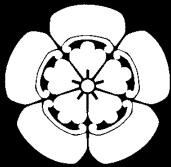


比叡山炎上  
探索者シート



プレイヤー名:

比叡山炎上

Call of CTHULHU Hiei-zan Enjo

クトゥルフ神話  
TRPG

探索者名 _____	背景設定(主従関係、系譜、精神的な既往症など)
性別 _____ 年齢 _____	SAN _____
出身地 _____ 職業 _____	

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

ダメージ・ボーナス(db)  
STR+SIZ={ \_\_\_\_\_ } → db表  
\_\_\_\_\_

能力値ロール 倍数	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
_____	<input type="checkbox"/> × 2	<input type="checkbox"/> × 5	<input type="checkbox"/> × 5	<input type="checkbox"/> × 5	<input type="checkbox"/> × 5

**正気度** [ 最大正気度 : 99 - (黒智+修羅) = \_\_\_\_\_ ]

狂気=0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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**

意識不明 = 0	1	2	3					
	4	5	6	7	8	9	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

**耐久力** (CONとSIZの平均)

死亡	-2	-1	0					
意識不明	1	2						
	3	4	5	6	7	8	9	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

**探索者の技能**

<input type="checkbox"/> 言いくるめ (5%) _____	<input type="checkbox"/> 宗教知識 (*%) :	
<input type="checkbox"/> 医術 (1%) _____	<input type="checkbox"/> 神道 ([EDU×1] %) _____	
<input type="checkbox"/> 応急手当 (30%) _____	<input type="checkbox"/> 仏教 ([EDU×1] %) _____	
外国語 (1%) :	<input type="checkbox"/> 陰陽道 (1%) _____	
<input type="checkbox"/> 中国語 _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> ラテン語 _____	<input type="checkbox"/> 修理/工夫 (20%) _____	
<input type="checkbox"/> ポルトガル語 _____	<input type="checkbox"/> 修羅 (1%) _____	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 乗馬 (5%) _____	
<input type="checkbox"/> 隠す (15%) _____	<input type="checkbox"/> 水泳 (25%) _____	
学問 (*%) :	製作 (5%) :	
<input type="checkbox"/> 歌道 ([EDU×2] %) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 法律 (5%) _____
<input type="checkbox"/> 漢文 ([EDU×2] %) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 魔道知識 (1%) _____
<input type="checkbox"/> 本草学 (1%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 瞑想 (5%) _____
<input type="checkbox"/> 礼儀作法 ([EDU×2] %) _____	<input type="checkbox"/> 説得 (15%) _____	<input type="checkbox"/> 目利き (1%) _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 操船 (1%) _____	<input type="checkbox"/> 目星 (25%) _____
<input type="checkbox"/> 隠れる (10%) _____	<input type="checkbox"/> 地位 ([APP×1] %) _____	<input type="checkbox"/> 読み書き ([EDU×5] %) _____
<input type="checkbox"/> 聞き耳 (25%) _____	<input type="checkbox"/> 地域知識 (20%) _____	<input type="checkbox"/> 歴史 (20%) _____
<input checked="" type="checkbox"/> 黒智(クトゥルフ神話知識) (0%) _____	<input type="checkbox"/> 跳躍 (25%) _____	
芸術 (5%) :	<input type="checkbox"/> 追跡 (10%) _____	<b>ほかの技能</b>
<input type="checkbox"/> 舞踊 _____	<input type="checkbox"/> 洞察 (5%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 投擲 (25%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 登攀 ([STR+DEX] %) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 経理 (10%) _____	<input type="checkbox"/> 動物調教 ([APP×1] %) _____	
<input type="checkbox"/> 自然 (10%) _____	<input type="checkbox"/> 土地勘 (20%) _____	
<input type="checkbox"/> 忍び歩き (10%) _____	<input type="checkbox"/> 値切り (5%) _____	

家紋、似顔絵

メモ：設定、所持金、その他

## 戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
<input type="checkbox"/> 組みつき (25%)	_____	近接戦	特殊	S	1	( )	
<input type="checkbox"/> 蹴り (25%)	_____	近接戦	1D6+db	S	1	( )	
<input type="checkbox"/> こぶし (50%)	_____	近接戦	1D3+db	S	1	( )	
<input type="checkbox"/> 頭突き (10%)	_____	近接戦	1D4+db	S	1	( )	
<input type="checkbox"/> 刀 (10%)	_____	近接戦	1D10+db	M	1	30	片手
<input type="checkbox"/> 長槍 (15%)	_____	近接戦	1D10+db	L	1	15	両手
<input type="checkbox"/> 棍棒 (25%)	_____	近接戦	1D6+db	M	1	10	片手
<input type="checkbox"/> 種子島 (25%)	_____	射撃戦	1D10+4	R	1/3	-	両手
<input type="checkbox"/> 弓 (10%)	_____	射撃戦	1D6+1	R	1	-	両手
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

## 術

術名	コスト	効果
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## 遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## ミニサマリー

パーセントロール(判定値以下で成功、判定値の1/5以下で大成功、96~100は自動失敗、00は大失敗)

抵抗表ロールの判定値=[50+(能動側-受動側)×5]%

### 正気度の喪失と狂気

[1]狂気を引き起こしそうなものを見たら、<正気度>ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する(成功しても減る場合がある)。

[2]1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合<アイデア>ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。

[3]現在正気度の1/5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。

[4]正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。