

キャラクターの作成

1 世界干涉LVの決定

・初期作成のPCは必ず「1」となる。

2 [種族]の決定

・[種族]を選択し、[能力値タイプ]を1つ選択する。
 ・選択した[種族]の[種族特典]を得る。
 ・【主能力値】のいずれかに1点を割り振る。

種族データ

| 種族 | 系統 | 能力値 | | | | | 系統 | 能力値 | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|----|----|
| | | 体力 | 敏捷 | 知性 | 精神 | 幸運 | | 体力 | 敏捷 | 知性 | 精神 | 幸運 |
| 封神 | 戦士 | 5 | 4 | 2 | 2 | 2 | 魔術師 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| | 汎用 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 汎用 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 |
| | 魔法 | 2 | 3 | 5 | 4 | 1 | 魔法 | 1 | 1 | 6 | 4 | 3 |
| 夜魔 | 戦士 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 人間 | 4 | 5 | 1 | 3 | 2 |
| | 汎用 | 2 | 4 | 4 | 1 | 4 | 汎用 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 |
| | 魔法 | 1 | 2 | 5 | 6 | 1 | 魔法 | 2 | 1 | 5 | 4 | 3 |
| 半妖 | 戦士 | 4 | 4 | 1 | 1 | 5 | | | | | | |
| | 汎用 | 3 | 4 | 1 | 1 | 6 | | | | | | |
| | 魔法 | 1 | 3 | 5 | 2 | 4 | | | | | | |

| 種族 | 系統 | 能力値 | | | | | 系統 | 能力値 | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|
| | | 体力 | 敏捷 | 知性 | 精神 | 幸運 | | 体力 | 敏捷 | 知性 | 精神 | 幸運 |
| 竜王 | 戦士 | 5 | 4 | 4 | 1 | 1 | 英魂 | 5 | 5 | 2 | 2 | 1 |
| | 汎用 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 汎用 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 |
| | 魔法 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 魔法 | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 |
| 神霊 | 戦士 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | | | | | | |
| | 汎用 | 3 | 2 | 3 | 1 | 6 | | | | | | |
| | 魔法 | 1 | 2 | 4 | 5 | 3 | | | | | | |

| 種族 | 系統 | 能力値 | | | | | 系統 | 能力値 | | | | |
|------|----|-----|----|----|----|----|------|-----|----|----|----|----|
| | | 体力 | 敏捷 | 知性 | 精神 | 幸運 | | 体力 | 敏捷 | 知性 | 精神 | 幸運 |
| サイボク | 戦士 | 6 | 6 | 1 | 1 | 1 | マレイト | 5 | 4 | 4 | 1 | 1 |
| | 汎用 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 汎用 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 |
| | 魔法 | 1 | 1 | 6 | 6 | 1 | 魔法 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 |
| 魔眼 | 戦士 | 4 | 5 | 2 | 1 | 3 | | | | | | |
| | 汎用 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | | | | | | |
| | 魔法 | 1 | 1 | 5 | 4 | 4 | | | | | | |

| 種族 | 系統 | 能力値 | | | | |
|-------|----|-----|----|----|----|----|
| | | 体力 | 敏捷 | 知性 | 精神 | 幸運 |
| サキミタマ | 戦士 | 6 | 5 | 1 | 1 | 2 |
| | 汎用 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| | 魔法 | 1 | 2 | 6 | 3 | 3 |

種族特典

※全ての[種族]は下記の[種族特典]を得る。
 ①自分の[種族]の《種族タレント》を取得可能となる。
 ②[制限:自分の種族]の[アイテム]を[装備]可能となる。

3 副能力値の算出

・「副能力値の算出式」を参照し、【副能力値】を参照する。

副能力値の算出式

| | |
|-------|---------------------|
| 【物D】 | =【体力】÷2(端数切り上げ) |
| 【魔D】 | =【知性】÷2(端数切り上げ) |
| 【行動値】 | =【敏捷】+5 |
| 【生命力】 | =【体力】+【精神】+世界干涉LV×3 |

4 称号の決定

・メインとそれ以外の[称号]、[タイプ]を1つずつ選択する。
 ・同じ称号を2つ選択した場合、同じ[タイプ]は選択できない。
 称号データ

| 称号 | 系統 | 命中 | 回避 | 発動 | 抵抗 | 看破 | 物D | 魔D | 行動値 | 生命力 |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| アークスレイヤー | 戦闘 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 7 | 35 |
| ドラゴンキャリア | 戦闘 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 5 | 41 |
| ダークハンター | 汎用 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 10 | 32 |
| エレメンタルアデプト | 汎用 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 8 | 35 |
| エルダーメイジ | 魔法 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 4 | 7 | 29 |
| デジタルソーサラー | 魔法 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 3 | 8 | 29 |
| ゴッドハンド | 戦闘 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 6 | 38 |
| コントラクター | 汎用 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 6 | 32 |
| ディバインーカー | 魔法 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 6 | 29 |
| レジオン | 戦闘 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | 3 | 5 | 32 |
| レガシーユーマ | 汎用 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 5 | 38 |
| タイムウィザード | 魔法 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 2 | 2 | 8 | 29 |

5 戦闘値の算出

・メインの[称号]の【戦闘修正】を記入する。
 ・「戦闘値の算出式」を参照し、【副能力値】を参照する。
 戦闘値の算出式

| | |
|-------|---------------------|
| 【命中】 | =【体力】+命中修正 |
| 【回避】 | =【敏捷】+回避修正 |
| 【発動】 | =【知性】+発動修正 |
| 【抵抗】 | =【精神】+抵抗修正 |
| 【看破】 | =【幸運】+看破修正 |
| 【物D】 | =【副能力値】の【物D】+物D修正 |
| 【魔D】 | =【副能力値】の【魔D】+魔D修正 |
| 【行動値】 | =【副能力値】の【行動値】+行動値修正 |
| 【生命力】 | =【副能力値】の【生命力】+生命力修正 |

6 タレントの決定

▲枠
 ・習得可能な《種族タレント》から2つ。
 ・※枠は、※《称号タレント》すべて。
 ※枠と数字枠
 ・数字枠は、取得可能な《種族・称号タレント》から2つ。

7 アイテムの購入

所持金の決定
 ・(世界干涉LV-1)×1500+5000G
 購入
 ・[武器・防具・装飾]のみ購入可能。
 探索者セット
 ・[探索者セット]から1つを選択。
 セッション時の所持金
 ・残金+200G
 数値の算出
 ・【戦闘値】の総計や【移動力】を算出する。

8 表の職業の決定

・[表の職業]を1つ選択し、その職業の[特徴]と[アイテム]を得る。

9 パーソナリティと感情の決定

・パーソナリティ表を利用し、各項目を決定する。
 ・NPC表を利用し、NPC1体と[感情]を結ぶ。

キャラクターの成長

経験値

| LV | 経験値 | 累計 | LV | 経験値 | 累計 |
|----|-----|------|----|------|-------|
| 1 | 0 | 0 | 11 | 500 | 2900 |
| 2 | 100 | 100 | 12 | 600 | 3500 |
| 3 | 150 | 250 | 13 | 700 | 4200 |
| 4 | 200 | 450 | 14 | 800 | 5000 |
| 5 | 200 | 650 | 15 | 900 | 5900 |
| 6 | 250 | 900 | 16 | 1000 | 6900 |
| 7 | 300 | 1200 | 17 | 1100 | 8000 |
| 8 | 300 | 1500 | 18 | 1200 | 9200 |
| 9 | 400 | 1900 | 19 | 1300 | 10500 |
| 10 | 500 | 2400 | 20 | 1500 | 12000 |

獲得経験値の目安(PC1人あたり)

| | |
|-------------------|----------------|
| ハンドアウトの目的を達成した | 50 |
| アラミタマから断片を入手した | 50 |
| モノノケから断片を入手した | [LV]総計 |
| [法則障害] | [法則障害]の数×10 |
| セッション終了時に消去した[感情] | [感情]の数×2(最大12) |

成長の手順

1 【主能力値】の上昇

・【主能力値】を2つ選択し、それぞれ+1する。
 ・1つの【主能力値】を+2することはできない。

2 《タレント》の取得

・取得可能な《タレント》を1つ取得する。

3 《タレント》の変更

・取得済みの※以外の《タレント》1つを、取得可能な《タレント》1つと変更できる。

※特別な成長(LVが5の倍数に達した時のみ)

・通常の《タレント》の代わりに、《高位タレント》を取得可能。
 ・《タレント》取得に加え、未取得の《種族タレント》1つ取得可能。

獲得所持金の目安(PC1人あたり)

| | |
|-----------------|------------------|
| [クシミタマ]1つ消費 | 3000G |
| セッション中に獲得した[素材] | 設定された[G]の総計+PC人数 |
| GMが設定した任意のボーナス | GMの任意 |

探索者セット

| 名称 | 常備 | 消耗 |
|-----|--------------|--|
| 体力型 | 霊毛シュラフ、霊力手袋 | ポマンダー、おちみず×2、スラー酒、アムリタ、金枝の楔×5、カロリーブロック×5、聖水×5 |
| 敏捷型 | 霊毛シュラフ、霊鳥の羽 | ポマンダー、おちみず×2、五石散、アムリタ、式神符×5、カロリーブロック×5、聖水×5 |
| 知性型 | 霊毛シュラフ、心霊カメラ | ポマンダー、おちみず×2、スラー酒、アムリタ、マジックキャンドル×5、カロリーブロック×5、聖水×5 |
| 精神型 | 霊毛シュラフ、呪符 | ポマンダー、おちみず×2、五石散、アムリタ、魔香×5、カロリーブロック×5、聖水×5 |
| 幸運型 | 霊毛シュラフ、虎の瞳 | ポマンダー、おちみず×2、アムリタ×2、使い捨て呪物、カロリーブロック×5、聖水×5 |