

クトゥルフ神話TRPG導入書

導入

はじめまして。クトゥルフ神話TRPGのプレイヤーを志す皆様にこの資料を贈ります。

クトゥルフ神話の世界は、深く混沌としたものです。悪意に満ちた存在が、いつでもあなたの様子を窺っています。それらから身を守る唯一の方法は、世界の理、法則を理解し正しく使いこなすことです。本資料はルールブック『クトゥルフ神話TRPG』の内容を大いに噛み砕き、ロールプレイに必要な最低限の知識を詰め込んだものとなっております。順を追って、この世界のルールを説明していきましょう。

クトゥルフ神話TRPGとは	3
用語解説	4
探索者と能力	6
技能および基本成功率	25
戦闘	26
最後に	30

この全てを読み終えたなら、手探りながらも世界を歩き回ることができるでしょう。しかし、直面する数々の難題に答えを探すとき、この資料は十分な力を持ちません。もしもロールプレイの途中で分からないことに行き当たったら、他の参加者に尋ねてみるのも一つの方法でしょう。会話こそが、TRPGを動かす力なのですから。

クトゥルフ神話TRPGとは

「TRPG」とは、テーブルトーク・ロールプレイングゲームの略であり、参加者が世界の案内人と登場人物に分かれ、口述による相互のやりとりによってひとつの物語を進行させていくゲームです。プレイヤーは自由な意思決定や行動を行い、その結果が物語に影響を与えていきます。一方「クトゥルフ神話」は、20世紀に活躍したアメリカ人ホラー作家H.P.ラヴクラフトとその同志が創造した、体系化された世界観——我々の日常の裏に、人知を超えた何者かが蠢く世界——のことを言います。つまりこの「クトゥルフ神話」の世界観を舞台にして遊ぶ「TRPG」こそが、「クトゥルフ神話TRPG」であると言えます。

上記の通りTRPGには世界と登場人物が存在しますが、クトゥルフ神話TRPGにおけるそれは一見して現実のそれと全く変わりません。唯一の違いは、その裏側にいつでも未知の存在が蠢き、行動の機会を伺っていることです。それらは超常的な力で人間を惹きつけ、狂わせ、あるいは生命を奪い取ります。平凡な我々は頼りない知恵や力、時には魔術的な手段を講じて対抗し、最悪の事態を回避しなければなりません。

突如として表出する非日常からの脱却、これがクトゥルフ神話TRPGの目指す物語の方向性ということになります。我々の常識と同様、死は終わりを意味します。負傷を瞬時に癒やす奇跡などは存在せず、超人的な身のこなしで怪物を打ち倒すことも許されません。登場人物は皆、あなたと同じひ弱な人間なのです。どうぞ隣り合うもうひとつの「現実」を訪れた気持ちで、ロールプレイをお楽しみ下さい。

用語解説

クトゥルフ神話TRPGでは、普段聞き慣れない用語が登場します。頻出する語句をここで押さえておきましょう。

- ・キーパー (KP) ゲームの進行係。シナリオの全容を把握し、場面を説明したり、NPCを演じる。
- ・プレイヤー (PL) KP以外のゲーム参加者。探索者を演じ、動かす。本資料はこちらを対象とする。
- ・探索者 PLの操る登場人物。
- ・NPC 探索者以外の登場人物。KPが演じることになる。ノンプレイヤーキャラクターの略。
- ・セッション TRPGにおける、開始から終了まで、1ゲームの括りをこう呼ぶ。
- ・ダイス  サイコロ。本ゲームでは6面ダイスに加え8面、10面のものも使用する。
また、「n面」ダイスのことを「Dn」と表記する。例：D6, D8, D10, D100
- ・ダイスロール
ダイスを振り、その出目によって結果を分岐させるもの。ゲームにある種のランダム性を与えることができる。n面ダイスをm個振った合計値のことを「mDn」と表記する。
例：1D6, 3D6, 1D8, 2D6+6（6面ダイス2振りの合計に6をえた値）

・D100（パーセント・ダイス）

通常2つの10面ダイスを用いて表現されるダイス。「00」は100を意味する。よって、取りうる値は1～100までということになる。

・D100ロール

単に「ロール」と言った場合、このD100ロールのことを表す。クトゥルフ神話TRPGにおいて、特に頻繁に使用されるダイスロールである。

D100ロールは、実用的には○○ロールと言う形で使用する。例えば、幸運ロール、技能ロール、正気度ロールといった具合だ。頭に付く「幸運」「技能」「正気度」などはいずれも1～99までの値を取る能力値で、D100ロールの出目と数値を比較し、結果を得る。詳細については各項目で説明する。

お気付きかもしれないが「00」すなわち100はしばしば例外的数値となる。もしも重大な場面でこの目を引いてしまったなら、あなたの探索者は考えうる限り最悪の結末を迎えることになるかもしれない。

・スペシャル

D100ロールの結果が成功に必要な値の5分の1以下だった場合、それはとびきりの成功とみなされる。大抵の場合、より多くの情報を得たり効果的なダメージを与えたりといったことが起こる。



探索者と能力

クトゥルフ神話TRPGにおいて、プレイヤーは「探索者」として振る舞うことになります。ゲームを遊ぶ際、最初に取り掛かるのが「探索者の創造」です。探索者という名前は、その名の通り彼らが「探索」を通じて物語を進めていくことに由来しています。手がかりや証拠を探し、吟味し、真実に近づいていくのです。

探索者の創造に、難しい手順は必要ありません。数回のダイスロール、簡単な選択と少々の味付けを経て作業は完了します。これを「探索者シート」と呼ばれる用紙にまとめ、手元に置いておきましょう。下記のツールを使いながら読み進めば、直ぐに探索者の創造を開始することができます。

探索者シート作成ツール http://charasheet.vampire-blood.net/coc_pc_making.html

ダイスロールツール <http://cthuwebdice.session.jp/dice/>

能力値	7
バックグラウンド	14
技能と職業	15
技能値の振り分けと個人的興味	21
技能の定義	22

能力値

探索者は、その人物の人間的性能を表す値として「能力値」を持ちます。能力値にはダイスロールにより決定されるものと、他の能力値から自動的に算出されるものがあります。探索者は基本的に「成人」として創造される為、経験によって能力が増幅することはありません。各種数値が持つ意味と、その決定方法について説明致します。

STR (Strength、筋力)

重い物を持ち上げたり、崖に捕まったり、あるいは戦いにおいて近接戦を行う場合に重要な値です。

値の決定方法は3D6（6面ダイスを3つ振った合計値）です。

CON (Constitution、体力)

肉体的な抵抗力を表します。溺れたり、毒に侵されそうになったとき効果を発揮するでしょう。

値の決定方法は3D6です。

SIZ (Size、体格)

人物の身長、体重を合わせてひとつの値で表したものです。これを使うのは小さな穴を潜り抜けたり、塀の向こうを覗き見たりする場合です。

値の決定方法は2D6+6（6面ダイスを2つ振った合計値に6を足した値）です。

INT (Intelligence、知性)

物事を学び、記憶し、分析する能力を表します。正確な理解、正常な判断はあらゆる場面において重要になってくるでしょう。

値の決定方法は2D6+6です。

POW (Power、精神力)

クトゥルフ神話に登場する、魔術の類に関する力です。多くの魔術的能力に影響します。

値の決定方法は3D6です。

DEX (Dexterity、敏捷性)

機敏な動きや反射神経に優れた者が、高い数値を獲得する能力です。バランス感覚や纖細さが試されるときにも活躍します。時には人に知られず、何かを取るときなどにも有効かもしれません。戦闘の場においては、行動順を決定付ける値でもあります。

値の決定方法は3D6です。

APP (Appearance、外見)

その人物の容貌や好感度を表す値です。相手に与える第一印象に、影響を与えるかもしれません。値の決定方法は3D6です。

EDU (Education、教育)

この数値は端的に、教養を表しています。16以上ならば、学位を持つような人物でしょう。また、探索者の年齢設定の下限は[EDU+6]歳と決まっています。これを基準として年齢が10歳増える毎にEDUの値を1ポイントずつ高くします。

値の決定方法は3D6+3（6面ダイスを3つ振った合計値に3を足した値）です。

SAN (Sanity、正気度)

クトゥルフ神話において、正気度は非常に重要な意味を持ちます。それはクトゥルフ神話の怪物が人間の理解の範疇を遥かに超え、見たものを狂気に誘うからです。これに抗う能力として、この「SAN」と後述する「正気度ポイント」が用意されています。

値の決定方法は [POW×5]（能力値「POW」を5倍した値）です。

正気度ポイント (SAN値)

この値は、その名の通り精神の正常度合いを表しています。このポイントは失われることが多い反面、滅多に回復することができません。正気度を完全に失った人間は永久的狂気に取り憑かれ、もはやプレイへの復帰は絶望的となります。

正気度を奪うのは、強い精神的ショックです。例えば、夥しい血の海や切り刻まれた死体を目撃した場合、酷い拷問を受けた場合などに、現在の正気度が減少します。また「クトゥルフ神話」の何かに触れる度、人間としての根幹が大きく揺るがされ最大正気度が減少してしまいます。その場合、引き換えに<クトゥルフ神話>という技能の値が上昇します。

初期値は [POW×5] 、上限値となる最大正気度は99です。

アイデア (アイデアロール)

直感力や、物を見てそれを解釈する能力を表します。例えば辺りを見渡して、そこに場違いなものが無いかどうかを判断する場合などに有効でしょう。

アイデアを始めとする3つの能力は「能力値ロール」と呼ばれ、プレイヤーが積極的に行使するものです。上記の場面を例に取ると、プレイヤーが「辺りに場違いなものがないか、確認してみます」などと言えば、キーパーから「では、アイデアロールを行って下さい」と指示が出るでしょう。D100ロールを行い、数値が「アイデア」の範囲内に収まったなら、違和感の正体を突き止めて新しい発見ができるかもしれません。

値の決定方法は [INT×5] です。

幸運（幸運ロール）

キャラクターの持つ運の力が試されるとき、この幸運ロールを用います。それは、例えば罠だけの通路を通り抜けたり、獲物を探す敵をやり過ごしたりする場面でしょう。

値の決定方法は [POW×5] です。

知識（知識ロール）

頭の中にある情報を引き出したいなら、知識ロールが役立ちます。この能力は「目の前の事柄について、何か知っているだろうか」と自問するものです。知らない言語、知らない物体、知らない法則など、とにかく知らないものがあったら知識ロールを使ってみましょう。成功すれば、キーパーが補足の情報を知識として渡してくれるはずです。

値の決定方法は [EDU×5] です。なお、値が99を超えることはありません。

ダメージ・ボーナス

近接戦において、与えるダメージに加算される値です。戦いに「体格差」を導入する為の数値と考えていいでしょう。故に、火器等を使用した攻撃には影響しません。

値の決定方法は [STR+SIZE] で、下記のダメージ・ボーナス表に従います。

[STR+SIZE]	ダメージ・ボーナス
2-12	-1D6
13-16	-1D4
17-24	+0
25-32	+1D4
33-40	+1D6

耐久力

一般的なゲームにおけるライフポイントの役割を担います。傷を負うごとに値は低下し、0になると探索者は死亡します。2以下である場合も意識不明で操作を受け付けません。

しかし幸いにも正気度とは異なり、比較的簡単に数値を回復する手段が用意されています。まず、ゲーム内時間で1週間毎に1D3ポイントの自然回復を受けられます。また、「応急手当」や「医学」の技能によって1D3ポイントを即座に回復することができます。耐久力が3以上に回復すれば、キャラクターは探索を再開することができるでしょう。

最大耐久力の決定方法は [CONとSIZEの平均値（端数切り上げ）] です。

マジック・ポイント

一般的なゲームにおけるマジックポイントとそう変わらないものです。呪文を掛けたり、何かの悪影響を切り抜けたりするのに消費します。使用したポイントは時間経過に伴って自然回復し、24時間で完全に元通りになります。

ポイントが0になると気力を喪失し、気絶してしまいます。目を覚ますのは再びマジック・ポイントが1以上に回復した時です。

最大値は [POW] と同じ値を取ります。よって、1時間毎の回復量は [POW] の値を24時間で割ったものとなります。



バックグラウンド

全ての能力が首尾良く決まったとしても、ひとりの人間が完成したとは言い難いものです。探索者にどんな経歴があるのか、どのような出で立ちなのか、何処から来たのかなどの情報が、人を興味深い存在にしてくれます。

- ・性別

- ・名前、年齢

年齢の下限は [EDU+6] 歳と規定されている。これを基準とし、10歳えるごとに[EDU]を1ポイントずつ増やす。また40歳を基準として、10歳える毎に[STR][CON][DEX][APP]の何れかを1ポイントずつ減らしていく。

- ・学校、学位

- ・出身地

どの国の出身かということはく母国語>の技能に関わるかもしれない。

- ・傷跡、精神障害

事故により腕などを失っている場合には、能力の調整が必要になるかもしれない。

- ・似顔絵

描き込んでも、何かを貼り付けても良い。人物を紹介するのに、似顔絵の効果は大きいものだ。

技能と職業

技能は、その人物がこなせる事柄の最小単位を表します。技能が寄り集まって共通の方向性を伴ったとき、それは職業となります。つまり探索者にとって職業を選ぶということは、技能のパッケージを手にすることなのです。ここではクトゥルフ神話TRPGに登場する一般的な職業と、そこに含まれる技能を紹介します。難しく考えず、興味を持った技能から職業を選択してみて下さい。

(表中の＜+ n＞は任意の技能をn個、選択して加えることが出来るという意味です)

医師

＜医学＞＜応急手当＞＜信用＞＜心理学＞＜精神分析＞＜生物学＞＜他の言語(ラテン語)＞＜薬学＞
＜+ 1＞

エンジニア

＜科学＞＜機械修理＞＜重機械操作＞＜電気修理＞＜地質学＞＜図書館＞＜物理学＞＜+ 1＞

エンターテイナー

＜言いくるめ＞＜回避＞＜聞き耳＞＜芸術＞＜信用＞＜心理学＞＜変装＞＜+ 1＞

教授

<信用><心理学><説得><図書館><値切り><ほかの言語><+2 (医学、科学、考古学、人類学、生物学、地質学、電子工学、天文学、博物学、物理学、法律、歴史の中から選択) >

狂信者

<隠す><隠れる><心理学><説得><図書館><+2 (科学、電気修理、法律、薬学、ライフルの中から選択) ><+1 >

軍士官

<経理><信用><心理学><説得><ナビゲート><値切り><法律><+1 >

警官

<言いくるめ><応急手当><回避><組みつき><心理学><法律><+2 (自転車の運転、乗馬、値切り、マーシャルアーツ、目星の中から選択) >

刑事

<言いくるめ><聞き耳><心理学><説得><値切り><法律><目星><+1 >

芸術家

<言いくるめ><芸術><写真術><心理学><製作><目星><歴史><+1>

古物研究家

<芸術><製作><図書館><値切り><ほかの言語><目星><歴史><+1>

作家

<オカルト><心理学><説得><図書館><ほかの言語><母国語><歴史><+1>

ジャーナリスト

<言いくるめ><写真術><心理学><説得><図書館><母国語><歴史><+1>

私立探偵

<言いくるめ><鍵開け><写真術><心理学><図書館><値切り><法律><+1>

スポーツマン

<言いくるめ><回避><信用><心理学><説得><変装><+1>

スポーツ選手

〈回避〉〈乗馬〉〈水泳〉〈跳躍〉〈投擲〉〈登攀〉〈マーシャルアーツ〉〈+1〉

聖職者

〈聞き耳〉〈経理〉〈心理学〉〈説得〉〈図書館〉〈ほかの言語〉〈歴史〉〈+1〉

超心理学者

〈オカルト〉〈人類学〉〈写真術〉〈心理学〉〈図書館〉〈ほかの言語〉〈歴史〉〈+1〉

ディレクタント

〈芸術〉〈乗馬〉〈ショットガン〉〈信用〉〈製作〉〈ほかの言語〉〈+2〉

伝道者

〈医学〉〈応急手当〉〈機械修理〉〈芸術〉〈説得〉〈博物学〉〈+1〉

ライブ・メンバー

〈オカルト〉〈聞き耳〉〈水泳〉〈投擲〉〈値切り〉〈博物学〉〈目星〉〈+1〉

農林業作業者

<応急手当><機械修理><重機械操作><製作><追跡><電気修理><博物学><+1>

パイロット

<機械修理><重機械操作><電気修理><操縦><天文学><ナビゲート><物理学><+1>

ハッカー／コンサルタント

<言いくるめ><コンピューター><電気修理><電子工学><図書館><物理学><ほかの言語><+1>

犯罪者

<言いくるめ><鍵開け><拳銃><忍び歩き><値切り><変装><目星><+1>

兵士

<応急手当><回避><隠す><機械修理><聞き耳><忍び歩き><ライフル><+1>

弁護士

<言いくるめ><信用><心理学><説得><図書館><値切り><法律><+1>

放浪者

<言いくるめ><隠れる><聞き耳><忍び歩き><心理学><値切り><博物学><+1>

ミュージシャン

<言いくるめ><聞き耳><芸術><製作><説得><心理学><値切り><+1>

技能値の振り分けと個人的興味

職業を選んだら、付隨する技能はもう探索者のものです。仕上げに、技能値を決定してあげましょう。技能値とは、言うなれば習熟度(%)のことです。具体的には、探索者の [EDU×20] ポイントを、獲得した技能に割り振ることで決定します。各技能は異なる基底値を持つので、最終的な技能値は [技能の基底値 + 振り分け値] となります。上限値が99%であることも合わせて覚えておいて下さい。

割り振る値を考える際に思い出して欲しいのは、技能を行使する際にその成否を占う技能ロールです。 [D100 ≤ 技能値] で技能が成功することを考慮してみましょう。

最後に、個人的興味として [INT×10] ポイントを、職業の技能とは無関係に技能値として割り振ることができます。探索者の趣味や特技、とでも考えて下さい。何にどれだけ振り分けても構いませんが、手を広げすぎないよう気を付けなくてはなりません。例えば〈化学〉<考古学><人類学><生物学>（全て基底値1）に1ポイントずつ振り分けたとしても、 $1 + 1 = 2\%$ の成功率では何の役にも立たないでしょう。また、人知を超えた〈クトゥルフ神話〉の技能を選ぶことはできません。

以上で、探索者の作成は全て完了となります。お疲れ様でした。随分と長い説明となってしましましたが、これでひとりの人物の「過去と現在」を定義することができました。これから出来事は、あなたの選択次第ということになります。

技能の定義

クトゥルフ神話TRPGにおける技能には、ある種の含みや応用の余地を持たせてあります。それはプレイヤーが言葉の意味に捕われることなく、あらゆる手段を総動員して問題解決に当たるための配慮です。例えば＜運転＞の技能で電車を操ることができるかもしれません。＜機械修理＞で簡単な鍵を開けることができるかもしれません。何でも臆せず、試してみましょう。ルールの曖昧な部分を補完するために、キーパーの存在があるのです。

もう一つ重要なこととして、技能値の振り分けにおいて1ポイントも振らなかった技能に関する基底値分の成功率が存在することを記しておきます。つまり、それらについても技能ロールをする余地がある、ということです。人間誰しもが持っている基本的技術に関しては高く、訓練や学習によって身に付くものは低く設定されています。

以下、特に説明の必要がある技能を抜粋して紹介し、最後に一覧表を示します。

(() 内の値は、基底値（基本成功率）を表しています。)

医学（5%）

病気の症状を診断したり、適切な助言を与える。

緊急時に＜医学＞ロールを成功させた場合、1D3ポイントの耐久力を直ちに回復できる。

運転（20%）

この技能を持つ者は、ロールなしで普通車の運転ができる。また、簡単な故障を修理できる。

応急手当（30%）

＜応急手当＞ロールに成功すれば、1D3ポイントの耐久力を直ちに回復することができる。

回避（[DEX×2]%）

自分に向けられた「モノ」を回避する。危険が迫ったとき、まず思い浮かべるべき技能。

組みつき（25%）

特殊な素手の技能。傷を負わせることなく相手の動きを封じる場合に使用する。組みつきに成功した場合、追加で以下の行動を取ることができる。

- ・対象とSTR同士による抵抗ロールを行い、勝てば相手の動きを完全に奪う。相手が動こうとする度に再度ロールする。複数で組み付いている場合には、STRを合算して計算する。
- ・対象を倒す。この行動は自動成功する。
- ・対象をノックアウトする。
- ・対象の武器を取り上げる。この場合、2ラウンド連続でロールを成功させる必要がある。
- ・対象にダメージを与える。＜組みつき＞ロールを行い、成功したら[1D6+ダメージボーナス]

跳躍（25%）

何かを飛び越える他に、高所から落下した場合の衝撃を和らげるためにも使うことができる。

図書館（25%）

本、新聞や資料等に溢れた場所から自分に有益な物を見つけることができる。

ほかの言語（1%）

母国語以外で使用できる言語。仕事柄や学歴、生い立ちや趣味等から自由に発想しよう。

マーシャルアーツ（1%）

自身の肉体を使って攻撃する場合に、この技能を組合せて使うことができる。

ロールに成功した場合、2倍のダメージを与えることができる。

目星（25%）

何かの手がかりを見つけたり、隠されたものを見抜いたりする場合に活躍する。

探索者にとって、非常に重要な技能となる。

技能および基本成功率

技能	基本成功率
言いくるめ	5%
医学	5%
運転	20%
応急手当	30%
オカルト	5%
回避	[DEX×2]%
化学	1%
鍵開け	1%
隠す	15%
隠れる	10%
機械修理	20%
聞き耳	25%
キック	25%
クトゥルフ神話	0%
組みつき	25%
芸術	5%

技能	基本成功率
経理	10%
拳銃	20%
考古学	1%
こぶし／パンチ	50%
コンピューター	1%
サブマシンガン	15%
忍び歩き	10%
写真術	10%
重機械操作	1%
乗馬	5%
ショットガン	30%
信用	15%
心理学	5%
人類学	1%
水泳	25%
製作	5%

技能	基本成功率
精神分析	1%
生物学	1%
説得	15%
操縦	1%
地質学	1%
跳躍	25%
追跡	10%
頭突き	10%
電気修理	10%
電子工学	1%
天文学	1%
投擲	25%
登攀	40%
図書館	25%
ナビゲート	10%
値切り	5%

技能	基本成功率
博物学	10%
物理学	1%
変装	1%
法律	5%
ほかの言語	1%
母国語	[EDU×5]%
マーシャルアーツ	1%
マシンガン	15%
目星	25%
薬学	1%
ライフル	25%
歴史	20%

戦闘

戦闘に入ったからといって、別段身構えることはありません。<パンチ>などの技能で攻撃を試みたり、傷ついた者を見つけたら<応急処置>、襲い来る攻撃には<回避>、仲間を差し置いて自分が助かりたければ<隠れる>など、全てはロールプレイによって進行します。

はじめに忠告をするならば、クトゥルフ神話の世界において戦闘は決して賢明な判断とは言えないでしょう。相手が理解の範疇を超えた存在であればなおさら、誰しもが逃げる一手を選択するはずです。

戦闘時に特異な概念

戦闘も探索と同様、基本的には技能を行使することにより行われます。落ちている鉄パイプを手に取ったり、相手との距離を離すといったロールプレイも考えられるでしょう。重要なことは戦闘をゲームとして公平に保つため、特別な2つの概念が導入されることです。

戦闘ラウンド

戦闘ラウンドとは、実時間12秒程度を1区切りとした時間単位です。1戦闘ラウンド内で、戦闘に参加している者全員が少なくとも1回のアクションを行うチャンスを与えられます。噛み砕いてゲーム的に表現すれば、1戦闘ラウンド=1ターンということになります。

行動の順番

行動順はDEXの値によって決まります。DEXが高い者から順に行動していきますが、同一の値を持つ者が2人以上いた場合には、D100ロールの値が小さかった者からになります。

近接武器と火器での攻撃が同時に起こった場合には、火器での攻撃が先手となります。

受け流し

戦闘中、1戦闘ラウンドに1度行うことが出来る特殊行動です。受け流しを行う場合、攻撃やその他行動を行った後に「ダレ」からの攻撃を受け流すのかを宣言します。

受け流しに使われた品物は、受け流した攻撃によるダメージを全て吸収します。但し、ダメージが品物の耐久力を上回った場合には破壊されてしまい、更に余剰分は探索者の耐久力で支払うことになります。行動不能な場合を除いて受け流しはいつでも行えるアクションですが、常にリスクがあることを頭に入れておきましょう。

以下、受け流しに関する注意事項を箇条書きで示します。

- ・ 火器による攻撃は受け流すことができない。
- ・ 素手で受け流せるのは、同じく素手による攻撃に限る。
- ・ 火器は攻撃と受け流しを同時に行うことはできない。



- ・ <組みつき>の技能を2連続で成功させれば、相手の武器を掴まえて逸らすことで受け流しと同じ効果を得られる。
- ・ <回避>技能を使用した場合でも、受け流しを行うことができる。

装甲と貫通、及び回避

防御力、及びクリティカルヒットを、クトゥルフ神話TRPGではこのように表現します。

装甲

クトゥルフ神話のクリーチャーは強固で分厚い表皮に覆われているかもしれませんし、人間であってもレーシングスーツやヘルメットなどを身に着けていれば不意の怪我を負わずに済むでしょう。このような打たれ強さを「装甲」という言葉で表現します。

実際の運用としては、受けるはずだったダメージから装甲の数値分を軽減することができます。

貫通

攻撃時、D100ロールで「スペシャル」が発生したなら、それは特別な攻撃となります。具体的には、通常のダメージロールを2度振りし、合計値をダメージとして与えることができます。

但し近接武器で貫通が発生した場合に限り、武器は相手の身体に突き刺さってしまい、回収するまで使用することができなくなります。

回避

<回避>技能を行使する場合には、同時に攻撃を行うことができません。

最後に

ここまで長らくお付き合い頂き、ありがとうございました。以上が、本資料で語るべき全ての内容となります。今回のセッションにご参加頂いたことに対しても、この場を借りてお礼申し上げます。

さて、冒頭でも申し上げました通り本資料は『クトゥルフ神話TRPGルールブック』より一部を抜粋、簡略化してまとめたものです。ひとつの形になるよう、最低限のものは詰め込んだつもりでしたが、振り返ってみればここにはカーチェイスの方法も、毒が人体に及ぼす影響も、クトゥルフ神話のクリーチャーも魔導書も、その成り立ちさえも書かれていません。

クトゥルフ神話TRPGはゲームの一種です。「ルール」が本体で「シナリオ」がソフト、といったところでどうか。一度遊び終えても、シナリオを差し替えればまた新たなロールプレイを始めることができます。

本資料に物足りなさを感じたときには、是非ルールブックを覗いて、その先にあるものを訪ねてみて下さい。

そこにあるものこそが、このゲームの本当の面白さです。

