

神话生物(Creatures of the Mythos)

本章的内容，远远称不上是克苏鲁神话生物的完整列表。恐怖作品的爱好者大概还能想到许许多多本章中没有包含的怪物吧；本章记载的，只是那些在最重要的故事中登场的怪物、以及最常被提到的怪物。如果还想要更多神话生物的资料，就请参见 Chaosium 出版的《生物指南》(Creature Companion)一书。

条目说明：在“神话生物”项目中，生物名称旁都有类似“下级仆从种族”这样的标示，此类标示是克苏鲁神话中的阶级分类。这些仆从种族虽然都在侍奉某些神格存在，但也可以让它们独立地在游戏中登场，亦可以让它们去侍奉其它一些存在。

接下来，会引用原著小说中对这些生物或神格的描写，也会记述它们的特殊习惯、居住地及攻击方式。其中，既有长而复杂的说明，也有短小精练的简介。

对生物的说明文字虽然长短不一，但篇幅的长短和该生物的重要性及遭遇频率毫无关系。比如，食尸鬼是最容易遇到的怪物之一，而飞天水螭是最罕见的怪物之一，食尸鬼的介绍却比飞天水螭短得多。飞天水螭，正如洛夫克拉夫特所说，是一种极其独特的生物，当然就需要更多的篇幅介绍了。

能力值：神话存在全都拥有力量、体质、体型、意志、敏捷值，且没有外表、教育、心智值：对异界存在来说，这几项是毫无意义的。没有智力的生物，当然也就没有智力值。对于理应没有意志值的生物，比如僵尸，作为下限，还是会有 1 点意志值。

每个生物个体的准确能力值应通过掷骰获得：如果想创造一个特定的怪物，守秘人可以根据表中所示的数据掷骰。但表中也标示了各种族的平均值，如果时间有限的话，直接使用这些平均值也可以。

耐久：即怪物的生命值，降到 0 就会死亡。本书所示的是各种族的平均值，对于个别的个体，需要通过它的体型值及体质值计算出它自己的耐久。有些怪物可能更加庞大、健壮，也有些可能会比较瘦小、病弱。至于诸神格，严格来说，它们是杀不死的，但也都标有各自的耐久值。无论是外神、旧神还是旧日支配者，只要耐久值降到 0，它们就会被驱回原来所在的地方。不管怎样的损害都不能摧毁它们；无论是被驱退、还是被说服而归去，它们都有再次返回的可能。

移动：在出现用“/”分开的两个数字的情况下，后面的数字就是此怪物用其它方式移动时（飞行、游泳等）的最大速度值。移动的种类会在数字前写明。

伤害加权：造成伤害时的额外加权。本书所示的是各种族的平均值，对于个别的个体，需要通过它的[力量值+体型值]计算出它自己的伤害加权。凡是标有“+伤害加权”的攻击，均需把伤害加权计算上去。

武器：在“神话生物”项目中标示的，基本都是它们身上的天然武器，没有提到制造出来的武器；同时还标示了命中率和伤害值。而诸神格的攻击，均是以命中率 100%为基础的——你能想像从神格存在的“噬咬”攻击下逃脱吗？在这里所示的命中率也是各种族的平均值，每个个体自有它个别的命中率。对各项攻击的伤害加权来说，只有在该个体用某种攻击方式为主要手段进攻的时候，才能加上该项攻击的伤害加权。

伤害：当超自然存在吸取对方能力值的时候，只要没有明确的说明表示这种吸取是临时的，那它就是永久性的。

装甲：当攻击命中时，对耐久值的损害(实际掷骰值)要减去装甲的数值。有些生物身披厚皮或坚固的甲壳，有些的身体能再生，有些则对某种攻击完全免疫。在相关介绍中会有说明；而在诸神格中，有许多存在都能自动恢复耐久值。但一般来说，只要把它们的耐久值削减到 0 以下，它们就会被驱退。

咒文：此项标示了某一怪物或其种族所应当知晓的咒文数量或某些特定咒文。在选择咒文的时候，应该选择那些合适的咒文：例如，让深潜者知晓“接触克苏鲁的星之眷族”，当然就比让它知晓“召唤炎之精”要合理得多。如果守秘人认为合适，它们也可以知晓更多的咒文。但是要注意，对它们来说，几乎没有使用咒文的必要：它们看待人类就像我们看待老鼠一样，根本不值得费太大的力气。至于所谓旧日支配者或外神不会“知晓”某项咒文的说法，更是愚蠢——应该说，咒文本身就是它们意志的表现，只不过，它们自身大多都是漠然的、无法定义的东西；如果它们想“知晓”哪项咒文，那它们就会“知晓”哪项咒文。

技能：即使没有写在技能栏里，但几乎所有怪物都有“聆听”、“潜行”、“侦察”技能。如果有必要，守秘人可以设定它们的此类技能值，或者设定技能检定的数值上限。

理智值丧失：见到单个怪物时，调查员所丧失的理智值。若见到多个同类怪物，丧失的理智值有可能会叠加；但是，调查员失去的理智值总和不应超过该种怪物可能使他失去的理智值的上限。所谓“见到”，包括“目击到”、“感受到”、“感知到”等一切范畴。不管调查员闭上还是睁开眼睛，受到的影响都没有区别。

表 1：存在分类

独立种族：

(上级)

钻地魔虫(Chthonian)

星之彩(Colors Out of Space)

巨噬蠕虫(Dhole)

飞天水螭(Flying Polyp)

诺弗·刻(Gnoph-Keh)

伊斯之伟大种族(Great Race of Yith)

廷达洛斯猎犬(Hound of Tindalos)

罗伊格尔(Lloigor)

(下级)

空鬼(Dimensional Shambler)

远古种族(Elder Thing)

妖鬼(Ghast)

食尸鬼(Ghoul)

新伟大种族(Great Race New)

古革巨人(Gug)

冷蛛(Leng Spider)

米·戈(Mi-Go)

月兽(Moon-Beast)

蛇人(Serpent People)

夏盖虫族(Insect from Shaggai)

星之精(Star Vampire)

仆从种族：

(上级)

黑山羊幼仔(Dark Young)

恐怖猎手(Hunting Horror)

外神之仆役(Servitor of the Outer Gods)

克苏鲁的星之眷族(Star-Spawn of Cthulhu)

(下级)

拜亚基(Byakhee)

深潜者(Deep One)

炎之精(Fire Vampire)

无形之子(Formless Spawn)

夜魔(Nightgaunt)

人面鼠(Rat-Thing)

潜砂怪(Sand-Dweller)

格拉基之仆从(Servant of Glaaki)

夏塔克鸟(Shantak)

修格斯(Shoggoth)

丘丘人(Tcho-Tcho)

塞克洛托尔星怪(Being from Xiclotl)

表 2：神话存在的体形比较

本表列出了游戏中与体型对应的大致体重。在“CoC TRPG”中，体型不只代表体重，也表示该生物的体积和高度。表中的数据不是绝对的：对于比空气还轻的生物、气体状的生物、体积会变化的生物、以等离子态或灵体形态存在的生物等，本表派不上用场。当体型超过 350 的时候，该存在的体型就是它体重吨数的十分之一；比如，一只体型为 8000 的巨噬蠕虫的重量就是 8 万吨。后面有具体大小的比较图。

体型	体重
1	0.5 ~ 5.5kg
4	17 ~ 23kg
8	50 ~ 55kg
12	71 ~ 76kg
16	100 ~ 109kg
20	141 ~ 154kg
24	200 ~ 218kg
32	400 ~ 436kg
40	800 ~ 872kg
48	1600 ~ 1741kg
56	3200 ~ 3477kg
64	6.4 ~ 7.0 吨
72	12.7 ~ 14 吨
80	25.7 ~ 28 吨
88	51.2 ~ 55.8 吨
96	87 吨
104	94.3 吨
112	109 吨
120	131 吨
128	160 吨
136	196 吨
140	218 吨
144	234 吨
152	290 吨
160	348 吨
168	414 吨
176	486 吨
184	566 吨
192	653 吨
200	747 吨
208	849 吨
216	958 吨
224	1074 吨
232	1107 吨
240	1237 吨
256	1375 吨
264	1520 吨
272	1673 吨

280	1832 吨
288	1999 吨
294	2173 吨
304	2355 吨
312	2543 吨
320	2739 吨
330	2993 吨
340	3084 吨
350	3175 吨

拜亚基(Byakhee)

下级仆从种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特，《魔宴》

这一星际种族，通常总是侍奉着“无可名状的哈斯塔”，它们的身躯是由普通的物质构成的，手枪等普通武器也能正常造成伤害。拜亚基可以在宇宙空间中飞翔，每只可以载乘一人；搭乘者为了抵抗宇宙中的真空和寒冷，必须使用适当的咒文或药品。拜亚基在地球上没有基地，它们一般只会在被召唤来执行任务或者作为乘马被使役的时候出现。

在战斗的时候，拜亚基会同时使用两只钩爪攻击(一轮攻击两次)，或对敌方进行噬咬攻击。在“噬咬”命中之后，它就会开始从受害者身上吸血。从咬住开始(包括刚咬住的一轮)，拜亚基每轮都会从受害者身上吸取 1d6 点力量值，直到受害者死亡为止。以拜亚基的性格来说，不等到受害者死亡或把血吸干，它是决不松口的。

侥幸未死的受害者经过细心调养和输血，力量值可以以每天 1d3 点的速度恢复。

拜亚基，星间之骏马

能力值	掷骰	平均值
力量：	5d6	17 ~ 18
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	5d6	17 ~ 18
智力：	3d6	10 ~ 11
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	3d6+3	13 ~ 14

移动：	5 / 飞行 20
耐久：	14 ~ 15
平均伤害加权：	+1d6
武器：	钩爪 35% (1d6+伤害加权) 噬咬 35% (1d6+吸血)(每轮 1d6 点力量值)
装甲：	2(覆毛的硬皮)
咒文：	意志值高于 14 的拜亚基至少知晓 1d4 种咒文，一般均为关于哈斯塔或与哈斯塔有关的生物的咒文
技能：	聆听 50%，侦察 50%
理智值丧失：	1/1d6

钻地魔虫(Chthonian)

上级独立种族

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

——布莱恩·拉姆利，《钻地魔怪》

这种生物，就像是一只生活在泥土中的巨大乌贼。它们好似蠕虫一般的细长身躯总是包裹在粘液中，某种类似咏唱的声音总会伴随这些生物一同出现。这些强壮有力的挖掘者能存活一千年之久，并会悉心保护它们的后代；钻地魔虫有许多不同寻常的能力，与这个星球上的任何一种生物都没有相似之处。它们之中最为重要的个体，是巨大的修德·梅尔。

任何处于成长阶段的钻地魔虫都能用心灵感应进行交流，因此，它们能与本族的任何一个个体取得联系，不管对方置身何处，都能感知思想。但只有成年的钻地魔虫能用心灵感应控制其它种族的生物。

- 它们能在岩石中掘进通道，就好像它们是奶油一样。同时，它们不需要呼吸。

- 成年的钻地魔虫能耐受非常高的温度，可高达摄氏 4000 度（华氏 7200 度）。大多数钻地魔虫都住在接近地核的地方，也许只有流浪者、被流放者以及那些在岩浆喷发中被意外夹带而出的个体才会去探索人类繁衍生息的冰冷地表吧；也许它们靠近地表是为了生下后代，毕竟，幼年的钻地魔虫不能承受过高的温度。但我们对它们的确切动机一无所知。

- 完全成熟的个体能引起强烈的地震。

- 钻地魔虫对水极端敏感。虽然包裹它们表皮的粘液能隔离极少量的水，但哪怕只是普通地浸在水里也会杀死钻地魔虫。在掘进时，这些怪物会通过水源或富含水的沉积物所反射的相对较低的回音来辨别大量含水的地区，并尽力避开这些地方。

- 钻地魔虫的分布遍及全世界，甚至在大洋之下的玄武岩中也能发现它们。在西非一个名叫格·哈伦的神秘都市中，经常可以看到它们出没；数十亿年前，它们可能曾被囚禁于此。

本项的一般描述和最初给出的数据，是处于成熟期——蜕皮成长的最终阶段的钻地魔虫。这是调查员最有可能遇到的一种钻地魔虫。接下来我们会比较钻地魔虫成长过程中的六个不同时期，因为调查员也可能会遇到一窝幼年的钻地魔虫，或者一群分属不同年龄层的钻地魔虫。

钻地魔虫的精神控制：钻地魔虫能用它们的心灵感应能力控制人类，但它们很少这样做，除非对方有某些它们想要的东西，例如奇特的球形矿物结晶等。

在使用这项技能时，需要用目标的意志值与钻地魔虫的意志值进行对抗检定。一旦钻地魔虫成功，受害者就会被束缚在遭到精神控制时所待的那一片区域。受害者起先还有大约一英里的活动范围，但随着钻地魔虫的接近，这个范围会逐渐缩小，直到受害者可能无法离开某个特定的房间、甚至某张特定的椅子为止。当受害者最终无法移动时，钻地魔虫就会从地板下冲出来，取走它想要的东西。如果受害者意识到了钻地魔虫的精神影响，用一个成功的意志对抗检定就能打破这种束缚。而如果受害者有过被钻地魔虫控制精神的经验，那么一个成功的灵感检定可以让他意识到这种影响。

钻地魔虫可以用心灵感应接触任何一个它所知道的人类，无论对方在地球上的哪个角落。但钻地魔虫也需要花一些时间来搜寻对方的精神所在。

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

钻地魔虫之间的交流不需要花费任何魔力值，不论二者相距多远。据某些传闻称，成年的钻地魔虫能吸取人类的魔力值，但真相目前还不得而知。

地震攻击：所有的成年钻地魔虫都能制造出地震。将参与这项活动的所有钻地魔虫的意志值累加、然后除以 20，得到的结果就是这场地震的里氏强度。但这一强度只在直径 100 码的区域有效，直径每再扩大 100 码，地震的震级就减 1，直到震级弱得可以忽略为止。此外，这些钻地魔虫也可以选择把力量集中在中心区域，而不是让地震随直径延伸，以便在直径为 100 码的倍数的某个较小区域内维持最大效果。

在产生地震时，参与这项活动的钻地魔虫至少要有半数以上位于中心区域的正下方。每只钻地魔虫需要花费的魔力值等于这场地震的最高里氏震级；历史上等级最高的地震为 9 级左右，但地质学证据显示，比这强烈得多的地震也曾发生过。

触肢攻击：在每一轮中，钻地魔虫都可以使用 1d8 条触肢攻击，每条触肢造成的伤害等于该个体伤害加权的一半（小数点后无条件省略）。一旦有一条触肢击中目标，它就会粘附在其上，并蠕动向受害者的要害部位，开始吸取受害者的血液和体液。这会造成每轮 1d6 的体质值损失，当体质值降到 0 时，受害者就会死亡。这种损失是永久的，无法恢复。然而，当一条触肢开始吸取体质时，钻地魔虫每轮就只有 1d8-1 的触肢可供使用，以此类推，如果该结果低于 1，则本轮它就没有可用于攻击的触肢了。不过，正在吸取受害者的触肢仍可以继续吸取体质。所有的触手都可以攻击同一个目标，或者分散攻击不同的目标。

压碎攻击：钻地魔虫可以用巨大的身体压碎它的敌人。如果钻地魔虫选择进行压碎攻击，那么本轮它就无法进行触肢攻击，但已经抓住受害者的触肢仍可以继续吸取体质。在攻击时，钻地魔虫会竖起身子，然后碾压下来：压碎的区域是圆形的，直径为[钻地魔虫体型值的 10%]英尺，此区域内的所有生物都会遭到同样的攻击。

在压碎区域内的所有调查员都需成功通过“闪躲”或“跳跃”检定，否则就会损失和钻地魔虫的伤害加权相等的耐久值。

完全成熟的钻地魔虫，生有触手的地底挖掘者

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6×5	52 ~ 53
体质：	3d6+30	40 ~ 41
体型：	3d6×5	52 ~ 53
智力：	5d6	17 ~ 18
意志：	5d6	17 ~ 18
敏捷：	2d6	7

移动：6 / 掘进 1

耐久：46 ~ 47

平均伤害加权：+5d6 或 6d6

武器：触肢 75% (2d6 或 3d6+吸血)
压碎 80% (5d6 或 6d6+伤害加权)

装甲：5(皮肤和肌肉)，钻地魔虫受伤后每轮能恢复 5 点耐久，但耐久一旦降到 0 便会立即死亡

咒文：每一个个体都有[智力值×3]%的机率知晓 1d6 种咒文，这些咒文均与修德·梅尔或地球上的旧日支配者有关，例如克苏鲁、伊戈罗纳克、伊格等

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

钻地魔虫的生命周期

完全成年的钻地魔虫的数据已在上方记载，幼虫的情况位于本项的最后。在成长过程中，智力与敏捷不发

生变化。

	第二龄	第三龄	第四龄	第五龄
力量	3d6	3d6×2	3d6×3	3d6×4
体质	3d6+10	3d6+15	3d6+20	3d6+25
体型	3d6	3d6×2	3d6×3	3d6×4
意志	1d6	2d6	3d6	4d6
最高温度	100°C	250°C	600°C	1500°C
耐久恢复	1	2	3	4
装甲	1	2	3	4
平均耐久	15 ~ 16	22 ~ 25	29 ~ 33	34 ~ 42
期间	8 ~ 9 个月	8 ~ 15 年	未知	未知

最高温度：处于该时期的钻地魔虫在不受伤害且不觉疼痛的情况下能忍受的最高温度。两倍于表格所示的温度会迅速杀死该钻地魔虫。

耐久恢复：处于该时期的钻地魔虫每轮所能恢复的耐久值。

平均耐久：处于该时期的钻地魔虫的平均耐久值。

幼虫：钻地魔虫的卵形似异质晶簇(Geode)或其它一些球状矿物结晶。它们的直径通常不大于一英尺，有着二到三英寸厚的壳。

幼虫是钻地魔虫生长的初始阶段。孵化之后，在蜕皮达到第二龄前，幼虫还需要生活几个月的时间。新生的钻地魔虫大小只近似一条蚯蚓，有着 1 点耐久和 1d6 点意志值。它只能承受 40 摄氏度的温度，一支点燃的雪茄就能令它萎缩，并彻底杀死它。

星之彩(Colors Out of Space)

上级独立种族

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

——H. P. 洛夫克拉夫特，《来自群星的色彩》

星之彩是一种有知觉的生物，但它表现出来的样子，却像是一种纯粹的颜色。它不是气体，也根本没有物质化的实体；当它移动时，看起来就像是一块闪闪发光的、无定形的颜色在四处流动，在它淡色遮蔽的阴影中闪闪发光。它发出的色彩与已知光谱中的任何颜色都不同；这块特殊的颜色能在地面上流动，也能像生物一样在空中飞翔。当它进食时，其猎物的皮肤与面部都会散发出和星之彩颜色相同的微光。

虽然星之彩是无形的，但它从人体上经过时仍然能被察觉。那感觉就像是触碰了粘湿、有害的蒸汽；在盖革计量器上，它的存在表现为一种独特的辐射爆发现象。在使用 20 世纪 90 年代开发的光源强化设备监视时，它表现为一块明亮的发光体。但红外线监视器对其无效。

星之彩来自宇宙深空，那里有着完全不同的自然法则。成熟的星之彩能产生胚芽，它是一个三英寸大小的球体，看上去像是中空；当被放在营养丰富的土壤或浅水洼中时，胚芽就会开始发育。数天后，胚芽的外壳就会分解，并出现一个我们可以称之为幼虫的新生物。

这些像果冻一样的幼虫能长得非常大。当它开始渗入生态系统时，当地的植物就会开始病态地疯长；果实的味道会变苦，昆虫和动物会产下畸形的后代。到了夜间，所有的植物都会散发出星之彩的微光，草木会扭曲、缠结在一起，像被强风吹打一样猛烈摇晃，甚至连人类都会发出幽灵般的光辉。数月后，幼虫就会转化成幼年期的星之彩。

幼年期的星之彩会离开自己的巢穴，在附近觅食，并开始消耗在它身为幼虫时曾影响过的地区中所蕴含的生命力。当它吸取了足够的能量后，就会离开这颗行星、前往太空，并最终成熟。在这一过程中，如果此区域拥有大量生物，星之彩能吸干大约五英亩范围内的所有生命力；如果是一片荒野或草原，星之彩能吸干十到二十英亩内所有的生命力。土地一旦被吸干，就会从此荒废，没有任何植物能继续生长。

明亮的光线能抑制星之彩的活动。在白天，它会待在阴暗、凉爽的藏身处，最好是某种水底：池塘、井、湖、蓄水池甚至海洋，都是理想的地点。

攻击及特殊效果：星之彩是相当高效的攻击者。如果守秘人想警告他的调查员，可通过一个[智力值×5]的判定，来侦察到它发出的微光或留意到突然出现的臭氧气味。

一旦星之彩开始进食，则需以它的意志值与受害者当前的魔力值做对抗检定。当星之彩的意志值每超过受害者的魔力值 10 点，它就能从受害者身上永久吸取 1 点力量值、耐久值、意志值、敏捷值及外貌值，并对其造成 1d6 点伤害。每吸取受害者的 1 点意志值，就能增加星之彩的 1 点意志值。受害者会意识到自己正被吮吸，并有一种灼烧的感觉，甚至会渐渐变得枯萎和苍白；他的面部和皮肤也会随着丑陋的皱纹和裂缝的出现而迅速老化。一旦星之彩吸取完毕，受害者就会死亡。

意志值较低的星之彩在猎食人类时，会使用它的精神攻击。星之彩能削弱附近有知觉的生物的精神，在星之彩附近每居住一天，这片区域上的每个人就都必须以自己的智力值对抗星之彩的意志值，如果失败，则会损失 1d6 点魔力值和 1d6 点理智值。因此而丧失的魔力值无法自然恢复，除非受害者离开这片区域。这种影响还能强有力地迫使受害者待在自己的家里，当受害者的意志力不断削弱时，这种影响将会变得更加难以抵抗。如果受害者决定要离开这片区域，他必须掷 d100，结果若低于自己的[魔力值×5]，对抗才能成功。如果失败，他还会继续留在家里。

星之彩能将它的能量聚焦在几乎任何物质上，从而瓦解出一个洞穴来。这一能力主要用于挖掘它位于地下的巢穴；但同样的能力也可以熔化一立方英尺的钛，或者分解数立方码的松木。洞的边壁看起来像是

被熔化的，但不会有任何热量产生。

最后，星之彩可以集中并固化它身体的一部分，这一部分将会变成半透明的。这时，它可以使用自己的力量抓住人类、拿起武器，或使用其它物品。

星之彩，生命猎食者

能力值	掷骰	平均值
力量：	1d6/每 10 点意志值	7
体质：	无	——
体型：	与意志值相等	10 ~ 11
智力：	4d6	14
意志：	2d6(*)	10 ~ 11+
敏捷：	2d6+12	19

(*)基础数值，该数值会随星之彩的猎食而增加。

移动：	流动 12 / 飞行 20
耐久：	N/A
平均伤害加权：	+0
武器：	吸取 85% (1d6+属性丧失) 精神攻击 100% (1d6 魔力值+1d6 理智值) 瓦解 100% (物质瓦解) 抓握 85% (无伤害)
装甲：	无。物理攻击无法对星之彩造成伤害，但强磁场可以禁锢它。它也会受到魔法的影响
咒文：	无
技能：	无
理智值丧失：	见到星之彩 0/1d4。见到被星之彩猎食的受害者 1/1d8

达贡和海德拉(Dagon & Hydra)

属于上级仆从种族的深潜者

“.....宛如独眼巨人波吕斐摩斯。它就像恶梦中的巨大怪物一样，飞快地奔向独石柱，然后在石柱旁猛烈地挥动那双巨大的、带鳞的手臂。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《达贡》

父神达贡和母神海德拉，是在体型和年龄上均大大成长的深潜者。达贡和海德拉的身高在 20 英尺以上，大概已经活了几百万年。它们支配着深潜者，率领深潜者们崇拜克苏鲁；这一对与克苏鲁及其仆从不同，它们能够自由行动，但基本不会与我们相遇。达贡与海德拉的能力值基本相同；而正如洛夫克拉夫特的《达贡》中所描写般、那样巨大的深潜者，也许远不止达贡和海德拉两只。

达贡和海德拉，深潜者们的支配者

力量 52 体质 50 体型 60

智力 20 意志 30 敏捷 20

移动： 10

耐久： 55

平均伤害加权： +6d6

武器： 钩爪 80% (1d6+伤害加权)

装甲： 6(皮肤)

咒文： 所有下级仆从种族的召唤/支配咒文

理智值丧失： 1/1d10

黑山羊幼仔(Dark Young)

上级仆从种族

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

——罗伯特·布洛克，《弃屋中的笔记本》

这种生物的躯体是一个巨大的团块，在团块上生着黑色的鞭状触手。团块周遭还张着巨大的嘴，从嘴里不断滴下绿色的粘液。在它的身体下方，还长着巨大的蹄子，它可以借此站立。它的身躯轮廓就像是某种树木：粗短脚是树干、长满触手的身躯是树冠。从它体内，散发出一种仿佛挖开了墓穴一样的恶臭。其身高在 12 到 20 英尺之间。

它的名字“黑山羊幼仔”，指的就是莎波·尼古拉丝的尊号“孕育万千子种的森之黑山羊”中的“子种”。亦即，黑山羊幼仔与莎波·尼古拉丝之间有着极为密切的关系，也只有在崇拜莎波·尼古拉丝的地区才能见到它。它们作为莎波·尼古拉丝的代理者而行动、接受献给她的牺牲、代替她被信徒崇拜，并且吃掉不敬拜她的人，将母亲的福音向世界各地传播出去。幸运的是，它们相当罕见。

攻击及特殊效果：黑山羊幼仔有着盘绕纠结的无数触手，一般来说，其中总有 4 根特别粗大，被它用来攻击。这 4 根触手每轮都只能使用 1 次，可以抽打敌人，也可以把敌人抓住。4 根触手可以同时攻击 4 个敌人。当它把受害者抓住的时候，就会将其放入口中，其后，每轮吸取 1d3 点力量值。这些失去的力量值不可恢复。当力量值被吸取的时候，受害者只能无谓地挣扎、哀嚎；黑山羊幼仔也可以用它的蹄子践踏敌人，当它践踏的时候，会像牲畜一样大声吼叫。

黑山羊幼仔，莎波·尼古拉丝的子嗣

能力值	骰	平均值
力量：	4d3+30	44
体质：	3d6+6	16 ~ 17
体型：	4d6+30	44
智力：	4d6	14
意志：	5d6	17 ~ 18
敏捷：	3d6+6	16 ~ 17

移动：8

耐久：30 ~ 31

平均伤害加权：+4d6

武器：触肢 80% (伤害加权，力量值吸取) (每轮 1d3)
践踏 40% (2d6+伤害加权)

装甲：黑山羊幼仔的身体并非由地球上的物质构成，如果用火器命中，只能造成 1 点伤害，但若用火器贯穿，则可造成 2 点伤害。霰弹枪是例外：它造成的伤害取最小值。近战武器可以正常造成伤害。此外，所有与热、爆炸、腐蚀、电、毒有关的伤害或攻击全部无效

咒文：黑山羊幼仔可使用的咒文数等于自身智力值的一半（小数点后无条件进位）

技能：潜行 60%，森林中躲藏 80%

理智值丧失：1d3/1d10

深潜者(Deep One)

下级仆从种族

“我想它们的身体应该呈一种灰暗的绿色，虽然肚皮是白色的。身体的大部分都光亮滑溜，但背上有着带鳞的高脊。那身形有着人形的模糊特征，而头部却是鱼类的，长着从不闭合的，巨大、凸出的眼球。在脖颈的两旁，还有不断颤动的鳃，长长的手脚上都有蹼。它们杂乱无章地跳跃向前，有时只用后腿，有时则四肢着地……它们那嘶哑的、尖锐的喉音……传达了其面部所无法表现的，一切黑暗的感情。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《印斯茅斯之影》

深潜者是水陆两栖的种族，主要崇拜克苏鲁及被称为“父神达贡和母神海德拉”的两只生物。封闭在连时间也毫无意义的深海之中，它们傲慢的人生充满了冰冷的美感，它们的残酷令人难以置信，它们的生命永恒不死。深潜者只会为了交配或崇拜伟大的克苏鲁而聚集到一起，和人类不同，它们没有互相触碰身体的欲望。它们是海洋种族，在淡水中看不到它们的身影；在地球上各海域的海底，都有着它们的都市，其中一个就位于马萨诸塞州近海，靠近印斯茅斯。

有些深潜者与人类建立了关系，它们强烈地希望与人类交配，繁殖混血后代。这似乎与它们的繁殖周期有关，但我们对此一无所知。在深潜者被人类崇拜的情况下，它们会与这些人类进行定期的交配；深潜者只要不被杀死，就不会自然死亡，混血后代也一样。这些混血后代一般会住在远离人烟的海滨村落里。

混血的后代在童年时期长得和普通人类一样，但随着年龄增加，会变得越来越丑。然后，他们将突然迎来一个为期 2、3 个月的变身阶段，于是就变成了深潜者。变身阶段大致会在其[1d20+20]岁的时候发生，有的个体会提早变身，也有的个体只会部分变身。

深潜者，扭曲的亚人

能力值	掷骰	平均值
力量：	4d6	14
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	3d6+6	16 ~ 17
智力：	2d6+6	13
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	3d6	10 ~ 11

移动：	8 / 游泳 10
耐久：	13 ~ 14
平均伤害加权：	+1d4
武器：	钩爪 25% (1d6+伤害加权) 猎矛 25% (1d6+伤害加权)
装甲：	1(皮肤和鳞)
咒文：	意志值高于 14 的深潜者，由守秘人适当选择至少 1d4 种咒文，给其使用
理智值丧失：	0/1d6

空鬼(Dimensional Shambler)

下级独立种族

“在黑暗中拖着脚步向他走来的，是一只巨大而亵渎的怪物。它的形貌，看起来有些像猿猴，又有些像昆虫；它身上的皮肤一堆堆地垂下来，在满布皱纹的头上，有着退化了的眼睛痕迹，那头颅就像喝醉酒一样左右摇晃着。在伸长出来的前肢上，生有大大张开的钩爪。虽然在它的脸上看不到任何表情，但却能感到残忍而凶恶的气息正从它全身上下散发出来。”

——H . P . 洛夫克拉夫特&海泽尔·希尔德，《博物馆里的恐怖》

除了名字和皮肤之外，我们对这种生物基本上一无所知。可以想到，这是一种来往于宇宙中的各个位面、各个世界之间的生物；它们不会长久地停留在一个行星上，总是到处漫游。它们也可能在侍奉外神或旧日支配者。它们可以随意进出某一个位面：在离去的时候，它们的身体会开始发光，然后突然消失；这需要花费空鬼的 4 点魔力值，并且需要 1 轮时间。在这段时间中，即使遭到攻击，它们也无法反击。

在空鬼去往别的次元空间的时候，它可以带走一些物品或生物。它必须用钩爪抓住自己想要带走的东西，并且花费额外的魔力值，才能将东西带走；它每带走体型值为 10 的物品或生物，就要额外花费 1 点魔力值。被它带走的物品或受害者就再也不会出现了。

空鬼，残忍的恶意

能力值	掷骰	平均值
力量：	2d6+12	19
体质：	3d6+6	16 ~ 17
体型：	2d6+12	19
智力：	2d6	7
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	3d6	10 ~ 11

移动：	7
耐久：	18
平均伤害加权：	+1d6
武器：	钩爪 30% (1d8+伤害加权)(*)
装甲：	3(厚皮)
咒文：	智力值高于 9 的个体，每高 1 点就会多知晓 1 种咒文
理智值丧失：	0/1d10

(*)空鬼在同时用两只钩爪攻击的时候，使用同样的敏捷值判定。

巨噬蠕虫(Dhole)

上级独立种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特&E·霍夫曼·普莱斯，《用银之钥穿越门扉》

巨噬蠕虫是一种形似肉虫的巨大生物，会在地面上挖洞，并栖居其中；它们不是地球上的生物，除了一段极短的期间以外，也没有来过地球。地球没有被它们挖出的洞穴蚕食殆尽，就这一点来说，比起其它许多世界来，我们还是相当幸运的。巨噬蠕虫讨厌光，但光看起来不会对它们造成什么实质性损害，白天看不到它们的踪影，不过在那些被它们彻底征服的行星上除外。巨噬蠕虫和钻地魔虫之间似乎有某种不为我们所知的关系；而在幻梦境，也生活着一种叫做巨蠕虫(Bhole)的、和它很相似的生物。

攻击及特殊效果：唾液攻击。除将敌人缠卷、压碎之外，巨噬蠕虫还可以将从嘴边滴落的粘粘糊糊的唾液喷吐出去，射程可达 2 ~ 3 英里远。唾液会覆盖一片圆形的地区，圆的直径为[巨噬蠕虫体型值的 5%]英尺；比如一只体型值为 400 的巨噬蠕虫，唾液落在地上的直径就是 20 英尺，足以击落一架飞机。

遭到唾液覆盖的生物会被冲击击晕，并且被埋在里面。如果要从这滩唾液里爬出来，必须掷 d100，当结果小于力量值时才能成功，此检定每轮只能进行一次。被埋在这滩可怕的粘稠唾液里的时候，调查员无法呼吸，视同于窒息，要像溺水一样每轮进行检定。此外，唾液还具有腐蚀性，被埋在唾液里的受害者每轮都会损失 1 点耐久。只要爬出唾液，腐蚀效果就会停止。

缠卷与压碎：当巨噬蠕虫缠绕受害者时，它可以将与唾液的覆盖范围同样大的范围内的受害者全部缠卷起来。而当它将受害者压碎（包括从其头上爬过）的时候，受害者就会直接死亡。如果死者的朋友通过了“幸运”检定，就可以找到足够埋葬的尸体残骸。

巨噬蠕虫，掘穴魔怪

能力值	掷骰	平均值
力量：	1d100×10	505
体质：	1d100+100	151 ~ 152
体型：	力量+1d100	555 ~ 556
智力：	2d6	7
意志：	10d6	35
敏捷：	1d4	2 ~ 3

移动：	蠕行 18 / 挖洞 10
耐久：	353 ~ 354
平均伤害加权：	轻易就能把战舰打沉
武器：	唾液 50% (特殊) 缠卷 80% (被勒住) 压击 30% (即死)
装甲：	与意志值相同
咒文：	无
理智值丧失：	1d4/1d20

远古种族(Elder Thing)

下级独立种族

“它们的胴体就像褶皱此起彼伏的桶，从桶身中部，细细的触肢像车轮上的辐条一样水平伸出，在桶顶和桶底长着突出的瘤节状物体，从瘤节上又伸出五条扁平的长臂，长臂在末端变细，如同海星。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《魔女屋中之梦》

在洛夫克拉夫特的《疯狂山脉》中，对此种族中的一个个体有着非常细致的描写，这里就不赘述了。按照他的描写，远古种族的高度约为 2.5 码，胴体周长 2 码，长有膜翼，膜翼可以收纳到身上复杂的褶皱中。在《疯狂山脉》里，也曾称这一种族为“古代种族”(Old Ones)；远古种族用一种像吹笛一样的声音交谈，它们完全没有感光器官，只靠触觉感知物体。

远古种族在 10 亿年前来到地球，可能只是出于偶然，才开始在地球上生活。它们创造了衰湮的修格斯，当作自己的奴隶。远古种族早在人类出现之前就开始退化，它们以前有用膜翼在宇宙中飞翔的能力，如今，至少部分个体已经没有这种能力了。在地球上，它们与其它种族爆发过无数场战争，战争的对象包括米·戈、克苏鲁一族，以及发动叛乱的修格斯。数百万年前，水陆两栖的远古种族终于被驱赶到南极大陆，它们的文明在冰河时代的寒冷中彻底毁灭，它们建造的都市也被冰层掩埋。尽管远古种族在地面上灭绝了，但在深海里，也许还有一些它们的殖民地；人们可能与进行时间旅行的远古种族相遇，在宇宙中也可能生活着尚未退化的族群。

在近战中，远古种族的个体可以使用全部 5 只触肢，但对同一个目标不能同时使用 3 只以上。一旦触肢命中，受害者就会被该个体缠住，之后每轮都会受到紧勒伤害，数值为远古种族伤害加权的一半。

远古种族，太古的都市建设者

能力值	掷骰	平均值
力量：	4d6+24	38
体质：	3d6+12	22 ~ 23
体型：	8d6	28
智力：	1d6+12	15 ~ 16
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	3d6+6	16 ~ 17

移动：	8 / 飞行 10
耐久：	25 ~ 26
平均伤害加权：	+3d6
武器：	触肢 40% (紧勒，1/2 伤害加权)
装甲：	7(皮肤)
咒文：	每个远古种族的个体都有[智力值×3]%的机率习得 1d4 种咒文
理智值丧失：	0/1d6

炎之精(Fire Vampire)

下级仆从种族

“出现了无数的小光点……那无数光点是火焰的怪物！它们所到之处，一切都燃烧起来。”

——奥古斯特·德雷斯，《黑暗住民》

炎之精是克图格亚的属下，与克图格亚一同居住在恒星北落师门(Fomalhaut)。它们会应召唤而来，也会随克图格亚一起来到地球；炎之精会作为一团有智能的气体（或者说灵气）出现。

双重攻击：炎之精靠自己的触碰攻击受害者，它碰到的可燃物都会燃烧起来。它可以对敌人造成火焰伤害；在造成伤害之前，对方可以进行一次体质对抗检定，若成功则只受 2d6 的一半伤害（小数点后无条件进位）。

在同一攻击中，炎之精可以吸取对方的魔力值。此时，炎之精和攻击对象需要作一次魔力值对抗检定，若炎之精成功，则可吸取 10 点魔力值，若对抗失败，它反而会失去 1 点魔力值。所以，炎之精的每次攻击都要进行两次检定：一次是火焰伤害，一次是魔力值吸收。

炎之精，使火焰降临之物

能力值	掷骰	平均值
力量：	无	——
体质：	2d6	7
体型：	1	1
智力：	3d6	10 ~ 11
意志：	2d6+6	13
敏捷：	3d6+6	16 ~ 17

移动：飞行 11

耐久：4

平均伤害加权：无

武器：触碰 85% (2d6 火焰伤害+魔力值吸收)

装甲：包括子弹在内，几乎一切物质武器均属无效。浇水的话，2 公升水可造成 1 点伤害，用普通的手提式灭火器可造成 1d6 点伤害，一桶沙子可造成 1d3 点伤害

咒文：意志值高于 17 的炎之精懂得 1d3 种咒文

理智值丧失：无

飞天水螭(Flying Polyp)

上级独立种族

“一个恐怖的、像水螭般的远古种族，一群完全怪诞的存在.....它们的身躯只有部分是物质的，尽管没有翅膀和翼，但它们却能在空中自由翱翔.....有一些描述称它们时隐时现，身体有着可怕的可塑性。而另一些关于奇异的哨音，以及有着五个圆形脚趾的巨大足印的传说，似乎也与它们有关。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

虽然我们将它们称作飞天水螭，但它们真正的名字却无人知晓；这一种族在七亿五千万年前，以征服者的姿态自外太空降临地球。它们建起了有着高耸、无窗巨塔的玄武岩城市，还同时在太阳系的另外三个星球上定居。在地球上，伊斯之伟大种族与它们开战，成功地迫使它们撤退到了地下，但在白垩纪末期（约五千万年前），飞天水螭自它们的地下世界蜂拥而出，与伟大种族重启战端，最终灭绝了它们。

目前飞天水螭仍然穴居在它们的洞窟中，似乎很安于现状，只满足于消灭那些偶然闯入的生物。通往它们聚居地的入口大多深埋在远古的废墟中；这些通道都是些巨大的深井，上面被巨石覆盖封闭。在深井之中，就住着存留下来的飞天水螭——一群有着诸多惊人的攻击手段、怪诞而又残酷无情的好战者。

它们能够支配狂风。飞天水螭不管使用哪一种控制风的能力，每轮都需要消耗 1 点魔力值。

气浪冲击：以使用这一能力的飞天水螭为中心，气浪冲击的基础区域为一个长 20 码、直径 10 码的柱形空间。在这个基础区域内，冲击会造成与飞天水螭的基础伤害加权相等的伤害。同时，这股柱形的气浪还能延伸到 20 码外更远的地方，但气浪每延伸相当于基础距离一倍的长度，就会减少 1d6 的伤害。因此，一个距离 39 码远的目标会受到 4d6 的伤害，而一个距离 41 码远的目标则只受到 3d6 的伤害。被气浪冲击击中的受害者，身体上的肌肉会被狂风剥离骨骼、皮肤会出现脱水，并被刮伤。另外，受害者还会被吹得后退，后退的码数等于他在气浪冲击中损失的耐久值。

定身：这项能力通常被飞天水螭用于捕捉和俘虏猎物。它是飞天水螭最为神秘的能力：在这种情况下，狂风的袭击范围可以远达 1000 码，并能在不减低风速的情况下刮过拐角或穿越弯曲的通道。虽然这股风自飞天水螭发出，但却会对目标产生一种奇怪的吸力，减慢其速度。受到影响的玩家每轮都要以自己的力量值与飞天水螭 1/2 的意志值进行对抗检定。如果飞天水螭获胜，那么受害者本轮将无法移动；如果受害者获胜，本轮他才可以正常移动。当二者的距离不远于 200 码时，受害者必须以力量值与飞天水螭全部的意志值对抗。在使用这项能力时，飞天水螭仍能以全速前进，所以，它可以一边追逐它的猎物，一边减缓猎物的速度。

这项能力能作用于 30 码内的多个目标。每多固定一个目标，所有受影响的目标抵抗这一能力的机率就增加 5%。但飞天水螭可以选择放弃一些目标，以更牢靠地固定其他目标。

暴风攻击：飞天水螭能与它的同伴合作，制造一阵狂风。参与这项行动的飞天水螭的每点意志值，都能使风速提升 0.5 英里/小时。这场风暴是局部性的：每传播 200 码，风速就会降低 5 英里/小时。由此，一群飞天水螭能在数平方英里内的区域里刮起飓风般的狂风。风暴造成的伤害基于受害者的“幸运”检定，当风速达到 60 英里/小时时，受害者需要进行意志值×5 的“幸运”检定。在此基础上，风速每提高 15 英里/小时，检定的倍数就减一，依次为×4、×3.....每次检定失败，目标都会损失 1d4 的耐久。

触肢攻击：大量触肢会不断地在飞天水螭的身体上形成又分解。守秘人每轮都要投 2d6，来决定在本轮中飞天水螭能用多少触肢参与攻击；触肢造成的伤害总是 1d10。因为飞天水螭的部分身体是非物质化的，所以这些触肢会无视任何身体上的保护、直接对目标造成伤害。触肢造成的伤口像是被风刮伤的，或是呈现出组织干燥脱水的迹象。

隐形：飞天水螭能够完全隐形。它需要每轮花费 1 点魔力值来保持这种状态。不过，就算在隐形状态下，调查员也可以通过聆听与它相伴的那种持续不断、令人恶心的笛音来粗略地确定它的位置。任何人在试图攻击一只隐形的飞天水螭时，都需要先成功地通过一个“聆听”检定以确定对方的位置；即便如此，也仍会受到命中率减 50% 的减值。因此，一个有着 90%“步枪”技能的射手在射击一只隐身的飞天水螭时，只有 40% 的机会命中目标。

飞天水螭总会在隐身与显形之间来回闪烁，所以，即使它并非完全隐身时，攻击者的命中率仍需要受到等同于飞天水螭意志值的减值。飞天水螭完全隐身时不会使用触肢进行攻击，但仍可能使用控制风的能力，或是使用咒文。

飞天水螭，源自黑暗深渊的恐怖

能力值	掷骰	平均值
力量：	4d3+36	50
体质：	2d6+18	25
体型：	4d6+36	50
智力：	4d6	14
意志：	3d6+6	16 ~ 17
敏捷：	4d6	13

移动：8 / 飞行 12

耐久：38

平均伤害加权：+5d6，仅适用于气浪冲击。

武器：触肢 85% (1d10)
气浪冲击 70% (伤害加权，每延伸 20 码，伤害降低 1d6)

装甲：4(皮肤)，外加隐身。飞天水螭的躯体并非由地球上的物质构成，所以物质武器造成的伤害均取最小值。例如，一把能造成 2d6+3 伤害的枪只能对它造成 5 点伤害，而其中 4 点还会被它的装甲(皮肤)吸收。若飞天水螭被子弹贯穿，则最小伤害会加倍后再减 4，亦即造成 6 点伤害。附魔武器可以正常造成伤害。电或火焰也可以正常造成伤害

咒文：掷 1d20，结果若小于等于该个体的智力值，则守秘人可挑选与掷骰数相等、并且合适的咒文供其使用，否则就完全不会知晓

理智值丧失：1d3/1d20

无形之子(Formless Spawn)

下级仆从种族

“当昆扬(K'n-Yan)人带着他们巨大的原子能探照灯深入恩·凯伊(N'Kai)的黑暗深渊时，他们看到了活物——这些活物白石槽里流淌而出，膜拜着用玄武岩或缟玛瑙雕刻而成的撒托古亚雕像。但它们并不像撒托古亚那样，生得一副蟾蜍的模样；相反，它们是一团团不定形的粘性软泥，为了各种各样的目的，可以临时变幻出形形色色的模样。昆扬人的探索队没有停下来进一步观察，而那些最后活着逃出来的人们则封锁了这条通道。”

——H . P . 洛夫克拉夫特&齐里亚·毕夏普，《坟丘》

这些变幻自如的黑色生物能够瞬间改变形体——从蟾蜍般的皱缩团块，到长着数百条发育不完全的附肢的细长模样。它们从细小的缝隙里渗流出来，还能随意扩展自己的附肢；无形之子与撒托古亚有着非常密切的关系，人们通常能在撒托古亚的神殿或者那些阳光照射不到的洞穴里发现它们的踪迹。

由于它们的身体像液体一样极具流动性，而且有着不计其数的形态可供选择，所以每一个无形之子至少有四种不同形态的攻击方式。它可以在每轮开始时随意选择一种方式攻击，但不能在同一轮中多次变换攻击方式。不过吞噬攻击除外，它是复合的，能在任何形态下使用。

吞噬攻击：受害者会被立即吞噬。在其后的每一轮中，受害者都会遭到挤压伤害，第一轮为 1 点，此后每轮的伤害都累加一点（例如，第二轮会受到两点伤害，以此类推）。被吞噬后，受害者无法进行任何动作，但同伴可以尝试杀死怪物以解救受害者。无形之子每轮能使用一次吞噬攻击，最多能吞咽下体型值总和与它的体型值相等的受害者。在吞噬并消化受害者的过程中，无形之子仍可以继续战斗，但在消化完自己吞下来的东西之前，它都无法移动自己的位置。如果要移动，必须把受害者吐出体外。

无形之子，撒托古亚的胎卵

能力值	掷骰	平均值
力量：	1d6+6 ~ 6d6+6	9 ~ 27
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	1d6+12 ~ 6d6+12	15 ~ 33
智力：	2d6+6	13
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	2d6+12	19
移动：	12	
耐久：	13 ~ 22	
平均伤害加权：	+1d6	
武器：	鞭打 90% (1d6)(*) 触肢 60% (伤害加权)(**) 捶打 20% (伤害加权)(***) 吞噬 30% (特殊)	
装甲：	无形之子免疫所有物理武器，包括附魔武器。它能轻易地愈合这些武器造成的伤口。咒文能够正常发挥作用，火焰、化学药品及其它类似的物品也能正常发挥作用	
咒文：	掷 d100，结果若低于该个体的[智力+意志]值，则它就能知晓 1 种咒文。也有少数无形之子知晓很多咒文	
技能：	聆听 50%，侦察 50%	

理智值丧失： 1/1d10

(*)无形之子在使用此攻击时，更倾向于抓住对手而不是造成伤害。攻击范围与它的体型值相等（单位为码）。

(**)在使用触手攻击时，能在同一轮中攻击 1d3 个敌人。和鞭打攻击一样，无形之子更倾向于抓住对手而不是造成伤害。攻击范围与它的体型值相等（单位为码）。

(***)在捶打攻击时，总有 20%的机会造成 2d6 的加权。此加权与其实际伤害加权相比，取二者中的较高值。

妖鬼(Ghast)

下级独立种族

“这种可憎的生物会在光照下丧命...它用长长的后腿跳跃着前进...那对微黄而充血的眼睛...妖鬼拥有敏锐的嗅觉...足有小马那么大的身躯从暗处跳出，那野兽丑陋、污浊的样子令卡特作呕。在它脸上看不到鼻子、额头等重要的特征，但很奇怪地，长得却和人类酷似...它用好像咳嗽一样的独特喉音说话。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《秘境卡达斯梦寻记》

妖鬼栖息在阳光照射不到的巨大地下洞窟之中，从不出外。只要被阳光照到，它们就会生病、死亡；它们有同类相食的习惯，经常会互相撕噬。除此以外，它们也捕捉别的生物为食。

据说，居住在昆扬洞窟中的那些科学发达、道德堕落的人类使唤着一种双足步行的恐怖类人怪物，它们可能就是妖鬼的近亲，或是妖鬼中的一种。如果这种说法属实，那妖鬼可能就是蛇人所做基因实验的产物；尽管妖鬼是非常野蛮、残忍的生物，但也有饲养它们的可能。

妖鬼，令人厌弃的污浊野兽

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6+12	22 ~ 23
体质：	4d6	14
体型：	4d6+12	26
智力：	1d6	3 ~ 4
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	2d6+6	13
移动：	10	
耐久：	20	
平均伤害加权：	+2d6	
武器：	噬咬 40% (1d10)	
	踢击 25% (1d6+伤害加权)	
	妖鬼每轮都可以进行一次踢击和一次噬咬攻击	
装甲：	3(皮肤)	
咒文：	无	
技能：	潜行 70%	
理智值丧失：	0/1d8	

食尸鬼(Ghoul)

下级独立种族

“这些生物不能称为完整的人类,但很多地方却都与人类相近。它们用两足直立、身体前倾,看起来就像一群狗;那仿佛胶皮一样的皮肤,使人心生厌恶。”

——H . P . 洛夫克拉夫特,《皮克曼的模特》

食尸鬼是一种长着像胶皮一样有弹力的皮肤的类人怪物。它们的脚像蹄子、脸部像狗,还长着尖尖的爪子,用一种急促的、像是在哭泣的声音讲话。因为常在坟墓中觅食,它们的身上大多覆盖着长在坟墓中的真菌。洛夫克拉夫特所刻画的食尸鬼,是生活在各个城市的地下隧道网里的可怕生物;它们与魔女立约,有时还会袭击人类。在经过很长的时间之后,人类可能会变成食尸鬼。

食尸鬼的攻击: 它每轮都可以使用两只钩爪、并进行噬咬攻击。如果食尸鬼仅仅进行噬咬攻击,一旦命中,它的牙齿就会陷入受害者体内,在接下来的每一轮中都持续造成 **1d4** 点附加伤害。受害者视同遭到擒抱。只有在力量值对抗检定中胜出、把食尸鬼推开之后,伤害才会停止。

食尸鬼, 讥嘲的隧道觅食者

能力值	掷骰	平均值
力量:	3d6+6	16 ~ 17
体质:	2d6+6	13
体型:	2d6+6	13
智力:	2d6+6	13
意志:	2d6+6	13
敏捷:	2d6+6	13

移动: 9

耐久: 13

平均伤害加权: +1d4

武器: 钩爪 30% (1d6+伤害加权)
噬咬 30% (1d6+牙齿的附加伤害)

装甲: 火器或投射武器只造成一半伤害 (小数点后无条件进位)

咒文: 掷 **d100**, 结果若低于该个体的智力值, 则守秘人选择与掷骰数相等的咒文, 给其使用

技能: 掘洞 75%, 攀爬 85%, 躲藏 60%, 跳跃 75%, 聆听 70%, 对腐烂的嗅觉 65%, 潜行 80%, 侦察 50%

理智值丧失: 0/1d6

诺弗·刻(Gnoph-Keh)

上级独立种族

“长着尖角的诺弗·刻，是格陵兰冰原上多毛的神秘生物。它有时用两条腿行走，有时用四条腿漫步，有时则用六条腿飞驰。”

——H. P. 洛夫克拉夫特 & 海泽尔·希尔德，《博物馆里的恐怖》

在较早期的故事中，诺弗·刻似乎是一个独一无二的存在，但从后面的故事来看，它却似乎是指一族特定的生物——甚至可能是一个退化了的人类部落。在这里，我们认为它指代的是一种分布稀疏的罕见生物。诺弗·刻与伊塔库之间存在某些联系。

通常，人们只会偶尔遇见一只诺弗·刻。这个种族通常都只出没在冰河、冰盖或极端严寒的冰冻地区；但格外寒冷的凛冬也可能把它们带到低地上来。如果哪个人类部落真的用诺弗·刻为自己命名，那么他们可能是将诺弗·刻视为一个神来崇拜，或者将之视为本部落的图腾。

暴风雪及严寒攻击：诺弗·刻可以在自己周围制造出一场小型的暴风雪，导致这一区域的能见度最远不超过三码。诺弗·刻每小时需要花费一点魔力值来制造并维持这场小型暴风雪；由此产生的暴风雪半径可远达一百码，诺弗·刻每多花费一点额外的魔力值，又能使这场暴风雪的半径再扩大一百码。在极少数情况下，两只或更多的诺弗·刻会进行合作，将它们的魔力值联合起来，制造一场规模极大的暴风雪。这样制造出来的暴风雪总会以诺弗·刻为中心。如果置身于这种暴风雪之中、且没有恰当的保暖措施以对抗冰雪和凛风，则调查员每 15 分钟就要掷一次 **d100**，若结果高于[体质值×5]，就会因冻伤损失一点耐久。

诺弗·刻同样也可以花费魔力值，使它周围的区域急剧降温。和暴风雪一样，它每花费一点魔力值，就可在半径一百码的范围内使气温骤降 **20 华氏度**（约 **10 摄氏度**），并持续一个小时。如果诺弗·刻愿意，它就可以在降温的同时制造暴风雪，以产生可怕的冰雪风暴。

其它攻击：在任何近战轮中，诺弗·刻都可以使用它的角、以及六只钩爪中的零只、两只或四只同时发动攻击。由于在雪地中有着良好的抓地力，如果它不使用钩爪，则可因为用角突击而使其伤害加权再加 **2d6** 点；如果它用两只钩爪投入战斗，则使用正常的伤害加权；如果它用了四只钩爪，则它角和爪子的伤害加权均为正常伤害加权再减 **2d6**，因为它需要花费更多的精力去保持平衡，而不是集中注意力进行战斗。

诺弗·刻，冰雪传奇

能力值	掷骰	平均值
-----	----	-----

力量：	2d6+24	31
-----	--------	----

体质：	3d6+12	22 ~ 23
-----	--------	---------

体型：	2d6+24	31
-----	--------	----

智力：	1d6+12	15 ~ 16
-----	--------	---------

意志：	6d6	21
-----	-----	----

敏捷：	4d6	14
-----	-----	----

移动：	9
-----	---

耐久：	27
-----	----

平均伤害加权：	+3d6
---------	------

武器：	角 65% (1d10+伤害加权)
-----	-------------------

	钩爪 45% (1d6+伤害加权)
--	-------------------

装甲：	9(长毛、兽皮、软骨)
-----	-------------

咒文： 掷 1d20，结果若小于等于该个体的智力值，则它可使用与掷骰数相等的咒文，否则就完全不会知晓
理智值丧失： 0/1d10

伊斯之伟大种族(Great Race of Yith)

上级独立种族

“那是一个巨大的虹色圆锥体，高约十英尺，底部的直径也有十英尺，全身都覆着某种凹凸不平的半弹性鳞片。在圆锥体顶端，有四只可以伸缩的圆柱形器官，看起来是以与圆锥体相同的物质构成的；这些器官有时能收缩到几乎消失的程度，有时则可以伸展到十英尺长。在其中两只的末端，有着巨大的钩爪，就像螃蟹的螯，另一只的末端则有四个喇叭状的红色器官。还有一只，在末端有一个直径约两英尺的不规则球体，球体近乎黄色，正中央有三个巨大的黑色眼睛，排成圆形。……在头顶，还有四根灰白色的细茎，每根茎的顶端都有花一样的器官，头的下部垂着八条细小的、近乎绿色的触须。而在中央那巨大圆锥体的底盘上，则覆着灰白色的胶状物质，它一伸一缩，就可以如软体动物般爬行。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

“伊斯之伟大种族”的身体是地球上的生物。这个种族没有实体、只有精神存在，它们自己的世界已经毁灭，因此逃到了地球，将精神寄宿在地球上一种圆锥形的原生种族的肉体上。地球上的肉体 and 异界生物精神的结合，就成为了“伟大种族”。它们的后代作为精神种族的子孙出生，但依然有着新生的肉体。其后，在漫长的时间中，“伟大种族”与米·戈和克苏鲁一族瓜分了地球：克苏鲁一族支配着太平洋、失落都市拉莱耶和穆大陆，米·戈占据了北方的土地，而占领南方土地的就是“伟大种族”。它们最大的城市是纳克特城，位于今天的澳大利亚。

“伟大种族”的繁荣从距今约四亿年前，持续到约五千万年前；它们的文明被飞天水螭灭亡，在它们初来地球之时，已将飞天水螭封印，最终仍被它们从封印中逃脱。但在此之前，它们已将精神转移到未来，寄宿于在人类之后统治地球的、像甲虫一样的未来生物身上，是为“新伟大种族”。

“伟大种族”通过孢子繁殖，生命周期极长(四千至五千年)，所以基本不会进行繁殖行为。它们以一种特殊的液体为食。

伊斯人的社会形态是社会主义式的，它们将理性置于一切价值观之上，在精神转移时也以此为基准。资源会在种族的个体之间，依理性逻辑和比例分配。它们自己罕有争斗。“伟大种族”不崇拜任何神祇。

时间旅行：“伟大种族”的名字，代表着它们已经彻底征服时间；没有任何种族能够与它们相比。“伟大种族”的个体能够超越时空，把自己的精神送到遥远的过去或未来，在那里挑选一个合适的生物，与它交换精神。在它们占据那个生物的肉体的时候，被交换的精神会被交换到它们原本的肉体中，直到“伟大种族”觉得应该回去、再度将精神交换的时候。“伟大种族”也会使用这种技术进行大规模时空移民，用以征服其它行星。

它们对历史非常关注，会为了实地研究一个时代的历史而与该时代的生物交换身体，为期一般在 5 年左右。对人类来说，在这段时间里，该人的亲朋好友可能会察觉到，他在很多地方都变了；可以通过“幸运”检定来决定一个人是否能够察觉。

被交换的受害者的精神会转到“伟大种族”在异界的身躯里，据说他们会写下某些关于自己时代的记录。其它的“伟大种族”会对他们很友好，允许他们自由行动，也允许他们与从遥远的时代及其它星球转来的受害者会面。当一个受害者的精神要回到原来肉体的时候，“伟大种族”会把他们对这段时间的记忆全部消除，但无法消除得很彻底；受害者对自己在“伟大种族”身体里生活的记忆还有着些微的残留，他们也许会在做梦的时候，在恶梦中重温这段记忆。

在现代的地球上，某个教团会协助“伟大种族”来到这个时代，而作为交换，“伟大种族”也会教给他们关于技术和魔法的知识。但是，来到这个时代的只是“伟大种族”的精神，若要与它们那圆锥形的肉体相会，除了进行时间旅行，没有别的方法。只有在极其罕见的情况下，人们才可以通过停滞块或超越悠久岁月的召唤魔法见到它们。

战斗：每个伟大种族的个体在战斗时，都可以同时使用两只触手末端的螫攻击。但它们是文明的种族，为了避免肉搏，总倾向于使用一种很像照相机、能发射巨大电浆团的武器作战。那本来是为毁灭飞天水螈而发明的武器。

电击枪的形制多种多样，最标准的一种，在弹夹中装有 32 发能量，重新装弹需要 1 轮时间。电击枪每次射击都可以随便打出若干发能量，但当一次打出的能量超过 4 发的时候，每多打一发，枪烧坏的机率就增加 5%；此机率将会累积。而且，在一次打出 7 发以上能量的时候，需要另掷 d100，若结果在 15 以下，则枪也会烧坏。上述两项机率之间没有关联。

每发能量会给对手造成 1d10 点伤害。比如打出了 3 发能量，那伤害就是 3d10。电击枪的基本射程是 100 码，当射程超过 100 码时，最终伤害减 3，命中率降低 20%。

关于伟大种族，还有几个需要注意的地方，参见“异界技术”一节。

伊斯之伟大种族，精神时间旅行者

能力值	掷骰	平均值
力量：	12d6	42
体质：	4d6+12	26
体型：	8d6+36	64
智力：	4d6+6	20
意志：	2d6+6	13
敏捷：	2d6+3	10
移动：	7	
耐久：	45	
平均伤害加权：	+6d6	
武器：	螫 40% (1d6+伤害加权) 电击枪 30% (每发 1d10)	
装甲：	8(皮肤)	
咒文：	它们不会学习魔法。但是，任意一个个体都可以掷 d100，结果若低于它的智力值，则该个体也能知晓 1d3 种咒文	
理智值丧失：	0/1d6	

新伟大种族(Great Race New)

下级独立种族

“在人类的时代过去许久之后，一种顽强的鞘翅类生物将昌盛繁荣。面对着恐怖的灾难，伟大种族有朝一日会把族群中最聪慧的心灵大规模转移到它们身上。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

被栖息在地下的飞天水螳打败的“伊斯之伟大种族”，会将自己的精神送往遥远未来的地球。这次它们选择了人类灭亡之后很久的时代，占据的是一种拥有智能的、像独角仙一样的鞘翅目生物的身体。

所有的甲虫都是作为虫群的一员而行动，每个虫群由[2d6×500]只甲虫组成，或者爬行，或者飞行。它们遍体漆黑，但展开的膜翼有着鲜艳的金属光泽，闪着蓝色、金色、绿色的光。只要看见虫群的活动，立刻就能发现，它们有着智能和明确的判断力；这些生物很优秀，在战斗中不需要使用任何道具，但它们也可能在战斗中临时造出任何武器来使用。

对虫群来说，只要不造成 75%以上的损失，群体就不会崩溃。当损失超过 75%后，虫群会迅速失控，变成一堆四处乱撞的普通甲虫。虫群可以持续飞翔超过 100 码，也可以爬过去；在一般情况下，虫群的半数会先飞到前面，它们落地之后，后面的甲虫才会飞过来，或者像青蛙一样跳着过来。

虫群实际上是不死的，总会有甲虫老死，但也总会有新甲虫出生。下面的力量、体质、体型值是单只甲虫的能力，而智力、意志、敏捷值是虫群整体的能力。

新伟大种族，鞘翅类甲虫

能力值	掷骰	平均值
力量：	1d2	1 ~ 2
体质：	1d3	3
体型：	1	1
智力：	2d6+6	13
意志：	5d6+6	23 ~ 24
敏捷：	2d6+6	13

移动：	爬行 4 / 飞行 10
耐久：	1 ~ 2
平均伤害加权：	无
武器：	噬咬 35% (1d2)
咒文：	它们认为魔法只会扰乱理性。但是，虫群仍有[智力值]%的机率知晓 1d3 种咒文
理智值丧失：	见到虫群 0/1d4

古革巨人(Gug)

下级独立种族

“那怪物的脚长达两英尺半,长着可怕的钩爪。然后,又一只脚出现在眼前;接下来,一只覆着黑色软毛的巨大手臂出现了,那手臂在前端分裂成两支,每只手都长得和脚爪酷似。随之现形的,是两只发出粉红色亮光的眼睛,醒来的巨人那像桶那么大的头颅摇摇晃晃地露了出来。两只眼睛在头部的两侧,各自突出达两英寸,被粗毛和骨头保护着。但是,头颅上最令人恐惧的,还是它的巨口:那张嘴不是水平、而是垂直地生长着,生满了巨大的黄牙,从头顶直裂到下方。”

——H . P . 洛夫克拉夫特,《秘境卡达斯梦寻记》

居住在幻梦境的古革巨人,因为在崇拜各种旧日支配者时进行的仪式过于令人嫌恶,遂被放逐到幻梦境的地下世界之中。它们无论用那四只手(前脚?)抓住了地上的什么生物,都会非常快乐地将其吃掉;古革巨人是一种身躯庞大的怪物,普通的个体至少也有 20 英尺高。

在战斗的时候,古革巨人可以选择噬咬,或者用一只手臂攻击对手。它每只手臂前端都分出两只长着钩爪的手腕,也就是说,一只手臂可以用钩爪攻击两次。但是,这两只钩爪每次只能攻击同一个对手。

古革, 不洁之巨人

能力值	掷骰	平均值
力量:	6d6+24	45
体质:	3d6+18	28 ~ 29
体型:	6d6+36	57
智力:	2d6+6	13
意志:	3d6	10 ~ 11
敏捷:	3d6	10 ~ 11

移动: 10

耐久: 43

平均伤害加权: +5d6

武器: 噬咬 60% (1d10)
钩爪 40% (每只 4d6, 无伤害加权)
践踏 25% (1d6+伤害加权)

装甲: 8(皮肤、毛皮、软骨)

咒文: 在古革巨人之中,有的个体也会知晓几种咒文。如果想表现这一点,可以对个体掷 d100。若结果高于该个体的意志值,则该个体对咒文一无所知;若结果低于该个体的意志值,则该个体知晓与掷骰结果数量相同的咒文

理智值丧失: 0/1d8

廷达洛斯猎犬(Hound of Tindalos)

上级独立种族

“‘它们又瘦又饥渴!’他尖叫着。……‘宇宙中所有的邪恶都集中在它们消瘦饥渴的身体里。话说回来，它们有身体吗——我只看了它们一瞬间；我不能肯定。’”

——F·贝尔克纳普·朗，《廷达洛斯猎犬》

廷达洛斯猎犬居住在太古时代的地球，那是地球上的生命体还没有进化、连单细胞生物都不存在的时代。它们住在时间的“角度”之中，与以“曲线”为祖先的其它生物（即包括人类在内的普通生物）不同。这个概念很难理解，而且是只适用于廷达洛斯猎犬的概念。它们会在人类等普通生物中寻找猎物，并跨越时空，追逐牺牲。它们是不死的 [译注：请从字面意义上理解“角度”和“曲线”这两个词。人类生活的时空是“曲线”的，它们生活的时空是“角度”的，简单来说，就是两者所处的维度不同]。

我们并不清楚这种生物的外形，与它接触过的人也没有活下来的。廷达洛斯猎犬其实与“猎犬”的样子相差甚远，只是故事中一直将它们称作“猎犬”而已。

因为它们的时空与“角度”的关系，所以它们只能在房间角落等有“角度”(小于 120 度)的场所实体化。以一般的房屋为例，墙壁的角度基本都是 90 度，当廷达洛斯猎犬出现的时候，首先会在房间的角落冒出烟雾，然后从烟雾中出现猎犬的头部，接下来现出整个身体。

只要人类和猎犬接触过一次，不管人类在哪里，猎犬都会对他穷追不舍。廷达洛斯猎犬追到猎物的时间，由它和猎物之间相隔的实际年份决定：每隔 1 亿年，它在路上就要花 1 天时间。当把它击退之后，廷达洛斯猎犬多半会就此放弃；但对调查员来说，击退它却是极难的事情。廷达洛斯猎犬也会攻击被猎物请来作帮手的朋友。

例：哈维·瓦特斯发现了一块神秘的宝石。那是一块只要对着它冥想，就能看见遥远过去的宝石。哈维在观看 30 亿年前的时候，看到了廷达洛斯猎犬。而猎犬也看见了哈维！哈维一下失去了知觉，因此切断了接触；但廷达洛斯猎犬却想吃他的血肉！猎犬追到这里需要 30 天，哈维还有一个月的时间准备招待这不请自来的客人。

战斗：在攻击时，猎犬可以选择用前爪或舌头进攻；它不能同时使用两者攻击。不过，猎犬一般会选前爪：掷 1d6，若结果在 1 到 4 之间，它就使用前爪，若结果是 5 或 6，它就使用舌头。

廷达洛斯猎犬全身都覆盖着青绿色的、像脓液一样的东西。当它用前爪击中受害者的时候，这种脓液一样的东西就会沾到受害者身上，然后就会像有生命一样立即活性化，对其造成相当于摄取 2d6 点毒性值的毒素伤害。而伤害的结果，又会生成新的脓液，继续在接下来的每轮中造成同样的伤害。若掷 d100 的结果小于[敏捷值×5]，则可将脓液刮掉或用毛巾擦掉。用水等液体也可以洗掉。但如果选择用火把脓液烧掉，受害者也会受到轻度烧伤，失去 1d6 点耐久。

若猎犬用舌头攻击成功，受害者的身体上就会出现一个既不流血也不痛的大洞。受害者受了这种奇妙的伤之后，在肉体上不会有任何伤害，但却会永久损失 1d3 点意志值。

廷达洛斯猎犬，时空食腐者

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6+6	16 ~ 17
体质：	3d6+20	30 ~ 31
体型：	3d6+6	16 ~ 17
智力：	5d6	17 ~ 18
意志：	7d6	24 ~ 25

敏捷： 3d6 10 ~ 11

移动： 6 / 飞行 40

耐久： 23 ~ 24

平均伤害加权： +1d6

武器： 前爪 90% (1d6+伤害加权+脓液)(2d6 毒性值)
舌头 90% (意志值吸取) (每轮 1d3)

装甲： 2(皮肤)，只要不死，每轮会恢复 4 点耐久。普通的武器对廷达洛斯猎犬一概无效，但附魔武器或咒文能正常发挥作用

咒文： 每只猎犬都由守秘人选择适当的 1d8 种咒文，给其使用

理智值丧失： 1d3/1d20

恐怖猎手(Hunting Horror)

上级仆从种族

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

——奥古斯特·德雷斯，《暗黑仪式》

这些生物的长相，就像是长着蝙蝠或雨伞一样的翅膀、身躯庞大的黑色巨蛇或巨虫，因为它们一直在不断扭曲、变化，所以很难看清样子。它们的翅膀不是一对，而是只有一只，极其巨大；它们会用震耳欲聋的喉音讲话。其体长平均为 40 英尺。

恐怖猎手会逃避阳光。如果遭到非常强烈的光照（例如核反应发出的光），它们甚至可能会枯萎、化成灰烬。它们的行动非常迅速，一般会为某些神格（特别是奈亚拉托提普）当作猎犬使唤。但如果是与神格无关的召唤，就必须献上鲜血和生物以取悦它。

在每一轮中，恐怖猎手都可以同时使用噬咬和尾(触肢)击两种攻击。它的尾巴能把受害者缠卷起来，使其无法动弹；然后，它可能带着受害者飞走，也可能继续搏斗。受害者可以尝试通过力量对抗检定来挣脱。恐怖猎手亦可噬咬被自己的尾巴缠住的受害者，在这种情况下，它的命中率增加 20%。被缠住的受害者无法攻击，但有可能使用一些咒文。

恐怖猎手，巨大的飞蛇

能力值	掷骰	平均值
力量：	5d6+12	29 ~ 30
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	5d6+24	41 ~ 42
智力：	1d6+12	15 ~ 16
意志：	6d6	21
敏捷：	3d6+3	13 ~ 14

移动：7 / 飞行 11

耐久：26 ~ 27

平均伤害加权：——

武器：噬咬 65% (1d6)

尾巴 90% (缠卷)

装甲：9，而且火器无法贯穿。

咒文：掷 1d100，结果若低于该个体的智力值，则它知晓与掷骰结果相同数量的咒文

理智值丧失：0/1d10

冷蛛(Leng Spider)

下级独立种族

“那是远古时代的战争场面，描绘着冷族的亚人类与附近山谷中巨大的紫色蜘蛛战斗的情景。”
——H . P . 洛夫克拉夫特，《秘境卡达斯梦寻记》

它们是紫色的巨型蜘蛛，全身都生满了像疣子一样的东西，长腿上长着刚毛。它的腹部是斑驳的淡紫色，身体前部呈靛蓝色，而腿尖和螯则是黑色的。在幻梦境的生物中，冷蛛有智慧、危险，而且庞大；刚刚孵化出来的冷蛛，就有设得兰矮种马(Shetland pony)那么大 [译注：高约4英尺]。在冷原的山谷中，有许多地方都被蜘蛛网完全粘满了。冷蛛大多崇拜阿特拉克·纳克亚。

尽管冷蛛具有智能，但它们不但不会互相合作，甚至还会同类相食；如果被冷蛛咬到，就会被注入致命的毒素。据说还有非常巨大的冷蛛存在。

冷蛛，巨网织造者

能力值	掷骰	平均值
力量：	8d6	28
体质：	5d6	17 ~ 18
体型：	10d6	35
智力：	3d6	10 ~ 11
意志：	4d6	14
敏捷：	3d6+6	16 ~ 17

移动：	6
耐久：	26 ~ 27
平均伤害加权：	+3d6
武器：	噬咬 40% (1d3+毒)(*) 投射蛛网 60% (捆绑)(**)
装甲：	6(几丁质外壳)
咒文：	掷 1d20，结果若低于该蜘蛛的智力值，则守秘人选择 1d3 种咒文，给其使用
理智值丧失：	0/1d10，遇特大蜘蛛为 1/1d20
(*)毒性值(POT)与该蜘蛛的体质值相同。	
(**)试图挣脱的生物必须通过力量对抗检定；捆绑的力量等于该蜘蛛体型值的一半。	

罗伊格尔(Lloigor)

上级独立种族

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

——科林·威尔逊，《罗伊格尔归来》

※ 请不要将这个种族同札尔(Zhar)双子中的罗伊格尔、或罗伊格尔诺斯(Lloigornos)混淆起来。

在自然的状态下，罗伊格尔是一种能量漩涡，肉眼完全无法捕捉它们的形象。只有在相当罕见的场合，它们才会为自己创造出一个有形、可见的躯体。这些躯体巨大而怪异，有点像巨型的爬行动物；但仔细观察后就会发现，它们与地球上曾出现过的任何爬行动物都完全不同。

罗伊格尔的精神世界没有意识分层。它们不会遗忘，也没有想像力和潜意识来误导、扰乱它们的思维。它们纯粹的悲观主义观点导致它们总是沉浸在一种忧伤的气氛中，这使得人类完全无法理解它们的思想和行为。当人类与罗伊格尔的精神连接时，会导致人类产生一种有自杀倾向的消沉与抑郁。

据信，罗伊格尔自仙女座(Andromeda)星云来到地球，它们的第一块殖民地是印度洋上的一片失落大陆——可能就是承载着古城拉莱耶与其中的克苏鲁一族的那块沉没大陆。罗伊格尔驱使人类奴隶来实现它们的意愿，并使用残酷的手段控制那些反抗的奴隶，例如截去肢体，或是令他们的身体上长出某些类似癌症的、触手般的肿瘤。但是，居住在地球上的罗伊格尔不断衰落、退化，最后不得不撤退到地表和海洋之下。在这些地方，它们仍精打细算地使用着它们已经衰减的力量。

近年来，已确知在威尔士、罗德岛、伊拉克等地有罗伊格尔的活动，而在海地、波利尼西亚及马萨诸塞州的民间传说中，也都暗示了它们的存在。人们有时会把罗伊格尔与旧日支配者加塔诺托亚联系起来，后者如今正沉寂在太平洋的汹涌波涛之下；此外，它们与伊塔库也有一定关连。

人类对罗伊格尔的价值：罗伊格尔的人类奴仆大多来自于有着精神错乱病史的家族。罗伊格尔必须依靠人类才能生存下去：这些无形的存在需要吸取智慧生命的精力来完成必要的工作。每消耗自己的一点魔力值，罗伊格尔就能从睡着的人类身上吸取 1d6 点魔力值，以供其用于一些魔法活动。一只罗伊格尔能同时从几个熟睡的人身上吸取魔力值，即便这些目标相距数英里、其间还有众多障碍阻隔，它依然能够顺利吸取。第二天早晨，当这些受害者醒来后，总是会抱怨自己头痛或没睡好觉。

魔力值攻击：罗伊格尔能从一个特定的熟睡目标身上吸取魔力值，将这个人的魔力值保持在 0、或者接近 0 的位置。这种不自然的状态会严重削弱受害者的身体和精神健康，导致其生病甚至死亡。在因魔力值为 0 而不省人事的情况下，受害者每一整天都需要通过一个[体质值×5]的检定，如果成功，那么受害者就会挡开这次攻击，并恢复 1 点魔力值，从不省人事中清醒过来。如果失败，则会损失 1 点耐久，并继续不省人事。而如果掷出了 96~00，受害者不仅不会醒来，还会损失 1 点体质值。

灵能效果：罗伊格尔能用它的灵能推挤一个人或控制一些事物，例如一只指南针或一个门闩。在使用这项能力时，罗伊格尔（很可能处于非物质状态下）必须身在现场，并位于距该效果数码的范围之内。在地面上，罗伊格尔每消耗 10 点魔力值，就能创造出 1 点灵能力量（相当于 1 点力量值）；如果是在某些低于地表的开阔区域，例如溪谷或河床中，则罗伊格尔每消耗 6 点魔力值就能创造出 1 点灵能力量。如果是在一条隧道或洞穴中，则罗伊格尔只需消耗 3 点魔力值，就能创造出 1 点灵能力量。一群罗伊格尔能将它们创造出的灵能力量联合起来，以实现某些强有力的效果。

漩涡攻击：罗伊格尔最可怕的武器是一种特殊的内爆。这种攻击听起来像是远方有雷声在滚动；爆炸区域内的事物通常会被撕成碎片，地面会被炸裂、变色。制造直径十码的爆炸区域，需要消耗至少 100 点魔力值；在这个圆形区域内的所有物体都要损失 1d100 点耐久。一个机警的调查员可能会留意到攻击效果产生的征兆——数条打着旋的线条出现在空气中，并隐约听到某种颤动的、如雷鸣般的声音穿透他的身体。

爬虫形态：为了塑造一个巨大而扭曲的爬虫外形，罗伊格尔需要花费等同于它爬虫形态体型值的魔力值。一旦这个外形被塑造完成，它就可以一直保持下去，也可以随意地分解掉。如果罗伊格尔在爬虫状态中被杀死，那它就永远地死去了；几只罗伊格尔能集合它们的魔力值，以协助其中一只迅速塑造出物质形体。处于爬虫形态的罗伊格尔拥有它在非物质形态下的所有能力，不过它不能穿过墙壁，也不是隐形的。

当处于爬虫形态时，罗伊格尔拥有下表的所有属性；但在处于非物质的无形状态时，它会失去属性与技能中带括号的项目，只保留智力、意志和敏捷值。

罗伊格尔，触手之主

能力值	掷骰	平均值
(力量)：	3d6+30	40 ~ 41
(体质)：	8d6	28
(体型)：	2d4×10	50
智力：	4d6+6	20
意志：	4d6	14
敏捷：	3d6	10 ~ 11

移动：	7 / 无形状态穿越岩石 3
(耐久)：	39
(平均伤害加权)：	+5d6
(武器)：	钩爪 30% (1d6+伤害加权) 啮咬 50% (2d6)
(装甲)：	8(爬虫皮)。在无形状态下，罗伊格尔不会被任何物理武器伤害，不论该武器是否附魔
咒文：	每一个个体都至少知晓 1d4 种咒文
理智值丧失：	见到爬虫状态 0/1d8；见到无形状态不会丧失理智值；与罗伊格尔的精神连接，1/1d4

米·戈(Mi-Go)

下级独立种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》

这些来自犹格斯星的真菌是一种星际种族。它们的主要殖民地或称基地在犹格斯星（可能是冥王星）。它们在地球上的许多山脉中都开垦了矿业殖民地，以寻找一些稀有的矿物。米·戈明显不是动物，相反，它们与菌类有密切的联系。它们能变幻它们那类似大脑一样的头部圆瘤的颜色并依此进行彼此间的沟通，但也能发出一种类似昆虫的嗡嗡声来模拟人类的语言。它们崇拜奈亚拉托提普和莎波·尼古拉丝，可能还有其它一些强大的存在。米·戈会从人类中挑选并雇用代理人以简化它们的任务，有时也与一些邪教团体联系。洛夫克拉夫特相信它们是喜马拉雅山区长久以来流传的雪人故事的原型。

米·戈不能食用地球上的食物，它们从别的星球运送食物到地球上。它们能使用它们巨大的膜翼穿越星际空间，但在大气层内行动时却很笨拙。普通的照相机胶卷无法拍摄下它们的身影，但一个优秀的化学家能研制出一种新型感光乳剂来完成这个任务。一旦死亡，米·戈的尸体就会在数小时内溶解。

它们有能力实施一些令人惊恐的、奇迹般的外科手术。例如，它们能将人类的大脑活生生地取出，并把它安置进一个能继续维持其生命的金属圆筒中。这些金属缸中的大脑能够接上金属罐子里的听力、视觉和对话装置，这样便保证它们仍能与周边事物继续互动。米·戈利用这种技术，将这些大脑带入它们原本无法存活的真空且寒冷的星际空间中。

米·戈在肉搏战中可能会同时使用两只螯进行攻击。一旦击中目标，米·戈就会试图抓住受害者，飞向天空，把受害者从高处扔下去；或者将受害者带到气压足够低的高空，迫使其肺部爆裂。如果受害者在力量对抗的检定中成功，则可以恢复自由。

关于米·戈，还有几个需要注意的地方，参见“异界技术”一节。

米·戈，犹格斯真菌

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6	10 ~ 11
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	3d6	10 ~ 11
智力：	2d6+6	13
意志：	2d6+6	13
敏捷：	4d6	14

移动：	7 / 飞行 9
耐久：	10 ~ 11
平均伤害加权：	+0
武器：	螯 30% (1D6+抓住)
装甲：	无，但它们的躯体并非由地球上的物质构成，所以穿刺武器造成的伤害取最小值
咒文：	每一个个体都有[智力值×3]%的机率知晓 1d3 种咒文
理智值丧失：	0/1d6

月兽(Moon-Beast)

下级独立种族

“它们有着灰白色的粘滑巨体，体积能自由地扩张、收缩。它们的形态——虽然经常改变——大致接近于无眼的蟾蜍，在那轮廓模糊的钝吻前端，生有一丛短小的、不断颤动的粉色触手。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《秘境卡达斯梦寻记》

月兽是一种主要居住在幻梦境的异型生物。它们在幻梦境的月亮有着庞大的殖民地，据说在觉醒世界的月亮上也有。月兽侍奉着奈亚拉托提普，将其它种族当作奴隶。在某种意义上，它们是一个虐待狂的种族；月兽非常残酷，会对抓到的异族生物严刑拷打。

作为它们使用的武器，这里只举矛作例子；但它们也有可能使用各种令人震惊的武器。月兽多从事士兵的职业，被它们当作奴隶的种族多种多样，但以冷族的男性为主。

月兽，拷问爱好者

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6+6	16 ~ 17
体质：	2d6+6	13
体型：	3d6+10	20 ~ 21
智力：	2d6+9	16
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	2d6+3	10
移动：	7	
耐久：	17	
平均伤害加权：	+1d6	
武器：	矛 25% (1d10+1+伤害加权)	
装甲：	无。但它们的身体由特殊物质构成，所以火器造成的伤害取最小值	
咒文：	月兽至少懂得 1d3 种咒文	
理智值丧失：	0/1d8	

夜魔(Nightgaunt)

下级仆从种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特，《秘境卡达斯梦寻记》

夜魔是一种居住在幻梦境的生物，侍奉着诺登斯。在它们所做的事情中，就包括了把侵入领地的生物抓住、带走，然后把它随便扔在所能想像得到的最恐怖的地方等死。夜魔的巢穴在幻梦境中各个孤寂的所在，它们昼伏夜出；在远古时代，觉醒世界也有夜魔居住，有些夜魔可能至今还住在那里。它们的智力不高，但能理解各种语言（比如食尸鬼的急促话语）、和各种神秘种族为友。

夜魔会悄悄地潜行接近受害者，突然抓住他们的武器，然后制服他们；如果对方比较强壮，两只甚至更多的夜魔也可能会共同行动。

只有对已被擒抱住的受害者，夜魔才能搔他的痒。说是搔痒，实际上是用各种讨厌的行动让对方焦躁不安。它们尾巴上的倒钩非常尖利，哪怕只是稍微碰一下，虽然不会造成伤害，但也是很危险的。夜魔就是这样，将对方压倒、践踏其自尊、使其无所适从，最后一点点地陷入狂乱。只要有一个小洞，夜魔就能把尾巴像蛇一样探进去；厚衣服会被刺穿，铠甲也会从接缝里被穿透。

夜魔，无面者

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6	10 ~ 11
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	4d6	14
智力：	1d6	3 ~ 4
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	2d6+6	13
移动：	6 / 飞行 12	
耐久：	12 ~ 13	
平均伤害加权：	无	
武器：	擒抱 30% (将对方抓紧以便搔痒) 搔痒 30% (1d6+1 轮不能行动)	
装甲：	2(皮肤)	
咒文：	无	
技能：	躲藏 90%，潜行 90%	
理智值丧失：	0/1d6	

人面鼠(Rat-Thing)

下级仆从种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特，《魔女屋中之梦》

人面鼠和普通的老鼠有着相似的轮廓，远看可能会混淆，但如果近看就会发现，人面鼠的脸是一张邪恶的人脸，手脚也都像是小小的人手。它的牙齿尖锐，咬合力极强。

这种非自然的怪物是邪恶魔法的产物，它们由死去的邪教信徒变成，以便在死后继续侍奉主人。人面鼠不会自然死亡，但今天已经非常罕见了；魔女凯夏·梅森的魔宠布朗·詹金，大概就是这种人面鼠吧。

人面鼠发起攻击的时候，会沿着对手的腿或衣服爬上去，要么就是从天花板上跳下来。只要它的啮咬攻击成功一次，它就会一直咬在对手身上不放。如果硬把它从身上撕下来，就会损失 1d3 点耐久。

人面鼠，恶毒的嘲讽者、乱窜的间谍

能力值	掷骰	平均值
力量：	1d3	2
体质：	2d6	7
体型：	1	1
智力：	3d6	10 ~ 11
意志：	2d6	7
敏捷：	4d6+4	20

移动：9

耐久：4

平均伤害加权：-1d6

武器：啮咬 35% (1d3)

装甲：无。但在人面鼠跑动的时候攻击它，命中率减 40%。攻击已经被人抓住的人面鼠，命中率减 20%。

咒文：意志值高于 14 的人面鼠，由守秘人适当选择 1d3 种咒文，给其使用。如果变成人面鼠的人在生前知晓咒文，则他变成人面鼠后依然知晓这些咒文

技能：闪躲 90%，躲藏 80%，潜行 65%

理智值丧失：见到人面鼠 0/1d6；认出人面鼠曾经是自己所认识的人，1/1d8

潜砂怪(Sand-Dweller)

下级仆从种族

“从其中一个洞窟里，钻出了一只潜砂怪。粗糙的皮肤、大眼睛、大耳朵，那张脸看上去就像是只扭曲了的树袋熊，像得可怕。那奇瘦无比的身躯正带着明显的期待，蹒跚地向我走来。”
——H . P . 洛夫克拉夫特&奥古斯特·德雷斯，《破风之窗》

潜砂怪仅在两三个故事中登场过，我们对它的情况了解得不多；一眼看去，它似乎全身上下都覆满了沙子。它们居住在洞穴中，夜里出来活动。目前已经知道，它们生活在美国西南部地区，但在世界其它地方的沙漠中可能也有生存。它们多作为旧日支配者的仆从存在，栖息在自己主人附近。
潜砂怪可以同时使用两只钩爪战斗。

潜砂怪，沙漠跟踪者

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6	10 ~ 11
体质：	2d6+6	13
体型：	3d6+6	16 ~ 17
智力：	3d6	10 ~ 11
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	2d6+6	13
移动：	8	
耐久：	15	
平均伤害加权：	+1d4	
武器：	钩爪 30% (1d6+伤害加权)	
装甲：	3(硬皮)	
咒文：	意志值高于 14 的潜砂怪，由守秘人适当选择 1d8 种咒文，给其使用	
技能：	躲藏 60%，潜行 50%，侦察 50%	
理智值丧失：	0/1d6	

蛇人(Serpent People)

下级独立种族

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

——C . A . 史密斯，《七之诅咒》

蛇人的外形，就像一条直立行走的蛇。它们有着蛇一样的头和鳞片，但也有两只手臂和两条腿；它们也有尾巴，在它们的光辉岁月中还穿着长袍。伊格，即诸蛇之父，是蛇人们的伟大神祇，在远古时代，有一些不崇拜伊格而崇拜撒托古亚的异端者，但它们数百万年前就被记恨在心的伊格消灭了。

距今 2 亿 7500 万年前，连恐龙都还没有在地球上阔步前行，蛇人的第一王国伐鲁希亚(Valusia)就已繁盛一时。它们建造黑色的玄武岩都市、进行战争，这些都是在二叠纪、甚至更早的时候；它们在科技和魔法上都取得了巨大的成就，还使用被称为“恐怖恶魔”(dreadful demons)的诸多能源，以制造强效毒药。但是，在距今 2 亿 2500 万年前、恐龙时代的时候，第一王国灭亡，蛇人退却到位于地下深处的各个要塞中，其中最大的一个是幽嘶(Yoth)。在这段时间里，蛇人掌握了发达的科学技术，甚至能够操控生命本身。

在人类的史前时代，蛇人于图里安(Thurian)大陆的中央地区建立了第二王国。这个王国比伐鲁希亚灭亡得更快，这次是被人类所摧毁；人类主张自己对这片土地的所有权，蛇人在人类的扩张面前节节败退，它们最后的据点焉犹加(Yanyoga)也在公元前 1 万年毁灭。

只有一些幸运的魔法师逃脱了灭亡的命运，也有一些蛇人退化为侏儒种族。在存活者中，有一部分会完全返祖，得到退化之前的强大力量，它们依然得到伊格的宠爱。退化了的蛇人，能力在正常值的三分之一左右。还有一些蛇人处于冬眠状态：它们被称为“沉睡者”(Sleeper)，已经冬眠了数千年、乃至更久的时间，如果这些蛇人醒来，必会给人类造成危险。这些被称为“沉睡者”的蛇人，要比一般的蛇人更加聪明、强悍，也常会知晓一些强大的魔法。

蛇人可以使用人类的任何武器，它们长着钩爪的手用起武器来很方便。可以把它们的基本命中率设为与人类相同。在使用绝大部分武器近战的时候，蛇人都能同时使用噬咬攻击。

在它们擅长的咒文中，也有制造使施咒者看上去和普通人类无异的幻影的咒文。蛇人使用这种咒文，就可以混迹在人类社会生活中。

关于蛇人，还有几个需要注意的地方，参见“异界技术”一节。

蛇人，完全返祖形态

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6	10 ~ 11
体质：	3d6	10 ~ 11
体型：	3d6	10 ~ 11
智力：	3d6+6	16 ~ 17
意志：	2d6+6	13
敏捷：	2d6+6	13

移动：	8
耐久：	10 ~ 11
平均伤害加权：	+0
武器：	噬咬 35% (1d8+毒) (*)
装甲：	1(鳞片)
咒文：	完全返祖的蛇人至少知晓 2d6 种合适的咒文。退化者则对魔法一无所知

理智值丧失： 0/1d6

(*)毒性值(POT)与该蛇人的体质值相同。

格拉基之仆从(Servant of Glaaki)

下级仆从种族

“一只手摸索着，想要把它抬起来！……那是一只死人的手——完全没有血气，像骸骨一样的手，还长着令人难以置信的长长指爪。”

——拉姆齐·坎贝尔，《湖中居民》

“格拉基之仆从”是格拉基用它的针刺制造出来的不死怪物，属于僵尸的一种。它们与身为旧日支配者的格拉基共有记忆，可说是格拉基的一个部分，但在某种程度上也可以独立行动。起初，它们看起来还是人类，只是动作僵硬、很像尸体；但随着时间的推移，它们会逐渐枯萎，最后变成不死怪物。当以这种行尸走肉的状态过了 60 年之后，只要被日光程度的强光照到，它们就会立即陷入一种被称为“绿之崩坏”(Green Decay)的状态之中，这种状态将持续几个小时，然后它们就会瓦解冰散。

格拉基之仆从，崩坏的奴隶

能力值	掷骰	平均值
力量：	3d6	10 ~ 11
体质：	3d6×2	20 ~ 22
体型：	2d6+6	13
智力：	2d6+6	13
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	1d6	3 ~ 4

移动：5

耐久：17 ~ 18

平均伤害加权：+0

武器：爪撕 20% (特殊)
镰刀 40% (1d6+1+伤害加权)

装甲：无

咒文：知晓生前掌握的所有咒文。此外，还要加上格拉基教给它的咒文

理智值丧失：见到保有人类样子的个体，不会丧失理智值；见到活尸一样的个体，1/1d8；见到它们因“绿之崩坏”而死，1/1d10

外神之仆役(Servitor of the Outer Gods)

上级仆从种族

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

——奥古斯特·德雷斯，《暗黑仪式》

这种不定形的生物，在地上粘滑地蠕动前进；它们的样子有些像青蛙，但有人说它们像是章鱼或鱿鱼。因为外形在不断变化，所以很难确切地描述它们的样子。

如果主人要求，仆役就会跟在主人身边，但它们大多数时间都待在阿撒托斯的宫廷里，吹着像横笛一样的乐器，为主人的舞蹈伴奏；在崇拜仪式上，仆役会吹奏一种送葬曲般的背景音乐。它们也可以奏出召唤各种神力存在的音乐，等等。

神祇或神力存在会在仆役宣告它们到来之后的 $1d3+1$ 轮后到达，当仆役宣告它们归去之后，或在仆役死亡的 $2d6$ 轮后，它们才会离去。召唤神祇会花费仆役的 1 点魔力值，而神祇每逗留 5 轮，又会多消耗仆役的 1 点魔力值。

外神之仆役

能力值	掷骰	平均值
力量：	4d6	14
体质：	3d6+6	16 ~ 17
体型：	4d6+6	20
智力：	5d6	17 ~ 18
意志：	2d6+12	19
敏捷：	3d6+6	16 ~ 17

移动： 7

耐久： 18 ~ 19

平均伤害加权： +1d6

武器： 触肢(*)45% (伤害加权×2) (**)

装甲： 无。但物理攻击的武器不会对它们造成任何伤害，只有咒文或附魔武器才能正常造成伤害。而且只要不死，每轮会恢复 3 点耐久

咒文： 每个个体最少知晓 1d10 种咒文。而且在这些咒文中，一定包含 1d10 种“召唤/支配”及“呼唤”类咒文

理智值丧失： 每只 1/1d10

(*)使用 2d6 只进行攻击。

(**)最低为 1d6。

夏盖虫族(Insect from Shaggai)

下级独立种族

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

——拉姆齐·坎贝尔，《夏盖妖虫》

这种生物依靠光合作用摄取营养，因而不需要进食。既没有寻找食物果腹的压力，它们就一直沉浸于颓废而耽美的“变态快乐”之中，用以打发时间，特别是以拷打各种种族的奴隶为乐。夏恩(Shan)——它们以此名为人所知——的寿命非常长久，光是长为成虫就需要数个世纪的时间。它们的科技也极其发达，拥有许多以精神力(魔力值)操作的武器和工具。夏恩们崇拜阿撒托斯，它们的崇拜由复杂的仪式和成系统的拷打组成。

夏盖星已在一场大灾难中毁灭，夏恩全族目前都在逃亡之中。当时，许多夏恩都逃到用奇特的灰色金属建成的、坚不可摧的神殿之中，然后把神殿转移到别的世界；其中，那些转移到地球的夏恩们发现地球的大气中含有某种成份，令它们无法再把神殿转移到别的世界，它们自身也受其影响，飞不了多远。

现在住在地球的夏恩们在到来的时候，把住在塞克洛托尔星上的一种生物也带来了过来，当作自己的奴隶兼护卫。在某一段时间中，它们曾建立起一个崇拜女巫的教派，用以支配人类，这个教派主要从事向阿撒托斯献祭的勾当。在位于英格兰塞文谷(Severn Valley)的葛茨伍德(Goatswood)村附近，有夏恩在地球上最大的一个殖民地。

精神攻击：夏恩是一种寄生物，它们并不完全由物质构成。虽然夏恩有鸽子那么大，但它却能穿过人体组织，进入人类的大脑，并在大脑中爬来爬去，读取其记忆。它们能够对受害者的思考产生影响，也能把特定的记忆或想法植入受害者的大脑之中。在白天，这种昆虫处于休眠状态，受害者不受它的控制；但在夜间，当夏恩醒来之后，就开始把其它记忆植入受害者的大脑。植入的记忆，可能是足以使理智值丧失的恐怖景象（目睹夏恩的景象），也可能是促使受害者执行某种行动的许许多多记忆碎片。于是，受害者就会逐渐被夏恩支配，像被催眠了一样，而且还会高兴地帮助夏恩做事。但是，随着夏恩的控制逐渐加深，受害者大多都会陷入疯狂，从而不再适合担任夏恩的宿主。

神经鞭攻击：神经鞭是一种能射出噼啪作响的蓝白色光束的小道具。如果被光束打到，对方就必须和夏恩作一次魔力值对抗检定。若夏恩赢得检定，对方就会感到无比的痛苦，除了在地上打滚之外什么都做不了，直到将此武器关闭为止。即使夏恩在检定中失败，对方也依然会感到一定的痛苦，并在其后的[24-体质值]个小时内，所有技能的成功率下降 20%。神经鞭每轮都可进行新的攻击。

夏盖虫族，精神寄生虫

能力值	掷骰	平均值
力量：	1d3	2
体质：	1d3	2
体型：	1	1
智力：	3d6+6	16 ~ 17
意志：	5d6	17 ~ 18
敏捷：	2d6+24	10

移动：4 / 飞行 40
耐久：2
平均伤害加权：无
武器：融合 60% (进入受害者的脑中，并逐渐支配受害者)
神经鞭 50% (特殊伤害)
装甲：无
咒文：掷 1d20，结果若低于该个体的智力值，则它就可使用与掷骰结果数量相等的咒文
在它知晓的咒文中，一般都包括“召唤阿撒托斯”
理智值丧失：0/1d6

夏塔克鸟(Shantak)

下级仆从种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特，《秘境卡达斯梦寻记》

夏塔克鸟以巨大的洞穴为巢，在翅膀上总是挂着一层硝石和霜。它们常被描写成令人厌恶的生物，被外神的各种侍奉者当成坐骑使唤。夏塔克鸟极其惧怕夜魔，在它们面前总是会选择退却；它能在宇宙空间中自由飞翔，若不加以注意，它甚至可能把骑乘者带到阿撒托斯的宝座之前。

夏塔克鸟，大象般的坐骑

能力值	掷骰	平均值
力量：	4d6+20	34
体质：	2d6+6	13
体型：	4d6+36	50
智力：	1d6	3 ~ 4
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	2d6+3	10

移动：	6 / 飞行 30
耐久：	32
平均伤害加权：	+4d6
武器：	噬咬 55% (2d6+2)
装甲：	9(皮肤)
咒文：	无
理智值丧失：	0/1d6

修格斯(Shoggoth)

下级仆从种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》

修格斯可说是洛夫克拉夫特创造的怪物中最令人恐惧的种类之一。阿卜杜拉·阿尔哈萨德认为这种生物不可能存在于地球上，只会是疯狂梦境的产物，竭力否定它的存在。修格斯经常被深潜者等各种种族召唤，为它们卖力。它可以水陆两栖。虽然不管怎么看，修格斯都只是一种天生被主人使唤的生物，但它们接下来就会开始产生智力、开始反抗、开始模仿主人；它们曾经反抗过创造它们的远古种族，将其毁灭。它们可以用主人愿意的任何方式与主人沟通，如果此种沟通方式需要特定器官，修格斯也能自由地在体内形成这种器官。

典型的修格斯，如果漂浮在空中，就是一个直径约 15 英尺的球形。在攻击的时候，它会压到对方身上，将其挤碎；这种“压碎”攻击，可以攻击方圆 5 码范围内的所有生物（也可以只攻击特定对象）。“压碎”攻击一旦成功，被攻击的生物均需根据对抗表，与修格斯进行力量对抗，若修格斯攻击的是复数敌人，则须把力量值分配到每一个敌人身上，各自进行力量对抗。被修格斯抓住的受害者，每轮都会失去与修格斯的伤害加权相等的耐久；这种伤害可能是被挤爆、被压扁或被撕碎，依具体描述而定。

被修格斯压住的调查员若想反击，必须每轮掷 d100，只有结果小于其力量值时，该轮才能反击。

修格斯，黑亮的恶臭

能力值	掷骰	平均值
力量：	18d6	63
体质：	12d6	42
体型：	24d6	84
智力：	2d6	7
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	1d6	3 ~ 4

移动：	蠕行 10
耐久：	63
平均伤害加权：	+8d6
武器：	压碎 70% (伤害加权)
装甲：	无。但是①火焰与电击只造成一半伤害；②物理伤害的武器，比如火器，若未贯穿则只能造成 1 点伤害；③修格斯每轮恢复 2 点耐久
咒文：	一般没有
理智值丧失：	1d6/1d20

克苏鲁的星之眷族(Star-Spawn of Cthulhu)

上级仆从种族

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

——H . P . 洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

它们是巨大的、章鱼般的生物，与克苏鲁非常相似，但比它要小。在拉莱耶沉没的时候，它的居民并没有被全部封入城中；它们中的一些个体至今仍生存在大洋深处的海沟中，由深潜者们侍奉着。宇宙中也存在着一些和它们有关的物种，比如在金牛座毕宿五(Aldebaran)附近的哈利湖(Lake Hali)中筑巢的生物，据说就是它们的一种。

克苏鲁的星之眷族可以使用触肢和钩爪攻击。它们每轮只能使用 1d4 只触肢或 1 只钩爪。触肢的伤害数值为其伤害加权的一半，钩爪的伤害数值等于其伤害加权。

克苏鲁的星之眷族，长眠者们的总督

能力值	掷骰	平均值
力量：	2d6×10	70
体质：	3d6×5	52 ~ 53
体型：	3d6×10	105
智力：	6d6	21
意志：	6d6	21
敏捷：	3d6	10 ~ 11

移动：	20 / 游泳 20
耐久：	79
平均伤害加权：	+11d6
武器：	触肢 80% (1/2 伤害加权) 钩爪 80% (伤害加权)
装甲：	10(皮肤和脂肪)，每轮恢复 3 点耐久
咒文：	每个个体都知晓 3d6 种咒文
理智值丧失：	1d6/1d20

星之精(Star Vampire)

下级独立种族

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

——罗伯特·布洛克,《自群星而来之物》

我们平时无法用肉眼看到这种恐怖的怪物。只有听到它那种令人作呕的冷笑声,才能发现它的存在;但当它抓住受害者吸血之后,就会在人前现形。有时,它们会从宇宙深渊中被召唤出来,为强大的魔法师或其它生物服务。

在攻击时,星之精会用 1d4 只钩爪抓住一个特定的对象,然后,无论对方生死,它都会开始吸血;活着被吸血的受害者,每轮会损失 1d6 点力量值。若受害者能幸存下来,损失的数值会在三天内迅速恢复。

在星之精处于隐形状态时,只能听着它的冷笑声而辨位攻击,命中率仅有一半。吸了血的星之精,在吸血后 6 轮中都会保持可见状态;其后,它会把血液消化掉,又变得透明无形。在它处于可见状态时攻击它,则可以计算正常的命中率。

星之精,隐形的吸血鬼

能力值	掷骰	平均值
力量:	4d6+12	26
体质:	2d6+6	13
体型:	4d6+12	26
智力:	3d6	10 ~ 11
意志:	1d6+12	15 ~ 16
敏捷:	1d6+6	9 ~ 10

移动: 6 / 飞行 9

耐久: 20

平均伤害加权: +2d6

武器: 钩爪 40% (1d6+伤害加权)
噬咬 80% (吸血: 每轮 1d6 点力量值)

装甲: 4(皮肤)。而且它们的身体由特殊物质构成,所以火器只能造成一半伤害

咒文: 虽然它们极少使用咒文,但仍可以为每个个体掷 d100,若结果小于[智力值×3],则它也会知晓 1d3 种咒文

理智值丧失: 目睹星之精,或遭其攻击 1/1d10

丘丘人(Tcho-Tcho)

下级仆从种族

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

——奥古斯特·德雷斯 & 马克·肖勒，《星之眷族的巢穴》

在西藏那被诅咒的缙之高原(The Plateau of Tsang)上，有一个可怖的地方连接着冷原和我们的时空。丘丘人的部落就住在那个与世隔绝的所在。在时间开始之初，夏乌戈纳尔·法格恩用原始两栖类生物的肉片创造了一个名叫密利·尼格里(Miri Nigri)的侏儒种族，用以侍奉自己，密利族与人类杂交的后代就被称为丘丘人。他们是邪恶的混血种族，其后代在外观上与人类相似，身材大小不一，服装也多种多样。因为密利族血统的缘故，他们从出生时起，理智值就只有人类的一半，在参加禁忌的仪式时，它更是会急剧丧失。

丘丘人有许多不同的部落，他们不只限于侍奉夏乌戈纳尔·法格恩，也崇拜其它许多旧日支配者。丘丘人的祭司和辅祭至少知晓 3 种咒文，其中一般总包括“维瑞之印”和 1 种“接触”类咒文。

除理智值之外，丘丘人的能力与正常人类相同。儿童的理智值减半，成人的理智值一律为 0。

塞克洛托尔星怪(Being from Xiclotl)

下级独立种族

“我差点撞上了一棵闪着金属灰色的大树.....至少我是这么想的。大约十六英尺高的树身，有着粗壮的圆柱形树枝，每根柱体又分裂成六片扁圆结构。这也许只是自然形成的，而同样的理由也可以解释树枝的奇特排列——在树干顶端，规则地排成圆形。不过当我附近的树枝突然展开、像要抓住我似地伸过来时，自然的解释可就没用了。从我认为是树干的结构顶端升起了一个没有五官的卵状物体.....顶端有个大张着的洞口。”

——拉姆齐·坎贝尔，《夏盖妖虫》

这些肉食性的怪物来自行星塞克洛托尔，它们的身躯强韧、智力低下，因此被夏盖虫族作为奴隶役使。在母星上，这些怪物崇拜某种传说中的植物性生物，并会定期地将自己作为祭品献给那种生物。

战斗：塞克洛托尔星怪在战斗中可以使用全部 6 只触肢，每只触肢都可以造成其伤害加权 1/2 的伤害。被触肢抓住的受害者必须进行力量对抗，如果失败，他从下一轮开始就会被怪物塞入口中。塞克洛托尔星怪每轮只能选择吞咽一个受害者，它可以将大小不超过自己 1/3 的东西完整地吞进去。当然，过大的受害者会被先撕成碎片，再吞进去。被囫囵吞下的受害者，每轮要受到与怪物的伤害加权相等的伤害。当被塞克洛托尔星怪吞下的受害者的总体型值与其体型值相等的时候，它就不再吞咽，但仍会照常投入战斗。

塞克洛托尔星怪

能力值	掷骰	平均值
力量：	6d6+30	51
体质：	3d6+24	34 ~ 35
体型：	4d6+30	44
智力：	2d6	7
意志：	3d6	10 ~ 11
敏捷：	4d6	14
移动：	8	
耐久：	39 ~ 40	
平均伤害加权：	+5d6	
武器：	触肢 50% (抓住+1/2 伤害加权) 囫囵吞下 (其后每轮 5d6 伤害)	
装甲：	8(皮)	
咒文：	一般没有	
技能：	躲藏 60%，侦察 50%，潜行 60%	
理智值丧失：	0/1d6	

“为了世间的和平与安宁，永远不要涉足地球上那些黑暗死寂的角落、那些无底的深渊。否则，沉睡的异型恐怕会重获生机，丑恶的梦魇将从它们黑暗的巢穴中蠕动着扑出，迎向全新的野蛮征程。”

——H . P . 洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》