

迷踪笺注

《兇亦曾迷踪》部分规则的解说、澄清和举例说明



编译者的前言

- 1、本手册旨在对《克苏鲁迷踪》的规则进行阐释、说明和举例，并对游戏参与者提供一些建议，它并不能**替代规则书本身**。如果手册中的部分内容让你觉得不易理解，你可以暂时跳过它，在对规则有了大致了解或是遇到相关疑惑时，再回头翻阅，届时必定有所收获。
- 2、本手册大致分为两部分。第一部分可供所有游戏者（包括玩家）阅读，第二部分则是供守秘人阅读的内容，普通玩家可以略过它。
- 3、手册中的内容来自《克苏鲁迷踪》的各位作者以及编译者本人，编译者已酌情对这些内容进行了修订、改写和增补。
- 4、成为一个优秀的游戏主持人固然不易，但是入门却没有你想象的那么难。在熟悉了游戏规则之后，假如你依然缺乏信心，最好的办法莫过于招集同伴、主持一局游戏。主持游戏，就像在游戏中获得线索——只要你开口，总能得到它。
- 5、《克苏鲁迷踪》只是一个游戏，它的故事也许比生活精彩，但并不比生活中的某些东西更为重要。

李翔（上山刘芦）

给玩家的建议

“能力等级”和“能力池点数”

首先要澄清两个概念：“能力等级”和“能力池点数”。“能力等级”代表了角色能力水平的高低，同时也决定了初始状态下对应“能力池点数”的多少。在游戏开始时，“能力池点数”与对应的“能力等级”数值相等，它代表了角色在一个剧本、一次冒险中可以耗费的精力。可以说，“能力等级”是能力的抽象标尺，而“能力池点数”是能力的具体体现。在游戏过程中，“能力池点数”会忽高忽低地发生变化，但是“能力等级”则相对比较稳定、较少发生变动。在称呼上，有时为了简便，会将“某某能力池点数”省略为“某某池点数”或者“某某点数”。

另外需要说明的是，健康、坚毅和心智这三项有一些特殊。与其他能力不同，它们通常不能用来主动成就某事，而是衡量角色状态的某种指标。为了方便起见，我们仍然把它们算作“能力”；不过在称谓上，有时会省略“能力”二字而直接称作“健康等级”、“健康池点数”、“坚毅点数”等等。

“意识检定”规则的澄清

在发生下列情况时，角色需要进行“意识检定”：

- 1、当角色从“正常”状态（健康点数为正数）进入到“受伤”状态时（健康点数处于 0 到 -5 为“受伤”）；
- 2、当角色进入到“重伤”状态时（健康点数为 -6 至 -11 为“重伤”）。

对于已经处于“受伤”状态的角色，即使他受到更多伤害，如果他的状态不发生改变（即变为“重伤”状态），那么他就不必再次进行“意识检定”；只有当这名角色从“受伤”变为“重伤”时，才需要再次进行“意识检定”。同样，一个已经处于“重伤”状态的角色，即使受到更多伤害，都无需再次进行“意识检定”。

不过这里有一个例外，那就是——当攻击者事先宣布要给对方造成“非致命伤害”时（《克苏鲁迷踪》第 63 页有“非致命伤害”的规则，但是文字说明比较含糊，特此进行规则上的澄清，请注意粗体标出的句子）。**如果“非致命伤害”的攻击成功命中，并且使对方的健康点数下降到 -1 至 -11，那么对方就必须进行一次额外的“意识检定”。**（也就是说，这类攻击命中之后会出现两种情况：一、对方有可能需要进行 2 次意识检定，即通常需要的意识检定，以及“非致命伤害”所造成的意识检定；二、即便对方不需要进行通常的意识检定 [例如，健康从 -2 降至 -4]，但是依然必须进行“非致命伤害”所造成的意识检定）另外，“非致命伤害”攻击不会导致对方死亡。

向玩家解释如何使用调查能力

请想象一下，现在你正在观看电视剧《犯罪现场调查》——调查小组来到犯罪现场，发现了某种溢出的化学物质。他们把样本送到实验室，随后获得了一份检验报告，上面说：“我们无法检测出它的成份”。电视剧至此结束。屏幕上打出演职人员名单。这一集简直无聊透顶。

在《克苏鲁迷踪》里，玩家们拥有的调查能力足以防止这种情况发生。调查能力有三种使用方式；我们试着将这三种方式应用到上述的例子中：

1、当玩家看见溢出的化学物质时，首先，他们可以运用化学能力来获得一条线索，因为它是一条“核心线索”（“侦探”系统的术语），所以，获得它不需要耗用任何化学能力池的点数；玩家只需出现在合适的地点，并拥有合适的能力（哪怕能力池的点数目前已经耗尽，也没有关系）。于是，玩家会得知，有两家工厂在生产这类化学品。这是两个重要的调查方向，调查员可以继续调查其中的一家工厂，或者一家都不放过，从而将冒险向前推进。

2、也许玩家想要更进一步，获得这类化学物质的更多信息，我们把这类信息叫做“补充线索”（这只是为了便于解说，在规则书中并没有“补充线索”的叫法）。它并不会告诉玩家下一步该去哪里或者去调查什么对象，但是它可以让玩家更加了解他的对手、了解谜团背后的原因和动机。要获得“补充线索”通常需要耗用能力池的点数。所以，在这个例子中，如果一位玩家耗用了1个化学能力池点数，他们就会知道这些化学物品的用途（也许是用来制造炸弹或致幻类药物）。如果愿意再多耗用1个化学点数，他们会发现一些过去的案件也曾涉及这类化学品。如果耗用1个底层社会点数，他们会知道有哪些当地的犯罪分子经常使用它。总之，调查能力的第二种使用方式，就是通过耗用点数来购买“补充线索”。

3、调查能力的第三种使用方式，就是获得“增益”。“增益”并不是告知玩家一条核心线索或额外的信息，而是提供其他有用的帮助。“增益”的购买是由玩家自己提出的；玩家描述出他们希望发生的事情，并从相应的能力池中耗用一些点数作为交换。通常情况下，守秘人应该同意玩家的请求，除非他认为这一请求在剧本里不合理、不现实。在上面的例子中，玩家可能会耗用1个化学能力池点数，来证明自己具有一定的专业资质，可以在其中一家工厂找到一份工作，或者认识一个化学家可以充当他们的眼线。或者他们可以耗用1个化学能力池点数，来批量订购一些化学物品进行测试，并且再耗用1个点数，使测试的进程加快，如果他们必须赶时间。

假如玩家为了获得“增益”而耗用点数，守秘人应该给予玩家一些有用的东西，而不是无聊或者毫无帮助的东西。为了确定“增益”的具体细节，守秘人和玩家可能会进行必要的商讨，使“增益”不至于过于强大而破坏游戏的平衡或者严重干扰故事的进程。

鼓励玩家使用能力池的点数

玩家角色在游戏中耗用能力池点数，并不意味着他们的能力在不断变弱。能力的水平高低取决于能力等级的高低，而在耗用能力池的点数时，能力等级是不发生变化的。通常来说，能力池点数的耗用，只是说明角色在故事中做了某些事情，并不意味着角色本身受到了什么损伤或不良影响（健康、坚毅和心智是例外）。

如果一个角色的运动等级是 8，那么总体而言，他在完成运动类的任务时，会比运动等级 4 的队友做得更好。在衡量能力的高低时，总是比较角色的能力等级，而不是能力池的点数。

然而，如果运动等级为 8 角色已经耗用了 4 个能力池点数，而他的队友（运动等级为 4）却一点也没用耗用过，那么，接下来他们在执行运动类的任务时，成功的概率会大致相等，除非前者的运动点数完全得以恢复。区别只是在于，在先前的冒险中，前者已经使用运动能力获得了一些成功，而后者还没有施展过自己的能力。

我们假定，在每次冒险中，一位玩家角色有 n 次机会可以一显身手，但是 n 的具体数目却是模糊和不可预知的；除非玩家愿意耗用能力池的点数，否则他们一显身手的机会和行动成功的概率会大打折扣。

玩家如何获取线索

收集线索其实非常简单。玩家必须做的就是：

- 1、让他们的调查员进入一个可以收集相关线索的场景
- 2、拥有合适的能力去发现线索
- 3、告诉守秘人他们打算使用这一能力

只要做到这三条，他们永远不会漏掉一条重要的线索。获得这些线索绝对不需要掷骰。只要他们开口，就能得到它。

当使用某种能力时，玩家可以说明他们的具体目的：例如，“我使用化学能力来测试血液的样本，看看里面是否含有银的成分。”

或者，玩家可以通过更宽泛的行为来搜集信息：例如：“我使用证据采集能力来搜索这条胡同”或者“我使用艺术史能力来检查这幅肖像。”

或者，玩家也可以说出自己的模糊猜测：“我用口述采访能力找到村子里一位德高望重的牧师，他对村民失踪的情况很是担心”。（在这个例子中，玩家已经猜到小镇上窝藏着一个超自然的生物，它才是实施绑架的罪魁祸首，但是玩家并不想耗费时间去一一询问十几个非玩家角色、去揣测守秘人的心思、去搞清楚与那个特定的角色发生互动才能推进剧情——其实他们真的不必这么麻烦）。守秘人原本打算让当地的警察局长提供线索，而现在她可以改变计划，让当地的牧师提供线索，或者利用这个机会让警察局长现身——“当你正在寻找牧师的时候，一个穿着警服的胖子，带着一脸紧张的神情，把警车停在路边，与你搭话。镇上新近出现了一个神秘的宗教组织，他为此忧心忡忡，希望得到你的帮助。”

如果玩家的行动与剧本中获取线索的提示一致，那么守秘人可以将相关线索告诉玩家，而无需玩家再进行更多的行动。

游戏中传递线索的两种模式(举例说明)

在巴黎的大街上，有人开车将一位调查员劫持，玩家们跟踪这辆车来到了一间车库。车库位于巴黎东郊的蒙特勒伊。他们小心翼翼地潜入这间车库：

守秘人：“这间车库靠近地面的部分看上去很奇怪，并不是标准混凝土浇筑的。”

玩家：“很奇怪么？好吧，我运用自己的建筑学知识，看看能否从它的建筑风格中找出一点端倪。”

守秘人：“从地面石板的特征、从南墙底部突出的石灰岩的侵蚀痕迹，你怀疑车库底下是一座中世纪的建筑遗迹：可能是十二世纪的罗曼式建筑。”

上面的例子采用的是“主动”收集线索的方式，因为是玩家启动了这一进程，主动向守秘人询问——建筑学能力是否可以告诉他们一些场景中的信息。（**这里以及下文所说的“主动”与“被动”，都是针对玩家而言。**）

与上述模式相反，有一些线索无需玩家主动询问，守秘人会直接告诉玩家。例如守秘人直接告诉玩家，“当靠近那辆车时，你们发现地面上好像有血迹”。采用这种“被动”模式，或是因为线索显而易见，只要一进入场景，调查员就能发现；或是因为守秘人根据自己的判断，决定将线索直接告诉玩家。

请注意，这里所说的“主动”和“被动”，是指守秘人在游戏过程中传递线索的两种模式，切勿将其与“侦探”系统中的线索类型混淆起来。这些线索类型包括“核心线索”、耗用点数的线索（包括上文提到的“补充线索”）、简易搜索的线索等等，它们反映的是获取线索的游戏机制（即，为了获得线索你需要何种能力、是否需要耗用点数等等）。对于不同类型的线索（“核心线索”、耗用点数的线索

等等），守秘人既可以采用“主动”模式传递给玩家，也可采用“被动”模式（更详细的说明，请参阅下文“线索类型与传递模式”和“采用‘主动’模式还是‘被动’模式？”的相关内容）。

游戏剧本中有时会注明哪些线索是“主动”的、哪些线索是“被动”的，不过守秘人应该根据具体情况（比如，玩家是否需要你加以引导）来做出必要的调整。如果玩家们积极主动、充满干劲，守秘人可以减少干预，甚至将原本的“被动”线索进行“主动”的处理。如果玩家们停滞不前、毫无头绪，那么守秘人应该主动向玩家提供线索，即便那些线索原本应该是玩家“主动”前来搜集的。

让我们再回到刚才的例子。假如玩家们是新手，假如大家已经感到疲惫，假如他们觉得这个剧本太难了，这时候，守秘人可以采用“被动”模式传递车库里的线索：

守秘人：“这间车库靠近地面的部分看上去很奇怪，并不是标准混凝土浇筑的。你们谁有建筑学能力？”

玩家：“我有。”

守秘人：“从地面石板的特征、从南墙底部突出的石灰岩的侵蚀痕迹，你怀疑车库底下是一座中世纪的建筑遗迹：可能是十二世纪的罗曼式建筑。”

为了让游戏进行得更加流畅，为了隐去游戏机制以增强玩家对故事的代入感，我们可以使用“调查员交叉对照表”（参阅《克苏鲁迷踪》第 240 页）。这份对照表上记录了每一个玩家角色当前的能力等级和能力池的点数。假如守秘人以“被动”模式向玩家传递线索，他可以参照此表的内容，免去向玩家询问的环节（“你们谁有建筑学能力？”）。假如几个角色都拥有相关的能力，守秘人可以选择最默默无闻的那位玩家，或者选择能力池点数最多的玩家。

我们仍然用车库的例子来说明这种方式：

克苏鲁迷踪

守秘人：“这间车库靠近地面的部分看上去很奇怪，并不是标准混凝土浇筑的。你们谁有建筑学能力？”

【她查看了一下“调查员交叉对照表”发现，出现在当前场景的角色中，克劳德（玩家巴特的角色）的建筑学点数是最多的。】

守秘人面朝巴特说道：“从地面石板的特征、从南墙底部突出的石灰岩的侵蚀痕迹，你怀疑车库底下是一座中世纪的建筑遗迹：可能是十二世纪的罗曼式建筑。”

守秘人与玩家之间不断地传递与获取线索，具体的处理方法要取决于剧本的安排和游戏时的具体情况。一般而言，守秘人应当让玩家主导调查（“主动”模式），并根据需要进行适当的协助和干预（“被动”模式）。

游戏中的战斗

当一个非玩家角色或生物的健康点数为 0 时，他或它就被“打败”了。在游戏中，被“打败”包括了多种含义。通常它意味着死亡，但是它也可能代表失去意识、投降、超自然的实体被驱散，或守秘人所需要的任何其他无助的状态。

例如，玩家们在和一个疯子较力，要把他摔倒在地上。当这个疯子的健康点数降为 0 时，他就被制服了。

如果从故事情节或现实的角度看，调查员的行动确实有助于“击败”对手，但却没有合适的游戏规则可以套用，那么守秘人可以减扣对手的健康点数（即使从游戏规则的角度看，调查员的行动并不能减少对手的健康点数）。

战斗实例

三位持枪的调查员与一只食尸鬼发生战斗，我们该如何来处理呢？在每一轮中，谁应该先行动，谁应该后行动呢？我将通过实例进行说明。

一只食尸鬼要对付三位冒险者，它并没有多少胜算，但是它可能会放倒其中的一位。**在这个例子中，我们采用的是通俗风格的游戏规则而不是原旨风格的规则。**

例子中引用的页码系指《克苏鲁迷踪》中文规则书的页码。

登场人物

自负的塔格·亨特（蒂娜扮演）

健康 13，枪械 10，近战武器 8，搏击 2，[无急救能力等级]

武器：雷明顿 M32 双管霰弹枪 +1（+2 近身范围内开火，+1 双管同时开火）；砍刀 +0

命中阈值：4（塔格的运动等级为 8 或更高，参阅第 60 页）

热情的安娜贝尔·斯威夫特（安得烈扮演）

健康 10，枪械 8，近战武器 4，搏击 6，[无急救能力等级]

武器：两把柯尔特左轮手枪 +0（在通俗风格的游戏中，如果你的枪械能力等级为 5 或更高，你可以用两把手枪同时进行射击。参阅第 40 页），帽针 -1

命中阈值：3

患肺病的教授奥伯龙·兰克惠勒（拉里扮演）

健康 5，[无枪械能力等级]，[无近战武器能力等级]，搏击 4，急救 2

武器：韦伯利左轮手枪 +0

命中阈值：3

食尸鬼（守秘人扮演）

健康 7，[无枪械能力等级]，[无近战武器能力等级]，搏击 9

武器：两次爪击 +1 和噬咬 +0。（连续 2 次成功的噬咬之后将导致双倍伤害。参阅第 134 页）。

防护调整值：枪械和投射武器只会对它造成一半伤害（参阅第 135 页）。

命中阈值：4（在地下时为 5）

场景

调查员们小心地搜索着一条隧道，这条隧道贯穿阿卡姆市的公共墓地。他们惊动了一个食尸鬼，当时它正在一堆骨骼中吮吸骨髓，它的半个身体被一块石板遮挡。

当看到食尸鬼之后，所有调查员都必须进行坚毅检定，失败则会失去 4 点坚毅（你在近处见到一个超自然生物；参阅第 70 页）。坚毅检定过后，战斗就正式开始了……

战斗顺序

战斗顺序在战斗一开始就决定完毕，在整场战斗过程中不再更改。它取决于角色在战斗开始时所使用的战斗能力池的当前点数，由高到低降序排列。现在，我们假定这些角色的能力池点数都没有被耗用过，于是得到如下结果：

第一位 塔格（10 — 枪械）

第二位 食尸鬼（9 — 搏击）

第三位 安娜贝尔（4 — 近战武器）

第四位 教授（教授此时使用手枪，但他没有枪械能力等级，因此他必

须在每轮战斗发生前决定他要采取的行动。他决定“向食尸鬼开枪射击”。)

第一轮

塔格：他在近身范围内向食尸鬼射击，霰弹枪的两个枪管同时开火。

食尸鬼目前处于局部遮蔽，面对枪械的射击，它的命中阈值不变（参阅第 64 页），所以食尸鬼目前的命中阈值为 5（处于地下）。为了保证绝对命中，玩家蒂娜从枪械能力池耗用了 4 点。接着，她投掷了伤害骰，骰面数字是 2；霰弹枪在近身范围双管同时开火时，伤害调整值为 +4，得到的结果为 6。但是，食尸鬼有特殊的防护调整值，枪械的伤害一律减半，因此实际受到的伤害为 3。

现在，食尸鬼的健康降至 4 (7-3)。

塔格的枪械能力池点数为 6 (10-4)。

食尸鬼：它纵身扑朝塔格扑去，连续进行了三次疯狂的攻击。

守秘人从搏击能力池耗用了 2 点，用爪子发动了第一次攻击，他掷出了 3，结果就是 5，而塔格的命中阈值是 4，因此这次攻击成功命中。守秘人投掷伤害骰，骰面数值是 3，加上爪击的 +1 伤害调整值，结果为 4。

塔格目前的健康为 9 (13-4)。

守秘人依然从搏击能力池耗用 2 点，继续用爪子发动第二次攻击，他掷出了 5，再次命中。这次掷出的伤害骰为 4，实际造成了 5 点伤害。

现在塔格的健康为 4 (9-5)。

接着食尸鬼进行了噬咬。耗用 2 点搏击，掷骰为 2，这次的攻击又成功了。守秘人掷出了 5 点伤害，所幸的是噬咬攻击并没有额外的伤害调整值。

塔格目前的健康为 -1 (4-5)，也就是处于“受伤”状态（参阅第 62 页）。

根据游戏规则，塔格必须进行一次意识检定，检定的难度为 1，这就意味着检定必然成功（六面骰的最小值为 1）。

现在，食尸鬼的搏击能力池点数为 3（9-6）。

安娜贝尔：她打算把食尸鬼吸引过来，于是取下了帽子上的帽针，朝它刺去。她从近战武器能力池耗用了 4 点，以确保自己能够命中食尸鬼（命中阈值为 5）。她掷出的伤害骰为 2，由于帽针的伤害调整值是 -1，所以实际的伤害只有 1（如果使用临时武器或拳脚进行攻击，你的攻击很容易落空，即便命中也很可能无法造成伤害）。

食尸鬼目前的健康为 3（4-1）。

安娜贝尔的近战武器能力池已经耗尽了点数，不过她的枪械能力池点数还是满的。

教授：他不太熟练地举起韦伯利左轮手枪，闭起眼睛，扣动了扳机。他没有枪械能力等级（参阅第 59 页边栏），骰运也不佳，掷出了 1。于是，守秘人宣布，教授这一枪射中了自己的脚丫。教授掷出的伤害骰为 3，由于他并不熟悉枪械（等级为 0），因此伤害调整值为 -2，最终对自己造成了 1 点伤害。

目前教授的健康为 4（5-1）。

第二轮

塔格：他像发狂一般，与食尸鬼扭打成一团，竭力不让那张溃烂的嘴巴靠近自己的脑袋。这里要用到搏击能力。他从搏击能力池中耗用了仅有的 2 点。食尸鬼的命中阈值是 5，而“受伤”状态给塔格的攻击行为造成难度 +1 的不良影响（参阅第 62 页），所以这次攻击检定的难度值为 6。他掷出了 2，加上耗用的 2 点搏击点数，总和为 4，不足以命中对方。塔格的处境看上去不太妙。

食尸鬼：守秘人决定从搏击能力池耗用 2 点，让食尸鬼用爪子发动攻击，把塔格一口气解决掉。他投掷出了 1，加上耗用的 2 点，总和为 3。面对塔格的命中阈值 4，它打偏了。

在发动第二次爪击时，食尸鬼并没有耗用搏击能力池的点数，攻击掷骰的结果再次为 1。食尸鬼再度失手，也许塔格还能够撑到最后。

守秘人把最后 1 点搏击点数用在噬咬攻击上，这次他掷出了一个 6。这是食尸鬼的第二次噬咬攻击（第一次发生在上一轮），这两次噬咬全都成功命中，因此这一回它造成了双倍伤害（参阅第 134 页“食尸鬼”部分）。守秘人的伤害骰为 3，意味着造成了 6 点伤害。

塔格的健康一路下滑，降至 -7 (-1-6)。现在他处于“重伤”状态（参阅第 62 页），必须再次进行意识检定。为了能够通过检定，玩家蒂娜必须耗用塔格的健康能力池点数，因为即使她的骰子掷出了 6，也必须耗用 1 点健康才能通过检定。最终蒂娜决定放弃，因此塔格的检定自动失败，他人事不省地倒在了地上。由于他已经处于“重伤”状态，必须实施急救才能稳定他的伤势，即便他最后活了下来，仍然必须送往医院进行治疗和康复。

安娜贝尔：她决定掏出双枪，同时对怪物射击（参阅第 40 页上通俗风格的规则）。为此她必须从枪械能力池中耗用 1 点。她必须分别进行两次攻击检定，她为每一次检定各耗用了 3 点枪械点数（因为双枪是同时开火的，所以两次检定相当于同时进行，玩家安德鲁也必须一同决定两次耗用的点数），这样一来，枪械能力池总共耗用了 7 点。她掷出了 6 和 2，而食尸鬼的命中阈值是 5，于是她两枪都打中了对方。她为两把手枪掷出的伤害骰为 3 和 1。这两次射击都是单独结算的，因此伤害减半（四舍五入）之后，食尸鬼总共受到 3 (2+1) 点伤害。

食尸鬼原本只剩下 3 点健康，所以他终于倒下了 ($3-3=0$ ，意味着被“打败”)。

安娜贝尔的枪械能力池点数目前只剩下 1 (8-7) 点。但愿没有别的怪物潜伏在前方。

教授：玩家拉利决定让教授出手相助，稳定塔格的伤势。为此他必须耗用 2 点急救能力池的点数。在塔格的伤势稳定之后，队友们会把他送到医院，在那里他还需要待上 7 天（参阅第 62 页）。

给守秘人的建议

主持游戏时的一些常见问题

问：如果玩家打算以方式 A 来获得某条线索，而剧本上标注的却是方式 B，那该如何处理呢？

答：那就把线索给他们。《克苏鲁迷踪》允许玩家能通过一种或一种以上的方式得到线索。如果玩家发挥了自己的创造力，想出了别的方法，你应该加以鼓励。只有发生下面 2 种情况时，你才应该制止或否决他们的提议：

- 1、玩家 A 在某项能力上“投资”了很多点数，他本该使用这项能力合情合理地获得线索，而这时玩家 B 却采用稀奇古怪的其他方式，抢走了玩家 A 一显身手的机会，令玩家 A 非常沮丧。
- 2、玩家获取线索的方法不恰当、不合情理。

对于第二种情况，守秘人可以与玩家进行协商，找出一种更合理的方法与更合适的能力来获取那条线索。

在某些情况下，采用“非正统”的方法或手段来获取线索时，玩家需要耗用能力池的点数，或者在故事中触发一些负面的后果。不过一般来说，《克苏鲁迷踪》更倾向于让玩家获得线索，而不是阻止他们。

问：如果玩家的行动可以合理地获得一条线索，但是这一行动是剧本预料之外的，因此并没有提供相应的线索——遇到这样的情况，守秘人应该如何处理呢？

答：这种情况常常会发生。一个剧本，无论写得多么详细，都不可能预料到玩家的所有行动，也不可能给出每一个问题的答案。这时候，你需要运用自己所了解的剧本的故事背景，想出最符合逻辑的答案。

在思考答案时，请记住两点：

1、确保你的回答与已发生的故事情节没有矛盾、与解决谜团所需掌握的事实没有矛盾、与所有的核心线索没有矛盾。如果有矛盾，就请重新考虑你的答案。

2、你临时构想出来的线索可能会触发剧本以外的新场景，或者会为核心线索的收集提供新的途径。也许你需要进行更多的即兴处理，才能跟上玩家的行动。

问：造成玩家踌躇不前的常见原因是什么？

答：找出踌躇不前的原因是解决问题的第一步。下面是一些常见的情况：

原因：有人已经提出过正确的答案，但它又被人驳斥或遗忘了。

办法：告诉玩家们，他们已经想到了正确的答案，是他们自己把答案放弃了。

原因：玩家们陷入了漫无休止的思考之中，不停地相互争论。

办法：他们需要寻找更多的线索。这是调查的基本原则，提醒他们这一点。

原因：玩家们知道该怎么做，但是他们担心风险太大而不敢尝试。

办法：鼓励他们勇敢起来、有所担当——他们真的想放任邪神毁灭世界么？另外，调查员的“动力”也可以迫使他们继续向前。

问：当玩家不知所措的时候，应该给予多少提示呢？

答：适度即可，不要太多，也不要太少。

在玩家的自主与守秘人的干预之间存在着一道界限，只要游戏能够愉快、顺利地进行，守秘人就不必进行过多的干预。在“侦探”系统中，受挫的玩家通常乐于接受守秘人的提示和引导，以便使自己重新回到正确的调查轨道，即使提示和引导的手段比较突兀，他们也不会太在意。在进行提示时，你尽量旁敲侧击地进行，只传达出必要的信息。如果可能的话，请善用游戏规则来掩盖你的提示。例如，你查阅“调查员

交叉对照表”，找到具有合适能力的玩家，以合乎情理的方式给出你的暗示，从而帮助玩家克服目前的障碍：

[会计]“突然你想起了一句话，在会计课上，你的教授曾经反复用这句话敲打你——要盯紧金钱的流向！”

[建筑]“也许你灵魂中有工程师的天性，你始终觉得那张布局图上有什么地方被忽略了。”

[审讯]“你突然觉得，是应该将某人羁押起来，好好审问一番了。”

问：如果玩家对每一个无关痛痒的细节都一一盘查，我应该如何来处理？

答：玩家们有时会出乎你的意料，对一些无关痛痒的细节使用他们的调查能力。例如，玩家前往英格兰乡间，去调查一栋建于都铎王朝时期的别墅，而你提到了木制王座上方悬挂的中世纪挂毯。预设的“核心线索”应该是奇怪的原生质残留物，它黏附在王座的底部。你提到那张挂毯，只是为了增加房屋的古老气氛。然而，你的玩家们却开始对挂毯追根究底——“它是古董还是复制品？”、“挂毯天空部分的星形纹样有没有什么‘不寻常’的地方？”

也许你会突然灵光一闪，临时构思出一条有用的线索，与调查员目前的任务非常契合。你也可以采用其他方式灵活地加以处理。对于这些无关紧要的盘问，你可以利用它们来突出调查员的干练与出色，同时，又向玩家暗示这些细节与当前的任务无关。你可以用“无关痛痒”的语气和肢体语言来给出下列暗示：

[天文学]“搜索着自己脑海中的记忆，你想起了几十个星系的布局，你可以立即断言，挂毯上的星形纹样只是艺术家随意选择的。”

[历史]“这幅画像描绘的是一个理想化的亨利八世的形象，这只是都铎王朝的一位国王，并没有太深的含义。”

[化学]“它是什么材料做成的？它是合成纤维制成的——显然它不是那个时代的古董。”

线索类型与传递模式

根据玩家获得线索时所采用的不同游戏机制，可以将线索分为以下几种类型：

核心线索——这类线索与一项或多项特定的能力挂钩，但是获得这类线索并不需要耗用能力池的点数。玩家必须拥有相关的能力等级（等级不为零），并且选择在场景中使用能力，才能得到核心线索。核心线索将把玩家从一个关键场景引导到下一个关键场景，因此玩家必须获得这些线索才能推进游戏。所以，在决定哪些能力可以获得核心线索时，守秘人应该灵活处理；另外，还要避免出现这种情况——核心线索只能通过某些冷门的调查能力才能获得。

耗用点数的线索——这类线索属于非核心线索。要获得这类线索，玩家必须耗用1个或1个以上的特定能力池的点数，并且说明他如何通过这一能力获得线索。

暗藏的线索——这类线索不需要耗用能力池的点数，但是角色必须拥有相关的能力等级（等级不为零）；该角色只需要出现在场景中，即可获得线索，而无须声明自己正在使用能力寻找线索。例如，一位玩家角色经过酒店大堂，便自动注意到了地毯上的血迹，因为血迹与证据采集有关，而该角色正好拥有这一能力。

简易搜索的线索——这类线索也不需要耗用能力池的点数，也不与任何特定的能力关联；但是，玩家必须声明自己在搜索与线索相关的特定区域或物品。例如，在搜查桌子时，调查员发现一个信封被胶带粘在桌子底下。

当你自己编写剧本，或者将《克苏鲁的召唤》剧本转化为《克苏鲁迷踪》的剧本时，请依次考虑下列问题：

- 1、这是一条核心线索么？
- 2、如果不是，那么调查员应该如何发现它——它是一条简易搜索的线索么？
- 3、如果不是，那么它是一条暗藏的线索么？
- 4、如果不是，那么它必定是一条耗用点数的线索；耗用点数的多少取决于它的详略程度、精彩程度或者你能想到其他的因素。

采用“主动”模式还是“被动”模式？

在“侦探”系统中，核心线索、耗用点数的线索和简易搜索的线索都要求玩家通过行动来主动获得。这种传递线索的模式，我们称之为“主动”模式，因为这一过程由玩家主动发起，他必须：

- 1、声明调查员在场景中使用某个调查能力，**或者**
- 2、让调查员对场景中的某件物品或区域进行搜索，看看能不能发现什么线索。

至于暗藏的线索，在玩家一进入场景时，守秘人就会交给他们。玩家并没有主动地使用某个调查能力发起调查，因此这类模式称为“被动”模式。

守秘人采用哪种模式来传递线索可以视情形而定。需要社交能力获得的线索通常是以“主动”模式传递的——玩家先使用合适的社交能力和非玩家角色进行互动。如果玩家犹豫不决，不清楚该如何与非玩家角色交流，那就给拥有相关能力的玩家一些行动的提示。

例如：几位调查员的社交能力包括威胁、奉承和警方交谈，他们试图让黑帮分子的情妇与他们合作。守秘人可以选择上述三种能力之一进行暗示：

[威胁] “你觉得再给这个姑娘施加一些压力，她就会屈服。”

[奉承] “她好像对你有些着迷。”

[警方交谈] “听到警车发出的警笛声之后，她似乎非常紧张。”

以“主动”模式传递技术或学术能力相关的线索可能会困难一些。玩家必须出现在合适的场景里，使用合适的能力，才能得到这类线索。如果玩家们在“主动”寻找线索时有困难，你可以给他们一些提示，或者干脆以“被动”模式把线索传递给他们。

最直接、最明显的方式就是代替玩家操纵角色的行动，当然只是暂时的。例如：

守秘人：“你有一定的法医经验，于是你检查了她的口腔，发现口腔被一些奇怪的寄生物感染了。”

更好的办法不是去代替玩家行动，而是给他们一些明显的暗示，让他们自己采取合适的行动：

守秘人：“尸体嘴唇的颜色并没有泛青，这一点有些反常，尸体的脸颊鼓起——这也与窒息死亡的特征不符。”

玩家：“我要用法医能力彻底检查尸体。”

守秘人：“当你检查尸体的口腔时，发现了一些奇怪的寄生物。”

虽然你会认为，这样的做法有越俎代庖的嫌疑，会让玩家觉得受到了干涉；但是，许多玩家还是很乐于接受这样的提示，完成提示中的行动之后，玩家仍然会产生一种成就感。玩家越是受到挫折，就越不会对你的提示挑三拣四；另外，这种提示的方法依然是一种“主动”模式。在进行提示时，也应该考虑到游戏的进程与节奏。在一局游戏的中间环节，守秘人的提示可能会让玩家觉得干预过多，而在接近尾声时，随着节奏的加快，玩家就不会那么计较了。

请给玩家充足的时间，让他们主动地采取行动，只有在必要的情况下，你才给他们提示或者从“主动”模式切换到“被动”模式。在上文“游戏中传递线索的两种模式”里也提到了使用“被动”模式的两种方式，可供参考。

同样的道理，当玩家特别主动时，你也可以从“被动”模式切换到“主动”模式。例如：

守秘人：“墓室的墙壁上好像刻满了古老的象形文字。”

玩家：“太好了！它们是表音象形文字，还是表意象形文字？”[使用考古学能力]

守秘人：“都不是。你以自己的专业知识确信，这些“文字”只是胡言乱语，是现代人的模仿古人的涂鸦。”

在这种场合，玩家得到了额外机会，在自己熟悉的领域中露了一手。

为了在游戏中获得线索，玩家该付出什么样的努力、通过什么样的方式，这是守秘人必须时刻关注和应对的问题。根据游戏的节奏、玩家的专注和疲劳程度、玩家对于角色能力是否了解，守秘人必须随时进行调整，决定线索的传递方式。当然，如果玩家能“主动”获得线索，他会得到更多的满足感，对获得的线索也会产生一种归属感。但是反过来看，如果你总是指望玩家来“主动”获得线索，而他们又屡屡受挫，玩家们就会觉得游戏拖沓、难度太高。

有时候，剧本中的描述会暗示线索的传递方式，至于具体如何去做，还是取决于守秘人自己的判断。知道何时应该旁敲侧击、推波助澜、何时该由玩家自己来推动故事——这是守秘人必须掌握的技巧。也许你已经不自觉地这样去做了，假如对此多加关注，你就能够把游戏主持的技巧提升到更高的水平。

作为上述内容的总结，我在下表中列出了各种线索类型以及相关要素（包括获得线索是否需要相关的能力、是否耗用点数、是否采用“主动”模式传递线索）：

	是否需要相关的能力	是否耗用点数	是否采用“主动”模式
核心线索	视情形而定 ¹	否	是 ²
耗用点数的线索	是	是	是 ²
暗藏的线索	是	否	否
简易搜索的线索	否	否	是 ³

1、核心线索是玩家必须获得的线索。玩家可以使用何种能力获得该线索，守秘人可视情形定夺。

2、守秘人也许需要提示玩家——在场景中有线索，需要玩家使用能力来获取。该如何进行提示，则由守秘人视情形决定。假如玩家仍然一筹莫展，守秘人可以采用“被动”模式传递线索。

3、玩家只需要声明，自己的角色在“搜查场景中的某一区域或物品”，就能获得简易搜索的线索，而无需声明使用何种能力。

“察言观色”能力的使用

在《克苏鲁迷踪》中，“察言观色”是一种识破谎言的能力，它给守秘人带来了一个相当棘手的问题——如何让调查员能够识破谎言而又不至于过早地泄露秘密？

首先，让我们来搞清楚“察言观色”能做什么，还有更重要的一点——它不能够做什么。如果对方没有说实话，“察言观色”能让调查员感觉此人在撒谎。但是，它充其量只是一种直觉，依据的是对方的一些动作细节，比如频繁的摸脸、回避目光接触、经常舔嘴唇等等。它无法告诉调查员真相到底是什么——“察言观色”并不是读心术，更不是一种特异功能。

当调查员使用“察言观色”时，他会从守秘人那里得到下列三种答案中的一个：

- 1、“他在说谎。”这个答案是事实——你能够确定，对方**真的**认为自己在**撒谎**；但是你无法确定对方说的一定是**谎言**。即使调查员确定对方在有意说谎，他也无法通过“察言观色”证明这一点（因为这只是直觉），更不能使用该能力让对方敞开心扉、吐露实情。
- 2、“无法判断。”你无法确定对方在撒谎还是说实话——“察言观色”并不能给出明确的答案。也许对方心态超然、不动声色，或是受到惊吓、过于紧张，让你无法正常识别。又或者，对方隐瞒了一些事情、掩盖了一些秘密或是没有说出全部实情。
- 3、“他在说实话。”这个答案是事实——你能够确定，对方**真的**相信自己在说实话；但是你无法确定对方说的一定是**真相**。（这是他所理解的“真相”，但是他的“真相”可能与事实真相截然不同）

在游戏中，调查员必须依靠调查能力去找出真相，因此，“察言观色”绝对不会故意误导玩家、对玩家“误报”或者“漏报”；也就说：

如果对方认为自己说的是实话，“察言观色”绝对不会告诉玩家“他

在撒谎”；

而如果对方有意在撒谎，“察言观色”也绝对不会告诉玩家“他在说实话”。

归根结底，“察言观色”所能告诉你的，只是对方是否相信自己所说的话。但是，假如对方心目中的“真相”并不是真正的真相，或者对方本身也是谎言的受害者，那么玩家也就无法依靠“察言观色”来发现真相了，他还必须凭借其他的能力、手段和线索来寻找确凿的证据。

敌人如何耗用点数发动攻击

在敌人（包括人类和异类生物）发动攻击时，守秘人可以为其实耗用战斗能力池的点数；假如守秘人对耗用多少点数拿不定主意，可以采用固定的攻击模式。

固定的攻击模式可以决定敌人在每一轮战斗耗用多少点数。但是，守秘人应该优先考虑的，是情节的合理性和故事的戏剧性，其次才是固定的攻击模式。

愤怒或恐惧的敌人会耗用足够的点数来确保自己命中。而普通的敌人在耗用点数时会比较谨慎，因为以后会发生什么，谁也无法预料。固定的攻击模式只是你难以决断时的备用方案。我们举例如下：

一个邪教徒的搏击等级为 8（因此，他初始的搏击能力池点数也等于 8），你可以把他的攻击模式设定为： $+3/+3/+2$ 。

当采用一种攻击模式时，在每次攻击失手后，你可以为下一次攻击增加耗用的点数，直到命中对方或者耗尽点数。战斗开始后，聪明的敌人会估算出玩家角色是否容易被命中，从而调整自己耗用的点数。