

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 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			最大耐久力 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			一時的狂気 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			不定の狂気 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			開始時 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			最大値 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			狂気 01 02 03 04 05 06 07
耐久力 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			瀕死 <table border="1"><tr><td>00</td><td>01</td><td>02</td></tr></table>	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				正気度 <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>							
	00	01	02															
	意識不明 <table border="1"><tr><td>03</td><td>04</td><td>05</td></tr></table>	03	04	05	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53													
03	04	05																
06 07 08 09 10	54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76																	
11 12 13 14 15	77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99																	
16 17 18 19 20																		

CALL of CTHULHU

運の尽き 01 02 03 04 05 06 07	最大MP <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	00 01 02 03 04		
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53	05 06 07 08 09		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76	10 11 12 13 14		
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99	15 16 17 18 19		
	20 21 22 23 24		

技能

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

武器

武器	レギュラー	ハード	クストリム	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	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
ビルド	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
回避	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		

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 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

