

1920年代探索者シート

名前 怪人二十面相

プレイヤー

職業 怪盗

年齢 性別

住所

出身

能力値

STR	75	37 15	DEX	90	45 18	INT	85	42 17
CON	80	40 16	APP	70	35 14	POW	90	45 18
SIZ	70	35 14	EDU	70	35 14	移動率	9	



重傷

15

一時的
狂気

不定の
狂気

90

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

運 幸 運	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%)	50	25 10	☐ ナビゲート (10%)	60	30 12		
☐ 言いぐるめ (5%)	90	45 18	☐		☐ 信用 (0%)	40	20 8	☐ 変装 (5%)	100	50 20	
☐ 医学 (1%)	30	15 6	☐		☐ 心理学 (10%)	80	40 16	☐ 法律 (5%)	60	30 12	
☐ 運転 (自動車) (20%)	70	35 14	☐ クトゥルフ神話 (0%)	10	5 2	☐ 人類学 (1%)	30	15 6	☐ ほかの言語 (1%) 英語	90	45 18
☐ 応急手当 (30%)	60	35 12	☐ 芸術／製作 (5%)			☐ 水泳 (20%)	80	40 16	☐ フランス語	80	40 16
☐ オカルト (5%)	50	25 10	☐			☐ 精神分析 (1%)	35	27 7	☐ ドイツ語・北京語	70	35 14
☐ 隠密 (20%)	95	47 19	☐			☐ 説得 (10%)	70	35 14	☐ 母国語 (EDU%) 日本語	90	45 18
☐ 回避 (DEX×½)			☐ 経理 (5%)	50	25 10	☐ 操縦 (1%)			☐ 魅惑 (15%)	65	32 13
☐ 科学 (1%) 暗号学	70	35 14	☐ 考古学 (1%)	55	27 11	☐ 跳躍 (20%)	90	45 18	☐ 目星 (25%)	85	42 17
☐ 化学	50	25 10	☐ サバイバル (10%) 森林	60	30 12	☐ 追跡 (10%)	30	15 6	☐ 歴史 (5%)	60	30 12
☐ 地質学	30	15 6	☐ 自然 (10%)	80	40 16	☐ 手さばき (10%)	80	40 16	☐ 科学 (薬学)	40	20 8
☐ 鍵開け (1%)	100	50 20	☐ 射撃 (拳銃) (20%)			☐ 電気修理 (10%)			☐ 読唇術	40	20 8
☐ 鑑定 (5%)	90	45 18	☐ 射撃 (ライフル／ショットガン) (25%)			☐ 投擲 (20%)	70	35 14	☐ ヒプノーシス	50	25 10
☐ 機械修理 (10%)			☐			☐ 登攀 (20%)	80	40 16	☐ 犯罪学	90	45 18
☐ 聞き耳 (20%)	80	40 16	☐ 重機械操作 (1%)			☐ 図書館 (20%)	60	30 12	☐ ラテン語	30	15 6

武器

武器	レギュラー	ハード	クォーラム	ダメージ	射程	攻撃回数	装弾数	故障
素手				1D3+DB	—	1	—	—
近接戦闘 (格闘)	80	40	16	1D3+DB				
近接戦闘 (刀剣)	90	45	18	1D6+DB				

戦闘

ダメージ・ボーナス +1D4

ビルド 1

回避 80 40
16

バックストーリー



容姿の描写 誰にでも変装することができる。

特徴 怪盗としての高いプライド。

イデオロギー／信念

狙った獲物は必ず盗む。血は流さない。

負傷、傷跡

重要な人々 明智小五郎と少年探偵団。宿敵。

恐怖症、マニア

意味のある場所 趣向を凝らしたアジト。

日本各地に持っているほか、移動可能なものもある。

魔道書、呪文、アーティファクト

秘蔵の品 盗んだ美術品の数々。独創性のあるギミック。

遭遇した超自然の存在

装備と所持品

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 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

