目次

- ・ キャラ設定について
- ・ 基本的な作り方

キャラ設定について

キャラクターは、屋敷内もしくはエクメーネの領土内に定住しているものとします。
また、後の「一般技能」の欄にもあるとおり、何らかの定職についているのが普通です。
定住していない、定職についていない等のキャラを作りたい場合、統括者に相談してください。

ちなみに、屋敷に住んでいないキャラは、エクレールの屋敷に冒険者として登録しておき、仕事の時に呼ばれる、という扱いになります。

また、ルールブック にあるように、持ち家には名誉点が必要である関係で、
キャラクターは、屋敷内の共同部屋で生活をするか、屋敷内に住んでいない場合でも、
世帯主が親であったり、どこかに居候していたり、住み込みで働いているなどして、
自身の持ち家を持っていない状態にしなければなりません。ご注意ください。

家を持った状態でキャラクター作成をしたい場合、特例としてローン認めます。
まず、統括者あるいはGMに許可を取り、キャラシートの借金の欄に持っている住宅のグレード
に応じて、
その家の購入金額と必要名誉点を記載してください。
以降、そのPCはセッションに出るたびに、その回に得た現金収入の半額をローンの返済に充て、

獲得名誉点は完済するまで全てを家の購入のためにつぎ込んでください。

基本的な作り方

基本的には、ルールブック ・第一部の「通常作成」ルールに従って作ります。

・ 種族と生まれ

ルールブック 、 に載っている8種類の種族から選びます。
生まれ表は、ルールブック 、 に載っているいずれの表も使用可能とします。

・ 能力値の決定

A、B、C、D、E、Fの6回（人間で生まれが冒険者の場合、技、体、心も含めた9回）を1セットとし、
3セット分振って、その中から1セットを選択して決定してください。

例：人間、生まれが一般人の場合

1セット目：6、9、3、10、7、5

2セット目：11、8、2、5、4、9

3セット目：9、7、12、7、5、3
において「3セット目」を選択した場合
A= 9、B= 7、C= 12、D= 7、E= 5、F= 3となる。

・技能、言語

ルールブック、 、 のいずれに載っている技能も習得可能です。
言語も、ルールブックの通りに、習得した技能に沿って取ってください。
また、冒険者技能とは他に、それぞれのキャラの職業に応じた一般技能1レベルを習得できます。

「一般技能について」の項目を参照してください。

・冒険者レベル、HP・MP

ルールブックの通りに作成してください。

・戦闘特技

ルールブックの通り、取得してください。

・アイテム

初期所持金は、ルールブックの通り、1200Gとします。
また、全てのキャラは、その一般技能に応じた衣服を必ず持っています。
例：メイドならば「メイド服」、執事ならば「執事服」
屋敷内で働いているキャラであれば、価格90G相当の衣服を、一着無料で入手することができます。

＜メイド服/執事服＞の相当品ルールとします。

それ以上の価格を持つ、より「良い素材の」衣服は、全額自腹で購入しなければなりません。
屋敷に住んでいないキャラも、「仕事着」として何らかの衣服を一着以上所持してください。

・経歴

経歴表は、いずれのルールブックに載っているものも使用可能とします。