

# Call of Cthulhu 7<sup>TH</sup> Edition

## 核心规则书

# 前言(缺)

Foreword

暂缺

## 目录

1. Introduction 介绍
2. H.P.Lovecraft and the Cthulhu Mythos 爱手艺和克苏鲁神话
3. Creating Investigators 创建调查员
4. Skills 技能
5. Game System 游戏系统
6. Combat 战斗
7. Chases 追逐
8. Sanity 理智
9. Magic 魔法
10. Playing the Game 享受游戏
11. Tomes of Eldritch Lore 可怖传说书籍
12. Grimoire 咒文
13. Artifacts and Alien Devices 外星科技及其造物
14. Monsters , Beasts , and Alien Gods 怪物 , 野兽和异界诸神
15. Scenarios 模组
16. Appendices 附件

# 第一章 介绍

译/七宫智音

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，位于黑犴无边的大海中央，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》译：黄公夏

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。你们将扮演一位坚定的侦探，旅行到奇怪而危险的地方，揭开邪恶的阴谋并且对抗暗夜的恐怖。你们将面对令人 SAN 值直葬（令人理智崩溃）的存在、怪物，还有疯魔的邪教徒。在奇异而被人遗忘的书卷中，你们会发现不应当为人类所知的秘密。

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 1920 和 1930 年代创作了大量的作品，从各个方面诠释了恐怖的意义。自 1937 年逝世之后，他的宇宙恐怖故事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群。当然，他自己也凭借实力成为了崇拜对象。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——角色扮演的绝佳题材。

洛夫克拉夫特的最著名发明莫过于克苏鲁神话。它是一系列共通世界观的故事，譬如某些描述神秘传说和外星异神的神秘书籍。这个神话点燃了其他作家的思维火花，很快以洛夫克拉夫特的学生和朋友为中心，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”的故事仍然在由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，是和你的朋友一起构建一个洛夫克拉夫特式故事。一名玩家作为游戏主持人，又叫做守密人（Keeper/KP）。他的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（Investigator/PC），尝试寻找、理解并最终直面恐怖、神秘事件和克苏鲁神话的秘密。

守密人会选择一个故事来讲述。这个故事叫做“模组（Scenario）”，你们在本书后面也能找到两个。模组会给守密人提供故事的主要结构，以便他/她向你们描述。这里守密人的角色有些像电影导演，只是演员们不知道剧情的发展。以此类推，玩家们就是这些演员，拥有即兴

创作剧本的自由。

调查员和玩家的形象不一定要相同。相反，扮演一个和自己形象完全相反的角色往往更有意思、更愉悦：坚忍的私家侦探、鲁莽的出租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。守密人设计场景，向玩家描述周围环境、人物和遭遇的事件。玩家告诉守密人自己的调查员将如何行动。守密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。

当戏剧“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，而不砸到他们的脑袋的时候！规则描述如何解读这些“冲突”的结果。

在“克苏鲁的呼唤”中，守密人有责任准备模组并公正地运行游戏。守密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。如果你想要发挥想象力，你大可以简单地读书。但是要注意！当一群人一起合作时，他们想象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。调查员是老好人、还是老油条、或者是任何种类，都随玩家自由决定。游戏大部分的乐趣在于玩家的扮演和台词，还有那些无法预见的惊悚或者爆笑的剧情发展。

玩家和守密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开心！

### 1.2.1 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 玩法示例

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，表明了一

次真正的线下游戏过程。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）。

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

保拉（以下简称“保”）、乔、凯西（以下简称“凯”）和阿诺德（以下简称“阿”）是玩家，每个人扮演一名调查员。加利（以下简称“守”）扮演守密人，运行整个游戏，引导故事并操作非玩家角色（Non-player character/NPC）和怪物。注意每个角色都有他们不同的反应方式，守密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.....

守：好了伙计们，你们有什么计划吗？

保：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。街上有人吗？我们半夜过去。

守：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：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：我在街上望风。

阿：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：凯西和乔，做一次「聆听」检定。

凯：（丢百分骰）我成功了！

乔：我失败了。那凯西你听见什么了？

守：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：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：OK，你们两个人都需要做一次「潜行」检定。

凯、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：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。噗唰啦啦啦啦.....〔守密人发出了可疑的水声。〕

凯：它锁门了吗？

守：没有，根本没锁，大敞着呢。

凯：我要溜回去告诉其他人。

守：其他人，凯西告诉你们大门敞着。

保、乔：我们要进去。

守：阿诺德你呢？

阿：你开玩笑吗？我的教授会进去吗？不可能！

凯：我们进去的话他可以在外面放哨。

阿：一个人？那也不行！我也要进去！

守：屋里极其黑暗寂静。

保：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：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：这些脚印从哪里来，又去了哪里？

守：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：我打算去书房搜索。

乔：那我就去起居室。

阿：教授检查玄关的衣橱。

凯：杰克要上楼。

〔因为调查员分兵，现在守密人单独处理每个人的行动。〕

守：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：我先开桌子。

守：它上着锁，想要开锁先做「锁匠」检定。

保：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：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，守密人转而处理凯西这边。〕

守：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：唔...啊。杰克小心翼翼地继续走。

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

凯：我先在门外瞄一眼。

守：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：哎呀，我失败了。

守：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。

齐：我们上楼去救他。

守：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：杰克恢复正常以后，去浴室擦干净他的风衣。

守：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：我要搜索二楼的其他房间。

阿：教授和你们一起去。

守：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：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：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：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：唔...呃！我想靠近了看看。

守：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：到底是什么声音？别是井盖掀开的声音吧！

守：前门突然碰上了，你们听见有什么人走进来，还上了楼！

〔他在地面上踩出声音，耸起肩，模仿效果。〕

阿：我的教授在窗户边上等着，随时准备跳窗！

保：我把手电朝窗外照，看看到底怎么了。

凯：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：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：呼！我也过了。

凯：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：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：呜啊！我被吓尿了！

守：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超过 5 点理智值，可能会陷入临时疯狂。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：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？

[边栏：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。

## 1.4 游戏涵盖范围

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。



#### 1.4.1 新版说明

“克苏鲁的呼唤”初版发行于 1981 年。自此一直由混沌社(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，请参考第 390 页：向上兼容到第七版。

### 1.5 守密人必读

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密人，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。

### 1.6.1 骰子

由上所述，游戏当中守密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，建议守密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。

·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，并将出目相加。比如，2D6 表示掷两个六面骰（或者投一个六面骰两次），并将出目相加。

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。守密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。

### 1.6.2 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）。你也可以在混沌社官方网站 [www.chaosium.com](http://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。

### 1.6.3 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、标志物(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，守密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。

## 第二章 爱手艺和克苏鲁神话(缺)

H.P.Lovecraft and the Cthulhu Mythos

暂缺

## 第三章 创建调查员

译/月夜白雨

*一切冲击中最能使人狂乱的，莫过于那些完全出乎预料、荒诞到极度不可信的冲击了。我经历过的任何恐怖都无法与眼前的景色、以及这幅景色的怪异和惊奇带来的恐怖相比拟。*

*——H·P·洛夫克拉夫特·萝莉控，《异乡人》*

在COC中，每个玩家都需要制作一张调查员。这是一群发掘深层秘密的人，这是一群搜索遗忘之地的人，这是一群用人类不可获的知识武装自己头脑，正面应对克苏鲁神话中那些毛骨悚然之物的人。

作为团队来讲，调查员们各有丰富多彩的背景和千奇百怪的职业——每一个都会给团队带来新的口味。他们或因为朋友之仪聚在一起，或因为共同目标成为同志，但最终，会一同坚定地对抗袭来的暗涌。

本章提供创建调查员这一玩家角色的规则。在本章结尾你可以找到一些可选规则，以及一面双页大开的快速参考可供食用。

将自己的调查员从草稿态创建成功可是莫大的乐趣。规则会告诉你如何骰出你的属性，然后选择职业和技能，最后写出个人经历。在开始COC前，玩家们和守密人坐在一起骰出各自的属性可以最大限度确保每个人都能融入团队。因为在投骰和讨论中，你们的调查员将会担负起不同的责任，选择合理的技能和职业，使团队技能分布区域平衡。

### 3.1 创建你的调查员

在创建调查员的第一步之前，有的玩家就有一个创建意向在脑海中形成，而另外一些玩家则喜欢在投骰结束后在做规划。下面所述只是普通的创建方法，更多选择会在章节末尾。若需要更多指引，请转第10章：玩游戏。

步骤

- 一、决定属性
- 二、决定职业
- 三、决定技能并分配技能点
- 四、写出背景
- 五、决定装备

### 3.2 第一步：决定属性

调查员有着8项作为基石存在的属性。在游戏中，每种属性都表现了调查员的其中一面——记忆力啊协调性啊等等。这些属性数字决定了调查员的相关才能和游戏建议扮演趋向。

属性值的决定通常随机决定——通过使用两枚或更多的D6骰子。将骰子结果相加后，再乘以5，可以得出一个固定的百分比数。这就是你的最初属性，会在15%到90%之间。

## 骰掷属性

在骰出属性时前不要直接填人物卡，而是写在草稿上，因为你有可能因为年龄而对属性做出调整。

### ◆ 力量 (STR): 骰 3 D 6，结果乘 5，即是力量属性。

力量是调查员肌肉能力的量化。力量越高，调查员就能举起更重的东西或更强有力的抓住物体。该属性会决定调查员在近战中造成的伤害。力量降低为 0 时，调查员就成为了一个无法离开床铺的病号。

### ◆ 体质 (CON): 骰 3 D 6，结果乘 5，即是体质属性。

体质意味着健康、生气和活力。毒药和疾病会与调查员的体质属性正面对抗。高体质的调查员会有更多的生命值——能承受更多伤害和攻击。严重的物理损伤或魔法攻击有可能降低该属性，而当体质降为 0 时，调查员就死咯。

### ◆ 体型 (SIZ): 骰 2 D 6 + 6，结果乘 5，即是体型属性。

体型值将身高和体重整合成了一个数字。伸长脖子越过矮墙观望，或者挤进狭窄的空间，或者判定谁的头在蹲下时也会高出草堆一个截时，就看体型了。体型可以帮助决定生命值和删改加值和体格。体型的减少通常意味着丢失肢体，当然这也意味着敏捷的减少。对于调查员来说，失去所有体型，应该意味着他消失了——只有上帝知道他在哪！

### ◆ 敏捷 (DEX): 骰 3 D 6，结果乘 5，即是敏捷属性。

高敏捷的调查员更为迅捷灵敏，肉体更加柔韧。敏捷检定可以帮助你坠落在坠落中抓住支撑，或高速穿越敌人，或做到一些纤细的行动。敏捷降为 0 的调查员神经将会紊乱，无法完成任何物理行动。

在战斗中，高敏捷的角色会优先行动（见第六章：战斗）。

### ◆ 外貌 (APP): 骰 3 d 6，结果乘 5，即是外貌属性。

外貌统括了肉体吸引力和人格魅力。高外貌的人潇洒而惹人喜爱，但不一定会有一副好面孔。外貌降为 0 的人恐怖而丑陋，有着十足令人厌恶的举止，走到哪都会引发议论和震动。

外貌会在社交遭遇中发生效用，或在试图给某人留下好印象时有所帮助。

### ◆ 智力 (INT): 骰 2 d 6 + 6，结果乘 5，即是智力属性。

智力表示为调查员学习力、理解力、信息分析力和解密能力的优劣度。智力降为 0 的调查员就会如同婴儿般是个留连的傻瓜。

智力决定了调查员的兴趣技能点的数量 (INT X 2)。智力同样影响着灵感检定和智力检定（见第五章：游戏系统。）

若智力与其他属性发生了冲突，不要惊慌，仔细思考，也许这正是另外一个扮演和深化角

色的机会。举个例子，一名高教育低智力的调查员可以是一个老腐儒或者娴熟的伴奏家，他们有着精湛的技艺但是没有自己的创新和心得。相反的，高智力低教育的角色可以正处于蒙昧状态——比如未受教育的乡下男孩儿初次进入大都市——但是他们并不是蠢货。

◆ 意志 ( P O W ) : 骰 3 d 6 , 结果乘 5 , 即是意志属性。

意志正是心意的力量；意志越高，学习和抵抗魔法的资质就越高。意志降为 0 的调查员如同行尸走肉，没有了“意念”，当然也无法使用魔法。除非特有说明，否则游戏中意志的降低会是永久性的。

理智点 ( S A N ) 的游戏初始值等于角色的意志。更多信息请前往第八章：理智。

意志同样决定了角色的魔法值。与意志不同的是，魔法值可以在游戏中消费并回复。魔法值等于意志的五分之一（见第九章：魔法）。

对于普通人和调查员来说意志基本不会变动。不过对于那些克苏鲁神话的熟手来说，他们有可能使用咒文来增加自己的意志。

◆ 教育 ( E D U ) : 骰 2 d 6 + 6 , 结果乘 5 , 即是教育属性。

教育属性是调查员所真正掌握的正规知识的量化，它表明了调查员在全日制学习中花费了多长时间。教育表示的是调查员保持的信息数量，而非机智应变使用信息的能力（那是智力的范畴）。教育为 0 的角色估计是新生儿或者失忆过——没有关于世界的常识，就会显得十分好奇而容易受骗。

教育达到 60 建议设定为受到高校教育，达到 70 则可以视为受过数年大学教育。那些教育超过 80 则基本上是在大学教育里名列前茅并且拿到了学位的人士，比如那些从有名的综合大学毕业出来的高材生。不过注意高教育属性也不一定意味着接受过传统学校教育，可以是自学的鬼才，也可以是有着善于观察总结学习天分的天才。

教育决定了调查员初始可以获得多少的职业技能点（见 36 页职业技能），并且直接决定了调查员的初始母语技能百分骰（见 67 页）。在进行知识骰时也会用到教育属性（见第五章：系统）。

注意：从这里到之前的所有属性，所有涉及到属性值的地方都是使用全额属性（即骰出结果乘以 5）。任何调整都是在全额属性上进行。

◆ 幸运

创建调查员时，骰 3d6，结果乘 5，即是幸运值。见第五章：系统来得知如何使用幸运。

◆ 年龄

玩家的调查员应选择年龄在 15 至 90 之间。若设想的调查员超过这个年龄范围，那么请找您的守密人进行调整吧。对照相应年龄，调整调查员的属性（不同年龄段的调整不叠加）。

15-19 岁：力量和体型各减 5 点。教育减 5 点。决定幸运值时可以骰 2 次并取较好的一次。

20-39 岁：对教育进行 1 次增强检定。

40-49 岁：对教育进行 2 次增强检定。力量体质敏捷合计减少 5 点。外貌减 5 点。  
50-59 岁：对教育进行 3 次增强检定。力量体质敏捷合计减少 10 点。外貌减 10 点。  
60-69 岁：对教育进行 4 次增强检定。力量体质敏捷合计减少 20 点。外貌减 15 点。  
70-79 岁：对教育进行 4 次增强检定。力量体质敏捷合计减少 40 点。外貌减 20 点。  
80-89 岁：对教育进行 4 次增强检定。力量体质敏捷合计减少 80 点。外貌减 25 点。

进行教育增强检定时，只骰掷一枚百分骰。若结果大于你当前的教育值，则给教育属性百分骰增加 1d10 点（但不会使教育值超过 99）。

边栏：低属性的调查员很烂吗？

在扮演游戏里，属性越高，角色的游戏成功率就越高。但在 C O C 中，低属性却不尽然，低属性并不意味着你的调查员就是一个短板，就无法参与进团队。相比那些超属性的超人，一到两个低属性有时更能让调查员“活下去”且更为真实。

不要随意放弃你的低出目骰子。尝试接纳它成为你调查员的一部分。也许低敏捷代表着你的调查员曾在战火中受过肢体损伤，低教育可以说明你的调查员没念过书，被迫在黑街上成长求生。

一半属性和五分之一属性

当确定好所有属性的百分比数值之后，下一步就是计算属性的一半值和五分之一值，并将它们填入你的调查员卡内，你的属性百分骰旁边。

·属性百分骰除以 2，向下取整，就是你的“一半”属性值。

·属性百分骰除以 5，向下取整，就是你的“五分之一”属性值。

属性值全部填写完毕后，最大的值就是你的属性满值。而属性半值和五分之一值所用到的地方，叫做困难骰（半值）和极限骰（五分之一值）。

半值和五分之一值指挥用在相关属性和技能检定上。在这里计算出来的原因是为了不影响之后的游戏流程。49 页可以找到一个快速半值和五分之一值计算表。

如果你从我们官网下载了电子人物卡，那么半值和五分之一值会自动计算出来，这样可以省略一些你那沸腾的脑汁。

其它属性

伤害加值和体格【力量 + 体型】

所有调查员，包括守密人控制角色和怪物都有着名为“伤害加值”（DB）和“体格”的两种属性。高大强壮的生物和人类可以比那些孱弱的同类造成更多的物理伤害。

确定伤害加值时，将力量和体型相加，然后对照表 1：伤害加值和体格得出数值。每个范围都给出了对应的调整值或调整骰。体格同样也如此决定。

在近战中，将伤害调整值或调整骰添加到角色的殴打伤害中，包括天生武器、拳头和近战武器。

体格则会用在战技和追逐中，用它来进行比较和计算（具体战技 1 0 5 页）。

注意：伤害加值不适用于远程攻击。

边栏：力量体型合计 1 3 4 的那位有着 1 d 4 的近战伤害加值，更弱的一位调查员合计只有 7 0，所以近战伤害会减少 1。

表格：伤害加值和体格表

力量+体型	伤害加值	体格
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1d4	1
165-204	+1d6	2
205-284	+2d6	3
285-364	+3d6	4
365-444	+4d6	5
445-524	+5d6	6

\* 合计值每超过 8 0 点（不足 8 0 按 8 0 算），增加额外 1 d 6 点伤害加值和 + 1 体格。

#### ◆ 生命值【体质 + 体型】

生命值用来计算一名调查员、N P C、怪物在游戏中累计收到的伤害量，用来表面这个家伙在被疼痛、疲惫和死亡压垮前还能走多久。

将角色的体质和体型相加，然后除以 1 0，无条件省略小数后，即是生命值上限。

我们设计的调查员卡可以直观的表现出生命值。请将当前生命值和生命值上限填写在上面。关于更多生命值和伤痕的信息，请见 1 1 9 页。

#### ◆ 移动（MOV）

调查员每轮可以移动的码数（或米数）等于他的移动值的五倍。

- 若敏捷和力量都小于体型：移动 7
- 若敏捷或力量之一大于等于体型或三者相等：移动 8
- 若力量和敏捷都大于体型：移动 9
  
- 若年龄 4 0 - 4 9 岁：移动减少 1
- 若年龄 5 0 - 5 9 岁：移动减少 2
- 若年龄 6 0 - 6 9 岁：移动减少 3
- 若年龄 7 0 - 7 9 岁：移动减少 4



➤ 若年龄 80 - 89 岁：移动减少 5

注意：对于非人类而言，不适用该移动规则。

### 3.3 第二步：决定职业

职业展示出调查员的生活方式，例如医生、学生甚至是个混混骗子。职业同时也反映出调查员的专精领域，他们在相关领域上的技能会更加擅长。

游戏中调查员的职业倾向所能给予的选择很有限；它只是给调查员的起始技能定一个基准，并帮助玩家完善角色背景而已。一些职业会显示十分“爱手工艺化”或叫“原作向”：古文物学家/古董收藏家、作家、业余艺术爱好者、医生、记者、警探、教授。另外一些职业则不太会在洛夫克拉夫特的故事中出现，但它们会在 C O C 游戏中发挥出别致的风味。

职业与系列技能紧密相连。举个例子，范例职业中，古文物学家/古董收藏家的本职技能包括：议价、艺术/手工艺、历史、图书馆使用、其他语言、一项交际技能（魅惑、快速交谈、威吓或劝说）、侦察、一项自选技能（反映了该调查员的特别之处和过去）。一些职业不会有自由选择机会，而有的职业有两个或更多机会。

当为你的调查员选好职业后，填写在调查员表上并标注好你的本职技能有哪些。

范例职业选单可以在 40 页找到。

选择职业时，就需要考虑的几个重点。

尝试在心中提前描画出你调查员的样子和内在——即角色概念。在职业列表中搜索符合概念的职业给予注意。要知道，制作调查员的目的完全取决于你想进行一个怎么样的游戏。你的属性、职业、性别、年龄都只是用来帮助你制造一个“栩栩如生”调查员的道具。

看看那些职业所挂钩的技能，也许有一些是你特别想选的。确定出那些你最喜欢点的技能。比如你喜欢的调查员是一个行动派，那么就会选择有格斗、攀爬、投掷等技能的职业。当然你也可以试着创建一个学识更渊博的调查员，所以此时的技能会选择图书馆使用、侦察和心理学。

还有，你更可能考虑到自己调查员职业技能和其他玩家的重合度与配合度的问题。创建技能均衡的职业者们意味着在你的团队中技能可以顾及方方面面。取决于不同的游戏方式和基本剧本。你的守密人可能会推荐一些特定职业来推动剧情。与小伙伴们讨论你的看法，互相制衡地创建出最好的调查员团队。毕竟，如果一个发生在南极的模组中所有调查员都是音乐家，那是在开什么玩笑？

记住，无论你的调查员能力如何，最重要的是你如何“扮演”你的调查员。没错，这是最重要的，它会决定你整个游戏乐趣。

P34/35 暂缺

快速参考：创作调查员

### 3.4 第三步：决定技能并分配技能点

#### ◆ 本职技能

选择了职业有，联系你的属性计算出你的本职技能点。将你的技能点按百分数自由分配给你调查员的各本职技能。而作为一个特殊属性，本职技能点也可以分配给信用等级，但要记住信用等级的范围由你的职业决定。并不是所有本职技能都需要被分配到技能点。未被分配的技能点会消失掉。需要注意的是，每个技能的旁边都有一个数值，那是该技能的基础技能等级，任何分配而来的技能点都要加在这个基础技能等级上面。

在调查员表上填写好分配计算完之后的技能百分数（将分配的技能点数加在基础技能等级上）。表格上还有位置可以让你写下每个技能的半值和五分之一值，方便游戏中快速查阅。49页可以找到半值和五分之一值快速查询表。不过在填半值之前，建议先分配掉兴趣技能点，因为兴趣技能点同样可以用来提升本职技能。

#### ◆ 兴趣技能点

调查员在职业之外，还会通过兴趣等活动来获得别致的经验、技巧和知识。我们叫它兴趣技能点。将调查员的智力乘以2，所得即是兴趣技能点数，可以分配给除克苏鲁神话技能外的所有技能上（或者问问你的守密人）。

同样在分配了兴趣技能点后的技能旁填下新的技能总点数（不要忘了和基础技能等级、本职技能点相加），计算好半值和五分之一值并填好，方便查阅。

#### ◆ 武器和火器技能

格斗和射击技能，以及它们的种种特化分类，允许调查员使用武器作战。兴趣技能点和本职技能点（若可行的话）都可以用来提升这些技能。若一个职业的本职技能包括有格斗或射击，那么在玩家选择一个或多个特化分类之前，该技能无法分配技能点。

#### ◆ 信用等级

调查员的信用等级取决于角色的选择，和调查员的职业。游戏中，信用等级决定了角色可以使用的金钱数量（见表2：现金和其它资产）。信用等级同时也表现出一个人的日常生活水平，以及相关社会身份和地位（见第四章：技能里关于信用等级部分）。

调查员的信用等级初始为0。每个职业都有它特定的信用等级起始点数和增长范围，而玩家在信用等级上的分配也会展现出该调查员不同的风范。举个例子，“罪犯”可以是一个街头穷困的偷包贼（信用等级9），也可以是一个富有的黑帮头子（信用等级90）。你可以在信用等级上任意投入技能点（基本上是兴趣技能点），只要不超过职业给定的范围就好。

这里有六种生活水平：身无分文、贫穷、标准、小康、富裕、豪富。分别决定了不同的生活方式，及居住、旅行、交际范畴，让人可以相对舒适的在对应水平中日复一日地等待某些事物降临。

P36：当选择职业，有些事情需要考虑  
边栏暂缺

那些数字意味着什么？

#### 力量

- 0：衰弱：没法站起来甚至端起一杯茶。
- 1 5：弱者，虚弱。
- 5 0：普通人水平。
- 9 0：你见过的力气最大的人。
- 9 9：世界水平（奥赛举重冠军）。人类极限。
- 1 4 0：超越人类之力（例如大猩猩或马）。
- 2 0 0 +：怪物之力（例如格拉基，见 1 4 章）

#### 体质

- 0：死亡。
- 1：病弱。卧床不起，没有协助就无法自己。
- 1 5：健康堪忧，经常需躺下休息，常年疼痛缠身。
- 5 0：普通人水平。
- 9 0：抖落身上的液氮，强壮而精神。
- 9 9：铁之刚体。可以承受住最强的疼痛。人类极限。
- 1 4 0：超越人类之体格（大象）。
- 2 0 0 +：怪物之体，免疫大部分地球疾病（例如纽格塔，见 1 4 章）

#### 体型

- 1：一名婴儿。（1 ~ 1 2 磅）。
  - 1 5：孩童，或身短体瘦（矮人）（3 3 磅/1 5 k g）。
  - 6 0：普通人类体型（中等身高和体重）（1 7 0 磅/7 5 k g）。
  - 8 0：非常高，强健的体格或非常胖（2 4 0 磅/1 1 0 k g）。
  - 9 9：某方面已经是超大号了（3 3 0 磅/1 5 0 k g）。
  - 1 5 0：马或牛（9 6 0 磅/4 3 6 k g）。
  - 1 8 0：记录中的最终人类（1 4 0 0 磅/6 3 4 k g）。
  - 2 0 0 +：1 9 2 0 磅/8 7 2 k g（例如夏乌戈纳尔·法格恩，见 1 4 章）。
- 注意：有些人类可以超过体型 9 9。

#### 敏捷

- 0：没有协助无法移动
- 1 5：缓慢，笨拙，无法行动自如。

5 0：普通人水平。

9 0：高速而灵活，可以达成超凡的技艺（例如杂技演员，伟大的舞者）。

9 9：世界级运动员。人类极限。

1 2 0：超越人类之速（例如虎）。

2 0 0 +：闪电之速，可以在人类反应过来之前完成系列动作。

## 外貌

0：如此的难看。他人会对你报以恐惧、厌恶和怜悯。

1 5：挫。估计是因为受伤事故或先天如此。

5 0：普通人水平。

9 0：你见过的最漂亮的人，有着天然的吸引力。

9 9：魅力和酷的巅峰（超级名模或世界影星）。人类极限。

注意：外貌只有人类使用。且无法超过 9 9。

## 智力

0：没有智商，无法理解周遭的世界。

1 5：学得很慢，只能理解最常用的数字，或阅读学前教育级别的书。

5 0：普通人水平。

9 0：超凡之脑，可以理解多门语言或法则。

9 9：天才（爱因斯坦、达芬奇、特斯拉等等）。人类极限。

1 4 0：超越人类之智（例如远古者，见 1 4 章）。

2 1 0 +：怪物之智，可以理解并操作多重次元（例如伟大之克苏鲁，见 1 4 章）。

## 意志

0：弱者的心，没有意志力，没有魔法潜能。

1 5：意志力弱，经常成为高智力或高意志人士的人偶或玩物。

5 0：普通人。

9 0：坚强的心，对沟通不可视之物和魔法有着高潜质。

1 0 0：钢铁之心，与灵能领域和不可视世界有着强烈的链接。

1 4 0：超越人类，基本上是异界存在（例如依格，见 1 4 章）。

2 1 0 +：怪物的魔法潜质和力量，超越凡人之理解力（例如伟大之克苏鲁，见 1 4 章）。

注意：人类的意志可以超过 1 0 0，但这是特例。

## 教育

0：新生儿。

1 5：任何方面都没有受过教育。

60：高中毕业。  
70：大学毕业（专科学位）。  
80：研究生毕业（硕士学位）。  
90：博士学位，教授。  
96：某研究领域的世界级权威。  
99：人类极限。

### 介绍 哈维·沃尔特

为了帮助更好的理解COC的各种规则，我们十分友好的向您介绍一下哈维·沃尔特，这名生活在1920年代纽约的新闻记者，以及出色的超自然调查员。为了区分扮演哈维的玩家和实际的哈维角色（游戏中的调查员），我们假定玩家是女性而调查员哈维是男性。

首先，我们来骰出哈维的属性。妹子掏出一张新鲜的角色卡和铅笔，然后骰出她的六面骰子。

首先妹子骰出了一个4，乘以5之后哈维的力量就只有20%，这太糟糕了。哈维会变成一个十足的弱逼的，但是妹子毫不在意——COC不是一个寻常的游戏，它需要各种样式的作死者——我是说调查员。下面的骰子总是让哈维喘了一口气，她的下一个骰子出了14，即体质70%。这很好，意味着哈维皮厚肉糙。这点可以补偿一下低力量的弱点。

哈维的其他属性最后是：体型80%（常年的端坐和阅读且不做锻炼，哈维估计已经超重了）；敏捷60%（较高的水平）；外貌85%（抛开那些缺点来看，哈维的人格火花闪闪发亮）；智力85%（杰出的点数）；意志45（魔法值9点，但初始san很低——只有45）；教育80%（哈维说我从大学毕业了）。在幸运骰上妹子骰出了9，所以哈维的幸运值是45。

妹子说我的哈维不可能这么可爱，所以他应该是42岁。那么教育需要投掷2次增强。哈维的教育现在是80，第一次增强骰出86，因此增加4点（1d10）。现在教育是84了。第二次增强骰出82，比84低，那么就没有增加。然后妹子将哈维的敏捷减少5到55，外貌减少5到80。哈维虽然丧失了点鬼灵气，但依然是个美绅士。

属性决定后，妹子依次写好所有属性的半值和五分之一值。哈维的教育是84，减半变成41%，五分之一则是16%。将这些值和属性写在一起，我们的角色卡有专门的位置写这个。

现在哈维的伤害加值和体格也可以决定了。他的力量和体型合计80，因此没有伤害加值，体格也没有变动。哈维体质79体型80，合计150，因此生命值是15点（150除以10）。

哈维的力量20体型80而敏捷55，力量和敏捷都低于体型，所以哈维的移动是7。42岁的年龄让他的移动进一步下降到6。这会让哈维无法胜出许多追逐。

哈维是一名记者，为迷之杂志社服务。记者使用教育×4来确定本职技能点。哈维的教育是84（乘以4），所以他的本职技能点有336点，可以加到记者职业所提供的本职技能和信用等级中。哈维的智力有85，那么兴趣技能点就有170点（85×2=170）。兴趣

技能点可以自由分配。妹子首先在信用等级上分配了 4 1 点本职技能点，这样哈维就能够过得像个人样（标准生活水平）。他可以住在中等价位的公寓里，节省点开销吃饭还偶尔可以打个的士。在所有点数分配完毕后，妹子还是同样在分配了技能点的技能旁边写下各技能的半值和五分之一值。

至于哈维的肖像，妹子写下了“英俊，穿戴得体但有点超重”作为他的个人标签。妹子觉得编故事好麻烦，就使用了随机列表来决定哈维剩下的背景。将它们抄下来，就变成了：

- 个人标签：英俊，穿戴得体但有点超重。
- 思想/信念：宿命论。搜寻观测无定的预兆。
- 重要之人：西奥多叔叔。深爱着考古学。哈维试图证明自己比他那已疯魔的叔叔更优秀。
- 意味非凡之地：在家里的二楼学习。
- 宝贵之物：属于叔叔的考古学文物，哈维正在研究中。
- 特点：女人缘。

哈维不需要什么特别的初始物件，只要一只笔记本、钢笔和幸运硬币在手。若果妹子试图在资产列表上写下一辆车，那就超出了哈维可能拥有的资产范畴了，因为车不在 1920 年代的普通收入列表中。

现在，哈维已经准备好了，有人需要新鲜的调查员吗？

### 3.5 第四步：写出背景

*不论如何引诱劝说，那些参加过这场恐怖搜捕行动的人都不愿意吐露与这场事件有关的一字一句，而所有残存下来、模糊不清的零碎资料全都来自于那些没有参加最终战斗的队伍。那些实际参加过行动的搜捕者谨慎小心地毁掉了每一块与整件事有关的碎片——哪怕它们只起了丁点的暗示——这让人觉得有些恐怖。*

*——H.P.洛夫克拉夫特，查尔斯·迪克斯特·瓦德事件*

只要有着充足的心思和能力，调查员们就能够欢快地享受抉择的乐趣——而不需要摆弄你的骰子们。认真考虑一下你的个人过去、朋友、敌人、以及在钻研探寻神秘的过程中获得的系列成就吧。

下面陈列了一系列不同种类的调查员背景列表；至少给这六种背景都要写一个简短的描述（个人标签、思想/信念、重要之人、意义非凡之地、宝贵之物、特点）。当然并不是说强求你给每种都动笔，不过你写得越多，你的调查员就越鲜活。更多的东西你可以在开始游戏之后慢慢填补，当然，别惹恼你的守密人。

关于损伤&伤痕、恐惧&狂躁、魔法书籍、法术&宝具、遭遇等与奇特存在有关的列表将在日后放出。当然，某些调查员想在开始之际就展示出他那傲人的损伤或伤痕，以表示他惊人的过去——只要你想，就写。

调查员的背景在游戏中有三个作用：

首先，一些简练的说明可以对扮演起到引导作用，帮助刻画调查员，理解人物在世界中充当的角色。

其次，在调查员进行幕间成长恢复 SAN 值时，它们会起到作用的。

最后，也是最重要的一点，当调查员在损失 SAN 值知晓更深的神秘之后，这种腐化会逐渐体现在调查员的背景上，就如同一面镜子——那些从前你所珍视的东西，终将毫无意义。在疯狂的一隅或伤残的背后，守密人可以添加或修改调查员的背景文字。基本上到最后，调查员与世界的联系只会剩下疯狂与痛苦。

#### P40、41 职业举例

##### 范例职业

这里的职业都只是简单的范例职业（具体的给我去看调查员手册啊！）。所以只能用来做一个简单的参考。在爱手艺故事中很重要的职业会有【原作向】标签，那些有【现代】标签的职业只能在现代游戏中出现。

若要自建职业，本职技能为 8 个，并且不要让职业技能集中于知识方向或技能方向，那毫无美感和意义。

一些职业，像黑客，明确只会出现于特殊剧本中，比如现代之日。你应该根据常识来给这些职业分配本职技能。如果你不知道怎么搞，问你的守密人。

技能部分请看第四章。

古文物学家/古董收藏家 【原作向】——估价，艺术与工艺（任一），历史，图书馆使用，其他语言，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），侦察，自选一技能

信用等级：3 0 - 7 0

本职技能点：教育 × 4

艺术家 ——艺术与工艺（任一），历史或自然学，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），其他语言，心理学，侦察，自选二技能

信用等级：9 - 5 0

本职技能点：教育 × 2，+ 意志 × 2 或敏捷 × 2

运动员 ——攀爬，跳跃，格斗（拳击），骑术，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），游泳，投掷，自选一技能

信用等级：9 - 7 0

本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2

作家 【原作向】——艺术（文学），历史，图书馆使用，自然学或神秘学，其他语言，母语，心理学，自选一技能

信用等级：9 - 30

本职技能点：教育  $\times$  4

神职人员 —— 会计学，历史，图书馆使用，聆听，其他语言，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，自选一技能

信用等级：9 - 60

本职技能点：教育  $\times$  4

罪犯 —— 一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，侦察，隐秘行动，下列选四：估价、易容、格斗、射击、锁匠、机械维修、手上功夫

信用等级：5 - 65

本职技能点：教育  $\times$  2 + 敏捷  $\times$  2 或力量  $\times$  2

业余艺术爱好者 【原作向】 —— 艺术与工艺（任一），射击，其他语言，骑术，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），自选三技能

信用等级：50 - 99

本职技能点：教育  $\times$  2 + 外貌  $\times$  2

医生 【原作向】 —— 急救，其他语言（拉丁文），医学，心理学，科学（生物学），科学（药学），任两种有关学术或个人专业的技能（例如精神医生选择心理分析）

信用等级：30 - 80

本职技能点：教育  $\times$  4

流浪者 —— 攀爬，跳跃，聆听，领航，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），隐秘行动，自选二技能

信用等级：0 - 5

本职技能点：教育  $\times$  2 + 外貌  $\times$  2 或敏捷  $\times$  2 或力量  $\times$  2

工程师 —— 艺术与工艺（设计图纸），电器维修，图书馆使用，机械维修，操作重型机械，科学（工程学），科学（物理学），自选一技能

信用等级：30 - 60

本职技能点：教育  $\times$  4

艺人/演艺人员 —— 艺术与工艺（表演），乔装，两种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），聆听，心理学，自选二技能

信用等级：9 - 70

本职技能点：教育  $\times$  2 + 外貌  $\times$  2



农民 ——艺术与工艺 ( 农事 ), 自动车 ( 或畜车 ) 驾驶, 一种社交技能 ( 魅惑、话术、威吓或说服 ), 机械维修, 自然学, 操作重型机械, 追踪, 自选一技能

信用等级: 9 - 30

本职技能点: 教育  $\times 2$  + 敏捷  $\times 2$  或力量  $\times 2$

黑客 【现代】——电脑使用, 电器维修, 电子学, 图书馆使用, 侦察, 一种社交技能 ( 魅惑、话术、威吓或说服 ), 自选二技能

信用等级: 10 - 70

本职技能点: 教育  $\times 4$

记者 【原作向】——艺术与工艺 ( 摄影 ), 历史, 图书馆使用, 其他语言, 一种社交技能 ( 魅惑、话术、威吓或说服 ), 心理学, 自选二技能

信用等级: 9 - 30

本职技能点: 教育  $\times 4$

律师 ——会计学, 法律, 图书馆使用, 二种社交技能 ( 魅惑、话术、威吓或说服 ), 心理学, 自选二技能

信用等级: 30 - 80

本职技能点: 教育  $\times 4$

图书馆管理员 【原作向】——会计学, 图书馆使用, 其他语言, 母语, 任意四个与个人特质和阅读专业有关的技能

信用等级: 9 - 35

本职技能点: 教育  $\times 4$

军官 ——会计学, 射击, 领航, 二种社交技能 ( 魅惑、话术、威吓或说服 ), 心理学, 生存, 自选一技能

信用等级: 20 - 70

本职技能点: 教育  $\times 2$  + 敏捷  $\times 2$  或力量  $\times 2$

传教士 ——艺术与工艺 ( 任一 ), 机械维修, 医学, 自然学, 一种社交技能 ( 魅惑、话术、威吓或说服 ), 自选二技能

信用等级: 0 - 30

本职技能点: 教育  $\times 4$

音乐家 ——艺术与工艺 ( 乐器 ), 一种社交技能 ( 魅惑、话术、威吓或说服 ), 聆听,

心理学，自选四技能

信用等级：9 - 30

本职技能点：教育  $\times 2$  + 敏捷  $\times 2$  或意志  $\times 2$

超心理学家 —— 人类学，艺术与工艺（摄影），历史，图书馆使用，神秘学，其他语言，心理学，自选一技能

信用等级：9 - 30

本职技能点：教育  $\times 4$

飞行员 —— 电器维修，机械维修，领航，操作重型机械，驾驶（飞行器），科学（天文学），自选二技能

信用等级：20 - 70

本职技能点：教育  $\times 2$  + 敏捷  $\times 2$

警探 【原作向】 —— 艺术与工艺（表演）或乔装，射击，法律，聆听，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，侦察，自选一技能

信用等级：20 - 50

本职技能点：教育  $\times 2$  + 敏捷  $\times 2$  或力量  $\times 2$

警察 —— 格斗（拳击），射击，急救，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），法律，心理学，侦察，下列根据个人选一：自动驾驶或骑术

信用等级：9 - 30

本职技能点：教育  $\times 2$  + 敏捷  $\times 2$  或力量  $\times 2$

私家侦探 —— 艺术与工艺（摄影），乔装，法律，图书馆使用，一种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，侦察，自选一技能（例如电脑使用、锁匠、射击）

信用等级：9 - 30

本职技能点：教育  $\times 2$  + 敏捷  $\times 2$  或力量  $\times 2$

教授 【原作向】 —— 图书馆使用，其他语言，母语，心理学，自选四种与学术或个人专业有关的技能

信用等级：20 - 70

本职技能点：教育  $\times 4$

士兵 —— 攀爬或游泳，闪避，格斗，射击，隐秘行动，生存，下列选二：急救、机械维修、其他语言

信用等级：9 - 30

本职技能点：教育 × 4 + 敏捷 × 2 或力量 × 2

部落成员 —— 攀爬，格斗或投掷，自然学，聆听，神秘学，侦察，游泳，生存（任一）

信用等级：0 - 15

本职技能点：教育 × 2 + 敏捷 × 2 或力量 × 2

狂热者 —— 历史，二种社交技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，隐秘行动，自选三技能

信用等级：0 - 30

本职技能点：教育 × 2 + 外貌 × 2 或意志 × 2

创建调查员时，请特质化、感情化和着重化

在描述每个背景时请尝试突出个人特质。例如，以“我的妻子”为主题，单这四个字并不能告诉我们更多这段关系里的特质。

A) 描述名字。给人或地命名，辨识好关键物和观念。

B) 关联上感受。填写上积极或消极的词汇。

使用更激烈的词语，比如将“喜欢”换成“爱”，使用“鄙视”代替“讨厌”。使用着重化的语言；使用“必须”代替“宁愿”。用各种方法将你的背景描述得更有个人特性和充满含义。

将“妻子”作为思考起点。给她一个名字吧，“我的妻子安娜贝尔”。然后感情化，“我挚爱的妻子安娜贝尔”。然后着重化，“我挚爱的妻子安娜贝尔，我不能没有她”。这简短的改动就能传达出巨大的信息量。当然你可以发展出不同的结果来，比如。“我的妻子安娜贝尔，让我的生活一团糟”，“我可怜的妻子安娜贝尔，但愿我们能生个孩子”。

使用随机列表来获得灵感

有的时候匆忙之间很难做出背景。下面的随机列表可以让你快速决定背景描述——你可以选择骰，也可以直接挑选合适的，或者只是当做参考。

一般而言，每个部分骰 1 d 10 并选择之一作为你的描述是比较正常的。每个选项都有一些例子让你参考。不要被你骰出的结果所束缚；如果跟你意向中的角色不合，那就丢掉再骰或者再选。但是也不要让骰子不断滚动，每个骰子都有其意义所在；有的时候有些东西在出现意外的异常时，反而可以带来奇妙的感受，与角色深深相连。

最重要的是，要明白，随机列表只是你思维的一个跳板。每次骰子都会让你踏入一个相对应的生活领域；要么拥抱它，要么拒绝它；但一定要对它有所反应，让它的出现对你的想象有价值。将所有的背景编织起来，形成你可靠的调查员。

假设你想做一个 20 岁的男性调查员，且没有考虑过家庭情况。你在“重要之人”这里骰的结果是“你有一个孩子”。你可能没考虑过你的人物会有孩子，不过为什么不来一个呢？成为父亲也许是无意中的。举几个例子：你可以和一个人妻几度春风；你的妻子夭折孩子被收养；你

早就成亲啦抱娃娃啦 ~ ~ ~

◆ 个人描述

根据你调查员的外貌，写出调查员明显的外表感官来。

这里有一些可能性（比起骰最好还是选）：

结实的	英俊的	笨拙的
机灵的	迷人的	娃娃脸
聪明的	邈邈的	死人脸
肮脏的	耀眼的	书呆子
年轻的	疲倦脸	肥胖的
啤酒肚	长头发	苗条的
优雅的	稀烂的	矮壮的
苍白的	阴沉的	平庸的
乐观的	棕褐色	皱纹人
古板的	狐臭的	狡猾的
健壮的	娇俏的	筋肉人
魁梧的	迟钝的	虚弱的

◆ 思想/信念

骰 1 d 10 或者选择一个。将你的选择特质化和个人化后，加载到调查员上。

- 1：你信仰并祈并一位大能。（例如毗沙门天、耶稣基督、海尔·塞拉西一世）
- 2：人类无需上帝。（例如坚定的无神论者，人文主义者，世俗主义者）
- 3：科学万能！科学万岁！你将选择其中之一。（例如进化论，低温学，太空探索）
- 4：命中注定。（例如因果报应，种姓系统，超自然存在）
- 5：社团或秘密结社的一员。（例如共济会，女协，匿名者）
- 6：社会坏掉了，而你将成为正义的伙伴。应斩除之物是？（例如毒品，暴力，种族歧视）
- 7：神秘依然在。（例如占星术，招魂术，塔罗）
- 8：诸君，我喜欢政治。（例如保守党，共产党，自由党）
- 9：“金钱就是力量，我的朋友，我将竭尽全力获取我能看到的一切。”（例如贪婪心，进取心，冷酷心）
- 10：竞选者/激进主义者。（例如女权运动人，平等主义家，工会权柄）

◆ 重要之人

骰 1 D 10 或在下列两表中各选择 1 个。将所选之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。当然，别忘了给他们取个名字。

首先，他们是谁？

- 1：父辈。（例如母亲，父亲，继母）
- 2：祖父辈。（例如外祖母，祖父）
- 3：兄弟。（例如妹妹，半血亲妹妹，无血缘妹妹）
- 4：孩子。（儿子或女儿）
- 5：另一半。（例如配偶，未婚夫，爱人）
- 6：那位指引你人生技能的人。指明该技能和该人。（例如学校教师，师傅，父亲）
- 7：青梅竹马。（例如同学，邻居，幼驯染）
- 8：名人。偶像或者英雄。当然也许你从未见过他。（例如电影明星，政治家，音乐家。）
- 9：游戏中的另一位调查员伙伴。随机或自选。
- 10：游戏中另一外NPC。详情咨询你的守密人。

然后，骰或选为什么这人对你如此重要。下列选项不会对所有人都有意义，所以你可以骰多次或者直选合适的理由。

- 1：你欠了他们人情。他们帮助你什么？（例如，经济上，困难时期的庇护，给你第一份工作）
- 2：他们教会了你一些东西。（例如，技能，如何去爱，如何成为男子汉）
- 3：他们给了你生命的意义。（例如，你渴望成为他们那样的人，你苦苦追寻着他们，你想让他们高兴）
- 4：你曾害了他们，而现在寻求救赎。例如，偷窃了他们的钱财，向警方报告了他们的行踪，在他们绝望时拒绝救助）
- 5：同甘共苦。（例如，你们共同经历过困难时期，你们携手成长，共同度过战争）
- 6：你想向他们证明自己。（例如，自己找到工作，自己搞到老婆，自己考到学历）
- 7：你崇拜他们。（例如，崇拜他们的名头，他们的魅力，他们的工作）
- 8：后悔的感觉。（例如，你本应死在他们面前，你背弃了你的誓言，你在可以助人之时驻足不前）
- 9：你试图证明你比他们更出色。他们的缺点是？（例如，懒惰，酗酒，冷漠）
- 10：他们扰乱了你的人生，而你寻求复仇。发生了什么？（例如，射杀爱人之日，国破家亡之时，明镜两分之际）

#### ◆ 意义非凡之地

骰1D10或直接选一个。将所选之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。当然也别忘了取名字。

- 1：你最爱的学府。（例如，中学，大学）
- 2：你的故乡。（例如，乡下老家，小镇村，大都市）

- 3：相识初恋之处。（例如，音乐会，度假村，核弹避难所）
- 4：静思之地。（例如，图书馆，你的乡土别墅，钓鱼中）
- 5：社交之地。（例如，绅士俱乐部，地方酒吧，叔叔的家）
- 6：联系你思想/信念的场所。（例如，小教堂，麦加，巨石阵）
- 7：重要之人的坟墓。（例如，另一半，孩子，爱人）
- 8：家族所在。（例如，乡下小屋，租屋，幼年的孤儿院）
- 9：生命中最高兴时的所在。（例如，初吻时坐着的公园长椅，你的大学）
- 10：工作地点。（例如，办公室，图书馆，银行）

#### ◆ 宝贵之物

骰1 D 10或直接选一个。将所选之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。

- 1：与你得意技相关之物。（例如华服，假ID卡，青铜指虎）
- 2：职业必需品。（例如医疗包，汽车，撬锁器）
- 3：童年的遗留物。（例如漫画书，随身小刀，幸运币）
- 4：逝者遗物。（例如烛堡，钱包里的遗照，信）
- 5：重要之人给予之物。（例如戒指，日志，地图）
- 6：收藏品。（例如撤票，标本，记录）
- 7：你发掘而不知真相的东西。答案追寻中。（例如，橱柜里找到的未知语言信件，一根奇怪的从父亲出继承来的来源不明的风琴，花园里挖出来的奇妙的银球）
- 8：体育用品。（例如，球棒，签名棒球，鱼竿）
- 9：武器。（例如，半自动左轮，老旧的猎用来福，靴刀）
- 10：宠物。（例如狗，猫，乌龟）

#### ◆ 特点

骰1 D 10或直接选一个。将所选之物特质化和个人化后，加载到调查员身上。

- 1：慷慨大方。（例如，小费大手，及时雨，慈善家）
- 2：善待动物。（例如，爱猫人士，农场出生，与马同舞）
- 3：梦想家。（例如，惯常异想天开，预言家，创造者）
- 4：享乐主义者。（例如，派对大师，酒吧醉汉，“放纵到死”）
- 5：赌徒，冒险家。（例如，扑克脸，任何事都来一遍，活在生死边缘）
- 6：好厨子，吃货。（例如，烤得一手好蛋糕，无米之炊都能做好，优雅的神）
- 7：女人缘/万人迷。（例如，长袖善舞，甜言蜜语，电眼乱放）
- 8：忠心在我。（例如，背负自己的朋友，从未破誓，为信念而死）
- 9：好名头。（例如，村里最好的饭后聊天人士，虔信圣徒，不惧任何危险）
- 10：雄心壮志。（例如，梦想远大，目标是成为BOSS，渴求一切）

#### ◆ 关键背景连接

纵观一下你调查员的背景，选出你认为最重要的一个描述。这就是关键连接：给予调查员所有描述以意义的事物。在人物卡上标记好它。纵观关键连接可以帮助调查员恢复 S A N 值（具体见第八章）。

你所写的任何东西都可以被守密人拿来作为设计和设计，但只有你的关键连接不会。若玩家在面对关键连接的危机时没有投骰子的机会，那它就不能被守密人摧毁、杀害或移除。某些情况下，这个设定能救关键连接一命。

这种挑选出玩家指定目标然后可以免疫系列剧情变迁的设定听起来是有点过强（对守密人来说）。但是，这种免疫也是有限制的；那就是只有在调查员被牵扯进关键连接相关剧情时，或给予选择让调查员可以被牵扯进时，守密人才可以杀害、移除或摧毁该关键连接。而且在游戏中，玩家必须至少有一次投骰子机会来拯救该关键连接。

在游戏中每失去一次关键连接，都需要进行一次 S A N 检定（1/1 D 6 S A N 值丧失，具体见第八章）。

#### 其它资料

将下列资料填写在人物卡里。

#### ◆ 出生地

大多数爱手艺的故事发生在新英格兰。只要你愿意，你可以选择该地；当然你的调查员可以起源于世界各地。任何国家地点都不会给予你的调查员额外的优势或劣势。这个选择会影响其它事物：打个比方，出生于老美或加拿大的调查员可以很容易选择英语作为母语，而出生于魁北克的调查员则可以在幼年时学习法语，而亚利桑那州的调查员又能学习西班牙语或纳瓦霍语，出生于圣弗朗西斯科的调查员可以学习粤语。

#### ◆ 调查员性别

男性或女性。两者既没有规则上的不同点，也不会有任何优缺点。玩家请尊重你的本心选择性别，而不要考虑战术上的问题。当然一些特殊模组和剧本会在特殊历史时期和上流社会上因性别而有所区别对待。

#### ◆ 姓名

你的名字，调查员！请尽管玩弄各种梗以便激发共鸣吧～取名的艺术已经流传了数十年了，符合历史时期的名字就会显得更加合适。

#### ◆ 头像

快，自己画或者扣个图来做调查员的头像。从杂志上扣和从网上扣没区别，但是自绘能够显得更加别具逼格。不管怎么样，一个头像十分利于区分你我。头像说明很多问题。

### 3.6 第五步：决定装备

调查员的日日所需取决于信用等级。你的主要所有物，包括房子和汽车，都取决于信用等级。守密人可以忠告各位玩家调查员需要带着那些东西起始。而剩下的东西就由玩家自行决定，当然购买力要充足。

#### 现金和其他资产

下面这些数字，单位为美元，都意味着某段时期内，调查员的财富。现金快捷便利，而其它资产所代表的财富只有在花时间变卖它们后才更有意义。

#### ◆ 生活水平

信用等级 0：身无分文

连贫穷都够不上的人才能够叫做身无分文。

住所：大概只有睡大街。

旅行：步行，扒车或逃票上火车轮船。

信用等级 1 - 9：贫穷

刚好买得起最廉价的屋顶，每天能够吃到一餐廉价食物。

住所：最最最廉价的出租屋或睡袋旅馆。

旅行：最便宜的公众运输方式。反正只要赶便宜就对了，与之相伴的是不可靠。

信用等级 10 - 49：标准

舒适的生活水平，一日三餐，偶尔下馆子。

住所：普通的家或公寓，并关租赁还是自购。外出住普通的旅馆。

旅行：会使用普通的旅行方式，不会用最高级。在现代来看，大概会有一辆自己的小车。

信用等级 50 - 89：小康

小康级别已经可以享受奢侈品的舒适了。

住所：真材实料的住地，也许会有一些仆人（管家，主妇，清洁工，园丁，等等）。乡下估计还有小别墅。会住昂贵的宾馆。

旅行：头等舱。会买高档车或同等的交通工具。

信用等级 90 +：富裕

富裕级别就是享受超级奢侈品的时候了。

住所：豪华住所和有着大量仆人的庭院（管家，女仆，洗妇，园丁等等）。乡下和别处有



着别墅是定番。住总统套房。

旅行：头等舱。现代社会估摸还会有很多豪车。

没有必要因为调查员的生活水平而花时间详细计算住所、饮食和交通。如果调查员想要进行有意义的购买，请看下面的表。

信用等级 99：豪富

与富裕差不多，但钱已经只是一个代号了。你将是世界上最富有的人。

下面对照表上面是根据调查员的信用等级来决定调查员的可用现金、其它资产和消费水平。

注意：

现金：不一定要揣在身上。守密人可以让现金被保管在某些地方。例如，调查员在国外旅游，他们既可以将现金揣在腰包里，也可以随时在需要时让朋友在家里打钱过来。该项可能在调查员被绑架或丢失道具时有所影响。

消费水平：这只是一个主观上的展示调查员消费水平的数值，并没有详细记录，也不需要记录。角色可以花费至多等于消费水平所列的金钱，而无需支出现金。理论上调查员每天都可以花费低于消费水平的金钱，但实际上你只能偶尔如此——如果守密人认为玩家太过依赖消费水平大手大脚，那就可以强制让他花掉一些其他资产。游戏进行中，没人想追查每一块钱的去留的。

其他资产：其他资产是调查员在游戏开始时拥有的所有东西，所列金额就是这些东西的总价钱。玩家请记住你的其他资产数额，并决定每一块钱要花在了哪，大部分是地产和装备，或者丢进商业投资中。所有物标准列表包含在生活水平（见上）的方方面面。如果你的生活水平里包含有房子和汽车，那么它们就是你其他资产的一部分。

表格：现金和其他资产

1920s：

生活水平	信用等级	现金	其它资产	消费水平
身无分文	0 或更低	\$0.5	没有	\$0.5
贫穷	1-9	\$1-9 CR × 1	\$10-90 CR × 10	\$2
标准	10-49	\$20-98 CR × 2	\$500-2450 CR × 50	\$10
小康	50-89	\$250-445 CR × 5	\$25000-44500 CR × 500	\$50

富裕	90-98	\$1800-1960 CR × 20	\$180000-196000 CR × 2000	\$250
富豪	99	\$50000	\$5M+	\$5000

现代：

生活水平	信用等级	现金	其它资产	消费水平
身无分文	0 或更低	\$10	没有	\$10
贫穷	1-9	\$20-180 CR × 20	\$200-1800 CR × 200	\$40
标准	10-49	\$400-1960 CR × 40	\$10000-49000 CR × 1000	\$200
小康	50-89	\$5000-8900 CR × 100	\$500000-890000 CR × 10000	\$1000
富裕	90-98	\$36000-39200 CR × 400	\$3.6M-3.92M CR × 40000	\$5000
富豪	99	\$1M	\$100M+	\$100000

### 装备

最后一步写下你最重要的物品、武器和装备。不用写下你调查员所拥有的每一件物品——写出值得注明的物品就够。在很多团里，初始调查员没有任何特别的或必须注明的装备——比起一开始就摆出所有异质物在你的物品栏里，随着游戏进程慢慢发掘出你的特有物更为有趣。符合你生活水平的物品并不需要花钱——你已经拥有它们了。

就算你的调查员没有携带武器，你也能使用它们。当你的调查员卷入战斗时，你也许曾在农场摆弄过刀子和枪。少数人在特殊时期甚至是武器专家，但大多数人也应该熟识各种武器。除了像士兵之类的职业以外，其它职业想要点格斗和射击技能基本都要靠兴趣技能点。

装备列表在另外一章里。

### 3.7 创建调查员的其它选项

本章最后的部分拓展了创建调查员属性之类东西的方法和选择。它们大多都是可选方案，不同的团也许适用不同的方案。有人喜欢全随机，有人喜欢变换一下属性值的位置，比如将一个更好的属性值放在自己心仪的属性上，来获得更好的人物构建。

下面是数个我们给出的可选房规方案。请守密人考虑好并与团员商量要不要使用它们。

#### 方案一：重复开始

若你对骰出的属性值不爽，你可以推翻所有出目重新开始骰。一般来说在有三个或更多属性值低于 50 时，守密人会允许你重骰的。

#### 方案二：修改低骰子

若你骰属性时有过多的小骰子（比如三个或更多骰子在 10 以下），你可以额外骰 1 个 1d6，将出目分配在这些小骰子上面。以上操作都在  $\times 5$  之前进行。

#### 方案三：自由选择同位置属性如何分配

骰 5 次 3d6，3 次 2d6 + 6。然后将出目全部  $\times 5$ 。

由你自行将骰出的 8 个数值分配在 8 个属性上（记住同位置）。除非守密人允许，不然智力和体型不能在 40 以下。

#### 方案四：购点制买属性

将 460 点属性分配在 8 个属性上（属性限制为 15 到 90）。除非守密人允许，不然智力和体型不能在 40 以下。没有属性可以在 15 以下。

#### 方案五：快速开桌方案

该方案适合大家想要立刻掏枪上马开桌的时候。

- 将 40、50、50、50、60、60、70、80 分配在属性上。
- 决定年龄，进行教育调整
- 算出伤害加值和体格
- 算出生命值（体质 + 体型除以 10）和幸运（ $3D6 \times 5$ ）
- 选择职业和 8 个职业技能
- 将 8 个职业技能和信仰等级分别分配以下数额：1 项 70%，2 项 60%，3 项 50% 和 3 项 40%（直接假定这些技能就是这个数值，忽略掉技能初始值）。如果所选职业的最高信用等级低于 40%，那么选择一个合适的信用等级点数，然后将多余的点数分配到别处。
- 选择 4 个非本职技能，将它们在基础值上各增加 20%。
- 直接骰背景描述，详细说明以后再说。
- 开始玩。
- 边玩边写半值和五分之一值。
- 在需要的时候或闲暇时在算钱。

#### 方案六：触摸人类极限

你注意到人类属性的满值为 99，但骰子只能让你的属性点到 90。若你真想成为超人调查员，骰一个额外的 1D10，将出目添加到属性上。像这样，D10 骰出 9 的玩家就可以成为智力 99 的调查员啦。

可选规则：给技能等级安个保险

本版里高技能等级并不会很败坏平衡了，因为我们引入了半值和五分之一值的高难度挑战。像一个99%格斗技能的人都可能被闪避和反击（并别提100必败）。

如果你实在担心高技能等级会影响游戏内容，那么在建卡的时候安一个保险就是，一般是75%。

P49 半值和五分之一值的快速索引图表（不需要）

P50、51 哈维的角色卡 暂缺

# 第四章 技能

译/清水

P52 章节前短句

暂缺

这章节将详细介绍技能，提供技能在游戏中使用和范围的定义。为了保证简明扼要，每个技能分类包括一个系列的可能性，并且综合概括了范围和意义。

## 4.1 技能定义

技能表现了一个角色在一个特定的时代下知道什么，并且那些标注着【现代】的技能代表着它们只能被用于现代社会设定。一些技能被给予了一个属名，可能在某些设定下可能会不合适；比如，自动驾驶技能在背景设定为维多利亚时期的伦敦是不合适的，并且应该被重命名为合适的名称——在这种情况下可以改为马车驾驶。

技能百分比不是对于假想可知知识了解的比例。如果可以将知识像赌博筹码一样堆在桌子上来测量，一个现代社会的 60% 的物理学技能的物理学家肯定比一个 1910 年的 90% 技能的物理学家了解得多。

同样的，一些技能将会因所在的地域而有所影响。一个日本的调查员可以有 75% 的日本法律技能；然而如果同样的调查员尝试西班牙法律，那么 KP 也许可以增加技能鉴定的难度。

一个 50% 的技能已经足够高来令一名角色凭借其来谋生。如果一名调查员将一个与他职业不相关的技能提升到足够高，玩家以及 KP 也许可以协商给调查员换一个新的职业。

在游戏中发生的一些特定的情况需要 KP 来判断如何使用技能。一些对于如何判断在特定环境下使用技能的建议将在个别技能下面给出。这些建议鼓励 KP 来进行判断而不是单纯参考现有要点规则。

一些特定包括了一个很广泛的知识范围，比如艺术，工艺，战斗，火器以及科学，允许调查员专攻到更具体的知识上。

有些必须让大家清楚，下面一些技能详述标注着【非常规】，并且不被包含于标准调查员表格之中。KP 可以想要将这些额外技能使用进入游戏之中，或者玩家想要使用其中的某些。KP 可以自定义其他根据设定和时代的其

他技能，比如如果一场游戏设定发生在遥远未来的一个外星星球上，那么可以设计许多新的技

技能点：它们意味着什么？

看下面的表格来估计一个人的技能的能力标准：

01%-05%：新手：完全的外行人。

06%-19%：初学者：拥有少量知识的初学者。

20%-49%：业余：拥有一定程度的天赋或者基本的训练（兴趣爱好程度）。

50%-74%：职业：允许一名角色凭借此技能来谋生。等同于特定领域的学士学位。

75%-89%：专家：在专业知识上更进一步。相当于硕士或者博士学位。

90%+：大师：位列于该技能的世界顶尖人物之列。

能。

## 4.2 技能专攻

一些广范围的技能被细分为一些技能专攻。玩家可以将技能点花费在任何技能专攻上，但是总属技能是不能获得的。因此，一名玩家可以将技能点花费在战斗（斗殴）或者战斗（矛），但是不能是单单的战斗。

在艺术与工艺，科学与生存的例子中，这些技能包括很广泛的多样性的专攻技能。KP 必须决定在当下情况可以使用的特定专攻。KP 可以允许使用一个代替的专攻技能进行一个难度增加了的鉴定，如果 KP 同意这情况与那个专攻技能之间有合理的共同之处。

在专攻技能之中，通常有可以转移的技能和知识。在这章节的最后，你可以找到一个关于可转换技能优势的可选规则。

## 4.3 对立技能/难度等级

范例：

一名调查员试图破译一串数字密码。KP 让他使用密码学技能鉴定。一名没有密码学技能的玩家询问是否可以使用数学技能来代替。KP 允许进行一个增加难度级别的鉴定。使用密码学时需要一个通常难度的成功（鉴定等于或者低于技能），所以当在这里使用数学技能时需要一个成功的困难鉴定（鉴定等于或者低于技能的一半）。

对于每个技能，入门笔记上提供了哪个技能（如果有的话）可以用来对抗，已经给予了构成通常难度等级和困难难度等级的建议。通常难度等级（需要一个等于或者低于技能值的鉴定）是一个默认鉴定。当遇到一件明显更难的事情时，则需要一个困难难度等级的鉴定（需要一个等于或者低于技能值一半的鉴定）。极难等级的鉴定（需要一个等于或者低于五分之一的技能值的鉴定）很少会被要求——只有在极度困难并且迫切的情况下。有些时候，造成这些的原因很简单，技能的使用被极大地阻碍了，比如当被射击或者被追赶，又或者当情况极度可怕时。

下面是一些可能需要用到极难难度的例子：

爆破：拆除一个与任何所知的完全不同设计的爆炸性设备，也许是未来或者外星来源的。

电器维修：当使用电子学用于未来或者外星科技时。

聆听：在一个极度嘈杂的环境中偷听一段十分轻声的谈话。

锁匠：用仅仅一根线开启一个高安全性的锁；“啪”的一下打开最安全的银行地下室。

医学：诊断以及治疗陌生的，新的，或者外星医学疾病。

心理学：解读某个拥有对立技能（恐吓，快速交谈，说服或者魅惑）90%或以上的人的意图或者判断他是否说谎。

### 4.3.1 孤注一骰

对于每个技能，提供了一些可以构成一个“孤注一骰”（见 P84 的孤注一骰）的例子，并且当孤注一骰失败时一些可能造成的结果。这些给予的建议应当简单地试作建议来对待。可以合理造成一个被施压鉴定的范围是很广的，并且应当由游戏中的动作，动机和事件来决定。同理，孤注一骰失败后的结果也应当从当下的游戏事件，NPC 以及游戏世界中汲取灵感最为合

适。

同样，也提供了一个合适的当调查员处于疯狂时使用孤注一骰的例子。一个重要的情况是一个疯狂的调查员执行任务会增加这个鉴定的危险性，同时孤注一骰失败的结果通常会变得更加极端（或者离奇）。

这些例子仅仅提供想法，并且意图是让玩家和 KP 制作他们自己的判断理由和结果来契合他们的游戏和游戏风格。

#### 4.3.2 组合技能鉴定

在某些情况下，KP 可能会要求进行对一个以上技能的鉴定。只需要进行一个骰子鉴定；将结果与每个技能相比较。KP 来决定是技能都需要成功或者只要其中之一成功就行。

范例：

一名精神错乱的邪教徒突然抽出一把枪指向哈维。KP 要求哈维进行一个成功的察觉或者心理学鉴定。任意一个鉴定的成功将允许哈维预料到攻击者的动作，并且也许给予哈维一个先行行动的机会。一个成功的察觉鉴定将允许他看见邪教徒抽出枪的行为，而一个成功心理学鉴定允许哈维预料到邪教徒侵略性的意图。

之后，哈维试图维修一个电涡轮机。这件物品既是机械的又是电力的，所以 KP 要求一个机械维修和电器维修的组合鉴定。进行一个鉴定后，将结果与两个技能进行对比——在这种情况下，两个技能都必须成功才能完成这件任务。

注意使用单个骰子鉴定在下面例子中的重要性。哈维在机械维修和电器维修上都只有 10% 的技能。他进行一个骰子鉴定然后同时与两个技能比较后的成功几率是 10%。如果他被要求进行两个成功鉴定，第一个用于机械维修，第二个用于电器维修，那么他同时在两个上成功的继续就下降到了 1%。

### 4.4 技能列表

P56

图例

Ω：表示这个技能只能用于现代游戏中。

T：表示这是个没有写在标准探员表上的非常规技能。

G：表示这个技能被分成了多个不同的独立技能。

会计（05%）

使你理解会计工作的流程以及一个企业或者个人的金融职务。通过检查账簿，你可以发现做假账的员工，对资金的偷偷挪用，对行贿或者敲诈的款项支付，以及经济状况是否比表面陈述的更好或者更差。通过仔细检查旧账户，你可以了解过去的资金的得与失（谷物，奴隶贸易，威士忌酒的运营等）以及这些资金是付给了谁以及为了什么款项而支付。

对抗技能/难度等级：

如果有人想要隐瞒什么，那么难度等级将会取决于进行隐藏的人的会计技能。

·正常难度：详尽以及良好整理的会计账簿。

·困难难度：无序或者残缺的会计账簿。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来阅览文档；拜访银行或者企业来确认自己的发现；复核里面的账目和数据。

孤注一骰失败的范例结果：调查员与其他人之间的讨论让敌对势力对调查员的意图起了警觉；账簿最重要的一部分被摧毁或者丢失了（可能调查员因为疲劳将咖啡洒出在了上面）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他可能会被发现他把部分的账簿吃下了肚。

#### 动物驯养（05%）[非常规]

命令以及训练已驯化动物去完成一些简单任务的技能。这个技能最常用于狗上，但也包括鸟、猫、猴子以及其他（取决于 KP 的判断）。至于对动物的骑乘，例如马或者骆驼，则要用骑术技能来进行行动以及操控这些坐骑。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：命令经过训练的狗坐下，将东西拿过来或者攻击别人。

·困难难度：命令没有经过训练或者不熟悉的狗执行任务。

孤注一骰的例子：采取更大个人风险的行为，特别是更加接近或者直接触摸动物。

孤注一骰失败的范例结果：动物攻击训练者或者附近的人，通常会造成伤害；动物逃跑了。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他可能被发现他的表现举止变得就像他尝试要去操控的动物一样。

#### 人类学（01%）

使使用者能够通过观察来辨认和理解一个人的生活方式。如果技能使用者持续观察一个其他文化一段时间，或者在有着关于某种已消失文化的正确资料环境下工作，那么他可以对文化方式以及道德习惯进行简单的预测，即使证据可能并不完整。通过学习文化一个月或者更久，人类学家开始理解这种文化是如何运作的以及，如果结合心理学，可以预测那些研究文化的行为和信仰。

对抗技能/难度等级：

这个技能的难度等级取决于技能使用者使用多长时间接触这个事物。

·正常难度：花费一个月时间或者更多时间与人接触。

·困难难度：花费仅仅一周或者更少时间与人接触。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来研究目标；去“当地”体验一段时间；在一场仪式或祭奠等活动中扮演一个积极活跃的角色。

孤注一骰失败的范例结果：被作为研究对象的人群攻击或者监禁，由于一些被察觉的对于他们法律以及风俗的违反行为；遭受严重的副作用作为参与一场包括了摄入精神影响类植物的仪式的结果。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将会在他研究的文化中迷失自我，举例来



说，就像电影“现代启示录”中丹尼斯·霍珀演的摄影记者角色一样。

#### 估价 ( 05% )

( 原页上为 01% , 估计是写错了 , 与简表不符 )

用来估计某种物品的价值，包括质量，使用的材料以及工艺。相关的，技能使用者可以准确地辨认出物品的年龄，评估它的历史关联性以及发现赝品。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：一件在制造年代并不稀有的物品，以及用常见材料制作 ( e.g.50 年的金手表 )。

·困难难度：一件不寻常的物品，也许用非寻常材料制成 ( e.g.几百年历史的外国制品，例如古代卷册 )。

孤注一骰的例子：与另一名专家一同确认物品的正确性；进行检验；对物品进行研究。

孤注一骰失败的范例结果：在研究中意外地毁坏了物品；使这件物品引起了别人的注意，导致这件物品被偷；激活了这件物品的功用。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他可能会相信这件物品是被诅咒的并摧毁了它；或者他们视这件物品为他们个人的救星，并拒绝放弃这件物品给其他人。

#### 考古学 ( 01% )

允许从过去的文化中鉴定一件古董的年代以及辨别它，以及可以用来发现赝品。使获得建立以及开掘一个挖掘遗址的专业知识。通过对遗址的勘察，使用者可以推断留下这遗址的生物的目的和生活方式。人类学可能对此会有所帮助。考古学还有助于辨认已消失的人类语言的书面形式。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：足够的时间和资源来进行工作。

·困难难度：缺乏时间以及/或者有限的资源。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来研究物品或者遗址；进行进一步的调查研究；咨询其他专家。

孤注一骰失败的范例结果：遗址受到损坏，同时发现品因为不适当的操作而损毁，被故意毁坏，或者被偷窃；更高的权威占据了遗址，从你的掌控中夺取了发现；宣传出去的消息导致发现品被偷盗。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他会不停得挖掘得更深更深，并且相信真相就在这下面的某处。

#### 艺术与工艺 ( 专业化 ) ( 05% )

调查员表单上有着专门的空白空间用来写下专业化的这门技能。例如：

·演技                      ·作家

·理发师                  ·莫里斯舞者

·书法	·歌剧歌唱家
·木匠	·粉刷匠以及油漆工
·厨师	·摄影师
·舞蹈家	·陶工
·美术	·雕刻家
·伪造	·真空吹叶机

许多这些例子都是与专业直接相联系的技能，但是这些技能可能只是休闲嗜好。你可以花费技能在任意专业化技能上。不可以加点在作为类属的“艺术与工艺”上。

这技能可能使你制作或者修理一样东西—通常需要工具和时间，由 KP 来决定，如果必要的话。在适用成功程度分度的情况下，一个更高等级的成功表示这件物品有着高品质以及/或精致度高。

一个艺术或者工艺技能可能可以用于制作一个复制品或者赝品。在这情况下，难度等级将取决于需要复制的原品的复杂程度以及独特性。在伪造文件的场合下，将使用一个专门的专业化技能（伪造）。

一个成功的鉴定可能可以提供一个物品的相关信息，例如这个物品在何时以及哪里被制造，与之相关的一些历史或者技艺，或者谁可能制作了它。拥有这个技能的专家将会在某个专门的领域里有着广泛的知识—对于物品本身，它的历史以及当代从事相关行业的人的知识，以及去实践知识的能力。

对抗技能/难度等级：

- 正常难度：制作一个标准而适于贩卖的物品。
- 困难难度：制作一个更高质量或者特别复杂的部件。

孤注一骰的例子：从头开始重做物品，部件或者创作；进行进一步的研究调查；与另一位专家核对。

孤注一骰失败的范例结果：大量的时间与金钱被浪费在创造一个失败的作品上；观众或者顾客由于你的工作的某方面而感到被严重冒犯或者收到了物理性伤害；你的工作被评论家抨击，并且没人会再想要你的服务。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他创造了一个有犯罪倾向的作品，并且这件作品冲击并导致了观赏者的暴力反应—也许只有颓废派艺术家会欣赏这件作品。

艺术与工艺的专业的例子：

演技（05%）：表演者收到过戏剧以及/或电影演技的训练（在现代，这可能也包括电视），使你能适应一个人物角色，记住剧本，以及使用舞台/电影化妆来改变他们的外貌。见乔装（P62）。

美术（05%）：艺术家在艺术绘画上十分熟练（油画、丙烯画、水彩画），同样在用铅笔、彩色蜡笔、粉笔的素描上十分熟练。然而这各种各样的艺术工作许多天或者许多月来完成，艺术家可能快速素描出准确的印象，物体或者人物。这技能也代表了对艺术世界的熟悉，以及技术家能确定特定艺术家的作品，他们的学校，以及了解的历史。

伪造 ( 05% ) : 熟练于细节，使用者可以制作高质量的伪造文档，使它以某人的笔迹写成，制作官僚作风的形式或许可，或者进行卷册的复制。伪造者需要合适的材料（墨水，不同的纸张等）以及想要复制的文档的原件。

一个成功的鉴定表示伪造文档将通过一个普通而草率的检查。当有人花费时间并仔细检查伪造品时需要使用估价技能（与原始的伪造者的技能进行对抗）来决定是否能辨认出是伪造品。

摄影 ( 05% ) : 同时包括静止以及运动摄影。这技能允许某人拍摄清晰的照片，恰当地修饰照片，并且强化半掩的细节。

在 1920 年代，使用者可以准备必须的化学用品来制作闪光粉。

在现代，这个技能拓展到包括摄影机，视频播放设备，数码摄影以及数码编辑，使用者熟练于对数字图像的操作修改。可以从原始的资源中创造出完全不同的版本，例如改变照片中一个人所处的地点，和谁在一起，以及在做什么。这些专家也可能可以发现一张图像什么时候被修改过了。

正常的快拍不需要技能鉴定。当想要进行有效的偷拍，或者进行细节捕捉—特别是远距离，快速，以及低光，时将会被要求进行这个鉴定。这技能也允许调查员判断一张照片是否被篡改或者捏造，以及进行这张照片拍摄的角度和位置。

炮术 ( 01% ) [非常规]

这技能呈现出对一些形式的军事训练和经历。使用者具有在战争中操作战地武器的经验：可以在一个工作队或“派遣队”中工作，进行对超过个人武器射击距离的武器的操作。这些武器通常过于巨大以至于无法单人进行操作，并且个人无法再没有工作队支援的情况下使用这武器，或者应当提高难度等级（取决于 KP 的判断，也取决于使用的武器类型）。

存在着许多不同的专业化武器，取决于游戏设定的时期，包括加农炮、榴弹炮、迫击炮以及火箭发射器。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：如果炮击武器维护良好并且在有利的环境下使用。

·困难难度：如果炮击武器维护不良，或者在奔跑中使用以及/或在火力覆盖下使用。

注释：作为一个战斗技能，它不能进行孤注一掷。

魅惑 ( 15% )

魅惑允许通过许多形式来使用，包括肉体魅力、诱惑、奉承或是单纯令人感到温暖的人格魅力。魅惑可能可以被用于迫使某人进行特定的行动，但是不会是与个人日常举止完全相反的行为。魅惑或是心理学技能可以用于对抗魅惑技能。

魅惑技能可以被用于讨价还价来使一件物品或者服务的价格降低。如果成功，使用者得到了卖家的赞同，并且他们可能乐意降低一点价格。

对抗技能/难度等级：

见 93 页的魅惑、话术、恐吓以及说服技能：难度等级。

孤注一骰的例子：以友善的态度明显地赞美对象；赠送一件昂贵的礼物；通过透露一个秘密来建立信任。

记住这些是与魅惑有关的行为。如果调查员开始尝试一个其他的方法，KP 也许会要求使用一个不同的技能。如果使用威胁，那么可能会变成恐吓技能；或者如果是进行了一个长时间的讨论，那么可能会变成说服技能。从一个技能换成进行另一个技能来进行第二次鉴定机会仍然算是进行了一次孤注一骰。

孤注一骰失败的范例结果：对象感到自己被冒犯了，并且不会再继续与你进行任何交流；对象与你的敌人有某种方式的联系，尽管他可能会照着你的吩咐做，但是将会告发你；第三者可能会出来调解并阻止你继续搭讪他们的妹子。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他可能会死心塌地地喜欢上他的目标并且会表现得像是对方成功地对他使用了一个支配术（见第 12 章：魔法）一样。

### 交互技能解惑

在魅惑、话术、恐吓以及说服技能上的相对值有助于明确一个角色以及他是如何与他人互动的。

这并不是玩家来挑选在特定场合下应当使用这四个技能中的哪一个。相反的，玩家应当描述他的调查员做了什么以及说了什么，并且这之后由 KP 决定这四个技能中的哪一个比较合适。

- \*如果调查员正在暴力威胁或者表现得富有侵略性，那么应当判为使用恐吓技能。
- \*如果调查员正尝试表现得友好或者诱惑对方，那么应当判为使用魅惑技能。
- \*如果调查员正常使用有条理的论证并且与对方争辩了一段较长的时间，那么应当判为使用说服技能。
- \*如果调查员表现出一个迅速得欺诈，定罪或者哄骗，那么应当判为使用话术技能。

### 当对玩家角色使用时

每位玩家（通常来说）在一场游戏中只扮演一名调查员；因此，允许一名玩家去命令另一位玩家的调查员是不公平的。然而，如果一名玩家想要对另一名玩家的调查员施予压力来进行讨价还价。他们可能将使用暴力（战斗规则）或者他们调查员的社交技能。前者可能会给予伤害以及永久的死亡；后者则比较巧妙。

当这四个技能中的其中一个成功得用在了一名调查员身上（由一名 NPC 或者另一名玩家使用），玩家并不是被强迫遵从另一方的愿望。如果玩家拒绝依照强迫他们的角色的愿望行事，那么强迫方的角色可以对被强迫的玩家的调查员的一次骰子鉴定上（由强迫方选择）造成一个惩罚骰。这个惩罚骰并不需要立刻用在下一个骰子鉴定上，但是也不能无限期地推延。一名角色在对抗另一个角色时，一次最多可以拥有一个惩罚骰。

### 攀爬（20%）

这技能允许一名角色借助或者不借助绳索或者登山工具进行爬树、墙以及其他垂直表面。这技能也同样包括用绳索下降。

攀爬表面是否坚固，是否有可以用手握住的地方，风力，可见度，雨等等环境状况都可能影响难度等级。

第一次在这个技能上失败可能意味着这攀爬超出了调查员的能力范围。在孤注一掷上失败则可能意味着摔落了下来，同时因此受到伤害。一个成功的攀爬鉴定应当允许调查员在任何场合下完成攀爬（而不是进行反复鉴定）。一次富有挑战性或者长距离的攀爬则应当增加难度等级。

对抗技能/难度等级：

·普通难度：相当多的落手点；也许有绳索或者排水管帮助攀爬。

·困难难度：没有落手点，或者表面被雨水打湿而变得滑手。

孤注一掷的例子：重新评估这次攀爬；绕远路进行迂回攀爬；拉住某人的手。

孤注一掷失败的范例结果：从高处摔下来并且受到伤害（如果摔在草地上，1D6 伤害每 10 英尺，摔在混凝土上则是 1D10 伤害每 10 英尺）；某件有价值的持有物从你的口袋中掉了下去（你可能直到事后才发现到）；陷入困境之中，无法继续上爬也无法下去。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他将权力保住自己可贵的生命，并且竭尽全力大声尖叫直到筋疲力尽。

电脑使用（05%）[现代]

这技能允许调查员用各种不同的电脑语言进行编程；恢复或者分析隐藏的数据；解除被加了保护的系统；探索一个复杂的网络；或者发现别人的骇入、后门程序、病毒或者自己进行。对电脑系统的特殊操作可能会需要这个鉴定。

互联网将大量的信息放置在了调查员的指尖上。使用互联网来找到高度详细以及/或模糊不清的咨询可能会需要一个电脑使用和图书馆使用的组合鉴定。

这技能在用电脑上网，检查电子邮件，或者运行一般的商品化软件时不需要使用。

对抗技能/难度等级：

·普通难度：对电脑程序进行编写、分析以及除错。

·困难难度：破译密码以及骇入一个有保护的网路，并且没有被发现或者追踪。

孤注一掷的例子：花费更长的时间来改良一个程序；使用别人的代码作为捷径；使用未测试的软件（e.g.一个病毒）来利用一个系统。

孤注一掷失败的范例结果：意外消除了好用的文件，或者使整个系统崩溃；留下了证据或者你的行为使对方警觉了起来；你的电脑/网络感染上了病毒。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他迷失在虚拟空间中，并且需要物理上的介入来让他停止使用电脑，或者将视线从屏幕上移开。

信用评级（0%）

衡量了调查员表现出来的富裕程度以及经济上的自信度。钱是敲门砖；如果调查员尝试用他的经济地位来达成某个目标，那么也许使用信誉评级技能会比较合适。信用评级可以被用来取代 APP 来评估第一印象。

信用评级并不是一个被用于评估经济富裕度的技能，也不应该与其他技能挂钩。一个高信用评级在游戏中将会是一个有用的资源，并且应当在创造调查员时加上一定的点数。每个只有有着起始的信誉评级范围，并且应当花费技能点来达到这个评级范围内。

克苏鲁的呼唤并不是一个需要仔细追溯金钱的游戏；然而，了解一名调查员的经济能到什么程度也是很有用的一例如，一个调查员是否足以支付得起雇佣一队考古学家以及工作人员来挖掘一个埃及坟墓？一名调查员的信用评级可以随着时间而改变。调查员的克苏鲁神话技能有着易于疯狂的倾向，而这个技能可能导致失业并因此变成一个更低的信用评级。见信用评级与调查员的支出（95 页）来获得一个更加深入的对信用评级及其使用的了解。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：从银行或企业得到一笔贷款；绕开对证明书的需求；在商店或者赌场得到信用额度；在高档餐厅得到最好的桌子。

·困难难度：在涉及到（或被判有罪）一名犯罪调查员时仍得到信用或者贷款；在被媒体诽谤后仍得到正面的关注。

孤注一掷的例子：你提供你的房子以及/或者其他有价值的东西来作为担保从高利贷者那获得贷款；你尝试对银行经理施压来让他给你贷款。

孤注一掷失败的范例结果：高利贷者的态度变得恶劣，并且命令他的手下给你上♂了一课；银行经理呼叫了警察；你贷款到了钱，但是这是一个策略来让你陷入更深的债务中，并且有个恶人计划着赎买你的债务并且在之后要求你给予帮助。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他失去所有在资本上的信用，并且开始免费分发他的钱给路人。

（见一般生活标准，95 页，来获得更多细节）

克苏鲁神话（0%）

这技能反应了对非人类（洛夫克拉夫特的）克苏鲁神话的了解。这个技能并不像学术技能一样建立在知识的积累之上。相反地，它代表了克苏鲁神话向人类思想的打开以及同化。因此，克苏鲁神话技能因遇见深潜者（举例来说）而取得可以转换成其他情况以及生物。同样也指像是“哪些是人类不该知道的”，克苏鲁神话是与人类的理解相对立的，并且接触它将会侵蚀人类的理智。

没有调查员能在初始技能设定时给克苏鲁神话加点（除非被 KP 同意）。因此在调查员表单上没有给克苏鲁神话的勾选格，因为成功的使用克苏鲁神话技能并不会提供给调查员在这个技能百分比上的提升。取而代之的，在克苏鲁神话上的点数将通过与神话生物相遇而导致的疯狂获得，通过洞察了这个宇宙真实世界而造成的疯狂，以及通过阅读了禁书以及其他的神话书作。一名角色的理智永远不可能超过 99 减去他的克苏鲁神话技能。当克苏鲁神话点数上升，它将减少理智点，并且使得调查员变得脆弱。

无论何时神话生物的足迹或者其他证据被发现，一个成功的克苏鲁神话鉴定可以允许调查员辨认出这个神话生物，推测出有关它行为的一些资讯，或者猜测出它所拥有的某些特性。一个成功的克苏鲁神话鉴定也可能允许调查员回想起一些关于神话的真实，通过看见咒语的施展

来辨认出它，回想起克苏鲁书卷中详细的咒语或者部分的信息，或者完成一些其他的任务。克苏鲁神话技能也可以被用来展现出魔法的“咒语一样的”效果。

对抗技能/难度等级：

这技能从 0 开始并且经常维持在一个相对低的程度。这个技能大多在正常难度下使用。

·正常难度：正确地根据第二手证据（足迹、创痕、第一手报告）来辨认出神话生物。

·困难难度：通过谣传、传说或者极少的证据来辨认出一个神话生物；通过调查研究以及第一手经验辨认出一个神话生物可能的弱点或者能够给予一些优势的知识。

孤注一骰的例子：更加接近生物以获得一个更好的观察；翻阅咨询有着专业知识的可怕书卷或是人类学问与传说（或者其他的）；进行一场尸体解剖来了解更多；当你回忆起奇怪的密码电文时高声读出来。

孤注一骰失败的范例结果：太过于接近而让自己遭受到伤害或者怀疑；无意识地将书卷中的一段文字大声读了出来从而激活了一个召唤咒术；意外地损坏或毁坏了用于研究的证据。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他会体验到一段揭示了新的关于克苏鲁深化的真实的幻影或者天启，相似地导致了疯狂的领悟（伴随着可能的克苏鲁神话技能的增长以及/或是理智的损失）——见 169 页的理解疯狂。

爆破（01%）[非常规]

在这技能的帮助下，使用者将熟练于安全使用爆破，包括设置以及拆除炸药。地雷以及相似的设备被设计得容易设置（不需要鉴定）但是相对较为困难地进行除去或拆除。

这技能也包含军用等级的爆炸物（反人类地雷，塑料炸弹，等）。

给予足够的时间和资源，这些专家可以装设炸药来摧毁一幢建筑，清除一个被堵住的隧道，以及赋予炸药不同用处（例如构造微量炸药，诡雷，以及其他）。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：拆除一个爆炸设备。用来了解当摧毁一座大桥或者建筑时，哪里放置炸药会有最好的效果。

·困难难度：在限时内拆除一个爆炸设备。

孤注一骰的例子：一直尝试直到最后一秒解除了炸弹；亲自对线路/联结进行双重检验。

孤注一骰失败的范例结果：如果是在移去或者拆除一个爆炸设备，孤注一骰失败的结果是很明显的一它爆炸了！如果使用爆炸技能来设置炸药，孤注一骰失败的结果可能是没能在正确的时间引爆（或者根本没能引爆），或者爆炸并没有造成预期的效果（可能是太强也可能是太弱）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他使用最离奇的方法来运送爆炸物，例如将爆炸物绑在猫上或者是他们自己身上。

乔装（05%）

使用在当你想要演出除你自己外的别人时。使用者改变了态度，习惯，以及/或声音来进行一个乔装，以另一个人或者另一类人的形象出现。戏剧化妆品可能会有所帮助，还有伪造的

身份证。

对抗技能/难度等级：

这技能有着明显的两个方向：要么你试图隐瞒你的真实身份（例如当警察正在寻找你）或者你在模仿他人。

·正常难度：使陌生人相信你就是你说你是的那个人。例如，回到你昨天犯案的犯罪现场并且逃过注意。

·困难难度：在一场面对面的见面中使一名专家相信你就是你说你是的那个人。例如，装扮成一名银行员工来获得进入银行金库的许可。

注意如果在一场面对面的见面中装作一个特定的人士，并且有某位认识你模仿的这个人的，那么要通过这个场合就超出了这个技能的范围，并且可能意味着需要一个更高难度的组合技能鉴定（与说服，魅惑，或者话术结合）。

孤注一骰的例子：经过一个完全拟真以及加强过的准备（将自己沉入到角色中去）；偷走个人物品并且将之利用进伪装中；用明显而夸张的手法来让对方感到混乱；假装患了疾病来迷惑观察者。

孤注一骰失败的范例结果：被拘捕；造成了对方的抵触，造成了暴力行为或者刑事指控；发现自己所模仿的对象正在被找来为了报复的黑帮所通缉。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，这名调查员不再能认清自己在镜子中的脸，即使伪装已经被除去。

潜水（01%）[非常规]

使用者接受过在深海游泳的使用以及维持潜水设备的训练，水下导航，合适的下潜配重，以及应对紧急情况的方法。

在1942年的水肺[潜水氧气筒]发明前，严格的潜水套装是装备着能从水面输送空气的连接管道。

在现代，一名水肺潜水员将会熟悉当呼吸增压氧气时发生的潜水时的物理现象，气压，以及生理学的过程。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：使用正确以及良好维护的设备的常规潜水。

·困难难度：在危险的环境下潜水，或者只凭借着不良维护的设备。

孤注一骰的例子：一直进行到设备的极限程度；有条理地对设备进行复核；得到专业人士的帮助。

孤注一骰失败的范例结果：被困在水下；被海洋生物攻击；遭受了水中的暗流。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他开始能理解鲸歌；你能所做的所有只是遵从它们的指令。

闪避（DEX一半的%）

允许调查员本能地闪避攻击，投掷过来的投射物以及诸如此类的。一名角色可以尝试在一



场战斗轮中使用任何次数的闪避（但是对抗一次特定的攻击只能一次；见章节 6：战斗）。闪避可以通过经验来提升，就像其他的技能一样。如果一次攻击可以被看见，一名角色可以尝试闪避开它。想要闪避子弹是不可能的，因为运动中的它们是不可能被看见的；一名角色所能做到的最好的是做逃避的行动来造成自己更难被命中（“反射掩蔽（Diving for cover）”）。

对抗技能/难度等级：

闪避技能大多数用于战斗中，作为对抗技能的一部分并且不存在难度等级。

注释：作为一个战斗技能，这技能不存在孤注一掷。

自动驾驶（20%）

任何有着这技能的人都可以驾驶一辆汽车或者轻型卡车，进行常规的移动，并且处理机动车的一般毛病。如果调查员想要甩掉一名追踪者或者追踪某人，则需要一个自动驾驶鉴定。

一些其他的文化可能用相似的事物来取代这个技能；因纽特人可能使用狗橇驾驶，或者维多利亚人可能使用四轮马车驾驶。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：在不繁忙的交通状况下成功地迂回前进，甩掉了追踪者。

·困难难度：在拥堵的交通状况下成功地迂回前进，甩掉了追踪者。

孤注一掷的例子：驾驶交通工具直至其极限；无视危险，不减速前进。

孤注一掷失败的范例结果：撞车；因打滑而停止，无法再前进；被警察追赶。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他将被发现正位于一个静止的交通工具的轮子后面并发出“brum-brum”的车子运行的声音。

电气维修（10%）

使调查员能够修理或者改装电气设备，例如自动点火装置，电动机，保险丝盒，以及防盗自动警铃。在现代，这技能对现代电子器件几乎做不到什么。为了维修电气设备，可能需要特殊的部件或者工具。在 1920 年代的职业可能会需要这个技能，并且需要机械维修技能作为组合。

电气维修也可能在现代的爆破上使用，例如雷管，C-4 塑料炸弹，以及地雷。这些武器被设计得简单易用；只有一个大失败的结果才会造成不启动（记住这鉴定可以使用孤注一掷）。拆除爆炸物是远远更为复杂的，因为它们可能被安装了反拆改装置；当用于解除爆炸物时应当提高难度等级——见爆破技能。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：修理或者制作一个常规的电气设备。

·困难难度：修理已经被严重损坏的东西；在没有合适的工具的情况下工作。

孤注一掷的例子：花费更长的时间来修理或者改装设备；进行有风险的捷径行动。

孤注一掷失败的范例结果：因为电击而受伤；保险丝断了并且整座建筑陷入了黑暗中；将正在修理的东西损坏到了不可修理的地步。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他将尝试将活体生物的电能力利用进设备中。

### 电子学 ( 01% ) [现代]

用来发现并对电子设备的故障进行维修。允许制作简单的电子设备。这是个现代技能——在 1920 年代则是使用物理学以及电气维修来应对电子设备。

不像电气维修技能，电子学工作的部件通常是不能临时配备的：它们通过精密的工作被设计出来。通常如果没有正确的微晶片或者电路板，技能的使用者就无法进行工作，除非他们可以策划出一些形式的应急方案。

#### 对抗技能/难度等级：

时间是制造或者维修的因素之一，并且在时间没有限制的情况下应当降低难度等级，特别是如果角色有着对应的指南和部件。

如果一名调查员有着正确的部件和指导建议，将一台标准的电脑组装起来甚至不应被需要一个技能鉴定。

·正常难度：对电脑或者电子设备不严重的损伤进行修理——这类服务可以期待在保修范围内。

·困难难度：收集废弃部件来临时制作一个追踪设备用于安置在某人的车内。

孤注一骰的例子：花费更长的时间来制作或者维修一个设备；研究新的或者其他的方法。

孤注一骰失败的范例结果：烧毁了线路或者其他易损部件；因电击而受伤；制作出了与预期目的不同用处的设备。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将变得偏执而且疑神疑鬼，深信遭遇的一切事物里都有着窃听装置：电话，电视，电冰箱。

### 话术 ( 05% )

话术特别限定于言语上的哄骗，欺骗以及误导，例如迷惑一名门卫来让你进入一间俱乐部，让某人在一张他还没有读的文件上签字，误导警察看向另一边，以及诸如此类的。这技能的对立技能为心理学或者话术。经过一段时间的相信期后（通常在使用话术的人离开场景之后），对方会意识到自己被欺骗了。话术的效果总是暂时性的，尽管如果达成了更高的难度等级可能会使这个效果更加长一点。

可以被用来对一件物品或者服务的价格进行砍价。如果成功，卖家会暂时性地觉得这是一场不错的交易；然而，如果买家打算归还或者试图购买别的物品，卖家可能会拒绝继续提供降价，并且甚至可能会提高价格为了补回他们在上一次交易中所造成的损失！

#### 对抗技能/难度等级：

见魅惑，话术，恐吓，以及说服技能：难度等级，第 93 页。

孤注一骰的例子：与目标关系变得更加接近与私人；用富有异国风情的口味说话，为了让目标感到困惑。记住这技能是话术，所以如果调查员开始选择尝试其他的方法，KP 可能会要求使用一个不同的技能；如果进行了威胁，则将要求恐吓技能，或者如果进行了一场较长的讨论，则要使用说服技能。从一个技能转换到了使用另一个技能来得到第二个鉴定机会仍然算是

进行了一次孤注一骰。

孤注一骰失败的范例结果：造成了严重的不愉快，导致暴力，愤怒，或者犯罪行为的发生。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他会开始用各种各样不定的骂人言语开始对着人进行谩骂。

格斗（专业化）（各种各样%）

格斗技能指的是一名角色在近距离战斗上的技能。你可以花费一定的点数来获得任何的专业化技能。作为类属的“格斗”技能不能够获得。选择对你的调查员的职业以及当时历史合适的专业格斗技能。

那些有着 50%或者以上的格斗（斗殴）技能的调查员可能会希望选择一种正规的训练，并且作为背景的一部分来对他们的技能程度进行解释。格斗方式存在着各种各样的。武术只是单纯的一种提升一个人战斗技巧的方式。决定角色是如何学习格斗的，是否是从正规的军队训练，武术教室，或者以自己的努力从街头格斗中学会。术语斗殴可能会觉得对于作为一个技能化的武术来说过于粗糙，并且可以被代替（例如用“空手道”），如果玩家是这样希望的话。

注释：作为一个战斗技能，这个技能不存在孤注一骰。

格斗的专业：

斧头（15%）：当使用大型的木斧时使用这个技能。短柄小斧则可以用基础的斗殴技能；如果投掷出去，使用投掷技能。

斗殴（25%）：包括空手格斗以及任何人都可以捡起并使用的基础武器，例如棍棒（例如板球棒或者棒球棍），小刀，以及许多临时武器，例如瓶子以及椅子腿。为了决定这些临时武器所造成的伤害，KP 应当参考武器表并且挑选那些类似的。

电锯（10%）：第一个以汽油为能源，大量生产的电锯出现于 1927 年；然而，也存在着一些早期版本。

连枷（10%）：索连棍，钉锤，以及相似的中世纪兵器。

绞杀（15%）：任何长度的材料被用于绞死对方。需要受害者进行一个战技鉴定来逃脱，或者遭受每轮 1D6 的伤害。

矛（20%）：长枪或者投矛。如果投掷，使用投掷技能。

剑（20%）：所有的长度超过两英尺的剑器。

鞭子（05%）：套索以及鞭子。

注释：投掷小刀使用投掷技能。

武器以及使用它们的技巧的分类被列在了表格 17：武器（401-405 页）。上面列出的专业化分类可能没有包括所有的武器，但是可能可以将其他的武器套入其中某种分类之中。电锯被包括入作为一种武器是因为它在电影中被大量使用，但是玩家必须记住这武器大失败的结果也是一般的双倍，并且它存在杀死使用着的调查员的可能性（或者失去四肢中一条）。

射击 ( 专业化 ) ( 各种各样 % )

包括了各种形式的火器，也包括了弓箭和弩。你可以花费技能点数来获得任何专业化技能。作为属类的“射击”技能不能被获得。选择与你调查员的职业与时代历史相契合的专业化技能。

注释：作为一个战斗技能，这技能不存在孤注一掷。

射击的专业：

弓 ( 15% )：用来使用弓以及弩，包括从中世纪的长弓到现代，高性能的复合弓。

手枪 ( 20% )：用来使用所有的类似于手枪的火器，当进行非连续的射击。对于现代游戏中的全自动手枪 ( MAC-11, 乌兹手枪, 等等 )，当使用连射时，用冲锋枪的技能进行判定。

重武器 ( 10% )：用于使用枪榴弹发射器，反坦克火箭炮等等。

火焰喷射器 ( 10% )：喷射出一连串点燃的可燃烧液体或者气体的武器。可以被操作者携带或者架设在交通工具上。

机关枪 ( 10% )：用两脚架或者三脚架架设的进行连续射击的武器。如果两脚架的类型进行单次射击，那么使用步枪技能。对于今日来说，突击步枪，冲锋枪以及轻机枪之间的差别已经是十分细微的了。

步枪/霰弹枪 ( 25% )：这个技能可以用于射击任何类型的步枪 ( 无论是杠杆作用，手动栓式或者半自动的 ) 或者机枪。因为霰弹枪中装填的弹药会以散射的方式发射，所以使用者的命中几率不会因为距离而减少，但是造成的伤害会受到影响。当突击步枪进行单次射击时 ( 或者多次进行单次 )，使用这个技能。

冲锋枪 ( 15% )：当用任何自动手枪或者冲锋枪开火时使用这个技能；同样也用于突击步枪的连射模式。

注释：投掷小刀使用投掷技能

射击武器被列在了表格 17：武器 ( 401-405 页 )。

急救 ( 30% )

使用者有能力可以提供紧急的医疗处理。这可能包括：对摔断了的腿用夹板进行处理，止血，处理烧伤，对一名溺水的受害者进行复苏处理，包扎以及清理伤口等等。急救不能用于治疗疾病 ( 这需要医学技能 )。

为了能做到有效，急救必须在一小时内进行处理，在这情况下，能回复 1 生命值的损伤。这技能可以尝试一次，并且后续的尝试将为进行孤注一掷。两个人可以合作进行急救，只要其中一人成功便可以得到生命值的回复。成功的急救的使用可以将一名失去意识的人唤醒过来。一名角色被限制只能进行一次成功的急救或者医学，直到受到其他伤害。

当处理一名濒死的角色，成功的急救可以稳定他的状态一小时，并且得到一点临时生命。在一小时结束后，在那之后每经过一小时，那名角色必须进行一次成功的体质 ( CON ) 鉴定来维持伤势的稳定，或者 ( 如果体质鉴定失败 ) 那名角色濒死并且失去临时生命，以及必须之

后每轮进行一次体质（CON）鉴定来避免死亡。如果那名角色存活到下一轮，可以再次尝试对其使用急救（最多可以两人使用）。这个可以不断持续下去（不算是使用孤注一掷）直到苏醒或者死亡。

急救（并且只有急救）可以拯救一名濒死角色的生命，在之后他必须接受一个成功的医学鉴定或者被送往医院。因此，急救是一个需要拥有的重要的技能，伴随着医学，如果你希望能成为一名有用的医生。

对抗技能/难度等级：

对人类同伴进行急救永远是正常难度。如果某人正在对一名并不熟悉对方生理机能的陌生人进行处理，难度等级将会上升。

孤注一掷的例子：花费更长的时间来处理病人；采用高风险的方法来稳定伤势。

孤注一掷失败的范例结果：让事物变得更加糟糕，造成一点额外的伤害。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他将感觉自己不得不“治疗”那人，尽管这可能意味着对其进行截肢或者更糟糕。实际上，如果他不被停下，他的尝试将会包括可能会导致谋杀的物理攻击。

历史（05%）

让一名调查员能够记住一个国家，城市，区域或者个人及其相关的重要情报。一个成功的鉴定可以用来帮助辨认先祖所熟悉的工具，科技，或者想法，但是对当下的所知甚少。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：回忆起一些相关并且有用的信息。

·困难难度：了解一些晦涩的，细节的并且有用的信息。

孤注一掷的例子：花费更多时间进行检查；进行进一步的研究；咨询另一位专家；雇佣助手来进行仔细的研究，花费数月，以及巨额花费。

孤注一掷失败的范例结果：这次商讨使你的对手变得警觉，并且意识到了你的意图；你得到的真相是错误的，并且引你陷入了危险之中；大量的时间和金钱浪费在了无用的研究中。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他将深信他迟早会被以某种方式替换，或者可能他开始相信他正生活在某个历史中的时段，以古代的方法进行衣装以及对话。

催眠（01%）[非常规]

使用者可以在一名自愿并经历过高度暗示、放松的目标身上引出出神似的状态，并且可能回忆起忘却的记忆。对于催眠的限制应当由KP根据适应自己游戏的情况来制定；这可能是只有自愿的目标可以被催眠，或者KP可能会允许这技能以一种更加富有侵略性的方式被用在非自愿的目标身上。

对那些遭受了精神创伤的人，这技能可以当做催眠疗法来使用，减轻一名病人的恐惧或者躁狂（成功的使用这个技能意味着这名病人在该场合克服了恐惧或者躁狂）。记住，为了完全治愈某人的恐惧，可能会需要一系列成功的催眠疗法疗程（最少1D6疗程，由KP决定）。

对抗技能/难度等级：

·对于一个非自愿目标，催眠将与心理学或者意志（POW）进行对抗。

孤注一骰的例子：通过获得对方专心一致的注意来增加你对目标的影响；用令人混乱的光照或者其他道具来使目标在感觉上感到难受；用药物来使目标更容易受暗示影响。

孤注一骰失败的范例结果：一些过去的记忆或者创伤将被带到表面，造成目标 1D6 的理智损失；目标沉浸入了出神状态，造成他在之后不知不觉走到了公共汽车的前方；目标的思想（或者调查员的思想）暂时性地变得一片空白，允许被邪恶的存在所占有。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他的思想将退化到婴儿般的状况直到获得治疗。

### 恐吓（15%）

恐吓可以以许多形式使用，包括武力威慑，心理操控，以及威胁。这通常被用来使某人害怕，并迫使其进行某种特定的行为。恐吓的对抗技能为恐吓或者心理学。

携带武器或者其他的有力的威胁或诱因来协助恐吓可能可以降低难度等级。当在恐吓上使用孤注一骰时，失败的可能结果之一是对目标进行了远远超过本身意图的恐吓。

恐吓可以被用于降低一件物品或者服务的价格。如果成功，卖家可能会降低价格，或者免费交出，但是根据情况，对方可能会将这事情举报给警察或者当地犯罪组织的成员。

对抗技能/难度等级：

见魅惑，话术，恐吓以及说服技能：难度等级，93 页。

孤注一骰的例子：对目标或者其重视的某物某人造成实际上的物理伤害。记住这个技能是恐吓；如果调查员开始尝试另一种不同的方法，KP 可能会要求一个不同的技能使用。如果撤回威胁并且调查员开始尝试与目标套近乎，可能会要求魅惑技能；或者如果进行了一个长时间并且不含威胁的讨论，可能会变成说服技能。从一个技能转换到另一个技能的使用来获得第二次鉴定机会仍然属于使用了一个孤注一骰鉴定。

孤注一骰失败的范例结果：意外地扣下了你正在目标脸前晃悠着用来威胁的枪的扳机；目标的思想断弦了，造成了暴力或者无意义地喋喋不休，并且无法得到更多的情报；目标单纯地开始嘲笑你并且不管你做什么都不停止；目标以某种方式扭转形式，并且开始对恐吓者进行恐吓。

一个非常重要的需要注意的事情是对恐吓进行孤注一骰意味着将事物推到极限。这可能包括数日的审讯，或者将一把枪指着对方的脑袋来下达最后通牒。无论是哪一种，孤注一骰的结果为要么为得到了你想要的情报，要么对该场合下造成的结果予以偿还。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他对目标感到极度地恐惧，并且立刻接受当下的条件。

### 跳跃（20%）

如果成功，调查员可以在垂直方向上跳起或跳下，或者从一个站立点或起步点水平向外跳。当失败时，跳跃可以被用来降低可能造成的坠落伤害。

为了分辨哪些算在正常跳跃，困难跳跃以及极难跳跃（分别需要一个正常难度成功，困难

难度成功，以及极难难度成功)，必须对判断进行训练。作为一个指导，当调查员想要安全地从垂直等同于其自身高度的地方跳下来时，需要一个正常难度的成功，或者水平地从其站立点跳过长度等同于他自身高度的坑，或者助跑后跳过两倍于其自身高度的距离。如果要达成两倍距离的跳跃，则需要一个极难难度的成功，尽管应当牢记，最长跳跃的世界纪录为大约 29 英尺。

如果从高处摔落下来，一个成功的跳跃鉴定可以使对坠落有所准备，降低一半的坠落伤害。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：安全地从垂直等同于其自身高度的地方跳下；水平地从其站立点跳过长度等同于他自身高度的坑；助跑后跳过两倍于其自身高度的距离。

·困难难度：按照正常难度的标准，但是距离提高了 50%；也许尝试从屋顶起跳并且越过小巷然后穿入隔壁建筑的窗户。

孤注一骰的例子：延迟或者花费时间来对跳跃进行评估；充分利用自己的能力，利用全身的重量和力气进行纵身一跃。在某些情况下，是无法进行孤注一骰的；如果某人试图跳跃过一道深渊，那么他不能进行第二次尝试。然而，如果某人陷在了一个陷阱中，并且试图跳出来逃跑，他可以拥有随意多少次的尝试，但是将被统合为一次孤注一骰的技能鉴定。

孤注一骰失败的范例结果：摔落并且遭受到了物理伤害；成功进行了跳跃，但是一件有价值的所有物（由 KP 来选择）在跳跃过程中掉落了。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将深信他会飞。

其他语言（专业化）（01%）

当选择这个技能，必须明确一个具体的语言并且写在技能后面。一个人可以了解任何数量的语言。这技能代表使用者可以了解，说，读以及写一门不是他母语的語言的可能性。

远古或者不知名语言（例如 Aklo，Hyperborean 这两种神话语言）不能被选择（除非 KP 同意），但是通常意义上的早期语言可以被选择。KP 可以提高难度等级，如果遇见了用那门语言的古式的演讲或者写作。单次的其他语言技能鉴定的成功通常允许对整本书的理解。

对其他语言技能的建议：

·在一门语言上 5%的技能将能够正确地辨认出这门语言而不需要鉴定。

·在一门语言上 10%的技能可以交流简单的想法。

·在一门语言上 30%的技能可以对社交上的需求进行理解。

·在一门语言上 50%的技能可以进行流畅的交流。

·在一门语言上 75%的技能可以将一门外国语言说得像是本地人一样。

·辨认一门当下在使用的人类语言（调查员所不清楚的），使用知识鉴定。

·辨认一门已消逝的人类语言，使用考古学或者历史鉴定。

·辨认一门外星语言，使用克苏鲁神话，或者也许神秘学鉴定。

对抗技能/难度等级：

进行有着使对话清晰的停顿的正常交流（当与一名对这语言并不流畅的外国人）对于一个

熟练的人来说并不需要进行鉴定。

- 正常难度：交流（也许是较快语速的）；写作材料中包括了一些学术性的或者非常用的术语。

- 困难难度：大量非常用的学术性术语；历史上的古式的短语；说话者有着罕见的方言。

孤注一骰的例子：花费更长的时间来思考你想要说的词语；在长停顿后回答你被告知的内容；查阅其他的书来进行翻译。

孤注一骰失败的范例结果：过大或者过响的调查员与第三者之间的讨论让敌对集团对调查员的意图开始警觉；一个词语或者短句被错误地理解了（也许意思颠倒了）；听者感到自己被一个无意的模糊发言冒犯了，并且用他的拳头予以回应，或者联合周围的人一起来反对你。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他开始将不为人知的话，或者想象他正在使用以诺语（一种神秘学语言）。

### 母语（EDU%）

当选择这技能时，必须明确一门具体的语言并且写在技能的后面。在婴儿期或者童年早期，大多数人使用单一一门语言。玩家所选择作为母语的自动地以等同于调查员教育（EDU）属性为起始；此后，调查员以那个百分比或者更高的来进行理解，说，读以及写（如果更多的技能点数在调查员创作时加了上去）。

对抗技能/难度等级：

对于母语来说，通常并不需要技能鉴定。即使当学术性的、古式的或者深奥的术语被使用，如果同类里的人对其他人都很友好并且有足够的时间来进行交流，那么大多数的事情将不需要一个骰子鉴定。

如果一份文件是极其难以阅读或者以一种古式的方言来写，那么KP可能会要求一个鉴定。

孤注一骰的例子：见上面的其他语言技能。

### 法律（05%）

代表你对相关法律、早期事件、法庭辩论或者法院程序了解的可能性。一个在法律实务上的专家可能会获得巨大的奖励以及政治事务所，但是这可能需要长达几年的认真申请——一个较高的信用评级在这关系上也十分重要。在美国，一个州的州法庭（State Bar）必须批准某人的法律实务。

当到一个外国国家时，使用这技能的难度等级可能会上升，除非这名角色花费数月的时间来学习这个国家的法律系统。

对抗技能/难度等级：

- 正常难度：理解和使用相关法律或者法律流程的细节。

- 困难难度：记住或者理解一个不清楚的法律流程，或者反审讯一名有着强烈敌意的证人。

孤注一骰的例子：推迟来对你的辩论言论进行思考；对事例/处境的细微差别进行极其详



细的解释；用重要的时间进行调查研究；曲解法律的字面意思来使你的言论变得合理。

孤注一骰失败的范例结果：误解了一条法律或者超出了可接受的法律程序的行为使你触犯了法律，并且吸引了警察的注意；浪费了宝贵的时间和金钱在调查以及法律费用上；你蔑视法庭，并且被丢进了牢房至少 24 小时。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他会相信他此刻凌驾于法律之上。

#### 图书馆使用（20%）

图书馆使用使一名调查员能在图书馆找到一些信息，例如特定的一本书，新闻或者参考书，搜集文件或者资料库，假设需要的东西确实在那里的话。使用这个技能需要数小时的连续的调查。

这技能可以定位寻找一件隐藏的案例或者一本特殊收藏的稀有书籍，但是说服，话术，魅力，恐吓，信用评级，或者特殊的证明书可能会需要来获得阅读这书或者信息的许可。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：在图书馆定位寻找到一本书或者一些信息。

·困难难度：在一个无序的图书馆中辨认寻找出一段信息，或者如果你在时间上极度紧迫。

孤注一骰的例子：迫请图书管理员来获得更广的援助；花费更长的时间在一排排书架中进行系统的工作。

孤注一骰失败的范例结果：找到了一本相似的书籍，包含着有误导性的内容，并可能导致调查员陷入危险之中；与对手有所牵连——也许他们会因你的调查以及反抗他们的行动而有所警觉，或者他们检查了你们所搜索的书本（或者单纯地撕去了有内容的页面）；与图书管理员陷入了争吵之中，导致你图书馆会员的身份被撤销。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他开始收集书，将页面撕下来并且钉在他卧室的墙上，写了大量离奇内容的笔记，将页面用棉线和别针串在一起。或者，调查员沉迷于寻找正确的书本或者一段信息，花费了所有的时间在偷窃以及审阅书本上。

#### 聆听（20%）

衡量一名调查员理解声音的能力，包括偶然听到的对话，一扇关着的门后的轻声嘀咕，以及咖啡厅里的私语。KP 可以用这来决定一场即将发生的遭遇的形式：是你的调查员因被踩碎的树枝的声音而警觉到了到来的遭遇？甚至此外，一个较高的聆听技能可以指一名角色有着高度的泛察觉能力。

对抗技能/难度等级：

当某人正在悄悄接近你时，聆听的对抗技能为隐秘行动。

·正常难度：听见某物（隐秘行动技能低于 50）正在接近你；偷听一场在你附近发生的谈话。

·困难难度：听见某物（隐秘行动技能从 50 至 89）悄悄接近你的声音；偷听一场低声的

谈话。

孤注一骰的例子：保持静止不动并且进行聆听；接近声音源（e.g.将耳朵贴在车轨或者门上）；让每个人都安静下来（自己制造一个噪音）然后进行聆听。

孤注一骰失败的范例结果：“那个东西”在你没有意识到的时候抓住了你（你感到惊讶）；你错听了对话的内容，并且将内容混在了一起；你在偷听的行为被人捉住了，并且发现自己正在一个非常尴尬的困境之中。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将会变得对所有声音过度敏感，并且无法在没有耳塞或者相似物体的情况下控制自己。

#### 锁匠（01%）

锁匠技能可以打开车门，热线自动装置，用铁撬撬开图书馆的窗子，解决中国机关箱，以及穿过常规的商用警报系统。使用者可能会修复锁，制作钥匙，或者在万能钥匙，开锁工具或者其他工具的帮助下打开锁。特别困难的锁可能会需要一个更高的难度等级。

对抗技能/难度等级：

- 正常难度：打开或者修复一般的锁。
- 困难难度：打开一个高安全性能的锁。

孤注一骰的例子：完全地将锁拆卸下来；花费更长时间；用力量强行撬开机械装置。

孤注一骰失败的范例结果：锁被破坏到了不可修复的程度（也许你的开锁工具折断在了锁里）；你破坏了机关箱（也许现在只有打碎它才能开启箱子）；你触发了警报，或者造成了足够响的噪音让某人或者某物过来查看……

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他放弃了眼前要解决的锁，并且意识到他更高的目的是解放他自己的思想；他们的双眼不再被迷雾所遮蔽，并且他开始以新的方式开始看待这个对他来说完全合理的世界，但是对于其他任何有着健全心智的人来说是完全不合理的。

#### 学问（01%）（专业化）[非常规]

这技能代表一名觉得对一个超出人类常规知识范畴的事物的专业理解。学问的专业化应该具体并且不同寻常，例如：

- 梦学问
- 死灵之书学问（e.g.历史的）
- UFO 学问
- 吸血鬼学问
- 狼人学问
- 亚狄斯星人学问

当 KP 想要测试某位调查员归属于于这些领域学问其中之一的某物的知识时，但是调查员缺少相关的专业学问，KP 可以允许一个其他的（更加通用的）技能的使用，但是需要一个更高难度等级的成功。例如，如果 KP 测试一名现代调查员对于 1980 年代外星人诱拐的知识，他可以要求一个正常难度的 UFO 学问的成功鉴定，或者一个困难难度的历史技能的成功鉴定。

定。

对于 KP 来说，学问技能也可以用作对表示一个非玩家角色知识量的简单记录。在主流中，知识由教育属性（EDU）以及专门的技能来表示，例如历史或者克苏鲁神话。KP 应当决定何时应当将学问技能放入游戏中——通常只有当一块特殊领域的专业知识成为整场游戏核心的时候。

#### 机械维修（10%）

这技能允许调查员修理一个破损的机器或者制造一个新的。基础的木工手艺和管道项目也可以执行，制作物品也同样可以（例如一组滑轮系统）以及维修物品（例如蒸汽泵）。在使用技能中可能会需要特殊的工具或者部件。这技能可以用来打开普通的家庭锁，但是更加专业的就不能了一见锁匠技能来打开更加复杂的锁。机械维修是一个与电气维修相伴随的技能，并且两者都可能需要来为了修理一个复杂的设备，例如汽车或者飞行器。

对抗技能/难度等级：

- 正常难度：修理或者制作一件简单的设备；打开一个基础锁。

- 困难难度：修理一个严重损坏的设备；在有限的资源下制造一件复杂的设备。

孤注一骰的例子：将设备完全的拆开；花费更长的时间；危险地使用过度的暴力来“敲”设备来使其运行（e.g. 击打某物直至其运行）。

孤注一骰失败的范例结果：你将设备破坏至无法修理的程度；当你在对着设备进行工作时弄伤了自己（也许切到了自己的手，等等）；你沉浸于处理这个设备中，并且发现自己花费了一整天一整晚来处理它。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他密密麻麻将草写的设计写满了一本电话号码簿大小的便条本，以致甚至会创造使用生体物质以及家用电器为材料的离奇设备。

#### 医学（01%）

使用者可以诊断并治疗事故，创伤，疾病，毒药等，并且可以提供公共健康建议。如果一个时代还并没有好的治疗某种疾病的疗法，那么这技能的效果是有限的，不确定的，或者无效的。医学技能能给予大范围的对于药片以及药剂，是自然还是人造的知识，以及对副作用以及禁忌症状的理解。

用医学技能来进行治疗最少要花费 1 小时时间，并且可以在造成了伤害后的任何时间进行处理，但是如果这并没有在同一天内进行处理，难度等级将会上升（需要一个困难难度的成功）。一名角色如果被成功地用医学技能进行治疗，他将恢复 1D3 的生命值（除在任何接受的急救之外的），除了在一名临死角色的场合，他必须先接受一个成功的急救技能鉴定来稳定伤势，然后才能接受一个医学鉴定。

一名角色被限定只能接受一次成功的急救以及医学的治疗，直到遭受了进一步的伤害（除了在临死角色的场合，他可能需要多次的急救鉴定来稳定伤势）。成功的医学技能的使用可以将一名昏迷的角色从昏迷中唤醒。

当处理重伤时，成功的医学技能的使用可以提供病人在每周的恢复鉴定上一个奖励骰。

KP 可能准许医学治疗自动成功，如果是在一个当代的，设备完善的医院中。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：诊断并治疗常规医学疾病，并且有着可以使用的装备（至少医生的包里得有着药物和工具）以及一个合适的环境。

·困难难度：在一个脏乱并且不安全的环境中进行诊断与治疗，并且只有最低限度的装备。

孤注一骰的例子：咨询同僚；进行进一步的研究；尝试实验性的或者更加危险的事物；表现得有某种形式的临床经验。

孤注一骰失败的范例结果：你误诊了疾病并且使病人的状况变得更糟（也许甚至杀死了他）；你良好的信誉遭到了质疑，并且因治疗不当而受到了调查。在有临死角色的场合下，如果医学的孤注一骰的鉴定失败，病人则会就死亡。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，结果将会是他陷入了极度的烦恼之中，也许包括截肢或者败血症作为失败地尝试将动物的身体部分嫁接到人身上的结果。

自然学（10%）

起初指对于在自然环境中的植物以及动物生命的研究。直到 19 世纪，这门学科被分开到一系列的学术学科（生物学，植物学，等等）。作为一个技能，自然学达标了传统的（非科学的）知识以及农民，渔民，优秀的业余者，以及单纯的爱好的个人观察。它可以一般地对物种，栖息地进行辨认，并且可以辨认踪迹、足迹以及叫声，也可以允许对什么事物可能对某种特定物种来说很重要进行猜测。如果要一个对自然世界的科学性的理解，那么应当去看生物学，植物学以及动物学技能。

自然学可能准确也可能不准确——这只是评估，判断，民间传统，以及热衷的事物的领域。使用自然学来判断集市中的马肉，或者决定是否蝴蝶收集品非常棒或者只是非常棒地排列了起来。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：辨认一种特定的物种；记住一些普通的学问；知道最好的抓鱼的地点。

·困难难度：辨认一种罕见的样品；定位找到一种动物或者植物的稀有物种；记住一些非常晦涩的事实或者一部分的学问。

孤注一骰的例子：花费更长的时间（忘却了时间）来仔细检查栖息地；检测不知名的蘑菇或者植物来获得更好的关于这是什么的想法；咨询当地村庄的年老的女性关于当地的野生生物的知识。

孤注一骰失败的范例结果：你花费了很长的几个小时着迷地仔细看着书来辨认物种；你得到了错误的事实，并且胡峰并没有被你身上湿地泥土和植物的混合物所驱散，而是刺向了你（伴随着疼痛的结果）；你挑选了错误的蘑菇并且发现自己在几小时后正全裸地走向一名警察。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他走向自然并且迷失在荒野中直到朋友前来予以救助。

### 领航 ( 10% )

允许使用者在早上或者晚上，在暴风雨或者晴朗天气中认清自己的路。有着更高技能的人将对天文表图和工具，以及卫星定位装置十分熟悉，如果他们是在有着那些东西的时代的话。一名角色也可以用这技能来测量以及对一块区域进行绘图（制图学），判断是有着几平方米的小岛或者是一块内陆区域——使用现代工具可以降低甚至取消难度等级。

KP 可以将这个技能的鉴定作为隐藏骰进行处理——调查员需要尝试去解决的一件事情，并且最后承受结果。

如果角色对该区域十分熟悉，那么在这个鉴定上可以得到一个奖励骰。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：明确一直行走在正确的路上；使用太阳与星辰来确定方位；绘制一小块地区的地形图。

·困难难度：当没有明确的路或地标时，仍向着正确的方向前进；绘制一张有着复杂地形的大片区域的地图。

孤注一骰的例子：拿出地图并且延迟并花费更多时间来尝试辨认出你在哪里；回到你初始的位置并且重新尝试。

孤注一骰失败的范例结果：你迷路了，并且发现你自己被一头熊盯上或者伏击了；你不断地绕着圈，并且你的同伴不再跟着你（你现在只有自己一个人了.....）；你误认了星辰，并且最终回到了祭祀的隐藏根据点，而不是成功从邪教徒的搜索队伍的搜寻下逃了出来。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他扔掉了地图（就像在女巫布莱尔中发生的）并且凭着直觉行走。但是他的直觉并不管用。

### 神秘学 ( 05% )

使用者可以识别出神秘学道具，用语和概念，以及民间传统，并且可以辨认魔法书以及神秘学记号。神秘学家对有着代代相传的神秘知识的家庭十分熟悉，包括从埃及和苏美尔，从中世纪和文艺复兴时期的西方，以及也许从亚洲或者非洲。

理解特定的书籍可能可以增加神秘学技能的百分比。这技能不能运用于与克苏鲁神话相关的咒术，书本，以及魔法，尽管旧日支配者的崇拜者对于神秘学有着很高的接受能力。

由 KP 决定在这场游戏中非神话魔法是真实存在的或者是虚构的（见章节 9：魔法）。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：从民间传说或者神秘学理论中回忆起了有用的知识；理解一张占卜卡的含义或者其他的占卦技巧。

·困难难度：辨认出稀少或者独特的神秘学书籍；想起秘密神秘学执行以及仪式的详细细节。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来研究地址和物品；进行进一步的调查；咨询另一位专家；在仪式前提前净化自身，并且做好万全的个人准备。

孤注一骰失败的范例结果：误记了信息，以错误的方式进行了仪式，并且造成了极坏的结果。

果（也许房子被烧成了平地）；在准备保护的圆圈时，你使用了错误的材料，并且你并没有挡开灵魂，而是真正地召唤出了具有邪恶心灵的事物。你在调查中发现了一个迄今为止都不知道的神话链接，并且你在那认识到的东西粉碎了你的思想（失去 SAN）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，那么很可能表现为某种形式的着魔现象：也许调查员在自己的脸和手掌上纹上了神秘学的符号，或者在没有用占卜水晶进行占卜未来前无法进行行动。

#### 操作重型机械（01%）

当驾驶以及操纵一辆坦克，反铲挖土机，蒸汽挖土机或者其他巨型建造机械时需要这个技能。对于种类非常不同的机械，KP 可以决定提高难度等级，如果遇到的问题是极大程度上不熟悉的；例如，过去常常开推土机的某人，不会立刻能够掌握对船的引擎舱中的蒸汽涡轮机的使用。

对抗技能/难度等级：

·正常难度：操作起重机或挖掘机。

·困难难度：操作机械来完成熟练的或者独特的任务，例如用机械的挖掘机熟练地挖掘出恐龙蛋而不破坏它。

孤注一掷的例子：在操作指南的帮助下一步步进行操作；花费时间来进行练习；寻找一名老师。

孤注一掷失败的范例结果：你正在驾驶推土机，但是在过度自信下，失去了对机械的控制，因此它调转方向撞向了一面砖头墙（这面墙倒向你，或许更糟）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，他可能会相信他被派去挖掘或者建造一座旧日支配者的神庙。

#### 说服（10%）

使用说服来通过一场有理有据的论述、争辩以及讨论让目标相信一个确切的想法，概念，或者信仰。说服并不一定需要涉及真实的内容。成功的说服技能的运用将花费不少的时间：至少半小时。如果你想快速地说服某人，你应该使用话术技能。

取决于玩家表述的目标，如果调查员花费了足够的时间，说服造成的影响可能一直持续下去，并且无意识地影响着别人；可能会持续好几年，直到某件事或者另一次得说服改变了目标的想法。

说服可以被用于讨价还价，以此来削低某样物品或者服务的价格。如果成功，卖家将会完全地相信自己做了一场好买卖。

对抗技能/难度等级：

见魅惑，话术，恐吓，以及说服技能：难度等级，93 页。

孤注一掷的例子：接近目标，与目标变得更加亲密，以此来增强你的论述的说服力，或者对目标拒绝的理由进行反驳；通过详细地展现有逻辑的理由和例子；使用提前仔细准备好的建议技巧（也许是传递潜意识信息）来使你的观点为众人所重视。

记住这技能是说服，如果调查员开始尝试一种不同的方法，KP 可能会要求使用一个不一样的技能。如果进行了威胁，那么这技能可能会变为恐吓；或者如果调查员依赖于亲近目标，这技能可能会变成魅惑。技能间的转换来获得第二次鉴定机会仍旧视为使用了一次孤注一骰鉴定。

孤注一骰失败的范例结果：目标感到极度的不悦，并且拒绝与你进行更多的交流；你的贿赂起效了，并且目标签署了文件——然而在一天清晨，他们突然觉得被欺骗了，并且雇佣了一名私家侦探来找出你准备干什么，或者对你进行起诉；对象并不喜欢你的长篇大论，并且从某处拿起一把餐刀扔向了 you；你说服了保安对你的偷盗睁一只眼闭一只眼——然而对方却因此失去了他的工作，并且内心因自责而受损，最终导致了自杀行径（这整个由于你的行动而带来的结果冲击了你，并且你因造成了一名无辜者的死亡而失去 SAN）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他可能会在之后被发现在一条街角上试图说服路人来相信他的言论或者离奇的观点。

#### 驾驶（专业化）（01%）

相当于水上或者空中的自动车驾驶，这时使用空中飞行或者水上航行交通供给的技巧。你可以花费技能点来获得任何专业化技能。作为属类的驾驶技能不能被获得。一名调查员可以在调查员表格的空档下写上许多不同种的这一技巧（例如驾驶飞行器，驾驶飞艇等等）。每个的初始都是 01%。

任何有着适当程度技能的人可以在一个平静且有着良好可见度的日子里进行航行或者飞行，然而在暴风雨的天气下，需要用到导航仪器时，低可见度下或者其他困难的处境时会需要用到技能鉴定。不良的天气，极差的可见度，以及器材的损伤都可能会提高驾驶飞行器或水上航具的技能鉴定的难度等级。

对抗技能/难度等级：

- 正常难度：使一架轻型飞行器在一片农场上进行紧急降落。
- 困难难度：在非常差的环境下对移动工具进行驾驶（E.G.极度差的天气，有问题的设备）。

孤注一骰的例子：将飞行器升起，然后重新进行第二次也是最后的降落尝试；将交通工具运转至其极限；进行有风险的技巧操作来摆脱追赶者。

孤注一骰失败的范例结果：鉴定失败的结果应当与当下的处境相适应。这可能是运输器某种程度上损坏了，并且在再次使用前需要进行维修（在条件差的地区可能办不到）；在技巧性飞行或者事故中，乘客受伤了；你将飞机紧急降落到了丛林之中，并且在醒来后发现被绑在巨大的石头上，中间围着一个巨大的冒着泡的蒸煮锅。在意外情况发生时，保留好燃烧的残骸，例如当驾驶员疯了，或者当以非常快的速度进行一个疯狂的危险举动时。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将相信他有能力进行藐视死亡的特技驾驶。然而他并没有。

驾驶的专业：

驾驶（飞行器）：理解以及足以操作飞行器类的载具。当进行任何的降落时，即使是在最好的环境下，也必须进行一个驾驶鉴定。失败的结果将取决于具体的情况。如果在一个平整的，有着绿草覆盖的地方进行降落，且是一个风平浪静的夏季日子，那么在飞机降落上鉴定的失败也许只是意味着导致了一次颠簸不稳的降落，可能会让一些心灵脆弱的乘客不敢再次乘坐飞机。在极端情况下，在一个暴风雨的天气里在冰川上进行降落的失败鉴定可能会导致飞机的坠毁并且里面所有人都受伤或者死亡。失败的鉴定通常意味着对飞行器造成了损伤，并且在下次起飞前必须先进行修复。如果鉴定的出目为 100，那么将会导致一起令人难忘的灾难性事件。

每种不同的飞行器的技能都需要独立计算，并且分开罗列，或者依照 KP 觉得合适的方式来做。1920 年代：仅有驾驶热气球/飞船/民用螺旋桨飞机。现代：驾驶民用螺旋桨飞机，驾驶民用喷气飞机，驾驶客机，驾驶喷气战斗机，驾驶直升飞机。对于一件飞行器的驾驶技能可以被转而用于一个别的形式的飞行器，但是难度等级可能会提升。

驾驶（船）：理解在风，暴风雨以及潮流下操纵小型摩托艇以及轮船的机理，并且可以读懂潮流以及风的流向，以此来得到暗礁以及将要逼近的暴风雨的情报。初学的水手将会发现到在大风中停靠一艘小船是多么困难。

#### 心理分析（01%）

这技能指的是广泛的情感上的治疗，不单是弗洛伊德的疗法。在 1890 年代，正规的心理治疗仍处于发展的初期阶段，尽管一些疗法有着人类存在般悠久的历史。一些时候，这看上去像是一门欺诈性的研究，即使是在 1920 年代。在之后用来称呼那些精神病医师或者对情绪障碍进行研究的学者的通用术语为精神病学家（alienist）。在现代，心理治疗的各种方面都有了很大的发展，并且这技能已经不能仅仅用精神病治疗来命名了。

短期强化的心理分析可以恢复一名调查员患者的理智值。进行心理治疗时，游戏时间每月一次，投掷一个 1D100 的鉴定与精神病医师或医生的心理分析技能进行对抗。如果成功了，病人恢复 1D3 的理智值。如果鉴定失败了，没有任何恢复。如果鉴定为大失败，那么病人失去 1d6 的理智值，并且由心理医师进行的治疗到此结束：可能在心理治疗中发生了一些严重的事变或者戏剧性的阻碍，并且在病人与治疗专家之间的关系破损到了难以修复的地步。

在游戏中，单独的心理分析并不能加速不定时疯狂的恢复，恢复需要 1D6 个月的系统全面（或者相似的）的照顾，而精神疗法只是构成了其中的一部分。

对于这个技能的成功使用允许一名角色处理他人在短期内的恐惧症状，或者看清错觉的真相。在游戏中，这允许一名疯狂的调查员在短期内免受恐惧或者狂躁的影响，例如允许一名幽闭恐惧症患者躲藏在扫把柜中十分钟。同样的，一名角色可以进行一个精神分析鉴定来帮助一名处于妄想中的调查员在短期内看破幻觉不受影响。

由一名心理治疗专家进行的治疗可以在不定期疯狂期间内回复理智值（见理智，154 页）。

精神分析无法将一名角色的理智值加到超过 99-克苏鲁神话。



对抗技能/难度等级：

·正常难度：在医院中进行标准的心理治疗。

·困难难度：在长期内进行着断断续续的治疗。

孤注一骰的例子：这技能可以多月进行反复的尝试而不需要孤注一骰鉴定。然而，如果在某个月中对技能的鉴定失败了，那么也许可以选择在接下来的单个疗程中进行孤注一骰鉴定，通过某些形式的更加激进的治疗方法（如果需要一个快速的成效的话）。例如，强迫病人去面对他们的恐惧，通过主动强迫他们面对现实；让病人的亲友以及亲近的同事来积极地参与到心理治疗之中。

孤注一骰失败的范例结果：为了治疗病人对蜘蛛的恐惧而把他关进满是狼蛛的房间里，并造成了反效果而使病人变得狂暴（也许对他自己或者他人造成了伤害）并且开始相信自己是“蜘蛛之王”（病人现在有了一个新的狂躁症状并且将失去额外的理智值——心理治疗专家也需要进行一个理智鉴定，因为他们的所作所为导致了这个结果！）

很像是由盲人引导盲人，由一名疯狂的角色来进行心理分析是有可能的。一名在孤注一骰上失败的疯狂角色可能会成为一名邪教领袖，而他/她的病人将会被招募为教众。

心理学（10%）

对所有人来说都很通用的察觉方面的技能，允许使用者研究个人并且形成对于其他某人动机和人格的了解。在玩家的支持下，KP 可能会选择进行一个心理学技能鉴定的暗骰，仅仅对使用这个技能的玩家声明获得的信息，真或假。

对抗技能/难度等级：

心理学可以与其他所有形式的社交行为鉴定进行对抗：恐吓、话术、说服以及魅惑。这技能也同样可以被用于看破某人的隐瞒（酷睿样当使用乔装技能时）。

·正常难度：发现某人的意图或者判断对方是否在撒谎，如果那人的相关技能（恐吓、话术、说服以及魅惑）低于 50%。

·困难难度：发现某人的意图或者判断对方是否在撒谎，如果那人的相关技能（恐吓、话术、说服以及魅惑）位于 50%与 89%之间。

孤注一骰的例子：不再旁敲侧击，而是非常直接地询问一些高度私人的或者直截了当的问题；将自己沉浸于有关特定目标（你想要研究的目标）的信息之中，以此来让自己如同对方一样思考，并且理解对方的动机。

孤注一骰失败的范例结果：你在某种程度上反而把自己的动机与意图展现给了你的目标；目标觉得被你刺探性质的问题或者好奇的目光冒犯了，并且拒绝进一步与你进行交谈，或者直接用行为来反抗你（也许是暴力行为或者打电话叫了警察）；你并不知道，但是你的目标与你的对手有着联系，并且你无意中将自己接下来的计划透露给了对方；花费整周的时间将你自己锁在自己的房间里来构建对方的轮廓，但是对你造成了生理或者心理上的损害（直到你恢复前，所有的鉴定都要受到一个惩罚骰）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将相信他能听见目标的邪恶思想，并且对对方展开了物理性上的攻击。

### 读唇 ( 01% ) [非常规]

这技能允许好奇的调查员听懂一段交谈对话，而不需要听见对方说了什么。能看到对方的视线是必须的，并且如果只能看到其中一名说话者的唇（另一名可能只能看到背），那么只能辨认出一半的对话。

读唇也可以用于与另一个人进行无声的交流（如果双方都是专家），允许相对更加复杂的短语以及含义。

对抗技能/难度等级：

取决于情况，读唇通常来说不存在对抗。如果对一名想要对一名保持在隐藏中或者没有察觉到的目标进行读唇，这技能也许要和目标的隐秘行动进行对抗。

·正常难度：了解在有着清楚视距并且相对较近位置的人所进行的谈话。

·困难难度：对时不时性被掩住嘴的人进行读唇，以及/或在一个较远的距离（e.g.在大片的拥挤的人群之中）。

孤注一骰的例子：你自己来到一个显眼的位置并且毫不掩饰地盯着目标；将目标拍摄下来（并且因此很可能被发现你在拍摄对方）。

孤注一骰失败的范例结果：目标意识到你正专注地盯着他看，然后动怒了并且要与你对话；酒吧另一边的醉汉错误地认为你正在看着他，并且十分生气，然后揍了你；你太过于专注地盯着目标，以至于你忽视了发生在你身边得事情（某人偷走了你的箱子，或者你撞到了灯柱上）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他开始大量幻想各种奇怪的行为以及有人在述说着离奇的内容。

### 骑术 ( 05% )

这技能被用于给坐在鞍上驾驭马，驴子或者骡子，以及获得对这些骑乘动物、骑乘工具的基础照料知识，以及如何在疾驰中或困难地形上操纵坐骑。当坐骑出乎意外地抬起身子或失足时，骑手保持自己在坐骑上不摔落的几率等同于他的骑术技能。偏坐在马鞍上进行骑乘将会提高一个等级的难度等级。对于不熟悉的坐骑（例如骆驼）也可以成功地骑乘，但是可能会需要更高的难度等级。

如果一名调查员从坐骑上摔落下来，可能是因为坐骑垮了，摔落了或者是死了（活着因为骑术的孤注一骰鉴定失败），这次意外将造成至少 1D6 生命值的损失——尽管跳跃鉴定可以抵消这个损失。

对抗技能/难度等级：

基础的动物操纵或者对坐骑以步行速度进行骑乘并不需要一个骑术鉴定。

·正常难度：高速骑乘；稳住一匹受到惊吓的坐骑。

·困难难度：在天气状况不佳的情况下骑乘坐骑在不平稳且不熟悉的地形上飞奔（e.g.在夜晚并下着倾盆大雨的有着繁茂树木的森林之中）。

孤注一骰的例子：激进地鞭打或者强迫坐骑——也许强迫一匹马跳过深谷或者高的沟壑；当

麻烦逼近时，承担继续操纵你的坐骑的风险而不是坐骑背上跳走逃跑。

孤注一骰失败的范例结果：骑师被从坐骑背上甩了出去，并且受到了坠落伤害；坐骑受伤了；骑师的脚与缰绳缠在了一起，并且被坐骑拖了一段距离。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将变得对动物万分着迷。

### 科学（专业化）（01%）

科学专业上的理论和实践的能力，拥有这个技能的人接受过一定程度的正式的教育或者训练，尽管一名博览群书的业余科学家也是可能存在的。对于知识的理解和认识受到游戏时代的限制。你可以花费点数来获得任何你想要的专业化技能。作为属类的“科学”技能不能被获得。

每个专业化技能包括了一门专门的学科，并且列表所给出的并不是全部。许多专业跨越了不同的知识领域，并且有所重叠，例如数学和密码学，植物学和生物学，化学和药学。当一名角色没有完全对应的专业学科技能，他可以用一个相似的技能进行鉴定，但是由 KP 来判断是否要增加难度等级（或者一个惩罚骰）。

#### 对抗技能/难度等级：

- 正常难度：进行一场实验；想起你所擅长的专业领域中的现代科学理论；在有着合适的设备下进行工作。

- 困难难度：进行一场极度苛刻的实验；解读无序的/残缺的科学记录；在临时设备下进行工作。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来进行研究；进行进一步的研究调查（也许去一个有着更加优良设备的实验室）；咨询请教其他的专家；冒着一定风险进行实验。

孤注一骰失败的范例结果：实验的进展方向完全地偏离了，并造成了意料之外的伤害（爆炸，着火，电击，被驱逐进了六维空间，等等）；你错误地准备了魔法粉末的配方，并导致了灾难性的结果。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他开始对他专业中某种古怪的科学进行探索。这可能最终导致与那些活魔人（Crawford Tillinghast）相似的发展结果（来自于爱手艺的故事 From Beyond）。

#### 科学的专业：

天文学（01%）：使用者可以知道在某个特定的日子或者一天早晚某个时间时哪颗恒星或者行星位于正上方，何时彗星和流星雨会出现，以及重要的恒星的名字。这技能同样会提供有关其他世界的生命，银河的存在和结构，以及类似的知识的现代概念。一名学者可能能够计算轨道，判断恒星生命周期，以及（在现代）有关红外天文学或者超长基线干涉测量的相关知识。

生物学（01%）：关于生命和存活的有机物的学科，包括细胞学、生态学、基因学、组织学、微观生物学、生理学等等。在这技能的帮助下，一个人可能能够研究出能够对抗可怕的克

苏鲁神话细菌的疫苗，将自己从能够令人产生幻觉的丛林植物下隔离开来，或者对鲜血以及/或者有机物质进行分析。

植物学 ( 01% ) : 关于植物生命的研究，包括物种分类，结构，生长，繁殖，化学特性，进化原理，疾病，以及显微研究。植物学的分支学科包括农学，森林学，园艺和古植物学。在这技能的帮助下，某人可以辨认出某种特定植物的特性（例如是否有毒性，是否可食用，或者具有精神治疗作用）以及它的具体用处。

化学 ( 01% ) : 有关物质组成，温度的影响，能量，以及作用于其上的压力的研究，也包括物质如何互相影响。在化学的帮助下，某人可以创造或者提取复杂的化学复合物，包括简单的炸药，毒药，气体以及酸液，需要至少一天以上并且在合适的设备以及化学药剂的帮助。使用者也可以对一种不明的物质进行分析，如果有这合适的设备以及试剂。

密码学 ( 01% ) : 关于由其他人发展出来的用于隐藏对话或者信息内容用的暗码或者密语的研究。一种数学的专业分支，这技能使使用者能够辨认，创造以及/或破译暗码。暗码通常上来说是写下来的，但也可能通过其他的形式，例如隐藏在乐曲、画作或者电脑编码（在现代设定下）下的信息。破译一个暗码可能会是一个漫长的工作，通常需要很长时间的调查研究以及大量的演算处理。

工程学 ( 01% ) : 尽管严格上来说这并不是科学，但是为了方便归到了这里。科学是与辨认特定的现象相关（通过观察和记录）。然而工程学将这些发现利用起来进行实际利用，例如机器，结构，以及材料。

物证学 ( 01% ) : 对于证据的分析和鉴定的研究。通常与犯罪现场调查（检验指纹、DNA、头发以及体液）和实验室工作相联系，以此来确定真相以及为法庭争论提供专业的证人和证据。

地质学 ( 01% ) : 用来决定大致的岩层年龄，辨认出化石的类型，区分矿物和水晶，确定合理的采矿和挖掘地址，评估土地，预测火山活动、地震、雪崩以及其他类似的现象。

数学 ( 10% ) : 对于数字和逻辑的研究，包括数学理论和英勇以及理论上的解决方法设计和推演发展。这技能可能允许使用者辨认非欧几里得几何，解决困难的公式，以及破译复杂的图样或者暗码（专业的对暗码的研究见密码学）。

气象学 ( 01% ) : 这是门关于大气的科学研究，包括天气系统和形态，以及大气现象。使用这技能可以判断长期的天气形态以及对其影响进行预报，例如雨、雪以及雾。

药学 ( 01% ) : 关于化学复合物以及它们的在有机生命体上的效果的研究。传统上来说，这包括药物的配方、创造以及施用（不管是一名巫医进行药草组合或者是现代的药剂师在实验室里进行操作）。这个技能的应用在与确认药物被安全以及有效地使用，包括人工合成原料，毒素的鉴定，以及有可能产生的副作用的相关知识。

物理学 ( 01% ) : 使使用者能够理论上了解压力、材料、运动、磁力、电力、光学、辐射和相关的现象，以及给予一定的能力来构建实验器材来验证想法。对于知识的了解程度取决于所在的年代。实际运用的装置，例如汽车，并不是物理学家的范围，然而实验设备可能会是，也许要结合电气维修或者机械维修。

动物学 ( 01% ) : 对专门联系到动物王国的生物学的研究，包括仍存在以及灭绝动物的生态结构，进化，分类，行为习性，以及分布。使用这技能来从动物与环境的互动（脚印，兽粪，痕迹等等），行为举止，以及区域特点上辨认出其物种。

手上功夫 ( 10% )

允许对物体进行视觉上的遮住，藏匿，或者掩盖，也许通过残害，衣服或者其他的干涉或促成错觉的材料，也许通过使用一个秘密的嵌板或者隔间。任何种类的巨大物件应当增加藏匿的难度。

手上功夫包括偷窃，卡牌魔术，以及秘密使用手机。

对抗技能/难度等级：

手上功夫通常来说与侦察相对抗。根据目标物品的体积来调整难度等级。如果是将一个小物品（可以放入口袋中或者袖套中）盖于掌中或者藏匿起来，那么并不需要任何的调整。如果物品更加大，那么可能需要增加难度等级。

·正常难度：对有着低于 50%侦察技能的对象进行偷盗。

·困难难度：对有着位于 50%至 89%之间的侦察技能的对象进行偷盗。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来对目标以及其行为来进行研究；物理性上触碰或者冲撞目标；在某人的夹克里设置机关来藏匿卡片或者灌铅骰子；分散某人的注意力。

孤注一骰失败的范例结果：你感觉到警察把他的手搭到了你的肩上；尽管没有人可以证明你偷走了无价的钻石，但是某些人在怀疑你并且你开始注意到你从上周起就被一个神秘的黑影追踪着；你被抓了个现行并且对方对于你这个小偷毫无仁慈！你被带走并且被一对棒球棍猛揍了一通。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将会表现地像是一名有偷窃癖的人。

侦察 ( 25% )

这技能允许使用者发现密门或者秘密隔间，注意到隐藏的闯入者，发现并不明显的线索，发现重新涂过漆的汽车，意识到埋伏，注意到鼓出的口袋，或者任何类似的事情。对于调查员来说，这是一个很重要的技能。

如果一名角色仅有很短的时间来进行侦察，例如飞奔经过对方时，KP 可能会提升难度等级。如果一名角色正在进行一场完整的调查，那么 KP 也许会允许一个自动成功。这技能的难度等级同样也会环境的情况来调整，在一个杂乱的房间中进行侦查将会更加困难。

对抗技能/难度等级：

当对一名躲藏起来的角色进行搜索时，这技能将根据对抗者的隐秘行动技能来决定鉴定的难度。

·正常难度：对一间房间进行搜索来寻找线索。

·困难难度：搜索被刻意隐藏起来的某物。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来观察区域；将地区划分开来；将家具拆开并且打碎瓷像。

孤注一骰失败的范例结果：在你搜查的时候疏忽大意地把你自己的东西掉了，这样东西清楚地显示出了你在那里过（调查员可能并不会当场意识到掉了）；你并没有成功认出泥里的爪印并且受到了红着眼睛从树上向你跳下来的野兽的惊吓；当你尝试发现一些线索时，你并没有意识到邪教徒正好到家了。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他开始相信有些什么东西存在着并且躲藏在壁纸的后面，水泥墙中，或者地板之下。

隐秘行动（20%）

安静地移动以及/或者躲藏的技巧，不惊扰到那些可能在听或者看的人们。当尝试躲避探查，玩家应当进行一个隐秘行动的技能鉴定。与这项技能相关的能力意味着要么角色能够安静地移动（轻声轻足）以及/或者在伪装技巧上有所训练。这技能也同样意味着角色可以在长时间维持一定程度的谨慎心态以及冷静的头脑来使自己保持静止和隐秘。

对抗技能/难度等级：

当尝试进行躲藏，这技能的对抗技能为侦察或者聆听技能，以此决定这技能鉴定的难度等级。这技能的难度等级同样也受到环境的影响。

·正常难度：在房子里安静地移动并避免被普通人发现（那些侦察、聆听技能低于 50% 的人）。

·困难难度：悄然无声地从一条忠于职守的守卫狗身边经过；仅有几秒钟时间来让你寻找隐藏地点。

孤注一骰的例子：花费更多的时间来调查这个区域；脱掉你的鞋子；分散对方的注意力；一直潜伏着直到危机过去。

孤注一骰失败的范例结果：虽然你并不知道，对方虽然没有直接接近你，但是已经发现了你，然后邪教徒决定召唤“某些东西”来解决你；你所躲藏的地方的橱柜门被锁上了然后被钉死了。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他可能会相信他是隐形的，尽管实际上每个人都能看见他。

### 生存 ( 专业化 ) ( 10% )

提供专业的如何在极端环境下生存的知识和技巧，例如在沙漠中或者极地环境，也包括海洋上或者荒野。内容包括狩猎的知识，搭建住所，可能遇到的危险的知识（例如如何避开有毒性的植物）等等，取决于所处的环境。

你可以花费技能点来获得任何的专业化技能。作为属类的“生存”技能本身不能被获得。专业环境的生存技巧应当在技能选择时就决定下来，例如：生存（沙漠），（海洋），（极地），等等。当一名角色没有明显对应的生存专业技能，他可以使用相似的专业进行鉴定，但是将会提升难度等级（或者惩罚骰），取决于 KP 的判断。

对抗技能/难度等级：

根据所处的环境或者情况可能会有所调整，或者当一名角色没有对应该环境的专业化技能时。

·正常难度：寻找/制作居所；定位并寻找到水资源与食物资源。

·困难难度：在你收到了严重伤势或者极端的天气环境下进行上面的行动。

孤注一骰的例子：尝试一些有风险的行为（e.g.直接饮用没有经过净化的水；食用没有辨明过的浆果）；使用某人所有的衣物来加固一所住所；燃烧所有的持有物来制造一个标志火焰。

孤注一骰失败的范例结果：你所找到的洞穴实际上是一头极度饥饿的熊的住所；你燃烧了所有的衣物来制造一个标志火焰，然而却将你的位置泄露给了你的追踪者—搭救你的人会在你的追踪者找到你前到达吗？

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将相信自己是不受物质影响的，并且能够直接从大气中获得营养（breatharian—不需要食物和水也能存活）。

### 游泳 ( 20% )

有能力在水或者其他液体中漂浮以及移动。只有在遭遇危险的时候需要进行游泳技能鉴定，或者当 KP 认为合适的时候。当进行游泳的孤注一骰失败时，可能会导致生命值的损失。也可能导致人物被顺着水流向下冲走，被水流半淹或者完全淹没。

对抗技能/难度等级：

根据环境或者所处的情况而有所变动。

·在游泳池长度的地方游泳：不需要鉴定。

·正常难度：在急流中游泳。

·困难难度：穿着全套的衣服抗着急流游泳；不利的天气状况。

孤注一骰的例子：进行一次深呼吸然后用尽你所有剩余的力气来行动；将你自己的体能推至极限。

孤注一骰失败的范例结果：水流将你吞没并且你失去了意识，醒来后发现自己在一个不知名的海滩上；你被水流冲了下去并且因为撞到了水中的岩石而受伤；你努力抓住救生艇，但是当你刚刚成功时，你感觉到有某些冰冷而且粘滑的东西抓住了你的脚踝。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将不断地继续游泳，并且可能因为某些理由

觉得干燥的地面对他来说是很危险的。

### 投掷 (20%)

当需要用物体击中目标或者用物件的正确部分击中目标 (例如小刀或者短柄小斧的刃) 时, 使用投掷技能。

一件有着合理平衡构架的可以藏于手中大小的物品可以被投掷至多等同于 STR 码距离。

如果投掷技能鉴定失败, 投掷物将会掉落在距离目标随机距离的地方。KP 应当将骰子鉴定数与最高的能够达成成功的数值相比较, 然后判断投掷物落在目标和投资者之间合适的距离的地方。

投掷技能被用于在战斗中投掷小刀, 石头, 投矛或者回力标时。

对抗技能/难度等级:

根据投掷的物品的重量, 或者是一个非常轻的物体, 是否顺风可能会调整鉴定的难度。

·正常难度: 将篮球投入框内。

·困难难度: 在有一定距离的情况下准确地投射中目标; 从中场将篮球射入框中。

一旦一件物品被扔了出去, 这件东西就确实地飞出了调查员的手, 并且因此没有任何事情玩家可以做来进行孤注一骰。如果可以复数次使用投掷物, 且投掷失败不会造成任何风险, 那么调查员成功也只是时间问题, 不需要进行骰子鉴定。如果复数次使用投掷物, 而且当投掷失败时明显会造成危险, 那么 KP 可能会要求一个孤注一骰鉴定。

孤注一骰的例子: 花费更多的时间来评估距离或者等待最佳的时机与情况; 将全身心与每一分力气都灌注到投掷上; 接连投出一连串的东西, 希望其中某一件能够命中目标; 借助助跑并且借助能够使你飞跃峡谷一样的势头。

孤注一骰失败的范例结果: 你将物体投掷给你的同伴时不慎失足坠落, 并且一块带棱角的岩石砸中了你的脑袋; 你投掷时用力过猛, 因此物品飞过了高大的教堂墙壁, 进入了墓地中; 炸药管从你手中滑落—你只能徒劳地看着它落地, 并且闻到了导火线点燃的味道。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败, 他将拒绝将应当扔出去的东西扔出。

### 追踪 (10%)

一名调查员可以凭借追踪技能来通过土壤上的脚印, 或是物体通过植被时留下的印记来追踪别人, 或者是交通工具以及地球上的动物。时间的经过, 雨, 以及土地的种类都可能会影响追踪的难度等级。

对抗技能/难度等级:

如果追踪某个试图从你的追踪中逃开的人, 将会借由对抗技能隐秘行动来决定难度等级; 取决于天气或者地形的影响, 可以对难度等级进行调整。

·正常难度: 在正常的 (温和的) 环境下的丛林中追踪一个动物或者人。

·困难难度: 追踪数天前 (或者更久) 留下的踪迹。

孤注一骰的例子: 远路返回并且花费更多的时间来研究这片区域; 进行螺旋式搜索来定位踪迹 (花费更长的时间, 也可能会造成更多的动静, 并且让你自己变得十分显眼)。



孤注一骰失败的范例结果：你所追踪的踪迹将你直接导向了一头饥饿的熊/狮子/食人族；你发现你自己只是在原地绕圈，并且在你注意到自己迷路前，夜晚就已经降临了；你跟着踪迹，这踪迹却把你引向了一个陷阱，最终你被伏击或者被抓了起来。

如果一个疯狂的调查员在孤注一骰上失败，他将会极度着迷地跟随着任何踪迹（相信自己是正确的）直到他被物理上限制住了或者被转而相信其他的某些东西。

## 4.5 可选规则

### 4.5.1 专业技能：可以转移的技能优势

专业技能可以按照下列两种方法之一来处理：

·艺术与工艺，以及科学技能可以按照 54 页的技能专业来进行处理。

·使用格斗、射击或者语言以及生存的场所，专业包括了太多通用以及可以从一门专业转到另一门专业使用的知识与技巧。例如，在学习如何使用火器时，在火器的分支类型的使用上有着远多于差异的相似之处。在格斗的场合，有许多可以转移的任何格斗家都会使用的技巧（反应时间，距离的判断，回避，佯攻，时机掌握，发现空档，知道应该进攻何处等等）。这些专业的相似性与天文学和药学（科学的场合）之间有着极大差别不同。因此，在格斗、射击、语言以及生存上，一种专业上的提高有着可以转移到其他相似专业上的优势。

·当一名角色初次将这其中的一门专业提升到 50% 或者更高，所有其他相关的技能专业都可以提升 10%（但是不能高于 50%）。这个提升可能会再发生一次：当一名角色初次将一门专业提升到 90% 或者更高，所有相关技能都可以再次提升 10%（但是不会高于 90%）。在调查员制作时，一名玩家可以提高一门专业，并且在每个相似专业花费更多的点数来提升前先得到额外的 10 点。

马太花费 25 点技能点来提升格斗（斗殴）技能并达到 50%。任何其他格斗专业将会在基础值上得到 10% 额外点数。格斗（剑）现在初始值为 30% 而不是 20%。然后他花费 5 技能点来将格斗（剑）提升到了 35%。在游戏中，马太的调查员捡起了一把斧头。马太并没有花费任何的技能点在斧头专业上，但是由于他有一项 50% 的格斗专业，他使用斧头的基础成功率提升了 10%，达到了 25%。

布莱恩花费 20 点技能点在格斗（斗殴）专业上，花费 25 点在格斗（斧头）上，并且 12 点在格斗（剑）上，因此，这些技能现在为斗殴 45%，斧头 45%，剑 32%。在游戏中，他在格斗（斗殴）上得到了一个成长印记，并且获得了 7 点增长，技能因此提升到了 52%。这允许他将其他的专业提升 10 点（但是不能超过 50%），因此它的技

### 4.5.2 语言

当一名角色初次将一门语言（除了母语）提升到 50%，所有其他相关的同系语言都会提升 10%（但是不会超过 50%）。这个提升可能会再发生一次：当一名角色初次将一门语言（除了母语）提升到 90%，所有其他相关的同系语言会再次提升 10%（但是不会高于 90%）。例

如，相关同类语言分类包括德语系（英语，德语，荷兰语），斯拉夫语系（俄语，捷克语，波兰语等等），尼日尔—刚果语系（斯瓦希里语，祖鲁语，约鲁巴语等等）。

记住想要列出所有可能的语系是不可能的，并且选择使用这个规则的 KP 建议参考标准的百科全书上的条目来判断“语系”。

## 第五章 游戏系统

译/lsr

我一直都坚信那些怪异、无法触及的世界就存在于我们近前。而现在，我相信我找到了一种方法来打破障碍。我没有开玩笑。

——《自外而来 (From Beyond) 》，H·P·Lovecraft 著，竹子译

本章详述了《克苏鲁的召唤》游戏规则，以保证公平性和平衡性。这也有助于处理游戏中的冲突与挑战。

### 5.1 何时投骰

角色扮演游戏乐趣多多，其中相当重要的部分是与你的同伴（和守密人）讨论你的角色的行动而未涉及投骰。玩家要声明他们的调查员正在做什么，通常采用角色的口吻以更好地表现自己。守密人叙述非玩家角色（NPC）正在做什么，并且描述调查员周围的世界。到目前都还不错，每个人都接受其他人所描述的，并借此构建有趣的故事。当然，直到有人不同意其他人所说的为止。比如，当一个调查员不相信老马什（由守密人扮演）所说的关于图书馆遗失的书籍的下落时。当有人描述的事你并不认同时，你能要求澄清或作出反对。但是若你不接受其他人描述的故事当前的发展，这一问题最终可由骰子解决。比方说，你能简单地说你的调查员在半夜的瓢泼大雨中设法爬上了教堂的尖顶，然而若不投骰，作你的调查员的技能检定，那么也就没有紧张感或戏剧性了。

同样地，也没必要为任何事情投骰。比如，每个调查员具有驾驶机动车这一技能，但是并不用每次驾车时都投骰——那就纯粹是无聊了！若你表示你的调查员正驾车前往地方历史学会，事就这样成了，除非有人找你的麻烦。故事简单地继续进展就好。每个人都能做好的普通日常事务就应当这样无需投骰。

然而，若守密人描述一辆满载邪教徒的车试图将调查员的车别下路面，那么玩家会表示异议。玩家可能会说：“等等，我踩下油门并脱离。”而守密人可能仍坚持邪教徒在将玩家的车撞下路面。这就是一项争论，一项冲突——一个投骰的理由，以决定调查员的车到底是否被挤进沟里。故事到达了紧张的时刻，需要一个确定的结果。是时候取来骰子了！

### 5.2 技能检定

检定一词要与恰当的技能或属性一起使用；也就是说，比如说，守密人会要求进行一个“攀爬检定”或一个“力量检定”。

守密人有依据情形和对抗本质判决使用何种技能或属性检定的最终决定权。无论是一项使用技能还是属性的检定，都可以用术语“技能检定”统称。

边栏：守密人作最终决定

虽然《克苏鲁的召唤》规则被设计为尽量清晰又具有弹性，但是你迟早会遇到规则

未能给出处理方法的情形。此时，由守密人作出最终决定。虽然鼓励玩家给出建议和点子，但玩家也应该尊重守密人的决定，并将游戏继续进行下去。

玩家应当在投骰前声明目标以明确他们要实现什么。若目标不可接受，守密人应当帮助他调整措辞。这一目标应该清晰精确地定义玩家的任务。设置目标的建议参见第十章：享受游戏。

哈维希望突破一扇门。守密人可能假设他简单的冲撞门同时制造出巨大的噪音。如果哈维希望悄悄地开门，他需要声明这是他的目标。像这样，“破门而入”和“悄悄开门”是不同的目标，守密人会在设置难度等级时考虑目标的复杂性。

技能检定：决定难度等级

守密人决定技能检定的难度等级。《克苏鲁的召唤》规则有三种难度等级：常规、困难和极难。

常规难度等级：对胜任者构成挑战的一般情形。玩家需要骰出小于等于他相应技能或属性的点数以通过检定。绝大部分情况都应当使用此难度等级。

困难难度等级：这一任务对专业人士构成挑战。玩家需要骰出小于等于他相应技能或属性的点数的一半以通过检定。应当仅仅偶尔使用此难度等级。

极难难度等级：这一任务对专家构成挑战；这已经触及人类的可能性的边界。玩家需要骰出小于等于他相应技能或属性的点数的五分之一以通过检定。此难度等级应当保留到极端情形。

作为守密人，若你感到任务很简单，那么就免去检定。将检定留到具有挑战性的情景。

若调查员正在面对一个活物，应当依据那个人类或其他生物相应的技能或属性来决定难度等级。由守密人来决定应当由哪个技能或属性来与调查员的行动对抗——每项技能的条目下可以找到例子（参见第四章：技能）。

若对手的技能或属性小于 50，难度等级为常规。

若对手的技能或属性大于等于 50，难度等级为困难。

若对手的技能或属性大于等于 90，难度等级为极难。

哈维试图说服图书馆员允许他在图书馆通常关闭的周日访问。守密人考虑了图书馆员的说服与心理学技能（对抗说服的两项技能）。图书馆员这两项技能都不足 50%，因此难度等级为常规，需要哈维的玩家骰出等于或小于他的说服技能总值以成功。

哈维说服图书馆员开门失败了，因此他决定突破图书馆的后门。哈维有 20 的力量。图书馆的门用厚橡木制成，带有牢固的铁锁，因此守密人判定这特别结实。于是难度等级设为困难，需要哈维骰出 10 或者更低（哈维的力量值的一半）。

对于非生物的对象，则要由守密人衡量相关因素以裁决。一个典型的挑战将是普通难度等级。当挑战显然超出常规难度，守密人可使用困难难度等级。若挑战异常困难但仍在人类的可

能性的范围内，守密人应使用极难难度等级。

无论何时，只要可能，原则上应当由玩家投骰。玩家不会觉得每次都看着守密人投骰很有趣。若调查员试图使用隐秘行动技能悄悄地跟踪一个 NPC，玩家会投骰，而守密人会用 NPC 的侦查技能来设定难度等级。若情况相反，NPC 在跟踪调查员，那么玩家将投骰用侦查技能对抗之，来决定是否发现了尾巴。但这一回守密人会用 NPC 的隐秘行动技能来设置难度等级。切记，玩家应该比守密人更常投骰。

若要获得关于设置难度等级的更多建议，参见第十章：享受游戏。

### 投骰：成功还是失败

切记，只有紧张时刻才投骰。当角色进行日常琐事时不必投骰。

一次投骰将有两种可能的结果：成功或是失败。技能值的不同比例（比如五分之一，一半或全部的技能值）不意味着成功之间的区别。玩家声明一个目标并且投骰。若检定结果等于或低于目标值，那么目标就充分实现了。若检定结果低于特定技能值的一半或五分之一，并不意味着行动就以更高标准实现了。关于检定的任何进一步的解释由守密人决定。

#### 成功

若玩家检定结果小于等于守密人设定的目标值，他们的调查员就实现了投骰前所同意设置的目标。应当鼓励玩家参与描述结果。这不局限于他或她的调查员的故事，比如 NPC 的行动与环境。然而，这可能会被守密人调整。也就是说，玩家和守密人共同描述检定成功的结果。

哈维驾驶他的车直撞向一个蹒跚而行的人形怪物，并设置他的目标为命中它。守密人表示命中的难度等级将会是困难（由它的闪避技能为 60 给出）。玩家投出了低于他的调查员的汽车驾驶技能值的一半——成功了！玩家于是描述这场景：

“我踩下油门撞向那个蹒跚的玩意，将其撞飞。随后我猛踩刹车，回旋着停下车。然后我跳下车，留下引擎轰鸣。我拔出手枪，并向那个怪物的尸体开了三枪。”

玩家对哈维酷炫的驾驶技术的描述没什么可挑剔的——这仅仅是描述而已——但是他真的杀死了那怪物么？守密人查看了怪物的生命值，认为需要更多伤害才能杀死它。玩家的目标是驾车命中怪物（她也确实做到了），而不是杀死它。因此守密人插入，略为改变玩家之前所说的：

“很好，但是当你离开车的时候，环顾四周并未发现一具尸体。你用车撞击中的东西已经找不到了。”

或者作为替代，守密人（参见 p123，其他形式的伤害）可要求玩家投骰以决定车辆对怪物到底造成了多少伤害。由此，判定怪物还未死亡，守密人修正了玩家所述的后半部分：

“当你摸到你的手枪，你看到那蹒跚的东西从树叶下浮现。它看起来并未受伤，并且非常，非常生气。”

#### 失败

玩家声明了目标并失败了，但玩家的调查员具体是如何失败的完全取决于守密人（当然，玩家可以提出建议）。基本上，技能检定失败不应当造成伤害或理智损失，但这依据环境而定。一个失败的检定可能表示未能行动而不是失败的尝试。但若玩家选择孤注一掷并且再次失败（参见孤注一骰），更糟的事情可能发生。请将“有什么最糟糕的事情可能发生？”这类的结果留到孤注一骰。

哈维在试图楼上的窗户降落到下方的街上的攀爬技能检定中失败了。守密人描述说缺乏支点抓握，附近的排水管也显得并不牢固。哈维的目标是安全落地，而这并未实现——哈维仍然被困在检定前的地方。注意，鉴于哈维意识到危险后犹豫不决是合情合理的，守密人没有处理为极端情形，也就是哈维坠落并受伤。

### 5.3 孤注一骰

.....纯粹的梦魇的精华降临到了我的面前。理性已经死亡——所有的东西都被忽略了，只有逃跑的动物本能还在生效，我仅仅挣扎着猛冲过斜坡上的碎石，仿佛前方根本没有深渊一般。然后，我看到了裂缝的边缘，并且使出了身上的每一分力气，不顾一切地跃向对岸。瞬间，由可憎哨音与纯粹的、能够触碰得到的有形黑暗所组成的疯狂喧闹漩涡吞没了我。

——《超越时间之影（The Shadow Out Of Time）》，H·P·Lovecraft 著，竹子译

孤注一骰为玩家提供了第二次也是最后一次机会尝试实现目标。只有合情合理时可以进行孤注一骰，这取决于玩家。每当玩家问“我能否孤注一骰？”时，守密人总是应当问“你如何行动以孤注一骰？”守密人不应当简单地说“是”或“否”。此时玩家应该描述其额外努力或时间花费来合理化该孤注一骰。若该玩家卡在了这里，其他玩家或守密人可以提供建议。

通过孤注一骰，玩家押上赌注，并允许守密人在这一检定再次失败时带来可怕的后果。孤注一骰意味着将局势逼近极限：

若你打算破门而入，这可能意味着你将自己撞向门而全然不顾自己的安危。

若你要说服一位警官，这可能意味着冒着被逮捕的风险。

若你要搜索一个房间，这可能意味着冒着打破东西的风险翻个底朝天，或者即使你知道有坏蛋可能在任何时候返回也仍旧在那里花费了过多的时间。

若你要试图对某人用心理学读心，这可能意味着过于深入地研究那一小部分，也可能问出了某些很刺探性的问题。

若你要开锁，这可能意味着多用了那么些力。会是锁被打开，还是你的开锁器坏掉？

若涉及克苏鲁神话，你可能冒险如此长时间地凝视黑暗知识的深渊以至于某种存在回望于你。

若你要攀爬墙壁，这可能意味着尽管看起来很危险你仍坚持继续攀爬。

若你要阅读书卷，这可能意味着你着迷般地阅读，阅读，再阅读每一页，直到你能将内容关联起来。

需要强调的是，孤注一骰并不是简单的重骰，时间总是会在检定间流逝——可能是几秒，也可能是几小时。

当孤注一骰时，目标必须仍然可实现。通常技能与难度等级保持不变，但若局势改变也可

相应作出调整。

只有技能和属性检定可以孤注一骰，幸运、理智或战斗检定不可孤注一骰，伤害与理智损失的投骰也不可孤注一骰。

哈维正在逃离邪教徒们的追捕。他的玩家声明哈维正在试图躲到干道边的市场摊位后。守密人决定这需要一个常规难度的隐秘行动检定。哈维的玩家骰出了大数并失败了。守密人描述那摊位不过是人行道上的几个箱子，因此无处可躲。由于相信被逮住只是个时间问题了，哈维决定在众目睽睽之下躲进路过的人群，寄希望于邪教徒们无法从拥挤的人群中发现他。守密人认可了这一孤注一骰。哈维将要冒更大的风险——这将使他更容易被找到，也就是说若孤注一骰失败了将会不再有任何机会逃脱。哈维的玩家进行了第二次隐秘行动检定，这一回成功了！哈维随机应变融入了人群。邪教徒们这回跟丢了他。

#### 揭示预兆

这对符咒一直在他脑海里萦绕不去，加之他又极端频繁地见到它们，以至于医生过了好一段时间才发现自己竟然已经在默默地复述它们了。

——《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件 (The Case of Charles Dexter Ward)》，H·P·Lovecraft 著，竹子译

在孤注一骰检定前，守密人可揭示失败的后果。要揭示预兆，守密人这样说：“若你失败……”，随后依他或她的喜好给出细节。守密人应当强调对于调查员来说显而易见的事（然而玩家可能并未意识到）。调查员无法察觉的事情则可能只作提示（由守密人定夺）。鼓励玩家提供关于后果的建议，特别是当他们想出了惊悚的点子。

守密人揭示预兆的理由有以下两种：

玩家要求揭示预兆以明确危险（正如调查员所能认识到的那样），从而可以衡量风险。

守密人选择揭示预兆以强调危险或增进局势的戏剧性。

守密人应当关注有趣的后果，而非平凡的失败。

揭示预兆的更多建议参见第十章：享受游戏。

继续用前面的例子，哈维的玩家声明他要对失败的隐秘行动检定使用孤注一骰，并合理地描述了哈维为此要怎样做。接着，玩家要求守密人给出若孤注一骰失败时可能会造成的后果。守密人想了一会：“好，哈维要试图混入街上的人群，那么若孤注一骰失败，他可能发现他正撞进了一群追踪他的邪教徒们之间，并就此被抓住。”

#### 孤注一骰：成功

玩家的目标实现，就如同原本的检定一般运作。没有失败的后果发生。

#### 孤注一骰：失败

孤注一骰失败让守密人可以自由支配后果，包括伤害，理智损失，装备损失，与其他调查员隔离，被抓获等等等等。守密人甚至可以让玩家的目标实现（即使玩家孤注一骰失败），但付出某种形式的代价。

当玩家孤注一骰失败，他或她就给予守密人许可，以使调查员的生存更艰难。这样的后果应当引领游戏向着恐怖主题发展，让调查员向着他们的末日迈出一步。玩家要孤注一骰，而若他或她失败了，守密人就要以恐怖回敬。

在前面的例子中，取代孤注一骰成功，让我们假设哈维失败了。守密人现在有了给哈维造成远远更大的麻烦的许可了。

“哈维试图混入人群，但他发现他逆流而行受到推挤。他被推向了一个摊位，将其与自己一同撞倒了（哈维受到1点伤害）。随着哈维倒向人行道，水果坠向他的脑袋，他的骤然惊叫之声使人群从他身边分开。他抬起头，看见所有人都盯着他，包括之前正在追踪他的邪教徒们。他们立刻大喊：‘他是我们的朋友！’同时迅速前去抓住了哈维。人群看起来相信了，没有一个人注意到其中一个邪教徒手中抵在哈维肋间的匕首。随即他们将他推进了小巷。”

#### 失败的检定与突然终结

只要可能，尽量避免会导致游戏终结的结果（当然，除非你希望如此）。请试图变得富有创造性，描述一个能允许游戏继续进行的结果，但同时又不是玩家所期望的。不要选择突然死亡，考虑其他的选项比如：

一次挫折：损失了装备或盟友死亡。

调查员被俘而不是被杀。

一次交易：敌人没有杀了调查员，而是要求签订契约或交易。

昏厥：角色昏厥是非常 Lovecraft 式的，随后他醒来并发现未受伤害，而局势已然改变。

被一群食尸鬼追逐着，哈维要从地下管道逃离。他看到面前有个深坑。他可能可以跳到对面。他跳跃检定失败了。这里实在没有什么他能做的以孤注一骰。守密人可以简单地描述哈维摔死了，也就意味着对于哈维的玩家来说游戏终结。然而，守密人也可以描述哈维是如何坠落又着陆在一条地下河，随后被冲刷出去，受伤又迷失在一个未知的地方，并且弄丢了手电筒和其他装备。第一种结果会导致游戏突然终结，即使可能可以接受，而第二种则允许游戏继续发展。

#### 复数玩家为一项技能检定投骰？

在某些情形，两位或更多的角色可能为同一目标合作。由守密人决定多少调查员可以在特定情形参与其中。

比方说：

研究唯一一本书：同时只有一个人能阅读此书。

开锁：一个人可以尝试开锁，骰他的锁匠技能。

提供急救：两个人可以互相帮助，分别骰急救技能。任意一人检定成功即可急救成功。

搬运尸体：守密人应当用尸体的体型（SIZ）属性来设置难度等级。最多四人，每人抬四肢之一，能协助另一位正在搬运尸体的调查员，此时只有尸体特别沉才会需要检定（关于联合物理属性的指导参见人体极限）。



在公共图书馆中运用图书馆使用技能：图书馆中的所有调查员都可参与调查并尝试一次技能检定。只需要一次成功的检定。

侦查线索：在能看到问题有关事物的恰当位置的所有人都能骰侦查。只需要一次成功的检定。

确定某人是否隐瞒了信息：能观察对象的每个人都能骰心理学。只需要一次成功的检定。

从一个守卫边潜行而过：每个人都需要骰隐秘行动。只要有一个人失败，守卫就会示警。

上述例子只是作为指导。对于参与人数有限的任务，其他调查员仍然可以再尝试，但会花费额外的时间。

某些情形，是否应当允许再次技能检定或是需要孤注一骰，可能并不显而易见，此时守密人必须作出决断。原则上，当调查员对同一目标作第二次尝试时需要孤注一骰。

守密人允许两位调查员为一位摔伤的同伴进行急救。每个玩家分别检定。若技能检定都失败了，他们可以继续尝试（孤注一骰）或让开由其他调查员尝试（每次最多两位）。每次尝试都会花费时间，若伤者正在鬼门关前则将会是很严重的问题。

另一个例子：玩家希望审讯一个邪教徒，并且决定使用传统的好警察-坏警察模式。一个玩家使用威吓，另一个使用魅力。他们轮流扮演并投骰来决定邪教徒是否崩溃。一旦每位调查员都投过骰，他们必须放弃或其中某人必须孤注一骰。

## 5.4 人体极限

调查员仅仅是人类，因此物理上存在能力极限。如上所述，当对手拥有 90 或更高的属性时难度等级为极难。极难难度的成功所能面对的上限是 100+调查员的技能或属性。超过这之上的事情对于那个角色来说是不可能的，不允许检定。也就是说，没有人类能在力量（STR）对抗中赢过一个大型怪物比如黑羊幼崽（STR 220）。

超越人类极限的唯一方法是复数调查员协作。从对手的属性值中减去一位或更多调查员的属性值，以使之降低到其他调查员能够进行技能检定的水平。要这样做，由低到高从对手的属性值中逐位减去每位调查员的属性值。如此降低到对手的属性值允许调查员进行检定。未被用于减少对手属性值的调查员现在可以作一个技能检定，由对手新的属性值决定难度等级。

塞西尔的调查员同伴，罗杰，被困在坠落的屋梁下。守密人判定屋梁有 150 的体型（SIZ）。塞西尔的力量（STR）只有 40，比屋梁的体型（SIZ）低了 100 有余，因此根据人体极限的规则他不可能独自举起来。

幸运的是，马丁（STR 45）前来帮忙。塞西尔的力量是最低的，因此首先用于与屋梁的体型（SIZ）相减，余下 110（150-40）。这超过 90，但并未比马丁的力量（STR）高过 100 点，因此他能尝试投骰以移动屋梁，需要一个极难难度的成功。马丁检定失败了。

塞西尔力量（STR）40，他能尝试抬起的最大体型（SIZ）是 140。

马丁力量（STR）45，他能尝试抬起的最大体型（SIZ）是 145。

此时，剩下的队员到达了。现在有五位调查员尝试举起屋梁了：塞西尔（STR 40）、哈维

( STR 20 ), 马丁 ( STR 45 ), 海伦 ( STR 60 ) 和贝琳达 ( STR 75 ) 。  
哈维力量 ( STR ) 20, 他能尝试抬起的最大体型 ( SIZ ) 是 120。  
海伦力量 ( STR ) 60, 她能尝试抬起的最大体型 ( SIZ ) 是 160。  
贝琳达力量 ( STR ) 75, 她能尝试抬起的最大体型 ( SIZ ) 是 175。  
从屋梁的体型 ( SIZ ) 减去哈维的力量 ( STR ) 余下体型 ( SIZ ) 130。再减去塞西尔的力量 ( STR ) 余下体型 ( SIZ ) 90。最后, 减去马丁的力量 ( STR ) 余下体型 ( SIZ ) 45。这样难度等级就降低到了常规。守密人判定他们全体都能为抬起屋梁出一份力, 然而鉴于已经尝试了一次, 这次会构成孤注一掷。海伦和贝琳达的力量 ( STR ) 都尚未被用于相减, 因此他们都能尝试孤注一掷来抬起屋梁。海伦成功了, 贝琳达失败了。这一情景只需要一个成功。于是罗杰被解救了出来。

这一规则原则上只能应用于物理性的挑战, 也就是可以使用共同的力量 ( STR ) 或体型 ( SIZ ) 来完成的任务。对手的属性不能由这种方法降低到 0 或更低, 检定总是必要的。

### 5.5 大失败与大成功

我说过, 丹弗斯从不告诉我, 在最后一刻, 究竟是怎样的恐怖让他如此疯狂地大声尖叫——我感到惋惜, 最后的恐怖景象显然最终导致了丹弗斯的精神崩溃。

——《疯狂山脉 ( At the Mountains of Madness ) 》, H·P·Lovecraft 著, 竹子译

非常高或低的骰子是不寻常的, 这显然预示着玩家的好运或不幸。

大失败的冲击应当立即生效, 并且不能由孤注一掷无效化。

01: 大成功

骰出 01 意味着不仅仅是目标达成, 而且有什么有益的事情发生了。由守密人决定好运的本质, 尽管玩家也可以提出建议。比如, 在战斗中, 一个大成功意味着攻击者击中了弱点, 并造成了最大的伤害。

布莱恩试图对一件不同寻常的王冠进行估价, 并且骰出了 01, 而他的估价技能是 35%。守密人告诉布莱恩, 他不仅能够精确地确定王冠的金钱价值 ( 常规成功的结果 ), 他也辨认出了王冠是来自南海, 可能是传说中马什船长在 19 世纪 30 年代带回来的物品之一 ( 大成功的结果 ) 。

96-100: 大失败

大失败简单地意味着某种非常糟糕的事情发生了——比单纯的失败还要糟糕。由守密人决定厄运的本质。

若检定需要骰出的上限大于等于 50, 而骰出了 100, 那么大失败发生。

若检定需要骰出的上限小于 50, 而骰出了 96-100, 那么大失败发生。

布莱恩遭遇了一只食尸鬼。他的理智检定骰出了 100——一个大失败。由于目击食尸鬼, 他自动受到最大理智损失。

另一个例子: 哈维有 55% 的图书馆使用技能。若他搜索图书馆寻找线索, 守密人可要求

一个图书馆使用检定。由于他的技能是 55%，因此只有骰出 100 时是大失败。若哈维在黑暗中偷偷搜索一所私人图书馆，仅有一支蜡烛照明，守密人可将难度等级设为困难，要求骰出 27 以下。此时，哈维骰出 96-100 均为大失败。

## 5.6 幸运检定

当对于任何涉及的调查员都是外部环境因素主导时，或是要决定变幻无常的命运之手的时候，守密人可要求进行幸运检定。若有技能或属性适用于此情景，则应该使用该检定，而不是作幸运检定。

若守密人要求进行团体幸运检定，（这些出场的调查员中）其调查员的幸运值最低的玩家来骰幸运。

若认为队伍中有一个成员会遭遇厄运，守密人可简单的判定当时具有最低的幸运值的调查员单独遭遇了不幸的事情。

在本章末尾，你也能找到一条关于花费幸运值改变投骰的可选规则。

找到一辆出租车不需要任何检定，但在调查员跟丢他们要追踪的车前找到一辆出租车则会需要。信用评级可作为吸引出租司机的因素之一，鉴于一位穿着得体的乘客更有可能慷慨地付小费。然而，凌晨两点在镇子较为不良的一侧要想迅速搭到车可能不是那么容易。那里真的有一辆出租车可拦么？没有技能可使一辆出租车出现在此时此地。这是个是否有出租车正好经过的概率问题，因此需要一个幸运检定。

## 5.7 智力检定与灵感检定

当调查员试图破解某种智力谜题时，守密人可要求进行一个智力（INT）检定。通过骰出小于等于调查员的智力值的结果，调查员可从守密人获取一份解决方案。这可能包括解决一个纵横填字谜或是回答一个谜语。

灵感检定与智力检定不同，尽管同样以要求骰出小于等于调查员的智力值的方式进行检定。通常在调查员调查时卡在了某处时进行灵感检定，可能他们完全错过了一条重要线索，或仅仅是不知道接下来该做什么，于是游戏陷入了停滞。灵感检定的结果会将调查带回正轨，然而灵感检定成功与否将会决定遗漏的线索是被轻易找到，还是调查员要付出某种代价。（灵感检定的更多建议参见第十章：享受游戏）

## 5.8 知识检定

所有人都分别对不同的主题了解一些信息。知识检定代表了在脑海内储存着什么，用调查员所受的教育能提供相关信息的百分比概率来计算。骰出小于等于角色的教育（EDU）值意味着知识检定成功。

调查员可能知道将水倒进硫酸是危险的（即使没有学习过化学），或是能够记起西藏的地理（即使没有导航检定），或是知道蛛形纲动物有几条腿（即使生物技能只有一个百分点）。

鉴别当代地球语言就是个使用知识检定的极佳的例子。若对此情景有更适当的技能，则应该使用该检定，而不是作知识检定（由守密人定夺）。

## 5.9 对抗检定：玩家对抗玩家以及近战

有许多时候，比如当两位调查员互相对抗时，你会希望双方都投骰来决定胜者。对抗检定也是近战的标准处理方式（参见第六章：战斗）。在战斗之外，守密人应当避免在调查员与 NPC 间使用对抗检定。然而当守密人熟悉规则时，只要能增强戏剧性，他或她可自由使用对抗检定。

要进行对抗检定，双方都声明互斥的目标：自身胜利，对方失败。双方都要选择一项技能或属性来使用——不必相同——并经过守密人许可。

双方投骰并与各自所选技能或属性比较得到一个成功等级。守密人注意，属性通常比技能要高，因此若一方使用了属性值，另一方应当获得选择属性还是技能的机会。

对抗检定不能孤注一骰。

检定结果分为六种：

大失败：骰出 100。若成功需要的值低于 50，大于等于 96 的结果都是大失败。

失败：骰出大于角色技能或属性值（但不是大失败）。

常规成功：骰出小于等于角色技能或属性值。

困难成功：骰出小于等于角色技能或属性值的一半。

极难成功：骰出小于等于角色技能或属性值的五分之一。

大成功：骰出 01。

比较结果：

大成功胜过极难成功。

极难成功胜过困难成功。

困难成功胜过常规成功。

常规成功胜过失败或大失败。

若打成平手，技能（或属性）更高的一方获胜。若仍然平手，则达成僵局或者双方都重骰。

哈维被与另一位调查员，艾德加，的棋局所吸引。尽管棋局的结果不会对游戏运行有影响，玩家们仍然要求知道到底是谁获胜。双方都具有互斥的目标“取胜”，一方获胜则另一方就失败。这一情形也是不可逆的，也就是说若艾德加胜了，哈维就无力改变结果（也就是说不可孤注一骰）。双方都没有“棋艺”这一技能，因此都同意使用智力（INT）。双方都得到了常规成功。艾德加有更高的智力（INT）因此胜出。

## 5.10 奖励骰与惩罚骰

（主要用于对抗检定）

有时，优势局势、环境、许可的时机都能妨碍或帮助一次技能或属性检定。特定的情形意味着守密人可为一次检定给予奖励骰或惩罚骰。

奖励骰与惩罚骰不是微不足道地增减几个百分点，因此只有理由充分时才能使用。如果一个因素轻微到只能影响一次检定几个百分点的程度，那就不要管它。在小雨中驾驶不会造成惩罚骰，但在暴雨中，即使雨刮器开到满速仍然几乎看不到的时候——那你就有惩罚骰了。

在绝大多数时候，守密人只会增减一次检定以一个奖励骰或惩罚骰，但当情势极其有利或不利时，也可以采用第二个奖励骰或惩罚骰。

一个奖励骰与一个惩罚骰会互相抵消。

对每个奖励骰：

检定时在通常的一对百分骰之外，骰一个额外的十位骰。你现在骰了三个独立的骰子：一个个位骰与两个十位骰。当你有奖励骰时，十位采用较好的（也就是较小的）结果。

两位调查员，马尔科姆和修，正争宠于格林女士。只有一人能与她携手步入婚姻，因此守密人判定需要一个对抗检定来决定他们求爱的结果。每人需要作一个魅力对抗检定。守密人回顾了场景至今发生的事件：马尔科姆访问了格林女士两次，每次都慷慨地赠予了昂贵的礼物；而修只访问了一次并且完全没带礼物。守密人声明马尔科姆具有优势，在对抗检定中会获得一个奖励骰。

修的玩家首先投骰，他的魅力技能为 55，骰出了 45——一个常规成功。

马尔科姆的玩家作魅力检定，附带一个奖励骰，共骰了一个个位骰与两个十位骰（见图 1）。个位骰为 4，可以与两个十位骰分别组合得到 44 或 24。马尔科姆的玩家选择了较低的结果 24——一个困难成功。（译注：原文未说明马尔科姆的魅力技能值，看结果应该是与修相当的意思）

马尔科姆赢得了对抗检定，于是他对格林女士的求婚被接受了。

对每个惩罚骰：

检定时在通常的一对百分骰之外，骰一个额外的十位骰。你现在骰了三个独立的骰子：一个个位骰与两个十位骰。当你有惩罚骰时，十位采用较差的（也就是较大的）结果。

事情变得可怕了，两位调查员，菲利克斯和哈里森，被猩红微笑所属的疯狂的邪教徒抓获了。邪教徒决定拿他们找点乐子，命令他们必须承受痛苦考验，其中只有一个人可以幸存。败者会被献祭给邪教徒污秽的邪神。

痛苦考验包括保持举起一个巨大的石头。谁举石头的时间更长就会获胜。这需要每个调查员作一个力量对抗检定。守密人决定哈里森需要承受一个惩罚骰，由于他最近刚受了重伤（在被邪教徒抓获时）仍在恢复中。

菲利克斯的玩家有力量（STR）65，骰出了 51——一个常规成功。

哈里森的力量（STR）是 55。他的玩家十位骰投出了 20 和 40，个位骰投出了 1（见图 2），可以组合为 21 与 41。额外骰是惩罚骰，因此哈里森必须接受较高的结果——一个常规成功。

两位玩家都得到了常规成功，由于菲利克斯有更高的力量（STR）而获胜。

菲利克斯能够比哈里森将石头举过头顶更久。邪教徒嘲讽着哈里森，将他带下来前往他们的祭坛。

难度等级与奖罚骰

在通常情况下，只有一个人，通常是玩家，作技能检定。任何为调查员带来有利或不利的

因素应当纳入守密人设置的难度等级。守密人可以决定将奖罚骰与难度等级共同使用，但这应当作为特例而非惯例。

当作对抗检定时（包括双方投骰对抗对方，比如近战），根本没有设置难度等级。一方达到的成功等级等价于另一方要实现的难度等级。若此时有独立作用于其中一个角色的有利或不利的因素，则守密人应当给予玩家奖罚骰。

技能检定：设定难度等级。

对抗检定：给予奖罚骰。

一个邪恶的邪教徒试图推开一扇门，同时哈维在另一侧推着关门。这要求一个力量（STR）或体型（SIZ）检定。守密人缺少邪教徒的数据，需要设置一个恰当的难度等级。他决定邪教徒的力量（STR）与体型（SIZ）均在 50 至 89 之间，需要哈维完成困难难度的检定以关门。守密人允许哈维选择使用它的力量（STR）或是体型（SIZ）（他当然使用了远高于力量的体型）。若他失败，他可以冒着再次失败时受到物理伤害的风险舍身撞向门以孤注一掷。

若邪教徒是个关键 NPC（有 80 的力量与 65 的体型），守密人可能觉得双方进行对抗检定会更有趣。哈维体型（SIZ）80，骰出了 57，获得了常规成功。守密人骰出了 15，对于邪教徒的力量来说是个极难成功。于是哈维被击退，并且没有孤注一掷的机会。

### 5.11 联合技能检定

某些情况允许或要求使用复数技能。只投一个骰子，然后将结果与每个技能比较。守密人会说明是否要求每个技能都成功（也就是说投骰结果对于每个技能来说都是成功）或是只要任何一个技能成功。

请注意只投一个骰子在后面的例子中的重要性。哈维在机械维修与电气维修中都只有 10% 的技能。投一个骰子并与这两个技能比较的话，两者都成功的概率是 10%。若投两个不同的骰子并且分别于机械维修和电气维修比较的话，两者都成功的概率会是 1%。

守密人必须决定当前情景要求连续多个技能检定还是联合技能检定。

一个疯狂的邪教徒突然抽出枪指向哈维。一个成功的侦查检定会允许哈维看到邪教徒的手伸向枪，同时一个成功的心理学检定会允许他从邪教徒的举止预测其行动。守密人要求一个侦查与心理学的联合检定。只要任意一个技能成功都会允许哈维预测攻击者的行动，这可能给予哈维先发制人的机会。

随后，哈维试图维修一个电动涡轮。这是个兼具机械和电气部件的东西，因此守密人要求作一个机械维修和电器维修的联合检定。投一个骰子与两项技能比较——在这个例子中需要两者都成功来完成任务。

### 5.12 魅力、话术、威吓和说服技能：难度等级

一个调查员可能具有 75% 的魅力技能，但这并不意味着在任何时候对任何人都能有 75% 的概率以魅力征服。难度等级基于对方的因素，即对此来说恰当的社交技能（魅力、话术、威吓或是说服）或心理学技能（取较高的那个）。也就是说，若对方的技能大于等于 50%，需要一

个困难成功（小于等于技能值的一半）。若对方的技能大于等于 90%，需要一个极难成功（小于等于技能值的五分之一）。对于绝大多数的 NPC 来说，这些技能会低于 50%，那么难度等级会是常规，玩家也就只需要一个常规成功。

若 NPC 倾向于支持玩家的目标，不用检定了，直接判他们同意。

若 NPC 对玩家的目标缺乏强烈的感受，那么对难度等级无需调整。

若 NPC 强烈反对玩家的目标，难度等级增加一到两级。

若玩家想出了什么方式来支持自身，比如切实的论点（若使用说服），或握着武器并显然愿意使用武器（对于威吓），守密人应当降低一个难度等级。

成功率最低的情形需要一个极难成功（小于等于技能值的五分之一），但在某些罕见的情形下守密人可判定根本没有机会成功因此不允许检定。

布莱恩的调查员试图在警察机关威吓一个邪教徒来揭露邪教联系人的名字。邪教徒是个专业的医生，守密人决定医生的威吓和心理学技能低于 50%。于是难度等级以常规起始。当然，邪教徒不愿透露他的联系人，因此守密人提高了难度等级两级，达到极难。

布莱恩检定失败了。布莱恩通过暴力威胁寻求孤注一掷。他拔出了撬棍，在医生脑袋边上挥舞，然后直视医生的眼睛以保证他理解了这一不言而喻的威胁。守密人将难度等级降低到困难。布莱恩孤注一掷再次失败，于是守密人说明了布莱恩如何被带走，而在懊恼中他用撬棍击中了医生的脑袋造成了严重的伤害。布莱恩并不希望如此——这是孤注一掷失败的结果。万事并不总是如愿！若玩家在威吓检定中成功，守密人会被迫给出联系人的名字（作为玩家的目标），但既然检定失败了，这就完全取决于守密人判断医生是否不在意调查员即将对他作出的进一步行动。

### 5.13 经验奖励：幕间成长

当调查员在游戏中成功使用了技能，玩家应该勾上角色卡上该技能旁的方框。这提供了调查员从经验中学习的机会。若使用了奖励骰则不能获得技能成长标记。对于对抗检定，双方可能都实现某种程度的成功，但只有一方获胜，也只有胜者可以获得技能成长标记。

一般来说，幕间成长在场景结束时，对于一个战役来说则是在一章总结时。这可能在一次或几次跑团后。如果故事继续发展，守密人应当在叙事中寻求间歇来进行幕间成长。

一旦宣布进行幕间成长，查看角色卡有哪些技能具有成长标记。无论在游戏中一项技能成功了几次，每个技能只有一次技能成长检定的机会。

对每个技能成长检定，玩家骰 1D100。

在某种你所不擅长的事上成功是困难的。然而成功使用技能可能意味着调查员从该经验中学习到了什么。反之，成为专家保证了绝大多数时候都能成功，然而较高的技能意味着调查员较不可能进一步学习。也就是说，提升技能的百分点会逐渐变得困难。

若玩家投出了高于当前技能值的结果，或者结果大于 95，则调查员该技能获得改善：骰 1D10 并且立即将结果加到当前技能值上。技能可通过此方式超过 100%。

若玩家骰出了小于等于调查员技能值的结果，则调查员未能从此经验中学习到什么，技能

值不会改变。

为每个标记了的技能重复以上步骤，然后擦去角色卡上的所有技能成长标记。下次跑团时若成功使用了技能，则又能再次获得技能成长标记。

注意：克苏鲁神话与信用评级永远不会获得技能成长标记，角色卡上也没有相应的方框。技能不能获得增长没有其他不利后果。

在跑了几次之后游戏完结了，哈维有几项技能获得了成长标记。哈维的玩家为 20% 的隐秘行动技能投骰。她骰出了 08，因此哈维这项技能没有增长。她接下来为图书馆使用（55%）骰出了 68——哈维的这一技能增长了。然后骰 1D10，得到 3。哈维的图书馆使用增长到了 58%。

90%或更多的技能值

于幕间成长中，若一位调查员有技能达到了 90%或更高，为他的当前理智点增加 2D6 点。这一奖励表示经过磨练从精通一项技能中获得的自信。

塞西尔有 85%的剑术技能。通过在游戏中成功地运用这一技能，他获得了供幕间成长中使用的技能成长标记。塞西尔的玩家骰出了 97，于是骰 1D10，为这技能增加了 8 点。塞西尔现在是一位真正的专家级剑士了，获得 2D6 理智点。

幕间成长中的其他活动

在幕间成长中，调查员也有机会：

让他们的调查员通过花费时间于自身背景相关的某方面以获得理智点（参见自救，167 页）。

检查他们的信用评级并回顾经济状况（参见幕间成长：就职与信用评级，96 页）。

减少 1 点理智点限制（参见习惯恐惧，169 页）。

修改调查员背景

若玩家乐意，可自由修改或增添角色卡上背景故事一栏，但要受到特定限制。玩家不能在未得到守密人允许时消除或修改损伤与伤痕、恐惧与狂暴、遭遇奇特存在或其他守密人添加的条目。

只有经过治疗才能移除恐惧与狂暴（参见心理治疗，167 页）。

调查员的关键羁绊（见 45 页）只能在幕间成长时修改，并且只能由玩家修改。可以在自救部分（见 167 页）找到关于使用、失去和替换关键羁绊的指导。

## 5.14 信用评级与调查员开支

若试图如同现实生活般记录个人经济状况将会带来不必要的复杂性。然而，采用一个略为抽象的方法，衡量调查员的生活标准与购买力是可能的。

调查员在角色建立时决定起始信用评级（CR），基于调查员所选的职业（参见范例职业，40-41 页）。

日常开支与综合生活水平



没必要为住宿、食物、临时旅行花费开账单，只要调查员的开支在他或她的生活标准范围内（参见信用评级，61页）。另外，角色在每一天都能花费他或她的消费水平的钱。

基本上在游戏中，钱只会偶尔在花费大笔金钱时成为问题。这可能包括筹划一次重要旅行，购买昂贵物品比如载具或是珍贵书籍，或雇用额外人手。

允许在生活标准范围内自由花销，与免于记录低于特定消费水平的支出，都是为了最小化簿记。这一系统的使用可能会导致不确定，比如到底怎样是在特定生活标准范围内，或是调查员是否超出了他们的消费水平。一如既往，守密人是这些事情的裁决者，然而建议仅仅在调查员显然超出消费水平时才介入。

哈维在游戏起始时有 41（标准）的信用评级。这给予他平均水平的生活标准。他可住在普通价格的旅馆，下馆子（经济的），偶尔打个车。除此之外，他每天可花费\$10。以上全部不需要玩家作记录。

在游戏中，哈维花了几次团的时间在波士顿通过公交和出租车四处旅行，访问图书馆，拜访人们，以及其他所有《克苏鲁的召唤》的调查员所通常做的事。这些都在他的生活标准与消费限额内，不需要记录。

#### 超出消费限额的支出

当调查员花费超出了消费限额时，玩家必须全额减少他们的现金。若现金不足，调查员可以寻求使用他们的其他资产。将其他资产转换为现金要花费时间，具体多久由守密人而定。抵押房产，出售古董，获取贷款等等都要花费时间。若调查员离开了他们的家乡，这很可能会花费更多时间。

若在同一天多次发生低于调查员消费阈值的购买，守密人可要求加总后与调查员的消费水平比较，若超出了消费限额则判定扣除现金。

哈维想要买一把 12 号霰弹枪，花费\$40。这超过了他\$10 的消费限额，因此他的现金减少了\$40（从\$82 减到\$42）。

稍后，哈维希望旅行前往英格兰，他选择了海路，头等舱，花费\$120。这超过了哈维的可用现金。哈维的其他固定资产价值\$1665，他从银行获取贷款以将其部分变现。守密人允许了，判定可能要花费一周来获得这笔钱。哈维从他的其他资产中转换了\$245 成为现金。从这\$245 中，他花费\$120 来买船票，余下\$125，加入他\$42 的剩余现金。他的现金现在是\$167 了，而其他资产为\$1400。当他抵达英格兰，他的个人经济状况会如同在家乡一样运作（标准的生活标准与每天\$10 的消费限额）。

#### 边栏：《克苏鲁的召唤》中的消费

若你的角色旅行到了物价更低的地方，他们会发现他们的钱能买得起更多东西了。举个例子，若哈维旅行到了印度乡村，他会发现他相对而言变得富有了，也能够承受比平常更高的生活标准了。

哈维的消费限额是每天\$10。一天他作了多项支出：买了一台照相机，发了一份简短的国际电报，并且与一位熟人外出于一家豪华餐厅吃了晚餐。随后他还希望观看音乐厅的一次演出。此时，守密人判定哈维花费了\$15（超出他\$10的消费限额）。哈维的现金减少了\$15。

#### 收入

在游戏中，玩家可能获得一大笔金钱，比如作为奖励。这样的一笔钱可以在短期内加入现金，也可以在一段时间内逐渐授予，作为其他资产的一部分。

#### 负债

如何借债与偿付完全是你的故事的一部分。可能调查员的车必须卖掉，或是必须向高利贷者寻求资金。虽然经济与交易不是游戏的重点，角色的理智的稳定降低很可能伴随着肉体与物质的损耗。

#### 幕间成长：就职与信用评级

（肉体上或是精神上的）病态或持续缺勤可能会导致丢掉工作，收入也随之骤减。某些职业（比如业余艺术爱好者）不需要积极工作以获得收入，也就不会导致丢掉工作。然而，诸如股市崩溃会对此类职业的个人经济状况造成主要影响，这些事件应当由守密人决定处理（可能采用幸运检定）。另一方面，信用评级在调查员获得一个更高收入的工作时可能提升。

一个人可能前一天还很富有但后一天就流落街头，但逐渐衰败是更常见的情况。若一位调查员丢了工作，则他会失去收入，信用评级也随之降低。反之，若他仍有可靠的收入，那么其他资产的损失不一定导致信用评级的降低。

当一个调查员的经济状况发生了显著的改变，守密人应当选择下述选项之一。下述状况有好有坏，另外，原则上应当应用于幕间成长时。

我发家了！当调查员继承存款，他们应当检查他们的其他资产是否与更高的生活标准档次。若是如此，那么玩家应当增加其调查员的信用评级，每次增加 1D10，直至信用评级符合新的档次。

若哈维（起始于“标准收入”档次）继承了一笔存款，使他的其他资产增加到\$30,000，这会使他达到对于 1920s 来说“小康”的档次（\$25,000-\$44,500）。他的信用评级原本是 41（标准）。他的玩家骰 1D10——得到 4 点——于是 4 加到哈维的信用评级上，增加到 45。随后又再骰了两次，一个 3 点将信用评级加到 48，接着一个 9 点将其加到 57。57 点信用评级已经达到“小康”收入档次，于是不再继续增加投骰。

局势好转：若调查员获得了晋升，信用评级应当为此提升（信用评级增加 1D6）。

生活如常：若没有什么严重改变调查员的收入的事情，则信用评级不变。

勒紧腰带：调查员被降职或是度过一段时间的无薪离职。降低信用评级 1D10。

变卖家产：调查员花费了其他资产的绝大部分。若调查员的总资产（现金加上其他资产）现在匹配较低收入档次的其他资产额，降低信用评级 1D10。

厄运缠身：调查员失去了主要收入来源，通常是工作。随后的每次幕间成长时降低信用评级 2D10。若存在国家保障体系，最低的信用评级会是 1D10-1。

失败破产！突然失去全部收入和/或全部债务被收回（比如股市崩溃）将导致角色财富急剧减少。调查员必须减少他或她的信用评级 1D100。若调查员的信用评级能够承受此损失，这意味着调查员立即获得了另一个工作或是将他们的钱藏到了安全的某处（注意信用评级最低为 0——负数忽略）。

在幕间成长时，依照信用等级的说明，调查员的现金应当刷新，依据表内当前信用等级增加其现金数额至余额。其他资产由以下两种方式之一变化。第一，调查员的信用评级可以增加或减少（比方说，作为工作改变的结果），此时他们的其他资产额应当依据修改后的信用评级点数重新计算。第二，调查员可以花费或获得大笔金钱以至于影响其他资产值，并且若足够的话也会改变信用评级。守密人应当使用上述建议，以一种适合故事中事件的方式，来改变每位调查员的信用评级和其他资产值。维持现状当然是默认的，守密人应当只在具有充分理由时作出改变。

在英格兰的冒险结束后，哈维回到了波士顿。他的资产在旅行中被耗尽了，但他获得了一个极好的故事来出版。哈维拥有\$80的现金和仅仅余下\$50的其他资产。守密人允许哈维仍然保留着他的工作，即使他必须变卖自己的房子搬进租住的住处，他仍然可以维持在标准收入分组。守密人认为这最符合于“变卖家产”（他的总资产现在略多于“贫穷”），于是要求减少 1D10 信用评级。哈维的玩家骰出了 7，于是哈维的信用评级从 41 减少到 34。参照现金和其他资产表，34 的信用评级获得\$68的现金，这加入他的现金余额，总计\$148。哈维的其他资产仍然是\$50。

### 5.15 熟人

在游戏中，调查员可能希望利用他们个人与专业的熟人。守密人可以简单地允许存在这样一位熟人，或是要求检定。玩家可以骰看起来最适合的技能或属性来创建熟人：化学用于认识一位化学家，医学用于认识一位外科医生，诸如此类。

创建熟人的检定成功意味着 NPC 听说了调查员（通过声誉）或是调查员曾经与其相识。为检定应用适当的调整。地点是一个重要的因素——在远离家乡或是人烟稀少的地方会增加难度等级。若调查员在他或她的家乡，并且试图找一位同专业的熟人，守密人应当降低难度等级。

创建熟人并不意味着他就会如调查员所愿而行动。仍然需要某种说服、话术、魅力或威吓，以及相应的扮演。

若玩家希望孤注一掷创建熟人，守密人应当使骰子离开玩家的视野（一个暗骰），因此玩家不知道检定结果。孤注一掷失败的一个建议的后果是，让调查员无意地遭遇一位敌对或不可靠的熟人。这样的熟人可能看起来似乎有助于调查员，但会在某种意义上出卖或欺骗调查员。鉴于检定结果会告知玩家这一熟人的倾向，在这个例子中使用了暗骰。

哈维旅行到了伦敦，希望浏览《泰晤士报》的档案来寻找关于他的调查的未出版的

线索。他被拒绝授权接触《泰晤士报》的档案，于是他寻求建立一位可能为他担保以帮助他获得授权的当地出版社的熟人。不存在新闻技能，于是守密人建议骰摄影（哈维可能认识一位摄影师同事）或母语（鉴于这和新闻的关联最强）。由于哈维远离家乡，守密人将难度等级提高到困难。哈维的母语有 84%，需要骰出一半或更低来建立熟人。哈维检定失败了，于是未能找到熟人。哈维坚持搜索每一份小报，于是守密人允许了孤注一骰，在玩家的视野之外（暗骰）。这一检定再次失败，守密人告知哈维的玩家联系上了马丁·雷斯，《卡姆登追问者》的出版人。他宣称他久仰摄影师哈维。雷斯对哈维好奇，并且在为了自己的利益试图查明哈维的调查时会表现得有所帮助。可能他会为哈维示警（为了回报），或是独自发表故事——也就暴露了哈维小心翼翼的调查。

### 5.16 训练

提供足够的钱，会有人愿意教授任何东西。在同一些调查员定期聚会来调查正在进行的神秘事件的战役中，训练的存在使游戏显得合理。

每四个月的游戏内时间，除非有很好的理由，一位调查员不应该前往学校在同一项技能内习得超过 1D10 的点数。由守密人决定是否同时进行多项课程，以及调查员是否满足了课程参与的要求。成功完成一阶段的训练自动带来技能成长检定，然而在学期中参与过多冒险会使那学期的课堂学习或练习无效。

视守密人的意见，若调查员接触到了一位著名的教师，技能的学习速度可以增加或学习间隔可以缩短。鉴于为赢得其支持有着众多竞争者，这种接触应当作为杰出事迹的奖赏，或是经过了不屈不挠的努力。

玩家与守密人可安排任何学术课题的自学。调查员可以学习四个月，随后玩家对那项技能作技能成长检定（试图 1D100 骰出高于当前技能值，若成功则增加 1D10 的技能）。

由于战斗技能专精，比如剑术，是如此罕见，所以学校和私人教练是仅有的学习方式。

### 5.17 老化

在建立调查员的过程应用了多种调整来反映调查员的年龄。在调查员年龄显著增长的罕见情形，调整值应当相应应用来反映年龄的改变。在多数游戏中这不大可能成为影响因素，但在一个战役中，或是跳过数十年然后再捡起来调查员的故事时，可能会出现老化的情况。老化也可能作为法术或魔法门的结果而突然发生，这类老化可造成负面物理效果但不会获得教育。

老化效果是累加的，因此若从 30 多岁老化了二十年到 50 多岁，则同时应用达到 40 和 50 岁的效果。

达到 20 岁：对教育（EDU）进行 1 次增强检定，力量（STR）、体型（SIZ）合计增加 5 点。

达到 40 岁：对教育（EDU）进行 1 次增强检定，力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少 5 点，外貌（APP）减少 5 点，移动（MOV）减少 1 点。

达到 50 岁：对教育（EDU）进行 1 次增强检定，力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）合计减少 5 点，外貌（APP）减少 5 点，移动（MOV）减少 1 点。

达到 60 岁：对教育（EDU）进行 1 次增强检定，力量（STR）、体质（CON）、敏捷

(DEX) 合计减少 10 点, 外貌 (APP) 减少 5 点, 移动 (MOV) 减少 1 点。

达到 70 岁: 力量 (STR) 体质 (CON) 敏捷 (DEX) 合计减少 20 点, 外貌 (APP) 减少 5 点, 移动 (MOV) 减少 1 点。

达到 80 岁: 力量 (STR) 体质 (CON) 敏捷 (DEX) 合计减少 40 点, 外貌 (APP) 减少 5 点, 移动 (MOV) 减少 1 点。

之后每十年: 力量 (STR) 体质 (CON) 敏捷 (DEX) 合计减少 80 点, 移动 (MOV) 减少 1 点。

哈维跑了一些 1920s 的故事, 随后守密人希望跑一些 1930s 的剧本。于是哈维老了 10 岁 (现在 52 岁了), 于是应用老化效果。教育增强检定骰出了 98, 让哈维获得了 1D10 的教育 (EDU) 增加, 将 9 点加到他的教育, 达到 93 点。玩家接着减少哈维的体质 (CON) 和外貌 (APP) 各 5 点。哈维仍然是个帅气的男子 (APP 75)。由于体质降低, 他的生命值随之降低了 1 成为 14。他的移动 (MOV) 从 6 降到 5, 他不再如过往那样迅速了, 但是总而言之, 哈维的老化很成功!

## 5.18 可选规则

### 花费幸运值

在玩家进行技能检定后 (使用技能或属性), 可以花费幸运值来改变结果。玩家可以 1:1 花费幸运来改变投骰结果。花费的点数从玩家的幸运值中扣除, 导致未来通过幸运检定的概率降低。

幸运值不能花费在幸运检定、伤害检定、理智检定或决定理智损失的投骰。玩家可以在一次检定中花费任意数量的幸运值 (上限为当前幸运值)。玩家只能花费幸运改变他的一个检定结果。

当技能检定失败时, 玩家可以选择孤注一掷或是花费幸运, 孤注一掷的结果不能用幸运值改变。

大成功、大失败与火器故障总是要应用, 不能通过幸运值改变。

另外, 若使用了幸运值来改变检定结果, 不会获得技能成长标记。

在游戏中, 调查员的幸运会因花费而降低, 和因回复而增加 (见下文)。

### 回复幸运值

在每次跑团后, 每个玩家可以作幸运增强检定。这如同技能成长检定一般。玩家骰 1D100, 若结果大于当前幸运值则增加 1D10。若结果小于等于调查员的当前幸运值, 不会回复点数。

注意: 调查员的幸运值在游戏中会变化, 但从不会超过 99。幸运的起始值在游戏中不会再使用到。幸运值不会重置, 起始值在游戏中也能被超越。

守密人为黑羊幼崽将哈维踩入尘土的检定骰出了极难成功。哈维骰出 35, 闪避失败, 远高于他 27 的闪避技能。这是生死问题, 于是哈维的玩家花费了 30 点幸运将闪避

结果变成了极难成功。哈维在千钧一发间避免了死亡！

在接下来几次跑团开始时（哈维设法幸存以待再战），哈维的玩家作幸运回复检定。哈维的幸运现在降低到了 15 点。玩家骰出了 37，于是将 1D10 加到哈维的幸运，增加到了 21。让我们寄希望于哈维今天不必依赖他的幸运。

## 第六章 战斗

译/The 傻豆

*“其后，尽管已因恐惧和厌恶而头晕目眩，我那病态的好奇心依然战胜了一切。当这些怪物中的最后一只落单者从充满未知噩梦的幽冥世界渗流而出的时候，我拔出自动手枪，借着雷鸣的掩盖，向它扣动了扳机。”*

——H·P·洛夫克拉夫特，“潜伏的恐惧”译：竹子

如果调查员们已经尽最大可能避免流血的情况发生，但暴力事态仍然继续发展，那么最后大家就只能靠拳头和枪弹来交涉了。

冒险中的战斗环节涉及了广泛的技能检定和期望的结果。一些调查员可能只是希望自己能够压制对手，迫使其屈服而非造成过多的伤害，而另一些情况下则无疑需要他们以命相搏，甚至是——在毫无胜算的情况下——尽可能地跑的远远。

战斗规则决定了每一个角色在战斗中的行为动作，动作的结果，以及为成功获得某些结果所必须达到的高度。大多数战斗不是投一次骰子就能决出胜负的，为了分出最后的输赢，战斗者可能需要进行一系列不同的检定。

### 6.1 声明行动：“我的角色要...”

Declaration of Intent: “What is your character doing?”

在战斗时，守密人应该询问自己的玩家他们要怎么做，并且鼓励玩家描述自己的调查员角色会进行何种动作，而非简单的像玩电脑游戏一样表示：“我要骰攻击。”——你的调查员不会这么做。守密人应该细致地描述战斗发生的场景，让每一个调查员都身临其境，准备举起枪或者其他的什么武器开打。当一个玩家声明了自己的行动以后，守密人应该决定这些动作需要进行何种技能检定，并且告诉提出它的玩家，比如：

玩家：“我要往门卫脸上揍一拳，然后跑进大门里。”

守密人：“门卫打算抱住你，骰斗殴技能检定。”

守密人：“那个长得半像人的怪物直接向你冲过来——你要怎么办？”

玩家：“我便要用霰弹枪轰杀它呀。”

守密人：“那么来一个霰弹枪技能检定吧。”

守密人：“史考特的调查员正在发病——他穿着单衣一头冲出帐篷，外面的气温和冰雪很快就会冻死他！”

玩家：“我要捉住他，把他压在地上。”

守密人：“那么你和史考特来一个斗殴检定对抗吧。”

注意，玩家声明的动作决定了他可能需要进行何种检定。在第一个例子中，玩家打算料理守卫的最快方法是击倒他，所以需要的就是斗殴检定；作为结果，这个动作可能会造成伤害，但守密人需要投骰来决定具体会发生什么事情。

在第二个例子中，玩家的意图非常明显：造成尽可能多的伤害。所以，需要通过检定来决定他的攻击是否命中了怪物，以及在此之后怪物会承受多少伤害。

在第三个例子中，玩家需要身体控制另一个调查员，但不是需要造成伤害。所以，他也需要为此而进行一次检定。

在此之后，守密人和玩家投骰来模拟自己行动的结果，并以此表示他们的战术是否成功，以及是否造成了伤害。

怎么描述你进行的检定对故事的氛围是很重要的，但对游戏的机制则没有影响。“6 点伤害”可能是一记漂亮的上勾拳，膝盖顶进腹股沟，几下猛踹或是结实的头撞——你可以用各种各样的描述来表现投骰的效果，只要你的描述符合你的检定得到的结果。

尝试这样进行你们每一轮的动作：每一个参加冒险的调查员声明和描述自己的行动，决定检定类型和进行检定，将检定结果代入游戏叙事，然后轮到下一个角色行动。没有故事和描述，只是哗哗的投骰子的游戏就太没意思了。

## 6.2 战斗轮

### The Combat Round

在战斗开始时，如果所有人都一起表示他们要进行何种行动，这样无疑会让游戏乱成一团。为了保证一个次序，战斗的节奏以轮来计算，每一个角色必须在当轮中轮到自己的回合时才能行动。

一个战斗轮是一段特定，但是有灵活性的时间，每一个参与战斗的角色都可以按照自己的想法在战斗轮中的某个时间段中行动并进行至少一个动作。在战斗轮中，调查员的行动只需要考虑对每个人来说是否公平，而非这个动作是否就一定在现实中需要消耗多少时间。当每一个角色（包括玩家的调查员和守密人控制的角色）在本轮自己的回合行动结束后，这个战斗轮结束，下一个战斗轮开始。

### 敏捷值与攻击次序



## Dexterity and the Order of Attack

哪个角色可以在战斗中率先出手是对战局非常重要的影响因素。在决定行动的顺序时，拥有较高敏捷值（DEX）的角色将比拥有较低敏捷值的角色先行动。如果二者持平，那么拥有较高战斗技能（Combat Skill）的角色先行动。

## 战斗中的动作

### Actions in a Combat Round

在按敏捷值顺序（由高到低）得出行动次序后，每个角色就可以开始在他们的回合中使用自己的动作来进行以下行动：

- 使用近战或远程攻击技能检定发动一次攻击\*
- 执行一次战技
- 脱离战斗并逃跑
- 施展一个咒文
- 进行其他需要时间和检定投骰的动作，比如在其他角色战斗时在一边撬锁

注意，有一些生物可能拥有在一轮内发动多次攻击的特殊战斗方式，它可以在一轮之内进行所有的攻击。

一个角色可以声明将自己的行动次序延迟（Delay）到其他角色行动完以后自己再行动。如果多个角色同时选择延迟到同一个位置行动，他们的行动次序也由敏捷值高到低的顺序排列；如果所有的角色都向后延迟，那么他们可能会完全跳过整个战斗轮，并在下一轮再按照正常次序开始自己的行动。

例：哈维被一个狂怒的邪教徒逼住，他们别无选择只能打一场。哈维和邪教徒的敏捷值均为 55（平手），但邪教徒的打斗经验比他更丰富（格斗[斗殴]技能 70%，高于哈维），所以邪教徒先行开始动作。

## 6.3 徒手打斗

### Fist Fight

“站在我身后的那个人——也是在这群人中唯一一个比我年纪更大的人——和大多数遭遇恐怖事物的人一样用我听过的最为嘶哑的声音低声说：‘上帝啊！’在我们这七个文雅有修养的人当中，只有威廉·布林顿爵士还能保持镇定；因为他在前面带领着整只探险队，所以他肯定已经先一步见识到了这副恐怖的景象。”

——H·P·洛夫克拉夫特，“墙中之鼠”译者：竹子

如果要解释战斗的过程，我们就要从简单到不能再简单的一对一拳头脚尖式对殴开始。然后我们就可以将同样的公式用在武器格斗，多对多战斗，远程射击和其他类似的战斗方式上。

徒手打斗可能是一次酒吧斗殴，或是其他任何双方决定使用拳脚一对一决胜负的情况。当然，这种乱斗与有规则和裁判的拳击赛或是武术训练是不同的 - 徒手打斗允许任何手段：踢膝盖，扭手指，扇耳光，抓头发，撞鼻梁，连掐带咬，插眼掏裆，等等等等。所有的这些战斗手段都依赖一项技能：斗殴（格斗技能中的一个子项）。另外一个重要的技能则是在这些打斗中防卫自己的方法，这一能力依赖与闪避（Dodge）技能。

被近战攻击的目标必须做出对应的技能检定回应对方。如果一个角色受到攻击，他只有两个选择：闪避或是反击。

如果角色选择反击，他将使用自己的战斗技能检定对抗对方的格斗技能检定结果。

如果角色选择闪避，那么他将使用自己的闪避技能检定对抗对方的格斗技能检定结果。

如果角色既不能反击也不能闪避，那么参见突袭（Surprise Attack）规则

近战攻击：对方选择反击

Resolving a Fighting Attack Made Against a Target That is Fighting Back

在此情况下，双方同时骰格斗技能检定。成功等级（Level of Success）较高的那一方对对方造成伤害，并且自己不受到伤害（见后：计算伤害）。如果双方的成功等级相同，那么发动攻击的一方击中对手，造成伤害。

总结：

- 如果攻击者获得较高的成功等级，他就能命中并伤害对手
- 如果被攻击者获得较高的成功等级，那么他不但成功的躲避，格挡或是招架了敌人的攻击，同时还借机反击了攻击者，命中并造成伤害
- 如果双方平手，那么视为攻击者成功命中（如果他的对手选择反击）
- 如果双方的检定结果都失败，则无事发生

近战攻击：对方选择闪避

Resolving a Fighting Attack Made Against a Target That is Dodging

在此情况下，攻击方骰格斗技能检定，被攻击方相对的骰闪避技能检定。如果攻击方获得

了较高的成功等级，则他对防御失败对手造成伤害（见后：计算伤害）。若被攻击方获得了较高的成功等级，那么他成功的回避掉对方的攻击。如果双方的成功等级相同，则视为闪避方成功的回避对方的攻击。

总结：

- 如果攻击者获得较高的成功等级，他就能命中并伤害对手
- 如果被攻击者获得较高的成功等级，他闪避了对方的攻击并且不受到伤害
- 如果双方平手，那么视为被攻击者成功闪避（如果他有选择闪避）
- 如果双方检定结果都失败，则无事发生

## 计算伤害

### Determining Damage

关于成功的攻击可以造成何种程度的伤害，请参阅表格：武器。在没有任何武装的情况下，人类的徒手格斗（脚踢，拳打）伤害骰为 1d3。

## ◆ 极限伤害与穿刺伤害 Extreme Damage and Impales

如果攻击者的攻击检定结果落入“极限”成功等级，他可以造成更大的伤害。这次攻击必须是攻击者在他的敏捷值所决定行动次序的回合中做出的攻击，所以反击时不可；每一个角色在战斗中都有那么几次成为英雄的机会——比如做出一次出乎意料的完美打击。

如果造成极限伤害的攻击是由非穿刺武器（大多数钝击武器，比如拳脚，棍棒，等等）进行的，它们会集中敌人的要害部位，造成伤害骰可能的最大伤害（如果有伤害加权的话，也同样造成最大伤害）。

如果造成极限伤害的攻击是由穿刺武器（锐器，枪弹等等）造成的，锋刃和弹头将穿透目标的身体，对脆弱的器官造成损伤或撕裂关键的肌肉组织。除了按非穿刺武器的极限伤害规则（所有伤害骰和伤害加权取满）外，额外为武器再做一次伤害检定。

关于武器是否造成穿刺伤害，见表格：武器的描述。

例：一个持有弹簧刀，拥有+1d4 伤害加权的角色在攻击时达到了极限成功等级，他骰 1d4 决定武器伤害，然后再加上他的武器最大伤害（4）和伤害加权最大值（4），所以最后的结果是 1d4+8 点伤害（期望值 9-12）。

边栏：怪物会选择反击还是闪避？

大多数 NPC 和怪物的战术倾向于反击而非积极的防御自己——这样对于守密人来说战斗就可以更加简单明快。只有准备撤退时 NPC 和怪物才会考虑保持闪避。

P104 无法 pr 战斗骰

暂缺

徒手打斗示例

哈维：敏捷 55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

比尔奇老爹：敏捷 60

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极限）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极限）

第一轮：

哈维在翻墙潜入屋子的时候出了岔子，被比尔奇老爹逮个正着——并且他正好打算修理小偷一顿。

因为比尔奇老爹的敏捷值较高，他率先行动。

比尔奇老爹行动：守密人准备投骰，并声明比尔奇老爹挥起拳头狠揍哈维，而哈维则尝试避开——所以，守密人需要骰比尔奇老爹的格斗（斗殴）技能检定，对抗哈维的闪避技能检定。

守密人骰出了 4——极限成功。

那么哈维也必须达到闪避检定的极限成功来躲开这一拳，玩家为哈维骰出了 25，虽然成功了，但他躲得不够快。

比尔奇老爹的拳头会造成 1d3 点伤害，并加上他的 1d4 点伤害加权。因为他获得了极限成功，比尔奇老爹在这两个投骰上都取最高——一共对哈维造成 7 点伤害。

作为描述，守密人讲到，哈维在他尝试逃跑的时候被比尔奇老爹的左勾拳砸个正着，结实的打脸不但让哈维头晕目眩而且满面挂红，比尔奇老爹捏着自己的拳头露出胜利的微笑。

哈维行动：被压制住的哈维只能选择挥拳乱打，比尔奇老爹尝试巩固自己的优势，侧向挪步准备再找机会来上一拳。因为他的行为会导致造成伤害，所以守密人判断比尔奇老爹的动作属于反击。

哈维的玩家在格斗（斗殴）检定上骰出了 25——普通成功

守密人为比尔奇老爹骰出了 23——也是普通成功。

但是，因为哈维在他的动作时是攻击方，当对方反击且双方平手时他视为成功。哈维骰 1d3，结果是两点伤害。

那么第一轮结束。

## 6.4 使用武器格斗

### Using Weapons in a Fight

任何可以拿来敲打或是戳刺的物品理论上都可以视作武器。如果这是一种任何人都可以直接用的武器（桌角，菜刀，如此之类），使用格斗（斗殴）技能来进行攻击检定，这些武器视为基础武器（Basic Weapon），数据视为简单的棍棒或小刀。如果角色选择的武器更加笨重或是专业，它们就不能归为基础武器，而是需要特定的武器技能来使用。一些拥有相似形态和用法的武器会被归为一类，并使用一个特定的武器技能。

关于某件武器的技能归属，见表格：武器的描述来决定它的武器组别，以及造成的伤害。

例：比尔奇老爹的面前有一把长剑或是一把小刀可以选择。如果使用小刀，那么他可以造攻击时使用自己40%的格斗（斗殴）技能检定；但如果他选择用剑的话，因为这件武器需要特别的训练才能使用，他无法使用斗殴技能来进行检定。因为比尔奇老爹没有在使用剑的技能上受训，所以他只能使用基础技能值：格斗（剑）20%来进行战斗。

### 临时武器

#### Improvised Weapons

任何随手可得的物品都有成为武器的潜质：台球杆，剪刀，酒瓶，石头，等等等等。就连一台电报机也是 - 只要把它拍在后脑勺上也可能造成致命的后果。

只要一件临时武器造成何种和多少伤害则由守密人裁定，可以对照表格：武器选择合适的配对武器。如果这件武器和基础武器的形态类似，那么它们就使用基础武器的技能检定；如果并非如此，则守密人需要决定它们属于哪种特定的武器组别。

所有的调查员都一个被鼓励利用周围的环境来战斗——有利于增强这个游戏的代入感和真实感。毕竟，如果每个人都拿着弯刀长剑和拳法掌法打架，那么也就太缺乏气氛了。调查员们应该随意借助自己周围的事物来帮助战斗，比如，发生在酒吧间的打斗会有掰断的球杆，乱飞的酒瓶和其他乱七八糟的东西——衣帽架，拨火棍，甚至墙上挂着的装饰品武器也会被抄下来揍人；如果打斗发生在办公室，向对方投掷电脑显示器或是用剪刀和电线捅会是不错的主意。只要理由合适，守密人应该鼓励，而非阻止调查员角色挑选趁手的临时武器。如果你觉得场景中有没有合适的临时武器更多要看运气，可以让调查员进行幸运检定。

### 战技

#### Fighting Maneuvers

如果一个玩家打算在战斗时进行比简单的造成伤害更复杂的战术动作，比如卸除对方的武器或是将他们打晕，这些特殊攻击被记为战技（Maneuver）。战技可以是任何形式：将敌人撞开，将对手摔下楼梯，锁住对方的喉咙，打掉敌人手中的武器——所有的招数。

#### ◆ 战技步骤 1：对比体格 Compare Builds

虽然技巧无疑是进行成功的战技动作的重要部分，但更简单粗暴的影响因素则是执行者的体型与力量 – 矮小但敏捷的战斗者有可能将高大的重量级对手绊倒或打晕，但这并不比对手对他进行同样的战技更容易；同样的，即使是大师级的人类摔跤手也在面对一头巨型的黑山羊幼崽时几无胜算。方便计算起见，在进行战技时，我们将战技动作双方的体格（Build）之差别视为他们实际的体型和力量差距。

为了计算进行战技的双方有多大的体格条件差距以及是否有战斗者会因此而承受惩罚投骰（Penalty Die）时，将他们的体格值对比。只要进行战技的其中一方比对方的体格值低，每低 1 级体格他就会承受 1 个惩罚投骰（最多 2 个惩罚投骰）。如果发动战技方的体格比对方小至少 3 级，那么他无法发动战技——他说不定能抓牢对手，但根本就没有可能将敌人推动或者提起来。

总结：

- 如果尝试发动战技的一方的体格比对方小至少 3 级，那么他无法对对手发动战技
- 如果尝试发动战技的一方的体格比对方小 2 级，那么他在这次战技检定上承受两个惩罚投骰
- 如果尝试发动战技的一方的体格比对方小 1 级，那么他在这次战技检定上承受 1 个惩罚投骰
- 如果尝试发动战技的一方的体格与对方相同或更高，战技检定不受到任何影响

#### ◆ 战技步骤 2：进行攻击检定 Make the Attack Roll

战技检定和通常的使用格斗技能检定攻击相同，大多数战技使用格斗（斗殴）检定来发动，但另一些情况下也可能使用特定的战斗技能，比如使用格斗（剑）技能来挑掉对手的武器，具体的情况由守密人裁定。和普通格斗相同，被战技攻击的对手也需要选择以闪避或是反击作为对应。

P106 战技需要声明目标

暂缺

一次战技检定可能会：

对手闪避：将发动战技方的格斗检定与战技防御方的闪避技能检定对抗，如果发动战技方取得了较对方为高的成功等级，则战技攻击成功（如果平手，防御方成功闪避）

对手反击：将发动战技方的格斗检定与战技防御方的闪避技能检定对抗，如果反击方取得了较对方为高的成功等级，则战技失败，且战技防御方可以对发动战技方造成伤害（如果平手，战技发动方的战技攻击成功）

如果战技防御方选择反击并且反击成功，他也可以选择造成伤害，而是同样对发动战技方进行战技攻击作为自己的反击

如果发动战技方成功，他可以造成一个特殊效果，比如：

将对手缴械，或是将一件对手持有的物品（比如一本书）夺下

将对手逼入劣势——可以选择让他在接下来的行动中承受 1 个惩罚投骰，或是所有的盟友在对他发动的检定上获得一个奖励投骰（根据条件自由选择）。这种劣势可以自由描述：将对手压在墙上，拉掉他的裤带，等等等等

从被其他角色压制的状况下脱离。被对方压制的角色可以选择在自己的回合进行一次战技检定，挣脱擒抱，锁喉以及类似的效果。如果他不主动挣脱，压制者可以选择一直保持控制他直到放手位置

将对手撞落悬崖，或是从窗户推出去，甚至是简单的绊倒在地。

如果条件合适，守密人可以决定远程战技攻击是否会对目标造成伤害——明显从二楼被人丢出去很难不摔伤。

使用武器战斗示例：

哈维：敏捷 55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

恶棍：敏捷 50

格斗（斗殴）技能：35（普通）/17（困难）/7（极限）

闪避技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

哈维正在追赶一个携带有装着《依波恩之书》皮箱的邪教徒横穿波士顿。他在纷乱的人群中搞丢了邪教徒的行踪，并且因为侦查技能检定失败，哈维必须跑遍每个可能的小巷去寻找对方的身影。这时守密人允许他再进行一次侦查检定，但是哈维又败了——于是守密人判断，哈维虽然追着他的目标跑进一个黑漆漆的巷子，但是他们中间突然跳进来一个拿着刀的恶棍向哈维要钱。

第一轮：

因为哈维的敏捷值较高，他率先行动。

哈维行动：哈维尝试撞开匪徒并且冲过他：这并非毫无风险，但哈维很清楚如果他再跟丢了，后果可能会很严重。他的行动是一个战技检定，需要达到的结果是把恶棍撞开足够久到他能通过为止。

恶棍的体格为 1，高于哈维的（0），所以哈维需要承受一个惩罚投骰；并且恶棍打算反击，他使用的是一把小刀，所以在反击时使用格斗（斗殴）技能来进行检定。

哈维的检定需要承受一个惩罚投骰，所以他的结果有两个：12 和 22，他必须从中取较大的那个——22，所以是普通成功

守密人为恶棍骰出了 3——极限成功

在他拼命推开恶棍的同时，哈维被对方捅了一刀，受到 6 点伤害（1d4 点来自小刀，1d4 点来自恶棍的伤害加权）。还好，这并不是恶棍的行动回合，否则这次攻击将造成的伤害就是 8+1d4 点（武器伤害最大，伤害加权最大，再加一次额外武器伤害检定）…

恶棍行动：恶棍继续晃着刀威胁哈维交钱，哈维知道自己在吃一下大概就挂了，所以他只好乖乖掏出钱包。

## 6.5 先发制人（突袭）

Striking the First Blow (Surprise)

如果没有人先动手，战斗是打不起来的。有时战斗的双方有点像是进行拳击赛——在一方出手之前就知道战斗已经展开。在此情况下，守密人就可以宣布战斗轮正式开始，一切正常。

但是，战斗也可能是在一方完全措手不及的情况下展开的：突然一膝盖顶进对方的肚子，毫无警告地对脸一拳，等等。如果战斗开始前一方声明要在对手尚未反应过来以前就发动攻击，这一方就可以获得突袭的优势。如果守密人决定在突袭后战斗转入正常行动轮，那么声明首先发动攻击的角色将在行动轮中按照敏捷值排序的最后一位行动，并且不需要进行特别的描述。

当然，如果被突袭的目标意识到了自己的处境，他们也许能对攻击做出回应。守密人应该允许被突袭方进行一个合适的技能检定来判断他们是否察觉到了偷袭：侦查和聆听用来感知接近的对手，心理学用来判断对方的意识，等等。在受到突袭时，调查员的侦查，聆听或心理学技能难度取决于攻击者的隐秘（Stealth）技能等级，或是反过来，调查员如果打算发动突袭，他们也需要使用自己的隐秘技能来对抗对方的察觉尝试（注意，尽量让玩家在任何可能的时候进行检定投骰）。

根据突袭-反突袭检定的结果：

如果被突袭方察觉到了对手发动突袭，他们可以选择对这次攻击进行闪避或是反击回应。



如果被突袭方未察觉到攻击，那么守密人可以判断为突袭方的攻击自动成功（除非骰出大失败），或是为攻击检定增加一个奖励投骰，按情况而定。如果突袭方发动的是远程攻击（比如使用枪械或是飞刀攻击），那么他仍然必须投一次攻击检定来决定是否成功命中。

比如：从对方背后（在没有被发现的情况下）敲他的头可以视为自动成功的攻击（除非骰出大失败），但在对方反应过来之前尝试扭掉他手上的武器则只能获得一个奖励投骰。

当攻击一个无法选择闪避或反击的对手时，攻击者也需要正常骰攻击检定，但只有在骰出大失败时才会视为攻击失败。另外，记住只有守密人才会决定什么时候需要投骰来进行检定——如果一个目标没有从睡梦中醒来，那么也就没必要为刺他一刀进行攻击检定了。

一旦突袭攻击结束，守密人就应该让战斗转入正常的行动轮。

### 寡不敌众

#### Outnumbered

被多个对手围攻的角色会因为分心应对多次攻击而陷入劣势地位。每当一个角色在一个行动轮内进行过了闪避或是反击回应，所有在接下来对他发动的近战攻击检定可以获得一个奖励投骰。远程攻击不会享受此好处。

如果一个角色或者怪物可以在一轮内发动多次攻击，那么他们也可以进行同等数量的闪避或反击回应，而对手在此时无法获得攻击寡不敌众目标的好处比如，每轮拥有三次攻击教会的美食尸鬼可以每轮反击三次并不受到寡不敌众的影响。注意某些神话存在完全不会因为调查员的攻击而寡不敌众，具体参见第 14 章：怪物

### 射击与投掷武器

#### Ranged and Thrown Weapons

使用投射物射击（比如弓箭）视为远程攻击（Firearm），（见后文）

投掷武器攻击可以像近战攻击一样被闪避技能检定躲过（见前文近战攻击：对方选择闪避）。

角色无法反击使用射击（投射物）或是投掷武器攻击他的对手，除非他与对手自己的距离小于自己敏捷值的 1/5。

如果使用投掷武器和一些依赖使用者的肢体力量的投射武器射击（比如弓箭和投石索，但不包括机械蓄力的十字弓）可以将使用者拥有的伤害加权的一半加到伤害投骰上。

在决定投射物射击和投掷武器的攻击结果时，守密人需要为它们设定远程武器攻击的困难等级（见后文）。

### 脱离近身战斗

Escaping Close Combat

角色可以选择在行动轮中自己行动的那个的回合用动作逃离近战范围——前提是他有足够的空间逃脱，并且没有因为任何情况被压制。

## 6.6 护甲

Armor

护甲可以降低角色在被攻击命中时受到的伤害。有些怪物拥有天然的防护器官，而人类角色则可以穿戴坚固的铠甲或是利用防御性的障碍物回避直接打击。在角色受到伤害时，能将他受到的伤害上减去相当于护甲值的数量，视为这些伤害被护甲吸收和削弱了。

P109 战斗流程图

暂缺

注意，护甲并不能保护角色免受魔法效果，毒素，溺水等二次效果的伤害。

例：哈维在印斯茅斯镇度假时，他作死探索德雷克的巡回欢乐马戏团下的地底洞窟并遭遇了一只深潜者。哈维携带着一支棍棒，并用它攻击深潜者，造成 5 点伤害。但由于深潜者坚硬的鳞片和粘滑的表皮，它拥有 1 点护甲，这 1 点护甲值将从哈维造成的伤害上减去，所以深潜者只受到 4 点伤害。

深潜者被这一下惹毛了，它向对手逼近，锋锐如钢针的牙齿在哈维乱晃的手电筒光柱中闪闪发亮…

### 护甲数值范例

厚重的皮夹克：1 点

一战标准钢盔：2 点

1 英寸硬木：3 点

现代美军头盔：5 点

重型凯芙拉防弹背心：8 点

1.5 英寸防弹玻璃：15 点

1 英寸钢板：19 点

大号沙包：20 点

完整战斗示例：哈维和他的朋友罗杰一道发现了可能正带着装有《依波恩之书》的皮箱逃

跑的邪教徒，他正站在火车站月台上等着火车进站。哈维打算利用自己与邪教徒并不认识这一优点混进人群，并在下一班火车到站之前悄悄接近和制服对方。

罗杰：敏捷 70

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极限）

闪避技能：42（普通）/21（困难）/8（极限）

伤害加权：1d4

体格：1

耐久度：14

邪教徒：敏捷 60

格斗（斗殴）技能：30（普通）/15（困难）/6（极限）

闪避技能：30（普通）/15（困难）/6（极限）

伤害加权：1d4

体格：1

耐久度：13

哈维：敏捷 55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

伤害加权：无

体格：0

耐久度：15

哈维的计划是将邪教徒手里的皮箱突然夺过来，守密人裁定这个行动是一次战技（拥有明确的战斗性质，但是目的并非是为了对对手造成伤害）。虽然邪教徒的敏捷值比哈维要高，但他并没有意识到战斗即将开始和哈维的动作，但他还是有察觉到哈维尝试突袭他的机会。通过突袭攻击的规则，守密人要求哈维进行潜行检定，难度为普通（因为邪教徒的侦查技能低于 50）。哈维成功了——邪教徒没有意识到对手正在逼近。

哈维发动突袭：哈维使用战技攻击尝试夺取邪教徒拎着的皮箱，因为没有意识到对手的存在，邪教徒无法反击或闪避并且哈维在这次战技检定上获得一个奖励投骰；但是，因为邪教徒的体格比哈维高 1 级，哈维也必须在战技检定上承受一个惩罚投骰——于是二者抵消。

哈维的格斗（斗殴）技能检定骰出了 11——落入困难成功等级。并且因为他发动突袭，邪教徒不能做出任何回应，哈维一把就从邪教徒手中夺下了皮箱。

现在哈维的突袭行动结束了，守密人宣布正式的行动轮开始。

第一轮

罗杰行动：罗杰拥有最高的敏捷值，所以他最先行动。守密人询问罗杰打算进行何种动

作，他的玩家表示罗杰将同时从背后架住邪教徒，让哈维能从容地揍他个七荤八素——守密人判断这是一个结果为压制邪教徒的战技动作。因为罗杰与邪教徒体格相同，他不承受任何投骰惩罚也不获得任何奖励。与此同时，邪教徒选择反击——用手肘捣向罗杰的肚子。

罗杰的格斗（斗殴）检定结果为 29——普通成功

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 21——也是普通成功

因为双方平手，发动战技方罗杰获得胜利。他结实地钳住了邪教徒，而后者则打了个空

邪教徒行动：第二个行动的是邪教徒，他尝试从罗杰的压制下挣脱，所以这个动作也是一个战技检定，而罗杰的回应则是继续架住邪教徒，所以邪教徒只有战技检定胜出才能挣脱，或是继续被罗杰压制。但是因为他被压制，邪教徒在战技检定上要承受一个惩罚投骰。

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 82 和 2（惩罚投骰），因为惩罚投骰的原因他必须取大的一个——所以败了

罗杰的闪避检定结果为 24——普通成功

邪教徒挣脱失败，但双方也并未互相造成伤害。

哈维行动：哈维已经将皮箱抱在手里，而他面前的邪教徒已经被罗杰压制住。于是哈维决定使用皮箱当成临时武器殴打邪教徒。守密人判断他需要进行格斗（斗殴）检定，并且因为邪教徒在本轮已经进行过一次反击（对抗罗杰），哈维可以获得一个奖励投骰（因为邪教徒目前属于寡不敌众）。邪教徒的对应行动是尝试闪避，但是因为他被压制，必须承受一个惩罚投骰。

哈维的的格斗（斗殴）检定结果为 19 和 89（奖励投骰）——普通成功

邪教徒的闪避检定结果为 1 和 71（惩罚投骰）——失败

守密人判断皮箱的伤害骰等同于小型棍棒（Small Club）：1d6 点，哈维对邪教徒造成了 3 点伤害。

第二轮：围观群众被突发的暴力事件吓到了，虽然他们纷纷围观，但并没有人傻到插手。

罗杰行动：因为罗杰牢牢的控制着邪教徒，除非他打算做些其他的行动否则他其实无需为继续压制邪教徒而投骰。但是罗杰的玩家决定要借机让罗杰把对手的脑袋往大厅的柱子上磕，而与此同时邪教徒继续尝试挣脱。双方各做一个战技检定，并且邪教徒因为被压制而承受一个惩罚投骰。

罗杰的的格斗（斗殴）检定结果为 49——失败

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 11 和 81（惩罚投骰）——失败

邪教徒没能挣脱，而罗杰也没能拖着他动，两个人继续在月台上扭打成一团。

邪教徒行动：邪教徒发现自己很难挣脱，于是他换了个策略：双脚往旁边的柱子上一蹬，借反冲的力道向后把罗杰推翻，而与此同时罗杰继续保持压制并尝试避免被对方的这一招伤害——一个战技。双方各做一个战技检定，并且邪教徒因为被压制而承受一个惩罚投骰。

罗杰的格斗（斗殴）检定结果为 32——普通成功

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为两个 3（包括惩罚投骰）——极限成功！

守密人判断摔倒和被压在坚硬的混凝土地面上会受到 1d6 点伤害（类似棍棒）外加邪教徒的 1d4 点伤害加权。因为他的极限成功，邪教徒会对罗杰造成最大伤害（10 点），直接将罗杰打到还剩 4 点耐久度，并且进入重伤状态（Major Wound，见后节）。除此之外，罗杰被击倒在地，自动松开了对邪教徒的压制。但他成功的通过了一个体质值（CON）检定并保持着清醒。

哈维行动：哈维不想把重伤的朋友丢在原地不管，但是他知道邪教徒可能追上来继续攻击他，于是他尝试逃出当前场景。

第三轮：罗杰趴在地上，邪教徒开始追击哈维。

罗杰行动：因为没有对手在这一轮和他保持对抗，罗杰可以自行站起来和行动。别无选择，罗杰从腰带上抽出一支飞刀投向邪教徒的后心，这是一次投掷武器攻击，并且守密人判断邪教徒并未意识到罗杰的攻击，所以他不能选择闪避——但是罗杰仍然要骰攻击检定来确认是否命中。

罗杰的攻击检定失败——飞刀丢偏了。

邪教徒行动：邪教徒开始念动一个支配（Dominate）咒文尝试控制哈维——他下达的命令是“站在原地别动！”关于具体的咒文和施放魔法的规则见本书的其他章节，但我们需要知道的就是他的法术没有奏效。与此同时，哈维知道自己不太可能从邪教徒手下逃脱，他的玩家有了一个自己的计划，并且声明让哈维向邪教徒期待的一样站在原地不要动…

哈维的行动：当对手接近时，哈维佯装自己被控制了，而他的玩家则询问守密人此时火车是否在开进站？守密人并没有特别准备这一部分，但他还是要求哈维进行一个幸运检定来判断当前是否有火车进站——哈维成功了，所以邪教徒原本等着的火车正在开进月台。就当邪教徒准备抢走箱子的时候，哈维突然发作，尝试用皮箱将邪教徒推到铁轨上。

当然，这个动作需要一个成功的战技检定来达成。守密人欣赏玩家的这个计划，并且因为哈维大胆操纵整个局面赌一把而给他在检定上一个额外的奖励投骰。而在邪教徒这一边，他的想法也是夺过皮箱顺便把碍事的家伙推给火车处理，于是双方进行战技检定对抗。哈维在这次战技检定上获得一个奖励投骰；但是，因为邪教徒的体格比哈维高 1 级，哈维也必须在战技检定上承受一个惩罚投骰——二者抵消。

哈维的格斗（斗殴）检定结果为 8——困难成功

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 23——普通成功

用皮箱做撞锤，哈维狠狠地将邪教徒推下月台，摔在隆隆碾过来的火车头前面——守密人认为没必要骰伤害了。

## 6.7 射击

### Firearm

*“没错，我的确将六颗子弹送进了我最好的朋友的脑袋，但我仍然希望通过这份陈述说明我并没有谋杀他。起初，你们会说我是个疯子——比我在阿卡姆疗养院单间里射杀的那个人更加疯狂的疯子。然后，一些读者会思考每一段叙述，将它们与已知的事实进行对比，然后扪心自问：在见识了有关那一恐怖事物的证据——那个位于门阶上的东西——后，我还能相信什么呢？”*

——H·P·洛夫克拉夫特，“门口之物”译者：竹子

要决定一次射击攻击的结果，骰 d100 并将结果与攻击者的对应射击技能（注意使用合适的射击技能子项）相对照。射击检定并不要求检定对抗，而是根据射程距离来决定它的难度等级（Difficulty Level），并加上各种因素带来可能的奖励/惩罚投骰。失败的火器攻击检定不造成任何伤害。

#### 射击攻击与敏捷值次序

##### Firearms and the DEX Order

扣动扳机射击所需要的反应时间要远远少于挥舞刀剑与棍棒，所以只要一个角色已经准备好了射击武器，他就可以在以敏捷值决定的行动轮行动次序时，视为拥有额外+50 的敏捷值。

#### 远程攻击和射击攻击困难等级

##### Range and Firearms Difficulty Levels

使用射击技能进行攻击检定所需要承受的困难等级通常是目标离攻击者的距离远近决定的。攻击者射击目标的距离每超过他所使用武器的基础射程（Base Range）一倍，他的攻击就要按下表所示。承受一个困难等级。

##### 基础射程内：普通难度等级

远射程（最大为基础距离的两倍）：困难难度等级

超射程（最大为基础距离的四倍）：极限难度等级

在此后如果还有特殊调整，则应用奖励/惩罚投骰进行调整。

在超射程距离上，因为只有极限成功等级才能成功命中目标，相应的，武器造成穿刺伤害的概率也缩减到只有骰出大成功（出 1）才能造成。

## 射击调整值

### Firearm Attack Modifiers

当难度等级已经确定好以后，守密人就一个确定一次射击攻击是否会受到其他外力作用的加成或削减。以下是一些常见的可能对射击攻击有益或有害的外部因素，但另一些不太常见的也可能在游戏中出现——无论如何，这些调整将以奖励/惩罚投骰的方式表现。

#### ◆ 寻找掩体（惩罚投骰） Diving for Cover (Penalty die)

意识到自己处于枪口之下的目标几乎会本能地寻找可以躲避对方的火力的东西。这种行为可能是跳到一处物理性的坚固防壁后面，立刻卧倒减小自己的目标，或是放低姿态，快速运动以降低被命中的可能性。

寻找掩体需要目标进行一次闪避技能检定，如果成功，他将变得更难被击中，射击攻击者将承受一个惩罚投骰。

当然，找掩护是迫不得已之下的消极防御手段——躲避者将因此丧失他的下一次攻击的机会（无论他是否躲避成功）。如果就是已经在该轮寻找掩体前发动过攻击，那么他将在下一轮中无法攻击——在他再次选择攻击之前，他因为寻找掩体这一行为必须保持不断的闪躲。如果某个就是拥有在一轮内多次发动攻击的能力，那么在选择寻找掩体以后，他会丧失在这个行动轮内所有的攻击次数。

#### ◆ 掩蔽和掩护（惩罚投骰） Cover and Concealment (Penalty die)

守密人可以判断被射击攻击的目标能够获得何种程度的掩护——一个木头栅栏也许在子弹的冲击下毫不顶用，但它可以挡住被攻击者，让他更难被瞄准。如果被射击的目标可以找到一个至少能遮住自己身体一半的掩蔽物，射击攻击者将承受一个惩罚投骰。

一个借助掩蔽躲藏的目标如果从掩蔽中现身（比如用枪械还击）可能会同时被另一个对手瞄准——如果他足够有耐心，一直等待对手露头的机会。

#### ◆ 抵近射击（奖励投骰） Point-Blank Range (Bonus die)

一个距离射击者极近——他的敏捷值的 1/5 尺——范围内的目标可以为射击者提供一个攻击检定的奖励投骰。

注意，在抵近射击的同时，射击者也处于对方的近战攻击范围内——轮到目标行动时，他可能受到对方的近战攻击甚至是被战技攻击缴械。不过，使用近战攻击的对手无法对射击者的攻击进行反击或是躲闪。

◆ 瞄准（奖励投骰） Aiming (Bonus die)

射击者可以在一个行动轮内他的行动回合声明自己瞄准目标，但他只有在下一个行动轮中轮到自己的回合才能进行射击

◆ 高速运动的目标（惩罚投骰） Fast-Moving Targets (Penalty die)

一个全速移动（速度 8 或以上）的目标很难被打到；射击攻击者将承受一个惩罚投骰。

◆ 特别大或者小的目标（奖励/惩罚投骰） Target Size (Bonus or Penalty die)

小型的目标较难被击中，如果射击者攻击的目标的体格为 -2 或更小，射击攻击者将承受一个惩罚投骰。

大型的目标较容易被击中，如果射击者攻击的目标的体格为 4 或更大，射击攻击者将获得一个奖励投骰。

◆ 装填武器（可能导致惩罚投骰） Reloading Firearms (possible Penalty die)

为任何手枪，步枪或霰弹枪装填两发枪弹需要一个行动轮的时间。为弹夹供弹的武器换弹夹需要一个行动轮的时间；为弹链供弹的机枪重新装弹需要两个行动轮的时间。

如果角色在一轮内同时为自己的枪支装进一发弹药并立刻射击它，他需要在攻击时承受一个惩罚投骰。

◆ 手枪连射（惩罚投骰） Handguns, Multiple Shots (Penalty die)

大多数手枪都可以在一轮内射击 2-3 发子弹。单发开火可以很容易掌握，但是连射则需要枪手花费精力稳住手腕和控制后坐力——以射速换取精度。当射击者在一轮内射击 2 或 3 发子弹，他必须为每次射击单独骰攻击检定，并且每次检定都必须承受一个惩罚投骰。

◆ 射击近战中的目标 Firing into Melee Combat

互相扭打或白刃相斗的战斗者会保持大幅度的活动并且随时会变换位置，当射击一个正在和其他角色进行近身格斗的目标时，射击者需要在攻击时承受一个惩罚投骰。如果在这次攻击检定上骰出大失败，那么射击者误中一个盟友；如果有多个盟友均可能成为大失败误中的目标，他们中幸运值最低的那个将会被击中。

火器战斗示例：哈维正在调查他的朋友，诺特，最近神秘失踪的情况。在他进入一间房屋时，哈维听到二楼的一个房间传来他不喜欢的怪异声音——于是他掏出自己的手枪（.38 左轮



手枪)上膛,并小心地推开房门。

当哈维往屋里张望时,他看到一个身形正蹲踞在幽暗的屋角——甚至不能分辨这东西究竟是人还是动物,哈维喊道:“不许动,我有枪!”

对方只是对哈维的警告报以嗬嗬的喉音,亮出爪子与尖牙猛扑过来,哈维随之举枪开火——守密人声明战斗行动轮开始,总之当哈维骰完他因为目击怪物而必须通过的理智值检定(本书后章详述)以后,他仍然神智坚定,可以正常的进行战斗。

哈维:敏捷 55

射击(手枪)技能:20(普通)/10(困难)/4(极限)

闪避技能:27(普通)/13(困难)/5(极限)

伤害加权:无

体格:0

耐久度:15

怪物:敏捷 60

格斗(斗殴)技能:40(普通)/20(困难)/8(极限)

闪避技能:30(普通)/15(困难)/6(极限)

伤害加权:无

体格:0

耐久度:14

第一轮:哈维已经声明过他准备射击,所以在行动次序上他视为拥有105点敏捷值(55+额外50),第一个行动;怪物只有60点敏捷值,第二个行动。如果没有准备好武器,哈维将会在怪物之后行动。

哈维行动:哈维的手枪可以每轮射击三次,但为求一枪命中他选择只射击1发。因为怪物处于手枪的基础射程内,哈维只需要达到普通成功等级就可以击中它;另一方面,因为怪物处于他的抵近射击射程内,他在攻击检定时获得一个奖励投骰。哈维的射击(手枪)技能为20%,并且他成功命中了(假设他骰出了一个18和一个58)。左轮手枪造成1d10点伤害,给怪物身上开了个洞(怪物承受5点伤害)。

怪物行动:现在既然哈维和怪物脸对脸,他可以清楚的看到对手的样貌——它绝非人类,而是某种更接近于犬科动物的生物。怪物舞动自己的双爪抓向哈维,而哈维决定闪避。

守密人为怪物的格斗(肉搏)检定骰出了31——普通成功

哈维的玩家为他的闪避检定骰出了12——困难成功,躲开了袭击

第二轮:因为他仍然准备好了射击,哈维仍然先行动

哈维行动:哈维连开三枪,因为他处于抵近射击范围内,这三次射击每次均会获得1个奖励投骰,但与此同时又与他手枪连射所承受的惩罚投骰抵消。这一轮哈维进行三次射击攻击检

定（每一次都需要获得普通成功），结果为 4，27 和 94——两发失手，但一发获得了极限成功和穿刺伤害，所以造成最大伤害  $10+1d10$  点：怪物碎了

怪物行动：怪物碎了，碎了

第三轮：哈维端着枪小心地检查自己被击倒的目标。但他发现在屋子的另一角，还有两个怪物正在黑暗中发出响动

哈维行动：哈维举起枪但没有开火，他仔细地估算着对方的行动，并花费一轮时间瞄准

怪物行动：另外两只怪物似乎正在大吃大嚼着什么东西，刚才震耳欲聋的枪击声诡异地完全没有把它们注意力从食物上吸引过来

第四轮

哈维行动：哈维的高敏捷次序依然让他可以先出手，他稳稳地瞄准目标，但发现离他最近的怪物缩在一张桌子后面，但哈维有自信把这块薄木板打穿。这次攻击的距离有 20 尺远——超过了抵近射击的距离，但仍然处于左轮手枪的基础射程（15 码）内，所以困难等级仍然是普通。但是，因为怪物拥有掩蔽，哈维的攻击检定要承受一个惩罚投骰——抵消他因为瞄准获得的奖励投骰

哈维只射击一次，并且获得了 9——困难成功，造成  $1d10$  伤害。哈维的伤害检定结果为 7，穿透桌子击中了怪物，但是桌子有 2 点护甲，所以怪物只受到 5 点伤害

怪物行动：受到枪击以后，怪物意识到有人正在攻击它们，于是丢下嘴边的食物开始跳窗逃跑

第五轮：哈维追赶到窗边对着逃窜中的怪物开火，守密人判定哈维只能再以正常距离射击最多 1 枪了，因为他的左轮手枪只有 6 发装弹。

第六轮

哈维行动：哈维往转膛里装进一发子弹然后立刻开火，尝试在两个怪物彻底跑没影之前撂倒一个。这次射击的距离是超射程（40 码），所以难度等级是极限等级；并且，因为哈维在一轮内同时单发装弹和射击，他必须承受一个惩罚投骰，哈维的玩家开始攻击检定了——两个骰子的结果是 1 和 1！无论哪一个骰子都是大成功命中和穿刺伤害： $10+1d10$ ，于是逃跑的怪物又趴下一只

怪物行动：最后一只怪物落荒而逃

哈维回到屋里，并且发现地板上正是诺特被啃得乱糟糟的残破尸首，他追出门去检查另一只怪物是否被彻底干掉了

## 自动武器射击

### Automatic Fire

使用自动武器攻击的角色只要扣动一次武器的扳机就可以在一轮内打出多发子弹。一旦自动武器开火，它就只有在打光弹夹或是使用者放开扳机时才会停下（全自动）；有些枪械只能打出短点射（连射 2-3 发）；有些武器可以在半自动射击（一次射击 1 发）和全自动射击之间调整。

全自动射击：枪械的使用者需要在射击前声明之间要连射多少发子弹，全自动射击的最大数量不能超过这把枪械的容弹量。因为在全自动射击时巨大的后坐力弹跳，事实上全自动武器在连射时是很难将大量的火力完全集中在一个目标上的。为了模拟全自动武器扫射的形式，在全自动射击时，射击者打出的所有枪弹将分为几组弹幕（Volley），每射击一阵弹幕，他就需要进行一次独立的射击攻击检定。

一组弹幕的子弹数不能超过射击者的射击（冲锋枪）（SMG）或是射击（机枪）（Machine Gun）技能的 1/10，但是无论如何，一阵弹幕至少包括 3 发子弹。举例来说：拥有射击（冲锋枪）47%的角色最多可以发射包括 4 发子弹的弹幕。在一轮内，角色可以持续发射弹幕直到打空自己的武器，但在第一阵弹幕以后，每一次攻击尝试的命中率都会像正常连射射击一样承受惩罚。

短点射：扣动一次扳机并射击 2-3 发，这通常是火力与精确度最好的结合。短点射视为一阵发射 2-3 发子弹的弹幕（具体的发射数取决于武器而非角色的射击技能值）。

半自动射击（多次单发射击）：按照射击数骰单发攻击检定，每一发射击都承受一个惩罚投骰，如同手枪连射规则一般。

骰全自动射击的攻击检定以确定命中

第一次弹幕的攻击检定：使用正常的射击攻击检定（包括距离导致的难度等级和其他调整值）

第二次和之后弹幕的攻击检定：第一次以后的每一阵弹幕的射击攻击检定承受一个叠加的惩罚投骰。如果惩罚投骰堆叠到 3 个，则回复到 2 个惩罚投骰，但射击检定的难度等级上升一级（普通变成困难，困难变成极限，极限变为要求大成功，大成功以上不可能）。

每当射击者在全自动射击时选择一个新的目标发动攻击，他都必须为新的弹幕射击进行一次新的攻击检定。

理论上使用全自动武器的角色可以扫射一个 60 度范围内的所有敌人，但是在在他调整这件的射击目标同时开火时，一些弹药会毫无目标地被浪费掉（记为每米/码浪费 1 发子弹）。这

些被浪费的子弹不会影响攻击检定和弹幕，也不受到诸如调整值之类的情况影响。

#### 攻击检定结果

如果一个目标被弹幕的射击攻击检定命中：他承受弹幕数量一半的子弹（向下取整，至少 1 发）所造成的伤害，每一发子弹都会受到目标拥有的护甲值影响。

如果一个目标被弹幕的射击攻击检定命中且检定结果为极限成功等级：使用的子弹全部命中，其中的一半（向下取整，至少 1 发）造成穿刺伤害。每一发子弹都会受到目标拥有的护甲值影响。和普通射击相同，如果射击本身的难度等级就要求极限成功才能命中，那么这阵弹幕只能命中目标，但不会造成穿刺伤害。

例：一个拥有 63%技能值的角色在普通距离上对一个目标全自动射击（多发弹幕），他的每阵弹幕最多可以拥有 6 发子弹。第一次弹幕射击只需要达到普通成功就可以命中；第二次弹幕（6 发子弹，第 7-12 发）需要承受 1 个惩罚投骰；第三次弹幕射击也承受惩罚投骰，不过增加为承受 2 个。

如果射击者声明发射第四阵弹幕（第 19-24 发），他的射击检定仍然承受 2 个惩罚投骰，但难度等级提升到困难。

另一种情况：射手只射击 12 发子弹，但扫射三个不同的目标，每个目标平均承受 4 发子弹的射击。对第一个目标射击 4 发对需要一次正常的攻击检定；对第二个射击 4 发也需要一个新的攻击检定并承受一个惩罚投骰；然后第三个目标如上，但承受两个惩罚投骰。因为他希望节约子弹，射手选择了每次弹幕只射击 4 发而非 6 发。

例：哈维和他的两个朋友，罗杰与西塞约好了在一个旧仓库碰头。就在他们见面的时候，天知道哪里突然冒出来一个手端汤姆森冲锋枪的黑帮分子，对着三个调查员二话不说就开枪扫射，战斗开始。

罗杰：敏捷 70

格斗（斗殴）技能：40（普通）/20（困难）/8（极限）

闪避技能：42（普通）/21（困难）/8（极限）

伤害加权：1d4

耐久度：14

黑帮分子：敏捷 50

射击（冲锋枪）技能：40（普通）/20（困难）/8（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

伤害加权：1d4

耐久度：13

哈维：敏捷 55

格斗（斗殴）技能：25（普通）/12（困难）/5（极限）

闪避技能：27（普通）/13（困难）/5（极限）

伤害加权：无

耐久度：15

第一轮：因为准备好了射击，黑帮分子拥有+50 敏捷值的优势，所以第一个行动。

黑帮分子行动：黑帮分子的冲锋枪技能的十分之一结果是 4，所以他在全自动射击时每阵弹幕中最多射击 4 发子弹，于是他对每个调查员射击 4 发（三阵弹幕，一共 12 枪）哈维和西塞选择寻找掩体，但罗杰毫无畏惧地拔出手枪打算和敌人对射。哈维的闪避检定成功了，但西塞失败，守密人判断每个调查员距离伙伴 3 米远，所以黑帮分子在扫射三个目标时因为多转换两次目标而必须浪费额外 6 发子弹（本轮他一共花费了 18 发子弹）。

黑帮分子的冲锋枪技能是 40%，而他使用的目标都在基础射程内，所以没有特别的难度变化，但在射击哈维时他必须因为哈维成功的寻找掩体而承受一个惩罚投骰。

黑帮分子攻击哈维的检定结果是 33 和 43（惩罚投骰）——失败

黑帮分子攻击西塞的检定结果是 4 和 4（因为他在一轮内攻击多个目标而承受一个惩罚投骰）——但全是极限成功并且其中的一半造成了穿刺伤害。守密人欢快地骰着伤害——两个  $1d10+2$ ，加上两个  $12+1d10+2$ ，结果是 45 点伤害，西塞被咆哮着的芝加哥打字机撕得千疮百孔。

守密人最后骰黑帮分子对罗杰的攻击检定（有两个惩罚投骰）——理所当然的全部失败

哈维行动：哈维因为躲在掩体豁免所以不能还击——也就是说他什么也干不了，只能乖乖缩在他救命的汽车掩体后面

罗杰行动：罗杰对黑帮分子开火，但是也全部失手

黑帮分子行动：黑帮分子又对另外两个调查员扫射了 16 发子弹（4 阵弹幕，每个目标 8 发），他的目标仍然处于基础范围以内，所以难度等级是标准。哈维仍然缩在汽车后面——拥有掩蔽，所以黑帮分子对他的攻击检定要加上一个惩罚投骰，罗杰尝试寻找掩体但是失败了。守密人判断两个调查员现在距离 10 米远，所以黑帮分子同时扫射他们两个必须浪费 10 发子弹（这将一共让他在本轮内打掉 26 发子弹，武器的 50 发弹鼓里还剩余 6 发）

守密人先为黑帮分子骰攻击罗杰的第一阵弹幕射击，结果是 87：失败；接下来的 4 发子弹会承受一个惩罚投骰，结果分别是 92 和 72，仍然全败。

黑帮分子接下来转向罗杰并且发动第三次射击攻击，这次攻击必须承受 3 个惩罚投骰（两

个因为多次攻击，一个因为哈维有掩蔽)，但是因为射击攻击检定可以承受的惩罚投骰上限是两个，他在攻击检定时只会承受两个惩罚投骰，但难度等级上升到困难。黑帮分子的攻击检定投骰结果是 2，12 和 12。12 是困难成功，使用他有一半的子弹命中了，守密人骰两个 1d10+2 伤害，结果是一共 6——守密人描述横飞的枪弹打穿车棚，击中了哈维的肩膀。

在他射击最后的 4 发子弹时，黑帮分子必须再多承受一个惩罚投骰，这会把他命中的难度等级提升到极限难度。守密人骰出的攻击检定结果是 8，38 和 98，98 是大失败，枪械故障（见下文）——守密人宣布冲锋枪卡壳了。

哈维行动：哈维冲出掩蔽物扑向黑帮分子，但被对方闪避开了

第三轮：罗杰本来这一轮应该第一个行动（他准备好了用手枪射击），但因为他刚才选择了寻找掩体，这一轮的攻击动作丧失了。哈维正在对黑帮分子拳打脚踢，而他的对手则用卡壳的枪做棍棒格挡。

黑帮分子行动：失去了火力，黑帮分子掉头就跑

哈维行动：哈维捂住自己的伤口，天昏地暗地看着罗杰什么都不做而在原地扑腾

罗杰行动：罗杰眼睁睁地看着黑帮分子跑掉了

### 武器故障

#### Malfunctions

枪械会因为卡壳或哑火而故障。只要在使用它们攻击时，攻击检定结果高于武器的故障值，这件武器的攻击不但会无法击中目标，事实上它会完全不工作——左轮手枪，双管猎枪或枪机回转式步枪通常遭遇的是哑弹，而自动武器与杠杆式步枪则通常是卡壳。如果武器卡壳，使用者需要 1d6 个行动轮并且通过一个机械维修或是射击技能类排除故障，并且每轮他只能尝试一次维修。守密人可以自行决定枪械故障会不会导致其他不良后果——偏移的准线瞄准队友，炸膛的武器伤害到射手，等等。

## 6.8 伤害和医疗

### Wound and Healing

*“我想它们可能想要除掉我，因为我发现了许多秘密。我在东面圆山的密林里发现了一块黑色的大石头——在这块石头上还有一些已经部分磨损的象形文字。当我把它搬回家后，所有事情都变样了。如果它们认为我察觉到太多东西，它们就会杀掉我，或者把我带去它们来的地方。它们偶尔喜欢带走一些人类学者，以便时刻留意人类世界的情况。”*

——H·P·洛夫克拉夫特，“暗夜呢喃”译者：竹子

在描述角色受到的伤害时，守密人应该注意自己的描述，使它们符合伤害的程度和类型。应该被枪击的调查员可能会是被打穿了一只手臂或是一条腿，从高处坠落的调查员可能会因为撞击而颅骨骨折塌陷，或是关节断裂血肿，当然，在记录时它们都是耐久度伤害。

守密人应当详细地描述角色受伤的状态和情势，而非简单地“你受到 3 点伤害”这样。

## 记录伤害

### Tracking Damage

根据一次攻击对目标造成伤害的数量，它可以被分为轻伤（Regular Damage）或是重伤（Major Wound）。举例来说，一个被人围殴，饱受拳打脚踢（每一下都造成伤害，但全不算太严重）的角色可能会在第二天早上鼻青脸肿，全身不自在地爬起来，但他仍然能够基本上正常的活动；反之，同等数量的伤害值也可以是一次命中他的枪击，但挨这一枪会迫使他在病床上静养几周时间而无法行动。在上面这两个例子中，拳打脚踢的情况造成的就是轻伤，而枪弹则是重伤。

如果一次攻击造成的伤害：

低于角色最大耐久度的一半，它造成的是轻伤

等于或高于角色最大耐久度的一半，它造成的是重伤

直接超过角色的最大耐久度，那么它足以致死

### 轻伤效果 Regular Damage: The Effects

如果单次攻击造成的伤害值低于角色最大耐久度的一半，那么它造成的是轻伤。直到他因为轻伤而耐久度归零以前，轻伤对于角色并没有什么严重的影响、当他因为承受轻伤而耐久度被降到 0 时，角色失去意识（Unconscious），但轻伤并不能杀死一个角色。

### 重伤效果 Major Wound: The Effects

如果单次攻击造成的伤害值高于或等于角色最大耐久度的一半，那么它造成的是重伤。受到重伤的角色可能会在耐久度降低到 0 时死亡。

当角色承受一次重伤时：

- 将人物卡上的重伤栏（Major Wound Box）做上标记
- 角色立刻摔倒在地

- 角色必须进行体质值检定以维持清醒，否则失去意识
- 如果角色在重伤栏已标记的情况下耐久度被降为 0，角色陷入濒死状态（见下文“濒死”）

例：哈维拥有 15 点耐久度，所以造成 8 或更高伤害的攻击将使他进入重伤状态。

一个疯狂的邪教徒对哈维发动攻击，在战斗中，他命中了哈维两次，造成 3 和 8 点伤害并将哈维的耐久度降低到了 4。第二次造成的重伤将哈维击倒在地，他必须通过一个体质值检定来维持清醒——并且成功了，于是他没有失去意识。

### 耐久度归零效果

Zero Hit Points: The Effects

当一个角色的耐久度因为他所承受的伤害而归零时，他的角色将停止继续记录伤害；没有角色会承受负数耐久度。在耐久度为 0 时，角色失去意识。

虽然在耐久度归零时结束不再继续受到伤害，但其他人仍然可以尝试杀死他，并且通常会自直接成功。

取决于他所承受的伤害类型，耐久度归零时，角色可能会处于以下 3 中状态之一：

如果角色只受到轻伤而耐久度归零，角色不会死亡，但需要时间来恢复活力

如果角色受到重伤并且耐久度归零，如果没有及时进行急救的话（见后文“濒死”）他就会死亡。如果一个未受伤的角色受到造成恰好等于他耐久度的伤害的攻击，这次伤害记为重伤。

如果角色因为一次攻击而承受了高于他的耐久度最大值的伤害，他必死无疑。

### 急救

First Aid

一次有效的急救必须在伤者受伤一小时内进行，在成功的情况下，它为伤者恢复 1 点耐久度。通常急救检定只能进行一次，再之后继续急救则视为孤注一掷尝试（Pushed Roll）。两个医者可以同时为一个目标进行急救，其中任何一个人的检定成功都可以视为急救成功。

作为特例，在治疗濒死（见下文）的角色时，必须通过急救检定才能暂时稳定伤者的伤势——只有最好的急救检定结果才能用来稳定伤势。



## 医学

### Medicine

虽然用医学技能检定治疗伤者没有即刻的时间限制（只要目标有受到伤害），但它每尝试一次需要至少一小时时间。半个，如果治疗没有在伤者受伤的当天进行，这个检定的难度等级会上升一级（必须达到困难成功等级才能成功）。获得成功的医学技能检定治疗的角色恢复 1d3 点耐久度（在急救恢复的 1 点以外）。不过如果目标是濒死的角色，他必须先通过一个成功的急救检定稳定伤势，然后才能通过医学检定来治疗伤势（见下文“恢复重伤”）。

## 濒死

### Dying

承受重伤状态，并且生命值被降为 0 的角色陷入濒死状态，这样的角色的耐久度记为 0，并且在状态栏中注明“濒死”。

濒死的角色会立刻失去意识。在每个行动轮结束时，濒死的角色都必须进行体质值检定，如果任何一个体质值检定失败，他就会死亡。只有急救技能才能用来稳定濒死角色的伤势，而医学技能则不行，具体可以参阅第四章：技能。

对濒死的角色使用急救技能稳定伤势可以为他临时恢复 1 点耐久度，但必须同时再进行一个医学检定。通过急救检定稳定伤势的角色（拥有 1 点临时耐久度）需要每小时进行一次体质值检定，如果检定失败，伤者的状态会变得更糟，他失去因为急救而获得的 1 点耐久度并再次陷入濒死——他必须每轮进行一次体质值检定，除非再次获得成功的急救处理。

只有通过急救技能稳定以后，后续的医学技能才能用来治疗伤者。如果医学检定成功，伤者的“濒死”状态解除，并恢复 1d3 点耐久度。在此之后每周，伤者都可以进行一次恢复检定（见下文“重伤恢复”）。

例：接着上面的例子，哈维又在战斗中受到了 5 点伤害，这使他的耐久度归零。因为他已经受到了重伤（一次攻击造成 8 点伤害），哈维现在陷入濒死（玩家将他的生命值减到 0，并且标注“濒死”）。下一轮，哈维的队友开始为他急救——但检定失败了，哈维这轮进行一个救命的体质值检定，还好有成功，于是他仍然活着。

又一轮，哈维的队友继续尝试急救他，并且成功了，哈维的伤势得到稳定，并获得 1 点耐久度（这时他只需要每小时做一次体质值检定即可），他的朋友马上把他送去医院进行专业的医疗，这使哈维从濒死状态恢复，并且恢复了 2 点耐久度（来自医生的医学检定的 1d3 点恢复），并且在休息一周以后，哈维可以进行恢复检定。

## 轻伤恢复

### Regular Damage Recovery

轻伤要相对容易复原的多，如果角色并没有承受重伤（没有标注“重伤”），他可以以 1

点/天的速度恢复耐久度。

例：在另一次冒险中，哈维（拥有 15 点耐久度）承受了 4 点，6 点和 7 点伤害。这些伤害将他的耐久度降低到了 0，虽然总值一共有 17 点，但因为低于 0 的伤害并不会被记录。所有的这些攻击均造成的是轻伤（没有达到哈维耐久度最大值的一半），于是哈维每天都可以恢复 1 点耐久度，并在 15 天后完全恢复到正常状态。

### 重伤恢复

#### Major Wound Recovery

如果角色身受重伤（人物卡上标注“重伤”），他就需要在之后每一周进行一次体质值检定以恢复健康。

如果体质值检定失败，这周不会有耐久度恢复；如果成功，则恢复 1d3 点耐久度

如果这次体质值检定达到了极限成功等级，角色会恢复 2d3 点耐久度

奖励投骰：如果角色可以得到良好的休息环境和完全静养，他的恢复检定获得一个奖励投骰

奖励投骰 2：如果角色可以得到优良的医疗服务，为他提供医疗帮助的角色（其中医疗技能最高者）需要在每周结束时（进行体质值检定前）为他进行一次医学检定，如果成功，便可以为这次恢复提供奖励投骰

惩罚投骰：如果角色的休养环境很差并且他无法将大多数时间拿出来休息，或是照料他的医务人员在医学技能检定上骰出大失败，他的恢复检定要承受一个惩罚投骰

只有在恢复检定（体质值检定）时获得极限成功，或是当前的耐久度恢复到相当于耐久度上限的一半或更多时，他脱离重伤状态（抹去人物卡上的重伤标记）。

如果角色在恢复检定时骰出大失败，他的伤势会恶化，甚至结果更糟。守密人可以不必去找随机的恶化伤情，而是自己选择一项该角色所受伤害可能导致的严重后遗症（比如，永久性残疾，单眼失明，缺少手指，断肢，疤痕，等等），并将这些永久性的伤痛写入调查员的背景（在人物卡的伤残与疤痕一栏）。

例：在上次和死亡擦肩而过以后，哈维以濒死的状态被送入医院。因为获得了良好的医疗条件和静养休息，哈维在恢复检定上获得两个奖励投骰。哈维的这次检定获得了困难成功，所以他恢复了 3 点耐久度（1d3）。因为恢复的状况已经足够让哈维出院回家，他返回自己的住所并在接下来的一周内做些简单的工作（但没有保持休息）。因为没有休息也没有继续获得治

疗，哈维在这周的恢复检定上没有奖励投骰，并且结果是失败——没有任何耐久度恢复。在第三周，哈维认为自己的状态仍然不佳，于是他决定卧床休息并请自己的一位护士朋友来照顾起居，因此在本周的恢复检定上获得一个奖励投骰；除此之外，护士照料他的医学检定也获得成功，给予另一个奖励投骰。在这一周结束时，哈维的恢复检定获得极限成功，他恢复了 5 点耐久度（2d3）并不再处于重伤状态。因为拥有 8 点耐久度，哈维剩下的耐久度恢复速度加快到每天 1 点，所以只需 7 天他就可以回满所有的 15 点耐久度。

另一个例子：西塞正在南美洲的丛林中展开探险活动，并在一次遭遇战中受到了重伤（左臂被严重咬伤）。虽然他的朋友为他进行了急救，但是毕竟在丛林中不是什么适合伤者修养的好地方，而为了阻止一群邪教狂徒召唤黑暗神祇的计划他们也必须继续保持前进和战斗。在本周结束时西塞必须进行一次承受 1 个惩罚投骰的恢复检定，并骰出了大失败。守密人判断伤口在丛林环境中感染了，并且变得无力而疼痛——如果不阻止感染部位扩散，这可能会导致死亡。严峻的现实放在西塞和他的伙伴面前：要救他的性命，那么他们得进行一次截肢手术…

#### P122 战斗伤害流程图

暂缺

#### 失去意识和死亡

Unconsciousness and Death

克苏鲁的呼唤是一个恐怖游戏，所以自然的 - 如果没有人活着那也就没什么好害怕的了。当然，守密人也许也会让他的调查员们在毫无知觉的昏迷中迎来最终审判。同样的，如果死亡不可避免，守密人应该在终局之前把调查员们的命吊着，在黑暗而戏剧性的结末登场以后，再把濒死的队伍扔进恐怖而不可知的深渊（守密人自行决定）。

### 6.9 其他类型的伤害

Other Forms of Damage

很多时候，守密人需要裁判一些“随机事件”对角色造成的可能伤害：被一台从天而降的电视砸到，被门夹了，从电梯间摔下去，等等。无论它们来源于何种情况，守密人都可以参考下表：其他伤害类型来选择合适的伤害值。

当然，你的判断并不一个完全被这张表提出的数据和方式所限制——守密人可以自由增加或减少数据来创造符合他期望程度的伤害效果。

在表中列出的伤害情况是发生“一次”或者持续“一轮”的结果：被殴打一轮，一发子弹，被水淹/火烧一轮，诸如此类。如果角色在第一轮或者第一次后仍然继续暴露在类似的伤害下，那么它们也可能会继续对角色造成列出程度的损伤。

例：哈维通过潜行检定孤注一掷来在一处游乐园中追踪某人，但守密人判断他不慎被游乐场的旋转木马撞倒了。旋转木马的伤害是多少？没人知道，不过守密人攻击其他伤害类型表判断这会是一次足以把人打晕的重创，所以造成 1d10 点伤害。

## 6.10 可选规则

Spot Rules: Optional Rules for Combat

战斗章节的大部分内容应该已经涵盖了所有你需要用来进行战斗的判定规则，而且在你完全熟悉它们以前，你最好按照这些规则来执行战斗。

不过，以下这些规则则提供了更多的变化和乐趣，你可以将它们加到你的一般战斗模式中 – 但不是必须的。一些守密人会按照自己的判断来评判具体的数据和情况应该做出何种反应，而另一些守密人则更偏好紧贴规则，你也应该做出自己的风格选择。

可选规则：先攻检定

Rolling for Initiative

如果你希望为战斗的次序增添一些变数，你可以要求战斗者骰敏捷值检定来排列行动轮中的行动次序。获得极限成功的角色先行动，然后依次是困难成功，普通成功，以及失败的角色。

如果有多个角色的检定结果同时落入相同的成功等级，那么拥有较高敏捷值的角色先行动；如果结果仍然是持平，那么拥有较高战斗技能的角色先行动。

如果在先攻检定中投出大成功（1），这些角色一个在战斗中获得一些优势，比如在第一次攻击检定上获得一个奖励投骰；投出大失败的角色也会相应的获得一些惩罚，比如第一次行动时无法攻击，武器掉落，被绊倒，等等。当所有人都进行了先攻检定并得出结果以后他们在接下来的战斗中就需要按照此顺序进行每轮的行动。

在效果检定后，守密人应该记下每个战斗者的行动次序以及他们的成功等级（如“布莱恩-失败”）这样如果在战斗中有其他的人插入，他们可以直接进行敏捷值检定并按照现有顺序排入先攻表。如果有调查员已经准备好了射击，这也方便计入他们因此而额外获得的先攻优势。

当使用本可选规则时，准备好射击的角色不会在决定行动次序时获得+50 敏捷值，而是可以在先攻检定上获得一个奖励投骰。如果角色在战斗中的某一轮拔枪，并且在他的下一轮开始时准备好了射击，那么在这一轮他可以重投先攻检定并且获得一个奖励投骰。如果这一次先攻检定的结果差于他原本的先攻检定结果，他可以选择其中较好的那一个结果。

例：哈维（敏捷 55）在先攻检定上获得的结果是 13——困难成功，柯林（敏捷 60）的先

攻检定结果则是 84——失败；他们的邪教徒对手（敏捷 50）的先攻检定结果是 14——困难成功，所以三个人的行动次序会是哈维-邪教徒-柯林。如果并未引入先攻检定规则，那么按照原本的计算法，行动顺序会是柯林-哈维-邪教徒。

在战斗中，另一个邪教徒（敏捷 50）突然出现，他的先攻检定结果是 45——普通成功，于是他的行动次序处于第一个邪教徒之后。

下一轮，柯林拔出自己的手枪，所以他在这一轮准备好了射击。柯林重投自己的先攻检定（并有一个奖励投骰）——结果是困难成功，这样他的行动次序变成了第一个行动。

可选规则：击晕

Knock-Out Blows

按照正常规则，角色是可能被击晕的：当他承受一次造成重伤（伤害值大于或等于他耐久度的一半）的攻击时，他会被击倒并必须通过一个体质值检定来避免失去意识。除此之外，耐久度被降低到 0 的角色也会自动失去意识。

不过，按照标准规则，这个角色也必须承受相当可观的伤害才可能被击晕——和大多数游戏或者电影里的“无害”打晕法不一样呀！本规则提供了类似的击晕可能性——没有脑震荡，不会颅骨骨折，但一样可以弄晕敌人并把他们安静地拖走。

如果你希望尝试在战斗中击晕敌人，你必须使用一件钝击武器（拳击，棍棒，枪托，等等）并发动一次战技攻击。如果战技攻击成功，目标就会被打晕并只受到 1 点耐久度伤害。这个攻击方法只对有明显颅脑结构，或是拥有可以造成失去意识的弱点部位的生物（人类，深潜者，食尸鬼，这些可以，修格斯就算了）有效。

例：哈维打算敲晕一个大英帝国博物馆的保安，他挑了一个大小趁手的灭火器，并通过一个成功的潜行检定尝试摸到保安的背后打闷棍。因为这是一次突袭攻击（守密人判断保安完全没有意识到有人在他的身后），攻击自动命中，保安受到 1 点伤害并且趴下了。

另一种情况：哈维的潜行检定失败了，所以现在他必须在同保安的搏斗中尝试揍晕他。保安比哈维块头大（体格 1 对哈维的体格 0），所以哈维在尝试打晕保安的战技检定上要承受一个惩罚投骰。战技攻击的结果是哈维获得了普通成功，但保安的闪避检定失败，他又被敲趴下了（我为什么要说又？）

可选规则：消耗幸运值来维持意识

Spending Luck to Remain Conscious

如果你使用了第四章的可选规则：消耗幸运值来调整检定结果，那么你也考虑通过消耗幸

运值来维持几轮自己的生命。消耗 1 点幸运值，你就可以在当前轮中保持意识而不会昏迷，但是，在接下来的每轮你尝试保持意识的过程中，这个幸运值的消耗都会翻倍——2 点，4 点，8 点，以此类推。你必须在行动轮开始前决定是否消耗幸运值。当然，另一方面来说，敌人也可能会将自己的注意力集中在清醒的目标上…

例：哈维身受重伤并且他维持清醒的体质值检定失败了，他倒在地上并且即将失去意识，但哈维不想就这么完蛋——他消耗了 1 点幸运值使他在这轮中可以保持清醒；在第二轮，他消耗了 2 点幸运；在第三轮，他消耗了 4 点幸运——一共让他烧掉了 7 点幸运来维持意识。好在第四轮时局面已经有所好转，哈维停止消耗幸运值，然后就晕掉了。

可选规则：相杀

Avoiding Nothing Happening When Both Sides Fail Their Fighting Skill Roll

这种情况经常会发生：近战中的双方同时在格斗检定上失败，然后无事可做。当然，这可能表现为双方的力量或是战斗技巧均不足以对对方造成伤害，但是如果守密人希望看到伤害与打击来的更猛烈一些，他可能会判断防御自己，而非打击对手的技巧才是战斗中更重要的部分。在此情况下，在格斗检定上失败意味着你不懂得如何在战斗中保护自己——一拳打在墙上，在冲锋时正好撞在对方的剑尖上，等等。在战斗中任何一点小错误都可能导致血淋淋的后果，而对方的攻击只是其中之一。

以下是格斗检定对抗可能出现的三种情况：

正常规则：如果双方都失败，那么不会有任何一方受到伤害

可选情况 1：如果双方的检定对抗结果平手，那么视为拥有较高格斗技能的一方胜出

可选情况 2：如果双方都检定失败，那么他们互相击中了对方，如同双方同时成功命中了对方一样造成伤害。

当然，远程攻击和射击攻击不能应用本可选规则

例：哈维和一头深潜者正在互殴，哈维用拳头打击他的敌人，而深潜者则挥动钩爪反击——结果是它们的格斗检定都失败了，于是一人挨了一下。深潜者被哈维的拳头打中，受到 1d3 点伤害，而哈维也被深潜者的爪子抓到，受到 1d6+1d4 点伤害。

可选规则：无法得知伤害

Concealed Damage

当你受伤的时候，你怎么知道自己离死亡还有多远？如果守密人想模拟这种不确定性，那他可以不公开调查员因为被攻击而受到了多少伤害，而只是告诉他们一个大略的伤势。当然，这不会是一个客观的叙述：小伤口可能会被夸大成惊悚的程度，或是恰恰相反。头上开个口子或是全身飚血看起来骇人听闻，但它们事实上只值 1-2 点伤害。守密人可以要求玩家为自

己的调查员通过一个体质值检定来知道自己具体的伤情，否则就让他们去猜吧（当然，重伤或者濒死时该晕还是要晕的）。在战斗结束后，守密人可以选择公开每个调查员实际受到的伤害。

例：哈维逃进一处小巷里，紧接着就被打了一枪。守密人很淫荡的告诉哈维的玩家他感觉自己的腿被射穿了，满裤子都是血——而且疼的要死。哈维的玩家希望知道哈维是否需要因此而回医院去，但守密人不告诉她这是否是一次重伤，而是要求一个体质值检定来判断具体的情况。哈维成功通过了这个检定，于是守密人告诉他的玩家这次伤害其实并不严重（只有 4 点伤害）。

#### 可选规则：火力压制

##### Suppressing Fire

火力压制规则的目的是逼迫数个敌人同时选择“寻找掩体”动作来回避攻击，从而消除他们还手的可能性。使用枪械的射手可以选择不瞄准某个特定的目标攻击，而是声明火力压制一群敌人。这个目标“群”可能是一个房间里所有人（常见于银行枪案的现场）或是所有处于武器扫射角度弧内的目标。所以，这些目标唯一保险的选择只能是寻找掩体，除非他们愿意冒着自己被射击的风险（射手不会声明自己的目标）继续站在原地。这个规则通常用于对人群制造恐慌（每个人都可能被谁知道是不是瞄准自己的枪弹打中）。

一旦所有人都确定了自己是否寻找掩体，守密人就可以进行随机投骰并决定被射击的目标（包括选择寻找掩体的人在内），不过寻找掩体的角色当然要较难被击中。

例：6 个调查员和 4 个 NPC 角色组成的突击队正在与一个挟持着少女的邪教徒对峙，这个邪教徒拖着人质钻进汽车里并朝着他的对手随意射了 3 枪。守密人允许每个在场的突击队成员选择是否寻找掩体，其中 4 个调查员照做了（2 个人成功，2 个人失败），其他人则选择站在原地。于是守密人为每一个在场的调查员和 NPC 分配 1-10 之间的一个数字，并且骰 3 次 1d10 决定谁成为了子弹的目标——价格是一个 NPC，一个站在原地的调查员和一个寻找掩体的调查员，于是守密人再分别为他们骰射击攻击检定。

#### 可选规则：护甲调整

##### Armor Revisited

如果一把霰弹枪开火，在它打出的一片弹丸雨中，每一颗弹丸都必须击穿目标的护甲才能伤害到他。所以，霰弹枪的伤害骰是由不同的 d6 骰组成的，护甲会导致每个霰弹枪的 d6 骰都承受减值（相当于每一颗弹丸都尝试穿透护甲）。所以，如果一个穿着厚皮夹克（1 点护甲值）的角色被一发 4d6 伤害的霰弹枪击中，这 4 颗 d6 骰（弹丸）每一个都会被皮夹克挡一下，所以整个伤害一共会下降 4 点。

有一些护具是特别用来防护穿戴者的某部分身体的；举例来说，钢盔只能防御使用者的头部。克苏鲁的呼唤标准战斗规则没有对具体的攻击瞄准规则作出解释（除非你使用下面的可选规则：部位瞄准），所以在混乱的拳脚，刀剑或是枪弹来去之中，即使是只防护部分身体的护甲在减免伤害时也视为完整的“护甲值”——这也是为了这个游戏流程简化和方便计算而设计的规则。

不过，如果攻击者声明对特定的部位进行攻击（比如射击头部，手脚，等等），这些部位如果没有被护甲所保护，那么要如何计算呢？在这种情况下，被攻击者需要进行一个幸运检定。如果成功，那么击中他的攻击打到了护甲，伤害受到护甲的减免；如果失败，则攻击直接伤害他，不受护甲值影响。如果一个就是穿戴着同时可以保护头部和躯干的护甲，他可以在这个幸运检定上获得一个奖励投骰。

如果一个角色拥有覆盖全身的护甲或是某种天生的全体防护组织（比如大象的厚皮），他可以不必骰这个幸运检定——除非攻击者声明瞄准他防护的薄弱部位，如口部或眼部进行攻击，当然，如果攻击者声明瞄准这些部位，守密人需要为他的攻击检定提高一定的困难等级。

#### 可选规则：部位瞄准

##### Optional Hit Locations

如果守密人不想使用幸运检定来决定瞄准特定部位，他也可以要求攻击者骰 1d20 决定击中的身体部位有没有护甲保护，见下表：部位瞄准。

#### 投骰结果 – 命中位置

1-3 – 右腿

4-6 – 左腿

7-10 – 腹部

11-15 – 胸部

16-17 – 右臂

18-19 – 左臂

20 – 头部

#### 可选规则：瞄准具

##### Sights

在使用远程武器射击时，利用光学瞄准仪器可以大幅度提升它们的有效打击距离。以.30 口径的李-恩菲尔德步枪为例（基础射程 110 码），在使用了光学瞄准镜以后，它在射击 220 码内的目标时不会承受困难等级提升，而极端困难等级则更是提升到 440-880 码远。但是，光学瞄准并不会为抵近射击提供好处。



可选规则：支架

Bracing

将一件枪械架设在双脚架或三脚架上可以增加它在射击时的稳定性，这时它的基础射程翻倍；如果一件武器被固定在稳定的支架上，比如架在车辆或建筑物上，他的使用者在攻击检定时还可以获得一个奖励投骰。

可选规则：在战斗中移动

Movement During Combat

因为战斗规则的复杂性，通常我们不会特别仔细地测量每个战斗者自己的距离，大多数时候我们会用“一臂远”，“很近”，“一个房间的距离”，“小巷那一头”这样的描述来给出距离。大多数情况下我们不考虑战斗中的精确距离问题——但如果确实有必要考虑的话，可以使用如下规则。

一个战斗者每个战斗轮可以移动的距离等同于他的速度（MOV）x5（码）

在进行近身战斗时，战斗者必须贴近到他的目标的近战距离内才能发动攻击。

在一轮中，角色可以移动相当于（他的速度值）码远的距离，然后正常发动近战攻击。

如果角色移动了大于基本他的速度值，最多相当于（他的速度值）x5 码远的距离，他可以在移动结束以后，发动一次单次的近战攻击。

如果角色使用射击武器发动远程攻击，那么他可以在本行动轮的任何时候进行移动。

如果角色因为准备好了射击而在决定行动次序时在敏捷值上拥有+50 加值，那么他必须在移动前进行射击攻击才能获得这一好处。

在一轮中，角色可以移动相当于（他的速度值）码远的距离，然后正常发动一次（或多次）射击攻击，使用他正常的敏捷值行动次序（没有+50 加值）。

如果角色移动了大于基本他的速度值，最多相当于（他的速度值）x5 码远的距离，他的奔跑动作会影响使用武器瞄准的精确性，在所有的射击攻击检定上承受一个惩罚投骰。这些攻击只能在他正常的敏捷值行动次序时进行（没有+50 加值），但他可以依靠这种方式快速地进入武器的有效射程中。

可选规则：全隐蔽

Complete Concealment

如果目标在一轮中将自己完全藏在掩蔽物的后面，攻击者仍然可以尝试盲射，靠运气来打到目标。具体的命中率基于目标躲避的掩蔽物的大小——躲在花园篱笆后面和躲在飞机停机库后面获得的隐蔽程度当然是不同的。虽然都是靠猜测射击目标，但守密人可以判断一个非常小的掩蔽只将射击目标成功的难度等级上调一级；如果掩蔽物更大或异常大，那么这个难度等级会继续上调，甚至要求攻击检定必须大成功才有可能击中。

#### 可选规则：击穿掩体

##### Shooting at a Target Through Cover

如果目标拥有部分掩蔽，射手也许会尝试直接射穿掩蔽物来伤害到目标。在这种情况下，射手的攻击检定承受一个惩罚投骰（因为目标拥有掩蔽），同时他的攻击伤害也会受到相当于掩蔽物提供的护甲值所带来的减值。这些护甲值可能根据掩蔽物的特性做出调整——一堵砖墙拥有 10 点护甲值，但一道木墙就只有 1 点护甲。

例：哈维需要隔着一道高墙（完全挡住它后面的目标）射击敌人。因为目标获得大型掩蔽，他的射击检定需要承受 2 个惩罚投骰；并且如果他的攻击成功，目标获得相当于砖墙的 10 点护甲值的伤害减免。

#### 可选规则：抵近射击调整

##### Point-Blank Revisited

根据守密人的判断，一些复杂，沉重或是过长的武器：步枪，全尺寸霰弹枪或是弓弩可能不会很多抵近射击的奖励投骰，因为他们过长的瞄准基线无法灵活的应对在近距离运动的目标。短管或是锯短的霰弹枪仍然可以应用抵近射击规则（因为它们的设计原理就是为了近距离自卫）。

#### 可选规则：倒地

##### Prone

一个被打趴或是匍匐在地面上的角色视为倒地。

倒地的角色更容易被对方踢打；任何对整个角色发动的近战攻击都会获得一个奖励投骰

一个倒地的角色可以在成功地闪避或反击攻击他们的对手时起身，或是在轮到他行动的回合使用自己的一个动作起身

趴在地上更易于枪械的使用者稳定瞄准目标；倒地的角色在进行射击检定时获得一个奖励投骰。

除此之外，卧倒时你的身体目标也会变得更小，使用射击检定攻击倒地目标的角色在攻击检定上承受一个惩罚投骰（除非他抵近射击）

## 可选规则：毒素

### Poisons

表：其他伤害类型中简单的列举出了弱效，强效和致命三种程度的毒素，大多数情况下在游戏中它们应该就足够用了。如果你希望在游戏中引入特别的毒物以及描述它们的效果，以下的内容可能会对你有所帮助。

所有的毒物可以被分为四个等级：极弱，弱效，强效，致命，这四个级别的分类标准是一剂毒素（一次啮咬，叮刺或是药片，小瓶剂——取决于它的摄入量）的毒性。如果一个角色同时摄入多剂毒素，他必须在所有对抗毒素的体质值检定上承受一个惩罚投骰。

毒素发作的速度取决于它们摄入的方式与守密人的判断。剧烈的毒素可能在一轮之内就会发作（比如氰化物，只需一分钟就可以完全杀死摄入者）；慢效的毒素可能需要数小时甚至数天才会对人体造成影响。毒素的作用可能会导致其他的症状：腹痛，呕吐，腹泻，发寒，虚汗，惊厥，心律不齐，幻视，抽搐，昏迷，麻木，等等。守密人有权决定这些症状是否会对中毒者的检定造成一个惩罚投骰或是难度等级提升。

根据毒素的效力，它们可能造成不同程度的伤害：

- 极弱效：无伤害，可能会暂时性昏迷
- 弱效：1d10 伤害
- 强效：2d10 伤害
- 致命性：4d10 伤害

如果角色在受到毒素影响时，进行一个体质值检定并且结果为他的体质值的 1/5 或更低，毒素的效力会下降一个等级，根据守密人的判断，这可能会是症状的消除与伤害减半。在特定情况下，守密人可以允许角色因为体质值检定大成功而完全无视毒素的效果，在对抗毒素时，角色可以通过常识性的解毒法——催吐，放血，洗出等等来进行孤注一掷体质值检定，具体的合理性交由守密人判断。

## P129 毒药例子

暂缺

表格：武器列表

名称	利用技能	伤害	射程	穿刺	次数	装弹量	价格 20s/现代(\$)	故障值	常见时代
常规武器									
弓箭	射击（弓）	1D6+一半 DB	30 码		1	1	7/75	97	1920s, 现代

指虎	格斗（斗殴）	1D3+1+DB	接触		1	-	1/10	-	1920s, 现代
长鞭	格斗（鞭）	1D3+一半DB	10 步		1	-	5/50	-	1920s
燃烧的火炬	格斗（斗殴）	1D6+燃烧	接触		1	-	0.05/0.5	-	1920s, 现代
电锯	格斗（链锯）	2D8	接触	√	1	-	-/300	95	现代
包皮铁棍(甩棍、护身短棒)	格斗（斗殴）	1D8+DB	接触		1	-	2/15	-	1920s, 现代
大型棍状物(棒球棍、板球棒、拨火棍等)	格斗（斗殴）	1D8+DB	接触		1	-	3/35	-	1920s, 现代
小型棍状物(警棍等)	格斗（斗殴）	1D6+DB	接触		1	-	3/35	-	1920s, 现代
十字弩	火器（弓）	1D8+2	50 码	√	1/2	1	10/100	96	1920s, 现代
绞具	格斗（绞具）	1D6+DB	接触	√	1	-	0.5/3	-	1920s, 现代
斧头/镰刀	格斗（斧）	1D6+1+DB	接触	√	1	-	3/9	-	1920s, 现代
大型刀具(大砍刀等)	格斗（斗殴）	1D8+DB	接触	√	1	-	4/50	-	1920s, 现代
中型刀具(雕刻刀等)	格斗（斗殴）	1D4+2+DB	接触	√	1	-	2/15	-	1920s, 现代
小型刀具(水果刀等)	格斗（斗殴）	1D4+DB	接触	√	1	-	2/6	-	1920s, 现代
220v 通电导线	格斗（斗殴）	2D8+眩晕	接触		1	-	-	95	现代
催泪瓦斯	格斗（斗殴）	眩晕	6 步		1	25 次	-/10	95	1920s, 现代
双截棍	格斗（链枷）	1D8+DB	接触		1	-	1/10	-	1920s, 现代
抛出的石块	投掷	1D4+一半DB	STR 步		1	-	-	-	1920s, 现代
苦无	投掷	1D3+一半DB	20 码	√	2	一次性	0.5/3	100	1920s, 现代
矛(枪骑兵)	格斗（矛）	1D8+1	接触		1	-	25/150	-	1920s, 现代
掷矛	投掷	1D8+一半DB	STR 码	√	1	-	1/25	-	罕见
大型剑(骑兵大剑)	格斗（剑）	1D8+1+DB	接触		1	-	30/75	-	1920s, 现代
中型剑(佩剑等)	格斗（剑）	1D6+1+DB	接触	√	1	-	15/100	-	1920s, 现代
轻剑(击剑、剑仗等)	格斗（剑）	1D6+DB	接触	√	1	-	25/100	-	1920s, 现代

电棍	格斗（斗殴）	1D3+眩晕	接触		1	不定	-/200	97	现代
泰瑟枪(远程)	射击（手枪）	1D3+眩晕	15 步		1	3	-/400	95	现代
利刃回旋镖	投掷	1D8+half STR	STR 码		1	-	2/4	-	罕见
伐木斧	格斗（斧）	1D8+2+DB	接触	√	1	-	5/10	-	1920s, 现代
手枪									
遂发枪	射击（手枪）	1D6+1	10	√	1/4	1	30/300	95	罕见
.22 短口自动手枪		1D6	10	√	1(3)	6	25/190	100	1920s, 现代
.25 短口手枪 (单管)		1D6	3	√	1	1	12/55	100	1920s
.32 or 7.65mm 左轮手枪		1D8	15	√	1(3)	6	15/200	100	1920s, 现代
.32 or 7.65mm 自动手枪		1D8	15	√	1(3)	8	20/350	99	1920s, 现代
.357 Magnum 左轮手枪		1D8+1D4	15	√	1(3)	6	1/425	100	现代
.38 or 9mm 左轮手枪		1D10	15	√	1(3)	6	25/200	100	1920s, 现代
.38 自动手枪		1D10	15	√	1(3)	8	30/375	99	1920s, 现代
贝雷塔 M9		1D10	15	√	1(3)	15	-/500	98	现代
格洛克 17 9mm 自动手枪		1D10	15	√	1(3)	17	-/500	98	现代
鲁格 P08		1D10	15	√	1(3)	8	75/600	99	1920s, 现代
.41 左轮手枪		1D10	15	√	1(3)	8	30/-	100	1920s, 罕见
.44 马格南左轮手枪		1D10+1D4+2	15	√	1(3)	6	1/475	100	现代
.45 左轮手枪		1D10+2	15	√	1(3)	6	30/300	100	1920s, 现代
.45 自动手枪		1D10+2	15	√	1(3)	7	40/375	100	1920s, 现代
沙漠之鹰	1D10+1D6+3	15	√	1(3)	7	-/650	94	现代	
步枪									
.58 斯普林菲尔德步枪	射击（步枪）	1D10+4	60	√	1/4	1	25/350	95	罕见
.22 杠杆式枪机步枪		1D6+1	30	√	1	6	13/70	99	1920s, 现代
.30 卡宾枪		2D6	50	√	1	6	19/150	98	1920s, 现代
.45 马提尼·亨利步枪		1D8+1D6+3	80	√	1/3	1	20/200	100	1920s

莫兰上校的气动步枪		2D6+1	20	√	1/3	1	200	88	1920s
加兰德 M1、M2 步枪		2D6+4	110	√	1	8	400	100	二战晚期
SKS 半自动步枪		2D6+1	90	√	1(2)	10	500	97	现代
.303 (7.7mm) 李恩菲尔德		2D6+4	110	√	1	5	50/300	100	1920s, 现代
.30-06 (7.62mm) 栓式枪机步枪		2D6+4	110	√	1	5	75/175	100	1920s, 现代
.30-06 (7.62mm) 半自动步枪		2D6+4	110	√	1	5	275	100	现代
.444 (11.28mm) 马林步枪		2D8+4	110	√	1	5	400	98	现代
猎象枪(双管)			3D6+4	100	√	1 or 2	2	400/1800	100
霰弹枪									
20 号霰弹枪(双管)	射击（霰弹枪）	2D6/1D6/1D3	10/20/50		1 or 2	2	35/稀有	100	1920s
16 号霰弹枪(双管)		2D6+2/1D6+1/1D4	10/20/50		1 or 2	2	40/稀有	100	1920s
12 号霰弹枪(双管)		4D6/2D6/1D6	10/20/50		1 or 2	2	40/200	100	1920s, 现代
12 号泵动霰弹枪		4D6/2D6/1D6	10/20/50		1	5	45/100	100	现代
12 号半自动霰弹枪		4D6/2D6/1D6	10/20/50		2	5	45/100	100	现代
削短 12 号双管霰弹枪		4D6/1D6	5/10		1 or 2	2	N/A	100	1920s
10 号霰弹枪(双管)		4D6+2/2D6+1/1D4	10/20/50		1 or 2	2	稀有	100	1920s 罕见
12 号贝里尼 M3 (折叠式枪托)		4D6/2D6/1D6	10/20/50		1 or 2	7	-/895	100	现代
12 号 SPAS (折叠式枪托)		4D6/2D6/1D6	10/20/50		1	8	-/600	98	现代
突击步枪									
AK-47 or AKM	射击（步枪）	2D6+1	100	√	1(2)or 全自动	30	-/200	100	现代
AK-74		2D6	110	√	1(2)or 全自动	30	-/1000	97	现代
巴雷特 M82		2D10+1D8+6	250	√	1	11	-/3000	96	现代
FN FAL Light Automatic		2D6+4	110	√	1(2)or3	20	-/1500	97	现代
Galil Assault Rifle		2D6	110	√	1(2)or3	20	-/2000	98	现代
M16A2		2D6	110	√	1(2)or3	30	N/A	97	现代
M4		2D6	90	√	1(2)or3	30	N/A	97	现代

Steyr AUG		2D6	110	√	1(2)or 全 自动	30	-/1100	99	现代
巴雷特 M70/90		2D6	110	√	1(or 全自 动	30	-/2800	99	现代
冲锋枪(SMG)									
贝格曼 MP181/ MP2811	射击（冲锋 枪）	1D10	20	√	1(2)or 全 自动	20/30 /32	1000/20 000	96	1920s
黑克勒-科赫 MP5		1D10	20	√	1(2)or 全 自动	15/30	N/A	97	现代
MAC-11		1D10	15	√	1(3)or 全 自动	32	-/750	96	现代
蝎式冲锋枪		1D8	15	√	1(3)or 全 自动	20	N/A	96	现代
汤普森冲锋枪		1D10+2	20	√	1or 全自 动	20/30 /50	200/160 0	96	1920s
乌兹微型冲锋枪		1D10	20	√	1(2)or 全 自动	32	-/1000	98	现代
机枪									
M1882 加特林机枪	射击（机 枪）	2D6+4	100	√	全自动	200	2000/14 000	96	1920s 罕见
M1918 式勃朗宁自动 步枪		2D6+4	90	√	1(2)or 全 自动	20	800/150 0	100	1920s
M1917A1 式勃朗宁重 机枪		2D6+4	150	√	全自动	250	3000/30 000	96	1920s
布伦式轻机枪		2D6+4	110	√	1or 全自 动	30/10 0	3000/50 000	96	1920s
刘易斯式轻机枪		2D6+4	110	√	全自动	27/97	3000/20 000	96	1920s
Minigun		2D6+4	200	√	全自动	4000	N/A	98	现代
FNMinimi5.56mm 轻 机枪		2D6	110	√	全自动	30/20 0	N/A	99	现代
维克斯 MK1 式机枪		2D6+4	110	√	全自动	250	N/A	99	1920s
爆炸物和重武器									
燃烧瓶	投掷	2D6+燃烧	STR 码	√	1/2	一次 性	N/A	95	1920s, 现代
信号枪	射击（手 枪）	1D10+1D3+ 燃烧	10	√	1/2	1	15/75	100	1920s, 现代
M79 榴弹发射器	射击（重武 器）	3D10/2 码	20	√	1/3	1	N/A	99	现代
土制炸药	投掷	4D10/3 码	STR 步	√	1/2	一次 性	2/5	99	1920s, 现代
雷管	电器维修	2D10/1 码	N/A	√	N/A	一次 性	20/box	100	1920s, 现代
管状炸弹	爆破	1D10/3 码	布置	√	一次使用	一次 性	N/A	95	1920s, 现代

塑胶炸弹(C4) 100 克	爆破	6D10/3 码	布置	√	一次使用	一次性	N/A	99	现代
手榴弹*	投掷	4D10/3 码	STR 步	√	1/2	一次性	N/A	99	1920s, 现代
81mm 迫击炮	炮术	6D10/6 码	500 码	√	2	独立	N/A	100	现代
75mm 野战炮	炮术	10D10/2 码	500 码	√	1/4	独立	1500	99	1920s, 现代
120mm 坦克炮(稳定)	炮术	15D10/4 码	2000 码	√	1	独立	N/A	100	现代
5 英寸舰载炮(稳定)	炮术	12D10/4 码	3000 码	√	2	自动	N/A	98	现代
反步兵地雷	爆破	4D10/5 码	布置	√	布置	一次性	N/A	99	1920s, 现代
阔剑地雷	爆破	6D6/20 码	布置	√	布置	一次性	N/A	99	现代
火焰喷射器	射击(火焰喷射器)	2D6+燃烧	25 码	√	1	至少 10	N/A	93	1920s, 现代
轻型反坦克武器*	射击 ( 重武器 )	8d10/1 码	150 码	√	1	1	N/A	98	现代



## 第七章 追逐

译/凉凉。

预备到这一情况后，我开始计划下一步的行动——这说明我当时潜意识里依旧在害怕某些威胁，并且已事先花了好几小时考虑逃跑的路线。从一开始，我便觉得那阵子门后的摸索举动意味着一个无法战胜也不能与之照面的危险，只能尽可能突然地逃出去。我所能做的只有尽快地活着从旅舍里跑出去，而且不能从前面的楼梯与大厅离开，必须另寻他法。

——H.P.Lovecraft: "The Shadow Over Innsmouth"

在电影和书籍的出现的动作场景倾向于分成两种：战斗和追逐。印斯茅斯的阴影中扩展的追逐是洛夫克拉夫特（以后爱称爱手艺）作品中最有活力也最令人难忘的动作片段之一。一个追逐场景应该提供像战斗一样多的戏剧事件和刺激。

追逐远比简单地速度测验要复杂；一个好的追逐要由一连串戏剧性的戏剧性场所构成，穿越这些场所的时候会给角色以挑战。一个角色可以开始的时候站在拥挤的市场里，然后移动到狭窄的小巷，爬上防火梯、打碎窗户、追赶其他人而穿越正在吃饭的一家的公寓，诸如此类。

追逐是回合制（就好像战斗）。当每个角色的回合开始，守密人应该决定场所，之后询问调查员在这回合要采取什么行动。这之后守密人决定要投什么骰子，这骰子的结果应该被 kp 整合进入故事里，或许改变下一个玩家要面对的境况。

这些规则假设逃离的角色有一条逃生路线。如果一个角色陷入困境，那么他必须先逃离困境，才会使追逐发生。

严谨的现实主义有一部分是可取的，但是避免过于对此斤斤计较。永远记住游戏的目的是创造戏剧性的作品，而不是机械的反映现实世界。

首先，这些规则会开始处理一个简单地一对一追逐。在这章节的后段，多人追逐才开始探讨。这些规则预定用作角色被牵扯进来的所有类型的追逐，不管是奔跑、游泳、飞行还是用任何载具。

追逐的规则呈现为以下五个部分：

Part1：建立追逐：一个从整体上来衡量追逐是否结束的方法。在逃离的角色被判定为速度足够快到逃脱的情况下，追逐这个过程会在第一部分止步。

Part2：切入正题：提供给守密人一个系统来铺设追逐，配置所有的参加者，决定游戏的顺序和每个参加者可能采取的若干行动。

Part3：移动：这个部分主要包含移动的核心规则 and 如何处理可能遇见的多样的险境和障碍。

Part4：冲突：提供处理角色和载具试图攫取、殴打或是相互碰撞的规则。

Part5：补充追逐规则：第五部分提供一些可选的附加规则来补充第一到第四部分。

### Part 1：建立追逐

Establishing the Chase

如果逃离的角色十分显著的比他或她的对手要快，那么这次逃脱十分可能把追逐者远远地甩在后面；追逐开始的迅速结束的也很迅速。每个角色都要进行一个单独的技能鉴定用来建立追逐，根据结果可能产生以下两种选择之一：

1. 逃离的角色比追逐者更快，这种情况下我们认为追逐者迅速的被甩在了后面而追逐也无法发生了（in which case it is assumed that the pursuer quickly falls behind and the chase is not played out）。守密人可以简单地符合场景的描述一下追逐者如何在路上丢失了他们的猎物。
2. 追逐者快到足够抓住逃窜的角色。如果是这种情况，游戏会选取最精彩刺激的瞬间来采取动作——就在追逐者足够靠近逃亡者的那时候。

### 速度骰

#### Speed Roll

这个检定调整每个参加者在追逐过程中的移动速度（MOV）等级。每个载具和角色都有一个移动等级（movement rating MOV）。载具的速度取决于驾驶技能，而角色的跑步速度取决于他们的身体状况。

每个追逐的参加者都要做一个体质检定（如果是跑步或者是其他自力推进（self-propelled mode）的情况）来测试他或者她的身体状况和持久能力。驾驶员进行汽车驾驶检定（Drive Auto）来测试他们对载具的操纵情况。

- 1，普通或困难成功：追逐中移动速度等级不变。
- 2，极难成功：追逐中+1 移动速度等级
- 3，失败：追逐中-1 移动速度等级

### 比较速度

#### Compare Speeds

如果调整后的移动速度等级逃脱者比追逐者要高，那么他成功逃离了。守密人可以自由的简短描述一下解释这个逃离是如何发生的，或者是询问玩家意见来描述。此时追逐结束守密人可以继续进行接下来的游戏。

如果追逐者调整后的移动速度等级和逃脱者相等或者高于追逐者，追逐成立，可以把追逐的规则拿出来应用。开始进入第二部分：切入正题

## Part 2：切入正题

### Cut to the Chase

如果逃脱者的移动速度等级没有高到甩掉追逐者，不管追逐如何开始的，守密人都应该把场景放在当追逐者仅仅距离逃脱者之后 2 个位置（locations）的时候来让双方采取动作。这种短暂的距离是为了让注意力集中在追逐中刺激的部分上。不管角色之间开始的时候是紧紧挨着还是相隔一英里，我们的目的是“切入正题”。逃离的角色已经拥有一次利用速度骰来逃离的机会。守密人通常都会把起始地点设定为落后 2 个位置，但是也可以依据特殊情况来选择把起始

地点减到落后 1 个位置。建议不要把起始地点的位置放置在落后 2 个位置以上。

哈维绕着农场建筑物潜行侦查的时候被发现了。农民在远处发现哈维并且大吼起来；哈维立刻转身逃跑。守密人提出开始骰速度骰。哈维的玩家骰出了极端成功的体质检定，于是哈维的移动速度等级从 6 提升到 7。守密人进行农民的速度骰，体质检定失败导致移动速度等级从 7 降到了 6。哈维拥有更高的移动速度等级所以顺利的逃脱了。守密人描述了哈维如何在逃脱的时候回头一瞥看到农民被泥沼困住。没有追逐场景发生。

另一种情况，如果哈维体质检定失败了，那么场景就会相当不同。哈维的移动速度等级降到 5 而守密人可以建立追逐，农民顺着痕迹在半路追到了哈维仅仅落后 2 个位置。( Harvey' s MOV would fall to 5 and the Keeper would establish the chase partway down the farm track with the farmer two locations behind Harvey. )

## 位置

### Locations

“位置”是专门用来指示追逐中所处地点的词语。位置并不需要等间距的排列；一个锁着的门或者一段楼梯可能会分离出两个位置，但是另一个位置可能会在延伸的开阔马路上。位置把追逐划分成一个个叙述出来的片段 ( narrative chunks )，而不是一整套的物理距离。( 译者注：因为那些单纯的速度之差缩减距离的时间被砍掉了，所以只聚焦在最刺激的快要捉到的地方或者有挑战的地方，这才显得是一个个片段而不是一整个物理上的追逐。) 例如，一个旅馆可以分成多个位置：旋转门，拥挤的大厅，楼梯，电梯，走廊，餐馆，厨房，卧室，办公室，等等。

如果一个追逐发生在另一个 pc 在其他地方战斗的时候，守密人要确保位置之间的距离不要大的过分，否则就会出现追逐的这一组人已经跑了一个城市街区那么远、与此同时战斗的那一组里的调查员才刚刚拿起椅子猛击邪教徒的头的情况。

一个追逐由一连串的地点组成。守密人应该仔细的留意那个玩家在哪个位置。根据他们的速度，角色每轮可以移动 1 或者更多的位置。陷阱和障碍（之后详述）放置在地点之间，他们可能会减慢角色前进的脚步。



哈维从农场逃离

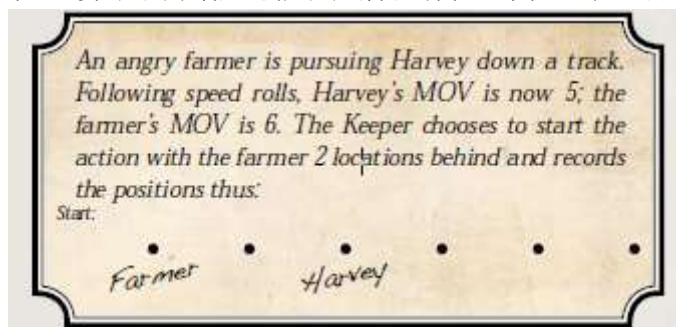
## 记录追逐

### Keeping Track of the Chase

当你进行一个追逐场景时，你可能会发现以下方法对记录多个角色来说非常方便。

拿一个空白表格或者是白色写字板。笔直排列着每半英寸（大概 1.27 厘米）画一个点。每个点代表着一个位置。在第一个点上标记人名代表着追逐者。从追逐者之后的点开始数第二个点上标记逃脱者的人名，具体要在哪个点标记逃脱者的人名取决于场景开始时候的距离（看 Cut to the Chase 切入正题）。当角色移动的时候，简单地划去他们原来的标记，然后在新的地点标记他们的名字。

一个愤怒的农民顺着哈维留下的踪迹追逐哈维。接下来的速度骰中，哈维的移动速度等级现在是 5；农民的是 6。守密人选择场景开始的时候农民落后哈维 2 个位置，然后这样记录地点：



## 追逐轮

### The Chase Round

和战斗类似，追逐也是以回合制进行，以角色的敏捷顺序进行动作。战斗轮和追逐轮是可以互换的。（A combat round and a chase round are interchangeable）

### Dexterity and the Order of Movement 敏捷和行动顺序

在追逐中谁第一个获得机会来行动是一个十分重要的问题。把角色的敏捷从高到低依次排列作为角色的行动顺序。敏捷相等的时候，用敏捷对抗检定来决定谁先行动。

### Movement Actions 行动点

每个角色每轮可以使用若干种行动点（使用若干个行动点）。行动点用来从一个位置移动到下一个位置。快的角色比慢的角色每轮拥有更多的行动点。

每个角色和载具默认拥有 1 个行动点。但是根据他们的移动速度等级和追逐中最慢的参加者的移动速度等级，行动点这里会出现很多不同。（To this is added the difference between their movement rating (MOV) and the movement rating of the slowest participant in the chase）最慢的参加者始终只拥有 1 个行动点；其他的每一个比最慢的参加者的 MOV 高 1 的角色会获得 2 个行动点，MOV 高 2 的会获得 3 个行动点，如此类推。

回到哈维试图从愤怒的农夫手中逃脱的场景。紧接着的速度骰，哈维的 MOV 现在是 5；农民的 MOV 现在是 6。两个人的行动点默认是 1。农民拥有 2 个行动点，因为他的 MOV 比追

逐中最慢的角色——哈维——要高 1。

### 追逐轮中的动作

#### Actions in a Chase Round

在敏捷顺序（从高到低）中轮到他们的回合时每个角色都可以利用他们的回合来做如下动作：

- 1，在追逐中向前移动（花费移动行动）
- 2，使用格斗、射击、汽车驾驶技能来发起一次攻击。
- 3，施放咒文
- 4，执行其他需要时间或者骰子检定的动作，例如开锁。

\*注意：有些怪物有能力每轮进行多次攻击，这些攻击全部发生在怪物的回合。

角色可以选择把自己的动作延迟到其他角色动作之后。如果这导致一个以上的角色同时行动的话，敏捷高的人先行动。如果双方都坚持等对方先行动的话，那么这轮会以双方都没有动作来结束。

### 追逐中的孤注一骰

#### Pushing Rolls in a Chase

追逐中不能应用孤注一骰。和战斗一样，角色通常会有机会在下一轮发起另一次尝试。

## Part 3: 移动

### Movement

从一个位置转移到下一个位置

#### Moving From One Location to the Next

回到哈维被愤怒的农民循着痕迹追逐的场景。在接下来的速度骰后，哈维的 MOV 现在是 5，农民的 MOV 是 6。哈维的 DEX 是 55，农民的 DEX 是 50。

哈维的回合：

哈维拥有一个行动点并且他向前移动了一个位置。哈维的回合结束。

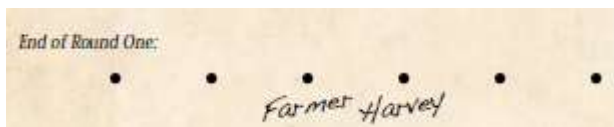


农民的回合：

农民拥有二个行动点（因为他比哈维 MOV 高 1）并且他向前移动了两个位置。农民的回合结束。

一个追逐轮结束。





经过了第一个追逐轮，农民把两人的间隔从 2 个位置缩小到了 1 个位置。很明显，如果追逐像上一轮这样继续，农民会在下一轮结束的时候追上哈维。如果农民拥有更高的敏捷，那么他会在第一个追逐轮中第一个行动并且立刻追上哈维。

## 险境

### Hazards

在平坦空旷的土地上发生的追逐，如果追逐者比他或她所追逐的角色更快，那么这次追逐会很快完结；如果两方拥有同样的 MOV 速度，那么这次追逐将永远不会完结，一个角色正好在另一个角色所能触及的范围之外。这两种情况都会导致纯粹基于数字的乏味追逐。

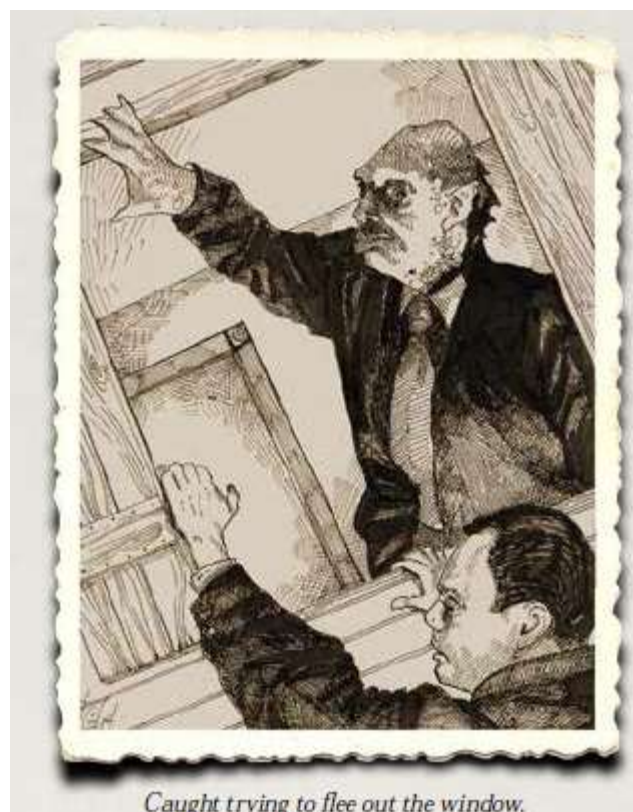
险境给追逐的场景增添趣味：急转弯，楼梯湿滑（slippery steps），多刺的灌木群，粘稠的泥浆，诸如此类。险境将典型的减缓角色和载具的速度，如果处理不当，也会导致危险出现。

守密人应该描述出这些险境并且允许每个角色来决定他们如何处理这些险境。

技能永远是其中之一的因素，有时候采取谨慎的手段、放慢脚步来做出更加深思熟的尝试会对解决问题有帮助。（Skill is always factor, and sometimes taking a cautious approach, slowing down in order to make a more considered attempt, can help.）还有些时候（other times），可能会采取一些粗暴鲁莽的手段来使用蛮力和速度，就好像撞开一扇锁着的门或者是高速转弯。（a reckless approach might be taken to use brute force and speed, such as when breaking down a locked door or taking corners at speed.）

如果角色选择谨慎的手段来处理险境，那么可以花费行动点来给处理越过险境的技能检定增加奖励骰。1 个行动点可以买一个奖励骰，两个行动点可以买两个奖励骰（最大允许骰两个奖励骰）。如果技能检定成功那么角色或者载具不会再因为这个险境而被耽误或者是受到伤害，可以自由的继续前进。

如果用来处理越过险境的技能检定失败了，守密人应该决定他们（角色或者载具）是否收到了伤害，有多少伤害，应用表 3：其他类型的伤害（Other Forms of Damage）来决定对角色



色的伤害，或者是表 4：交通事故（Vehicular Collisions）来决定对载具的伤害。在越过障碍失败或者受到损伤（taking damage）时很可能会阻碍角色或者载具；投 1d3 决定损失的行动点。

注意险境是如何卸载两个点之间的空间里的。点代表着险境两边的位置。因此，在旁边的例子中，那个标有“泥沼”的小节对从这个位置移动到下个位置的人们来说是险境。越过险境之后角色会移动到下一个位置，不管他是不是通过了技能骰。

Skills and Hazards 技能和险境

守密人可以指定一个或者可选择的几个技能来用以越过一个险境，技能检定通常是困难难度。守密人也应该欢迎玩家提出其他的越过障碍的方法的建议，并且守密人永远是决定什么技能可以接受用来渡过险境的最终仲裁者。一些适当的技能举例如下：

- 翻越篱笆和墙时或者从高处的窗户爬下时用攀爬。
- 穿越河流或湖泊时用游泳。
- 穿梭过拥挤的人群或者是在窄巷中避免被掉下来的垃圾们砸中时用闪避。（Dodge skill to weave through a crowd or avoid falling over trashcans in a narrow alley.）
- 费力的通过泥沼时用力量检定。
- 在墙沿上奔跑时不摔下来的话用敏捷。
- 在汽车追逐时汽车驾驶是一个合适的技能。

这个表并不详尽无缺，如果判断合适其他的技能也可以用来处理相应的情况。

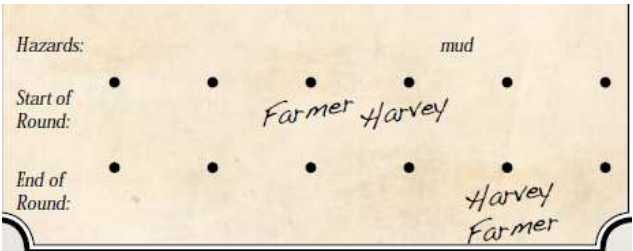
当哈维逃离愤怒的农民时，他发现自己道路前方有一段坎坷又泥泞的地方。

哈维的回合：

哈维大踏步的冲向泥泞的道路，很明显这是一个鲁莽的行为！守密人要求哈维做一个敏捷检定，哈维通过了。哈维移动到了下一个位置，用完他这一轮的行动点。

农民的回合：

农民拥有 2 个行动点然后到达了同样的泥泞又坎坷的险境这里。然而农民的敏捷检定失败了，他滑倒了。根据表 3：其他类型的伤害，守密人选择了情商，使农民遭受 2（1d6 的结果）点伤害。此外，农民必须消耗额外的 1（1d3）行动点。他这一轮用尽了自己所有的行动点，所以这个被险境耽搁的时间被延迟到下一轮，来消耗他下一轮 2 个行动点中的 1 个。（He has already used all of his movement actions for this round, so the delay will cost one of his two movement actions in the next round）



## Sample Hazards for Car Chases 汽车追逐中的险境举例

- 载具之间留有可以迂回穿梭而过的空间的交通堵塞。
- 实现一个 U 型转弯或者是漂移 ( bootlegger reverse )。
- 道路施工所设置的路障 ( Roadwork that causes an obstruction )
- 交通事故
- 人行横道
- 拥挤的十字路口 ( Busy crossing )
- 挡路的自行车队 ( Cyclists in the road )
- 急弯或路面坑凹 ( Sharp bends or pot holes )
- 道路上到处乱走的动物 ( 路，山羊，绵羊 )
- 其他载具突然驶出或者是突然停止。
- 路上突然坠落下来岩石和碎片。 ( Fallen rocks and debris on the road )
- 悬崖和峭壁之间的窄路 ( Narrow road between a cliff and a drop )
- 慢速移动的运输工具和垃圾收集卡车
- 步行区域 ( Pedestrianized area )
- 两个男人扛着一大块板状玻璃穿过街道
- 市场或是建筑工地
- 一大堆堆起来的纸板箱
- 在狭窄的道路上超过一辆载具或者是面对迎面而来的交通 ( in the face of oncoming traffic )
- 前往野地或者是穿过牧场 ( Heading off-road or through a field )
- 一个接近的载具 ( An oncoming vehicle (a hazard can move) )
- Sample Hazards for Foot Chases 步行险境举例
- 一段矮篱笆或围墙
- 一扇锁住的窗户
- 一条河流、一方湖泊或是一潭泥沼
- 一条拥挤的街道
- 一条窄巷
- 屋顶
- 墙上的洞
- 一个狭小空隙 ( 屋顶或地板下面供电线水管通过的 )，满是垃圾的阁楼，或是地窖。
- 一条螺旋梯
- 图书馆或博物馆的书库之间

概要：五个步骤来建立一个追逐

总而言之，当守密人要建立一个追逐的时候，他们可以做五步。

- ✧ 放置追逐者
- ✧ 放置逃离的角色
- ✧ 放置险境和障碍
- ✧ 分配每个参与者相应数量的行动点
- ✧ 按照敏捷排序

## 障碍

Barriers



障碍在成功的越过或者被移除之前会一直阻挡前进的道路。一个障碍可以是一扇锁着的门，一堵高高的围栏，一道宽阔的裂缝，等等。险境和障碍的区别有时很难弄清楚。爬过 4 英尺（约 1.2 米）高的围栏可能会是险境，但是不会堵塞坚定者的脚步，然而爬过 7 英尺（约 2.1 米）高的墙却很好的呈现为障碍。爬上 2 楼的窗户会呈现为障碍（如果一个人攀爬失败，那么表明他够不着这个窗户），然而从二楼爬下来却是险境（人总是会坠落的（万有引力））。守密人必须决定什么时候险境构成障碍；如果前方有障碍那么在技能检定成功或者障碍被打破之前它总会阻止继续前进的脚步（further movement）。穿越障碍的技能检定失败的时候会像险境失败一样导致伤害和延迟，但通常结果仅仅是简单地延迟（译者注：丧失 1d3 行动点）并且阻碍角色移动到下一个位置。

#### Skills and Barriers 技能和障碍

- 用跳跃技能来跳过一道大裂缝（chasm）或者从一个房顶跳到另一个房顶
- 力量来强制开门
- 钳工技能来打开一扇锁上的门或窗户。

有些障碍不止一种方法来穿过。一个锁着的门可能会被撬开（用钳工）或者是砸开（看下方的 破坏障碍）。同样的，有些角色可能设法翻越围栏（攀爬）而其他的人可能简单地砸开围栏径直通过（smash their way through）。

#### Sample Barriers for Car Chase 汽车追逐中的障碍举例

- 载具之间没有可以穿越的空间的交通堵塞
- 警方设置的路障
- 一颗倒下的树
- 崩落的岩石（A rockslide）

#### Sample Barriers for Foot Chases 步行追逐中的障碍距离

- 高围栏或高墙
- 峡谷深坑（A chasm）
- 一扇上锁的门

#### Breaking Down Barriers 破坏障碍

不管是踹开上锁的门或是闯过（ramming through）警察设置的路障，有时候暴力（brute force）是最佳解决方案。攻击骰不是必需的。根据他们的体格（build），载具的每 1 点体格都会对障碍造成 1d10 伤害。

当载具试图冲破障碍的时候，通常假设载具是全速移动的；因此，如果载具攻击障碍的时候因失败而没有摧毁障碍，那么载具会受到损伤（the vehicle is wrecked）。

如果障碍被摧毁，载具由于之前的冲撞会受到等同于障碍耐久值一般的耐久值伤害（If the barrier is destroyed, the vehicle suffers an amount of damage equal to half the barrier's hit points prior to impact.）

当障碍的耐久值降低为 0 时它不再是障碍。它由于被摧毁所产生的碎片对接下来通过的人来说可能会成为险境。

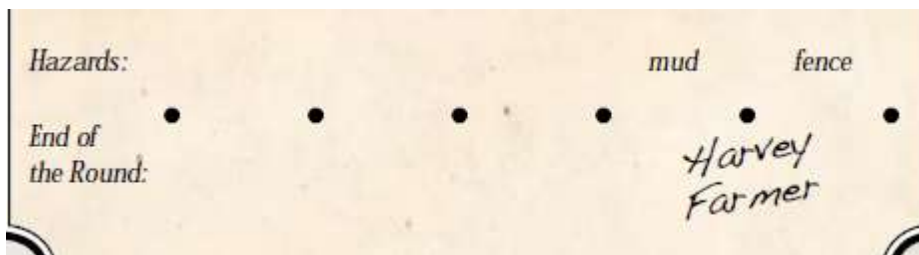
愤怒的农民依旧在追逐着哈维。一道立柱围栏（post-and-rail fence）阻挡在他的路上。

哈维的回合：

围栏看起来很旧；哈维决定前景，试图冲开这个围栏。哈维对围栏造成了 3（1d3）点耐久伤害。守密人设定围栏不坚固只有 5 点耐久，所以现在围栏下降到 2 点耐久。围栏产生了裂缝但是没有断裂。哈维停留在原地，即本轮开始的位置。

农民的回合：

因为上一轮在泥地里滑倒的缘故农民拥有 1 行动点的债务，所以他和哈维在同样的位置并且只有 1 点行动点。他花费自己的行动点来攻击哈维，但是失败了。



#### Sample Barriers and Hit Points 障碍和耐久值举例

- 内门或是薄木板的围栏：5 耐久
- 标准的后门：10 耐久
- 强壮的家庭外门（Strong domestic external door）：15 耐久
- 9 英寸厚的砖头墙（9" brick wall，约等于 23 厘米）：25 耐久
- 成材大树（Mature tree）：50 耐久
- 混凝土的桥梁支架（Concrete vridge support）：100 耐久

#### Part4：冲突

##### Conflict

角色或载具必须在同一位置才能相互攻击，除非存在火器。发起一次攻击花费 1 行动点。每轮角色受限于自己通常的攻击次数。攻击可以如同通常战斗一样处理。

一个角色总是拥有机会来响应攻击（还击或闪避），不管他是否拥有残留的行动点。

大型的怪物或生物可以攻击载具来造成伤害，或者是使用战技来推动、倾覆、甚至举起并且投掷一辆载具（参见体格，33 页）

载具可以参加战斗，使用通常的战斗规则，用驾驶汽车技能取代斗殴和闪避技能。把载具视为每体格可以造成 1d10 伤害的武器。每次受到十点满伤害的攻击会降低载具 1 点体格（小数点之后舍去）；任何余下的 10 点一下的伤害会被无视。（Each full 10 hit points of damage

decreases a vehicle's build by one point (round down); any remaining damage below 10 points is ignored. ) 无论何时一辆载具用来造成伤害时，它会受到它所造成伤害的一半的伤害（小数点之后舍去），但是永远不会损失比他最开始攻击的对象还要多的体格值。（but never enough to cause it to lose a greater amount of build points than the target which it hit originally possessed）

一辆车可能会对轻型摩托车造成 50（5d10）点耐久伤害，并且因此汽车自己会受到 25 点耐久伤害（足够导致 2 点体格伤害），但是轻型摩托只有 1 点体格，所以汽车受到的体格伤害被限制到 1 点。

如果一个角色被载具攻击，那么这个角色可以还击或者闪避。成功的还击允许被攻击的角色回避这次攻击并且同时命中攻击者的其中之一。（If a character is attacked with a vehicle, that character may fight back or dodge. Successfully fighting back allows the target character to avoid an attack and simultaneously land one of their own），一个调查员对载具的攻击很可能相当无力；另一方面，如果一个黑山羊幼崽还击载具，那就是另一个故事了。

#### Using Fighting Maneuvers in a Chase 追逐中应用战技

如果一个角色或载具力求绊倒、推开、或者是导致他们的对手失去控制，那么这个目标可以通过战技来达成。一次成功的战技导致对方受到和在越过险境的检定中失败一样的结果；1d3 点行动点的丧失，如果情形合适，还可以对角色或载具造成伤害，参考表 3 其他类型的伤害，表 4 交通事故。或者，如果角色有特殊的想要通过战技实现的目标，那么可以像通常战斗一样处理（参考战技，105 页）

一次战技可以用来把载具推离道路或者是导致它失去控制。关于体格的限制同样适用：如果一辆载具挑战比他体格高 1 的载具，那么它的攻击骰会应用一个惩罚骰。如果目标载具比自己体格高 2，应用 2 个惩罚骰。如果目标载具比自己体格高 3，战技不可能成功，因为双方的规模差距太大。

追逐轮的开始，哈维和农民在同一个位置并且哈维试图爬过围栏来逃脱。

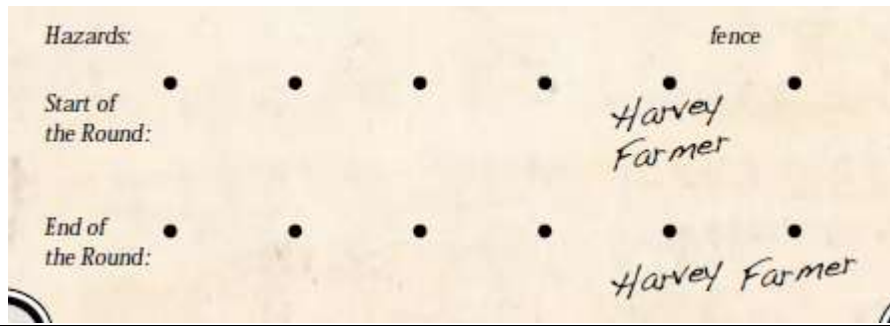
哈维的回合：

哈维的攀爬检定失败了。守密人没有使其遭受任何消极后果；取而代之他决定农民的攻击会成功（instead he decides that the farmer's attack will suffice）。

农民的回合：

农民冲向哈维。作为反映，哈维尝试一次战技来把农民扔过围墙，打算之后跑向其他的方向。两方体格都是 0，哈维不会增加惩罚骰。农民失败了，但是哈维骰出了普通成功并且干净利落的把农民扔过围墙（hurls the farmer clean over the fence）。作为用战技成功的对抗农民的结果，农民必须成功的进行一个技能检定好比遭遇了一个险境。守密人选择敏捷作为最合适的属性来测试农民是用双脚着地还是用背着地。敏捷检定失败；农民遭受 3（1d3）点轻伤，受到 1（1d3）行动点损失。农民背着地然后需要一阵时间来爬起来。这是农民回合的结束；他这轮已经用了自己的 2 点行动点（1 点来发起攻击，1 点作为应用到自己的身上战技的代价之一。）

守密人的追逐地图：



一个邪教徒卡车司机用他的汽车驾驶技能来完成一项战技，目的是把哈维的车退出道路。哈维试图躲避这辆卡车，使用汽车驾驶取代闪避。卡车比哈维的车大，所以邪教徒不需要在战技骰上增加惩罚骰。哈维和邪教徒都要进行汽车驾驶检定。邪教徒骰出困难成功，哈维骰出一般成功；邪教徒获胜。

哈维的车被推离了道路，守密人决定它自动遭受了一次轻微事故（参考表 4 交通事故，147 页），因为车穿过边缘进入沟渠导致损失了额外 1 点体格。这也消耗了哈维 2（1d3）点行动点和 2（1d3）hp。

## Part 5: 可选规则

### Optional Rules

“他们来抓你了！芭芭拉！”

——George A. Romero, Night of the Living Dead

第 1 和第 4 部分包括了所有的追逐规则的本质。最后的部分包含可以用来润色并且进一步发展追逐的可选规则。

### 选择一条道路

#### Choosing a Route

追逐中的本质是被追逐的角色（猎物）除了想逃离不做他想（nothing other than escape）并且必须在瞬间做出向左还是向右的决定。如果这里有可以选择的道路，那么前面跑的角色可以自由的选择道路并且可能寻求一条更加困难或者是更加容易的道路，特别是如果他们觉得这样对自己的逃离会有利的话。例如，一个强壮的游泳者可能会选择前往河流来摆脱他的追逐者。如果调查员是被追逐的人那么守密人应该经常提出可选择的道路。

### 随机的险境和障碍

#### Random Hazards and Barriers

对守密人来说，通过即兴的描述新的地形来对抗调查员，堆叠起对抗玩家的成功率，这种事情十分容易。（It would be very easy for the Keeper to stack the odds against the players by describing new terrain that constantly works against the investigators.）你可能会发现如

果随机的创造险境和障碍会很开心。

骰 1d100 :

01-59=干净

60+=1 个通常的险境/障碍

85+=1 个困难的险境/障碍

96+=1 个极难的险境/障碍

如果环境十分危险，就好比乘车穿过交通拥挤时间的忙乱城市或是午夜沿着乡村车道独自行驶的时候，在随机创造险境和障碍的时候加一个惩罚骰。

如果环境不太可能发生危险或延误，比如在安静的高速公路上行驶，那么在随机创造险境或障碍的时候加一个奖励骰。

### 突发险境

Sudden Hazards

因为一个区域一时的安全不代表它始终那么安全。一辆车可能会突然地驶出，步行者可能不看左右就冲进道路，有些人可能在相反方向的拐角处跑出来，一条没被牢牢看管的狗可能袭击逃离的调查员，诸如此类。

在追逐轮的任何时间点 ( at any point in the chase round )，不管是守密人还是玩家都可以要求一次群体幸运骰 ( group Luck roll )。如果幸运骰通过，事情会如同玩家期望一般发生；玩家可以指定哪里在什么时候突然出现一次突发险境。如果幸运骰失败，这表明由守密人为调查员们指定一次突发险境。

突发险境应该是正常难度。玩家和守密人应该轮流要求可以指定突发险境的幸运骰。如果玩家要求了一次突发险境的幸运骰，那么他们要一直等到守密人要求一次突发险境之后才能继续提出此要求，反之亦然。两方都可以在追逐中首先要求突发险境。

如果追逐变成了一件冗长的事情，那么守密人可以决定提高突发险境的困难等级。

### 猛踩油门

Pedal to the Metal

当花费 1 点行动点来驾驶载具向前移动的时候，代替通常仅仅移动 1 个位置，载具可以选择加速并且以这 1 点行动点为代价移动 2 到 5 个位置。(译者：也就是 1 点换 1 个位置改成 1 点换 2 到 5 个位置)

列出来载具的 MOV 速度相当的低，仅仅比步行者高几点。当然，载具可以比步行者移动的快得多。一个载具可以选择加速；每一个行动点都可以花费来移动多个位置。高速行驶当然有负面效应，它会令越过险境更加困难。

\*正常来说，一个司机可以用 1 点行动点移动 1 个位置。

\*一个司机可以选择用 1 点行动点移动 2 到 3 个位置。遇到的任何险境都会在进行技能检

定的时候增加一个惩罚骰。

\*一个司机可以选择用 1 点行动点移动 4 到 5 个位置。遇到的任何险境都会在进行技能检定的时候增加两个惩罚骰。

加速必须在移动之前宣言。就好比真实生活一样，如果一个人能够拥有良好的视野能够看到前面的路上有什么的话高速行驶并不会很危险。一个司机在任何时候能看多远完全追逐发生时他所在的地点和环境。在拥挤的城市，一个人可能仅仅能看到两三个前面的位置（如果你想随机决定的话骰 1d3）；在郊外一个人可以看到前方数个位置（如果你想随机决定的话骰 1d6），在乡下，笔直的道路，一个人可以看到相当远的距离（如果你想随机决定的话骰 1d10）。守密人可能还没决定这些即将到来的位置是什么，那么应该按照规定来安排这些（The Keeper may not have determined what these upcoming locations are, and should do so as required.）

如果做了一个加速并且用 1 点行动点移动数个位置的决定，这个数量不能更改（it cannot be retracted）；载具会移动整个距离（2,3,4,5）除非途中在险境中失败。如果险境骰失败，结果结算清楚，那么任何其他动作都算作为此付出的代价然后重新启动。（If a hazard roll is failed, the outcome is resolved, after which any further movement must be paid for and started afresh.）

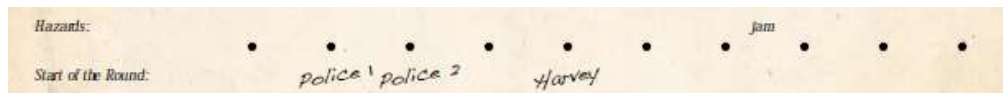
任何加速带来的惩罚骰都要应用到险境之中，但是这些惩罚骰通常不作用在破坏障碍的时候，因为增加的速度对破坏障碍是十分有利的。

在一追逐轮中加速可以多次使用。通过猛踩油门，一辆拥有 4 行动点的汽车在一追逐轮中很可能移动 20 个位置。

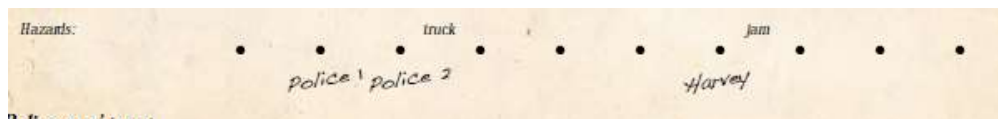
哈维在穿越阿卡汉姆的时候被两辆警察巡逻车所追逐。哈维有 1 点行动点，警察有 2 点。哈维的敏捷比较高所以在追逐轮里第一个行动。

哈维的回合：

哈维的玩家希望加速并且询问哈维可以看多远。守密人决定哈维可以看到下 3 个位置，并且随机的决定位置之间都是什么。守密人骰出来 29 和 02——两个连续的干净位置。之后守密人为第三个位置骰出来 87——一个困难等级的险境。守密人告诉玩家哈维前面是安静的马路但是在这前面他会看到一个交通堵塞。

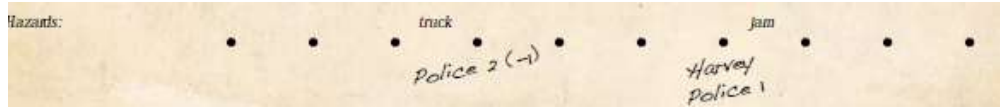


哈维把脚放下了，选择用 1 行动点移动 2 个位置（利用可选规则猛踩油门）。这一轮没有人要求突发险境，所以守密人在哈维切实的移动之前要求了一次突发险境，希望当他踩下油门加速的时候会有什么东西被扔到这条开阔的路上挡住他的去路。哈维的玩家成功的通过了幸运骰并且她把险境正好放在了警察的车前面，描述一辆运货车如何没有观看四周就突然驶出挡在了警察的车。同时，哈维移动了两个位置。

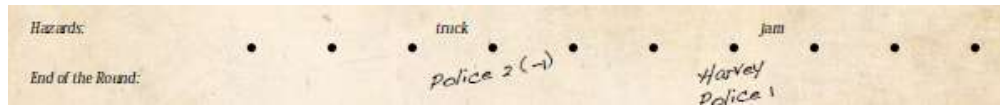


警察车辆的回合：

在前面的警察 2 花费 1 个行动点前往下一个位置，守密人必须进行通常难度的汽车驾驶检定，但是失败了。警车蹭到了运货卡车。守密人选择了轻微事故。警车丢失 1 (1d3) 体格和 2 (1d3) 行动点，旋转着滑到了路边。这回合结束，警察 2 亏欠 1 点行动点，这会使他的下回合行动点减少为 1。作为提醒，守密人在追逐的道路上给警察 2 做了标记。



另一辆警车警察 1 看到哈维加速逃跑，选择用最初的行动点向前移动 3 个位置。警察 2 和卡车仍然呈现为险境，特别是有些其他的载具停留在他们四周。此外，因为加速，警车越过这险境的时候必须增加一个惩罚骰。警察 1 响着警报行驶，汽车驾驶成功了，它穿了过去。哈维仅仅领先 2 个位置，所以第二个行动点警车移动 2 个位置来与哈维并排行驶。



守密人这轮要求了一次突发险境。下一轮玩家可以选择如此要求。守密人无法再要求另一次突发险境直到玩家要求之后。

## 逃脱追逐

### Escaping the Pursuer

只要逃脱者的位置或者逃脱方向可以被确定，那么追逐者就可以继续追逐逃脱者。每次追逐都是独立的，拥有自己的位置线 (string of locations)，所以守密人必须判定在哪里追逐者会丢失他们的猎物。

一个深潜者正穿过遗弃的戏剧院追逐哈维。在追逐轮的开始深潜者仍在戏剧院中，而哈维已经逃了出来并且现在已经领先 3 个位置。当深潜者从戏剧院出来的时候，守密人做了一次追踪检定；深潜者是否能够察觉到哈维留下的痕迹？如果不能，追逐结束。

## 躲藏

### Hiding

一个逃脱的角色可以在追逐的任何地点 (at any point in the chase) 来试图躲藏以躲避追逐者。很明显，领先的更长会提供更多的时间来躲藏。守密人在设定技能的难度等级之前应该先考虑一下环境状况。(The Keeper should weigh the situation as with any skill roll before setting a difficulty level) 如果追逐者的侦查检定失败导致没有发现藏起来的调查员，那么这个猎物就逃脱了追捕。

隐藏一辆载具并不容易，但是如果这里有隐藏的地点，并且足够高超的驾驶技术 (and if the vehicle has sufficient lead)，隐藏载具这件事也可以尝试。用隐秘行动和汽车驾驶技能进行联合检定 (Combined Rolls, 92 页) 来隐藏载具，这个检定需要双技能同时成功。

哈维正在逃离深潜者。深潜者紧跟着哈维，而哈维决定藏在废弃的建筑中。深潜者并没有

列出的（事先决定的）侦查技能，所以守密人决定这个生物的技能在 50%以下，所以哈维的隐秘行动的难度等级是正常难度。守密人奖励哈维 2 个奖励骰，因为他领先一筹（have a good lead）并且那里有很多的可以躲藏的地方。哈维的玩家骰出了 45、65 和 75——全部失败。哈维听到深潜者进入了建筑并且在哈维的遮掩物外嚎叫（bursts out of his cover），结果发现自己陷入了困境，将要被深潜者袭击！（only to find himself trapped, about to be attacked by the deep one ！）

另一个例子：艾米领先他的追逐者一筹并且驶入地下停车场来隐藏她的车。艾米拥有 60% 的汽车驾驶技能和 40% 的隐秘行动技能。他的追逐者恰好在视野之外仅仅可能会在一瞥之中看到了艾米的车驶入地下停车场，说一守密人设定难度等级为正常难度。艾米骰出 47，汽车驾驶成功但是隐秘行动失败；他的追逐者看到了她驶入地下停车场！

### 乘客

#### Passengers

乘客不需要进行速度骰也没有任何行动点。他们可以在敏捷顺序中轮到他们的回合时行动一次。特别的是，载具的乘客可能会使用火器或者从车内扔出东西来阻碍追逐他们的人。

乘客可以用领航、读地图、提供如何越过险境的建议等方法来协助驾驶员。如果乘客采取行动通过这些方法来协助驾驶员，他们可以进行侦查检定或者领航检定。如果成功了，在载具的下次行动时，载具可以在一次加速的时候少一个惩罚骰（参看猛踩油门，139 页）。因此，载具可以无惩罚骰的前进 3 个位置，或者是一个惩罚骰的前进 5 个位置。

### 追逐中的远程攻击

#### Ranged Attacks During a Chase

追逐的途中可以应用火器：如果角色步行时停下来，那么他或她可以正常地使用火器。这个选择就像是正常的一个火器战斗轮（举例：一发来复枪射击，三发手枪射击，等等）。这个选择花费 1 行动点，但是不会做出任何移动。

如果角色持续追逐（不行或者是乘坐载具），任何火器攻击检定都会应用一个额外的惩罚骰。用这种方法射击不会影响角色在追逐中的行动（performance）。这种开火的选择在其他方面和正常的战斗轮一样。这种选择不会花费任何额外的行动点。

载具的轮胎可以被作为火器的目标：由于目标的小尺寸在瞄准轮胎的时候应用一个额外的惩罚骰。轮胎拥有 3 点护甲并且只能被穿刺武器伤害。如果轮胎承受了 2 点伤害，轮胎就会爆裂。一个爆裂的轮胎将减少载具 1 体格（build）。

守密人需要判断火器的范围。驾驶员和乘客都会因为载具的护甲而得到保护。护甲的数值列在表 5：载具。

### 驾驶员受伤

#### Driver Damage

如果载具的驾驶员承受了一次重伤并且保留着意识，他或者她可能依然会丢失他们驾驶的



载具的控制，必须立刻进行一个好比困难难度的险境检定。驾驶员因为重伤而陷入昏迷的话会自动的丢失载具的控制。

在其他载具的乘客用手枪对哈维开枪。火器攻击检定普通成功。1d10 的伤害骰出了 10。哈维的载具的护甲降低了 2 点伤害，所以哈维受到了 8 点伤害。对哈维来说这是重伤，哈维通过了体质检定来保持清醒。他必须现在做一个汽车驾驶鉴定来保持对载具的控制。他失败了。守密人参考表 6：交通事故并且选择了“中等事故”（moderate incident）（它呈现为困难难度的险境），骰出 1（1d6）点体格损伤和 3（1d3）的行动点损失。同样对哈维造成了 2（1d6）点伤害。守密人描述结果；哈维对车失去了控制，擦过迎面而来的另一辆车，使哈维的车旋转着失去了控制（sending Harvey's car spinning out of control）。这花费了他一小段时间来恢复控制重新参加到追逐当中。他的位置不曾改变。

#### 另一种处理位置的方法

##### Dealing with a Location in an Alternative Way

角色可以选择通过另一种方式或者是意想不到的方式来处理位置。例如，如果一个位置被描述为“空荡的居住区街道”，这假设着猎物可能会沿着街道跑过去（run down it）。除此以外，他们可能会选择跑到最近的门口并试图打开它（必要时可以用暴力）。如果这样适合这个故事那么就这样处理吧。

#### 角色加入正在进行的追逐

##### Characters Joining a Chase in Progress

任何想要参加一场正在进行的追逐的人都要进行速度骰来决定他们的 MOV 等级。守密人应该在之后把他们放置在合适的位置。

作为追逐者加入追逐的人 MOV 等级至少要等同于最慢的逃脱者。如果他们没有实现这个要求，那么他们可以在追逐中被忽略。

作为逃离者加入追逐的人 MOV 等级如果拥有比之前追逐中最慢的人的 MOV 等级还要慢的速度，那么需要一些调整：每个追逐中的人的行动点需要重新计算。每个角色默认拥有 1 行动点，然后根据他们的 MOV，每比新加入的 MOV 最低的人高一点，就加 1 点行动点。

当一个角色逃离追逐的时候，不需要重新计算速度或者是行动点。

#### 在移动的模式中转换

##### Switching Between Modes of Movement

在游戏中有很多不同的移动模式。有些生物拥有可以转换的速度，列为飞翔或游泳。如果没有可以选择的 MOV 等级列出来，守密人应该允许角色使用它们标准 MOV 的一半，角色可以进行移动模式的转换。因此一个 MOV8 的人游泳时会有 MOV4，但是无法拥有飞翔的 MOV。

当角色转换移动模式，依旧使用它们自己的肉体作为驱动力的时候，并不需要一个新的速度骰。简单的来相应调整他们的 MOV，记住他们可能会+1 或者是-1，而且这取决于追逐最开始的时候他们是否得到了极难成功或者是失败了速度骰（CON）。（参见建立追逐，132 页）。

从步行（或是其他自己驱动的模式）转向驾驶汽车的角色需要利用汽车驾驶技能进行新的速度骰。当角色成为步行者，他或她需要用体质进行一个新的速度骰。

如果角色的速度（MOV）改变了，他们的行动点的数量也会改变。参考角色加入正在进行的追逐（参见 142 页）。

### 角色创造险境

#### Characters Creating Hazards

调查员、怪物和 npc 在游戏中可以通过动作来创作险境或者是障碍。这么做通常需要花费 1 行动点（同样时间也是需要的），一个技能检定（来完成它）或者是两者都需要。接下来的点子是可以尝试的例子，守密人可以根据它们的优劣来判断每个场景。（the Keeper should judge each situation on its own merits）。

- 停下来用门栓或者是钥匙来锁门会花费 1 行动点但是不需要技能检定。
- 停下来用钳工技能来锁门会花费整个追逐轮和 1 个成功的技能检定。
- 移动沉重的衣橱来顶着门需要力量检定和 1 行动点。
- 掀翻水果摊来造成阻碍仅仅需要花费 1 行动点。
- 鸣枪来导致人群惶恐需要幸运检定。如果失败，这个动作带来的麻烦比好处要多。如果成功，人群对之后的追逐者呈现为险境。
- 对旁观者大喊“挡住那个人，他是小偷”，希望他们会协助自己。这需要快速交谈或者是威吓技能检定。

哈维在纽约的街道上跑着。他必须挤着穿过人群才能到达下一个位置，这人群呈现为险境。如果他用来迂回穿过人群的敏捷鉴定失败了，守密人会规定哈维被减速 1d3 行动点。哈维仅仅会因为检定大失败而受到伤害；也许他不顾一切的推挤会令他人困扰以至于他们会揍他。然而，快速思考之后（thinking fast），哈维拔出了他的手枪并且向天开枪。守密人要求了一个幸运骰，而哈维失败了。守密人决定人群分散开来，这里不再存在险境。然而一个附近的警察现在正在哈维后面！

玩家同样可以选择创造性的方法来越过险境。（Players may also take equally creative approaches to negotiating hazards.）

### Splitting Up 分道扬镳

角色在追逐中可以选择不同的道路。如果如此，你需要绘制额外的追逐。

### 在追逐中的怪物

#### Monsters in a Chase

大多数的怪物和动物在追逐中和人表现的一样。他们中的一些可能拥有可以免除一些技能检定的能力；比如，那些可以飞的怪物不需要进行跳跃或攀爬检定。

很多怪物、动物和 npc 会缺乏在追逐中可能需要的多样的技能，这些技能可能并没有列

出来（跳跃，游泳，汽车驾驶，等等）。在这种情况下守密人可以用下面几条来作为指导。

- 怪物或 npc 拥有隐含的天资的方面，用敏捷替代技能
- 怪物或 npc 角色拥有隐含的拙劣的方面，用敏捷的五分之一替代技能。（或者简单地规定尝试自动失败）。
- 怪物或 npc 既没有天资也没有拙劣的方面，用敏捷一半来替代技能。

如果还需要其他技能，守密人可以用近似的方法，利用他或她觉得最合适的属性。例如，你可能需要为特殊的怪物决定侦查技能（他们没有列出侦查技能），智力会最为合适；用满值、半值还是五分之一，取决于你认为怪物的洞察力会有多高。

诺弗-刻 有点类似巨大的北极熊，所以很可能是优秀的游泳者——允许他们的游泳技能等同于 DEX。你可能觉得食尸鬼是个糟糕的游泳者，这种情况下你可能会允许他们的技能等同于他们五分之一的敏捷。

逃离场景

Fleeing the Scene

你可能会想要估计调查员会在有限的时间内逃离多远的场景。追逐规则可以在这里应用，计算在特定数量的追逐轮中移动了多少位置。

交通事故

Vehicular Collisions

当越过险境的技能检定失败的时候，守密人必须考虑原因和可能的损伤，根据程度对比表 4：交通事故左手边的一栏。如果不确定，简单地用默认的“轻微事故”作为正常难度的险境，“中等事故”作为困难难度的险境，或者是“严重事故”作为极难难度的险境。

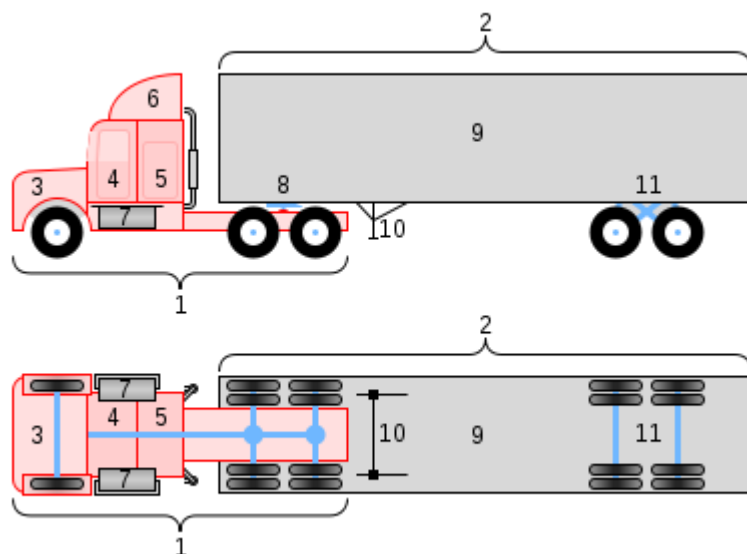
当载具被卷入交通事故中所有的乘客都要受到伤害接受伤害骰，把载具的“体格”伤害换成“生命值”伤害。因此，卷入中等事故的车承受 1d6 体格伤害而每个乘客都要承受 1d6hp 伤害。

大多数事故都会因为载具的刹车或减速而造成延迟（浪费 1d3 行动点）。

表格：载具参考表

下表的载具局使用汽车驾驶技能。				
载具	MOV 移动速度	Build 体格	乘客护甲	乘客
经济车	13	4	1	3 或 4
标准车	14	5	2	4
豪华车	15	6	2	4
跑车	16	5	2	1
敞篷小卡车	14	6	2	2+
6 吨卡车	13	7	2	2+
半拖车*	13	9	2	3+
轻摩托	13	1	0	1

重摩托      16                      3                      0                      1



注：半拖车(18Wheeler)图片

下表的载具使用驾驶技能（Pilot）。通常需要大量的人员。

空中载具	MOV	Build	乘客护甲	乘客
飞艇	12	10	2	112+
螺旋桨飞机	15	5	1	4+
轰炸机	17	11	2	10+
喷气式飞机	18	11	3	50+
直升飞机	15	5	2	15+

下表的载具需要专门的训练来操作；可以用操作重型机械来代替。

重型载具	MOV	Build	乘客护甲	乘客
坦克	11	20	24	4
蒸汽列车	12	12	1	400+
现代列车	15	14	2	400+

下表的载具需要使用骑乘技能。

其他形式的运输	MOV	Build	乘客护甲	乘客
马（有骑手）	11	4	0	1
四马马车	10	3	0	6+
自行车	10	0.5	0	1

下表的载具使用驾驶技能（Pilot）。通常需要大量人员。护甲值是对甲板上的人来说的。

水上载具	MOV	Build	乘客护甲	乘客
划艇	4	2	0	3
气垫船	12	4	0	22
摩托艇	14	3	0	6
游轮	11	32	0	2200+
战列舰	11	65	0	1800+
航空母舰	11	75	0	3200+
潜水艇	12	24	0	120+

Key 关键

MOV ( 移动速度 ): 在追逐中载具的速度和可操作性 ( maneuverability ) 的衡量等级。这些等级是为了现代载具设定的，1920s 的载具需要减少大约 20% ( 尽管在 1920s 有能够超过 100MPH 的车 )。

Build ( 体格 ): 对于载具的力量和尺寸的衡量等级。当降低到 0 时，载具就会无法运转。每满 10 点伤害降低载具 1 点体格 ( 小数点后舍去 ); 任何 10 以下的伤害会被无视。

如果载具的体格降低到开始的一半 ( 小数点后舍去 ) 或更低，它就受到损伤。所有的汽车驾驶技能 ( 或其他合适的技能 ) 都要应用一个惩罚骰。

如果在一次事故中载具承受了等同于它所有体格的伤害，载具会以一种令人非常印象深刻的方式完全的报废了。它可能爆炸、起火、滚动或以上几种的组合。所有载具上的乘客很可能会死。调查员是否拥有幸存的机会取决于守密人：可以进行幸运骰。那些幸运的被扔出载具的人，尽管还是建议让他们承受至少 2d10 的伤害。

如果载具的体格累积的受到损伤 ( 例如：比载具初始体格值低的较小值 ( in increments of less than the vehicle' s starting build value )) 减到了 0，它便无法驾驶、慢慢停下来。根据情况 ( 或许是幸运骰 ) 这可能会导致异常交通事故，对驾驶员和每个乘客造成 1d10 损伤。

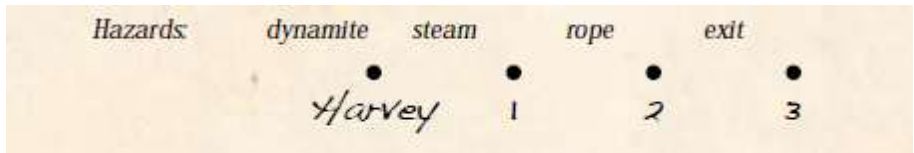
Armor for people ( 乘客护甲 ): 这个护甲等级是为了乘客和驾驶员提供的，表明载具提供的对外界攻击的护甲值。

Passengers and crew ( 乘客和工作人员 ): 可以住宿的在在居上的人数。

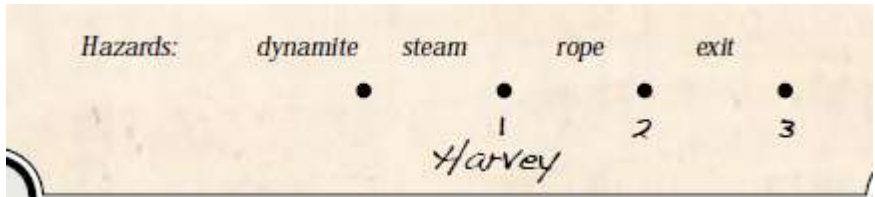
哈维点燃了炸药的引线 ( lights the fuse on a stick of dynamite ) 然后在它爆炸之前要逃离这个洞穴。导线足够长，可以至少进行七轮的移动。第七个追逐轮的末尾，和之后的每一轮，都需要进行幸运检定——如果失败了，炸药就爆炸。在每个追逐轮中，玩家可以进行技能检定来越过险境 ( 攀越潮湿的地下河流的石头，爬上绳子，勉强挤过出口 )。

当炸药爆炸的时候，守密人用距离来决定伤害。炸药的基础范围是 3 码 ( 参考武器列表，401-405 页 ); 然而，因为这封闭的环境守密人决定爆炸范围应该变成二倍。守密人每 6 码放置一个位置，在地图上记下 1,2,3 来标明 3 个累计的范围；在范围 1 伤害将为 4d10，范围 2 伤

害将为 2d10，范围 3 伤害将为 1d10。一旦哈维逃出了出口哈维将会平安无事。只要哈维越过陷阱的时候不会在技能检定上失败，他将会安全的成功逃出。



第一轮中哈维的敏捷检定失败他滑倒在了溪流当中，收到了 2（1d3）点伤害丢失 3（1d3）行动点，他笨拙的在溪流中找到自己的立足点。在守密人要求幸运检定来判定炸药是否爆炸之前他还有 3 个行动点可以使用。现在对哈维来说事情变得有点糟糕了。



### 在空中和海中追逐

#### Chases in the Air and Sea

追逐可以在任何环境中发生，守密人应该适当地创造新的险境和障碍。例如，在海里：礁石、浅滩、浮标（buoys）、海浪、强风等。在空中：云、高楼大厦、鸟、电缆（cables）、防空炮火（anti-aircraft fire）等。

### 移动速度等级

#### MOV Rates

移动速度等级用来衡量相对速度。在追逐中每一点 MOV 都十分重要；它涉及到一个额外的行动点，因此，移动速度等级描绘的速度并不是线性的（the scale of MOV rating to speed is not linear）。每点 MOV 大致相当于速度增加 50%（Each point of MOV equates with an approximate increase in speed of around 50%）。

一个生物的移动速度等级未必是他们短程奔跑的全速，反而是打算来表示他们在追逐中总体来说的速度。例如，一个世界等级的短跑选手可能在百米的时候有 MOV11，但是对一个健康的人类来说长跑时 12MPH（MOV9）——等同于 5 分钟每英里（5.36m/s）——的速度更

MOV	5	6	7	8	9	10	11	12
MPH	3	4	6	8	12	18	27	40
MOV	13	14	15	16	17	18	19	20
MPH	60	90	135	200	300	450	675	1000

加现实。

(译者注：MPH——英里每小时  $1 \text{ mph} = 0.447 \text{ m/s} = 1.609 \text{ km/h}$ )

## 多人追逐

### Chases with Multiple Characters

当建立多人追逐时，唯一重大的不同在于起始阶段；参考建立追逐（132 页）。

首先，决定谁来追逐谁，逃脱的角色们是否呆在一起还是分开逃跑。如果他们分开逃跑，追逐将会变成多个单独的追逐，每个追逐都要独立的设定轨迹并处理。（译者注：就是画好几行的点，一行代表一个追逐。）

每个被卷入追逐的角色都要进行一个速度检定（使用汽车驾驶或者体质）来为追逐建立他们的移动速度等级（参考速度骰，132 页）。一旦做完这些事情，按照速度顺序列出追逐的参加者并分入两个分组：追逐者与逃亡者。

接下来，排除这些追逐之外的人：

\*任何比追逐者最快的人还要快的逃亡者可以完全的脱离追逐，如果他们想的话。

\*任何比逃亡者最慢的人还要慢的追逐者被甩在了后面，在这种情况下他们不会参加追逐。

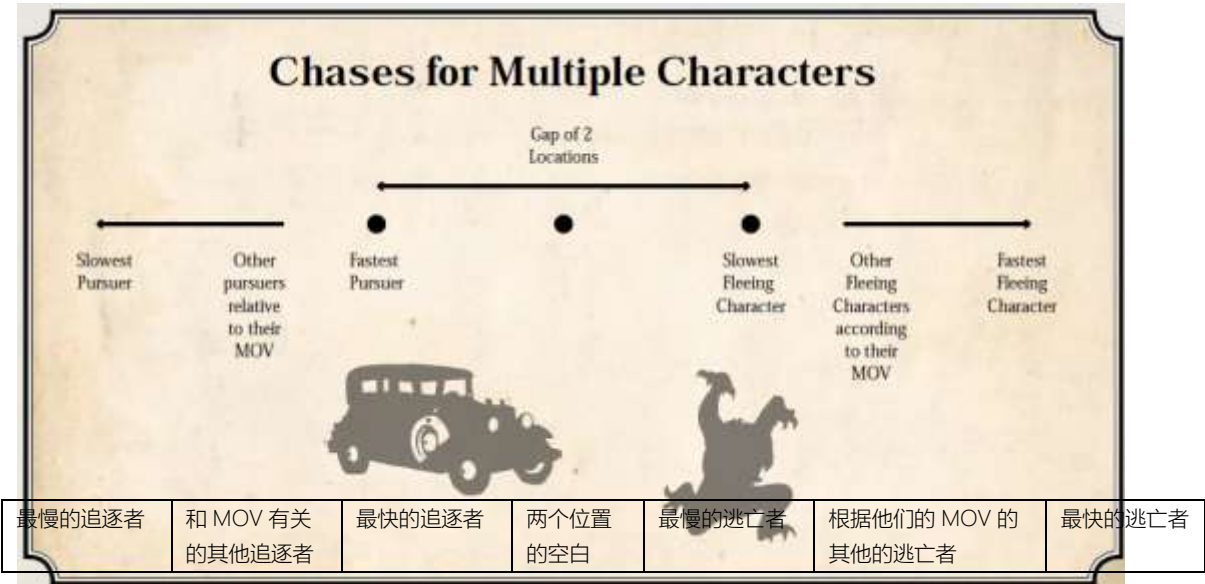
现在，根据他们的移动速度等级顺序来放置两组的成员。

- 1，放置追逐者：从最慢的追逐者开始，就放在追逐场景的最左端（Start with the slowest pursuer, right at the back of the chase）。接着把其他的追逐者们放置在他或她前面几个位置远，位置数等同于他们 MOV 的差值。放置完所有的追逐者之后，开始放置逃亡者。
- 2，放置逃亡者：就像 1 对 1 追逐一样，把逃脱者（最慢的那个）放到最前面的追逐者之前两个位置的地方。之后把其他的逃亡者放置到最慢的逃亡者前面数个位置远，位置数等同于他们的 MOV 的差值。
- 3，放置险境：记录下任何险境、障碍、或是其他的标志
- 4，行动点：计算每个角色拥有多少行动点。
- 5，按照敏捷排序：用敏捷从高到低的顺序列出参加者们。

表格：交通事故

事故 Incident	伤害 Damage	举例 Examples
Minor 轻微事故：大部分通常难度的险境。可能仅仅是外观损伤，也可能会有危急的事情发生	1d3-1 Build	被其他载具从侧面冲撞，擦过路灯灯柱，撞到杆子上，撞到人或者是小型生物。
Moderate 中等事故：大部分困难难度的险境。可能会导致严重的伤害。可能会破坏汽车	1d6 Build	撞到奶牛或大型的鹿，和重型摩托车或经济型轿车发生碰撞。
Severe 严重事故：大部分极难程度的险境。很可能完全摧毁汽车	1d10 Build	和标准车、灯柱或树发生冲撞。
Mayhem 蓄意伤害：很可能完全摧毁运货汽车。几乎必然会摧毁汽车。	2d10 Build	和运货汽车、长途公车或成熟的树木发生冲撞。
Road kill 马路杀手：大部分载具会仅仅比一地残骸好一点。	5d10 Build	和强大的破坏力（Juggernaut）、火车发生冲撞，被流星砸中

多人追逐示例





一天晚上，布莱恩、斯科特和哈维在他们的公寓坐着喝酒，此时突然有三个邪教徒出现在他们的门口。三名调查员决定通过窗户来逃跑，他们知道门并不会阻挡邪教徒很长时间。守密人询问调查员们是否全部前往同一个方向还是分开；玩家们决定向同一个方向逃走。这里仅仅需要建立一个追逐。

守密人向每个角色要求一个速度检定（体质）。调查员们必须爬出窗户，而邪教徒们因为破坏大门而被延误。双方都存在阻碍，所以双方在速度检定上都没有奖励骰或惩罚骰。

哈维（MOV 6）：体质检定失败：MOV 5（6 - 1）

布莱恩（MOV 8）：体质检定通过：MOV 8

斯科特（MOV 9）：体质检定极难成功：MOV 10（9 + 1）

邪教徒 A（MOV 8）：体质检定失败：MOV 7（8 - 1）

邪教徒 B（MOV 8）：体质检定失败：MOV 7（8 - 1）

邪教徒 C（MOV 8）：体质佳宁极难成功：MOV 9（8 + 1）

斯科特拥有比任何追逐者都高的速度然后他逃脱了（除非他决定留下来帮助他的同伴）。

布莱恩和哈维同斯科特前往同样的方向，但是他们的速度并没有超过邪教徒，他们可能会被抓住。因此，追逐开始上演了！

追逐的邪教徒们的移动速度等级顺序：

邪教徒 A（7），邪教徒 B（7），邪教徒 C（9）

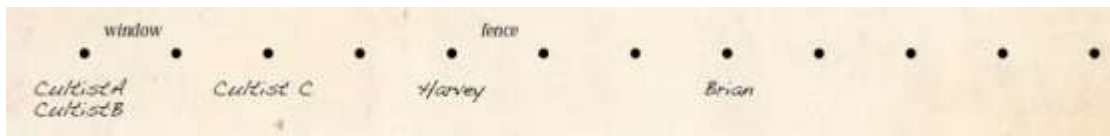
逃亡的调查员们的移动速度等级顺序：

哈维（5），布莱恩（8），斯科特（10）

- 1，放置追逐者：守密人开始的时候先记下来最慢的追逐者们（邪教徒 A 和 B），在追逐场景的最左端，在他们 2 个位置之前是邪教徒 C（MOV 9 - 7 = 2 个空白的位置）
- 2，放置逃亡者：在最快的追逐者（邪教徒 C）和最慢的猎物（哈维）之间设定默认的 2 个空白位置。布莱恩的 MOV 比哈维高 3，所以他在哈维前面 3 个位置（除非布莱恩选择返回帮助他的朋友）。



- 3，放置险境：守密人把追逐如此设置，调查员们已经通过窗户逃出了他们的公寓，现在在胡同中被追逐。



插图呈现了守密人记录的追逐。守密人仅仅记录了角色、险境和障碍。

邪教徒 A 和 B 站在窗户旁，正要爬出来

邪教徒 C 穿过了窗户现在正在哈维身后的院子里

哈维 (H) 正在后院里，准备爬出围墙

布莱恩 (B) 在前面的胡同里，已经翻出了围墙

4，行动点：哈维拥有 1 个行动点，他是追逐中最慢的角色。邪教徒 A 和 B 都有 3 个行动点（1 默认，加上比哈维的 MOV 高 2 而因此得来的 2 行动点）。布莱恩拥有 4 行动点（1 默认，加上比哈维的 MOV 高 3 而因此得来的 3 行动点）。邪教徒 C 拥有 5 行动点（1 默认，加上比哈维的 MOV 高 4 而因此得来的 4 行动点）。

5，敏捷顺序：布莱恩拥有最高的敏捷，之后是哈维，最后是邪教徒。守密人给每个邪教徒使用同样的属性；因此他们全部拥有同样的敏捷，他们的行动顺序并不重要。

第一轮：

注意守密人是怎样切入追逐（参考 133 页）。布莱恩、前面的邪教徒和哈维不需要进行爬出窗户的检定，并且布莱恩已经翻过了围墙。这些事情作为速度检定的结果简单地当做已经发生了。

布莱恩的回合：

布莱恩第一个行动，在胡同里奔跑了 4 个位置。守密人设置这四个位置之间是开阔没有阻碍的；守密人十分高兴来捕获 1 个被同伴所抛弃的调查员！

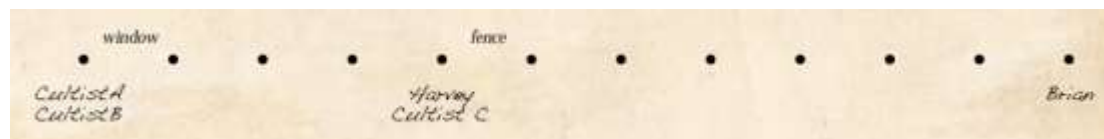
哈维的回合：

哈维必须翻越围墙（障碍）。知道邪教徒紧跟在后面，他无视任何危险径直的扑了上去。这将花费他仅存的 1 个行动点。他的攀爬技能失败了。因为守密人断定围墙是障碍而哈维的攀爬技能失败了，所以他没有翻过围墙无法继续前进。他的回合结束了。守密人没有因攀爬围墙失败而赋予哈维伤害——事实上邪教徒将要攻击他，这就足够了。如果哈维希望爬过这围墙，他必须在下一轮进行另一次尝试。

邪教徒 C 的回合：

使用 2 个行动点，邪教徒 C 跑到哈维旁边并且花费他的第三个行动点来攻击哈维（参看第四部分：冲突，138 页）

这个时候，第一轮的进行中，守密人的地图看起来如下：



当哈维承受邪教徒 C 的攻击时他挣扎着要爬过围墙，所以决定踢开（还击）邪教徒。邪教徒尝试战技来抓住哈维并且把他从围墙上拽下来。邪教徒的体格是 0，哈维也是 0，所以这次战技没有奖惩骰。

哈维骰出 59——失败

邪教徒骰出 20——通常成功

邪教徒把哈维从围墙上拉了下来，选择把他扔回到上一个位置，院子的中间。邪教徒已经发起了一次攻击所以无法再这一轮发起另一次攻击，即便他还有 2 个行动点存在。他把自己的

第 4 个行动点来移回哈维身边。邪教徒 C 还有 1 个行动点留下，但是不希望在做任何移动，他的回合结束了。

邪教徒 B 的回合：

现在是邪教徒 B 的回合，他需要一个攀爬检定来从窗户爬下来到后院（one story 一个故事，译者注：不明白在说什么，或许是罗密欧与朱丽叶）。邪教徒 B，看到哈维浑身弱点的躺在院子之中，便采取了鲁莽的行动，从窗户跳下来而不是爬下来。守密人决定攀爬的困难等级是正常，但是跳跃的困难等级是困难。守密人为邪教徒 B 骰的跳跃技能失败了。参考表 3：其他类型的伤害，因为这种策略特别危险，所以守密人选择 1d10 伤害；守密人描绘邪教徒是如何笨拙的着陆，没有拉近和哈维的距离（falling short of Harvey）。这次行动同样花费了邪教徒 1（1d3）额外的行动点，所以现在他已经用了 2 个行动点。他用第 3 个行动点向哈维的方向移动过去，并且结束了回合。

邪教徒 A 的回合：

看到自己的朋友在院子里笨拙的着陆，邪教徒 A 决定细心地爬下来（参考险境，134 页），花费 1 个额外的行动点来获得一个攀爬技能的奖励骰。他通过了攀爬技能并且花费自己的第三个行动点来接近哈维 1 个位置。

第一轮结束守密人的地图看起来如下：



对哈维来说事情似乎变得不妙了。守密人判定布莱恩已经逃脱了。哈维陷入了同邪教徒们的战斗。邪教徒们看起来压倒性的强过哈维并且俘虏了他。

从“克苏鲁的呼唤”中引申的例子

An Example from “The Call of Cthulhu”

在洛夫克拉夫特的故事中，当约翰逊调转警报号向克苏鲁冲击的时候克苏鲁被短暂的击退了。在 Call of Cthulhu 游戏规则中能做到这种事情吗？让我们把血汗讯看成调查员，决定他的船有 22 体格和 11MOV（作为主力舰）。克苏鲁拥有 22 体格和 14MOV（游泳）。克苏鲁和约翰逊都进行速度检定并且都得到了极端成功。船拥有 12MOV 而克苏鲁拥有 15MOV。在敏捷顺序中克苏鲁先行动，他拥有 4 行动点每轮。约翰逊第二个行动，仅有 1 个行动点。让我们给约翰逊驾驶（船只）的技能水平有 70%。克苏鲁的斗殴技能是 100%。

克苏鲁的回合：克苏鲁使用 2 个行动点来接近警报号。他的第三个行动点用来尝试沉没这艘船。约翰逊选择还击，希望可以使用战技。他的目的是“把克苏鲁推回足够长来使自己能够逃脱。”

守密人为他的斗殴技能骰出来 34——伟大的克苏鲁尝试摧毁船的行动得到了困难成功。玩家骰出了 14——约翰逊的驾驶船只技能的极端成功。约翰逊赢了。守密人考虑结果；目标是把敌人推回来提供足够的时间来逃脱。守密人放弃了伤害骰，取而代之的是骰出 3（1d3）来决定克苏鲁因延误而丢失的行动点。守密人描绘克苏鲁是如何表现出爆炸，释放出无可言喻

的恶臭，仿佛同时打开成千上万的坟墓一样。克苏鲁被推回了 1 位置，他本回合最后的行动点和他下回合最初的 2 个行动点因为约翰逊战技的结果而丢失。

约翰逊的回合：约翰逊仅拥有 1 行动点并且用来全速前进，用 1 行动点加速前进了 5 个位置。守密人没有在途中放置任何险境，约翰逊现在领先 6 个位置。当他逃离时，约翰逊回过头来看到克苏鲁星云一般重组着自己的身体，已经被远远的甩在了船的后面 ( Johansen looks over his shoulder to see Cthulhu nebulously recombining far behind the ship! ) !

克苏鲁下一轮没办法抓住他，守密人判定约翰逊逃脱了。



## 第八章 理智

译/电波(戏言 BACCANO!)

P152""

暂缺

P154 开头

暂缺

### 8.1 理智点与理智检定

在跑团中玩家的理智点是会随着故事的发展而变化，贯穿始终，所以每一次理智点的变化都应该被认真的记录下来。当一名玩家的调查员遭遇理智上的危机时，守密人往往需要让他们进行一次理智检定。每个玩家的有此经历的调查员角色都应该在这时候进行百分骰的判定。而一个成功通过检定的理智骰最后的出目应该是小于或者等于最后的理智检定结果的。当然，奖励骰与惩罚骰都是不适用于理智检定的（唯一的例外是“自救”，pg.167）

注意：如果使用了可选规则中的消费[幸运点]，那么这可能不适用于理智检定上。

一次成功的理智检定意味着调查员没有损失或者只是损失了微量的理智点。而一次失败的理智检定则是意味着调查员损失了一定量的理智点，而损失的量则是取决于法术，魔法书，神话题对象或是一些特别场景。

在已经出版的克苏鲁召唤的模组中，理智的损失骰是通过两个用斜线隔开的数字来表示的，例如说：SAN1/1D4+1。这个骰斜线的左边是代表了如果理智检定成功时，理智点的损失量。而斜线的右边则是理智检定失败时，理智点的损失量。有时这会被写成是 SAN0/1D4，那么在这种特殊的情况下，成功的理智检定不会让人损失理智点，而失败则会让人损失 1D4 的理智点。

一个失败的理智骰通常会让调查员在一段时间内失去对自己行为的控制力，在这个时候守密人需要代替调查员来选择做一个不由自主的行动。

例如说：

- 猛的一跳—使得调查员从身上掉落了什么东西。(眼睛，手电，枪，书籍等.)
- 在恐惧中哭泣—吸引别人的注意，说一些不恰当的话。
- 不由自主的动作—将方向盘转向危险的一侧，在恐惧中举起别人的手，畏缩着发抖。
- 不由主的战斗行为—假如这是一次在战斗轮中判定的失败的理智骰，那接下去的一个回合中调查员的行动可以由守密人来决定，例如说：用拳头去殴打别人，扣下扳机，躲到别人的身后寻求掩护。
- 受到惊吓—惊异的盯着，却没有做出任何动作。

一次大失败的理智检定会让调查员失去该次的具体遭遇，失去最大程度的理智点。一次失去过多量的理智点，可能会使调查员在稍后的描述中一般陷入疯狂状态。当遇见一只食尸鬼时，理智点的损失量为  $0/1D6$ 。这与遇到多个食尸鬼的情况时是相同的，理智检定针对的是遇见食尸鬼这一遭遇而并非是针对每一只食尸鬼。

哈维追寻着线索进入了一条小巷中，在那他目睹了一只正在食用着新鲜果冻（恩，这不是沙耶）的食尸鬼。所以守密人让哈维进行了一次理智检定。哈维的理智点是 45 而他却骰出了 83——一次失败的检定。所以守密人描述哈维被吓得不由自主的直喘气。接着玩家进行了一次  $D6$  的理智损失检定然后骰出了 4，那么哈维就因此而损失了 4 点理智点(此时哈维剩余的理智点为  $45-4 = 41$ )。

### 最大理智值

在克苏鲁神话中对于理智的最大威胁表现在面对神话中的相关时，这没有丝毫妥协的可能。在涉及到克苏鲁神话时，一些尚存理智的人类也许会因为毫无防范而接触到一些令人觉得厌恶的污秽神话。理智点与克苏鲁神话技能之间的关联强调出了神话的那种力量——仅仅是因为接触与一些联想就会让人陷入污秽与毁灭中。

一位调查员的理智值在游戏的过程中会上升与下降，但是这个数值永远不会超过这位调查员的理智最大值。每一个调查员在一开始所能拥有的最大理智值都是 99，但是因为了解到了关于克苏鲁神话知识的经历往往会使最大值因此而下降。最大理智值的计算是以 99 减去当前的克苏鲁神话技能的数值。 $(99 - \text{克苏鲁神话技能})$ 。

哈维依靠阅读了大量的古籍而使自己得到了 3% 的克苏鲁神话技能。同时，他的玩家就在哈维的克苏鲁神话技能上增加了 3% 并将他的最大理智值从 99 减少为了 96。

所以当调查员克苏鲁神话技能有所增长时，玩家应该立即在最大理智值上减去这个技能的增长值。

## 8.2 疯狂

在这之后记忆就不太可靠了——事实上，我至今依旧抱有最后一丝绝望的期盼，试图相信它们只是一个魔鬼般的噩梦——或者精神错乱造成的幻觉。狂热的情绪在我脑中肆虐，想到所有念头都像是隔着某种烟雾——有时候思维甚至会变得断断续续。

- H.P.Lovecraft, 超越时间之影

在克苏鲁的召唤中，疯狂往往是因为关于克苏鲁神话的创伤性经历与理解神话的恐怖而造成的。疯狂状态的持续时间取决于丧失的理智点的数值与比例。

三种疯狂可能处于的状态:临时性,不定性和永久性。

但无论疯狂是处于临时性还是不定性中，它们都将经过游戏中的三个阶段:

第一阶段：疯狂开始于一次因为调查员的理智受到威胁时而发生的短暂“临时性疯狂”(参见疯狂第一部分：临时性疯狂，原文第 1 5 6 页)。

第二阶段：临时性疯狂属于一种潜在的疯狂时期，这时候玩家通常对调查员还拥有着完全的自主行动权。然而，这时候的调查员已经出现了幻觉，恐惧以及更进一步的疯狂表现的倾向(参见理智第二部分：潜在性疯狂，原文第 1 5 8 页)。

第三阶段：最后一个阶段就是恢复与治疗。(参见疯狂的治疗与恢复原文第 1 6 4 页)。

#### 理智点损失范例

0/1D2 发现被撕碎的动物尸体  
0/1D3 发现尸体的一部分  
0/1D4 看到一地流淌着的鲜血。  
1/1D4+1 发现一具血肉模糊的恐怖尸体  
0/1D6 醒来时发现被困在棺材中  
0/1D6 目击一个朋友因为暴力行为而死亡  
0/1D6 看到一只食尸鬼  
1/1D6+1 与一个你所知的已经死去的人相遇  
0/1D10 遭受严刑拷打  
1/1D10 看到死尸复活  
2/2D10+1 目击从天而降的尸雨  
1D10/1D100 See Great Cthulhu.

#### 临时性疯狂

如果一位调查员在一次理智检定中损失了超过 5 点的理智值，那么守密人就需要因为调查员情感上受到的重大创伤而进行理智的测试。守密人要求调查员进行一次智力检定，如果这一次检定失败了，那么调查员将会下意识的压抑自己的真实记忆（用欺骗自己的方式来保护自己），并且不会进入疯狂状态。

反常的是，如果调查员通过了智力检定，那么他将会认识到他所经历的一切到底意味着什么，那么他将会进入临时性疯狂。这将会使他精神错乱并且持续 1 D 1 0 个小时。

#### 不定性疯狂

在游戏中的“一天”内，当失去了 1/5 理智值或更多时，调查员将会持续的具有疯狂症状，没有调查员能够轻易的阻止理智值的丧失。游戏中的“一天”的长短与经历通常是由守密人来定



夺，这一般是以调查员到达一个安全可供休息，使调查员们能够得到充分的休息并缓解惊吓所带来的冲击为止。根据情况的不同，这可能是指一直生还到黎明，坐下来一杯下午茶，或者晚上睡了个好觉。不定性疯狂将会一直持续到角色被治愈或者恢复为止。

(参见从不定性疯狂中康复，原文 1 6 4 页)。

### 永久性疯狂

当理智点在游戏中降为 0 时，那么调查员将会成为一个无药可救的永久性疯狂角色，也就是说这将不再会是一个能由玩家操纵的角色了。当然在现实世界，所有的疯狂都归属于不定性疯狂。

因为在现实生活中，并没有一个像是 C O C 守密人那样可以预见未来的人存在。

许多的疾病，尤其是先天性的那一类，所能恢复的希望并不算大。洛氏在不止一个故事中也隐隐喻示了这种疯狂将会相伴于调查员一生。

每一位守密人都应该及早计划好游戏中玩家这一疯狂行为的尽头将会造成什么。也许是从一家偏僻的疯人院中安静的离开。一位身躯单薄消瘦，面色苍白，精神早已被恐惧所击溃的人，会游荡在各处甚至于阿卡姆的街头，投注下他那敏锐的目光注视着周围的一切，然后试图去寻回他或者她那曾经也许并不美好但却普通的生活——当然，没有玩家应该对这一点抱有这般奢侈的希望。

## 8.3 疯狂的影响

*St John is a mangled corpse; I alone know why, and such is my knowledge that I am about to blow out my brains for fear I shall be mangled in the same way. Down unlit and illimitable corridors of eldritch phantasy sweeps the black, shapeless Nemesis that drives me to self-annihilation.*

—H. P. Lovecraft, *The Hound*

临时性疯狂与不定性疯狂在游戏中都会需要经过两个不同阶段。首先，调查员都会经历一轮简单的疯狂症状（疯狂阶段 1）。接着就会进入一段较长的持续的精神错乱期（疯狂阶段 2）直到调查员完全康复为止。（对于临时性疯狂需要几个小时，对于不定性疯狂来说则需要几个月）

### 疯狂阶段 1:临时性疯狂

亦被称为“六亲不认”，“躁狂”，“行为失控”和“恐慌症”。

在精神失控之前调查员已经经历了临时性的疯狂。调查员会在临时性的疯狂后失去对角色的控制。在游戏中这意味着角色的控制权由玩家转移给了守密人（当然这在现实中只是短暂的一会而已）。这种控制的表现方法是由守密人来决定接下里这个角色的行动，或者给予玩家如



果在接下来的时间内尽可能长的表现出适合疯狂行为的建议。

从好的方面看，调查员不会在经历了临时性疯狂的回合中损失更多的理智值。调查员的思绪在这一刻是完全处于精神混乱的状态，任何随之而来的恐惧都会被遗忘或是被当做之前疯狂状态的延续。但这种保护也是有限的——临时性疯狂的症状会持续 10 个战斗回合（实际时间）并且会在发作时继续延长，这种情况下的持续时间通常由守密人自己来做判断。

每当一位调查员有了一次疯狂的经历后，守密人应该及时的更改修正或者增加一项调查员的背景栏目。这种改动是一举两得的，首先这能通过增加不合理的或者破坏原有的条目表现出调查员陷入疯狂的状态，其次通过删改条目，以此能表现出调查员强烈的情绪变化。玩家与守密人应当一起努力，对角色的背景进行适当的修正改变。

个人标签：适用的标签包括了：“狂热”，“死鱼眼”，“厌世”或者“不修边幅”。

思念 / 信念：一项中性的标签例如“信仰”可能会变化的更加极端与异常，就像是“不信者必将遭受苦难”，或者说也可能是另一项新的标签类似于“痴迷于击溃邪教徒”

重要的人：一个新的名字也许会与理由一起作为标签加入，例如：“追逐杜尔伯特·斯密史，至死方休”或者“自在天的化身——罗宾·普尔”

意味非凡之地：目前来说对调查员具有重大意义，因为各种理性或非理性的理由而迷恋上的需要前往的一个地点。前者来说就是可能是邪教徒聚会的寺庙，后者就可能是一块梦寐以求想要前往的圣地（就好比对一个宅来说是秋叶原）。

宝贵之物：这是一项可能因为陷入疯狂而遭到破坏或遗失的物件。任何会被损坏或遗失的物件都可归于此类。此时一个新的物件可能将会代替，同时被赋予上新的意义。

特点：一项易于被改变的特征，就比如：“混混”，“瘾君子”，“心浮气躁”，“大嗓门”，“百无禁忌”。

创伤&疤痕：这通常用于作为致命伤之类的特征。

恐惧与疯狂：这部分标签会因为由一时之气而使用的魔法书，法术与古物造成的临时性疯狂期间进行的理智检定的结果而被添加。调查员可能会因此不受控制的使用他所知的那些法术，激活法术的道具并主动去涉及过去避而远之的魔法书中的内容。

第三类接触：调查员所遭遇到的怪物与神灵都应该被记录在此，无论这些存在所造成的理智检定的结果如何，这也是给在实际记录理智点损失时提供了一个良好的参考物。一次临时性的疯狂根据实际情况可以采取两种处理方式，不论是持续性的记录抑或是总结性的记录。

临时性疯狂——即时效果

如果临时性疯狂是在其他调查员正在进行战斗时发作的话，那这将会持续 1D10 个战斗轮（注意这并不是会持续 1D10 小时的不定性疯狂或者是永久疯狂）

结束这持续了多轮疯狂的方法大概只有当调查员是独自一人时，或是在守密人认为合适的时机。

如果这时候需要确定疯狂的症状的话，那就需要用骰子随机从临时性疯狂症状表中选择一项或者是由守密人来给予选择一项症状。

### 临时性疯狂——总结

如果调查员的临时性疯狂是在远离其他调查员同伴的情况下发作，或者是所有在场的调查员同时进入临时性疯狂的回合，守密人可以有选择的进行简单的描述来决定接下来调查员的动作与当前场景最后的结果。守密人可以描述调查员在疯狂阶段时所作的行为或者简单的描述在疯狂阶段结束前他或她前往了什么地点。在这种情况下，调查员往往会在疯狂中迷失自身并不为玩家所控数个小时甚至更久。（通常是 1D10 个小时或者由守密人自行决定）。注意，在这调查员失控几分钟甚至数个小时的时间中，并不是什么都没有发生。所以守密人应当去适当的描述这个当前调查员所处的，没有相关记忆却的确做了什么的陌生场景。

绝大多数的结果都需要让调查员及早离开导致自身发狂的地点。但如果这是调查员无法做到的，那守密人应该适当的修正结果。如果有其它在场的调查员看到或者听到了那位发疯的调查员离去时的动静，那么守密人应该给予他们一个机会来干涉这件事的发生。那么，如果一位已经陷入临时性疯狂的调查员面对的是一位即将同样陷入疯狂的调查员时，守密人应该移临时移交回调查员的控制权并允许其扮演现场的情况。这将使疯狂的结束时间比预期提早一些。

如果要确定临时性疯狂的表现，那么可以通过对照临时疯狂表来投骰决定，或者由守密人来选择一项合适的症状。

### 疯狂阶段 2：潜在性疯狂

当疯狂的最初阶段结束后，调查员将进入潜在性疯狂的一个潜伏期。对疯狂角色的操控权也将转交回玩家的手中，由玩家自己决定如何扮演这个角色。当玩家并不是被迫着陷入疯狂的状态时，扮演的时间也能计算纳入为潜在性疯狂的持续时间中。

而在潜在性疯狂的精神脆弱期时（在最初的临时疯狂期之后）任何一丁点的（哪怕只有 1 点）的理智点损失都会导致调查员再一次陷入临时性疯狂的状态。这一次的心理脆弱期是，属于暂时性一次将持续 1D10 个小时的精神错乱，而且这仍然属于不定性疯狂期的持续时间之内。

需要注意的是，当有些调查员处于疯狂状态时，可能他们的行为仍然会趋于合理正常，只有在外表上才显得像是一个精神失常的人。这时可以让调查员参考本书的第十章节：跑团指南（参见原规则书失败的理智检定，第 209 页）。

#### 临时性疯狂——

即时症状(骰 1D10 检定):

1) 失忆: 调查员会发现自己身处于一个安全的地点却没有任何来到这里的记忆。例如，调

查员前一刻还在家中吃着早饭，下一刻就已经直面着不知名的怪物。这将会持续 1 D 1 0 轮。

2) 假性残疾:调查员陷入了心理性的失明，失聪以及躯体缺失感中，持续 1 D 1 0 轮。

3) 暴力倾向: 调查员陷入了六亲不认的暴力行为中，对周围的敌人与友方进行着无差别的攻击，持续 1 D 1 0 轮。

4) 偏执: 调查员陷入了严重的偏执妄想之中，持续 1 D 1 0 轮。有人在暗中窥视着他们，同伴中有人背叛了他们，没有人可以信任，万事皆虚。

5) 人际依赖: 守密人适当参考调查员的背景中重要之人的条目，调查员因为一些原因而降他人误认为了他重要的人并且努力的会与那个人保持那种关系，持续 1 D 0 1 轮

6) 昏厥: 调查员当场昏倒，并需要 1 D 1 0 轮才能苏醒。.

7) 逃避行为: 调查员会用任何的手段试图逃离现在所处的位置，即使这意味着开走唯一一辆交通工具并将其它人抛诸脑后，调查员会试图逃离 1 D 1 0 轮。

8) 竭嘶底里:调查员表现出大笑，哭泣，嘶吼，害怕等的极端情绪表现，持续 1 D 1 0 轮。

9) 恐惧: 调查员通过一次 D 1 0 0 或者由守密人选择，来从恐惧症状表中选择一个恐惧源，就算这一恐惧的事物是并不存在的，调查员的症状会持续 1 D 1 0 轮。

10) 躁狂: 调查员通过一次 D 1 0 0 或者由守密人选择，来从躁狂症状表中选择一个躁狂的诱因，这个症状将会持续 1 D 1 0 轮。

哈维正在趁夜调查着一间办公室。当他打开了一个保险柜，他发现里头有一个金属罐，在他试着取出的一瞬间，他仿佛听见了有一个熟悉的声音突然传进了他的脑中并与之交谈着——是他死去不久的一位朋友。玩家进行了哈维的理智检定并失败了，这使得哈维损失了 6 点理智点。守密人在这时要求哈维又进行了一次智力检定，同时哈维在这时成功了——这让他瞬间明白了刚才与他对话的声音到底意味着什么。

哈维暂时的陷入了临时疯狂之中。因为哈维现在正是单独在办公室中，所以守密人要求玩家为哈维进行一次症状的选择，玩家骰出了 4，这意味着哈维陷入了暴力倾向之中，守密人也因此决定哈维不可避免的开始了用暴力的手段试图清扫着房间内的窃听器，摄像头以及一些类似的设备的行为。在那之后，守密人会这么对玩家描述：“当你清醒的时候，差不多已经过去了 3 个小时，你发现你所在的办公室一片狼藉，而在一旁的墙边，一位保安的头上也正是血肉模糊的躺在墙上，生死未卜。（这是一位非玩家角色，身份是保安，由守密人加入的场景）你手持的霰弹枪枪管上满是弹孔，而你正用着这一支在枪口插进了烟枪管的枪支瞄准着自己的太阳穴。”

又例如，在调查员回到了酒店房间准备休息的夜晚，一位名为奎托斯（奎爷！）的调查员因为房中的鬼影而损失了 5 点理智值。他的玩家然后在智力检定又骰出了 2 3，不幸的通过了检定。奎托斯因此陷入了临时疯狂，又因为他是独自一人，所以守密人就用了临时疯狂症状表来为他选择了症状——结果是 6，这说明结果将关系到奎托斯的一位重要之人。

奎托斯的背景表明他与一位名为爱丽丝的姑娘正共坠爱河，但不幸的是奎托斯现在在巴黎，而那位女孩则去了伦敦。守密人因此决定，奎托斯会因此离开酒店并登上去加来（一个法

国沿海城市离对岸最近的英国国土只有 34 公里）的火车。这时，其它调查员可能会听到动静并能出来有所作为，当然守密人也允许了他们这么做。奎托斯的一位同伴成功了，他听到了响动并跑出了门追上了他（使用追逐规则的好机会！），那名调查员控制住了奎托斯的行动，守密人则通过奎托斯告知了那名调查员奎托斯做出这种疯狂的（浪漫）行为的起因为何。

疯狂的副作用 1:恐惧与躁狂

你质询着我为何会畏惧着一股穿堂而过的寒流？

—H.P.Lovecraft, *Cool Air*

当调查员是理智的时候，恐惧或者躁狂只是作为角色扮演的一个小亮点特征。例如当玩家希望他（或她）的调查员角色克服自己对于幽暗的恐惧来进行调查时，这些症状不会真的影响到他的行动。但当同样的这位调查员陷入疯狂时，恐惧与躁狂的影响与意义就将变得截然不同。

当哈维从疯狂中恢复过来后，他又重新加入了他的队友的行列之中。现在哈维的玩家拥有着对哈维完全自主的控制权了，为了表现出哈维此刻陷入的偏执状态，玩家让哈维在大街上巨细无遗的开始拆卸着电话，寻找着其中的异常。

陷入疯狂时恐惧与躁狂会引起的一系列反应：

直接的与恐惧的对象接触（在物理的层面上）会引起人的恐慌，同样的，直面一个陷入躁狂的角色时，也会造成一些强迫性的反应。

在恐惧时，除了战斗或者逃跑等行动外，一般只会添上一个惩罚骰。但这个惩罚骰并不会作用于理智检定或者真实检定上。

当角色处于潜在疯狂的阶段时，任何与调查员疯狂相关的接触都会使调查员陷入疯狂之中。当守密人根据角色的此时的情况告诉玩家此时角色会做出怎样的举动时，那个调查员在此时的动作都将会承受一个额外的惩罚骰直到疯狂的角色沉浸其中或是调查员离开了那个与疯狂相关的事物的范围。例如，当一个酒鬼来到了一个充满着各式酒精饮品的地方（比如说酒吧），那么这个酒鬼的角色的所有行为判定都将会承受一个惩罚骰直到他去喝上一杯。当然当那些完全屈从于角色的那些嗜好上的渴求时将会受到相对的影响，就好比在酒醉或意识不清时那样。在这样的情况下，守密人将会根据角色当时的状态来使相对应的检定的难易程度上升一级（或是将对应的行为检定都添上一个惩罚骰）。

一个成功的精神分析检定可以使调查员暂时的摆脱恐惧与躁狂所带来的影响。（具体参见第四章：技能部分）

哈维患上了恐月症（对月亮感到恐惧）。深夜当哈维与朋友们走出剧院时，注视到月亮的瞬间使得他不由得打了个寒颤，但由于哈维现在是个理智正常的存在，所以他的玩家描述了一番哈维的神经过敏后就让哈维回到了家中，然后关上了窗户并拉上了所有的窗帘。

一周之后，哈维此时正处于潜在性疯狂的状态中，他发现了自己处于和上文叙述同样的一个情况中并在这时选择了快速的回到家中来保证自己精神上的安全。在他回家的路上，哈维被一个面相凶恶的人紧随其后。守密人让哈维通过一个侦查检定来判断哈维是否发现了尾行者。尽管这并不相关于战斗或者逃亡，但哈维此时仍然暴露于他的恐惧来源——月光下。因此哈

维在进行侦查检定时需要承受一个惩罚骰，只有在哈维到达了一个可以远离月亮的地方，比如他的家中时，这个惩罚骰才会去除。

P159 表 8

暂缺

P160 表 9

暂缺

P161 表 10

暂缺

疯狂的副作用 2：幻想与现实的界限

疯狂何时而止，真实由何而起？是否就连最后的恐惧也依然是我的错觉？

—H.P.Lovecraft, 印斯茅斯的阴霾

当守密人无法控制调查员的行为时，他可以随时告知陷入潜在性疯狂的调查员一些如同妄想般的感官讯息。而对于调查员来说，唯一能够鉴别这些听到看到摸到或是感受到的讯息真假与否的唯一途径，就是通过一次“真实检定”。

而当妄想的讯息与调查员的背景资料有所相关时，这往往能带来较大的影响。用调查员背景中所有的讯息去制造妄想来影响调查员的行动是一个非常好的办法。就好比一位调查员已故的妻子的打来的电话比起其他随意的妄想来说就要好得多。妄想在调查员进行了一次失败的理智检定时同样的也会造成这般严重的影响。

现实检定

现实检定通常只用在那些已经陷入疯狂的调查员上，一个玩家可以要求进行一次现实检定以此来“看穿”那些他们所认为的幻觉的“真实”。在进行一次现实检定之前，玩家需要先进行一次理智检定：

检定失败：失去 1 点理智值。这会立刻引起调查员的疯狂症状如果调查员当时正处于潜在性疯狂的阶段的话。同时任何可能存在的幻觉都不会因此而消失。

成功：调查员将会看穿任何的自身产生的幻觉，同时守密人应当正确的对调查员描述他真实的所见所闻。

在进行了一次成功的现实检定之后，调查员将会看到他们所看到的事物的真相（相对于幻觉）以此和幻觉对抗，直到调查员下一次失去理智值为止。（这也是为了防止守密人会不停的给予调查员新的幻觉来抵消现实检定的效果。）

成功的使用精神分析也能使调查员看到自己所见闻的事物真相。

哈维在陷于潜在性疯狂的影响中时回到了家中。当他走过他家的后门时，他发现了他的邻居手中正拿着一些什么电子设备正指向哈维的屋子。守密人告诉哈维的玩家邻居正在监视着哈维。当然这是一个幻觉——事实上邻居只是拿着一个播放器。此时，哈维的玩家就能申请通过一个现实检定来看穿这一幻觉。

通过一个成功的现实检定，哈维会从幻觉中解脱。守密人也同时无法再继续告诉哈维一些不真实的讯息转而必须告知哈维他所真实见到的一切。在这样的情况下，哈维会发现邻居只是在欣赏着他家的草坪。但当现实检定失败时，哈维将会失去 1 点理智值同时进入了临时性疯狂中。当哈维是在场的唯一调查员时，守密人可以选择将场景快进，同时由另一个调查员（或警察）发现，哈维正拿着自己的猎枪走出家门，企图闯入邻居的家中并审问一番那个监视着自己的卑鄙小人，甚至做些更糟的事。

当然，如果玩家没有在此要求现实检定的话，守密人就可以随意的对幻觉开始描述，这或许会让哈维发现他的邻居正在他家的露台上与一个食尸鬼亲密的交谈（而事实上这是邻居家的孩子），这时玩家需要做一个因为见到食尸鬼而做的理智检定或者进行一次现实检定。如果玩家通过了这一次现实检定，那么哈维将会意识到那里并不存在什么食尸鬼且一切都是自己的幻觉，但如果玩家在这里失败了的话，哈维将会损失一点理智值并且陷入临时性疯狂之中，这无疑会让许多可怕而难以挽回的事接踵而至。

### 疯狂的副作用 3 :疯狂与克苏鲁神话

*What I have seen cannot be true, and I know that this madness of my own will at most lead only to suffocation when my air is gone. The light in the temple is a sheer delusion, and I shall die calmly like a German, in the black and forgotten depths. This demoniac laughter which I hear as I write comes only from my own weakening brain.*

—H. P. Lovecraft, *The Temple*

非克苏鲁神话所带来的疯狂并不会增加克苏鲁神话技能。但当每次调查员因为克苏鲁神话的相关（诸如见到神话怪物，读大本的魔法书，使用或被一个法术影响），调查员将会因此习得更多的克苏鲁神话技能。而第一次由克苏鲁神话而引起的疯狂将会带个调查员 5 点的克苏鲁神话技能的增长，在之后每次由克苏鲁神话相关而引起的疯狂（不定性疯狂与永久性疯狂）的每次发作，都会带给调查员 1 点的神话技能的增长。

哈维在 Crowninshield 庄园中发现了一部手稿，在研究后他得到了 3%的克苏鲁神话技能同时也没有损失任何理智点。但当哈维走到了屋外时，哈维看到了一只在天空飞翔的夜魔。因此哈维陷入了疯狂， He goes insane, his mind quailing before the unearthly manifestation. 因为这是哈维的第一次相关于克苏鲁神话的疯狂，哈维的玩家必须增加 5 点克苏鲁神话技能以此将克苏鲁神话技能达到 8%。同时哈维的最大理智值也相应的降低到 91%（最大值 99 减去 8 点克苏鲁神话的技能值）。

### 恐惧症

当一个角色接触或者回忆起他们所恐惧的事物时，角色将会立刻出现许多应激性的反应，这包括了心悸，颤抖，窒息以及无法控制的焦虑情绪的出现。角色会通过一切手段来逃避解除恐惧，避免这些状况的发生。

### 躁狂

一个躁狂发作的角色将会保持恒定的亢奋与极易烦躁的情绪。症状的表现包括了多动，多话，过高的自尊心，睡眠减少，容易分神，不经思考的做出轻率而危险的举动，比如鲁莽的驾驶，幻觉，妄想或者怪异的行为。

### 强迫症

强迫症通常是一种希望影响未来的强制性动作，虽然角色本身可能会觉得这也确实并无大的意义，但却仍然会固执的继续这种行为。即使在一些性命攸关的时刻，角色可能仍然会因此忽略他逃生的机会转而固执的进行这一种行为。

### 失忆症

失忆症将会使角色回忆不起一些重要的个人讯息，这很有可能是希望逃避不愉快的记忆而带来的影响，角色可能只是忘了关于他自身的那些不良的经历。守密人可以选择在平时因为失忆的影响而将有该症状的角色的理智最大值回复到 99，并将克苏鲁神话技能归零；而当逃避的恐惧事物再次出现在眼前时，角色的记忆又将会在此寻回。

P164 边栏关于理智丧失和幻觉的笔记

### 暂缺

## 8.4 疯狂的治疗与恢复

临时性的快速完成对疯狂的治疗是不现实的。在另一方面，对于永久性疯狂的治疗也往往是没有意义的，因为这和字面所叙述的一样是一个永久性的症状，即使再好的设备与环境也毫无用处（同时角色需要从模组中退出）。只有不定性疯狂才有相对应的干预治疗手段与范围。

### 从临时性疯狂恢复

临时性疯狂将会持续 1d10 个小时。此外，临时性疯狂也会因为调查员在夜晚一个安全地方的良好睡眠而恢复。但是，如果调查员是处于一个精神高度集中紧张的状态（比如在夜晚防备可能到来的袭击）的时候，守密人可以判定这并不能使角色从疯狂中恢复过来。

### 从不定性疯狂恢复

在不定期疯狂症状每个月的治疗，为了进一步的精神创伤中恢复，玩家可以进行一次检定骰。而有两种选择可以帮助这次角色的检定：私人护理或者收容所。这需要守密人在考虑角色的资产背景亲人情况之后再做出判断。另一方面，守密人对不定性疯狂的持续周期也有自由的判断权力，是一直持续到模组结束或是只到模组的下一个调查阶段就可以恢复，这些都由守密人自行决定。

## 私人护理

最佳的治疗方式当然是在家中或是其他舒适的地点，在可爱温柔的护士小姐体贴没有外界干扰的情况下完成。此时，对于精神疾病的一些药物是被允许使用的。

通过骰一次百分骰来确定一次私人护理治疗的成功度：

- 当一次检定的出目在 01-95 之间：这会是一次成功的检定增加 3 点因为精神药物治疗而带来的理智值恢复量。在这之后需要对调查员进行一次理智检定，如果这次检定是成功的那么调查员的精神症状将会被治愈，但如果这次检定失败，那么调查员只能等到下个月再一次重复这个步骤来进行治疗的检定。
- 假如检定的出目在 96-100 之间：角色会拒绝服用精神治疗的药物。损失 1d6 的理智值同时在下个月也不能从精神症状中恢复。

## 收容所

另一个良好的护理方式就是将陷入疯狂的调查员送往收容所中。收容所具有以上的私人护理的大部分优点，而且相对来说更为便宜，甚至有时候这是由国家提供的免费的治疗。但这些收容所的素质往往是参差不齐的，有些的治疗方式可能会对调查员具有潜在的危害性，有些则是用着最先进的治疗手段，而有些可能只是单纯的用着粗鲁的暴力与监禁。

活动管理，人工治疗，精神药物手段与水疗法是常用的方式，就好像电休克疗法一样。

（这些手段方式往往取决于玩家在游戏中预设的治疗时间期限）

精神分析并不一定是有效的。有的时候在一个机构可能会表现出对患者的漠不关心，从而削减了精神药物的治疗效果，而使得调查员变得愤怒或者失落。而且会使得其中的病人在离开这里时产生一种不信任感。

通过一个百分骰来确定一个治疗机构对调查员的治疗效果以及成功度：

当结果在 01-50 之间时检定是成功的：恢复 1d3 点因为药物作用或者精神治疗而恢复的理智值。同时进行一次理智检定，如果成功了那么调查员的精神症状将会被治愈，如果失败，那么仍可以在下个月重复这个步骤进行治疗检定。

当检定结果在 51-95 之间时：治疗没有起到任何正面或者负面的作用

当检定结果在 96-100 之间时：拒绝服用精神药物以及治疗，受到 1d6 点理智值的损失，同时在游戏过程中无法再得到任何的理智值的恢复。

### 理智丧失

下列的情况是对于不同程度理智值损失的表现特征，可用于本节中所有相关的部分作为补充与润色（注意这些表现可以叠加）

1—2 点: 不安与不适，虽然难以感受到，但的确存在于精神中的痛苦。

3—4 点: 厌恶感，或者感觉附近有什么不对劲的，可能会表现出呕吐恶心肢体麻木等状况

5—9 点: 恐慌与迷失，理智受到了一瞬间的扭曲甚至导致了休克，无法控制自己的思想



与行动，会尝试着离开附近的人或物。

10—19 点: 思想瞬间遭到了扭曲，对他人或者自己持有暴力的倾向，性格改变，身体与精神错乱对任何事物都可能抱有恐惧心理。

20+ 点: 一切充满了无尽的恶意——超越了人类的思想承受的极限，思想被扭曲需要非常久的时间才能恢复。即使治愈也无法回到原来的样子，在某些时候会变得精神错乱。

### 强制收容

调查员在有的时候可能会为了收集信息，躲避某人或者接受治疗的目的而希望留在收容所或疗养院中。他们可能会面临一些小麻烦在他们需要住进护理病房时，如果他们能够支付的起相关的费用的话。其中有着专门用于给予那些并没有生病而是希望得到好的休息疗养的人的专用房间。

一个在州内有着相关执照的医生可以通过对调查员进行 72 小时的看护来进行对调查员精神状态的评估。如果调查员的确表现出了足够的问题，那么他将会被进行强制性的收容，这也能用于在法律方面的评估阐述与报告。最后司法机关将根据医院的结论报告来决定最后是解除收容还是强制性的治疗。

对于那些希望证明他的精神状态并不能很好为他自己所控时，就需要通过一个具有多年治疗审查经验的机构来对其进行证明，或者用此证明来换取相应的法律上的豁免权力。这些审查需要具备相当的合理性，随意或粗暴的审查是不合法理的，而且这通常取决于法官，医生，律师的性格而定。

如果法院认为在法理上的监护人不足以承担相应的责任时，法院会为其为其选择适合的监护人。法院有理由在合适的时候做出其认为合理的选择，同时法院也能在缺乏其它候选人的情况下，将本身作为监护人的备选。

除非在调查员因为疯狂而涉及刑事责任时（这时法院必须成为监护人），监护人在此时应该选择要如何为调查员负责，或许是许下承诺，又或许是通过家庭护理或海洋疗法等。法院也同时会在缺乏其它的指示时，支持并采取任何相关的医疗机构的建议。

如果调查员的监护者选择将调查员送往一个收容所的话，监护者在期间仍然会具有一定的管理权，包括对调查员每天日常护理的选择与护理人员的分配。此时调查员有三种方式能重获自由，第一种就是说服自己的监护者，将他带离这个收容所。或者是说服该收容机构的护理人员对其进行检测，并通过向法院递交结果后申请离开。当然，调查员也能选择最简单的飞跃疯人院，然后重获新生。

### 身心健康的危险性标准

当一个人在试图伤害自己或者他人，并且同时无法很好的照顾好自己时，医生可以主动选择对其的精神状态进行评估并将其确认为缺乏自主能力的精神病患者。这个评定通常是较为综合性的，国家会允许对此人进行观察与治疗，这个期限通常因不同国家的制度而异。但这个期限通常不会少于 60 天，且经常多于 180 天。

对于调查员来说，被指控于缺乏理由的试图袭击他人或谋杀，通过虚假的心理障碍表现来

摆脱更加严重的刑事指控是一种常见的行为。但此时，医生也能做出撤销调查员开车，支配财务以及做出重要决定之类行为的权力。

进入施工现场，试图窃取炸药被捕后，哈维沃尔特斯不断唠叨拯救世界于邪神崇拜和神话的力量，尤其是邪恶的巫师卡尔斯坦福。在哈维因为偷偷进入施工现场窃取炸药而被捕后，他一直不停的反复强调需要从对抗邪神的信仰与力量的支配下，尤其是那个邪恶巫师卡尔·斯坦福的手中拯救世界。当地法院决定了将哈维转交由当地的精神科医生来进行评估诊断。

Shiny 医生在认真的与哈维进行了一次交谈后，决定让哈维强制入院治疗。

Shiny 医生在之后列出了他这样做的原因：(1) 哈维威胁到了他人的生命，尤其是对于卡尔·斯坦福哈维 (2) 哈维难以保证自己的安全，因为他偷了炸药和雷管 (3) 哈维有精神障碍，会妄想出邪神的信仰和与其相关的内容。

当 Shiny 医生拿到了哈维过往的简历时，他得知了哈维在最近已经因为用汽车进行追逐而造成了五起交通事故。以及在最后，哈维对此解释说只是在追击一个邪教徒。因此，Shiny 医生也认定哈维现在没有驾驶车辆的权力。不过他发现哈维的职业是财务主管，同时哈维也能够正确的阐述他的资产与如何赚取工资，由此他判定哈维有能力继续对自己的财物行使管理权。到此为止，对于哈维精神状态的评估依然继续着。

在几天后，哈维从收容所逃脱并逃向了阿卡姆。自然的，Shiny 医生想要保护所有的干系人，所以他通知了警察。他同时还给卡尔·斯坦福打去了电话并叮嘱他离开

“是的，斯坦福先生，哈维现在可是很危险的……”

### 增加目前的理智值

除了上面列出的方式外，还有四种能够提高调查员当前理智值的方式。

1. 守密人奖励：在一个成功的场景或间幕的最后，守密人可以通过骰子来增加指定调查员的当前理智值。守密人奖励给所有参与者的回复骰大小是相同的，但一般只会单独的奖励给个别的调查员。这样的奖励大小应该与调查员的团队所面临的风险成正比。当然，如果调查员们是懦弱，残忍或是滥杀无度的，守密人可以选择减少甚至取消他们的奖励，特别是他们如果正在进行着一项本该合乎道德的行为时。

哈维使用他的克苏鲁神话知识来击败食尸鬼，并且结束了他的冒险。守密人给与他 1d6 理智回复

2. 当一个技能增长到 90%：当一个角色的技能第一次增加至 90%及以上时，奖励 2D6 理智值。这一奖励是出于因为掌握了一种技能而获得的自尊心。
3. 心理治疗：进行精神分析能够恢复调查员的理智值。每个月可由医生或咨询师骰百分骰来进行一次精神治疗的检定。如果检定成功，那么受治疗者可恢复 1D3 点理智值。如果检定失败，那么就不增加任何理智值。假如检定失败并且患者失去了 1D6 点理智值，这会让医生认为这次的治疗已经失败，因为某些原因将会导致两人之间的关系破裂，而无法继续进行治疗。

在跑团中，精神分析的理智值回复并不迅速，但是它的确能够通过理智值的回复来激励调

查员，来为继续的活跃提供更大的支持。回复的理智值是独立于理智值之外的。精神分析在游戏世界中的使用方式是与现实世界中不同的。在现实世界中，精神分析不会对精神分裂症，精神障碍，双相情感障碍（躁狂抑郁症）或严重的抑郁症产生作用。但精神分析在游戏中是与心理急救等效的，同时也能正常的进行心理疾病的治疗干预。

在游戏中，临时的和不定性的精神症状是可以治愈的，但精神分析对永久性的精神错乱则完全无效。因为调查员在这种思绪完全混乱的情况下是无法继续进行游戏的。

心理治疗也同样可以用来消除恐惧或躁狂的症状。在每个月的末尾，医生同样可以通过一次成功的检定来治疗以上的情况。如果成功的话，那么调查员就能进行一次理智检定。如果调查员通过了所有的检定，那么他的恐惧或者躁狂症状将会被治愈并从背景部分被删除。这个奖励将会代替理智值的回复，同时也不会带来任何的理智值奖励。失败的检定也不会带来任何的好处。或者是在失败的同时损失 1D6 的理智值（如上所说）。

4. 自救：调查员可以在其背景中选择一个条目作为一种心理支柱；当然这显然不包括恐惧症，妄想，创伤或任何克苏鲁神话相关。这能作用于调查员冒险或者休息的时间中，当然也能在制卡阶段进行。

玩家应该认真的深入讨论他们的调查员角色在寻求治疗或救赎时的细节。这个举动应该是合于调查员的背景，例如说调查员可能在教会寻求心灵的平静或者与爱人共度良宵。

然后，玩家就能进行一次理智检定。守密人与玩家应该在重要的场景时认真的扮演，然后进行理智检定，最后根据检定结果决定扮演的结果。如果检定是成功的，那么调查员将会回复 1D6 点理智值。但如果这次检定是失败的，那么将会损失 1 点理智值并且守密人与玩家应该据此来适当的修改这个背景来对应这一失败。比如说会失去信仰，或导致家庭矛盾分居甚至离婚。

每个研究者开始游戏与一个背景故事，是他们进入尤其重要：这是他们的“关系”。如果玩家选择使用他们的调查的关键联系，他们被授予奖金模具制造他们的理智时轧辊。除了在成功的理智检定时回复 1D6 点理智值外，调查员也会从任何的不定性疯狂中的症状中恢复。但如果理智检定是失败的，那么就需要对调查员这方面的背景进行修改，同时调查员将会失去这一项“羁绊”。

一段时间之后，调查员可能会有机会再一次建立他们新的羁绊。在一个调查员的修卡阶段时，一个背景方面的条目可能会因为调查员成功的使用了“自救”而转换成一种新的羁绊。另外，任何在理智检定大成功的情况下（出目 1）调查员将被允许通过另外直接修改的方式制造一个新的羁绊来取代他们过去已经丢失的。

注意：当前调查员的理智值是不能超过调查员的最大理智值上限的（99-CM 技能）

## 8.5 习惯恐惧

在某些时候，持续的直面于一个神话生物将不会带来更多的影响——怪物不再会是一个消不去的噩梦，而只是会成为调查员调查路途上的一块绊脚石。一旦一位调查员已经因为同一种怪物损失了那个怪物所能造成理智值损失的最大值的话，那么那位调查员将不再会因此损失任何额外的理智值了。例如说，调查员不会因为遭遇深潜者（理智值损失 0/1D6）大军而损失

超过 6 点的理智值，即使他所面对的是一个百人的深潜者大队也是一样。

但是要注意 !!! 调查员并不会真的就已经习惯于见识这些外来的污秽。在过了一段时间，也许是调查员进行了某种程度上的日常生活后，对这些生物的恐惧感会再一次回到他的身上。一个玩家应当明白你的理智值随时会因为任何神话实体而损失。在调查员的每一个发展阶段（见第 94 页），玩家都应该将以上所有的相关都减 1——时间就是最好的医生。

P169 右半

暂缺

## 第九章 魔法(缺)

Magic 魔法

The Shadow

暂缺

## 第十章 享受游戏(缺)

Playing the Game 游玩游戏

无

暂缺

## 第十一章 可怖传说书籍(缺)

Tomes of Eldch lore 可怖传说之卷轴

无

暂缺

## 第十二章 咒文(缺)

Grimoire 咒文

无

## 第十三章 外星科技及其造物

译/零崎言识

*他们发现了能使他们的大脑在同一具躯体，或是不同的躯体里存活下去的邪法；不仅如此，他们显然找到了某种手段，使他们得以汲取所搜集到一起的逝者们仍具有的意识。*

*——H.P.洛夫克拉夫特，《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》*

Although most investigators tend to see creatures of the Mythos as little more than malignant monsters, in truth many of them have vibrant and technologically advanced societies. Advanced races such as the elder things, mi-go, serpent people, and Yithians all possess the ability to construct and utilize technology in the pursuit of their agendas.

Mythos races, human cultists, and wizards may occasionally have access to ancient and otherworldly artifacts as well as to scientific marvels. A selection of technology and arcane artifacts follows.

Most humans would be unable to tell the difference between a piece of advanced scientific equipment and a magical Mythos artifact, as both are essentially beyond mankind's level of comprehension and ability to reproduce. Indeed, what mankind may consider to be high magic could well be technological in nature, and vice versa.

虽然大部分的调查员倾向于将神话生物们看作只比满怀恶意的怪物稍强一点的玩意，但实际上，不少神话生物都拥有充满着热情与活力以及先进科学技术的社会结构。像远古种族（the elder thing），米戈（mi-go），蛇人（serpent people），以及伊斯人（Yithians）都具备通过制造科技设备和利用科技手段来达到目的的能力。

神话种族的成员、人类邪教徒、以及巫师们，就像他们使用那些令人惊异的科学产物一样，他们偶尔也能够使用来自古代或是异界的造物。在接下来的段落里，会有一系列关于科技和秘法造物的内容。

绝大多数的人类都不可能区分出先进科技设备和具有魔法的神话造物的异同，并且这两者实质上都不是人类能理解和复制的。的确，被人类看作是强大魔法的东西，实际上可能是科学的产物，反之亦然。

### Mi-Go

Not only are the mi-go technologically advanced (several hundred years beyond that of Earth), but they also are eager to use it; technology is very much part of their daily life. The mi-go originally came to Earth to steal certain minerals they could not find on their

own worlds. Thus, most technology that the mi-go have brought to Earth relates to mining or to war.

The mi-go also touch upon the edges of the dark technology of the Mythos Gods, perhaps more so than any other Mythos race. They created Ghadamon, a larval Great Old One, from a Seed of Azathoth; they formed the Shining Trapezohedron, which has a peculiar power over an aspect of Nyarlathotep; and they constructed a network of magical gates which tie together many of their outposts.

The longevity of their stay on Earth to perform experiments on and study Earth's life forms would suggest the possibility of more arcane technology existing in hidden mi-go outposts. Mi-go advanced knowledge of medical and surgical techniques must be noted. They are able to remove a human brain from its body and preserve it for thousands of years, totally functional. In addition they can create authentic-looking biological automatons and engage in many surgical techniques that humans would consider miraculous.

Wherever such technology resides, the mi-go guard it jealously and will pursue anyone foolish enough to steal it away.

#### 附录：米戈 ( Mi-Go )

米戈不但拥有（领先地球数百年的）先进科技，也渴望去使用它；科学技术是它们日常生活中非常重要的一部分。起初，米戈来到地球是为了在这里窃取某些在它们自己的世界中无法找到的矿物。因此，米戈带到地球的科技，大部分都与采掘和作战有关。

米戈甚至也接触到了神话众神所拥有的黑暗科技的边缘，也许，它们接触到的远比其他神话种族更多。从来自阿萨托斯的一枚子种中，它们创造了伽达摩（Ghadamon），一个尚未成熟的旧日支配者；他们还制造了光辉的偏方三八面体，此物有和奈亚拉托提普（Nyarlathotep）的某个化身相关的神奇力量；它们也建造了一个由魔法之门组成的网络，这将它们众多的前哨站联系到了一起。

为了对地球的生命形式进行研究和实验，米戈在这里长久地驻留着，这也暗示了在仍隐藏着的米戈前哨站中会有更多神秘科技产物存在的可能性。米戈的先进医学知识和外科手术技术也非常值得一提，它们能够将人类的大脑从其躯体中取出并维持其全部的功能，时间长达数千年之久。此外，它们还能创造出看上去和真人无异的生化人偶，或是进行许多从人类的角度上看完全是奇迹的外科手术。

无论这样的技术被存放在何处，米戈都会小心翼翼地保护这些技术，并会追捕那些蠢到去偷走它们的人。

### Bio-Web Armor

Used by: Mi-go

In dangerous situations, mi-go typically don these webs of semi-luminous green slime. The harnesses provides 8 points of armor against blows, flame, electricity, etc.

Humans may wear these bio-webs, but take 1 point of damage as hair and flesh is ripped away each time the armor is removed. A bio-web will slowly degrade because humans do not exude the proper nutrient solutions to care for it.

Each time it is worn by a human, a bio-web decreases in protection by one point. When no armor points remain, the armor disintegrates into a steaming, sticky pool of viscous matter. Whether there are significant side effects to wearing this armor is unknown.

### 生化网状装甲

使用者：米戈

在危险的情形下，米戈通常会披上这些由发着微光的绿色黏液所织成的网状物，这种装甲在对抗钝击、火焰、电击等伤害时会提供 8 点装甲值。人类也能穿戴这种生化网状物，但会因毛发和肌肉被撕离而在每次脱下装甲时受到 1 点伤害。因为人类并不会分泌合适的、能够照料到这些装甲的营养液，一件生化网状装甲将会缓慢地分解。

每被人类穿戴过一次，一件生化网状装甲将降低一点装甲值。当失去所有装甲值时，这件装甲将分崩离析，变成一池弥散着蒸汽的黏性物质。

穿戴该装甲是否会带来明显的副作用，则仍未可知。

### Black Lotus Powder

Used by: Serpent people

A mind-bending psychedelic, also known as “black stygian,” used by serpent people as a means of torture to extract information. In minute quantities the lotus powder

is a mild hallucinogen, equivalent to magic mushrooms; however in larger doses the drug may reduce those taking it to insane, driving idiots.

The drug can be administered either by injection (the powder when heated turns to liquid) or by inhalation (the black smoke given-off smells like burnt toffee). If more than the usual (recreational) dose is administered, the victim immediately begins to hallucinate for 1D6 minutes per dose. The visions are totally immersive and horrifying, granting insights into the unspeakable knowledge of the Mythos—some serpent men claim that it is like



looking into the very face of Azathoth. 1D4 Sanity points are lost per minute the drug is active. During this period, the victim is highly susceptible to questioning, readily revealing information and close-kept secrets. Towards the end, the victim's body goes into spasm until collapsing into unconsciousness for 1D10 hours. It is not uncommon for the victim to wake up totally

insane. Accounts suggest that the black lotus flower was rare even in the time of famed Valusia and today it is thought the infamous plant is long extinct. However, from time to time, ancient vials and jars have been uncovered containing quantities of black stygian powder. It is unknown, yet presumable, that modern science might be able to analyze the powder's compounds and recreate them.

### 黑莲粉末

使用者：蛇人（Serpent people）

一种令人费解的致幻剂，也被称作“漆黑的冥河”，被蛇人作为它们的拷问手段，用以取得更多的信息。在仅摄取极少量的情况下，黑莲粉末是一种温和的迷幻药，其效果相当于有致幻作用的蘑菇；然而在摄入大剂量时，这种药物会使人变成疯癫的、满嘴胡言的白痴。

该药物能以注射（粉末在加热后将液化）或是吸入（其释放出的黑色烟雾闻起来像烧焦的太妃糖）方式摄取。一旦摄入多于普通的（消遣份量的）剂量，受害者会马上产生 1d6 分钟/剂的幻觉。受害者将看到犹如亲身体验的可怖幻觉，同时被迫获得对不可名状神话知识的洞察力——一些蛇人声称那简直像是去直视阿萨托斯（Azathoth）的面容。在药物生效时，受害者将每分钟失去 1d4 理智值。在这期间，受害者对询问非常敏感，容易透露消息和他们所紧密保守的秘密。接近结束时，受害者的身体将开始抽搐，直到虚脱并失去意识 1d10 小时。受害者醒来之后已经完全疯了的情形也是常见的。

报告中称黑莲花甚至在著名的瓦卢西亚时期也非常稀有，至于现在，这种声名狼藉的植物应该已经灭绝很久了。然而，并不罕见的是，一些来自远古时期的小瓶和罐子里会被发现装着份量不少的黑莲粉末。因此虽然尚未证实确有其事，但现代科技很有可能已足以分析这种粉末的成分，并将其再现于世。

### Brain Cylinder

Used by: Mi-go

These shiny cylinders are used to preserve extracted brains. Lovecraft described them as, "a foot high and somewhat less in diameter, with three curious sockets set in an isosceles triangle over the front convex surface." Each cylinder is filled with a nutrient solution that sustains the brain within. Three accessory machines—a tall rig with twin lenses mounted on front, a box with vacuum-tubes and a sounding board, and a small box with a

metal disc on top—comprise the mi-go sensing apparatus. These machines, when connected to the proper sockets, provide the brain with the faculties of sight, speech, and hearing. The mi-go, not possessed of human senses, have done their best; however it is but an approximation of sound and vision. All visual input is grainy, of low general resolution and the audio is flat, like that of a monaural phonograph. Speech, with all its nuances of inflection and emotion, is utterly lost on the fungi. The speech machine talks with a mechanical, monotone voice, devoid of emotion. When the sensory machines are disconnected or deactivated, the encased brain falls into a semi-insane sleep state filled with strange dreams and hallucinations. Every month a human brain is enclosed within a cylinder, the brain must roll under or equal to its INT. If successful, the brain remembers it is stuck inside a tin can and loses 1D3 Sanity points.

#### 大脑收容筒

使用者：米戈

这些闪着光泽的圆筒被用以保存从身体中取出的大脑。洛夫克拉夫特将其描述为“一英尺高，直径略小于一英尺，有着三个诡异的插槽呈等腰三角形镶嵌在圆筒正面凸起的表面上。”每个圆筒内部都装满了足以供养其中大脑的营养液。三个附属于圆筒的机器——一个在前方配置了成对镜头的装置，一个装着真空管和共鸣板的盒子，以及一个在顶部有金属碟片的小匣子——共同组成了米戈所制造的感官装置。当这些机器被接入合适的插槽时，就能为圆筒中的大脑提供视觉、听觉以及发声的能力。米戈并不具备人类的感官，但它们已经尽最大努力去模拟了。然而，它们也只提供了近似人类感官所能获得的声音和影像。所有的影像输入都是粗糙的，解析度很低；机器提供的听觉则只能听到毫无起伏的、像是单声道留声机所发出的单调声音。至于发声功能，因为米戈这种类真菌生物已经全然丧失了感情，以及理解语言中细腻之处的能力，所以发声机器所发出的声音既刻板又单调，也一样缺乏感情。当所有的感官装置都没有接入圆筒，或是这些装置都处于关闭状态时，在收容筒中的大脑将进入某种近乎疯狂的沉睡状态，沉浸在奇诡的梦境和幻觉中。当一个人脑被放入大脑收容筒，该脑必须每月进行一次智力检定，一旦成功，它就会想起自己被困在一个铁皮罐里的事实，从而失去 1d3 点理智值。

#### Carotid Toxin

Used by: Serpent people

A rare poison that causes a slow degeneration of the carotid arteries. The toxin slowly eats away at the carotid arteries, causing massive internal bleeding and almost inevitable death. The effect of the poison takes a number of days equal to one-fifth of the victim's CON. After this period an Extreme CON roll must be made, otherwise the imbiber suffers an agonizing death over the course of 1D3 days. If the CON roll is successful, the imbiber becomes extremely sick for 1D6 days as the poison is fought off, with most needing to be confined to bed. No doctor will find evidence of disease. During this period, STR and CON

temporarily drop to 10—the victim is utterly exhausted and suffers from terrifying hallucinations. Thereafter, the victim regains 1D10 points of STR and CON per day until fully recovered.

#### 颈动脉毒素

使用者：蛇人

这是一种颇为罕见的毒素，能导致颈动脉的状态逐渐恶化，这种毒会缓慢侵蚀受害者的颈动脉，导致大量的内出血，以及几乎不可挽回的死亡。颈动脉毒素的效应会在一段时间后发作，这段时间等于五分之一受害者体质值的天数。在此之后，受害者必须做一个极难

( Extreme ) 的体质检定，若检定失败，受害者会在 1d3 天内以极为痛苦的方式死去；如果体质检定成功，则受害者成功抵抗了该毒素，但在 1d6 天内会变得非常虚弱，只能躺在床上休养。在卧床期间，受害者的力量值和体质值会暂时降低到 10 点，并完全虚脱，沉浸在可怕的幻觉中，没有医生能在受害者身上找到关于毒素或疾病的证据。在虚弱之后，受害者将每天恢复 1d10 点的力量和体质值，直到完全恢复。

#### Crystal of the Elder Things

Used by: Elder things

Large crystalline storage containers constructed to harness the power needed to bind shoggoths to elder thing will. These crystals store magic points. The smallest shards might store 5 magic points and the largest 100. A caster can draw some or all of the magic points from a crystal while casting a spell.

When empty these crystals are room temperature, but they become colder as more magic points are stored in them. To access the magic points stored the user must become attuned to the specific crystal. There must be physical contact and the user must spend 1D6 rounds attuning to the vibrations of the crystal. On the final round a POW

roll must be made. With success the user can draw upon the magic points within as needed. Note that only elder things have the ability and understanding to invest crystals with further magic points.

#### 远古种族水晶

使用者：远古种族

远古种族建造了大量的水晶储存器，来利用那些可以迫使修格斯遵从远古种族意志的能量。这些水晶能够储存魔法值，最小的晶体碎片能储存 5 点魔法值，而最大的能储存 100 点魔法值。当一个施法者施放法术时，他能从水晶中抽取部分或全部的魔法值。在其中并未储存魔法值的时候，远古种族水晶的温度与室温相同，不过一旦存入魔法值，远古种族水晶就会随着魔法值的存入而变得越来越冷。若想获得水晶中的魔法值，使用者必须与特定的水晶调谐：进行物理性的接触并花费 1d6 轮来与水晶的振幅协调。在最后一轮，使用者必须做一个意志检

定，如若成功则能从水晶中抽取所需的魔法值。值得注意的是，只有远古种族知道应如何，及有能力往水晶中存入更多的魔法值。

Crystallizer of Dreams

Used by: Anyone

Looking like a large, yellowish egg, the crystallizer is used to view places faraway (distant lands, planets, and perhaps dimensions) in dreams. A second, purported, function of this artifact is the ability it bestows upon its user to bring items (or even creatures) back with them from the Dreamlands. Presumably the user must have the item or creature in physical contact with them for this to be successful. Myths surround this unique device and tell that the user should beware lest they fall foul of the guardian of the crystallizer—a servant of Hypnos that appears like a translucent jellyfish.

梦境晶化器

使用者：任何人

梦境晶化器看上去像是一个大型的、淡黄色的蛋型装置，可以用它在梦中看到远方（遥远的大陆、行星，甚至可能远及另一个次元）的景象。有传言称，该装置有一个次要的功能，允许使用者将物品（或甚至是生物）从梦境中带回来，能够预想到的是，在使用这一功能的时候，使用者必须对该物品或生物进行物理性的接触才可能成功。这独一无二的装置被传闻和谣言环绕，但有一点是确定的：想要使用该装置，就必须与晶化器的守卫——看起来像是一只有光泽的水母，睡眠之神许普诺斯（Hypnos）麾下的某位仆从——为敌。

Domination Serum

Used by: Serpent people

A colorless serum with the faintest taste of raspberries. No more than ten drops are required for full effect. If a Hard Con roll is failed the target becomes very suggestible, but only to serpent people. Something in their peculiar smell or the specific intonation of their voices is the key to this suggestibility. The victim will do almost anything for serpent people, short of endangering his or her own life or the lives of loved ones. The serum metabolizes slowly, taking 1D10+10 days for a victim to be free of its effects, provided no more is imbibed in the meantime.

支配血清

使用者：蛇人

这种无色的浆液尝起来有一种淡淡的树莓味。受害者至少摄入十滴该血清才会受到完整的影响。随后，如果受害者没有通过一个困难（Hard）的体质检定，受害者将会变得对蛇人言听计从。蛇人身上特有的某种气味或是蛇人特有的某种说话腔调，是它们对受害者使用暗示的

关键所在。受害者将愿意为蛇人做几乎任何事，除非这件事会危害到他或他所爱之人的性命。这种血清的代谢速度缓慢，如果在受影响期间没有摄入更多血清，受害者将在 1d10+10 天后从血清的影响中得以解脱。

#### Earthquake Mining Machine

Used by: Mi-go

A massive cube measuring twenty feet on a side. The sides are covered with small, irregularly spaced convex windows of a cloudy, glasslike substance. When the device is made active it can be adjusted to pull a deeply buried stratum up through intervening layers of rock. The machine can reach down four to five miles and can affect an area up to one cubic mile in area at a time. However, the machine has the unfortunate side effect of causing earthquakes when it is used. The size and depth of the area affected are directly correlated to the magnitude of the earthquake. For this reason mi-go tend to use such machines only in largely uninhabited areas, to avoid detection. A human unfamiliar with mi-go technology would be unlikely to be able to use the earthquake mining machine, except perhaps accidentally.

#### 地震采矿机

使用者：米戈

一个边长二十英尺的巨大立方体。立方体的每一面都覆盖着由模糊而不透光、像是玻璃一样的物质组成的不规则小凸面窗。当装置启动，通过调整，它能拉动深埋在地下的地层，使其穿过其上方的岩石层。这种机器能抵达地下四到五英里深的地方，同时能影响一块最大为一立方英里的区域。然而不幸的是，这种机器在使用时有副作用——它会引发地震。地震的规模和受机器影响的区域大小、深度都有直接的关系。因此，米戈更倾向于只在大面积的无人区中使用这种机器，以免被察觉。一个不熟悉米戈科技的人类不太可能开动这种地震采矿机，除非是受偶然因素影响。

#### Electric Gun

Used by: Mi-go

This weapon looks like a warty, doorknob-sized lump of black metal, covered in tiny wires. Mi-go fire this weapon by clutching it tightly and changing the electrical resistance of the lump. When activated, the weapon fires a bluish bolt of sparks, causing 1D10 points of damage to the target. When it hits, the electric jolt acts like a taser, causing violent muscle spasms that immobilize the victim for a number of rounds equal to the damage inflicted. The target must make a CON roll or fall unconscious for 1D6 rounds—if the roll is fumbled the target suffers cardiac arrest and dies, unless immediate medical intervention is received. Mi-go take normal rolled damage (surface burns to the carapace) from these weapons, but

do not have electrical nervous systems and are immune to the other possible effects of damage from the electrical charges. To be able to fire this alien weapon humans must realign the wires on the electric gun, a feat requiring a Hard Electrical Repair roll. So jury-rigged for human use, the weapon fires uncertainly. Roll 1D6 when attempting to fire: the weapon fires only on a result of 1–2. The base chance for a human attacking with the Firearms (Electric Gun) skill is 10%.

### 电气枪

使用者：米戈

这个武器看上去像是个门把手大小，漆黑多瘤的一团金属物质，上面布满了微小的电线，米戈通过紧紧地握住并改变这个武器的电阻来使用它。这个武器被激活时能发射出一团蓝色的球型电火花，对目标造成 1d10 点伤害，并在命中时像泰瑟枪一样电击目标，从而导致剧烈的肌肉痉挛，使目标在等同于电气枪所造成伤害的轮数里无法移动。除此以外，目标还必须作一个体质检定来避免 1d6 轮的昏厥，如果检定失败，除非得到及时的医疗干预，电击将导致目标的心脏骤停，并随之死亡。米戈会如常受到该武器的伤害（甲壳被烧灼），但米戈并没有可供电流传导的神经系统，因而对电击的后续效应免疫。如果人类想要使用这种外星武器，就必须对电气枪上的接线进行调整，这需要一个困难的（Hard）电器维修检定。这样的应急处置会让电气枪的开火变得不稳定，当尝试开火时需掷 1d6，只有结果为 1 或 2 时该武器才会开火。人类使用电气枪进行攻击的技能：火器（电气枪）的基础值为 10%。

### Glass from Leng

...a great round window of a most curious clouded glass, of which [Wilbur] said only that it was a work of great antiquity, which he had discovered and acquired in the course of his travels in Asia. He referred to it at one time as "the glass from Leng" and at another as "possibly Hyadean in origin", neither of which enlightened me in the slightest. —August Derleth and H.P. Lovecraft,

The Gable Window

Used by: Anyone

This magical arcane glass allows the possessor to see random visions of other places. The owner inscribes a pentagram in red chalk (presumably for protection), recites a brief verse and then the glass shows a scene of beings from the Cthulhu Mythos. Unfortunately, such beings can also see through the glass to the user's side. The choice of scene viewed is not of the user's choice and appears randomly. The spell used to enchant the glass is long forgotten, although rumors persist that a certain odd fellow who lives in Carcosa will impart the spell if a bargain can be reached.

来自冷之高原的玻璃

.....一扇由奇异的磨砂玻璃打磨而成的大型圆窗，威尔伯（Wilbur）说那是伟大古人的杰作，是他在亚洲旅行时发现并入手的。他一度称它为“来自冷之高原的玻璃”，并说那东西“很可能最早是毕宿星人（Hyadean）造的”，然而，这两个说法都没能对我有丝毫的启发。——奥古斯特·德雷斯 & H.P.洛夫克拉夫特，《三角墙窗》

使用者：任何人

这块神秘的魔法玻璃能让持有它的人看到其他世界的随机景象。它的所有者用红色粉笔在上面画了一个五芒星（可能是用来保护自己）。只要吟诵一句简短的韵文，这块玻璃就会展示克苏鲁神话中某个存在的影像。不幸的是，这个存在同时也会透过这块玻璃看到使用者的那一边。影像中会出现什么是随机的，和使用者的选择无关。用以对镜片施法的咒文已经被遗忘很久了，尽管有确切的传闻称，如果和一个住在卡尔克萨城（Carcosa）里的奇怪家伙谈妥，他就会将此咒文传授给他人。

The Moon Lens

Within Goatswood, in the Severn Valley of England, resides an artifact known as the moon lens. Built by worshippers of Shub-Niggurath, the lens acts to concentrate a beam of moonlight and so aid in the summoning of the Dark Mother with a Thousand Young at the full moon (instead of the dark of the moon as normally required).

Researchers of the occult suggest that the moon lens is actually a glass from Leng specifically tuned to the vibrations and space wherein Shub-Niggurath dwells. If so, then it would effectively provide the god with a direct semi-permanent portal or gateway to the Earth.

附录：月透镜

在位于英格兰塞文谷（Severn Valley）的葛茨伍德村（Goatswood）里，存在着一件被称作月透镜的造物。月透镜由莎布·尼古拉丝（Shub-Niggurath）的崇拜者所造，此透镜能聚焦一束月光，从而在召唤孕育千万子种之黑暗之母的仪式中提供协助，使该仪式能在满月时分进行（仪式本来所需的月相是新月）。

神秘学的研究者们认为月透镜实际上是一块被特别调整过的来自冷之高原的玻璃，其振幅被调至和莎布·尼古拉丝的栖息之地一致。如此，它便有效地为这个神明提供了一个半永久的直接连通至地球的传送门。

Great White Space, The

Used by: Elder things

A strange other dimension. It is unknown if the elder things actually created this

dimension; however there is no doubt that they actively exploited it. It connects places light years apart and is or was used by the elder things to traverse the universe. The elder things created at least one portal to the Great White Space on Earth, deep in the mountains of China; whether more portals exist remains to be discovered. If the Great White Space was a dimension constructed by the elder things, it is reasonable to presume that other pocket dimensions may have also been created. Probably varying in size and secretly existing until discovered by some hapless traveller or sorcerer, who knows what such spaces would hold?

### 伟大的白色空间

使用者：远古种族

一个奇怪的异次元空间。我们尚未知晓远古种族是否真的是这个异次元空间的创造者，然而毫无疑问的是它们积极地利用了它。伟大的白色空间连接了相隔数光年之远的地方，它现在是、或许仅仅曾经是远古种族用以在宇宙间旅行的工具。远古种族在地球上建造了至少一座通向伟大的白色空间的传送门，其中一座大门被深埋在中国的群山之间，其他的大门是否存在则仍未可知。如果伟大的白色空间真的由远古种族所造，那么就有理由相信，其他的袖珍异次元空间也已经被创造出来了，它们也许在大小上各有不同，并隐秘地存在着，直到被哪些倒霉的旅行者或巫师发现为止，毕竟，谁知道那些空间里都有什么东西？

### Lamp of Alhazred

The lamp of Alhazred was unusual in its appearance. It was meant for burning oil, and seemed to be of gold. It had the shape of a small oblong pot, with a handle curved up from one side, and a spout for wick and flame on the other. Many curious drawings decorated it, together with letters and pictures arranged into words in a language unfamiliar. —August Derleth and H.P. Lovecraft, The Lamp of Alhazred

Used by: Anyone

An enchanted oil-burning lamp. When lit, the lamp gives forth vapors that send the minds of those who inhale them into ecstasies of vision. These revelations are of the strange and weird landscapes of Mythos places and dimensions, and the ways of the entities there. If this lamp were actually used by Al-Hazred, the author of the *Al Azif*, some of the breadth of his knowledge would be explained. It is believed that the lamp is unique, however its whereabouts today is unknown.

### 阿尔哈萨德之灯

阿尔哈萨德之灯有着异乎寻常的外表。它燃烧着灯油，并且看上去像是金制的。它的外形像是一个椭圆形的壶，有一个从一侧向上弯曲的把手，在另一侧则有着给灯芯和火焰预留的开口。许多难以理解的绘画装饰着它，字母和图案接连排列成了话语——那是种全然陌生的语



言。——奥古斯特·德雷斯 & H.P.洛夫克拉夫特，《阿尔哈萨德之灯》

使用者：任何人

它是一个被施了魔法的油灯。当点燃时，该灯将向外喷出一种能让吸入者的心灵陷入恍惚幻象的蒸汽。幻象所揭示的通常是神话异界中奇诡怪异的景色，以及彼方存在的行为方式。如果该灯是被阿尔哈萨德本人——《阿尔·阿吉夫》的作者——使用过的，一部分他渊博的学识将被阐述出来。据信这盏灯是独一无二的，但它如今的行踪已是谜团。

Yithians

Of all the known alien races, the Yithians are the most technologically advanced. However, perhaps due to the Yithians' philosophical view of life, they are oddly reluctant to use their technology. They tend to be reactive, quickly and adeptly formulating new technology as it is required, but in general their curiosity does not drive them toward invention.

Of particular note is the Yithians' conquest of time—the reason for their being called the Great Race. They are the only technical race able to move up and down the time stream at will. Somehow they even avoid the dreaded hounds of Tindalos, who pursue many others who traverse time and attract their attention.

Although the Yithians' temporal abilities are largely mental, they have also invented devices that affect the fourth dimension.

附录：伊斯人

在所有已知的外星种族中，伊斯人是科技最为先进的。然而，非常奇怪的是，也许是由于伊斯人的生活哲学，它们总是不情愿去使用自己的科技。它们倾向于消极应变，在确实需要时，快速而熟练地设计出所需的新科技，但在平时，它们的好奇心并不会让它们主动去发明些什么。

需要特别提及的还有伊斯人对时间的征服——这是它们被称作伟大种族的缘由所在。它们是唯一能在时间流中随意穿梭回溯的科技种族。不知何故，它们甚至能避开廷达洛斯猎犬，后者会追击那些穿越时间，并引起它们注意的生物。

尽管伊斯人穿越时间能力主要是源自它们的精神力量，但它们也发明了一些能影响到第四维度的装置。

Lightning Gun

Used by: Yithians

A rare Yithian weapon, this device was created by the race shortly after their arrival on prehistoric Earth. Built to combat the carnivorous flying polyps, it is a camera-shaped

weapon that fires great gouts of electricity. Numerous varieties exist. A common one contains a pack of 32 charges and takes 1 round to reload. Multiple charges may be fired at once, though each charge used above four at one time gives a 5% cumulative chance of burning out the gun. Each charge does 1D10 damage to the target of the weapon. Base range is 100 yards. For each additional 100 yards add one penalty to the attack roll and decrease the damage roll result by 3. At point-blank range add one bonus die to the attack roll.

An investigator can figure out how to use this weapon with a successful INT roll. The base chance for a human attacking with the Firearms (Lightning Gun) skill is 10%.

### 电击枪

使用者：伊斯人

一种罕见的伊斯武器，这个设备是伟大种族在抵达史前时代的地球不久后设计出来的，用以对抗肉食性的飞天水螋。该设备有着摄影机一般的外型，能够发射出数团巨大的电浆。该武器有多种形制，最常见的一种电击枪能装载一组 32 发的弹药，重新装填需花费一轮。尽管电击枪能一次性射出多发电浆，但在第四发后的每一次射击都会增加 5%使电击枪烧毁的机率。每发电浆能对目标造成 1d10 点伤害。该武器的基础射程为 100 码，每再远 100 码，则在攻击检定上增加一个惩罚骰并在伤害检定的结果上减去 3。反之，在抵近射击时，在攻击检定上增加一个奖励骰。

一个调查员能通过一个成功的智力检定弄清楚如何使用这种武器。人类使用电击枪进行攻击的技能：火器（电击枪）的基础值为 10%。

### Flying polyps

The malicious flying polyps colonized Earth aeons ago, apparently after flying to Earth on their own power. The flying polyps built great basalt cities—the very ones they were later sealed in—but there is no other evidence of their technology. It is assumed that it is at least at the level of humanity's during the late Middle Ages.

### 附录：飞天水螋

充满恶意的飞天水螋从亿万年以前起就已在地球上成功殖民了，这显然是在它们用自己的力量飞抵地球之后。这些飞天水螋建造了巨大的玄武岩城市——这也正是它们后来被囚禁的地方——但除此之外再没有证据能证明它们的科技水准。有假设称，它们的科技大约与人类在中世纪晚期的水平相当。

### Mist Projector

Used by: Mi-go

A device looking like a cluster of twisted metal tubes that projects a cone of icy mist in a fat cloud about ten feet across. The mist looks like thick white fog and is intensely cold. The mist does 1D10 points of damage per round of exposure, less one point if the targets are dressed in warm clothing or three points for thick, arctic clothing. Hiding inside a car affords four points of protection; however the mist freezes automobile engines, running or not, and the car will not start or restart until it warms up. The weapon's projection can be sustained—mi-go generally spray mist over a target for several rounds, ensuring the death of unprotected humans.

An investigator can figure out how to use this weapon with a successful INT roll. Because the mist travels much more slowly than a bullet, investigators who have seen mist projectors in action and who have freedom of movement (i.e. they are not caught in an enclosed space), can dodge the slow-moving mist streams with a successful DEX roll. The weapons carry enough charge for twenty shots, each potentially lasting an entire combat round.

#### 喷雾器

使用者：米戈

这个装置看上去像是一簇缠绕在一起的金属管子，能喷射出一团包裹在厚重云雾中的冰冷锥形雾气，这片雾气大约有十英尺宽，看起来像是稠密的白雾，并且极度的冰冷。暴露在雾气中会受到每轮 1d10 点伤害，如果受害者穿着能保暖的衣物，则受到的伤害降低 1 点；如果受害者穿着厚实的、能在极地御寒的衣物，则受到的伤害降低 3 点；躲藏在车中也能获得 4 点伤害保护，但无论引擎是否仍在运转，雾气都会冻结车辆的引擎，导致直到气温回暖之前，车辆都无法启动或重新启动。该武器的喷射可以是持续的，米戈通常会朝一个目标喷雾数轮，以确保未受保护的人类已经死亡。

一个调查员能通过一个成功的智力检定弄清楚如何使用这种武器。因为雾气扩散的速度远比子弹要慢，一个能看到喷雾器启动，并且能够移动（也就是说，没有被捉住、关在封闭的地方）的调查员能够以一个成功的敏捷检定避开缓慢扩散的雾气。该武器能容纳足够发射二十次的弹药，每一发都能持续一整个战斗轮。

#### Plutonian Drug

I have here five pellets of the drug Liao. It was used by the Chinese philosopher Lao Tze, and while under its influence he visioned Tao. Tao is the most mysterious force in the world; it surrounds and pervades all things —Frank Belknap Long, The Hounds of Tindalos

Used by: Anyone

This drug can send the user's mind back in time, sometimes so far back that the user

may even encounter the hounds of Tindalos (page 298)—entities capable of traveling up and down time via its "corners".

Those taking the drug must make a Sanity roll or lose 1D8 sanity points; however if they come across Mythos entities on their journey back in time they are subject to the standard sanity losses for viewing those entities. Taking the plutonian drug and witnessing the true history of the universe and planet Earth provides the user with 1D6 Cthulhu Mythos points.

The drug can appear in liquid or tablet form and its manufacture is hinted at within certain Mythos tomes, including the Book of Eibon (page 226).

### 冥王星之药

我这里有五粒辽丹，中国的哲学家老子曾经使用过它，在它的影响下，他曾经幻视到了道。道是世界上最神秘的力量，它包含一切，浸透一切。——弗兰克·贝尔纳普·隆恩，《廷达洛斯猎犬》

使用者：任何人

这种药物能将服食者的心灵送回到过去，有时这个“过去”实在过于遥远了，以至于药物的使用者也许会遭遇廷达洛斯猎犬（本书第 298 页）——某种能通过它的“角度”在时间中往复来回的存在。

使用这种药物的人必须作一个理智检定，失败则损失 1d8 点理智值；然而如果使用者在回到过去的时间旅行中遇到了神话的存在，则会失去看到那些东西所应损失的理智值。服下冥王星之药并见证宇宙、地球的真实历史，便会得到 1d6 点克苏鲁神话技能。

这种药物可以是小片的固体或液体，它的炼制方式在一系列神话著作，譬如《伊波恩之书》（本书第 226 页）中，都有提及。

### Insects from Shaggai

The technology of the shan seems most like that of the mi-go—it has been predominantly turned toward the dark science of the Mythos Gods. They fly through space in great pyramidal space ships; at the center of each of these craft is a ‘nuclear reactor’—which is thought to be a portion or dimensional portal to Azathoth.

Weaponry is a particular area of shan advancement.

Their cruel nerve whip is just one of the many weapons they have designed.

### 附录：夏盖虫族

夏恩（shan）的科技与米戈的很相似——主要朝着与神话众神有关的黑暗科技发展。它

们用巨大的金字塔型宇宙飞船飞越宇宙空间，在这些飞船的中心部分都有一座“核反应炉”——可以是一片阿萨托斯的碎片，或是一扇通向阿萨托斯的异界传送门。

夏恩的武器是它们的科技演化中尤为独特的领域。那残酷的神经鞭，仅仅是它们所设计的众多武器中的一种。

#### Shining Trapezohedron

[it was] a nearly black, red-striated polyhedron with many irregular flat surfaces; either a very remarkable crystal of some sort, or an artificial object of carved and highly polished mineral matter. It did not touch the bottom of the box, but was held suspended by means of a metal band around its center, with seven queerly-designed supports extending horizontally to angles of the box's inner wall near the top...exposed, [Blake] could scarcely tear his eyes from it, and as he looked at its glistening surfaces he almost fancied it was transparent, with half-formed worlds of wonder within. —H.P. Lovecraft, The Haunter of the Dark

Used by: Cultists of Nyarlathotep

A peculiar metal box in which is mounted a stone about four inches thick. It rewards or damns those who look into it with visions of other worlds and dimensions—thus the stone shines with the interior light of things not of our world.

When the box is closed (enclosing the gem in total darkness), a hideous avatar of Nyarlathotep comes, known as the Haunter of the Dark since it abhors light—it will not enter any space where light is present, not even the pale circles of light cast by street lamps.

The stone exercises great command over human psyches and is believed to be used by worshippers of Nyarlathotep. This artifact is ancient, predating humanity and possibly manufactured by the mi-go on Yuggoth.

#### 光辉的偏方三八面体

（它是）一个近似于黑色，有着红色纹路和许多不规则平面的多面体，它要么是某种极为异乎寻常的晶体，要么是一件由矿物雕刻并高度抛光打磨而成的工艺品。它并没有被放在盒底，而是被一个环绕着此物中央的金属箍支撑着，那金属箍则水平地延伸出七条设计诡异的支柱，每一条支柱都连接到盒内的一个角……在擦拭后，布莱克（Blake）目不转睛地盯着它，在他看着那闪闪发光的表面时，他几乎觉得这块石头是透明的，无数个半成型的、神奇的世界就在其中。——H.P.洛夫克拉夫特，《夜魔》

使用者：奈亚拉托提普（Nyarlathotep）的信徒

一颗大约四英寸宽的石头，镶嵌在一个古怪的金属盒里。它会奖赏或诅咒那些幻想能在其

中观察到其他世界或其他次元的人——所以，这块石头的内部闪耀着并非来自我们这个世界的光辉。

当金属盒关上时（使其中的宝石处在完全的黑暗中），一位奈亚拉托提普面貌狰狞的化身便会亲临，这化身因它憎恶光亮——它决不会进入任何有光的地方，甚至连只有路灯打下的黯淡光圈也不行——因而被称作夜魔（Haunter of the Dark）。

这颗石头能够极大地支配人类的心灵，据信被用在了对奈亚拉托提普的崇拜中。这造物极为古老，在人类存在以前就已出现，且很可能是米戈在尤格斯星（Yuggoth）上打造的。

### The Cult of Starry Wisdom

The last recorded owners of the Shining Trapezohedron were a New England sect, known as the Starry Wisdom. Members purportedly held the artifact within a church in Providence, Rhode Island, between 1844 and 1877.

The cult mysteriously dissolved and there is no further mention of them until 1934, when a doctor is reported to have thrown the box and jewel into the deepest channel of Narragansett Bay after reading the diary of local artist Robert Blake.

Rumors persist that the cult remains active, although nowadays it exists wholly underground and out of the public eye. The validity of tales of fishing boats seen late at night in Narragansett Bay remains unproven.

### 附录：星之智慧教派

距今最近的光辉的偏方三八面体的持有记录来自一个新英格兰的教派，该教派被称作“星之智慧”（Starry Wisdom），据称它的成员们在 1844 至 1877 年间，将光辉的偏方三八面体保管在了位于罗德岛（Rhode Island）普罗维登斯市（Providence）市的一所教堂里面。

在那之后的一段时间里，星之智慧教派神秘地消失在人们的视线中，再没有人提到过他们。直到 1934 年，有报告指出有个医生在读了一名当地艺术家罗伯特·布莱克（Robert Blake）的日记之后，将那箱子和宝石扔进了纳拉干西特湾（Narragansett Bay）的海峡深处。

有人坚持认为星之智慧教派仍在活动，尽管时至今日它早已转入地下并完全淡出了公众的视野。至于一些关于在深夜的纳拉干西特湾会有渔船出现的传言，则未有证据证实其真实性。

### Serpent People

Many serpent people kingdoms were founded on sorcery and alchemy; however, there is at least one which originated deep below the Earth in Yoth and then migrated to

Hyperborea, and which raised science to new levels. It is believed that these serpent people were at least as advanced as the humans of the late twentieth century, but in the science of biology they far excelled.

The serpent people of Yoth were able to manipulate life forms as they desired. It is believed that both ghastrs and the voormis are their creations, each bred to carry out certain tasks for their ophidian masters. Not only could the serpent people adjust the genetic structure of a creature in its prenatal state, so it changed as it grew, but they also developed serums which could evoke the most remarkable transformations in fully grown specimens. Cloning and accelerated growth were also well within the serpent people's ability.

Another particular area of serpent people interest was the creation of various poisons and toxins. Some killed, while others simply induced sleep. Some acted quickly, while others might take a century to take full effect. Some were blatantly obvious—causing fear—while others were incredibly subtle. No other race has come close to approaching the level of knowledge of poisons enjoyed by the serpent people.

The later Hyperborean civilization of the serpent people, which preserved many of the secrets of Yoth, fell almost a million years ago and since then the technology of the serpent people has almost utterly disappeared. Some modern serpent people strive to regain their lost technology, but they are few.

#### 附录：蛇人

众多蛇人的王国是由巫师或炼金术士建立的；然而，至少有一个蛇人王国起源于地球深处的幽嘶要塞（Yoth）并在日后迁移至了希柏里尔（Hyperborea），这一王国将本国的科学技术提升到了全新的水平。据信，那一处的蛇人至少拥有相当于人类二十世纪晚期的科技水平，但它们的生物学造诣则远不止如此。

幽嘶（Yoth）蛇人能够随意调整其他生物的生命形式。妖鬼（Ghast）和渥米族（Voormis）都是蛇人的作品，它们被自己的蛇类主人繁殖，用以执行某些任务。蛇人不但能在某个生物还处在胚胎期时对其遗传结构进行调整，还能在生物的生长发育期间也做到同样的事；除此之外，蛇人还能制造对即使完全成熟的样本个体也能够起效的血清，并使其在个体身上引发效果非凡的改变。克隆和加速生长同样是蛇人的拿手好戏。

另一个蛇人会特别感兴趣的领域是对毒药和毒素的创造。一些蛇人制造的毒剂是致死的，而另一些仅会使人入睡；一些生效得非常快，另一些则可能会在过了整个世纪后才完全起效；一些的作用非常显然——用来使人倍感恐惧；另一些的效果则不可思议地难以察觉。蛇人在对毒药的理解上达到了其他种族难以企及的高度，它们实在热衷于此。

在希柏里尔（Hyperborea）末期的蛇人文明中，保存着许多来自幽嘶要塞（Yoth）的秘密。但随着该文明在约一百万年前失落，蛇人的科学技术就几乎完全消失了。某些生活在当代的蛇人力求重拾它们遗失的科技，但这些蛇人为数不多。

Star Stones of Mnar

Used by: Anyone

Usually found in the same location as the supposed tombs of ancient evil beings. Best described as green-colored disk-shaped (sometimes star-shaped) rocks on which is carved an Elder Sign (page 255).

The stones are alleged to come from the fabled land of Mnar in prehistory, although some occult scholars suggest that this is a mere tale and that the stones are extraterrestrial in origin and were perhaps fashioned by the Elder Gods themselves. Either way, a star stone is believed to ward the bearer against the minions of the Great Old Ones, granting safe passage in dark places. Note that the protection only extends to the minions of Great Old Ones, not the Great Old Ones themselves!

Wise folk state that the stones are blighted and that anyone removing a star stone from its proper place will suffer an elder curse. Presumably the Elder Gods do not wish the stones to be removed from the prison-tombs of the Great Old Ones, as doing so might weaken the magicks in force and allow the imprisoned god to break free.

米纳尔的星石

使用者：任何人

米纳尔（Mnar）的星石经常能在应该是远古邪恶存在的陵墓里找到，这些刻有一枚旧印（Elder Sign，本书 225 页）的绿色盘状（有时也是星形）的石头，总是出现在那些陵墓里的同一位置上。

有人断言那些石头本身，乃是来自传说中的史前大陆米纳尔（Mnar），但一些神秘学学者们认为，米纳尔大陆并未真实存在过，那些石头来自地球之外，甚至可能是由外神（Elder God）自己制造的。无论如何，有理由相信星石能够在旧日支配者（Great Old Ones）爪牙的威胁下保护其持有者，让他能在黑暗中安全地往来。但有一点非常重要，星石所提供的保护针对的是旧日支配者的爪牙，而非旧日支配者本身！

亦有民间传说称，星石也有招致祸害的一面。任何把一块星石从它应在的位置上移走的人，都会受到来自外神的诅咒。很可能外神们并不希望星石被人从那些监禁着旧日支配者的陵墓监狱中带走，因为那种行为会有效地削弱监狱中的魔法力量，并使得该处囚禁着的旧日支配者有机会逃脱。



Stasis Cube

Used by: Yithians

These devices appear in a number of different shapes and sizes, however they all have a single purpose: to slow the flow of time. Older cubes give ratios of 1-second internal time per thousand years external time, but in the future the Yithians will advance this to 1-second internal time per million years external time.

The smallest stasis cubes were used to store books in Pnakotus. Larger stasis cubes have been used to fling Yithians into the future. Almost all stasis cubes are simple in design, made from metal or plastic with no sign of external circuitry.

Pushing a button or opening up the stasis cube deactivates most stasis cubes, but some have complicated panels allowing the programming of set periods of stasis. These more complicated devices would likely be incomprehensible to someone who did not understand Yithian technology, but anyone could use the simpler ones, perhaps even by accident.

停滞块

使用者：伊斯人

这种设备有许多不同的尺寸和外形，然而它们的用途都是相同的：用以减缓时间的流速。老式的停滞块能在外部时间过了一千年时，其内部的时间才流逝了一秒钟，但在伊斯人的未来里，它们将得以提升停滞块的性能，使其达到内部一秒等于外部一百万年的程度。

最小的停滞块在纳克特城（Pnakotus）用以保存书籍，大一些的被用来将伊斯人送去未来。几乎所有的停滞块在设计上都是朴素的，由金属或塑胶制成，没有存在外部电路的迹象。

按下一个按钮或干脆将它打开能让大多数的停滞块停止运转，然而另一些停滞块有着更复杂的面板，能够允许使用者设置所停滞的时间，这些更复杂的设备对那些并不熟悉伊斯科技的人来说很可能是难以理解的，但任何人都能使用较为简单的停滞块，甚至可能仅仅是出于偶然。

Pnakotus

A million years ago the Great Race constructed the city of Pnakotus somewhere in the Australian desert. Scholars suggest that its name translates as 'city of archives' and it is believed to be a mighty repository of knowledge.

附录：纳克特城（Pnakotus）

在一百万年前，伟大种族在澳大利亚沙漠中的某处建立了纳克特城。有学者认为这座城市的名字可译作“记录之都”，因此，普遍认为那也是一个巨大的知识存放点。

### Tabula Rasa Device

Used by: Yithians

A device invented by the Yithians to erase the memories of those entities they displace through time. It is a small, slim, rectangular copper box covered with tiny indentations. From one side of the box, five flexible metal tubes extend, ending in inch-long metal needles. The needles are inserted into the victim's head, which takes five rounds. Once the device is activated, the victim is paralyzed unless he or she makes a successful POW roll each round that the device is connected.

Each round the machine erases up to a year's worth of memories or removes 5 points of INT, at the operator's discretion. These memories and thoughts are stored in the copper box. The erasure of memories is not always totally complete. Every year there is an INT chance that some memory returns in the form of dreams. The function of this device may also be reversed, feeding the stored memories to the original victim or alternatively to another entity entirely.

The tabula rasa device is very complex, and can only be used by those familiar with Yithian technology. Humans ignorant of Yithian technology would require an Extreme INT roll to successfully operate the device—failure would indicate that the person connected to the machine has suffered brain damage and the loss of 1D100 INT.

### 记忆清洗器

使用者：伊斯人

一件由伊斯人发明的装置，用以清除那些它们经由时间移动交换了精神的生物所留存的记忆。这是一个黄铜色的、小而细长的矩形盒子，上面有着许多细小的凹陷。从盒子的其中一面上，有五根柔软的金属管子延伸而出，这些管子的末端都有一根一英寸长的金属针头，用来插进受害者的头部。将全部的针插好会花费五轮的时间。一旦装置得以启动，除非受害者在意志检定中成功，否则就将陷入瘫痪状态，该检定在装置启动后的每一轮都需要进行。

在启动后的每一轮，这台机器都会擦除受害者一年份的记忆，或是移除他五点智力值，使用哪一种功能可以由装置的操作者决定。那些被擦除的记忆和思想会被储存在那黄铜色的小盒子里。对记忆的擦除并非总能做得很完整，受害者每一年都有一个大小等于其智力值的可能性，以做梦的形式回忆起一些自己所遗失的记忆。除此之外，这台装置所产生的效应是可以被逆转的，那些被储存的记忆可以由该装置注入到原本拥有它的脑内，或者，完全注入到另一个不同的生物中去。

记忆清洗器非常复杂，只能由那些对伊斯科技非常熟悉的人使用，对其一窍不通的人则需要通过一个极难（Extreme）的智力检定才能成功操作这台机器，而一旦检定失败，连接在该装置上的那个人会遭受大脑损伤，失去 1d100 点智力值。

Deep ones

The technology of the deep ones is almost unrecognizable to humans.

Beyond basic Stone Age constructs, most of the technology of the deep ones is organic in form. It is believed that they discovered the basis of their organic technology when they first allied with the shoggoths and discovered how the elder things had made those creatures and how they could be controlled. In the modern world, deep one cities are not as much constructed as grown. On occasion other useful tools are grown as well. Technology does not influence deep one society nearly as much as it does humanity's, but it is still an important force.

附录：深潜者

深潜者的技术对人类来说是几乎难以辨别的。

除了它们在石器时代的建筑，大部分的深潜者工艺都以有机体的形式呈现。值得相信的是，它们是在第一次与修格斯结盟，并找出古老者是如何创造和驱使这些生物时获得了自己日后所拥有的有机科技的基础。现代的深潜者城市与其说是修建出来的，不如说是生长出来的。有时，其他有用的工具也同样能够像这样被培育出来。科学技术并没有对深潜者的社会造成像在人类社会中那么显著的影响，但它仍是深潜者手中的一股重要的力量。

Temporal Communicator

Used by: Yithians

These devices are sometimes supplied to human agents of the Yithians. When assembled, the device stands nearly a foot tall. It is made of bronze and covered with intricate carvings. A red jewel, attuned to a specific Yithian, is embedded into the top of the machine.

When power is switched on, the jewel begins to glow red. After a few minutes, contact is established with the Yithian attuned to the jewel. The Yithian may be any distance in time or space. A hologram is projected and the Yithian can see into the time and space occupied by the machine and thus may communicate with those who have contacted it.

A Yithian temporal communicator is fairly straightforward to operate, provided that an investigator can understand and determine which carving turns it on.

时间通讯机

使用者：伊斯人

这些装置有时会被配发给伊斯人中的人类特派员。当装配好以后，这个装置有大约一英尺高。时间通讯机是由青铜制成的，它的表面上有着错综复杂的雕刻，一颗对应着特定的一位伊斯人的红色宝石，镶嵌在机器的顶端。

当机器的开关打开，宝石就会发出红光。在数分钟以后，机器便会成功建立同宝石所对应的那位伊斯人的连接，该伊斯人可以身处任何时间或空间。此外，一幅全息投影也会被机器投射出来，而那名伊斯人也能看到联络自己的机器所占据的时空，因而能够与那些联系自己的存在交流。

一台伊斯时间通讯机的操作非常简单，因此一个调查员能够判断出哪一个雕刻是用来打开它的开关。

# 第十四章 怪物、野兽和异界诸神

译/破晓十二弦

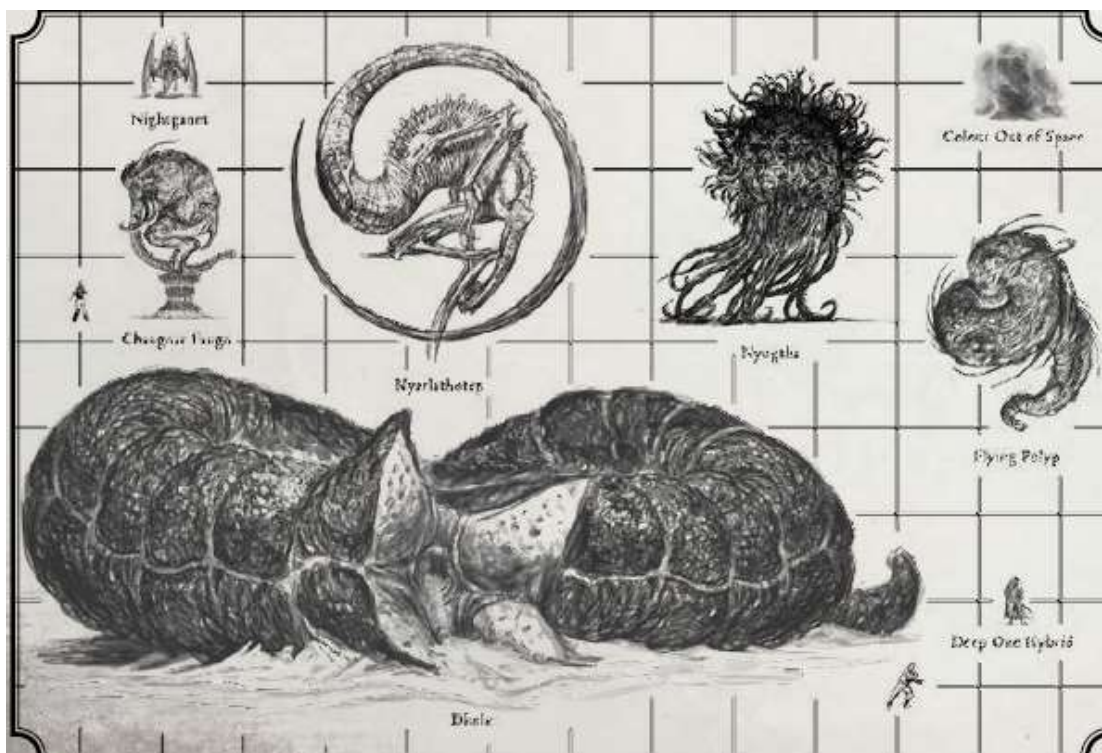
本章提供了一系列的怪物，野兽和外星生物，以用于 COC 游戏。此章分为四部分，每部分特别介绍一个怪物类型；克苏鲁神话中的生物，克苏鲁神话中的神灵，经典怪物和野兽。怪物的种类并不详尽-每个恐怖爱好者都可能想象出从未见过的恐怖事物。此处列出的是那些在最重要的故事中出现过的，频繁出现在各种情景中的，以及经常在 COC 的扩展 Malleus Monstrorum 和 Chaosium 中被提及的怪物。

## 关于属性

很多怪物与神格有包括 STR,CON,SIZ,POW,INT 和 DEX 这样的个体数值。不过很多生物没有 APP 或 EDU，因为这样的属性对于外星生物或是恐怖怪物来说没有意义。洛夫克拉夫特本人从未系统编纂过他的故事中的怪物，所以如果你想要展现一个完全不同的版本，你也不应该订制它们的标准。

这些都是梦魇般的生物，并且遇到的每一个在个体数值和技能上都可能有什么区别。此处给出的数值是取自平均样本。作为守密人，你可以选择掷骰子决定单个个体的统计数值，或以骰子提供的范围作为生成个体数值时的参考，创造一个数值更小或更大的样本。

怪物的数值只列出整数。（即没有 0.5 或五分之一这样的数字）非玩家的角色和怪物的个体数值主要被用来设置玩家发动技能而掷骰时的难度等级。作为守密人，你偶尔可能需要为一个特殊怪物的个体数值指定一个 0.5 或五分之一的数字，但这种情况非常罕见。



体形比较表：

下表描绘了 CM 中的不同生物，提供了一些这些生物的真实体形的参考。注意这些怪物四周的那些不幸的调查员。某些生物，典型的例如克苏鲁，可以随意变换质量和体型。图绘只是表现了这些形象中的一种。

怪物体形

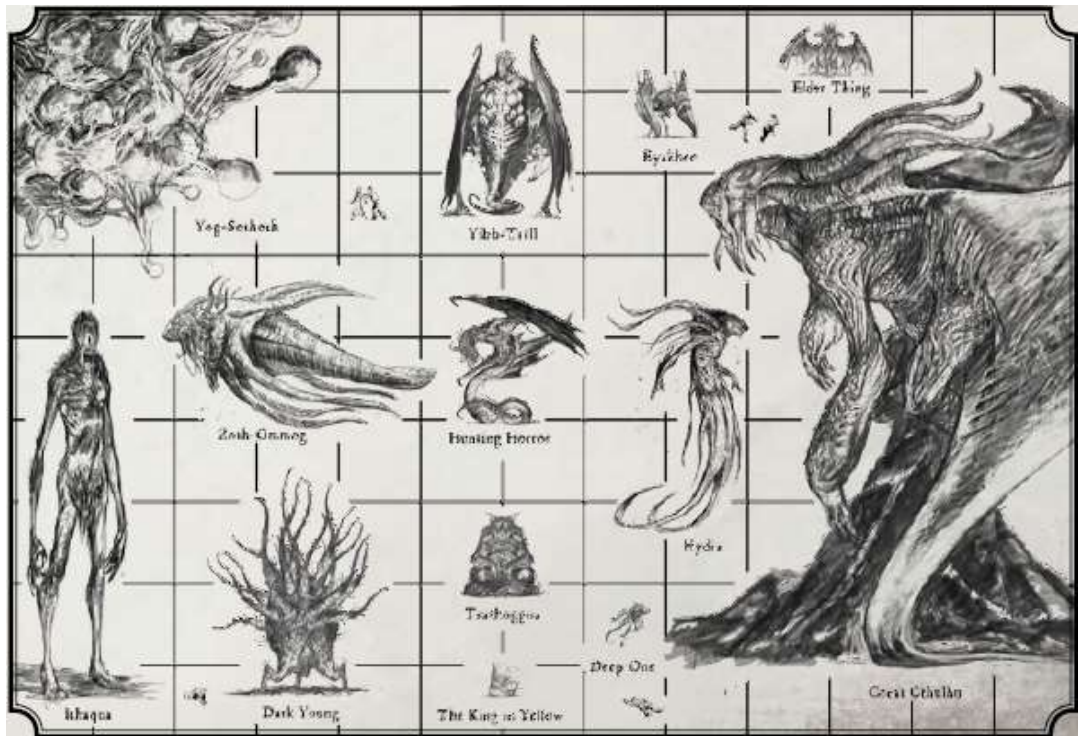
有些怪物的尺寸和人类比起来令人震惊的大。只要看看下图就知道！

体格

和 SIZ 数值一起，每个怪物，角色和交通工具都有一个体格。这个数值提供了一个一目了然的体形指示。人类平均体格是 0，整体范围从 -2（儿童和小体型人）到 2（例如重量级拳击手）。体格是非线性的；五个摩托车组合在一起不会创造出一个比卡车更大的东西来。

当考虑到一个可以被举起或投掷的事物时，以一个标准人类为参考。体格 0 的平均人类可以将某个也是平均体格的人举离地面，可能能将他们扛过肩膀。比平均值小 1 体格的事物可以被轻松举起，比平均值小 2 体格的事物可以被投掷。一个体格为 0 的平均人类最多举起体格为

1的事物。一个体格 0 的平均人类能对体格 2 的人做的最多也不过是使他们失去平衡，或缴械他们。



以此为据，很容易确定一个怪物举重或投掷的相关能力——例如，是否一个怪物可以投掷一辆小轿车。

表格十五：体格比较

- 体格/真实世界/神话/非生物
- 2/儿童，果蝠/炎之精
  - 1/大狗
  - 0/平均成年人类，狼/格拉基之仆
  - 1/深潜者/轻摩托
  - 2/大体型人，狮子/拜亚基
  - 3/黑熊，大猩猩/无形之眷族/重摩托
  - 4/非洲野牛，马/古老者/经济型轿车
  - 5//黑山羊幼崽/标准轿车
  - 6//成年钻地魔虫/皮卡车
  - 7/非洲象/达贡/六吨卡车
  - 9//修格斯/18 轮卡车
  - 11/克苏鲁的星之眷族

22/蓝鲸/伟大的克苏鲁

65//巨噬蠕虫/战舰

快速体格比较参考：

如果目标小 2 体格：可以被投掷

如果目标小 1 体格：可以轻松举起

如果目标体格相同：可以被携带一段时间

如果目标大 1 体格：很难被举起

如果目标大 2 体格：不能被举起，但是可能使其失去平衡或者将其缴械

有效率地扮演怪物

怪物，大部分时候来说，不是无脑的动物。很多怪物有和调查员相等，甚至更胜调查员的智慧，他们的动机和思虑都超越了一般人类理解的范畴。怪物不会自动寻求战斗，并且，如果它们进行战斗，也不会一定要杀死调查员。更聪明的怪物会活捉调查员，用来当作奴隶或者祭品，或可能用于实验目的。不是每一次遭遇都要来一场战斗；躲藏和逃跑可能是更明智的选择。

当被卷入战斗时，考虑怪物的目的。如果它们的目标是杀死调查员，那么比起躲避攻击，它们更倾向反击。如果它们想逃离调查员，它们更可能选择躲避来寻找机会逃跑。

很多神话怪物可以使用法术，像任何其他施法者一样施法。某些情况下一个怪物的法术可以被描述成这种怪物的固有力量的显现。

怪物可能没有列表中的技能，尽管它们中大部分可以有一些诸如聆听，潜行或寻找躲藏者的技能。守密人可以按需要添加技能，用一些做比较的生物来参考。

神话中的神灵和一些神话生物是多维度的，同时存在于我们的现实位面和其他一些超越我们理解的位面，导致它们无法被杀死。当对像是外神或是旧日支配者这样的生物造成了伤害把它们的 HP 削减到 0 或负数时，它们不会被杀死或击昏，而是被驱散或放逐回它们来的地方。仅仅是造成伤害不会毁灭或哪怕是损伤到它们的力量。如果它们被强迫或是被说服而离开，它们可以回归。

怪物和调查员——比较

调查员在战斗中击倒怪物是很可能的。面对有些其他生物，他们唯一的生存机会一般是逃跑或躲藏。诸如深潜者，拜亚基，空鬼，炎之精，妖鬼，食尸鬼，格拉基之仆，米-戈，月



兽，夜魔，人面鼠，潜沙怪，蛇人，夏盖虫族，乔乔人，当然也包括人类教徒的生物，当调查员在战斗中试图“对付”它们时，都有成功的希望。这就是为何很多情景指定教徒，深潜者，米-戈-和食尸鬼做敌人的原因-它们是人类多少可以匹敌的对手。这些神话生物的首要特征是它们的弱点和相对体形与人类相似；然而人性化这些怪物时要注意。如之前所说，它们的目标，知识和技能就算不是不可能理解，也是很难捉摸的。它们会以始料未及的方式行动，并且对它们仅仅是一瞥也可以在好奇的调查员身上导致疯狂。

#### Chaosium 神话名字的读音

洛夫克拉夫特为他的怪物起了没法发音的名字，以配合它们的异类本质。

以下并非正式，而是我们的一个通用叫法

#### 实体 发音

Abhoth 阿布霍斯

Atlach-Nacha 阿特拉克·纳克亚

Azathoth 阿萨托斯

Bast 芭丝特

Bokrug 伯克鲁格

Byakhee 拜亚基

Chaugnar Faugn 昌格纳·方庚

Chthonian 钻地魔虫

Cthugha 克图格亚

Cthulhu 克苏鲁

Cyaegha 塞埃格

Dagon 达贡

Daoloth 道罗斯

Dhole 巨噬蠕虫

Eihort 艾霍特

Ghast 妖灵

Chatanothoa 加塔纳托亚

Gla'aki 格拉基

Gnoph-Keh 诺普—凯

Hastur 哈斯塔

Hydra 许德拉

Hypnos 休普诺斯

Ithaqua 伊塔库亚

Lloigor 洛伊高尔  
Mi-Go 米-戈  
Nodens 诺登斯  
Nyarlathotep 奈亚拉托提普  
Nyogtha 尼约格达  
Quachil Uttaus 夸切·乌陶斯  
Rhan-Tegoth 兰-提格斯  
Shaggai 夏盖  
Shantak 夏塔克  
Shoggoth 修格斯  
Shub-Niggurath 纱布·尼古拉斯  
Shudde M'ell 修德梅尔  
Tcho-Tcho 乔乔人  
Tindalos 庭达罗斯的猎犬  
Tsathoggua 撒托古亚  
Tulzscha 图尔兹查  
Ubbo Sathla 乌波·萨斯拉  
Xiclotl 塞克洛托尔星怪  
Y'gonolac 伊戈隆纳克  
Yibb-Tstll 伊波·兹特尔  
Yig 伊格  
Yog-Sothoth 尤格索托斯  
Yuggoth 犹格斯  
Zhar 扎尔

## 战斗

默认情况下，每个怪物（有少许例外）都有攻击技能-一个普通的攻击技能包括所有种类的打击，踢，爪击，牙咬，触手攻击，肘击，头突，等等。如果这种生物能够使用近战武器，它的战斗技能也应该应用于武器上。在你如何使用和描述这些攻击时，可以尽情发挥创造力。每个描述了怪物如何进行普通攻击的属性，以及关键词，例如咬或踢，都是用来启发守密人合理地描述不同的攻击形式。环境要素也可以被添加到关于攻击和伤害的描述中；一个调查员可以被一头大象和一棵树挤在中间；一个食尸鬼可以把调查员的头颅撞在墓碑上敲开；诸如此类。

因为怪物每次都会使用标准攻击，所以很快就会变得重复而单调。使用列出的怪物标准攻击伤害数值可以让守密人不必费心于调整伤害的多少，而是有更大的自由和想象空间以创造性

地描绘怪物的攻击。守密人在使怪物的攻击多变时，他既没有得到优势也没有得到劣势——他或她只是让故事更刺激，更身临其境。

一个深潜者有以下战斗方式：

战斗 45% ( 22/9 )，伤害 1D6+伤害加成 ( 1D4 )

使用这个技能时，守密人可以用以下任何一种方式描述一次成功的攻击。为了游戏的方便，无论用哪种方式描述，都造成同样的 1D6+1D4 伤害。

深潜者的爪子犁过 Harvey 的胸膛，刺穿他的衣服。

深潜者冲向 Harvey，用身体冲撞他。

像一匹马一样，深潜者向后一蹬，把脚踢向 Harvey 的肚子。

深潜者抓住 Harvey 的夹克，把 Harvey 的脑袋撞进 Gilman House 旅馆墙上松垮的石膏墙里。

## 怪物与战技

战技 ( mnvr ) 需要使用怪物的战斗技巧。体格对于战技是一个重要因素；如果对手的体格比攻击者大 3 点以上，战技是无效的。任何体格 2 及以上的怪物在使用战技对抗人类的时候都不需要掷惩罚点数。一个人类 ( 最大 2 体格 ) 能使用战技对付的最大敌人是体格 4 的敌人 ( 马，古老者，等等 )-即使这样，最大体格的人类还要因为体形上的差异掷两次惩罚骰。

在战斗中，怪物可以使用与人类可以使用的战技种类相同的战技。守密人应该将怪物描述地活灵活现，并且想象怪物将如何利用物理形态上的优势进行战斗。如果它有触手，手或者钳子，它可能会紧紧攥住对手。如果它有一张血盆大口那它可能会将猎物紧咬不放。大型生物可以单纯地以它们的体积击垮对手，压死他们。被攥住或抓住的对手将一直被困住，除非他们进行一个成功的对抗 STR 检定，或者用他们自己的战技来获得自由。

一个黑山羊幼崽在与一组调查员战斗。黑山羊幼崽在由 DEX 顺序决定的它的回合可以发动五次不同的攻击，其中一次可能是它的践踏攻击。

第一次攻击：黑山羊幼崽抬起它的一只蹄子踩向了一个倒霉的调查员。扮演调查员的玩家

在试图躲避时掷骰失败，而守密人对黑山羊的战斗技能掷出一个正常的成功，并造成了和伤害加成（4D6）相等的 11 点伤害。

第二次攻击：这次黑山羊幼崽甩出一支触手想要抓住一个调查员。这使用了一次战技；毫无疑问黑山羊幼崽的体格比任何调查员都大，所以不需要对战技投任何惩罚骰。守密人投出了一个成功。这个调查员躲避失败，被抓住举到半空中，被吸取了 12 点力量。黑山羊幼崽将会一直抓住这名调查员直到这个不幸的人被吸干。

第三次攻击：两个调查员爬上了他们的皮卡车。记住，黑山羊幼崽的 INT 为 70，和大部分调查员一样高，所以它清楚地知道皮卡车是什么。它用践踏攻击皮卡车。此时，这辆汽车是不会动的，所以守密人默认这次攻击是一个自动的成功，但是他掷了一个攻击骰来决定是大失败还是大成功。此次攻击可能会普通地失败，但不是大失败，所以在这个例子中对不会动的目标的攻击是成功的。这次攻击造成了（6D6）17 点伤害。每满 10 点伤害可以减少交通工具一点体格。

第四次攻击：因为皮卡车被证明是及其坚固的，厌烦的守密人决定让黑山羊幼崽试图掀翻这辆车。皮卡车有 6 点体格，（已经受到了 1 点伤害，但其在列表中的体格仍然是 6）比黑山羊幼崽高 1 点体格；黑山羊幼崽可以使用战技，但是要掷一次惩罚骰。再一次，因为皮卡车不会动所以除非守密人掷出大失败，这次攻击会自动成功。守密人掷出了 24 或 14（投了惩罚骰之后的结果），取较高值，仍然是一次 hard success。体格（见 33 页）表明了一个生物可以刚好举起一个比它大 1 体格的物体。黑山羊幼崽设法将皮卡车翻了个底朝天，撞毁了。

第五次攻击：最后一次攻击时黑山羊幼崽简单地向身边的一个调查员踢出了一脚，并且守密人掷出了一个 Hard success。玩家躲避时掷出了一个 Hard success，所以调查员躲过了这次打击。

一个怪物可以通过一次成功的战技来达到以下效果：

将一名调查员击倒在地，下一次攻击时如果调查员还未爬起，有额外机会掷骰。

将一名调查员推出窗外或推下悬崖。

缴械一名调查员，将讨厌的“喷火棍”从他或她手中打落。

用触手卷起调查员，下一次攻击时得到额外机会掷骰，可以通过压榨调查员或者将握住的调查员砸到墙上造成伤害。

如果怪物足够大，可以抓取一名调查员，并且带着他或她在下一回合离场，比如飞走或用一根扭动的触手带着抓住的调查员升空。

一辆标准轿车体格是 5，很多体格 3+ 的怪物有能力破坏轿车。更大的怪物甚至可以像是一个愤怒的儿童投掷一个麦片盒一样抓取载有调查员的交通工具。

## 怪物和反击

除非一个怪物试图逃跑，或者非常狡诈，否则你应该以反击来应对调查员的攻击，而不是躲避。当反击时，一个怪物应该通常使用基础攻击技能。在它的敌人得到因数量优势的加成骰之前，一个每回合能攻击多于一次的怪物可以躲避或反击同样的次数（见数量优势，108 页）。也就是说，一个有三次攻击次数的食尸鬼在对其进行攻击者获得攻击加成骰之前可以反击三次。调查员面对某些神话实体时永远不会获得数量优势。

## 杀死怪物

比起宣布一个怪物或敌人死了，更鼓励守密人描述调查员所看到的——怪物停止了动作，它看起来正在溶化，一团绿色浓稠液体从它体侧的一个洞里流出，等等。记住这些怪物是奇怪的异类；决定它们的生死不是一件容易的事。一些怪物（当 HP 被削减至失去知觉的程度或 0HP 时）可能会看起来像是死了，只是为了一会或几个小时后再次爬起来对攻击者进行可怕的复仇。只有成功的急救或医药学检定可以明确地决定一个生物是生是死。

## 怪物法术

一个怪物的 POW 和 INT 越高，它越可能拥有法术。作为参考，POW 和 INT 在 50 到 100 之间的怪物可能拥有 1D6 个法术。在选择法术时，应考虑这个生物的目的和特性。鼓励守密人去控制和改变法术，使法术更适合特殊的神话怪物。一个怪物在第一次施放法术时不需要投掷施法检定。消耗的魔力值和法术需要的消耗相同，但是无视任何理智消耗或理智检定。

推荐让每个怪物拥有适合它的法术，尽管如果守密人愿意，也可以知晓其他法术。

很多情况下，这里描述的神话生物崇拜一个或更多外神或旧日支配者，所以必须假定它们知道至少一个法术以联系，呼唤或召唤他们的主人。

第十三章：魔法书详细描写了很多合适的法术，然而鼓励守密人调整法术并且使用更高层次的法术形式；终究这些生物不是笨拙的探寻魔法奥秘的人类巫师，而是一切恐惧之华彩的神秘具现化。

## 第一节：神话生物

译注：大部分对原文的节选均是取自 Trow 竹子译版。

此节包含克苏鲁神话中的异形生物——来自地球和其他世界。这里描述的怪物外貌可怖，心性险恶，对调查员的身体和心灵都是极大的威胁。

提醒守密人，这些神话生物的外表并不是定式，而且相同种族的不同个体也可以有独一无二的特征。

在描绘一个神话生物时，守密人应不仅限于向玩家描述它们的外观。声音，气味，乃至这些生物创造出的异界环境，都是重要特征。正如死灵书中说：“.....透过那污秽，汝等可知彼等尚存”。

### 拜亚基

*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》

这个星界生物通常为无以名状的哈斯塔服务，并可以被召唤来参与仪式。拜亚基的躯体由一般的物质组成，所以手枪之类的普通武器也能伤害它。

拜亚基并不栖息在地球上，而是生活在星际空间中，但是可以被召唤出来执行一些事务或者作为坐骑携带骑乘者穿越星际空间。

### 特殊能力

飞行：拜亚基能够携带一名骑乘者穿越宇宙；但是如果要使人类骑乘者不受真空和绝对零度的伤害，必须借助某种适当的魔法或药水加以保护（例如黄金蜂蜜酒）。

法术：拜亚基有 40%的几率拥有 1D4 种法术。这种法术可能和哈斯塔以及和哈斯塔相关的存在有关。

拜亚基，星骏

属性 平均 掷骰

STR 90 ( 5D6×5 )

CON 50 ( 3D6×5 )

SIZ 90 ( 5D6×5 )

DEX 67 ( 3D6+3×5 )

INT 50 ( 3D6×5 )

POW 50 ( 3D6×5 )

HP : 14

平均伤害加成 : 1D6

平均体格 : 2

平均魔力值 : 10

移动 : 5/16 飞行

### 攻击

每回合攻击 : 2 次

战斗方式 : 拜亚基会用爪子攻击或撞击受害者, 造成严重伤害

紧咬不放 ( 战技 ) : 如果撕咬成功拜亚基将会附着在受害者身上并且开始吸食他或她的血液。拜亚基附着的每回合开始, 包括第一回合, 吸血将削减受害者 3D10 的力量, 直至死亡 ( STR 为 0 )。拜亚基的 STR 数值将始终受此攻击的效果影响, 直到他吸干受害人的血 ( 不确定翻译是否正确 ), 除非受害者做一次成功的 STR 对抗检定。受害者幸存后, 需要休息和回复血液 ( 输血为好 ), 如此治疗后力量可以每天恢复 1D10+5。一个拜亚基每次都只能咬住一个受害者。

格斗 55% ( 27/11 ) , 伤害 1D6+DB

紧咬不放 ( 战技 ) 伤害 1D6+3D10 吸食 STR ( 血液 ) ( 单一受害者 )

闪避 33% ( 16/6 )

护甲 : 2 毛发与坚韧兽皮

技能 : 聆听 50% , 侦查 50%

理智丧失 : 直视拜亚基丧失 1/1D6 点理智。

拜亚基具备空间折跃的能力吗? 有人猜想这个能力凭借了某个有时也被称为“hune”的脏器。某些人将对该器官作为武器或运输方式的应用潜力产生极大兴趣。

也许这脏器的标本正位于某个被遗忘的博物馆或实验室里, 等待不知情的科学家来激活它可怕的秘密。

### 钻地魔虫

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》

钻地魔虫像是巨型的地栖乌贼。它们蠕虫一般的细长身躯总是包裹在粘液中。这些生物总会伴随着咏唱一般的声音一起出现。这些强有力的挖掘者能存活上千年，并会悉心保护它们的后代。它们混合了各种奇特的性质，与这个星球上的任何一种生物都没有相似之处，而其中最重要的一员是巨大的裂地者，修德·梅尔。

处于任何成长阶段的钻地魔虫都使用心灵感应进行交流，所以能够联系世界上任何地方的同族成员，并且互相感知思想。只有成年的钻地魔虫能用心灵感应能力控制其它种族的生物。

它们能像穿过奶油一样在岩石中发掘通道，不需要呼吸。成年的钻地魔虫能耐受高达摄氏 4000 度（华氏 7200 度）的温度。大多数钻地魔虫都住在接近地核的地方，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。也许它们靠近地表是为了生下后代，因为幼年的钻地魔虫不能承受过高的温度。我们无法了解他们的确切动机。

完全成熟的个体能够引起强烈的地震。

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，但哪怕是稍微浸没在水中也会杀死钻地魔虫。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。

### 特殊能力

钻地魔虫的精神控制：钻地魔虫可以用心灵感应能力控制人类，但它们只有在对方有某些它们想要的东西，例如奇特的球形矿物结晶等时才会这么做。

在使用这项技能时，需要用目标的 POW 与钻地魔虫的 POW 进行对抗检定。如果钻地魔虫胜出，受害者就会被束缚在遭到精神控制时所在的那一片区域。受害者在一开始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，这时钻地魔虫就会冲出地表，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，那么一个成功的 POW 对抗检定就能打破这种束缚。一旦受害者曾经被钻地魔虫控制过，那么他就可以通过成功的 INT 检定意识到这种影响。

钻地魔虫可以和任何它所知道的人类进行心灵接触，无论对方身处地球上何处。但钻地魔虫在接触对方的心灵之前需要花费一些时间。

与人类沟通、或把某人束缚在某区域一天，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。

据称成年的钻地魔虫能吸取人类的魔力值，但目前还不知道真相如何。

地震攻击：所有的成年钻地魔虫都能制造出地震。地震的里氏强度由参与地震攻击的所有钻地魔虫的 POW 之和除以 100 决定。但这一强度只在直径 100 码的中心区域有效，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。或者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将效果最大化。

所有参与产生地震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，但地质学证据显示了曾经发生过更强烈的地震。

法术：一只完全成年的钻地魔虫有 50% 的几率拥有 1D6 种法术，其中大部分应与修德梅尔以及与地球有关联的旧日支配者，诸如克苏鲁，伊戈隆纳克，伊格等有关。

完全成熟的钻地魔虫，长触掘地者

属性. 平均值 掷骰

STR 260 (3D6 × 25)

CON 200 (3D6 + 30 × 5)

SIZ 260 (3D6 × 25)

DEX 35 (2D6 × 5)

INT 90 (3D6 × 5)

POW 90 (3D6 × 5)

HP : 46

平均伤害加成 : +5D6

平均体格 : 6

平均魔力值 : 18

移动 : 6/挖掘 1

攻击

每回合攻击 : 1D8 次。钻地魔虫每轮只能使用一次碾压攻击。

战斗方式：接近钻地魔虫是十分危险的。它们可以随时用巨大的体形和四处鞭打的触手发起攻击。

纠缠吸取（战技）：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成的一半（小数点后省略）。这会造成每轮 3D10 的 CON 损失，当 CON 降到 0 时，受害者就会死亡。当触肢吸取受害者时不能攻击其他目标，但仍可以被用于反击，把骰运太差的调查员像溜溜球一样抛来抛去。吸取目标的触手将每回合持续削弱目标的体质，不同触手可以同时攻击一个目标，或者分散攻击不同的目标。

碾压：钻地魔虫可以用其庞大的身躯压碎它的敌人。如果钻地魔虫选择进行碾压攻击，那么已经抓住受害者的触肢仍可以继续纠缠吸取。在攻击时，钻地魔虫会竖起身体，然后碾压下来：压碎的区域是圆形的，此区域内的所有生物都会遭到同样的攻击。粉碎面积的直径为[钻地魔虫体型值的五分之一]米。在碾压区域内的所有调查员都需成功通过敏捷，闪躲或“跳跃”检定，否则就会损失和钻地魔虫的伤害加成相等的 HP。

格斗 75%(37/15), 伤害 2D6 (触手鞭打)

纠缠吸取 (战技): 伤害 2D6 + 流血 (触手捆绑)

压碎 80% (40/16), 伤害等于伤害加成(区域伤害, 群体伤害)

闪避 17% (8/3)

护甲: 5 点皮肤和肌肉; 钻地魔虫受伤后每回合回复 5 点生命值, 生命值低于 1 时停止再生。

理智丧失: 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。

钻地魔虫几乎无懈可击, 只有少数的巫师研究它的弱点。据称钻地魔虫的弱点包括辉煌维拉杰颂歌 (Vach-Viraj Chant, 梵语), 旧神之印, 以及将其在水中完全浸没。

### 星之彩

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, 《来自群星的颜色》

星之彩是一种有知觉的生物, 但它外在表现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, 看起来就像是一块变幻的不定型的颜色在四处流动, 在它不符合光谱的颜色所投下的阴影中翻腾闪烁; 这块特殊的颜色可以像活物一样流过地面或者从空中飘过。当它进食时, 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, 但它经过时的感觉像是触碰了粘湿、有害的蒸汽; 盖革计量器会以特殊辐射爆发现象标示它的存在。在现代的光对比显示装置中它表现为一块明亮的发光体。红外线显示器对其无效。

星之彩来自宇宙深处, 那里有着完全不同的自然法则。成熟的星之彩能产生三英寸大小, 看上去是中空的球状胚芽。当被放在营养丰富的土壤或浅水中时, 胚芽就会开始发育。数天后, 胚芽的外壳就会溶解, 而诞生一个我们可以称之为幼虫的新生物。

这些像果冻状的幼虫可以长到极大的体形。当它开始渗入生态系统时, 当地的植物就会展现出病态的疯狂生长。果实的味道会变苦。昆虫和动物会在出生时畸形。到了夜间, 所有的植物都会散发出星之彩的光芒, 草木像被强风吹动一样扭曲蜿蜒, 甚至连人类都会闪烁着幽灵般的光辉。数月后, 幼虫就会转化成年轻的星之彩。

年轻的星之彩会离开自己的巢穴, 在附近觅食, 并开始汲取被它的幼虫形态影响的地区中蕴含的生命力。当它吸取了足够的能量后, 就会离开这颗星球前往太空在那里度过成年期。在成熟过程中, 星之彩能吸干大约五亩拥有大量生物的区域内的所有生命力, 或者十到二十亩荒野或草原内所有的生命力。被吸干的土地从此荒芜, 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。白天它会待在阴暗、凉爽的藏身处, 最好是水底: 池

塘、井、湖、蓄水池甚至海洋，都是合适地点。

### 特殊能力

瓦解：星之彩能将它的能量聚焦从而在几乎任何物质上瓦解出一个洞穴来。这一能力主要用于在地下挖掘一个巢穴。同样的能量可以熔化一立方英尺的钛或者分解数立方码的松木。洞穴的内壁看起来像是被熔化的，但不会产生任何。

固化：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。然后它可以用固化的部分操纵物体。

### 星之彩 生命猎食者

属性. 平均值 掷骰

STR 15 (1D6 × 5) 每 50 点 POW 提升 5X1D6 点 STR，不满 50 的部分向上取整（如：51-100 的 POW 值星之彩的力量值为 2x(1d6x5)点，101-150 的 POW 值就是(3X5X1D6)点）

CON N/A

SIZ 与 POW 值相等

DEX 95 (2D6+12 × 5)

INT 70 (4D6 × 5)

POW 50\*(2D6 × 5)

基础数值，该数值会随星之彩的猎食而增加

HP：N/A

平均伤害加成：N/A

平均体格：0

平均魔力值：10\*

移动：流动 12 / 飞行 20

### 攻击

每回合攻击：1次

因为星之彩是相当高效的攻击者，所以守秘人可能会愿意让调查员看到它的到来并进行一次侦查检定来搜索它发出的微光或留意突然出现的臭氧。星之彩没有任何已知的战斗技能，也没有正常手段能够伤害它。

属性吸取：当星之彩进食时，受害者必须进行 POW 对抗检定。如果星之彩赢了，它就能从受害者身上永久吸取 1d10 点 STR、CON、POW、DEX 及 APP，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迅速老化，出现丑陋的皱纹和沟壑。一旦星之彩吸取完毕，受害者就会死亡。

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，这片区域内的每个人就都必须进行一次智力对抗检定，如果失败，则会损失 1d6 点魔法值和 1d6 点理智值。因此而丧失的魔法值无法自然恢复，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，他必须进行做一次困难或极难意志检定（如果魔法值少于 50% 则意志值也视为减半，如果魔法值归 0 或更少，意志值则只有五分之一）。或者不知为何而被强迫留下。

吸取对抗检定：受害者的意志值对抗星之彩的意志值，伤害 1D6+属性损失

精神攻击对抗检定：受害者的智力值对抗星之彩的意志值，伤害 1D6 魔法值+1D6 理智丧失

闪避 47%(23/9)

护甲：无——星之彩免疫物理伤害，只有强磁场可以禁锢它。它可以受到魔法伤害。

理智丧失：见到星之彩丧失 0/1d4 点理智。见到被星之彩猎食的受害者丧失 1/1d8 点理智。

星之彩会在地球成长并生下他们的幼体吗？或许地球提供给星之彩安全而资源丰富的场所来躲避来自其他世界的神秘掠食者。如果米戈成功捕获或饲养了一只星之彩，又会进行哪些古怪的实验呢？

### 蠕行者

在至深窟穴之中，居住着恐怖之物，其物至奇至怪，眼不可窥。在遭到诅咒之地，死亡的思想会获得新的生命和怪异的肉体，那些肉体无头，却有邪念居于其中。大贤伊本·斯查卡巴欧曰：没有横躺着巫师尸首的坟墓是幸福的，没有撒着巫师骨灰的城邑的夜晚也是幸福的。古言相传，结交恶魔之人的灵魂不会很快离开躺在墓穴中的尸骸，它们会等到有大蛆噬咬尸体为止。那时，恐怖的生命会从腐尸中生出，愚钝的食腐之蛆会变得狡诈，使大地烦恼，它们会肿胀到可怕的程度，使大地遭殃。它们会钻进大地的毛孔，偷偷掘出大洞，它们不再只能爬行，而会开始学着走路。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《魔宴》

蠕行者是由成千上万的蠕虫和蛆组成的。每只蠕虫都是活的并会不断移动，不过它们通常保持人体的形状。自从蠕虫群吞噬了一个死去的巫师时，大量蠕动着生物就共同占据了巫师的心智。巫师被吞噬的“意志”能有效的驱动蠕虫们共同合作，实行行动。

### 特殊能力

蠕行者不能说话但可以书写。对它们而言施放咒语或者和它们的异族主人及来自遥远彼方的生物交流时，口头语言是不必要的。

法术：每个蠕行者至少能够拥有 1D10 个法术。

蠕行者，爬行妖术师

属性 平均值 掷骰

STR 45 (1D6 +6 ×5)

CON 70 (4D6 ×5)

SIZ 65 (2D6+6 ×5)

DEX 35 (2D6 ×5)

INT 65 (4D6 ×5)

POW 100(4D6+6 ×5)

HP：13

平均伤害加成：+1D4

平均体格：1

平均魔力值：20

移动：8

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：蠕行者可以像人类一样使用武器，但它们更喜欢用法术或者奴仆去实行物理工作。

格斗 35%(17/7),伤害 1D3(徒手)或取决于其使用的不同武器。

闪避 20%(10/4)

护甲：无；然而因为蠕行者所拥有的柔软而又韧性的结构，一般的武器只能对这东西造成最小的伤害。所有的枪械子弹只能造成 1 点伤害，霰弹枪弹丸除外——它造成每个伤害骰的最小伤害。

技能：隐秘行动 60%

理智丧失：看到蠕行者丧失 1D3/2D6 点理智。

达贡&海德拉（特殊深潜者）

它巨大，酷似波吕斐摩斯，它可憎，如同恶梦中的巨大怪物一样飞快地奔向独石柱，然后在独石柱旁猛烈地挥动其一双巨大的带鳞手臂。

——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极大程度地成长的深潜者。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，但只在罕见的情况下才能遇到。达贡与海德拉的能力值基本相同；而成长到如洛夫克拉夫特的《达贡》中所描写的程度的深潜者也许远不止达贡和海德拉。

### 特殊能力

法术：两者都拥有所有的所有的召唤，束缚和接触咒文。

达贡&海德拉，深潜王

STR 260 CON 250 SIZ 300 INT 100 POW 150

DEX 100 HP 55

平均伤害加成：+6D6

平均体格：7

魔力值：30

移动：10/15 游泳

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：这些巨大的怪物能够使用各种方式攻击调查员，脚踢，爪击，拳击，践踏等等。

格斗 80%(40/18) 造成 1D6 点伤害+伤害加成

闪避 50%(25/10)

护甲：6(皮肤)

理智丧失：见到达贡或海德拉丧失 1D10 点理智值。

人类对达贡的崇拜由来已久，历史上有很多崇拜达贡的教会崛起又消亡。隐藏在这些教会在公众面前的慈善面目之后，只有核心成员知道教会的真正性质和目的。

古腓尼基人，古苏美尔人，迦南人和非利士人都崇拜一个象征丰饶的神，名叫达贡或大衮。非洲马里的多贡人崇拜一对两栖半鱼人祖先图腾，并相信这对在遥远的过去从无形之星来到地球的双子若是回归，将揭开新纪元的序幕。

敏锐的观察者称达贡的秘教团正在在新英格兰沿海地区的海港和城镇迅速兴起，这件事还有待进一步观察。

一些人声称达贡和许德拉不过是伟大的克苏鲁的面目之一或者化身，是那巨型生物没有被困在海底的拉莱耶的那一部分身体或者力量。

## 黑山羊幼崽

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，绳子似的胳膊蠕动着，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、像树似的东西。它爬了上来，用它的蹄子和嘴和像蛇似的胳膊，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。

在它的身上是巨大的蹄子，它可以借此站立。它的身躯轮廓就像是树木：粗短脚是树干，长满触手的身躯是树冠。从它体内散发着一股仿佛被掘开的墓穴一样的恶臭。其身高在12到20英尺之间。

它的名字“黑山羊幼崽”，指的就是莎布·尼古拉丝的尊号“孕育万千子种的森之黑山羊”中的“幼崽”。亦即，黑山羊幼崽与莎布·尼古拉丝之间有着极为密切的关系，也只有在崇拜莎布·尼古拉丝的地区才能见到它。它们作为莎布·尼古拉丝的代理者而行动，代替她接受信徒献上的祭品和崇拜，并且吃掉不敬拜她的人，将母亲的福音扩散到世界各地。幸运的是，它们相当罕见。

## 特殊能力

法术：每只黑山羊幼崽能拥有等同于其智力值十分之一的法术数量。

黑山羊幼崽，莎布·尼古拉丝的子嗣

属性 平均值 掷骰

STR 220(4D6+30 ×25)

CON 80 (3D6+6 ×5)

SIZ 220(3D6 ×25)

DEX 80 (3D6+6 ×5)

INT 70 (4D6 ×5)

POW 90 (5D6 ×5)

HP：30

平均伤害加成：4D6

平均体格：5

平均魔力值：18

移动：8

## 攻击

每回合攻击：5 次。黑山羊幼仔每回合只能使用一次践踏攻击。

战斗方式：黑山羊幼仔长着无数虬结的触手，一般来说，其中总有 4 根特别粗大，被它用来攻击。每条粗触手都可以击打造成伤害。它也可以用它的蹄子踢击，单纯的碾压攻击，或者用它庞大的身躯进行撞击

攫取(战技)：黑山羊幼仔可以使用它的触手抓住并捕获最多四个受害者。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 1D10+5 点 STR。这些失去的 STR 不可恢复。当 STR 被吸取的时候，受害者只能无谓地挣扎、哀嚎。

践踏：黑山羊幼仔也可以用它巨大的蹄子践踏敌人，当它践踏的时候，当它以后退站立试图践踏尽可能多的敌人时通常会像牲畜一样大声吼叫（如果他们靠在一起则最多 1D4 个人）。

格斗 80%(40/16)，伤害等于伤害加成

攫取(战技)：抓住并每轮吸收 1D10+5 点 STR。

践踏 40%(20/8),伤害 2D6+伤害加成

闪避 40%(20/8)

护甲：黑山羊幼仔的身体并非由地球上的物质构成，如果用枪械命中，只能造成 1 点伤害（枪械贯穿则可造成 2 点伤害）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。

技能：隐秘行动（处于林地中时获得奖励骰）30%

理智丧失：见到黑山羊幼仔丧失 1D3/1D10 点理智值

## 深潜者

*我觉得它们的颜色以灰绿色为主，不过却有着白色的肚皮。这些东西的大部分皮肤都滑溜发亮，但却有着带鳞片的背脊。它们的模样隐约有些人猿般的特征，但却有着一颗鱼头，长着巨大鼓胀、永不闭合的眼睛。它们脖颈的侧旁生长着不断颤动的鱼鳃，长长的手爪间覆盖着蹼膜。它们胡乱地跳动着，有时用两腿前进，有时四肢着地。不知为何，我有些庆幸它们只有四肢，而不是更多的手脚。它们聒噪、吠叫的声音显然是一种清晰复杂的语言，传递着它们那呆木面孔无法表达的阴暗情感。*

——H. P. 洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》

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，它们独特又傲慢的生命充满了冰冷的美感，它们的心灵残酷得超出想象，它们的生命永恒不死。在交配或崇拜伟大的克苏鲁时它们会结伴，但是它们并不像人类一样希望互相进行身体接触。它们是海洋种族，在淡水中没有发现过它们的踪迹。在地球上各海域的海底都有它们的都市，其中一个就位于马萨诸塞州近海，靠近印斯茅斯。有谣言称其他地点坐落于大不列颠群岛之外。

## 特殊能力



水下呼吸：因为深潜者在海底栖居，所以它们不需要外部帮助就能进行水下呼吸，并且它们同样也能在陆地呼吸。

法术：深潜者有 40%的几率拥有 1D4 个法术。

深潜者，蹈海腮民

属性 平均值 掷骰

STR 70 (4D6 ×25)

CON 50 (3D6 ×5)

SIZ 80 (3D6+6 ×25)

DEX 50 (3D6 ×5)

INT 65 (3D6 ×5)

POW 50 (3D6 ×5)

HP：3

伤害加成：1D4

平均体格：1

平均魔力值：10

移动：8/游泳 10

战斗

每回合攻击：1次

战斗方式：深潜者可以像人类一样使用武器，不过深潜者更擅长使用它们自己的长矛和三叉戟。

格斗 45%(22/9),1D6 伤害+伤害加成或取决于其使用的不同武器（例如矛，1D8 伤害+伤害加成）。

闪避 25% ( 12/5 )

护甲：1(皮肤和鳞)

理智丧失：0/1d6

几个世纪以来深潜者都不得不将它们神话般的城市建造在深海中，隐藏起来不为外人所见。水手、渔民和采珠人的日记、回忆和他们讲述的故事中偶尔会暗示并声称在海中存在奇怪的珠宝，巨大的石工艺品(通常是镶嵌着珍珠母的)，噢，当然，还有美人鱼。

如果将这类民间故事搜集在一起，可能会导致人们得出结论，某些海域的主人即是那不朽的深潜者族群。目前记录下的名字有例如 Ahu-Y'hloa，Y'ha-nth-lei 以及 G'll-oo。

混种深潜者

他是个瘦削的男人，弯腰佝偻，接近六英尺高.....年纪可能在三十五岁上下，但如果没注意那张阴沉而又毫无表情的面孔，单单只看到此人脖子两侧模样古怪、深深下陷的皱褶，很容易让人高估他的年纪。那个人的头很窄，一双鼓胀突出而且灰白暗淡的蓝色眼睛似乎永远不会眨眼一般，鼻子扁平，前额与下颏均向后收缩，还长着一双似乎没有发育完全的耳朵。他脸上那张厚实的长嘴唇周围与毛孔粗大、颜色浅灰的面颊上几乎没留任何胡须，只有一些稀疏的黄色头发小块不规则地散布卷曲着；在某些地方面孔似乎不规则得有些古怪，就像表皮是因为某些皮肤病而剥落了一般。

——H·P·洛夫克拉夫特《印斯茅斯的阴霾》

混种深潜者是深潜者和人类杂交的产物。尽管大部分混血种都如普通人类般出生，但在十七八岁往往会发生心理和生理上的双重变化——变成俗称的“印斯茅斯面容”。到了中年，大部分混血深潜者显示出明显的畸形，并且绝大多数退居到他们封闭的隐秘住处中。几年内，他们最终转化成深潜者，开始他们新的海洋生活。

和身体变化一起到来的往往还有新感官的觉醒，奇怪的关于海底都市的梦以及对于前往海边的渴望——尤其是祖先的家园和自己的出生地。

通常情况下，混血种都居住在偏远的沿海村庄，不过在较远的内陆有时也能发现他们（特别是在其转化的早期阶段）。当最终的转化发生在混种种身上时，他们要么学会接受他们那可怕的血统，要么在这个过程中陷入疯狂。

深潜者们会试图把混血种引诱到它们安全的巢穴以便见证混血种最终的蜕变，并确保混血种适应深潜者们共同传承的遗产。大约有 10% 的混血种无法完成他们的蜕变，被迫以半人半鱼的形态渡过普通人类的生活；而另外还有约 10% 的混血种完全不蜕变，深潜者的基因于是缺失了一代——而在他们的子嗣中这些基因将再次得到体现。

### 特殊能力

水下呼吸：混血种在完全蜕变为深潜者前不能在水下呼吸，不过从幼儿时期起他们能停留在水下的时间就可以长达普通人类的两倍。

法术：已经开始接受自身的水族遗产的年长混血种有 10% 的可能知晓 1d3 个咒文。

混种深潜者，携带印斯茅斯污秽之后代

STR 65 (2D6+6 ×5)

CON 65 (2D6+6 ×5)

SIZ 52 (3D6 ×5)

DEX 65 (2D6+6 ×5)

INT 65 (2D6+6 ×5)

POW 50 (3D6 ×5)

APP 35 (2D6 ×5)

HP : 11

平均伤害加成：无

体格：0

平均魔力值：10

移动：8/8 游泳

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：混种深潜者可以使用人类的武器。

格斗 45%(22/9)，基于所使用的武器伤害+伤害加成，或徒手（1D3）+伤害加成。

闪避 30%(15/6)

护甲：无

技能：跳跃 45%，聆听 50%，隐秘行动 46%，游泳 60%。

理智丧失：直视混血种丧失 0/1D4 理智值，对于特别可怕的个体则可以增加（1/1D6+）

巨噬蠕虫

*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，《穿越银匙之门》

巨噬蠕虫是一种类似蠕虫的庞大无匹的掘洞生物。它们不是地球上的生物，而且除了一段极短的时期以外再也没有来过地球。就地球没有被它们挖得千疮百孔这一点来说，比起许多其他世界来我们还是相当幸运的。巨噬蠕虫讨厌光，但光似乎并不会对它们造成什么实质性损害。除了在那些被它们彻底征服的行星上，白天是看不到它们的踪影的。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，也生活着一种叫做噬巨蠕虫(Bhole)的、和它很相似的生物。

钻星者，巨噬蠕虫

能力值 平均值 掷骰

STR2525 (10D100 ×5)

CON755(1D100+100 ×5)

SIZ2775 (1D100+STR ×5)

DEX10 (1D4 ×5)

INT35 (2D6 ×5)

POW170(10D6 ×5)

HP : 353

平均伤害加成：足以击沉一艘战舰(64D6)

平均体格：65

平均魔力值：35

移动：蠕行 18/挖洞 10

## 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：这些东西体型巨大，移动迅速，血肉之躯的凡人接近它们是极度危险的。被它的巨型身躯击中就相当于被火车撞击。当巨噬蠕虫将调查员压碎的时候，他会直接死亡。如果通过了成功的幸运检定，说不定可以找到能用来埋葬的残骸。

黏液攻击：除了将目标吞掉或压碎之外，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 2~3 英里。唾液会覆盖一片圆形的地区，直径相当于巨噬蠕虫体型值的 1%英尺；一只体型为 2750 的巨噬蠕虫可以吐出直径 27 英尺的唾液，大到足以击落一架飞机。

遭到唾液覆盖的任何生物都会被冲击击晕，并且被淹没在其中。要从这滩唾液里爬出来需要进行一次极限力量检定；此检定每轮只能进行一次。被埋在这滩可怕的粘糊唾液中，调查员无法呼吸并且开始陷入窒息。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 点生命值。一旦受害人逃脱，腐蚀伤害就会停止。

吞噬：当巨噬蠕虫要吞咽（噬）某个人时，和粘液攻击的范围同样大的范围内全部受害者都会被吞下。

格斗 30%(15/6)，即死

喷吐粘液 50%(25/10)，特殊

吞噬 80%(40/16)，被吞掉

闪避 6%(3/1)

护甲：等同于巨噬蠕虫 POW 的五分之一。

理智丧失：直视巨噬蠕虫丧失 1D4/1D20 点理智值。

伟大的巫师，狡诈之艾-依-沙克在他那褻渎的记录中声称自己曾经在幻梦境中遭遇过称为噬巨蠕虫——巨噬蠕虫之母的生物。通过某种诡异而不可知的方法，噬巨蠕虫可以将他们的巨噬蠕虫子嗣投放到时空另一侧的清醒世界中，艾-依-沙克的记录还表示，这次遭遇几乎断送了他的性命，他不得不牺牲自己的年轻助手马穆德才得以脱出生天。

## 空鬼

在黑暗中拖着脚步走向他的是一个巨大而又邪恶的黑色怪物。那东西既不完全是猿猴，也不完全是昆虫。它的皮肤松弛地垂下来，挂在自己巨大的身躯上，而它那满是皱纹、带有眼睛

退化后残留痕迹的头颅仿佛喝醉了酒一般大幅度地摇摆着。它伸展开的前爪上长着宽大的钩爪。尽管这个东西没有任何面部的表情，但它的全身都紧绷着凶狠而致命的恶意。

——H.P.洛夫克拉夫特和黑兹尔·赫尔德，《蜡像馆惊魂》

人们对这种生物知之甚少，只有名字和它们的外皮的样子。据说它们可以在不同位面和宇宙中各个世界之间穿行，从不在一个地点呆上太长时间。

有传言说这些生物有时会侍奉一位神或者旧日支配者，但是它们的个体动机和目的还是谜团。

### 特殊能力

位面旅行：可以随意从一个位面的存在中脱离，外在表现为开始闪烁和消隐。这个转移过程耗费它们 4 点魔力值，需要一个回合才能完成。此时它们可以被攻击，但不能向攻击者反击造成伤害。

空鬼可以带着物体或者生物一起转移到另一个位面，只要将想要的物品用爪子抓住，并且为此物品或生物的每 50 点 SIZ 额外支付 1 点魔力值。被带走的物体或受害者将再也不会被找到。

法术：空鬼有 40% 的几率知晓 1D3 个法术。

空鬼，位面跃迁者

属性 平均 掷骰

STR 95 (2D6+12X5)

CON 80 (3D6+6X5)

SIZ 95 (2D6+12X5)

DEX 50 (3D6X5)

INT 35 (2D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：17

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

平均魔力值：10

移动：7

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：空鬼可以用两支前爪进行普通的空手攻击，也会试图抓住对手，消隐至其他位面。

格斗 45% ( 22/9 )，1D8+伤害加成

抓掠（战技）抓住对手一回合，然后带着对手消失到（空）鬼才知道是哪里的地方。

躲避 30% ( 15/6 )

护甲：3 点厚皮

理智丧失：直视空鬼丧失 0/1D0 点理智。

## 古老者

*雕像表现了某种有脊的桶状物体。这些桶状物的中央腰部水平地延伸着好几条如同轮辐般的肢体，而它们的上下两端则鼓起突出，形成某种竖直的瘤或是球茎。不论桶状物的顶端还是底端都有五条很长并且尖端逐渐收拢成三角形的扁平肢体。这些肢体以球茎为中心向周围延伸开去，就像是海星的触手。*

——H.P.洛夫克拉夫特，《魔女屋中之梦》

这些生物的完整描述可以在洛夫克拉夫特的《疯狂山脉》中找到：其中提到它们立高约八英尺，躯干上有六足，长着翅膀，灵活地折叠在身体上的凹槽中。在那个故事里这个种族被称为 Old Ones。古老者靠吹出尖细的哨声交流，并且可以在没有光线的情况下感受周遭事物。

古老者在十亿年前来到地球，并且在进行奇奥的实验时无意引发了地球生命的起源。它们创造了褻污的修格斯，作为奴仆。在人类进化之前它们的种族就开始衰退，至少它们通过膜状双翼飞越宇宙空间的能力就丧失了一部分。在经历了和其他种族的无数战争，米-戈和星之眷族对它们的打击，以及它们的奴仆修格斯的叛变等种种之后，两栖的古老者在最近几百万年里被赶回了南极，它们最后的城市仍然被封冻在冰山之下。它们的文明被冰河期的严寒抹杀了。古老者在陆地上灭绝了，不过在海底最深处，它们可能还有种群存在。

可以进行时间旅行的女巫和巫师有时会探寻古老者，以在研究上更进一步，理解宇宙和神话中各种事物。他们收集的证据也暗示在宇宙间还生活着没有衰退的古老者。

特殊能力：

法术：古老者有 70%的几率知晓 1D4 个法术。

技术：见第十三章：古代器物和外星设备。

古老者，曙宙奥研师

属性 平均 掷骰

STR 190 (4D6+24X5)

CON 110 (3D6+6X5)

SIZ 140 (8D6X5)  
DEX 80 (3D6+6X5)  
INT 80 (1D6+12X5)  
POW 50 (3D6X5)  
HP : 25  
平均伤害加成 : +3D6  
平均体格 : 4  
平均魔力值 : 10  
移动 : 8/10 飞行

#### 攻击

每回合攻击 : 5 次

战斗方式 : 古老者可以用触手或躯体打击和撞击敌人。

纠缠 ( 战技 ) : 当触手抓住受害者时 , 会缠住受害者 , 之后的每回合受害者都会受到相当于古老者的伤害加成的一半的束缚和碾压伤害。每个古老者有五条触手 , 所以此技能最多能抓住五个受害者。

格斗 40% ( 20/8 ) , 伤害等于伤害加成

纠缠 ( 战技 ) 抓住目标 , 其后每个回合被对束缚的目标造成 1/2 伤害加成的伤害。

躲避 40% ( 20/8 )

护甲 : 7 点皮肤

理智丧失 : 直视古老者丧失 0/1D6 点理智。

#### 炎之精

*它们看起来是成千上万的微小光点.....这无数光点是有生命的火焰 ! 它们所及之处 , 烈焰滔天。*

*——奥古斯特·德雷斯 , 《暗夜呢喃》*

炎之精是旧日支配者克图格亚的仆从 , 并且和他一起也生活在北落师门或者那附近。它们会被召唤至地球 , 或者跟随克图格亚一起来到地球。它们的外形是一团有智力的气体或等离子体。

#### 特殊能力

法术 : 炎之精有 20% 的几率知晓 1D3 个法术。

炎之精 , 纵火者

属性 平均 掷骰

STR N/A  
CON 35 (2D6X5)  
SIZ 01 (01)  
DEX 80 (3D6+6X5)  
INT 50 (3D6X5)  
POW 65 (2D6+6X5)  
HP : 3  
平均伤害加成 : N/A  
平均体格 : -2  
平均魔力值 : 13  
移动 : 11 点飞行

### 攻击

每回合攻击 : 1 次

战斗方式 : 炎之精通过接触攻击, 被接触的可燃目标会被点燃。它们通过热休克对人类造成伤害。掷 2D6 作为炎之精造成的伤害以判定热休克, 如果调查员通过了 CON 检定, 只承受一半伤害; 如果失败, 承受完全伤害。

在同一次攻击中, 炎之精会试图从它的目标身上偷取魔力值, 此时需要进行对抗 POW 检定: 如果炎之精胜利, 则从受害者身上偷取 1D10 点魔力值; 如果目标获胜, 炎之精自己失去一点魔力值。也就是说炎之精每次攻击需要掷两次头——一次决定热休克伤害, 一次决定魔力值损失。

格斗 85% ( 42/7 ), 造成 2D6 点烧灼伤害+吸取魔力值

躲避 40% ( 20/8 )

护甲: 普通材料制成的武器无法伤害它们 ( 例如刀刃和子弹 )。向一个炎之精泼水, 每半加仑可以使它损失 1 点 HP, 一个普通的手持灭火器可以造成 1D6 点伤害, 一桶水可以造成 1D3 点伤害。

理智丧失: 直视炎之精丧失 0/1D6 点理智。

### 飞水螳

一个半水螳状的古老种族, 与人类所知的一切完全迥异.....它们只有一部分是由物质构成, 并且虽然没有双翼也能飞行.....有迹象表明它们有惊人的可塑性并且可以暂时隐身.....单调嘈杂的哨声和拥有五个圆趾的巨大脚印也是它们踪迹的标识。

——H.P.洛夫克拉夫特, 《超越时间之影》

这种来自太空的无名种族在七亿五千万年前作为征服者到达地球。它们建造了矗立着没有窗户的高塔的玄武岩城市, 并且在太阳系其它三颗星球也有定居。在地球上, 它们与伟大种族伊斯之间爆发了战争, 最终战败并被驱赶到地下。在白垩纪末期 ( 约五千万年前 ) 它们冲出地



面，在复仇之战中消灭了伟大种族。

飞水螭目前还居住在它们的深邃洞穴中，并且满足于留在那里，消灭不小心遇到它们的任何生物。通向它们的巢穴的通道往往处于上古废墟的深处，那里有由岩石封闭起来的深井。凶猛残忍，战斗方式繁多的外星杀手飞水螭就依然栖息在这些井中。

古代传说中称飞水螭具有操纵强风造成严重破坏或攻击单一目标的能力。

#### 特殊能力

隐形：飞水螭可以通过每回合消耗 1 点魔力值来完全隐形。通过常伴它们身边的持续的刺耳哨声仍然可以粗略地确定它们的方位。任何试图击中一个隐形飞水螭的人都必须进行成功的听觉检定来定位目标，并且定位成功之后进行任何攻击的同时都要掷一次惩罚骰。

飞水螭可以自由地进入或脱离隐形状态，所以对它的每次攻击都要进行一次幸运检定。如果幸运检定失败，飞水螭会瞬间进入隐形，而此次攻击也需要掷一次惩罚骰。当飞水螭隐形时，它不会使用触手攻击，但仍然会使用它的某一种控风类技能或施放法术。

法术：飞水螭有 70% 的几率知晓 1D10 个法术。

飞水螭，暗降悚妖

属性 平均 掷骰

STR 250 (4D6+36X5)

CON 125 (2D6+18X5)

SIZ 250 (4D6+36X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 70 (4D6X5)

POW 80 (3D6+6X5)

HP : 37

平均伤害加成：+5D6 ( 只对风击波有效 )

平均体格：6

平均魔力值：16

移动：8/12 飞行

#### 攻击

每回合攻击：2D6 次 ( 每回合投 2D6 决定生成多少触手 )；每回合只能使用一次控风类的攻击。

战斗方式：触手在飞水螭的身体上不断生成和消解。触手通常造成 1D10 点伤害。因为这种生物的部分非物质特性，触手会直接对目标的 HP 造成伤害，忽略任何体表护甲。伤口表现为风炙或组织失水干燥。

注：飞水螭的每种控风技能每回合消耗它们 1 点魔力值。

风击波：风击波的基础范围是长 20 码，直径 10 码的圆柱形，造成的伤害等于飞水螅的伤害加成。圆柱形波可以延展至超出 20 码，但是范围每长一倍，伤害降低 1D6——在 39 码处的敌人会受到 4D6 点伤害（伤害加成减去 1D6），在 41 码处的敌人受到 3D6 点伤害。风击波会导致受害者的血肉被剥离骨骼，皮肤脱水风炙，并被向后吹飞，距离等于他们失去的 HP，单位为码。

定身：这是一种捕获猎物的奇异攻击模式。这种模式下，控风攻击拥有 1000 码的距离，并且可

以绕过转角或穿过曲折的通道而不衰减。风虽然由飞水螅放射而出，但是对目标具有吸取作用，降低他或她的移动速度，强迫它们进行 STR 检定对抗飞水螅的 POW。超过 200 码时这个效果会减弱，目标可以得到一个奖励骰。如果飞水螅获胜，受害者此回合无法移动。如果目标获胜，则仍然可以正常移动。飞水螅在使用这个技能时可以全速移动，同时追逐并减速它的目标猎物。

这项技能可以用在互相距离不超过 30 码的多个目标身上。每个其他目标可以在进行 STR 检定对

抗飞水螅时获得一个奖励骰。飞水螅能选择它的目标。

风暴：飞水螅可以和同伴一起引导一场风暴。所有参与的飞水螅的每一点 POW 可以为风暴提供每小时半英里的风速。这个风暴是区域性的，每移动 200 码就会失去 5mph。一群飞水螅可以在数平方英里的区域内引导一场飓风。假如风速超过 100Mph，那么高出的每 20mph 对目标造成 1D4 点伤害。进行了成功的幸运检定的目标承受一半伤害。

格斗 85% ( 42/17 )，造成 1D10 点伤害

风击波 70% ( 35/14 )，伤害等于伤害加成（距离每远 20 码，伤害降低 1D6）

躲避 30% ( 15/6 )

护甲：4 点，加上隐形能力。超视界的飞水螅只受到来自物理武器的最低伤害，然后由于其护甲再次降低 4 点伤害。附魔武器以及热能和电能等力量造成正常伤害。

理智丧失：直视飞水螅丧失 1D3/1D20 点理智。

无形眷族

当昆扬人带着强大的原子能探照灯深入恩凯的黑渊中时，它们发现了活物——顺着岩石隧道滋长，崇拜撒托古亚的黑曜石和玄武岩刻象的生物。但这些生物长得并不像撒托古亚那般像蟾蜍一样。它们更丑陋——一团团不定型的黏性黑泥，为了不同的目的变换着临时的形状。昆扬的探险者没有停下来仔细观察；活着逃走的人封闭了通道。

——H.P.洛夫克拉夫特和扎利亚·贝绍普 《坟墓》

这些变幻莫测的黑色生物能够迅速改变形体，从臃肿的蟾蜍般的模样到长着数百条残缺肢体的细长形态。它们流淌过细小的岩石缝隙，附肢伸缩自如。它们与撒托古亚关系密切，经常能在暗无天日的洞窟或撒托古亚的神庙里发现这些生物。

## 特殊能力

法术：无形眷族有 25%的几率知晓一个法术。在它们之中，有 2%知道更多法术。

无形眷族，幻身异形

属性 平均 掷骰

STR 90 (1D6+6X5 到 6D6+6X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 120 (1D6+12X5 到 6D6+12X5 )

DEX 95 (2D6+12X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP : 17

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

平均魔力值：10

移动：12

## 攻击

每回合攻击：2 次（吞噬攻击每回合只能使用 1 次）

战斗方式：因为它们极强的流动性，它们可以使用多种战斗方式，化出鞭须，触手和其他附肢恫吓和打击对手。

吞噬：受害者被立即吞噬，之后每回合受害者受到束缚伤害，第一回合 1 点，每回合增长一点（例如第二回合受到 2 点伤害，以此类推）。被吞噬的受害者不能进行任何行动，不过受害者的友方可以试图杀死无形眷族解救他或她。无形眷族每回合都能进行一次吞噬攻击，持续吞噬猎物，直到吞噬了总 SIZ 与自身 SIZ 相同的猎物。当消化一个猎物时，无形眷族可以继续战斗，但是不能移动位置，除非吐出吞下的猎物。

攫捕（战技）：用一只鞭状伪肢捕捉一名对手；范围是进行此攻击的怪物的 SIZ 的五分之一，单位为码。

格斗 60% ( 30/12 )，造成 2D6 点伤害+伤害加成

攫捕（战技）造成 1D6 点伤害+伤害加成

吞噬 30% ( 15/6 )，造成吞噬伤害

躲避 47% ( 23/9 )

护甲：对一切物理武器免疫，即使是附魔武器——创口会立即闭合。法术会影响它们，火焰，化学攻击以及其他力量也可以。

理智丧失：直视无形眷族丧失 1/1D10 点理智。

## 妖鬼

令人作呕，见光即死的生物.....用长长的后腿跳跃.....一对泛黄的红眼.....妖灵具有非常强大的嗅觉.....某个有小马那么大的东西跳进了晦暗的暮色，那龌蹉污秽的外表让卡特一阵恶心；它们的脸明显是人类的样子，却没有鼻子，额头和其他特征.....它们说话时嗓子里带着呛咳声。

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻密境卡达斯》

妖鬼被困在阳光照不到的广阔地下洞窟中。被阳光直射会导致它们患病，最终死亡。妖鬼食肉，并且会像捕食其他生物一样捕食同类。

昆扬洞窟中科技发达但道德堕落的人类驱使着一种恐怖的双足行走类人生物，这些生物可能和妖鬼有关，或许就是妖鬼。如果确实如此，那么妖鬼可能是蛇人基因实验的产物。妖鬼虽然原始而野蛮，但是证据表明它们是可以驯服的。

妖鬼，腌臢猥兽

属性 平均 掷骰

STR 110 (3D6+12X5)

CON 70 (4D6X5)

SIZ 130 (4D6+12X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 15 (1D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：20

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

平均魔力值：10

移动：10

## 攻击

每回合攻击：2次

战斗方式：妖鬼具有人型生物的通常空手战斗方式。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 35% (17/7)

护甲：无

技能：潜行 70%

理智丧失：直视妖鬼丧失 0/1D8 点理智。

## 食尸鬼

这些怪物的外形不像完整的人类，但是不同程度上都和人类接近。它们大部分都用双足行走，含胸前倾，有点像犬类。它们的皮肤像胶皮一样，令人厌恶。

——H.P.洛夫克拉夫特，《皮克曼的模特》

食尸鬼是邪秽的人型生物，皮肤像胶皮一样，长着蹄子般的脚，具有犬类特征，生有利爪。它们说话的方式含糊不清，据描述像是呻吟和哭泣。它们身上总是覆盖着在觅食时沾染上的墓地苔藓。

它们栖息在很多城市地下的隧道中，通常集中于坟地和古代墓穴中。据说它们和魔女以及寻求不可言说的愉悦之人订立契约，但是会攻击那些不小心遇到它们的人。

禁忌的传说中声称人类可以经过一段长时间的过程而转变为食尸鬼。

## 特殊能力

法术：食尸鬼有 15%的几率知晓 1D10 个法术。

## 食尸鬼，苔皮觅尸者

属性 平均 掷骰

SIR 80 (3D6+6X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 65 (2D6+6X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP：13

平均伤害加成：1D4

平均体格：1

平均魔力值：13

移动：9

## 攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：食尸鬼具有人形生物的通常空手战斗方式。食尸鬼也有像剃刀一般锋利的肮脏爪子；这些突出的骨质可以毫无阻碍地切开人类的血肉，伤口若不及时得到处理就会感染。

咬住（战技）：如果食尸鬼的撕咬命中，它会咬住不放，不再使用爪子攻击。被咬住的受害者每回合会持续受到 1D4 点伤害。需要进行对抗 STR 检定，才能挣脱食尸鬼的撕咬，不再受到撕咬攻击。

格斗 40% ( 20/8 ), 造成 1D6 点伤害+伤害加成

咬住 ( 战技 ) 每回合造成 1D4 点伤害

躲避 40% ( 20/8 )

护甲：火器和穿刺武器造成掷出的伤害的一半；小数点后四舍五入。

技能：攀爬 85%，潜行 70%，跳跃 75%，聆听 70%，侦查 50%。

理智丧失：直视食尸鬼丧失 0/1D6 点理智。

食尸鬼可能是掉包婴儿的传说背后的真相——有人相信小精灵会偷走婴幼儿，用“野物”代替他们。野物一开始像是人类，但是随着一天天长大变得更畸形，更古怪，直到有一天，通常是在成年前后，它们彻底失去踪迹。

### 格拉基之仆

*一只手摸索着探出，把它攥起！……这只手是尸体的手——毫无血色，瘦骨嶙峋，指甲支离破碎，长得不可思议。*

——R.坎贝尔，《湖中栖物》

格拉基的奴仆是格拉基用自己的脊刺创造出的不死生物。它们和格拉基共享记忆，几乎是这位旧日支配者的一部分，但是也可以进行各种独立活动。

一开始它们看起来很像人，只是像尸体一样僵硬，但是随着时间它们会枯萎腐朽，样子更符合它们不死生物的身份。经过六十年半死的光阴之后，格拉基之仆一旦被强光，例如阳光照射，就会立即陷入一种被称为“绿之崩坏”的状态之中，这种状态将持续几个小时，然后它们就会瓦解。

### 特殊能力

法术：格拉基之仆天生不带有任意法术，但是它们可以保留活着的时候知道的法律，以及格拉基传授它们的任何法术（由守密人决定）。

### 格拉基之仆，崩坏的奴隶

属性 平均 掷骰

STR 50 (3D6X5)

CON 105 (3D6X10)

SIZ 65 (2D6+6X5)

DEX 15 (1D6X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：17

平均伤害加成：无

平均体格：0

平均魔力值：10

移动：5

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：格拉基之仆具有人型生物的通常空手战斗方式，也可能装备武器，通常是镰刀。

格斗 40% ( 20/8 )，造成 1D3 点伤害+伤害加成或者取决于武器（通常是镰刀，造成 1D6 点伤害+1+伤害加成）

躲避 10% ( 5/2 )

护甲：无

理智丧失：直视人类形态的格拉基之仆不丧失理智；直视不死生物形态丧失 1/1D8 点理智；如果格拉基之仆死于绿之崩坏，直视其过程丧失 1/1D10 点理智。

诺弗·刻

*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》

在早期故事里，诺弗·刻似乎是一个独立的个体，之后变成了一个种族，甚至可能是一个退化的人类部落。这里我们姑且认为它们是一种罕见的生物，与伊塔库亚有关。

一般诺弗·刻都是单独出没，并且活动范围限于冰川，冰盖和封冻的极寒地区。极其寒冷的冬季时它们会来到低纬度地带。如果某个部落以诺弗·刻为自己命名，那么他们可能将诺弗·刻作为神灵或者图腾而崇拜。

特殊能力

暴风雪：诺弗·刻可以在自身周围召唤小型暴风雪，将可见度降低至最多 3 码。保持一个 100 码半径的暴风雪每小时会消耗 1 点魔力值。可以通过额外消耗 1 点魔力值将暴风雪的半径再扩张 100 码。偶然情况下两只或更多的诺弗·刻会合作，集中它们的魔力值创造出超级暴风雪。暴风雪总是以诺弗·刻为中心。

调查员每身处这样的暴风雪中 15 分钟，就必须进行一次 CON 检定，否则就会因为寒冷失去 1 点 HP（除非有完善的抵御寒风的措施）。注意身处暴风雪的影响中时，HP 无法以任何手段恢复。

降温：诺弗·刻也可以通过消耗魔力值在身边创造出极寒区域。每消耗一点魔力值，100 码范围内的温度就会在一小时内下降 20 华氏度。如果诺弗·刻愿意，它可以降温的同时用暴风雪攻击，制造出恐怖的局部冰风暴。

法术：诺弗·刻有 75% 的几率知晓 1D10 个法术。

诺弗·刻，霜降冰魔

属性 平均 掷骰

STR 155 (2D6+24X5)

CON 110 (3D6+12X5)

SIZ 155 (2D6+24X5)

DEX 70 (4D6X5)

INT 75 (1D6+12X5)

POW 105 (6D6X5)

HP：26

平均伤害加成：+3D6

平均体格：4

平均魔力值：21

移动：9

攻击

每回合攻击：5 次（每回合只能使用一次角突）

战斗方式：诺弗·刻用凶残的爪子和巨大的身躯进行攻击。

角突：每回合一次，诺弗·刻可以用恐怖的角刺穿一名敌人。

格斗 45% ( 22/9 )，造成 1D6 点伤害+伤害加成

角突 65% ( 32/13 ) 造成 1D10 点伤害+伤害加成

躲避 35% ( 17/7 )

护甲：9 点软骨，毛发和皮革。

理智丧失：直视诺弗·刻丧失 0/1D10 点理智。

伊斯之伟大种族

*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》

它们是可以进行时间旅行的心灵生物，为了逃避它们的世界的毁灭而来到地球，占据了地球上一种圆锥状生物的心智和躯体。地球种族的躯体，外星种族的心智，这就是伟大种族。它们教授后代它们自己的技术和文化。它们的后代具有和伟大种族一致的精神，并且将新的躯体视为自己的天然形态。在之后的漫长岁月，伟大种族和米-戈以及克苏鲁的族群三分地球。克苏鲁和他的眷族统治着太平洋，失落的拉莱耶和穆大陆。米戈控制着北方，而伟大种族控制着南方。他们最大的城市是纳克特，位于现今的澳大利亚。

伟大种族从数亿年前开始兴盛，直到五千万年前，它们初到地球时曾经封锁囚禁的古代种族飞水螅将它们灭绝了。不过伟大种族的思想已经预见到了它们的毁灭，所以逃离了它们的圆锥状躯体，将心智转移到了未来，占据了在人类之后兴起的甲虫形种族。

伟大种族以孢子的方式繁殖，但是因为它们个体生命周期极长（4000 到 5000 年），所以很少进行繁殖行为。它们以一种液体为食。

伊斯人的社会结构接近社会主义。它们认为智能是至高无上的，并且也以智能作为精神转移的主要标准。它们基于逻辑和均衡进行资源分配。它们极少互相争斗。伟大种族不崇拜任何神灵。

### 特殊能力

时间旅行：伟大种族因为彻底征服时间而得名——它们也是唯一达到如此成就的种族。伟大种族中的个体可以穿越时空将心智送至过去或者未来，挑选一个合适的目标与之交换心智；当伟大种族的一员占据了某个生物的身体时，这个生物的心智会被转换至伟大种族原来的身体中，直到占据它身体的伟大种族认为到了应该将身体换回的时候。通过这种技术，伟大种族集体穿梭时空，征服其他星球。

作为热忱的历史学者，伟大种族会在生活于它想要研究的时代的生物中选择一员与之交换。交换时间约为五年。在地球上，被交换者的亲友会注意到种种变化；可以通过 INT 检定决定他们是否察觉到了交换。

被交换至伟大种族原本身体中的受害者会被要求写下他或她对于自己的时代所知的一切。伟大种族对被交换者态度友善，让他们自由行动，四处见识伟大种族的文明，并且还允许他们和其他像他们一样从遥远的星球或时代交换而来的受害者见面。当换回身体时，伟大种族会将受害者这段时间的记忆清除。这种清除并不完美；受害者可能在噩梦中回忆起身陷伟大种族时的情景。

现代地球上有一个教团专门对来访的伟大种族进行协助和支持。伟大种族提供技术或魔法方面的知识作为交换。时间旅行是见到这个种族身为圆锥状生物时的样子的主要方法，也有极少的通过停滞立方体或者能超越漫长时光的召唤法术与它们会面的事例。

法术：伊斯人极少学习魔法；每个伊斯人有 10% 的几率知晓 1D3 个法术。

伊斯之伟大种族，岁月渡贤魄

属性 平均 掷骰

STR 210 (12D6X5)

CON 130 (4D6+12X5)

SIZ 320 (8D6+36X5)

DEX 50 (2D6+3X5)

INT 100 (4D6+6X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP：45

平均伤害加成：+6D6

平均体格：7

平均魔力值：13

移动：7

攻击

每回合攻击：2 次（电击枪每回合只能开火一次）。

战斗方式：伟大种族的一员可以用钳子攻击。它也具有巨大的体形可以撞击或者碾压调查员。不过，这个文明的种族通常会避免肉搏，而是使用发射高能电浆团的武器攻击——这种武器本来是为了摧毁飞水螅而研制的。

电击枪：电击枪有很多种类（见 272 页）。一把标准电击枪拥有 32 发的弹夹，需要一回合装弹。电击枪一次可以发射任意发能量弹，但是一次超过 4 发时，每超过一发，枪烧毁的几率就增加 5%，并且这个几率可以累加。即，如果一次发射 7 发能量弹，则需要掷一次 D100，如果结果等于或小于 15，枪就会烧毁。

每发能量弹对目标造成 1D10 点伤害，三发即造成 3D10 点伤害。电击枪的基础攻击范围是 100 码。每额外超过基础范围 100 码，命中判定时就要多投一次惩罚骰。

格斗 40% (20/8)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

电击枪 30% (15/6)，每发能量弹造成 1D10 点伤害。

躲避 25% (12/5)

护甲：8 点皮肤

技能：生物学 80%，化学 70%，电器修理 60%，心理学 30%。

理智丧失：直视一名伟大种族丧失 0/1D6 点理智。

庭达罗斯的猎犬

*‘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，《庭达罗斯猎犬》

庭达罗斯猎犬生活在地球的远古时代，那时地球上的生物还不过是单细胞动物。它们居住时间的角度中，而其他生物（例如人类和普通生物）以曲度为生命的根本。这个概念难以想象，为庭达罗斯的猎犬所专有。猎犬会跨越时空追逐它所渴望的猎物，即人类和其他生物。它们是永生的。

这些生物的确切模样并不确定，因为有幸遇到它们的人不巧都死了。庭达罗斯的猎犬长得并不像猎犬，而是某种恐怖的异族形态，包括剃刀般锋利的牙齿和爪子，目光炽烈的眼睛，和不断起伏的淡蓝色皮肤。

因为它们和时间角度的关系，它们可以通过任何不大于 120 度的角实体化。人类的大部分房间都有 90 度的角。当猎犬现身时，角落里先冒出一团烟雾，然后头部和身体从烟雾中出现。

如果有人（通常是大意的时间旅行者）被一只猎犬发觉，猎犬会无休止地追逐他。猎犬穿越时间到达猎物面前的天数取决于目标现在的时间和被猎犬看到的时间之间的差值除以一亿。

假如目标摆脱了它，猎犬通常就会放弃。不过，猎犬极难被摆脱。前来帮助猎犬的目标的朋友也会被猎犬察觉并成为追击的目标。

#### 特殊能力

法术：每只猎犬知道至少 1D8 个法术。

哈维·瓦特斯发现了一块神秘的宝石，只要对着它冥想，就能看见遥远的过去。哈维看到了 30 亿年前并且看到了庭达罗斯的猎犬，猎犬也看见了哈维！虽然哈维昏了过去，切断了连接，但是渴望他的鲜血的猎犬已经前来！猎犬来到这里需要 30 天。哈维还有一个月的时间为面对这不速之客做准备。

猎食时光之屑的庭达罗斯猎犬

属性 平均 掷骰

STR 80 (3D6+6X5)

CON 150 (3D6+20X5)

SIZ 85 (3D6+6X5)

DEX 50 (3D6X5)

INT 85 (5D6X5)

POW 120 (7D6X5)

HP：23

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

平均魔力值：24

移动：6/20 飞行

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：庭达罗斯的猎犬会用前爪攻击或撕咬对手。它们身上覆盖着一种青色黏液（脓水）。当受害者被攻击命中时，一团这样的黏液会沾染在他或她身上。这种黏液是有生命并且可以活动的；会对目标造成 2D6 点伤害，并且黏液存留在受害者身上的每一回合都会造成相同的伤害。黏液可以通过 DEX 检定用布或毛巾擦去，也可以用水或者其他物质冲洗掉。火焰会消灭黏液，不过受害者会因为被火焰烧灼而损失 1D6 点 HP。

舌答：每回合一次，成功的舌答会造成一个严重的贯通伤，但是既不会流血也没有痛楚。受害者不会受到物理伤害，但是会永远丧失 3D6 点 POW。

格斗 90% ( 45/18 )，造成 1D6 点伤害+伤害加成+脓水（每回合 2D6 点伤害，持续直到被移除）

舌答 90% ( 45/18 )，每回合吸取 3D6 点 POW

躲避 26% ( 13/5 )

护甲：2 点皮革；每回合回复 4 点 HP，除非 HP 降至 0；普通武器对猎犬无效，附魔武器和法术造成完整伤害。

理智丧失：直视庭达罗斯的猎犬丧失 1D3/1D20 点理智。

庭达罗斯之城以及城中扭曲的螺旋高塔现在已经被世界遗忘了。古代文献中描述这座城市存在于地球，但也有说法称宏伟之庭达罗斯坐落于（并且可能仍然在）银河系中一处遥远的虚空深渊（可能是一个黑洞）附近。流言蜚语中提到了把庭达罗斯的猎犬这个概念带到世界上的邪恶魔法和诡异科学，以及它们的创造者的最终毁灭。

恐怖猎手

*在天空中飞翔的，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，《裂境潜伏者》

恐怖猎手的是长着蝙蝠或雨伞一样的翅膀，体型巨大的黑色蛇状或蠕虫状生物，因为形态不断变化扭曲，所以很难认清它们的样子。它们的巨大翅膀并不是一对，而是一只。它们讲话的声音响亮又刺耳。它们的体长平均为 40 英尺。

这些生物会被阳光驱散。足够强烈的光照（例如核反应发出的光）可以将它们化为灰烬。恐怖猎手移动迅速，通常被某些神灵尤其是奈亚拉托提普当作猎鹰使用。它们也会为了自己的目的被召唤，然后四处寻找鲜血和生命。

## 特殊能力

法术：恐怖猎手有 25%的几率知晓 2D10 个法术。

恐怖猎手，阴鹭飞蛇

属性 平均 掷骰

STR 145 (5D6+12X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 205 (5D6+12X5)

DEX 65 (3D6+3X5)

INT 75 (2D6+12X5)

POW 105 (6D6X5)

HP：25

平均伤害加成：3D6

平均体格：4

平均魔力值：21

移动：7/11 点飞行

## 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：恐怖猎手可以撕咬敌人，用躯体碾压，或者用尾部触手攻击。

缠绕（战技）：恐怖猎手可以用尾巴纠缠受害者，使其不能移动。恐怖猎手可以带着受害者飞走，或者继续战斗。受害者只能通过成功的对抗 STR 检定来挣脱。当恐怖猎手的尾巴缠着一名受害者时，恐怖猎手只能使用撕咬攻击，撕咬被缠住的受害者时可以得到一个命中奖励骰，因为受害者此时双手通常不能自由行动。

格斗 65% ( 32/13)造成 1D6 点伤害+伤害加成

缠绕（战技）目标不能移动，并且必须通过对抗 STR 检定来挣脱

躲避 35% ( 17/7 )

护甲：9 点皮肤。

理智丧失：直视恐怖猎手丧失 0/1D10 点理智。

## 罗伊格尔

‘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》

不要将这个种族同札尔双子中的罗伊格尔、或罗伊格尔诺斯混淆。

罗伊格尔的自然形态是一种人眼无法看到的能量漩涡。只有很罕见的情况下它们才会为自己创造出有实质的可见躯体。这些躯体庞大怪异，像是巨型的爬行动物，但仔细观察就会发现它们与任何曾经生活于地球表面的爬行动物都截然不同。

罗伊格尔的心智没有意识分层。它们不会遗忘，也不会被想象和潜意识误导或分散注意。它们的悲观主义使它们身边弥散着惨淡的气氛，并且让它们的思考和行动完全异于人类。和罗伊格尔进行心灵连接的人类最后通常会陷入消极抑郁的自杀倾向。

据信罗伊格尔从仙女座星云来到地球，它们的第一个殖民地处于印度洋上的某片失落大陆上，可能和承载着拉莱耶以及其中星之眷族的沉没大陆是同一块。罗伊格尔让人类奴隶为它们效力，并且用残酷的手段惩罚反抗者，例如切断他们的四肢或者让它们身上长满癌症般的触手状息肉。地球上的罗伊格尔不断衰退减少，最终撤退到了地下和海洋，在那里它们仍然算计着使用它们衰败的力量。

威尔士、罗德岛、伊拉克等地最近发现了罗伊格尔的活动。海地、波利尼西亚及马萨诸塞州的民间传说中也隐约提到了它们。有些罗伊格尔和旧日支配者加塔纳托亚有关系，另一些则可能联系和崇拜着伊塔库亚。

### 特殊能力

**吸取魔力：**一般罗伊格尔的人类仆从都来自有精神不稳定的病史的家族。罗伊格尔需要活着的人类，因为这些没有实体的存在需要从智慧生物身上抽取能量才能完成某些必要的事务。罗伊格尔可以通过消耗自身 1 点魔力值来从一名睡眠中的人类身上抽取 1D6 点魔力（每夜），以供施放魔法。一个罗伊格尔可以同时从数个睡眠中的人类身上抽取能量，即使这些人远在数英里之外，中间还有障碍物也无法造成干扰。

次日早晨受害者会抱怨头痛，睡不好觉。被持续抽取魔力值的人会身体和精神都会越加衰弱，最终导致重病甚至可能死亡。无论何时当一名受害者被罗伊格尔以这种方式抽取魔力值时，在他回复魔力值之前必须进行一个（通常难度的）CON 检定，如果检定成功受害者回复 1 点魔力值并且苏醒。如果检定失败，受害者将不会回复魔力值并继续睡眠，罗伊格尔可以在接下来的一个小时从受害者身上吸取额外 1D6 点魔力值，之后再次进行 CON 检定，如此往复。

**念动：**罗伊格尔可以通过念动力催动人类和操纵指南针或者门闩之类的物件。罗伊格尔（可能处于非物质状态）必须身处现场，并且在效果范围的几码之内。在地面之上要创造一个具有 5 点 STR 的念动力需要消耗 10 点魔力值，在低于地表但是开阔的区域例如河床和峡谷中创造一个具有 5 点 STR 的念动力需要消耗 6 点魔力值，而在洞穴或隧道中创造一个具有 5 点 STR 的念动力只需要 3 点魔力值。一群罗伊格尔可以将念动力集中，提升其 STR，用以达成更强的效果。

爬行动物形态：要显现出巨大而扭曲的爬行动物身躯，罗伊格尔需要耗费等于其 SIZ 五分之一的魔力值。一旦身躯成型就可以无限期保持，或者随意消散。如果罗伊格尔在爬行动物形态下被杀死，便会永远死亡。数个罗伊格尔可以集中它们的魔力值来支持一个罗伊格尔迅速创造有形身躯。一只爬行动物形态的罗伊格尔具有非物质形态下的一切能力，但是不能穿墙，也不能隐形。

在爬行动物形态下，罗伊格尔具有下列所有属性。在非物质的无形状态下，它没有一切括号中的属性和技能等等，只有 INT,POW 和 DEX。

法术：罗伊格尔知晓至少 1D4 种法术。

罗伊格尔，念动师

属性 平均 掷骰

(STR)\* 200 (3D6+30X5)

(CON)\* 140 (8D6X5)

(SIZ)\* 250 (2D4X50)

DEX 50 (3D6X5)

INT 100 (4D6+6X5)

POW 70 (4D6X5)

(HP：)\*39

(平均伤害加成：)\*+5D6

平均体格：6

平均魔力值：14

移动：7/无形状态下穿过岩石时为 3 点

\* (是爬行动物形态下的属性)

攻击

每回合攻击：1 次 (爬行动物形态下 2 次)

战斗方式：罗伊格尔可以用很多方式攻击，包括爬行动物形态下的撞击，爪子攻击和撕咬。此外它们还可以用它们的某种特殊能力或者漩涡攻击。

漩涡攻击：罗伊格尔最可怕的武器是一种听起来像是遥远的滚雷声的聚爆。爆炸范围内的事物都会被撕成碎片，地面会被炸裂。直径十米的爆炸需要至少 100 点魔力值。任何范围内的事物失去 1D100 点 HP。机警的调查员可以察觉到爆炸前兆，例如在空中旋转的线条以及贯穿他们身体的几乎听不到的轰鸣。

格斗 30% (15/6)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 26% (13/5)

护甲：8 点爬行动物皮革。在非物质形态下它们不会被物理武器伤害，无论是否附魔。

理智丧失：直视爬行动物形态丧失 0/1D8 点理智；隐形时直视不会丧失理智；心灵连接消

耗 1/1D4 点理智。

在罗伊格尔的巢穴附近的地点报告过“时间失落”的事件。这些案例中的普遍特征包括成年人群中的昏睡症，以及极端嗜睡的个人，多半都有不能记起自身经历了什么的长期时间失落情况。有时这些人会记得沿着乡间小路行走，然后发现他或她站在悬崖顶上，但是对于自己是如何到达此地毫无记忆。最近，这样的事件有时会被归类为 UFO“近距离接触”现象。

米-戈，来自犹格斯的真菌

*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》

来自犹格斯的真菌是一个星际种族，在犹格斯星（冥王星）上有一个规模巨大的殖民地或者根据地。他们在地球的山脉中建立了矿业基地以寻找稀有金属矿石。米-戈在生理上不属于动物，而是更像一种真菌。它们通过变化像大脑一样的头部的颜色进行交流；不过它们也能通过嗡嗡的虫鸣声一般的声音说人类的语言。

米-戈不能食用地球上的食物，必须从其他星球运输自己的食物。它们可以用巨大的双翼穿越星际空间，但是地球的大气层限制它们只能笨拙地运用自己的飞行技术。

有人推测米-戈是泛位面生物，因为它们的身体以一种不同寻常的频率共振；在试图用胶卷记录这些生物的图像时这一点更加明显，因为它们根本不会显示在一般的底片上。也许现代的高清数码摄像设备或者根据尖端化学技术制造的乳胶液可以起效，但是目前为止还没人能成功拍摄下米-戈。

受伤时这些生物可以重新生长或者根据需要接续新的肢体。米-戈死后会在数小时内溶解成一滩半透明的黏灰质。这些灰质会立即干燥，最终只留下油腻的污迹。

米戈崇拜奈亚拉托提普和莎布-尼古拉斯，可能还有其他神灵。它们雇佣或强迫人类代理人简化和拓展它们在地球上的事务，并且经常因此而和各种邪教搭上关系。在偏远地区偶尔目击米-戈可能就是喜马拉雅山脉地区可怕的雪人传说以及世界各地各种遇到外星人和飞碟的事件的源头。

米-戈是求知心切的科学家，可以完成惊人的外科手术，包括将人类的大脑放进一个可以维持其活性的金属圆筒中，然后将语言，听觉和视觉设备连接到圆筒上使其中的大脑可以和外界交流。这些被保存的大脑可以被四处携带，甚至带到宇宙真空中。米-戈通过这种方式携带它们中意的人类仆从造访遥远的星球和其他的米-戈殖民地。

特殊能力



催眠术：米戈可以在嗡鸣声中加入频率极高或极低的声调，让听到其声音的一名或数名人类陷入被催眠的状态。在米-戈的嗡鸣声周围 40 英尺范围内的调查员必须进行成功的 POW 对抗检定，否则就会失去行动能力。米-戈可以用传心术和人类对话，每 5 回合耗费 1 点魔力值。人类可以通过 POW 对抗检定来抵抗米-戈的传心术。

虚空光线：创造一个光子无法穿越的坍塌区域。每创造一立方码的黑暗区域将会耗费米-戈 1 点魔力值。没有光线可以逃离坍塌区域，所以脆弱的米-戈可以躲藏在其中，不被人看到。这片黑暗的形状一般是片状或半球形。

法术：米-戈有 25% 的几率知晓 1D3 个法术。

米-戈，来自犹格斯的高超科学家

属性 平均 掷骰

STR 50 (3D6X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 50 (3D6X5)

DEX 70 (4D6X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP：10

平均伤害加成：无

平均体格：0

平均魔力值：13

移动：7/13 点飞行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：来自犹格斯的真菌可以用两只蟹钳一样的爪子进行徒手搏斗。

地球上投（战技）：它们会试图抓住受害者（体格和它们相同或比它们更小）然后飞到高处将受害者扔下，或者飞到极高的地方使受害者的肺部爆裂。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

地球上投（战技）可以抓住体格和它们相同或比它们更小的事物（钳子，抓，飞行）

躲避 35% (17/7)

护甲：无，但是它们共振着的地外躯体会导致所有穿刺武器（包括子弹）都只造成最小伤害。

理智丧失：直视米-戈丧失 0/1D6 点理智。

## 夜魔

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》

夜魔是在幻梦境中侍奉诺登斯的生物，它们所做的事情包括把入侵者粗暴地扔到人类所能想象的最凄凉可怕的地方等死。在幻梦境中各个偏僻的所在都有夜魔居留，它们在夜晚出没寻找猎物。

在远古时代夜魔也栖息在清醒的世界中，并且据说现在依然有它们的残留。虽然智力不高，但是夜魔可以理解某些语言（例如食尸鬼的咕哝），并且对一些超自然种族态度友善。

### 无面的夜魔

属性 平均 掷骰

STR 50 (3D6X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 70 (4D6X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 20 (1D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：12

平均伤害加成：+0

平均体格：0

平均魔力值：10

移动：6/12 点飞行

### 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：它们用爪子，尾巴，角或者前肢进行攻击。

攫捕（战技）：夜魔喜欢在将对手抓住之后用带刺的尾巴搔痒对手。夜魔通常会集体行动，悄悄潜行到受害者身边，抓住他们的武器，击垮他们。面对强大的对手，两只或更多的夜魔会合作（可以获得数量优势奖励骰）。

搔痒：夜魔只能在抓住对手之后进行搔痒。成功的搔痒攻击会使目标焦躁不安，因为夜魔尾巴上的刺非常锋利，即使只是轻轻触碰不造成伤害也是非常危险的——受害者会感觉困惑，耻辱，混乱，所有检定都将额外受到一个惩罚骰，持续 1D4 回合或知道搔痒停止。夜魔

的微博可以穿过小洞或者裂缝，切开厚重的衣服，甚至穿过金属铠甲的接缝。

格斗 45% ( 22/9 )，造成 1D4 点伤害+伤害加成

攫捕 ( 战技 ) 受害者被迅速抓住，之后进行搔痒或者其他攻击

搔痒 35% ( 17/7 )，敌人在 1D6+1 回合内不能移动 ( 目标必须已经被攫捕 )

躲避 35% ( 17/7 )

护甲：2 点皮肤

技能：潜行 90%

理智丧失：直视夜魔丧失 0/1D6 点理智。

### 人面鼠

*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》

这些生物和普通老鼠很像，在远处看时容易误认。但是接近时就会发现它们的头部是滑稽而邪恶的人脸，爪子像是小小的人类的手。它们都长着非常强壮尖锐的牙齿。

这些超自然生物可能是由邪秽巫术制造的。有时一位忠诚的仆从会被转化为人面鼠，继续侍奉他或她的主人。在克苏鲁神话的民间传说中这些畸物很聪明，黑暗的神灵会把它们作为礼物赐给受宠幸的女巫或者巫师作为使魔。女巫凯夏·梅森的使魔布朗·詹金，就是人面鼠。

特殊能力：

法术：人面鼠有 30% 的几率知晓 1D3 个法术，那些在作为人类时知晓的法术在转化为人面鼠之后可以保留。如果人面鼠是外神或者这类的神灵赐予的礼物，它们还能知道更多法术。

人面鼠，恶毒的讥口，流窜的探子

属性 平均 掷骰

STR 10 (1D3X5)

CON 35 (2D6X5)

SIZ 05 (05)

DEX 90 (4D6+4X5)

INT 50 (3D6X5)

POW 35 (2D6X5)

HP：4

平均伤害加成：-2

平均体格：-2

平均魔力值：7

移动：9

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：人面鼠爬到人类对手的腿上或衣服上进行攻击，或者从天花板上跃下。一旦攻击成功，人面鼠会咬住敌人不放。扯下人面鼠会使不幸的受害者损失额外 1D3 点 HP。

格斗 35% ( 17/7 )，造成 1D4 点伤害+伤害加成

躲避 45% ( 22/9 )

护甲：无，但是击中正在奔跑的人面鼠的攻击需要额外掷一次惩罚骰。

技能：躲避 45%，潜行 75%，聆听 50%

理智丧失：直视人面鼠丧失 0/1D6 点理智；如果观察者认识人面鼠变化之前的身份，则丧失 1/1D8 点理智。

潜沙怪

*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，《阁楼之窗》

这个隐秘的种族看起来浑身都裹满了沙子。它们潜伏在沙漠地区地下深深的洞穴里，在夜晚出没徘徊，寻找猎物。已知它们居住在美国西北，世界其他地区的沙漠可能也有它们的存在。据信它们侍奉着旧日支配者。

特殊能力

法术：潜沙怪有 30%的几率知晓 1D6 个法术。

潜沙怪，废土逐迹者

属性 平均 掷骰

STR 50 (3D6X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 80 (3D6+6X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 50 (3D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：14

平均伤害加成：+1D4

平均体格：1

平均魔力值：10

移动：8

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：在战斗中，潜沙怪具有人型生物通常的空手战斗方式，还能使用爪子攻击。

格斗 30% ( 15/6 )，造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 30% ( 15/6 )

护甲：3 点粗糙皮革。

技能：潜行 55%，聆听 60%，侦查 50%。

理智丧失：直视潜沙怪丧失 0/1D6 点理智。

蛇人

*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，《七诅咒》

蛇人的外形是直立的蛇，有蛇头，鳞片，尾巴，一双胳膊和一双腿。它们是文明高雅的种族，通常身着长袍。伊格是蛇人至高无上的神，因为他是众蛇之父。在古代，有些异端曾转而信奉撒托古亚——它们在数百万年前被怀恨在心的伊格消灭了，是否有异教徒幸存，继续传播它们的伪神信仰则不得而知。

蛇人的第一个王国，伐鲁希亚，约在 2 亿七千五百万年前，恐龙还未出现时就已经在地球上繁荣昌盛。它们建造黑色玄武岩城市，发动战争，这些都是二叠纪甚至之前的事情。它们是强大的巫师，供奉无数能量以召唤恐怖的恶魔，还能配制强效毒药。在 2 亿两千五百万年前，恐龙时代到来时，第一王国毁灭，蛇人退到地下深处的要塞中，这些要塞中规模最大的是幽嘶。这段时间里蛇人又成为了高超的科学家，甚至可以操纵生命本身。

人类的史前时代蛇人在图里安大陆中心建立了第二王国。这个王国比第一王国伐鲁希亚衰落更快，人类摧毁了这个王国之后将这片大陆据为己有。蛇人在人类部落面前节节败退，直到公元前 10000 年，他们最后一座城池焉犹加也陷落了。

一小部分剩余的蛇人潜伏起来，幸存了，其中某些退化得更为矮小。这些衰落者中有一小部分会返祖称为具有完全力量的蛇人，仍然受到伊格的眷顾。退化的蛇人只具有完整的蛇人属性的三分之一。也有一些休眠中的蛇人——沉睡者——沉睡了数千年。这些蛇人偶尔会，令人类遗憾地，苏醒。这第三种蛇人更聪明，比他们潜伏起来的兄弟更强大，通常具有施行强大巫术的知识和能力。

特殊能力

法术：具有完全力量的蛇人知道至少 2D6 种合适的法术。它们经常使用的一种法术是把施法者的形象转换为普通人类的幻术，让蛇人能混进人类社会中。（见 Consume Likeness，250 页）

退化的蛇人一般不知道法术。

技术：作为高超的科学家，蛇人可以利用或能够建造有用的科技产物——见 14 章：神器和异族设备。

#### 元祖蛇人

属性 平均 掷骰

STR 50 (3D6X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 50 (3D6X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 80 (3D6+6X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP：10

平均伤害加成：无

平均体格：0

平均魔力值：13

移动：8

#### 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：蛇人具有人型生物通常的空手战斗方式。它们也可以使用人类所知的武器，用生有利爪的手灵巧地握住武器。

撕咬：蛇人的撕咬中含有剧毒。受害者必须进行极难成功的 CON 检定——如果失败，承受 1D8 点伤害。

格斗 50% ( 25/10 )，造成 1D3 点伤害+伤害加成

撕咬 35% ( 17/7 )，造成 1D8 点伤害+剧毒（见上文）

躲避 32% ( 16/6 )

护甲：1 点鳞片。

技能：威吓 60%，科学：( 生物学 ) 40%，( 化学 ) 40%，侦查 35%。

理智丧失：直视蛇人丧失 0/1D6 点理智。

#### 外神仆役

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》

这种像青蛙又像乌贼或章鱼的不定性生物通过滚动，滑行或蠕行的方式前进。它们不断变化的外形污秽扭曲，很难描述。

当它们的主人要求时，仆役就会跟随，不过大部分时间它们还是出现在阿萨托斯的宫廷中。这些魔笛手吹奏着类似笛声的调子，为主人伴奏。它们吹奏的曲调像是嘈杂，令人发狂的哀乐。

它们有时也会为教徒演奏，可能是为了协助召唤黑暗的存在或者神灵。神灵和具有神格的存在会在仆役发出宣告的 1D3+1 回合之后到来，在仆役宣告它们离去时，或者仆役死后 2D6 回合，或者在它们愿意的时候离去。召唤神灵会消耗仆役 1 点魔力值，被召唤的神灵每停留五个回合仆役会额外消耗 1 点魔力值。

#### 特殊能力

崩音坏乐：这些生物演奏的不谐之声会对人类造成负面影响，听到这声音的人必须每两个回合进行一次理智检定以抵抗这音乐，否则就会失去 1D4 点理智。据博学的巫师称被这些音乐夺取心智的人也会变为仆役——身心都被永远毁灭，只能随着外神的协律起舞。

法术：每个仆役知晓至少 1D10 种法术，通常包括 1D10 个召唤/控制法术和呼唤法术。

#### 外神的仆役

属性 平均 掷骰

STR 70 (4D6X5)

CON 80 (3D6+6X5)

SIZ 100 (4D6+6X5)

DEX 80 (3D6+6X5)

INT 85 (5D6X5)

POW 95 (2D6+12X5)

HP：18

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

平均魔力值：19

移动：7

#### 攻击

每回合攻击：4 次

战斗方式：外神仆役可以用扭动着的一团触手打击和绞缠目标。在成功的命中之后，投1D3 决定多少触手参与攻击。触手可以通过成功的战技抓住对手。触手可以达到的范围等于外神仆役的 SIZ 的五分之一，单位是码。

格斗 45% ( 22/9 )，造成 1D6 点伤害，每条参与攻击的触手再造成 1D6 点伤害。

躲避 41% ( 20/8 )

护甲：无，但是物理攻击无法伤害外神仆役；法术和附魔武器造成正常伤害；每回合回复 3 点 HP，直到死亡。

理智丧失：直视外神仆役丧失 1/1D10 点理智。

### 夏盖妖虫

*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》

这种半位面昆虫式生物不需要进食（它们通过奇异的方式，例如光合作用生存），所以它们将时间耗费在对他人施加痛苦上，沉溺于颓废病态的愉悦中（通常是折磨它们来自各个种族的奴隶）。

这个种族也被称为夏恩，生命周期极长，需要数个世纪才会完全成年。它们科技发达，可以使用各种可以通过集中精神力（魔力值）操作的武器和设备。夏恩通过复杂的仪式和折磨方法来祭祀阿萨托斯。

夏恩目前是一个流亡中的种族。夏盖星被一场浩劫摧毁，但是很多夏恩逃进了它们用坚不可摧的灰色金属制造的神庙中，传送至其他星球，包括地球。不过地球的大气中有一种成分阻止夏恩传送离开，这种未知的成分还使得个体夏恩无法飞行太长的距离。

被困在地球上的夏盖妖虫当初也一并带来了塞克洛托尔星的奴隶种族作为守卫。数个世纪以来夏恩一直操纵和占据着一小撮人类来进行它们的外星事业。它们也曾经统治着一个人类女巫邪教，致力于为阿萨托斯寻找祭品，而到了更近的现代据说它们开始插手人类的政治。流言称夏恩最大的殖民地在英格兰斯维因河谷的葛茨伍德村附近。

### 特殊能力

心灵打击：夏恩是寄生生物，而且不是完全由物质组成。一只像鸟那么大的夏恩可以直接穿过人类的身体组织，进入脑补，在那里盘踞并读取寄主的记忆，影响思想，并把编造的特定记忆和它自己的想法植入寄主的大脑。在白天，妖虫不会在脑部活动，受害者可以一定程度按自己的意愿行动。而到了晚上，夏恩会苏醒，开始植入记忆——迅速地改造寄主使他们遵从



夏恩的意愿。它可以植入摧毁理智的景象，在景象中可以见到夏恩；或者谜一般的记忆碎片，驱使受害者采取特定的行动。最终寄主会被催眠至心甘情愿（无论是有意还是无意）帮助夏恩的程度。随着夏恩的控制不断加深，受害者最终会陷入狂乱，变得不再适合寄生。

法术：夏恩有 80%几率知晓 2D10 种法术，通常包括召唤阿萨托斯。

寄蚀心灵的夏盖妖虫

属性 平均 掷骰

STR 10 (1D3X5)

CON 10 (1D3X5)

SIZ 05 (05)

DEX 80 (2D6+24X5)

INT 80 (3D6+6X5)

POW 85 (5D6X5)

HP：1

平均伤害加成：N/A

平均体格：-2

平均魔力值：19

移动：4/20 点飞行

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：夏盖妖虫的战斗方式是神经刺鞭，或者占据对方的心灵（融合），没有其他的战斗方式。

神经鞭：神经鞭是一种小型科技设备，可以发出震颤的苍白色光线。被光线击中的目标需要进行对抗 POW 检定。如果夏恩获胜，目标会陷入极大的痛苦，不能进行任何行动，只能痛苦地在地上扭动，直到武器被关闭。如果共计失败，目标仍然会承受痛苦，所有检定都需要额外投一个惩罚骰，持续时间为 24 减去目标的 CON 的五分之一，单位为小时。此攻击每回合都可以重新进行，造成的惩罚骰可以累积。

融合：夏恩飞进并盘踞在人类头部。

神经鞭 50% ( 25/10 )，特殊伤害

融合 60% ( 30/12 )，不造成伤害，但是夏盖妖虫在进入目标头部之后会逐渐取得控制权

躲避 77% ( 38/15 )

护甲：无

理智丧失：直视夏恩丧失 0/1D6 点理智。

夏塔克鸟

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，《梦寻秘境卡达斯》

夏塔克在巨大的洞窟里筑巢，他们的翅膀上覆盖着白霜和硝石。它们通常被描述为恶毒狂野的生物，经常被外神的仆从当作坐骑。它们非常害怕夜魔，总是会从夜魔面前逃走。

夏塔克可以飞越星际空间，而且会把大意的乘客直接送到阿萨托斯的王座之前。

特殊能力

法术：无

夏塔克，飞天巨雏

属性 平均 掷骰

STR 170 (4D6+20X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 250 (4D6+36X5)

DEX 50 (2D6+3X5)

INT 15 (1D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：31

平均伤害加成：+4D6

平均体格：5

平均魔力值：10

移动：6/18 点飞行

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：这种巨兽可以用四肢打击敌人，或者撕咬敌人。

撕咬（战技）：使用撕咬攻击咬住猎物。

格斗 45%（22/9），造成 1D6 点伤害+伤害加成

撕咬（战技）造成 2D6+2 点伤害+咬住的每回合造成 1D6 点伤害

躲避 25%（12/5）

护甲：9 点皮革

理智丧失：直视夏塔克丧失 0/1D6 点理智。

据信夏塔克为奈亚拉托提普，可能还有温迪戈（伊塔库亚）提供服务，不过这样的流言中

也包含很多误导信息。伊波恩之书中描述了如何把夏塔克召唤来作为坐骑的方法；不过一旦旅程开始，夏塔克就不会听从召唤者的命令，而是试图前往阿萨托斯的宫廷。只有迅速反应并且杀死夏塔克才能避免可怕的命运。

### 修格斯

*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》

修格斯是所有克苏鲁神话生物中的恐怖和邪秽之首。它们是巨型原生质团，约 15 英尺高，不定形的身体可以随意变化出四肢，眼睛和其他附肢，模仿其他生命形态，力量庞然无匹。无论它们的主人是什么种族，它们都可以用主人希望的方式沟通，并且达到这目的它们可以变化出特殊的器官。

阿卜杜拉·阿尔哈萨德声称这种生物不存在于地球上，只存在于疯狂者的梦魇之中；但是修格斯确实存在于地球的黑暗角落。虽然它们被深潜者和其他种族当作仆从，但是实际上它们具有和其他种族相同甚至更高的智力，更叛逆，更擅长模仿和学习。修格斯的创造者，远古时代的古老者最终发现了他们的仆从的真实天性——代价是他们的文明几乎被修格斯灭亡。

### 特殊能力

法术：无，但是寿命极长的某些个体可能会拥有施放法术的知识和能力。

修格斯，邪败的万色

属性 平均 掷骰

STR 315 (18D6X5)

CON 210 (12D6X5)

SIZ 420 (24D6X5)

DEX 15 (1D6X5)

INT 35 (2D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：63

平均伤害加成：8D6

平均体格：9

平均魔力值：10

移动：10 点滑行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：在战斗中修格斯会占据 5 平方码的区域，并且可以生成触手，爪子或任何形式的附肢，用它们进行碾压攻击。不幸被修格斯击中的人也会被吞噬。

吞噬：被吞进修格斯体内的每个人都会独立受到攻击，每个人都必须进行成功的对抗 STR 检定，否则他们就会被撕碎。如果修格斯攻击的目标超过一个，必须将其 STR 均摊至每一个目标身上。

被吞进修格斯的黑色躯体里的调查员每回合需要掷 1D100，只有掷出小于或等于他们自身的力量值的回合可以进行攻击。受害者被困在修格斯体内的每个回合都会损失等于修格斯的伤害加成的 HP；这种伤害可以描述为破裂，被碾压或被撕碎。修格斯可以吞噬任意数量的敌人，只要敌人的 SIZ 总和不超过修格斯自己的 SIZ。

格斗 70% ( 35/14 )，伤害等于伤害加成，修格斯可以选择吞噬敌人（见上文）

躲避 8% ( 4/1 )

护甲：无，但是（1）火焰和电能攻击只造成一半伤害；（2）物理武器例如火器和刀每次击中只造成 1 点伤害；（3）修格斯每回合可以回复 2 点 HP。

理智丧失：直视修格斯丧失 1D6/1D20 点理智。

随着基因科学从幼稚走向成熟，可能终有一天可以通过实验揭示地球上所有生物的细胞都含有至今还未知的基因代码。这代码一旦被激活，就会使细胞自我调整，互相杂交，导致自然界中从未出现过的迅猛进化——而肉体也会为了适应变化的环境而不断变形。人类会接受还是排斥我们自己体内的修格斯？

修格斯主宰

*你根本无法想象修格斯主宰有多精通变形！和现代人类上次遇见他们时相比，这种族变得更小了。哦，但是修格斯主宰更灵敏！他们是登峰造极的变形者——但在他们无数皮囊之下隐藏的，是恐惧本身。*

*——迈克尔·谢 《肥脸》*

修格斯主宰是他们那巨大丑恶的亲戚的衍生种。通过某些进化途中的巧合，也可能是因为来自其他种族或存在的无意间的干涉，一小撮修格斯进化成为了可以随意模拟人类的外形和语言的智慧生物。

这些生物的外形毫无例外都是极为肥胖的光头人形。他们狡诈而擅长引诱，在和人类相处时行为还多少有些别扭。虽然修格斯主宰可以自由变化于人形和怪物形态之间，但是他们会集中精力控制自己的身体尽可能长时间地保持人类状态。如果在没有防范的情况下被激怒或分散注意力，他们会迅速变回一滩可怕的胶状物。这些生物严守着他们自己的秘密和身份，独自生

活，私下进食，迅速地处理掉那些可能会揭开他们的恐怖真面目的好管闲事的调查员。

修格斯主宰觉得渗透进入人类世界非常有趣（并且很滋补）；人类对于恐惧的理解独一无二，美味异常，值得大快朵颐。修格斯主宰只关心自我满足。尽管比其他猎食者高级的多，但是他们也有自以为是的地盘观念，会为此自相残杀。他们没有社会性，不会自然死亡，也不繁殖。

因为需要集中精力控制身体才能保持他们的人形，所以人形态下的某些属性会比自然形态下低。

### 特殊能力

法术：拥有 1D3 种符合守密人意愿的法术。

肥人，修格斯主宰

### 人类形态

属性 平均 掷骰

STR 75 (2D6+8X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 65 (3D6+3X5)

DEX 50 (3D6X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 65 (3D6+3X5)

APP 30 (1D6+3X5)

EDU 50 (3D6X5)

### 修格斯形态

属性 平均 掷骰

STR 120 (4D6+10X5)

CON 155 (6D6+10X5)

SIZ 65 (3D6+3X5)

DEX 50 (3D6X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 65 (3D6+3X5)

HP：13(人类形态) /22 (修格斯形态)

平均伤害加成：1D4 (人类形态) /1D6 (修格斯形态)

平均体格：1 (人类形态) /2 (修格斯形态)

平均魔力值：13

移动：8 点行走/10 点滑行

## 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：修格斯主宰会试图活生生地将猎物包裹进它的胶状身躯。当他抓住猎物之后就不会放松，并且开始将受害者吸进体内，将其消化。开始消化时，酸性消化液会开始腐蚀不幸的受害者的躯体，对受害者每回合造成 1D6 点伤害。

被包裹住的受害者每回合都需要进行对抗 STR 检定来挣脱。不像他们的大型亲戚，修格斯主宰一次只能消化住一个受害者。在消化时修格斯主宰不能使用碾压攻击，但是还是可以用强有力的伪肢四处抽打。

格斗 90% ( 45/18 )，造成 1D6+2 点伤害+当前形态伤害加成；或者吞噬目标，每回合造成 1D6 点 ( 酸性 ) 伤害直到受害者死亡。

躲避 26% ( 13/5 )

护甲：无，但是 ( 1 ) 火焰和电能攻击只造成一半伤害；( 2 ) 物理武器例如火器和刀每次击中只造成 1 点伤害；( 3 ) 修格斯每回合可以回复 2 点 HP。

技能：魅惑 70%，威吓 60%，说服 60%，潜行 65%，假如守密人需要可以添加更多。

理智丧失：直视修格斯主宰的真实形态丧失 1D6/1D20 点理智。守密人可以决定是否让那些亲眼见到修格斯主宰从人形变化为修格斯的调查员额外丧失 1/1D3 点理智。

## 克苏鲁的星之眷族

*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》

这些巨型章鱼状生物很像体形稍小的克苏鲁。并非所有居民都随着拉莱耶的沉没一起被困在海底，有些仍然生存在深邃的海沟中，由深潜者侍奉。群星之间也栖息着和它们有关的物种，例如据传出没于金牛座毕宿五附近的某颗星球上的哈利湖中的生物。

## 特殊能力

法术：每个星之眷族知晓 3D6 种法术。

克苏鲁的星之眷族，眠者摄守

属性 平均 掷骰

STR 350 (2D6X50)

SIZ 260 (3D6X25)

SIZ 525 (3D6X50)

DEX 50 (3D6X5)  
INT 105 (6D6X5)  
POW 105 (6D6X5)  
HP : 78  
平均伤害加成 : +10D6  
平均体格 : 11  
平均魔力值 : 21  
移动 : 15/15 点游泳

#### 攻击

每回合攻击 : 4 次  
战斗方式 : 星之眷族可以用触手和爪子造成伤害或抓住敌人。  
格斗 80% ( 40/16 ) , 伤害等于伤害加成  
躲避 26% ( 13/5 )  
护甲 : 10 点皮革和肥脂 ; 每回合回复 3 点 HP。  
理智丧失 : 直视星之眷族丧失 1D6/1D20 点理智。

#### 星之精

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》

这种邪秽生物平常是隐形的,唯一能表示它们存在的信号是一种残忍的窃笑声。在进食之后,它们饮下的血液会导致它们现形。

它们被召唤自宇宙深处,强大的巫师或者其他存在可以将它们控制住作为仆从。

#### 特殊能力 :

隐形 : 试图攻击星之精时需要掷一个命中惩罚骰,即使在它发出窃笑声从而暴露位置时。进食之后,星之精在六个回合内会保持可见,直到鲜血被代谢成为透明物质。当它可见时,对其进行攻击时命中几率正常。

法术：星之精有 30%的几率知晓 1D3 种法术。

星之精，隐形饕餮

属性 平均 掷骰

STR 130 (2D6X50)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 130 (4D6+12X5)

DEX 40 (1D6+6X5)

INT 50 (3D6X5)

POW 75 (1D6+12X5)

HP：19

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

平均魔力值：15

移动：6/9 飞行

攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：可以用利爪攻击。

钩爪（战技）：一旦钩住受害者，星之精会在下一回合用撕咬攻击吸取受害者的血液。

撕咬：只能对被钩住的受害者使用，无论生死。活着的受害者因为失血每回合丧失 3D10 点 STR。如果没有被杀死，受害者可以快速补充血液，一般在三天之内。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

钩爪（战技）无伤害，钩住目标。在下一回合可以撕咬目标。

如果钩住敌人则撕咬自动成功。每回合吸取 3D10 点 STR。

躲避 23% (11/4)

护甲：4 点皮革。子弹对星之精的外星皮肤只造成一半伤害。

理智丧失：直视星之精或被星之精攻击丧失 1/1D10 点理智。

乔乔人

*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》

据说西藏那被诅咒的缙之高原是冷原的一部分，迭入了我们的时空。在缙之高原以及一些其他遥远的地区居住着乔乔人的部落。在时间伊始，昌格纳·方庚创造了密利·尼格利种族作为



自己的仆从，这个种族是由原始两栖类动物的血肉塑造而成。据说乔乔人就是人类和可怕的密利杂交而成的天性邪恶的混血种族。它们的后代外形像人类，体形大小不一，服饰各异，然而密利诅咒的污染使所有乔乔人在出生时就只有正常水平一半的理智，这一半的理智也会随着参与各种不可言说的仪式和可怕的行为而急剧丧失，而残忍地折磨他人的渴望成为了第二天性。

不同的乔乔人部落崇拜不同的旧日支配者，不只是昌格纳·方庚。

#### 特殊能力

法术：乔乔人祭司或侍僧知道至少三种法术，通常包括一种接触类法术和维瑞之印。

乔乔，邪神的残虐狂徒

属性 平均 掷骰

STR 50 (3D6X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 45 (2D6+2X5)

DEX 50 (3D6X5)

INT 50 (3D6X5)

POW 50 (3D6X5)

注：儿童只有一半理智，成人理智为 0。

HP：9

平均伤害加成：无

平均体格：0

平均魔力值：10

移动：8

#### 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：乔乔人具有人型生物的通常空手战斗方式，并且可以使用任何人类武器。

格斗 45%(22/9)，造成 1D3 点伤害+伤害加成，或由武器决定。

躲避 26% ( 13/5 )

护甲：无

技能：威吓 40%，潜行 60%，游泳 45%，追踪 50%。

理智丧失：直视这种劣化生物丧失 0/1D3 点理智。

## 第二节：神话中的邪神

旧日支配者曾在，旧日支配者常在，旧日支配者永远都在。它们寂静而原始地游荡着，不

是在我们所知的宇宙空间里，而是在宇宙“之间”，不处维度之中，不为人类所见。

——H.P.洛夫克拉夫特，《敦威治村怪谈》

尽管克苏鲁神话中的很多外星种族都很可怖，在邪神之力面前它们什么也不是——邪神是超越我们理解范畴的巨型生物，而它们完全不关心人类命运的事实更为他们平添恐怖。

也应该注意的很多神灵都有化身。这是特殊的形态，有时带有特殊的性质，某个邪神的一部分可能会显现于其上。邪教通常崇拜邪神的化身，而不是邪神本身。奈亚拉托提普因它的上千个化身（或面孔）而尤其著名。

术语邪神在这里不仅仅指神，也指那些具有神力的存在，例如伟大的克苏鲁本身。虽然克苏鲁被像神灵一般崇拜，但是很多人相信他是一个外星种族的一部分，然而他的同胞是像他一样还是比他低级的存在，这个问题尚未探明。那些诸如伟大的克苏鲁之类的存在可以被用旧日支配者这个术语称呼，以和我们通常所理解的神的意思区分开来。一些人试图为邪神建立一个系统的众神殿，或者用旧神，外神，蕃神和旧日支配者这样的概念为它们划分层次。在他的作品中，洛夫克拉夫特在描写这些实体时前后并不一致，就好像真实世界的神话之间也有不协和冲突一样。作为守密人，你应该相信自己有权决定什么最适合你的故事，你想要运用哪个神，以及如何运用它们。这些事物都意味着超越人类的理解，所以太接近于将它们精确定义可能会适得其反。

每个邪神都列出了属性数值，然而这些数值与调查员的数值相比都过于巨大，以至于调查员无法做出任何有影响的行为。这些数值只是为了提供比例感和完整性。和对怪物时一样，这些数值也可以根据场景和守密人的需要而提高或降低。

记住如果对方的某项属性数值高出调查员 100 及以上时，掷骰检定是禁止的。这是与邪神有关时的惯例。

不过请注意，这些邪神并非万能，而且可以被物理手段攻击和驱逐（如果没有被杀死），就像是在《克苏鲁的呼唤》中在伟大的克苏鲁身上发生的事那样。

躲避技能：一个神怎么会需要躲避调查员？邪神身上的躲避技能被略去了。

数量优势：与邪神战斗时永远不会得到数量优势。

当面对一个神时

邪神对调查员的态度就如同人类对昆虫可能的态度一般。你知道你花园里某只特定的蚂蚁的名字吗？蚂蚁有足以影响你的智慧或力量吗？假如一只昆虫落在你身上，你可能会把它拍落，但你会猎杀它吗？

当人类出现在邪神面前时，邪神可能甚至都不会注意到他们。它可能会从人类头上踩过，就像我们踩过一只蚂蚁。

阿布霍斯

*他看到.....在池中一团灰褐色的巨大恐怖物体，几乎挤满了池中每一寸角落。那里，看起来，就是一切畸形和可憎的造物的源头。灰色的巨型聚生物震颤着，抖动着，永不停止地膨胀着；从其中无数的裂缝中，不断诞生着各种血肉组织，爬向洞穴四面八方的每一个角落。*

——克拉克·阿什顿·史密斯，《七诅咒》

明显不是这个星球原住民的阿布霍斯其多变的形态和阴晦的思想暗示了它和撒托古亚可能有联系。它藏身于其中并且从不离开的黑暗洞穴可能也是恩·凯，北美之下的地底世界的一部分。一些报告指出这些洞穴在新英格兰敦威治村的正下方。

教团

阿布霍斯没有已知的人类崇拜者。地下的恐怖生物或者阿布霍斯自己的眷族可能会崇拜它。

其他特性

猥劣的怪物不断在灰色聚生物中形成，然后爬离它们的亲体。阿布霍斯的触手和肢体抓住很多自己的子嗣，并将它们重新吞下，让它们返回原初聚落，但是更多子嗣设法逃离了。如果有人接近了阿布霍斯，它的身上会产生很多不同的畸体，它们会不断试图脱离阿布霍斯的身体，增值更多的数量，并且可能会侵扰或攻击调查员。

阿布霍斯的眷族五花八门，外形多变。细节最好留给守密人描述。它的眷族的体形一开始不会超过 SIZ5 到 90 ( 3D6X5 )，但经过一年左右的进食和成长，一个眷族可以长到任何尺寸。

如果一队人不幸到撞见正在它的污秽之池里翻腾着不净的气泡的阿布霍斯本身，阿布霍斯会探出一个触探器官或一部分身体，来彻底感知入侵者，然后器官便会掉落并爬走。入侵者随后会被抓住，取决于守密人的选择可能会被阿布霍斯的其他附生器官吞噬或被忽略。已知阿布霍斯可以与入侵者通过心灵感应对话，但是与之会面者鲜有能归来的。

阿布霍斯，不净之源

STR200 CON500 SIZ400 DEX5 INT65 POW250 HP90

伤害加成：+6D6，但每条伪肢只有 1D6

体格：7

魔力值：50

移动：0

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：阿布霍斯可以用它的附生器官摔打或抓握。如果成功，它会抓住并吸收它的受害者——受害者是被慢慢消化还是在从心灵被融合不得而知。

格斗 60% ( 30/12 )，受害者被吸收

护甲：阿布霍斯收到的所有动能伤害都能以每个战斗回合 20 点的速率回复。火焰或魔法将造成正常伤害。如果阿布霍斯被削减到 0HP，它会逃跑并沉入使其无法被接触并进行伤害的地底深处。当它从伤害中恢复后，会渗出地表。

法术：无，但它可以让某人被自己的身体部分吸引，从而创造一个与阿布霍斯的眷族相同的生物。

理智丧失：直视阿布霍斯丧失 1D3/1D20 点理智。

阿特拉克·纳克亚

一个黑暗的形体，像一个匍匐的人一般大小，但是长着长长的蜘蛛一样的肢体……他看到那蹲坐着的乌黑身体上有一张脸，在身体底部那些多节的腿之间。那张面孔用一种怀疑和质问的可憎表情凝视着他；而当这个大胆的猎人与那小而狡诈的，四周全是毛发的眼睛对视时，恐惧流遍了他的每一根血管。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《七诅咒》

阿特拉克·纳克亚大体上像是一只巨大而狰狞，长满黑毛的蜘蛛，长着一张奇怪的，依稀像人的脸，和四周长满毛发的小红眼睛。它住在地下，永远地编织着一张为了未知的目的和一个深不可测的渊邃相连的神奇的网。古籍上记载了如果这张网完成，世界的末日就会到来的传说。在遥远的过去阿特拉克·纳克亚居住在极北之地大陆——现今的格陵兰——的深深的地下。如今它也许藏身在南美洲之下。

教团

阿特拉克·纳克亚被迷信为一切蜘蛛的掌管者，这可能是因为它的身体形态。没有人类教团崇拜它，但是它有时会赐予巫师法术和 POW。巫师有时会使用各种古老法术召唤阿特拉克·纳克亚——然而这是一种危险的行为，因为蜘蛛之神痛恨从它那永恒的织网工作中抽身。

幻梦境中的阿特拉克·纳克亚的子嗣——被称为冷蛛——崇拜阿特拉克·纳克亚。

其他特性

无论是谁陷入阿特拉克·纳克亚网中都会被囚。想要依靠检定逃脱的人必须对抗网的 150

点 STR。阿特拉克·纳克亚会在一个小时或一天内出现处理捕获物。

蜘蛛之神可以先吐出更多丝线缠住受害者然后进行撕咬，或者一开始直接撕咬。它撕咬时会注入一种麻痹毒素，使受害者无法行动或防御。

阿特拉克·纳克亚随后会以每个战斗回合 3D10STR 的速率吸取受害者的体液。如果不加以救护，被吸取的躯壳会迅速死亡。如果被救出，受害者的 STR 以每个保持卧床休息的游戏月 2D10 的速率回复 STR。期间受害者的 HP 将不能超过他或她的 STR 的五分之一。

阿特拉克·纳克亚，蜘蛛之神

STR150 CON375 SIZ125 DEX 125 INT75 POW150 HP50

伤害加成：+2D6

体格：3

魔力值：30

移动：15

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：阿特拉克·纳克亚会用它许多的腿踢击，或者用巨大的腹部撞击。

撕咬：撕咬可以咬穿任何普通的护甲并且注射麻痹毒素。目标必须进行极难成功的 CON 检定以抵抗 1D10 回合，然后再次进行检定。如果第二次检定也成功，毒素就会被抵抗。如果两次检定都失败，目标就会被麻痹。

投射蛛网：目标被包裹在强韧粘稠的网中。要挣脱必须对网的 150 点 STR 进行对抗 STR 检定。

格斗 60% ( 30/12)，伤害加成或撕咬（见上文）

投射蛛网：80% ( 40/16 ) 见上文

护甲：12 点几丁质和毛皮。如果 HP 降至 0 点，它会通过复杂的网脉逃至一个秘密巢穴并在那里恢复。

法术：所有接触咒文。

理智丧失：直视阿特拉克·纳克亚丧失 1/1D10 点理智。

阿萨托斯

*来自最深邃的混乱中的终极而无常的祸孽，在一切无限的中心翻滚沸腾，亵渎万物——无羁的魔君阿萨托斯，没有唇舌敢高唤其名。在时间彼端的不可思议幽暗厅堂之内，在可憎邪鼓低沉疯狂的击打声和骇人魔笛空洞单调的嚎叫声中央，它饥饿地侵蚀着。*

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻密境卡达斯》

阿萨托斯是统治诸神者，自从宇宙起源就已经存在。它存在于宇宙的中心，超越普通时空之外，在那里它不定型的躯体不断扭动，音色单调地吹奏着一支笛子。次等邪神和着同样的音

乐环绕在阿萨托斯身边无脑地起舞。阿萨托斯被描述为一个盲目和痴愚的“异形源核混沌”。阿萨托斯的意旨会被奈亚拉托提普迅速实现。

### 教团

少有崇拜阿萨托斯者，因为它甚至不会做出因被崇拜而领情的回应。通常人们是偶然召唤了阿萨托斯，从而不经意地带来了灾祸和恐怖。只有病态的疯子才会故意去崇拜阿萨托斯这样的存在。否则，就是崇拜者对宇宙的本质，起源，力量和意义有特殊的见解，只有其他疯狂者才能理解的见解。

### 其他特性

阿萨托斯总是和一个演奏其音乐的仆从笛手以及 1D10-1 个其他次级外神一起现身。召唤者面临被阿萨托斯恼怒地攻击的危险，几率为 100%，每个一起现身的次级外神减去百分之十的几率，巫师为了抚慰它而献祭的每点魔力值再减去百分之五几率。献祭的魔力值每回合都要重新消耗。

如果被激怒，阿萨托斯会成长；在其攻击的第一回合它会同时从被召唤的区域向外发展，它的伪肢可以达到 50 码的范围。在第二个战斗回合范围会达到 100 码，第三个战斗回合达到 200 码，以此类推，无限地每回合翻倍。

在阿萨托斯被激怒时它也有每回合百分之十的几率主动离去，每个和它一起现身的次级外神减去百分之一几率。

与阿萨托斯伪肢范围相等的区域会被阿萨托斯破坏并完全毁灭，留下碎石，碱性水池和死去的破碎树木，但是对调查员造成的伤害只能由伪肢造成。

### 阿萨托斯，混沌沸核

STRN/A CON1500 SIZ 可变 DEXN/A INT0 POW500 HP300

伤害加成：N/A

体格：可变

魔力值：100

移动：0

### 攻击

每回合攻击：1D6 次

战斗方式：阿萨托斯的伪肢会攻击附近的一切。

格斗 100% ( 50/20 )，造成 1D100 点 HP 伤害

护甲：无，但是在 HP 为 0 时阿萨托斯被驱逐而非杀死，并且可以在 1D6 小时内完全恢复力量。旧印可以对它造成 3D6 点伤害，但是旧印会被摧毁。

法术：号令所有次级外神和大部分宇宙；幸好它的 INT 是 0 啊。

理智丧失：直视阿萨托斯丧失 1D10/1D100 点理智。

有人说阿萨托斯引发了宇宙，也是宇宙的终点——原初的混沌，从中诞生了一切物质和生命。也就是说很多禁忌知识的探索者是为了追求居于现实的中心的力量的秘密名讳而被驱使着陷入疯狂——讲出这名讳即可支配和超越那些“外来者”。

芭丝特

美丽，沉着，超然，通达宁静，我行我素，桀骜自持，这些与脱俗绝世的猫完美契合的超凡特点，还有什么别的生物能配得上哪怕一半？

——H.P.洛夫克拉夫特，《猫与狗》

芭丝特，猫之女神，形态一般是一只猫或者一个猫头女性。在古埃及她通常以右手拿着一个铃鼓，左手持着一面装饰着狮头的神盾并且左臂挂着一个小包裹的形象出现。她也被称为芭丝缇特或乌芭丝缇。芭丝特只统治地球和幻梦境中的猫，而幻梦境中的土星猫和地球猫是敌对的。

教团

作为古代埃及布巴斯提斯城的女神，巴斯特的信众最终来到了主要的罗马城市，包括庞贝。当她被广泛地崇拜时，她既是一个家庭之神，也是一个母狮般的女战神。她的崇拜者往往认为她是慈善的。除了在幻梦境，她的教团没有在人类中延续至今，不过她大概也不在意。所有的猫都在它们的狂野之心中崇拜芭丝特。

其他特性

像其他神一样，芭丝特很少在凡间行动。如果一个人对猫过分残忍，她可能会通过她的猫仆们来对付此人。如果猫不能解决难题，她会亲自出马。她出现时，大而优美的猫科随从们总是伴随在她左右，主要是家猫，但也包括至少一只母狮，母虎或其他大型猫科动物。

巴斯特号令世上任何地方的所有猫科动物。她可以召唤任意数量的猫，但是这些猫只能通过正常方式前往她那里。

她可以治疗自己或一只猫，回复每点伤害消耗一点魔力值。

芭丝特，猫娘神

STR240 CON125 SIZ60 DEX225 INT175 POW150 APP99 HP18

伤害加成：+3D6

体格：4

魔力值：30

移动：20

## 攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：如果芭丝特必须参战，她可以将一支或全部修长的手臂变成黄褐色的母狮前爪用来横扫敌人。她的攻击可以无视防御地穿透护甲并且造成的流血伤害只能通过法术或成功的急救或药学检定治愈。她也有人型生物的通常空手战斗方式，包括撕咬及爪击。

格斗 100% ( 50/20 )，造成 1D8+伤害加成的伤害

护甲：无，但请参阅下列法术（没写）

法术：守密人愿意的任何法术。

理智丧失：直视芭丝特丧失 0/1D6 点理智。

通常认为尽管布巴斯提斯城中发生了对芭丝特教团的清洗，还是有一些人带着他们的生命，仪式和热忱逃到了英格兰。教团通过隐秘工作和招募那些对猫有天然喜爱的人而成长和扩散。信息是语焉不详的；据信教团吸取了教训，保持地下活动以防另一次清洗。教团是否还存在仍然不明，不过十九世纪的民俗学者的早期记录中提到英格兰西部的一些乡村中流传着猫被女巫和术士支配作为仆从的故事。

## 昌格纳·方庚

*它的耳朵是蹼状，长满触手，象鼻末端有一个巨大的直径至少一英尺的吸盘……它的前肢僵直地在肘部弯曲着，它的手——和人类一样的手——手心朝上置于腿上。它的肩膀宽阔方正，它的胸膛和大肚子向外挺，垫着它的长鼻子。*

——弗兰克·贝纳普·朗《山中恐怖》

昌格纳·方庚坐在亚洲山岭中的一座洞穴里，由只是依稀像人的类人奴隶夜以继日地守护着，这些奴隶还会举行污秽之极，没人敢于描述的仪式。通常昌格纳·方庚会坐在它的宝座上一动不动，像一尊怪诞的雕像。有传说称有一天“白色侍僧”会前来带昌格纳·方庚前往新的土地。

## 教团

昌格纳·方庚的主要崇拜者是缙高原上的类人种族乔乔人。另外在中亚，也有零散的教团崇拜它。这些教团中的一些已经开始扩散，例如在 18 世纪迁移到加拿大蒙特利尔的血教（The Blood）。

## 其他特性

在夜晚，昌格纳·方庚会起动机并饥渴地猎食祭品或者任何附近的人。不论白天黑夜它都会从宝座上爬起身去消灭那些进入它的领域的不信仰者。它的象鼻末端的盘状口器是用来吸取受害者血液的器官，可以造成一个宽阔的伤口并且永远无法愈合。

如果不饥饿，它仅会捶打受害者，造成 1D6 点伤害。



它会选择一名人类作为随从，并且对其进行催眠，使之每天损失 1D10 点理智，直到陷入疯狂。在晚上昌格纳·方庚会将它的吸盘放置在它的随从身上，无意地催使它的俘虏的鼻子和耳朵逐渐异化成与昌格纳·方庚相似却又夸张滑稽的样子。昌格纳·方庚通过与它的随从心灵连接而直接操纵他或她的已知。如果附近没有其他受害者，象神会从随从身上吸吮血液，对其对其造成一点 CON 损失。

传心术：目标会梦到昌格纳·方庚，以及它的伟力。如果目标是一个敏感的人，可能会被这些梦迷惑住。

昌格纳·方庚，踞山邪神

STR325 CON700 SIZ200 DEX150 INT125 POW175 HP90

伤害加成：+6D6

体格：7

魔力值：35

移动：20

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：昌格纳·方庚会用很多方式攻击目标。它可以用手脚和长鼻进行拳击，推搡，踢踩和卷握。

啮咬（战技）：一旦被咬住，目标将会被攫获并且每回合被吸取 1D6 点 HP。

心脏骤停：要抵抗这种攻击，目标必须进行 CON 检定；如果成功，目标只会损失 1D6 点 HP 并且陷入昏迷（极难的成功可以抵消所有伤害）。如果失败会导致目标损失 2D6+1 点 HP。

催眠祭品：使目标主动前去昌格纳·方庚身边等待毁灭；不过目标可以通过极难成功成功的 POW 检定挣脱催眠。

格斗 80%（40/18），伤害 1D6+伤害加成。

啮咬（战技）每回合吸取 1D6 点 HP。

心脏骤停的目标必须进行 CON 检定，见上文。

护甲：常规武器或者机械装置无法造成伤害；防御附魔的穿刺武器时具有 10 点极厚皮革；在灵体化之前可以在 15 分钟内抵抗哪怕是最强的打击。如果昌格纳·方庚失去超过 90 点 HP，它就会失去活性，变得毫无生息。取决于群星的位置，它需要数月，数年或数个世纪的祀奉和献祭才能回复活力。

法术：接触昌格纳·方庚。昌格纳·方庚的诅咒，召唤/控制昌格纳·方庚的眷族，以及其他守密人决定的法术。

理智丧失：直视失活的昌格纳·方庚损失 0/1D6 点理智；直视活动的昌格纳·方庚损失 1D4/2D6+1 点理智；直视昌格纳·方庚的异形随从损失 1/1D6 点理智。

.....而 Mu Sang 如是说，显盛者会再起，而一位白色侍僧将与他们同行。白色侍僧是昌格纳·方庚的钦选者，它们将带领伟神前往食物充足的新土地，在那里我们的主人将享用筵席。白色侍僧将从西方来，从他的印记上你们就能识得他。盛宴将有始无终，直到我们的主人将天上最后一颗星辰吞进腹中。

### 克图格亚

*但是即使我们遮住了双眼，也无法阻止我们看见那从这可憎之地流向天际的巨大而不定的形体和同样巨大的，从树梢飞掠而过的活焰之云。*

——奥古斯特·德雷斯，《黑暗住民》

克图格亚的样子是一团巨大的燃烧着的物质，形状千变万化。它栖居在北落师门星或那附近，可以从那里将它召唤到地球。在所有旧日支配者中，他是最晦暗，最不为人所知者之一。

### 教团

目前没有已知的与克图格亚有联系的教团，但在古代有零散的崇拜火焰的教团，例如古罗马的梅尔卡斯教会。侍奉克图格亚的是一种被称为炎之精的生物。一些书中声称炎之精被一个叫做弗塔古亚的存在统治着；或许这只是克图格亚的另一种拼写。

### 其他特性

克图格亚有和其他邪神一样的心灵传动技能，但是不会以任何方式和人类交流，必须召唤出它才能与它打交道。

### 克图格亚，生灵烈焰

STR400 CON600 SIZ700 DEX105 INT105 POW210 HP130

伤害加成：+13D6

体格：14

魔力值：42

移动：0（漂浮在半空）

### 攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：每个回合克图格亚都可以从它的不定型物质团中生成伪肢，用来击打或压榨单体目标。

被动灼烧：被召唤时，克图格亚会同时带来 1D100X10 个炎之精，立刻将区域内点燃。克图格亚本身漂浮在上空，灼烧全场。从克图格亚到来之后的次回合开始，区域内的人类会因为火焰而失去 HP。每回合玩家都要进行 CON 检定。如果失败，调查员每回合失去 1 点 hp，直到死亡。唯一生存的方式是逃离现场——一个大致为圆形，周长为 2D10X20 码的区域。直到

彻底焚尽并破坏整个区域之后克图格亚才会离开，除非在那之前被以法术手段驱逐。

炎爆：克图格亚可以用喷射火焰代替伪肢攻击。炎爆的攻击范围是 150 码，并且将目标地区用火焰覆盖，焚烧直径 20 码的区域。在那个区域中的调查员必须尝试进行极难成功的 CON 检定（掷出他们的 CON 的五分之一或以下的数值）；失败的检定会导致他们被烧成灰烬。成功的检定会导致 1D10 点 HP 损失。身体护甲无法防御此攻击，但是一道隔离墙或者堤防可以。

格斗 40% ( 20/8 )，造成 1D6+一半的伤害加成

炎爆的目标必须特别进行极难成功的 CON 检定（见上文）。

护甲：14 点护甲。直接接触克图格亚的武器会被摧毁。

法术：所有和火焰相关的实体或它自己有关的法术。

理智丧失：直视克图格亚丧失 1D3/1D20 点理智。

尽管没有记录留存，一些组织相信 1666 年的伦敦大火是由于在布丁巷某个面包房地下室里进行的献给克图格亚的轻率祭祀而导致的。相关人士召唤了远远超出他们意料的力量，并且在召唤仪式达到紧要关头之前一大群炎之精出现了。被迅速打败的召唤者没能结束或控制仪式就逃跑了，于是整个城市在数小时内化为火海。

### 伟大的克苏鲁

一个依稀与人类相似的外形，但是却有一个章鱼般的头部，脸上长满触须，遍布鳞片的身体像橡胶一样，前后肢都长着巨爪，背生狭长双翼。这个……浮肿而肥胖……的物体……滴着涎液，轰鸣着，一边摸索一边把它凝胶状的绿色庞然躯体挤过黑暗的门廊，进入人们的视线……像蹒跚前行的山峰。

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

伟大的克苏鲁的身体形态并不固定。他可以随心所欲地改变或扭曲身体，生长出新的肢体，缩回旧的肢体，极大地扩张翼展并缩小体形以飞行，延长一支肢体或触手使之可以穿过狭长的通道。然而，它的大体外形总是和引文描述相似的。所以他会伸缩双翼，但是绝不可能把它们完全收进体内。他的所有形态都有克苏鲁的典型特征。

克苏鲁栖身在沉没于太平洋深处的黑暗死寂之城拉莱耶。在那里，他处于非生非死的状态，但是有朝一日拉莱耶将升上海面，他也会苏醒，在世间大肆劫掠和屠戮。城中也埋葬着其他克苏鲁的种族的成员。克苏鲁显然是他们的大祭司和统治者，也是他们中最强大的。

### 教团

所有信仰地球的旧日支配者的教团中克苏鲁的教团是最广泛最知名的。教徒们相信克苏鲁和他的同胞们从群星间降临至地球，并建立起宏伟的史前之城拉莱耶，在那里统治着世界。当群星的位置变化时，他们的土地沉入海底，整个城市和其中居民都陷入了死亡般的长眠，等待着信仰克苏鲁的教徒们将他们唤醒。当拉莱耶在波涛中升起，教徒们要一起去打开那背后沉

睡着克苏鲁的巨大黑门，那时克苏鲁会醒来与信徒一起在世间纵情狂欢。

根据记录，某些部落全族都崇拜克苏鲁，其中提到了偏远地区的一些因纽特人，以及某些腐化的路易斯安那沼泽居民。克苏鲁的崇拜者绝大多数是沿海居民，或者住在海洋附近的生物。侍奉着他的是深潜者和一种称作克苏鲁的星之眷族的半人半章鱼的生物。崇拜克苏鲁的教团源自史前，多种多样，克苏鲁本身也有很多化名，很多可以追溯至它的本名，例如图鲁和簌簌。

其他特性：

尽管处于万古永眠中，克苏鲁还是可以将他的恐怖梦境传达至凡人心中，驱使很多人陷入疯狂。

#### 克苏鲁的呼唤

克苏鲁梦于沉没的深渊之城拉莱耶中，而且这种梦会影响到人类的梦。无数世纪以来，某些敏感的人不断听到这些梦中呼唤。通常被影响的都是艺术审美能力，使接收者从梦中醒来并驱使着他们去创作梦魇般的油画或雕塑；这些人将不眠不休，直到他们的腐化艺术品完成。另外一些无处宣泄他们的感情和梦中所见景象的人将会走上更黑暗的道路——完全的疯狂，以及时有发生的，自杀。

一些教徒相信克苏鲁的呼唤的接收者是光荣的，并且对他们应持至高的敬意，让他们能更好地讲述伟大的克苏鲁的思想的回声。这些托梦背后是理性的行为还是心灵残余的无意放射恰好影响到了敏感者的思想还不得而知。无论如何，结果都是相同的；接收者敞开思想，接受那些非人类所能体验的可怕远景，同时领会了睡梦中的克苏鲁那些无法言说，执念深厚的意图。

一个人第一次接收到克苏鲁的梦时以及此后的每一夜他都必须执行理智检定（1/1D4 点理智丧失）。守密人将决定这些托梦持续的时间长短（通常是 1D20 天）。而对于这个角色的外部表现，则最好由玩家和守密人共同决定他的性格变化和艺术技能。

#### 伟大的克苏鲁，螺湮之主

STR700 CON550 SIZ1050 DEX105 INT210 POW210 HP160

伤害加成：+21D6

体格：22

魔力值：42

移动：16 步行/14 游泳/12 飞行

#### 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：克苏鲁身躯庞大，可以使用践踏，踢踩，或者用脚，长爪的手和触手撞击敌人。

舀海（战技）：每回合克苏鲁可以用巨大的手掌抓起 1D3 个调查员，让他们死得苦状万

分。如果克苏鲁从洞中钻出，或者俯下身，调查员还可能会被克苏鲁面部的触手攻击，每回合可以抓住四个人，并可以刺穿很小的豁口。

格斗 100% ( 50/20 )，造成 1D6+21D6 伤害加成

舀海（战技）杀死 1D3 名调查员

护甲：21 点超维淤泥和肌肉；另外，他每回合回复 6 点 HP。在 HP 降至 0 时，克苏鲁会爆裂，溶解成一团可憎的滑腻的绿色气体云雾，然后立即开始复原。他需要 1D10+10 分钟来完全回复固体形态，完全回复之后他会再次拥有 160 点 HP。

法术：知晓上百种法术，但是不包括召唤/控制夜魔和接触诺登斯；他可以通过恐怖的梦境赐予接触深潜者和接触克苏鲁两种法术。

理智丧失：直视克苏鲁损失 1D10/1D100 点理智。

尽管被认为是规模最大，最广泛的神话教团，但如果认真地参考 Angell 教授的研究和理论，克苏鲁教团是严重分裂的。尽管大体上的信仰相同，每个派别的方法，手段和教条都与其他派别大不相同。当一部分派别沉默地在阴影中行动时，另一小部分派别主张更直接的手段并致力于建立公众组织，例如鼓吹谴责主流宗教的达贡隐修会。虽然这些派别还只是边缘化的异类，但是此类内部分裂是否会演化成冲突，并且如果发生冲突哪个派别会获胜，这些还需拭目以待。

赛伊格亚

*他们看到一个巨大的眼睛，居高临下地注视着他们。在眼睛周围，天空破碎了；深邃的裂缝中开始渗出比黑夜更甚的黑暗，像一群黏滑的触手一样蜿蜒向下，变幻出更稳定，更清晰的形状……一个站着的东西，背后的黑色天空映衬出它的轮廓，它的触手漆黑，眼睛闪烁着绿光。*

——艾迪 C.伯丁 《黑暗，吾名》

赛伊格亚是一大团长着球形巨眼的黑暗物质。赛伊格亚的本体可能就是周围缠绕着长触手的庞大眼睛。

教团

崇拜赛伊格亚的是在它栖身处之上建立的小乡村的居民，位处德国西部偏远地区。教团会进行活人献祭；但是赛伊格亚并不关心对它的祭拜，只关心什么时候能被释放。另外，类似的教团可能还存在于欧洲北部。

伺暗之赛伊格亚

STR400 CON600 SIZ1000 DEX70 INT100 POW175 HP160

伤害加成：+17D6

体格：18  
魔力值：42  
移动：20 飞行

#### 攻击

每回合攻击：5 次

战斗方式：一旦被释放，赛伊格亚会漂浮在一个区域之上扫视下方，用触手压榨和摧垮随机的人类目标。

格斗：100% ( 50/20 )，伤害 8D6

护甲：无，但是只受到穿刺武器和子弹的最小伤害。HP 降低至 0 点时，赛伊格亚会退却或者在地下恢复。

法术：守密人愿意的一切召唤/驱逐或接触类法术。

理智丧失：直视赛伊格亚丧失 1D10/1D100 点理智。

常有人提到在可能崇拜赛伊格亚的偏远地区折磨着那里的居民的恐怖诅咒。据说伺于暗者会占据那些粗心之人的心灵，将他们转化为自己的工具。这种不可言说的催眠暗示开始于一个古怪之人身上，然后渐渐改变其他人的心智，直到形成人数够多，足以打开通向他们的新主人的通道的集会或秘密团体。

有些传说中讲述了一个能直接从赛伊格亚身上汲取力量和学习魔法的团体。他们的邪恶仪式并不是为了释放或强化他们的神，而是为了他们自己的利益而神身上吸取能量。传说中同时讲述了降临在这些倒行逆施的崇拜者身上的恐怖又无名的灭顶之灾。

#### 道罗斯

*并非无形，而是太过复杂以至于眼睛无法描述看到的形状。其上有半球体和闪亮的金属，伴生着长长的塑料般的棒状物。棒状物的颜色是一种全然的灰，所以他无法分辨哪根更近，哪根更远；这些棒状物从一根根单独的圆柱体融合成为一团平坦的聚合物。在他看着它时，他有一种奇异的感觉，好像这些棒状物中闪烁着眼睛的光芒；然而无论他看着这个构造体的哪里，他都只能看到它们之间的空虚。*

——拉姆塞·坎贝尔，《裂帷者》

作为一个奇怪的几何体，道罗斯并不十分邪恶。它居住在超越我们的宇宙之外的某处，但是可以被召唤进我们的宇宙。

#### 教团

对道罗斯的崇拜存在于犹格斯星和其他外星世界，但是似乎少有地球上的信徒。它的占星

祭司可以看穿过去和未来，并可以理解如何将物体延展至维度之末。它们被赋予了旅行至其他维度，观察其他种类的现实的能力。

直视道罗斯会导致严重后果，因为人类的眼睛无法捕捉它变幻的外形，所以会在见到它的人身上引发疯狂。道罗斯的少数人类信徒只在完全的黑暗中召唤它。

#### 其他特性

道罗斯的现身会在人类中引发灾难。如果不用某种魔法屏障谨慎地将他阻隔，它的形体膨胀并将任何附近的人卷入。这些被道罗斯卷入的人会被立即送到遥远而荒凉的世界或者其他维度，很少有人能回归。

道罗斯的运动方式不同寻常，既可以通过扩张它的形体也可以通过在维度间滑行来移动。他的半径扩张速率为每回合 8 米，并且可以持续扩张至任何尺寸。

#### 道罗斯，裂帷者

STRN/A CON500 SIZ 变化 DEX150 INT250 POW350 HP100

伤害加成：N/A

体格：变化

魔力值：70

移动：8

#### 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：道罗斯不以平常方式战斗。

席卷：默认成功 ( automatic success )；将受害者送至另一个存在的位面。

护甲：任何对道罗斯的打击和穿刺都会被转移到另一个维度，但是任何守密人认为合适的法术将可能造成伤害或将道罗斯驱逐。

法术：它可能了解任何观察或旅行至其他世界，位面或维度的法术，以及其他守密人认为合适的法术。

理智丧失：道罗斯现身的第一回合直视者丧失 1D10/1D100 点理智；之后每个回合假如身处道罗斯附近将自动损失 1D10 点理智。

要召唤裂帷者，先要寻找到[他的]神圣图像，并准备好仪式所需的空間。務必保證畫好位面五芒星，然後就緒。將精心準備過，用以割取你的生命之血的刀握緊，然後就可開始儀式。注意你的貪婪，因為裂帷者將只滿足一個願望。

#### 埃霍尔特

苍白之物从井下的黑暗中攀爬而上，那是一个由无数干枯的腿支撑的浮肿惨白的肉卵。胶状肉卵上浮现出无数眼睛，凝视着他。

——拉姆塞·坎贝尔，《风暴来临之前》

埃霍尔特栖身于英格兰瑟维恩山谷地下深处的迷宫般的隧道里，是一个可怕的巨怪。

#### 教团

瑟维恩山谷中的居民，尤其是布里切斯特和卡姆西德城中的居民是埃霍尔特仅有的信徒。通常情况下疯狂的人类信徒团体都由一群伪装成人类的埃霍尔特的子嗣带领着。

#### 其他特性

埃霍尔特的子嗣：这种生物为小型球状，外形像蛆虫或者蜘蛛，很容易杀死。对它们进行大规模消灭会导致埃霍尔特的愤怒。在可怕的诞生之后，埃霍尔特的子嗣会潜伏起来直到埃霍尔特重现世间。那时它们会变形为埃霍尔特的小型复制品，之后便一直侍奉它。子嗣并不具有智慧或攻击性，但是它们会将静止的目标啃成白骨。一群子嗣可以在 1D10 分钟内对无防备的目标造成 1 点伤害。

埃霍尔特的契约：埃霍尔特会对被其逼入绝境的人类受害者提出询问，如果俘虏拒绝，他或她就会被埃霍尔特杀死。

对接受了契约的人，埃霍尔特会将子嗣幼体植入他或她的身体。不断滋长的恐怖而摧残理智的梦境会在接下来数月内影响受害者，使其丧失 1D4 点理智并获得 1D3 点克苏鲁神话技能。成长中的子嗣会与契约者争夺他/她的身体控制权。在 1D100 个月之后，这种斗争会到达顶点，恐怖的景象折磨着契约者的头脑，最终成熟的子嗣会将契约者的身体撕裂，从中蜂拥而出，迅速逃离。

#### 埃霍尔特，迷宫之神

STR220 CON400 SIZ250 DEX60 INT125 POW150 HP65

伤害加成：+5D6

体格：6

魔力值：30

移动：8/1 掘地

#### 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：可以踢或压垮离得太近的任何人。

叮咬：叮咬会注入麻痹毒素，需要目标进行极难成功的 CON 检定，否则会被麻痹 1D6 小时。

碾压：可以压垮 10 英尺范围内的所有敌人。

格斗：70% ( 35/14 )，半数伤害加成



叮咬：70% ( 35/14 )，半数伤害加成+麻痹毒素（见上文）

碾压：85% ( 42/17 )，在 10 英尺范围内造成与伤害加成相等的数值

护甲：无，所有物理攻击都造成最小伤害。另外，每个战斗回合埃尔霍特回复 3 点 HP。

HP 降低至 0 点时，它的残余物会渗进土地，并在地下深处回复。

法术：掩盖记忆，所有接触神灵法术，创建传送门，召唤/控制钻地魔虫，召唤/控制食尸鬼。

理智丧失：直视埃尔霍特丧失 1D6/1D20 点理智。

### 加塔诺托亚

*那在黑暗混沌与无垠黑夜中诞生的禁忌子嗣是如此可憎，污秽，其恐怖与怨恨和无法言说的邪恶既非人类可想也超越了宇宙的界限，我的言辞甚至无法描述其万一。*

—— H. P. 洛夫克拉夫特和海泽尔·希尔德 《超越万古》

加塔诺托亚极为恐怖，长着无数触手，口器和感觉器官，外形骇人至极。在远古的姆大陆，加塔诺托亚栖身于原本由犹格斯真菌建立但是通常居住着古代人类的地下洞穴中，洞穴之上是一座平顶火山。当姆大陆沉没时，邪神的住处也被波涛吞噬，它失去了自由。有时地质运动会将它的巢穴推上海面，像是为了有朝一日和拉莱耶一起重新浮现而在进行恐怖的准备。调查员应会注意新西兰和智利之间，符合加塔诺托亚的居所的描述的任何岛屿。

加塔诺托亚与罗伊格尔一族有一些联系。目前，没有崇拜他的人类教团存在。在古代，姆大陆的祭司会被迫向加塔诺托亚献上活人祭品，以免他从死火山中爬出，屠戮生灵。在同时期，一些犹格斯真菌也侍奉着加塔诺托亚。

### 加塔诺托亚，火山霸主

STR450 CON400 SIZ700 DEX40 INT100 POW175 HP110

伤害加成：+13D6

体格：14

魔力值：35

移动：9

### 攻击

每回合攻击：1次

加塔诺托亚的诅咒：任何身处可以看到加塔诺托亚的完整图像的范围内的人都会受到此诅咒。加塔诺托亚的图像存在的每个回合，人类目击者都必须进行 CON 检定。假如失败，调查员会因为肌肉僵硬和逐渐的麻痹而失去 3D10 点 DEX。如果一位调查员的 DEX 降低至 0，他将完全不能行动，石化过程通常不可逆转。

在几分钟内，受害者的肌肉和筋腱会迅速硬化成为皮革和石头相同的物质。大脑和其他内

部器官在这个硬化和瘫痪的过程中会保持活性，让人在有知觉的情况下受到难以忍受的禁锢。只有摧毁受害者的大脑能结束其痛苦。麻木失明的受害者每天失去 1D6 点理智，直到陷入永远的疯狂或得到死亡的安息。

注：当旧日支配者的 HP 降低至 0 点以下时，他的诅咒会失效。当回复至至少+1HP 时，石化会正常继续。

战斗方式：通常用触手战斗。

格斗 80% ( 40/16 )，伤害 7D6

护甲：10-点皮革。每回合回复额外 10 点 HP。

法术：所有召唤/控制法术，以及接触旧日支配者，钻地魔虫，深潜者，飞水螈，食尸鬼，克苏鲁的星之眷族和潜沙怪的法术。

理智丧失：直视加塔诺托亚丧失 1D10/1D100 点理智，但是这只是调查员最微不足道的麻烦而已。

### 格拉基

*卵形身体上支棱出无数尖细锐利，像多彩的金属一般的脊刺；在卵形较圆的那一端是长着圆而薄的嘴的松软发泡的脸，上面伸出三支顶着黄色眼睛的眼柄。身体底侧长满了可能是用来移动的白色锥体。它的身体直径至少宽有 10 英尺.....长长的肉茎在上面虬结生长.....它耸立起身，搏动和摇摆的轰鸣震耳欲聋.....一条脊刺刺向了一个受害者。*

——拉姆赛·坎贝尔，《湖中栖物》

格拉基目前藏身于英格兰瑟维恩山谷中的一座湖底，在那里通过“梦引”-向潜在的新成员传送催眠梦境-来召集新信徒。格拉基目前十分虚弱，而且没有从新信徒身上抽取的能量它就不能向任何距离遥远之处送出梦引。当有人居住在附近时它可以向他们传送梦境，或者派出格拉基之仆去捕捉或诱导新信徒。

### 教团

格拉基领导着一个大部分成员都是不死生物的可憎教团。曾也有活人崇拜过格拉基；但是现在它所居住的湖周围已经荒无人迹。

### 其他特性

梦引：格拉基主要通过梦引来将受害者吸引至湖边成为新信徒。目标需要进行 1D100 的检定，假如投出的数字小于格拉基的魔力值于目标魔力值之差，目标就会被梦境吞噬。目标每远离格拉基的巢穴半英里，计算时就为目标增加一点魔力值。格拉基每天夜晚都能够尝试一次，总天数任意。

入教时，新信徒站在湖岸边，格拉基会从深处浮现。格拉基将一条脊刺刺向受害者的胸腔，然后在下一回合向受害者体内注射一种液体。通常脊刺会杀死人类受害者。脊刺会从格拉基身上脱落，并从刺入的地方开始向受害者体内四处生长。当生长完成后，棘刺脱落，留下一个青紫色，不会流血并且向周身放射出红色脉络的伤口。受害者此时成为了一个不死奴隶，即格拉基之仆。

特殊情况：假如脊刺的伤害没有在完全注入液体之前杀死人类受害者，受害者会成为不死生物，但是并不服从格拉基的意志。如果可能格拉基会派遣它的仆从捕捉此人，试图将另一根脊刺刺入来强迫其服从。如果受害者在被刺入的回合设法在液体注入之前挣脱了脊刺，那他或她仍然会死亡，但是不会成为格拉基的不死奴隶。在脊刺没有造成足以杀死受害者的伤害，并且受害者在液体注入之前挣脱的罕见情况下，受害者可以保持正常的人类形态。格拉基之仆会紧紧抓住新入教者防止他们过早地挣脱脊刺。

格拉基，湖中栖物

STR200 CON300 SIZ450 DEX50 INT150 POW140 HP75

伤害加成：+7D6

体格：8

魔力值：28

移动：6

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：用脊刺对目标进行凿击或者射向目标。

格斗 100% ( 50/20 )，伤害 3D10

护甲：40-点外壳。每根脊刺有 4 点护甲和 6 点 HP。

法术：格拉基了解大部分法术，并且将其中很多传授给它的奴隶信徒。

理智丧失：直视格拉基丧失 1D3/1D20 点理智。

哈斯塔，不可名状者

*完全奇异的景观.....前方是一座湖，名为哈利？五分钟过去，湖水开始泛起波澜，有什么东西正从深处升起。它面对着湖中。一个庞大的水族生物，长着触手，像章鱼一样的外形，但是体型远远超过——十倍——二十倍地超过西海岸的太平洋章鱼。单是它的脖子就有 15 杆粗。不敢冒险去看它的脸。*

——奥古斯特·德雷斯，《阁楼之窗》

不可名状者哈斯塔居住在金牛座毕宿五附近。他与传说之湖哈利，黄印，卡尔克萨以及其中居民都有联系。他可能也与飞越太空的能力有多多少少的关联。

对于它的外形存在争议。在一例被哈斯塔附身的报告中，发现了一具肿胀多鳞，肢体柔软

无骨的尸体。哈利湖中的生物从背面看类似章鱼，也与哈斯塔相似。它们也都有难以想象的可怕面部。然而，哈斯塔的外形还是主要取决于每位守密人。

妥善侍奉着哈斯塔的是拜亚基，一种能在星间飞行的种族。

### 教团

哈斯塔的信徒在地球上比较常见，而且据传畸形的乔乔人也是其崇拜者，被称为黄印修士。哈斯塔的教团极其邪秽，也因此甚至比哈斯塔本身更加闻名。信徒将哈斯塔称为“不能直呼名讳者”。这也许是对它的称号，不可名状者的一种误解。

### 其他特性

哈斯塔只能在夜晚被召唤。哈斯塔现身后，每回合在它身边 20 码距离内的三个目标都必须进行成功的躲避检定，否则就会被哈斯塔抓起并在下一回合杀死。哈斯塔一般不会攻击友好的目标和信徒。当地球上某个地区毕宿五沉落地平线以下时，他必须离开这一地区。

哈斯塔，不能直呼名讳者

STR600 CON1000 SIZ500 DEX150 INT75 POW175 HP150

伤害加成：+13D6

体格：14

魔力值：20

移动：16/25 飞行

### 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：无论他是什么，他都有触手和长着爪子的伪肢。

格斗 100% ( 50/20 )，造成伤害即死

护甲：30 点厚重多鳞胶状蓬松外皮

法术：酿造太空蜜酒，所有召唤和接触法术，召唤/控制拜亚基，以及其他守密人认为合适的法术。

理智丧失：直视哈斯塔丧失 1D10/1D100 点理智。

### 伊塔库亚

*群星被云雾淹没……一团有着奇异的人类外形的巨大乌云挡住了天空。而且……在那“乌云”应该是顶部的地方，在那东西应该是头部的地方，闪烁着两颗夺目的星辰，透过阴影仍然清晰可见的两颗璀璨星辰，灼人地闪耀着——像一双眼睛！*

——奥古斯特·德雷斯，《踏风之物》

根据美洲土著居民报告，伊塔库亚会在在北极和亚北极出现。他会在冰原上跟踪倒霉的旅

行者，将他们劫走。有时这些不幸者被发现时还活着，并且会苟延残喘一段时间，但是无法说出发生在他们身上的事情。大部分人的尸体会在几个星期或几个月之后被发现，好像被从高处扔下一样半埋在土中，以一种极为痛苦的状态冻结着，并且缺失了部分身体。

### 教团

尽管在遥远的北方很多人惧怕伊塔库亚，它的信徒人数极少。西伯利亚和阿拉斯加的居民会献上祭品以免温迪戈雪怪肆虐他们的家园，但是有组织的祭拜极其罕见。在遥远的北风世界对伊塔库亚的崇拜更加广泛。

伊塔库亚，风行者，温迪戈

STR250 CON750 SIZ500 DEX150 INT50 POW175 HP125

伤害加成：——8D6

体格：9

魔力值：35

移动：10/30 飞行

### 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：这个巨型生物可以践踏，拳击和碾压它的目标。它使用爪子攻击时忽略一切护甲。伊塔库亚每回合可以用一支强壮的爪子抓住可及范围内的目标。只要伊塔库亚愿意，此攻击自动视为成功。

狂风：伊塔库亚可在数十码内使用强风试图将受害者吹到空中。受到此攻击的玩家必须进行对抗 STR 检定。如果伊塔库亚同时攻击多个调查员，则平分伊塔库亚的 STR。伤害取决于吹起和掉落的高度-1D10X10 英尺。每坠落 10 英尺受到 1D6 点伤害。

格斗 80% ( 40/16 )，等于伤害加成

狂风 100% ( 50/20 )，特技 ( 见上文 )

护甲：10 点寒霜皮肤

法术：所有呼唤和接触法术。

理智丧失：直视伊塔库亚丧失 1D10/1D100 点理智。听到北风中温迪戈的嚎叫丧失 1/1D6 点理智。

尽管传说中称伊塔库亚被囚禁在北极之北，有些人认为束缚着他的枷锁只在地球上具有效力，而他仍能自由地旅行至其他位面 and 星球。他的仆从——灼寒冰风和其他的爪牙——也可以去任何它们想去的地方，将伊塔库亚的怒火厄临在那些自以为身处伊塔库亚的监牢之外便能平安无事的人。

温迪戈的嚎哭据说混杂了被囚禁的邪神的愤怒，对施加其身的束缚的怨恨以及对地球上那些能自由漫步的生灵的嫉妒。

黄衣之王，哈斯塔的化身

他庄严地立于露台上。他没有面容，身高是常人的两倍，穿着尖头靴子，身披破烂的，色彩迷幻的长袍，兜帽尖顶上垂下一缕丝绸.....有时他似乎背生双翼；有时又似乎头顶光环。

——詹姆斯·布理什《光芒万丈》

黄衣之王看起来和人类相似，穿着黄色或颜色斑驳的褴褛长袍，带着一面苍白面具。褴褛的碎布实际上是他的身体的延伸，面具之下则是恐怖的触须，可以缠住目标并吸干他们的生命（POW）。最重要的是，他的身体具有一种可怕的可塑性，可以随意伸展或者变化。黄衣之王是不可直呼名讳的哈斯塔最常见的化身。

教团

黄衣之王的信徒通常是隐居的狂人——读过诡异的剧本《黄衣之王》而陷入疯狂的艺术家和诗人，并且被其残忍的美丽激发而创造出表达人类的存在毫无意义的艺术作品。摄人心魄的黄印通常会被雕印在这本邪书之上。黄印是疯狂之源，任何看到黄印之人的梦境都会被扭曲。

黄衣之王，哈斯塔的化身，卡尔克萨城主，掌黄印者

STR125 CON530 SIZ70 DEX135 INT250 POW175 HP60

伤害加成：+1D6

体格：2

魔力值：35

移动：15，或者随心所欲地出现/消失

攻击

每回合攻击：1次凝视攻击，6次锋利的碎布攻击或一次面部触须攻击

战斗方式：有人说黄衣之王在苍白面具下隐藏着奇异的面部触须，用来亲吻信徒。其他人说他的长袍像触手一样延伸舞动，如剃刀般切开身边事物。

黄衣之王的凝视：凝视目标，在其内心引发突然的恐惧，每回合被凝视的目标丧失1D6点理智（每回合消耗黄衣之王3点魔力）。要摆脱凝视一回合，目标必须进行极限成功的POW检定。

格斗 100%（50/20），锋利碎布造成1D6点伤害+伤害加成+1D6点POW伤害，面部触须在缠住目标的每个回合造成1D10点伤害+伤害加成+1D10点POW伤害。

被注视的目标必须进行极限POW检定来进行抵抗，特技（见上文）

护甲：无

法术：所有呼唤和接触法术，以及其他守密人认为合适的法术

理智丧失：戴着苍白面具时，直视黄衣之王不会丧失理智；在其他任何形态下，或者取下

面具时，直视黄衣之王丧失 1D3/1D10 点理智。

### 黄印

据传是不可直呼名讳者身为黄衣之王的形态时的伟大印记，黄印对那些寻求超自然之道的人们来说代表着无以伦比的利益和力量。对于黄印的实际形状的造型没有统一的看法，很多人声称黄印在接近其主人或其主人的仆从时会改变形状。常年以来无知和大意的人们都可能在日常生活中接触过黄印，却对其重要性毫不知情；或许只有在梦魇中黄印才会显露真身。然而，一旦黄印被“激活”，同一个人就可能在之前他们没有看到黄印的地方看到它，很多时候之后也能在始料未及的地方看到黄印。看到了黄印的人都被认为是受到了祝福的神选者。

或许是无意为之，黄印是邪恶和疯狂的源头，并且实质上对哈斯塔的信徒来说是崇高的象征。看到黄印导致 0/1D6 点理智丧失。

在目击黄印的人眼中，黄印在旋转，闪烁和蠕动。这种效果只持续一小段时间；但是对于受影响的人来说，时间似乎静止了。那些因看到黄印而丧失理智的人都受到了诅咒；下一次他们入睡时必须再一次进行理智检定，如果失败，它们会受到关于黄衣之王，卡尔克萨和哈斯塔的恐怖梦魇的折磨，进一步丧失理智。此后每次睡眠时这些人都必须进行理智检定（1/0）并且每夜重复，直到他们理智检定成功或彻底被疯狂攫获。

### 诺登斯

*海豚的背上稳稳地驮着一个巨大的边缘锯齿状的贝壳，其中端坐的正是祖神诺登斯，渊邃之君……头发花白的诺登斯伸出一只干瘦的手，帮助欧鲁内和他的主人爬上贝壳。*

——H.P.洛夫克拉夫特，《雾中怪屋》

诺登斯的通常以普通人类的形象出现，灰胡子，头发花白。他经常乘着一架用巨型海贝做成的战车，由非地球生物或者地球传说中的奇幻生物为他拉车。

### 教团

诺登斯有时对人类十分友善。他偶尔会访问地球，并且会帮助那些被旧日支配者或者奈亚拉托提普追逐和侵扰的人。侍奉诺登斯的是夜魔。

### 诺登斯，渊邃之君

STR201 CON225 SIZ75 DEX105 INT350 POW500 APP99 HP30

伤害加成：+3D6

体格：4

魔力值：100

移动：23

## 攻击

战斗方式：诺登斯从不使用物理手段攻击敌人。假如面对一个弱小的敌人，他会召唤足够数量的夜魔将敌人打败。面对强大的敌人时，诺登斯会试图驱逐敌人：一个对抗 POW 检定。假如成功，他的敌人会存留，诺登斯会自愿离开来避免争斗。假如诺登斯因为这种敌人抵抗了他的驱逐的情况而离开，他可能会带走一个他青睐的人类，送到一个未知的地点。曾有记录表明他曾经带着一名人类旅行至宇宙的外围（然后回归）。

护甲：开始时没有任何护甲，但是可以为自己增加随意的护甲类型，每点护甲消耗 1 点魔力值——这些护甲持续至月没或日出。

法术：可以消耗 1 点魔力值召唤 1D10 个夜魔或召唤 1 个其他种类的仆从；可以消耗 1 点魔力值治疗自身 1 点伤害。守密人可以增加其他和这位神灵特点相符的法术。

理智丧失：直视诺登斯不会丧失理智。

## 奈亚拉托提普

*那人影高大瘦削，长着年轻的古代法老的相貌，身披五光十色的华丽长袍，头戴一只天然闪烁着光芒的金色双重冠……有着一位黑暗神祇或堕落天使才会拥有的魅力，他的双眼周围潜伏着因莫测幽默而闪耀出的倦怠火花。*

——H.P.洛夫克拉夫特，《梦寻密境卡达斯》

奈亚拉托提普是诸神的信使，意志和精神。他是唯一具有真正性格的，并且据说有上千种不同形态。对他来说造成混乱和疯狂比仅仅造成死亡和毁灭更重要，也更使他愉悦。

奈亚拉托提普的 999 种形态中只有极少数已知。黑法老是一名人类，有着埃及人的相貌。血舌是肢体上生有利爪的巨怪，一根长长的血红色触手占据了它的脸的位置。当血舌在月下嚎叫时，这根触手会向前伸展。夜魔是黑色有翼生物，长着裂成三瓣的红色眼睛，惧怕光线。肿胀之女是一位体型硕大的女性，身上有无数触手在抽搐扭动。比斯巨兽的外形和埃及的斯芬克斯相同，面部闪烁着无数星辰。有说法称欧洲的女巫们祭拜的黑色男也是奈亚拉托提普的一种形态。

## 教团

奈亚拉托提普通常以其某一种形态，或“面容”被崇拜。这样的教团比比皆是，散布全球。

黑法老兄弟会核心位于开罗，在伦敦也有规模庞大的支部。血舌教团存在于肯尼亚和纽约。普罗维登斯的星智教团和澳大利亚的沙蝠教团都崇拜夜魔。其他已知的教团还包括上海的肤妇帮和分布全球的野兽兄弟会。

此外，信徒们通常是为了博取奈亚的欢心而进行崇拜。对忠诚的奴隶的奖赏通常是由伏行的混沌进行，因为大部分外神根本没有可以用来关心这些事的智力。奈亚拉托提普会赐予信徒知识或法术，告知一些消极的真相或引起分歧的宗教信条，或者赠予一个怪物仆从作为助力。奈亚拉托提普的礼物总是会在人类中引发骚乱，并且尤其会对接受礼物者造成痛苦和恐慌。

奈亚拉托提普有特殊的仆从，包括夏塔克和恐怖猎手。他会将任何种类的生物送给一位信



徒，只要他愿意。至少需要永久献上 POW 或其他数值给奈亚拉托提普和外神，他才会进行这样的馈赠。

#### 其他特性

奈亚拉托提普是阿萨托斯和外神们意志的反映，并且准确地体现了它们的精神核心。他总是试图在人类中散步疯狂，并且很多预言，包括《伏行的混沌》，《奈亚拉托提普》这些故事和诗歌《来自犹格斯的真菌》中都声称某一天奈亚拉托提普会亲自摧毁人类，甚至整个星球。奈亚拉托提普总是面带嘲讽，明显地表达对主人人们的蔑视。

所有对阿萨托斯和其他外神的祈求中都提到了奈亚拉托提普的名字，也许是因为公认它们是它们的信使。所有的神话种族都知道，并且畏惧奈亚拉托提普，他有时也会向它们提出索取。

在人类形态时，奈亚拉托提普可能会伪装成一位朋友来腐蚀或欺骗他的敌人，并且除非迫不得已时很不情愿展现他的超自然力量。奈亚拉托提普在面对挑战时，通常会召唤生物来打倒敌人或用其他方式处置他们。

奈亚拉托提普可以召唤此书中出现的任何种族成员（以及很多书中未出现的），被召唤的生物每具有 5 点 POW 就会消耗奈亚 1 点魔力值。在怪物形态，他更倾向于抓住他的受害者，将他们带走。

#### 奈亚拉托提普，伏行的混沌

##### 人类形态

STR60 CON95 SIZ55 DEX95 INT430 POW5 APP90 HP15

伤害加成：无

体格：0

魔力值：12

移动：12

##### 怪物形态

STR400 CON250 SIZ450 DEX95 INT430 POW500 APPN/A HP70

伤害加成：+10D6

体格：11

魔力值：100

移动：16

##### 攻击

每回合攻击：1 次

在人类形态下，奈亚拉托提普可以被物理手段杀死。如果被杀，尸体倒下后会开始震动膨胀，最后爆炸，钻出一个巨大的长爪的怪物（或者前文描述过的其他怪物形态）。这个令人反感的巨怪会从四分五裂的尸体中飞向天空，最后消失，而不会进一步侵扰杀死它的人。

在怪物形态下，奈亚拉托提普极难被杀死，不过确实可以通过杀死他将之驱逐。  
奈亚拉托提普的长爪魔怪形态会不断变化；每回合他都有至少两只爪子可以用来攻击。

战斗方式：人类形态下，他拥有人型生物的通常空手战斗方式。怪物形态下他可以用大量触肢进行攻击，取决于他的形态。

格斗（人类形态）100%（50/20），1D3 或者武器伤害

格斗（怪物形态）85%（42/17），10D6+伤害加成

护甲：无，但是当降低至 0 点 HP 时，他会倒在地上，变换形态（通常是更怪异的形态，使看到他的人丧失理智）然后飞向星际宇宙。

法术：奈亚拉托提普知晓一切克苏鲁神话法术；他可以召唤生物，被召唤的生物每具有 5 点 POW 消耗 1 点魔力值。如果召唤的是夏塔克，恐怖猎手或其他外神仆从，每只消耗 1 点魔力值。

理智丧失：直视他的人类形态不会丧失理智；直视其他 999 种形态中的大部分都会丧失 1D10/1D100 点理智。

### 尼约格萨

一股险恶的气味开始在房间中弥散，闻起来像是爬虫和麝香，令人作呕。圆盘无情地升起，黑暗如手指一般从边缘下探出，然后涌现的是闪烁着荧光的一片漆黑，既不是液体也不是固体，而是令人毛骨悚然的粘稠胶体。

——亨利·卡特纳，《萨冷恐怖事件》

尼约格萨是一位据报告称出现在地球的地下洞穴中的下级邪神。它可能与克苏鲁有些联系。尼约格萨的外形是一团活动的黑暗，可以随心所欲地伸出触手和伪肢。

### 教团

尼约格萨的崇拜者很少，大部分是女巫之类。它偶尔会传授他们法术，作为祭品和奉献 POW 的回报。在幻梦境中，有一群食尸鬼崇拜尼约格萨。

在现实世界中也有崇拜尼约格萨的食尸鬼。

### 不应存世的尼约格萨

STR425 COM200 SIZ400 DEX100 INT100 POW140 HP60

伤害加成：尼约格萨的构成物质使它不适用于此项。

体格：10

魔力值：28

移动：10

### 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：如果纽约格萨意图造成伤害而攻击，10 码内的所有敌人都会因无数细小伤口而受到 1D10 点伤害。

纽约格萨可以抓住受害者，将其拉进地底深渊，除非被合适的法术驱逐。

格斗 100% ( 50/20 )，对 10 码内所有目标造成 1D10 伤害。

护甲：每回合内，任何手段造成的最初 10 点伤害视为无效；降低至 0 点 HP 时，纽约格萨会被驱逐而离开。

法术：所有呼唤和接触法术；创造传送门。

理智丧失：直视纽约格萨丧失 1D6/1D20 点理智。

### 兰-提格斯

*它有着一个近乎球形的躯干，六条弯弯曲曲、末端长着蟹钳般的肢体。在球体的上端，附带着一个向前膨胀如同泡泡般的球体；那上面三只呈三角形分布、如同鱼一般圆瞪着眼睛，还有那足有一英尺长明显柔软灵活的长吻，还有一套类似鳃一般膨胀着的皮膜系统，都说明这是它的头部*

—— H. P. 洛夫克拉夫特《蜡像馆惊魂》

这个下级邪神统治着今天阿拉斯加的地区，以在它的淫威下哀嚎的纤维状人形生物为食。大约最晚在上次冰河期时，兰-提格斯进入长眠，并且不愿或无法苏醒。重新发现它的现代人类常常会把静止的邪神当成一座阴森可怖的雕像。

### 教团

在古代兰-提格斯被原始人类，可能是因纽特人崇拜着。随着它进入沉睡，它的教团也解散了。北方荒原上野兽般的种族诺普—凯或许也和兰-提格斯有联系。

### 其他特性

这个散发着异味的两栖生物每天需要至少 SIZ75 的血祭。进食时，它抓住一名尖叫的受害者，把他或她送进大团的触手中。触手会开始吸取猎物的血液，器官液，以及每回合 5 点 STR。每吸收 10 点 STR，兰-提格斯的 CON 增长 5 点，最高可达 800 点 CON。超出的点数忽略不计。如果不进食，兰-提格斯每天丧失 1D100 点 CON，直到降低至 300，然后会重新进入休眠。

被兰-提格斯吸干的祭品干瘪扁平，浑身布满数百处细小刺穿伤。血液和体液都被吸收殆尽，只剩下尸体的空壳。直视这样一具尸体会丧失 1/1D6 点理智。

兰-提格斯，原人之惧

STR425 CON200 SIZ400 DEX100 INT100 POW140 HP60

\*基础值；随着进食增长

伤害加成：+3D6

体格：4

魔力值：35

移动：10/14

攻击

每回合攻击：1D6+2 次

战斗方式：可以使用爪子，腿和触手进行各种攻击。

格斗 80% ( 40/16 )，1D6 点伤害+伤害加成

护甲：10 来自覆盖着淤泥的厚重皮肤和触手的护甲。每回合回复 1 点 HP。

法术：任何法术。

理智丧失：直视兰-提格斯丧失 1D8/1D20 点理智。

莎布-尼古拉斯

*万岁！万岁！莎布-尼古拉斯！孕育万千子民的森之黑山羊！*

——H. P. 洛夫克拉夫特 《暗夜呢喃》

莎布-尼古拉斯经常在仪式和法术中被提到。据推测她是一位堕落的丰饶之神。

在某些描述中，莎布-尼古拉斯是一团不断翻腾溃烂的巨大云雾。有时云雾可能会聚合在一起，形成骇人的身体器官，黏滑的黑色触手，滴着烂泥的嘴，或扭曲的短腿，腿末端是勉强可以被称为“羊”蹄的黑色蹄子。在她降临时，可能会裂生出黑山羊幼崽。

最近的信息表明她的乳汁可能拥有神奇的功效，这一点由守密人决定。

教团

被广泛崇拜的莎布可能和德鲁伊或类似的群体有关联。和克苏鲁的信徒们类似，莎布-尼古拉斯的崇拜者也会自发形成团体或者进行集会。她的使者和代行者，会听从她的指示帮助信徒。

被召唤时，莎布-尼古拉斯会攻击非信徒的目标。

她常常被特别召唤来接受祭品。知晓召唤她的咒文的人可以将莎布-尼古拉斯遣散，对她造成足够伤害也可以将她驱逐。

莎布-尼古拉斯，森之黑山羊

STR360 CON850 SIZ600 DEX140 INT105 POW350 HP145

伤害加成：+11D6

体格：12

魔力值：70

移动：15

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：莎布-尼古拉斯拥有无数触手，向四周挥舞以打击敌人。

攫握（战技）：莎布-尼古拉斯有很多触手，但是每回合只能攫握一名敌人。被成功捕获的调查员会被攫握并甩向莎布的身躯，她无数口器中的一个会吸取受害者的体液，每回合从受害者身上永久吸取 3D10 点 STR。

被吸取时，受害者将被绝望无助地控制着，痛苦地扭动和尖叫，不能施放法术，消耗魔力值或进行任何行动。

在对抗更强大的生物时，莎布-尼古拉斯仍然对每个敌人只使用一条触手攻击，但是一条触手抓住敌人之后，第二条触手也会进行攻击，以此类推。每次额外的成功攻击都可以允许她使用另一个新的口器吸取大型受害者。

践踏：每回合莎布-尼古拉斯都可以践踏 SIZ300 及以下的生物。践踏攻击对她路径上的所有敌人都有效，平均范围直径是 10-20 码。

格斗 75%（37/15）半数伤害加成

攫握（战技）抓住一名受害者，下一回合自动撕咬，每回合吸取 3D10 点 STR。

践踏 75%（37/15）伤害等于伤害加成

护甲：无，但是她黏滑的雾状身躯使她免疫物理攻击。附魔武器以及火焰，电击或者类似的能量攻击对她造成正常伤害。她黏滑的触手和蒸汽可以重新聚合，使她有效地恢复部分伤害。她可以消耗一点魔力值来回复 2 点伤害。

法术：莎布-尼古拉斯至少知晓一切和邪神有关的法术；已知她会向受她眷顾者传授创造传送门，阿萨托斯的诅咒和维瑞之印。

理智丧失：直视莎布-尼古拉斯丧失 1D10/1D100 点理智。

佻亵宗教以及大多数现代宗教的仪式都是对孕育万千子民的黑山羊的早期崇拜行为的浅显反映。死亡与重生年复一年的循环，收获时节的献祭，五朔节的净化之火，其中都可以发现对她的崇拜的痕迹。遵循厄俄斯特节，拉马斯节或萨温节的古老仪式的主流大众是否意识到了这些仪式的真正根源还存有疑问；但是，某些身处社会边缘的聪明人们确实了解这些仪式的真正含义。接触这些狡诈的人们时应该谨慎，因为永远无法确定他们到底侍奉着谁。

修德梅尔

一条一英里长的巨型灰色物体，一边吟唱一边分泌着奇异的酸……以惊人的速度和决然的愤怒冲过地球深处……玄武岩在它面前就像喷灯下的奶油一般融化。

——布莱恩·拉穆雷，《掘地魔》

他是钻地魔虫中最崇显的，也是体形最大，最邪恶的一员。传说中他曾经被囚禁在格·哈恩城之下，但是现在已经和他的同类一起自由地漫游在地球上。

## 教团

现代人类中几乎没有钻地魔虫以及修德梅尔的信徒，尽管有流言说过去的德鲁伊们和石器时代的部落残余还在继续对他的祭祀。格·哈恩城可能是某个种族为了表达对修德梅尔的崇敬而建造的。

## 其他特性

修德梅尔可以凭借自身之力创造震动激烈的局部地震。和其他钻地魔虫一起，他可以引发范围巨大的强烈地震，足以倾覆建筑，摧毁桥梁。

修德梅尔直接进行攻击时会打开一个大洞，伴有可怕的嘈杂吟唱声和淌涎的吸摄声。洞穴上方至少 1D10+10 码直径范围内的一切都会被吸入并且摧毁。钻地魔虫随后会从洞穴中涌出，攻击幸存者。

## 裂地之修德梅尔

STR450 CON400 SIZ600 DEX75 INT100 POW175 HP100

伤害加成：+12D6

体格：13

魔力值：35

移动：8/8 掘地

## 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：使用它的巨型身躯和触手猛击和碾压敌人。

掠食（战技）：可以用一根触手抓住一个敌人，每回合吸取 3D10 点 CON。

碾压：每回合一次，可以用巨型身躯压碎面前的一切。

格斗 100%（50/20），等于伤害加成

掠食（战技）造成 6D6 点伤害+每回合吸取 3D10 点 CON。

碾压 90%（45/181），对 12 码半径范围内的一切造成 12D6 点伤害。

护甲：8 点皮肤；每回合回复 5 点 HP。

法术：任何守密人认为合适的法术；可以传授很多关于旧日支配者及其仆从的法术。

理智丧失：直视修德梅尔丧失 1D3/1D20 点理智。

## 撒托古亚

他在黑暗中辨认出一团不定型的蹲伏着的形体。他接近时，那团物体动了一下，慵懒至极地向前探出巨大的蛤蟆形的头颅。然后像是从长眠中醒来一样，头颅上的眼睛慢慢地睁开，像是那黑色无眉的脸上漏出了两道荧光。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《七诅咒》

撒托古亚从土星来到地球，潜伏在恩-凯的黑渊之下。在克苏鲁神话诸神中，他还是比较没有恶意的一个；虽然他也很可怕。撒托古亚的外形通常是一个肥大的毛茸茸的身体，一个长着蝙蝠耳朵和毛皮的蛤蟆状的头颅。他的嘴十分宽阔，眼睛总是半闭着，显得十分困倦。也有说法称他可以随意变幻形态。

#### 教团

在古代崇拜撒托古亚的是蛇人和长毛的类人种族沃米斯，之后的时代则是各种巫师和术士们。过去他会赐予魔法传送门和法术给忠实的信徒。侍奉他的是一种因为没有更好的名字而被称为无形眷族的生物。它们居住在恩-凯以及撒托古亚的神庙中。

#### 其他特性

遇到撒托古亚时，所有调查员做一个集体幸运检定来决定撒托古亚是否饥饿。如果撒托古亚不饿，他会忽视调查员并且假寐。

#### 眠于恩凯的撒托古亚

STR250 CON600 SIZ150 DEX135 INT150 POW175 HP75

伤害加成：+4D6

体格：5

魔力值：35

移动：16

#### 攻击

每回合攻击：1

战斗方式：撒托古亚可以踢打敌人。

攫食（战技）：如果饥饿，撒托古亚可以抓住一名调查员拉向身边；接下来的每个回合受害者损失 5 点全部属性，直到属性降低至 0 或摆脱撒托古亚。受害者会承受极大的痛苦，包括酸灼，被硫酸盐腐蚀血管以及身上遍布刺穿伤等等。这种情况下（假如调查员设法生存并逃跑）每一整周的住院休养可以使每项属性回复 1 点。

格斗：100%（50/20），伤害等于伤害加成

攫食（战技）抓住敌人，之后每回合吸取每项属性 5 点

护甲：每回合恢复来自穿刺伤和其他伤口的 30 点伤害；火焰，电击和其他此类伤害对邪神正常造成伤害。

法术：合适旧日支配者身份的广泛种类法术；根据记录他曾传授人类创造传送门和各种召唤/控制类法术。

理智丧失：直视撒托古亚丧失 0/1D10 点理智。

## 图尔兹查

带着病态的绿色喷涌而出的焰柱.....宛如火山般从深得无法想像的地下喷出，不会像正常火焰那样照出物体的阴影，焰柱里充满了硝石和可厌的、有毒的铜绿；尽管它猛烈地燃烧，可却不会发出温暖，能感到的只有附于其中的死亡和腐烂。

——H. P. 洛夫克拉夫特 《魔宴》

在阿萨托斯的宫廷中，图尔兹查是一团炽热的绿色火球，和其他下级邪神一同在魔君身前起舞。当被召唤到我们的世界时它会以气态出现，穿透地球直达地心，然后变成一道火柱喷礴而出。它只能固定在喷发之处。

## 教团

有一小部分人在地下的神庙中崇拜这位不知名的神，尤其是在春秋分，冬夏至或其他星辰位置重叠的时候。图尔兹查从死亡，堕落和腐朽中得到滋养。

## 图尔兹查，翠火

STR300 CON180 SIZ390 DEX60 INT75 POW75 HP57

伤害加成：无

体格：9

魔力值：15

移动：0（处于地表时）

## 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：战斗时对距离太近者造成 3D6 点火焰伤害。

炎荷：对 50 英尺以内的敌人有效。每回合攻击一次。绿色火球团可以被闪避。攻击成功时，目标年龄增长 2D10 年。目标必须进行 CON 和 POW 检定，成功时 CON 和 POW 各失去 1D6 点，失败时则 CON 和 POW 各失去 3D10 点。此外还需要进行第二次 POW 检定，假如失败，投掷 1D6：投出 1-2 失去 5 点 STR，投出 3-4 失去 5 点 DEX，投出 5-6 失去 5 点 APP。

对攻击范围内的敌人自动造成 3D6 点伤害。

炎荷：80%（40/16），特殊攻击（见上文）

护甲：无，但是对穿刺武器和热能，冷冻，酸和电击免疫。爆炸和其他一切物理战斗方式造成最小伤害。法术正常有效，但是图尔兹查只能通过将其 HP 降低至 0 而驱逐。

理智丧失：直视图尔兹查丧失 1D3/1D20 点理智。

## 乌波·萨斯拉

在地球那晦暗的起源时刻，休憩在淤泥和蒸汽中的是庞大无形的乌波·萨斯拉。它没有头颅，也没有器官和四肢，软泥状的躯体如缓慢而坚定的波浪一般流淌着，这变形虫一样的形态



就是地球一切生命的原型。在它周围散落着外星石料雕刻成的宏伟石板，记录了创世之前的神灵们奇异的智慧。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《乌波·萨斯拉》

这位神灵栖身在一个冰冷潮湿的洞穴中，只有在被召唤或惊扰时才会离开那里。这个洞穴可以通过南极冰层上幽深的裂缝或幻梦境的冰冷废土中的秘密入口到达。也可能有其他途径存在。

### 教团

乌波·萨斯拉没有人类信徒，尽管米-戈和其他外星种族可能崇拜它。伊波恩之书和死灵书都提到了这位神灵。

### 其他特性

无源之源可能是一切地球生命的原型。据说古老者就是根据乌波·萨斯拉的组织创造出了他们恐怖的仆人修格斯。在乌波·萨斯拉的洞穴中有数块塑造于星间的石板，据传记载着诸神的智慧和秘密。这些被称为旧钥的石板仍然被重重谜团包围着。即使是最强大的巫师也没能从探寻这些石板的道路上回归。

观察者会见到乌波·萨斯拉的身体上无时无刻都有数百条伪肢四处挥舞，抓住身边的猎物 and 物体拉回体内。假如一名或数名调查员在乌波·萨斯拉身边停留超过数分钟，就一定会被其攻击。

乌波·萨斯拉的子嗣：乌波·萨斯拉每回合都会衍生 1D10 个子嗣，一些被其吞噬，另一些能够逃脱。那些幸存者会尽力满足它们原始痴愚的始祖的一切念头和冲动。这些通常只会在乌波·萨斯拉的栖身洞穴里见到的子嗣每两个都不相像。它们都喜欢发动突袭，但是有一些会用粘性的丝线攻击，一些会用伪肢攻击，而另一些会用凝胶状的触手，等等。

### 乌波·萨斯拉，无源之源

STRN/A CON1000 SIZ1000 DEXN/A INT0 POW375 HP200

伤害加成：N/A

体格：9

魔力值：12

移动：0

### 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：挥舞伪肢，抓住目标吸入体内。每条伪肢的攻击范围是 100 码。

格斗 90% ( 45/18 )，伤害并抓住目标进行吸收

注：乌波·萨斯拉碰触过的一切区域都将生机不存。

护甲：每回合回复 25 点 HP。对穿刺，切割和弹道武器免疫；火焰，法术和附魔武器造成正常伤害。旧印可以造成 3D6 点伤害，然后旧印会被摧毁。HP 降低至 0 时会缩回洞穴或裂隙中直到完全恢复。

技能：创造子嗣 100%

法术：无，但是乌波·萨斯拉可以在任何合理范围内控制其子嗣。

理智丧失：直视乌波·萨斯拉丧失 1D8/5D10 点理智。

乌波·萨斯拉的子嗣

属性 平均掷骰

STR 110 ( 1D6 到 6D10+6 X5 )

CON 80 ( 3D6+6 X5 )

SIZ 115 ( 1D6 到 6D10+10 X5 )

DEX 70 ( 4D6 X5 )

INT 0 0

POW 50 ( 3D6 X5 )

HP：19

平均伤害加成：+2D6

平均体格：3

平均魔力值：10

移动：8

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：用粘性的丝线，伪肢和凝胶状的触手试图将目标拉近身边进行吞食。

吞食（战技）：用粘性的丝线，伪肢和凝胶状的触手进行攻击。无论用什么方式，成功的攻击会把目标拉进子嗣的体内，以每回合 1D6 点 HP 的速率吸收。一旦被吞食，则不能进行任何行动，但是友方可以尝试将受害者救出。

格斗 75% ( 37/15 )，每回合对被吞食者造成 1D6 点伤害。

吞食（战技）：将目标拉进体内，以每回合 1D6 点伤害的速率吸收。

护甲：对穿刺，切割和弹道武器免疫；火焰，法术和附魔武器造成正常伤害。

法术：无。

技能：潜行 90%

理智丧失：直视乌波·萨斯拉的子嗣丧失 1D1D8 点理智。

伊戈罗纳克

*他意识到了为何昨天倒映在窗户上的影子没有头，开始尖叫。那身体表面还挂着绒布外套的碎片的半裸人形把桌子推开时，斯图拉特的最后想法是一个惊奇但确凿的念头；这些事情之*

所以发生是因为他读了《启示录》.....但在他能将抗议喊出口之前，他就被一双手扼住，手掌心是潮湿鲜红的血盆大口。

——拉姆塞·坎贝尔，《冷印》

伊戈罗纳克的形象被描述在秘典《格拉基启示录》中。它的身体浮肿泛光，栖身在一堵砖墙后的巨大地下废墟中。这个监牢可能位于布里切斯特的瑟维恩山谷附近，因为它经常在当地出没。当有邪恶之人在场时书写或说出了它的名字，伊戈罗纳克就会到来。它是一个下级神，但是非常凶恶。

### 教团

伊戈罗纳克只有少数信徒，不过它致力于寻求更多崇拜者，勾引那些沉醉于邪恶中的人成为它的祭司。不过伊戈罗纳克本身对邪恶的认识却相对肤浅。

### 其他特性

伊戈罗纳克会以一个普通的，略神经质的肥胖男人的形象出现。当他试图接触一个堕落的恶人时 ( debased in )，受害者会被附身并且被伊戈罗纳克吸收，之后他的形体就可以随意在被附身者的样子和伊戈罗纳克的真实形态——泛光，无头，赤裸而庞大，双手掌心是湿润的巨口——之间变化。

要摆脱附身，目标必须每回合进行 1D100 的 POW 检定来避免向伊戈罗纳克屈服。一旦屈服，调查员每回合失去 10 点 INT 和 10 点 POW，直到伊戈罗纳克被驱逐或者调查员的精神和意志都彻底被毁灭并被伊戈罗纳克取代——而且伊戈罗纳克只有在失去所有 HP 时才能被驱逐。伊戈罗纳克通常会攻击那些一般阅读了至少一页的《格拉基启示录》而意识到他的存在的人。伊戈罗纳克会用非常狡诈的办法让人在不知情的情况下阅读这本可怖之书的章节。

### 伊戈罗纳克，只手吞天

STR125 CON625 SIZ125 DEX70 INT150 POW140 HP75

伤害加成：+2D6

体格：3

魔力值：28

移动：10

### 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：拥有近似人类的外形，可以用脚踢或者拳击。

撕咬：在面对一个以上的敌人时，伊戈罗纳克用他的嘴吞噬并消灭敌人。他的嘴造成的伤害不能被自然方式治愈，并且造成永久的 INT 和 POW 丧失，因为溃烂的伤口不会愈合。

格斗 100% ( 50/20 )，等于伤害加成

撕咬：100% ( 50/20 )，造成 1D4 点无法愈合的伤害并且每回合失去 INT 和 POW 各 5

点。

护甲：无

法术：召唤/控制和接触法术，以及其它任何守密人认为合适的法术。

理智丧失：见到伊戈罗纳克从人形变为原型丧失 1/1D20 点理智；直视伊戈罗纳克丧失 1/1D10+1 点理智。

伊波·兹特尔

*在那太古神灵搏动着的黑色躯体周围，有翼无面的巨大爬行动物蜂拥在那扭曲而下垂的黑色乳头边！它的无数眼睛各自地向不同方向迅速地扫视——在伊波·兹特尔的头部那腐烂泛光的腐朽表面上可憎地滑动着！*

*——布莱恩·拉穆雷，《奥科迪尼的恐怖》*

这位恐怖的神灵在地球幻梦境的克雷德丛林中属于他的空地上不断旋转，窥视着一切时间和空间。在它翻腾的护辇下是无数夜魔，蜂拥吮吸着伊波·兹特尔的乳头。

教团

在上古时代伊波·兹特尔被以伊波神之名崇拜着，但是现在没有已知的信徒。

经常有单独的人——通常是术士——接触伊波·兹特尔，目的是利用伊波·兹特尔的仆从夜魔或是寻求伊波·兹特尔的神佑之触。

其他特性：

被术士们称为黑血的伊波·兹特尔之血可以被召唤并独立行动。

伊波·兹特尔之触通常会导致由守密人决定的某项属性彻底丧失——受害者可能会立即丧失所有理智，死于恐惧的癫痫，或可能奔向伊波·兹特尔试图吮吸其乳头，然后被撕成碎片。变化也可能是物理性质的，有时还是有利的。

不紧不慢的伊波·兹特尔

STR200 CON240 SIZ260 DEX80 INT300 POW325 HP50

伤害加成：+5D6

体格：6

魔力值：65

移动：0

攻击

每回合攻击：1次。

战斗方式：伊波·兹特尔之触是致命的。

神触：100% ( 50/20 )，见上文

护甲：12 点护甲，每回合回复 5 点 HP。失去所有 HP 时伊波·兹特尔会被驱逐，但是他可以迅速恢复或者在其他地方重新出现。

法术：所有接触法术，召唤伊波·兹特尔，接触伊波·兹特尔，召唤/控制夜魔，以及其他守密人愿意的法术。

理智丧失：直视伊波·兹特尔丧失 1D6/1D20 点理智。

### 伊格

*半人的蛇之父.....中央平原部落的蛇神——可能也是更南方的魁札尔科亚特尔和库库尔坎的原型——是一位奇异，半拟人的恶神。*

*——H. P. 洛夫克拉夫特与扎利亚·贝绍普 《伊格的诅咒》*

伊格从未被清晰地描述过，但是大概像是有鳞的强壮男人，有蛇形或者正常人的头部。他的身边可能随扈有爪牙和蛇类。他一位主要活动于北美洲的神灵。恶名昭著的“伊格的诅咒”会使人疯狂，并使儿童畸形。

### 教团

根据记录，平原部落和巫医会崇拜伊格，并且他和魁札尔科亚特尔多少有些联系。

蛇人和它们的亲族也崇拜伊格。信徒可能会得到对蛇毒的免疫能力，与蛇沟通的能力，以及其他神秘仪式和法术。如果有人将教团的秘密泄露，或者对教团造成损害，伊格会派出圣蛇去杀死这个冒犯者。

### 其他特性

伊格降临的主要标志是覆盖地面的大片蛇群——在北美洲是响尾蛇，在其他地区是鼓腹蝰蛇或眼镜蛇。

伊格圣蛇通常是一只巨大的，伊格降临地区当地的原生蛇类，头上有一弯白色新月。在北美洲，圣蛇通常是一只巨大的雄性响尾蛇，至少 5-6 英尺长。圣蛇移动极为迅速，会惊吓到受害者，并且攻击自动视为命中，除非受害者通过闪避技能检定来敏捷地躲开。接下来的数个回合内每回合都需要进行成功的闪避检定来躲避圣蛇的撕咬，圣蛇将会一直追击目标直到自身被杀死。没有血清能够治疗被伊格圣蛇咬中的人——被咬之后，他或她会在数分钟内痛苦地死去。

### 蛇之父伊格

STR150 CON600 SIZ100 DEX90 INT100 POW140 HP70

伤害加成：+2D6

体格：3

魔力值：28

移动：10

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：伊格拥有人型生物的通常空手战斗方式。

抓握（战技）：在赤手搏斗时，伊格使用抓握而非拳击，对一条肢体造成碾压伤害。

撕咬：在抓握后的下一个战斗回合，伊格把受害者拽向他（通过对抗 STR 检定来抵抗）并且撕咬。

格斗 90%（45/18），等于伤害加成

抓握（战技），2D6 点碾压伤害

撕咬：（抓握之后）95%（47/19），造成 1D8 伤害，如果穿透了护甲则即死。

护甲：6 点鳞片。暴击可以忽略护甲。赤手搏斗造成正常伤害，伊格的护甲起到正常的防护作用，而任何穿透伊格的护甲的物体因伊格的剧毒血液的裂解作用而受到 3D6 点伤害。

法术：通常的召唤/控制法术和接触法术，并且比一般神灵更愿意传授法术；他对钻地魔虫尤其精通；守密人可以随意添加其他法术。

理智丧失：直视伊格丧失 0/1D8 点理智。

犹格·索托斯

*巨大的光球拥挤着向门口移动.....附近的球体上脱落的部分以及阴森地向外流动着的原生物质聚集在一起，形成了不祥又骇人的，来自外层空间的恐怖之物.....它的面容由虹色球体汇聚而成.....这团太初淤泥在永恒的混沌之源点泛着泡沫，超越时间与空间最遥远的渊邃！*

——奥古斯特·德雷斯，《裂境潜伏者》

犹格·索托斯身处组成宇宙的各个位面之间的裂隙中，以一大团不断变幻，流动和破裂的彩虹色球体的聚合的形象出现。这团聚合体非常庞大，但是尺寸不定，有时可能有 100 码的直径，而另一时刻则有半英里或更大。犹格·索托斯的形象和人们目击的所谓飞碟有明显的联系。

教团

对术士和巫师们来说，犹格·索托斯是至高无上的神灵。他会赐予他们在位面间穿梭，或者通过一小片有魔力的透镜窥视其他次元的能力。犹格·索托斯也会给予他的奴仆们号令来自遥远世界的各种怪物的力量。

作为这些礼物的回报，他的信徒会打开传送门以供犹格·索托斯从他的遥远领域来到地球，带来劫掠和毁灭。

身为塔维尔·亚特·乌姆尔时，所有想要旅行至遥远时空的人可以安全地与他打交道。这个形态是他最和善的形态，但是遇到他仍然有危险，因为塔维尔·亚特·乌姆尔可能会取下面纱，使直面他的人陷入彻底的疯狂和毁灭。

### 其他特性

犹格·索托斯掌握着在位面之间旅行以及穿越至其他时空的力量。犹格·索托斯本身连结着所有时空，因此他也被称为键钥和门扉。作为通道开启者时他的名字被记录为乌姆·亚特·塔维尔，正确的阿拉伯文拼写是塔维尔·亚特·乌姆尔，意为太古永生者。犹格·索托斯意欲进入我们的位面，吞噬其中的生命，但是只有在特定的时间他才可以这么做。

犹格·索托斯能以每小时上百甚至上千英里的速度穿越地球的大气层。

无论身处宇宙中任何地点或时间点，犹格·索托斯都可以通过接触一个人将他传送至别处。

### 犹格·索托斯，万象始元

STRN/A CON2000 SIZ 可变 DEX5 INT200 POW500 HP400

伤害加成：N/A

体格：可变

魔力值：100

移动：100

### 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：使用以下特殊战斗方式。

虹珠：每个战斗回合，犹格·索托斯可以用它的黏滑球体接触一名角色，使其立即失去3D10点CON。此伤害是永久的，不能通过普通方式治愈。被接触的身体部位会显现出溶蚀，枯萎或腐化的表现，并且还可能使受害者丧失APP。

银矢：犹格·索托斯可能会发射出银色液体或火焰之箭（消耗1D6点魔力值），最远可以达到半英里，并且摧毁击中的任何普通物体——例如击坠飞机，并且杀死或击昏任何甚至所有闪避失败的人类。一团能量会覆盖被击中的地区直径5码范围，并造成同样的效果。

虹珠 100% (50/20)，对CON造成3D10点永久伤害。

银矢 80% (40/18)，5码直径内被伤害的目标全部死亡。

护甲：无，但是只有魔法武器能够伤害犹格·索托斯。

法术：任何它想要的法术。

理智丧失：直视他的球体形态丧失1D10/1D100点理智。直视塔维尔·亚特·乌姆尔不丧失理智。

### 佐斯·奥摩格

它的身体形状像是一个切去顶端的宽底圆锥，圆锥顶部是一个像蜥蜴一样的，粗短扁平的楔形头颅，并且全都藏在一丛卷曲的长长毛发中。这些毛发，或者说是胡须和鬃毛，由虬结的纹理深刻的长绳结成，像是蛇或蠕虫……这团可憎的纠缠蔓生的蛇发之后是一双凶恶的毒蛇般的眼睛，其中闪烁的光芒混合着冷酷非人的嘲讽以及只能描述为幸灾乐祸的恐吓。

——林·卡特 《佐斯·奥摩格》

佐斯·奥摩格长着圆锥状的身体和蜥蜴一样的头部，头上丛生着密集的像蛇一样的触手。从脖颈根部伸出四支和海星相似的粗壮伪肢，身体的每侧各一支。佐斯·奥摩格毫无疑问地被深埋于太平洋底的死寂之城拉莱耶中。

#### 教团

目前没有人信仰佐斯·奥摩格。一些深潜者崇拜这个邪神。佐斯·奥摩格可以通过散布在世界各地的它的雕像而现身。

佐斯·奥摩格，克苏鲁之子

STR200 CON600 SIZ300 DEX60 INT100 POW175 HP90

伤害加成：+5D6

体格：6

魔力值：35

移动：25

#### 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：可以用触手和伪肢进行各种攻击，如碾压和抽打（crushing blows）。通常会用巨大的伪肢攻击或撕咬视线内的任何人类。

格斗 90%（45/18），等于伤害加成

护甲：10点厚重多脂的皮革；每个战斗回合回复3点HP。

法术：所有召唤和接触法术，以及任何守密人认为合适的法术。

理智丧失：直视佐斯·奥摩格丧失1D6/1D20点理智。

### 第三节：经典妖魔

一个人可以轻松地想象出一种由物质或能量组成的奇异原生质，没有切实的外表，以从那些被它穿透的或每一寸身体都被它完全融合的更实在的生物的生命能量或身体组织和体液中的无形提取物为生。

——H.P.洛夫克拉夫特 《废宅》

《克苏鲁的呼唤》游戏可以用来讲述任何一种恐怖故事——不要被那些典型的洛夫克拉夫特式敌人束缚了手脚。经典妖魔总是被用在那些正义与邪恶的对抗中，这种对抗在洛夫克



拉夫特的虚无宇宙中没有意义。很多传说中的超自然生物一般都是被宗教器具击败的；吸血鬼会被圣水灼伤，被十字架击退；鬼魂和恶魔将受制于基督教牧师的驱邪仪式。为什么这些事物会在洛夫克拉夫特式的设定中产生意义呢？并不是所有事情都要有解释，但是有些突出的矛盾不得不处理：如果吸血鬼能被十字架影响，食尸鬼为什么不能呢？

想要把经典妖魔和洛夫克拉夫特式宇宙观结合起来可能没有听起来那么容易。使用洛夫克拉夫特式设定的游戏和普通恐怖游戏区分开来可能会更好。

只有两种故事结合起来是才需要一致性。你可以决定在 1970 年代的吸血鬼场景中使用十字架灼烧不死生物的血肉只是为了嘲讽，而在现代与神话生物的对抗中这种行动毫无价值。假如故事毫无关联（例如使用了不同的角色）那就不需要一致性。

在游戏中使用经典怪物也让守密人可以在故事中插入一些小插曲，或者让游戏在周复一周的调查员对克苏鲁神话怪物的单调中加入一点调剂。通过将经典怪物和克苏鲁神话怪物结合起来，守密人可以创造出独特并且有挑战性的神秘事物，玩家可能认为他们了解自己面对的东西，但是最终却发现了一个更可怕更难对付的混合怪物。

## 幽灵

每个幽灵都应该被守密人详细定义，以适合场景的环境。幽灵一般只具有 INT 和 POW，外形是暗淡的雾状。它们萦绕于特定地点或特殊的物体（例如一本书，一艘船或者一辆汽车。）

魔法和驱邪术可能是幽灵的弱点，也可能不是。幽灵尤其会出没在某些地点，以表现那些促成他们的形成的糟糕因素。有时幽灵会给出线索和指示，将它们解决便可以让焦躁的幽魂消散并安息。所有的幽灵都是可怕的，有些尤其可怕；看到幽灵时的理智丧失最高可达 1D8 点。

## 特殊能力

面对幽灵的攻击时需要进行对抗 POW 检定。此时，可以看到幽灵或用爪子攻击，或者包裹住，或者用物理手段攻击目标。

如果角色在对抗 POW 检定中失败，则失去 2D10 点 POW。如果角色检定胜过了幽灵，他或/她可以使幽灵失去 2D10 点 POW。任何失去的 POW 都永久丧失了。更强大的幽灵可以一个战斗回合吸取 3D10 甚至更多的 POW，但是具有种能力的个体如果在某个回合被受害者战胜了，仍然只会失去 2D10 点 POW。

让幽灵安息的方法由守密人决定。可能的方法包括：

- 找到和幽灵连接的源头，毁灭它。
- 找到幽灵的身体残余，用盐处理，然后焚烧。
- 驱邪。(可能需要用到 POW 对抗检定)
- 让幽灵完成它的使命。(拯救它的爱人的性命，解决它未竟的事业，等等)

一些幽灵可以操纵身边的环境，让锅从架子上飞起，让门打开，电话铃响起——也就是恶名昭著的骚灵。很多强大的骚灵可以用扔出的物品攻击，对那些不警惕者造成物理伤害。这些情况下，调查员需要使用闪避技能来避免被击中，并且可能需要寻找其他方法来抚平或驱逐愤怒的灵魂。

定制个体的幽灵是惊悚场景的优秀源头。整个游戏过程都可以用来致力于研究和驱逐幽灵。可以阅读以从中寻找关于幽灵的灵感的书籍有 Shirley Jackson 的 *The haunting Hill House* (小说以及 1963 年的电影, *The Haunting*), 史蒂芬金的闪灵, William Hope Hodgson 的任何幽灵故事 (尤其是 *Carnacki the Ghost Finder*) M.R.James.Henr 在他的 *Collected Works* 中贡献了一整辑的幽灵故事, Rudyard Kipling 也有很多精彩的关于英格兰和印度的幽灵的小说。

## 木乃伊

这些不死生物类似于有智力的丧尸。一些邪教将木乃伊用在他们的神庙中做守卫。和丧尸一样，木乃伊也必须被解体才能让他们停止活动。和大众观念不同，很多木乃伊并没有绷带包裹，并且移动速度相对快速。一些木乃伊不能自然产生魔力值。

一个木乃伊有它的人形时双倍的 STR，原 CON 的 1.5 倍，以及原 DEX 的三分之二。

因为沥青和绷带经常用来保存它们，所以火焰对埃及式木乃伊极为有效：造成正常伤害，但是因为包裹着的沥青，火焰难以扑灭。

木乃伊，恐惧空壳

属性 平均 掷骰

STR 105 (3D6X10)

CON 80 (3D6+2X7.5)

SIZ 65 (2D6+6X5)

DEX 35 (2D6X5)

INT 55 (3D6X5)

POW 75 (1D6+12X5)

HP：14

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

魔力值：15

移动：6

## 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：木乃伊有使用人型生物的通常空手战斗方式。

格斗 70% ( 35/14 ) 伤害 1D6+伤害加成

躲避 17% ( 8/3 )

护甲：2 点皮肤。穿刺武器效果减弱 ( 造成一半伤害 )

技能：潜行 50%

理智丧失：直视木乃伊丧失 1/1D8 点理智。

## 骷髅，人类

会行动的骷髅时而在中世纪传说中见到，在故事和电影中更多。

## 特殊能力

抵抗伤害：干燥的骨头非常易碎，很容易在重击下分崩离析，不过骷髅身上没有哪个部分比其他部分更脆弱。任何对骷髅的攻击都有机会将其摧毁，几率等于或小于造成的伤害 X5 ( 相当于投掷 1D100 )。举例，如果一把斧子砍中了骷髅造成 8 点伤害，那么就有 40% 的几率将其击碎，完全摧毁骷髅。除非骷髅被击碎，否则它始终视为完全未受伤害。

当使用穿刺武器造成伤害时需要投惩罚骰 ( 包括子弹 )。它们打中的大部分是空气。

## 可爱的小骷髅

属性 平均 掷骰

STR 50 (3D6X5)

CON N/A

SIZ 65 (2D6+6X5)

DEX 50 (3D6X5)

INT 50 (3D6X5)

POW 05 (05)

HP：N/A ( 使用特殊规则 )

平均伤害加成：无

平均体格：2

魔力值：1

移动：7

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：活动的骷髅一般使用武器，而不是直接进行打击，或许是因为它们太易碎。装备的武器随意，一般是短棍或剑。

格斗 45% ( 22/9 )，造成 1D3+伤害加成或武器伤害。

躲避 30 ( 15/6 )

护甲：抵抗伤害（见特殊能力）

理智丧失：直视活动骷髅丧失 0/1D6 点理智。

吸血鬼

每个玩家都会乐于和这些饮血者斗智斗勇；然而关于吸血鬼的故事和他们的能力各不相同，每个不同的守密人都要自行决定哪些吸血鬼的性质是真实的，那些只是传说。以下是一些选项：

- 吸血鬼没有倒影。
- 吸血鬼在白昼需要回到一开始埋葬它的土地中。
- 第三次被吸血鬼咬中的玩家会死亡，然后变成不死生物。
- 吸血鬼在白昼没有特殊能力，并且不能活动范围很小，甚至不能离开棺材。
- 在基督教文化中，十字架可以抵抗吸血鬼至少一段时间，圣水则可以烧灼它们的皮肤。
- 吸血鬼只会被它生前信奉的或了解的宗教影响。
- 吸血鬼从不吃喝。
- 吸血鬼不能越过流动的水。
- 吸血鬼可以变成烟或雾，或随意变成狼或蝙蝠。如果变成烟雾，以每回合一码的速率飘

动。

## 特殊能力

如果造成的伤害超过了吸血鬼的 HP，那么它在 HP 为 0 的那回合结束会变成烟或雾，然后以每回合 1 点的速率回复 HP。如果当它 HP 为 0 时用一根桩刺进它的心脏，吸血鬼就会死亡并化成灰烬。

吸血鬼，吸血畸种

属性 平均 掷骰

STR 105 (3D6X10)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 50 (3D6X5)

DEX 50 (3D6X5)

INT 65 (2D6+6X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP : 11

平均伤害加成 : +1D4

平均体格 : 1

魔力值 : 13

移动 : 种族速度+2 ( 人类吸血鬼移动为 10 )

## 攻击

每回合攻击 : 1 次

战斗方式 : 吸血鬼可以使用人型生物的通常空手战斗方式。

撕咬 : 取决于你的吸血鬼的类型，可以抓住受害者持续吸取血液或者撕咬具有使受害者屈服于吸血鬼的意志的效果。两种方式都可以在之后每回合让吸血鬼从受害者身上吸取 2D10 点 STR ( 血液 )。

凝视 : 如果目标在 POW 对抗检定中失败，就会被催眠，并服从简单的指示。如果指示是自我毁灭，则在回合开始被催眠目标的玩家可以尝试 INT 检定来摆脱催眠。

格斗 50% ( 25/10 )，伤害 1D4+伤害加成或武器伤害

撕咬 50% ( 25/10 )，伤害 1D4+特殊效果 ( 见上文 )

凝视 : 催眠，见上文。

躲避 25% ( 12/5 )

护甲 : 0，但是 HP 为 0 时可以自我恢复。

技能 : 魅惑 60% 人类心理学 60% 追踪 ( 鲜血气息 ) 75%，潜行 70%

理智丧失 : 被攻击会导致丧失 0/1D4 点理智；目击变形过程丧失 1/1D3 点理智。见到吸血

鬼的人类外形不会丧失理智。

## 狼人

传统的狼人本来是普通人类，受到诅咒，在那之后时而会转化成半人半兽的怪物——通常是在满月时。这些不幸者可能没有察觉他们身上的诅咒，也可能痛恨他或她所承受的命运。另一种狼人会完全转化成狼，以它们的变形为荣，并且比能比前一种更好地掌控他们的变化形态。两种共有的特征是像疯狂的犬类或是患狂犬病的人一般饥渴狂暴的攻击。

两种狼人都通过在撕咬时传播唾液里含有的变形因子来扩散传染。在某些文化中，一个人可能会因为巫术变成狼人；这种情况下诅咒以一种法术的形式出现。也有一些民间传说中称一个人可以自行激活变身，方法是摄入某种植物或者饮下无辜者的血。

在人类形态下，狼人的外形很普通，并且有正常人类的属性。半人半兽和巨狼形态具有同样的普通攻击，护甲等属性。守密人可以自行决定是否为了狼形态进行理智检定；假如进行理智检定，则要为狼人加上闪光的眼睛以及其他超自然的特性，使这些特性可以影响玩家角色的心智。

## 特殊能力

回复：在野兽形态下狼人具有著名的抵抗伤害能力，每回合回复一点 HP。这些伤害留下的伤疤和痕迹在狼人恢复人类形态后会保留。对这些伤害的治疗效果会减弱，通常会让易形者在床上休息数天。

免疫：狼人对多种武器免疫，不过他们能被火焰和银制武器伤害。如果毛皮着火，狼人失去 HP 的速度会超过它回复的速度。被称为月金的银对狼人来说是剧毒的。如果狼人受到银质武器造成的巨大伤害（一击造成了其总 HP 的一半或以上的伤害）狼人会立即死亡。如果伤害不足总 HP 的一半，狼人也无法回复由银质武器造成的伤害。

狼人，半人形态

属性 平均 掷骰

STR 105 (6D6X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ\* 55 (3D6X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

INT 20 (1D4+2X5)

POW 65 (2D6+6X5)

\*巨狼形态下 SIZ 增加至 65 (3D6+1D3X5)

HP : 12

平均伤害加成：+1D4

平均体格：1

魔力值：13

移动：12

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：撕咬，爪击和捶打。如果撕咬攻击穿透了目标的皮肤，受害者会在下一个满月转化为狼人。

格斗 50%(25/10)，造成 1D8 点伤害+伤害加成

躲避 32% ( 16/6 )

护甲：当处于狼或半人半狼形态下，拥有 1 点皮革以及每回合 1 点 HP 回复。

技能：追踪（气味）90%，潜行 60%

理智丧失：直视狼人丧失 0/1D8 点理智。见到变形过程丧失 0/1D3 点理智。

丧尸

制造丧尸的法术提供 POW 点以使丧尸活动。每个施法者将要指示他或她的造物：丧尸基本上没有自我意志。

根据守密人的意愿，一些法术和物质可以用来使丧尸停止活动。根据伏都教传统，喂丧尸吃盐可以毁灭它们；它们的制造者会把它们的嘴缝上以避免这种情况。

除了伏都教传统之外，守密人要注意克苏鲁神话中的复活法术——一种复生死者的方法（多用来控制属下和人员），以及奇异的科学新原理，或者邪恶能量的污染也都可以创造出类似丧尸的东西。

丧尸，行尸走肉

属性 平均 掷骰

STR 80 (3D6X1.5)

CON 80 (3D6X1.5)

SIZ\* 65 (2D6+6X5)

DEX 35 (2D6X5)

POW 05 (05)

HP：14

平均伤害加成：1D4

平均体格：1

魔力值：1

移动：6（蹒跚的）/8（正常的）

攻击

每回合攻击：1次

格斗 30% ( 15/6 )，造成 1D3 点伤害 ( 或武器伤害 ) + 伤害加成

躲避 因为没有自我意志，此项无效

护甲：对身体造成的巨大伤害会造成失去肢体。否则除非对头部造成伤害，其他伤害忽略 ( 目标为头部时攻击需要掷一次惩罚骰 )。

理智丧失：直视丧尸丧失 0/1D8 点理智。

#### 第四节：野兽

对于世界上所有种类的动物的广泛介绍明显超出了这本书的范围，对于游戏也是完全不必要的。下列动物是那些在恐怖题材故事中出现过，作为敌人的动物 ( 例如希区柯克的《鸟》) 或可以被调查员利用的动物 ( 例如将马作为坐骑 )。

##### 巨型蝙蝠

中美洲的巨型果蝠通常以数十甚至上百的集群出现。美国的普通小型蝙蝠则以能多达 50000 只的群落聚居在洞穴中。世界范围内，蝙蝠正因为人类的原因遭受着生活环境的破坏。

##### 巨型蝙蝠

属性 平均 掷骰

STR 25 (2D4X5)

CON 35 (2D6X5)

SIZ 15 (2D4X5)

DEX 105 (1D6+18X5)

POW 35 (2D6X5)

如果集群攻击，用以上属性代表整群，但是每一只蝙蝠增加 10 点 SIZ 和 1 点伤害骰上限。

HP：5

平均伤害加成：-2

平均体格：-2

移动：1/12 飞行

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：用爪子和牙齿攻击。



战斗方式（集群）：每次在战斗中被击中都会导致蝙蝠数量减一。一组 6 只蝙蝠将拥有 65 点 SIZ，会造成 1D6 点伤害（因为没有 7 面骰）。

格斗 40%（20/8），造成 1D2 点伤害（集群中每多一只蝙蝠，伤害骰上限+1）

躲避 52%（26/10）

护甲：无

技能：侦查（回声定位）75%

栖息地：世界范围内，热带和温带。

## 鸟

普通鸟类，如喜鹊，乌鸦和寒鸦通常对人类不会造成威胁，然而在恐怖题材中，这些生物偶尔会变成敌人。单只的小型鸟类可以使用蝙蝠的数据。

假如需要，大型鸟类可以造成威胁。以下的数据供鹰类或其他大型鸟类使用。只有最大的鸟类会攻击人类，而秃鹰会攻击任何种类的无力反抗的猎物。所有鸟类都有在飞行时将攻击者的命中率削减至一半（投掷一次命中惩罚骰）的特殊技能。

大型鸟类住在海拔较高的丘陵和山峰上，这些地方提供了安全的筑巢处和稳定的供起飞的上升气流。它们栖居于高峰和突出的岩石上，或是那些长得足够坚实，足以承受半打巨型鸟类和它们的巢穴的重量的树上。这些鸟类的分布范围遍布西半球，但是没有任何理由守密人不能在南极洲的这一侧，巨型鸟类只能在地上行走的地方说“一只大鸟正向你俯冲”。

## 兀鹫

属性 平均 掷骰

STR 110 (3D6+12X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 80 (3D6+6X5)

DEX 95 (2D6+12X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP：13

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

移动：5/12 飞行

## 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：像剃刀一般锋利的喙和凶猛的爪子。

格斗 45%（22/9）造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 47%（23/9）

护甲：1点羽毛  
技能：侦查 90%  
栖息地：南北美洲。

## 黑熊

黑熊是目前北美洲最常见的熊类。也是在美国东部唯一可能遭遇的熊类。

## 黑熊

属性 平均 掷骰  
STR 100 (3D6+10X5)  
CON 65 (2D6+6X5)  
SIZ 100 (3D6+10X5)  
DEX 50 (3D6X5)  
POW 50 (3D6X5)  
HP：16  
平均伤害加成：+2D6  
平均体格：3  
移动：12

## 攻击

每回合攻击：2次  
战斗方式：黑熊是具有阔熊掌，尖爪和利牙的强壮的大型生物。  
格斗 40% (20/8)，造成 1D6 点伤害+伤害加成  
躲避 25% (12/5)  
护甲：3点毛皮和软骨。  
技能：攀爬 30%，聆听 75%，感知猎物 70%  
栖息地：加拿大南部到墨西哥南部。

## 鳄鱼

现在尼罗鳄在它们原本栖息的尼罗河下游已经相当罕见了，但是在中非、马达加斯加、亚洲的热带地区，以及澳大利亚的西、北部仍然可以发现。鳄鱼会吃它们抓到的任何东西，也会结群集体猎食。鳄鱼一般不会主动攻击船只。类似的数据同样适用于其他鳄鱼类生物，包括短

吻鳄、凯门鳄和长吻鳄——所有具有较长的口鼻部，外形类似蜥蜴，且属于肉食性的动物。

### 尼罗鳄

属性 平均 掷骰

STR 130 (4D6+12X5)

CON 90 (3D6+8X5)

SIZ 130 (4D6+12X5)

DEX 35 (2D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP : 22

平均伤害加成 : +2D6

平均体格 : 3

移动 : 6/8 游泳

### 攻击

每回合攻击 : 1次

战斗方式 : 主要的危险来自它们的撕咬，但是一只巨大的鳄鱼也可以剧烈冲撞，造成撞击伤害。

撕咬 (战技) : 凶残的顎；一旦它们咬住猎物，就不会放它逃脱，并且会把受害者拖到水下溺死。

格斗 50% ( 25/10 ) ,伤害加成

撕咬 (战技) 造成 1D10 点伤害+伤害加成，之后咬住目标 ( 或将目标溺于水中 ) 的每回合对目标造成等于伤害加成的伤害

躲避 17% ( 8/3 )

护甲 : 5 点皮革

技能 : 潜行 60% ( 在水中 80% )

栖息地 : 热带，世界范围内的丛林沼泽。

### 狗

我们忠诚的朋友对其人类主人抱有极大的热忱和喜爱。作为猎手，它们愿意结成至少有 1D8+3 的数量的群体共同行动。

狗的体形和 ( 平均 ) 数值各不相同，下列数据可以按需要调整。

### 狗

属性 平均 掷骰

STR 35 (2D6X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 35 (2D6X5)

DEX 70 (4D6X5)

POW 35 (2D6X5)

HP : 8

平均伤害加成 : -1

平均体格 : -1

移动 : 12

攻击

每回合攻击 : 1 次

格斗 50% ( 25/10 ) ,造成 1D6 点伤害

躲避 42% ( 21/8 )

护甲 : 无

技能 : 聆听 75% 感知有趣的事物 90%

栖息地 : 有人类居住的地方。

## 马

马对于那些知道如何运用它们的人提供巨大的帮助。在游戏中，它们分为骑乘用马，驮马，驴子和骡子。

驾驭骑乘用马需要骑乘技能。只要有充足的水和燕麦之类的饲料，一名或一队骑手可以在一天之内轻易奔行 40 英里。骑乘用马可能会和其他马争斗，但是它们只有在无可奈何的情况下才会这么做。即使是战马也只经受过坚守阵形和控制情绪的训练。在超自然事物现身时，所有的马都会惊慌失措。

驮马是最大型的马，可以驯服以骑乘，但是很少这样做。一般会让它们拉车，或者用作类似的用处。没有适合它们巨大体形的鞍具和束带；在对骑乘技能投掷惩罚骰的情况下可以骑乘裸马。

驴和骡子一般都用来驮货物而非用来骑乘或拉车。它们脾气乖戾，即使以暴力相向也经常无视命令。

所有的马都对血腥场面，枪火，怪物，愤怒的人群之类的情況十分过敏，遇到这些情况时很可能会逃跑。

## 马

属性 平均 掷骰

STR 140 (3D6+18X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 165 (6D6+12X5)

DEX 50 (3D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP : 23

平均伤害加成 : +3D6

平均体格 : 4

移动 : 12

攻击

每回合攻击 : 1 次

战斗方式 : 马是大型动物, 可以用蹄子踢, 可以咬, 也可以把体型较小的敌人击倒在地。  
可以用后足站立, 用前足踩踏敌人。只有经过训练的马才能使用践踏攻击。

格斗 25% ( 12/5 ) ,造成 1D8+伤害加成

躲避 25% ( 12/5 )

护甲 : 无

栖息地 : 草原, 高地荒漠, 或者人类居住的地方。

狮子

包括狮子 ( Panthera leo ), 老虎, 山狮, 美洲豹和美洲狮。下列是狮子的数值, 可以用于各种大型猫科动物。老虎更强壮, 而猎豹更轻, 更快。

狮子

属性 平均 掷骰

STR 95 (2D6+12X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 80 (3D6+6X5)

DEX 95 (2D6+12X5)

POW 65 (2D6+6X5)

HP : 13

平均伤害加成 : +1D6

平均体格 : 2

移动 : 10

### 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：这种危险的掠食者拥有尖牙利爪。它们能用灵巧的姿势将敌人扑倒在地并死死压住。

格斗 25% ( 12/5 ), 造成 2D6 点伤害+伤害加成

躲避 25%

护甲：两点毛皮和皮肤

技能：潜行 30%，追踪 25%

栖息地：非洲和近东。

### 老鼠

一只老鼠不配成为敌人，但是鼠群可能会令人发憊。假设每群老鼠有十只，调查员的一次成功的攻击能杀死一到二只老鼠，并通常会驱散剩下的。

### 鼠群

属性 平均 掷骰

STR 35 (1D6+4X5)

CON 55 (2D6+4X5)

SIZ 35 (1D6+4X5)

DEX 70 (4D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：9

平均伤害加成：-1

平均体格：-1

移动：9

### 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：老鼠用爪子和牙齿攻击。

淹覆（战技）：作为群体，它们可以淹覆单个目标，因为它们的数量优势攻击时可以额外掷一次骰。这种攻击一般是向着目标一拥而上，又咬又抓。

格斗 40% ( 20/8 ), 造成 1D3 点伤害

淹覆（战技）造成 2D6 点伤害

躲避 42% ( 21/8 )

护甲：N/A

栖息地：就在你现在呆的地方不远。

## 鲨鱼

有时候那些鲨鱼会直直地盯着你。顶着你的眼睛。你知道鲨鱼那种东西，他们的眼睛.....完全没有生命力，黑色的，像人偶的眼睛一样。他向你游来的时候，完全不像一个活物。而当他咬住你的时候，那黑眼睛猛然翻白。然后，啊，然后你就听到刺耳的可怕尖叫，海水翻滚变红，凶恶的重击和嘶吼，最后把你撕成碎片。

——peter benchley, 《Jaws》

这些被称为杀戮机器的危险的捕食者在全世界的海洋中都为人类和海洋生物所畏惧。以下数据是一只普通的鲨鱼样本，更大的鲨鱼拥有更高的 SIZ,STR 和 CON。

最常见的鲨鱼是牛鲨，大白鲨和锤头鲨，这些鲨鱼在体格，习性和外表上都大相径庭。鲨鱼的外皮非常粗糙，覆盖着微小的珐琅质“锯齿”。鲨鱼经常因为它们的外皮而被猎杀。

## 鲨鱼

属性 平均 掷骰

STR 90 (5D6X5)

CON 90 (5D6X5)

SIZ 90 (5D6X5)

DEX 50 (3D6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP : 18

平均伤害加成 : +1D6

平均体格 : 2

移动 : 12 点游泳

## 攻击

每回合攻击 : 2 次 ( 一次只能抓住一名受害者 )

战斗方式 : 咬碎，撞击和用鳍劈打。

噬咬 ( 战技 ) : 一只鲨鱼可以咬住它的受害者，在接下来每回合自动造成伤害，直到目标通过对抗 STR 检定挣脱。

格斗 75% ( 37/15 ) , 造成 2D3 点伤害+半数伤害加成

噬咬 ( 战技 ) 咬住的每个回合造成 2D6 点伤害+伤害加成

躲避 25% ( 12/5 )

护甲 : 5 点粗糙外皮

技能 : 感知生命 95%

栖息地 : 海洋，最深可达 2000~3000 米

## 蛇

主要分成两种：蟒类和毒蛇。前一种缠绕绞杀猎物（视为战技），后一种用剧毒之咬攻击敌人。

蛇，蟒类，蚺以及其他巨型蛇类

属性 平均 掷骰

STR 110 (3D6+12X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 70 (4D6X5)

POW 50 (3D6X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

HP：13

平均伤害加成：+1D6

平均体格：2

移动：6

### 攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：可以撕咬，但主要是缠卷挤压它们的敌人。

绞杀（战技）：试图缠住并挤压猎物，然后将受害者整个润下。成功的攻击会导致受害者之后处于劣势（惩罚骰）并且每回合自动造成伤害，除非蛇被杀死或者被对抗 STR 检定挣脱。

格斗 40% (20/8)，造成 1D3 点伤害

绞杀（战技）造成 1D6 点伤害+伤害加成

躲避 25 (12/5)

护甲：2 点光滑皮肤

技能：潜行 90%

栖息地：热带森林

蛇，毒蛇类，眼镜蛇，蝰蛇等

属性 平均 掷骰

STR 35 (2D6X5)

CON 35 (2D6X5)

SIZ 15 (1D6X5)

DEX 90 (5D6X5)

POW 50 (3D6X5)



HP : 5

平均伤害加成 : -2

平均体格 : -2

移动 : 8

#### 攻击

每回合攻击 : 1 次 ( 每回合使用剧毒撕咬的反击次数不限 )

战斗方式 : 撕咬。蛇毒具有不同的性质。受害者必须进行极限 CON 检定以抵抗蛇毒的完全效果。成功的检定可以削弱效果。若不能在数小时内找到抗毒血清或者其他合适的医药治疗方式, 被咬的受害者可能会死。( 见毒素, 128 页 )

格斗 40% ( 20/8 ), 造成 1D4 点伤害+伤害加成+蛇毒效果

躲避 42% ( 21/8 )

护甲 : N/A

技能 : 潜行 90%

栖息地 : 热带森林

#### 巨型乌贼

这种乌贼的平均身体尺寸有 12 英尺长, 而触手则可长达 60 英尺。下列数据就属于一只这样的乌贼。假如需要一只能和鲸鱼战斗的巨乌贼, 总体长每增加两英尺, 加上 3D10 点 SIZ 和 STR。

#### 巨乌贼

属性 平均 掷骰

STR 105 (6D6X5)

CON 65 (2D6+6X5)

SIZ 105 (6D6X5)

DEX 95 (2D6+12X5)

POW 50 (3D6X5)

HP : 17

平均伤害加成 : +2D6

平均体格 : 3

移动 : 4/10 点游泳

#### 攻击

每回合攻击 : 4 次

战斗方式：挥舞触手，攻击任何附近的東西。它会使用战技缠住并撕咬它的猎物。

缠缚（战技）：可以用八条触手之一缠住受害者。第一条触手先击中敌人；第二条触手也缠住敌人时，两条触手绞紧受害者，每回合分别造成伤害。

撕咬：被触手缠卷的受害者可能会被巨乌贼的有毒的喙撕咬。受害者必须进行极限 CON 检定以抵抗毒素的完全效果（见毒素，128 页）。如果没能抵抗，毒素会造成 1D6 点伤害，并且在之后数小时内所有行动都需要投惩罚骰。

格斗 45% (22/9)，造成 1D6 点伤害+伤害加成

缠缚（战技）每回合造成 1D6 点伤害+束缚

撕咬（必须先被缠缚）45% (22/9)，造成 1D10 点伤害+中毒效果

躲避 47% (23/9)

护甲：2 点皮革

技能：潜行 70%

栖息地：深海，喜欢冰冷的极地海洋

## 黄蜂和蜜蜂群

一团蜚人的飞行昆虫会持续攻击 2D6 个战斗回合，直到它们停止追逐。除非受害者完全被遮盖（带有蒙面网的防护服或者身处汽车中或者潜在水下），否则没有能完全抵御蜂群的方法。受到频繁蜚刺并且在 CON 检定中失败的调查员会发作严重的免疫系统休克，导致重病，以及（很罕见的情况下）死亡。

目前引进美洲的非洲蜂比其他蜜蜂或黄蜂更具攻击性，可以持续攻击达 3D6 分钟。被这些所谓的杀手蜂严重蜚刺时会导致死亡，因为它们的攻击更凶猛，数量更多。每分钟这样的攻击造成的伤害最高可达 1D6 点 HP。

## 狼

狼会集群狩猎麋鹿和北美驯鹿；它们也经常单独捕猎，或者组成以家庭为单位的小团体。狼通常会避开人类，被证实的狼攻击健康人类的事件极为罕见。

## 狼

属性 平均 掷骰

STR 65 (2D6+6X5)

CON 50 (3D6X5)

SIZ 40 (2D6+1X5)

DEX 65 (2D6+6X5)

POW 50 (3D6X5)

HP：9

平均伤害加成：无

平均体格：0

移动：12

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：利牙，尖爪和撞击。

格斗 50% ( 25/10 )，造成 1D8 点伤害+伤害加成

躲避 32% ( 16/6 )

护甲：1点毛皮

技能：追踪（气味）90%，侦查 60%

栖息地：约和居住在寒温带的大型反刍食草动物具有同样的栖息范围。

## 可选规则

克苏鲁神话的可选架构

洛夫克拉夫特写过无数奇妙的故事，但它们之间并不统一，而更像是互相独立。当然他的故事中也有具共性的要素，某些地点，角色，书籍，神灵，以及其他种种，但是只要深入探究就会发现这些很少是重复的或者成体系的。最大的共性是无形的；是洛夫克拉夫特试图在他的“诡丽奇谭”中营造的一种特殊的感觉和氛围。重复的要素更容易广泛传播，并且形成了所谓的克苏鲁神话的体系。

真实世界的神话具有不一致性和各种矛盾，克苏鲁神话亦然。而正是这种不一致性和矛盾使得克苏鲁神话成为肥沃的土壤，让其他人可以播下他们自己的故事之种。作为守密人，你应该明白自己有权做出自己的决定，使用不同的存在，神灵，魔典等等，作为基石构建你自己的独特故事。克苏鲁神话应该是超越人类想象的，所以对于这本书来说过于详细的定义反而会束缚住读者的想象力。

有人试图为神话中的神灵创造一个众神体系，或者将它们分类为旧神，蕃神，外神，旧日支配者等等。这些对神话中的存在的不同分类并不是标准，只是对那些想要一个更清晰的架构的人的一个指导。

外神，旧神，蕃神

宇宙由不同神灵如旧神，外神或蕃神统治，这取决于作品的作者。这些神灵中只有寥寥数位的名讳为人所知晓。它们大多数都是盲目而痴愚的。它们都是强大的外星存在，有些可能起

源于宇宙之外。

外神统治着宇宙，对人类漠不关心，除了奈亚拉托提普。试图窥探这些神灵的人都没有好下场，通常是疯了或者死了。只有少数几个外神的名讳为人所知。它们几乎就是真的神灵，是可怕的外星旧日支配者的对手，有些还有人格化的宇宙观。它们中只有少数对人类的事务甚至人类的存在有兴趣，而当它们有兴趣时通常会试图打破宇宙的障壁，穿越维度而现身，将新的毁灭厄临到人类头上。克苏鲁神话中所有种族和较低等的存在都知道外神，并且很多都崇拜它们。

外神在某种程度上被它们的信使和精神，奈亚拉托提普控制着，或至少被它代表。当外神不悦时，奈亚拉托提普就会着手处理。阿萨托斯，魔主，宇宙的统治者，在宇宙的中心随着魔笛声无脑地扭动着。犹格-索托斯，副手或者共治者，身处将所有时空相连之处，但是被封锁于普通宇宙之外。犹格-索托斯只能通过某些强大的法术召唤至现世，与之相反，如果在宇宙空间中行的够远，理论上就可以遇到阿萨托斯。一群外神和它们的仆从围绕着阿萨托斯缓缓舞蹈着，但是它们的名字都不为人所知。

外神包括：阿布霍斯，阿萨托斯，道罗斯，次级蕃神（other gods），奈亚拉托提普，莎布-尼古拉斯，图尔兹查，乌波-萨斯拉，伊波-兹特尔和犹格-索托斯。

旧神并不是洛夫克拉夫特式的概念；后来的作者（例如奥古斯特·德雷斯）杜撰了这名词，很多人认为这是多余而低劣的，因为它们代表了善恶二元的概念——这与行动，目的和意识形态有关的术语对于宇宙中的异星神灵毫无意义。德雷斯设定旧神和外神以及旧日支配者在一定程度上是对立的，并且是导致将旧日支配者封印的灾难的主要引发者。

旧神包括芭丝特，休普诺斯和诺登斯。

外神和旧神有时会被混淆在一起，并且统称蕃神，尽管主要的神灵都来自外星球，而不是地球。它们很少被召唤至地球，但是当这种事情发生时，它们带来的恐怖将无以伦比。（并且为了彻底让你混乱，还有一小撮次要的外神被统称为次级蕃神！）和这些神灵有关的种族（夏塔克，恐怖猎手，外神仆役，莎布尼古拉斯的黑山羊幼崽）在地球上也较为罕见。

旧日支配者

它们超自然的程度不及外神，但对人类来说仍然具有神力，可怖至极。旧日支配者与人类更接近，有时会插手人类事务，联系人类个体，所以人类更愿意崇拜它们而不是外神。很多集体，例如部落或教团可能秘密崇拜着一位旧日支配者。而另一方面，孤独的疯狂人士更崇拜外神。侍奉旧日支配者的生物往往居住在地球上的偏远角落。调查员经常要面对旧日支配者的崇

拜者和异族仆从。

旧日支配者本身是非常强大的外星生物，具有超自然能力，但不像外神那样被视作真神。每个旧日支配者都和其他的互不相干，并且被以某种方式封印着。

据说“群星归位之时”旧日支配者会驰骋于一个又一个世界。当星位不对时，它们并不是活物。不是活物不代表它们死了，正如死灵书中的名句：

死亡并非永恒，因为在那奇妙的万古中即使死亡也会死。

克苏鲁是一位旧日支配者。他和他的族群中其他成员一起，沉睡在太平洋底的巨大坟墓中。克苏鲁是地球上的旧日支配者中最重要的一位。其他形态各异的存在，根据记录，比克苏鲁更弱小，也更自由。风行者伊塔库亚自由地漫游在地球的北极圈。不可名状者哈斯塔栖息在毕宿五附近，克图格亚身处北落师门。其他的旧日支配者无疑出没于其他的世界，并且旧日支配者统治着某个世界的情况也是普遍的。所有地球上已知的旧日支配者都被某些人类召唤或崇拜，但是，根据故事中的讲述，克苏鲁的信徒比所有其他的旧日支配者的信徒加起来还多。次等的旧日支配者，例如夸切·乌陶斯，没有崇拜者，但是巫师可能会召唤它们。

旧日支配者对人类事务的干涉都是互不联系的。很多研究者怀疑这些强大的存在很少为人类着想，或者重视人类。人类不足为虑，无关紧要。

旧日支配者包括：阿特拉克-纳克亚，昌格纳·方庚，克图格亚，克苏鲁，赛伊格亚，埃霍尔特，嘉塔娜托娅，格拉基，哈斯塔，伊塔库亚，尼约格萨，夸切·乌陶斯，兰-提格斯，修德梅尔，撒托古亚，伊戈隆纳克，伊格，扎尔，和佐斯-奥摩格。

### 仆役种族

某些种族通常和特定的旧日支配者或者外神有联系——例如拜亚基和哈斯塔，夜魔和诺登斯。这些是仆役种族，并且外神或者旧日支配者经常会和这样的一些仆役种族一起现身。它们可能是刺客，信使，间谍，或送货员，恐吓调查员并且充当战斗对象。而相对的，外神和旧日支配者就远远没那么轻易遇到了。

仆役种族包括：拜亚基，莎布-尼古拉斯的黑山羊幼崽，深潜者，炎之精，格拉基之仆，克苏鲁的星之眷族，无形眷族，恐怖猎手，夜魔，人面鼠，潜沙怪，外神仆役，夏塔克，乌波-萨斯拉的眷族，和乔乔人。

### 独立种族

其他外星种族也很重要，它们有时甚至能抵抗旧日支配者。独立种族具有的力量并不相同，有一些已经灭绝了。它们与我们的星球有秘密的联系，就像是《疯狂山脉》和《超越时间之影》里描述的那样。在这些故事里，洛夫克拉夫特借助了地球的真实历史。有些种族，例如巨噬蠕虫和飞水螅，和特定的神没有关系，另一些种族，例如古老者和伟大种族，对于魔法没有兴趣。一个种族更强大或者更弱小取决于个体平均表现出的相对危险性。

在寒武纪早期，只以古老者之名为人所知的种族来到了地球。它们大部分住在陆地上，和其他种族争战不息，最后被驱赶回了南极。古老者或许是在无意之间培育了后来进化成恐龙，哺乳动物和人类的有机生物。它们也培育了可怕的修格斯，它们最终的反叛将古老者推向了灭绝的边缘。

很久很久以前，地球原生的圆锥状生物的心智被伟大种族伊斯，一种来自星界的心灵生物占据了。伟大种族适应了新身体，繁衍生存，直到五千万年前它们被恐怖的外星种族飞水螅打败了，伟大种族被封锁在地下的广阔洞窟之中。不过此时伟大种族将它们的心智向之后的时间转移，避免了毁灭。

克苏鲁的星之眷族来到地球并且征服了范围巨大的陆地，但是在陆地下陷称为原始的太平洋时它们也被困在了海底。数亿年前的侏罗纪时期，被称为犹格斯的真菌（也叫米-戈）的生物在地球上建立了它们的第一个根据地。它们活动范围逐渐缩小至某些山脉的顶峰，在那里它们采集矿产，建立群落。

现在，人类和深潜者以及食尸鬼（似乎和人类有某种关联）还有一小撮米-戈共同居住在地球上。其他种族偶尔会造访地球，也有一些种族在沉睡和休眠。

独立种族包括：钻地魔虫，星之彩，巨噬蠕虫，空鬼，古老者，飞水螅，妖鬼，食尸鬼，诺普-凯，伟大种族伊斯，新伟大种族，古格巨人，庭达罗斯的猎犬，罗伊格尔，米-戈，月兽，蛇人，夏盖虫族，修格斯，星之精，以及塞克洛托尔星怪。

## 第十五章 模组(缺)

Scenarios

无

暂缺

## 第十六章 附件(缺)

Appendices

无

暂缺