

幻梦境规则

沉眠之墙后的角色扮演

简介

在几个令人着迷的，比恐惧更加奇幻的故事里，霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特创造了一个名为幻梦境的世界，个别有经验的内行可以通过睡眠来抵达那个世界。

在这些故事中，对很多城市，地点，人或是生物的描述和具体位置都是，也最多是，含糊的。在本书中所收录的信息和地图或许无法如各位所愿一般清晰。守密人可以自己决定被摧毁的萨尔纳斯的位置，亦或是秘境卡达斯的方向。守密人如果能更具自己的喜好（或是为了迷惑调查员）来改变地图，那真是再好不过了。

洛夫克拉夫特的幻梦境是一个缥缈却令人无法忘怀的世界。在那的事物都被扭曲了，显得不是很真实。许多超凡脱俗的美景和来自宇宙的恐怖之影并存于此。当描述地点或是生物时请务必记住上面这一点。由于整个世界就是一场梦，所以请尽可能小心的构筑和管理它。

本书是玩家们在幻梦境内进行探索的原始资料，你应当基于从本书中获得的信息，为调查员们构想一个宏伟任务。我们还推荐玩家们最好不要被允许阅读此书，对新的入眠者来说，他们不应该知晓这其中的种种奥秘。

为了更好地使用这本书，守密人应当阅读《秘境卡达斯梦寻记》。守密人或许还可以适当的阅读洛夫克拉夫特的其他作品：《翻越睡梦之墙》、《乌撒的猫》、《塞勒菲斯》、《降临在萨尔纳斯的灾殃》、《休普诺斯》、《蕃神》、《北极星》、《伊拉农的探求》、《银钥匙》、《雾中怪屋》和《白船》。

守密人或许还有兴趣读一读加里·迈尔斯写的《蠕虫之屋》（*The House of the Worm*）其中有几个精彩绝伦的故事是以幻梦境为背景的。其他可能的灵感来源有邓萨尼勋爵和克拉克·阿什顿·史密斯的几本小说，这些超棒的故事大多也都是发生于幻梦境中的，往坏里说，至少也是发生在相像的世界中的。

幻梦境

进入幻梦境

目前有四种已知的方法可以让凡人进入幻梦境。

首先，调查员可以尝试通过咒语或是人工造物比如兰道夫·卡特的银钥匙来进行传送。除非有明确说明或是使用特定的咒语和人工造物，否在守密人将决定角色会出现在幻梦境的某个位置。调查员的肉体将处在现实世界中维持睡眠的表象。在任何情况下，只有他的梦才能真正地进入幻梦境中。

第二，调查员可能会找到或偶然遇到现实与幻梦境的交织处，在“地点”章节中会提到那么几个地方。

第三，调查员可以通过死亡来抵达幻梦境。一个有经验的“做梦者”可能会在他将死时做出选择，将他自己的灵魂永恒地留在幻梦境中。他的意志值和技能值越高，那他就越有可能获得幻梦境永久居住权。

最后一种方法，那当然只能是——睡觉啦，

哦不，我是说做梦。一个曾听说过或从书本上了解到幻梦境的调查员可以在他自己的梦境中寻找它。他需要进行**克苏鲁神话检定**来成功地找到它。调查员可以每 2d6 周尝试进行一次这种专注的梦境探索。其他的超自然存在比如说奈亚拉托提普，犹格-索托斯，诺登斯可能会告诉调查员如何进入梦的世界，如果发生了这种事情，那么调查员将在他初次入睡时找到进入幻梦境的入口。一个**意志**高于或等于 18，但不了解幻梦境的角色可能会由于心理压力或刺激而意外地进入幻梦境，不过这得经过守密人的许可。

做梦

这世界上有三种意义上的做梦，第一种是我们每个人都经历过的，寻常的梦。它们主要发生在现实世界，尽管在幻梦境里这些梦也挺常见的。这些梦基本上是不会影响游戏的大体流程的。有一些重要的寻常梦或许会在特殊的情况下发生的——比如，一个神可能通过这种梦境来传递信息。

第二种“做梦”，主要是指调查员的意识已经转移至幻梦境了。在大多数情况下，调查员指的就是做梦者。一般来说，当调查员们清醒的意识正在探索幻梦境时，他们的身体仍会被留在现实世界——准确的说是处在睡眠状态。

第三种做梦包含了一个新技能，没错，就是传说中的“做梦”技能！这种梦是被用来在幻梦境中创造新物品或新生活的。只有强大的做梦者才有足够的技能点数来进行这样的梦境。请参阅在本章节末的关于“做梦”技能的详细讨论。（*Noah* 注：为了防止混淆，建议将技能“做梦”改为“造梦”。）

幻梦境的入口

某晚，在调查员的梦境中他们可能会来到一个巨大的楼梯前，它充满诱惑力地指向调查员正在经历的寻常梦的下方。如果调查员正在寻找幻梦境，他有可能会认出这个楼梯，并沿着它往下走。如果他没有寻找幻梦境的打算，他仍有可能

会走下去。在走下七十阶浅眠的阶梯后，他会来到火焰洞穴。

那里居住着两位远古祭祀 *Nasht* 和 *Kaman-Thah*，他们负责保护那些粗心大意的做梦者，使他们远离幻梦境。所有来到这里的做梦者都必然会遇到它们。如果这两位祭祀从没有见过这个人，那么它们会用尖锐的目光会审视来者的灵魂，以此来确认他或她是否有进入幻梦境的资格。如果角色的**理智值**和**克苏鲁神话技能值**之和大于等于 75，他就会被允许进入幻梦境。如果低于 75，那么这两位祭祀就会将来人赶走，做梦者会立刻醒来，而且会不太确定刚刚发生了什么。在面对 *Nasht* 和 *Kaman-Thah* 时，角色只能孤身一人。即便几个不同的角色一起来到火焰洞穴，一旦他们进入那里，他们就会突然发现自己独自面对着两位祭祀。

离开火焰洞穴后，那些成功的做梦者再往下走七百阶阶梯就会来到深眠之门，穿过这道门后，他们出现在迷魅森林中。一群调查员会发现，尽管他们刚刚并没有注意到对方，但他们会同时出现在迷魅森林中。如果一个调查员在另外的某个时间段，想再次进入深眠之门，那么只要他愿意前往幻梦境的阶梯就会自动出现在他眼前。而且即便他的**理智值**与**克苏鲁神话技能值**之和低于 75，两位祭祀也会看在他曾经来过的份上让他直接进入。

幻梦境中的时间

一般来说，一个角色可以在幻梦境中待的时间是与他意志值相等的地球小时。致幻性药物比如大麻或是鸦片可以延长 1d6 个地球时，在特殊情况下也可能更长。这些药物是十分危险的，不仅仅是在醒的时候。如果一个角色在幻梦境遇到危险时，他可能绝望地想要离开（就像兰道夫·卡特在《寻梦记》的最后所做的一样），但由于他之前磕了药，所以他现在就要遭难了（无法脱离幻梦境）。

单从表面上来说，一个地球时等于幻梦境里

的一周。同样的，那些用肉身进入幻梦境的人会发现每当他们在幻梦境里待了一周，凡世间的一个小时就会过去。但你应当记住，在幻梦境中没有什么能让时间流逝的速度保持在同一速率上。幻梦境中的时间和距离一样，都不规则且可以被拉伸的。比如在塞勒菲斯城中，时间并不存在：在那青铜的门扉前所有人和物都是不朽的。

不管怎么说，如果一群调查员聚在一起，那么他们所经历的时间应该是一样的。但当他们分开后情况可能会有变化。同样的，在关于调查员们如何以及何时返回梦中的同一时间线上并没有严格的规定。被“暂停”了的动作可能在瞬间恢复，也可能在几个星期后，如果运气不好，说不定会在千万年后恢复。这些都要根据当时的情况来决定，从而使游戏更加公平有趣。

从梦中醒来

每当一个调查员从幻梦境中醒来，他有可能会忘掉在那里的所见所闻。为了模拟这一点，每一个醒来的调查员都要经过**灵感检定**。如果成功，他将完整地记得在那里所发生的事，就如同他在现实世界亲身经历过一样。如果失败，那么调查员将无法清楚地回忆起发生过的事。没收他在梦境中找到的所有笔记和小抄，取消他在本轮游戏中所获得的所有经验加值。但他保留**克苏鲁神话**和**做梦**的技能加值。

调查员可能会由于来自现实世界的巨大噪声或是其他种类的惊吓而提早醒来。如果想要继续睡下去，那就需要进行一次成功的**灵感检定**（Noah 注：建议 7 版规则修改为**意志检定**）。一个做梦者可以被现实世界中所发生的事唤醒，但是他是不能单靠自己的意志来离开幻梦境的，不过有些事件也可以让他强制苏醒。

理智值的提升和下降

在幻梦境中击退怪物或是敌人可以获得跟在现实世界中一样的理智值回复。失去理智值的意

义和现实中也是相同的，但导致的结果不同。

如果一名角色在战斗中损失了大于等于他最大理智值的五分之一，但没有损失全部时，他将进入梦魇状态，守密人会决定他将获得哪种梦魇。

梦魇效果表

请选择符合当时情况的效果，或是干脆用 1d10 进行一次判定。

(1) 调查员的身上的某个物品，衣物，器官开始融化，并最后消失不见或是变成令人厌恶恐惧的东西（就像那些患有恐蛇症的持刀者会把自己的短弯刀看成毒蛇一样）。直到调查员下一次来到幻梦境时，那些东西才会变回原样。

(2) 调查员突然发现自己无法快速逃跑。脚下逃出生天的路仿佛是被无限地拉长了，他可能会失去行动能力，或像是被粘在了地上，也有可能只可以用超慢的速度逃跑。在那个导致理智值下降的东西离开或被处理掉后，症状就会结束。

(3) 调查员周围的环境突然开始溶解，然后他会发现自己处于一个与原来截然不同的地点。比如说，他可能会突然发现自己跟那个导致他理智值下降的东西同处在一个被锁住的房间里。

(4) 调查员的某个同伴（不是做梦者），或是周围的植物和动物，变成了可怖的怪兽，而且长得和那个导致他理智值下降的东西很像。直到调查员下一次来到幻梦境时，那个个体才会变回原样。

(5) 调查员的身上会出现以前的旧伤，疾病，或是功能障碍。这些东西将让他感受痛苦和恐惧，并会引起诸多的不便。直到调查员下一次来到幻梦境时，它们才会变回原样。

(6) 调查员会醒来,但他会不确定自己是醒着还是在做梦。他陷入了迷惑。他无法再梦到幻梦境中特定的某个人,地点和事件直到由守密人所决定的某段时间之后。如果接受到了一次成功的**精神分析检定**,那么症状也会消失。

(7) 进行一次由**自身损失的理智值与智力**的对抗,如果**智力**胜出,那么角色将立即醒来并发现头发的颜色变成了灰色或白色,并附带**有掉发的症状**。

(8) 进行一次由**自身损失的理智值与意志**的对抗,如果**意志**胜出,那么角色将立即醒来并被某种由守密人决定的神经抽搐所困扰。由于抽搐的特性,角色的**敏捷**或**外貌**有可能下降 1d3 点。(Noah 注:此处为 6 版规则,7 版规则应下降 $1d3 \times 5$ 点)

(9) 进行一次由**自身损失的理智值与体质**的对抗,如果**体质**胜出,那么角色将立即醒来并经历一次不严重的心脏停跳。请将他的**体质**乘上 10,然后进行一次 1d100 的检定,如果失败,他将去和马克思喝咖啡。如果成功,那么他将损失 1 点**体质**。(Noah 注:此处为 6 版规则,7 版直接进行**体质检定**;失败的结果指调查员陷入昏迷;7 版规则成功时应损失 5 点**体质**)

(10) 其他被守密人选择的适当效果,也在接受范围内。大体上来说,如果一个调查员的肉身受到了影响,他应该立即醒来。而如果只是影响在幻梦境里的躯体的话,调查员应该可已通过成功的**做梦检定**和消耗一些魔法值来让症状消失。

死亡和受伤

如果一个调查员在幻梦境中死亡,那么他将

从床上惊醒,然后损失 1d20 的**理智值**并永久失去再次做梦的能力。

所有在幻梦境中所受的伤在角色再次来到幻梦境时会全部消失。

如果调查员以肉身进入幻梦境,那么当他受伤时,那么他的治愈时间应该符合正常的游戏速率。而如果他死亡,那么他将不会再次出现在现实世界。

食物,衣物和装备

幻梦境中的科技树与现实中是不同的。但即便承认幻梦境的变化主要是源于自然的和其中魔法的存在,那里的手工和机械造诣和几个世纪前的现实世界差不多。在那里,短刀和弓箭是主要武器,而不是机枪。那里的主要交通工具不是铁路而是划船和大篷马车(译者注:caravan 这个词还可以翻成“旅行队”)。

幻梦境的特点之一就是一样物品必须要先在现实世界出现之后,才能出现在幻梦境中。这个过程大概有五百年左右。只有在那段或是更长的时间中基本没太大改变的物体才能出现在幻梦境中。

关于随身物品

调查员会全裸地出现在火焰洞穴中,没有任何装备(译者注:如果他没有使用“做梦”技能来为自己创造装备的话,当然这是我的理解)。Nasht 和 Kaman-*Thah* 两位祭祀的职责之一就是善待那些将穿过门栏的做梦者。所以只要调查员提出了要求,那么他们就会给他一件质量上乘的服装,一把任意种类的匕首,三大块面包,一壶水和一团丝状的的吗哪(译者注:这句翻得似乎不对,但找不到别的意思了。原文是这样的: A hank of spun manna。看外文网站上的说法,这似乎是一种可以用来当做交易品的某种东西。manna 这个词应该是指天赐之食的意思。)

如果一个调查员以肉身进入幻梦境，那他的衣物不会有任何变化，但他身上的装备会被嵌入幻梦境中，在几秒钟的扭曲和变形之后它们就都会变成幻梦境里的装备了。举个例子，手电筒会被转化成阿拉伯式油灯或是火把，一把左轮手枪会被转换成短弯刀或是长矛。

当这位调查员的肉身从幻梦境中脱离时，他身上的装备不会变回原来的样子。单从这个角度说，幻梦境要比现实世界更有力量。

肉身进入

当兰道夫·卡特想要进入他挚爱的幻梦境是，他只需要进入睡眠状态，接着通过梦境到达那里。但我们应当记住卡特可是个做梦的老手，一位精通梦之艺术的大师！许多《克苏鲁的召唤》中的调查员连睡都睡不着，更别说控制他们自己的梦了——尤其是那些克苏鲁神话和理智值之和都不到75的弱者。但是，除了做梦之外，还有很多肉身进入幻梦境的途径。

一般来讲，当一个人以肉身进入幻梦境时，他所携带的所有物质上存在的物品会和他本人一起被带进去。正如前面说到的，这些物品的“真实”会变得飘忽不定（因为这些东西在现实世界中的400-600年前并不存在，这也意味着它们在幻梦境中也不太可能存在），并会被转化成寓意上相等的物品。然而无生命的东西是不可能被转化成生命体的，因此，一辆卡车或是轿车可能会被转化成牛车或是马车，但既没有牛也没有马。不过，带些高科技产品进入梦世界的方法还是有的，你只需要通过另一个世界的没有被同样法则限制的幻梦境就可以把东西带进去了（译者注：个人理解是由于别的世界的文明可能比人类要发达的多，所以带一把RPG进去，就跟我们带一把弓箭进去没什么差别）。在这里，我们要警告守密人，幻梦境内的美丽和令人敬畏的气氛很有可能被突然出现在眼帘中的快车和里面的便携式机枪所破坏。如果有守密人想寻找关于这种腐化行为的文字样本，那么他应该看看在由史蒂芬·金和彼得·史超伯共

同撰写的小说《魔符》中所描写的那个世界。某个有趣的剧本或是战役中可以包括“调查员们尝试终止这种对幻梦境的入侵”的桥段。

肉身前往幻梦境的主要方法之一就是通过跟人类世界有交界处的迷魅森林。这些交界处的位置应当由守密人来决定，不过我们推荐德国的黑森林，加利福尼亚红木城，特兰西瓦尼亚或是在北加利福尼亚的罗阿诺克岛。

另一种进入幻梦境的方法可就有些不那么令人愉快了。众所周知，食尸鬼本来就是居住在幻梦境中的，他们来到现实世界只是为了寻找食物和掠劫（或许这就是为什么他们那么难捕捉的原因）。卡特也说过，当他处在食尸鬼的巢穴中时，他离现实世界无比的接近。

穿过塞勒菲斯城，在塔纳利亚山（the Tanarian Hills）下，有几条被禁止通行的小路，它们会通向现实世界或是幻梦境中的其他世界。“幻梦境中的其他世界”可能指的是地球幻梦境中的另一区域，或是恩凯深渊，亦或是某个由守密人决定的梦境或梦魔世界。

其他的进入途径当然也是存在的啦。隐秘的证据指出，洛玛尔的几个冰封岛屿上至少有一条通往现实世界的候选路径，而这些出口的位置很可能在阿拉斯加，西伯利亚或是格陵兰岛。

某些造物品或是咒语也可以让人通过肉身抵达或离开幻梦境。

梦之结晶器

梦之结晶器是一个黄色的，直径一英尺的鸡蛋状物体，还散发着“断断续续的奇怪口哨声”。当你轻敲这个蛋状物体，它会发出空洞的声响。这个物体重二十磅左右，相对而言是比较脆弱的。它有把东西从幻梦境中带到现实世界的能力。使用它的方法很简单，只要做梦者在梦之结晶器的旁边几码内睡着就行了。当那个做梦者从幻梦境中醒来时，他身上穿的，手里握的都会被一起带

回来。活物也可以被带回现实世界，如果它们抓紧那个做梦者的话。

由于这些从梦中来的物体并不稳定，所以在1d20个小时（*请为每一件被带到现实世界中的物品进行一次单独的判定*）后它们会逐渐消失，直到最后彻底回到幻梦境中。这个时间是可以被延长的，如果做梦者带它来到现实世界的时候花上1点魔力，那这个物品或生物就可以额外的延长1d20个小时的存在时间。

梦之结晶器是一个超强力物品的事实显而易见，所以它一般来说肯定会被强大的存在守护着。记住，无论是偷窃还是使用这个物品时都需要小心谨慎。同时，你也应当明白梦之结晶器是一个超越了人类制造能力极限的物品。

梦学之门

这个咒语跟传送门咒语是很相似的，可是，这个咒语可以开启一条通向幻梦境的物理路径。施咒者必须要知道他想把这道“门”开在幻梦境的哪个位置，这个地方必须是他曾经去过的，而且他还要知道这个地点与幻梦境中至少一个其他位置的关系。这个法术会使施术者永久失去4点**意志**（*Noah 注：转换为7版应为20点意志*），然后会开启一条永久的通向幻梦境指定地点的传送门（*译者注：物理传送门也是传送门！*）。对梦境旅者来说这道传送门是双向的，但那些源自于梦境中的东西是过不来的。那些源自于现实世界的东西也是可以被带回来的，尽管它们大多都在进入幻梦境时改变了形状，不过它们被带回来的时候还是会保持它们变化后的外形。因此如果一个调查员带了一只手电筒进去，那么这个手电筒会被变形成油灯，而当这个调查员带着他的油灯（*实际上是手电筒*）穿过梦学之门回到现实世界时，他手上的油灯也会一起被带过来。

创造一道通向除了地球幻梦境之外的梦世界的传送门也是可以的，花费的**意志**将会等于施术者从现实世界中的位置前往那个世界的花费（*译*

者注：这一句的翻译可能有点问题，如有兴趣，最好自己去看一下）。比如说，一个做梦者曾经拜访过犹格斯星的幻梦境，现在他想要自己造一道前往那里的梦学之门，那么他可能要花费9点**意志**，因为犹格斯星（冥王星）与地球的距离是5千兆英里（*Noah 注：转换为7版应为45点意志*）。

（*译者注：个人理解是，进入任何一个幻梦境的基础花费是4点意志，然后再加上做梦者所处世界与目标世界的距离：1意志/1千兆英里*）

脱离幻梦境

一位肉身进入幻梦境的调查员只能通过寻找那儿的物理途径来离开幻梦境，比如说那些在塔纳利亚山（*the Tanarian Hills*）后面的禁土（*the Forbidden Land*）上的通道，或是通向现实世界的食尸鬼巢穴，亦或是别的有同样效果的途径。如果他走过了七百阶深眠的阶梯，然后找到了火焰洞穴，那么他也可以通过七十阶浅眠的阶梯离开。

无论他是否通过与他来时一样的位置离开，在他回到现实世界时，他的位置将与他进入幻梦境时一致。一个角色是不可能把幻梦境当做穿梭于现实世界的快速途径的。（*译者注：玩MC时造的地狱传送门是不能在克苏鲁世界里起效的哦*）

如果一个角色是通过做梦来到幻梦境的，那么他也可以通过这些物理途径回到现实世界。如果他选择那么做，当他靠近现实世界时，他会先从远处看到他所居住的城市，然后是他的居所，接着越来越近，突然一道白色的闪光彻底地笼罩了他的视野。他将醒来，而梦已经结束了。

当一个调查员在现实世界的躯体被扰动时，比如听到巨大的响声啦，被粗暴的晃动啦或是遭到别的什么惊吓，他也可能会醒来。这是调查员需要经过一次成功的**灵感检定**来保持睡眠状态。

（*Noah 注：建议7版规则修改为意志检定*）尽管一个调查员会因为在现实世界发生的事而醒来，他是不可能单靠意志来使自己醒来的，不过特定的事件（*比如说梦魇效果*）可以迫使他醒来。

如果一个调查员在幻梦境中进行冒险时突然醒来，他的同伴只会单纯的发现他不在了。消失这种事情实际上挺正常的，他有可能只是回他的小屋里然后没回来了而已。他们有可能会抬起头看向餐桌，却发现那位调查员的食物还没人动过，实际上，他的座位上已经空无一人了。

每次当调查员从梦中醒来时他都有可能忘掉那些他在幻梦境中学到的东西。为了模拟这一点，每当角色醒来时，他都要先经过一次**灵感检定**。(Noah 注：建议 7 版规则修改为**意志检定**) 如果检定成功，那么对调查员来说那些在梦中发生的事，会像是真的曾在现实中发生过一样。如果检定失败了，那么他将无法清晰的记住那些事。没收他在梦境中找到的所有笔记和小抄，取消他在本轮游戏中所获得的所有经验加值。但保留他的**克苏鲁神话**和**做梦**加值。在梦境中学到的咒语也会被遗忘。

两个新技能

做梦

当调查员第一次进入幻梦境时，他就会获得这个技能，无论他是以肉身进入还是通过梦境。这个技能的初始值等于他的**意志**。这个技能的增长方式与其他技能没什么差别，每当调查员再次进入幻梦境并在那里逗留至少一周(幻梦境时间)后，可以进行一次**增强鉴定** (Noah 注：即**幕间成长中的技能增强检定**)。一位在现实中死亡的做梦者是不可能再提升这项技能的，因为他们作为幻梦境的永久居民是无法离开那里的，更别谈再次进入了。

做梦是可以影响幻梦境中的现实的，可是这个技能只能在寻常梦中使用。所以这个技能的使用者必须处于做梦状态中，但却又不能处在幻梦

境中。角色可以有意识的或无意识的选择他想创造什么。他可能想造一些小的东西，比如说一个水果。他也有可能会打算去创造一些更加美好的东西。一次创造会消耗一晚的梦并需要一次成功的**做梦检定**，或是需要很多晚的梦和很多次分开并成功的创造尝试。

库拉尼斯王用他数十年的梦境创造了塞勒菲斯城，而他也成为了最伟大的做梦者。如果创造性的冲动来自做梦者的潜意识，守密人将决定什么东西将被完整的或部分的创造出来。一般来说，创造不会对做梦者有什么损害 (*他的潜意识可不会创造出一只深潜者来攻击他自己*)，除非他正处于疯狂中。

魔力值在发动这项技能时肯定会被使用。尤其是对一些庞大而复杂的工程来说，可能需要经过几次梦境集会才能凑到足够的魔力值。只有当你付出了数量符合要求的魔力值后，**做梦检定**才会开始。

守密人会秘密决定一个将要被创造出来的物品的价值。如果调查员付出了大于等于这个值的魔力值，并经过了一次成功的**做梦检定**，他就可以创造出他想象中的东西了。一个物品的价值代表了这个物品最重要的方面，无论是大小，质量还是守密人决定的某样属性。一个生命的东西所拥有的价值往往是一个无生命物体的两倍。一把价值为 9 的剑，它的最大伤害可能就是 9。这把剑上刻着特别的花纹或镶嵌着宝石，那么它的价值会更高，可能是 15，可能是 20，或者要比这更多，特别是这把剑附着魔法的时候。创造一只**体型**为 4 的狗需要花费 8 点魔力值，因为生物有着 2 倍的价值。创造一个好看的女人需要花费 36 点魔力值，因为她最最至关重要的属性**外貌**是 18——而且因为她是生物，所以要支付双倍的魔力值。(Noah 注：转换为 7 版，**外貌**为 90) 创造一个画像中的角色像是蒙娜丽莎，其价值为 50 或 80 点。一个朴素的宫殿则要花费 100-200 点。

让一个物体变形一般来说要比凭空创造一个

东西容易不少，当然这要取决于被改变物体的属性和守密人的想法。比如说，把一棵树变成一条木质长椅，他们的本质（木头）没有发生变化，所以原本创造这个长椅应该要花掉至少 20 点魔力值，可现在只要花 5-15 点就行了（*Noah 注：原文此处为 15-5*）。一个美丽的女人雕像转化成一个活生生的女人只需要花掉 18 点魔力而不是 36 点，因为她的基础外形没有太大的变化。而如果一个物体的基本形状和本质都没发生太大改变的话，只需要更少的魔力值就可以完成转变，举个例子，如果要把一棵绿荫树变成一棵果树的话可能只需要 3-4 点魔力。

调查员所创造的东西在他下次前往幻梦境的时候就会化为现实，那些被创造出来的私人物品例如衣服、工具、武器、首饰、钱等等，会出现在做梦者的身上。独立存在的造物，会出现在幻梦境的特定地点。固定的事物（像是宅邸或是树木）、生物，或是其他由守密人选定的事物，则存在于它们被创造出来的位置，做梦者必须自己找到它们。做梦者可能完全不知道这个物体的位置，有时候他们只有通过漫长的旅行才能找到他的造物，就像兰道夫·卡特在《秘境卡达斯梦寻记》中所做的一样。

一般来说，一个做梦者是不可能创造出一个拥有的价值超过他**做梦技能值**的物体。因此一个**做梦技能值**只有 45 的人是不可能创造出一个价值超过 45 的房子的。不管怎样，经过了多次的梦境创造之后，他可以造出由很多栋这样的房子所组成的村庄。可是，通过消耗**意志**和魔力值，做梦者可以突破这个极限。每在创造过程中花费 1 点**意志**，就可以让这个极限翻倍。因此，我们拥有 45 点**做梦**的做梦者可以花费 1 点**意志**来创造最大价值为 90 的物品。如果他又用了 1 点**意志**，那么他造物的最大价值会是 180。如果他还觉得不爽，又花了 1 点，那么现在他可以造出最大价值为 360 的物品了（*Noah 注：此处转换为 7 版应为 5 点意志*）。当然这并不能提高他“做梦”的技能值，所以如果他在**做梦检定**的时候一不小心扔出了 46 或更高，那么恭喜了，他之前所花的所有**意志**就都

白费了。

被创造或变化的物品，在普通情况下，只会出现在做梦者下一次的幻梦境旅程中。在下次旅行之后，当做梦者再次进入幻梦境中时，这些物品会消失或是变回原样。但是，你可以通过花费**意志**来使这个物品永久存在。大体上来说，花费 1 点**意志**可以保存一次创造中的造物，但你还要为你在创造它所花的每点**意志**再额外支付 1 点**意志**。尤其是有生命的造物，想要保留他们可能还需要支付更多的**意志**，不过这个要由守密人来决定。举个例子，一个拥有 45 点**做梦技能**的做梦者可能需要 2 点**意志**和 180 点魔力值来创造一个价值为 180 的大厦。如果他想要永久的保留这座大厦，那么他需要额外支付 1 点**意志**（*保存一个造物的基础费用*）加上另外 2 点**意志**（*因为他在创造过程中花费了 2 点意志*）因此他总共需要花掉 180 点魔力值和 5 点**意志**来创造一个永久保留的大厦。这可能需要好几夜在梦境中全神贯注地努力来完成。当然如果他的**做梦检定**最后失败了，那么这些**意志**和魔力就都浪费了。（*Noah 注：此处转换为 7 版应为 5、10、25 点意志*）

梦识

（译者注：实际上就是梦知识）

这个技能代表了角色掌握了多少与幻梦境有关的知识。**梦识**使得做梦者可以了解某个在幻梦境中的特定地点，记住一些幻梦境的历史，识别出幻梦境内的土著生物或是判断一个实体是否属于克苏鲁神话的范畴内——大概那种存在或生物会和当地的自然环境很不协调的吧。

这个新技能的基础数值是角色**克苏鲁神话技能**的一半（向下取整）。每当角色的**克苏鲁神话**提升 2 点，角色的**梦识**就会提升 1 点，无论导致变化的原因是否与幻梦境有关或是发生在幻梦境内，数值都会增加。**梦识技能值**也可以通过**成长鉴定**增长，就像其他所有技能一样。

唤起幻梦境中的气氛

克苏鲁的召唤是一个关于情绪的游戏，而气氛真是让这个游戏如此令人享受的原因之一。当大部分尘世物件的细节（比如：汽车，手拉车，旅馆住宿），都被抛在了“主流”剧本的玩家幻想中时，在幻梦境内进行游戏需要一种更加浓郁的氛围。当失去了正确的展现后，玩家们会觉得他们像是在一个普通的奇幻角色扮演世界中探险，而不是在探索梦境国度。

洛夫克拉夫特用了几个小技巧来让他笔下的梦境世界栩栩如生，守密人也可以使用同样的技巧来为玩家创造一些必要的感觉；他的梦境故事是一座气氛的矿山，我们强烈推荐守密人至少读其中的几篇。这样他们就能对梦境探险有一个全面的认识了。其中邓萨尼式的写作风格是很容易被识别的，但真正令人难以理解的是这种氛围是如何被塑造出来，并被加以维持的。

当洛夫克拉夫特描述幻梦境的主要城市，比如：乌尔塔（Ulthar）、巴哈那（baharna）、塞勒菲斯城（Celephais）等等，和周遭环境时，他经常把这些地方染上日光的色泽（红、紫、黄、橙），以此来暗示温暖和安逸。他集中描写了在城镇中的那些细致的美景和奇异的珍品。这些城市中居住着满足于现状，且有些迷信的人们，他们很愿意给旅行者提供一张床来让他们过夜。这些城市是由赏心悦目的石头（比如：有纹路的大理石，玉或是斑岩），或是精心选择的木材（比如：橡木，柚木或是桃花心木）所搭建而成的。他描述了如下的美景：在宽大的街道上喷吐着泉水的喷泉，寂静的花园中芬芳的花朵，屹立在小山丘上的金色的穹顶。有时，我们到达城市时还能看到整座城市沐浴在温和而令人兴奋的日光中。洛夫克拉夫特在描述城市的时候，总是通过一个逐渐靠近的视角，比如说在船上或是在旅队中。这种技巧

可以很好的创造气氛，因为它可以把对这整个区域的影像植入玩家的脑海中，这样等他们进城之后，守密人的工作也会更加的简单。

在幻梦境中那些比较古怪的地方，月光的色泽（白、灰、黑、冰蓝）会被用来形容它们。冷原和狄拉斯-琳的那些黑暗的、不受欢迎的街道就是很好的例子。它们看起来就比那些日光色的城市要荒蛮、古怪的多。它们是用不祥的黑色玄武岩所制成的，那里面住满了乖僻的居民和古怪的拜访者。在制造在像冷原、萨克曼德、萨尔纳斯这类地方的气氛时有一个小技巧：使用聪明而巧妙的描述来暗示那些潜藏于现实之下的可怕存在。让玩家们看到在前往狄拉斯-琳的黑色帆船上的一大嘴商人，或是那对老夫妇在“乌撒的猫”中的命运，亦或是一大堆萨尔纳斯传奇（“降临在萨尔纳斯的灾殃”）。有选择的使用这些描述可以构建出洛夫克拉夫特钟爱的宇宙恐怖氛围，这样当事情出了岔子的时候，它们也可以被利用起来。由加里·迈尔斯写的《蠕虫之屋》（*The House of the Worm*）就是一个很好的例子。

真实梦境的工作机制也可以提供不少不错的点子（比如说，有时调查员们会进行漫长的旅行），而当他们到达终点时，守密人会告诉调查员，他们失去了关于这次远行的所有记忆。这是为了模仿随意的梦境思绪流，一个场景与另一个场景交融在一起和潜意识没有质疑就接受了所发生的事。不过也不能因为守密人想要例行公事就让这样的事情发生在每一次的旅行中。

非玩家角色（像是调查员的亲戚或是熟人）也可能会加入到冒险中，这会令玩家好奇，来人到底是他某位朋友还是表亲。这可能会在现实世界中造成一些带有攻击性的意外，比如说 Digby Spode 和 P.I.，就接触了牛津大学的 Dean Miles Johnstone，并问他是不是还有另一层身份，也就是 Lohs——乌撒的面包师。死去很久的人也可能会被调查员碰上，（译者注：跟马克思喝咖啡，想想就酸爽）因为他们可以选择死后生活在幻梦境里。

冒险也可能会跟调查员发生在现实生活中的问题或事件有所关联。在本盒中的不少剧本都是很好的例子。一个克苏鲁神话调查员可能会为了特定的信息而在幻梦境中上演千里寻人的戏码。当然，幻梦境也可以是一个调查员们逃跑的途径。调查员因为被一篮子深潜者追杀而逃进塞勒菲斯城可不需要什么理由，尽管幻梦境内部的一些存在也可以做到同样的事情，以及谁知道在调查员们进入睡眠的肉身上会发生什么呢？

如果你和洛夫克拉夫特一样是一位善于做梦的人，你会在睡眠时发现好多合适的剧本创意。而我们中其余的人就只能被那些令人失望的普通梦中的怪异精华所满足了。或许你还可以试试几个能让你自己做噩梦的小技巧，比如说看恐怖电影，或是在睡觉前读读洛夫克拉夫特的小说。或者干脆一点，吃点龙虾萨拉和冷披萨吧！

尽管创造气氛是守密人的重要职责之一，但玩家也有维持气氛的责任，守密人不应该害怕把这点告诉玩家。要记住，梦境中充满了秘密，那些奇异之物不应被太过深入地调查，不是每一次与奇物的偶遇都能被马上调查清楚。在梦中，这些事经常被当成是理所当然的。

地点

(Noah 注：截至本人整理时，该部分翻译尚未完成。先整理了已翻译完成的部分。)

艾河 (RIVER AI): 在米格尔的土地上的一条，浅的，流动缓慢的小河。河水的颜色为黑色和绿色，不过是可以安全饮用的哦！更其他在幻梦境的河流差不多，艾河的源头是平原上的一汪泉水。(出自《伊拉农的探求》洛夫克拉夫特)

艾拉(AIRA): 这座城市是由绿柱石和有金色纹

路的白色大理石所建成的。城市中的建筑都有金色的穹顶。这座城因为每一面墙上都有美丽的壁画而闻名。(出自《伊拉农的探求》洛夫克拉夫特)

阿库利昂(AKURION): 一块巨大的灰色石块，它就位于萨尔纳斯旁边的湖中。是岸边一个很显眼的地标。在萨尔纳斯被毁灭时，它几乎完全被湖水淹没。(出自《降临在萨尔纳斯的灾殃》洛夫克拉夫特)

安普霍拉特(APHORAT): 一个在很南边的小码头，它很偏远也没什么名气，尽管这里是所有从赛达瑟里亚和库伯尔-诺伯沙漠的海上贸易的必经之地。(出自《寻梦记》洛夫克拉夫特)

阿阑山 (MOUNTARAN): 一座从海岸上拔地而起的大山，它比旁边的塞勒菲斯城要高上很多。在某个弥漫着雾气的夜晚，地球诸神会在月光下驾驶着云船 (cloudships) 从秘境卡达斯来到它们在山顶的栖身之地，在凡人种族还因为敬神的缘故而不敢爬那么高时，这里曾是它们起舞的地方。阿阑山的峰顶常年被积雪复盖。这座山因为它山麓的斜坡上有大片的银杏树林而闻名。(出自《寻梦记》洛夫克拉夫特)

巴哈那 (BAHARNA): 巴哈那是一个位于奥里亚布岛上的海港。那里的码头都是用大块的斑岩修建起来的，而整个城市就耸立在码头之后的巨大石头梯田上。城市里有着许多由层层阶梯构成的街道，而在这些街道上方常常还横跨着建筑物，或是连接着不同建筑物的天桥。而在整座城市的下方还有着一条巨大的运河。这条运河奔流在一座有着花岗岩大门的巨大隧道中，并一直流进一个名叫亚斯的内陆湖泊中。城市的一部分是由某种砖块建成的，这种砖块跟亚斯湖远岸的遗迹中的建材很相像。在海港两边的那对灯塔被当地人情切的称呼为索恩和索尔。巴哈那如此著名的原因便是城中烧制陶器的工匠和勇敢的岩火山岩采集者——那些为了收集火山岩来做雕塑而爬上恩格拉尼克山脉 (但没爬太高) 的人。在那里，斑马是一种常见的役畜。这座城市被一个由退休船长

和贸易商组成的议会所统治着，他们定下了法律和惩罚。在 Lhosk 的酒馆里经常能听到关于从巴哈那航行六天就能到达的沉没都市的故事。(出自《寻梦记》洛夫克拉夫特)