

キャラメイク

1.どのようなキャラクターを担当したいのかを他プレイヤーと話し合う。

近接戦闘最低二人、指先技やステルススキルによる罨解除・潜入役最低一人、
神学呪文と魔術呪文、錬金術、霊能術のうち最低2系統を二人以上で扱えるのが望ましい。

2.種族と性別を選択する。

種族と性別に基づいて7種の特性値の基本値を書き写す。

3.コースA,B,Cのいずれかを選びボーナスPを算出する。

女性はKARさらに+1

	ボーナスP	KAR	初期所持金
コースA	1D6+4	2D6+6	(10-左記ボーナスP)×20+150G.P.
コースB	1D6+9	2D6+1	(15-左記ボーナスP)×10+50G.P.
コースC	必要最低限値	1D6+2	(25-必要最低限値)×5G.P.

4.ボーナスポイントを各特性値に分配する。

就きたい職業の特性値条件を満たすようにボーナスポイントを割り振る。
その後余ったボーナスポイントを任意の特性値に割り振る。

5.スキルポイントの獲得・分配

武器・運動・学術の各分野ごとに、職業基本値+PIEに基づく修正値のスキルポイントを獲得する。

また職業ごとの必修スキルに、50に到達するまでは獲得ポイントの半分を必ず分配すること。
(ビショップは学術分野のスキルポイントのうち、1/4を魔術と神学にそれぞれ分配すること。)

必修スキルへの分配が済んだなら、各分野ごとに好きなスキルへポイントを分配する。

6.最大HPの算出

1D6+職業補正+VITに基づく修正値

以上の値が職業ごとの「HP最低保証値」より低ければ、「HP最低保証値」が最大HPとなる。

7.最大所持重量の算出

フェアリー族 STR×9+VIT×4.5+STRに基づく補正值
フェアリー以外の種族 STR×6+VIT×3+STRに基づく補正值
(端数切捨て)

STRに基づく最大重量補正值	~14	15	16	17	18	19	20
フェアリー族	0	15	16	34	36	38	40
フェアリー以外の種族	0	0	24	25.5	54	57	60

8.初期所持品の獲得

職業ごとに武器や防具、消耗品を書き写す。

9.物品の追加購入

初期所持品のうち不要なものをメイキング時に限り等価で売却することも可能。

キャラメイク時	購入	売却
コースA	「一般に手に入るもの」のみ	
コースB	基本価格×100%の価格で	基本価格×100%の価格で売却可能
コースC	確実に購入可能	

10.武器命中力・攻撃回数・追加ダメージ・EC・AC

職業・特性値・スキルポイントに基づいて適宜算出すること。

11.属性抵抗値

職業データ表に基づいて書き写すこと。

12.呪文の習得

専門職に限り、呪文レベル1の呪文を「2+PIE修正値ボーナス」個数だけ習得できる。

13.最大MPの算出

公式基本ルールP164と同じ。

種族特性値表

	男 STR	女	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	男 PER	女
人間	9	7	9	8	9	9	8	8	9
エルフ	7	5	10	10	7	9	9	8	9
ドワーフ	11	9	6	10	12	7	7	7	8
ノーム	10	8	7	13	10	8	6	6	7
ホビット	8	7	7	6	9	10	7	13	14
フェアリー	5	3	11	6	6	10	14	12	13
リザードマン	12	10	5	5	14	8	10	3	4
ドラゴン	10	8	7	6	12	10	8	6	7
フェルパー	7	5	10	7	7	10	12	10	11
ラウルフ	8	6	6	12	10	8	8	10	11
ムーク	10	8	10	6	10	7	7	9	8

強酸ブレス 属性: 溶酸 PL: Lv3+1 PL×1体に強度値×4ダメージ。 ドラゴン族専用

職業-種族 必要特性値ボーナスポイント表

	人間		エルフ		ドワーフ		ノーム		ホビット	
	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女
戦士	3	5	5	7	1	3	2	4	4	6
魔術士	4	4	2	2	6	6	5	5	5	5
僧侶	4	4	2	2	3	2	2	1	6	6
盗賊	3	3	3	3	6	6	6	6	3	3
レンジャー	4	6	8	10	7	8	8	9	8	10
錬金術士	9	9	7	7	13	13	11	11	9	9
吟遊詩人	9	8	7	6	15	14	15	14	6	6
霊能術士	14	15	16	17	13	12	15	16	14	16
ヴァルキリー	×	12	×	12	×	9	×	11	×	14
ビショップ	14	14	10	10	15	14	12	11	17	17
ロード	15	17	16	18	19	20	20	21	17	19
侍	15	17	14	16	17	18	15	16	19	21
モンク	17	19	16	18	15	17	17	19	21	23
忍者	18	19	18	19	17	18	18	19	18	19

	フェアリー		リザードマン		ドラゴン		フェルパー		ラウルフ		ムーク	
	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女
戦士	7	9	0	2	2	4	5	7	4	6	2	4
魔術士	1	1	7	7	5	5	2	2	6	6	2	2
僧侶	6	6	12	11	8	7	5	5	0	0	6	6
盗賊	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	6	6
レンジャー	12	14	13	12	5	6	8	10	7	9	7	9
錬金術士	5	5	13	13	9	9	6	6	12	12	9	9
吟遊詩人	2	2	18	17	11	10	4	3	10	9	9	8
霊能術士	16	18	16	15	13	14	14	16	14	16	9	10
ヴァルキリー	×	17	×	13	×	11	×	13	×	10	×	15
ビショップ	13	13	25	24	19	18	13	13	12	12	14	14
ロード	12	14	19	20	16	17	12	14	19	21	15	17
侍	15	17	22	23	18	19	13	15	15	17	19	21
モンク	19	21	16	18	15	17	15	17	18	20	18	20
忍者	21	22	23	24	19	20	19	20	15	16	19	20

職業条件・最大HP・スキルポイント

	特性値条件							HP初期保証	1Lv当り 最大HP	スキルポイント			必修スキル
	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER			武器	運動	学術	
戦士	12	-	-	-	-	-	-	10	1D+5	10	4	4	無し
魔術士	-	12	-	-	-	-	-	4	1D+1	4	4	10	魔術
僧侶	-	-	12	-	-	-	8	6	1D+3	4	4	10	神学
盗賊	-	-	-	-	12	8	-	5	1D+2	4	10	4	指先技
レンジャー	10	8	8	11	10	8	8	9	1D+5	8	6	6	弓矢、スカウト
錬金術士	-	13	-	-	13	-	-	5	1D+3	4	4	10	錬金術
吟遊詩人	-	10	-	-	12	8	12	4	1D+1	4	8	6	音楽
霊能術士	10	14	-	14	-	-	10	4	1D+1	4	4	10	霊能術
ヴァルキリー※	10	-	11	11	10	11	8	8	1D+4	8	6	4	ポール&スタッフ
ビショップ	-	15	15	-	-	-	8	5	1D+1	4	6	12	魔術、神学
ロード	12	9	12	12	9	9	14	10	1D+5	10	4	6	交渉
侍	12	11		9	12	14	8	9	1D+4	8	6	6	ソード
モンク	13	8	13		10	13	8	6	1D+3	8	6	6	格闘、霊能術
忍者	12	10	10	12	12	12	-	6	1D+3	8	8	6	格闘、ステルス

※性別が女性のみ就職可能

初期所持品

戦士	ロングソード	革の胸当て	革のレギンス	サンダル	バックラー
魔術士	杖	ローブ(上)	ローブ(下)	サンダル	巻物(マジックミサイルPL2)
僧侶	クォータースタッフ	ローブ(上)	ローブ(下)	サンダル	傷薬(小)×3
盗賊	カッタラス	裏毛皮のダブルレット	裏毛皮のズボン	バスキン	ダーク×30本
レンジャー	ショートボウ	ノーマルアロー×100	裏毛皮のダブルレット	裏毛皮のズボン	バスキン
錬金術士	杖	ローブ(上)	ローブ(下)	サンダル	痲癩玉×1
吟遊詩人	スリング	バレットストーン×25	布のシャツ	布のズボン	リュート
霊能術士	ダガー	ローブ(上)	ローブ(下)	サンダル	治療薬×3
ヴァルキリー	槍	裏毛皮のダブルレット	裏毛皮のズボン	革のヘルム	サンダル
ビショップ	クォータースタッフ	ローブ(上)	ローブ(下)	司祭帽	サンダル
ロード	ブロードソード	厚布のチュニック	厚布のレギンス	鋼のヘルム	バスキン
侍	刀	脇差	ローブ(上)	ローブ(下)	サンダル
モンク	棒	ローブ(上)	ローブ(下)	サンダル	手裏剣×15
忍者	忍び装束(上)	忍び装束(下)	忍び頭巾	忍びの足袋	手裏剣×15

TRPG用 休息1時間あたりMP回復値

	火	水	気	地	心	聖
戦士 ※	2	2	2	2	2	2
魔術士	6	6	4	4	4	6
僧侶	4	6	4	4	6	6
盗賊 ※	2	2	2	2	2	2
レンジャー	2	2	4	4	4	2
錬金術士	6	4	6	6	4	2
吟遊詩人	4	4	2	2	4	2
霊能術士	6	4	4	4	8	4
ヴァルキリー	2	4	4	2	2	4
ビショップ	4	4	4	4	4	6
ロード	2	4	4	2	2	4
侍	4	4	2	2	2	4
モンク	4	2	2	2	6	2
忍者	4	2	4	4	2	2

職業に関わらず8時間の連続休息で全快

フェアリー族は更に各領域+2

リザードマンは各領域-2(最低1)

VIT12以上で各領域+2、17以上で+4

※ 戦士と盗賊は他の職業で呪文を覚えて転職した場合のみ適用。

TRPG用 休息1時間あたりHP回復値

最大HP48以下	最大HP+48ポイント
最大HP48以上	1

リザードマンは回復値2倍。

物品購入ルール

ある程度の規模の町や都市の市場での売買ルールです。

キャラメイク時	購入	売却
コースA	「一般に手に入るもの」のみ 基本価格×100%の価格で 確実に購入可能	基本価格×100%の価格で売却可能
コースB		
コースC		

セッション開始前/終了後	購入	売却
一般に手に入るもの	基本×100%の価格で 確実に購入可能	消耗品以外 基本価格×(40 + PER)%の価格
入手困難なもの	基本×(130-PER)%の価格で アイテムランクを難度-補正とする KAR判定に成功で購入可能	消耗品 基本価格×PER×2%の価格
極めて僅少ななもの	購入不可	

セッション中	購入	売却
一般に手に入るもの	基本×100%の価格で KAR判定に成功で購入可能	消耗品以外 基本価格×PER×2%の価格
入手困難なもの	購入不可	消耗品
極めて僅少ななもの	購入不可	基本価格×PER×1%の価格

※セッション中に出会うNPCとの売買はこのルールに依らない。
NPCごとに購入価格倍率と売却価格倍率を設定する。
品揃えはシナリオによる指定またはGMの任意。

必要経験値表（累計値・CDS準拠）

	2	3	4	5	6	7	8	9	10
戦士	1000	2000	4000	8000	16000	32000	64000	128000	256000
魔術士	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000	320000
僧侶	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000	320000
盗賊	900	1800	3600	7200	14400	28800	57600	115200	230400
レンジャー	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200	358400
錬金術士	1100	2200	4400	8800	17600	35200	70400	140800	281600
吟遊詩人	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000	320000
霊能術士	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000	320000
ヴァルキリー	1100	2200	4400	8800	17600	35200	70400	140800	281600
ピショップ	1500	3000	6000	12000	24000	48000	96000	192000	384000
ロード	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200	358400
侍	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200	358400
モンク	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200	358400
忍者	1500	3000	6000	12000	24000	48000	96000	192000	384000

	11	12	13	14	15	16	17	18以上	Lv13~16、フリー キルポイント	Lv17以降フリー キルポイント
戦士	512000	768000	1168000	1568000	1968000	2368000	2968000	+600000	4	6
魔術士	640000	1040000	1440000	1840000	2240000	2640000	3240000		4	6
僧侶	640000	952000	1352000	1752000	2152000	2552000	3152000		4	6
盗賊	460800	685800	1085800	1485800	1885800	2285800	2885800		4	6
レンジャー	716800	1116800	1516800	1916800	2316800	2716800	3316800		2	4
錬金術士	563200	919200	1319200	1719200	2119200	2519200	3119200		4	6
吟遊詩人	640000	1040000	1440000	1840000	2240000	2640000	3240000		4	6
霊能術士	640000	1040000	1440000	1840000	2240000	2640000	3240000		4	6
ヴァルキリー	563200	919200	1319200	1719200	2119200	2519200	3119200		4	6
ピショップ	768000	1213000	1613000	2013000	2413000	2813000	3413000		0	2
ロード	716800	1116800	1516800	1916800	2316800	2716800	3316800		2	4
侍	716800	1116800	1516800	1916800	2316800	2716800	3316800		2	4
モンク	716800	1116800	1516800	1916800	2316800	2716800	3316800		2	4
忍者	768000	1243000	1643000	2043000	2443000	2843000	3443000		0	2

必要経験値表（前レベルとの差分値・CDS準拠）

	2	3	4	5	6	7	8	9	10
戦士	1000	1000	2000	4000	8000	16000	32000	64000	128000
魔術士	1250	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000
僧侶	1250	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000
盗賊	900	900	1800	3600	7200	14400	28800	57600	115200
レンジャー	1400	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200
錬金術士	1100	1100	2200	4400	8800	17600	35200	70400	140800
吟遊詩人	1250	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000
霊能術士	1250	1250	2500	5000	10000	20000	40000	80000	160000
ヴァルキリー	1100	1100	2200	4400	8800	17600	35200	70400	140800
ピショップ	1500	1500	3000	6000	12000	24000	48000	96000	192000
ロード	1400	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200
侍	1400	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200
モンク	1400	1400	2800	5600	11200	22400	44800	89600	179200
忍者	1500	1500	3000	6000	12000	24000	48000	96000	192000

	11	12	13	14	15	16	17	18以上	Lv13~16、フリー キルポイント	Lv17以降フリー キルポイント
戦士	256000	256000	400000	400000	400000	400000	600000	600000	4	6
魔術士	320000	400000							4	6
僧侶	320000	312000							4	6
盗賊	230400	225000							4	6
レンジャー	358400	400000							2	4
錬金術士	281600	356000							4	6
吟遊詩人	320000	400000							4	6
霊能術士	320000	400000							4	6
ヴァルキリー	281600	356000							4	6
ピショップ	384000	445000							0	2
ロード	358400	400000							2	4
侍	358400	415000							2	4
モンク	358400	415000							2	4
忍者	384000	475000							0	2

レベルアップ処理

1.特性値の上昇

公式基本ルールP340と同じ。

2.スキルポイントの獲得・分配

各分野ごとに、職業基本値+PIEに基づく修正値のスキルポイントを獲得。

(転職した者は、過去の最大レベルに到達するまでは半分だけ獲得)

また職業ごとの必修スキルに、50に到達するまでは獲得ポイントの半分以上を必ず分配。

(ビショップは学術分野のスキルポイントのうち、魔術と神学にそれぞれ1/4ずつ分配)

必修スキルへの分配が済んだなら、各分野ごとに好きなスキルへポイントを分配する。

(但し、転職した者は以前の職業で習得したスキルには分配出来ない。)

3.最大HPの算出

レベル個数のD6+職業補正×レベル+VITに基づく修正値×レベル

レベルアップ前の最大HPよりも低い場合は以前の値+1が新たな最大HPとなる。

4.最大所持重量の算出

フェアリー族 STR×9+VIT×4.5+STRに基づく補正值

フェアリー以外の種族 STR×6+VIT×3+STRに基づく補正值

STRに基づく最大重量補正值	～14	15	16	17	18	19	20
フェアリー族	0	15	16	34	36	38	40
フェアリー以外の種族	0	0	24	25.5	54	57	60

5.武器命中力・攻撃回数・追加ダメージ・EC・AC

新たなレベル・特性値に基づいて適宜算出し直すこと。

6.属性抵抗値

新たなレベルに基づいて書き換えること。

7.呪文の習得

以下の表に基づき呪文習得ポイント(+PIE修正値)を獲得する。

各呪文系統スキルの値に基づく上限までの呪文について、呪文レベルと同じ値を消費して習得する。

呪文習得ポイントの繰り越しは出来る。

呪文習得ポイント表

職業レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12～
専門職	2	2	4	4	6	6	8	8	10	10	12	12
補助職	-	-	2	2	2	4	4	4	6	6	6	8

8.最大MPの上昇

公式基本ルールP164と同じ。