

クトゥルフ くらい

ラブクラフト風のホラー
のライトなルールのTRPG

Graham Walmsley

レイアウト Brennen Reece

CTHULHU DARK クトゥルフくらい

あなたの調査官

名前と職業を選んでください。調査官を記述してください。緑の狂気のダイスを取ってください。

狂気

あなたの狂気は1で始まります。

あなたが何か心をかき乱すことを見るとき、狂気チェックをして、あなたの狂気ダイスを振ってください。結果が狂気より高かったら、狂気に1つを加えて、あなたの恐怖を演じてください。

事をする事

何かでどれだけうまくするかを知るために：

- ▶ 人間の能力の中なら、1つのダイスを振る。
- ▶ あなたの職業専門知識の中なら、1つのダイスを振る。
- ▶ 成功するために、狂気をかけるなら、狂気ダイスを振る。

狂気ダイスが他のダイスより高く出たら、上記のように狂気チェックをしてください。

そして、どれだけうまくしましたが最も高いダイスで決めます。結果が1ならかろうじて成功しました、6なら見事です。

例：あなたはインズモッサホテルを窓から逃げるつもりです。1の結果では、あなたは隣接した屋根の上にクラッシュして、周囲で皆の注意を引き付けます。4の結果では、あなたは屋根の上に静かに着陸しますが、追手が追える跡を残しました。6の結果では、あなたは静かに逃げて、あなたの追手はまだホテルで捜し続けます。

調査するときに、情報どのくらいかを得られますが最も高いダイスで決めます。1の結果では、あなたは最低限を得ます：シナリオに続くために必要情報があれば、その情報を得ます。その情報だけです。4の結果では、あなたは有能な調査官が発見できることをすべて得ます。5の結果では、あなたは人間的に可能なことをすべて発見します。そして、6の結果では、あなたは人知の及ばないことをちらっと見るかもしれない(狂気チェックするはず)。

例：あなたは大伯父の原稿を調査しています。1の結果では、「7トーマス通り」の住所を発見する(シナリオの次の場所)。6の結果では、2月28日から4月2日、いろんな町民が巨大な無名の怪物の夢を見まして、同時にカリフォルニアの神智居留地者は「栄光の履行」のためにローブを身につけましたことを発見しました。7トーマス通りのウィルコックスさんは夢を見た人に含んでいます。

失敗

誰かがあなたを失敗するともっと面白いと思えば、彼らはあなたがどういう風に失敗を説明しまして、1つのダイスを振る（シナリオに続くためにあなたを成功させるは必要場合、これは禁止）。

彼らのダイスはあなたの最も高いダイスよりあなたが説明通りに失敗します。そうではないと、上記と同じように最も高いダイスの程度に成功します。

上記の例を続き： ホテルを窓から逃げています。今回、誰かが追手はあなたを掴むと面白いと思います。ダイスを振って、彼らのダイスは最も高いので、あなたはつかまっちゃいました。

再び振り

もしダイスの結果がいやなら、狂気ダイスも振りましたら、全ダイスを再び振れます。狂気ダイスを振らなかったら、狂気ダイスを含んで、全ダイスを再び振れます。

その後、新しい結果を見てください。上記と同じようにどれだけうまくするが最も高いダイスで決めます。

狂気ダイスが他のダイスより高く出たら、上記のように狂気チェックをしてください。

協力と競争

協力するために： 協力している皆が、ダイスを振ります。皆の中の最も高いダイスで結果を決定します。

競争するために： 競争している皆が、ダイスを振ります。最も高いダイスがある人を勝ちます。同点場合、最も高い狂気の人を勝ちます。狂気も同点場合、再び振ります。

いつも通りに、狂気ダイスが他のダイスより高く出たら、上記のように狂気チェックをしてください。それとも、結果がいやなら、上記と同じように再び振れます。

知識を抑圧し

あなたの狂気は5まで達する場合、ミトス知識を抑圧するに狂気を減らせる：例えば、本を燃やしたり、儀式を止めたり、調査を妨げたり、自分を滅ぼしたりします。

そうするたびに狂気ダイスを振ってください。結果は現在の狂気より低いと、狂気を1つ減らします。それとも、狂気が5より減らしても、ミトス知識を抑圧し続けることができます。

気が狂い

狂気が6まで達する場合、あなたは、直らないほど気が狂います。これは特別な瞬間：正気を失いながら、皆があなたの最終時間を注目します。戦うか、叫ぶか、逃げるか、転ぶか、好きに終わってください。

それから、新しいキャラクタを作るか、狂気で続くが、そろそろ狂気者を引退させてください。

他の明確化

- ▶ 何か怪物を戦ったら、あなたが死にます。それで、この基本ルールでは特別な戦いルールとか健康状態システムとかがありません。その代わりに、隠すか逃げる。
- ▶ 人間の能力の中のことは： 錠をあける、ルルイエを見つける、彫刻の解読する、何か覚える。何か隠されたものを見つけて、何か恐ろしいものを合理化する、等。
- ▶ 人間の能力の外のことは： 魔法を使う、夢でことをする、隠れた意味を理解する、等。機会があれば、試してみることができます： 例えば、パターンを感じるなら、あなたは続こうとすることができます。しかしながら、あなたは「人間の能力の中」のダイスを得ませんので、狂気ダイスしか振れないかもしれません。
- ▶ 高い成功は調査を決して短絡させません： すなわち、シナリオの中間ですべてをスキップして、終わりまで連れては決してなりません。上記の例の場合： 6の結果があっても、大伯父の原稿を調査しながら、クトゥルフが眠っているルルイエの座標を見つけませんでしょう。
- ▶ あなたは狂気チェックを成功する時(狂気より高くない結果を得ます)には、大丈夫の意味ではなくて、何とか気を保ちました意味です。であなたがそれを団結することを意味します。狂気チェックを失敗する特(狂気より高い結果を得ます)には、気を保てませんということです。
- ▶ キャラクタシートを使わずにプレーするために、狂気のダイスの表面を使って現在の狂気を表示してください。

答えられていない質問

誰が狂気ダイスを振るかを決めますか？誰が何かでどれだけうまくするかを決めますか？誰がキャラクタは心をかき乱されるかを決めますか？誰が失敗する可能性があるかを決めますか？

皆でこの質問を答えます。合理的な仮定をしてください。グループでキーパーがすべて決める、皆で一緒に決める、等。

このルールはキーパーを使って、計画されたシナリオをプレーするためにデザインしました。計画無いとか、キーパー無いとか、等を試したら、結果を教えてください。

最終に

あなたがクトゥルフのシナリオを書いて、無料でクトゥルフくらいを含むことにより、スタンドアロン製品を製作したいと、graham@thievesoftime.comへメールしてください。

このルールはどれだけうまくするかを教えてください。私のメールはgraham@thievesoftime.comです。www.thievesoftime.comではもっとクトゥルフくらいのルールとかがあります。よろしくお願ひします。