

PC作成

特に書かれていない事柄は、通常の GURPS ルナル・カルシファード・マツトキ に従うこととします。

基本事項

- ・ PC は基本的に 105cp で作成したものを、245cp まで成長させたものを作成することとします。
「基本」105cp+「成長」100cp+「達人」20cp+「奥義」20cp がひとつの目安です。
- ・ PC は自警団員でなくてよい。「自警団基本セット」はとる必要はありません。

追加特徴

このサプリメントの導入により、PC が取得することのできる特徴です。

PDFJ::Text=HASH(0x8dd4c90)(20cp)

キャラクターが武芸において、「達人」と呼ばれる技量の持ち主であることあらず特徴です。

この特徴は一種以上の戦闘用技能が 20Lv を超えているキャラクターのみとることができます。
(刀以外の技能でも可能です。格闘、ナイフでも取得できます。)

この特徴を持っているキャラクターは、以下の特徴を取得することができます。

- ・ 奥義習得
- ・ 武器の達人 / 種別 (20Lv 以上の武器技能の種別で取得)
- ・ 超反射神経
- ・ 強化受け
- ・ 強化よけ
- ・ 強化止め
- ・ 軽体法
- ・ 察気法 (前提の <嘘発見> 12、<見切り> 12 を <見切り> 15 に置き換えてもよい)
- ・ 滅心法 (前提条件から <催眠術> を削除)
- ・ 闇法
- ・ <強靱精神>
- ・ <気合>
- ・ <見切り>
- ・ <呼吸法>
- ・ <瞑想>

御前試合に出場するキャラクターのほとんどはこの特徴を習得しているでしょう。

取得できる特徴は予告なしに増減することがあります。

軽体法から闇法まではカルシファードのプレイ下巻、影タマツのルールに載っている技能です。

PDFJ::Text=HASH(0x8e16bc4)(0cp)

この特徴を持つキャラクターは「奥義」を習得することがとができます。

「奥義」は「奥義作成ルール」にしたがって作成してください。

この特徴を取得するには、「達人」の特徴を取得している必要があります。