

現代探査者シート

名前 **くさかべ あきら 目下部 晃**
 プレイヤー _____
 職業 **ギャンブラー**
 年齢 **32** 性別 **♂**
 住所 _____
 出身 **日本**

能力値

STR **20** ¹⁰/₄ DEX **60** ³⁰/₁₂ INT **70** ³⁵/₁₄
 アイデア
 CON **45** ²⁷/₉ APP **55** ²⁷/₁₁ POW **70** ³⁵/₁₄
 SIZ **70** ³⁵/₁₄ EDU 知識 **65** ³⁷/₁₃ 移動率 **7**



重傷 ☐

11

一時的
狂気 ☐

不定の
狂気 ☐

70

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

14

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

マジョク・ホイン

技能

☐ 威圧 (15%)	35 ¹⁷ / ₇	☐ 近接戦闘 (格闘) 25%	☐ 重機械操作 (1%)	☐ 図書館 (20%)
☐ 言いぐるめ (5%)	65 ³⁷ / ₁₃	☐	☐ 信用 (0%)	10 ⁵ / ₂
☐ 医学 (1%)	☐	☐	☐ 心理学 (10%)	50 ²⁵ / ₅
☐ 運転 (自動車) (20%)	☐	☐ クトゥルフ神話 (0%)	☐ 人類学 (1%)	☐ 変装 (5%)
☐ 応急手当 (30%)	☐	☐ 芸術/製作 (5%) 演劇	60 ³⁰ / ₁₂	☐ 水泳 (20%)
☐ オカルト (5%)	☐	☐	☐ 精神分析 (1%)	☐ ほかの言語 (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%)
☐	☐	☐ コンピューター (5%)	70 ³⁵ / ₁₄	☐ 歴史 (5%)
☐	☐	☐ サバイバル (10%)	☐	☐
☐ 鍵開け (1%)	☐	☐ 自然 (10%)	☐ 手さばき (10%)	70 ³⁵ / ₁₄
☐ 鑑定 (5%)	☐	☐ 射撃 (拳銃) (20%)	☐ 電気修理 (10%)	☐
☐ 機械修理 (10%)	☐	☐ 射撃 (ライフル/ショットガン) (25%)	☐ 電子工学 (1%)	☐
☐ 聞き耳 (20%)	55 ²⁷ / ₁₁	☐	☐ 投擲 (20%)	☐
		☐	☐ 登攀 (20%)	☐

武器

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

戦闘

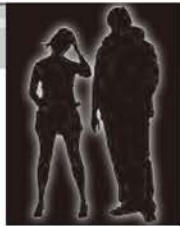
ダメージ・ボーナス **0**

ビルド **0**

回避 **30**



バックストーリー



容姿の描写 ひょろりとした長身で、一見アンバランスにも見えるほど手足が長い。長髪と帽子で散えて表情が見えないように目元を隠している。

特徴 働くのが嫌だ、頑張るのが嫌だと思ってい
たら手先の起用さと類まれな幸運に気づき、軽
い気持ちで挑んだギャンブルで大勝ちする。会社
員時代の名残でパソコンが得意。

イデオロギー／信念 とにかくやる気がなく、一日中何もせずにぼーっ
として過ごせたらそれが人生最高の日だと本気で思っている。自分でも首をか
しげるほど運がよく、今までおみくじでは大吉以外を引いたことがない。

負傷、傷跡

座右の銘は「働いたら負け」

恐怖症、マニア

重要な人々 大のつくおばあちゃんっ子。実家の近くにあるおばあちゃん
家によく入り浸っては、縁側でごろごろしている。心配させたくないでギヤ
ンプルのことは言っていない。賭けに勝った日は必ず、近所の和菓子屋でおば
あちゃんが大好きなおはぎを買っていく。

魔道書、呪文、アーティファクト

意味のある場所 おばあちゃん家の縁側。春や秋はぼかぼかして気持ち
よく、夏は風が通って涼しい。ここで寝ているときは「あれをしろ」「これを
しろ」と言われることもなく最高の日を過ごすことができる。

遭遇した超自然の存在

秘蔵の品 最初にギャンブルで大勝ちしたときに持っていたコイン。本人
は幸運のコインだと思っていて、このコインを指の間に進わせると心が落ち着
き勝負所でも動が湧える、気がする。

装備と所持品

幸運のコイン

収入と財産

支出レベル **2万円**

現金 **4万円**

資産 **100万円**

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 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。

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

