

この項目では、プレイヤーキャラクターを作成するにあたって参考にさせていただきたい指針としての設定やデータを記述していきます。

あくまでこの記事が書かれた時点での統括者M t Fの脳内設定なので、本格始動までは二転三転する可能性が高いです。ご了承ください。

設定

旅人という存在

この世界における「旅人」の頻度は「いなくはないけど、多くはない」といった感じです。滅びに瀕している、とは言え、街の中はまだ相応に安全である事が多いためです。では、どんな人物が旅人（街に住まない人）になるかというと……

偉大な目的持ち

ありていに言えば、「世界を救うため」とかそれに匹敵する目標を抱いたキャラ。実は、恐らくこの世界観において最もロールしやすいタイプかもしれません。問題は、キャラの性能的に最初のうちは途方もない大風呂敷にしか思えない嫌いがある、という点でしょうか。

個人的な目的（建設的、発展的）持ち

上ほど大きなものじゃなくて、個人的かつ前向きな目標を持っている人たち。行商人とかをわざわざこのご時世にやる人なんかはこのタイプかも。後は、異世界からこの世界にやってきて、帰り方を探している、とか？シナリオの目的とすり合わせるために、ちょっとした性格的特徴をつけておくのもいいかもしれません。（人を助けやすい「慈善家」とか「好奇心」とか……）

個人的な目的（破滅的）持ち

個人的な目的だけど、上と違って享乐的、刹那快樂的だったり、明日は明日の風が吹いちゃったり、あるいは死に場所を求めていたりするタイプ。要は、町に住んでても良いけど、もっと刺激を求めて……というキャラクター。ロールプレイのさじ加減が難しいかもしれません。シナリオの目的とすり合わせるPLの熟練の技を見せたい時はどうぞ。

目的を探すのが目的

住んでいた町が滅んでしまって、否応なく放浪、とか、とにかく町にいられなくなって放浪、と

か.....

旅人になる、という状況が先にあって、目的を設定していないキャラ。
統括者としてはあまり推奨しないけど、面白いロールプレイができる可能性はあります。
流されているうちに世界を救うとか、良いですね。

偉大な目的（破壊的）持ち

統括者はこの目的をPCが持つことを禁止します。
NPCにはちょくちょく出てくるかもしれません。
世界の破滅の時計を進ませようとするキャラクターです。

ここまでの記述でわかったかも知れませんが、主にあるセッションは規模はどうあれ「生存」をテーマにしている物が多くなると思われます。NPCの生存であったり、PCの生存であったり。

滅び行く世界の中でどう生きるか、という事がテーマとなっておりますので、そのテーマに沿ったシナリオの目的とキャラの目的をすり合わせる方策を考えながらキャラメイクすると良いかもしれません。

もちろん、シナリオと参加したキャラの組み合わせによっては、ピカレスクロマンをやっても統括者的には何も問題はありません。

旅人の持ち物

一般装備欄をためすすがめつして必要な装備を探すのも醍醐味と言えは醍醐味ですが、さすがにめんどくさい、というのも否めないなので、一般的な標準装備を紹介します。

（作成者のアエオロスさんありがとうございます）

なお、「絶対必要」というほどではありません。適当に取捨選択してみてくださいね。
（例えば、暗視持ちならランタンいらないし、くいしんぼなら非常食を足してみたり、食い尽くしてみたり。釣りの技能を持ってるから釣りざおが欲しい、とかは自分で調べてね）

・容量20kgリュック（形状変更可）	60G	1.5kg
・個人用キャンプ用具	5G	0.5kg
・1人用テント	50G	2.5kg
・毛布	20G	2kg
・応急処置セット	50G	1kg
・包帯	10G	1kg
・4L入り水袋	10G	0.125kg
・水浄化の輪（魔化品）	50G	0kg
・砥石（武器のお手入れに必要）	5G	0.5kg
・ランタン	20G	1kg
・ランタン用油（24時間分）	2G	0.5kg
・非常食（3食分）	6G	0.75kg
・合計	333G	14.375kg（全部リュックに入ります）

データ

プレイヤーキャラクターのCP総計はです。

ルールにある通り、CP総計の50%までを不利な特徴で稼ぐ事ができるので、プレイヤーが初期キャラクターを作るときに使用できる+CPは最大で150になります。

- ・この-50CPの中に癖の分も含まれます。第三版とは違う処理ですのでご注意ください。