

〈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:

- 1: パルプ・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: パルプ・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〉はパルプ・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:

動機:

職業²:

職業の特殊能力:

正気の柱:

作成ポイント:

学術系探索技能

- 〈暗号学〉 /
- 〈医学〉 /
- 〈オカルト〉 /
- 〈クトゥル神話〉⁴ /
- 〈経理〉 /
- 〈建築学〉 /
- 〈考古学〉 /
- 〈語学〉⁶ /

交渉系探索技能

- 〈安心〉 /
- 〈威圧〉 /
- 〈裏社会〉 /
- 〈官僚制度〉 /
- 〈聞き集め〉 /
- 〈警官言葉〉 /
- 〈巧言令色〉 /
- 〈真意看破〉 /
- 〈尋問〉 /
- 〈信用度〉⁹ /
- 〈取引〉 /

一般技能

- 〈安定度〉⁹ /
- 〈嫌な気配〉 /
- 〈隠蔽〉 /
- 〈運転〉 /
- 〈運動〉 /
- 〈応急手当〉 /
- 〈隠密〉 /
- 〈格闘〉 /
- 〈機械修理〉^(探) /
- 〈騎乗〉 /
- 〈近接武器〉 /
- 〈催眠術〉⁸ /
- 〈銃器〉⁵ /

技術系探索技能

- 〈宗教学〉 /
- 〈人類学〉 /
- 〈生物学〉 /
- 〈地質学〉 /
- 〈図書館〉 /
- 〈美術史〉 /
- 〈物理学〉 /
- 〈法学〉 /
- 〈歴史学〉 /

- 〈化学〉 /
- 〈鍵開け〉 /
- 〈芸術〉 /
- 〈撮影〉 /
- 〈証拠収集〉 /
- 〈製作〉 /
- 〈天文学〉 /
- 〈法医学〉 /
- 〈野外活動〉 /
- 〈薬学〉 /

- 〈正気度〉⁹ /
- 〈スリ〉 /
- 〈精神分析〉 /
- 〈操縦〉 /
- 〈体力〉⁹ /
- 〈電器修理〉^(探) /
- 〈逃走〉⁷ /
- 〈爆発物〉^(探) /
- 〈尾行〉 /
- 〈変装〉^(探) /
- 〈もしもの備え〉 /

安定の源

協力者とメモ