

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〉ブ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: アナセルト・ブラカダ

動機: 義務感

職業²:

職業の特殊能力:

正気の柱: 1) 私は自分の家族が、私が試練をくぐり抜けることを助けてくれると信じている。
2) イェス・キリストが私を悪から守ってくれる。

作成ポイント:



学術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈語学〉2 /2
<input type="checkbox"/> ー 英語
<input type="checkbox"/> ー スペイン語
<input type="checkbox"/> ー アパッチ語
〈宗教学〉1 /1
〈地質学〉1 /1
〈歴史学〉1 /1
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

交渉系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈威圧〉3 /3
<input type="checkbox"/> 〈官僚制度〉1 /1
<input type="checkbox"/> 〈警官言葉〉1 /1
〈巧言令色〉2 /2
〈真意看破〉1 /1
〈信用度〉1 /1
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

一般技能

<input type="checkbox"/> 〈安定度〉8 /8
<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉4 /4
<input type="checkbox"/> 〈運転〉4 /4
<input type="checkbox"/> 〈運動〉10 /10
<input type="checkbox"/> 〈応急手当〉6 /6
<input type="checkbox"/> 〈隠密〉2 /2
<input type="checkbox"/> 〈格闘〉4 /4
<input type="checkbox"/> 〈機械修理〉4 /4
<input type="checkbox"/> 〈近接武器〉6 /6
<input type="checkbox"/> 〈銃器〉6 /6
<input type="checkbox"/> 〈正気度〉7 /7
<input type="checkbox"/> 〈体力〉8 /8
<input type="checkbox"/> 〈爆発物〉2 /2
<input type="checkbox"/> 〈尾行〉2 /2
<input type="checkbox"/> 〈もしもの備え〉4 /4

技術系探索技能

〈証拠収集〉2 /2
〈天文学〉1 /1
〈野外活動〉4 /4

1916年の時点で、君はメキシコ陸軍の中尉で、カランサ忠誠派としてシエラ・マドレ山脈で無法者バンチョ・ビリヤと戦い、米国軍の斥候、案内人、通訳として働いた。君はパーシングとパットンの補佐官を務め、彼ら2人を敬愛するに至った。君は、ヒトが見るべきでないモノを見たことがある。

秘密: ビリヤ討伐戦の末期、パーシングは^{フルーネ}呪術医になった。どのようにしてかはわからないが、彼は力を獲得し、それによって恐ろしく、かつ奇妙な存在になったのだ。山地に潜む“悪い”インディアンや、チリカウア族の先祖、魔術師に関する噂は、シナロア州からソノラ州(訳注: いずれもチワワ州の西に位置する、シエラ・マドレ・オクシデンタル沿いの州)まで広くささやかれている。パーシングは、そのような者らを発見し、取引を行って何かを得たのだらう。彼がどのような対価を支払ったのかは、神のみぞ知る……。

- ・ 英語、スペイン語、アパッチ語が話せる。
- ・ メキシコ北部をよく知っている。
- ・ 目標: “少佐”マルカノ・チモネスを捕らえるか殺害する。パーシングの奇妙かつ恐るべき秘密の真相を知る。ビリヤ一党の黄金を手に入れて金持ちになる。
- ・ パットンがビリヤの親衛隊長フリオ・カルデナスから奪った剣を持っている。
- ・ 交通事故で負った火傷の痕がある。

安定の源:

- ・ 若く美しい愛息 エルベ・ブラカダ
- ・ 若く美しい愛妻 サリー・ブラカダ

〈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: ジョン・ジョンソン

動機: 好奇心

職業²:

職業の特殊能力:

正気の柱: 1) 真の忠誠は、真の忠誠で報われる。
2) 神の声は、信心深き者を欺かない。

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"/> 〈語学〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈安心〉 /4	<input type="checkbox"/> 〈安定度〉 /8
— 英語	<input type="checkbox"/> 〈官僚制度〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉 /8
— スペイン語	<input type="checkbox"/> 〈巧言令色〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈隠蔽〉 /4
<input type="checkbox"/> 〈図書館〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈真意看破〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈運転〉 /2
	<input type="checkbox"/> 〈尋問〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈運動〉 /8
	<input type="checkbox"/> 〈信用度〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈応急手当〉 /3
	<input type="checkbox"/> 〈取引〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈格闘〉 /6
		<input type="checkbox"/> 〈機械修理〉 /1
	技術系探索技能	<input type="checkbox"/> 〈近接武器〉 /6
	<input type="checkbox"/> 〈証拠収集〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈銃器〉 /3
	<input type="checkbox"/> 〈製作〉(大工) /3	<input type="checkbox"/> 〈正気度〉 /7
	<input type="checkbox"/> 〈法医学〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈体力〉 /8
	<input type="checkbox"/> 〈野外活動〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈電器修理〉 /2
		<input type="checkbox"/> 〈逃走〉 /4
		<input type="checkbox"/> 〈もしもの備え〉 /2

アフリカ系アメリカ人の君は、長年にわたりフランスス・ウォーレン・パーシング夫人の召使いだっただ。サンフランシスコのプレジディオ地区にあったパーシング邸が焼け落ちたとき、幼いウォーレン・パーシングの命を救ったのは君だ。そして、ミセス・パーシングと彼女の3人の娘たちを救えなかったのも君だ。今、君には汚名を濯ぎ、そしてウォーレン・パーシングを再び守る機会が訪れた。彼が何を知っているにせよ、彼がどこに行くにせよ、君は幸薄くも命を落とした女主人に誓って、ウォーレンを助けなければならない。

秘密: パーシング家の女性たちの死が君の心を打ち砕き、君の人生を台無しにした。君は爪弾きにされ、忘れられて、サンフランシスコの街路を彷徨う役立たずの有色人種の男たちのひとりに過ぎぬ存在になった。しかし君はその夜、火ではない火を、人にあらざる無敵の主^{おまじ}に従う、生きていて知性を持つ、邪悪な炎を見た。そのことが君に先に進む道を示した。君の心は引き裂かれたが、それは、再びひとつに縫い合わせるためだった。新たな目標と、新たな主^{おまじ}のために。あらゆることは計画に従って起きる。君は火に心を開き、火の方は君に、パーシングの元に戻って機会を待つよう告げた。そして君はそれに従い、待ち続けた。いつの日か、火の元に連れて行かれ、火に仕える人々を自らの目で見ることが来ることを願って。そして、願いが叶うときが来た。それに君は、君が火事から救い出した少年を我が子のように愛している。だが少年は、いつしか復讐に燃えるようになった。それは、成し遂げさせてはならないことだ。君は2つの相反する衝動を持っている。ひとつはカルト教団の一員となること。もうひとつはウォーレンの安全を守ることだ。

- 英語と少しのスペイン語が話せる。
- 目標:ウォーレンを守る(これが全てのことに優先する)。ビリヤー党の黄金を手に入れて金持ちになる。秘密の思惑:火のカルト教団の一員になる。

安定の源:

- プレジディオ時代からの古い友人 マニュエル・レイエス
- プレスロウ・ストリート・アフリカ・メソジスト基督教会の牧師 ドクター・アーチボルド・ハースト

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〉ブ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(二や×)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: ウォーレン・パーシング

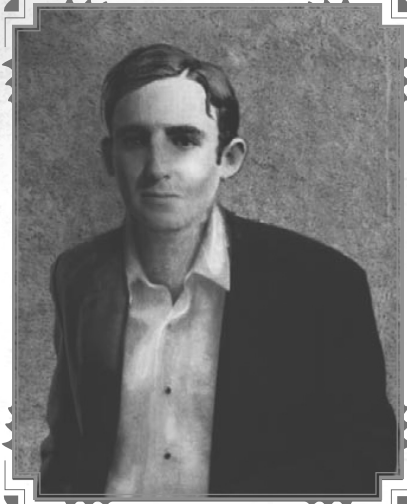
動機: 血脈

職業²:

職業の特殊能力:

正気の柱: 1) 父は、疑われる余地のない動機を持つ偉大な人物である。2) 私は自分が受けてきた教育と薫陶と自身の気骨をもって、あらゆる試練を乗り越えられる。

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"/> 〈オカルト〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈安心〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈安定度〉 /9
<input type="checkbox"/> 〈考古学〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈裏社会〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉 /4
<input type="checkbox"/> 〈語学〉 /1	<input type="checkbox"/> 〈聞き集め〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈隠蔽〉 /2
— 英語	<input type="checkbox"/> 〈巧言令色〉 /2	<input type="checkbox"/> 〈運動〉 /10
— スペイン語	<input type="checkbox"/> 〈信用度〉 /4	<input type="checkbox"/> 〈応急手当〉 /4
— フランス語		<input type="checkbox"/> 〈格闘〉 /7
<input type="checkbox"/> 〈人類学〉 /1		<input type="checkbox"/> 〈機械修理〉 /3
<input type="checkbox"/> 〈生物学〉 /1	技術系探索技能	<input type="checkbox"/> 〈銃器〉 /4
<input type="checkbox"/> 〈図書館〉 /3		<input type="checkbox"/> 〈正気度〉 /8
<input type="checkbox"/> 〈歴史学〉 /1		<input type="checkbox"/> 〈スリ〉 /2
		<input type="checkbox"/> 〈体力〉 /10
		<input type="checkbox"/> 〈逃走〉 /4
		<input type="checkbox"/> 〈変装〉 /4

君はジョン・J・パーシングの一人息子である。君は秋にはイェール大学に進学する予定だが、今なすべきことは母と姉妹の仇を討ち、パーシングの名に相応しい男であると証明することだ。

秘密: 君は父の秘密を知っていて、それを行使することを心に決めている。君の父は、シエラ・マドレ・デル・ノルテ(北シエラ・マドレ山脈)で、年老いたアパッチ族から人類が忘却した太古の知恵の一片である、邪悪な秘儀を学んだ。父は学んだ術を書き記していて、君はそれを真似るのが容易いことだと知った。それは火を扱うある種の魔法であり、火を自分の元呼び寄せ、自分の中からも呼び出せる。非常に強力な術だ。その秘儀の名はクウ・ザーアーイーエーで、君の知らない言葉で“小さき火を起こす”という意味だという。君は、母と姉妹たちを殺したのが、この魔法だと感づいている。君は、この魔法を善行のため、同じ魔法を用いて残忍な悪行を働いた者たちを罰するためだけに使うと誓った。奴らを破滅させること。奴らを燃やすこと。それが君の目標だ。

- 英語、少しのフランス語、少しのスペイン語が話せる。
- [クウ・ザーアーイーエー]の魔法を知っている。
- 目標: 表面的には父親からの頼みを成し遂げることが目標である。だが実際は、家族を殺したカルト教団に復讐を果たすことを狙っている。

安定の源:

- 米軍総司令官にして父親 ジョン・J・パーシング
- ^{フレックススクール}寄宿学校の校長 ドクター・アルフォンス・ボールドウィン
- 恋人 リリー・ボールドウィン

〈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〉プールの減少は一本線(一ヤ)で、〈正気度〉レーティングの減少は二本線(二ヤ)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: ジュリアス・ベン

動機: 傲慢

職業²:

職業の特殊能力:

正気の柱: 1) まず害を与えてはならぬ。(訳注: 「ヒポクラテスの誓い」の一文) 2) 善は必ず勝つ。これは不変の真理である。3) 自然は人の過ちを正す。

作成ポイント:

学術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈医学〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈語学〉	/4
— 英語	
— スペイン語	
— アパッチ語	
<input type="checkbox"/> 〈宗教学〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈生物学〉	/6

交渉系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈安心〉	/3
<input type="checkbox"/> 〈真意看破〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈信用度〉	/4

一般技能

<input type="checkbox"/> 〈安定度〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈運転〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈運動〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈応急手当〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈隠密〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈格闘〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈騎乗〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈近接武器〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈銃器〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈正気度〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈スリ〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈精神分析〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈体力〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈逃走〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈尾行〉	/2

技術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈薬学〉	/4
-------------------------------	----

君は、古き良き80年代(訳注: 1880年代のこと)に、ニューメキシコ準州フォート・ベイヤードの第六騎兵連隊L中隊でパーシングの戦友だった。当時は2人とも少尉で、アパッチ族を地獄ないしは地獄よりもさらに悪い場所へと、馬を並べて追いやったものだ。君はシエラ・マドリ・デル・ノルテ(北シエラ・マドリ山脈)で奇妙な物事を目撃し、パーシングのために卑劣な殺戮に手を染めたこともあるが、□外したことはなかった。そのことを恥じる思いが、君を医学の道に駆り立てた。何か人類の役に立つことができるかもしれないと考えたのだ。今、君は年老いた医師であり、死を迎える前に正しておかねばならぬことがいくつかある。

秘密: 君は、あるカルト教団の存在を知っている。それは世界に魔手を広げる教団で、特に邪悪な孤立した集団が、シエラ・マドリ・デル・ノルテ(北シエラ・マドリ山脈)の高みに存在する。ゲレー口の西のあたりで、パーシングが赤き煉瓦で造られた城塞を偶然発見したとき、君は彼と一緒にいた。そして君は、彼がすっかり変貌してその恐ろしい建物から出てきたところも見た。あの時、パーシングの目は期待と興奮でららんと輝いていた。「彼らは火を崇拜するんだ」と、彼は君に話した。その声の調子から、

彼自身も火の崇拜者になったのだと君は悟った。その後、パーシングは君を再度派遣して、カルト教団の殲滅にあたらせた。君はその任務に全力を尽くした。そのことを□外したことはないが、以来君は、そのカルト教団の研究を続けている。そのせいで君は陸軍でのキャリアを諦めざるを得なくなり、パーシングを敵に回すことにもなったのである。

- 目標: 表面的にはウォーレン・パーシングを守り、ビリヤ一党の黄金を手に入れて金持ちになることが目標である。だが、真の目的は、仲間の中にいるはずのカルト教団信者をあぶり出し、その裏切り者が仕えている火のカルト教団の拠点を特定して、壊滅させることなのである。
- 英語、スペイン語、少しのアパッチ語が話せる。
- 歴史学の知識があり、この地域とカルト教団の調査をしてきた。

安定の源:

- 成功者となった息子 ジュリアス・ベン Jr.
- 人類学者であり友人 カール・ルムホルツ
- 愛人 サラ・アルバレス

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: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。

プレイヤー名:



探索者の名前: ベンジャミン・デラホーフ・フォーロイ

動機: 知識への渴望

職業²:

職業の特殊能力:

正気の柱: 1) 実利は常に神秘を凌駕する。
2) あらゆる人は心の奥に善なるものを持っている。

作成ポイント:

学術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈医学〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈オカルト〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈建築学〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈語学〉	/1
— 英語	
— スペイン語	
— フランス語	
<input type="checkbox"/> 〈人類学〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈歴史学〉	/2

交渉系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈安心〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈聞き集め〉	/1
<input type="checkbox"/> 〈信用度〉	/3

技術系探索技能

<input type="checkbox"/> 〈天文学〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈野外活動〉	/4

一般技能

<input type="checkbox"/> 〈安定度〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈嫌な気配〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈運転〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈運動〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈応急手当〉	/2
<input type="checkbox"/> 〈格闘〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈機械修理〉	/6
<input type="checkbox"/> 〈近接武器〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈銃器〉	/4
<input type="checkbox"/> 〈正気度〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈操縦〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈体力〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈電器修理〉	/10
<input type="checkbox"/> 〈逃走〉	/8
<input type="checkbox"/> 〈もしもの備え〉	/2

フランス人がどう発音するかなんて知ったことではない。君の名前はフォーロイだ。現在、アメリカ陸軍航空隊の副総監の地位にある君は、メキシコ懲罰遠征中、(仮設) 第一飛行中隊の隊長としてパーシングのために航空作戦を行った。君は今、13年前にシエラの上空で立てた誓いを果たすため、休暇を取ってやってきた。ビリヤー党の恐怖による支配と——それよりもさらに暗澹たる何物かによる支配を、終わらせるという誓いをである。

秘密: 悪魔は実在する。君は、それを空の上から自分の目ではっきりと見た。雲の隙間から覗く下界に、教会ほどの大きさの、生きて、禍々しい知性を持った、脈動する火の球があったのだ。後にジョン・パーシングは、君がその上を横切って飛ぶのを見たと言った。まるで、太陽の前を通過する金星のように、と。彼がそれを神と呼んだので、君はパーシングを心配するようになった。1917年1月、シエラ・マドレ・デル・ノルテ上空での出来事である。そのとき目にしたものに、君は以来ずっと心をかき乱され続けている。

- 英語、フランス語、少しのスペイン語が話せる。
- メキシコ北部をよく知っている。
- 8人乗りのフォッカー F-VII航空機を使用できる。
- 目標: "少佐"マルカノ・チモネスを殺す、あるいは捕らえる。パーシングの過去と、彼がこの調査隊を送り出した真の目的を理解する。

安定の源:

- 操縦士にして友人 フランク・P・ラーム中佐
- 苦勞をかけ続けている我慢強い妻 エリザベス・シェパード・グラント=フォーロイ