

◎神我狩 Lv5PC 作成チャート@池鴉

振り直しは各 1 回まで！11000G&効果値 7 で作成します。

・まず種族を決定します。HO などから種族が制限されることがあります。その際は表を振らずに選んで下さい。

d66

11～13	封神……血統者。神や悪魔等の末裔だったり、天使の転生者とか。
14～16	夜魔……血統者。闇の一族、魔に近い人々。
21～23	半妖……血統者。精霊とか妖怪とか、善性八百万の神々の血を引くもの。
24～26	人間……最もありふれた存在。天才か努力者。
31～33	魔術師……代々肉体を魔術に適応させてきた一族。
34～36	竜王……血統者。竜神とか蛇神とかの血を引く一族。
41～43	神霊……神そのもの。
44～46	英魂……伝承に語られる英雄の魂が召喚された者。
51～53	サイボーグ……全身を義体化した人間。
54～56	魔眼……血統者。瞳に力を宿す魔女とか怪物とかの血を引いている。
61～63	マレビット……異世界や並行世界からの来訪者。この世界とは違う独特の力を使う。
64～66	サキミタマ……モノノケがカミガカリになった存在。妖怪とか守護霊、神使等。

・次に物理型か魔法型か決定し、武器の形状を決定します。

1d6

1～3	物理型
4～6	魔法型

・物理型の表 1d6

1	形状：剣
2	形状：槍
3	形状：斧
4	形状：鎚
5	形状：射撃
6	《両手利き》or 盾持ち

・魔法型の表 1d6

1～5	形状：魔法
6	《両手利き》or 盾持ち

・ここで武器に合わせて、種族の能力値タイプを決めます。また、汎用タイプはあまりオススメしません(難しいので)。

・次にメインの称号を決めます。

・物理型の表 d66

11～13	[アークスレイヤー/A]……武器を使った攻撃が得意。
14～16	[アークスレイヤー/B]……回避や武器を使った反撃が得意。
21～23	[ドラゴンキャリア/A]……変身して戦うヒーロー、仮面ライダー。
24～26	[ドラゴンキャリア/B]……変身して味方を守るヒーロー、仮面ライダー。
31～32	[ダークハンター/A]……影を使って戦う戦士、忍者。
33	[ダークハンター/B]……影を使って支援したり妨害したりするのが得意。
34～35	[エレメンタルアデプト/A]……属性を使って攻撃、支援、妨害するのが得意。
36	[エレメンタルアデプト/B]……属性を使って防御したりするのが得意。
41～43	[ゴッドハンド/A]……素手で肉弾攻撃をする。
44～46	[ゴッドハンド/B]……素手で関節技をする。 ※剣、射撃武器が出ていた場合振り直し
51～52	[コントラクター/A]……自らの契約獣に跨って戦う戦士。
53	[コントラクター/B]……自らの契約獣を召喚して戦わせる支援系。
54～56	[レジオン/A]……戦場で戦う戦士や、射撃武器使い。
61～63	[レジオン/B]……爆弾や障害物を使い、味方を指揮する。
64	[レガシーユーザー/A]……神々が作った神成神器を用いて攻撃する。
65	[レガシーユーザー/B]……神々が作った神成神器を用いて防御する。
66	任意で一つ

・魔法型の表 d66

11～13	[エルダーメイジ/A]……正統魔術を使って大火力の魔法攻撃をする。
14～16	[エルダーメイジ/B]……治癒魔術の達人で、支援も得意。
21～23	[デジタルソーサラー/A]……魔法プログラムを用いて、攻撃したり支援する。
24～26	[デジタルソーサラー/B]……魔法プログラムを用いて、回復したり支援する。
31	[ダークハンター/A]……影を使って攻撃、支援をする魔女。
32～33	[ダークハンター/B]……影を使って支援、回復、妨害をする魔女。
34	[エレメンタルアデプト/A]……属性を使って攻撃、支援、妨害するのが得意。
35～36	[エレメンタルアデプト/B]……属性を使って防御するのが得意。
41～43	[ディバイントーカー/A]……マントラや特殊な印を用いて連続攻撃するのが得意。
44～46	[ディバイントーカー/B]……特殊な歌声で防御を高めたり回復するのが得意。
51	[コントラクター/A]……自らの契約獣に乗って攻撃する魔法使い。
52～53	[コントラクター/B]……契約獣を召喚して共に戦ったり支援する。
54～56	[タイムウィザード/A]……時空間を操って加速することで攻撃や支援を行う。
61～63	[タイムウィザード/B]……時空間を操って減速することで攻撃や妨害を行う。
64	[レガシーユーザー/A]……神々が作った神成神器を用いて攻撃する。
65	[レガシーユーザー/B]……神々が作った神成神器を用いて防御する。
66	任意で一つ

- ・次にサブの称号を選びます d66

11～13	[アークスレイヤー]
14～16	[ドラゴンキャリア]
21～23	[ダークハンター]
24～26	[エレメンタルアデプト]
31～33	[エルダーメイジ]
34～36	[デジタルソーサラー]
41～43	[ゴッドハンド] ※剣、射撃、魔法武器の人は振りなおしましょう
44～46	[コントラクター]
51～53	[ディバイントーカー]
54～56	[レジオン]
61～62	[レガシーユーザー]
63～65	[タイムウィザード]
66	任意で一つ

- ・サブ称号のタイプを決めます。メインと被ってしまう場合、強制的に被らない方のタイプになります。

1d6

1～3	タイプ：A
4～5	タイプ：B
6	任意

- ・ここまで決まったら、【主能力値】や【副能力値】を算出します。

・[パーソナリティ]の表を振ってパーソナリティを決めます。ハンドアウトや種族、武器等に左右される場所は選んでしまいましょう。

- ・次に、武器を決定します

- ・武器の値段決定チャート 1d6

1	1500G 以下
2～3	2000～3000G
4～5	3500～5500G
6	6000～8000G

- ・武器を選び終わったら、[効果値：7]を使って[追加効果]をつけます。

・2,2,3 で分けるか 2,5 で分けるかの表 1d6

1～4	[2 2 3]で分ける
5～6	[2 5]で分ける

- ・次に、装飾品を決めます。必ず1つはつけましょう。

・装飾品の値段決め 1d6

1	500G 以下
2～3	1000G
4～5	1500G
6	2000G 以上

- ・次に余ったお金で防具を決めます。お金は余らせてしまっても構いません。

- ・次に《タレント》を決定して行きます

・高位の《タレント》を決定します 1d6

1～2	《連続行動》
3	《竜脈増加》
4	《得意技》
5	《～～強化》 ※任意で【命中】【回避】【発動】【抵抗】【看破】、【生命力】から選びましょう
6	任意で一つ

- ・次に残りの《タレント》を決めましょう。▲枠は《種族タレント》を必ず取らなければならないこと、●《タレント》は3以降の枠でしか取れないこと、◎《タレント》は3以降で且つメインの称号でないと取れないことに注意して下さい。

- ・最後に冒険者セットと、[表の職業]を決め、名前を決めたらキャラクター作成終了です。