

■ PC 作成

PC は「普通の人間」となる。ただし稀に特異な力や強い心の絆を持つ者がいる。

また、通常のキャラクター作成とはやや勝手が異なるので注意。

- ・ 総 CP は 35CP
- ・ 不利な特徴は 3 つまで取得可能（レベルの設定されているものは GM と相談）。さらに性格傾向を 2 つまで取得可能。（CP 制限なし）
- ・ 「特殊な背景 / 特異な力（5CP）」「秘密 / 特異な力（-5CP）」（不利な特徴個数制限に含む）を取得することで、妖力妖術取得可能。詳しくは後述。
- ・ 精神的な耐久力「SP」を採用。詳しくは後述。

■ 身分

基本的には生徒、もしくは先生となる。話の始まりが 1 年 5 組だったため、PC も 1 年 5 組が大多数。クラスや学年が違ってかまわないが、話の特性上他キャラクターと絡みにくくなることが想定されるので、絡みやすいような性格や設定を推奨する。

学校関係者以外の PC も可能だが、その際は「特殊な背景 / 学校関係者以外（10CP）」を取ること。さらに 5CP 追加することで、平日昼間も自由に動ける身分をとることも可能。

■ 精神的耐久力「SP」

精神的な負荷（不利な特徴を抑えた、恐怖した、その他ストレスを感じた）によって減り、逆に休憩したり精神的欲求を叶えると回復する。SP が 0 になると、衝動を抑えられない、精神的に脆い状態になってしまう（いわゆる恐慌状態）。この状態になると、通常では考えられないような、愚かで突発的な行動をとる。

- ・ 知力 + 生命力 + 「追加 SP」が最大値
- ・ 精神的負荷を受けると減少する（GM 判断）

例：意志判定をした（成功時 -1、失敗時 -3 程度）、恐怖判定をした（成功時 -1、失敗時 - 失敗度）、言いあいをした（-1 ～ -3 程度）、事態が膠着した（-1 程度）、ひどい傷を負った（負傷に応じて）等

- ・ 精神的欲求を叶えたりゆっくり休憩すると回復する
- ・ 値が 0 になると、数分は自制が効かない状態となる。精神的な不利な特徴が全て爆発するよう、GM が悪意を持って行動を決定する。
- ・ NPC もこのパラメーターを持っている

■ 特異な力

以下のルールで、1 つだけ妖力妖術取得できる。ただしその力は「秘密」とし、人と違うその力を疎むようなロールプレイを推奨。

- ・ 「疲労消費 4 点（-20%）」か「1 日 2 回使用制限（-30%）」どちらかの限定をかける。
- ・ 取得できる妖力・妖術及びレベルは以下の通り（パワーレベルはカッコ内まで）

[妖力] 感知能力、意志伝達、攻撃手段（「攻撃回数増加」は除く）、移動・運動系能力（「搭載」、「門」は除く）、予感

[妖術] エネルギー直接攻撃系 (2)、地水火風系 (2)、支配・覚醒系 (5)(上級は不可)、探査・知覚系 (2)、生命操作系 (6)(「病気」は不可、上級は「内気功」のみ可)、物質操作系 (3)(「拡大」は不可)、破術 (3)(全てには不可)

[使用不可増強・限定] オフにできない、人間には無効、妖怪時のみ、妖怪には無効、気づかれない、必要器官

※その他レベルの設定されている特徴、妖力、妖術、増強、限定は GM と相談による。

※下記「絆」と同時に取得はできない。

■追加特徴

- ・「絆 / 対象 / 関係」 10CP

あなたは誰かと強い絆で繋がっています。どのような内容かはプレイヤーが決定してください。家族、恋人、ライバル、親友、恩師といった内容になるでしょう。この特徴は、その相手に対しての -5CP の精神的不利な特徴を含みます。「誓い」「強迫観念」「義務感」が妥当でしょう。GM と相談してプレイヤーが決定してください。ただし「足手まとい」「敵」等をこれに設定することはできません。別で取得する分には構いません。

心の絆は、時に人の想像以上の力を発揮します。判定前に宣言してください。シナリオ中 1 回だけ、判定をダイス 1 個の出目 × 3 で判定することができます。ただしその判定は、絆を持つ相手に間接的にでも関係していなければなりません。相手に対する判定や、直接関係する判定なら、出目を -1 して判定してください。その場合、目標値が 6 以上ならフアンブルは発生しないことになります！

万が一絆の対象を失うと、すさまじい喪失感に襲われます。心に傷を負うことになるわけですから。「絆」を削除し、-20CP 分の不利な特徴を新たに取得してください。説明がつけば、肉体的な特徴でも構いません。

※妖力・妖術と同時に取得することはできません。

- ・「追加 SP」 2CP/+1 ごと

SP の最大値を上昇させる。上昇できる最大は、知力・生命力のどちらか低い値まで。

■その他

- ・〈呼吸法〉は取得可能だが、疲労点回復の効果はなしとする。
- ・技能については、取得可能かどうかの詳細は GM と相談

■成長

- ・CP は「能力値・特徴」と「技能」で分けて配布。
- ・技能については、そのセッションにて使用したり、試みたものの取得、成長。
- ・能力値の上昇による 2 倍 CP のルールは無視。
- ・特徴についてもある程度自由に取得成長可。
- ・妖力妖術は特徴として扱う。