

# 通俗克苏鲁

MIKE MASON

WITH BLIGH, LOWDER, TIDBALL,  
WHITE, FRICKER, DORWARD,  
BAUR, SANDERSON, AND KRAMER



## 编者

Written By

Mike Mason, Alan Bligh, James Lowder,  
Jeff Tidball, Glyn White, Paul Fricker, Scott Dorward,  
Wolfgang Baur, Matt Sanderson, and Dan Kramer.

### Cover Art

Victor Manuel Leza Moreno

### Layout & Art Direction

Nicholas Nacario

### Interior Art

Jonathan Wyke

Linda Jones

Reuben Dodd

Richard Pace

Victor Manuel Leza Moreno

Roman Entsov

Chris Lackey

Fifa Finsdottir

### Book Design

Michal E. Cross

### Proof Reading

John Kingsnorth

### Pulp Cthulhu Character Sheet

Dean Engelhardt

### Cartography

Stephanie McAlea and Dean Engelhardt

### Original Concept

Dustin Wright

With thanks to James Lowder, William Jones, Alan Bligh, Dan Kramer, Matt Sanderson, Paul Fricker, Scott Dorward,  
John Kingsnorth, John D. Rateliff, and Dean Engelhardt.

Thanks to all of the Call of Cthulhu 7th Edition backers who helped make this book possible.

PULP CTHULHU

版权所有©2016 by Chaosium Inc.保留所有权利

本扩展适用于克苏鲁的呼唤第七版角色扮演游戏，可通过 [www.chaosium.com](http://www.chaosium.com) 购买



## 使用说明

本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。

《通俗克苏鲁》是《克苏鲁的呼唤》第七版扩展书，需配合守秘人规则书及调查员手册使用。

本文中标注的所有页码均为英文原书页码。

Demo阶段译名可能发生变化，还请留意。

## 中文化团队

翻译、编辑、排版、校对

秋叶EXODUS

特别感谢

七宫涟、飙车致死法厄同



# 目录

目录 .....	4
引言 .....	7
通俗指示器：要多通俗？ .....	7
在《克苏鲁的呼唤》中使用《通俗克苏鲁》 .....	8
第一章 THE PULPS .....	9
第二章 创建市井英雄 .....	11
第一步：选择英雄类型 .....	11
第二步：生成属性 .....	16
第三步：决定天赋 .....	17
第四步：决定职业 .....	19
第五步：决定技能并分配技能点数 .....	19
第六步：创造背景 .....	23
第七步：补充细节 .....	23
快速创建英雄 .....	24
通俗指示器：可选规则 .....	24
第三章 英雄组织 .....	25
第四章 游戏系统 .....	27
第五章 通俗理智 .....	29
第六章 通俗魔法、灵能和怪奇技术 .....	31
第七章 主持通俗风格游戏 .....	33
第八章 三十年代 .....	35
第九章 反派和其他角色 .....	37
反派的生命值 .....	37
非玩家角色天赋 .....	37
示例反派和其他角色 .....	37
通用角色 .....	38
通俗怪物 .....	39
第十章 模组 A .....	41
第十一章 模组 B .....	43
第十二章 模组 C .....	45
第十三章 模组 D .....	47



第十四章 展示材料 .....	49
第十五章 参考 .....	51
译名表 .....	53





# 引言

By Mike Mason

译/秋叶EXODUS

欢迎来到《通俗克苏鲁》!

通俗克苏鲁是一场关于劲爆冒险、怪奇技术、黑暗契约和无畏英雄的游戏。有了这本书、一些TRPG骰子以及《克苏鲁的呼唤》规则书,你便拥有了创建并享受令人激动的通俗风格游戏所需的一切。

你已经厌倦了调查员为了拯救人类,在世界各地四处奔走时接连死亡?你希望你的调查员有时能够站出来,而不是畏缩起来等待恐怖之物离开?通俗克苏鲁为你准备了更多筹码,提供了更加强韧,且能力超群的英雄——准备挫败来自克苏鲁神话的邪恶阴谋!

“通俗”对不同的人而言可能意味着各种不同的事物,因此除了修改过的创建角色系统,这本书还带来了有关灵能、怪奇技术和简化魔法等全新规则。在这里,你可以找到为守秘人提供的主持通俗风格游戏的建议,以及调整通俗程度的指导。这意味着你可以完全按照自己的意愿来定义何为“通俗”。

在很多方面,通俗克苏鲁都与克苏鲁的呼唤核心规则类似,这使其能够完全兼容后者的战役和模组。但几个全新扩展和更多选项能够让玩家创造符合自己口味的游戏风格。这些系统只在让玩家创造出更强大的玩家角色——他们被称为英雄,而非调查员——用来对抗疯狂的邪教、自外而来的恐怖和不可名状的怪物。

通俗克苏鲁将核心背景设置在20世纪30年代(1930s)——后禁酒令时代、大萧条时期、二战爆发之前。三十年代充满了英雄、反英雄和彻头彻尾的恶棍,这些都为通俗风格的游戏提供了灵感。世界正在从阳光而充满新生事物的乐土转变为某种更加阴暗和危险的地方。各地发生腐败,境外势力的黑手伸向全球,阴谋比比皆是,这些都是游戏的完美素材。不过,本书的游戏机制、

通俗比喻(pulp tropes)和指导同样适用于任何时代和背景。使用书中的建议,守秘人可以将通俗风格带到经典的1920s、现代以及他认为合适的任何地方。把通俗克苏鲁想象成一个工具箱,它可以随时随地将游戏“通俗化”。

本书的结构可以让你在第一章找到通俗风格本身的介绍,如果你对这不感兴趣,请在直接在第二章创建市井英雄,并查看第三章的英雄组织示例。而守秘人可能会需要先查看第四、第五及第六章中的新规则和调整,第七章中可以找到有关主持通俗风格游戏的建议。本书的其余部分为守秘人提供有用的参考:一章关于1930s的介绍(第八章),一章提供游戏中的反派和NPC(第九章),四个通俗恐怖模组(第十到十三章),以及装备和武器列表(第十五章)。

和其他补充规则及扩展书一样,使用那些你想要的为你和你的玩家构建游戏。这一切都是为了创造难忘而愉快的回忆。

## 通俗指示器:要多通俗?

你更喜欢无拘无束,完满(full-on),高能(high-octane)的游戏,还是更温柔的那种?游戏的“通俗程度”是可定制的。选择哪种通俗程度取决于你的个人喜好,建议守秘人在决定通俗程度之前先尝试一下哪种通俗程度让玩家体验最佳。如果它能帮你确立游戏风格,就不要怕把事情搞砸。

这里有一些建议,可以让规则适应不同的通俗程度:

- ✱ 低通俗程度最接近克苏鲁的呼唤核心规则。使用创建英雄规则(第二章:创建市井英雄),但只选择一项,或完全不使用天赋。你还可以通过使用可选



的生命值规则来降低英雄的生命值，并阻止英雄们觉醒灵能或使用怪奇技术（第六章：通俗魔法、灵能和怪奇技术）。在花费幸运上，你可能需要限制玩家在调整骰点时可以投入的幸运值，并禁用“避免死亡”规则。

- ✧ 中通俗程度是通俗克苏鲁的标准规则。使用本书中的所有规则，并在玩家创建英雄时允许他们选择两项英雄天赋（第三部：选择天赋）。
- ✧ 高通俗程度会提高英雄能力从而显著影响技能检定。使用本书中的所有规则，并允许玩家为其英雄选择最多四项英雄天赋。并且应该允许英雄们觉醒灵能和使用怪奇技术。花费幸运不应受到限制。

## 在《克苏鲁的呼唤》中使用《通俗克苏鲁》

虽然通俗克苏鲁的规则是为模拟和重现通俗游戏风格而设计，但没什么理由能阻止你在其它克苏鲁的呼唤游戏中使用这些规则。混沌元素之前出版的模组及战役，像是《奈亚拉托提普的假面》以及《东方快车上的恐怖》中，调查员都将面临严峻的挑战，死亡率可能会很高。使用通俗克苏鲁中的规则，比如增加生命值、花费幸运来避免死亡、以及调整后的理智规则，都能在某种程度上增加调查员的选择和他们的生还率。

如前文所述，通俗克苏鲁中的规则是守秘人构建理想游戏的工具，不要害怕去尝试！



# 第一章 The Pulps







## 第二章 创建市井英雄

译/秋叶EXODUS

在通俗克苏鲁中，调查员将被称为“市井英雄”，他们拥有比普通调查员更强的能力。创建英雄的步骤与创建调查员有所不同。英雄类型和天赋的加入将允许玩家创建更具传奇色彩，经验丰富且能生命更加顽强的角色。创建英雄的完整步骤如下，建议首次创建市井英雄的玩家使用这个完整步骤。本章末尾提供了快速创建英雄的方法，它忽略了一些细节以加快角色创建过程，让玩家可以迅速建立市井英雄。

### 创建市井英雄

创建市井英雄的步骤如下：

- ✖ 第一步：选择英雄类型
- ✖ 第二步：生成属性
- ✖ 第三步：决定天赋
- ✖ 第四步：决定职业
- ✖ 第五步：决定技能并分配技能点数
- ✖ 第六步：创造背景
- ✖ 第七步：补充细节

### 第一步：选择英雄类型

英雄类型勾勒出角色的基本概念，玩家能够选择一个范本成为他们英雄的基础。每个英雄类型都提供了一些技能与属性奖励。选择你最想要扮演的类型作为英雄类型。

每个条目都简述了英雄类型的关键特征，并说明了该类型的核心属性和奖励技能，在另一张纸上记录这些以便在进行创建英雄的其余步骤时使用它们。

选项：如果你希望在确定属性和技能之前先决定英

雄背景的话，请跳转至第四步来决定职业，然后跳至第六步来创造他们的背景故事。这些步骤决定你的英雄是谁，是什么在驱使他们，已经他们从事什么工作。完成了这些之后，回到第二步，补充他们的属性、技能和天赋。

指引摘要：

- ✖ 每个英雄类型都有其核心属性。有时可以在属性之间做出选择，选择其中一个作为英雄的核心属性。
- ✖ 克苏鲁的呼唤中，调查员的大多数属性通常都不高于90%。而市井英雄的核心属性可以达到95%。要确定核心属性，投掷1D6+13再将结果乘5，详见步骤二。
- ✖ 玩家可以选择英雄类型下列出的几项或全部技能，根据需要把奖励技能点分配给它们。
- ✖ 英雄类型提供了建议职业列表，但玩家可以选择符合其角色特征的其它任何职业，比如来自调查员手册或其它扩展书中的职业
- ✖ 一些英雄类型提供了建议选择的天赋；而无情斗士必须选择坚定不移天赋。
- ✖ 英雄类型提供了一些建议背景特质，你不必为英雄选择这些特质，只需要用它们来获取灵感。

### 冒险家

无冒险，不生活！世界这么大，充满了机遇与挑战，有太多值得去体验的事物。办公桌后朝九晚五的生活对这样的人来说简直就是死刑。冒险家们渴望刺激、乐趣与挑战。

类型描述待补

核心属性：DEX或APP

将100个奖励点数分配给：魅惑，潜水，汽车驾驶，急救，



## 第二章

格斗(任意), 射击(任意), 跳跃, 语言(任意), 机械维修, 驾驶(任意), 骑术, 潜行, 生存(任意), 游泳。

建议职业: 演员, 考古学家, 运动员, 特技飞行员, 银行劫匪, 猎人, 窃贼, 业余艺术爱好者, 流浪者, 赌徒, 黑帮分子, 游民, 调查记者, 传教士, 护士, 摄影师, 护林员, 士兵, 部落成员。

天赋: 任选两项。

建议特质: 容易无聊, 坚韧, 荣耀猎人, 自负。

### 勇士

强壮, 肌肉发达, 能够自行处理严峻的形势。力求追寻肉体的完美。你不会在图书馆中找到这类人, 但可能会在广告牌上看到他们。勇士有两种类型: 安静的, 或是吵闹的。

核心属性: STR

将100个奖励点数分配给: 魅惑, 格斗(斗殴), 恐吓, 聆听, 机械维修, 精神分析, 游泳, 投掷。

建议职业: 运动员, 警探, 猎人, 拳击手, 艺人, 黑帮, 打手, 游民, 临时工, 工人, 技师, 海员, 士兵, 混混, 部落成员。

天赋: 任选两项。

建议特质: 专横, 傲慢, 安静的, 以自我中心, 不易怒, 容怒。

### 行乐者

行乐者是善于享受生活的人, 但这并不意味着他们一定很有钱, 虽然他们当中很多人已经习惯了财富。行乐者尽情享受生活而不去考虑后果。为什么到明天才能开始享受? 美食和饮料, 还有其他美好的事物, 这些都是美好生活的关键。无论贫穷还是富有, 这样的人都很少考虑储蓄以备不时之需, 他们更愿意成为被人瞩目的焦点, 愿意和所有人做朋友。

核心属性: SIZ

将100个奖励点数分配给: 估价, 技艺(任意), 魅惑, 话术, 语言(任意), 聆听, 侦查, 精神分析。

建议职业: 演员, 艺术家, 管家, 欺诈师, 教团首领, 业余艺术爱好者, 政府官员, 艺人, 赌徒, 飞贼, 绅士/

### 英雄类型列表

- ✂ 冒险家 (Adventurer)
- ✂ 勇士 (Beefcake)
- ✂ 行乐者 (Bon Vivant)
- ✂ 无情斗士 (Cold Blooded)
- ✂ 梦想家 (Dreamer)
- ✂ 极客 (Egghead)
- ✂ 探险者 (Explorer)
- ✂ 蛇蝎美人 (Femme Fatale)
- ✂ 机械师 (Grease Monkey)
- ✂ 反英雄 (Hard Boiled)
- ✂ 幕后玩家 (Harlequin)
- ✂ 老猎人 (Hunter)
- ✂ 寻秘者 (Mystic)
- ✂ 局外人 (Outsider)
- ✂ 叛逆浪人 (Rogue)
- ✂ 学者 (Scholar)
- ✂ 解谜人 (Seeker)
- ✂ 协助者 (Sidekick)
- ✂ 殉道者 (Steadfast)
- ✂ 侠客 (Swashbuckler)
- ✂ 刺激寻者 (Thrill seeker)
- ✂ 莽汉 (Two-Fisted)

淑女, 军官, 音乐家, 神职人员, 教授, 狂热者。

天赋: 任选两项。

建议特质: 铺张浪费, 贪心, 松鼠党, 收藏家, 自信, 自负, 引人注目, 和善, 慷慨。

### 无情斗士

万事皆允的理性主义者。无情斗士可能会遵循一些扭曲的道德准则, 但他们看待人性时冷酷而死板——你是好人还是坏人? 这当中没有灰色地带, 只有攸关性命的严酷现实。他们都能成为合格的杀手, 因为他们很少怀疑自己。他们从遵循信件中发来的指令, 或是奉行自己的复仇计划。这样的人为了完成工作能够做出任何事。



## 创建市井英雄

有时他们会欺骗自己，从而相信自己有一条绝不会跨过的“底线”，但事实上他们残忍而无情，会不遗余力地实现他们定下的目标。

核心属性：INT

将100个奖励点数分配给：技艺(表演)，乔装，格斗(任意)，射击(任意)，急救，历史，恐吓，法律，聆听，机械维修，精神分析，潜行，生存(任意)，追踪。

建议职业：银行劫匪，警探，猎人，教团首领，流浪者，驱魔师，联邦探员，黑帮，飞贼，打手，刺客，教授，通讯记者，士兵，混混，部落成员，狂热者。

天赋：选择“坚定不移”天赋，再任选另一项。

建议特质：理性主义者，世界非黑即白，残忍，无情，冷酷，蛮横，坚定。

### 梦想家

无论是理想主义者还是空想家，梦想家们都拥有强大而炽热的精神。他们往往都遵循着自己的生活目标。梦想家看起来超越了平凡的现实生活，也许是在逃避现实，也许他们向往未来的可能，希望能够纠正错误，或是改变世界。

核心属性：POW

将100个奖励点数分配给：技艺(任意)，魅惑，历史，语言(任意)，图书馆使用，聆听，博物学，神秘学。

建议职业：艺术家，作家，酒保/服务生，神职人员，教团首领，业余艺术爱好者，流浪者，政府官员，赌徒，绅士/淑女，游民，性工作者，图书馆管理员，音乐家，护士，神秘学家，教授，秘书，学生，部落成员。

天赋：任选两项，建议选择“钢铁意志”。

建议特质：理想主义者，乐观主义者，懒惰，慷慨，安静，体贴，总是迟到。

### 极客

万物皆可被拆解和分析以便了解其工作原理。知识是宝物，充满了探索的乐趣。谁说学者都是书呆子？极客们奉行实践主义，且不介意弄脏自己的手。无论电线、齿轮、阀门、计算机引擎还是血液和骨头，极客们都希望弄清楚它们是如何运转的。它们也许是出神的天才，

或是犀利的艺术家，极客很容易专注于眼前的问题而忽视周围的事情。

根据游戏的通俗程度，极客可能会发明各种有用或无用的小玩意儿，详见怪奇技术，86页。

核心属性：INT或EDU

将100个奖励点数分配给：人类学，估价，计算机使用，电气维修，语言(任意)，图书馆使用，机械维修，操作重型机械，科学(任意)。

建议职业：管家，教团首领，医生，工程师，绅士/淑女，调查记者，技师，神职人员，科学家。

天赋：任选两项。

建议特质：知识渊博，专注，只注意眼前，情报收集者，不太注意周围，缺乏常识，发明家，不可靠。

### 探险者

类型描述待补

核心属性：DEX或POW

将100个奖励点数分配给：驯兽，人类学，魅惑，格斗(斗殴)，急救，跳跃，语言(任意)，博物学，领航，驾驶(任意)，骑术，潜行，生存(任意)，追踪。

建议职业：事务所侦探，考古学家，猎人，业余艺术爱好者，探险家，司机，飞贼，临时工，调查记者，传教士，摄影师，旅行家，海员，士兵，部落成员。

天赋：任选两项。

建议特质：离群者，勇敢，不适应环境，孤独，乐观，意志坚强，天生的领袖，不安。

### 蛇蝎美人

类型描述待补

核心属性：APP或INT

将100个奖励点数分配给：技艺(表演)，估价，魅惑，乔装，汽车驾驶，话术，格斗(斗殴)，射击(手枪)，聆听，精神分析，妙手，潜行。

建议职业：演员，事务所侦探，作家，窃贼，欺诈师，业余艺术爱好者，政府官员，艺人，联邦探员，黑帮，飞贼，刺客，性工作者，调查记者，音乐家，护士，私家侦探，通讯记者，间谍，狂热者。



## 第二章

天赋：任选两项，建议选择“魅力四射”。

建议特质：迷人，充满魅力，性格恶劣，狡诈，滑头，专注，不诚实。

### 机械师

类型描述待补

核心属性：INT

将100个奖励点数分配给：估价，技艺(任意)，格斗(斗殴)，汽车驾驶，电气维修，锁匠，机械维修，操作重型机械，侦查，投掷。

建议职业：酒保/服务生，管家，窃贼，私人司机，流浪者，工程师，司机，游民，临时工，技师，海员，士兵，学生，工会活动家。

天赋：任选两项。

建议特质：踏实，亲力亲为，工作认真，油污，有能力。

### 反英雄

类型描述待补

核心属性：CON

将100个奖励点数分配给：技艺(任意)，格斗(斗殴)，射击(任意)，汽车驾驶，话术，恐吓，法律，聆听，锁匠，妙手，侦查，潜行，投掷。

建议职业：事务所侦探，银行劫匪，警探，猎人，拳击手，黑帮，飞贼，工人，警探，私家侦探，旅行家，工会活动家。

天赋：任选两项。

建议特质：愤世嫉俗，客观，实用主义，厌世，腐败，暴力。

### 幕后玩家

类型描述待补

核心属性：APP

将100个奖励点数分配给：技艺(表演)，魅惑，乔装，话术，跳跃，语言(任意)，聆听，说服，精神分析，妙手，潜行。

建议职业：演员，事务所侦探，艺术家，酒保/服务生，

欺诈师，教团首领，业余艺术爱好者，政府官员，艺人，赌徒，绅士/淑女，音乐家，通讯记者，秘书，工会活动家，狂热者。

天赋：任选两项。

建议特质：深谋远虑，狡猾，两面派，好指使人，无序，狂野，华丽。

### 老猎人

类型描述待补

核心属性：INT或CON

将100个奖励点数分配给：驯兽，格斗(任意)，射击(步枪/霰弹枪 或 手枪)，急救，聆听，博物学，领航，侦查，潜行，生存(任意)，游泳，追踪。

建议职业：事务所侦探，银行劫匪，警探，猎人，拳击手，黑帮，飞贼，工人，警探，私家侦探，旅行家，工会活动家。

天赋：任选两项。

建议特质：无情，狡猾，耐心，被驱使，沉着，安静。

### 寻秘者

类型描述待补

核心属性：POW

将100个奖励点数分配给：技艺(任意)，科学(天文学)，乔装，历史，催眠，语言(任意)，博物学，神秘学，精神分析，妙手，潜行；如有“灵能觉醒”天赋，可将点数分配给所选的灵能技能。

建议职业：艺术家，教团首领，业余艺术爱好者，驱魔师，艺人，神秘学家，超心理学家，部落成员。

天赋：任选两项，建议选择“灵能觉醒”。

建议特质：深谋远虑，狡猾，两面派，好指使人，无序，狂野，华丽。

### 局外人

类型描述待补

核心属性：INT或CON

将100个奖励点数分配给：技艺(任意)，驯兽，格斗(任意)，



## 创建市井英雄

急救, 恐吓, 语言(任意), 聆听, 医学, 领航, 潜行, 生存(任意), 追踪。

建议职业: 艺术家, 流浪者, 探险家, 打手, 临时工, 工人, 护士, 神秘学家, 旅行家, 部落成员。

天赋: 任选两项。

建议特质: 冷酷, 安静, 超然, 冷漠, 残忍。

### 叛逆浪人

类型描述待补

核心属性: DEX或APP

将100个奖励点数分配给: 估价, 技艺(任意), 魅惑, 乔装, 话术, 法律, 锁匠, 精神分析, 读唇, 侦查, 潜行。

建议职业: 艺术家, 银行劫匪, 窃贼, 欺诈师, 业余艺术爱好者, 艺人, 赌徒, 司机, 间谍, 学生。

天赋: 任选两项。

建议特质: 迷人, 使人安心, 固执己见, 狡猾, 精明, 富于心计。

### 学者

类型描述待补

核心属性: EDU

将100个奖励点数分配给: 会计, 人类学, 密码学, 历史, 语言(任意), 图书馆使用, 医学, 博物学, 神秘学, 科学(任意)。

建议职业: 考古学家, 作家, 医生, 图书馆管理员, 超心理学家, 教授, 科学家。

天赋: 任选两项。

建议特质: 好学, 书卷气, 自傲, 高人一等, 孤僻, 挑剔, 讲话很快, 忧郁。

特殊: 必须以神话非信者开始游戏, 详见规则书理智章节。

### 解谜人

类型描述待补

核心属性: INT

将100个奖励点数分配给: 会计, 估价, 乔装, 历史, 法

律, 图书馆使用, 聆听, 神秘学, 精神分析, 科学(任意), 侦查, 潜行。

建议职业: 事务所侦探, 作家, 警探, 联邦探员, 调查记者, 神秘学家, 超心理学家, 警探, 通讯记者, 间谍, 学生。

天赋: 任选两项。

建议特质: 敢于冒险, 只注意眼前, 狡诈, 自负, 被驱使。

### 协助者

类型描述待补

核心属性: DEX或CON

将100个奖励点数分配给: 驯兽, 魅惑, 电气维修, 话术, 急救, 跳跃, 图书馆使用, 聆听, 领航, 摄影, 科学(任意), 潜行, 追踪。

建议职业: 作家, 酒保/服务生, 警探, 管家, 私人司机, 医生, 联邦探员, 司机, 飞贼, 游民, 性工作者, 工人, 图书馆管理员, 护士, 摄影师, 科学家, 秘书, 混混, 学生, 部落成员。

天赋: 任选两项。

建议特质: 乐于助人, 机智, 忠诚, 容易惹事, 多疑, 好奇, 勇敢。

### 殉道者

类型描述待补

核心属性: CON

将100个奖励点数分配给: 会计, 汽车驾驶, 格斗(任意), 射击(手枪), 急救, 历史, 恐吓, 法律, 博物学, 领航, 说服, 精神分析, 骑术, 侦查, 生存(任意)。

建议职业: 运动员, 警探, 管家, 神职人员, 私人司机, 医生, 政府官员, 驱魔师, 联邦探员, 绅士/淑女, 传教士, 护士, 警探, 私家侦探, 通讯记者, 海员, 士兵, 部落成员。

天赋: 任选两项。

建议特质: 坚定, 忠诚, 坚决, 信守承诺, 奉献精神, 严格而公正, 可靠。



## 第二章

### 侠客

类型描述待补

核心属性: DEX或APP

将100个奖励点数分配给: 技艺(任意), 魅惑, 格斗(任意), 跳跃, 语言(任意), 机械维修, 领航, 驾驶(任意), 潜行, 游泳, 投掷。

建议职业: 演员, 艺术家, 特技飞行员, 猎人, 业余艺术爱好者, 艺人, 绅士/淑女, 调查记者, 军官, 传教士, 私家侦探, 旅行家, 海员, 士兵, 间谍。

天赋: 任选两项。

建议特质: 自负, 英勇, 行动优先, 浪漫, 热情, 敏感。

### 刺激寻者

类型描述待补

核心属性: DEX或POW

将100个奖励点数分配给: 技艺(任意), 魅惑, 潜水, 汽车驾驶, 话术, 跳跃, 机械维修, 领航, 驾驶(任意), 骑术, 潜行, 生存(任意), 游泳, 投掷。

建议职业: 演员, 运动员, 特技飞行员, 银行劫匪, 猎人, 窃贼, 业余艺术爱好者, 艺人, 探险家, 赌徒, 黑帮, 司机, 飞贼, 绅士/淑女, 性工作者, 调查记者, 传教士, 音乐家, 神秘学家, 超心理学家, 旅行家, 海员, 士兵, 间谍, 工会活动家, 狂热者。

天赋: 任选两项。

建议特质: 冒失, 敢于冒险, 狂躁, 爱出风头, 喜欢自夸, 容易制造麻烦。

### 莽汉

类型描述待补

核心属性: STR或SIZ

将100个奖励点数分配给: 汽车驾驶, 格斗(斗殴), 射击(任意), 恐吓, 聆听, 机械维修, 侦查, 游泳, 投掷。

建议职业: 事务所侦探, 银行劫匪, 警探, 拳击手, 黑帮, 飞贼, 打手, 刺客, 性工作者, 工人, 技师, 护士, 警探, 旅行家, 通讯记者, 海员, 士兵, 混混, 部落成员, 工会活动家。

天赋: 任选两项。

建议特质: 坚韧, 能干, 坚定, 易怒, 暴力, 邋遢, 腐败, 阴险。

## 第二步: 生成属性

使用下列掷骰方式来确定每个属性, 将第一步中确定的核心属性掷骰方式替换为1D6+13再将结果乘5

- ✖ 力量(STR): 投3D6, 再将结果乘5
- ✖ 体质(CON): 投3D6, 再将结果乘5
- ✖ 体型(SIZ): 投2D6+6, 再将结果乘5
- ✖ 敏捷(DEX): 投3D6, 再将结果乘5
- ✖ 外貌(APP): 投3D6, 再将结果乘5
- ✖ 智力(INT): 投2D6+6, 再将结果乘5
- ✖ 意志(POW): 投3D6, 再将结果乘5
- ✖ 教育(EDU): 投2D6+6, 再将结果乘5

在通俗克苏鲁角色卡上记录每个属性的结果, 并填写它们的半值和五分之一值。

- ✖ 属性百分比除以2, 向下取整, 得到半值。
- ✖ 属性百分比除以5, 向下取整, 得到1/5值。

注意: 半值和1/5值速查表在43页。

半值和1/5值用于游戏中的技能与属性检定, 这些数字需要预先计算出来, 这样可以避免游戏时进行心算。但如果你愿意, 也可以在游戏过程中填写这些数字。

### 年龄

在15到90之间选择一个年龄, 通俗克苏鲁中不启用年龄调整, 这包括属性惩罚和教育增强。

### 确定其他属性

- ✖ 幸运: 投2D6+6, 再将结果乘5
- ✖ 理智: 等于POW



## 创建市井英雄

- ✂ 生命：将CON和SIZ相加，将结果除以5并向下取整
- ✂ 魔法：等于POW的1/5
- ✂ 伤害加值：将STR和SIZ相加，见表1：伤害加值和体格
- ✂ 移动：比较DEX、STR和SIZ，见表2：移动速度

**表1：伤害加值和体格**

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
205-284	+2D6	+3
285-364	+3D6	+4
365-444	+4D6	+5
445-524*	+5D6*	+6*

在此之上每增加80，伤害加值增加1D6，体格增加1。

**表2：移动速度**

**表3：肉体天赋（选择或投1D10）**

骰点	肉体天赋
1	明察秋毫：进行侦查检定时获得一个奖励骰。
2	快速愈合：自然回复增加至每日3HP。
3	昏暗视觉：降低夜间侦查检定的难度等级，忽略在夜间射击时的惩罚骰。
4	耐力卓绝：进行体质检定时获得一个奖励骰，包括建立追逐时。
5	天生神力：进行力量检定时获得一个奖励骰，比如用来举起某人某物。
6	千杯不醉：可以花费5点幸运来避免过度饮酒带来的效果（无视技能惩罚）。
7	强健体魄：可以花费10点幸运使疾病和毒药的伤害和效果减半。
8	铁骨铮铮：可以花费10点幸运来吸收在一轮中收到的5点伤害。
9	耳听八方：进行聆听检定时获得一个奖励骰。
10	魅力四射：进行魅惑检定时获得一个奖励骰。

## 属性 移动

DEX与STR皆小于SIZ	7
DEX或STR大于等于SIZ，或三者相等	8
DEX与STR皆大于SIZ	9

## 第三步：决定天赋

英雄天赋提供了进一步定制角色的方式，用来实现通俗风格和主题的一些优势与增强。虽然它们不会让角色变成超级英雄，但它们切实提供了一定优势，让英雄们在某些状况下能够得心应手。

创建英雄时，从下面的列表中选择两项天赋。游戏过程中，守秘人可以决定让英雄获得额外天赋，详见英雄幕间成长，69页，第四章：游戏系统。

下面有四个英雄天赋列表，从中选择两项，或者掷骰来决定。这些列表以肉体、战斗、精神和其它天赋为主题。如果要掷骰决定，先投1D4来决定从那张表中选择天赋：

1. 表3：肉体天赋
2. 表4：精神天赋
3. 表5：战斗天赋
4. 表6：其他天赋



## 第二章

表4: 精神天赋 (选择或投1D10)

### 骰点 精神天赋

- 1 坚定不移: 无视攻击人类、目睹惨烈创伤或尸体的理智损失。
- 2 百折不挠: 可以花费幸运来避免等量的理智损失。
- 3 钢铁意志: 进行意志检定时获得一个奖励骰。
- 4 一目十行: 阅读书籍和神话典籍时, 泛读和精读花费的时间减半。
- 5 语言学家: 可以了解遇到的是哪种语言或文字; 进行语言检定时获得一个奖励骰。
- 6 魔法亲和: 学习法术花费的时间减半; 进行施法检定时获得一个奖励骰。
- 7 过目不忘: 能够记住事件的诸多细节; 进行知识(教育)检定时获得一个奖励骰。
- 8 博学多才: 获得学问技能的一个专攻项, 如梦境学问、吸血鬼学问、狼人学问; 需要向该技能分配职业或兴趣点数。
- 9 灵能觉醒: 获得一项灵能, 如通灵、占卜、灵媒、心灵感应、念动力, 见第六章; 需要向该技能分配职业或兴趣点数。
- 10 足智多谋: 能够迅速整理线索; 进行智力(不是灵感)检定时获得一个奖励骰。

表5: 战斗天赋 (选择或投1D10)

### 骰点 战斗天赋

- 1 处变不惊: 不会被突袭。
- 2 专注打击: 在格斗中, 可以花费10点幸运来获得额外伤害骰, 数量取决于所用武器。如徒手攻击+1D3, 剑+1D6。
- 3 快速装填: 选择一种武器, 忽略使用该武器在同一回合装填并击发产生的惩罚骰。
- 4 身手敏捷: 应对枪械而寻找掩体时, 不会失去攻击机会。
- 5 目光如炬: 忽略瞄准体型较小目标(体格-2)时产生的惩罚骰; 忽略瞄准近战中的目标时产生的惩罚骰。
- 6 技巧卓绝: 使用战技时, 角色的体格视为+1。
- 7 疾风连击: 在格斗中, 可以花费10点幸运再进行一次攻击。
- 8 动如脱兔: 在一整场战斗中, 可以花费10点幸运来避免寡不敌众。
- 9 快速拔枪: 决定回合轮次时, 即使未准备好进行射击, 亦视为获得+50DEX。
- 10 手枪专精: 忽略手枪连射带来的惩罚骰。

表6: 其他天赋 (选择或投1D10)

### 骰点 其他天赋

- 1 凶神恶煞: 进行恐吓检定时降低一级难度等级, 或者获得一个奖励骰, 由守秘人判断。
- 2 奇妙道具: 游戏开始时获得一个奇妙道具, 见怪奇技术, 86页。
- 3 吉人天相: 回复幸运时, 额外投一个1D10。
- 4 神话知识: 游戏开始时获得10点克苏鲁神话技能。
- 5 怪奇技术: 可以制造和修理怪奇技术制品, 见怪奇技术, 86页。



## 创建市井英雄

- 6 遁入暗影：进行潜行检定时降低一级难度等级，或者获得一个奖励骰，由守秘人判断。如果目标未能察觉，在暴露之前可以进行两次突袭。
- 7 能工巧匠：进行操作重型机械、机械维修和电气维修检定时降低一级难度等级，或者获得一个奖励骰，由守秘人判断。
- 8 动物朋友：游戏开始时获得一只可靠的动物伙伴，比如猫、狗、鹦鹉；进行驯兽检定时获得一个奖励骰。
- 9 伪装大师：进行乔装或技艺(表演)检定时，可以花费10点幸运来获得一个奖励骰；可以使用腹语，让声音听起来是从别处发出的；如果有人试图看穿伪装，其侦查或心理学检定提升为困难难度。
- 10 早有准备：需要的东西似乎总在手边；可以花费10点幸运（而非幸运检定）在附近找到有用的道具，如手电筒、够长的绳索、武器等。

## 第四步：决定职业

英雄的职业决定了他们最熟练的技能、收入水平和他们可能认识的人。请记住选择的英雄类型中建议的职业。这些职业大多具有通俗风格，或者与30年代密切相关。其他职业可以在混沌元素出版的《调查员手册》中找到。

职业决定完毕后，把它写在英雄角色卡上，并记录下职业技能以便在第五步中使用。

与调查员手册重复部分略去不译，此处只列出通俗克苏鲁的独占职业。

### 驱魔师(Exorcist)

本职技能点数：EDU×4

信用范围：25-55

推荐关系人：宗教组织。

本职技能：人类学，历史，图书馆使用，聆听，神秘学，语言，心理学，任意一项其他个人或时代特长。

### 临时工(Itinerant Worker)

本职技能点数：EDU×2+(DEX×2或STR×2)

信用范围：0-10

推荐关系人：流浪汉，司机，农民，执法者。

本职技能：技艺（任一），攀爬，妙手，机械维修，博物学，领航，任意两项其他个人或时代特长。

### 瑜伽修士(Yogi)

本职技能点数：EDU×4

信用范围：6-60

推荐关系人：部落成员，神秘学或修行组织，有钱的主顾。

本职技能：急救，历史，两项社交技能（魅惑、话术、恐吓、说服），博物学，神秘学，语言，任意两项\*\*其他个人或时代特长

\*\*若KP允许 可以包含灵能技能。

## 第五步：决定技能并分配技能点数

通俗克苏鲁中的技能大多与克苏鲁的呼唤规则书中的技能描述相同，因此大部分技能不在此赘述。而通俗克苏鲁中修改过的技能可以在后面找到。

### 本职技能

选择职业后，使用职业指定的方式计算本职技能点数。将这些点数分配给本职技能——英雄的专业技能。本职技能点数也必须按照信用范围分配给信用评级技能（见后文）。

并非所有本职技能都需要被分配点数，但所有未使用的点数都会消失。请注意英雄人物卡的每个技能右侧都有一个数字，这是技能的基础值，分配给该技能的点



## 第二章

数要加在这个基础值上。虽然在技能上所能投入的点数不设上限，但玩家们应该了解：在游戏里，拥有多项40-80%技能的英雄比只拥有三四项90%-100+%技能的要更有用，能力的广度能够让他们不至于只会耍一把板斧。

在英雄角色卡上写下每个技能的总值，即基础值加上分配的点数。其右侧的空格用于填写技能的半值和1/5值，以便在游戏中快速使用它们。可以参考半值和1/5值速查表来填写它们。建议在填写半值和1/5值之前，先分配类型奖励技能和兴趣技能。

### 奖励技能

查看第一步：英雄类型中的奖励技能，决定要把奖励点数分配给那些奖励技能。一些奖励技能可能会与职业技能重复，你可以决定是否向重复的技能分配奖励点数。奖励点数智能分配给类型中列出的奖励技能，未分配的奖励点数都会消失。

注意，如果你的英雄有灵能技能（见第三步：决定天赋），那么你需要为该技能分配点数。

### 兴趣技能

将英雄的INT乘2，将结果分配给任何技能，可以为职业技能添加更多点数。注意，除非守秘人同意，否则不能把兴趣点数分配给克苏鲁神话技能。

在英雄角色卡写下每个技能的总值，即基础值加上分配的点数。参考半值和1/5值速查表来填写它们。

### 信用评级

英雄的起始信用评级(CR)根据创建角色时英雄所选择的职业决定。信用评级用来确定角色的可用现金、资产和他们的生活水平。

英雄的信用评级起始值为0。职业的信用范围可能很广，选择的信用评级反映出英雄在该职业中的地位。例如，以为罪犯可能是贫穷而孤独的扒手(信用评级9)，也可能是富有的帮派高层(信用评级90)。在职业信用范围内，可以投入任意数量的点数。

### 技能说明

通俗克苏鲁的大多数技能都与克苏鲁的呼唤标准规则中使用的技能相同。因此，与标准规则相同的技能再次不再赘述，见克苏鲁的呼唤规则书第五章。

一些技能经过调整，以便适应通俗风格的游戏。此外，还加入了一套新的技能：灵能，它提供了契合通俗世界的一些列心灵力量。关于灵能的更多信息，请参考第六章：通俗魔法、灵能和怪奇技术

### 计算机使用 (00%)

计算机使用是三十年代科学家和发明家的专长，这些职业以外的人根本不可能掌握这项技能，他们甚至可能都不知道要如何启动它。

这项技能用来编程、操作和修理计算机或其他逻辑运算装置。这些设备并非小型桌面电器，而是可能会占据一整层楼的大型设备，而且通常不能移动。经常伴随着玻璃阀门、电线、闪烁着的指示灯和奇怪的噼啪声响。这些设备通过调节拨盘，输入打孔纸带进行编程，计算结果通过指示灯和表盘来显示。

1930s的计算机能做什么事情很大程度上由守秘人决定，以下是一些示例：

- ✱ 预测某个事件发生的概率，比如：“如果仪式完成，自由女神像有90%的概率会活过来。”
- ✱ 解密暗号，或是翻译古代文献，比如：“电脑说我们搞错了，这个消息是一个警告，而不是求助！”
- ✱ 通过电脑控制机器人，比如：“看，电脑通过无线电发送了机器人指令，不会有错的！电脑是我们的朋友。”
- ✱ 解决复杂的数学问题，比如：“太好了！根据电脑的计算结果，只要我们在地上绘制这种图案，它将打开一个非欧几里得门户，好让我们前往其他纬度。”

操作计算机或逻辑运算设备需要的时间并不固定，建议守秘人根据技能检定的成功等级进行调整，即使非常复杂的操作和编程总会需要花费数小时甚至数天时间而不仅仅是几分钟。

在Pulp时代，计算机尚处于其发展的早期阶段，是



## 创建市井英雄

一种人们尚未完全理解的奇怪设备，造成的结果往往弊大于利，持有这个技能的人应该谨慎对待计算机。

### 对抗技能/难度等级：

✖ **常规难度**：对计算机编程以执行指定的活动。

✖ **困难难度**：快速修好一台被毁的计算机。

✖ **极难难度**：将人脑连接至计算机以下载内容。

**孤注一掷示例**：花费更长的时间来设计程序；使用实验性不见。

**孤注一掷失败的范例结果**：提供不准确的结果，可能会使英雄们陷入危险；计算机爆炸；计算机意识觉醒并相信所有人类都是它的仆人。

如果一个疯狂的英雄在孤注一掷上失败，其后果不堪设想，例如：计算机随机打开一扇门，并让神话存在从中通过。

### 克苏鲁神话 (00%)

除了标准描述以外，玩家还可以选择使用克苏鲁神话技能的自发用法，这讲让英雄即兴产生类似于法术的魔法效果。它的处理方法和常规的技能使用一样。首先玩家指定目的，然后守秘人考虑这目标是否可以接受，如果可能的话，建议先缩小目的，后考虑驳回玩家的提议。

以这种方式使用克苏鲁神话技能时，默认用常规难度进行检定。或者，如果角色使用他们的克苏鲁神话技能去影响反抗自己的目标，那么施法者的克苏鲁神话技能和目标的POW之间进行对抗检定。并且，守秘人必须决定魔法值和理智值的消耗。KP应该使消耗与可比较的法术相似。

克苏鲁神话技能孤注一掷失败的消耗和结果和施法检定孤注一掷失败的相同（见第六章：通俗魔法、灵能和怪奇技术）。若孤注一掷检定失败，守秘人可以允许玩家达成目标，但是和释放法术不同，使用克苏鲁神话技能达成指定的目标每次都需要进行检定。

### 克苏鲁神话技能的自发用法示例：

**对单一目标造成物理伤害**：施法者选择消耗的魔法值，并且损失等于此数值一半的理智值。施法者必须在克苏鲁神话技能对抗POW的检定中胜出，施法才能生效。若

施法者在检定中胜出，目标受到等于所消耗魔法值的伤害。以这种方式造成的伤害总是非常可怕，比如皮肤起泡、血液沸腾等等

**驱逐一只怪物**：施法者消耗等于怪物POW五分之一的魔法值和1D4点理智值。此后施法者必须在克苏鲁神话技能对抗POW的检定中胜出，施法才能生效。

**和离世不久的死者交流**：施法者消耗10点魔法值和1D10点理智值。效果持续1D6轮，之后尸体不再说话。

**和离世已久的死者交流**：施法者消耗15点魔法值和1D10点理智值。效果持续1D4轮，之后尸体的骨头不再说话。

**创造物理屏障**：施法者选择消耗的魔法值以及等量的理智值，每点投入屏障的魔法值产生一点护甲。这个屏障不能阻挡精神或心灵攻击，也无法防护神魔法术。

**理解神话语言**：施法者消耗8点魔法值和1D6点理智值。以此解读神话语言，比如邪灵语、古老者的壁画、拉莱耶文等等，这个效果持续约1小时。

### 急救 (30%)

在通俗克苏鲁中，成功的急救检定能够回复1D4点生命值；否则，按照克苏鲁的呼唤规则书中的描述执行。

守秘人可以选择让极难成功的急救直接回复4点生命值。

### 催眠 (01%) [罕见]

催眠者诱使目标进入类似出神的状态，对他们施加暗示，使其放送并可能是唤醒他们遗忘的记忆。

使用催眠需要使用催眠技能和目标的POW或心理学进行对抗检定，对于配合的目标，催眠者只需要在催眠检定中成功即可。每次只会有一个目标受到催眠的影响。将催眠用于实现偏离正道或恶毒的企图时应该以牺牲理智值作为代价。

### 催眠用法示例：

**舒缓精神创伤**：尝试对遭受精神创伤的角色进行催眠，暂时消除恐惧症或躁症的影响。完全治愈恐惧症则需要一系列成功的催眠治疗，至少1D6次，由守秘人决定。

**催眠暗示**：被植入暗示的目标会在不自知的情况下做出一个指定动作。这种暗示往往会紧张状态下迅速消散。



## 第二章

**唤醒回忆：**破碎或是被压抑的记忆有可能会被唤醒。某人因为看到在井底移动的黑暗之物而陷入临时疯狂，他可能只会记得恐惧，而不记得看到了什么。催眠可以唤醒这个记忆，但这个过程可能会带来理智损失，因为恐惧便是这段记忆被压抑的原因。当一个成功的催眠检定唤醒一段会威胁理智的记忆时，被催眠者进行一个INT检定，如果成功，被压抑的记忆将被唤醒并带来理智损失；如果失败，则意味着被催眠者只回忆起记忆中模糊的部分，且不会失去理智值。

**缓解疼痛：**催眠可以减轻或暂时消除症状性疼痛，但疼痛并未真正消除，而是被意识忽略了。催眠可以让目标在1D6轮内暂时无视疼痛的影响。这段时间结束后，被催眠者会充分感受到身上的伤口，守秘人可能会要求额外的HP损失，或者要求CON检定来保持意识。

**控制目标：**使用道具，比如一块宝石或是链表之类，让目标的注意力集中在这个道具上。这个效果在战斗中可以控制住一个对手，他除了盯着道具以外什么都做不了。但是如果催眠者或目标在此期间受到伤害，则催眠被打断，目标将能够正常行动。如果催眠检定失败，目标可以立即对催眠者进行一次免费的攻击，此次攻击视为突袭，目标的攻击检定将获得一个奖励骰，且催眠者无法做出反应，包括闪避和反击。以此法使用催眠时不能进行孤注一掷。

**虚假记忆：**催眠者尝试改变非玩家角色的记忆。守秘人可能会在之后被问到关于这段记忆时提供虚假或误导性的答复。肆无忌惮的催眠者可能会大规模改变信任目标的记忆，使其完全混淆真实和虚假的记忆。

**专注状态：**通过催眠辅助，被催眠者可以将注意力集中在特定目标上，比如书本、代码或是难题，也可能记住长段文字或是一段乱序数字，这取决于目标：

目标是一本书，则减少阅读时间

目标是一个问题，则进行相关检定时获得一个奖励骰，比如机械维修、数学、物理学等。

要协助记忆时，如果目标已经记住了长段文字或数字，则可以在立即回忆起它们。

### 对抗技能/难度等级：

✖ 对不配合的目标使用时，用催眠和目标的POW或心

理学进行对抗。

**孤注一掷示例：**全神贯注于目标上，或者进行困难难度的魅惑或劝说来提高你的感染力；用迷乱的灯光或道具扰乱目标的感官；使用药物来让目标更容易受到暗示。

**孤注一掷失败的范例结果：**一些过去的伤痛或记忆被唤醒，使目标失去1D6点理智值；目标陷入恍惚状态，其之后就会去碰瓷巴士；目标（或英雄）的心智暂时陷入沉睡，一些邪恶存在可能会趁虚而入。

如果一个疯狂的英雄在孤注一掷上失败，他的心智将会回到孩子般的状态，直到受到治疗为止。

### 医学 (01%)

在通俗克苏鲁中，成功的医学检定能够回复1D4点生命值，该值独立于急救获得的回复之外；否则，按照克苏鲁的呼唤规则书中的描述执行。

### 精神分析 (01%)

在通俗克苏鲁中，这个技能不仅用于临床精神治疗，也可以用来使用“鸡汤疗法”，这包括来自朋友的直接支持，让他靠在肩膀上哭，或是扇脸让他们清醒过来。这种精神上的急救反映出通俗小说中，能言善辩的人能够将其他角色从情感危机或是神游症中解脱出来。这样的鸡汤疗法只是临时措施，如果角色想要彻底恢复，需要由专业人士进行长期治疗，详见克苏鲁的呼唤规则书。

\*\*\*鸡汤疗法原文为“dime store” emotional therapy，咱实在是不知道该怎么翻译了……

未经医学训练人进行快速而粗浅的鸡汤疗法能够使英雄回复理智值。进行一个精神分析检定，如果成功，目标回复1D3点理智值；此外，成功的检定还可以让临时性疯狂的时间缩短一半。如果检定失败，则不回复任何理智。如果检定大失败，目标失去1D6点理智值，而且再也无法被同一人治疗。精神分析不能让理智值回复超过99-克苏鲁神话技能。

该技能还能够让英雄在短时间内（1D6分钟）无视恐惧症或狂躁症的影响，这将允许幽闭恐惧症患者藏在柜子里，让蜘蛛恐惧症患者触摸蜘蛛等等。同样，精神分析也可以同来帮助一个陷入妄想的英雄在短时间内看破



幻觉。

**鸡汤疗法的难度等级：**

- ✖ **常规难度：**在轻松的环境中有足够的时间来谈话。
- ✖ **困难难度：**在戏剧性行动中进行，比如在战斗中或是在紧张的局势里

**孤注一掷失败的范例结果：**病人失控的开始攻击；病人看起来无恙，然后用棒球棍砸精神分析师的汽车；病人失去1D8或1D10点理智。

## 第六步：创造背景

考虑一下英雄的去、朋友、敌人和成就，是什么驱使着你的英雄去探究神话的秘密。市井英雄角色卡的背面列出了十个条目，请至少写出前六个条目（形象描述、思想信念、重要之人、意义非凡之地、宝贵之物和特质）。不需要填写所有条目，但填写的越多，你的英雄就会越生动。在游戏过程中，你将有机会添加更多条目，或更改现有条目。

伤口和疤痕，恐惧症与狂躁症，古籍、法术和魔法物品以及第三类接触会在游戏过程中添加。当然，有些英雄的去会让他们在游戏开始时就拥有严重的创伤或疤痕，若你的英雄如此，就把它写下来。

### 使用随机列表来获得灵感

这个部分与规则书中第三章的同名部分基本相同，略去不译。

### 关键背景连接

考虑一下英雄的背景故事，在其中选择一个对他们来说最重要的条目。这是他们的关键连接：是为他们的生活赋予意义的事物。用型号或是下划线在角色卡上将关键连接标注出来。关键连接可以帮助你的英雄恢复理智值。见克苏鲁的呼唤规则书第九章，自救。

## 第七步：补充细节

### 更多细节

在英雄角色卡上填写以下信息：

- ✖ 姓名
- ✖ 出身
- ✖ 性别
- ✖ 头像
- ✖ 现金和资产
- ✖ 装备

### 现金和资产

这些数字表示英雄的财富。英雄可以随时花费现金（每天的常规花费，比如租金和食物已从可用现金中扣除）；而资产中的钱需要花点时间运作后才能被花费。

查看表7：现金和资产，来确定英雄可用的现金、资产和消费水平。

表7：现金和资产

1930s的信用评级	现金	资产	消费水平
身无分文 (CR 0或更低)	\$0.50	没有	\$0.50
贫穷(CR 1-9)	CR×1	CR×10	\$2
标准(CR 10-49)	CR×2	CR×50	\$10
小康(CR 50-89)	CR×5	CR×500	\$50
富裕(CR 90-98)	CR×20	CR×2000	\$250
富豪(CR 99)	\$50000	\$5M+	\$5000

#### Key

**现金：**不一定非要带在身上，守秘人可能会询问它们保存在哪里。

**消费水平：**这个数值体现角色消费能力，是为了方便游戏进行只用，无需做详细记录。角色的支出若不高于消费水平，则现金不会因此而减少。原则上，英雄每天的支出应该小于消费水平，但实际上只能偶尔如此——如果守秘人认为玩家在滥用消费水平，可以要求玩家从资产中支付。

**资产：**资产是英雄在游戏开始时拥有的财富，表格里的金额是这些财富的总价值。玩家应该记录这个金额，并



## 第二章

决定它们以何种形式表现，通常是产权或是投资，也有可能是股票之类。资产标准在列表中的括号内。如果生活水平中包括房产和汽车，那么这些东西也属于资产的一部分。

### 装备

最后一步是写出英雄拥有的重要物品、武器和装备。无需写出角色所拥有的所有物品——只需要写出值得注意的部分即可。

一些情况下，游戏开始时的英雄并未持有特殊的或值得记录的装备。符合英雄生活标准的物品无需付钱——你就是拥有它们。如果守秘人同意，任何与英雄职业有关的物品都可以视为其拥有。如果需要，玩家可以购买其他物品。

在第十五章：参考 中可以找到可用的装备和武器、

## 快速创建英雄

如果你希望快速开始游戏，建议使用该方案。

1. 选择一个英雄类型。
2. 将90分配给核心属性，然后把80、70、60、60、50、50、40分配给你喜欢的其他属性。
3. 选择两项天赋。
4. 计算年龄，无需年龄调整。
5. 计算伤害加值和体格。
6. 计算 $CON+SIZ$ 除以5决定生命值，投 $2D6+6\times 5$ 决定幸运。

□

7. 决定职业并选择8项职业技能。
8. 在8项职业技能分配以下数值：1个80%，2个70%，2个30%，3个50%，一个40%，将技能直接设置为这些数值并忽略基础值。如果所选职业信用范围低于40%，将多余部分移至其它技能。
9. 选择五项非职业技能，在其基础值上增加20%。
10. 根据需要从英雄类型中分配奖励技能点，建议选择两到三项技能。
11. 掷骰决定背景条目，在游戏过程中详述它们。
12. 开始玩！
13. 在游戏过程中计算半值和1/5值。
14. 在需要时算钱。

## 通俗指示器：可选规则

### 可选生命值

与克苏鲁的呼唤的调查员相比，市井英雄们可以承受两倍的伤害。如果你希望英雄不那么坚韧并想要低通俗程度的游戏，在计算生命值时将 $CON$ 与 $SIZ$ 相加并除以10，向下取整。

### 可选天赋

每个英雄将获得两项天赋，但这个数字可以降低或提高以适应游戏风格。低通俗程度的游戏中，每个英雄只选择一项，或完全不使用天赋。如果想要强力英雄，让他们分别选择三项天赋。注意：英雄拥有的天赋越多，他们就越强大。



## 第三章 英雄组织







## 第四章 游戏系统







## 第五章 通俗理智







## 第六章 通俗魔法、灵能和怪奇技术







## 第七章 主持通俗风格游戏







三十年代

## 第八章 三十年代







# 第九章 反派和其他角色

译/秋叶EXODUS

除了克苏鲁的呼唤规则书中的怪物和野兽之外，班长提供了一系列反派、NPC和可以用于通俗克苏鲁游戏中的不寻常的怪物。

## 反派的生命值

虽然市井英雄的生命值是核心规则中调查员的两倍，但守秘人控制的NPC的生命值往往不会加倍，他们的生命值由其CON+SIZ再除以10来确定。

如果守秘人认为合适，强大的反派可以将其生命值翻倍，但要注意，这些强力的NPC应该很少见。请考虑让关键NPC拥有1到2项天赋而不是增加他们的生命值——大反派有机会使用幸运值来避免死亡，只有在他对剧情特别重要时才这么做。

注意：本章中有四位角色的生命值加倍：The Goop, The Raven, The Shard, and Caleb Lusk

## 非玩家角色天赋

本章中描述的一些角色拥有天赋，通常情况下只为人类NPC设置天赋，因为怪物已经拥有了类似天赋的特殊能力。建议只为重要的NPC设置一到两项天赋。

以下是守秘人控制的非玩家角色天赋列表：

- ✖ **昏暗视觉**：忽略在夜间射击时的惩罚骰。
- ✖ **耐力卓绝**：进行体质检定时可以花费10点幸运来获得一个奖励骰，包括建立追逐时。
- ✖ **强健体魄**：可以花费10点幸运使疾病和毒药的伤害和效果减半。
- ✖ **铁骨铮铮**：可以花费10点幸运来吸收在一轮中收到的5点伤害。

- ✖ **处变不惊**：不会被突袭。
- ✖ **专注打击**：在格斗中，可以花费10点幸运来获得额外伤害骰，数量取决于所用武器。如徒手攻击+1D3，剑+1D6。
- ✖ **身手敏捷**：应对枪械而寻找掩体时，不会失去攻击机会。
- ✖ **目光如炬**：忽略瞄准体型较小目标(体格-2)时产生的惩罚骰；忽略瞄准近战中的目标时产生的惩罚骰。
- ✖ **技巧卓绝**：使用战技时，角色的体格视为+1。
- ✖ **疾风连击**：在格斗中，可以花费10点幸运再进行一次攻击。
- ✖ **动如脱兔**：在一整场战斗中，可以花费10点幸运来避免寡不敌众。
- ✖ **快速拔枪**：决定回合轮次时，即使未准备好进行射击，亦视为获得+50DEX。
- ✖ **手枪专精**：忽略手枪连射带来的惩罚骰。
- ✖ **百折不挠**：可以花费10点幸运来避免最多5点理智损失。
- ✖ **钢铁意志**：进行意志检定时可以花费10点幸运来获得一个奖励骰。
- ✖ **灵能觉醒**：获得一项灵能，通灵、占卜、灵媒、心灵感应、念动力其中之一。
- ✖ **奇妙道具**：选择或创造一个奇妙道具。

译注：耐力卓绝、百折不挠和钢铁意志与同名的英雄天赋效果不同。

## 示例反派和其他角色

待翻译



## 通用角色

## 巡警

STR 80 CON 70 SIZ 70 DEX 55 INT 60  
APP 50 POW 65 EDU 60 SAN 65 HP 14  
DB: +1D4 体格: 1 移动: 8 MP: 13 幸运: —

## 战斗

每轮攻击次数: 1

斗殴65% (32/13), 伤害1D3+1D4, 或警棍1D6+1D4

.38左轮手枪50% (25/10), 伤害1D10

闪避27% (13/5)

## 技能

魅惑35%, 攀爬50%, 信用评级26%, 汽车驾驶45%,  
急救45%, 法律25%, 心理学60%, 侦查55%, 潜行40%.

护甲: 无

## 警探

STR 65 CON 70 SIZ 50 DEX 55 INT 65  
APP 45 POW 70 EDU 70 SAN 70 HP 12  
DB: 0 体格: 0 移动: 9 MP: 14 幸运: —

## 战斗

每轮攻击次数: 1

斗殴65% (32/13), 伤害1D3

.38 auto 50% (25/10), 伤害1D10

闪避27% (13/5)

## 技能

技艺(表演)30%, 攀爬40%, 信用评级38%, 恐吓  
60%, 法律50%, 聆听40%, 心理学40%, 侦查45%, 潜  
行44%.

护甲: 无

## 八卦记者

STR 45 CON 60 SIZ 50 DEX 50 INT 80  
APP 50 POW 70 EDU 80 SAN 70 HP 11  
DB: 0 体格: 0 移动: 8 MP: 14 幸运: —

## 战斗

每轮攻击次数: 1

斗殴40% (20/8), 伤害1D3

闪避25% (12/5)

## 技能

技艺(摄影)65%, 攀爬40%, 信用评级24%, 汽车驾  
驶40%, Fast Talk 70%, 法律10%, 图书馆使用65%, 心  
理学60%, 侦查50%, 潜行40%.

护甲: 无

## 联邦探员

STR 55 CON 80 SIZ 60 DEX 65 INT 80  
APP 50 POW 45 EDU 80 SAN 45 HP 14  
DB: 0 体格: 0 移动: 8 MP: 9 幸运: —

## 战斗

每轮攻击次数: 1

斗殴60% (30/12), 伤害1D3

.32自动手枪50% (25/10), 伤害1D8

闪避32% (16/6)

## 技能

会计25%, 魅惑45%, 攀爬40%, 信用评级28%, 汽  
车驾驶60%, 恐吓60%, 法律20%, 心理学50%, 侦查30%,  
潜行50%, 追踪25%.

护甲: 无

## 国民警卫队

STR 60 CON 60 SIZ 60 DEX 70 INT 60  
APP 50 POW 50 EDU 50 SAN 50 HP 12  
DB: +1D4 体格: 1 移动: 8 MP: 10 幸运: —

## 战斗

每轮攻击次数: 1

斗殴60% (30/12), 伤害1D3+1D4

.30卡宾枪40% (20/8), 伤害2D6

闪避35% (17/7)

## 技能

攀爬60%, 恐吓40%, 领航40%, 侦查40%, 潜行  
60%, 追踪35%.

护甲: 无

待翻译



## 通俗怪物

□





## 第十章 模组A







## 第十一章 模组B





## 第十二章 模组C





## 第十三章 模组D





## 第十四章 展示材料





## 第十五章 参考





# 译名表

待施工……