

簡単スタート！キャラクター作成早見表

英雄作成早見表

以下の手順においては0の目は常に10として扱うこと。

1：能力値決定

6つの能力値（23P）それぞれについて2D10を振る。

1補：サイコロ振りなおし

能力値の合計が66以下の場合に限る。

1補：能力値交換

キャラのイメージに合うように交換。

1B：修正値算出

各能力値の修正値を算出し、記入。修正値＝（能力値－10）×2
（例：10なら±0、13なら＋6、8なら－4）。

2：HP算出（HP記入欄）

シートの表記に従い、該当する能力の値を合計し、3種類のHPを算出する。通常HP＝筋力＋敏捷、負傷HP＝生命力＋知力、MP＝精神力＋絆

3：所持金の決定（所持金記入欄）

1D10×1D10×1D10×1000G（ゴルト）を獲得。
さらにFP記入欄には「評議会：150」と記入。

4：キャラデータの決定

名前、性別、年齢、現世での国籍、現世での職業を決定。
英雄レベルは「1」と記入。

5：スキルの選択（スキル欄）

下の手順に従い10個のスキルを選択。

5A：ランク3スキルの選択

28Pのスキル表の中から、一番欲しいスキル2つを選びスキル欄に名前を記入。
それぞれのスキルのランク欄には「3」と記入。
それぞれのスキルについて2D10＋10を振り、スキルの値を決定。
決まった値はスキル記入欄の「英雄の値」のところに記入。

5B：ランク2スキルの選択

5Aで選んでいないスキル3つを選びスキル欄に名前を記入。ランク欄には「2」と記入。
それぞれのスキルについて2D10を振り、スキルの値を決定。
ただし出目が9以下になった場合は、値を「10」として記入。

5C：ランク1スキルの選択

これまでに選んでいないスキル5つを選びスキル欄に名前を記入。ランク欄には「1」と記入。
それぞれのスキルについて1D10を振り、スキルの値を決定。

5D：無料アイテムの獲得（アイテム欄、武器・防具欄）

スキルの値が、スキル表の獲得スキル値を満たしている場合、アイテムを無料で獲得できる。

獲得できるのは、1つのスキルについては1つだけである。しかし2個のスキルの条件を満たしている場合は、それぞれのスキルについて1個ずつ獲得できる。

獲得時にはTL1以外のアイテムも獲得可能。

6：戦闘修正の算出（基本戦闘修正記入欄）

白兵修正＝（筋力の修正＋敏捷の修正）÷2

射撃修正＝（知力の修正＋敏捷の修正）÷2

回避修正＝（回避スキルの値＋敏捷の修正）÷2、しかるのち1の位を切り捨てる

抵抗修正＝精神力の修正×2

合計防御値欄は保留（下記7Bで記入する）。

7：アイテムの購入（アイテム欄、武器、防具

6（ゴルト）がFP（陣営ポイント）を消費してアイテムを買う。
TL1の物のみ購入可能。武器・防具表（30P）と一般アイテム表（32P）がある。

7B：防御値の記入と回避値の修正

防具を購入した場合、防具の合計防御値を防御値記入欄に記入する。

防具を購入していない場合は防御値は「0」である。

回避値にペナルティのある防具を購入した場合、その分だけ回避

8：その他の記入（歌姫データ欄、英雄経験点欄）

絆レベルは「1」と記入。絆ゲージの「0」のところに○をする。
英雄経験点は「0」と記入。

歌姫（自作）早見表

英雄と同一の手順を行なうものは★マークで記してあるので、
そうした手順についての説明は英雄のほうの早見表を参照のこと。

1：能力値決定

手順は原則、英雄と同じだが、絆／歌術の値は7以下の目が
出ても8となる。



★ 2：HP算出（HP記入欄）

3 & 4：キャラデータの決定

名前、年齢、出身国（116ページ）の決定。
階級は1D10を振って決定（40ページの表参照）。
歌姫レベルは「1」と記入。性別は必ず女性となる。
歌姫には手順3番の「所持金決定」はない。



★ 5：スキルの選択（スキル欄）

★ 5D：無料アイテムの獲得（アイテム欄、武器・防具欄）

無料アイテムの獲得手順を含め英雄と一緒に。

★ 6：戦闘修正の算出（基本戦闘修正記入欄）

7 & 8：アイテムの購入（アイテム欄、武器、防具

10万G（ゴルト）を消費してアイテムを買う。余った金は破棄。
TL1の物のみ購入可能。武器・防具表（30P）と一般アイテム表（32P）
がある。
歌姫には、手順8「その他の記入」は存在しない。

★ 7B：防御値の記入と回避値の修正

9：歌術の獲得（歌術記入欄）

絆／歌術の値が11以上の歌姫のみが歌術（47P）を習得可。
習得可能数は「絆／歌術の値÷3（端数切捨て）」。
注：値が9以下の歌姫は奏甲運用にペナルティがある。

10：優先反応の選択（優先反応表）

70個のキーワード（43P）から歌姫に適合した感情10個を選び、
10個の欄に割り振る。
作業はマスターが行なう。
参考：シナリオ開始時には1D10を3回振り、優先反応を決定しておく。

11：奏甲起動の選択（奏甲起動チャート）

奏甲起動チャートの空欄（5つ）に性格にあった起動モードを選択
し、記入。

奏甲作成早見表

0：奏甲の獲得

マスターが決定した奏甲獲得方法に従って奏甲を得る。
1a FPを払って購入（TL1の一般奏甲のみ、固定武装）
1b FPを払って購入（同上、自由武装、86Pの奏甲装備表から選択）
2 無料で供与（FP記入欄の値を評議会：40に減らす）
3 奏甲なしで開始する（以下の手順は無視）
※以下はAbの方法を選んだときのみ。
あるいは、ほかの方法でマスターが換装を認めた場合

1b 奏甲装備の獲得（105Pの換装ルールに従う）

奏甲用装備選択時のチェック・ポイント。
●各装備のTLは1（あるいはマスターが指定したTL以下）である
か？
●各装備の武装タイプが奏甲のものに一致しているか？
●装備全体が奏甲のハードポイントの範囲に収まっているか？
●装備全体の重さが奏甲の最大荷重を超えていないか？
選択後、該当するFP（陣営ポイント）かG（ゴルト）を消費。
参考：マスターは英雄のスキルに合わせ無料で換装させても良

1：基本データの記入（シート右上部記入欄）

英雄や歌姫、奏甲の名称を記入。

2：基本修正の記入（修正記入欄）

奏甲データに記されている修正値（白兵～歌術）を、修正記入欄の
小さいボックス内にそのまま記入。
移動欄とダメージ修正欄には、奏甲データの値をそのまま記入。

3：修正後の値の記入（修正記入欄）

上記の基本修正に、該当する英雄の修正を加え、修正記入欄に記
入。
（注：偵察修正＝英雄の偵察スキル＋ボックス内の修正）

4：命中部位の記入（命中部位表）

奏甲シートのデータをそのまま記入。

5：装備の記入（装備表）

奏甲装備表（86P）を見て、装備のデータを記入。
固定装備を選択した場合は、奏甲データの装備のデータを記入。
以下の2つ以外は丸写しで構わない。
基本命中値＝装備データの命中値の一番左の値を記入
命中修正＝上記3で算出した奏甲の白兵が射撃の修正（武器によ
る）＋英雄の該当するスキルの値

6：武器の修正データの記入（最終命中値欄ほか）

シートの中段にある白兵および射撃武器の記入欄に武器名を記
入。
各武器の最終命中値欄には、上記5の〈基本命中＋命中修正〉の値

7：その他の記入

装甲修正欄・歌術修正欄・対奇声抵抗修正欄への記入。
装甲修正値＝装備による防御値の合計
歌術修正＝ボックス内の修正＋装備による修正