

できるクトゥルフ

ゲームデザイン：りん/SKMゲームズ

1. このゲームは?

クトゥルフ神話TRPGっぽく遊ぶためのTRPGです。

プレイ人数	プレイ時間	対象年齢
KPを含む2~4名	シナリオによる	12歳以上

・必要な物：本紙とシナリオ、六面体ダイス2個、筆記用具

2. ゲームの遊び方

PCを作成し、KPの準備したシナリオに挑戦します。

用語	意味
キーパー(KP)	シナリオの司会進行役を務める参加者
プレイヤー	シナリオの登場人物役を務める参加者
プレイヤーキャラクター(PC)	シナリオの登場人物のうち、プレイヤーが扱うキャラクター。ルール説明においてはプレイヤー自身を含む呼称
1D6	六面体ダイスを1つ振り、1~6の結果を得る
2D6	六面体ダイスを2つ振り、出目を合計し、2~12の結果を得る
耐久度	PCの肉体的耐久力を表す。負傷により喪失する。耐久度が0点になったPCは瀕死に陥り、次の戦闘ラウンド終了までに耐久度が1点以上にならない限り、シナリオから脱落する。初期値10点/最大値10点/最低値0点
正気度	PCの精神的耐久力を表す。恐怖により喪失する。正気度が0点になったPCは永久的な狂気に陥り、シナリオから脱落する。初期値70点/最大値70点/最低値0点
クトゥルフ神話	PCのクトゥルフ神話知識を表す。得意なものには選べない。初期値0点
技能値ロール	PCが重要な行為に挑戦するときに行為の成否を決定するための判定
クトゥルフ神話ロール	PCがクトゥルフ神話知識を問われたときに知識の有無を決定するための判定
正気度ロール	PCが恐怖体験をしたときに被害を決定するための判定
目標値	各種ロールの難しさを表す。ロールの成功率は下表参照

目標値	2	3	4	5	6	7	有利	不利
成功率	2.8%	8.3%	16.7%	27.8%	41.7%	58.3%	82.6%	34.0%

2-1. PCの作成

- ①名前と性別、年齢、職業をキャラシートに記入します。
- ②キャラシートに記載されている技能の中から得意なものを3つを選び、キャラシートの□に✓を記入します。

2-2. 技能値ロール

PCが2D6し、目標値以下であればロール成功です。目標値は原則として7です。例外としてキャラシートに記載のない技能はKPが目標値を決定します。(2~6推奨)

2D6	結果
●●	決定的成功 (必ず成功し、最良の結果)
●○~■■■■	目標値以下であれば成功
■■■■	致命的失敗 (必ず失敗し、最悪の結果)

●有利なロールと不利なロール

PCが得意であったり、KPがPCに有利だと判断した技能値ロールはPCが2D6を2回し、低い方を採用します。KPがPCに不利だと判断した技能値ロールはPCが2D6を2回し、高い方を採用します。複数の有利と複数の不利が重なる技能値ロールは、PCが2D6を1回だけです。

2-3. クトゥルフ神話ロール

クトゥルフ神話が1点以上のPCが2D6し、クトゥルフ神話の十の位以下であればロール成功です。

例) クトゥルフ神話29→目標値は2

2-4. 正気度ロール

①KPが正気度ロールのレベルを宣言します。

レベル	正気度の喪失値		目安
	ロール成功時	ロール失敗時	
1	0点	1D6点	人間の死体を目撃
2	0点	1D6+2点	グール、深きもの、ミ=ゴを目撃
3	0点	1D6+3点	ムーニ=ピーストを目撃
4	1D6+2点	1D6×3点	ショゴスを目撃
5	1D6×2点	1D6×20点	クトゥルフ、ニャラトテップを目撃

②PCが2D6し、{正気度-クトゥルフ神話}の十の位以下であればロール成功です。

例) 正気度70-クトゥルフ神話1=69→目標値は6

2D6	結果
●●	決定的成功 (正気度の喪失値は必ず0点)
●○~■■■■	{正気度-クトゥルフ神話}の十の位以下であれば成功
■■■■	致命的失敗 (正気度の喪失値はロールを2回し、高い方)

③必要であればPCが正気度の喪失値を決定します。

④1度に7点以上の正気度を喪失したPCは狂気に陥る可能性があります。PCが知力ロールをします。知力が得意であれば有利なロールになり、狂気に陥りやすくなります。

⑤ロール成功であればPCは狂気に陥ります。PCが1D6し、狂気の内容を決定します。継続時間は1分間です。

1D6	結果
●	気絶または五感の心因性機能障害
○	金切り声の発作またはパニック状態
□	激しい恐怖症または幻覚
◇	ヒステリーまたは意味不明な泣き
△	奇妙な性的嗜好に目覚める
■	強迫観念に取りつかれた行動

⑥狂気に陥ったときはクトゥルフ神話を1点獲得します。

付録. キャラシート

名前:	耐久度: 10	
性別:	正気度: 70	
年齢:		
職業:	クトゥルフ神話: 0	
技能名	得意	参考
体力	□	筋力、体力、体格、敏捷性を含む
知力	□	知性、教育、アイデア、知識を含む
魅力	□	精神力、外見、幸運を含む
応急手当	□	
オカルト	□	
回避	□	
鍵開け	□	
聞き耳	□	
忍び歩き	□	
心理学	□	
説得	□	
図書館	□	
目星	□	

3. 選択ルール

3-1. 心理学ロールの変更

心理学ロールはPCの視点からは成否を確認できないためKPが2D6を代行し、PCにはロールの成否を隠します。

例) KP「彼は嘘をついていない…と君は思ったよ」

3-2. 状態異常と治療

●気絶

1度に7点以上の耐久度を喪失したPCは気絶する可能性があります。PCが体力ロールをします。ロール失敗であればPCは気絶に陥ります。継続時間は1分間です。

●治療

応急手当ロールをします。ロール成功であれば対象の耐久度1点を回復させ、瀕死と気絶を治療できます。

3-3. 戦闘

3-3-1. 戦闘の流れ

- ①状況描写後にKPが戦闘を宣言します。
- ②必要であればPCが正気度ロールをします。
- ③逃亡であれば【逃亡処理】へ移ります。
- ④【初期配置】を決定します。
- ⑤PCが【武器準備】を処理します。
- ⑥【行動発表】を処理します。
- ⑦PCが【味方の手番の行動】を処理します。
- ⑧KPが【敵の手番の行動】を処理します。
- ⑨1つのラウンドが終了します。前のラウンドで瀕死に陥ったPCがいれば死亡します。
- ⑩戦闘継続であれば⑥へ戻ります。戦闘終了であればKPが戦闘終了を宣言します。

3-3-2. 逃亡処理

- ①PCが「逃亡」を宣言します。
- ②KPが敵の「代表1体と攻撃手段」を宣言します。
- ③PCが敵の攻撃の引き受け役PCを決定します。
- ④敵の攻撃は自動的に成功します。
- ⑤PCが受け流し（不利）に挑戦できます。
- ⑥ロール失敗であればPCは〔敵の耐久度の喪失値－PCの装甲値〕（最低値0）の耐久度を喪失します。
- ⑦PC全員が逃亡に成功します。

3-3-3. 初期配置

KPとPCが4つのエリアに敵味方を配置します。敵味方も前衛には必ず1人以上配置します。

味方後衛エリア	味方前衛エリア (1人)	敵前衛エリア (1人)	敵後衛エリア

3-3-4. 武器準備

KPとPCが所持している武器を準備します。準備した武器で攻撃と受け流しができます。

3-3-5. 行動発表

- ①KPが敵の「移動と攻撃手段」を宣言します。
- ②PCが敵の攻撃1つ1つの引き受け役PCを決定します。近接攻撃を引き受けるPCは味方前衛エリアにいる必要があります。KPは不自然な引き受けを却下しても構いません。
- ③PCが味方の手番の行動を宣言します。

3-3-6. 味方の手番の行動

●近接攻撃

1ラウンドに1度、近接攻撃ができます。敵後衛は攻撃できません。近接攻撃の直前に味方前衛エリアと味方後衛エリアをエリア移動できます。

- ①行動発表では「攻撃対象、攻撃手段」を宣言します。
- ②自分の手番のときにPCが体力（攻撃）ロールをします。
- ③体力ロール成功であれば、敵は〔武器の耐久度の喪失値－敵の装甲値〕（最低値0）の耐久度を喪失します。

●投擲攻撃

1ラウンドに1度、投擲攻撃ができます。敵後衛は攻撃できません。敵後衛への攻撃は不利なロールになります。その他の処理は近接攻撃の項を参照してください。

●回避

- 1ラウンドに1度、敵の攻撃を待ち構え回避ができます。
- ①行動発表では「回避」を宣言します。どの攻撃を回避するかは攻撃を受けるときにPCが決定します。
 - ②攻撃を受けるときにPCが回避ロールをします。その他の処理は敵の攻撃の項を参照してください。

3-3-7. 敵の手番の行動

●敵の手番にできるPCの行動（受け流し）

- 1ラウンドに1度、敵の攻撃を受け流しできます。受け流しは不利なロールになります。火器による攻撃は受け流しできません。武器による攻撃は素手では受け流しできません。
- ①行動発表は不要です。どの攻撃を受け流しするかは攻撃を受けるときにPCが決定します。
 - ②攻撃を受けるときにPCが体力（不利）をします。その他の処理は敵の攻撃の項を参照してください。

●敵の攻撃

- ①KPが行動発表で宣言した敵の攻撃をします。敵の攻撃は自動的に成功します。
- ②引き受け役のPCは受け流しと回避（行動発表が必要）に挑戦できます。同一の攻撃に対して受け流しと回避の両方をできます。受け流しと回避の順番は攻撃を受けるときにPCが決定します。
- ③ロール失敗であればPCは〔敵の耐久度の喪失値－PCの装甲値〕（最低値0）の耐久度を喪失します。

武器データ表

耐久度の喪失値	目安
1D6点	パンチ、超小型ナイフ、小型の角材、金属製懐中電灯、テニスボール大の石
1D6+2点	中型のナイフ、大型の角材、中型の鉄パイプ、小型のバール、野球ボール大の石
1D6×3点	38口径の拳銃、グロック17、警察官の拳銃

敵データ表

名称	正気度 ロールのレベル	攻撃手段	耐久度の 喪失値	耐久度	装甲値
グール	2	かぎ爪	1D6	12	0
グールの戦士	2	小型の角材	1D6+2	16	0

●特殊能力

「グールの肉体」：投擲・火器攻撃による耐久度の喪失値が〔武器の耐久度の喪失値÷2（端数切上）－敵の装甲値〕になる。