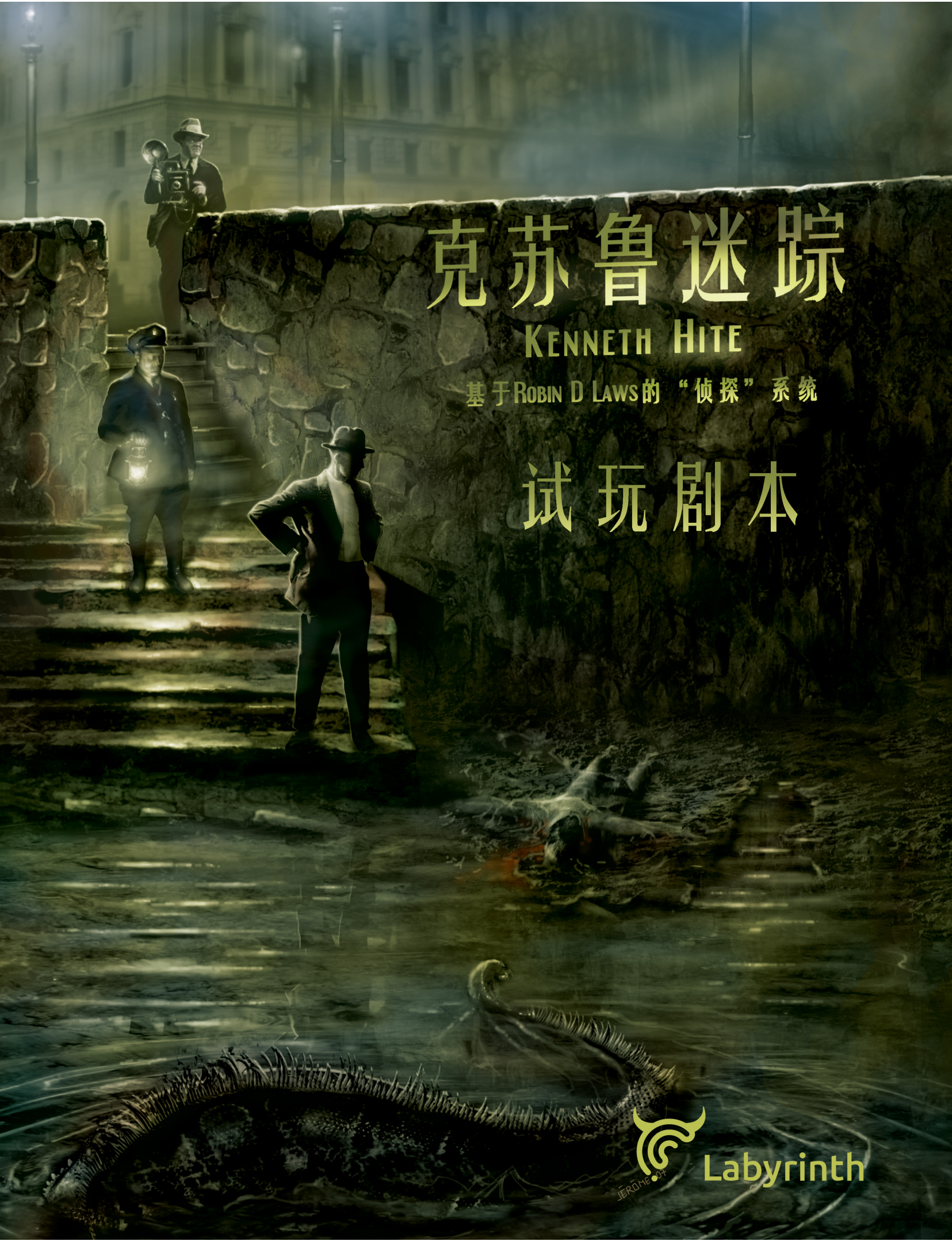


克苏鲁迷踪

KENNETH HITE

基于ROBIN D LAWS的“侦探”系统

试玩剧本



Labyrinth

似 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：上山刘芦（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主人，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

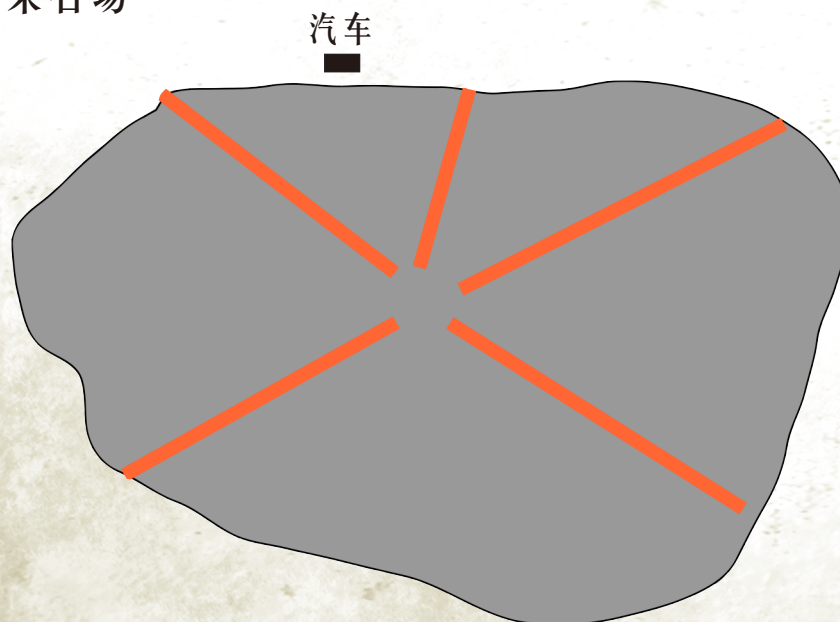
场景类型：事件解决

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



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“萎枯术”（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“萎枯术”（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实现：

- 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态度或动作，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（包括幻境和其他维度）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胳肢。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

玩 家：

心智¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
命中國值 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

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

会计
人类学
考古学
建筑学
艺术史
生物学
克苏鲁神话⁴
密码学
地质学
历史
语言⁶

社交能力

察言观色^{*}
议价^{*}
官僚
警方交谈^{*}
信誉等级
奉承
审讯
威胁
口述采访^{*}
安抚^{*}
底层社会

一般能力

运动
藏匿
伪装⁽¹⁾
驾驶
电器维修⁽¹⁾
爆破⁽¹⁾
偷窃
枪械⁵
急救
逃脱⁷
健康⁹

技术能力

艺术
天文学
化学
手艺
证物采集^{*}
法医
开锁
野外求生
药剂学
摄影^{*}

物品整备

精神分析
骑术
心智⁹
坚毅⁹
搏击
警觉
追踪^{*}
潜行
近战武器

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.**命中國值**为3。如果**运动等级**大于等于8时，命中國值为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**。

坚毅之源：

你的父亲，棒球手鲍勃·琼斯；你的前编辑，哈佛·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
命中國值 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

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

会计

人类学

考古学

建筑学

艺术史

生物学

克苏鲁神话⁴

密码学

地质学

历史

语言⁶

社交能力

察言观色^{*}

议价

官僚

警方交谈

信誉等级^{*}

奉承^{*}

审讯

威胁

口述采访^{*}

安抚

底层社会^{*}

一般能力

运动

藏匿

伪装⁽¹⁾

驾驶

电器维修⁽¹⁾

爆破⁽¹⁾

偷窃

枪械⁵

急救

逃脱⁷

健康⁹

催眠⁸

机械维修⁽¹⁾

导航

物品整備

精神分析

骑术^{*}

心智⁹

坚毅⁹

搏击

警觉

追踪

潜行

近战武器

技术能力

艺术

天文学

化学

手艺

证物采集

法医

开锁

野外求生^{*}

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。

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.**命中國值**为3。如果**运动等级**大于等于8时，命中國值为4。

(1)：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**。

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
命中國值 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

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

会计

人类学

考古学

建筑学

艺术史

生物学

克苏鲁神话⁴

密码学

地质学

历史

语言⁶

意大利语

社交能力

察言观色^{*}

议价^{*}

官僚

警方交谈

信誉等级

奉承

审讯

威胁^{*}

口述采访

安抚

底层社会^{*}

一般能力

运动

藏匿

伪装⁽¹⁾

驾驶

电器维修⁽¹⁾

爆破⁽¹⁾

偷窃

枪械⁵

急救

逃脱⁷

健康⁹

催眠⁸

机械维修⁽¹⁾

导航

物品整備

精神分析

骑术

心智⁹

坚毅⁹

搏击^{*}

警觉^{*}

追踪^{*}

潜行^{*}

近战武器

技术能力

艺术

天文学

化学

手艺

证物采集

法医

开锁^{*}

野外求生

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。

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.**命中國值**为3。如果**运动等级**大于等于8时，命中國值为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**。

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：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

会计	
人类学	1
考古学	
建筑学	
艺术史	
生物学	
克苏鲁神话 ⁴	
密码学	
地质学	
历史 ⁵	2
语言 ^{6*}	2

社交能力

察言观色 [*]	2
议价	
官僚	
警方交谈	
信誉等级	5
奉承	
审讯 [*]	2
威胁	
口述采访 [*]	2
安抚	
底层社会	

一般能力

运动	
藏匿	4
伪装 ⁽¹⁾	2
驾驶	6
电器维修 ⁽¹⁾	
爆破 ⁽¹⁾	
偷窃	
枪械 ⁵	4
急救	2
逃脱 ⁷	6
健康 ⁹	8

技术能力

法律	艺术 [*]	2
文献查阅 [*]	天文学	
医学	化学	
神秘学 [*]	手艺	2
物理学	证物采集 [*]	2
神学	法医	
	开锁	
	野外求生	
	药剂学	
	摄影	1

物品整备	4
精神分析	
骑术	
心智 ⁹	8
坚毅 ⁹	10
搏击	3
警觉	4
追踪	4
潜行	6
近战武器	

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

玩家：

心智¹

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

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

会计 [*]	2
人类学	1
考古学	
建筑学	
艺术史	
生物学 [*]	2
克苏鲁神话 ⁴	
密码学	
地质学	
历史	
语言 ^{6*}	2
拉丁语	

社交能力

察言观色 [*]	2
议价	
官僚	1
警方交谈	
信誉等级	3
奉承	
审讯	
威胁	
口述采访	
安抚 [*]	2
底层社会	

一般能力

运动	4
藏匿	
伪装 ⁽¹⁾	
驾驶	
电器维修 ⁽¹⁾	2
爆破 ⁽¹⁾	
偷窃	
枪械 ⁵	3
急救 [*]	12
逃脱 ⁷	6
健康 ⁹	8
催眠 ⁸	

技术能力

法律	
文献查阅	1
医学 [*]	4
神秘学	
物理学	
神学	
证物采集	
法医 [*]	2
开锁	
野外求生	1
药剂学 [*]	2
摄影	

物品整备

精神分析	6
骑术	4
心智 ⁹	8
坚毅 ⁹	10
搏击	4
警觉	2
追踪	
潜行	2
近战武器	

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。为了将来能够自行行医，你希望能攒下足够的资金。

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.**命中值**为3。如果**运动等级**大于等于8时，命中值为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**。

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
命中国值 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.**命中国值**为3。如果**运动等级**大于等于8时，**命中国值**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：晃濂

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

会计	
人类学 [*]	2
考古学	
建筑学 [*]	2
艺术史 [*]	2
生物学	
克苏鲁神话 ⁴	
密码学	
地质学	
历史	
语言 ^{6*}	2
英语	
汉语官话	

社交能力

察言观色 [*]	2
议价	
官僚	
警方交谈	
信誉等级	4
奉承 [*]	2
审讯	
威胁	
口述采访	1
安抚	
底层社会	

技术能力

艺术 [*]	2
天文学	
化学	
手艺 [*]	2
证物采集	
法医	
开锁	
野外求生	
药剂学	
摄影 [*]	4

一般能力

运动	4
藏匿	3
伪装 ^{(I)*}	2
驾驶	2
电器维修 ^(I)	6
爆破 ^(I)	
偷窃	
枪械 ⁵	
急救	4
逃脱 ⁷	4
健康 ⁹	8
催眠 ⁸	
机械维修 ^(I)	2
导航	
物品整備	6
精神分析	
骑术	
心智 ⁹	8
坚毅 ⁹	8
搏击	
警觉	4
追踪	4
潜行	6
近战武器	

坚毅之源：

你的同学鲁思·柯林斯，他帮助你在纽约安顿下来；你的祖父晃封，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——一路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）。