

目次

- ・ キャラ設定について
- ・ 作成方法

キャラ設定について

アネクメーネのPCは、いわゆる「冒険者」に似たような存在です。

しかし、アネクメーネでは国からも積極的に利用される、という点が通常の冒険者と異なります。

仕事も国から依頼されるものが多く、その内容もアイテム入手、暗殺、護衛、偵察など様々です。

反対に一般人からの依頼は、他の国の冒険者に比べると少なめです。

なぜなら、アネクメーネにおける冒険者の依頼料は、一般的な額より高くなる傾向があるからです。

また、ときどき国に不信感を抱いている人物からも依頼が来ることもあります。

作成方法

基本的にはエクメーネのキャラ作成についてに書かれているものと同じです。

しかし、以下の点がエクメーネと異なります。

- ・ 種族と生まれ

特にエクメーネとは変更がありません。

- ・ 能力値の決定

基本的な能力値の決定については同じですが、その後能力値を成長させることができます。

6点分の成長ポイントを、キャラシートの「成長」の欄に任意に割り振ってください。

なお、ひとつの能力値につき込めるのは、最大で3点です。

- ・ 技能、言語

以下の点で異なります。

- ・ 初期経験点は、通常に加え、+6000点されます。

- ・ アネクメーネでは基本的に一般技能を取得することができません。

- ・ プリースト技能については、ルールブック のp216 に載っている蛮族の信仰も取得可能とします。

- ・ 冒険者レベル、HP、MP

初期の段階からレベルが高いことを除けば、特に変更ありません。

- ・ 戦闘特技

戦闘特技は、奇数レベルごとに1つずつ取れます。(3レベルで2つ目、5レベルで3つ目)

なお、5レベル以上のキャラは、取得条件が「5レベル以上」になっているものも取得可能です。

・アイテム

初期所持金は10000Gです。また、全てのキャラは初期の段階で名誉点を100点所持しています。

なお、エクメーネにあった無料でもらえる衣服については、アネクメーネでは採用しません。

補足：持ち家について

アネクメーネでは、PC達は冒険者以外に定職についているわけではありません。

つまり、セッション毎に生活費が発生することになります。

これを防ぐために、初期の段階から、ルールブック に書かれている「住宅」を所持しておくことを推奨します。

なお、住宅にも維持費がかかるので、「有能な金庫番」もつけておくことが望ましいです。

特別措置として、本来は金庫番をつけられない「集合住宅の個室」にも、名誉点10点で金庫番をつけられるものとします。

・経歴

PC達にはそれぞれ、「どうしてアネットの元で働いているのか？」という理由があります。

積極的に従っているのか、イヤイヤ働いているのか、裏切りを目論んでいるのかによって、それぞれ働き方に違いが出てくるでしょう。

積極的なロールをするために、上記のことについてはしっかりキャラづけしておくことを推奨します。

以下の表を振って決めてもよいでしょう。

経歴表

- 1：力をつけるために、自ら志願した。
- 2：お金が儲かると聞いて志願した。
- 3：アネットあるいはホイヘルン家に仕えている者（親など）に勧められた。
- 4：別の土地から売りとばされて、仕えることになった。
- 5：アネットまたはその部下に命を救われたために志願した。
- 6：何らかの理由で、アネットまたはその部下を倒すべく潜り込んでいる。