

CALL OF HORROR ROLEPLAYING CTHULHU

守秘人规则书

Sandy Petersen
WITH MIKE MASON, PAUL FRICKER,
WORTHINGTON, AND FRIENDS



编者

编者

初版作者

Sandy Petersen

修订

Lynn Willis

第七版修订

Paul Fricker and Mike Mason

编辑: Scott Dorward, Badger McInnes, Mike Mason, Charlie Krank

版面设计: Badger McInnes and Mike Mason

版面布局: Badger McInnes, Nicholas Nacario, Charlie Krank

艺术指导: Mike Mason, Meghan McLean, Daniel Skomorowski

封面绘制: Sam Lamont

章首插图: Jonathan Wyke, Paul Carrick, Rob Gould, François Launet, Victor Leza,

Charles Wong, Mike Perry, Nicholas Cloister, Antonio Luis, Kalli Schulz

内页插图: Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Loïc Muzy, Paul Carrick, Scott Neil, Jonathan Wyke,
Victor Leza, Sam Lamont, Celeste Burcham, Caryad, Antonio Mainez, Tom Sullivan, Marco Morte

Cristoforo曲线字库设计: Thomas Phinney

地图绘制: Steff Worthington

致Lynn Willis¹



¹ 林恩·威利斯(Lynn Willis): 克苏鲁的呼唤第五及第六版主编, 于2013年1月18日因健康问题去世。

使用说明

Call of Cthulhu (7th Edition) © 1981-2014 Chaosium Inc.保留所有权利。

Call of Cthulhu由Chaosium出版。

Call of Cthulhu®是Chaosium的注册商标。

本译文仅做学习交流之用，禁止用于商业用途。

若喜欢本书，请访问[混沌元素](#)获取正版。

首发于[纯美苹果园](#)，转载或引用译文内容时请保留此链接。

规则书翻译

※ Achronidas	※ 破晓十二弦
※ lsr	※ 七宫涟
※ 飙车致死法厄同	※ 清水
※ 冰铜刃嵐	※ 秋叶EXODUS
※ 街猫口苗	※ 傻豆
※ 零崎言识	※ 电波
※ 留白	※ 月夜白雨

引文翻译

※ Annshark01	※ 缅茄之猫
※ 黄公夏	※ 修白川
※ 玖羽	※ 竹子

校对

※ 秋叶EXODUS

排版

※ 秋叶EXODUS

特别感谢以下朋友提供参考意见和协助勘误

◎ 淡	◎ shiki_ortensia	◎ tangys
◎ 重重	◎ 战争之镰	



H.P. Lovecraft
(1890-1937)
Master of Horror

使用说明

历时三个春秋，克苏鲁的呼唤TRPG第七版的翻译工作终于进入了尾声。在此感谢为这本规则书无私奉献的译者大大们。

本书中标注的所有页码，包括“386页”、“RB66”、“P185”等，均为英文原书页码。请善用搜索功能。
部分章节尚未系统校对，如果发现任何问题，欢迎[在此进行反馈](#)。

中文规则书[更新记录](#)见附录。

较之早前的六版翻译，这份七版译文对一些译名进行了修改，具体整理如下：

原文	六版译名	七版译名	原文	六版译名	七版译名
Computer Use	电脑使用	计算机使用	Armor	装甲	护甲
Credit Rating	信誉度	信用评级	Damage Bonus	伤害奖励/伤害加深	伤害加值
Electrical Repair	电器维修	电气维修	Firearms	火器	枪械/射击
Fast Talk	快速交谈	话术	Hit Points	生命值	生命值/耐久值
Geology	地理学/地质学	地质学	Indefinite Insanity	不定期疯狂	不定性疯狂
Library Use	图书馆利用	图书馆使用	Permanent Insanity	永久疯狂	永久性疯狂
Locksmith	钳工	锁匠	Point-Blank	近距离平射	抵近射击
Mechanical Repair	机器维修	机械维修	Rifle	来复枪	步枪
Psychoanalysis	心理分析	精神分析	Sanity Points	心智点数	理智值
Track	跟踪	追踪	Temporary Insanity	临时疯狂	临时性疯狂

同时，本文中所使用的以下术语，和[调查员手册](#)中的对应名词有所不同：

原文	守秘人规则书	调查员手册
Contacts	熟人	关系人
Firearms(Rifle/Shotgun)	射击（步枪/霰弹枪）	「射击（步枪/霰弹枪）」 「射击（步霰）」
Foreshadowing	揭示预兆	预见失败
Perception Rolls	洞察检定	感知类检定
Reality Check Rolls	现实认知检定	现实检定

使用时，请以守秘人的说明为准。

前言

What has risen may sink, and what is sunk may rise... Cthulhu still lives.

(升起的或许会沉没，而沉没的也将会升起……克苏鲁永在。)

——H.P.洛夫克拉夫特

第一次了解到霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特(H. P. Lovecraft)时，我还是只是孩子。那时的我找到了一本比我岁数还大的破旧故事书。每个夜晚，我都在床上读着它，从那时起，我永远地进入了它的世界——克苏鲁神话的世界。如果你也喜欢洛夫克拉夫特所创作的故事，那现在你可以通过一种全新的方式来体验克苏鲁神话。

作为一名游戏设计师，我已从业超过30年，而成为洛夫克拉夫特的粉丝还要比这更早。现在我已经是一名作家、大学教授，甚至是电影制片人，你可能听说过我协助设计的一些游戏，甚至已经体验过它们了。在视频游戏领域，我可能在战略游戏这方面中最有名吧，这也是我设计的方向。但最令我感到自豪的无疑是作为一名原作者或者开发者，参与设计了发行于20世纪80年代的恐怖角色扮演游戏——克苏鲁的呼唤。

有时，我其他的一些事业也还算成功。一些我协助设计的电脑游戏获得了上百万的销量。但我受邀参加一些游戏展会，或是在路上一个粉丝愿意送我一杯饮料或要求签名，又或者是一切其他由于我谦逊的名声所积累而得到的好处，这些都归功于克苏鲁的呼唤，而不是我其它的游戏。克苏鲁的呼唤就是这么被人们所热爱着，当然这种魅力大多要归功于洛夫克拉夫特所创造的这个世界，由混沌元素呈现给你们，朋友们。

混沌元素²通过克苏鲁的呼唤，普及了洛夫克拉夫特所描绘的恐怖宇宙，并让“克苏鲁”成为一个家喻户晓的词语。现在，混沌元素组建了一支拥有数十年丰富经验的专业游戏团队。在这第七版中，这支团队再次将我热爱着的洛氏恐怖和角色扮演游戏相融合，他们是这方面的行家，一直都是。

铁杆粉丝会很高兴听到这个新版本在并没有在版本更迭中丢掉任何东西，保持恐惧，然后带你和你的小伙伴一起进入这个洛夫克拉夫特和他的朋友们创造的恐怖世界吧。

桑迪·皮特森³

2014

² 混沌元素([Chaosium](#))：COC的出版社。

³ [桑迪·皮特森\(Sandy Petersen\)](#)：克苏鲁的呼唤TRPG第一版(1981)作者。曾就职于id Software，参与制作文明、光环战争、DOOM系列和帝国时代系列，设计了桌游克苏鲁战争。

目录

第一章 介绍	7
第二章 爱手艺与克苏鲁神话.....	15
第三章 创建调查员.....	23
第四章 技能	40
第五章 游戏系统	71
第六章 战斗	85
第七章 追逐	109
第八章 理智	129
第九章 魔法	143
第十章 主持游戏	153
第十一章 可怖传说书籍.....	189
第十二章 法术.....	205
第十三章 外星科技及其造物.....	230
第十四章 怪物、野兽和异界诸神	238
第十五章 模组.....	312
第十六章 附录.....	355
译名表.....	392



DERRICK

第一章 介绍

译/七宫涟

人类无法将脑内所有信息同时关联到一起，我想，这算是世间最大的仁慈了。我们身处恬然宁静的无知之岛，位于黑狞无边的大海中央，也并非注定要驶向远方一探究竟。各种科学在其所属方向竭力前行，虽然至今尚未对我们造成伤害，但终有一天，各不相关的知识彼此碰撞，会揭开那骇人的真相，点明我们在这片可怕光景中所处的方位。这份光明是如此恐怖而致命，我们若不想失心而疯，就必须远远逃开，躲进一个新的黑暗时代去寻找平和与安宁。

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》，黄公夏译

欢迎来到克苏鲁的呼唤世界！

“克苏鲁的呼唤”是一个充满了秘密、神秘和恐怖的游戏。你将扮演一位坚定的侦探，奔波在奇怪而危险的场所之间，揭开邪恶的阴谋，对抗暗夜的恐怖。你将面对令人SAN值直葬（令人理智崩溃）的存在、怪物们，还有疯魔的邪教徒们。在被人遗忘的奇异书卷中，你会发现不应当为人类所知晓的秘密。

你，和你的同伴，将决定整个世界的命运！

“克苏鲁的呼唤”是根据霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特的著作改编而成的恐怖主题角色扮演游戏。洛夫克拉夫特在二十世纪二三十年代之间创作了大量的作品，从各个方面诠释了恐怖的意义。自他于1937年逝世之后，他的宇宙恐怖故事的声誉和地位不断升高，如今已经被认为是20世纪重要的美国恐怖小说作家，影响了一代又一代的作者和电影导演，积累了庞大的忠实粉丝。当然，他也凭借自己的实力成为了被崇拜的对象。他的小说主题包括科学幻想、哥特式恐怖和虚无主义宇宙恐怖——角色扮演游戏的绝佳题材。

洛夫克拉夫特的最著名创作莫过于克苏鲁神话。它是一系列相通世界观下的故事合集，使用共通的情节元素，譬如某些描述诡秘传说的神秘书籍和自外而来的类神存在。这个神话点燃了其他作家——主要是洛夫克拉夫特的拥趸和朋友——的思维火花，很快以他们为中心，更多素材被引入这个复杂的体系中来，扩展了它的概念和组成部分。如今，“克苏鲁”的故事（或电影）仍然在被洛夫克拉夫特文学遗产的继承人

持续地创作着。

1.1 游戏概览

“克苏鲁的呼唤”的游戏目的，是和你的朋友一起探索构建一个洛夫克拉夫特式故事并玩得开心。一名玩家作为游戏主持人，又叫做守秘人⁴，他在游戏中担任为其他玩家运行游戏的角色。其他的玩家将扮演无畏的调查员⁵，尝试寻找、理解并最终直面那些恐怖、神秘事件和克苏鲁神话的秘密。

守秘人会选择一个故事来运行游戏。这些故事叫做“模组(Scenario)”，你们在本书后面也能找到两个。模组会给守秘人提供故事的主要结构，以便他/她向玩家呈现这个故事。这里守秘人的角色有一点点像电影导演，只是演员们不知道剧情会怎么发展。以此类推，玩家们就像可以自由的即兴创作自己剧本的演员。

调查员和玩家的形象没必要一模一样。实际上，扮演一个和自己形象完全相左的角色往往更有意思、更愉悦：坚忍的私家侦探、鲁莽的出租车司机或阴险的上流社会神秘学家。

游戏的主体是语言的交互。守秘人设计场景，向玩家描述周围环境、人物和遭遇的事件。玩家告诉守秘人自己的调查员打算如何行动。守秘人随即告知玩家他们是不是可以这样做，如果不可以，会发生什么后果。在游戏中，形成小组讨论的形式，情节跌宕起伏，乐趣由此而生。

⁴ 守秘人（Keeper of Arcane Lore/KP）

⁵ 调查员（Investigator of Unknown/PC）

当戏剧性的“冲突”出现时，规则使用掷骰子来确定一个动作是成功还是失败；例如，判断你的调查员能否通过一座快要轰然倒地的雕像而不被砸到脑袋的时候！规则描述如何解读这些“冲突”的结果。

在“克苏鲁的呼唤”中，守秘人有责任准备模组并公正地运行游戏。守秘人应当让调查员的对手狡猾而卑鄙。

1.2 合作与竞争

游戏是社会性的活动。如果你想要发挥自己的想象力，你大可以简单地去读本书。但是要注意！当一群人一起合作时，他们集体幻想的丰富和有趣程度是一个人所无法企及的。合作效应可以为所有参与者带来一次极其有趣而又难忘的经历。你们一起创造了一个故事，在这个故事中每个人都是主角。

无论调查员是否通力合作，玩家都应当这么做。调查员可以是老好人、也可以是老油条、或者是任何玩家希望扮演的形象。游戏大部分的乐趣在于玩家的创造性的扮演和作为角色的交流，还有那些无法预见的惊悚或者爆笑的剧情发展。

玩家和守秘人的合作可以在游戏中创造出一个既好玩又合理的“世界”。合作的回报是丰厚的。记住所有这一切都是为了玩的开心！

赢家与输家

在“克苏鲁的呼唤”中，没有通常意义的赢家和输家。游戏是合作性质的。参加者一起努力达到预定目标——通常是发现并阻止黑暗崇拜或秘密教团的邪恶阴谋。调查员面对的对手则通常是异常存在或者不利的情境——由公正的KP而非其他玩家安排。

在这种境况下能否胜出，取决于调查员是否达到了他们的预定目标。如果没能达到，就是失败了（他们可以随后重新来过）。在游戏中，调查员可能会受伤、受到精神崩溃的冲击，甚至死亡！但是如果意味着阻止克苏鲁统治世界的一盘大棋，就必须有人要站出来对抗宇宙的恐怖，甚至调查员献出生命都算不上什么！

存活下来的调查员能够从被遗忘的书籍中获得禁

忌的知识，骇人怪物的情报，而且获得了经验，技能更加精进。调查员将继续探索，直到他们退休或死亡。

1.3 游戏范例

如果你从来没玩过角色扮演游戏，你一定想知道它是如何运作的。下面的示例，描绘了一场真正的线下游戏过程片段。不要担心里面使用的术语，当你阅读本书的其他部分时，就会更加熟悉它们（详细的术语表详见386页/附录）。

范例游戏使用经典1920年代设定。调查员正试图搞清臭名昭著的黑帮大佬摩根老大为什么会失踪。

保拉、乔、凯西和阿诺德是玩家，每个人扮演一名调查员。加利扮演守秘人，运行整个游戏，引导故事并操作非玩家角色⁶和怪物。注意每个角色都有他们不同的反应方式，守秘人可以轻松整理他们的陈述，不需要考虑一致性。

我们从中局开始……



调查员们进入了一座废弃的豪宅

守秘人：好了伙计们，你们有什么计划吗？

保拉：我们先在摩根老大的房子边上摸一圈，找找线索。

[所有调查员都同意保拉的主意。]

乔：那就走起！我开上我的Hupmobile送你们过去。

⁶ 非玩家角色 (Non-player character/NPC)

第一章 介绍

街上有人吗？我们半夜过去。

守秘人：当你们来到摩根老大的房子时，你们发现，因为有两盏街灯没亮，街道上相当地黑。房子好像被人遗弃了一样，什么人也看不到。

凯西：我的私家侦探杰克能从后门撬锁进去。

〔调查员赞同这个计划。〕

保拉：我在街上望风。

阿诺德：我要呆在车里保持警惕——我的调查员还是很紧张。

乔：我要跟凯西去。

守秘人：凯西和乔，做一次「聆听」检定。

凯西：（丢百分骰）我成功了！

乔：我失败了。那凯西你听见什么了？

守秘人：你听到木头嘎吱嘎吱摩擦的声音，似乎是房子的前门悄悄地打开了。你成功了，别忘记在「聆听」技能后面做标记。

凯西：好。（她在角色表上做了标记。）我抓住乔，看看能不能躲到垃圾箱后面。

守秘人：OK，你们两个人都需要做一次「潜行」检定。

凯西、乔：耶！我们两个都成功了（两个人都在自己的「潜行」技能后面做了标记）。我们在垃圾箱后面藏得可严实了。

守秘人：真棒。因为现在是夜里，附近又没有能亮的路灯，你们看不见多少东西。一个笨重的身影离开了这个房子，向着街道爬行而去。当它爬到马路中间的时候，它打开下水道盖子，跳了进去。你们听到了扑通一声。噗唰啦啦啦……〔守秘人发出了可疑的水声。〕

凯西：它锁门了吗？

守秘人：没有，根本没锁，大敞着呢。

凯西：我要溜回去告诉其他人。

守秘人：其他人，凯西告诉你们大门敞着。

保拉、乔：我们要进去。

守秘人：阿诺德你呢？

阿诺德：你开玩笑吗？我的教授会进去吗？不可能！

凯西：我们进去的话他可以在外面放哨。

阿诺德：一个人？那也不行！我也要进去！

守秘人：屋里极其黑暗寂静。

保拉：乔，我来打你的手电，我要走在前面，其他人

把手电关上，我们不能让人从街上发现了。

守秘人：你们来到了一个走廊。你们可以向左通过拱门进入起居室，也可以向右穿过一道打开的门进入一间像书房的房间。你们面前是一道向上的楼梯。楼梯下面是一扇封闭的门。在你们的光圈前方，你们发现了地板上有一些水渍，弄不好是脚印。水渍的水又脏又臭。

保拉：这些脚印从哪里来，又去了哪里？

守秘人：你看不出。所有人做一次「侦查」检定。

〔所有人都失败了，没能发现栏杆下面的水滴。〕你们打算怎么做？

保拉：我打算去书房搜索。

乔：那我就去起居室。

阿诺德：教授检查玄关的衣橱。

凯西：杰克要上楼。

〔因为调查员分兵，现在守秘人单独处理每个人的行动。〕

守秘人：保拉，书房里有书橱，但是很奇怪里面没什么书。还有两个没锁的文件柜，一张锁住的桌子，桌子配的椅子和三把巨大的皮革座椅。

保拉：我先开桌子。

守秘人：它上着锁，想要开锁先做「锁匠」检定。

保拉：我掷出了23，比我的「锁匠」点数34小，成功了！（保拉给技能做了标记）。

守秘人：好。那在桌子里面你找到两件感兴趣的东西。一个写有“遗嘱”字样的密封信封，还有一本标注“印斯茅斯航运公司”的账簿。你想要浏览一下吗？

〔虽然保拉很想，但是为了控制紧迫感和进度，守秘人转而处理凯西这边。〕

守秘人：凯西，杰克走到楼梯上面的时候，他能感觉到栏杆的下面有水珠，好像有什么湿的东西触碰过栏杆，水聚集起来了一样。



凯西：唔...啊。杰克小心翼翼地继续走。

守秘人：这一层有两间卧室和一间浴室。右手边的卧室内开着，里面散发出一股发甜的霉味。

凯西：我先在门外瞄一眼。

守秘人：当你进入卧室的时候，气味变得更加浓烈，到处都是血污。摩根老大衣衫整齐的尸体摊在床上。他的头颅已经被扯坏，内脏被凌乱地掏了出来。因为房间里游移着微弱的绿色磷光，你能清楚地看见这一切。杰克请做一次理智检定。

凯西：哎呀，我失败了。

守秘人：好的，杰克失去1D6点理智值。〔加利骰1D6，结果是4。〕杰克失去了4点理智值——他脸色铁青，大声尖叫并且因为这一惨象开始呕吐。你们其他人听见了杰克在楼上的叫声。

乔：我们上楼去救他。

守秘人：OK。进到房间里看到惨象的每个人都要做一次理智检定。

〔他们照做了，结果不一。〕

凯西：杰克恢复正常以后，去浴室擦干净他的风衣。

守秘人：其他人打算怎么做呢？

乔：我打算仔细检查尸体，但是不想碰它。而且，我要提醒其他人不要碰到血污。

保拉：我要搜索二楼的其他房间。

阿诺德：教授和你们一起去。

守秘人：乔，你可以发现他的尸体上有更多的水渍，甚至在头盖骨里也有。面部的剩余部分上有一些擦伤。试试做一个「侦查」检定。

乔：我成功了。然后呢？

守秘人：墙上七英尺有一个沾满血和水的手掌印。爪痕清晰可见，虽然手指又粗又短，但手掌至少有八英寸宽。它没有被抹过，你们可以拓印下这个手掌的轮廓。

乔：哇！我小声招呼保拉、杰克和教授过来这边。教授你带相机了吗？

阿诺德：见鬼！我想起教授忘带什么东西了！呃，他从笔记本上撕下一页纸，把手掌印拓下来。

守秘人：他得到了拓片。阿诺德，你的教授还发现了对面墙上的奇怪记号。在他研究它们的时候，它们好像催眠一般地在缓慢移动。

阿诺德：唔...呃！我想离近了看看。

以前从来没玩过角色扮演游戏？

如果你以前从来没玩过这种游戏，那对于它到底是什么可能仍然一知半解。为了消除误解，回到正确的轨道上来，举出一个正常的线下游戏例子应该会很有用。

约翰，他的死党，还有两个朋友，星期五晚上七点左右在约翰家里聚会。在看了本周新闻、准备了一些饮料和零食以后，他们在约翰的起居室坐下，约翰取出纸笔，开始和他们商量创造角色的事情。大家比较他们的想法，填写角色卡。这样差不多到了八点。

约翰用对开场场景的描述开始了整个游戏，描述一个人怎样和调查员交谈，希望他们去查验自己很久以前的房产，因为有流言说它可能在闹鬼！一位玩家很快反应过来，装出自己调查员的声音，说这件事是“一本正经地胡说八道”。随着故事发展，每个人都变得投入，描述他们的调查员做了什么，说了什么。产生戏剧冲突的时候，就用掷骰来决定结果。有时调查员节节顺利，有时会出现各种事情阻碍他们。这全都是依靠简单地交谈和掷骰子来决定行为的结果，玩家不必跳下椅子真正地表演出来，更不必穿上演出服和用道具。

约翰和他的朋友十点半结束故事，又聊了一会天，很快就到了夜里十一点。每个人都希望下周再见面，得知故事会如何发展。

当然这只是一个例子。玩家的数量、游戏的时间长度都随游戏而不同。

守秘人：他没有时间这么做。所有人为你们的调查员进行一次「聆听」检定。〔阿诺德、凯西和乔失败，保拉成功。〕保拉，你听到外面的街道上传来兵的一声，除此之外什么也听不到。

保拉：到底是什么声音？别是井盖掀开的声音吧！

守秘人：前门突然碰上了，你们听见有什么人走进来，还上了楼！

〔他在地上踩出声音，耸起肩，模仿效果。〕

阿诺德：我的教授在窗户边上等着，随时准备跳窗！

保拉：我把手电朝窗外照，看看到底怎么了。

凯西：杰克抽出自己的.38狮子鼻左轮，越过保拉的肩头张望。

乔：我缩到杰克和保拉的后面，但是也拔出自己的双刃短刀以备不测。

守秘人：走进房子的是一个可怕而夸张的人形。它大概有八英尺高，长着变形而扭曲的四肢。它的脸上满

是皱纹，没法看见面部特征。它病态的绿棕色皮肤十分松弛，条条腐化的肉瓣互相拍打着。它身上滴落的液体正是你们之前见过的棕色水渍。你们一起做理智检定吧，成功减少1点，失败要减少1D10点！

乔：我成功了。

阿诺德：呼！我也过了。

凯西：我败了。（加利投SAN损失，结果是3）杰克掉了3点SAN！

〔保拉也失败了。加利投SAN损失，结果是9〕

守秘人：保拉，你的调查员被他眼前的恐怖吓得不轻。损失9点理智值。

保拉：呜啊！我被吓尿了！

守秘人：我来看看（他检查了保拉的角色卡）。保拉，因为你的调查员一次损失了5点（或更多）理智值，可能会陷入临时性疯狂。除非你掷1D100的结果高于智力，否则你会因为承受不了这一切而晕倒。

〔保拉掷出4，她的调查员晕倒了。〕

守秘人：因为保拉的调查员拿着手电，它现在在房间里乱滚，光圈狂乱地闪烁。阿诺德的教授注意到窗户被铁格子封住了。你们离开这里的唯一办法是从那个东西身边闯过去。

齐：（乱作一团）我要用椅子把铁格子砸烂！我的手电呢？谁知道这到底是个什么东西？我要用子弹射它脸。救命！救命！

窗户上的铁格子能被打开吗？墙上的神秘记号到底是什么？怪物会攻击吗？保拉的调查员能记得带上他发现的账簿和法律文书吗？杰克的.38左轮对怪物有用吗？

1.4 游戏涵盖范围

同样地，有些比人类更加古老、更加强大的恐怖存在至今仍然幸存，它们亵渎地蔓生着，活过了对人类来说毫无意义的永恒岁月。那些怪物般的存在永远沉眠在难以置信的地穴和遥远的洞窟中，远离理性和因果的法则，等待亵渎者来唤醒——这些僭妄之人知晓它们那暗黑而禁忌的印记，以及诡诈的暗语。

——H.P.洛夫克拉夫特《阿隆佐·泰普尔的日记》

洛夫克拉夫特创造的克苏鲁神话是本游戏的特征；但是，这里也用到了一些和洛夫克拉夫特同时代

的、不同时代的有趣概念和创造，确保神话的恐怖得到最大限度的利用。

许多“克苏鲁的呼唤”模组都发生在1920年代的美国——称为古典时代——是绝大部分洛夫克拉夫特著作发生的年代。对于他来说，1920年代是现代，所以本书既含有1920年代也含有现代的设定。许多扩展和公开模组的时代设定都不一样，涵盖了维多利亚煤气灯时代、黑暗时代（10世纪）等等。克苏鲁神话超越时间和空间，神秘的旧日支配者深不可测的阴谋会蔓延到任何可能的历史设定当中。

新版说明

“克苏鲁的呼唤”初版发行于1981年。自此一直由混沌元素（Chaosium）出版发行。本书是其第七版，经过了彻底的改版，有了显著的变化，并且保持和以前版本的兼容性。如果需要将已经出版的资料转化为七版，请参考附录：向上兼容到第七版。

1.5 守秘人必读

建议想要主持“克苏鲁的呼唤”的玩家都要简单熟悉一下H.P.洛夫克拉夫特的著作。阅读洛夫克拉夫特的著作，你不仅可以获得许多对克苏鲁神话的了解，而且可以开始理解游戏中的关键恐怖主题。你可以读他的任何一篇文章，但是以下这些作品是神话的核心，是一个好的开始：（后面列出的译者，是可能的一种译本。多种译本不全部列出。）

- ※ 《The Lurking Fear》 / 《潜伏的恐惧》译：aaa3am
- ※ 《The Horror at Red Hook》 / 《雷德胡克的恐怖》译：竹子
- ※ 《The Colour Out of Space》 / 《星之彩》译：修白川
- ※ 《The Dunwich Horror》 / 《敦威治的恐怖》译：竹子
- ※ 《The Shadow Over Innsmouth》 / 《印斯茅斯的阴影》译：竹子
- ※ 《The Dreams in the Witch-House》 / 《魔女屋中之梦》译：竹子
- ※ 《The Haunter of the Dark》 / 《夜魔》译：竹子
- ※ 《The Shunned House》

- ❖ 《The Call of Cthulhu》 / 《克苏鲁的呼唤》译：黄公夏
 - ❖ 《The Case of Charles Dexter Ward》 / 《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》译：竹子
 - ❖ 《The Whisperer in Darkness》 / 《暗夜呢喃》译：竹子
 - ❖ 《At the Mountains of Madness》 / 《疯狂山脉》译：竹子
 - ❖ 《The Shadow Out of Time》 / 《超越时间之影》译：竹子
- 大部分都是短篇小说。阅读以上书目超过一半的守秘人，就可以掌握这个游戏了。建议本游戏的准玩家也至少在尝试调查克苏鲁神话的秘密以前，至少读一篇。

1.6 游戏用具

准备进行克苏鲁的呼唤游戏时，只需要以下道具：

- ❖ 本书。
- ❖ 骰子。
- ❖ 纸。
- ❖ 铅笔和橡皮。
- ❖ 三两好友。
- ❖ 一个安静的场所（推荐餐厅里的桌子）。
- ❖ 3-4小时的游戏时间。

骰子

由上所述，游戏当中守秘人和玩家需要一系列骰子。包括百分骰（D100），四面骰（D4），六面骰（D6），八面骰（D8），和二十面骰（D20）。为了游戏顺利，建议守秘人和玩家各自准备一套骰子。

刚刚接触角色扮演游戏的人可能从未见过6面以外的骰子。这种东西可以在绝大多数的桌游店或者亚马逊代购买到。

字母D的意思是骰子(Dice)的D。后面的数字代表骰子的面数：D8代表从1到8的随机数，D100则是从1到100的随机数。

骰子用来表示某次攻击造成了多少伤害，创建新调查员，表明理智值的损失，等等。

必读——如何使用本书

本书包含了你们在游玩“克苏鲁的呼唤”时需要的一切内容——除了骰子、铅笔、笔记纸和朋友以外。本游戏也有相当多的配套材料，包含简短易上手的模组、贯穿许多场游戏在全世界冒险的战役书、设定书、网络论坛等等。

你们在首次进行游戏之前，应当熟悉“克苏鲁的呼唤”的规则和要领。本书分为以下几个主要部分。

规则部分——你们在进行本游戏时要用到的所有内容，包括创建调查员、游戏规则，以及如何有效利用规则的小建议。

KP参考部分——这部分是专为打算运行“克苏鲁的呼唤”游戏的读者（也就是KP）准备的。“克苏鲁的呼唤”是一个关于推理和秘密的游戏，如果你不打算当守秘人的话，阅读这些参考内容可能打消你的兴趣。

如果你们刚刚接触“克苏鲁的呼唤”，推荐从头到尾阅读本介绍（尤其是第13~16页的“游戏范例”，然后通读规则。另外，如果你想要自己运行游戏的话，还需要阅读第十章：主持游戏并且熟悉KP参考部分的其他内容（第182~344页）。最后，从书后的模组（“古茂密林”和“猩红文档”）中选择一个，就可以开始运行自己的第一次游戏了！

但是，如果你们已经熟悉H·P·洛夫克拉夫特和既往版本的“克苏鲁的呼唤”，你们可以直接跳到第三章：创建调查员并且熟悉版本的规则。



·读D100

百分骰（缩写成D100）常常是由两个10面骰子同时投掷得到。这种骰子都是成对售卖，个位骰子写有从0-9的数字，十位骰子写有00, 10, 20.....90的数字。当投掷时，读顶面的数字，将十位和个位骰子相加得到结果。十位是00，个位是0的情况，结果是100。十位是00，个位不是0的情况，结果是一位数。

字；例如十位00，个位3，结果是3。

也有两个骰子每个都写着0-9但颜色不同的，将一种颜色作为十位即可。

·骰子指令变体

有时骰子指令的前面还有数字。它的意思是必须投掷多个骰子，并将结果相加。比如，2D6表示掷两个六面骰（或者投一个六面骰两次），并将结果相加。

有的时候掷骰有修正值。比如你可能会见到1D6+1。这表示你需要在D6的结果上加1，结果是2~7中之一。

一次投掷可能不止投一种骰子。比如某个怪物的爪子伤害是1D6+1+2D4，那就分别投掷并将三者加起来。守秘人和玩家都要注意将伤害加值（或缩写“db”）加到怪物或调查员的伤害骰当中。

调查员角色卡

玩家应当把他们的调查员记录在角色卡上，角色卡可以在本书末尾找到（见规422/调260页）。你也可以在混沌元素官方网站www.chaosium.com中找到下载版。有1920年代和现代两个版本，每种角色卡中都包含了游戏中所需的所有信息。第三章会详细解读如何填写这张角色卡。

模型和其他道具

“克苏鲁的呼唤”可以纯用口述进行，除了骰子、角色表以外，不需要缩微模型和其他用具。但是你会发现缩微模型、指示物(token)和手办可以使行动可视化，标示每个调查员在战斗中所处的位置或者在探索古代墓穴时谁走在前面这类事情。不论是否使用模型，守秘人在绘图纸或白纸上绘出行动或遭遇场景的主要地形都是很有用的。

同样地，有些团的游戏中可能用到些小道具，譬如小雕像、信件、书籍甚至泥版。恰当地准备这类道具，可以增强游戏的戏剧性和气氛；准备得不合适，看起来反而会很蠢。在有些人眼中，泡沫塑料块就是泡沫塑料块，即便KP为模仿“塔纳托斯的黑色方尖碑”花了好几个小时雕刻它，他们也不相信！解决道具问题的最佳方式是讨论一下，对要不要为准备道具花费时间和精力取得共识。



第二章 爱手艺与克苏鲁神话

译/ Achronidas 飙车致死法厄同

阿卡姆城的西部山岭起伏绵延，谷地上是未曾被人砍伐过的密林。在幽暗的峡谷中，树木倾斜成为一个奇特的角度，还有潺潺的小溪流着，终日不见一丝阳光。

——H.P.洛夫克拉夫特，《星之彩》，修白川译

2.1 霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特

在四十六年的人生中，H·P·洛夫克拉夫特(HPL)撰写与合著的小说有六十五部有余，执笔的文章与论文亦有数十，此外还有数百首诗歌，以及总数可能近十万的信件。尽管洛夫克拉夫特终其一生都未能收获名利，他对于现代恐怖小说的影响与贡献仍旧不可估量。他的作品现以百万册的数目流传在世，他的造物——特别是克苏鲁和死灵之书——也在成群的拥趸之中成为了耳熟能详的恐怖象征。如今，洛夫克拉夫特对美国文学的卓著贡献已获得广泛认可，其本人也跻身于二十世纪最伟大的恐怖小说作家之列。



美国恐怖大师，H·P·洛夫克拉夫特

其人生平与克苏鲁神话之滥觞

尽管慢性神经疾病让洛夫克拉夫特无法正常登校，他在孩童时期仍是才智过人、博览群书。洛夫克拉夫特年仅三岁时，父亲病发入院，他和母亲即迁入了外祖父的房子。在外祖父惠普尔⁷的书房里，洛夫克拉夫特初识了《天方夜谭》，希腊与罗马神话，还有埃德加·爱伦·坡。他的第一篇小说，《小玻璃瓶》，在其六岁时写成，也即是他在梦中见到可怕的无面夜魔之时——清明梦的体验伴他走了一生。他对乔治王朝时期的思潮与文学的终身兴趣也是以书房为媒而形成的。其后自诩为“机械唯物论者”的洛夫克拉夫特对科学也有颇些兴趣。1899年，他开始出版名为《科学公报》(The Scientific Gazette)的小杂志，紧随其后的是《罗得岛天文学杂志》(The Rhode Island Journal of Astronomy)。这些胶板印刷的小型出版物是由洛夫克拉夫特骑着自行车挨家挨户地售卖的。洛夫克拉夫特十三岁时，他敬爱的外祖父去世了。他的父亲早在1898年即因病在巴特勒医院离开人世。惠普尔家族因一系列的商业失误而散尽家财，洛夫克拉夫特的母亲和两位姨母只得变卖家族宅邸，搬进了更狭小的住所。这对于洛夫克拉夫特来说是个很大的打击。

精神崩溃导致洛夫克拉夫特在1905年和1908年两度从高中辍学。仍需两年半才能毕业的洛夫克拉夫特未能继续学业。他从未拥有一份正式的工作，而是靠日渐衰微的家族财产、代笔写作和校对稿件的微薄收入过活。秉持着贵族信念的洛夫克拉夫特终其一生都为两种南辕北辙的追求所困，左右为难——一边是专业作家对于成功与财富的追求，另一边则是作为出世

⁷ 指 惠普尔·范·布伦·菲利普(Whipple Van Buren Phillips)

的艺术爱好者与绅士，不为商业利益所困的，对于美学目标的追求。尽管如此，他对于推销作品的第一次尝试就迎来了完满的成功。《诡丽幻谭》(Weird Tales)的编辑埃德温·贝尔德(Edwin Baird)通过了洛夫克拉夫特寄给他的前五篇小说。在1923年末至1925年初的十一期杂志中，有刊登洛夫克拉夫特小说的就占了九期。当《诡丽幻谭》的编辑权易手至法恩斯沃斯·莱特(Farnsworth Wright)手中时，洛夫克拉夫特的时运就此发生了转变。作为能力不俗的编辑，莱特对洛夫克拉夫特的作品却是白眼相待，寄来的稿件也多半以拒绝处理。《克苏鲁的呼唤》等在今日被奉为经典的作品，都是几经辗转才得以刊出。洛夫克拉夫特照着莱特对商业小说的要求而半心半意提供的稿件也只是通过了一部分而已。《疯狂山脉》和《超越时间之影》都在莱特拒绝的稿件之列——这两部现今闻名遐迩的作品最终是由《惊奇故事》(Astounding Stories)刊出的。超凡的《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》直到洛夫克拉夫特去世后数年才得以出版。因连续的拒稿而受挫的洛夫克拉夫特开始拒绝发表自己的小说，《魔女屋中之梦》还是一位朋友(奥古斯特·德雷斯)私下提交给莱特，在急切的要求下才得以发表的。

颇具讽刺意味的是，洛夫克拉夫特大部分付梓的职业校对作品也是在这个时间段发表的，其中不少正是彻彻底底的代笔之作。他有可能只是根据“作者”提供的几个基本的想法就写出了将近完工的小说文稿。齐里亚·毕夏普(Zealia Bishop)的《伊格的诅咒》和海泽尔·希尔德(Hazel Heald)的《蜡像馆惊魂》实际上有九成或更多是出自于洛夫克拉夫特的手笔。尽管这些作品很快就被莱特通过了，洛夫克拉夫特以自己的名字发表的作品仍旧遭遇着接连不断的拒绝。

尽管洛夫克拉夫特吸引了一小撮狂热粉丝——其中不乏作家——但他在当时的成就也仅限于二流刊物上的半常规发表而已。他从未像西贝里·奎因(Seabury Quinn)一样受大众欢迎，微薄的收入中大部分都是来自于校对与重写他人的作品，甚至还为脱逃术师哈利·胡迪尼代笔过《与法老同囚》。凭借着业余杂志上的作品发表，洛夫克拉夫特才得以认识其他志怪故事

的作者。

洛夫克拉夫特是信件写作的大师，他与许多奇幻小说家都保持着通信，包括罗伯特·E·霍华德(《蛮王柯南》的创作者)，克拉克·阿什顿·史密斯(亚威隆尼与佐希克大陆的创造者)和罗伯特·布洛克(其后写出了《惊魂记(Psycho)》)。如同史密斯和其他作家创造出的架空世界一样，洛夫克拉夫特笔下的世界和历史也引起了不少讨论。不久之后，史密斯和洛夫克拉夫特开始将想法分享到他们的小说之中。包括撒托古亚、阿特拉克·纳克亚和阿布霍斯在内的诸多神祇和神话典籍《伊波恩之书》都是史密斯所创造之物。史密斯的史前魔法大陆“希柏里尔”也被洛夫克拉夫特在他的故事之中一再引用。其他作家也开始纷纷效仿：罗伯特·E·霍华德创造了可怕的《不可名状的教团》⁸和疯狂诗人贾斯廷·杰弗里，骇人之书《巨石的子民》的作者。这些概念也被整合进了洛夫克拉夫特的小说之中，而霍华德的史前大陆“辛梅里亚”也在小说里得以提及。

年轻的罗伯特·布洛克提供了两本亵渎典籍，《蠕虫之秘密》和《食尸鬼教团》，以及穿梭星间的隐形生物星之精。后者在《自群星而来之物》(1935)中登场并吞噬了一位与洛夫克拉夫特颇为相像之人。洛夫克拉夫特迅速地吸收了布洛克的创作成果，并在《夜魔》(1936)中做掉了名为罗伯特·布莱克的主角，以此来报复他的“谋杀”。洛夫克拉夫特的老友弗兰克·贝尔克纳普·朗依据洛夫克拉夫特的生动梦境写成了《群山中的恐怖》，将其中的昌格纳·方庚连同廷达洛斯猎犬一起添加进入了神话生物的行列之中。

对于现今仍在不断扩充的旧日支配者和外星种族，奥古斯特·德雷斯的贡献最为突出。在洛夫克拉夫特于1937年离世许久之后，他依然继续着克苏鲁神话的写作，其造物包括克图格亚、乔乔人、伊塔库亚和潜沙怪。他将数篇故事的背景安排在了洛夫克拉夫特虚构出的城镇——阿卡姆、敦威治、印斯茅斯和金斯波特之中，并引入了拉班·施鲁斯伯里博士⁹这样的人物。尽管许多人会对德雷斯对克苏鲁神话的阐释抱有异议——不仅是针对他在洛夫克拉夫特所创的诺登斯

⁸ Unaussprechlichen Kulten，在之前的版本被译作“无名祭祀书”。

⁹ 拉班·施鲁斯伯里(Laban Shrewsbury)：原作角色，人类学

第二章 爱手艺与克苏鲁神话

为基础上构筑一个善良诸神所组成的神系的愿望，还因为他将克苏鲁和奈亚拉托提普归入四元素论的尝试——无人能够否认此人在洛夫克拉夫特去世后的数十年为了使洛夫克拉夫特的作品能顺利出版并进入公众视野而创立“阿卡姆之屋”出版社时做出的不懈努力。

在克苏鲁神话之上的诸多增补之中，德雷斯最为青睐的内容之一即是哈斯塔，一位传闻之中被囚于围绕毕宿五运行的一颗行星上名为卡尔科萨的城市不远处的哈利湖之下的伟大存在。尽管哈斯塔在洛夫克拉夫特的早期作品中略有提及，详细的设定实际上都是由美国记者安布罗斯·比尔斯(Ambrose Bierce, 1842-约1914)所补充的。作为志怪故事初兴时的代表人物，比尔斯是给予洛夫克拉夫特早期影响的数位作家之一。洛夫克拉夫特最爱的作家一直都是埃德加·爱伦·坡(1809-1849)，其人的影响在洛夫克拉夫特早年的几篇恐怖故事之中尤为明显。《异乡人》兴许是在风格和主题上最接近坡的作品的模仿之作。亚瑟·马钦(Arthur Machen, 1863-1947)是另一位曾给予早期影响的作家；他的小说《大潘神》在主题基调上与洛夫克拉夫特的《敦威治恐怖事件》十分相似。罗伯特·W·钱伯斯(Robert W. Chambers, 1865-1933)对洛夫克拉夫特亦有深远影响。出现在他数部作品中的神秘剧本《黄衣之王》，很可能就是启发洛夫克拉夫特创造《死灵之书》、《纳克特抄本》与其他禁忌之书的灵感源泉。钱伯斯也是率先从比尔斯处借用哈利湖与卡尔科萨的作者，这或许启发了洛夫克拉夫特将他人设定移植进小说的尝试。

邓萨尼勋爵(Lord Dunsany, 1878-1957)可能是对洛夫克拉夫特影响最大的同时期作家。鼓励洛夫克拉夫特写下数篇来源于梦境的故事，并首次向他提供自撰神系的点子的，正是邓萨尼的《佩加纳诸神》。另一位洛夫克拉夫特景仰的同期作家阿尔杰农·布莱克伍德(Algernon Blackwood)将美洲本地神话中的温迪戈吸收融入作品。这一形象其后被奥古斯特·德雷斯改编整合进入克苏鲁神话，并更名为伊塔库亚。

洛夫克拉夫特去世之前，他的通信圈中出现的著名人士有亨利·库特纳(Henry Kuttner)、C·L·穆尔(C. L. Moore)、J·维农·西亚(J. Vernon Shea)、E·霍夫曼·普莱

斯(E. Hoffman Price)和弗里茨·莱伯(Fritz Leiber)。来往的信件被阿卡姆之屋(Arkham House)出版社收为五卷，其余的由死灵之书出版社(Necronomicon Press)发行出版。在洛夫克拉夫特的故乡，罗德岛州的普罗维登斯，布朗大学亦存有洛夫克拉夫特的信件集，其中编集收录了千余未出版的信件。

在洛夫克拉夫特写作生涯的晚期，他才开始将最早期作品中的造物逐步整合进他后期的作品之中，而这或许还是在他的一些年轻笔友的驱策之下才做出的决定。在《印斯茅斯的阴霾》(1931)中，深潜者的混血后代所祭拜的达贡在他的第二本恐怖小说《达贡》(1917)中出现之后首次重新登场。类似地，最初用于《屋中画》(1920)和《赫伯特·韦斯特—尸体复生者》(1921-1922)背景中的虚构城市阿卡姆与其中的密斯卡托尼克大学在他的后期小说中才得以完善，整个过程自《敦威治恐怖事件》(1928)开始，一直延续到《门外之物》(1933)。《疯狂山脉》(1931)和《超越时间之影》(1934-1935)详细描述了人类诞生之前的地球历史，以及过去曾涉足并殖民地球的外星生物。这些种族之中有一部分是来自于洛夫克拉夫特的早期故事的，经过精心的编排才得以嵌入之后才编撰出的历史，例如犹格斯星的真菌和克苏鲁的眷族。

洛夫克拉夫特最为著名的造物之一，令人惊惧的《死灵之书》，也是逐渐演进成型的。这本书首次登场是在《猎犬》(1922)之中，设定为在《无名之城》(1921)中曾提及的阿拉伯诗人阿卜杜·阿尔哈兹莱德所著。而阿尔哈兹莱德则又是洛夫克拉夫特五岁时捏造出的人格，是他被祖父的那本《天方夜谭》所激发而产生的童年幻想。

洛夫克拉夫特在1937年三月去世时几乎已无人挂念。他死于布赖特氏病¹⁰和癌症，享年四十六岁。他的母亲早已于1921年逝世，也就是她被收容进洛氏之父曾待过的那所医院¹¹的两年后。他在纽约的短暂婚姻仅过了两年就以破裂告终，尽管双方从未真正离婚。洛夫克拉夫特在1926年回到了故乡普罗维登斯，同他的两位姨母住在一起，以单身身份过完了一生。

在洛夫克拉夫特生命中的最后几年，他出品著作的步调有所放缓，但这个时期也见证了他流传最广的

¹⁰ 布赖特氏病：Bright's disease，肾脏疾病

¹¹ 指普罗维登斯的巴特勒医院

几部故事的诞生。同时，他也得以抽出时间四处旅游，到访之处皆是能勾起其怀古之心的场所：缅因、费城、魁北克、圣奥古斯丁、夏洛特、新奥尔良、塞勒姆和楠塔基特。行则乘巴士，住则寓青旅，吃则以饼干、奶酪和豆子罐头过活，洛夫克拉夫特终于能沉浸于他对旅行、历史和古旧之物的个人爱好之中了。

种种证据表明，不管用什么标准来衡量，洛夫克拉夫特都称得上是个怪人。忧郁的气质与过早显露的老气让他在世的大半日子都在坚持一种放在百余年前才合乎时宜的社会观与艺术观，由此与当下的时代格格不入。他对冷空气过敏，厌恶海鲜，同时也是不懈求索、思维迅捷的科学家与哲学家。在他生前有幸与其相识之人大多都从与他的友谊之中收获良多，其中有不少因其渊博学识和不无道理的哲学观念而醍醐灌顶、奋发向上，并因此成就他们的导师一辈子都远未企及的名望。他对当代的影响力与其生活的年代相比毫不逊色，而知名度却远比那时要高。不管是通过他的小说，还是电影、游戏、漫画或集换式卡牌，任何发现他的存在的现代人都会为其玄妙的造物与置身梦魇般的世界而魂牵梦绕，一如与他同时代的那些人们。

后洛夫克拉夫特时代

二十世纪4、50年代是克苏鲁神话悄无声息拓展势力范围的时期。罗伯特·布洛克和詹姆斯·韦德(James Wade)往正设之中填补了几部小说；然而，做出最大贡献的还是奥古斯特·德雷斯，其出产包括数部原创小说，以及根据爱手艺的故事大纲在爱手艺本人去世后写就的合著作品。德雷斯亦与唐纳德·汪德雷联合创办了阿卡姆之屋出版社，以确保洛氏的作品不被忘却。

直到1964年，拉姆齐·坎贝尔(Ramsey Campbell)的出现才宣告着对克苏鲁神话兴趣的重燃。在奥古斯特·德雷斯的鼓励下，坎贝尔出版了第一部作品集《湖中居民》，一部爱手艺影响下的模仿之作，背景均设置于英格兰的赛文谷。这些故事描绘了一系列风格各异的生物、种族和历史事件，与洛氏的设定相似，却又有些区别。他最有名的神话造物包括伊戈隆纳克、格拉基、夏盖虫族和一大群其他的生物与类神存在。1971年崭露头角的另一位英国人布莱恩·拉姆利(Brian

术语

洛夫克拉夫特在作品之中反复提及“克苏鲁”与“犹格-索托斯”，但就人们所知，他从未使用过“克苏鲁神话”这一词汇。虽说几乎所有他的作品都可以藉由一些相同的人物、地点与事物联系起来，但它们在很大程度上缺少一个真正的核心结构或者类似预设的历史和神话体系。

“克苏鲁神话”这一术语通常被认为由奥古斯特·德雷斯提出。粉丝与学者们为这个词汇的定义辩论已久，他们争论克苏鲁神话中所包含的诸多洛夫克拉夫特的作品，构建有关诸神和历史的假说，并试图阐释这一文学神话的方方面面。

而在此期间，几十乃至数百名职业或业余作家仍在持续创作受克苏鲁神话启发的故事，他们扩展了洛夫克拉夫特的最初构想，并在其中加入了自己的理解。这些设定有时会与洛夫克拉夫特相悖，而且它们彼此之间很少连贯自洽。为了完成《克苏鲁的呼唤》，混沌元素在纳入了大部分洛夫克拉夫特的作品，并同样接受了许多来自其它作者的作品，形成一个松散的神话结构，守秘人可以按照自己的意愿添加或删除某个生物或概念。

Lumley)为克苏鲁神话带来了生活于地下的钻地魔虫，神秘的《格·哈伦断章》(G'harne Fragments)和现代咒术师提图斯·克罗(Titus Crow)。

受爱手艺直接影响的作家为数众多，其中包括加里·迈尔斯(Gary Myers)，巴吉尔·科帕(Basil Copper)，T·E·D·克莱因(T.E.D. Klein)，大卫·德拉克(David Drake)和托马斯·里戈蒂(Thomas Ligotti)，以及当代作者如W·H·帕格迈尔(W.H. Pugmire)，小约瑟夫·S·普尔弗(Joseph S. Pulver Sr.)和莱尔德·巴伦(Laird Barron)。还有众多作家则是直接向新的克苏鲁神话故事总集做出了特殊的贡献，例如斯蒂芬·金。现代的恐怖小说作家之中，鲜有能声称自己的作品中丝毫不受爱手艺影响的。

受洛氏风格启发的故事亦将触手从印刷品中探出，伸进了胶片的领域。时至今日，致力于翻拍爱手艺小说的长篇与短篇电影已有许多部。值得一提的是斯图尔特·戈登(Stuart Gordon)的《活跳尸》(《赫伯特·韦斯特——尸体复生者》的现代演绎)和《达贡》(《印斯茅斯之影》的当代重构)这两部将爱手艺引入

主流院线的作品。包括约翰·卡朋特(John Carpenter)、弗兰克·德拉邦特(Frank Darabont)、吉尔莫·德尔·托罗(Guillermo del Toro)和山姆·雷米(Sam Raimi)在内的诸多导演也都在他们的作品之中嵌入过洛氏风格的主题与桥段。

2.2 克苏鲁神话

人们一直都幻想恐怖与黑暗、与死寂、与孤独之间存在着某些纠缠不清、难以割裂的关系，但这是错的。

——H.P.洛夫克拉夫特，《寒气》

爱手艺曾经写到：“我的所有故事都是基于一个基础的先设：人类的一般规律、意向和情感在广袤宇宙之中毫无用处，亦无举轻重。”他进一步想象到，宇宙的终极真理是如此的陌生与惊怖，以至于仅仅是接触到它们就足以将人引向疯狂与毁灭。尽管人性既会寻求安逸又能探究真相，但这二者是不可兼得的。人类的思维是无法塑形的容器，不能同时容下宇宙的真相和完满的理智——注入其中一种，另一种就势必溢出。极度渴求真相之中蕴藏的力量的人们或许会决定全然抛弃理智的残片，由此换得熟练操纵时空奥秘的能力。邪恶的交易一经达成，毫无慈悲的巫师们即会令毁灭与末日之风席卷此世，以此来交换更多的知识和力量。

爱手艺在他的小说之中对这些观念的实现被冠以“克苏鲁神话”之名。这一术语囊括了一大批宽泛复杂并时有矛盾的叙述、小说、论文、信件和推论，外延太广以至于无法详细总结——大原因是，新的克苏鲁神话材料仍在全世界范围内不断涌现。令情形更为混乱的是洛氏的观点之一，即完全陌生之物是真真正正无可知晓的。诸神话存在已超越了神秘的范畴，而是幻化无端又自相矛盾的；我们不仅是不了解它们，而是永远无法了解。目前的状况是，我们只知晓我们为大部分神话生物杜撰的名字。我们甚至不知道它们用于自称的真名，也不知它们是否真有名字。

概述

虽说彼此之间的联系晦涩难懂，但我们仍然知晓

被遗忘的历史

初版设计师——桑迪·皮特森选择忽略那些神话当中对他而言不够有趣或者他认为不符合洛夫克拉夫特最初意图的部分。他省略了旧日支配者与旧神开战并被其击败的“天堂之战”，这一情节表明了代表善良的诸神与代表了邪恶宇宙的旧日支配者之间的对立。而这一宇宙战争的构想从未在洛夫克拉夫特本人的作品中出现过，而且更妙的是，这极大地削弱了洛夫克拉夫特原本构想所带来的层叠的恐怖感。像带着十字架和圣水一样带着旧印，背景之中还有老好人旧神随时准备在事态变糟时出手相救，这极大削弱了那个严酷、冷漠，人类毫无防备且孤立无援的宇宙所带来的恐惧。他同样选择略去了旧日支配者与古希腊的四元素地、水、火、风（分别为奈亚拉托提普、克苏鲁、克图格亚与哈斯塔所代表）存在联系的构想，这一构思在细察之下显得漏洞百出（如果克苏鲁是一名水神，那么它为何现如今被困在水下陷入沉睡？），而且与旧日支配者是怪异的外星存在这一理念相悖。

除此之外，在现今这个版本中，设计者们不再将神话种族分类为仆役种族与独立种族（同样包括上级与下级的分类）。这样的分类法降低了这些生物所具有的异星质感，从它们之中剥离了洛夫克拉夫特赋予之的不可知性。神话种族的组织、阶级与它们所具有的忠诚应当是神秘、非人且令人迷惑的。

当然，如果守秘人认为这些被省略的部分实际上看起来很不错，那么你可以自由地使用它们，《克苏鲁的呼唤》是属于你的游戏。

某些克苏鲁神话中的实体拥有明显的强弱之分。神祇最为强大，而旧日支配者（明显地）位列其后。

依据不同作者笔下的设定，整个宇宙是被不同的存在所统御的，它们被称为旧神、外神或蕃神¹²。在这诸多神祇中仅有少数的名字为我们所知，其余大多数的名字以人类的语言所表述都显得盲目而痴愚。所有这些神祇都是拥有无边神力的异界存在，有些甚至与宇宙的起源相关联。外神统治着整个宇宙，他们对人类漠不关心，只有奈亚拉托提普算是个例外。意图与这些存在打交道的人类终将尝到他们行为的苦果，并且通常只能落得一个疯狂或身死的下场。目前只有

¹² 旧神(Elder Gods)、外神(Outer Gods)、蕃神(Other Gods)

少数外神的名字被人们所知，它们展现出了相当于真正神祇的伟岸力量，与旧日支配者那样异星式恐怖截然不同，其中某些外神本身就是某条宇宙法则的化身。外神中的大部分连对知晓人类这个种族的存在都毫无兴趣，更遑论与人类相接触。而当它们如此做的时候，它们通常所想的也仅仅是撕裂宇宙与次元之间的障壁，尽情发泄它们的毁灭欲望。所有的神话种族与次级神祇都知晓外神的存在，其中不乏外神的狂热信徒。

外神在某种程度上受它们的信使与灵魂——奈亚拉托提普的控制。当外神们遭遇了令人不快的事件，奈亚拉托提普就会出面调查。阿撒托斯，诸恶魔的苏丹，宇宙的统御者，在宇宙的中心伴随着恶魔般的笛音无意识地扭动着。犹格-索托斯作为阿撒托斯的副手与他的共同统治者，连接着所有的时间与空间，但其本身却不知为何被阻隔在实体宇宙之外。犹格-索托斯只能经由施展强大的法术才能被召唤至我们这一侧的宇宙中，而阿撒托斯则理论上有可能被那些在宇宙空间中旅行足够远的人所遭遇到。在它身侧，一群外神缓慢而怪异地舞动着，但这些外神的名字无人知晓。

旧神这个词组有时被用来称呼另一种神祇，它们居于中立的立场上，并且极有可能与外神相敌对。如果旧神的确存在，那么它们看起来对人类并不像阿撒托斯之流一般充满危险，但它们与人类之间的交流更加稀少。诺登斯是最广为人知的旧神。

外神与旧神时常会被混淆，并被误称为蕃神，虽然神祇们大多来自异星且与地球毫无关联。它们极少被召唤到地球上，但只要现身，它们就是最恐怖的存在。(然后，这里有一个能让你彻底混乱的事实，一群次级的外神也被并称为下级蕃神！)与这些神祇相关联的种族(夏塔克、惊惧猎手、外神仆役、莎布·尼古拉斯的黑山羊幼崽)也同样地在地球上罕见。

旧日支配者在超自然力量上略逊于外神，尽管如此，它们在人类眼中仍然是如神一般的可怕存在。比起外神，人类更倾向于崇拜旧日支配者，因为它们与人类的距离相对较为接近，而且时常会与人类信徒接触或联系某个特定的人类。整个家族或邪教有可能会

秘密地崇拜旧日支配者。而独居的狂人则看起来更倾向于外神。那些侍奉旧日支配者的存在经常居住于偏远的据点之中。而调查员大部分时间遭遇到的都是它们的信徒与外星仆役。

旧日支配者其本身是极为强大且拥有超自然般力量的异星存在，但它们并没有像外神那样展现出真正神祇的力量。每一个旧日支配者都是独一无二的个体，而且它们之中的大多数都被以某种方法暂时地囚禁了起来。依据传说，“当群星归位之时”，旧日支配者就能得以在诸多世界之间穿行。但在这之前，它们只能归于沉寂，“归于沉寂”并不意味着死亡，正如《死灵之书》中那著名的对句所言：

那永恒长眠的并非亡者，在诡秘的万古中即使死亡本身亦会消逝。

克苏鲁，洛夫克拉夫特笔下最著名的形象，就是一名旧日支配者。它与其族群一同沉眠在太平洋底部的庞大陵墓¹³中。克苏鲁似乎是地球上的旧日支配者之中最为重要的一员。形态各异的其他旧日支配者也同样存在，它们看起来并没有克苏鲁那样强大，但它们的活动却比它更为自由。风行者伊塔库亚在地球的北极漫无目的地游荡。不可名状的哈斯塔居于毕宿五一侧，而克图格亚则居于北落师门之上。其它旧日支配者同样侵占了其他的世界，对于某个世界而言，其整个为某个强大的旧日支配者所统治都可能是一件稀松平常的事情。所有在地球上为人所知的旧日支配者都有人类在呼唤与崇拜着它们，但依据原著所述，克苏鲁的崇拜者比其它旧日支配者的信徒相加起来还要多。诸如夸切·乌陶斯这样的下级旧日支配者没有信徒，但那些巫师可能会知晓能够召唤它们的咒语。旧日支配者直接干涉人类事务的例子寥寥无几，有人怀疑这些强大的存在极少会考虑与人类有关的事，对于它们而言，人类无足轻重，几乎可以忽略不计。

某个特定的神话种族通常都会与某个旧日支配者或外神有关联——例如拜亚基于哈斯塔或者夜魔于诺登斯。一个神祇或旧日支配者现身时经常会伴随着数个这样的存在。这些强大存在的代表们扮演着杀手、

¹³ 指拉莱耶(R'lyeh)

信使、间谍与邮差的职责，它们会吓阻调查员并与他们对抗。相较之下，外神与旧日支配者被遭遇到的几率要远小得多。

其他的异星种族也同样值得一提，它们之中有的种族甚至拥有足以与旧日支配者抗衡的力量。不同的异星种族强弱各异，它们之中的某一些如今已经不复存在。就像《疯狂山脉》与《超越时间之影》之中描述的那样，异星种族与地球的关系密切。在这些故事当中，洛夫克拉夫特描绘了地球的真实历史，一些异星种族，诸如巨噬蠕虫或飞天水螅，作为独立的种族没有与任何一个神祇或其他存在建立联系。同样的，古老者与伟大种族也对魔法没有任何特别的兴趣。

寒武纪前夕，被称为古老者的种族飞临地球。它们占据了面积广阔的土地，与其他种族互相争战，并最终被迫退至南极洲。古老者们或许是在意外之中培育出了某些生物，而那些生物最终进化成了恐龙、哺乳动物乃至人类。它们同样培育出了恐怖的修格斯，后者掀起的反抗近乎导致了古老者种族的灭绝。

在无数纪元之前，一种锥形的生物的精神被来自星间的伟大种族伊斯所占据。伟大种族在它们掠夺来的身躯中一直生存到5000万年以前，在那时它们被同样来自地球之外的可怕的飞天水螅所击败，虽然飞天水螅最终被伟大种族囚禁在了地底的巨大洞窟中。但伟大种族仍然向未来转移了它们的精神以避免种族的覆灭。

克苏鲁的星之眷族曾经降临地球，并在还仍是大陆的原始太平洋地区征服了大片领土，但在那里下沉之时，它们也同样被困于其中。被称作犹格斯真菌(或米·戈)的生物于一亿多年以前的侏罗纪在地球上建立了它们的第一个据点。但最终它们主动削减了据点的数量，并只在某些特定的山脉顶峰建立基地，在这些殖民地中它们继续着开采矿物或诸如此类的事务。

数十个其它的种族也同样参与了这场来自远古的阅兵式，诸如在二叠纪建立起了城市与文明的蛇人，在彼时连恐龙都仍未出现。又或者一种取代了伟大种族伊斯的有翼生物。即使来自地球未来的生物也同样曾被提及，例如某种类似甲虫的生命体终有一天将取代人类，以及在某种拥有智慧的蜘蛛被预言将会在数十亿年后成为地球上最后一种智慧生物。现如今，人

类正与深潜者、食尸鬼(在某些层面上与人类有相似之处)以及一小群米·戈共享这个星球。其它种族偶尔也会造访地球，或是为了在此歇息，或是为了在此休眠。

扩展阅读：

[维基百科：克苏鲁神话](#)

[维基百科：洛夫克拉夫特](#)

[The H.P. Lovecraft Wiki](#)

[The H.P. Lovecraft Archive](#)

[Wikipedia: Cthulhu Mythos](#)

[Wikipedia: H. P. Lovecraft](#)

[Wikipedia: August Derleth](#)