

第二卷



基础规则

基础规则

编者

作者
Mike Mason, with Paul Fricker,
Sandy Petersen, and Lynn Willis

编辑&校对

Lynne Hardy

天地盒插图

Victor Leza

封面插图

Josu Hernaiz

内页插图

Rachel Kahn and Victor Leza

地图绘制

Gavin Inglis

版面设计

Nicholas Nacario

角色卡设计

Dean Engelhardt

目录

什么是克苏鲁的呼唤?	3
创建一位调查员	6
游戏系统	14
理智(SAN)	16
战斗	18
耐久、受伤与治疗	20
成功的奖励	22

权利声明

克苏鲁的呼唤角色扮演游戏初版由Sandy Petersen编写，之后由Lynn Willis及他人修订。第七版由Mike Mason和Paul Fricker合作修订。这份基础规则由Mike Mason根据Mike Mason和Paul Fricker的快速开始规则和守秘人规则书编写。

Call of Cthulhu Starter Set ©2018 by Chaosium Inc.保留所有权利
“Chaosium Inc.”和“Call of Cthulhu”皆是Chaosium Inc.的注册商标

本作品纯属虚构。登场人物、地点与事件的名称可能有所参考，但是所有的场景和游戏相关的地点与角色，其与任何地点及生者或死者的相似之处都纯属巧合。

所有的材料都被虚构化，并透过克苏鲁神话滤镜加以描述，并无对生者或死者的有意攻击。

www.chaosium.com

Chaosium Inc.
3450 Wooddale Ct.
Ann Arbor, MI 48104
Chaosium publication 23158-X
ISBN-13: 978-1-56882-454-3

使用说明

本译文仅做学习交流之用，禁止用于商业用途。

若喜欢本书，请访问[混沌元素](#)获取正版。

首发于纯美苹果园，谢绝转载至其他网站，引用译文内容时请保留原始链接。

中文化团队

基础规则翻译

飙车致死法厄同

克苏鲁神话引文翻译

竹子、Setarium

特别感谢

七宫涟、清水、傻豆等规则书译者

插图编辑

秋叶EXODUS

排版

秋叶EXODUS

译序

克苏鲁的呼唤第七版的中文译文最早发布于2015年9月，至今已三年有余。这段时间内，很多新朋友都在接触、了解COC之后逐渐喜欢上了这套原本原本冷门的小众规则。

国内的TRPG环境比较特殊，市场体量远不如美国、日本，自带官方中文的TRPG规则极少，放眼全国都找不到几家Hobby game store（即贩卖桌游、兵棋、TRPG及相关道具的商店，正文中将之译为桌游店），TRPG爱好者大多依托于互联网进行游戏、相互交流。而TRPG的最原始形态——面团，则由于其较高的时间及金钱成本、缺乏足够的中文资料等原因，导致难以推广，COC面团更是少之又少。

这次混沌元素推出的这个新手套装包含了参与和主持基本COC游戏所需的全部内容，它将会是面团破冰的优秀材料。除了正在阅读的这套译文之外，只要再购买一套多面骰，或者下载一个掷骰模拟APP，就可以从零开始踏入COC之旅了！

祝你玩得开心。

什么是克苏鲁的呼唤？

“人类最古老最强烈的情感便是恐惧，而最古老最强烈的恐惧则来源于未知。”

——H.P. 洛夫克拉夫特

“那永恒长眠的并非亡者，在诡秘的万古中即便死亡本身亦会消逝。”

——H.P. 洛夫克拉夫特，《无名之城》

《克苏鲁的呼唤》是一款有关于秘密、谜团与恐怖的游戏。玩家们扮演坚定的调查员，前往陌生而危险的场所，揭露可憎的阴谋并直面来自暗夜的恐怖。在冒险中，他们将遭遇来自时空之外，足以令理智瓦解的存在、恐怖的怪物与疯狂的邪教徒。而在奇异且已遭遗忘的古老书卷中，他们将获知人类不应知晓的秘闻。这些普通人将遭遇许多挑战，但他们的英雄壮举将使这个世界免遭厄运。

《克苏鲁的呼唤》由桑迪·皮特森创作，并于1981年首次发行。在至今的35年间，它确定了这一风格的基调并被认为是其中最佳的游戏之一。对于那些有足够勇气去探索这个游戏秘密的人来说，他们的勇行带来的回报可谓是远超常人理解！

在游戏中，每一个玩家都会扮演一名角色，此外还有一名玩家会成为游戏中的裁判——奥秘守护者（“守秘人”），他负责裁定游戏中的方方面面并向其他玩家提供故事情节与背景设定。此外，藉由使用骰子与游戏规则，你还负责决定玩家行动究竟是成功还是失败，并借此将他们引入紧张且危险的场景中。

你现在正在阅读的这本小册子为你提供了创建一名《克苏鲁的呼唤》的游戏角色所需的所有信息，此外还有这个游戏的基础规则——足够让你和你的朋友们迈出第一步，并享受几场入门性质的游戏。而在你玩过第三卷中包含的几场冒险后，你就可以向完整版的《克苏鲁的呼唤守秘人规则书》迈进，该书在混沌元素的官方网站与各大桌游店皆有售。

玩家角色

在每一场游戏中，每个玩家都会扮演两种角色之一：调查员或守秘人。大部分玩家将作为调查员（顾名思义），试图揭开某一谜团或解决某个艰难的困境。他们所遭遇的情节皆是为挑战他们而设计，他们可能在这一过程中受伤、理智崩溃，甚至有可能被怪物整个活吞！随着游戏不断进行，调查员将开始了解那些诡异的魔法与可怖的异星怪物、从古老的奥秘卷册中学习到特殊的学识、精进他们所掌握的技能并变得越发富有经验与老练。

而其中一名玩家将担起守秘人的角色。他们会为这场游戏挑选一个合适的模组，或按照自己的想法自行编写一个。在游戏中，守秘人会铺设舞台、描述场景，并刻画玩家们遇到的人（他们被称为“非玩家角色”或NPC）。守秘人同时还需要处理玩家的行动与裁定规则方面的内容。由于成为守秘人意味着要付出额外的精力去准备，因此这一角色通常在不同的模组之间由不同的玩家轮流担任。你可以将守秘人想象成电影导演，但不同的是演员（调查员）们并不知道故事剧情将会如何发展。

游戏的进行所基于的是发生在玩家与守秘人之间的互动。玩家所扮演的调查员试图揭开谜团，而守秘人则为玩家们展现与调整那个谜团所处的世界。

在游戏中不存在什么“版图”。玩家们依靠交谈来进行游戏：守秘人提供并描述某一场景，而玩家则阐明他们所扮演的调查员想要如何行动。守秘人应当使用游戏规则来使游戏保持公平且一致，他将告诉玩家们他们是否能按他们希望的去做，以及要达到他们的目的必须遵循何种步骤，这通常意味着进行几次掷骰来决定是否成功。骰子在游戏中被用于解决遭遇与困境，它使每个人都保持诚实，并为游戏添加戏剧性与悬念——一次掷骰的结果可能意味着没人预见到的惊喜、一败涂地或是一次千钧一发之际的死里逃生！在骰子的结果已然确定后，守秘人应当描述在这之后发生了什么，询问玩家他们对此将如何反应，并以此类推。

角色扮演游戏的目的即是享受乐趣。从剧烈搏动的的心脏到被汗水打湿的眉毛，从被惊吓的感受中寻找乐趣可谓人类的天性之一——前提是那并非真实经历。对于有些人来说，惊吓之后的放松是这一过程中最重要的部分，而对另一些人来说，惊吓其本身就已经拥有了足够

的乐趣。

《克苏鲁的呼唤》是一个交替给予玩家惊吓与慰藉的良好载体。而无论是何种内容，都十分有趣！

游戏内容

《克苏鲁的呼唤》的游戏内容取材自一位名为霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特（1890.8.20-1937.3.15）的20世纪早期作家的作品。其作品皆基于一种黑暗的宇宙观展开——人类所不知晓的怪异异星生物与神祇一般的存在统御着这个冷漠的宇宙。这一广受欢迎的理念激发了一代又一代作家的灵感，他们在洛夫克拉夫特所创作的框架（即“克苏鲁神话”）中扩展与延伸了这一名为“宇宙恐怖”（Cosmic Horror）的概念。

洛夫克拉夫特在生前可谓籍籍无名，在他于贫困中去世前，他仅在通俗小说上发表过作品，但现如今他已被认为是二十世纪最伟大的怪奇与恐怖小说作家之一。尽管洛夫克拉夫特曾持有的种族主义倾向令人不快，且他的许多观点显得过时，但我们仍能在他的虚构创作中找到许多可用于游戏的灵感。洛夫克拉夫特的作品通常都十分晦涩，且常常包含古老的语言，这最终使他创作的小说读起来与他经常在故事中描述的古老魔法书卷略有相似之处。除去拥抱洛夫克拉夫特作品中的恐惧外，对他的观点与态度进行讽刺这一角度也十分有趣，洛夫克拉夫特本人就经常取笑自己，并撰写故事以讽刺他的朋友们。

现今的小说与游戏创作者们已经不再仅仅局限于洛夫克拉夫特，他们探索了克苏鲁神话并重新审视了当代与历史社会的主题。《克苏鲁的呼唤》游戏即是从这些作品中汲取了灵感。

如果你想要阅读更多关于H.P.洛夫克拉夫特与克苏鲁神话的文章，你可以在互联网上找到许多此类内容，维基百科就是一个不错的起点。

克苏鲁神话

“克苏鲁神话”这一词语的出现应归功于作家、洛夫克拉夫特早期的支持者奥古斯特·德雷斯，他在之后创建了阿卡姆之屋出版社并致力于收集并出版洛夫克拉夫特的作品。在如今，这一词语用来表示一种特定的虚构宇

网络资源

有些人的学习方式更偏向可视化的方法，对于他们来说“怎样……”类型的视频可能会很有帮助。幸运的是，克苏鲁的呼唤的新手玩家能在网络上找到范围相当广泛的资源支持。只需在互联网上搜索“克苏鲁的呼唤游戏”就能找到成百上千的相关资源。

我们精选了其中的两个视频系列，它们可以帮助你巩固对游戏与其基础规则的了解：

Seth Skorkowsky的“Call of Cthulhu Review”介绍了本游戏的内容与游戏方式：

<https://www.youtube.com/watch?v=xWpNDDhmOAw>

由保罗·弗里克（本游戏最新一版的合著者）带来的“Call of Cthulhu Explained”以小段的形式介绍了游戏的规则与机制：

<https://www.youtube.com/watch?v=emVhUhpMxQ8>

宙观，囊括一系列的异星诸神与怪物、奥秘学识与代表着“洛夫克拉夫特式恐怖”的主题，即人类的存在对于整个宇宙来说无关紧要。

洛夫克拉夫特曾如此写道：“我所有的故事都基于这样一个基本的前提，即普通的人类法律、利益与情感在庞大的宇宙中既毫无效力，又不值一提。”他在进一步的构想中认为宇宙的真实是如此的异质且骇人，以至于仅仅是面对它们都有可能引致疯狂。人类可能既希望能获得安心与舒适，又想要探寻真实，但这二者只能存一。人类的思维是笨拙的容器，难以同时承载下宇宙的真实与完好无损的理智——若二者之一被倒入，它必然会引致另一种事物的溢出。

在克苏鲁神话中，那些渴求力量的人类可能会抛弃他们所有残存的理智以换取足以操控时空的奥秘。在他们那与魔鬼的契约达成后，这些无情的术士可能会向这个世界降下灾难与毁灭，借此来获得更多的知识与力量。在克苏鲁神话中的异星生物通常都会远离人类，而人类却往往将他们当做神祇，并创立教派以崇拜他们，在游戏中，这些邪教会作为调查员的对立面出现。



谜团与调查

《克苏鲁的呼唤》中的冒险通常都围绕一个谜团展开，调查员们被请求前来探索某一困境的真相。这些谜团通常都源自某个克苏鲁神话诸神的疯狂崇拜者或邪教教团的恶行。调查员的工作即是寻找线索，他们所找到的每一条线索都会为他们指明另一条调查或探索的路径。随着调查员搜集到越来越多的线索，他们对目前状况的了解也会逐渐加深，最终他们将知晓究竟谁才是恶行的肇始者，这通常会将剧情引向某种最终的对峙或决战。玩家的工作就是扮演他们的调查员角色，解开谜团的真相、决定解决目前困境的方法并使那些犯下恶行的人得到应有的制裁。有时，谜团可能是诡异的魔法、可怖的怪物或其他怪异事件的结果，这些事物都有可能对调查员产生不利的影响。

当然，并非所有的冒险都是一模一样的，有一些冒险并非专注于解开谜团。有些模组会直截了当地将调查员扔进危险的境地中，而他们必须设法脱身或寻求解决之道。每一场冒险都像是一篇短故事，且彼此之间各有差别。模组与模组可被连接起来，在这时，每个故事都

作为一段更为宏大的剧情中的一环出现——这样的一整段剧情被称为战役。

在第三卷中包含的冒险可被用作涉及不同的调查员的独立模组，也可让同一组调查员连续地进行游戏。

创建一位调查员

要进行《克苏鲁的呼唤》游戏，你需要创建一名调查员角色。下述为创建调查员所需要遵循的一系列步骤。玩家们将他们调查员的详情记录在克苏鲁的呼唤调查员人物卡上。人物卡囊括了所有进行游戏所需的信息。在本套组中包含了一些空白的人物卡，你也同样可以从 www.chaosium.com/cthulhu-character-sheets 下载可填写的PDF格式的人物卡。

下面的调查员创建流程是简化过的版本，以便于你尽可能快地上手并进行游戏。你可以在《克苏鲁的呼唤守秘人规则书》与《调查员手册》中找到更为详细，且拥有更多创建调查员时的选择的流程。



基础规则

第一步：调查员属性

《克苏鲁的呼唤》中的角色拥有八项属性：

- ✘ 力量 (STR) 衡量了你的调查员能发挥出的纯粹的身体力量。
- ✘ 体质 (CON) 用于衡量你的调查员的健康与坚韧程度。
- ✘ 意志 (POW) 包括了意志力、灵魂与精神的坚韧度。
- ✘ 敏捷 (DEX) 用于衡量你的调查员身体的灵活性与速度。
- ✘ 外貌 (APP) 衡量了你的角色外在的长相。
- ✘ 体型 (SIZ) 反映了你的调查员的身高与体重。
- ✘ 智力 (INT) 大致地衡量了你的调查员的聪明程度，以及逻辑与直觉的思维能力。
- ✘ 教育 (EDU) 用于衡量你的调查员通过正规教育或“社会磨练”所积累的知识。

依照你的喜好将下列数值分配到八项属性上：40、50、50、50、60、60、70、80。这些数值都是百分数，因此如果你将70分配到了你调查员的力量属性上，这就说明他拥有“力量70%”，一个高于平均的数值，意味着他十分强壮。将这些数值写在人物卡属性栏上的大框中。我们将把这些属性称为“常规”属性值。

半值与五分之一值

在人物卡上，你将看见每一项属性旁都有三个空白框：一个大框（你刚刚在这里填写了属性的数值）与它旁边的两个小框。上方的小框用于填写“半值”，而下方的框则被用于填写“五分之一值”。

- ✘ 要计算属性的半值，将你分配给这一属性的数值减半，如需要的话，将小数点向下取整。举例来说，如果你为力量分配了70，那么它的半（困难）值将是35。
- ✘ 要计算属性的五分之一，将属性的常规值除以5，同样将小数点向下取整。例如，力量70的五分之一（极难）值是14。

在角色卡上写出每一项属性的半值与五分之一值。在本书的第23页有一张半值与五分之一值速查表，你可

以查阅此表以免去计算的麻烦。

PDF格式的人物卡会自动为你完成这些数值的计算。

第二步：次要属性

在你确定完调查员的属性后，还有几项数值需要计算。包括伤害加值和体格、耐久值、移动速度、理智与魔法值。此外，你还需要确定幸运值。

伤害加值(DB)与体格(Build)：伤害加值决定了你的调查员在一次成功的近战攻击（肉搏）能额外造成多少伤害。体格则是由体型和力量共同决定的，用于“战技”（见第19页）的数值。将你的常规力量与体型相加，并参考第八页的表格。

你将在人物卡上找到可用于填写体格与伤害加值的空框。

耐久值 (HP)：该数值等同于体型与体质相加后除以十，小数点向下取整。当你的调查员在战斗或其他事件中受到伤害，你的耐久值就会降低。

范例：体型50与体质50相加后是100，将其除以十后为10点耐久值。该调查员将最多能承受10点伤害，在那之后他将失去意识或有可能——死亡。

移动速度 (MOV)：所有人类角色的移动速度都是8。

理智值 (SAN)：起始值等同于调查员的意志值。你将能在人物卡中看见一个写满了数字的理智值框，你应该圈出与起始值相对应的数字。这一数值将被用于百分骰的检定中，并代表你的调查员在恐惧面前保持镇定的能力。当你遭遇克苏鲁神话中的怪物时，你的理智值就会发生变动。

范例：意志40给予了角色40点理智值。而在进行理智检定时，角色需要在D100中掷出等于或低于40的数字来通过检定。掷出41或更高的结果意味着检定失败。

伤害加值与体格表

范例：布莱恩将STR设为60，SIZ设为70，合计130。当他成功地进行物理攻击时，他将造成1D4点额外伤害（伤害加值）。他的体格为1。

STR+SIZ	伤害加值	体格
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	无	0
125-164	+1D4	1
165-204	+1D6	2

魔法值 (MP)：等同于意志的五分之一值。在人物卡上圈出这一数值。魔法值被用于施放法术与为神秘装置或魔法效果供能。被消耗的魔法值会以自然恢复。如果某人耗尽了他的魔法值，那么在此之后他应消耗的魔法值将直接从其耐久值中扣除——这种耐久损失将以守秘人选择的形式表现出来。

范例：意志40能提供8点魔法值。当该调查员施放一个需要消耗2点魔法值的法术时，他的魔法值将暂时降低到6。

幸运：通过投掷3D6并将其结果乘5来计算幸运值。在人物卡上圈出这一数值。幸运检定通常用于确定现在的状况是否在向对你有利的方向发展。与理智一样，你必须掷出等于或低于理智值的结果来成功通过一个理智检定。见第15页查阅更多关于幸运检定的信息。

范例：布莱恩正在逃离一群僵尸，他冲进了附近了一辆车中。守秘人要求他进行幸运检定来决定这辆车的钥匙是否插在点火器中（因为这是完全随机的状况）。

布莱恩投掷了一次D100，他掷出了28，这低于他的幸运值——他转动了钥匙，汽车的引擎咆哮着发动了起来！

第三步：职业与技能

在这一步，你应该构思你的调查员依靠什么为生，记住，“调查员”一词并不限定你只能成为一名警察或私家侦探。此处的职业选择将影响你的调查员可选择的技能。要进行这一步，你应该先选择一项职业。任何你认为扮演起来应该会很有趣的都可以，但你应该事先取得你的守秘人的同意。《克苏鲁的呼唤》中最常出现的职业包括教授、记者、神秘学家与考古学家——但真正可选的职业范围只会被你的想象力所限制。

你可以从下文的列表中选择一项职业，并使用其中提供的技能列表，或你也可以依照你的想法自己设计一个。若要如此做，你应当确定好这项职业后查阅你的人物卡上的技能列表。从中选取八项符合你的调查员职业的技能，举例来说，从事这项职业的人将会用到什么技能？这些技能将成为你的调查员的“职业技能”。你可以使用草稿纸记录下你的调查员的职业技能。

注：关于每一项技能的简短介绍可在第10-12页找到。

现在你需要在人物卡上将点数分配给各项技能。由于默认所有初始角色都对神话的威胁一无所知，因此玩家不能在角色创建的过程中为克苏鲁神话技能分配点数。

将下列数值分配给八项技能与信用评级技能：一项70%、两项60%、三项50%与四项40%（直接将技能设定为这些数值，并忽略人物卡上写在技能旁的基础值）。

范例：苏珊选择扮演一名记者，并将数值分配如下：技艺（摄影）50%、历史40%、图书馆使用50%、母语（英语）60%、心理学40%。她选择了说服作为交涉技能，并为之分配了70%（极具说服力！）。随后她在人物卡中挑选出另外两条她认为可能对记者有用的技能：侦察50%与潜行60%。

现在她还有一个可分配的数值，40%，用来分配给信用评级。苏珊将这些数值写在了这些技能旁的常规（大框）中。

在分配过职业技能后，你需要选择你的调查员的“个人兴趣技能”。这些技能是你的调查员在工作之外的时间

基础规则

学会的。选择四项非职业的技能并为它们增加20%（在人物卡上列出的技能基础值上增加20%）。

我们在此建议你用与属性一样的格式——常规值/半值/五分之一值——记录技能值，因为你可能在游戏过程中需要用到它们（见23页速查表）。当然，如果你想的话，你也可以只写下技能的完整值，并在需要用到的时候心算出来。

另一个范例：布莱恩选择了士兵作为职业。由于这一职业并未在本书中列出，因此他选择了八项看起来最为合适的技能：攀爬、闪避、格斗（斗殴）、射击（步枪/霰弹枪）、急救、其他语言、潜行与生存。布莱恩这样分配了他的技能值：攀爬60%、信用评级40%、闪避60%、格斗（斗殴）70%、射击（步枪/霰弹枪）50%、急救40%、其他语言50%（选取西班牙语作为第二语言）、潜行50%、生存40%。

布莱恩随后选取了四项个人兴趣技能，将它们提高了20%（在人物卡列出的技能基础值上提高20%）：汽车驾驶40%、跳跃40%、机械维修30%与侦察45%。在这之后他将每一项技能按照常规值、半值、五分之一值的格式记录在了人物卡上的技能旁，例如“侦察45（22/9）”。



调查！

示例调查员职业

文物学家——估价，艺术/手艺（任意），历史，图书馆使用，其他语言，一项交涉技能（魅惑、话术、威吓或说服），侦查，任选一项其他技能。

作家——艺术（文学），历史，图书馆使用，博物学或神秘学，其他语言，母语，心理学，任选一项其他技能。

业余艺术爱好者——艺术/手艺（任意），射击，其他语言，骑术，一项交涉技能（魅惑、话术、威吓或说服），任选三项其他技能。

医生——急救，其他语言（拉丁语），医学，心理学，科学（生物学），科学（药学），任选两项其他学术或个人专业技能（例如心理医生可能会选择精神分析）。

记者——艺术/手艺（摄影），历史，图书馆使用，母语，一项交涉技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，任选两项其他技能。

警探——艺术/手艺（表演）或乔装，射击，法律，聆听，一项交涉技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，侦查，任选一项其他技能。

私家侦探——艺术/手艺（摄影），乔装，法律，图书馆使用，一项交涉技能（魅惑、话术、威吓或说服），心理学，侦查，任选一项其他技能。

教授——图书馆使用，其他语言，母语，心理学，任选四项其他学术或个人专业技能。

技能概述

大部分的技能都正如它们的名字所示的那样——诸如汽车驾驶，表示的就是一个角色驾驶汽车（或轿车）的技术有多么高超，又诸如攀爬，表明了这名调查员能多好地完成爬上或爬下一堵墙壁的工作。但有些技能的名字看起来并不那么明确，因此下面提供了在调查员人物卡上列出的所有技能的概述。

注意：在人物卡上，每一项技能旁都有一个百分数。这个数值表示了所有人在未受训练的情况下使用这项技能的基础值。因此，所有人都能尝试使用手枪（基础成功率20%），即使他们之前从未用过这类武器。

会计：理解会计工作的程序，揭示个人或某一笔交易的财务运作状况。

人类学：通过观察来辨识或理解某人（或某一文化）的生活方式。

估价：判断某一特定物品的价值，包括其质量、用材与工艺。

考古学：允许使用者鉴别来自过去文明的文物并判断其年代，同时还可用于辨别文物的真贋。

技艺：这项技能象征创造、制作或修复某一物件的能力，它可能是艺术性质（例如绘画或歌唱）或手艺性质的（例如木工或烹饪）。在选取这项技能时应为其选择合适的专业并将其写在人物卡上的空处里。

魅惑：该技能有许多形式，包括以外貌吸引、诱惑、奉承或仅仅是依靠个人魅力。魅惑技能可用于迫使某人以某种方式行事，但不可能使其做出完全与平日作风相反的行为。这项技能可被魅惑或心理学对抗。

攀爬：借助或不借助绳索与攀爬工具攀登树木、墙壁或其他垂直平面。

信用评级：角色的信用评级代表了其财产与阶级。在信用评级上分配的点数越多，就代表这个角色越富裕。依据你在这项技能上分配的职业点数的数量，你的调查员是：

- ✦ 信用评级0：身无分文，露宿街头。
- ✦ 信用评级1-9：贫困，只有最低限度的财产。
- ✦ 信用评级10-49：普通，舒适的生活水平。
- ✦ 信用评级50-89：小康，略为奢侈的生活水平。
- ✦ 信用评级90-98：富裕，十分奢侈的生活。
- ✦ 信用评级99：豪富，钱财已经毫无意义。

范例：布莱恩选择为他的士兵分配40点信用评级，这意味着他有普通水平的收入。

克苏鲁神话：反映了该角色对非人的克苏鲁神话的理解。该技能并非像学术技能那样的知识积累。而是象征着人类的思维逐渐向克苏鲁神话开启并

并向其转变的过程。因此克苏鲁神话技能是通过与神话（怪物或珍贵书籍中的知识）接触获得的。克苏鲁神话与人类的理解能力是相对立的，因此接触它会使人类的理智瓦解。调查员不能在创建角色时为克苏鲁神话技能分配点数（除非获得了守秘人的同意）。

乔装：当你想让自己看起来像是另一人的时候，使用这项技能。

闪避：允许调查员本能地闪躲击打与投掷物等。一个角色可以在一个战斗轮内闪避任意次数（但只能针对每一次攻击闪避一次）。只要一次攻击能被看见，该角色就可以试图闪避它，因此子弹无法被闪避，因为它在飞行过程中几乎无法被看见，某一角色对其能做出的最佳的反应即是进行规避以使其更难被击中。闪避技能的初始值等于该角色敏捷常规值的一半。

汽车驾驶：驾驶轿车或轻型卡车、进行常规机动或修理常见的载具问题。如果调查员想要甩开追逐者或追踪某人，那么他可能将需要进行一个汽车驾驶技能。

电气维修：修理或重设电气设备，诸如自动点火器、电动机、保险丝盒与防盗警报。

技能概述

话术：本技能的范围限于语言诡计、欺诈和误导，例如通过欺骗的方式让某个保镖允许你进入俱乐部、让某人在一份他还未读过的表单上签字、让警察去监看另一个方向，等等。这项技能可被话术技能或心理学技能对抗。

格斗：该角色用于近战的技能。你可以将技能点分配到任何技能专业中，包括斗殴（囊括了小刀与棍棒，还有拳击和武术）、剑、斧、矛与鞭子。

射击：包括了所有形式的火器，此外还囊括了弓和弩。你可以将技能点分配到任何技能专业中，包括手枪、步枪/霰弹枪、弓或弩。

急救：紧急医疗救助，这项技能不能用于治疗疾病（这需要医学技能）。要使急救发挥作用，必须在受伤一小时后使用这项技能，它可以使伤者恢复1点耐久值，并能唤醒昏迷的人。

历史：回忆一处历史细节或事件，以及与国家、城市、地区或个人的重要情报。

其他语言：当选取此项技能时，必须在技能旁写下确切的语种。

一个角色可以学会任意数量的语言，但他必须为每一门语言支付对应的技能点数。这项技能的数值代表了这名调查员以这门母语之外的语言听、说、读与写的能力。

母语：某一角色的母语。这项技能应当代表你的调查员最为熟悉的语言，例如英语。这项技能的起始值等同于角色的常规教育值。

法律：代表了知晓相关法律、先前判例、法律辩论与法庭程序的可能性。当与警方、律师或法庭打交道时，这项技能十分有用。

图书馆使用：用于找到某一段信息，例如一份特定的书籍、报纸、图书馆中的参考文献或整理过的文档（假如这份文档的确可以在那里被找到）。使用这项技能代表进行了数个小时的持续检索。

聆听：理解声响，包括无意中听见的对话、门后的轻声交谈与餐厅里的低声私语。

锁匠：可用于打开车门、依靠短路打火偷车、撬开图书馆窗户、破解中国谜题盒或越过普通的警报系统。同时还可用于修复锁具、配钥匙或在万能钥匙或其他工具的帮助下开锁。

机械维修：修复一台破损的机械或制作一台新机械。同样也可用于进行基础的木工与管道工作，以及构建（例如滑轮系统）与修复（例如蒸汽泵）物品。这项技能也可被用于打开普通的家用锁，但更为复杂的锁需要锁匠技能才能开启。

医学：诊断并处理事故、伤口、疾病、毒素等等。医学救助需要花费至少一个小时的时间，并且可以在受到伤害后的任意时间进行，但如果没有在受伤后一天内进行，那么检定的难度等级将上升（需要一个困难成功）。使用医学技能成功救助目标能使其恢复1D3点耐久值（与其曾通过急救恢复的耐久值叠加），但濒死的角色除外，他们必须先通过一个成功的急救检定稳定其状况，其后才能对其使用医学技能。

博物学：代表了来自农夫、渔民以及业余爱好者们的传统（而非科学）知识与个人观察的结果。这项技能可用于大略地辨识植物以及动物的种类、习性、栖息地、踪迹与叫声。

导航：用于在前往某一方向的过程中选择正确的路径，无论正身处陌生城市还是荒野中。同样也用于读图并判断距离与地形。

神秘学：辨识神秘学用具、词汇与概念，以及民俗传统。还可用于辨认魔法书与神秘学记号。以及回忆从书籍、教学与经验中学到的神秘知识。

操作重型机械：用于驾驶与操作火车、蒸汽机、推土机或其他大型陆用机械。

技能概述

说服：通过合理的争论、论辩与讨论使某人相信某一想法、概念或信念。说服的实行并不一定要牵扯到事实真相。成功的说服需要花费时间：至少半个小时。如果你想要快速地说服某人，你应当使用话术技能。这项技能可被说服或心理学技能对抗。

驾驶：选取一项专业，例如船只、飞行器或飞艇，每一项专业都需要单独支付技能点。这项技能允许对这些载具安全地进行操作，并将它们用作交通工具。

精神分析：包括一系列情绪疗法。精神分析可以帮助调查员恢复理智：游戏中每月一次，为确定治疗效果，心理咨询师或医生可进行一次精神分析检定。如果检定成功，病人可恢复1D3点理智值；如果失败，则无法恢复理智值；如果大失败，则病人会失去1D6点理智值，并且当前的心理咨询师进行的治疗会就此终止。在游戏中，仅使用精神分析并不能加速从不定性疯狂中恢复的过程，那需要1D6个月系统（或类似条件）的看护，但精神分析可能会作为其中的一部分出现。成功地使用这项技能可以使目标在短期内克服恐惧症或躁狂症，或是看穿幻觉。

心理学：通过观察人类的共性来分析另一人的动机与性格，或是识别某人是否正在说谎。守秘人可以选择代替玩家进行隐蔽的心理学技能检定，并仅仅告知玩家信息，无论这些信息是真还是假。

骑术：用于骑乘马、驴和骡子，并给予其使用者基础的护理坐骑、骑乘用具与如何使坐骑疾驰或越过困难地形的知识。如果坐骑突然意外地抬起了身子或被绊到，那么骑手保持继续骑行的几率等同于其骑术技能值。

科学：针对某一科学专业的理论与实践能力，这项技能通常都是通过正式的教育与训练获得的，但也可能为学识渊博的业余科学家所拥有。

对科学的理解与其范围被游戏中的时代所限制。技能点可被分配给任意该技能下的专业，例如：天文学，生物学，植物学，化学，密码学，地质学，药理学，物理学，动物学，等等。如果某一角色并没有明显与当前状况对应的专业科学技能，他可以依照守秘人的判断，以一项与之相关联的专业进行检定，但难度等级将会上升（或需要承受一枚惩罚骰）。

妙手：允许使用者从视觉角度遮盖或掩藏某件或某些物体，或许是将其藏匿在残骸、衣物或其他易让人分神的物件中。这项技能同样还用于对物体的灵敏而精巧的操作。

侦察：发现密门或隔间，注意到隐蔽的闯入者，发现不明显的线索，辨认被重新上过漆的汽车，意识到伏击者，注意到鼓起的钱包，等等——对于调查员来说这是一项十分重要的技能。当调查员搜寻某个躲藏起来的角色的时候，其对手的潜行技能需要被用来决定这次检定的难度。

潜行：用于避开视线、悄声行进或在不惊动其他可能听或看见的人的情况下躲藏起来。

生存：在沙漠、极地、海洋或荒野等极端环境下生存所需的专业技能。其中包括了狩猎、建造避难所、识别环境危害（例如避开有毒植物）等等。

技能点可被分配给任意该技能下的专业，并从荒野、极地、沙漠、海洋等环境中选取对应的类型。如果某一角色没有明显与当前状况对应的专业生存技能，他可以依照守秘人的判断，以一项与之相关联的专业进行检定，但难度等级将会上升（或需要承受一枚惩罚骰）。

游泳：用于在水或其他液体中浮起并前进的技能。只有当在危机或险境中游泳的时候才需要进行检定。

在游泳的孤注一掷中失败可能会引致损失耐久值。这也可能导致这名角色被冲向下游、部分或完全地窒息。

投掷：使用一个物体击中目标。一件手掌大小的物体最多可被掷出相当于力量值五分之一码那么远。如果投掷技能失败，该物体可能落在离目标随机距离处，这由守秘人决定。在战斗中，当投掷石块、长矛、手雷或回力镖时应使用这项技能。

追踪：通过地面或植物上的痕迹跟踪某一人物、载具或动物。诸如痕迹被留下后经过的时间、雨水与地面的类型等因素可能会影响到检定的难度等级。

基础规则

第四步：背景

看看角色的技能、属性与你为它们分配的数值。通过发挥一点想象力，你可以开始构想这个新角色究竟是怎样的人。你可能会想要在确定好角色的背景与个性后简短地记录一下它们。这些角色究竟是谁？他们在哪里长大？他们的家庭是怎样的？你花越多的时间去思考你的角色，他们的个性就会越发完整，而你游玩《克苏鲁的呼唤》的过程也会变得越发有趣。

每一条背景条目（在人物卡的反面）都应当简短而精练。思考一下你的角色在其他人看来是怎样的，并将其简略地记录在个人描述那一栏中。你的调查员相信何种理念，或者说他在人生中会展望何种事物？用一段总结性的描述将它们写在思想/信念栏中。该角色有什么怪癖？将这些恼人的小习惯之类的特点写在特质栏中。

不必填满人物卡反面上的每一个背景条目——两到三条就足够了。

范例：苏珊在重要场所栏中写下了“在纽约出生并长大”，在宝贵之物栏中写下了“我与我最信赖的手枪绝不分离”，并在她的记者的思想/信念栏中写下“科学能解释一切”。

第五步：最后回顾

现在你有了一名看起来已经完成了的角色。将人物卡翻回正面并确认你是否给你的调查员起了一个名字，以及是否已经写下了他的性别与年龄。在人物卡的反面写下这名调查员依据其所从事的职业平日可能会携带的物品与装备。

范例：苏珊在她的记者的装备与物品栏中写下了“笔记本、铅笔、钢笔、梳子、发夹”——如果她需要开锁，那么这些发夹可能会很有用！

在人物卡上有一处空间可供你为调查员绘制或粘贴一张肖像。如果你使用的是PDF格式的人物卡，你可以点击肖像栏，在打开的对话框中上传一张你电脑中储存的图片。

不必理会人物卡反面的现金与资产那一部分——那是用于更为进阶的战役游戏的，在这样的游戏中一名角色手头和储蓄的钱可能会显得十分重要（这些内容被包括在《克苏鲁的呼唤守秘人规则书》中）。

属性

常规值 半值 1/5值

头像

移动速度 (MOV)

理智值

魔法值

成长标记

技能成功率
常规值&半值&1/5值

伤害加值

体格

闪避技能
(此处用于
战斗速查)

个人信息

姓名

职业

年龄

性别

居住地

出身

生命值

幸运池

调查员技能

武器

战斗速查
(为徒手战斗填写
格斗(斗殴)的成功率)

武器

武器	常规	困难	极难	伤害	射程	次数	装弹量	故障值
徒手战斗								

游戏系统

当在游戏中发生戏剧性的场景时，守秘人可能会要求进行“技能检定”。走过一条灯火通明的走廊算不上什么戏剧性的状况，但被怪物追着跑过一条遍地瓦砾的通道很显然是！

当进行技能检定时，你应当与守秘人就你希望达到的目的达成一致。如果你的检定成功，那么你就达到了你的目的。此外，当你成功通过某项技能的检定时，你还可以在人物卡上该技能旁边的标注栏里做一个标记。每一项技能同时只能有一个这样的标记。在每一个模组结束时，这项技能可因为其得到了锻炼而获得增长——见第22页，成功的奖励以获取更多信息。

有时候，你可能需要为一些在你人物卡上的技能没有涵盖到的状况进行检定。如果这样的情况发生，你应该从调查员的属性中找出一项最适用于当前状况的，并将其当做一项技能一样使用。

技能检定与难度等级

你的守秘人会告诉你何时应进行技能检定，以及该检定的难度为何。

- ✘ 一项常规难度的任务需要你在D100中掷出的结果小于或等于你的技能值（一个常规成功）。
- ✘ 一项困难难度的任务需要你掷出小于或等于你技能的半值的结果（一个困难成功）。
- ✘ 一项接近人类能力极限的任务需要你掷出小于或等于你技能的五分之一值的结果（一个极难成功）。

如果你能通过调查员的行动给出合适的理由，那么你可以在某项检定失败后对其“孤注一掷”。对检定孤注一掷允许你第二次为该检定掷骰，但这伴随着风险。如果你在第二次检定中也失败了，守秘人将会让你的角色遭遇某种艰险的困境。在玩家进行孤注一掷前，守秘人

可以预先就其失败可能会引发的后果进行铺垫，这样可以让玩家有机会考虑是否值得冒这样的风险去进行第二次尝试。

范例：你的调查员正试图撬开一扇古墓的沉重石门。守秘人判定这十分困难，要求进行一次力量检定，并特别说明这次检定需要一个“困难成功”。你的调查员的力量是60，因此要获得困难成功，他需要掷出30及以下。你投掷了骰子，但结果是43——你失败了，因为你掷出的结果高于属性的半值。你询问能否对检定孤注一掷，并声明你的角色用一把铁锹来帮助撬起大门。守秘人允许了你进行第二次掷骰，但同时也警告你，假如第二次掷骰也失败了，不仅这扇大门仍将纹丝不动，而且“有些东西”会听见你弄出的响声，而它们可能会想要来痛饮你的鲜血！

技能对抗检定

如果两名调查员在彼此对抗，或某一个调查员正在与一名重要的守秘人控制下的角色（NPC，即在模组中列出了属性的角色），守秘人可能会要求他们进行“对抗检定”。

要进行对抗检定，双方都需要进行一次技能检定，并比较他们的成功等级。常规成功会胜过失败，困难成功会胜过常规成功，而极难成功则会胜过困难成功。在双方成功等级相同的情况下，拥有更高技能值的一方获胜。而如果双方的技能值也相同，那么他们需要再投掷一次D100，结果较低的那一方获胜。

奖励骰与惩罚骰

有时候，调查员所处的状况、环境或他们可用的时间会有利于或阻碍某项技能或属性检定。在这种情况下，守秘人可能会给予这项检定一枚“奖励”或“惩罚”骰。一枚奖励骰与一枚惩罚骰会互相抵消。奖励骰与惩罚骰与调

成功等级

(最糟)失败——常规成功——困难成功——极难成功(最好)

基础规则

整检定难度类似，且它们既可作为提高检定难度的替代，也可与其共同使用。但通常来说，奖励骰与惩罚骰主要是应用于对抗检定的。

每获得一个奖励骰：在进行检定时，除通常投掷的两枚骰子外，额外投掷一枚“十位”骰。这意味着你需要投掷三枚骰子：一枚“个位”与两枚“十位”。对于奖励骰来说，你应该使用“十位”骰中结果较好（较低）的那一枚。

范例：两个互为竞争对手的调查员马尔科姆与休正在争夺与格林女士之间的感情。只有一人能与她步入婚姻，因此守秘人判定两人需要一个对抗检定以决定他们求爱的结果。并决定两人需要进行一次魅惑技能对抗。守秘人回顾了模组以往剧情中发生过的事件：马尔科姆拜访过格林女士两次，而且每次他都为她带来了昂贵的礼物，而休只拜访过一次，且什么礼物都没带过。守秘人宣布马尔科姆在检定中具有优势，并将因此在对抗检定中获得一枚奖励骰。休的玩家首先掷骰进行魅惑技能检定，他的角色有55点魅惑技能，而他掷出了45——常规成功。马尔科姆的玩家同样进行了魅惑技能检定，他拥有一枚奖励骰，并因此投掷了一枚个位骰与两枚十位骰（见插图1）。个位骰掷出了4，并可与两枚十位骰中的任意一枚搭配，以获得24或44的结果。马尔科姆的玩家选择了较低的结果24——困难成功。马尔科姆在对抗检定中获得了胜利，格林女士接受了他的求婚。

每获得一枚惩罚骰：在进行检定时，除通常投掷的两枚骰子外，额外投掷一枚“十位”骰。这意味着你需要投掷三枚骰子：一枚“个位”与两枚“十位”。对于惩罚骰来说，你应该使用“十位”骰中结果较差（较高）的那一枚。

范例：事态急转直下，两名调查——菲利克斯与哈里森——被猩红微笑的邪教徒抓住了。那些邪教徒决定拿这两个调查员找点“乐子”，并宣称这两人必须经受苦痛之考验，而两人之中只有一人能存活下来。败者将被献祭给邪教徒们的秽恶神祇。

苦痛之考验包括搬起一块大石头并高举它。坚持时间更长的人将会获胜。这需要两名调查员进行一次力量对抗

检定。而守秘人判定哈里森需要承受一枚惩罚骰，因为他最近受了重伤（他在被邪教徒抓到的时候受了伤）而且仍在恢复中。

菲利克斯有65点力量，他的玩家掷出了51——常规成功。

哈里森的力量是55。他的玩家在十位骰上掷出了20与40而在个位上掷出了1（见插图2）。组合起来将获得21或41。由于额外骰是一枚惩罚骰，因此哈里森必须使用较高的结果——常规成功。两名玩家都获得了常规成功，而菲利克斯获得了胜利，因为他的力量值更高。菲利克斯将石头举过头顶的时间超过了哈里森。那些邪教徒讥笑着哈里森，并将他带向了他们祭坛的方向……

幸运检定

当状况涉及到调查员所处的外部环境因素或是变化无常的命运时，守秘人可能会要求进行幸运检定。举例来说，如果某一个调查员想要知道附近是否可用做武器的物件，或者他们之前找到的手电筒里是否还有剩余的电量，那么他们就需要进行幸运检定。应当注意的是，如果某一项技能或属性更适合目前的状况，那么就应当使用它们而非幸运来进行检定。要通过幸运检定，调查员必须掷出小于或等于他们目前幸运值的结果。

如果守秘人要求进行一次“群体幸运检定”，那么应由扮演（该场景内）幸运值最低的调查员的那名玩家代表全体成员进行检定。

范例：找到一辆出租车并不需要进行什么检定，但在调查员们跟丢一辆他们正在追逐的车以前找到出租车就需要。若要立即吸引到出租车司机的注意力，信用评级可能会发挥作用，因为穿着得体的乘客更有可能慷慨地支付小费。但若是想在凌晨两点的城镇荒僻地区乘上出租车，那恐怕事情不会那么容易。那里真的会有出租车可拦吗？没有任何技能能让这里立即出现一辆出租车。这完全是一个有关于是否会有出租车正沿着这条街道行驶的概率问题，因此它将需要进行一次幸运检定。

图1
奖励骰



图2
惩罚骰



理智(SAN)

当调查员遭遇了来自克苏鲁的神话的恐怖之物或目击较为平凡但也同样骇人的事物时（例如突然被朋友残缺不全的尸体绊倒），该调查员需要以其现有的理智值为目标掷一次百分骰。如果你掷出的数值高于现有的理智值，那么你没有通过检定，并需要为此损失数目较多的理智值。而如果你掷出了低于或等于现有理智值的结果，那么你将可以较少地损失或不损失理智值。某一事件可能带来的理智值损失通常被描述为“0/1d6”或“2/1d10”的样式。斜线前的数值表示如果你的角色掷出了低于或等于其现有理智值的结果，他将需要损失多少理智值，而斜线后的数值则表示如果掷出了高于现有理智值的结果，该角色需要损失多少理智值。

当你未能通过一次“理智检定”时，守秘人将可以控制你的角色的下一个动作以表示该角色正被恐惧所占据，你可能不自觉地发出了尖叫或扣动了枪的扳机。

如果一名调查员在单次理智检定中损失了5点以上的理智值，他将承受一次严重的心理创伤。这名玩家必须投掷一次D100，如果结果等于或低于其智力（INT），这名调查员将完全理解他看见了什么并因此陷入临时疯狂中（持续1D10小时）。而如果他在检定中失败了，这意味着他的心智在恐惧当前之时把自己封闭了起来，并使他得以继续保持理智（至少现在是这样）。

此外，一名陷入疯狂的角色还需要承受“疯狂发作”的影响——投掷1D10并查阅**疯狂发作表**（第17页）。如果这名调查员正与其他调查员在一起，他应该一轮一轮地将其结果扮演出来。而如果这名调查员正独自一人，你可以直接根据掷出的结果告诉他在一段时间后，当这名调查员恢复神智的时候，他正处于何种糟糕境地中，也许他正被锁在橱柜中，也可能正喝得酩酊大醉并倒在排水沟里。

如果你的调查员陷入了临时疯狂，守秘人可能会在你的角色卡上添加一项恐惧症或躁狂症（诸如“对黑暗的恐惧”、“对狭窄空间的恐惧”或“偷窃狂，对偷东西的非理性的强迫倾向”）。又或者他们也可能选择修改你的角色卡上某一条已有的背景条目，或许这个条目会在某种程度上被腐化（例如，如果你在特质条目下写下了“轻信”，守秘人可能会将其修改成“胆怯”）。当调查员处于临时疯狂时，守秘人可能会让调查员遭遇其“妄想”（幻觉）——那是一只正向他蹒跚走来的僵尸，还是一名正在乞讨的流浪汉？只有在进行过一次“现实检定”后你才能确定状况究竟为何——将其视作一次理智检定，如果你成功通过了检定，你将得以看穿幻象，但如果你失败了，你将被拖入更深的疯狂中！

在1D10小时过去后，调查员将再次恢复理智，并不会再继续受到幻觉的影响，但被改变的背景条目或因疯狂而获得的恐惧与躁狂症会就此保留下来。

恐惧症与躁狂症范例

恐惧症与躁狂症的数量上百，以下是一些可能的选项：

恐惧症

- ✖ 对高处的恐惧（恐高症）
- ✖ 对蜘蛛的恐惧（蜘蛛恐惧症）
- ✖ 对书籍的恐惧（恐书症）
- ✖ 对镜子的恐惧（镜子恐惧症）
- ✖ 对血液的恐惧（恐血症）
- ✖ 对尸体的恐惧（尸体恐惧症）
- ✖ 对牙齿的恐惧（恐牙症）
- ✖ 对火焰的恐惧（恐火症）
- ✖ 对电话的恐惧（电话恐惧症）
- ✖ 对陌生人或外国人的恐惧（异域恐惧症）

躁狂症

- ✖ 病态地对他人友好（亲切癖）
- ✖ 痴迷于疼痛（疼痛癖）
- ✖ 不正常地感到喜悦（欣快癖）
- ✖ 无法克制偷窃书籍的冲动。（窃书癖）
- ✖ 痴迷于目睹正义被伸张（正义狂）
- ✖ 无法自制地，强迫性地大笑（狂笑癖）
- ✖ 反常地执着于射击（射击狂）
- ✖ 反常地执着于偷窃（偷窃癖）
- ✖ 妄想自己正在被某种臆想出的疾病折磨（臆想症）
- ✖ 无法抑制地执着于撒谎（欺骗狂）

疯狂发作表

(守秘人选择或投1D10)

- 1.失忆：**调查员对自己上一次抵达安全的场所后发生的事一无所知。看起来就像上一刻他还在吃早餐，而在下一刻就已经身处怪物面前。这将持续1D10轮
- 2.心身残疾：**调查员陷入因心理作用引起的失明、耳聋或肢体失能中，这一效果将持续1D10轮
- 3.暴力倾向：**调查员被狂怒所攫，开始对四周的一切施加失控的暴力与破坏行为，无论敌友。这一效果持续1D10轮。
- 4.偏执妄想：**调查员陷入了严重的偏执妄想中，持续1D10轮。所有人都正在与他为敌！没人值得信任！他正在被窥视着，有人背叛了他，他所看见的皆是虚假的幻象。
- 5.人际依赖：**浏览调查员的背景故事条目中重要之人那一项。调查员会将目前场景中的另一人误当做他的重要之人。调查员将依照他与重要之人之间关系的性质行事。这一效果持续1D10轮。
- 6.昏厥：**调查员会立即昏倒，并在1D10轮后苏醒。
- 7.惊慌逃窜：**调查员会无法自制地用一切可能的方法远远逃开，即使这意味着他需要开走唯一的一辆车并抛下其他所有人。他会持续逃窜1D10轮。
- 8.歇斯底里：**调查员情不自禁地开始狂笑、哭泣、尖叫，等等。这会持续1D10轮。
- 9.恐惧症：**调查员患上一项新的恐惧症，例如幽闭恐惧症、恶魔恐惧症或蟑螂恐惧症。即使引致这些恐惧症的源头并不在旁边，调查员仍会想象那些东西正在这里，这会持续1D10轮，并在疯狂发作期间，其所有行动承受一枚惩罚骰。
- 10.躁狂症：**调查员患上一项新的躁狂症，例如沐浴癖、欺骗狂（无法自制地执着于撒谎）或蠕虫狂（过度地喜爱蠕虫）。调查员会在接下来的1D10轮中沉浸在他新的狂热痴迷中，并导致其所有行动承受一枚惩罚骰。

疯狂总述

当为理智检定掷骰时，本次检定的理智值损失会以XX/XX的形式表示（例如1/1D6）。斜线前的数字为检定成功时需损失的理智值，而斜线后的数字或需进行的掷骰则为检定失败时需损失的理智值。

非自愿动作：任何理智值损失都会引致一个非本人意愿的动作，该动作具体为何由守秘人决定（例如发出一声尖叫、昏迷一轮或扣动了枪的扳机）。

如果一次性损失了5点以上的理智值：该玩家将需要进行一次智力（INT）检定，如果失败，则该角色仍能保持神志清醒，而若成功（他掷出了小于或等于智力值的结果），则该角色陷入持续1D10小时的临时疯狂中。在合适的情况下，守秘人可以使其遭受下列效果：

- 1.疯狂发作：**根据**疯狂发作表**，掷骰或直接选取一项后果，并使调查员承受该后果1D10轮。
- 2.(可选)**基于调查员疯狂发作的特质或其疯狂的诱因，在他的人物卡上为其添加一条背景条目或修改现有的一条背景条目。
- 3.(可选)**在调查员的背景中加入一项恐惧症或躁狂症。
- 4.**让调查员遭受幻觉，玩家可以通过进行现实检定（理智检定）来看穿幻觉。幻觉只会疯狂发作的1D10小时内影响该角色。

战斗

当你面对来自克苏鲁神话的恐怖生物时，通常来说你最好转身逃跑或干脆完全避免直面这些生物，因为它们十分强大，而且往往不怕枪弹！但有时候，除了硬着头皮拔枪一战之外，你别无选择。

当战斗发生时，所有的调查员，以及其他由守秘人控制的角色与怪物，均依照它们的敏捷次序行动。拥有最高敏捷的调查员、角色或怪物最先行动，并向下以此类推。

范例：比利正面对着一名召唤出了一只怪物的邪教徒。事态正在变糟。比利拥有50敏捷，邪教徒的敏捷是45而怪物则有70敏捷。因此，那只怪物拥有最高的敏捷，它将在战斗轮中首先行动，比利将在它之后行动，随后才是那个邪教徒。

在《克苏鲁的呼唤》中，一个战斗轮的长度最好被描述为“足够所有人完成一次重要的行动”。守秘人负责掌控战斗轮的进行。在每个角色的回合开始时，守秘人应当决定或询问（如果该角色是一名调查员）他将采取什么行动，通常这些行动都应当是一些简略的描述，诸如“我攻击那只怪物”、“我拔出我的左轮手枪”或“我拔腿就跑！”。守秘人应当让所有人都有机会快速地进行一些行动，同时还要让他们对目前事情的状况有所了解。



战斗！

调查员有三种战斗技能：格斗、闪避和射击。其中的两种是由一系列特化的子技能组成的，例如格斗（斗殴）或射击（步枪/霰弹枪）——玩家们需要在人物创建的过程中决定他们的调查员在分配技能点时会选取哪一项子技能（如果有的话）。应当注意的是，徒手搏斗、小刀与棍棒之类简单武器的使用都被囊括在格斗（斗殴）技能中，但使用一柄剑则需要特殊的格斗（剑）子技能。

就像其他类型的技能检定一样，你使用合适的技能来进行战斗检定，但你无法对战斗技能“孤注一掷”——但你可以在下一回合继续发起攻击。

近战

当在敏捷排序中轮到某一角色行动时，他可以选择向某一目标发起一次攻击。此外，每当某个角色受到攻击的时候，他将有机会选择如何应对这次攻击，他可以选择闪避（尝试完全躲过这次攻击）或反击（尝试在闪躲、格挡或招架住这次攻击的同时回击对手）。

攻击者与防御者都需要投掷百分骰（1D100）并比较他们结果的成功等级：

- ✖ 如果你尝试反击，使用你的格斗技能，你的成功等级需要高于你的对手。
- ✖ 如果你尝试闪避，使用你的闪避技能。攻击者的成功等级需要高于你。

总结起来很简单：成功的一方免于受到任何伤害，并能对其对手造成伤害（除非他进行的是闪避）。

当进行反击时，某一角色所能造成的伤害至多能达到“常规”的水平，即使他发起的这次攻击（如果成功）将会造成的是“极限伤害”（见下）。

范例：一只食尸鬼向苏珊挥动了利爪，而后者选择了闪避。守秘人掷出了03——一次极难成功（低于食尸鬼技能的五分之一值），而苏珊为她的闪避技能掷出了20——一次困难成功。由于攻击者比闪避者达到了更高的成功等级，因此苏珊被命中了，并且自动受到了最大的10点伤害（1D6+1D4），因为攻击者达到了极难成功。

食尸鬼是每回合能进行三次攻击的怪物（它所有的攻击都在其DEX轮次中同时进行）。在它的第二次攻击中，它试图撕咬苏珊，而苏珊则选择了反击。苏珊达到了困难成功，而食尸鬼则达到了常规成功。苏珊的成功等级

比食尸鬼更高，因此她成功地发动了反击——不仅免于受伤，而且还对食尸鬼造成了1D3点伤害。

记住，如果某人在闪避时达到了与攻击者相同的成功等级，他就成功地躲过了这次攻击（因为攻击者需要达到比闪避者更高的成功等级）。但如果他选择的是反击，那么相同的成功等级意味着最初发起攻击的人赢得了战斗对抗。

极限伤害

成功等级达到极限的攻击者将能造成额外的伤害：

- ✘ 钝击武器将造成最大伤害，并附带伤害附加值（DB，如果有的话）。
- ✘ 贯穿武器（刀刃与子弹）将造成最大伤害，并附带伤害附加值（如果有的话）并额外投掷一次武器伤害骰（例如，手枪可能会造成1D10+10点伤害）。

范例：比利在战斗对抗中以一次极难成功获胜，他正手持一根棍棒（钝击武器），而他的伤害附加值是1D4。这次攻击将造成 $6+4=10$ 点伤害。而如果他正持有的是一把小刀（贯穿武器），这次的伤害将是 $4+4+1D4$ 。

射击规则

使用枪械射击的角色需要投掷一次百分骰并将结果与其射击技能对比。

- ✘ 持有已准备好的火器的角色在决定敏捷排序时视为+50敏捷。
- ✘ 如果在同一轮中使用手枪射击2或3次，每一次射击都需遭受一枚惩罚骰。
- ✘ 如果在近距（相当于敏捷值五分之一英尺的距离内）开火，射击者在这次技能检定上获得一枚奖励骰。

火器射击的目标不能尝试反击（你无法闪躲子弹），但可以尝试通过进行闪避技能检定来“寻找掩体”。如果这次闪避检定成功，攻击者在决定是否命中时的射击技能检定需要承受一枚惩罚骰。尝试寻找掩体的角色视为放弃了他们的下一次攻击（无论成功与否）。而如果他们在这一轮中已经进行过了攻击，那么他们将被视为放弃了下一轮的攻击机会。

范例：当比利发现那名持剑向他冲去的邪教徒时，他的手中正握着左轮手枪。比利的敏捷是50，但他已准

武器和伤害

- ✘ 徒手（人类）：1D3+伤害附加值
- ✘ 小刀：1D4+伤害附加值
- ✘ 砍刀：1D8+伤害附加值
- ✘ 短棒：1D6+伤害附加值
- ✘ 棒球棍：1D8+伤害附加值
- ✘ 手枪：1D10
- ✘ 霰弹枪：4D6（近距离*，否则将造成2D6伤害，霰弹枪不能贯穿）
- ✘ 步枪：2D6+4

*近距离：在等同于DEX的英尺数内（即如果有60点敏捷，近距离即为60尺）。

备好的枪械给予了额外+50敏捷，使他在决定一轮中的行动顺序时视为有100点敏捷，而邪教徒的敏捷是45，因此比利可以抢先开火。

邪教徒看见了比利手中的枪并决定寻找掩体（进行闪避检定）并成功通过了检定。比利掷骰以决定是否命中，但他在检定中需要承受一枚惩罚骰，并且未能命中邪教徒。由于邪教徒寻找了掩体并失去了下一次行动机会，这一轮结束了。随后一个新的战斗轮开始，让比利又获得了一次在邪教徒发起攻击前命中他的机会。

战技

如果某个玩家在战斗中想要达成一些造成伤害以外的目标，这样的行动可被作为“战技”处理。一次成功的战技允许该角色达成一项目标，诸如：

- ✘ 缴械一个敌人。
- ✘ 将敌人踢翻在地。
- ✘ 擒拿住一名敌人，这名敌人在挣脱前其行动需要承受一枚惩罚骰。

战技被视为一次普通的格斗攻击，使用格斗（斗殴技能）。对手可以如常选择进行躲避或反击。战技的双方之间需要比较体格。如果战技的发起者的体格小于其对手，那么体格每相差1点，他就需要承受一枚惩罚骰（至多2枚）。如果其对手的体格大于攻击者3点以上，这次战

技将根本无法进行，攻击者或许可以抓住其对手，但体格与力量上的差距使得他无法进行任何后续动作。

范例：苏珊试图将一只食尸鬼推出附近的窗户。她的体格是0而食尸鬼的体格是1，因此苏珊将在攻击检定上承受一枚惩罚骰。苏珊掷出了02与22，由于她有一枚惩罚骰，因此她必须使用较高的结果——一次困难成功（低于苏珊格斗技能的半值）。食尸鬼试图反击，并为格斗技能掷出了常规成功。苏珊达到了较高的成功等级，因此她成功发动了战技——她将食尸鬼掷出了窗户之外。

寡不敌众

寡不敌众的角色将陷入极大的劣势中。一旦某一角色在目前的战斗轮中进行过了一次反击或闪避，其后所有对其发起的近战攻击（在同一轮中）都将获得一枚奖励骰。但以火器发起的攻击不会获得该奖励。

范例：食尸鬼能进行3次攻击，而苏珊只能进行1次。在食尸鬼第一次进行攻击检定时，苏珊可以如常选择反击或闪避。但在食尸鬼发起第二次与第三次攻击时，它将在这两次攻击中获得一枚奖励骰，因为苏珊的状况等同于陷入寡不敌众。

在另一情形下，比利单独面对着两名邪教徒，因此他也陷入了寡不敌众。第一名邪教徒对比利发起的攻击如常进行，但第二名邪教徒可以在其攻击时获得一枚奖励骰。

耐久、受伤与治疗

玩家受到的伤害会从其耐久值中扣除。耐久值不会被降到0点以下，因此不需要记录负值。当某一角色的耐久值被降到0点时，他会陷入昏迷，而在某些情况下，他可能会死亡。

当某个角色在一次攻击中受到大于或等于其最大耐久值一半的伤害时，他就受到了一次“重伤”——他必须通过一次体质检定，否则将陷入昏迷中。如果一个重伤的角色耐久值降到0点，他将命悬一线（濒死）。他必须在下一轮及之后的每一轮结束时进行一次体质检定，如果失败，他将死亡。只有通过一次成功的急救技能才能通过稳定该角色伤势的方法将其从濒死中救回。如果某一角色在一次攻击中受到了大于或等于其最大耐久值的伤害，他将立即死亡。

应当注意如果一个角色在没有受到重伤的情况下耐久值降到了零点，他并不会因此死亡：只有那些已经重伤的角色才有可能因此死亡。

- ✖ 没有受到重伤的角色每天可以自然恢复1点耐久值。
- ✖ 受到了重伤的角色必须在每一周结束时进行一次医疗检定（掷骰结果必须小于或等于其体质值）——如果成功，他可以恢复1D3耐久值，若达到极难成功则可恢复2D3点。若在医疗检定中掷出极难成功，或当前耐久值恢复到了最大耐久值的一半及以上，则其重伤状态被移除。因此，重伤可能需要数周时间来恢复。

成功的急救检定可以为角色恢复1点生命值，并能使其从昏迷中清醒过来。而若急救技能被用于一个濒死的角色，它可以使该角色的状况稳定到足以对其使用医学技能。医学技能可以恢复1D3点生命值，但要使用该技能需要花费至少一小时的时间，且必须有可用的合适设备与物资。如果对一名濒死的角色使用了医学技能，则该角色可以在一周结束时进行一次医疗检定。



太多了！

基础规则

范例：布莱恩有12点耐久值。在周一，他被卷入了一场酒吧斗殴中，并分别从下巴上挨的三记重拳中受到了4、2、4点伤害。这总共对他造成了10点伤害，将他的耐久值减少到了2。他并未因此受到重伤（因为没有任何一击能对他造成如此重大的伤害）并因此将以每天1点耐久的速度恢复。在周四，布莱恩（现在有5点耐久值）笨拙地摔出了窗外，并受到了7点伤害。

这是一次重伤（7点多于布莱恩最大耐久值的一半）。他的一位朋友对他进行了急救并将他送去了医院。在七天后，布莱恩进行了一次成功的体质检定并从1D3的耐久恢复中获得了2点耐久值。在第二周结束时，布莱恩的玩家在体质检定中掷出了一个极难成功，并为2D3的恢复检定掷出了4，现在布莱恩的耐久值达到了6。他擦去了重伤标记（他恢复到了最大耐久值的一半），在此之后，他将可以以每日1点耐久的速率继续恢复。

其他类型的伤害

守秘人经常需要判定由某些随机事件造成的伤害。无论其原因为何，思考其可能造成的伤害，并查阅**其他类型的伤害表**以确定其等级。其中列出的所有伤势类型都是适用于一次这样的事故或一整个战斗轮的时长的（被其他人拳打脚踢一整轮、被一枚这样的子弹命中、窒息一整轮、被燃烧一整轮，等等）。如果角色持续与伤害来源接触，那么其后的每一轮他们都将继续受到伤害。

其他类型的伤害表

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

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

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

某些特殊情况下，如果CON检定大成功，KP可能会准许消除毒药的效果。

成功的奖励

虽说许多《克苏鲁的呼唤》模组都像电影一样在一个惊魂之夜内结束。但在某些游戏中，玩家同样也能看见自己的调查员增进他们的技能，并准备前去探索其他的谜团与挑战。在一个模组或一场游戏聚会结束时，守秘人应该说“进行技能成长检定”。这时，玩家们都应该为其调查员每一项标记过的（即使用且成功过的）技能投掷一次百分骰（D100）——如果你掷出的数值高于技能值（即你在这次技能检定中失败），你可以为这项技能的数值增加1D10点。换句话说，你对某一事物越是了解，你就越难以在这一方面学到新知识或精进这项技能。

范例：安娜（萨拉的调查员）在游戏中曾经成功地使用过侦察技能并且萨拉在人物卡上这项技能旁做了标记。在模组结束后，守秘人让萨拉进行技能增长。安娜的侦察技能是45，而萨拉在百分骰掷出了43，因此这项技能不会增长。如果她在掷骰时投出了比45更高的数值，那么她将可以提高1D10点侦察技能。在确认过技能是否增长后，萨拉擦去了人物卡上的标记，现在这名角色可以去加入下一场游戏，并在那里成功地使用技能以获得新的成长标记。



粘土中的恐怖！

下一步

现在你已经读过了这个游戏的基础规则。你已经可以以为你的朋友们主持第一场冒险了。入门模组被包含在第三卷中，其中每一个模组都含有为新守秘人准备的建议与指导。我们建议你从该书的第一个模组《追书人》开始。

在你玩过第三卷中所有的模组后，你就可以向完整的《克苏鲁的呼唤》游戏进发。下面是本游戏核心规则书的概览，这些书在混沌元素官网与各大桌游店皆有售。

- ✧ **克苏鲁的呼唤守秘人规则书**：本书包含了你运行这个游戏与创建用于挑战谜团与恐怖的玩家角色所需的一切。其中包含完整的游戏规则，此外还有范例与建议，一份怪物图鉴与两个新手模组。
- ✧ **调查员手册**：本书面向那些调查员的玩家，书中包含了深度的玩家角色创建规则、一系列调查员组织、关于寻找线索与解决谜团的建议、装备与武器表，此外还有咆哮的二十年代的设定资料。
- ✧ **守秘人帷幕组合**：一套面向主持《克苏鲁的呼唤》的守秘人的实用工具，其中包括一件特殊且坚固的三联守秘人帷幕，列有主持游戏时会用到的关键规则、一本含有关键表格的小册子，可供快速查阅、两场令人兴奋且神秘的冒险，附带有一套玩家可立即取用的调查员人物卡以及三张海报大小的地图。
- ✧ **幽暗之门**：一套荣获奖项的模组集，包含五个适用于新手守秘人与玩家的入门模组，每一个模组都被设计为帮助引导初入此门的新手玩家，此外本书还有一个特殊章节，包含了进行《克苏鲁的呼唤》的游戏建议与提示。

半值和五分之一值速查表

在“常规值”一列找到属性或技能值，读取表格以确定其半值(困难难度)和1/5值(极难难度)。

常规值	半值	1/5值	常规值	半值	1/5值	常规值	半值	1/5值	常规值	半值	1/5值	
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15	
2	1		27			52	26		77			
3	2		28	14		53	27		78	39		
4			29	54		79						
5	3	30	15	6	55	28	11	80	40	16		
6		31	16		56			57	81		41	
7		32	17		58			29	82		42	
8	4	33	18	7	59	30	12	83	43	17		
9	34	19			60			31			84	44
10	5	35	20		61	32		13	85		45	18
11	6	36	21		62				33		86	
12	7	37	22	8	63	34	14	87	47	19		
13		38			23			64			35	88
14	8	39	24	9	65	36	15	89	49	20		
15	9	40			24			66			37	90
16	10	41	25	10	67	38	16	91	50	20		
17		42			25			68			39	92
18	11	43	26	11	69	40	17	93	50	20		
19	44	26			70			41			94	50
20	12	45	27	12	71	42	18	95	50	20		
21		46			27			72			43	96
22	13	47	28	13	73	44	19	97	50	20		
23	48	28			74			45			98	50
24	14	49	29	14	75	46	20	99	50	20		
25		50			29			76			47	100

