

1920年代探索者シート

名前 _____
 プレイヤー _____
 職業 _____
 年齢 _____ 性別 _____
 住所 _____
 出身 _____

能力値

STR		DEX		INT アイデア	
CON		APP		POW	
SIZ		EDU 知識		移動率	+1 -1

重傷 ☐

最大耐久力

一時的
狂気 ☐

不定の
狂気 ☐

開始時

最大値

狂気 01 02 03 04 05 06 07

耐久力

瀕死	00	01	02
意識不明	03	04	05
	06	07	08
	09	10	
	11	12	13
	14	15	
	16	17	18
	19	20	

08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

正気度

CALL of CTHULHU

最大MP

運の尽き

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98
99						

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

マッド・ポイント

技能

☐ 威圧 (15%)		☐ 近接戦闘 (格闘) 25%		☐ 乗馬 (5%)		☐ ナビゲート (10%)	
☐ 言いぐるめ (5%)		☐		☐ 信用 (0%)		☐ 変装 (5%)	
☐ 医学 (1%)		☐		☐ 心理学 (10%)		☐ 法律 (5%)	
☐ 運転 (自動車) (20%)		☐ クトゥルフ神話 (0%)		☐ 人類学 (1%)		☐ ほかの言語 (1%)	
☐ 応急手当 (30%)		☐ 芸術／製作 (5%)		☐ 水泳 (20%)		☐	
☐ オカルト (5%)		☐		☐ 精神分析 (1%)		☐	
☐ 隠密 (20%)		☐		☐ 説得 (10%)		☐ 母国語 (EDU%)	
☐ 回避 (DEX×½)		☐ 経理 (5%)		☐ 操縦 (1%)		☐ 魅惑 (15%)	
☐ 科学 (1%)		☐ 考古学 (1%)		☐ 跳躍 (20%)		☐ 目星 (25%)	
☐		☐ サバイバル (10%)		☐ 追跡 (10%)		☐ 歴史 (5%)	
☐		☐ 自然 (10%)		☐ 手さばき (10%)		☐	
☐ 鍵開け (1%)		☐ 射撃 (拳銃) (20%)		☐ 電気修理 (10%)		☐	
☐ 鑑定 (5%)		☐ 射撃 (ライフル/ショットガン) (25%)		☐ 投擲 (20%)		☐	
☐ 機械修理 (10%)		☐		☐ 登攀 (20%)		☐	
☐ 聞き耳 (20%)		☐ 重機械操作 (1%)		☐ 図書館 (20%)		☐	

武器

武器	レギュラー	ハード	クストリーム	ダメージ	射程	攻撃回数	装弾数	故障
素手				1D3+DB	—	1	—	—

戦闘

ダメージ・ボーナス

ビルド

回避

バックストーリー



容姿の描写

特徴

イデオロギー／信念

負傷、傷跡

重要な人々

恐怖症、マニア

意味のある場所

魔道書、呪文、アーティファクト

秘蔵の品

遭遇した超自然の存在

装備と所持品

収入と財産

ルール早見表

技能（および能力値）ルール

成功度	ファンブル	失敗	レギュラー	ハード	イクストリーム	クリティカル
	100/96+	>技能値	≤技能値	1/2以下	1/5以下	1

プッシュ・ルール：説得力ある理由が必要；戦闘や〈正気度〉ルールなどではプッシュできない。

負傷と治療

〈応急手当〉は1ポイント、〈医学〉は1D3ポイント耐久力を回復させる
重傷：1回の攻撃で最大耐久力の2分の1以上を失った時。

意識不明：重傷なしで耐久力がゼロになった時。

溺死：重傷を負って耐久力がゼロになった時；〈応急手当〉で安定化させ、その後〈医学〉が必要。

自然治療（重傷以外）：1日当たり1ポイントの耐久力。

自然治療（重傷）：1週間に1度ルールして判定。

仲間の探索者

