

### 力量STR(Strength)

力量表示了调查员肌肉的力度.用它可以来判定他们能搬.推.拉多沉的东西,或者多紧的抱着什么东西.这项属性对于盼望调查员能施展强力的徒手攻击伤害非常有用.当力量减到0时,一个调查员便是残废,甚至无法离开他的床.

### 体质CON(Constitution)

这个包括了身体素质,活力和精力.体质也可以帮助推测调查员能够在溺水或者窒息中坚持多久.毒药或者疾病有可能会立即对体质进行一次挑战.高体质的调查员也往往有着高生命值,更容易在伤害和攻击中存活下来.

严重的身体伤害和巫术攻击可能会损失体质.当体质到了0时,调查员就死掉了.

### 体型SIZ(Size)

体型是用一个数字来衡量人物的高矮胖瘦,从越过什么头上看东西,或者穿越一个狭小的通道,甚至用于衡量躲在草地中谁的头会露出来,都是运用体型.体型对生命值和伤害奖励都有帮助.只有很少的可能会减少体型,那就是减少肢体……比如说截肢.如果一个调查员损失了所有体型,那么他消失了,只有上帝才知道他在哪里……

### 智力INT(Intelligence)

智力代表了这个调查员的学习能力,记忆力和分析力.以及他对周围事物的认知.为了帮助形容不同的局势,守秘人会将智力乘以各种倍数然后丢D100,要求检定结果等于或者小于这个数字.智力乘以5,是灵感.非常的常用.想了解更多就往后看.

困难的概念,计划和灵感暗示会可能会要求将智力乘以1或者2,然后D100要求低于那个难度等级.这种鉴定可以判定调查员是否能得到更多的信息或者情报.

一个没有智力的调查员就是白痴.

智力直接影响了一个调查员兴趣技能点数的多少,还有他们学习克苏鲁咒语的速度.

如果智力的数值跟玩家的角色风格不相符合,这里还有个机会帮助扮演:那既是高教育低智力,或者低教育高智力.前者是知道理论但不足了解现象的学者,后者是刚到大城市的农场男孩.

### 意志POW(Power)

意志代表了意志力.意志越高,魔法值也就越高.意志并不代表领导力,后者只是扮演的问题.一个没有意志的调查员就像一个僵尸一样,而且不能使用魔法.除非特殊的情况,否则意志的损失都是永久的.

# PART I [屬性, 職業, 建卡]

意志乘以5得到的是幸运。这个数字也刚好等于角色的理智属性。魔法值，并不像意志值，是会不断地恢复的。普通人的意志值很少会有变化。

如果他能够熟练的使用某种克苏鲁巫术，便有可能增长他的意志值。守秘人要特别浏览p101的那个表格。

## 敏捷DEX(Dexterity)

拥有高敏捷的调查员更快，灵巧，身体更加柔软。守秘人可以过一个敏捷鉴定判断他是否能抓住空中落物。或者在强风以及冰上保持平衡。完成灵敏的动作，或者不像被人注意到。就像其他属性一样，敏捷的难度鉴定也源于守秘人挑选不同的倍数乘以敏捷值。一个没有敏捷的调查员非常的不协调，不能完成很多动作，也无法使用幸运鉴定。

在战斗中，高敏捷的角色先行动，而且有可能在敌人攻击前缴械或者使其失效。敏捷乘以2也就是闪躲技能的起始值。

## 外表APP(Appearance)

外表表现了外表的吸引力和友好。外表鉴定在社交场合和给异性留下深刻的第一印象非常有用。外表还会影响快速交谈和议价鉴定。不过第一印象不见得会永久的持续不变。外表只代表你从镜中看到的一切，而与领导力和魅力没有关系。一个没有外表的调查员（狐狸注：狂寒）是长得非常后现代主义外加野兽派，而且会到处吓人。

## 教育EDU(Education)

教育代表了调查员的通过学校学习的知识。教育直接影响了调查员的职业技能点数的多少。教育乘以5便是知识鉴定。教育乘以5也是一个调查员起始状态下的母语的技能点数。

一个没有教育就像一个初生的婴儿，或者是对世界没有半点认知，失忆症患者。

教育达到12代表了高中毕业生的教育水平。如果高于12，则表示有一些大学生活了。教育达到16就可以拿到学位了。一个教育很高的调查员不见得非要上学，但是一定是严谨系统的学习过。

## 理智SAN(Sanity)

理智等于意志乘以5。理智是派生属性，但它是游戏的重点和核心部分。理智有几个相关概念：理智，理智点，最大理智值。理智点会发生变化，但是理智不会发生变化。

一个调查员最大的理智点绝对不可能超过99。理智点为99代表了人类最坚强的意志，已经达到了接近于“钢铁意志”程度。相反，一个理智只有30的人则更容易被打击，刺激乃至发疯。绝大多数的怪物和超自然时间都会让玩家丧失理智点，就连法术也必须用理智点为代价才能得以施展。

一个调查员的最大理智值不会大于99减去克苏鲁神话的结果。理智点是可以恢复的，甚至可能比原始值还要高，但是速度非常的缓慢。

# PART I

# [屬性, 職業, 建卡]

## 属性鉴定

当技能检定不适合时，鼓励守秘人运用相应的属性进行检定，或者是所有调查员都接受的某种方式。

## 属性改变的规则

如果角色属性得以改变，那么灵感，幸运和知识也会立即得以改变。同样的，当相应的属性改变后，生命值和伤害奖励也会随之而改变。

魔法值不会立即改变。如果存在了超出的点数，他们必须在最大魔法值等于意志时使用掉。

## 灵感检定Idea Roll

当没有什么技能鉴定比较合适的时候，可以用这个鉴定来解决问题。例如：调查员是否能观察或理解他们所见到的事物？一个普通人是否会感受到一次特殊的召唤或者某个地点？是否有什么东西在山的另一头？

对某些特定的线索或者物品侦查通过后不会立即使其明显化，当与人交往的时候仍然需要运用心理学。

## 幸运鉴定Luck Roll

调查员是否带来什么特殊的装备？他们哪个是Dimensional Shambler选择攻击的？调查员走上的楼梯是否会突然碎裂，或者是发生地震？幸运鉴定就能快速的得到答案。

幸运便是一项能力能使你在正确的时间呆在正确的地点：往往在紧急时刻使用它，特别是当守秘人希望玩家能有更高的机会通过，而非平常常用的跳跃和闪躲检定。

## 知识检定Know Roll

所有人都了解一些不同方面的知识。这个知识检定表现了调查员大脑中储存的，能够提供各种信息的可能性。

调查员可能明白如何将硫酸倒入水中，或者将水倒入硫酸中（不管她是否学过化学），或者他可能知道西藏的地理信息（而不需要地质学检定），或者了解蜘蛛有多少只腿（哪怕只有一点生物学）。

辨认俗语俚语便是知识检定的一个绝佳的应用。

因为没有人可以知道一切，知识检定永远不能到达99，哪怕一个调查员有21点教育。

## 伤害奖励Damage Bonus

具体描述略过。类同于D&D中的力量加值在伤害骰的体现。

投掷武器，只加上投掷者伤害奖励的一半。

不要把伤害奖励加到任何火器或者跟使用者力量与体型无关的攻击方式上。

守秘人不能把伤害奖励加到“咬”上面。

# PART I

## [屬性, 職業, 建卡]

出于简化的原则，守秘人可能会忽略玩家的伤害奖励。怪物的伤害奖励和平均伤害也都会给出在规则之中。

### 生命值Hit Points

所有的生物都有生命值。将体质与体型相加除以二，然后小数向前进位，便得到了生命值。

当一个调查员受到了伤，用铅笔在玩家表上把他的生命值圈出来。永远先造成生命值伤害再造成任何体质伤害。损失的生命值自动恢复的速度为每个游戏周1D3点生命值。紧急使用急救或者医疗技能能够立即恢复1D3点生命值。

当生命值跌到2点或以下，这个角色便不省人事了，而且不能对游戏作出任何影响。

当生命值跌到了0点或以下，除非能在这一回合结束前，这个角色至少提升到1点以上生命值，否则便死去。详细的看p68和p71页的急救和医学技能。

### 魔法值Magic Points

调查员的魔法值等于他的意志。魔法值因为使用咒语或者在对抗邪恶的影响中而丧失。魔法值可以自然的回复：24小时后全部恢复。

当一个调查员的魔法值到达0的时候，他或者她会变得像被吸干了一样。（狐狸：寒。）而且会昏迷到至少有一点魔法值存在的时候。

当意志值减少的时候，除非使用魔法值，否则魔法值不会减少，但它恢复时只能恢复到新的最大值。然而当意志值增加的时候，魔法值也会立即的增加。

### 背景Background

属性的那些数字（包括属性派生出来的数字）组成了调查员的基本信息。绝大多数让调查员变得有趣的点子和能力是一个选择的事项，并非骰子的结果。

检查你的调查员人物卡寻找有用的背景，任何历史都是对灵感有帮助的。

### 调查员的性别

调查员可以是男性或者是女性。没有任何一条游戏规则区别了这两者；也没有某个性别有任何的优势或者劣势。一些已经出版的模组也许要考虑到某种性别在某种特殊社群的影响，但是如果大家希望的话，守秘人可以自由的忽略所有这些规则。

### 姓名和年龄

调查员的姓名是任何玩家觉得有趣合适的。年龄的选择要受到调查员的教育的影响。

### 学校与文凭

玩家可以加入任何愿意的学校。任何学校和文凭应该与调查员的教育值相符合，除非调查员是一个骗子。应该选择玩家喜欢扮演的种类。

### 出生地

选择调查员的出生地。没有游戏惩罚或者奖励某个特定国家或者民族。出生地的

# PART I [屬性, 職業, 建卡]

主要影响在于：举个例子：一个出生在美国的调查员理所当然应该说一口好英语作为他的母语。而一个出生在魁北克的调查员也许会在出生后学习法语，一个出生在亚利桑那州的可能会学习西班牙语或者纳瓦伙语（狐狸注：北美纳瓦伙族印第安人的土著语言），而一个出生在三藩市的可能会说广东话。

## 标记，疤痕，精神疾病

如果一个调查员的背景故事里有什么对他造成身体的改变或者心理创伤，就应该被记录下来。除非是损失了一只手，腿或者眼睛什么的，不然这些不会对游戏过程造成什么影响。设计这些时需与守秘人进行商量/

## 图片

如果你愿意，自己画或者请个朋友画出你的调查员的头像，或者从杂志小说中找出类似的脸孔。这在介绍调查员给其他玩家的时候相当有用。即使一个小图片也能说明很多。1920或者1930年代的电影明星也是非常合适，无论是哪个区域的。

## 建卡详解

首先大家得找一张人物卡，实物或者电子版，一般来说COC的人物卡分为三种：1890S，1920S，1990S这三个年代，有的设定集也有例外，比如说DARK AGE。无论是那种人物卡，即基本内容都是一样的，只是在技能上有点区别，比如1890S就没有电脑使用这项技能之类的。

然后就是一般的建卡流程：

先把调查员姓名填了，然后自由的设想一个职业，这个职业可以是现实生活中存在的任何职业，在COC中，职业仅仅影响你的本职技能罢了。也选择一个职业列表中的职业，或者跟你的keeper商量一个新职业。

## 流程

### 一．决定基本属性：

1. 投骰子，5次3D6，并把结果分配在 STR（力量），CON（体质），POW（意志），DEX（敏捷），APP（外表）上。然后写在角色表上。
2. 投骰子，2次2D6+6，并分配到SIZ（体形），INT（智力）。
3. 投骰子，3D6+3，为EDU（教育）
4. SAN（理智）等于POW\*5。

这些是你的基本属性，你的人物基本上就依赖于这些而存在和冒险了。

### 二．决定派生属性

1. IDEA（灵感）等于INT\*5，LUCK（幸运）等于POW\*5，KNOW（知识）等于EDU\*5。
2. 将STR与SIZ相加，然后在Damage Bonus Table伤害加值中找到相应的一项。填写到Damage Bonus中，这一栏如果查出来为正为负为零都照实填写。这一



# PART I

## [屬性, 職業, 建卡]

栏是你使用近战武器的额外加值或减值。类似于d&d中的近战武器力量价值

### 3. Damage Bonus Table 伤害奖励表

STR+SIZ DB

2-12 -1D6

13-16 -1D4

17-24 0

25-32 +1D4

33-40 +1D6

41-56 +2D6

57-72 +3D6

73-88 +4D6

4. 将99减去你的Cthulhu Mythos克苏鲁神话技能值，填写到99-Cthulhu Mythos一栏。

### 三. 决定角色其他属性

1. 将CON与SIZ相加，然后将结果除以2，最终的结果就是你的HP。用笔圈出来。

2. 你的Magic Points等于POW。用笔圈出来。

3. 在Sanity Points Table心智点数中，圈出等于你SAN的那个数值

### 四. 决定职业和技能

1. 投1D10，来选择你的起始资产。

1890S 1D10

1=\$500+room, 2=\$1000, 3=\$1500, 4=\$2000, 5=\$2500, 6=\$3000, 7=\$4000, 8=\$5000, 9=\$5000, (原文如此，我估计可能是写错了，应该在\$8000左右吧) 10=\$10000

1920S

1=\$1500+room, 2=\$2500, 3=\$3500, 4=\$3500, (又来一个，我也不知道为什么) 5=\$4500, 6=\$5500, 7=\$6500, 8=\$7500, 9=\$10000, 10=\$20000

1990s

1=\$15000, 2=\$25000, 3=\$35000, 4=\$45000, 5=\$55000, 6=\$75000, 7=\$100000, 8=\$200000, 9=\$300000, 10=\$500000

2. 选择职业，并标注出本职技能。然后将EDU\*20，得到职业技能点数。职业技能点数职能分配给本职技能。职业表格我发在另一篇帖子上。

3. 将INT\*10，得到个人兴趣技能点数。个人技能点数可以随意分配，除了Cthulhu Mythos。

4. 并非所有技能都要升级，技能当然是越高越好。

# PART I

# [屬性, 職業, 建卡]

5. 技能点一点升一点, 不可高过99%。

## 五. 选择武器

1. 武器分为hand to hand weapons近战武器和firearms火器。hand to hand weapons杀伤力要加上你的Damage Bonus。Firearms不加。

2. 选择武器是要注意使用年代。

3. 此栏表略。

## 六. 决定人物背景

1. 在人名下面, 填写大学文凭 还有出生地 (影响你的母语)。

2. 个人的外表, 伤疤, 和曾经的心理创伤。

3. 将玩家的真人姓名写在表的左边, 就是竖起的那个。

4. 调查员的最小起始年龄等于EDU+6, 每年老十年, 调查员增加一点EDU并且加20点职业技能点数。当超过40岁后, 每老十年, 从STR, CON, DEX, APP中选择一个减少一点。

## 常见职业与本职技能对应表

考古学家——艺术, 议价, 手艺, 历史, 图书馆使用, 其他语言, 侦查, 其他任何一种个人或专业的技能

艺术家——艺术, 手艺, 快速交谈, 历史, 摄影, 心理学, 侦查, 其他任何一种个人或专业技能

运动员——攀爬, 闪躲, 跳跃, 武术, 骑术, 游泳, 投掷, 其他任何一种个人或专业技能

作家——历史, 图书馆使用, 神秘学, 其他语言, 母语, 劝说, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

牧师——会计, 历史, 图书馆使用, 聆听, 其他语言, 劝说, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

罪犯——议价, 乔装, 快速交谈, 手枪, 开锁, 潜行, 侦查, 其他任何一种个人或专业技能

业余艺术爱好者——艺术, 手艺, 信用, 其他语言, 骑术, 散弹枪, 其他任何两种个人或专业技能

医生——生物学, 信用, 急救, 拉丁文, 医疗, 药剂学, 心理分析, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

流浪者——议价, 快速交谈, 隐藏, 聆听, 自然历史, 心理学, 潜行, 其他任何一种个人或专业技能

工程师——化学, 电器维修, 地理学, 图书馆使用, 机器维修, 操纵重型机械, 物理, 其他任何一种个人或专业技能

# PART I

## [屬性, 職業, 建卡]

艺人——艺术, 信用, 乔装, 闪躲, 快速交谈, 聆听, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

农夫/伐木工——手艺, 电器维修, 急救, 机器维修, 自然历史, 操纵重型机械, 跟踪, 其他任何一种个人或专业技能

黑客/顾问——电脑使用, 电器维修, 电子学, 快速交谈, 图书馆使用, 其他语言, 物理学, 其他任何一种个人或专业技能

记者——快速交谈, 历史, 图书馆使用, 母语, 劝说, 摄影, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

律师——议价, 信用, 快速交谈, 法律, 图书馆使用, 劝说, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

军官——会计学, 议价, 信用, 法律, 领航, 劝说, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

传教士——艺术, 手艺, 急救, 机器维修, 医疗, 自然历史, 劝说, 其他任何一种个人或专业技能

音乐家——艺术, 议价, 手艺, 快速交谈, 聆听, 劝说, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

心理学家——人类学, 历史, 图书馆使用, 神秘学, 其他语言, 摄影, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

飞机轮船驾驶员——天文学, 电器维修, 机器维修, 领航, 操纵重型机械, 物理学, 驾驶, 其他任何一种个人或专业技能

警方侦探——议价, 快速交谈, 法律, 聆听, 劝说, 心理学, 侦查, 其他任何一种个人或专业技能

警察——闪躲, 快速交谈, 急救, 格斗, 法律, 心理学, 以下任选两种: 议价, 汽车驾驶, 武术, 骑术, 侦查

私家侦探——议价, 快速交谈, 法律, 图书馆使用, 开锁, 摄影, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

教授——议价, 信用, 图书馆使用, 其他语言, 劝说, 心理学, 以下任选两种: 人类学, 考古学, 天文学, 生物学, 化学, 电子学, 地理, 历史, 法律, 医疗, 自然历史, 物理

士兵——闪躲, 急救, 隐藏, 聆听, 机器维修, 来复枪, 潜行, 其他任何一种个人或专业技能

发言人——信用, 乔装, 闪躲, 快速交谈, 劝说, 心理学, 其他任何一种个人或专业技能

部落成员——议价, 聆听, 自然历史, 神秘学, 侦查, 游泳, 投掷, 其他任何一种个人或专业技能

狂热者——藏匿, 隐藏, 图书馆使用, 劝说, 心理学, 以下任选两项: 化学, 电器维修, 法律, 药剂学, 来复枪。其他任何一种个人或专业技能



# PART I [屬性, 職業, 建卡]

这里浅谈一下这三项技能的区别：我以前也把它搞错了

conceal（藏匿）这里指的是用什么东西遮住你不像让别人发现的事物，比如说将屋子内的血迹遮掩。（毁尸灭迹？）

disguise（乔装）对话调查中乔装自己的想法，发现等。

hide（隐藏）就是把自己藏起来了

所有玩家选择职业的时候一定要注意年代和背景。

## 示范

这里示范HARVER WALTERS，一个1920年代纽约记者，一个神秘学和超自然学的调查员如何建立的。玩家拿出一张空白的人物卡，一支铅笔，三个六面骰，然后打开规则书到34页。

### 角色属性

力量：3D6，玩家最终投出了4，一个几乎最糟糕的结果。这个后果导致这个新的调查员极其虚弱。但是这个玩家并不气馁：克苏鲁的召唤是一个非同一般的游戏－

敏捷：3D6，结果是一个12，高于平均值，，而且导致了调查员的闪躲技能为24%，低力量高敏捷可能使调查员要学习一些可以炫耀这优势的技能－或者他或者她可以作一个优秀的舞蹈家或者打字员。

智力：2D6+6，智力结果等于17，一个极其优秀的结果。玩家笑了，然后开始投下一项属性

体质：3D6，结果14，另一个不错的数字，这个调查员的耐力弥补了糟糕的力量。

魅力：3D6，结果是17，另一个非常杰出的数字，无论有什么缺点出现，调查员的人格魅力都能散发光芒。

意志：3D6，结果是9，没有一个意志9的人能成为伟大的魔法师。也没有一个幸运45%的人容易的从麻烦的局势中脱身。

体型：2D6+6，结果是16，当骰子停止滚动的时候，她开始构思她的新调查员是一个男性。体型16导致他是一个肌肉发达然而虚弱。也许他有些肥胖，或者某种疾病让他有些部分麻痹。这些根植于属性数字的可能暗示了一些个性。角色扮演开始于解释不同的角色属性的结合。她的脑海中闪出一个名字。她从来没有用过一个叫做HARVER的调查员，但是看起来很合适。现在，这个调查员就叫做HARVER。

理智：将意志值乘以5，HARVER的结果是45。不算很糟糕的结果，但是比平均值要差。也许他是一个神经质和高度紧张的人，或者曾经有过恐怖而令人不安的经历。

教育：3D6+3，出现了一个16，一个好结果，足够让HARVER拿到大学毕业证。他的玩家决定HARVER拥有一个艺术学硕士学位，虽然这个名头没有什么游戏作用。HARVER英语能力达到80%，他的玩家要求HARVER足够年轻，所以他刚好22岁（教育+6）。

# PART I [屬性, 職業, 建卡]

灵感：把 17 的智力乘以 5，HARVER 的灵感得到了 85%。他很聪明，而且更有可能提出一个可行的计划。

运气：9 的意志乘以 5 得到了 HARVER 的幸运 45%。他不幸的时候稍微比幸运的时候多一点。他应该根基于灵感和知识，而非企盼骰子的好结果。

知识：16 的教育乘以 5 得到了 HARVER 的知识 80%。他在学校学习刻苦而且学了很多东西。

伤害奖励：将 HARVER 的力量 4 和体型 16 相加，得到 20。他的伤害奖励为 0。

生命值：将 HARVER 的体质 14 与体型 16 相加等于 30。然后再除以 2，他拥有 15 点生命点数，一个好数值。HARVER 不是一个战士，但是运用他的大脑和魅力，他可以经常用言语解决问题。

魔法值：这个跟意志值相等，HARVER 有 9，HARVER 的姓氏来自于他的玩家：WALTERS，

## 背景

HARVER 是一个 1920 年代的角色，投了收入骰之后，玩家得到了 2，拥有了 \$2500 现金和 \$2500 的银行存款。

## 选择技能

HARVER WALTERS 将成为一名记者，他加入了 ENIGMA MAGAZINE，一个调查神秘事件的杂志。

HARVER 有 16 点教育，然后乘以 20，得到了 320 点职业技能点数，他的玩家只能将其分配到记者这个职业所列出的本职技能上。因为一般职业都差不多有八项本职技能，所以基本上每个都可以升到平均 40 点。

HARVER 现在的母语（英语）已经有了 80 点（教育乘以 5），所以她不想再提升这个技能了。她选择他学习拉丁语，它的基础值是 01%，于是他用了 320 点职业技能点数中的 49 点加到了拉丁语上，让他的拉丁语成功率成为 50%。他现在还剩余了 271 点职业技能点数。

接下来，她加了 60 点到他的快速交谈上，将其升到了 65%，然后用 50 点提升劝说，将其加到了 65%，为了揣测他提问的人们的心理，他用 55 点点数加到了 60% 的心理学。作为一个调查记者，HARVER 需要提出很多问题并要求得到诚实的回答。利用他的劝说，他可以改变他人的意愿，和结交盟友。现在只剩下 106 点技能点数了。每一个记者都需要收集证据。他的玩家用 20 点加到了摄影学上，使其升到了 30%，因为 1920 年代可是一个“眼见为实”的年代。现在只剩下了 86 点职业技能点数了，记者可以自己选择两样个人特殊技能：她选择了考古学，然后用 79 点升到了 80%，然后用最后 7 点将法律升到了 12%。HARVER 的玩家现在已经用完了所有记者的职业技能点数。他有很好的交际技巧，对于记者非常有用，而且在神话相关的考古学领域算是专家。

HARVER的智力是17，所以他的个人兴趣技能点数是17乘以10等于170点。这些点数他可以自己按照意愿分配。HARVER的玩家用了59点将飞行员技能加到60%（因为听起来很酷）。而且因为她是一个经验丰富的C o C玩家，她在图书馆利用中加了40点，使其达到了65%。这样还有71点兴趣技能点数，然后她加了20点到聆听45%，加25点到神秘学，神秘学最后为30%（这项低技能可能是HARVER工作的一个缺陷），15点把议价加到了20%，11点将信誉度加到了26%（对于一个要求随时与人联系的人来说，这是另一个缺陷）。HARVER所有的技能点都分配完了。

HARVER的玩家没有选择提升他的武器技巧，尽管他可能会需要。HARVER是一个1920年代智力型人物，不是那种持枪者。如果有什么超现实的事情发生到他身上，那就是他选择了考古学而非选择可以参加上层社会的聚会的高信誉度。

HARVER还有其他技能点数，在玩家角色卡上拥有技能点数但未标明具体技能的地方，武器表格中的基础成功机率，这些都是人类本身自有的技能点数。

她选择他的艺术技能为交际舞。她本来担心敏捷不够，但是她多虑了。HARVER这个角色已经可以玩了。她还要不断地完善这个人物。她忽视那个年龄问题：尽管她创建了一个有趣的年轻人，但是十多二十多岁的年纪的确是很平凡。

HARVER的玩家必须决定他的外表。从他的属性和技能出发，她应该构想出这个人物。她很乐意在角色卡中相应的部分画出人物的形象，有时也可以运用1930年代的电影的角色的招照片，以便其他的玩家更好的理解。

### 更深的背景

HARVER WALTERS的玩家在米斯塔尼克大学上学(miskatonic university)，然后毕业成为记者。她还决定让HARVER是一个勇敢的人。她还知道他有着迷人的个性，但是有较为薄弱的身体和情绪。她还没有决定如何解释HARVER的力量如此低，不过到时她会扮演出一个懒洋洋的，老是用诡计让别人搬运箱子或诸如此类的力气活。

她决定让HARVER的祖父在内战中赚了一大笔钱，但是他的父亲和哥哥做投机生意赔了不少，或者花在了一些不肯与他人探讨的神秘的项目上。

这就足够了。在未来的游戏过程中扮演HARVER将会不断地增加更多的信息，而且这种逐渐的完善人物是非常有乐趣的。