



House Rule

關於KP



我是Sarasa。稱呼不限，但若是新增PC經歷的需求，請註記為上述的正式名稱。

以下內容多取材自個人經歷與規則書，相較於官方的規則多有更動，因此僅供參考；

若要實際應用於非我主導的團務中，請仍是以該位KP的規範與指示為主。

遊戲模式

- ◆ 使用版本 Call of Cthulhu 6th、7th
- ◆ 使用工具 CCfolia
- ◆ 進行方式 語音輔助文字、純文字團

關於RP

- ◆ 非常重視RP，將會根據RP的內容給予檢定上的正負補正或是規則上的鬆動。
- ◆ 若需使用交際技能，必須首先做出相應RP，經許可後方可進行檢定。
- ◆

出目判定

- ◆ 大成功 1-5
- ◆ 極限成功 技能值的20%以下
- ◆ 大失敗 96-100

◎大成功和大失敗將會根據情況獲得額外的情報或者受到保留。

◎可以消耗保留下來的大成功，使任意的檢定結果由普通失敗轉為普通成功、由大失敗轉為普通失敗等。其他處理方式則視當前情況而定。

◎任何檢定請於KP確認過後再作執行。若有相應需求亦可主動提出。

燃燒幸運

若是任何檢定失敗，可以消耗幸運變更出目。本規則僅適用於7版。

e.g. 假定一位幸運為70的PC，使用〈偵查〉技能的結果為 $(1D100 \leq 50) > 52 >$ 失敗，則可消耗2點幸運，令該出目變為50（普通成功），而幸運則永久減少為68點。

◎1位PC於遊戲時間1天之內，僅可使用1次。

孤注一擲

若是任何檢定失敗，可以申請孤注一擲，獲得第2次的檢定機會。

若是孤注一擲失敗，懲罰將比一般的大失敗更加嚴厲。

◎1位PC於遊戲時間1天之內，僅可使用1次。

幕間成長

- ◆ 大成功(1) 1D10
- ◆ 大成功(2-5) 1 / 1D10
- ◆ 極限成功(20%) 0 / D10

◎所有技能皆為即時進行成長檢定。

關於戰鬥

- ◆ 突襲將默認作自動成功，且敵方不可使用〈閃避〉技能。
- ◆ 行動順序以火器為優先，其次則以〈敏捷〉的高低順序排列。
- ◆ 1回合內僅可進行一個動作。(攻擊、閃避、逃離 etc.)
- ◆ 若是使用攻擊技能大成功，可選擇以攻擊必中作為處理，或是傷害值以兩倍計算，但是敵方仍可使用〈閃避〉技能。
- ◆ 若是使用〈閃避〉技能大成功，則可追加合理的反擊。
- ◆ 若是上述戰鬥技能大失敗，則將根據情況判定武器彈飛或是無法行動若干回合等。

◎ 上述規則亦適用於所有NPC。

關於醫療措施

- | 若一PC因受傷而損失HP，則可由他人來使用1次〈醫學〉或是〈急救〉技能。若是失敗，使用技能的該位PC無法進行第2次嘗試。
- | 若在戰鬥輪中使用〈醫學〉或是〈急救〉技能，則判定為消耗1個回合行動。

關於瘋狂狀態

- | 臨時瘋狂 … 一次減少5點以上理智值，則需進行靈感檢定，若是成功，則判定為陷入臨時瘋狂狀態。
- | 不定瘋狂 … 理智值減少至一日瘋狂值(總值的80%)，則判定為陷入不定瘋狂狀態。

◎ 臨時瘋狂以1D20決定症狀，持續時間為1D10個回合。

◎ 不定瘋狂以1D10決定症狀，持續時間為1D6個月。

解除瘋狂狀態

- | 精神分析 … 若PC陷入臨時瘋狂，則可由他人來使用1次〈精神分析〉技能。若是技能失敗，使用技能的該位PC無法進行第2次嘗試。

■ | 鬥毆 … 可以藉由傷害臨時瘋狂者，使該位PC在承受傷害以後進行意志檢定。若是成功、則可解除瘋狂。

◎ 部分瘋狂症狀(因臨時瘋狂而昏厥 etc.)無法藉由〈精神分析〉技能解除。

◎ 不定瘋狂狀態無法藉由上述方法解除。

關於技能判定

■ | 空手格鬥技能

①若是擁有初始值以上的〈拳頭〉或是〈擒拿〉技能，則兩項技能可以互相替代使用，但是成功率一律減少20%。

②其餘空手格鬥技能不可互相替代。

■ | 武器格鬥技能

①若是擁有初始值以上的任一刀具格鬥技能，則所有包含大、中、小型刀具在內的技能可以互相替代使用，但是成功率一律減少20%。

②其餘武器格鬥技能不可互相替代。

■ | 射擊技能

①若是擁有初始值以上的任一射擊技能，除了〈砲〉和〈投擲〉技能以外，其他射擊技能可以互相替代使用，但是成功率一律減少20%。

e.g. 一名PC擁有70%的〈衝鋒槍〉技能，在模組中拾獲一把手槍，即可使用〈衝鋒槍〉技能

70-20=50%代用〈手槍〉技能進行攻擊。

②若是使用射擊技能進行3次（含）以下的連發，需要依照連發次數進行技能檢定，且成功率將會逐次遞減10%。

■ | 學問技能

①若是擁有75%以上的學問技能，詳細RP所採取的判斷方式和實際行動，則可判定為自動成功。

■ | 醫療技能

①若是擁有75%以上的〈醫學〉和〈急救〉技能，詳細RP所採取的醫療措施與實際行動，則可判定為自動成功。

②若是針對親朋好友使用〈精神分析〉技能，則可斟酌給予補正。

關於角色創造

・使用快速創造角色語法與單項調整次數的上限皆為3次，各項數值可於告知以後相互調換。

・初期單一技能值上限為90，80以上的技能請勿超過3項。

・技能配點需符合設定，請根據角色本身的情況進行適當調整。（因視力不良而斟酌限制偵查技能值 etc.）

・採用「2015サプリ」特徵表，至多可持有2項特徵，標記(D)記號的特徵則至多可持有1項。

・特徵可擲3次取1項，或者擲5次取2項。若持有標記(D)記號的特徵，則可視情況獲得1D6*10點技能值作補償處理。

・母語僅可擁有1種，若無合理設定或是特殊情況則不接受複數母語設定。

・若有使用經驗包的需求，則請事先徵詢同意後方可使用。

◎ 部分判斷較為特殊的劇本將視情況調整上述規則並另行告知。

關於角色資料填寫

・使用角色卡 … CoC 7版自動計算人物卡

◎ PC持有的職業點數僅計算「開咕」一欄所填數值，因此初期屬性的更動（年齡調整、特徵補正 etc.）請填寫至「開咕」一欄。

◎ 「調整」一欄用於填寫日後相關更動（結團獎勵、AF補正 etc.）等，此欄位則不列入職業點數的計算。

・攜帶的隨身物品需根據時代、背景與地點斟酌調整。（出境禁止攜帶槍械 etc.）

・合理使用工具輔助可獲得相應技能補正，具體則視當前情況而定。

◎ 正式開團以前皆可任意更動。