

CALL OF HORROR ROLEPLAYING CTHULHU

Keeper Rulebook

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



克苏鲁的呼唤 第七版

初版作者

Sandy Petersen

修订

Lynn Willis

第七版修订

Paul Fricker and Mike Mason

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

版面设计: Badger McInnes and Mike Mason

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

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

封面绘制: Sam Lamont

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

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

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

Cristoforo 曲线字库设计: Thomas Phinney

地图绘制: Steff Worthington

致 Lynn Willis¹



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

使用说明

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

Call of Cthulhu 由 Chaosium 出版。

Call of Cthulhu®是 Chaosium 的注册商标。

本文仅做学习交流之用，禁止用于商业用途。

若喜欢本书，请访问 [混沌元素](#) 获取正版。

如果在阅读中发现任何错误，欢迎在 [这个帖子](#) 中进行反馈。

规则书翻译

※ 七宫涟	※ 月夜白雨
※ 清水	※ lsr
※ 傻豆	※ 凉凉。
※ 戏言 BACCANO!	※ 零崎言识
※ 破晓十二弦	※ 秋叶 EXODUS
※ Achronidas	※ 飙车致死法厄同
※ 街猫口苗	※ 留白

引文翻译

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

校对

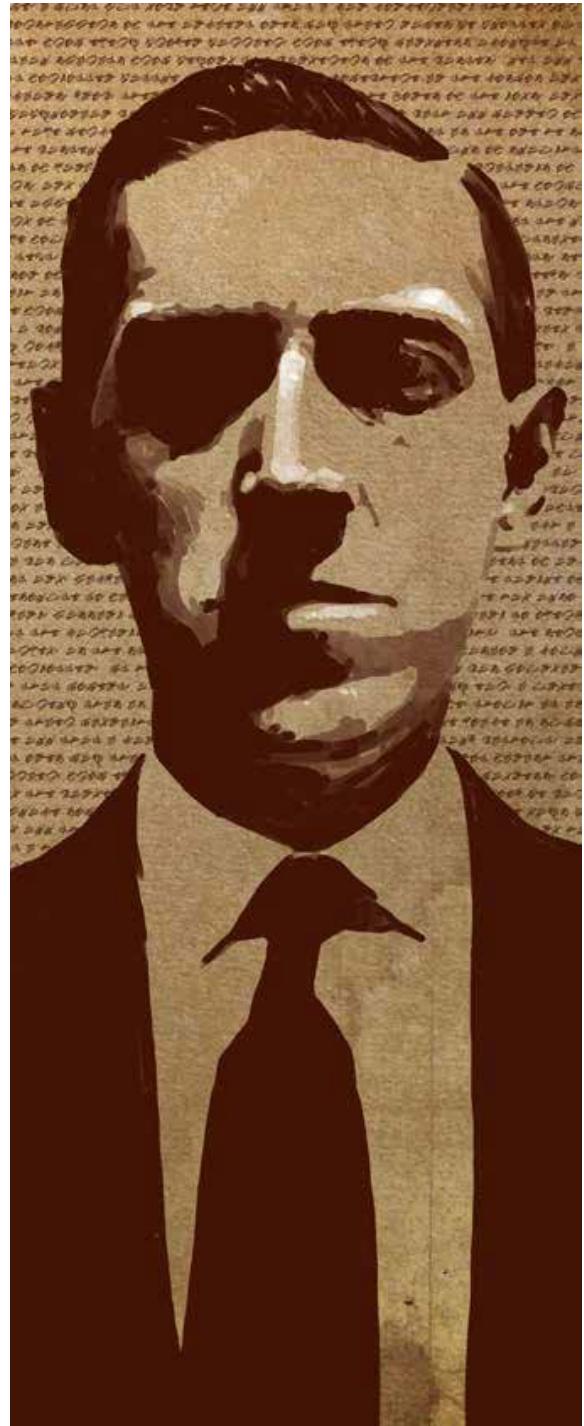
※ 凉凉。	※ 秋叶 EXODUS
-------	-------------

排版

※ 秋叶 EXODUS

特别感谢以下朋友提供参考意见和协助勘误

◎ 淡 ◎ shiki_ortensia ◎ tangys



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

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

七版翻译较之早前的六版翻译，对一些译名进行了修改，具体整理如下：

原文	6 版翻译	7 版翻译	原文	6 版翻译	7 版翻译
Computer Use	电脑使用	计算机使用	Armor	装甲	护甲
Credit Rating	信誉度	信用评级	Damage Bonus	伤害奖励/伤害加深	伤害加值
Electrical Repair	电器维修	电气维修	Firearms	火器	枪械/射击
Fast Talk	快速交谈	话术	Hit Points	生命值	生命值/耐久值
Geology	地理学/地质学	地质学	Indefinite Insanity	不定时疯狂	不定性疯狂
Library Use	图书馆利用	图书馆使用	Permanent Insanity	永久疯狂	永久性疯狂
Locksmith	钳工	锁匠	Point-Blank	近距离平射	抵近射击
Mechanical Repair	机器维修	机械维修	Rifle	来复枪	步枪
Psychoanalysis	心理分析	精神分析	Sanity Points	心智点数	理智点数
Track	跟踪	追踪	Temporary Insanity	临时疯狂	临时性疯狂

本书中标注的所有页码，包括“386 页”、“RB66”、“P185”等，均为英文原书页码。请善用搜索功能。

第六章：战斗 和 第七章：追逐 尚未经过系统校对，如果发现任何问题，[请务必及时在此反馈](#)。

更新历史

正式版本

V1.0.1：补完**主持游戏**；少量勘误。

V1.0.0：添加**模组-古茂密林**；添加**爱手艺与克苏鲁神话**；添加**主持游戏**的大部分内容；海量勘误；排版调整。

预览版本

V0.9.610：添加**可怖传说书籍**和**主持游戏**的部分内容；大量勘误。

V0.9.522：统一译名；勘误；补充附录章节漏翻。

V0.9.500：添加**魔法章节**；初校创建调查员章节和理智章节；勘误，补充漏翻。

V0.9.413：添加**法术章节**；添加附录章节的大部分内容；全书重排版；全书初步校对；大量勘误；补充创建调查员章节和理智章节漏翻；添加前言和使用说明。

V0.9.400：全书排版；勘误。

2017 年 10 月 28 日

前言

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

(升起的或许会沉没，而沉没的也将会升起.....克苏鲁永在。)

——H.P.洛夫克拉夫特

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

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

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

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

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

Sandy Petersen³

2014

² 混沌元素([Chaosium](#))：或称混元社，COC 的出版社。

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

目录

第一章 介绍	1
第二章 爱手艺与克苏鲁神话	8
第三章 创建调查员	15
第四章 技能	34
第五章 游戏系统	62
第六章 战斗	76
第七章 追逐	106
第八章 理智	125
第九章 魔法	142
第十章 主持游戏	152
第十一章 可怖传说书籍	189
第十二章 法术	206
第十三章 外星科技及其造物	232
第十四章 怪物、野兽和异界诸神	240
第十五章 模组	314
第十六章 附录	333
译名表	365

第一章 介绍

译/七宫涟

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

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》，黄公夏译

欢迎来到克苏鲁的呼唤世界！

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

你，和你的同伴，将决定整个世界的命运！

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

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

1.1 游戏概览

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

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

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

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

当戏剧性的“冲突”出现时，规则使用掷骰子来确定一个动作是成功还是失败；例如，判断你的调查员能

⁴ 守秘人（Keeper of Arcane Lore/KP）

⁵ 调查员（Investigator of Unknown/PC）

否通过一座快要轰然倒地的雕像而不被砸到脑袋的时候！规则描述如何解读这些“冲突”的结果。

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

1.2 合作与竞争

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

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

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

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。

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

存活下来的调查员能够从被遗忘的书籍中获得禁忌的知识，骇人怪物的情报，而且获得了经验，技能

更加精进。调查员将继续探索，直到他们退休或死亡。

1.3 游戏范例

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

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

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

我们从中局开始……



调查员们进入了一座废弃的豪宅

守秘人：好了伙计们，你们有什么计划吗？

保拉：我们先在摩根老大的房子边上摸一圈，找找线索。

⁶ 非玩家角色 (Non-player character/NPC)

〔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。

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

凯西：我的私家侦探杰克能从后门撬锁进去。

〔调查员赞同这个计划。〕

保拉：我在街上望风。

阿诺德：我要呆在车里保持警惕——我的调查员还是很紧张。

乔：我要跟凯西去。

守秘人：凯西和乔，做一次「聆听」检定。

凯西：（丢百分骰）我成功了！

乔：我失败了。那凯西你听见什么了？

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

凯西：好。（她在角色表上做了标记。）我抓住乔，看看能不能躲到垃圾箱后面。

守秘人：OK，你们两个人都需要做一次「潜行」检定。

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

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

凯西：它锁门了吗？

守秘人：没有，根本没锁，大敞着呢。

凯西：我要溜回去告诉其他人。

守秘人：其他人，凯西告诉你们大门敞着。

保、乔：我们要进去。

守秘人：阿诺德你呢？

阿诺德：你开玩笑吗？我的教授会进去吗？不可能！

凯西：我们进去的话他可以在外面放哨。

阿诺德：一个人？那也不行！我也要进去！

守秘人：屋里极其黑暗寂静。

保拉：乔，我来打你的手电，我要走在前面，其他人把手电关上，我们不能让人从街上发现了。

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

保拉：这些脚印从哪里来，又去了哪里？

守秘人：你看不出。所有人做一次「侦查」检定。（所有人都失败了，没能发现栏杆下面的水滴。）你们打算怎么做？

保拉：我打算去书房搜索。

乔：那我就去起居室。

阿诺德：教授检查玄关的衣橱。

凯西：杰克要上楼。

〔因为调查员分兵，现在守秘人单独处理每个人的行动。〕

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

保拉：我先开桌子。

守秘人：它上着锁，想要开锁先做「锁匠」检定。

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

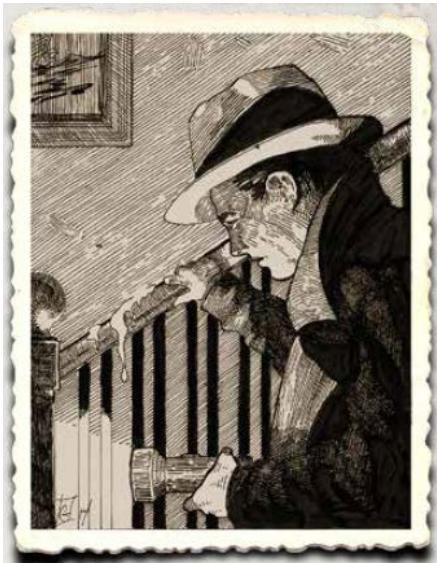
守秘人：好。那在桌子里面你找到两件感兴趣的东西：

西：一个写有“遗嘱”字样的密封信封，还有一本标注“印斯茅斯航运公司”的账簿。你想要浏览一下吗？

〔虽然保拉很想，但是为了控制紧迫感和进度，守秘人转而处理凯西这边。〕

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

凯西：唔…啊。杰克小心翼翼地继续走。



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

凯西：我先在门外瞄一眼。

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

凯西：哎呀，我失败了。

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

乔：我们上楼去救他。

守秘人：OK。进到房间里看到惨象的每个人都要做一次理智检定。

〔他们照做了，结果不一。〕

凯西：杰克恢复正常以后，去浴室擦干净他的风衣。

守秘人：其他人打算怎么做呢？

乔：我打算仔细检查尸体，但是不想碰它。而且，我要提醒其他人不要碰到血污。

保拉：我要搜索二楼的其他房间。

阿诺德：教授和你们一起去。

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

乔：我成功了。然后呢？

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

乔：哇！我小声招呼保拉、杰克和教授过来这边。教授你带相机了吗？

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

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

阿诺德：唔...呃！我想离近了看看。

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

保拉：到底是什么声音？别是井盖掀开的声音吧！

守秘人：前门突然碰上了，你们听见有什么人走进来，还上了楼！

〔他在地上踩出声音，耸起肩，模仿效果。〕

阿诺德：我的教授在窗户边上等着，随时准备跳窗！

保拉：我把手电朝窗外照，看看到底怎么了。

凯西：杰克抽出自己的.38 狮子鼻左轮，越过保拉的肩头张望。

乔：我缩到杰克和保拉的后面，但是也拔出自己的双刃短刀以备不测。

守秘人：走进房子的是一个可怕而夸张的人形。它大概有八英尺高，长着变形而扭曲的四肢。它的脸上满是皱纹，没法看见面部特征。它病态的绿棕色皮肤十分松弛，条条腐化的肉瓣互相拍打着。它身上滴落的液体正是你们之前见过的棕色水渍。你们一起做理智检定吧，成功减少 1 点，失败要减少 1D10 点！

乔：我成功了。

阿诺德：呼！我也过了。

凯西：我败了。(加利投 SAN 损失，结果是 3) 杰克掉了 3 点 SAN！

〔保拉也失败了。加利投 SAN 损失，结果是 9〕

守秘人：保拉，你的调查员被他眼前的恐怖吓得不轻。损失 9 点理智值。

保拉：呜啊！我被吓尿了！

守秘人：我来看看（他检查了保拉的角色卡）。保拉，因为你的调查员一次损失了超过 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。〕

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

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

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

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，又聊了一会上天，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

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

——H·P·洛夫克拉夫特《阿隆佐·泰普尔的日记》

洛夫克拉夫特创造的克苏鲁神话是本游戏的特征；但是，这里也用到了一些和洛夫克拉夫特同时代的、不同时代的有趣概念和创造，确保神话的恐怖得到最大限度的利用。

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

1.4.1 新版说明

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

必读——如何使用本书

本书包含了你们在游玩“克苏鲁的呼唤”时需要的一切内容——除了骰子、铅笔、笔记纸和朋友以外。本

游戏也有相当多的配套材料，包含简短易上手的模组、贯穿许多场游戏在全世界冒险的战役书、设定书、网络论坛等等。

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

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

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

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

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

1.5 守秘人必读

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

- ※ 《The Lurking Fear》 / 《潜伏的恐惧》译：
aaa3am
- ※ 《The Horror at Red Hook》 / 《雷德胡克的恐怖》译：竹子
- ※ 《The Colour Out of Space》 / 《星之彩》译：修白川
- ※ 《The Dunwich Horror》 / 《敦威治的恐怖》译：
竹子

- ※ 《The Shadow Over Innsmouth》 / 《印斯茅斯的阴影》译：竹子
- ※ 《The Dreams in the Witch-House》 / 《魔女屋中之梦》译：竹子
- ※ 《The Haunter of the Dark》 / 《夜魔》译：竹子
- ※ 《The Shunned House》
- ※ 《The Call of Cthulhu》 / 《克苏鲁的呼唤》译：
黄公夏
- ※ 《The Case of Charles Dexter Ward》 / 《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》译：竹子
- ※ 《The Whisperer in Darkness》 / 《暗夜呢喃》
译：竹子
- ※ 《At the Mountains of Madness》 / 《疯狂山脉》
译：竹子
- ※ 《The Shadow Out of Time》 / 《超越时间之影》
译：竹子

大部分都是短篇小说。阅读以上书目超过一半的守秘人，就可以掌握这个游戏了。建议本游戏的准玩家也至少在尝试调查克苏鲁神话的秘密以前，至少读一篇。

1.6 游戏用具

准备进行克苏鲁的呼唤游戏时，只需要以下道具：

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

1.6.1 骰子

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

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

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。守秘人和玩家都要注意将伤害加值（或缩写“db”）

加到怪物或调查员的伤害骰当中。



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 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、指示物(token)和手办可以使行动可视化，标示每个调查员在战斗中所处的位置或者在探索古代墓穴时谁走在前面这类事情。不论是否使用模型，守秘人在绘图纸或白纸上绘出行动或遭遇场景的主要地形都是很有用的。



第二章 爱手艺与克苏鲁神话

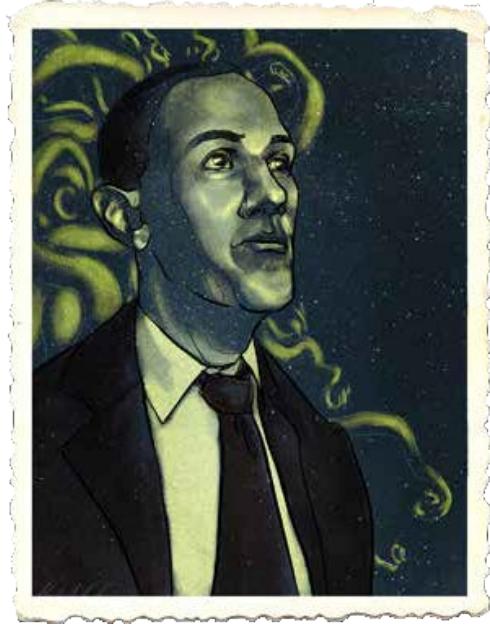
译/ Achronidas 飙车致死法厄同

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

——H.P.洛夫克拉夫特，《星之彩》，修白川译

2.1 霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特

在四十六年的人生中，H·P·洛夫克拉夫特(HPL)⁷撰写与合著的小说有六十五部有余，执笔的文章与论文亦有数十，此外还有数百首诗歌，以及总数可能近十万的信件。尽管洛夫克拉夫特终其一生都未能收获名利，他对于现代恐怖小说的影响与贡献仍旧不可估量。他的作品现以百万册的数目流传在世，他的造物——特别是克苏鲁和死灵之书——也在成群的拥趸之中成为了耳熟能详的恐怖象征。如今，洛夫克拉夫特对美国文学的卓著贡献已获得广泛认可，其本人也跻身于二十世纪最伟大的恐怖小说作家之列。



美国恐怖大师，H·P·洛夫克拉夫特

⁷ 英文全名 Howard Phillips Lovecraft，“爱手艺”是中文圈粉丝对其的爱称(无贬义)，即对其姓氏的粗暴直译。

⁸ 指 惠普尔·范·布伦·菲利普(Whipple Van Buren Phillips)

⁹ 科学公报(The Scientific Gazette)

其人生平与克苏鲁神话之滥觞

尽管慢性神经疾病让洛夫克拉夫特无法正常登校，他在孩童时期仍是才智过人、博览群书。洛夫克拉夫特年仅三岁时，父亲病发入院，他和母亲即迁入了外祖父的房子。在外祖父惠普尔⁸的书房里，洛夫克拉夫特初识了《天方夜谭》，希腊与罗马神话，还有埃德加·爱伦·坡。他的第一篇小说，《小玻璃瓶》，在其六岁时写成，也即是他在梦中见到可怕的无面夜魔之时——清明梦的体验伴他走了一生。他对乔治王朝时期的思潮与文学的终身兴趣也是以书房为媒而形成的。其后自诩为“机械唯物论者”的洛夫克拉夫特对科学也有颇些兴趣。1899年，他开始出版名为《科学公报》⁹的小杂志，紧随其后的是《罗得岛天文学杂志》¹⁰。这些胶板印刷的小型出版物是由洛夫克拉夫特骑着自行车挨家挨户地售卖的。洛夫克拉夫特十三岁时，他敬爱的外祖父去世了。他的父亲早在1898年即因病在巴特勒医院离开人世。惠普尔家族因一系列的商业失误而散尽家财，洛夫克拉夫特的母亲和两位姨母只得变卖家族宅邸，搬进了更狭小的住所。这对于洛夫克拉夫特来说是个很大的打击。

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

¹⁰ 罗得岛天文学杂志(The Rhode Island Journal of Astronomy)

专业作家对于成功与财富的追求，另一边则是作为出世的艺术爱好者与绅士，不为商业利益所困的，对于美学目标的追求。尽管如此，他对于推销作品的第一次尝试就迎来了完满的成功。《诡丽幻谭》¹¹的编辑埃德温·贝尔德(Edwin Baird)通过了洛夫克拉夫特寄给他的前五篇小说。在1923年末至1925年初的十一期杂志中，有刊登洛夫克拉夫特小说的就占了九期。当《诡丽幻谭》的编辑权易手至法恩斯沃斯·莱特(Farnsworth Wright)手中时，洛夫克拉夫特的时运就此发生了转变。作为能力不俗的编辑，莱特对洛夫克拉夫特的作品却是白眼相待，寄来的稿件也多半以拒绝处理。《克苏鲁的召唤》等在今日被奉为经典的作品，都是几经辗转才得以刊出。洛夫克拉夫特照着莱特对商业小说的要求而半心半意提供的稿件也只是通过了一部分而已。《疯狂山脉》和《超越时间之影》都在莱特拒绝的稿件之列——这两部现今闻名遐迩的作品最终是由《新奇故事》¹²刊出的。超凡的《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》直到洛夫克拉夫特去世后数年才得以出版。因连续的拒稿而受挫的洛夫克拉夫特开始拒绝发表自己的小说，《魔女屋中之梦》还是一位朋友(奥古斯特·德雷斯)私下提交给莱特，在急切的要求下才得以发表的。

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

尽管洛夫克拉夫特吸引了一小撮狂热粉丝——其中不乏作家——但他在当时的成就也仅限于二流刊物上的半常规发表而已。他从未像西贝里·奎因(Seabury Quinn)一样受大众欢迎，微薄的收入中大部分都是来自于校对与重写他人的作品，甚至还为脱逃术师哈

利·胡迪尼代笔过《与法老同囚》。凭借着业余杂志上的作品发表，洛夫克拉夫特才得以认识其他志怪故事的作者。

洛夫克拉夫特是信件写作的大师，他与许多奇幻小说家都保持着通信，包括罗伯特·E·霍华德(《蛮王柯南》的创作者)，克拉克·阿什顿·史密斯(亚威隆尼与佐希克大陆的创造者)和罗伯特·布洛克(其后写出了《惊魂记(Psycho)》)。如同史密斯和其他作家创造出的架空世界一样，洛夫克拉夫特笔下的世界和历史也引起了不少讨论。不久之后，史密斯和洛夫克拉夫特开始将想法分享到他们的小说之中。包括撒托古亚、阿特拉克·纳克亚和阿布霍斯在内的诸多神祇和神话典籍《伊波恩之书》都是史密斯所创造之物。史密斯的史前魔法大陆“希柏里尔”也被洛夫克拉夫特在他的故事之中一再引用。其他作家也开始纷纷效仿：罗伯特·E·霍华德创造了可怕的《不可名状的教团》¹³和疯狂诗人贾斯廷·杰弗里，骇人之书《巨石的子民》的作者。这些概念也被整合进了洛夫克拉夫特的小说之中，而霍华德的史前大陆“辛梅里亚”也在小说里得以提及。

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

对于现今仍在不断扩充的旧日支配者和外星种族，奥古斯特·德雷斯的贡献最为突出。在洛夫克拉夫特于1937年离世许久之后，他依然继续着克苏鲁神话的写作，其造物包括克图格亚、乔乔人、伊塔库亚和潜沙怪。他将数篇故事的背景安排在了洛夫克拉夫特虚构出的城镇——阿卡姆、敦威治、印斯茅斯和金斯

¹¹ 诡丽幻谭(Weird Tales)

¹² 新奇故事(Astounding Stories)

¹³ Unaussprechlichen Kulten 有名的译名是“无名祭祀书”。

波特之中，并引入了拉班·施鲁斯伯里博士¹⁴这样的人物。尽管许多人会对德雷斯对克苏鲁神话的阐释抱有异议——不仅是针对他在洛夫克拉夫特所创的诺登斯为基础上构筑一个善良诸神所组成的神系的愿望，还因为他将克苏鲁和奈亚拉托提普归入四元素论的尝试——无人能够否认此人在洛夫克拉夫特去世后的数十年为了使洛夫克拉夫特的作品能顺利出版并进入公众视野而创立“阿卡姆之屋”出版社时做出的不懈努力。

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

邓萨尼勋爵(Lord Dunsany, 1878-1957)可能是对洛夫克拉夫特影响最大的同时期作家。鼓励洛夫克拉夫特写下数篇来源于梦境的故事，并首次向他提供自撰神系的点子的，正是邓萨尼的《佩加纳诸神》。另一位洛夫克拉夫特景仰的同期作家阿尔杰农·布莱克伍德(Algernon Blackwood)将美洲本地神话中的温迪戈吸

收融入作品。这一形象其后被奥古斯特·德雷斯改编整合进入克苏鲁神话，并更名为伊塔库亚。

洛夫克拉夫特去世之前，他的通信圈中出现的著名人士有亨利·库特纳(Henry Kuttner)、C·L·穆尔(C. L. Moore)、J·维农·西亚(J. Vernon Shea)、E·霍夫曼·普莱斯(E. Hoffman Price)和弗里茨·莱伯(Fritz Leiber)。来往的信件被阿卡姆之屋(Arkham House)出版社收为五卷，其余的由死灵之书出版社(Necronomicon Press)发行出版。在洛夫克拉夫特的故乡，罗德岛州的普罗维登斯，布朗大学亦存有洛夫克拉夫特的信件集，其中编集收录了千余未出版的信件。

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

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

洛夫克拉夫特在1937年三月去世时几乎已无人挂

¹⁴ 拉班·施鲁斯伯里(Laban Shrewsbury)：虚构角色*，人类学家、密斯卡托尼克大学的哲学教授，多本神话典籍的作者。出

自《克苏鲁迷踪(The Trail of Cthulhu)》。

念。他死于布赖特氏病¹⁵和癌症，享年四十六岁。他的母亲早已于1921年逝世，也就是她被收容进洛氏之父曾待过的那所医院¹⁶的两年后。他在纽约的短暂婚姻仅过了两年就以破裂告终，尽管双方从未真正离婚。洛夫克拉夫特在1926年回到了故乡普罗维登斯，同他的两位姨母住在一起，以单身身份过完了一生。

在洛夫克拉夫特生命中的最后几年，他出品著作的步调有所放缓，但这个时期也见证了他流传最广的几部故事的诞生。同时，他也得以抽出时间四处旅游，到访之处皆是能勾起其怀古之心的场所：缅因、费城、魁北克、圣奥古斯丁、夏洛特、新奥尔良、塞勒姆和楠塔基特。行则乘巴士，住则寓青旅，吃则以饼干、奶酪和豆子罐头过活，洛夫克拉夫特终于能沉浸于他对旅行、历史和古旧之物的个人爱好之中了。

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

后洛夫克拉夫特时代

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

了阿卡姆之屋出版社，以确保洛氏的作品不被忘却。

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

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

受洛氏风格启发的故事亦将触手从印刷品中探出，伸进了胶片的领域。时至今日，致力于翻拍爱手艺小说的长篇与短篇电影已有许多部。值得一提的是斯图尔特·戈登(Stuart Gordon)的《活跳尸》(《赫伯特·韦斯特——尸体复生者》的现代演绎)和《达贡》(《印斯茅斯之影》的当代重构)这两部将爱手艺引入主流院线的作品。包括约翰·卡朋特(John Carpenter)、弗兰克·德拉邦特(Frank Darabont)、吉尔莫·德尔·托罗(Guillermo del Toro)和山姆·雷米(Sam Raimi)在内的诸多导演也都在他们的作品之中嵌入过洛氏风格的主题与桥段。

术语

洛夫克拉夫特在作品之中反复提及“克苏鲁”与“犹

¹⁵ 布赖特氏病：Bright's disease，肾脏疾病

¹⁶ 指普罗维登斯的巴特勒医院

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

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

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

2.2 克苏鲁神话

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

——H.P.洛夫克拉夫特，《寒气》

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

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

被遗忘的历史

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

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

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

概述

虽说彼此之间的联系晦涩难懂，但我们仍然知晓某些克苏鲁神话中的实体拥有明显的强弱之分。神祇最为强大，而旧日支配者(明显地)位列其后。

依据不同作者笔下的设定，整个宇宙是被不同的存在所统御的，它们被称为旧神、外神或蕃神¹⁷。在这诸多神祇中仅有少数的名字为我们所知，其余大多数的名字以人类的语言所表述都显得盲目而痴愚。所有这些神祇都是拥有无边神力的异界存在，有些甚至与宇宙的起源相关联。外神统治着整个宇宙，他们对人类漠不关心，只有奈亚拉托提普算是个例外。意图与这些存在打交道的人类终将尝到他们行为的苦果，并且通常只能落得一个疯狂或身死的下场。目前只有少数外神的名字被人们所知，它们展现出了相当于真正神祇的伟岸力量，与旧日支配者那样异星式恐怖截然不同，其中某些外神本身就是某条宇宙法则的化身。外神中的大部分连对知晓人类这个种族的存在都毫无兴趣，更遑论与人类相接触。而当它们如此做的时候，它们通常所想的也仅仅是撕裂宇宙与次元之间的障壁，尽情发泄它们的毁灭欲望。所有的神话种族与次级神祇都知晓外神的存在，其中不乏外神的狂热信徒。

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

旧神这个词组有时被用来称呼另一种神祇，它们居于中立的立场上，并且极有可能与外神相敌对。如果旧神的确存在，那么它们看起来对人类并不像阿萨

托斯之流一般充满危险，但它们与人类之间的交流更加稀少。诺登斯是最广为人知的旧神。

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

旧日支配者在超自然力量上略逊于外神，尽管如此，它们在人类眼中仍然是如神一般的可怕存在。比起外神，人类更倾向于崇拜旧日支配者，因为它们与人类的距离相对较为接近，而且时常会与人类信徒接触或联系某个特定的人类。整个家族或邪教有可能会秘密地崇拜旧日支配者。而独居的狂人则看起来更倾向于外神。那些侍奉旧日支配者的存在经常居住于偏远的据点之中。而调查员大部分时间遭遇到的都是它们的信徒与外星仆役。

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

那永恒长眠的并非亡者，在诡秘的万古中即使死亡本身亦会消逝。

克苏鲁，洛夫克拉夫特笔下最著名的形象，就是一名旧日支配者。它与其族群一同沉眠在太平洋底部的庞大陵墓¹⁸中。克苏鲁似乎是地球上的旧日支配者之中最为重要的一员。形态各异的其他旧日支配者也同样存在，它们看起来并没有克苏鲁那样强大，但它们的活动却比它更为自由。风行者伊塔库亚在地球的北极漫无目的地游荡。不可名状的哈斯塔居于毕宿五

¹⁷ 旧神(Elder Gods)、外神(Outer Gods)、蕃神(Other Gods)

¹⁸ 指拉莱耶(R'lyeh)

一侧，而克图格亚则居于北落师门之上。其它旧日支配者同样侵占了其他的世界，对于某个世界而言，其整个为某个强大的旧日支配者所统治都可能是一件稀松平常的事情。所有在地球上为人所知的旧日支配者都有人类在呼唤与崇拜着它们，但依据原著所述，克苏鲁的崇拜者比其它旧日支配者的信徒相加起来还要多。诸如夸切·乌陶斯这样的下级旧日支配者没有信徒，但那些巫师可能会知晓能够召唤它们的咒语。旧日支配者直接干涉人类事务的例子寥寥无几，有人怀疑这些强大的存在极少会考虑与人类有关的事，对于它们而言，人类无足轻重，几乎可以忽略不计。

某个特定的神话种族通常都会与某个旧日支配者或外神有关联——例如拜亚基于哈斯塔或者夜魔于诺登斯。一个神祇或旧日支配者现身时经常会伴随着数个这样的存在。这些强大存在的代表们扮演着杀手、信使、间谍与邮差的职责，它们会吓阻调查员并与他们对抗。相较之下，外神与旧日支配者被遭遇到的几率要远小得多。

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

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

在无数纪元之前，一种锥形的生物的精神被来自

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

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

数十个其它的种族也同样参与了这场来自远古的阅兵式，诸如在二叠纪建立了城市与文明的蛇人，在彼时连恐龙都仍未出现。又或者一种取代了伟大种族伊斯的有翼生物。即使来自地球未来的生物也同样曾被提及，例如某种类似甲虫的生命体终有一天将取代人类，以及在某种拥有智慧的蜘蛛被预言将会在数十亿年后成为地球上最后一种智慧生物。现如今，人类正与深潜者、食尸鬼(在某些层面上与人类有相似之处)以及一小群米·戈共享这个星球。其它种族偶尔也会造访地球，或是为了在此歇息，或是为了在此休眠。

扩展阅读:

[维基百科：克苏鲁神话](#)

[维基百科：洛夫克拉夫特](#)

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

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

[Wikipedia: Cthulhu Mythos](#)

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

[Wikipedia: August Derleth](#)

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，《异乡人》，玖羽译

在COC中，每位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，玩家们和守秘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。因为在掷骰和讨论中，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。

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掷骰结束后在做规划。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

- ⑨ 决定属性
- ⑨ 二、决定职业
- ⑨ 三、决定技能并分配技能点
- ⑨ 四、写出背景
- ⑨ 五、决定装备

3.1 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中的建议扮演趋向。

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

在骰出属性时前前不要直接填角色卡，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)：投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)：投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相斗。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)：投2 D 6 + 6，结果乘5，即是体型属性。

体型值将身高和体重新合成一个数字。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处草堆一个截时，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): 投 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): 投 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涎的傻瓜。

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度大都市——但是他们并不是蠢货。

意志 (POW): 投 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 (SAN) 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，他们有可能使用法术来增加自己的意志。

教育 (EDU): 投 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：游戏系统）。

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，那么请找您的守秘人进行调整吧。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：力量和体型合计减 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 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 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 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 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 80 点。外貌减 25 点。

进行教育增强检定时，掷百分骰。若结果大于你当前的教育值，则给教育属性增加 1d10 点（但不会使教育值超过 99）。

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你的调查员“活下去”且更为真实。

不要随意放弃你的低属性。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，叫做困难难度（半值）和极困难度（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解决之后的游戏流程。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角色卡，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，包括守秘人控制角色和怪物都有着名为“伤害加值”（D B）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 I：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 105 页）。

注意：伤害加值不适用于远程攻击。

边栏：力量体型合计 134 的那位有着 1d4 的近战伤害加值，更弱的一位调查员合计只有 70，所以近战伤害会减少 1。

表 I：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

力量+体型	伤害加值	体格
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 80 点 (不足 80 按 80 算), 增加额外 1d6 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 10, 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 119 页。

◆ 移动速度 (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 40 - 49 岁: 移动减少 1
 - ※ 若年龄 50 - 59 岁: 移动减少 2
 - ※ 若年龄 60 - 69 岁: 移动减少 3
 - ※ 若年龄 70 - 79 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。

◆ 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。

- 15: 弱者, 虚弱。
- 50: 普通人水平。
- 90: 你见过的力气最大的人。
- 99: 世界水平(奥赛举重冠军)。人类极限。
- 140: 超越人类之力(例如大猩猩或马)。
- 200+: 怪物之力(例如格拉基, 见 14 章)

体质

- 0: 死亡。
- 1: 病弱。卧床不起, 没有协助就无法自己。
- 15: 健康堪忧, 经常需躺下休息, 常年疼痛缠身。
- 50: 普通人水平。
- 90: 抖落身上的液氮, 强壮而精神。
- 99: 铁之刚体。可以承受住最强的疼痛。人类极限。
- 140: 超越人类之体格(大象)。
- 200+: 怪物之体, 免疫大部分地球疾病(例如尼约格萨, 见 14 章)

体型

- 1: 一名婴儿。(1~12 磅)。
 - 15: 孩童, 或身短体瘦(矮人)(33 磅/15kg)。
 - 65: 普通人类体型(中等身高和体重)(170 磅/75kg)。
 - 80: 非常高, 强健的体格或非常胖(240 磅/110kg)。
 - 99: 某方面已经是超大号了(330 磅/150kg)。
 - 150: 马或牛(960 磅/436kg)。
 - 180: 记录中最重的人类(1400 磅/634kg)。
 - 200+: 1920 磅/872kg(例如昌格纳·方庚, 见 14 章)。
- 注意: 有些人类可以超过体型 99。

敏捷

- 0: 没有协助无法移动
- 15: 缓慢, 笨拙, 无法行动自如。
- 50: 普通人水平。
- 90: 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)。
- 99: 世界级运动员。人类极限。
- 120: 超越人类之速(例如虎)。
- 200+: 闪电之速, 可以在人类反应过来之前完成一系列动作。

外貌

0: 如此的难看。他人会对你报以恐惧、厌恶和怜悯。
 15: 挫。估计是因为受伤事故或先天如此。
 50: 普通人水平。
 90: 你见过的最漂亮的人,有着天然的吸引力。
 99: 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 99。

智力

0: 没有智商,无法理解周遭的世界。
 15: 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。
 50: 普通人水平。
 90: 超凡之脑,可以理解多门语言或法则。
 99: 天才(爱因斯坦、达芬奇、特斯拉等等)。人类极限。
 140: 超越人类之智(例如远古者,见 14 章)。
 210+: 怪物之智,可以理解并操作多重次元(例如伟大之克苏鲁,见 14 章)。

意志

0: 弱者的心,没有意志力,没有魔法潜能。
 15: 意志力弱,经常成为高智力或高意志人士的人偶或玩物。
 50: 普通人。
 90: 坚强的心,对沟通不可视之物和魔法有着高潜质。
 100: 钢铁之心,与灵能领域和不可视世界有着强烈的链接。
 140: 超越人类,基本上是异界存在(例如依格,见 14 章)。
 210+: 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 14 章)。
 注意: 人类的意志可以超过 100,但这是特例。

教育

0: 新生儿。
 15: 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。

3.2 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/手艺、历史、图书馆使用、其他语言、一项交际技能(魅惑、话术、恐吓或劝说)、侦查、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、侦查和心理学。

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。你的守秘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。

3.3 第三步：决定技能并分配技能点

◎ 本职技能

选择职业后，根据你的属性计算出你的本职技能点。将你的技能点自由分配给你调查员的各本职技能。而作为一个特殊技能，本职技能点也可以分配给信用评级，但要记住信用评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。附录中可以找到半值和五分之一值速查表。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（或者问问你的守秘人）。

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。

◎ 信用评级

调查员的信用评级取决于角色的选择，和调查员的职业。游戏中，信用评级决定了角色可以使用的金钱数量（见表II：现金和其它资产）。信用评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：技能里关于信用评级部分）。

调查员的信用评级初始为 0。每个职业都有它特定的信用评级起始点数和增长范围，而玩家在信用评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（信用评级 9），也可以是一个富有的黑帮头子（信用评级 90）。你可以在信用评级上任意投入技能点，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。

选择职业时，有些事情需要考虑

试着在脑海中勾勒出你的调查员的形象：他是谁，是什么样的人？找到符合形象的职业，再加以渲染。请记住，车调查员卡的过程即是写就你想在游戏中扮演的人物的故事的过程。你的特质、职业、性别与年龄都可以帮助你构建一个形象完满的、活灵活现的调查员。

把每个职业关联的技能都看上一遍，看看你更喜欢其中的哪一些。你可能会对某些技能尤为中意。想让调查员成为身体力行之人的话，就会去选择带有斗殴、攀爬与投掷的职业；想创造一位更为谨慎认真的调查员的话，就可以带上图书馆使用、侦查与心理学这些技能。

你也可以把自己的调查员的职业和技能的决定与其他玩家想要扮演的调查员角色联系起来。让调查员的职业分散平衡意味着整个团队会拥有更多样的技能，这对所有人都有裨益。考虑到游戏与剧本的风

格，守秘人也可能会想让你们扮演某些特定的职业。与其他玩家交流自己的想法来为这次团建立起最为合适的调查员阵容。毕竟，所有人都在南极团里车音乐家卡的话，那岂不是有些尴尬么。

谨记，重要的并不是你的调查员能或不能做到什么，而是你决定如何扮演你的人物。毕竟这才是游戏的乐趣所在嘛！

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X4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评级中。哈维的智力有85，那么兴趣技能点就有170点（85X2=170）。兴趣技能点可以自由分配。妹子首先在信用评级上分配了41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：

个人描述：英俊，衣着得体，略显富态。

思想与信念：相信命运。会寻找预示与征兆。

重要之人：西奥多叔叔，激发起哈维对考古学的爱好之人。西奥多因自己的执念陷入疯狂，而哈维会证明自己比他更优秀。

意义非凡之地：家中二楼的书房。

宝贵之物：曾属于叔叔的古代文物，现存于哈维的书房中。

特质：有女人缘

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？

3.4 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，别惹恼你的守秘人。

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，守秘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。

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，问你的守秘人。

技能部分请看第四章。

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

信用评级：30 - 70

本职技能点：教育 x 4

艺术家 ——艺术与手艺（任一），历史或博物学，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），其他语言，心理学，侦查，自选二技能

信用评级：9 - 50

本职技能点：教育 x 2 + 意志 x 2 或敏捷 x 2

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

信用评级：9 - 70

本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2

第三章 创建调查员

<p>作家 【原作向】——艺术（文学），历史，图书馆使用，博物学或神秘学，其他语言，母语，心理学，自选一技能 信用评级：9 - 3 0 本职技能点：教育 x 4</p>	<p>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 信用评级：3 0 - 6 0 本职技能点：教育 x 4</p>
<p>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、恐吓或说服），心理学，自选一技能 信用评级：9 - 6 0 本职技能点：教育 x 4</p>	<p>艺人/演艺人员 ——艺术与手艺（表演），乔装，两种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），聆听，心理学，自选二技能 信用评级：9 - 7 0 本职技能点：教育 x 2 + 外貌 x 2</p>
<p>罪犯 —— 一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，侦查，潜行，下列选四：估价、易容、格斗、射击、锁匠、机械维修、妙手 信用评级：5 - 6 5 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p>	<p>农民 ——艺术与手艺（农事），汽车（或畜车）驾驶，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），机械维修，博物学，操作重型机械，追踪，自选一技能 信用评级：9 - 3 0 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p>
<p>业余艺术爱好者 【原作向】——艺术与手艺（任一），射击，其他语言，骑术，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），自选三技能 信用评级：5 0 - 9 9 本职技能点：教育 x 2 + 外貌 x 2</p>	<p>黑客 【现代】——计算机使用，电气维修，电子学，图书馆使用，侦查，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），自选二技能 信用评级：1 0 - 7 0 本职技能点：教育 x 4</p>
<p>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（例如精神医生选择精神分析） 信用评级：3 0 - 8 0 本职技能点：教育 x 4</p>	<p>记者 【原作向】——艺术与手艺（摄影），历史，图书馆使用，其他语言，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，自选二技能 信用评级：9 - 3 0 本职技能点：教育 x 4</p>
<p>流浪者 ——攀爬，跳跃，聆听，领航，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），潜行，自选二技能 信用评级：0 - 5 本职技能点：教育 x 2 + 外貌 x 2 或敏捷 x 2 或力量 x 2</p>	<p>律师 ——会计学，法律，图书馆使用，二种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，自选二技能 信用评级：3 0 - 8 0 本职技能点：教育 x 4</p>
<p>工程师 ——艺术与手艺（设计图纸），电气维</p>	<p>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 信用评级：9 - 3 5</p>

<p>本职技能点：教育 x 4</p> <p>军官 ——会计学，射击，领航，二种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，生存，自选一技能 信用评级：20 - 70 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>传教士 ——艺术与手艺（任一），机械维修，医学，博物学，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），自选二技能 信用评级：0 - 30 本职技能点：教育 x 4</p> <p>音乐家 ——艺术与手艺（乐器），一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），聆听，心理学，自选四技能 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或意志 x 2</p> <p>超心理学家 ——人类学，艺术与手艺（摄影），历史，图书馆使用，神秘学，其他语言，心理学，自选一技能 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 4</p> <p>飞行员 ——电气维修，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 信用评级：20 - 70 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2</p> <p>警探 【原作向】 ——艺术与手艺（表演）或乔装，射击，法律，聆听，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，侦查，自选一技能 信用评级：20 - 50 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>警察 ——格斗（拳击），射击，急救，一种社交</p>	<p>技能（魅惑、话术、恐吓或说服），法律，心理学，侦查，下列根据个人选一：汽车驾驶或骑术 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>私家侦探 ——艺术与手艺（摄影），乔装，法律，图书馆使用，一种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，侦查，自选一技能（例如计算机使用、锁匠、射击） 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>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 信用评级：20 - 70 本职技能点：教育 x 4</p> <p>士兵 ——攀爬或游泳，闪避，格斗，射击，潜行，生存，下列选二：急救、机械维修、其他语言 信用评级：9 - 30 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>部落成员 ——攀爬，格斗或投掷，博物学，聆听，神秘学，侦查，游泳，生存（任一） 信用评级：0 - 15 本职技能点：教育 x 2 + 敏捷 x 2 或力量 x 2</p> <p>狂热者 ——历史，二种社交技能（魅惑、话术、恐吓或说服），心理学，潜行，自选三技能 信用评级：0 - 30 本职技能点：教育 x 2 + 外貌 x 2 或意志 x 2</p>
--	---

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 1 0 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料外的异常时，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	邋遢的	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 1 0 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 1 0 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N P C。详情咨询你的守秘人。

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。他们帮助了你什么？（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 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。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 I D 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，靴刃）
- 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，好吃货。（例如，烤得一手好蛋糕，无米之炊都能做好，优雅的食神）
 - 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。在角色卡上标记好它。纵观关键连接可以帮助调查员恢复 SAN 值（具体见第八章）。

你所写的任何东西都可以被守秘人拿来设计和设计，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掷骰子的机会，那它就不能被守秘人摧毁、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（对守秘人来说）。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，守秘人才可以杀害、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掷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 SAN 检定（1/1 D 6 SAN 值丧失，具体见第八章）。

其它资料

将下列资料填写在角色卡里。

◎ 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。

3.5 第五步：决定装备

调查员的日日所需取决于信用评级。你的主要所有物，包括房子和汽车，都取决于信用评级。守秘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

信用评级 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。

信用评级 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。

信用评级 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。

信用评级 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。

信用评级 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。

信用评级 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评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。守秘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——如果守秘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。玩家请记下你的其他资产数额，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II：现金和其他资产

1920 s :

生活水平	信用评级	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	信用评级	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。

3.6 快速参考：创建调查员

1、决定属性

投掷 3D6 并乘 5 来决定角色的 STR、CON、DEX、APP 和 POW。投掷 2D6+6 并乘 5 来决定 SIZ、INT 与 EDU 属性。在将这些结果写到角色卡上之前，先确定调查员的年龄，以此进行调整：

- ⑨ 15-19：从 STR 与 SIZ 中减少合计 5 点属性，减少 5 点教育。决定幸运时投掷两次并取较高结果。
- ⑨ 20-39：对教育进行一次增强检定。
- ⑨ 40-49：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 5 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 5 点 APP。对 EDU 进行两次增强检定。
- ⑨ 50-59：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 10 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 10 点 APP。对 EDU 进行三次增强检定。
- ⑨ 60-69：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 20 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 15 点 APP。对 EDU 进行四次增强检定。
- ⑨ 70-79：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 40 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 20 点 APP。对 EDU 进行四次增强检定。
- ⑨ 80-89：从 STR、CON 与 DEX 中减少合计 80 点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少 25 点 APP。对 EDU 进行四次增强检定。

EDU 增强检定：投掷 1D100，如果结果大于角色现有的 EDU，那么在 EDU 上增加 1D10 点（EDU 不能大于 99）。



2、衍生属性

理智值与 POW 属性相等。

魔法值与 POW 的五分之一值相等。

投掷 3D6 乘 5 决定幸运值。

生命值与 SIZ+CON 的十分之一值相等（小数点后省去）。

3、决定移动速度

DEX 与 STR 皆小于 SIZ: MOV 7

DEX 或 STR 其中之一等于或大于 SIZ，或皆等于 SIZ: MOV 8

STR 与 DEX 皆大于 SIZ: MOV9

年龄在 40-49 岁之间: MOV 减少 1

年龄在 50-59 岁之间: MOV 减少 2

年龄在 60-69 岁之间: MOV 减少 3

年龄在 70-79 岁之间: MOV 减少 4

年龄在 80-89 岁之间: MOV 减少 5

4、决定职业与分配技能点

选择一个职业（见第三章 P40、41），注意其职业技能与信用评级。使用职业给出的关键属性计算职业技能点，并将这些点数分配给职业技能。不要忘记将点数分配给信用评级。将点数添加在每项技能后面给出的基础成功率上。关于每项技能的信息可在第四章找到。

5、个人兴趣技能

使用 INT 乘 2 计算出个人兴趣技能点。将这些点数分配给任意技能来完善调查员（不要忘记在适当的时候给格斗与火器技能分配点数）。

徒手搏斗的技能值取决于调查员的格斗（斗殴）技能。

没有分配的技能点数不会保留！

6、战斗数值

使用 STR+SIZ 的结果来决定伤害加成与体格：

STR+SIZ	伤害加成	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

*此后合计值每超过一个 80，就+1d6 伤害加成与+1 体型，不足 80 的按照 80 算。

7、添加背景与肖像

给你的调查员一个姓名，并填写角色卡上的年龄、性别、职业、居住地与出生地。

角色卡上的大空白栏用于调查员的肖像。

8、创作一个背景故事

思考一下你的调查员，然后简单地填写一下这几个条目中的三到六个：个人标签、思想/信念、重要的人、意义非凡之地、宝贵之物、特点。不必填写所有的条目，但你填写得越完整，你的调查员角色就越鲜活。你可以使用 P42 页的表格来寻求灵感。用下划线或星号标注一个条目来表明这是你的调查员的关键背景连接（Key Background Connection）。

在游戏过程中，你应当持续更新并填入你角色的其他背景条目。

9、决定资产

在表格：现金与其他资产中查阅你的调查员的信用评级来决定他的消费级别、现金与其他资产。

10、物品与装备

在角色卡的这一栏中填入你的调查员持有的任何重要的物品、武器与装备。你应当考虑加入调查员根据他的职业通常会携带的有用的物品。如果你无法确定，那么你可以询问你的守秘人。

装备列表位于 396 页。

武器列表位于 401 页。(他们都在附录中)

11、你的调查员同伴

写下其他调查员与其玩家的姓名来随时提醒你哪位是哪位。还可以在每个人物后用一两个简短的词语描述他们的职业与性格。

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。请守秘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，你可以推翻所有出自重新开始骰。一般来说在有三个或更多属性值低于 5 0 时，守秘人会允许你重骰的。

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 1 0 以下），你可以额外骰 1 个 1 d 6，将出自分配在这些小骰子上面。以上操作都在 X 5 之前进行。

方案三：自由选择同位置属性如何分配

骰 5 次 3 d 6, 3 次 2 d 6 + 6。然后将出自全部

X 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）。除非守秘人允许，不然智力和体型不能在 4 0 以下。

方案四：购点制买属性

将 4 6 0 点属性分配在 8 个属性上（属性限制为 1 5 到 9 0）。除非守秘人允许，不然智力和体型不能在 4 0 以下。没有属性可以在 1 5 以下。

方案五：快速开桌方案

该方案适合大家想要立刻掏出上马开桌的时候。

- 将 4 0、5 0、5 0、5 0、6 0、6 0、7 0、8 0 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 1 0）和幸运（3 D 6 × 5）
- 选择职业和 8 个职业技能

· 将 8 个职业技能和信用评级分别分配以下数额：1 项 7 0 %，2 项 6 0 %，3 项 5 0 % 和 3 项 4 0 %（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评级低于 4 0 %，那么选择一个合适的信用评级点数，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 2 0 %。

· 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

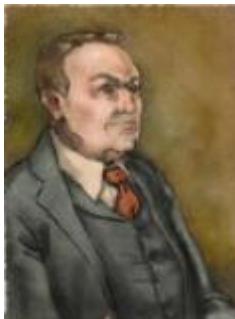
你注意到人类属性的满值为 9 9，但骰子只能让你的属性点到 9 0。若你真想成为超人调查员，骰一个额外的 1 D 1 0，将出自添加到属性上。像这样，D 1 0 骰出 9 的玩家就可以成为智力 9 9 的调查员啦。

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 9 9 % 格斗技能的人都可能被闪避和反击（并别提 1 0 0 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 7 5 %。

半值和五分之一值速查表见附录。

哈维的角色卡(1920s)

姓名：哈维·沃尔特

玩家：(空)

职业：记者

年龄：42

性别：男性

住地：纽约

故乡：波士顿

属性

STR 20/10/4

CON 70/35/14

SIZ 80/40/16

DEX 55/27/11

APP 80/40/16

INT(idea) 85/42/17

POW 45/22/9

EDU 84/42/16

MOV 6

生命：当前 15；最大值 15

理智：45；起始值 45

幸运：45

魔法：9；最大值 9

调查员技能

考古学：80/40/16

艺术/手艺(摄影)：25/12/5

信用：41/20/8

闪避：27/13/5

格斗(斗殴)：25/12/5

其他语言(拉丁语)：66/33/13

母语：84/42/16

法律：62/31/12

图书馆使用：55/27/11

聆听：45/22/9

神秘学：30/15/6

说服：30/16/6

驾驶(飞行器)：50/25/10

精神分析：65/32/13

武器

空手战斗 25/12/5 伤害 1d3+db - 1 次 --

战斗

伤害加值：无

体格(Build)：0

躲闪：27/13/5

【角色卡背面】**背景故事**

个人描述：英俊，衣着得体，略显富态。

思想与信念：相信命运。会寻找预示与征兆。

重要之人：西奥多叔叔，激发起哈维对考古学的爱好之人。西奥多因自己的执念陷入疯狂，而哈维会证明自己比他更优秀。

意义非凡之地：家中二楼的书房。

宝贵之物：曾属于叔叔的古代文物，现存于哈维的书房中。

特质：有女人缘

伤口和疤痕：(空)

恐惧症和狂躁症：(空)

神话典籍、咒文和古物：(空)

第三类接触：(空)

道具

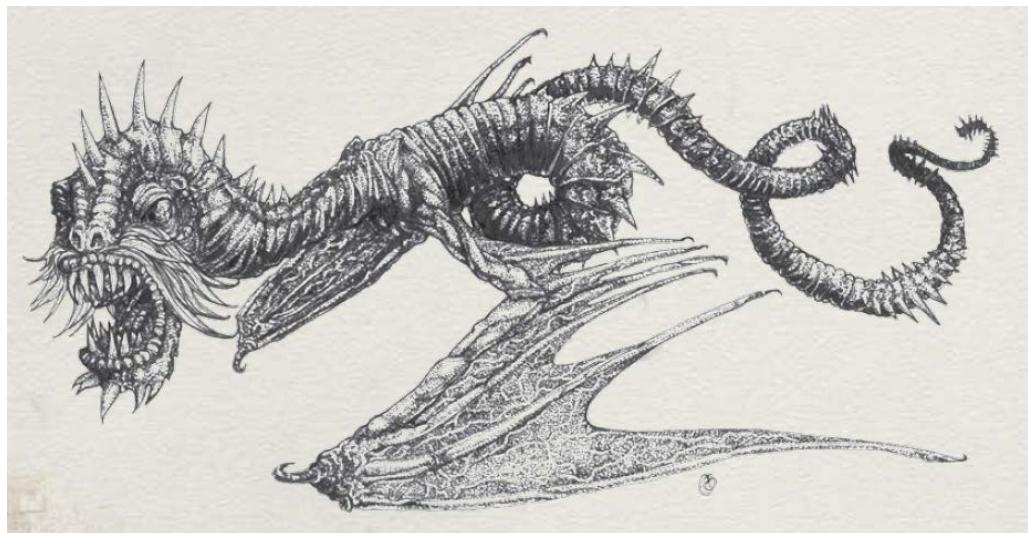
笔记本和钢笔、照相机

资产

消费水平：一般(\$10)

现金：\$82

资产：\$2050、出租公寓



第四章 技能

译/清水

神秘的事物总会彼此吸引。自从因为表演那些不可思议的壮举而声名鹊起后，我便听说和经历了不少离奇怪异的事情——而由于职业的关系，人们总是试图将它们与我个人的兴趣和行为联系在一起。在这些事情中，有些琐碎无趣；有些引人入胜、充满戏剧性；有些则会召来一段危险而怪异的经历；还有一些事情更会让我潜心展开大规模的历史和科学的研究工作。

——H.P.洛夫克拉夫特，《与法老同囚》，竹子译

本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背景。一些技能被给予了属名，可能在某些设定下可能会不合适；比如，汽车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 也许可以提高技能检定的难度。

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，手艺，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角色卡之中。KP 可以想要将这些额外技能使用进游戏之中，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能。

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。

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格斗（斗殴）或者格斗（矛），但是不能是单独的战斗。

在艺术与手艺，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检定，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

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检定。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检定。使用密码学时需要一个通常难度的成功（检定结果等于或者低于技能），所以当在这里使用数学技能时需要一个成功的困难检定（检定结果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检定）是一个默认检定。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检定（需要一个等于或者低于技能值一半的检定）。极难等级的检定（需要一个等于或者低于五分之一的技能值的检定）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。

电气维修：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，话术，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 孤注一掷

对于每个技能，提供了一些可以构成一个“孤注一掷”（见 P84 的孤注一掷）的例子，并且当孤注一掷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检定的范围是很广的，并且应当由游戏中的动作，动机和事件来决定。同理，孤注一掷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掷的例子。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检定的危险性，同时孤注一掷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 组合技能检定

在某些情况下，KP 可能会要求进行对一个以上技能的检定。只需要进行一个骰子检定；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。

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检定。任意一个检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。一个成功的察觉检定将允许他看见邪教徒抽出枪的行为，而一个成功心理学检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气维修的组合检定。进行一个检定后，将结果与两个技能进行对比——在这情况下，两个技能都必须成功才能完成这件任务。

注意使用单个骰子检定在下面例子中的重要性。哈维在机械维修和电气维修上都只有 10% 的技能。他进行一个骰子检定然后同时与两个技能比较后的成功率是 10%。如果他被要求进行两个成功检定，第一个用

于机械维修，第二个用于电气维修，那么他同时在两个上成功的几率就下降到了 1%。

4.4 技能列表

图例

- Ω 表示这个技能只能用于现代游戏中。
- ✖ 表示这是个没有写在标准角色卡上的非常规技能。
- ❖ 表示这个技能被分成了多个不同的独立技能。

会计 (05%)
表演 (05%) 一见艺术与手艺
动物驯养 (05%) ✖
人类学 (01%)
估价 (05%)
考古学 (01%)
艺术与手艺 (05%) ❖
炮术 (01%) ✖
天文学 (01%) 一见科学
斧头 (15%) 一见格斗
生物学 (01%) 一见科学
植物学 (01%) 一见科学
弓术 (15%) 一见射击
斗殴 (25%) 一见格斗
电锯 (10%) 一见格斗
魅惑 (15%)
化学 (01%) 一见科学
攀爬 (15%)
计算机使用 (05%) Ω
信用评级 (00%)
密码学 (01%) 一见科学
克苏鲁神话 (00%)
爆破 (01%) ✖
乔装 (05%)

潜水 (01%) ✖
闪避 (一半 DEX)
汽车驾驶 (20%)
电气维修 (10%)
电子学 (01%) Ω
话术 (05%)
格斗 (各种各样) ❖
美术 (05%) 一见艺术与手艺
射击 (各种各样) ✖
急救 (30%)
连枷 (10%) 一见格斗
火焰喷射器 (10%) 一见射击
司法科学 (01%) 一见科学
伪造 (05%) 一见艺术与手艺
绞索 (15%) 一见格斗
地质学 (01%) 一见科学
手枪 (20%) 一见射击
重武器 (10%) 一见射击
历史 (05%)
催眠 (01%) ✖
恐吓 (15%)
跳跃 (20%)
语言 (其他) (01%) ❖
语言 (母语) (EDU)
法律 (05%)
图书馆使用 (20%)
聆听 (20%)
锁匠 (01%)
机关枪 (10%) 一见射击
数学 (01%) 一见科学
机械维修 (10%)
医学 (01%)
气象学 (01%) 一见科学
博物学 (10%)
领航 (10%)
神秘学 (05%)
操作重型机械 (01%)
说服 (10%)
药学 (01%) 一见科学
摄影 (05%) 一见艺术与手艺
物理 (01%) 一见科学
驾驶 (01%) ✖
精神分析 (01%)
心理学 (10%)
读唇 (01%) ✖
骑术 (05%)
步枪 (25%) 一见射击 (步枪/手枪)
科学 (01%) ✖
霰弹枪 (25%) 一见射击 (步枪/霰弹枪)
妙手 (10%)
矛 (20%) 一见射击(或投掷)
侦查 (25%)
潜行 (20%)
冲锋枪 (15%) 一见射击
生存 (10%) ✖
剑 (20%) 一见格斗
游泳 (20%)
投掷 (20%)
追踪 (10%)
鞭子 (05%) 一见格斗
动物学 (01%) 一见科学

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。

- ⑨ 常规难度：详尽以及良好整理的会计账簿。
- ⑨ 困难度度：无序或者残缺的会计账簿。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：调查员与其他之间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在了上面）。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，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：

- ⑨ 常规难度：命令经过训练的狗坐下，将东西拿过来或者攻击别人。
- ⑨ 困难度度：命令没有经过训练或者不熟悉的狗执行任务。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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的文化一段时间，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。

- ⑨ 常规难度：花费一个月时间或者更多时间与人接触。
- ⑨ 困难度度：花费仅仅一周或者更少时间与人接触。

孤注一掷的例子：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等活动上扮演一个积极活跃的角色。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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%)

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：

- ⑨ 常规难度：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）。
- ⑨ 困难度度：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)。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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：

- ⑨ 常规难度：足够的时间和资源来进行工作。
- ⑨ 困难度：缺乏时间以及/或者有限的资源。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，他会不会停得挖掘得更深更深，并且相信真相就在这下面的某处。

艺术与手艺 (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：

- | | |
|------|-----------|
| ⑨ 表演 | ⑨ 写作 |
| ⑨ 理发 | ⑨ 莫里斯舞蹈 |
| ⑨ 书法 | ⑨ 歌剧歌唱 |
| ⑨ 木匠 | ⑨ 粉刷匠和油漆工 |
| ⑨ 厨艺 | ⑨ 摄影 |

- | | |
|------|--------|
| ⑨ 舞蹈 | ⑨ 制陶 |
| ⑨ 美术 | ⑨ 雕塑 |
| ⑨ 伪造 | ⑨ 吹真空管 |

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“艺术与手艺”上。

这项技能可能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。

一个艺术或者手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）。

一个成功的检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：

- ⑨ 常规难度：制作一个标准而适于贩卖的物品。
- ⑨ 困难度：制作一个更高质量或者特别复杂的部件。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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。

校注：吹真空管原文为 Vacuum-Tube Blower

艺术与手艺的专业例子：

表演 (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, 艺术家可能能快速素描出准确的印象, 物体或者人物。这项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。

一个成功的检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。这项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检定。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检定。这项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]

这项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:

- ⑨ 常规难度: 如果炮击武器维护良好并且在有利的环境下使用。
- ⑨ 困难度: 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**。

孤注一掷的例子: 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检定机会仍然算是进行了一次孤注一掷。

孤注一掷失败的范例结果: 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掷上失败，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检定上（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检定上，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%)

这项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。这项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会影响难度等级。

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。一个成功的攀爬检定应当允许调查员在任何场合下完成攀爬（而不是进行反复检定）。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，他将权力保住自己宝贵的生命，并且竭尽全力大声尖叫直到筋疲力尽。

计算机使用 (05%) [现代]

这项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。对电脑系统的特殊操作可能会需要这个检定。

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计算机使用和图书馆使用的组合检定。

这项技能在用电脑上网，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络，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，那么也许使用信用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。每个职业有着起始的信用评级范围，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：

⑨ 常规难度：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。

⑨ 困难度：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%)

这项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检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检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：

这项技能从 0 开始并且经常维持在一个相对低的程度。这个技能大多在常规难度下使用。

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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）；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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，他会体验到一段揭示了新的关于克鲁苏深化的真实的幻影或者天启，相似地导致了对疯狂的领悟（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）一见 169 页的**理解疯狂**。

爆破 (01%) [非常规]

在这项技能的帮助下，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（不需要检定）但是相对较为困难地进行除去或拆除。

这项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：

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：在限时内拆除一个爆炸设备。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：如果是在移去或者拆除一个爆炸设备，孤注一掷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，孤注一掷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掷上失败，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，还有伪造的身份证件。

对抗技能/难度等级：

这项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。

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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。

注意如果在一场比赛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人，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

意味着需要一个更高难度的组合技能检定（与说服，魅惑，或者话术结合）。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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：

- ⑨ 常规难度：使用正确以及良好维护的设备的常规潜水。
- ⑨ 困难度：在危险的环境下潜水，或者只凭借着不良维护的设备。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，他开始能理解鲸歌；你所能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；一名角色所能做到最好的是做逃避的行动来造成自己更难被命中（“寻找掩体（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，这项技能不存在孤注一掷。

汽车驾驶 (20%)

任何有着这项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，则需要一个汽车驾驶检定。

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撬驾驶，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：

- ⑨ 常规难度：在不繁忙的交通状况下成功地迂回前进，甩掉了追踪者。
- ⑨ 困难度：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，这项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被使用，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（记住这检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：

- 常规难度：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；将你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检定。

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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。这项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。

孤注一掷的例子：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。记住这项技能是话术，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检定机会仍然算是进行了一次孤注一掷。

孤注一掷失败的范例结果：造成了严重的不愉快，导致暴力，愤怒，或者犯罪行径的发生。

如果一个疯狂的调查员在孤注一掷上失败，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掷。

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。

绞索（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检定来逃脱，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

XVII：武器列表（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两倍，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，这项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，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 XVII: 武器列表 (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。这项技能可以尝试一次，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昏迷的角色唤醒过来。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) 检定来维持伤势的稳定，或者（如果体质检定失败）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) 检定来避免死亡。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检定或者被送往医院。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常规难度。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。一个成功的检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:

- ⑨ 常规难度: 回忆起一些相关并且有用的信息。
- ⑨ 困难度: 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 可能会允许这项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，这项技能可以当做催眠疗法来使用，减轻一名病人的恐惧或者狂躁（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狂躁）。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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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，并迫使其实行某种特定的行为。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掷时，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。

孤注一掷的例子：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检定机会仍然属于使用了一个孤注一掷检定。

孤注一掷失败的范例结果：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掷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，孤注一掷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掷上失败，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。当坠落时，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（分别需要一个常规难度成功，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，需要一个常规难度的成功，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，一个成功的跳跃检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：

⑨ 常规难度：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。

- ⑨ 困难度：按照常规难度的标准，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。

孤注一掷的例子：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，是无法进行孤注一掷的；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掷的技能检定。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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。这项技能代表使用者可以了解，说，读以及写一门不是他母语的语言的可能性。

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检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检定。
- 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），使用知识检定。

· 辨认一门已消逝的人类语言，使用考古学或者历史检定。

· 辨认一门外星语言，使用克苏鲁神话，或者也许神秘学检定。

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检定。

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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%)

当选择这项技能时，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语言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，通常并不需要技能检定。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检定。

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 可能会要求一个检定。

孤注一掷的例子：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，使用这项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：

- ⑨ 常规难度：理解和使用相关法律或者法律流程的细节。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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。

这项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，魅惑，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：

- ⑨ 常规难度：在图书馆定位寻找到一本书或者一些信息。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：迫使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。

孤注一掷失败的范例结果：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子）；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掷上失败，他开始收集书，将页子撕下来并且钉在他卧室的墙上，写了大量离奇内容的笔记，将页子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覺能力。

对抗技能/难度等级：

当某人正在悄悄接近你时，聆听的对抗技能为潜行。

- ⑨ 常规难度：听见某物（潜行技能低于 50）正在接近你；偷听一场在你附近发生的谈话。
- ⑨ 困难度：听见某物（潜行技能从 50 至 89）悄悄接近你的声音；偷听一场低声的谈话。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：“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掷上失败，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：

- 常规难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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]

这项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，他可以要求一个常规难度的 UFO 学问的成功检定，或者一个困难难度的历史技能的成功检定。

对于 KP 来说，学问技能也可以用作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%)

这项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。这项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：

- ⑨ 常规难度：修理或者制作一件简单的设备；打开一个基础锁。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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)。

孤注一掷失败的范例结果：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，那么这项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检定来稳定伤势，然后才能接受一个医学检定。

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检定来稳定伤势）。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检定上一个奖励骰。

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：

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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检定失败，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。

博物学 (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，博物学达标了传统的（非科学的）知识以及农民，渔民，优秀的业余者，以及单纯的爱好者的个人观察。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。

博物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。使用博物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：

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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掷上失败，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图表和工具，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项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 可以将这个技能的检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，那么在这个检定上可以得到一个奖励骰。

对抗技能/难度等级：

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：你迷路了，并且发现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掷上失败，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。这项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：

- ⑨ 常规难度：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占卦技巧。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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（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：

- ⑨ 常规难度：操作起重机或挖掘机。
- ⑨ 困难度：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一步进行操作；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（这面墙倒向了你，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，直到某件事件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。

记住这项技能是说服，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，那么这项技能可能会变为恐吓；或

者如果调查员依赖于亲近目标，这项技能可能会变成魅惑。技能间的转换来获得第二次检定机会仍旧视为使用了一次孤注一掷检定。

孤注一掷失败的范例结果：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你；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（这整一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掷上失败，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汽车驾驶，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检定。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检定的难度等级。

对抗技能/难度等级：

- ⑨ 常规难度：使一架轻型飞行器在一片农场上进行紧急降落。
- ⑨ 困难度：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）。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：检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掷上失败，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检定。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，那么在飞机降落上检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检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。失败的检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。如果检定的出自为 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。

精神分析（01%）

这项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，并且这项技能已经不能仅仅用精神病治疗来命名了。

短期强化的精神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，精神病医师或医生进行一次精神分析技能检定。如果成功了，病人恢复 1D3 的理智值。如果检定失败了，没有任何恢复。如果检定为大失败，那么病人失去 1d6 的理智值，并且由心理医师进行的治疗就此结束：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，单独的精神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检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性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：

- ⑨ 常规难度：在医院中进行标准的心理治疗。
- ⑨ 困难度：在长期内进行着断断续续的治疗。

孤注一掷的例子：这项技能可以多月进行反复的

尝试而不需要孤注一骰检定。然而，如果在某个月中对技能的检定失败了，那么也许可以选择在接下来的单个疗程中进行孤注一骰检定，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检定，因为是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精神分析是有可能的。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检定的暗骰，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检定进行对抗：恐吓、话术、说服以及魅惑。这项技能也同样可以被用于看破某人的隐瞒（例如对方使用乔装技能时）。

- ⑨ 常规难度：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%。
- ⑨ 困难道度：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，所有的检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]

这项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，这项技能也许要和目标的潜行进行对抗。

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难道度：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质；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的事情（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掷上失败，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%)

这项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掷检定失败），这次意外将造成至少 1D6 生命值的损失—尽管跳跃检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检定。
- ⑨ 常规难度：高速骑乘；稳住一匹受到惊吓的坐骑。
 - ⑨ 困难度：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）。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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检定，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：

- ⑨ 常规难度：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。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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。这项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。在这项技能的帮助下，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。在这项技能的帮助下，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，这项技能使使用者能够辨认，创造或破译暗码。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。

司法科学 (01%): 对于证据的分析和检定的研究。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、应用以及理论上的解决方法设计和推演发展。这项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。使用这项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）。这个技能的应用在于确认药物被安全以及有效地使用，包括人工合成原料，毒素的检定，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。使用这项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。

妙手 (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。

妙手包括偷窃，卡牌魔术，以及秘密使用手机。

对抗技能/难度等级：

妙手通常来说与侦查相对抗。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。

- ⑨ 常规难度：对有着低于 50% 侦查技能的对象进行偷盗。
- ⑨ 困苦难度：对有着位于 50% 至 89% 之间的侦查技能的对象进行偷盗。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，他将会表现地像是一名有偷窃癖的人。

侦查 (25%)

这项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查，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。这项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，这项技能将根据对抗者的潜行技能来决定检定的难度。

- ⑨ 常规难度：对一间房间进行搜索来寻找线索。
- ⑨ 困苦难度：搜索被刻意隐藏起来的某物。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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。

潜行 (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，玩家应当进行一个潜行的技能检定。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。这项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，这项技能的对抗技能为侦查或者聆听技能，以此决定这项技能检定的难度等级。这项技能的难度等级同样也受到环境的影响。

- ⑨ 常规难度：在房子里安静地移动并避免被普通人发现（那些侦查、聆听技能低于 50% 的人）。

- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，他可能会相信他是隐形的，尽管实际上每个人都能看见他。

译注：七版的潜行(Stealth)合并了六版的潜行(Sneak)和躲藏(Conceal)。

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检定，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。

- ⑨ 常规难度：寻找/制作居所；定位并寻找到水资源与食物资源。
- ⑨ 困难度：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。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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检定，或者当KP认为合适的时候。当进行游泳的孤注一掷失败时，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。

- ⑨ 在游泳池长度的地方游泳：不需要检定。
- ⑨ 常规难度：在急流中游泳。
- ⑨ 困难度：穿着全套的衣服抗着急流游泳；不利的天气状况。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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。

校注：6 版投掷距离等于发起方 STR 减投掷物 SIZE 乘 3 码，即 $(STR-SIZE) \times 3$ ；7 版武器列表中大部分投掷武器的射程为 STR 英尺。

如果投掷技能检定失败，投掷物将会掉落在距离目标随机距离的地方。KP 应当将骰子检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检定的难度。

- ⑨ 常规难度：将篮球投入框内。
- ⑨ 困难度：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掷。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，不需要进行骰子检定。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掷检定。

孤注一掷的例子：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。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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，将会借由对抗技能潜行来决定难度等级；取决于天气或者地形的影响，可以对难度等级进行调整。

- ⑨ 常规难度：在正常的（温和的）环境下的丛林中追踪一个动物或者人。
- ⑨ 困难度：追踪数天前（或者更久）留下的踪迹。

孤注一掷的例子：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）。

孤注一掷失败的范例结果：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掷上失败，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

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：

- ☆ 艺术与手艺，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合，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）。这些专业的相似度与天

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%。任何其他的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%，到达了 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%。这允许他将他其他的专业提升 10 点（但是不能超过 50%），因此它的技能现在是：斗殴 52%，斧头 50%，剑 42%（注意斧头技能只提升了 5%）。

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日耳曼语族¹⁹（英语，德语，荷兰语），斯拉夫语族（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”。

¹⁹ 日耳曼语族和斯拉夫语族隶属印欧语系。

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。

——H·P·洛夫克拉夫特，《自外而来》，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 何时掷骰

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（和守秘人）讨论你的角色的行动而未涉及掷骰。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。守秘人叙述非玩家角色（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（由守秘人扮演）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，然而若不掷骰，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掷骰。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掷骰——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掷骰。

然而，若守秘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。”而守秘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——一个掷骰的理由，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，守秘人会要求进行一个“攀爬检定”或一个“力量检定”。

守秘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。

守秘人作最终决定

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，由守秘人作出最终决定。虽然鼓励玩家给出建议和点子，但玩家也应该尊重守秘人的决定，并将游戏继续进行下去。

玩家应当在掷骰前声明目标以明确他们要实现什么。若目标不可接受，守秘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：主持游戏。

哈维希望突破一扇门。守秘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，守秘人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

守秘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。

作为守秘人，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。由守秘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）。

- ⑨ 若对手的技能或属性小于 50，难度等级为常规。
- ⑩ 若对手的技能或属性大于等于 50，难度等级为困难。
- ⑪ 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。守秘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，因此守秘人判定这特别结实。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，则要由守秘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，守秘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，守秘人应使用极难难度等级。

无论何时，只要可能，原则上应当由玩家掷骰。玩家不会觉得每次都看着守秘人掷骰很有趣。若调查员试图使用潜行技能悄悄地跟踪一个 NPC，玩家会掷骰，而守秘人会用 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，那么玩家将掷骰用侦查技能对抗之，来决定是否发现了尾巴。但这一回守秘人会用 NPC 的潜行技能来设置难度等级。切记，玩家应该比守秘人更常掷骰。

若要获得关于设置难度等级的更多建议，参见第十章：主持游戏。

掷骰：成功还是失败

切记，只有紧张时刻才掷骰。当角色进行日常琐事时不必掷骰。

一次掷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掷骰。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秘人决定。

成功

若玩家检定结果小于等于守秘人设定的目标值，他们的调查员就实现了掷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，这可能会被守秘人调整。也就是说，玩家和守秘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。守秘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？守秘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。因此守秘人插入，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，守秘人（参见 p123，其他形式的伤害）可要求玩家掷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，守秘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秘人（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骰并且再次失败（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。守秘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，守秘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

秘人总是应当问“你如何行动以孤注一骰？”守秘人不应当简单地说“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，其他玩家或守秘人可以提供建议。

通过孤注一骰，玩家押上赌注，并允许守秘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，伤害与理智损失的掷骰也不可孤注一骰。

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。守秘人决定这需要一个常规难度的潜行检定。哈维的玩家骰出了大

数并失败了。守秘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。守秘人认可了这一孤注一掷。哈维将要冒更大的风险——这将使他更容易被找到，也就是说若孤注一掷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潜行检定，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

在孤注一掷检定前，守秘人可揭示失败的后果。要揭示预兆，守秘人这样说：“若你失败……”，随后依他或她的喜好给出细节。守秘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（由守秘人定夺）。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。

守秘人揭示预兆的理由有以下两种：

- ⑨ 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。
- ⑨ 守秘人选择揭示预兆以强调危险或增进局势的戏剧性。

守秘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：主持游戏。

继续用前面的例子，哈维的玩家声明他要对失败的潜行检定使用孤注一掷，并合理地描述了哈维为此要怎样做。接着，玩家要求守秘人给出若孤注一掷失败时可能会造成的后果。守秘人想了一会说：“好，哈维要试图混入街上的人群，那么若孤注一掷失败，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。”

孤注一掷：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。

孤注一掷：失败

孤注一掷失败让守秘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。守秘人甚至可以让玩家的目标实现（即使玩家孤注一掷失败），但付出某种形式的代价。

当玩家孤注一掷失败，他或她就给予守秘人许可，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。玩家要孤注一掷，而若他或她失败了，守秘人就要以恐怖回敬。

在前面的例子中，取代孤注一掷成功，让我们假设哈维失败了。守秘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：

- ⑨ 一次挫折：损失了装备或盟友死亡。
- ⑨ 调查员被俘而不是被杀。
- ⑨ 一次交易：敌人没有杀了调查员，而是要求签订契约或交易。
- ⑨ 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掷。守秘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，守秘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。

5.4 复数玩家为一项技能检定掷骰？

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

比方说：

- ⑨ 研究唯一一本书：同时只有一个人能阅读此书。
- ⑨ 开锁：一个人可以尝试开锁，骰他的锁匠技能。
- ⑨ 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。
- ⑨ 搬运尸体：守秘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**）。
- ⑨ 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。
- ⑨ 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。
- ⑨ 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。
- ⑨ 从一个守卫边潜行而过：每个人都需要骰潜行。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掷，可能并不显而易见，此时守秘人必须作出决断。原则上，当调查员对同一目标作第二次尝试时需要孤注一掷。

守秘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（孤注一掷）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。一个玩家使用恐吓，另一个使用魅惑。他们轮流扮演并掷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掷。

人类极限

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。守秘人判定屋梁有 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，因此他能尝试掷骰以移动屋梁，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。守秘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，在最后那一刻，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。由守秘人决定好运的本质，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%。守秘人告诉布莱恩，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。由守秘人决定厄运的本质。

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，守秘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，守秘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 其它检定

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，守秘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。

若守秘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，守秘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

变掷骰的可选规则。

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。

智力检定与灵感检定

当调查员试图破解某种智力谜题时，守秘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，调查员可从守秘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：主持游戏）

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（由守秘人定夺）。

5.7 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，你会希望双方都掷骰来决定胜者。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，守秘人应当避免在调查员与 NPC 间使用对抗检定。然而当守秘人熟悉规则时，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——并经过守秘人许可。

双方掷骰并与各自所选技能或属性比较得到一个成功等级。守秘人注意，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掷。

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掷）。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。

5.8 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秘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——那你就有了惩罚骰了。

在绝大多数时候，守秘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，十位采用会给出较好的（一般来说是较小的）结果的那个十位骰。

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，因此守秘人判定需要一个对抗检定来决定他们求爱的结果。每人需要作一个魅惑对抗检定。守秘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。守秘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。

修的玩家首先掷骰，他的魅惑技能为 55，骰出了 45——一个常规成功。

马尔科姆的玩家作魅惑检定，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惑技能值，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，十位采用会给出较坏的（一般来说是较大的）结果的那个十位骰。

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。守秘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秘人设置的难度等级。守秘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（包括双方掷骰对抗对方，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，则守秘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。守秘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。守秘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)，守秘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。守秘人骰出了 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。

5.9 组合技能检定

某些情况允许或要求使用复数技能。只投一次骰子，然后将结果与每个技能比较。守秘人会说明是否要求每个技能都成功 (也就是说掷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%。

守秘人必须决定当前情景要求连续多个技能检定还是组合技能检定。

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。守秘人要求一个侦查与心理学的组合检定。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，因此守秘人要求作一个机械维修和电气维修的组合检定。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。

5.10 社交技能：难度等级

社交技能即魅惑、话术、恐吓和说服。

一个调查员可能具有 75% 的魅惑技能，但这不意味着在任何时候对任何人都能有 75% 的概率以魅惑征服。难度等级基于对方的因素，即对此来说恰当的社交技能 (魅惑、话术、恐吓或是说服) 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。

- ⑨ 若 NPC 倾向于支持玩家的目标，不用检定了，直接判他们同意。
- ⑨ 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。
- ⑨ 若 NPC 强烈反对玩家的目标，难度等级增加一到两级。
- ⑨ 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 (对于恐吓)，守秘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秘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恐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，守秘人决定医生的恐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，因此守秘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。守秘人将难度等级降低到困难。布莱恩孤注一掷再次失败，于是守秘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！若玩家在恐吓检定中成功，守秘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，这就完全取决于守秘人判断医生是否在意调查员即将对他作出的进一步行动。

5.11 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游戏聚会以后。如果故事继续发展，守秘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 并且立即将其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。下次进行游戏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% 的潜行技能掷骰。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秘人允许时消除或修改损伤与伤痕、恐惧与狂躁、遭遇奇特存在或其他守秘人添加的条目。

只有经过治疗才能移除恐惧与狂躁（参见 **心理治疗**，167 页）。

调查员的关键连接（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、失去和替换关键连接的指导。

5.12 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，守秘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，哈维花了几分钟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，具体多久由守秘人而定。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，这很可能需要花费更多时间。

若在同一天多次发生低于调查员消费阈值的购买，守秘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。守秘人允许了，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，守秘人判定哈维花费了\$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，这些事件应当由守秘人决定处理（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，守秘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，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，于是不再继续增加掷骰。

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，依照等级的说明，调查员的现金应当刷新，依据表内当前信用评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。守秘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，守秘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。守秘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。守秘人认为这最符合于“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。

5.13 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。守秘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，守秘人应当降低难度等级。

创建熟人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、魅惑或恐吓，以及相应的扮演。

若玩家希望孤注一掷创建熟人，守秘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。因为新闻技能并不存在，于是守秘人建议骰摄影（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，守秘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，于是守秘人允许了孤注一掷，在玩家的视野之外（暗骰）。这一检定再次失败，守秘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谨慎的调查。

5.14 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。由守秘人决定是否能同时进行多项课程，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。

视守秘人的意见，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。

玩家与守秘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。

5.15 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，随后守秘人希望跑一些 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！

5.16 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 花费幸运来改变掷骰结果。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掷骰。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）。

守秘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！

在接下来几次游戏开始时（哈维设法幸存以待再战），哈维的玩家作幸返回复检定。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

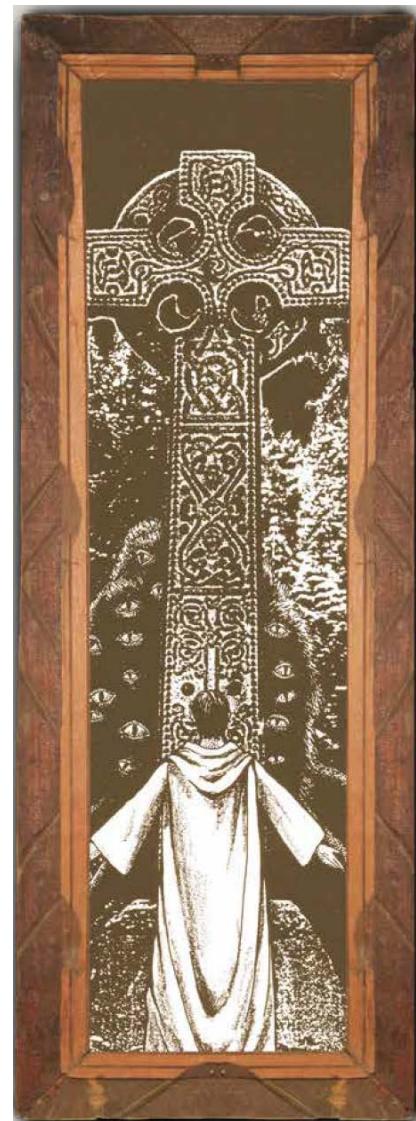
他的幸运。

回复幸运值

在每次游戏聚会之后*，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。

校注：原文为“After each session of play.”，即一次面团。

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。



第六章 战斗

译/傻豆 七宫涟

“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》，竹子译

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。

声明行动：“我的角色要…”

Declaration of Intent: "What is your character doing?"

在战斗时，守秘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。守秘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什么武器开打。当一个玩家声明了自己的行动以后，守秘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。”
 守秘人：“门卫打算抱住你，进行斗殴技能检定。”
 守秘人：“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。”

守秘人：“那么来一个霰弹枪技能检定吧。”

守秘人：“史考特的调查员正在发疯——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。”

守秘人：“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，但守秘人需要掷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，守秘人和玩家掷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掷骰的效果，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，只是哗哗哗的掷骰子

的游戏就太没意思了。

6.1 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秘人控制的角色）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
- ❖ 施展一个法术
- ❖ 进行其他需要时间和检定掷骰的动作，比如在其他人战斗时在一边撬锁

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一个战斗轮，并在下一轮再按照正常次序开始自己的行动。

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。

6.2 常规接触战斗

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，连招带咬，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，则他对防御失败的对手造成伤害（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承受伤害
- ※ 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 XVII：武器列表。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。

极限伤害与贯穿伤害

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贯穿武器（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贯穿武器（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。除了按非贯穿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。

关于武器是否造成贯穿伤害，见表 XVII：武器列表的描述。

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难成功等级，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)。

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——这样对于守秘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。

不可孤注一掷的战斗检定

战斗检定时，无论是格斗还是射击，都不能选择进行孤注一掷。技能检定是靠一两次检定解决的，但战斗是靠一系列的检定来完成。在技能检定中孤注一掷代表后续的尝试——合力达成成功。在战斗中，这个尝试就是你的下一拳或者下一枪，也就是你的下一次攻击。

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：守秘人准备掷骰，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，守秘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。

守秘人骰出了 4——极难成功。

那么哈维也必须达到闪避检定的极难成功来躲开这一拳，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。因为他获得了极难成功，比尔奇老爹在这两个掷骰上都取最高——一共对哈维造成 7 点伤害。

作为描述，守秘人讲到，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，所以守秘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

守秘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。

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 XVII：武器列表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，所有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。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秘人裁定，可以对照表 XVII：武器列表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，则守秘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，守秘人应该鼓励，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。

6.3 战技

Fighting Maneuvers

如果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）。战技可以是以任何形式：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

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 个惩罚骰（最多 2 个惩罚骰）。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

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，具体的情况由守秘人裁定。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。

战技需要明确的目标

有时玩家会将某个动作作为目标，当面对一把指在自己面前的枪时，他们会简单地说“我要拽开他的胳膊，这样枪就不会对准我了”。拽胳膊不是目标——它是一个行动。它没有指出明确的目标，对手可以在他自己的回合直接说他后退一步并且开枪。目标应该明

确例如：“我从他手里夺过手枪”，或者“我抓住他拿枪的手，让枪口始终不能对准我”。这些描述都会对现状产生明确的影响，可以构成一个目标。

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格斗技能检定对抗，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）
- ※ 战技反击：如果战技防御方选择战技反击并且反击成功，他不造成伤害，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 个惩罚骰，或是所有的盟友在对他发动的检定上获得一个奖励骰（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，守秘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。这时守秘人允许他再进行一次侦查检定，但是哈维又败了——于是守秘人判断，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骰；并且恶棍打算反击，他使用的是小刀，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

守秘人为恶棍骰出了 3——极难成功

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。

6.4 其它战斗情况

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，守秘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。如果守秘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。守秘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潜行（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掷骰）。

根据掷骰的结果：

- ※ 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，那么守秘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，记住只有守秘人才会决定什么时候需要掷骰来进行检定——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，守秘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，每轮拥有三次攻击机会的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掷骰上。

在决定投射物射击和投掷武器的攻击结果时，守秘人需要为它们设定远程武器攻击的难度等级（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——前提是她有足够的空间逃脱，并且没有因为任何情况被压制。

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。在角色承受伤害时，从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。

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。

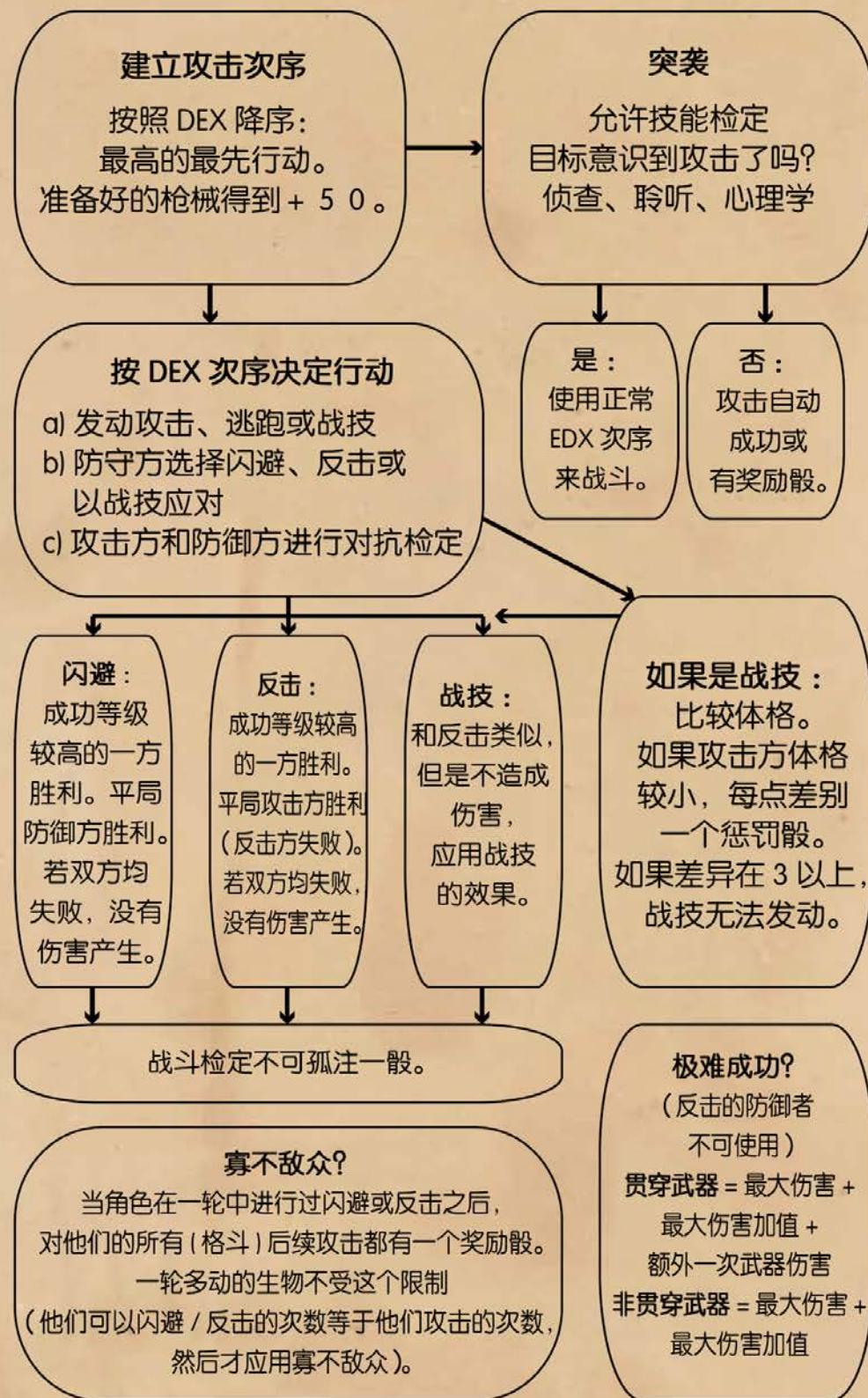
护甲数值范例

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

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…

战斗流程图



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

耐久值：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

耐久值：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

耐久值：15

哈维的计划是将邪教徒手里的皮箱突然夺过来，守秘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，守秘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，守秘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。守秘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——守秘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，他不承受任何掷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骰。

邪教徒的格斗（斗殴）检定结果为 82 和 2（惩罚骰），因为惩罚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。守秘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，但是他被压制，必须承受一个惩罚骰。

哈维的的格斗（斗殴）检定结果为 19 和 89（奖励骰）——普通成功

邪教徒的闪避检定结果为 1 和 71（惩罚骰）——失败

守秘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掷骰。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骰。

罗杰的的格斗（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（包括惩罚骰）——极难成功！

守秘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。因为他的极难成功，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 点耐久值，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，并且守秘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术（Dominate）尝试控制哈维——他下达的命令是“站在原地别动！”关于具体的法术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的手下逃脱，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秘人此时火车是否在开进站？守秘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。守秘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骰——二者抵消。

哈维的的格斗（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，摔在在隆隆碾过来的火车头前面——守秘人认为没必要骰伤害了。

6.5 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：在见证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难度等级

Range and Firearms Difficulty Levels

使用射击技能进行攻击检定所需要承受的难度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。承受一个难度等级。

- ※ 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/惩罚骰进行调整。

在超射程距离上，因为只有极难成功等级才能成功命中目标，相应的，武器造成贯穿伤害的概率也缩

减到只有骰出大成功（出 1）才能造成。

射击调整

Firearm Attack Modifiers

当难度等级已经确定好以后，守秘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/惩罚骰的方式表现。

寻找掩体（惩罚骰） Diving for Cover (Penalty die)

意识到自己处于枪口之下的目标几乎会本能识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（惩罚骰） Cover and Concealment (Penalty die)

守秘人可以判断被射击攻击的目标能够获得何程度的掩护——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骰。

特别大或者小的目标 (奖励/惩罚骰) 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骰。

装填武器 (可能导致惩罚骰) 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骰。

手枪连射 (惩罚骰) 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——守秘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

耐久值：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

耐久值：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。

守秘人为怪物的格斗（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 个奖励骰，但与此同时又与他手枪连射所承受的惩罚骰抵消。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，但一发获得了极难成功和贯穿伤害，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的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，所以难度等级仍然是普通。但是，因为怪物拥有掩蔽，哈维的攻击检定要承受一个惩罚骰——抵消他因为瞄准获得的奖励骰

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，守秘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骰，哈维的玩家开始骰攻击检定了——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贯穿伤害： $10+1d10$ ，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骰。如果惩罚骰堆叠到 3 个，则回复到 2 个惩罚骰，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难成功等级：使用的子弹全部命中，其中的一半（向下取整，至少 1 发）造成贯穿伤害。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难成功才能命中，那么这阵弹幕只能命中目标，但不会造成贯穿伤害。

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 个惩罚骰；第三次弹幕射击也承受惩罚骰，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骰；然后第三个目标如上，但承受两个惩罚骰。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

耐久值：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

耐久值：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

耐久值：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，于是他对着每个调查员射击 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，守秘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骰。

黑帮分子攻击哈维的检定结果是 33 和 43（惩罚骰）——失败

黑帮分子攻击西塞的检定结果是 4 和 4（因为他一轮内攻击多个目标而承受一个惩罚骰）——但全是极难成功并且其中的一半造成了贯穿伤害。守秘人欢快地骰着伤害——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。

守秘人最后骰黑帮分子对罗杰的攻击检定（有两个惩罚骰）——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骰，罗杰尝试寻找掩体但是失败了。守秘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（这将一共让他在这轮内打掉 26 发子弹，武器的 50 发弹鼓里还剩余 6 发）

守秘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骰上限是两个，他在攻击检定时只会承受两个惩罚骰，但难度等级上升到困难。黑帮分子的攻击检定掷骰结果是 2, 12 和 12。12 是困难成功，使用他有一半的子弹命中了，守秘人骰两个 $1d10+2$ 伤害，结果是一共 6——守秘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骰，这会把他命中的难度等级提升到极限难度。守秘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）——守秘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

射击调整摘要：奖励骰和惩罚骰

难度等级	奖励骰	惩罚骰
一般：射程内	瞄准一轮	寻找掩体
困难：射程*2	抵近射击	高速移动(MOV8+)
极难：射程*4	大目标(体格 4+)	部分(一半以上)遮蔽 小目标(体格-2) 手枪连射 装填一发弹药并击发 射击近战中的目标

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，攻击检定结果大于或等于武器的故障值，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。守秘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。

6.6 伤害和治疗

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”

在描述角色受到的伤害时，守秘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值伤害。

守秘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：

- ※ 低于角色最大耐久值的一半，它造成的是轻伤
- ※ 等于或高于角色最大耐久值的一半，它造成的是重伤
- ※ 直接超过角色的最大耐久值，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值的一半，那么它造成的是轻伤。直到他因为轻伤而耐久值归零以前，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值被降到 0 时，角色陷入昏迷 (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值的一半，那么它造成的是重伤。受到重伤的角色可能会在耐久值降低到 0 时死亡。

当角色承受一次重伤时：

- ※ 将角色卡上的重伤栏 (Major Wound Box) 做上标记
- ※ 角色立刻摔倒在地
- ※ 角色必须进行一次体质值检定以维持清醒，否则

昏迷

- ※ 如果角色在重伤栏已标记的情况下耐久值被降为 0，角色陷入濒死状态（见下文“濒死”）

哈维拥有 15 点耐久值，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值降低到了 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，于是他没有陷入昏迷

耐久值归零效果**Zero Hit Points: The Effects**

当一个角色的耐久值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值。在耐久值为 0 时，角色陷入昏迷。

虽然在耐久值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，耐久值归零时，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值归零，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值归零，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值的伤害的攻击，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值最大值的伤害，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 点耐久值。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 点耐久值（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，这样的角色的耐久值记为 0，并且在状态栏中注明“濒死”。

濒死的角色会立刻陷入昏迷。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 点耐久值，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 点临时耐久值）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 点耐久值并再次陷入濒死——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 点耐久值。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”）。

接着上面的例子，哈维又在战斗中受到了 5 点伤害，这使他的耐久值归零。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 点耐久值（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 点耐久值（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/天的速度恢复耐久值。

在另一次冒险中，哈维（拥有 15 点耐久值）承受了 4 点，6 点和 7 点伤害。这些伤害将他的耐久值降低到了 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（没有达到哈维耐久值最大值的一半），于是哈维每天都可以恢复 1 点耐久值，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（角色卡上标注“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，这周不会有耐久值恢复；如果成功，则恢复 1d3 点耐久值
- ※ 如果这次体质值检定达到了极难成功等级，角色会恢复 2d3 点耐久值
- ※ 奖励骰：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骰
- ※ 奖励骰 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骰

- ※ 惩罚骰：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骰

只有在恢复检定（体质值检定）时获得极难成功，或是当前的耐久值恢复到相当于耐久值上限的一半或更多时，他脱离重伤状态（抹去角色卡上的重伤标记）。

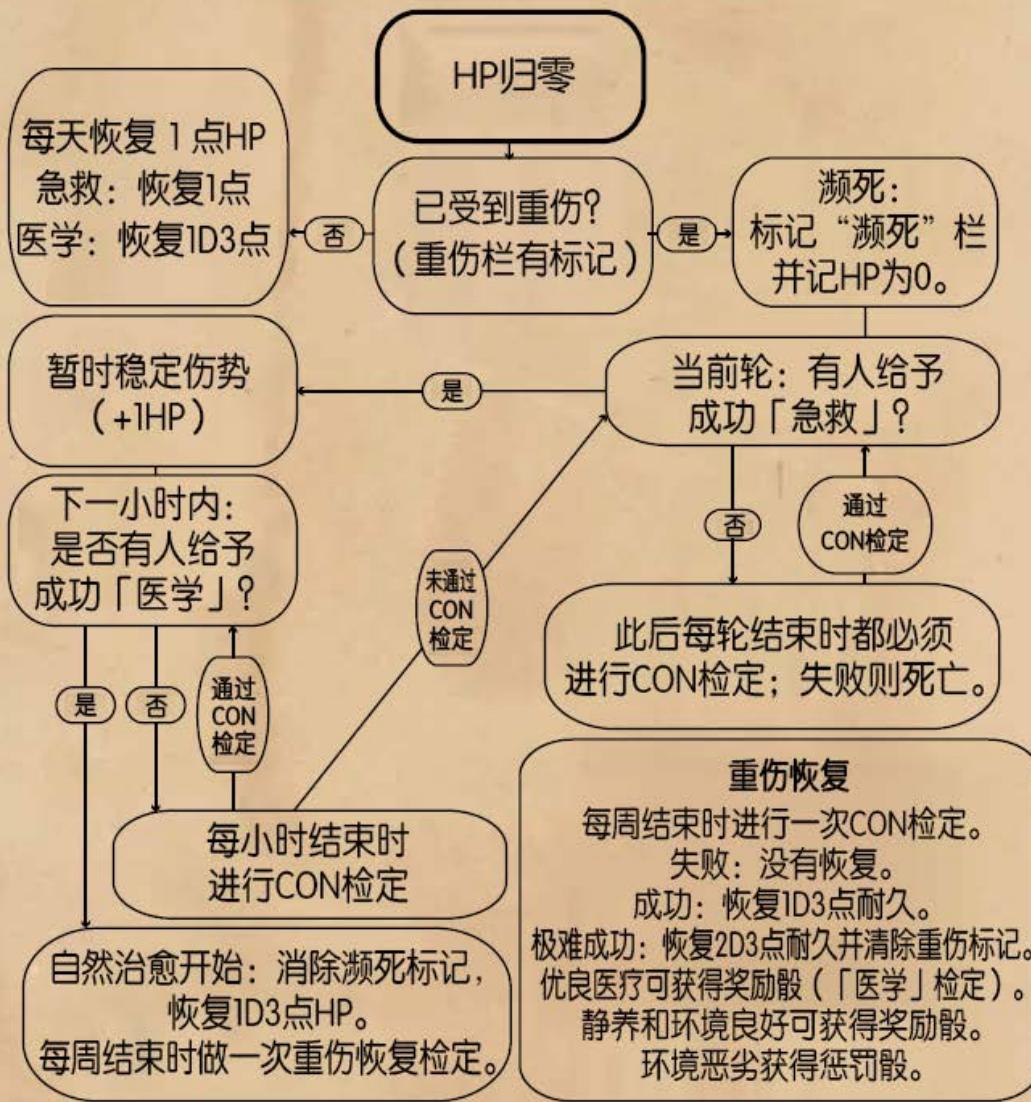
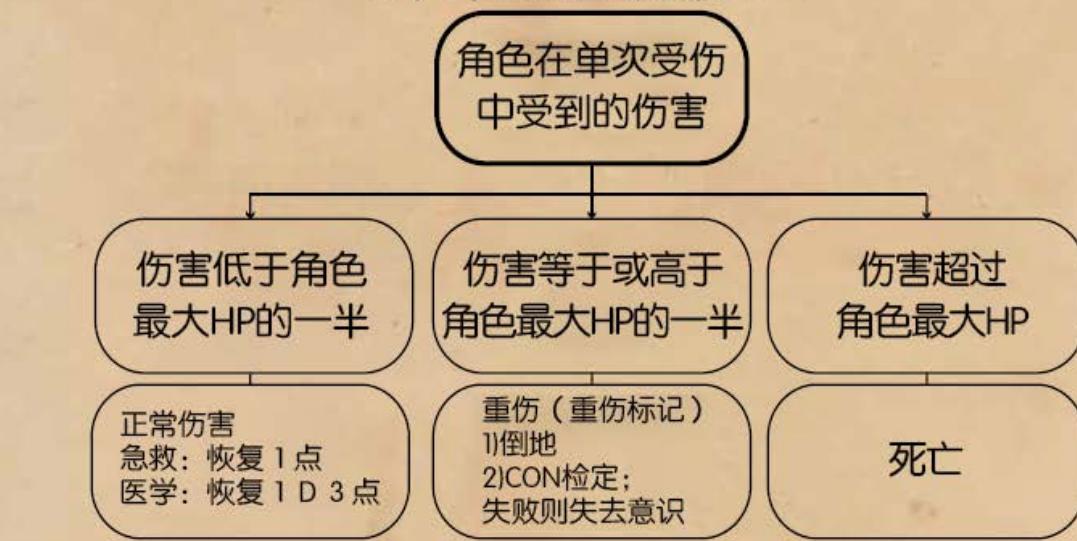
如果角色在恢复检定时骰出大失败，他的伤势会恶化，甚至结果更糟。守秘人可以不必去找随机的恶化伤情，而是自己选择一项该角色所受伤害可能导致的严重后遗症（比如，永久性残疾，单眼失明，缺少手指，断肢，疤痕，等等），并将这些永久性的伤痛写入调查员的背景（在角色卡的伤残与疤痕一栏）。

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 点耐久值（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骰，并且结果是失败——没有任何耐久值恢复。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，给予另一个奖励骰。在这一周结束时，哈维的恢复检定获得极难成功，他恢复了 5 点耐久值（2d3）并不再处于重伤状态。因为拥有 8 点耐久值，哈维剩下的耐久值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 点耐久值。

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 个惩罚骰的恢复

检定，并骰出了大失败。守秘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…

战斗伤害流程图



昏迷和死亡

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，守秘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，守秘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（守秘人自行决定）。

其他类型的伤害

Other Forms of Damage

很多时候，守秘人需要裁判一些“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，守秘人都可以参考下表Ⅲ：其他类型的伤害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——守秘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，一发枪弹，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。

哈维通过潜行检定孤注一掷来在一处游乐园中追踪某人，但守秘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，不过守秘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。

表Ⅲ：其他类型的伤害

伤情	伤害等级	范例
轻度：一个人可以承受此类伤害 相当多次而不会死亡。	1D3	拳打脚踢、头锤、弱酸、呼吸烟雾弥漫的空气*、一块投掷的 拳头大小的石子、坠落到淤泥地上（每 10 英尺/3 米）。
中度：有可能造成重伤；受到几 次类似的伤害会死亡。	1D6	坠落到草地上（每 10 呎）、棍子、强酸、呛水*、暴露在真 空中*、小口径子弹、箭、火焰（燃烧的火把）。
重度：很可能造成重伤；一两次 就能让人失去意识甚至生命。	1D10	.38 口径子弹、坠落到水泥地上（每 10 呎）、斧头、火焰 (火焰喷射器、穿越燃烧的房间)、离爆炸的手雷或者炸药 棒 6 到 9 码之间、弱毒剂**。
致命：普通人的死亡率约 50%。 终结：很可能当场死亡。	2D10	被 30 迈 (50km/h) 的汽车撞击、离爆炸的手雷或者炸药棒 3 到 6 码之间、强毒剂**。
血肉横飞：几乎肯定当场死亡。	4D10	被超速的汽车撞击、离爆炸的手雷或者炸药棒 3 码之内、致 死毒剂**。
	8D10	遭遇高速直接撞击、被火车撞击

*窒息和溺水：每轮都要进行一次 CON 检定；一旦 CON 检定失败，每轮都要受到伤害，直到受害者死亡或者能够重新呼吸为止。如果角色处在体力劳动之中，CON 检定需要困难难度。

**毒药：CON 检定极难成功将使毒药伤害减半。毒药可能会产生多种副作用，包括：腹痛、呕吐、腹泻、战栗、出汗、痉挛、黄疸、心率失常、视力损害、惊厥、意识丧失、麻痹等。KP 决定受害者在这些状况下是否可以进行行动，或者行动时要加入惩罚骰、提高难度等级等。

某些特殊情况下，如果 CON 检定大成功，KP 可能会准许消除毒药的效果。

6.7 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。一些守秘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，而另一些守秘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。获得极难成功的角色先行动，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，守秘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。

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值的一半）的攻击时，他会被击倒并必须通过一个体质值检定来避免陷入昏迷。除此之外，耐久值被降低到 0 的角色也会自动陷入昏迷。

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 点耐久值伤害。这个攻击方法只对有明显颅脑结构，或是拥有可以造成昏迷的弱点部位的生物（人类，深潜者，食尸鬼，这些可以，修格斯就算

了) 有效。

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(守秘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…

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陷入昏迷，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，但是如果守秘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，那么不会有任何人受到伤害
- ✖ 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

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？如果守秘人想模拟这种不确定性，那么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淌血看起来骇人听闻，但它们事实上只值1-2点伤害。守秘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，守秘人可以选择公开每个调查员实际受到的伤害。

哈维逃进一处小巷里，紧接着就被打了一枪。守秘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，但守秘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

秘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”可能是一个房间里的所有人（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，守秘人就可以进行随机掷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。

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。守秘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。于是守秘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——一个 NPC，一个站在原地的调查员和一个寻找掩体的调查员被选中，于是守秘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 伤害的霰弹枪命中，这 4 颗 d6 骰（弹丸）每一个都会被皮夹克挡

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，守秘人需要为他的攻击检定提高一定的难度等级。

可选规则：部位瞄准

Optional Hit Locations

如果守秘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，见表IV：部位瞄准。

表IV：部位瞄准

掷骰结果	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难度等级提升，而极端难度等级则更是提升到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) × 5(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）× 5 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）× 5 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，但守秘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。

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

根据守秘人的判断，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骰（除非他抵近射击）

可选规则：毒素

Poisons

表III：其他类型的伤害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——取决于它的摄入方式）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骰。

毒素发作的速度取决于它们摄入的方式与守秘人的判断。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。守秘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，根据守秘人的判断，这可能会是症状的消除与伤害减半。在特定情况下，守秘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秘人判断。

毒剂示例

毒剂名	生效时间	症状	备注
鹅膏菌（毒蘑菇）	6~24 小时	剧烈腹痛、呕吐、黄疸； 1D10 伤害	鬼笔鹅膏是最重要的一种，它造成了 95% 的毒蘑菇致死事件。
砷化物（砒霜等）	30 分钟~24 小时	灼痛、呕吐、剧烈腹泻； 4D10 伤害	砷中毒难以确认（这使得它作为毒杀工具大受欢迎）直到 1836 年马氏试砷法发明为止。
颠茄	2 小时~2 天	心率加快、视力受损、惊厥；4D10 伤害	世界上毒性最大的植物之一。成人食用 10~20 颗果实就可能死亡。
黑寡妇蜘蛛毒	2~8 小时	寒战、出汗、恶心；1D10 伤害	如果及时进行医治，基本不会死亡。
三氯甲烷（氯仿）	1 轮	昏迷 1 小时；无伤害	在 19、20 世纪之交是常见的麻醉剂，不过高浓度的毒药量也会致死。
眼镜蛇毒	15~60 分钟	惊厥、呼吸衰竭；4D10 伤害	接触眼睛会产生直接的刺激，未经处理会失明。 如果有血清，可以避免受重伤和死亡。
箭毒碱	1 轮	肌肉麻痹、呼吸衰竭； 4D10 伤害	南美洲人涂在箭上毒剂的通称。口服无害，只有通过皮肤伤口直接侵入才会导致瘫痪。
氰化物	1~15 分钟	眩晕、惊厥、晕厥、死亡；4D10 伤害	剧毒——如果摄入了氰化物盐或者通过气体吸入，都会死亡。
响尾蛇毒	15~60 分钟	呕吐、剧烈抽搐、黄视； 2D10 伤害	毒液会破坏组织、引发坏死，不过很少致命（特别是一两个小时内就获得解药的话）。
氟硝西泮	15~30 分钟	昏迷 4~8 小时，可能会失去记忆；无伤害	无色无味，只有现代设定中出现。
番木鳖碱（马钱子碱、士的宁）	10~20 分钟	剧烈的肌肉痉挛、窒息、死亡；4D10 伤害	如果不及时医治，几小时内就会死亡。

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.洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》，竹子译

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，守秘人应该决定场所，之后询问调查员在这回合要采取什么行动。这之后守秘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：

⑨ 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。

- ⑨ Part2：切入正题：提供给守秘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。
- ⑨ Part3：移动：这个部分主要包含移动的核心规则和如何处理可能遇见的多样的险境和障碍。
- ⑨ 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。
- ⑨ 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。

7.1 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检定用来建立追逐，根据结果可能产生以下两种选择之一：

- ✖ 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)。守秘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。
- ✖ 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与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。

- ※ 普通或困难成功：追逐中移动速度等级不变。
- ※ 极难成功：追逐中+1 移动速度等级
- ※ 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。守秘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。此时追逐结束守秘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

7.2 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，守秘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。守秘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。守秘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。守秘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。守秘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，这场追逐沿着农场的小路进行，开始时，农民在哈维身后 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，守秘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。守秘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。险境和障碍（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

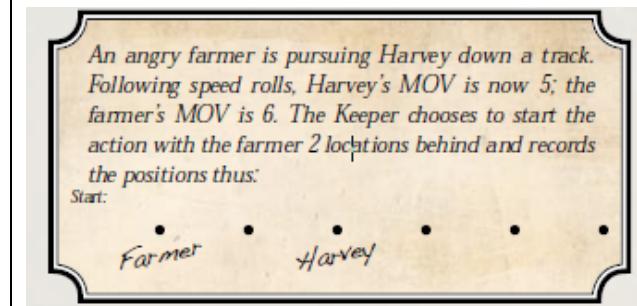
Keeping Track of the Chase

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。守秘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)

敏捷和行动顺序 Dexterity and the Order of Movement

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。

行动点 Movement Actions

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。与最慢追逐者 MOV 的每点差都会让追逐者增加 1 行动点。(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：

- ❖ 在追逐中向前移动（花费移动行动）
- ❖ 使用格斗、射击、汽车驾驶技能来发起一次攻击。
- ❖ 施放法术
- ❖ 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。

7.3 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。

After Harvey's Move:

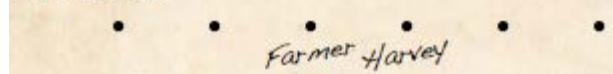


农民的回合：

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。

End of Round One:



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。

守秘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，守秘人应该决定他们（角色或者载具）是否收到了伤害，有多少伤害，应用表III：其他类型的伤害来决定对角色的伤害，或者是表VI：交通事故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。

注意险境是如何写在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

守秘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，难度等级由守秘人决定。守秘人也应该欢迎玩家提出其他的越过障碍的方法的建议，并且守秘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。

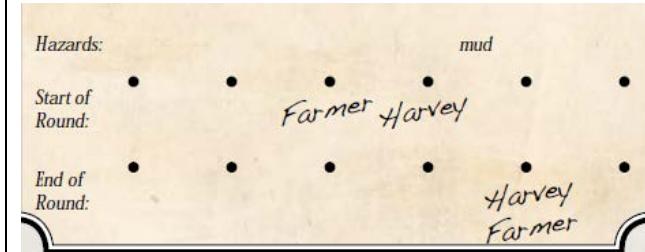
哈维的回合：

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！守秘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III：其他类型的伤害，守秘人选择了轻伤，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直面对向来车
(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，当守秘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))。守秘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 (chasnm) 或者是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 步行追逐中的障碍举例

- ❖ 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，那么载具将被毁 (the vehicle is wrecked)。

如果障碍被摧毁，载具会受到等同于碰撞前障碍剩余耐久值一半的耐久值伤害。(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。

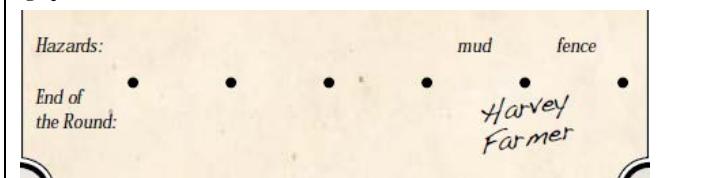
愤怒的农民依旧在追逐着哈维。一道立柱围栏 (post-and-rail fence) 阻挡在他的路上。

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。守秘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：

农民需要先支付上一轮在泥地里滑倒而欠下的 1 行动点，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

- ※ 内门或薄木栅栏：5 耐久
- ※ 标准后门：10 耐久
- ※ 坚固的家庭外门：15 耐久

- ※ 9 英寸砖墙 (约 23 厘米)：25 耐久
- ※ 成材的树：50 耐久
- ※ 混凝土桥墩：100 耐久

7.4 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 III：其他类型的伤害，表VI：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。守秘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)。

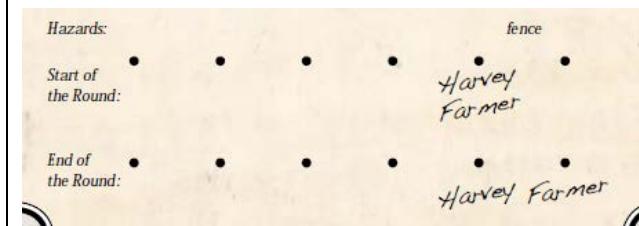
农民的回合：

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。守秘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。)

守秘人的追逐地图：



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，哈维骰出常规成功；邪教徒获胜。

哈维的车被推离了道路，守秘人决定它自动遭受了一次轻微事故（参考表VI：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。

7.5 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秘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

对守秘人来说，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)，不管是守秘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，这表明由守秘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。玩家和守秘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秘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，那么守秘人可以决定提高突发险境的难度等级。

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)。守秘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.)

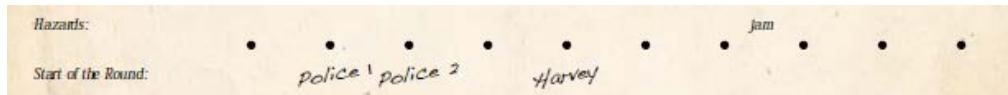
如果做了一个加速并且用1点行动点移动数个位置的决定，这个数量不能更改(it cannot be

retracted); 载具会移动完整个距离 (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, 那么任何其他的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.)

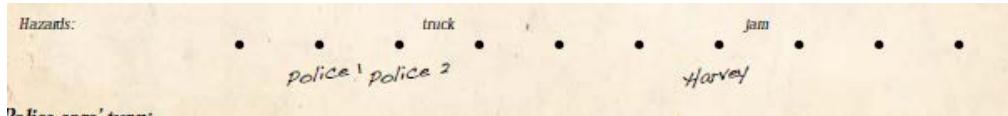
哈维在穿越阿卡汉姆的时候被两辆警察巡逻车所追逐。哈维有 1 点行动点, 警察有 2 点。哈维的敏捷比较高所以在追逐轮里第一个行动。

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。守秘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。守秘人骰出来 29 和 02——两个连续的干净位置。之后守秘人为第三个位置骰出来 87——一个难度等级的险境。守秘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。

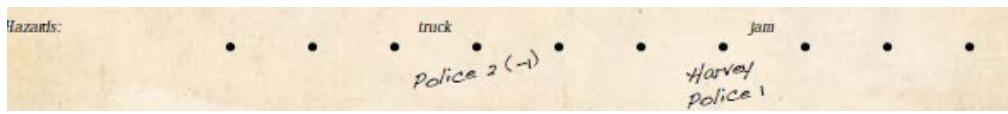


哈维把脚放下了, 选择用 1 行动点移动 2 个位置 (利用可选规则猛踩油门)。这一轮没有人要求突发险境, 所以守秘人在哈维切实的移动之前要求了一次突发险境, 希望当他踩下油门加速的时候会有什么东西被扔到这条开阔的路上挡住他的去路。哈维的玩家成功的通过了幸运骰并且她把险境正好放在了警察的车前面, 描述一辆运货卡车如何没有观看四周就突然驶出挡在了警察的车。同时, 哈维移动了两个位置。

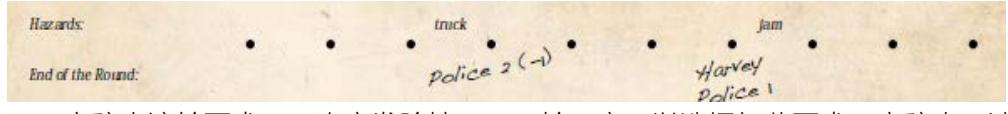


警察车辆的回合:

在前面的警察 2 花费 1 个行动点前往下一个位置, 守秘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。守秘人选择了轻微事故。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, 守秘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。



守秘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。守秘人无法再要求另一次突发险境直到玩家要求之后。

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

逃脱追逐

Escaping the Pursuer

秘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剧院追逐哈维。在追逐轮的开始深潜者仍在剧院中，而哈维已经逃了出来并且现在已经领先 3 个位置。当深潜者从剧院出来的时候，守秘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。守秘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。用潜行和汽车驾驶技能进行组合检定 (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，所以守秘人决定这个生物的技能在 50% 以下，所以哈维的潜行的难度等级是正常难度。守秘人奖励哈维 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% 的潜行技能。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，

说一守秘人设定难度等级为正常难度。艾米骰出 47，汽车驾驶成功但是潜行失败；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，在载具的下一次行动时，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：如果角色步行的时候停下来，那么他或她可以正常的使用火器。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 点护甲并且只能被贯穿武器伤害。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）。

守秘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检定来保持对载具的控制。他失败了。守秘人参考表VI：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。守秘人描述结果；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。守秘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，守秘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，守秘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。这需要话术或者是恐吓技能检定。

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检定失败了，守秘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承受伤害；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。守秘人要求了一个幸运骰，而哈维失败了。守秘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地方法来越过险境。
(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）。在这种情况下守秘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，守秘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

你可能会有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，守秘人必须考虑原因和可能的损伤，根据程度对比表VI：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”作为极困难度的险境。

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V：载具参考表

下表的载具局使用汽车驾驶技能。

载具	MOV	Build	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

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。

其它载具	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 有能力超过 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 (向下取整) 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死。调查员是否拥有幸存的机会取决于守秘人：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。

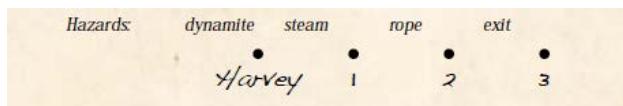
Armor for people (乘客护甲)：这个护甲等级是为了乘客和驾驶员提供的，表明载具提供的对外界攻击的护甲值。

Passengers and crew (乘客和工作人员)：可以住宿的住在居上的人数。

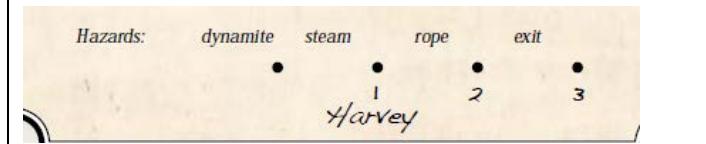
哈维点燃了炸药的引线 (lights the fuse on a stick of dynamite) 然后在它爆炸之前要逃离这个洞穴。导线足够长，可以至少进行七轮的移动。第七个追逐轮的末尾，和之后的每一轮，都需要进行幸运检定——如果失败了，炸药就爆炸。在每个追逐轮中，玩家可

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，守秘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秘人决定爆炸范围应该变成二倍。守秘人每 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。在守秘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，守秘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) —— 的速度更加现实。

(译者注：MPH——英里每小时 1 mph = 0.447 m/s = 1.609 km/h)

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

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VI：交通事故

事故	伤害	举例
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。
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。
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。
蓄意伤害：很可能会完全摧毁运货汽车。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。
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。守秘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。

守秘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)：体质检定极难成功：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：

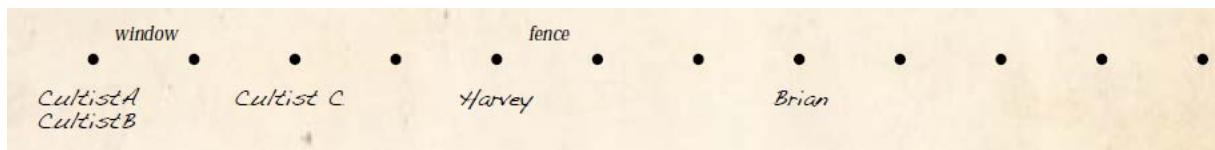
哈维 (5), 布莱恩 (8), 斯科特 (10)

1, 放置追逐者：守秘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：守秘人把追逐如此设置，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。



插图呈现了守秘人记录的追逐。守秘人仅仅记录了角色、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。守秘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：

注意守秘人是怎样切入追逐（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：

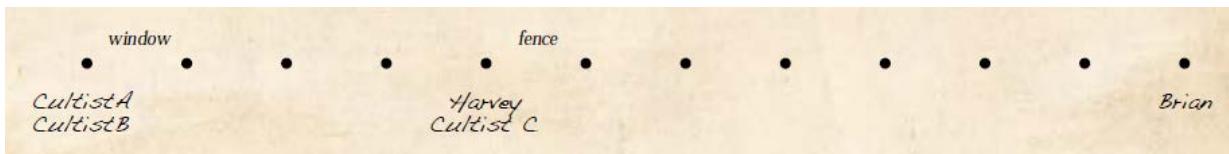
布莱恩第一个行动，在胡同里奔跑了 4 个位置。守秘人设置这四个位置之间是开阔没有阻碍的；守秘人十分高兴来捕获 1 个被同伴所抛弃的调查员！

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。因为守秘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。守秘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，守秘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。

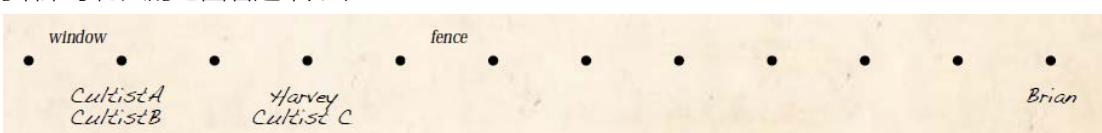
邪教徒 B 的回合：

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。守秘人决定攀爬的难度等级是正常，但是跳跃的难度等级是困难。守秘人为邪教徒 B 骰的跳跃技能失败了。参考表 III：其他类型的伤害，因为这种策略特别危险，所以守秘人选择 1d10 伤害；守秘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。

第一轮的结束守秘人的地图看起来如下：



对哈维来说事情似乎变得不妙了。守秘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？让我们把约翰逊看成调查员，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。”

守秘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。守秘人考虑结果；目标是把敌人推回来提供足够的时间来逃脱。守秘人放弃了伤害骰，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。守秘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。守秘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

克苏鲁下一轮没办法抓住他，守秘人判定约翰逊逃脱了。



第八章 理智

译/电波(戏言 BACCANO!)

但我必须努力将那晚我在那轮讪笑着的黄色月亮下所看到的一切都说出来——我蜷缩在废弃铁路坑道中的野生荆棘里，清晰地看着那群东西蜂拥蹦跳着从我前方的罗利路上穿行而过。

——H.P.洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》，竹子译

8.1 理智点与理智检定

在游戏中玩家的理智点数会随着故事的发展而变化，贯穿始终，所以每一次理智点数的变化都应该被认真地记录下来。当一名玩家的调查员遭遇精神上的危机时，守秘人往往需要让他们进行一次理智检定。玩家应该为他们正遭遇这次危机的调查员投掷百分骰进行检定。一个成功通过的理智检定最后的出自应该小于或者等于当前理智。奖励骰与惩罚骰都不适用于理智检定。(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，比如说：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。

一个失败的理智检定通常会让调查员在一段时间内失去对自己行为的控制力，在这个时候守秘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。
(眼镜，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。
- ※ **不由自主的战斗行为**—假如这是一次在战斗轮中判定失败的理智检定，那接下去的一个回合中调查员的行动可以由守秘人来决定，比如说：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。所以守秘人让哈维进行了一次理智检定。哈维的理智点是45而他却掷出了83—一次失败的检定。所以守秘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掷出了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-克苏鲁神话技能)。

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。

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。

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 (temporary)，不定性 (indefinite) 和永久性 (permanent)。

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“**疯狂发作**”(参见疯狂第一部分：疯狂发作 (A Bout of Madness, 原文第 156 页))。

第二阶段：疯狂发作之后是一段潜在的疯狂时期，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：**潜在疯狂** (Underlying Insanity, 原文第 158 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 164 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	直视伟大的克苏鲁

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，那么守秘人就需要因为调查员情感上受到的重大创伤而进行维持理智的检定。守秘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。

与通常检定相反的是，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。这将会使他持续精神错乱 1D10 个小时。

不定性疯狂

在游戏中的“一天”内，当失去了 1/5 或更多的理智

值时，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秘人来定夺，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的场所为止。根据情况的不同，这可能是指一直生还到黎明，坐下来喝一杯下午茶，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 164 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 守秘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。

每一位守秘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。也许会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

圣约翰的尸体残破不堪；我知道那是由什么造成的，而正是同样的事物让我在撕裂头脑的恐惧中意识到我也会以同样的方式残破损毁。黑色无形的天谴席卷而过充满可怕幻想的，晦涩而了无尽头的走廊，将会带来我的毁灭。

——H.P.洛夫克拉夫特，《猎犬》

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，调查员都会经历一段简单的疯狂发作（疯狂阶段 1）。接着就会进入一段较长的持续的精神错乱期（也成潜在疯狂，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：疯狂发作

亦被称为“六亲不认”，“狂躁”，“行为失控”和“恐慌症”。

在精神失控之前调查员已经经历了疯狂发作。调查员会在疯狂发作时失去对角色的控制。在游戏中这意味着角色的控制权由玩家转移给了守秘人（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秘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，调查员不会在疯狂发作时损失更多的理智值。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——疯狂发作的症状会持续 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秘人自己来做判断。

每当一位调查员有了一次疯狂发作的经历后，守秘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。玩家与守秘人应当一起努力，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。

恐惧和狂热:这部分通常是疯狂发作的骰点结果。

神秘卷轴、咒文和古文物: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,不论这是即时性亦或是总结性的疯狂记录。

疯狂发作—即时症状

如果疯狂发作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小时的临时性疯狂或者是不定性疯狂)

结束这持续了多轮疯狂的方法大概只有当调查员是单独一人时,或是在守秘人认为合适的时机。

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疯狂发作症状表中选择一项或者是由守

秘人来给予选择一项症状。

表VII: 疯狂发作-即时症状

(投1D10):

- 1) **失忆**: 调查员会发现自己只记得最后身处的安全地点,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1D10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1D10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1D10轮。
- 4) **偏执**: 调查员陷入了严重的偏执妄想之中,持续1D10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**: 守秘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将他人误认为是他重要的人并且努力的会与那个人保持那种关系,持续1D10轮
- 6) **昏厥**: 调查员当场昏倒,并需要1D10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1D10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1D10轮。
- 9) **恐惧**: 调查员投一个D100或者由守秘人选择,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1D10轮。
- 10) **狂躁**: 调查员投一个D100或者由守秘人选择,来从狂躁症状表中选择一个狂躁的诱因,这个症状将会持续1D10轮。

疯狂发作——总结症状

如果调查员的疯狂发作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疯

狂发作的回合，守秘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。守秘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 个小时或者由守秘人自行决定）。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。所以守秘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，那守秘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，那么守秘人应该给予他们一个机会来干涉这件事的发生。那么，如果一位已经陷入疯狂发作的调查员面对的是一位即将同样陷入疯狂的调查员时，守秘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。

如果要确定疯狂发作的表现，那么可以通过对照疯狂发作症状表来掷骰决定，或者由守秘人来选择一项合适的症状。

表VIII：疯狂发作-总结症状

- (投 1D10):
- 1) **失忆** (Amnesia)：回过神来，调查员们发现自己身处一个陌生的地方，并忘记了自己是谁。记忆会随时间恢复。
 - 2) **被窃** (Robbed)：调查员在 1D10 小时后恢复清醒，发觉自己被盗，身体毫发无损。如果调查员携带着宝贵之物（见调查员背景），做幸运检定来决定其是否被盗。所有有价值的东西无需检定自动消失。
 - 3) **遍体鳞伤** (Battered)：调查员在 1D10 小时后恢复清醒，发现自己身上满是拳痕和瘀伤。生命值减少到疯狂前的一半，但这不会造成重伤。调查员没有被窃。这种伤害如何持续到现在由守秘人决定。
 - 4) **暴力倾向** (Violence)：调查员陷入强烈的暴力与

破坏欲之中。调查员回过神来可能会理解自己做了什么也可能毫无印象。调查员对谁或何物施以暴力，他们是杀人还是仅仅造成了伤害，由守秘人决定。

- 5) **极端信念** (Ideology/Beliefs)：查看调查员背景中的思想信念，调查员会采取极端和疯狂的表现手段展示他们的思想信念之一。比如一个信教者会在地铁上高声布道。
- 6) **重要之人** (Significant People)：考虑调查员背景中的重要之人，及其重要的原因。在 1D10 小时或更久的时间中，调查员将不顾一切地接近那个人，并为他们之间的关系做出行动。
- 7) **被收容** (Institutionalized)：调查员在精神病院病房或警察局牢房中回过神来，他们可能会慢慢回想起导致自己被关在这里的事情。
- 8) **逃避行为** (Flee in panic)：调查员恢复清醒时发现自己在很远的地方，也许迷失在荒郊野岭，或是在驶向远方的列车或长途汽车上。
- 9) **恐惧** (Phobia)：调查员患上一个新的恐惧症。在表IX：恐惧症状表上骰 1 个 D100 来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员在 1D10 小时后回过神来，并开始为避开恐惧源而采取任何措施。
- 10) **狂躁** (Mania)：调查员患上一个新的狂躁症。在表 X：狂躁症状表上骰 1 个 d100 来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员会在 1d10 小时后恢复理智。在这次疯狂发作中，调查员将完全沉浸于其新的狂躁症状。这症状是否会表现给旁人则取决于守秘人和此调查员。

疯狂阶段 2：潜在疯狂

当疯狂的最初阶段结束后，调查员将进入疯狂的一个潜伏期。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疯狂的持续时间中。

而在潜在疯狂的精神脆弱期（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疯狂发作的状态。这一次的心理脆弱期会贯彻疯狂时期始终——属于临时性

疯狂的 1D10 个小时的精神错乱——和可能持续一章战役或者是整个模组的的不定性疯狂。

需要注意的是，当有些调查员处于潜在疯狂时，可能他们的行为仍然会趋于合理正常，只有在疯狂发作期间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：主持游戏**（参见原规则书失败的理智检定，第 209 页）。

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。守秘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。

哈维暂时的陷入了疯狂发作之中。因为哈维现在正是单独在办公室中，所以守秘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，守秘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，守秘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靠在墙上，生死未卜。（这是一位非玩家角色，身份是保安，由守秘人加入的场景）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。奎托斯因此陷入了疯狂发作，又因为他是单独一人，所以守秘人就用了疯狂发作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。守秘人因此决定，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，当然守秘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，守秘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。

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。

疯狂的副作用 1：恐惧与狂躁

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，恐惧或者狂躁只是作为角色扮演的一个小小亮点特征。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，恐惧与狂躁的影响与意义就将变得截然不同。

陷入疯狂时恐惧与狂躁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，一个直面恐惧源的陷入狂躁的角色，也会产生一些强迫性的反应。

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。当守秘人根据角色此时的情况告诉玩家角色会做出怎样的举动时，那个调查员在此时的动作都将承受一个额外的惩罚骰，直到陷入疯狂的角色充分沉浸其中或者远离了

让他为之发狂事物的周遭。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。理所当然，在角色完全屈从于嗜好上的渴求时将会受到相应的影响，就好比在酒醉或意识不清时那样。在这样的情况下，守秘人将会根据角色当时的状态来使相对应的检定的难度程度上升一级（或是将对应的行为检定都添上一个惩罚骰）。

一个成功的精神性分析检定可以使调查员暂时的摆脱恐惧与狂躁所带来的影响。（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疯狂的状态中，他发现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。守秘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。

表IX：恐惧症状表

恐惧症是对某些事物的持久性恐惧。守秘人可以投 D100 随机选择，也可以直接选择一个恰当的症状。守秘人应将狂躁症的症状添加到调查员的背景故事栏中。

- 1) 洗澡恐惧症 (Ablutophobia)：对于洗涤或洗澡的恐惧。
- 2) 恐高症 (Acrophobia)：对于身处高处的恐惧。

- 3) 飞行恐惧症 (Aerophobia)：对飞行的恐惧。
- 4) 广场恐惧症 (Agoraphobia)：对于开放的（拥挤）公共场所的恐惧。
- 5) 恐鸡症 (Alektorophobia)：对鸡的恐惧。
- 6) 大蒜恐惧症 (Alliumphobia)：对大蒜的恐惧。
- 7) 乘车恐惧症 (Amaxophobia)：对于乘坐地面载具的恐惧。
- 8) 恐风症 (Ancraophobia)：对风的恐惧。
- 9) 男性恐惧症 (Androphobia)：对于成年男性的恐惧。
- 10) 恐英症 (Anglophobia)：对英格兰或英格兰文化的恐惧。
- 11) 恐花症 (Anthophobia)：对花的恐惧。
- 12) 截肢者恐惧症 (Apotemnophobia)：对截肢者的恐惧。
- 13) 蜘蛛恐惧症 (Arachnophobia)：对蜘蛛的恐惧。
- 14) 闪电恐惧症 (Astraphobia)：对闪电的恐惧。
- 15) 废墟恐惧症 (Atephobia)：对遗迹或残址的恐惧。
- 16) 长笛恐惧症 (Aulophobia)：对长笛的恐惧。
- 17) 细菌恐惧症 (Bacteriophobia)：对细菌的恐惧。
- 18) 导弹/子弹恐惧症 (Ballistophobia)：对导弹或子弹的恐惧。
- 19) 跌落恐惧症 (Basophobia)：对于跌倒或摔落的恐惧。
- 20) 书籍恐惧症 (Bibliophobia)：对书籍的恐惧。
- 21) 植物恐惧症 (Botanophobia)：对植物的恐惧。
- 22) 美女恐惧症 (Caligynephobia)：对美貌女性的恐惧。
- 23) 寒冷恐惧症 (Cheimaphobia)：对寒冷的恐惧。
- 24) 恐钟表症 (Chronomantrophobia)：对于钟表的恐惧。
- 25) 幽闭恐惧症 (Claustrophobia)：对于处在封闭的空间中的恐惧。
- 26) 小丑恐惧症 (Coulrophobia)：对小丑的恐惧。
- 27) 恐犬症 (Cynophobia)：对狗的恐惧。
- 28) 恶魔恐惧症 (Demonophobia)：对邪灵或恶魔的恐惧。
- 29) 人群恐惧症 (Demophobia)：对人群的恐惧。

30) 牙科恐惧症① (Dentophobia)：对牙医的恐惧。	58) 巨物恐惧症 (Megalophobia)：对于庞大物件的恐惧。
31) 丢弃恐惧症 (Disposophobia)：对于丢弃物件的恐惧 (贮藏癖)。	59) 捆绑恐惧症 (Merinthophobia)：对于被捆绑或紧缚的恐惧。
32) 皮毛恐惧症 (Doraphobia)：对动物皮毛的恐惧。	60) 流星恐惧症 (Meteorophobia)：对流星或陨石的恐惧。
33) 过马路恐惧症 (Dromophobia)：对于过马路的恐惧。	61) 孤独恐惧症 (Monophobia)：对于一人独处的恐惧。
34) 教堂恐惧症 (Ecclesiophobia)：对教堂的恐惧。	62) 不洁恐惧症 (Mysophobia)：对污垢或污染的恐惧。
35) 镜子恐惧症 (Eisoptrophobia)：对镜子的恐惧。	63) 黏液恐惧症 (Myxophobia)：对黏液 (史莱姆) 的恐惧。
36) 针尖恐惧症 (Enetophobia)：对针或大头针的恐惧。	64) 尸体恐惧症 (Necrophobia)：对尸体的恐惧。
37) 昆虫恐惧症 (Entomophobia)：对昆虫的恐惧。	65) 数字 8 恐惧症 (Octophobia)：对数字 8 的恐惧。
38) 恐猫症 (Felinophobia)：对猫的恐惧。	66) 恐牙症 (Odontophobia)：对牙齿的恐惧。
39) 过桥恐惧症 (Gephyrophobia)：对于过桥的恐惧。	67) 恐梦症 (Oneirophobia)：对梦境的恐惧。
40) 恐老症 (Gerontophobia)：对于老年人或变老的恐惧。	68) 称呼恐惧症 (Onomatophobia)：对于特定词语的恐惧。
41) 恐女症 (Gynophobia)：对女性的恐惧。	69) 恐蛇症 (Ophidiophobia)：对蛇的恐惧。
42) 恐血症 (Haemaphobia)：对血的恐惧。	70) 恐鸟症 (Ornithophobia)：对鸟的恐惧。
43) 宗教罪行恐惧症 (Hamartophobia)：对宗教罪行的恐惧。	71) 寄生虫恐惧症 (Parasitophobia)：对寄生虫的恐惧。
44) 触摸恐惧症 (Haphophobia)：对于被触摸的恐惧。	72) 人偶恐惧症 (Pediophobia)：对人偶的恐惧。
45) 爬虫恐惧症 (Herpetophobia)：对爬行动物的恐惧。	73) 吞咽恐惧症 (Phagophobia)：对于吞咽或被吞咽的恐惧。
46) 迷雾恐惧症 (Homichlophobia)：对雾的恐惧。	74) 药物恐惧症 (Pharmacophobia)：对药物的恐惧。
47) 火器恐惧症 (Hoplophobia)：对火器的恐惧。	75) 幽灵恐惧症 (Phasmophobia)：对鬼魂的恐惧。
48) 恐水症 (Hydrophobia)：对水的恐惧。	76) 日光恐惧症 (Phenogophobia)：对日光的恐惧。
49) 催眠恐惧症① (Hypnophobia)：对于睡眠或被催眠的恐惧。	77) 胡须恐惧症 (Pogonophobia)：对胡须的恐惧。
50) 白袍恐惧症 (Iatrophobia)：对医生的恐惧。	78) 河流恐惧症 (Potamophobia)：对河流的恐惧。
51) 鱼类恐惧症 (Ichthyophobia)：对鱼的恐惧。	79) 酒精恐惧症 (Potophobia)：对酒或酒精的恐惧。
52) 蟑螂恐惧症 (Katsaridaphobia)：对蟑螂的恐惧。	80) 恐火症 (Pyrophobia)：对火的恐惧。
53) 雷鸣恐惧症 (Keraunophobia)：对雷声的恐惧。	81) 魔法恐惧症 (Rhabdophobia)：对魔法的恐惧。
54) 蔬菜恐惧症 (Lachanophobia)：对蔬菜的恐惧。	82) 黑暗恐惧症 (Scotophobia)：对黑暗或夜晚的恐惧。
55) 噪音恐惧症 (Ligyrophobia)：对刺耳噪音的恐惧。	83) 恐月症 (Selenophobia)：对月亮的恐惧。
56) 恐湖症 (Limnophobia)：对湖泊的恐惧。	84) 火车恐惧症 (Siderodromophobia)：对于乘坐火
57) 机械恐惧症 (Mechanophobia)：对机器或机械的恐惧。	

<p>车出行的恐惧。</p> <p>85) 恐星症 (Siderophobia)：对星星的恐惧。</p> <p>86) 狹室恐惧症 (Stenophobia)：对狭小物件或地点的恐惧。</p> <p>87) 对称恐惧症 (Symmetrophobia)：对对称的恐惧。</p> <p>88) 活埋恐惧症 (Taphephobia)：对于被活埋或墓地的恐惧。</p> <p>89) 公牛恐惧症 (Taurophobia)：对公牛的恐惧。</p> <p>90) 电话恐惧症 (Telephonophobia)：对电话的恐惧。</p> <p>91) 怪物恐惧症① (Teratophobia)：对怪物的恐惧。</p> <p>92) 深海恐惧症 (Thalassophobia)：对海洋的恐惧。</p> <p>93) 手术恐惧症 (Tomophobia)：对外科手术的恐惧。</p> <p>94) 十三恐惧症 (Triskadekaphobia)：对数字 13 的恐惧症。</p> <p>95) 衣物恐惧症 (Vestiphobia)：对衣物的恐惧。</p> <p>96) 女巫恐惧症 (Wiccaphobia)：对女巫与巫术的恐惧。</p> <p>97) 黄色恐惧症 (Xanthophobia)：对黄色或“黃”字的恐惧。</p> <p>98) 外语恐惧症 (Xenoglossophobia)：对外语的恐惧。</p> <p>99) 异域恐惧症 (Xenophobia)：对陌生人或外国人的恐惧。</p> <p>100) 动物恐惧症 (Zoophobia)：对动物的恐惧。</p> <p>注释：①催眠恐惧症 (Hypnophobia)、恐牙症 (牙医恐惧症 \ Odontophobia)、魔法恐惧症 (权杖恐惧症 \ Rhabdophobia) 和怪物恐惧症 (畸形恐惧症 \ Teratophobia) 四条疑原文理解有误，目前按原文翻出。</p> <p>该症状表由 <i>Achronidas</i> 翻译。</p>	<p>员的背景故事栏中。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 沐浴癖 (Ablutomania)：执着于清洗自己。 2) 犹豫癖 (Aboulomania)：病态地犹豫不定。 3) 喜暗狂 (Achluomania)：对黑暗的过度热爱。 4) 喜高狂 (Acromaniaheights)：狂热迷恋高处。 5) 亲切癖 (Agathomania)：病态地对他人友好。 6) 喜旷症 (Agromania)：强烈地倾向于待在开阔空间中。 7) 喜尖狂 (Aichmomania)：痴迷于尖锐或锋利的物体。 8) 恋猫狂 (Ailuromania)：近乎病态地对猫友善。 9) 疼痛癖 (Algomania)：痴迷于疼痛。 10) 喜蒜狂 (Alliomania)：痴迷于大蒜。 11) 乘车癖 (Amaxomania)：痴迷于乘坐车辆。 12) 欣快癖 (Amenomania)：不正常地感到喜悦。 13) 喜花狂 (Anthomania)：痴迷于花朵。 14) 计算癖 (Arithmomania)：狂热地痴迷于数字。 15) 消费癖 (Asoticamania)：鲁莽冲动地消费。 16) 隐居癖* (Automania)：过度地热爱独自隐居。 (原文如此，存疑，Automania 实际上是恋车癖) 17) 芭蕾癖 (Balletmania)：痴迷于芭蕾舞。 18) 窃书癖 (Biliokleptomania)：无法克制偷窃书籍的冲动。 19) 恋书狂 (Bibliomania)：痴迷于书籍和/或阅读。 20) 磨牙癖 (Bruxomania)：无法克制磨牙的冲动。 21) 灵臆症 (Cacodemomania)：病态地坚信自己已被一个邪恶的灵体占据。 22) 美貌狂 (Callomania)：痴迷于自身的美貌。 23) 地图狂 (Cartacoethes)：在何时何处都无法控制查阅地图的冲动。 24) 跳跃狂 (Catapedamania)：痴迷于从高处跳下。 25) 喜冷症 (Cheimatomania)：对寒冷或寒冷的物体的反常喜爱。 26) 舞蹈狂 (Choreomania)：无法控制地起舞或发颤。 27) 恋床癖 (Clinomania)：过度地热爱待在床上。 28) 恋墓狂 (Coimetomania)：痴迷于墓地。
---	--

表 X：狂躁症状表

狂躁症会带来对某一事物的狂热迷恋与强迫倾向。守秘人可以投 D100 随机选择，也可以直接选择一个恰当的症状。守秘人应将狂躁症的症状添加到调查

- | | |
|---|---|
| <p>29) 色彩狂 (Coloromania)：痴迷于某种颜色。</p> <p>30) 小丑狂 (Coulromania)：痴迷于小丑。</p> <p>31) 恐惧狂 (Countermania)：执着于经历恐怖的场面。</p> <p>32) 杀戮癖 (Dacnomania)：痴迷于杀戮。</p> <p>33) 魔臆症 (Demonomania)：病态地坚信自己已被恶魔附身。</p> <p>34) 抓挠癖 (Dermatillomania)：执着于抓挠自己的皮肤。</p> <p>35) 正义狂 (Dikemania)：痴迷于目睹正义被伸张。</p> <p>36) 嗜酒狂 (Dipsomania)：反常地渴求酒精。</p> <p>37) 毛皮狂 (Doramania)：痴迷于拥有毛皮。(存疑)</p> <p>38) 赠物癖 (Doromania)：痴迷于赠送礼物。</p> <p>39) 漂泊症 (Drapetomania)：执着于逃离。</p> <p>40) 漫游癖 (Ecdemiomania)：执着于四处漫游。</p> <p>41) 自恋狂 (Egomania)：近乎病态地以自我为中心或自我崇拜。</p> <p>42) 职业狂 (Empleomania)：对于工作的无尽病态渴求。</p> <p>43) 罪愆症 (Enosimania)：病态地坚信自己带有罪孽。</p> <p>44) 学识狂 (Epistemomania)：痴迷于获取学识。</p> <p>45) 静止癖 (Eremiomania)：执着于保持安静。</p> <p>46) 乙醚上瘾 (Etheromania)：渴求乙醚。</p> <p>47) 求婚狂 (Gamomania)：痴迷于进行奇特的求婚。</p> <p>48) 狂笑癖 (Geliomania)：无法自制地，强迫性的大笑。</p> <p>49) 巫术狂 (Goetomania)：痴迷于女巫与巫术。</p> <p>50) 写作癖 (Graphomania)：痴迷于将每一件事写下来。</p> <p>51) 裸体狂 (Gymnomania)：执着于裸露身体。</p> <p>52) 妄想狂 (Habromania)：近乎病态地充满愉快的妄想(而不顾现实状况如何)。</p> <p>53) 蠕虫狂 (Helminthomania)：过度地喜爱蠕虫。</p> <p>54) 枪械狂 (Hoplomania)：痴迷于火器。</p> <p>55) 饮水狂 (Hydromania)：反常地渴求水分。</p> <p>56) 喜鱼癖 (Ichthyomania)：痴迷于鱼类。</p> | <p>57) 图标狂 (Iconomania)：痴迷于图标与肖像。</p> <p>58) 偶像狂 (Idolomania)：痴迷于甚至愿献身于某个偶像。</p> <p>59) 信息狂 (Infomania)：痴迷于积累各种信息与资讯。</p> <p>60) 射击狂 (Klazomania)：反常地执着于射击。</p> <p>61) 偷窃癖 (Kleptomania)：反常地执着于偷窃。</p> <p>62) 噪音癖 (Ligyromania)：无法自制地执着于制造响亮或刺耳的噪音。</p> <p>63) 喜线癖 (Linonomania)：痴迷于线绳。</p> <p>64) 彩票狂 (Lotterymania)：极端地执着于购买彩票。</p> <p>65) 抑郁症 (Lypemania)：近乎病态的重度抑郁倾向。</p> <p>66) 巨石狂 (Megalithomania)：当站在石环中或立起的巨石旁时，就会近乎病态地写出各种奇怪的创意。</p> <p>67) 旋律狂 (Melomania)：痴迷于音乐或一段特定的旋律。</p> <p>68) 作诗癖 (Metromania)：无法抑制地想要不停作诗。</p> <p>69) 憎恨癖 (Misomania)：憎恨一切事物，痴迷于憎恨某个事物或团体。</p> <p>70) 偏执狂 (Monomania)：近乎病态地痴迷与专注某个特定的想法或创意。</p> <p>71) 夸大癖 (Mythomania)：以一种近乎病态的程度说谎或夸大事物。</p> <p>72) 瞩想症 (Nosomania)：妄想自己正在被某种臆想出的疾病折磨。</p> <p>73) 记录癖 (Notomania)：执着于记录一切事物(例如摄影)</p> <p>74) 恋名狂 (Onomamania)：痴迷于名字(人物的、地点的、事物的)</p> <p>75) 称名癖 (Onomatomania)：无法抑制地不断重复某个词语的冲动。</p> <p>76) 剔指甲癖 (Onychotillomania)：执着于剔指甲。</p> <p>77) 恋食癖 (Opsomania)：对某种食物的病态热爱。</p> <p>78) 抱怨癖 (Paramania)：一种在抱怨时产生的近乎病态的愉悦感。</p> |
|---|---|

- 79) 面具狂 (Personomania)：执着于佩戴面具。
- 80) 幽灵狂 (Phasmomania)：痴迷于幽灵。
- 81) 谋杀癖 (Phonomania)：病态的谋杀倾向。
- 82) 渴光癖 (Photomania)：对光的病态渴求。
- 83) 背德癖 (Planomania)：病态地渴求违背社会道德
(原文如此，存疑，Planomania 实际上是漂泊症)
- 84) 求财癖 (Plutomania)：对财富的强迫性的渴望。
- 85) 欺骗狂 (Pseudomania)：无法抑制的执着于撒谎。
- 86) 纵火狂 (Pyromania)：执着于纵火。
- 87) 提问狂 (Questioning-Asking Mania)：执着于提问。
- 88) 挖鼻癖 (Rhinotillexomania)：执着于挖鼻子。
- 89) 涂鸦癖 (Scribbleomania)：沉迷于涂鸦。
- 90) 列车狂 (Siderodromomania)：认为火车或类似的依靠轨道交通的旅行方式充满魅力。
- 91) 瞎智症 (Sophomania)：臆想自己拥有难以置信的智慧。
- 92) 科技狂 (Technomania)：痴迷于新的科技。
- 93) 瞎咒狂 (Thanatomania)：坚信自己已被某种死亡魔法所诅咒。
- 94) 瞎神狂 (Theomania)：坚信自己是一位神灵。
- 95) 抓挠癖 (Titillomaniac)：抓挠自己的强迫倾向。
- 96) 手术狂 (Tomomania)：对进行手术的不正常爱好。
- 97) 拔毛癖 (Trichotillomania)：执着于拔下自己的头发。
- 98) 瞎盲症 (Typhlomania)：病理性的失明。
- 99) 嗜外狂 (Xenomania)：痴迷于异国的事物。
- 100) 喜兽癖 (Zoomania)：对待动物的态度近乎疯狂地友好。

该症状表由飙车致死法厄同翻译。

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

当守秘人无法控制调查员的行为时，他可以随时的告知陷入潜在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。

现实认知检定

现实认知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认知检定以此来“看穿”那些他们所认为的幻觉的“真实”。玩家需要投一个理智来进行现实认知检定：

- ⑨ 失败：失去 1 点理智值。如果调查员当时正处于潜在疯狂的阶段，这会立刻引起调查员的疯狂发作症状。同时任何可能存在的幻觉都不会因此而消失。
- ⑨ 成功：调查员将会看穿任何的自身产生的幻觉，同时守秘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认知检定之后，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。

（这也是为了防止守秘人会不停的给予调查员新的幻觉来抵消现实认知检定的效果。）

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。守秘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认知检定来看穿这一幻觉。

通过一个成功的现实认知检定，哈维会从幻觉中解脱。守秘人也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闻到的一切。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。但当现实认知检定失败时，哈维将会失去1点理智值同时进入了疯狂发作中。当哈维是在场的唯一调查员时，守秘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认知检定的话，守秘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认知检定。如果玩家通过了这一次现实认知检定，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疯狂发作之中，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
demonic 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给调查员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（临时性疯狂与不定性疯狂）的每次发作，都会带给调查员1点的神话技能的

增长。

哈维在克劳宁希尔德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，他陷入了疯狂之中，在这可怕的景象前瑟瑟发抖着。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。

狂躁

一个狂躁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。守秘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。

笔记：关于幻觉和理智损失

那些足以威胁到理智的事物（例如一只怪物）的幻觉与它们的真实存在一样有可能引发调查员的理智值损失。玩家面对这种状况有两个选择：要么认为他所看见的事物是“真实”的，并做出与目击这只怪物相对应的理智检定，要么做出一个现实认知检定（Reality Check）。如果玩家成功通过了这个现实认知检定并破除了幻觉，他将不需要为此损失任何的理智值——这里根本没有任何怪物，那大概只是个在某个疯狂的调查员眼里看起来像是怪物的流浪汉而已。但如果调查员未能通过这个现实认知检定，那么这个疯狂的调查员失去1点理智值，并开始一次短期疯狂。

应当注意的是，当调查员正在承受短期疯狂的时候，他将免疫进一步的理智值损失，因此他将不再为看见这只怪物而进行理智检定。但如果这怪物（无论是幻觉或是真实的）在这次短期疯狂结束时仍然存在，那么调查员仍然需要为看见这怪物进行适当的理智检定。

8.4 疯狂的治疗与恢复

临时性疯狂结束得很快，因而为其安排治疗是不现实的。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治疗干预手段与范围。

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夜晚在一个安全场所的良好休息而恢复。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，守秘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

在不定性疯狂症状每个月的治疗中，为了进一步从精神创伤中恢复，玩家可以进行一次检定。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。这需要守秘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，守秘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，这些都由守秘人自行决定。

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方，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症状

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。他们可能会在需要住进护理病房时面临一些小麻烦，如果他们能够支付得起相关的费用的话。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的角色，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该角色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。

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，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，哈维对此解释说他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……”

增加当前理智值

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. 守秘人奖励：在一个成功的场景或间幕的最后，守秘人可以通过骰子来增加指定调查员的当前理智值。守秘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，守秘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。守秘人给予他 1d6 理智值。

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。如果检定大失败则患者会失去 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。

在游戏中，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，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，精神分析学不会对精神分裂症，精神障碍，双相情感障碍（狂躁抑郁症）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狂躁的症状。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，那么他的恐惧或者狂躁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。或者是在大失败的同时损失 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，狂躁症，创伤或任何克苏鲁神话相关的条目。自救可以在两次冒险之间或调查员幕间成长时进行。

玩家应该认真地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，比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。守秘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 点理智值并且守秘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。

每个调查员在游戏开始时都会拥有一个“关键连接”，这对于他们是至关重要的。如果玩家选择使用调查员的关键连接，那么他们会在进行前述的理智检定时获得一个奖励骰，除了照常获得的 1d6 点理智回复外，调查员还将从任何不定性疯狂中恢复过来。但如果这次理智检定依然失败了，那调查员将要对此的相关背景进行修改，并失去这一项“关键连接”。

一段时间之后，调查员可能会有机会再一次建立他们新的关键连接。在一个调查员进行幕间成长时，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”而转换成一种新的关键连接。另外，任何在理智检定大成功的情况下（出自 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关键连接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-克苏鲁神话技能）

8.5 习惯恐惧

在某些时候，持续的直面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。比如说，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存在而损失。每个调查员幕间成长时（见第 94 页），玩家都应该将以上所有的相关数值都减 1——时间就是最好的医生。

哈维在面对深潜者的遭遇时总计失去了 6 点理智值。所以哈维目前不会再再次遇见深潜者时损失任何理智值了。然而，当哈维的玩家，在她进行下一次的成长骰之后，她需要从损失的上限中扣去 1 点变成 5 点。那么当哈维现在又遇到了一只深潜者又同时理智检定失败时，她将会扣去 1 点理智值。

8.6 可选规则

看透疯狂

当一个调查员陷入疯狂之中（临时性疯狂或不定性疯狂）时，他或她或将有短暂的看透疯狂真相的能力。而这短短一刻清醒时带来的行动或线索，将很可能马上或是之后对调查员（们）的调查提供帮助。

精神固化

当一个调查员的克苏鲁神话技能已经提升到比他当前的理智值更高的时候，这将成为他的一个转变点。调查员对这个宇宙的理解将会有一次根本性的转变，这将会永远的转变他们的人格并对他们自己在宇宙中所处的地位有一个透彻的理解（克总：好味！）。

调查员此时可以决定他或她是否已经习惯了不可名状的恐怖，可能是已经不为所动，也可能是对其有了更加深刻的理解因而不再会被真相所动摇。从这一刻开始（应该是满足 CM 技能成长至大于当前理智值时），调查员所有的理智值损失都将会减半。一旦这种转变发生，对调查员的影响将会是永久性的，且不会因为理智值恢复到大于克苏鲁神话技能而让转变恢复

原状。

多重理智检定

规则上规定了，不管是遇到一个还是复数的神话生物时，所要损失的理智值应该是相同的。所以这有一个选择，就是当遇到复数的神话生物时，要求玩家对每一个神话生物单独各自进行理智损失值检定，并取其中损失量最高的那一次检定结果作为理智的损失值。这种方法在调查员遇到复数个不同的神话生物时非常实用。

哈维同时遭遇了三只深潜者与大衮，因而此时他需要进行一次理智检定。因为哈维未能通过理智检定，所以他的玩家需要为每一只神话生物都进行一次理智损失的检定。她为遇见三只深潜者进行了三次 $1d6$ 的理智损失检定，结果分别是 2,4 和 5.接着她又为遇见大衮进行了一次 $1d10$ 的理智损失检定，结果是 4.所以结果就是哈维损失了所有检定中的最高值，也就是 5 点的理智值。



目睹友人干瘪的尸体也许会带来一次理智检定。

第九章 魔法

译/七宫涟

“你知道吗？爱因斯坦错了，某些物体和力量能以比光速更快的速度运动。通过某些合适的协助我有可能可以在时间中上下旅行，并且亲眼目睹和触碰遥远过去和未来新纪元的地球。你无法想象这些生物将科学发展到了一个怎样的程度。它们能够对那些活着的生物的思想和身体做任何事情！”

——H·P·洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》，竹子译

克苏鲁神话的魔法源自深不可测、人类理解能力所不能及的外星智慧。它也许是科技的顶点，却被愚蠢的人类解释成“魔法”。可以肯定的是，深入研究这些东西的人很少能全身而退——他们通常都越变越坏！操控时间和空间并不是件轻松的事情，调查员涉足那些不应接触的东西，就可能会造成严重的后果。

神话魔法变化多端，H·P·洛夫克拉夫特也没有对它进行严格定义；每次魔法出现的时候，它都会为剧情服务，而不太会符合什么一致的统一结构。但是我们仍然可以做出一些概括。神话魔法的范围比较稳定，其重心是对骇人存在危机四伏的召唤、对敌对力量铤而走险的操作。法术必须正规地施放，一个词、一个手势的错误轻则让法术中断，重则让它变成可怕的错误法术。

能快速施放的神话法术寥寥无几，很多法术都需要苛刻的条件，外加冗长的仪式和祭礼。每个法术都要学习并掌握，往往需要调查员埋在神秘的手稿和古老的典籍中花掉许多时间。邪教徒和巫师可能会从同伴那里学来一些法术，甚至会和克苏鲁神话的黑暗神祇进行可憎的交流，后者则赐予他们魔法幻象、知识和法术；对调查员来说，这种情况很罕见。想要找到魔法学习捷径的调查员更可能会头脑崩溃、理智倾毁，最后只能找到一张通向疯人院的单程票。

施放魔法必须慎而又慎，因为施法者最初往往不知道其代价和效果。对于调查员来说，神话魔法可能会变成危险的陷阱，使用它的调查员会损失理智点数，增加克苏鲁神话知识——变得更像那些他们想要打败的人。神话魔法迷惘、冲击、惑乱、衰弱着它的人类实践者。人类并不应当知晓这些东西，如果接触过久，使用魔法时精神和现实的巨大矛盾就会把人逼

疯。

调查员通常从外部来源经历魔法，如成为法术的目标，或者目击其他人施放魔法的效果。调查员极少成为魔法师，因为他通常在了解必要的知识和技能之前就发了狂。

调查员不管能通过了解克苏鲁神话的魔法得到多少，都要在尝试使用它的时候付出不少。游玩出版模组时学到的法术可能只在一场比赛中才有用。因此，尽管所有玩家都允许学习本章，但只有 KP 在策划冒险和创造合适又恼人的对手时，才会受益良多。

本章概要

本章叙述了法术和克苏鲁魔法的魔法书——如何学习法术、如何施放法术，还有（看）古代典籍中包含的黑暗知识。还会讨论神秘学对抗魔法，记述提高 POW 属性的方法。

本章不包含具体的法术。神话法术可以在第十二章：魔法表中找到。

什么是魔法？

阿卜杜·阿尔哈兹雷德所著的那本令人恐惧的《死灵之书》，还有残缺不全的《伊波恩之书》以及冯容兹编写的那本被查禁的《无名祭祀书》已经向吉尔曼暗示了某些可怕的秘密。而吉尔曼更将这些暗示与他所学习的那些用来描述空间性质以及已知与未知维度间相互联系的抽象数学公式系在了一起。

——H·P·洛夫克拉夫特，《魔女屋中之梦》译：
竹子

第一次世界大战之后，天文学家证实了：即便是容易观测到的、我们周围三四万光年之远的范围之中

的恒星，也不过是浩瀚宇宙中的一个小角落而已。和天文学家以前一直认为的不同，星系也不止银河系一个，而是数以亿计；绝大多数星系过于黯淡遥远，以至于以前人们对星云的本质争论了很久却无法解决。岛宇宙——现在我们叫它星系——这个概念成了重磅炸弹。在1920年代，人类对无垠宇宙尺度的认知增长了几个数量级。

这些发现横空出世时，洛夫克拉夫特也在写作；他逐渐发展出一套结合这些新发现的神话背景，并借用爱因斯坦和普朗克使之增色。似乎在他的思考中，这些新“宇宙”，实际是“岛”——它们的不同也包括自然法则的不同。被数亿光年的遥远距离分隔，生命的形式都可能极其不同。这些“岛”之间也会快速产生黎曼几何的联系，位于或者连接到其他维度的空间。

在这个宇宙的宇宙里，克苏鲁神话魔法是大一统法则。魔法无处不在。它塑造、定义着更伟大的真实；它是自然法则的终极表现，是外神意志的具现，是时间、空间和物质的仲裁者。

比较而言，地球的科技和宗教似乎毫无用处。显然，我们懂的东西远比我们自认为懂的要少得多。我们的知识是否有缺陷，我们又是如何相信它的呢？也许我们的灵魂、我们的数学方程式当中，缺少了一些东西，阻止我们接触终极的知识和启示。神话击溃的则是人类的自负。

9.1 神话典籍

那本摊开来的书平躺在我俩之间，而那张照片则令人厌恶地向上瞪看。当那位老头含糊地说出「制造出更多的血和肉」时，我听到一个细微的飞溅声，然后有某个东西出现在这张摊开的泛黄书页上。我想到的是雨水和屋顶的漏洞，然而雨水的颜色不应该是红色的啊！

——H·P·洛夫克拉夫特，《屋中画》译：竹子

在洛夫克拉夫特的小说当中，主角通常是找到书面的指引，并通过它学习到神话魔法的知识。洛夫克拉夫特和周围作家描述的这些神秘书卷，体现着克苏鲁神话对理智的侵袭。特别是，这些古老的手稿和被查禁的印刷品包含了接近旧日支配者和外神的秘诀（或者回馈！），这在经典故事《敦威治的恐怖》当中

有着翔实生动的描述。至少，这些作品暗中指明了如何赶走、驱逐这些骇人的存在。

即使是认真书写、且专门为教学而设计的课本，要学懂也是需要时间的。学习那些晦涩、特异、困难无穷的神话书卷需要更多的时间和投入。这些发霉厚书的字迹一般都很潦草，其抄录者的理智则早已被自己的实验、尝试和猜想搞得精光。这些书里没有现代学术的组织形式。没有索引、没有术语表、没有目录也没有审慎的定义。书里恐怕没有编排好的页码、章节、段落、断句，甚至连词语间隔都没有。有些典籍相比之下描述成疯子的胡言乱语还更恰当些——但是对于黑暗知识的追求者来说，这些文本当中藏有奇妙的洞见和力量。

许多手稿甚至不是用已知的文字写成的——有些是比人类更古老的文字，记录着早已失落的语言；另一些则用神秘学密码写就，意在阻碍女巫搜捕者和宗教法庭，而现在当潜在的读者想要思考书中隐匿的不祥预兆时，他们必须破解这些密码。

即使巫师会为熟悉秘法和神秘学的人编写书籍，这些书也是面向内行和邪教徒的，不是外行能看懂的。怪异的术语和概念可能会不加注释直接写出，有价值的注释则是被一代又一代的书主留下的，很可能每段的语言都不同、目的也迥异，有些也会覆写在错误上。

许多神话典籍年代久远，必须小心使用。有些特别脆弱，阅读者必须戴上薄手套，用包上垫料的镊子去翻阅，否则极易化为碎屑。有些流言说，某些魔法书不只是书皮包书页这么简单；它们是“活的”东西，专门向粗心的人散播邪恶的污秽，比如直接通向外神恐怖的通道。

只有现代才有足够的技术来制作快速又准确的副本。

阅读魔法书

打开一本神话典籍是危险的事情。它是由经历过神话的人撰写的，而且，如果阅读者成功理解了书中的内容，魔法书就变成了与克苏鲁神话的异界恐怖沟通的管道。打开魔法书的封面，如同为熊熊燃烧的房间打开大门。人类的精神会被神话知识隐喻性地“烧

掉”，试图理解这些资料本身就会让阅读者身心俱损。一些次级典籍可能只是小火苗，但有些书，像可怕的《死灵之书》，则是狂怒的炼狱之焰。

当调查员能够获得魔法书时，KP 需要描述这本书的封面和外观。阅读者会很快明白他是否懂得这本书使用的文字。在识别和阅读外语文献时，参考「语言（外语）」技能 (RB66)。如果书上的文字调查员不认识，那么必须寻求翻译。KP 需要决定哪些内容会被翻译，以及速度和准确率。如果这种文字是未知的或者失落已久，那么调查员必须提出一个 KP 认同的方案，否则这本书就只能难住他们了。

泛读

下一步，在看过封面、读过标题（假如它有能读懂的标题的话）和确认所用语言之后，就是进行泛读的步骤了。继续上面的比喻，此时调查员就暴露在房间里的火焰当中了。泛读可以很迅速，表示阅读者只是浏览了一遍全书，对书中的内容有了一点了解，或者是对全书的一次通读。泛读的时间可以由 KP 自行决定；可以是几分钟、几小时、几天或者几星期，取决于 KP 对故事情节的设计。

KP 决定是否需要阅读检定；如果有人在对应的语言上拥有一些技能的话，KP 也可以选择让他自动成功。

进行阅读检定时，玩家做一次对应语言的 D100 技能检定。KP 根据魔法书的年代、形式和保存状况（参考第十一章：神话典籍，RB237-239），决定检定的难度等级。

- ⑨ 上世纪印刷的、品相良好的魔法书，难度等级是普通。
- ⑨ 手抄的魔法书、尤其是古书，可能会是困难难度。
- ⑨ 最有挑战性的古老糟朽的魔法书，既有印刷内容，又有手写的注解；这种书籍是极难难度。

如果调查员在阅读检定中失败，他可能对书中内容略知端倪，但无法理解；不会损失理智值，也不会增长克苏鲁神话技能。玩家可能会孤注一掷，但必须做出合理解释，比如通宵苦读或者用参考书辅助学习。在考虑孤注一掷失败的后果时，KP 应发挥创造

力，可以包含理智值损失。如果时间宽裕，他们可以继续阅读，不需孤注一掷。下次进行阅读检定的时机由 KP 裁量（可以是每星期一次）。

第十一章：神话典籍中列出了每本魔法书的「克苏鲁神话」技能增长和理智值损失。每本书都有两个值：CMI (Cthulhu Mythos Initial, 克苏鲁神话泛读值)，表示泛读时获得的「克苏鲁神话」点数；和 CMF (Cthulhu Mythos Full, 克苏鲁神话精读值)，表示完整精读魔法书获得的点数。

当调查员进行完泛读后，KP 应当奖励他们克苏鲁神话泛读值 (CMI)。阅读者自动失去此书对应的理智值（无需再次进行理智检定）——不信者的理智值不减少（参考“成为相信者”，RB179）。

除了增长克苏鲁神话技能和损失理智值以外，阅读者还可以通过泛读了解全书的内容，以及它可能包括哪些法术。他还能搞清自己花多长时间才能完成对本书的精读（见下）。

哈维得到了《伊波恩之书》……

《伊波恩之书》：理智损失 2D4。克苏鲁神话 +3%/+8%，精读 32 周。神话等级 33%。

KP 认为哈维对这本书的阅读是次要剧情，他并不需要快速地完成泛读，所以对玩家表示泛读需要几天的时间。

哈维开始在他的家里阅读此书，并在一段长途火车旅行中继续阅读。这时 KP 觉得哈维已经阅读有一段时间，可以理解书中的一些内容了；这段火车旅行是进行阅读检定的戏剧性的场景。因为书本有残缺而且翻译也不完全，阅读检定是难度等级。哈维的玩家通过了检定，得到+3%「克苏鲁神话」知识作为奖励

（魔法书的 CMI——克苏鲁神话泛读值），哈维的最大理智值减少相应的值。玩家也被告知了书中包含的一些法术。她投掷 2D4，哈维损失了 6 点理智值。这超过了临时疯狂 5 点的触发条件，他须通过智力检定；玩家通过了。KP 决定哈维开始精神错乱，拉动紧急停车索(emergency stop cable)，从车里跳了出来，跑进了黑夜当中。不过 KP 隐瞒了这些信息，只告诉玩家，黎明时分，哈维在玉米地里醒了过来，衣服上沾满泥巴，还裂着口子。他身边的《伊波恩之书》变得破破

烂烂，残缺的书页散落在田野里。哈维获得了“铁道恐惧症”——对火车、铁轨和火车旅行的恐惧。

精读

这之中也有他所读过的篇章——一份为人不齿的《死灵之书》的拉丁文本；邪恶至极的《伊波恩之书》；德雷特伯爵的恶书《食尸鬼教团》；冯·容兹的《不可名状的教团》；老路德维希·蒲林的那本使人听闻的《蠕虫之秘密》。剩下的就是对他而言也是只闻其名甚至闻所未闻的书籍了，诸如《纳克特抄本》和《迪詹之书》。还有一卷书，已经破碎不堪，可读部分所书写的文字完全无法辨认，但他却看明白了其中所使用的几个神秘学符号和用图，不禁胆寒。

——H·P·洛夫克拉夫特，《夜魔》译：

Annshark01。专有名有修正

对神话典籍的精读表示理解性的阅读，就和学习学术著作和宗教信徒研究神圣文本时会做的事情一样。它可能包括反复阅读、比较阅读、参考文献、记录笔记等等。不需要阅读检定；如果需要进行检定的话，它应当在泛读阶段就检定完毕。

这种学习会花费数月之久。在这样一段时间的学习结束之后，阅读者需要掷骰决定魔法书对应的理智损失（如果是相信者的话；参考 179 页）。此时，要将魔法书的神话等级与阅读者的克苏鲁神话知识相比较。若阅读者的「克苏鲁神话」技能值低于魔法书的神话等级，他可以得到相当于克苏鲁神话精读值（CMF）的「克苏鲁神话」技能值。如果阅读者的「克苏鲁神话」技能值在魔法书的神话等级以上，他们只能得到相当于克苏鲁神话泛读值（CMI）的「克苏鲁神话」技能值。

还可以进行后续的精读阶段，不同点在于每次学习消耗的时间都是前一次的一倍（所有阅读时间加倍）。「克苏鲁神话」技能增长和理智值损失的处理不变。这样的话，一本书可以不断地重复研究很多年，每次研究的时间都越来越长，最后的回报也越来越少。

在神话典籍的简介中（参考第十一章：可怕的传说书籍），典籍的阅读时间以星期为单位。KP 不应该受这些数字约束，可以酌情缩短或延长。和热情高涨却

缺乏教养的记者相比，拥有合适语言天赋的杰出学者读书会更快。学习的时间可以不是连续的整日、整周甚至整月。注意对于魔法书的后续学习，精读时间都是加倍的且不可以缩短。

同一时段只能学习一本魔法书。

经过一个小时的仔细搜寻，哈维在玉米地里重新找齐整理好了《伊波恩之书》。随后他在了解了需要的时间（大约 32 周）以后，决定对《伊波恩之书》进行精读。在这段时间结束时，哈维的玩家发现哈维的「克苏鲁神话」知识还比这本书 33% 的神话等级低不少，所以他获得了 +8% 克苏鲁神话精读值（CMF）。哈维的玩家在泛读的时候已经做过了阅读检定，所以这里不必再做。但是她必须再次投掷理智值损失（2D4），这次只损失了 3 点。

如果哈维愿意的话，他可以更加深入地学习《伊波恩之书》，但是这次学习要花费双倍的时间（64 周），学习结束后他将再失去 2D4 点理智值，并且获得 +8% 「克苏鲁神话」技能（如果他的克苏鲁神话技能值仍然小于魔法书的神话等级）。第三次精读需要花费哈维 128 周（差不多两年半）。

神话等级——用魔法书作参考

当完成了一本魔法书的精读之后，它的神话等级数据也能表示它作为神话参考文献的有用程度。这些典籍中可能记载了某些特别的神话知识（比如钻地魔虫需要多长时间才成熟、伊‘戈罗纳克在哪里等待着复苏等），可能对调查员的当前状况和正在进行的研究有用。

若想研究特定的一条神话知识，调查员消耗游戏中 1D4 个小时通读全书，玩家随后投掷 1D100；若结果在魔法书的神话等级以下，调查员即可找到此知识或者暗示（KP 表述信息时，可以任意决定是清晰还是模糊）。若失败，则书中未记载相关信息，或者调查员无法找到信息。使用书的人可能会记录下书里有什么和没有什么。

其他技能的提升

对魔法书进行精读除了会提升「克苏鲁神话」技

能，还可能提升其他技能。在每次精读结束时，阅读者自动获得书籍所用语言的技能提升标记。这样，在下次幕间成长阶段时，他们可以正常提升这些语言技能 (RB94)。KP 还应该决定某些魔法书会不会对阅读者有额外的益处。增长应当限制在每个技能增长 1D6 到 1D10，或者直接以提升标记的形式奖励给阅读者，在下次幕间成长阶段来检定。可以通过阅读神话典籍而提升的技能包括（但不限于）：历史、考古学、人类学、神秘学、天文学等科学分项，如化学、生物学、物理等。

神秘学书籍

处理神话典籍信息时用到的概念，对非神话书籍也适用。顾名思义，读完神秘学书籍以后可以获得神秘学技能的点数。神秘学书籍不包含提升克苏鲁神话的内容——不然它就可以分类到神话典籍当中去了。有些神秘学书籍中还可能包含对非神话魔法的讨论（参考非神话魔法，RB180），以及法术的指导。如果书中的内容有需要的话，阅读神秘学书籍需要损失理智值。

9.2 使用魔法

伊本·斯查卡巴奥说过的话很明智：没有巫师长眠于其中的坟墓是幸福的，巫师尽数化为灰烬的城市，其夜晚亦是幸福的。

——H.P.洛夫克拉夫特《魔宴》

增长克苏鲁神话技能可以增长学生的视野，但精神储备也会随之剥蚀（最大理智值会减少）。不过，学习神话知识也可以让学者以特殊的方式改变现实。这些“数据包”会组织成法术。它需要激活，在游戏中我们用魔法值去衡量它。

魔法值(Magic Points, MP)

(大多数情况下) 施法时必须消耗魔法值，激活造物、为魔法通道充能等同样需要。调查员在游戏初始的魔法值等于他 POW 的五分之一；但是邪教徒和强大的巫师常常会拥有更多的魔法值来消耗。

当一个人的魔法值消耗殆尽之后，所有超出的消

耗都直接扣减耐久值。所有这样的耐久值损失都会表现为 KP 指定类型的物理伤害——比如身体的疼痛和伤口，皮肤上起泡，或者七窍流血等等。

消耗魔法值或者 POW 值只是在消耗施法者的意志。这样做可能会造成喜悦和悔恨相混合的感觉、灵魂麻木的感觉，或者根本察觉不到。施法者的能量本质会连接到法术的施放当中去。

有些魔法攻击会强行从目标身上榨取魔法值或者 POW。这种情况下，损失可以描述成痛苦、头痛或者其他的小症状。被迫失去 10 点 POW 的感觉比失去同样数量魔法值的感觉要强烈。

如果魔法值已经归零，调查员再减少魔法值时，要从耐久值中扣除（一比一）。

魔法值的回复是自然过程，每小时回复 1 点 (100POW 以上的每小时回复 2 点，200POW 以上的回复 3 点，以此类推)。角色不能通过自然回复自己的魔法值超过其 POW 的五分之一。

溢出到耐久值的魔法值消耗遵从伤害和医疗的规则。耐久值回复和魔法值回复可以同时进行。

假使角色获得了多于他 POW 五分之一的魔法值，他可以消耗这些魔法值，但多出的魔法值不可回复。

学习法术

我们挑选了一些游戏中的法术，按字母顺序排列在第十二章：法术当中。

学习神话魔法不消耗理智值，但施放是需要的。

任何人都可以学习法术。人们最不该学的就是神话，因为神话知识的增长总是会把角色拉得离疯狂越来越近，最近疯狂和神话就占领了智商的高地。但有时情势所迫，不得已而为之。

神话知识可以通过三种方式获得，分别列在下面。从书中学得是最一般的方式。

从神话魔法书中学习法术

在调查员完成魔法泛读以后，KP 会指出并用一两句话叙述法术的存在，以表明此书包含法术。KP 不要使用法术的规则书名称，但可以换种描述方式，诸如“于虚空中生出一有翼巨兽，便挤占吾工作之处”(Broughte forth a Great Winged Beast from ye

void which did sore crowde my place of busyness), 而不是使用过于精确而乏味的“拜亚基召唤术”。同样地，起名“无止境的恐怖”，就比恐惧注入术更可靠。第十二章：法术当中列出了一些推荐的法术别名。

学习魔法书中的法术，要求调查员至少对此书进行过泛读。调查员选择要学习的法术。学习法术消耗的时间可能是几小时、几天、几周甚至几个月（一般是 2D6 周，但由 KP 裁定）。类似于阅读神话典籍，如果方便的话魔法的学习也可以开始、中止再开始。通常在这个时候会要求进行一次检定；但是根据模组，KP 也可以选择自动成功。

若非自动成功，玩家须进行一次困难难度的 INT 检定来学习本法术。若玩家检定失败，调查员将不能学到法术。玩家可能会孤注一掷，但必须给出合理解释；比如调查员可能会在闭关学习，不学会不出来见人。在考虑孤注一掷失败的后果时，KP 应发挥创造力，可以包含理智值损失和怪异的魔法效果——根据调查员和他们的环境来考虑。如果时间宽裕，他们可以继续学习法术，不需孤注一掷。下次进行 INT 检定的时机由 KP 裁量（可以是每两周一次）。

从他人处学习法术

角色在学会一个法术以后可以将它教给别人。一对一的教学比一个人从书里学习要快，一个法术通常一星期以内就能学会（1D8 天）。规则和从书中学习法术相同，记住进度会变快。

从神话存在处学习法术

如有需要，智慧神话生物可能会提供详细记载法术的书籍或卷轴。更典型的情况是，神话存在通过梦境和幻象的方式传授这些知识；每次经历都令人烦厌不安，啃蚀着角色的理智和意志。根据故事需要，这个过程可长可短。神话存在可能通过心灵感应直接向角色的头脑里灌输完整的法术，但这样强的经历也可能直接把角色送进疯人院——KP 应当决定理智值的损失（建议最少 1D6 点）。

当这个过程结束以后，KP 可以要求目标进行一次 INT 检定，保留本法术的知识。若失败，传授过程要重新开始。

调查员极少以这种方式获得信息；但是邪教徒常常这么做。

施放法术

我们绝对无权把这种力量从外面的世界召唤过来，只有那些最邪恶邪教里最邪恶的人才会去这么做。

——H·P·洛夫克拉夫特，《敦威治的恐怖》译：
竹子

使用克苏鲁神话的力量会导致理智值的损失，数量依法术而不同。如果某些可怕的生物因响应法术而出现，目击它们还会消耗更多的理智值。没有理智值不会阻止法术的施放——不然邪教徒可以回家睡觉了。

囉，几乎所有的法术和许多魔法造物还需要消耗魔法值，不然的话，法术不能施放，什么也不会发生。

某些法术也可能消耗物理的成分。这些成分可能是反复使用的；比如召唤“不可直呼名讳者”需要的巨石（RB248，哈斯塔召唤术）。其他成分可能会在法术过程中消耗掉，比如喝掉黄金蜂蜜酒。

施法需要的时间也是可变的——它可以即时生效，或者需要游戏中的几秒、一分钟、一星期、甚至更长。

施法者必须知晓法术，并用威严的语调背诵那些可能繁复冗长的颂歌或仪式。由于手势可能在吟唱时非常重要，施法者通常必须要有完全的行动自由。

当一名角色新学到了一个法术，尝试首次施放时，他需要做一次施法检定。只要这个法术成功施放了（甚至是进行了孤注一掷），以后的使用中不再需要施法检定；NPC 和怪物无需进行施法检定。

首次施放一个法术需要进行困难 POW 检定。若施法检定成功，参考法术的描述给出效果。如果施法检定失败，什么也不发生。

在施法检定失败之后，角色有一次机会决定要不要尝试再次施放此法术（再一次付出法术消耗）——或者立即施放，或者将来任何时候施放——如果这样做的话，要进行孤注一掷。

如果孤注一掷成功，法术正常生效，不会产生负面影响。如果施法孤注一掷失败，那么法术也会正常生效，但是施法者会产生严重的后果。最终，法术总是能正确施放——施法检定用来估计施法者在施法过程中受到的伤害，而不是法术施放的成功与否。

唯一的例外情况（除去再也不施放这个法术）是回头从来源处从头重新学习一遍这个法术——通常还需要 2D6 周和一个困难 INT 检定。重新学习法术以后，可能会再进行一次施法检定——这办法比施法孤注一掷要谨慎多了。这也是许多巫师汲汲于延寿续命的原因——错误施放法术，可是通向坟墓的近道！

施法掷骰的孤注一掷失败

施法者必须额外支付此次施法的消耗（魔法值、理智值以及 POW）1D6 倍。所有溢出的魔法值损失将从耐久值中扣除——这在对强力的法术进行孤注一掷时会造成重伤甚至死亡。

对于较弱的法术，KP 应从下列选项增加一个或多个副作用（选择或掷 1D8）。注意，施法者和周围的人都可能受到影响。

- 1：视野模糊或暂时目盲；
- 2：凭空出现的尖叫、声响或其他噪音；
- 3：狂风等大气效应；
- 4：流血——从施法者、在场的其他人、或者环境中（比如墙）；
- 5：奇怪的幻象和幻觉；
- 6：周围的小动物爆炸；
- 7：硫磺的臭气；
- 8：意外召唤出了神话怪物。

对于更强的法术（比如，请神的或者消耗 POW 的），副作用会更糟：

- 1：大地震动，墙体撕裂破碎；
- 2：惊人的雷鸣和闪电；
- 3：鲜血从天而降；
- 4：施法者的手凋零烧毁；
- 5：施法者不自然地变老（+2D10 岁，应用属性修正，见年龄，RB32）；
- 6：强大或众多的神话生物出现，攻击所有在场的

人，施法者首当其冲！

- 7：施法者和附近所有人都被吸到了遥远的时空之中。
- 8：意外请出了神话神祇。

马修施放“食尸鬼联络术”的第一次尝试失败了，决定孤注一掷，再试一次。不幸的是，孤注一掷也失败了。马修有 13 点魔法值和 13 点耐久值。

法术的消耗是 1D3 点理智值和 5 点魔法值——因为法术在月光下的坟地施放，KP 将消耗减到了 4 点。马修已经支付了两次消耗：第一次尝试，和决定孤注一掷时（还剩 5 点魔法值）。现在代价增加了。投掷 1D6 乘数的结果是 4，所以马修必须消耗 16 点魔法值（ $4MP \times 4 = 16$ ）和 9 点理智值（4D3），作为神话能量对自己的反噬。

KP 描述道，忽然间一声雷鸣般地巨响，附近的一座墓碑炸开了；马修暴露在飞溅的碎石当中（将规则造成的物理伤害和故事联系起来）。马修必须消耗 16 点魔法值。而剩余的魔法值只有 5 点；消耗殆尽之后尚欠 11 点，必须从自己的耐久值当中扣除。幸运的是，马修的耐久值有 13 点，之前没有受伤。这次伤害使马修的耐久值下降到 2 点。马修在一次伤害中损失了超过一半的耐久值，必须通过 CON 检定避免昏倒。在恢复意识以后，理智值损失可能导致疯狂。KP 在马修的背景条目当中增加了两条内容：一条关于受伤，另一条关于疯狂。

在尘埃落定之后，马修的朋友可能注意到苍白的人形生物，蹲伏在断开墓碑的残余之后。法术生效了（孤注一掷，法术必然成功）——该进行理智检定了！

有法术被施放的证据

法术造成的伤害可能非常明显。如果正在施放的法术，恐怕就没有那么明显的表现了。如果发现的话，人们可能发现古怪的手势、身体动作，或者注意到奇特的物品或者法术必需的成分。对他们来说这些效果马上将建立神话魔法的气氛，所以 KP 要让效果保持低调。但是，效果的范围很广泛，从悠远的丑恶咆哮、团团火焰、束束电光、暗淡的灵气、五彩的极

光；到呼啸的疾风、倒竖的寒毛、电离的空气、刺痛的感觉、硫磺的臭味、动物的嘶吼嗥叫、咕哝的声响、吓人的呻吟，或者任何 KP 认为恰当的东西。

施法被打断

如果施法者在施法过程中专注被明显打断（例如被物理冲击或中弹），施法会中断。KP 在考虑会发生什么事的时候，可能参考施法检定孤注一掷失败后果的表格（见上页）。施法失败的施法者仍需支付理智值和魔法值消耗。

9.3 成为相信者

总之，就我来说，不论它在哪个时空游荡，都不会是一个我愿意靠近的地方，所以我也不会喜欢这样一个相类似的世界，一个曾孕育出莱克所提到的那些无法归类的远古怪物的世界。在这一刻，我开始后悔曾读过那令人嫌恶的《死灵之书》，或是与大学里那位博学得甚至有些令人不快的民俗学者威尔马斯谈论太多这些东西。

——H·P·洛夫克拉夫特《疯狂山脉》译：竹子

那些有直接接触深潜者、食尸鬼经历的调查员，除了相信克苏鲁神话来自宇宙的恐怖以外别无选择。但是，如果他们在宽敞明亮又安全的公寓房间里阅读《尸食教典仪》，很可能不会考虑这么多，而认为它不过是一部幻想作品。不相信神话是玩家的特权，但是也要冒很大的风险。

不管阅读者是否相信书中的内容，他都掌握了书中的知识。如果角色选择不相信自己读的东西，那么调查员阅读此书获得的知识仍然加到「克苏鲁神话」技能当中，最大理智值减少相同的数量；但是理智值不减少。通过这种方式，调查员不用损失理智值就可以积累可观的克苏鲁神话知识。但是当遭遇神话存在的直接证据时，调查员就会发现，这些该死的书上写的全是真的！此时调查员会变为相信者，立刻扣除和他当前「克苏鲁神话」技能值相等的理智值。

译注：“这是一个奇迹；我只能说，它就是发生了。至于你信不信，我反正信了。”

KP 大可放心，基本不需要单独为它做什么额外的

记录。玩家仍然正常地记录他们增长的「克苏鲁神话」技能值，在成为相信者时，他们的理智值直接减去这个值就可以了。

调查员在遭遇神话的直接证据之前，可以选择一直做不信者。见到人类的尸体和遭受酷刑可能会导致理智值损失，但这些损失不会使人相信神话。

不信者可以阅读神话典籍和学习法术（但不能施放法术）。首次遭遇神话事件总是需要进行理智检定，在损失了一点或多点的理智值以后，调查员会被迫相信克苏鲁神话的存在。但是，即便有一些直接的经历，有些不信者也不会被说服；如果在遭遇深潜者(SAN0/1D6)时通过了理智检定，就没有理智值损失，此时，调查员可以继续做不信者，也许会将它合理化，当成自然变异的人类。但是，目击明显来自异界的生物、或者任何一尊神话神祇的化身，都足够扯碎调查员虚有其表的信条。

只要玩家愿意，调查员随时都可以变成相信者（并且执行理智值损失）。

欧内斯特从未接触过克苏鲁神话，但在他叔叔的遗物当中发现了一卷《尸食教典仪》。泛读结束以后，KP 让欧内斯特的「克苏鲁神话」技能点数增长了 4 点，并描述了书中的主要内容、主要记述的魔法仪式。然后 KP 询问欧内斯特是否相信他读到的内容。欧内斯特是一名科学家，本和这些迷信的胡言乱语毫不相干，但这本书却激发了他的兴趣。因此，欧内斯特阅读的结果是没有理智值损失。

数周后欧内斯特在祖坟附近探索时遭遇了食尸鬼，理智检定失败了。欧内斯特发现自己积累的神话知识在现实中得到了印证！此时他除去目击食尸鬼的理智损失(1D6)之外，还必须额外损失等同于当前「克苏鲁神话」技能值的理智点数。欧内斯特损失了 6 点理智值（他读魔法书时获得的「克苏鲁神话」技能占 4 点，遇见食尸鬼占 2 点）。这次损失可能诱发疯狂——欧内斯特智力检定通过，临时疯狂发作了。

巫师是怎么做到的？

有时，那些到处搞事情的巫师和邪教徒 POW 多到不相称，但是调查员却几乎没有这种可能性。他们的

POW 都是从哪里来的呢？

当一名角色成功施放了需要 POW 对抗检定来影响他人的法术时，施法者的 POW 就可以在这个时机当中得到“锻炼”，获得提升。如果施法者在 POW 检定中获胜，他可以尝试稍后进行检定来提升自己的 POW。如果 1D100 检定的结果大于施法者的 POW（或者结果在 96 以上），施法者的 POW 永久提升 1D10 点。

当任何幸运检定的结果为 01 时，作为奖励，可以说人的意志得到了锻炼。投掷百分骰，如果结果大于角色的 POW 或者结果在 96 以上，角色的 POW 永久提升 1D10 点。

角色有可能将 POW 奉送给某些神话神祇，也可以和他们进行 POW 交易，其理论依据最好留给 KP 去补充。这种事情还可能同时提升「克苏鲁神话」，在和神祇联络时，还会产生额外的理智值损失。

增加 POW 并不会使当前理智值增加。

非神话魔法

其他的凡俗魔法和宗教狂热可能会有意义，如果 KP 需要，它们可以在游戏中产生效果。这些凡俗“魔法”可能是真的也可能是骗人的，具体情况由 KP（有可能和玩家一起讨论）决定。

虽然意义和目的都相去甚远，但这些魔法的机制和流程应当和神话魔法相同。如果你们的游戏当中接纳了非神话魔法，建议将它和「神秘学」技能联系起来。恐怖的行为必须消耗理智值。

9.4 可选规则

克苏鲁神话技能的自发用法

克苏鲁神话的知识不仅能让角色领悟和施放魔法，还能让人即兴产生类似于法术的魔法效果。它的处理方法和常规的技能使用一样。首先玩家指定目的，然后 KP 考虑这目标是否可以接受，如果可能的话，建议先缩小目的，后考虑驳回玩家的提议。

当这样使用「克苏鲁神话」技能时，默认用普通难度进行检定。或者，如果角色使用他们的「克苏鲁神话」技能去影响反抗自己的目标，那么视为施法者的「克苏鲁神话」技能和目标的 POW 之间进行对抗检定，不再进行 POW 对 POW 的检定。并且，KP 必须

决定魔法值和理智值的消耗。KP 应当衡量消耗的多少，令其和可比较的法术相似。参考第十章：主持游戏的说明。

「克苏鲁神话」技能孤注一掷失败的消耗和结果和施法检定孤注一掷失败的相同。若孤注一掷检定失败，KP 可能允许玩家达成目标，但是和法术不同，这不是必然的。

和施放法术不同，每次使用克苏鲁神话技能达成指定的目标都需要检定。

下面是一些自发的「克苏鲁神话」技能使用实例：

对单一目标造成物理伤害：施法者选择消耗魔法值的点数，并且损失等于此数值一半的理智值。施法者必须在「克苏鲁神话」技能对抗 POW 的检定中胜出，施法才能生效。若施法者在检定中胜出，目标受到等于所消耗魔法值的伤害。尼尔森伸出手臂喝道：“呔！死吧！”他手臂上的青筋鼓起来变成紫黑，集中在走近的野兽上。尼尔森的玩家消耗 8 点魔法值和 4 点理智值，并进行一次「克苏鲁神话」技能检定，获得困难成功（比技能值一半低）。KP 为目标进行 POW 检定，获得了普通成功——尼尔森胜出了。KP 描述道，野兽的血管炸裂喷出凝固的血液，损失了 8 点耐久值。

驱逐一只怪物：施法者消耗等于怪物 POW 五分之一的魔法值和 1D3 点理智值。此后施法者必须在「克苏鲁神话」技能对抗 POW 的检定中胜出，施法才能生效。在莎布-尼古拉丝的子嗣、黑山羊幼崽从树荫中踏步而出时，伊诺克静静地站着，双眼紧闭。伊诺克有 14 点魔法值，若想驱逐这头怪物，他需要消耗 18 点。他照做了，受到 4 点伤害（超出的魔法值用耐久值支付）。他对着这只怪兽低语着奇怪的字眼，睁开眼睛流出了血泪也不去理会。伊诺克的玩家做一次「克苏鲁神话」技能检定，获得普通成功。KP 为黑山羊幼崽进行一次 POW 检定，获得了困难成功——黑山羊幼崽胜出。KP 讲述黑山羊幼崽如何跨步走向伊诺克，而伊诺克魔法值不足，无法孤注一掷，于是掉头逃跑。

和死者交流：施法者消耗 10 点魔法值和 1D10 点理智值。效果持续数轮。当调查员赶到时，查理已经快咽气了。他们问查理“告诉我们是谁杀了你”，但为时

已晚。薇奥莱特的玩家消耗 10 点魔法值和 3 点理智值，并通过了一次「克苏鲁神话」技能检定。KP 解释道：“你们听见薇奥莱特的喉咙里传来沙哑的查理的话音……现在其他玩家可以在几轮之内和查理进行对话。KP 认为说出的信息已经足够，于是说道：“薇奥莱特喉咙里的血液在沸腾……你回来了！但是你感觉很冷，冷得不得了！”

劳伦斯（达芙妮的调查员）坚信他拿着的古老石碑能产生有用的信息，但是解开石碑的谜题需要秘法知识，他缺的就是这个。达芙妮看着 KP 问：“要是我试着用神话知识去想办法会怎样？”

KP 道：“好吧，你想怎么做？”

达芙妮道：“我拿着石碑瞅准了它，嘴里还小声叨咕。”

KP 觉得劳伦斯若是解开了石碑的秘密，就能漂亮地推进游戏发展，会很爽。

KP 道：“好的，需要 3 点魔法值和 1 点理智值——来检定吧。”

劳伦斯有 14 点「克苏鲁神话」，达芙妮掷出 84——失败。什么都没有发生。

达芙妮思索道：“麻烦了！我要走出去，站到月亮

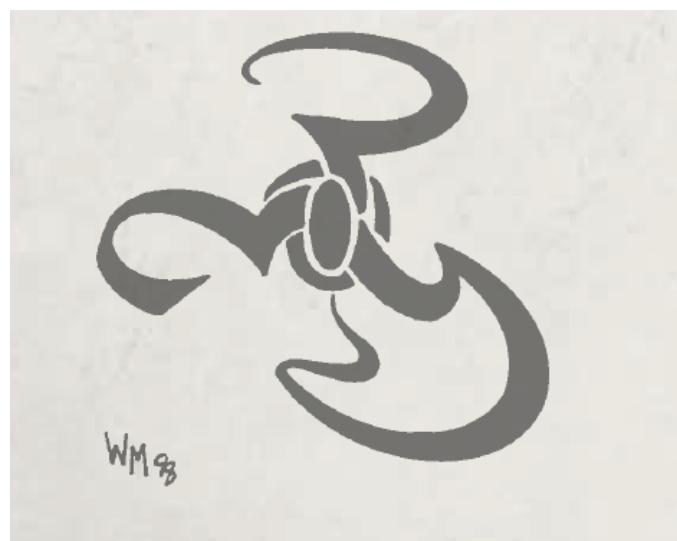
底下，开始呼喊我从书上认识的所有神的名号，试着对石碑敞开心灵。”

KP 喜欢这段声明，于是同意了孤注一掷。达芙妮再勾掉 3 点魔法值和 1 点理智值。

达芙妮再次失败，掷出了 34。劳伦斯必须承担后果。她在 1D6 的乘数上掷出了 3（参考施法掷骰的孤注一掷失败后果，RB178），所以劳伦斯必须额外失去 9 点魔法值 (3×3) 和 3 点理智值。劳伦斯已经消耗了 15 点魔法值，超过了他已有的魔法值；所以他失去了些耐久值，使得 KP 在描述孤注一掷失败的后果时，加上了物理伤害的部分。达芙妮是否得到了洞见，取决于 KP。

KP 描述后果：“你握石碑握得太用力了，所以手上的皮肤开始起泡割裂。鲜血也渗了出来。血迹顺着石碑蠕动，开始形成笔画，笔画又组成了字迹。你心无旁骛地盯着石碑看。你能读出这些字，它们是这么写的……”

KP 决定从石板隐藏的知识中给予达芙妮一些洞见，但劳伦斯的健康和理智都付出了巨大的代价。



第十章 主持游戏

译/飙车致死法厄同 街猫口苗 秋叶 EXODUS 知秋 十六夜秋 留白

你问我为何会害怕遇到寒冷的气流；为何在进入一间冰冷的房间时，我会比其他人颤抖得更加厉害；为何当夜间的寒冷悄然渗进秋日温和的暖意时，我似乎会表现出恶心和排斥的表情？

——H.P.洛夫克拉夫特，《寒气》，竹子译

担任守秘人会带来丰厚的回报。游戏中发生的事情需要你作出许多决定，你要将谜团展现给玩家们，并刻画无数 NPC 和怪物，同时你也是决定规则如何运用的最终仲裁者。这个章节提供了建议和指导，意在帮助你将规则用出最佳效果。

在阅读本章之前，请务必先阅读第四到第九章。

10.1 新手守秘人

成为守秘人，就意味着你成了游戏的主持人。无论你是使用出版模组还是自行创作模组，你都是那个唯一知晓故事情节、可能的结果和应对方法的人。你的工作包括在游戏过程中逐步展现故事和谜团，偶尔扮演玩家遇到的怪物，以及或邪恶或普通的人类。你有责任在准备模组和进行游戏的过程中对所有玩家一视同仁。而最重要的一点，你应当倾听玩家的发言，并根据他们所言所行作出反馈。

为了能回答玩家的各种问题并公平地呈现各种信息和材料，对这个游戏和游戏规则有良好的理解是至关重要的。你将在其他章节找到各种怪物信息和法术描述——你无需背诵，只需熟悉。

买下这本规则书和一些骰子之后，游戏《克苏鲁的呼唤》已经万事俱备，只欠模组。推荐你从《鬼屋》或者《古茂密林》²⁰开始你的游戏。这些模组专为新手守秘人编写，通篇附有许多建议。两者择一，仔细阅读，然后邀请几个朋友，让他们共同创建调查员——别忘记事先打印（或复印）相关的表格。

然后，给你的玩家们概括一下规则。不要尝试详述每一条规则，只需要简短地概括一下——游戏中需要某条规则时，再详细讲解。所有人都准备就绪后，

你就可以向他们介绍模组背景，并带领他们走进这个游戏世界。

别太担心自己在第一次游戏时会不会犯错。一场游戏结束之后，你应该再回过头通读一遍规则和本章节。有了第一次游戏经验后，这些规则和建议的效果会好上很多。随着你主持次数的增加和对游戏的熟悉程度加深，你的主持技巧会不断改善。

你可能希望撰写自己的模组——这当然很棒，但最好还是从本书中的模组开始游戏，或者从大量的《克苏鲁的呼唤》附属模组中择一本为参考。在你尝试把一个故事雕琢为一个模组时，出版模组能提供很多参考信息，同时也有助于理解这个游戏的运行机制。

老练的守秘人

《克苏鲁的呼唤》角色扮演游戏问世已经三十多年，你们中的许多人在主持游戏方面已经是多年老手了。你们可能会注意到，这版规则在规则方面有一些改动。本章旨在帮助你将这些改动整合到自己的游戏之中。

寻找玩家

好了，你已经有了这本《克苏鲁的呼唤》规则书和一些 TRPG 骰子，并且你已经准备好主持一场游戏——只差一些玩家了。你应该去哪里找呢？

这里提供了一些让你能尽快开始游戏的方法：

和你的朋友聊聊。让他们看看这本规则书，告诉他们这游戏听起来多酷。也许你也可以让他们读一下洛夫克拉夫特的故事，看看是不是合他们的胃口，最好是像《异乡人》之类的短篇。你也可以邀请你的家

²⁰ 《鬼屋》是《克苏鲁的呼唤第七版快速开始规则》中附

带的模组；《古茂密林》见本书第十五章。

人们来试试这个游戏。实质上，你只需要一名 KP 和一名玩家，但是如果你可以召集到两个或三个玩家一起，那就更加理想。

去当地的桌游店张贴一张布告，问问店里的同好有没有缺人的克苏鲁团。许多桌游店里面都配备有游戏室，供玩家聚会休闲。也许某个团正在招收新团员。找不到的话，你可以在招贴板上问问，看一下最近有没有人准备开克苏鲁的呼唤团，目前还缺不缺萌新。

许多学校、学院、大学都有专门的桌游社团。如果你所在的学校没有，你可以考虑自己创办一个。这是个寻找志趣相投玩家的绝好方法。

参加本地的游戏集会。游戏集会的人数和形式各不相同，并且遍布全球各地，也许本地的游戏商店能给你指条明路。游戏集会让你有机会遇到并结交新朋友，并和他们一起游戏。即使你没有找到任何本地同好，你至少也获得了游戏机会，这也是为你自己组织游戏群组积累经验。

浏览线上克苏鲁主题的游戏网站。登陆 www.yogsofthoth.com 或者 www.mu-podcast.com，世界各地的爱好者都在这些网站上一起讨论《克苏鲁的呼唤》TRPG。

你是从哪得到这份规则书的？去那里问问吧！

初次与未来的玩家们见面时，尽量把地点选在安全的公共场所，如餐馆或酒吧。在你和他们熟悉之前，不要把你的电话号码或地址交给任何人。

10.2 准备进行游戏

自不用说，角色扮演游戏的目的是共度一段愉快的时光。但是就如任何兴趣爱好一样，有些人在游戏时如此沉醉，以至于忽略了这最基本的需求。

以下是一些在游戏过程中营造合适氛围的小贴士：

尽量在只有游戏成员的房间里进行游戏。任由你女儿绕桌奔跑，或者你兄弟在同一房间里观看电视上的足球比赛半点不会帮到气氛。

妥善布置游戏区域。拉上房间窗帘，略微调暗灯光（记住你还要能够阅读模组，而玩家们还需要看清人物卡和骰子）。低光灯、LED 笔形手电或者蜡烛的效

果会很棒——但一定要有人照看点燃的蜡烛！

在游戏过程中把你的手机调到静音（关机就再好不过了）。同样的，把电脑和平板放远一点——所有人的注意力应该集中在游戏上。因电子设备而分心注定会彻底毁掉游戏气氛。

轻声播放合适的背景音乐能很好地营造气氛。不要习惯性地使用摇滚乐和流行乐，因为突然的节奏和音量变化会适得其反。你可以寻找富有感染力的古典音乐或电子音乐背景，也可以选择购买专为恐怖风格 TRPG 创作的商业音乐。（适合模组的）时代音乐也会对气氛有帮助，比如用较低的音量播放二十年代爵士乐。

设定风格

考虑一下你希望主持何种风格的游戏。你的目标既可以是高压紧张风格，也可以是夸张俗套的劣质恐怖片风格，又或者蹩脚动作喜剧风格。话虽如此，本游戏的预设风格是恐怖向，间中掺杂一些动作场面以调和气氛。

你们（守秘人和玩家）作为一个团队，共同决定游戏风格是偏于严肃还是诙谐幽默。喜剧元素和恐怖元素是亲密的伙伴，许多电影都利用两者间的切换创造了极佳的效果。但是，过多的喜剧元素会降低恐怖感。你（作为守秘人）的扮演方式将会强化或削弱气氛。作为守秘人，你可能会发现玩家们在效仿你，不仅是你说的话，还包括你的行为举止。可能在你费心设定场景，奠定节奏并营造紧张感后，却仅仅因为一名玩家说了句玩笑话引得大家哄堂大笑，就将紧张感和气氛毁于一旦。分享玩笑和欢笑固然重要，但当游戏趋近高潮时，恐怖氛围也同样重要。

如果你想获得更加紧张的游戏体验，请和你的玩家们商谈气氛问题，并在游戏段落开始前之前告诉玩家们：如果他们齐心协力创造并且保持一个适合游戏的气氛，今晚的游戏将带来更多享受。有些游戏团体会在游戏段落的前 30 分钟里分享消息，畅聊笑话并尽情放松——在游戏开始前将这些事全部做完。请试着在“社交”时间和“游戏”时间之间划清界限。

这是一个恐怖游戏，你可以预期玩家们都会享受被惊吓；但是不同的人的接受底限并不相同，这些界

限需要在开团之前就讨论清楚。询问你的玩家，有没有什么东西是在游戏中绝对不想看见的。得到的答案有时会相当出人意料；例如，一位玩家或许对大多事都没意见，唯独无法接受虐待动物。确定团员们的反感程度，然后或者在游戏中避开这类话题，或者在发生时采用“荧幕暗去”的戏剧手法带过。

令人扫兴的历史主题

令人不快的话题可能出现在游戏的任何时候。你可能感觉你可能把那个时代的歧视和偏执演绎得十分出色，值得一座奥斯卡小金人，但另一名玩家可能却感觉受到了冒犯。1920年代的社会和现在大相径庭。我们如今厌恶的行为在当时却广为接受。种族歧视，盲目排外，宗教狂热，性别歧视充斥当时的日常生活，并且经常受到大力拥护。许多法律条款系统地支持各类种族隔离和种族歧视行为，并且许多实力强大的社会势力为相关立法提供了资金。

模组作者和守秘人可以选择视情况忽略这些社会历史，也可以选择把特定的历史元素融入故事之中。出版模组中，两种方法都有用到。游戏方式最终取决于由你和你的游戏团体，但如果你决定在游戏中引入歧视题材，建议你和玩家们提前讨论这个问题。

10.3 创建调查员

创建调查员的方法十分直接明了——只需遵照第三章：创建调查员的规则即可。其中有充足的关于时代设定和职业的扩充信息，能帮助玩家扩展并充实他们的调查员角色。混沌元素出版的众多克苏鲁的呼唤资源书是获取更多信息的上佳选择，尤其是调查员手册，它为玩家们提供了大量补充信息和选项。

提供建议

当你熟悉模组之后，你需要向玩家作简单介绍，以便他们创建合适的调查员。对于一个标准模组，你可以给玩家以下的初始背景：

- ❖ 模组发生的时间和地点
- ❖ 对于故事开端的基本介绍
- ❖ 吻合模组预设的推荐职业
- ❖ 对调查员结识方式的建议

玩家得到的信息愈多，他们创造的调查员与模组的契合度就会愈高，也更有动力沿着故事线走下去。。

也许你可以就初始背景说上许多，而不至于透露太多剧情发展。在讨论初始背景时，你可以考虑将游戏开始时玩家的调查员角色并不知晓的信息告诉玩家。

如果你要主持古茂密林，本书后面附带的第一个模组，你可以如此向玩家描述背景：“这个故事发生在1925年的佛蒙特州。当地发生了一起失踪事件，调查队被要求深入进入森林搜索失踪的女孩。你们大概会需要至少一名户外运动家或者猎人。你们最可能的身份是被卷入事件的本地人，但如果想当一名外来汉，那也是允许的。你们互相之间是否认识，如何结识，这由你们自己决定。”

调查员组合 1：互相协作的调查员

在提供初始背景时候，尽可能多撒“饵”（线索）。一种让玩家参与到故事中的方法，就是将调查员的家人或朋友置于危险之中。比如“你的调查员的哥哥被谋杀了。”这是个好方法，但部分玩家并不会对一位虚构的亲人的死产生情感共鸣。然而，如果你将故事线索作为一个问题，主动向玩家征询（“这里发生了一场谋杀——你们能告诉我，你们觉得死者是谁吗？”），可能一名玩家会提出这样的关联（“死者可以是我的兄弟吗？”）。当动机是由玩家提出时，你可以相信他会有更多情感共鸣，远比你强加动机给他时多得多。

这种沟通是双向的。就像玩家要“咬”你撒下的“饵”，你也要善用玩家对自己角色的见解。你应当鼓励玩家们为他们的调查员设计有趣的背景故事，然后在听取玩家的意见之后，试着将其编入你现有的故事之中。这些故事线索可以列入调查员的背景条目中，或者体现在职业或技能的选择上。

尽最大可能将调查员和故事联系起来。这可能有些刻意的感觉，但好戏通常离不开设计。考虑一下模组中出现的 NPC 里，有多少可以作为调查员的家人，朋友，仇敌或者其他（在调查员背景里提及过的）关联人士。你可能为故事准备了不少细节详实的 NPC 角色——审视一下，其中是否有角色可以用作调查员。

切记，不要让 NPC 角色掩盖调查员的光辉。

就调查员角色仔细询问玩家——调查员的背景故事，志向，朋友们，竞争对手们，并把任何可以化用或是之后可能用得到的回复都记录下来。或者，你也可以就调查员角色提出修改建议，从而让他们更好地被整合到故事中。就像之前说的那样，这是一个双向的过程，并且在这个阶段，没有什么是不可以改变的。现在将事情理顺，会让游戏流程更加顺畅。

你的模组中的许多细节，比如地名、人名，都可以简单修改而不影响模组的核心。采用玩家们想到的名字和其他细节会让玩家感觉到模组中这些元素的真实感，并会创造出一个属于每位参与者的合作故事。

有些模组不要求调查员在游戏开始前互相认识。故事的开段可能是一群出身各异的调查员因为某些戏剧性的事件被迫共同行动。这样的冒险故事通常被称作是“开门见山”式——即直接陷入事件之中。把这想象成一场恐怖电影，片中随机组合的角色们需要通力合作才有望求生；许多僵尸电影也会采用这种开头。部分战役也可以用这种方式展开，调查员们的世界观和人生目标因一段共同的经历而改变，并因此聚集起来共同对抗神话威胁。

尼克说他的调查员从小生长在乡村，长大后才搬走寻找工作。有人建议他做个旅行商人，他觉得这主意不错。守秘人让尼克再介绍一下他生长的地方和那个村庄的名字。尼克声称他的调查员在一个名叫挺齐维克 (Tingewick) 的小镇长大。守秘人立刻将模组中的小镇的名字从本宁顿 (Bennington) 改成了挺齐维克。守秘人继续追问：“你还记得哪些人？比如童年时的朋友，仇家，老师之类的？”守秘人将尼克的部分回答整合到故事中。他选择修改现有 NPC 角色来匹配玩家给出的信息，而不是增加新人物。尼克提到了他的调查员有个喜欢的女孩，守秘人立即抓住了这一点并决定她就是绑架案的受害者（相应调整了她的年龄），并询问调查员这个女孩的名字（再次修改了模组中的相应细节以匹配玩家贡献的信息）。

调查员组合 2：随机调查员

有些模组，尤其是“单次模组”，会采用随机组合的调查员。这种情况下，允许每位玩家创造一名调查员，然后设法将他们聚到一起，并给他们一个参与模组故事的理由。这种方法的好处是玩家可以按照自己的期望自由创建调查员。随意创建角色的方式非常适合那些将随机人群抛进事件中的模组，但并不太适合那些结局更加开放的调查模组或战役，因为后者的场合中，玩家会很难找到让他们的调查员互相合作的理由。

守秘人告诉玩家的所有信息只提到：这个模组发生在现代，移机他们可以随便创建调查员。玩家们最后组成了这样一支调查员小队：孱弱的考古学家，法国舞者，前克格勃特工，和中年美国家庭主妇。守秘人面露微笑，并告诉他们，在故事开始时他们都在一架横渡大西洋的飞机上。在这个阶段，调查员们互相还不认识彼此，但是离地 27000 英尺的封闭空间将他们聚在一起，共同面对模组展开。他们之间的性格碰撞无疑会带来许多乐趣。如果模组最后他们侥幸逃生，他们不太可能会再次见面，更不用说组队以进行新的冒险了。

调查员组合 3：预设调查员

你可以在事先创建好调查员，在游戏时分发给玩家。这种做法非常适合那些时间局限在某一时段内的游戏，例如：游戏集会上的游戏。

尽量在为其他人设计调查员时遵循以下几点：

易于掌握的角色类型：头发斑白的退休警察，好奇心旺盛的记者，等等。

平衡：尽量平衡队伍能力，让每个角色都有表现自己的机会。考虑这个模组在技能和剧情联结方面的需求，并与调查员们共享。避免将单个调查员作为剧情基础，这可能会让其他玩家感觉自己只是可有可无的小角色。呈现能力平衡的调查员并不需要让每个调查员在所有方面具有相同的能力。你只需保证每个调查员都有其长处并会在游戏中发挥作用；一名调查员可能擅长搏斗，同时另一名则精于学术。

背景故事：为每位调查员撰写背景故事，但没有必要写太多，因为有些玩家可能难以记住或运用背景故事中的信息。如果模组取决于特定调查员是否了解

某段信息，请确保该信息容易被看清——不要将其藏在大段文字中。请在游戏开始时留出时间，让玩家们阅读并消化他们的背景故事，你也可以考虑用着重号为他们总结重要信息。

待分配的技能点：你可以考虑留下一些技能点，让每名玩家能定制属于自己的调查员。

告诉调查员他了解的其他调查员：你可能打算为每个调查员写段摘要，列出他们了解的其他调查员的情况，尽管这并不重要。如果你决定要写，这些见解应当是片面的，基于那名特定调查员的判断——不同的人对某个人的看法可能互相矛盾，或者充满误解。

告诉玩家他们知道什么，而不是怎么想：比起由你决定调查员角色对背景故事的感受，不如只告诉他们调查员所见的“事实”，由玩家决定哪些内容是真，以及角色对此有何感受。

与其写“你对抢走你女友的崔佛（Trevor）怀恨在心。”，不如如实记录那名调查员角色对事情的理解“崔佛偷走了你女友的心。”调查员对失去女友有何感受，这又会如何影响他与崔佛的关系，都留待玩家自行决定。

背景信息互动：若你在给一名调查员的陈述中涉及另一名调查员，请记得在那名调查员的信息中写下对应的陈述。如前所述，不同调查员对于同一件事可能有不同的见解。

如果你告诉一名调查员（布莱恩（Brian））“崔佛偷走了你女友的心”，很重要的一点就是，崔佛的玩家也应被告知此事。而此时的描述可能略有冲突“你是苏西（Suzie）的朋友。她过去常和布莱恩约会，直到她对他感到厌倦为止。”

审核人物卡

花上一点时间浏览玩家们的调查员人物卡。确认玩家们正确完成了调查员的创建（例如技能点是否已全部用完），然后记录若干要点：姓名，职业，APP，信用评级，和他们的背景故事的关键方面中任何引起你注意的内容。

关键信息可以用表格归纳，格式见下。

审核调查员时没必要太过严厉；记住，不论调查员的经验看起来有多丰富，武装看起来有多充分，克苏鲁神话中的怪物永远都比他们更强大。

姓名	职业	APP	信用评级	背景故事	要点
托德·拉赫姆	私家侦探	65	30	佛教徒 在纽约州创办了 Rockwell 事务所	警用手枪
帕特·斯威夫特	前运动员	75	20	狂热追求健康饮食 珍视获得的体育奖杯 拥护纽约洋基队 托德拉赫姆救过他一命，他现在在为托德效力	孝顺他的老母亲

创建新职业

如果在创建调查员时候，职业清单中没有职业符合你的需求，或者你纯粹想自行选择，你可以挑选8个最符合调查员的职业的技能作为职业技能。同时，别忘了划定信用范围。这是个快速简便，自主性和速度兼备的方法。

在后续模组中为调查员建立联系

以上关于如何将角色与模组联系起来的建议可能适用于他们的第一次冒险，但若过度使用则会变得费

时费力。如果同一批调查员参加了你主持的互不关联的多个模组，你可能需要一个合适的理由来解释他们为何反复身涉挫败神话阴谋的行动。

一位死去的叔叔对于单一的故事线已经足够，但下一次呢？一位调查员能有几位惨遭谋杀的亲属？

模组作者在构思和创作时将模组视作一个有趣的故事，而调查员是后来添加的。必须有某种动力作为调查员与故事联结在一起的理由。

常用动机如下：

雇佣：调查员们是待雇佣的专业人士；

- ❖ **人际关系**: 一名朋友或亲戚被卷入了这次事件，而这人物是模组的一环；
- ❖ **个人收益**: 一个出名或发财的机会；
- ❖ **利他主义**: 拯救他人生命，可能也包括拯救世界本身。
- ❖ **道德准则**: 打击邪恶发自个人信念；
调查员的背景可以帮助决定动力。玩家们最初攥写的背景故事除了构建角色之外，也定义了他们和世界的联系。你在游戏过程中增加或修改的条目应当在角色和神话之间提供联系，尤其是那些疯狂发作带来的结果。请试着通过更改这些背景故事条目来推动角色追求神话知识，例如：
- ❖ 对禁忌知识的贪婪欲望。
- ❖ 只有捣毁黑法老兄弟会，才能让你心安。
- ❖ 每个晚上你都会梦见一座沉没的城市；你听见有声音呼唤你的名字。
- ❖ 答案一定记载于《死灵之书》中。

10.4 非玩家角色(NPC)

玩家控制其调查员，而守秘人则控制所有其他角色，他们被称为非玩家角色(Non-Player Characters，以下简称为 NPC)，在游戏中，他们有许多种出现的方式。

你会发现玩家们在创建他们的调查员时会提供一些 NPC 的灵感：诸如他们的亲戚、同学、朋友或敌人。你可以在调查员们的背景故事中寻找这些灵感并仔细记录任何他们之后在模组中出场时可能会用到的细节。

调查员在游戏中也有可能与他人建立新的联系（见第 97 页，人际关系）。

你的记录中还应包括关键的 NPC——那些反派！

游戏总会引领调查员遇见新的 NPC。每条街道，每个酒吧，每个图书馆都总是有调查员可以交谈的人。

在那些已出版的模组中的重要 NPC 都已经列出了他们的属性与技能；但总会有调查员希望与之交谈但却并未被准备的 NPC。你可能需要在游戏过程中现场给出这些 NPC 的属性与技能——而这并不困难。当然，你只需要为那些与玩家在某些方面对抗的 NPC 提

供属性与技能值——通常你只需要扮演出 NPC 的反应，不需要任何与技能值有关的内容。

当一个调查员需要进行一个技能检定以对抗另一个 NPC 时。你需要为这个检定设定一个难度值——常规、困难或极难。为此，守秘人需要考虑 NPC 被用于对抗的属性或技能。作为守秘人，你应当迅速且即兴地根据这个角色的职业决定哪一个属性或技能是他的关键方面。如果这个技能或属性与这个 NPC 的职业密切相关，那么它应当是 50% 或更高，因此这个检定的难度等级应当是困难。如果与职业无关，那么它应当低于 50%，因此检定的难度应被设定为常规。只有在真正特殊的情况下，检定难度才应当被设为极难（少数 NPC 拥有 90 甚至更高的技能）。

当需要进行战斗检定时，守秘人可即兴地为 NPC 设定战斗技能数值：普通平民（未受训）25%；酒吧打手或雇佣暴徒 40%；职业杀手 70%。

预先给出的 NPC 都已经提供了相应的笔记以供守秘人阐释与扮演，但临场发挥的 NPC 并没有预先制定好的个性与目标。如何扮演这些角色完全由你自行决定，但如果你希望为这引入一些随机要素，查阅“NPC 对调查员的反应”（见下文）。

在潜入一间旧宅时，沃尔特听见有人来了并想要躲藏起来。因为门开着，因此守秘人要求他进行一次潜行检定。同时守秘人认为这个正在接近的 NPC 应当使用侦察技能进行对抗。这个 NPC 是旧宅中的女仆，而且守秘人没有准备任何她的数据，但她的职业决定了她不会有太高的侦察技能，因此这次检定的难度等级被设为普通（需要掷出小于或等于调查员潜行技能值的数值）。但如果这个正在进门的人是个警探，那么难度等级就会被设为困难（需要掷出小于或等于调查员技能半数的数值），因为侦察对于这个警探的职业来说是一项关键的技能。

扮演非玩家角色

角色扮演是这个游戏的核心所在，而作为守秘人，你的职责之一就是强调这一点。每个玩家都需要控制他们各自的角色，而你需要控制其他所有人，这其中的关键在于你需要扮演他们。比起直接告诉玩家他们从酒保那里知道了什么，不如由你来亲自扮演酒

保。尝试改变你的嗓音，或许是使用某种口音讲话，又或者是改变说话时的语音和语调。不要害怕进行这一环节，大胆使用肢体语言与独特风格来帮助玩家建立起对他们正在交谈的这个人的印象。

通常来说，玩家会认为守秘人是游戏的主导，因此他们会观察你来学习如何进行游戏，模仿你的言行。有些人可能会有些羞涩，但当他们看见、听见你“深入角色”地交谈时，他们会为此而被鼓舞，并也如此去做。以身作则并带领玩家接触到这个游戏的核心所在。如果一个玩家能够十分投入地扮演他的角色并作出了精彩的发言，你应当奖励这个玩家，你可以提升他的话术技能，或至少降低这次检定的难度。没有必要每次都奖励出色的角色扮演；角色扮演本身就是一种乐趣，而且不需要为此连续不断地进行奖励。

如果可能，尽量试图让之前出现过的 NPC 回到游戏中来。这样做可以增强游戏的连续性与持续性。你可以想象一下那些电视节目是如何这样做的。当调查员想要知道这条街上的流言时，他们可以去再次拜访那家他们与老板伯尼熟识的酒吧。伯尼将再次作为一个独立的角色出现，而他的故事也将再次与调查员的相连。将与玩家有关联的 NPC 置入险境中能调动玩家更多的积极性。当玩家们听说邪教徒将伯尼作为他们献给邪神的活祭掳走时，这显然会比告诉他们这只是某个无名的未知受害者要有意义得多。

记得使用一种可信的方式来表现 NPC，口音与语癖等个人风格能快速地在调查员的印象中建立起这个角色的个性。

角色扮演引子

每个人都有自己渴望的东西。而那些接近调查员的 NPC 总是带着他们的请求、需要与麻烦而来。思考一下故事中的事件可能会如何给这些 NPC 带来麻烦。而带着这些麻烦的 NPC 总是会希望调查员能帮忙解决他们碰见的这些麻烦或者其他的东西，你应当决定这些 NPC 会对调查员提出的请求。而如果一个非玩家拥有某些调查员希望得到的东西，那他也可能会希望调查员做出些什么来作为回报。

为模组的主要 NPC 列出两到三个“角色扮演引子”能帮助你更好地在游戏中展现他们的形象。角色扮演

引子并非仅仅是角色的个人特质或线索；而是剧情的推动要素，能让 NPC 像用钩子钓住鱼一般吸引调查员行动。你的玩家将被多个引子推入多重选择的境地中，而如果这些引子皆是根植在你的主要情节之中的，那么你的故事将会更加富有层次感，更加紧凑。

守秘人为帕金·维瑟 (NPC) 记录下了如下的角色扮演引子：

- ❖ 帕金的生意（甚至有可能包括他的生命）正在受到来自黑帮的威胁，他迫切需要帮助
- ❖ 帕金知道以法莲·史密斯是一个邪教徒，他会试图用这条信息来和调查员交换一些奖赏或好处。

哈维·沃尔特一如既往地在帕金·维瑟斯这里喝了一杯并与他聊了几句。在谈话中哈维想要得知为何帕金有了黑眼圈，而帕金则陈述了他被某人勒索钱财的经过。帕金希望能得到哈维的帮助。守秘人很清楚这个神秘人与主要情节有关，他是当地某个与邪教有染的帮派的一员。如果哈维选择了咬这个“饵”并向帕金提供了帮助，那么情节就被推进了。

帕金同时还握有一些其他对哈维的调查有所帮助的信息，但作为回报，他希望有人能帮他递送一个包裹。“没什么可疑的，但无论如何，千万别打开这个包裹……”

扮演官方机构

守秘人应当明确在模组中提及的官方机构的作用与目的。一位警长或法官，可能会对调查员正在进行的调查大有帮助，但也有可能成为阻碍；例如，他们可能控制着接触证物的权限，对于一场犯罪，官方机构的 NPC 可能更倾向于坚持他们的个人看法而非乐观地采信调查员的意见，甚至有可能盲目地将调查员当做嫌疑人逮捕，或者强迫他们作为证人。

老生常谈地将官方机构表现为愚蠢的机会主义者、腐败的傻瓜与顽固的土包子可能会破坏这个游戏的核心气氛。在《克苏鲁的呼唤》的概念中，人性与人类文明是值得被保护与拯救的事物。即便卑劣的人性也远比那些神话存在要好得多。调查员冒着生命危险去试图拯救这样的人，那么守秘人就应当将官方机构表现得值得去拯救，虽说其中的某些并非如。如果

调查员遇到的官方机构中的角色多姿多彩、好坏参半，那么他们肯定会对这个社会的价值有一些自己的看法。

非玩家角色对调查员的反应

应当由你来决定 NPC 对调查员的反应为何，但如果你想为此引入一些随机因素，你可以为调查员的外貌值 (APP) 或信用等级进行一个隐秘的检定(暗骰)。使用哪一个取决于此时的情境与 NPC 的想法。你应当思考一下，财富与外表哪一个更能打动这个 NPC？如果你仍无法确定，那么就取外貌值与信用等级中较高的那一个值。为此，在游戏开始时，在笔记中记录所有调查员的外貌值与信用等级是个不错的主意。

如果需要进行这个检定，骰一个 D100 并将结果与调查员的信用等级或外貌对比，如果骰子的结果小于那个数值，那么 NPC 的反应就是正面的；相反的情形则意味着负面的反应。要如何在扮演中表现正面与负面的反应取决于你。一个主动的负面反应可能会让调查员的进程变得更加艰难，尤其是玩家试图与这个 NPC 成为朋友，或者试图影响他的时候。应当注意这个检定只适合用于那些没有什么特别的理由去喜欢或厌恶某个调查员的 NPC。

哈维·沃尔特在深夜进入一间警局。此时这里正忙着应付半夜时分的斗殴和酒鬼。守秘人想要随机决定接待警官对他的态度。相比于外表，警官更看重来者的财产水平，因此信用等级在此处比外貌更重要。哈维拥有 41 点信用等级。而守秘人掷出了 83——远高于 41，这个失败意味着一个不佳的反应。因此哈维要被这个又累又激动的警官晾在一边好一会。

在角色所知界限内扮演

当你扮演 NPC 时，你应牢记他们并非像作为守秘人的你一样无所不知。要让 NPC 无懈可击很容易，但表现出他们的缺陷会让游戏变得更加有趣。NPC 也可能犯下错误、也可能误解、也可能失败，就像调查员们可能会发生的那样。邪教徒也不过是人类，所以让他们也犯下正常人会犯的错误。他们的错误可能会进一步让调查员混淆，因为他们会试图为 NPC 的错误举动找出理由。

使用道具来展现非玩家角色

在一场《克苏鲁的呼唤》游戏中需要塑造种类相当多的角色——哪怕我们不把那些怪物算进去。要持续地分辨出这些角色哪位是哪位对守秘人和玩家来说都是个艰巨的任务。为游戏准备一些小道具会对此有所帮助。

一个简单而便捷的分辨开这些 NPC 的方法是为他们每个人画一幅肖像。大部分已出版的模组都已经包含了那些调查员即将遇到的重要 NPC 的画像或照片。将这些照片的复印件展示出来能让你向玩家展示他们正在与谁交谈。如果你正在使用你自己设计的模组进行游戏或者模组中没有提供某个 NPC 的图像，你可以快速地在互联网上找到相当多合适的角色肖像，可以让你用于临摹或裁剪。试着去访问一些描绘游戏中所在时代的居民风貌的网站，例如，1920 年代影星的图集就能为守秘人提供相当有用且可靠的资源。

准备一份姓名表

在游戏过程中，你总是需要给 NPC 一个名字。因此有一份备用的姓名表总是个好主意，你可以随时从其中挑选一个名字，这远比临时绞尽脑汁地想出一个诸如“鲍勃”之类的大众名字要好得多。为一个角色临场命名的举动会让玩家确信这个角色对主要的情节无关紧要，而你应当试着让所有 NPC 都带来真实的感受。使用符合地点与时代的姓名能增强故事的真实感。如果你决定给斯塔莱克堡的主人命名为法比安·阿佐特 (Fabian Azoth)，那么你应当快速将这记录在名单上的这个姓名旁边，以备将来查阅。

暂用非玩家角色

如上文所述，玩家扮演调查员而你扮演 NPC。但有时某个场景提供了让玩家临时扮演一组 NPC 的可能性，在这种情况下，玩家将被允许暂时使用 NPC (代替他们的调查员角色) 进行游戏。

调查员们设法说服了警方派遣一支 SWAT²¹小队突袭邪教窝点。守秘人认为比起简单地告诉他们行动的结果，让玩家扮演 SWAT 小队的成员亲身体验行动经过会更有趣。这的确非常有效，因为 NPC 与玩家的调查员角色相比大有不同。扮演一个训练有素、装备精良的战斗专家，对于一个扮演一名大学教授调查员的玩家来说是截然不同的体验。

暂时交出 NPC 并不需要你给出完整的人物卡，实际上，你给予玩家的越少，他们的感觉也就越自由。有时候临时发挥地扮演一个大致的形象要远比表现一个细节完整的角色要简单得多。一张写有姓名、职业与数个关键技能与属性的索引卡片已经足以满足一个场景所需——其他的数值完全可以在需要用到的时候再临时填补。如果这个场景与战斗有关，那么战斗技能、武器与生命值的数值应当被进一步添加在卡片上，或者在游戏过程中现场决定。

扮演一个 NPC 允许玩家以某个角色而非他自己平时扮演的调查员的视角去“看”事物，并由此注意到一些玩家们平常不会警觉的东西。这种所知层面的冲突时常会在扮演中发生——当玩家扮演其他角色时，他可能得以听见一些他的调查员未能得知的事情。而这些细节时常会在调查员交流探索所得的线索时被忽略。在暂时扮演 NPC 时获得的信息如何处理由作为守秘人的你来决定。这个让玩家扮演其他角色的技巧同样可以用于增添剧情张力以及加深恐怖感。

守秘人让玩家使用一组暂用 NPC 进行游戏——一群合住房屋的学生。玩家对这间房屋以及这些 NPC 一无所知，他们只是按照自己感到合适的风格去扮演他们。这次临时的扮演仅仅持续一个场景，在这一场景中，这些学生中的一人被某种超自然力量所占据（按照守秘人的安排）并杀害了他的同伴。玩家们喜欢这个场景，因为它快节奏而且令人毛骨悚然。而且调查员们本身没有因此受到任何威胁，因此玩家们可以放松地进行游戏，不用担心他们所使用的角色有生命危险。

随后玩家们继续扮演他们的调查员，而且并不知晓这次对 NPC 的临时扮演与他们的故事情节有何关联。然而在不久之后，他们被镇议员邀请去参加一次晚宴。在晚宴场景中，守秘人逐步向玩家透露线索，让他们发现这间房屋与之前那个谋杀场景极为相似。玩家知道这里曾经发生了什么，但他们的调查员不知道——这反差加大了剧情的张力。当玩家猛然醒悟发生了什么的时候，守秘人告诉他们，议员现在默不作声，表情扭曲，而且手中正拿着一把尖刀……

10.5 最大化利用调查员背景

调查员的背景可以被用作故事情节延伸的跳板。守秘人可以思考一下调查员的背景故事能如何驱动故事向前发展或起到补充作用。有些背景故事可能与模组的主要情节相连，而大部分则更可能发展成为支线情节。如果你能将调查员的背景故事融入模组的主要故事情节中，玩家将会更有游戏的参与感。

守秘人查阅了哈维·沃尔特的背景故事与职业，并思考了这些应当如何被引入游戏中：

“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。”

由于这个模组与米·戈有关，因此守秘人决定西奥多叔叔收藏的造物中有一件是米·戈的喷雾器（见第十三章：外星科技及其造物）。因此在遭遇过米·戈之后，哈维可以进行一次 INT 检定以决定他能否辨认出那件造物。

“记者”

哈维与一个出版商谈了谈他关于一部故事的想法（基于他遭遇米·戈的经历）。出版商将他的想法转达给了另一个作者，而那个作者怀疑这个故事是真实的而非哈维的虚构。这个作者是米·戈的同伙，还是一个潜在的盟友？

“英俊，穿着得体但略有超重。”

这种信息要利用起来不容易，或许哈维的裁缝能被说服向哈维提供一些其他客人的信息。

²¹ SWAT 即 特种武器和战术部队(Special Weapons And Tactics)。

扭曲背景故事中的条目以作为疯狂的结果

伤害一个失去一切之人的唯一办法，就是把那些已然破损的事物归还给他。

——斯蒂芬·唐纳森²²《伤地》(Stephen Donaldson, *The Wounded Land*)

当你准备模组（或在幕间）的时候，思考一下调查员的背景故事中的那些条目依据模组的故事情节可能会有怎样扭曲、腐化的发展。

这是一个关于恐怖的游戏，而恐怖最能发挥其效力的时刻，就是当它已经离你的生活近在咫尺的时候。在洛夫克拉夫特的作品《印斯茅斯之影》中，对讲述者理智的最大威胁并非来自他遭遇的那些骇人的怪物，而是他最终意识到的这与他自身血脉的关联。

根据调查员的背景故事，规划出你的意图，这能将调查员们融入到整个故事中。当一个背景故事条目在游戏过程中被腐化、扭曲，整个故事情节就会自然地发展、流动。而玩家与故事整体之间的联系也会更加紧密。

在游戏过程中临场为一个背景条目想出一个合适的改动可能会有些困难，因此预先准备一份为你提供灵感的表单会对你有很大帮助，你可以为某个特定的调查员量身定制一份，或只是准备一份方便改动、随取随用的泛用表单。

每当调查员经历一次短期疯狂后，你都可以添加或修改调查员的某个背景条目。扭曲、腐化一个已有的条目内容要比将它替换成某个完全不同的内容更有利丰富故事情节，而且更能增添剧情的连续性。修改一个背景条目内容可能会导致调查员的思维方式有了直接的改变——游戏中的现实没有任何变化，但调查员却已经意识到了其中的某些方面。

你不需要总是将修改调查员的背景条目作为调查员疯狂或受伤的结果。可能游戏正进行到紧张而刺激的时刻，而且你不想因为考虑这些问题而暂停游戏进程。又或者某个调查员的背景故事已经在近期被改动过一次了，而你不希望在这一次让他的背景进一步改

变。如果你想如此做的话，你可以推迟这些背景上的改动并给你自己一些时间去思考，并在下一幕游戏开始前让调查员做出这些改动。

守秘人查阅了哈维·沃尔特的背景并思考了这些条目在经历过疯狂后将会如何被改动：

1. “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。”

西奥多叔叔可能真的已经疯了，又或者这只是哈维出于偏执的臆想。这个条目可以被扭曲解读为“西奥多叔叔是个坏榜样，我必须尽我所能来拯救他的灵魂。”或是“西奥多叔叔收藏的造物展现了对这个世界的威胁，因此必须被摧毁它！”

2. “宿命论。搜寻观测无定的预兆。”

这条可被改为“我开始预见末日”或者“我已经成为了天选的先知，我必须告诉人们即将到来的是什么。”又或者进一步转变成了某种迷信“当心不要去踩踏路面的裂缝。”

3. “英俊，穿着得体但略有超重。”

对上好衣着的喜爱意味着这是个着迷于潮流与外观的物质主义的人。这条有可能被改为“憎恶物质财富。”或是“我对自己的衣衫褴褛毫不知情。”

10.6 掷骰与检定

检定规则 1：守秘人决定何时需要进行一个技能检定。

作为守秘人，你决定每一个技能检定的难度等级，以及这次行动究竟需不需要技能检定。如果这件事不过是一桩日常琐事且对剧情主线无关轻重，那么无需这次检定。比如当你想让调查员快点行动起来或是避免在推进剧情时节外生枝，在他们做出一些较难的行动时，你可以免去这次检定。这是你作为守秘人的特权。

检定规则 2：检定结果只是媒介，守秘人介由其决定叙述内容。

检定结果并不完全决定这次行动的成败与否，而

²² 斯蒂芬·唐纳森：美国奇幻与科幻小说家，《异教徒托马

由守秘人对此进行诠释。当玩家通过了一次技能检定，即说明他的预设目标实现了（于检定前设置好的）。但当检定没有通过，则由守秘人决定发生了什么。

检定规则 3：检定失败并不意味着行动的完全失败。

每一次技能检定会有两种可能的结果，成功或失败。守秘人需要意识到一次检定失败并不意味着行动自动失败。

当孤注一掷成功，事态将向玩家预期发展。（玩家的预定目标实现了）

当孤注一掷失败，之后的剧情将由守秘人决定。
(玩家可能会功亏一篑，并且承担额外的不良后果。)

想要主持一场妙趣横生的游戏，其中一个诀窍就是学会将检定结果化为一桩又一桩事件，并融入到你的故事之中。不要只给玩家冷冰冰的检定结果，而是大段热情洋溢的行动结果。

调查员被锁在了水位不断上涨的密室中。他们唯一的逃生方法就是打开那扇上锁的门。安德鲁为他的调查员设定了一个目标“打开那扇上锁的门”。他的首次检定失败了，迫于局势，随后选择孤注一掷。他明白被困于水下的结果毋庸置疑是死亡。他又一次失败了，该检定结果将完全由守秘人决定。这次游戏才刚刚进行了一个小时，如果安德鲁打不开上锁的门，这次游戏就要无疾而终了。守秘人想到了以下这些选择：

- ⑨ 设计一场及时的救援（听上去貌似不错）。
- ⑨ 允许使用其他技能挽救局势（其他检定可能也会失败，无法挣脱死局）。
- ⑨ 作为孤注一掷失败的结果，使水很快充满整个房间，但在紧要关头，安德鲁成功地打开了上锁的房门，调查员被满溢的水流冲了出来。

很明显，最后一种方法是首选。调查员处于刚才的局势下，理所应当受到一定伤害，但他们至少都苟活下来，游戏也得以延续。玩家达成了他的目标，但由于锁匠检定失败，付出巨大的代价。

检定规则 4：检定结果决定谁来讲故事。

玩家通过技能检定时，他们可以叙述自己行动的结果。玩家可叙述的内容，必须在设定目标时经过了守秘人的确定。如果你觉得玩家的叙述超越了目标（同设定目标相差过大），你可能需要让他重新叙述，或是让他在额外超出的内容补上一个技能检定。

如果玩家失败，你可以按照你的想法，描述玩家这次行动的后果。通常这意味着，玩家的目标没有实现。但你没必要一定让结果和玩家预期完全相反——玩家的结果可以在结果叙述中部分或完全地被实现。守秘人的职责是创造一个有趣的局势，个中首选便是在故事中塑造出阴森恐怖的气氛。

形象生动的来讲，便是你们两方如争夺控球权的两支球队一般。在克苏鲁的呼唤中，玩家和守秘人互相争取着故事的叙述权。而赢得技能检定的那一方，比喻而言，就是那个暂时带球领跑的人，即短暂叙述故事的权利。

检定规则 5：避免连续重复的检定。

要求玩家对于同一行动进行多次技能检定将极大地减少玩家成功的可能性。一名拥有 50% 潜行技能的调查员显然拥有 50% 的机会通过检定。（在常规难度等级）如果调查员被要求连续两次检定通过，那么两次都通过的几率将下降至 25%。因此，如果要进入邪教徒本部需要绕过三个哨卡，与其让调查员进行三个重复的潜行检定，不如用一个成功的检定暂时取代其他的相同检定。如果你觉得有三个哨卡会使得行动更加艰巨，你可以提升这次行动的难度等级。

检定规则 6：检定从大局出发。

玩家和守秘人在检定前，都应该站在全局角度考虑检定潜在的后果，并采用检定后的结果。如果你发觉这次检定带来了不理想的结果，你就应该重新通读审视一遍检定规则 1 至 4 了。唯一的例外是当守秘人进行一个“暗骰”的时候，例如进行心理学检定（具体见 97 页 熟人）。

设定难度等级

调查员给出行动的难度等级应该一视同仁，不由

行动者技能点多寡而更换。如果一次攀爬检定被守秘人声明为困难难度，无论调查员在攀爬方面是新人上路还是专业达人，它都会维持原难度等级不变。技能百分比将会区分二者的技巧高低，拥有更高攀爬技能的调查员势必有更大可能通过检定。

如果你觉得某次行动过于简单以至都显得有些平淡乏味，你可以免去这次检定[行动被轻松完成了]，或者你可以要求一个常规难度检定（或给予一个奖励骰）。总之，使得这次检定失败几率微乎其微就好。

一项直接与调查员职业领域相关的正常行为应该被判定为自动成功。请记住，只有在重要关头或是戏剧场面才是检定大显神威的时候。

哈维的玩家正尝试着打开一个谜题盒。

“我能申请通过一个灵感检定来试图打开它嘛？”玩家询问道。

“你实际上在对这个盒子做什么呢？”守秘人问道，提示着让玩家补充完细节。

哈维的玩家想了一会儿，“我正打算花点儿时间研究这些种类繁多的符文，没准他们其中的一些和我叔叔的书里记载得一样。我想看看我能不能找出如何翻转这些符文，来打开这个盒子。”

“听上去不错。可以，请进行灵感检定。”

去留心这位守秘人的问题是如何引导出玩家额外的描述和背景内涵。

询问玩家

守秘人应该多问问玩家的想法。鼓励玩家描述他们调查员的行动计划，而不是一板一眼地吐规则术语。当玩家提出一次需要检定的行动，询问他这次具体的行动细节。守秘人要求玩家检定是职责所在，但空有检定可没法传达此情此景的戏剧效果。

玩家们检定通过时，去鼓励让他们自己描述是如何实现预设目标的。试着令他感受到如闪光灯聚焦，麦克风独唱般的瞩目感吧！当玩家正大显风头时，别不合时宜地打断他的表演。玩家的目标若是“破门而入”，你没必要限定玩家是如何做到的。可以是“我使劲用肩膀撞门，连锁舌都弹了出来”，亦可以是“我用力冲向门，把门撞成了碎片，碎木头散落进了房间里”。你

着重的该是玩家正享受于调查员的壮举之中，而不是无关紧要的过程细节，只要笑着对他说“很棒！”就好了。尽量别去变动玩家们的描述，它不仅多此一举还可能打击玩家们的积极性。

有些玩家可能会在检定结束后，期待你去告诉他们发生了什么。“我撞开那扇门的行动，掷出是 14。我的检定过了，告诉我发生了啥？”将问题抛回去，鼓励他细致描述他的举动吧。“干得好，告诉我们你是怎么做到的？”

有些玩家可能又会走入另一个极端，把他想到发生的一切都七七八八描述出来，甚至连 NPC 的举止都包含进去了。玩家们描述他们是如何实现目标的，但他们描述的界限取决于你。如果玩家们扯得太远了，你就得打断发言了。因此你最好先告诉他们你的“度”在那儿？

守秘人该学会区分哪些成分令叙述变得有血有肉，而哪些实则影响着结果。调查员如何撞开大门不是关键，那只是艺术加工。检定完毕，目的达成，门被撞开。换个角度来看，修辞性的描述起着无可取代的作用，正是它构建起故事，并使游戏历程回味无穷。

而实际影响结果的叙述，就不单是艺术加工了，它还造成了额外后果，会影响以后的检定。这时，守秘人就需要判断究竟是批准，驳回或是修改玩家的叙述了。如果调查员要求的影响或者描述看起来挺合理，你可以批准通过，但别让调查员的好日子那么一帆风顺——记住，这可是个恐怖惊悚的游戏！你可以驳回调查员的描述，但尽可能地只做轻微调整或是提供给他们修改意见，而不是全盘否定他们的建议。如果你对允许与否徘徊不定，不如来一个幸运检定。

哈维通过了技能检定，破门而入。玩家描述哈维的行动如下：“我用力撞向门，把它撞个粉碎，碎木头七零八落地散进了房间里。而这儿有个守卫，对么？”守秘人点了点头。玩家继续说道：“好的，守卫被我的精彩表演震撼到了，吓得枪都掉下来了。趁他忙着拔掉脸上的碎木头，我冲过去一把拾起他掉下的枪。”

你或许会感觉这位玩家发挥过头了，但这毋庸置疑是个好桥段。守秘人决定将这段稍稍倒带到调查员向守卫冲去，并说明道“守卫看见你向他冲去，忙打了

个滚伸手去抓住他落下的武器。听上去你想要抢在他之前拿到枪，是这样嘛？”

瞧！这既化解了矛盾，又营造出了激动人心的场面。而实际上，玩家只是实现了他撞门而入的目的，并即将同守卫扭打起来。玩家的描述只在原本的基础上增添了一点，那就是守卫的枪落在了地上。守秘人认为这种叙述挺合理，守卫通常会携带枪支，事发时在手里或是落在地上都有可能。而关于“刺进守卫脸的碎木头”完全只是修辞描述，并不会在检定或是伤害上有影响。

孤注一掷——恐惧迫近

校注：原文为 *Pushing the Roll—Pushing the Horror*

玩家有时会直接询问“我能否孤注一掷？”记住这条建议——多向你的玩家询问。玩家必须得为这颗孤注一掷描述他们为此付出的额外尝试或行动，以此证明他们的调查员的确不惜一切地去做了。——如果描述听上去不充分，可以建议他们再做进一步努力。在大多数场合都可以进行孤注一掷，但它们必须得配得上你所做出的尝试。

当玩家的孤注一掷没有通过，你应该安排他的调查员陷入更大的麻烦之中。你应该令调查员更进一步地步入深渊，或许是和调查员的目的大相径庭，或是完全和调查员技能检定不相关的无妄之灾。

而这个结果必须比检定失败更加残酷。每当调查员孤注一掷失败时，你都应该尝试将整个游戏引导入更深的恐怖气氛里。这并非每次都能做到，但尽量把作为你的信条吧：孤注一掷失败，即恐怖席卷之时。

马修去询问一位旅馆接待员最近酒店是否接待过某人。在首次失败后，他无法接受自己的一无所获，转而提供了些黑钱。守秘人批准了他一个孤注一掷。思索几时，守秘人预告了可能的结果“你的坚持可能会触犯到对方，或者导致更糟的后果。”虽然叙述模糊不清，但调查员的后果大概可想而知。马修的孤注一掷失败，守秘人想到了一个好主意，以此因制造出更深的恐怖气氛。在此之前，守秘人只是设定了一个普通的接待员，但由于孤注一掷失败，守秘人决定将这个

接待员设定成调查员仇敌的探子。而招待会将这件事向仇敌全盘托出。为了紧绷调查员们局促不安的神经，守秘人暗示了这个后果。“接待员举起他的手，露出一丝细不可测的笑容，‘抱歉先生，我从来没有听说过这个人。’过了一会儿，当你们离开旅馆的时候，你们看见他正通着电话。他神色匆匆，不敢与你们对视。”

或者在调查员在疯狂的时候，若孤注一掷失败，他们就有很大可能陷入幻觉。

还是刚才那个例子，马修的调查员疯了，守秘人想到了另一个好主意。他选择让马修调查员陷入幻觉。“旅馆接待显然对你失去了耐心，他再一次告诉他从未见过你所描述的人。接待大声地喊出了那个名字，你意识到另一个客人正狠狠地注视着你。他的衬衫下似有东西蠕动，他的皮肤光滑，泛着水光。他的双眼注视着你，嘴里嘟囔着你听不大清的话，左手正做着某些怪奇迥异的行动。而现实里，这不过只是个平凡无奇的旅馆客人，然而马修（玩家）并不知道这一点，于是（怀疑这是幻觉）进行了一次现实检定（参见现实检定，本书第 162 页）他的检定失败了，他的调查员陷入了短暂疯狂之中。守秘人决定了他这次短暂疯狂症状，于是调查员狂躁地袭击了这个无辜路人，然后被宾馆工作人员擒住，并很快报了警。守秘人告诉马修，他的调查员再一回过神来，已是被警官压趴在地上，而身旁被他殴打的可怜人正由宾馆工作人员照料着。可想而知，他有一连串的大麻烦了。

言语交锋

各执一词的言语交锋应该以调查员、守秘人双方在谈判桌两边以饶有兴趣、富有激情的角色扮演呈现出来。然而，当遇到真正的分歧时，守秘人需要进行一次检定。详情参见 93 页的社交技能（魅惑、话术、恐吓和说服技能：难度等级）。

你必须决定一个 NPC 何时可被加以利用，而何时让他们油盐不进。而搞定他们或许需要一张漂亮的脸蛋儿，一次地道的威胁，一次诱人的行贿，又或者是其他的方式。大多数人可以在正确的方法下被言语所征服。即使是那些最邪恶的邪教徒，只要玩家能抓住

他们的弱点，他们一样可以被蒙骗、压服或者说服。在整个故事的界限内，几乎无人例外——即使是邪教徒首领，他对明确是敌人的家伙绝对是油盐不进的，但如果调查员能用某种方式混进教派，说不定就会有机会。

哈斯娜捉住了一个邪教徒，想从他嘴里逼问出这个教派的行动计划。守秘人询问哈斯娜打算怎样从邪教徒处获取信息。哈斯娜于是打算迫之以武，而不是动之以理。邪教徒的恐吓和心理学都很低（都低于50%），于是初始难度等级被定在常规难度。考虑到邪教徒的动机，于是守秘人将难度等级提升至极限难度。于是让邪教徒不堪重压吐露情报的成功概率就很小了。

在这个案例中，哈斯娜的目标还可能实现，由于邪教徒相关技能很低。然而，如果邪教徒的恐吓或者心理学技能超过50%，初始的难度等级将会是困难难度，然后再将难度等级提升两级，实现目标就如同天方夜谭了。这样的话，哈斯娜就完全没法成功了，除非她通过一些扮演来增加她的成功率，如使用暴力逼供或是给予一些确切的威胁。（在恐吓的例子来看）

理智检定与暴力

恐吓通常伴随着对身体的暴力威胁。某次恐吓孤注一掷失败的建议后果是让调查员无意地实施了他的威胁。玩家们可能并不想射击NPC的要害，但孤注一掷的下场可能导致他们绝不想要的后果。在那种情况下动用如此酷刑，守秘人可能会想要让在场所有调查员进行一个理智检定。

在虚拟世界里杀人是很轻松的——我们从幼时过家家就这么做了，我们在电子游戏里大杀特杀，我们在电视节目里看得津津有味，太多太多了。但在现实生活中真正这么做就又是另一回事了。守秘人如果想要在你的游戏里反映这一点，无论调查员是否是冷酷无情，在他们第一次杀人时，你都可以要求他进行一次理智检定（0/1D6 理智值损失）。

真正成为一名冷血杀手是尤为困难的，调查员会发觉他们根本不是这块料。在玩家们能够肆无忌惮开火屠杀人类前，如此残虐冷酷的行为会让他们不断丧失理智。只有一个词能用来形容那些可以毫无怯懦怜

悯之心地实施如此丧绝人寰暴行的人——精神病患者。精神病患者拥有极低的理智值，因而能够毫无道德愧疚阻碍他做出这种行为。

10.7 掌控游戏节奏

守秘人的职责宛如一位管弦乐队指挥：你设定着节拍。给予游戏一个好的节奏是尤为必要的，让所有人保持斗志昂扬，兴趣盎然。有些场景节奏紧凑，收束自然。但其他的场景就有收舒无度，枯燥乏味的风险了。尝试保持剧情的不断推进，但谨记玩家们有时也需要时间苟延喘息分析局势。战斗和追逐要求你和玩家都要保证快节奏的行动以及果断的抉择，玩家们有时也会在如何推进剧情上无法达成共识。当两名玩家在争论究竟是继续待在发霉酸臭的旧地窖里还是为自由奋力搏命时，你可以退居幕后，给予他们足够的时间来交流并做出最终选择。如果调查员们很积极地探讨着局势发展，说明他们十分享受这次游戏的体验。而如果调查员对规则问题有所异议，你之后该为他们提供仲裁。其余时候，你大可休息一会儿，稍稍歇歇你的嗓子。

如果所有人都乐在其中，当然是最好的。然而，如果由玩家开始对游戏感到无聊乏味，或是谈论的内容变得重复单调。你应该做点什么。尽你所能地引入新的戏剧性事件，推动玩家做出一系列举动。举个例子：出现一个走投无路的NPC向调查员寻求帮助。另一个选项时是多去讨论他们多种多样的计划的可行性。再或者，如果他们完全在原地打转或是无法达成统一意见，你可以让他们进行一个灵感检定（见下一页）。

守秘人的一个重要职责是去塑造紧张气氛，而如何去控制游戏节奏就是关键。你或许可以选择一个缓和平静的开端，以慢热的状态推进剧情，逐步地愈加紧绷神经直至剧情的高潮点。或者以一声爆炸，枪响作为开端，就像电影一般，随后在紧张刺激的场景和惊悚魔幻的场景来回交替。要像手指按压在游戏的脉搏上般把握住它的节奏，允许它时不时舒缓下来，也要随时准备好细致描绘场景以推进剧情的发展。

一次完整的游戏应该拥有一个开端，发展和落幕。紧张惊悚的气氛贯穿游戏，愈发强烈突出。如果

游戏有分好几幕，就需要一个不同的结构了。每一幕不应该被草草结束，守秘人应该在一幕结束时，就对下一幕有所构思。尽量尝试在一幕结束时留下一些吊人胃口的设计或是某种相关联的启示。去留给玩家们一些未解之谜。当意识到事情可能会逆转向他们所不愿发生的方向，他们控制的调查员也可能会逐渐堕落沉沦，这定会成为玩家们继续冒险的动力。如果这些都做不到的话，那么可以考虑用血腥的屠杀场景或者追击场景作为盛大的结局。

大多数奇幻游戏的主要乐趣在于提升技能和获得物品，但克苏鲁的呼唤与之相反。在准备和进行游戏的时候，你要记住这是一个恐怖故事，和那些标准的奇幻冒险故事大不相同。在龙与地下城之类的奇幻游戏中，玩家扮演战士或者法师探索地下城，获得经验值，积累财富和超凡力量。他们每次作战都要冒着生命危险，但是战后可以快速恢复迅速成长。克苏鲁的呼唤是一个恐怖游戏，玩家很难通过冒险获得能力上的成长。恰恰相反，玩家会在一次次的冒险中，受到难以恢复的创伤。在别的游戏里，低等级的怪物对有经验的冒险者而言只是小菜一碟。而在这儿，无论经验多么老道的调查员，遭遇到最普通的神话生物也可能遭遇生命危险。

记录下你的玩家于游戏中遇见各类事件的反应。如果他们认为他们的调查员所遭遇的危险简直不值一提，那就加大威胁的等级。反之亦然，如果调查员对任何小行动都谨小慎微，对 NPC 递来的一杯饮料都心存怀疑，或是做任何事都处心积虑，那可能是在他们过去游戏体验中，有个过于严苛的游戏主持人所致。如果这是问题所在，你应该试图缓和一下他们的情绪，并让他们安心相信，他们这次即将经历的险境将会是合情合理的。

来自玩家的问题

解决玩家之间所有潜在的问题就本书而言篇幅实在不够。作为守秘人，相较于普通玩家，你需要肩负更多责任。但我们不该认为所有责任都由守秘人负责。一个游戏开展得好坏取决于整个游戏团队，而不是你。如果问题发生，且你觉得有必要，随时随地准备停下来和你的玩家们好好交流一番。

如果你认为某个人正主导着整个游戏，鼓励有些沉默寡言的玩家参与其中吧。把你玩家们想象为舞台上的演员，而你就是可控制的聚光灯。通过向不同玩家提出问题，你就可以将主导的灯光从一个玩家移向另一个玩家。

任何调查员都不可能同时出现在不同的地方，尽管有些玩家希望他们的调查员无处不在。如果有必要，确定调查员的位置——你甚至可以考虑用一张地图记录，以此直观说明他们所在方位。如果一个玩家位于厨房，而另一个在阁楼，之后在处理阁楼调查员的场景时，你应该将聚光灯仅照在他身上，并只向那个玩家叙述内容。——记住提醒那些在其他场景想要横插一脚剧情的玩家们所处的地点。

对于守秘人而言，将整组人应付处理好是一项必备技能。我们当然喜欢所有人都热情洋溢、灵感迸发，如果他们都自顾自地相互打断发言，那对你可就是一团乱麻了。注重当前场景的玩家，并让其他玩家耐心些，学会尊重他人。守秘人随时都能切换场景，但你必须控制好这种转场，记住时刻保持头脑清醒，清楚每个场景处理的内容。

如果调查员分头行动，要清楚是哪个调查员正处于当前场景。当某组调查员的场景即将告一段落或逐渐步入高潮，比如遭遇一场恶战时，留下悬念并将视角转向其他调查员。不要留某个调查员碌碌无为过久。去考虑一下电视剧的结构，把自己代入导演的身份。你就是那个喊着“Action!”和“Cut!”的人。

你的某个场景里往往会有好几个玩家。跟身处该场景的玩家们交流，询问他们分别都在做什么。绝对不要允许某个玩家要支配其他玩家的调查员的想法。如果某玩家描述了其他玩家的调查员的行为，不要听他的，转而去询问那些调查员究竟在做什么。务必记住不是所有事都需要一致通过。如果一个调查员正手握一枚手榴弹，而他的玩家陈述道，“我正拉开它的拉环。”，无论其他玩家打算怎样叙述，手榴弹都已被拉开了。玩家可能企图通过他们自己的调查员干预另一个调查员的所作所为。但任何玩家都绝不能够声明他人调查员的行为。

采纳玩家的提议

你的玩家可能会乐于采取你意料或计划之外的方法来推进故事剧情。许多守秘人会想去阻止玩家的举动，单纯地表示“不予批准”或是将玩家们强制拽回他所准备好的故事剧情里。但若可行，不如将玩家的提议融入剧情之中。在玩家的建议基础上，如果你能使剧情更添几分扑朔迷离，你就更该一试了。

只要建议有可行之处，你应该尽量保持“好的，然后..”，“好的，不过..”的态度，而不是冷冰冰的一句“不予通过。”

一位调查员决定打电话给本地警局。守秘人有以下三个选项。

不行：守秘人可以告诉玩家，“你们是调查员欸，况且打电话找警察来不符合这个游戏的核心精神。”这显然不是个能令所有人满意的选项。

好的，然后.....：与其阻止玩家们的举动，守秘人可能会告知电话线被剪断了或是电话一直占线，再或者在电话那一头只能听见怪异的怪声。

好的，但是.....：也许警察很快接起了电话，但其实他早和邪教徒蛇鼠一窝地勾结了。

10.8 灵感检定

玩家对于游戏世界的认知取决于你给他们的描述。他们不知道你脑子里在想什么，只知道你给他们描述了什么。玩家在游戏中的下一步对策对你来说可能显而易见，但对玩家来说不是。你应该在手把手给玩家喂线索和过度保密之间找一个平衡；听上去可能很简单，但实际上不容易。玩家总是会误解（或者就是单纯地忘掉）推进游戏的线索。随着故事展开，你可能无法将某条重要的线索塞给玩家，游戏可能会因此陷入僵局。无论是守秘人还是玩家都会害怕发生这种情况，因此惴惴不安。进行一个检定让调查员拿到线索固然很好，但要是玩家检定失败了该怎么办？难道就这样让他们不停地骰下去，直到成功为止吗？

这里就可以引进灵感检定。无论灵感成功与否，玩家都会拿到线索。灵感鉴定在游戏中是非常重大而罕见的事。检定决定的并非玩家是否拿到了线索，而是取得线索的方式。

灵感检定的预设目标往往是“让调查员们回到正

轨”。守秘人找出什么是玩家们漏掉的最关键的线索，并通过它设置一个难度等级，进行如下的灵感检定。那个（调查员拥有最高智力值）的玩家进行一次理智检定。

- ⑨ 如果守秘人从未提及过该线索，要求一个常规难度的灵感检定（需要玩家的掷出小于等于他调查员的智力值）。通过这个检定的可能性很高——毕竟期待玩家们根据他们不知情的线索来行动是极度不公平的。
- ⑩ 如果这条线索被确切提及（但未被强调），要求一个困难难度的灵感检定。玩家们有可能找回这个线索，也有错失它。但如果这个线索是在现实时间几周前提及到的（相隔时间过远），你也可以只要求一个常规难度的灵感检定。而这一类也是灵感检定的默认难度等级。
- ⑪ 如果这条线索已经被守秘人挑明（例如：守秘人提及多次）或者玩家们自己讨论到它了。要求一个极限难度的灵感检定。

灵感检定的难度等级设定可能会出现反直觉的状况。一个线索越是被明确提及，所需的灵感检定难度等级要求就越高。守秘人不是在尝试找出调查员意识到这件事的可能性大小。——那就是他们想不到的东西，作为虚拟人物而言。守秘人提供给玩家们一次赌博的机会，要求他们冒着发生意外的风险来获取线索。玩家们扮演的一环就是在游戏途中记录各类线索。守秘人提供线索，玩家们从中破解线索，二者之间应该维持一种平衡。灵感检定旨在反映这种平衡。如果线索从未被提及，天平就必须倾向于维护玩家心情，而且你该给玩家一次无代价的好机会来获取它。如果线索已被明显提及，但出于玩家的种种原因，玩家错失了这条线索。玩家们可以拥有这次机会，但天平不该偏袒他那方了，因此灵感检定的难度等级应该被设置为极限难度。

灵感检定成功

如果玩家通过了灵感检定，守秘人应该给予他们线索。这条信息应该足以推动故事向一个明确的方向推进。守秘人应该迂回地将他们的“灵感”融入故事之

中，而非直接把信息给出。如果线索从未被提及，守秘人就需要一定的创造力来让玩家们获取到这条线索了。

在追查一个邪教的途中，调查员们调查了一家二手书铺。他们找到了一本神秘古籍，而夹在其中的书签上正写下了这家店的名字，由此才去实地调查一番。玩家们希望能在那儿找到更多古籍。他们所不知道的是，这家书店正是由邪教徒运营的。而调查员在之前的调查中，曾与店主有一面之缘，但却没有认出他。守秘人先前要求玩家们进行一个侦察检定来判断他们是否认出了他。守秘人认为如果调查员们没有认出他，事态会变得有趣起来。但从事后结果来看，结果却恰恰相反。

现在，两幕剧情已过，调查员殚精竭虑却一无所获，于是便要求了一个灵感检定。守秘人同意了，考虑好他们什么线索，并决定把二手书店作为剧情的关键节点，充当邪教的核心场所。

玩家们从未提及或讨论起书店店主，尽管守秘人一而再再而三地提起过他，所以他决定要求一个困难难度的灵感检定。拥有最高智力属性的玩家做一个灵感检定，而掷出小于他灵感值的一半——检定通过。

守秘人告诉玩家们，调查员齐坐一堂，重温讨论起他们的调查和线索。“你们决定再一次检查先前获得的所有线索。十天过后（某个玩家）返回了查令十字路的那家书店。还记得嘛？此时店里的客人并不多，而他们其中一人正和店主聊天。你发觉他在你暗中监察邪教集会之时出现过。——他就在场！！不过幸好他并没有发现你，所以你可以不动声色地偷偷溜走。”

守秘人这么做可能就足以将游戏拉回正轨。

灵感检定失败——千钧一发

如果玩家的灵感检定失败，他们就会发现自己有大麻烦了。一个失败的灵感检定允许守秘人将调查员（无论他是否参与检定）置于千钧一发的局面之中。守秘人应该考虑提供破局所需的线索，并让调查员陷入能意识到的最差局面。简述前情提要后，守秘人应该直接切入事件地重启剧情，并让玩家们开始解决眼下的局面。

你可能还会发现玩家们坚决不投灵感。的确，你的游戏可能很少以自然发展的结局收场，更多的是由玩家们自己的想法主导游戏的进程。或是玩家的确受制于剧情，但他们过于小心谨慎以致于不敢要求通过灵感检定。如果有这样的问题，你可以先结束现有的几幕剧情，并执行调查员们的幕间成长。（技能成长检定及其余事项）

之后询问调查员接下来可能的现行行动路线。如果你觉得玩家们缺少方向，你应该坚持让他们通过一个灵感检定继续延续剧情。利用灵感检定来决定调查员的重启剧情是否顺利。

沿用先前的例子，灵感检定失败后会发生什么呢？守秘人给玩家们点明了一条线索（店主及他和邪教的联系）。守秘人陈述道，“你花了四周时间[注：浪费了许多时间——这是灵感检定失败后果的一部分]整理了先前的线索却一无所获。当你待在一家咖啡厅时消磨时间，你撇向了街边一角并看到了那家书店。把杯中咖啡一饮而尽，你走向书店想看看还能不能找到那种珍稀的古籍。你花了点时间扫视着书架，你专心在书架中寻找古籍，没能注意到一大群顾客涌入书店。突然，你发现寒光一闪，猛然发觉这群顾客正手持弯刀向你围过来。远处，店主拉上了窗帘，把营业的牌子换成了打烊。”

请注意在你允许他们行动前，调查员们由你控制，玩家们不能自主行动或者打断剧情。守秘人竭尽所能地把海量的信息推给玩家们，以此来保证他们回归正轨。玩家们现在终于明白，这家书店由邪教经营。

10.9 非玩家角色的幸运值

如果你事先决定让玩家和大反派在一间仓库里见面，而最后调查员也一定不会抓住或者干掉他。那你单纯只是私自安排好剧情，拿玩家当成你剧本的棋子。这是极不合适的。请记住，克苏鲁的呼唤的核心是由守秘人和玩家一起共同创作故事，为玩家们涉足过的剧情事先决定结局是应该极力避免的。

然而，假定你最大限度想要保证你的大反派存活或是逃脱调查员的魔爪。其中一个好方法是给大反派一个幸运池——虽然不能保证百分百逃脱，但这能极

大程度提升大反派的能力，在规则范围内增大逃脱的概率。（见 花费幸运值，99页）

如果你有一个登场无数次的重要 NPC（尤其是在一篇战役里），你可以给这个 NPC 提供一个等同于他意志值的幸运池。花费幸运值可以影响检定结果，但幸运池不能恢复。——NPC 拥有幸运池，可能会让该 NPC 引发乱局，或者使他得以险中逃生，但该 NPC 的幸运值最终会消耗殆尽。

另一个限制 NPC 使用幸运值的原因，是大部分 NPC 都只登场一次。他们可能会在那一幕轻易花费所有幸运值，使他们在游戏里的那一幕变得异常强大。多次登场的 NPC 才有充分理由拥有幸运池。

10.10 发放信息

你希望玩家去调查并询问，这毫无疑问，但是，这些调查可能会使玩家问出一些你未曾考虑过的问题。举例来讲，假如这里曾发生过一起谋杀，你需要对当时现场发生了什么有一个清晰的认识。同时你需要详细设定这场谋杀是如何发生的。某个玩家可能会询问书房的地毯上是否有泥泞的脚印，是否有任何证人，或是凶手是否将他的凶器抛弃在了垃圾堆里。如果你对整起事件的经过有充足的把握，你就能对哪怕最为意外的提问作出令人信服的回答。例如，你可能并未预先思考过这些细节，而且一时也无法确定书房地毯上是否有泥土。但由于你知道整场谋杀是如何发生的，因此你知道这个闯入者是否是通过书房窗户进入的房间（而你可能在窗外设置了一个苗圃），并能最终确定地毯上的确存在泥土的痕迹。

当你向玩家发放信息时，试着仅去描述他们所发现的证据，然后把推断现场状况的工作交给玩家自己解决，你可以提醒玩家们地毯上有泥土，但不要告诉他们地毯上出现泥土的原因。

留出一片充满怀疑与不确定性的空间对于在玩家之间营造阴谋感至关重要。而怀疑、未知与疑虑的土壤最能滋生恐惧。因此只需要告诉玩家们他们的调查员确认了什么信息，然后让他们自己去做出相关的推

断。

假如调查员射击了一只怪物，不要说“它死了”。只需告诉玩家他们无法从这怪物身上发现任何生命迹象。这能将玩家推入怀疑之中——这东西究竟是活着还是死了？而此时的一个急救或医学检定将能揭示这个生物是生或是死。

玩家们搜查了一个房间并在侦察检定上失败了。此时不要说“这里什么都没有”。告诉玩家们他们没有找到任何东西。而此时他们就会疑惑自己是否遗漏了什么东西。此时在侦察检定上的孤注一般能让他们再次确认自己是否遗漏了什么线索。

玩家有时会想出一些令你感到惊讶的调查方式。你应该试着创造性地将他们的想法整合进你的剧情中，并使得他们的行为有意义。一个玩家可能会试图在书房的书架中搜索这个家庭的系谱，而模组中却没有提及这个家庭的系谱。但这一举动相当地可行，因此你应当对这一想法予以回报而且将剧情建构其上。牢记这两条“好的，而且……”与“好的，但是……”的原则。

好的，而且……：这本族谱被记载在一本家庭圣经²³中，在那之中还包含着相当多有用的信息。

好的，但是……：你不希望玩家如此轻易地找到这些线索，在这种情况下，比起让玩家在书架里一无所获，或许更适合让他们找到那本家庭圣经，但那本书里的前几页却被撕了下来，又或者某个名字被抹去了。

这两种选择都能让调查进一步发展，而且都远比用“不，你找不到那本族谱”硬生生地把玩家的思路堵死要来得好。

10.11 洞察检定

在《克苏鲁的呼唤》中有三种主要的洞察技能：

- ⑨ **侦察：**主要用于视觉观察，但也可用于嗅觉或味觉。
- ⑨ **聆听：**确认与分辨声响。
- ⑨ **心理学：**理解他人的动机与意图。

候里面也会有信件、剪报或者照片之类的资料。

²³ 一些基督教家庭中会收藏一本用作家谱的圣经，在前面一般都会记载一些诸如家庭成员出生或去世日期等信息，有时

如果一个玩家在一次洞察技能的检定中成功了，那么他就揭示出了与模组有关的某些信息（记作一个线索）

洞察检定通常都是由守秘人要求玩家做出，但有时如果玩家的调查员正在主动地搜寻某个线索，那么他也可以要求进行一次洞察检定，例如搜寻一个房间（侦察）或试图辨别某人是否在说谎（心理学）。

尽量避免让一条单独的被隐藏起来的线索成为成为整场冒险的关键线索——即使守秘人尽了最大的努力，玩家仍然可能错过它，特别是在模组中这个关键线索所在的地点有可能被忽视的情况下。对此有几种可用的解决方法。你可以确保关键信息能被玩家通过数种不同的方式获得。这些信息不必以相同或类似的形式出现，但是应当足够让玩家通向正确的方向。如果他们最后还是错过了线索，不要担心——你还有灵感检定（P199）来把他们拉回正轨。

线索被分为两类：显明线索与隐秘线索。你应当在掷骰前决定该条线索的类型。

调查员们正在城镇中寻找邪教徒，而守秘人则准备了一出即将在鬼屋中出现的很酷的场景。但玩家现在仍对此一无所知。守秘人希望调查员能辨认出那个正在躲闪他们的邪教徒并被他领去那座鬼屋。因此守秘人将此作为一条显明线索，并告知哈维的玩家她的调查员发现一名形迹可疑的男子正在向后巷走去。紧接着令所有人大吃一惊的是，这位玩家大喊着“抓住他！”并让哈维在他的调查员同伴来得及阻止他以前就狂奔着赶去追逐那个邪教徒。

显明线索

如果你希望让你的玩家能找出某个东西，那么你应当将它设为显明线索。显明线索对于情节驱动的游戏十分有用，特别是在错失某条线索可能会导致玩家的进程中断的情况下。要发现一条显明线索，玩家不需要进行掷骰。

显明线索和隐秘线索可能会出现在同一地点。桌子上一本书被移动时留下的灰尘痕迹可能十分显眼，但灰尘中的一根灰色头发就有可能被忽略。这段信息的第一个部分——那本书被移动过就是一条显明线

索，而那根金色头发则是一条隐秘线索。

如果一条线索可能仅会被玩家队伍中的某一人发现，那么应当由你来决定谁将发现这条线索，可能是玩家当中最不活跃的那位，又或者他的调查员拥有最高侦察技能的玩家。

隐秘线索

找到一条隐秘线索会在某些方面对玩家有所帮助，但它们对于推动情节并不重要。如果你认为玩家无论是否发现这条线索都能使得游戏在一个有趣的方向上展开，那么你就可以将这条线索设为隐秘线索。当玩家要求使用一个洞察技能的时候，你通常就应当准备给予他们一条隐秘线索。

隐秘线索有两个功能：

- ⑨ 给予玩家获得有用信息的机会
- ⑨ 在玩家检定失败并知晓自己错过了一条线索时制造剧情的紧张感。

处理为隐秘线索作出的洞察检定

每位有机会发现线索的调查员都应当进行一次洞察检定（侦察、心理学、聆听或它们的组合）。在玩家掷骰之前，你应该设定难度等级并告知他们。通过检定且成功等级最高的玩家将获得这条线索。如出现平局，守秘人决定将这条线索交给所有通过检定的调查员，或者只交给技能最高的那位调查员。

当探查隐秘线索时，一个失败的洞察检定也有其功能——让玩家们清晰地认识到他们错失了某条线索。应当注意玩家所知的与他调查员所知的信息是有区别的。玩家们清楚地知道这里有一条线索被遗漏掉了。但调查员们只是完全没有注意到他们没能发现的那些东西。而现在玩家拥有三个选择，至于他们最终会选择哪一个，将会取决于他们的个人喜好与游戏风格：

忽略线索：严格地在调查员所知的界限内进行游戏。

孤注一掷：某位调查员主动采取行动，这意味着一次对洞察检定的孤注一掷，他将更为积极地使用洞察技能以试图获取线索。

调查线索：比起冒险去承受孤注一掷失败带来的

后果，调查员可能会更偏向于猜测这条线索是什么，并围绕它展开调查。当然，他们完全有可能得出错误的结论。

在洞察检定的孤注一掷上失败的后果

无论是调查员或守秘人为了什么原因要求了进行洞察检定。只要玩家能使调查员作出进一步行动，他就能要求对此进行孤注一掷。洞察检定可以应用于许多种不同的状况，因此也有许多种潜在的孤注一掷失败的后果。

这里是一些孤注一掷失败后状况如何变得更糟糕的点子：

- ❖ 调查员们在搜索上浪费了太多时间，而他们的敌人趁这时抵达了。
- ❖ 现场留下了他们进行过搜索的证据，有些东西被弄坏了或者被放错了顺序。
- ❖ 当调查员正在进行搜索时，一个敌人伏击了他。
- ❖ 调查员在研究他的目标时过于接近，因此导致了对他人的冒犯或者招致了嫌疑。
- ❖ 你试图听清那个东西的声音？实际上，它已经听见你了，而且正在朝着你而来！

调查员跟随着邪教徒进入了一间老房屋。守秘人决定让邪教徒躲藏在主卧室中，而且他留下了一串血迹——而调查员会注意到这一点吗？无论能否，守秘人都能预见到有趣的情节展开。玩家会搜寻这间房屋，没有得到线索意味着他们无法揭示任何事情。但获得这条线索又会给他们一个优势，因此守秘人决定将这条线索视为一条隐秘线索，并要求玩家们进行一个侦察检定来获取信息，检定的难度被设为困难，因为玩家当中只持有一只手电筒作为光源。

所有的玩家都未能通过检定，因此他们没能发现这一串血迹。此时剧情的紧张感就凸显了出来——玩家们知道他们错失了一条线索。调查员们可以选择离开这座房屋或在此花费更多的时间进行搜索以便对侦察检定进行孤注一掷。而此时在孤注一掷中失败的后果可能是玩家被伏击并受到伤害，或者给邪教徒提供了足以让他逃跑的时间。

使用多于一项的洞察检定技能

依据实际情况，究竟使用哪一项技能来进行洞察检定可以成为一个开放性的选择。假如一位非玩家角色将要拔出他的武器攻击调查员，玩家既可以进行一个侦察检定来发现他即将拔出的武器，也可以通过心理学检定来对非玩家角色的行为有所警觉。在这种情况下，守秘人应当允许玩家进行一次掷骰，并与他两项技能中较高的那一项进行比对。

哈维正在福克斯顿勋爵家做客，而后者打算在哈维的咖啡中下毒。守秘人希望给哈维一个意识到这一异常的机会并允许他进行一次洞察检定，并将骰子结果同时与哈维的侦察与心理学技能进行对比。如果这次掷骰通过了心理学技能，那这意味着哈维发现了福克斯顿勋爵的紧张并察觉到有事情不对劲。而如果通过了侦察技能，则说明哈维可能发现了他的咖啡闻起来有点奇怪。

玩家进行洞察检定的目标

通常来讲使用洞察检定的目标仅仅是“找到一条线索”。但某位玩家或许会提出一个更为确切的目标，诸如“我要搜索这个房间，试图找到一本日记或日志之类能为我们提供关于这个人的信息的东西”。如果你欣慰地发现这个房间里刚好能找到一本这样的书籍，那么接受玩家的这个行动目标并允许他掷骰。但如果沒有，那么你应当适当地调整这个目标，或者使用下文“什么都没有”这一栏中列出的方法。

这里什么都没有？

如果这里没什么值得搜寻的东西，那么就不要让玩家作出洞察检定。牢记洞察检定的最根本的作用永远是“找到一条线索”（to find a clue）——如果这里没有需要去寻找的线索，那么这里也就不需要进行任何掷骰。线索，无论是何种形式，都应当是值得注意的某种东西，而且能为故事增添有趣的新转折与层次。

如果某位玩家要求进行一个侦察检定，那么即便这里没有任何线索，你也可以接受这个请求。而现在这个检定的目的应当被改为“搜索某条线索”（to look for a clue），又或者正在寻找某个特定的物品，那么这

个检定的目的，举例来讲，则可能是“寻找杰弗森的日志”等等。如果这个检定成功了，玩家将会发现这条线索或物品的确没有在这个场景中出现。

心理学

如果某位玩家通过了一个心理学检定，那么你应该向他揭示真实信息。而如果这个检定失败了，你或许会想要误导玩家，但如果你每次都这么做，玩家

(他们知道自己的检定失败了) 将会知道你所说信息的反话就是正确信息！因此，不必每次都告诉玩家真实信息的反话，你可以自由地向玩家透露一切你想告诉他们的信息——但是在这种情况下他们无法得知你透露的信息是否是可靠的。

哈维将他失踪朋友的照片出示给了酒保看并询问“你见过这家伙吗？”而守秘人则告诉哈维酒保看了这张照片一会然后回过身去继续擦他的玻璃杯并声称“我从来没碰见过这个人。”哈维的玩家申请进行了一次心理学掷骰来分辨酒保是否在撒谎。她未能通过检定，守秘人微笑着告诉她“嗯，他看起来说确实是实话。”

哈维的玩家现在觉得自己可以确信酒保正在撒谎，但她仍然拿不准。她会在这件事上采取更进一步行动吗，或许是通过贿赂，或者威胁？

10.12 展示材料(Handouts)

玩家的展示材料是《克苏鲁的呼唤》中的一个常见的特色。这些展示材料通常会在玩家的调查员找到某些重要信息时被发放给他们，例如信件或书籍的内容摘抄。商业模组通常都会在最后将这些材料重印一遍，方便守秘人复印或剪切下来并在游戏中使用。

举例而言，一封来自匿名线人的手写信件、一张标注了古代巫师坟墓位置的地图或一篇详细记载了对大脚野人的目击报告的报刊文章都有可能被作为展示材料呈现给玩家。

展示材料的作用其一是增强游戏的氛围：一份精心准备过的展示材料能极大增强玩家对游戏故事的代入感。其二则是传递信息。分发展示材料是一个便捷的给予玩家线索与信息的方式，而且玩家可以在之后随时查阅它们。向玩家递送展示材料同样可以将玩家

们注意力的焦点从你身上转移到接过材料的那位玩家身上。如果这份展示材料是提供给所有玩家的，那么你应该鼓励这位玩家大声读出上面的内容。

一些守秘人喜欢自己制作展示材料，无论是用于商业模组或是自制模组。他们可以尽情展现自己的艺术创造力。一些简单的小技巧能在这里发挥出巨大的作用，例如使用钢笔书写信件、在一本老旧的笔记本上写上守秘人准备好的内容。咖啡可以被用于纸张的做旧。而从慈善商店买来的旧布条（例如手套或破衬衫）可以被点缀上假的血迹，这样当调查员们搜寻那些发生过肮脏活动的场景时，守秘人就可以将它们展现给玩家。

摄于模组的故事发生时代的照片在展现地点或人物的时候非常有用，从古董市场上淘来的明信片也能在这种时候发挥作用。

如果故事背景较为接近现代，那么守秘人或许可以为玩家们找到的录音录制一段音频，甚至是一段短录像。在这方面的可能性是无穷尽的。你甚至可以为玩家的调查员们创建一个“假”的网站。

无论你是否有时间去从头准备这样的展示材料，你都可以从别处搜索到它们或者使用商业模组中提供的展示材料，对展示材料的使用是对游戏极大的有益补充。享受这种乐趣并思考一下你还有什么好点子。

聆听你的玩家对你发放的材料的意见与回应。如果他们对你拿出来用于展现场景的带有指示物或小模型的平面图非常兴奋，那么就在游戏中更频繁地使用它。而如果他们仔细研究每一份展示材料中的每一个细节，那么就多使用这些材料中的细节。但通常你都会有一群各异的玩家，并且他们会对你作法有各异的回应。别紧张，保持均衡，并试着主持好你的游戏。

10.13 使用规则

本书中的规则旨在具有足够的灵活性，能够应对每一种可能的状况。

- 而本书中列举的规则，简要来说，即是：
- ☆ 无论情境如何，按照玩家的意图确立一个目标，并选择一个最适合这一情境的技能或属性检定。
 - ☆ 如果情境更依赖于外部的环境因素而非玩家行

动，那么使用幸运检定。

在特殊情境下运用规则的指引

这里是一些玩家确立目标以及守秘人应当如何使用规则来处理它们的例子。这些并非是明确的规则，只是在此列出以帮助守秘人理解技能检定可被用于多种用途的建议。

在赌场中得胜：大多数赌场中的项目都基于幸运检定，但是赌场中的赔率总是有利于庄家的。因此一个直截了当的幸运检定会显得有些对玩家过于慷慨。或许在这一情境下你可以要求调查员进行一个幸运半值的检定。如果你希望模拟赌博的感觉，那么你也可以使用你自己的想法来制定规则。你或许会要求玩家在赌场这一夜的过程中进行三次幸运检定并预先告知玩家可能的结果，在那之后让他们决定自己的赌注。如果玩家成功通过了三次幸运检定，他在赌场中大获全胜，将他的赌注乘十。而如果他通过了两个幸运检定，那么他小小地赢了一笔。如果仅通过一个幸运检定，那么他没有赢钱。如果三次幸运检定全部失败，这意味着玩家最后反而陷入了沉重的债务中。

伏击一名敌人：玩家希望隐蔽起来以便在攻击中获得优势。如果玩家成功进行了一个潜行技能检定（与敌人的侦察技能对抗），那么你可以为他的第一次攻击提供一个奖励骰，或者让他的这次攻击自动成功。

游至安全地带（溺水）：一名调查员落入了汹涌的水流中，他必须要游至安全地带来防止溺水。守秘人要求他以“游至安全地带”为目标进行一次游泳技能检定。如果玩家失败了，那么这意味着他没能成功而且还呛了入了水，他必须要进行一次 CON 检定或每轮受到 1d6 点伤害（见其他形式的伤害，205 页）。现在这种情境下需要一次孤注一掷——除此之外玩家就只能选择调查员放弃了机会并开始溺水。如果玩家在孤注一掷的游泳检定上失败了，那么调查员被水流重击并快被溺死了，他需要每轮承受 1d6 点伤害。守秘人必须在此时做出抉择：是要让调查员继续命悬一线或者

让他被水流冲到别处。如果守秘人选择了前者，那么调查员会持续损失生命直到他被另一个调查员或者非玩家角色救起。而如果附近没有人，守秘人可以选择不骰溺水伤害，转而让这个失败的孤注一掷导致调查员被冲到了某处异国的海岸上，这将导致他失业并身处窘境。

扼死一名敌人：攻击者应当首先以“抓住我的目标并试图扼死他”为目标进行一个战技，正常的战斗规则就能完成这一动作。在完成战技后，在这之后连续的每一轮中，攻击者（现在因为成功进行了战技而能获得一个奖励骰）都能如常以格斗技能检定对他正扼住的目标进行攻击。在这种情况下，他对目标造成的伤害应当被叙述为试图扼死目标而造成的伤害。守秘人应当注意一下这一段当中所提及的使用常规战斗规则的例子。

房规

如果你想要创建一条用于某种特殊情形的房规或自订规则，你应当在如此做之前谨慎地思考。

你是否能确定你准备创建的房规所相关的内容无法用游戏的常规规则处理得一样好？你的自订规则是否能让你的游戏更令人印象深刻？

这份游戏规则已经包含了明确的应用于战斗、追逐、魔法、幸运、理智与物理伤害的规则。而其他的一切事物都可以用技能检定来处理。例如，规则中并未明确提及一个人能在没有食物或饮水的情况下生存多长时间或者使用黑客技术破解一台电脑所需时间的内容。而这些事情都可以由守秘人来依据模组中的情况，使用常规规则与他自己的决断来定夺。但假如这些事情中的某一项是某个模组中的关键要素，那么或许最好将它以着重这一方面的自订规则的方式呈现出来，

当创建一项自订规则的时候，尽量使它简单一点——将内容集中在一项或少数几项技能（或属性）上并决定好不同的成功度意味着什么。尝试围绕着玩家能采取的有意义的行为建立规则；这可能会改变技能的难度等级或改变某种情境下应使用的技能。

当然，这本规则书可以试图为每一种可能性都列

出一项明确的规则，但这将使玩家在游戏进程中必须不断地查阅规则而且玩家的每一种行动都会被某条规则所束缚。《克苏鲁的呼唤》被尽可能设计得灵活，并且鼓励守秘人去活用游戏的核心规则：技能检定。

你正在创作一个以调查员们迷失在沙漠中，仅剩有限的食物和水为开头的模组。而你希望设计一条能着重于物资匮乏与疲劳的影响的规则。身处沙漠中可能会导致脱水、迷失方向、饥饿、晒伤与疲劳。而你决定将与此关联的关键属性设为 CON。在沙漠中迷失最终会导致死亡，因此生命值会作为他们失败的后果。玩家将会被要求在游戏当中的每一天都进行 CON 检定——如果有玩家在检定中失败了，他的调查员将会受到 1d3 点伤害。通常这样的伤害都会被恢复，但因为严酷的环境，你决定调查员受到的这样的伤害将不会被恢复。一名调查员可能会在数日后生命值降到 0 点，此时他将会昏迷并面临即将到来的死亡。这条“新的”规则很符合你的意图，因此你将把它作为这个模组的自订规则来使用。

属性掷骰

常规规则提供了决定属性与创建调查员的方法。而一些可选规则也在第三章：创建调查员中被列出。玩家们喜欢被平等地对待。因此如果你允许了某个玩家重骰或交换他的属性，你也应当告知其他所有玩家这件事并允许他们也这么做。

10.14 动作场景

那些同时包含了多个调查员、非玩家角色和/或怪物的场景可能会让人手忙脚乱，难以分辨谁正在何时做什么事情。

为了保持对游戏的控制，你应当快速地建立一个玩家与非玩家角色的 DEX 次序表。并从敏捷最高的角色的行动开始处理，并依照敏捷次序依次进行。当所有人都完成一轮行动后，重新回到敏捷最高的角色那里并开始另一轮行动直到这个情境或场景完成。

一些行动会比其他的消耗更多的时间，规则中已经列出了一些行动所需的时间，例如攻击或施法，但其他行动的细节则需要由你来定夺。

里卡多·摩尔正在试图撬开一把锁，而他的同伴此时正在保护他，抵御来自邪教徒的攻击。守秘人决定他需要三个战斗轮的时间来撬开这把锁——如果他要进行孤注一掷那么花费的时间将更多。

“但在现实中它就是这样的”

当你裁定游戏中将会发生什么时，试图在现实感与你希望创造的戏剧化场景中取得一个平衡——如果在这种情形下拘泥于现实会让整个结果变得索然无味，那么你就应该试试更有创造力的作法。但这并不意味着你应该丧心病狂地让你的游戏变得毫无现实感。但是，如果你发现你用了“但在现实中它就是这样的”这样的句子来为你某个普遍不受欢迎的场景辩护，那么你应该问问你自己你是否可以为情节添加一点更富有戏剧性与创造力的要素。举例而言，霰弹枪的射击并不会在现实中把人打飞，但如果你很喜欢这个点子，那用上它又有何妨？

移动

在游戏中提及的所有距离都是近似值，而且都是基于描述，因此精确的距离测量很少会成为一个问题。但如果你想要测量距离，那么我们对此给出的建议是，一个角色可以在一个战斗轮中谨慎地前进每点 MOV 一米或一码的距离，因此一个属性平均的人类可以每个战斗轮移动 8 米。而如果冲刺，一个角色可以移动五倍于前述的距离，但在这种情况下他会很快陷入疲劳中。

非玩家角色的生命值与物理伤害

你应当为非玩家角色应用常规的伤害规则。但不管怎么说，非玩家角色是在你的掌控之下的。如果你判定某个非玩家角色心脏病突发并因此当场身亡，那这也毫无问题，因此如果一位调查员一拳打在某位非玩家角色身上，而你决定让这名非玩家角色猝死，这也同样毫无问题，如果你不想的话，你甚至不需要为此要求玩家做出攻击检定或骰伤害。如果调查员掌控了某位非玩家角色的生死（或许是一把抵在他们脖子上的尖刀）并决定宰掉非玩家角色，你可以让这完全

自然地发生而不需要玩家为此做出任何掷骰。这些事情可能会被视作例外，但它们都说明了一个问题——你只应该在场面会影响到某位调查员的时候才动用规则。你可以让天花板崩塌并在不掷骰的情况下就让某个非玩家角色被碎石所淹没，但一位调查员总是应该有掷骰的机会——在这种情况下或许是躲避落下的石块或者在它坠落前就注意到摇摇欲坠的天花板。

玩家可以根据追溯非玩家角色所承受的伤害或依据调查员的所见来判断非玩家角色的伤情，但这些并不是完全可靠，非玩家角色可能拥有魔法防御或者只是假装自己受了伤。只有当成功进行了急救或医学检定之后，你才应该告知玩家这个非玩家角色究竟是活着、濒死还是已经断了气。

追逐

描述地点的场景通常都是守秘人的工作，但在追逐中，假如某个玩家通过了一个幸运检定，你也应当鼓励他如此做。有些玩家可能会对此有些犹豫，在这一情形下你应当提出引导性的问题并鼓励玩家进行详细的补充说明。

哈维正沿着大街狂奔，在身后一群黑帮分子正紧追不舍。守秘人并未准备这附近地形的信息，因此决定让掷骰来解决这个问题。哈维的玩家通过了幸运检定，因此她得到了自行决定接下来的数个地点的机会。但她看起来有点迷茫。

“好吧，于是你正在沿着大街狂奔，那里满是由夜间的购物者和下班回家的人组成的人群。你通过了闪避技能检定因此轻易地从人群当中穿行了过去。现在往左和往右各有一条巷子，有几家商店仍然在营业，你现在要往哪个方向去？”守秘人询问道。

“嗯，我朝一条巷子跑去。”

“好极了，那么这条巷子是什么样的？空无一物，或者地上有垃圾桶之类的障碍物？巷子里现在是否有人？”守秘人提示着玩家。

“这里有一辆垃圾车，工人正在往那里倾倒垃圾桶中的东西。”玩家如此声称。

“所以你要避开他们？”

守秘人整合了玩家所说的并确定了这个地点的信

息，他把这写在了表格中。“于是下一个地点是一条巷子，正被一辆垃圾车和工人们阻挡着。这个巷子意味着一个需要进行闪避检定的危机。”

10.15 展现神话的恐怖

在第十四章：怪物、野兽与异界诸神中，每一种怪物都有一段相关的描述（通常都是直接取自原作故事）。这是个不错的开始，但你应该试着以这些描述为基础并适当改变这些描述，这样可以使你提及的怪物显得不那么平常。

使用图片来展现来自克苏鲁神话的恐怖可能会稍微有点麻烦。因特网与书籍有时候会以图片描绘出某些神话怪物的大致样貌，但这些图片并非总是合你口味，而且有时候还会破坏作为守秘人的你一直试图描绘出的恐惧感。同样的，把一个远古种族的小模型扔在桌子上的举动也能有效地让你辛苦建立起来的紧张感毁于一旦（但是一旦你已经完全展开了这个场景，并将恐惧感推进到了最高潮，那么这样的小模型就会很有用。）

电影导演作为座右铭的那句“少即是多（Less is More）”，也值得你在描绘一个来自超越时空之外的令人震撼的存在时作为参考。试着描述得模糊一些，点出这个生物来自外界的那些特性，并让玩家以他们的想象力填充其中的空白。

每当你描绘一个怪物时，你都应该试着将它展现得独一无二。让你的描述发自内心且感情强烈。一只深潜者并非仅仅就是一只深潜者，它是一只来自幽深海渊，与时间本身一样古老的生物，一只能让恐惧直达你的肺腑，带来厌恶与反胃的生物。谨记，那绝不仅仅就是一只深潜者。

让我们来看看这句廷达罗斯猎犬的描述：

“在房间的角落之中跃出了一只廷达罗斯猎犬，它正准备攻击你……”

也许我们可以对此做一点改进：

“你看见一只外形奇异的獒犬显现在房间的角落之中。它拥有黄色的眼睛，而皮肤则是苍白的蓝色。它邪恶地冲着你咆哮，然后抬起了前爪向你扑来……”

又或者试试看这段如何：

“当你扫视房间四周的时候，一阵恶臭充满了你的鼻孔。你在稀薄的空气中近乎窒息。你的眼睛不由自主地转向了房间的西北角，在那里，病态的黄色光芒正在墙角显现。剧烈的光芒烧灼着你的眼睛，虽然一时难以分辨，但你看见一个黑暗的形体也从角落显现出来，吞噬了黄色的光芒。你的颈背汗毛直立，因为你意识到某些邪恶的事物正在向你逼近。你听见了一声恐怖、非人的咆哮声，在那之后是张开的双颚，与那其下露出的两排剃刀一般的尖牙……”

只要设定好基调，并做出适当的描述，玩家们的想象力会补齐剩下的部分。

扮演异界存在

营地里的食品贮藏室也被弄得一团糟：某些日常主食不见了；而且留下了一堆已被打开的罐头——那些罐头全都是从最意想不到的地方以最意想不到的方式被打开的，虽然不合时宜，但却依旧让人觉得非常滑稽可笑。随处散落的火柴也构成了另一个较小的谜团——在这些火柴中，有些是完整的，有些已经折断的，也有些被使用过。此外，我们还在附近找到了两三张帐篷帆布与一些皮毛衣物，这些东西都被古怪地撕开了，似乎为了进行无法想象的笨拙改造而留下的结果。

——H.P.洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》

只有守秘人知晓神话生物将会如何行动。而它们的一举一动都举足轻重。它们能够在各个方面影响调查员。但在太多的游戏中，那些怪物仅仅是出场，咆哮或以某种怪异的语调低喃，然后就发动攻击。这种对神话生物的表现方式是浅薄的、可被预料的，而且没能完全展现神话的恐怖。

智慧的神话生物能也能像人类一样建造、实验、祈祷、学习、施放魔法、质疑、拷问，以及做到其它一切人类能做到的事情。除此之外，它们还会实行那些莫名其妙、稀奇古怪与令人费解的行为。

那些反常、黑暗的举动最能表现出这个游戏恐怖、神秘的基调。那些智慧神话生物的举动总是超越想象，因此你应当尽量将它们描绘得邪恶、危险与亵渎。

如果神话生物总是能被轻而易举地辨别出来，那

么神秘感就会荡然无存，而且整个情节的细节线索也会被揭露。你不应当让调查员如此轻易地获得信息。即使他们已经靠近观察了那个生物，那也仍然不是一只深潜者——那是一个浮出水面的黑暗而潮湿的形体，周身围绕着水草，如同一只腐烂的死鱼一般散发着恶臭。

当神话生物死亡时，由你来决定它是会表现出痛苦，或者只是简单地躯体崩塌与消解。神话生物的死亡通常都会展现为溶解或蒸发的形式——自它们躯体散出的毒云将会很快消散在潮湿但清洁的空气中，就像《敦威治恐怖事件》中的威尔伯·沃特雷在密斯卡托尼克大学图书馆内发生的那样。而这很有可能让调查员找不到任何物理性质的证据。

气味总是让人印象深刻，由于它无法被通过照片、录音与影像的方式模拟，因此我们都知道如果我们能闻见某种东西的气味，那它多半正切实地存在于我们旁边。有时候即便是与某个神话生物相近的气味也能让调查员们汗毛直立。

某个生物留下的证据——诸如体液池、脚印、身体的碎片，甚至是它所造成的破坏，都提供了相当有趣的辨别这个生物的身份与目的的方法。为那只令人迷惑的怪物添加上一组这样的线索可以让你的游戏变得更加生动。

应当谨记，几乎所有的神话生物种族，例如米·戈、蛇人与深潜者，都拥有相当于甚至超出人类等级的智力、比人类更加长寿而且对我们身处的这个宇宙知晓更多。而这些接近不朽的存在之中有谁愿意为了一瞬间的短暂胜利而承受生命危险呢？更不用说他们面对的还是一个犹如黑猩猩一样的种族。在这样缺乏战斗的理由的情况下，智慧生物都会在危险面前选择退却。同样也要避免让调查员与他们非人类的对手展开谈判——这样的行动说明了调查员们的对手的行为实质上仍然处于人类的层面，而这也极大减弱它们带来的恐怖感。

修格斯与其他智力低下的种族的恐怖之处体现于它们的不可预测与满怀恶意。此类生物会毫不留情地发动全面攻击并尽情倾泻它们令人恐惧的狂怒。它们带来的挑战是物理层面上的，因此守秘人有义务适当地就可能到来的毁灭向调查员提出合理的警告。攻击

一只栖居在洞穴内的修格斯可能会引发一场贯穿整个情节的大麻烦——直到调查员能活下来，并通过诸如将它封在洞穴里或将它放逐的方式摧毁掉修格斯为止。

把视线移开也救不了你！

我看着那些涟漪，意识到蛆虫正在水面之下翻滚扭动，不由得感觉到了一股新的寒意从比那只秃鹫曾翱翔过的地方更加遥远的世界里传了过来，仿佛我的身体早在我的眼睛发现某个恐怖怪物之前，抢先感觉到了它的存在。

——H·P·洛夫克拉夫特，《月光下》

上面的引文表述出了我们是通过自身所有的感官来感知四周的，而并非仅仅是通过我们的眼睛。基于那些神话存在的异界本质，我们甚至可能会通过某些我们所知的五感之外的原始知觉感受到它们的存在。从电视屏幕前把视线移开可以让我们免于其中恐怖场景的惊吓，但当你面对一只确确实实存在的，不可名状的神话生物时，这种作法通常远远不够。

10.16 赢家与败者

《克苏鲁的呼唤》并不是一场发生在你与你的玩家之间的竞争游戏。规则确保了每个人都被平等地对待，但其中并不包括强制性地在守秘人与玩家之间创造游戏平衡的机制。游戏中的平衡是由作为守秘人的你所作的决定衍生出来的。是你决定调查员会遭遇到什么，是你为他们设置场景，最终也是你决定非玩家角色的行动。

你可轻易地堆叠各种用于对抗调查员的要素。并没有任何规则限制你能让调查员们遭遇什么。但如果你决定在调查员们睡觉时往他们当中砸一只黑山羊之子的宿主，那玩家们多半没有任何机会拯救他们的调查员。而这一点也不会让你的游戏变得有趣，更不会让你的玩家们开心。你必须正确地衡量敌人的威胁，而且你应当意识到，在这本书中列出的许多怪物都有能力将调查员团队整个抹除。通常来讲，对于调查员而言，此时的最佳选择就是逃命并择日再战。

合理警告

只要有可能，守秘人就应当提供给玩家避免他们调查员死亡的机会。这并不意味着守秘人应当削减游戏中怪物与反派们的能力，或者不让他们进行足以造成伤害与残疾的攻击。相对应的，在这里建议守秘人为玩家提供至多三次避免某次特定死亡的机会。

调查员们接近了低语之舌教派的藏身地，并搜索了那里的秘密地下室以试图找到邪教向纽约释放出毁灭的计划。但他们并不知晓这个邪教在它的地下池塘中拥有一只修格斯。这只生物非常强大，如果调查员误入其中，它极有可能杀死数名甚至全部调查员——这样的结果很有可能造成整个游戏的终结。因此，守秘人为调查员们提供了三次机会来避免直面修格斯。

第一次机会被给出的场合是在守秘人与玩家们探讨他们的搜索计划的时候。玩家们看起来兴致勃勃地想要毫不警惕地直冲进去。而在对话中，守秘人重复了玩家们的意见并说“于是你们认为那些凶恶的低语之舌邪教徒正隐藏在这里，而且你们想要枪声大作地向里面横冲直撞，即便你们并没有证据证明这里就是他们的藏身处？”但愿这段话中的某些信息足以给玩家们以足够的提醒，告诉他们在这种情况下保留一些警惕是明智的。或许他们应该悄悄接近这个地点并收集更多关于邪教徒们活动的信息。

在观察了这个藏身地数日后，玩家们认出了几位邪教徒并且对这里是他们据点的事实确信无疑。调查员迅速地进入了这里并搜寻了这里的房间时遭遇了一位邪教徒。在一场快速的战斗后他们活捉了这位邪教徒，并且决定在采取进一步行动之前先从他那里问话。守秘人将这作为了第二次机会，用以提示调查员们绝不应该进入那个地下洞窟。当调查员们逼问那个地窖里有什么的时候，守秘人以那个邪教徒的嗓音说到“去那个地窖，呵？好主意啊，没错，从这里下去然后找到那个池塘！然后你们就知道那里有什么了！哈哈哈！”守秘人将这个邪教徒扮演得疯狂又危险，希望玩家能从这当中知晓无论那个池塘中有什么，那一定都很危险。

玩家们至此仍然忽略了守秘人的警告，在把那个邪教徒捆起来之后他们把他留在了柜子里，然后决定直接去调查地窖里的池塘（没人说过玩家一定会听守

秘人的！）。而当他们探索地窖时，其中一人发现这里的石阶逐渐向下，并最终延伸至地板上的一个大洞。当调查员们沿着石阶向下看时，守秘人提供了第三次，也是最后一次警告，“石阶看起来又滑又泥泞，而且散发出一股难闻的气味——有些邪恶的事物正在下方栖居。你们听见水花溅起的声音，像是有什么庞大的东西正在试着爬出下面的池塘。可怕的响声正沿着石阶向上面而来。从下面无论是传来的声音还是气味都很不妙。”

接下来无论调查员们打算怎么做都取决于他们，但守秘人已经警告过了他们三次在这里的探索可不像是在公园里散步。但愿调查员们现在已经做好准备了——只要他们能有哪怕一点应该拔腿就跑而不是和修格斯硬碰硬的意识的话。

10.17 失败的理智检定

自控能力是理智的本质。一个 NPC 可能用枪指着某个调查员的脑袋并逼问他关于遗失的拉莱耶石板的信息，但无论调查员是决定告诉他信息或是吃下这一枪然后脑袋开花，这都是由玩家做出的抉择。但是，一旦在理智检定中失败，调查员就会立即丧失所有的自控能力，并极有可能按照他此时最佳选择的相反方向去行动。

一个失去自控能力的人可能会伤害到自己或他人，甚至是他的所爱的人。同时他也有可能表现出与他平时举动完全相反的行为。为表现出这种对自控能力的丧失，这位调查员会暂时交由你，也就是守秘人，操控一小段时间——当理智检定失败时，你获得这个调查员的操控权，并决定他的下一个行动。一如既往地，你应当以将游戏推向恐怖主题为目的，并围绕这来思考哪一个身不由己的行动最能表现出这一点。举例来讲，当那位食人的邪教徒回家的时候，调查员们正躲在他的床底下，而当他们目睹了他准备午餐的过程之后，作为理智检定失败的结果，是否有某位调查员会惊叫出声呢？

如果理智检定的结果导致了一场疯狂，那么守秘人可以在整个疯狂发作的持续时间内接管调查员的控制权。这并不会持续太长时间——至少对于现实时间来说是如此。等到疯狂发作的持续时间结束，对调查

员的操控权会被交还给玩家。应当注意持续时间较短的疯狂发作（Madness）与持续时间较长的潜在疯狂（Insanity）之间的不同之处——守秘人在疯狂发作期间持有调查员的控制权，而在潜在疯狂期间则仍然由玩家操作调查员。

玩家可能会因为他们的调查员失去理智而让他们的角色表现地无时无刻都处于“疯狂”之中——虽说玩家如何扮演角色是他们的自由，但你或许仍然应当提醒这样的玩家陷入疯狂并不一定意味着这个角色需要每时每刻都表现出这一点。实际上，在潜在疯狂的持续时间内，调查员完全可以在他的日常行动中表现得与平时毫无二致，但只要他承受任何一点更多的理智值损失，他就会再度陷入疯狂发作的状态中，这个角色的疯狂在这段时间内又一次占据了它的内心。

最终陷入永久疯狂（相当于永远处于疯狂发作状态下）意味着玩家对这个调查员的操控走到了尽头。

《克苏鲁的呼唤》可以被理解为是一场玩家与守秘人之间的对调查员操控权的争夺。玩家扮演了调查员理智与正常的一面，而你，作为守秘人，扮演了调查员肩上的那只小魔鬼，不断地将调查员推入将使他置于你掌控之下的，带来疯狂的险境中。

幻觉

如果调查员所目睹的幻觉与他自身有关，那么这个幻象将会对他造成更大的影响。持续追踪调查员的背景故事变化并使用其中的条目作为幻觉的灵感是一个好主意。一个调查员孤身探索几座老房屋，只为拜访这里的某位旧友（来自他的背景故事）。但这一切或许只是他在自己家中所目睹的幻象。

许多电影都为如何利用幻觉与疯狂提供了灵感，诸如《十二只猴子》、《千疮百孔》、《闪灵》、《可爱的骨头》、《潘神的迷宫》、《搏击俱乐部》与《穆赫兰道》，在这些电影中，角色在真实与虚幻之间挣扎，而作为观众的我们，同样无法确信自己眼前所见的到底是真实还是只是幻想。

10.18 惊吓玩家

认真地讲，当你的猫或狗开始与你交谈，并以人类的腔调与你争吵时，你会感觉如何？恐惧会淹没

你，我对此确信无疑。当你花园中的玫瑰开始齐唱一首诡异的歌谣，你将在恐惧中陷入疯狂。你面前道路上的石头是否也会开始膨胀、生长，你在夜晚曾注视过的那块鹅卵石是否也会在清晨开出石质的鲜花？

——亚瑟·马钦，《白人》

恐怖风格可以带来许多乐趣，从颤动不止的心脏到冷汗直流的眉间，从被惊吓中获得乐趣可以说是人类的天性之一——只要惊吓的源头并非真实存在。当然，在以纸笔进行的游戏当中要确确实实地吓到某人很难，但这的确有可能。

这个游戏的背景被设置在表面上被我们十分熟悉的现实世界，因此当你主持游戏的时候，尽量将这个世界描绘得更加真实一些，让你的玩家们身临其境。如果在现实生活中遭遇到一只怪物，我们之中的大部分都会被吓到，但即便这只同样的怪物在游戏里已经闯进了调查员家的前门，那位玩家也很难感受到惊吓——他知道这是一个恐怖游戏，其中怪物的存在已是定数。因此，比起使用怪物来惊吓玩家，不如尝试去混淆玩家对“现实”世界中某些正常事物运行的认知。试着思考一下下面这个场景：调查员在他的妻子离家工作时与她告别，然而在五分钟之后，他的妻子穿着睡袍从楼梯上走了下来。你不需要解释这个场景，只要你能引起玩家们的认知失调（同时面对两个互相矛盾的概念），你就为他们开启了一扇通向恐惧的门，他们的思维会挣扎着试图为这个场景合理化。而当我们我们将事物合理化的时候，我们就会被惊吓，特别是当这些不合常理的事物是平凡的，是我们原本理解的日常所见的时候。

通过被混淆的认知，你可以一步步地制造出不断升级的紧张与恐怖感。向玩家们呈现需要解决的问题，当玩家们看起来即将能够解决这些问题的时候，再度向他们抛出另一个需要解决的麻烦。翻阅一遍你的模组，思考一下调查员们即将面对的问题，并在主持游戏的过程中加深对它们的了解。

哈维发现一个邪教正在镇中活动（问题1）。初步调查让他发现了这个邪教正计划在明天夜间在镇中进行一些可怕的事（问题2）！而随着他的调查推进，他发现了他的西奥多叔叔也被卷入了这个邪教之中的证

据——这是真实信息吗（问题3）？

危急之中的哈维向他的老友马赛厄斯·尼克松寻求了帮助，他的朋友熟知魔法。但哈维并不知晓的是，尼克松正在转变为食尸鬼。因此他向哈维提出了一笔交易：他将会帮助哈维，但作为回报，哈维必须提供给他一具新鲜的人类尸体（问题4）。

哈维面临的问题一桩接一桩，而且倒计时的滴答声已经响起。

10.19 魔法

魔法是克苏鲁神话的一部分，而且是人类永远也无法理解的事物。每一项法术的详述都已经在第十二章：法术部分给出。但处于守秘人掌握中的魔法并不是一成不变的，你可以任意地改动某项法术的任何一个方面。一致性是恐怖风格的对立——洛夫克拉夫特从未以一致性去限制他自己，你也不需要如此做。一旦在某个故事中的某种怪物或法术已被给出，那么在这一整个故事中你就应当保持它们在大部分时候一致，但这绝不意味着在另一群调查员的另一个故事中同样的怪物或法术就不能以别样的方式展现。

同样地，对于第一次施放某个法术所带来的危险，你也完全可以在其中加入你自己的想法，或许这会更适合你正使用的模组。

法术忘却之波需要大量的盐水作为载体，而法术效果的描述是巨浪涌向目标。但这个法术的效果也同样可以被替换为一阵无形的冲击或者一阵足以从骨骼上撕裂血肉的狂风。

典籍

你应当注意到，规则中提及了何时掷骰是由你来决定的，这同样适用于阅读神话典籍与施放魔法。如果阅读神话典籍对你的剧情进展至关重要，那么你就应当注意在这时要求一个掷骰可能会存在玩家们失败的风险。

使用可选规则：自发使用克苏鲁神话技能

显而易见地，这条可选规则应当被谨慎地对待，它意味着将一种不平衡的力量交予了玩家。一个只有

2%克苏鲁神话技能的调查员只有很小的几率成功自发使用克苏鲁神话技能。你可能会因为这微小的可能性而允许给予他一个达成强力目标的机会，诸如使用克苏鲁神话技能唤起一位死者。但当这位调查员的克苏鲁神话技能在将来达到了50%的时候，事情就有些麻烦了，原本成功率渺茫的唤醒死者如今变为了几率对半的日常行为。只有你可以决定什么出现在你的游戏中是合适的，所以你应当注意不要过分慷慨地因为成功率低下而允许一个过分强大的目标。如果你在之后调低了这个调查员所能达成目标的效果，这会给这个玩家一种受到了惩罚的感觉。因此你应当事先预见到这种状况，以避免它的发生。

当你为使用克苏鲁神话技能设定目标时，你应当以类似的法术作为参考来决定消耗与需求。并在同意玩家的请求后告知他这个目标将消耗多少魔法值，又或者你也可以投掷一个骰子（例如1D8）来决定魔法值消耗。每一次对克苏鲁神话的自发利用都应当是危险且独一无二的，在孤注一掷上失败将会带来可怕的后果（见 在孤注一掷上失败的后果部分）。

当调查员使用克苏鲁神话技能的尝试与他自身职业有关的时候，你或许会决定在设定目标这方面变得更慷慨一些。基于此，一位医生有可能会成为一名赫伯特·韦斯特²⁴式的人物——试图扭转死亡的疯狂医者。

迈入克苏鲁神话的世界

为了营造氛围，守秘人应当表现出调查员们在认知到神话本质时的转变。对于那些没有克苏鲁神话技能值或选择不相信的人（见 成为相信者部分）而言，这个世界是一片希望之地，一片人类未来充满美好愿景的乐土，一处调查员可以成家立业，享受一段美满人生的地方。但对于那些迈出了不可挽回的一步并已然理解这个宇宙本质的人而言，那一束乐观与积极的火光已经永远熄灭了。

当一个人成为相信者的时候，这个世界对他而言已然发生了变化，它变得危机四伏、令人不快——每

个人看起来都陌生且充满恶意，即便正吹拂的风都冷得刺骨。其中没有任何宁静尚存，只剩下了恐惧之地。人类所谓的伟大成就不过是浅薄的把戏而已。那些充满着欢笑与善意的面孔如今调查员只能看见隐藏其下的恶毒与愤慨，而那些知晓了神话知识的人面临的则是更糟的命运。他们的理智渐渐远去，随之而来的是与日俱增的梦魇，直到他们在清醒的思维也被恐怖所填满。当他们所有的理智都已经消失，心灵崩溃的那一刻，他们才能在这一瞬无比清晰地聆听到：那令人恐惧的克苏鲁的呼唤。

10.20 完结故事

每个人都喜欢好结局，但什么构成一个好结局？思考一下那些电影：有些在大爆炸中落幕（《星球大战》），有些在一个关键点完结（《意大利工作室》），还有些则是在这过程中戛然而止（《老无所依》）。

一场游戏有不断进行下去的可能性，但作为守秘人你应该知道这个故事应该在何时走向完结。有时候结局的到来显而易见，而有时候在何时说“停”是个需要考虑的问题。如果调查员们在战斗中击倒了大反派，那么这无比清晰地为游戏带来了一个完结。但其他时候这个结局总会来得并不这么明显。

如果你已经进行了数个小时的游戏，并且希望结束当前的这一幕，你有两个选择。询问你的完结们他们是否希望改天再继续这个故事。如果他们同意，让游戏进行到某个扣人心弦或戏剧性的一瞬并暂停。而如果他们更希望结束这场游戏并快进到最终场景，让他们进行一个灵感检定以决定他们是否会在最终场景中处于一个有利位置。并告诉玩家们他们找到了什么，而这又将他们引领去了什么地方，在这之后直接开始最后一个场景。电影《恐怖星球》（又名《刑房》²⁵）完美地描绘出了此种情形：它模拟了电影胶带因老化而缺失部分影片的效果，直接将电影跳跃到了之后的一幕主角伴随着大量动作戏的屠杀场景中。

调查员死亡

前面还有一部分是昆汀的《死亡证据》，二者都是血浆不要钱的那种B级Cult片。

²⁴ 赫伯特·韦斯特：出自HPL作品《赫伯特·韦斯特——尸体复生者》。

²⁵ 实际上《恐怖星球》应该是《刑房》的第二部分，在那

在某些情况下，死亡（甚至是一整个调查员团队的覆灭）可以成为一个戏剧性且令人难忘的结果。但某位调查员的死亡意味着将某位玩家移出了游戏，直至他创建了一名新的调查员并将他引入游戏为止。因此只要还存在其他可选项，就不要急于去制造死亡。努力去让整场游戏变成一场能让所有人感到快乐的有趣体验远比追求“拟真”重要得多。

记住，这是一个恐怖游戏，死亡与疯狂的威胁会与调查员的每一步行动如影随形。每一个被玩家所操控的调查员最终只有两个选项能永久地终结这一命运：死亡与陷入永久的疯狂。

当需要造成伤害时，你可能总是会希望手下留情，但你应当留意在大部分情况下累积的伤害只会造成昏迷而非死亡。而玩家应当被鼓励与他们的调查员之间形成一种联结，并且一位调查员的死亡永远都应是一项重大事件。因此不要为某位玩家欣然接受他的调查员的死亡而感到惊讶，特别是在这死亡来得英勇、有意义、足以为人所传颂的时候。

结语

一段为每个调查员准备的简短的结语是为你的游戏画上句号的好方法。一段简要的结语可以被用以告知每位调查员在故事结束后发生了什么，并且提供了一个回顾每位玩家在游戏中的贡献的机会。站起身来按照顺序与每位玩家交谈，讲述他们的调查员在这之后的命运。这个过程中不需要任何掷骰，只需要对未来情形的简短概述。试着让每一段结语都与洛夫克拉夫特式风格相契合，并能完美地融入到你的故事中。

对于三位调查员而言，他们进行《古茂密林中》的游戏过程并不顺利。两位调查员死于非命而侥幸逃生的那一位在目睹了湖中的怪物后精神崩溃地逃入了林中。守秘人本可以在这里终止这个故事，但这显得有些突兀。因此他建议为那位生还的调查员作一个简短的结语，他看向那个玩家并询问“你之后如何了？”玩家称这位调查员回到镇里之后胡言乱语着关于“湖中之

物”的疯话。而守秘人适当扭曲了一下这个故事：“于是，那些镇民并不相信你那些水中的怪物的故事。除了一次对湖中的搜寻之外，他们没找到什么能佐证你故事的证据。最后你发现让自己喝得酩酊大醉能让自己稍微忘掉一点那些恐怖的经历，但每个夜晚你都被恶梦所折磨。最终，逃离这个诅咒的愿望压垮了你，你径直走向了林中，手里提着一整箱炸药……”

10.21 创作模组

这一部分列出了《克苏鲁的呼唤》冒险中的那些最基础的原料，旨在帮助你迈出为一群英勇的调查员们创作一个模组的第一步。

创作模组并不存在一种一成不变的固定方式，就像写作或编曲也不可能有一种固定的方式一样。下面是一些作为起始点子的范例。

以设定细节为起点构建故事

将故事背景设置在 1969 年的伍德斯托克音乐节²⁶后，守秘人查询了关于这个时期与被卷入这个事件的人物的资料，并将这些作为设置情节的灵感。

以神秘事件作为起点

比起使用通常的事件作为设定背景，同样也可以选取一个更加神秘、未被解释的事件并围绕它构建模组，例如 1908 年在俄罗斯发生的通古斯大爆炸。

历史事件的平行展开

选取一个历史上的转折点并思考一下，如果在这个转折点事情发生了某些变化，一切将会如何？如果希特勒使用了神话魔法来赢得这场战争，将会发生什么？

选取一个怪物或神格

使用某种神话存在作为模组的灵感，选取“炎之精”将会提供一个关于火的主题，举例来说，他们可能被召唤用来袭击他人并与神格克图格亚存在关联，那么是谁正在崇拜这样的一个邪神，又是谁想要去召唤炎之精，而他又是出于什么目的？

赏。

²⁶ 史上最大的摇滚音乐节之一，吸引了超过 40 万人次的观

创造一个邪教

在洛夫克拉夫特的故事中，许多神话存在都过于强大以至于不可能为人类所战胜，而且他们的恐怖本质导致了关于他们的知识足以引致疯狂。而当需要一种阐释剧情、制造情节紧张感而又不会致使故事过早终结的方法时。他选用了那些神话存在的人类追随者作为以一种浅薄的方式揭示他们的“神”的信息的方法，这同样也能让他笔下的主角赢得微小的胜利。如果调查员们把对抗强大的神话存在作为他们的日常，那么用不了多久他们就会死得干干净净。而人类邪教徒、崇拜者、疯狂科学家与其他合适的邪恶角色不仅能提供与调查员们势均力敌的对手，还能让你的游戏更加多样化。

求生

人类最为原始的本能之一便是求生。有什么主题会比为自己的生命而战更加鲜明？求生是一类相当受欢迎的恐怖主题，而且在那些将调查员们扔进需要直面险恶环境并被迫行动起来以求得生存的模组中运作良好。

隔绝

记住，解决问题的责任必须要落在调查员们身上。他们应当被迫亲自处理眼前的情况，而非寻求警察之类的外界帮助。在某些环境下调查员们本身就是被隔绝的，例如正身处文明社会数公里外，并且缺少呼叫援助的能力。而在另一些环境下，他们可能是由于自己的行为而被隔绝，可能是调查员们正因为一起犯罪而被通缉，并且被迫将他们与社会隔绝起来以避免被捕与监禁。在这种情形下调查员们必须要游离在社会的边缘，在法律的保护之外行事。

选取一个故事

在洛夫克拉夫特创作的故事中寻求灵感，或者这灵感也可以来自其他地方，例如一部电影或电视节目。适当地改动它，例如将其核心部分剥离出来并围绕它建立一个崭新而有趣的故事。举例来讲，选取《印斯茅斯之影》，将其地点设置在一片茂密的丛林

中，并将深潜者替换为崇拜莎布·尼古拉斯的人类与怪物的混血种族。

以一幕引人注目的开场作为起点

调查员们正在乘坐公交车。在向窗外眺望时，他们看见一个看起来像是流浪汉的男子正在对着一群鸽子大喊大叫。瞬间，一道裂隙撕裂了空间，不可名状之物从其中显现出来。这位男子可能是一位巫师，而他正在开启一道通向幻梦境的门。

大结局

以一幕高潮场景作为模组的起始点必须慎之又慎。这的确可以奏效，但会花费你很多精力来思考如何达成与呈现这一幕高潮——而且如果你的玩家们做了什么事来避免那一幕的发生你又该怎么办呢？

转折或可怕的真相

先构建出某些刺激、神秘与恐怖的点子，然后专门围绕它们创作一个模组。M.奈特·沙马兰在他的影片中就相当出色地使用了这一技巧。例如，所有的调查员都并不知晓，他们中的一员已被某个邪恶存在操控或占据。这个真相或许只有在游戏走向结局时才会被揭晓。

以玩家角色作为起点

玩家创建了他们的调查员，而调查员与他们的背景可以作为模组的灵感来源。这将使游戏变为主要由玩家所引导的故事类型。

营造神秘的层次

《克苏鲁的呼唤》模组的核心即是神秘，那些调查员必须为达成他们的最终目的而去找寻的东西。神秘可以像洋葱的层层外皮一样被组织起来：每一条线索都能剥去这个洋葱的一层外皮并引向一个更深层的问题与困境以待解决（也就是另一层）。如此层层递进直至调查员们感到他们已经找到了一个可能的解释或答案，而这将引领他们去实施相关的行动。

举例来讲，在洛夫克拉夫特的《查尔斯·迪克特·瓦德事件》中，年轻的瓦德从调查他巫师先祖的手稿开始（这就是我们的故事，我们的“洋葱”），并随着调查

的深入（剥去了洋葱的第一层外皮）从中找出了一种唤醒死者的方法。他尝试了这种方法（剥去了洋葱的第二层外皮），并成功地唤起了与他外貌相仿的祖先。这位祖先在其后成为了瓦德在奥秘艺术上的导师（洋葱的第三层外皮）。但是年轻的瓦德表现得过于保守，于是他的祖先杀害了他并取代了他。这就是模组之中瓦德部分的终结，也就是我们所看到的第一个“洋葱”的终结。

随后年轻的瓦德的医生按照与瓦德同样的方法开始了他的调查，这就是一个新的洋葱的表皮。威利特医生查明了那幢属于邪恶先祖的房屋仍然屹立着，并前去拜访了那座房屋（洋葱的第二层外皮）。在房屋的地下室中，威利斯目睹了恐怖的场景与事物，并发现了让那位谋害了他的病人的邪恶先祖重归坟墓的方法。随后，带着他的知识与决心，威利特前往了那位先祖伪装成年轻的瓦德的疯人院。并在这里扭转了复活法术的效果，摧毁了那位祖先，并终结了第二个洋葱，同样也让整个故事走向了结局。

模组当中的每一个层次都应该提供给调查员们两到三个推进剧情的选择。玩家们不应该得以确信自己已经深入到了这个谜团的最核心部分，他们只知道自己目的所在，同样他们也不应该完全地了解守秘人的意图。显而易见的是，守秘人无法让模组的剧情无限地深入与复杂，因此当玩家探索得过于深入的时候。守秘人要么即兴发挥，要么就应当暂停游戏。而如果选择了暂时中断游戏，那么守秘人应当在下次开始前深化与扩展模组的内容，为这个谜团添加更深的层次。

10.22 洛氏主题

人类最古老最强烈的情感便是恐惧，而最古老最强烈的恐惧则来源于未知。

——H.P.洛夫克拉夫特，《文学中的超自然恐怖》

克苏鲁神话的主题可以在洛夫克拉夫特的作品各处见到，或是隐藏在文字之下，或者就是情节的中心，在设计模组和运作游戏时应用这些主题可以为你的游戏增加一些洛式恐怖。

对陌生，外来者，知识的——恐惧

未知的恐惧——这种思想被体现于几乎所有洛夫克拉夫特的小说，任何超出你正常认知，你的日常经历的东西都会使你恐惧，这样的东西入侵了你所在的空间，你的生活之中，并且最终会摧毁你的精神，摧毁你原来的生活方式。人类被监禁和孤立，真相在黑暗，秘密的地方：在古老的森林里，在中空的山丘中，遥远的事情发生的现场。每个怪物都可能隐藏着一些东西，或是密谋策划着你的死亡，或是想要得到你身上的某样东西，调查员们会发现他们自己与文明的联系被切断了（没有电话，没有援助，也没有安全。），将没有可以帮助他们的人。他们是“外来者”。

知识会导致痛苦，悲伤和死亡，载有秘密和魔法的书籍令人恐惧，它们会改变你认知你周围世界的方式。它们质疑你的信念，毁掉你的灵魂。而不那么糟糕的是它们被销毁或是被藏起来而不用担心某些拥有最强大的书籍的愚蠢的疯子苏醒过来。被某些东西影响了的认知，外星生物的植入物，伪造的记忆，或是黑暗的真相，你可以使用它们来创作有高度沉浸感和恐怖的故事，调查员和他们的玩家不会在游戏开始的时候就知道秘密——部分恐怖（和乐趣）来自于解开秘密以及游戏中大量意外的发现。

推荐阅读：《查尔斯·迪克斯·瓦德事件》，《克苏鲁的呼唤》

校注：[所有提到的文章均能在此找到。](#)

身体，精神，世界的——堕落

通常意义上的堕落，就是身体和精神的堕落。许多洛夫克拉夫特的小说在环境和背景描写上会给人一种腐烂的感觉，主角的精神和肉体也同样腐烂了。堕落缓慢但不可避免的蔓延可以成为模组的一个有用的背景，它们可以制造一种不详的预感和恐惧。守秘人同样可以采用这种风格，并使它加入你自己的风格：例如，在一名调查员在转变成一名深潜者（印斯茅斯的阴霾）或者一个食尸鬼过程中缓慢加深，让他的变化令人恐惧，外表和习惯的改变会造成调查员和他周围人的理智损失。出问题的调查员可能不会意识到发生了什么，或许认为那些变化是一种可怕疾病的影响，或是因为精神失常和妄想造成的幻觉。

家族的血统携带着“记忆”和污染，子孙无法逃避祖

先犯下的邪恶罪行，不知不觉中，他们身上开始反映出那份黑暗契约。接触神话不仅会损失理智，还会失去人性，那些多次冒险接触不属于这个世界的事物的人会堕落，失去他们的信仰，陷入疯狂。像这样一个人还能走多长的路呢？

周围的世界开始腐烂。走在街道上，检查窗户上的印记，观察在街角的陌生人的眼睛。快结束了，还有什么希望留下？所有的一切都被彻底粉碎殆尽，然后被带着嘲弄的，令人窒息的黑暗取代。

推荐阅读：《墙中之鼠》，《潜伏的恐惧》，《印斯茅斯的阴霾》，《星之彩》。

现实的梦魔，人类的所在，冷漠的宇宙——宇宙中的恐怖

20世纪初期，人类对科学的依赖日益增加，这打开了一个新世界，同时把它具体化成人们可以理解的方式，洛夫克拉夫特把这种科学的可能性描绘成人类对宇宙理解的一个可怕的空洞。

宇宙是冷漠的，人类不过是一粒无关紧要的尘埃。人类最多只是在为那些世界之外的来捕食的怪物而运动。宇宙是一个黑暗的地方，它嘲笑人类试图理解它。

对未知的探索就是对疯狂的追赶。怪异的实验走了歪路（或者正确的！），揭开人类无知的面纱的真相被视为花招，而寻求真相的探险家被带向最黑暗最可怕的真相和可能性的领域。人类无法有意识地去了解这样的事情，而那些寻找未知的人回来以后改变了。神话生物的生理和结构超出了人类理解和认知能力。接触它们是危险的，甚至人类只是面对这些生物和它们的工艺品都会令人难受，会感到头疼，痛苦，以及恐惧。

推荐阅读：《魔女屋中之梦》，《自外而来》，《疯狂山脉》

当然，洛夫克拉夫特也没有把他自己限制在克苏鲁神话中，并且你也不应该限制自己。从其它作家，电影，电视，民俗那里获得灵感。尽情发挥你的想象。

10.23 导入

每次游戏开始的第一步。导入可以使调查员参与到故事中，提供给玩家最初的调查方向。

不要错过可以使用一个令人激动或有趣导入来勾住玩家兴趣的机会。确保它吸引人的眼球而且调查员无法忽视它。

你的模组开始于玩家通过一张报纸来研究一桩谋杀案。这可以更吸引人吗？如果一个调查员在遛狗的时候发现一具血肉模糊的尸体。考虑下调查员会如何反应。这个场景够有挑战性吗？它能被玩家忽略吗？这个例子会让人不太愉快，但调查员的行为不会超出检查现场得到线索和报警的范围。如果调查员知道这个受害者而且在他死之前还可以与他交谈短暂的一点时间呢？如果受害者是调查员很高兴看到他回来的呢？或许调查员曾受过他的恩惠？查看调查员的背景故事来得到灵感吧。

线形模组剖析

虽然模组会有各种规模和形式，但多数都有一些共同之处，它们很像经典侦探小说的一部分。写出开始，发展和结束是个良好的开端。没有这三个，就无法解释模组，而且游戏有可能变成一团乱麻，让玩家和守秘人陷入混乱。

导入建立了整场游戏：它勾住了玩家的兴趣，建立了整场游戏的基调和气氛，为调查提供最初的线索和调查方向。发展是调查员继续追寻其它线索，遇见非玩家角色，发现信息，开始拼凑出一副更大图画的地方。结局在调查员已经（或多或少）发现发生了什么，然后决定好面对大反派或者至少有了个可行的解决办法来解决神秘的时候到来。当真相（很可能）被揭露，当敌人被派遣过来或者已经靠近调查员，某种形式的解决方法到手，所有这些都将迎来一个高潮。

线性冒险可以被描述成一次汽车旅行。如果你知道你的目的你可以计划一条路线——或许驾驶在某条路上去欣赏某些美妙的风景。如果途中交通不畅，你可以绕道。这可能影响到你的旅行时间但是你最后仍然可以达到你的目的地。模组开始在“A”，结束在“E”，而调查员可能在途中穿过“B”，“C”，“D”。

让我们看看这本书中的一个模组——古茂密林之中（346页），模组开始在“A”，调查员被喊去参加一个团

队去寻找一个失踪的女孩。“B”可能包含在“C”之前可能遇到的所有场景。调查员的经过场景的顺序或多或少由他们或守秘人决定，但是最终他们会遇见模组的高潮——湖(“D”)。就像你所看到的，故事在线索获取中被稀少的线索推向唯一一个方向。想象它像列车沿着轨道——故事只能向一个方向发展。对于刚刚开始理解游戏的新手玩家来说这并没有什么问题。然而，它取决于玩家是否想要这样做——在正确的顺序上跟随线索。

创造一个背景是一个好的线性模组必不可少的部分，而且这非常简单。只要想想你看过的书籍，电影，电视和你听到的故事。所有的这些都可以提供很棒的灵感。不要害怕使用属于别人的，但你觉得它很酷的主意，然后把它作为你的模组背景的基础重造一个完整的故事——每一个(基本)称职的守秘人都会从电影和书籍里来得到点灵感。如果你不知道从什么地方开始，尝试得到一些洛夫克拉夫特的故事然后进行阅读。在一个特别的洛夫克拉夫特式故事中改变一点点名字，然后把怪物混合进故事也是一个非常不错的方法。

大部分玩家会在他们更熟悉游戏，对他们的调查员更有信心之后，会想要主动偏离线性模组。他们会想要跟着一条不同的线索或者甚至想出一种完全出自他们自己想法的调查线，而不是跟随被守秘人直接展示出来的显明线索调查。冒险意外的偏离了轨道，守秘人可以去设计一些东西来让故事回到正轨，而不是在玩家正在行进的方向继续前进。如果玩家被迫回归守秘人准备好的情节，他们会感觉他们的努力没有什么价值并且他们只是仅仅跟随已经注定的情节而不是他们自己创造的故事。那意味着是时候研究以非线性的方式运作游戏了。

非线性模组剖析

新手守秘人被建议先创造一个线性故事，当他们的经验和信心增长之后就可以转而创造一个非线性模组。

在一个非线性冒险里，从“A”出发后，每次不同的游戏相同的场景都会被以不同顺序遇见，最终可能会

抵达各种各样的未知结局。在创造一个沙盒时，守秘人要先为游戏建立一个“地形”来确定遍及游戏流程各处的大量的互相关联或彼此独立可以被调查员发现的背景被安排在哪里。假如玩家突然改变行动，守秘人可以熟练的使其适应正在发展的故事。既然你在创作一个非线性模组而不是创作一个故事。那么最重要的是，你不能写一个结局——不惜一切代价避免这种情况。你可以写一个背景故事，但它必须停在游戏开始的情况。你所创造的是背景(非玩家角色，场景，等等)，但是怎么把这些编织成一个故事取决于实际的游戏状况。你也可以制作一个时间线将故事中将会发生但不会因为调查员的行动更改的事情写上去，但是你必须准备好修改时间表上的事件使之符合调查员的行动。

有时玩家会错过线索或者走一条没有预料到的一条路，这没什么关系；事实上，它不仅不坏而且很好，因为游戏中最棒的部分就是游戏时的那些即兴发挥。

非线性冒险给予玩家如何前进的选择权。由于玩家的选择为每个人创造了一个更加激动人心的故事，所以会发生意想不到的实际情况——包括守秘人。这样来看，故事真正意义上变成了守秘人和玩家之间的合作。

让我们看看著名恐怖电影的背景，约翰·卡朋特的《怪形》(*The Thing*, 1982)，以其为基础来制作一个模组。这个电影的剧情梗概如下：

南极科考队的探测设备无意间吸入了一个可以变形的外星生物，它可以杀死队伍里的成员然后对他们进行复制。外星生物因为人类挖掘冰块从百年的沉睡里醒来，现在正尝试活下去然后修建一个飞行器来逃离南极。

这些是故事的关键组成部分——这里还可能有其它发展，但是目前的这些信息就足够了。让我们把这些信息修改成模组的背景。

介绍 (“秘密”):

一队密斯卡托尼克大学的研究员被派去调查佛蒙特州乡下的考古发掘队成员消失的原因。而他们唯一

知道的事情就是考古发掘队发现了一个古遗址，并且已经连续工作了一个月。几天以前，一些本地人去参观遗址的时候发现队伍令人难以理解的消失了，而他们的私有财产和设备却全都留在地上。

发生了什么

队伍发掘过程中发现了一块石碑，上面刻着一个咒文，召唤/束缚星之精。队伍的一员在不经意间使用了咒语。整个考古队伍被怪物(一个星之精)吃掉了，只剩下一个幸存者(我们叫他特德)。在咒语发挥作用同时，但被召唤的星之精并没有被正确的咒语束缚而且可以自由地做它想做的事情，现在他正漫无目的地游荡在森林，杀死接近的当地人，家畜还有野兽直到它决定把自己送回自己来的地方。而下落不明的考古队员的尸体可以在接近遗址的森林找到——这会被当地的警察或调查员发现(或者一起发现)。逃脱了怪物攻击的特德同样游荡在森林。他已经精神错乱失去了理智。星之精大部分时候无法被看见，所以没有人知道谁在进行着杀戮，怀疑落到了特德的身上。

所以，我们有了一个相对隔离的环境(足够让调查员感觉他们只能依靠他们自己，但因为一系列非玩家角色(当地农民，警察，等等)的引入而足够接近文明社会)。现在，我们的调查员有了一个来到这里的原因(让我们假定调查员来自密斯卡托尼克大学)又有了一个恶劣的怪物！

怎么解决他

在遗址的时候，调查员需要去探索考古挖掘进行的地方，检查那些受害者的遗体，询问当地的居民，最终发现石碑，在完全学会咒语然后释放他驱逐怪物之前。在你尝试做到这些的同时，随着怪物仍然不受约束的行动并且继续它的行动，杀死当地的农民，家畜和其它居民，这个村子会陷入疯狂，特德被作为警察的头号嫌疑犯搜寻。直到调查员救下特德并且驱逐或杀死怪物。

三种可能的结局（只是范例，还可能有更多结局）：

※ 一部分调查员与星之精交战吸引注意力，另一些在遗迹吟诵咒文。当它杀死第二个调查员时，咒

语产生效果并驱逐了星之精。

- ※ 星之精使用它的魔法控制了当地警察，把调查员带到一个陷阱里，最终造成一个半数调查员死去，剩下的调查员疯狂地逃入黑夜里的混乱局面。
- ※ 调查员发现了石碑，并坚信它是邪恶的根源并摧毁了它。他们可能只是刚刚签署了自己的死刑执行书！

如你所见，从简单的一个怪物攻击队伍的主意，你就可以开始创建一个模组，然后随你喜欢的增加装饰品到模组中。同时在模组中，调查员并没有召唤怪物，取而代之的是他们要寻找最初的队伍遭遇了什么并且尝试解决他们陷入的麻烦。

战役

如果把模组比作一部电视剧的一集，那么战役就是一季或者或许就是整个电视剧。已经出版的战役会被分成数个章节，每个章节经过考虑后都可以被写成一个模组。章节之间被一个共同的主题或故事线所连接。根据战役需要，章节可能被以一个固定的顺序完成或者更加灵活让玩家能够以不同的顺序完成章节，这要看调查员如何行动。

首先，设计出几个拥有两三层深度的模组背景。当心里已经有三或四个模组时，思考怎么把它们连接到一个作为核心的恐怖或秘密上。当玩家开始在神话的边缘——有许多神话，传说，线索，冒险的地方无所事事，当他们获得更多知识和经验，调查员以它们心中的方式前进，到更加深入的故事中去。在经历一些这样拥有深度的故事之后，玩家可能会寻找各种模组之间的关联。而在秘密的中心存放着令人惊骇的真相和战役的高潮。

血色文书（364页）就是一个非线性或者“沙盒”结构的模组。调查员可以在沙盒各处任何他们喜欢的地方漫步，以任何他们喜欢的顺序——按照他们去的地方发现和揭开背景。在模组的流程中，选择去哪以及和谁搭话的职责落在调查员身上。模组可能因为与邪恶的根源的一场绝望的战斗，Unconsidered Trifles 的一次枪战，在对抗 Atlantic City 的歹徒或者在 Arkham

Sanitar 被锁起来而结束。

在准备一个沙盒模组的时候，你不需要为每个事件发生的场所准备漫长的描述。仅仅一些能够提醒玩家如何行动的要点就足够了。你的描述应该包括可能被找到的线索以及它们怎么联系到其它非玩家角色或地点。非玩家角色不需要详尽的说明他们所拥有的所有技能；一个职业，一些要点以及与其它角色的关系。

模组之中应该有恶作剧和毫无意义的痕迹浮在表面。这可以避免你的世界退化成一个怪物和他们的大家族。赌徒，间谍，宗教狂热者，毒品走私犯，奴隶贩子，贪心的企业家，腐败的工党领袖，恐怖分子，电影明星，恶毒的政治家还有海盗船长同样可以加入你的游戏。一个不寻常的带着危险的模组来自寻常的宇宙，这些内容可以供玩家娱乐，但是要记住游戏的主题仍然是调查员对抗克苏鲁神话的斗争。

在你准备的每个模组里，都点缀上能联系成一张“大照片”的额外信息——最主要的背景和背景故事中真正发生了什么。当调查员完成模组，这些完全不同种类的信息可能源于一个连接点，这会驱使调查员去追赶新的调查线以及把他们带往以前从未深入的主要背景，直到他们现在抓住关于究竟发生了什么以及谁才是他们真正敌人的联系点。这个源于各种各样彼此独立线索的联系点应该准备成调查员最大的挑战和战役的高潮。

混沌元素已经出版了大量的克苏鲁的呼唤的战役，包括《东方列车上的恐怖》和《奈亚的面具》。如果你对战役毫无了解，那么通过通读（和进行）一个出版战役，你可以很好的了解如何将个别的模组连接成一个战役。

在一个模组中，在波士顿的古老的星之智慧教派的教堂里发现的文献提及到了达贡密教。之后，在另一个模组，在对路易斯安那一个沼泽教派的调查可以发现它与一个在新英格兰州以印斯茅斯为中心的主教派有联系，主教派也被称为达贡密教。

细节取舍

我们已经了解了如何创作线性和非线性模组和战役，但是一个已经完善的模组应该是怎样的？这本书背后的模组是由不同的作者创作的，每个模组都有他们自己的风格。然而，这些毋庸置疑是出版模组，每个都不得不满足某些需求和符合某些标准，而这在你自己的模组里并不是必要的。

正如在创作模组的时候没有唯一的方式，这里也没有规定内容丰富到什么程度算是完成模组。把创作模组与进行演讲相比较。在进行一次演讲时，一些人可以在只有一点点或根本没有准备的情况下临场发挥，而其它一些人则需要一点点笔记来临场拼凑，还有另一些人把每一个字都写下来。这些不同等级的准备可以发挥的一样好——这里没有谁对谁错。重要的是，知道你自己需要多少细节。

如果你正在创作一个模组，它可能只不过最多不过是一只手就能抓起的笔记。如果你在第一次运作游戏就足够自信来使用这种方式运作游戏也未必是完全不可能的。一旦成功的做到了，那么这种只有少量准备的游戏方式将会成为一个高度的奖励，激励着守秘人继续更棒的即兴发挥，把游戏引向更有创造力和不可预测的方向。

如何使用出版模组

出版模组的一个很棒的地方就是所有的工作都为你做好了，并且提供了大量详尽的背景故事和背景材料供你使用。根据你如何使用它，决定它是好事或是负担。如果你是可以迅速阅读大量文本并找到关键点和记住信息的人，你可以有一个非常顺利的开端。然而，我们中的大部分人总会发现我们忘记某一部分，然后需要去打破游戏的正常流程去翻阅模组，笨拙的逐页翻看寻找那些难以找到却似乎非常重要的细节。

所以怎么最大限度的利用出版模组？首先，逐页阅读模组，获得章节和内容的大意，然后彻底地从头到尾读一遍。你现在应该对模组说了什么有了个很好的理解了吧，但是你仍然对一些细节的印象比较模糊，或许没能抓住扮演某些非玩家角色的关键；这没什么关系。

接下来，再读一遍模组，这次要做笔记。尝试写

下最表面的东西。避开你确信你能以某种方式记住的多余的细节或事情。提取出仅仅是增添色彩的文本，删去或省略掉。例如，文本可能只是非常详细地描述了一个卧室，下至床罩，墙纸的颜色，床边柜橱里的东西和其它陈设。如果你确定这个信息不是至关重要的，而你又能在游戏中临场发挥提供一个相似屋子的描述那么这就不需要在笔记上加入这些细节。你没有对出版模组有任何不礼貌的地方——模组中印刷的字体目的在于与你，读者，交流关于一个卧室的梦想。当你运作游戏的时候，你将会因为在模组中读到的收到启发可以描述一个卧室。无论床罩是粉色还是蓝色不会在这里也不会在那里。可能重要的是他是一个豪华套房还是一个破旧的汽车旅馆，并且你会知道这出自出版物的文本。

确认你分辨和标记了任何模组中必不可少的东西。你将知道什么是重要的而什么不是，因为你早就读了一遍模组。显然如果模组里描述那有一本《食尸鬼教团》抄本在床边的橱柜那么你需要写下它的存在。在你的心里也许它隐藏在床下或者一块松动的地板下更合适——位置并不重要，只有知道它的存在是重要的。

为了有效地运作一个模组，你需要去感受它的所有。在第二次阅读模组之后，你应该有了一套用来以你自己方式运作游戏的笔记。我们要了解怎么再把守

秘人笔记中的东西提炼回模组，或许像是那些原作者在游戏第一次运作的时候的用法。把这些笔记当作一个框架，然后与你的玩家你们一起创造一个精彩到甚至让原作者吃惊的故事！

一个出版模组可能会像下面这样描述一个房间：

主卧室：一个舒适的主卧室，有着一个可以俯视后花园的大窗户。衣服散落在地板上，房间可能需要被好好的打扫一下。床边的柜橱的上锁的抽屉里放着一本《食尸鬼教团》抄本。

你的笔记可能会删减成这样：主卧室，邋遢的，隐藏着《食尸鬼教团》

10.24 那么，最后...

如果说有什么东西能使这个游戏充满乐趣，那便是**热情**——能够让你编写故事并制造冲突和戏剧效果的热情。生活的火花胜过任何规则，也胜过任何人能给你的关于如何运作游戏的建议。单凭热情并不会让你成为一名伟大的守秘人，但缺乏热情，你就失去了最后一丝可能性。如果这本书中有任何内容让你兴奋不已，那就把你的目光聚焦在这一点上。鼓足干劲，振奋精神，并把这种情绪传达给你的玩家们，让他们获得同样的感受。

现在，去享受游戏吧！



第十一章 可怖传说书籍

译/七宫涟

按照他们的说法，他们崇拜旧日支配者。早在地球尚且年轻的时候，这些存在就从天而降，并且在一切人类出现之前就已生活在这里。而现在，旧日支配者已经死了，埋在大地深处，沉在海底深渊；但它们死亡的尸体通过梦境将自己的秘密告诉了第一批人类，于是这些人成立了一个永不消亡的教派。

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》，竹子译

神话典籍是秘法智慧、可怕秘密和强力魔法的贮藏库。它们会对寻求开导的人展示赤裸裸的真相，关乎现实、生命和那些从外而来的存在。对粗心的人来说，这些书籍描绘出的是一条通向梦魇、恐惧和疯狂的道路。

本章概述了洛夫克拉夫特创作圈的作家在小说中经常提及的克苏鲁神话书籍。

11.1 描述神话典籍

有些神话书籍的原本时代比较晚近，使用活字印刷。这些版本常常是私下印刷、小批量出版的，而且只卖给富裕的收藏家与熟人。通常来说，由于它们不道德的本性，一经出版，当局便会搜查这些书籍并予以销毁。这些书籍还是被焚毁和查禁了更好些。例如原版《黄衣之王》的结局便是如此。

在现存复本存在的地方，这些书通常已经被狂人和有恶意的人粗暴地对待过，要不然就是被重新装订以掩盖它亵渎的内容。装订的手抄本并没有经过排版和印刷的过程，字迹摇摆不定、模糊不清，可能连续几页都根本无法理解，这种状况只有靠极大的努力和丰富的学识才能挽救。

即便在规则当中每种书籍都有统一的概要，但要假定每本神话典籍都有可能和它们的兄弟不一样。虽然像《阿萨托斯及其他》这样较新的书籍，可能性会低些，但也可能出现装订破损、页面被撕破、署名缺失或者整理错误。内容可能沾染墨迹、被酸液腐蚀、书页烧得半焦，词句被疯子（或者清醒的人，试图在此处销毁危险的信息）搞得彻底污损或者难于辨认。书中可能还有独一无二的信息，可能是标记在书上的旁注，或者是在书中各处插着的略记便笺。

随着年代的增长，一些典籍开始拥有自己的“性格”。典籍在家族成员、书商和收藏家之间代代相传的过程中，似乎吸收了主人的特征。这不是像神秘学者恍惚的旁注一样简单的东西；有些书明显地展现出独特的“个性”，对应着它们曾有过大巫师和邪教首领之类的强大主人。想一想这些神话书籍的气味、感觉和外观。总体印象无疑应当是病态的。如果封皮是皮革，那这皮革可能来自人皮或者其他超自然生物的皮。触碰这本书时，皮革有没有留下黏腻的残渣呢？它有没有在放置地方产生麝香的气息呢？这本典籍的存在会不会让旁边其他书籍炭化变黑呢？有时这本书似乎能凭自己的意愿移动，调查员能记得放置它的位置，却无法再次找到它。

巫师和邪教徒不是图书馆管理员。他们对后代子孙的需求漠不关心。他们意欲长生不老，认为典籍当中蕴含的知识理应属于自己，不能轻易交给配不上的人。

未发现的版本

如果某本书以前只知道有译本，而现在发现了原语言的版本，则原版拥有更多信息。将克苏鲁神话技能值奖励增加一些。把原版视为另一个版本。KP 要选择该书原版所用的语言，还可以用这门语言编造一个书名。

如果你出于某些目的想要创造一部新的神话典籍，你需要为它拟一个名字，确定它的内文所用语言、它看上去怎么样、摸起来又如何、读了它会损失多少点理智值、理解了它会增长多少点克苏鲁神话技能，还可以决定在它里面能不能找到法术、能找到哪些法术。

悄迫近，等待着夺回失物的机会。

11.2 使用神话典籍

调查员可能会不顾危险去研读各种各样的可怖书籍。阅读的流程可以从容不迫地进行，并且可以在任意的进度中止任意长的时间。

可以认为，每本书者是神话力量和能量的潜在通道——物质和精神的通道，通往超出凡人推理能力的疯狂秘密。拥有力量的书籍会对拥有者施以黑暗的影响，点燃他们对亵渎知识的渴望，激发他们对神秘学的痴迷，并最终驱使主人深陷于神话、招致疯狂。在许多洛夫克拉夫特式的故事当中，主人公都因为一些神话造物或典籍而急遽陷入神话的恐怖当中。

神话典籍和法术类似，如果不加节制地使用，就会破坏游戏的平衡。这些书籍是克苏鲁神话知识和法术的通道，为调查员对抗神话诡计提供了潜在的巨大力量来源。如果调查员扭一扭身子就能找到一本神话典籍的话，这个游戏会变得一眼就能看到结局，挑战性大减。获得神话书本身可以作为一个模组，或者至少成为战役中危险的支线任务，让调查员能够在他们对抗神话仆从的任务当中获取秘密，得到帮助。

这种能力和知识是要付出代价的。在“克苏鲁的呼唤”中，这通常意味着逐渐堕入疯狂。玩家在渴望得到神话书籍的同时也应当敬畏它，因为它们会对玩家的调查员产生可怕的、耗竭理智的效果。

试着设计堕落的调查员背景条目，来推动剧情发展。思考如何操作调查员和神话典籍之间的关系，驱动游戏的叙事；为调查员增加更深的层次，为关心的玩家角色提供扮演的机会。当其他调查员把神话典籍当作又臭又凶的书而将信将疑地浏览时，因它而堕落的调查员会用完全不同的眼光去看待它。一些调查员可能觉得必须将书藏起来，防止它“受到伤害”；或者，被蒙蔽的调查员无论读什么书，烙在眼睛里的都会是典籍中的文字(the deluded investigator cannot read another book without the tome's text burning through the print.)

典籍试图返回“它”自认正当的主人手中，以黑暗梦境的形式送出消息，希望它的主人能找回它。调查员在遭受可怕梦魇的折磨，与此同时，书的主人正在悄

可能的堕落的调查员背景条目：

- ※ 这本书隐藏着我必须知道的秘密——我必须学到更多！
- ※ 这本书是、我的，谁也不许碰。
- ※ 书对我说话了，我必须遵从。
- ※ 这本书很邪恶，所以读了它的我也是邪恶的(so am I for reading it)。
- ※ 不管我把这本书放在什么地方，它都会杀死旁边的所有东西。
- ※ 这本书改变了我——现在的我渴求人肉！

实践证明，神话典籍极具有用，对阅读它的调查员尤其有用（获得一些克苏鲁神话技能点数并且学到一两个法术）。但是，阅读典籍造成的理智损失会表现为对书籍的病态痴迷。KP 决定给调查员的背景中新增一个“堕落的”条目（在“宝贵之物”栏中）：“绝不和《艾欧德之书》分离，走到哪里，就带它到哪里。”

神话书籍也可能为调查员的幻觉提供灵感（参考疯狂的副作用 2：幻觉和现实检定，RB162）。可能这本书莫名其妙地支配了调查员，也可能是调查员发现这本书满世界都是——尽管它貌似已经被销毁了。神话典籍引发的幻觉可能对调查员产生各种各样的效果，或是让他们迷失方向，或是指引他们穿过疯狂的洞见。

关于典籍条目的注释

关于典籍的信息，饱学的藏书家、历史学家可能有所了解，珍本书商也会略知一二。这些书虽然不太可能摆在普通的公共图书馆的书架上，却能从某些大学和私人藏书阁的珍本区找到一些。在列表之外，还存在着其他版本、次级神话著作，以及连带的笔记、日记和信函。KP 在设计被遗忘的秘本、邪教徒笔记等内容的时候，建议回顾各项条目来获取灵感。

如果有些神话书籍当中列出了两个年份，那么所有排在后面的年份都是故事原文描述的年代。有些年

代是推测的。列出的复本数量表明从已知的公私藏书之中一共可找到此书的数量。很可能存在更多的复本。

书籍的尺寸使用传统尺寸，因为不同的书尺寸也通常不一样。对开本的尺寸在 12.5"×20" 到 10"×15" 之间；四开本在 10"×12.5" 到 7.5"×10" 之间（译注，A4 纸张的尺寸在此范围之内），八开本在 6.25"×10" 到 5"×7.5" 之间。

摘要也包含了学习每本书平均需要的星期数。在使用这个数值时，要考虑到阅读者的技能和专业。这里给出的时间和日期是难易程度的相对指标，每个调查员学习和理解书籍的速度都是不一样的。

11.3 神话典籍

凡例

理智损失：阅读本书自动产生的理智损失。

克苏鲁神话：第一个值表示泛读时获得的克苏鲁神话技能点数 (CMI)；第二个值表示精读时获得的克苏鲁神话技能点数 (CMF)；参考 174~175 页。

神话等级：在典籍中找到有用资料百分比率，参考 175 页。

学时：进行精读时建议需要的时间。

建议法术：书中可能找到法术的列表。

《阿齐夫》

——参见《死灵之书》。

《阿撒托斯及其他》

英文，爱德华·德比，1919

是这位出生于阿卡姆的诗人早年诗作的合集。在波士顿以袖珍本出版，开本 3.5×5.5 英寸，黑色皮革装订。印刷并售出了约 1400 册。

理智损失：1D4

克苏鲁神话：+1/+3%

神话等级：12

学时：1 周

建议法术：无。

《迪詹之书》

英文，作者、译者不详，据信来自远古

神智学家海伦娜·布拉瓦茨基很久以前就提及此书，但从未有人发现真本（译注，此处指验明非伪造，故译作“真本”）。据说它是从一本源自亚特兰蒂斯的手稿翻译而来的。它也叫做《迪詹诗节》，其中一部分被翻译成了《秘密教义》(The Secret Doctrine)。

〔俄〕海伦娜·布拉瓦茨基，1888)，但后者不包含法术，也没有其他的神话相关内容。

理智损失：1D6

克苏鲁神话：+3/+6%

神话等级：27

学时：14 周

建议法术：召唤森林之子（黑山羊幼崽召唤/束缚术），召唤风之精（拜亚基召唤/束缚术），召唤隐形行者（空鬼召唤/束缚术），梦境幻视（克苏鲁通神术）。

《伊波恩之书》

下面列出三个版本：

《伊波恩之书》

英文，译者不详，约 15 世纪

讹误残缺的译本。有十八册抄本传世，每本的字迹皆不同。

理智损失：2D4

克苏鲁神话：+3/+8%

神话等级：33

学时：32 周

建议法术：阿撒托斯请/送神术、Zhathaqua 的无形之子联络术、Kthulhut（克苏鲁）通神术、Yok Zothoth（犹格-索托斯）通神术、Zhathaqua（撒托古亚）联络术，时空门创建术，拉莱耶造雾术，刀具附魔术，绿腐术，肢体凋萎术。

《伊波恩之书》

拉丁文，凯厄斯·菲利普斯译，9 世纪

尽管据传说此书的原版由希柏里尔的巫师伊波恩所著，但尚未发现早于拉丁文版本的真本。从未出版，在图书馆藏书编目当中共有六册装订的手抄本。

理智损失: 2D4

克苏鲁神话: +4/+9%

神话等级: 39

学时: 36 周

建议法术: 阿撒托斯请/送神术、Zhothaqquah 的无形之子联络术、Kthulhut (克苏鲁) 通神术、Yok Zothoth (犹格-索托斯) 通神术, Zhothaqquah (撒托古亚) 联络术, 纳克-提特障壁创建术, 时空门创建术, 拉莱耶造雾术, 刀具附魔术, 绿腐术, 维瑞之印, 肢体凋萎术。

《伊波恩之书》

法文, 加斯帕德·杜诺德译, 约 13 世纪

装订的手抄本, 其中全本和残本共有十三册流传至今。

理智损失: 2D4

克苏鲁神话: +4/+8%

神话等级: 36

学时: 36 周

建议法术: 与拉丁文版《伊波恩之书》相同。

人们认为, 埃及人曾经在和传说中的亚特兰蒂斯人通商的时候获得过《伊波恩之书》。人们还认为, 活过亚特兰蒂斯大灾难的人们将此书雕刻在石版上, 同他们一起迁徙到欧洲各地, 如爱尔兰、法兰西和希腊等。

伊波恩靠着和撒托古亚的契约, 获得了庞大的知识和力量; 他了解得如此深入, 以至于能够穿越伏尔密斯阿德雷斯(Voormithadreth)峰脚下神之座的封印, 与神私会。

伊杭德丝 (Yhundeth, 麋鹿女神) 的神官畏惧伊波恩的力量, 展开了迫害伊波恩的行动, 最终迫使伊波恩从通往土星的“门”逃走。虽然这已经是陈年旧事, 仍然时不时有梦境和其他场所的漫游者, 提到自己曾遇见一位名叫伊波恩的古代圣人。这两个伊波恩是否是同一个人, 目前仍只是推测。

《刻莱诺残篇》

英文手稿本 (译注, 作者亲手书写的版本), 拉班·施鲁斯伯里博士, 1915(1938)

孤本传世, 作者将其寄存在密斯卡托尼克大学, 他本人不久以后就神秘消失了。

理智损失: 1D8

克苏鲁神话: +3/+6%

神话等级: 27

学时: 15 周

建议法术: 黄金蜂蜜酒酿造法, 克图格亚请神术, 旧印开光术, 哨子附魔术, 拜亚基召唤/束缚术。

《狂僧克利萨努斯的忏悔》

拉丁文, 克利萨努斯, 400(1674)

对克利萨努斯通过阅读《死灵之书》搜集到材料的翻新(A retreading of material Clithanus gleaned from reading the Necronomicon. 译注, 克利萨努斯的年代早于阿卜杜勒·哈兹雷德, 不可能读得到《死灵之书》。此处存疑)。包含关于守护咒印以及克苏鲁的族类的冗长论述。

复本保管在芝加哥菲尔德自然史博物馆、大英博物馆和纽约协和神学院。

理智损失: 2D6

克苏鲁神话: +3/+6%

神话等级: 27

学时: 29 周

建议法术: 唤来海中的亵渎物 (克苏鲁的星之眷族联络术), 大师之印 (旧印开光术), 守卫术。

《水中之喀特》

下面列出两个版本:

《水中之喀特》

拉丁文, 作者不详, 约 11~12 世纪

对深潜者的详尽研究。有三册传世, 每本均以人皮装订, 据说在湿度过低时皮面会开始出汗。据信一册藏于大英博物馆——尽管馆方否认这一说法——还有两册藏于英国的私人藏书家手中。

理智损失: 2D8

克苏鲁神话: +4/+9%

神话等级: 39

学时: 46 周

建议法术: 神赐梦境 (克苏鲁通神术), Zattoqua 所赐梦境 (撒托古亚通神术), 溺死者之梦 (伊波-兹特尔通神术), 与海之子交谈 (深潜者联络术), 与父神达贡交谈, 与母神海德拉交谈 (海德拉联络术), 与神之子交谈 (克苏鲁的星之眷族联络术), 尼哈戈送葬歌 (最后这个法术是复活术的反转版, 用来毁灭复活者)。

《水中之喀特》

中古英文, 作者、译者不详, 约 14 世纪

对深潜者的详尽研究, 但是译本不完整, 且有严重的错漏。唯一一本装订的手抄本现藏大英博物馆。

理智损失: 2D4

克苏鲁神话: +2/+4%

神话等级: 18

学时: 29 周

建议法术: 神赐梦境 (克苏鲁通神术), 与海之子交谈 (深潜者联络术), 与父神达贡交谈, 与母神海德拉交谈, 与神之子交谈 (克苏鲁的星之眷族联络术)。

古怪的神秘学学者威廉·泰德沃思自称, 1935 年在奥克迪恩(Oakdeen)疗养院的医生图书馆里见到过一册《水中之喀特》的复本。因为 1936 年 1 月 1 日之后发生的一系列事件, 许多记录都遗失了; 所以泰德沃思在这个设施中的身份到底是患者、访客还是临时顾问已经无从考证, 只有确定了他的身份才能弄清他说法的真实性。

《死灵之书》中的克苏鲁

英文, 拉班·施鲁斯伯里博士, 1915 (1938 年出版)

为计划出版的新书做的笔记。作者将其寄存在密斯卡托尼克大学, 他本人不久以后就神秘消失了。描述了克苏鲁影响人类梦境的能力, 并警示有一个世界性的教团, 正在致力于克苏鲁的复活。

理智损失: 1D6

克苏鲁神话: +2/+4%

神话等级: 18

学时: 14 周

建议法术: 克苏鲁通神术, 深潜者联络术, 旧印开光术。

《食尸鬼教团》

法文, 德雷特伯爵, 弗朗索瓦-奥诺雷·巴尔富, 1702?

1703 年在法国 (巴黎?) 以四开本出版。教会立即斥其为邪书。此书记载了一个庞大的教团, 在法国实行死灵法术、食尸、恋尸等行为。已知传世复本共有十四册, 最晚的一本在 1906 年发现。

理智损失: 1D10

克苏鲁神话: +4/+8%

神话等级: 36

学时: 22 周

建议法术: 黑色束缚 (僵尸制造术), 尼约格萨请/送神术, 莎布-尼古拉丝请/送神术, 食尸鬼联络术, 复活术, 枯萎术, 拜亚基召唤/束缚术, 黑山羊幼崽召唤/束缚术, 维瑞之印。

《蠕虫之秘密》

拉丁文, 路德维希·蒲林, 1542

(德文版) 同年在德国科隆以哥特体字对开本出版。被教会查禁。有十五册留存至今。其中一部分讨论了阿拉伯世界, 以及那里的超自然存在。

理智损失: 2D6

克苏鲁神话: +4/+8%

神话等级: 36

学时: 48 周

建议法术: 伊格通神术, 占卜窗创建术, 僵尸制造术, 祈求恶魔 (拜亚基召唤/束缚术), 祈求山羊之子 (黑山羊幼崽召唤/束缚术), 祈求隐形仆从 (星之精召唤/束缚术), 精神转移术, 维瑞之印。

《蠕虫之秘密》共有十六章, 关注各种各样不同类别的话题, 包括预测术、死灵法术、家养精灵的创建, 也有奇异理论和对吸血鬼、精灵和元素等奇异存

在的描述。本书的一些复本中，大量篇幅用一种称为欧甘字母（德鲁伊使用的卢恩字母。[译注，记录古代凯尔特语言的文字](#)）的文字写成。有人怀疑这些欧甘文是蒲林用来把更有启迪作用、更亵渎的想法“隐藏”起来的密码。20世纪早期，流传着关于“达贡奥秘修道会”(Esoteric Order of Dagon)的传言，说他们一直在寻找这本书的原本。据信密文之中记载着某些方法，能够加快人类变成深潜者的速度。

《埃尔特当陶片》

英文，亚瑟·布鲁克·温特斯-霍尔教士，1912

从南英格兰发掘出的陶片上找到的神秘象形文字翻译而成的可疑译本，共印刷了350本小册子，每册64页。讲述了一种生物，可以超越空间和时间和其他生物交换精神。

理智损失：1D8

克苏鲁神话：+3/+8%

神话等级：33

学时：6周

建议法术：伊斯人联络术。

埃尔特当陶片是在南英格兰的埃尔特当发现的陶片的总称，这些陶片曾被伍德福德和道尔顿博士判定为不可破译的（他们是第一批尝试破译的人）。然而很快就出现了大量自称是译文的手稿，其中最重要的是温特斯-霍尔版。温译本称，陶片不是别的东西，正是古老者的著作；在英格兰还是泛大陆的一部分时，就已经被埋藏在这里了。从未具名的来源中出现了一种反对推断，辩称这些文字来自伟大种族伊斯。

《格哈恩残篇》

英文，艾默里·温迪-史密斯爵士，1919（1931年出版）

是对刻有古怪点状图案的陶片的学术研究和破译。极其详细地论述了失落的城市格哈恩，包括它的位置。陶片是由温德罗普(Windrop)在北非发现的。原版共印958册，是粗陋的十六开本(4.5"×5.75")，由作者自费出版。

理智损失：1D10

克苏鲁神话：+3/+7%

神话等级：30

学时：12周

建议法术：钻地魔虫联络术，古老者联络术，修德·梅尔通神术，修德·梅尔之赤印。

《黄衣之王》

英文，译者不详，约1895

原版明显是法文，但是该版本刚刚出版就被第三共和国没收并销毁。英文版是薄薄的黑色八开本，封面上压印有一枚巨大的黄印。在阅读本书之前，黄印对读者没有效果，只是会激发好奇的感觉。在读完本书之后（或者接触过任何从卡尔克萨来的人或事物以后），再看这枚黄印需要损失0/1D6点理智值（仅一次）。本书是一篇暧昧不清、如梦似幻的戏剧，开启读者的疯狂之门。奇妙的是，读者将无法选择不相信书中所写的内容。爱好艺术的人将迫使自己重读这部戏剧。如果这本书造成了疯狂，阅读者将沉迷于卡尔克萨和黄衣之王（参考黄印，RB322）。

理智损失：1D10

克苏鲁神话：+1/+4%

神话等级：15

学时：1周

建议法术：无。

《黄衣之王》，一本笼罩在神秘和悲伤当中的剧作，它带给主人的只有疯狂和死亡。此剧虽然作者不详，但有一些人主张，它是由克里斯托弗·马洛（《浮士德博士的悲剧》和《巴黎的大屠杀》的作者）编著的。他不仅因作品出名，也因为离奇的死亡而出名。英国政府对马洛发出了通缉令，但没有给出任何理由，只是指控他的手稿有亵渎神明的嫌疑，包含“异端邪说的概念”。他被带走接受审讯，但奇怪的是审讯没有留下记录。马洛在十天之后被英格拉姆·弗雷泽刺杀（右眼被刺中，当场身亡）。有人认为亵渎神明的手稿正是《黄衣之王》，此书才是马洛之死的真正原因。

《伊波恩之书》（拉丁文和法文版）——参见《伊

波恩之书》

《致夏盖的安魂弥撒》

意大利文，本韦努托·基耶蒂·博尔迪盖拉，1768

这是一部歌剧的配乐和歌词集，从未出版，而且仅演出过一次。涉及到强奸、乱伦和其他的堕落行为。据有见识的音乐家判断，其中的一些部分是演奏不出来的。保管在大英博物馆、巴黎国立图书馆和梵蒂冈的Z级书库中。

理智损失：1D6

克苏鲁神话：+1/+3%

神话等级：12

学时：2周

建议法术：(当演出整场歌剧时) 阿萨托斯请神术会在第三幕的中间被施放出来。

《怪物及其族类》

英文，作者不详，16世纪

这本书仅有一册对开手抄本存世，1898年被人从大英博物馆盗走。流言称尚有其他复本存留至今，但至今尚无真本发现。本书主题繁杂，借鉴了《死灵之书》、《伊波恩之书》等各种典籍。讨论的条目也很多，囊括了克苏鲁、犹格-索托斯、罗伊格尔(Lloigor)、扎尔(Zhar)双子。

理智损失：1D8

克苏鲁神话：+2/+6%

神话等级：24

学时：36周

建议法术：命令无面者(夜魔召唤/束缚术)，命令冰恶魔(拜亚基召唤/束缚术)，命令隐形仆从(星之精召唤/束缚术)，命令夜之兽(恐怖猎手召唤/束缚术)，命令星行者(空鬼召唤/束缚术)，刀具附魔术，笛子附魔术。

《不可名状的教团》

下面列出三个版本：

《不可名状的教团》

德文，弗里德里希·威廉·冯·容兹，1839

正确的名字是 Das Buch von den unaussprechlichen Kulten (《关于无法形容的教团的书》)。四开本，可能是在汉堡印刷的。这本书很久以来都被人称作“黑书”，讲述了容兹和各色邪教团体、秘密结社之间的关系。传说还有其他的版本。欧美所有主要的图书馆总共有六册复本。原版贵在有着冈特·哈塞(Gunter Hasse)的恐怖雕版。

理智损失：2D8

克苏鲁神话：+5/+10%

神话等级：45

学时：52周

建议法术：接近胞兄弟(食尸鬼联络术)，纳克-提特障壁创建术，招唤伟大者(达贡通神术)，召唤以太恶魔(米-戈联络术)，唤日术(阿撒托斯请/送神术)，召唤塞伊格亚(塞伊格亚请/送神术)，召唤有角之人(奈亚拉托提普请/送神术)，召唤“不应存在者”(尼约格萨请/送神术)，召唤林地女神(莎布-尼古拉丝请/送神术)，召唤空翔旅行者(拜亚基召唤/束缚术)，命令树木(黑山羊幼崽召唤/束缚术)，命令未知(加塔诺托亚请/送神术)，联络深渊之子(深潜者联络术)，再生术(复活术)。

《不可名状的教团》

英文，译者不详，1845年出版

未经授权的翻译，由“英国监狱”(Bridewell of England，可能在伦敦)以八开本出版。各种藏家手中总共有二十册以上的复本。舛讹极多。

理智损失：2D8

克苏鲁神话：+4/+8%

神话等级：36

学时：48周

建议法术：如同《不可名状的教团》(德文版)，但大多数法术都不完整或者有错误。

《不可名状的教团》

英文，译者不详，1909年出版

英国监狱本的删节本，由纽约的金哥布林出版社出版。只保留了法术的描述，早先版本中的完整仪式则被删去。这个版本在旧书店可能找得到。

理智损失: 2D8**克苏鲁神话:** +3/+6%**神话等级:** 27**学时:** 30 周**建议法术:** 无。**学时:** 68 周**建议法术:** 与《阿齐夫》相同。

《死灵之书》

拉丁文，奥劳斯·沃尔缪斯，1228 (译注，(丹)奥劳斯·沃尔缪斯，1588-1654)

一开始以手稿本流传，后来 (15世纪末) 以哥特体对开本在德国付印。后有一个几乎完全一致的版本，17世纪初在西班牙出版。现在已知存世的，前一个版本有一册，后一个版本有四册。

理智损失: 2D10**克苏鲁神话:** +5/+11%**神话等级:** 48**学时:** 68 周**建议法术:** 与《阿齐夫》相同。

《死灵之书》

英文，约翰·迪伊博士译，1586

从希腊文版翻译而来，翻译得很准确但经过了删节。没有付印；只有装订手抄本存世。已知有三册接近完整的复本。

理智损失: 2D10**克苏鲁神话:** +5/+10%**神话等级:** 45**学时:** 50 周

建议法术: 召唤天使亚兹拉尔 (the Angel Yazriel. 犹格·索托斯请/送神术)，召唤深洞之主(the Lord of the Pit. 尼约格萨请/送神术)，命令天使大利亚 (the Angel Diliyah. 外神仆役召唤/束缚术)，征询黑暗仆从 (食尸鬼联络术)，征询地之灵魂 (奈亚拉托提普通神术)，支配术，苏莱曼之尘，旧印开光术，伊本-加兹之粉，维瑞之印。

《萨塞克斯手稿》

英文，巴伦·弗雷德里克译，1597

拉丁文版《死灵之书》的混乱残缺的译本，在英国萨塞克斯郡印刷，八开本。正名《教团之锤》(Cultus Maleficarum)。

理智损失: 1D6

克苏鲁神话: +2/+5%

神话等级: 21

学时: 36 周

建议法术: 和《阿齐夫》相同，但是不论是形式和意图上都可能存在危险的错漏。

《死灵之书》

每本典籍都有它自己的史话，欢迎各位 KP 在构思其他神话典籍或者造物的时候，使用这个关于《死灵之书》的条目来为自己的故事获取灵感。

虽然涉猎克苏鲁神话的著作很多比《死灵之书》更古老，但后者仍然是人类文献当中，范围和涵义上和克苏鲁神话关系最为恰切的一本书。

《死灵之书》包罗万象、艰深晦涩，包含深邃的魔法和学识，里面有对犹格-索托斯的颂歌，可以打开通向其他世界的门；有关于伊本-加兹之粉的资料；还有维瑞之印的描述。此典籍还讨论了存在的本质，详细介绍了许多场所和地点（有些甚至不在地球上），并且对神话众神进行了丑陋的描述。暗喻乃是定义，屈折乃是解释，愿望乃是证据，装饰和布局扑朔迷离。书中的用词如同梦境一样隐晦(interior)。《死灵之书》是一扇通向疯狂的大门，人类穿过它就会蜕变，最终变得面目全非。

历史

《死灵之书》的原版名字叫做《阿齐夫之书》，约730年在大马士革（译注，当时倭马亚王朝的首都）成书，作者是阿卜杜勒·哈兹雷德（阿卜杜勒·阿兹拉德），他约公元700年出生于也门萨那，是一名魔法学徒、天文学家、诗人、哲学家、科学家。他花了许多年时间参观巴比伦的废墟、孟斐斯的坑洞、阿拉伯南部的广袤沙漠，才完成了自己的杰作。

根据十二世纪的传记作家伊本·哈利坎(Ibn Khallikan)记载，阿卜杜勒·哈兹雷德738年死于大马士革，在光天化日之下被看不见的魔鬼吞噬了。《阿齐夫》的手稿在当时的哲学家和科学家之间秘密流传，不过直到950年，拜占庭人狄奥多拉斯·菲利塔斯才把它翻译成希腊文并更名为《死灵之书》。菲利塔斯的手

稿被大量传抄，这本亵渎典籍广泛流通，最终1050年君士坦丁堡牧首米恰尔·色路拉里乌斯宣布它为邪书，无数复本被查没，书的主人也受到严惩。

1228年，奥劳斯·沃尔缪斯完成了希腊文版的拉丁翻译，当时所有的阿拉伯文原版都已经亡失。它在哲学家圈逐渐流传开来，后来在1232年被查禁，教皇格列高利九世将它列入《禁书目录》。奥劳斯没有改变希腊文《死灵之书》的名字，这也成了后世一直沿用的书名。

1454年实用活字印刷术发明，到了15世纪末，德国已经出现了一本用哥特体印刷的拉丁文《死灵之书》，可能是在美因茨印刷的。从书中看不出来确切的印刷年代和印刷地点。

16世纪初，大概在1510年以前，意大利出现了一版希腊文翻译的印刷本。虽然没有任何标记可供辨认，但是普遍认为这个版本是从阿尔杜斯·马努提乌斯的出版社印出来的。阿尔迪内出版社(Aldine Press)由马努提乌斯创建，出名靠的就是印刷未经编辑的希腊文和拉丁文书籍。

1586年，数学家、占星家、伊莉莎白女王的医生，约翰·迪伊博士完成了《死灵之书》的英文翻译。这本书没有出版，据信这本书是翻译自他出游东欧时发现的希腊文版本。此书虽然准确不完整，有些部分被译者删除了。

17世纪初西班牙又印刷了一个拉丁文版本的《死灵之书》。和前面一样，无法确切得知其出版社，但它的铸字质量比德文版差得多，能够区分；其他方面则忠于原作。

其他版本

《死灵之书》尚有其他版本和残本存在。《萨塞克斯手稿》，又叫做《教团之锤》，是由弗雷德里克男爵从拉丁文翻译而来，1597年在萨塞克斯郡出版。混乱残缺的《阿齐夫——阿拉伯之书》，用英语方言写成，十六世纪未成书，以手抄本的形式流传。中世纪的《伏尼契手稿》，共116页，现在收藏在宾夕法尼亚大学的书库中，是用阿拉伯文字书写的希腊文和拉丁文（译注，这本书的描述和真实的《伏尼契手稿》多有不同）。

现存的复本

《死灵之书》历经教会多次查禁，已知存留到了现在的，只有五册。不过私人藏书当中的复本数量仍然是未知数。流入公开市场的复本往往会被图书馆和私人藏书家收购。价值的提升让价格水涨船高，最终达到绝大多数严肃的神秘学者望尘莫及的水平。这本黑暗双强大的书，拥有它的个人屈指可数，而且鉴于它的价值和脆弱性，也很少有机构允许不受限地使用它们。

现存有记录可考的五册复本均为拉丁文，四册是神秘的十七世纪西班牙版，第五册则是孤本传世的十六世纪德文精装版。残留的四册西班牙版分别收藏在巴黎的国立图书馆、阿卡姆密斯卡托尼克大学图书馆、哈佛大学威德纳图书馆和布宜诺斯艾利斯大学图书馆的书库中。珍贵的德国版孤本则收藏在伦敦大英博物馆。

尽管人们认为已知最后的希腊文《死灵之书》业已在马萨诸塞州塞勒姆女巫裁判的混乱中化为灰烬，但偶尔仍有关于希腊文版的流言浮现。最新的一条流言称，纽约的艺术家理查德·厄普顿·皮克曼拥有一册《死灵之书》。如果传言属实，那它显然是在1926年的时候，和艺术家一道失踪了。

偶尔仍能发现手抄的迪伊版复本，但绝大多数已经损坏且不完整。最近的发现由密斯卡托尼克大学完成，他们已经在自己令人羡慕的书库中喜加一本接近完整的迪伊版《死灵之书》。《萨塞克斯手稿》显然没那么稀有，也能在密斯卡托尼克大学书库里找到，其他的大型图书馆也有。普遍认为现在已经没有阿拉伯文原版存留下来，但一直有流言称，在1906年旧金山地震火灾发生不久之前，曾出现过一册复本。有流言声称大英博物馆藏有一册阿拉伯文复本，最近刚刚被证伪。

外观描述

已知的所有印刷版《死灵之书》都是对开本。西班牙版和德国版尺寸是18×11.5英寸，共802页，一页作为标签页装订。记录表明希腊文版比拉丁文版多

几页。印刷版使用哥特体，还有大量的木版插画分布在文本中。和这个时代的所有书籍一样，每本书的装订都不同，反映出各册书原主人的品味。

大英博物馆所藏《死灵之书》用15世纪的皮革装订，品相尚可。在德国印刷，文本保留状况良好；但不幸缺少了七页，每页都是非常仔细地裁下取走的。大英博物馆1753年成立的缘由是三座捐献给全英国人民的藏书阁，此书随同藏书阁一起进入了博物馆。

法国国立图书馆所藏《死灵之书》品相较差，用当时流行的纸板装订，廉价而破烂。文本的状况同样不容乐观，许多页面打卷，还有几页已经完全丢失。其他的页面也难以辨认，被血迹之类的东西严重沾污。得到此书的过程笼罩在谜团之中，1811年，一名鬼鬼祟祟的异族男子将此书寄放到前台；一天之后，这名神秘捐赠人便中毒身亡，被人们在一间老鼠横行的公寓里发现。

布宜诺斯艾利斯大学所藏《死灵之书》据说是17世纪末来到南美洲的。虽然这册书的品相只是尚可，但它独特之处在于怪异的旁注，使用的是一个未知的字符。

哈佛大学威德纳图书馆所藏《死灵之书》品相较差。它的装订是原装的，不过已经严重破损散落。文本完整，但脱页不少，其他页也破破烂烂。现在正在进行修复工作。此书原来属于美国富翁哈利·埃金斯·威德纳的藏书阁，据说他1912年登上泰坦尼克号时，才刚刚得到这册书不久。

密斯卡托尼克大学所藏《死灵之书》是上世纪末，由当时刚刚入职的阿米蒂奇博士购得的，来自普罗维登斯商人惠普尔·菲利普斯的私人藏书阁。密大本《死灵之书》用生漆染褐的羊皮重新装订过，年代大概在18世纪初。封面用金字压印假冒的书名《伊斯兰习俗》(Qanoon-e-Islam)。此书内容完整，品相中上。

《巨石的子民》

英文，贾斯廷·杰弗里，1926

诗集，开本4"×6.75"，暗红色硬麻布装订，伊利诺伊州孟莫斯县厄瑞玻斯出版社出版，共印1200册。和本书同名的诗被公认为杰弗里的杰作。

理智损失: 1D3

克苏鲁神话: +1/+2%

神话等级: 9

学时: 1周

建议法术: 无。

《纳克特抄本》

英文，作者、译者不详，15世纪

英美图书馆目录当中有五册（不同）装订的手抄本（更大型著作的部分抄本，全本已佚）。早先的版本显然叫做《纳克提卡》(Pnakotica)，用古典希腊文书写，这本书的源头可能来自在地球上播撒生命的海百合一样的史前生物。

理智损失: 1D8

克苏鲁神话: +3/+7%

神话等级: 30

学时: 45周

建议法术: 接触有翼者（古老者联络术）。

《波纳佩圣典》

英文，阿布纳·伊齐基尔·霍格船长，1734

在作者去世之后，约1795年于波士顿出版。

4"×6.75"的十六开本，但准确度和完整度不及霍格的原本，据称原本仍有复本存世。详细描述了南海岛民的教团，教团的人类崇拜深潜者，并与之交媾。

理智损失: 1D6

克苏鲁神话: +1/+4%

神话等级: 15

学时: 10周

建议法术: 印刷本没有法术。原版手抄本包括：深潜者联络术，达贡联络术，海德拉联络术。

《格拉基启示录》

英文，多人合作，1842

订购印刷出版的九卷对开本，最后一卷出版于1865年。据称这之后又有三卷出版并私下流传。原版九卷对开本被很多大型图书馆收藏。每卷都由不同的邪教徒撰写，讨论了格拉基的不同方面，和它相关的存在和它们的教团。此版文本明显有删节，但保留了

许多信息。

理智损失: 2D8

克苏鲁神话: +5/+10%

神话等级: 45

学时: 32周

建议法术: 阿萨托斯请神术，道罗斯请/送神术，莎布-尼古拉丝请/送神术，埃霍特通神术，格拉基通神术，绿腐术。

《格拉基启示录》据说是一个在英国塞文河谷活动的邪教团体的秘密作品。已知共有九卷，但传言有十二卷的版本在流传——显然多出来的几卷包含了这个教团的实践和仪式当中最不为人知的一面。

《拉莱耶文本》

中文，作者不详，约前3世纪

据推测原来的泥版文献已经被毁，但是据说存在着卷轴抄本和晚近的英、德译本。此文本显然讨论的是达贡、海德拉、星之眷族、佐斯-奥摩格(Zoth-Ommog)、加塔诺托亚和克苏鲁，并且讲述了姆大陆与拉莱耶的沉没。

理智损失: 2D6

克苏鲁神话: +5/+10%

神话等级: 45

学时: 54周

建议法术: 塞伊格亚请神术，克苏鲁请/送神术，深潜者联络术，达贡联络术，海德拉联络术，忘却之波。

在1927~1928年对印斯茅斯的联邦调查当中，人们查获了《拉莱耶文本》。通过询问突袭中被捕的人发现，这本薄薄的书在居住在印斯茅斯的人眼中是重要的神圣文本。顽抗的囚徒在进一步的审问中透露出的信息表明，这本书包含了适合“水中者”的仪式和崇拜，（更奇异的是），书中还包含着能让人类和鱼类对话、在水中呼吸的秘密。

没有任何记录显示那些在调查中被查获的大量《拉莱耶文本》最终命运如何。人们认为它们已经被销毁了。

铉子七奥书

中文，铉子(Hsan the Greater)，约公元2世纪

译注：*Hsan* 是洛夫克拉夫特根据威妥玛拼音生造的汉语音节，读如“三”。

七卷卷轴，每卷各有一个主题。据说还存在英译本《土七赜书》。本书讨论的都是对居住在“中央王国”(the Middle Kingdom)的人来说特别重要或者他们感兴趣的神话元素。

理智损失：1D8

克苏鲁神话：+2/+6%

神话等级：24

学时：40周

建议法术：召唤精灵（拜亚基召唤/束缚术），召唤地灵（钻地魔虫召唤/束缚术），食尸鬼联络术，廷达洛斯猎犬联络术，奈亚拉托提普通神术，卡达斯之门（通向卡达斯的时空门），恢复生命（复活术）。

《新英格兰乐土上的奇术异事》

英文，沃德·菲利普斯教士，1788?

出版两次，第二次1801年在波士顿出版。粗糙的美产八开本，用仿造的哥特体字印刷。两个版本内文相同，只是印刷的地点、时期和印厂不同。在新英格兰的各大图书馆以及历史协会的图书馆中很常见。描述了女巫、术士、萨满巫师等等殖民时代的作恶者亵渎神明的行为。详述了发生在比灵顿树林(Billington's Woods)内外的事件。

理智损失：1D6

克苏鲁神话：+1/+3%

神话等级：12

学时：8周

建议法术：无，但菲利普斯教士在他自己的复本上做的注释里揭示了 Ithaka (伊塔库亚) 请/送神术，Narlato (奈亚拉托提普) 通神术，Sadogowah (撒托古亚) 通神术，Yogge Sothyothe (犹格-索托斯) 通神术，旧印开光术。

《真实的魔法》

英文，西奥菲勒斯·文恩，17世纪

又小又破烂的装订手写本，尽管如此它仍称得上是名副其实的恶魔学知识百科全书。

理智损失：1D8

克苏鲁神话：+2/+4%

神话等级：18

学时：24周

建议法术：召唤风之精（星之精召唤/束缚术），唤起“那个东西”（外神仆役召唤/束缚术），召唤有翼者（拜亚基召唤/束缚术），和黑暗者交谈（尼约格萨通神术）。

《赞苏石板》

英文，著者哈罗德·哈德利·科普兰教授，1916

一个小册子，副标题是“一种推测的翻译”，印刷了400册。翻译了渔民从太平洋打捞出的墨玉石板上的雕刻内容。作者称这些雕刻是纳卡尔文僧侣体字，而纳卡尔语是古代姆大陆的崇高语言。册子描述了对加塔诺托亚、莎布-尼古拉丝和克苏鲁的崇拜。

理智损失：1D6

克苏鲁神话：+1/+2%

神话等级：9

学时：8周

建议法术：文本有部分删节，并不包含法术。原本古姆文石板包含克苏鲁、加塔诺托亚、罗伊戈尔(Lloigor)、尤基亚(Yuggya)、佐斯-奥摩格通神术。

11.4 神秘学书籍

拥有神话典籍的人也可能拥有神秘学（非神话）的书籍。

读完一本神秘学书籍以后，一般至少可以增加1点神秘学技能。神秘学书籍成千上万，下面列出一些样例，KP们可以把它们应用到图书馆、收藏家和邪教徒的书架里。

阅读神秘学书籍通常不消耗理智值；否则神秘学书籍遵从阅读神话典籍时的规则。阅读的时间没有标示出来；KP应当确定一个他认为相对合适的时长。

KP可以任意在旁注和空白页上增添一个他们觉得恰当的神话法术（某些学者或者邪教徒用潦草的字迹写上的），但是（除了《女巫之锤》以外，）这些书籍

的文风通常和邪恶、危险沾不上边。

《宣福者美多迪乌斯》

拉丁文，著者被认为是奥林匹斯的圣美多迪乌斯 (St.Methodius of Olympus)，约公元 300 年

从诺斯替主义的观点来看，这篇较短的文章是用作预言的启示录的。它预言了世界的历史。它叙述塞特在东方找到一个新的国家，来到了启蒙的国度；该隐的子孙如何在印度创立了一个黑魔法系统。

理智损失：无

神秘学：+2%

《翡翠石板》

多种语言，原版明显是腓尼基语，作者不明，约公元 200 年

中世纪欧洲最重要的炼金术文献，幸运的是很短，但是和古代中国的《道德经》一样晦涩难懂。

理智损失：无

神秘学：+1%

《金枝》

英文，著者〔英〕乔治·弗雷泽，1890，两卷本
1911~1915 年出版了扩充的十三卷本。人类学的经典著作，探寻魔法、宗教和科学思想的演变。删节版在大多数美国图书馆都能找到。

理智损失：1D2

神秘学：+5%

《易经》

古汉语及多种译文，包括英文（公元前约 2000 年以前，有现代英文译本）

中国在孔子时代的五本经典之一。微妙而理想化的占卜系统，很容易使用，但是能够根据情境的不同揭示深刻的意义。

理智损失：无

神秘学：+8%

《揭开面纱的伊西斯》

英文，著者〔俄〕海伦娜·彼得罗夫娜·布拉瓦茨基

夫人，1877

两卷本的套装，由作者对唯物主义以及傲慢的当代宗教、科学团体的回应组成。内容还包括了催眠术、心灵占卜术、居住在以太界的存在以及护身符等章节（仅举几例）。

理智损失：无

神秘学：+6%

《所罗门之钥》

拉丁文原文及多种译文，14 世纪

据称由所罗门王所著。分为上下两卷，上卷指出如何在与灵魂交流时避免犯下严重的错误；下卷讨论魔法术式，包含很多复杂的仪式。

理智损失：无

神秘学：+5%

《女巫之锤》

拉丁文及多种译文，著者〔德〕施普伦格和克拉默，1486 年

俗称“女巫的锤子”。这本书是给中世纪异端审问官的指导书，主要讲述的是如何鉴别以及施刑劝服女巫。大约九百万人在这本恐怖的书籍促使下断送了性命。1906 年的德文译本标志着它出色的名字：《女巫之锤》。

理智损失：无

神秘学：+3%

《诺查丹玛斯的预言》

(译注：即为《诸世纪》)

多种语言，著者〔法〕诺斯特罗达姆（诺查丹玛斯），1555~1557

书中有约一千首四行诗，自称预言了到公元 3797 年为止的人类重大事件。预言的指代并不明确，含有大量意象隐喻，使得它们适合各种各样的用法。后人对书中的许多预言进行了大量的解读。

理智损失：无

神秘学：+1%

《西欧的异教巫术崇拜》

英文，著者〔英〕玛格丽特·默里，1921

现代英文的带封套八开本，至今已多次再版重印。书中将中世纪所谓的女巫集会联系到基督教之前的信仰，它们以迷信的形式存活了下来，或者更系统地讲，被教会驱赶到了地下。这本书常能在图书馆和书店发现。

理智损失：无

神秘学：+1%

《光明篇》

阿拉米语，版本众多，被译成拉丁文、德文、英文、法文等；著者〔西〕摩西·德·利昂，1280年

中世纪犹太神秘哲学的基础之作，本书通过沉思和启示，来尝试知晓并接近上帝。

理智损失：1/1D3+1

神秘学：+7%

表XI：神话典籍

凡例

书名——本书的名字。

理智损失——阅读本书造成的理智损失。

所用文字——本书主要使用的文字。

CMI——泛读值，在泛读时获得的克苏鲁神话技能点数。

年代——本书的成书年代（如果已知）。

CMF——精读值，在精读时获得的克苏鲁神话技能点数。

作者——本书的作者（如果已知）。

MR——神话等级，若阅读者的克苏鲁神话技能点数未达到本书

周数——精读需要的星期数。

的神话等级，他们能够得到全额的 CMF (RB175)。

书名	所用文字	年代	作者	周数	SAN	CMI	CMF	MR
阿齐夫	阿拉伯文	约 730	阿卜杜勒·哈兹雷德	68	2D10	+6	+12	54
阿撒托斯及其他	英文	1919	爱德华·德比	1	1D4	+1	+3	12
骷髅黑书	希腊文		伊卡克·伊古拉桑	29	1D8	+2	+4	18
黑色的疯狂之神	英文	1930 年代	阿马迪厄斯·卡森	7	1D6	+1	+3	12
暗黑仪式	埃及语		卢维赫·凯拉普夫	41	2D6	+3	+8	33
黑之契经	缅文	约 700	吴保	18	1D8	+1	+4	15
暗黑大典	拉丁文		阿索福卡斯	37	2D6	+3	+7	30
迪詹之书	英文		佚名	14	1D6	+3	+6	27
伊波恩之书	英文	15 世纪	佚名	32	2D4	+3	+8	33
艾欧德之书	远古语言		佚名	51	2D6	+4	+8	36
艾欧德之书	英译本		约翰·尼格斯	10	1D6	+1	+3	12
斯克洛斯之书	Aklo 语		佚名	54	2D6	+3	+7	30
萨波斯的卡巴拉	希腊文	1686	佚名	16	1D6	+1	+2	9
刻莱诺残篇	英文	1915	拉班·施鲁斯伯里	15	1D8	+3	+6	27
纳斯编年史	德文		鲁道夫·叶尔格勒	22	1D8	+2	+4	18
狂僧克利萨努斯的忏悔	拉丁文	约 400	克利萨努斯	29	2D6	+3	+6	27
水中之喀特	英文	14 世纪	佚名	29	2D4	+2	+4	18
水中之喀特	拉丁文	11-12 世纪	佚名	46	2D8	+4	+9	39
《死灵之书》中的克苏鲁	英文	1915	拉班·施鲁斯伯里	14	1D6	+2	+4	18

第十一章 可怖传说书籍

书名	所用文字	年代	作者	周数	SAN	CMI	CMF	MR
钻地启示录	老挝文		坦昂·庞	18	1D8	+2	+5	21
食尸鬼教团	法文	1702	弗朗索瓦·奥诺雷·巴尔富	22	1D10	+4	+8	36
恶魔崇拜	英文	1595	雷米吉乌斯	28	1D8	+2	+6	24
蠕虫之秘密	拉丁文	1542	路德维希·蒲林	48	2D6	+4	+8	36
巨噬蠕虫颂	德文	1890 年代	海因里希·齐默尔曼	17	1D8	+2	+5	21
深渊栖息者	法文		加斯东·勒费	12	1D8	+2	+6	24
埃尔特当陶片	英文	1912	阿瑟·B·温特斯·霍尔	6	1D8	+3	+8	33
伊戈尔伦理学	拉丁文		佚名	13	1D6	+1	+3	12
鱼之书	德文	1598	康拉德·冯·格尔纳	8	1D4	+1	+2	9
达尔西第四之书	英文		达尔西	42	2D6	+3	+8	33
盖夫抄本	英文		佚名	20	1D8	+2	+5	21
格哈恩残篇	英文		艾默里·温迪·史密斯	12	1D10	+3	+7	30
戈尔·尼格拉尔	古姆文		纳卡尔·扎库巴	46	2D8	+4	+10	42
绿之书	英文		佚名	50	2D8	+4	+9	39
水鳍书	拉丁文		甘特利先生	7	1D4	+1	+2	9
伊拉内克纸草	英文		佚名	15	1D8	+2	+4	18
置身高压水域	英文		哈尔特拉克	3	1D6	+1	+4	15
达贡祷文	英文		阿萨夫·韦特	16	1D8	+3	+6	27
约翰森的叙述	英文		古斯塔夫·约翰森	6	1D6	+1	+3	12
黄衣之王	英文	1895	佚名	1	1D10	+1	+4	15
利夸利亚的传说	英文		奥斯卡·瓦尔德	9	1D4	+1	+3	12
断罪处刑之书	英文	1647	雅努斯·阿夸提库斯	34	1D8	+3	+7	30
伊波恩之书	拉丁文	9 世纪	凯厄斯·菲利普斯	36	2D4	+4	+9	39
伊波恩生平	法文		西龙	8	1D4	+1	+2	9
伊波恩之书	法文	13 世纪	加斯帕德·杜诺德	36	2D4	+4	+8	36
魔法与黑巫术	英文		凯恩	12	1D6	+1	+4	15
科学的奇迹	英文		莫里斯特	11	1D4	+1	+2	9
致夏盖的安魂弥撒	意大利文	1768	B·基耶蒂·博尔迪盖拉	2	1D6	+1	+3	12
怪物及其族类	英文	16 世纪	佚名	36	1D8	+2	+6	24
姆-拉斯纸草	拉丁文		伊本·修达苏阿	10	1D6	+1	+3	12
纳卡尔之钥	英文		丘奇瓦德	2	1D2	+0	+1	3
不可名状的教团	英文	1845	佚名	48	2D8	+4	+8	36
不可名状的教团	英文	1909	佚名	30	2D8	+3	+6	27
死亡崇拜	德文	1702	艾弗·戈尔斯塔特	20	2D6	+4	+8	36

书名	所用文字	年代	作者	周数	SAN	CMI	CMF	MR
死灵之书	希腊文	约 950	狄奥多拉斯·菲利塔斯	68	2D10	+5	+12	51
死灵之书	拉丁文	1228	奥劳斯·沃尔缪斯	66	2D10	+5	+11	48
死灵之书	英文	1586	约翰·迪伊	50	2D10	+5	+10	45
夜之魍魉	英文		埃德加·戈登	4	1D3	+0	+1	3
神秘学基础	英文	约 1980	J·C·沃瑟曼	16	1D6	+1	+4	15
关于新英格兰的既往巫术	英文	约 1600	佚名	9	1D6	+1	+3	12
全能的奥苏姆	拉丁文		佚名	12	1D4	+1	+2	9
诺姆羊皮卷	希伯里尔语		诺姆	31	2D6	+3	+8	33
巨石的子民	英文	1926	贾斯廷·杰弗里	1	1D3	+1	+2	9
纳克特抄本	英文	15 世纪	佚名	45	1D8	+3	+7	30
波利尼西亚神话学，附有对克苏鲁传说圈的记录	英文	1906	哈罗德·H·科普兰	8	1D3	+1	+2	9
波纳佩圣典		1734	阿布纳·伊齐基尔	10	1D6	+1	+4	15
《波纳佩圣典》所述的史前太平洋	英文	1911	哈罗德·H·科普兰	7	1D4	+1	+3	12
太平洋史前史：初步调查	英文	1902	哈罗德·H·科普兰	4	1D2	+0	+1	3
反思录	英文		伊本·沙卡巴奥	27	1D8	+2	+6	24
失落帝国的遗迹	德文	1809	奥托·多斯特曼	5	1D3	+0	+2	6
格拉基启示录	英文	1842	多人合著	32	2D6	+5	+10	45
哈利湖启示录	英文	1913	E·S·贝罗尔斯	5	1D4	+1	+3	12
拉莱耶文本	中文	约 300 年	佚名	54	2D8	+5	+10	45
撒都该人的胜利	英文	1681	约瑟夫·格兰威尔	6	1D6	+1	+3	12
智者玛格洛鲁姆	拉丁文		欧斯坦斯	40	2D6	+3	+7	30
撒拉逊人的宗教仪式	英文	19 世纪	教士 X	6	1D3	+1	+2	9
亚洲的神秘奥迹，含有从《戈尔·尼格拉尔》中摘抄的注释	德文	1847	戈特弗里德·穆尔德	16	1D8	+2	+5	21
秘密窥视者	英文		哈尔平·查默斯	10	1D4	+1	+3	12
铉子七奥书	中文	2 世纪	玄君	40	1D8	+2	+6	24
伊斯提之歌	希腊文		迪尔卡家族	11	1D6	+1	+4	15
混沌之魂	英文		埃德加·戈登	7	1D4	+1	+3	12
萨塞克斯手稿	英文	1597	巴伦·弗雷德里克	36	1D6	+2	+5	21
卡纳玛戈斯圣约书	希腊文	12 世纪	卡纳玛戈斯	23	1D6	+2	+4	18
新英格兰乐土上的奇术异事	英文	1788	沃德·菲利普斯	8	1D6	+1	+3	12
真实的魔法	英文	17 世纪	西奥菲勒斯·文恩	24	1D8	+2	+4	18
地底掘进者	英文	1936	乔治·路透	2	1D3	+1	+2	9
托斯卡纳的宗教仪式	意大利文		佚名	3	1D3	+0	+2	6
不可名状的教团	德文	1839	F·W·冯·容兹	52	2D8	+5	+10	45

第十一章 可怖传说书籍

书名	所用文字	年代	作者	周数	SAN	CMI	CMF	MR
海底的教团	德文	17世纪	格雷夫·高贝格	17	1D6	+2	+4	18
远古的恐怖	德文	19世纪	格拉夫·冯·克罗嫩 贝格	22	1D6	+2	+4	18
来自亚狄斯的幻象	英文	1927	阿丽尔·普雷斯科特	1	1D4	+1	+3	12
来自被诅咒者, 或 (关于古老而恐 怖的教团的论文)	德文		卡拉伊·海因茨·弗 格尔	24	2D6	+4	+8	36
来自被诅咒者	德文(再 版)	1907	艾德丝·布伦达尔	10	1D6	+1	+4	15
异界的监视者	英文	1940年代	内兰·科勒姆	2	1D4	+0	+3	9
越过幻象	英文	1964	罗兰·富兰克林	1	1D6	+1	+3	12
伊希之仪式	埃及语		尼戈欧姆-卓格	14	1D8	+3	+6	27
犹基亚颂歌	英文		佚名	11	1D6	+1	+3	12
赞苏石板	英文	1916	哈罗德·H·科普兰	8	1D6	+1	+2	9

第十二章 法术

译/七宫涟

我再对你说一次，不要唤醒任何你没办法镇压下去的东西；我是说，任何能够反过来反抗你的东西，你最强的手段可能会没有用处。询问较小的，以免较大的不愿意回答，不受你的控制。

——H·P·洛夫克拉夫特，《查尔斯·迪克斯特·瓦德事件》，竹子译

12.1 法术

法术列表中的法术按字母次序排列，每种都详细列出了标准的用途和正确施放后的结果。我们鼓励 KP 对这里列出的法术进行发挥、更改和增强。在魔法书中找到的法术可能会比魔法表中列出的法术效果弱；同样，也可能遇到更强的版本。

KP 应当根据模组和战役的特别需要调整法术。当创造法术的威力加强版本，并把它送到调查员手上时，一定要慎重。这玩意儿常常打乱游戏平衡，一定要注意法术研究是属于沉溺于神话知识的疯狂巫师的领域。它们不是让调查员轻易使用的超能力，粗心的使用者干涉这些异界力量，很容易遭到身心摧残。法术变体（见下文）会对如何改动法术提出更多建议。

KP 应当仔细记录哪个调查员学会了哪种法术。调查员在疯狂期受 KP 控制的时候，可能会不由自主地施放法术。

法术名称

每个法术都具有一个标准名称，但是强烈建议 KP，只要有可能就使用更传神的名字。许多魔法书都可能包含常见法术，但是有些作者对法术的理解可能颇为不同；例如，同样是深潜者联络术，一个作者可能叫它“深渊之声”，另一个则叫它“召唤深渊恶秽”。不同的法术甚至可以使用相同或相近的名称。每个法术描述都会在最后列出一些法术别名以供参考。

深层魔法

魔法的智慧和知识通向疯狂。理智值代表人物对我们称为“现实”的信念，它完全不是现实，只是人类一致的错觉和有限的理解，保护着人们的精神不受克苏鲁神话的影响，克苏鲁神话则是人类所无法完全理解

的。神话魔法是和人类理智正相反的、具有腐蚀性的；施放法术将侵蚀理智，逐渐割断施法者与人类社会的联系，终有一天他的世界里会只留下神话。邪教徒的终极目标是抛弃一切人类理智，把它改换成对宇宙本质的理解。理智的丢失会让大多数人废掉，他们将无法进行任何有意义的行动。但是有些邪教徒能够完成这一范式转移而不会变成胡言乱语的行尸走肉；他们虽然理智值已经为 0，却在某种程度上超越了疯狂，仍然能够行动，有些情况下甚至能混杂在整个社会当中难觅踪影。

完全接受神话的疯狂巫师可以比从魔法书上照本宣科的人运用更强大的力量。他们从人类理智中解放出来，有能力去理解神话，能够发现新方法和深层魔法。调查员也可以学到这些深层的理解。当一名调查员处于疯狂（临时或不定）中并成功施放了法术，投 1D100 并将它和调查员的「克苏鲁神话」技能相比较。如果投掷结果小于等于调查员的技能值，魔法的新深度将被探索出来，法术将自己展现出它深层效果的选项。法术的深层版本发现以后就一直可以使用。这个法术将来还会不会发现更深层次，由 KP 自行决定。

所有魔法都有隐藏的深度。魔法表中的许多魔法都列出了深层魔法作为例子。对那些调查员可能获得的法术，建议 KP 预先准备，提前确定这些法术可能的深层魔法效果，而不是试图匆忙创造它们。

游戏中的深层魔法

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

当调查员在游戏中发现了魔法的深层效果时，KP

可以决定它和标准版本到底哪里不同。参考“法术变体”一节会有用处。深层魔法本质上应该比原来的法术进化得更刺激（也更恐怖），而不是平凡的机制收益（比如法术的魔法值消耗减少）。你可以询问玩家这个法术要如何改变，但要记住这仍是一个恐怖游戏，深层魔法可能让法术增加一些调查员不想要的方面。大魔法总是需要大代价的。

12.2 法术变体

不存在“规定的法术”这种东西。罗列在这里的只是一个指导、起点，KP 可以自由利用。这也不是玩家期待中角色理所应当能学习魔法的游戏。玩家应当时时记得，调查员学到的魔法可以和书上的有所不同。KP 的一项工作就是做魔法书和玩家的中间人。

修正已列出的法术

一个法术由三部分构成：消耗、描述和效果。消耗和效果对游戏具有机制层面的影响，其中可以有理智值损失、物理伤害、魔法值损失、属性的永久改变等等。你可以自由改变这些内容，只是需要慎重地考虑一下；把便宜又强大的法术交到 PC 的手上会在游戏中产生令人惊讶的效果。另一方面，描述只是增色的部分，改变它就相对容易得多。

POW 对抗检定

许多法术需要进行 POW 检定以检验目标是否会受到法术的影响。两方同时做 POW 检定，比较双方的成功等级，较高的一方为胜出者。如果平局，POW 高者胜出；如果仍然平局，则 KP 可以判定双方都受到了某种不利影响，影响反映出法术的本质。如果施法者的 POW 比目标的 POW 高出 100 以上，高 POW 的一方自动胜出。

法术范围

游戏中的法术作用范围一般是指以下三种之一：接触、100 码和肉眼视野范围内。这几个一般的选择简明易懂。更大的范围将是工程学问题，而不是恐怖故事的范例。

施法用时和战斗中施法

有些法术在战斗时有用处。每个法术都会在描述中列出施法用时：即时、1 轮等等。

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

如果施法用时是“1 轮”，它在施法者本轮的 DEX 生效。

如果施法用时是“2 轮”，它在施法者次轮的 DEX 生效，以此类推。

改变法术的消耗和效果

法术消耗通常用魔法值和理智值来衡量；但是有些情况下（当效果是持续的或者显著的情况下）也可能包含永久的 POW 消耗作为代价。你在改变法术消耗时可以考虑你想要的任何变化去达成效果。效果越强，消耗应越多；效果较弱的话可能会降低。

法术学习的来源会同时影响消耗和效果；来源越纯正，法术就越好用。这个游戏里并没有法术消耗和效果的转化比例。诸如拙劣翻译和残篇断章之类的劣质来源，会含有法术的弱化版，消耗会增加，效果却会减弱。由旧日支配者直接传授到角色脑海里的法术会有强大得多的效果，和/或大幅减少的消耗。

改变法术

如果可能的话，试着给法术加上些个人风格，把它和你的模组、调查员和故事联系得更紧密。

场所：考虑你的故事的发生地。有没有一个场所是和法术相关的？例如调查员在对付食尸鬼的时候，一个只能在地下施放的法术会突然变得更有意义。

法术成分：施放法术必需的物品。会不会是这样，调查员需要上次团在大英博物馆看到的那把弯曲的银匕首呢？

法术仪式：越强大的法术通常意味着越复杂和耗时的仪式。考虑这个法术会在何时何地如何施放。调查员需不需要在满月的日子里用血涂满全身，还要画出仪式魔法阵？

法术描述：这里既可以微妙又可以夸张。尝试在描述中洋溢着奇特的气味、迷乱的视野、古怪的声响、烦扰的感觉——别忘记绝大多数法术都在侵蚀施

法者的理智，你对施法过程的描述方式应当表明这一点。

一个具备法术变体的法术范例

法术可以和食谱相比较。固定的“面包食谱”是不存在的；苏打面包一个小时就能做好，酸面包则需要用好几天。制作方法也多种多样，可以手制，也可以用机械生产。成品面包可以有各种形状、尺寸和味道。如果翻阅十册菜谱，就会发现许许多多的面包食谱，名称也五花八门。法术和魔法书同样也是如此。

有一些法术，乍看之下十本魔法书列出的完全相同；但是，每个法术之间的差异都不比那些面包食谱之间的小——德国黑面包和佛卡夏面包之间可是天壤之别。人们会选择合适的面包去佐餐，你也可以改变法术好安排进你的游戏。我们用僵尸制造术来做例子，看看下面几个变体。

基本的“僵尸制造术”

魔法表中的“僵尸制造术”从一具尸体开始，将它转化成一只僵尸。僵尸的结局是腐坏或被破坏。它可以从创造者那里接受基本的指令。魔法值消耗很高（16点），理智值消耗中等（1D6点）。这个法术需要一整周施放，但必然成功而且不需要任何意志检定。

快速版本的僵尸制造术

可以想象，玩家有时也会愿意制造僵尸，也许是为了解他们去实行危险的任务。如果调查员遇到的是脱漏众多、不完整或者缺损的魔法书，你可能会想要给他们一个特别的法术版本——看起来似乎有用，但是它惹的麻烦会比创造的价值更多。

或者你也可能会想开始做一个《活跳尸》主题的脚本：疯狂医生复活了尸体，结果发现它们失去了控制。这样一个法术的消耗可能会减半，因为它的用处比标准版本差远了。复苏的尸体会腐烂这个概念仍然保留，理智损失也不变，只是施法时间会缩短至一个小时。施法快速、魔法值消耗少是明显的优点，可能会很受粗心大意者的喜欢。我们把这个版本的法术起名叫“灰色束缚”。

灰色束缚（僵尸制造术变体）

消耗：8点魔法值；1D6点理智值

施法用时：1小时

必须泼洒仪式用的液体到准备好的尸身上。液体的成分随法术版本而不同——但这个巫师（施法者？）的血是最常见的。其他成分应当由KP决定（至少要有一种非常昂贵或者非法，或者具有放射性）。随后施法者立即开始吟唱法术。

随着仪式进行，尸体就会复苏。顾名思义，这种僵尸毫无心智可言，和野兽相类，并不受创造者的控制。

这个存在在复苏后持续地腐烂，最终会腐朽到不能行动为止。

增强版本的僵尸制造术

如果一个术士拥有原版的僵尸制造术，但是需要更加有效、更加持久的版本，甚至可以冒充活人，他会怎么做呢？这个术士的初衷可能是善良的，他甚至可能打算复活所爱的人，比如妻子和孩子。

所有这些都会增加法术的消耗，并且因为它是长效法术，可能不消耗魔法值而消耗POW——我们把它设为5POW。理智损失也可以同时上升至1D10，作为证明，法术描述会将施法过程记为向神话神祇祈求，并且施法者需要将自己的一部分“生命力”吹入尸体当中。施法时间并不重要，所以它被缩短到一天，不过也可以维持一星期不变。僵尸会执行简单的命令，而且随着时间推移会逐渐增加。僵尸的生命和施法者相连，如果它的主人死亡，它也会停止活动并腐烂。

我们把这个法术叫做“坟墓之吻”，以使人想起它可能虽然错位却相对善良的本意。

坟墓之吻（僵尸制造术变体）

消耗：5点意志值；1D10点理智值

施法用时：1天

本法术需要一具人类尸体。尸体要具有足够的筋肉支持它复苏后的活动能力。施法者将一盎司（28克）自己的血液注入尸体的口中，然后亲吻尸体的嘴唇，“将自我的一部分呼入”尸体当中。施法者失去5点POW作为给尸体的赠予。

如果施法成功，施法者可以对僵尸下达一些它能做到的命令。随着时间推移，僵尸可能会掌握更复杂的指令。一旦施法者死亡，僵尸会停止活动并腐烂。祈祷的一部分集中涉及到神话神神祇——但是没有使用特定的名字。

深层版

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

将施法者的 POW 除以 5，这个结果就是他们同时操控僵尸的最大数量。

别名：不死的仆人，归还失去的拥抱

入深度昏迷状态，和死亡难以区分。可怕的是，目标仍有意识却无法行动。他将被置入棺材，活着埋到坟地里。一支小管子连接着棺材内和地表，让他能够呼吸。在这段时间中，不幸的法术目标必须每三小时进行一次理智检定，失败会损失 1D6 点理智值。如果目标在此期间陷入疯狂，他会屈服于施法者的意志，为消除对坟墓的恐惧感到高兴。

三个夜晚之后，施法者来到坟地并施放活尸制造术。如果施法者察觉到目标精神上的抵抗，他和目标之间必须进行一次 POW 对抗检定 (RB243)。不论施法者疯狂与否，施法成功后目标的 POW 将被抽走，只剩 1 点。如果施法失败，施法者可以直接盖住呼吸孔，任由目标窒息而死。

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

惊悚版本的僵尸制造术

如果你想要这个法术的总体上更邪恶的版本——包括俘虏并杀死无辜路人，可能是调查员的朋友、甚至就是调查员自己——那么法术必须进行调整，允许它作用于活着的目标。

首先，目标必须被俘虏，其中显而易见的一种俘虏并制服办法是下毒。这个法术需要有一些邪恶的感觉，所以目标要被活埋数天之久。随后，目标会被变成服侍主人的僵尸，直到主人死亡或者抛弃它为止。这是个邪恶的法术，伴随着谋害和折磨，所以理智损失被增加到 10 点。这个法术实质上并没有让尸体动起来，只是让活人堕落，所以有理由将魔法值消耗从 16 点下调到 10 点。本法术仍然需要数天时间去施放，完成的僵尸也仍然只能接受基本的指令。

因为本法术以活人为目标，所以需要有某些抵抗的方法。可以采用两次掷骰，第一次是通过 CON 检定去抵抗毒药，第二次是 POW 检定以抵抗法术的效果。这个变体可以使用微妙地不同的名字：活尸制造术。

活尸制造术（僵尸制造术变体）

消耗：10 点魔法值；10 点理智值

施法用时：可变（数天）

用河豚内脏和生物碱制造麻药，使目标濒临死亡。毒剂必须被目标吸入。目标随后须在极难 CON 检定成功，方可抵抗毒剂的作用。如果失败，目标会陷

创造新法术

有些游戏力求玩家角色和他们敌人之间的平衡，“克苏鲁的呼唤”不是这样的游戏，也没有基于等级的机制让法术对号入座。举例来说，如果你创造了一个法术，而它和魔法表里的某个法术相似，但是花费少、效果好，这时你并没有违反任何规则。你在引入游戏中可能发挥重要作用的要素（如法术）时，要特别当心。你并不是不能这么做，而是不能盲目地去做。

查阅书中的法术，找到一个和你的新法术的量级相近的法术。它可以给出魔法值、POW 和理智值的消耗的基准值。

考虑你的法术施放起来有多难。一个施法者可能有 16 点魔法值，并且靠消耗部分耐久值能将这个数字增加到差不多 25 点。超过这一数值，施法者就需要贮存魔法值的容器，或者在施法时增加参与者，让他们贡献魔法值。有些法术需要消耗 POW 去施放。巫师可以通过某些法术或者附魔手杖之类的物品增长 POW。

法术中可以增加牺牲和具有道德争议的仪式，这样做有两个目的。一是照应恐怖主题。二是让法术难于施展或者让玩家陷入道德困境。比如，有一个可以阻止敌人却需要进行人祭的法术，玩家会去使用它

吗？

请神术、联络术和召唤术的辨析

这三种法术类型很多地方都类似，理解它们的异同是很有意义的。

请神法术是极其强大的仪式，会将神祇的物理形态展现在施法者的面前。邪教团体可能使用它，召唤他们崇拜的神享用仪式的祭品，或是作为崇拜行动。请神术的对立面是送神术，用它可以将神祇送到它们来的地方。送神术对调查员来说可能会很有用。

联络术可以理解成交流的请求——有点像是神秘的电话。如果对神话生物使用成功，它会带一个以上的生物到施法者面前；但是它们是自由前来的，不受施法者的掌控。如果对神祇或者旧日支配者使用（译注：通神术），法术会开启交流，但是并不需要产生物理的形式。调查员在特定的情况下也可能有理由去使用联络术；举例来说，联络智慧的神话种族以获取信息和帮助，但是这么做是极为冒险的。

召唤法术强迫一个怪物（不能是神）出现在施法者面前。这些怪物可能会被施法者的意志所束缚，执行他的命令。所以召唤（和束缚）的法术通常都是由想要使用某些异常恐怖的力量的巫师和邪教徒来使用的。调查员可以使用召唤术，但是他们最好能保证自己束缚得了他们召唤出的东西！

12.3 法术列表

本部分按字母次序排列法术，只有一两个是例外。有三个主要的法术类别：召唤/送离型法术、联络型法术、附魔型法术，每类法术都集中界明在同一条目之下。

灵魂分配术

消耗：10 点魔法值，5 点 POW（每个脏器），2D10 点理智值（译注：每个脏器）

施法用时：每件脏器 1 天

施法者的生命精华，又叫“Ka”（译注：古埃及“灵魂”），会有一部分转移到施法者的一个重要脏器上。这个附魔的脏器将从施法者的身体中移出，妥善保管在隐蔽的地方，并为施法者提供一种不死之身的方

式：只要附魔的脏器安全无虞，施法者就免疫特定攻击的伤害，甚至可能不会死亡。

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

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

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

别名：精魂灌输、意志萃取、不死的气息

耶德·艾塔德放逐术

消耗：每名施法者：1D4+3 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：可变（至少 1 小时）

本法术可以遣返绝大多数穿越时空的人类以及拥有自由意志的类人智慧生物。本法术对所有受外族役使的种族均无效。如果正确地施放的话，该放逐将是永久且不可取消的。每个放逐皆是针对单独的个体，而非某一类怪物的。

本法术需要至少三个人来施放。所有参与者都要知道本法术。参与者越多，效果越好；但是参与者的总人数必须是三的倍数。

该放逐生效的方式是通过仪式之火，烧毁代表目标的咒印（Sigil。译注：这是一个神秘学概念，本来每个咒印都代表某种要召唤的存在，类似于黄印代表着“黄衣之王”。后来从 Austin Osman Spare 开始，魔法师也可以创造自己的私印）。目标的私印是最理想的，但是也可以根据咒语中给出的方案，采用代替品。POW 最高的施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。此处每有额外的三名施法者

参与，获得一颗奖励骰。

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

别名：驱逐七重地狱之物、驱逐恶魔、恶火的诅咒

束缚术

参考召唤术 (RB263)

刀锋祝福术

消耗：5 点 POW；1D4 点理智值

施法用时：1 小时

制造一把刀具，可以伤害或杀死那些平凡的武器无法伤害到的存在。需要一只至少 SIZ50 的动物进行血祭。刀锋必须是铁、银之类的单质金属。刀具可以是任何大小，不过更大的刀能造成的伤害也更多（参考表 17：武器，RB401-405）。

如果刀具破损、熔化或者因其他原因损坏，它即永久失去此能力；但是它不会因为攻击超自然存在而受损。

别名：旧力灌注、七切之仪式、灵魂毒药

戈尔格罗斯形体扭曲术

消耗：6+点魔法值；5 点 POW；2D6 点理智值

施法用时：1D6+4 分钟

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

施法者向奈亚拉托提普祈求、反复吟诵咒语，同时支付 6 点魔法值，如果形体扭曲时 SIZ 每增减 5 点，还要再支付 1 点魔法值。每次施法只能进行一种改

变，且效果是永久的，直到本法术被再次施放才能变回。本法术不能对其他生物施放。

别名：血肉大师、行走的画皮、黑法老之触。

深层版

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

深渊之息

消耗：8 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 轮

目标的肺里会灌满海水，可以造成痛苦的溺亡。

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

别名：海洋的通货、水手的诅咒、盐卤之吻

黄金蜂蜜酒酿造术

存放在书桌上酒瓶中，闪着诱人金黄色的液体。

他用极小的比利时酒杯盛了两杯，杯里的酒量几乎不足一抿——但那芳香与味道……胜过任何陈年基安蒂酒[1]或最好的滴金酒庄酒[2]，甚至两者合并都不足以与博士的佳酿相提并论。它不仅辛辣，更使我感觉十分困倦……

——奥古斯特·德雷斯，《库文街上的小屋》

注[1][2]：著名洋酒，此处根据内地通用译名改译。

消耗：每剂 20 点魔法值；加上额外的魔法值和理智值消耗

施法用时：许多天

本法术能制造出魔法的饮品，可以让人类在宇宙旅行中承受高度真空和剧烈变化的环境。对于这样的旅行，黄金蜂蜜酒生效时也需要消耗同等数量的魔法值和理智值，数值和服用此酒的旅行者旅行距离的光年数相关（参考表：黄金蜂蜜酒效果表）。

酿造这种饮料和进行旅行对施法者、使用者来说是两个不同的阶段。黄金蜂蜜酒的种类有很多，每种的效果都相同，而需要的材料各有不同。

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

当黄金蜂蜜酒附魔完成时，旅行者必须找到旅行的工具——通常是坐骑：其中，拜亚基召唤术可以提供一匹星间的骏马。接下来旅行者服用一剂蜂蜜酒

(大概也会同时带上回程用的)，爬上“骏马”，号令坐骑，旅程就开始了。在这个时候，旅行者要支付旅行距离所需的魔法值和理智值。

在太空中，旅客的精神和肉体是停滞的，几乎对周围环境毫无知觉。直到到达了目的地，药剂的效果才会结束。

别名：虚空的呼吸、旅行者的半身、极黑之夜的水银饮剂

表XII：黄金蜂蜜酒效力表

魔法值和理智值消耗 (每名旅行者)	距离 (光年) (不超过)
1	100
2	1000
3	1万
4	10 万
5	100 万

*超过 5：每增加 1 点魔法值和 1 点理智值，距离便增加一个零。理论上 10 点魔法值和 10 点理智值的消耗，至少按我们目前对宇宙的了解，应该足够到达宇宙中的任何地点了。

请神术/送神术（召唤/送离神格系咒文）

请神术

消耗：每人 1+魔法值；(仅施法者) 1D10 点理智值
施法用时：1~100 分钟

请神术会可以把化身、外神或者是旧日支配者带到施法者面前。即便对邪教徒来说，施放这类法术也

十分危险。只有邪教祭司和绝望的人会尝试召唤神话神祇。这里记录的只是一小部分。对于每个旧日支配者、神话神祇的每个化身，都可能存在对应的请神术/送神术。

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

施法者在施法时也会损失 1D10 点理智值。如果神祇出现，在场的所有人都要相应损失理智值。KP 扮演神祇，并必须为它的行为创设动机。被召唤来地球的神祇通常都想要留下来，而且一般都十分饥饿。

请神术施法条件

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

阿撒托斯请神术：召唤此神极度危险，有可能会烧熟整个星球。本法术只能在夜间的户外施放；但是并不需要其他特殊的准备。

别名：混沌的祈求、无法形容的夏盖元音。

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

别名：唤醒炽热燃烧的末日、北落师门协定

哈斯塔请神术：本法术可将哈斯塔请至有九块大石呈 V 形排列的地方（永远是邪教活动的标记！）。每块大石块的体积都要在九立方码以上。

本法术只能在毕宿五（在金牛座）升上地平线的

晴朗夜晚（大约十月~三月）才能施放。在请神术进行时每有一只拜亚基在场，成功率就会额外增加10%。

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

别名：黄之祈愿

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

别名：北风的七重悲叹、呼叫冰雪之神

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

别名：厉声号叫祈求汝的黑暗主人之术、吁求潜伏在地下的祂施恩之术

莎布-尼古拉丝请神术：莎布-尼古拉丝会被召唤到神圣的石头祭坛上。这个祭坛必须位于阴湿的露天场所。法术必须在新月时在祭坛施放。

每次对黑暗母神的召唤都需要鲜血为祭坛进行祭献。如果祭坛浸泡在相当于200SIZ以上的鲜血当中，**请神术**的成功率将增加20%。每有一只黑山羊幼崽在场，成功率会额外增加10%。

别名：合一庄严礼、林中女神肉欲生出之术

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

邪教徒可以选择对石塔进行附魔，降低成功施放法术的魔法值消耗。每向石塔永久注入1点POW，犹格-索托斯请神术的成功率就会上升1点。

别名：钥匙的禁歌、Yah-Zek引导术

送神术

消耗：每人1点以上魔法值

施法用时：1分钟，每多有一位投入魔法值的参与者，额外增加1轮时间

可以遣返不愿意离开地球的神祇。每种送神术都不同；施法者必须知道要遣返的神祇对应的送神术。首先，要遣返的神祇每有25点POW（不足25的舍去），就要分配1点魔法值。这样就有5%的概率遣返此神，并可打开遣返此神的通道。

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

通道准备好之后，牺牲更多魔法值可以诱使神祇离开。在这个第二阶段每牺牲1点魔法值，可以使神祇离开的概率增加5%；牺牲10点魔法值就能增加50%的遣返概率。和对应的请神术版本一样，送神术也可以由一群人协助施放。

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

对送神术的合计成功率投1D100。和请神术一样，施法者是法术的中心；其他的成员可以贡献魔法值。送神术不消耗理智值。

请神术总是需要特殊的条件和仪式；但是这个法术对应的送神术不论什么时间地点都可以施放。

命名送神术

创作送神术的别名时，可以从以下的词语中获取灵感：

放逐(Banishment)、驱散(Dispel)、流放(Exile)、击退(Repel)、为害(Bane)、驱逐(Evict)、拒否(Repudiate)、驱赶(Cast Out)

并且，尝试不要简单使用神话神祇的常用名字，试着使用它们那些形象生动或者微妙的名字。一个关于犹格-索托斯的法术称它为“可怕的球体”或者“对灵魂的无限渴求”等等，绝不是没有理由的。不断地让玩家

揣测法术真正的作用、它和谁相关，可以激发神秘感和对未知的恐惧。

致盲术/治盲术

消耗：8 点魔法值（致盲术额外消耗 2D6 理智值）

施法用时：1 天

目标完全且永久失明，好像中风了一样。如果眼睛和视神经的功能没有受损，同样的法术也可以用解除目盲。不论哪种用法，本法术都需要 8 点魔法值。进行仪式需要 1 天时间。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效（若目标自愿则自动成功）。

别名：视觉授予、黑暗之影、法老的诅咒。

透特之咏

消耗：10 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：30 分钟

使用本法术可以增长施法者的智力，提升他解决特定脑力问题的几率。在吟唱中消耗 10 点魔法值可以让施法者在获取知识、学习法术、翻译文章、推断符号的含义等等场合的检定时获得一颗奖励骰。

别名：明晰大脑的仪式、增闻广识的歌咏、学者合唱。

哈维正在尝试翻译一卷拉丁文卷轴。他施放了透特之咏，消耗 10 点魔法值。他的「拉丁文」技能值是 66。他掷骰的结果是 84 和 34（奖励骰），成功。法术在他完整释读拉丁文本的短时间内，提升了他的脑力。

记忆模糊术（模糊记忆）

消耗：1D6 点魔法值；1D2 点理智值

施法用时：即时

本法术会阻碍目标有意识地回忆特定事件的能力。目标必须在施法者视野内，且能够接收施法者的指示。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定。如果胜出，法术立即生效。目标的记忆会在回想一件特定的事情时，在心理上被阻塞。若此事非常恐怖，目标以后仍然可能做一些和它有着含糊关系的噩梦。如果

法术失败，此事会在目标的印象中变得鲜明。

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

别名：昏乱糊涂术、惊愕失声术、故弄玄虚术

尼约格萨紧握手

消耗：1+点魔法值、等于该轮中伤害值的两倍；1D20

点理智值

施法用时：即时

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

法术每持续一轮，施法者就需要消耗两倍于（此轮中）耐久伤害的魔法值。施法者每轮都必须专心施法以维持效果，并且每轮都要和目标做一次 POW 对抗检定并胜出。如果施法者无法集中精力、或者目标 POW 抵抗成功，法术终止。已经造成的伤害仍保留。

别名：邪恶的扭绞、黑暗巫师的暗中暴怒、可怖之抓挠

肖像消耗术（外貌摄取术）

消耗：每 6 小时 10 点魔法值；5 点 POW；1D20 点理智值

施法用时：数天

施法者可以伪装成新鲜死者的逼真形象，对肉眼、摄影器材、X 光等等都有效。受害者和施法者的 SIZ 差异不应超过 15 点。

之后几天当中，施法者将受害者销毁殆尽，并每 6 小时消耗 10 点魔法值、永久牺牲 5 点 POW。施法者可以销毁多人，藉此获得多重伪装。施法者每销毁一

名受害者失去 1D20 点理智值。很多蛇人都知道本法术。

法术完成之后，施法者即可任意呈现受害者的形象，想维持多久就能维持多久。敏锐的观察者会发现，施法者的影子会保持原样（和被销毁的人不同）。相似地，施法者的技能和记忆都保持完整——受害者的则不复存在了。

在失去了一点以上耐久值以后，施法者会恢复原本的形象。从伪装形象变化成原始形象需要 20 秒。在伪装成另一个形象之前必须恢复原始形象。从原始形象变化成伪装形象需要 1D3 分钟。

别名：蛇皮斗篷、伐鲁希亚的披风、伊格的馈赠

深层版

施法者有时可以回忆起他们被他们销毁的那些人的记忆和思想。这些内容通常是法术的无辜受害者所知晓的特殊信息。每回忆起一条额外的信息，施法者需要进行一次 POW 检定并消耗 1 点魔法值。

联络术（接触系咒文）

消耗：视各法术而定

理智损失：1D3 点（不计算见到怪物的额外损失）

施法用时：1D6+4 轮

联络术分为两个独立的部分：和联络神话生物、怪物相关的法术，还有联络神话神祇的法术（参考通神术）。

邪教徒可以利用联络术和怪物、外星种族取得联络，有可能学到魔法、神和外星生物的知识。施法者脑海中必须要有明确的目标，可以达成协议也可以讨论计划。

但是联络术不能给施法者以优势，本法术仅是建立联络的方法而已。记住它们都是独立的个体，有着自己的智力，还有自己的动机——施法者们可是冒险联络的！这一点和召唤术（RB263）明显不同，召唤术有能力让施法者随意驱使被召唤的生物。

每个联络术的流程都很接近，只是有些特殊的条件和要求可能是独一无二的。知道一种联络术并不能帮你施放另一种。联络术的种类有很多。

正确施放的法术总会生效，除非适当的距离内没

有这种生物生活（飞水螅可能会从干沙之城旅行而来，但是会无视飞到北美洲的机会）。

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

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

如果联络的是大型生物，如飞水螅，那么大概只会出现一只。如果它是人型或者更小的生物，KP 可能考虑令数只代表同时出现，形成一个群体。。

谁也无法保证召唤出的生物会和施法者交涉，抑或是直接吃掉他。它们的动机和我们完全不同；但是如果更深的接触似乎对双方都有利，那么可能出现一些有趣的角色扮演。

钻地魔虫联络术：除非附近没有钻地魔虫，否则本法术自动成功。本法术必须在近来已知发生过地震、或者有地幔热点和火山的地方，好让它们能从星球内部深处快速抵达地壳的外缘。

消耗：5 点魔法值

深潜者联络术：除非附近没有深潜者，否则本法术自动成功。本法术须在咸水水体或者海洋边缘施放。在深潜者城市附近施放效果最佳，例如在马萨诸塞州印斯茅斯的海滨，还有英国敦威治镇外的海岸。仪式包含把特别雕刻的石头投掷到水里的步骤。

消耗：3 点魔法值

古老者联络术：除非附近没有远古种族，否则本法术自动成功。最恰当的地点是南大西洋中脊附近或者最靠近南极洲的地堑上。

消耗：3 点魔法值

飞水螅联络术：除非附近没有飞水螅，否则本法术自动成功。飞水螅只会在它们少见的地下城市中出现，最大的一个在西澳大利亚沙漠中干沙之城的下面。施法者必须先为他们建设或打开一个通讯的竖井作为出

口。

消耗：9 点魔法值

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

消耗：3 点魔法值

食尸鬼联络术：除非附近没有食尸鬼，否则本法术自动成功。只要是人群聚集的地方就有食尸鬼的存在，尤其是坟地和地穴附近。百年以上的古墓是施放这个法术的宝地。月光直射的夜晚是最好的。

消耗：5 点魔法值

诺弗-刻联络术：除非附近没有诺弗-刻，否则本法术自动成功。诺弗-刻经常在格陵兰或者是靠近北极的冰冻荒野上出现。

要成功施放该法术，施法者必须用冰和雪为这种怪兽制作一个小塑像，然后进行一次成功的「歌唱」（「艺术/手艺」专门）检定。

消耗：6 点魔法值

廷达洛斯之猎犬联络术：如果廷达洛斯猎犬收到召唤，它会自动出现。目前没人知道有什么办法可以和廷达洛斯猎犬交涉，因为这种东西穿越时空之流的动机仅仅是饥饿而已。

消耗：7 点魔法值

米-戈联络术：除非附近没有米-戈，否则本法术自动成功。本法术必须在高山的山脚下和山顶上施放——高山所在的山脉要曾经被这种神秘的、能在宇宙飞行的种族开采或造访过。这些山脉包括阿巴拉契亚山脉、安第斯山脉、喜马拉雅山脉和非洲中部的一些山峰。

消耗：8 点魔法值

人面鼠联络术：为了引来污秽的人面鼠，本法术必须在人面鼠大量滋生的地点附近施放。有报告称这些邪恶的生物存在于英国约克郡。还有报告称有类似的生物出现在马萨诸塞州。

消耗：2 点魔法值

潜沙怪联络术：除非附近没有潜沙怪，否则本法术自

动成功。本法术必须在合适的沙漠施放，比如撒哈拉沙漠、美国西南部沙漠、沙特阿拉伯和澳大利亚中部。

消耗：3 点魔法值

外神仆役联络术：在施放法术时，成功通过幸运检定确保至少有一个外神仆役在银河系之内。如果这个范围内没有外神仆役，付出的魔法值会浪费。

施法者必须能够见到众星。他或她要设法想象阿撒托斯不可言喻的、跳动着闪亮着仿佛液体火焰的核心（据说是类似于球形的冥想形象但是实际上是未知的形状）。仆从会在 1D6+4 轮内现身，并且期待着一场鲜血献祭。如果祭品不足，仆从会吞食施法者。如果仆从接受了献祭，它会同意为施法者完成一件简单的任务。

如果「说服」检定成功，仆从还会屈尊回答一次礼貌的询问；询问的内容包括伟大的阿撒托斯、宇宙中心的宫廷和任一位外神。此回答会使询问者的「克苏鲁神话」值增加 1D3 点，但是对旁观者来说此回答毫无意义。

如果掷骰结果在施法者「说服」值的五分之一以下，仆役还会将一个法术直接传授到施法者的脑海里，施法者损失 1D8 点理智值，并会混乱(Disorientation)1D10 轮。法术由仆役自行挑选。

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

听到它吹奏的疯狂而令人着迷的笛声损失 1/1D4 点理智值，并且每个在场的歌唱家或演奏家之后都会饱受纠缠。他们会变得对地球的音阶漠不关心，并且越来越感受到自己被迫使演奏那曾经被呈现在面前的宇宙的音阶。

消耗：14 点魔法值

死灵联络术：本法术有许多版本。其中一种需要用白色的床单(sheet)在河边搭建一个帐篷，里面放上装满河水的罐子。人们载歌载舞，恳求死者的出现。累计投入的魔法值并乘以五，施法者需要投掷一次 D100，在此值以下才能施法成功。若成功，死者的声音将从

水罐中浮现出来。人们可以听到他们的声音，并且如果把头伸进帐篷，也可以向他们探讨或提问。记住死者几乎只知道他们生前知道的东西，有些人尚未注意到自己已经死了。

消耗：3 点以上魔法值

克苏鲁的星之眷族联络术：除非附近没有代表性的眷族，否则本法术自动成功。本法术必须在海滨施放，可能在深潜者哨站附近或者靠近星之眷族可能沉睡的地方。本法术在波利尼西亚、马萨诸塞州的海滨和拉莱耶海面上施放效果良好。

消耗：6 点魔法值。

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

消耗：4 点魔法值

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

通神术（神格的接触系咒文）

消耗：5 点 POW；1D6 点理智值

施法用时：5 ~ 10 (1D6+4) 轮

没有人会去使用通神术，除了那些神祇的疯狂祭司，和一些强大的、独立的、想要和神祇进行交易并且赢得一点神力的巫师。寻求接触的神祇可以是任何神或者旧日支配者。

每个此类法术都需要施法者牺牲 5 点 POW 来施放。成功接触神祇的几率等于施法者 POW 的一半（向下取整）。如果掷骰成功，神祇或者它的一个化身将在游戏中的几小时至几天之内，以半友好的方式和施法者接触。神祇不大可能会给予非信徒多少有价值的东西。如果神祇觉得无聊或者被激怒了，它有可能碾碎施法者、或者把施法者搞疯，然后从这景况中得到些

毫无人性的乐趣。

本法术的每个版本都反映着它相关的神祇。

昌格纳·方庚通神术：开启同昌格纳·方庚的交流。若成功，此神将会送给施法者幻象或梦魇，揭示神的欲望；也会通过这种方式告诉施法者，他的请求是顺利通过还是被拒绝了。

克苏鲁通神术：开启同克苏鲁的交流。克苏鲁通常夜间在施法者的梦中回应。他在梦境和梦魇中，对他的追随者昭示他的欲望。

艾霍特通神术：和其他的通神术类似，但是施法者施放本法术时牺牲 1 点魔法值。此神将自动出现；如果和此神的距离较远，它会在梦中出现，否则会直接出现。在将这个法术传授到施法者的大脑里以后，艾霍特会抽走 5 点 POW 作为报偿。

诺登斯通神术：开启同诺登斯的交流。诺登斯通神术只会在遥远无人的地方施放，比如无人的海蚀崖边缘。若成功，诺登斯随后会接触施法者，时机和施放时类似，也是施法者在难以到达的地方独处之时。

奈亚拉托提普通神术：开启同奈亚拉托提普的交流。这个法术可以在任何地方施放，恰好适合这个无处不在的神。但是奈亚拉托提普只会在信徒的集会和新祭司的涂油礼（译注，基督教赋予受礼者某些教权的仪式）上出现。

撒托古亚通神术：开启同撒托古亚的交流。撒托古亚可能会以灵体状态出现，像是他本体朦胧的半透明投影；但是执行正常的 SAN 损失。它只会在施法者独处时出现。他说的话（只有？）施法者能听见。

伊戈罗纳克通神术：开启同伊戈罗纳克的交流。此神回应时会尝试使施法者改信自己。如果它觉得施法者不适合当自己的祭司，会对施法者发动精神攻击，试图吞噬其灵魂和精神。如果施法者可以胜任，伊戈罗纳克则会设法占据一个朋友的身体，接近施法者并诱惑他服侍自己。

纳克-提特障壁创建术（创造纳克-提特之障壁）

消耗：可变的魔法值；1D10 理智值

施法用时：1 分钟

本屏障可以提供物理魔法的双重防御。本法术的每名参与者失去 1D10 点理智值，和可变数量的魔法

值。在本创建术中每投入 1 点魔法值，可以给屏障提供 3D10 点 STR。施放本法术需要 1 分钟（所有投入的魔法值需要在这段时间内全部消耗），制成的屏障可以维持 1D4+4 小时。任何知道本法术的人都可以参与施法，并为屏障贡献魔法值。

屏障是半径约 100 码的球形。它可以设置在施法者的周围阻止伤害，也可以设置围住怪物和敌人。一切在屏障生成时身体恰好穿越屏障边缘的生物，将不会受到伤害，并被推挤到屏障外面去。被困住的存在须用自己的 STR 和屏障的 STR 进行对抗检定。多名受困者逃脱时不能联合自己的 STR。对于子弹和弹射物，如果对屏障掷出的伤害（无视贯穿）大于屏障 STR 的五分之一，子弹和弹射物即可穿透屏障。若穿透了屏障，它会正常造成伤害，好像屏障不存在一般；屏障立即瓦解。

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

别名：纳克-提特伟大监牢术、囚禁恶魔的无形球体

深层版

那些能够驾驭神话知识和能力的人可以将屏障的半径尺寸扩展到 200 码。

拉莱耶造雾术（创造瑞莱之雾）

消耗：2 点魔法值

施法用时：即时

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

别名：畏怖之云、黑暗海洋的气息、水手迷失的阴湿之雾

僵尸制造术（创造僵尸）

消耗：16 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 星期

必须泼洒仪式用的液体到尸身上或者尸体葬在的坟墓中。KP 决定仪式液体的成分——至少要有一部分是难以合法取得的。

尸体即可自行熟成。在这一个星期结束时，施法者返回坟墓，吟唱束缚仪式。在半个小时的吟唱结束后，尸体会从坟墓中爬出来，之后就开始代行施法者的意愿。僵尸只会执行普通而简单的任务，如“保护这个”、“拿那个”、“杀他！”

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

僵尸的数据可以在第十六章：怪物、野兽和外星诸神中找到。

本法术的一系列变体参考“法术变体”（RB242）。

别名：不死之仪式、黑色束缚、苍白斗篷、死者苏生术

腐烂外皮之诅咒

消耗：5 点魔法值；10 点理智值

施法用时：1 小时

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

施法者须和目标进行一次 INT 对抗检定并胜出，法术才能生效。如果法术在夜间目标睡着时施放，目标要加以一颗惩罚骰。效果的时间共约 20 分钟，包含昏倒的时间。

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

别名：阴险梦魔术、众魔从令，磔磨汝敌（译注：原文作 Afflick，疑为故意错拼。)）、弱者意志摧残术

致死术（死亡咒）

消耗：24 点魔法值；3D10 点理智值

施法用时: 1D3 轮

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

别名: 恐惧刺伤、炽焰末日之诅咒、克图格亚的拥抱

深层版

施法者可能会选择延长法术的用时到很多天，增加目标的痛苦，而不是让目标承受类即时法术效果的形式。施法者施放这一版本的法术消耗 34 点魔法值。施法者并不需要和目标物理上的接近——但是施法者必须持有目标身体的一部分（头发、指甲盖、皮肤等等），这样法术就能在任意距离上施放了。法术从次日开始，持续 7 天。这几天中，施法者每天须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。第一天，目标受到 2 点耐久值的伤害，第二天受到 4 点耐久值的伤害。此后每天伤害值都会增加 2 点（6、8、10、12、14……）。当目标发觉自己可怕的命运时，每天都要失去同等数量的理智值。在目标的耐久值减少到零的那一天，目标的躯体将在一团烈焰中燃烧殆尽。

支配术

消耗: 1 点魔法值；1 点理智值

施法用时: 即时

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

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

行），法术可能会被破坏。

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

别名: 巫师令、控制之咏、恶意支配

阿撒托斯的恐怖诅咒

消耗: 4 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时: 1 轮

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

别名: 最后音节的发声、消沉吸取、假借真名，以竭汝力

苏莱曼之尘

消耗: 每 3 剂 10 点魔法值

施法用时: 每 1 剂 1 轮

制造一种灰绿色的粉末，可以伤害来自其他存在位面的非自然的生物。这种粉末需要从至少 2000 年历史的木乃伊上取得灰尘，每具木乃伊足够制作三份魔法粉尘。原料还包括乳香、硫磺和硝石。抛撒它的时候必须同时吟诵咒语。

如果非地球原生的生物被这种粉尘撒中，每被一剂粉尘撒中，就损失 1D20 点耐久值。撒出一剂粉尘需要一轮。这种粉末仅对非地球的和外星的生物有效，因此它可以伤害空鬼、犹格-索托斯和米-戈，但对修格斯和深潜者无效。

别名: 埃及粉、死者的保护

旧印开光术

消耗: 10 点 POW

施法用时: 1 小时

它的装饰.....不如说，呈现一个五角星的形状，在

星形中央，似乎是一只漫画式的大眼睛；但它又不是一只眼睛，还不如说是一个破碎的菱形图案，这些线条暗示着火焰，或者可能是一柱孤独的火焰。

——奥古斯特·德雷斯、H.P.洛夫克拉夫特，《居于巨口之物》

本法术用来激活旧印。每枚激活的旧印需要牺牲 10 点意志值来创造，但不需要消耗理智值。它可以做成铅封、雕刻在石头上、铸造在钢材上，等等。当它在时空裂缝(opening)和时空门附近激活时，它会令旧日支配者和神话神祇、还有它们的仆役，无法使用这些通道。没有本法术，旧印本身毫无意义，没有任何效果。

除掉一些抄本叙述的内容不谈，如果怪物和仆役能回避旧印，它在个人防御当中就是无用的。比如，把旧印戴在脖子上，可能会为它接触的皮肤周围几平方英寸的肉体提供保护；但是，佩戴者的其他身体部位则是完全没有保护的。

别名：远古之印、凶兆枝权、智慧的五角星

附魔法术

有很多附魔法术，每个都是用来向不同的设备和造物上灌注魔力用的。每个法术都要进行血腥的牺牲、魔法值的消耗、1D4 点以上的理智值消耗，和游戏中的至少一天时间。

有四种永久附魔物，没有人知道制造它们的法术：冷原玻璃、阿尔哈兹莱德灯、冥王星之药和光辉的偏三方八面体。这四种极其少见的物品，依据其首字母顺序列在第十五章：外星科技及其造物当中，不在下面列出。

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

KP 要考虑附魔的物品和造物会如何影响游戏。因为它们一旦被造出来，就不太可能会从游戏中消失了；它会改变调查员的能力（或好或坏）。你要确信自己清楚它的作用是什么、它的代价是什么，以及它在你游戏当中的意义。

书册附魔术

消耗：可变的 POW；1D4 点理智值

施法用时：3 天

对于任何书，如果书中题写有法术“星之精召唤、束缚术”的咒语，可以对它进行附魔以辅助星之精的召唤。写书的墨水必须含有星之精的脓液。施法者牺牲任意数量的 POW，失去 1D4 点理智值，并且要花三天进行冥想。施法者每在书中投入一点意志值，他发动“星之精召唤、束缚术”成功的几率就会增加 2 个百分点。

刀具附魔术

消耗：可变的 POW；1D4 点理智值

施法用时：2 小时

附魔的刀具可以增加其他法术施放成功的几率。本法术会对纯金属制成的刀子或匕首进行附魔，比如纯金和纯铁。施法者要用刀锋在平坦表面上刻出错综复杂的图样；然后，它要用来宰杀一只至少 SIZ20 的动物。这动物的血液顺着刻出的图案绘出轨迹，这样附魔就完成了。

这样的刀具可以用来施放空鬼召唤术。每在刀具上投入一点意志值，法术的成功几率就会上升 1 点。

(译注：原文如此，应为 2 点) 如果用这把刀来宰杀“炭火盆附魔术※(Enchant Brazier)”所用的小动物，所附魔的炭火盆会使“莫特兰玻璃幻术※(Conjure Glass of Mortlan)”的成功施放几率增加 10 个百分点。

※炭火盆附魔术、莫特兰玻璃幻术：见六版法术翻译（附魔坩埚、创造摩特拉玻璃）。

笛子附魔术

消耗：可变的魔法值；1D6 点理智值

施法用时：3+小时

增加其他法术施放成功的几率。本法术用来附魔一副排笛或者一支长笛。这件乐器至少要有九成是金属。施法时必须对这件乐器进行一小时之久的仪式，专注、念咒，这期间施法者牺牲理智值，并牺牲自己的 POW 进入这件乐器。每牺牲 5 点 POW，这件乐器就需要在温热的鲜血中浸泡两小时。每牺牲 5 点 POW

还要额外宰杀一只至少兔子和猫大小的动物。附魔成功的笛子每具有一点 POW，“外神仆役召唤、束缚术”等需要排笛或笛子施放的法术的成功几率就会增加 2 点。

祭刀附魔术

消耗：30 点 POW

施法用时：1 星期

施法者创造一把火焰形状的匕首，本法术将施放在这把刀上。这把刀要宰杀一只至少 100POW 的生物。同时附魔者必须自己消耗 30 点意志值。此后，每当在奈亚拉托提普见证下正确地使用此刀献祭选定的目标，目标的 POW 就会注入祭刀，这些 POW 可以从祭刀中送给任何方便的存储地点——施法者或者某些无生命物。

哨子附魔术

消耗：可变的 POW；1D4 点理智值

施法用时：1 天

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

迷身术（迷惑牺牲者）

消耗：2 点魔法值；1D6 点 SAN 值

施法用时：1 轮

施法者在法术生效之前必须能和目标平静地交谈。在一轮左右的交谈之后，施法者须和目标进行一次 1D100 的 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，目标会被定住无法动弹，呆若木鸡，只有物理攻击或者类似的惊吓事件能使其从恍惚状态中恢复过来。如果施法者 POW 对抗失败，他可以在下一轮继续尝试本法术。

别名：麻木定身、诱骗的银舌

邪眼术

消耗：10 点魔法值；1D4 点理智值

施法用时：1 轮

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

施法成功后，目标的幸运检定成功率减半。如果使用了幸运的可选规则，目标也不能消耗和增加幸运点数。

目标在属性检定时受到一颗惩罚骰，他用枪时每当掷骰出 75 以上枪就会卡壳。召唤、束缚术的成功率减半。效果将持续到第二天的日出、或者施法者撤回法术、或者施法者被找到并流血（狠狠地打，打到出血为止）、或者目标死亡。

别名：噩运之仪、黑暗诅咒、女巫的妖术

犹格-索托斯之拳

消耗：可变的魔法值；1D6 点理智值

施法用时：即时

施法者创造一股巨大的无形力量打击单体目标。目标必须在施法者视野范围内。

法术中每使用一点魔法值即产生 2D10 点 STR 的力量。施法者和目标的距离每增加 30 呎（超过第一个 30 呎的部分），就要额外消耗 1 点魔法值。

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

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

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

别名：连接开路者的力量、击仆汝敌、邪恶者的丑恶一击

血肉防护术

消耗: 可变的魔法值；1D4 点理智值

施法用时: 5 轮

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

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

别名: 保汝不受重击、意志的护甲、血盾。

时空门法术

一扇嵌板能通往遥远的世界，这想法虽说不是异想天开，却让伊波恩觉得相当不可思议。

——克拉克·阿什顿·史密斯，《通往土星之门》

时空门（空间门）

消耗: 可变的 POW，参考表 XIII：时空门创造术和旅行消耗

通过时空门的消耗：可变的魔法值和 1 点理智值

施法用时: 消耗的每点 POW 一小时

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

创造时空门需要永久的 POW 消耗，牺牲的 POW 值等于时空门连接距离乘以五再取常用对数的值。时空门可以有很多种形式，常见的标记方法有地面画线组成的图案，田野中特殊排列的石头等。

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

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

深层版

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

时空门搜寻术

消耗: 1 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时: 20 ~ 60 分钟

本法术通过一系列的手势和特殊的歌唱，向施法者显示视野内有无时空门的存在。

本法术虽然能够定位时空门，但不可以打开、关闭、创建或通过时空门。而且这种法术受限的形式也无法让施法者得知时空门穿越的是空间还是时间。

时空箱创建术

消耗: 1 点 POW（译注，根据下文，应为 5 点）；可变的魔法值和理智值

施法用时: 5 小时

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

首先要制作两个完全相同的木箱子，大小可以是想要的任何 SIZ。箱子只能从一面打开。接下来必须花费大约五小时进行必要的仪式，包括将手放入箱子、在头脑中构想出某些超时空的线条和角度。此时要牺牲 5 点意志值。接下来箱子每天会自动吸取施法者一半的魔法值，直到吸取的魔法值达到其总 SIZ 的 20 倍为止。施法者每被吸取一整星期魔法值，就要失去 1 点理智值。所需魔法值吸取完毕后，时空箱就可以使用了。

时光门

消耗: 可变的 POW

施法用时: 消耗的每点 POW 一小时

创建一道通向过去或未来的时空门。本法术和时空门创建术类似，但是消耗的 POW 和穿越的年数而非旅行的里程相关。使用“时空门创建及旅行消耗”表，并且把英里替换成本。

本法术定位的时刻只能和预计的近似相同，但时光门创建之后，“这时”和“那时”之间的时间会精确地保持不变。

深层版

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

时空门观察术

消耗：可变的魔法值和理智值

施法用时：3 轮

本法术在对可疑的时空门施放时，允许施法者及其同伴不必通过时空门就知道时空门另一端有没有东西、有什么东西。法术消耗随激活时空门所需魔法值的数量而变化。施放本法术总是需要 1 点魔法值和 1 点理智值。观察时的消耗是可变的，等于时空门消耗的十分之一（向上取整）。所以一道需要 7 点魔法值来通过的时空门，观察时需要 2 点魔法值和 2 点理智值。视野将维持 1D6+1 轮。本法术的施放频率没有限制，只要施法者有足够的魔法值和理智值即可施放。

如果视野中有恐怖的东西，每位观察者都要付出额外的理智值作代价。观察者可以尝试合适的技能检定来了解他观察的是何地、何时、何物。

表 XIII：时空门创建及旅行消耗

POW (时 空门创建)	魔法值 (时 空门旅行)	最大距离 (英里或光 年)
5	1	100 英里
10	2	1000 英里
15	3	1 万英里
20	4	10 万英里
25	5	100 万英里
30	6	1000 万英里
35	7	1 亿英里
40	8	10 亿英里

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

表 XIV：时空门位置和距离

离波士顿的距 离	最远距离 (英 里或光年)	所需 POW (魔法值)
普罗维登斯 (罗得岛)	40 英里	5(1)
皮奥里亚 (伊 利诺伊)	1000 英里	10(2)
波特兰 (澳大 利亚)	1 万英里	15(3)
宇宙空间	10 万英里	20(4)
月球	23 万英里	25(5)
水星	1.4 亿英里	40(8)
金星	1.6 亿英里	40(8)
火星	2.5 亿英里	40(8)
木星	6 亿英里	40(8)
土星	10 亿英里	40(8)
天王星	19 亿英里	45(9)
海王星	28 亿英里	45(9)
尤格斯星 (冥 王星)	46 亿英里	45(9)
奥尔特云	90 亿英里	45(9)
半人马座比邻 星	4.3 光年	65(13)
天狼星	8.3 光年	70(14)
北落师门	约 22 光年	70(14)
织女一	约 26 光年	70(14)

毕宿五	约 50 光年	70(14)
昴宿增九	约 400 光年	75(15)
银河系另一端	约 7 万光年	90(18)
M31 星系 (仙女座星系)	约 280 万光年	95(19)
阿撒托斯	约 100 亿光年	105(23)*
类星体	约 150 亿光年	105(23)*
1 天文单位	9300 万英里	35(7)
1 光年	5.9 兆英里	60(12)
1 秒差距	3.26 光年	65(13)

*表示原文如此

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

绿腐术

消耗：15 点魔法值；10 点 POW；2D8 点理智值

施法用时：1 天

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

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

这个恶毒的法术只有在《伊波恩之书》和《格拉基启示录》当中有抄本记录下来。

别名：蠕动的霉菌、腐烂的邪恶

恐惧注入术

消耗：12 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：即时

本法术造成震撼心灵的恐惧，破坏目标的专注并打断其行动。施加这个诅咒时，施法者必须能看到目标并用手指向他。

突然的不安感会使目标损失 0/1D6 点理智值，他们会觉得不得不撤退到安全的地方——只要是他平常能感觉安全和安心的地方。

别名：末日之指、伊波恩厄运术、邪眼术

血肉熔解术

消耗 (无生命的血肉)：每 15SIZ 死肉 1 点魔法值；1D4 点理智值

消耗 (活的血肉)：每 15SIZ 活肉 5 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：5 轮

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

别名：裂解仪式、皮肤液化术

心理暗示术

消耗：可变的魔法值和理智值

施法用时：3 轮

只要生物的血管里流有人类的血液，施法者便可对它发号施令。法术作用于施法者肉眼视野范围内的单体。目标会执行施法者的所有命令，甚至自杀。本法术对冷原人、混血深潜者、食尸鬼换生灵、小人族 (Little People)、蛇人和曾与人类交配的深潜者有效，而对夏塔克鸟和空鬼之类非人类的存在无效。

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

法术的消耗随暗示而不同。对无威胁的暗示 (扔下你的剑、钱留下人滚蛋等等)，消耗是 5 点魔法值和 1D3 点理智值。较危险但不针对目标的暗示 (到敦威治

去、放火烧楼等等) 消耗 10 点魔法值和 2D3 点理智值。危险或自取灭亡的暗示(如杀队友、劫持总统等等) 消耗 15 点魔法值和 3D3 点理智值。

若对调查员使用，施法者每有 1 点 INT，法术效果延续一轮。如果调查员的 INT 高于施法者，则施法者每 10 轮须再进行一次 POW 检定。施法者失败的话，法术中止。

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

精神震爆术

消耗：10 点魔法值；1D3 点理智值

施法用时：即时

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

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

别名：衰弱诅咒、厄运冲击波、心灵之眼的深渊

精神交换术

消耗：10+1D6 魔法值 (译注：似为可变的魔法值)；

1D3 点理智值

施法用时：1 小时

可以让施法者和另一人交换精神。施法者失去 1D3 点理智值；并且，在对某人第一次施放本法术时，必须消耗的魔法值点数为目标 POW 的五分之一。以后每次施放消耗都会减少 1 点，最少为 1。理智值消耗不减少。

目标必须知道施法者并爱慕或对其有强烈好感。若这种感情消失了，交换亦不可进行。恢复感情会恢复交换可能。目标在被交换到他人身体中时，至少损失 1/1D3 点理智值。

本法术可以在任意范围施放。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效；直到施放本法术所需魔法值减少到 1，这时就不需进行 POW 检定，施法者只需要强大的精神力量就可以任意交换

精神。

施法者一开始只能在目标身体里停留最多几分钟，但会逐渐增加。当魔法值消耗降到 1 时，施法者就能不定时地停留了。

别名：反之亦然咒、交换仪式、借人皮囊作衣裳

精神转移术

消耗：10 点魔法值；1D10 点理智值

施法用时：5 轮以上

本法术威力强大，能让施法者和目标永久交易精神，可能是用目标的身体来为自己续命。

施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，施法者失去 1D10 点理智值，目标失去 1D20 点理智值。若交换失败，施法者必须立即重新施法(消耗 10 点以上魔法值)，不然他的精神就会消散在永恒之中。转换开始后就不能停止。

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

深层版

害怕死亡或渴望长寿的巫师可能会在施放“精神转移术”之前准备许多年。这些准备工作常与一些个人物品有关(如塑像和日记)，法术的关键会在这些物品中等待让它实现的合适条件。通常这些关键是施法者的后裔子孙，在无意之中激活了法术。

塔昆·阿提普之镜

消耗：5 点魔法值；1 点理智值

施法用时：半天

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

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

照镜子之前就已困乏，则法术会因集中失败而中止。

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

别名：银之警告、仇恨投射术、全视之眼

伊本-加兹之粉

那些没有望远镜的人只看到了一团突然闪现的灰色云雾。一团约未有中等房子大小的云雾，突然出现在山顶附近。而拿着望远镜的柯蒂斯却突然爆发出一声刺耳的尖叫声。他把望远镜扔进了路上齐踝深的泥浆里，然后摇晃了一下。若不是两三个人抓紧并稳住了他，他肯定已经摔在地上了。而此刻，他唯一能做的只是用一种几乎听不到的声音喃喃道……

——HP·洛夫克拉夫特，《敦威治的恐怖》

消耗：每剂 1 点魔法值

施法用时：2 天准备，1 轮使用

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

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

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

别名：真视之尘、见所未见术、感知的混合物

蒲林的埃及十字架

消耗：25 点 POW；1D6 点理智值

施法用时：可变的日数

本法术创造一枚可以或暂时或永久地驱逐神话生物的埃及十字架（带环十字）。该物必须是单质金属制造的埃及十字架——纯铜、铁、银、金和铅是最容易找到并打造的。用 20 减去施法者 INT 的五分之一得到天数，施法者要在这些天中进行多次仪式和牺牲，这

之后将施法所需 POW 和理智值投入十字架中。

当对抗神话生物时，施法者吟唱三轮并消耗任意数量的魔法值。施法者的同伴每人亦可以贡献 1 点魔法值；施法者还可以从投入十字架的 25 点 POW 当中获得 5 点等效的魔法值。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。如果魔法值消耗在目标 POW 的五分之一以上，施法者在 POW 对抗检定中获得一颗奖励骰。另外，对抗高 POW 生物的极限会提高，施法者最多可以尝试对抗 POW 比自己高 200 点的生物。

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

别名：放逐之印、逐出的记号

修德·梅尔之赤印

消耗：3 点魔法值；1D8 点理智值；每轮 1 点耐久值

施法用时：1 轮

可怕的法术，可以让一个或多个目标恐怖地死去。施法者在空中划出修德·梅尔可畏的印记，同时念动真言。如果施法正确，施法者划过的地方会出现暗红色的印记并在空中发光。印记在形成之后必须靠专注来维持，并且每轮都要额外消耗 3 点魔法值。

距本印记 10 码以内的人，每人每轮损失 1D3 点耐久值；他们的身体战栗、痉挛，内部的器官和血管也在抽搐。距离 10 码和 30 码之间的人，每轮损失 1 点耐久值。距离超过 30 码的人不受伤害。

隐蔽在坚固和墙壁和其他不透明的屏障后面，是不可能躲避法术效果的。施法者必须站在印记旁边并专注施法。施法者因为接近印记，须每轮损失 1 点耐久值。

别名：赤印术、灼痛之印

深层版

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

或者，施法者可以选择让印记一下子释放它的黑

暗能量。他照常创造印记并投入 10 点 POW。在随后 1D4 轮中印记将爆炸，变成闪耀的红光，对 50 码内一切存在造成 2D8 点伤害（包括施法者）。

复活术

他把视线从文字上移开，转而看向房间的其他地方。接着，他注意到了地板上那只盛着不祥粉末的浅底酒杯里涌起了一股浓密的墨绿色云雾——这云雾混沌不清，而且大得惊人。

——H·P·洛夫克拉夫特，《查尔斯·德克特·沃德事件》

消耗：3 点魔法值；1D10 点理智值

施法用时：1 或 2 轮

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

如果仅用一部分的粉尘施放法术，施法者从变成血肉的东西中得到的“只有活生生的恐怖”。但成功复活并不需要尸体完整无缺，只要棺材完整，并且足够小心地刮下棺内所有碎屑和尘土，法术便可成功。

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

别名：久佚知识之仪式、重现术、盐之仪式

枯萎术

消耗：可变的魔法值和理智值

施法用时：即时

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

每在法术中投入 1 点魔法值，目标就会损失 1 点耐久值。

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

深层版

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

哈斯塔之歌

消耗：每轮 1D4 点魔法值；每轮 1D4 点理智值

施法用时：生效前需要 3 轮

施法者发出惊悚的尖锐号叫，使选定目标的皮肉起泡溃烂，变成致命的脓疮。

目标须在施法者的视野范围内。虽然每个人都能听到歌声，但法术只对选定的单一目标有效。法术只在夜间且毕宿五可见时有效。施法者须进行一次 POW 检定，结果要在施法者的 POW 以下，他才能唱出正确的异界旋律。

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

本歌可以作防御用途，来抵御另一名本法术的施法者。成功的反击法术会互相抵消。

别名：王之吼、黄廷之音、产生巨大折磨和痛苦的沸腾疮疖

深层版：施法者对哈斯塔的秘密进行清楚的理解可以领悟哈利湖的秘密，对法术的微调可以弄懂毕宿五必要的时空对准方式。因此本法术可以在毕宿五不可见的夜晚施放了。

另外，施法者可以将歌的回声编织到一件从黄衣之王的宫廷得到的黄衣之中。在这件暗淡的材料上投

入 20 点魔法值，意味着下一个接触本衣物的人会受到法术的作用，持续 10 轮——目标可以每轮进行一次半值 POW 检定，成功后法术效果终止。

召唤法术

消耗：可变的魔法值；1D4 点理智值

施法用时：每消耗一点魔法值用时 5 分钟，束缚术用时 1 轮

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

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

无论施法成功与否，每次施法时，施法者都要损失 1D4 点理智值。

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

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

命令的形式

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

某处出现并警告聚集的人群——只有想不到，没有做不到。

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

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

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

别名：召唤汝骥，驮负汝身、唤来旅行者的旋律
黑山羊幼崽召唤术：召唤来单只黑山羊幼崽。必须牺牲一只至少 40SIZ 的野兽。施法者需要一把刀在杀死目标时进行特定的仪式宰割。本法术在月黑之夜的户外森林中施展。召唤之后一只黑山羊幼崽将自阴影中漫步而出。

别名：延请林中之暗、流血吠者之仪式
空鬼召唤术：单只空鬼将从稀薄的空气中逐渐成型。施放本法术需要一把铜铁之类的纯金属制造的匕首。黄铜等合金无效。若匕首是附魔的，则附魔匕首的每点 POW 可使成功率增加 2%。本法术日夜均可施放。有一处权威记载说空鬼在明亮的太阳光下更容易混乱。

别名：召唤漫游者的吟诵、铜之歌
炎之精召唤术：使炎之精如飞掠的流星一般从空中俯冲而下。需要篝火或者其他火源。本法术仅在北落师门升上地平线的夜晚有效（北半球中纬度的最佳时间是九月至十一月）。

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

别名：祈求飨宴之牙、召来扭曲恶魔的言语
夜魔召唤术：一声几不可闻的空气轻响以后，单只无

面的、令人恶心的、飞行的恐怖就出现了。召唤时现场必须要有一块装饰有神秘旧印的石头，但石头本身可以不必为星形。本法术只能在无月的夜晚施放。

别名：无面人的低语、召唤有翼的阴影

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

别名：不可描述者的交响乐仪式、令人疯狂的吹管者的吟诵

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

别名：盛宴死亡的夜唤术、染血字母的吟诵

独立束缚术

消耗：1点理智值

施法用时：1轮

召唤和束缚是一枚硬币的两面。有时它们会被当成一个法术去学习，有时则否。根据 KP 的裁量，效果可能是合并的，也有可能要求分别进行检定，一次用来召唤，一次用来束缚。

若怪物来到时没有束缚或者是不请自来的，它可以被当场束缚。施法者必须知道对应生物的召唤、束缚术，且花费一轮时间去吟唱才能束缚它。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。每次施放束缚术消耗 1 点理智值和可变的魔法值。束缚术每次只能作用于一只生物。施法者有一个选择，可以投入相当于召唤物 POW 五分之一的魔法值，

以在束缚它的 POW 对抗检定中获得一颗奖励骰（当然，施法者不知道生物到底有多少 POW，所以决定消耗多少魔法值也算是冒风险了）。

正在攻击的生物无法被它的攻击目标束缚；但是它能够被冲突中站在后面的人所束缚。正被束缚的生物无法被重新束缚，直到它完成当下的命令为止。要束缚的生物必须在施法者视野范围之内且不能超过 100 码。束缚需要的对抗掷骰不可孤注一掷；如果对抗失败，施法者可就有麻烦了！

拜亚基束缚术：若施法者使用附魔哨子，其在 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。哨子可以反复使用。

别名：骏马契约术、旅行者强迫术

黑山羊幼崽束缚术：若施法者在杀死祭品时使用附魔刀具进行了特定的宰割仪式，其在 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：进入心材、号乎森林，行乎汝令

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

别名：铜之约束、灼灼日光诱捕术

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

别名：火焰恶魔兼并术、灼焰火舌之威权

恐怖猎手束缚术：需要用知觉生物进行血祭。牺牲并不是由施法者进行的——恐怖猎手会夺取牺牲品。施法者必须在 POW 对抗检定中胜出才能束缚住恐怖猎手。

别名：捻惧为线，束于汝思、谋杀契约

夜魔束缚术：若施法者拥有刻有神秘旧印的石头，其在 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：无面之人掌控术、知晓你之物的远古标记

外神仆役束缚术：若施法者使用附魔笛子，其在束缚检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：命令的秘密音符、喋喋疯癫之契约

星之精束缚术：若施法者拥有记载本法术的附魔书册，其在 POW 对抗检定中可以获得一颗奖励骰。

别名：鲜血协定的誓言、亵渎神灵的承诺

维瑞之印

它们会从外面的世界来帮我的，但没有人类的血液，它们就无法拥有肉体。二楼的那个家伙看起来也一样。只要划出维瑞之印，我就能稍微看见它的样子。

——H·P·洛夫克拉夫特，《敦威治的恐怖》

消耗：1点魔法值；1点理智值

施法用时：1轮

巫师使用的古老又强大的手势，对其他法术的施法有益。它可以减少消耗、缩短施法时间或者略微提高法术效果，随当前法术不同而变。

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

别名：超能之印、狡猾的通行证

守卫术（守护石）

消耗：每块石头 1 点魔法值

施法用时：5 轮

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

别名：保险石、遗石以为障、保护圈。

忘却之波

消耗：30 点魔法值；1D8 点理智值

施法用时：1 小时

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

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

其他人可以为法术贡献魔法值，创造更大的波

浪，足够打沉远洋轮船、战舰甚至曼哈顿岛。知道本法术的人想贡献多少魔法值就能贡献多少，必须消耗 1D8 点理智值。不知道本法术的人可以贡献 1 点魔法值。最低限度是 30 点魔法值，产生的波浪是 10 呎长、10 呎宽，30 呎（9 米）高。每增加 1 点魔法值，波浪的长宽增加一呎。

别名：海拳之歌、盐的馈赠、汝之潮湿劫数

肢体凋萎术

消耗：8 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：即时

这种恐怖法术专为折磨人而发明，会对单体目标造成永久伤害。施法者须离目标 10 码以内。施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若成功，施法者指定一只胳膊或一条腿。被指定的肢体快速、痛苦地枯萎皱缩，造成 1D8 点伤害和 2D10 点永久的 CON 损失。目标损失 1D4/1D8 点理智值。

别名：痛苦之歌、皱缩汝敌、虚耗的烧灼

真言术

消耗：3+点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：10+分钟

施法者与大群听众创造强烈的联系。施法者必须即兴演讲并看似真诚，来维持听众的注意力。施法者每演讲十分钟都要消耗 3 点魔法值并进行一次 KP 认为合适的社交检定并成功（魅惑或说服），不然演讲会在困惑不解中犹犹豫豫地结束。在演讲结束后，听众会在 1D3 天中完全相信演讲的内容。

别名：塞克曼克尼普真言术、邪恶唬骗术、人群掌控术

折磨术

消耗：3 点魔法值；1 点理智值

施法用时：1 轮

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

时目盲。在法术生效期间，目标变得完全无助。

法术效果持续 1D6 轮，此后视力将恢复。在 3D10 分钟后，目标将完全恢复并可恢复正常行动。身体变化的踪迹会迅速消退，24 小时后皮肤上将只能看到黯淡的斑点。目标每经历一次这种经验就要损失 $1/1D6+1$ 点理智值。

别名：不幸者的悲惨巨痛、七重地狱的溃烂失明术、撕裂敌人

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》，竹子译

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。

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。

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护甲值。当失去所有护甲值时，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。

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怕幻觉，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。

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。

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。

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。

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（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。

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。

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。

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（甲壳被灼烧），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）电气维修检定。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%。

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。用以对镜片施法的法术已经被遗忘很久了，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，他就会将此法术传授给他人。

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。

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？

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。

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。

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螅。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% 使电击枪烧毁的几率。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%。

飞天水螅

充满恶意的飞天水螅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。这些飞天水螅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。

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。

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。

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。

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。

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。

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) 并在日后的迁移至了希柏里尔 (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。

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

至可能是由旧神 (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。

停滞块

使用者： 伊斯人

这种设备有许多不同的大小和外形，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。

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。

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，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。

深潜者

深潜者的技艺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。

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

为了世间的和平与安宁，人类绝不该再涉足地球上某些死寂的黑暗角落，不该再深入某些未知的无底深渊；否则沉睡的异怪将会被重新惊醒，而残存下来的邪恶梦魇也将从它们黑暗的巢穴里蠕动扑出，迎接全新的疯狂征程。

——H.P.洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》，竹子译

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。

这些都是梦魔般的生物，并且遇到的每一个在个体数值和技能上都可能有区别。此处给出的数值是取自平均样本。作为守秘人，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。作为守秘人，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。

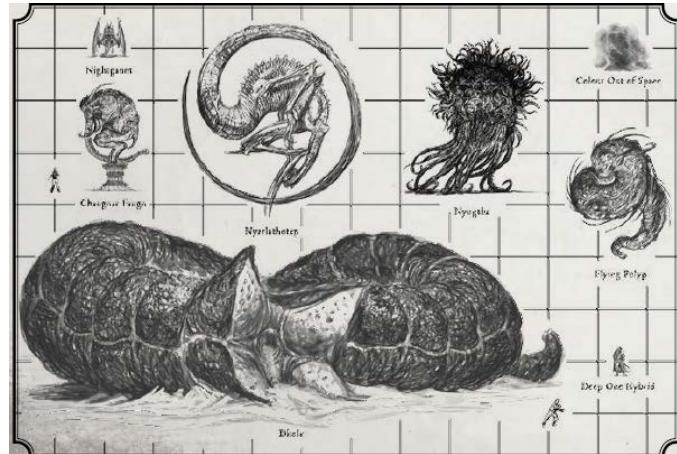
体形比较表：

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。

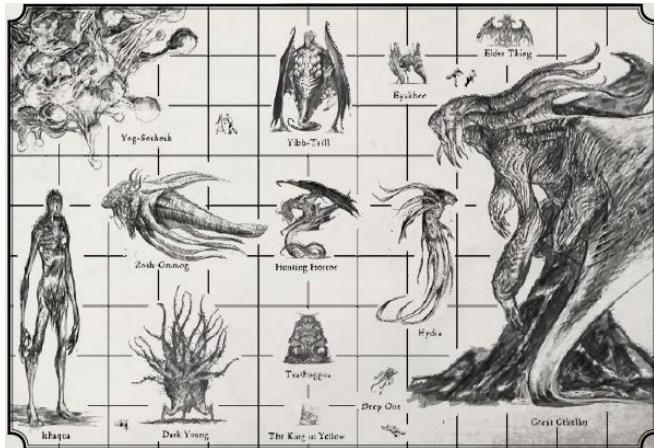


表 XV：体格比较表

体格	真实世界	神话生物	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：

- ⑨ 如果目标小 2 体格：可以被投掷
- ⑨ 如果目标小 1 体格：可以轻松举起

- ⑨ 如果目标体格相同：可以被携带一段时间
- ⑨ 如果目标大 1 体格：很难被举起
- ⑨ 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。守秘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。

Gla'aki	格拉基	Y'golonac	伊戈隆納克
Gnoph-Keh	诺普-凯	Yibb-Tstll	伊波·兹特尔
Hastur	哈斯塔	Yig	伊格
Hydra	许德拉	Yog-Sothoth	尤格索托斯
Hypnos	休普诺斯	Yuggoth	犹格斯
Ithaqua	伊塔库亚	Zhar	扎尔
Lloigor	洛伊高爾		

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	实体	发音
Abhooth	阿布霍斯	Mi-Go	米-戈
Atlach-Nacha	阿特拉 克·纳克亚	Nodens	诺登斯
Azathoth	阿萨托斯	Nyarlathotep	奈亚拉托 提普
Bast	芭丝特	Nyogtha	尼约格达 夸切·乌陶斯
Bokrug	伯克鲁格	Quachil Uttaus	
Byakhee	拜亚基	Rhan-Tego	兰-提格斯
Chaugnar	昌格纳·方 庚	Shaggai	夏盖
Faugn		Shantak	夏塔克
Chthonian	钻地魔虫	Shoggoth	修格斯
Cthugha	克图格亚	Shub- Niggurath	纱布-尼古 拉斯
Cthulhu	克苏鲁	Shudde M'ell	修德梅尔
Cyaegha	塞埃格	Tcho-Tcho	乔乔人
Dagon	达贡	Tindalos	庭达罗斯 的猎犬
Daoloth	道罗斯	Tsathoggua	撒托古亚
Dhole	巨噬蠕虫	Tulzscha	图尔兹查
Eihort	艾霍特	Ubbo Sathla	乌波·萨斯 拉
Ghast	妖鬼	Xicotl	塞克洛托 尔星怪
Chatanotha	加塔纳托 亚		

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，都是用来启发守秘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秘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。守秘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，守秘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。

- ⑨ 深潜者的爪子犁过 Harvey 的胸膛，刺穿他的衣服。
- ⑨ 深潜者冲向 Harvey，用身体冲撞他。

- ⑨ 像一匹马一样，深潜者向后一蹬，把脚踢向 Harvey 的肚子。
- ⑩ 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。守秘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，而守秘人对黑山羊的战斗技能掷出一个正常的成绩，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。守秘人投出了一个大成功。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，所以守秘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，厌烦的守秘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秘人掷出大失败，这次攻击会自动成功。守秘人掷出了 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，并且守秘人掷出了一个 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：

- ⑨ 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，将得到奖励骰。
- ⑩ 将一名调查员推出窗外或推下悬崖。
- ⑪ 缴械一名调查员，将讨厌的“喷火棍”从他或她手中打落。
- ⑫ 用触手卷起调查员，下一次攻击时得到奖励骰，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。
- ⑬ 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。
- ⑭ 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，而不是闪避。当反击时，一个怪物应该通常使用基础攻击技能。在它的敌人得到寡不敌众的奖励骰之前，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 6.4 其它战斗情况 **寡不敌众**）。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奖励骰之前可以反击三次。调查员面对某些神话存在时永远不会获得寡不敌众。

杀死怪物

比起宣布一个怪物或敌人死了，更鼓励守秘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 OHP 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。鼓励守秘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。消耗的魔法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，尽管如果守秘人愿意，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。

第十二章：法术详细描写了很多合适的法术，然

而鼓励守秘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。

14.1 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。

提醒守秘人，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，守秘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、鼹鼠、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

平均魔法值: 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，直到他吸干受害者的血 (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，但哪怕是稍微淹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。

本项的一般描述和最初给出的数据，是处于成熟期——蜕皮成长的最终阶段的钻地魔虫。这是调查员最有可能遇到的一种钻地魔虫。钻地魔虫成长会经历从幼体到完全成熟的多个不同生长时期。理论上，调查员可能会遇到不同年龄层的钻地魔虫。

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 点魔法值。它与受缚目标的距离每隔上 10 英里，就需要再多花费 1 点魔法值；如果距离很远，几只钻地魔虫可以将魔法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法值，不论二者相距多远。

据称成年的钻地魔虫能吸取人类的魔法值，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法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

平均魔法值： 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进行纠缠吸取。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淹没。

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，《来自群星的色彩》

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，但不会产生任何热量。

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(1d6×5)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

平均魔法值: 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,大量蠕动着的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, 蠕行妖术师

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: 0

平均体格: 0

平均魔法值: 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: 潜行 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

魔法值: 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。

它的身体下端是巨大的蹄子，它可以借此站立。它的身躯轮廓就像是树木：粗短的脚是树干，长满触手的身躯是树冠。从它体内散发着一种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，黑山羊幼仔与莎布·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：每只黑山羊幼仔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 × 5)
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

平均魔法值：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: 潜行 (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, 踏海腮民

属性	平均值	掷骰
STR	70	(4D6 × 5)
CON	50	(3D6 × 5)
SIZ	80	(3D6+6 × 5)
DEX	50	(3D6 × 5)
INT	65	(3D6 × 5)
POW	50	(3D6 × 5)

HP: 13

伤害加成: 1D4

平均体格: 1

平均魔法值: 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，前额与下颌均
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

能力	平均值	掷骰
STR	65	(2D6+6 × 5)
CON	65	(2D6+6 × 5)
SIZ	50	(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	
平均魔法值:	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%，潜行 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 平均值 掷骰

STR 2525 (10D100 × 5)

CON 755 (1D100+100 × 5)

SIZ 2775 ([1D100+STR/5] × 5)

DEX 10 (1D4 × 5)

INT 35 (2D6 × 5)

POW 170 (10D6 × 5)

HP: 353

平均伤害加成：足以击沉一艘战舰(64D6)

平均体格：65

平均魔法值：34

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难难度的力量检定；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-沙克在他那亵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 点魔法值，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 点魔法值。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

平均魔法值：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 0/1D10 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。它们创造了亵污的修格斯，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：外星科技及其造物。

古老者，曙光奥研师

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	
平均魔法值:	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

平均魔法值: 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法值, 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 点魔法值; 如果目标获胜, 炎之精自己失去一点魔法值。也就是说炎之精每次攻击需要掷两次骰——一次决定热休克伤害, 一次决定魔法值损失。

格斗 85% (42/7), 造成 2D6 点灼伤伤害+吸取魔法值

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。

飞水螅	属性	平均	掷骰			
<u>一个半水螅状的古老种族，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。</u>	STR	250	(4D6+36X5)			
<u>——H.P.洛夫克拉夫特，《超越时间之影》</u>	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					
	平均魔法值: 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: 触手在飞水螅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: 飞水螅的每种控风技能每回合消耗它们 1 点魔法值。						
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						
特殊能力						
隐形: 飞水螅可以通过每回合消耗 1 点魔法值来完全隐形。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螅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。						
飞水螅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，飞水螅会瞬间进入隐形，而此次攻击也需要掷一次惩罚骰。当飞水螅隐形时，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: 飞水螅有 70% 的几率知晓 1D10 个法术。						
飞水螅，暗降悚妖						

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		
平均魔法值： 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……妖鬼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，那龌龊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，腌臜猥兽

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

平均魔法值： 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，苔皮冤尸者

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

平均魔法值：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：火器和贯穿武器造成掷出的伤害的一半；舍弃小数。

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，把它撬起！……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。经过六十年半死的时光之后，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”²⁷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何法术，但是它们可以保留活着的时候知道的法术，以及格拉基传授他们的任何法术（由守秘人决定）。

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

平均魔法值：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

²⁷ Green Decay，第十二章载有同名法术“绿腐术”

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 点魔法值。可以通过额外消耗 1 点魔法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，集中它们的魔法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法值在身边创造出极寒区域。每消耗一点魔法值，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

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

底盘上，则覆着灰白色的胶状物质，它一伸一缩，就可以如软体动物般爬行。

——H. P. 洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

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：伊人极少学习魔法；每个伊人有 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	(1D6X5)
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

平均魔法值：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。它们居住在时间的角度中，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

平均魔法值: 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，阴鸷飞蛇

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

平均魔法值：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漫着惨淡的气氛，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位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片。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

吸取魔法：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 点魔法值来从一名睡眠中的人类身上抽取 1D6 点魔法（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。被持续抽取魔法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法值时，在他回复魔法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 点魔法值并且苏醒。如果检定失败，受害者将不会回复魔法值并继续睡眠，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 点魔法值，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 点魔法值，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 点魔法值，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 点魔法值。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 五分之一的魔法值。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法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

平均魔法值: 14

移动：7/无形态下穿过岩石时为 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 点魔法值。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 点魔法值。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陷区域。每创造一立方码的黑暗区域将会耗费米-戈 1 点魔法值。没有光线可以逃离坍陷区域，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

平均魔法值：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贯穿武器（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

平均魔法值: 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 (可以获得寡不敌众奖励骰)。**搔痒:** 夜魔只能在抓住对手之后进行搔痒。成功的瘙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 回合或直到搔痒停止。夜魔的尾巴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

平均魔法值: 7

移动: 9

攻击	POW	50	(3D6X5)
每回合攻击：1次	HP:	14	
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。	平均伤害加成：	+1D4	
格斗 35% (17/7)，造成 1D4 点伤害+伤害加成 躲避 45% (22/9)	平均体格：	1	
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。	平均魔法值：	10	
技能： 躲避 45%，潜行 75%，聆听 50%	移动：	8	
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分，则丧失 1/1D8 点理智。			

潜沙怪

从其中一个洞窟里，钻出了一只潜沙怪。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)

攻击	POW	50	(3D6X5)
每回合攻击：2 次	HP:	14	
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。	平均伤害加成：	+1D4	
格斗 30% (15/6)，造成 1D6 点伤害+伤害加成 躲避 30% (15/6)	平均体格：	1	
护甲： 3 点粗糙皮革。	平均魔法值：	10	
技能： 潜行 55%，聆听 60%，侦查 50%。	移动：	8	
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 亿两千五百万年之前，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地更快，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 13 章：外星科技及其造物。

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

平均魔法值：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：恐吓 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 点魔法值，被召唤的神灵每停留五个回合仆役会额外消耗 1 点魔法值。

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	
平均魔法值：	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（魔法值）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，进入脑部，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

平均魔法值：17

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，飞天巨骓

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

平均魔法值：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。耳边又响起了那孩童的、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魔之中；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

平均魔法值: 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中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 种符合守秘人意愿的法术。

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)

平均魔法值：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%，恐吓 60%，说服 60%，潜行 65%，假如守秘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。守秘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

平均魔法值: 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，只长着永不餍足的嘴，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

平均魔法值：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。

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增之高原是冷原的一部分，迭入了我们的时空。在增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

平均魔法值：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： 恐吓 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。	

14.2 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恐怖，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。

也应该注意的是很多神灵都有化身。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神话存在时前后并不一致，就好像真实世界的神话之间也有不协和冲突一样。作为守秘人，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秘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。

寡不敌众：邪神永远不会因为调查员的攻击而陷入寡不敌众。

14.2.1 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。细节最好留给守秘人描述。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，取决于守秘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

魔法值：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·纳克亚网中都会被困。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

魔法值：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。通常人们是偶然召喚了阿萨托斯，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。召喚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法值再减去百分之五几率。献祭的魔法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喚的区域向外发展，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

魔法值：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法值。

芭丝特，猫娘神

STR240 CON125 SIZ60 DEX225
INT175 POW150 APP99 HP18

伤害加成：+3D6

体格：4

魔法值：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: 守秘人愿意的任何法术。

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增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

魔法值: 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；防御附魔的贯穿武器时具有 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，变得毫无生气。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，以及其他守秘人决定的法术。

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稳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

魔法值：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。相关人士召喚了远远超出他们意料的力量，并且在召喚仪式达到紧要关头之前一大群炎之精出现了。被迅速打败的召喚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)。守秘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，则最好由玩家和守秘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

魔法值：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

魇和接触诺登斯；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

魔法值: 35

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, 但是只受到贯穿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: 守秘人愿意的一切召唤/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。它们被赐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, 它的形体会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

魔法值: 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贯穿都会被转移到另一个维度，但是任何守秘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，以及其他守秘人认为合适的法术。

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间。务必保证画好位面五芒星，然后就绪。将精心准备过，用以割取你的生命之血的刀握紧，然后就可开始仪式。注意你的贪婪，因为裂帷者将只满足一个愿望。

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

埃尔霍特的子嗣：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尔霍特的愤怒。在可怕的诞生之后，埃尔

特的子嗣会潜伏起来直到埃尔霍特重现世间。那时它们会变形为埃尔霍特的小型复制品，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。

埃尔霍特的契约：埃尔霍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，他或她就会被埃尔霍特杀死。

对接受了契约的人，埃尔霍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。

埃尔霍特，迷宫之神

STR220 CON400 SIZ250 DEX60

INT125 POW150 HP65

伤害加成：+5D6

体格：6

魔法值：30

移动：8/1 挖地

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城市地下的洞穴中，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

魔法值：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。每回合同额外 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，飞水螅，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法值于目标魔法值之差，目标就会被梦境吞蚀。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法值。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
魔法值：28
移动：6

攻击

每回合攻击：1次

战斗方式：用脊刺对目标进行射击或者射向目标。

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秘人。

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”。这也许是对其它的称号，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

魔法值：35

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，以及其他守秘人认为合适的法术。

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

魔法值：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和星球。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

魔法值：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，目标必须进行极难难度的 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，以及其他守秘人认为合适的法术

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

STR210 CON225 SIZ75 DEX105

INT350 POW500 APP99 HP30

伤害加成：+3D6

体格：4

魔法值：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，他的敌人会存活，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 点魔法值——这些护甲持续至月没或日出。

法术：可以消耗 1 点魔法值召唤 1D10 个夜魔或召唤 1 个其他种类的仆从；可以消耗 1 点魔法值治疗自身 1 点伤害。守秘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。普罗维登斯的教派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胀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，也许是因为公认他是它们的信使。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 点魔法值。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 POW500 APP90 HP15

伤害加成：无

体格：0

魔法值：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

魔法值：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 点魔法值。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 点魔法值。

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。在幻梦境内，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

魔法值: 28

移动: 10

攻击

每回合攻击: 1 次

战斗方式: 如果尼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。

尼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，尼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: 直视尼约格萨丧失 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、如同鱼一般圆瞪着的眼睛，还有那足有一英尺长明显柔软灵活的长吻，还有一套类似腮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是阿拉斯加的地区，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，只剩下尸体现壳。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

魔法值：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，这一点由守秘人决定。

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

魔法值：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，消耗魔法值或进行任

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。她可以消耗一点魔法值来回复 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。

徘徊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

魔法值：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% (45/18)，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：任何守秘人认为合适的法术；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》

校注：撒托古亚(*Tsathoggua*)的另一种译法为“扎特瓜”。

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。侍奉他的是一个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

魔法值：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：每回合恢复来自贯穿伤和其他伤口的 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

Tulzscha

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

魔法值：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，但是对贯穿武器和热能，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，抓住身边的猎物和物体拉回体内。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

魔法值：75

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。对贯穿，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

平均魔法值: 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：对贯穿，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 1D8 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

魔法值：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，以及其它任何守秘人认为合适的法术。

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·兹特尔的头部那灿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。在它翻腾的护氅下是无数夜魔，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秘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

魔法值：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，以及其他守秘人愿意的法术。

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

魔法值：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；守秘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

魔法值：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 点魔法值），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，或者说是胡须和鬓毛，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

目前没有人类信仰佐斯·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

魔法值：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）。通常它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，以及任何守秘人认为合适的法术。

理智丧失：直视佐斯·奥摩格丧失 1D6/1D20 点理智。

14.3 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秘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，守秘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秘人详细定义，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秘人决定。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法值。

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		
魔法值： 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。贯穿武器效果减弱（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

会行动的骷髅时而会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。

当使用贯穿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

魔法值：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，每个不同的守秘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 时用一根柱刺进它的心脏，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

魔法值: 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。守秘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

魔法值: 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。

根据守秘人的意愿，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，守秘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

魔法值：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。

14.4 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

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: 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: 勘查 (回声定位) 75%

栖息地: 世界范围内, 热带和温带。

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: 勘查 90%

栖息地: 南北美洲。

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秘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	

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): 凶残的颚；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况十分过敏，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憷。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，它们可以淹没单个目标，因为它们具有数量优势，攻击时有一个奖励骰。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，攻击任何附近的东西。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

一团蛰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。受到频繁蛰刺并且在 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蛰刺时而会导致死亡，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。

14.5 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。作为守秘人，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。与旧日支配者相比，它们几乎就是真的神灵，有些还有人格化的宇宙观。它们中只有少数对人类的事物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，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，和其他种族征战不息，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

译/清水

我们将游到海中那块若隐若现的礁石边，然后下潜进黑色的深渊里，进入耸立着无数立柱、雄伟壮丽的伊哈斯雷。此后，我们将在奇迹与荣光的围绕下，永远生活在那片深潜者的栖身之地里。

——H.P.洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》，竹子译

古茂密林之中

Amidst the Ancient Trees

本地企业家的千金遭到绑架。交付赎金的过程十分不顺利，演变成在绿山国家森林(the Green Mountain National Forest)边缘的一场枪战。绑匪带着赎金和女孩一起逃离了现场，遁入森林之中。

调查员必须救出女孩、抓获罪犯，将他们绳之以法。但是谁也不会想到，森林里还有更多东西等待人们去发现……

介绍

故事发生在 1925 年美国佛蒙特州的西南部，不过 KP 可以重设冒险发生的地点、改变时代，来适应游戏团队的设定。

调查员在佛蒙特州的贝宁顿(Bennington, VT)，报名参加搜查队，寻找绑架犯和被绑的女孩。本模组假设所有玩家都专门为本次冒险创建了角色卡，也含有如何使调查员导入的建议。如果冒险是作为持续的战役中的一部分，那么调查员可以自由提供报名参加搜查队的缘由。

本模组相对于调查，更看重行动。但是，在冒险一开始，也有机会进行一些调查。如果玩家单独为本模组创建角色，KP 可能会提前提醒玩家，避免玩家选择用不上的技能类别。最重要的技能是追踪、侦查、聆听、潜行、格斗和射击。

这个时代默认加入搜查队的都是男调查员，不过女调查员完全可以加入。

建议 KP 阅读**第十四章：怪物、野兽和异界诸神**当中有关格拉基和格拉基的仆从的描述。

背景

数千年前，旧日支配者格拉基来到了地球，它被关在一个基于陨石的水晶牢笼之中。由于被地球的引

力抓住，这块陨石在进入大气层的过程中被消磨，并且最终碎裂开来，落到了地球的各个角落，其中一块落到了北美。尽管陨石碎裂开来，但水晶牢笼对旧日支配者仍然有效力；只要牢笼的力量还在持续，格拉基将仍旧被继续受限在这个星球上。

在接下来的数千年之中，格拉基不断地寻找这些碎片，把它自己投射到水晶碎片坠落地附近的水体里。它从这些荒无人烟的地方放出“梦引”，引诱附近地方的居民过来，并尽最大努力现形一段时间把他们变成不死的仆从。这些仆从用来加强格拉基对本地区的控制，最终找到附近水晶囚笼碎片的位置。只要把它找到并送到湖边，格拉基就能破坏碎片里的力量。它每破坏一片水晶，牢笼就会变弱一些。终有一天格拉基将能够最终逃脱囚笼，再次自由行动。

在 1865 年，乔瑟夫·特纳以及他的同伙被征兵入伍了北方联邦军。出于对战争中死亡的恐惧，这些人决定放弃自己的职务，并向北方逃到加拿大的边境，直到战争结束。

特纳及其党羽逃入了在之后成为绿山国家森林的地方，在那里他们可以藏起来躲避权力机构的追捕。然而，在佛蒙特的北部小镇萨默塞特(Somerset)，他们遭遇了比他们逃脱的事物更为可怕的事物。在那里的原始荒野的中部，特纳及其党羽在湖的岸边搭建起了帐篷，而那片湖离其中一块水晶碎片埋藏的地方还不

足一英里。当晚他们就受到了格拉基的“梦引”。在承诺给予永恒的生命后，他们张开双臂走进了黑水之中，并被格拉基变成了不死的仆从。

在随后的 60 年里，特纳以及其他随从都在慢慢地挖掘着森林，为了寻找被埋藏起来的水晶碎片。现在，他们已经找到了它，就深埋在地下。很快他们就会完成自己的任务，而格拉基也会离自由更近一步。

近期事件

在 1925 年的夏季，挖掘及勘探人员在新建萨默特水库（和原来的村落同名，现在已经成为了伐木区域）做地基工作的时候，发现了奇特矿藏的踪迹——这是数千年前坠落地球的陨石残余，含有未知的矿物。

这种矿物难以解析，让佛蒙特自来水公司 (Vermont Water Board) 的董事长，原来是一家成功伐木公司前任拥有者的卢卡斯·斯壮，很是头疼。尽管初步研究显示这种矿物可能并无毒性，但是卢卡斯并不准备承担这个风险；如果有谣言传播出去，说他知道水库附近含有可能有害的化学物质、还会污染水源，他将因这一丑闻而身败名裂。自来水公司的绝大部分预算都投入了这一区域，所以水库决不可能迁址。

卢卡斯为了避免可能的破产，决定采取措施，保证自己为了移除有毒物质，做好了自己能做的所有事情。他派遣一队勘探员和地质学家进入森林，追踪流域盆地地区残留的其他矿藏，并清除它们。人力能及的范围内该做的都做了，斯壮相信他能够掐掉丑闻的任何苗头。但是，只有一个小意外……

谣言说斯壮派遣勘探队进入森林是为了搜寻贵重的金属。虽然这在学术上正确，但传言传到了名为西德尼·哈里斯的江湖骗子的耳中时，他以为“贵重金属”就是“黄金”，并将卢卡斯当成了敲诈的目标。

哈里斯和他的党羽绑架了卢卡斯十六岁的女儿简，并将她带入了森林深处，囚禁在一个古旧的狩猎小屋中。然而哈里斯和其党羽开始感受到格拉基的呼唤，让他们进入湖中加入它们。这梦境把他们逼到了精神崩溃的边缘，变得焦躁而偏执。当到了交付赎金的那一天，这些人突然惊恐起来，并且与警方发生了枪战。在几名警察倒下之后，哈里斯抢走了装钱的袋

子，并且和另一名受伤的生存者同伙（尤金·克雷顿）一起逃回了丛林。哈里斯打算回到关押简的小屋，他和多布斯、克雷顿说不定能从那里一起逃到加拿大的边境去。

同时，卢卡斯的勘探队继续进行调查。然而不幸的是，他们由于距离格拉基所在的湖太过于接近，因而完全被格拉基所控制，并加入到了特纳的党羽中，成为了不死仆从的一员。新增不死仆从的人力、加上勘探队现代设备的物力，挖掘水晶并送到他们的神手上这个目标已经胜利在望。

登场人物简介

卢卡斯·斯壮：本地大亨，被绑架女孩的父亲。

简·斯壮：被绑架的女孩，16 岁。

绑架犯：三人组，尤金·克雷顿、西德尼·哈里斯、克里斯托弗·多布斯。

斯壮的勘探队：詹姆斯·斯坦顿、迪恩·沃特斯、卡尔·怀特、理查德·吉布森。去寻找矿藏。已经变成了格拉基的仆从。

猎人：布莱恩·霍尔和阿瑟·霍尔，阿利斯泰尔·劳森和乔治·劳森（两对父子）；在森林里无辜迷路，卷入他们无法理解的事件。

艺术家：一群野外写生的艺术家，在森林里野营。他们被格拉基的仆从袭击并注定会加入他们。

格拉基的仆从：乔瑟夫·特纳和他的内战逃兵党羽（奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯）。他们在森林深处寻找无辜的人牺牲给格拉基，并且发掘深埋的水晶。

湖中之物：旧日支配者格拉基的一个化身，它试图运用支配力，让它的仆从找到并摧毁囚禁它的水晶牢笼。

时间线

这是主要事件的时间线，玩家在模组中开辟自己路线的时候，时间线可以让 KP 有一个参考的框架。

第零日：1925 年 6 月 19 日 周五

绑架犯：西德尼·哈里斯与尤金·克雷顿在经历了枪战后，一起逃回了丛林，并在不远处的一个废弃小屋中休息。

格拉基的仆从: 他们被格拉基告知在附近区域有许多的闯入者，并在夜晚快要结束时，突然袭击了艺术家们在林间湖畔的营地。

艺术家及猎人: 艺术家与两名猎人（布莱恩和亚瑟·霍尔）被格拉基的仆从抓住并带到了挖掘地，关进了4号小屋中等待转化仪式。其中一名艺术家逃跑了，想要逃回贝宁顿寻求帮助，但已经受了致命伤。

第一日：1925年6月20日 周六

调查员: 游戏开始，到达镇子，参加了通报会。

绑架犯: 西德尼·哈里斯返回多布斯囚禁女孩的藏身处，走了一半多的路程，尤金·克雷顿受了伤，只走了哈里斯走的路程的一半。当晚他射伤了一个游荡着的格拉基的仆从。

格拉基的仆从: 当晚，仆从们袭击了简·斯壮所在的藏身处，囚禁女孩的克里斯托弗·多布斯在冲突中被杀，仆从们则将简被抓到挖掘地和其他人关在一起。

艺术家: 基本上都被抓或者死去了；但是有一个人成功逃脱，最后因流血过多而濒死，位置在距离调查员扎营的地方不远处。

第二日：1925年6月21日 周日

绑架犯: 下午较晚的时候，西德尼·哈里斯抵达藏身处并发现女孩不见了。他在那里暂且休息，并打算第二天早上逃往加拿大的边境。当晚，格拉基的仆从袭击了藏身处，然而却被西德尼用手中的枪械击退。

格拉基的仆从: 进行了最大的爆破（会被远方的调查员们目击），终于发现了水晶的碎片。他们明天将把水晶吊出来。几名仆从回到了藏身处，想要抓住哈里斯。

艺术家: 五名艺术家被格拉基的仆从带到了湖边，将要转变（简和两名猎人关在挖掘地）。

第三日：1925年6月22日 周一

艺术家: 被送到了湖边，并开始被缓慢地转变成格拉基的仆从。

绑架犯: 哈里斯现在已经疯了，他躲在他的小屋之中，直到调查员找到他为止一直都在里面。

格拉基的仆从: 较新的仆从开始在挖掘地点进行挖掘

工作。

调查员: 这一天是调查员最可能改变整个事情发展的地方。如果不死仆从没有被阻止，那么水晶将在日落时分被挖出坑洞并送到湖中。被转变成新仆从的人将被释放，并且将其余的囚禁者送来进行转换。

湖中之物: 如果水晶被送到了湖中，旧日支配者将会达成它在森林中的目的。

调查员导入

在将《古茂密林之中》作为单独冒险的时候，需要调查员有动机来参加追踪哈里斯的搜查队。这个动机和模组背景联系紧密效果最好，但也可以更一般化。

下面列出一些可选的调查员动机，这些动机可以在创建调查员阶段作为展示材料(handout)随机发放，也可以和玩家商议，让他们调整动机更加接近他们的角色设定。鼓励玩家遵照他们的动机行事，许诺他们如果一切顺利的话，在模组结束时有理智值奖励。

这些动机都是自由选择的。玩家不要强迫自己使用不适合自己角色概念的动机。

预设调查员动机：

甲

来自银行、抵押公司等等的债务使你的财务状况陷入了危机。在绝望之中你选择向高利贷者求助。你必须在这周结束时拿到现金，不然高利贷者就要让你吃点苦头。你只需要1000美金就能脱离苦海……

守秘人笔记：斯壮先生拿出自己的钱来补偿搜查队，他给每人每天的开价是25美元。找到哈里斯要不了多少天，所以玩家可以尝试讨价还价多要报酬或者占走其他调查员的份。况且还有哈里斯带跑的赎金可以要。斯壮想要回赎金，但是绝望的调查员总可以试着夺取它。

乙

你的兄弟约翰以前在自来水公司给卢卡斯·斯壮打工。他以前曾跟你说过斯壮有多财迷。你指望这男人维持生活，可这男人不会多给你一分钱。你兄弟就因为省下了几块钱就被他炒了。你兄弟什么事也没做

错，整件事都是该死地不公平。现在他女儿出了这种事，他开始往外送钱了；这笔钱能保住你兄弟的饭碗。现在是该下手的时候了……

守秘人笔记：这个动机可能有点黑暗，玩家可以自由解读。一些可能的解读：多从斯壮那里讹些钱、尝试让兄弟回去工作，玩家甚至还可以绑架简，并用她作为向斯壮施压的手段，等等。如果玩家在错误的时间向错误的方向推进剧情，可能造成一些有趣的团内冲突。

丙

你曾经在卢卡斯·斯壮手下工作，但你干砸了。显然是你的不对，但人非圣贤，孰能无过？仅仅因为和一个客户的争执，你就被解雇了。自此你就只靠临时工作过活，手头十分拮据。

现在斯壮非常需要有人带他的女儿回来。你就是做这件事的不二人选。你只需要让他知道你的能力，他就能叫你回去，你的燃眉之急就解决了。

守秘人笔记：在实际游戏中，调查员可以尝试管理整个搜查队，当队长。调查员比起金钱报酬，更看重的是讨回自己的饭碗。如果简被救出来的话，调查员甚至可能尝试去左右简的所有证词。

丁

你和西德尼·哈里斯，还有他的党羽，很早就认识了。你们曾经一起长大，但不是朋友。哈里斯曾经是你人生中的灾星。一朝被欺负，十年难抬头……从那以后，你过得还不错，哈里斯则每况愈下。现在胜负已分，是你比他强了。这就是一个向他复仇的机会，以法律的名义……

守秘人笔记：这既可以解读为抓住哈里斯，让他接受法律的审判；也可以作为个人复仇的动机。

调查员动机可以随机发放给玩家。如果你的玩家数量超过四个，你还可以自己创造其他的动机。随机分发的动机是一种你可以在以后的剧本中使用的手法。1D6 点理智值的报酬也是提供给玩家的一种刺激。这些内容只需要一点就能推动游戏运行很久，还能产生一些难以预料的效果。

第一日：通报会

对玩家朗读下段内容：

贝宁顿的街道上充斥着各种新闻和谣言，这些消息无一不是和昨晚发生在森林边缘的枪战有关。街上的人们或高声或细语地谈论着警车、汽笛、霰弹枪以及逃跑的绑架犯们的事情。他们说着在那场枪战之中，三名绑架犯被击毙，而两名警察则中弹了——有的人说他们只是受伤，而有的人则是认为他们已经死了。召集者一路穿过小镇，宣布治安官已经组织了一场搜捕，为了能寻找回卢卡斯那失踪的女儿，并且抓住那些潜逃的犯罪党羽。在镇子之中的每一名成员都被邀请去了警察局的会面。根据传言，卢卡斯先生声明不管是谁，只要能安全救回他的女儿，他愿意给予 5000 美金的奖励。

译注：本章中所有双线方框中的内容皆为展示材料(Handout)。

剧情开始时是上午 10 点，此时调查员正在警察局参加通报会。詹金斯警长说明了现在的事件背景：

- ☆ 西德尼·哈里斯及其党羽绑架了卢卡斯·斯壮的女儿。
- ☆ 哈里斯要求 10000 美元的赎金来赎回，并且定在昨晚在城外交货。
- ☆ 事情似乎进展得十分顺利，然而西德尼他们变得焦躁不安，并且突然变卦，发生了枪战。场面一片混乱，双方都发射了子弹。
- ☆ 在射击了两名警察后，哈里斯及其一名同伙抢走赎金逃跑了。
- ☆ 他们逃进了森林，推断他们应该把简藏在里面。
- ☆ 卢卡斯也出席了通报会，补充道，他会以个人名义提供给所有参与搜索的人每人每天 25 美元的补助。他还说，如果谁能带回来哈里斯的尸首，那将是一件“真正的善事”。他重申了城里告示上的内容，愿意付钱给任何愿意帮忙的人：“不论是男是女、白人还是黑人，我都不在意了。只要能把我女儿带回家，你们就有报酬！”

调查员如果有其他问题问警长和斯壮，也可以

问；不过他们除去刚才说过的内容，基本上不知道更多的情况了。如果调查员逼迫斯壮加价或者当众吵嚷，警长会阻止，并且警告调查员注意言行。

接下来所有志愿者开始分组，调查员被分到了同一组。他们在中午之前（有两个小时时间）可以一起收集补给和装备。

打算购买额外武器和装备的调查员可以在贝宁顿大街(Main Street)的阿瑟·J·斯彭斯五金枪械店买（参考396~406页的武器装备表）。

调查员如果想要少见的装备，必须进行「幸运」检定。注意这里基本上是个边境城市，调查员时间紧迫，有些东西是不可能买到的。

想搞清哈里斯选择的路线的人可以留心本地图书馆或者报社。两个地方的档案中都有《贝宁顿旗帜报》。有大量描述南北战争的文章（不需要「图书馆」检定）描述躲避联邦军征召的逃兵利用森林作为藏身处。据称许多人都逃到了加拿大边境。更近一些的文章叙述了斯壮修建水库的计划，还有最近他派遣一队地质勘探队去勘探即将成为水库的地区里的贵重矿物的消息。

调查员还可以尝试从别人嘴里获得消息（如五金枪械店）。

人们都知道狩猎队经常在森林里探险，这些猎人会带回来一大堆好故事。有一件事情特别突出，那就是没有人会在森林里呆太长时间，也没有人会走得太远、深入森林中心，因为那里“找不到什么可打的东西”。并且，调查员还会听说有一队城里来的艺术家最近进入了森林。好像没有人知道这些艺术家是谁，他们在做什么。

调查员如果还想打听更多消息的话，还可能打听到更迷信的传说，讲述了近年来发生在森林里的怪事。这些传说可能会编成关于印第安墓葬的故事（转移注意力的话题），远古深埋的恶神（可能暗指格拉基的存在，但也预示了埋藏着的水晶），还有在夜间游荡的内战逃兵的鬼魂（特别包含乔瑟夫·特纳的名字）。

建议 KP 使用流言来留下隐约的线索，提示调查员前方可能有什么样的危险。玩家会疑惑他们面对的是什么，线索会激发他们的想象力。记下玩家的各种推

测；有时他们考虑的东西会比模组本身更可怕！后面可以随时准备将这些点子吸纳进游戏当中。或者你可以用一个非玩家角色的口气去回应玩家的话：“小伙子你们唠啥呢？说啥神叨呢？俺瞅见过一次鬼，上次俺在湖边钓鱼……”

鼓励 KP 让调查员打听到关于斯壮固执任性的干金、他的财政及业务往来，和森林里的奇怪事情。

到中午的时候，搜查队的各组参加者汇聚在了镇子的广场中央。警长分给每组森林中的一个区域，让各组集中搜索。大意是各组会形成一个包围圈，逐渐向森林的中心收紧。给调查员一行的是东北方向的路线，一直通向计划成为水库建设区域的上方一些的区域。

调查员一行是第一批被带到出发地的小组之一：昨晚发生枪战的地方。这个地方是位于森林边缘的一片大约一百码宽的新清理出来的空地，也是树木砍伐区域中的一片。从主干道延伸出一条土路，通往空地一角。空地布满了杂乱的树桩以及几堆倒下来的树干，被高大浓密，紧紧挨在一起的树木包围着。这地方到处都散落着能显示出昨晚发生了什么的痕迹：被丢弃的霰弹壳和子弹盒，树木和树桩上的弹洞，两处警察中枪的地方留下的大量血迹。除此以外，这片区域十分寂静，安静得不祥。而根据指挥，这里也是调查员向东北方向出发的起点。

只要有人搜索这片区域，很快就能发现证据，证明两名男性跑进了森林。这是西德尼·哈里斯和尤金·克雷顿留下的踪迹。



通报会

角色从森林边缘出发以后，你可以要求进行追踪检定来寻找绑架犯前进的方向。如果玩家不断地在追踪检定上失败，调查过程会缓慢而危险。可以自由加入“在森林中进行孤注一掷”一节当中的负面效果(P353)。最后调查员必须要找到足迹，不然模组就无法继续。成功的追踪检定会给玩家带来一些好处，让他们在遭遇中获得先机，而不是在遭遇中受到奇袭或者处于下风。

第一日：与狩猎队伍相遇

追踪开始几个小时以后，调查员唯一能感觉到的只有森林里动物经过而带来的动静。突然，一只小鹿从树林之中一闪而过。

此时，需要每名玩家描述他的调查员是如何穿着的，如果他们之前没有描述过的话。如果没有特别选择穿着颜色明亮的衣服，让他和周围环境区分开来的话，要求「聆听」检定。成功的玩家可以听见前方有树木断裂的声音。

所有聆听检定成功的人还可以进行一次「侦查」检定，来发现道路前方有两个手持步枪的人。聆听失败的人也可以进行一次困难难度的侦查检定（需要在技能值的一半以下才成功）。这两个人是一个男人和一个男孩，都拿着步枪，背着背包。

如果没人看见、听见猎人，调查员在听到前面枪声的时候可以发现他们的存在。如果有调查员穿着亮色衣服，就不会有枪响，因为他们没有被误认为是疑似的野兽；两名猎人会走近，比较友好的登场。

如果调查员在枪响之前就发现了猎人，他们可以靠挥手或者喊“你好”来进行接触，否则让调查员进行一次团队幸运检定（参考幸运，P90）。团队幸运检定失败，意味着随机一名调查员被远处的猎人当成野生动物误射，受到1D3点伤害——子弹造成了擦伤。这点伤害明显是皮肉伤而不是重伤。注意不需要掷骰决定命中——这是一个随机事件，伤害是幸运检定失败的结果。

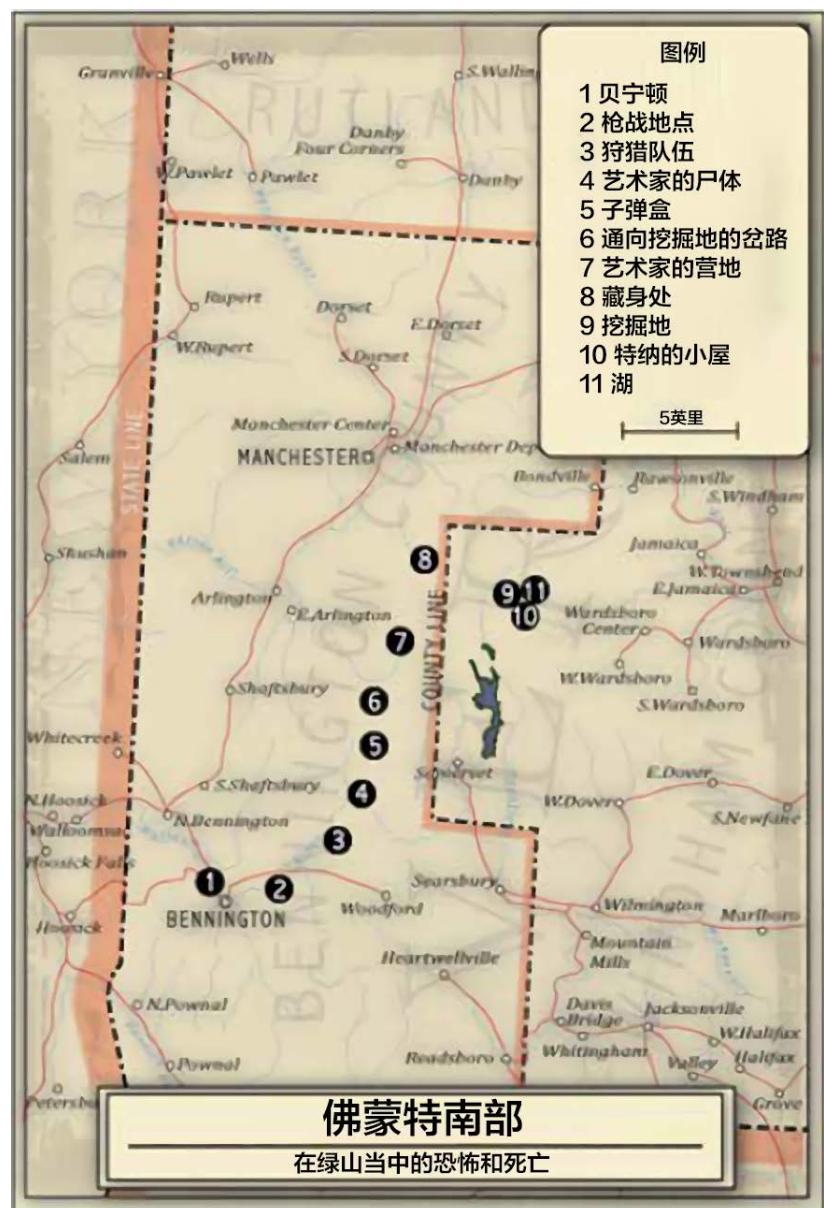
因此导致的尖叫声和可能的枪火反击会让猎

人们十分惊恐和后悔，大喊道：“不要射击！”

这两个猎人是阿利斯泰尔·劳森和他14岁的儿子乔治，他们是和邻居布莱恩·霍尔、他12岁的儿子阿瑟一起从波士顿来到这里，教儿子们如何打猎的。他们对追捕一无所知，也不知道这片区域有什么不对劲——除了偶尔有卡车发出的隆隆声沿小路向北往水库的挖掘地而去。他们来到这里只有3天，并且没有深入森林。

布莱恩和阿瑟两人则在几天前深入了森林，并且那之后没有再见面。劳森一家只是在森林的边缘寻找鹿来狩猎，加上（阿利斯泰尔低声说）乔治晚上会害怕，因此两人就回到了森林边缘。

如果调查员询问乔治害怕的事情，他会说他和爸



爸晚上都会做噩梦。他记不得梦的内容。他们不愿意透露更多；如果进一步逼迫，阿利斯泰尔会回答他们两人持续梦到自己溺水。

他们同意不再阻碍搜查队，但强烈要求调查员帮他们寻找布莱恩和阿瑟。“你不可能错过布莱恩的，他一直戴着一顶又大又老的德克萨斯牛仔帽用来遮阳。”阿利斯泰尔还提到，他们遇到一队艺术家，他们的营地在森林的远处。“他们说他们也从波士顿来，是波士顿大学的。他们在完成作业，做野生动物和美景的写生。你们也留意一下他们，希望他们没有被歹徒抓住。”

第一日：第一夜

在深入森林这样距离的地方找到一片空地用来扎营并不难。调查员可以搭床休息，不会有任何问题，然而 KP 应当暗示危险无处不在。

鉴于水晶马上要挖出来了，现在格拉基的注意力正集中在他已有的仆从身上，所以并没有主动呼喚调查员来成为它的新仆从。然而所有在森林中的存在都因格拉基的存在而受到精神上的干扰，通过噩梦来造成影响。

在夜晚，进行意志检定。意志检定成功的人将会有安稳的睡眠，不会受到任何负面影响。失败的人则会受到格拉基的梦引，要获得一个随机的“梦引材料”(P363)。如果材料中记有理智检定的内容，每个受影响的调查员需要进行理智检定（使用记录中的理智损失）。记录下哪个调查员受到了哪个梦引的影响。根据调查员的背景来调整梦引内容，并且可以考虑把调查员的背景故事也设计到梦引中。

在半夜醒着的人可以进行一次「聆听」检定。成功意味着调查员能听到模糊的位于前方远处某地的卡车的引擎声，但是看不到光。在另一个时段，则会听到步枪连射的声音，但是距离太远以至于无法分辨出是从哪来的。这阵射击正是尤金·克雷顿正在对一名路过的不死仆从开枪（参考“第二日：第一个绑架犯”，见下页）。

如果调查员在深夜听到步枪的射击声后决定继续向前探索，那么进行困难难度的体质检定。体质检定失败的人将直接因为疲劳侵袭而无法前进。调查员们

不大可能当晚就到达尤金所在的地方。如果他们确实想要继续前进，那么 KP 可以选择在当晚遭遇另一件事情，“第二日：艺术家的尸体”（见下页）“或者是第二日：卡车”（见下页）。

第二日：在森林中穿行

下一天，搜查队逐渐进入森林的中心。奇怪的是，走得越远，动物的声音和踪迹就越少。

第二日：艺术家的尸体

当搜查队在森林里继续行动时，进行「追踪」和「侦查」检定。侦察检定成功的玩家将发现有一道血迹散落在路面上，并且横穿过了地面。成功通过了追踪技能的玩家将注意到，地面上的落叶被弄乱了，并且有着碎落的细枝落在了地面，暗示着最近有人在受伤的情况下跑过了这里。

如果选择追踪这个踪迹，会使他们偏离原本的道路，但是距离并不远，他们可以随后返回原处。

大概追踪了痕迹半英里后，会发现一把被丢弃的狩猎小刀。这把刀十分古旧，上面锈迹斑斑，并且覆盖着黏黏乎乎且半干的血迹。距离这把小刀不远处，躺着其中一名艺术家的尸体，在他们的营地被袭击的时候，他从营地逃了出来（见“第三日：艺术家营地”）。见到这个遍体鳞伤的尸体将会造成那些没有习惯于面对死亡的人 0/1D3 理智的损失。

这具男性尸体没有任何特殊；然而，他浑身上下穿着上布满了颜料的斑点。他身体的侧面有一道（小刀）的伤口，他尝试用绷带进行了简陋的包扎。「医学」或「急救」检定成功，可以判定他大约是从昨天开始缓慢失血，最终因此而倒下死亡的。

调查员应当决定是跟随死者的痕迹到他原来的地方，还是把这件事先放一边，继续追寻哈里斯。

那些选择跟踪死者痕迹的人需要进行追踪检定，并且花掉白天全部的时间搜索才能找到艺术家的帐篷（见第三日：艺术家营地）。由 KP 裁定是否要让调查员在到达营地前后遭遇第二日剩下的事件（见“第二日：卡车”以及“第二日：第一个绑架犯”）。

在森林中进行孤注一掷

如果调查员在技能检定失败后并不想放弃，那么他们可以坚持行动。记住这取决于玩家如何描述他们的调查员采取的行为。并且，由 KP 来决定是否允许一个孤注一掷检定。

孤注一掷失败造成的结果应当总是与所处的状况相契合。这里有一些在森林中进行孤注一掷却失败时造成的结果的建议：

调查员漫不经心地四处游走，撞见了一头独居的黑熊（见熊，第十四章：怪物、野兽和异界诸神，P336），他们的出现激怒了它。在对调查员造成了一定的伤害后，熊随即逃走了。

另一队搜救队听见调查员经过了他们的营地，并且对调查员进行了射击。他们误以为调查员是绑架犯。这可以按照遇见狩猎队伍相似的形式来处理（见 351 页）。

调查员在空地上搭建起了帐篷或者进行休息。然而这条路其实是卡车经过的道路（见“第二日：卡车”）。也许调查员们正打着瞌睡，而卡车几乎到了他们的面前，他们才醒了过来。进行敏捷检定来决定他们携带的装备到底能否从路上移开。

一名游散的格拉基的不死仆从监视着调查员们，并且准备突袭。

某些对于调查员来说重要的东西遗失了。例如一把步枪，可能放在树旁边然后忘记了。

这个森林充满了各种危险。调查员可能摔倒、被蛇或者昆虫叮咬、起严重的水泡等等。

第二日：卡车

搜查队路过一道轮胎留下的踪迹，这道踪迹穿过了森林。考虑到这踪迹蜿蜒曲折地向着东北方前进，一个成功的「导航」检定可以发现这条踪迹正通向萨摩赛特以北的区域。任何有着当地知识的人都可以知道那里出了树木和一些小湖点缀外什么都没有。

再稍微向前一点，搜查队听见到了远处的引擎音（和昨夜守夜时可能听过的声音相同）。詹姆斯·斯坦顿驾驶着这辆卡车。他是斯壮勘探队中的一名工程师，最近成为了格拉基的仆从。他仍然有人类的外貌，但的胸口有着恐怖的伤口（格拉基的一根尖刺插入的地方），他用他的外套将伤口隐藏了起来。他对所有挡了

他的路的人都表现得十分疏远并且怀有敌意，严厉地盯着他们并且要求他们离开道路。不要将他当作一名没有思想的僵尸来扮演，但是应当表现得冷淡并且缺乏感情。

詹姆斯将会拒绝想要搜查他的卡车的调查员，但是不会主动反抗来尝试阻止他们。里面并没有什么奇怪的东西，只是装着几个板条箱的炸药。他解释说他是由卡尔·怀特率领的地质学调查队中的一员，并且被斯壮先生雇佣。

詹姆斯声称对绑架完全不清楚，然而却对可能有人在他们的营地附近表现出兴趣，所以他会注意那些绑匪。他不会带领调查员去挖掘地和营地，但是欢迎调查员去造访他们，“只要沿着路向前，那么你们最终就会到达了。”除非被阻扰，不然他就驾驶着卡车离开了。



艺术家的尸体

第二日：第一个绑架犯

快到黄昏时，要求 PC 进行一个困难难度的「侦查」检定。检定成功的人将会发现尤金·克雷顿从高地有利位置上开火的步枪发出的火光。一个团队幸运检定可以决定尤金是否发现了调查员正在接近。

尤金如果发现了调查员，会向他们头顶上方射击，企图吓跑他们。在这阵射击之后，他将只剩下三发子弹，他大多数的子弹在前一晚射击路过的不死仆从时用掉了。尤金的数据见非玩家角色，第 361 页。如果调查员没有被发现，那么他们可以尝试进行潜行检定来尝试先发制人。

一旦警示射击发生了，调查员可以很简单地找到掩蔽点，但是接近绑架犯而不被射击需要一个成功的「潜行」检定。检定失败会让调查员暴露并且可能成为射击的目标。任何想要逃离的调查员都不会成为尤金的目标。

任何已经暴露了并且打算对尤金发动全面进攻的调查员会让尤金别无选择：他会打死他们。然而，因为他已经在两天前被警察射击而严重受伤，他所有的战斗检定将会受到一个惩罚骰（见 91 页）。

如果调查员足够接近，或者他的子弹用光了，尤金将会试图逃跑而不是站在原地与调查员战斗。一场追逐便可能发生，尽管尤金由于受伤需要在检定上受到惩罚骰（见第七章：追逐）。如果他逃跑了，KP 应当决定他何时会再出现。调查员可能在任何时候再次与他相遇，要么通过一次成功的「追踪」检定来追踪他的踪迹并且抓住精疲力竭的他，或者可能在后续的事件中遇到，那时他已经设法返回了藏身处。

如果被抓住或者被用枪口指着，尤金将会投降，要求调查员们将他带回镇子以求获得医疗看护。尤金正发着高烧，并且由于交火而受伤（被警察的霰弹枪击中），并且自称他已经精神错乱——他说他对着他昨晚看见的某个东西一通乱射，而且肯定命中了，然而那东西没事一般走开了！

尤金为了把绑架的罪行（和其他他可能会被追究的犯罪）推卸到哈里斯的头上什么都会说，称他是被恐吓才不得已加入的。如果质问他关于简·斯壮的事情，他会说在交火之前他最后一次看见她的时候，她被照顾得很好，看上去很健康。尤金会提供通往关押她的隐藏小屋的方向。

调查员将要选择是追随尤金指示的方向，或者继续追踪哈里斯的踪迹。

在森林中追赶绑架犯

构成追逐的一系列地点都需要基于森林环境来设定；例如：

- ❖ 泥泞不堪的斜坡，需要进行攀爬检定。
- ❖ 溪流，需要跳跃检定。
- ❖ 密布树苗的区域，需要一个敏捷检定来迅速迂回通过。

如果尤金领先了三个地点，你可以要求一个「侦查」检定来保证看见他的位置，或者「追踪」检定来跟随他的踪迹。

第二日：第二夜

调查员现在已经进入了丛林的深处，并且越来越接近格拉基所在的地方，它那非人的思想随风飘入了梦境。

所有的调查员都会在晚上体验到来自于格拉基的梦引（无论之前他们是否体验过）。每个调查员随机从“梦引材料”（见 363 页）中选择一条，这次选择时不包括“无眠之夜”。KP 应当要求进行相关梦境的理智检定（按每个材料上的 SAN 损失来执行）。

让守夜的人进行一次极难难度的「侦查」检定（需要玩家掷出他们技能的五分之一以下）。如果检定失败，调查员会感到有种自己被注视着的感觉。成功的调查员会注意到在黑暗中有某种东西在移动。

黑暗中的监视者是格拉基的其中一名不死仆从（路易斯——特纳党羽的其中一名，见非玩家角色，P361），当仆从们被警告有许多人进入森林，可能扰乱他们的任务之后，便在森林中徘徊巡逻。如果置之不理，那么路易斯将会溜回挖掘地，并把信息报告给特纳。如果被跟踪，不死的仆从可能会进行一次突然的攻击，来造成尽可能多的迷惑，意在躲藏进森林中。

如果被逼至绝路了，路易斯并不想冒着死亡的风险进行战斗，它会等到一次看上去足够让它进行装死的伤害后倒下；因为它是一具行走的死尸，这将自动成功。当剩下它一人或者没有注意集中在它身上后，路易斯会逃进黑暗之中。

在午夜，每个人都会被北方较远某处传来的爆炸声惊醒。这是调查队正在对岩石进行爆破，以便于挖掘水晶。尽管爆炸的回声很快远去，但仍能在云端看见反射的模糊不清的淡蓝色(pale-blue)光芒，持续了几分钟才消失。

不久后，前面传来沙沙声（通过聆听检定来提前发现声音），另一支搜查队伍出现在黑暗中。他们受够了这森林和噩梦——尽管，除非逼迫他们，他们只会说他们是疲惫并且有些虚弱，因为吃了一些不好的肉（心理学检定可以发现他们在撒谎）。他们准备直接回

镇上去了。

第三日：在森林中穿行

调查员由于靠近了湖泊，因而开始感觉、观察到格拉基梦引的影响。森林中的树荫开始变得厚实，致使调查员几乎是在仅有低光的环境下行走，并且周围的树开始痛苦般扭曲在一起，灌木丛的颜色也变得不自然地生病般的枯黄色。进行「聆听」检定，成功的人会发现，在这里已经完全没有野生动物的声响了（理智检定，0/1 点理智损失）。



在艺术家营地找到的画

第三日：艺术家营地

艺术家的营地距离卡车通向挖掘地的踪迹并不远。营地的篝火早已熄灭，营地的帐篷早已变得破破烂烂，显示出那里有着争斗或者搏斗发生过的迹象。特纳和他的党羽在死亡之夜到来，将艺术家全部带到了湖边，并献祭给他们的神明（转化成为新的仆从，见“第三日：湖”，358 页）。

在那里的六个艺术家当中，其中一人设法逃脱了袭击，但已经严重受伤。这就是调查员们早前发现的不幸的死者（见“第二日：艺术家的尸体”，352 页）。

营地里有四个睡觉的帐篷，看上去其中两个帐篷里每个住着一男一女，另两个只住一人。此外还有两个大帐篷。其中一个是公用帐篷，明显是用于烹饪的，尽管火炉已经冷却下来很久了。最后一个帐篷也比较大，看来是用作绘画的工作室。破破烂烂的画架、颜料以及刷子散落了一地，油画布杂乱地丢在地上。

搜索睡觉帐篷可以发现一本笔记本、许多艺术画，以及一些半成的油画布。此外，通过「侦查」检定可以发现一把被丢弃的步枪以及一顶德克萨斯牛仔帽，就在附近的灌木丛中，正通向北方的拖痕旁边（通向挖掘地）。这应当让调查员回想起关于“第一天：遇见狩猎队伍”时阿利斯泰尔·劳森所说的关于布莱恩·霍尔的事情。

翻阅笔记本可以发现，这些艺术家来自波士顿，为他们的艺术课程来这边绘画。最后的一则笔记描述了令人害怕的噩梦（与调查员体验过的惊人的相似），还有他们如何遇见布莱恩·霍尔以及阿瑟·霍尔的，这两个人自称也经历过同样的梦。

那些艺术画以及油画布上面画着各种不同的绘画，大部分是风景和森林场景：

- ☆ 一只猫头鹰停在树杈上，在黑暗中凝视着。
 - ☆ 一只小鹿正转头看向一片枯萎的树木。
 - ☆ 月光闪耀照射在树林上。
 - ☆ 一条通往密林间的寂静小路，地面上铺满了死去的枯黄的叶子。〔梦引〕
 - ☆ 一间荒废的旧屋，门正打开着，并且显示出里面的一个人的身影轮廓。〔梦引〕
 - ☆ 一个人背对着你，正看向漆黑的水面，某种恐怖的存在正从湖水中缓缓升起。〔梦引〕
- 如果一名调查员经历过其中某些和绘画相似的梦境，那么意识到的玩家将需要一个理智检定，失去与原来梦境导致的理智丧失同等数量的理智值。但是应当在这里采用习惯规则，来限制因相同来源积累起来的理智损失。因此如果某个梦境的理智损失是 1D6，那么因做了这个梦和之后看到绘画而损失的理智值合计最多 6 点。

调查员可以跟随尤金的引导或者哈里斯的踪迹。或者选择追随袭击了艺术家的人留下的踪迹，通往湖泊。

第三日：藏身处

在一片空地上有着一个小木屋。门紧紧地关着，并且没有任何移动的痕迹。当调查员进入空地后，他们会察觉到死亡的气息。这臭气来自于一棵染血的树，一具尸体被刺穿胸膛，钉在了这棵树干上——这



个人就是绑架犯中被留下来看守女孩的克里斯托弗·多布斯。由于看到了令人毛骨悚然的死亡景象，要求一个理智检定，造成 0/1D4 点理智损失。

这小木屋被许许多多的子弹射穿，留下了不少弹孔。如果调查员进一步调查，可以发现这些子弹是从木屋里开火射出来的。

因为发现了尸体而感到心烦意乱的调查员很可能没有意识到木屋里面的哈里斯还活着。当他听到调查员们到来的动静，他会从木屋里用他的霰弹枪开火

(记住霰弹枪的伤害会由于距离而减少，并且霰弹枪的攻击并不会造成贯穿)。他高呼，“把她还回来，然后赶紧给我滚！”他已经由于格拉基的梦引而陷入了疯狂

之中，并且整晚都忙于抵挡那些不死的仆从。除非调查员制服或安抚他（极难难度的说服、魅惑、或者恐吓检定），他会继续射击，将调查员视为是那些要来抓他的恐怖的存在。

如果调查员成功安抚了哈里斯，他会解释那个女孩已经不见了。他昨晚发现多布斯已经死了，并且当晚受到了攻击（被不死仆从）。说完这些以后，他会崩溃并陷入完全的歇斯底里状态。

第三日：特纳的小屋

转身通过森林折回小路，搜查队会发现小路分开了两条。一条路看上去像是最近使用过，另一条则被鲜少使用。新掉落的叶子铺满了森林的地面，然而这现象在秋季才可能出现（译注，这一天是夏至，不是秋天）。所有体验过梦引材料“一条贯穿森林的小径”的调查员都会认出这条鲜少使用的路就是梦中出现过的小径的一部分（理智检定，0/1 点理智损失）。如果他们沿最近使用过的道路前进，那么会通往“第三日：挖掘地”（见 358 页）。

如果他们选择沿着古旧的鲜少使用的小路行走，他们会在半路的左侧发现一片空地，在那里有着另一座更加古旧的小屋：特纳的小屋。体验过梦引材料“黑暗中的木屋”的人会马上认出来，这就是出现在他们梦中的那座木屋（理智检定，1/1D6 点理智损失，由于在此体验到了脑海中因为先前的梦而感受到的恐惧）。这条路穿过空地，通往“第三日：湖”（见 358 页）。

小屋里面有内战时期的联邦军的制服、挂在墙钉上的帽子、血迹斑斑的狩猎小刀正放在桌子上，此外还有用铁钩悬挂在房顶上、早已死去的动物。没有任何烹饪的痕迹。一柄内战时期的步枪倚在墙角。这柄步枪已经许久没被维护了，它的构件已经生锈堵塞。

通过「侦查」检定可以发现隐隐有着淡蓝色的光从地板的缝隙里渗出来。调查可以发现一道暗门，暗门向下通到土制的地下室。这淡蓝色的光从一组五具蓝色石棺中散发出来，这是不死仆从用来在白天休眠用的，可以保护它们不受有害太阳光的影响（尽管它们可以在其他地方避光，但它们喜欢这些棺材）。这些棺材是它们的神明赠与仆从们的礼物。

在白天，两名特纳的党羽（奥古斯特和雅各布）会躺在它们的棺材内。另外的棺材则是空着的，不过里面却有着些东西。

- ❖ 许多属于特纳党羽的小饰物，都是内战时期的东西：一个小盒中有着爱人的照片，然而已经死去很久了；还有同时期的戒指以及珠宝。
- ❖ 一根格拉基尖刺。这是一根闪着光、有着金属质感的锋利尖刺，已经从一端折断了。在尖刺的中间有着和尖刺等长的空心导管。所有相关的科学检定都无法辨明这种金属。这并不是源于地球的金属（任何进行科学（化学或生物）检定的人都要进行理智检定，0/1 点理智损失）。

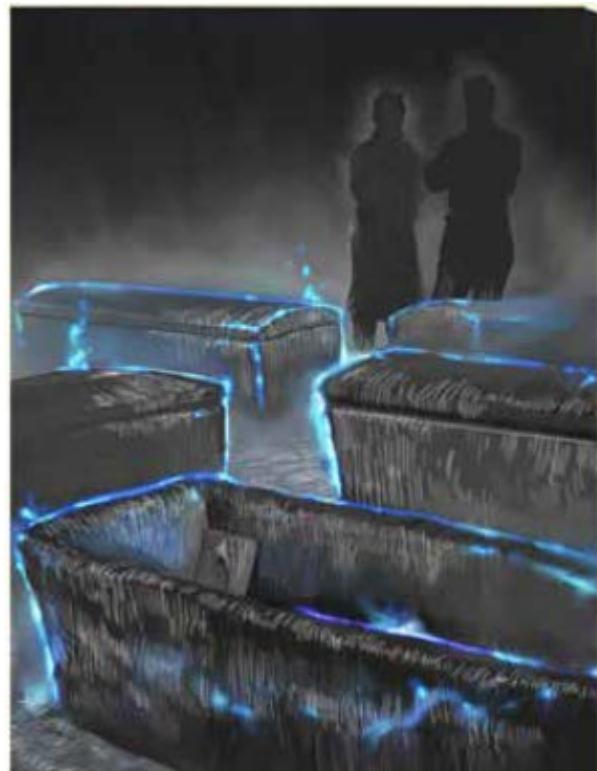
一本在封面内页署名乔瑟夫·特纳的日记本详细记述了他的背景故事（见 361 页）。大多数的内容都是潦草的手稿，并且需要花费一定的时间才能解读出来。然而，通过对这本日记的快速浏览，调查员也能通过时不时出现的易于解读的行句中得出事件发生的大概。

某些细小微量的绿色粉尘状腐败物也存在着，这些东西是从躺在里面的仆从的身上掉下来的。科学（生物或植物）检定并不能准确分辨这物质到底是什么，只能大致认出这大概是某种正在腐败的真菌或者霉菌。

在这里鼓励 KP 将日记中的内容用语言传达出来，并以此营造氛围。所以这里并没有准备展示材料，允许 KP 来控制到底要让调查员从日记中得到多少程度的关于事件的信息，以及有关它们转变为不死仆从的事情——或多或少，都按照你所想的来展示。这里只列出了最后一段、最重要的一段日记的信息，需要朗读给调查员听：

我们的旅程终于要结束了。我们逃离军队求生，想在加拿大重新开始，但是，在萨默塞特北边黑湖的岸边，我们找到了我们想要的东西。它召唤我们到来，许诺我们永恒的生命。它在梦里呼唤我们来到这里。它在这里，同时也不在这里。它仍然囚禁在水晶牢笼里，它渴望逃离。它在多少个世纪之前随着彗星来到这里，碎成了碎片分散在世界各地。有一片碎片落在了这里，水晶的残片保留着它的效力。如果我们帮助它找到水晶、送进湖里，我们的恩主将会破坏

它，削弱束缚它的牢笼。终有一天，它会登上群星，而我们会沐浴在它永恒的感谢和威力之下！它是一尊真正的神，生命和死亡的真正精通者。我们将在湖里的黑水之中，加入它们。我们将因我们的新神而不朽。格拉基，愿你的旨意成就。



调查员在特纳的小屋找到的东西

另外，在夜里的话，所有的棺材都会被部分地打开，并且里面空空如也。这是因为所有的仆从都去了挖掘地。

如果奥古斯特或雅各布在场，且棺材被发现了，那么他们会起来并试图战胜调查员达成他们的目的。它们会避免战斗，因为它们白天十分脆弱，取而代之的它们却获得了永生所带来的好处。格拉基的不死仆从们并不是无脑的笨蛋；它们狡猾并且会在天色变暗后诱惑调查员进入湖中。

如果调查员决定发起战斗或者试图离开，奥古斯特和雅各布会攻击，并且将调查员无力化后放入空的棺材内。调查员会被囚禁在棺材里，等到夜幕降临时将被送到湖边被转化成仆从。一旦确保调查员被囚禁住了，他们就会回去自己的棺材内，等待夜幕降临。

尽管只有三具空的棺材，但是这些空间对于调查员们来说仍旧是十分足够的，因为每具棺材都大到可以挤得下两个人。关在里面以后仅有蓝色的光提供些微的照明。当棺材盖完全盖上后，盖子便紧紧地与棺材契合在一起，这不单是由于盖子的重量，更是收到了格拉基往其中注入的魔法特性的影响。打开棺材盖需要一个困难难度的力量或者意志检定，选择两者中数值较低的那个来检定。如果成功，那么盖子将可以从内或从外打开。如果对这个检定进行孤注一掷并且失败了的话，那么建议作为失败的结果，里面的角色将会昏迷过去，或者接收到来自格拉基的梦境幻象的影响。

因为奥古斯特和雅各布并不会在白天离开特纳的小屋，所以如果调查员跑出了小屋，它们将不会追出去。它们会静待夜幕降临才展开追击。

第三日：湖

沿着古旧的道路继续向前走，将会来到一个漆黑并且污浊的湖泊边，正是在调查员们的梦中出现过的。在这里，另五名存活的艺术家被绑在离湖岸大约五米远的柱子上。他们在第二天的晚上被带到了这里，并被献给格拉基。格拉基从湖中出现，用它那两英尺长的金属尖刺将每个人的胸口刺穿；鲜血和内脏都从这些不幸的画家体内漏了出来。进行 1/1D6 点理智损失的理智检定。每个艺术家都没可能还活着，然而如果调查员足够靠近的话，将会发现他们还在动弹——这将会引发另一次 1/1D4 点理智损失的理智检定。

虽然艺术家们因这些经历而精神崩溃，但如果调查员将艺术家们松绑，那他们会接着讲出自己的故事。朗读下面的内容，或者自己进行修订：

“他们在晚上从营地带走了我们……行走的尸体……他们带我们到了挖掘地，别人也关在那里。有一个男孩、一个男人和一个女孩。我们有一个人逃走了……死人们要从坑里拉出什么来。他们用工具和炸药。水里有可怕的东西。它在我们身体里，像瘟疫一样扩散。我能感受到它焚毁我的灵魂。杀了我们吧！拔掉尖刺吧！求求你们了！！”

从他们的胸口拔出尖刺，可以让他们从痛苦中解脱，每人都会在一声尖叫中死去，这尖叫声会吸引别人的注意。进行一次团队幸运检定。失败意味着詹姆斯·斯坦顿和迪恩·沃特斯会从附近的挖掘地前来查看。

如果调查员留在原地静观其变，他们需要通过「潜行」检定避免被发现。不死仆从如果发现了调查员，会尝试压制并把他们丢进木屋（见“调查员被抓”）。如果调查员从任何俘虏身上拔掉了尖刺，仆从会随便丢弃尸体，并将被抓的调查员绑在空柱子上。挣脱这些束缚需要一次困难难度的力量或敏捷检定。如果检定失败，玩家可以孤注一掷。注意玩家必须解释说明这次孤注一掷。孤注一掷失败可能的后果是，调查员晃动柱子过于猛烈，它折断了，调查员头朝下栽进了水里。或者他们晕过去了，再醒来时候已是夜晚，格拉基出现了……

如果夜晚到来时他们仍然被绑着，特纳和他的党羽将会过来召唤格拉基，并将调查员献祭出去变成不死仆从。如果还有没被调查员解脱的艺术家，他们会在午夜变成不死仆从。



“杀了我们吧！拔掉尖刺吧！求求你们了！！”

第三日：挖掘地

这个场景如何呈现，取决于调查员的行动；他们是盲目闯入挖掘地，还是更小心地接近（见“更小心地接近”，361页）。

尝试公开、直接地进去

沿着路走过去，调查员会听见前方有活动的声音。转过一个弯道以后他们发现那是勘探队不死仆从之一理查德·吉布森，他站在一道拦路的五栏栅栏门(five bar-gate)的旁边。道路一直延伸到视野之外，但调查员能看清几间小木屋，还有一片空地，里面传来

机器轰鸣的声音。

如果调查员没有敌意的话，理查德会表现得彬彬有礼热情欢迎，但不会让他们进入挖掘地。记得理查德虽然是不死仆从，但还是可以冒充人类——他刚刚才变成怪物。他会解释说这里是工作场所，会实行爆破作业，不适合公众进入。

调查员可以尝试「话术」、「说服」、「魅惑」和「恐吓」检定。失败意味着他们被拒绝了。如果他们孤注一掷失败的话，时间会被浪费，其他的不死仆从会赶过来，导致可能的冲突。成功的话，理查德会带他们见领班卡尔·怀特。

在挖掘地里面

挖掘地里在一片空地的边缘有五座临时小木屋。在空地的中央是一片爆炸坑，通往含有水晶的坑洞。

詹姆斯·斯坦顿、迪恩·沃特斯和卡尔·怀特往返于坑洞和最远的木屋（工具库）之间，他们在这里拿取绳索和工具连接到水晶上，并把它拉到地面来。晚上的时候特纳和他的党羽也来帮忙。

第一座小屋是领班的办公室。有展示用的森林地质勘探图，还标记了很多地点（可能有矿藏的地方），还有基本的实验器材。调查员要是有机会阅读这里的文书的话，会发现这里发现了某种无法解析的矿藏，勘探队来这里就是要寻找流域盆地区内所有的矿藏，以防对水库造成可能的污染。

五座木屋的第二座是勘探队的宿舍区，里面有极少他们带来的物品。

第三座木屋是厨房和杂物间（最近没有使用）。

第四座木屋的窗户都被木板封死，门口只标着“仓库”二字。这座木屋用来囚禁俘虏。

尽头的第五座木屋标记着“工具棚”，里面放着钻探设备和其他工具，如炸药等。

卡尔的解释和圈套

如果调查员进来了，他们会被介绍给卡尔·怀特，他一开始对调查员非常友好，请他们进到他的办公室里。因为他们刚刚被转化成格拉基的仆从，还不会受到阳光暴晒的有害影响，但外面别处也是烈日炎炎的大夏天，所以有个遮挡对于一段长谈还是更好的。

卡特很愿意给调查员讲述美化过的工作内容。他（诚实地）解释说他们被派进森林来是做地质勘探的。他不会说他是来寻找会污染水库水源的矿藏的。他解释说他们已经找到了这些地方可能存在铂矿的证据——还需要更多的爆破。他们还什么都没有找到，但他们相信很快就可以了。

如果搜查队对他的回答不满足，卡尔会提出带他们到挖掘地的其他地方转一转，但会回避带他们进到洞穴里和他们想炸出来的水晶巨石。这是一个诡计，目的是要让调查员进入陷阱。



挖掘地

调查员被抓

卡尔最终会带调查员到第四座小屋，其他的仆从会不经意地改变路线来在抓捕中帮助他。卡尔请调查员进去，带他们去看一些发现的矿石样本。

屋内很黑，但前门打开的时候有足够的光线可以看到里面。卡尔带调查员到一间侧间，他们在那关押俘虏（简·斯壮、布莱恩·霍尔、阿瑟·霍尔）。与此同时，仆从关上大门隔绝光线（因为他们可以在黑暗中看清东西）并突袭调查员，试图控制并拘禁他们。

特纳、文森特和路易斯（如果他没有被派出去的话）会在旁边的屋子里，躲避太阳，也会在冲突的嘈杂中出来帮忙。特纳会使用“支配术”（见 254 页），保证调查员无论如何都被抓住。

不论如何，到这个时候都要动真格了，仆从绝不可能放任调查员离开。如果调查员被制服了，他们会

被锁在黑暗的小屋里，直到夜幕降临，被带到水边，成为特纳的神的奴隶。

其他俘虏和守卫

如果被抓了，调查员可以和其他俘虏交谈：

简：她被哈里斯帮作为人质囚禁在藏身处，在死亡之夜被带走。然后“死人”走进藏身处，杀了囚禁她的人，并把他穿在树杈上。

布莱恩和阿瑟：他们正在离开树林的时候遇到了艺术家，决定留宿一晚。他们看见了画作，发现他们全都在做相同的梦。布莱恩震惊又迷惑；他偷听了囚禁他们的人的谈话。一个人说“与他们的新神合而为一”。他们带走了艺术家，现在还没回来。男孩阿瑟一直前后摇晃并哭号。

仆从们会一直看守，并且如果 KP 愿意的话也可以出现。如果他们能阻止的话，他们不想在入夜前伤害俘虏。



水晶

逃脱

如果调查员被绑住了，捆他们的东西会比较结实；需要用一段时间来解开它们。调查员可以进行困难敏捷检定，可以尝试解开自己的，也可以帮助其他调查员。这个检定可以孤注一掷；孤注一掷失败的结

果是引发仆从的注意。

旁边屋的仆从可以听到调查员发出的一切音量大于低语的声音。如果他们听见了可疑的东西，就会过来干涉。通过「潜行」检定可以让调查员（已经解开了捆绑）穿过屋子走到小门而不被发现。小门外面是主房间，木屋外面有仆从在守卫。

最终，故事如何从这里收场取决于 KP。有些重点一定要记住：调查员进到小屋是什么时候，他们离太阳落山还有多久——考虑他们逃脱所用的时间。然后是旁边屋里特纳和他党羽的事情。如果发现了俘虏已经逃跑，他们会毫不犹豫地采用暴力来制服俘虏。如果他们在白天逃脱，阻止他们的任务就交给卡尔和他的勘探队，因为特纳和他的人白天不追击。从这里逃脱意味着一场死亡狩猎，因为不死仆从离目标已经如此接近，决不会冒调查员逃跑的风险。

如果调查员没能逃脱，那么他们会在夜幕降临时带到湖边，转化成不死仆从；参见“第三日：湖”（见 358 页）。

更小心地接近

明智的调查员会观察这个挖掘地一会儿，对将要发生的事情有些更好的想法。在这一天余下的时间里，他们会看到不死仆从（除了特纳和党羽，他们会在木屋里呆到天黑）故意地在挖掘地周围来回走动，带着工具和绳索到坑洞里。从坑洞的方向他们可以听到工作的声音，并且在日落的时候仆从们会在坑洞上方建好一座精心制作的滑轮系统，从挖掘地一路蜿蜒到旁边的湖岸。不久之后，当夜幕降临时，工人还有特纳和他的党羽会开始操作滑轮，用卡车去拉动一块淡蓝色的水晶。看起来好像水晶的深处有光源在发光一样。

如果调查员不出手干涉的话，工人会把水晶拖到湖边并且召唤格拉基，格拉基从水中出现，抓住水晶并且从里面吸取能量。水晶发出明亮的蓝光（和在昨晚爆炸时发现的蓝光一样），过了几秒钟会亮到看了眼睛痛。一闪之后亮光最终消失了，格拉基在水中颤簸。随着一声巨大的低吼，它缓慢沉入波浪之下，不死仆从会返回挖掘地，为完成他们的神的梦想而充满喜悦。目击这一切的调查员要为目击格拉基进行相应

的理智检定。

他们会带出俘虏，并且前往湖边转化他们，之后走进黑水深处加入他们的神。

调查员可以一直等到夜幕降临（尽管他们很可能不了解黑暗不能阻止不死仆从的事情），不死工人们在忙活水晶的时候去解救俘虏。

挖掘地也有大量的工具，包括炸药，分散在各个地点。如果调查员可以破坏滑轮或者打碎水晶（它会变成小块，但不会毁灭），则他们也可以阻止或者延迟格拉基收回水晶并吸取能量的努力。杀死不死工人也可以削弱格拉基的行动能力。

若是调查员离开此地寻求帮助，那么在他们回来的时候会发现整个挖掘地都会被剩余的炸药炸飞。木屋会被烧毁，湖面一片死寂，只剩下一些蹒跚的足迹还留在淤泥里（通向水底）。

结尾

如果不死仆从成功了，格拉基离自己的自由又近了一步。在它完全取得自由之前，全世界还有很多水晶碎片等待它去破坏。这是一条漫长的道路，可是这条道路已经缩短了一点。

如果调查员意识到俘虏被囚禁在挖掘地，但没能救出他们，每人损失 1/1D6 点理智值。

如果简·斯壮获救、格拉基的计划受挫，每个达成自己目的的调查员将得到 1D6 点 SAN 的奖励。

如果俘虏被解救了，每名调查员会增加 1D6 点 SAN 以及赏金。他们成了当地的名人，《贝宁顿旗帜报》上也会刊登热情洋溢的报道文章。

对致命性的说明

本模组，特别是最终的冲突，是为了新接触“克苏鲁的呼唤”的调查员队伍而设计的。所以致命性相对比较低。

但是，对于想要加码的 KP，考虑给格拉基的仆从们一些南北战争时期的武器。他们虽然从联邦军当了逃兵，但不一定是空手出来的。像特纳的小屋里的步枪一样，他们可能还在某些地方有一些能用的步枪。因此，这可能演变成仆从和调查员之间的枪战。

非玩家角色

这里列出了一些非玩家角色团体，团体中的每一个人都可以使用相同的数据，但 KP 也可以自由改变数据内容。

约瑟夫·特纳和他的党羽，不死仆从

特纳和他的党羽 1865 年逃脱联邦军的征召来到这里。他们被格拉基转变成不死仆从，此后一直在这里。现在他们比起人类更像是怪物。

特纳帮包含特纳和其他四个人：奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯。使用第十四章：怪物、野兽和异界诸神当中的格拉基的仆从的条目。

仆从具有弱点，可以被摧毁。如果暴露在阳光下的话，特纳和他的党羽每暴晒一个小时，他们所有的行动就要加上一个惩罚骰。只有在蓝色棺材中一段时间之后，它们才能缓和腐烂。在三小时持续的光照之后，它们的身体会永远瓦解。

特纳被格拉基格外祝福过，所以比一般的仆从要更强一点。

约瑟夫·特纳，格拉基宠爱的不死仆从

STR 70	CON 120	SIZ 80	DEX 55	INT 65
APP n/a	POW 75	EDU n/a	SAN 0	HP 20

伤害加值：+1D4

体格：1

魔法值：15

移动速率：7

每轮攻击次数：1

格斗攻击：特纳的徒手攻击范围和通常的人形生物相同，他装备着小刀。

格斗（斗殴）50%(25/10)，伤害 1D3+伤害加值；或小刀（伤害 1D6+1+伤害加值）

闪避 15%(7/3)

法术：支配术，肢体凋萎术，纳克-提特障壁创建术（如果特纳铤而走险，他将躲避到其他地方，可能还带着水晶，并用这个法术把调查员困在湖边）。

技能：潜行 55%

理智损失：见到特纳损失 1/1D8 点理智值。

奥古斯特、雅各布、文森特和路易斯，特纳的党

羽，格拉基的仆从

他们看上去就像高度腐烂的人类。为了方便，使用格拉基的仆从的标准数据（参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神），或者你也可以给每个人拟定一套数据。想提高这些仆从战力的 KP 建议增加党羽的 CON 和 DEX 值。

每人都装备着小刀或者类似的工具。

斯壮的勘探队，格拉基的仆从

卡尔、詹姆斯、迪恩和理查德刚刚被转化成格拉基的不死仆从。他们看上去还像人类。使用格拉基的仆从的标准数据（参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神），或者你也可以给每个人拟定一套数据。

每人都装备着小刀或者类似的工具。

理智损失：目击看上去像人类的仆从不损失理智值，但近距离检查需要损失 1/1D8 点。

西德尼·哈里斯和尤金·克雷顿，逃亡的绑架犯

虽然两个人的数值相同，但 KP 应当通过不同的描写方式来突出两个人的个性。

STR70 CON65 SIZ65 DEX62 INT50
APP50 POW50 EDU55 SAN48 HP13

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：8

格斗（斗殴）40%(20/8)，伤害 1D3+伤害加值

闪避 31%(15/6)

哈里斯装备着霰弹枪：

射击（霰弹枪）50%(25/10)，伤害 4D6/2D6/1D6

克雷顿装备着步枪：

射击 (.30-06 手动枪机式步枪) 40%(20/8)伤害

2D6+4

技能：潜行 35%，恐吓 50%

卢卡斯·斯壮，水利董事

STR65 CON75 SIZ75 DEX65 INT90
APP70 POW80 EDU75 SAN80 HP15

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：7

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

闪避 32%(16/6)

技能：心理学 45%，魅惑 70%，说服 60%，信用评级 80。

简·斯壮，被绑架的人质，16岁

STR50 CON75 SIZ45 DEX70 INT80
APP70 POW65 EDU65 SAN64 HP12

伤害加值：±0

体格：0

移动速率：9

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

闪避 35%(17/7)

技能：魅惑 60%，潜行 50%

阿利斯泰尔·劳森和布莱恩·霍尔，教儿子打猎的父亲们

虽然两个人的数值相同，但 KP 应当通过不同的描写方式来突出两个人的个性。

STR50 CON60 SIZ65 DEX65 INT65
APP60 POW70 EDU70 SAN70 HP12

伤害加值：+1D4

体格：1

移动速率：8

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

射击 (.30-06 手动枪机式步枪) 35%(17/7)伤害
2D6+4

技能：潜行 40%

乔治·劳森(14)和阿瑟·霍尔(12)，学习打猎的儿子们

虽然两个人的数值相同，但 KP 应当通过不同的描写方式来突出两个人的个性。

STR35 CON60 SIZ40 DEX75 INT70
APP60 POW55 EDU50 SAN55 HP10

伤害加值：-1

体格：-1

移动速率：8

格斗（斗殴）25%(12/5)，伤害 1D3+伤害加值

射击 (.30-06 手动枪机式步枪) 25%(12/5)伤害
2D6+4

闪避 40%(20/8)

技能：潜行 55%

格拉基，旧日支配者

参考第十四章：怪物、野兽和异界诸神中 319 页的条目。

梦引材料

无眠之夜

当晚，你辗转反侧，难以入眠。在黑夜里数小时的迷迷糊糊之中，你不断回想起你醒着时发生的点点滴滴的事情。也许是之前长途跋涉而产生的疲惫导致了这个状况的发生。你唯一记得清楚的就是无数茂密而漆黑的森林将你层层围绕了起来。生病般脆弱的树枝、枯黄的叶片不断落到地上。你感到这一切的一切正暗示着某些可怕的东西就在前方。它注视着你……等待着你……

你筋疲力尽地醒了过来。就好像你完全没有睡过一样。你明天一整天，在与体质 (CON) 相关的所有检定上获得一个惩罚骰，直到你再次入睡。

贯穿森林的小径

森林不断延伸却一直将你层层围绕起来。唯一的一条小路不断被树所切断，躲藏在树木之间，铺满了刚刚落下的枯黄的树叶，并且变得干燥蜷曲，就好像遭受了疾病一般。你缓慢地沿着小路行走，四周一片寂静，除了你以外，没有任何动静，就连风也从这里消失了一般。所有的一切都死了。你感到有某种东西正呼唤着你，从那遥远延伸的小路深处，然而你却看不见那尽头所在。然而，你的头顶却一片清明：黄色的诡异的光芒反射着些什么……那是水吗？突然，你身后的一根树枝折断掉了下来，发出清脆的响声。你回过头去看，然而你的胸口突然一阵疼痛，就好像什么东西突然插进了你的胸口一般……

你猛地惊醒过来，不住地喘息着……

黑暗中的木屋

枯黄的树叶缓缓地从纤细的树枝上不断落下。利刃般的阳光刺穿黑暗。你的前方是一间残破的木屋。木屋的门缓缓地打开，然后数个人影突然出现在门口。他们有目的似得缓慢地向前行走。你想要转身逃走，但是你却无法将你的目光从他们身上偏移开来。你的肌肉紧绷着，你的大脑不断地向你的四肢高声尖叫着，催促着它们行动——然而你依旧只能无力地呆在原地！

那些人影穿着奇异的服装……你听到第一声，一个男人的声音，当他越来越靠近时。“跟我们一起来。加入我们，成为它的仆从。拥抱你新的命运吧，沐浴在它永远的荣光之中。”他的脸毫无生机，僵直而苍白。黑绿色的粘稠液体突然从他脸上一只空荡荡而没有眼珠的眼窝中不断蔓延出来。他突然咧嘴笑了起来，皮肤猛然崩裂开来……

你在恐惧中醒了过来……

(进行理智检定 1/1D6)

栖息于湖中之物

你站在污浊不堪的湖的岸边。漆黑、散发出恶臭的湖水就在你的面前，而苍白的月光升起，在你头顶上反射出湖那油腻的表面。不健康的昏黄光芒洒在围绕着湖的树林上。你感到这些在你背后的树林封锁了你的退路。你一直站在那里，数小时之久，然后你意识到，命定的时刻就要到来了。奇怪的光芒从水面下跃动着。触须状的物体缓缓从水面升起，在冰冷的夜晚空气中扭动着缠绕着。在那触须的末端，盖子般的物体突然打开并发出闪光，非人类的眼睛暴露出来，直直刺透着你的灵魂。一列列金属质的尖刺向上不断刺出，某种巨大的存在出现在这昏暗的夜晚中。就好像磨光的金属一般，它在月光下闪闪发光。那些尖刺扭曲而诡异。你感到一阵令人厌恶而难以忍受的刺痛，就好像某件东西正从你的胸口刺入进去……

你在惊叫声中醒了过来……

(进行理智检定 1D3/1D10)

血色文书

Crimson Letters

本篇模组尚需翻译，敬请期待。

第十六章 附录

译/秋叶 EXODUS 七宫涟

从没有哪个神智健全的凡人能够如此危险地接近那基元本质的奥秘——从没有哪个生物的大脑得以如此接近那超越了形式、力量与对称性的混沌中的绝对毁灭。

——H·P·洛夫克拉夫特，《暗夜呢喃》，竹子译

附录 I：术语表

COC 中使用的关键名词索引。

1D100: 见百分骰(Percentage, Percentile Dice.)

1D4, 1D6; 1D8; 1D10等: 标识骰子的数量及面数。

冒险(Adventure): 见模组(Scenario)。

APP: 外貌(Appearance)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

护甲(Armor): 减少所受的伤害。穿着防弹衣、怪物的天然鳞甲都能使其获得护甲。从伤害中减去护甲值，结果才是实际损失的 HP。p33

资产(Assets): 来自信用评级(Credit Rating)。以资产存在的财富在变现后才能被花费，详见 3.5 的资产部分。

背景故事(Backstory): 用于确定调查员的特征。

基础技能等级(Base Chance): 未经训练的调查员成功使用技能的几率。有些技能无法轻易掌握，因此只有 1% 的基础等级。基础技能等级标注在角色卡上每个技能旁边的括号里。

相信者(Believer): 调查员可能间接认识到克苏鲁神话(比如通过阅读典籍)而并不真的相信神话。当角色第一次接触神话时，扣除等同于克苏鲁神话技能点数的理智点数。p179

奖励骰(Bonus Die): 由守秘人决定。进行技能或属性检定时，投百分骰和额外一颗十位骰。现在掷 3 颗骰子，一颗个位和两颗十位。应用出自更好(较低)的十位骰的结果。p91

疯狂发作(Bout of Madness): 疯狂发生时，调查员所经历的第一个疯狂阶段。取决于当时的情况，可能造成即时症状或总结症状。p156

体格(Build): 衡量物理尺寸、力气和耐久性的单位。可

以简单地反映出生物和无生命体的比例。

战役(Campaign): 同一组调查员参加的一系列相连模组。

属性(Characteristic): 每个调查员都要投出八个属性—力量(STR)、体质(COM)、体型(SIZ)、智力(INT)、力量(STR)、敏捷(DEX)、外貌(APP)和教育(EDU)。其它属性，如理智、魔法和生命均由这八大属性衍生。属性决定角色的基本能力。p30

追逐(Chase): 进行追击或逃离时改变位置的一系列行动。追逐可能在驾驶载具时发生，也可能徒步中发生。p132

现金(Cash): 来自信用评级(Credit Rating)。调查员可以在他们乐意的时候随时花费现金。p46

检定(Check): 见成长标记(Tick)。

译注: 这里的 *Check* 似乎检查、打勾的意思。

战斗轮/追逐轮(Combat/Chase Round): 弹性游戏时间单位，使角色进行行动、使用武器和技能进行对抗。回合轮次由角色的 DEX 排序进行。p138

组合技能检定(Combined Skill Roll): 将一次掷骰结果与多个技能相比较。根据情况不同，守秘人可能要求其中一个或所有技能都成功。p55

CON: 体质(Constitution)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

结果/后果(Consequence): 孤注一掷失败所产生的负面影响，详见 5.3 孤注一掷。

信用评级(Credit Rating): 决定角色可用的现金及资产的数量。还体现角色能够负担的生活水平。p61

大成功(Critical): 1D100 掷出 “01”永远都会成功，而且会造成有益结果。详见 5.5 大失败与大成功

克苏鲁(Cthulhu): (在 Chaosiumese 中读作“kuh-THOOloo”)。在 H·P·洛夫克拉夫特的故事中首次登场，并多次在其他作者的作品中出现。

译注: 洛氏神话中知名度最高的邪神，以至于整个体系都以他的伟大名讳命名。

克苏鲁神话技能(Cthulhu Mythos skill): 关于宇宙诸神、神话存在、怪物和恶魔(fiendish)的知识。p61

伤害(Damage): 受到攻击和意外损伤被称为“受到伤害”。从生命值中减去伤害值。p119

伤害加值(Damage Bonus ,DB): 由 STR 与 SIZ 的加值衍生，见表 I。

死亡(Death): HP 归零，急救或医学失败且未通过 CON 检定的重伤角色会死亡。此外，单次受到大于最大生命值的伤害让角色必然死亡。p123

深层魔法(Deeper Magic, Deeper Version): 比通常版本更有效的法术变体。

幻觉(Delusion): 在疯狂中，调查员可能产生幻觉，因此守秘人可能向玩家提供虚假信息。玩家可以进行现实认知检定来看破幻觉。p162

幕间成长(Development Phase): 见调查员幕间成长(Investigator Development Phase)。

DEX: 敏捷(Dexterity)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

敏捷排序(DEX Order): 用于战斗和追逐。角色的行动顺序按照 DEX 数值从高到低排序。p102

骰子, 掷骰/投骰(Dice, Die (D)): 表示需要掷骰来确定游戏中发生的结果。

难度等级(Difficulty Level): 有三种难度等级): 常规难度、困难难度和极难难度。p82

寻找掩体(Diving for Cover): 射击目标察觉到射击者而寻找掩体，进行闪避检定。p113

闪避(Dodge): 用来回避近战及枪械攻击的技能。p63

濒死(Dying): 生命值归零且处于重伤状态的角色即会濒死。p123

EDU: 教育(Education)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

极难成功(Extreme Success): 极难成功是检定结果小于等于技能或属性值的五分之一的情况，见难度等级(Difficulty Level)。p82

五分之一(Fifth): 掷 1D100 时检定角色技能或属性值的五分之一，用于极难难度。

战技(Fighting Maneuver): 使用格斗技能而并非简单造成伤害的战术动作，比如擒拿对手，解除武器，使对手失去平衡等。见 6.3 战技。

急救(First Aid): 一项技能，可以回复 1 点生命值，或者为濒死角色稳定伤势，见 p65，详见治疗(Healing)。

揭示预兆(Foreshadowing): 孤注一掷前，守秘人可揭示其失败后可能发生在调查员身上的后果。p85

精读(Full Study): 对神话典籍的系统性学习。一本神话典籍可以精读多次，每次所需的时间加倍。p174

大失败(Fumble): 被检定值小于 50 时 D100 掷出 96-100，或者被检定值大于等于 50 时掷出 100 的情况。这通常会招致非常糟糕的后果。p89

目标(Goal): 玩家进行检定所想要实现的效果。p82 p194

一半(Half): 掷 1D100 时检定角色技能或属性值的一半，用于困难难度。

展示材料(Handout): 守秘人交给玩家的文件或其它东西，通常是一些线索。

近战(Hand-to-Hand): 空手搏斗或近战武器，像是打出一记老拳或挥动长剑。

困难成功(Hard Success): 困难成功是指检定结果小于等于技能或属性值一半的情况，p82，见难度等级(Difficulty Level)。

险境(Hazard): 追逐中的位置，可能会使角色受伤或减缓角色或载具的速度，通过险境需要技能检定。

治疗(Healing): 如果受伤的角色并未受到重伤，该角色每天自动恢复 1 点生命值，否则必须进行检定，见重伤。急救和医学有助于治疗伤势。

生命值/耐久值(Hit Points, HP): 等于角色的 CON 与 SIZ 之和除以 10 向下取整。表示角色能承受的伤害数值。p65

最大生命值/耐久值(Hit Point Total): 角色完全健康时的生命值。

人类极限(Human Limits): 调查员无法对抗超过自身 100 点或更高的属性。p88

灵感检定(Idea Roll): 玩家发现游戏陷入僵局时，他们

可以做一个灵感检定，守秘人会将他们引回正轨。

p199

贯穿(Impale): 攻击者在攻击检定中取得极难成功，表示武器击中重要部位或者穿透目标，会造成更大伤害。 p103

不定性疯狂(Insanity, Indefinite): 调查员在游戏中的一天内失去 1/5 或更多当前理智时发生，持续到角色被治愈或者恢复为止。 p156

永久性疯狂(Insanity, Permanent): 如果当前理智归零，调查员就彻底疯了（他可能需要在收容设施里度过余生），将其从游戏中移除。 p156

临时性疯狂(Insanity, Temporary): 在单次理智检定中失去超过 5 点理智时，调查员精神即遭受重大创伤。进行一个智力检定，若通过，调查员会理解自己的遭遇并陷入疯狂 1D10 小时。 p155

INT: 智力(Intelligence)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

泛读(Initial Reading): 对神话典籍的粗读。浏览全书，获得等于泛读值的克苏鲁神话技能点数。如果读者是一位相信者，对其造成理智损失。 p173

调查员(Investigator): COC 中的玩家角色(Player character, 简称 PC)。

调查员幕间成长(Investigator Development Phase): 通常发生在游戏结束或模组结束时。玩家为他们的调查员做成长检定的一段时间。 p94

守秘人(Keeper of Arcane Lore): COC 中的游戏主持。守秘人知晓一切秘密，负责描述场景，扮演 NPC 和怪物。守秘人是游戏规则的最终裁决者，应尽力在游戏中保持公正平等。

知识/教育检定(Know (EDU) roll): 一次教育检定。某些情况下，调查员所受训练和教育可为其提供额外见解。

成功等级(Levels of Success): 分为失败、常规成功、困难成功与极难成功。极难胜过困难，困难胜过常规，常规胜过失败。 p82

幸运(Luck): 体现角色在其无法掌控的事件上的运气。

幸运检定(Luck roll): 用来决定调查员在外部情况(circumstances external)下的命运(fate)。

疯狂(Madness): 见疯狂发作 Bout of Madness.

魔法值(Magic Points (MP)): 由 POW 属性衍生。用来施法，MP 是人类和其它智慧存在所固有的。当 MP 归零时，任何进一步 MP 耗用都将在 HP 中一比一扣除。 MP 每小时回复 1 点。 p176

重伤(Major Wound): 如果单次攻击造成的伤害超过角色最大生命值的一半(大于等于)，角色即收到重伤。重伤角色 HP 归零可能导致其死亡， p121。须每周进行恢复检定。

最大理智值(Maximum Sanity): 等于 99 减克苏鲁神话技能。 p155

医学(Medicine): 为受伤或患病的角色回复 1D3 点 HP，或为濒死角色稳定伤势， p120，见 Healing.

移动速度等级/移动速度(Movement Rate ,MOV): 角色在一轮中可以移动的距离（单位为米或码）。全速奔跑的角色可以移动五倍于这个数值的距离。 p33

神话等级(Mythos Rating): 衡量神话典籍中记载的克苏鲁神话知识深度。 p175

NPC: 由守秘人扮演的非玩家角色(Non-Player Character)。

隐秘线索(Obscure Clue): 如果玩家未能通过洞察检定(Perception skill rolls)，守秘人可以决定不提供的线索。 p203

显明线索(Obvious Clue): 守秘人认为是必要的线索，可以轻易将之交给玩家。 p202

职业(Occupation): 调查员的生活来源。

对抗检定(Opposed Roll): 双方各自进行检定，对比成功等级，成功等级更高的一方获胜。 p90

可选规则(Optional Rule): 这类规则作为标准规则的补充或替代，由守秘人决定是否使用。

寡不敌众(Outnumbered): 角色在一轮中进行过反击或闪避后，接下来所有对其的攻击都有一个奖励骰。每轮攻击次数超过 1 次的角色或怪物可以在攻击者获得奖励骰之前反击或闪避相同的次数。 p108

惩罚骰(Penalty Die): 由守秘人决定。进行技能或属性检定时，投百分骰和额外一颗十位骰。现在掷 3 颗骰子，一颗个位和两颗十位。应用出自更差(较高)的十位骰的结果。 p91

百分骰(Percentage, Percentage Dice): 游戏中的大部分检定都需要用到 1D100，即百分骰。技能和属性点数

都用百分比表示。

洞察检定(Perception, Perception Roll): 包括侦查、心理学和聆听技能，有时也包括追踪。

兴趣技能点(Personal Interest): 创建调查员时，玩家可以向任何技能投入 $INT \times 2$ 点技能点。p36

译注：除了克苏鲁神话外的任何技能，包括信用评级。

抵近射击(Point-Blank): 目标在射击者 1/5DEX 范围内时，射击者得到奖励骰。p113

POW: 意志(Power)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

职业(Profession): 见职业(Occupation)。

孤注一骰(Pushing, Push): 如果玩家有理由进行第二次尝试，则为其提供第二次技能检定的机会。孤注一骰失败会带来非常糟糕的后果。战斗、追逐、理智和幸运检定不能孤注一骰，p84。见揭示预兆(Foresighting)。

现实认知检定(Reality Check): 玩家进行一个理智检定来尝试看穿幻觉。p162

轻伤(Regular Damage): 所有单次受到的伤害都小于角色最大生命值的一半的情况。角色不会因为轻伤而死亡。p119

常规成功(Regular Success): 常规成功是检定结果小于等于技能或属性值的情况，见难度等级(Difficulty Level)。p82

轮(Round): 见战斗轮/追逐轮 Combat / Chase Round.

理智(Sanity ,SAN 值): 每个调查员在游戏开始时都是神志清醒的，但随后的理智损失可能导致其陷入临时性、不定性甚至永久性疯狂。见疯狂(Insanity)。

理智损失(Sanity (SAN) Loss): 经由令人不安的可怕经历（比如看到怪物）而损失的理智值，通常需要掷骰。p154

理智点数/理智值(Sanity Points, SAN): 起始值等于角色的 POW。该数值可能变动。最大理智等于 99 减角

色的克苏鲁神话技能点数。理智可能减少或增加，但不能自动回复。

理智检定(Sanity Roll): 投 1D100，小于等于当前理智则成功。成功的理智检定可能减少较少的理智或根本不减少。而失败的理智检定总会损失更多理智，甚至可能导致疯狂。

模组(Scenario): 专为角色扮演设计的一系列故事，包括事件顺序(the sequence of events)、角色数据(character statistics)、特殊规则和法术(咒文)，以及调查员可能会发现的一些有趣或令人回味的描述。可能是守秘人的原创设计，或者是已经出版的模组与参考书的内容。

SIZ: 体形(Size)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

技能(Skill): 一项明确的知识、技术或身体能力，特别属于调查员的可用能力。

技能检定(Skill Roll): 投 1D100，见成功(Success)。

故事(Story): 见模组(Scenario)。

STR: 力量(Strength)，属性的一种，见属性(Characteristic)。

突袭(Surprise): 出人意料的攻击，可能会让对手措手不及(surprise)。p106

成长标记(Tick): 成功使用技能的调查员在那个技能旁边的方框中做标记。在调查员幕间成长中为标记的技能做成长检定，若成功，为技能增加 1D10 点。克苏鲁神话和信用评级没有成长标记。p61

古籍，神话典籍(Tome, Mythos Tome): 记载着克苏鲁神话知识的书，一般会赐予读者克苏鲁神话技能点和法术。

昏迷(Unconscious): 当角色受到重伤且 CON 检定失败时，可能陷入昏迷。昏迷的持续时间由守秘人决定。成功的急救或医学可以将角色唤醒。p123

本术语表中标注的页码均为原书页码，如需细则请按 Ctrl+F 进行搜索。

附录II：向上兼容到第七版

从旧版本的 COC 中转化

如果你习惯了以前的规则版本，就会注意到七版规则有了一些变化。这些变化意在使以前版本“克苏鲁的呼唤”的内容只需要最少的步骤就能转化为第七版。其中一些变化会在这里列出，供读者参考。

转化调查员

如果玩家有原来的调查员想要变化后在七版使用，遵照以下步骤。考虑到调查员的生涯往往十分短促，很多玩家可能根本不用关心这一部分！

属性

属性和技能进行了统一，现在两种数据都基于百分比了。意义是在技能属性混合判定时便于比较。

其目的在于使数字计算在建立调查员时就做好，不需要在游戏中再算。你并不必须在角色卡上填满 1/2 和 1/5 值；但是特别是在玩家想要确定自己的成功等级时，这样可以加快速度。

幸运和 POW 解除了关系，因为后者在游戏中有其他的重要意义。所以现在幸运是随机投掷 [3D6*5]。

EDU 不再是决定角色本职技能点数的唯一属性。一些角色可能教育水平比较低，但是在一些不特别学术的技能上也能非常精通。而且 APP 也有了一些价值。

我们考虑过将技能与属性产生关系（好像「闪避」与 DEX 一样），但是并没有推行。这个主意好像很不错：比如「魅惑」的基础技能值是 APP 的 1/5，似乎十分恰当。我们不这样做，是基于以下三个原因：

- ⑨ 使用属性值会增加建卡的计算量。
- ⑨ 属性值的 1/5 会在 3 到 18 之间。如果你想要在该技能投入点数，属性带来的一点点数并没有什么特别大的益处。
- ⑨ 属性值用来限制角色的技能点数。现在依据职业的不同，各种属性都可能影响调查员的本职点数。

我们保留了「闪避」和 DEX 的关系，因为一直如此。

对于 STR、DEX、CON、SIZ、APP、INT、POW 和 EDU，旧版的值就是新版的 1/5 值。将它乘以 5 得到新值，并除以 2 得到 1/2 值。

幸运和 HP 可以原样保留。至于理智，它只用来设定初始理智值，不再作为属性保留。

属性转换表

七版属性	除以 5	七版属性	除以 5
15	3	55	11
20	4	60	12
25	5	65	13
30	6	70	15
35	7	75	15
40	8	80	16
45	9	85	17
50	10	90	18

表 XVI：教育转换表

六版	七版	六版	七版
18	90	23	95
19	91	24	96
20	92	25	97
21	93	26	98
22	94	27+	99

年龄

以前的规则包含了年龄增长规则，因为变化不大，无需重新计算。伤害加值没有变化；但是移动速度需要重新计算并补充体格信息（见[伤害加值和体格表](#)）。

伤害加值(DB)

负伤害加值在七版中已经过修改。

七版伤害加值	六版&五版
-1	-1D4
-2	-1D6

生命值(HP)

七版中 HP 由 CON+SIZ 除以 10 并舍去小数得到。这样一个 CON60、SIZ65 的邪教徒总和是 125，除以 10 得到 12.5，于是他有 12 点 HP。

而原版本中计算时是 CON 和 SIZ 的平均值，小数进位。同样的邪教徒将有 CON12、SIZ13，平均值是 12.5，小数进位之后是 13 点。

这样七版中一些 NPC 和敌人的 HP 会比以前版本减少 1 点。KP 在考虑敌人和怪物时可以忽略这一变化。

体格

七版引入了体格值，在战技和追逐时使用。它是力量和体型的综合。

移动速度(MOV)

在六版中，所有人类的移动速度都是相同的 8。但是七版中的移动速度有差异。

「步枪」和「霰弹枪」原本是两个技能，但是现在合并了。六版的阿奇有 40%「步枪」和 70%「霰弹枪」。六版的技能基础值是「步枪」25%，「霰弹枪」30%。阿奇的「步枪」提升了 15 点，「霰弹枪」40 点。

阿奇的七版卡中「射击 (步霰)」基础值是 25%，应当再加上二者中较大的数值 (40%)，将其增加到 65%。未使用的 15% 记入阿奇的技能池。

技能池

在七版的角色卡上，许多技能没有变化，技能值可以直接转换。但是如果投资的技能不存在了，这些点数应当记录在技能池中，供之后分配。当向技能池记入点数时，不要误把初始点数投入技能池。

技能池中的点数在七版中应重新分配以建立相似的角色。当分配技能时，考虑将点数投入七版新增的技能中，例如「魅惑」和「恐吓」。

旧版本中的一些技能在新版本被合并了。这种技能是在熟练度上会影响另一个领域熟练度的类型。比如「步枪」和「霰弹枪」。这两种武器在很多方面都不同，但是精通霰弹枪的人比起未受到步枪训练的人在使用步枪时有许多优势。

所有因为技能合并或删除而空出的点数应该由玩家合理分配，KP 可能会规定一个 75% 的上限。

若 KP 同意，如果有必要，一些调查员可以为了调整或平衡转移技能点数。

下面列出完整的技能对照表。

七版	六版&五版
估价	——
魅惑	——
恐吓	——
生存	——
技艺(摄影)	摄影
格斗(斗殴)	拳击
格斗(斗殴)	擒抱
格斗(斗殴)	踢技
格斗(斗殴)	小刀
格斗(斗殴)	武术
射击(步霰)	步枪
射击(步霰)	霰弹枪
灵感(少见)	灵感
智力	灵感
博物学	自然史
说服	辩论
说服	议价
说服	演讲
科学(天文学)	天文学
科学(生物学)	生物学
科学(化学)	化学
科学(地质学)	地质学
科学(药学)	药学
科学(物理学)	物理学
妙手	藏匿
妙手	盗窃

潜行	躲藏
潜行	潜行

七版对一些译名进行了更改，详见[使用说明](#)的第二页。除此之外：七版博物学(Natural World)的对应六版 Natural History，自然史为误译；七版潜行(Stealth)与六版的潜行(Sneak)原文不同。

信用评级

如果你的角色已有记录的资产，可以保留。否则，用信用评级范围调整你调查员的财富。

战斗技能（踢、拳、头顶、擒抱、刀、棍）

在以前的版本中，每种凡骨攻击都有单独的技能。现在这些技能已经合并成一个技能：「格斗（斗殴）」。如果你离别人足够近，头顶可能是最适合的攻击方式。如果目标在地面上，脚踢可能更合适。鼓励玩家寻找符合当时情境的攻击方式，而不是出于战术考虑使用自己的最高技能值。

棍棒和小刀之类基本武器现在也包含在「格斗（斗殴）」当中。如果你的调查员受到攻击，他/她可以抓起一把水果刀来武装自己，但是如果这时技能值会变低，他们还会这么做吗？熟练的格斗家很可能灵活地使用任何棍棒或小刀。

转化非玩家角色(NPC)、怪物、野兽和异界诸神

拥有详细数据的人类 NPC，转化方法和上面的调查员相同。通常 NPC 的信息要少于调查员，可能会用到怪物的转化指导。

莎布-尼古拉丝的黑山羊幼崽。第一步，先将六版的平均属性乘以 5。如果列出了两个值（就像括号里面那样），KP 可以自由判断取平均值还是取较高值。

六版	七版
STR 44×5	= STR 220
CON $(16-17) 16.5 \times 5$	= CON 82
SIZ 44×5	= SIZ 220
DEX $(16-17) 16.5 \times 5$	= DEX 82
INT 14×5	= INT 70
POW $(17-18) 18 \times 5$	= POW 90

- ⑨ 属性：将属性数值乘 5 以获得七版属性。NPC 和怪物的属性值通常都是用来决定玩家技能检定的难度，所以不需要记录半值和五分之一值。
- ⑨ 技能：许多 NPC 和怪物会列出有限的几种技能，这些技能大部分可以在七版照常使用。如果该角色的技能在七版中已经不可用，那么将技能值指派到类似的技能上。
- ⑨ 战斗技能：许多生物拥有很多攻击方式，多数情况下这些应该合并为一个战斗技能。使用点数最高的攻击方式作为战斗技能使用。唯一的例外是拳击，因为此前人类 NPC 的拳击技能初始值为 50%，故将其减少 25% 以作平衡。
- ⑨ 每轮攻击次数：检查怪物的描述决定它在每轮中能攻击多少次，在这个范围之内它可以在一轮中连续攻击多次。
- ⑨ 其他攻击方式：不少怪物都有独特的攻击方式。如果可能的话，尽量将这些攻击归到格斗的范畴之中，比如「爪」、「触手」之类，并且加上如何解说这些攻击的注释。如果这些攻击除了造成伤害之外还有其他效果，那么创建一个战技来再现攻击的效果。如果这个效果只是捕捉对手或者将对手摔倒地上，本身就可以用战技实现（参考战技，105 页），使用生物的基本格斗技能。记得将所有关于属性的计算乘以 5；如有需要，可以改变骰子组合近似新的效果范围。
- ⑨ 其他属性：怪物的伤害加值、耐久值、护甲值和 MOV 值保持不变。

黑山羊幼崽在第六版有以下攻击方式。

攻击及特殊效果：黑山羊幼仔有着盘绕纠结的无数触手，一般来说，其中总有四根特别粗大，被它用来攻击。这四根触手每轮都只能使用一次，可以抽打敌人，也可以把敌人抓住。四根触手可以同时攻击四个敌人。当它把受害者抓住的时候，就会将其放入口中，其后，每轮吸取 1d3 点力量值。这些失去的力量值不可恢复。当力量值被吸取的时候，受害者只能无谓地挣扎、哀嚎；黑山羊幼仔也可以用它的蹄子践踏敌人，当它践踏的时候，会像牲畜一样大声吼叫。

武器：触肢 80%，伤害=db，力量值吸取每轮 1D3

践踏 40%，伤害 2d6+db

(玖羽，第六版神话生物翻译)

以下是第七版的攻击方式修改。首先要确定每轮攻击的次数，从文本中我们能看到黑山羊幼崽可以用触手攻击 4 次，还能用蹄子攻击一次，这样就等于每轮 5 次：

每回合攻击：5 次。黑山羊幼仔每轮只能使用一次践踏攻击。

接下来确定这个生物的基本攻击技能。它的主要攻击方式是触手，所以使用该值，格斗技能值定为 80%。并且提供如何描述攻击的文字说明，以触手为中心，但是不限于触手的使用。KP 可以每次都用触手攻击，但很多人会觉得这样太无聊，会改用蹄子踢击，或者描述它如何直接用躯体撞击对手。

黑山羊幼崽的攻击最重要的特点是，它可以用触手捕捉调查员。这可以通过战技，使用幼崽的格斗技能完成，所以不需要为它专门设计新技能。力量吸取的效果将乘以 5，1D3 的结果是 1 到 3，乘以 5 以后结果在 5 到 15 之间，所以调整为 1D10+5。

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

转化模组

对于许多玩家来说，“克苏鲁的呼唤”一项重大优点就是它多年以来积累的丰富模组和战役。它们只需要很少的规则变更就能应用到新的“克苏鲁的呼唤”第七版当中。

灵感检定

在“克苏鲁的呼唤”第七版中，智力检定和灵感检定

的区别非常重要，值得注意。

在较早的模组中，灵感检定用来让玩家回到正确的轨道上来。七版规则有两个方面在这里生效：第一要记得，你希望玩家找到的线索，不要强令玩家掷骰（参见显明的线索，202 页）；第二，比起以前的版本，现在灵感检定（参见 199 页）在游戏中的作用更加显著，只可以偶尔使用。

当调查员尝试解决智力谜题或者类似的东西时，

KP 可以要求智力 (INT) 检定。

当玩家在调查中的某个环节卡住了，进行一次灵感检定；他们可能错过了一条至关重要的线索，或者茫然失措导致游戏停摆。灵感检定可以让 KP 使调查员回到正轨。

技能修正值

列出的过小技能修正 (5%以下) 可以忽略不计。

为了近似修正值，设定一个奖励骰相当于概率 +20%，一个惩罚骰相当于概率-20%。

如果 KP 觉得列出的修正值较大，可以考虑增加检定的难度，或者视情况增加奖惩骰子。虽然会让一些技能检定的成功率降低，但是现在 PC 还可以孤注一骰。

模组《国王的破衣 (Tatters of the King)》中有以下内容：“如果会见顺利进行，并且会见者对自己对大学和探险的兴趣提供了证明、或者通过了「话术」检定（如果通过翻译员交流，-10%），巴奇会非常乐意帮忙。”

如果调查员通过翻译员交流，KP 可以不将技能检定修正 10%，而是将难度等级由普通提高到困难。

社交

在需要「话术」、「议价」或者「说服」的场合，考虑一下「恐吓」和「魅惑」是不是也能使用。通常上下文会明确地表现，不过当你的玩家用你没想象过的方式使用新技能时，也要做好变通的准备。

孤注一骰

在七版以前的出版物之中并不会提及。模组中经常会包括技能检定失败的后果。KP 需要考虑这个麻烦是马上发生，还是留作孤注一骰失败的后果。

接上面的例子，一名玩家在办公室里尝试威胁巴奇，掏出枪来用意大利语呵斥他。KP 查阅了“「魅惑」、「话术」、「恐吓」和「说服」：决定难度等级（见 93 页）”。巴奇没有技能数据，他是个学者，KP 认为他的「恐吓」和「心理学」并未达到 50%，将检定难度定为普通。巴奇无意向任何人透露探险的细节，但

他保守秘密的想法也不是十分强烈。调查员把枪在巴奇面前晃来晃去，难度等级应当设定得更低。KP 规定，玩家的「恐吓」可以成功，除非「恐吓」检定掷出大失败。结果玩家的「恐吓」检定大失败。巴奇大声呼救并试图夺取调查员的枪。两人扭打起来，KP 切到战斗轮。

属性检定

要求属性检定时参考以下指导。

- ☆ 1 倍属性 (如 1 倍 POW、1 倍 STR)：极难难度 (属性的 1/5)。
- ☆ 2 ~ 3 倍属性 (如 2 倍 POW、3 倍 STR)：困难难度 (属性的一半)。
- ☆ 4 ~ 6 倍属性 (如 4 倍 POW、5 倍 STR)：普通难度 (正常属性值)。
- ☆ 7 ~ 8 倍属性 (如 7 倍 POW、8 倍 STR)：普通难度 (正常属性值) 加一个奖励骰。

对抗检定和抵抗表

七版不使用以前版本的抵抗表，而是改用对抗检定。对抗的每一方都用要求的属性或技能进行判定，目的是用自己的技能值达到比对方更高的成功度。

六版及以前所有需要对抗表的检定都改为进行对抗检定。这样，对 STR16 的抵抗表检定就转化成对 STR80 的对抗检定；对 POW18 的施法者的抵抗表检定变成对 POW90 的对抗检定。

毒药药效

在以前的“克苏鲁的呼唤”版本中，每种毒药都有毒性值 (POT)。毒性值越高的毒药越致命。用下面的计算方式来将旧的 POT 转化为毒药级别。

POT	毒药级别
1-9	弱
10-19	强
20+	致命

神话典籍

每本神话典籍都有一个值，表明调查员研读此书

之后获得的「克苏鲁神话」技能点数。在七版中此值的总数没有变化，但是分成了两个部分：浏览全书（类似“速读”）可获得的克苏鲁神话增长泛读值 (CMI) 和完整阅读并研究全文获得的克苏鲁神话增长精读值 (CMF)。

确定两个值的方法是：将六版中魔法书的克苏鲁神话增长值除以三，舍去小数，就是泛读值 (CMI)。剩余的点数就是精读值 (CMF)。

在六版中，《埃尔特顿陶片》的克苏鲁神话是 +11%。将它除以 3，得到泛读值为 +3%，精读值为 +8% (+3%/+8%)。

桑迪·皮特森在 30 年前创造了“克苏鲁的呼唤”。在这 30 年间，规则几乎没有什么改变。本新版规则的目的在于既保持使“克苏鲁的呼唤”适于有趣游戏的特性，又引入一些新规则，比如孤注一掷和追逐规则，使得 KP 和玩家能够有更多方法展开故事，更加兴奋。

祝您使用新版本游戏愉快。

结语

附录III：物价表

见[调查员手册。](#)

表 XVII：武器列表

◆ 常规武器

名称	所用技能	伤害	贯穿	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
弓箭	射击(弓)	1D6+半 DB	×	30yd	1	1	7/75	97	CP
黄铜指虎	格斗(斗殴)	1D3+1+DB	×	近	1		1/10		CP
长鞭	格斗(鞭)	1D3+半 DB	×	10ft	1		5/50		C
燃烧的火把	格斗(斗殴)	1D6 烧	×	近	1		0.05/0.5		CP
链锯①	格斗(链锯)	2D8	√	近	1		-/300	95	P
包皮短棒 (大头棍、护身符棒)	格斗(斗殴)	1D8+DB	×	近	1		2/15		CP
大棒 (棒球棒、拨火棍)	格斗(斗殴)	1D8+DB	×	近	1		3/35		CP
小型棍棒 (警棍)	格斗(斗殴)	1D6+DB	×	近	1		3/35		CP
弩	射击(弓)	1D8+2	√	50yd	1/2	1	10/100	96	CP
绞索⑤	格斗(绞索)	1D6+DB	√	近	1		0.5/3		CP
手斧/手镰	格斗(斗殴)	1D6+1+DB	√	近	1		3/9		CP
大型刀 (甘蔗刀等)	格斗(斗殴)	1D8+DB	√	近	1		4/50		CP
中型刀 (切肉餐刀等)	格斗(斗殴)	1D4+2+DB	√	近	1		2/15		CP
小型刀 (弹簧折叠刀等)	格斗(斗殴)	1D4+DB	√	近	1		2/6		CP
220V 通电导线	格斗(斗殴)	2D8+晕	×	近	1			95	P
催泪瓦斯⑦	格斗(斗殴)	晕	×	6ft	1	25	-/10		CP
双节棍	格斗(连枷)	1D8+DB	×	近	1		1/10		CP
投石	投掷	1D4+半 DB	×	STRft	1				CP
手里剑	投掷	1D3+半 DB	√	近	1	壹	0.5/3	100	CP
矛、骑士长枪	格斗(矛)	1D8+1	√	近	1		25/150		CP
投矛	投掷	1D8+半 DB	√	STRft	1		1/25		稀
大型剑 (马刀)	格斗(剑)	1D8+1+DB	√	近	1		30/75		CP
中型剑 (佩剑、重剑)	格斗(剑)	1D6+1+DB	√	近	1		15/100		CP
轻型剑 (花剑、剑杖)	格斗(剑)	1D6+DB	√	近	1		25/100		CP
电击枪 (接触) ⑧	格斗(斗殴)	1D3+晕	×	近	1		-/200	97	P
电击枪 (射击) ⑧	射击(手枪)	1D3+晕	×	15ft	1	3	-/400	95	P
战斗回力镖	投掷	1D8+半 DB	×	20	1		2/4		稀
伐木斧	格斗(斧)	1D8+2+DB	√	近	1		5/10		CP

✧ 手枪

该类武器可以贯穿。使用技能射击(手枪)。

如果每回合发射多于 1 发，每次掷骰都有一个惩罚骰。括号内标注了每回合最多射击次数。

名称	伤害	基础射程	每轮	弾数	价格(\$)	故障	时代
燧发手枪	1D6+1	10	1/4	1	30/300	95	稀
.22(5.6mm)小型自动手枪	1D6	10	1(3)	6	25/190	100	CP
.25(6.35mm)短口手枪(单管)	1D6	3	1	1	12/55	100	C
.32(7.65mm)左轮	1D8	15	1(3)	6	15/200	100	CP
.32(7.65mm)自动手枪	1D8	15	1(3)	8	20/350	99	CP
.357 马格南左轮	1D8+1D4	15	1(3)	6	-/425	100	P
.38(9mm)左轮	1D10	15	1(3)	6	25/200	100	CP
.38(9mm)自动手枪	1D10	15	1(3)	8	30/375	99	CP
贝瑞塔 M9	1D10	15	1(3)	15	-/500	98	P
9mm 格洛克 17	1D10	15	1(3)	17	-/500	98	P
9mm 鲁格 P08	1D10	15	1(3)	8	75/600	99	CP
.41(10.4mm)左轮	1D10	15	1(3)	8	30/-	100	C 稀
.44(11.2mm)马格南左轮	1D10+1D4+2	15	1(3)	6	-/475	100	P
.45(11.43mm)左轮	1D10+2	15	1(3)	6	30/300	100	CP
.45(11.43mm)自动手枪	1D10+2	15	1(3)	7	40/375	100	CP
IMI 沙漠之鹰	1D10+1D6+3	15	1(3)	7	-/650	94	P

✧ 步枪

该武器可以贯穿。使用技能：射击 (步霰)。

大部分种类每回合发射 1 发。上膛时间和换弹时间相比，可以忽略不计。突击步枪可以在单发、三发点射和自动连射之间切换。

名称	伤害	基础射程	每轮	弾数	价格(\$)	故障	时代
.58 (14.7mm)1855 年式春田步枪	1D10+4	60	1/4	1	25/350	95	稀
.22 (5.6mm)栓式枪机步枪	1D6+1	30	1	6	13/70	99	CP
.30 (7.62mm)杠杆式枪机步枪	2D6	50	1	6	19/150	98	CP
.45 (11.43mm)马蒂尼-亨利步枪	1D8+1D6+3	80	1/3	1	20/200	100	C
莫兰上校的气动步枪③	2D6+1	20	1/3	1	200/-	88	C
加兰德 M1、M2 步枪	2D6+4	110	1	8	-/400	100	二战及以后
SKS 半自动步枪(56 半)	2D6+1	90	1(2)	10	-/500	97	P
.303(7.7mm)李-恩菲尔德	2D6+4	110	1	5	50/300	100	CP
.30-06(7.62mm)手动枪机步枪	2D6+4	110	1	5	75/175	100	CP
.30-06(7.62mm)半自动步枪	2D6+4	110	1	5	-/275	100	P

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
.444(11.28mm)马林步枪	2D8+4	110	1	5	-/400	98	P
猎象枪(双管)	3D6+4	100	1或2	2	400/1000	100	CP

✧ 霰弹枪

该武器是**非贯穿武器**。 使用技能：射击（步霰）

分三个范围：近程、中程、远程，伤害不同。步枪和手枪可以贯穿，但是霰弹枪不能贯穿（尽管装有实心铅弹的霰弹枪可以）。这不表明霰弹枪不致命；近距离的霰弹枪射击极难成功可以造成 24 点伤害！

实心铅弹的伤害：10 号，1D10+7；12 号，1D10+6；16 号，1D10+5；20 号，1D10+4；射程 50 码，可以贯穿。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
20 号霰弹枪(双管)	2D6/1D6/1D3	10/20/50	1或2	2	35/稀	100	C
16 号霰弹枪(双管)	2D6+2/1D6+1/1D4	10/20/50	1或2	2	40/稀	100	C
12 号霰弹枪(双管)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1或2	2	40/200	100	CP
12 号霰弹枪(手压式)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1	5	45/100	100	P
12 号霰弹枪(半自动)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1(2)	5	45/100	100	P
12 号霰弹枪(双管,锯短)	4D6/1D6	5/10	1或2	2		100	C
10 号霰弹枪(双管)	4D6+2/2D6+1/1D4	10/20/50	1或2	2	稀	100	C 稀
12 号贝里尼 M3(折叠式枪托)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1(2)	7	-/895	100	P
12 号 SPAS (折叠式枪托)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1	8	-/600	98	P

✧ 突击步枪

该类武器可以贯穿。

单发射击模式下使用「射击（步霰）」技能，点射或连射模式下使用「射击（冲锋枪）」技能。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
AK-47 或 AKM	2D6+1	100	1(2)或连射	30	200	100	P
AK-74	2D6+1	110	1(2)或连射	30	1000	97	P
巴雷特 M82	2D10+1D8+6	250	1	11	3000	96	P
FN FAL	2D6+4	110	1(2)或 3 连射	20	1500	97	P
加利尔突击步枪	2D6	110	1(2)或连射	20	2000	98	P
M16A2	2D6	110	1(2)或 3 连射	30		97	P
M4	2D6	90	1或 3 连射	30		97	P
斯泰尔 AUG	2D6	110	1(2)或连射	30	1100	99	P
贝雷塔 M70/90	2D6	110	1或连射	30	2800	99	P

✧ 冲锋枪

该类武器可以贯穿。使用技能：射击（冲锋枪）。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
MP18I/MP28II	1D10	20	1(2)或连射	20/30/32	1000/20000	96	C
MP5	1D10	20	1(2)或连射	15/30		97	P
MAC-11	1D10	15	1(3)或连射	32	-/750	96	P
蝎式	1D8	15	1(3)或连射	20		96	P
汤普森	1D10+2	20	1或连射	20/30/50	200+/1600	96	C
乌兹	1D10	20	1(2)或连射	32	-/1000	98	P

✧ 机枪

该类武器可以贯穿。使用技能：射击（机枪）。

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
1882 年式加特林	2D6+4	100	连射	200	2000/14000	96	C 稀
M1918 式勃朗宁自动步枪	2D6+4	90	1(2)或连射	20	800/1500	100	C
勃朗宁 M1917A1(7.62mm)	2D6+4	150	连射	250	3000/3 万	96	C
布伦轻机枪	2D6+4	110	1或连射	30/100	3000/5 万	96	C
路易斯 I 型机枪	2D6+4	110	连射	27/97	3000/2 万	96	C
GE M134 式 7.62mm 速射机枪⑥	2D6+4	200	连射	4000		98	P
FN 米尼米，弹夹/弹带	2D6	110	连射	30/200		99	P
维克斯.303 机枪	2D6+4	110	连射	250		99	C

✧ 爆炸物、重武器和其他

该类武器可以贯穿。

名称	所用技能	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
莫洛托夫鸡尾酒	投掷	2D6 烧	STRft	1/2	一次性		95	CP
信号枪(信号弹枪)	射击(手枪)	1D10+1D3 烧	10	1/2	1	15/75	100	CP
M79 式 40mm 榴弹发射器	射击(重武器)	3D10/2 码	20	1/3	1		99	P
炸药棒④	投掷	4D10/3 码	STRft	1/2	一次性	2/5	99	CP
雷管	电气维修	2D10/1 码	N/A		一次性	20/整盒	100	CP
爆破筒	爆破	1D10/3 码	即地	壹	一次性		95	CP
塑胶炸弹(C-4)，4 盎司	爆破	6D10/3 码	即地	壹	一次性		99	P
手榴弹④	投掷	4D10/3 码	STRft	1/2	一次性		99	CP

名称	所用技能	伤害	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
81mm 迫击炮	炮术	6D10/6 码	500	1	独立装弹	100	P	
75mm 野战火炮	炮术	10D10/2 码	500	1/4	独立装弹	1500/-	99	CP
120mm 坦克主炮	炮术	10D10/2 码	2000	1	独立装弹	100	P	
5 英寸(127mm)舰炮	炮术	15D10/4 码	3000	1	自动上弹	98	CP	
反步兵地雷	爆破	4D10/5 码	即地	壹	一次性	99	P	
阔剑地雷②	爆破	6D6/20 码	即地	壹	一次性	99	P	
火焰喷射器	射击(喷射器)	2D6+烧	25	1	至少 10	93	CP	
M72 式单发轻型反坦克 炮	射击(重武器)	8D10/1 码	150	1	1	98	P	

◆ 注释

所用技能: 使用武器需要的技能。

伤害: 投掷指定的骰子得到伤害。攻击骰子的结果是极难成功时，伤害会增加。武器按极难成功时伤害增加的方式分为两种：贯穿武器和非贯穿武器。非贯穿武器取最大伤害（如果有伤害加值，也取最大值）。要注意的重点是，只有主动的攻击在极难成功时会增加伤害；任何反击造成成功攻击，即使是极难成功也不会增加伤害。

贯穿: 表征该武器类别或武器能够贯穿。极难成功造成贯穿：最大值伤害（近战武器有最大伤害加值）再额外加上一次武器的伤害骰。反击不能造成贯穿。在极远的距离只有极难功能命中目标的时候，必须要会心一击（出自 01）才能造成贯穿。

基础射程: 武器攻击的标准距离。yd= 码， ft= 英尺。未注明的射程单位均为“码”。

每轮 (攻击次数): 每个战斗轮中能够进行攻击的次数（不影响角色用该武器反击的次数）。绝大多数武器可以每轮射击一次而没有惩罚骰。射出的子弹数可以增加到最大射数（表示在括号里的数值），但是每一次射击都有一个惩罚骰。一些武器具有自动射击功能，用它射击使用自动武器规则。

弹数 [枪体或弹匣中的]: 因为弹匣或弹鼓的尺寸不同，可能有多个数字。“壹”= 一次性。价格：分为 1920 年代和现代（现代价格是收藏家市场价格，1920 年代则否）。

常见年代: 在哪些年代能获得该武器。“C”=1920

年代 “P”= 现代。

故障值: 如果一次火器发射的检定结果大于等于该武器的故障值，不仅攻击不会命中，子弹也会成为哑弹。

稀有: 可能指已经属于古董的武器、也可能指专供收藏用的精致武器，亦有可能指非法武器。

+DB: 加上伤害加值，该值因人而异。

晕 (眩): 在 1D6 轮或 KP 指定的时间中，目标无法行动。

烧 (伤): 目标必须进行幸运检定以避免燃烧。下回合受到最小伤害。此后每回合伤害加倍，直到被扑灭（假设目标可燃）※。

点射/ 自动射击: 一些自动武器可以切换到点射或全自动射击模式，这些武器民间一般无法获得。价格则是黑市价格。

1/2、1/3: 只有每两或三回合才能准确攻击一次。

1 或 2: 单管或两管可同时射击。

2 码、3 码等: 爆心半径。到爆心距离达到此距离 1-2 倍时，伤害减半。达到此距离 2-3 倍时，伤害减至四分之一。超过 3 倍爆心距离不受伤害。如手雷，3 码内伤害 4D10，3~6 码伤害 2D10，6~9 码伤害 1D10。

① 链锯: 非常难操作的武器。大失败概率加倍；大失败的情况非常糟糕，可能会锁住使用者的头肩，或者直接切向他们的腿脚，而对使用者造成 2D8 点伤害。或者链条会断裂并缠在使用者的躯干上（2D8 伤

害)。故障值可能导致链锯的电机停转、锯条堵塞或脱链。受到链锯的重伤会随机丧失一条肢体。

② 阔剑地雷：这种武器的弹道是密集的射束流，其杀伤范围为 120 度。

③ 莫兰上校的气动步枪：靠压缩空气发射，不需要火药，因而比较安静。

④ 炸药筒和手雷：每枚对 3 码之内的物体造成 4D10 点伤害，(超过 3 码且在) 6 码之内的造成 2D10 点伤害，(超过 6 码且在) 9 码之内的造成 1D10 点伤害。

⑤ 绞索：目标需要用一个战技摆脱，否则每轮受到 1D6 点伤害。只对人类和相近的对手有效。

⑥ 速射机枪：装在直升机上的加特林机枪。要不经过安装直接使用，使用者必须达到体格 2。

⑦ 催泪瓦斯：至近攻击规则无效；目标须通过一个 DEX 五分之一的检定否则暂时目盲。只对人类和相近的对手有效。

⑧ 电击枪：仅对体格 2 及以下的目标有效，目标在 1D6 回合内不能行动 (或 KP 决定)。

※ 译者的碎碎念：这里的燃烧状态伤害翻倍没有上限，尽管很难达成超高的燃烧伤害，但是个人认为该伤害不应超过武器标注伤害的最大值。请以 KP 说明为准。



游戏系统摘要

技能检定

- ※ 在任何掷骰之前先陈述目标
- ※ 为掷骰确定难度等级
- ※ 孤注一骰：玩家如何解释孤注一骰？守秘人可揭示失败的后果（揭示预兆）。
- ※ 大成功：掷出 01
- ※ 大失败：掷出 100 总会造成大失败；若检定的成功范围低于 50，则掷出 96-100 造成大失败。
- ※ 常规难度等级：对手的技能或属性 < 50，或任务对胜任者构成挑战的一般情形。玩家掷出的数值≤其技能或属性则成功。
- ※ 困苦难度等级：对手的技能或属性 ≥ 50，或任务对专业人士构成挑战。玩家掷出的数值≤其技能或属性的一半才能成功。
- ※ 极苦难度等级：对手的技能或属性 ≥ 90，或任务难度已触及人类的可能性的边界。玩家掷出的数值≤其技能或属性的五分之一才能成功。

对抗检定

当两位调查员互相对抗时使用。双方同时检定同一技能或属性：

- ※ 大成功胜过极难成功。
- ※ 极难成功胜过困难成功。
- ※ 困苦难度等级胜过常规成功。
- ※ 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。

对抗检定不能孤注一骰。

奖励骰与惩罚骰

每个奖励骰：检定时额外掷一个十位骰。（掷 3 个

的骰子：1 个个位骰与 2 个十位骰）十位采用较好的（即较小的）结果。

每个惩罚骰：检定时额外掷一个十位骰。（掷 3 个的骰子：1 个个位骰与 2 个十位骰）十位采用较差的（即较大的）结果。

超越人体极限：多调查员协作检定

调查员所能面对的上限是 100+ 调查员的技能或属性。

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。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。

组合技能检定

某些情况允许或要求同时使用多个技能。

只掷一次骰子，然后将结果与每个技能比较。守秘人将说明是否要求每个技能都成功，或是只要任何一个技能成功。

调查员幕间成长

- ※ 为每个标记的技能掷 D100，若掷出高于当前技能或 95 的结果，该技能值增加 1D10。
- ※ 擦除技能标记。
- ※ 如果技能提高到 90% 或更高，增加 2D6 理智点数。
- ※ 检查信用评级并回顾经济状况（参见幕间成长：就职与信用评级）。
- ※ 尝试恢复理智点数（见第八章：理智）。
- ※ 修改调查员背景（见修改调查员背景）。

近战规则摘要

1. 确定攻击次序：按 DEX 从高到低排序参与战斗的角色。

突袭：被突袭方可以进行技能检定（侦查、聆听、心理学）来确定是否察觉到攻击：如果成功，转入正常战斗轮（被突袭方可以对这次攻击选择闪避或回击）；否则，突袭方的攻击将自动成功或获得一个奖励骰。

2. 进行一个行动：角色可以在战斗中进行攻击、闪避、反击、逃跑、释放法术等。注意：一些 NPC 和怪物可能在一回合中进行多次行动。

3. 确定行动意图：通常攻击、闪避或是使用战技？

4. 被攻击者可以反击、闪避攻击或使用战技回击（战技只能反击战技）。

5. 双方进行技能检定。

被攻击方选择反击，被攻击方的格斗技能对抗攻击方的格斗技能。

被攻击方选择闪避，被攻击方的闪避技能对抗攻击方的格斗技能。

如果被攻击者既不反击也不闪避，请参阅 6.4 先发制人（突袭）。

6. 确定攻击结果

a) 被攻击者选择反击：

成功等级更高的一方攻击命中并造成伤害，且自己不受伤害。

若两方平局，发动攻击的一方命中。

若两方都失败则无事发生。

b) 被攻击者选择闪避：

若攻击方成功等级更高则攻击命中并造成伤害，否则攻击被闪避，不造成伤害。

若两方平局，被攻击者成功闪避攻击。

若两方都失败则无事发生。

战斗中不能孤注一掷。

7. 命中方计算伤害（见表 XVII：武器列表，徒手格斗为 1D3）

若命中方掷出极难成功，且不为反击，会造成更大伤害：

攻击者使用的是贯穿武器：伤害取最大值（即武

器伤害及伤害加值均取最大），并额外追加一次武器伤害。

攻击者使用的是非贯穿武器：伤害取最大值（即武器伤害及伤害加值均取最大）。

战技摘要

如果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），此时应使用战技。

比较战技发起方和其目标的体格(Build)：如果发起方的 Build 较小，那么每点 Build 为其带来 1 个惩罚骰。如果差值为 3 或更高，则不能发动战技。

进行攻击检定：和常規格斗相同，检定斗殴或特定格斗技能。对手应选择闪避或反击。

☆ 目标闪避：格斗对抗躲闪。如果战技发起方取得较高成功登记，则战技攻击成功；若平手则闪避方成功躲闪。

☆ 目标反击：格斗对抗格斗。如果反击方取得较高成功等级，则战技攻击失败，反击方可以对战技发起方造成伤害；若平手则战技发起方战技攻击成功。

☆ 目标可以使用战技反击：如果战技目标反击成功，其可以选择不造成伤害，而是应用自己的战技效果作为反击。

如果战技攻击成功，可以造成一个特殊效果（见第六章 战斗-战技）。

其它战斗情况

寡不敌众

如果一个角色进行过反击或闪避，本轮内接下来所有对其发动的近战攻击都会获得一个奖励骰。

有些角色或怪物可以在一轮内发动多次攻击，那么他们也可以进行相同数量的反击或闪避。注意：一些神话存在永远不会因为调查员的攻击而陷入寡不敌众。

射击和投掷攻击

弓箭等投射物攻击视为枪械攻击，目标可以选择

寻找掩体。(见射击规则)

投掷武器攻击可以像近战攻击一样被躲闪技能闪避。(见目标闪避)

角色无法反击使用射击(投射物)或投掷武器对其进行攻击的对手，除非他与目标之间的距离小于其敏捷的 1/5 英尺。

依赖肢体力量的投射物武器和投掷武器结算伤害时，可以把角色伤害加值的一半加到伤害掷骰上，这适用于弓和投石索，但不适用于弩。

决定投射物射击和投掷武器的攻击结果时，守秘人需要为其设定难度等级。(见 Range and Firearms Difficulty Levels)

脱离近身格斗

在战斗轮中，角色有空间逃脱且未被压制时，可以进行脱离近战范围行动。

护甲

护甲可以降低角色受到的伤害，从伤害中减去护甲数值。

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

射击规则摘要

要结算枪械攻击，投 1D100，比较掷骰结果与攻击者的射击技能。射击检定不进行对抗。检定的难度等级由距离远近决定，一些外部因素会给予奖励或惩罚骰。失败则不会造成伤害。

已准备的射击：决定回合轮次时 +50 DEX

射击难度等级

- ☆ 基础射程内：普通难度
- ☆ 远射程（最大为两倍基础距离）：困难难度
- ☆ 超射程（最大为四倍基础距离）：极难难度
- 其它特殊调整使用奖励或惩罚骰。

注意：在超射程距离上，只有极难成功才能命中目标，而只有掷出大成功（出 1）才能造成贯穿。

射击调整

难度等级确认后，应考虑会对射击造成有益或有害的外部因素。

- ☆ 目标寻找掩体(躲闪检定成功)：1 个惩罚骰。
- ☆ 目标被部分遮蔽：1 个惩罚骰。
- ☆ 抵近射击(1/5DEX 英尺)：1 个奖励骰。
- ☆ 瞄准(一轮)：1 个奖励骰。
- ☆ 目标高速移动(MOV8+)：1 个惩罚骰。
- ☆ 目标很小(Build -2)：1 个惩罚骰。
- ☆ 目标很大(Build 4+)：1 个奖励骰。
- ☆ 装填一发子弹并立即击发：1 个惩罚骰。
- ☆ 手枪连射(2+发)：每发 1 个惩罚骰。
- ☆ 射击近战中的目标：1 个惩罚骰。

瞄准：射击者在他的回合中声明瞄准的目标，在下一战斗轮中才能射击。若射击者在瞄准时受到伤害或进行移动，则失去瞄准优势。

射击近战中的目标：大失败则会命中队友，如果多个队友都可以成为目标，则幸运最低的队友被命中。

装填武器：1 个战斗轮可以为手枪、步枪或霰弹枪装填 2 发子弹。更换弹夹需要 1 个战斗轮。更换弹链需要 2 个行动轮。

连射和点射

玩家需要在连射前声明之间要射出多少发子弹，连射将打出的弹药将分为几组弹幕，每组弹幕都需要进行独立的射击检定。射击技能除以 10(向下取整，但不会小于 3)为一组弹幕中的子弹数量。射击者在连射中选择一个新的目标时，需要重新进行攻击检定。点射仅需一次射击检定(1 组弹幕)。

在连射中切换目标会浪费弹药，每米/码浪费 1 颗

子弹。

连射和点射检定：

第一次攻击检定：按距离远近设定难度，然后应
用调整值。

第二次及之后的检定：每次额外的攻击检定叠加 1
个惩罚骰(或移除 1 个奖励骰)。如果惩罚骰将累积到 3
个，恢复到 2 个惩罚骰并提高一级难度等级。

结算射击：

- ❖ 攻击检定成功：一半的子弹命中目标(向下取整但
最小为 1)，每发子弹造成的伤害都需要减去护甲
值。
- ❖ 攻击检定极难成功：射出的子弹全部命中，其中
一半的子弹将造成贯穿(向下取整但最小为 1)，每
发子弹造成的伤害都需要减去护甲值。如果射击

检定本身为极难难度，则只会命中目标而不造成
贯穿。

武器故障：任何高于武器故障值的掷骰结果都会
会使武器发生故障而未能击发。

射击调整摘要：奖励骰和惩罚骰

难度等级	奖励骰	惩罚骰
一般：射程内	瞄准一轮	寻找掩体
困难：射程*2	抵近射击	高速移动(MOV8+)
极难：射程*4	大目标(体 格 4+)	部分(一半以上)遮蔽
		小目标(体格-2) 手枪连射
		装填一发弹药并击发
		射击近战中的目标

表Ⅲ：其他类型的伤害

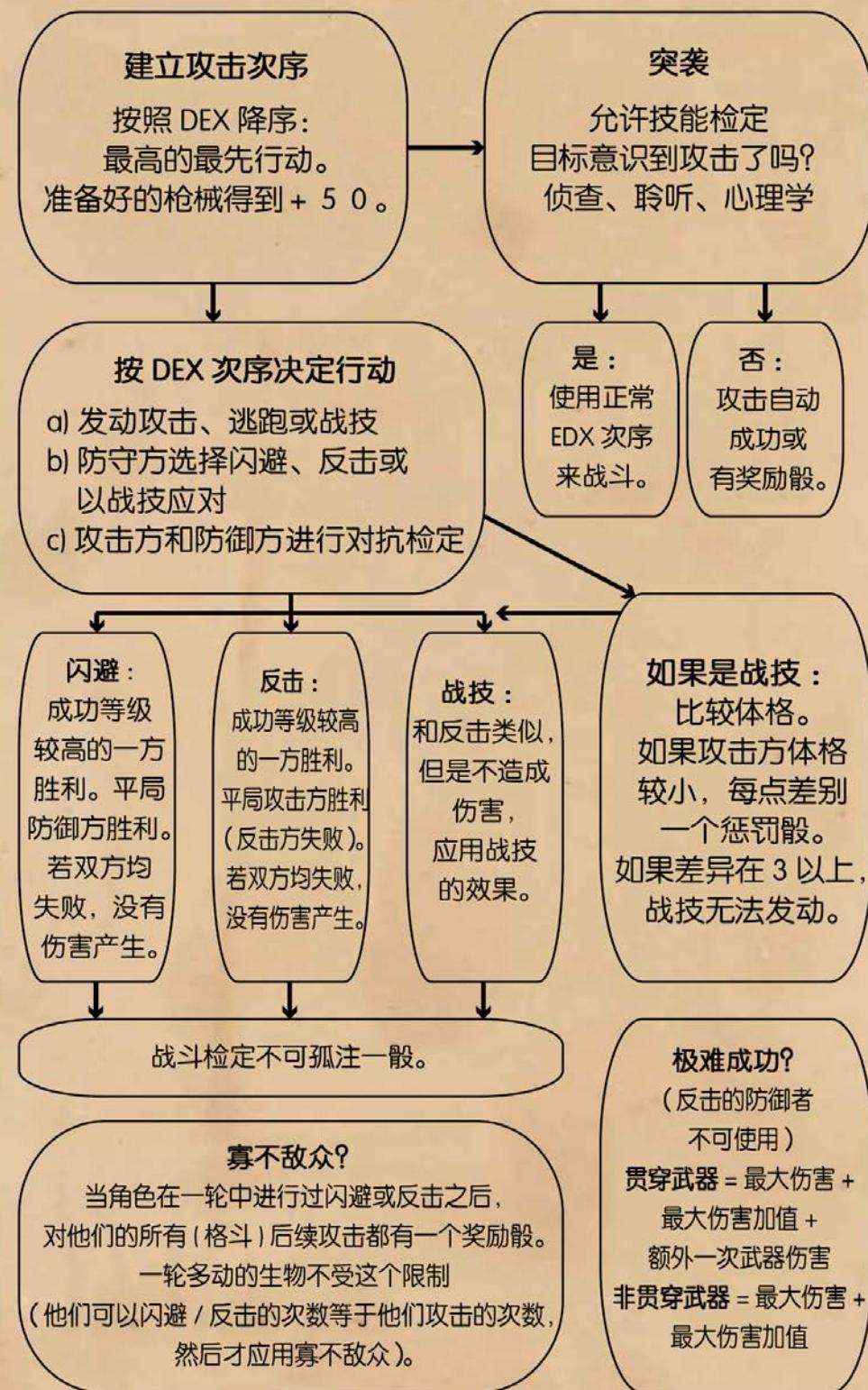
伤情	伤害等 级	范例
轻度：一个人可以承受此类伤害 相当多次而不会死亡。	1D3	拳打脚踢、头锤、弱酸、呼吸烟雾弥漫的空气*、一块投掷的 拳头大小的石子、坠落到淤泥地上(每 10 呎/3 米)。
中度：有可能造成重伤；受到几 次类似的伤害会死亡。	1D6	坠落到草地上(每 10 呎)、棍子、强酸、呛水*、暴露在真 空中*、小口径子弹、箭、火焰(燃烧的火把)。
重度：很可能造成重伤；一两次 就能让人失去意识甚至生命。	1D10	.38 口径子弹、坠落到水泥地上(每 10 呎)、斧头、火焰 (火焰喷射器、穿越燃烧的房间)、离爆炸的手雷或者炸药 棒 6 到 9 码之间、弱毒剂**。
致命：普通人的死亡率约 50%。	2D10	被 30 迈(50km/h) 的汽车撞击、离爆炸的手雷或者炸药棒 3 到 6 码之间、强毒剂**。
终结：很可能当场死亡。	4D10	被超速的汽车撞击、离爆炸的手雷或者炸药棒 3 码之内、致 死毒剂**。
血肉横飞：几乎肯定当场死亡。	8D10	遭遇高速直接撞击、被火车撞击

*窒息和溺水：每轮都要进行一次 CON 检定；一旦 CON 检定失败，每轮都要受到伤害，直到受害者死亡或者能够重新呼吸为止。如果角色处在体力劳动之中，CON 检定需要困难难度。

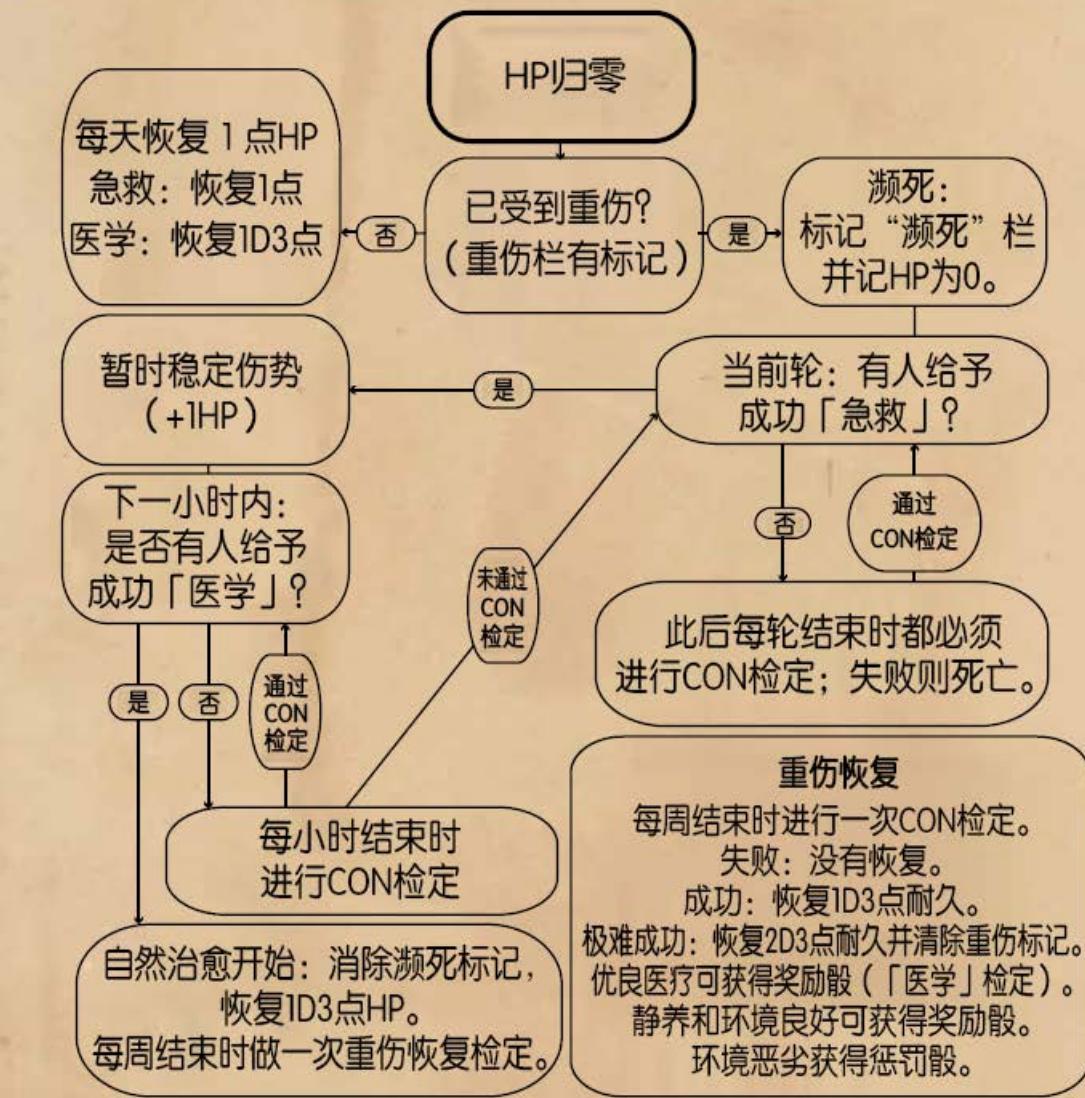
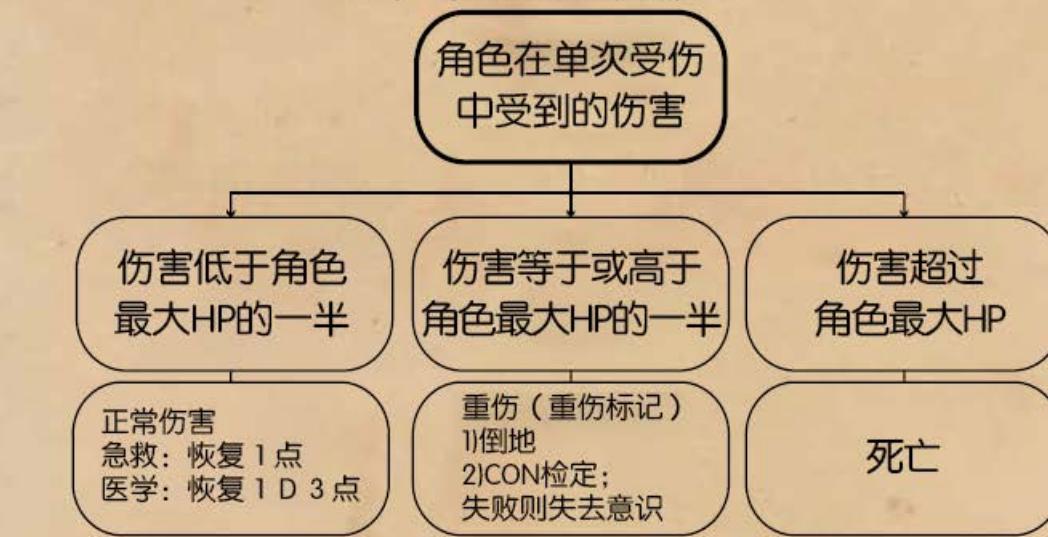
**毒药：CON 检定极难成功将使毒药伤害减半。毒药可能会产生多种副作用，包括：腹痛、呕吐、腹泻、战栗、出汗、痉挛、黄疸、心率失常、视力损害、惊厥、意识丧失、麻痹等。KP 决定受害者在这些状况下是否可以进行行动，或者行动时要加入惩罚骰、提高难度等级等。

某些特殊情况下，如果 CON 检定大成功，KP 可能会准许消除毒药的效果。

战斗流程图



战斗伤害流程图



追逐规则摘要

建立追逐

判断逃离的角色或载具是否逃向同一方向，如果不是，决定哪些追逐者正在追逐哪些角色或载具。如果有多个追逐者，为每组建立单独追逐。

速度骰：根据逃离方式不同，所有追逐参与者进行体质检定或汽车驾驶检定(跑步或人力驱动载具用体质，开车则是汽车驾驶)。

☆ 检定通过：MOV 不变

☆ 极难成功：MOV+1

☆ 检定失败：MOV-1

按调整后的 MOV 对参与者进行排序。

逃离者速度高于所有追逐者则成功逃离。

将速度低于最慢逃离者的追逐者移出追逐。

切入正题

放置追逐者：最慢的追逐者放置在最后，按照 MOV 差值在其之前放置其它追逐者。

放置逃离者：最慢的逃离者放置在最快追逐者之前 2 个位置，按照 MOV 差值在其之前放置其它逃离者。

放置险境和障碍。

为每个参与者分配行动点：每个角色或载具默认拥有 1 个行动点。与最慢参与者的每点 MOV 差值使行动点

+1。

按照 DEX 顺序确定行动顺序。

险境：进行一个技能检定来通过险境。如果检定失败，调查员可能受到伤害(见表 III：其他类型的伤害 或 表 VI：交通事故)并受到阻碍(失去 1D3 行动点)。

谨慎通过险境：花费 1-2 点行动点换取等量奖励骰来通过险境。

障碍：角色或载具移动到下一个位置之前，必须先摧毁障碍或者进行技能检定越过它。有时守秘人可能会让障碍导致伤害和延迟。

摧毁障碍：载具的每点 Build 都会造成 1D10 伤害。如果车辆撞击而未能摧毁障碍，则车辆被毁坏；如果障碍被摧毁，则载具受到等于障碍耐久的一半的伤害。

☆ 内门或薄木栅栏：5 耐久

☆ 标准后门：10 耐久

☆ 坚固的家庭外门：15 耐久

☆ 9 英寸砖墙(约 23 厘米)：25 耐久

☆ 成材的树：50 耐久

☆ 混凝土桥墩：100 耐久

攻击：处于同一位置时，花费 1 行动点发起攻击。同战斗规则。

载具战：用汽车驾驶代替格斗和闪避。车辆可被视为武器，每点 Build 造成 1D10 伤害。当车辆造成伤害时，其自身受到 1/2 其造成的伤害，但不会损失比攻击对象更多的 Build。每 10 点伤害会使车辆失去 1 点 Build，无视低于 10 点的伤害。

随机位置：投 D100：

01-59：开放

60+：常规险境

85+：困难险境

96+：极难险境

场景十分危险：添加一个惩罚骰

场景不太可能发生危险或造成延误：添加一个奖励骰

突发险境：每轮可进行一次团队幸运检定，赢家(守秘人或玩家)可以设置一个他想要的常规险境。守秘人和玩家必须轮流要求突发险境。

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

(MPH：英里每小时)

猛踩油门

驾驶员可以选择用 1 个移动点来移动 2 或 3 个位置，为遭遇险境时进行的技能检定增加 1 个惩罚骰。

驾驶员可以选择用 1 个移动点来移动 4 或 5 个位置，为遭遇险境时进行的技能检定增加 2 个惩罚骰。

乘客可以协助驾驶员导航或观察路况来通过险境。乘客可以进行一个侦查或领航检定来为下一次车辆加速减少 1 个惩罚骰。

射击: 移动时射击有 1 个惩罚骰。停下来并花费 1 个行动点则没有惩罚骰。

轮胎: 瞄准轮胎有 1 个惩罚骰。轮胎有 3 点护甲和 2 点耐久，且只会被贯穿武器伤害。射爆轮胎会使载具体格减少 1 点。

驾驶员受伤: 如果移动中的车辆的驾驶员受到重伤，其可能失去对载具的控制，视同通过困难难度的险境，必须立即进行一个检定。

转换移动模式: 重投速度骰并重新计算行动点。

怪物参与追逐

☆ 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，守秘人可以用近似的方法，利用他或她觉得最合适的属性。

概要：五个步骤来建立一个追逐

总而言之，当守秘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

表VI: 交通事故

事故	伤害	举例
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。
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。
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。
蓄意伤害：很可能会完全摧毁运货汽车。几乎必然会被摧毁汽车。	2d10 Build	和运货汽车、长途公车或成熟的树木发生冲撞。
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

表V：载具参考表

下表的载具局使用汽车驾驶技能。

载具	MOV	Build	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

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。

其它载具	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 (向下取整) 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秘人：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)：可以住宿的在居上的人数。

理智规则摘要

失败的理智检定: KP 选择一个不由自主的动作。
损失 5 点或更多理智: 进行 INT 检定，成功则陷入临时性疯狂。
一天内损失 1/5 或更多理智: 陷入不定性疯狂。

疯狂阶段

疯狂发作: 临时症状(1D10 轮)或总结症状(1D10 小时)；守秘人修改背景条目。
潜在疯狂: 任何理智损失都会导致调查员再次陷入疯狂发作；调查员容易产生幻觉。

疯狂的副作用

- 1.**恐惧症:** 潜在疯狂中，必须战斗或逃跑，否则技能检定承受 1 个惩罚骰。
- 2.**狂躁症:** 潜在疯狂中，必须沉浸于狂躁症中，否则技能检定承受 1 个惩罚骰。
- 3.**幻觉与现实认知检定:** 进行理智检定来看穿幻觉：
 - ⑨ 失败：失去 1 点理智。如果处于潜在疯狂中，则陷入疯狂发作。
 - ⑨ 成功：看穿幻觉。
- 4.**疯狂与克苏鲁神话:** 第一次由神话引起的疯狂使调查员的克苏鲁神话技能增加 5 点，之后每次增加 1 点。

从疯狂中恢复

从临时性疯狂中恢复: 1D10 小时，或经过良好的休息之后。

从不定性疯狂中恢复: 每月治疗结束时的检定通过后；守秘人也可以允许在下一个幕间成长时自动恢复。

私人/家庭护理治疗(每月投 1D100):

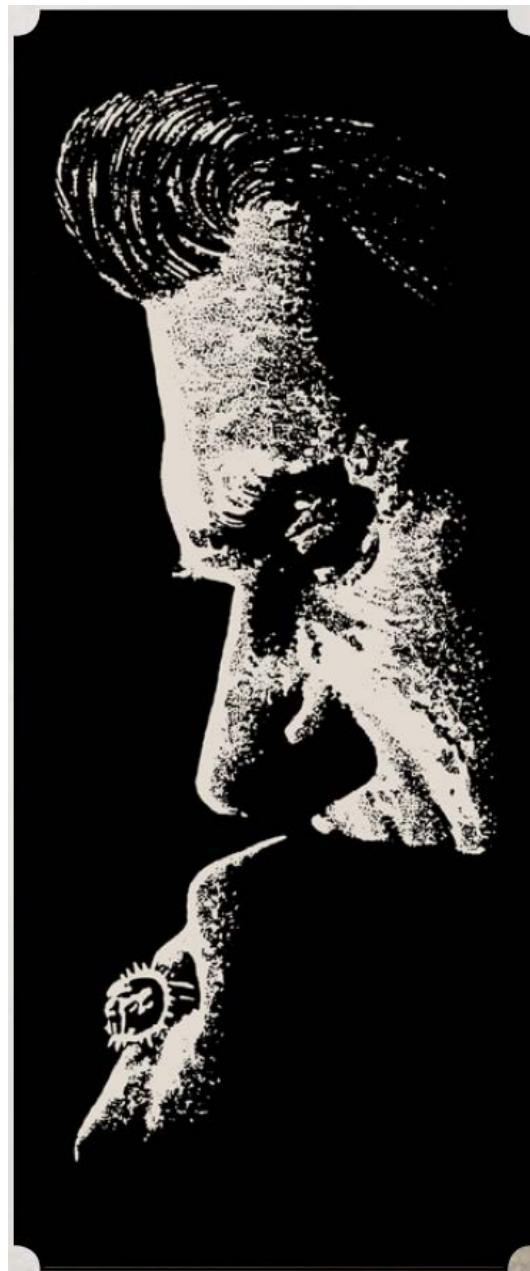
01-95：成功(或小于精神分析技能)；回复 3 点理智，进行一个理智检定，若成功则脱离不定性疯狂。
 96-00：失败；失去 1D6 点理智。

收容机构治疗(每月投 1D100):

01-50：成功(或小于精神分析技能)；回复 3 点理智，进行一个理智检定，若成功则脱离不定性疯狂。
 51-95：没有疗效。
 96-00：失败；失去 1D6 点理智。

习惯恐惧

遭遇特定神话存在(比如深潜者)时，玩家应记录其引发的理智损失累计值；累计损失不应超过单次遭遇该神话存在而损失的最大理智值。每个幕间成长阶段，将理智累计损失减少 1 点。



表VII：疯狂发作-临时症状(投 1D10):

- 1) **失忆**: 调查员会发现自己只记得最后身处的安全地点，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 1D10 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 1D10 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 1D10 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**: 守秘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将他人误认为是他重要的人并且努力的会与那个人保持那种关系，持续 1D10 轮
- 6) **昏厥**: 调查员当场昏倒，并需要 1D10 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抛诸脑后，调查员会试图逃离 1D10 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 1D10 轮。
- 9) **恐惧**: 调查员投一个 D100 或者由守秘人选择，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 1D10 轮。
- 10) **狂躁**: 调查员投一个 D100 或者由守秘人选择，来从狂躁症状表中选择一个狂躁的诱因，这个症状将会持续 1D10 轮。

表VIII：疯狂发作-总结症状(投 1D10):

- 1) **失忆** (Amnesia): 回过神来，调查员们发现自己身处一个陌生的地方，并忘记了自己是谁。记忆会随时间恢复。
- 2) **被窃** (Robbed): 调查员在 1D10 小时后恢复清醒，发觉自己被盗，身体毫发无损。如果调查员携带着宝贵之物（见调查员背景），做幸运检定来决定其是否被盗。所有有价值的东西无需检定自动消失。
- 3) **遍体鳞伤** (Battered): 调查员在 1D10 小时后恢复清醒，发现自己身上满是拳痕和瘀伤。生命值减少到疯狂前的一半，但这不会造成重伤。调查员没有被窃。这种伤害如何持续到现在由守秘人决定。
- 4) **暴力倾向** (Violence): 调查员陷入强烈的暴力与破坏欲之中。调查员回过神来可能会理解自己做了什么也可能毫无印象。调查员对谁或何物施以暴力，他们是杀人还是仅仅造成了伤害，由守秘人决定。
- 5) **极端信念** (Ideology/Beliefs): 查看调查员背景中的思想信念，调查员会采取极端和疯狂的表现手段展示他们的思想信念之一。比如一个信教者会在地铁上高声布道。
- 6) **重要之人** (Significant People): 考虑调查员背景中的重要之人，及其重要的原因。在 1D10 小时或更久的时间中，调查员将不顾一切地接近那个人，并为他们之间的关系做出行动。
- 7) **被收容** (Institutionalized): 调查员在精神病院病房或警察局牢房中回过神来，他们可能会慢慢回想起导致自己被关在这里的事情。
- 8) **逃避行为** (Flee in panic): 调查员恢复清醒时发现自己在很远的地方，也许迷失在荒郊野岭，或是在驶向远方的列车或长途汽车上。
- 9) **恐惧** (Phobia): 调查员患上一个新的恐惧症。在表IX：恐惧症状表上骰 1 个 D100 来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员在 1D10 小时后回过神来，并开始为避开恐惧源而采取任何措施。
- 10) **狂躁** (Mania): 调查员患上一个新的狂躁症。在表 X : 狂躁症状表上骰 1 个 D100 来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员会在 1d10 小时后恢复理智。在这次疯狂发作中，调查员将完全沉浸于其新的狂躁症状。这是否会被人理解 (apparent to other people) 则取决于守秘人和此调查员。

魔法规则摘要

阅读神话典籍：可能需要阅读检定；阅读会需要数小时到数周，由 KP 决定；如果读者是信徒，将造成理智损失；阅读者将获得“克苏鲁神话”技能点。

阅读检定：

- ⑨ 上世纪内成书，保存完好的印刷品：常规难度
- ⑨ 古老的手抄本：困难难度
- ⑨ 最具挑战的古老残本：极难难度

精读：需要先完成泛读；无需阅读检定；研读所需时间见表 XI：神话典籍；如果读者是相信者，将造成理智损失；如果典籍的神话等级大于读者的“克苏鲁神话”技能点数，读者将获得典籍提供的全部神话技能点数，否则只能获得一半点数；对同一本典籍的每下一次精读所需的时间加倍。

详见第十一章：可怖传说书籍

泛读：可能需要阅读检定；KP 决定阅读时间。进行理智损失检定并为“克苏鲁神话”技能增加 CMI 点。

将典籍作为工具书：需要先完成完整研读；花费 1D4 小时；投 D100，需要掷出的值不大于典籍的神话等级。

透支 MP：从 HP 中获取 MP。

恢复 MP：MP 每小时回复 1 点，若 POW 超过 100 则回复更多。

在神话典籍中学习法术：需要完成泛读；学习法术可能需要花费数小时甚至数周（通常是 2D6 周，由 KP 决定）；进行一个困难难度的 INT 检定。

向他人学习法术：与从书中学习相同，但更有效率。
(通常需要 1D8 天)

从神话存在学习法术：非常快！进行 INT 检定来决定是否保留法术。

初次释放法术：进行一个困难难度的 POW 检定，可以选择孤注一掷或重新学习法术；失败的孤注一掷会使法术消耗的 MP 和理智翻 1D6 倍，并会伴有其它副作用。

施法用时和战斗中施法（见第十二章 法术）：即时：DEX+50；1 轮：本轮 DEX；2 轮：下一轮 DEX；以此类推。

相信者：非相信者在阅读神话典籍时，可以获得克苏鲁神话技能而不失去理智；第一次经由神话引起的理智损失会同时失去等同于克苏鲁神话技能的理智点。

增加 POW

- ⑨ 成功释放需要 POW 对抗的法术后：投 D100，若大于当前 POW(或掷出 96 及更高)，POW 永久增加 1D10 点。
- ⑨ 在幸运检定中掷出 01 后：投 D100，若大于当前 POW(或掷出 96 及更高)，POW 永久增加 1D10 点。



速查：半值和五分之一值

在“基础值”一列找到属性或技能值，读取表格以确定其半值(困难难度)和 1/5 值(极难难度)。

基础值	半值	1/5 值										
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15	
2	1		27			52	26		77			
3			28			53			78			
4	2		29			54			79			
5			30			55	27		80	40	16	
6	3	1	31	15	6	56	28	11	81			
7			32			57			82	41	17	
8	4		33			58	29		83			
9			34			59			84			
10	5	2	35	17	7	60	30	12	85	45	18	
11			36			61			86	46		
12	6		37			62	31		87			
13			38			63			88	47	19	
14	7		39			64			89			
15		3	40	20	8	65	32	13	90	48	20	
16	8		41			66	33		91			
17			42			67			92	49	21	
18	9		43			68	34		93			
19			44			69			94			
20	10	4	45	22	9	70	35	14	95	50	22	
21			46			71			96	51		
22	11		47			72	36		97			
23			48			73			98			
24	12		49			74			99			
25		5	50	25	10	75	37	15	100	50	20	

理智测试

爱手艺因擅长使用生僻词而闻名，这使他的作品具有独特的风格。你可以在下面的找到爱手艺范儿的词，以便在游戏中使用并提供灵感。

小心！阅读整个列表会导致 1D3 的理智损失！

Aberrant, Abnormal, Abominable, Absurd, Abysmal, Accursed, Acidic, Adhesive, Airy, Alien, Ambiguous, Amorphous, Anarchic, Ancient, Angular, Animalistic, Animated, Anomalous, Antediluvian, Antiquarian, Appalling, Appendaged, Ashen, Askew, Astounding, Atrocious, Awry, Baboon-Like, Baleful, Baneful, Bankrupt, Barbarous, Batrachian, Beastly, Bellowing, Bilious, Bizarre, Blasphemous, Bleating, Bloated, Bloodshot, Blubbery, Boiling, Brutish, Bug-eyed, Bulbous, Cackling, Cadaverous, Cancerous, Cellular, Changeable, Chaotic, Charnel, Chattering, Chitinous, Coarse, Colorless, Colossal, Confusing, Congealed, Conical, Convolved, Corpselike, Corpulent, Corrupt, Creamy, Criminal, Croaking, Crustaceous, Crystalline, Cyclopean, Cylindrical, Daemonic, Dank, Dark, Dazzling, Deafening, Deathless, Debased, Debauched, Decadent, Decomposing, Deformed, Degenerate, Degraded, Delirious, Depraved, Deranged, Detestable, Deviant, Diabolical, Diffuse, Dire, Discordant, Diseased, Disfigured, Disgusting, Dislocated, Disordered, Disproportionate, Dissolved, Distorted, Dreadful, Dripping, Effervescent, Effulgence, Effusive, Elastic, Eldritch, Elephantine, Endless, Enlarged, Enormous, Enveloping, Evasive, Exaggerated, Excruciating, Extended, Fabulous, Faceless, Fantastic, Fearful, Fecund, Festering, Fibrous, Fiendish, Fiery, Filthy, Fishlike, Flabby, Flowing, Fluctuating, Fluid, Foaming, Fetid, Foul, Fractured, Fragrant, Frantic, Fungous, Fungoid, Furious, Furtive, Gambrel, Gangrenous, Gargantuan, Gaunt, Ghastly, Ghoulish, Gibbering, Gibbous, Gigantic, Globular, Glutinous, Gluttonous, Gnashing, Gory, Grasping, Greenish, Grim, Grisly, Gross, Grotesque, Gushing, Hairy, Hallucinatory, Hapless, Hateful, Hazy, Heaving, Hellish, Hideous, Hissing, Horned, Horrible, Howling, Huge, Hybrid, Ichorous, Idiotic, Illogical, Immaterial, Immemorial, Immense, Immoral, Indescribable, Incoherent, Incomplete, Incongruous, Incredibile, Indistinct, Infected, Infernal,

Infested, Inhuman, Insane, Insipid, Iridescent, Irrational, Irregular, Jabbering, Jaded, Jangling, Jaundiced, Jellified, Jumbled, Jutting, Kleptomaniacal, Leprous, Limp, Liquefied, Loathsome, Lumbering, Luminescent, Lumpy, Lunatic, Lurking, Mad, Maggoty, Malevolent, Malformed, Malicious, Malignant, Massive, Membranous, Menacing, Mesmerizing, Metallic, Mildewed, Mindless, Miscarried, Misshapen, Moaning, Molten, Monstrous, Monumental, Morbid, Mortifying, Mottled, Moldering, Mucky, Mucous, Murmuring, Mutilated, Nagging, Nameless, Nauseous, Nearsighted, Nebulous, Necromantic, Necrotic, Nightmarish, Noiseless, Noisome, Non-Euclidian, Nonsensical, Noxious, Numbing, Obscene, Obsequious, Octopoid, Odious, Odorous, Oily, Ominous, Oozing, Organic, Outlandish, Outré, Oval, Overgrown, Overripe, Pagan, Pale, Pallid, Palpitating, Palsied, Parasitic, Pasty, Peculiar, Perfidious, Perverse, Phlegmatic, Pitiless, Plastic, Pliable, Poisonous, Porous, Pregnant, Prodigious, Profane, Profuse, Pronged, Protoplasmic, Protuberant, Prurient, Pseudopoidal, Puckered, Pudding-Like, Pulsating, Pustular, Putrid, Quavering, Queasy, Quiescent, Quivering, Radiant, Rainbowed, Rectangular, Reeking, Remorseless, Repellent, Reprehensible, Reptilian, Repugnant, Repulsive, Resplendent, Restless, Rheumy, Rigid, Rotten, Rotting, Rough, Rubbery, Rugose, Sacrilegious, Sallow, Sanguine, Scabby, Scaly, Screaming, Scummy, Seething, Senseless, Sepulchral, Shadowy, Shiny, Shrieking, Shuffling, Shunned, Sickly, Sightless, Sinewy, Singular, Skeletal, Sleepless, Slimy, Slippery, Slithering, Slobbering, Sluggish, Solemn, Sordid, Soundless, Spectral, Spherical, Sponge-Like, Squamous, Stagnant, Stench, Sticky, Stupefying, Stupendous, Stygian, Sulphurous, Syrupy, Teeming, Tenebrous, Tentacled, Terrible, Thickening, Thrashing, Throbbing, Transformed, Transparent, Tubular, Tumultuous, Turbid, Turbulent, Ugly, Ultimate, Ululating, Unclean, Uncouth, Undigested, Ungainly, Unknown, Unmasked, Unmentionable, Unnamable, Unnatural, Unripe, Unseen, Unspeakable, Unutterable, Vague, Vaporous, Vast, Vibrating, Vile, Viperous, Viscous, Vivid, Voluminous, Vomiting, Wailing, Wan, Warped, Waxen, Webbed, Wet, Whirling, Withered, Worm-eaten, Wormy, Wretched, Writhing, Xenophobic, Yammering, Zodiacial, Zymotic.

译注：希望你看得懂.....

汉化进度表

章节	译者	翻译进度	校对者	初校进度	排版进度
第一章节前	秋叶 EXODUS	√		√	√
01.介绍	七宫涟	√	凉凉。		√
02.爱手艺与克苏鲁神话	Achronida、飙车致死法厄同	√	秋叶 EXODUS	√	√
03.创建调查员	月夜白雨	√	凉凉。	√	√
04.技能	清水	√	秋叶 EXODUS	√	√
05.游戏系统	Lsr	√			√
06.战斗	傻豆	√			√
07.追逐	凉凉。	√			√
08.理智	电波	√		√	√
09.魔法	七宫涟	√			√
10.主持游戏	[多位译者]	→			
11.可怕传说书籍	七宫涟	√			√
12.法术	七宫涟	√			√
13.外星科技及其造物	零崎言识	√			√
14.怪物、野兽和异界诸神	破晓十二弦	√			→
15.模组	清水	→			→
16.附录	秋叶 EXODUS	√			√

第十章译者名单：飙车致死法厄同 街猫口苗 秋叶 EXODUS 知秋 十六夜秋 留白

索引、阿卡姆和爱手艺地区地图、1920s 及现代角色卡、第七版测试人员名单及众筹感谢名单在此略去。

译名表

游戏术语部分见附录 I : 术语表

技能		Flail	连枷	Rifle(Rifle/Shotgun)	步枪
Accounting	会计	Flamethrower	火焰喷射器	Science	科学
Acting	表演	Forensics	司法科学	Shotgun	霰弹枪
Animal Handling	动物驯养	Forgery	伪造	Sleight of Hand	妙手
Anthropology	人类学	Garrote	绞索	Spear	矛
Appraise	估价	Geology	地质学	Spot Hidden	侦查
Archaeology	考古学	Handgun	手枪	Stealth	潜行
Art and Craft	艺术和手艺	Heavy Weapons	重武器	Submachine Gun	冲锋枪
Artillery	炮术	History	历史	Survival	生存
Astronomy	天文学	Hypnosis	催眠	Sword	剑
Axe	斧头	Intimidate	恐吓	Swim	游泳
Biology	生物学	Jump	跳跃	Throw	投掷
Botany	植物学	Language (Other)	语言	Track	追踪
Bow	弓术	Language (Own)	母语	Whip	鞭子
Brawl	斗殴	Law	法律	Zoology	动物学
Chainsaw	电锯	Library Use	图书馆使用	神话典籍	
Charm	魅惑	Listen	聆听	Al Azif	阿齐夫
Chemistry	化学	Locksmith	锁匠	Azathoth and Others	阿撒托斯及其他
Climb	攀爬	Machine Gun	机关枪	Black book of the Skull 骷髅黑书	
Computer Use	计算机使用	Mathematics	数学	Black God of Madness 黑色的疯狂之神	
Credit Rating	信用评级	Mechanical Repair	机械维修	Black Rites	暗黑仪式
Cryptography	密码学	Medicine	医学	Black Sutra	黑之契经
Cthulhu Mythos	克苏鲁神话	Meteorology	气象学	Black Tome	暗黑大典
Demolitions	爆破	Natural World	博物学	Book of Dzyan	迪詹之书
Disguise	乔装	Navigate	领航	Book of Eibon	伊波恩之书
Diving	潜水	Occult	神秘学	Book of Iod	艾欧德之书
Dodge	闪避	Operate Heavy Machinery	操作重型机械	Book of Skelos	斯克洛斯之书
Drive Auto	汽车驾驶	Persuade	说服	Cabala of Saboth	萨波斯的卡巴拉
Electrical Repair	电气维修	Pharmacy	药学	Calaeno Fragments 刻莱诺残篇	
Electronics	电子学	Photography	摄影	Chronike von Nath 纳斯编年史	
Fast Talk	话术	Physics	物理	Confessions of the Mad Monk	
Fighting	格斗	Pilot	驾驶	Clithanus	狂僧克利萨努
Fine Art	美术	Psychoanalysis	精神分析		
Firearms	射击	Psychology	心理学		
First Aid	急救	Read Lips	读唇		
		Ride	骑术		

译名表

来自被诅咒者, 或 (关于古老而恐怖的教团的论文)	Brew Space-Mead 黄金蜂蜜酒酿造术	Contact Mi-Go 米-戈联络术
Von denen Verdammten 来自被诅咒者	Call Deity 请神术	Contact Rat-Thing 人面鼠联络术
Watchers on the Other Side 异界的监视者	Call Azathoth 阿萨托斯请神术	Contact Sand-Dwelle 潜沙怪联络术
We Pass from View 越过幻象	Call Cthugha 克图格亚请神术	Contact Servitor of the Outer God 外神仆役联络术
Yhe Ritual 伊希之仪式	Call Hastur 哈斯塔请神术	Contact Spirits of the Dead 死灵联络术
Yuggya Chants 犹基亚颂歌	Call Ithaqu 伊塔库亚请神术	Contact Star-Spawn of Cthulhu 克苏鲁的星之眷族联络术
Zanthy Tablets 赞苏石板	Call Nyogth 尼约格萨请神术	Contact Yithian 伊斯人联络术
神秘学书籍		
Beatus Methodivo 宣福者美多狄乌斯	Call Shub-Niggurath 莎布-尼古拉丝请神术	Contact Deity Spells 通神术
the Emerald Tablet 翡翠石板	Call Yog-Sothoth 犹格-索托斯请神术	Contact Deity: Chaugnar Faugh 昌格纳·方庚通神术
the Gloden Bough 金枝	Dismiss Deity 送神术	Contact Deity: Cthulhu 克苏鲁通神术
I Ching 易经	Cause/Cure Blindness 致盲术/复明术	Contact Deity: Eihor 艾霍特通神术
Isis Unveiled 揭开面纱的伊西斯	Chant of Thoth 透特之咏	Contact Deity: Nodens 诺登斯通神术
The Key of Solomon 所罗门之钥	Cloud Memory 记忆模糊术	Contact Deity: Nyarlathotep 奈亚拉托提普通神术
Malleus Maleficarum 女巫之锤	Clutch of Nyogtha 尼约格萨紧握手	Contact Deity: Tsathoggua 撒托古亚通神术
Oracle of Nostradamus 诺查丹玛斯的预言	Consume Likeness 肖像消耗术	Contact Deity: Y'golonac 伊戈罗纳克通神术
The Witch-Cult in Western Europe 西欧的异教巫术崇拜	Contact Spells 联络术	Create Barrier of Naach-Tith 纳克-提特障壁创建术
the Zohar 光明篇	Contact Chthonian 钻地魔虫联络术	Create Mist of R'lyeh 拉莱耶造雾术
法术		
Apportion Ka 灵魂分配术	Contact Deep One 深潜者联络术	Create Zombie 僵尸制造术
Banishment of Yde Etad 耶德·艾塔德放逐术	Contact Elder Thing 古老者联络术	Curse of the Putrid Husk 腐烂外皮之诅咒
Bind spells 束缚术	Contact Flying Polyp 飞水螅联络术	Death Spell 致死术
Bless Blade 刀锋祝福术	Contact Formless Spawn 无形眷族联络术	Dominate 支配术
Body Warping of Gorgoroth 戈尔格罗斯形体扭曲术	Contact Ghoul 食尸鬼联络术	Dread Curse of Azathoth 阿撒
Breath of the Deep 深渊之息	Contact Gnoph-Keh 诺弗-刻联络术	
	Contact Hound of Tindalos 庭达罗斯之猎犬联络术	

托斯的恐怖诅咒		Summon Byakhee 拜亚基召唤术	Colours Out of Space 星之彩
Dust of Suleiman 苏莱曼之尘		Summon Dark Youn 黑山羊幼崽召唤术	Crawling One 蠕行者
Elder Sign 旧印开光术		Summon Dimensional Shambler 空鬼召唤术	Dagon & Hydra 达贡&海德拉
Enchantment Spells 附魔法术		Summon Fire Vampire 炎之精召唤术	Dark Young 黑山羊幼崽
Enchant Book 书册附魔术		Summon Hunting Horror 恐怖猎手召唤术	Deep One 深潜者
Enchant Knif 刀具附魔术		Summon Nightgaun 夜魔召唤术	Deep One Hybrid 混种深潜者
Enchant Pipes 笛子附魔术		Summon Servitor Of The Outer Gods 外神仆役召唤术	Dhole 巨噬蠕虫
Enchant Sacrificial Dagger 祭刀附魔术		Summon Star Vampire 星之精召唤术	Dimensional Shambler 空鬼
Enchant Whistle 哨子附魔术		Separate Binding 独立束缚术	Elder Thing 古老者
Gate Spells 时空门法术		Bind Byakhee 拜亚基束缚术	Fire Vampire 炎之精
Find Gate 时空门搜寻术		Bind Dark Young 黑山羊幼崽束缚术	Flying Polyp 飞水螅
Gate Boxes 时空箱创建术		Bind Dimensional Shambler 空鬼束缚术	Formless Spawn 无形眷族
Time Gat 时光们		Bind Fire Vampire 炎之精束缚术	Ghast 妖鬼
View Gate 时空门观察术		Bind Hunting Horror 恐怖猎手束缚术	Ghoul 食尸鬼
Enthrall Victim 迷身术		Bind Nightgaun 夜魔束缚术	Gla'aki, Servant of 格拉基之仆
Evil Eye 邪眼术		Bind Servitor Of The Outer Gods 外神仆役束缚术	Gnoph-Keh 诺弗·刻
Fist of Yog-Sothoth 犹格-索托斯之拳		Voorish Sign 维瑞之印	Great Race of Yith 伊斯之伟大种族
Flesh Ward 血肉防护术		Warding 守卫术	Hounds of Tindalos 庭达罗斯的猎犬
Green Decay 绿腐术		Wave of Oblivion 忘却之波	Hunting Horror 恐怖猎手
Implant Fear 恐惧注入术		Wither Limb 肢体凋萎术	Lloigor 罗伊格尔
Melt Flesh 血肉熔解术		Words of Power 真言术	Mi-Go, the Fungi from Yuggoth 米-戈, 来自犹格斯的真菌
Mental Suggestion 心理暗示术		Wrack 折磨术	Nightgaunt 夜魔
Mindblast 精神震爆术			Rat-Thing 人面鼠
Mind Exchange 精神交换术			Sand-Dweller 潜沙怪
Mind Transfer 精神转移术			Serpent People 蛇人
Mirror of Tarkhun Atep 塔昆阿提普之镜			Servitor of the Outer Gods 外神仆役
Powder of Ibn-Ghazi 伊本-加兹之粉			Shaggai, Insects from 夏盖妖虫
Prinn's Crux Ansata 蒲林的埃及十字架			Shantak 夏塔克鸟
Red Sign of Shudde M'ell 修德·梅尔之赤印			Shoggoth 修格斯
Resurrection 复活术			Shoggoth Lord 修格斯主宰
Shrivelling 枯萎术			Star-Spawn of Cthulhu 克苏鲁的星之眷族
Song of Hastur 哈斯塔之歌			Star Vampire 星之精
Summoning Spells 召唤法术			Tcho-Tcho 乔乔人
神话生物			
		Byakhee 拜亚基	
		Chthonians 钻地魔虫	

译名表

		Ithaqua	伊塔库亚	Zoth-Ommog	佐斯·奥摩格
异界诸神					
Abhotoh	阿布雷斯		黄衣之王，哈		经典妖魔
Atlach-Nacha 亚	阿特拉克·纳克	斯塔的化身		Ghost	幽灵
Azathoth	阿萨托斯	Nodens	诺登斯	Skeleton	木乃伊
Bast	芭丝特	Nyarlathotep	奈亚拉托提普	Vampire	吸血鬼
Chaugnar Faugn	昌格纳·方庚	Nyogtha	尼约格萨	Werewolf	狼人
Cthugha	克图格亚	Rhan-Tegoth	兰·提格斯	Zombie	僵尸
Great Cthulhu	伟大的克苏鲁	Shudde M'ell	修德梅尔		地名
Cyaegha	赛伊格亚	Tsathoggua	撒托古亚	Arkham	阿卡姆
Daoloth	道罗斯	Tulzscha	图尔兹查	Dunwich	敦威治
Eihort	埃霍尔特	Ubbo-Sathla	乌波·萨斯拉	Innsmouth	印斯茅斯
Ghatanothoa	加塔诺托亚	Y'golonac	伊戈罗纳克	Kingsport	金斯波特
Gla'aki	格拉基	Yibb-Tstll	伊波·兹特尔		
Hastur the Unspeakable 哈斯塔。 不可名状者		Yig	伊格		
		Yog-Sothoth	犹格·索托斯		

神话典籍译名对照表

原文	COC 第七版译名	《克苏鲁迷踪》译名	COC 第六版译名
Al Azif	阿齐夫	阿尔·阿吉夫	阿尔·阿吉夫
Azathoth and Others	阿撒托斯及其他	阿萨托斯及其它恐怖之物	阿撒托斯及其余恐怖
Black book of the Skull	骷髅黑书	骷髅黑书	
Black God of Madness	黑色的疯狂之神	疯狂的黑暗之神	
Black Rites	暗黑仪式	暗黑仪式	
Black Sutra	黑之契经	黑之经典	
Black Tome	暗黑大典	—	
Book of Dzyan	迪詹之书	德基安之书	德基安之书
Book of Eibon	伊波恩之书	伊波恩之书	伊波恩之书
Book of Skelos	斯克洛斯之书	斯克罗斯之书	
Cabala of Saboth	萨波斯的卡巴拉	万军之卡巴拉	
Calaeno Fragments	刻莱诺残篇	塞拉伊诺断章	塞拉伊诺断章
Chronike von Nath	纳斯编年史	纳斯编年史	纳斯编年史
Confessions of the Mad Monk Clithanus	狂僧克利萨努斯的忏悔	疯狂修道士克利塔努斯的 忏悔	疯狂修道士克利塔努斯的 忏悔
Cthaat Aquadingen	水中之喀特	水神克塔亚特	水神克塔亚特
Cthulhu in the Necronomicon	《死灵之书》中的克苏鲁	《死灵之书》中的克苏鲁	《死灵之书》中的克苏鲁
Cthonic Revelations	钻地启示录	—	
Cultes des Goules	食尸鬼教团	食尸教典仪	尸食教典仪
Daemonolatreia	恶魔崇拜	—	
De Vermiis Mysteriis	蠕虫之秘密	蠕虫之秘密	蠕虫之秘密
Dhol Chants	巨噬蠕虫颂	巨噬蠕虫颂歌	
Dwellers in the Depths	深渊栖息者	深渊居民	
Eltdown Shards	埃尔特当陶片	埃尔特顿陶片	埃尔特顿陶片
Ethics of Ygor	伊戈尔伦理学	伊格尔伦理学	
Fischbuch	鱼之书	鱼类图鉴	
Fourth Book of D'harsis	达尔西第四之书	达尔西第四之书	
Geph Transcriptions	盖夫抄本	格弗译本	
G'harne Fragments	格哈恩残篇	格·哈伦断章	格·哈伦断章
Ghorl Nigral	戈尔·尼格拉尔	哥尔·尼格拉尔	
Green Book	绿之书	绿书	
Hydrophinnae	水鳍书	水栖动物	
Ilarnek Papyri	伊拉内克纸草	伊拉克纸草	
In Pressured Places	置身高压水域	置身高压水域	
Invocations to Dagon	达贡祷文	达贡祷文	
Johansen Narrative	约翰森的叙述	约翰森的手记	

译名表

原文	COC 第七版译名	《克苏鲁迷踪》译名	COC 第六版译名
King In Yellow, the	黄衣之王	黄衣之王	黄衣之王
Legends of Liqualia	利夸利亚的传说	—	
Liber Damnatus Damnationum	断罪处刑之书	断罪之书	
Liber Ivonis	伊波恩生平	伊波恩传	
Magic and the Black Arts	魔法与黑巫术	魔法与黑魔法	
Marvels of Science	科学的奇迹	—	
Massa di Requiem Per Shuggay	致夏盖的安魂弥撒	舒该安魂弥撒	舒该安魂弥撒
Monstres and their Kynde	怪物及其族类	怪物及其眷族	怪物及其眷族
Mum-rath Papyri	姆·拉斯纸草	姆·拉特纸草	
Naacal Key	纳卡尔之钥	纳卡尔之钥	
Nameless Cults	不可名状的教团	无名祭祀书	无名祭祀书
Necrolatry	死亡崇拜	—	
Necronomicon	死灵之书	死灵之书	死灵之书
Night-Gaunt	夜之魍魉	夜之魍魉	
The Occult Foundation	神秘学基础	神秘学基础	
Of Evil Sorceries Done in New England	关于新英格兰的既往巫术	论新英格兰的异型恶魔施展的邪恶巫术	
Othuum Omnia	全能的奥苏姆	全能者奥图姆	
Parchments of Pnom	诺姆羊皮卷	诺姆皮纸文书	
People of the Monolith	巨石的子民	巨石的子民	巨石的子民
Pnakotic Manuscripts	纳克特抄本	纳克特抄本	
Polynesian Mythology with…	波利尼西亚神话学，附有 对克苏鲁传说圈的记录	波利尼西亚神话：对克苏 鲁传说系统的考察笔记	
Ponape Scripture	波纳佩圣典	波纳佩教典	波纳佩教典
Prehistoric Pacific in the Light of…	《波纳佩圣典》所述的史 前太平洋	根据《波纳佩教典》对史 前太平洋海域的考察	
Prehistoric in the Pacific: …	太平洋史前史：初步调查	史前时代的太平洋海域： 以东南亚神话模式为参考 的预备调查	
Reflections	反思录	—	
Remnants of Lost Empires	失落帝国的遗迹	失落帝国的遗迹	
Revelations of Gla'aki	格拉基启示录	格拉基启示录	格拉基启示录
Revelations of Hali	哈利湖启示录	哈利启示录	
R'yleh Text	拉莱耶文本	拉莱耶文本	拉莱耶文本
Saducismus Triumphatus	撒都该人的胜利	—	
Sapientia Maglorum	智者玛格洛鲁姆	祆教祭司的智慧	

原文	COC 第七版译名	《克苏鲁迷踪》译名	COC 第六版译名
Saracenic Rituals	撒拉逊人的宗教仪式	撒拉逊人的宗教仪式	
Secret Mysteries in Asia, the Seven Cryptical Books of Hsan	亚洲的神秘奥迹，含有从 《戈尔·尼格拉尔》中摘抄 的注释	亚洲不为人知的神秘	
Secret Watcher, the	秘密窥视者	窥视秘密者	
Song of Yste	伊斯提之歌	伊斯提之歌	
Soul of Chaos	混沌之魂	混沌之魂	混沌之魂
Sussex Manuscript	萨塞克斯手稿	萨塔特文稿	
Testament of Carnamagos	卡纳玛戈斯圣约书	卡纳玛戈斯遗嘱	卡纳玛戈斯遗嘱
Thaumaturgical Prodigies in the New-…	新英格兰乐土上的奇术异 事	在新英格兰乐土上发生的 奇事异迹	在新英格兰乐土上发生的 奇事异迹
True Magick	真实的魔法	魔法真理	魔法真理
Tunneler Below, the	地底掘进者	地底掘进者	地底掘进者
Tuscan Rituals	托斯卡纳的宗教仪式	托斯卡纳的仪式	
Unausprechlichen Kulten	不可名状的教团	无名祭祀书	无名祭祀书
Unter Zee Kulten	海底的教团	深海祭祀书	
Uralte Schrecken	远古的恐怖	远古的恐怖	
Visions from Yaddith	来自亚狄斯的幻象	自亚狄斯而来的幻视	自亚狄斯而来的幻视
Von denen Verdammten	来自被诅咒者	来自被诅咒者	来自被诅咒者
Watchers on the Other Side	异界的监视者	异界的监视者	
We Pass from View	越过幻象	越过幻视	
Yhe Ritual	伊希仪式	—	
Yuggya Chants	犹基亚颂歌	犹基亚颂歌	
Zantru Tablets	赞苏石板	—	赞苏石板

第七版译名来自本规则书第十一章，译者七宫涟。

第六版译名来自玖羽翻译的《守秘人指南 Vol.1》(Keeper's Companion vol. 1)。

克苏鲁迷踪译名来自玖羽编著，乐博睿出版的《魔典总目》(克苏鲁迷踪扩展规则狂野魔法的附加资料)。