

サンディ・ピーターセンの暗黒神話体系 クトゥルフの呼び声 TRPG

5レベル サンプル・キャラクター

おぼえがき

神話／クトゥルフ神話について

本書中の神話という語は原則としてクトゥルフ神話を指す。神話という語でクトゥルフ神話以外を指す場合は、必ず国名、地名などを明記している（例：エジプト神話）。

単位について：本書では英米特有の単位が多く用いられている。

重さ 1 [ポンド] = 454 [g]
長さ 1 [インチ] = 2.54 [cm] = 1/12 [フィート]
1 [フィート] = 30.5 [cm]
1 [マイル] = 1.61 [km] = 1760 [ヤード]
面積 1 [平方フィート] = 0.0929 [m²]
体積 1 [ガロン] = 3.79 [リットル]
1 [液用バインツ] = 1/8 [ガロン] = 473 [cc]
1 [液用オンス] = 1/128 [ガロン] = 29.6 [cc]
1 [立方フィート] = 28.3 [リットル]

以上の単位について、一部メートル・キログラム法と併記する。
この他にも稀に出てくる単位があるが、それについては必ずメートル・キログラム法と併記した。

略号について

本書では以下の略号を用いる。

AC：アーマー・クラス (Armor Class)
hp：ヒット・ポイント (Hit Point)
XP：経験点 (eXperience Point)
gp：金貨 (Gold Piece)
sp：銀貨 (Silver Piece)
cp：銅貨 (Copper Piece)
ep：エレクトラム貨 (Electrum Piece)
pp：プラチナ貨 (Platinum Piece)

「以上」と「以下」について

日本語の「以上」や「以下」は、数学的な意味では「同じかそれより上」、「同じかそれより下」を意味するが、日常生活では「それより上」、「それより下」の意で使われることも多い。本書の数字周りで「以上」や「以下」という言葉が出てくる場合、常に「数学的な」意味で使われているものと思われる。

おことわり：

本書に登場する個人・団体・思想・病名その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

翻訳：桂令夫、楯野恒雪、塚田与志也、柳田真坂樹

神話用語・文芸監修：森瀬繚

編集

株式会社ホビー・ジャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobbyビル

サンディ・ピーターセンの暗黒神話体系 クトゥルフの呼び声 TRPG 日本語版公式ホームページ：<https://hj-coc.jp/>

カスタマーサービス、お問い合わせ先

Mail：trpg@hobbyjapan.co.jp

Sandy Petersen's Cthulhu Mythos, © 2018, Petersen Games.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Petersen Games game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

クトゥルフの呼び声TRPG

キャラクターの名前



キャラクターの肖像

+3

習熟ボーナス

18

+4
【筋力】

14

+2
【敏捷力】

15

+2
【耐久力】

11

±0
【知力】

13

+1
【判断力】

9

-1
【魅力】

- ✓ +7 【筋力】
- +2 【敏捷力】
- ✓ +5 【耐久力】
- ±0 【知力】
- +1 【判断力】
- 1 【魅力】

セーブ

- ✓ +4 <ヨガ・ソートス神話>【判断力】

- ✓ +2 <威圧>【魅力】

- +1 <医術>【判断力】

- ✓ +7 <運動>【筋力】

- +2 <隠密>【敏捷力】

- +2 <軽業>【敏捷力】

- +1 <看破>【判断力】

- 1 <芸能>【魅力】

- ±0 <自然>【知力】

- ±0 <宗教>【知力】

- +1 <生存>【判断力】

- 1 <説得>【魅力】

- ±0 <捜査>【知力】

- ✓ +4 <知覚>【判断力】

- +2 <手先の早業>【敏捷力】

- +1 <動物使い>【判断力】

- 1 <ベテン>【魅力】

- ±0 <魔法学>【知力】

- ✓ +3 <歴史>【知力】

技能

防具:すべての鎧、盾

武器:単純武器、軍用武器

言語:共通語、エルフ語、ドワーフ語、グール語

その他の習熟と言語

ファイター 5レベル

求道者

中立にして善

中型

←(クラス&レベル)→

←(背景)→

←(属性)→

←(サイズ)→

ヒューマン

←(種族)→

←(感覚)→

←(経験点(XP))→

18

+2

30^{フィート}
(約9m)

14

アーマー・クラス(AC)

イニシアチブ

移動速度

受動・知覚

44

最大ヒット・ポイント

成功

失敗

死亡セーブ

現在ヒット・ポイント

5d10

合計

ヒット・ダイス

状態や狂気

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
ロングソード	+7	1d8+4[斬撃]
ライト・クロスボウ	+5	1d8+2[刺突]

ロングソード:“両用”の特性を持つため、両手で持って攻撃に使用したならダメージが1d10+4[斬撃]になる。ただし、その場合シールドを用いることができないため、ACを-2する。

攻撃&呪文

弛まぬ研鑽:君は1日に1度、GMが認めるのであれば、君の学ぶものと関連深いと思われる技能判定の際に有利を得ることができる。この技能判定が、君の学ぶものについてよく知らない何者かに見られているのであれば、その人物は君の学ぶものについて驚嘆したり、侮蔑したりと大きく感情的な反応をする可能性がある。具体的にどのような反応が得られ、それによって何が起きるかはGMが判断すること。

戦闘スタイル(護衛):君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から5フィート以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いてその攻撃の攻撃ロールに不利を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない。

底力:君は君自身のターンに、1回のボーナス・アクションを用いて、(1d10+ファイター・レベル)のヒット・ポイントを回復できる。この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

怒涛のアクション:君は自分のターンにおいて、通常のアクション(と、場合によって許される1回のボーナス・アクション)に加えて、さらに追加で1回のアクションを行なえる。この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

追加攻撃:君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

超常捜査:君はアイデンティファイとディテクト・マジックを発動する能力を得る。ただし必ず儀式として発動せねばならない。魔法のアイテムをアイデンティファイする場合、君はその使用方法を識別するだけでなく、以下のうち1つを知る:作成者の属性、そのアイテムが作成された目的、作成者の種族。

弱点推測:君はボーナス・アクションを用いて、現在のターンの終了時まで武器ダメージ・ロールに君の【知力】修正値か【判断力】修正値(どちらか高い方、最低+1)を足すことができる。この期間中に武器攻撃でクリーチャーにヒットを与えたなら、君はそのクリーチャーの特徴、アクション、感覚、ダメージ脆弱性、抵抗、完全耐性のどれか1つを知る。どれがわかるかはGMが決定するが、君は優先したいものをリクエストしてもよい。

この効果は、君がヒットを与えたクリーチャーをまごつかせる。目標クリーチャーがこのダメージの結果、精神集中を維持するための【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならなくなったなら、そのセーブには不利がつく。目標クリーチャーが他のクリーチャーをつかんでいるなら、つかまれた状態のクリーチャーはリアクションを用いて脱出のための能力値判定を行なうことができる。

君はこの特徴を3回使用でき、大休憩を終了したなら使用回数をすべて回復する。

会話の中でよく格言を用いる。

人格的特徴

貢献。私の身につけた技術は人々を幸せにするためのものだ。

尊ぶもの

いつかは書をしたためて、自分自身の学んだものや技術を後世に残さなければならない。

関わり深いもの

自分の学ぶものに関することについて「知らない」とは口が裂けても言わない。

弱味

特徴

クトゥルフの呼び声TRPG

34

6'2 1/2" (約185cm)

210ポンド (約95kg)

キャラクターの名前

ジェンダー

年齢

身長

体重

目

肌

髪

目立った特徴

CP

SP

EP

GP

PP

財宝

運搬能力

押し引きと持ち上げ

現在の荷重

240ポンド

480ポンド

127.5ポンド

荷重

メモ

数量

名称

価格

重量

1	ロングソード	15gp	3ポンド
1	シールド	10gp	6ポンド
1	チェーン・メイル	75gp	55ポンド
	〈〈隠密〉判定に不利を受ける〉		
1	ライト・クロスボウ	25gp	5ポンド
20	クロスボウ・ボルト	1gp	1.5ポンド
	探検家バック (中身は下記)	10gp	54ポンド
1	背負い袋		
1	携帯用寝具		
1	炊事用具		
1	ほくち箱		
10	松明		
10	保存食		
1	水袋		
1	50 フィートの麻のロープ		
1	普通の服	5sp	3ポンド

数量

名称

価格

重量

装備

クトゥルフの呼び声TRPG

ファイター、ミステリー・ウォリアー

呪文発動クラス

呪文発動能力値

呪文セーブ難易度

呪文攻撃ボーナス

0

初級呪文

3

6

呪文
レベル

総スロット数

使用済みスロット数

1

準備呪文

呪文名

アイデンティファイ

ディテクト・マジック

上記はいずれも儀式としてしか発動できない

4

7

8

2

5

9

クトゥルフの呼び声TRPG

ドルイド 5レベル

侍祭

真なる中立

中型

（クラス&レベル）

背景

属性

（サイズ）

ヒューマン

（種族）

感覚

（経験点(XP)）

15

+2

30フィート
(約9m)

13

アーマー・クラス(AC)

イニシアチブ

移動速度

受動・知覚

消耗状態の
段階

43

最大ヒット・ポイント

成功

失敗

死亡セーブ

現在ヒット・ポイント

5d8

合計

ヒット・ダイス

状態や狂気

狂気状態の
段階

難易度

持続時間

キャラクターの肖像

+3

習熟ボーナス

14

+2

【筋力】

14

+2

【敏捷力】

16

+3

【耐久力】

9

-1

【知力】

16

+3

【判断力】

11

±0

【魅力】

- +2 【筋力】
- +2 【敏捷力】
- +3 【耐久力】
- ✓ +2 【知力】
- ✓ +6 【判断力】
- ±0 【魅力】

セーブ

- +3 〈ヨガ・ソートス神話〉【判断力】
- ±0 〈威圧〉【魅力】
- ✓ +6 〈医術〉【判断力】
- ✓ +5 〈運動〉【筋力】
- +2 〈隠密〉【敏捷力】
- +2 〈軽業〉【敏捷力】
- +3 〈看破〉【判断力】
- +0 〈芸能〉【魅力】
- ✓ +2 〈自然〉【知力】
- 1 〈宗教〉【知力】
- ✓ +6 〈生存〉【判断力】
- +0 〈説得〉【魅力】
- 1 〈捜査〉【知力】
- +3 〈知覚〉【判断力】
- +2 〈手先の早業〉【敏捷力】
- +3 〈動物使い〉【判断力】
- +0 〈ペテン〉【魅力】
- 1 〈魔法学〉【知力】
- 1 〈歴史〉【知力】

技能

防具：軽装鎧、中装鎧、盾（ドルイドは金属製の鎧を着用せず金属製の盾を使用しない）

武器：クォータースタッフ、クラブ、シッケル、シミター、ジャヴェリン、スピア、スリング、ダーツ、ダガー、メイス

道具：薬草師道具

言語：共通語、エルフ語、始原語、グール語、ドルイド語

その他の習熟と言語

名称 攻撃ボーナス ダメージ/種別

シミター +5 1d6+2[斬撃]

信仰あつき者の保護：君と君の冒険仲間、君の奉じる神格の「寺院、社、その他の施設」において、無料で治療や世話をうけられるが、呪文に必要な物質要素はすべて君が提供しなければならない。君と信仰を共有する人物はみな、君を助けて生活レベル“質素” 相当の生活をさせてくれる（ただし、君だけだ。君の仲間は含まない）。

ドルイド語：君はドルイドの使う秘密の言語、ドルイド語を知っている。君はこの言語を話すことができ、これを用いて秘密のメッセージを残すこともできる。君や、この言語を知っている者はすべて、こうしたメッセージに自動的に気づく。そうでない者は、メッセージの存在に気づくには難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功せねばならず、解読するには魔法を用いねばならない。

呪文発動：君の呪文発動能力は【判断力】である。君は（儀式）タグのつくドルイド呪文のうち君が準備しているものを儀式として発動できる。君はドルイド呪文発動の焦点具としてドルイド用焦点具を使える。

水中の自然の化身：君は“自然の化身” 能力でもっぱら水中用の形態を取ることに長ける。君は、水泳移動速度を持ちかつ脅威度が君のドルイド・レベルの1/3（切り下げ、最低1）以下の野獣の形態を取る限り、“自然の化身” 本来の脅威度上限を無視できる。

深淵にて語る者：君は以下の呪文を常に準備しているようになる。これらの呪文は君が呪文をいくつ準備しているのかを数える際には勘定に入れない。君はこれらの呪文を動作要素なしで発動できる：アニマル・フレンドシップ、クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター、スピーク・ウィズ・アニマルズ。

何ものも私の楽天的な態度を揺るがすことはできない。

人格的特徴

伝統。信仰と犠牲への古いふり。伝統は変わることなく保たれ続いている。いかなければならない。

尊ぶもの

はるか昔に失われた我が信仰における古代の聖遺物奪還に命を懸けている。

関わり深いもの

融通の効かない考え方をとする。

弱味

特徴

クトゥルフの呼び声TRPG

41

6'3" (約190cm)

200ポンド (約91kg)

キャラクターの名前

ジェンダー

年齢

身長

体重

目

肌

髪

目立った特徴

CP

SP

EP

GP

PP

財宝

運搬能力

押し引きと持ち上げ

現在の荷重

210ポンド

420ポンド

81ポンド

荷重

メモ

数量

名称

価格

重量

1	シミター (妙技、軽武器)	25gp	3ポンド
1	木製のシールド	10gp	6ポンド
1	レザー (軽装鎧)	10gp	10ポンド
1	木の杖	5gp	4ポンド
1	トーテム	1gp	
1	旅人の服	2gp	4ポンド
	探検家バック (中身は下記)	10gp	54ポンド
1	背負い袋		
1	携帯用寝具		
1	炊事用具		
1	ほくち箱		
10	松明		
10	保存食		
1	水袋		
1	50 フィートの麻のロープ		

数量

名称

価格

重量

装備

0

初級呪文

ドルイドクラフト
プロデュース・フレイム
メンディング

3

2

コール・ライトニング
ディスペル・マジック

6

呪文
レベル

総スロット数

使用済みスロット数

1

4

準備呪文

呪文名

アニマル・フrendシップ
エンタングル
クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター
サンダーウェイブ
スピーク・ウィズ・アニマルズ
ヒーリング・ワード

4

7

8

2

3

スパイク・グロウス
バークスキン
ムーンビーム

5

9

クトゥルフの呼び声TRPG

ローグ 5レベル

放浪者

混沌にして中立

小型

←(クラス&レベル)→

←(背景)→

←(属性)→

←(サイズ)→

ズーグ

←(種族)→

←(感覚)→

←(経験点(XP))→

14

+4

歩行 25%
穴掘り 10%
登攀 25%

12

消耗状態の
段階

アーマー・クラス(AC)

イニシアチブ

移動速度

受動(知覚)

33

成功

失敗

死亡セーブ

最大ヒット・ポイント

現在ヒット・ポイント

5d8

合計

ヒット・ダイス

状態や狂気

狂気状態の
段階

難易度

持続時間

キャラクターの肖像

+3

習熟ボーナス

10

【筋力】

18

【敏捷力】

12

【耐久力】

14

【知力】

8

【判断力】

14

【魅力】

±0 【筋力】
✓ +7 【敏捷力】
+1 【耐久力】
✓ +5 【知力】
-1 【判断力】
+2 【魅力】

セーブ

-1 < Yog-Sothoth 神話 > 【判断力】
+2 < 威圧 > 【魅力】
-1 < 医術 > 【判断力】
✓ +3 < 運動 > 【筋力】
✓ +10 < 隠密 > 【敏捷力】
✓ +7 < 軽業 > 【敏捷力】
-1 < 看破 > 【判断力】
+2 < 芸能 > 【魅力】
+2 < 自然 > 【知力】
+2 < 宗教 > 【知力】
-1 < 生存 > 【判断力】
+2 < 説得 > 【魅力】
✓ +5 < 捜査 > 【知力】
✓ +2 < 知覚 > 【判断力】
✓ +7 < 手先の早業 > 【敏捷力】
-1 < 動物使い > 【判断力】
✓ +5 < ベテン > 【魅力】
+2 < 魔法学 > 【知力】
+2 < 歴史 > 【知力】

技能

防具: 軽装鎧

武器: 単純武器、ショートソード、ハンド・クロス
ボウ、レイピア、ロングソード

道具: 地図作成道具、盗賊道具

言語: 共通語、エルフ語、ズーグ語

その他の習熟と言語

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
噛みつき	+7	1d4+4[刺突]
ショートソード	+7	1d6+4[刺突]
ダガー	+7	1d4+4[刺突]

急所攻撃: +3d6

攻撃&呪文

旅慣れ: 君はこれまで訪れたことのない集落や都市においても、宿泊や食事、物品の取引についての交渉をするのに適切な施設や人物の場所を(それらが存在するのであれば)すぐに見つけ出すことができる。あくまでも見つけ出すことができるだけであり、適正レートでの取引が可能か、その共同体において君や君の仲間が受け入れられるかどうかはGMが判断する。

顔の触手: 君の顔の触手は、硬貨のような掌に収まる大きさの物体、装身具、さらにはワンドまでも、持つことと操作することができる。顔の触手で使用できる武器はブローガン(吹き矢)や類似の品だけである。

物をつかむ尻尾: 君は長い尻尾を使って、まるで手を使っているように物を運搬できる。武器や盾を使うことはできない。器用に物を操作できるため、道具を使用することは問題なくできる。

袋: 君の体には2つの袋が付いている。どちらの袋にもお椀ほどの物体1つか、硬貨のような掌に収まる大きさの物体4つを入れられる。君は尻尾または顔の触手を使った1回のボーナス・アクションとして“物体の操作”アクションを行ない、袋の中の物体1つを取り出すことができる。

罠使いの文化: 罠道具を使って罠を作る時や、盗賊道具を使って罠を解除する時には、君はその道具に習熟しているものと見なされる。また、罠に対するセービング・スローを行なう時には、そのセービング・スローに習熟しているものと見なされる。

習熟強化: <隠密>ならびに、盗賊道具を用いた能力値判定において、君の習熟ボーナスは2倍になる。

急所攻撃: 君は1ターンに1回、攻撃ロールに有利を得た攻撃で君がヒットを与えたクリーチャー1体に対して、追加で3d6ダメージを与えることができる。その攻撃は“妙技”の特性を持つ武器または遠隔武器を使用したものでなければならない。

以下の条件のすべてを満たしているならば、君はその攻撃ロールに有利を得ていなくとも上記の追加ダメージを与えられる: (1) 君以外の“目標クリーチャー”に“の敵”が、目標クリーチャーから5フィート以内にいる。(2) その“目標クリーチャー”にとっての敵が無力状態でない。(3) 君がその攻撃ロールに不利を受けていない。

巧妙なアクション、器用な指先: 君は戦闘において君のターンごとに1回のボーナス・アクションをとれる。このアクションは以下のいずれかのためにのみ使用できる: (1) 隠れ身、(2) 早足、(3) 離脱、(4) 【敏捷力】<手先の早業>判定を行なう、(5) 盗賊道具を用いて罠の解除や解錠を行なう、(6) “物体の操作”アクション。

屋根渡り: 君は通常よりも高速で登攀を行なうことができるようになる。君はもはや、登攀を行なうのに追加の移動を要しない。加えて、君が助走付きの跳躍を行なう際には、跳躍距離が【敏捷力】修正値) フィートだけ伸びる。

特徴

クトゥルフの呼び声TRPG

7

2'11" (約63cm)

20ポンド (約9kg)

キャラクターの名前

ジェンダー

年齢

身長

体重

目

肌

髪

目立った特徴

CP

SP

EP

GP

PP

財宝

運搬能力

押し引きと持ち上げ

現在の荷重

150ポンド

300ポンド

59.5ポンド

荷重

メモ

数量

名称

価格

重量

2	ショートソード (妙技、軽武器)	10gp	2ポンド
2	ダガー (妙技、軽武器、投擲)	2gp	1ポンド
1	20/60)	10gp	10ポンド
1	レザー (軽装鎧)	15gp	1ポンド
	盗賊道具	16gp	42.5ポンド
1	泥棒バック (中身は下記)		
1	背負い袋		
1	小さな金属球 1,000 個入りの袋		
1	10 フィートの細ひも		
5	ベル		
1	ろうそく		
1	かなてこ		
10	金槌		
1	ピトン		
2	覆い付きランタン		
5	油		
1	保存食		
1	ほくち箱		
1	水袋		
1	50 フィートの麻のロープ	3sp	3ポンド

数量

名称

価格

重量

装備

クトゥルフの呼び声TRPG

キャラクターの名前



キャラクターの肖像

+3

習熟ボーナス

14

+2
【筋力】

10

+0
【敏捷力】

12

+1
【耐久力】

14

+2
【知力】

18

+4
【判断力】

10

+0
【魅力】

防具:すべての鎧、盾

武器:単純武器、軍用武器

道具:ゲーム用カード、乗り物(陸)

言語:共通語、エルフ語

その他の習熟と言語

クレリック 5レベル

神話からの生存者

混沌にして善

中型

←(クラス&レベル)→

←(背景)→

←(属性)→

←(サイズ)→

ハーフエルフ

暗視60フィート(約18m)

←(種族)→

←(感覚)→

←(経験点(XP))→

16

±0

30フィート
(約9m)

14

アーマー・クラス(AC)

イニシアチブ

移動速度

受動・知覚

33

最大ヒット・ポイント

成功

失敗

死亡セーブ

現在ヒット・ポイント

5d8

合計

ヒット・ダイス

状態や狂気

消耗状態の
段階

狂気状態の
段階

難易度

持続時間

私はこの目で見たものもすぐには信じないだけの経験を積んだ。私は常に検証する。

人格的特徴

適応力。すべては変化する。すべての機会を最大限活用せねば。

尊ぶもの

自然のままの健全な生命を、悪の勢力が損い、ゆがめている。癒さねばならず、おしとどめねばならぬ。

関わり深いもの

すんでの所で脅威から逃れたため、同様の脅威を回避／阻止するためならどんな犠牲も払うつもりでいる。

弱味

攻撃&呪文

フェイの血筋:君は魅了状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。また、魔法は君を眠らせることはできない。

絶望的洞察:君は神話の脅威を逃れた生存者であり、異質な存在に対処する際に役立つ洞察を得ている(『クトゥルフの呼び声TRPG』P.63を参照)。

呪文発動:君の呪文発動能力は【判断力】である。君は(儀式)タグの付くクレリック呪文を儀式として発動できる。君はクレリック呪文発動の焦点具として聖印を使える。

読解の達人:君は魔法の罫、呪文書、神話典籍、印形や印やその他の魔法の書き物を作り出す呪文に関する洞察を得ている。君は魔法の罫や文の存在に気づいたり識別したり調査したりするための【知力】(魔法学)や【判断力】(ヨグ=ソトース神話)判定を行なう際、その技能に習熟しているならば、(通常の習熟ボーナスではなく)習熟ボーナスの2倍を加える。

神性伝導:異界影響感知:君は神性伝導を用いて怪異な危険、怪異な知識のありかを感じることができる。君は1回のアクションとして聖印を明らかに示し、崇める神の英知を呼びおこして、周囲に対する感覚を研ぎすます。以後10分間、君は30フィート以内にアンデッド、異形、エレメンタル、怪物、セレスチャル、フィンド、フェイがいるならそのことがわかる。どのクリーチャー種別のものがあるかもわかる(複数種別のものがあるならそれともわかる)。た例えばアンデッドと異形がいるならばそのことがわかるが、どこに何体いるかまではわからない。また、30フィート以内に神話典籍や“旧き力の顕れ”が存在するならそのこともわかる。この期間中、君は1回のアクションとして自分から見える1体のクリーチャーに精神を集中することで相手のクリーチャー種別を判別できる。ただし相手が上記のクリーチャー種別に属する場合に限る(たとえば相手がアンデッドならばそのことがわかるが、相手が人型生物ならばクリーチャー種別はわからない)。

特徴

クトゥルフの呼び声TRPG

34

52.71(約170cm)

110(約50kg)

キャラクターの名前

ジェンダー

年齢

身長

体重

目

肌

髪

目立った特徴

CP

SP

EP

GP

PP

財宝

運搬能力

押し引きと持ち上げ

現在の荷重

210ポンド

420ポンド

115.5ポンド

荷重

メモ

数量

名称

価格

重量

1	スケイル・メール （〈隠密〉判定に不利を受ける）	50gp	45ポンド
1	メイス	5gp	4ポンド
1	ライト・クロスボウ（矢弾、射程 80/320、装填、両手用）	25gp	5ポンド
20	クロスボウ・ボルト	1gp	1.5ポンド
1	シールド 聖印（シールドの紋章）	5gp	6ポンド
	探検家バック（中身は下記）	10gp	54ポンド
1	背負い袋		
1	携帯用寝具		
1	炊事用具		
1	ほくち箱		
10	松明		
10	保存食		
1	水袋		
1	50 フィートの麻のロープ		

数量

名称

価格

重量

装備

クトゥルフの呼び声TRPG

エルダー・サイン
クレリック、古き印の領域

【判断力】

15

+7

呪文発動クラス

呪文発動能力値

呪文セーブ難易度

呪文攻撃ボーナス

0

初級呪文

セイクリッド・フレイム
ソーマタージ
ライト

3

2

エルダー・サイン(領域呪文)
ノンディテクション(領域呪文)
リヴィヴィファイ
リムーブ・カース

6

呪文
レベル

総スロット数

使用済みスロット数

1

4

準備呪文

呪文名

アイデンティファイ(領域呪文)
コンプリヘンド・ランゲージズ(領域呪文)
インフリクト・ウーンズ
キュア・ウーンズ
プレス
ベイン

7

4

8

2

3

シャッター(領域呪文)
ディテクト・ソウツ(領域呪文)
スピリチュアル・ウェポン
レッサー・レストレーション

5

9

呪文

エルダー・サイン

ELDER SIGN / 旧き印

3 レベル、防御術（式文）

発動時間：1 時間（式文として発動する場合は 12 分×5 フェイズ）

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質（250gp の価値のある特殊なインクまたは道具;これは呪文により消費される）、魔法陣（接触した物体の表面に、最大で差し渡し 5 フィートの印を描く）

式文能力値判定：【知力】〈魔法学〉または【判断力】〈ヨグ＝ソトース神話〉難易度 18（魔法陣）➡【知力】〈魔法学〉または【判断力】〈ヨグ＝ソトース神話〉難易度 18 ➡【知力】〈魔法学〉または【判断力】〈ヨグ＝ソトース神話〉難易度 18

式文発動の反動：1 段階ぶんの消耗状態

式文発動の失敗：もう 1 段階ぶんの消耗状態

持続時間：解呪されるまで

君は 1 つの物体に触れ、エルダー・サインを 1 つ描く。このエルダー・サインは、旧き力の顕れ（『**サンディ・ピーターセンの暗黒神話体系 クトゥルフの呼び声 TRPG**』第 8 章参照）および彼らに隷属するクリーチャー（深きもの、チョー＝チョー人、ほとんどの異形クリーチャーを含む）からのダメージ、呪文、能力に対する完全耐性を有する。それらのクリーチャーはエルダー・サインの描かれた物体に触れることも通り抜けることもできない。一般的に言って、エルダー・サインの 30 フィート以内に旧き力の顕れが 6 ラウンド以上連続して存在し続けたなら、そのエルダー・サインは破壊される。さまざまな異界の恐怖に対して完全耐性を有するのはエルダー・サインそのものだけであるため、護りとして信頼できるとは限らないことを覚えておこう。たとえば、エルダー・サインの描かれた盾は大いなる古きもの^{グレート・オールド・ワン}の攻撃の作用を受けないが、このモンスターは盾に守られていない場所を狙うことで盾の使用者を攻撃できる（従って、この盾の使用者の AC は、エルダー・サインのない盾の使用者と同一である）。エルダー・サインを扉や戸口に描くと、該当するクリーチャーはその戸を通れなくなる。

この呪文を式文として発動する際には、差し渡し 5 フィートより大きなエルダー・サインも作成可能だ。その際、エルダー・サインの大きさを 5 フィート増やすごとに、すべての式文能力値判定の難易度が 1 ずつ上昇する。

高レベル版：君がこの呪文を 4 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 3 レベルを 1 上回るごとに、作成できるエルダー・サインの大きさの上限が 5 フィート増加する。

しきぶん 式文

（式文）タグのついた呪文は、通常の呪文として発動することも、式文として発動することもできる。呪文を式文として発動する場合、呪文スロットは消費しないため、“高レベル版”として発動することはできない。

呪文を式文として発動するためには、式文の発動を続けるためのアクションの一部として、特殊な能力値判定を行なう必要がある。すべての式文はこの判定に 3 回成功する必要がある、しかも毎回同じ技能というわけにはいかないことが多い。また、この判定が 1 回や 2 回失敗しても呪文自体が失敗することはない。式文に必要な能力値判定の内容は、呪文の構成要素の次行に記されている。発動者が、発動時間の各フェイズの終了時に 1 回の能力値判定を行なう。これらの判定を受動判定として行なうことはできない。他の能力値判定と異なり、1 回 1 回の判定の成功や失敗そのものは何の効果も生じさせない。成功失敗のいずれかが 3 回になるまで、成功と失敗の回数を記録し続けること。この成功と失敗の回数は、式文の発動が終了した時点で、呪文発動の成否に関わらずリセットされて 0 に戻る。式文能力値判定が要求されるたび、呪文の説明にある式文能力値判定のリストのうち“まだ成功していない判定の中で、一番先に書いてあるもの”の判定を行なうこと。3 回目の成功を収めた時点で、その式文は完全なものとなり、それ以降は呪文の発動を続けるために能力値判定を行なう必要がなくなる。その呪文は発動時間の終了時に発動が成功し、効果が生じる。

3 回目の失敗が生じた時点で、その式文は失敗し、呪文発動は即座に終了する。そして発動者が、“式文発動の失敗”の項にある効果を受ける。さらに、式文発動の成否にかかわらず、発動者が“式文発動の反動”の項にある効果を受ける。

一度術式として発動する場所を決めたならば、その場所を移動させることはできない。

1 または 20 の目が出た場合：呪文を式文として発動するための能力値判定の 1d20 ロールにおいて 1 の目が出た場合、その判定を行なった者はその呪文を発動するための次の 1 回の能力値判定に不利を受ける。20 の目が出た場合、その判定を行なった者はその呪文を発動するための次の 1 回の能力値判定に有利を得る。

式文についての更なる詳細は『**サンディ・ピーターセンの暗黒神話体系 クトゥルフの呼び声 TRPG**』第 5 章を参照すること。

ライセンスに関する表記

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying,

modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000,
Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Sandy Petersen's Cthulhu Mythos, © 2018, Petersen Games.

END OF LICENSE