

last update

この項に関する [FAQ](#) があります (クリックすると該当箇所へ飛びます)。

Index

見るには [表示] をクリックしてください。

このページについて

ローカルルールとして追加する特徴を書いていきます。

ルールブック記載のものを流用する場合、略記号を使い参照先のルールブックを示すことがあります。

Y.....ユエル

R.....ルナル

M.....マジック

G.....グリモア

百.....百鬼夜翔

PUP.....パワーアップ

4MT.....魔法大全 (4 版対応)

4Ch.....4 版キャラクター

4Ca.....4 版キャンペーン

扱いの異なる特徴

パワーアップに記載されていない特徴で、扱いが通常と異なるものを記載します。

有利な特徴

■ 仲間と敵

仲間と敵はしっかりした設定が無い限り認めません。

初心者 GM にも扱いやすい「仲間」「敵」にしてください。

そうでないと統括者が判断したり、GM が扱うのが難しそうだと感じた場合は、統括者はその特徴を認めなかったり、GM はキャラの参加を断ることが出来ます。

特に、敵は初心者 GM には難しい要素が含まれる場合があります。よく考えて設定するようお願いします。

仲間

「仲間」はセッションに出ている、いないに関わらず、日常生活チャートを振らずに早く成長させたい方へのルールと同じだけの MiP, 昇格点, 及び UC を得ます。CP は「仲間」に消費した CP によって変化します。

「仲間」が登場した際のみ、PC が得るのと同じ MiP, 昇格点を得ます。UC は、登場如何に関わらず得られます。(2009/4/9 更新)

不利な特徴

敵

「敵」はライバルの候補生である場合が殆どです。虚獣の場合、「誓い」など他の特徴を利用したほうが良いです。(「仇敵」みたいな特徴がどこかにあったような……)

ライバルの候補生は日常生活チャートを振らずに早く成長させたい方へのルールに従い MiP, 昇格点, 及び UC を得て成長させても構いません。成長は任意です。

なお、敵を通常より強くすることができます。その場合、特に獲得できる CP は増えません。ただ、ルールの規定以上に強くはできません。

「敵」の持つ MiP, 昇格点, UC は、ふさわしい設定があるのならいくらでも所持できます。

しかし、少なくとも同ランク候補生が PC の 2 倍以上の MiP を所持することはないと思ってください。

あまりにも弱い「敵」は却下する場合があります。

パワーアップの他の世界から追加する特徴

SKA 以外の世界にあるパワーアップ記載の 特徴を書いています。

不利な特徴

酒癖が悪い 百鬼記載の酒癖とは違います。

ユエルから追加する特徴

ユエルから追加する特徴を書いています。

自制値が必要な場合、全て 12 として扱う場合のデータを使用し、「自制判定」は「意志判定」に、「FP」は「疲労点」に、それぞれ読み替えます。

有利な特徴

気絶しにくい (Yp.45)

不利な特徴

異種族愛好 (Yp.47)

罪悪感 (Yp.48)

私心が無い (Yp.49)

親しげ (Yp.49)

社交的 (Yp.49)

創造力が無い (Yp.49)

寝起きが悪い

人嫌い (Yp.51)

不健康 (Yp.51)

魔法の影響を受けやすい (Yp.51)

第 4 版から追加する特徴

第 4 版から追加する特徴を書いています。

自制値が必要な場合、全て 12 として扱う場合のデータを使用し、「自制判定」は「意志判定」に、「FP」は「疲労点」に、それぞれ読み替えます。

有利な特徴

声を通る (4Chp.98)

その他公式系ルールから採用する特徴

有利な特徴

高貴な生まれ (ロール&ロール SP2 ソーサルナイツアカデミー VR p.78)