

キャラクター作成

●初期作成のレギュレーション

- ・種族 (人間以外はAとBのどちらかを選択する。)
- ・キャラクターレベル(CL): 10
- ・メインタイプ (必須)
- ・サブタイプ (必須)
- ・エキストラタイプ (任意)
- ・装備購入資金: 120ND (持ち越し不可)
- ・消費アイテム購入資金: 50ND (持ち越し不可)

●各能力値の初期値

- ・命中C値・回避C値・調査C値: 18
- ・命中F値・回避F値・調査F値: 5
- ・移動コスト: 「3/8」 (下限値は「1/5」)
- ・BP上限値: 16 (この値に上限や下限はない)

●種族修正の記入

種族修正は、固定値+[CL×係数(初期作成は10)]となる。P.49に種族修正の早見表があるため、CL10の部分そのまま書き写せばよい。

●タイプレベルの設定

メインタイプ、サブタイプ、エキストラタイプにタイプレベル(TL)を設定する。各TLの合計がCLとなるため、初期作成では10を各タイプに割り振る。(タイプ修正はメインタイプのものを記入する。)このとき、**[メインタイプ]≥[サブタイプ]≥[エキストラタイプ]**となるようにTLを設定しなければならない。

タイプレベル設定の例

例1	
	TL
Main	6
Sub	4
Extra	0

問題なし

例2	
	TL
Main	10
Sub	0
Extra	0

サブのTLが0でもよい

例3	
	TL
Main	3
Sub	5
Extra	2

メイン<サブのため不可

●種族特典とタイプ特典

選択した種族特典とメインタイプのタイプ特典を、キャラクターシートに記入する。サブタイプのタイプ特典は、サブタイプのTLが3以上の場合のみ特典が適用される。(上記の例では、例1では適用されるが、例2では適用不可)

●基本能力値の決定

基本能力値は種族によって決定される。その後、任意の基本能力値に10点を割り振り上昇させる。(一つの基本能力値を10点上昇させてもよい)

●ステータスの決定

[近接]や耐性等のステータスは以下によって決定される。

- ・種族によるステータス修正
- ・メインタイプのタイプ修正
- ・武器・防具・アクセサリによる修正
- ・種族特典・タイプ特典による修正
- ・常時スキルによる修正

●スキルの取得

以下のスキルを取得してキャラクターを作成する。

- ・[★] 種族自動取得スキル (種別: 自) (必須)
- ・[S] スタイルスキル (必須)
- ・[1]~[10] 通常スキル×7 (必ず7つ取得する。)

通常スキルには以下が含まれる。

- ・選択した種族のスキル
- ・選択したメインタイプ・サブタイプ・エキストラタイプのスキル ※
- ・汎用スキル

※タイプスキルは、そのタイプのTLの半分(↓)個までしか取得できない。左記の例1であれば、メインタイプから3個、サブタイプから2個まで取得することが可能となる。

●装備購入

武器・防具を1つずつ、アクセサリは0~3個取得する。武器を購入しない場合は「素手」、防具を購入しない場合は「一般服」が自動的に装備される。アクセサリは購入しないことによる強制装備はない。

キャラクター成長ルール

●成長に必要な経験点

■経験点テーブル (そのCLになるために必要な点数)

CL	経験点	CL	経験点	CL	経験点	CL	経験点
11	55	16	80	21	105	26	130
12	60	17	85	22	110	27	135
13	65	18	90	23	115	28	140
14	70	19	95	24	120	29	145
15	75	20	100	25	125	30	150

●成長(CLが1上昇)した際の変化

1. 任意の基本能力値の値に+1する。
 2. スキル取得枠の増加。
(キャラクターシート参照 CLの値までの枠でスキル取得可)
 3. スキルの入れ替え (CL1上昇につき、1つ入れ替え可能)
 4. 種族やスキルなどのCLで変化する効果の適用
 5. いずれかのタイプのTLの値に+1する。※
- ※+1する際も、**メイン≥サブ≥エキストラ**でなくてはならない。

●上級種族スキルの取得

種族にはCL15以上で取得可能となるスキルが存在する。これらのスキルを[10]などの15以下の数字のスキル枠で取得することは可能である。

●上級タイプスキルの取得

各タイプにはTLやメインタイプ、サブタイプかどうかによって取得が可能となる上級タイプスキルが存在する。

●上級汎用スキルの取得

汎用スキルにはCL20以上でのみ取得可能なスキルが存在する。上級種族スキル同様、スキル枠の制限などはないものとする。