

**Call of Cthulhu 7th Edition
Investigator Handbook**

**克苏鲁的呼唤第七版
调查员手册**

主编：Sandy Petersen
编者：Mike Mason, Paul Fricker,
Worthington and friends
出品：Chaosium inc.

《克苏鲁的呼唤第七版调查员手册》是 Chaosium 出品的 TRPG 规则《克苏鲁的呼唤第七版》的一部分。

本译版仅供个人学习使用。

译：七宫涟

感谢月夜白雨、清水、傻豆、电波、lsr 等辛苦翻译七版规则书的各位给予的帮助！

另外，凉凉。负责规则书的校对，在这里也感谢他对规则翻译的贡献。

译语表

为了翻译方便，本文中一些术语与规则书中的标准译语有差异。实际进行游戏时，译语以 KP 说明为准。

原文	调查员手册	规则书
Combined Roll	联合检定	组合检定、联合检定
Computer Use	「计算机使用/计算机」	电脑使用
Contacts	关系人	熟人
Electrical Repair	「电气维修/电工」	电气维修
Fighting Manuever	战术动作	战技
Firearm(Rifle/Shotgun)	「射击(步霰)」	射击(步枪/霰弹枪)
Impale	穿刺	穿刺
Intimidate	「恐吓」	威吓
Library Use	「图书馆使用/图书馆」	图书馆使用
Mech. Repair	「机械维修/机修」	机械维修
Natural World	「自然」	自然学
Navigate	「导航」	领航
Operate Heavy Machine	「操作重型机械/重机」	操作重型机械
Perception	感知	洞察
Psychology	「心理学/心理」	心理学
Push the Roll	孤注一掷	孤注一骰
Ride	「骑乘」	骑术
Science(Forensic)	「科学(法庭科学)」	科学(物证学)
Sleight of Hand	「妙手」	手上功夫
Stealth	「隐秘行动/潜行」	隐秘行动

目录

第一章 介绍	5
第二章 敦威治恐怖事件	9
第三章 创建调查员	10
第四章 职业	15
第五章 技能	53
第六章 调查员组织	58
第七章 调查员生涯	78
第八章 咆哮的二十年代	91
第九章 给玩家的建议	122
第十章 附录	136
10.1 百年惊梦	137
10.2 速度与里程	147
10.3 不同历史时期的装备、旅行与武器价格	149
10.4 武器表	158
10.5 向上兼容到第七版	163
调查员手册职业中文名索引	167

第一章 介绍

★大部分的内容都在规则书中涉及，略去不译。



未读过洛夫克拉夫特的任何一篇故事，对克苏鲁神话也一窍不通？不必担心，这些内容会在游戏中逐渐展开。游戏的很多乐趣在于发现秘密和解开游戏的“裁判”守密人设计的谜题。

12 关于本书

本书是为参与“克苏鲁的呼唤”游戏的调查员主演玩家准备的，包含了创建调查员、游戏指导，以及洛夫克拉夫特故事发生的年代，1920年代和现代的相关设定。

除了这本书，你还需要骰子、铅笔、记录纸，还有三两朋友——其中一个必须持有《规则书》并担任守密人。

13 调查员手册上的游戏范例

背景与规则书完全相同，内容不同。

保拉（以下简称“保”）、乔、凯西（以下简称“凯”）和阿诺德（以下简称“阿”）是玩家，每个人扮演一名调查员。加利（以下简称“守”）扮演守密人。

守：你们来到图书馆的时候，已经快到闭馆时间了。四周几乎没什么人，其实所有人都正打算离开。你们看到服务台后面坐着一位女图书管员。好了伙计们，你们打算怎么做？

保：我要跟馆员交谈，你们先在这里等我一会儿。

〔所有调查员都同意保拉的主意。〕

守：你径直走到服务台前。桌子后面的女人正在给一堆书盖图章。她年纪中等，戴着一副大眼镜，表情十分烦躁。

保：嗯咳。我清了清嗓子，引起她的注意，给她一个迷人的微笑。

守：她抬头看了看你，表情比刚才更加烦躁。她盯着你看了一会儿，说道：“不知道现在关门了吗？”

保：“十分抱歉，但是请您一定要帮我，”（保拉面带微笑地用礼貌的语气说道）“您能带我去本地历史区吗？确实是事出紧急。”

乔：OK，趁着保拉的调查员在服务台和馆员交涉，我要去找找神秘学区域。

守：乔稍等一下，稍后再处理你的部分。保拉，她退让了，用手指了指两排后面的大书架。然后说，“在那里。你们只有十分钟的时间，再多我就要锁门了。”好的乔，你查看标志，在看过道深处到了一个叫做“神秘与超自然”的区域。你要过去看看吗？

乔：那当然！

14 凯：我的私家侦探杰克在主入口附近等着，留意周围的情况。

阿：我和乔一起去。

守：保拉，你找到了本地历史区。要找些什么东西？

保：我想看看能不能找到有关“绿焰教团”的书，还有本地坟场有些什么异常事件。

守：好的。请做一次「图书馆」检定吧。

保：好的。（保拉掷两个D10。）我掷出了34，比我的图书馆技能40小。我找到什么了吗？

守：酷，你翻阅书架，找到了一本书，叫做《本地的神话和鬼魅》。它有整整一章专门

讲述伯克的墓地。你必须尽快办好借书手续，因为 10 分钟就要到了。

乔：那我和阿诺德发现什么了吗？我们需要掷骰吗？

守：那么，你们刚刚来到神秘学区域时，就发现了一个穿风衣的怪模样男人。他看起来在查阅一本旧书，但是马上就发现了你们，并且迅速消失在书堆深处。

阿：这人肯定有什么问题！我能认出他就是昨晚在酒吧见过的人吗？

守：这挺难说的，因为你没看清他的脸。不过你可能觉得他们有相似之处。

阿：对，我觉得这就是之前跟踪我们的人！我要追上他！

乔：好啊，我们走起！

守：好的。我先切到保拉再回来处理你们这边。保拉你要去服务台吗？

保：对的，我要让馆员为我取这本书。

守：好的。阿诺德和乔，你们绕着架子转到后面去，那个男人正等着你们。他手里攥着那本旧书，两眼放光，脸带笑容。

阿：也是醉了。我停下来看着那个男人。他要对这书做什么？

乔：我能做一个「心理」检定了解他的意图吗？

守：好啊，检定吧。阿诺德，他只是双手紧紧抓住这本书。

乔：我成功了，我的心理投出了一半以下。

守：那么，看起来他有话想对你们说。他用书做手势示意你们靠近一些。

乔：好吧，我就靠近一些，“有什么事情吗？”

阿：我待在后面看看会发生什么。

守：切到保拉。馆员检查了你的书，并要求你和你的朋友赶快离开，她要锁门了。

保：好的。我去找乔和阿诺德。

凯：杰克知道阿诺德和乔出了什么事吗？

守：不知道。你只看到保拉往那个方向走过去了。

凯：我跟上保拉。

守：好的，乔。当你接近那个男人时，你注意到一股鱼腥气。他用硕大水汪汪的双眼看着你说：“（压低语调）昨天我发现你们问了一些不该你们关心的问题。我建议你们少把手伸进那些不属于你们的地方。”

乔：“嘿！我可不会怕你！你算哪根葱，敢这么和我们说话？”

阿：小心啊！

守：他又笑道，“喔，我确实微不足道。但是有些人可不喜爱爱管闲事的家伙。”

乔：我想知道他都知道些什么。我抓住他的衣领，压着他的脸道，“告诉我你都知道些什么，老东西”

守：看来你打算威胁他了。做一次「恐吓」检定吧。

乔：我失败了。可以孤注一掷吗？我瞪住他的眼睛，贴紧他的鼻子，告诉他如果不招，我就要揍他了。

守：当然可以。但是孤注一掷失败的话，会发生坏事哦……

乔：见鬼，我孤注一掷也失败了！不……

阿：叫你小心一点的！

守：你瞪着他的眼睛威胁他，但是突然他猛地将脑袋往前一杵，正砸到你的头上。你一

瞬间头晕目眩，血从鼻孔里流了出来，受到2点伤害。他把那本书朝空中一扔逃跑了。
保拉和凯西，你们恰好赶到。阿诺德现在要怎么做？

齐：（混乱）

我要追上他！

我要接住那本书！

到底出了什么事？

我要叫人来帮忙！

他们能追上那个奇怪的鱼腥男吗？他手里的书上到底有什么？伯克的墓地会发生什么？谁不希望继续深究？

第二章

敦威治恐怖事件

★本文是洛夫克拉夫特的经典作品，可在网上搜索全文。

第三章

创建调查员

★大部分的内容都在规则书中涉及，略去不译。

在掷骰之前

每

一个调查员的性格和技能都是由你的想象力决定的。在你掷骰之前，你应当和 KP 商谈，并且就最符合你将要进行模组的调查员创建寻求指导。KP 可能会规定严格的限制条件，比如你必须选择特定的职业；或者任由你自由发挥。

你应该记住以下方面的内容：

- ※ 模组发生的时代和时间。
- ※ 游戏发生的地点或国家。
- ※ 模组的前提设定。
- ※ KP 推荐什么特殊的职业吗？
- ※ 调查员互相之间了解多少。

KP 可能告诉你很多有关模组的信息，也可能很少。仔细听说明，有问题的话要询问。只要你有调查员的想法，就去问 KP 是否批准。

除非 KP 另有规定，这也是和其他玩家聊天交换想法的好时机。这时的谈话可以建立调查员之间的联系，有助于建立合适的调查员组合。

你们越是将自己的调查员和 KP 提供的背景联系得紧密就越好。你应当认为自己有责任将调查员导入到 KP 设定的模组或战役背景之中。如果 KP 说调查员是受雇调查，那么想象一下需要用钱的调查员。KP 也可能会说游戏从一桩谋杀案调查开始，那么你可以问受害者能不能是自己的兄弟或者好友。如果背景要求你是一支出席会议的学术团体的一部分，那你的调查员可能是演讲人。让你的调查员和故事关系更紧密，把“钩”挂得更牢会让游戏变得更好。

KP 会提供有趣的剧情，但他 / 她并不需要知道到底什么才能引起你们的注意甚至越俎代庖激怒你们。你们自己在调查员之间创建的联系剧情可能会比 KP 提供的任何东西更能对你产生感情共鸣。

如果 KP 没有给你们足够的背景设定，你们仍然可以给你的调查员添加一些有趣的设定，但是并不能知道他们是否用得上。KP 也许会挑选其中一些，将它们整合到游戏当中。

深化你的角色背景

KP 提供了一些游戏背景，主要内容是一支来自密斯卡托尼克大学的探险队走入密林营救一位失踪的同事。艾米问她的调查员能不能和失踪人员在一个部门工作。KP 同意了。艾米则更进一步：“这个失踪的同事和我是竞争关系，想在同一期刊上发表关于同一主题的论文。”艾米正努力发现更多。KP 告诉她，她对同事探险的目的知之甚少——也许如果发现更多信息，她就能抢占先机！艾米的调查员现在已经迫不及待，KP 的剧情里也多了一项新元素。

第二步：决定职业

第四章提供了广泛的职业供调查员选择。当你选定了职业之后，记录它并同时记下本职技能。

第四步：创建角色背景

52

创建角色背景时的提示

大部分使调查员有趣又好玩的概念和能力都是可选的，不一定是骰子决定的结果。看看你的调查员属性和技能。他们擅长什么，不擅长什么？为什么会这样？「射击」技能高是意味着他在乡下长大，定期跟着爸爸和哥哥去打猎，还是他在搬到大城市的时候买了一支手枪？精通机械结构的人，既可能是职业需要，也可能是因为他们是热情的业余发明家。

尝试解释你的调查员擅长某些事情的原因，无论是由于职业、兴趣还是教育。将这些记录在一张纸上。

考虑他们受到的教育。EDU 代表了什么教育水平？他们读过大学吗？在“学园生活”中掌握了技能吗？他们大学期间是社团成员吗？如果 EDU 偏低或者平庸，那是什么导致调查员没能继续学业？

你的调查员是什么职业？他如何来到这一行工作？他一直在做这一行吗？也许他们跳过槽（可以解释和本职不相干的技能却有高点数）。

没有必要设定一个复杂的家系、每个人都设定详细生平。只要写出重要的家庭成员，还有和你的调查员之间的关系就可以了。要知道——一旦调查员在遭遇神话时死亡或受伤，还有哥哥或妹妹可以接过接力棒。

不要设定过多，只要写几句话或者要点就好。你可能会发现太多的背景会限制你的临场发挥，你要不停地查看自己的角色表检查是否符合角色的描述。在游戏中，你会发现更多调查员的过去，既可能是 KP 暗示的，也可能是自己在游戏中临时想出的。把这些添加到自己的记事当中，你的角色会在游戏过程中逐渐丰富起来，所以给他们一点自由活动的空间。

61

可选规则：有故事的调查员

调查员可能在任何年龄发现黑暗的秘密，并随着年龄增长积累经验。技能点数来自教育，表明年龄大的人知道的往往更多。但是，特定的人生经历也一样能够成为调查员的财富或阻碍。

若因为经历包要求增加调查员的年龄而使 EDU 提升，则因 EDU 提升获得的技能点数必须分配到经历包指定的技能上。

以下的经历包均是可选的，并且每个玩家在 KP 的同意下只能选择一个。

战场经历包

调查员曾经在一场战争中作为某支军队的士兵出生入死——对于 1920 年代的调查员来说，最可能的就是 1914-1918 年的世界大战了。战争增长了他们的经验，也给他们带来了伤疤。对调查员做如下调整：

- ※ 调整年龄，以适应参加过一战的背景；
- ※ SAN 减少 1D10+5；
- ※ 背景增加一项：战争相关的伤疤 / 疤痕或恐惧症 / 躁狂症；

※ 技能增长：共 70 点，分配到：

普通士兵：攀爬，格斗（斗殴），射击（步霰），急救，恐吓，聆听，潜行，投掷，妙手，侦查，生存；

军官：攀爬，格斗（斗殴），射击（手枪），急救，聆听，导航、魅惑、说服、恐吓中一项，潜行，投掷，侦查；

※ 备注：对目击尸体和重伤员造成的理智损失免疫。

警务经历包

调查员在警察队伍中工作过数年，或者已经不干这一行了。对调查员做如下调整：

※ 初始年龄不能低于 25 岁；

※ SAN 减少 1D10；

※ 背景增加一项：警察工作相关的伤疤 / 疤痕或恐惧症 / 躁狂症；

※ 技能增长：共 60 点，分配到：攀爬，汽车驾驶，格斗（斗殴），射击（手枪或步霰），急救，法律，聆听，外语，两项社交技能（魅惑、话术、说服、恐吓），追踪；

※ 备注：对目击尸体造成的理智损失免疫

罪犯经历包

调查员的一辈子或至少半辈子都在犯罪组织里沉浮。对调查员做如下调整：

※ 初始年龄不能低于 20 岁；

※ SAN 减少 1D10；

※ 背景增加一项：犯罪历史相关的伤疤 / 疤痕或恐惧症 / 躁狂症；

※ 技能增长：共 60 点，分配到：攀爬，汽车驾驶，格斗（任一），射击（任一），一项社交技能（魅惑、话术、说服、恐吓），法律，聆听，锁匠，心理，追踪；

※ 备注：对目击尸体、目击或亲自谋杀、目击对人类的暴力残害造成的理智损失免疫。

医务经历包

调查员是资深的医生、护士或者法医。对调查员做如下调整：

※ 初始年龄不能低于 30 岁；

※ SAN 减少 1D10；

※ 背景增加一项：个人背景相关的伤疤 / 疤痕或恐惧症 / 躁狂症；

※ 技能增长：共 60 点，分配到：急救，法律，聆听，医学，心理，侦查，科学（任一）；

※ 备注：对目击尸体和重伤员造成的理智损失免疫。

神话经历包

调查员通过学术研究抑或是实际经验，拥有了克苏鲁神话知识。和 KP 讨论调查员是如何得到这些知识的，是通过读书还是真实体验？并将它们写到角色的背景故事之中。如果知识是靠读书获得的，先要决定调查员是不是一个“相信者”。对调查员做如下调整：

※ 按 KP 允许的数值增加「克苏鲁神话」技能（推荐 1D10+5）；

※ 相应地减少最大理智值；

※ 如果是“相信者”，SAN 减少相同数量；

- ※ 背景增加两项: 与神话经历相关的伤疤 / 疤痕、恐惧症 / 躁狂症、遭遇的怪异存在;
- ※ 经过 KP 同意, “相信者”可以习得咒语。KP 应当决定调查员可以习得哪种咒语。
- ※ “相信者”详见“相信神话”(RB179)

第四章

职业

你知道，只有画功精绝、对自然洞察深刻的画家才能画出皮克曼的那种作品。随便拽出个给杂志画封面的来，让他在画纸上划拉划拉，也能画出个什么“恶梦”、“巫魔集会”、“恶魔肖像”来，但只有伟大的画家才能画得毛骨悚然和栩栩如生。因为一个真正的画家会懂得恐怖的解剖学和恐惧的生理学——他们能用精确的线条和比例直连我们沉睡的本能和代代遗传的可怕记忆，用恰当的颜色反差和明暗效果拨刺蛰伏在我们心里的异常感觉。

——H.P.洛夫克拉夫特《皮克曼的模特》，译：玖羽

调

查员的职业决定了他们最擅长哪些技能、收入有多少、可能认识些什么样的人。同时，职业也可以在一定程度上完善调查员的角色形象，影响他们的动机和他们对周围世界的态度。

范例职业

这里列出的职业仅仅是作为范例抛砖引玉。绝大部分职业可以适应各种历史时代设定，但是一些职业就不是这样（例如只有现代才会有黑客），可选择的技能必须要符合时代。如果有任何疑问，请向 KP 咨询。

创建新职业

当创建一个没有列出的新职业时，你可以使用已列出的职业作为参考。创建新职业时，本职技能的数量不能超过八个，否则职业会很快失去其知识与技能专精的意义。这些本职技能应当是你创建的职业所需基本的专业知识和技能。有的时候不需要全部八项技能来表征职业；如果多于八项，多出的技能应由玩家自选。例如玩家可以选择任意技能以适应他们的职业、时代或是角色形象。另外，还要设置一个合适的信用范围。

凡例：

职业依字母顺序排列。一些项目会列出所有相关的职业；例如，银行劫匪、打手、窃贼、欺诈师、贗造者和刺客都罗列在“罪犯”条目下。

（原作向）在洛夫克拉夫特原作小说中的主要职业。

（古典）只有在 1920 年代才可以使用的职业。

（现代）只有在现代背景下才可以使用的职业。

【本职技能点数】决定角色藉由何种属性来获得职业技能点数。

【信用范围】决定角色应将多少点数加在信用等级上。每条目都会给出一个范围，分配给信用等级的点数必须处于这个范围内。

【推荐关系人】列出一些角色在职业工作中可能接触的个人或组织，它们也可以为调查员的个人背景提供灵感。

【本职技能】表征职业的八项本职技能。本职技能点数必须分配在这些技能上，也可以使用个人技能点数作进一步提升。最后，在角色表各技能的初始值上加上已分配的点数。

表 4-1 职业目录（原文职业表）

英文	中文	英文	中文
Accountant	会计师	Archaeologist	考古学家(原作向)
Acrobat	杂技演员	Architect	建筑师
Actor	演员	Artist	艺术家
Agency Detective	事务所侦探	Asylum Attendant	精神病院看护
Alienist	精神病医生(古典)	Assassin	刺客：参考罪犯
Animal Trainer	动物训练师	Athlete	运动员
Antiquarian	文物学家(原作向)	Author	作家(原作向)
Antique Dealer	古董商		

英文	中文
Aviator	特技飞行员(古典): 参考飞行员
Bank Robber	银行劫匪: 参考罪犯
Bartender	酒保
Big Game Hunter	猎人
Book Dealer	书商
Bootlegger	打手: 参考罪犯(译注, 参考走私者)
Bounty Hunter	猎人
Boxer/Wrestler	拳击手/摔跤手
Burglar	窃贼: 参考罪犯
Butler/Valet/Maid	管家/男仆/女仆
Chauffeur	私人司机: 参考司机
Clergy, Member of the	神职人员
Computer Programmer/ Technician/ Hacker	计算机程序员/计算机工程师/黑客(现代)
Conman	欺诈师: 参考罪犯
Cowboy/girl	牛仔
Craftsperson	工匠
Criminal	罪犯: 参考黑帮
Cult Leader	教团首领
Deprogrammer	除魅师(现代)
Designer	设计师
Dilettante	业余艺术爱好者(原作向)
Diver	潜水员
69 Doctor of Medicine	医生(原作向): 参考精神病学家
Drifter	流浪者
Driver	司机
Editor	编辑
Elected Official	政府官员
Engineer	工程师
Entertainer	艺人
Explorer	探险家(古典)
Farmer	农民
Federal Agent	联邦探员
Fence	赃物贩子
Firefighter	消防员

英文	中文
Foreign Correspondent	驻外记者
Forensic Surgeon	法医
Forger/ Counterfeiter	伪造者、伪造者: 参考罪犯
Gambler	赌徒
Gangster	黑帮
Gun Moll	女飞贼(古典): 参考罪犯
Gentleman/ Lady	绅士/淑女
Hacker	黑客: 参考计算机程序员
Hobo	游民
Hospital Orderly	勤杂护工
Journalist	记者(原作向)
Judge	法官
Laboratory Assistant	实验室助理
Laborer	工人
Lawyer	律师
Librarian	图书馆管理员(原作向)
Lumberjack	伐木工: 参考工人
Maid	女仆: 参考管家
Mechanic(and Skilled Trades)	技师
Military Officer	军官
Miner	矿工: 参考工人
Missionary	传教士
Mountain Climber	登山家
Museum Curator	博物馆管理员
Musician	音乐家
Nurse	护士
Occultist	神秘学家(原作向)
Outdoorsman/ Outdoorswoman	旅行家
Parapsychologist	超心理学家
Pharmacist	药剂师
Photographer	摄影师
Photojournalist	摄影记者: 参考摄影师
Pilot	飞行员: 参考特技飞行员

英文	中文	英文	中文
Police Detective/ Officer	警察与警探（原作 向）	Soldier/Marine	士兵、海军陆战队 士兵
Private Investigator	私家侦探	Spy	间谍
Professor	教授（原作向）	Street Punk	混混：参考罪犯
Prospector	淘金客	Student/Intern	学生、实习生
Prostitute	性工作者	Stuntman	替身演员
Psychiatrist	精神病学家	Taxi Driver	出租车司机：参考 司机
Psychologist/ Psychoanalyst	心理学家、心理分 析学家	Thug	暴徒：参考罪犯
Reporter	通讯记者：参考记 者	Tribe Member	部落成员
Researcher	研究员	Undertaker	殡葬师
Sailor	海员	Union Activist	工会活动家
Salesperson	推销员	Valet	男仆：参考管家
Scientist	科学家	Waitress/Waiter	服务生
Secretary	秘书	White-collar	白领工人
Shopkeeper	店老板	Worker	
Smuggler	走私者：参考罪犯	Zealot	狂热者
		Zookeeper	饲养员

表 4-2 职业目录（原文表未列出的）

Clerk/Executive	职员、主管	Middle/Senior Manager	中层、高层管理人 员
Criminal (Freelance/ solo)	独行罪犯	Police Detective	警探
Film Star	电影演员	Sailor, Naval	军舰海员
Gangster Boss	黑帮老大	Sailor, Commercial	民用船海员
Gangster Underling	黑帮马仔	Stage Actor	戏剧演员
Investigative Journalist	调查记者	Uniformed Police Officer	巡警
Laborer, Unskilled	非熟练工人		

会计师

会计师可能在企业工作或作为自由会计师，为个体经营者和企业客户担任顾问。他们是优秀的研究者，既勤奋又关注细节，能够通过仔细分析个人和企业交易记录、财务报表和其他记录支援其他调查员。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-70

推荐关系人：生意伙伴，法律界，金融业界（银行，其他会计师）。

本职技能：会计，法律，图书馆，聆听，说服，侦查，任意其他两项个人或时代特长。

杂技演员

杂技演员可能是参加各级比赛（甚至奥运会）的业余运动员，也可能是专业的演员，在马戏团、嘉年华、歌舞团之类的地方作为娱乐业从业者工作。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：9-20

推荐关系人：业余运动员圈，体育专栏作家，马戏团，嘉年华管理者。

本职技能：攀爬，闪避，跳跃，投掷，侦查，游泳，任意两项其他个人或时代特长。

演员

一般指舞台剧演员和电影演员。许多演员有相当深厚的文化素养，认为自己才是“正统”的，倾向于轻视电影业的商业活动。直到 20 世纪后期电影业的地位提高，电影演员的薪酬增加，这种情况才发生改变。

电影业和电影明星一直是世界人民关注的焦点。许多明星一夜成名，在媒体的聚光灯下过着光鲜亮丽的生活。

在 1920 年代，虽然全国都有大型剧院，美国的戏剧中心仍然是纽约城。英国的情况与之相近，戏剧的中心在伦敦，其他的剧团则在各郡作巡回演出。巡回剧团乘火车旅行，演出内容既包括新编剧目，也包括莎士比亚和其他人的传统剧目。有些剧团也会花时间去国外采风，通常是去加拿大、夏威夷、澳大利亚和欧洲大陆。

20 年代后期出现了有声电影，不少默片时代的明星难以适应有声电影的冲击，挥舞手臂的夸张扮演从此让位给了细致入微的角色特写。这段时间前期的明星包括约翰·加菲尔德和弗兰西斯·布什曼，后期则是贾莱·库珀和琼·克劳馥。

※ 戏剧演员

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：9-40

推荐关系人：戏剧产业，报刊艺术批评家，演员公会。

本职技能：艺术（表演），乔装，格斗，历史，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他个人或时代特长。

※ 电影演员

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：20-90

推荐关系人：电影工作室，媒体评论员，作家。

本职技能：艺术（表演），乔装，汽车驾驶，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意两项其他个人或时代特长（如骑乘或格斗）。

事务所侦探

世界上有许多著名的侦探机构，其中最著名的是平克顿和伯恩斯调查局（后来合并成一家公司）。这样的公司一般有两类工作人员：安保人员和调查人员。

企业或个人雇用安保人员来保护自己的资产和人员免受盗贼、刺客和绑匪的威胁。这些安保人员角色使用巡警的职业模板。调查人员则是便衣侦探，负责为公司客户解决各种异常事件、阻止谋杀事件、寻找失踪的人员等等。

本职技能点数：教育 × 2 + 力量或敏捷 × 2

信用范围：20-45

推荐关系人：本地执法机构，客户。

本职技能：一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），格斗（斗殴），射击，法律，图书馆，心理，潜行，追踪。

71

精神病医生（古典）

在1920年代，“精神病医生”这个词专用来称呼治疗精神失常的医生（也就是早期的精神科医生）。精神分析在当时的美国鲜为人知，而且它的基本内容都是性生活和如厕训练之类令大众不齿的东西。精神病学，一种正规的从行为主义发展来的医学理论则要普及得多。精神病医生、精神科医生和神经科医生还经常爆发激烈的论战。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-60

推荐关系人：其他精神疾病研究者，医生，有时还有执法机构的侦探。

本职技能：法律，聆听，医学，外语，心理分析，心理，科学（生物学，化学）。

动物训练师

动物训练师可能在电影工作室、巡回马戏团、马厩工作或自由工作。不管是训练导盲犬、狮子钻火圈，他们工作时基本要独自一人长时间近距离地照看这些动物。动物训练师可以像对人一样对动物使用「心理」技能。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或意志 × 2

信用范围：10-40

推荐关系人：动物园，马戏团，赞助人，演员。

本职技能：跳跃，聆听，自然，心理，科学（动物学），潜行，追踪，任意一项其他个人或时代特长。

（译注：原文这八项技能没有「动物驯养」，KP可以依自己喜好用「动物驯养」取代其中一项。）

文物学家（原作向）

文物学家也许是调查员可以从事的最具有洛夫克拉夫特风格的职业：那些历久弥新的卓越作品、湮没在古代传说中的神奇力量，总能使他们乐在其中。独立的收入使文

物学家能够研究古旧晦涩的文物，或者根据自己的兴趣爱好集中探寻特别的种类。他们通常有着欣赏的眼光、敏锐的头脑，和讽刺无知、自大、贪婪者的愚蠢时尖酸刻薄的幽默。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-70

推荐关系人：书商，古董收藏者，历史研究学会。

本职技能：估价，艺术 / 工艺（任一），历史，图书馆，外语，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），侦查，任意一项其他个人或时代特长。

古董商

古董商通常自己开店，从自己所在的地方转卖物品，或继续扩展业务范围，通过倒卖物品到城市商店赚取利润。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-50

推荐关系人：本地的历史学家，其他古董商，可能还包括赝造师。

本职技能：会计，估价，汽车驾驶，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），历史，图书馆，导航。

考古学家（原作向）

考古学家研究探索历史的痕迹。主要来说，是对人类历史相关的物质资料进行各种鉴识、检查、分析。这项工作包含辛苦细致的研究，更不必提情愿亲自下斗铲土的决心。

在 1920 年代，成功的考古学家会被当成著名冒险家与探险家，名利双收。有人运用科学方法考古，不过更多的人对付老祖宗的秘密时喜好暴力破解的办法，甚至祭出炸药，这种碉堡了的办法现代人可是很难看得惯的。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-40

推荐关系人：赞助人，博物馆，大学。

本职技能：估价，考古，历史，外语，图书馆，侦查，机械维修，导航或科学（任一：如化学、物理、地理等）。

建筑师

建筑师掌握设计和营造建筑的知识，不论是个人房屋的改造还是造价数百万美元的地标工程。建筑师与项目经理紧密合作，负责监督施工全程。建筑师必须了解当地的规划法律，健康和法规，和基础的公众安全原则。

他们既可以在大公司工作，也可以自由工作，这在很大程度上取决于信誉。在 1920 年代，许多人尝试在自家或小办公室单干。不过他们苦心创造的宏伟设计很少能卖得出去。

建筑师也可能专擅某一学科，比如军事建筑或景观工程等。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-70

建议关系人：本地建设和城市规划部门，建筑公司。

本职技能：会计，工艺（技术制图），法律，母语，计算机或图书馆，说服，心理，科学（数学）。

艺术家

艺术家在这里可以是画家，雕塑家等等。他们有时沉浸于自己虚幻的想象当中，有时又沐浴在激发热情和理解的灵感之下。不论是否天资优秀，艺术家的内心必须足够强大，这样才能战胜生涯起步时的障碍和挑剔的眼光，并且在自己小有名气以后继续努力。有些艺术家对物质生活是否丰富并不在乎，而有些则有着强烈的创业倾向。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或意志 × 2

信用范围：9-50

推荐关系人：美术馆，美术批评家，富有的赞助人，广告业者。

本职技能：艺术 / 工艺（任一），历史或自然，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），外语，心理，侦查，任意两项其他个人或时代特长。

精神病院看护

尽管少数富有的人会选择私人疗养院，大多精神病患者最终会被安置到州县设置的定点医院。这些地方除了医生护士以外，还会有一支看护队伍。选聘看护的时候，力量和体格往往比医学知识更被看重。

本职技能点数：教育 × 2 + 力量或敏捷 × 2

信用范围：8-20

推荐关系人：医护人员，患者和患者家属。允许接触医疗记录、药品或其他医疗用品。

本职技能：闪避，格斗（斗殴），急救，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），聆听，心理，潜行。

运动员

运动员可能效力于职业的棒球、足球、板球或者篮球队伍。这支队伍也许是大联盟队伍，有着稳定工资，参加的比赛万人瞩目；或者是众多小联盟队伍之一，尤其是在1920年代的棒球界。这些队伍往往寄于大联盟队伍篱下，各方面都受其管理，工资更是刚够运动员糊口又不至于让他们跳槽的水平。

成功的运动员在自己的专业领域会拥有相当的声誉——现今尤其如此，在世界各地都能看到体育明星和电影明星并肩站在红地毯上的场景。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-70

推荐关系人：体育界，体育专栏作家，其他明星。

本职技能：攀爬，跳跃，格斗（斗殴），骑乘，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），游泳，投掷，任意一项其他个人或时代特长。

作家（原作向）

作家不同于记者，他们用文字定义和探讨人们的社会生活，尤其是人们的情感变化。他们的劳动通常孤立而又自我中心：虽然以前写作是个能稳拿工资的行当，但如今只靠写作发大财的人屈指可数。

作家的工作习惯相差极大。通常作家们会花费数月乃至数年的时间调查取材，为新书的创作做准备；然后闭门谢客，投入紧张的创作。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐关系人：出版社，文学评论家，历史学家等。

本职技能：艺术（文学），历史，图书馆，自然或神秘学，外语，母语，心理，任意一项其他个人或时代特长。

酒保

酒保虽然不一定是酒吧的掌柜，却一定是所有客人的朋友。对客人们的好声气，一部分来说是出于他们的职业或者业务，而更多的来说则是达到目的的一种手段。

1920年代，由于禁酒令的存在，酒保变成了非法的职业；但是遍地开花的黑酒吧又不能没有酒保，结果就是酒保仍然不愁找不到活干。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：8-25

推荐关系人：常客，可能有犯罪组织。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），格斗（斗殴），聆听，心理，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

73

猎人

猎人是优秀的追踪者和狩猎者，通常靠为富裕的客户捕猎为生。绝大多数猎人会对地球上某一个部分的情况烂熟于心，比如加拿大森林、非洲草原等等。有些人可能从事盗猎活动，例如为私人收藏家捕捉珍稀动物，或者贩卖受保护的动物和违反道德的动物制品，如兽皮、象牙之类——虽然1920年代大多数国家这些活动都不算违法。

尽管“王牌猎人”是最典型的类型，不过在加拿大育空的深山老林里打驼鹿和熊为生的土著人也可以算是猎人。

（译注：原文 Big Game Hunter 作“王牌猎人”，这里仅译作猎人。）

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：20-50

推荐关系人：外国政府官员，狩猎监管人员，前客户（大多很有钱），黑市商人与黑社会，动物园主。

本职技能：射击，聆听或侦查，自然，导航，外语或生存（任一），科学（生物学或植物学），潜行，追踪。

书商

书商可能拥有自己的店面或者利基（小众）邮购服务，也可能辗转全国甚至海外专门经销书籍。许多人拥有富有的，能提供利润丰厚又稀罕的工作的固定客户。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-40

推荐关系人：目录学家、其他书商、图书馆和大学、客户。

本职技能：会计，估价，汽车驾驶，历史，图书馆，母语，外语，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服）。

赏金猎人

赏金猎人捉拿罪犯并将他们交给正义去审判。最常见的情况是受保释人的委托去缉捕逃狱者。赏金猎人们为了自己的猎物可以不择手段，几乎不会考虑其他人的正当权益之类细枝末节的东西。

非法闯入、威胁、肢体暴力，都是赏金猎人屡试不爽的秘技。现在这些秘技还包括了电话窃听、黑客操作和其他的秘密监控。

（译注：所谓保释业者。向法院交纳保释金，可以在审判之前免受收押；若被保释者按时接受审判，法院会退还保释金。保释金数额较大，故有保释业者以提供保释金收取手续费为业。）

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：保释业者，本地警察，线人。

本职技能：汽车驾驶，电子学或电气维修，格斗或射击，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），法律，心理，追踪，潜行。

拳击手、摔跤手

拳击手和摔跤手各分为职业和业余两种。

职业拳击手和职业摔角手的活动由外部利益支持的赞助人安排，并有合同约束。他们还要进行全日制的工作和训练。

业余拳击的竞赛种类非常丰富，同时它也是那些想成为职业拳手的人的训练场。不过也有业余和准职业的选手靠参加黑市拳击赛谋生，举办这些比赛的通常是本地的黑社会或者是从中渔利的庄家。

本职技能点数：教育 × 2 + 力量 × 2

信用范围：9-60

推荐关系人：运动会主办者，记者，犯罪组织，专业训练人员。

本职技能：闪避，格斗（斗殴），恐吓，跳跃，心理，侦查，任意两项其他个人或时代特长。

管家、男仆、女仆

管家、男仆、女仆都属于作为仆人被雇佣的服务业人员。

管家通常为一个大家庭打理家事。传统上，他负责的范围包括厨房、酒窖和储藏室，在所有仆人中位置最高。一般男管家还要负责管理其他的男仆（女管家反之）。更多的职责则听候主人差遣。

男仆和女仆则为主人提供贴身服务，包括管理主人的服装、准备浴室和担任私人助理。助理的工作则包括安排旅行日程、整理日记、家庭理财等。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-40（取决于雇主家的社会地位和信用等级）

推荐关系人：其他家政服务人员、本地企业、家庭用品供应商。

本职技能：会计或估价，艺术/工艺（任一：如烹饪、裁缝、理发），急救，聆听，外语，心理，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

神职人员

神职人员通常担任一个教区的牧师，或是经过分配外出传教，尤其是去国外（见传教士）。不同的教会工作的侧重点和组织结构各不相同，如天主教会的牧师可能上升到主教、大主教和红衣主教，而一个卫理公会的牧师则会升职到教区主管和主教。

许多神职人员都接受忏悔（不仅仅是天主教）。虽然不能透露忏悔的内容，但是要如何利用它们就全凭他们自己了。

有些教职人员在教堂接受医生、律师、学者的专业培训。这样的调查员应该选择最符合自己工作的职业模板。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-60

推荐关系人：教会高层、地方教会、社区领导。

本职技能：会计，历史，图书馆，聆听，外语，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他技能。

计算机程序员、计算机工程师、黑客（现代）

计算机程序员通常是设计、编写、测试、调试和维护计算机程序源代码的职业。他们精通从形式逻辑到系统平台（程序运行环境）的各种知识，可能是自由工作者，也可能供职于软件开发部门。

计算机技术人员负责计算机系统和网络的开发和维护工作，经常与其他人员（如项目经理）合作来保证系统的完整稳定和正常提供所需功能。类似的职业还包括数据库管理员、系统管理员、网络管理员、多媒体开发人员、软件工程师、网络管理员等。

计算机黑客则利用计算机和计算机网络为手段，进行干扰或破坏以达成政治目的（有时被称为“政治黑客”）或获取非法利益。达成目标的手段主要是非法入侵计算机和其他用户帐户，目的则可能包括篡改网页、人肉搜索、盗取身份信息、垃圾邮件炸弹、拒绝服务攻击等等。

※ 计算机程序员、工程师

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-70

推荐关系人：其他 IT 工作者，同事和上司，专业网络社区。

本职技能：计算机，电气维修，电子学、图书馆，科学（数学），侦查，任意两项其他个人或时代特长。

※ 黑客

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-70

推荐关系人：其他 IT 工作者，专业网络社区，政治团体，犯罪组织。

本职技能：计算机，电气维修，电子学，图书馆，侦查，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），任意两项其他技能。

牛仔

牛仔在西部的牧区和牧场工作。有些人拥有自己的牧场，更多的则是在各处打工为生。想赚大钱的牛仔会去冒着丢胳膊少腿乃至送命的危险参加牛仔巡回赛，通过旅行获取名誉。

在 1920 年代，一些牛仔能在好莱坞找到西部片替身演员和群众演员的工作，例如怀特·厄普就曾为西部电影担任顾问。在现代，有些牧场也对想要体验一把牛仔生活的游客开放。

本职技能点数：教育 × 2+ 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-20

推荐关系人：本地企业家，州农业部门，牛仔比赛主办者，艺人。

本职技能：闪避，格斗或射击，急救或自然，跳跃，骑乘，生存（任一），投掷，追踪。

工匠

工匠也可能被人叫做师傅或大师，是擅长对各种材料进行手工加工的人。通常都是才能出众的人，有的凭借自己的艺术作品出名，有的则会服务于自己的社区。

可能的行当包括：家具、珠宝、钟表、陶艺、锻造、纺织、书法、裁缝、木工、书籍装裱、玩具制造、彩色玻璃吹制等等。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：10-40

推荐关系人：本地商人，其他工匠和艺术家。

本职技能：会计，艺术 / 工艺（任二），机械维修，自然，侦查，任意两项其他个人或时代特长。

罪犯

罪犯的体格和相貌形形色色，有些是纯粹碰运气伺机行事，比如扒手和暴徒；有些则组成分工明确，会详细调查并制定计划的犯罪组织。后者包括银行劫匪、飞贼、伪造者和诈骗者。

罪犯可能为别人工作，后者通常是“匪帮”或罪犯家族；也可能单打独斗，如果成功的报酬值得去费力冒险，才会和别人搭伙。自由犯罪者则往往被称为抢劫犯、响马贼和江洋大盗。

打手、暴徒都是犯罪组织的兵卒。他们被犯罪组织豢养，不过团伙上层出事的时候，倒霉的往往是他们这些喽啰。对于他们来说，嘴紧和忠心属于职业道德。

欺诈师通常都是油嘴滑舌的人物。他们或单独或集体出没在富裕的人家和社区周边，诈取他们来之不易的钱财。许多骗局复杂精妙，诈骗团伙会倾巢出动乃至租用建筑；有些则不需要这么麻烦，只要一个骗子几分钟就能搞定。

赃物贩子，顾名思义是买卖偷抢来的财产，通常是收购赃物并转手卖给其他罪犯或（无意中）守法的顾客。主要来说，他们是小偷和买家的中间人，有时也会从交易中收

取提成；不过更常见的还是以极低的价格直接收购赃物。

赝造者是地下世界的艺术家，专门从事伪造官方文件、契约、转让书，并提供伪造的签名。初学者只能做做小贼的假身份证，而顶级的赝造者连印假币的铸模都能做。

杀手是地下世界的冷血夺命者。这是一项严谨的活计，他们从外地受雇杀人，接近目标，果断下手，又迅速离开。杀手通常很难融入社会，因为很多杀手行为总是很刻板，其他人很容易以为他们不近人情。但是另一方面，他们也会结婚生子，在其他方面和普通人没有什么不同。

走私一直是一个有利可图的高风险行当。走私者往往有一个合法的表面职业，比如船长、飞行员或商人，以掩盖他们非法运输的行为。

街头混混一般都是些小年轻，弄不好还在寻觅加入真正黑帮的契机。不过他们的本事也就限于偷车，盗窃商店货物，抢钱或者夜盗。

※ 刺客

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

信用范围：30-60

推荐关系人：很少，大都是黑社会的人，人们尽量避免和他们交情过深。最强大的杀手也可能得到一个可畏的名声。

本职技能：乔装，电气维修，格斗，射击，锁匠，机械维修，潜行，心理。

※ 银行劫匪

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 力量或敏捷 $\times 2$

信用范围：5-75

推荐关系人：同伙（不论是现在还是以前的），独行罪犯，犯罪组织。

本职技能：汽车驾驶，电气维修或机械维修，格斗，射击，恐吓，锁匠，操作重型机械，任意一项其他个人或时代特长。

※ 打手、暴徒

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 力量 $\times 2$

信用范围：5-30

推荐关系人：犯罪组织，本地执法机构，本地企业。

本职技能：汽车驾驶，格斗，射击，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，潜行，侦查。

※ 窃贼

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 敏捷 $\times 2$

信用范围：5-40

推荐关系人：赃物贩子，其他的盗贼。

本职技能：估价，攀爬，电气维修或机械维修，聆听，锁匠，妙手，潜行，侦查。

※ 欺诈师

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 外貌 $\times 2$

信用范围：10-65

推荐关系人：其他的诈骗师，独行罪犯。

本职技能：估价，艺术（表演），法律或外语，聆听，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，妙手。

※ 独行罪犯

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或外貌 × 2

信用范围：5-65

推荐关系人：轻罪罪犯，本地执法机构。

本职技能：艺术（表演）或乔装，估价，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），格斗或射击，锁匠或机械维修，潜行，心理，侦查。

※ 女飞贼（古典）

女飞贼是名为专业大盗的女人。大部分都是独立行动，也有对自己的男伴言听计从的时候。不过这也不一定，实际上情况可能完全相反，她完全可以在干了某一票以后就卷走所有现金和皮草溜之大吉。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：10-80（收入很大程度上取决于男伴的收入）

推荐关系人：黑帮，执法机构，本地企业

本职技能：艺术/工艺（任意），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），格斗（斗殴）或射击（手枪），汽车驾驶，聆听，潜行，任意一项其他个人或时代特长。

※ 赃物贩子

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：20-40

推荐关系人：犯罪组织，贸易伙伴，黑市和守法的买主。

本职技能：会计，估价，工艺（伪造），历史，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），图书馆，侦查，任意一项其他技能。

※ 赝造者、伪造者

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-60

推荐关系人：犯罪组织，商人。

本职技能：会计，估价，工艺（伪造），历史，图书馆，侦查，妙手，任意一项其他个人或时代特长（如计算机）。

※ 走私者

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或敏捷 × 2

信用范围：20-60

推荐关系人：犯罪组织，海岸卫队，海关官员。

本职技能：射击，聆听，导航，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），汽车驾驶或驾驶（飞行器或船），心理，妙手，侦查。

※ 混混

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：3-10

推荐关系人：其他轻罪罪犯，其他混混，本地的赃物贩子，黑帮，当然还有警察。

本职技能：攀爬，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），格斗，射击，跳跃，妙手，潜行，投掷。

教团首领

美国的新兴宗教层出不穷。直到现在，也还有从新英格兰超验主义到“天父的儿女”等等许多种类。教团首领有的创立了严格的教条并且对信徒推行，另一些则仅仅是垂涎于信徒的金钱和权势。

77

在1920年代，各种诱惑性的新兴宗教团体纷纷涌现。有些采取基督教的形式，有些则混杂了东方的神秘主义和神秘学的仪式。美国西海岸的人对这些教团屡见不鲜，不过其他形式的教团全国各地都存在。在美国南部的“圣经带”，就有许多巡回帐篷演出圣歌、舞蹈，推行信仰复兴。其他国家也是一样，只要有需要信仰的人，就会有新兴宗教团体。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-60

推荐关系人：主要的信徒都是普通人。不过首领的魅力越高，信徒当中有电影明星或者富有的寡妇之类名人的可能性就越大。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），神秘学，心理，侦查，任意其他两项其他个人特长。

除魅师（现代）

除魅师的工作是说服（或者强迫）一个人放弃自己的信仰或是对宗教团体、社会团体的忠心。他们一般受雇于深陷教团之类组织的人的亲属，任务就是解救对方（通常靠绑架），并通过心理学手段使他们割断与原来教团的联系（“控制”）。

也有不那么激烈的除魅师，他们的工作对象则是那些自愿离开教团的人，为他们完全地退出教团进行有效的指导。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-50

推荐关系人：本地和国家的执法机构，罪犯，宗教团体。

本职技能：两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），汽车驾驶，格斗（斗殴）或射击，历史，神秘学，心理，潜行。

※ 经过KP允许，可以用催眠替换其中一项技能。

设计师

设计师的工作包括许多方面，从时装到家具或是其他任何东西。他们自由工作，为设计工作室和企业设计产品、流程、法律、游戏、图像等等。

调查员特定的设计方向也会影响他们对专业技能的选择，如果需要的话要进行调整。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-60

推荐关系人：广告业，媒体，家具业，建筑业，其他。

本职技能：会计，艺术（摄影），艺术/工艺（任一），计算机或图书馆，机械维修，心理，侦查，任意一项其他个人特长。

业余艺术爱好者（原作向）

业余艺术爱好者靠经济自立、遗产继承、信托基金或者其他各种来源保障自己的生活开支，没有必要自己工作。如果经济条件足够好，他们甚至可以雇佣专业的经济顾问来打理自己的产业。

他们可能有很高的学历，但不一定是真才实学；优越的经济条件使得他们性情古怪，口无遮拦。

在 1920 年代，这些人可能会被时人称为“摩登女郎”或者“公子哥儿”，当然想当一个社交“名流”其实并不要求他有多有钱。换作现代，“时髦”则是恰如其分的形容词。

业余艺术爱好者有着大把的时间考虑如何变得潇洒世故，不过花这些时间去做别的事可是违背他们的天性和兴致。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：50-99

推荐关系人：多种多样，但通常是背景和趣味相近的人。同好会组织、波希米亚主义者、上流社会。

本职技能：艺术/工艺（任一），射击，外语，骑乘，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），任意三项其他个人或时代特长。

潜水员

潜水员可能在军队、执法机构或海绵采集、海上救援、环境保护甚至水下寻宝的民间机构工作。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：海岸警卫队，船长，军队，执法机构，走私者。

本职技能：潜水，急救，机械维修，驾驶（船），科学（生物），侦查，游泳，任意一项其他个人或时代特长。

78

医生（原作向）

医生这里可能是指全科医生、外科医生、其他专科医生或者独立医学研究员。除去个人的目标以外，救死扶伤、获得财富和荣誉、提升公众的理性意识和科学素养也常常是医生的理想。

农村和小城镇的卫生院是全科医生的舞台，而大城市的各大医院则是高手如云，集聚了众多专攻病理学、毒理学、整形外科、脑外科等领域的专家。有些医生也可能担任全职或兼职的法医，进行尸检，并为市、县、州级执法机构出具检验报告。

在美国，行医资格由各州认证，大多要求最少两年的正规医学院校学习经历。不过这个规定还是比较晚近的，在 1920 年代很多年长的医生尽管没受过任何正规专业教育，

仍然可以获得医师执照。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-80

推荐关系人：其他医生，医护工作者，病人和前病人。

本职技能：急救、医学、外语（拉丁文）、心理、科学（生物学，药学），任两种其他学术或个人特长。

流浪者

相对于那些因贫困而苦恼的人，流浪者选择四处漂泊的生活，可能是出于社会、哲学、经济的原因，或只是渴望摆脱社会的约束。

流浪汉需要工作，有时几天或几个月，但他们应对问题时往往选择流动和孤立，而不是舒适和亲近。在美国，这种情况尤其常见，只要旅行本身没有什么危险，就会有人选择漂泊为生。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或敏捷或力量 × 2

信用范围：0-5

推荐关系人：其他流浪者，少数友善的铁路工人，城镇里众多的好心人。

本职技能：攀爬，跳跃，聆听，导航，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），潜行，任意两项其他个人或时代特长。

司机

专职司机可能为企业、个人工作，也可能拥有自己的出租车或货车。

出租车司机可能属于大大小小的出租车公司，也可能靠自己的车和证件运营（在美国，需要出租车牌照）。出租车公司负责为出租车司机登记车辆并分配调度，方便司机自由揽客。出租车上必须统一安装计价器，并由出租车协会进行定期检查。通常司机还要通过警方的背景调查，获得特殊的驾驶许可证。

私人司机则是直接受雇于个人或企业，或者是专门提供连人带车的私人司机业务的中介机构。

※ 私人司机

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：10-40

推荐关系人：成功商界人士（包括罪犯），政要。

本职技能：汽车驾驶，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），聆听，机械维修，导航，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

※ 司机

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-20

推荐关系人：顾客，企业，执法机构和街头路人。

本职技能：会计，汽车驾驶，聆听，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），机械维修，导航，心理，任意一项其他个人或时代特长。

※ 出租车司机

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：街头路人，偶尔有一些有名的顾客。

本职技能：会计，汽车驾驶，电气维修，话术，机械维修，导航，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

79

编辑

编辑的工作包括审核记者的稿件，撰写报刊社论，应对各种突发事件、到了截稿时间要催稿，编辑工作只好偶尔为之啦。大型报社的编辑数量众多，包括比起新闻编辑更多参与业务运营的主编。其他编辑专门负责时尚、体育或者其他板块。许多小报可能就只有一个人编辑，他甚至有可能就是报社的业主或者唯一的全职员工。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-30

推荐关系人：新闻业界，地方政府，专业人士（如时装设计师、运动员、商人），出版社。

本职技能：会计，历史，母语，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

政府官员

以民选方式选举出来的政府官员享有与他们的职位相符的声望。小城市的市长和城镇的镇长之类，他们的影响力基本出不了城镇的范围，而且这样的职务基本上是兼职的，报酬也很少。大城市的市长，工资就相当可观了，而且还能把自己的城市管理得像小王国一样，影响力和权力比所在州的州长还要大。

州议会的众参两院议员是相当有面子的职位，尤其是在商界和本州的其他业界。

州长负责全州的事务，是联系各州和国家的纽带。

联邦政府拥有最高等级的影响力。众议院议员由各州按本州人口所占比重选派的共400余名议员组成，任期为两年。参议院则由不论各州大小，每州选派两名议员到花生屯任职。任期长达六年，人数不超过一百，所以参议员更是权倾一方，许多年长的议员能够享受总统级的待遇。

在英国，下议院议员由选举产生，任期四到五年；上议院议员则不由选举产生，是世袭制或由君主指任。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：50-90

推荐关系人：公务员，政府，新闻媒体，企业，外国政府，可能有犯罪组织。

本职技能：魅惑，历史，恐吓，话术，聆听，母语，说服，心理。

工程师

工程师精通机械和电气设备，可能在民间或军工企业工作，也可能是个发明家。他们擅长应用科学、数学知识和丰富的创造思维，解决各种技术问题。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-60

推荐关系人：生意伙伴或部队同事，地方政府，建筑师。

本职技能：工艺(技术制图)，电气维修，图书馆，机械维修，操作重型机械，科学(工程学，物理)，任意一项其他个人或时代特长。

艺人

艺人包括小丑、歌手、舞蹈演员、喜剧演员、杂耍艺人、魔术师，各种以在人前表演谋生的人。他们乐于向更多的人表现自己的能力，并期待观众回报的掌声。

在 1920 年代，这一职业并不受人尊重。不过 1920 年代好莱坞明星的高薪彻底改变了很多人的想法，现在这个职业背景已经通常被视作是优势了。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：9-70

推荐关系人：歌舞杂技团，剧院，电影工作室，娱乐评论家，犯罪组织，电视台(现代)。

本职技能：艺术(表演类，如表演、声乐、喜剧等)，乔装，两项社交技能(魅惑、话术、恐吓、说服)，聆听，心理，任意两项其他个人或时代特长。

探险家(古典)

在 20 世纪早期，这世界还有许多地区尚未有人涉足，而探索这些地方正是探险家的工作。这种令人兴奋不已的生活方式，其经济来源则是科学界的赞助、私人的捐赠、博物馆的委托和报纸杂志图书电影的版权等等。

黑非洲的大部分仍然不为人知，同样的地方还包括了南美的马托格罗索高原，澳大利亚的大沙沙漠，撒哈拉和阿拉伯沙漠，和亚洲的茫茫戈壁。尽管南北极点已经被探险家征服了，但周围很大部分的地区仍然是未知的。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或敏捷或力量 × 2

信用范围：55-80

推荐关系人：大图书馆，大学，博物馆，富有的赞助者，其他探险家，出版社，外国政府官员，本地土著。

本职技能：攀爬或游泳，射击，历史，跳跃，自然，导航，外语，生存。

农民

农民可能自己拥有土地，自己从事农牧业，也可能是受雇在农场工作。农业劳动繁重而枯燥，特别适合那些喜欢户外体力劳动的人。

1920 年代是美国城镇人口超过农村人口的首个十年。从这时起一直到现在，自耕农民都在受到规模化农业企业和剧烈波动的农产品市场的双重冲击。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：地方银行，地方政治家，各州农业部门。

本职技能：工艺(耕作)，汽车驾驶(或运货马车)，一项社交技能(魅惑、话术、

恐吓、说服)，机械维修，自然，操作重型机械，追踪，任意一项其他个人或时代特长。

联邦探员

联邦执法机构和特工种类各异。有些身着制服，比如美国司法部的人员；另外一些则穿便服，工作内容也类似警探，比如联邦调查局的人员。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-40

推荐关系人：联邦司法机构，执法机构，犯罪组织。

本职技能：汽车驾驶，格斗（斗殴），射击，法律，说服，潜行，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

消防员

消防员是公职人员，通常为所管辖的社区服务。他们夜以继日地工作，或者连续几天的倒班工作，吃住包括娱乐活动都要局限在消防局里。消防员的管理结构类似军队，职位包括中尉、上尉和局长等等。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：市政工人，医务人员，执法机构。

本职技能：攀爬，闪避，汽车驾驶，急救，跳跃，机械维修，操作重型机械，投掷。

驻外记者

驻外记者是新闻界的精英人才。他们拿着固定工资，靠报销单环游全世界。在1920年代，驻外记者通常供职于大型报社、广播电台、或者国家级通讯社。当代的驻外记者也可能自由撰稿或者为电视台、网络通讯社和国际新闻通讯社工作。

这个职业的工作内容五花八门，经常能激动人心。不过自然灾害、政治动荡和战争也会成为驻外记者报道的主要内容，工作也不总是一帆风顺。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-40

推荐关系人：国内外新闻界，外国政府，军队。

本职技能：历史，外语，母语，聆听，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他个人或时代特长。

法医

法医是一个高度专门化的职业，大多数法医为市、县或州执法机构工作。工作内容包括尸体解剖，推定死因，并为公诉人提供建议。法医也常常会在刑事审判中出庭提供证言。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：40-60

推荐关系人：实验室工作人员，执法机构，医护人员。

本职技能：外语（拉丁文），图书馆，医学，说服，科学（生物学，法庭科学，药学），侦查。

赌徒

赌徒是罪犯世界里最花哨的一群人。他们衣着光鲜，不论朴实还是华丽都魅力四射。不论是靠赛马、纸牌游戏还是其他赌博方式，他们总是要凭自己的运气过活。

老练的赌徒会频繁地光顾犯罪组织开设的地下赌场。少数赌场高手可能经常参加漫长而又一掷千金的豪赌，甚至可能有外部利益集团作为后台。

81

低级的赌徒则出入于狭窄的小巷，在骰子房耍弄灌铅的骰子，或者是挤坐在阴暗的台球室里。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或敏捷 × 2

信用范围：8-50

推荐关系人：其他赌徒，犯罪组织，街头路人。

本职技能：会计，艺术（表演），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），聆听，心理，妙手，侦查。

黑帮

黑帮可能是整个城市、一部分城市的大佬，也可能只是给这些大佬打工的马仔。马仔们通常有自己的保护范围，比如监管非法运输和收取保护费等等。老板总管业务，负责交易，并要就各种各样的问题给马仔们拿主意。更重要的是，老板可以各种高人一等，只要能找到马仔或者小弟去干的事，他基本是不肯污了自己的手去做的。

黑社会在 1920 年代上升为突出的社会问题。本来仅限于在本地收收保护费和管管赌场的外国裔黑帮，不约而同地发现了贩卖私酒带来的巨大利润。没过多久，他们就掌控了城市的大片区域，并在街上和其他黑帮火并。虽然大部分黑帮是按来源的民族划分——如爱尔兰裔、意大利裔、非洲裔和犹太裔，黑帮的成员仍然可能是任何民族。

如今，贩毒则取代其他，成为多数黑帮中来钱最快的犯罪门路。和 1920 年代前辈的工作方法类似，现在的黑帮老大也需要大量的小弟来负责保卫、推广、在街道里推行自己的业务。

除去贩私酒和贩毒以外，卖淫、保护、赌博、腐败等等都是这些犯罪组织的业务范围。

※ 黑帮老大

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：60-95

推荐关系人：犯罪组织，街头罪犯，警察，地方政府，政治家，法官，工会，律师，同民族的代表。

本职技能：格斗，射击，法律，聆听，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，侦查。

※ 马仔

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-20

推荐关系人：街头罪犯，警察，企业，同民族的代表。

本职技能：汽车驾驶，格斗，射击，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意两项其他个人或时代特长。

※ 参见 罪犯（打手）。

绅士、淑女

绅士淑女指的是有良好的教养品行、举止彬彬有礼的人。通常用来称呼上流社会（通过继承或津贴）拥有相当财富的人。

在上世纪 20 年代，这样的人至少要有一个仆人（管家、男仆、女仆、私人司机），还要有城市或乡村的宅第。家庭的富有并不重要，因为家庭的社会地位往往比财产更被上流社会所看重。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：40-90

推荐关系人：上流社会和乡绅，政治家，仆人和农民。

本职技能：艺术 / 工艺（任一），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），射击（步霰），历史，外语（任一），导航，骑乘。

游民

游民只有少数的人愿意去当，虽然失业的人、醉倒在阴沟里的醉鬼到处都是。和流浪者只会在必需时才工作不同，游民的工作本身就是流浪。

他们不断地坐火车旅行，从一个城市辗转到另一个城市，他们是身无分文的诗人、漂泊者，铁路上的探索者、冒险者和盗贼。但是铁路上的生活一样充满危险。且不说穷困潦倒、无家可归，还要面对来自警察、周围居民和铁路员工的敌意。另外在深夜中跳车并不是一件容易的事，在跳车的时候被车厢夹断过手脚的人可是不可胜数。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或敏捷 × 2

信用范围：0-5

推荐关系人：其他游民，少数友好的铁路员工，许多城镇里的好心人。

本职技能：艺术 / 工艺（任一），攀爬，跳跃，聆听，锁匠或妙手，导航，潜行，任意一项其他个人或时代特长。

勤杂护工

勤杂护工在医院的工作包括倒垃圾、打扫房间、运送病人，还有一些其他乱七八糟的工作。总之对他们的要求不比对看门人多多少。

本职技能点数：教育 × 2 + 力量 × 2

信用范围：6-15

推荐关系人：其他医疗人员，病人。允许接触医疗记录、药品等等。

本职技能：电气维修，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），格斗（斗殴），急救，聆听，机械维修，心理，潜行。

记者（原作向）

记者用文字对当天的新闻事件进行报导与评论，一天之内就要完成一个作家一周的工作量。他们通常为报纸、杂志、广播电台、电视台或者新闻网站撰稿。

优秀的调查记者在报道事件的同时，即使面对丑恶，也能保持自身的清廉正直。恶心的记者则被现实所压倒，最终丧失自己的节操，肆意操纵文字歪曲真相。

新闻记者则是新闻传媒行业大军中的一员，不管是自由撰稿或是在报社、杂志社、新闻网站、通讯社工作。大部分记者从事实地工作，包括走访见证人、查看记录、收集叙述。有些记者被安排专门追踪警界、体育界或商界的热点新闻，其他人则是负责社会事件乃至园艺俱乐部之类的事情。

新闻记者都会携带记者证，不过记者证除了各通讯社（主要是报社）用来识别自己的雇员以外没有太大的作用。实际上记者的工作内容更像私家侦探，有时为了获得第一手消息也难免使点嘴上花招。

※ 调查记者

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐关系人：新闻界，政治家，街头罪犯和执法机构。

本职技能：艺术 / 工艺（艺术或摄影），一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），历史，图书馆，母语，心理，任意两项其他个人或时代特长。

※ 通讯记者

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐关系人：新闻媒体，政治团体与政府，商界，执法机构，街头罪犯，上流社会。

本职技能：艺术（表演），历史，聆听，母语，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，潜行，侦查。

法官

法官是主持审判全过程的人，可能单独工作或是和同事组成合议庭。一般是推选或任命制，工作年限也分定期和终身。有的人是初出茅庐就当了法官，而其余的绝大多数，不论是在联邦最高法院还是遥远西部小镇的法官，其实至少都是经过注册的律师。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：50-80

推荐关系人：法律界，可能有犯罪组织。

本职技能：历史，恐吓，法律，图书馆，聆听，母语，说服，心理。

实验室助理

实验室助理在科研环境中工作，在首席科学家的监督下进行实验和行政工作。

研究内容可能依首席科学家的研究学科而变化。但基本都包括取样、测试、记录和分析数据、调整和进行实验、制备标本和样品、管理实验室的日常工作，和保护工作人员的健康与安全。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-30

推荐关系人：大学，科学家，图书馆。

本职技能：计算机或图书馆，电气维修，外语，科学（化学和任意两项），侦查，任意一项其他个人特长。

工人

工人这一大类职业包括工厂工人、纺织工人、码头工人、养路工人、矿工、建筑工人等等。工人分为两种类型：熟练工和非熟练工。普通的工人虽然技术不熟练，但是仍然长于使用电动工具、起重机和其他工厂设备。

83

※ 非熟练工人

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：其他工人和行业主管。

本职技能：汽车驾驶，电气维修，格斗，急救，机械维修，操作重型机械，投掷，任意一项其他个人或时代特长。

※ 伐木工

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：林业工人，野外向导和环境保护者。

本职技能：攀爬，闪避，格斗（链锯），急救，跳跃，机械维修，自然或科学（生物学或植物学），投掷。

※ 矿工

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：工会干部，政治团体。

本职技能：攀爬，科学（地质），跳跃，机械维修，操作重型机械，潜行，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

律师

律师或法律顾问精通他们所在地区的法律，擅长把抽象的法学理论知识联系起来，为客户解决法律方面的疑难，担任辩护代理、法律顾问的工作，为客户提供解决办法。可能受托处理个人案件、接受法院指定，也可能专门为某个富裕客户或公司服务。

在美国，“律师”一词一般只指辩护律师。在英国，“律师”一词则包括高级律师、初级律师还有一些执法机构。

假如碰上好客户的话，律师自己也可以一战成名，少数律师还能以自己在政治经济方面的获益吸引媒体的关注。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-80

推荐关系人：犯罪组织，资本家，检察官和法官。

本职技能：会计，法律，图书馆，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，两项其他技能。

图书馆管理员（原作向）

图书馆管理员在公共机构和图书馆工作，负责管理图书目录和书库，并处理图书借

阅等。在现代，图书馆管理员还要负责管理视听资料、电子书库。

一些大公司可能聘用图书馆管理员管理书库，偶尔还会有富有的图书藏家招收他们管理自己的私人藏书。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-35

推荐关系人：书商，社会团体，专业研究人员。

本职技能：会计，图书馆，外语，母语，任意四项其他个人特长或专业书籍主题。

技师

技师包括所有需要专业训练和作为学徒或实习生工作经验的职业，例如木工、石工、管道工、电工、设备安装工人、机修工人等等这些需要技术资质的职业。通常这些工人有自己的工会组织，会和承包人和雇主争取自己的权益。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-40

推荐关系人：工会成员，其他专业技术人员。

本职技能：工艺（木工、焊接、管道工等），攀爬，汽车驾驶，电气维修，机械维修，操作重型机械，任意两项其他个人或时代或技术特长。

军官

军官有严格的等级，许多等级还需要高等教育学历。各国武装部队都建立了人才培养系统，其中包括大学教育。在美国，许多大学开设军校生训练项目，可以让学员同时接受文化教育和军事训练。毕业的学员可以授以陆军或海军少尉军衔，并分派到各驻地。他们通常会为国家服役四年，之后可以退役复员。许多人有专门的任命，作为医生、律师和工程师工作。

寻求军旅生涯的人会为进入西点军校和美国海军军官学校这样的著名军校而努力，拥有这些名校学历很容易得到其他军官的尊敬。离开学校以后，许多军官也会选择接受飞行训练等特殊训练。

富有经验，特别值得提升的士兵会被破例提拔为一级准尉。虽然在名义上位列最末，获得这一军衔所需要的时间和经验意味着他们远比普通的初中级军官更受尊敬。绝大多数军衔是终身荣誉，退役多年的军官仍然可以自称上尉或者将军。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：20-70

推荐关系人：部队，联邦政府。

本职技能：会计，射击，导航，急救，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他个人或时代特长。

传教士

传教士云游到世界的各个角落，传播神的旨意，在文明的地方拯救“不幸的原始人”和“迷途的灵魂”。他们可能属于天主教、新教、伊斯兰教或者其他信仰系统，比如后期圣徒教会（摩门教）在欧美就有专门的传道所。

有的传教士只凭自己的意志独立行动，有的则可能有教会以外的组织支持。

基督教、伊斯兰教的传教者，佛教、印度教的法师，在全世界各个时代都能遇到。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：0-30

推荐关系人：教会阶层，外国官员。

本职技能：艺术 / 工艺（任一），急救，机械维修，医学，自然，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），任意两项其他个人或时代特长。

登山家

登山家一般都是利用业余时间和假期的运动员，只有少数攀登著名高山的人才会去寻找财力和设备的赞助。

19世纪登山运动开始兴起，到了1920年代，所有美洲和阿尔卑斯地区的主要山峰都被一一征服。经过与西藏人的冗长谈判之后，外国登山队终于获准进入喜马拉雅山的高峰地区。作为世界上最后未被征服的高峰，对珠峰的进军经常被电台和报纸报道。不过1921、1922、1924年的三次远征都没能达到峰顶，还造成了13人死亡。

到了现代，登山可以是休闲运动或职业选择。如果是后者，则工作内容包括教练、向导、运动员或救生员等。

（译注：1920年代的登山队都是取道中国境内的北坡，故正是与西藏地方政府进行的商谈。）

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：30-60

推荐关系人：其他登山者，环境保护者，赞助人，担保人，本地救援队或执法机构，护林员，运动俱乐部。

本职技能：攀爬，急救，跳跃，聆听，导航，外语，生存（阿尔卑斯或类似），追踪。

博物馆管理员

博物馆管理员可能负责大学或其他公共机构的大型设施，也可能负责小一些的博物馆，往往对本地的地质或者其他的内容颇有研究。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-30

推荐关系人：本地的大学和学者，出版社，博物馆赞助者。

本职技能：会计，估价，考古，历史，图书馆，神秘学，外语，侦查。

音乐家

音乐家可能加入乐团、乐队或者独奏，演奏的乐器则可以是任何你能想象的种类。音乐家想出人头地十分困难，签约发布唱片就更难了。所以绝大多数音乐家都贫穷又无人关注，只靠街头卖艺勉强维持生计。少数幸运儿可以找到固定工作，比如在酒吧、宾馆或者市交响乐团弹钢琴。对更少的人来说，在正确的时间出现在正确的地点，再加上一点点天赋，就能获得巨大的成功和可观的财富。

1920年代是爵士乐的年代，众多的音乐家在美国各地的大中城市、城镇里的爵士乐

队和交响乐队工作。少数音乐家住在芝加哥和纽约之类的大城市并在那里打拼，而大部分的人靠巴士、汽车或者火车过着旅行生活。

本职技能点数：教育 × 2 + 意志或敏捷(译注：原文作外貌，此处依规则书改为敏捷) × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：俱乐部老板，音乐家公会，犯罪组织，街头罪犯。

85

本职技能：艺术(器乐)，一项社交技能(魅惑、话术、恐吓、说服)，聆听，心理，四项其他技能。

护士

护士是专业的医疗助理，通常在医院和疗养院之类的地方工作，或者和全科医生一起合作。一般来说，护士会协助健康人或病人进行保健或康复活动(或者临终关怀)，虽然其他人若是有足够的力量、意志或者知识，完全不需要护士帮助的康复也是可能的。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐关系人：护工，医生，社区工作人员。

本职技能：急救，聆听，医学，一项社交技能(魅惑、话术、恐吓、说服)，心理，科学(生物学，化学)，侦查。

神秘学家

神秘学家是钻研深奥秘密和神秘魔法的人。他们对超自然能力深信不疑，并竭尽所能靠他们的能力去了解这些东西。许多人对不同神秘哲学和魔法理论的知识面都相当广泛，有些甚至相信自己专注研究三十年真的成为了魔法师——到底是真是假就交由 KP 来决断了。

需要指出的是，神秘学家熟知的基本上是“表面的魔法”——克苏鲁神话魔法的秘密对他们仍然是未知的，或者不过是古书上描述那些诱人的线索而已。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-65

推荐关系人：图书馆员，神秘学学会或者同好会，其他神秘学家。

本职技能：人类学，历史，图书馆，一项社交技能(魅惑、话术、恐吓、说服)，神秘学，外语，科学(天文)，任意一项其他个人或时代特长※。

※ 经过 KP 允许，可以包含「克苏鲁神话」技能(建议一开始限制在 10% 以内)。

旅行家

旅行家爱好户外，他们一年中大部分时间都呆在户外，并且一出门就是相当长的时间；通常有相当的捕鱼和狩猎技术，能在最恶劣的环境之中幸存下来。擅长的技术可能包括登山、捕鱼、滑雪、皮划艇、攀登和露营。

旅行家可能在国家公园或素质拓展中心做野外向导和护林员，也可能是有其他经济来源能让他们不用工作就能以这种方式生活，说不定还可能是一个隐士，只有在需要的时候才会回到文明社会。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：5-20

推荐关系人：本地居民，土著，贸易商。

本职技能：射击，急救，聆听，自然，导航，侦查，生存（任一），追踪。

超心理学家

超心理学家从不打算欣赏超常现象。相反，他们试图去观察，记录并研究这些实例。被叫做“捉鬼人”的他们利用技术手段来获取某人或某地点的超自然活动的证据，当然比起收集到实在的证据，更多的时候他们是在揭穿假冒和误认的超常现象。

一些超心理学家专门研究特定的现象，例如超感官、心灵致动、闹鬼等等。

名牌大学是没有超心理学学位的。这个领域成就的评判标准完全是基于个人声誉，所以一般有相近学科学历比如物理学、心理学和医学的人会比较有说服力。

选择研究这个的人往往对不可视的神秘力量抱有相当的同情态度，并希望其他的科学家也能满意地点头肯定。这就表现出了一种既相信又怀疑的奇异的叠加态——恐怕超心理学家自己也难解决这个问题。一个对观察实验证明不感兴趣的人是个神秘学家而不是个科学家。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐关系人：大学，超心理学刊物。

本职技能：人类学，艺术（摄影），历史，图书馆，神秘学，外语，心理，任意一项其他个人或时代特长。

86

药剂师

药剂师的管理一直以来都比医生更严格。所有的药剂师都要在各州注册，注册的条件则是高中毕业并至少在药学院学习三年。他们可能在医院或者药房工作，也可能自己开药房。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：35-75

推荐关系人：本地社区，本地医生，医院和病人。能获得各种药品和化学品。

本职技能：会计，急救，外语（拉丁文），图书馆，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，科学（药学，化学）。

摄影师

摄影师大部分是自由工作者，可能制作广告电影或者在照相馆做肖像拍摄。其他一些摄像师则在报纸、电视和电影产业工作。

摄影作为一种艺术形式已经产生相当长的时间了，精英的摄影师可以从艺术、新闻报道、野生动物保护等多种角度出发创作他们的作品。不管是哪种立意，他们都能获得名誉和报酬。

摄影记者本质上就是拿照相机，为拍摄的照片写配文的记者。在 1920 年代，新闻短片走上历史舞台。笨重的 35mm 摄像装备走遍全球各地，搜寻有价值的新闻轶事、体

育赛事和泳装选美比赛。新闻片制作人员一般分为三类：一类是画面中的记者，另两个人则负责摄像和灯光等等。新闻中的声音则是在新闻稿完成以后在录音棚中录入完成的。

※ 摄影师

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐关系人：广告业，本地客户（包括政治团体和报纸）。

本职技能：艺术（摄影），一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，科学（化学），潜行，侦查，任意两项其他个人或时代特长。

※ 摄影记者

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-30

推荐关系人：新闻业，电影工作室（1920年代），外国政府和官方。

本职技能：艺术（摄影），攀爬，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），外语，心理，科学（化学），任意两项其他个人或时代特长。

飞行员

飞行员可以在美国邮政这样的企业工作，也可以在大大小小的民航公司做飞行人员。

美国1926年之前没有对飞行员的职业要求，1926年航空商业法案通过之后才要求有执照。这个时代的多数飞行员从事嘉年华表演、特技飞行表演、乘飞机游玩或是小机场的空中的士等服务。

也有飞行员在部队服现役。许多特技飞行员是在服役期间学会的驾驶飞机，有时仍然会被军队委派任务。

※ 飞行员

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：20-70

推荐关系人：前部队关系人，乘务员，机械师，机场地勤人员，嘉年华主办者。

本职技能：电气维修，机械维修，导航，操作重型机械，驾驶（飞行器），科学（天文），任意两项其他个人或时代特长。

※ 特技飞行员（古典）

特技飞行员在嘉年华工作或者为大胆的消费者进行休闲飞行服务。参加有组织的飞行表演赛，不论是固定路线还是越野赛，往往都可以增加自己的知名度。在1920年代，好莱坞常常使用特技飞行员，飞机制造商也会录用一些飞行员为新机作测试。许多特技飞行员是在一次大战中掌握的飞行技术，所以许多人仍然在陆海空军或海岸警卫队服役；年轻的飞行员则基本上是在和平时期接受的训练或是自学成才。

参加过一战的王牌飞行员“现在”还活跃在公众视野中的包括：埃迪·里肯巴克，现在在克莱斯勒公司工作；汤米·希区柯克，“现在”是马球赛场的明星；里德·兰迪斯，美国职棒大联盟执行长凯纳索·蒙顿·兰迪斯的儿子。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-60

推荐关系人：前部队关系人，其他飞行员，机场地勤技术人员，商人。

本职技能：会计，电气维修，聆听，机械维修，导航，驾驶（飞行器），侦查，任意一项其他个人或时代特长。

87

警察、警探（原作向）

便衣警察的工作是检查犯罪现场、收集证据、询问证人以解决凶杀、盗窃等重大案件。他们在现场办案中往往与穿制服的巡警密切合作。

警探可能指挥他的下属进行详尽的调查，但是很难有机会集中精力对付单独一个事件，在美国他们很可能要同时处理数十乃至上百的案件。警探工作最关键的部分是通过梳理证词、重建现场情况，摒弃伪证，从而收集足够逮捕嫌疑人的证据，进而促成成功的刑事审判。警探和检察官的职责是分开的，这样可以保证证据在审判之前被独立地对待。

尽管现在警探通常会参加警察学校课程并获得学位、参加特殊训练或公务员培训，他们最主要的经验还是来源于担任基层警官或者普通巡警时的工作经历。

巡警则属于市、城镇、县治安部门或州、地区的警察机关。他们工作时可能步行、驾驶巡逻车，或者干脆坐办公室。

※ 警探

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：20-50

推荐关系人：执法机构，街头罪犯，尸检部门，司法部门，犯罪组织。

本职技能：艺术（表演）或乔装，射击，法律，聆听，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，侦查，一项其他技能。

※ 巡警

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：执法机构，本地企业与居民，街头罪犯，犯罪组织。

本职技能：格斗（斗殴），射击，急救，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），法律，心理，侦查和下面的一种个人特长：汽车驾驶或骑乘。

私家侦探

私家侦探通常在警察不出手的地方活跃，包括收集证据为客户准备民事诉讼，追查跑路的配偶或生意伙伴，或者代理刑事案件的私人辩护。他们和任何专业人员一样，私家侦探从不顾及自己的私人情感，只要付钱，不管是有罪还是无罪的一方的委托他们都乐得接受。

私家侦探过去可能在警察队伍里工作，利用以前的业务关系为现在工作谋求优势；然而事实并非总是如此。在许多地方私家侦探必须持证上岗，假如被发现违法行为，就会撤销执照——侦探生涯也就到此为止。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：执法机构，客户。

本职技能：艺术（摄影），乔装，法律，图书馆，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，侦查，一项其他个人或时代特长（如计算机、锁匠、格斗、射击）。

教授（原作向）

教授是受聘于高等院校的学者。大公司也可能聘请他们以开展学术研究与产品开发。独立的学者也靠开办业余课程作为经济来源。

最重要的一点，这一职业代表了 PhD（博士）的荣誉称号，意味着可以在世界各地的大学任终身教职。教授的专长是教学和专业研究，往往在自己的专业领域内有着可圈可点的学术成就。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-70

推荐关系人：学者，大学，图书馆。

本职技能：图书馆，外语，母语，心理，任意四项其他学术、时代或个人特长。

淘金客

淘金客一直是美国西部的一项特征，即便在加利福尼亚淘金热和内华达康姆斯塔克发现金银矿的日子早已经过去的现在。他们无休止地、在山间漫游，寻找能使自己一夜暴富的矿脉。而且现在发现石油和发现金子一样给力。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：0-10

推荐关系人：本地企业和居民。

本职技能：攀爬、急救、历史、机械维修、导航、科学（地质），侦查，任意一项其他个人或时代特长。

性工作者

性工作者根据场合、背景和教养，从超级值钱的应召小姐到牛郎再到站街女都有可能。往往入这一行都是权宜之计，许多人梦想有朝一日能够脱身。少数人能够自己接客，不过绝大多数人基本都是被只认钱不认人的老鸨和皮条客逼迫着工作。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：5-50

推荐关系人：街头路人，警察，可能有犯罪组织，私人客户。

本职技能：艺术 / 工艺（任一），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），闪避，心理，妙手，潜行，任意一项其他个人或时代特长。

精神病学家

精神病学家是在现代专门从事精神失常诊断和治疗的医生。精神病学家掌握着精神药理学的治疗方法，使用精神类药物的资质，还能整理脑电图并对其进行计算机分析。

在十九二十世纪之交，精神分析理论刚刚产生，试图解释一些现在认为实际上是生物学范畴的现象。所以，精神分析学家们努力寻求获得自己的医疗证书。与此同时，各

种不同的精神失常诊断与治疗理论开始起步。到 1930 年代，任何一个医生都可以以精神病学家的身份进入美国医学协会名录中了。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-80

推荐关系人：其他精神疾病领域的专家，医生，可能有法律人士。

本职技能：外语，聆听，医学，说服，心理分析，心理，科学（生物学，化学）。

※ 参见精神病医生。

心理学家、心理分析学家

心理学家虽然也经常被称为心理治疗师和心理咨询师，不过这些工作都只是心理学的分支。其他的还有为企业和政府提供顾问的组织管理心理学家，进行研究并在学校教授心理学的学术型心理学家等等。

临床心理学家可能实际接触病人，并且运用各种可能的心理治疗方法。注意心理学家和专业的精神病学家的区别，后者本质上还是医生。

在 1920 年代，对人类行为的研究还是一个新兴的领域，主要的理论还是弗洛伊德心理学。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-40

推荐关系人：心理学家团体，病人。

本职技能：会计，图书馆，聆听，说服，心理分析，心理，任意两项其他学术、个人或时代特长。

研究员

学术界的研究课题不计其数，尤其是在天文学、物理学和其他理论领域。私人或企业也雇用了成千上万的研究员，重点在化学、制药和工程领域。石油公司则会聘用专业的地质学家，不一而足。研究员大部分的时间都在室内工作和写作，不过有的则会经常外出考察。

考察研究员通常经验丰富，思想独立又足智多谋，可能受雇于私人或者为大学进行学术研究。

石油公司会派出地质学家探索潜在的油田，人类学家则是调查地球被人遗忘角落的原始部落，考古学家则竭数年之力挖掘沙漠丛林之中的宝藏，还要和工人与地方政府打交道。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐关系人：学者和其他学术界人士，大型企业，外国政府和个人。

本职技能：历史，图书馆，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），外语，侦查，任意三项其他学术领域。

海员

海员包括军舰海员和商船海员。

新入伍的海员像陆军的同行一样，开始时需要接受基本的训练。这之后他们获得军衔，并被分配到各镇守府。虽然很多海员担任像水手长副手和司炉工（管理引擎）这样的传统角色，但是也有很多经过专门训练的机械师、无线电操作员、通风管理员之类。海员们最高的军衔是士官长，达到了这个军衔连高级将领都要礼让三分。在美国，海员通常要服四年的现役和后两年的后备役，即在国家发布动员令时有应召服役的义务。

民用船海员可能在渔船、客船，或运输原油或商品的运输船上工作。在美国，客船活跃在东西海岸和五大湖，运送渔民和游客。目前佛罗里达州在墨西哥湾和大西洋海岸拥有最多数量的客船。

在禁酒令期间，许多客船船长发现把急切想喝酒的顾客运到3海里外，外国船只允许卖酒的地方是一桩赚钱的买卖。当然走私酒也报酬丰厚，但是危险就高多了。

※ 军舰海员

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：军队，退伍军人协会。

本职技能：电工或机械维修，格斗，射击，急救，导航，驾驶（船），生存（海上），游泳。

※ 民用船海员

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：20-40

推荐关系人：海岸警卫队，走私者，犯罪组织。

本职技能：急救，机械维修，自然，导航，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），驾驶（船），侦查，游泳。

推销员

推销员是商务工作的必需一环，他们的工作就是推广和销售公司的产品或服务。大部分推销员的时间要用来旅行、开会、和客户应酬（在报销限额之内）。有些则主要坐办公室用电话联系潜在客户，还有的会在各社区巡回，挨家挨户上门推销。

1920年代是企业家的年代，旅行推销成了一种日常生活方式。这些人有些直接现货交易，有些通过托销交易，当然不管黑猫白猫，拿到订单的才是好猫，推销员要用强烈的销售策略才能说得客户，至于价钱就不是他们考虑的范围了。有些推销员在固定的地区工作，有些则可以自由漫游，寻找任何地方可能出现的商机。如果是上门推销，那商品可能就是刷子、吸尘器或者百科全书之类的各种物件了。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌 × 2

信用范围：9-40

推荐关系人：同行企业，感兴趣的顾客。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），汽车驾驶，聆听，心理，潜行或妙手，一项其他技能。

科学家

科学家是在追求知识的过程中挖掘真理的人。如果想要利用科学知识制造有用的物品，需要的是工程师；而如果想要扩展“可能”这个概念的范围，那就是科学家的工作了。

科学家们通常在企业 and 大学工作，以进行他们的研究。

虽然主攻一个科学领域，但是真正称职的科学家一般也能达到通晓其他数个科学领域的水平。他们对自己的母语也能使用自如，学历也相当高，甚至拥有博士学位。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-50

推荐关系人：其他科学家和学术界人士，大学，所在企业和前员工。

本职技能：任意三项科学专业领域，计算机或图书馆，外语，母语，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），侦查。

秘书

秘书的范围是从高薪的私人管理助理到普通的打字员。这份工作的重点在于以自己各种沟通协调能力，支持主管和经理人员。

因为身处企业流程的中心，许多秘书比老板对企业的内部运作和经营还要熟悉。

在 1920 年代，秘书工作主要是通信工作，例如听写打印信件，整理文档系统，并为老板安排会议时间。有的情况下，秘书还会负责老板的生活，比如安排假期、为老板和家人置办礼物，还有保护老板的安全。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或外貌 × 2

信用范围：9-30

推荐关系人：其他办公室人员，客户公司的高管。

本职技能：会计，工艺（打字或速记），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），母语，图书馆或计算机，心理，任意一项其他个人或时代特长。

90

店老板

店老板经营小店、市场摊位或者是小饭馆。这种店往往都是小本自营，不过也有为其他东家照顾生意的。不少店是家族式管理，工作人员大部分都有亲属关系，其他的雇员即便有也很少。

在 1920 年代，还有不少的老板娘开起了自己的理发店和帽店。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或敏捷 × 2

信用范围：20-40

推荐关系人：本地的居民企业，本地警察，地方政府，顾客。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），电气维修，聆听，机械维修，心理，侦查。

士兵、海军陆战队士兵

士兵指的是从列兵到士官长（美国军衔制）的统称。尽管名义上比起最新的次级少尉还低，即便高级军官也往往对他们给予尊重。在美国，标准的服役期限是六年，包括四年现役和两年后备役。

所有应征人员首先要在“训练营（新兵连）”接受基本训练，在训练营中新兵将学

习如何行军、射击和敬礼。结束训练营的训练后，大部分的新兵会分配到步兵营，虽然也有分配到炮兵营和坦克营的。少部分会接受非战斗的训练，例如通风系统、机械装备、文职甚至军官接待。海军陆战队名义上属于海军，但是和陆军士兵在背景、训练方式和技能方面都很相近。

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

信用范围：9-30

推荐关系人：军队，退伍军人协会。

本职技能：攀爬或游泳，闪避，格斗，射击，潜行，生存，下面任选两项：急救、机械维修、外语。

间谍

间谍为国家和组织的情报部门卖命。他们能以从大使到厨房清洁工的任何职业身份作为掩饰，刺探他们所需的情报。有些间谍数年如一日的持续着卧底工作，另一些穿个马甲就换一个身份。在本国委任的间谍通常会去往外国工作。

间谍除了情报收集和反情报收集的主要工作，也会被委派其他任务，例如招募新闻谍和国家批准的暗杀等。

本职技能点数：教育 $\times 2$ + 外貌或敏捷 $\times 2$

信用范围：20-60

推荐关系人：一般只有自己的上线，可能还有其他的秘密关系人。

本职技能：艺术（表演）或乔装，射击，聆听，外语，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，妙手，潜行。

学生、实习生

学生可能在大学或学院学习，实习生则是正在接受宝贵的入职培训，获得最低报酬的公司员工。

本职技能点数：教育 $\times 4$

信用范围：5-10

推荐关系人：学院、其他学生，实习生也可能有商人等。

本职技能：语言（母语或外语），图书馆，聆听，三个学习的专业，任意两项其他个人或时代特长。

替身演员

替身演员在电影和电视剧工业中活跃，专门模拟坠楼、车祸等灾难场景。他们通常会接受格斗技巧和舞台格斗的训练。任何的替身特技表演都是有风险的，所以健康和安全是这个工作的核心元素。

在现代，替身演员基本都是工会的成员，想要加入工会，他们必须有证明自己能力的证书（例如高级驾驶执照，潜水执照等等）。而且，所有的特技场景还要有特技总监负责指导动作。但是在1920年代，这些演员组织、行业规范根本就没有成型，所以事故率和死亡率居高不下。

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

信用范围：10-50

推荐关系人：电影和电视剧工作室，爆炸品和烟花生产企业，演员和导演。

本职技能：攀爬，闪避，电气维修或机械维修，格斗，急救，跳跃，游泳，下面任选一项：潜水、汽车驾驶、驾驶（任一），骑乘。

部落成员

至少，从家族忠诚来说，部落文化无处不在。在部落中，亲属关系和传统习俗的首要地位是不言而喻的。一个部落通常来说是一个相对较小的群体。相比起法律和个人权利，部落更加依据个人荣耀而裁定行为。崇拜，复仇，嘉奖，以及荣耀——所有的一切都是部落成员个人所有的，而如果领袖或是仇敌被视为有荣耀的人，那么他们个人也必然在某种程度上十分有名。在这样的环境下，放逐是有着实际的效用用的。

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：0-15

推荐关系人：其他部落成员。

本职技能：攀爬，格斗或投掷，聆听，自然，神秘学，侦查，游泳，生存（任一）。

殡葬师

殡葬师又叫殡葬业者或葬礼主持人，是负责运行丧葬仪式的职业。工作也包含土葬和火化等内容。在葬礼上，殡葬师要进行防腐、裹衣、入殓、遗体美容等工作。

殡葬师的执照由各州发放。他们可能自己拥有殡仪馆，或者在别人的殡仪馆工作。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-40

推荐关系人：没有什么关系。

本职技能：会计，汽车驾驶，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），历史，神秘学，心理，科学（生物学，化学）。

工会活动家

工会活动家是组织者、领导者，有时也是空想者或者别有用心的抗议者，通常是工人的伙伴、老板的对头。各行各业都有工会，不论是码头工人、建筑工人、矿工还是演员。

在 20 世纪早期，工会活动家所在的工会面临着诸多危险。大企业想要毁掉它，政治家在支持它和谴责它之间摇摆不定，社会主义者和共产主义者试图影响它，还有犯罪组织试图夺取它。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：5-50

推荐关系人：其他劳动领袖，政治伙伴，可能有犯罪组织。在 1920 年代，还有社会主义者、共产主义者、无政府主义者。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），格斗（斗殴），法律，聆听，操作重型机械，心理。

服务生

服务生在酒店、酒吧或者其他餐饮业场所服务顾客。通常薪酬很低，不过通过对顾

客良好服务，可以得到他们给的小费。

在禁酒令时期，售酒场所的服务员是非法职业。不过犯罪组织把控的地下酒吧中仍然存在许多工作机会。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或敏捷 × 2

信用范围：9-20

推荐关系人：顾客，犯罪组织。

本职技能：会计，艺术 / 工艺（任一），闪避，聆听，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他个人或时代特长。

白领工人

93

白领工人可能是从最低等级的白领职员到中层或高层的管理人员。所属单位则可能从小型中型的本地企业直到大型的国家级甚至跨国公司。

职员被扣工资是家常便饭，工作也往往单调乏味。不过如果在工作中展现出了天分，那也会被看上，将来会得到提拔。中高层管理人员的工资比较高，当然责任也比较重，要负责管理公司的日常事务。虽然未婚的白领并不少见，但很多管理人员还是很顾家，家里一般会有配偶和孩子——家庭通常是他们的期望。

※ 职员 / 主管

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-20

推荐关系人：其他办公室职员。

本职技能：会计，语言，法律，图书馆或计算机，聆听，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），任意两项其他个人或时代特长。

※ 中层、高层管理人员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-80

推荐关系人：旧时大学同学，共济会和其他兄弟会组织，地方和联邦政府，媒体和销售人員。

本职技能：会计，外语，法律，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意两项其他个人或时代特长。

狂热者

热情而有动力、鄙视安逸的生活，狂热者们为人类更好的生活或者为人类中最精华部分的利益而躁动不安。一些狂热者通过暴力推进他们的信仰，但是并不能说采取和平方式的就比他们好说话，他们每个人都梦想着为自己的理想辩护。

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或意志 × 2

信用范围：0-30

推荐关系人：宗教或兄弟会团体，新闻媒体。

本职技能：历史，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，潜行，任意三项其他个人或时代特长。

饲养员

饲养员负责动物的喂养和看护，场地管理员和服务员管理其他杂务。通常饲养员会专门照看某一种动物，可以对动物使用「医学」技能。

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-40

推荐关系人：科学家，环保主义者。

本职技能：动物驯养，会计，闪避，急救，自然，医学，科学（药学，动物学）。

第五章

技能

★全章内容都在规则书中涉及，「克苏鲁神话」技能中“相信神话”见规则书 P179。

99

1920 年代的人类学

在 1920 年代，人类学已经分明分化为两个分支学科——文化人类学和体质人类学。在欧美国家又能各自再细分。本年代见证了美国的学术人类学专业化过程和心理人类学的发展，这是美国对人类学理论的一大贡献。该学科基于“文化是心理现象”的概念，早期的心理人类学家从事的研究旨在证明个体如何促进文化，文化又是如何塑造个体的。

1920 年代的考古学

大量的考古社团，绝大部分都在出版自己的社刊。其中最古老且最著名的有：希腊研究会（the Hellenic Society）、埃及探索学会（the Egyptian Exploration Society）和巴勒斯坦探索基金会（the Palestine Exploration Fund）。尽管因为 1922 年发现了图坦卡蒙陵墓，导致对埃及考古长期以来的关注迅速升温，世界上的其他地区也在受到仔细审视。海勒姆·宾厄姆在 1911 年发现了印加古城马丘比丘，1920 年代早期在哈拉帕和摩亨佐-达罗的发掘最终发现了古代印度河流域文明。巨石阵首次被确定年代为距今 4000 年，本年代最后，中国东部的安阳发现了史前商朝的文明遗址。

100

1920 年代的艺术

马克斯·恩斯特是达达主义绘画和雕塑的领军人物。政治倾向强烈的墨西哥画家迭戈·里维拉在纽约举办画展，同时毕加索在发展立体主义。巴托克·贝拉 1927 年访问美国。安德烈斯·塞戈维亚在巴黎出道。阿图罗·托斯卡尼尼在 1928 年开始指挥纽约爱乐乐团。帕布罗·卡萨尔斯成为世界顶尖的大提琴演奏家。

105

1920 年代的汽车驾驶

在美国，驾照是由各州发放的。通常需要达到 16 岁的最低年龄，但是也有例外，尤其是在未成年人帮助农场工作时操作农业机械的情况下。要获得驾驶执照，首先要通过一个简短的笔试，接下来要在一位警官的监督下进行简单的路考。通过两项测试并缴纳费用后，即可获得执照；通常在一到两年内都有效，不需要更新。驾照在其他的州也有效，但是如果不断地因为危险驾驶被开传票，驾照会被法官撤销。

在英国，《1903 年机动车法》引入了驾驶执照，还有汽车的注册号码和 20 码的限速。《1920 年道路法》要求市政部门在发放执照时必须对机动车进行登记注册。但是，驾考直到 1935 年之前都不是必要或必须的。

1920 年代的电气维修

1920 年代早期的多数维修工作只需要电动机、发电机、照明和供热系统的知识，面对相对简单的汽车和报警系统的电路。这类任务理论上也可以由「机械维修」技能完成，建议该技能可以同时用于机械和简单的电路维修。但是在本年代后期，广播事业大幅增长，电视机的雏形也已经出现。修理这些设备需要使用「电气维修」技能。教授这类“重要的新技能”的学校和函授课程大量涌现。《大众科学》和《现代电子》（Modern Electronics, 1908-1913）都是致力于介绍技术领域新发展的月刊。

1920 年代的急救

1107

当时的典型急救箱里包含以下用具：绷带、纱布、剪刀、针线、橄榄油、泻盐、芥子膏、金缕梅酊剂、丁香油、吐根糖浆、胶棉、石灰水。碘酒是最好的皮肤消毒剂。注意那时还没有抗蛇毒血清。

1920 年代的图书馆使用

1110

1920 年代公共图书馆大量增加，即使在小城镇也是一样。许多图书馆是由卡内基基金会等组织赞助的。虽然到处都能找到，但是资源还是有限。大多数美国大城市都有可信赖的公共图书资源，尤其是纽约和波士顿。大学中也有大型的图书馆，有些还十分著名。尽管借阅受到限制，大多数图书馆还是对与学校有关或无关的公众开放。

1920 年代的锁匠

虽然便宜的暗码锁可以被成功“试”出来，但是这种办法对保险柜和保险库里的高质量暗码锁不管用。通常的做法是偷走整个保险柜，把它带到“安静”的地方，花上时间用火把、撬棍和锤子“剥开”它。从某堵墙进入大型保险库通常要比从上锁的安全门进入更容易。

1920 年代的机械维修

需要机械师的工作岗位有很多，包括汽车企业、家电企业和工厂等。廉价的函授课程和诸如《大众机械》之类的杂志，可以让机械师跟上时代潮流。在 1920 年代，基本的电气维修也可以用「机械维修」完成。

1920 年代的医学

1111

世界大战造就了方便可携带的 X 光机。胰岛素于 1922 年被分离出来。亚历山大·弗莱明 1928 年发现了青霉素。到本年代末，放射疗法已经在癌症患者身上应用。笑气仍然是最佳的全身麻醉剂，尽管乙烯和乙炔也在试用。可卡因是最佳的表面麻醉剂，但是很快就被人工合成的诺弗卡因取代。吗啡虽然被联邦政府管控，但仍然是最有效的止痛药，而且虽然它容易上瘾，却仍然没有完全失去它神奇药物的地位。抗生素还没有面世，疟疾和黄热病依然要靠奎宁治疗。政府推行的疫苗接种已经基本消除了天花的威胁，对抗伤寒类疾病也取得了成功；但是，对霍乱和肺结核却没有成效，它们仍然是致命的。1918-1919 年的世界流感大流行造成美国两千万人染病，死亡 85 万人。这次瘟疫估计造成的死亡人数有两千万之多。

1920 年代的神秘学

1113

1920 年，阿莱斯特·克劳利在西西里创建了塞拉玛修道院；他 1923 年因为一名成员的死亡而被驱逐。在 1925 年，亚瑟·柯南·道尔被指名为国际唯灵论大会 (the International Spirit Congress) 的名誉主席。同年，波西·福西特上校在巴西丛林中寻找亚特兰蒂斯的证据时失踪。神秘的葛吉夫在巴黎创建了不公开的学会。

115

1920 年代的心理分析

在这个领域，欧洲领先于美国。首家诊所和培训学校 1921 年在柏林开设，唯一的英文期刊是《国际心理分析杂志》。虽然西格蒙德·弗洛伊德编写了《精神分析引论》(1915-16) 和《自我和本我》(1923)，仍被认作是公认的权威，但是他的许多学生和同事已经自立门户，创造他们自己的理论。

奥托·兰克发展了“出生焦虑”的概念，出版了《英雄诞生的神话》(1909) 和《出生创伤》(1924)。阿尔弗雷德·阿德勒在《理解人类的本性》(1918) 中讨论了“权力意志(will to power)”。卡尔·荣格叙述了“生命意志”，并且在《无意识心理学》(1916) 和《心理类型》(1920) 中提出了集体无意识假说。

1920 年代的心理学

尽管萨满、治疗师、占卜师和欺诈师应用自然心理的时间已经很久，但是直到 19 世纪中期，作为学科的心理才作为哲学的分支独立出来。在美国，比内和西蒙 1908 年发明了首个智商量表测试，华生在 1913 年创立了行为心理学的概念。卡特尔 1921 年成立了心理公司，在工业领域推广心理学。同时在苏联，斯大林开始调查 ESP、念动和其他超自然事件。杜克大学在 1930 年代早期紧随苏联的研究步伐。当时领先的出版物是 1887 年成立的《美国心理学杂志》。

116

1920 年代的天文学

美国的重要天文学家是爱德温·哈勃，他在 1922-24 年发现星云实际上是远离银河的独立星系。他 1929 年发现的“红移”现象促成了关于膨胀的动态宇宙的理论。天文学家克莱德·汤博在 1931 年发现了太阳系的“第九颗行星(当时是)”，并命名为冥王星。当时世界最大的望远镜是加利福尼亚帕萨迪纳的威尔逊山天文台 100 英寸反射望远镜和不列颠哥伦比亚温哥华的 72 英寸反射望远镜。有很多天文学会出版刊物和简讯，比如，英国皇家天文学会(1820)、英国天文学会(1869)、美国天文学会(1899)、太平洋天文学会(1880) 和观星者(1911)。这些学会都欢迎业余天文学家。

1920 年代的生物学

在 1920 年代出现了研究方向的分化：分子生物学、微生物学、生物化学和生物物理学等等，只是其中的一部分。汉斯·德里施的《机体的哲学和科学》(1929) 是一本最新的参考书。由爱尔兰“啤酒男爵”爱德华·吉尼斯创建的李斯特协会建立了一个培养 2000 种活物的博物馆，其中包括细菌、原生动物和真菌。

1920 年代的地质学

随着有利证据持续积累，大陆漂移理论(板块构造学说)的可信度越来越高。一个美国地质学家团队提出理论，认为世界某些地方周期性的洪水可能是因为周期性的冰期导致的海平面升降，而不是之前认为的地壳升降。世界上最著名的地质学会是位于伦敦的伦敦地质学会(1807) 和位于纽约的美国地质学会(1888)。

1920 年代的化学

117

化学已经成为许多学科的重要组成部分，诸如医学、药学、物理学和生物学。合成材料如电木（第一种塑料）已经产生，化学还能用来解释维生素和激素的作用。人工替代药物，如奴佛卡因和可卡因，还有高速胶卷乳胶和高强度合金都正在开发。这时元素周期表上有 92 种元素。

密码学的沿革

密码学历史悠久，因为总是有人需要保证信息的秘密性。这个时代密码学的重要应用包括密谋处决玛塔·哈莉，异国风格的舞蹈家兼间谍，因为德国刺探情报被捕，后法国行刑队枪决。1920 年代之前最重要的事件是齐默尔曼电报的解密（德国外交部发给驻墨西哥大使馆的密电），该电报的解密是美国参加一战的主要因素。

1920 年代的植物学

在 1920 年代，植物学家对生物结构和功能的认识已经达到了细胞和生物化学的层次。学科的进展和其他科学，如物理和化学的知识积累息息相关。在这个时代，植物学家开始追踪生命体最主要的新陈代谢途径。

有关法庭科学的贴士

118

在 1921 年，约翰·拉森 (John Larson) 和莱纳德·基勒 (Leonard Keeler) 设计出了便携式测谎仪，但是在 1924 年，法庭不再受理测谎仪的测试结果。另外在 1924 年，菲利普·O·格赖威尔发明了用于检验射出子弹的比较显微镜。这项技术也用来检测“情人节屠杀”中使用的汤普森冲锋枪子弹壳，最终引导警察突袭了“疤脸”阿尔·卡彭的住宅，在其中搜出了两把这种凶器。

1920 年代的物理学

1921 年阿尔伯特·爱因斯坦获得了诺贝尔物理学奖。本年代后期，丹麦物理学家尼尔斯·玻尔提出了原子模型。1925 年沃纳·海森堡和埃尔温·薛定谔创立了量子力学，产生了原子内部的理论和核技术——可能是 20 世纪最重要的科学进步。

1920 年代的游泳

119

格特鲁德·埃德尔因为在 1926 年成为首名游泳横穿英吉利海峡的女性，还打破了 1875 年到 1923 年由五名男性保持的纪录，被卡尔文·柯立芝总统称赞为“美国最棒的女孩”。她游完全程用时 14 小时 31 分，总路程 35 英里（56 公里），因为海况恶劣，这距离比天气良好时的最短距离（21 英里 / 34 公里）要长很多。

1920 年代的投掷

在 1920 年代，掷铁饼的世界纪录是 157 英尺又 1 又 5/8 英寸（47.89 米），而掷标枪的纪录是 222 英尺又 9 英寸（67.89 米）。对于想要投掷沉重石头的人而言，掷铅球（16 磅）的纪录是 52 英尺又 1/16 英寸（15.85 米）。

第六章

调查员组织

我怀疑在经历过这充满毛骨悚然的发现的一天后，我们中还有谁能神志健全地继续生活下去。不论是霍夫曼 [1] 还是于斯曼 [2] 都无法构想出一幅比这个沉浸在柔和微光里的巨大洞穴更加疯狂而不可思议；更加令人发疯般反感排斥；更加怪诞的哥特式风格场景了。我们七人跌跌撞撞地走在其中，无意间揭露出一个又一个的真相，最后只得暂时克制住自己不去想这里在三百年前、或是一千年前、或是两千甚至是一万年前到底发生了些什么。

——H.P. 洛夫克拉夫特《墙中之鼠》，译：竹子

注：

[1] 疑似指恩斯特·霍夫曼，十八、十九世纪德国作家和作曲家，德国浪漫主义的重要人物。其作品多充满想象力。

[2] 查理-马利-乔治·于斯曼，十九世纪法国颓废派作家。早期作品受到当时自然主义的影响，多倾向于个人和暴力。

被现实所驱使，调查员们经常因为恰好在错误的时间出现在错误的地点而相遇，被迫共同努力生存，并挫败神话的阴谋。被扔到一块的随机调查员很适合独幕剧本，但是对大多数战役来说其可信度过于生硬。在战役中，调查员需要一起合作相当一段时间，或许走遍全世界去搜索情报和人物、寻找线索，一路与神话的威胁对抗。

收入来源也是一个问题。如果调查员们花费所有时间去对抗神话，那他们用什么来付账单呢？显然他们的职业生涯会遭遇危机，曾经的工作会很快就丢掉。

这就是为什么要引入调查员组织的原因。它为调查员构建一个有意义、可长期运转的组织提供了框架。它采取什么组织形式、为什么会存在、最终目的是什么，范围可以相当宽泛。其基本要素是为玩家提供概念，建立一个可以一起工作、生活，并击退神话的调查员组织。

6.1 组织概念

调查组织的概念设计应由玩家负责。KP的任务是就当前战役提供一个初始的前提。玩家记录KP的前提，并思考调查员可能属于的不同组织。

接下来，各玩家就组织的概念达成一致。这个组织为了集体目标分配任务，应对邪教恶毒的计划、对抗可怖的怪物，并发掘尘封已久的秘密。

玩家和KP交流想法。如果PC的想法开始偏离正轨，KP将提出建议，并可能有更好的想法来适应剧本或战役。

一些组织可能相当小而紧密，只有通过受邀加入；另一些组织可能相当庞大，在世界各地都有团队和部门。这样的组织不论大小，都将有一个共同的守密章程。神话的威胁和它的代行者不能轻易向大众普及；如果大众受到神话冲击，面对如此扭曲认知的真相，开始意识到自己在现实冷漠的宇宙中不过是一粒尘芥，社会就可能崩溃。这样的真理，最好是由最能捍卫人类的人隐藏起来，也就是调查员！

从外表看来，组织似乎十分平凡，公开招募成员的方式和克苏鲁神话没有什么关系。新加入的成员会被巧妙测试以考验其忠诚、决心、潜力等等品质。若组织判定成员值得升入更高级别，就会循序渐进地向其介绍组织的内部运作和秘密。这些组织的表面形象可能是慈善、宗教或新时代等等，本质上则是寻求与神话邪教对抗的良性宗教团体。

每个组织都应当有一个目标。大多数情况下，它们可以就只是“保卫人类”或者“找出佛蒙特山背后的所有故事”。有时组织的目标，例如“发现和收集重要文物”，可能会使它卷入与神话代理人的持续冲突。有时组织的使命可能是特定的神话内容，比如“阻止鱼人教团召唤出他们的水淹神”。有的组织可能对神话知之甚详，有的则知之甚少或毫不知情。

调查员组织不仅将调查员结合在一起，它还能为玩家提供新鲜的后备调查员。比起罗织理由解释新人如何登场取代上周不幸撕卡的调查员，只要说组织上派了一个新人来就可以了。这样新调查员就可以即刻加入游戏，为什么新人认识所有老人，还和他们一起行动，这些都不需要专门想出一个精确的解释。

还有一种方法是一批调查员同属于某个组织：玩家每人选择一个人开始游戏，但是在需要专业人员或现在的调查员需要疗养时，有的人就可以创建新的调查员继续冒险。

连续性和重用性是建设愉快故事的重要元素。

调查员关系

调查员组织的性质和类型随剧本或战役发生的历史时期不同而不同。但是，这里提供了几个超越历史时期的思路：

血缘关系——所有调查员都是一个大家庭的成员或者有共同的祖先。

兴趣相投——调查员们属于一个成员之间讨论兴趣爱好协会的（业余考古、共济会、民俗文化等等）。

共同经历——调查员们相似的经历使他们集合到一起。经历可能是很久以前也可能是不久以前（爆炸事件幸存者、在同一个排、月食日的时候正好在哨兵岭附近……）

点头之交——调查员通过以前的工作，经验或关系相互认识。可能他们都是通过一个共同的朋友联系起来的。

6.2 范例调查员组织

下面列出一些可能的调查员组织梗概。它们可以整个拿来使用，也可以突然登场、根据需要改编、为自创的调查员组织提供灵感。在本章的最后，有一个更详尽的例子“未解之谜探索社”，附带一些预制的角色卡。

适应调整

大部分的范例组织可以适应任何历史时期。像雨刷兄弟会可以从一战战后的时期调整到任何武装冲突（二战、越战、海湾战争、阿富汗战争等）。《真事奇怪！》也可以从1920年代的周刊变成现代的有线电视、网络电视节目，或者新闻网站和博客。

“雨刷”兄弟会

在1917年七月21日到十一月6日，第三次伊普尔战役在靠近法国边境地区的一个佛兰德小集镇爆发。

在这场冲突（后来也叫帕斯尚尔战役）中，英国、加拿大、澳新和法国军队从德国军队手中重新夺回了城镇东面的山脊。它以一次大战中最残酷的战役之一而知名，参战双方共伤亡五十万余人。

尽管看来被炮火笼罩，被英国士兵称作“雨刷”的伊普尔还隐藏了更大的恐怖。一小队协约军士兵偶然在城中曾经的大房子地窖中，发现了一道老旧的铁门。他们检查铁门，发现古老的石阶通向一个恶臭阴湿的洞穴。这些士兵在战场上提心吊胆，现在又要面对藏匿在地球黑暗角落的邪恶。进到洞穴里面的人有十个，却只有六个完好无损地出来。从那天起雨刷兄弟会就正式成立了。这六个人决定，如果活过这场战争，他们在比利时的可怖洞穴中发现的邪恶，要由他们共同努力驱除。

这些年来，这六个人招募其他成员，每个人都致力于消除各地发现的神话恶行。他们训练有素、装备精良，只要收到奇怪的遭遇和神秘死亡消息，就会秘密开始行动。不管后来的成员如何问，创始的六个人都不肯透露他们在那个山洞里到底见到了什么。

调查员建议职业：士兵、工程师、军官、医生、流浪者、教职人员。

若斯马戏团

若斯马戏团周游各地，是表演娱乐技巧怪人的集合。这个马戏团的成员有小丑、空中飞人、吞火表演者、畸形怪人，当然，还有运营这个马戏团超过 20 年的塞西尔·若斯先生。这里的每个成员都有自己留在马戏团的理由；但是，更多人也知道戏团之外的日常生活没有他们的容身之地，只能选择在戏团生活。

对于外人来说，它不过是和普通的流动演出剧团一样，靠华丽的场景、笑话、力量与技巧的展示来尽量取悦观众，并求得生存。但是戏团的内部人员隐藏着黑暗的秘密。多年以前，若斯先生是一位成功的商人，家庭美满幸福。然而神话的阴影降临，永远改变了他的生活轨迹。邪教团体“蓝瓣教团”秘密绑架了他的妻儿，并将他们活祭给一尊邪恶的异界神祇。家破人亡的若斯先生立誓报复。在那之后的数年中，若斯先生又结识了许多被邪教魔爪折磨的人，许多人身上还有事件造成的伤痕。于是他们周游全国，表面上为观众表演，私底下为了完成若斯的复仇愿望，收集情报，打入各种奇特的教团和结社，以期找到蓝瓣教团的所在地。

调查员建议职业：小丑（艺人）、大力士（运动员或拳击手）、秋千飞人（运动员）、驯兽师、杂役工人（工人或罪犯）、音乐家、怪人（流浪者）、魔术师（欺诈师/艺人）。

《真事奇怪！》

“我们只刊登真相！”是周刊《真事奇怪！》的报头标志词。这周刊每期都会刊登大量鬼魂、怪物、外星人和神秘事件的相关报道。编辑部小而敬业，不知疲倦地工作，遴选适合印刷的故事，满足读者的兴趣。偶尔其中一个或多个全职编辑还会亲自到野外采风，但是主要的实际调查还是由特别记者“部队”去进行的。调查员们以个人或小队的组织形式，由专业和业余人员构成，去寻找可怕的谋杀、邪恶的阴谋和那些令人毛骨悚然的东西。

127

在那些主流媒体眼中，《真事奇怪！》刊登的内容充其量不过是无聊的流言蜚语。一般来说这么想也八九不离十，但对了解它的人来说，这杂志往往也会在怪异的文章和专题报道中透露一些黑暗的真相。首席编辑和发行人艾里亚·克利弗喜欢这种方式，他已经逐渐从这些年出版怪异而精彩新闻的经验中找到了一种模式。克利弗知道世界并不是平常看上去的那样，还想要告诫读者人类并不是地球上（或宇宙中）唯一的智慧种族。他也知道真理是要付出代价的。几年之前，他因为跟踪报道星之智慧教会，导致新闻社遭到燃烧弹袭击，自己和团队的性命也被威胁，陷入了困境。自此之后，他冷静了下来，但是奇特教团在全国各地不断涌现，他仍然想要了解它们如何运作。为此他退后一步工作，雇用自由调查团队，并且透过派出合作成员，为他们调查黑客交易、超常事件给予支持。真正有形的真相难以寻觅，但是这些团队至少能找到足够的离奇故事来填满报纸的角角落落，吸引读者的眼球。

调查员建议职业：记者、摄影师、作家、超心理学家、私家侦探、教授、旅行推销员。

南十三区

作为一个巡逻警察，你能听到街道上发出的声响，能看到城市的阴暗面；而且，如果你足够倒霉的话，你还能看到那些漆黑的小巷和地下室里正要发生的事情。去年夏天，

因为接到一个来自南曼哈顿 13 区的电话，四个纽约警察去了位于东 14 街的公寓地下室。在那里遇见的极其惊悚的事件，彻底改变了他们。不久之后，这四个警察又聚在一起谈论到这件事的经过，决定再也不想看到这种事情。他们厌倦了整天费心费力对付小毛贼，厌倦了头痛医头、脚痛医脚，厌倦了要做有用的事情却妄自菲薄，坚决不能让他们在地下室里看到的東西再次发生。只要发现指向这些类似恶魔般行为的证据，就要以自己的力量解决。

他们的日常工作就和普通的警察没什么两样，按时巡视、处理街头矛盾和贫民问题。但是一旦有人嗅到了反自然仪式、活祭或者其他怪异存在的信号，就会召集其他成员，一起作为团队行动。他们的时间和资源都不宽裕，然而警徽能让他们出入许多闲人免进的地方。即便无法逮捕作恶者也没有关系，他们只是在尽力压制诅咒侵袭这个城市的脚步。他们既不会让自己的上司知道这些东西的存在，又尽力不让自己被它们伤害。

调查员建议职业：警察、警探、线人（罪犯或流浪者）。

SKT 研究部门

SKT（又名寻求知识与真理）是一个跨大洲的公司，在世界各地设有办事处。公司有着许多部门，在制药、高端技术产业都是领头羊，也染指其他各种领域。尽管它现在声名显赫、财富惊人，SKT 在老沃尔特·马什 1934 年创立它时还十分弱小。那时它还叫做新时代技术公司，并且从当时的议论可以推断沃尔特·马什的经济支持正是印斯茅斯的马什家族。它的业绩可圈可点，尤其是在二战期间，体量和涉及领域也越来越大，直至现在成为领先的跨国企业。

对新技术的追求和制药技术的突破是 SKT 人使命。为了达成这一使命，公司在世界各地设有大量的研究单位（称为 Path Finder Units——PFU）。每个研究单位都有一个单位主管，他们领导研究机构的工作，并有自由任免研究员和现场工人的权力。每个单位都互不相同，因为每个单位都由单位主管依照自己的研究方向组织。目前，关于 PFU 单位成员的调查表明，PFU 的构成职业包括：科学家，植物学家，飞行员，摄影师，潜水员，软件工程师，艺术家，医生，工程师，退伍军人，超心理学家，人类学家，本地向导，猎人，物理学家。

PFU 有着最新锐的设备、无限的资源，对兴趣领域的探索也相对自由，所以无怪乎一些 PFU 成员会关注奇异领域的调查研究。公司如何处理这些上报的信息还只是猜测，但是从公司的资金支持一直持续、股价也有连续三年上涨的预测来看，公司高层一定是找到了其中价值。

调查员建议职业：医生、工程师、科学家、软件顾问（工程师或黑客）、保镖（退役军人或警察）、超心理学家、本地向导（部落成员）、护士、摄像记者、猎人、心理学家、生态学家（农民或科学家）。

九天使

财富越多，责任越大。金钱是敲门砖，可以换得各种各样的知识。然而不幸的是，有些敲开的门是不可能再关上的了。

九天使，或者它对应的拉丁名字“Novem Angelus”，是由一些家财万贯、权倾一

方的人物组成的新英格兰慈善组织，在1874年的独立战争之后建立。该组织建立的初衷是“培养、发展和强化所有好人”，提供对新罕布什尔、马萨诸塞和缅因三州富裕家庭的支持、引荐和赞助。他们的名字“九”是从九个创始人的“九人唱诗班”而来，据说他们之中还有法国和英国的显赫贵族名号。

两个世纪过去了，九天使仍然继续着它的善行，建立了众多的教育基金和慈善机构。这个组织的座右铭是“我们只探寻真实，不注重荣誉”，所以组织回避社会关注，也希望成员遵守。它现在仍然由九位强大而神秘的人物运行着，只有一个人公开身份：卢克·维离斯先生，在需要的时候代表整个组织。

九天使早已清楚“可怕的真实”对民众的糟糕影响，他们在寻找减少和控制这些情报的方法；用金钱和秘密影响力去帮助代理人“拯救世界”，同时保证自己不因任何行为被人曝光。九天使通过中介工作，雇用他人去做精妙的任务，例如收购古老的书籍文物、调查人物和组织、为探险筹款。人们对九天使这样一个神秘的组织有着许多流言，还经常把它和许多奇怪迷人的阴谋论扯上关系。对于真相，九天使三缄其口。

调查员建议职业：任何。

拉契特的儿女

目睹过神话的人，他们的人生被永远地改变了。他们认为自己“成长”了，周围的一切不再是安全的领域。相对地，他们在黑暗中看见阴影，在窗户外看见惨白的脸，在天空中看到千万怪眼在闪闪地鬼眨眼。对于许多人来说，这是陷入完全疯狂的一个起始，在那里，只有遗忘才能带来一丝舒适。而对于少数幸运儿，这样的疯狂只是暂时的，他们可以或多或少地恢复到从前的生活。

尚不明确拉契特的儿女是如何在阿卡姆疗养院的看护下成立的，因为每个人都是独自入院，心理状况千差万别。但是，这些人很快就建立了牢不可破的友谊，而且只要机会允许就会悄悄聚在一起，用压低的音调互相讲述自己的经历。每个人都把对方看成自己的同类：莫名其妙地受到了神话的冲击。经历的神话事件因人而异，但是这些经验之中还有共同点。他们的世界已经被不可逆转地改变，需要寻求伙伴。

[129]

过了几个月或者几年，这些人被认为“康复了”，被送回原来的生活当中。他们一回家就马上联系其他人，开始一起筹备他们在疯人院计划的行动。因为没有人会相信他们口中那些荒诞不经的怪物和邪教组织，所以拉契特的儿女认为，一旦他们重获自由，就要共同联手消灭外星恐怖压迫的世界。对医生和护士保持微笑，藏匿起药物，等待时机。

他们自称“拉契特的儿女”，名字来源于1962年的小说《飞越疯人院》，颇有黑色幽默的意味。平日里他们努力做平凡的工作，也关注神话的迹象。只要有人发现附近某处有邪教活动的迹象，或者听说了令人费解的怪兽传闻，就会召集其他人一起发掘真相。他们躲避聚光灯的照射，更愿意在暗中工作，和当局打交道的时候常常编造假身份。另外还有一两个人作为招募人员，在各地旅行，访问精神病院，寻找那些遭遇外星怪物和邪神而留下伤疤的人。

拉契特的儿女成员角色资源十分有限，却可能拥有多种多样的技能、知识和经验。尽管他们坚毅不拔的精神能力有时会像烟雾在微风中消散。

调查员建议职业：任何，必须取得神话经历包。

掘尸人

1926年，一群人因为他们对神秘学的兴趣聚集到了一起。他们把自己的资源倾泻到研究当中，搜索着隐藏在各大图书馆和私人书藏里的断简残编中被遗忘的知识。

经年累月，这个组织开始自称“求知者”，积累了关于神秘魔法和异界奇异住民的丰富知识。但是很快这个组织开始分裂。一些成员意图运用书中记载的知识做施放咒语和召唤的实验，但是另一些成员认为这样颇不明智。他们认为这些书不应该仅仅使用它的表面价值，必须要采取更加理论化的方法。实践派最终厌倦了争论决定亲力亲为，实施一次召唤仪式；结果参加仪式的人除了3个人以外，不是死亡就是发了疯。当没参加召唤的成员从这一突发事件中恢复时，三个幸存者盗走了他们书库中大部分的书籍不知所踪。召唤事件改变了三个幸存者，他们已成为召唤之物所寄宿的容器，所做的事只有一件，就是为旧日支配者的回归带路。

很快求知者就整合思路，发现了他们正要暗中给世界带来的是什么。解决办法只有一个：和幸存者死磕，终结他们的计划。成员开始调查一切神话相关的活动，希望能从它们摸到“三个人”中一个或所有人的消息。经年累月，求知者发现并解决了大量的神话威胁，但是伤亡惨重，初始的成员只剩下五个人，全都是九死一生。然而他们不肯放弃自己的使命，所以五个人达成一致，使用了他们在事件之后剩余的咒语之一，再生咒。通过谨慎地使用这条咒语，他们成功地达到了不死，在超过正常寿命后还能继续其工作。现在他们在阴影后面活动，招募新人寻求协助击败神话的“大任务”。没几个人知道求知者的全部内情，只有存活足够久并且心智正常的人能有机会听到他们小声告知的些许秘密。

掘尸人（五个创始的求知者）通过中介工作，基于长短期的团队招募和资金支持。队员的技能经验都十分广泛。最常见的是渴望直面邪恶并挫败它的人，也有的人只是喜欢这份差事的危险和冒险的乐趣，还有一些人加入是为了满足对奇怪书籍和外来知识的渴求。

调查员建议职业：护士、业余艺术爱好者、医生、工程师、黑客、图书馆管理员、走私者、罪犯、记者、超心理学家、飞行员、警探、神秘学家、私家侦探、教授、部落成员。

未解之谜探索社，the Society for the Exploration of the Unexplained (SEU)

未解之谜探索社是一个阿卡姆密斯卡托尼克大学内部的非正式社团。它成立于1889年，由一小群对无法解释的现象有着共同兴趣的教授建立。之后有的创始成员退休，另一些加入进来。社团协助当地警局处理了相当数量的事件，吸引了本地媒体的关注，也赢得了公众信誉。当局和个人遭遇各种奇怪的状况，就常常需要这种集合的智慧。

现在社团每月在奥恩图书馆的个人阅览室会面一次，讲述故事、推测神秘事件。只要有趣的事件发生，社团就从团员中选择最合适的人员来解决谜题。

6.3 样卡

本样卡仅供参考。

雨刷兄弟会：皮埃尔·勒布朗（男 41，记者）

130

皮埃尔是法裔加拿大人，出生于蒙特利尔。他年轻时离开加拿大，到瑞士去当了一名记者，来往于法瑞两国之间。1903年他认识了在《日内瓦报（译注：原文法语）》作先锋摄影记者的阿历克斯·德拉克洛瓦。后来两人成了最好的朋友。阿历克斯把皮埃尔介绍给自己的妹妹玛丽，两人很快坠入爱河，最后于1906年喜结连理。他们婚后住在瑞士洛桑，并有了两个孩子；奥黛丽生于1909年，昆廷生于1913年。

战争开始后，虽然瑞士是中立国，但是皮埃尔不想眼看他人被屠杀而袖手旁观。于是当1915年加拿大军团第一师抵达法国时，皮埃尔被英军情报部门招募，利用他的知识和语言技能，以一名瑞士记者的身份去了解德国方面的情报。准确地说，他是协约国的间谍。

1917年皮埃尔在比利时前线。他获取了详细介绍德国武器的秘密文档，被安排在伊普尔和协约军会面。皮埃尔和小分队在枪林弹雨中会合，暂避在地下室。皮埃尔第一个注意到了铁门和上面刻着的怪异字母符号，还有门背后的石阶。在那阴森的坑洞中，皮埃尔的战争被更加巨大的恐怖取而代之。

STR40 SIZ50 CON50 DEX75

APP65 INT80 POW75 EDU70

SAN63 幸运 35 DB 0 体格 0

MOV7 HP10

格斗（斗殴）55%，伤害 1D3 或其他武器

射击（步霰）45%，伤害 2D6+4（李恩菲尔德）

闪避 37%

技能：艺术 / 手艺（表演）60%，信用 27%，克苏鲁神话 7%，历史 60%，图书馆 30%，说服 30%，心理 35%，侦查 40%。

语言：法语（母语）75%，英语 70%，德语 45%，瑞士德语 55%。

背景：

人物描述：身高 5 呎 10 吋（一米七八），栗色头发，绿色瞳孔，戴金丝眼镜。

重要之人：大舅子兼死党阿历克斯，女儿和儿子奥黛丽、昆廷；妻子玛丽；欧内斯特·凯第里奇，英军情报官。

意义非凡之地：加拿大蒙特利尔，出生长大的地方；瑞士洛桑；比利时伊普尔。

宝贵之物：妻子祖父手工制造的瑞士怀表，是娘家的结婚纪念品，外壳嵌有妻儿的照片。1890款瑞士军刀。

个人特质：执着、顽强而有耐心。

若斯马戏团：杜安·海文（男 40，驯狮人）

131

海文年轻时在非洲生活，养成了对野生动物的终身兴趣。也是他在非洲的这段时间时，他注意到了崇拜邪神的黑暗教团，因为后者绑架了他的妹妹安婷。他的父亲和当局合作，最终将教团的首领绳之以法，但是没能挽救安婷的生命。

回到法国的海文因为与妹妹阴阳两隔而心神不宁，没有像当初承诺的一样成为一个

成功政治家，反而加入了巡回马戏团，认为这样就可以将悲伤的记忆一笔勾销。他与动物自然的亲和力也使他成为了驯狮人的不二人选。

在他环游欧陆时，塞西尔·若斯的“星探”威尔敏斯特·哈肯托斯给了他一份工作——和任务。他梦想前往美国获得演出机会，也需要揪出绑架妹妹的恶魔的机会。机不可失，他横越大洋加入了若斯梦幻马戏团。

STR60 SIZ50 CON75 DEX65

APP70 INT75 POW60 EDU85

SAN56 幸运 45 DB 0 体格 0

MOV8 HP12

格斗（斗殴）45%，伤害 1D3 或其他武器

闪避 40%

技能：艺术 / 手艺（表演）60%，动物驯养（狮）80%，魅惑 55%，信用 24%，急救 55%，历史 45%，心理 20%，骑乘 50%，侦查 35%，潜行 45%，投掷 40%，追踪 55%。

语言：法语（母语）85%，南非荷兰语 10%，英语 60%，斯瓦希里语 20%。

背景：

人物描述：矮个，瘦削的黑发男人。他的黑色眼睛给人严肃的印象，有时可以察觉到一丝疯狂。

重要之人：他的父亲，在他加入马戏团的时候和他断绝了关系。

意义非凡之地：新奥尔良和中非。

宝贵之物：非洲巫医送给他的四件套非洲民俗雕像。

个人特质：直面危险，强烈的道德勇气。

伤疤和记号：和狮子“玩耍”时留下的大量伤疤。

132 《真事奇怪！》：罗伯特·安德森（男 44，记者）

在青年时代，罗伯特在阿卡姆的密斯卡托尼克大学求学。他凭借自己的写作技巧在校刊工作，梦想有朝一日获得诺贝尔奖衣锦还乡。他的梦想从来没有实现。当出版商人的退稿在他的打字机旁越堆越高时，他靠为新闻杂志撰写稿件找到了新的谋生方式。他越是把事件描绘得光怪陆离，越能吸引人眼球，收到的稿酬也越多。不久他就和《真事奇怪！》杂志建立了富有成效的关系。

STR40 SIZ65 CON55 DEX60

APP55 INT75 POW60 EDU80

SAN58 幸运 6 DB 0 体格 0（译注：幸运原文如此，疑为 60 和 65 之一。）

MOV6 HP12

格斗（斗殴）35%，伤害 1D3 或其他武器

闪避 30%

技能：艺术（文学）70%，艺术 / 手艺（摄影）25%，魅惑 65%，信用 40%，汽车驾驶 40%，话术 50%，历史 50%，图书馆 50%，神秘学 40%，说服 30%，心理 60%。

语言：瑞典语（母语）80%，英语 60%。

背景：

人物描述：身材偏瘦，看上去有些体弱，发际线高，戴眼镜，和善的眼神，温和的笑容

宝贵之物：他可靠的雷明顿打字机，又老又破但喜欢开的福特。

个人特质：头脑敏锐，想象力活跃，有可以和几乎所有人交朋友的实用能力。

南十三区：乔·梵·伯尔登（男 45，巡逻警察兼训犬师）

133

乔·梵·伯尔登自从参加工作以来就在纽约的街头巡逻。对很多人来说，他牵着他的狗马克斯巡逻的身影已经司空见惯，大家都敬重他，喜欢他，叫他“公平警察”。但是他在笑容背后隐藏着黑暗的秘密。最近一些同事接近了他，问他想不想“干些大事”。他们把他们在东 14 街的地下室里到底有些什么，还有打算如何从街道上驱除这些恐惧的方法都告诉了他。梵·伯尔登同意加入这个计划。

现在，梵·伯尔登不光要留心扒手，还要窥伺阴暗的小巷、废弃的建筑物还有南 13 区那些不那么理想的地方，对付那些给其他民众带去噩梦的家伙。

STR45 SIZ65 CON50 DEX60

APP45 INT60 POW55 EDU60

SAN54 幸运 60 DB 0 体格 0

MOV6 HP11

格斗（斗殴）55%，伤害 1D3 或其他武器

射击（手枪）45%，伤害 1D8（.32 自动）

闪避 30%

技能：动物驯养（犬）65%，攀爬 40%，信用 26%，汽车驾驶 45%，急救 50%，话术 60%，恐吓 45%，法律 30%，聆听 35%，神秘学 45%，心理 50%，侦查 50%，潜行 65%，投掷 40%，追踪 35%。

语言：英语（母语）90%，荷兰语 65%。

背景：

人物描述：高而瘦，蓝色眼睛，深棕色头发略有花白，蓄小胡子。

重要之人：挚爱的妻子玛农，他希望她可以搬回比利时居住。

意义非凡之地：比利时那慕尔，他和家人的从那里来。

宝贵之物：他的警犬和伙伴，边境牧羊犬马克斯。

个人特质：善饮比利时啤酒（如果能搞到的话）。

SKT：亨利·塔洛塔普（男 39，人类学家）

134

在波士顿长大，为了在密斯卡托尼克大学读书搬到了阿卡姆。在获得了人类学博士学位后，他在学校内找到了工作，因而留在了阿卡姆。在一系列的底薪差事之后，他设法挤进了由密斯卡托尼克大学赞助，前往东非进行当地成人礼研究的实地考察名单。

塔洛塔普并不知道，这次考察是由 SKT 赞助的，他们想要找到并获得某种“药物”的成分，这种部落长者使用的“药物”据说有非常有益的功效。在任务中，塔洛塔普不仅取得了部落长老们的信任，还采集到了配制药剂所必需的成分。回到阿卡姆以后，SKT 联系了塔洛塔普并为他在一个新成立的 PFU 安排了工作。塔洛塔普抓住机会加入了

这个组织，并成为最早在这个实验 PFU 工作的人之一。

STR55 SIZ75 CON60 DEX50

APP55 INT80 POW60 EDU90

SAN43 幸运 50 DB+1D4 体格 1

MOV7 HP13

格斗（斗殴）25%，伤害 1D3+1D4 或其他武器

闪避 30%

技能：人类学 80%，考古 30%，艺术 / 手艺（摄影）40%，魅惑 40%，信用 25%，历史 50%，图书馆 35%，神秘学 20%，说服 30%，心理 60%，科学（天文）20%，科学（生物学）20%，科学（化学）20%，科学（动物学）15%，侦查 55%，追踪 40%。

语言：英语（母语）90%，法语 30%，希腊语 20%，拉丁语 40%。

背景：

人物描述：身高 6 呎 2 吋（一米八七），金发（开始有些花白），面色苍白，眼镜小而厚。

意义非凡之地：东非大裂谷，新英格兰波士顿。

宝贵之物：一件在北非发现的奇怪变形的头骨，已知的鉴定技术无法识别——塔洛塔普坚信这代表了人类进化中“缺失的一环”。

个人特质：追求有条不紊、逻辑分明的生活，不喜欢乱烘烘一团糟。

135

：西恩·沃尔夫（男 39，现场技术支持和档案员）

西恩·沃尔夫已经在 SKT 工作 15 年了。他一开始在数据服务部门工作，研究部门发现了他解决问题的天分和丰富的技术知识。在内部转职到 PFU 以后，现在沃尔夫和各领域的专家合作，提供现场的技术支持和罕见文档的归档管理（包括检索、复制和存储）。

沃尔夫在 SKT 中获得了值得信赖的口碑。他的知识和在压力下能保持冷静的品质是他的无形财富，其他 PFU 团队经常倚赖他的技术。所以他在 SKT 中和其他 PFU 也保持了非常好的关系，可能比他的上司还要了解 SKT 的近况。

在他最近的一次实地考察时，两个队员在探索北卡罗莱纳州阿巴拉契亚山脉的一个洞穴时失踪了。虽然实行了救援，但是最终没有找到两人。这之后沃尔夫变得冷淡而多疑。他相信自己的同事，不能同意官方给出的事件叙述和被谋杀的推断。沃尔夫开始怀疑 SKT 到底有没有用心考虑过工作人员的权益。

STR30 SIZ60 CON40 DEX40

APP70 INT75 POW50 EDU80

SAN43 幸运 60 DB 0 体格 0

MOV7 HP10

格斗（斗殴）25%，伤害 1D3 或其他武器

闪避 20%

技能：会计 45%，艺术 / 手艺（摄影）55%，计算机 80%，信用 49%，克苏鲁神话 5%，电工 60%，电子学 40%，话术 50%，历史 40%，图书馆 70%，机修 45%，神秘学 40%，说服 35%，心理 30%。

语言：英语（母语）80%，德语 30%，西班牙语 10%。

背景：

人物描述：身高 5 呎 10 吋（一米七八），棕色头发，络腮胡，中等体型。

意义非凡之地：新罕布什尔州的丘陵。

宝贵之物：父亲给他的幸运牌怀表。

个人特质：安静而缄默，勤劳而刻苦。最近对他雇主的怀疑开始增加。

记号和伤疤：右手掌上的一道伤疤。

九天使：斯威农·斯威亚（男 42，作家）

136

斯威亚乍看起来不过是一个沉迷 ACG 和恐怖读物的挪威宅男作家，但是，这样的外表里面有一个十分精明智慧的头脑。他在不断创作大众喜爱的恐怖小说之外，有着真正的工作。那就是搜集、分析并销毁那些研究宇宙本源的古老文档。

他是如何与九天使产生联系的至今不明，双方当事人都不愿意谈论此事；因为原本九天使就是秘密聘用斯威亚的。斯威亚利用他小有名气的地位，环游世界参加众多的粉丝见面会。实际上，他仔细安排自己的行程，为自己的真实行动做掩护。一旦他获得了“红色”文档，就立即记录它的内容并销毁原本。

斯威亚对他的上司知之甚少。毕竟所有的消息都只和维离斯先生有关，别无他人。然而他致力于他的工作，因为这工作可以在必要时保护人类社会。

STR60 SIZ70 CON50 DEX40

APP45 INT90 POW75 EDU95

SAN64 幸运 50 DB+1D4 体格 1

MOV6 HP12

格斗（斗殴）25%，伤害 1D3 或其他武器

射击（手枪）65%，伤害 1D10（格洛克 17，9 毫米）

闪避 20%

技能：艺术 / 手艺（恐怖小说写作）50%，考古 17%，计算机 85%，信用 66%，克苏鲁神话 12%，话术 25%，历史 55%，图书馆 75%，神秘学 70%，说服 40%，心理 20%，科学（天文）15%，科学（生物学）10%，科学（化学）9%，科学（物理）10%，侦查 39%。

语言：挪威语（母语）90%，阿拉伯语 7%，英语 80%，德语 25%，希腊语 20%，拉丁文 66%。

背景：

人物描述：身材魁梧，秃顶，蓝眼睛，肤色红润。

人生信条：古代智慧必须和无知的大众保持隔离；它们只能在高智商的人手中发挥作用。

重要之人：阿水（星期三），他的黑猫。

宝贵之物：《伊波恩之书》的伪造抄本，两页（据称是）《阿尔·阿吉夫（阿拉伯语死灵书）》的残页。

个人特质：愉悦机智。

137

：丹尼尔·斯科莫洛斯基博士（男 35，考古学家）

丹尼尔·斯科莫洛斯基伯爵生于贵族之家，祖先是移民丹麦的普鲁士波兰贵族。只要他想要的没有得不到的。长大之后，他漂洋过海，到阿卡姆的密斯卡托尼克大学求学。

在他返回欧洲之前，斯科莫洛斯基被维里斯先生的助理诱人的建议吸引，加入了前往西格陵兰研究部落历史的探险。开始时一切顺利，但是开掘过程中发生了灾难。所有人都死了，除了斯科莫洛斯基，而且对发生了什么一点也回想不起来。唯一的线索隐藏在一个骨雕人偶 (Tepilaq) 中。这个骨雕描绘着邪恶扭曲的生物，是救援队发现不省人事的他时他手中握着的东西。

康复后，斯科莫洛斯基一直从事世界各地土著民俗学和宗教物品的调查研究。不清楚他是不是意识到了这些工作都有着九天使的赞助。

STR55 SIZ65 CON75 DEX50

APP55 INT80 POW60 EDU90

SAN54 幸运 55 DB 0 体格 0

MOV7 HP14

格斗（斗殴）35%，伤害 1D3 或其他武器

格斗（剑）45%，伤害 1D6+1（中型剑）

射击（手枪）30%，伤害依武器

射击（步霰）50%，伤害依武器

闪避 30%

技能：考古 80%，信用 93%，魅惑 25%，汽车驾驶 40%，历史 65%，图书馆 26%，自然 25%，神秘学 25%，说服 35%，科学（地质）20%，科学（数学）25%，侦查 55%，生存（北极）35%。

语言：丹麦语（母语）90%，英语 80%，格陵兰话 15%，拉丁文 20%。

背景：

人物描述：平均体形，肌肉丰满，天使般的长相，蓝色的眼睛。

重要之人：他的家族。包括曾祖母、祖母、父母和姐姐。

意义非凡之地：丹麦，他的出生地和祖籍。

宝贵之物：他家徽图样的图章，他的德国牧羊犬三多（Santo）。

138

拉契特的儿女：道格拉斯·李·哈克斯顿（男 52，邮局职员（见过的太多了））

哈克斯顿喜欢阿卡姆邮局的工作。这工作每天走遍递信路线，和人见面，提供服务，但是他总觉得生命中缺少了什么。

他在 50 岁生日之后不久在路过一个废弃的仓库时发现了奇怪的现象。到近处一看，就被一群野兽一般的野蛮男人诱骗，差点被打死。身体上的创伤很快痊愈，心理是的创伤却要更长的时间。哈克斯顿在阿卡姆疗养院呆了七个月才被放出来。医生的记录显示他已经“完全康复”。实际上他只是学会了只说医生想听的话。

他在疗养院时光并没有白白浪费，这里还有很多遭遇了人类不该遭遇东西，之后活了下來的人。他们听了哈克斯顿的故事，不住地点头；他们知道这是实话。他们自称

拉契特的儿女，目标是为了从暗夜的恐怖中保护人类。出院后，哈克斯顿继续与拉契特的儿女保持联络。最终他获得了这个为人类的救赎而奋斗组织的成员资格，找到了他长久以来一起寻找的东西，一种他可以开始全新生活的途径。他现在为了“项目”投入全部的时间，搜寻网络、报纸上有关旧日支配者的事件。他保持警惕，随时准备回应召唤。

STR60 SIZ70 CON45 DEX45

APP50 INT90 POW65 EDU85

SAN55 幸运 60 DB+1D4 体格 1

MOV5 HP11

格斗（斗殴）25%，伤害 1D3+1D4 或其他武器

射击（手枪）40%，伤害依武器

射击（步霰）70%，伤害依武器

闪避 22%

技能：会计 50%，艺术 / 手艺（表演）35%，艺术 / 手艺（声乐）25%，计算机 50%，信用 24%，克苏鲁神话 4%，乔装 25%，历史 25%，图书馆 60%，聆听 40%，神秘学 50%，说服 60%，科学（天文）40%，科学（物理）20%，潜行 40%，侦查 45%，投掷 50%。

语言：英语（母语）85%，法语 20%。

背景：

人物描述：中等个头，秃顶，身材魁梧，挂着黑眼圈的焦虑眼睛。

重要之人：单身，和朋友也疏远。他仍然关心年迈的父母。

宝贵之物：他的书，他可爱的莫斯伯格 590 12 号霰弹枪（带刺刀）和爱用的柯尔特 1911A 1.45 手枪。

个人特质：差不多是个枪迷，自从发生事件以后更是枪不离手，尽管没有这么做的必要。紧张时容易爆发。

伤疤和记号：躯干右侧的伤疤，是野兽人划伤他时留下的。

恐惧和躁狂：幽闭恐惧。

：卢克·阿特金森（男 28，教师）

139

唾弃父母严厉生活方式的阿特金森离开了家，在澳大利亚大学 (the University of Australia) 学习并成为了一名老师。在拿到学位之后，阿特金森又搬回他的家乡任教，娶了妻子，有了两个孩子。但是他的生活又被改变了（译注：咦我为什么要说又）。

阿特金森喜欢探险。在某次去蓝湖的探险时，意想不到的怪奇恐怖事件发生了。诡谲异形的物质从水中出现，它可怕的附肢攫住阿特金森，把他拉出了这个世界。他不知道这样的感觉持续了几秒、几小时还是几天，只能回忆起一串有关目睹旧神降临和人类的终焉的画面。后来，他发现自己是在厄瓜多尔因巴布拉的绘哥查 (Cuicocha) 湖边醒了过来，因为谵妄发作被送往最近的医院。当地人检查他钱包里的东西后，认为这人是个遭了难的旅行者，最后当局联系了他的家人，送他回到澳大利亚。

在归途中他出现了十分显著的癫狂症状，更没法解释清楚他为什么突然出现在厄瓜多尔。于是他又进了托马斯·布伦特伍德医院接受治疗。就在这时阿特金森和一个叫安

东的医院访客交了朋友。安东也见过奇特的景象。他说还有其他见过这样奇怪东西的人，他们都属于一个叫拉契特的儿女的秘密组织，致力于阻止旧神复临。

在阿特金森出院以后，安东不时来拜访，有时他们俩会就此消失几个星期。他的家人觉得他们两个出柜基佬是跑到内陆去野战，实际上他们野战的目标却是神话生物。

STR75 SIZ60 CON60 DEX60

APP60 INT60 POW40 EDU75

SAN28 幸运 45 DB+1D4 体格 1

MOV8 HP12

格斗（斗殴）45%，伤害 1D3 或其他武器（冰球杆）。

射击（步霰）40%，伤害依武器

闪避 30%

技能：艺术 / 手艺（美术）30%，艺术 / 手艺（艺术史）45%，魅惑 20%，信用 35%，克苏鲁神话 6%，话术 50%，历史 40%，自然 30%，神秘学 20%，说服 45%，骑乘 30%，科学（天文）10%，科学（生物学）35%，科学（化学）40%，侦查 35%，追踪 25%，生存（澳大利亚内陆）40%。

语言：英语（母语）80%，西班牙语 10%。

背景：

人物描述：个头中等，棕色乱糟糟的头发，绿色眼睛和歪扭的笑容。

重要之人：妻子伊莉丝，两个孩子杰克和伊莎贝拉。经营着家庭农场的父亲凯斯、母亲简和帮忙的哥哥莱恩、姐姐蒂根。

人生信条：不惜一切，从他看到的人类终焉之中保护他的家人不受恐怖侵袭。

宝贵之物：父亲送给他的冰球杆。

个人特质：诚实开朗，机智灵敏。

伤疤和记号：右膝、右下腹和上腹。对于如何受的这些伤没有记忆。

140 掘尸人：丹尼·劳非（男 39，密码学家）

劳非曾经在英国军事情报部门作为译码员，当他在调查大战中拦截到的一系列异常运输时，关注到了求知者。求知者展示给他的密文使他着迷，成为了一个热情的新兵，似乎对敌国秘密情报和解读中世纪神秘学家混乱的信息同样得心应手。

劳非自从战争结束以后就为求知者工作。他执迷于找寻神秘密码背后的含义，已经不能自拔。他越来越受到噩梦的困扰，认识他的人也说及他日益增长的紧张情绪和咬指甲的习惯。

劳非躲开摩肩接踵的伦敦城，去布莱顿寻找清新空气的治愈效果。他在长廊踱步，目光偷偷地瞄向地平线。

STR45 SIZ60 CON45 DEX60

APP65 INT80 POW75 EDU75

SAN42 幸运 45 DB 0 体格 0

MOV8 HP10

格斗（斗殴）25%，伤害 1D3 或其他武器

闪避 30%

技能：会计 40%，信用 47%，克苏鲁神话 9%，话术 30%，图书馆 70%，自然 35%，神秘学 35%，说服 45%，科学（密码学）80%，科学（数学）75%，侦查 75%。

语言：英语（母语）90%，拉丁文 25%。

背景：

人物描述：个头和体型中等，看起来很好学，黑色头发，面色红润。

意义非凡之地：布赖顿的清凉海滨。

宝贵之物：奥丁和锡夫，他的宠物猫。

个人特质：经常假笑，虽然自己意识不到。

：艾里克·艾利斯托勒姆（男 24，业余艺术爱好者）

141

艾里克是艾利斯托勒姆纺织品公司老板亨利·艾利斯托勒姆的独子。母亲去世后，艾里克和他的父亲搬到了美国。艾里克的父亲保证他的儿子得到最好的一切，从私人的家教到最好的衣服和玩具。长大以后，社交圈也是如此，他二十出头已经在城镇小有名气了。

一年以前，艾里克被兰兴先生搭讪，他属于一个自称“求知者”的智囊人士组成的团体。兰兴先生说自己的组织诚心邀请少数特别挑选的精英人士加入，尤其需要艾里克这样掌握拉丁语知识的人，对他十分感兴趣。艾里克觉得这似乎可以通向冒险，或者至少得到一些有趣经历，没有放过这个机会。兰兴先生挥手告别时说他很快会再联系。

艾里克清楚这个组织比起其他最看重他的经济实力，但是他从会面之后就变得兴奋不已。他等待着电话到来，确信一场说走就走的冒险即将来临。

STR55 SIZ40 CON50 DEX85

APP55 INT70 POW25 EDU85

SAN25 幸运 65 DB 0 体格 0

MOV9 HP9

格斗（斗殴）35%，伤害 1D3 或其他武器

射击（步霰）45%，伤害依武器

闪避 42%

技能：艺术 / 工艺（小提琴）60%，魅惑 60%，信用 93%，话术 45%，图书馆 45%，聆听 60%，心理 45%，骑乘 55%，侦查 75%，投掷 35%。

语言：英语（母语）85%，瑞典语 60%，拉丁文 70%。

背景：

人物描述：身高 5 英尺 7 英寸（1 米 70），体型精壮（受优越生活影响）。金色短发，明亮的蓝色眼睛。

重要之人：他的父亲亨利·艾利斯托勒姆，艾利斯托勒姆纺织品公司的老板。

意义非凡之地：父亲在金斯波特的宅子，这里的海风可以吹走他的忧愁。

宝贵之物：他的小提琴，价值连城的“杰苏 (del Gesù)”。

个人特质：寻求冒险和刺激，对财物慷慨。

142

未解之谜探索社

下列全部调查员（和上面的一样）可以用来为调查员的创建提供参考，或者直接作为现成调查员使用。

：“好运”萨姆·马尔什（男 20，生物系学生，普通成员）

“好运”萨姆·马尔什是行动派的人，社团的实地考察多是由他领队，因为他和当地警察、店主和阿卡姆居民都合得来。因为他“帅到没朋友”，所以经常扮演交涉者；除非是最隐蔽的信息，其他的信息他都能够夺得。他投身体育事业，是大学田径队的一员，有冲击奥运金牌的潜在希望。他的外号是温特医生起的，因为他的命好像猫一样有九条，尽管现在可能只剩下五条了。他虽然是学生，但是擅长田径。

STR75 SIZ55 CON70 DEX65

APP90 INT65 POW50 EDU60

DB+1D4 体格 1

技能：攀爬 40%，信用 10%，闪避 42%，格斗（斗殴）50%，历史 39%，跳跃 55%，语言（英语）60%，（拉丁文）15%，图书馆 40%，自然 50%，导航 30%，科学（生物学）40%，（化学）45%，生存 30%，游泳 40%，投掷 30%。

背景：

人物描述：英俊，蓬松的头发，闪光的眼睛。

人生信条：锻炼集中精神，为生活的挑战提供了力量。我会赢得奥运会的金牌。

重要之人：温特医生救了我的命，我愿意为他赴汤蹈火。

个人特质：不管走到哪里我都带着幸运硬币。

143

：“文特沃思·埃夫伯里（男 58，考古教授，主席）

埃夫伯里教授出生在阿卡姆。在本地民间传说的熏陶下，他养成了对神话传说一生的兴趣。比起弄脏双手的实地考察，他更喜欢用细致的调查方法进行一丝不苟的研究。

STR55 SIZ60 CON60 DEX50

APP55 INT75 POW45 EDU96

DB 0 体格 0

技能：估价 30%，考古 85%，魅惑 30%，信用 68%，闪避 25%，射击（步霰）60%，科学（地质）60%，历史 54%，语言（阿拉伯语）30%，（英语）96%，图书馆 80%，神秘学 46%，说服 60%，心理 50%，侦查 40%。

背景：

人物描述：长胡须，显眼的大胡子。

人生信条：我已故的妻子玛莎，我总觉得她临终前有什么话要对我说。

意义非凡之地：金斯波特和那里的海洋气息。

宝贵之物：父亲的霰弹枪。

个人特质：我喜欢听故事、学故事、讲故事。

：“西蒙·温特（男 43，医生，秘书）（译注：原文作陈，依据上下文修改。）

温特医生五年前搬到了阿卡姆，之前在波士顿大学医学院做主治医师。他生涯中已经遭遇了众多不寻常的事件，自从来到阿卡姆以后，对尚未有解释的现象入了迷。他特别喜欢填字游戏带来的挑战和可怕谋杀的调查。

STR30 SIZ45 CON55 DEX55

APP75 INT80 POW60 EDU96

DB -1 体格 -1

技能：信用 60%，魅惑 75%，闪避 27%，汽车驾驶 36%，急救 50%，历史 19%，法律 25%，聆听 45%，语言（英语）96%，（拉丁文）60%，说服 40%，心理 40%，科学（生物学）46%，（化学）50%，侦查 35%。

背景：

人物描述：着装非常整齐。

人生信条：神秘是可以通过奉献和努力工作解决的障碍。

重要之人：没有了我的日记，我会不知所措。

个人特质：我热爱优秀的谜题，尤其是每日填词。

：莱吉·维尼斯（男 25，历史系研究生，会计）

144

莱吉是一个有责任心的年轻人，勤俭持家，善于关注细节。他正在研究新英格兰传说，尤其是阿卡姆和萨勒姆的女巫传说。他经常被请求借他的慧眼，审阅工作文书、账目以及记录遗忘传说的书籍。

STR55 SIZ60 CON75 DEX40

APP50 INT70 POW55 EDU75

DB 0 体格 0

技能：会计 40%，艺术/手艺（美术）20%，信用 40%，闪避 20%，历史 80%，法律 30%，图书馆 40%，导航 26%，神秘学 57%，语言（英语）75%，（希腊语）50%，（德语）50%，（拉丁文）11%，说服 30%，科学（天文）30%，侦查 30%。

背景：

人物描述：年轻人的面容，老人的目光。

人生信条：我对自己维持收支平衡十分得意。

重要之人：我的祖父，我觉得他娶了一个巫婆。

个人特质：喜欢破译古老的书籍，经常废寝忘食。

：维多利亚·奈特（女 32，低级图书馆管理员，普通成员）

维多利亚已经在奥恩图书馆工作了近十年。开始时做借书助理，后来做到了低级图书馆管理员；这意味可以访问图书馆的各区域而不会受到限制。再加上她敏锐的态度和过目不忘的能力，在社团的智慧库中也可以占有一席之地。她最喜欢的作者是阿瑟·柯南道尔，而且她也自比女福尔摩斯，惩治犯罪，把世界变得更美好。

STR55 SIZ60 CON80 DEX75

APP55 INT80 POW80 EDU60

SAN80 HP11 MOV8 幸运 60

DB 0 体格 0

技能：会计 35%，信用 20%，闪避 57%，电气维修 40%，格斗（斗殴）34%，历史 30%，语言（英语）85%，（法语）35%，图书馆 65%，聆听 37%，锁匠 40%，神秘学 45%，说服 30%，心理 40%，妙手 20%，侦查 30%，追踪 40%。

背景：

人物描述：干净的外表和优雅的衣服；职场气息。

人生信条：我憎恨不公。

重要之人：我要找到杀父仇人。

意义非凡之地：奥恩图书馆更有家的感觉。

宝贵之物：初版的收藏品。

145 : 富兰克林·达科他（男 20，数学系学生，普通成员）

富兰克林在不钻研数学时是一个为校报撰稿的业余记者。他梦想有朝一日成为一名著名的科幻小说作家。他负责记载社团的调查记录，经常需要隐去他和朋友发现的更加恐怖和奇怪的事件——大众对于它们十分敏感。

STR80 SIZ70 CON90 DEX55

APP45 INT60 POW55 EDU65

SAN55 HP16 MOV8 幸运 60

DB+1D4 体格 +1

技能：艺术 / 手艺（表演）25%，（创意写作）50%，魅惑 25%，信用 30%，闪避 37%，格斗（斗殴）40%，历史 20%，语言（英语）75%，（希腊语）20%，图书馆 45%，说服 40%，心理 30%，科学（天文）36%，（数学）53%，（物理）45%。

背景：

人物描述：学者的风度，修剪过的胡须。

人生信条：我要超越赫伯特·乔治·威尔斯，成为著名作家。

重要之人：我母亲，每天都要和她通电话。

宝贵之物：没有我可靠的纸笔，我哪里也不去。

个人特质：喜欢八卦。

: 阿斯特丽德·尚塔尔（女 36，外语系访问教授，普通成员）

尚塔尔教授来自巴黎，在阿卡姆做为期两年的访问教授。她在语言领域是专家，而且通过对许多书籍的解读，和访问英语水平很低或一窍不通的人，她已经证明了自己对社团有非同一般的帮助。解释许多书籍，和面试的人掌握的英语是有限或根本不存在。她热衷于解决罪案，不时帮助巴黎的武警部队。

STR45 SIZ40 CON60 DEX50

APP70 INT90 POW50 EDU90

SAN80 HP11 MOV8 幸运 60

DB 0 体格 0

技能：艺术 / 手艺（舞蹈）30%，信用 51%，闪避 25%，格斗（剑）45%，图书馆 70%，语言（德语）51%，（塞尔维亚语）30%，（英语）80%，（法语）90%，（意大利语）25%，（日语）30%，（拉丁文）40%，（俄语）70%，（西语）40%，（苏美尔文）

20%，说服 30%，心理 50%。

背景：

人物描述：露易丝·布鲁克斯式黑发，浓重的睫毛膏，红宝石色的唇彩。

人生信条：黑暗势力在我们的背后蠢蠢欲动，我们必须为揭露它们而斗争。

意义非凡之地：当然是……巴黎！

个人特质：手中有佳酿，臂中有佳人，此乃人生一幸。

第七章

调查员生涯

寻找恐怖事物的人总是穷追着怪异与遥远之处前进。对他们来说，托勒密的地下墓穴，以及梦魇般的乡村中阴森森的陵墓，这些都是最理想不过的地方了。他们在月光的照耀下，爬上倾圮的莱茵古堡塔楼，又在被人遗忘的亚洲城市里，从某些零散的石块下黑漆漆且蛛网遍布的阶梯蹒跚爬下。无论是鬼魅出没的森林或者荒凉的山区，这些都是他们趋之若鹜的圣殿；他们总在邪恶不祥的巨石旁，或无人居住的岛屿上流连忘返。

——H.P.洛夫克拉夫特《屋中画》，译：竹子

虽

然每次调查都意味着独特的挑战，下面仍然列出了一些屡试不爽的技术，供新人调查员好好参考。

148

7.1-5 调查流程

对于常见的大多数调查，好的调查技术总结其精华，应当遵循以下步骤：

1. 搜集信息。
2. 询问或监控相关人物。
3. 确定动机和目的。
4. 制定计划。
5. 执行计划。

警告——千万不要死抠教条，认为调查会遵照规则展开！干扰注意力的信息、节外生枝的剧情、卑鄙的反派会大行其道，阻止哪怕最细致调查员的工作。

韦斯特利·伊森维尔基金会

在韦斯特利·伊森维尔 1920 年出现之前，人们对他知之甚少。然而在几位铁哥们的帮助下，他在短短数年之内聚拢低佣金的兼职神秘调查员形成一个组织，拥有不少值得夸耀的著名调查员，例如托拜亚斯·郎（没于 1923 年），小莫迪默·布莱克（没于 1923 年），杰克·布莱（没于 1923 年），阿方瑟·埃利斯·法兰西（没于 1924 年），奥古斯特·赫尔（没于 1924 年），马库斯·德纳姆（没于 1924 年），艾迪·甘普（没于 1924 年）。在本章中，我们摘录基金会成员彼得·麦克莱恩的笔记作为边栏，为志同道合的调查员提供信息、可能的策略，以辨清有意义的调查和死亡与疯狂之间的区别。彼得的笔记包含细致的观察和有用的提示，包括人员、装备、武器、标准调查流程、应对调查员可能遇到的各种未知情况的策略。

“在面对异常现象时，必须搜集尽可能多的信息。韦斯特利的惯用方法是将团队分开。我通常和艾迪·甘普或奥古斯特·赫尔去搜寻图书馆、市政记录、报纸、目击者，还有其他有背景可查的人物地点。”——彼得·麦克莱恩

7.1 搜集信息

“你去应付那些书，酒吧里我来应付。”——艾迪·甘普

调查员在冲上去把非自然和亵渎神明的恐怖存在打个稀巴烂之前，必定要通过各种信息渠道，穷其所能去了解将要面对的敌人，不论敌人会以何种状态出现。研究家系、场所背后的历史，整理事件相关的时间轴，可以对调查员决定行动提供真正的参考价值。

首先，你们的调查员应当确定他们面对的到底是什么。这个过程可能包含泡图书馆，询问当地居民或者相关机构，设法获得相关人物的刊物、日记，权衡问题报告，甚至需要晦涩书籍的帮助。虽然从战略上来考虑分兵很愚蠢，但如果追求速度，也可以将调查任务分割，以保证安全的小组来完成。

报纸和日记经常包含有用信息。图书馆、新闻档案、州出生死亡纪录档案、历史学会、

医院和学校、个体医生、律师、修道士和牧师、私人机构如商会（等）也许都能提供事后证明能救命的信息。

7.1.1 图书馆

调查团队对迹象背景信息的调查，第一手来源往往是公共图书馆。如果镇子太小没有图书馆，则可以访问县图书馆或者最近的大城镇图书馆。

搜索内容包括主题、名称或者关键人物、地点、事件、时间轴、死亡或失踪；关键人物著作的索引；本地土著和侨民的民间传奇和传说。图书馆往往含有当地的报纸档案和已经停止流通的旧报纸，甚至是其他城市、州或国家的档案。

149

如果调查队成功进入了某人的宅邸或者办公室，不管是研究背景信息还是研究此人自身，都要花时间搜寻见到的任何书桌、书房的藏书柜——但是要保证安全审慎。

7.1.2 报纸

第二手的信息来自当地的报馆。如果一个镇子太小没有报馆，或者当地报纸早已不存，则可以访问最近的大城镇图书馆。搜索内容包括关键姓氏、事件、时间轴、日期、地点、红白事、出生、伤害、犯罪等等。一定要看讣告。保持关键字范围足够小，这样就可以得到重要信息；但是又不能过小，以免漏掉外围信息。

寻找涉及死亡和失踪的文章，尤其非正常和奇异的死亡。尝试推断异常现象的出现时间。大事年表、出生、死亡、婚姻记录通常也可以提供有用的信息，比如异常现象来到这里或起源的时间。

许多公开模组中包含了供调查员研究解读的引言、摘抄、语录、信函。这些材料中总是包含线索或者可能会用到的信息——否则它们也就不会出现。

并且有些KP喜欢准备仿真的玩家资料，以增加玩家的乐趣并提升实际的游戏体验。准备游戏道具往往需要大量的时间和热情，所以玩家应当对给予这些道具应有的尊重。

剪报服务

调查员可以通过专业的剪报服务，获得希望了解的新闻动态。这种公司订阅了相当数量的报纸和杂志，并且有偿为他们的客户剪下感兴趣的文章收集。起始费用很低廉，从1.5美元到4美元不等，随着客户收集主题的增加收费也会增加。纽约城这样地方的公司还会提供外文报纸收集服务，有专业的翻译团队来从刊物中搜索客户需要的信息。居住在国家另一边或者外国的记者也是有趣剪报的良好来源。

分兵

“当你们决定分别访问不同地点时，千万记得事先约定碰头的地点和时间。碰头地点可以选在酒店，这里可以收发电报。预定好房间和电报，提前支付可能的花销。”——彼得·麦克莱恩

7.1.3 民政档案

通常位于市政厅、县政厅，这些档案包含出生、死亡和婚姻证明、财产记录，警察记录。这些文件都是公开的，而且大多数情况下都应可免费查阅。

7.1.4 互联网

对于当代调查员，访问互联网能够加快研究，因为能够在图书馆、报纸、民政档案中找到的大部分内容都能方便地从网上获取。博客和社交网站还可以帮助洞悉特定人物，包括确认他们的社会和商务关系。

这些信息大多是免费发布的，但更有针对性的调查（比如详细研究家族谱系和财务报表的明细）可能在每次调查时支付费用。个人银行账户明细和个人商务账户的查询是受限制的，调查员必须考虑使用非法手段得到这些数据，这样合适的专业人员和维护人员就变得必要了。

互联网上信息的极大丰富也是有副作用的。网上材料良莠不齐，充斥着孤陋寡闻的见解和捕风捉影的报道。谨防马甲喷子和标题党，尤其是在社交网络上。记得采取行动之前，先检查你掌握的事实。

7.1.5 公墓和教堂

在当地政府开始记录档案之前，出生死亡婚姻记录是由教堂保管的。如果民政部门没有过于古老的档案，尝试一下当地的教堂或者去公墓寻找关键人物或家族的墓葬。谨记许多富裕家庭都有自留墓地。

7.1.6 现场勘察

在异常发生的第一现场，要持续调查周围的自然环境寻找线索。如果现场是房屋，就要对每个房间进行系统的搜索：寻找信函、日记、书籍、杂志、报纸、地图，其他可能藏在书桌、衣橱、箱子、橱柜、墙壁里，床、地毯下面，或者阁楼、地下室里的东西。检查壁炉和灰烬。不要忘记老房子可能有被遗忘的用木板封住的密室和密道。

7.1.7 摄影

拍摄相片以保存转瞬即逝的现象和无法抹消的证据。摄影（或者在现代的摄像）可以在安全的状态下对物体或者地点进行检查。复制铭刻和魔法符号往往是非常头痛的事，拍照可以降低它的难度，还能减少转抄时出错的几率。

小心！

“当你复制铭刻的时候，一定要十分小心！上次，斯宾塞·沃特金斯，一个崭露头角的新人，被派去复制一个海滨洞穴的岩画，而其他人则继续往黑暗的坑道深处探索。但当我们返回的时候，除了一堆灰烬和一支红色蜡笔以外，可怜的沃特金斯再也没留下一点点东西。”——彼得·麦克莱恩

分心！

“艾迪·甘普参加了当地黑帮组织的地下高赌注赌场，为的是问出塞尔比帮——一个刚刚抵达这个小镇的敌对黑帮的信息。遗憾的是，艾迪工作分了心，因为他发现这个黑帮头子出老千！他抄起枪杆子和这帮人干了一架，最后幸运地逃了出来！当然他连一丁点儿塞尔比帮的消息都没问来，但是他出来的时候口袋里多了6000美元！”——彼得·麦克莱恩

7.2 询问相关人物

“读”人不同于读书。就像旧时的淘金客从沙子里分离金粒一样，调查员需要通过感觉筛选他们从询问中获得的信息。

询问时，不仅仅要注意说话的内容，还要听他们的语调和语速，观察他们的眼睛和面部表情。他们在流汗吗？他们的呼吸急促吗？他们在高声尖叫一般地倾吐吗？所有这些都意味着他们无法告诉你全部的事实。他们的肢体语言又能说明什么呢？

尝试帮助你在调查时遇到的人。考虑他们想要说的是什么。即便他们现在一无所适合，将来也可能会成为助力。作为超自然现象的调查员，应当谨慎行事，试图结交盟友。你永远也不知道什么时候就需要朋友的帮助了。

7.2.1 目击者

这些事件中心的人物可能不情愿谈论自己的经历。这些目击者需要谨慎应对，过于强硬的话会把宝贵的目击者吓跑，过于软弱的话又会让别人抓住误导你的机会。运用你的判断力，不要仅凭相貌取人。

7.2.2 关系人

人们常说，一个调查员好不好要看他的关系人本领如何。人脉网络的好坏意味着搜集信息的快慢，以及搜集到信息的有用程度。医生、酒保、出租车司机、垃圾回收员、流浪汉、或者犯罪者和下层人，他们都是“对街有耳”的人，可以找他们寻求建议或者撬出信息。

在市政厅工作的职员或者在警局工作的酒友经常能够提供公开层面无法得知的秘密信息。有时它是一种事事均分的情报交换——你的调查员也许掌握了能帮助他们结案的东西。同样地，黑道上的关系同样有用，尤其在窥探别人的事务时。保持良好的关系十分重要——冒犯他人并不是聪明的做法。正确对待你的关系人，他们也会用同样的礼数对待你。

151

当和目击者以及其他角色交谈时，不要只是简单地使用魅惑、恐吓、说服之类的技能去决定得到些什么信息。尝试通过扮演推进对话，你会喜欢这一切的——毕竟角色扮演才是游戏的核心。

如果将要获得重要的信息，KP会对玩家的询问和掷骰进行耐心的处理。如果没有什么信息可获得，KP也会提示玩家。不过，这些问题和反应的表达方式可能差异会很大。如果确信你们能发现些什么，就可以尝试孤注一掷，但是要权衡孤注一掷失败带来的潜在后果。

7.2.3 贿赂

调查员很可能发现自己置身于各种进退两难的境地之中，包括法律方面的问题、勤奋的酒店经理或者鲁莽的罪犯。有时贿赂可以将调查员从陷于混乱的不幸情势中解救出来。但是要注意方式！如果以“提供服务”表达感谢，许多事情的进展会更顺利。有些人会对任何形似贿赂的行为产生焦虑反应，所以记住礼品、服务、情报和“实物”感谢，种种小恩小惠都是现金的不错替代。

7.2.4 其他渠道

访问当地周边的酒吧和流浪汉聚居地进行询问。城镇的居民可能对陌生人有所疑虑，其中有些更可能充满敌意，所以值得谨慎行事。但是镇里面的醉汉虽然无法预料，却经常是最安全的信息提供者，所以别忘记带着酒。

7.2.5 在现场

当调查员要去特定的地点——比如坏蛋的藏身地和怪物的巢穴——最好提高警惕，在确保进行了足够的针对性调查之后再冲进去。

一旦抵达预定地点，最好检查周围的自然环境。侦查整个区域梳理线索，检查受害者和嫌疑人的物品。所有这些都可以帮助得到这里到底发生了什么的结论。

如果危险如影随形，就必须采取预防措施，共同行动。坏人往往有返回原地的习惯。如果什么东西真的回来了，而又没有什么好办法应付它，不要犹豫赶紧跑。你的双腿是你的朋友。只要逃过危险，调查员随时可以回来；而一个死调查员是永远也解不开谜题的。

活下去！

“在异常现象发生的地方，主要任务只有六个字：活下去，别疯了！在这之上，你们还要尽量快、尽量安全地发现这种现象的本质。我们的经验表明，最好做出不管是什么任务，队伍中的一个人都有可能被杀或者疯掉（或者更糟）的最坏打算。调查员的生涯也许很短暂，但总是令人兴奋！一个准备万全的调查员总是装备着优质的设备，还有一双优质跑鞋。”——彼得·麦克莱恩

7.2.6 监视

对一些人和地点进行监控往往会有收获。通过观察某个特定场所都有谁去访问，可以引发新的调查或者确认嫌疑人物。监视可疑的行动，如果调查员们足够幸运的话，他们会把正在发生的事件看个满眼，而且应该准备采取行动——尤其是当有无辜的人陷于危险时。

现代调查员可能试图使用高科技的监视工具，例如偷拍相机、车辆跟踪、录音或者其他种种。这些设备在高风险的调查中尤其有用，但是任何需要这种工具来探测的对手都可能利用反侦查策略，以避免自己的行踪暴露。

近百年来，人类一直试图将异常现象记录在胶卷上，但收效甚微。试图利用延时摄像系统和隐藏的激活照相机去拍摄那些见所未见的怪物或者异常现象的调查员可能既浪费了时间又无法满意。

使用高科技设备和方式的调查员一定注意遵纪守法。在法庭上，通过非法手段取得的证据将不能被采纳。同样地，那些使用非法技术比如数据监控、电话监听等等，也会冒着上法庭面临严厉惩罚的风险。有时过时的技术反倒便利得多，既不需要高深的技术，又降低了进监狱的风险！

152

7.3 确定动机和目的

你们已经搜集了足够的证据，是时候将它们组合起来，得出一个你们调查的事情为何发生的缘由了。它是单独的一个事件还是一个更大事件的冰山一角？幕后操纵者是

谁？你们询问的人当中，谁可能从现在的情况中获利？

7.4 制定计划

“总之无论如何，不能分散队伍。”——韦斯特利·伊森维尔

当你们掌握了情况后（或至少你们自认为掌握了），就制定一个计划解决这个问题。不要低估你们面对的危险——考虑你们的选择和可用资源。可能瓦解整个教团对你们这个小调查队难以实现，也许可以考虑说得一些援军？还有谁能以“清理城镇”为己任？做有意义的事，而且要记住，有的时候只有你的调查员才能拯救世界，他们要独自对抗黑暗侵袭。只有在这种时候，你们的游戏才会真正令人难忘！

理想情况下，你们的计划应当涵盖所有调查员，活用他们的不同技能和专门知识。每个人都将扮演很重要的角色。如果你不能依靠你的同事和朋友，那还有谁来提防你的安全呢？

7.5 执行计划

“别回头！跑！逃命要紧！”——韦斯特利·伊森维尔

取得胜利的安全捷径是运用脑力。许多公开模组都提供了途径，可以让调查员不必诉诸武力才能解决问题，只是理智上会受到一些挑战。

根据经验法则，只尝试对那些已经做过物理攻击的生物进行物理打击。否则，依靠手稿上的咒语，打破有东西穿过的镜子，融化可怕的雕像，等等。如果你们发现一个狰狞的魔鬼栖身于摇摇欲坠的老旧矿井中，那你们并不需要再度下到里面去喂饱它的肚子或者被吓出一身毛病。你们可以放火烧坏矿井的支柱，炸毁竖井或者倒水泥封死入口，埋葬威胁，永绝后患。

保持冷静和平和。趁剧情高潮迭起，轻率冒进，往往会发生灾难，疯狂和死亡接踵而至！若事有不谐，尝试回溯一下情况，花一些时间想一个替代方案。有计划总是比没计划强。

万一灾难降临，邪祟恐怖压倒全队，还能行动的人应当逃出虎口，把这个模组当成“一段不为人知的黑历史”。如果KP点头，玩家如果更加自信，能更好地控制自己的话，可以在后面尝试相同的模组。但是注意，你们面对的恐惧也会相应地增加！

“木桩、圣水、胶管和盐袋？不行，你千万不要告诉我。我真的不想知道。”——小莫迪默·布莱克

153

7.6 策略

7.6.1 值夜

在调查过程中，总要留下人来值夜。两个人守夜是最佳选择，但太奢侈。将黑夜的时间除以队员数量，然后抽签。提防叫啸、空中的阴影，光线和幻影。除非有十足把握，不要独自调查。不论出现了什么东西，马上叫醒其他人。这可以救你们一命。

7.6.2 武器

暴力是防御的底线。只要进入有可能发生战斗的场景，就要清洁、修理、准备武器。

携带备用的子弹和照明弹。武器开火之后，只要安全时就重新装弹。携带绳索、饮水、干粮，包装在一起。不要往包裹里放任何无法在加速逃跑的时候丢弃的东西。不要把照明弹和手电藏在包裹的深处，把它们放在手头。

探索地下室和酒窖的时候，先要嗅探腐烂袭人的恶臭。虽然这个味道有时能提供信息，但它对健康是一种损害。选出一个侦察员先下去。

7.6.3 魔法

注意咏唱魔法需要时间。在咏唱魔法的时间中，施法者很容易死亡或者发疯。如果不能预见魔法的效果，至少要让特定的施法者在咏唱魔法时处于安全的地点（通常远离他人）。

很少有魔法只由执行者做出极少的异常举动即可悄悄地发动。许多魔法需要正式的仪式，夸张的姿势，大声地用怪异语言诵读咒语，动物牺牲，还有其他一些怪异或为社会不容的行为才能成功施展。换句话说，在像纽约时代广场之类繁忙的公共场合是不可能成功施放魔法的。一定注意不要被监视或监听，因为施放魔法常常会惹恼围观群众和当地警察。

魔法

“听我说——魔法是出了名地不可靠。海丝特·格林，一个前NWI情报官员，加入了我们队伍，花了好几个星期研究基金会收藏的旧书。不久以后，我们一起遭遇了生命危险。当我准备开溜的时候，海丝特大呼：“这里交给我！你们先走！”接着，显然是想咏唱魔法却出现了严重的拼读错误，她揪住自己的脑袋，尖叫一声，随即倒地毙命。”——彼得·麦克莱恩

7.6.4 炸药

炸药唯一的战术作用是摧毁小型武器无法摧毁的东西。它的使用受到不少因素的限制：它很难在地下、人员密集的地方、昂贵或者结构有缺陷的建筑、或者有必要保留某些东西的时候应用。总之不推荐使用。

炸药

“炸药是对失败的终极忏悔。许多韦斯特利·伊森维尔基金会的成员都死在了炸药上。关于韦斯特利，每个人都能记得的唯一一件事就是他总是叼着一支大雪茄，从来不吸香烟。‘雪茄更实用——它能燃烧更久’，他总是这么说。他可以嘴里咬着雪茄，一手射击，另一手点炸药。韦斯特利死在亚利桑那州的阿帕奇小道。那时我们正遭遇一群正体不明、无法形容的生物，而韦斯特利把炸药如雨点一般扔进怪兽群来掩护我们撤退。我们刚刚逃掉，他有一支炸药没有处理好，落在了他的脚边。为了拯救我们，他一句话都没有留下，自己留在了爆炸地。怪兽朝他发动突袭，他身上的所有炸药一齐爆炸。毋庸置疑的是，已经什么都无法再活过来了。”——彼得·麦克莱恩

7.6.5 乔装

把自己伪装成另一个人在尝试收集信息遇到困难时有特别的效果。使用乔装融入原

本危险或难以行动的环境，意味着调查员可能获准进入以前无法进入的地点或访问以前无法接触的人。

有些伪装比较难以获得，比如警服、消防服和军服。被人发现并指控伪装这些职业的人会被追究法律责任。一件定制的深色正装往往可以用来做政府官员的伪装，一袭黑色或者黄色长袍则在潜入邪教徒藏身处时有奇效。不过做好功课！如果穿错了潜入的教团崇拜的颜色，那就毫无意义！好的准备必然能带来好处。

154

在伪装可能被详细审视的情况下，化妆和戏剧假肢可以进一步伪装，增加真实性。最好请一个专业造型师来设置假肢，（或者至少事先培训），你们肯定不想刚刚站在邪教徒的祭火前面，假鼻子就融化掉到地上。

戏剧演员经常丢掉饭碗赋闲在家，所以常常乐得为了几块大洋去施展他们的技能。这种意愿表明你们可以招募他们，让他们扮演调查当中的任何人等。但是他们有着“神经过敏”的倾向，如果不加注意，他们会在最不恰当的时机演砸。在你的演员们加入之前，确保他们了解了事态的严重性。

坚韧不拔的肉体和精神

“任何‘力量’都应当从那些能显求自己坚毅精神的人中选取——他们会需要它的。调查员身体和内心同样强大，在团队中才最不容易崩溃。”——彼得·麦克莱恩

7.7 秘密通讯

“胶管，伙计！再来胶管！”——丹尼尔·赫尔伯特教授

有时，调查员必须在不能保证隐私的环境下打电话或者交谈，在说话的内容上要小心裁量。窃听者打探到计划以后会造成比“不方便”严重得多的问题，例如闯入、拆除炸药甚至更麻烦的事态。建议调查队事先商定一组暗语，在需要的时候使用暗语沟通。每个队员都应该知道暗语代表的意义。不建议团队成员将暗语的意义记录在书面上，因为它们会轻易落入敌手。

手机

现代调查员不应该倚赖手机。它们在大城市很有用，但是在广大的农村和偏远地区，手机信号会不佳或根本没有。当带上手机时，建议带上移动电源，并装进抗压箱。在水体附近使用手机时，比如下水道、河流、湖泊和海洋，调查员可能失足跌入水中令手机进水，因此手机的防水性能也是必需的。

语言

“拉丁文、阿拉伯语、希腊语和埃及象形文字都是有用的。有一些通晓欧洲语言的人也会帮上大忙。如果可能的话，尝试招募不同国家的成员。”——彼得·麦克莱恩

发现的设备

“避免接触或者试图使用你发现的设备。有一次，我们在探索澳洲内陆的时候，吉米·帕特里奇发现了一个他觉得是旧货箱式照相机的东西。我们还没来得及搞清发生了什么，他就把这个设备对准了我们，叫道‘一、二、茄子！’幸运的是我们对这种情况已十分熟悉，迅速卧倒寻求掩蔽。但是赫尔伯特教授就没这么幸运了，在‘照相机’一阵闪光过后，他消失了，此后再无音讯。”——彼得·麦克莱恩

7.8 团队组成

“你简直无法相信艾迪·甘普的巧手能做出的东西。”——韦斯特利·伊森维尔
理想情况下，调查小组应该涵盖各种技能和经验。以下是各团队中角色拥有专业技能的分类建议。

交流专家

一个有魅力的团队成员通常可以通过和言悦色的形象比常用暴力手段的队员获得更多的信息。一个交际广泛的人经常可以有效为地方当局缓和忧虑或为惊恐的告密者增强信心。

战士

一切调查的目标应该是发现信息、书籍、对象、信件，和邪恶的阴谋。不幸的是，有时候信息、书籍之类的东西是受到保护的。战士的任务是能让他的伙伴达到目的，并且平安带着物品或消息离开。退役军人是这一定位的最佳潜在人选，因为他们拥有武器和战术相关的技能。虽然大家竭力避免冲突，但冲突仍在所难免。有一个能保护自己同时保护整个团队的人是很有价值的。

155

学者

一个成功的团队需要好的研究者和知识储备。熟稔诸如历史、考古、医学、神秘学、天文、地质、动物学之类专业知识的调查人员，具有重要的价值。同样，任何具有语言天赋的人，不论是古代的还是现代的，都可以说是真正的福利。

机械师

永远不要低估一个能工巧匠的价值。机械师可以驱动车辆、打开大门、开锁、修复铰链、调试武器、设计产品、养护即将损坏的书籍、操作绞车、运行沉重的或不熟悉的机械，还能在情况变坏后扭转局势。

档案管理

团队应该指定一个档案员，他的工作是保存团队的活动的运行记录，整理记录繁杂的线索，以及跟进团队调查获得的信息。如果有必要，这项工作可以轮流担任。档案管理员也可以充当图书馆员，管理调查员拥有的书籍。

替补

不去现场调查的新成员留在团队基地研究书籍或磨练他们的技能。这些新鲜血液(打

个比方)有助于保持一个正在进行的调查的连续性。全面稳定的替补可以确保尽管全职人员的死亡率和精神错乱率居高不下,也总是可以部署一个完整的团队。

摄影师

保护线索以便后续研究的优异方法是摄影。一些成员的业余摄影爱好是一种宝贵的财富,尤其是如果这个人同时知道如何洗印相片和整理设备,并且可以遵照指令常时携带这些补给品。团队摄影师应该随身携带相机(而不是武器)。

7.9 装备

“别管那叫声!快发动发电机!”——韦斯特利·伊森维尔

灯具

没有强大而稳固的光源就进入奇怪阴森的地点是十分愚蠢的。稳定而明亮的光源能变成宝贵的武器,为调查员带来慰藉和勇气,也为敌人带去恐惧和惊慌。

汽车

每个调查队都应该有一辆车,有着大型后备箱,能携带全队的所有设备。它应该装备有绞车,还有千斤顶、备用轮胎和全套工具箱等等。绞车可说是无价之宝。如果汽车陷入泥潭,可以用绞车将其拉出;移动大物体时,可以利用绞车作为滑轮组起重。怎样利用绞车,完全依靠调查员的想象力。

156

服装

调查员应该戴皮手套,尤其是在探索陌生地点时,这样可以保护双手不受昆虫或其他东西蜇咬。皮靴也能提供有用的保护。如果准备进下水道或者更秽恶的地下场景,调查员要考虑装备长统胶靴或者连靴裤。它们不仅能提供加强保护,而且能防止调查员感染可怕的疾病。

整洁的衣物

“经过漫长的一夜破坏黑暗邪教的祭祀仪式之后,调查员往往身心俱疲,身上布满了淤青和污秽。所以换上一身整洁的衣物,回家的路程会更省心一些。谁也不想被好奇的警察盘问到底是怎么弄成这样浑身血污的。”——彼得·麦克莱恩

其他装备

十字镐、工兵铲、消防斧、千斤顶、撬棍、备用衣物、工具箱、照相暗房和绳子都可能发挥作用。这些东西可以留在后备箱里,但是每个调查员都应该仔细考虑他们应该在自己的背包和公文包里放些什么东西。

其他装备

“锯短的猎枪。没这东西在手我不出门。”——艾迪·甘普

7.10 规划未来

“我们能做的最重要的事可能就是留下遗产了。我们的笔记、书和记忆终将湮灭，除非我们后继有人，继续和外界的存在斗争。和来自夜晚的恐怖斗争一样，招募下一代的坚忍英雄同样是我们的任务。如果我们不去做，又有谁会去做？”——韦斯特利·伊森维尔

不论是用同一调查员进行系列模组还是投入一个长期的战役游戏，玩家都很有可能在死斗中、在事故中、在疯狂中失去调查员，是时候让他们考虑一下将自己的下一个调查员导入游戏了。如果新的调查员已经在队伍中和退场的调查员产生联系，则可以恰当地安插在游戏当中。这样更加使人满意。

收徒弟

徒弟可以是外甥、侄女、学生、前学徒、生意伙伴甚至诚心帮助过调查员的警探。但是徒弟加入游戏后，他们可以忠心为调查员提供帮助，当调查员有特定需要时常常可以找他帮忙。这种需要往往是调查员甚至全队都无人掌握的。这可能是一项特殊技能，如操作飞机，深入的学识如天文和地质，或者是语言天赋。

徒弟也可以用来接手调查，调查之路是由他们的老朋友觉得自己由于健康受损、精神疲劳或者更糟的原因，再也无法继续调查工作时开始的。一旦被卷入调查员已经了解的神秘事件，徒弟很可能义不容辞地加入调查队伍。

徒弟的概念还可以用在团队因为朝不同的方向前进必须分开的时候。比如，在一桩纽约发生的调查当中，调查员发现一些和新奥尔良相关的线索需要在当地进行跟踪。这时这些调查员无需暂停在纽约的调查，只需派他们的徒弟去新奥尔良（这可能需要一次单独的游戏，游戏中玩家扮演他们的徒弟）。

关系人

调查员经常在案件调查中询问信息的关系人，也可能从自身出发成为调查员。他们可能因为自己的特殊技能被拉入伙；可能只是阴差阳错被卷入。如果他们的调查员朋友突然死亡或失踪，他们可能会去寻找答案——导致他们和其他调查员的相见。

立遗嘱

在追逐黑暗罪恶和狠毒阴谋还没有过于深入的时候，调查员就应当在朋友和同事的建议下起草遗嘱。可以请职业律师做顾问，确保自己的意愿得到法律保护。在1920年代，一次遗嘱的成本大概在10~20美元。现在大概需要100~200美元。

调查员可以自愿将资产和钱留给自己的家人或密友，也可以包括一些调查员同伴和徒弟，包括研究资料、获得的书籍和奇物。有的情况下，调查员也会考虑将珍贵的古物上交给国家，送到当地博物馆。保证子孙后代能够继续研究它的遗留问题。

退休

许多调查员活不到足够退休的年纪，有做到了的也会带着伤疤继续调查。一些人知道何时应该急流勇退，将自己的秘密和研究成果交给能够继承自己衣钵，并为斗争注入新活力的人。即便已经退休，那些已经远离了神话恐怖，在平静的生活中寻找慰藉的人仍然会收到电报、电话或登门拜访，希望提供他们摇椅中的智慧。有时，在极端的情况下，退休的调查员可能响应呼唤，重新投入到行动的中心。

7.11 结语

“尽管我们知道自己损失惨重、恐怖环伺、所处局势令人不安，我们几个人仍然团结一心，但是我们知道，文明即将终结，我们要尽全力阻止。前方艰难险阻，战友可能还会倒下，但是我们的决心一刻也不会动摇！我们是同志，我们生死与共！”——韦斯特利·伊森维尔

在与黑暗邪教和无名的怪物斗争时，记住每个调查员身体里也栖居着一只能造成巨大破坏的怪物。这只怪物由潮湿的灰色躯体盘绕而成，拥有数以千计名为“神经”的触手，隐藏在名为“颅骨”的巢穴里。这个怪物就是你的头脑。它奇迹般地拥有着视觉、听觉、嗅觉，还有常识。如果及时地召唤、合理地驱使，它可以救你一命。

每位调查员都要三思而后行，谋定而后动，保持警惕理智，不要靠蛮力而要智取。

彼得·麦克莱恩

彼得·马歇尔 1897 年出生于圣彼得堡，是一个俄罗斯小贵族家庭的不肖子。他当时是一个军官，在苏俄内战中为白军效力。随后他渡海来到美国，易姓麦克莱恩，遇到韦斯特利·伊森维尔，追随他的道路。从那时起他在基金会的调查中扮演了主要角色，广泛游历了欧洲、中国、澳洲、南美、中东和其他不为人知的地点。

据信他是伊森维尔基金会最后一个成员，但是他的下落和死亡仍然是一个谜。他的日记，上面摘抄的来源，是在南加州一个废弃矿井中发现的。最后一条记录写着“我想我终于可以休息了。”——编辑注

第八章

咆哮的二十年代

我们奋力前行，小舟逆水而上，不断地被浪潮推回到过去。

——弗·斯科特·菲茨杰拉德，《了不起的盖茨比》译：
邓若虚



章对 1920 年代的历史进行概括，并为此年代中的调查员提供一些可能有用的关键信息。

1920 年代是经济增长与繁荣的年代，一个经济和文化的新时代在向人们招手。世界大战的恐怖被抛诸脑后。爵士乐兴起，大众的艺术追求得到满足，人们对更好生活的向往也能够实现。

从北美洲的纽约、芝加哥、新奥尔良，到欧洲的伦敦、巴黎、柏林这样的大都市，在这个时代告别过去的传统成为了现实。从世界大战中诞生的现代化正在召唤着人们。汽车、电影和收音机就是开始影响人们日常生活的新技术的生动例子。

★ 8.1.1-8.1.6 以及爵士乐时代年表略。若有需要可以联系译者。

8.2 1920 年代调查员参考信息

8.2.1 交通

公共电车

由空中的电线或地面轨道提供动力的公共电车在 20 世纪初出现，并已经在绝大多数城市取代了公共马车。被称作“轻轨道”的有轨电车，转而又开始被更高效灵活的公共汽车取代。不过，波士顿、芝加哥、纽约和费城，仍然保留了昂贵的电车系统，尤其是通过高架线路和地下隧道构成的快速线路。尽管纽约等大城市拥有双层电车，绝大多数美国电车是单层车厢的。

运营时段由城镇的需求决定。小城市往往在下班时间后不久的傍晚就停止运营。然而大城市晚间会有少量服务，一直持续到晚上十点甚至午夜。最大的城市 24 小时不间断运营，根据需求增减发车的数量。

出租车

出租车在美国大小城镇都十分常见。即使只有两千人居住的小社区也会有一两个独立经营者。像纽约这样的大城市，会有几个管理车队的大型出租车公司互相竞争。在宾馆门前、火车站和类似的地点，经常能找到有出租车等待的出租车停靠站。

城际电车

作为城市电车系统的延伸，这些轻轨电车在东部地区非常常见。它们连接主要城市的中心火车站，贯通东海岸南北，还连接克利夫兰或底特律之类的内陆城市。城际电车一般 7/24 运转。公共汽车路线的扩展使这种运营方式逐渐被淘汰，到 1930 年代开始时许多线路已经不再运营了。

城际电车平稳、快速，还拥有沿海岸和大湖的特色观景线路。因为连接完善，旅行者可以每天移动 250 英里(400 公里)。车费因线路而异，平均的车费大约是每英里 6 美分。

公共汽车

迅速发展的公路系统使得商业长途公交运输成为铁路运输之外可行的替代方案。到1926年，公共汽车线路已经连接起了美国各大城市。到1928年，人们可以从纽约乘车直达旧金山。“灰狗”（公交车）汽车公司也成长为汽车工业中的重要力量。

在20年代初，公交汽车旅行颠簸又拥挤，明显没有火车旅行舒适。但是到20年代结束时，公交汽车已经出现了更大更舒适的车厢、带窗帘的观景窗、角度可调的座椅，还有车上厕所设施。

公交汽车虽然速度不如铁路和城际电车快，但是车费明显更低，而且能够通向许多铁路不能到达的地方。最小的城市往往在市中心的餐馆或旅馆门前设有公交终点站或至少一个经停站。

虽然取得了如此大的进展，因为更常遇到机械故障、事故和恶劣天气，公交旅行仍然比不上火车旅行可靠。

铁路运输

美国铁路系统已经发展到近乎极限。美国铁路大亨拥有将近25万英里的铁路线，几乎是世界铁路总里程的一半。蒸汽机车是时代的王者，而且地位看似不可撼动。虽然也有少数的电力机车在运行，还有一些油电混合的轻型机车在车辆段中运行，但是空气传动内燃机车和电力传动内燃机车的实验到当时为止并没有太大进展。

美国最流行的客车车厢是鲍曼车厢，组成了这个国家四分之一的旅客车厢。鲍曼的最新型号“夜间车厢”，拥有14个单人房间，每一间都有着折叠床和个人厕所。该公司也为公司和个人提供商务车厢租赁服务。

除了鲍曼车厢，长途客车还可能包含：在车尾有开放隔间和露天桌椅的一节观景车厢，设有牌桌读物和侍应生的娱乐车厢，和售卖正餐、自助餐和咖啡的餐车。

夜车或者更长时间的旅行不只需要鲍曼车厢，而且必须需要服务员、列车员和搬运工。这使得火车旅行的开销增加。很少停车的快车每天可以行驶850~1100英里，从纽约到旧金山只需要三天的时间。

一些巨富土豪可能拥有自己的私人列车。一节标准的70英尺鲍曼车厢可以用2.7-3.3万美元的价格买到。当然，自定的装备和装饰是要额外购买的。

在美国开车

本年代刚开始时，汽车的限速一般不高。比如，伊利诺伊州规定居民区限速15英里/时，在密集建筑物区域限速10英里/时，转弯限速6英里/时。在乡村道路上，速度限制一般是20英里/时，不过纽约和加利福尼亚允许开到30英里/时。到1931年，速度限制已经提升到了35至40英里/时。

汽车数量的大幅增长，促使联邦政府开展洲际公路系统的建设工作。17条公路贯穿全国，组成超过9.6万公里的改良道路系统。在1924年，已经有3.1万英里进行了水泥路面铺装，剩余的若还没有铺碎石路面，也至少进行了分级，排清积水。到本年代末，这个系统的已经完成了接近80%。

该系统断言90%的美国人现在离联邦公路不会超过10英里。尽管如此，仍然有将近300万英里的公路由各州或县的部门管理。这些公路的路况取决于当地的财政状况和

路政的预算情况。许多道路被严重地忽视了。

牌照

汽车必须在驾驶人居住的州进行登记。在登记时，会颁发一张金属牌照。驾驶人必须持有该州颁发的有效驾照。

自驾游

在 1926 年，超过 1500 万车次访问了美国国家森林；相比之下用其他方式访问的不到 200 万人。流行趋势催生了露营装备产业和“汽车宿营”。

长途汽车旅行通常需要过夜。旅馆往往太贵，并且通常位于城镇中心位置，靠近火车站和公交站，并不方便。汽车宿营都位于公路沿线，且通常位于城市边缘（但是在城镇之外，因为商业条款不是那么严格）。从这里很容易到达公路、加油站或是获得其他必需品。

汽车宿营出现在 1910 年，最初的汽车宿营不过是一片划出来的地面，为帐篷和汽车提供空间。后来，小棚屋取代了露天地面。每人每晚收费 50 美分，自驾游客可以自带照明、炊具和家具。到 1925 年以后，大多数汽车宿营的收费是每人每晚 1 美元，这项费用包括一张铺有草席的铁床、长凳、自来水，还有一台燃气加热板。毛巾、床单和毯子需要额外收费。在 1920 年代中期，全国共有超过 5000 家类似的设施。

汽车宿营很快声名狼藉。它因为通常位于城市的外缘，经常成为走私者和妓女的天堂。再加上有流言称一些宿营“按小时收费”，更糟蹋了它的名誉。1930 年代，FBI 局长约翰·埃德加·胡佛对所有汽车宿营实行了不成功的清剿行动。

8.2.2 枪械

手枪、步枪和霰弹枪可以在美国绝大部分地方的商店买到，不需要任何登记和执照。限制很少，全自动武器和锯短的霰弹枪之类往往是完全合法的。比如，汤普森冲锋枪就可以在五金店或者运动器具商店买到。

供需关系

即使任何人都可以在公开市场合法购买汤米冲锋枪，在地下黑市的价格仍然极其昂贵，每支的价格在 1000 到 2000 美元不等。

美国枪械

在 1920 年代美国联邦政府几乎没有进行任何枪支管理，只是在 1927 年禁止了通过美国邮政运送手枪。不过各地都通过了自己的法规。无故在村庄或市区内发射火器是被禁止的。在传统深厚的东部各州，尤其是沿海的州，对枪支的限制更加严格，在身上偷带火器往往是重罪。

在农业地区，法律一般较为宽松，因为枪械的用处明显更大一些。中西部和南部的乡下比东部更加宽松。在西部的某些地区，个人和组织可能拥有机枪等等重武器之类的军火。在德克萨斯、俄克拉荷马、亚利桑那、新墨西哥等地方，把手枪装在皮套里出现在公共场合不足为奇。

偷带枪械的行为通常都被严格限制。大多数地方都愿意许可一些特殊的人物携带隐

藏的武器，通常是专业人员（侦探、保镖等），或者经常接触贵重物品的人员（银行、珠宝店、商店等）。如果申请人通过了核查（通常是犯罪记录，证明没有重罪），交一点手续费就可以拿到许可。有些地方还需要进行背景核查，有时会长达六个月的时间。注意只要许可发出，其人只要携带该武器就必须同时携带许可证。

英国枪械

1920 年对武器的弹药进行更加严格限制的枪支法案 (The Firearms Act of 1920) 获得通过，部分是出于对一战中的枪支可能流入罪犯和无产阶级手中的可能性而日益增长的担忧（英国政界历史上一直关注维护社会稳定的问题）。法案要求任何想要持有枪支弹药的人都必须获得持枪许可。许可有效期三年，既规定了持枪人购买和使用枪械的范围，也规定了可使用子弹的数量。地方警察有权决定持证人选，也可以通过“精神不稳定”或“性喜放纵”等理由当场拒绝他们认为不合适的人。申请者必须向警方说明他们有足够合适的理由持有枪支（自卫是一个可行的原因）。注意滑膛枪（如霰弹枪）被法律豁免，不需要任何书面证明。

违反该法案的人将被处以 50 英镑以下的罚款或三个月以下的监禁（有或无强制劳动）。

1933 年该法案被强化，对使用枪支谋求犯罪活动的行为，处罚增加到 14 年监禁——这包括使用仿制的武器。

二十世纪初的精神卫生治疗

存在极端的医疗行为。在 1920 年代，有争议的心理学家亨利·卡顿（就职于新泽西的特伦顿州医院）确信，精神失常本质上是有害的障碍，他寻求用手术的方式，移除身体某些部位，以改善病人的精神状态。

在大洋两岸，精神疗养院（“疯人院”）中的监禁现象都很普遍。当天气变冷时，流浪汉变成疯人院的“病人”并不是新鲜事（有免费食宿），等到天气变暖以后就溜之大吉。老人可能被家人送进来，因为他们没有时间和精力照顾好他们。未婚母亲也可能被送进来，因为她们可能被视为由于心理状态不佳而导致的“道德低下”。

不同的疗养机构之间，治疗和看护的差距很大。富人和“有钱人”可以在现代设施中受到很好的照顾，不太有钱的人和贫民则很可能在拥挤的病房受到残酷严苛的治疗。

注意，电休克疗法（ECT）直到 1930 年代才提出，到 1950 年代才推广开来。

8.2.3 法庭科学

指纹学

在 18 世纪，人们发现指纹独一无二的特性。然而，直到 19 世纪人们才意识到它可以用来识别罪犯。首个指纹鉴别部门 1891 年在阿根廷成立，英国伦敦的新苏格兰场在 1901 年也建立了指纹局。美国 1903 年确认了此流程并在 1908 年被军方接受。到 1920 年代，指纹图案的识别已经作为一种积极的鉴定方法，被世界各地的执法机构普遍接受。

在（联邦）调查局 1924 年建立国家指纹记录收集中心之前，刑事案件的指纹记录

可以在大多数州和地方警署找到。但是其相对完整性、编档情况和保存情况受地方预算和领导喜好的影响很大。

弹道学

在 1922 年，通过查尔斯·E·怀特 (Charles E. Waite) (他第一个整理弹道数据并分析枪械) 的努力，纽约司法弹道学局 (New York Bureau of Forensics Ballistics) 成立了。

识别的准确程度取决于回收到的弹丸的状况。由大小和重量通常可以推断武器的口径。通过研究枪械开火时膛线留在弹丸上的微细沟槽，可以认定发射弹丸的武器。然而，很多场合弹丸的损坏情况过于严重，导致十分难以得出准确的结果。

用过的空弹壳可以用来进行最准确的武器识别方法。撞针和退壳装置造成的微小记号和划痕可以和武器试射产生的弹壳进行比对。

至于霰弹枪，子弹和弹丸上没有特别的标志；然而霰弹弹壳上也会留下武器的发射和退壳机构留下的标记，可以进行比对。

对伤口的分析还可以揭示枪手的射击距离，有助于确定死亡是自杀还是他杀。例如，皮肤上的星芒状裂伤表明开火时枪口是直接接触身体的。容易擦去的烟渣污迹经常在武器离受害者 12 英尺以内开火的情况下发现。若是更长的距离，比如最多三英尺，皮肤会“纹”上难以擦去的细小粉末烧痕。

血迹检验

从 19 世纪末起就存在分辨人类和动物血液的可靠测试，但是人类的四大血型 (ABO) 到 1923 年才被司法机构利用。在美国，要迟到 1934 年纽约才建立第一个警用化学与毒理学实验室。

验尸

完整的验尸包括：验明死者身份、标记尸体；称量身高体重；外表检验，注意所有的伤口和其他特征；解剖并检验身体内部器官；对体液和器官进行毒理学检验，检查胃内容物；并在死亡证明书上出具检验意见、注明死亡原因。

尽管具体情况随温度和其他因素有所变化，以下一些特征可以用来作为判断死亡时间的大概标准。

死亡半小时之后，皮肤变紫，产生蜡样外观，嘴唇颜色变淡。血液开始聚集在身体下部，尸体的下部和四肢会变蓝（译注，即尸斑）。

尸僵在死后四小时左右出现，从小的肌肉开始蔓延到大肌肉。它以同样的次序消失，到 30 小时后所有的尸僵一般就会消失。

24 小时后，尸体已经冷却到和环境温度相同，腐败绿斑开始出现。头部和颈部会变得红绿相间，在随后的几天之内会扩散到尸体的其他部位。腐败过程也会开始，身体特征变得面目全非，而且可以闻到明显的腐肉气味。

三天后，尸体肿胀膨大，皮肤表面会形成腐败水泡。体会从破漏处流出来。

三周后，指甲和身体分离脱落。皮肤破裂毁坏，暴露出肌肉和脂肪。在温暖的环境中，这具尸体将在三到四周的时间内化为白骨。

8.3 武装 20 年代调查员

以下是一系列对调查员十分有用的道具。1920年代道具表（10.3节，调238-247）也为调查员提供了丰富的货物、服务和装备。

8.3.1 黑暗中的光明

信号火炬

信号火炬装在一次性纸管当中，拧下帽子就可以点燃。举起它可以发出相当明亮的光，在照明大房间时特别有用。有一些火炬还配有将它们固定在地上用的长钉。常用于紧急设备，有很多种颜色供使用。

价格：每支 27 美分

煤油灯

这种灯已经出现很多年了。它向各个方向发出柔和的黄光，每次注油可以持续发光 4 ~ 6 个小时。有危险性，如果被打翻或者倒置就可能爆炸。如果进了水，它必须拆开清洁并晒干，而且灯芯和灯油都要更换。

价格：\$1.39

煤气灯

这种灯具燃烧无色的汽油，通过手泵调节压力。可以发出明亮的白色光。大型的灯具可以盛一夸脱汽油，两次加油之间可以燃烧 8 ~ 12 个小时——尽管它们有时需要用泵调节压力。煤气灯虽然比煤油灯安全，但依然相当脆弱。翻倒煤气灯至少意味着纱罩（灯芯）和外罩之一会损坏。如果掉进了水里，它在拆卸、烘干并清洁之前都无法使用——通常这些工序至少要花掉几个小时。

价格：外置泵型 \$5.48，内置泵型 \$6.59。纱罩 6 个 35 美分；替换的云母球每个 63 美分。

（译注：煤气灯的结构可以参考沼气灯，其原理是相近的。只是云母球不知道用在哪里，也许是说的那个和灯芯一样爱碎的外罩……）

手电筒

这种灯以干电池供电，形状多样。它的光线比煤气灯弱，通常形成一道直线形的光束。新电池可以维持设备工作 2 ~ 4 小时，但是随着电池放电，光线会越来越暗。当手电筒掉落时，灯珠里的灯丝可能会摔断。如果落入水中，手电筒需要拆开清理干燥并重新组装，需要 5 ~ 10 分钟。

价格：单支电池的手电价格 \$1.35，双电池的型号价格 \$2.25。替换电池每支 30 美分，灯珠 21 美分。

电石灯

这种灯具是矿工和其他专业人士使用的。其款式种类繁多，包括灯笼形、牛眼灯，还有装在帽子上的。装在罐中的化学物质产生乙炔气体，燃烧乙炔可以使电石灯发出明亮的白光。电石灯是各种灯具中最亮的，一小罐可以燃烧 2 ~ 4 小时，系在带子上的大罐燃烧的时间长得多。如果摔落了火就会熄灭，但是很容易重新点亮，即使进了水也不会有影响。接近暴露的火焰有一定的危险。

价格：小型的反应器灯需要 89 美分，带有自点火机构的高级型号价格 \$1.55。能发出 300 英尺光束的大型灯具需要 \$2.59。带帽和系带铁罐的长距离“猎人”型灯需要 \$5.95。

两磅的电石罐需要 27 美分，10 磅的大罐 \$1.25。

8.3.2 目不转睛

消色差望远镜

具有 10× 倍率，在 1000 码处视场 30 码。如果想要偷带，它可不够完美：即使收上镜筒，依然长达 5 到 8 英寸，但它可以轻松溜进大衣口袋里。相当结实，但是要是把它当成即兴的棍棒，镜片可能会碎裂或者错位。

价格：\$3.45。若是 20× 倍率，视场 22 码的型号，价格是 \$5.95。

双筒望远镜

3× 到 6× 放大倍率，（1000 码处）视场 40-75 码的双筒望远镜，实现了视物距离和易于携带的结合。

价格：\$6 ~ \$23。

棱镜望远镜

高端大气上档次的进口产品，能够达到 8× 放大率和强大的（1000 码处）115 码视场。

价格：\$28.50 起

8.3.3 捕捉证据

摄影

所有胶卷都是黑白的。闪光灯泡还没有发明，室内摄影通常需要特殊的照明或闪光粉。曝光表、三脚架、棱镜和滤镜也是可能用到的。人造革投影的手提箱可能是 \$1.80 ~ \$2.25 之间的任何价格。胶卷每卷 21 到 50 美分，大多可以曝光 6 次。冲印每张 5 到 7 美分。

柯达布朗尼相机

价格便宜，有四种款式可选。拍出的照片有颗粒且略有模糊，尺寸在 2 又 1/4 × 3 又 1/4 英尺到 2 又 7/8 × 4 又 7/8 英尺之间。

价格：\$2.29 ~ \$4.49。

柯达 1 号折叠相机

是静电书写后背胶卷 (autographic) 的相机。它的结构是：折叠相机的结构系统是：用手拉开装有合页的舱门并卡紧，作为镜头支架。然后镜头板可以沿着镜头支架上的导轨向前拉出，直到对准焦距刻度或卡到预定位置上。

价格：\$4.25 到顶级产品的 \$28.00。

伊斯特曼商用相机

为商务工作设计的 8×10 相机适应性显著，用途广泛，从近距离特写到极度的广角风景摄影都能胜任。设计有 30 英寸的风箱、弹簧定位支架和精确的锁定座。

价格：\$140.00

危险的摄影

在室内或光线昏暗的环境中拍照要求摄影师使用闪光粉制造闪光。照相机要安装在三脚架上，在打开快门的同时，摄影师要点燃在托盘装置上准备好的闪光粉。

闪光粉具有高度的易爆性，威力大约是火药的两倍，所以经常出事故。闪光操纵器的基本结构是金属托盘、支架和某种点火设备，比如撞锤（就像霰弹枪的一样），它在释放时可以落到爆炸物的盖子上。闪光粉倒进托盘当中，摄影师将它举过头顶。当摄影师拍照时，触发点火设备，就会亮起闪光。如果一切顺利，闪光产生 6 到 12 英寸高、片状的白色火焰。

摄影师通常用研钵和杵研磨化合物制造闪光粉。使用闪光粉有危险，包括断指、断手，有时也会致死。在潮湿和气候或有利于闪光粉受潮的条件下，粉末会“结块”，不能产生闪光，却可能像小型手雷一样爆炸！

摄像

Cine-Kodak 16mm 电影摄像机

1923 年推出的 Cine-Kodak 是一个大约 8 英寸见方的长方形铸铝箱。通过每秒手摇两圈达到每秒 16 帧的必要录制速度。手动意味着需要三脚架，可以采取不同的速度或者拍摄单帧。胶卷需要通过邮寄送到柯达实验室进行处理，通过柯达放映机 (Kodascope) 放映。

价格：Cine-Kodak 和 Kodascope 16mm 放映机，\$335.00

录音

录音带尚未发明。录制的声音直接记录到主盘上。唯一的便携式录音机是口授录音机，类似 Dictaphone 公司生产的那些。记录的介质是蜡筒，通过一个像录音机上一样的手摇弹簧装置旋转。操作者通过喇叭讲话，信号就记录到蜡筒上。播放时的操作方法与之类似。蜡筒可以重复使用。一种特殊的装置可以把它削光滑，除去之前的记录，留下新的平面用于下一次记录。

一台典型的口授录音机价格是 \$39.95。

电磁录音还处于起步阶段。直接将声音记录在钢丝上的系统很昂贵。一种有趣的录音机 Telegraphone（1910 年发明）可以连接到电话上，自动记录对话。钢丝录音机由大型电池提供能源，可以用家用电流充电。

钢丝录音机售价 \$129.95，电话录音机 Telegraphone 售价 \$149.95。

通讯

即便供电问题可以克服，对讲机对于野外工作来说也太过脆弱又笨重。可用的最佳的通讯系统是野战电话，用电缆连接，由电池或手摇发电机驱动。电缆收纳在线轴上，需要时可以随时展开。无线电接收器可以带到野外。大多数收音机由大型的充电电池供电，可以正常工作四到六个小时。注意野战电话是很难入手的，主要用于军事。

首个美国航空邮件服务航线从 1918 年开始（往返纽约和华盛顿）并且在 1923 年邮政工作也开始承包私人企业的物流。从 1924 年起，邮件可以穿越整个大陆；但是这项

服务十分昂贵，直到 1928 年才下降到每封邮件 5 美分的统一费率。

8.3.4 车辆

汽车

福特 T 型车（“Tin Lizzie” 意思：轻快小轿车）

T 型车是“每个人的车”，最多可以坐 6 个人。具有良好的可操作性（在当时），也容易维修；大部分修理工作业余的机械师就可以搞定。福特 T 型可以被用作邮政车、救护车和货车。也生产了敞篷车和跑车版本。

因为它的手摇曲柄有时会有危险，和依赖车速的低效照明系统，它最终在 1927 年被迫退出生产。

1908 年投产，价格从 \$900 低到 \$280。

福特 A 型车

当它在 1927 年推出时，超过 100 万人蜂拥到福特汽车公司总部想一睹新福特的风采，它的目的是取代令人敬佩的 T 型车。它拥有四扇车门、开放式顶棚和三档变速器，是对其前辈的明显改进版本。

1927 年投产，价格 \$450

雪佛兰 Capitol

雪佛兰是通用汽车旗下的品牌，是福特的直接竞争对手。Capitol 有两开门和四开门的型号。

1927 年投产，价格 \$695

斯图贝克独裁者

斯图贝克，以前的马车制造商，现在转行生产汽车。独裁者拥有标准的备胎锁、速度计、挡风玻璃雨刷和减震器，还可以选择顶部封闭和开放的型号。

1928 年投产，价格 \$900 到 \$1195

帕卡德双六缸

双六缸以其精湛的加速性能和速度闻名。最便宜的双座轻便汽车价格 \$2600，五座的型号更贵，七座的大型豪华轿车最贵，能达到 \$4440。可以选择顶部封闭或开放的型号，标准配置包括华纳速度计、沃尔瑟姆时钟、完整的工具套装和液压轮胎打气泵。

1916 年投产，价格 \$2950。

杜森堡 J 型车

慧眼识车者的选择。和所有杜森堡汽车一样，它只由熟练的工人用最好的材料手工打造。除了通常的仪表之外，杜森堡还可以配装高度计、气压计、监测胎压、油量、散热器水位和制动液余量。车身设计个性化，常常由杜森堡以外的工匠来完成。

1929 年投产，杜森堡价格 \$20000 以上。

梅塞德斯 - 奔驰 SS

SS 是德国斯图加特的戴姆勒奔驰公司制造的昂贵的运动跑车。通常是四车门的敞篷车，两车门的特制型号在欧洲和南美赢得了很多车赛。精工细作，1934 年全系列产量不

足 300 辆。

1928 年投产，奔驰的标签价格是 \$7750

劳斯莱斯 40/50 型银魅轿车

劳斯莱斯的汽车特点是单独制造，而不批量生产。银魅因其速度而出名，也因为其特别的宁静和舒适受人关注。

1907-1925 年，共生产了 6173 辆银魅，平均价格 \$6750

卡车和公共汽车

一次大战期间设计的改进产生了更大、更易操作的卡车。大部分都配备了液压制动系统，而动力转向系统的试验证明即使大型的车辆也能快速启动。除了典型的开放或封闭式卡车，平板式和油罐车也出现了。价格从小型卡车的 \$500 以下到拖拉机和拖车的 \$6000 以上。

公交车有能够运送多达四十人的型号。它配备了空气制动器和特殊电动变速器。价格在 \$2500-3000 之间不等。

雪佛兰国际 AC 型卡车

这种广泛应用的轻型卡车有四个版本：货运轿车、皮卡、高顶板货车和厢式小货车(the Sedan Delivery,the Pickup, the Canopy or Screen,and the Panel)。敞篷皮卡装有滑动的箱式车厢或行李架。

1918 年投产，一辆典型的雪佛兰卡车花费 495 美元到 695 美元。

表 8-1 车辆表

厂商 / 型号	价格 (\$)	年代	载客	体格	MOV	乘员护甲
别克 D-45	1020	1916	5	3	12	1
凯迪拉克 55	2240	1917	4	4	14	2
雪佛兰 Capitol	695	1927	5	3	13	1
克莱斯勒 F-58	1045	1926	5	3	13	1
道奇 S/1	985	1922	5	3	13	1
杜森堡 J 型车	20000	1929	5	6	15	2
福特 T 型车	360	1908	5	3	12	1
福特 A 型车	450	1927	4	3	13	1
哈德孙 Super Six J 系列	1750	1916	4	4	13	2
奥兹摩比 43-AT	1345	1923	5	3	13	1
帕卡德双六缸房车	2950	1916	7	5	13	2
皮尔斯箭	6000	1921	6	6	14	2
庞帝克 6-28 轿车	745	1928	5	3	13	1
斯图贝克标准 / 独裁者	1165	1927	5	4	13	2
轻型卡车						
雪佛兰皮卡	545	1929	3	4	12	2
道奇半吨小卡车	1085	1919	3	4	12	2
福特 TT 卡车	490	1923	3	4	11	2
进口汽车						

厂商 / 型号	价格 (\$)	年代	载客	体格	MOV	乘员 护甲
英国宾利 3 升型	9000	1920	5	6	14	2
德国宝马迪克西	1225	1928	2	3	12	1
法国雪铁龙 C3	800	1921	2	3	12	1
西班牙希斯帕诺 - 苏扎 阿方索	4000	1912	2	5	13	2
意大利蓝旗亚 兰姆达 214	4050	1923	6	4	13	2
德国梅塞迪斯 - 奔驰 SS	7750	1928	4	6	15	3
法国雷诺 AX	500	1909	2	3	11	1
英国劳斯莱斯银魅	6750	1907	6	6	13	2
英国劳斯莱斯幻影 I 型	10800	1925	6	6	14	2

8.3.5 在水上

折叠艇

用帆布和木制骨架制成的折叠船，价格是 \$29.95 起。并不特别强韧，也不适合航海；然而，它的总重量小于 30 磅（还可以由几个人一起抬举分担重量）而且折叠好的大小很不显眼，在主要考虑空间和重量占用的情况下这些都是优势。通常用桨划行，有的可能外挂一个小马达。

舷外马达小艇

舷外马达小艇在美国特别受到青睐，其原型在 1910 年设计出来。舷外马达可以快速装拆，有舷内马达无法企及的稳定性和易修理性。小型的两冲程马达有 2、4、8 马力等大小不同的标准型号。最小的重 50 磅，可以驱动一支小划艇达到 6-8 英里的时速（MOV 8）。价格是 \$97.50。两种较大的型号（\$189.50，\$279.50）建议只安装在专门设计的船舶上。

摩托艇

摩托艇由一或多个舷内马达提供动力，通常是高速的船舶。它采取了水上飞机的设计，不光巡逻、营救人员用它，走私人员也用它。一般长 16-35 英尺，装备有能输出 6-30 马力的发动机，通常能达到 25-35 节的时速（30-40 英里，MOV 12）——有些甚至能达到 55 节（每小时 63 英里，MOV 13）。摩托艇的设计并不能在海上长时间航行。强力的发动机以惊人的速度吞噬燃料，而且水上飞机的高速设计在气候恶劣的水面上反而是缺点。

可以用帆布罩保护船员的乘客不受阳光照射和雨水冲刷。一艘汽艇的价格一般是每英尺 \$75。

有舱游艇

有舱游艇用于推广长途旅游。V 型的排水体在恶劣的海面更加稳定，低功率的发动机意味着更少的燃料消耗，增加了航行距离。游艇长度通常在 20 英尺以上，以 10-20 马力的发动机提供动力，最高时速可以达 8-10 节（9-11 英里，MOV 9）。美国式的“快运”游艇有 25-50 英尺长，利用增加的燃料容量和大马力发动机可以达到 20-25 节的时速（22-30 英里，MOV 11）。此外，游艇配备有甲板下的船舱，厨房和船头。一艘 25

英尺长的游艇可以轻易睡下六个人，如果条件允许在甲板上睡觉还能睡更多。

游艇远比简单的摩托艇昂贵，每英尺大约 \$125。

帆船

帆船的定义是任何由风帆提供动力的大型船舶。它可能装有一根、两根或更多的桅杆。帆船是非常精密的交通工具，相比粗野的内燃机引擎马力，它更依赖其本身和形状和设计。它的制造成本更高，需要熟练的人操纵。正确地操纵帆船需要最少 20% 的「驾驶(船)」技能。船员操作复杂的帆、桅杆和舵，比乘坐小渔船出海航行需要多得多的技巧。注意在帆船上安装小型辅助发动机以在紧急情况下和在港口中使用的做法变得越来越普遍。它很难提供超过 4-6 节时速的动力 (5-7 英里, MOV7)。

美国最好的帆船来自新英格兰的造船厂，尤其是在艾塞克斯县一带，由世代从事造船的家族制造。一艘配有全套风帆和索具的定制帆船，视乎材料和配置，每英尺需要花费 \$200-\$250 或更多。

8.3.6 空中交通

商务航空旅行

美国邮政在建立了航空邮政系统以后，将它出售给了 32 家私人承包商。他们不仅运输邮件，也运送货物和乘客。除了常规的邮政线路，商业公司还获准开通了许多其他线路，尤其是在美国的南部和西南部。

空中旅行并非昂贵到不可接受：平均的价位是每英里 10 美分，平均时速在 100 英里左右 (MOV14)，包括加油的时间。在 1929 年“林德伯格航线”提供了第一个跨越全国的旅行组合。当时尚没有夜间乘客航班，到傍晚的时候乘客要下飞机，坐巴士去换乘连接铁路线。乘客在火车上过夜，到第二天早晨再下火车转移到最近的机场。单程费用是 335 美元。

空中的士

空中的士服务也是可行的。私人飞行员与他们自己的飞机经常在常规商务路线之外的目的地上提供包机服务。一架除去飞行员能乘坐三个人的中型飞机每英里的费用是每英里 25 美分。

邮政服务航线的销售造就了一批新公司，例如美国国家航空运输公司 (National Air Transport) 和波音航空运输公司。兼并后，产生了环球航空公司 (TWA)、美国东方航空公司和美国航空公司。尽管乘务员、机上厕所、安全带和航空餐之类的设施都要到三十年代才能出现，但对于不介意噪音、寒冷和总体风险的旅行者来说，小航线仍然是从一个地方去往另一个地方的最快方法。

私人飞机

私人飞机可能被认为是奢侈品，但是，对于富有调查员的钱包来说，它并不是遥不可及的。战争剩余的教练机最少只要 \$300 就能入手。机库费用、燃油费、检修费和起降费用只会增加很少的开销。在本年代中，飞机的设计发生了巨大的变化。在世界大战结束的时候，大多数飞机只是简单的开放驾驶舱双翼飞机，用木材，金属缆和丝制成。到 1930 年，能够乘坐 10 人以上相对舒适地飞行数百英里不停歇的多引擎密封舱单翼飞

机，已经全由金属制造。然而，美国飞机的生产远远落后于许多欧洲国家。1928年美国只生产了5000架飞机，其中将近一半是廉价的开放驾驶舱双翼飞机。剩下的当中只有八十五架是先进设计的密封舱单翼飞机，只有六十架是载客的尺寸。

典型的飞机可以70-100英里的时速（MOV 14）巡航，航程250-400英里。飞机可以定制以适应用户的要求。可以安装更大更有力的发动机增加速度，或者额外的燃料箱增加巡航航程。额外燃料重量的增加意味着载容量或者载货量的减少，也可能彻底改变飞机的飞行特性。在改造的时候，必须要考虑到所有的情况。

水上飞机

水上飞机和水上飞行艇可以在水面起飞和降落。它们不受正常长度的起降跑道限制。水上飞机是已有的最大最强的飞机之一。典型的浮筒式水上飞机是小型或中型的飞行器（不超过1万磅），不安装轮子而是安装浮筒。这种浮筒会同时降低10%的载货量和最大速度。在1927年10月，一架英国产的水上飞机创造了281.669英里/时（MOV17）速度世界纪录。

水上飞行艇是大型的飞行器，其船身直接在水中行驶。最大的一种重量超过3.3万磅，功率超过2600马力。水上飞机相当适合航海，可以在恶劣天气中降落，渡过暴风雨之后再起飞。

阿弗罗 504K 教练机

在1916到1918年之间，这种双座双翼飞机被成千上万地生产出来。战争结束后，许多飞机辗转到了巡回飞行表演者（barnstormer）和其他表演者的手中。阿弗罗飞机在世界各地应用，包括日本、澳大利亚、欧洲和南美，当然也有美国。这种飞机多才多艺，除了通常的装备，还可以安装雪上和浮筒着陆装置。军用型号配备装有射击断续器的机枪。

在英国的标准出厂价大约是：无发动机型£868（\$3900），带一台130马力的柯勒芝（Clerget）发动机£907（\$4300）；110马力的罗讷（LeRhone）发动机略微便宜一些。平民经常可以低到£650（\$2900）的价格买到一架——包括引擎。柯勒芝发动机提供动力的阿弗罗最高时速可以达到95英里（MOV 14），航程250英里。

柯蒂斯 JN4 教练机 “珍妮飞机”

一种开放驾驶舱双翼飞机。“珍妮”飞机具有前后串联的双人座和复式驾驶装置。JN-4双翼飞机在本年代初期是美军最常见的飞机。在世界大战当中和之后，成千上万的飞行员在“珍妮”上进行训练。这种可靠的飞机是美国首款量产的机型。从1916年起，大约制造了7280架，其中4800架专门为美军生产。一战后，二手“珍妮”可以低到\$500-\$600的价格购买，大部分都被飞行表演者用来做巡回表演。“珍妮”飞机由柯蒂斯发动机提供动力，功率达到90马力，最高时速为75英里（MOV13），航程150英里。

法尔芒 F.60 “巨人” 商用运输机

法国的“巨人”1919年首次设计出来，是世界上第一种真正的商业客机。这种双引擎双翼飞机可以乘坐两名飞行员和12名乘客，在1920年开始了巴黎和伦敦之间的定期航班，以完美的安全记录而著称。“巨人”飞机由两台萨尔牟逊发动机提供动力，总功率达到520马力。其飞行时速达到75英里（MOV13），航程248英里。

费利克斯托 F.2A 水上飞机

F.2A 水上飞机 1917 年设计出来，意在用于海上巡逻和反潜战斗。它造成了几艘德国潜艇的破坏，还有一些飞艇。标准的军用武器装备包括四到七挺刘易斯机枪，还有装载 230 磅炸弹的弹药架。没有武器的这类飞机可以作为战争盈余以合理的价格买到。它们是高效的载客或载货工具。F.2A 有六个座位，由两台劳斯莱斯发动机提供动力，总功率达到 690 马力。其最高时速为 95 英里（MOV14），航程 500 英里。

索普维斯 7F.1 “鹞鸟” 战斗机

“鹞鸟”双翼战斗机是著名的索普威思“骆驼”的继任者，1917 年开始服役。战后它被英国皇家空军保留并作为教练机一直到 1926 年。偶尔能作为战争盈余得到，但是它仅有单座位，载货量也很小，限制了它的用途。军用战斗机型号通常在引擎上方安装有一对带射击断续器的维克斯机枪。由一台 230 马力的宾利发动机提供动力，其飞行时速达到 121 英里（MOV15），航程 300 英里。

容克 F13

这种全金属的单引擎单翼机是相当超越时代的设计。虽然驾驶舱是开放式的，乘客舱却是封闭的并且装有软垫。其专门面对民用市场设计，在 1919 年到 1932 年之间生产了 322 架。有些被美国空军征用作运输机。F13 是同类型飞机中第一款可以装备安全带并且能选择轮式、浮筒式和雪橇式着陆装置的。容克飞机有 4 个客座和两个飞行员座位，由一台 185 马力的宝马发动机提供动力，其巡航时速为 87 英里（MOV14），航程 435 英里。

哈维兰“蛾”系列

这种非常成功的双翼飞机是廉价的运动飞机，在生产过程中进行了大量有益的改进。装有改造过引擎的后期型号被称作“吉普赛蛾”和“虎蛾”。艾米·约翰逊驾驶“吉普赛蛾”号完成了首次女性单人从英国到澳大利亚的飞行。在第二次世界大战早期，数千架“蛾”系列飞机被指定服役成为基础的训练机。“蛾”式飞机有两个座位，由一台 60 马力的西锐发动机提供动力，其最高飞行时速为 90 英里（MOV14），航程 150 英里。

降落伞

虽然德国飞行员在战争的最后时刻已经开始使用降落伞，但是到 1921 年前后降落伞才开始用于一般用途。

美国陆军 1919 年发明的座垫式跳伞包成为了最受欢迎的种类。它重 18 磅，戴在臀部两侧，在飞行时当成坐垫。也有背包型和腿上型，有时任务要求来回走动的飞行员更喜欢。降落伞几乎完全由丝绸制成，价格在 35.95 美元到 45.95 美元之间。它们由直径 22-28 英尺的主伞和直径三英尺的引导伞组成。引导伞在使用时首先打开，并能将主伞拉出。降落伞在购买时是包装好的。重新包装需要使用「驾驶（飞行器）」技能正确叠好，保证它装回帆布包，下次能够顺利展开。

降落伞照明弹也能够作为战争盈余获得。附在降落伞上的照明弹可以从飞机上扔下，能照亮一大片地区，使得寻找可疑目标和拍照成为可能。跳伞照明弹的价格是 \$1.95。

任何人都可以在短短几分钟内学会使用降落伞的基本原理。确保皮带系紧（尤其是两腿之间）和如何拉动开伞索，新手只需要知道这些就能进行紧急跳伞了。安全跳伞的两套动作方式是“起飞”和“自由落体”。两种都需要跳伞者爬到机翼上直到远离飞机的尾部。使用起飞跳伞法，跳伞者在拉开伞索时抓住飞机，使得刚刚打开的伞体靠空气阻力展开。自由落体跳伞是从飞机上跳下降，下落一定距离之后再拉索展开降落伞。尽管大家很关心超高自由落体的影响，但是 4000 英尺的跳伞尝试并没有造成什么明显的不良影响。

降落伞要求最低 150 英尺的高度以全面展开并起效；250 英尺是最低安全高度。25000 英尺高度的跳伞已经成功实行。适当且安全的跳伞不需要技能检定（如果 KP 决定）。

下降的降落伞有时开始振荡。如果不加以控制，伞体会因为振动幅度过大而毁坏。通过以特定方式拉动吊伞索，抑制振荡的降落伞的惯性，可以控制振荡。降落伞在一定程度上是可以操纵的。通过向特定的方向下拉吊伞索，可以让伞体向那个方向滑翔。注意这种方法会增加下降的速度，所以在接近地面时应该尽量避免。这种方法可以让跳伞者回避大树、高楼和电线。

平稳的降落确保跳伞者的安全。根据跳伞者的体重不同，跳伞时下落的速度在 16 到 24 英尺每秒，相当于从 4 到 9 英尺的高处跳下。自然的倾向是低估到地面的距离，导致跳伞者过早伸开双腿，落到不合适的位置。

地面上突如其来的侧风能拉动伞体偏移，粗鲁的着陆会扭伤脚踝。降落到水中最安全的方式是在水面上方较低的位置解开皮带，然后在水面上六至十英尺的地方跳离降落伞。

最后，在刚刚着陆时，强风可以吹去降落伞，拖着跳伞者在地面上移动。这种情况 KP 可能会要求一次 DEX 或者「跳跃」检定。

8.3.7 枪械

手枪

雷明顿双管德林杰（掌心雷）M95

经典的双筒掌心雷设计，M95 拥有一双圆形的上下枪管，每个都能发射一颗 .41 凸缘式底火子弹。虽然两支枪管不能同时发射，却很容易在一轮的时间内发射出。相当不准确，基本射程 3 码。

1866 以后，价格 \$60（1920 年代）。

射程 3 码，每轮射击次数 1（最大 2），载弹量 2，伤害 1D10，故障值 100。

柯尔特单动式陆军转轮手枪 M1873

柯尔特单动手枪又称为“和平缔造者”或“拓荒六响”，是西部拓荒时代的经典。典型的口径是 .45，但它也生产了使用 .22 凸缘底火子弹以上的广泛种类。最常见的枪管长度是 4.75 英寸民用型和 7.5 英寸骑兵型，但是著名的“邦特兰特制型”也具有长达 12 英寸的定制枪管。这种手枪在 1940 年停产以前，广泛用于军队、执法部门和公共部门。

1872 年以后，价格 \$50（1920 年代）。

射程 15 码，每轮射击次数 1（最大 3），载弹量 6，伤害 1D10+2(.45) 或 1D6(.22)，故障值 100。

柯尔特 .45 M1911 自动手枪

由军队在 1911 年首次采用，这种受欢迎的手枪大量在战争中、执法部门、民间机构使用。这种枪使用威力强大的 .45 子弹，停止作用卓越。它的 7 发装弹匣可以装进手柄之中。即使在恶劣的环境中，它也十分可靠。

1911 年以后，价格 \$40

射程 15 码，每轮射击次数 1（最大 3），载弹量 7，伤害 1D10+2，故障值 100。

毛瑟“扫帚把”手枪（译注：驳壳枪、盒子炮）M1912

有史以来最为独特的手枪之一，“扫把柄”半自动手枪得名于其狭窄的木柄。毛瑟手枪首次出现在 1896 年，之后不断更新。它有一系列的口径型号，包括 9mm 鲁格弹（译注：大红九），还有中国仿造的使用 .45 ACP 的版本（译注：民国 17 年式手枪）。西班牙版本阿斯特拉 M900 在 1928 年出现。大多数型号都能加装枪托。

细把手不够容纳弹匣，所以弹匣改为安装在扳机的前面。它操作笨拙，制造又昂贵，到第二次世界大战时它已退居次要部队的装备。在 1920 年代，使用者往往是执法部门和安全部队。

1896 年以后，价格 \$50（1920 年代）。

射程 15 码，每轮射击次数 1（最大 3），载弹量 10，伤害 1D10+2，故障值 100。

Webley-Fosbery（韦伯利 - 福斯贝利）自动转轮手枪

一种特别的武器，韦伯利不使用扳机推动转轮，而是利用枪械自身的后坐力，是市场上唯一的半自动转轮手枪。尽管没有被英国军方采用，它的 .38 和 .455 口径型号仍然生产到了 1939 年。Webley-Fosbery 如果不经常清洁容易堵塞，但是不同于其他手枪，它的特点是安全。

1901 年以后，价格 \$50。

射程 15 码，每轮射击次数 1（最大 3），载弹量 6(.455) 或 8(.38)，伤害 1D10(.38) 或 1D10+2(.455)，故障值 97-100。

步枪

温彻斯特 M1895 杠杆枪机式步枪

这种流行的型号是在 1895 和 1931 年之间生产的，是西奥多·罗斯福前往非洲狩猎时携带的几杆温彻斯特猎枪之一。不同于一般的杠杆枪机式步枪在枪管下面的弹匣，它使用在扳机环前面的不可拆卸的弹匣。这使得枪的载弹量相比 .303 步枪弹版本的 5 颗减少到了 4 颗。也制造了其他口径的型号，包括一战期间为俄国政府制造的 7.62mm 斯皮策（子弹）型。

枪管长度包括标准的 30，28 和 24 英寸步枪长，还有笨重的 36 英寸长射程型，和 22 英寸的卡宾枪型。后者只能使用 .30-30，.30-06 和 .303 British 子弹。大多数军用型号设计有刺刀座，可以安装 8 英寸刺刀。

1895 年以后，价格 \$80 (1920 年代) 。

射程 110 码，每轮射击次数 1，载弹量 4，伤害 2D6+4 (.30-30, .30-06 或 7.62 毫米)，故障值 99-100。

毛瑟 M1898 步枪

这个 M1888 的继承者既有步枪又有卡宾枪型号，可能是手动枪机的登峰造极之作。使用强大的 7.92mm 毛瑟步枪弹，5 支装弹夹条允许快速装填。M1898 适应好几种刺刀之中的任何一种，包括臭名昭著的齿背“屠夫刺刀”。它曾经大规模批量生产，证明它既能狩猎巨兽，又能上阵打仗。

1898 年以后，价格 \$80 (1920 年代) 。

射程 110 码，每轮射击次数 1，载弹量 5，伤害 2D6+4，故障值 99-100。

M1903 式春田步枪

这种粗糙的手动步枪在一次大战期间是美军的标准装备，是毛瑟 1898 的相似仿制品。1906 年以后的标准口径是 .30-06 子弹和 5 支装弹夹条。枪管长度是短 24 英寸。这些枪至今还为认真的神射手所津津乐道。

1903 年以后，价格 \$80 (1920 年代) 。

射程 110 码，每轮射击次数 1，载弹量 5，伤害 2D6+4，故障值 99-100。

李 - 恩菲尔德 No.3 型短步枪

这种步枪用来替代过时的李 - 恩菲尔德系列，使用 .303 步枪弹。具有平稳的手动枪机设计，又有 10 支装的弹夹条可以长时间射击。在一次大战之中，No.3 型是最常见的李 - 恩菲尔德式步枪。

1907 年以后，价格 \$10 (译注：原文如此，但综观全文，不可能有这么便宜的枪。按附录武器表，应为 \$50) 。

射程 110 码，每轮射击次数 1，载弹量 10，伤害 2D6+4，故障值 100。

霰弹枪

雷明顿 M1889

这种撞锤外露的双筒猎枪是从 M1883 开始的一系列枪械的最后一种。有 10，12 和 16 号可选，枪管长度从 28 到 32 英寸不等。到 1909 年停产时，这种武器一共生产了超过 3.75 万支。

1889 年以后，价格 \$45

射程 50 码，每轮射击次数 2，载弹量 2，伤害 1D10+5 (16 号铅弹) 或 1D10+6 (12 号铅弹) 或 1D10+7 (10 号铅弹) 或 1D6/2D6+1/4D6+2 (10 号霰弹距离 50/20/10 码) 或 1D6/2D6/4D6 (12 号霰弹距离 50/20/10 码) 或 1D4/1D6+1/2D6+2 (16 号霰弹距离 50/20/10 码)，故障值 100。

温彻斯特 M1887 和 M1901 霰弹枪

这种独特的、杠杆枪机的撞锤霰弹枪虽然长相奇怪甚至可以称上丑陋，但仍然很受欢迎。有两种型号：使用 10 号或 12 号黑火药的 M1887，和使用 10 号无烟火药的 M1901。二者都拥有 5 支装的管状弹匣。在 1898 年，两种型号都有短筒防暴型。非防

暴型的枪管长度为了 30 和 32 英寸。在 1920 年停产时，生产的总数超过 7.5 万。这是仅有的温彻斯特 10 号霰弹枪。

1897 和 1901 年以后，价格 \$50

射程 50 码，每轮射击次数 2，载弹量 5，伤害 1D10+6（12 号铅弹）或 1D10+7（10 号铅弹）或 1D6/2D6/4D6（霰弹距离 50/20/10 码），故障值 100。

温彻斯特 M1897 霰弹枪

这种枪是麻烦缠身的 M1893 的替代品，取得了巨大的成功。它是带有暴露撞锤的泵动式霰弹枪，在 1897 到 1957 年之间出产了超过 100 万支。作为一种流行的狩猎武器，它在民间机构应用广泛。成千上万的堑壕 (trench) 型用作军用，还有专门销售给执法部门的防暴型。运动狩猎版本的枪管长度在 26 到 30 英寸之间，而堑壕型和防暴型的枪管都是 20 英寸的。堑壕型具有通风保护外套和刺刀座。可以使用 12 或 16 号霰弹，所有 M1897 都拥有在枪管下方的 5 支装的管状弹匣。

1897 年以后，价格 \$45

射程 50 码，每轮射击次数 2，载弹量 5，伤害 1D10+6（12 号铅弹）或 1D10+7（10 号铅弹）或 1D6/2D6+1/4D6+2（10 号霰弹距离 50/20/10 码）或 1D6/2D6/4D6（12 号霰弹距离 50/20/10 码），故障值 100。

温彻斯特 M1912 霰弹枪

这种常见的枪械是泵动式无撞锤的设计，可以使用 12、16 或 20 号霰弹（1934 年还有 28 号型）。防暴和堑壕型 1918 年首次生产。防暴型颇为普遍，但是在一战之后，堑壕型必须特别定制。

1912 年以后，价格 \$70

射程 50 码，每轮射击次数 2，载弹量 5，伤害 1D10+5（16 号铅弹）或 1D10+6（12 号铅弹）或 1D10+7（10 号铅弹）或 1D6/2D6+1/4D6+2（10 号霰弹距离 50/20/10 码）或 1D6/2D6/4D6（12 号霰弹距离 50/20/10 码）或 1D4/1D6+1/2D6+2（16 号霰弹距离 50/20/10 码），故障值 100。

冲锋枪

伯格曼 MP18I 式冲锋枪

这种武器在世界大战即将结束时发明。它使用 9 毫米鲁格弹，20 发弹鼓的自动射击循环射速仅有每分钟 350-400 发。MP28II 是其改进版，是德国违背投降条约秘密研制的。它拥有微小的内部调整，更好的视野，并且可以选择 20 或 30 发的弹匣和 32 发螺旋弹鼓。有选择开关，可以切换半自动和全自动射击模式。

1918 年以后，价格 \$1000+（黑市价）。

射程 20 码，每轮射击次数 1(2) 或全自动，载弹量 20/30/32，伤害 1D10，故障值 96-100。

汤普森 M1921 冲锋枪

M1921 是 1919 年生产的原型枪的改进版。“汤米冲锋枪”使用 .45 ACP 子弹，弹匣 20 到 30 发，也可以装更笨重的 50 或 100 发弹鼓。它的循环射速可以达到每分钟

800 发。1928 年型拥有水平向前的手柄（取代了原来的手枪型手柄），并且循环射速减小到了每分钟 650 发。

1921 年以后，价格 \$1000+（黑市价）。

射程 20 码，每轮射击次数 1 或全自动，载弹量 20/30/50/100，伤害 1D10+2，故障值 96-100。

机枪

刘易斯一型轻机枪

刘易斯机枪 1913 年在比利时初次亮相，很快就成功进入英国、美国和日本的兵工厂。它使用 .303 步枪弹和 .30-06 口径子弹，通过水平装在枪支上方的 97 发圆形弹鼓供弹自动射击。虽然它备有枪托，但是其载弹重量达到 47 磅，结果是几乎必须要使用短两脚架和俯卧式的射击姿势。刘易斯机枪也很容易卡壳。

刘易斯机枪可以常规安装在飞机上，下方安装旋转座，由一名乘员开火。这种情况通常撤去枪托，选择更大的 97 发弹鼓。可以达到每分钟 450-500 发的循环射速。

1912 年以后，价格 \$3000+（黑市价）。

射程 110 码，全自动，载弹量 27（肩）或 97（弹鼓），伤害 2D6+4，故障值 96-100。

勃朗宁 M1918 自动步枪

著名的 BAR 1918 年首度出现。它使用 .30-06 子弹，重量达到可观的 16 磅，但是依靠悬带的帮助射手仍可以支撑它并以站立位射击。有选择开关可以在半自动和自动射击之间转换。装有 20 发的弹匣。

1918 年以后，价格 \$800+（黑市价）。

射程 90 码，每轮射击次数 1(2) 或全自动，载弹量 20，伤害 2D6+4，故障值 100。

维克斯 .303 口径自动机枪

英国的维克斯 1912 年首次出现，使用弹药带供弹，安装在沉重的三脚架上。它使用 .303 子弹，有每分钟 450-500 发的循环射速。早期的水冷型有蒸汽从枪筒里升起阻碍视线的问题，在后来的型号得到了修正。它拥有双重铲形手柄，扳机使用拇指推压。特殊的风冷型只在飞机上使用。

1912 年以后，价格 \$5000+（黑市价）。

射程 110 码，全自动，载弹量 250，伤害 2D6+4，故障值 99-100。

8.4 1920 年代人物传记

★具体内容略。大部分名人都有中文百科页面可供查找，若有需要可以联系译者。

探险家

查尔斯·林德伯格（1902-1974），飞行员

弗兰克·巴克 (Frank Buck) (1884-1950) ， 王牌猎人

弗兰克·巴克是典型的王牌猎人。他出生于得克萨斯州的盖恩斯维尔，1911年首次前往马来亚和新加坡探险。后来的旅行使他环游世界，搜寻珍禽异兽，活捉它们并将其卖给动物园或者马戏团。他在猎人生涯中，总共捕捉了超过2.5万头动物，包括一头食人虎，还有有记录以来最大的眼镜王蛇。他将自己的经历写进了书里，例如《活捉》(Bring 'Em Back Alive, 1931)，后来还被改编成故事电影。

罗阿尔德·阿蒙森 (1872-1928) ， 探险家

欧内斯特·沙克尔顿 (1874-1922) ， 探险家

艺术与设计

弗兰克·劳埃德·赖特 (1869-1959) ， 建筑师

萨尔瓦多·达利 (1904-1989) ， 画家

欧内斯特·海明威 (1899-1961) ， 作家

朗·钱尼 (1883-1930) ， 电影明星

巴托克·贝拉 (1880-1966) ， 作曲家

约翰·巴里摩尔 (1882-1942) ， 演员

威尔·罗杰斯 (1879-1935) ， 艺人

威尔·罗杰斯是一个牛仔、舞台和荧幕演员、作家和朴素哲学家。他出生在俄克拉荷马州的印第安领地，父母都有部分的美洲土著血统；他在密苏里短暂地参加了军校之后，1898年前往得克萨斯去寻找牧场工人的工作。

爱好漫游的他后来去了阿根廷和南非，在西部演出团里工作。他1905年在纽约首次登上美国舞台，而在1916年他作为齐格菲尔德歌舞团的演员出了名。后来他又出现在不少电影中，如《康涅狄格的美国佬》(A Connecticut Yankee, 1931)、《爱州博览会》(1933)。罗杰斯的新闻专栏有很多现实的故事又传达哲理，也十分受好评（在舞台上这些内容都和精巧的绳技一同演出）。超过300家报纸刊登他诙谐评论时事的专栏。

1926年，柯立芝总统派罗杰斯前往欧洲做美国的“亲善大使”，罗杰斯在《自学成才的外交官致总统先生的信》(Letters of a Self-Made Diplomat to His President, 1927)中讽刺地给予评论。其他著作包括《禁酒时代的牛仔哲学家》(The Cowboy Philosopher on Prohibition, 1919)和《俄罗斯没有泳衣》(There's Not a Bathing Suit in Russia, 1927)。

罗杰斯和一位阿肯色的学校老师结婚并有四个孩子。1935年在阿拉斯加巴罗角的一场坠机事故中，他与著名的飞行员威利·波斯特（译注，单独环游飞行世界的第一位飞行员，两人也是朋友）共同遇难。

威廉·西布鲁克 (1884-1945) ， 旅行家、作家

哈利·胡迪尼 (1874-1926) ， 杂技演员、逃生艺术家

伍迪·盖瑟瑞 (1912-1967) ， 流浪歌手

艾莎道拉·邓肯 (1878-1927) ， 舞蹈家

体育

贝比·鲁斯 (1895-1948)，棒球运动员
肯纳索·蒙顿·兰迪斯 (1866-1944)，棒球专员和裁判
杰克·登普西 (1895-1983)，拳击手
约翰尼·韦斯默勒 (1904-1984)，游泳运动员

商务

威廉·伦道夫·赫斯特 (1882-1945)，新闻大亨
霍华德·休斯 (1905-1976)，企业家
(老)约瑟夫·肯尼迪 (1888-1969)，投资家
亨利·福特 (1863-1947)，汽车大亨

宗教

帕特里克·J·海因斯 (1867-1938)，牧师
麦艾美 (1890-1944)，修女

犯罪

邦妮·帕克 (1910-1934) 和克莱德·巴罗 (1909-1934)，雌雄大盗

传媒

沃尔特·温切尔 (1897-1972)，专栏作家
理查德·哈丁·戴维斯 (1864-1916)，驻外记者
梅尔维尔·以利亚·斯通 (1848-1929)，编辑
罗伯特·李普利 (1893-1949)，动画师、专栏作家

劳动

塞缪尔·龚帕斯 (1850-1924)，工会活动家

执法人员

威廉·约翰·伯恩斯 (1861-1932)，侦探
艾略特·尼斯 (1903-1957)，联邦特工
奥利弗·温德尔·霍姆斯 (1841-1935)，法官
J·埃德加·胡佛 (1895-1972)，美国联邦调查局局长

医学

威廉·詹姆斯·梅奥 (1861-1939) 和查尔斯·贺拉斯·梅奥 (1865-1939)，医生

军事

艾文·(科伦·)约克 (1887-1964)，中士
埃迪·瑞肯贝克 (1890-1973)，王牌飞行员

理查德·伊夫林·伯德 (1888-1957)，军官、飞行员、极地探险家

政治

卡丽·查普曼·卡特 (1859-1947)，政治领袖

詹姆斯·柯利 (1874-1958)，市长

尤金·V·德布斯 (1855-1926)，社会主义者

学者

乔治·华盛顿·卡佛 (1859? -1943)，研究员

(译注：维基记载为约生于1860年，国内文献记载生于1864年)

玛格丽特·默里 (1863-1963)，人类学家

霍华德·卡特 (1873-1939)，考古学家

神秘学和超心理学

A·E·韦特 (1857-1942)，神秘学家

阿莱斯特·克劳利 (1875-1947)，神秘学家

查尔斯·福特 (1874-1932)，作家

埃德加·凯西 (1878? -1945)，神秘主义者，预言家，治疗者

(译注，维基记载生于1877年)

哈利·普莱斯 (1881-1948)，超心理学家

J·B·莱茵教授 (1895-1980)，超心理学家

伊万杰琳·亚当斯 (1865-1932)，占星家

科学家

尼古拉·特斯拉 (1865-1935)，发明家

罗伊·查普曼·安德鲁斯 (1884-1960)，探险家，自然学家，古生物学家

托马斯·爱迪生 (1847-1931)，发明家、科学家

罗伯特·哥达德 (1882-1945)，科学家，发明家

8.5 著名的图书馆和博物馆

美国国家地理学会 (华盛顿)：在1888年由杰出的探险家和科学家组成的小组成立，旨在“增进和普及地理知识”。同年，学会出版了《国家地理杂志》。该社资助了许多探险活动，也经常与史密森学会合作。国家地理学会首次资助的探险队在1890-91年对阿拉斯加圣伊莱亚斯山地区当时未知的美加边境地区进行地图测绘。在1911年，与耶鲁大学合作，通过地理考察发现了马丘比丘古城，后来还发现了新墨西哥的普韦布洛博尼托。学会还赞助了一些极地考察。学会的特藏图书馆有16 000余卷图书，由4人的团队管理。虽然不对一般人开放，但是图书馆员会为专注的研究员提供帮助。除了图书，图书馆还包括许多未公开出版的探险手稿和日志，和全套的《国家地理杂志》。

史密森学会 (华盛顿)：拥有世界上最大和博物馆和艺术品收藏。各种博物馆和图

书馆每天的上午 10 点到下午 5 点都向公众开放，但研究设施仅提供给那些经过学会授权的人。史密森尼公园占地 9 个街区，由 5 栋不同的建筑构成。学会成立于 1829 年，当时英国科学家詹姆斯·史密森逝世，留下一笔遗产并留下遗愿，如果侄子去世时无子嗣，遗产必须捐赠给美利坚合众国，以“增进和传播人类的知识”。美国政府在 1838 年接受了这笔遗产，很快就立法建立了图书馆和博物馆。学会的展品包括自然史、工业、艺术、科技、稀有宝石、历史和民族学。该馆在近东的艺术和文学领域尤其齐全。

美国国会图书馆（华盛顿）：为了服务国会在 1800 年建立，最初的图书馆在 1814 年被入侵的英军烧毁。托马斯·杰斐逊将自己收藏的 6 487 卷图书提供给图书馆作为补充，这些藏书仍然完好无损，可以在珍本特藏书库找到。虽然在 1857 年图书馆第二次被毁，损失了将近三分之二的书籍，到 1927 年，该馆仍然藏有 3 556 767 卷书籍和册子，仅次于大英博物馆和法国国家图书馆。在 1921 年，美国国务院的重要文档被转运到国会图书馆。其中最有价值的是一本 1455 年的《古腾堡圣经》，一批早期总统的手稿，和世界最大的袖珍图书（译注：豆本）书库。该馆在文献学、历史学、政治和社会科学、法学和立法学、美术学、美国地方史学、传记文学和系谱学方面都是世界最强的。1920 年代，国会图书馆同时具有国家档案馆的职能。向公众开放的时间是：周一到周五上午 8:30 ~ 晚上 9:00，周六上午 8:30 ~ 下午 5:00，周日下午 1:00 ~ 5:00。

密斯卡托尼克大学（阿卡姆）：密斯卡托尼克大学因其图书馆而出名。它的藏书量比较少，只有约 40 万卷。但是经过了仔细的收集和精挑细选。密大图书馆最擅长的领域是中世纪历史，并有大量十七和十八世纪的珍贵书籍。密大的展览馆向公众开放。其得意藏品是全州最好的美洲印第安人手工艺品、早期美洲手工艺品和新英格兰的巫术相关物品。

哈佛大学（剑桥）：哈佛大学是美国最古老，最负盛名的大学。在 1636 年建立时，它是为牧师提供教育的清教徒学校。1638 年，校长约翰·哈佛将自己的全部藏书和一半房产赠予学校，而学校也以他的名字命名。哈佛大学图书馆是全美国最大的图书馆之一，有编目的书籍和册子超过 278.5 万卷。虽然图书馆的目的是为了学生和教职工使用，但通过图包管理员的许可，个人也可以查阅不同的分类资料。图书馆还拥有植物园、天文台、欧洲博物馆、东方和美洲艺术博物馆、犹太人博物馆和日耳曼博物馆。1866 年建立的皮博迪美洲考古学与人类学博物馆是美国最早建立的人类学博物馆。尽管在建馆之初专注于新世界，现在它的重点已经扩展到全球范围。自 1891 年以来，皮博迪在中美洲的玛雅遗迹进行了大量的探索；归档了已出版的几乎所有人类学期刊并完整收录，数量超过 2 万卷。1915 年，威德纳图书馆建立，以便学校收纳日益增加的藏书。该图书馆以亨利·威德纳的名字命名，他是哈佛学生，同时也是富豪，死于泰坦尼克沉船事件。该图书馆藏有路德、伊拉斯谟和马基雅维利的罕见书籍。哈佛大学还在秘鲁阿雷基帕有一个天文台，后来在 1927 年迁到南非。

美国自然历史博物馆（纽约）：位于中央公园西面的 79 街，是一座建于 1877 年的红砖哥特式建筑。开馆时间是每天上午 10:00 到下午 5:45，逢周三五日延长至晚上 9:00。始于 1869 年的美国自然历史博物馆是世界最大的自然历史博物馆，涵盖了除植物学之外的自然史和人类学的全部方面。卡尔·埃克利在本年代前期贡献了独一无二的鸟类、哺乳类、鱼类、爬行类的标本。该馆和纽约中央公园动物园订有长期合同，接收后者的

各种动物遗体；也接收私人组织捐赠的稀有动物遗体。展厅里的奇怪气味往往来自地下的标本剥制实验室。博物馆值得夸耀的灭绝动物骨架展品——特别是恐龙——比世界上其他任何博物馆都要完备。该馆还资助了许多远征探险，包括 1890 年代到 1900 年代初罗伯特·皮里的北极探险。1920 和 1930 年之间，以北京为中心，一场亚洲探险组织了起来。由探险家、古生物学家、考古学家、动物学家、地质学家和外科医生启程前往蒙古，探索戈壁沙漠，躲过盗贼袭击，适应恶劣环境。世界首次发现的恐龙蛋化石就是在这时由古生物学家罗伊·查普曼·安德鲁斯发现的。早期认为亚洲高原有史前文明证据的报告后来被推翻，但是并没有令人满意的解释。博物馆会收到许多想要参与探险的人的申请。这些请求得到的回答是一致的：“您能够赞助这项探险以使我们支付您的开销吗？”只要有足够的资金，几乎任何人都能参与探险。

其他著名图书馆与博物馆

巴尔的摩美术馆：强项是东印度金属器和塞浦路斯古物。

布法罗自然科学学会：强项是泥盆纪无脊椎动物化石。

加利福尼亚科学院（旧金山）：专长太平洋海岸和西部各州的动植物。爬行动物藏品丰富，特别是加拉帕戈斯陆龟。

加州大学伯克利分校（伯克利）：藏书 665 680 卷。

卡内基学院（匹兹堡）：拥有图书馆、美术馆、博物馆、音乐厅、图书馆学校，还有科技展览。博物馆馆藏大量脊椎动物化石、南美鸟类标本、蝴蝶标本，尤其是非洲的。还有大量硬币和奖牌的藏品。

芝加哥自然博物馆：专长南北美洲的鸟类以及美洲、非洲的哺乳动物。该博物馆有世界最多的陨石藏品和美国最多的植物标本。

芝加哥大学：藏书 768 559 卷。

辛辛那提博物馆协会：3 万件美洲印第安人考古学与人种学相关的标本。

科罗拉多州自然历史博物馆（丹佛）：专长脊椎动物化石。

哥伦比亚大学（纽约）：藏书 1 092 343 卷。

康奈尔大学（纽约州伊萨卡）：藏书 787 127 卷。

克雷拉图书馆（芝加哥）：藏书 82 万卷。

伊诺克·普拉特自由图书馆（巴尔的摩）。

伊利诺伊大学（伊利诺伊州香槟）：藏书 708 850 卷。

密歇根大学（密歇根州安娜堡）：藏书 649 912 卷。

明尼苏达大学（明尼阿波利斯、圣保罗）：藏书 501 507 卷。

费城自然科学博物馆：专长动物学和古生物学。有美国最大的软体动物收藏。

美国印第安人博物馆（纽约）：拥有超过 200 万件藏品，四分之一的藏品长期展出。长于实地考察、出版和专题论著。

纽约公共图书馆：世界最大的公共图书馆，馆藏书册超过 297.1 万卷。由阿斯特（1849）、伦诺克斯（1870）和蒂尔登（1892）三家图书馆合并而成。

纽约州立博物馆：专于收藏本州的动植物种群，还有大量的历史收藏。

纽伯利图书馆（芝加哥）：馆藏书籍和册子 443 757 卷。

塞勒姆皮博迪航海图书馆：专门收藏东印度贸易和捕鲸相关的物品。

耶鲁大学皮博迪自然博物馆（纽黑文）：强项是脊椎动物化石，特别是恐龙的。还有早期长牙齿的鸟类和始祖马的出色化石。

宾夕法尼亚大学（费城）：藏书 635 070 卷。

普林斯顿大学（新泽西州普林斯顿）：藏书 594 195 卷。

托莱多美术馆（托莱多）：世界最大的古代玻璃制品博物馆。也有一些著名的古书。

美国国家自然历史博物馆（华盛顿）：矿物和软体动物藏品都是一流的。还拥有有名的科学技术馆。

耶鲁大学（纽黑文）：藏书 125 万卷以上，还在增加。

外国重要博物馆

大英博物馆（伦敦）：这座 1759 年建立的博物馆的独特之处在于，它既是国家博物馆，又是国家图书馆。镇馆之宝有罗塞塔石碑（1802）和帕特农神庙石雕（1816）。该博物馆参与了许多海外考古挖掘。其馆藏亚述文献是解读楔形文字（古代中东文字）的基础，同样罗塞塔石碑也是解开古埃及象形文字的钥匙。

博物馆 1920 年成立了研究实验室，见证了英国这一时期在埃及和中东考古远征的发展，其中就包括在霍华德·卡特发掘图坦卡蒙陵墓中时，对发现文物所做的协同工作。

法国国家图书馆（巴黎）：由约翰王创立，他将自己私人收藏的手稿赠与他的继任者查理五世。在路易十三和路易十四时期，图书馆的规模大幅增长。后来，拿破仑对其产生兴趣，并下令凡地方图书馆有而国家图书馆没有的书，一律运送到国家图书馆。直到 1896 年它仍然是世界上藏书最多的书库。1920 年代该馆馆藏规模已经增长至 405 万卷书籍和 1.1 万卷手稿。

教皇图书馆（梵蒂冈）：罗马教廷的图书馆。它是世界最古老的图书馆之一，收藏了规模巨大的历史文献。它 1475 年正式建立，实际的历史还要久很多。最著名的文献是《梵蒂冈抄本（希 #1209）》，（几乎）是最早的完整《圣经》抄本。

8.6 20 年代新闻报纸

美国

亚拉巴马州：《伯明翰邮报》。

亚利桑那州：《菲尼克斯共和报》（《亚利桑那共和报》，1850）。

加利福尼亚州：《洛杉矶观察家报》、《洛杉矶先驱报》、《洛杉矶时报》（1881）、《奥克兰追问者邮报》（Oakland Post-Enquirer）、《橘郡纪事报》（1905）、《萨克拉门托蜜蜂报》（1857）、《圣迭戈太阳报》（San Diego Sun）、《旧金山呼声报》、《圣迭戈联合报》（1868）、《旧金山纪事报》（1865）、《旧金山观察家报》、《旧金山新闻报》（San Francisco News）。

科罗拉多州：《丹佛晚报》、《丹佛落基山新闻报》（1859）。（译注：《丹佛晚报》疑指《丹佛邮报》，后者在 20 年代名噪一时）

佛罗里达州：《迈阿密先驱报》（1910）、《奥兰多哨兵报》（1876）、《坦帕论坛报》（1893）。

佐治亚州：《亚特兰大宪章报》（1868）、《亚特兰大佐治亚人报》（Atlanta

Georgian-American)。

伊利诺伊州：《芝加哥先锋观察家报》、《芝加哥美国人报》、《芝加哥论坛报》(1847)、《埃文斯维尔新闻报》。

印第安纳州：《印第安纳波利斯时报》、《特雷霍特邮报》。

肯塔基州：卡温顿《肯塔基邮报》。

路易斯安那州：《新奥尔良平民时报》(1837)。

马萨诸塞州：《波士顿广告报》(Boston Advertiser)、《波士顿美国人报》、《波士顿环球报》(1872)、《波士顿先驱报》(1892)、《基督教科学箴言报》(1908)。

马里兰州：《巴尔的摩美国人报》、《巴尔的摩新闻报》、《巴尔的摩邮报》、《巴尔的摩太阳报》(1837)。

密歇根州：《底特律时报》、《底特律新闻报》(1873)、《底特律自由报》(1831)。

明尼苏达州：《明尼阿波利斯明星论坛报》(1867)。

密苏里州：《堪萨斯城市之星》(1880)、《圣路易斯快邮报》(1878)。

新泽西州：《纽瓦克明星纪事报》(1832)。

新墨西哥州：阿尔伯克基《新墨西哥州论坛报》。

纽约州：《奥尔巴尼联合时报》、《布法罗新闻报》(1880)、《纽约美国人报》、《纽约每日新闻》(1919)、《纽约新闻报》、《纽约邮报》(1801)、《纽约电讯报》(《纽约世界电讯报》)、《纽约时报》(1851)、《罗彻斯特日报》、《锡拉丘兹日报》、《华尔街日报》(1889)。

俄亥俄州：《阿克伦时报》、《辛辛那提邮报》、《克利夫兰老实人报》(1842)、《克利夫兰日报》、《哥伦布公民杂志》、《哥伦布快报》(1871)、《托莱多蜜蜂新闻》、《扬斯敦电讯报》。

俄克拉荷马州：《俄克拉荷马城新闻》。

俄勒冈州：《波特兰俄勒冈人报》(1850)。

宾夕法尼亚州：《费城询问报》(1829)、《匹兹堡新闻》、《匹兹堡太阳电讯》。

田纳西州：《诺克斯尔新闻哨兵》、《孟菲斯弯刀新闻》(Memphis Press-Scimitar)。

德克萨斯州：《达拉斯晨报》(1882)、《厄尔巴索邮报》、《沃斯堡新闻报》、《沃斯堡明镜电讯报》(1906)、《休斯敦纪事报》(1901)、《休斯敦邮报》(1885)、《休斯敦新闻报》、《圣安东尼奥光明报》。

华盛顿州：《西雅图邮讯报》。

华盛顿特区：《华盛顿先驱报》、《华盛顿新闻》、《华盛顿邮报》(1877)、《华盛顿时报》。

威斯康星州：《密尔沃基新闻》、《密尔沃基哨兵报》(1837)。

世界报纸

英国伦敦：《每日纪事报》(1877)、《每日快报》(1900)、《每日镜报》(1903)、《每日电讯报》(1855)、《金融时报》(1880)、伦敦《标准晚报》、《卫报》(1821)、《英国早报》(1772)、《世界新闻报》(1843)、《观察家报》(1791)、《周日时人》(1881)、《星

期日快报》、《周日新闻》(the Sunday News, 1842)、《星期日泰晤士报》(1822)、《泰晤士报》(1785)。

英国其他地区:《伯明翰邮讯晚报》(Birmingham Evening Dispatch)、《伯明翰公报》、《布拉德福德电讯守卫报》、《赫尔每日邮报》、《格里姆斯比电讯报》、《兰开夏每日邮报》、《林肯郡记事报》、《利物浦信使快报》、利物浦《回声报》、《诺丁汉晚报》、《诺丁汉日报》、达灵顿《北方回声报》、《设菲尔德独立报》、《设菲尔德邮报》、《约克郡晚报》、《约克郡公报》、《约克郡观察家报》。

加拿大:《哈利法克斯记事报》、蒙特利尔《新闻报》(法)、《曼尼托巴自由报》(《温尼伯自由报》)、《蒙特利尔星报》、《蒙特利尔公报》、多伦多《环球报》、《温哥华省报》。

墨西哥:梅里达《尤卡坦日报》(1918)、《马萨特兰晚邮报》(El Correo del la Tarde, 1885)、墨西哥城《至上报》(1919)、瓜达拉哈拉《报道者报》(El Informador)、墨西哥城《宇宙报》(1916)、墨西哥城《宇宙画报》(1922)、瓜伊马斯《护民官报》(La Tribuna, 1926)。

阿根廷:《布宜诺斯艾利斯日报》(El Diario, 1881)、布宜诺斯艾利斯《民族报》(1870)、布宜诺斯艾利斯《新闻报》(1869)、布宜诺斯艾利斯《真理报》(La Razon, 1905)、《布宜诺斯艾利斯先驱报》(1876英)、布宜诺斯艾利斯《标准报》(The Standard, 1861英)。

巴西:里约热内卢《晚报》(A Noite, 1910)、里约热内卢《家园报》(A Patria, 1920)、里约热内卢《晨邮报》(Correio de Manha, 1902)、圣保罗《凡弗拉》(Fanfulla, 1920意)、里约热内卢《商报》(Journal do Comercio, 1827)、累西腓《伯南布哥日报》(1825)、《圣保罗州报》(O Estado, 1876)、里约热内卢《国内报》(O Paiz)(1884)。

智利:圣地亚哥《每日画报》、瓦尔帕莱索/圣地亚哥/安托法加斯塔《信使报》(1827)、瓦尔帕莱索/圣地亚哥《联合报》(1885)、圣地亚哥《民族报》(1916)。

秘鲁:利马《商报》(1839)、利马《纪事报》(La Cronica, 1912)、利马《消息报》(La Prensa, 1903)。

中国:汉口《楚报》(英)、香港《德臣西报》(英,晚报)、上海《中国报》(The China Press, 美,日报)、《孖刺西报》(The Hong Kong Daily Express, 英)、香港《士蔑西报》(英,晚报)、《北京新闻》(法,晨报)、上海《中法新汇报》(法,晨报)、天津《津郡权务报》(法,晨报)、天津《华北每日邮报》(英,晚报)、上海《字林西报》(1864英)、天津《华北明星报》(美,晨报)、《北京导报》(The Peking Leader, 美,晨报)、《京津泰晤士报》(英)、上海《文汇西报》(英,晚报)、上海《时报》(英)、香港《南华早报》(英)。

印度:拉合尔《军民公报》(The Civil And Military Gazette, 英)、加尔各答《英国人报》(The Englishman, 1821英)、《马德拉斯邮报》(The Madras Mail, 英)、安拉阿巴德《先锋报》(The Pioneer, 英)、加尔各答《政治家报》(英)、孟买《印度时报》(英)。

日本:《日本广告报》(The Japan Advertiser, 美)、《日本纪事报》(The Japan Chronicle, 英)、《日本时报》(日,英文)、《大阪朝日新闻》、《大阪每日新闻》、《东京朝日新闻》、《东京日日新闻》。

苏联:莫斯科《消息报》、列宁格勒《红色公报》(Kranaya Gazeta)、《真理报》。

南非：开普敦《公民报》（Die Burger，荷）、《开普敦守卫报》、《开普时报》、约翰内斯堡《星报》、开普敦《国家报》（Ons Land，荷）、比勒陀利亚《人民之声》（Volkstem 荷）。

澳大利亚：《墨尔本时代报》（早报）、《墨尔本百眼巨人报》（早报）、《悉尼每日卫报》（the Daily Guardian）、《悉尼先驱晨报》。

8.7 新闻通讯社

想寻求国内外突发事件的人也可以直接通过新闻通讯社获取消息。美国有两家新闻通讯社：美国联合通讯社（美联社）和合众国际社。两家通讯社都为报纸和其他媒体客户提供最鲜活详实的报道。该服务一般不对私人团体提供，通讯社的文档也不会向社会公开。但是调查员可以在这些组织中发展他们自己的关系人。

美联社（AP）是非营利组织，总部设在纽约。它 1848 年由六家希望分担长途信息收集费用的报社合作建立。在还没有电报、广播和自动收报机的时代，美联社依靠收集海外报纸挑选信息。

美国合众社是商业通讯社。它 1907 年建立，总部设在纽约。

欧洲最主要的两家通讯社是：1849 年创立于欧洲，现在总部设在伦敦的路透社，和 1832 年在巴黎创立的哈瓦斯通讯社（译注，即法新社的前身）。

其他通讯社

ALD：每日通讯社（Agencia los Diarios），阿根廷布宜诺斯艾利斯。

ANA：雅典通讯社，1896，希腊雅典。

AUP：澳大利亚联合通讯社，1928，澳大利亚墨尔本。

BELGA：比利时通讯社，1920，比利时布鲁塞尔。

BTA：保加利亚通讯社，1898，保加利亚索非亚。

CNA：中央通讯社，1924，中国台北（原文如此）

CP：加拿大通讯社，1917，加拿大多伦多。

CTK：捷通社，1918，捷克斯洛伐克布拉格。

EXTEL：交换电讯社，1872，英国伦敦。

FIDES：信仰通讯社，1926，梵蒂冈。

JTA：犹太通讯社，1919，巴勒斯坦耶路撒冷。

NTB：挪威通讯社，1867，挪威奥斯陆。

NZPA：新西兰报联社，1879，新西兰惠灵顿。

PA：英国国家通讯社，1868，英国伦敦。

PS：法国新闻通讯社（Presse service），1929，法国巴黎。

RB：丹麦通讯社，1866，丹麦哥本哈根。

SDA：瑞士通讯社，1894，瑞士伯尔尼。

TASS：塔斯社，1925，苏联莫斯科。

译注附录：美国主要城市

（基本由东到西，以上面出现过的为准。凡在此处出现的城市，正文中一般不再出现州名。）

马萨诸塞州：波士顿、阿卡姆、塞勒姆、剑桥。

康涅狄格州：纽黑文。

罗得岛州：普罗维登斯。

纽约州：纽约、奥尔巴尼、锡拉丘兹、罗切斯特、布法罗。

新泽西州：纽瓦克。

宾夕法尼亚州：费城、匹兹堡。

华盛顿特区：华盛顿。

马里兰州：巴尔的摩。

弗吉尼亚州：里士满。

南卡罗来纳州：哥伦比亚。

佐治亚州：亚特兰大。

佛罗里达州：奥兰多、坦帕、迈阿密。

俄亥俄州：哥伦布、克利夫兰、阿克伦、托莱多、辛辛那提。

密歇根州：底特律。

威斯康星州：密尔沃基。

印第安纳州：印第安纳波利斯。

伊利诺伊州：芝加哥、斯普林菲尔德。

田纳西州：孟菲斯。

亚拉巴马州：蒙哥马利、伯明翰。

明尼苏达州：明尼阿波利斯、圣保罗。

密苏里州：圣路易斯、堪萨斯城。

阿肯色州：小石城。

路易斯安那州：新奥尔良。

俄克拉荷马州：俄克拉荷马城。

得克萨斯州：沃斯堡、达拉斯、休斯敦、圣安东尼奥、厄尔巴索。

科罗拉多州：丹佛。

新墨西哥州：阿尔伯克基。

犹他州：盐湖城。

亚利桑那州：菲尼克斯。

华盛顿州：西雅图。

俄勒冈州：波特兰。

内华达州：拉斯维加斯。

加利福尼亚州：萨克拉门托、旧金山、奥克兰、洛杉矶、圣迭戈。

第九章

给玩家的建议

★部分内容在规则书第十章中涉及，只是叙述的角度不同（第十章是给KP的建议），故略去不译。列出所在页码和相当于规则书的页码。

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。在平缓的山坡上有着破旧而多石的农场，低矮而布满苔藓的农舍永远地沉思着隐藏在山梁背后新英格兰古老的秘密。但是现在这些农舍已经被遗弃了，粗大的烟囱早已倒塌，低矮的斜折屋顶下，砾石面的侧墙危险地凸出来。

——H.P.洛夫克拉夫特《星之彩》，译：修白川

9.1-2 代入情境

在“克苏鲁的呼唤”游戏中，你将扮演一名调查员，顾名思义，这个游戏包括搜寻线索和证据的环节。由于字母顺序的原因，排在技能表第一位的是“会计(Accounting)”，但是也说明了第一位的技能不是“合气道(Aikido)”或者“攻击(Attack)”之类的东西。调查员不是战斗机器。绝大多数调查员在游戏过程中获得的唯一提升是知识的增长。

你的调查员会发现在世界的表面之下、在日常生活的后面隐藏着的那部分可怕的真实。世界和宇宙并不是我们所想象的那样。星际空间是无穷的黑暗，难以置信的强大存在蛰伏在我们身边。当他们循着这些被遗忘的知识一路追寻时会发现，这些知识会使人改变。

调查员，还有他们在游戏中遇到的人物，在接受新真相抛弃原来信条的过程当中，世界观、人生观和价值观会无可避免地开始崩毁。虽然可能死亡或被囚禁在疗养院结束一生，但是调查员的宿命仍是站出来对抗克苏鲁邪神侵蚀人类文明。

面对旧日支配者和他们眷族的压迫和腐蚀，唯有你的调查员和他坚定的同伴挺身而出——“你们不拯救世界，谁来拯救世界？”

9.1 游戏进行

9.1.1 角色扮演

你的调查员或者团体如何扮演完全由你决定。有的玩家喜欢带上角色的口音和习惯动作，有些玩家则喜欢更低调的方式。这没有对错之分。

当你对自己的扮演更有自信之后，就会觉得通过扮演表现角色更加得心应手。你越是演得生动，角色就越是形象。就好像一场演出，只不过你是演员，其他玩家和KP是观众。

尝试完善你的人物性格，这样其他玩家可以通过情境推断出他/她的行动方向。他们会这么说：“阿尔是老好人，我们知道肯定能指望他救出着火大楼里的姑娘”。持续使用一个调查员进行游戏，也同时是丰富你的调查员的过程。

当你面临两难抉择时，“克苏鲁的呼唤”鼓励角色扮演：比如，你要烧毁挤满邪教徒的农舍，但是从法律角度来说，你这是谋杀。这样做应不应当？图书管理员不允许你阅览某本古书，你夜间潜入图书馆去偷取它，这样做应不应当？

调查员面临的困境是游戏的核心，整次游戏的核心可能就是你们讨论如何摆脱自己陷入的困境。以角色的立场来讨论，可能使讨论十分有意思又难忘。你的调查员采取的行动可能和你自己处于相同情况时采取的行动完全不同，这些都是乐趣的一部分。

和其他事情一样，角色扮演是一回生二回熟的事情。在你开始之前，先想出几个你角色性格方面的点子，然后让发生的事件和与NPC互动的的方法塑造你的角色。使你的角色随着游戏的深入像独立个体一般地成长起来。当你的调查员离开游戏（可能死了或疯了）后，你可以总结他的人生历程，创造一个和他完全不同的新调查员继续冒险。理想状态下，你们创造的每个调查员都应该和前一个不同。

9.1.2 合作

虽然“克苏鲁的呼唤”可以由一个 KP 和一个 PC 运行，但是标准的游戏会有 3 ~ 6 名玩家。KP 控制所有的 NPC，玩家齐心协力解决谜题，并且对抗神话如潮水一般的威胁。

玩家的目的是共同努力。比如当你们的调查员在探索一座食尸鬼猖獗的波斯废墟，如果玩家们不打算互相帮助、互相急救、互相护卫，他们能存活多久呢？这并不是说你们就不能扮演表里不一的特务人员，但是如果所有人都这么玩，会没有动力一起合作，最后导致冒险的短命。

[211]

如果洛夫克拉夫特笔下的主角没有朋友、熟人和同事帮他们对抗神话的恐怖，他们会变成什么样？

记住这是一个游戏，目的是让大家都开心。KP 和玩家要共同合作使每个人都成为故事的一部分。把“克苏鲁的呼唤”想象成一部大型戏剧，每个玩家在不同的时候占据舞台的中央，但是共同构建一个连贯动人的故事需要所有人的努力。

玩家和 KP 之间也需要合作。虽然 KP 控制着整个世界，设计剧情，处理细节，但是游戏仍然是游戏，KP 也要从其中得到乐趣。作为调查员，你的对手是克苏鲁神话——不是 KP。KP 不应该害怕询问别人有关游戏的意见，如果你们对任何内容有疑问，和 KP 讨论规则问题和扮演机会非常有用。但是，KP 的规则和裁定是最终的，如果 KP 坚持己见，玩家最好让步。

9.1.3 角色知识

自己是个技术宅，知道如何配制各种光怪陆离的化合物并不意味着你的 1922 年纽约巡警调查员可以不经训练就跑到扬克斯去开药店。自己读过洛夫克拉夫特的全套著作并不意味着你的调查员也是人形自走克苏鲁神话百科全书。

你应当保证自己的调查员只知道自己知识结构之内的事情。这么做是为了更加有趣。

9.1.4 期望与实际

“克苏鲁的呼唤”在感觉和目的上和其他角色扮演游戏不同。在许多同类游戏中，玩家角色浑身本领，能够正面上试图摧毁障碍和敌人。这种想法在“克苏鲁的呼唤”中却只会指向灾祸。异界的怪物是如此可怕，如此无懈可击，以至于选择开战就基本预示了调查员的悲惨结局。有些毛骨悚然的东西甚至只是瞥一眼都会使调查员陷入尖叫和疯狂。

9.1.5 “姨妈大！”

如果你有了调查员该如何做的好点子，就去做；不要把它拖后。如果这个主意感觉不错，那可能它现在发生会很有意思。而且你知道吗？你以后会想出更多更好的点子。KP 也会鼓励你们想出好点子构建游戏的。

[212]

9.1.6 不要倚赖火器

一些强大的生物无法被火器和爆炸伤及半分——它们是真正的异界存在，从与我们非常不同的时空而来。如果你们的计划是直接把它们射死，那基本不会奏效。先试试别的办法吧。

枪声会吸引来警察、民兵、联邦调查人员，每个人都代表着法律和秩序。假如你们的调查员恰好在就必要性说服警察之前暗杀了本地犹格 - 索托斯教团的祭司，那么肯定

会被遭讯问并逮捕，几乎肯定会被判有罪，结局很可能是吃枪子或者牢底坐穿。记住你的调查员居住的世界是现实世界的映像——杀人或盗窃之类的犯罪，总是会引起人们的调查。玩家应该注意他们的行为也会造成影响。

在“克苏鲁的呼唤”中，和现实世界一样，枪都是致命的，千万小心！

9.1.7 调查员继承

调查员总是面临着死亡的威胁，死亡和疯狂是家常便饭。所以在游戏中失去你的调查员并不是稀罕事。当你构思继承的调查员时，必须考虑他为什么要加入调查员队伍的事情。

有时你们全队团灭了——你们是壮志未酬身先死，还是已经引入了新的调查员踩着你们的尸体前行？

当将新的调查员导入正在进行的模组当中时，可能很难想出新调查员出现的理由。这里有一些建议：

如果你的调查员记日记或者和亲戚朋友有联系，那在他意外死亡后就可以由关系人来继续调查。

向 KP 咨询。考虑游戏中遭遇的 NPC，他们之中有谁能够成为调查员吗？

向其他玩家讨论。使用其他调查员的朋友或亲人是建立玩家和调查员之间关系的好方法。两个角色之间甚至不必须是朋友，这在两个调查员角色之间有一些摩擦和争斗时尤其有效。

调查员组织也是新调查员的来源——详见第六章：调查员组织。

9.1.8 多调查员

一个替代游戏方法是每个玩家操作不止一个调查员。你可以出于以下原因选择这种方式：比如，你们发现了在英国的线索，而大部队要去巴西。你觉得两方面都很重要，这样队伍就分成两部分继续调查。主要角色去英国，新建一个角色跟着大部队去巴西。其他人也一样。这样每人都有两个调查员，一个在瘴气弥漫的南美丛林，一个在气候宜人的英伦三岛。这个调查如何展开取决于 KP，但是理论上两组应当交替进行，直到发生事件使他们合流。

9.2 游戏中的问题

事情有时会变糟，我们毕竟只是人类。你可能觉得自己受到了规则或者 KP 不公正的对待，或者游戏剧情从某种角度来看并不正确。如果有人没有享受游戏过程，会对其他游戏者产生不好的影响。

如果你自己有问题，你应当以玩家的立场表示你的关切，试图解决这一问题。如果你注意到其他人正在迷惑不解或者没有尽兴，暂停扮演一段时间，检查一下是否出现了问题——如果有，共同达成一个解决方案。

你可能会发现，故事中发生的事情违反了当时的习惯。有些人无视它，有些人却会产生疑问。

如果是因为规则问题，不要害怕超游和 KP 提出这个问题。游戏鼓励扮演，但是没有必要整个游戏都以角色的形象来表演。有的时候以玩家的形象来发言是十分重要的，

比如讨论规则和投骰子。

一些玩家可能习惯在每次游戏结束后花数分钟时间做小结，思考到目前为止的游戏过程，确保每个人都玩得开心。这可以成为提意见和解决问题的好时机。

本游戏基于虚拟角色的扮演，但是首先你们是玩家，在游戏中乐趣比其他都重要。努力达成一致意见，每个人都会玩得开心。但是记住，KP 决定的事情就不再更改。

哈维正在福克斯顿爵士的乡下宅邸享受鸡尾酒晚会。福克斯顿爵士（NPC）不停地和许多客人大谈他的个人财务话题。哈维的玩家知道按照 1920 年代的风俗，谈论个人财务会使别人十分不快，向 KP 提出了意见。

“对，” KP 说，“尽管如此，福克斯顿爵士还在说。”

玩家知道 KP 已经意识到了这里有明显的错误，但是福克斯顿爵士仍然在讨论不适当的话题。这里有错误不假，但很明显它是合理故事的一部分，而不是需要纠正的错误。

9.2.1 与其他玩家的问题

你觉得两个演员会因为他们在台上扮演对手，台下就是仇人吗？这换到两个调查员之间同样适用。调查员互相憎恶、互相欺骗，但是不能延伸到任何现实生活中的敌意。

作为玩家，你可能觉得调查员有自己的行事风格，这是一件好事，说明你角色扮演的能力。但是不要试图做会造成其他玩家的厌烦的行动，那样会导致其失去游戏的乐趣。

记住：

- 你的调查员完全由你掌控——不是一个独立的实体。
- 不是你的调查员做决定，而是你。

如果另一个玩家行事方式令你觉得扫兴，不要害怕冷静地当面说出来。不要觉得因为调查员不知道其他调查员的秘密行动而受拘束。

特鲁迪的调查员潜入邪教仪式，弄得衣衫褴褛浑身是血回来。她冒着生命危险扰乱了邪恶的仪式，在胳膊下面还夹了一本教团的书。特鲁迪想要阅读这本书增加她的克苏鲁神话技能。克里斯，一名虔诚的宗教徒，看到了这本书，决定要立刻烧毁它。特鲁迪尝试阻止他，KP 要求进行一次战术动作检定。克里斯赢得胜利，反把特鲁迪打到人事不省。他胜利地要烧毁这本书。特鲁迪垂头丧气地仰到椅子上；这本书是她的调查员拼了命才抢到，本想要增长一点克苏鲁神话知识并且学习魔法用的。

克里斯发现了特鲁迪的表情。“特鲁迪，我烧这本书你这么在意吗？”

特鲁迪道：“差不多。我想要自己的角色学习一些魔法。我一直很期待，尤其是带出这本书的是我。”

克里斯道：“好吧，但是我真不知道我的角色有什么理由不去烧这本书。”克里斯已经发现了他扫了特鲁迪的兴，但是觉得这是正常的角色扮演。他向 KP 寻求帮助，想不管怎样，还是要让特鲁迪最终拿回这本书。

KP 想出了一个解决办法，他告诉他们这时有人敲门。在克里斯去应门的时候，特鲁迪的角色清醒过来，成功地从火里救回了这本书，用另一本书代替了它，期望没人会发现其中的差别。

现在皆大欢喜。特鲁迪高兴是因为她保住了自己遭火劫的神秘知识书籍。克里斯高兴是因为他的角色确信已销毁了一本邪魔书，既没违反角色性格也没惹恼特鲁迪。克里斯知道特鲁迪仍然留着这本书，两个人很期待当真相揭开时又会发生什么冲突！

9.2.2 争抢聚光灯

在一群人当中，总会有最安静和最喧闹的人。如果你是后者那就要注意了——你们确实十分重要，对游戏贡献很大，但是也要关注一下桌子周围，把聚光灯分给周围的玩家。有时要停下来等一下他们，安静地看他们如何做。在游戏中分享焦点在角色扮演中十分重要，保证每个人都能在舞台中央为故事做出贡献。一名玩家主宰游戏，损害了其他人，那样一点也不好玩。

9.2.3 多加注意

有时调查员会分兵，你的调查员不在当前场景里面。这个时候你可能会想趁这个机会喝口水休息一下。但是这时所有人大概一起关注游戏中的发展最好。如果当别人扮演的时候，你却在拨弄手机或者看杂志，这是对别人的不尊重——不言而喻，和其他人谈话更是不礼貌。相反，尝试去做他们的听众——和他们一起笑并且分担恐怖。你也可以对他们吐槽或者出主意，尽管你不在现场。

有时 KP 可能想使某些事情对其他玩家保密，比如你的调查员何时被高级邪教徒擒获，其他人都不知道你的调查员已身处险境。这种时候，KP 可能会递给你一张小纸条，或者将你带离游戏桌保证其他人听不到。遵从 KP 的想法，保守这个秘密直到游戏剧情适合分享这个信息为止。你会很开心的。

9.2.4 参团礼仪

角色扮演是一项社会活动，为了确保你能持续受邀参与游戏，以下是一些参与游戏时需要注意的事情列表：

※ 不要在开始游戏时迟到——如果你无法避免迟到，事先声明并且让其他人知道不用等你来才开始。

※ 带上你的东西——骰子、记录纸、钢笔、铅笔和角色表（如果 KP 不保管它们）。

※ 做点贡献——比如带来一些零食或饮料供大家分享。

※ 事后整理。

9.2.5 奠定基调 (RB185)

作为一个团体，你们应当讨论你们要进行哪类游戏。你可以寻求紧张刺激、逼近的恐惧、泛滥的廉价恐怖或者闹剧般的动作电影。话虽如此，基本的游戏主题仍然是紧张和恐怖，混合着一些动作场面。

举例来说，韦斯特利·伊森维尔基金会（见第七章）因为艾迪·甘普肩扛锯过的双管猎枪的样子，可以很容易地脑补成一场动作电影。你也许喜欢自己参与的游戏更考验勇气、更写实，但是如果参与游戏的其他人采取的方式不同，游戏风格就会不一致。不一致会导致玩家之间的鄙视和不愉快，认为别人把这个游戏看得太重或太轻。唯一的解决办法是先进行简单的讨论并取得共识。

214

215

[后三段略]

9.2.6 沉重的历史主题 (RB185) (略)

9.2.7 其他时代

“克苏鲁的呼唤”游戏可以发生在任何时代，从古罗马到遥远未来的某个遥远空间站。

虽然我们自然对现代设定很熟悉，但我们对咆哮的二十年代的了解，对维多利亚时代英国的了解可能并不是那么多。无需担心，不要被在陌生时代游戏的想法吓退。KP 会引导你，你的调查员无需知道那些内容就会被揭露出的卑鄙阴谋吸引，不需要担心他们说的话或者做的事是否符合时代。

尽量不要死抠历史细节，像这个东西当时有没有发明，那个人当时在不在这里，诸如此类。但是很明显，如果你们的角色在罗马帝国设定里开汽车，那就绝对是出问题了！集体讨论设定问题，使用你们已知的事实，架空其余的细节。连贯性是关键。如果你不确信 1897 年有没有电话，简单地决定一下并坚持下去。记住，我们的目标是创造一个好玩的故事，不是创造一个真实精确的历史投影。

对于那些想了解更多历史设定的玩家，网上有大量的信息，还有很多面向想了解更多 1920 年代的“克苏鲁的呼唤”玩家的免费资源。

物品表（第 238-247 页）也提供了历史设定中调查员可得到常见物品的指导。

9.2.8 理智

“克苏鲁的呼唤”是黑暗主题的游戏：死亡和疯狂是两大主题。本游戏模拟的根本不是普通的精神疾病，但是借用了精神医学的相关术语来产生逼真感，实际游戏过程更是会受到电影和小说影响。这不是坏事。扮演现实的精神失常并非目的。许多玩家描绘调查员如何堕入疯狂时乐在其中，有的十分严肃令人信服，有的却言过其实滑稽可笑。

216

9.3-6 规则建议

9.3 何时掷骰

角色扮演游戏不仅仅是掷骰子接着掷骰子。虽然掷骰子决定你的调查员是否能成功很令人兴奋，但是事无巨细都要投，掷骰也会变得无聊。

不要太急于掷骰子。KP 会决定你何时需要掷骰。你悄悄地行动或者拍照片不一定需要掷骰。按照规则，日常行为是不需要掷骰的。只有在一些意义重要的行动上才掷骰，比如试图说服邪教徒你是她失散多年的弟弟，或者是战斗当中每次行动都事关生死的时候。掷骰的作用，是增强游戏的戏剧性和紧张感。

KP 判定你跳越裂谷时无需掷骰并不是违反规则，和你开车去商店不需要掷骰是一个道理。KP 会决定当下的情境是否需要掷骰。

9.3.1 设定目标

在掷骰子之前不知道你为什么掷它，就好像你不读文本就签协议一般。在你掷骰之前，你应当先弄明白成功了意味着什么。有时这很明显，有时却不是这样。你还要等到

KP 决定难度等级，这样当骰子停下时，所有人都立刻知道是成功还是失败。如果你在没确定难度等级时就掷了骰子，而 KP 又要求重投，不要觉得惊奇。

设置目标应当简单明了。如果 KP 觉得你的目标不切实际，他可以拒绝。这个时候你要商议妥协，以得到一个可接受的结果。你的目标要概括出你成功了以后会发生什么。

217

有时 KP 会做与你们对抗的骰子。这种时候 KP 也应当设定目标——如果他的目标不切实际，你应当在掷骰之前提出意见。理论上你可以和 KP 商议目标并达成共识，但是（和其他情况一样）KP 有最终裁定权。

设定目标时，尽量发挥创造性。如果你做过火了，KP 会提示你的。你可能会声明调查员从《纽约时报》上搜寻邪教徒发送的密信。KP 可能从未想到有人会通过报纸传递密信，但是也许会喜欢这个主意，准备把它融入剧情当中。如果这个目标被允许了，可能也会是极难等级，你只有微小的机会成功。但是如果真的掷骰成功了，调查员就会获得珍贵的信息。

为什么要设定目标？

如果你在掷骰之前没有确定掷骰的目标，那在掷骰之后还要等待 KP 解释骰子的结果。如果 KP 的解释和你的期望不一样，还可能导致不愉快。设定目标有助于避免这种误解。

9.3.2 描述成功

如果你使用技能成功，就需要描述行动的结果，以及它如何展开。这可能只有几个字，也可能是一段详尽的叙述，取决于事件的重要性的和你有多兴奋。你和 KP 给出的描述不同在于 KP 了解并操纵着整个设定，但是你只了解自己的调查员。如果你的描述和 KP 的背景设定存在矛盾，KP 有权更改内容以适应游戏。有些情况下你不知道成功之后会发生什么，必须听 KP 解释。比如，你开锁成功之后并不能知道门后面隐藏着什么东西。

你可能刚刚投掷「驾驶（飞行器）」技能成功，达成了目标“在冰上紧急降落”。不要简单地说“我们降落了”，你可以自由添加细节。“侧风来了。我能感觉到它把我们往右边拽。起落架上结了冰。我撞击地面，又反弹到空中。不知何故，轮子被撞好了，我们才能降落。”

9.3.3 接受失败

当你遇到掷骰失败时，不要失望。接受失败的结果——它会将剧情导入未知的方向。有时在事后你会十分庆幸自己的调查员当时没能打开地窖的门。

9.3.4 孤注一掷

孤注一掷远非自动生效的——玩家必须证明自己需要孤注一掷，否则不能这么做。你必须声明你的调查员除了第一次掷骰时的行动之外，又做了些什么。你必须表现出你在第一次掷骰失败以后，对再挑战一次的渴望——其他玩家和 KP 当然希望你会三思而后行。以下举出一些可能孤注一掷的例子：

※ 你的「攀爬」检定失败了。你的调查员无法够到上一层楼的窗台。KP 描述排水

管并不牢固，似乎不能支持你调查员的体重。你决定孤注一掷。“我决定铤而走险，以最快速度爬上排水管，希望我的冲劲能带我冲到窗台上。”

※ 在「图书馆」检定失败，无法在阿卡姆公共图书馆找到有关艾德华·马尔什的资料之后，你决定孤注一掷。“我有多长时间就呆多长时间，要一字不漏地梳理每张报纸和每本杂志上的内容。”

※ 你闯门的 STR 检定失败。“我要从远处助跑，一头撞到门上，不管自己的安全。”

第五章：技能的每项技能都提供了一些如何孤注一掷的例子。用这些例子举一反三。

你可以换用别的方法达成目标。这也算是孤注一掷。不过有时会进入规则的灰色地带，尤其在你使用其他技能的时候，很难说清你是孤注一掷还是另一次检定。这时由 KP 来决断。决定因素是是否想要达成相同的目标。

218

哈维尝试闯入房屋。他的目标是“撬开前门门锁”，使用「锁匠」技能。他失败了，可以孤注一掷。他转而尝试使用 STR 砸开窗户，又失败了。他决定再辟蹊径，这次要“从楼上的窗户爬进去”，使用「攀爬」技能。KP 认为这个目标需要明确化，就是“进入这座房子”。如果哈维这次又失败就别无他择，不管玩家提出什么新奇的闯入方法都必须孤注一掷。

9.3.5 预见失败

如果你首次技能检定失败，调查员需要对再次尝试会产生的风险有一些预见。进行孤注一掷时 KP 可能会将后果挑明，强调你的调查员正在冒什么样的风险。如果没有这样，你不清楚会发生什么的话，要请 KP 描述孤注一掷失败的后果。当然，如果你的调查员无法意识到会发生什么，比如触发远程警报，那 KP 对结果的描述也会相当暧昧。

9.3.6 感知类孤注一掷

感知类技能包括「侦查」、「聆听」和「心理」。可能需要技能检定成功，KP 才会给出线索。如果你感知类技能失败，什么线索也没得到，可以尝试孤注一掷。同样，你需要描述你的调查员做了什么相当于孤注一掷的行动。以下是一些感知类孤注一掷的例子：

「侦查」

※ 站住不动，全神贯注。

※ 我翻了个底朝天——彻底搜索房间，倒出每个抽屉，扯下窗帘，砸破地板，等等。

「心理」

※ 仔细研究（盯住）对方的面部，无视身边走过的其他人。

※ 直截了当地打探。

「聆听」

※ 站住不动仔细听，也许是把耳朵附在门上或者地板上。

※ 大声呼唤等待回复。

219

你会不会觉得感知掷骰失败，就遗漏了什么东西，想要进一步搜索？如果你主动要求感知掷骰，那么可能还有意义，如果你们不是在主动搜查，怎么会知道自己遗漏了什么东西？回答的权利在你。如果你无视是 KP 让你做感知掷骰的事实，那就好。如果你

想用自己的视角去让调查员去做只能这样才能做到的事，那也不坏。

要记住一旦你孤注一掷，KP 就会安排好失败时的严重后果！

调查员发现邪教徒进入了一间老房子。天色已晚，你们只有一支手电。KP 要求进行一次困难难度的「侦查」检定——无人成功。局势骤然紧张，大家都知道自己错过了线索。是要搜寻房屋还是暂时撤退，明天白天再来？在附近仔细搜寻需要一次侦查孤注一掷。事情可能有两种发展方向：你们成功了，找到一串血迹，使你们成功地爬过去偷袭隐藏的邪教徒；你们失败了，结果在匍匐在地研究地板上的污迹时，被邪教徒的埋伏抓了个正着！

哈维打开一个亚麻色柜子，KP 要求他做一个「侦查」检定，玩家失败。哈维不知道他漏掉了东西，但是玩家知道她刚刚侦查失败了，这里一定还有什么线索。

或者：哈维走开了，不知道他漏掉了线索。

或者：哈维有一种预感，更彻底地翻找柜子，期待也许能找着一个藏着保险柜的暗门。

9.3.7 社交

战斗、追逐和各种物理冲突显然都需要掷骰决定胜负，但是有些社交行为可以通过扮演解决——玩家和 KP 扮演各种角色，模仿他们的声音。但是，当调查员进行一些无法通过桌上扮演有效呈现的行动，包括威胁、话术、审讯、魅惑时，骰子就会产生效力。虽然这些行为可以被扮演出来，但是结果不能完全被扮演影响。没有人因为调查员尝试恐吓 NPC 就真的去恐吓 KP（更不用说诱惑！）。所以，“克苏鲁的呼唤”含有辅助扮演的社交规则。

许多技能包括社交用途：

※「魅惑」：用来引诱别人，或者阻止别人诱惑自己。

※「话术」：用来迷惑、欺骗、忽悠别人，或者阻止别人迷惑自己。

※「恐吓」：用来威胁敌人，或者阻止别人恐吓自己。

※「说服」：用来说服别人，或者阻止别人说服自己。

※「心理」：在“克苏鲁的呼唤”中是感知类技能，用来阻止别人诱惑、迷惑、恐吓、说服自己。

视情况和扮演决定你使用的技能，如：

※ 威胁别人时，使用「恐吓」技能。

※ 与人谈判时，使用「说服」技能。

※ 打算欺骗对方时，使用「话术」技能。

※ 想要（或者假装）与人结交时，使用「魅惑」技能。

描述调查员的语言和动作。KP 将基于 NPC 对调查员的性格决定难度等级：威胁一个无辜路人是一回事，威胁一个顽固的邪教徒又是另一回事。

你可以对 NPC 玩各种花样，但是要是有人想对调查员进行话术、恐吓、魅惑或者说服怎么办？调查员和 NPC 不是一类角色，后者是 KP 差遣的众多“卒”，而前者是你手中唯一的“将”。如果有规则规定调查员必须做什么，那还有什么留给你去做呢？只有

药物、疯狂、魔法（如支配术）或者其他超自然的原因（比如恶魔附身）才能从玩家手中夺走调查员的控制权。

如果 KP 或者其他调查员想要对你的调查员使用社交技能，他们可以这样做；但是在扮演中你的反应取决于你自己。假如你选择在扮演上违抗对方的影响结果，KP 可能会给你接下来的行动以惩罚。

KP 成功使用雷伊医生的「说服」技能，让调查员签订同意参与可疑医学实验的协议。玩家打算抗拒这个决定，将钢笔掷到地板上。这样就违抗了 NPC 的影响，KP 可能会在后面的一次技能检定中给予惩罚。如果医生试图拉住调查员，两人进行一次「格斗」对抗检定，调查员在掷骰时有一个惩罚骰子。如果医生成功对调查员施放了支配术，他可以在一两个回合内控制调查员的行动——足够让他签署文件，并且还可能让他屈从于实验的第一次注射——这次调查员真的束手无策了！

9.4.1 技能与关系人

“克苏鲁的呼唤”中的技能范围颇为随意，定义的模糊性使得它可以在各种场合发挥作用。一个拥有生物学博士学位的人不只对生物学有着深刻的了解，而且更可能知道学界主要的理论家和实验科学家，他们在哪里发表过论文，在哪里执教或工作。你可以通过扮演创建关系人，KP 也许会要求你做检定。这样你就可以使用你角色卡上对应的技能联系已有的关系人或者创建一个新关系人。如果你的背景故事中出现了有名字的关系人，那基本不需要做判定。

玩家问：“我认识密斯卡托尼克大学的生物学家吗？”KP 思考一下，要求了一个「生物学」检定（玩家成功）。

他回复道，“对，你认识米勒——他是一位寄生虫学家。也许他能鉴别你找到的生物。”

9.4.2 灵感检定

灵感检定和其他检定并没有什么不同。如果你发现你卡住了，因为不知道如何做而对游戏的热情减退，那么你任何时候都可以尝试一次灵感检定。也许你完全遗漏了一项重要线索，或者你只是还没有完全搞明白状况。

灵感检定将你的调查员的推理能力、记忆和直觉预感结合起来，得到难以获得的线索，推动游戏继续进行。不过要注意——线索越显明，你越可能发现自己处于差一点就明白了的困境之中。

9.4.3 智力检定（INT）

虽然智力检定的数值和灵感检定相同，它们代表的意义却不同。灵感检定是在你卡住了不知道接下来要去调查什么的时候用的。智力检定是在调查员尝试解开某种智力谜题时用的，比如解纵横填字游戏、谜语，或者破译加密信息。

9.4.4 知识检定（EDU）

每个人都知道一点不同领域的知识。知识检定代表你大脑的仓库中装着多少这种豆

知识。调查员可能会认识某种特别的树（不需要「植物学」），记起西藏的地理特征（不需要「导航」检定）或者确认蛛形纲动物有多少条腿（即使「生物学」只有1%）。

9.4.5 幸运检定

幸运检定常常用于外部环境。如果有适当的属性和技能检定可用，幸运检定就不合适。比如当你们在老房子里恰好没电，想要从厨房抽屉里找出一支蜡烛时——其他技能都无法决定。KP可以找出一种技能，或者直接用幸运检定。作为玩家，你希望自己的调查员吉星高照，但是因为这是恐怖游戏，碰到了坏运气，KP会十分开心的。

幸运在你战斗中拿到一件简易武器时也十分有用。KP也许会通过幸运检定来决定地上的铁管或台球杆是不是足够长。

幸运检定永远不会受奖惩骰子的影响，总是用当前值检定。

9.4.6 培训

调查员可以经过4个月的学习和训练①获得一次技能的提升标记。接下来视为一次调查员技能成长（见规则书96页）。当你成功完成一段时间的学习以后，自动进行提升检定。但是还要注意，在学期中进行太多冒险会抵消上课和实训的效果。

①有些课程会比4个月长或短，有的只是几天或数周的强化培训。这种情况下，KP会决定训练到何时能够进行提升检定。

9.5 战斗

220

9.5.1 格斗

当你的调查员进行格斗攻击时，鼓励增加描述。让情况决定你的描述——如果你们身处狭小空间，就用头槌；如果场地宽阔，那回旋踢可能更为适合。如果你进行闪避，那就描述你如何缩到桌子后面或者脚下轻移一寸，让拳风恰好从你的身边拂过。对刚刚发生的事情做出反应。如果你的对手刚刚躲到了桌子后面，就把它当作简易武器，将桌子掀过他的头顶或者跃过桌子从上面攻击。

描述你的攻击时，你应该让攻击动作符合他们的打斗风格。空手道大师擅长拳术，柔道达人擅长投技，搏击运动员则擅长腿法。

一次掷骰不代表你只做了一次动作（一拳或一腿）。它可以是一次打击，也可以表示一串连招。骰子会表现你造成了多少点伤害——如何描述这次攻击要自己添加花样。不要认为花样描述可有可无，它可以把数字变成活生生的故事。借助你的想象，满点3点的伤害可能变成一记结实的老拳或者手一推把对方的头磕到砖墙上。

规则没有对战斗动作做限制。如果你不想通过简单粗暴的方式对目标造成物理伤害，请随意——只要向KP详细描述你的动作和意图。

9.5.2 扰乱敌人

有时你技不如人，想要用智谋获取优势。那么你可以不在自己的回合攻击，转而设定目标去达成其他的事情。这些结果往往会对我方有利——比如自己下一次检定的奖励骰子或者敌人的惩罚。调查员意欲做的事情决定了所掷骰子的种类，可能是技能或属性（KP决定，不确定是何种）。

“我从满是灰尘的地面抓起一捧尘土，然后站起来抛在邪教徒的脸上。”KP 觉得这样做成功的话会使邪教徒在下次行动时获得一个惩罚骰，要求玩家做一个「妙手」或者 DEX 检定。KP 使用邪教徒的「妙手」和 DEX 分别确定难度等级。玩家选择使用「妙手」(40%)。KP 将其与 NPC 的「妙手」技能值比较，NPC 的技能值低于 50%，难度等级是普通。玩家投出 39，成功。玩家描述调查员如何等着邪教徒走上前来攻击，并且把尘土抛进他的眼里。到下回合结束，KP 都会为邪教徒的行动掷增加一个惩罚骰。

9.6 扮演恐惧与躁狂

当你的调查员发疯时，KP 可能会为你的调查员安排恐惧和躁狂症状。

理智还是疯狂，是这些症状影响你调查员的主要区别。当你清醒时，这些症状不过是调查员背景故事的一部分，一个你可能愿意在游戏中体现出来的角色特征。比如你的角色害怕蜘蛛，他可以在发现浴缸里有蜘蛛时尖叫乱跑或者努力克服恐惧。

当调查员发疯以后，一切都变了——如何处置恐惧和躁狂成为了大问题。你保留自己对调查员的控制权，但是你可能会受到恐惧和躁狂的折磨。

[221]

对于恐惧，（当恐惧症发作，）你尝试任何与战或逃无关的行动时，都要得到一个惩罚骰。只要你遇到战或逃的选项，骰子就会跟你作对。

KP 也会尝试使你发作躁狂症——如果你的调查员有酗酒狂症，场景在酒吧而你连一两杯酒都没喝时，KP 也许会给你的检定加一个惩罚骰。

哈维有 45 点理智值，其 20% 是 9 点。45 减 9 等于 36。哈维的玩家用铅笔在 36 和 37 之间划了一条线。如果哈维的理智值越过了这条线，他就会不定时疯狂。

9.6.1 记录理智点——跨越 20% 线

角色卡有一个框记录理智值。规则上，如果你的调查员在一天之内损失了五分之一以上的理智值，就会不定时疯狂。一种方法是在角色卡上标记出这个值，一旦越过就会不定时疯狂。

当然这条线每天都要检查，不过只需要在上次理智变化以后改变。

9.6.2 扮演疯狂

当调查员陷入临时或不定时的疯狂时，记得疯狂和受疯狂控制（潜在性疯狂）的差别。在理智损失导致疯狂发作时，KP 会控制或引导你的角色，很容易采取疯癫或极端的行动。但是，如果不在疯狂发作的当时，那么你的角色仍然精神不正常，但是已经或多或少恢复正常行为，能够进行日常活动——但是一旦遭受更多的理智损失，那么又会陷入新一轮的疯狂，人物又会经历一段疯癫的时期。试着分清描绘“疯狂”和“不正常”两种状态下的人物形象。

9.6.3 现实检定（幻觉检定）

当你的调查员疯狂后，他易于产生幻觉，再也不能相信他的感官。在游戏中你只能通过 KP 告诉你的内容得知调查员看到什么、听到什么。如果你无法相信你的感官，那就说明你无法相信 KP 对你感官的描述。KP 也许会告诉你有一只食尸鬼朝你扑过来，但

是在现实中那不过是一个找你乞讨零钱的无家可归的人。

如果你打算驱散幻觉回到现实，只需要告诉 KP 你需要进行一次现实检定。

你总是可以对抗自己的疯狂——但是如果现实检定失败，疯狂就会反扑！

9.6.4 最大理智值

你的调查员的理智值在游戏中会上升会下降，但是永远不会上升到超过角色的最大理智值。每个调查员都有一个最大理智值，初始值是 99。克苏鲁神话的知识会不断降低调查员的理智值。最大理智值等于 [99- 克苏鲁神话技能]。你可以在角色表上用划掉对应数值的方法来记录，如你有 5% 克苏鲁神话技能，就要把理智栏的 99 ~ 95 划掉。

第十章

附录

从没有哪个神志清楚的凡人得以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存在于超越一切形式、力量 and 对称性的混沌中的绝对毁灭。

——H.P. 洛夫克拉夫特《暗夜呢喃》，译：竹子

10.1 百年惊梦

- 【1890】芝加哥建设世界首座全钢结构建筑；伦敦首条电气地铁；英国鱼雷巡洋舰蛇号在西班牙海岸失事死亡 167 人；坐牛在印第安人起义中被杀；首个圣代冰淇淋；美国总人口达到 629 万。
- 【1891】日本浓尾大地震，毁坏 2 万房屋，死亡 2.5 万人；首个实用水电站；英国普及手电。
- 【1892】宾夕法尼亚州石油城暴发洪水死亡 130 人；霍乱疫苗；开普敦 - 约翰内斯堡铁路竣工；啤酒瓶盖发明；柴油发动机取得专利。
- 【1893】飓风造成的洪水袭击美国南部西海岸死亡 2000 人；芝加哥万国博览会；首个实用的胶卷；块麦片。
- 【1894】中日甲午战争；明尼苏达森林大火死亡 480 人；德雷福斯事件，其被流放魔鬼岛；首份电报 [1]。
- 【1895】伦琴发现 X 射线；卷烟机发明；卢米埃兄弟制成电影放映机。
- 【1896】克隆代克淘金热；印名片机取得专利；首辆福特车；潜望镜；雅典举办首届奥运会。
- 【1897】油印蜡纸发明；首个阴极射线管。
- 【1898】飓风袭击美国南部数百人死亡；美西战争死亡 2446 美军；唱片普及；商品阿司匹林出现；凯洛格牌玉米片；手电筒 [2]。
- 【1899】纽约温莎酒店大火，数百万人受灾，死亡 14 人；卢瑟福发现 α 粒子和 β 粒子；打字机开始普及。
- 【1900】码头失火，蒸汽艇里约热内卢号在旧金山港沉没死亡 128 人；大飓风加尔维斯顿死亡 6000 人；庚子国变；柯达布朗尼相机；齐柏林伯爵起飞 420 英尺飞艇；美国公债 12.63 亿美元；美国人口 760 万。
- 【1901】麦金莱总统遇刺；美国两次爆发伤寒；维多利亚女王逝世；人类血型发现；首份跨越大西洋电报。
- 【1902】布尔战争；马提尼克（中美洲岛屿）培雷火山爆发死亡 4 万人；首个汽轮机游船；现代柏油路产生；首个铝罐奶粉；爆米花；首个泰迪熊；首个卡鲁索电唱机；商用氢化油脂使得制皂和烹饪用油来源增加。
- 【1903】芝加哥易洛魁剧院大火死亡 602 人，是美国历史上最严重的火灾；莱特兄弟试飞飞机；首个荧光灯；邮戳机产生；车架中心摩托车发动机。
- 【1904】伊甸火车在洪水中出轨，死亡 96 人；百老汇地铁在纽约城开通 [3]；热水瓶获得专利；轨道机械（相对于轮式）出现在农业机械当中；木棉安全带；日俄战争。
- 【1905】库利南钻石（3000 克拉），当时世界最大的钻石 [4]；英国海军标准配备蒸汽轮机；1905 年俄国革命；电动汽车喇叭；化学泡沫灭火器；狭义相对论。
- 【1906】1906 年旧金山大地震引发大火，死亡 700 人，28818 间房屋损毁；美军占领古巴到 1909 年；卢西塔尼亚和毛里塔尼亚号下水；自动点唱机；舰艇舷外发动机量产。
- 【1907】西弗吉尼亚州煤矿矿难死亡 361 人；拉斯普京在沙俄飞扬跋扈；动画；电动洗衣机；家用洗洁精；立式吸尘器。
- 【1908】敏可夫斯基阐述他的四维几何；饮用纸杯。

- 【1909】罗伯特·E·皮尔里抵达北极点；路易斯安那和密西西比州飓风死亡 350 人；首次穿越英吉利海峡的飞行；英国双层公交车。
- 【1910】明尼苏达州弗吉尼亚，滑坡掩埋诺曼露天煤矿工人；华盛顿州惠灵顿火车被雪崩掩埋，死亡 96 人；约翰·默里和约翰·休特进行首次深海探险；无线电测向仪；美国童子军成立；美国人口 920 万人。
- 【1911】泽西市火车站 40 吨炸药爆炸死亡 30 人；纽约三角女衬衫厂火灾死亡 145 人；埃米利亚诺·萨帕塔兵临墨西哥城；辛亥革命；电煎锅；挪威探险家罗阿尔德·阿蒙森抵达南极。
- 【1912】泰坦尼克号撞上冰山，1517 名船员和乘客死亡；由威尔逊云室发现质子和电子 [5]；赛璐玢（玻璃纸）获得专利；伦敦裁缝街发明战壕风衣；凯迪拉克展示首个汽车自动起动机；加利福尼亚州两个自助杂货店开业。
- 【1913】两次巴尔干战争；英国轮船卡尔瓦达斯号在马尔马拉海的暴风雨中失踪 200 人失踪；伍德罗·威尔逊就任美国总统；汽车自动起动机应用；美国宪法第十六号（所得税）、第十七号修正案（参议员直选）。
- 【1914】第一次世界大战爆发；首次空袭；巴拿马运河运行；加利福尼亚州太平洋轮船印度女皇号在圣劳伦斯河上与斯托斯塔德号 [6] 相撞，1024 人死亡。
- 【1915】卢西塔尼亚号被德国潜艇轰沉，死亡 1199 人，美国表示惊愕与愤怒；第一次世界大战造成史无前例的重大伤亡；麦片上市；氯气用作毒气；防毒面具；拉链获得专利。
- 【1916】凡尔登战役死亡 70 万人；索姆河战役死亡 100 万人；美国脊髓灰质炎流行死亡 7000 人并致 2.7 万青少年残疾；加利波利战役；爱尔兰复活节起义；日德兰海战；机械雨刮器；广义相对论；潘兴入侵墨西哥镇压起义军。
- 【1917】美国参加协约国；二月革命和十月革命；芥子气；福特量产拖拉机；轮船卡斯塔利亚号在苏必利尔湖沉没，死亡 22 人；宾夕法尼亚州军火库爆炸死亡 133 人；新斯科舍省哈利法克斯船舶爆炸沉没 1600 人死亡。
- 【1918】第一次世界大战结束；苏俄内战；固定美国航空邮件服务；西班牙大流感死亡 2160 万人；美国独眼巨人号离开巴巴多斯后失踪；飞机时速达到 150 迈，飞行高度达 3 万英尺；电子钟。
- 【1919】美国宪法第十八号修正案（禁酒令）；首次跨大西洋飞行（1880 英里，16 小时 12 分钟）；黄油枪；降落伞。
- 【1920】禁酒令生效；布尔什维克赢得苏俄内战；中国海原大地震死亡 20 万人；首次广播电台播音；茶包；美国公债 243 亿美元；美国人口 1.057 亿。
- 【1921】罗夏墨迹测验获得专利；德国恶性通胀开始；KDKA 电台转播体育赛事；恰佩克提出“机器人”一词。
- 228 【1922】三 K 党死灰复燃；英国飞艇 AR-2 断成两段，死亡 62 人；分离胰岛素；首个实用邮戳机；苏联五一口号去掉“世界革命”；滑水；墨索里尼入主罗马。
- 【1923】茶壶山丑闻动摇哈定总统；加利福尼亚州伯克利大火，毁坏 600 栋房屋，造成损失 1000 万美元，死亡 60 人；德国恶性通胀结束；佐治亚州持续三 K 党恐怖活动；德国啤酒馆暴动；图坦卡蒙陵墓发掘；百日咳疫苗。

- 【1924】李奥波德与勒伯案；纸制鸡蛋托应用；面巾纸。
- 【1925】W·泡利阐述不相容原理；I·G·法本化工成立；孙中山逝世；中西部地区龙卷风一天死亡 792 人；美国飞艇谢南多厄号解体死亡 14 人；纳粹党卫军成立；斯科普斯猿猴诉讼案；商用飞机农药喷撒。
- 【1926】戈达德博士发射首枚液体燃料火箭；闪电引爆新泽西州丹麦湖的军火库，损失 8500 万美元，死亡 30 人；佛罗里达和亚拉巴马州飓风死亡 243 人；蒋介石发动北伐；托洛茨基被逐出苏共政治局；劳力士防水表。
- 【1927】查尔斯·A·林德伯格单人从纽约直飞巴黎；爵士乐歌手首次主演有声电影；首个遥控电唱机；面包机；萨科与瓦泽蒂被处决，直到 1977 年才恢复名誉。
- 【1928】电视实验；南佛罗里达州飓风死亡 1836 人；伯德探险队驶往南极；电传打字机投入使用；防水赛璐玢发明；盖革计数器；纯维生素 C。
- 【1929】10 月 24 日华尔街股灾；齐柏林伯爵号飞艇环游世界；苏联客轮伏尔加号在黑海被一战残余水雷击中，死亡 31 人；16 毫米彩色电影胶片发明；透明胶带；音乐汽车喇叭。
- 【1930】技术官僚运动达到高潮；闪光灯取代镁粉；速冻食品上市；球形潜水舱；回旋加速器；发现冥王星；折叠式雨伞；美国公债 161.8 亿美元；美国人口 1.228 亿。
- 【1931】德国富豪赞助纳粹建设；英国海军因弗戈登兵变；帝国大厦正式开放；阿尔·卡彭入狱；电动剃须刀；乔治·华盛顿大桥（3500 英尺）竣工。
- 【1932】甘地被捕；英国潜艇 [7] 在英吉利海峡沉没；罗斯福以压倒优势获得总统竞选；墨索里尼抽干彭甸沼泽；林德伯格绑架案；首个车载收音机；首个盖洛普民意调查；玛氏巧克力棒；变焦镜头发明；Zippo 打火机引进。
- 【1933】希特勒就任德国总理；日本退出国联；美国放弃金本位；洛杉矶长滩地震死亡 123 人；古巴起义死亡数百人；甘地被释放，体重仅 90 磅；首个德国集中营（达豪集中营）建立；大富翁桌游发行；荧光灯商业应用。
- 【1934】美国经济衰退持续，饥饿和动荡蔓延；干旱从纽约州延续到加利福尼亚州；桑地诺被索摩查的支持者暗杀；旧金山大罢工结束 [8]；休伊·朗成为路易斯安那州独裁者；首个商业洗衣店。
- 【1935】严重沙尘暴袭击美国大平原和中西部地带；泛美的快速飞机从旧金山飞往中国；颁布社会保障系统；休伊·朗遭暗杀；毛泽东抵达延安；DC-3 型飞机首飞；畅销平装书；里氏震级；磁带录音机发售。
- 【1936】纳粹占据莱茵兰；意大利占领阿比西尼亚；西班牙内战；美国热浪死亡 3000 人；美国沙尘暴继续；杰西·欧文斯在柏林奥运会赢得 4 块金牌；德意同盟条约；胡佛水坝启用；首辆大众汽车。
- 【1937】德克萨斯学校瓦斯爆炸死亡 294 人；兴登堡号飞艇坠毁，死亡 36 人；苏联大清洗处决 8 位将军；杜邦获得尼龙专利；日军轰沉美军班乃岛号炮艇；金门大桥（4200 英尺）建成；首个超市推车；布痕瓦尔德集中营。
- 【1938】墨西哥没收外国石油股份；德奥合并；水晶之夜；带温控器的电熨斗；速溶咖啡；尼龙；圆珠笔获得专利；复印机雏形；德裔美国人投资重建麦迪逊广场花园；德国搜捕犹太人。

- 【1939】德国吞并捷克斯洛伐克；佛朗哥入主马德里；美国角鲨号潜艇沉没 26 人死亡；法国潜艇凤凰号沉没 63 人死亡；德国闪击波兰，英法对德宣战；洛克菲勒中心开放；黄热病疫苗；雷达。
- 【1940】芬兰对苏联投降；纳粹闪击丹麦和挪威；丘吉尔就任英国首相；荷兰比利时陷落；敦刻尔克大撤退；苏芬战争，数千人死亡；德国猛攻英吉利海峡；伦敦大轰炸和英国的反轰炸双方死亡数万人；罗斯福第三次当选；汽车自动变速箱；充气救生衣；雷达在英国应用并部署；人工授精出现；青霉素量产；美国公债 429.7 亿美元；美国人口 1.317 亿。
- 【1941】参加英国空战；租借法案；美国征兵；奇袭珍珠港死亡 2500 人；椰林夜总会大火死亡 491 人；吉普车成为主要军用车辆；巴巴罗萨行动。
- 【1942】新加坡和菲律宾陷落；中途岛战役；列宁格勒战役；克里米亚陷落；杜立特空袭东京；斯大林格勒会战；瓜达尔卡纳尔岛战役；盟军登陆北非；原子裂变成功；火箭筒；凝固汽油弹。
- 【1943】斯大林格勒会战德方死亡 19 万人，苏军和平民死亡人数更多 [9]；斯大林格勒会战德军告负；华沙犹太人起义；库尔斯克会战，世界最大的坦克战役，德军告负；西西里登陆；盟军占领意大利；第聂伯河会战；马绍尔群岛战役 [10]；底特律种族暴乱死亡 29 人；圆珠笔开始应用；水肺；麦角酸二乙酰胺（LSD）。
- 【1944】戴高乐成为自由法国总司令；继续空袭德国；解放克里米亚；盟军攻占罗马；诺曼底登陆；马里亚纳海战；光复巴黎；罗斯福四度当选总统；揭露德国集中营屠杀；V-1 和 V-2 导弹击中伦敦；麦克阿瑟重回菲律宾；突出部战役；飓风在东海岸杀死 46 人，在海上死亡 344 人；玲玲马戏团场馆大火死亡 168 人；加利福尼亚州芝加哥港军火库爆炸死亡 322 人；神经毒气。
- 【1945】德累斯顿轰炸死亡 13 万人；长崎原子弹爆炸死亡 6 万人，其他对日本的轰炸死亡更多。第二次世界大战共造成 5000 万人死亡，欧洲和日本需要 15 年的时间明显恢复；美国因战争死亡 405399 人；解放奥斯维辛；雅尔塔会议；硫磺岛战役；攻占雷玛根大桥；罗斯福逝世；墨索里尼被处决；希特勒自杀；纳粹集中营罪行完全暴露；攻占柏林；冲绳战役；联合国成立；波茨坦宣言；日本投降；朝鲜分治；杰基·罗宾逊成为首个非裔大联盟球员；纽伦堡审判；特百惠。
- 【1946】芝加哥旅馆火灾死亡 58 人；军方公开 ENIAC 计算机；丘吉尔提出“铁幕”；巴勒斯坦持续暴力事件；中国国共内战；传言吸烟导致肺癌；越南起义；切斯特·F·卡尔逊公开静电复印法；比基尼泳衣；浓缩咖啡机。
- 【1947】美国放弃维护中国局势调停；印度宗教争端；马歇尔计划开始；纽约有轨电车完全退役；印巴分治；宝丽来相机。
- 【1948】甘地遇刺；捷克斯洛伐克二月事件；巴勒斯坦托管地持续内战；以色列建国，第一次中东战争；帕洛玛山建立 200 英寸天文望远镜；纽约地铁车费加倍到 10 美分；金赛性学报告；拼字盘；实心电吉他；尼龙扣发明；贝尔实验室发明晶体管；33 又 1/3 转唱片应用。
- 【1949】北平和平解放；北约成立；柏林封锁结束；德意志联邦共和国（西德）成立；美国红色恐慌持续；中国国民党转进台湾；印度尼西亚宣布独立；有线电视；电视

229

230

- 显像管；汽车自动点火装置。
- 【1950】凯迪拉克安装一体式前挡风玻璃；RCA（美国无线电公司）播出彩色电视节目；法国请求援助对抗越盟；美国暴风雪死亡数百人；朝鲜战争开始，数千人死亡；仁川登陆；中国志愿军进入朝鲜；古西·莫兰在温网身着蕾丝网球裙登场；大莱卡；施乐 914 复印机；美国公债 2560 亿美元；美国人口 1.507 亿。
- 【1951】麦克阿瑟被解职；美国空难死亡 50 人；从帝国大厦传送彩色电视信号；在埃尼威托克环礁试验氢弹；朝鲜休战商谈；宽荧幕电影；克莱斯勒发明动力转向器；三色停车灯发明。
- 【1952】英王伊丽莎白二世登基；最严重美国公交车车祸死亡 28 人；法国潜艇西比尔号在地中海失踪，舰上有 49 人；美国脊髓灰质炎死亡 3300 人，影响 5.7 万儿童；纽约人行红绿灯；通用汽车在 1953 型汽车中装入车载空调；贝隆夫人逝世；晶体管助听器；氢弹；录像带。
- 【1953】斯大林逝世；英国北海风暴死亡 200 人；DNA 双螺旋结构；教皇庇护十二世赞同心理分析和心理治疗；罗森堡夫妇被处决；东柏林 6·17 事件；朝鲜停战；美国郊区化受到关注；肯尼迪、杰奎琳大婚；雪人搜寻探险队；麻疹疫苗。
- 【1954】鸚鵡螺号，首艘核潜艇；陆军-麦卡锡听证会；首枚氢弹爆炸；默罗批评麦卡锡；奠边府战役；首枚氢弹爆炸；南北越并立；按动圆珠笔；硅晶体管。
- 【1955】核导弹在内华达核试验场爆炸；爱因斯坦逝世；华约成立；米老鼠俱乐部处女秀；空对空导弹；迪士尼乐园营业。 231
- 【1956】肯尼亚茅茅运动，4 年间死亡 10000 人；蒙哥马利巴士抵制运动；美国郊区繁荣；赫鲁晓夫批判斯大林；纳赛尔将苏伊士运河收归国有；匈牙利事件；特氟龙公司成立；卡丁车。
- 【1957】证实吸烟导致癌症；大力神地对空核导弹；斯普特尼克 2 号升空 [11] 震惊全美；麦基诺大桥（3800 英尺）竣工。
- 【1958】埃尔维斯·普雷斯利（“猫王”）入伍；芝加哥学校大火死亡 90 人；鸚鵡螺号在冰层下横穿北极；小石城事件，福布斯封锁学校；泛美航空开通首条 707 巴黎航线；沙宾疫苗；通讯卫星；呼啦圈。
- 【1959】卡斯特罗在古巴掌权；福特埃德塞销售惨淡；沃尔沃发明安全带。
- 【1960】阿尔及利亚民族解放战争；飓风唐娜毁坏美国东海岸和波多黎各死亡 165 人；人工肾脏发明；午餐台静坐；巴西利亚（首个完全新建规划的行政城市）开城；避孕药在美国发售；首个气象卫星；便携晶体管收音机开始畅销；美国公债 2840 亿美元；美国人口 1.793 亿。
- 【1961】艾森豪威尔警示军工复合体；李奇 [12] 发现人类最早遗迹；柏林墙；美国和平队成立；猪湾登陆；安定。
- 【1962】古巴导弹危机，几乎导致热核战争；砷化镓半导体激光器；首次连接英美的卫星通讯；宝丽来彩色胶卷。
- 【1963】华盛顿出现多次人权示威游行；肯尼迪遇刺；南越军事政变推翻吴廷琰政府；美国寒潮死亡 150 人；飓风佛罗拉在海地和古巴造成 7000 人死亡；南方种族暴乱持续。

- 【1964】阿斯旺水库运行；披头士火爆；美国误释放 1 千克钚进入大气；尼赫鲁逝世；韦拉札诺海峡大桥（4280 英尺）竣工；美国总统约翰逊签署 1964 年民权法案；东京湾决议；三维全息技术；穆格合成器；联邦贸易委员会要求香烟标注健康警示信息。
- 【1965】马尔科姆·艾克斯被刺；洛杉矶瓦茨黑人暴乱；梵蒂冈对犹宣言；1965 年北美大停电；凯夫拉纤维；子午胎；IBM 文字处理机。
- 【1966】中国文化大革命；反对越战声音高涨；德克萨斯钟楼狙击案死亡 12 人；选举产生首位黑人参议员；杜比 A 型降噪器；滑雪板；越战统计死亡人数。
- 【1967】第三次中东战争；爱之夏；美国首位黑人大法官；阿波罗 1 号大火 3 名宇航员死亡；美国在越南战场损失 500 架飞机；纽瓦克种族暴乱 4 天死亡 26 人；底特律种族暴乱死亡 31 人；反战抗议增加；佐治亚州缴获 209 磅海洛因；喇叭裤。
- 【1968】春节攻势；马丁·路德·金遇害；1968 年种族运动；1968 年巴黎学潮；罗伯特·肯尼迪遇刺；携带 4 枚氢弹的 B-52 轰炸机在格陵兰海岸坠毁；布拉格之春；西班牙撤销 1492 年对犹太人的禁令；美国民主党全国代表大会骚乱；阿波罗 8 号围绕月球飞行。
- 【1969】劫机前往古巴持续；巴纳德学院合并男子宿舍 [13]；首次人工心脏移植；同一周末在超过 40 个城市同时出现反越战游行；伍德斯托克音乐节；25 万反战者在华盛顿游行；阿波罗 11 号登陆月球；纽约因暴风雪关闭；美莱村惨案披露；波音 747 喷气式客机；圣塔芭芭拉原油泄漏；协和超音速喷气客机首飞。
- 【1970】激进时尚 [14]；巴勒斯坦人劫持 5 架次飞机；戴高乐逝世；艾斯拜瑞公园市暴乱死亡 46 人；气象员派成员因为炸弹恐怖行为被捕；受汞污染的金枪鱼被召回；条形码；软盘；帆板；美国公债 3700 亿美元；美国人口 2.033 亿。
- 【1971】洛杉矶地震死亡 51 人；热裤；尼克松对毒品宣战；五角大楼文件事件；液晶显示。
- 【1972】欧共体成员达到 10 个 [15]；尼克松访华；水门事件；慕尼黑惨案；美国建立飞机反劫机预案；便携电子计算器；乒乓球电视游戏。
- 【1973】最近一次登陆月球；第一次石油危机；博斯普鲁斯海峡大桥（3524 英尺）竣工；DNA 重组技术。
- 【1974】帕蒂·赫斯特被共生解放军绑架；美国广泛的石油短缺；尼克松辞职；美国飓风两天死亡 315 人；农业技术绿色革命。
- 【1975】南越被推翻；美军撤离柬埔寨，红色高棉执政；黎巴嫩内战；雅达利电子游戏机。
- 【1976】动物灭绝成为公众话题；毛泽东逝世；飓风利兹在墨西哥造成 2500 人死亡；CRAY-1，世界首台超级计算机。
- 【1977】阿拉斯加输油管道开工；以色列在约旦河西岸建立定居点；光纤；东方快车停运；美国抗议者试图停工西布鲁克核电站。
- 【1978】巴拿马运河条约；加州通过第 13 号议案，削减征收财产税；1 美元兑换 175 日元；圣地亚哥空难死亡 150 人；人民圣殿教琼斯镇集体自杀事件死亡 909 人；伦敦诞生首名试管婴儿。
- 【1979】伊朗国王流亡；三里岛核事故；伊朗人质危机；苏联入侵阿富汗；魔方；索尼 Walkman。
- 【1980】美国每盎司黄金达到 802 美元；美国通胀率 33 年来最高；银行业放松管制；

- 圣海伦火山喷发死亡超过 50 人；伊朗人质解救失败；波兰团结公会成立；亚马逊淘金热；杜比 C 型降噪器；美国公债 9080 亿美元；美国人口 2.265 亿。
- 【1981】伊朗释放人质；1981 年波兰罢工；以色列空袭摧毁伊拉克核反应堆；亨伯大桥（4626 英尺）竣工；美国公债达到 1 兆美元；欧洲多地发生反对核武器装备的游行集会；美国疾控中心发现奇怪的免疫疾病。
- 【1982】全球石油过剩；马岛战争；波托马克河空难死亡 78 人；纽芬兰石油钻井平台毁坏死亡 84 人；新奥尔良飞机失事死亡 149 人；纽约 80 万人游行反对核武器；第五次中东战争；巴勒斯坦解放组织迁到突尼斯。
- 【1983】阿基诺二世被杀；欧洲大规模反导弹抗议；估计世界人口 47 亿。
- 【1984】磁带摄像在美国得到法律认可；两伊战争波及海湾运油船；印尼排华暴乱死亡 4000 人；贝鲁特战斗持续；分离出艾滋病毒。美国估计有 35 万无家可归者；证实被动吸烟会引发疾病；马尼拉 90 万人游行；里根提出“你从未有过那么好的政府”。
- 【1985】贝鲁特绑架事件持续；戈尔巴乔夫当选苏联主席；洛克·哈德森确诊艾滋病；法国轰沉绿色和平的船只；墨西哥城大地震死亡 2.5 万人；美国贸易赤字；恐怖主义成为分离组织的主要思想；阿奇劳罗号劫案；联邦出资促进经济发展；美国公债 1.82 兆美元，是 1980 年的二倍。
- 【1986】挑战者号爆炸，美国航天局数年未再进行载人航天项目；英吉利海峡隧道坎特布利条约；切尔诺贝利核泄漏事故，数十位英雄牺牲自己控制了灾难扩大，专家估计几年中共有 2.4 万人受释放出的放射性物质影响死亡；强效可卡因席卷美国。 [233]
- 【1987】两伊战争 100 万人死亡；1987 年美国股灾；美国艾滋病死亡 13468 人；阿拉伯复兴社会党成立；美国录像机达到 5000 万台。
- 【1988】温室效应成为常用词；洛克比空难，机上 259 人全部遇难；亚美尼亚地震死亡 2.5 万人，40 万人无家可归；RU-486；美国大范围干旱；美国艾滋病病例超过 6 万；估计本年美国因毒品损失 516 亿美元。
- 【1989】美国“毒品战争”；苏联政治改革；衣阿华号炮塔爆炸死亡 42 人；飓风休戈死亡 71 人；萨尔曼·鲁西迪事件；巴拿马战争；六四天安门事件；美国银行业损失保险估计 5000 亿美元；CD 成为美国主流音乐播放媒体。
- 【1990】伊拉克入侵科威特，美国入侵伊拉克；南非政府发布戒严令；美国公债 3.23 兆美元；估计本年美国因毒品损失 400 亿美元；美国人口 2.487 亿。
- 【1991】第一次海湾战争死亡 5 万余伊拉克人；伊拉克倾倒 4000 万桶原油到海湾中，又烧掉 600 座油井；美国奥克兰山火烧毁 3000 座房屋，死亡数十人；吕宋岛皮纳图博火山大喷发；八一九政变；阿以和谈；到 5 月底，美国因艾滋病死亡 113426 人；外国产汽车已占到美国汽车销量的 1/3；苏联解体；戈尔巴乔夫辞职；据信 1/5 的黑非洲大学毕业生为 HIV 阳性。
- 【1992】发达国家经济衰退，无家可归和失业现象增多；罗德尼·金事件导致洛杉矶等多地出现骚乱，死亡 52 人，损失超过 10 亿美元；美军进入索马里解决饥饿和内战问题；前南斯拉夫数万人因“种族清洗”被屠杀；佛罗里达、路易斯安那、夏威夷飓风死亡数十人，毁坏数千房屋；南加州和埃及发生地震死亡重大。估计感染 HIV 人数达到 1300 万；捷克和斯洛伐克分立。 [234]

- 【1993】1993年世贸中心爆炸案；FBI围困大卫教派总部韦科镇，死亡80人；克林顿当选美国总统，是卡特之后首位民主党总统；波斯尼亚战争[16]持续；朝鲜宣称退出不扩散核武器条约；美军撤出索马里；国会批准美军关闭130个军事基地；美国失业率下降；美国公债4.35兆美元。
- 【1994】北美自由贸易协定施行；奥德里奇·艾姆斯被逮捕；安立甘教会任命首位女神父；南非举行首次不分种族大选，标明白人种族隔离统治结束；巴以签署巴勒斯坦自治原则宣言；辛普森杀妻案；诺曼底登陆50周年纪念；1994棒球大罢工标志该运动的衰退；美国出兵海地，阿里斯蒂德重返总统职位。
- 【1995】苏梅克-列维9号彗木相撞；俄克拉荷马城爆炸案死亡161人；美国每10人就有1人上网；O·J·辛普森被判无罪；北爱尔兰、波斯尼亚和中东的和平进程；伊扎克·拉宾在以色列被暗杀；柯林·鲍威尔放弃竞选美国总统；美国公债达到5兆美元。
- 【1996】1995-96美国政府停摆；亚特兰大爆炸案造成1人当场死亡；地球表面平均温度达到新高；明尼苏达州百年来最冷的冬天；1996年珠峰山难，死亡率增加；塔利班占领喀布尔；参议院堕胎争议；中美知识产权争端；美国公债达到5.2兆美元；提摩太·麦克维制造俄克拉荷马城爆炸事件；希尔多·卡辛斯基被捕。
- 【1997】海地渡轮沉没，超过200人死亡；新感染艾滋病病例估计达到300万人；累计死亡约580万人；美国居民达到约2.75亿；40%使用互联网；拉链门事件；七月道-琼斯指数跌破8000点；烟草公司承认吸烟有上瘾性；海尔-波普彗星过近日点；香港回归；艾姆斯研究中心设立天体生物学部门；戴安娜王妃车祸；泰德·特纳向联合国捐助10亿美元。
- 【1998】克林顿被指控作伪证并阻挠司法；美国经济增长放缓；厄尔尼诺冲刷加利福尼亚州，并造成中西部地区风暴；欧洲风暴；亚拉巴马州龙卷风死亡34人；希尔多·卡辛斯基被判有罪；美国联邦预算30年来首次盈余；卢旺达问题国际刑事法庭[17]以种族灭绝罪处决22人；联合国对伊拉克进行武器核查；1998年俄罗斯金融危机；奥黑尔机场出入港旅客达到7000万。
- 【1999】克林顿弹劾案，众议院认为其有罪，参议院认为无罪；美国经济急增；道指首次收于11000点以上；美国暴力事件发生率从1973年以来持续增加；美国医学协会提议成立医师公会。
- 【2000】美国证券市场泡沫破裂，社会保障与证券和其他金融工具挂钩的提案终止；俄罗斯核潜艇在巴伦支海沉没，死亡118人；法国航空4590号班机空难，协和式飞机冲进旅馆，死亡113人；墨西哥制度革命党执政71年后下野；爱德华·戈里逝世，享年75岁；布什当选美国总统。
- 【2001】世界人口达到62亿；连环恐怖袭击造成纽约和弗吉尼亚3000余人死亡；美军潜艇格林维尔号与日本渔船相撞死亡9人；近年感染艾滋病的人数估计达到5300万；总死亡人数达到2180万；对“暗物质”和“暗能量”的观测造成旧宇宙学的革新；太阳能飞行器太阳神号达到96500英尺高度；55%的美国家庭有电脑；炭疽事件导致两院停止办公，5人死亡；第二次阿富汗战争。
- 【2002】布什认为世界存在邪恶轴心；朝鲜宣称已秘密研制出核武器；欧元成为奥地利、

比利时、芬兰、法国、德国、希腊、爱尔兰、意大利、卢森堡、荷兰、葡萄牙、西班牙等国的货币；米洛舍维奇审判开始；美国暴露大量商业假账继以破产事件；因盗版猖獗导致全球音乐销量下降。

- 【2003】2003年美国东北部和加拿大夏季大停电；欧洲受到史无前例的酷暑炙烤，法国气温达到 105 °F，1.1 万人死亡；伽利略号木星探测器坠落木星，结束 14 年的行星探测任务；刚果北部发现奇特猿种，像是大猩猩和黑猩猩的混种，但比二者都大。
- 【2004】马德里 311 爆炸案，恐怖分子在 4 辆高峰时段列车上隐藏炸弹，死亡 191 人；别斯兰人质事件，恐怖分子劫持学校中 1200 余人，俄军包围学校，死亡 335 人，伤 700 余人；世界最大的远洋客轮轮玛丽皇后二号处女航；赫顿报告，认为布莱尔政府没有恶意修改情报以发动伊拉克战争；中情局承认伊拉克没有大规模杀伤性武器；圣海伦火山重新活跃；台北 101 大楼开放，高 509 米，是当时最高的大楼。
- 【2005】飓风卡特里娜袭击美国墨西哥湾，死亡 1800 人；维珍大西洋环球飞行者号打破单人不间断飞行环游世界纪录；年末增加闰秒。
- 【2006】朝鲜宣称进行首次核试验；庆祝沃尔夫冈·阿玛多伊斯·莫扎特诞辰 250 周年。
- 【2007】俄罗斯恢复战略轰炸机全球例行战斗巡逻；哈利·波特和死亡圣器出版，成为出版史上销售最快的书。
- 【2008】美国最大诈骗案嫌犯伯纳德·麦道夫被捕；威尔金斯冰架崩塌；巴拉克·奥巴马当选美国第 44 任总统，是首位非裔美国总统；雷曼兄弟公司破产，标示新一轮世界财政危机开始。索马里海岸海盗猖獗。
- 【2009】冰岛国家破产；甲型 H1N1 流感暴发，达到世界大流行；亚洲和太平洋地区发生本世纪最壮观日全食，持续约 6 分 38.8 秒。
- 【2010】墨西哥湾漏油事件，深水地平线号钻井平台爆炸，死亡 11 名钻井工人，原油连续泄漏七个月；艾雅法拉火山从冰帽下方喷发，火山灰阻碍了欧洲航空运输；维基解密网站泄露数万份秘密外交文件。
- 【2011】美国宣布伊拉克战争结束；东日本大地震（9.1 级），造成海啸增加伤亡并引发福岛第一核电站核泄漏；世界人口据信已达 70 亿；基地组织头目本·拉登在巴基斯坦被美国特种部队击毙；突尼斯小贩穆罕默德·布瓦吉吉自焚引发全国动乱，政府被推翻；中东地区发生类似的革命事件。
- 【2012】伊丽莎白二世女王钻石庆；阿拉伯之春；本世纪第二次（也是最后一次）金星凌日；世界最高的自立式电波塔东京晴空塔（634 米）对公众开放；CERN（欧洲粒子物理研究所）宣布发现了希格斯玻色子“上帝粒子”；奥地利跳伞家费利克斯·鲍姆加特纳在新墨西哥罗斯威尔从 24 英里高高空跳伞，成功在无辅助下突破音障并创造跳伞的高度新纪录。

注释：

- 1 此处电报的意义并不明确。第一份电报是 1843 年发出的，1870 年代已经大量应用。
- 2 这里是技术升级的，形状更接近现代。
- 3 这也是纽约的首条地铁线。
- 4 琢磨成“非洲之星”。直到现在也是最大的钻石原石。
- 5 是实用威尔逊云室的发明时间。质子和电子的发现时间与之不同，质子 1919 年发现，

- 电子 1897 年发现。
- 6 这是一艘挪威籍潜艇。
 - 7 英国重炮潜艇 M2，后改造成水上飞机潜艇。
 - 8 该罢工实际是 1934-1936 年，这里只是开始。
 - 9 整个战役中，德方死亡 104 万人，苏方死亡 250 万人。
 - 10 马绍尔群岛战役发生在 1944 年，1943 年只是筹划训练阶段而已……
 - 11 它将一条狗送上了太空。
 - 12 可能是路易斯·李奇，也可能是与他相关其他姓李奇的人。
 - 13 Bernard women integrate men's dorm 巴纳德学院是哥伦比亚大学下属的女子学院，不知道为何会有男子宿舍……
 - 14 Radical chic
 - 15 按中国的记录，1973 年欧共体成员达到 9 个，达到 10 个的时间是 1981 年。
 - 16 此战争从 1992 年延续到 1995 年。
 - 17 发生于 1994 年的卢旺达种族大屠杀造成该国减少 1/8 的人口。

10.2 速度与里程

在一战之前和当中，旅行的主要方式是蒸汽轮船、蒸汽机车、马车和有轨电车。

一战极大地发展了汽车和飞机，但是它们直到二战结束后，巨资修筑新机场和州际公路投入使用，才能够胜任长距离航运。与此同时，铁路运输尽管客货运效率都有优势，却在美国各处开始被废弃。直到最近这一革命才宣告停止，而从前的庞大铁路系统，绝大部分已经完全不复存在了。

交通运输的价格可以在装备、旅行和武器价目中查找。

以下速度和距离均是民用航运的名义值。

1928年前后的飞机平均速度和航程：

单引擎固定翼飞机：190km/h（120迈），480-800km（300-500英里）；

双引擎固定翼飞机，144km/h（90迈），800-1280km（500-800英里）；

齐柏林飞艇，112km/h（70迈），1600km（1000英里）。

※特殊的准备能极大提升航程：查尔斯·林德伯格驾驶单引擎飞机横渡大西洋，从纽约长岛飞到了巴黎；在一战当中，一艘齐柏林飞艇航行了16000公里，从德国飞到了非洲又返航。

现代的飞机平均速度和航程：

单引擎固定翼飞机：320km/h（200迈），1200-1600km（750-1000英里）；

双引擎固定翼飞机，144km/h（90迈），800-1280km（500-800英里）；

里尔喷射机，800km/h（500迈，0.66马赫），4800km（3000英里）；

波音747，880km/h（550迈，0.71马赫），11200km（7000英里）；

双座直升机，224km/h（140迈），640km（400英里），高度限制2930m（9500英尺）。

1920年代的船舶平均速度：

快艇，40km/h（22节）；

货船，25km/h（14节）；

大西洋邮轮，46km/h（25节）。

现代的船舶平均速度：

快艇，74km/h（40节）；

集装箱船，56km/h（30节）；

油轮（液货船），66km/h（35节）；

捕鲸船，46km/h（25节）；

邮轮，56km/h（30节）；

气垫摆渡艇，93km/h（50节）。

骑马平均速度：18km/h（12迈）。

马车平均速度：16km/h（10迈）。

1920年代汽车平均速度：40km/h（25迈）；乡村道路24km/h（15迈）。

现代汽车平均速度：州际公路110km/h（70迈）。

铁路运行速度: 55km/h(35 迈)。在美国这个速度近一个世纪没有大的变化。相对地, 法国和日本的高速铁路 (※TGV 和新干线) 通常在此速度的三倍或以上运行。

表 10-1 国际航班飞行里程表 (英里)

1 英里 =1.609 公里。

开罗	7345																		
加尔各答	10265	3539																	
开普敦	4269	4500	6024																
香港	11472	5061	1648	7375															
檀香山	7561	8838	7047	11534	5549														
伦敦	6916	2181	4947	6012	5982	7288													
洛杉矶	6170	7520	8090	9992	7195	2574	5382												
马尼拉	11051	5704	2203	7496	693	5299	6672	7261											
墨西哥城	4592	7688	9492	8517	8782	3779	5550	1589	8835										
蒙特利尔	5615	5414	7607	7931	7729	4910	3282	2427	8186	2318									
莫斯科	8376	1803	3321	6300	4439	7037	1555	6003	5131	6663	4386								
纽约	5297	5602	7918	7764	8054	4964	3458	2451	8498	2094	320	4665							
悉尼	7330	8952	5685	6843	4584	4934	10564	7530	3944	8052	9954	9012	9933						
东京	11408	5935	3194	9156	1794	3853	5940	5433	1868	7021	6383	4647	6740	4866					
	艾利斯 布宜诺斯 艾利斯	开罗	加尔各答	开普敦	香港	檀香山	伦敦	洛杉矶	马尼拉	墨西哥城	蒙特利尔	莫斯科	纽约	悉尼					

10.3 不同历史时期的装备、旅行与武器价格

除非特别指出，所有价目都是平均价格。价格会随着物品的稀有程度和需求变化，KP 可以根据需要酌情增减。

1920 年代

男装

精纺毛料礼服, \$17.95
 开司米礼服, \$18.50
 马海毛礼服西装, \$13.85
 灯芯绒诺福克夹克, \$9.95
 林场连衫裤, 69 美分
 风衣, \$9.95-35.00
 狗皮大衣, \$37.50
 切斯特菲尔德大衣 (软领长大衣), \$19.95
 牛津式皮鞋, \$6.95
 革制工作鞋, \$4.95
 白色法兰绒宽松长裤, \$8.00
 花边马裤, \$4.95
 密织棉布衬衫, \$0.79-1.25
 细平布礼服衬衫, \$1.95
 运动羊毛衫, \$7.69
 费多拉帽, \$4.95
 毛料高尔夫帽, 79 美分
 草帽, \$1.95
 有衬垫的革制橄榄球头盔, \$3.65
 运动衫 (恤), 98 美分
 海豹皮帽, \$16.95
 真丝四手结领带, 96 美分
 真丝领带, 50 美分
 蝴蝶领结, 55 美分
 吊袜带, 39 美分
 棉质连衫裤, \$1.48
 袖扣, 40 美分
 皮带, \$1.35
 背带, 79 美分
 登山靴, \$7.25
 钉鞋, \$5.25
 泳衣, \$3.45

帆布拖鞋, 75 美分

女装

定制时装礼服, \$90+
 真丝绉绸礼服, \$13.95
 塔夫绸礼服, \$10.95
 查米尤斯绉缎礼服, \$10.95
 花格布连衣裙, \$2.59
 法式棱纹布礼服, \$10.95
 丝质百褶裙, \$7.95
 棉质女衬衫, \$1.98
 精纺毛衣, \$9.48
 棉绉纱便服, 88 美分
 巴黎式高跟鞋, \$4.45
 皮制单带拖鞋, 98 美分
 天鹅绒暖帽, \$4.44
 软缎无檐帽, \$3.69
 人造丝弹性紧身胸衣, \$2.59
 绣花连衣长衬裙, \$1.59
 长筒丝袜 (3 双), \$2.25
 丝织灯笼裤, \$3.98-4.98
 粗呢夹克, 备全衬, \$3.95
 毛皮饰边的天鹅绒大衣, \$39.75
 棕色狐皮大衣, \$198.00
 棉质束腰风衣, \$3.98
 绢束腰风衣, \$8.98
 真丝手袋, \$4.98
 装饰发梳, 98 美分

户外服饰:
 卡其牛仔布, \$1.79
 毛呢或亚麻, \$2.98

短衬裤:
 卡其牛仔布, \$1.79
 灰色毛呢, \$2.98
 白色亚麻, \$2.98

卡其紧身裤, 98 美分
 户外靴, \$2.59
 泳衣, \$4.95
 泳帽, 40 美分
 帆布拖鞋, 54 美分
 泵式鞋 (船形高跟鞋), \$1.29

个人卫生

化妆盒, \$4.98
 男士洗漱用具 (10 件), \$9.98
 女士洗漱用具 (15 件), \$22.95
 染发剂, 79 美分
 卷发棒, 小卷, \$2.19
 发梳, 89 美分
 法兰绒发网, 25 美分
 李施德林牌漱口水, 79 美分
 椰油洗发液, 50 美分
 肥皂 (12 块), \$1.39
 爽身粉, 19 美分
 白速得牌牙膏, 39 美分

食材

糖渍培根, 25 美分 / 磅
 炖牛肉, 10 美分 / 磅
 博洛尼亚香肠、法兰克福香肠, 19 美分 / 磅
 布鲁克菲尔德牌黄油, 43 美分 / 磅
 胡萝卜, 10 美分 / 束
 无花果酱夹馅曲奇, 25 美分 / 磅
 玉米, 10 美分
 鸡蛋, 13 美分 / 12 个
 熏小牛火腿, 13 美分 / 磅
 羊腿, 40 美分 / 磅
 斯威夫特牌精炼猪油, 17 美分 / 磅
 生菜, 10 美分
 进口橄榄油, \$2.25/ 半加仑 (约 1.9 升)
 柑橘, 50 美分 / 磅
 桃, 15 美分 / 篮
 豌豆, 25 美分 / 2 夸脱 (约 2.2 升)
 土豆, 45 美分 / 4 夸脱 (约 4.4 升)
 加州西梅, 24 美分 / 2 磅

大米, 20 美分 / 3 磅
 西红柿, 10 美分 / 罐

外出用餐

大餐 (chicken dinner), \$2.5/ 人份
 早餐, 45 美分
 午餐, 65 美分
 正餐, \$1.25

酒水

劣质杜松子酒 (少量), 10 美分
 鸡尾酒, 25 美分
 红酒 (杯), 75 美分
 啤酒 (杯), 20 美分
 威士忌 (杯), 25 美分
 可口可乐 (12 盎司, 约 340 毫升), 5 美分

住宿

旅馆 (每晚) :
 普通旅馆, \$4.50
 每周 (包括服务) \$10.00
 廉价小旅馆, 75 美分
 高级旅馆, \$9.00
 每周 (包括服务) \$24.00
 豪华宾馆, \$30+
 YMCA(基督教青年会) 房间有家具, \$5.00
 大型房屋, 房租每年 \$1000.00
 中型房屋, 房租每月 \$55.00
 度假别墅, 房租每季 \$350.00
 公寓楼, 房租每周 \$12.50
 一般公寓, 房租每周 \$10.00
 高级公寓, 房租每周 \$40.00

房产

乡村大宅 (13 房间, 2 马棚), \$20000+
 大型房屋 (10 房间), \$7000+
 城镇房屋 (6 房间), \$4000-8000
 普通房屋 (8 房间), \$2900+
 平房 (4 房间), \$3100

预设的房屋:

Clyde (6 房间), \$1175

240

241

Columbine (8 房间) , \$2135
 Honor (9 房间) , \$3278
 Atlanta (24 房间公寓) , \$4492

家具

胡桃木卧室组合家具, \$199.00
 法国竹片扶手椅, \$25.00
 摇椅, \$25.00
 书桌, \$80.00
 胡桃木厨房组合家具, \$295.00
 马海毛软垫客厅组合家具, \$395.00
 东方式地毯, \$20.00-\$50.00

家用电器等

电扇, \$10.00
 52 件套餐具, \$19.95
 玻璃罩灯具, \$5.00
 煤气灶, \$77.00
 冰箱, \$49.50
 吸尘器, \$48.00
 洗衣机, \$125.00

医疗用品

阿司匹林 (12 片) , 10 美分
 泻盐 (硫酸镁) , 90 美分 / 磅
 消化不良药, 25 美分
 Nature's Remedy 牌轻泻剂, 25 美分
 医药箱, \$10.45
 手术镊套装, \$3.59
 手术刀套装, \$1.39
 皮下注射器, \$12.50
 喷雾器, \$1.39
 纱布绷带 (5 码) , 69 美分
 医用温度计, 69 美分
 医用酒精 (半加仑, 1.89 升) , 20 美分
 硬橡胶针筒, 69 美分
 便盆, \$1.79
 轮椅, \$39.95
 枫木拐杖, \$1.59
 橡皮膏, 29 美分

金属足弓支撑垫, \$1.98
 皮革护踝, 98 美分

户外与旅行装备

炊具箱, \$8.98
 野炊炉, \$6.10
 真空杯, 89 美分
 折叠浴缸, \$6.79
 防水毯 (58' × 96', 147 × 244cm) , \$5.06
 行军床, \$3.65
 电石灯 (光束 300') , \$2.59
 罐装电石 (2 磅) , 25 美分
 探照灯, \$5.95
 汽油灯 (内置油泵) , \$6.59
 煤油灯, \$1.39
 带遮光装置的提灯, \$1.68
 手电筒, \$1.35-2.25
 电池, 60 美分
 笔型手电筒, \$1.00
 一次性信号火炬, 27 美分
 单筒望远镜, \$3.45
 野外望远镜 (3 ~ 6 倍) , \$6.00 ~ \$23.00
 双筒望远镜, \$28.50
 宝石指南针, \$3.25
 有盖指南针, \$2.85
 猎刀, \$2.35
 双刃折刀, \$1.20
 手斧, 98 美分
 小型动物陷阱 (小型捕兽笼) , \$2.48
 螺旋弹簧动物陷阱 (弹簧捕兽夹) , \$5.98
 捕熊陷阱, \$11.43
 可拆卸的钓竿滑轮组合, \$9.35
 麻包线, 27 美分
 计步器, \$1.70
 重型帆布背包, \$3.45
 15 小时蜡烛 (12 支) , 62 美分
 防水盒装火柴, 48 美分
 钢质划艇 (4 人) , \$35.20
 划艇用 2 马力引擎, \$79.95

帆布和木质独木舟, \$75.00

家庭用工具箱, \$14.90

243

行李:

手提包 (8 磅), \$7.45

手提箱 (15 磅), \$9.95

扁行李箱 (55 磅), \$12.00

衣橱式行李箱 (95 磅), \$54.95

衣橱式行李箱 (115 磅), \$79.95

黑漆皮旅行箱, \$12.50

帐篷:

· 7 × 7 呎, \$11.48

· 12 × 16 呎, \$28.15

· 16 × 24 呎, \$53.48

防水布 24 × 36 呎, \$39.35

7 × 7 呎汽车帐篷, \$12.80

13.5 吋铁质帐篷桩 (12 支), \$1.15

车载床铺 (auto bed), \$8.95

水壶 (1 夸脱, 946 毫升), \$1.69

保温水箱 (5 加仑, 18.9 升), \$3.98

水袋 (1 加仑, 3.8 升), 80 美分

水袋 (2 加仑, 7.6 升), 1.04 美元

水袋 (5 加仑, 18.9 升), 2.06 美元

244

工具

工具套装 (20 件套), \$14.90

手钻 (附 8 件套钻头), \$6.15

大型铁滑轮, \$1.75

挂锁, 95 美分

绳索 (50 呎, 15 米), \$8.60

轻绞链 (每英尺, 每 30cm), 10 美分

修表工具箱, \$7.74

撬棍, \$2.25

手锯, \$1.65

汽油喷灯, \$4.45

电工手套, \$1.98

高空作业工具腰带和安全带, \$3.33

抓绳器, \$2.52

首饰加工工具 48 件套, \$15.98

砂轮机, \$6.90

工兵铲, 95 美分

调查工具

手铐, \$3.35

手铐备用钥匙, 28 美分

警哨, 30 美分

电话录音机, \$39.95

钢丝录音机, \$129.95

腕表, \$5.95

金怀表, \$35.10

自来水笔, \$1.80

自动铅笔, 85 美分

写字板, 20 美分

紧身衣, \$9.50

画板, 25 美分

全套潜水装备, \$1200.00

雷明顿牌打字机, \$40.00

哈里斯牌打字机, \$66.75

便携显微镜, 58 美分

110 倍桌上显微镜, \$17.50

落地保险柜 (高 3 英尺 /91cm, 重 950 磅 /431kg), \$62.50

雨伞, \$1.79

土耳其水烟斗, 99 美分

香烟 (包), 10 美分

雪茄 (盒), \$2.29

全本辞典, \$6.75

十卷本百科全书, \$49.00

湿海绵口罩, \$1.95

三透镜便携放大镜 (7 ~ 30 倍), \$1.68

《圣经》, \$3.98

公文包, \$1.48

地球仪, \$9.95

折叠书桌, \$16.65

玻璃门书橱 (容量 200 本), \$24.65

婴儿推车, \$34.45

化学灭火器, \$13.85

修表眼镜, 45 美分

教育

大学学费 (学期) , \$275-\$480
 学生食宿 (年) , \$350-\$520
 教材 (学期) , \$30

交通运输

机动车 (平均价位) :

诺顿摩托车, \$95
 别克 D-45, \$1020
 凯迪拉克 55, \$2240
 雪佛兰 Capitol, \$695
 克莱斯勒 F-58, \$1045
 道奇 S/1, \$985
 杜森堡 J 型车, \$20000
 福特 T 型车, \$360
 福特 A 型车, \$450
 哈德孙 Super Six J 系列, \$1750
 奥兹摩比 43-AT, \$1345
 帕卡德双六缸房车, \$2950
 皮尔斯箭, 1921 年, \$6000
 庞帝克 6-28 轿车, \$745
 斯图贝克标准 / 独裁者, \$995
 雪佛兰敞篷车, \$570
 哈德森面包车 (限载 7 人) , \$1450
 斯图贝克房车 (限载 5 人) , \$995
 1920 年二手雪佛兰 F.B. 轿车, \$300
 1917 年二手别克, \$75
 雪佛兰皮卡, 1929 年, \$545
 道奇半吨小卡车, 1919 年, \$1085
 福特 TT 卡车, 1927 年, \$490

非美国原产汽车:

英国宾利 3 升型, \$9000
 德国宝马迪克西, \$1225
 法国雪铁龙 C3, \$800
 西班牙希斯帕诺 - 苏扎阿方索, \$4000
 意大利蓝旗亚 兰姆达 214, \$4050
 德国梅塞迪斯 - 奔驰 SS, \$7750
 法国雷诺 AX, \$500
 英国劳斯莱斯:
 银魅, \$6750

幻影 I 型, \$10800

汽车配件

轮胎, \$10.95
 轮胎修理工具, 32 美分
 轮胎雪地防滑链, \$4.95
 千斤顶, \$1.00
 电瓶, \$14.15
 散热器, \$8.69
 替换汽车头灯, 30 美分
 便携气泵, \$3.25
 聚光灯 (※ 雾灯) , \$2.95
 车载行李架, \$1.35

旅行

航空

平均机票价格 (每 10 英里) , \$2.00
 国际航班价格 (每 100 英里) , \$18.00
 瑟布莱斯复翼教练机, \$300.00
 Travel Air 2000 复翼机, \$3000.00

铁路

50 英里, \$2.00
 100 英里, \$3.00
 500 英里, \$6.00

航海 (英美) :

头等舱 (单程) , \$120.00
 头等舱 (往返) , \$200.00
 统舱, \$35.00
 四人热气球, \$1800+
 有轨电车票, 10 美分
 公交车票, 5 美分

通讯

电报:
 · 12 字以内, 25 美分
 · 每加一字, 2 美分
 国际电报每字, \$1.25
 邮费 (每盎司) , 2 美分
 明信片, 5-20 美分
 台式收音机, \$49.95

座机（桥式），\$15.75
发报机，\$4.25
报纸，5 美分

娱乐

电影票，有座，15 美分
五分电影票，5 美分
职业棒球比赛，\$1.00
音乐会（普通座），\$4.00
音乐会（包厢），\$10.00
四弦班卓琴，\$7.45
黄铜萨克斯，\$69.75
柜式留声机，\$98.00
留声机唱片，75 美分
布朗尼盒式相机，\$2.29-4.49
胶卷（24 张），38 美分
冲印工具，\$4.95
柯达可折叠一号相机，\$4.25-28.00
伊斯曼商用相机，\$140.00
16mm 电影胶片与放映机，\$335.00
便携式摄像机，\$65.00
手风琴，\$8.95
夏威夷四弦琴（※ 尤克里里）（带配件），\$2.75
吉他（带配件），\$9.95
小提琴（带配件），\$14.95
军号，\$3.45
风琴，\$127.00
自动钢琴，\$447.00

运动与游戏

陶土弹珠（150 颗），15 美分
玻璃弹珠（25 颗），33 美分
棒球手套，\$5.45
棒球棒，\$1.30
棒球接球手面罩与护具，\$14.10
棒球，55 美分
篮球，\$6.75
橄榄球，\$4.15
轮滑鞋，\$1.65
网球拍带球（3 枚），\$4.82

新手高尔夫套装（带包），\$9.25
专业钢质高尔夫球棒，\$6.15
高尔夫球包，\$5.95
拳击手套，\$3.75
5 磅哑铃（一对），\$1.68
竹撑竿，12 英尺（3.65m），\$7.40
纸牌，59 美分
通灵板（※ 美国版碟仙），98 美分
多米诺骨牌，59 美分
象棋，\$1.39
自行车，\$23.95
门球球具，\$2.30
台球杆，\$1.99
麻将桌，\$1.80

火器子弹

.22 LR（每盒 100 发），54 美分
.22 中空弹（每盒 100 发），53 美分
.25 凸缘式底火子弹（每盒 100 发），\$1.34
.30-06 Gov't（.30-06 春田式步枪子弹）（每盒 100 发），\$7.63
.32 温彻斯特 Special（每盒 100 发），\$5.95
.32-20 自动步枪子弹（.32-20 WCF?）（每盒 100 发），\$2.97
.38 短头弹（.38 S&W）（每盒 100 发），\$1.75
.38-55 自动步枪子弹（.38-55 Winchester）（每盒 100 发），\$6.60
.44 大威力手枪弹（每盒 100 发），\$4.49
.45 自动手枪子弹（.45 ACP）（每盒 100 发），\$4.43
10 号霰弹（每盒 25 发），\$1.00
10 号霰弹（每盒 100 发），\$3.91
12 号霰弹（每盒 25 发），93 美分
12 号霰弹（每盒 100 发），\$3.63
16 号霰弹（每盒 25 发），86 美分
16 号霰弹（每盒 100 发），\$3.34
20 号霰弹（每盒 25 发），85 美分
20 号霰弹（每盒 100 发），\$3.30
12 号单管霰弹枪组件（30"），\$9.20

246

247

12 号双管霰弹枪组件 (30"), \$21.35
 .32 柯尔特自动手枪额外弹匣, 95 美分
 .22 柯尔特手枪额外弹匣, \$1.90

近战武器

西洋剑, \$12.50
 刺刀, \$3.75
 匕首, \$2.50
 直刃剃刀, \$0.65-5.25
 铜指虎, \$1.00
 警棍 (12 英寸, 30cm), \$1.98
 马鞭, 60 美分
 4 磅伐木斧, \$1.95
 16 英尺 (4.9 米) 牛鞭, \$1.75

1920 年代黑市武器

稀有或非法的武器可以在黑市入手。购买流程是找到卖家, 谈妥价钱, 钱货交易, 拿货走人。交易可能会被警察干涉, 卖家也可能试图打劫或杀死买家。

以下价格是 1920 年代的近似数值。

汤普森冲锋枪, 每支 1D6 × \$50。
 .30 口径机枪, 每支 1D100 × \$50。
 .30 口径穿甲弹, 一战时生产的每 500 颗 \$25。
 .50 口径水冷式机枪, 每支 1D100 × \$30+\$300。
 .50 口径穿甲弹, 一战时生产的每 500 颗 \$45。
 60mm 野战迫击炮, 每门 1D6 × \$200。
 60mm 榴弹, 每枚 \$2 (4D6, 半径 3 码, 30% 哑弹率)。
 60mm 照明弹, 十万烛光 (白色。译注: 能亮如白昼), 悬停 25 秒。
 75mm 野战火炮, 每门 1D100 × \$100+\$800。价格在 \$3000 以下的, 准确射程不到 200 码 (180 米)。
 75mm 穿甲弹或照明弹, 一战时生产的每枚 \$10。50% 哑弹率。

现代

男装

定制真丝正装, \$1000+
 羊毛细条纹正装, \$350
 人造丝混纺正装, \$200
 宽松慢跑服, \$50
 飞行员皮夹克, \$200
 皮军大衣, \$250
 大码斜纹衬衫, \$35
 双褶直筒裤, \$36
 圆领棉毛衣, \$35
 牛仔裤, \$40+
 船底休闲皮鞋, \$50
 交叉训练运动鞋, \$100
 真丝领带, \$35
 保暖内衣, \$15
 尼龙泳裤, \$15
 有袋马甲, \$60
 高级登山鞋, \$200
 防弹背心, \$600+

女装

设计师定制礼服, 上身一次, \$500+
 高级真丝垂边礼服, \$400
 腈纶西服, \$150
 编织人造丝长大衣, \$90
 涤纶无褶裤, \$25
 水洗蓝牛仔裤, \$35
 机车皮夹克, \$260
 羊毛混纺外套, \$190
 纽扣高领毛衣, \$35
 时装印花薄毛裙, \$50
 时装轻舞鞋, \$100
 时装长靴, \$160
 高级登山鞋, \$200
 挎包, \$350
 弹性氨纶自行车运动服, \$20
 有袋马甲, \$60
 防弹背心, \$600+

通讯

本地电话业务, \$20

无绳电话, \$50

手机, \$50

计算机

廉价 PC, \$100+

笔记本电脑, \$400+

高级 PC, \$1500+

高级笔记本, \$1300+

平板电脑, \$400

邮件管理软件, \$200

电子器材

民用波段警用无线电扫描仪, \$90

三波段步话机, \$35

雷达天线, \$40

35mm 数码单反相机, \$450

袖珍一次性相机, \$10

金属探测器, \$240

盖革计数器, \$400

运动感应报警器, \$200

红外线周界报警器, \$260

电话变声器, \$60

摄像录音笔, \$250

电话窃听检测器, \$400

窃听扫描工具, \$900

穿戴式偷拍摄像头, \$200

隐蔽录音设备, \$300+

窃听设备, \$200+

夜视仪, \$600+

娱乐

LED 电视机, \$1000+

3D 电视机, \$2000+

电影, \$10

流行音乐会, \$50+

职业美式足球赛(次座), \$55

芭蕾舞演出(次座), \$65

住宿

经济汽车旅馆, \$40

一般旅馆, \$90+

每周(带服务) \$500

高级旅馆, \$200+

大酒店, \$600+

房子(年租金), \$20000+

公寓(周租金), \$350+

医疗用品

医疗箱, \$100

一次性防毒面罩, \$30

完整急救箱, \$60

烧伤急救工具, \$160

便携氧气瓶, \$70

户外与旅行装备

4人用炊具, \$25

丙烷野炊炉, \$60

便携化学厕所, \$110

涤纶/棉睡袋, \$30

极地睡袋, \$200

6W 荧光灯, \$30

防抖双筒望远镜, \$1300

求生刀, \$65

瑞士军刀, \$30

开山刀(便宜), \$20

10.5mm 干绳索(50米), \$250

手持 GPS, \$260

登山装备(单人), \$2000

旅行皮划艇(单人), \$1000

高级水肺装备, \$2500+

信号枪, \$100

行李:

高级书包(15盎司), \$60

立式手提袋(5磅), \$90

筒状行李袋(5磅), \$30

帐篷和野营车:

3 房间家庭帐篷, \$70

3 人测地帐篷, \$300

温尼贝戈 RV 房车, \$120000+
发电机 (1500W), \$200

工具

60 加仑空气压缩机, \$600
五金工具箱 (255 件套), \$500
焊接设备, \$1400
开锁工具, \$90

机动车

宝马摩托车, \$2.3 万
杜卡迪街霸摩托车, \$1.3 万
劳斯莱斯幽灵轿车, \$26 万
阿斯顿马丁 DB9, \$20.05 万
凯迪拉克 SUV, \$6.2 万
宝马 1 系, \$3.8 万
雪佛兰科尔维特折篷跑车, \$5.4 万
道奇 SUV, \$3.3 万
丰田普锐斯, \$2.7 万
福特福克斯, \$1.65 万

旅行

机票 (每 10 英里), \$1.40-9.80
国际航班 (每 100 英里), \$22-28

火车票:

50 英里, \$6.25
100 英里, \$12.50
500 英里, \$62.50

海运 (英美):

头等舱, 单程, \$3500+
标准舱, 单程, \$1600+
货船运费, \$1400+

火器、子弹和近战武器

.22 LR (每盒 500 发), \$21
.220 斯威夫特步枪弹 (.220 Swift) (每盒 50 发), \$24
.25 自动手枪子弹 (.25 ACP 等) (每盒 50 发), \$15
.30 卡宾枪弹 (每盒 50 发), \$15

.30-06 春田式步枪弹 (每盒 50 发), \$15
.357 马格南子弹 (每盒 50 发), \$22
.38 Special (每盒 50 发), \$17
5.56 毫米弹 (每盒 50 发), \$24
9 毫米鲁格弹 (每盒 50 发), \$12
.44 马格南子弹 (每盒 50 发), \$39
.45 自动手枪子弹 (.45 ACP) (每盒 100 发), \$23
10 号霰弹 (每盒 25 发), \$40
12 号霰弹 (每盒 25 发), \$30
16 号霰弹 (每盒 25 发), \$26
20 号霰弹 (每盒 25 发), \$28
非法消音器 (手枪), \$1000+
激光瞄准器, \$300+
光学瞄准镜, \$200+
手持电击器, \$50+
电击警棍, \$65
辣椒水, \$16
铝指虎, \$20
复合弩, \$600+
弩箭 (12 支), \$38
吹箭筒 (带镖), \$35
弹药带, \$60
双节棍, \$25

10.4 武器表

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：穿刺武器和非穿刺武器。非穿刺武器取最大伤害（如果有伤害加深，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；任何反击造成的成功攻击，即使是极难成功也不会增加伤害。

穿刺：表征该武器类别或武器能够穿刺。极难成功造成穿刺：最大值伤害（近战武器有最大伤害加深）再额外加上一次武器的伤害骰。反击不能造成穿刺。在极远的距离只有极难成功命中目标的时候，必须要会心一击（出目 01）才能造成穿刺。

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至最大射数（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：加上伤害加深，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 投掷炸药：目标需要进行一个战术动作逃跑否则受到 1D6 伤害。只对人类和相近的对手有效。
- ⑤ 速射机枪：装在直升机上的加特林机枪。要经过安装直接使用，使用者必须达到体格 2。
- ⑥ 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盲目。只对人类和相近的对手有效。
- ⑦ 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。

表 10-2 近战武器

名称	所用技能	伤害	刺穿	基础射程	每轮	弹数	价格(\$)	故障	时代
弓箭	射击（弓）	1D6+半DB	否	30yd	1	1	7/75	97	CP
黄铜指虎	格斗（斗殴）	1D3+1+DB	否	近	1		1/10		CP
长鞭	格斗（鞭）	1D3+半DB	否	10ft	1		5/50		C
燃烧的火把	格斗（斗殴）	1D6 烧	否	近	1		0.05/0.5		CP
链锯①	格斗（链锯）	2D8	是	近	1		-/300	95	P
包皮短棒（大头棍、护身棒）	格斗（斗殴）	1D8+DB	否	近	1		2/15		CP
大棒（棒球棒、板球棒、拨火棍）	格斗（斗殴）	1D8+DB	否	近	1		3/35		CP
小型棍棒（警棍）	格斗（斗殴）	1D6+DB	否	近	1		3/35		CP
弩	射击（弓）	1D8+2	是	50yd	1/2	1	10/100	96	CP
绞索	格斗（绞索）	1D6+DB	是	近	1		0.5/3		CP
手斧/手镰	格斗（斗殴）	1D6+1+DB	是	近	1		3/9		CP
大型刀（甘蔗刀等）	格斗（斗殴）	1D8+DB	是	近	1		4/50		CP
中型刀（切肉餐刀等）	格斗（斗殴）	1D4+2+DB	是	近	1		2/15		CP
小型刀（弹簧折叠刀等）	格斗（斗殴）	1D4+DB	是	近	1		2/6		CP
220V通电导线	格斗（斗殴）	2D8+晕	否	近	1			95	P
催泪瓦斯⑥	格斗（斗殴）	晕	否	6ft	1	25	-/10		CP
双节棍	格斗（连枷）	1D8+DB	否	近	1		1/10		CP
投石	投掷	1D4+半DB	否	STRft	1				CP
手里剑	投掷	1D3+半DB	是	近	2	壹	0.5/3	100	CP
矛、骑士长枪	格斗（矛）	1D8+1	否	近	1		25/150		CP
投矛	投掷	1D8+半DB	是	STRft	1		1/25		稀
大型剑（马刀）	格斗（剑）	1D8+1+DB	否	近	1		30/75		CP
中型剑（佩剑、重剑）	格斗（剑）	1D6+1+DB	是	近	1		15/100		CP
轻型剑（花剑、剑杖）	格斗（剑）	1D6+DB	是	近	1		25/100		CP
电击枪（接触）⑦	格斗（斗殴）	1D3+晕	否	近	1		-/200	97	P
电击枪（射击）⑦	射击（手枪）	1D3+晕	否	15ft	1	3	-/400	95	P
战斗回力镖	投掷	1D8+半DB	否	STRft	1		2/4		稀
伐木斧	格斗（斧）	1D8+2+DB	是	近	1		5/10		CP

表 10-3 手枪

该武器可以刺穿。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	弹数	价格	故障值	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

252

表 10-4 步枪

该武器可以刺穿。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	弹数	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
.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

表 10-5 霰弹枪

该武器是非刺穿武器。使用技能：射击（步霰）

分三个范围：近程、中程、远程，伤害不同。步枪和手枪可以刺穿，但是霰弹枪不能刺穿（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，可以刺穿。

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	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或2	7	-/895	100	P
12号SPAS(折叠式枪托)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1	8	-/600	98	P

表 10-6 突击步枪

253

该武器可以刺穿。只有现代能获得。

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	每轮攻击次数	弹数	价格	故障值
AK-47或AKM	2D6+1	100	1(2)或连射	30	200	100
AK-74	2D6	110	1(2)或连射	30	1000	97
巴雷特M82	2D10+1D8+6	250	1	11	3000	96
FN FAL	2D6+4	110	1(2)或3连射	20	1500	97
加利尔突击步枪	2D6	110	1或连射	20	2000	98
M16A2	2D6	110	1(2)或3连射	30		97
M4	2D6	90	1或3连射	30		97
斯泰尔AUG	2D6	110	1(2)或连射	30	1100	99
贝雷塔M70/90	2D6	110	1或连射	30	2800	99

表 10-7 冲锋枪

该武器可以刺穿。使用技能:射击(冲锋枪)

名称	伤害	基础射程	每轮攻击次数	弹数	价格	故障值	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

表 10-8 机枪

该武器可以刺穿。使用技能:射击(机枪)

名称	伤害	射程	每轮攻击次数	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⑤	2D6+4	200	连射	4000		98	P

名称	伤害	射程	每轮攻击次数	弹数	价格	故障	时代
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

254

表 10-9 爆炸武器、重武器和其他

该类武器可以刺穿。

名称	技能	伤害	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④	投掷	4D10/3码	STRft	1/2	一次性	2/55	99	CP
雷管	电工	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
81mm迫击炮	炮术	6D10/6码	500	2	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	2	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

10.5 向上兼容到第七版

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重要的意义。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：

- 使用属性值会增加建卡的计算量。
- 属性值的 1/5 会在 3 ~ 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。
- 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。

属性转换表

六版	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
七版	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90

18 点以上的 EDU 需要额外修正，遵照以下方式：

六版	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27+
七版	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

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。

我们像往常一样请出我们的老朋友哈维·沃尔特。他的旧版属性值如下：

STR4 DEX12 INT17 CON14

APP17 POW9 SIZ16 EDU16

将每个数值乘以 5，得到以下的七版属性值：

STR20 DEX60 INT85 CON70

APP85 POW45 SIZ80 EDU80

原版的数值就是 1/5 值，只剩下 1/2 值需要计算。所以 STR 现在记为：20(10/4)。

投掷 3D6 得到 9，乘以 5，得到哈维的幸运值是 45。

哈维的 SIZ 比他的 DEX 和 STR 都高，所以他的初始 MOV 是 7。哈维 42 岁，MOV 再减少 1 点变成 6。他的 STR 和 SIZ 之和是 105，所以体格值为 0。

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。

伤害加深 (DB)

负 DB 被修正。

原 DB	-1D4	-1D6
现 DB	-1	-2

耐久值 (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。

而原本本中计算时是 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，在战术动作和追逐时使用。它是力量和体型的综合。

移动速度

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。

258

「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	七版	六版
估价		自然	自然史
魅惑	无	说服	辩论
恐吓			议价
生存			演讲
艺术/手艺(摄影)	摄影	科学(天文)	天文
	拳	科学(生物)	生物
	擒抱	科学(化学)	化学
格斗(斗殴)	踢	科学(地质)	地质
	小刀	科学(药学)	药学
	武术	科学(物理)	物理
射击(步霰)	步枪	妙手	藏匿
	霰弹枪		盗窃
灵感(少见)	灵感	潜行	躲藏
智力			潜行

信用评级点数

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。

结语

桑迪·彼得森在 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。

调查员手册职业中文名索引

白领工人·····	51	混混·····	28	窃贼·····	27
暴徒·····	27	计算机程序员·····	25	勤杂护工·····	36
编辑·····	32	计算机工程师·····	25	拳击手·····	24
殡葬师·····	50	记者·····	36	赏金猎人·····	24
博物馆管理员·····	40	技师·····	39	设计师·····	29
部落成员·····	50	间谍·····	49	摄影记者·····	43
超心理学家·····	42	建筑师·····	21	摄影师·····	42
出租车司机·····	32	教授·····	45	绅士·····	36
除魅师·····	29	教团首领·····	29	神秘学家·····	41
传教士·····	39	精神病学家·····	45	神职人员·····	25
刺客·····	27	精神病医生·····	20	实习生·····	49
打手·····	27	精神病院看护·····	22	实验室助理·····	37
登山家·····	40	警察·····	44	士兵·····	48
电影演员·····	19	警探·····	44	事务所侦探·····	20
店老板·····	48	酒保·····	23	书商·····	23
调查记者·····	37	军官·····	39	淑女·····	36
动物训练师·····	20	军舰海员·····	47	摔跤手·····	24
独行罪犯·····	28	考古学家·····	21	司机·····	31
赌徒·····	35	科学家·····	47	私家侦探·····	44
伐木工·····	38	会计师·····	19	私人司机·····	31
法官·····	37	狂热者·····	51	饲养员·····	52
法医·····	34	矿工·····	38	探险家·····	33
飞行员·····	43	联邦探员·····	34	淘金客·····	45
非熟练工人·····	38	猎人·····	23	特技飞行员·····	43
服务生·····	50	流浪者·····	31	替身演员·····	49
工程师·····	32	旅行家·····	41	通讯记者·····	37
工会活动家·····	50	律师·····	38	图书馆管理员·····	38
工匠·····	26	马仔·····	35	推销员·····	47
工人·····	38	秘书·····	48	伪造者·····	28
古董商·····	21	民用船海员·····	47	文物学家·····	20
管家·····	24	男仆·····	24	戏剧演员·····	19
海军陆战队士兵·····	48	牛仔·····	26	消防员·····	34
海员·····	46	农民·····	33	心理分析学家·····	46
黑帮·····	35	女飞贼·····	28	心理学家·····	46
黑帮老大·····	35	女仆·····	24	性工作者·····	45
黑客·····	25	欺诈师·····	27	学生·····	49
护士·····	41	潜水员·····	30	巡警·····	44

研究员·····	46
演员·····	19
赝造者·····	28
药剂师·····	42
业余艺术爱好者·····	30
医生·····	30
艺人·····	33
艺术家·····	22
音乐家·····	40
银行劫匪·····	27
游民·····	36
运动员·····	22
杂技演员·····	19
赃物贩子·····	28
政府官员·····	32
职员·····	51
中层、高层管理人员·····	51
主管·····	51
驻外记者·····	34
走私者·····	28
罪犯·····	26
作家·····	22

更新记录

正式版

2015/11/7: V1.2.1, 修正了角色表中「聆听」技能值等于 25 (应为 20) 的错误

2015/11/4: V1.2.0, 修版, 尤其是修改了武器表和价目表中的内容; 修版可能产生错误, 这些错误会在后续版本中修复。

2015/10/16: V1.1.3, 更新武器表注释的内容

2015/10/7: V1.1.1, 改版附带角色卡。现在的绿版角色卡建卡过程和团中使用的将不再是一张表, 而是分开的。

2015/10/3: V1.1, 补充 2015 的兼容内容

2015/9/25: V1.0。

Beta

2015/9/17: V2.0.3, 消去了人物传记部分的机翻内容。

2015/9/10: V2.0.2, 添加索引。

2015/9/3: V2.0.1, 修正机翻。

2015/8/18: V2.0, 机翻第八章内容。

2015/8/17: V1.3, 增加了译词转换和向上兼容内容。

2015/8/7: V1.2, 增加了年表翻译。

2015/7/25: V1.1, 排版完成, 稍作整理。

2015/7/23: V1.0, 主要部分翻译完成。

附赠内容

★这一部分不包括在七版调查员手册之中，均为个人整理。使用之前请先征得KP同意。

A 兼容《克苏鲁的呼唤 第六版规则书》的职业及其他

备注：若七版调查员手册中已有同名职业，此处将不列出。请以七版职业为准。

六版规则书英文	七版参考职业
Spokesperson	发言人

发言人

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：50-80

推荐社会关系：政府官员，企业家，可能的犯罪组织。

本职技能：乔装，闪避，三项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，外语，任意一项其他个人或时代特长。

模拟六版的调查员最小年龄计算公式

$EDU \div 4 + 3$ 。

14、13、12 岁的调查员

在 15 岁调查员的基础上，每比 15 岁小一周岁，STR、SIZ 各 -5，EDU 减少 15 岁时的 1/10。随着调查员成长，这些减值可以逐年补回。

B 兼容《克苏鲁的呼唤第五版 调查员手册》的职业

备注：仅限 1920 年代使用。若七版调查员手册中已有同名职业，此处将不列出。若有参考职业，请以七版职业为准，所有特殊奖励一概忽略。

五版玩家手册英文	七版参考职业
Ambassador	大使
Bail Bondsman	保释担保人
Barber	工匠（理发师）：参考工匠
Bible Salesman	推销员（《圣经》推销员）
Bookie	罪犯（赌博庄家）
Bus Driver	司机（公交车司机）
Catholic Priest	神职人员（天主教牧师）
Charismatic Cult Leader	教团首领
Charter Boat Captain	船老大：参考民用船海员
Coach	教练：参考运动经理
Cocktail Waitress	酒吧女招待：参考酒保
Columnist	专栏作家
Company Officer	白领工人（高层管理人员）
Copywriter	撰稿人
Deacon	执事
Deep-Sea Diver	潜水员
Dentist	医生（牙医）
Diver	运动员（跳水）
Elder	长老：参考执事
Executive	总经理：参考白领工人（高层管理人员）
Farm Hand	农业工人：参考农民
Field Resercher	实地调研员

五版玩家手册英文	七版参考职业
Film Crew	电影摄制人员
Fireman	消防员
Flapper	摩登女郎
Foreign Correspondent	驻外记者
Forensic Specialist	法庭科学家
Golf Pro	运动员（高尔夫球）
Hit Man	刺客
Hooker	性工作者
Itinerant Preacher	疯癫僧
Loan Shark	放高利贷者
Madhouse Attendant	精神病院看护
Manager	运动经理
Mercenary	雇佣兵：使用士兵模板
Merchant Marine	商船队船员
Musician, Jazz	爵士音乐家：参考音乐家
Musician, Legitimate	古典音乐家
Olderly	护工
Painter	画家：参考艺术家
Physicians	医生（内科医生）
Pick Pocket	罪犯（扒手）
Plastic Surgeon	医生（整形医生）
Political Boss	政治大佬：参考政府官员
Practicing Attorney	执业律师：参考律师
Professional Athlete	职业运动员：参考运动员
Prosecuting Attorney	检察官：参考律师
Protestant Minister	神职人员（新教牧师）
Punk	罪犯（混混）
Rabbi	神职人员（犹太教拉比）
Race Driver	赛车手 / 赛艇手
Radio Announcer	电台播音员
Ranch Hand	牧场工人：参考牛仔
Sculptor	雕塑家：参考艺术家
Shifty Accountant/Lawyer	罪犯（地下钱庄 / 黑律师）
Small Business Owner	小企业家
Stage Hand	舞台工作人员
Stock Broker	证券经纪人
Streetcar Conductor	电车售票员：参考司机（公交车司机）
Surveyor	勘测员
Swimmer	运动员（游泳）
Switchboard Operator	电话接线员
Talent Agent	星探
Teacher	教师：参考教授
Technician	医疗技术员
Tennis Pro	运动员（网球）
Track and Field	运动员（田径）
Trainer	队医
Traveling Salesman	推销员（旅行推销员）
Trasure Hunter	寻宝猎人
Western Lawman	西部治安官
Writer	作家

大使

使用政府官员模板，然后做以下修改：

推荐社会关系：联邦政府，新闻媒体，外国政府。

本职技能：用一到两种外语取代政府官员的本职技能。

运动员分项

※ 运动员（高尔夫球）

使用运动员模板，然后做以下修改：

信用范围：50-70

推荐社会关系：其他高尔夫球选手，体育专栏作家，俱乐部同好。

※ 运动员（游泳 / 跳水）

使用运动员模板，然后做以下修改：

信用范围：9-20

本职技能：同运动员，「骑乘」替换为「外语」。

※ 运动员（网球）

使用运动员模板，然后做以下修改：

信用范围：30-70

推荐社会关系：其他网球选手，体育专栏作家，俱乐部同好。

本职技能：跳跃，格斗（斗殴），闪避，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，侦查，投掷，任意一项其他个人或时代特长。

※ 运动员（田径）

使用运动员模板，然后做以下修改：

信用范围：9-20

推荐社会关系：其他田径选手，体育专栏作家。

本职技能：同运动员，「骑乘」替换为「外语」，「游泳」替换为「闪避」。

保释担保人

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：50-80

推荐社会关系：警察，法庭，街头路人，犯罪组织，赏金猎人。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），法律，图书馆，心理，任意两项其他个人或时代特长。

神职人员分项

※ 神职人员（天主教牧师）

使用神职人员模板，然后做以下修改：

信用范围：20-70

本职技能：会计，母语，外语（拉丁文或其他），图书馆，神秘学，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他技能。

※ 神职人员（新教牧师）

使用神职人员模板。

※ 神职人员（犹太教拉比）

使用神职人员模板，然后做以下修改：

信用范围：9-60

推荐社会关系：犹太学者，地方犹太人团体。

本职技能：母语，外语（希伯来文或其他），历史，图书馆，神秘学，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他技能。

专栏作家

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-70

推荐社会关系：世界传媒业，外国政府，军队或者其他。

本职技能：乔装，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），历史或图书馆，母语，外语，心理，潜行。

社会主义者、激进主义者

使用狂热者模板，然后做以下修改：

推荐社会关系：其他激进分子，艺术家和作家，工会。

本职技能：格斗（斗殴），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），射击（手枪），外语，心理，任意两项其他个人或时代特长。

撰稿人

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-60

推荐社会关系：地方新闻业，记者和特别的编辑。

本职技能：母语，艺术（文学），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），历史，图书馆，聆听，心理。

罪犯分项

※ 罪犯（赌博庄家）

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或外貌 × 2

信用范围：50-80

推荐社会关系：犯罪组织，赌徒，警察，体育界。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，侦查，妙手，任意一项其他个人或时代特长。

※ 罪犯（放高利贷者）

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或外貌 × 2

信用范围：50-80

推荐社会关系：犯罪组织，赌徒，警察，欠自己债的人。

本职技能：会计，估价，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，侦查，任意两项其他个人或时代特长。

※ 罪犯（扒手）

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：9-30

推荐社会关系：路人；也有一些从前打过交道的警察。经常作为警察的线人，是高危职业。

本职技能：乔装，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），潜行，聆听，心理，侦查，妙手，任意一项其他个人或时代特长。

※ 罪犯（地下钱庄 / 黑律师）

分别使用会计师和律师的职业模板，然后做以下修改：

推荐社会关系：犯罪组织，金融业界，地方检察官和法官。

执事 / 长老

本职业没有报酬。请先使用其他职业建卡，然后做以下修改：

推荐社会关系：教会高层、信教群众、地方商会和社区领袖。

本职技能：用会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理取代原来的四项技能，已有的不必取代。

医生分项

※ 牙医

使用医生模板，然后做以下修改：信用范围：30-70。

※ 内科医生

使用医生模板，然后做以下修改：信用范围：50-80。

※ 整形医生

使用医生模板，然后做以下修改：

推荐社会关系：医疗专家，好莱坞，可能有罪犯。

司机分项

司机（公交车司机）

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：30-50

推荐社会关系：很少。

本职技能：会计，汽车驾驶，电工，机修，导航，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他个人或时代特长。

实地调研员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐社会关系：学界的其他学者，研究基金会，新闻媒体，外国政府官员，赞助企业，赞助人。

本职技能：会计，攀爬或跳跃，急救，图书馆，外语，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），两项研究领域相关技能。

电影摄制人员

本职技能点数：教育 × 2 + 意志或敏捷 × 2

信用范围：9-30

推荐社会关系：电影业，相关公会。

本职技能：艺术 / 工艺（任一，如摄影），攀爬，汽车驾驶，电工，机修，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），任意两项其他个人或时代特长。

摩登女郎

请先使用其他职业建卡，调整信用到 20-50 的范围内，然后做以下修改：

用一种社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服）或心理替换原有的一项本职技能。

法庭科学专家

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-50

推荐社会关系：执法部门，地方实验室和化学品供应商。

本职技能：艺术（摄影），医学，法律，科学（化学，法庭科学，药学），侦查任意一项其他个人或时代特长。

园丁、掘墓人

请先使用其他，用[教育 × 2 + 力量 × 2]计算本职技能点数的职业建卡，然后做以下修改：

信用范围：9-20（无视原有信用范围）

推荐社会关系：没有。

本职技能：用艺术（园艺）或生存（任一）替代一项本职技能。

疯癫僧

本职技能点数：教育 × 2 + 意志 × 2

信用范围：0-15

推荐社会关系：上帝。

本职技能：母语，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），潜行，心理，妙手，任意两项其他个人或时代特长。

必选疯癫僧人经历包。

运动经理

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：20-70

推荐社会关系：体育界，体育专栏作家，运动员时期的朋友。

本职技能：会计，格斗（斗殴），闪避，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），急救，心理，任意一项其他个人或时代特长。

商船队船员

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：20-30

推荐社会关系：海员公会，走私者。

本职技能：人类学，攀爬，电工或机修，跳跃，重机，外语，生存（海上），任意一项其他个人或时代特长。

古典音乐家

使用音乐家模板，然后做以下修改：

信用范围：30-50

推荐社会关系：其他音乐家，音乐家公会，赞助人。

本职技能：用会计代替一项自选技能。

赛车手 / 赛艇手

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：30-70

推荐社会关系：汽车业 / 船舶业，电影行业。

本职技能：汽车驾驶，电工，机修，驾驶（船），心理，侦查，任意两项其他个人或时代特长。

电台播音员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：50-80

推荐社会关系：广播新闻界，可能有好莱坞，根据广播节目的内容决定。

本职技能：艺术（表演），母语，魅惑，话术，说服，心理，任意两项其他个人或时代特长。

推销员分项

※ 推销员（《圣经》推销员）

使用推销员模板，然后做以下修改：推荐社会关系：信教顾客。

※ 推销员（旅行推销员）

使用推销员模板，然后做以下修改：

信用范围：9-30

推荐社会关系：很少。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），汽车驾驶，导航，聆听，心理，一项其他技能。

小企业家

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：50-70

推荐社会关系：业务相关人士：银行家、供货商、顾客等等。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，四项经营业务相关技能。

舞台工作人员

本职技能点数：教育 × 2 + 力量或敏捷 × 2

信用范围：9-20

推荐社会关系：演剧业，演员公会。

本职技能：艺术 / 工艺（任一），母语，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），乔装，心理，任意两项其他个人或时代特长。

证券经纪人

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：60-90

推荐社会关系：商界，饥渴的投资人。

本职技能：会计，估价，母语，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意两项其他个人或时代特长。

勘测员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-60

推荐社会关系：州和地方档案局。

本职技能：会计，艺术（摄影），图书馆，自然，导航，生存（任一），侦查，任意一项其他个人或时代特长。

电话接线员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-50

推荐社会关系：同事，不过他们可以听到对话的内容，从而掌握公司的情报。

本职技能：母语，外语，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），聆听，心理，任意两项其他个人或时代特长。

星探

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐社会关系：出版业，电影业等等。

本职技能：会计，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），法律，心理，侦查，任意两项其他个人或时代特长。

医疗技术员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-60

推荐社会关系：医院和医疗机构实验室器械、药品、化学品。

本职技能：艺术（摄影），电工，图书馆，机修，医学，科学（生物，化学，药学）。

队医

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-30

推荐社会关系：体育界。

本职技能：两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），急救，医学，科学（药学），心理，侦查，任意一项其他个人或时代特长。

寻宝猎人

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐社会关系：投资者，寻宝猎人伙伴，地方政府，外国政府，海岸卫队，地方执法部门。

本职技能：估价，攀爬，汽车驾驶或驾驶（飞行器或船），电工或机修，历史，跳跃，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），侦查。

西部治安官

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：20-50

推荐社会关系：地方官员，本地居民，本地罪犯。

本职技能：汽车驾驶，射击（任一），格斗（斗殴，鞭），法律，说服或心理，骑乘，追踪。

追加经历包

若最低年龄中有多项，表明该包可以取得多重效果。如“25/30”表明若年龄在30岁以上，可以取得二重效果。

另外，使用本经历包时，罪犯经历包的SAN减少修正为1D10+6。

【行业史话经历包】

适用职业：建筑师、艺术家、作家、书商、厨师（参考附录D.3“厨师”）

最低年龄：25/30/35

增加一个技能：历史（本行业），初始值为10。

每有一重效果，该技能增加 2D10 点。

【偶像星路经历包】

适用职业：艺人

最低年龄：20/25/30

每有一重效果，获得 2D10 点技能点，分配到艺术的任一子项（如舞蹈、声乐）上。

【小微企业经历包】

适用职业：小企业家

最低年龄：25/35/45

每有一重效果，获得 20 点技能点，分配到四项企业相关的自选技能之中。

【信仰之跃经历包】

适用职业：替身演员

最低年龄：25

意外坠落的伤害 -1D3。

【危乎高哉经历包】

适用职业：登山家、山丘救助队员（参考附录 D.3 “山丘救助队员”）

最低年龄：25

不会害怕高处，除非患上了恐高症。

【田径飞人经历包】

适用职业：运动员（田径）

最低年龄：20

基础移动速度 +1。

【冬泳健将经历包】

适用职业：运动员（游泳）

最低年龄：20

若因环境恶劣造成游泳检定的惩罚骰或难度上升，获得一个奖励骰。

【运动医学经历包】

适用职业：队医

最低年龄：25

在治疗跌打损伤的急救判定时获得一个奖励骰；若成功，伤者的伤肢可以通过夹板、支架等器械暂时保持基本功能。

【秒米不差经历包】

适用职业：特技飞行员

最低年龄：25

驾驶飞行器时，导航检定获得一个奖励骰。

【摩的飙客经历包】

适用职业：替身演员、赛车手

最低年龄：25

进行有意为之的高危驾驶检定时，获得一个奖励骰。若成功，即使车辆损毁你也不会受伤害。

【镐击狂魔经历包】

适用职业：矿工

最低年龄：25

若因环境黑暗造成侦查检定的惩罚骰或难度上升，获得一个奖励骰。

【浴火逆行经历包】

适用职业：消防员

最低年龄：20

在扑灭燃烧物质、或者从火场安全通过等的检定时获得一个奖励骰。具体判定的属性和技能可以与KP商定。

【王牌猎人经历包】

适用职业：猎人

最低年龄：25

SAN-1D6；免疫遇见大型野兽（甚至是怪物）的临时疯狂症状直到目击结束。

【战地记者经历包】

适用职业：驻外记者、通讯记者等

最低年龄：25

SAN-1D10；可以免疫目击尸体或重伤员造成的SAN损失。死亡或重伤的方式要小于战场经历包的定义。比如：中弹的尸体、被刺伤的重伤员、车祸的受害者等。

【殡葬行业经历包】

适用职业：殡葬师

最低年龄：25

SAN-1D10；免疫目击尸体或重伤员造成的SAN损失。对罕见的死亡或重伤方式无效。

【掘墓试胆经历包】

适用职业：园丁 / 掘墓人

最低年龄：25

SAN-1D6；免疫目击暴露的坟墓或夜间在坟地过夜的SAN损失。

【疯癫僧人经历包】

适用职业：疯癫僧

最低年龄：不限

SAN-3D10；因为你已经疯疯癫癫，故免疫临时疯狂的症状。

C 兼容《日本秘史》的职业

C.1 武术流派

使用方法：为自己的格斗或射击技能选择一个武术流派。若不选择，则意味着使用外国格斗术或普通的酒吧斗殴术。

格斗（日本刀）：初始值等于格斗（剑），二者不能通用。

忍术：忍者职业自动取得，其他人不能取得。该流派可以保密。

日本秘史英文	武术流派	对应技能
Aikido	合气道	格斗（斗殴）
Iai	居合	格斗（日本刀）
Judo	柔道	格斗（斗殴）
Karate	空手道	格斗（斗殴）
Kendo	剑道	格斗（斗殴）
Kyudo	弓道	射击（弓）
Naginata	薙刀	格斗（矛）
Ninjutsu	忍术	特殊
Sumo	相扑	格斗（斗殴）

C.2 职业选登

备注：仅限开放《日本秘史》扩展的游戏使用。“X以上”包括X。

日本秘史英文	七版参考职业
本国人职业	
Bosozoku	暴走族
Buddhist Priest	神职人员（和尚、尼姑）

日本秘史英文	七版参考职业
Fusui Sensei	风水师
Hereditary Yokai Hunter	家传降妖人
High School Student	男子高中生 /JK
Itako	市子
Kotodama Master	言灵师〔阴阳师〕
Shinto Priest	神职人员（神道教神官 / 巫女）
Taoist Alchemist	炼丹师
Yamabushi	山伏〔修验者〕
外国人职业	
English Teacher	外教
Illegal Alien	非法移民
特殊职业	
Martial Arts Instructor	道馆主
Ninja	忍者
Sumo Wrestler	相扑力士

暴走族

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：5-10

推荐社会关系：黑帮，其他暴走族和警察。

本职技能：格斗（斗殴），汽车驾驶，机修，话术，恐吓，任意三项其他个人或时代特长。

神职人员分项

※ 神职人员（佛教和尚、尼姑）

使用神职人员模板，然后做以下修改：

信用范围：5-60

推荐社会关系：社区领袖，殡葬业者等。

本职技能：艺术（书法），历史或图书馆，外语（汉语或梵语），学问（佛教），一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，聆听，任意一项其他个人或时代特长。

※ 神职人员（神道教神官、巫女）

使用神职人员模板，然后做以下修改：

信用范围：20-60

本职技能：艺术（书法，另任一），图书馆，神秘学，学问（神道教），一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），心理，任意一项其他个人或时代特长。

风水师

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：20-50

本职技能：艺术（任一），图书馆，神秘学，学问（道教），一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），科学（天文，地质），任意一项其他个人或时代特长。

家传降妖人

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-20

本职技能：格斗（斗殴），自然，神秘学，学问（佛教或神道教），心理，潜行，任意两项其他个人或时代特长。

男子高中生 /JK

条件：教育 60 以下。

使用学生模板，并进行以下修改：

本职技能：攀爬、潜行、跳跃、图书馆、格斗（任一）、母语、科学（任一）或历史、外语（英语或其他）。

市子

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：5-30

本职技能：艺术（表演），聆听，学问（神道教），神秘学，历史，话术或说服，心理，任意一项其他个人或时代特长。

※ 市子一职通常由盲女担任，盲女市子的「侦查」技能变为 5% 且不能提升；经 KP 同意，可以用「灵媒」技能代替一项自选技能。

言灵师

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-20

本职技能：艺术（书法，另任一），历史或图书馆，母语，学问（阴阳道），科学（天文），神秘学，任意一项其他个人或时代特长。

炼丹师

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-50

本职技能：图书馆，医学，神秘学，科学（化学），自然，学问（道教），外语（汉语），急救或心理分析。

外语教师

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-60

推荐社会关系：语言学校，学生和其他教育者。

本职技能：历史，聆听，母语（日语以外），心理，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），任意两项其他个人或时代特长。

非法移民

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：0-5

推荐社会关系：其他非法移民，蛇头。

本职技能：乔装，话术，聆听，侦查，潜行，妙手，心理，任意一项其他个人或时代特长。

道馆主

选择条件：格斗（任一）50 以上，有武术流派

使用运动员模板，然后做以下修改：

信用范围：30-70

推荐社会关系：其他道馆，顾客，运动管理部门。

忍者

选择条件：EDU60 以上

该职业可以保密，请和 KP 商谈。

要建立忍者调查员，请先减少自己 15 点 EDU，再决定年龄。

决定年龄之后，使用其他职业建卡。然后秘密进行以下修改：

获得【忍者经历包】：90 技能点分配到格斗（任意）、投掷、乔装、潜行、游泳、生存（任一）、科学（天文）、导航、妙手、锁匠。

相扑力士

选择条件：SIZ80 以上，且 STR70 以上

使用摔跤手 / 拳击手模板，然后做以下修改：

SIZ+2D6。你的 SIZ 可以超过 99。

日元换算简化公式

1 美元 =100 日元。

D.1 兼容《克苏鲁 2010》的职业

备注：仅限现代使用。若七版调查员手册中已有同名职业，此处将不列出。若有参考职业，请以七版职业为准。

克苏鲁 2010 英文	七版参考职业
Fisher	渔民
Mental Therapist	心理治疗师

渔民

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷或力量 × 2

信用范围：9-30

推荐社会关系：地方渔业部门，海警，养殖业者，潜水员。

本职技能：机修，重机，游泳，驾驶（船），科学（天文），导航，自然，侦查。

心理治疗师

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-50

推荐社会关系：精神病学家，心理学家，患者和咨询顾客，企业与学校等。

本职技能：艺术（任一），两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），法律，外语，心理，心理分析，任意一项其他个人或时代特长。

小学生调查员的转换：

建议「潜行」的初始值仍为 40，原「躲藏」技能的初始值和随年龄增长的变化均忽略。

D.2 兼容《克苏鲁与帝国》的职业

备注：仅限 1920 年代使用。若七版调查员手册中已有同名或类似职业，此处将不列出。若有参考职业，请以七版职业为准。

克苏鲁与帝国英文	七版参考职业
Martial Artist	武道家：使用运动员模板

克苏鲁与帝国英文	七版参考职业
School Miss	学生（女学生）
Student Houseboy	学生（寄居学生）：男性限定

学生分项

※ 学生（女学生）

使用学生模板，然后做以下修改：

本职技能：一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），自行车驾驶，急救，聆听，艺术/工艺（任一），图书馆，格斗（矛）或射击（弓），外语（任一）。

※ 学生（寄居学生）

使用学生模板，然后做以下修改：

推荐社会关系：寄宿家庭，赞助人，同乡会等。

本职技能：急救，会计，手艺（木匠），说服，图书馆，外语（任一），任意两项其他个人或时代特长。

D.3 兼容《克苏鲁 2015》的职业

★ 仅供参考。

动物辅助治疗师

本职技能点数：教育 × 2 + 外貌或意志 × 2

信用范围：30-50

本职技能：聆听，心理，心理分析，科学（动物学），跳跃，追踪，自然，任意一项其他个人或时代特长。

急诊医生→急诊救援队员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-50

本职技能：医学，急救，科学（化学），开锁，机修，电工，攀爬，跳跃。

整形外科医生、外科医生、齿科医生

分别参考附录 B 中的相关职业模板：整形医生、内科医生、牙科医生。

密医

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：10-70

本职技能：医学，急救，会计，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），法律，科学（药学），外语，任意一项其他个人或时代特长。

海警

参考海员模板。

科学搜查研究员

参考附录 B 中相关职业模板：法庭科学专家。

山岳救援队员

本职技能点数：教育 × 2 + 力量或敏捷 × 2

信用范围：10-50

本职技能：急救，聆听，跳跃，追踪，攀爬，导航，生存（山地），外语。

参考附录 B 的经历包。

舞者

参考艺人模板。

设计师（服装）

使用设计师的模板，然后做以下修改：「机修」替换为「乔装」。

※ 可以通过成功的「侦查」检定，从对方的服饰判定其地位和收入等。

陆上自卫队员、海上自卫队员、自卫队飞行员

分别参考士兵、军舰海员、飞行员模板。

私人军事公司成员

参考士兵模板。

冒险家教授

参考探险家模板，或参考附录 B 中相关职业模板：实地调研员。

评论家

参考附录 B 中相关职业模板：专栏作家。

偶像、歌手、搞笑艺人

参考艺人模板。

运动员艺人

参考杂技演员模板。

播音员、主持人、电视解说员

参考附录 B 中相关职业模板：电台播音员。

网络明星

使用艺人模板，然后做以下修改：

用计算机、电工替换艺人本职技能中的两个。

经纪人

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：30-70

本职技能：汽车驾驶、两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），潜行，聆听，法律，任意两项其他个人或时代特长。

捉鬼人

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：9-30

本职技能：神秘学，科学（物理，化学，生物），机修，艺术（摄影），电工，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服）。

占卜师、灵媒师

本职技能点数：教育 × 2 + 教育或外貌 × 2

信用范围：9-30

本职技能：艺术（表演），历史，图书馆，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），神秘学，心理，任意一项其他个人或时代特长。

机械师

参考技师模板。

厨师

本职技能点数：教育 × 2 + 敏捷 × 2

信用范围：9-30

本职技能：手艺（烹饪），科学（生物，化学），格斗（斗殴），自然，侦查，外语，任意一项其他个人或时代特长。

参考附录 B 的经历包。

网络犯罪者

参考黑客模板。

佣兵

参考士兵模板。

自宅警备员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：1-10

本职技能：计算机，聆听，潜行，图书馆，母语，任意三项符合尼特族形象的特长。

壮汉保镖

参考巡警模板。

电视游戏测试员

本职技能点数：教育 × 4

信用范围：9-20

本职技能：手艺（电视游戏），计算机，电工，电子学，聆听，一项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），任意两项其他个人或时代特长。