

探索者名 _____
 職業 _____
 プレイヤー _____
 住所 _____
 出身 _____
 性別 _____ 年齢 _____

能力値

STR DEX INT
Idea

CON APP POW

SIZ EDU 移動率
Know +1 -1



重傷 即死

耐久力

瀕死 00 01 02 03 04 05
 気絶 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

開始時 最大

一時的 / 不定 潜在狂気の期間: _____ 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 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

正気度ポイント

幸運

消費した(増加チェックあり) 運の尽き 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 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 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 25

探索者の技能

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

武器

武器	%	1/2	1/5	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(DB)

ビルド

STR+SIZ: 65-84「DB-1、ビルド-1」
 STR+SIZ: 125-164「DB+1D4、ビルド+1」

収入と財産

支出レベル: _____
 現金: _____
 資産: _____

成功度早見表

01	/	00	/	00	51	/	25	/	10
02	/	01	/	00	52	/	26	/	10
03	/	01	/	00	53	/	26	/	10
04	/	02	/	00	54	/	27	/	10
05	/	02	/	01	55	/	27	/	11
06	/	03	/	01	56	/	28	/	11
07	/	03	/	01	57	/	28	/	11
08	/	04	/	01	58	/	29	/	11
09	/	04	/	01	59	/	29	/	11
10	/	05	/	02	60	/	30	/	12
11	/	05	/	02	61	/	30	/	12
12	/	06	/	02	62	/	31	/	12
13	/	06	/	02	63	/	31	/	12
14	/	07	/	02	64	/	32	/	12
15	/	07	/	03	65	/	32	/	13
16	/	08	/	03	66	/	33	/	13
17	/	08	/	03	67	/	33	/	13
18	/	09	/	03	68	/	34	/	13
19	/	09	/	03	69	/	34	/	13
20	/	10	/	04	70	/	35	/	14
21	/	10	/	04	71	/	35	/	14
22	/	11	/	04	72	/	36	/	14
23	/	11	/	04	73	/	36	/	14
24	/	12	/	04	74	/	37	/	14
25	/	12	/	05	75	/	37	/	15
26	/	13	/	05	76	/	38	/	15
27	/	13	/	05	77	/	38	/	15
28	/	14	/	05	78	/	39	/	15
29	/	14	/	05	79	/	39	/	15
30	/	15	/	06	80	/	40	/	16
31	/	15	/	06	81	/	40	/	16
32	/	16	/	06	82	/	41	/	16
33	/	16	/	06	83	/	41	/	16
34	/	17	/	06	84	/	42	/	16
35	/	17	/	07	85	/	42	/	17
36	/	18	/	07	86	/	43	/	17
37	/	18	/	07	87	/	43	/	17
38	/	19	/	07	88	/	44	/	17
39	/	19	/	07	89	/	44	/	17
40	/	20	/	08	90	/	45	/	18
41	/	20	/	08	91	/	45	/	18
42	/	21	/	08	92	/	46	/	18
43	/	21	/	08	93	/	46	/	18
44	/	22	/	08	94	/	47	/	18
45	/	22	/	09	95	/	47	/	19
46	/	23	/	09	96	/	48	/	19
47	/	23	/	09	97	/	48	/	19
48	/	24	/	09	98	/	49	/	19
49	/	24	/	09	99	/	49	/	19
50	/	25	/	10	100	/	50	/	20

探索者のバックストーリー

○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

仲間の探索者

PC() PPlayer:	PC() PPlayer:
PC() PPlayer:	PC() PPlayer:
PC() PPlayer:	PC() PPlayer:

ルール早見表

●技能および能力値ロール

▽成功度: ※成功率が50%以上なら100、50%未満なら96以上

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 or 96以上	技能値超	技能値以下	1/2技能値	1/5技能値	01

▽プッシュ・ロール:

ロールには理由付けが必要(戦闘および〈正気度〉ロールでは不可)

●負傷と治癒

〈応急手当〉回復: +1耐久力

〈医学〉回復: +1D3耐久力

▼瀕死時の〈応急手当〉: 容態を安定させる。その後〈医学〉による処置が必要

自然治癒(重傷時以外):

1日ごとに1耐久力を回復

重傷: 1回の攻撃で最大耐久力の半分以上を失ったとき

瀕死: 重傷時に耐久力が0になったとき

気絶: 重傷時以外で耐久力が0になったとき

自然治癒(重傷時):

1週間ごとに治癒ロール