

1：名前、性別の決定

自由に選ぶこと。

2：能力値の決定

STR、CON、SIZ、INT、POW、DEX、APP
に、それぞれ 2D6+6。

能力値	ダイス
STR	2D6+6
CON	2D6+6
SIZ	2D6+6
INT	2D6+6
POW	2D6+6
DEX	2D6+6
APP	2D6+6

POW を除く全能力値から 3 ポイント
までを、他の能力値に再分配可能。
ただし、能力値は 21 を超えてはい
けない。

3：能力値ロールの算出

能力ロール	算出
アイデア・ロール	INT×5
ラック・ロール	POW×5
デクスタリティ・ ロール	DEX×5
カリスマ・ロール	APP×5

4：「才能の悪用」

他の能力値 2 ポイントを、新たな
POW1 ポイントに交換できる。

1 回交換するごとに、ラック・ロー
ルを行なう（交換によって POW が増
えている、変更前の数値を使う）。

ロールが失敗したら、交換はそれで
終了。成功する限り、何度でも交換
できる（21 を超えても良い）。

交換を 1 回行なうごとに、アリー
ジャンスの＜混沌＞が 1 ポイント増え
る。

交換が終わったら、増えた分と減っ
た分で、アイデア・ロール、ラック・
ロール、デクスタリティ・ロール、
カリスマ・ロールを修正。

5：ダメージ・ボーナスの算出

STR+SIZ をし、ダメージ・ボナ
ナス（db）を算出。

STR+SIZ	db
02～12	－1D6
13～16	－1D4
17～24	なし
25～32	＋1D4
33～40	＋1D6
41～56	＋2D6

6：耐久力、魔力ポイントの算出

$(\text{CON}+\text{SIZ}) \div 2$ をし、耐久力を算
出する。

耐久力	$(\text{CON}+\text{SIZ}) \div 2$
-----	----------------------------------

POW と等しい数字を、魔力とする。

魔力	POW と同じ
----	---------

7：冒険者のタイプの決定

1D4 をして以下から冒険者のタイプ
を決め、書かれている技能にそれぞ
れ 20 技能ポイントを加える。

1) 肉体的な力と技能によって問題
を解決しようとする。

＜隠密行動＞
＜回避＞
＜格闘＞
＜聞き耳＞
＜絞めつけ＞
＜ジャンプ＞
＜乗馬＞
＜水泳＞
＜操船＞
＜読心術＞
＜登攀＞
＜投げ＞
1 クラスの武器技能

2) テクニック、特殊技能、知識こ
そ成功の秘訣だと信じている。

＜医術＞
＜回避＞
＜鑑定＞
1 種類の＜技術工＞
＜航海術＞
＜錠開け＞
＜乗馬＞
＜操船＞
＜トラップ＞
＜博物知識＞
＜筆記術＞
＜変装＞
1 クラスの武器技能

3) ライバルを出し抜いたり、人に
優位に立たずにはいられない。

＜言いくるめ＞
＜隠蔽＞
＜鑑定＞
＜交渉術＞
＜自国語＞
＜錠開け＞
＜潜伏＞
＜搜索＞
＜読心術＞
＜博物知識＞
＜変装＞
＜雄弁＞
1 クラスの武器技能

4) 人を説き伏せて言いなりにするのを好むが、自分のことは自分で決める。

＜言いくるめ＞
＜鑑定＞
1 種類の＜芸術＞
＜交渉術＞
＜自国語＞
＜乗馬＞
＜搜索＞
1 種類の＜他国語＞
＜読心術＞
＜変装＞
＜雄弁＞
1 クラスの武器技能

ポイントを加える際は、各技能が元々持っている初期ポイント(%)にこれを加えること。

8：経歴職業の選択

職業表から、経歴職業を選択する(あるいはダイスを振って決める)。

選んだ職業の持つ技能に、250 ポイントを好きな割合で振り分ける。この際、＜技工術＞＜芸術＞＜他国語＞は、分野を2つ以上選んでもよい(技能ポイントはそれぞれ別々に振り分けること)。

1 つだけ、書かれている技能を他の自由な技能と取り替えてもよい。ただし、＜百万世界＞と＜未知なる王国＞は、選ぶことができない。

9：年齢の決定

17+1D6 が年齢となる。このときのダイスの結果×30 ブロンズを所持金として得る。

年齢

17+1D6

さらに加齢したいときは、1D6 する。

加齢は何度でもでき、振った結果×10 ポイントを技能に振り分けることができる。

ただし、加齢は5回目以降、そのたびに STR、CON、INT、POW、DEX の順に能力値が-2 される。

10：アリージャンス

経歴職業が持っている呪文を覚え、魔法を修得しているのなら、冒険者は＜混沌＞の信奉者である。呪文を1 つ覚えるごとに、既に＜混沌＞に+1 されている。

魔法をまったく修得していないのなら、冒険者は＜混沌＞を否定する、＜法＞の信奉者かもしれない。そうであれば、1~3 種類の技能に各 20 ポイントを加えることができる。1 種類加えるごとに＜法＞に+1 すること。

＜混沌＞も＜法＞も否定しているのなら、＜天秤＞の信奉者ということになる。冒険者の最弱の能力値 1 つに、1~3 ポイントを加える。1 ポイント加えるごとに＜天秤＞に+1 すること。

11：装備

冒険者は、防具を買うために最初から 600 ブロンズを持っている。これを使い防具を買うこと。残りは自由にしよう。

冒険者はあらかじめ鞍と1頭の馬を所持している。

20%以上の武器技能に関して、その武器をあらかじめ持っている。

12：終了

必要であれば、出身地などを決め、冒険者の背景を作ること。

以上で PC の作成は終了。