

作成の基本：幻獣 1 人、ドラゴンライダー 1 人を PC として作成

- ・片方だけでも可だが cp 増えたりはしない。
- ・あなた方の村長というか町長というかみたいな立ち位置のグレイさん（上級ライダー）の管轄下になります。あくまで、市役所の上の人が市の住民を管轄しているような感じなので、私生活から命令されたりすることはありません。ただし、旅や冒険の始まりはグレイさんの命令かも知れません。それには素直に従ってください。

所持金と初期アイテム

所持金は 2 人合わせて 2000。家と土地付き。

- ・cp など、キャラ個々に計算が必要な場合は各 1 0 0 0 ずつ。
- ・地位レベル上、土地と家はあります
- ・すべての PC 共通で、PC 基本セット「アトラと仕事への義務 + ライダー（およびその仲間のドラゴン）の名声（0cp）」を持ちます。アトラ防衛や、仕事はできる限り成し遂げてください。また、アトラの人間からは反応が +1 されます。
- ・遠出できるように。特別に何か必要とは言いませんが、「町の外では動けないんです」とかは無理です。

言語

一般言語は、大陸共通語（ライダーにとり）と、一般幻獣語（幻獣にとり）

- ・ただの言語ですので、幻獣もライダーも両方の言語を学べます。
- ・その他の言語
 - ・世界設定参照。方言か、遠くの地方の言語となります
 - ・設定されている言語について

載っていないけど言語がほしい。言語設定を GM として拾いたい。

遠くの言語をたくさん撮ってバイリンガルを気取りたいとき。

- ・言語名と場所と人種を設定します。キャラシー欄が足りなくなるので特徴のところにでも入れましょう。
 - ・例）アトラ西方の砂漠の民の言葉「ループル語」
 - ・その言葉は GM の実際だした種族にとっては「ナルホ語」だったとします。しかし、そのキャラにとってはより西方で知った「ループル語」でかまいません。おそらく、ナルホ語の方言扱いになるでしょう。いずれにせよ、場所と種族があっていればその言葉は通じます。また設定があれば、誰か GM が（初期のころは統括者でしょうが）ひろうでしょう。

ドラゴンライダー：130cp、不利な特徴は－ 50cp まで。

1. ドラゴンライダー基本セットを必ずとること（設定により削除は可能）
2. 人間が基本。亜人は、亜人ごとに相談。
3. 魔法の素質は 3Lv まで（必ず）。

ドラゴンライダー基本セット	計 35cp
地位レベル +3（ドラゴンライダー）	15cp

騎乗 / ドラゴン	1cp
身振り	1cp
ドラゴンの絆（1体のドラゴンと）	10cp
（精神の絆 + ドラゴンを持つこと）	
遠隔通信、読心の増強可	
動物使役	1cp
獣医	1cp
一般幻獣語	6cp

便利な技能

騎乗・・・・・・・・・・基本セット内。基本的な地図読みもできます。

自然知識など自然に関わる技能・・・幻獣のほとんどはこれにひっかります。

航法 / 空中、気象学・・・・・・・・遠出に便利

歴史など歴史に関わる技能・・・・・・・・純粋に便利

政治や裏社会に関わる技能・・・・・・・・人間が関わったり行く街で役立ったりします。

探索・調査に使用する技能・・・・・・・・鉄板で役立ちますね。

外交に使用する技能・・・・・・・・同様

物を判別する技能・・・・・・・・旅先での敵装備や物の鑑定に役立つかも。

・・・・・・・・その他諸々。

どの技能も活躍するできるものの方が多いと思います。

新特徴

ドラゴンの絆 10cp/ ドラゴン（など）1体（2体目以降は仲間 cp、特殊な背景 10cp）

- ・あなたはパートナーの1体のドラゴンがおり、心を通わしています。ドラゴンを御する前提となる技能です。ルールとしては、精神の絆の一種として扱い、増強限定もそこから判断します。絆を結んだ竜との通信・会話などに言語を理解している必要は「ありません」。
- ・なお、もし竜に憑依したい場合、前提条件となります。

- ・追加でドラゴンに乗りたい場合
 - ・あくまで仲間として取ります
 - ・特殊な背景 10cp
 - ・仲間 cp（ライダーの150%を超える場合 +50% ごとに 20cp 払えば例外的に OK）
 - ・（なお、増強限定はテレパシーの限定以外は好きに行ってください。絆があることによる特殊効果がもっとほしい方は他の増強や、連動する特徴を加えてみてください。ま）

絆の才能（そのほうがごろにあうなら「絆の強さ」） 5cp/Lv

- ・ドラゴンの絆で判定するさいの達成値を + Lv します。成長で増やすことも可能です。

騎乗戦闘による不利な修正を減少させます。また、ドラゴンの安定値を追加します。

幻獣の絆（内訳：遠隔通信 30cp + 読心 30cp、さらに幻獣のみの限定で - 20 %）48cp

- ・すべての幻獣とドラゴンの絆を撮りたい場合、取ってください。ただし、この特徴をもつだけでライダーはパートナーのドラゴンを持つことはできません。乗るドラゴンを得るのに、ドラゴンの絆が後援者が必要となります。
- ・ドラゴンに限る場合は 0.8 倍の限定となります。また、ドラゴンの絆や精神の絆のように知力判定をなくしたい場合など、増強限定は遠隔通信と読心ごとに増強限定が可能とさせていただきます。

増強限定に従い、乗騎技能など様々な場所で GM がペナルティを与えてください。

竜（など）を出す後援者

- ・少なくとも後援者は、あなたと何らかの形で親しい竜の群れの長とか、高位のドラゴンライダーとかになります。
- ・どの幻獣がでるかは、設定と統括者相談です。テンプレ中心。
- ・セッション中にどれが出るかは GM 判断。技能なども GM 判断です。
- ・特定のドラゴンではないので、ドラゴンの絆はありません。幻獣の絆が必要です。
- ・後援者の基本 cp
 - ・ちょっとした幻獣（200cp 程度）を出す場合、20cp
 - ・弱い幻獣（300cp 以下）を出す場合、30cp
 - ・強い幻獣（301cp ~ 450cp）を出す場合、40cp
- ・ただし、後援者がいないと幻獣がいない場合、必要 cp は半額になります。

ドラゴン：450cp、不利な特徴は -100cp まで。

魔法の素質は 3Lv まで。それ以上はドラゴンごとに要統括者相談。

ドラゴンに疲労点と HP の制限はありません。

作成の基本

基本は人を載せて飛べるドラゴンになります。ただし、他の幻獣にしてもかまいません。グリフォンなどはその典型でしょう。基本を参考に以下の条件を満たして自由に造ってください。

1. 大陸共通語推奨（6cp）
2. 基本は人型以外。人型は、キャラ個別にバランスと世界観を考えて統括者裁定。
3. 基本形態で武器防具を使用可の場合、キャラごとに統括者裁定。盾禁止中。
4. 特徴「～達人」禁止
5. 移動力は、ライダーを載せている状態で飛行移動 9 以上。平均は 15 程度。
6. 遠出できるように
7. 平均して HP は 45、攻撃力 6D、防護点 12 を想定
8. 最大値で HP は 60、攻撃力 8D、防護点 15 くらい。ただし追加攻撃回数 1、毎ターン攻撃想定。
9. 最低値で HP30、攻撃力 4D、防護点 10 くらい

ドラゴンのプレス（各種遠距離特殊攻撃）

1. 必ず「疲労点消費 3 点、最大攻撃力ダイス数現在疲労点まで（-20%）」をとる。
2. 例外として、事実上一回攻撃に相当するプレスのみの場合、限定を外せる。
3. 端数がある場合はダイスに変換して考える（端数切り上げ）

ドラゴンの作成例・・・作成の参考や NPC として。

・・・青いゴック提供、飛竜。不利な特徴が -100 以上のため、総 cp は減ってます。

・・・下のテンプレドラゴン。

他典型的幻獣・・・他の例。後援者で出てくる上 2 つ以外のドラゴンはこちら。

ドラゴンの基本（否強制）	計 399cp（有利 439cp、不利 -40cp）+ 大陸共通語 6cp
特徴 1	
爪（鉤爪）	8cp
攻撃部位（尾叩）	5cp
歯（牙）	2cp
追加の脚（4 本）	5cp
飛行（翼 -25%）	30cp
超嗅覚	15cp
暗視 8Lv	8cp
魔法の素質 0Lv	5cp
老化しにくい	2cp
追加攻撃回数	25cp
特徴 2	
体力 + 20（サイズ修正 -20%）	$200 \times 0.8=160cp$
生命力 +2	20cp
SM+2	0cp
防護点 10Lv（隙間防護点半減 0% 鎧着用不可 -40%）	$50cp \times 0.6=30cp$
特殊攻撃焼き 5Lv	$25 \times 1.9=48cp$
（円錐状 5m（+100%） 半致傷延長 5 倍（+10%）威力最大ダイス = 残り疲労点、疲労点 3 点（-20% 必須））	
HP + 15Lv（サイズ修正 -20%）	$30 \times 0.8=24cp$
（空中）高速移動 0.5Lv	10cp
意志力 +3Lv	15cp
知覚力 +3Lv	15cp
技能	
乗騎 相対値 +1	4cp
特殊攻撃 / プレス 相対値 +2	4cp
格闘 相対値 +2	4cp
不利な特徴	

握力が弱い 3Lv	-15cp
くいしんぼ (12)	-5cp
爬行姿勢	-10cp
けちんぼ (12)	-10cp

テンプレにないけど、日常会話したいなら、

大陸共通語	6cp	
-------	-----	--

特徴について

特徴の制限と、変更事項

1. 漫画的特徴はあります。
2. 魔法の素質・・・最大 3Lv。(例外：ドラゴンのみ、統括者相談で突破可)
3. 強化防御・・・最大 1Lv。前提無。
4. 基本反応速度・・・2.0 まで。ドラゴンも。
5. 形態変更・・・これはイメージ優先でとってください！
 1. 「(追加される有利な特徴 + 不利な特徴) × 0.9 + 15cp」
 2. 不利な特徴は有利な特徴の半分までしか計算されません！
 3. ここでの追加される特徴は有利も不利も、不利な特徴のキャンセルも入ります。
 4. 一時的不利な特徴は使用しません。元ルールに比べても大幅に CP が浮いてしまうので。
 5. 基本形態時に、基本形態時のみの限定をかけることができます。(-10%)
 6. あんまり弱点が多いと容赦なく GM は尽かさせていただきます。予定調和の勢いで。
6. 文明レベル・・・厳密に 3。文明レベルの変更は、通常通り cp を使用してください。さらに 6 以上なら、TL の分と同じだけの特殊な背景が必要になります。
7. 仲間・・・ドラゴン側でとってもライダーの 130cp を基準にして計算してください。普通はライダー側が仲間をとってください。
8. 発明品・・・1PC、1 個くらいにしてください。ルルブ通り、代用アイテムがないこと。

ライダーが特殊攻撃を取る場合（発明品）

- ・特殊な背景か TL、もしくは両方が必要になります。
- ・そのキャラの TL の武器より強力なほど、特殊な背景は高くなります。
- ・専用アイテムでその武器を採るより、安く同じ能力を得ることはできません。
- ・例外として、「プレスをはかない幻獣」で「幻獣にマウントしてしか使用できない (-20)」の限定をかけたものは許可されます。バリスタみたいなもんですね。ただし、よくて 6D くらい？
- ・当然、特殊攻撃技能で扱えるドロップなどそうでません。

憑依

- ・まずライダーがとることは可能ですが、相手に乗っ取るのではなく絆が高じて幻獣と一体化するというイメージを持ってください。
- ・ルールの的には以下のものが必要になります。「幻獣の同意を得る (-10)」「ドラゴ

ンの絆か幻獣の絆が必要 (-40)」

- ・また、特徴「仲間」の共感の限定をこの特徴にかけることが可能です。ただし、憑依中のみに働く扱いとなります。よって、稼げる cp は 5%減ります (25 → 20 %、50 → 45%)。

増強と限定

4 版のルルプの通りすべて扱います。ルルプに乗ってない増強限定(百鬼のものなど)は統括者判断とします。基本は「4 版の増強限定を使ってできる限り再現する」です。

1. 各種既存の裁定

1. 宇宙パワー・・・この増強は統括者判断とします。
2. 徹甲序数・・・速射との組み合わせは統括者判断です。また、通常攻撃に比べて有利すぎないよう個々に裁定。
3. 速射・・・・・・7 まで。また、通常攻撃に比べて有利すぎないよう個々に裁定。

新たな増強限定

1. 必要器官 百鬼におけるこの特徴はこのシステムでは発明品と同様の増強限定とします。修理せずとも自然治癒しますが、変わりに必要器官の受けた攻撃はキャラクターにもダメージを及ぼします。
 1. 必要器官の HP 自体は、一律ドラゴンの 3 分の 1 とします。

1. 幻惑 単発かつ正確さのないプレスのみ認められます。数値は百鬼と同じです。

その他は質問版