第二章　キャラクターの作成

1　キャラクターの作成

この章ではあなたの分身とも言えるプレイヤーキャラクターを作成する方法を説明します。

１－１種族の決定

QPL ではプレイヤーが選択できる種族が以下の 3 種類存在しています。

- **人間**
- **フェリーン**
- **リザードン**

種族ごとにその基本となる能力値はあらかじ決まっています。これを種族基本能力値と言います。その他にも種族ごとの特徴が存在しています。

■人間

人間とはわれわれと同様の存在です。際立った特徴は存在しませんが、カルティーナにおいて最も繁栄している知的生命体です。

▽種族基本能力値

生命力：20
霊力：15
五感：25
運動：25
知識：25
職人：25

命中率：25
防御率：25
回避率：25
術発動率：20

▽その他の特徴:

- **特徴を** 1 **つ余分に修得しています。**

■フェリーン

フェリーンとは身長 1 メートル程度の二足歩行をする猫です。肉体的強靭さ、器用さ、知性のいずれも他の種族と比べて劣っています。しかし、五感の鋭さ、敏捷性、霊術の才能は優れており、他の種族の追従を許しません。

▽種族基本能力値

生命力：10
霊力：30
五感：40
運動：40
知識：10
職人：10

命中率：20
防御率：20
回避率：30
術発動率：30

▽その他の特徴:

- **初期の最大荷重が** 8 **となります**

■リザードン

リザードンとは身長 2 メートル 50 センチ程度の二足歩行をするトカゲです。リザードンは肉体的強靭さに優れています。

▽種族基本能力値

生命力：30
霊力：10
五感：20
運動：20

知識：20

職人：20

命中率：25

防御率：30

回避率：20

術発動率：20

▽その他の特徴:

- **初期の最大荷重が** 15 **となります。**
- **頑丈な鱗によって物理防護点が＋** 5 **されます。**
- **防具の購入代金が** 2 **倍となります。**

１－２余命とキャラクターレベル

QPL のキャラクターは、そのキャラクターが所有している経験点を消費させることによって成長していきます。経験点は冒険を経る事によって入手することができます。

キャラクター作成段階においては、キャラクターの総合的な強さを表す数値であるレベル（キャラクターレベル）に応じて余命が決定されます。キャラクターレベルと余命の関係は次のようになります。

キャラクターレベル	余命
1	100
2	80
3	50
4	10

1 レベルのキャラクターは、100 年の余命を所有しており、彼が今後つつがない人生を送るのならば作成段階から 100 年生きることができます。

１－３スキルクラス、特徴の修得

スキルクラスとは、そのキャラクターの人生の経歴を示すものです。また特徴はそのキャラクターがどのような肉体的、精神的、社会的特徴を有しているのかを示すものです。

■スキルクラス

キャラクターはキャラクターレベルの合計値分のスキルクラスを修得することができます。例を挙げると、キャラクターレベル 10 レベルの者がスキルクラス【剣士】を 5 レベル分修得したのであれば、残りの 5 レベル分何かのスキルクラスを修得することができます。

■特徴

肉体が特に強靭であることや霊術との親和性が特に高いこと、またはお金持ちである事等の肉体的、精神的、社会的なキャラクターの個性を特徴と言います。**特徴はキャラクターレベルが奇数の段階で 1 つ修得する**ことができます。どのような特徴が存在しているのかは「第 3 節　特徴」で解説します。

キャラクター作成段階において、キャラクターレベルを 1 にした場合は特徴を 1 つ、3 にした場合は特徴を 2 つ修得しています。人間の場合は余分に 1 つ特徴を修得しています。特徴の中にはキャラクター作成の段階でのみしか修得できないものもあります。

余命、初期年齢の確認

スキルクラス、特徴を修得し終えたら、そのキャラクターの初期年齢が決定されます。キャラクターレベル以上の値がキャラクターの年齢の十の位となります。一の位は自由に決めてかまいません。例えばキャラクターレベルが 4 の者は、年齢が 40 代以上となります。

１－５初期所持金の決定

キャラクターレベルと特徴【財産】から、そのキャラクターの初期所持金が決定されます。

初期所持金＝キャラクターレベル× 50（金貨）＋特徴による修正

１－６装備の決定

所持金が決まったら、そのお金を使って買い物をします。武器、防具、道具などは「第〇　道具」を参照してください。このとき、武器と防具の重量の合計は、最大荷重以下にしなければなりません。特徴による修正を加えない状態での最大荷重は 10 です（フェリーンは 8、リザードンは 15 です）。【体格】の特徴を修得すれば、最大荷重が上がって、重い武器や防具を装備できるようになります。また、【怪力】の特徴を取ると、装備ごとの重量を減らすことができますので、重い装備でも持つことができるようになります。

１－７　キャラクターシートの完成

名前、性別、キャラクターの外見、設定などを決定してキャラクターシートの所定の欄に記入してください。

能力値はスキルクラスと特徴や装備等よって計算されます。各能力値の具体的な説明、算出方法については「4　能力値」において解説します。

2　スキルクラス

2-1　スキルクラスとは

スキルクラスはそのキャラクターの生業を表すとともに、そのレベルに応じた社会的地位を表しています。【剣士】のレベルが高ければ、キャラクターは剣士として高い地位と尊敬を得ているでしょう。賢人のレベルが高ければ、キャラクターは【賢人】として名を知られているでしょう。

■スキルクラス修正

スキルクラスレベルが上昇するにつれて、各能力値が上昇していきます。この上昇する値をスキルクラス修正と言います。

スキルクラスによって得意な分野と苦手な分野が存在しています。例えば剣士は攻撃系の能力に秀でていますが、知識や職人などの判定は苦手です。また逆に賢人は知識の判定に秀でていますが、攻撃系の能力は劣っています。

■得意武器

そのスキルクラスが使用を得意とする武器の種類です。攻撃時に得意武器を使用すると、通常の隙の増加に比べて 1 少なくなります。ただし**隙の増加が 1 以下になることはありません**（最低でも 2 増加します）。

■装備制限

そのスキルクラスの能力を発揮するためには装備できない武器、防具のことです。装備制限に抵触する武器、防具を装備してしまうと、そのスキルクラスは修得していないものとみなされ、そのスキルクラスによって得られる能力値も加算されず、キャラクターレベルもそのスキルクラスの値分だけ低くなってしまいます。

■特殊能力

スキルクラスのレベルを上げるにしたがって、そのスキルクラスごとに様々な能力を使えるようになります。この能力を特殊能力と呼びます。

特殊能力はスキルクラスを 1 レベル修得するごとに 1 つ修得することができます。特殊能力の中には、前提となる特殊能力が存在しており、そのような特殊能力は前提を満たしていないと修得することができません。

2-2　各スキルクラスについて

■剣士

カルティーナは灼熱の大地であり、禍つ森内部は高温多湿の熱帯雨林の様相です。そのため、金属製の鎧は一般的ではありません。武器も鎧を打ち砕くためよりも、切り裂くことを目的とした武器が発達しています。

剣はその切り裂くことを目的とした最たるものです。剣士は剣の技を極めるために一生を捧げた者達のことです。

▽得意武器

剣

▽装備制限

なし

▽スキルクラス修正

生命力：8
霊力：4
五感：7
運動：7
知識：2
職人：4
命中率：7
防御率：5
回避率：3
術発動率：0
攻撃威力：2
霊術威力：0
剣速：2
利：2

▽特殊能力

◆二刀流（にとうりゅう）

あなたは片手用白兵武器を両手にそれぞれ構えて戦う訓練をしました。片手用の白兵武器ならば何にでも適用できます。利はそれぞれの武器について決定します。その時、2D6 の出目は共通です。

前提：なし

◆斬り返し（きりかえし）

攻撃に失敗した崩れた体勢で、再び攻撃を試みることができます。命中判定に失敗しても、もう一度命中判定を行うことができます。 まず攻撃の失敗によって隙を増加させた後に命中判定を行います。その際、命中判定のファンブル値が-5 されます。

前提：二刀流

◆乱撃（らんげき）

1 回の命中判定で 2 回の攻撃を行うことができます。命中判定が成功すれば 2 回攻撃が命中します、隙は 2 回の攻撃分増加します、乱撃の攻撃に失敗すれば 2 回攻撃に失敗したことになります。相手は 2 回防御判定か、回避判定を行う必要があります。乱撃を用いると霊力を 10 点消費します。

前提：斬り返し

◆虚剣（きょけん）

より高度なフェイントを放ちます。あなたは白兵武器での攻撃が命中した際にダメージを与える代わりに相手の隙を増加させることができます。増加させることのできる隙は相手の物理防御点を引いた値です。虚剣を用いると霊力を 10 点消費します。

前提：なし

◆音無の剣（おとなしのけん）

あなたの行った白兵攻撃に対して対象は防御を行うことができません。あなたの用いる白兵武器が両手武器の場合、音無の剣を用いたターンはあなた自身も防御を行うことができません。音無の剣を用いると霊力を 5 点消費します。

前提：虚剣

◆無拍子（むびょうし）

無拍子を用いると、あなたは霊力を 20 点消費する代わりに隙を増加させることなく攻撃を行うことができます。

前提：音無の剣

◆殺気感知（さっきかんち）

五感判定の難易度が1減少します。殺気感知を用いると霊力を3点消費します。

前提：なし

◆後の先（ごのせん）

ターンの開始時に後の先を用いると宣言すると、あなたはそのターンの間利が-10 されてしまいますが、クリティカル値、ファンブル値が+10 されます。

前提：殺気感知

◆転（まろばし）

ターンの開始時に転を用いると宣言すると、あなたはそのターンの間、あなたに対する攻撃者のクリティカル値、ファンブル値を-10 させることができます。 転を用いるとあなたの霊力は 10 点消費します。

前提：後の先

◆紙一重（かみひとえ）

紙一重で相手の太刀筋を見切って、回避ができます。「紙一重で回避する」と宣言すると、回避率が+20 されます。しかし、その際の回避判定のファンブル値が-10 されてしまいます。

前提：なし

◆居合い（いあい）

居合い抜きをするために必要な特殊能力です。居合い抜きは片手用の剣を一本持ちもう片方の手を空けた状態のみで行える攻撃です。居合を行うと剣速と攻撃威力が+5 されますが、攻撃による隙が通常の隙に加えて+5 されます

前提：紙一重

◆神速（しんそく）

あなたの太刀筋は鋭く、さらに正確です。白兵武器で攻撃時の剣速が+5 されます。

前提；居合い

◆縮地（しゅくち）

あなたの移動の瞬発力は尋常ではありません。利基本値が+5 されます。

前提：神速

◆鬼神剣（きしんけん）

あなたの剣戟は鬼神のような力を帯びています。白兵武器で攻撃時のクリティカル、ファンブル値が常に+5 されます。

前提：乱撃、神速