

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：多琳·米尔斯

动力：好奇

职业²：护士

职业特长：

心智支柱：真相将使你得到解脱；每个人都应得到救赎；宽恕是上帝赐予的最好礼物。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	1 伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 10
艺术史	信誉等级	3 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	1 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	1 急救 10
历史	安抚	4 逃脱 ⁷ 10
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	艺术	精神分析
医学	4 天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	1 证物采集	搏击
	法医	警觉 10
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学 2	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

蒂勒医生，同事，可惜他结婚了，不然一定能发展感情；克洛神父，当地教堂的牧师；安妮·麦克塔维什，亲爱的妹妹。

角色背景

你是有着坚定信仰的女人，希望致力于基督教慈善事业，因此选择成为一名护士，这样就可以给那些需要的人以帮助。你认为此类工作不会虚度人生，十分有价值。当前工作单位是伦敦布鲁姆斯伯里国家医院神经科。未婚，选择用工作和信仰来充实人生。你满足于当下，想象不出有比现在更快乐的生活。

但说实话，这份工作的快乐曾因一间病房内发生的怪事而减损不少。第一次是听到一个昏迷的患者在低语，原以为是恢复的征兆，但事实上她从未苏醒，只是不断语无伦次地重复着关于世界末日，以及“他们”如何隐藏于我们之中，并终会将所有人一并毁灭。而医院里的其他工作人员都听不见这声音。最初你并未真的被吓到，直到第二个患者也出现同样的现象。那是一名男性患者，却用女性的声音含糊不清地说出相同的警告。最可怕的是，那

个声音听上去就像是自己的一样。

因为害怕被当成疯子并失去这份工作，你从未对任何同事提及这些诡异的经历。

之后你看到一条广告，召集收到类似奇怪警告的人进行集会，第一次会面的时间就在本周五，地点是一间神秘学书店。虽然对这场集会显露出的非基督徒本质充满担忧，但你仍努力克服焦虑，因为你希望这些人能够帮助自己弄清到底发生了什么。

侦探笔记

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：保罗·特纳

动力：艺术的敏感

职业²：艺术家

职业特长：

心智支柱：艺术是人类最佳的表达方式；梦想使世界充满活力；得和那些有眼光的人分享我的想象。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动
人类学	议价	藏匿
考古学	1官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶
艺术史	2信誉等级	电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	1审讯	偷窃 10
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	1口述采访	急救
历史	安抚	逃脱 ⁷ 10
语言 ⁶	底层社会	2健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	艺术 4	精神分析
医学	天文学	骑术
神秘学	2化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺 4	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击 10
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行 10
	药剂学	近战武器
	摄影 2	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

阿瑟·斯托克斯，朋友，激烈的评论家；阿加莎·杰明，模特，灵感之源，情人；拉尔夫·特纳，父亲，为自己提供赖以生存的资助。

角色背景

你从不怀疑自己是个天才，狂热地想要与全世界分享自己独一无二的想象，但问题是，短时间内这个世界还无法看到它。现在你的生活仍依赖于父亲的资助，甚至还需要偶尔干些小偷小摸的事，为你此深觉内心受伤，但依然坚信自己的作品终将带来不朽的名声，即使可能是在死后。

工作充满了直觉性，作画更多地是在看到的景物上添加自己的想象和幻想，双手从黏土中感受到形状，意识则为其塑造出美感。你最近发现了几件毫无创作印象、但无疑带着你浓郁风格的作品。它们的形状如同噩梦一般，绝非来源于某种自然景物或幻想，注视它们的时候，你能感受到一种难以言说的回响，你带来危险将至的预感。

现在你所有的创作都因为试图理解这个诡异的形状而受到影响，本就为数不多能看中你作品的收藏家也开始停止后续购买。于是你参与了一场由有

着类似经历的人举办的集会，想要弄清到底是自己疯了，还是真的有神秘威胁笼罩于世界之上。

侦探笔记

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：安东尼·圣约翰

动力：自大

职业²：古玩家

职业特长：

心智支柱：一个人的名誉是最宝贵的财富；书中有一切问题的答案；尽管有些人不配如此对待，仍要时常保持优雅和绅士。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	2 察言观色	运动 5
人类学	4 议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	2 警方交谈	驾驶 10
艺术史	信誉等级	5 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	1 审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	4 安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	4 底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐 10
文献查阅	4 艺术	精神分析
医学	天文学	骑术 10
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

西门·佩蒂格鲁，生意上的竞争者，生活中的朋友；妻子南希，她对自己的爱从不动摇；常客理查德·边沁教授，经常一起探讨学术问题。

角色背景

你经营了二十多年位于博物馆街的圣约翰古籍书店，在此期间为书店打造出“全伦敦排行前列的珍本书店”的名声。客户涵盖了小贵族、资深学者、议员和一些主教，能力与品味深得赞赏。尽管出身于中产阶级下层，你却展现出了与之不符的高贵形象，由此构建了成功的基石。

最近，一位顾客抱怨在一篇关于中世纪宗教活动的论文上有旁注。这在旧书上很常见，但这条特别旁注的内容令人十分不安。它暗示真理隐藏在宗教和这个世界的表象之下，还描绘了在这用于掩饰的外表下潜藏的极端恐怖的真相。虽然你向顾客道歉并退还了书费，但这件事却久久无法散去，因为旁注的笔迹看上去像是自己的。

之后店里接连有十几名顾客遭遇了同样的书籍损伤，所有旁注笔迹相同，暗示将会有难以想象的未知威胁降临到真实世界中。你由此非常担心，甚

至不敢再卖出一本书，唯恐遗漏某本书里的注释信息。现在你极度渴望寻求这一切的解释，因此决定参加一场成员都有类似经历的集会，试图查明到底是自己疯了，还是这个重大的威胁确实存在。

侦探笔记

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调

查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分

配1种语言，并将它们记录在角

色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可

能能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：侦探警长布莱恩·卢卡斯

动力：责任

职业²：警探

职业特长：

心智支柱：法律保护我们免于无序；尽管有些许邪恶，但世界仍然充满美好；没有秘密可以逃脱警探们齐心的调查。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	4 运动 10
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	4 驾驶 10
艺术史	信誉等级	3 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	1 审讯	2 偷窃
密码学	威胁	3 枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	1 健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	2 技术能力	物品备齐
文献查阅	艺术	精神分析
医学	天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	4 搏击
	法医	警觉 10
	开锁	追踪 10
	野外求生	潜行 10
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

哈拉沙瓦督察，伦敦警局的导师；埃丝特，深爱了十二年的妻子；寡居老母亲伊芙琳，自己是她的依靠。

联系人及游戏记录

角色背景

你想要成为警察并非有特别的原因，只是觉得这个世界需要像自己一样的人来维持有序和公正。你在伦敦警察厅工作了十五年，后八年和英国刑事调查局合作，深知这份工作对很多人的生活产生了正面影响。尽管周围一些同事逐渐变得愤世嫉俗、残忍无理，甚至堕落腐败，你仍设法保持了在任何情况下都积极乐观的心态。

最近你却开始质疑自己是否真的适合当警探。起因是你去年编辑的一份关于神秘失踪案的文档，虽然是无意间在档案室发现的原始文件，但不知为何，前几项条目却是由自己编写的。虽然你的确归档了很多资料，但多多少少都会记得，不会像这些记录一样毫无印象。

在那之后又遭遇了几次类似事件——就像一个偏执症患者，常常感觉自己正在被什么不可描述的东西监视或跟踪，而这些跟踪者总是转眼就消失了。

更奇怪的是，每当你试图在一段时间后跟踪调查失踪案的目击者，所有人都表示他们根本就想不起和失踪者相关的任何信息。唯一确实存在的证据是一份填满了自己笔迹的调查报告。

你把此事上报给英国刑事调查局的哈拉沙瓦警督后，对方觉得这是你累过了头，需要休假一段时间，言下之意是“你可能有点发疯了”。你本来应该就此相信这个“自己累过头”的说法，却发现了一个成员都有着类似经历的组织，并且会每周进行集会来讨论这些事。他们可能是自己理解这个世界真相的最后希望了。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：西莉亚·皮克林

动力：认知的渴求

职业²：科学家

职业特长：

心智支柱：数学能诠释整个世界；健康的心灵充满理性；生命的意义在于快乐和爱。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动 10
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚 2	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 10
艺术史	信誉等级 4	电器维修 ^(I) 10
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话 1	审讯	偷窃
密码学 4	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶ 2	底层社会	健康 ⁹
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I) 10
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅 4	艺术	精神分析
医学	天文学 1	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学 4	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集 2	搏击
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

杰里米，丈夫，与自己知识水平相当；查尔斯·斯坦威克教授，数学导师；露西，宝贝女儿，有着充满无限可能的未来。

角色背景

你在童年时就表现出对数字、逻辑和谜题的热爱，当在三一学院做讲师的叔叔查尔斯展示了数学是如何定义这个世界后，你就爱上了它所展现出的规律性与精确性。数学随之成为你的信仰。

在结婚并成为母亲后，你被很多人认为会结束学术生涯，做一名家庭主妇，但在激情的驱使下你仍抽出时间兼顾了事业与家庭。对密码学和编译密码特别感兴趣，曾发表过好几篇相关领域的论文。

最近痴迷于钻研一份保存在牛津大学图书馆的怪谈文集，统称为《泰伯恩手稿》。这份手稿收集于17世纪，曾被误认为是疯子的胡言乱语。你在阅读中却意识到手稿似乎是用一种自己创造的密码写成的——文件的内容完全是漫无边际的闲扯，但其中却出现了古老手稿中不可能会有的单词，比如“电话”、“汽车”。更诡异的是，书中还提到了自己的名字。手稿中主要表现出的信条是：人类正被一

种与理性相悖的力量威胁，处在毁灭边缘，以及，时间本身也会终结。

由于无法驱散心中的恐惧，你决定去参加一场成员都有着类似经历的集会，期望这有助于搞清发生的一切。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：阿尔弗雷德·博瑟姆

动力：冒险

职业²：记者

职业特长：

心智支柱：真相必将出现；努力充实生活；只要用心，我们能够理解任何事物。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	1 察言观色	2 运动
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶
艺术史	信誉等级	2 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	2 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	1 枪械 ⁵
地质学	口述采访	2 急救
历史	安抚	2 逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	1 健康 ⁹
		10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		5
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	2 艺术	精神分析
医学	天文学	骑术
神秘学	1 化学	心智 ⁹
物理学	手艺	10
神学	证物采集	坚毅 ⁹
	法医	10
	开锁	搏击
	野外求生	警觉
	药剂学	追踪
	摄影	潜行
		近战武器

坚毅之源：

联系人及游戏记录

角色背景

你还记得过去那年轻又富有理想的自己。你用信件骚扰了编辑无数次后，得到了第一份工作——《梅登黑德记事》的实习记者。《梅登黑德记事》根本没有任何值得报道的内容，但这阻止不了你。你在街道上徘徊，发掘报道，哪怕再小的故事的也不放过。回想过去，你觉得自己那时很快乐。

许多年过去了，你已人到中年，结了婚，现在是《哈蒙德高校》的副主编。虽然你爱自己的家人，但他们阻止你追求梦想。五年前，因为他们的缘故，你放弃了《泰晤士报》的职位，至今依然无法原谅这点。

两年前，你雇了一个叫皮普·马斯特森的孩子。他让你想起年轻的自己，同样走街串巷寻找故事。某天晚上，他把你带到一家书店的地下室，参加一场神秘学讲座。这种讲座通常是好故事的沃土：读者永远不会厌倦关于宗教怪人的故事。你们继续参

加那个讲座。然后，今年年初，皮普向你请假，说要到苏格兰的圣玛格丽特小岛调查一个线索。他很兴奋：《每日电讯报》有个联系人对这个报道感兴趣。

皮普再也没回来。和神秘学圈子里的一些人联系后，你知道他在圣玛格丽特学校找了份工作。你请了假，告诉家里人你要外出钓鱼，然后出发去寻找真相。

学校职位：英语教师

追寻：皮普·马斯特森

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调

查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分

配1种语言，并将它们记录在角

色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等

级两倍时，超出的部分可以用半

价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点

免费心智，1点免费健康与1点

免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可

能能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：雷金纳德·费尔韦瑟议员

动力：力量

职业²：风雅子弟

职业特长：

心智支柱：某些人生来就是统治者；知识就是力量。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动 10
人类学	议价	1 藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级	5 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	2 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃 5
密码学	威胁	2 枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	安抚	2 逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 8
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律 2	技术能力	物品备齐
文献查阅	艺术	精神分析
医学	天文学	骑术 6
神秘学 2	化学	心智 ⁹ 9
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 8
神学 2	证物采集	搏击 5
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

角色背景

你是下议院一名野心勃勃的年轻保守党人。朋友不多，对此也并不遗憾。唯一亲近的人是戴菲兹·爱德华，一个社会党党员，还是威尔士某个名字很难念的地方的议员。

戴菲兹是个老派左翼分子，他的主张没什么好听的，但总能给你些消遣。他至少没其他马屁精那么让人厌烦。你记得他喜欢历史，喜欢读各种稀奇古怪的书。今年年初，他失踪了。

很自然的，你搜查了他的书桌。扔掉好些莫名其妙的东西——老天，竟然有塔罗牌——你找到某个苏格兰小岛上的学校寄来的信。这是一封任命信，请他担任学校的临时会计，为期6个月。你很好奇，于是去听了戴菲兹参加过的神秘学讲座，越听就越怀疑这些疯子打算做点什么。或许，在所有这些关于神秘学的胡扯中真的有某种力量之源？

现在正是议会休会期，是度假的好时候。你要

到圣玛格丽特岛去。你还在学校申请了一个临时职位，好让自己调查更方便。

学校职位：神学教师

追寻：戴菲兹·爱德华议员

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分

配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：乔治娅·麦基

动力：学术研究

职业²：科学家

职业特长：

心智支柱：方程式支撑着宇宙；有证据证明的才是真理；努力本身就是报偿。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶
艺术史	信誉等级	3 电器维修 ^(I) 10
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救 5
历史	安抚	逃脱 ⁷ 10
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 8
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I) 10
法律	技术能力	导航
文献查阅	4 艺术	物品备齐
医学	天文学 2	精神分析
神秘学	化学	骑术
物理学	4 手艺	心智 ⁹ 10
神学	证物采集	坚毅 ⁹ 8
	法医	搏击
	开锁	警觉
	野外求生	追踪
	药剂学	潜行
	摄影 1	近战武器

坚毅之源：

联系人及游戏记录

角色背景

一个年轻的女性物理学家想要被别人认真对待是相当困难的。但或许正是这种困难鼓励你选择了相对论。你宁愿与人争论也不要被无视。

从伦敦帝国理工学院毕业后，你在格兰特博士手下攻读博士学位。他是为数不多几个研究相对论的人之一，虽然他的目的是推翻爱因斯坦的理论，同时还是个酒鬼。但不管怎样，能够研究自己喜欢的领域，对此你很感激。

今年年初，格兰特博士提出他要休息一段时间。你邀请他喝一杯——他从来不会拒绝。他向你解释，他要去一个苏格兰小岛。开始还有些神秘兮兮，但很快就开始介绍他的研究有了突破，与一个相对旋转坐标系方面的实验有关。你很惊讶，也有些迷惑。他通常只对反对相对论的理论感兴趣，但现在他似乎对一个支持它的实验兴致勃勃。你又给他买了杯酒，之后各回各家。

他再也没有回来。你决定去找他：毕竟大学对你的工作不感兴趣，离开也没有任何影响。你说服自己只是去找导师，但你内心知道自己想找的是格兰特所说的突破。真的有实验能够验证旋转坐标系方面的相对论假设吗？

学校职位：物理教师

追寻：阿尔弗雷德·格兰特博士

侦探笔记

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：薇琦·“喜鹊”·史密斯

动力：责任

职业²：流浪者

职业特长：

心智支柱：上流社会没一个好东西；知识人人可获取；死亡不可怕。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动 10
人类学	议价	藏匿 5
考古学	官僚	伪装(I)
建筑学	警方交谈	驾驶
艺术史	信誉等级 0	电器维修(I)
生物学	奉承	爆破(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃 10
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会 2	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修(I)
		导航
法律	技术能力	物品装备 5
文献查阅 1	艺术	精神分析
医学	天文学 1	骑术
神秘学	化学 1	心智 ⁹ 10
物理学 1	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学 1	证物采集	搏击 6
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

角色背景

你去公共图书馆是因为那里比较暖和。只要避开公众的视线，没有人会来打扰你。之后你喜欢上了阅读。几年之后，你对图书馆大部分内容都略有了解。

然后，出现了另一个流浪汉，一个爱尔兰人。你看到他也在图书馆，在做《泰晤士报》上的填字游戏。他干得不错，几乎要全部完成了。之后你们商量好，你和他每天一起去一个不同的图书室。毕竟，虽然图书管理员不介意你，瑞德可不能太经常光顾同一个图书馆，否则就会有人投诉填字游戏总是被别人填完了。

晚上图书馆闭馆后，瑞德会去参加那些神秘学讲座。他也请你参加，但你一开始拒绝了。他解释道这不是什么奇怪的宗教，而是神秘学，不会有任何坏处。然后你就和他一起去了。

今年年初，瑞德告诉你他要去苏格兰。你问去

多久，他回答没多久，只是去那里看看一些神秘的玩意。他告诉了你那个岛的名字：圣玛格丽特。但他没有回来，于是你现在要去找他。你觉得自己有这个责任。工人阶级必须团结起来。（这句话听起来有点耳熟，是在哪里读到的？）

追寻：瑞德

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：鲍勃·格兰纳

动力：自大

职业²：神职人员

职业特长：

心智支柱：上帝无所不能；神爱世人；拥有健康的心灵才能拥有健康的身体。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 10
艺术史	信誉等级	2 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	4 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵ 6
地质学	口述采访	2 急救
历史	2 安抚	2 逃脱 ⁷ 10
语言 ⁶	2 底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	2 艺术	精神分析 10
医学	天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	2 证物采集	搏击
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

角色背景

派往圣安妮教堂时，你心中有怀疑。这谈不上什么高级职位，但是主教的要求无法拒绝。为了提高自己的口碑，你开设了施粥铺，并和底层人物交谈。

不得不承认，其中有个人相当奇妙，一个自称“瑞德”的人。他比大多数人更尊重福音书，尤其是旧约。他对旧约十分感兴趣，于是你开始欣赏这个家伙。显然他参与了某种不那么神圣的宗教活动：也就是一些神秘学讲座。你当然警告过他，让他远离黑暗力量，诸如此类，但没办法阻止他。

今年年初，他从粥铺消失了。这并不寻常，但你也不是很惊讶，虽然你还是很想念他（主要原因是你不得不和一些蠢蛋流浪汉说话）。一周后，你收到了一封寄给“瑞德·史密斯”的信，写的是教堂的地址。好奇心战胜了隐私权，你打开了这封信。瑞德被雇佣为园丁助手，工作地点是苏格兰某个偏僻小岛上的学校，他留下教堂的地址作为家庭地址。

对他来说还不错，你这样想。

但瑞德一直在你的脑海中挥之不去。几个月后，你给学校寄了封信，询问他的近况。学校回了封简短的信，说瑞德搬走了，并且有些恼火地指出他的职位一直找不到人手。随后你做了件很蠢也很棒的事：当天早上你和主教交谈一番后（他鼓励你“去看看世界”），你给学校回信申请这个临时职位，工作到圣诞节为止。你越想越觉得这是个好主意。离开英格兰教会几个月，去外地旅行，亲力亲为。不那么得体，但你觉得这也不错。你开始喜欢和那些底层家伙作伴。

或许，你还能找到吸引瑞德去苏格兰的东西。你怀疑那与他的神秘学爱好有关。但你并不担心。一些异教的疯子？他们能对你做什么？

学校职位：花匠

追寻：瑞德

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调

查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：亚瑟·诺特

动力：复仇

职业²：神职人员

职业特长：

心智支柱：

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动 10
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	1 伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级	4 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵ 3
地质学	口述采访	急救
历史	安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	2 艺术	精神分析 10
医学	天文学	骑术
神秘学	2 化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 8
神学	2 证物采集	搏击
	法医	警觉 5
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

亚伯拉罕·凯尔，过去的导师；罗杰·穆格雷夫，爱人。

联系人及游戏记录

角色背景

父亲从钢铁行业里捞了一大笔，也希望你能跟随他的脚步进入这行。但是，你在那并不自在：你感觉那些过度热情的钢铁工人毫无吸引力。你所在的教会——名为诸圣的高等英国圣公会教派——成了你的避难所。最后，教会成了你的职场，你离开钢铁工厂并受训成为教士。当你去威尔士访问神学院时，会见你的就是亚伯拉罕·凯尔。

虽然父亲并不理解你的决定，不过值得欣喜的是，他依然支持了你。但他不能理解你的另一个决定——在神学院找了一个同性恋人：一个来自工人阶层的较年长学生罗杰·穆格雷夫。神学院对你们的关系采取了英国的传统判决——闭口不提，假装不知。在这期间，你的导师亚伯拉罕·凯尔虽然从未在公开场合对这件事发表过看法，但你觉得他是站在自己这边的——他会含蓄地给些建议，并坚定地支持着你。你觉得他也许跟自己有一样的经历。

今年是你在神学院的最后一年。新导师比起凯尔来更疏远，也更不近人情。亚伯拉罕·凯尔则因为健康原因退休了，住进圣·玛丽·伯利恒医院。今天你要去看望他——这是自他离开神学院后你第一次见到他，你在那儿看到的景象在你心中激起强烈的复仇火焰——不管是什侵蚀了亚伯拉罕·凯尔的精神，你都会将那东西送下地狱。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调

查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可

能能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：萨莉·威廉姆斯护士

动力：好奇

职业²：护士

职业特长：

心智支柱：

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	1 伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级	3 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	1 急救 10
历史	安抚	2 逃脱 ⁷ 10
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐 6
文献查阅	2 艺术	精神分析
医学	2 天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击
	法医	警觉 5
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学 2	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

亚伯拉罕·凯尔，一位病人；维多利亚·韦林，萨莉的室友；麦克戈温神父，牧师。

角色背景

你在盖伊医院工作了十年，知道自己做这份工作比谁都熟练，你也会这么告诉别人。你做护理工作已经有十年了，也越发变得比谁都更符合护士长这个形象。既然情况如此，你也不打算辜负周围人的预期。

然而，护理是一件单调乏味的工作，为了应对枯燥，你靠探查病人的情况来满足好奇心。最近，你替另一位护士——你的室友维多利亚值了趟班，你们共同住在位于泰晤士河南岸巴特西区的一间公寓。替维多利亚值班的你在圣·玛丽·伯利恒医院度过了非常美妙的一天，那里充满了疯癫的怪人、痴愚的傻子，以及正在变成疯子或傻子的路人。所有人群中，你最中意的是亚伯拉罕·凯尔，他令你想起已去世的祖父。他的疯癫中似乎还夹杂着清醒：事实上你怀疑他也许并不是真的疯了，只是经历过什么不为人知的可怕事情。你经常以接维多利亚为

借口，探访这位凯尔先生。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1. 在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2. 职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3. 命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I)：这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4. 通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5. 在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6. 为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7. 逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8. 只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9. 开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10. 《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：卢卡斯·赖特教授

动力：学术研究

职业²：教授

职业特长：

心智支柱：

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	1 运动
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	2 伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶
艺术史	信誉等级	5 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	2 枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	安抚	逃脱 ⁷ 5
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I) 8
		导航
法律	技术能力	物品备齐 10
文献查阅	2 艺术	精神分析
医学	天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	2 手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击
	法医	警觉 5
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影 1	

坚毅之源：

盖楚德·赖特，妻子；洛贝塔·百利，秘书；麦克·布莱克，酒馆老板。

联系人及游戏记录

角色背景

坦白说，你原本希望自己能在学术上走得比现在更远一些。你起先研究物理学，当开始学术生涯时，整个物理学界看起来能被研究的东西都已经被研究透了。于是你转向了地质学，然而就在这个该死的节骨眼上，爱因斯坦横空出世了，物理学再次变得激动人心。现在，如果坦白说，你两边均有所涉猎，并不确定更擅长哪一方面。你很希望自己的研究能有个明确的目标，只是你还不清楚那是什么。

你的私人生活也同样反映了这种缺乏方向性的状态。你的婚姻寡淡而舒适。你爱妻子，正如喜爱一双穿习惯的旧拖鞋那样——当然，你还是克制了不要向妻子流露出你把她与旧拖鞋等同视之的态度。你的秘书是一位很好的倾听者，不过令你有些失望的是，她并没有在感情上被你俘获。总而言之，你应该过得很好，但却没有觉得有多好。

虽然年纪在增长，但是你的思维依然敏锐，等待着全力投入的时机。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：安德丽亚·帕克博士

动力：自大

职业²：科学家

职业特长：

心智支柱：

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动 5
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚 1	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级 2	电器维修 ^(I) 6
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁 1	枪械 ⁵
地质学	口述采访 1	急救
历史	安抚 1	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会 1	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I) 3
法律	技术能力	导航
文献查阅 4	艺术	物品备齐
医学	天文学	精神分析
神秘学	化学	骑术
物理学	手艺	心智 ⁹ 10
神学	证物采集	坚毅 ⁹ 10
	法医	搏击 5
	开锁	警觉
	野外求生	追踪
	药剂学	潜行
	摄影	近战武器

坚毅之源：

联系人及游戏记录

露辛达·帕克，女儿；安德鲁·帕克，丈夫；里斯·鲍威尔，导师。

角色背景

做一个女科学家就已经够难了，做一个女生物学家就更难——那些搞物理和化学的家伙们总是嘲讽生物学到底是不是一门真正的科学。这意味着你需要对那些烦人的流言蜚语充耳不闻，那就这么做吧。当你还是学生时，别人都建议你不要踏上学术生涯，于是你学会了不听别人的。学生都觉得你是个严厉的人，这让你感到满意——不过，你同样有着与年轻女性一样的爱好。

在工作中，你一般不提及丈夫安德鲁。他是个好人，但你不想被看作他的附属品。而女儿则是你的世界中心。你还记得她刚学会说话时说了什么，她先学会了“妈妈”，然后才学会了“爸爸”，这让你非常开心，不过让你不那么开心的是，她随后学会说的就是“奶奶”。当然了，鉴于大部分时间都是安德鲁的母亲在带孩子，这一点也不意外。现在露辛达已经三岁了，比同龄人更老成——这点正

像你。

科学是你的生命，虽然老实说，比起纯粹为了追求知识，你更多是为了赢得一场接一场的学术斗争而活。你对自己的领域了如指掌，最喜欢的就是毫不留情地揭露最新的荒谬理论。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：海伦·豪厄尔小姐

动力：无聊

职业²：科学家

职业特长：

心智支柱：

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	1 运动 10
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级	2 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	1 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃 5
密码学	威胁	2 枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	2 健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
法律	技术能力	导航
文献查阅	2 艺术	物品备齐
医学	天文学	精神分析 1 骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 8
神学	证物采集	搏击 4
	法医	警觉 4
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	2

坚毅之源：

联系人及游戏记录

马克·特里，未婚夫；安迪，一个流浪汉。

角色背景

你出生在一个位于威尔士的世代采矿家庭，成长过程非常无聊。你会成为某个矿工的妻子，未来早已安排妥当。而你，出于反抗，去学习了那些被认为不适于女孩的学科。然后，为了迈向更广阔前程，你编造了个令人动容的不幸经历，申请了慈善奖学金，并最后来到布瑞契司特。

刚到这里的那几年确实令你感到兴奋，但是现在这股新鲜感已经开始消散。你没时间花费在其他学生身上，他们都是些愚钝无趣的乡巴佬。只有两个人让你产生了兴趣。一个是流浪汉安迪，他隔三差五会找你分享一些游历经历，来换取一些面包和黄油。另一个是马克，他也出身自工人阶级，并靠奖学金来上学，出生于哈利法克斯。他向你求婚，你接受了，主要是为了体验一下订婚的感觉。

今天早上，在等待上课时，你注意到教学楼的院子里有一只死掉的鸟。你把它带到解剖阶梯教室，

打算在那里对它进行解剖。你在解剖教室遇见了帕克博士。也许你应该把死鸟给她看。这要么会引起她的兴趣，要么会惹她生气。不管她是哪种反应，你都可以得到消遣。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：罗莎·帕克

动力：无聊

职业²：古董收藏家

职业特长：

心智支柱：诚实是最重要的品质；总有人因为我的本真而爱我；在内心深处我是一个好人。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	1 运动
人类学	议价	藏匿
考古学	2 官僚	1 伪装 ^(I)
建筑学	2 警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级	3 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	2 枪械 ⁵ (猎枪) 10
地质学	口述采访	2 急救
历史	2 安抚	逃脱 ⁷ 5
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐 8
文献查阅	2 艺术	精神分析
医学	天文学	骑术 5
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	1 搏击
	法医	警觉 10
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

联系人及游戏记录

妹妹普里西拉；德里克，古董经营方面的师傅；玛萨，住在家附近的报纸经销商。

角色背景

人们都说你是一个普通的女人，这也许是事实，但你还是很讨厌被贴上这样一个标签。你很聪明，大家也都认为你个忠诚可爱的人。然而有些人印象里的你是一个壮硕傲慢的女人，这让你很伤心。

你是一个成功的古董商，住在格洛斯特郡的斯托伍德。顾客包括了富有的当地人、众多中年妇女、学识渊博的收藏家，甚至还有人特地为了最新货品远道而来。作为一个在收藏界被人背后诽谤中伤的女人，你逐渐变得坚强而乐观，在拍卖时的大声喊叫也让你的声音变得尖锐刺耳。你也很清楚，自己处在比顾客身份阶层更低的位置，这使得你比常人更多了一些防备。

然而，若除去外在不看，你会是一个非常可爱的人。你生命中最重要的人是住在康沃尔的妹妹普里西拉，你们平日通过信件和电话交流。妈妈和普里西拉住在一起，你们的关系也很亲密。

最重要的是，你对自己的成就感到骄傲。你现在正在凯西克参加一场古董交易会，已经准备好击败其他的商人，以一个便宜的价格成交。当明确自己的目标之后，挡在你前进道路上的人注定会失败。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：迈克尔·劳斯医生

动力：认知的渴求

职业²：医生

职业特长：

心智支柱：我拯救生命；人性本善；身在这个国家让我重新为人。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动 10
人类学	议价	1 藏匿
考古学	官僚	2 伪装 ^(I)
建筑学	1 警方交谈	10 驾驶
艺术史	信誉等级	4 电器维修 ^(I)
生物学	1 奉承	1 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵ 10
地质学	口述采访	1 急救 10
历史	1 安抚	2 逃脱 ⁷
语言 ⁶	2 底层社会	10 健康 ⁹
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	2 艺术	精神分析
医学	2 天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	1 手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击 6
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影 1	

坚毅之源：

兄弟杰弗里·劳斯；导师帕克医生；妻子辛西娅。

联系人及游戏记录

角色背景

在医院的工作是你对人的爱的延伸。毫无疑问，你从来就不是个书呆子：你更愿意自称为一个能干的人，而不是聪明的人。你对待病人的态度经常受到好评，能仅仅用几句话就安抚人心，在你看来，这才是真正成为一个优秀医生的特质。坦白地说，你真的非常擅长自己的工作。

你对人类的爱也延伸至身边的那些人，兄弟杰弗里一直陪在你身边，辛西娅总能给你最大的抚慰，虽然不得不承认，其实你没有对她报以完全的忠诚。但无论怎样，你绝对不会做出可能会伤害周围人的举动。

尽管工作地点在伦敦，你还是会到凯西克享受一次令人愉悦的假期。也许你偶尔会散一下步，但最后总不可避免地兜到酒吧去。你永远也不知道在哪里会遇见谁，也许会找到一个年轻的小姐，当然，这肯定会让你这一整周都过得很快乐。

当回家的时候，你会重新见到那些你所爱的人。到时候，你一定会喊出杰弗里的名字，因为你们已经有一段时间没见了。不过现在，你的时间由自己独自支配，而你想要更深入地调查一下现处的这片土地。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：琼西(汤姆)

动力：责任

职业²：流浪汉

职业特长：

心智支柱：我是个货真价实的英国人；一切最终都会好起来的；我会比你们所有人都长命。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动 10
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	伪装(I)
建筑学	警方交谈	驾驶
艺术史	信誉等级	电器维修(I)
生物学	奉承	爆破(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃 10
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救 5
历史	安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修(I) 5
法律	技术能力	导航
文献查阅	2 艺术	物品备齐 5
医学	天文学	精神分析
神秘学	化学	骑术
物理学	手艺	心智 ⁹ 10
神学	证物采集	坚毅 ⁹ 10
	法医	搏击 8
	开锁	警觉 10
	野外求生	追踪 6
	药剂学	潜行
	摄影	近战武器

坚毅之源：

特拉维斯女士，一位非常善良的年长女性；亲爱的老母亲，上帝保佑她；蒂尼，住在图书馆的流浪汉。

联系人及游戏记录

角色背景

显而易见，这个叫凯西克的村庄绝对是最宜人 的地方了，是吧？这地方真是棒极了，这里的空气 就像华兹华斯描述的那样，简直能强健人的灵魂。

你名叫琼斯，通常被人称为琼西，你不是一个 寻常的人，恰恰相反，你自认是一个绅士，虽然戴 着的圆顶高帽、大衣、手杖都明显很破旧，不过这 些东西的质量都非常好。

坦白地说，这种绅士风度多少是装的。你亲爱 的老母亲是一位住在坎特伯雷的裁缝，家则是一个 简陋的仓库，家里有一台电话，但基本上没有用到 的时候。你的口音受方言影响而不甚标准，对英语 的实际掌握比自己想的要差。

尽管在假装绅士，但你还是很以自己是英国人 为荣，当然了，你肯定会以此为荣！你认为自己有 责任去调查那些看起来缺乏合理性、不为人知的怪 事，然后将其报告给相关部门。

你在附近没找到什么古怪的事情，不过，如 果能有人请客喝一杯，你一定很感激。通常来说你得 自己付钱，但是今天你有些囊中羞涩。一杯金汤利 鸡尾酒总会让人心情愉快——如果不会带来太多麻 烦，就再好不过了。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1. 在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2. 职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3. 命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4. 通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5. 在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6. 为每1点语言能力等级分

配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7. 逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8. 只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9. 开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10. 《狂野魔法》中出现的可

能能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：希拉里·埃克赛特子爵

动力：自大

职业²：风雅子弟

职业特长：

心智支柱：我与生俱来的权利是生命中最美好的东西；我天生就优于那些下等阶级的人。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	运动
人类学	1 议价	1 藏匿
考古学	2 官僚	伪装 ^(I)
建筑学	2 警方交谈	驾驶
艺术史	信誉等级	6 电器维修 ^(I)
生物学	2 奉承	2 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	2 枪械 ⁵
地质学	口述采访	2 急救
历史	1 安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	健康 ⁹
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	1 艺术	1 精神分析
医学	2 天文学	骑术
神秘学	2 化学	心智 ⁹
物理学	1 手艺	坚毅 ⁹
神学	证物采集	搏击
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

哥哥马米，外科医生；哥哥佩里，考古学家；弟弟杰克，牧师。

联系人及游戏记录

角色背景

你是真的不知道自己在什么该死的地方，不久之前你正带着两瓶酩悦香槟，乘坐一辆开往格拉斯哥的火车，然后……行吧，应该是早下了几站路，之后就在一片蛮荒之地的正中心被另一辆火车给抛下了，你准备再叫一辆出租车，但是……该死的这到底是什么地方！不过还好这里至少有一辆巴士可以搭，还算是点小小的宽慰吧。

尽管你认为自己是一个风流浪子，不过实际上就只是个散漫不羁的顽童而已。作为家庭中的第三子，长辈并没有对你报以什么特别的期许。因此，你流连于酒吧、女人和赌博，你知道，自己的姓氏会见证这一切。

不过，你倒是为自己挤出了时间去学习。老实说，你学习的主要目的是为了能和兄弟争辩，当马默杜克去学医的时候，你觉得如果放任他打败自己，你一定会非常不爽的。因此，你去学习了一年的时

间，然后就辍学了，不过你也从中获得了足以在争论时反驳他的知识和论据。出于类似的理由，你也学了建筑学来支持和佩里格林的辩论。等等，停一下，建筑学，就是这个该死的玩意，真烦人。

当你的弟弟成为一名牧师的时候，你认为自己完全无意和一个神学方面的专业人士辩论，于是你走上了另一条和之前完全不同的路，你读了每一本自己能找到的亵渎上帝的小册子。尽管最后还是没能赢他，但你通过在信仰上惹恼他来终止了这场辩论。

总而言之，除了姓氏，你的人生几乎一无所有。再说看这天色，也到了该去喝一杯的时候了。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：海伦·朗

动力：艺术的敏感

职业²：艺术家

职业特长：

心智支柱：艺术出自人的灵魂；这座城市是我的故乡；疯狂中也有美的存在。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动 10
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	2 伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 10
艺术史	信誉等级	3 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	2 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃 6
密码学	威胁	2 枪械 ⁵
地质学	口述采访	1 急救
历史	安抚	1 逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	1 健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I) 5
		导航
法律	技术能力	物品备齐 5
文献查阅	1 艺术	4 精神分析
医学	天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击
	法医	警觉 5
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	2

坚毅之源：

格洛里亚，住在切尔西的母亲；珠莉·圣克莱尔，住在坎登的艺术家同事；杰克，睡在自己家门外的流浪汉。

联系人及游戏记录

角色背景

天知道你为什么会答应来这种地方，这地方倒是有个美好的名字叫“湖区”，可实际上它就是监狱中心，你在工作上的崇拜者兼委托人把你送来凯西克画湖区的美景。他包了旅馆的钱，所以你确实很难抱怨什么。

但事实上你确实可以抱怨，自己终究还算是个艺术家。这里到底有什么可以激发创造灵感的东西？风信子？草地？又能画什么？水彩画？你可是个超现实主义艺术家，想在画布上描绘的是噩梦般的风景，可这儿根本就没有任何像是噩梦的东西，有的只是折磨人的无聊景色，你根本没办法画这个。你需要某些东西来激发灵感，某些黑暗扭曲的东西。然而凯西克能找到什么？只有一个天杀的铅笔厂。

你希望自己已经回伦敦了，也有点想去拜访母亲，毕竟她有些上年纪了。而且也很想和艺术家同事珠莉喝一杯，她现在应该还在画她的立体主义作

品。如果之后几天还是没发生什么有意思的事，你就准备直接乘车回家了。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：多洛莉丝·缪尔医生

动力：学术研究

职业²：精神病医生

职业特长：

心智支柱：人类心智可被科学认知；我年长，自然知道得多；我相当正常。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	1 察言观色	运动 2
人类学	1 议价	1 藏匿
考古学	官僚	1 伪装(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级	电器维修(I) 5
生物学	奉承	爆破(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	2 枪械 ⁵
地质学	口述采访	急救
历史	1 安抚	2 逃脱 ⁷ 5
语言 ⁶	2 底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修(I)
		导航
法律	技术能力	物品装备 10
文献查阅	2 艺术	精神分析
医学	4 天文学	骑术 5
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击
	法医	警觉 10
	开锁	追踪
	野外求生 1	潜行
	药剂学 2	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

艾格尼丝·韦特，医院的另一名女医生；佩森，女儿；曼弗雷德先生，大英博物馆图书馆的管理员。

联系人及游戏记录

角色背景

作为卡特汉姆疗养院的副院长，你见过各种疯子。再没有什么能吓到你。只要几分钟，你就能把面前的病人分好类并找到最好的治疗方法。

比如雅各布·图尔文。每隔5年，他就会故病复发陷入疯狂、幻觉，不停念叨神秘教派、古老传说还有天知道什么玩意。原本简洁工整的字迹也变得潦草，混乱的在纸上糊成一片。比起自己的思维，你更了解他的。

随着年华老去，你的记忆力不如从前。你经常忘记把书放哪了；会拼错年轻时绝对不会弄错的单词；有时演讲时会忘词；前几天，你忘记了哪块肉是猪肉。你意识到自己的身体机能在衰退。在胡思乱想的时候，你害怕失去自己的意志。这让你非常担心，毕竟你一直都以自己的心智为傲。你肯定比那些意志薄弱的病人要好得多，是吧？要是开始失去神智，你该怎么办？

你的视力也在衰退。不戴眼镜就不能阅读，而且只能认出近处的人。你在慢慢衰老，这让你恐慌。

恐惧体现在举止上。你变得粗鲁、傲慢，喜欢指手画脚。你告诉自己，你只是不能忍受蠢货，但同时也在怀疑，自己是否也在变成一个蠢货。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：雷夫·约翰·鲍尔斯

动力：好古

职业²：神职人员

职业特长：

心智支柱：知识导向上帝；上帝为我们计划好一切；自然是上帝的馈赠。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动
人类学	议价	藏匿
考古学	1 官僚	1 伪装 ^(I)
建筑学	1 警方交谈	驾驶 5
艺术史	1 信誉等级	电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I) 5
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵ 5
地质学	口述采访	急救 6
历史	2 安抚	2 逃脱 ⁷ 10
语言 ⁶	2 底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I) 5
法律	技术能力	
文献查阅	2 艺术	导航
医学	天文学	物品备齐
神秘学	1 化学	精神分析 5
物理学	手艺	骑术
神学	2 证物采集	心智 ⁹ 10
	法医	坚毅 ⁹ 10
	开锁	搏击
	野外求生	警觉 5
	药剂学	追踪
	摄影	潜行
		近战武器

坚毅之源：

兄弟文森特，一名修道士；纽厄尔神父，同事；蒂莫西·马尔，酒友。

联系人及游戏记录

角色背景

对你来说，上帝就在图书馆中心。在图书馆里度过那么多年安静的阅读生活后，你会因为别人向自己打招呼而惊讶。要是由你来设计天堂，它会放满书籍，并强制所有灵魂保持安静。

因此当有机会在兰贝斯宫工作时，你毫不犹豫地接受了。那是 20 年前的事了，从那时起，你把兰贝斯宫图书馆浏览了个遍，不断地在书中寻找上帝的存在。你渴望找到他存在的证据，只要有一点指示、一点方向就能令你满足。

和许多神学家一样，你的通信人比朋友要多。有些研究宗教，有些不是，但他们的研究领域都和你相关。比如雅各布·图尔文，他是个民俗学家。你们有许多次在各自的家中，在美酒的陪伴下进行深刻的讨论。他最近开始研究神秘学，这个话题虽然有点幼稚，但能让讨论愉快不少。

你期待着他的消息。更重要的是，你想知道他

在研究些什么。你觉得雅各布就在重要发现的边缘。可能他已经找到了。也许，你能够通过他找到上帝。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等級为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等級在超出运动等級两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：贝莎修女

动力：坏运气

职业²：神职人员

职业特长：

心智支柱：一切都会变好的；事情没那么糟；微尘无害。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动 10
人类学	议价	1 藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 5
艺术史	信誉等级	4 电器维修 ^(I) 5
生物学	奉承	2 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵ 3
地质学	口述采访	1 急救 3
历史	安抚	2 逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	1 健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐
文献查阅	2 艺术	精神分析
医学	天文学	骑术 5
神秘学	1 化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	2 证物采集	1 搏击 10
	法医	警觉
	开锁	追踪
	野外求生	潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	

坚毅之源：

阿加莎，修道院院长；罗斯，姐妹；茱莉亚，一位修女，密友。

联系人及游戏记录

角色背景

你身上总是发生有趣的事情。某天在兰贝斯宫图书馆，你在和一位图书管理员聊天，虽然他看起来不是很有趣，但你还是很和善。毕竟，友好一点总没有错——你说对了？

对了，说到你在兰贝斯宫图书馆和管理员聊天，然后有人让你们安静！有些人就是不喜欢友善。好吧，你还是保持微笑。

说真的，这种友善有时会让你惹上麻烦，你老是在错误的时间到达错误的地点！有天你把书落在教堂的圣具室，回去拿时，你看到两位修女正在接吻！自然，你谁也没告诉——除了几个亲近的朋友。

你还遇到了最有趣的家伙。有一天，也是在图书馆，你见到一个叫鲍尔斯的牧师，他是个不错的人。太巧了，你告诉他，你会打保龄球（与鲍尔斯同音）！他没理解这有什么好笑的，只是让你去找书。

多么让人惊讶，有本书是被偷来的！从牛津的

一个古董书商那里偷的！你一打开就认出了上面的印章！图书馆不得不把书还回去，这可让他们不太高兴。这类事情总是发生在你身上。

但是，今天没什么趣事发生，你只是去购物。实际上，你要去的是戈尔德斯格林，去瞄一下那里的古董商店。那里可不会有有什么有趣的事情。

侦探笔记

玩家：

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等

级大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视

为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分

配1种语言，并将它们记录在角

色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可

能能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：西奥·沃伦

动力：血脉相承

职业²：艺术家

职业特长：

心智支柱：我能把所见之物都编成曲；我只相信能触碰之物；我的存在才是重要的。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动 10
人类学	议价	1 藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	5 驾驶
艺术史	信誉等级	1 电器维修 ^(I)
生物学	奉承	2 爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵
地质学	口述采访	2 急救
历史	安抚	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会	1 健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐 8
文献查阅	2 艺术 2	精神分析
医学	天文学	1 骑术
神秘学	2 化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	2 坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	搏击 10
	法医	警觉 8
	开锁	追踪
	野外求生	1 潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	2

坚毅之源：

联系人及游戏记录

简·达特茅斯，雕刻家；玛莎·沃伦，母亲；路易·阿姆斯特朗，偶像。

角色背景

你的感官彼此关联在一起。你看见的东西有味道，闻到的东西有声音。唯一能确认事物真实性的方法是有时你半夜醒来不知道自己是怎么到那里的用手触碰。

所以你把看到的东西写成音乐。你追求怪异的有时你不记得梦到了什么但那让你头脑发胀绘画和风景。虽然伦敦古典乐圈子把你拒之门外，但你在爵士乐里找到了一席之地。爵士乐古怪而活泼的曲调看起来红紫交杂，十分美丽。

有时候你在火车上醒来却控制不了自己的思想你控制不了自己的思想完全不记得上车的事情，但是身上有火车票。有时你醒来发现自己站在你没法相信自己的感官一片荒原，全身被你不相信自己看到的东西雨淋湿。

你去哪里都带着乐谱，经常某处有真相在上面疯狂地试图抓住头脑中闪现的某处所有的真相某

个曲调。有时你意识到自己在图书馆里喃喃自语你看不见的是什么，其他人以为你隐藏的是什么发了疯你看不见的又是什么。

有时你会控制不住自己的思绪你错过了真相音乐在光明之后你在哪你这时在哪——

侦探笔记

克苏鲁迷踪

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³			

坚毅			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

健康			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1.在通俗风格的游戏中，心智是可恢复的，用一条斜杠来标记心智能力池的减少，用一个叉号来标记心智等级的减少。

2.职业能力可半价购得，分配创建点数之前，先用星号将它们标记出来。

3.命中阈值为3。如果运动等級大于等于8时，命中阈值为4。

(I): 这些一般能力在作为调查能力使用时，等级和能力池视为加倍。

4.通常情况下，你不能在游戏开始时购买克苏鲁神话，且心智不得大于(10-克苏鲁神话)。

5.在通俗风格的游戏中，如果枪械等级为5，则可以同时用两把手枪射击(参见第40页)。

6.为每1点语言能力等级分配1种语言，并将它们记录在角色卡里。

7.逃脱等级在超出运动等级两倍时，超出的部分可以用半价购得。

8.只有精神病学家和灵异现象研究者可以购买催眠，且仅限于通俗风格的游戏。

9.开始创建角色时，你有4点免费心智，1点免费健康与1点免费坚毅。

10.《狂野魔法》中出现的可选能力，只能在剧情中获取。

调查员姓名：艾拉·麦克唐纳

动力：冒险

职业²：警探

职业特长：

心智支柱：法律；英国；我能解决。

剩余创建点数：

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色	2 运动 10
人类学	议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	2 驾驶 10
艺术史	信誉等级	电器维修 ^(I)
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话	审讯	偷窃
密码学	威胁	1 枪械 ⁵ 10
地质学	口述采访	急救 10
历史	1 安抚	1 逃脱 ⁷
语言 ⁶	1 底层社会	健康 ⁹ 10
		催眠 ⁸
		魔法 ¹⁰
		机械维修 ^(I)
		导航
法律	技术能力	物品备齐 10
文献查阅	艺术	精神分析
医学	天文学	骑术
神秘学	化学	心智 ⁹ 10
物理学	手艺	坚毅 ⁹ 10
神学	证物采集	2 搏击 6
	法医	警觉 5
	开锁	1 追踪
	野外求生	1 潜行
	药剂学	近战武器
	摄影	1

坚毅之源：

联系人及游戏记录

多萝西·佩多，A4分部的长官；乔治·麦克唐纳，父亲；帕克太太，管家。

角色背景

你热爱自己的工作。警局开始招收女性时，你就知道这是最合适的工作。你不会结婚，因为结婚就必须辞职，而你绝不会辞职。

老实说，现在的工作只是开始。A4 分部，也就是女警分部，主要处理儿童问题。你想要的不只这些。你渴望更丰富的内容，一些你能紧咬不放的案子。凶杀、失踪，任何能调查一番的案子。

如果有机会，你会干得很好。童年赋予你不可动摇的自信，近乎愚蠢，但也让你度过各种危机。朋友形容你像牛一样顽固。

这种自信反应在你对自己的专业能力有着过度的信任。任何情况你都确信自己了解得最多，经常把别人赶到一边，好让自己单独干活。不管怎么说，你被赋予了足够的常识，也许你知道的不是最多，但一般猜的都对。

侦探笔记