

トレイル・オブ・クトゥル

TRAIL OF CTHULHU

〈安定度〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈正気度〉¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈体力〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

回避値²: 3

- 1: バルブ・モードのゲームでは〈正気度〉を回復できる。〈正気度〉ブールの減少は一本線(一や/)で、〈正気度〉レーティングの減少は二本線(=やx)をつけて記録すること。
- 2: 職業技能は半額で購入できる。作成ポイントを割り振る前に、各職業技能の□に印を付けておくこと。
- 3: 回避値は3だ。君の〈運動〉が8以上なら4になる。
- 4: 通常、キャラクター作成時に〈クトゥル神話〉は修得できない。〈正気度〉レーティングの上限値は[10-〈クトゥル神話〉レーティング]である。
- 5: バルブ・モードのゲームでは、〈銃器〉レーティングが5以上あれば、2丁の拳銃を同時に撃つことができる(P.43参照)。
- 6: レーティング1につき1つの言語を修得している。言語の選択はプレイ中にできる。選択した言語はここに記入すること。
- 7: 〈運動〉レーティングの2倍を超える分の〈逃走〉レーティングは、作成ポイント1につきレーティング2の割合で購入できる。
- 8: 〈催眠術〉はバルブ・モードのゲームにおいて、精神科医と超心理学者だけが修得できる。
- 9: 作成時に以下のレーティングを無料で得る: 〈安定度〉1、〈正気度〉4、〈体力〉1、職業の〈信用度〉の最低値(P.24参照)。

(探): この一般技能は探索技能のような使い方ができる。

プレイヤー名:

探索者の名前: “ジミー”
ジェームズ・アーサー・ファロン

動機: 冒険心

職業²: 操縦士士官

職業の特殊能力:

正気の柱:

作成ポイント:

学術系探索技能	交渉系探索技能	一般技能
<input type="checkbox"/> 〈医学〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈安心〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈安定度〉 /9
<input type="checkbox"/> 〈生物学〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈軍務経験〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉 /4
	<input type="checkbox"/> 〈真意看破〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈運動〉 /2
	<input type="checkbox"/> 〈信用度〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈隠密〉 /6
		<input type="checkbox"/> 〈応急手当〉 /7
		<input type="checkbox"/> 〈格闘〉 /10
		<input type="checkbox"/> 〈銃器〉 /6
		<input type="checkbox"/> 〈正気度〉 /8
		<input type="checkbox"/> 〈操縦〉 /8
		<input type="checkbox"/> 〈体力〉 /7
	技術系探索技能	<input type="checkbox"/> 〈逃走〉 /8
	<input type="checkbox"/> 〈証拠収集〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈尾行〉 /4
		<input type="checkbox"/> 〈もの備え〉 /4

君の父親はチェシャー州の巡回裁判所で検死官として働く医師だった。君が子供だったころ、父親は非常に忙しく、君は彼の仕事ぶりを新聞で追い、審理全ての記録を取っていた。君は自分自身をシャーロック・ホームズとアルセーヌ・ルパンを掛け合わせた人物とみなしている。科学とアクションの連携で犯罪者を捕まえるのだ。君はいつかは父の歩んだ道を継ぐつもりでいたが、戦争が計画の邪魔をした。父親はコネを使い、君の意に反してしばらく君を戦地から遠ざけていた。彼に黙って学校を去り、従軍して初めて、彼は君の好きなようにさせてくれた。チェシャー連隊でしばらく過ごしていたが、塹壕戦にはすぐに幻滅し、異動の機会に飛びついたのだ。空戦に身を投じて数ヶ月経った。君はエースになるような人物ではないのは承知しているが、それでも自分のことは颯爽たる空の騎士と考えていたい。

武器: 拳、蹴り(-2)、ピストル(±0)

〈安定度〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈正気度〉¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈体力〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
回避値 ³ :	4		

- 1:バルブ・モードのゲームでは〈正気度〉を回復できる。〈正気度〉プールの減少は一本線(ーや/)で、〈正気度〉レーティングの減少は二本線(=やx)をつけて記録すること。
- 2:職業技能は半額で購入できる。作成ポイントを割り振る前に、各職業技能の□に印を付けておくこと。
- 3:回避値は3だ。君の〈運動〉が8以上なら4になる。
- 4:通常、キャラクター作成時に〈クトゥル神話〉は修得できない。〈正気度〉レーティングの上限値は[10-〈クトゥル神話〉レーティング]である。
- 5:バルブ・モードのゲームでは、〈銃器〉レーティングが5以上あれば、2丁の拳銃を同時に撃つことができる(P.43参照)。
- 6:レーティング1につき1つの言葉を修得している。言葉の選択はプレイ中にできる。選択した言葉はここに記入すること。
- 7:〈運動〉レーティングの2倍を超える分の〈逃走〉レーティングは、作成ポイント1につきレーティング2の割合で購入できる。
- 8:〈催眠術〉はバルブ・モードのゲームにおいて、精神科医と超心理学者だけが修得できる。
- 9:作成時に以下のレーティングを無料で得る:〈安定度〉1、〈正気度〉4、〈体力〉1、職業の〈信用度〉の最低値(P.24参照)。

(探):この一般技能は探索技能のような使い方ができる。

探索者の名前: “ブラック・マック”
 リチャード・マクドナルド

動機: 血脈

職業²: 操縦士士官

職業の特殊能力:

正気の柱:

作成ポイント:

学術系探索技能

〈オカルト〉 /1
 〈図書館〉 /1

交渉系探索技能

〈威圧〉 /2
 〈軍務経験〉 /2
 〈信用度〉 /3

一般技能

〈安定度〉 /8
 〈嫌な気配〉 /6
 〈隠蔽〉 /5
 〈運動〉 /8
 〈隠密〉 /10
 〈機械修理〉 /5
 〈銃器〉 /8
 〈正気度〉 /6
 〈操縦〉 /8
 〈体力〉 /10
 〈変装〉 /5

技術系探索技能

〈芸術〉 /1
 〈撮影〉 /2
 〈野外活動〉 /2

君の家系は、遠い昔からフォーファーシャーの丘陵で農家を営んでいた。君はリンゼイ家(訳注:スコットランドの氏族)と遠縁で繋がっており、父親はアフレック城は自分たちの一族に権利があると常々主張していた。だが彼は長年かけて多くの話を語ってきたので、それを整理するのは生涯かかる仕事だろう。たまたまだが、話を語るのは君の趣味でもある。君は“アーサー・リンゼイ”という筆名で、短い怪談を6本ほど売っており、いまは長編に取り掛かっている。君はゴブリンの民話をなにか信じており、そして一度ではあるが、モニキー・パルッシュの教会の敷地で幽霊を見たこともある。昼よりも夜を楽しむタイプだ。荒れ果てて月に照らされる光景には、何とも言えない趣がある。少しでも機会があれば、君は全てを投げ出しあの丘陵地帯へと帰るだろう。おそらくはなにか思い深いものを書き留めるために。君にとって戦争は堪えるもので、楽しむものではなく、魅力的なところなど見つからない。

武器: 拳、蹴り(-2)、ピストル(+0)

トレイル・オブ・クトゥル

TRAIL OF CTHULHU

〈安定度〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈正気度〉¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈体力〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

回避値²: 4

- 1: ハルブ・モードのゲームでは〈正気度〉を回復できる。〈正気度〉ブールの減少は一本線(一や/)で、〈正気度〉レーティングの減少は二本線(=やx)をつけて記録すること。
- 2: 職業技能は半額で購入できる。作成ポイントを割り振る前に、各職業技能の□に印を付けておくこと。
- 3: 回避値は3だ。君の〈運動〉が8以上なら4になる。
- 4: 通常、キャラクター作成時に〈クトゥル神話〉は修得できない。〈正気度〉レーティングの上限値は[10-〈クトゥル神話〉レーティング]である。
- 5: ハルブ・モードのゲームでは、〈銃器〉レーティングが5以上あれば、2丁の拳銃を同時に撃つことができる(P.43参照)。
- 6: レーティング1につき1つの言語を修得している。言語の選択はプレイ中にできる。選択した言語はここに記入すること。
- 7: 〈運動〉レーティングの2倍を超える分の〈逃走〉レーティングは、作成ポイント1につきレーティング2の割合で購入できる。
- 8: 〈催眠術〉はハルブ・モードのゲームにおいて、精神科医と超心理学者だけが修得できる。
- 9: 作成時に以下のレーティングを無料で得る: 〈安定度〉1、〈正気度〉4、〈体力〉1、職業の〈信用度〉の最低値(P.24参照)。

(探): この一般技能は探索技能のような使い方ができる。

プレイヤー名:

探索者の名前: “ピンキー”
ジョージ・アルバート・ドガート

動機: 好奇心

職業²: 操縦士士官

職業の特殊能力:

正気の柱:

作成ポイント:

学術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈医学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈語学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈生物学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈図書館〉	/1

交渉系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈威圧〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈官僚制度〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈聞き集め〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈軍務経験〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈信用度〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈安心〉	/2

一般技能

<input type="checkbox"/> 〈安定度〉	/9
<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈運動〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈隠密〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈格闘〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈機械修理〉	/3
<input type="checkbox"/> 〈銃器〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈正気度〉	/7
<input type="checkbox"/> 〈スリ〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈操縦〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈体力〉	/6

技術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈薬学〉	/1
-------------------------------	----

君の家族はドイツ系だ。母方の方が。シュヴァルツブルグ=ルードルシュタットにいとこたちもいる。

君はその件については黙っておきたい。ドイツへの同情心があるなどと、人に思われたくない。君は人目のあるところでは威勢が良く、活気があり活動に積極的に参加する。しかしプライベートではもっと控えめで、しかも少々手癖が悪いタイプだ。君の前職は製薬業界で、薬品をブラックマーケットに横流しすることで小遣い稼ぎをする機会があった。今まで見たことなかったような大金を手にするまで時間はかからなかった。手にはしたものの、その金はたちまちの内に使ってしまった。警察が探りに来たので、判事の前にしょっ引かれる前に軍隊に入ったというわけだ。君はどうしても全てを知ろうとせぜにはいられない。噂話抜きでは君は生きていけない。ここ数ヶ月で君は後ろ暗い話を聞き回り、脅迫できる相手の人数はいまや半ダースにも及ぶ。連中が撃墜され続けていなければ、一財産築けたらうに! それでも、この戦争を生き延びれば輝かしい未来が待っているはずだと君は確信している。

武器: 拳、蹴り(-2)、ピストル(±0)

〈安定度〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈正気度〉¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈体力〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
回避値 ³ :	4		

- 1: バルブ・モードのゲームでは〈正気度〉を回復できる。〈正気度〉プールの減少は一本線(一ヤノ)で、〈正気度〉レーティングの減少は二本線(二ヤノ)をつけて記録すること。
- 2: 職業技能は半額で購入できる。作成ポイントを割り振る前に、各職業技能の□に印を付けておくこと。
- 3: 回避値は3だ。君の〈運動〉が8以上なら4になる。
- 4: 通常、キャラクター作成時に〈クトゥル神話〉は修得できない。〈正気度〉レーティングの上限值は[10-〈クトゥル神話〉レーティング]である。
- 5: バルブ・モードのゲームでは、〈銃器〉レーティングが5以上あれば、2丁の拳銃を同時に撃つことができる(P.43参照)。
- 6: レーティング1につき1つの言語を修得している。言語の選択はプレイ中にできる。選択した言語はここに記入すること。
- 7: 〈運動〉レーティングの2倍を超える分の〈逃走〉レーティングは、作成ポイント1につきレーティング2の割合で購入できる。
- 8: 〈催眠術〉はバルブ・モードのゲームにおいて、精神科医と超心理学者だけが修得できる。
- 9: 作成時に以下のレーティングを無料で得る: 〈安定度〉1、〈正気度〉4、〈体力〉1、職業の〈信用度〉の最低値(P.24参照)。

(探): この一般技能は探索技能のような使い方ができる。

探索者の名前: “アルフィー”
 アルフォンス・ウェーバー

動機: 不運

職業²: 操縦士士官

職業の特殊能力:

正気の柱:

作成ポイント:

学術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈オカルト〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈語学〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈人類学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈生物学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈歴史学〉	/1

交渉系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈官僚制度〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈軍務経験〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈巧言令色〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈尋問〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈信用度〉	/2

一般技能

<input type="checkbox"/> 〈安定度〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈運動〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈正気度〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈銃器〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈精神分析〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈操縦〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈体力〉	/9
<input type="checkbox"/> 〈変装〉	/3
<input type="checkbox"/> 〈もしもの備え〉	/4

技術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈撮影〉	/1
-------------------------------	----

君の父親はドイツ人だ。かつてはバーゼル大学の教授で、現在は不本意ながらケンブリッジに落ちている。彼が英国に来たのは18年前、君が生まれる直前だった。それに先じて、彼は将来有望な学徒カール・ユングと協力しており、現在でも可能なときには連絡を取り合っている。話題は君の父親が心から楽しむ話題、オカルト理論と神話学だ。しかし、君の父親の国籍と、スイス国籍の人間との文通は英国当局の疑いを呼んだ。1915年初頭に、彼は諜報で告発されて逮捕されるどころだった。その騒動はやり過ぎしたが、彼は屈辱を覚え、その屈辱は君にも受け継がれた。君は自分のドイツ系の血筋について非常に敏感で、ささいな口実ですら簡単に口論に至る。

父親にかかった反逆罪の疑い(君は一瞬たりとも信じたことはないが)を晴らすかのように、君は英国士官の鑑になるうとしており、国王と祖国のために死ぬ覚悟はできている。

武器: 拳、蹴り(-2)、ピストル(+0)

トレイル・オブ・クトゥル

TRAIL OF CTHULHU

〈安定度〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈正気度〉¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈体力〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

回避値²: 4

- 1: バルブ・モードのゲームでは〈正気度〉を回復できる。〈正気度〉プールの減少は一本線(一やノ)で、〈正気度〉レーティングの減少は二本線(=やx)をつけて記録すること。
- 2: 職業技能は半額で購入できる。作成ポイントを割り振る前に、各職業技能の□に印を付けておくこと。
- 3: 回避値は3だ。君の〈運動〉が8以上なら4になる。
- 4: 通常、キャラクター作成時に〈クトゥル神話〉は修得できない。〈正気度〉レーティングの上限値は[10-〈クトゥル神話〉レーティング]である。
- 5: バルブ・モードのゲームでは、〈銃器〉レーティングが5以上あれば、2丁の拳銃を同時に撃つことができる(P.43参照)。
- 6: レーティング1につき1つの言語を修得している。言語の選択はプレイ中にできる。選択した言語はここに記入すること。
- 7: 〈運動〉レーティングの2倍を超える分の〈逃走〉レーティングは、作成ポイント1につきレーティング2の割合で購入できる。
- 8: 〈催眠術〉はバルブ・モードのゲームにおいて、精神科医と超心理学者だけが修得できる。
- 9: 作成時に以下のレーティングを無料で得る: 〈安定度〉1、〈正気度〉4、〈体力〉1、職業の〈信用度〉の最低値(P.24参照)。

(探): この一般技能は探索技能のような使い方ができる。

探索者の名前: “コニー” エリック・オヘア

動機: 友情

職業²: 操縦士士官

職業の特殊能力:

正気の柱:

作成ポイント:

学術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈語学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈物理学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈歴史学〉	/1

交渉系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈官僚制度〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈聞き集め〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈軍務経験〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈真意看破〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈信用度〉	/2

一般技能

<input type="checkbox"/> 〈安定度〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉	/3
<input type="checkbox"/> 〈運動〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈運転〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈隠密〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈機械修理〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈銃器〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈正気度〉	/7
<input type="checkbox"/> 〈操縦〉	/14
<input type="checkbox"/> 〈体力〉	/8

技術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈野外活動〉	/2
---------------------------------	----

君はまだ27歳だが、毎週のように飛行訓練に送り込まれる若者たちに比べたら、老いぼれ同然だ。戦前は君はレースドライバーで、ブルックランズのチャンピオンだった(訳注:ブルックランズは実在のレース場)。1915年からはヴィッカーズ社の航空部門で働いていた。2年ほどのあいだ君は試験操縦士だったが、弟がアラスの戦いで戦死した。君の家族は弟の仇を討つのが君の使命と決めたらしい。君の観点からはそうとは言えないが、家族に逆らうよりは従っていた方が楽というものだ。君は空戦に思わぬ才能を発揮したが、今年の前半に受けた負傷で遅れを取った。治療後、夏の間は若いパイロットたちを訓練していた。戦争が完全に終わるまで、長続きしなければいいのだがと君は思う。終わった時には、本来の居場所であるレース場に戻りたいものだ。サーキットでは通る道理がここでは通らない。

武器: 拳、蹴り(-2)、ピストル(±0)

〈安定度〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈正気度〉¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

〈体力〉

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
回避値 ² :	3		

- 1:ハルブ・モードのゲームでは〈正気度〉を回復できる。〈正気度〉プールの減少は一本線(ーや/)で、〈正気度〉レーティングの減少は二本線(=やx)をつけて記録すること。
- 2:職業技能は半額で購入できる。作成ポイントを割り振る前に、各職業技能の□に印を付けておくこと。
- 3:回避値は3だ。君の〈運動〉が8以上なら4になる。
- 4:通常、キャラクター作成時に〈クトゥル神話〉は修得できない。〈正気度〉レーティングの上限値は[10-〈クトゥル神話〉レーティング]である。
- 5:ハルブ・モードのゲームでは、〈銃器〉レーティングが5以上あれば、2丁の拳銃を同時に撃つことができる(P.43参照)。
- 6:レーティング1につき1つの言語を修得している。言語の選択はプレイ中にできる。選択した言語はここに記入すること。
- 7:〈運動〉レーティングの2倍を超える分の〈逃走〉レーティングは、作成ポイント1につきレーティング2の割合で購入できる。
- 8:〈催眠術〉はハルブ・モードのゲームにおいて、精神科医と超心理学者だけが修得できる。
- 9:作成時に以下のレーティングを無料で得る:〈安定度〉1、〈正気度〉4、〈体力〉1、職業の〈信用度〉の最低値(P.24参照)。

(探):この一般技能は探索技能のような使い方ができる。

“ポーギー”
 探索者の名前: ロバート・アンドリュー・プロテロン

動機: 義務感

職業²: 操縦士士官

職業の特殊能力:

正気の柱:

作成ポイント:

学術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈オカルト〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈語学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈図書館〉	/1

交渉系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈安心〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈威圧〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈官僚制度〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈聞き集め〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈軍務経験〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈巧言令色〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈信用度〉	/2

一般技能

<input type="checkbox"/> 〈安定度〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈運動〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈逃走〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈銃器〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈体力〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈操縦〉	/12
<input type="checkbox"/> 〈正気度〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈隠密〉	/9
<input type="checkbox"/> 〈変装〉	/2

技術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈証拠収集〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈野外活動〉	/2

親はまだ植民地におり、両親の顔は何年も見えていない。6年前、君は教育のために本国へと送られ、厳格かつ独自のキャリアの最初の第一歩だ。

戦後の軍隊には、君のような立場の人間にも居場所ができるだろう。新しい組織であり、息詰まる連隊の伝統がないRFCに入ったのは意図してのことだ。野心のある者は出世できるだろう。もちろん、君が目立った戦功をあげ、撃墜数を稼ぎ、勲章の1つや2つをもらえれば、それもだいが楽になるはずだ。全て昇進の糧になる。そして、間違いなく君はインドへ異動となるはずだ。現地でも独自の空軍を編成することになるだろうから。

航空機は言ってみれば新しい騎兵だ。そしてインドは常に騎兵の国だった。

武器: 拳、蹴り(-2)、ピストル(+0)