神曲奏界ポリフォニカ RPG ランダムスクラッチシート

キャラクター名	
プレイヤー名	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

①奏界クラスを決定する

1D6を振って奏界クラスを決定する(ROC)。

⚀⚁⚂ 神曲楽士　　⚁⚂⚃ 精霊

奏界クラス:

②ライフパスをROCする

ライフパス	ダイス目	特徴&コネクション	記号
印象表			○
行動表			○
性格表			○

ライフパス	ダイス目	コネクション	関係
邂逅表1			
邂逅表2			

③ライフパスから、アスペクトを決定する

印象、行動、性格の各ライフパスで決まった記号によって、奏界クラスの下位分類であるアスペクトが決定する。能力基本値表(P79)を参照して、自分のアスペクトを確認すること。

○○○

アスペクト:

④残り2レベル分のクラスを決定する

クラス構成決定表(P93)をROCし、クラスを決定する。

2レベル目のクラス:

3レベル目のクラス:

⑤特技を決定する

自動取得を除く特技を、任意に取得すること。ランダム特技決定表(P94)をROCして決めてもよい。

クラス	ダイス目	特技	ページ
			P.
			P.
			P.

クラス	ダイス目	特技	ページ
			P.
			P.
			P.

⑥名前を決定する

命名表(P62～P75)をROCする。決めた名前は、キャラクターシートに記入すること。

名前:

⑦能力値の決定

下記の能力値計算表にクラスとアスペクトごとの能力基本値を書き写し、クラスの能力基本値合計に、ボーナスを1点加える。

能力値計算表(端数切り捨て)

クラス	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
・						
・						
・						
追加(1点)						
能力基本値(合計)						
	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3
能力ボーナス	+	+	+	+	+	+

⑧戦闘値を割り出す

能力値から戦闘値を計算し、キャラクターシートの右ページに書き込むこと。

⑨アイテムの購入

50点の常備化ポイントを消費して、任意のアイテムを購入すること。作成時に使わなかったポイントは失われる。

⑩キャラクターの完成

以上でキャラクターは完成となる。

※自己使用に限り複製を許可します。　©Ichiro Sakaki　©FarEast Amusement Research Co., ltd.　©SOFTBANK Creative Corp.