

1920年代探検者シート

名前 ジェシー・ウィリアムズ
 プレイヤー _____
 職業 歴史学科の学生
 年齢 20 性別 女性
 住所 アーカム
 出身 ボストン

能力値

STR	70	35 14	DEX	40	20 8	INT	60	30 12
CON	80	40 16	APP	50	25 10	POW	50	25 10
SIZ	50	25 10	EDU	60	30 12	移動率	8	+1 -1



重傷

最大13力

一時的
狂気

不定の
狂気

異50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10IP

幸運																		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%)	15	7 3	☐ 近接戦闘 (格闘) 25%	60	30 12	☐ 乗馬 (5%)		☐ ナビゲート (10%)	10	5 2
☐ 言いこめ (5%)	25	12 5	☐			☐ 信用 (0%)	40	20 8	☐ 変装 (5%)	
☐ 医学 (1%)			☐			☐ 心理学 (10%)	50	25 10	☐ 法律 (5%)	
☐ 運転 (自動車) (20%)	40	20 8	☐ クトゥルフ神話 (0%)			☐ 人類学 (1%)			☐ ほかの言語 (1%)	
☐ 応急手当 (30%)	30	15 6	☐ 芸術／製作 (5%)			☐ 水泳 (20%)	20	10 4	☐	
☐ オカルト (5%)	5	2 1	☐			☐ 精神分析 (1%)			☐	
☐ 隠密 (20%)	50	25 10	☐			☐ 説得 (10%)	10	5 2	☐ 母国語 (EDU%)	60
☐ 回避 (DEX×½)	40	20 8	☐ 経理 (5%)			☐ 操縦 (1%)			☐ 英語	30 12
☐ 科学 (1%)			☐ 考古学 (1%)	20	10 4	☐ 跳躍 (20%)	20	10 4	☐ 魅惑 (15%)	50
☐			☐ サバイバル (10%)			☐ 追跡 (10%)	30	15 6	☐ 目星 (25%)	50
☐			☐ 自然 (10%)	10	5 2	☐ 手さばき (10%)	10	5 2	☐ 歴史 (5%)	70
☐ 鍵開け (1%)			☐ 射撃 (拳銃) (20%)	20	10 4	☐ 電気修理 (10%)	10	5 2		35 14
☐ 鑑定 (5%)			☐ 射撃 (ライフル／ショットガン) (25%)	25	12 5	☐ 投擲 (20%)	20	10 4		
☐ 機械修理 (10%)	40	20 8	☐			☐ 登攀 (20%)	20	10 4		
☐ 聞き耳 (20%)			☐ 重機械操作 (1%)			☐ 図書館 (20%)	60	30 12		

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	60	30	12	1D3+DB	—	1	—	—

戦闘

ダメージ・ボーナス	+0
ビルド	0
回避	40 20 8

バックストーリー



容姿の描写 若々しく、明るい目をしている。
流行の服を着ている。

特徴 危険を顧みない。
行動の中心にいることを好む。

イデオロギー／信念 母に教会に連れて行かれて
生まれた、神への強い信仰。

負傷、傷跡

重要な人々 母親のジョイス。毎週手紙を書いている。恐怖症、マニア

意味のある場所 ボストンにある母親の家。
母親は精一杯もてなしてくれる。

魔道書、呪文、アーティファクト

秘蔵の品 亡くなった父親のポケット判聖書。

遭遇した超自然の存在

装備と所持品

サッチェル

鉛筆と万年筆

メモ帳

ポケット判聖書

髪留め

収入と財産

支出レベル

現金

資産

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・ロール：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。

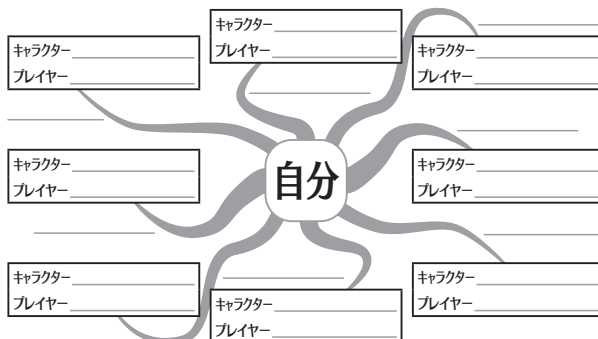
意識不明：重傷なしで耐久力がゼロになった時。

瀕死：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度ロールして判定。

仲間の探索者



1920年代探検者シート

名前 ネヴァダ・ジョーンズ博士
 プレイヤー
 職業 考古学の教授
 年齢 35 性別 男性
 住所 アーカム
 出身 ウィニペグ、カナダ

能力値

STR	60	30 12	DEX	70	35 14	INT	60	30 12
CON	50	25 10	APP	50	25 10	POW	50	25 10
SIZ	40	20 8	EDU	80	40 16	移動率	9	+1 -1



重傷 ☐

最大9体力

一時的
狂気

不定の
狂気

異50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10IP

運 幸 運	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%)	15	7 3	☐ 近接戦闘 (格闘) 25%	50	25 10	☐ 乗馬 (5%)		☐ ナビゲート (10%)	10	5 2	
☐ 言いぐるめ (5%)			☐			信用 (0%)	40	20 8	☐ 変装 (5%)		
☐ 医学 (1%)			☐			☐ 心理学 (10%)	40	20 8	☐ 法律 (5%)		
☐ 運転 (自動車) (20%)	20	10 4	クトゥルフ神話 (0%)			☐ 人類学 (1%)		☐ ほかの言語 (1%) ラテン語	40	20 8	
☐ 応急手当 (30%)	50	25 10	☐ 芸術／製作 (5%)			☐ 水泳 (20%)	20	10 4	☐		
☐ オカルト (5%)	60	30 12	☐			☐ 精神分析 (1%)		☐			
☐ 隠密 (20%)	20	10 4	☐			☐ 説得 (10%)	10	5 2	☐ 母国語 (EDU%) 英語	80	40 16
☐ 回避 (DEX×½)	35	17 7	☐ 経理 (5%)			☐ 操縦 (1%)		☐ 魅惑 (15%)	50	25 10	
☐ 科学 (1%)			☐ 考古学 (1%)	70	35 14	☐ 跳躍 (20%)	20	10 4	☐ 目星 (25%)	50	25 10
☐			☐ サバイバル (10%)			☐ 追跡 (10%)	10	5 2	☐ 歴史 (5%)	60	30 12
☐			☐ 自然 (10%)	30	15 6	☐ 手さばき (10%)	10	5 2	☐		
☐ 鍵開け (1%)			☐ 射撃 (拳銃) (20%)	40	20 8	☐ 電気修理 (10%)		☐			
☐ 鑑定 (5%)			☐ 射撃 (ライフル/ショットガン)(25%)			☐ 投擲 (20%)	20	10 4	☐		
☐ 機械修理 (10%)	10	5 2	☐			☐ 登攀 (20%)	20	10 4	☐		
☐ 聞き耳 (20%)	20	10 4	☐ 重機械操作 (1%)			☐ 図書館 (20%)	40	20 8	☐		

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	50	25	10	1D3+DB	—	1	—	—
38口径オート	40	20	8	1D10	15m	1	8	99

戦闘

ダメージ・ボーナス	+0
ビルド	0
回避	35 17 7

バックストーリー



容姿の描写 ハンサムだが、やや洗練されていない。特徴 無謀。

背は平均以下。必要ならスーツを着るが、カジュアルな服装を好む。

イデオロギー／信念 歴史と古代の文化を強く愛している。失われた財宝を発見して有名になりたいと思っている。

重要な人々 父親のフランク・ジョーンズ。フランクは多くの発見で有名である。ネヴァダは父親に存在によって自分の影が薄くなっていると感じている。

意味のある場所 強い飲み物があり、やっかい事を忘れることができるバー。

秘蔵の品 聖クリストファーのメダル。幸運のお守りだと信じている。

負傷、傷跡

恐怖症、マニア

魔道書、呪文、アーティファクト

遭遇した超自然の存在

装備と所持品

サッチェルと旅行用品

38口径オートマチック拳銃と

弾薬

鉛筆とメモ帳

櫛

聖クリストファーのメダル

収入と財産

支出レベル

現金

資産

ルール早見表

技能（および能力値）ロール

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・ロール：説得力ある理由が必要；戦闘や〈正気度〉ロ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。

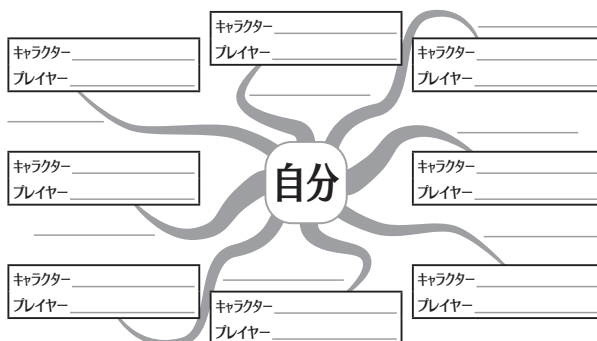
意識不明：重傷なしで耐久力がゼロになった時。

瀕死：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度ロールして判定。

仲間の探索者



1920年代探索者シート

名前 ロイス・ルッソ

プレイヤー

職業 工学科の学生

年齢 19 性別 女性

住所 アーカム

出身 ニューヨーク

能力値

STR	80	40 16	DEX	70	35 14	INT	50	25 10
CON	60	30 12	APP	40	20 8	POW	50	25 10
SIZ	60	30 12	EDU	50	25 10	移動率	9	+1 -1



重傷

最大12力

一時的
狂気

不定の
狂気

異50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10IP

幸運																			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%)	50	25 10	☐ 近接戦闘 (格闘) 25%	60	30 12	☐ 乗馬 (5%)		☐ ナビゲート (10%)	40	20 8	
☐ 言いぐるめ (5%)	25	12 5	☐			☐ 信用 (0%)	40	20 8	☐ 変装 (5%)		
☐ 医学 (1%)			☐			☐ 心理学 (10%)	10	5 2	☐ 法律 (5%)		
☐ 運転 (自動車) (20%)	40	20 8	☐ クトゥルフ神話 (0%)			☐ 人類学 (1%)		☐ ほかの言語 (1%) イタリア語	25	12 5	
☐ 応急手当 (30%)	30	15 6	☐ 芸術／製作 (5%)			☐ 水泳 (20%)	20	10 4	☐		
☐ オカルト (5%)	5	2 1	☐			☐ 精神分析 (1%)		☐			
☐ 隠密 (20%)	40	20 8	☐			☐ 説得 (10%)	10	5 2	☐ 母国語 (EDU%) 英語	50	25 10
☐ 回避 (DEX×½)	35	17 7	☐ 経理 (5%)			☐ 操縦 (1%)		☐ 魅惑 (15%)	15	7 3	
☐ 科学 (1%)			☐ 考古学 (1%)			☐ 跳躍 (20%)	50	25 10	☐ 目星 (25%)	25	12 5
☐			☐ サバイバル (10%)			☐ 追跡 (10%)	50	25 10	☐ 歴史 (5%)		
☐			☐ 自然 (10%)	10	5 2	☐ 手さばき (10%)	10	5 2	☐		
☐ 鍵開け (1%)	21	10 4	☐ 射撃 (拳銃) (20%)	20	10 4	☐ 電気修理 (10%)	40	20 8	☐		
☐ 鑑定 (5%)			☐ 射撃 (ライフル／ショットガン) (25%)	25	12 5	☐ 投擲 (20%)	20	10 4	☐		
☐ 機械修理 (10%)	70	35 14	☐			☐ 登攀 (20%)	40	20 8	☐		
☐ 聞き耳 (20%)	20	10 4	☐ 重機械操作 (1%)			☐ 図書館 (20%)	20	10 4	☐		

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	60	30	12	1D3+DB	—	1	—	—
飛び出しナイフ	60	30	12	1D4+1+DB	—	1	—	—

戦闘

ダメージ・ボーナス	+1D4
ビルド	1
回避	35 17 7

バックストーリー



容姿の描写 スポーツ選手のような体格。
 粋なボブにした焦茶の髪。フラッパー風のドレス。

特徴 鼻っ柱が強い。
 感情的で議論好き。
 決してはしごの下を歩かない。

イデオロギー／信念 カトリック教徒として育つ。
 超自然には当然の敬意を払い、かなり迷信深いこともある。

負傷、傷跡

重要な人々 父親。彼女は彼がギャングのダッチ・シュルツのためにニューヨークで働いていることを知っている。

恐怖症、マニア

意味のある場所 ニューヨーク。そこでは家族の愛情に包まれて過ごすことができる。また、運動競技場では自分の精神を集中することができる。

魔道書、呪文、アーティファクト

秘蔵の品 父親からのプレゼントされた飛び出しナイフ。父親は「これを持っていなさい。そうすれば困難から抜け出すことができるよ」と言った。

遭遇した超自然の存在

装備と所持品

飛び出しナイフ
 ハンドバッグ
 鉛筆
 メモ帳
 髪留め
 十字架のペンダント

収入と財産

支出レベル

現金
 資産

ルール早見表

技能 (および能力値) ロール

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	

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

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。

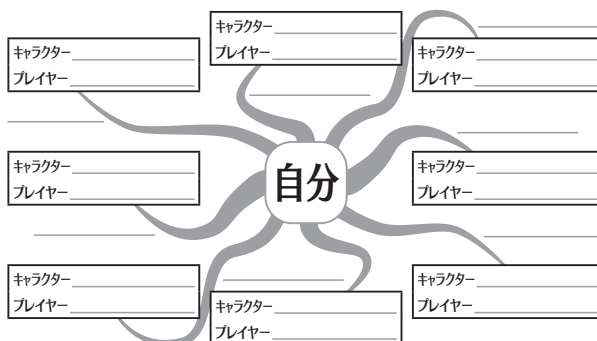
意識不明：重傷なしで耐久力がゼロになった時。

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度ロールして判定。

仲間の探索者



1920年代探索者シート

名前 ウェントワース・エイヴバリー
 プレイヤー _____
 職業 言語学の教授
 年齢 58 性別 男性
 住所 アーカム
 出身 ニューヨーク

能力値

STR	50	25 10	DEX	40	20 8	INT	70	35 14
CON	60	30 12	APP	50	25 10	POW	60	30 12
SIZ	50	25 10	EDU	80	40 16	移動率	6	+1 -1



重傷

最大11力

一時的
狂気

不定の
狂気

60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12IP

幸運																		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%)	15	7 3	☐ 近接戦闘 (格闘) 25%	45	22 9	☐ 乗馬 (5%)		☐ ナビゲート (10%)	10	5 2
☐ 言いぐるめ (5%)			☐			信用 (0%)	40	20 8	☐ 変装 (5%)	
☐ 医学 (1%)			☐			☐ 心理学 (10%)	40	20 8	☐ 法律 (5%)	
☐ 運転 (自動車) (20%)	20	10 4	クトゥルフ神話 (0%)			☐ 人類学 (1%)		☐ ほかの言語 (1%) ラテン語	70	35 14
☐ 応急手当 (30%)	30	15 6	☐ 芸術／製作 (5%)			☐ 水泳 (20%)	20	10 4	☐ ギリシャ語	40
☐ オカルト (5%)	5	2 1	☐			☐ 精神分析 (1%)		☐ ヒエログリフ	50	25 10
☐ 隠密 (20%)	40	20 8	☐			☐ 説得 (10%)	60	30 12	☐ 母国語 (EDU%) 英語	80
☐ 回避 (DEX×½)	40	20 8	☐ 経理 (5%)			☐ 操縦 (1%)		☐ 魅惑 (15%)	15	7 3
☐ 科学 (1%)			☐ 考古学 (1%)	20	10 4	☐ 跳躍 (20%)	20	10 4	☐ 目星 (25%)	50
☐			☐ サバイバル (10%)			☐ 追跡 (10%)	10	5 2	☐ 歴史 (5%)	25
☐			☐ 自然 (10%)	10	5 2	☐ 手さばき (10%)	10	5 2	☐	
☐ 鍵開け (1%)			☐ 射撃 (拳銃) (20%)	20	10 4	☐ 電気修理 (10%)		☐	☐	
☐ 鑑定 (5%)			☐ 射撃 (ライフル／ショットガン) (25%)	25	12 5	☐ 投擲 (20%)	20	10 4	☐	
☐ 機械修理 (10%)	10	5 2	☐			☐ 登攀 (20%)	20	10 4	☐	
☐ 聞き耳 (20%)	50	25 10	☐ 重機械操作 (1%)			☐ 図書館 (20%)	60	30 12	☐	

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	45	22	9	1D3+DB	—	1	—	—

戦闘

ダメージ・ボーナス +0

ビルド 0

回避 40 20
8

バックストーリー



容姿の描写 少しくたびれたスーツを着ている。
背は平均。手入れした口ひげ。文献を調べる時は眼鏡ではなく単眼鏡を使う。

特徴 好奇心が強い。
調査には細心の手段を取る。

イデオロギー／信念 人生を通じ神話と民俗学に関心を持ってきた。超自然の現実を信じたいと思っているが、まだ確実な証拠を何も見つけていない。

負傷、傷跡

重要な人々 亡くなった妻のジェーン。彼女には死ぬ前に言おうとしていたことがあったと彼は考えている。

恐怖症、マニア

意味のある場所 静かな森林地帯。そこでは鳥の鳴き声が聞こえ、読書をしてリラックスできる。

魔道書、呪文、アーティファクト

秘蔵の品 亡くなった妻のジェーンの写真を入れた小さな額縁。

遭遇した超自然の存在

装備と所持品

万年筆と鉛筆

メモ帳

亡くなった妻の写真を入れた
トラベルフレーム

収入と財産

支出レベル

現金

資産

ルール早見表

技能（および能力値）ロール

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

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

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。

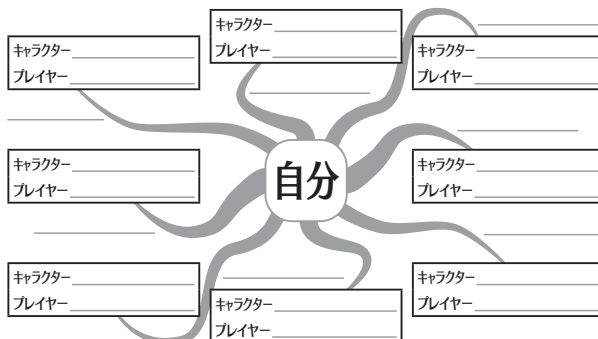
意識不明：重傷なしで耐久力がゼロになった時。

瀕死：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度ロールして判定。

仲間の探索者



1920年代探検者シート

名前 ケイコ・ケイン
 プレイヤー _____
 職業 生物学科の学生
 年齢 21 性別 女性
 住所 アーカム
 出身 サンフランシスコ

能力値

STR	50	25 10	DEX	50	25 10	INT	60	30 12
CON	80	40 16	APP	50	25 10	POW	60	30 12
SIZ	40	20 8	EDU	70	35 14	移動率	9	+1 -1



重傷	最大12P力	一時的 狂気	不定の 狂気	異60時	最大値	狂気	01 02 03 04 05 06 07
瀕死	00	01 02	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

運 幸	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	最12IP	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%)	15	7 3	☐ 近接戦闘 (格闘) 25%	45	22 9	☐ 乗馬 (5%)		☐ ナビゲート (10%)	30	15 6
☐ 言いぐるめ (5%)	40	20 8	☐			☐ 信用 (0%)	40	20 8	☐ 変装 (5%)	
☐ 医学 (1%)			☐			☐ 心理学 (10%)	30	15 6	☐ 法律 (5%)	
☐ 運転 (自動車) (20%)	20	10 4	☐ クトゥルフ神話 (0%)			☐ 人類学 (1%)			☐ ほかの言語 (1%) 日本語	35
☐ 応急手当 (30%)	50	25 10	☐ 芸術/製作 (5%)			☐ 水泳 (20%)	20	10 4	☐	
☐ オカルト (5%)	5	2 1	☐			☐ 精神分析 (1%)			☐	
☐ 隠密 (20%)	60	30 12	☐			☐ 説得 (10%)	40	20 8	☐ 母国語 (EDU%) 英語	70
☐ 回避 (DEX×½)	25	12 5	☐ 経理 (5%)			☐ 操縦 (1%)			☐ 魅惑 (15%)	15
☐ 科学 (1%) 生物学	70	35 14	☐ 考古学 (1%)			☐ 跳躍 (20%)			☐ 目星 (25%)	45
☐			☐ サバイバル (10%)			☐ 追跡 (10%)	10	5 2	☐ 歴史 (5%)	
☐			☐ 自然 (10%)	60	30 12	☐ 手さばき (10%)	10	5 2	☐	
☐ 鍵開け (1%)			☐ 射撃 (拳銃) (20%)	20	10 4	☐ 電気修理 (10%)			☐	
☐ 鑑定 (5%)			☐ 射撃 (ライフル/ショットガン) (25%)	25	12 5	☐ 投擲 (20%)	20	10 4	☐	
☐ 機械修理 (10%)	10	5 2	☐			☐ 登攀 (20%)	20	10 4	☐	
☐ 聞き耳 (20%)	50	25 10	☐ 重機械操作 (1%)			☐ 図書館 (20%)	50	25 10	☐	

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	45	22	9	1D3+DB	—	1	—	—
銀のペンナイフ	45	22	9	1D3+1	—	1	—	—
ホッケースティック	45	22	9	1D6	—	1	—	—

戦闘

ダメージ・ボーナス	+0
ビルド	0
回避	25 12 5

特徴 大胆。忙しくて、
自分の手を汚すことが好き。

負傷、傷跡

恐怖症、マニア

魔道書、呪文、アーティファクト

遭遇した超自然の存在

収入と財産

支出レベル

現金

資産

仲間の探索者

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

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

〈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。
瀕死：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。

自然治癒(重傷以外):1日当たり1ポイントの耐久力。
自然治癒(重傷):1週間に1度ロールして判定。

[illegible]