Call of Cthulhu

Seventh Edition Quick-Start Rules

新クトゥルフ神話TRPG

クイックスタート・ルール

（2020.2.28版）

Sandy Petersen
Paul Fricker
Mike Mason
Lynn Willis

CHAOSIUM INC.

Credits

7th Edition Authors

Sandy Petersen
Mike Mason
Paul Fricker
Lynn Willis

Interior Illustrations

Alberto Bontempi
Rachel Kahn

Editing

Scott Dorward

Layout

Nicholas Nacario
Dean Englehardt
(investigator sheet)
Cristoforo fonts created
by Thomas Phinney

••••

Call of Cthulhu *was originally written by Sandy Petersen, with later revision by Lynn Willis and others. The 7th Edition is a collaboration between Paul Fricker and Mike Mason.*

翻訳：寺田幸弘／アーカム・メンバーズ（with 坂本雅之）

Call of Cthulhu, 7th Edition Quick-Start © 2016
by Chaosium Inc.; all rights reserved. "Chaosium Inc." and "Call of Cthulhu" are registered trademarks of Chaosium Inc. Similarities between characters and persons living or dead are strictly coincidental.

Address questions and comments by mail to:

Chaosium Inc.
3450 Wooddale Ct.
Ann Arbor, MI 48104

Our web site www.chaosium.com always contains the latest release information and current prices.
Chaosium publication 23131

Howard Phillips Lovecraft
1890 - 1937

Call of Cthulhu

Quick-Start Rules
(7th Edition)

“新クトゥルフ神話TRPG クイックスタート・ルール”

“新クトゥルフ神話TRPG ルールブック”に親しむための入門ルールブック

「人間の感情の中で、何よりも古く、何よりも強烈なのは恐怖である。その中でも、最も古く、最も強烈なのが未知のものに対する恐怖である」
——H. P. ラヴクラフト

目次

“新クトゥルフ神話TRPG”とは 4
クトゥルフ神話とは 5
探索者の創造 7
探索者の職業のサンプル 9
ゲーム・システム 10
技能の説明 11
〈幸運〉ロール 15
正気度（SAN） 16
戦闘 16
耐久力、負傷と治癒 19
ほかの形態のダメージ 19
成功の報酬 19

シナリオ 悪霊の家 21
探索者シート 40

What is the Call of Cthulhu?

“新クトゥルフ神話TRPG”とは

“新クトゥルフ神話TRPG”は、ごく普通の人々がクトゥルフ神話の恐るべき異界の力に立ち向かう、神秘と恐怖のロールプレイングゲームである。揺るぎない心を持つ探索者となり、チームとなって協力して、奇妙で危険な場所へと旅し、汚らわしい陰謀を見つけ出し、夜中に徘徊する怪物に立ち向かう。

途中、探索者は正気を打ち砕く時空を超えた存在、ぞっとするような怪物、そして狂気に陥ったカルティストと遭遇するだろう。また、伝承を収めた奇妙で知られざる魔道書の中に、探索者は人類が知るべきでなかった秘密を見いだすだろう。これらごく普通の人間は、多くの手ごわい課題に直面することになる。しかしそんな人々が英雄的に立ち向かって、世界の運命を決めてしまう可能性すらあるのだ。

あなたが今手にしているこのルールブックには“新クトゥルフ神話TRPG”のキャラクターを創造するために必要な情報と初歩的な冒険を楽しむのに十分な基本のルールが書かれている。

このルールブックに親しんで、完全なルールに興味を持った人は、“新クトゥルフ神話TRPG ルールブック（KADOKAWA刊）”を読むことを勧める。これは、書店やゲームショップ、インターネットで購入できる。

キーパーと探索者

ゲームのプレイヤーは、探索者またはキーパーの2つの役割のうちどちらか1つを引き受ける。

1人のプレイヤーはゲームを調整する役割を果たし、隠された知識を守る者（キーパー・オブ・アーケイン・ロア）、簡単に「キーパー」と呼ばれる。

ほかのプレイヤーはそれぞれ1人のキャラクターの役割を引き受ける。キャラクターは勇敢にも未知のものを探索する者である「探索者」と呼ばれ、物語のヒーローでもある。

キーパー

キーパーの役割は、ほかのプレイヤーのためにゲームを進行させることである。キーパーは物語の筋書きや今の状況をほかのプレイヤーに説明する。そしてルールとダイスを使って、キャラクターの行動の成否を判定し、探索者を劇的で危険な状況へと駆り立てるのである。

プレイにゲーム盤は必要ない。プレイはほとんど会話で行なわれる。キーパーがある状況を提示して、概要を説明する。それからプレイヤーは探索者として何をするつもりなのかを言う。ルールを見てキーパーはプレイヤーの告げたことが可能かを判断し、可能なら必要な手順をプレイヤーに伝える。これは多くの場合、成功かどうかを決定するためダイスをロール（サイコロを振ること）することになる。例えば探索者が、自分の頭の上に倒れ掛かって来る巨大な彫像から逃れられるかどうかを判断する時などだ。

ダイスは遭遇や状況を解決するのに役立つし、誰にでも平等だ。そればかりかドラマやサスペンスも生み出してくれる。1回のロールの結果が、予期せぬ驚きやみじめな敗北、あるいは間一髪で死をまぬがれるといった意味を持ちうるのだ！いったん結果が出れば、キーパーは何が起こるかを話し、プレイヤーにどう対応するかを尋ねる。

探索者

探索者は怪物、謎、そしてクトゥルフ神話の秘密を探し求め、理解し、最後にはそれらに立ち向かおうとする。探索者が遭遇する物語は、彼らに試練を与えるように書かれている。探索者はけがをしたり、正気度を打ち砕かれるような体験をしたり、あるいは怪物に食われることすらあるだろう。ゲームが進むにつれて、探索者は奇妙な魔術や恐るべき異界の怪物について知り、忘れ去られた伝承が記された秘密の本から特別な知識を得ていく。そして経験と習熟を積み重ねることで、探索者の技能を伸ばしていく。

探索者がプレイしている人間とまったく同じである必要はない。タフな私立探偵、皮肉屋のジャーナリスト、博学な研究者などといった、プレイヤーが自分自身とまったく似ていないキャラクターを創造したほうがより満足感が得られたり楽しかったりすることが多い。

ゲームの進行

このゲームはキーパーと探索者を受け持つプレイヤーとの間、そしてプレイヤー同士の間でやり取りが繰り広げられることで進んでゆく。

プレイの大部分は言葉のやり取りだ。キーパーはシーンを設定し、状況、登場人物、遭遇するものなどをプレイヤーに説明する。プレイヤーはキーパーに自分の探索者に何をさせたいかを告げる。そしてキーパーは探索者にその行動が可能か、可能でなければ代わりに何が起こるのかをプレイヤーに告げる。

ゲームにおいて、キーパーは舞台を整え、シーンを描写し、探索者が出会う人々（「ノンプレイヤーキャラクター」または「NPC」と呼ぶ）を演じる。さらにキーパーは、行動を解決

TRPGをプレイしたことのない人へ

もしあなたがこれまでTRPGをプレイしたことがないとしたら、このゲームがどんなものなのかわかりにくいかもしれない。あなたに正しい道を進んでもらうのに役立つよう、通常のセッション（ゲームの集まり）の流れを7ページの囲み記事で紹介している。

もちろん、これは一例にすぎない。プレイヤーの数も、プレイの時間もグループによって異なるだろう。理解すべき大切なことは、このゲームはグループで共有した想像の中で行なわれるということである。キーパーは物語とプロットを監督し、プレイヤーはキーパーの描くシーンに反応することでゲームの物語を形作っていくのにも貢献している。

するのに手を差し伸べたり、ゲームのルールを裁定したりする。キーパーの役割は映画を制作する監督の役割と少し似ている。ただし、ゲームでは俳優は物語がどう進展するのかを知らない。プレイヤーは俳優に似ているが、映画（ゲーム）の中で自分自身の台本を即興で作り出し、行動する自由を持っている。

ロールプレイングの目的は楽しむことである。心臓ドキドキも冷や汗タラタラも、楽しみの一つだ。恐怖が現実のものでないかぎり、恐怖に楽しみを見いだせるのが人間の性質というものだろう。なかには、恐怖のあとでリラックスすることが、もっとも重要な終わり方だという人もいる。また恐怖そのものが楽しい人もいるだろう。“新クトゥルフ神話TRPG”は恐怖とリラックスを交互に味わえるゲームなのである。プレイする人みんなで愉快に楽しもう！

シナリオ

あなたがこのルールブックを読んでいるということは、最初の何回かのプレイでは、あなたがキーパーの役割を引き受けようとしているのだろう。

キーパーは進行させる物語を選ぶ。この物語は「冒険」または「シナリオ」と呼ばれる。このルールブックには初心者向けシナリオ「悪霊の家」が収録されている。シナリオにはキーパーがプレイヤーに示すための物語の骨格が用意されている。キーパーはプレイするシナリオを自分で考えてもかまわない。

“新クトゥルフ神話TRPG”の冒険は、往々にして謎が中心であり、探索者は事態の真実を解明するために呼び出される。この謎は多くの場合、クトゥルフ神話の神々に仕えている狂信的な崇拝者、あるいはカルトの犯罪的な悪行によって引き起こされたものである。探索者の仕事は手掛かりを見つけることで、手掛かりはそれぞれが調査や探究のための新たな道筋を明らかにする。探索者が手掛かりを集めていくと事態に関する情報も増えていき、そもそもの悪行を起こした人物や元凶を特定できるようになる。そうなれば、何らかの形で最終的な対決や課題が生じてくるかもしれない。謎を解明して

オンライン上で参考になるもの

ビジュアルで覚えるやり方が性に合う人はいわゆる「ハウツー」動画を視聴するのが有用だろう。「クトゥルフ神話TRPGチャンネル」はゲームや関連した話題の生放送を配信しており、豊富なリプレイ動画がアーカイブされている（http://ch.nicovideo.jp/call-of-cthulhu/）。ほかにも膨大な情報がオンライン上にある。インターネットで単純に「クトゥルフ神話TRPG　ゲーム」と検索するだけでも、無数のページがヒットするだろう。

クトゥルフ神話とは

“新クトゥルフ神話TRPG”は、20世紀はじめの作家の一人であるハワード・フィリップス・ラヴクラフト（1890年8月20日～1937年3月15日）の物語を元に作られている。ラヴクラフトの物語は、無慈悲な宇宙の暗い哲学体系が中心にある。そこには人類に知られていない、奇妙な異界のものや神のような存在による支配といった要素が見られる。これらのコンセプトは、何世代にもわたる作家たちに刺激を与えるほどの人気があった。そして作家たちはラヴクラフトの創造した枠組みの中で「宇宙的恐怖」として知られているものを発展させ、拡大し続けたのである。

ラヴクラフトは「私のすべての物語の基礎となる根本的な前提は、一般の人々の規律、関心、そして感情が広大な宇宙全体の中では何の正当性も意味も持っていないということだ」と書いている。彼はさらに、宇宙の根本的な真実はそれにただ触れただけで正気を失うほど、異質で恐ろしいものだと想像した。人類が安らぎと真実の両方を切望したとしても、どちらか片方しか手に入らない。人間の精神は柔軟性のない容器であって、宇宙的真実と完全な正気の両方を内包することはできない。どちらかを注ぎ込めば、もう片方はこぼれ出るしかないのだ。

「クトゥルフ神話」という言葉は、オーガスト・ダーレスが使いだしたと一般的には考えられている。ダーレスは作家であり、ラヴクラフトの初期からのファンである。そして後年、ラヴクラフトの全作品を刊行し続けるためにアーカム・ハウスという出版社を立ち上げた。今日においてこの言葉は、異界の神々や怪物、秘密の伝承などが存在する架空の宇宙論を意味している。さらにクトゥルフ神話は、雄大な宇宙の中にいる人類はちっぽけな存在にすぎないという「ラヴクラフト流のホラー」のテーマをも象徴している。

クトゥルフ神話の中で力を切望する人間は、時空の秘密を操る達人になるのと引き換えに、正気の残りすべてを捨て去ることを選ぶかもしれない。そうした悪魔的な取引がなされれば、これらの無慈悲な魔術師たちは、より多くの知識と力を手に入れるのと引き換えに、やがてこの世界に荒廃と破滅をもたらすだろう。クトゥルフ神話における異界の存在は人類とおよそかけ離れており、しばしば神のようなものとして考えられ、崇拝するカルトを生み出している。このようなカルトは、ゲームの中で探索者に敵対した行動をとる。

ダイス

“新クトゥルフ神話TRPG”では、10面ダイス（D10）、4面ダイス（D4）、6面ダイス（D6）、8面ダイス（D8）、および20面ダイス（D20）を使う。こうしたさまざまなダイスは、ホビーショップやインターネットで購入することができる。

「D」という文字は「ダイス」を意味する。「D」の後ろの数字は出せる乱数の範囲を表す。例えば、1D8は1から8までの数字をランダムに出すことができる。

ルールブックやシナリオでは、上記の略号を使ってさまざまなダイス・ロールを求めている。例えば、怪物が1D8ダメージを与えると書いてあれば、8面ダイスを1回ロールして、どれくらいのダメージが実際に発生したかを決定する。

パーセント・ダイス（D100）

通常パーセント・ダイスは2個の10面ダイスを同時にロールする。1つ（1の位）のダイスには1から0の数字が、もう1つ（10の位）のダイスには10から00の数字が付いている。2つのダイスをロールして、その2つの数字を一緒に読む（例えば10の位のダイスが「30」で1の位のダイスが「5」であれば、2つのダイスを一緒にして35％と読む）。10の位のダイスが「00」で1の位のダイスが「0」であれば、結果は「100」となる。10の位のダイスが「00」で1の位のダイスが「0」以外であれば、10未満の数字が得られたことになる。例えば、10の位のダイスが「00」で1の位のダイスが「3」であれば、3％と読む。

さまざまなロール

ダイスの種類の前に数字が付いている場合が時々ある（「2D6」など）。これはそのダイスを1個だけでなく、その数字の数だけのダイスをロールして、結果を合計することを意味している。例えば「2D6」なら、2個の6面ダイスをロールして結果を合計するという意味だ（1個のD6を2回ロールして結果を合計してもかまわない）。

「1D6＋1」などの表記もある。これはD6のロールの結果に、プラス記号のあとにくる数を加えるという意味だ。従って「1D6＋1」の結果は、2、3、4、5、6、7のうちのどれかになるはずである。

例えば、怪物のかぎ爪が「1D6＋1＋2D4」のダメージを与えるという場合には、怪物の攻撃の力は、3つのダイス（D6を1つ、D4を2つ）をロールして結果を合計し、さらに1を加えた値になる。

事態を解決する方法を決め、責を帰すべき誰かに法の裁きを受けさせる、もしくは処分するのを実行するのは、探索者に扮するプレイヤーの仕事である。時として謎は、不思議な魔術やおぞましい怪物、または他の奇怪な出来事がもたらしたものかもしれない。それらは探索者に悪影響を与えることができる。

もちろん、すべての冒険が同じというわけではなく、一部の冒険では謎という形式をとらない。単に危険な状況へ探索者を放り込んで、そこから逃げたり解決策を見つけたりしなければならないシナリオも中にはあるのだ。冒険はそれぞれが短い物語のようなもので、どれも違う話である。シナリオを互いに連結して、それぞれの物語をよりあわせてもっと大がかりなプロットを形成することができる。これらをキャンペーンと呼ぶ。

勝者と敗者

“新クトゥルフ神話TRPG”をプレイする目的は、自分の友人と楽しい時間を過ごすことだ。“新クトゥルフ神話TRPG”には、普通に争うような感覚でいう勝者も敗者もいない。プレイは協調して行なわれる。参加者は共通のゴールを達成するため、共に取り組む。ゴールとは普通、暗黒のカルトや秘密の集団の手先などによって遂行されつつある、何らかの邪悪な企てを発見し阻止することだ。探索者が立ち向かう敵は、公平なキーパーにコントロールされる異界の存在だったり、好ましくない状況だったりする。もちろんほかのプレイヤーは敵ではない。キーパーは冒険におけるすべての脇役キャラクターと怪物の役を引き受け、一方プレイヤーはそれぞれ1つの役割、つまり探索者の役を演じる。

そのような状況における「勝利」とは、探索者たちが自分たちのゴールを達成したかどうかである。そして「敗北」とは、自分たちのゴールを成し遂げられなかった場合に起きるということだ（あとで再び挑戦することもできる）。ゲーム中、探索者はけがをしたり、正気度を打ち砕かれるような体験をしたり、あるいは死んだりすることすらあるだろう。しかし、誰かがクトゥルフ神話の宇宙的恐怖（コズミック・ホラー）に立ち向かわなければならない。そして、地球を隷従させようというクトゥルフの根本的な計画を阻止できるならば、1人の探索者の死は小さなことだ！

生き延びた探索者は、恐るべき怪物の知識を得て、忘れ去られた伝承が記された秘密の書物から力を授かる。そして経験を積むにつれて自分の技能を高めていくだろう。つまりプレイヤーの探索者は、死ぬか引退するまで（どちらかが先に訪れる時点まで）成長し続ける。

Creating an Investigator
探索者の創造

“新クトゥルフ神話TRPG”をプレイするには、あなたはキャラクターを創造する必要がある。キャラクターはゲーム内で「探索者」と呼ばれ、クトゥルフ神話の恐怖を調べることをいちばんに考える者たちだ。プレイヤーは、自分の探索者の詳細を探索者シート（40ページ）に記入する。

ステップ1：探索者の能力値

まず“新クトゥルフ神話TRPG”のキャラクターには8つの能力値がある。

■ **STR（Strength、筋力）**は、探索者が体一つで発揮できる物理的な力を表す。

■ **CON（Constitution、体力）**は、探索者の健康や頑強さを表す。

■ **SIZ（Size、体格）**は、探索者の身長と体重を総合して反映したものを表す。

■ **DEX（Dexterity、敏捷性）**は、探索者の身体的な機敏さと速度を表す。

■ **APP（Appearance、外見）**は、キャラクターの人を引きつける力や、肉体的な魅力を表す。

■ **INT（Intelligence、知性）**は、探索者の抜け目のなさや、論理と直感を飛躍させる能力を大まかに表す。

■ **POW（Power、精神力）**は、意思の力、心、そして精神的安定性を合わせたものを表す。

■ **EDU（Education、教育）**は、正規の学校教育もしくは重んずべき「人生経験」を通じて探索者が蓄積してきた知識を表す。

これら8つの能力値に、次の数字を好きなように割り当てる。40、50、50、50、60、60、70、80。これらの数字はそれぞれがパーセント値である。従って探索者の筋力に70を割り当てれば、それは平均値を上回る「STR 70%」となる。この探索者はとても力持ちということだ。探索者シートにある、各能力値が書かれた横の大きな空欄に、割り当てた数字を記入する。これらの数字をフル・バリューと呼ぶ。

能力値の2分の1と5分の1

探索者シートを見ると、各能力値の隣に空欄が3つあるのが確認できるだろう。大きな空欄（さっきフル・バリューの能力値を記入した場所だ）1つと、その横に2つの小さな空欄がある。上の小さな空欄は能力値の「2分の1」の値が入り、下の小さな空欄には同じく「5分の1」の値が入る（例：ブライアンの探索者のSTRが60なら、探索者シートのSTRの欄に「60」「30」「12」を記入する）。

■ 能力値の2分の1の値を求めるには、その能力値に割り当てた数字を単純に2で割り、端数が出たら切り捨てて整数にする。例えばSTRに70を割り当てれば、2分の1（ハード）の値は35になる。

■ 能力値の5分の1の値を求めるには、フル・バリューの値を5で割り、端数が出たら切り捨てる。例えば、STRが70なら、5分の1（イクストリーム）の値は14になる。

探索者シートの各能力値の空欄に、2分の1の値と5分の1の値を記入する。

ステップ2：副次的な属性

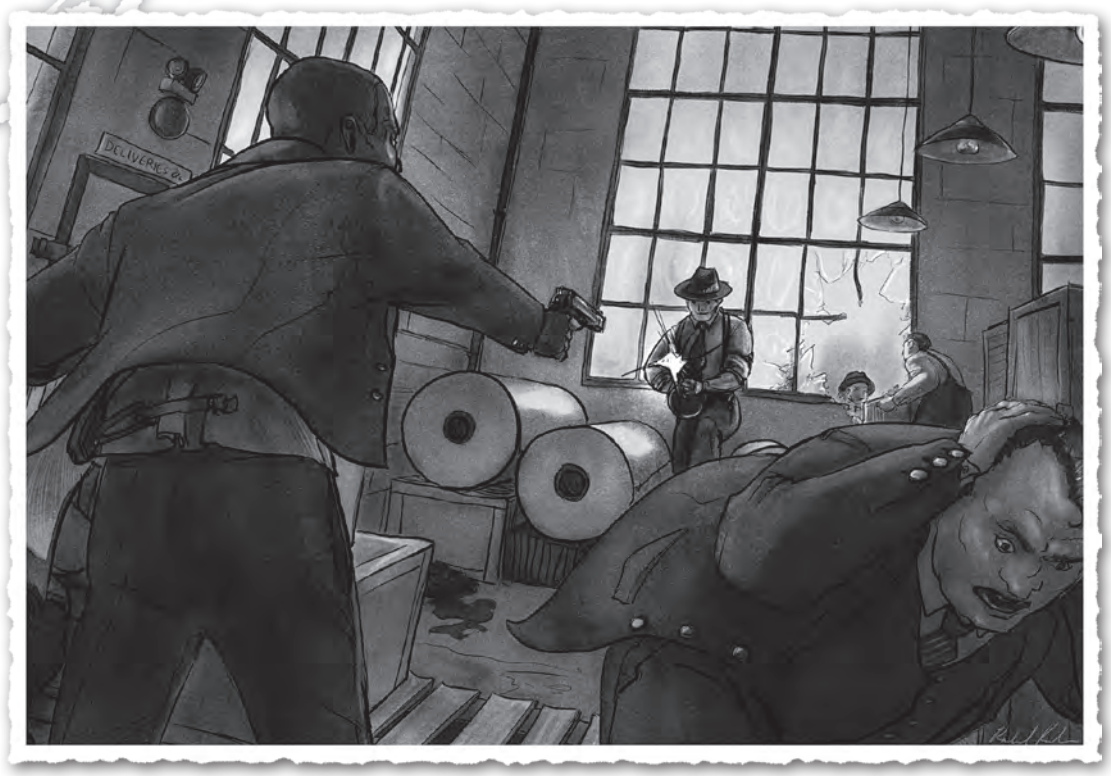
探索者の能力値が決まれば、いくつかの属性も定まる。その属性とは、ダメージ・ボーナス、ビルド、耐久力、移動率、正気度、マジック・ポイントである。そのほか、幸運の値を

プレイの例

ジョンとその妻、そして友人2人が金曜の晩の7時にジョンの家に集まっている。その週の出来事を語り合い、飲み物や乾き物を楽しんでから居間に集まると、ジョンが紙と筆記用具を配る。ジョンが声をかけつつ、ほかの人は探索者を創造する。みんなはダイス・ロールの結果を見てキャラクターのアイデアを出し、探索者シートを埋めていく。ちょうど8時になったところだ。

ジョンがプレイグループのために選んだ冒険を取り出し、オープニングのシーンを説明することからゲームは始まる。ジョンは、探索者たちがある男の相談に乗っているところだと告げる。その男は、自分の古い地所を調べてほしいという。うわさによれば、そこには幽霊が出るというのだ！　プレイヤーの一人が即座に反応する。自分の探索者の声色で、そのようなことは「完全なたわ言だね」と言う。物語が展開していくにしたがって、全員が引き込まれるようになり、キャラクターたちが行動したり話したりする様子が描写されていく。ニューヨークなまりの口調で、自分のキャラクターのように話しているプレイヤーもいれば、キャラクターを「演じる」ことをせず普通に話すプレイヤーもいる。劇的な争い事が生じ、ダイスをロールして結果を判定する。プレイヤーがしたいことをやり遂げる場合もあれば、イベントがプレイヤーたちの前に立ちふさがるかに思える場合もある。これらはすべて会話とダイスをロールして、ある状況の結果を判定するだけで進められる。いすから立ち上がってそれを演じることはないし、演劇のような衣装を着けることもない。

ジョンと彼のプレイヤーたちは10時半ごろにプレイをやめ、おしゃべりをしばらく楽しんでから11時ごろに解散した。全員が次週再び集まるのを楽しみにしている。物語がどう進んで行くのかは、その時にわかるはずだ。



決定する必要がある。

ダメージ・ボーナスとビルド：ダメージ・ボーナスは、探索者が近接戦の攻撃に成功した際、どのくらい追加でダメージを与えるのかを示す。ビルドは、筋力と体格を合わせた尺度で、「戦闘マヌーバー」（18ページ参照）を行なう際に使われる。能力値STRとSIZの値を合計して、9ページの表を参照する。探索者シートには、ダメージ・ボーナスとビルドを記入する欄が用意されている。

耐久力：CONとSIZを足して、その合計を10で割り、端数が出たら切り捨てて整数にした数字である。探索者が戦闘やその他の事象でダメージを受ければ、耐久力は減少していく。

***例：**CON 50とSIZ 50の合計は100。これを10で割れば、耐久力は10ポイントとなる。耐久力が10ポイントある探索者は、意識不明となったり場合によっては死亡したりする前に、10ポイントまでのダメージを受けることができる。*

移動率（MOV）：人間のキャラクターは全員、移動率は8である。

正気度ポイント（SAN）：ゲーム開始時は、探索者のPOWの値と等しい。探索者シートには01～99の数字を記載した正気度の欄がある。POWの値と同じ数字を丸で囲む。ここの数字はパーセント・ロール（D100ロール）に使われ、探索者が恐怖に直面してなお冷静でいられるかという能力を示す。クトゥルフ神話の怪異と遭遇すれば、正気度ポイントの数字は変動する。

***例：**POW40なら、ゲーム開始時の正気度の値も40である。〈正気度〉ロールの際には、1D100をロールして40以下であれば成功となる。ロールの結果が41以上であれば、その〈正気度〉ロールは失敗となる。*

マジック・ポイント（MP）：POWの5分の1に等しい。探索者シートのマジック・ポイントの欄にある値を丸で囲む。マジック・ポイントは呪文をかけるほか、神秘的な装置や魔術的な効果が力を発揮する際にも使われる。消費されたマジック・ポイントは、1時間に1ポイントの割合で自然に回復する。いったん個人のマジック・ポイントがなくなると、さらなるどんな消費も耐久力から直接差し引かれる。そのような耐久力の損失は肉体的なダメージとしてキーパーが選ぶ形態で出現する。

***例：**POW40は、8マジック・ポイントを持つ。ある呪文をかけた際、2マジック・ポイントの消費を求められた。これによって探索者のマジック・ポイントは6に減少する。*

幸運：3D6をロールし、その結果を5倍して幸運を決定する。探索者シートの幸運の欄にある値を丸で囲む。〈幸運〉ロールは、外部の環境があなたの助けとなったのか、それとも足を引っ張ったのかを判断する際によく使われる。〈正気度〉ロールと同じように、幸運の値以下であれば〈幸運〉ロールは成功となる。〈幸運〉ロールについての詳細は15ページを参照すること。

***例：**ブライアンはゾンビの大群から逃げる途中、近くに*

あった自動車に飛び乗る。キーパーは自動車のキーがイグニッションに付いたままかどうかを決めるため（それがまったくの無作為な偶然となるように）〈幸運〉ロールを求める。ブライアンは1D100のパーセント・ロールで、幸運の数字より低い「25」を出した。ブライアンが自動車のキーを回すと、エンジンはうなりを上げる！

ステップ3：職業と技能

この段階で、あなたの探索者が生計を立てるために何をしているか考えをまとめるとよい。思い出してほしいのは「探索者」という言葉は、単にあなたが警官や私立探偵にしかなれないと制限をかけているわけではないということだ。職業の選択は、探索者が取得できる技能の範囲に影響をもたらす。はじめに職業を選択する。プレイして面白そうな職業であれば何でもよいが、それをキーパーにも同意してもらうべきである。“新クトゥルフ神話TRPG”において人気の職業がいくつかある。教授、ジャーナリスト、オカルティスト、そして考古学者である。想像力があれば、職業の選択において制限はない。

以下にある職業表から1つを選んでそこに指定された技能の一覧を使うか、あるいは必要に応じて職業を自作することもできる。自作するには、まず職業を決め、それから探索者シートにある技能を確認する。次に、決めた探索者の職業にふさわしい8つの技能を選ぶ。例えば、この職業をしている人はどんな技能が必要なのだろうか？　これらの技能は、探索者の「職業技能」となる。探索者の職業技能を書き留めておくため、メモ用紙を数枚用意しておく。

ダメージ・ボーナスとビルド

例：ブライアンはSTRを60、SIZを70として、合計は130である。ブライアンが肉体的な攻撃に成功すれば、彼は追加で1D4ポイントのダメージ（ダメージ・ボーナス）を与える。ブライアンのビルドは1である。

STR+SIZ	ダメージ・ボーナス	ビルド
2 ～ 64	−2	−2
65 ～ 84	−1	−1
85 ～ 124	+0	0
125 ～ 164	+1D4	1
165 ～ 204	+1D6	2

Sample Occupations
探索者の職業のサンプル

古物研究家

鑑定、芸術／製作（任意の分野）、図書館、目星、歴史、対人関係技能（威圧、言いくるめ、説得もしくは魅惑）から1つ、ほかの言語、任意のほかの1つの技能。

作家

オカルトもしくは自然、芸術／製作（文学）、心理学、図書館、歴史、ほかの言語、母国語、任意のほかの1つの技能。

ディレッタント

芸術／製作（任意の分野）、射撃、乗馬、対人関係技能（威圧、言いくるめ、説得もしくは魅惑）から1つ、ほかの言語、任意のほかの3つの技能。

医師

医学、応急手当、科学（生物学）、科学（薬学）、心理学、ほかの言語（ラテン語など）、研究もしくは個人的な専門として任意のほかの2つの技能（例えば精神科医なら精神分析）。

ジャーナリスト

芸術／製作（写真術）、心理学、図書館、歴史、対人関係技能（威圧、言いくるめ、説得もしくは魅惑）から1つ、母国語、任意のほかの2つの技能。

刑事

聞き耳、芸術／製作（演劇）または変装、射撃、心理学、法律、目星、対人関係技能（威圧、言いくるめ、説得もしくは魅惑）から1つ、任意のほかの1つの技能。

私立探偵

芸術／製作（写真術）、心理学、図書館、変装、法律、目星、対人関係技能（威圧、言いくるめ、説得もしくは魅惑）から1つ、任意のほかの1つの技能（鍵開け、射撃など）。

教授

心理学、図書館、ほかの言語、母国語、研究または個人的な専門として任意の4つの技能。

ここで探索者シートの技能にポイントを割り当てる。ゲームを始めたばかりのキャラクターは全員、クトゥルフ神話の脅威について無知であると見なすため、キャラクターの創造においてプレイヤーは〈クトゥルフ神話〉技能にポイントを加えることはできない。

8つの職業技能および〈信用〉技能に、次の数字を割り当てる。技能1つに70%。技能2つに60%。技能3つに50%。同じ

く技能3つに40%（各技能には、これらの数字をそのまま割り当てること。探索者シートにある各技能の隣に書かれた、技能の基本成功率は無視する）。

技能の数字は、能力値と同じような形で記入することを勧める。フル・バリュー、2分の1、5分の1といった数字は、ゲームの間に確認する必要が出てくるからだ。もちろんあなたの好みで、それぞれの技能のフル・バリューだけを書いておき、ゲームの最中は暗算で済ましてもよい。

***例：**スーザンはジャーナリストをプレイしようと決めて、次の数字を割り当てる。〈芸術／製作（写真術）〉50%、〈歴史〉40%、〈図書館〉50%、〈母国語（英語）〉60%、〈心理学〉40%。彼女は対人関係技能として〈説得〉を選び、70%を与える（とても説得力のある探索者だ！）。それから探索者シートにある技能の一覧を見渡して、ジャーナリストにとって有用だと思われるそのほか2つの技能を選び出す。〈目星〉50%と〈隠密〉60%である。彼女には40%の数字が1つ残っており、これは〈信用〉に割り当てられる。スーザンは各技能の隣にあるフル・バリューの（大きな）欄に、割り当てた数字を書き込む。*

職業技能にポイントを割り当てたなら、探索者の「個人的な興味の技能」を選ぶ。これはあなたの探索者が、仕事の本業以外で獲得した技能である。職業技能以外の技能を4つ選んで、それぞれを20%増加させる（探索者シートにある各技能の隣に記載された技能の基本成功率に20を加える）。

***もう1つの例：**ブライアンは兵士を職業として選ぶ。兵士はこのルールブックの職業表にないため、彼は最もふさわしいと思われる8つの技能を選ぶ。〈登攀〉、〈回避〉、〈近接戦闘（格闘）〉、〈射撃（ライフル／ショットガン）〉、〈応急手当〉、〈ほかの言語〉、〈隠密〉、そして〈サバイバル〉だ。ブライアンは、これら職業技能の数字を次のように割り当てる。〈登攀〉60%、〈信用〉40%、〈回避〉60%、〈近接戦闘（格闘）〉70%、〈射撃（ライフル／ショットガン）〉50%、〈応急手当〉40%、〈ほかの言語〉50%（スペイン語を第2言語として選んでいる）、〈隠密〉40%、〈サバイバル〉40%である。*

次にブライアンは、4つの個人的な興味の技能を選び出して、それぞれを20%ずつ増加させる（探索者シートに書かれた技能の基本成功率に20を加える）。〈運転（自動車）〉40%、〈跳躍〉40%、〈機械修理〉30%、そして〈目星〉45%である。各技能の数字は、後で「目星　45（22／9）」というように、探索者シートの技能名の隣にフル・バリュー、2分の1の値、5分の1の値が書き込まれる。

ステップ4：バックストーリー

技能、能力値、そしてそれぞれに割り当てた数字を確認する。少し想像力を働かせれば、この新しいキャラクターがどんな人物かというアイデアが浮かんでくるようになる。あなたが探索者の背景や性格を決める際、メモを取っておきたいと思うかもしれない。探索者は実際にどんな人なのか。どこで育ったのか。家族は誰なのか。自分のキャラクターについて考える時間が多いほど、その性格に深みが出るようになり、“新クトゥルフ神話TRPG”をプレイする際の楽しみも増してくるだろう。

バックストーリーのそれぞれの項目（探索者シートの裏側にある）は、ごく短い簡潔な文章でよい。自分のキャラクターが他人にどう見られているかを考えながら、容姿の描写の項目を、短い文章で記入する。その探索者は何を信じているのか、あるいは人生の展望は何か。イデオロギー／信念のところに、それを要約した文章を記入する。独特の癖や行動を、探索者は何か持っているのか。特徴のところに、気に障る癖などを記入する。探索者シートの裏にある項目をすべて埋めようとして、頭を悩ませなくてもよい。2つか3つの項目だけでも、プレイするには十分だ。

***例：**スーザンは意味のある場所のところに「ニューヨークで生まれ育った」、秘蔵の品として「頼りになる自分の拳銃を決して手放さない」、そしてジャーナリストとしてのイデオロギー／信念として「科学ですべてを説明できる」を記入する。*

ステップ5：最後の仕上げ

ここまでで、キャラクターはほぼ完成したといえる。探索者シートの表側に戻って、探索者の名前をはじめ、性別や年齢を書き込む。探索者シートの裏側には、その探索者が自分の職業上携行しているだろう標準的な装備品を書き込んでおく。

***例：**スーザンは「装備と所持品」の欄に女性のジャーナリストらしく「メモ帳、鉛筆、インクペン、ヘアブラシ、ヘアピン」と書き込む。中でもヘアピンは、彼女が錠をこじ開ける必要が出てくる際に役立つかもしれない！*

探索者シートには、探索者の似顔絵を描くか貼り付けるための余白がある。

探索者シートの裏にある「収入と財産」については頭を悩ませなくてもよい。この項目はキャラクターの手持ちの金や貯蓄が重要になってくるであろう、経験者向けのキャンペーン・ゲーム用にあるものだからだ（これらの要素は“新クトゥルフ神話TRPG ルールブック”で取り上げられている）。

Game System
ゲーム・システム

「技能ロール」はゲームの劇的な状況において要求されることになるだろう。明るく照らされた廊下を歩くのは劇的とは言えないが、がれきの散乱した廊下で怪物に追われつつ走って逃げるのは、間違いなく劇的な状況だ！

技能ロールを試みる際には、その目的をキーパーに同意してもらう必要がある。技能ロールに成功すれば、自分の目的は達成される。さらに、ある技能のロールに成功した時は、探索者シートにある成功した技能名の左にある四角の印にチェックマークを付ける。一度に付けられるチェックは、技能ごとに1つだけである。シナリオの終了時に、その技能は経験によって増加させることができる。さらなる情報は19ページにある「成功の報酬」の項を参照すること。

技能の説明

ほとんどの技能は、その名前がまさに何の技能かを示している。例えば〈運転（自動車）〉は、キャラクターがどのくらい自動車（いわゆる車）をうまく運転できるかを決める。また〈登攀〉は、探索者がどのくらい上手に壁を登ったり降りたりできるかに関係している。ただし、いくつかの技能の名前には把握しにくいものもある。そこで探索者シートに記載された技能を、ここで簡単に説明する。

■ 探索者シートには、それぞれの技能名の隣にパーセンテージの数字が括弧内に書いてある。この数字は、経験を積んでいない技能を使う人の、ごく基本的なチャンスである。そのため、たとえ拳銃を一度も扱っていなくても、誰でも（基本的に20％の成功率で）使おうとすることはできる。

威圧：多くの形態をとり、物理的な力、心理学的な操作、脅しなどが含まれる。〈威圧〉は、人をおびえさせ、あるいは強要して特定の行動をとらせる。これの対抗技能は〈威圧〉か〈心理学〉である。

言いくるめ：これは言葉によるごまかし、だまし、そして誤誘導といったものに、ひときわ限定される。例えば、用心棒をだましてクラブに入り込んだり、読んでいない書類にサインさせたり、警察官によそ見をさせたりといった使い方だ。これの対抗技能は〈言いくるめ〉か〈心理学〉である。

医学：症状、負傷、病気、中毒などを診断して治療できる。治療は最低でも1時間かかり、ダメージを受けたあとならいつでも行なえるが、ダメージを受けたその日のうちに行なわない場合は、技能ロールの難易度（14ページ参照）が上昇する（ハードの成功が必要）。〈医学〉による治療が成功したなら耐久力が（受けた〈応急手当〉による回復に加えて）1D3ポイント回復する。例外は瀕死状態にあるキャラクターの場合で〈医学〉ロールの前にまず〈応急手当〉ロールに成功して容態を安定させなければならない。

運転（自動車）：乗用車や軽トラックを運転し、ごくありふれた動きをさせ、ありふれた故障に対応することができる。探索者が、尾行してくる車をまきたい場合もしくは別の車を尾行したい場合には、〈運転（自動車）〉ロールが適切だろう。

応急手当：救急医療を行なえるが、この技能で病気を治療することはできない（それには〈医学〉が必要である）。〈応急手当〉は、けがを負ってから1時間以内に行なわなければならず、そうして初めて耐久力を1ポイント回復させる。また〈応急手当〉で、意識不明の人を目覚めさせたりすることができる。

オカルト：オカルトの道具一式、用語、概念および民間の伝承を認識することができる。魔術やオカルトの暗号に関する書物を識別することもできる。書物や教え、または経験といったものから学んだ、隠された神秘の知識をも思い出せる。

隠密：気づかれないようにしたり、静かに移動したり、見つかる可能性がある人の注意を引くことなく隠れたりする技能である。

回避：探索者が打撃や投げつけられた物体などを本能的にかわすことを可能にする。キャラクターは1戦闘ラウンドに何回でも回避を試みることができる（ただし攻撃ごとに1回だけである）。もし攻撃が見えているのであれば、キャラクターは回避を試みられる。従って、飛んで来る銃弾を見ることはできないので、銃弾の回避は不可能である。この場合のかわす手段として最善なのは、命中しにくくさせるしかない。キャラクターのDEX値を2分の1（端数切り捨て）にして、〈回避〉の最初の基本成功率を決める。

科学：専門性を持つ科学の実践と理論についての能力は、ある程度の正式な教育と訓練から得られるものであるが、博識なアマチュア科学者にもそれなりの可能性がある。理解と視野は、プレイの舞台となる時代に制約される。技能ポイントを使って、任意の専門分野の〈科学〉技能を獲得すること。例えば〈天文学〉〈生物学〉〈植物学〉〈化学〉〈暗号学〉〈地質学〉〈薬学〉〈物理学〉〈動物学〉などである。キャラクターが適切な専門分野を習得していなかった場合、キーパーは難易度を上昇させる（もしくはペナルティー・ダイスを適用する）ことで関連する専門分野を用いてロールさせてもよい。

鍵開け：自動車のドアを開けたり、自動車の点火装置をショートさせてエンジンをかけたり、図書館の窓を金てこでこじ開けたり、複雑な仕掛けを解き明かしたり、ありふれた警報装置を突破したりできる。錠を修理したり、鍵を作ったり、合い鍵や先端を曲げた道具などを用いて錠を開けたりもできる。

鑑定：特定の品物の価値を見積もるための技能。品質、使われた材料、職人の技も価値に含まれる。

機械修理：壊れた機械を修理したり、新しい機械を作ったりできる。基本的な大工仕事や配管作業をこなすこともできるし、（滑車のような）部品を作ることも、（蒸気ポンプのような）部品を修理することもできる。ありふれた家庭用の錠を開けるためこの技能を使うことができるものの、もっと複雑な錠には〈鍵開け〉技能が求められる。

聞き耳:音を聞いて、それを解釈し理解できる。音には、小耳に挟んだ会話や閉ざされた扉の向こう側でのボソボソとした声、喫茶店内でささやかれた言葉といったものも含まれる。

近接戦闘：キャラクターの近接戦における技能。技能ポイントを使って、格闘（拳での殴り合いやマーシャルアーツが含まれるのと同様に、ナイフや棍棒などの使用を含む）、刀剣、斧、槍、またはむちといった、任意の専門分野の〈近接戦闘〉技能を獲得することができる。

クトゥルフ神話：非人間的な知識であるクトゥルフ神話への理解を反映している。これは学術系技能のような知識の積み重ねに基づいたものではない。むしろ、人間の精神がクトゥルフ神話に開かれ、波長が合っていくことを表すものだ。このように、クトゥルフ神話との個人的な遭遇（怪物または希少な書物からの知識など）によって〈クトゥルフ神話〉の技能ポイントは得られる。クトゥルフ神話は人間の理解力とは正反対のものであり、それにさらされることは人間の正気を徐々にむしばむものだ。作成したばかりの探索者は（キーパーの同意がないかぎり）〈クトゥルフ神話〉に技能ポイントを割り振ることはできない。

芸術および製作：品物の創作や作成もしくは修理を可能にする能力は、この技能である。芸術的なもの（絵画や歌唱など）もしくは製作（木工細工や料理など）があてはまる。ふさわしい専門分野を1つ選び、探索者シートの技能名の下にある空欄に記入すること。

経理：会計業務を理解している。企業もしくは人物の財政の動きを明らかにする。

考古学：過去の文化に由来するアーティファクトの年代特定や識別ができ、偽物かどうかを見分けることができる。

サバイバル：極限環境を生き延びるために必要な専門技術である。極限環境には砂漠や極地のような場所や、洋上や荒野も含まれる。この技能には狩り、避難場所の設営、危険（毒を持つ植物を避ける方法など）その他の知識が含まれる。技能ポイントを使って、任意の専門分野の〈サバイバル〉技能を獲得する。専門分野は、荒野、極地、砂漠、海などといった環境の種類を選ぶ。キャラクターが明確なサバイバルの専門分野を持っていない場合、キーパーの裁量で難易度を上昇させる（もしくはペナルティー・ダイスを適用する）ことで、似た環境の〈サバイバル〉技能でロールさせてもよい。

自然：農業従事者や漁師、熱心なアマチュアや趣味人による伝統的な（科学的ではない）知識を表している。動植物の種や生態、生息範囲を識別したり、足跡や臭跡、そして動物や鳥の鳴き声を判別したりすることもできる。

射撃：あらゆる種類の火器だけでなく、弓やクロスボウも扱う技能。技能ポイントを使って、拳銃、ライフル／ショットガン、弓、またはクロスボウといった、任意の専門分野の〈射撃〉技能を獲得することができる。

重機械操作：列車、蒸気機関、ブルドーザーなどの大型陸上機械を運転し操作するのに必要な技能。

乗馬：馬、ロバ、ラバに乗るのに適用される。また乗用動物の基本的な世話、乗馬道具、そして乗った動物を早駆けさせたり厄介な地形で操ったりする方法の知識をもたらす。乗馬が不意に後ろ脚で立ったりつまずいたりした場合、乗り手が乗ったままでいられる確率は〈乗馬〉の値に等しい。

信用：〈信用〉は、キャラクターの財産や階級といった指標である。〈信用〉に費やすポイントが多いほど、そのキャラクターは裕福である。探索者はこの技能に割り当てる職業技能のポイント数に応じて、以下のとおりとなる。

■〈信用〉0%：無一文。路上で生活している。
■〈信用〉1～9%：貧乏。最低限の物しか持っていない。
■〈信用〉10～49%：平均。妥当な水準の快適な生活を送っている。
■〈信用〉50～89%：裕福。ある程度のぜいたくができる。
■〈信用〉90～98%：富豪。多くの財産とぜいたくが得られる。
■〈信用〉99%：大富豪。お金は気にならない。

例：ブライアンは兵士の探索者に40%の〈信用〉を割り当てた。つまり平均の収入があるということである。

心理学：これは知覚の技能で、すべての人間に共通してあるものだ。他人の動機や性格についての考えを推し量れ、また相手がうそをついているかを見破れる。キーパーはプレイヤーに代わって〈心理学〉ロールを隠れて行ない、真偽はともかくとしてそれを用いたことによって得られた情報だけを伝えることにしてもよい。

人類学：観察によって人（または文化）における生活様式を特定し理解できる。

水泳：水などの液体に浮かび、その中を移動する能力である。〈水泳〉ロールが必要なのは、もっぱら重大な局面や危険が迫っている場合である。プッシュした〈水泳〉ロールに失敗すると、耐久力を失うこともある。あるいはまた、下流に流されたり、溺れかけたり、完全に溺れてしまったりするかもしれない。

精神分析：多様な情動療法に関する技能である。〈精神分析〉は、患者となった探索者の正気度ポイントを回復させることができる。ゲーム中での1か月に1度、治療の進み具合を知るため、分析者もしくは医師の〈精

神分析〉技能に対して1D100ロールを行なう。ロールが成功したなら、患者は正気度ポイントを1D3ポイント獲得する。ロールが失敗したなら、獲得するポイントはない。ロールがファンブル（技能の位が50%未満なら96～100、50%以上なら100）であったなら、患者は1D6正気度ポイントを失い、その分析者による治療は終了する。ゲームでは、精神分析だけでは不定の狂気からの回復を速めることはない。不定の狂気は1D6か月間の、施設（または同様の環境）での治療を要求し、心理療法はその一部を形成するだろう。この技能に成功すれば、キャラクターは恐怖症またはマニアの対象に対して短時間ではあるがうまく対応できたり、妄想の正体が何であるかを見抜いたりできる。

説得：特定の考えや概念、信念について筋道立った議論やディベート、意見交換を通じて、誰かを納得させられる。〈説得〉は真実に触れなくともよい。〈説得〉を成功させるには最低でも30分の時間がかかる。もし相手をもっと早く説き伏せたいのであれば〈言いくるめ〉を用いる。これの対抗技能は〈説得〉か〈心理学〉である。

操縦：ボート、航空機、飛行船といった専門分野を1つ選択する。その種類ごとに、技能ポイントを支払わなければならない。そのような交通手段を用いて安全な操作を行なうことができる。

跳躍：助走のあるなしにかかわらず、垂直方向に飛び上がるか飛び降りる、もしくは水平方向に跳躍することができる。高いところから落ちた場合、〈跳躍〉に成功すれば落下の衝撃に備えることができるので、落下によって生じるダメージを2分の1にすることができる。

追跡：地面そして植物の上を通っていった人物や乗り物、動物の跡を追うための技能。跡が残されてから経過した時間、降雨、地面を覆うものの種類といった要因が難易度のロールに影響する。

手さばき：1つの物体、もしくは複数の物体を見えなくしたり、隠したり、偽装したりすることができる。おそらく、がらくたや布、または錯覚をもたらす物を使うのだろう。素晴らしい手際の良さと操作で物体を扱うこともできる。

電気修理：自動点火装置や電気式モーター、ヒューズボックスや盗難警報機などの電装品を修理したり組み立てたりすることができる。

投擲：投げた物体を対象（標的）に命中させる技能。手のひらサイズの物体を［STR÷5］m先の距離まで投げることができる。〈投擲〉ロールに失敗したなら、投げた物体は目標からランダムに離れた場所に落ちることとなり、キーパーが決定する。この技能は、戦闘で石、槍、手榴弾、ブーメランなどを投げる際に使う。

登攀：ロープや登攀用具のあるなしにかかわらず、木や壁などの垂直面を登ることができる。

図書館：図書館や文書の束の中から、特定の書籍や新聞、参考図書といった1つの情報を発見する（情報がそこで見つけられる場合）。この技能を使うには数時間の連続した調査が必要となる。

ナビゲート：見知らぬ都市でも荒野でも、目的地までの正しい道を探り当てる。地図を読み取って、距離や地形の把握もできる。

変装：自分を自分以外の誰かに見えるようにしたい時に使う。

法律：関連する法律、判例、合法的な立ち回り、あるいは訴訟手続きを知っているかどうかを表す。警察、弁護士、そして裁判所との駆け引きには役立つ。

ほかの言語：この技能を選ぶ時、特定の言語を指定して技能の隣に記さなければならない。1人の人間はさまざまな言語を習得することができる。ただし言語ごとに技能ポイントを支払わなければならない。この技能は母国語ではない言語を理解し、話し、読み書きする可能性を表している。

母国語：キャラクターの母語のことである。英語のように、あなたの探索者が最も自然に使う言語を選ぶ。最初の基本成功率は、キャラクターのEDU値と同じである。

魅惑：多くの形態をとる技能で、その中には肉体的な魅力、誘惑術、おべっかなども含まれる。また、単に温かみのある人格を表すこともある。〈魅惑〉は誰かに特定の行動を強要することに使用できるかもしれないが、その人物の通常の行為と完全に対照的な行為を強いることはできない。これの対抗技能は〈魅惑〉か〈心理学〉である。

目星：隠し戸や小部屋を発見したり、隠れている侵入者に気づいたり、目立たない手掛かりに注目したり、色を塗り替えた自動車を認識したり、待ち伏せている者を察知したり、膨らんだポケットに気づいたり、などといったことができる。探索者の武器となる重要な技能だ。探索者が隠れているキャラクターを捜索している場合、相手の〈隠密〉技能が〈目星〉ロールの難易度を設定するために使われる。

歴史：ある歴史の細部または出来事、そして国、都市、地域、あるいは人物の意義を思い出せる。

場合によっては、探索者シートにある技能の範囲でないことを判定する必要があるだろう。この場合は、探索者の能力値を見て、その中でどれを使うのが最もふさわしいか決めて、その能力値を技能のようにしてロールする。

技能ロールと難易度

キーパーは、技能ロールをいつ試みてよいのか、その課題がどのくらい難しいのかを教えてくれるだろう。

- 通常の課題は、1D100で技能値以下のロールが必要である（レギュラーの成功）。
- 難しい課題は、1D100で技能値の2分の1以下のロール結果が必要である（ハードの成功）。
- 人間の能力の限界に近づくような課題には、1D100で技能値の5分の1以下のロールが必要である（イクストリームの成功）。

探索者の行動が説得力のあるものなら、失敗した技能ロールを「プッシュ」できる。ロールをプッシュすればもう一度ダイスをロールすることができるが、賭け金がつり上がる。2回目のロールにも失敗すれば、キーパーは失敗したキャラクターにひどく不都合な結果を与えることになる。プッシュしたロールを行なう前に、プッシュしたロールが失敗した場合に何が起きるのか、キーパーはあらかじめ伝えてかまわない。プレイヤーは2回目のロールを行なう危険を冒す価値があるかどうかを、それによって決めることができるからだ。

***例：**あなたの探索者は、地下室の重たい石のドアをてこでこじ開けようとする。キーパーはこれをとても難しいと判断してSTRロールを求め、「ハードの成功」が必要だと判断する。あなたの探索者のSTRは60で、ハードの成功には30以下のロールが必要となる。ロールをしたものの結果は「43」。探索者のSTRの2分の1を超えたため失敗してしまった。あなたは自分のキャラクターがドアをてこで動かす支えとしてシャベルを拾い上げて使うと述べ、ロールをプッシュできないか尋ねる。キーパーは2回目のロールを認めるが、もしそのロールに失敗すればドアが閉ざされたままだけでなく、「何か」があなたの物音を聞きつけて流血沙汰になるかもしれないことを警告する！*

対抗技能ロール

2人の探索者が相反する行動をしようとしたり、あるいは探索者とキーパーの操る重要なキャラクター（シナリオにおいて能力値が記載されたNPC）とが対立したりする場合、キーパーは「対抗ロール」を要求するかもしれない。

対抗ロールを解決するには、両者が技能ロールを行なって成功度を比較する。レギュラーの成功は失敗に打ち勝ち、ハードの成功はレギュラーの成功に打ち勝つ。そしてイクストリームの成功はハードの成功に打ち勝つ。両者が同じ成功度の場合は、より高い技能値を持つ側が勝利する。両者の技能値が同じであれば、両者がそれぞれ1D100をロールして、より低い結果を出した側が勝利する。

ボーナス・ダイスとペナルティー・ダイス

時には、探索者に対する支配的な状況、探索者の取り巻く環境、あるいはまた探索者の利用可能な時間といった要因が、技能ロールまたは能力値ロールを妨害したり利益をもたらしたりすることがある。ある特定の状況下において、キーパーが「ボーナス」あるいは「ペナルティー」のダイスを、ロールに加えるのを認めるかもしれない。ボーナス・ダイス1つとペナルティー・ダイス1つはお互いに打ち消し合う。このようなボーナスやペナルティーは、ロールの難易度を上げるのと同様の働きをする。そして難易度を増加させる代わりとして、もしくはそれに加える形で使用することができる。しかし通常は、ボーナス・ダイスとペナルティー・ダイスは主に

図1：ボーナス・ダイス

図2：ペナルティー・ダイス

対抗ロールで使われる。

ボーナス・ダイスのやり方：パーセント・ダイスの通常の一組（2D10）と一緒に「10の位」のダイスを追加してロールする。今、3つのダイスをロールしていることになる。1つは「1の位」のダイス、そして2つは「10の位」のダイスである。ボーナス・ダイスで利益を得るには、良いほう（小さい数字の）結果をもたらす「10の位」のダイスを使う。

***例：**2人のライバル探索者であるマルコムとヒューが、レディ・グリーンの愛を競っている。1人だけが彼女を射止めて結婚することができる。従ってキーパーは、2人の求愛の結末を決めるのに対抗ロールが必要だと判断した。そして両者に対抗〈魅惑〉ロールをさせることにした。キーパーは、シナリオのこれまでの出来事を再検討する。マルコムは2回レディ・グリーンを訪問し、そのたびに気前良く高価な贈り物を与えた。ヒューは1回訪問しただけで、贈り物はなかった。キーパーは、マルコムが優位だと述べ、マルコムの対抗ロールはボーナス・ダイスを受け取る。*

まずヒューのプレイヤーは、自分の〈魅惑〉技能55%に対して「45」をロールした。レギュラーの成功である。

マルコムのプレイヤーは、ボーナス・ダイス1つを受け取って自分の〈魅惑〉技能でロールする。1の位のダイス1つ、10の位のダイス2つをロールしたことになる（図1参照）。1の位のダイスの結果は「4」、10の位のダイスの結果は「20」と「40」なので、「24」あるいは「44」がロールの結果となる。マルコムのプレイヤーは小さい数字である「24」を選ぶ。ハードの成功だ。

マルコムは対抗ロールに勝利し、レディ・グリーンは彼の結婚の申し込みを受け入れる。

ペナルティー・ダイスのやり方：パーセント・ダイスの通常の一組（2D10）と一緒に「10の位」のダイスを追加してロールする。今、3つのダイスをロールしていることになる。1つは「1の位」のダイス、そして2つは「10の位」のダイスである。ペナルティー・ダイスでは、悪いほう（大きい数字の）結果をもたらす「10の位」のダイスを使う。

***例：**事態が急変し、2人の探索者、フェリクスとハリソンは「緋の微笑」に所属する狂気のカルティストに捕えられた。カルティストは探索者を傷つけて「楽しむ」ことにし、どちらか1人だけが生き残る「痛みの試練」を受けなければならないと告げる。敗者はカルティストの汚れた神の生け贄にされるだろう。*

「痛みの試練」とは、巨大な岩を持ち上げ、頭上に掲げたままにすることだ。最も長く岩を掲げ続けた者が勝者となる。これにはそれぞれの探索者のSTRによる対抗ロールが必要となる。しかしながらキーパーは、ハリソンがペナルティー・ダイスを与えられるべきだと裁定する。彼は重傷を負ったばかりで（カルティストに捕らえられた時に危害を加えられた）、回復途上にあるからだ。

フェリクスのプレイヤーはSTR 65に対して「51」をロールする。レギュラーの成功だ。

ハリソンのSTRは55だ。彼のプレイヤーのロールは、10の位の2つのダイスが「20」と「40」、そして1の位のダイスが「1」（図2参照）。これは「21」か「41」と読むことができる。追加のダイスはペナルティー・ダイスであるため、ハリソンは大きい数字のほうの結果を選ばなければならない。レギュラーの成功だ。

どちらのプレイヤーもレギュラーの成功を達成したので、より大きなSTRの値を持つフェリクスが勝利する。フェリクスはハリソンより長い間、頭上に岩を掲げることができる。カルティストはあざ笑いながら、祭壇にハリソンを連れて行く……。

Luck rolls
〈幸運〉ロール

〈幸運〉ロールは、探索者の外部の環境が問題となる場合、そして運命の気まぐれを判断する場合に、キーパーが求めることがある。例えば仮に、探索者が武器として使えそうな品物が近くに転がっているかどうか、もしくは見つけた懐中電灯に点灯するだけの電気が残っているどうかを確かめたい場合には、〈幸運〉ロールが要求される。注意してほしいのは、技能や能力値の使用が状況に対してより適切であるなら、運よりもそれらを使うべきということだ。〈幸運〉ロールに成功するには、探索者は自分の現在の幸運の値以下をロールしなければならない。

キーパーが「〈グループ幸運〉ロール」を求める場合、（その場にいる中で）最も幸運が低い探索者のプレイヤーが、そのグループのためのロールをしなければならない。

***例：**タクシーを見つけることはダイス・ロールを必要としないが、探索者が追いかけたい車を見失う前にタクシーをつかまえることができるかを判断するには、ダイス・ロールが必要かもしれない。〈信用〉はタクシーの運転手の注意を引きつける要素になりうる。良い服を着た客はチップをはずむかもしれないからだ。しかし、深夜2時に町の好ましくない外れですぐにタクシーを見つけるのはそれほど簡単ではないかもしれない。そもそもタクシーが通るだろうか？　どんな技能もタクシーをその瞬間に登場させることはできないだろう。タクシーがこの道を走っているかどうかは可能性の問題であり、よって〈幸運〉ロールが必要である。*

成功度

（最悪）失敗 — レギュラーの成功 — ハードの成功 — イクストリームの成功（最良）

Sanity(SAN)
正気度（SAN）

探索者がクトゥルフ神話の恐怖に遭遇する、あるいは（友人の切り刻まれた死体を偶然見つけてしまうなど）現実的ではあるが恐ろしい何かに出くわすたびに、探索者の現在の正気度ポイントに対してパーセント・ロール（D100ロール）を行なう。ロールの結果が現在の正気度ポイントを超えれば、正気度ポイントをより多く失うことになる。ロールの結果が現在の正気度ポイント以下であれば、正気度ポイントを少し失うだけか、まったく失わない。ある出来事に対して失う正気度ポイントは、「0／1D6」や「2／1D10」のような形で通常は記述される。スラッシュ（／）より前の数字は、ロールの結果が現在の正気度ポイント以下だったときにキャラクターがどれだけ正気度ポイントを失うかを示す。スラッシュから後の数字は、ロールの結果が現在の正気度ポイントを超えたときに探索者がどれだけ正気度ポイントを失うかである。〈正気度〉ロールに失敗すると、恐怖にとらわれることになり、あなたの次の行動をキーパーが少しの間だけコントロールできる。無意識のうちに叫んだり、銃の引き金を絞ってしまうなどだ。

1回の〈正気度〉ロールの結果として探索者が正気度を5ポイント以上失った場合、大きな心的外傷をこうむってしまったことになる。プレイヤーは1D100をロールしなければならない。ロールの結果が探索者のINT（知性）以下であれば、その探索者は目撃したものを完全に理解してわかったことになり、一時的狂気に陥る（1D10時間続く）。

探索者が一時的狂気に陥れば、キーパーは「狂気の発作」表を参照し、探索者シートに恐怖症あるいはマニアを1つ加えることを決める機会を得る（「暗闇が怖い」「閉所が怖い」あるいは「窃盗マニアなど）。あるいは、現在のバックストーリーの項目1つを修正してしまう（「信じやすい」という特徴を「怖がり」に修正してしまうなど）。

一時的狂気の間、キーパーは探索者に「妄想」（幻覚）を与えるかもしれない。あれは忍び寄ってくる食屍鬼なのか、それとも余った小銭をせびるただのホームレスの男なのだろうか？　それを確かめる唯一の手段は、妄想を与えられた探索者が自ら〈正気度〉ロールを行なうことを選択して「リアリティー・チェック」を要求することである。成功すれば幻覚を見破れるものの、失敗すればさらなる狂気の深みに落ちてしまうことになる！

1D10時間が経過すれば、探索者は再び正気に戻り、さらなる妄想の影響も受けなくなる。しかしながら、狂気に陥っていた間に獲得した、改められたバックストーリーあるいは恐怖症、マニアについてはそのまま残る。

残念ながら、失った正気度ポイントを回復することは、長くて、困難な過程だ。あなたは正気度ポイントを回復するために、自分のキャラクターを療養所に収容しなければならなくなったり、ほかの方法の精神療法を探さなければならなくなるかもしれない。一般に、それぞれのシナリオがうまく終われば報酬として数ポイントを取り戻すに違いない。

正気度ポイントが減少するにつれ、キャラクターの精神は不安定になり、能力は失われてゆく。正気度の完全なルールはこのルールブックには含まれていない。

Combat
戦闘

クトゥルフ神話の恐怖に直面して立ち向かう時は、逃げるか完全に衝突を避けるのが、一般的に良い考え方といえる。クトゥルフ神話存在は非常に強力であり、弾丸が効きにくい怪物も多いからだ！　それでも時には、自ら踏み込んでいき銃をぶっ放しながら、最善を尽くす以外に選択肢がないこともある。

戦闘が起きると、すべての探索者、そしてキーパーの管理するキャラクターや怪物も同じく、DEX値の順に行動する。もっとも高いDEXを持つ探索者、キャラクター、あるいは怪物が最初に行動し、それから次にDEXの高い者へと順番に下っていく。

***例：**ビリーは怪物を召喚したカルティストと相対している。事態は悪化しつつあった。ビリーのDEXは50、カルティストのDEXは45、そして怪物のDEXは70である。従って最も高いDEXを持つのは怪物で、戦闘ラウンドでは最初に行動する。続いてビリー、そしてカルティストの順となる。*

“新クトゥルフ神話TRPG”における戦闘ラウンドの時間は「全員が1回ずつ意味のある行動を行なうのに十分な長さ」という表現が最もふさわしい。ラウンドの流れを管理するのはキーパーである。各キャラクターのDEXの手番で、キーパーはどんな行動をとるのか決める、もしくは（探索者に対して）尋ねる。たいてい、その行動は「あの怪物を攻撃する」「リボルバー拳銃を抜く」あるいは「逃げる！」といった単純なものである。キーパーは行なわれている出来事の物語上の流れを意識しながら、全員が何かしらできる機会を迅速に与えるのがよい。

探索者には3つの戦闘技能がある。〈近接戦闘〉〈回避〉そして〈射撃〉である。中でも〈近接戦闘〉〈射撃〉の2つの技能には、多くの専門分野がある。〈近接戦闘（格闘）〉あるいは〈射撃（ライフル／ショットガン）〉などだ。各プレイヤーは、キャラクターの創造時に、自分の探索者が有する技能の専門分野を決定する（専門分野がある場合）。これは職業技能および個人的な興味の技能に、技能ポイントを割り振る際に行なう。〈近接戦闘（格闘）〉技能には、素手による戦闘以外にナイフや棍棒といった単純武器の使用も含まれるのに注意すること。ただし、刀剣を振るうには〈近接戦闘（刀剣）〉という専門分野の技能が必要である。

適切な技能を使って戦闘ロールを行なうのは、ほかの技能ロールと何ら変わりはない。ただし、戦闘ロールを「プッシュ」することはできない。失敗しても次のラウンドで再度攻撃するだけだからだ。

近接戦

DEX順におけるキャラクターの手番では、敵に対して攻撃することを選ぶかもしれない。さらには、キャラクターが攻撃されるたび、どのように対応するかを選べる。回避する（攻撃を完全にかわそうと試みる）か、応戦する（攻撃を避けるかブロックする、あるいは受け流す一方で、攻撃を試みる）かである。

攻撃側と防御側の両方がパーセント・ダイス（1D100）を

狂気の発作

（キーパーは以下から1つ選ぶか、1D10をロールする）

1．健忘症：探索者は、最後に安全な場所にいた時からあとに起こった出来事の記憶を持たない。朝食を食べていた次の瞬間には怪物と向かい合っているのだ。これは1D10ラウンド続く。

2．身体症状症：探索者は1D10ラウンドの間、狂気によって視覚や聴覚に異常が生じたり、一つまたは複数の四肢が動かなくなったりする。

3．暴力衝動：怒りによる赤い霧が、病んだ探索者に下る。1D10ラウンドの間、抑えの利かない暴力と破壊が敵味方を問わず周囲に向かって爆発する。

4．偏執症：探索者は1D10ラウンドの間、重い偏執症に襲われる。誰もが探索者に襲いかかろうとしている！信用できる者はいない！　監視されている。裏切ったやつがいる。そしてこれはわなだ。

5．重要な人々：探索者のバックストーリーの重要な人々を見直す。探索者はその場にいた人物を、自分にとっての重要な人々だと思い込む。人間関係の性質を考慮した上で、探索者はそれに従って行動する。1D10ラウンド続く。

6．失神：探索者は失神する。1D10ラウンド後に回復する。

7．パニックになって逃亡する：探索者は利用できるあらゆる手段を使って、可能なかぎり遠くへ逃げ出さずにはいられない。それが唯一の車両を奪って仲間を置き去りにすることがあっても。探索者は1D10ラウンドの間、逃げ続ける。

8．身体的ヒステリーもしくは感情爆発：探索者は1D10ラウンドの間、笑ったり、泣いたり、あるいは叫んだりし続け、行動できなくなる。

9．恐怖症：探索者は新しい恐怖症に陥る。例えば、閉所恐怖症（壁に囲まれた場所が怖い）、悪魔恐怖症（悪魔が怖い）、ゴキブリ恐怖症（ゴキブリが怖い）といったものである。恐怖症の原因は存在しなくとも、その探索者は次の1D10ラウンドの間、それがそこにあると思い込み、そして発作が続いている間のすべての行動にペナルティー・ダイスを1つ受ける。

10．マニア：探索者は新しいマニアに陥る。例えば、洗浄マニア（自分の体を洗わずにはいられない）、ペテンマニア（うそをつくことへの不合理な強迫的衝動）、蟲マニア（蟲に関する過度の嗜好）といったものである。その探索者は次の1D10ラウンドの間、この新しいマニアに没頭しようとし、そして発作が続いている間のすべての行動にペナルティー・ダイスを1つ受ける。

ロールして、それぞれの成功度を比較する。

■ 防御側が応戦する場合は、〈近接戦闘〉技能を使う。その場合、攻撃側より良いレベルの成功度を達成する必要がある。

■ 防御側が回避する場合は、〈回避〉技能を使う。攻撃側は、防御側より良いレベルの成功度を達成する必要がある。

単純に言えばこうなる。成功度を比較して勝利した側は、いかなるダメージも受けない。そして（自分が回避をしていないかぎり）敵にダメージを与える。

武器とダメージ

■ 素手による攻撃（人間の場合）：1D3＋ダメージ・ボーナス
■ 小型ナイフ：1D4＋ダメージ・ボーナス
■ マチェット：1D8＋ダメージ・ボーナス
■ 小さい棍棒：1D6＋ダメージ・ボーナス
■ 野球のバット：1D8＋ダメージ・ボーナス
■ 拳銃：1D10
■ ショットガン：4D6（目標までの距離が10m以内までのダメージ。20m以内までなら2D6のダメージ。貫通はしない）
■ ライフル：2D6＋4

応戦する者は、成功度がイクストリームであっても「レギュラー」の（通常の）ダメージしか与えられない。それに対して、攻撃を行なっているキャラクターは（成功度がイクストリームで勝利すれば）「イクストリーム・ダメージ」を与えることができる（下記参照）。

***例：**食屍鬼がかぎ爪のある手を振るい、スーザンは回避*

を選択する。キーパーのロールの結果は「03」。イクストリームの成功（食屍鬼の〈近接戦闘〉技能の5分の1以下）である。スーザンの〈回避〉ロールの結果は「20」。ハードの成功だ。攻撃側が、回避側より良いレベルの成功度を達成したため、スーザンに攻撃が命中する。攻撃はイクストリームの成功であるため、最大となる10ダメージ（1D6＋1D4）が自動的に与えられる。

食屍鬼は1ラウンドごとに3回の攻撃を行なえる怪物である（怪物のDEXにおいて、3回の攻撃がすべて同時に行なわれる）。食屍鬼の2回目の攻撃では噛みつきを行なおうとし、スーザンはこれに応戦する。スーザンはハードの成功を達成し、食屍鬼はレギュラーの成功である。スーザンが食屍鬼より良いレベルの成功度を達成したため、応戦は成功した。スーザンは負傷を避けるだけではなく、食屍鬼に1D3ポイントのダメージを与える。

回避側と攻撃側の成功度が同じ場合は、回避側が勝利するのを覚えておくこと（攻撃側は、回避側より良いレベルの成功度を達成しなければ勝利できない）。一方、応戦側と攻撃側の成功度が同じ場合は、攻撃側が勝利する。

イクストリーム・ダメージ

イクストリームの成功度を達成した攻撃は、ダメージを増加させる。

■ 鈍器は、最大のダメージに加えて（もしあれば）最大のダメージ・ボーナスを与える。

■ 貫通武器（刃物や弾丸など）は、最大のダメージに加えて（もしあれば）最大のダメージ・ボーナスと、さらに武器のダメージ分のダイス・ロールを加える（例えば拳銃の場合は、1D10＋10ポイントのダメージとなる）。

***例：** ビリーは戦闘ラウンドで勝利し、イクストリームの成功であった。彼は棍棒（鈍器）を持ち、ダメージ・ボーナスは1D4である。その攻撃は6＋4＝10ダメージを与える。もし彼が棍棒の代わりにナイフ（貫通武器）を使っていれば、そのダメージは4＋4＋1D4となる。*

火器のルール

銃を射撃する者はパーセント・ロール（D100ロール）を行ない、結果を自分の〈射撃〉技能と比較する。

■ 火器の射撃の準備ができていれば、順番を決める目的で使うDEXを、DEX＋50として撃つことができる。

■ 拳銃で1ラウンドに2回あるいは3回発射する場合、それぞれの発射につきペナルティー・ダイス1つを適用する。

■ ゼロ射程（[DEXの6%] m以内）にいる目標に対して発射する場合、射撃側は技能ロールでボーナス・ダイスを1つ受け取る。

射撃の対象となった者は応戦ができない（弾丸をかわすことはできない）ものの、〈回避〉技能をロールして「掩蔽（えんぺい）に飛び込む」ことができる。〈回避〉ロールに成功すれば、攻撃側はロールにペナルティー・ダイス1つを加えて命中させる必要がある。掩蔽に飛び込むことを選ぶキャラクターは、自分の次の攻撃する権利を没収される（飛び込むことに成功するかどうかにかかわらず）。このラウンドにすでに自分の攻撃を行なっていた場合、次のラウンドでの自分の攻撃を没収される。

***例：** ビリーは刀剣を振り回して自分のほうへ走ってくるカルティストを見つけたときに、リボルバーを手にして撃つ準備を整えた。ビリーのDEXは50だが、リボルバーは射撃の準備ができているためDEXに＋50され、このラウンドでビリーはDEX100として行動できる。よってビリーが最初に射撃する。*

カルティストは銃を見て、掩蔽に飛び込み（〈回避〉ロールを行なって）成功した。命中させるためのビリーのロールにはペナルティー・ダイス1つが適用されており、結局カルティストには命中しなかった。掩蔽に飛び込むことで、カルティストは自分の次の行動を失い、このラウンドは終了する。次のラウンドが始まり、ビリーにはカルティストが攻撃してくる前に弾丸を命中させる機会が再び訪れる。

戦闘マヌーバー

プレイヤーが戦闘で、単に肉体にダメージを加える以外のことを何か説明する場合、それは「戦闘マヌーバー」として解決される。キャラクターが次のようなことを1つ達成したい場合は、マヌーバーに成功する必要がある。

■ 相手の武器を取り上げる。

■ 相手を床にたたきつける。

■ 相手をつかんで押さえる。相手はふりほどくまで、その行動にペナルティー・ダイスが1つ適用されなければならない。

マヌーバーは通常の〈近接戦闘〉による攻撃と同じように扱われるため、〈近接戦闘（格闘）〉技能を使う。相手は通常どおり、回避もしくは応戦ができる。戦闘する2人のビルドを比較すること。マヌーバーを実行しているキャラクターのビルドが相手より小さい場合、その人はその差の1ポイントごとにペナルティー・ダイスを1つ受け取る（最大2つまで）。攻撃側のビルドよりも相手のビルドが3ポイント以上大きければ、どんな戦闘マヌーバーも効果がない。攻撃側は、ビルドの大きな相手をつかむことはできるかもしれないが、つかんで何かをするのに必要な力と大きさが足りないのだ。

***例：** スーザンは食屍鬼を、近くの窓から外へ押し出そうと試みる（戦闘マヌーバー）。スーザンのビルドはゼロで、食屍鬼のビルドは1である。従ってスーザンは攻撃のロールにペナルティー・ダイス1つを受け取る。スーザンのロールは「02」と「22」。彼女はペナルティー・ダイスを受け取っているため、高いほうの結果を選ばなければならない。ハードの成功（スーザンの〈近接戦闘〉技能の2*

分の1以下）となる。食屍鬼は応戦し、〈近接戦闘〉技能をロールしてレギュラーの成功となる。スーザンが食屍鬼より高いレベルの成功度を達成したため、マヌーバーは成功する。彼女は食屍鬼を窓から突き落とす。

数的不利

相手側が数で勝れば、キャラクターは不利な立場にある。いったんキャラクターが現在の戦闘ラウンドで応戦するか回避すれば、その後の自分に対する（同じラウンド内の）すべての近接戦の攻撃にボーナス・ダイス1つを与えることになる。これは火器を使って行なわれた攻撃には適用されない。

***例：**食屍鬼は1ラウンドに3回攻撃ができるのに対して、スーザンはたったの1回である。食屍鬼の最初の攻撃ロールに対して、スーザンは応戦あるいは回避ができる。この戦闘は通常どおりだ。しかし、食屍鬼の2回目と3回目の攻撃には、スーザンの数的不利が働いているため、それぞれの攻撃にボーナス・ダイス1つが与えられる。*

別の状況では、ビリーだけが孤独に2人のカルティストと対峙している。よってビリーは数的不利である。ビリーに対する1人目のカルティストの攻撃は通常どおりだが、2人目のカルティストは攻撃するときにボーナス・ダイス1つを受け取る。

Hit Points, Wounds, and Healing
耐久力、負傷と治癒

ダメージのポイントは、キャラクターの耐久力から差し引かれる。耐久力がゼロより低下することはなく、マイナスの耐久力は記録しない。キャラクターの耐久力がゼロに達すると意識不明となり、状況によっては死亡するかもしれない。

キャラクターの最大耐久力の2分の1以上であるダメージを、1回の攻撃でそのキャラクターがこうむった場合、「重傷」を負ったことになる。キャラクターはCONロールを行なって、失敗すれば意識不明となる。重傷を負ったキャラクターの耐久力がゼロまで低下すると、死にかけている状態（瀕死状態）になる。そのキャラクターは、瀕死状態となった次のラウンドとその後の各ラウンドの終わりにCONロールを行なわなければならない。CONロールに1回でも失敗すればただちに死亡する。〈応急手当〉技能に成功した場合のみ、容態を安定させ、瀕死状態から助け出すことができる。キャラクターの最大耐久力より大きなダメージのポイントを、1回の攻撃でそのキャラクターがこうむった場合は、ただちに死亡する。

キャラクターの耐久力がゼロまで減少しても、重傷を負っていなければ死亡しないことに注意。重傷を負った場合にのみ、死亡する可能性がある。

- 重傷を負っていないキャラクターは、1日につき耐久力が1ポイントずつ自然に治癒していく。

- 重傷を負ったキャラクターは、毎週の終わりに治癒のロール（CON以下をロールする）を行なわなければならない。成功なら耐久力を1D3ポイント取り戻す。それがイクストリームの成功なら耐久力を2D3ポイント取り戻す。重傷の状態は、治癒のロールでイクストリームの成功となるか、現在耐久力が最大耐久力の2分の1以上になるまで治癒すれば、取り除かれる。そのため、重傷を負ってしまうと治癒するまで何週間もかかってしまうかもしれない。

〈応急手当〉に成功すれば耐久力を1ポイント治癒し、加えてキャラクターを意識不明から目覚めさせることができる。〈応急手当〉が瀕死状態のキャラクターに使われた場合、〈医学〉技能を使うことができるまでキャラクターを延命させる。〈医学〉技能は耐久力を1D3ポイント治癒することができるが、少なくとも1時間および適切な器具と消耗品が必要になる。〈医学〉が瀕死状態のキャラクターに使われた場合、1週間後に治癒のロール（CONロール）を行なうことができる。

***例：**ブライアンは12ポイントの耐久力でゲームを始める。月曜日に彼は酒場での乱闘で、あごに3発のげんこつを別々に食らってしまい、4ポイント、2ポイント、そして4ポイントのダメージを受けた。合計で10ポイントのダメージとなり、ブライアンの耐久力は2ポイントまで減少した。彼は重傷を負っておらず（1回の攻撃は大きなダメージにならなかった）、1日につき1ポイントの割合で耐久力を回復するだろう。木曜日になり、ブライアン（現在の耐久力は5ポイントである）は窓から外へぶざまに落下し、耐久力に7ポイントのダメージを受ける。これは重傷を負ったことになる（7ポイントは、ブライアンの最大耐久力の2分の1以上だ）。友人が〈応急手当〉を施してから、ブライアンを急いで病院まで運び、医師の処置を受ける。7日後、ブライアンのプレイヤーはCONロールに成功し、1D3をロールして耐久力を2ポイント取り戻す。さらに1週間後、CONロールでイクストリームの成功を収め、2D3をロールして耐久力を4ポイント取り戻す。*

CONロールでイクストリームの成功を得るか耐久力が最大値の半分まで回復すれば重傷を示す印を消し、その後は1日につき耐久力が1ポイントずつ回復していく。

Other Forms of Damage
ほかの形態のダメージ

キーパーは何らかの偶発的な出来事によって引き起こされたダメージの量を判断しなければならないことがよくある。原因が何であれ、生じそうな負傷を考えてから「ほかの形態のダメージ表」の左欄に、当てはめてみてほしい。それぞれの負傷の種類は、1つの出来事もしくは1戦闘ラウンドに起きるものである（1人の攻撃者によって殴られる1ラウンド、1発の弾丸、溺れる1ラウンド、炎に包まれる1ラウンドなど）。キャラクターが連続したラウンドにおいてダメージの源にさらされるなら、各ラウンドにダメージをこうむり続けるだろう。

Rewards of Success
成功の報酬

「新クトゥルフ神話TRPG」のシナリオの多くは、あたかも映画のように一夜の恐怖としてプレイできるが、一部のゲームでは探索者が技能を伸ばして、別の謎や課題に取り組みなが

ら進んでいくプレイも見られる。シナリオまたはゲームセッションの最後に、キーパーは「技能の値を増加させるロール」について言及する必要がある。このときに、各プレイヤーはチェックマークを付けた技能（技能ロールに成功したもの）に対してパーセント・ダイス（1D100）をロールする。ロールの結果が現在の技能値を超えていれば（技能ロールに失敗する）、その技能値に1D10ポイントを加えることができる。これはつまり、何かについて知れば知るほど、新しいことを学ぶのが難しくなるということだ。

***例：**アナ（サラの探索者）はゲームプレイ中に〈目星〉技能を使って成功し、サラは探索者シートにある〈目星〉技能の隣のボックスにチェックを入れた。シナリオが終了した後、キーパーはサラに技能を増加させるロールを求める。アナの〈目星〉技能は45%で、サラはパーセント・ダイスをロールして「43」の結果を出した。技能は上達しなかった。もしサラが「45」より大きな数字をロールしていれば、〈目星〉技能を1D10ポイント獲得し、自分の能力を高めることができただろう。技能の増加を確認するロールが行なわれたのち、サラは探索者シートにあるボックスのチェックマークを消して、次のゲームをする準備を整えた。これで改めて技能ロールに成功すれば、またチェックを記録できるのである。*

粘土板に描かれた恐怖

ほかの形態のダメージ

負傷	ダメージ	例
軽度の負傷：人はこのレベルのダメージを何度受けても生き延びることができるだろう。	1D3	パンチ、キック、頭突き、弱い酸、煙を吸う*、拳大の石つぶて、沼に落下（3mごとに）
中程度の負傷：重傷を生じさせかねないが、死に至ることはまれ。	1D6	草地への落下（3mごとに）、棍棒、強い酸、水が肺に入る*、真空にさらされる*、小口径の弾丸、矢、炎（燃えるたいまつ）
深刻な負傷：重傷を生じさせやすい。1回か2回発生すれば、人を意識不明にさせるか殺してしまうだろう。	1D10	38口径の弾丸、コンクリートへの落下（3mごとに）、斧、炎（火炎放射器、燃える部屋を突っ切る）、6〜9mでの手榴弾やダイナマイトの爆発、弱い毒**
致死的な負傷：平均的な人間は50%の確率で死に至る。	2D10	時速50kmで走る車にはねられる、3〜6mでの手榴弾やダイナマイトの爆発、強い毒**
致命的な負傷：完全な死をもたらすであろう。	4D10	高速で走る車にはねられる、3m以内での手榴弾やダイナマイトの爆発、致死的な毒**
スプラッター：完全に死んでいるのはほぼ間違いない。	8D10	高速での正面衝突、列車との衝突

* **窒息と溺れ：**CONロールを毎ラウンド行なわなければならない。一度CONロールに失敗すると、以後の各ラウンド、犠牲者が死ぬか息ができるようになるまでダメージを受け続ける。耐久力がゼロになれば死が訪れる（重傷に関するルールは無視する）。

** **毒：**CONロールのイクストリームの結果は毒からのダメージを2分の1にする。

Scenario The Haunting
シナリオ　悪霊の家

このシナリオは初めてのキーパーとプレイヤーのために作られている。「キーパーへの注意」と題した文章はキーパーへのアドバイスだ。ダイスとルールをいつどのように使うのか、どうシナリオを進めるかのガイドなどが書かれている。キーパーがこのシナリオを1回読み通し、プレイヤーがそれぞれ1人ずつ探索者キャラクターを創造したら、すぐにでも始められる。

本文中、罫線で囲んで書体を変えてある文章は、声を出してプレイヤーに読み上げるものだ。キーパーであるあなた自身の言葉に言い換えて読んでもよいし、そのまま読み上げてもよい。

見出しに「プレイヤー資料」とある文章は、指示があった時にプレイヤーに渡せるようにコピーしてもよい。プレイヤー資料はシナリオの最後にまとめられている。

このシナリオの舞台は1920年代のマサチューセッツ州ボストンだが、舞台を現代に移してもかまわない。

The Keeper's Secret
キーパー向け情報

ウォルター・コービットの遺体は、コービット屋敷の地階に横たわっている。ウォルター・コービットの精神はまだ生きていて、屋敷の中で起きることに気づいている。彼はこの場所にとりついている。コービットはクトゥルフ神話の魔術を知っており、それによって死後も自我を保ち、自分の体をよみがえらせることができる。彼は時折吸血鬼じみた姿で屋敷の住人を襲ったり、自分の秘密を知った者は追い払うか殺す。

探索者が自分の周りで起きる謎を解明するには、まずコービットについて知らなければならない。そうしている間に、コービットは探索者に気づき、探索者を誤った方向に導き、怖がらせて追い払おうとするだろう。それに失敗すれば、探索者を殺そうとする。

Preparing for play
プレイの準備

まずは、このシナリオをプレイするための探索者を創造するところから、プレイヤーに教えてゆこう。未経験のプレイヤーは探索者の創造を経験すれば、ルールと自分のキャラクターが何者なのかの2つのことをよく理解できるようになる。その前にプレイヤーにはシナリオの冒頭を話しておこう。

探索者は1920年代のボストンで、ある古い屋敷を探索するために雇われる。うわさでは幽霊が出るらしい！

プレイヤーは私立探偵や素人探偵、ジャーナリスト、もしくはこの仕事に名乗りを上げた家主の友人といったチームを組んでみるとよいだろう。

探索者シートを配り、作成方法を順番どおりプレイヤーに教えよう。プレイヤーたちには、自分のキャラクターについて語り合うようにしてもらい、また、バックストーリーやお互いの関係の構築を楽しんでもらおう。適度に盛り上げつつ、不必要な細部のことで惑わせないようにしよう。

それぞれの探索者の名前、外見（APP）、〈信用〉の値、そしてバックストーリーで目についた部分は、プレイ中に参照できるようにメモしておこう。

Location 1: Introduction
場面1：導入

キーパーへの注意：この導入の場面は、適切だと思う場所であればどこで起こってもよい。探索者が私立探偵であれば、その事務所かもしれない。家主の友人なら、家主の自宅もしくは喫茶店でもよい。場所はさほど重要でないが、状況の説明には時間を割こう。そしてプレイヤーに対し、以下の情報を伝える（一部ノット氏のせりふに変え、ノット氏が話しているようにしてもよいだろう）。

あとでいつでも参照できるよう、プレイヤー資料1をプレイヤーに渡すこと。情報を理解し、問題を話し合い、行動の方針を決めるための時間をプレイヤーに与えること。プレイ

プレイヤー資料1

家主のノット氏があなたに調べるよう頼んできたボストン中心部にある古い家は、コービット屋敷として知られている。前の借家人であるマカリオ一家が不幸にみまわれており、家主は屋敷で起きた謎めいた出来事の真相を明らかにし、問題を解決したいと思っている。その不幸が起きてから屋敷の借り手がいなくなったため、ノット氏はあなたがた（探索者たち）がこの一件を片付け、屋敷が以前の評判を取り戻すことを願っている。ノット氏はあなたがたの時間と手間に対して十分な報酬を支払うと言う。そしてあなたがたに屋敷の鍵と住所、そして前払い金として＄25を渡す。

自分のやるべきことがわかっていれば、屋敷に向かう前に何かしらの調査を行なってみようとするはずだ。探索者は『ボストン・グローブ』紙のオフィスで古い新聞記事を調べるか、中央図書館に向かうか、もしくは公文書館に行くことができる。どこから手をつけるかは探索者しだいである。

ヤーによっては、すぐに屋敷へ向かおうとするだろうが、先に何かしらの調査を行なってからのほうがよいと勧めるべきだ。

スティーブン・ノット氏は最近になってこの不動産を相続し、賃貸あるいは売却することで、建物から利益を得ようとした。しかしこの屋敷にまつわるひどい評判のため、どちらもできなかったのだ。

次にプレイヤーがどこへ行くかによって、場面2〜4に進むこと。

キーパーへの注意：あなたは自分の思うように、場面を描写することができる。想像力を駆使して、その場所の雰囲気を醸し出してほしい。例えば『ボストン・グローブ』では、印刷機の騒音やにおいといった描写である。場所から場所への移動を細かく説明する必要はない。探索者が新たな場所に着いたところから始めればよい。

Location 2: The Boston Globe, A Daily Newspaper of Good Repute
場面2：『ボストン・グローブ』。評判のいい日刊新聞

キーパーへの注意：新聞社のオフィスでプレイヤーが最初の質問を切り出す際、受付やジャーナリスト、あるいは編集者の誰かといった探索者が出会った人々をロールプレイする。『ボストン・グローブ』の地下にある「参考資料室」（新聞の切り抜きファイルがある）には、必ず言及すること。

切り抜きファイルは一般市民に公開されておらず、探索者が閲覧するためにはアーティ・ウィルモット（『ボストン・グローブ』の編集者）に話を持ちかけて〈説得〉しなければならないだろう。アーティは自分のちっぽけな権限を振りかざして探索者の閲覧を拒絶しようとする。彼の高慢さを強調し、参考資料室に近づくための奮闘をプレイヤーに促そう。

ダイスの使いどころ……切り抜きファイルを閲覧する

キーパーへの注意：通常、中立的なノンプレイヤーキャラクターと出会う時には、探索者のAPPまたは〈信用〉を用いてロールするとよい。だがアーティとのやり取りでは、どうするかがあらかじめ決まっている。彼は不親切な態度だからだ。

まずは目的が「切り抜きファイルを閲覧する」ことでよいか、プレイヤーに確認する。

次にアーティと探索者の対話をロールプレイする。ロールプレイの方向性に基づいて、次の中から1つを選ぶ。

- 探索者が友好的な態度をさらけ出してアーティを味方につけようとするなら〈魅惑〉技能を使う。
- 探索者がアーティに対してけんか腰になるなら〈威圧〉技能を使う。
- 探索者が筋道の通った主張をしてアーティを説き伏せるなら〈説得〉技能を使う。
- 探索者がアーティを口車に乗せようとするなら〈言いくるめ〉技能を使う。

会話の中心にいるプレイヤーにパーセンテージ・ダイス（1D100）をロールするよう求め、その結果を〈威圧〉〈言いくるめ〉〈説得〉〈魅惑〉のうち、探索者の適切な技能と比較する。ロールの結果が技能値以下なら、探索者たちは閲覧に成功したことになる。

キーパーへの注意：プレイヤー対アーティの難易度が、ここではレギュラーであることに注意。アーティの仕事には〈威圧〉〈心理学〉〈説得〉または〈魅惑〉のいずれにおいても、プロといえる技量（50%以上）は必要ない。必要であれば難易度はハードになるだろう。

改めてアーティのロールプレイを行ない、その言動に技能ロールの結果を取り入れる。

- 探索者が成功すれば、キーパーが妥当と考える行動でアーティに引き下がらせ、探索者がファイルを閲覧できるようにする。
- 探索者が失敗すれば、アーティは調子づき、探索者に去るよう得意げに告げる。

ロールをプッシュするか？

プレイヤーがロールに失敗した場合でも、食い下がって切

り抜きファイルを閲覧する努力を続けたいか聞いてみよう。続けたいと言うならば、アーティに何らかの方法でプレッシャーをかけ続けることで、探索者はプッシュ・ロールを試みることができる（この時点で別のやり方に変えることにしてもよい）。

探索者がプッシュ・ロールに失敗した不都合な結果として何が起きるのかは、その行動内容に応じて、キーパーが決める必要がある。

■ 探索者が〈威圧〉を使っていれば、アーティはその挑発に応じ、殴り合いに発展する結果になるかもしれない。

■ 探索者が〈説得〉または〈魅惑〉を使っていれば、アーティは腹を立てて、探索者に出て行くよう怒鳴りだす結果になるかもしれない。

結果がどうあれ、間違いなく探索者を立ち去らせるためアーティは過激な手段をとる。例えば、アーティは屈強な保安要員を数人呼び出して加勢を得る。

切り抜きファイル

探索者が利用できるようになれば、参考資料室の切り抜きファイルが置いてある、ほこりにまみれた棚を描写する。

探索者は保管記録係のルース・ブレイクに連れられて階段を降りる。ほこりだらけの地下室の中はファイル棚でいっぱいで、古い新聞やほかの雑多な物が高く積み上げられている。部屋全体にかび臭いにおいが立ち込めており、隅にあるボイラー設備の熱のせいで暑い。

問題の切り抜きは、町の通りの住所ごとにファイルされている。プレイヤーは参考資料室に入るためのダイス・ロールにすでに成功しているので（アーティとのやり取りで）、ここで探索者に手掛かりを1つ与えないのは無粋だ。プレイヤーにプレイヤー資料2を渡すこと。

探索者が切り抜きファイルの保管担当であるルース・ブレイクを誘惑するかあるいは親しくなれば、彼女はこの『ボストン・グローブ』紙のファイルは1878年に起きた火事以前のものがそろっていないことを教えてくれる。この情報は重要ではなく、ダイスをロールするまでもない。もし火事以前にコービット屋敷のことが記事になっていたとしても、その記録はここにない。

Location 3: The Central Library
場面3：中央図書館

この立派な施設には興味深い情報がいくつも収められている。図書館での調査にゲーム内での半日を使うごとに、各プレイヤーに〈図書館〉ロールを1回ずつさせること。失敗しても、ロールをプッシュする必要はない。プレイヤーは何度でも挑戦できる。ただし、ロールするごとに調査にさらに半日使ったことになる。探索者が調査に1日以上の時間をかけて

プレイヤー資料2

『ボストン・グローブ』紙の1918年未掲載記事：特集記事だが、掲載されたことはない。記事には1880年にフランス人の移民の家族が例の屋敷に引っ越ししたものの、ひどい災難が続いたために逃げ出したことが書かれている。両親は死に、3人の子供は体に障害を負ったとある。屋敷はその後長い間、空き家になっていた。

1909年になって別の家族が引っ越してきたが、すぐに病魔に襲われてしまった。1914年には長男が狂気に陥って包丁で自殺し、傷心した一家は出て行った。1918年にまた別の家族のマカリオー家が屋敷を借りたが、不可解な事態にみまわれて、ほとんど時を移さず出て行ってしまった。

プレイヤー資料3

1835年、繁盛していたとある商人があの屋敷を建てた。しかしすぐ病気にかかってしまい、屋敷をウォルター・コービット氏に売却した。

プレイヤー資料4

1852年、ウォルター・コービットは近所の人々から訴えられた。「奇害（原文ママ）な習慣と不吉なふるまいのため」この地区から立ち去るよう、近所の人々はコービットを訴えたのである。

プレイヤー資料5

コービットが裁判に勝ったのは明らかである。1866年の彼の死亡記事によると、まだ同じ場所に住んでいたとあるからだ。その記事はさらに、第2の訴訟事件が起きたことも書いてある。自宅の地階に自分を埋葬するよう、コービットが遺言で指示したのを止めさせようとする裁判である。

プレイヤー資料6

第2の訴訟事件の結果は、記録がない。

いるようなら、雇い主であるノット氏が探索者に連絡して調査の進捗具合を尋ね、問題の解決を促す。とどのつまり時は金なり、ということだ。

〈図書館〉ロールに1回成功するたびに、3〜6のプレイヤー資料の1つを渡すこと。

Location 4: Hall of Records
場面4：公文書館

〈図書館〉をロールするようプレイヤーに伝える。成功なら、プレイヤー資料7を渡すこと。ロールに失敗した時などは、中央図書館と同じように処理する。

プレイヤーが犯罪裁判所の記録に黙想チャペルの名前がないか調べることを思いついた場合、1912年に行なわれた裁判として言及されているのを発見する。しかし、実際の裁判記録は残っていない。探索者が事務官と丁寧に接していたのなら、事務官は重い犯罪の場合は郡や州、あるいは連邦の裁判所へ送られるのだということを教えてくれる。〈法律〉ロールに成功した場合でも同じことがわかる。逮捕あるいは押収に関わっている市の警官の記録は、中央警察署にある。

Location 5: Higher Courts; Central Police Station
場面5：上級裁判所、中央警察署

これらの機関の記録を閲覧することは困難であり、少なくとも1人のプレイヤーが技能ロールに1回成功する必要がある。プレイヤーは以下の技能のうち、1つをロールすることができる。

■ **〈法律〉技能：**裁判所内で閲覧許可を得られるような知り合いが探索者にいるのかを確認するためロールする。失敗なら、プレイヤーは〈法律〉の技能ロールをプッシュして、連絡をとろうとすることができる。キーパーはプレイヤーのため非公開のダイス・ロールを行なうとよい。その結果はプレイヤーに教えないこと。ダイス・ロールとは関係なく、探索者は裁判所事務官のキム・デブランと知り合いである。ロールに成功していれば、キムは優しく親切であり、探索者に資料（プレイヤー資料8）の閲覧を許可してくれるだろう。ロールに失敗していれば、キムは恥知らずにもまず賄賂を要求し、それから約束を守らず探索者のことは知らないとうそぶくだろう。

■ **〈信用〉技能：**プレイヤーがロールに成功し、かつ〈信用〉の値が75％以上あるなら、記録を閲覧するくらいは構わないほどの影響を事務官に及ぼしたのかもしれない。

■ **〈説得〉技能：**プレイヤーはなぜ閲覧の許可が得られたかについて、ふさわしい理由を述べたほうがよい。

■ **〈魅惑〉技能：**好感の持てる探索者なら、ウィンク一つで閲覧の許可が得られるかもしれない。

■ **〈言いくるめ〉技能：**ことによると、偽の身分証明書をちらつかせる必要がある。場所を考えれば、これは危険な賭けとなる。

ロールに成功すれば、プレイヤー資料8を渡すこと。

これらのロールにプレイヤーが失敗すれば、もう少し頑張ってみようとするかを尋ねてみる。プレイヤーは、プッシュするロールに説得力のある理由を考える必要がある。〈信用〉や〈説得〉あるいは〈魅惑〉を用いていれば、一線を踏み越む危険を背負い、犯罪を起こしたり警察の反感を買ったりするような不都合な結果につながってしまう（ことによると身体検査や脅しを受ける）。

Location 6: The Neighborhood
場面6：屋敷の近所

第1次世界大戦の前からこの地区に住んでいた人々の大半は引っ越したか、すでに亡くなっている。19世紀の家屋は、新しい事務所や店に改装されている。問題の屋敷（コービット屋敷）は、表庭が雑草で伸び放題となっており、現在売りに出されている唯一の個人住宅である。探索者があちこちで

プレイヤー資料7

民事裁判所の記録によると、ウォルター・コービットの遺言を執行したのはマイケル・トーマス師だとわかる。彼は「黙想チャペル＆われらが神の与えたまいし秘密の教会」の牧師である。教会登録簿（これも公文書館にある）によれば、黙想チャペルは1912年に閉鎖となっている。

プレイヤー資料8

この資料は、黙想チャペルへの秘密の手入れに関するものである。警察によるこの手入れは、近所の子供が行方不明になるのはこの教会のメンバーたちの仕業だという宣誓供述書に基づいて行なわれた。手入れの最中に、3人の警察官と17人のカルティストが銃撃や火事によって死亡した。検死報告書は不思議にも詳細があいまいで、必要な情報が盛り込まれていない。実際には検死官が調べていないかのようだ。

54人の教会のメンバーが逮捕されたものの、8人を除いてあとは釈放された。この記録から察するに、地元の偉い役人がこれに違法な介入をしたようである。市の歴史の中でも最大の犯罪事件として戦いの物語が綴られているものの、一度も公表されたことがないからだ。

マイケル・トーマス牧師は逮捕され、5件の第2級殺人罪により40年の禁固刑を言い渡された。しかし彼は1917年に刑務所を脱走し、別の州へ逃亡した。

聞き込みをすれば、タバコや新聞を売っているドーリー氏を見つける。彼はこの地区を知る人物だ。

ダイスの使いどころ……探索者に対するドーリー氏の態度を決める

話しかける探索者に対するドーリー氏の態度を確認する。1D100をロールして、その結果と探索者のAPPもしくは〈信用〉と比較する。ダイス・ロールの結果が探索者のAPPもしくは〈信用〉以下なら、ドーリー氏は前向きな態度で接する。そうでなければ、ドーリー氏はその探索者に対して率直であるとは言い難い。ドーリー氏に話をしてもらうため、別の探索者が〈魅惑〉〈言いくるめ〉〈説得〉あるいは〈威圧〉ロールを試みるかもしれない。

ドーリーの話

探索者がドーリー氏に話をしてもらうのに成功し、黙想チャペルについて尋ねれば、彼は黙想チャペルが建っていた場所を教えてくれる。そこは2、3ブロック離れた先にある。屋敷について尋ねれば、ドーリー氏はそこを「コービット屋敷」と呼ぶだろう。

ロールプレイをしてドーリー氏との会話に引き込むようにプレイヤーを促そう。以下の点に注意して、それを会話に組み込むこと。

- マカリオ一家は2年前にこの屋敷へ引っ越してきた。
- 引っ越してから1年後、父親が重大な事故にみまわれ、その後ほどなくして激しい狂気に陥ってしまった。
- 父親は燃える目をした化け物についてたわごとを口走っていたと一家は話していた。
- それから約1か月経って、母親であるマカリオ夫人も同じように狂気に陥った。
- マカリオ夫妻は、ボストンから3〜5kmの所にあるロックスベリー・サナトリウムに入院している。
- 子供たちはボルチモアにいる親戚に引き取られた。

キーパーへの注意:好きなようにドーリー氏を描写し、気軽に即興による掛け合いをしてみよう。ノンプレイヤーキャラクターの話すことすべてが真実である必要はないし、ドーリー氏はおそらく大げさに言う。ドーリー氏は商売人で、冗談とうわさ話で人を引きつけるのはお手のものだからだ。

Location 7: Roxbury Sanitarium
場面7：ロックスベリー・サナトリウム

プレイヤーがサナトリウムを訪れることにすれば、父親のヴィットリオ・マカリオが確かに正気を失っているとわかるだろう。ヴィットリオは自分の胸に聖書を抱きしめている。そして何かの折に聖書のとあるページ（キーパーが決める）を開き、そこの一節を引用するかのように指差すかもしれない。「己の武器によって悪魔は滅びる！」これは聖書からの本物の引用ではないとはいえ、役に立つ手掛かりとなる。シナリオの後半で思い出せれば、コービットの持つダガーでコービット自身を殺せるかもしれないと注意深いプレイヤーが気づくかもしれない。そのことを強調しすぎてはいけない。手掛かりとしてメモするかどうかはプレイヤーに委ねること。これ以上ヴィットリオからは何も得られない。

母親のガブリエラ・マカリオは意識がはっきりしており話しかけやすい。彼女は屋敷の中に悪霊のような存在が棲みついていることを説明できる。夜中にその「存在」が彼女にのしかかり、目を覚ますことが何回もあったのだ。その存在が怒ったら、皿やそのほかの品物を部屋の中で飛び回らせることもあるという。だいたいにおいて、その存在は彼女の夫であるヴィットリオに憎しみを抱き、怒りは夫に集中していた。

キーパーはもっと多くの質問にも答えられるが、ガブリエラは具体的な情報を与えることができない。

探索者の質問にガブリエラは激しく動揺してしまうため、キーパーはこの面談を早々に切り上げるとよい。

マカリオ家の2人の男の子は、ボルチモアにいる親戚の家に預けられている。探索者は男の子を訪ねることができるが、彼らは何も知らない。ただ両親に会えなくて淋しいことと、以前の屋敷にいた時に燃える目をした奇妙な男の悪夢を時々見たことを話すだけである。

Location 8: The Chapel of Contemplation
場面8：黙想チャペル

プレイヤーに以下の文章を読み上げる。

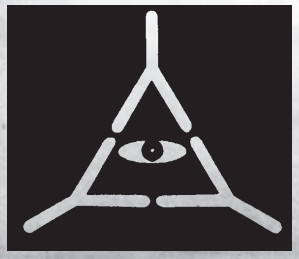
古びた教会の残骸は、曲がりくねった薄汚い通りの突き当たりにある。風雨にさらされ続け、草木が生い茂っているため、灰色のがれきは建築物の壁や土台の跡というより、自然の石のように見える。探索者は崩れかけた壁のそばを通りかかる。壁には白いペンキで塗られた記号があり、これは明らかに最近になってブラシで描かれたものである。記号は、3つのYが三角形を形成している。Yの2つの頂点が、両側にある別のYの頂点と接する向きで配置されているのだ。そうやってできた真ん中のスペースには、じっと見つめているような目が描き込まれている。

プレイヤー資料9はその記号のイラストである。プレイヤーに見せること。

探索者が記号のそばにいる間、額の中でうずくような感じがし始める兆候をプレイヤーに描写する。これは頭痛のようだが、ちょっと頭痛とは違う感じだ。そこを離れれば、うずきは止まる。

プレイヤーに残骸を調べて回るよう促してみよう。風景を描写して、ここでどうするのかを聞いてみよう。チャペルをうろついても、見つけるのは花こう岩のブロックや半分焼け焦げた古木、かなり昔のごみといったものばかりである。適

プレイヤー資料9



当なところで、探索者は自分の立つ地面の下にもろくなった床板が隠れていたことに気づくことになる。各探索者に〈幸運〉をロールさせる。ロールに失敗した者は、今度は〈跳躍〉をロールし、成功すれば無事に跳びのくことができる。〈跳躍〉にも失敗すれば、崩れる床板といっしょに地階まで3m落下する。

■ 〈跳躍〉に失敗した場合、〈跳躍〉ロールをプッシュすることに説得力を持たせる行為をするかどうか、プレイヤーに聞いてみること。例えば、最後の瞬間に穴の縁をつかむといったものだ。

落下した探索者は1D6ポイントのダメージを受ける。プレイヤーがプッシュしたロールに失敗した場合は、落下による被害を大きくしよう。ただし単純にダメージが増加するというよりも、探索者の持ち物が失われたか壊れたという結果がよいだろう。

キーパーへの注意：この落下は、おそらくゲーム内で物理的なダメージを受ける最初の出来事となる。プレイヤーに、現在の耐久力からダメージ分の値を差し引くよう伝える。重傷を負ったかどうかや、治療や回復、治癒に関するルールは「耐久力、負傷と治癒」（19ページ）を参照すること。

探索者の誰かが落下すれば、以下の文章を読み上げる。

探索者が落下した場所は、地階の中でもほかの部分とは隔離された部屋になっている。もともとあったはずの部屋へ降りる階段は、数トンはありそうながれきに埋もれている。部屋にある棚のそばには、ぼろぼろの絹のローブをまとった骸骨が2体横たわっている。おそらく警察から隠れていたものの、火事に巻き込まれて死んだのだろう。

プレイヤーが棚を調べるなら、中に朽ちかけた教会の記録類を見つける。探索者が棚の下を調べようとしない場合、〈目星〉をロールさせよう。プレイヤーがロールに成功した場合にだけ、日誌と魔道書があることを教えよう。プレイヤーが時間をかけて徹底的に調べると言ってきた場合、〈目星〉ロールをプッシュさせてもよい。プッシュした〈目星〉ロールに失敗すれば、釘を踏むか衣服を台無しにしてしまうだろう。〈目星〉ロールに成功すれば、カルトの活動を記録した日誌と魔道書を1冊ずつ見つける。以下の文章を読み上げること。

かび臭く古い日誌のほうは、ページをめくるにつれてバラバラになってしまう。しかしウォルター・コービットという名前が探索者の目を引く。そこにはウォルター・コービットがコービット屋敷の地階に埋葬されたことが書かれており、それは「本人の希望と『闇の中で待つもの』の希望による」ということだ。

日誌の隣には、手書きのラテン語で記された非常に分厚い本がある。だがかなり腐って虫が食い荒しており、内容全体を理解することはもうできない。

この魔道書は『エイボンの書』である。本をざっと眺めればそれがラテン語で書かれており、オカルト的な類いの内容を論じていることがわかる。この本の「最初の読書」には最低3時間かかる（〈ほかの言語（ラテン語）〉の技能が50%未満なら〈ほかの言語（ラテン語）〉ロールに成功する必要がある）。もし魔道書を読むのに時間をかけるなら、それをする探索者はあとで〈クトゥルフ神話〉の技能を2%獲得する。また最大正気度ポイントを同じく2%減少させる（通常は99から97に減少する）。

Location 9: The Old Corbitt Place
場面9：古びたコービットの住まい

プレイヤーに以下の文章を読み上げる。

そのれんが造りの建物は、両隣を高く新しいオフィスビルに挟まれている。屋敷の正面は道路に面している。裏の庭に植えられた草木は伸び放題で、半壊した日除け棚がある。裏の庭には、屋敷の両脇から回ることができる。

屋敷を眺めてみれば、屋敷が両隣のビルの陰になってすっかり目立たなくなっている様子に強い印象を受ける。また、カーテンの閉じた飾り気のない窓が、中に何があるのかをすべて覆い隠しているような印象も受ける。

正面のドアには鍵が1つ、しっかりと掛かっている。さらにここ1～2年の間に、4本の差し錠（かんぬき）が追加で取り付けられたようだ。探索者が1階の窓を調べてみるなら、どの窓も内側から釘で打ち付けられ、固定されていることがわかる。

屋敷の見取り図をよく見ておこう。そして探索者が各階を調べる時に、その場所を紙にスケッチしよう。

Ground Floor Interior
1階の内部

部屋1：物置部屋

この物置部屋は、さびついた水槽や古い自転車のようなガラクタ、さらにはさまざまな箱の類いでいっぱいで

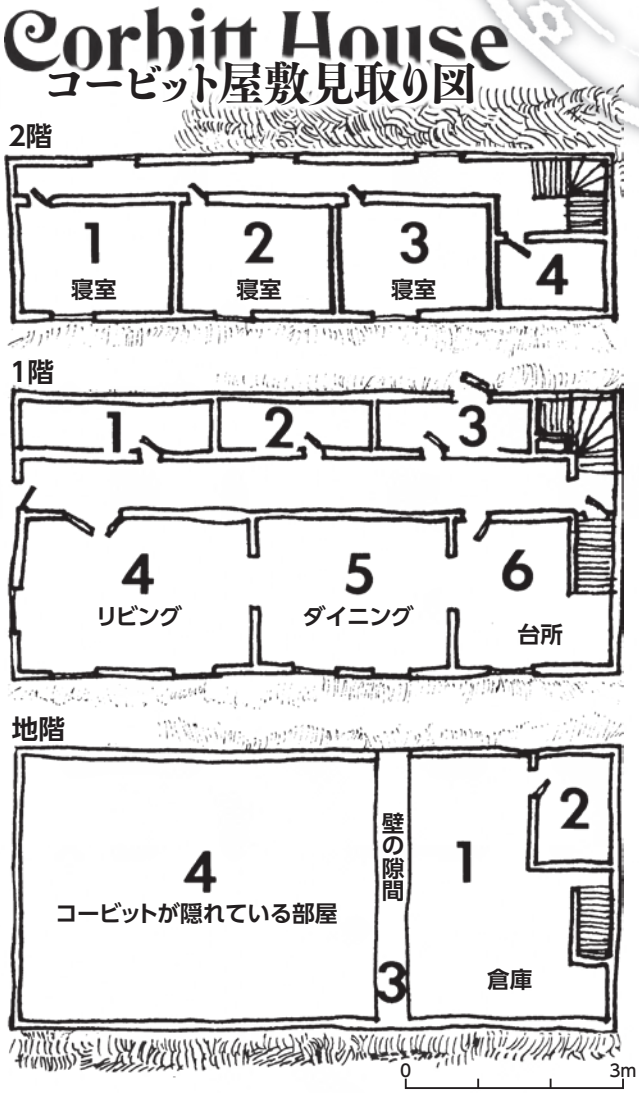
ある。部屋の右端は食器棚だが、その戸は板でふさがれている。

食器棚の戸をこじ開ければ、丈夫な表紙の本を3冊見つける。これはこの屋敷の以前の住人、ウォルター・コービットの日記である。1冊目の最初のページにそのことが書かれている。

コービットの日記は英語で書かれているが、ところどころ奇妙な言い回しが見られる。3冊すべてを読むには丸2日かかる。読み終われば〈クトゥルフ神話〉技能が+4%増加し、1D4正気度ポイントを失う。

日記には、コービットの行なったさまざまなオカルトの実験が記されている。中にはこの世のものではない悪魔を呼び出す術などの魔術の実験もあり、《彼方への道を切り開くものの招請》(《次元をさまようものの召喚／従属》の別名である）という名前の呪文もはっきり書かれている。それ以外の呪文は日記には書かれていない。この呪文を学ぶには、3冊の日記を読み終わってから2D6週間かかる。

キーパーへの注意：呪文はこのシナリオでの使用を想定しておらず、単なる追加要素にすぎない。今回の探索が、この呪文が使えるようになるまで長期に及ぶことはないだろう。それに、どんな場合であっても次元をさまようものを召喚することが利益をもたらすとは考えにくい！　呪文の詳細は“新クトゥルフ神話TRPG ルールブック”に書かれている。



部屋2：2つ目の物置部屋

この物置部屋には古い家具が置いてあるが、壊してまきストーブで燃やすくらいにしか使い道がないものばかりである。

部屋3：マッドルーム

ここはオーバーコートを掛けておいたり、ゴム長靴、帽子、傘などを置くところである。リビングのストーブに使うための石炭の袋もいくつか置いてある。そして通用口が3本の差し錠と2つの鍵で固く閉められていることに探索者は気づく。

部屋4：リビング

ここはリビングで、どこにでもある調度品が置いてある。ラジオ、長いす、安楽いすなどで、棚には見か

け倒しの安い置物が並んでいる。探索者は、十字架や聖母マリアの像などのカトリック教関係の品々が異様に多いことに気づかずにはいられない。

キーパーへの注意：プレイヤーが屋敷を調べるにつれて、気味の悪い雰囲気を醸し出すようにしよう。この屋敷にはコービットがとりついており、2階（部屋3：予備用寝室）から物音が聞こえてくるタイミングはいつでもよいのだ。

部屋5：ダイニング

ここはダイニングだ。長いマホガニー製のテーブル、作りつけのサイドボード、そして7脚のいすがそろっている。そのうち3人分の席が整えられているものの、使われた形跡はない。スープボウルの中ではライス・スープの残りが腐っている。

部屋6：台所

ごく普通の台所である。氷で冷やす冷蔵庫、まきを使うこんろとオーブン、そして小さな食料品棚がある。中にはまだ食べられる物もある。スープや肉の缶詰、米、いろいろなパスタ、自家製のワインが数本などだ。腐り果てていない食べ物は、残された足跡から見てネズミに食べられてしまったようだ。

Upper Floor
2階

部屋1：主人の寝室

平凡な寝室である。ダブルベッドと本棚、そして外の見える窓がある。明らかにヴィットリオとガブリエラの部屋といえる。ここにはたくさんの十字架と大量のろうそくが置かれ、ベッド脇のテーブルの上にはロザリオと聖務日課書が置かれている。

部屋2：子供の寝室

この部屋には小さなベッドが2つ、おもちゃ、洋服だんすがある。壁に飛行機の絵とカウボーイの絵が張ってあり、子供たちの寝室であることがわかる。

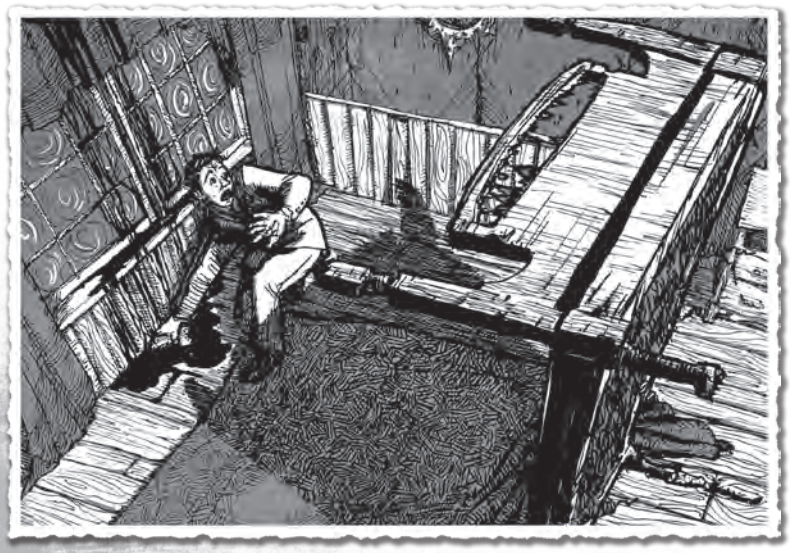
部屋3：予備用寝室

この部屋にはベッドフレームとむき出しになったベッドスプリング、空の洋服だんすが1つある。使われていなかったようだが、部屋の造りはほかの2つの寝室と同じように見える。

ここは以前、老コービットの部屋だった。長い間この部屋にいたため、彼の霊的な影響力がまだ残留している。そして自分の意志の力で、部屋の中で何らかの行為をなすことができるのだ。コービットが意思の力を使う時は、ひどい悪臭が漂う。疑いようがないクトゥルフ神話の前兆である！

キーパーへの注意：最初こそコービットは地階で息を潜めているが、探索者があくまでもこの屋敷の秘密を探ろうとしているようなら、この部屋が幽霊騒ぎの中心なのだと、探索者に思い込ませようとする。そのためにコービットは、血だまりを出現させたり、ドアや壁から音を響かせたりして、探索者を怖がらせて追い払おうとする。コービットが作り出す怪現象に探索者がひるまない場合、コービットは彼らをこの部屋に誘い込んで殺そうとする（下記「ベッドの攻撃」参照）。この部屋の窓をガタガタ鳴らして探索者をおびき寄せようとするのだ。

以下のイベントから好きなものを選び、探索者に対していつでも必要に応じて発生させること。



■ コービットは大きなズシンという音

をこの部屋から響かせることができる。この音は、屋敷の中のどこにいても聞こえる。

■ コービットは床に血だまりを作ったり、天井や壁から血を滴らせたりすることができる。

■ コービットは窓ガラスやドアから、ガタガタ鳴らしたり引っかいたりするような音を出すことができる。

■ コービットはベッドを勢いよく動かすことができる。その急な動きは、部屋の中にいれば強烈な一撃となりうる（下記参照）。

ベッドの攻撃

コービットは探索者に予備用寝室の窓を確認させようと誘い込み、それから不運な探索者めがけてベッドを猛烈な速さで飛ばす。窓を確認する探索者のプレイヤーに〈目星〉をロールさせる。成功なら、ベッドにぶつかるのを避ける〈回避〉をロールさせてよい。

キーパーへの注意：キーパーが公平さを保つのは重要である。探索者にとって危険なイベントを起こす時は、誰かをランダムに選ぶのがいちばんよい。そのためには〈幸運〉の値が最も低い者を選ぶか、あるいは単純にダイス・ロールでランダムに探索者を決定する。ベッドに襲われるプレイヤーを選ぶ時は、まず誰が窓のそばに立っているのかを確認して、その中からランダムに決定する。

探索者がベッドに激突された場合、窓の外へ吹き飛ばされてしまう。割れたガラスと落下の衝撃により、犠牲者は1D6＋2ポイントの耐久力を失う。

ベッドがひとりでに動くのを目撃した者は〈正気度〉ロールを行なう（1／1D4正気度ポイントを失う）。〈正気度〉ロールに成功すれば1正気度ポイントを失う。失敗すれば1D4をロールして、どのくらい（1〜4）正気度ポイントを失うかを決める。

キーパーへの注意：ベッドの攻撃により、探索者が重傷となる可能性がある。また万が一探索者が死亡したら、家主であるノット氏が同行していたことにして、死亡した探索者のプレイヤーにノット氏を使わせること。

部屋4：浴室

浴室には流し台と浴槽、そして水のタンクが上に付いた水洗トイレがある。タオルなども家族4人の分がまだそろっている。浴槽には塩気を含んだ水がたまっている。蛇口が緩くなってきちんと締まらず、水がしたたっているのだ。

The Basement
地階

部屋1：物置部屋

地階へ降りるドアは、鍵1つと差し錠3本によって閉じられている。そのため上の階の側からしか開けられない。階段を下りると、そこは大きな物置部屋になっている。階段は壊れたものを簡単に直しただけの状態で、電球も点灯しない。地階の壁は、板で隙間なく覆われている。

コービットは1階の台所にあるブレーカーを落として地下の電気を止めてしまっている。探索者がもう一度通電させても、コービットはいつでも自分の都合の良い時に電気を止めることができる。

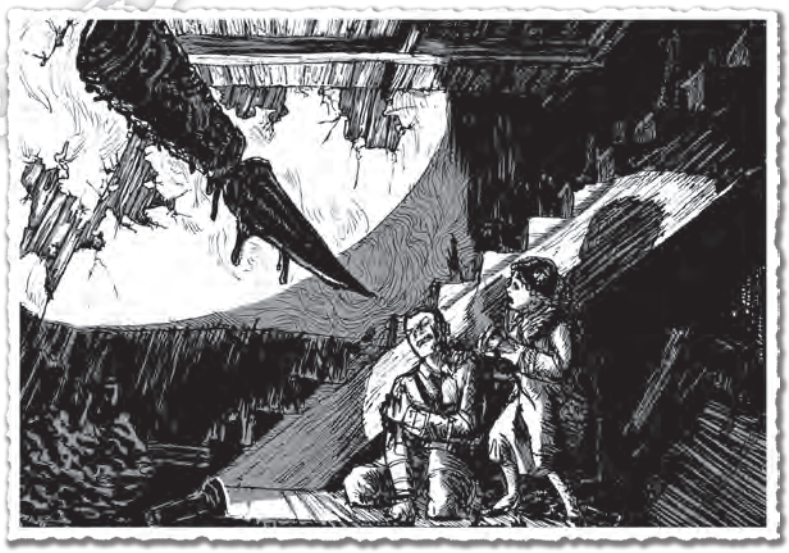
階段は危険だ。壊れかけている上にコービットが階段を揺らすことができるからだ。階段を下りる探索者に対して1人ずつ、DEXと〈登攀〉の組み合わせロールを行なう。プレイヤーはダイス・ロールを1回行ない、その結果を探索者のDEXと〈登攀〉技能のそれぞれと比較する。ダイス・ロールの結果が、DEXあるいは〈登攀〉の値以下であれば成功である。

DEXと〈登攀〉ロールの両方に失敗した者には、この階段はとても危険なことと、下りようとすればけがをする可能性があることを告げる必要がある。失敗した探索者は次のどちらかを選ぶことができる。1階にとどまるか、それとも落下する危険を冒してロールをプッシュするかである。プッシュしたロールに失敗した探索者は、足を滑らせて地階の床に激突し、耐久力を1D6ポイント失うことになる。

キーパーへの注意：こういった状況において、階段での危機をうまく切り抜けた探索者が、ほかの誰かが下りるのを手助けしようとするかもしれない。そんな時キーパーは少しだけ創造性を発揮して、ルールを運用する必要がある。この場合、すでに1人の探索者が成功していれば、2人目のプレイヤーにはボーナス·ダイス1つが与えられる。ただし、このロールに失敗すれば、2人とも落下によりダメージを受ける。このような方法でロールをプッシュすれば、成功の可能性は高くなるが、失敗のリスクは両方の探索者が負うことになる。これこそまさにダイス・ロールが作り出す、緊張とドラマの瞬間なのである。

プレイヤーには、ここがやや小さめの部屋であり、道具類、鉛管、ごみ缶のふた、木材、釘、ねじなどが散らばっていることを伝える。これらのがらくたを探索者が調べるなら、プレイヤーに〈目星〉をロールさせる。これは「難解な手掛かり」である（プレイヤーがロールに失敗したら与えてはいけない手掛かりのこと）。プレイヤーは、もっと時間を費やして徹底的に調べることにしてロールをプッシュするかもしれない。ここでキーパーは、この部屋のがらくたには鋭くとがった物がたくさんあり、けがする危険があることを指摘することで、失敗の結果を予告することができる。

〈目星〉ロールに成功した探索者はコービットのナイフ（下



記「空中に浮かぶナイフ」参照）を見つける。拾うこともできる。拾い上げると、そのナイフはひとりでに探索者の手を振りほどいて宙に浮き上がり、その探索者を攻撃する（「探索者がナイフを握っていた場合」参照）。

プレイヤーがプッシュした〈目星〉ロールに失敗すれば、その不注意な探索者は悪霊の乗り移ったナイフの刃をつかんで手を切ってしまい、耐久力に1D4＋2ポイントのダメージを受ける。

キーパーへの注意：プッシュに失敗した結果、なぜ自動的にダメージを与えられるのかに注目してほしい。このような時は攻撃ロールを必要としない。ダメージを受けるのは、プッシュ・ロールに失敗したからである。

部屋の壁は木の板で覆われているが、ざっと見渡すだけでも、空間になっている部分（部屋2および3）があることがわかる。

空中に浮かぶナイフ

ナイフは古いもののようで、柄には装飾が施され、刃は異様に厚いサビで覆われている。これはコービットの魔法のダガーで、サビのように見えるのは付着した犠牲者の血が乾いたものだ。プレイヤーがナイフを見つければ、それを使ってコービットは攻撃してくる。ナイフを見つけられなかった場合でも、コービットの体が安置されている木の壁を探索者が壊しはじめれば、やはりナイフの攻撃を仕掛ける。

ナイフによる攻撃

ナイフは空中に浮かび、探索者を突き刺す。これはコービットに1戦闘ラウンドにつき1マジック・ポイントのコストを要求する。ナイフは1戦闘ラウンドに1回の攻撃ができる。

■ 1D100をロールして、その結果とコービットのPOWを比較する。

■ プレイヤーに1D100をロールさせ、その結果と探索者の〈回避〉技能値と比較する。

■ それぞれの成功度を見比べて、探索者に命中したかを決定する。

■ コービットのロールが失敗（結果が91以上）だった場合、探索者はナイフが当たるのを避けたことになる。

■ コービットのロールがレギュラーの成功（結果が46～90）で、探索者のロールが失敗であれば、探索者は1D4＋2ポイントのダメージを受ける。

■ コービットのロールがハードの成功（結果が19～45）で、探索者が失敗あるいはレギュラーの成功なら、探索者は1D4＋2ポイントのダメージを受ける。

■ コービットのロールがイクストリームの成功（結果が18以下）で、探索者が失敗するかレギュラーあるいはハードの成功なら、攻撃は「貫通」したことになる。ナイフは探索者の急所に深く突き刺さり、6＋1D4＋2ポイントのダメージを与える。

■ 身を守るため探索者がごみ缶のふたを拾う場合、ボーナス・ダイス1つを与えて〈回避〉をロールさせる。

■ この攻撃に探索者が気づいていない場合、空中に浮かぶダガーを察知できるかどうかの〈目星〉ロールをプレイヤーに行なわせる。探索者がダガーの察知に失敗すれば、攻撃のロールにボーナス・ダイス1つが加わる。この時〈回避〉ロールをさせてはいけない。この攻撃は1D4＋2のダメージを与えるが、ロールの結果がイクストリームの成功であれば6＋1D4＋2ポイントのダメージを与える。ロールの結果がファンブル（100）の場合は、単に攻撃を外しただけとなる。

■ ナイフがこのような攻撃の仕方をするのを見てしまうと〈正気度〉ロールを行なわなければならず、1／1D4正気度ポイントを失う。このロールに成功すれば、探索者は1正気度ポイントを失う。逆に失敗すれば、探索者は1D4正気度ポイントを失う。

キーパーへの注意：ナイフが宙に浮かんだ時に戦闘ラウンドを開始するとよい。コービットのDEXは低いため、おそらく探索者の方が先に行動できるだろう。探索者が逃げようとすれば、ナイフはかなり素早い動きを見せ、地階にとどまる誰かか、階段を駆け上がる最後尾の者を攻撃する。ナイフが屋敷の中をあちこち飛び回って人をつけ狙うかどうかはキーパーしだいである。

戦闘マヌーバーを使ってナイフをつかむ

探索者は戦闘マヌーバーのルール（18ページの「戦闘マヌーバー」参照）を用いて、空中のナイフをつかもうと試みることができる。プレイヤーの目標はナイフをつかむことだ。プレイヤーは自分の探索者の〈近接戦闘（格闘）〉技能を使い、コービットのPOW値との対抗ロールを行なう。

プレイヤーの成功度がコービットのそれを上回れば、探索者はナイフをつかんだことになる。両者の成功度が同じであれば、自分の手番である側が対抗ロールに勝利する。コービットが行動する番なら、成功度が同じでもナイフは命中する。探索者が行動する番なら、成功度が同じでもナイフをつかめる。

通常は戦闘マヌーバーを解決するにあたり、プレイヤーは自分の探索者と相手のビルドを比較する。しかし今回は実際にダガーを持つ者がいないため、あえてビルドは無視している。プレイヤーが想像を働かせて、厚手のコートを利用してナイフを押さえつけようとするなら、キーパーはボーナス・ダイス1つを与えてよい。

キーパーへの注意：地階にいるすべてのキャラクターは戦闘ラウンドごとに1回の行動を行なうことができる。この中には、空中に浮かぶナイフを操るコービットも含まれる。コービットが支払うナイフを動かすための1マジック・ポイントは、1戦闘ラウンドの間に行なわれるすべての行動もまかなっている。

探索者がナイフを握っていた場合

ナイフを握っている探索者がいれば、あとの戦闘ラウンドでコービットがナイフをもぎ取ろうとするかもしれない。その時にコービットは1戦闘ラウンドにつき追加の1マジック・ポイントを支払うことになる。ナイフを取られまいとするプレイヤーは、探索者のSTRとコービットのPOWを用いた対抗ロールに勝利しなければならない。

部屋2：空の物置場

ここの物置場は、もともと石炭を入れておく場所だった。外にある石炭降ろし用装置につながるドアは、固く釘づけされて閉じられている。

部屋3：コービットの隠れ家

地下室の板が壊れたり取り除かれたりすると、2つの木製の壁の間に人がぎりぎり通れるくらいの隙間が現れる。ここにはネズミの巣があり、嫌な臭いがする。

壁の隙間にはネズミの群れが棲みついている。探索者がネズミに逃げ道を与えなければ、ネズミは隙間を調べようとする者なら誰でも攻撃する。ネズミは1人の探索者に対して、押し寄せ（戦闘マヌーバー）の攻撃を使う。ネズミが1匹でも殺されると、残りのネズミは逃げてゆく。

ネズミの群れ

ネズミの1匹1匹は脅威ではない。だがネズミが群れをなしているなら厄介な相手となる。1つの群れにつき10匹のネズミがいるとみなす。探索者が攻撃を成功させて1〜2匹のネズミを殺せば、通常その群れの残りは追い払われる。

ネズミの群れは、ゲーム用にのみ存在する。

ネズミの群れ

STR 35　CON 55　SIZ 35　POW 50　DEX 70
耐久力：9
ダメージ・ボーナス：−1
ビルド：−1
移動：9

攻撃

1ラウンドの攻撃回数：1
攻撃方法：ネズミは牙と爪で攻撃する。
押し寄せ（戦闘マヌーバー）：ネズミは1つの群れとなり、戦闘マヌーバーのルールを使って、誰か1人に押し寄せて襲い掛かる。数が多いため、ネズミの群れは攻撃の際にボーナス・ダイス1つを得る。この攻撃は、対象に群がって、好き放題に噛みついたり引っかいたりするものなどになるだろう。
近接戦闘　40%（ハード　20%／イクストリーム　8%）
ダメージ　1D3
押し寄せ（戦闘マヌーバー）ダメージ　2D6
回避　42%（ハード　21%／イクストリーム　8%）

隙間の内壁には、乱暴に引っかいたような文字で「黙想チャペル」と彫り込まれている。これは「明解な手掛かり」であり〈目星〉をロールさせなくてよい。見つけられなくても、ゲーム上の支障はない。

探索者がこの壁を壊してその向こう側に進めば、探索者は部屋4の中にいることになる。

コービットの攻撃

2マジック・ポイントを費やすことで、コービットは5戦闘ラウンドの間、自分の体を動かすことができる。マジック・ポイントが必要であるため、コービットはよほど危なくならないかぎり動こうとしない。

〈正気度〉ロール：コービットがベッドから立ち上がる時、そこにいる探索者のプレイヤー全員に〈正気度〉ロールをさせること。〈正気度〉ロールに失敗した者は、キーパーの選択で無意識の行動を1つとる。例えば、銃を落としたり、叫び声を上げるといった行動だ。探索者が5ポイント以上の正気度ポイントを失えば、そのプレイヤーはINTロールをする。INTロールに成功すれば、その探索者は状況の全容を理解したことになり、一時的狂気に陥る（下記「コービットと遭遇した結果による一時的狂気」を参照）。INTロールに失敗すれば、キャラクターは動揺しているものの、まだ正気を保っている。

その他の選択：コービットが《支配》の呪文をかける

自分が動いたかどうかは関係なく、コービットはいつでも《支配》の呪文をかけることができる。コービットは呪文をかけるに当たって、まったく動作する必要がない。呪文をかけるための時間は「瞬時」である。コービットが戦闘ラウンドに呪文をかける場合の順番を決める際は、コービットのDEXに50を加える。戦闘中に呪文をかける行為は、そのラウンドにおける1回の行動となる。探索者が壁を壊して向こう側に出る時に、コービットは呪文をかけようとするかもしれない。

部屋4：コービットが隠れている部屋

じっと動かず死体のように見えるものが、部屋の中央に置かれた粗末なベッドの上に横たわっている。その身長は約180cmで、一見すると木のようにやつれてしなびた姿をしている。骨と皮ばかりの裸身には、不気味にらんらんと見開かれている皿のように大きな両目がついており、鼻はナイフの刃のようにとがっている。首には、鎖のような何かがかかっている。髪の毛は1本もなく、歯茎がやせているために歯が異様に長く見える。また体からは鼻を刺す、甘ったるい、むかむかと吐き気を催す臭いがする。ちょうど腐ったトウモロコシのような臭いだ。

部屋の床は土のままで、南西の隅にはテーブルが1つあり、その上に丸まった紙が置いてある。

テーブルの上の紙に触れば、粉々になってしまう。紙を見た探索者には、星占いの天宮図のようなものが描かれているのがわかる。探索者がこれをうまく回収するか写真に撮ることができれば、キーパーはのちの冒険（シナリオ）でその正体を明らかにするとよいだろう。それが何であれ、決めるのはキーパーである。これは同じ探索者グループで行なう今後の冒険の中で、キーパーが使うシナリオ・アイデアとしてここに置かれたものなのである。

戦闘の解決におけるダイスの使いどころ：戦闘ラウンドは、コービットが最初に動いた時から始まる。まずは探索者たちとコービットのDEXの値を確認し、最もDEXが高い者から名前を順番に書いておくとよい。

■ すでに銃を抜いていた探索者がいれば、そのDEXに50を加えてDEXの順番を確認する。このラウンドで銃を抜く探索者は、そのキャラクターの通常のDEXの時点で銃を使う準備が整うことになる。

■ 書いておいた名前の先頭（DEXが最も高い者）から戦闘ラウンドを始める。コービットのDEXは35で、探索者が先に行動するのであれば害はない。ただコービットが《支配》の呪文をかける時は例外で、この時はDEXに50を加えた順番で呪文をかける。コービットが呪文をかけないラウンドでは、本来のDEXである35を使い続ける。プレイヤーに何をするかを聞く。

■ 探索者がコービットを攻撃するために〈近接戦闘〉技能を使えば、コービットは自分の〈近接戦闘〉技能で応戦する。コービットは戦闘ラウンドで〈近接戦闘〉技能を用いながら、今後の攻撃に対しても応戦する。

■ 探索者が〈射撃〉技能を使ってコービットを攻撃するなら、命中するかどうかロールするだけでよい。コービットは「掩蔽に飛び込む」ことをしない。十分距離が近ければ、射撃はゼロ射程の範囲で行なわれるため、攻撃のロールにボーナス・ダイス1つが与えられる。

■ コービットを攻撃する探索者の2人目からは、数的な優位に立つためボーナス・ダイス1つを得る（「数的不利」19

ページ参照)。

コービットと遭遇した結果による一時的狂気

狂気の発作：探索者が一時的狂気に陥れば1D10をロールし、狂気の発作表を参照して結果を見る。ほかの探索者のすぐ目の前で正気を失った探索者は、ラウンドごとに狂気に陥った結果を演じる。正気を失った探索者が独りでいる場合は、キーパーはその結果を使って、探索者がひどい状態になっているところをあとでどのようにして発見されたかを告げることができる。おそらく食器棚に閉じ込められているか、側溝で酔いつぶれているかだろう。

バックストーリー：探索者が陥った狂気の発作の種類に基づいて、バックストーリーの適当な項目1つを探索者シートに書き加える。

妄想：一定の間、探索者は狂気に陥ったままである。それは1D10時間の間、もしくはコービット屋敷を離れてぐっすりと一晩の休息を取るまでの間である。狂気に陥っている間、探索者は妄想にとらわれやすくなる。ただしこのシナリオで狂気に陥る可能性のある唯一のイベントが最後の場面になると思われるので、妄想を利用する機会は限定される。以下にいくつかの提案を示す。

■ 妄想にとらわれた探索者が地下室から逃げる時、屋敷の中で1枚の写真を発見する。これを自分の祖先がコービットだという証拠だと思い込んでしまう。写真にはコービットが探索者の祖父と一緒に写っており、お互いが兄弟であることを示すものだ（実際は、単なる古新聞の切り抜きにすぎない）。

■ 妄想にとらわれた探索者が地下室にいる時には、ほかの探索者の顔や声がなぜか変化しており、その上ラテン語でぶつぶつと何かを言っているといった趣旨のメモをプレイヤーに渡す（当然ながらこれは妄想にすぎない）。

リアリティー・チェック：プレイヤーが妄想について疑いを抱くなら「リアリティー・チェック」をロールできることを伝えておこう。これは探索者が真実を見極めたいと思う場合にできる。プレイヤーがリアリティー・チェックをロールすることを選べば、〈正気度〉ロールをさせる。

■ ロールに成功すれば、その妄想は見破られ、これ以上プレイヤーに妄想を描写することはない。

■ ロールに失敗すれば、その探索者は1正気度ポイントを失い、さらに別の狂気の発作を経験し、さらに妄想を拡大させる。

一時的な狂気がクトゥルフ神話の出現によって引き起こされているので、探索者の〈クトゥルフ神話〉技能に5%を追加する必要がある。

Conclusion
結末

探索者が謎を解明してコービットを葬り去ったのであれば、家主のノット氏は大喜びですぐに謝礼を支払ってくれる。

探索者がコービットの排除に失敗し、何も不穏なところはないとだけノット氏に報告した場合、ノット氏はそれを確かめるため一晩屋敷に泊まる。そしてコービットの魔法のダガーに刺され、地階で殺されてしまう。そうなったら探索者は警察の取り調べを受けることになり、自分の無実を証明しなければならなくなる。

もちろん物事が探索者にとって都合よく進まないかもしれない。ナイフとコービットはどちらも危険な存在だ。ダイス・ロールの結果しだいでは、プレイヤーは探索が死か狂気で終わる経験をするだろう。

そして、可能性のある一つのエンディングが、短いエピローグとして各プレイヤーに語られることになるだろう。例えば、死亡した探索者がコービットの魔術によって再活性化されて、その体がちりとなって崩壊する前に地階の壁を補修させられるとか、狂気に陥った探索者が大声を上げながら夜の闇に消え二度と戻って来ないなどである。

探索者が勝利した場合は、コービットのかぎ爪による攻撃の今後の影響は無視するのがいいだろう。

報酬

コービットが敗れて滅ぼされた場合、参加している探索者はそれぞれ1D6正気度ポイントを獲得する。

探索者はチャペルにあった虫の食い荒した本を、自分に所有権があると主張することができる。

最後に、家主は報酬とボーナスを喜んで払ってくれる。

さらなる展開

キーパーは、最近になって描かれた記号がチャペルのがれきにあったのに気づいたはずである。同じく1912年に手入れが行なわれたのち、もみ消しがあった証拠にも気づいたはずだ。これらは大きな陰謀につながっているかもしれず、後で再利用できる可能性を秘めている。

さらには謎めいた崩壊寸前の紙が、星占いの天宮図のように見えたことにも注目してみよう。これは陰謀と関係があるものなのか、それとも全く異なるものなのだろうか？

これらの手掛かりはいずれも、この探索者グループのためにあなたが考え出すさらなる冒険へと導いてくれるだろう。

About W. Corbitt, Esq
ウォルター・コービットについて

コービットは最初こそ静かでいるかもしれないが、探索者と相対する間の途中からは、うなり声や金切り声、甲高い笑い声やあざけり笑いを発するとそれらしくなるだろう。コービットはまったく呼吸しない。

コービットは本物の吸血鬼とは異なるし、今までに知られているどんな怪物とも違う。自身をまるっきり非人間的な存在へと変身させつつある魔術師なのである。

太陽の光はコービットに痛みをもたらし、日光の中ではま

ぶしすぎて物をよく見ることはできない。太陽の光はコービットの命を奪うかもしれないが、それはキーパーが決めることである。コービットは養分として血を飲むが、ニンジンも食べられる。血を飲むのは単に楽しいからである。

コービットの《肉体の保護》の呪文は下記にあるように作用するが、その効果には次の特色がある。弾丸や打撃はコービットの体の少しだけ削り取り、ただでさえ恐ろしい外見がさらにひどく見える。乾燥して鉄のように硬いコービットの肉体は、呪文が効いているかぎり傷つけられることはない。ダメージが装甲を上回れば、コービットの耐久力は通常通り減少していく。コービットが耐久力を回復することはない。また気絶させることはできない。コービットの耐久力がゼロになると崩壊してちりとなり、二度と元に戻ることはない。

コービットは空中に浮かぶダガーを操る。しかし探索者が操られるダガーを何とかねじ伏せ、コービットをダガーで刺すことに成功した場合、コービットはあっという間に灰やちりと化してしまうだろう。これはどんな呪文が効いていても関係なく起きる。

ウォルター・コービット、アンデッドの悪霊
STR 90　CON 115 SIZ 55　INT 80
POW 90　DEX 35　APP 5　EDU 80
正気度 0（呪文にある正気度ポイントのコストは無視する）
耐久力：17
ダメージ・ボーナス：＋1D4
ビルド：1
移動：8
マジック・ポイント：18（消費すれば1時間に1ポイントの割合で回復する）

攻撃
攻撃回数：1
攻撃方法：自分を活性化させれば、コービットはパンチやキックといった通常の攻撃をすべて行なうことができる。コービットのかぎ爪のようになった指先に傷つけられると、重い病気になる恐れがある。探索者への攻撃を1回成功させれば、その探索者は〈幸運〉ロールを行なう。〈幸運〉ロールに失敗した探索者はコービットのかぎ爪にひっかかれたことで、1日経過した後に意識がもうろうとなった上、CONロールを行なわなければならない。

■ **CONロールに失敗：**せん妄が1D10日続く。CONを1D10ポイント失う。

■ **CONロールに成功：**せん妄が1D6日続く。さらにCONを失うことはない。

■ 探索者が回復するか死ぬまで、この手順を繰り返す。失ったCONは回復しない。

武器：空中に浮かぶ魔法のダガー。「空中に浮かぶナイフ」を参照（30ページ）。1戦闘ラウンドにおけるダガーの攻撃で1マジック・ポイントを費やすことは、戦闘ラウンド中のコービットの1行動として数える。

近接戦闘　50%（ハード 25%／イクストリーム 10%）ダメージ　1D3+ダメージ・ボーナス（1D4）＋感染の可能性あり（上記参照）
回避　17%（ハード 8%／イクストリーム 3%）
装甲：装甲のポイントと同じ値を、受けたダメージから減少させる。コービットはすでに《肉体の保護》の呪文をかけている。2D6をロールしてコービットの装甲を決定する。コービットの装甲のポイントは、こうむったダメージのポイント分減っていく。
呪文：支配（独自のバージョン。下記参照）、肉体の保護、次元をさまようものの召喚／従属
魔法の品物：空中に浮かぶダガー
技能：クトゥルフ神話　17%、威圧　64%、聞き耳　60%、手さばき　30%、隠密　72%

キーパーへの注意：コービットにはいくつかの技能しか記載していない。これらの技能はプレイで使うと思われるものだ。キーパーは必要に応じてほかの技能を即興で設定してよい。

正気度喪失：コービットが動いているのを見た場合に失う正気度ポイントは1／1D8。

コービットの呪文

《支配（独自のバージョン）》：《支配》呪文の彼独自のバージョン。
コスト：1マジック・ポイント
必要時間：1ラウンド

コービットは呪文1回につき1人の探索者の精神を曇らせることができる。ただし対象が物理的にコービット屋敷の中にいる場合に限られる。プレイヤーはコービットのPOW 90と、探索者のPOWの対抗ロールを行なう。

コービットが勝利すれば、対象は1D6＋1戦闘ラウンドの間、ぼんやりとした状態になってしまう。このぼんやりとした状態の間は、犠牲者はコービットのテレパシーによる支配下にある。これはとらえどころのない不気味な幻覚となって現れるか、キーパーの判断で直接的な命令という形をとるかもしれない。犠牲者に自殺行為はさせられないが、殺人行為や、愚かで向こう見ずな行動（例えば肉切り包丁をのみ込もうとするなど）はさせられるかもしれない。支配から解き放たれても、犠牲者は何が起きたのか思い出せない。

《肉体の保護》：コービットは探索者が自分のところにたどり着く前にはもうこの呪文をかけて、装甲を身にまとっている（上記の「装甲」を参照）。
コスト：さまざまなマジック・ポイント
必要時間：5ラウンド

物理的な攻撃に対して防護を与えてくれる呪文である。費やした1マジック・ポイントにつき、呪文の使い手（あるいは選ばれた対象）への非魔術的攻撃に対して1D6ポイントの装甲を与えてくれる。呪文がダメージをさえぎるたびに、この防護は消耗していく。例えば、あるキャラクターが《肉体の保護》による装甲を12ポイント持っていて、8ポイントのダメージを受けた場合、そのキャラクターはダメージをまった

く受けないが《肉体の保護》の装甲は4ポイントまで減少する。この呪文は24時間もしくは防護を使い切ってしまうまで続く。

1回呪文をかけてしまうと、さらにマジック・ポイントを費やして装甲を補強することはできない。また以前にかけた呪文の防護を使い切るまで、新たにかけ直すこともできない。

ロールプレイの糸口

■ コービットは悪意に満ちていて、探索者を分断してお互いを対立させようとする。

■ コービットは探索者がひどい目に遭うことに興奮と変質的な楽しみを見いだす。

■ コービットは屋敷に持ち込まれた神話の知識が得られるもの（例えば『エイボンの書』）なら、何でも手に入れようとする。

キーパーへの注意：コービットのマジック・ポイントの変動に注意しておく。特に1時間に1ポイントの割合で、コービットのマジック・ポイントが回復するのを忘れないようにすること。誰かが屋敷に立ち入ると、コービットはすぐに《肉体の保護》の呪文をかける。侵入者がコービット本体のところへまっすぐ向かったのであれば、呪文によって失った2マジック・ポイントを回復する前にコービットと遭遇するかもしれない。

The Haunting, a Retelling
「悪霊の家」また別の物語

アメリカでケイオシアムが“クトゥルフ神話TRPG”の新版を世に送り出すキックスターター・プロジェクトを行なう際、そのプロジェクトの一環として「悪霊の家」を元にした連載が毎日アップされた。あなた方がプレイして作り出した物語は、ここに上げたものとどれだけ違ったものになるのかを見てほしい。その違いが、ロールプレイの楽しみの一つでもあるのだ。

導入：キックスターターの旅は始まったばかりだ。しっかり者のジャーナリストであるハーヴェイ・ウォルターズとジェニー・ジョンソンは、ボストンにある1軒の古い屋敷に関する奇妙な出来事を調べている。コービット屋敷は不可解な事件と関係していたようだ。最後の借家人であるマカリオ一家は悲劇に見舞われた。この屋敷を貸すことは、もうできそうにない。だが不可解な事件が合理的に説明できるのなら問題は解決され、ノット氏は再び家を貸すことができる。ハーヴェイとジェニーはボストンへと足を運ぶ。

『ボストン・グローブ』：コービット屋敷に向かう前に、われらが勇敢な探索者は少し調査を行なう。『ボストン・グローブ』では、新聞が保管された参考資料室を探索者が調査できるよう、編集者を説得しなければならない。「誰であろうと、ここの地下室をひっかき回しになんて行かせんぞ！」

ちょっとした説得：ジェニーは急に愛想がよくなる。そして『ボストン・グローブ』で働きたいと申し出る。ハーヴェイはコートからウィスキーの携帯小瓶を取り出して言う。「勤勉な編集者には、少々贈り物があってしかるべきだと思いまして……」。ほくそ笑みながら、2人は新聞の保管された参考資料室への階段を降りる。そこに行けば、謎めいたコービット屋敷について何かわかるだろう。

念入りな調査：古新聞やファイルの入った箱、いくつも積み上がった書類に囲まれて、ハーヴェイは未発表となった1880年以降の記事を見つける。それはコービット屋敷に移り住んだ、ある家族に関する記事だ。何らかの恐ろしい出来事によって子供が障害を負い、両親が亡くなった後、逃げ出したと書かれている！　ここで直感を働かせたジェニーはもっと何か見つかるはずだと言って、ファイルの入った箱の中を念入りに調べていく。果たしてその中に、申し分のない実例を見つけることができるだろうか？

見つかる手掛かり：ジェニーの目に留まったのは1909年以降の記事である。コービット屋敷に引っ越してきた別の家族が、ほどなくして謎の病魔に襲われたというのだ。1914年には長男が狂気に陥って包丁で自殺した。「もっと調べる必要があるぞ！」とハーヴェイが言い放つ。ハーヴェイはジェニーを伴ってグローブ社の事務所を出ると、通りの向かいにあるボストン中央図書館に行く。〈図書館〉ロールに成功したハーヴェイは、屋敷について初期の記録を見つける。そこには、繁盛していたとある商人によって1835年に屋敷が建てられたとあった。その無名の商人は病気にかかり、不動産をウォルター・コービット氏に売却したのである。

事実が少しずつ集まってきたようだ。屋敷に住む家族は病気にかかり、そこから追い出されている。ジェニーとハーヴェイが確かめた限りにおいて、ウォルター・コービットはかなり長い間この屋敷に住んでいた唯一の人間のようである。ほかの住人が苦しんだ謎の病気に、コービットはかからなかったのだろうか？

ウォルター・コービットは何者なのか？：われらが探索者はウォルター・コービットについてもっとよく知る必要がある。ジェニーは図書館のカード目録を調べることで〈図書館〉をロールし、コービット氏への訴訟に関する法的な書類を発見する。この文書には「奇怪な習慣と不吉なふるまいのため」ウォルター・コービットに立ち去るよう、屋敷の近所にいる人々が訴状を提出したと書かれている。だが、コービットの死亡記事によると、依然として同じ屋敷に住んでいたとある。先の訴訟では、コービットが勝ったということで間違いないのだろうか？　不思議なことに、第2の訴訟事件ではコービットの遺言に関する記述が見られた。それによると、建物の地階に自分の遺体を埋葬するよう依頼していた。

裁判所の記録：2人がこれ以上図書館で見つけられるものはなさそうだ。もっとほかの訴訟案件をあさってみようと考え、ハーヴェイとジェニーは郡の記録事務所に向かう。事務官の1人であるキム・デブランと話をして、ハーヴェイは裁判記

録やファイルを閲覧しようとする。デブラン嬢はハーヴェイのたわごとを意に介さず、ハーヴェイの話や要望に対してほとんど時間を割いてくれなかった。ハーヴェイは〈説得〉ロールに失敗して、プッシュを試みる。一か八か、デブラン嬢の恋心をくすぐっていつ昼食にするの？　と尋ねるのだ。お世辞を言われたデブラン嬢はハーヴェイに好感を抱き（ハーヴェイはプッシュした〈説得〉ロールを行なっている）、記録の閲覧を許してくれる。その後、ハーヴェイはジェニーにこう指摘する。コービットの遺言を執行したのはマイケル・トーマス師だ。彼は「黙想チャペル＆我らが神の与えたまいし秘密の教会」の牧師として知られていた。

チャペルの秘密：記録や法律文書を調べていくうちに、ハーヴェイは黙想チャペルへの警察の手入れがあったことを示すファイルの一つを発見する。「おや！」そこでジェニーが言う。「これはピンとくるわね。ウォルター・コービットの遺言は、ここの教会の牧師が管理していたってわけね！　何て書いてあるのか見せなさいよ」。このファイルによると、警察の手入れは宣誓供述書が提出された後に計画されたとある。宣誓供述書は、近所の子供たちが何人も行方不明なのは黙想チャペルのメンバーの仕業だと告発する内容だった。手入れで数人の命が失われ、50人以上の人間が逮捕された。捕まった1人であるマイケル・トーマス師は、5件の第2級殺人罪により40年の刑を言い渡された！「おかしな牧師ってやつだな、私に言わせれば」とハーヴェイは思った。

近所の人々：地道に手掛かりを探しているハーヴェイとジェニーは、近所の人々がコービット屋敷をどう思っているかを聞くことにする。一軒一軒を訪ね、ハーヴェイは高齢のドーリー氏と話をする。ドーリー氏は地元の商売人で、マカリオ一家のことを知っていた。

アルコールくさい息がかかるくらいの距離までハーヴェイに近寄ったドーリーは、いわくありげにこう囁く。「ああ、オレはそのマカリオ家ってのを知ってるさ」。誰にも見られていないのを確かめるように、ドーリーの目が左右に動く。「一家は2〜3年前に引っ越してきたんだ。いい人たちだったよ。『まあ、あの家のいたずら小僧たちは、用もないのに何にでも首を突っ込んでいたけどね』どうもこうも、あのマカリオさんが1年後におかしくなっちまって、叫んでわめき散らすとはなあ！　マカリオさんが大声を上げて屋敷で物すごい音がしたのを、近くのみんなも聞いているはずさ。燃える目がオレを見ているとか、ずっと叫んでいたよ。言うなれば、完全にいかれちまったってことさ」。ドーリーはふと話を止めて、じっと遠くを見つめる……。

マカリオ家はどこに？：ハーヴェイはもっと知りたいと思い、ドーリーの手に1ドル札を押し付けて、話の続きを促す。「うーん、オレの記憶が間違ってなけりゃ、その後すぐにマカリオ夫人の方もいかれちまってな。2人とも、今はロックスベリーの正気でない人向けの施設に閉じ込められてるよ。小僧たちがどうなったかなんて、覚えてるわけないだろ」。次の訪問は気が進まないものの、ハーヴェイとジェニーはロックスベリー・サナトリウムに向かった。

ロックスベリー・サナトリウム：マカリオ家の家長であるヴィットリオ・マカリオと話をするため最大限に気を使い、そのあわれな男は確かに正気を失っていることにジェニーは気づいた。ヴィットリオは聖書をしっかりと胸に抱え、繰り返しこう叫ぶ。「己の武器によって悪魔は滅びる！」一方、ハーヴェイはマカリオ夫人とまだましなやり取りをしている。夫人は落ち着いた低い声でこう言う。「あの屋敷には何か悪いものが棲んでいるわ。見ているの、ずっと見ているのよ。あれは私たちが気に入らなかったんだわ。とりわけヴィットリオをね。ヴィットリオを目の敵にしていたのよ」。

コービット屋敷：ジェニーとハーヴェイは、いよいよ自分たちがコービット屋敷を訪れるときであると結論付けた。ここでしばらく時間をかければ、本当にこの屋敷が悪意を持っているかを感じ取れることができると2人は期待しているのだ。コービット屋敷は、その両隣を背の高い新しいビルに挟まれている。屋敷の正面は道路に面しており、裏手の庭に植えられた草木は伸び放題で、半壊した日除け棚がある。裏手の庭に行くには、屋敷の両脇のどちらからでも抜けられる。屋敷を調べてみたジェニーは、道端にある屋敷が両隣のビルの陰になって、埋没しているように見える様子が心に残る。また汚れたカーテンの垂れ下がった窓が、中に何があるのかをひた隠しにしているような印象も受ける。正面のドアにはしっかりと閉まった鍵が1つあるが、その鍵はハーヴェイが持っている。

物置部屋の戸棚：正面玄関のさびついた錠前の鍵を回すのに、ハーヴェイは少し手間取りはしたものの、ついにドアは開く。ジェニーとハーヴェイは、ほこりまみれで静けさの漂う廊下をのぞき込む。以前に住んでいた人の形跡が至るところにみられる。さびついた自転車やガラクタの入ったいくつもの箱、オンボロの家具、さらに害獣の存在や朽ちた気配も感じられる。どこもほこりだらけだ。ハーヴェイが1階の部屋を見て回る間に、ジェニーは物置部屋を探索する。以前は立派だったようだが朽ち果てた戸棚が物置部屋に置いてある。ジェニーはその古風な引き出しの取っ手に価値を認める。開けようと引き出しの1つを引っ張ると、なんなく前に引き出される。そこにあるものがジェニーの注意を引いた！　引き出しの中に隠してあった本をジェニーは見つけたのだ！　それは日記もしくは何かの日誌に見える。

日誌：日誌のページをめくっていくと「彼方への道を切り開くものの招請」という題の、ある一節がジェニーの目にとまる。それは不思議な内容の詩で、ジェニーはぼんやりとしたまま、その言葉を声を出さずに口だけ動かしている自分に気づく。「おい、そこに何かあったか？」ハーヴェイが叫んで、ジェニーの集中は途切れた。ジェニーは顔を上げるが、少し混乱していた。「何か古い本みたいね。日記だと思うわ」。ジェニーが返事をする。「こっちに来てくれ。2階を見て回りたいんだ。その本を調べるのは後にしよう！」ハーヴェイは階段の方を向いて言い放つ。探索についてハーヴェイが学ぶことはいろいろありそうだ。

2階で見たもの：用心深く、ジェニーとハーヴェイはきしむ

階段を登る。ジェニーは手すりがほこりをかぶり、手すりを握るとぐらついているのに気づく。「落ちたら支えきれなさそうね」とジェニーはつぶやく。2階には3つの寝室があるのがわかる。その内の1つは明らかにヴィットリオとガブリエラの部屋で、十字架とロウソクがたくさん飾ってある。その隣の部屋には2つのベッドがある。子供たちが使っていたところのようだ。クレヨンで落書きされた数字や判読できない文字が、剥がれている壁紙のところにある。3つ目の部屋には、鉄のベッドフレーム以外は何もない。

ハーヴェイはもっと徹底的にこの屋敷を調査するため、帰る途中でコーヒーでも飲みに行こうと提案する。「それはいいわね。 私もカフェを飲みたいわ」とジェニーも笑みを浮かべる。2人が階段を降りると、甲高くキーキーと鳴る音が、静かな屋敷内に響き渡る。まるで黒板を指の爪で引っかくような音だ。「今の聞こえたか？」ハーヴェイは青白くなった顔でジェニーにすがってくる。

危ない！：数分後、ハーヴェイとジェニーは予備用寝室の中でぼうぜんと立ち尽くしていた。あの身の毛もよだつ音がしそうなものは何も見つからなかったからだ。「あれは鳥が鳴いたんじゃないかな」。窓の外をちらっと見ながら、ハーヴェイは神経質そうに何となくつぶやく。下の通りで誰かがハーヴェイを見上げている。ドーリーなのか？　気をとられてしまい、ハーヴェイは鉄の重いベッドフレームが自分に向かって勢い良く滑るのに気づかない。それは音もなく詰め寄ってくる。
「危ない！」その瞬間ジェニーが叫ぶ！

手遅れだ！：ハーヴェイは動く。だが手遅れだ！　重いベッドが足に命中し、ハーヴェイは2階の窓の方へつまずいてしまう。それでもまだ運は尽きていない。ベッドの角が少しかすっただけで、ハーヴェイは波模様のついた古い窓ガラスから落下する前に、窓枠にぶつかることで難を逃れた。ズボンが破れて足にあざができたものの骨折は免れ、ハーヴェイはジェニーにどなる。「ここから出るぞ！」2人は部屋から逃げて、ドアを勢いよく閉める。

部屋の外でハーヴェイは、ズボンの裂け目を慎重に確かめる。「いったい何が？ あれは窓から突き落とそうとしていた」。それはつまり、こういうことなのか……。

「こりゃすごい！　その意味がわかるか？　この屋敷は本当にとりつかれてるってことさ！」

夕食の時間：地元のパブに腰を落ち着けて、ジェニーはほとんど空になったカップを見つめながら座っている。その間に、ハーヴェイはジェニーが戸棚で見つけた古い日誌を読み終える。「ここは引き返すべきでは」とジェニーが切り出す。「ちょっと待ってくれ……」とハーヴェイが返す。「なあ、この古い本はコービットが書いたものだ。ええと、ようやく合点がつき始めたよ。やつが原因なんじゃないかな。コービットがあの場所にとりついているんだ。やつの息の根を止める必要があるよ」。

ジェニーは難しい顔をする。「それでどうするの？」ハーヴェイは顔を上げて本を閉じ、足に出来たひどいあざを慎重になでる。「いい案は浮かばないよ。なあ、もう一度屋敷に行ってみないか。天井裏から地下室をしらみつぶしに見ていこう」。

地階で見たもの：少し考えたのち、ハーヴェイは地階からじっくり探索を始めることを提案する。奇妙にも、地階へのドアはくぎで打ち付けられており、金づちでこじ開けなければならなかった。階段は壊れたものを簡単に直しただけの状態で、電球は点灯していない。地階の壁は、ぴったり取り付けられた板で覆われている。部屋全体にかび臭さが漂っているが、さらにジェニーは別の臭いにも気づく。違う何かの臭いだ。ジェニーの懐中電灯の光は部屋中に不気味な影を落とし、床に散らかったゴミが目立って見える。

ハーヴェイは注意深く部屋の中を確かめながら歩く。そして壁を覆う板の向こうをじっと見つめ、壁をたたいてゆく。「ここは中が空洞だ！」欠けたレンガを床から拾い上げて、ハーヴェイは壁を強くたたく。壁の向こうには確かに空洞があるのがわかる。ハーヴェイが壁をたたいて舞い上げた粉を、ジェニーの懐中電灯の光が照らす。そのときハーヴェイの足元に動くものをジェニーは見つけ、光が下方をなでていく。壁の下のほうに空いた穴から何かが這い出てくる！

ハーヴェイが叫ぶ。「ネズミだ！　壁の中からネズミが！」

壁から出たネズミ：壁の穴からあふれ出るネズミは地階を散り散りに走り回る。ネズミの甲高い小さな鳴き声とせわしない数百もの足音が、じめじめした空間に満ちあふれる。数匹のネズミがハーヴェイの足を駆け上がってきて、噛みついたりひっかいたりする。生き物の這い上がる感覚に加え、ネズミが自分を食べつくすのではという不安からハーヴェイはパニックに陥ってしまう！　ハーヴェイは周囲に身を投げ出し、壁に体当たりする。そして部屋中の物を散らかしながら害獣を追い払おうとする。しかしネズミはすぐどこかへ行ってしまい、そこにいるのは引っかかれて震えているハーヴェイだけだ。「ここから出るぞ！」
「え！　ちょっと待ってハーヴェイ、わかってるの？」ジェニーは相棒を落ち着かせようとする。「ここまで来ているじゃない。とにかく私たちの探しているものが、壁の向こうにあるかもしれないのよ」。ジェニーは使い古しのさびたバールが近くに転がっているのを見つけると、それを手に取る。そしてまだ震えているハーヴェイに自分の懐中電灯を手渡し、しっかり照らすよう指示してから、ジェニーはネズミの穴のある壁に近寄る。ジェニーはバールをつるはしのように使い、古く、湿気を含んでもろくなった板をたたき割って剥がしていく。

壁の向こうへ：ほんの数分でジェニーは息を切らし始めるが、壁には相当な大きさの穴ができた。ハーヴェイはちゃんと懐中電灯で照らしていない。自分のチョッキの中の何かをいじっている。しかしジェニーは屋敷の基礎の下に半地下室を見つけた。部屋は未完成で、中央には腰の高さまで土が盛り上がっている。全体の広さはおよそ2.4m四方弱といったところだ。息を切らしていたジェニーには部屋の土臭さはつらい。

ジェニーがハーヴェイに来るよう合図すると、酒を少しあおって酔った勢いで理性を取り戻していたハーヴェイは、よ

うやく壁の向こうの部屋を光で照らしてくれる。じっと動かず死体のようなものが、腐りかけている土の山の上に横たわっている。それは、やつれて木のようなしなびた姿で、身長は約180cm、異常なほどやせていて裸である。首には1本の鎖がかかっている。髪は長いが薄く、歯茎がやせているため歯が異様に長く見える。

われらが勇猛な探索者2人は鼻を刺す、異常なほど甘ったるい、むかむかと吐き気を催す臭いに気づく。ちょうど腐ったトウモロコシのような臭いだ。

目：ジェニーが気になったのはコービットの両目である。不気味だ。妙にらんらんとして見開かれている。血走った眼といってもいい。そのとき心の中で声がして、ジェニーに命令する。それは逆らうことのできない力を秘めたささやきであった。「ハーヴェイを殺せ」。
「それは何だい？」。勘の鈍いハーヴェイが問いかける。「何が見えるんだジェニー？　おい、ジェニー！」

ジェニーは体を揺らしながら敵意むきだしでハーヴェイに近づく。野生の目つきで汗ばむ髪を振り乱した彼女の手には、さびついたバールが握られている。ジェニーは頭上にバールを振り上げ、悪意を込めて強烈なひと振りをお見舞いする。
「何をするんだジェニー」ハーヴェイが叫ぶ。「正気を失ったのか！」

恐怖：恐怖にとらわれたハーヴェイの動きは素早かった。ハーヴェイはジェニーのひと振りを避け、手を伸ばして彼女の腕をつかむ。そして後先かまわず、全体重をかけてジェニーの背中を壁に押しつける。すでにもろくなっていた壁が壊れ、2人は向こう側の部屋の床に倒れ込む。

半分暗闇の中、ハーヴェイはジェニーの上にまたがって座り、地面に押さえつける格好になる。地面に転がった懐中電灯は2人の後ろでむなしく光っており、ほとんど明かりの用をなさない。ハーヴェイはバールをつかみ、脇に放り投げる。
「あれっ、何してるのよハーヴェイ？　私から離れなさいよ、ばか！」。いつもの遠慮のない調子でジェニーが叫ぶ。そのとき2人の横の土の山から苦しそうなうめき声が聞こえる。長く死の床にいたウォルター・コービットが、座った姿勢をとろうとあがいているのだ。コービットのあちこちの関節が立て続けに鋭い音を発する。まるでずっと放置された骨が抗議の声を上げているかのようだ。

ただの幽霊なのか？：「ただの幽霊だって言ってたじゃない」。大急ぎで金属のバールを探しながらジェニーはつぶやく。その時、うめいていたものの両目が恐ろしげに黄色く光ると、地階の床にあるゴミの向こうで素早く動くものが見える。

ハーヴェイは懐中電灯の光が照らす中を金属が横切っていくのをちらりと見たが、すぐにそれが何なのかはっきりとわかる。1本のナイフが空中を飛んでジェニーの背後に位置している。命がけで飛び出したハーヴェイは、ジェニーに向かって突進するナイフをつかみ取る。

光る目線：吐き気を催すような恐怖によって、ハーヴェイの動きと決断はさらに加速する。きらりと光るナイフの柄のあたりをつかんだときは、古くて汚れた刃が自分に深く突き刺さる可能性はてんで無視している。ハーヴェイはこのナイフを飛ばす何らかの力が働いていることに気づく。そして刃をずっと止めてはいられないという不安から、ナイフを握る手がぎこちなくなってきている。自分の横でジェニーが土の地面をひっかき回しているのに気づいた時、老練なコービットがハーヴェイの方へ光る目線を向ける。

恐るべき選択：コービットの奇妙に見開かれた両目から恐ろしげな黄色い光が輝き出すと、ハーヴェイは装飾の施されたナイフを押さえつけるのに注力するのは不可能だと悟る。ハーヴェイの手のひらの肉が切られて握りが甘くなり、ナイフは彼の手から消える。ナイフは一瞬だけ宙にとどまると、上階の部屋の梁（はり）と床板に届かんばかりの高さまで上昇する。ハーヴェイは思わず年代物の刃の下で立ちすくんだ。いつでも自分の頭上から突っ込んでこられると確信したからだ。それは何か見えない手で操られている。ほんの少しの間、ハーヴェイはジェニーの存在を忘れていた。

バールを取り戻したジェニーが暗闇に乗じてそっと移動する。その間コービットの目線は、哀れなハーヴェイに注がれたままだ。夜に骨の折れる作業をして、すでにジェニーの筋肉は悲鳴を上げている。2人が屋敷に戻ってからはまだ1時間もたっていない。痛みのことはひとまず忘れ、ジェニーはできるだけ静かに立ち上がる。重いバールは肩に担いでいる。ジェニーは光る目をしたものの頭に強烈な打撃を与えるべく腹をくくる。あれは本当に人間でないのか、違うものなのか？だがこれが彼女の選択なのだ。

吐き気を催す一撃：持てる力のすべてを振り絞り、ジェニーはウォルター・コービットに狙いすました一撃を食らわせる。吐き気を催すようなはじける音と共に、金属のバールがコービットのしなびた頭を側面からたたく。ジェニーが横から激しくたたきつけたことで、あたかもスローモーションのように、コービットの頭蓋骨がゆがんだように見えた。コービットはゆっくりと崩れ落ちる。倒れた土の場所が火葬用の薪山に見える。ジェニーがめり込んだバールを動かすと、大きく口を開けた頭蓋骨から骨の破片が飛び散る。このような血みどろや暴力沙汰に慣れていないジェニーは、胃からこみ上げてくるものと、胸の奥深くから胆汁が焼けるような感覚に襲われる。そしてこの傷からは血が一滴も流れない上、武器のめり込んだ頭蓋骨の中がしなびて硬くなっていたことで、ジェニーは恐怖におののいてしまう。コービットが部屋の床に転がると、ジェニーは再び襲いかかる。だがジェニーは自分が打撃を与えてもあまり効果がないことに気づく。そして今や四つん這いとなり、老練かつ革のような皮膚を持つウォルター・コービットが驚くべき速さで襲いかかる。はるか昔よりかぎ爪となった手で引き裂いてくるのだ。コービットの黄色い両目が、新鮮な血の臭いに燃え上がる。

襲って来るナイフ：ウォルター・コービットの両目が放つ不吉な黄色の光がきらめくと、刃が宙を舞う。ハーヴェイは固い土の床で仰向けになる。その手のひらは自分の血でぬめっている。ハーヴェイは刃が襲いかかるのを見守っている。大いなる力によって降下したナイフが、倒れている不幸なハーヴェイに突き刺さる。再活性された死体となって身の毛もよ

だつ姿になるくらいなら、死んだ体だけは残したくない。ハーヴェイは死に物狂いでナイフをつかむ。そして自分をえぐる前にナイフを押さえつける。ハーヴェイはしっかりとナイフを握りしめる。思い切り左の手のひらを貫通させて！　血に染まった右手で柄の部分をつかんで、皮膚に突き立てられている装飾の施されたナイフをハーヴェイはじっと見る。この恐るべき地階に立ち入ってからずっと、ハーヴェイは恐怖と戦ってきた。多少の興奮もあってか、神経質なクスクス笑いがこみ上げてくる。ハーヴェイは泣き叫ぶジェニーの方を向く。「見てくれ！　ナイフを手に入れたぞ！」

古来よりの渇望：ハーヴェイがジェニーの方を向いたとき、彼女が床に倒れ込んだのが見える。コービットの両目からあふれ出す光に照らされているため、コービットが大昔に生やしたかぎ爪のある手でジェニーを引っかいた場所に飛び散った血の染みを、ハーヴェイは見てしまう。コービットが前かがみになって血生臭い空気を深く吸い込んでいるとき、ハーヴェイは左手に突き刺さったままのナイフの柄をつかみながら、必死に立ち上がろうとする。ナイフは震え、揺れ動いている。獲物を見つけたという歓喜と、目論見どおり死をもたらすには至らず捕まってしまったという恐怖の両方からくるのだろう。「もうやめて……」。ジェニーが弱々しく命乞いしているのをハーヴェイは聞いた。「後生だから……」。

コービットには慈悲などなく、悪意と古来よりの渇望があるだけだ。

勇気のかけら：ジェニーは床に倒れ、年を重ねて革のような皮膚を持つウォルター・コービットに慈悲を乞い、静かにすすり泣いている。自分の友人と仲間を助けるため、ジェニーは年老いた男を殺そうとした。そして身の毛もよだつ打撃を加えてしまったが、それは無駄なことだった。打撃の光景がジェニーの心の中でよみがえるが、ばかにしたようなコービットの黄色い目線を感じる。ジェニーにとって自分の最期を待つことは耐えられない。

しかしコービットには慈悲などなく、飢えと悪意があるだけだ。そしてジェニーから漂ってくるのは、きわめて重要な液体の香りだ。ジェニーの血はコービットに力を与えるだろう。その瞬間を思い浮かべながら、年老いたウォルター・コービットは震えているジェニーに低い体勢から飛びかかる。そのとき氷のように恐ろしく冷たい鋭利な一突きが、コービットの肩を引き裂く。いや、そんなはずはない！

高揚した激しい怒りの雄たけびを上げ、自分に残った勇気のかけらを結集させたハーヴェイは、古代の装飾を施されたナイフを左手から抜き放ち、もう片方の手で老練なコービットに刃を深く突き刺した。長きに渡る年月が突然の終焉を迎え、コービットは最期の悲鳴を上げる。床の上には、崩れ落ちた汚らしい塊や破片が残っている。

ハーヴェイはコービットだったものの残骸を蹴とばす。「己の武器によって悪魔は滅びる！」

その後……

病院のベッドの足元に花束を置いて、ハーヴェイはいすに座る。ジェニーは健康を取り戻しつつある。彼女の容態はあまりかんばしくはなかった。傷口が化膿して、数度の手術を必要としたのだ。ハーヴェイはジェニーが眠るまで見守った。ハーヴェイの左手の傷には包帯が巻かれている。だがもうこの手は満足に動くことはないだろう。ハーヴェイの心が回復するにはさらに時間が必要だ。

ハーヴェイはコービットの隠れ家で見つけた書類のことをジェニーに話そうか迷っていた。黙想チャペルとはどんな団体だったのか。そして10年ほど前に警察はなぜあの場所の手入れを実行したのだろうか？　コービットの最期は物語の終わりではなく、もっと奥にある事件の表層にすぎないのかもしれない！

その選択はあなたに委ねられている。

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

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

正気度

狂気 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

CALL of CTHULHU

最大MP

マジック・ポイント

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

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

技能

❒ 威圧（15%）	❒ 近接戦闘（格闘）25%	❒ 乗馬（5%）	❒ ナビゲート（10%）
❒ 言いくるめ（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	イクストリーム	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

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。

負傷と治癒

〈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。

仲間の探索者

自分

キャラクター

プレイヤー

現代探索者シート

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

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

正気度

狂気 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

CALL of CTHULHU

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

マジック・ポイント

最大MP

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

技能

❒ 威圧（15%）	❒ 近接戦闘（格闘）25%	❒ 重機械操作（1%）	❒ 図書館（20%）
❒ 言いくるめ（5%）	❒	信用（0%）	❒ ナビゲート（10%）
❒ 医学（1%）	❒	❒ 心理学（10%）	❒ 変装（5%）
❒ 運転（自動車）（20%）	クトゥルフ神話（0%）	❒ 人類学（1%）	❒ 法律（5%）
❒ 応急手当（30%）	❒ 芸術／製作（5%）	❒ 水泳（20%）	❒ ほかの言語（1%）
❒ 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%）
❒	❒ コンピューター（5%）	❒ 追跡（10%）	❒ 歴史（5%）
❒	❒ サバイバル（10%）	❒ 手さばき（10%）	❒
❒ 鍵開け（1%）	❒ 自然（10%）	❒ 電気修理（10%）	❒
❒ 鑑定（5%）	❒ 射撃（拳銃）（20%）	❒ 電子工学（1%）	❒
❒ 機械修理（10%）	❒ 射撃（ライフル／ショットガン）（25%）	❒ 投擲（20%）	❒
❒ 聞き耳（20%）	❒	❒ 登攀（20%）	❒

武器

武器	レギュラー	ハード	イクストリーム	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

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

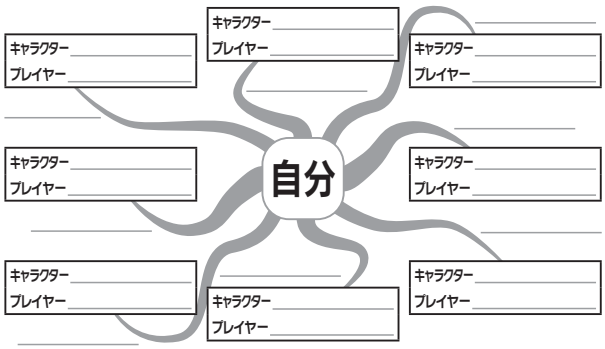
ファンブル	失敗	レギュラー	ハード	イクストリーム	クリティカル
100/96+	>技能値	≦技能値	1/2以下	1/5以下	1

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。

負傷と治癒

〈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。

仲間の探索者