

技能のレベル Skill Levels

これはオフィシャルなルールの一部でこそありませんが、技能のレベルによって、ダイス・ロールよりも手軽にキャラクターの能力を判定することができます。提示されている“レベル”はあくまで参考ですので、すべての状況に逐一あてはめるようなことはしないでください。

■ 20-25% 初心者（ノービスないしビギナー）。技能をより深く学ぶための、ベーシックな段階の成功率です。ベーシック・レベルは、普通の状況に置いて、キャラクターが操作や準備を安全な手順によって行えることを示しています； 外国において、正しく道を探すためや、ディナーを注文するために言語を用いるなどができます； 手順どおりに修理することができます； あるいは、アシスタントや見習いとして職務を果たすことができます。

■ 50% 法律家や医師、考古学者、自動車の修理工、タクシー・ドライバー、郵便パイロットなどの職業人（プロフェッショナル）として収入を得、雇用を維持するのに大抵必要とされるレベルです。そのほかの言語においてこのレベルの技能を有する場合、普通に会話したり、本を読んだりすることを示します。

■ 75% このレベルは特筆すべき才能を示しています。職業的な技能がこのレベルにある人物は、ディレクター（指導者、責任者）やその他のスーパーバイザー（監督、教授、管理者）をこなすことができます。75%以上の技能は、キャラクターが最も難しい類の書籍を読んで理解することができ、正確に訳せることを示します。プロフェッショナルのレース・ドライバーやスタッフ・パイロット、アスリートは、適切な技能すべてに75%かそれ以上を有していてしかるべきでしょう。

■ 90% このレベルかそれ以上の技能は、世界的な能力を示しています。これほどの技能レベルを持つキャラクターは、既存の疾病の治療法を発見したり、世界的に知られたフライング・エースないしレース・ドライバーとなるか、あるいはそのほかの言語で価値のある文学作品を著述することができるでしょう。しかしながら、これはあくまで可能性の尺度であって、実現できるとは限りません。キャラクターはそのことを認識しておいてください。

「『クトゥルフ・ハンドブック』で書き残した事」より

パーセンテージ・ロールの加減

たとえば〈忍び歩き〉を例に取ると、コンクリートの床であろうと、古くてきしんでいる木の床であろうと、成功率がいつも同じというのは変です。女性キャラクターが「足音がしないようにハイヒールを脱ぎます」と宣言したら、キーパーは当然、成功率をおまけしてあげなくてはいけません。

〈オカルト〉や〈歴史〉などの知識に関するロールも同じです。その知識がどれほど一般的なものであるかによって、成功率を倍にしたり半分にしたり、いろいろな操作が必要です。

問題はその判定基準です。おののの技能について、様々な状況に応じた判定基準をいちいち設定するのは、繁雑になります。そこで次のようなおおざっぱな基準を考えてみました。

仮に、ある技能の成功率が50%以上ある人を、その技能に関する「プロ」と呼びます。25~49%の人は「セミプロ」、1~24%の人は「アマチュア」です。〈0%の人は「ド素人」とでもしておきましょう〉

そして行為の難しさを次の5段階に分けます。

[湖の隣人による註：以下の難易度レベルの説明と具体例は、原文では別々に記載されていますが、見やすくするためにまとめて一部を箇条書き及び強調表示にしています。]

レベル1：やさしい行為

日常的な行為です。プロやセミプロなら必ず成功し、アマチュアでもかなりの確率で成功します。成功率を通常の4倍にします。

具体例：

5メートルを泳ぐ。

タロット占いのやり方を知っている。

自動車を普通に運転する。

ふわふわしたカーペットの上で忍び歩きをする。

記念写真を撮る。

幅30センチの溝を飛び越える。

よく慣れた馬に乗って走る。

ラジオの真空管を交換する。

夜空の有名な星座を見分ける。

梯子を慎重に登る。

昨日の新聞を図書館で探す。

有名な歴史上の人物の名前を知っている。

レベル2：少し難しい行為

プロなら必ず成功しますが、セミプロではたまに失敗することがあり、アマチュアでは失敗することが多いでしょう。成功率を通常の2倍にします。

具体例：

お人好しの人物を言いくるめる。

50メートルを泳ぐ。

外国人と日常会話をする。

いい天候の日に飛行機を着陸させる。

カーブの多い道を急いで運転する。

ハードルを飛び越える。

眠っている人のポケットから財布を盗む。

病名が判明しているありふれた病気を治療する。

梯子を急いで登る。

野球でストライクを投げる。

有名な歴史上の人物について詳しく知っている。

レベル3：難しい行為

プロでもたまに失敗がある行為で、セミプロでは失敗することが多いでしょうし、アマチュアではかなり困難です。成功率はそのままです。

具体例：

500メートルを泳ぐ。

まったく音程をはずさずに歌を唄う。

悪天候の中で飛行機を着陸させる。

カーブの多い凍った道を急いで運転する。

暴れる馬から落ちないようにする。

起きている人のポケットから財布を盗む。

けわしい岩壁を登る。

野球で変化球を投げる。

あまり有名ではない歴史上の人物について知っている。

レベル4：かなり難しい行為

プロでも失敗することの方が多い行為です。セミプロやアマチュアではかなりの幸運を必要とするでしょう。命にかかるような場合には、避けた方が無難です。成功率を通常の半分にします。

。具体例：

ドーバー海峡を泳いで横断する。

頭のいい人物を言いくるめる。

隠れたまま移動する。

きしむ床で忍び歩きをする。

片輪走行をする。

きわめて珍しい病気を診断する。

混乱した状況で写真を撮る。

身につけられているネックレスを盗む。

あまり有名ではない歴史上の人物や事件について非常に詳しく知っている。

レベル5：途方もなく難しい行為

プロでもかなり危険です。セミプロやアマチュアでは不可能に近いでしょう。こうした行為を平然とこなすことができるは、漫画のキャラクターだけです。成功率を通常の4分の1にします。

。具体例：

人混みの中で数十メートル先の銃の撃鉄の上がる音を聞く。

自動車で垂直の壁を駆け上がる。

城の屋根から屋根へジャンプする。

相手が次に言おうとしている台詞を先に言う。

相手が気がつかないうちに相手の体に無数の手榴弾を結びつける。

古代中国のあやしげな武術のことを聞いたことがある……。

【ウロボロスの環】5/16～

▼ 日程 =====

- ・開催日：20014年5月16日～17日（予定）
- ・予定時間：21:00～24:00

▼ キャラクターシート =====

<https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0Av7R9214pIA2dHozNHBFX3Y4eG1BQmgtazlvejFLTIE&usp=sharing>

▼ 事前情報 =====

◆探索者の創造について

- ・推奨技能は基本的な探索技能と隠密技能。戦闘技能は非推奨。
- ・学者系の技能を持っている探索者は役に立つ可能性がある。
- ・探索者同士が知り合いである必要はないが、もちろん他人であってもかまわない。

◆導入

床に倒れ伏していた探索者たちが目を覚ますと、そこは知らない場所だった。
探索者たちは自分が何者なのか、どうしてここにいるのかさっぱりわからない。
手元にはからっぽの額縁が唯一一つ――…

◆特殊ルール

探索者たちは記憶喪失のため、自分の過去に関するこを思い出すためには、自身の"＜アイデア/5＞"で自身の"(100-＜POW＞)/5"への抵抗ロールに成功する必要がある。（以下、＜記憶ロール＞）

⇒ $1d100 \leq 50 + (\text{＜アイデア/5＞} - (100 - \text{＜POW＞})/5) * 5$
(ただし、最低成功率 20% は保証される)

※例

PL 「PCの読んだことがある本はここにありますか？」
KP 「過去の記憶に関する内容なので、＜記憶ロール＞を行ってください」
PL 「成功しました！」
KP 「では、幸運を振って読んだことがある本があるか決めていいですよ」
PL 「……失敗です」
KP 「では、PCには見覚えの無い本が並んでいる」

【CoCTRPG】王到りて 【7月4日～】

【CoCTRPG】

シナリオ名：王到りて

開始日

- ・7月4日（金）24時00分～：キャラクターシート作成
 - ・7月6日（土）21時00分～：セッション1日目開始（予定）
 - ・7月7日（日）21時00分～：セッション2日目開始（予定）
- ※開始時間は参加者の都合により前後する場合があります

予想プレイ時間は、実卓なら2時間、オンライン卓なら4時間程度。

キャラクターシート：<https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0Av7R9214pIA2dFhaSUN0bThBbG83VW9kSmxDeTdPa0E&usp=sharing>

どどんとふ（セッション会場）：<http://quithryne.sakura.ne.jp/>

▼あらすじ

友人からの頼みを断ることができず、人里はなれた山奥の屋敷を訪れることになった探索者たち。

目的の場所、書庫に足を踏み入れた探索者たちを迎えたのは、こちらを見定める無数の白い顔だった。

▼探索者の創造について

キャラクターロストの可能性が高いので、継続PCの利用は計画的に。

シナリオは正気度がマッハで消失するイアイアスタイル。

一般的な探索技能の他、<歴史><数学><天文学><博物学><化学><芸術（音楽）><他の言語（英語）><他の言語（仏語）><オカルト>などの技能があると情報を得やすい。（必須ではない）

戦闘技能は必須ではないが、避け難い戦闘あり。武器の持ち込みは禁止。

道具の持込みが難しいシナリオのため、ポケットに入っているような常時身に着けている品以外の所持設定は基本的に不要。
