

克苏鲁迷踪

KENNETH HITE

基于ROBIN D LAWS的“侦探”系统

试玩剧本



Labyrinth

仪式追踪

克苏鲁迷踪试玩剧本

作者：史蒂夫·邓普西

克苏鲁迷踪

《仪式追踪》是《克苏鲁迷踪》的一个试玩剧本，游戏时间为15分钟左右，由史蒂夫·邓普西撰写。

美术：杰罗姆·尤根南

版式设计：杰罗姆·尤根南

排版：贝丝·路易斯

克苏鲁迷踪核心规则书，由肯尼斯·海特撰写

基于罗宾·D·劳斯创造的“侦探”系统

© Steve Dempsey. All rights reserved. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd. Chinese edition is translated by Labyrinth Culture Ltd.

出版人：张昊

中文版译者：上山刈芦（李翔）

编辑校对：玖羽

美术及排版制作：卓尔

版权引进及出版商：北京乐博睿文化有限责任公司

仪式追踪

故事背景

此剧本的故事背景如下：文森特·克兰是密斯卡托尼克大学的毕业生。他在大学图书馆读到了《死灵之书》的片段，这搅乱了他的心智。为了理解书中的内容，他决定“联系”该书的作者阿卜杜拉·阿尔哈萨德。他成功地“联系”到了阿尔哈萨德，并警告他小心即将降临的厄运。同时，克兰还寻访到了这位疯狂的阿拉伯作家的后人伍德罗·查德威克——泰罗的司机。通过查德威克的肉身，阿尔哈萨德的灵魂可以被召唤出来，并附在其身上。

克兰栖身在他家族的古老农庄里，那座农庄位于印第安纳州的曼西市郊外。他谎称农庄闹鬼，打算把查德威克骗去那里，并邀请泰罗前往印第安纳波利斯。泰罗没能如期抵达，错过了“欢迎聚会”，于是克兰召唤了一头夜魔，要将查德威克抓来参加仪式*。此举造成农庄的牲畜大量被杀，牲畜被当作仪式的祭品，而牲口的血液则用来在谷仓的墙壁上涂绘“旧印”。农庄的骚动引起周围邻居的担忧，他们便报了警。两名警察随后赶到；其中一位麦克警官被克兰用霰弹枪射杀，另一位希克斯警官徒步逃脱。玩家们在公路上遇见的便是他。

*：查德威克和预设玩家角色泰罗，以及其他几名角色共乘一辆

车，所以才会因为泰罗的“延误”而引发此事件。——译注

序章

现在是1931年，印第安纳波利斯市的“印第安人”棒球队刚刚启用了新建的佩里体育场，该体育场位于第十六街。也正是在这一年，新近改组的“印第安纳波利斯ABC”棒球队*开始参加“美国黑人棒球联盟”的比赛。

你们一行七人乘坐一辆体面的福特A型轿车从纽约前往印第安纳波利斯，正是为了赶上这场盛事。你们中有两位棒球运动员、一位体育记者、一位医生、一位摄影师，一位作家是这辆车的车主，而查德威克是司机。这可不是一场轻松的旅行。未婚女子与几位男性同栖同止、黑人与白人结伴旅行，必然会招来旁人猜忌的目光。

中途，你们曾绕道俄亥俄州，去调查利马市的一桩闹鬼事件。你们希望抓紧时间，因为今晚必须赶到印第安纳波利斯。冒着夜色，你们一路急驰，现在到达了曼西市的南郊。这是一个没有月光的夜晚，夜色清冷，带着三月的寒意，但星光却格外明亮。

*：该队最早由美国酿酒公司组建，ABC是“美国酿酒公司”的缩写，因此得名。——译注

场景一：警官

场景类型：核心（警方交谈）

突然，道路前方有人拦路。一位警官挥舞着手电筒，示意车辆停下。伍德罗要求停车。使用警觉能力的调查员会发现，夜空中有什么东西忽隐忽现，时不时会遮挡住一些星光。

伍德罗与警官站在车辆前方说话，车灯照射着他们的身影。这时，一只大型生物从空中呼啸而下，袭击了那位警官，又用爪子将伍德罗抓起，随即消失在夜色里（所有目睹夜魔的调查员进行4点坚毅检定；由于伍德罗是泰罗的朋友，泰罗需进行5点坚毅检定）。

希克斯警官，警号#7435，已经身亡（那些没有看到夜魔的调查员如果目睹了警官的尸体，则进行2点坚毅检定）。他的头部几乎被拧下。身旁的地面上有一支手电筒和他的记事本。医学和枪械能力可以发现（非核心线索），警官曾遭到霰弹枪射击，腰部中弹，距开枪时间不超过一小时。要看懂记事本上的内容（核心线索），需要使用警方交谈能力，由此可知晓这位警官正在调查克兰农庄发生的骚动。住在附近的迪克雷一家向警方报告说，从克兰农庄传来了奇怪的喧闹和尖锐刺耳的声音，他们怀疑有小偷。迪克雷的房子里有一部电话，

是这附近唯一的电话，而迪克雷大妈对调查并不热心。

附近没有警车，透过田野，你们能看见农庄的灯火。

场景二：农庄

场景类型：核心（证物采集）

时间在这个剧本中至关重要。调查员必须赶在克兰完成可怕的仪式之前，找到查德威克。到达农庄时，调查员发现，院子里到处是血迹和牲口的尸体（进行3点坚毅检定）。一些尸体上有人类的咬痕，另一些则围绕一个奇怪的符号，被钉在谷仓的墙上。一根水管从水塔接出，将一小股水流引到谷仓里。使用神秘学能力可识别出（非核心线索）这是某种召唤仪式。

在谷仓的一侧停着一辆警车，两侧的车门已打开。一位警官的尸体倒伏在前座上，血迹斑斑。尸体的前胸有一大片伤口，是霰弹枪留下的痕迹。警官的佩枪掉在地上。

农庄的宅子里面也是一片狼藉，到处是克兰的研究与实验留下的痕迹。疯子般的涂鸦和呓语点缀在墙上，纸片和书页四散在各处，尸体的碎块和其它不可名状的东西遍布于屋内。

证物采集能力（核心线索）可以快速评估场景中的线索。进行简易搜索可以发现场景中的所有线索，但也会延迟调查员的行动速度——等他们赶到采石场时，克兰的仪式已经失败。这场骚动的始作俑者此时已离开农庄，但墙上挂着

一张图片，似乎是一幅地图。野外求生能力可以迅速辨认出上面标示的地点，那是一个采石场，位于农庄的北面。

耗用1点证物采集能力可以让调查员辨认出各种笔记、书籍和图片。这些是克兰的档案，如果妥善收集起来，就相当于一部克苏鲁神话典籍，可以给研读的调查员增加2点神秘学等级，以及1点克苏鲁神话等级。这些文档是用英语和阿拉伯语写成的，其中包含了三道咒文：“呼唤黑暗仆从”（“召唤/束缚夜魔”）、“召唤祖先”（“复活术”的一种变体，需要死者的子嗣或后裔在场，死者的灵魂将被召唤出来，依附在其子嗣或后裔身上）、以及“黑暗的祝福”（附魔小刀）。运用语言（阿拉伯语）能力可以发现“召唤祖先”的咒文有误译。神秘学能力可以推测，这项仪式可能会失败。

场景三：仪式

场景类型：事件解决

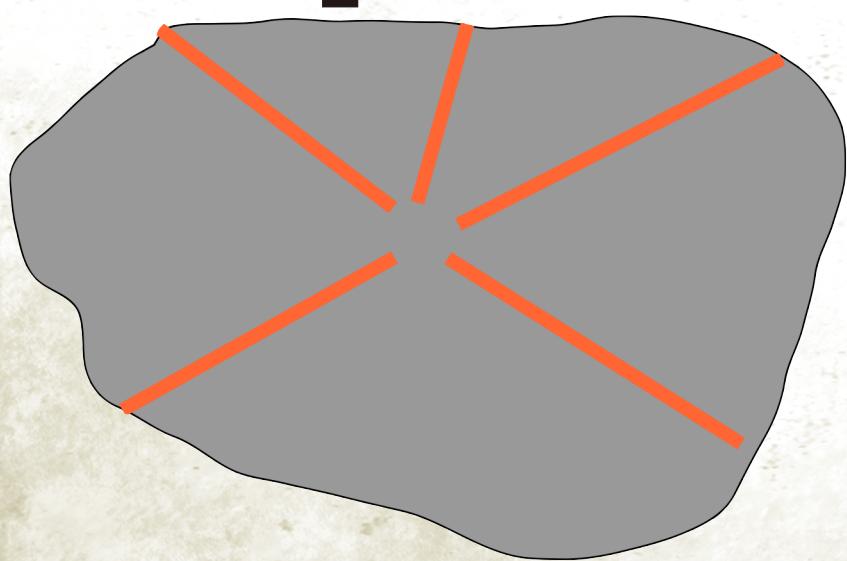
克兰准备在古老的采石场底部进行他的仪式。几条长长的铜线从中央向边缘呈辐射状排列（参见下图）。克兰打算用这些铜线来引导神秘的力量。超自然的能量正在夜空中聚集、闪烁。

如果调查员在农庄里进行过简易搜索，那么当他们赶到时，仪式已经失败。仪式的参与者们都不省人事、瘫倒在地上，而夜魔正盘旋在上空，撕扯着他们的躯体。

如果调查员在农庄里没有进行过简易搜索，那么，当他们到达采石场时，乘坐的汽车会遭到夜魔的袭击（参见《克苏鲁迷踪》第145页）。克兰派来这只夜魔，试图阻止玩家的行动。夜魔企图抓走调查员，将他们凌空抛入采石场（它必须

采石场

汽车



进行搏击能力检定，如果检定失败，它会将调查员抛入附近的水塘中）。

如果想快速到达采石场底部，必须进行运动能力检定。如果调查员携带有手电筒，则检定难度为4；如果没有，则检定难度为5（如果速度放缓，则难度-1）。

此外，通过一次难度较高的驾驶能力检定（难度为7），也可以使车辆在一个回合内直冲到采石场的底部。

在克兰完成仪式之前，调查员们有3轮的时间靠近他。只有靠近克兰之后，调查员才能对他进行射击。此外，破坏铜线也可以阻止仪式。直接接触碰铜线的人的身体会遭到以太能量的冲击，造成1d6点伤害，并永久丧失1点心智，因为此时他的大脑完全暴露在另一个时空的节点之中。不过，这也会震晕克兰，一回合后他才会从地上爬起来。

无论如何，仪式总会失败，因为克兰并未掌握正确的咒文。它会把阿尔哈萨德从原来的时空里拉出来，仿佛一头无形的怪物将他吞噬*。他会被困在两个时空的中间地带，但是他的一部分仍会进入查德威克的身体，腐蚀宿主的心灵。对于任何靠近的人，他会使用“萎缩术”（参见《克苏鲁迷踪》第118页）攻击，但首先会施放在克兰身上，对他造成重创。

*：在“本来的历史”中，阿尔哈萨德的“死因”就是在光天化日、众目睽睽之下凭空消失，“仿佛被一头无形的怪物吞噬”。——译注



查德威克此时的坚毅为-1。他会对第一个靠近的调查员使用“萎缩术”（耗用4点坚毅施展咒文，耗用6点坚毅增加伤害效果），这样，他的坚毅就为-11，几乎接近“疯狂”。在最后倒下的前一轮，他会发出疯子般的呓语。

夜 魔

夜魔的设定完全来自核心规则书，为了更加有趣，你也可以做一些调整。夜魔会使用“搔痒”能力，使对方失去行动能力；在游戏中，这可以通过以下方式来体现：

- 夜魔对调查员身上的某些穴位施力，麻痹他的身体，并使其

面孔扭曲成一个可怕的直角。

- 夜魔并不在空中盘旋，而是摆出一种荒唐可笑的姿态或动作，出现在调查员的视野里，让人不由自主地为它的反常行为而发笑。正当调查员大笑不止、放松戒备的时候，夜魔措手不及地将其掳走，仿佛这种生物天生具有一种可怕的幽默感。

夜魔是一种有翼生物，拥有长着倒钩的尾巴和适合抓握的爪子，以及一双向内对弯的尖角。它们有着鲸鱼般光滑而油质的表皮，但却没有面孔。它们既不说话也不笑，而且在振翼时从不出声。

夜魔侍奉着诺登斯，在它们所做的事情中，就包括了把侵入领地的生物抓住、带走，然后把它随便扔在你所能想像到的最恐怖的地方（包括梦境和其他维度）任其自生自灭。夜魔的巢穴位于世界各个孤寂的所在，它们昼伏夜出；夜魔的智力不高，但能理解某些语言（例如食尸鬼的急促话语），并与一些神秘种族为友。

夜魔会悄悄地潜行接近受害者，突然抓住他们的武器，然后制服他们；两只甚至更多的夜魔也可以合作（参见第57页）与单个目标进行搏击对抗。

搔痒：如果夜魔在搏击对抗中获胜，它不会造成伤害，但可能会解除敌人的一把武器或一个物品。一旦夜魔连续两次在搏击对抗中获胜，目标就会被它们的长而有力的手指和脚趾抓住、抬走，并被长着锋利倒钩的尾巴不停肢解。一次成功的搔痒攻击（视同搏击）会使受

害者陷入 $1d6+1$ 回合的不知所措和迷惑，无法进行任何身体行动，其效果类似动摇（参见第73页）。护甲不能阻止夜魔搔痒。

游戏数据：

能力（地面/空中或宇宙中）：

运动6/12、健康7、搏击10

命中阈值：4

警觉调整：+1

潜行调整：+2（飞行时）；+3
(在黑暗中飞行时)

武器：见上

防护：-2 对抗 任何（皮肤）

坚毅减损：+0

预设角色

- 阿曼达·琼斯，记者
- 布拉德·海勒，棒球手
- 尤金·斯塔福德，棒球投手
- 法兰·泰罗，作家
- 艾伦·兰斯戴尔，医生
- 晁濂，摄影师

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		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。

调查员姓名：阿曼达·琼斯

动力：冒险

职业²：记者

职业特长：使用安抚能力来获取和查阅报刊
记录

心智支柱：1长者值得我们尊敬；
2真相应该公之于众

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 ⁽¹⁾ *
建筑学	警方交谈 [*]	驾驶
艺术史	信誉等级	电器维修 ⁽¹⁾
生物学	奉承	爆破 ⁽¹⁾
克苏鲁神话 ⁴	审讯	偷窃
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	健康 ⁸
		催眠 ⁸
		机械维修 ⁽¹⁾
		导航
	技术能力	物品整备
		精神分析
法律	艺术	骑术
文献查阅	天文学	心智 ⁹
医学	化学	坚毅 ⁹
神秘学	手艺	搏击
物理学	证物采集 [*]	警觉
神学	法医	追踪 [*]
	开锁	潜行
	野外求生	近战武器
	药剂学	
	摄影 [*]	2

坚毅之源：

你的父亲，棒球手鲍勃·琼斯；你的前编辑，哈维·史密斯。

联系人及游戏记录

你们一家都来自纽约的布鲁克林，你的父亲是效力于布鲁克林“道奇”棒球队的球员。当父亲来往于各地参加比赛期间，你也跟随在他身边。如今，你成了一名记者，在职业生涯中寻找成功的机会。虽然体育记者的职业对女性而言颇有挑战性，但你还是踏入了这一行业。你在印第安纳波利斯有一份差事，是为当地的“印第安人”队（“美国职业棒球小联盟”的3A级球队）撰写报道。

克苏鲁迷踪

玩家：

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

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。

调查员姓名：布拉德·海勒

动力：自大

职业²：棒球手(风雅子弟)

职业特长：使用信誉等级来找到你的私人关系

心智支柱：1耶稣基督是我的救世主；

2劳动有益于灵魂

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	2	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 [*]	4	电器维修 ^(I)
生物学	奉承 [*]	2	爆破 ^(I)
克苏鲁神话 ⁴	审讯		偷窃
密码学	威胁	3	枪械 ⁵
地质学	口述采访 [*]	2	急救
历史	安抚	1	逃脱 ⁷
语言 ⁶	底层社会 [*]	2	健康 ⁹
			催眠 ⁸
			机械维修 ^(I)
			导航
	技术能力		物品整备
			精神分析
法律	艺术		骑术 [*]
文献查阅	天文学		心智 ⁹
医学	化学		坚毅 ⁹
神秘学	手艺	1	搏击
物理学	证物采集		警觉
神学 ⁷	法医		追踪
	开锁		潜行
	野外求生 [*]	2	近战武器
	药剂学		
	摄影		

坚毅之源：

你出生于加利福尼亚，而你的母亲克拉拉仍居住在那里；你在路易斯维尔“上校”队的前教练，克拉克森。

联系人及游戏记录

你生于加利福尼亚，却辗转于全国各地，作为捕手参加“美国黑人棒球联盟”的比赛。ABC棒球队正需要一位经验丰富的老手来训练他们的年轻队员，于是你接受了这份工作。之前你从事的是推销圣经的工作，而当一名教练显然要好得多。在为路易斯维尔“上校”队效力期间，你曾协助法兰收集一些有关棒球的神话。

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		4	

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。

调查员姓名：尤金·斯塔福德

动力：责任

职业²：曾与黑帮有染的棒球投手

职业特长：藏匿、偷窃和追踪这三项能力，可以在投骰之后再耗用点数

心智支柱：1对棒球的热爱；

2能清清白白地生活，本身就是一种奖赏

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 6
考古学	官僚	伪装 ^(I)
建筑学	警方交谈	驾驶 2
艺术史	信誉等级	电器维修 ^(I) 2
生物学	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话 ⁴	审讯	偷窃 6
密码学	威胁 [*]	枪械 ⁵ 1
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 9
意大利语		催眠 ⁸
		机械维修 ^(I) 6
		导航
	技术能力	物品整备
		精神分析
法律	艺术	骑术
文献查阅	天文学	心智 ⁹ 8
医学	化学	坚毅 ⁹ 8
神秘学	手艺	搏击 [*] 6
物理学	证物采集	警觉 [*] 4
神学	法医	追踪 [*] 4
	开锁 [*]	潜行 [*] 8
	野外求生	近战武器 2
	药剂学	
	摄影	

坚毅之源：

皇后区的酒保，路易斯；你的女友特丽莎。

联系人及游戏记录

你来自纽约的皇后区，曾是当地的一位锁匠。你曾误入歧途，为黑帮分子撬开保险箱。每到周日，你都会去公园里打打棒球。就在那里，你被印第安纳波利斯的“印第安人”队的球探看中了。你希望从此可以远离旧日的麻烦，重新证明自己。

克苏鲁迷踪

玩家：

心智 ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中阈值 ³		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点语言能力等級分配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。

调查员姓名：法兰·泰罗

动力：认知的渴求

职业²：作家

职业特长：利用冒险中间的休息时间，可以将一项学术能力池点数全部恢复

心智支柱：1知识应该被珍视；

2人性是独特的

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

坚毅之源：

跟随了你多年的司机，伍德罗·查德威克；你的大伯母康斯坦丝，是她激发了你对故事的热爱；作家同伴伊迪丝·亨利。

联系人及游戏记录

你生于肯塔基州的路易斯维尔，曾周游全国，搜集神话和传说素材，将它们改写成恐怖小说，投稿给通俗杂志。最近你听到印第安纳波利斯的一些奇怪传闻，打算去一探究竟。你不喜欢独自旅行，便在报纸上刊登启示，招集了几位同伴从纽约启程。

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		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。

调查员姓名：艾伦·兰斯戴尔

动力：冒险

职业²：医生

职业特长：每耗用1点急救点数，可以恢复3点健康(他人)或者2点健康(自己)；你可以耗用1点急救来稳定一个“重伤”的伤患。

心智支柱：1“美国梦”就在前方；2行医者的誓言(“希波克拉底誓言”)

学术能力	社交能力	一般能力
会计*	2 察言观色*	2 运动 4
人类学	1 议价	藏匿
考古学	官僚	1 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) 2
生物学*	奉承	爆破 ^(I)
克苏鲁神话 ⁴	审讯	偷窃
密码学	威胁	枪械 ⁵ 3
地质学	口述采访	急救* 12
历史	安抚*	2 逃脱 ⁷ 6
语言 ^{6*}	2 底层社会	健康 ⁹ 8
拉丁语		催眠 ⁸
		机械维修 ^(I) 2
		导航
	技术能力	物品整备 4
		精神分析 6
法律	艺术	骑术 4
文献查阅	1 天文学	心智 ⁹ 8
医学*	4 化学	坚毅 ⁹ 10
神秘学	手艺	搏击 4
物理学	证物采集	警觉 2
神学	法医*	2 追踪
	开锁	潜行 2
	野外求生	1 近战武器
	药剂学*	2
	摄影	

坚毅之源：

你的姐姐朱迪，她在兄弟姐妹中间与你年龄最为接近；阿尔透斯大夫，在他的鼓励下你读完了大学；米里亚姆·格林伯格，你就职的第一家医院的护士

联系人及游戏记录

你生于马萨诸塞州的贫苦农村家庭，一路奋斗，终于成了一名医生。然而，想在高档时髦的地方行医，没钱可万万不行，这让你头疼不已。此时，恰好印第安纳波利斯市的“印第安人”棒球队正需要一个队医跟随他们辗转于赛场之间，于是你接下了这份工作。为了将来能够独自行医，你希望能攒下足够的资金。

克苏鲁迷踪

玩家：

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

调查员姓名：晁濂

动力：艺术的敏感

职业²：摄影师

职业特长：利用冒险中间的休息时间，可以将摄影能力池点数全部恢复

心智支柱：1照片不会撒谎；

2人性本善

学术能力	社交能力	一般能力
会计	察言观色 [*]	运动
人类学 [*]	2 议价	藏匿
考古学	官僚	伪装 ⁽¹⁾ *
建筑学 [*]	2 警方交谈	驾驶
艺术史 [*]	信誉等级	电器维修 ⁽¹⁾
生物学	奉承 [*]	爆破 ⁽¹⁾
克苏鲁神话 ⁴	审讯	偷窃
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	2 底层社会	健康 ⁹
英语		催眠 ⁸
汉语官话		机械维修 ⁽¹⁾
		导航
	技术能力	物品整备
		精神分析
法律	艺术 [*]	骑术
文献查阅	1 天文学	心智 ⁹
医学	化学	坚毅 ⁹
神秘学	手艺 [*]	搏击
物理学	证物采集	警觉
神学	法医	追踪
	开锁	潜行
	野外求生	近战武器
	药剂学	
	摄影 [*]	4

坚毅之源：

你的同学鲁思·柯林斯，他帮助你在纽约安顿下来；你的祖父晁封，他鼓励你追求自己的梦想。

联系人及游戏记录

你来自上海，为了在纽约大学研习艺术，于四年前移居到纽约。在学习过程中，你对美国文化着了迷，并热衷于用照片来捕捉美国人的日常生活。你的大学为你安排了为期一个月的任务——陪同印第安纳波利斯市的“印第安人”棒球队（“美国职业棒球小联盟”的3A级球队）。