每在仪式中花费 5 点 POW，他就可以穿越一年。

此法术并不准确：在预计的目标日期上减去 1D10 年——如果结果变成通向过去的旅程，目标将从现实世界消失（因此施法时最好至少十一个人贡献能量）。在目标 POW 五分之一的小时之后，他将返回现在。以其他人的视角来看，志愿者消失了，一两轮之后又重新出现。

根据法术的目的不同，本法术可能造成重大的时间悖论。注意严重的时间悖论会让引发悖论的人迅速地、可怕地立即疯狂和死亡。

本法术是否会激怒廷达洛斯猎犬等神话生物，由 KP 自行决定。

深层魔法：一般认为这个强大的法术不见于任何典籍，只有奈亚拉托提普才知晓，它会将其教给疯狂的崇拜者。伏行的混沌完全可能教给他们本法术的一种变体，它可以穿越到预定的年代日期，而参与者对具体时间全然不知。

别名：大胖女人的祝福、黑法老的鞭笞、愚者的钟摆

生蛆术〔害〕

Maggots

消耗：8 点魔法值；6 点理智值

施法用时：2 轮

使目标的皮肤上形成数以万计的苍蝇卵。施法者必须切实接触目标，因此本法术只能对睡着的、被捕捉的或者其他不能反抗的目标施放（战斗中随便的一次击打不能算数）。虫卵会迅速孵化，快速成长的蛆虫会销蚀目标的皮肉（每四分钟受到 1 点伤害）。法术的效果持续 60 分钟。目标除非接受了极端的抢救，不然法术终止后活不了多久。成功的急救或者简单的战术（诸如泡在水或煤油里）可以获得救回受害者、移除寄生的机会。在一小时的最后，蛆虫会变成巨大饱胀的苍蝇，迅速飞走。

被不断浮现的蛆虫包裹的目标要进行理智检定（损失 1D6/1D10+3 点）。并且，受害者恐怕除了哀号和尖叫以外什么也做不了。

别名：疼痛的沸腾感染、蠕动的吞噬者、黑暗蝇蛆病

血肉熔解术〔害〕

Melt Flesh

消耗（无生命的血肉）：每 15SIZ 死肉 1 点魔法值；1D4 点理智值

消耗（活的血肉）：每 15SIZ 活肉 5 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：5 轮

这种恶毒的法术会把血肉（不限死活）加热到熔点。如果作用于活物的血肉，施法者消耗的魔法值会大大增加。目标的血肉被熔解，造成恐怖的毁容效果（每有 15 点 SIZ 受到作用，就受到 1D4 点伤害）。如果是面部被瞄准等特殊情况，目标可能致盲或致聋，还可能窒息，除非快速制造通风器材。目击人类的血肉熔化露出白骨，损失 1/1D6 点理智值。

别名：裂解仪式、皮肤液化术

心理暗示术〔战、支〕

Mental Suggestion

消耗：可变的魔法值和理智值

施法用时：3 轮

只要生物的血管里流有人类的血液，施法者便可对它发号施令。法术作用于施法者肉眼视野范围内的单体。目标会执行施法者的所有命令，

甚至自杀。本法术对冷原人、混血深潜者、食尸鬼换生灵和曾与人类交配的深潜者有效，而对夏塔克鸟和空鬼之类非人类的存在无效。

施法者吟诵咒语并对目标叙述暗示。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。涉及死亡或重大伤害的暗示需要在它执行之前再进行一次 POW 对抗检定。

法术的消耗随暗示而不同。对无威胁的暗示（扔下你的武器、钱留下人滚蛋等等），消耗是 5 点魔法值和 1D3 点理智值。较危险但不针对目标的暗示（到敦威治去、放火烧楼等等）消耗 10 点魔法值和 2D3 点理智值。危险或自取灭亡的暗示（如杀队友、劫持总统等等）消耗 15 点魔法值和 3D3 点理智值。

若对调查员使用，施法者每有 1 点 INT，法术效果延续一轮。如果调查员的 INT 高于施法者，则施法者每 10 轮须再进行一次 POW 检定（若调查员成功则法术终止）。

别名：意志支配术、主仆术、猎物屈从于汝之威压、迷魅术、屈从术、决心动摇术、精神统管术、暗示注入术

精神交换术〔变〕

Mind Exchange

消耗：可变的魔法值；1D3 点理智值

施法用时：1 小时

可以让施法者和另一人交换精神。施法者首次施放本法术时，必须消耗和目标 POW 的五分之一相同的魔法值。以后每次对同一目标施放时，消耗都会减少 1 点，最少为 1 点。目标必须知道施法者且二者间要具有强烈的感情纽带（如爱情）。若这种感情消失了，交换将不能进行。恢复感情会恢复交换可能。

本法术可以在任意范围施放。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效（法术施放的次数越多，交换越容易，因此法术的消耗降低了，如前文所述）。当施放本法术所需魔法值减少到 1 后，就不需进行 POW 对抗检定，施法者只需要强大的精神力量就可以任意交换精神。

施法者一开始只能在目标身体里停留最多几分钟，但会（随着反复使用本法术）逐渐增加。当魔法值消耗降到 1 时，施法者就能不定时地停留了。

注意目标在被交换到他人身体中时，需要进行理智检定（根据情况，1/1D3 点或更多）。

深层魔法：若将法术的魔法值消耗加倍，施

法者可以让其他两个人互相交换精神。不需要有感情纽带，但两个人必须在同一位置（两个人之间以及他们和施法者之间都不能超过 20 英尺）。施法者须消耗等同于目标每人 POW 和的五分之一（此消耗重复施放不减少）。施法用时是可变的，通常是 1D10+10 分钟，不过根据 KP 裁定可以加长。逆向施放本法术可以让精神返回到正确的身体里。

别名：反之亦然咒、交换仪式、借人皮囊作衣裳

精神转移术〔续、变〕

Mind Transfer

消耗：10 点魔法值；1D10 点理智值

施法用时：5 轮以上

本法术威力强大，能让施法者和目标永久交换精神，可能是用目标的身体来为自己续命。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，施法者失去 1D10 点理智值，目标失去 2D10 点理智值。若交换失败，施法者必须立即重新施法（消耗 10 点以上魔法值），不然他的精神就会消散在永恒之中。转换开始后就不能停止。

施法成功意味着施法者永久掌控了目标的身体。他原来的身体现在成了无生命的躯壳。至于目标的精神，有推测认为会从身体中被放逐而死去；但也有些线索表明它仍留在原来的身体内，屈服于施法者的精神，困在永久的恐怖疯狂状态当中。

深层魔法：巫师的黑暗意志是强大的力量，常常会超越完全的死亡。害怕死亡或渴望长寿的巫师可能会在施放“精神转移术”之前准备许多年。这些准备工作常与一些个人物品有关（如塑像和日记），法术的关键会在这些物品中等待让它实现的合适条件。通常这些关键是施法者的后裔子孙，在无意之中激活了法术。

别名：凡人的交易、无休止的血之活力、灵魂占据术

精神震爆术〔战〕

Mindblast

消耗：10 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：即时

本法术的目标会受到可怕的精神攻击，造成 5 点理智值损失，并导致临时性疯狂。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才

能生效。

目标将遵照临时性疯狂的规则来处理，从疯狂发作开始，并可能在接下来数天当中都受到闪回和梦魇等症状的折磨。

别名：衰弱诅咒、厄运冲击波、心灵之眼的深渊

缩小术（幻梦境）〔梦〕

Minim

消耗：可变的魔法值；1D6 点理智值

施法用时：2 轮

本法术只能在幻梦境施放。生成一长列会迅速收缩的环，有效范围 10 码。这些环抽打目标，每在法术当中投入 8 点魔法值，目标就会永久损失 5 点 SIZ——施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若目标的 SIZ 已降到 5，则每再投入 4 点魔法值，目标就会损失 5 点 CON。目标每损失 10 点 SIZ，还会损失 5 点 STR。

别名：缩减术、削减之矛、收缩术

塔昆·阿提普之镜〔交〕

Mirror of Tarkhun Atep

消耗：5 点魔法值；1 点理智值

施法用时：半天

施法者可以将自己的镜像投射到施法者预定的目标能注视到的镜面、或者可以镜面反射的平面上，来进行骚扰或警告。

目标可以身处地球上任何位置。施法者需要一面镜子，大小足够映出他的头颈部。施法者注视镜面，并在头脑中维持目标的影像，念出简短的咒语并等待。当目标下一次注视阴暗的窗户、镜子之类能反射的表面时，施法者的镜像就会浮现。若施法者在目标照镜子之前就已困乏，则法术会因集中失败而终止。

施法者的镜像有时是直视目标的。也有时镜像会出现在目标的身后。如果目标戴眼镜，从镜片中反射的镜像甚至可能是模糊的。目标能听到施法者说出的单词和短词组。施法者也能透过他自己的镜子看到目标和目标的周围环境。

别名：银之警告、仇恨投射术、全视之眼

梦魔术（甲型）〔害、支〕

Nightmare

消耗 8 点魔法值；1 点理智值

施法用时：2 轮

使目标经受可怕的梦魇，损失 1D3 点理智值。

只要施法者认识目标，本法术就可以在任何距离生效。震惊不已的受害者将无法回忆起梦魇的内容，除非其他的对他使用精神分析技能并检定成功。KP 决定梦魇的内容，他可以谨慎地提供线索和警示。

别名：黑暗的想象、惊恐的睡眠、昏昏欲睡的折磨

- P -

分沙术〔环〕

Parting Sands

消耗：可变的魔法值；1D4 点理智值

施法用时：10 轮

源自古埃及巫术的法术，用来分开无生命的障碍物（墙、门、河等等）。法术消耗 2 点魔法值，如果要分开的障碍物 SIZ 超过 10 点，每超过 5 点就要额外消耗 1 点魔法值。需要沙漠中的沙子，施法者对它进行附魔以后将它向着障碍物撒成一条线（向着出口的方向）。打开的通路宽高足够 10 个人 10 匹马通行。

岩石、墙壁等坚硬的障碍物会被撕裂，根据 KP 的裁定，可能会造成落石等险境。

别名：开路术、移开壁垒的法术、开海成路之颗粒

完善术〔他〕

Perfection

消耗：每转化 1 点 POW，消耗 1 点属性点

施法用时：24 小时

如果神话神祇认同，施法者可以将 POW 点数转化为其他属性值（反之亦可），可以对施法者自己，也可以对他指定的目标。神祇可能索要任何代价——通常每转换一点角色点数便要支付一点角色点数。法术本身没有理智损失，但需要联络外神和旧日支配者，所以过程中的理智损失可能相当多。点数的转化持续 1 星期。

- N -

深层魔法：神祇宠爱的仆从可能获得更多的恩赐，属性点数的转换将更久（可能是1个月甚至1年）。

其他的变体可能赋予施法者从受害者身上吸取属性点并增长自己的相关属性（一一对应，除了POW以外）一段时间（假设为1个月）；但是，这个变体要求施法者额外支付1D8点理智值，须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。

别名：精神变化为肉体之术、（此处填入外神和旧日支配者的名字）的祝福、重塑的仪式

疯狂之笛〔害〕

Pipes of Madness

消耗：5点魔法值；1D6点理智值

施法用时：5轮

听到本法术的人有疯狂的危险。本法术必须用“诅咒之笛创建术”（P86）创建的附魔骨笛施放。施法者用笛子演奏一段特殊的奇怪旋律，然后牺牲法术必要的消耗。

所有能听到奇怪旋律的人必须进行理智检定；若失败，听者立即失去5点理智值并疯狂发作（听者陷入临时性疯狂）；若理智检定成功，听者失去1D3点理智值（一般不会疯狂）。笛子演奏时，每听到5轮笛声，听者就要做一次理智检定（损失累计）。

如果笛子的演奏者还有理智值可以失去，他们可能需要在演奏的前五轮结束时进行一次理智检定（KP裁定）。如果此检定失败，演奏者将临时疯狂（失去5点理智值）并只要有可能就不停地演奏这异界的旋律。听者如果能成功抵抗旋律的效果，也可以尝试阻止演奏的继续。

别名：天堂的黑暗之歌、深渊之旋律、七重地狱的合奏

平凡无奇术〔变〕

Pose Mundane

消耗：可变的魔法值；1D6点理智值

施法用时：2轮

让一个生物或物体变得在观察者眼中完全不值得注意。施法者必须牺牲等同于目标生物SIZ五分之一的魔法值，每维持效果一轮就要额外消耗1点魔法值。对于无生命的物体，在施法中牺牲5点POW可以让它长期遮蔽。

接近被遮蔽物体或生物的人会被欺骗，注意不到它——它对他们基本是隐形的。不过，如果

对物体进行频繁接触（比如挨着它站着），人们会感觉到（POW检定）他们“身边”有什么东西异常、不对劲。

深层魔法：如果本法术的人类目标长期生活在对外界的“隐形”之中，他可能会疯掉。每在本法术影响下度过一天，目标都要进行一次理智检定（损失0/1D4点）——一旦此检定失败，目标每天自动失去1点理智值，直到法术终止或他永久疯狂为止。

别名：掩藏术、伊波恩的黑暗面罩、众目睽睽下的隐藏

伊本-加齐之粉〔驱、战〕

Powder of Ibn-Ghazi

消耗：每剂1点魔法值

施法用时：2天准备，1轮使用

通过对隐形存在吹撒粉末，本法术可以让魔法的隐形存在现身。粉末需要根据苛刻的指令仔细混合，里面还有三种特殊原料，每剂要牺牲1点魔法值。每剂可以使用一次。KP决定特殊原料为何。

粉末可以从管中吹出或者撒到目标身上。被粉末撒到的存在，显形的时间最多为心跳十次的时间。

可以现形的隐形存在包括：施放请神术的附魔地点引出的魔法线、时空门附近的灵光、正常情况下不可视的生物（星之精等）。使用这种粉末不损失理智值，但在看到它显示了什么东西时可能会损失理智值。

别名：真视之尘、见所未见术、感知的混合物

魔力吸取术〔战、他〕

Power Drain

消耗：1D8点理智值

施法用时：2轮

从一名目标身上吸取魔法值。施法者须和目标进行一次POW对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标损失1D6点魔法值，增加给施法者；若施法者未能击败目标，他会失去1D6点魔法值给目标。如果魔法值已枯竭，则法术会转而吸取耐久值（如果所有耐久值被吸尽，目标将昏迷——本法术没有杀死目标的能力）。

深层魔法：钻研黑暗学识的人对力量的渴求极度强烈。熟练魔法的巫师会从目标身上吸取POW而非魔法值。

别名：生命力吸取术、尼安贝的仪式、啜饮魔力的灵丹

尼安贝的魔力〔他〕

Power of Nyambe

消耗：5 点 POW；1D6 点理智值

施法用时：6 轮

施法者举行一场卑贱的仪式，召唤各种神话神祇并祈求帮助。作为回报，施法者获得 2D6 点魔法值。超过施法者最大魔法值的魔法值会保留，但消耗后不可回复。

有人怀疑某些神话神祇会要求请求者和它签订正式的仆从契约、或者牺牲等举动来证明自己的忠诚，然后神话存在才会给予请求者魔法力量。

别名：召唤尼安贝的神力、（此处填入外神和旧日支配者的名字）的帮助

译注：尼安贝是赞比亚的洛齐族传说中的大神。

蒲林的埃及十字架〔驱〕

Prinn's Crux Ansata

消耗：25 点 POW；1D6 点理智值

施法用时：可变的日数

本法术创造一枚可以或暂时或永久地驱逐神话生物的埃及十字架（带环十字）。该物必须是单质金属制造的埃及十字架——纯铜、铁、银、金和铅是最容易找到并打造的。用 20 减去施法者 INT 的五分之一得到天数，施法者要在这些天中进行分次的仪式和牺牲，这之后将施法所需 POW 和理智值投入十字架中。

当对抗神话生物时，施法者吟诵三轮，并消耗任意数量的魔法值。施法者的同伴每人亦可以贡献 1 点魔法值；作为 25 点 POW 投入十字架的结果，施法者获得 5 点“自由”魔法值。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。如果魔法值消耗在目标 POW 的五分之一以上，施法者在 POW 对抗检定中获得一颗奖励骰。另外，施法者最多可以尝试对抗 POW 比自己高 200 点的生物。

任何知道此附魔（但不是此法术）的人都可以使用此十字架并设法驱逐神话生物，但无法获得给施法者的 5 点等效魔法值。若使用者和同伴战胜了神话生物，它会被遣返；否则，它会优先攻击十字架使用者，然后把注意力转移到在场的其他人身上。

别名：放逐之印、逐出的记号

- R -

夜雾唤起术〔环〕

Raise Night Fog

消耗：3 点魔法值；1D2 点理智值

施法用时：5 分钟

从水体中召唤浓密的低雾。只能在夜间施放。

仪式需要从起雾地点的水体处取来的一碗水。施法者一边执行正确的手势，一边轻轻吹动碗中水的表面。雾气会突然形成；如果有风，则雾气会自然随风移动。太阳升起后雾气就消散。只要有必需的水，施法者可以和起雾起点的水体相隔很多里。

别名：波塞冬的叹息、水蒸气披风、永恒秘密的黑暗迷雾

伸触术〔变〕

Reach

消耗：可变的魔法值；5 点理智值

施法用时：每有 1 点魔法值消耗，持续 1 轮

可以让施法者伸手穿越障碍物的表面或实体，到他手臂或触手自然伸长的极限，并可调节物体、放入新物体、拿走已有的物体。法术的消耗可变：每穿越 1 吋有机物（木头等），施法者就要消耗 1 点魔法值；每穿越 1 吋无机物（石头等），消耗 2 点魔法值。

如果施法者的专注有可能在施法过程中（因攻击等）中断，他需要进行一次 INT 检定；若失败则法术终止，可能会造成施法者的肢体被困住，必须再度施法以自救。

别名：巫师之手、伸手穿石、盗贼秘技

赤印术〔战〕

Red Sign, the

消耗：3 点魔法值；1D8 点理智值；每轮 1 点耐久值

施法用时：1 轮

可怕的法术，可以让一个或多个目标恐怖地死去。施法者在空中划出可畏的红色印记，同时念动真言。如果施法正确，施法者手指划过的地方会出现暗红色的印记并在空中发光。此印的邪

恶效果在创建后一轮显现出来。印记在形成之后必须靠专注来维持（施法者要站在附近），并且此后每轮都要额外消耗 3 点魔法值。施法者因为接近印记，此后每轮须损失 1 点耐久值。

距本印记 10 码以内的人，每人每轮损失 1D3 点耐久值；他们的身体战栗、痉挛，内部的器官和血管也在抽搐。距离超过 10 码、不足 30 码的人，每轮损失 1 点耐久值。距离超过 30 码的人不受伤害。隐蔽在坚固和墙壁和其他不透明的屏障后面，可能躲避法术效果。

深层魔法：施法者在创造印记时投入 5 点 POW 可以增强赤印。若如此做，每轮中 10 码内的人受到 1D6 点伤害，10 ~ 30 码之间的人受到 2 点伤害。

或者，施法者可以选择让印记一下子释放它的黑暗能量。他照常创造印记并投入 10 点 POW。在随后 1D4 轮中印记将爆炸，变成闪耀的红光，对 50 码内一切存在造成 2D8 点伤害（包括施法者）。

别名：修德·梅尔之赤印、灼痛之印、猩红咒印

遗恨术〔驱、他〕

Remortification

消耗：1D6+1 点理智值

施法用时：1 轮

强迫已故之人的鬼魂（灵魂、精魄）出现。法术必须在故人的坟茔或死亡之地施放。灵魂会演出它死亡之前最后一段动作。此灵魂是非物质的，但（如果合适）能听到声音——不过灵魂不能听到或感知到施法者；因此它不能回答问题。物体会直接穿过它。它不能在物理上伤害任何人或物，但看见它会损失理智值。

别名：召唤死者的魂魄、目击临终的脉搏、召起已故者

复活术〔续、造〕

Resurrection

消耗：3 点魔法值；1D10 点理智值

施法用时：1 或 2 轮

本法术能将尸体变成“精盐”和组成成分，一种蓝灰色的粉尘；或者逆转此过程，最终唤起逝者的模样和灵魂。尸体必须齐全。被以这种方式复活消耗目标 1D20 点理智值。

如果仅用一部分的粉尘施放法术，施法者从变成血肉的东西中得到的“只有活生生的恐怖”。

但成功复活并不需要尸体完整无缺，只要棺材完整，并且足够小心地刮下棺内所有碎屑和尘土，法术便可成功。

逆向诵读咒语可以逆转复活的效果，将复活者变为尘土，一样需要消耗 3 点魔法值和 1D10 点理智值。粉尘可以贮存或丢弃。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标归于尘土。若目标胜出，它会设法阻止施法者重新施法。逆向诵读咒语需要两轮时间。在《查尔斯·德克特·沃德事件》中，许多这种复活者被审讯、拷打以问取过去的秘密。

别名：久佚知识之仪式、重现术、盐之仪式

- S -

伊西丝的封印〔保〕

Seal of Isis

消耗：可变的魔法值；1 点理智值

施法用时：1 小时

保护无生命的物体免受魔法攻击。施法者投入任意点魔法值。如果魔法攻击（法术）进入了守护范围（50 呎的立方体），攻击方的施法者必须用自己的 POW 与投入本法术魔法值的 5 倍进行一次 POW 对抗检定。如果攻击者获胜，则法术穿入守护，可能伤害内部的物体——守护也可能被破坏（用投入本法术魔法值的 5 倍作目标值进行检定：若失败，守护被破坏）

注意，“伊西丝的封印”不能保护人类，也不是阻挡侵入者的物理屏障——它只能在守护区域中保护无生命的物体。

别名：保护欲、赫典娜 (Xthena) 的封印、涅弗伦 - 卡的封印

梦境发送术〔交〕

Send Dream

消耗：5 点魔法值；1 点理智值

施法用时：10 分钟

施法者将一段特殊的短梦境发送给目标（单一的场景、图像、表情，如预兆或恐怖等）。需要一个特殊蚀刻的铜碗，碗里用药草和施法者的血液填满并点燃，产生绿色的烟雾。目标必须在睡眠状态、在施法者 20 英里之内，且施法者须和睡着的目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，梦

境发送才能成功。

深层魔法：一种变体可以通过施法者的神话知识（施法者的克苏鲁神话技能至少 20%）当产生恐怖的噩梦。法术的消耗保持不变，只是理智消耗变成 6 点。目标会在醒来后记起噩梦，并造成 1D4 点理智损失。若成功地对同一个目标在长期内发送神话相关的梦魇，目标可能会增加克苏鲁神话技能，KP 可以自由裁定。

别名：暗夜空想告知术、梦魔幻视诱导术、黑暗的低语、启发不信者、疯狂发送术

死之发送术〔害〕

Sending of the Dead

消耗：10 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：5 轮

对目标造成重大伤害甚至死亡。施法者或祈求者必须在法术中使用目标的一些个人物品（头发、指甲屑、衣服等等）。这些个人物品要和几捧坟墓中取来的土混合起来。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出（距离不限），法术才能生效。法术生效后，施法者或祈求者必须将附魔的个人物品放到目标走过的地方上，或埋到下面。如果目标走过这一物品，死者的魂魄就会进入其身体，造成疼痛、焦虑、精神衰弱甚至物理伤害——投掷 1D10 决定法术对目标的严重性：

1D10 法术效果

1~5 目标立即失去 1D10 点理智值。

6~9 目标在 1D4+1 天内被衰弱疾病折磨，受到 1D6 点伤害，暂时损失 20 点 STR 和 20 点 DEX（属性值的损失此后可以以每天 5 点的速度回复）。

10 目标昏倒并昏迷 1D6+1 天。目标将在最后一天死亡，除非法术被驱除（用魔法驱邪、其他法术、让施法者撤回法术等）。

KP 决定死者的魂魄如何在目标身上显灵，提示包括手指、手掌、颜面部的记号；黑色“无神”的眼睛；用奇怪声音说话的目标等等。

别名：敌之受苦、占据术、死者的刁难

生命觉察术〔他〕

Sense Life

消耗：1 点魔法值；1 点理智值

施法用时：1 到 5 轮（由搜索的区域决定）

可以让施法者侦测特定地点的生命迹象。法术的范围大约是一栋房子的大小。施法者必须在场。法术可以让施法者区分物种（如狗或人），但

无法辨认特定的人物。施法者可以侦测生命迹象并找到大概地点，介无法找到精确的位置。

别名：直感他人的存在、定位生命共振

枯萎术〔战〕

Shrivelling

消耗：可变的魔法值和理智值

施法用时：即时

本法术是强力的攻击法术，会对一名目标造成物理伤害。施法者消耗任意数量的魔法值，理智值的消耗是魔法值的一半。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，目标会突然之间遭到一股可怕能量的冲击，使得血肉焦黑凋零。每在法术中投入 1 点魔法值，目标就会损失 1 点耐久值。

深层魔法：召唤出神话的巨大能量是一回事，通过理解和领悟去塑造能量又是一回事。有些施法者无需 POW 检定即可达成法术。而且，施法者可以选择对目标施加更多精神上的恐怖；当被能量冲击击中时，目标会相信自己遭到恐怖的神话生物攻击，进行一次理智检定，损失 1/1D6 点理智值。

别名：忏悔术（译注，忏悔术 (Shriving) 与枯萎术 (Shrivilling) 拼写相近）、死亡的凋零一击

塞壬之歌（传统）〔传〕

Siren's Song

消耗：6 点魔法值；5 点理智值

施法用时：2 轮

施法者通过吟唱一段歌谣或旋律，诱骗一名目标，以为施法者就是他或她心中所念之人。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，目标的行动好像完全被施法者魅惑了一般——他愿意照着施法者的意愿说任何话、做任何事。若目标被强迫去做对施法者所爱的他人或者目标自己造成伤害的行动时，需要再次进行 POW 对抗检定。

法术会影响所有听到歌声的人，每个人都要各自和施法者进行 POW 对抗，否则会受到影响。法术的效果持续 1D10 小时。

别名：魅力术、美人鱼的催眠曲、精神敏感术

人梦者诱捕术〔驱〕

Snare Dreamer

消耗：8 点魔法值；1 点理智值

施法用时：20 分钟

召唤并吸引特定的灵魂或魂魄，如果它正在宿主身体以外的话（就如同梦想家一般）。施法者和目标之间的距离不能超过五英里。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，此灵魂将出现在施法者面前，并受到“拘魂术”（P41）等其他法术的影响。

如果灵魂逃脱了捕捉，它会漫游离开。梦想家的灵魂会看到施法者及其地点（但他也许认不出来具体位置），并且会将这次遭遇记忆为一次特别真实的梦。

别名：灵魂陷阱、灵魂垂钓、无尽睡眠的陷阱

哈斯塔之歌〔战〕

Song of Hastur

消耗：1D4 点魔法值以上；1D4 点理智值以上

施法用时：3 轮

施法者发出惊悚的尖锐号叫，使选定目标的皮肉起泡溃烂，变成致命的脓疮。目标须在施法者的视野范围内。虽然每个人都能听到歌声，但法术只对选定的单一目标有效。法术只能在夜间施放且毕宿五可见时有效（最佳观测时间是秋天到春天）。施法者须进行一次 POW 检定，结果要在施法者的 POW 以下，他才能唱出正确的异界旋律。施法者每轮都要消耗 1D4 点魔法值和 1D4 点理智值，直到他们停止此法术或者魔法能量用尽为止。

若施法成功，法术在生效期间每轮对目标造成 1D6 点伤害。每两轮之后，瘢痕会令目标的 APP 下降 3D10。每四轮之后，内脏破裂会令目标的 CON 下降 3D10。当目标的 CON 减少到 0（或因耐久减少而死亡），其身体将肿胀成一团，在令人作呕的“嘭”声中爆炸；冒着热气的脓血同时溅洒到地面上。

深层魔法：本歌可以作防御用途，来抵御另一名本法术的施法者。成功的反击法术会互相抵消。

别名：王之吼、黄廷之音、产生巨大折磨和痛苦的沸腾疮疖

灵魂抽取术〔保〕

Soul Extraction

消耗：10 点魔法值；5 点理智值

施法用时：24 小时

可以隐藏一个人的灵魂或魂魄来保护它，通常会用一个陶罐。要举行一场复杂漫长的仪式，仪式中心则是施法者制作的，用来盛放灵魂的容器。施法的目标（如果不是施法者的话）也要在场并同意接受法术（他将损失 1D6 点理智值），否则法术会失败。施法完成以后，目标会继续正常生活，并在抵抗对其施放的法术时获得一个奖励骰（比如那些需要 POW 对抗检定才能成功的法术）。混乱感之类的副作用会很明显（如果此人受到疯狂发作和疯狂的影响，会表现出来）。

如果有敌人想控制灵魂的容器，必须直接对它施法（抵消所有奖励骰），每个法术都会对它造成最大效果 / 伤害。

别名：灵魂隐藏术、物神壶创建术、反击巫术、舒适的容器

灵魂之歌（传统）〔传〕

Soul Singing

消耗：8 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：2 轮

使单一目标只能看到、听到施法者想要的内容。施法者必须通过附魔的笛子演奏一段乐曲（参见“诅咒之笛创建术”，P86）。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。

灵魂之歌对单一目标施放，目标将只能看到施法者想要让他看到的东西，这些东西通常会导向终结和毁灭。若施法者停止吹奏旋律，目标会从魔法效果中解放。在场的其他人无法听到旋律，除非他们进行一次困难难度的 POW 检定并成功，才能听见模糊的、不定向的奇怪笛声。

别名：哈默尔恩的旋律（译注：来自德国童话故事“哈默尔恩的吹笛人”）、吹笛人的吉格舞、灵魂进入术

灵魂陷阱术〔驱〕

Soul-Trap

消耗：6 点魔法值；5 点 POW；1D4 点理智值

施法用时：制作护符用时 1 天

可以让施法者用一个特制的护符来困住目标的灵魂。制作护符消耗施法者 5 点 POW。目标在死亡时必须佩戴护符，否则法术失败。佩戴护符时，灵魂会自动被捕捉。此后目标的灵魂可以被施法者用几个字的咒语召唤出来。

召唤出的灵魂维持它生前的样子，包括衣服和戒指手表之类的饰物。灵魂可以被询问或者召

来执行某些任务，但如果它拒绝或敌对，则施法者必须在 POW 检定中获胜，迫使其执行命令。若此 POW 检定失败，灵魂会解放，很快便消失。灵魂被召唤以后维持的时间是 POW 的五分之一轮，在间隔相同的时间以后可以再次召唤。

别名：束缚自我术、灵魂石创建术、死亡大师

灵体剃刀术〔战〕

Spectral Razor

消耗：可变的魔法值；2 点理智值

施法用时：1 轮

创造一把无形刀刃，可以用做攻击武器。本法术维持效果需要每轮消耗 2 点魔法值。这把无形的刀使用格斗（斗殴）技能，就如同他们手上拿着真刀一样（亦即，施法者用“拿着”无形刀刃的手做出切割、戳刺的动作）。这把魔法刀攻击成功则造成 1D6 点伤害，可以贯穿（但没有伤害加值），并且对只能用魔法攻击的生物也能造成伤害。这把灵体武器不会留在受害者的身体里。

若施法者在使用灵体剃刀的时候陷入疯狂，则这件武器会自己活起来，迅速从施法者的手中飞出并开始在附近乱飞，随机攻击周围的人。此时闪避刀刃有一个惩罚骰；若闪避不成功，刀刃会自动击中目标。武器会继续这样行动 1D4+1 轮，然后消失。

深层魔法：一种变体能让施法者将灵体剃刀当作远程武器使用；它的攻击范围是施法者 POW 一半的码数。目标必须在视野范围内。若目标潜伏在障碍物或掩体后面，则伤害会作用在中间的物体上，直到 KP 断定伤害足够让目标可见并暴露。

别名：剃刀的挠痒、切割之手、切片之歌、裂骨飘筋术

生命偷取术〔续、害〕

Steal Life

消耗：15 点魔法值；1D20 点理智值

施法用时：1+ 轮

这一恶魔般的残酷法术会从受害者身上榨取生命，让施法者变年轻。法术必须在满月下施放，目标必须能够看到、听到施法者。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效；若成功，目标开始衰老腐朽，他们先天的生命力和活力会被施法者消耗掉。

此法术施放后的每轮，目标就要分别失去 1D10 点 STR、CON、DEX、POW、APP。施

法者每从目标身上榨出一点属性点，就可以变年轻一天。例如，如果本法术从目标的属性当中共榨出 40 点属性点，施法者将变年轻 40 天。同时；目标会枯槁；肌肉变成灰色并层层剥落，等到法术完全结束，他会变成一具可怖的干瘪躯壳（目睹此场景损失 1/1D6 点理智值）。施法者也可以在目标死亡之前的任何时刻终止法术——目标的外观明显随着法术的继续而变坏（苍白的皮肤、纸一般的皮肤、凋萎挛曲的肢体等等）。如果施法者在目标未死时被杀，则法术撤回，目标所有丢失的属性值会立即返还。

深层魔法：本法术可以在非满月的时候施放。这个时候施法者不能得到返老还童的好处，但如果施法者一意孤行，目标仍然会受难而死。若法术在狩猎月（秋分后的第一个满月）施放，施法者可以每轮榨出最大值 10 点的 STR、CON、DEX、POW、APP 属性点（而非 1D10 点）。

本法术的一种变体能让施法者把榨出的属性点直接转化为自己的 POW 点数（每吸取 5 点属性点增加 1 点 POW）。

别名：活力榨取术、猩红仪式、五教团的亵渎圣礼

心跳停止术〔害〕

Stop Heart

消耗：14 点魔法值；2D6 点理智值

施法用时：1 轮

令法术的目标经受一次严重的心脏病发作。虽然本法术只需要一轮去施放，但施法者必须花掉至少一天的时间来准备本法术（在法术施放前一星期）。准备过程包括一场认真的仪式，施法者在仪式中净化自己的身心。净化过后，法术可以在随后七天的任何时候施放。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效，且目标须在施法者视野范围内。若成功，目标失去 4D6 点耐久值，若还活着也会在 2D10 轮当中失去战斗能力。

深层魔法：在本法术的一个恐怖扭曲版本中，目标尚在搏动的的心脏会被召唤到施法者的手中（最大距离 100 呎）。必死无疑。

别名：抓攫不信者跳动的的心脏、血手术、死之真言

召唤术

SUMMONING SPELLS

消耗：可变的魔法值；1D4 点理智值

施法用时：每消耗一点魔法值用时 5 分钟，束缚术用时 1 轮

本类法术和异界种族和仆从有关，这些怪物常服侍更大的怪物或者巫师。本类法术的流程相近，但不同法术状况不同。知道一种法术对试图施放另一种没有任何用处。每种法术的召唤部分和束缚部分通常都是一起学到的，但不总是如此。急躁而的巫师只学习召唤术、不学习束缚术，是十分愚蠢的。

除了少数例外（如外神仆役召唤、束缚术，另行说明）以外，本类法术每消耗 1 点魔法值，成功几率就增加 10%。比如，3 点魔法值的成功率为 30%。大致来说，每消耗 1 点魔法值，施法者就要花费五分钟时间吟唱——成功率越高，施法用时越长。掷骰结果 96 ~ 100 必然失败——结果为 100 总会对施法者造成坏的结果。

无论施法成功与否，每次施法时，施法者都要损失 1D4 点理智值。

若施法成功，每次施法吟唱结束的 2D10 游戏分钟后，会出现一个被召唤的存在。目击出现的东西会造成理智值损失。

根据 KP 的意愿，此生物抵达时就是被束缚的，或者 KP 会要求施法者与召唤物进行 POW 对抗（参考束缚术，P41）。若胜出，生物即被束缚；否则，它会攻击施法者，然后回到它来的地方。被束缚的生物必须服从施法者的一项命令，即使命令的内容是攻击同类；命令完成后它才能获得自由。

〔边栏：怪物召唤术摘要〕〔召〕

本列表并未穷举。

■巴卡召唤术

Summon Baka

可以为请求者施放，施法时请求者必须和施法者一起在现场。施法者支付法术消耗的同时，一名请求者必须消耗 1D3 点理智值。本法术的仪式和用具应当符合施法者的文化传统。

巴卡（“恶灵”）会实现一个“愿望”——如果价格合适的话。巴卡在谈判时通常非常狡猾；需要说服检定成功，才能确保双方都能理解并同意交换条件。巴卡会在 1D6 天之内实现愿望，随后返回请求者处索要报酬。愿望的精确本质要和 KP 的意见一致，并且是简单的任务（惊吓某人、带来厄运 24 小时、盗取某物，等等）。至于愿望的价值，可能是请求者力所能及的任何事情（盗取某物、伤害某人、抛弃财产，等等）

别名：请求不可视世界的灵魂

■肖格纳尔·方之兄弟召唤术

Summon Brother of Chaugnar Faugn

肖格纳尔·方的微型版本蛰伏在地面下的掩蔽所，它们在旧日支配者再次行走于大地之时会重新醒来。要成功施法，必须准备一碗人类的鲜血和一团露天的火焰。法术必须在新月之夜施放。在吟唱咒语的时候，将血液逐渐滴进火焰中。若成功，则能召唤出一个次级的肖格纳尔·方之兄弟（要求理智检定，损失 1/1D4 点）。

深层魔法：一种变体能召唤出高级的肖格纳尔·方之兄弟（理智损失 1D3/1D8 点），流程相似但咒语不同。施法者成功施法需要额外消耗 10 点魔法值。出于无知、文字脱漏和恶意，不同的法术变种常常会互相混淆——导致某些巫师召唤出超过自己预期的东西。

注：参考《怪物之锤》获取更多有关肖格纳尔方之兄弟的信息。

别名：肖格纳尔·方之子嗣召唤术

■拜亚基召唤术

Summon Byakhee

在吟唱中必须吹响哨子。本法术仅在毕宿五升上地平线的夜晚有效（最佳时间是十月至翌年三月）。召唤出的拜亚基将从空中振翅而下，身上尚且因穿越宇宙的旅行而极其寒冷。

若哨子是附魔的，则附魔哨子的每点 POW 可使成功率增加 2%。哨子可以反复使用。

别名：召唤汝驢，驮负汝身、唤来旅行者的旋律

■黑山羊幼崽召唤术

Summon Dark Young of Shub-Niggurath

召唤来单只黑山羊幼崽。必须牺牲一只至少 40SIZ 的野兽。施法者需要一把刀在杀死目标时进行特定的仪式宰割。本法术在月黑之夜的户外森林中施展。

别名：延请林中之暗、流血吠者之祭刀仪式

■空鬼召唤术

Summon Dimensional Shambler

单只空鬼将从稀薄的空气中逐渐成型。施放本法术需要一把铜铁之类的纯金属制造的匕首（黄铜等合金无效）。若匕首是附魔的，则附魔匕首的每点 POW 可使成功率增加 2%。本法术昼夜均可施放。

别名：召唤漫游者的吟唱、铜之歌、异界者之唤

■炎之精召唤术

Summon Fire Vampire

使星之精如飞掠的流星一般从空中俯冲而下。需要篝火或者其他火源。本法术仅在北落师门升

上地平线的夜晚有效（北半球中纬度的最佳时间是九月至十一月）。

别名：闪烁者召唤术、活火焰秋唤术

■恐怖猎手召唤术

Summon Hunting Horror

单只恐怖猎手将由头及身出现，好像从空间中开了一个洞出来一样。本法术只能在夜晚的户外施放。如果没有额外为束缚准备祭品，它会叼走施法者并消失。

别名：祈求飨宴之牙、召来扭曲恶魔的言语

■夜魔召唤术

Summon Nightgaunt

一声几不可闻的空气轻响以后，单只无面的飞行的恐怖就出现了。召唤时现场必须要有一块装饰有神秘旧印的石头，但石头本身可以不必为星形。本法术只能在无月的夜晚施放。

别名：无面人的低语、召唤有翼的阴影

■外神仆役召唤术

Summon Servitor of The Outer Gods

单只仆役会在疯狂笛声的萦绕回响中出现。魔法值的消耗是普通召唤法术的三倍；每消耗三点魔法值，法术施放成功率增加 10%（结果为 96 ~ 100 必然失败）。每次施放本法术还会消耗 3D4 点理智值。施放本法术还需要一支笛子；若笛子是附魔的，则附魔笛子的每点 POW 可使成功率增加 2%。邪教徒可以在特别亵渎的时段，不限时间地点地施放本法术，典型的如仲夏节前夜、萨温节前夜和五朔节前夜（译注，三个节日前一个是北欧节日，后两个是古代凯尔特节日；节日当天分别是夏至日前后、11 月 1 日和 5 月 1 日）

别名：不可描述者的交响乐仪式、令人疯狂的吹管者的吟唱

■星之精召唤术

Summon Star Vampire

施法者还需要一本书，书上要写或题上法术用的咒语。若书册是附魔的，则附魔书册的每点 POW 可使成功率增加 2%。本法术必须在无云的夜空下施放。只要这种隐形的生物潜伏着接近时，就会听到古怪的窸窣声。此生物是隐形的，除非它的血管里注入了其他可见生物的血液。

别名：盛宴死亡的夜唤术、染血字母的吟唱

瘟疫召唤术（幻梦境）〔梦〕

Summon Plague

消耗：20 点魔法值；2D10 点理智值

施法用时：1 小时

本法术只能在幻梦境才能成功施放。令携带

病原的鼠群和虫群涌向某个地区，传播可怕的瘟疫。被蜇咬的目标自动染病，初期症状在 1D3 天出现。此后目标每天损失 1D20 点 CON，直到他死亡或痊愈为止。所有技能值也要每天减去 10 点。

染病的梦想家可以用一次成功的医学检定治愈，过一夜即可恢复所有丢失的 CON（和技能点）。虽然活过一次瘟疫代表对同种瘟疫的再次侵袭产生了免疫，但本法术每次使用都会产生一种不同的疾病，所以不能对此法术产生免疫。

第一波带病生物会在 2D10 分钟后出现，再过 2D10 分钟会出现下一波。影响地区的范围直径第一天是一英里，此后每天增加一英里，直到带病生物在 2D6 后死尽，或者瘟疫被某些方法驱散。召唤出的瘟疫不会传染，它只能通过昆虫和老鼠的蜇咬传播。若染病的梦想家在死亡之前醒来，他会痊愈，下一次来到幻梦境时不会有此疾病的任何症状。

召唤出的瘟疫可以通过逆施放本法术来成功驱散；但是染病的人仍需要医学检定成功，否则仍然会慢慢死去。

别名：引瘟虫群、瘟疫之鞭

- T -

时光门〔时〕

Time Gate

消耗：可变的 POW

施法用时：消耗的每点 POW 一小时

创建一道通向过去或未来的时空门。本法术和“时空门创建术”（P120）类似，但是消耗的 POW 与穿越的年数而非旅行的里程相关。使用“时光门创建及旅行消耗”表（P180）作为指导来决定 POW 和魔法值消耗（KP 可以根据需求调整数值）。本法术定位的时刻只能和预计的近似相同，但时光门创建之后，“这时”和“那时”之间的时间会精确地保持不变。

深层魔法：巫师通过邪恶的记号和吟唱，可以创建多路径的时光门——这样一道时光门可以通向不止一个遥远时代。在通过时空门时，只有施法者清楚哪条路通往哪个时代。那些蠢到没有施法者帮助就通过时空门的人将无法分辨正确的路径，会抵达时空门通向的任意地点（随机决定）。时光门的创建过程不变（参考 180 页）。

别名：时间跳跃建立术、现世乱流

表二：时光门创建及旅行消耗

POW（时光门创建）	魔法值（时光门旅行）	最大距离（过去或未来）
5	1	1 小时
10	2	1 天
15	3	1 星期
20	4	1 个月
25	5	1 年
30	6	10 年
35	7	100 年
40	8	1000 年
45	9	1 万年
50	10	1000 万年
55	11	1 亿年
60	12	10 亿年
65	13	100 亿年
70	14	1000 亿年

身体部件转移术〔续、变〕

Transfer Body Part

消耗：10+ 点魔法值；5 点 POW；1D10 点理智值

施法用时：1 轮

能让施法者在两具身体之间转移身体部件。没有互换器官或肢体的限制。如果目标不同意，则施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。本法术包括附魔过程，制造一条魔法线来缝合转移的身体部件。大多数肢体需要投入 10 点魔法值，转移越复杂，消耗越大（因此转移双腿需要 20 点魔法值，转移头颅和大脑需要 100 点魔法值）。若其中一具对象是尸体（如施法者想要把尸体的手转移到活物身上），则消耗由 5 点 POW 上升到 10 点 POW。

若要把身体部件还给原主（在通过本法术转移了身体部件以后），需要施放“反转术”（P95）。

深层魔法：熟练运用本法术的皮肤兄弟会监视某些目标，图谋珍贵的解剖材料，如田径运动员的腿、拳击手的拳头、潜水员的肺、钢琴家的手等等。本法术具有的邪恶变体不可尽述。

别名：血肉收藏、皮肤交易

器官转移术〔续、变〕

Transfer Organ

消耗：13 点魔法值；5 点 POW；1D8 点理智值

施法用时：1 小时

把任何人类的内脏永久改换成另一个人的对应器官，只有心脏不能被移动或交换。手头必须有活着的供体——供体是否同意执行此过程并不重要。若供体和受体知晓这一过程，他们都要进行理智检定（损失 1D8 点）；若供体不知道这一过程，但后来知道自己在过程中的作用，要损失 1D10 点理智值。

首先，用供受体双方的血液混合上一点避役的唾液，制成糊状物。接下来要有一群人手拉着手围起供体、受体和施法者，并且吟诵古老的诗句；从每名吟诵者和施法者身上合计消耗 63 点魔法值，每个人消耗的数量基本相同（这些能量会在过程中保证目标的存活）。施法者用糊状物在供受体的身体上各画出一个标志，标志着要转移的器官。在一小时的冥想和形象化以后，施法者用手向供体身上画着标志的地方掏去；用拇指和食指掐断大血管、连通新管，抬出器官并将它放置到圆形石板上。对另一个人同样施行此过程，然后将器官装进新身体，缝合正位。供体是否有幸装上换下来的器官（并因此捡回一条命），完全取决于施法者的一念。

别名：肉体操作、血肉偷盗

- U -

恶魔揭露术〔驱〕

Unmark Demon

施法用时：（每名参与者）5 点魔法值、1D4+1 点理智值

施法用时：3 轮

本法术通过神秘的姿势和咒语，破除一个活物的所有魔法伪装。本法术需要至少三人的团体参与施法，他们要清晰且有节奏地吟诵，领唱者还要同时打破一枚未受精的蛋，蛋上面要画好目标的形象。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，法术的参与者将在下一次观察目标时看到他的真实身份。当目标的真实身份揭露出来时，可能会损失理智值。

别名：现汝蛇形、观察之吟诵、揭去面纱

不可名状的诺言〔召、他〕

Unspeakable Promise, The

消耗：2D8 点理智值

施法用时：失去的每点理智值 1 小时

和不可直呼其名者建立一道束缚性的誓约。

哈斯塔作为报答会给予玩家好处——貌似珍贵的恩赐，诸如《拉莱耶文本》之类的古代典籍、施法者在余生中每年获得 15 点 POW、克苏鲁神话技能的提升等等。但是，施法者每年会有 2% 的概率（不累积）变成一头可憎的人形怪物，完全由哈斯塔控制——KP 设计此怪物的属性，此怪物交由 KP 来操控。

别名：黄之礼物、对不可直呼其名者的不可打破的誓言

- V -

消失术(时空箱创建术变体)〔战〕

Vanish

消耗：5 点魔法值；1 点理智值；（一次性的 10 点 POW）

施法用时：即时

施法者在一阵烟雾中消失的，并在预定地点重新出现。该地点在创建一个时空箱 (P120) 时确定。时空箱完成后，施法者牺牲 10 点 POW（一次性消费）并将他身体的一部分（血液、牙齿或指甲）放进箱子；若取出这些部分清空箱子，法术不会生效，巫师必须重新准备箱子（并再次支付法术消耗）。

施法者在读出某个短语或打出某个手势之后，会立即传送到时空箱内部，不管它在什么地方。时空箱甚至可以在几百英里的距离之外。箱子可以在施法者不知情的情况下移动，可能会让旅行的人大吃一惊！每次用这种方式旅行需要消耗 5 点魔法值和 1 点理智值。

别名：巫师的出口、回返万全、身体蒸发术

时空门观察术〔他〕

View Gate

消耗：可变的魔法值和理智值

施法用时：3 轮

本法术在对可疑的时空门 (P120) 施放时，

允许施法者不必通过时空门就知道时空门另一端有没有东西、有什么东西。观察时的消耗是可变的，等于时空门魔法值消耗的一半（向上取整）。所以一道需要 8 点魔法值来通过的时空门，观察时需要 4 点魔法值和 4 点理智值。视野将维持 1D6+1 轮。如果视野中有恐怖的东西，每位观察者都要付出额外的理智值作代价。观察者可以尝试合适的技能检定来了解他观察的是何地、何时、何物。

别名：通过大门传送灵魂之眼、万千视界、命运的视野

〔边栏：尼尔斯·维戈·舒，36 岁〕

职业：退伍军人（工程师）、档案保管员、古文物研究者

居住地：马萨诸塞州阿卡姆

STR45* CON80 SIZ40 DEX60

INT75 APP55 POW85 EDU75

SAN48 HP12 DB: 0 体格: 0

MOW: 9 MP: 17

*一种罕见的法术可以使他的 STR 在 1D6 轮中暂时增加到 85（DB+1D4）。咕哝一般的吟唱需要 1 轮时间来完成，消耗 1 点 MP 和 1D3 点 SAN。

战斗

斗殴 55%(27/11)，伤害 1D3

.32 左轮手枪 45%(22/9)，伤害 1D8

闪避 35%(17/7)

法术

KP 自行决定。

技能

估价（书籍）45%，阿拉伯语 30%，信用评级 45%，克苏鲁神话 25%，楔形文字 10%，丹麦语 20%，德语 70%，希腊语 30%，历史 50%，恐吓 30%，拉丁文 50%，图书馆 80%，博物学 40%，神秘学 80%，说服 60%，心理学 15%，科学（密码学）30%，（工程学）60%，（数学）60%，（物理学）40%，侦查 60%。

背景故事

·人物形象：体型消瘦，脸型瘦削，目光锐利。
·思想信念：知识就是力量。

·个人特质：守口如瓶，好奇心重，盲目追求魔法知识。

舒出生在丹麦的斯凯拜克，是从一战战壕里走出来的老兵。他在德国占领丹麦南部的时候被征召，并做了工程兵，直到战争结束。他虽然身体安然无恙，精神却受到了不可估量的摧残。尽管心灵受到了创伤，但舒的职责要求他必须探索被遗忘的中世纪法国堡垒，在那里，他被落满灰尘的古书迷住了。他在书里学到的东西可以让他延续生命，无视周围凡俗的危险。

战争之后，舒移居美国；在那里他开始研究编译魔法咒语，细致地翻译、转抄——并测试他认为有趣的内容。这项工作很快让他痴狂，他想把这些魔法仪式留传给后代子孙。他的工作已经造成了损失，但他与世隔绝的生活方式让他身边的人忽略了这些。慢慢地，他“变得”如同活魔法书一般，精神成了法术的储藏库，然后这些法术远比他想象得更黑暗。

现在他大部分时间都在密斯卡托尼克大学附近一座公寓的小阁楼里度过——他在大学里做兼职档案员，利用各图书馆的资源继续他的研究。他周围的人都不知道他隐藏了多少秘密、拥有多少力量。

在舒的眼中，魔法就好像被救世主拯救的溺水者。他对知识的孜孜追求使得他忽视了其中潜藏的危险——对他要面对的威胁极端缺乏认识。最终他将不知不觉之中变成恐怖的（非特定的）神话存在的代理人。

也许不久以后他的好奇会为他打开一条理解力的新景象、一个新视角，促使他认清面对的危险。他也许会需要别人的帮助。同时，他可以成为任何想了解魔法（或者想学一两种便利魔法）的调查员的出色资源，他唯一的要求是调查员必须将这些法术记牢。

[]

拉神之声〔支〕

Voice of Ra

施法用时：6点魔法值；1D4点理智值

施法用时：2小时

暂时提升施法者的APP和某些有关技能。需要一场仪式，在仪式上焚烧各种施法成分。接下来的24小时中，法术为施法者增加5D10点APP，且施法者的魅惑、话术和说服检定增加一个奖励骰。

深层魔法：可以逆向施放本法术，在24小时

中，目标减少5D10点APP、损失1D4点理智值，魅惑、话术和说服检定增加一个惩罚骰。

别名：英俊外表术、狐狸的信心灌注术、魅力术

维瑞之印〔驱、他〕

Voorish Sign

消耗：1点魔法值；1点理智值

施法用时：1轮

巫师使用的古老又强大的手势，对其他法术的施法有益。它可以减少消耗、缩短施法时间或者略微提高法术效果，随当前法术不同而变（准确的效果由KP决定）。维瑞之印必须在它要加强的法术前一轮施放。

相传维瑞之印可以暂时克制神话生物——这些生物对此印十分谨慎，会延迟攻击，直到它们知道巫师的目的为止。

别名：超能之印、狡猾的通行证

- W -

灵魂漫游术〔他〕

Wandering Soul

消耗：可变的魔法值；1D4点理智值

施法用时：5分钟

可以让施法者送出自己的意识（灵魂之眼、灵魂、精魄），在他们睡眠或冥想的时候观察某个地点。施法者因此可以预知敌人或者看到远处的东西。通常需要消耗一剂特制的饮剂，虽然有些巫师靠冥想来进入意识离开身体行动所需的状态。

梦境一般的幻象显示出易于观察的信息。施法者的意识无论如何不能和看到的東西进行互动——它不能打开盒子和书本等等。施法者必须知道他们想要观察的地点，或者至少知道大概的位置。施法者在2D6小时后感觉精疲力尽地醒来，消耗魔法值到仅剩1点。

在法术生效期间，拥有100点以上POW的存在可以看见并认出观察的意识（意识拥有施法者的外貌且无法伪装），有75点POW以上的人会觉得不安和被监视。

别名：魂眼旅行术、通向彼方之旅、远侦汝之敌及物

守卫术（守护石）

Warding

消耗：每块石头 1 点魔法值

施法用时：5 轮

施法者随意愿在地上放置一定数量的普通白色石头，只不过每块石头之间的间隔不能大于 1 码。施法时，石头上面会出现闪闪发光的热雾。此后，只要有石头被移动，施法者就能知晓这件事，哪怕是他刚才还在睡觉。这之后，法术就中止了。

别名：保险石、遗石以为障、保护圈。

邪眼守卫术〔保〕

Warding the Eye

消耗：2 点魔法值

施法用时：1 轮

本法术可以保护一个人免受“邪眼术”（P113）的影响。施放本法术要进行许多复杂的手势，可以提前施放，也可以在邪眼术施放后立即施放。本法术和邪眼术一样在午夜终止。

别名：蒙昧之眼、罗马尼（Ronanyii）的祝福、Gisli Gama Djill

忘却之波〔环〕

Wave of Oblivion

消耗：30 点魔法值；1D8 点理智值

施法用时：1 小时

一种强大的法术，可以让一股汹涌的海浪往施法者的方向撞击过去。目标须在施法者的视野范围内，且有足量的咸水来制造海浪。施法者要站在水中施法。

海浪的体量有 3000 立方英寸（约 85 立方米），足够淹没打翻一艘小帆船。不消说，被这等海浪吞噬的人将永远消失在水底。

其他人可以为法术贡献魔法值，创造更大的波浪，足够打沉远洋轮船、战舰甚至曼哈顿岛。知道本法术的人可以贡献任意数量的魔法值，必须消耗 1D8 点理智值。不知道本法术的人可以贡献 1 点魔法值。最低限度是 30 点魔法值，产生的波浪是 10 呎长、10 呎宽，30 呎（9 米）高。每增加 1 点魔法值，波浪的长宽增加一呎。

别名：海拳之歌、盐的馈赠、汝之潮湿劫数

肢体凋萎术〔战〕

Wither Limb

消耗：8 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：即时

这种恐怖法术专为折磨人而发明，会对单体目标造成永久伤害。施法者须离目标 10 码以内。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，施法者指定一只胳膊或一条腿。被指定的肢体快速、痛苦地枯萎皱缩，造成 1D8 点伤害和 2D10 点永久的 CON 损失。目标和所有目击者须进行理智检定（损失 0/1D3 点）。

别名：痛苦之歌、皱缩汝敌、虚耗的烧灼

真言术〔交、支〕

Words of Power

消耗：3+ 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：10+ 分钟

施法者与大群听众创造强烈的联系。施法者必须即兴演讲并看似真诚，来维持听众的注意力。施法者在讲到每个论据、论点和命令时都要消耗 3 点魔法值并进行一次 KP 认为合适的社交检定并成功（魅惑、话术或说服），不然演讲会在困惑不解中犹豫地结束。在演讲成功结束后，听众会在 1D3 天中完全相信演讲的内容。

别名：塞克曼克尼普真言术、邪恶唬骗术、人群掌控术

折磨术〔战〕

Wrack

消耗：3 点魔法值；1 点理智值

施法用时：1 轮

本法术会让施法者 10 码以内的单一目标暂时无法行动。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。目标会突然被剧烈的痛楚侵袭，脸和手上浮肿起泡、流出体液，视线被鲜血掩盖而暂时目盲。在法术生效期间，目标变得完全无助。

法术效果持续 1D6 轮，此后视力将恢复。在 3D10 分钟后，目标将完全恢复并可恢复正常行动。身体变化的踪迹会迅速消退，24 小时后皮肤上将只能看到黯淡的斑点。这种恐怖的经验会造成理智检定（损失 1/1D6+1 点）。

别名：不幸者的悲惨巨痛、七重地狱的溃烂失明术、撕裂敌人