

キャラクターの作成方法

■キャラクター表現

『AW』を遊ぶためには、キャラクター(PC)を作成しなければならぬ。ここでは、主人公であるPCの作成について解説する。

キャラクターは、クラス、能力値、戦闘値という3種類のデータ、及びパーソナルデータという設定を基本として表現される。

●クラス

クラスはキャラクターの持つ、戦闘の才能、ノウハウを表わすものだ。14種類のクラスから、3つまでを選択することができる。

▼職業クラス

- 魔術師** 魔法を用いて戦う職業クラス。
- 感応力師** 超能力を用いて戦う職業クラス。
- 闘士** 武器を用いて仲間を守る職業クラス。
- 狂戦士** 武器を用いて敵を殲滅する職業クラス。
- 狩人** 遠距離攻撃を中心に戦う職業クラス。
- 霊媒師** 霊能力を用いて霊と交信する職業クラス。
- 聖職者** 多くは退魔組織「教会」に所属し、仲間を支援する能力に長けた職業クラス。

●**処刑人**

多くは退魔組織「教会」に所属し、自分を強化する能力に長

けた職業クラス。

●**領域遣い** 周囲の環境を操作して戦う職業クラス。

●**世界遣い** 時間や運、世界そのものを操作する職業クラス。

▼**職業・追加特殊クラス(強力なため、PC運用する場合はGM許可が必要)**

●**アーティスト** 歌や絵画など、芸術によって『正の感情』を引き出させる職業クラス。

●**イレギュラー** 退魔組織「教会」に所属していないフリーの能力者や、他者とは違う区分に属する者を表わす職業クラス。

▼**種族クラス**

●**稀人** 人に危害を加えない人外であることを表わす種族クラス。

●**異端者** 人を害する異端の力を所有しているが、人々と共に生きることを選んだ者達を表わす種族クラス。

●能力値と戦闘値

能力値とは、キャラクターがどの程度何を得意としているかを数値の高低で表わしているものである。これらの能力値から算出されるのが、戦闘の際に使用される戦闘値である。

能力値は以下の6つに分かれている。

- 体力** 筋力やタフネス、運動能力などを表す。
- 反射** 手先の器用さや反射神経を表す。
- 知覚** 視覚や聴覚などの五感の鋭さを表す。
- 理智** 理性や知性の高さや見識の確かさを表す。
- 意志** 精神的な強さ、魔力の強さを表す。

●**幸運** 生まれつきの幸運を表す。

他の能力値として、以下2つが挙げられる。

●**物理防御点** 物理ダメージを減少する能力。初期状態では0。特技の効果で増減する。

●**霊力防御点** 霊力ダメージを減少する能力。初期状態では0。特技の効果で増減する。

戦闘値は、能力から（正確には能力値ボーナスから）算出される。

●**物理命中値** 物理ダメージ攻撃の命中力の高さを表す。【スキルウェポン（物理）】の武器に使用。

●**霊力命中値** 霊的ダメージ攻撃の命中力の高さを表す。【スキルウェポン（霊力）】の武器に使用。

●**回避値** 物理や霊力の命中値を使用した攻撃を避けられたかどうかの判定に用いる。

●**行動値** ラウンド進行時の行動順番を決定する。どれくらい素早く動けるか、どれくらいの距離を移動できるかを表す。

●**攻撃力** 攻撃にどれだけのダメージが与えられるかを表す。物理、霊力問わず、ダメージを与える行動全てにこの値を追加する。

●**HP** ダメージに対する抵抗力を表す。基本的にダメージを受けると減少する。0以下になると戦闘不能になり、その状態でもう一度ダメージを受けると死亡する。戦闘不能回復特技でなければ復活できない。

●**MP** 魔力を表す。基本的に特技を使用すると減少する。0になると気絶し戦闘不能になる。1点でも回復すれば復活する。

●**正気度** 理性の高さを表わし、キャラクターがショックを受けて正気でいられるかの判定に使う能力値。0になると正気でなくなり、行動不能（GM判断でキャラクターロスト）となる。特定の条件でなければ復活できない。

■キャラクター作成方法

ゲームで使用するキャラクター作成は、以下の手順で行う。

- ①クラスの決定
- ②能力値の決定
- ③特技の取得
- ④パーソナルデータの決定
- ⑤属性の決定

①クラスの決定

クラスは、キャラクターの才能や種族あるいは能力値の傾向を表わすもので、能力値や戦闘値を決定するもつとも重要な要素である。

このクラスをキャラクターひとりにつき合計3レベル分選択する。バラバラであつてもよいし、同じものを重複して選択してもよい。

●レベル

レベルとは、キャラクターの持つクラスの熟練の度合いを数値で表わしたものである。

▼キャラクターレベル

そのPCの総合的な能力を表現しており、キャラクター作成時には

3になる。キャラクターレベル欄には3と記入する。

▼クラスレベル

選択したクラスのそれぞれのレベルである。クラスレベルの合計は、キャラクターレベルに等しくなる。

●クラスの選択方法

クラスの選択には次の三種類がある。

▼一種類のクラスを選択する

クラスレベルは3となる。

▼二種類のクラスを選択する

片方のクラスレベルは1、もう片方は2となる。

▼三種類のクラスを選択する

全てのクラスレベルは1となる。

●クラスの記入

クラス欄に記入する。キャラクターレベルに3と記入すること。

②能力値の決定

能力値は、そのキャラクターの持つ身体や知的能力の高さを数値で表わしたものである。

●能力基本値

キャラクターの能力を表わす基本的な数値。

①…クラス一覧表から能力基本値を抽出する。重複して選択している場合はその回数だけそれを行なうこと。

②…任意の能力基本値に追加の1点を加える。

③…①と②を合計する。

●能力ポーン

行為判定で使用するのは能力ポーンである。文中で単に【●●(能力名)】と書かれている場合は、能力ポーンを表わす。

能力ポーンは、能力基本値の三分の一(端数切り捨て)である。

●能力値の記入

「能力値」の欄に能力基本値と能力ポーンを書き写す。

●戦闘値の決定

戦闘値は、ラウンド進行の際に使用する。

●ベースの算出

各戦闘値のベースを算出する。算出したら、キャラクターシートの戦闘表の中の「ベース」の欄に数値を書き込む。

【物理命中値】 \parallel (【反射】 + 【知覚】) \div 2

【霊力命中値】 \parallel (【理知】 + 【知覚】) \div 2

【回避値】 \parallel (【反射】 + 【幸運】) \div 2

【行動値】 \parallel (【反射】 + 【理知】)

【HP】 \parallel 【体力基本値】

【MP】 \parallel 【意志基本値】

【正気度】 \parallel 【理知】 + 【意志】

●クラス修正

各戦闘値には、クラスレベルにより修正を受ける。クラス修正表を参照し、選択したクラスレベルによるクラス修正を確認すること。

●移動距離の決定

一定時間内に移動できる距離を算出する。

③特技の取得

キャラクターは作成時に特技をいくつか取得する。選択したクラスデータを参照。

④パーソナルデータの決定

キャラクターのクラス、特技、装備などのデータを決めした後、パーソナルデータ(名前、年齢、性別、目標など)を決定する。

■キャラクターの成長

キャラクターは、セッションの目的を成功させたり、様々な経験を積むことで成長する。『正の感情』を得るたびに魂が成長し、その経路が不自然でなければ、GMはPCのレベルアップを許可できる。

『AW』では経験値や成長点といったルールは存在しない。
GMがキャラクターの成長をセッション内で確認できたなら、PCをレベルアップさせたい値だけ、プレイヤー達に宣告して構わない。

■クラスデータ

クラスデータは、次の項目からなる。全体の見方について解説する。

▼クラス名

クラスの名称。この名称をクラスレベルの欄に書き込むことになる。

▼クラス解説

クラスについての解説。クラスを選択する際の参考にする。

▼能力基本値

クラスを選択することで、得られる能力基本値が書かれている。

▼クラス修正

クラスレベルによる戦闘値への修正値。

▼特技(副特技→主特技の順に掲載)

そのクラスの特技データ。

●クラス修正表

クラスのレベルごとの戦闘値への修正を書いたチャートである。横軸にレベルを縦軸に戦闘値への修正を取っている。

この表はレベルごとの差分ではなく、そのレベルでの修正値である。書き出す時には、前の修正にくわえるのではなく、書き換えること。

●特技取得

初期の1レベルを取得した際に、PCは「好きな特技を2つ取得」する。このとき、必ずうち1つは「副特技」から取得すること。

(例：主特技+副特技、もしくは、副特技+副特技)

クラスレベル10レベルまでは上昇するたび2つの特技を取得する。クラスレベルが11レベル以降は、12、14、16、18、20の各レベルになるたびに2つの特技を取得できるようになる。

キャラクターメイキングの際は、クラスレベル上昇によつて取得できる特技の他に、ボーナスとして1つ、自身のクラスから主特技と副特技に関係なく特技を取得できる。これを『ボーナス特技』と呼ぶ。

レベルアップの際も同じく、PCは「好きな特技を2つ取得(うち1つを副特技から取得)する。レベルアップしたクラスの主特技を取得するかわりに、一般特技を取得することも可能。

●特技データの見方

特技のデータの見方を以下に解説する。

▼主特技

クラスのメインの顔となる強力な特技。

▼副特技

クラスの特徴などを演出する特殊な特技。

①名称

特技の名称である。

②レベル

特技の取得に必要なクラスレベル。

③タイミング

特技を使用するタイミングを表す。

ひとつのタイミングに使用できる特技は、ひとつまで。

▼特技の効果時間

特技の効果がいつまで続くのかが明記されていない場合、メインプロセスの終了まで持続するものとする。

▼特技の効果の重複

特技は、ひとつの特技が効果を発揮している間に、同じ特技を重ねて使用しても、重複して効果を発揮することはない。後から使用した特技が有効となる。

▼スキルウェポンを使用して攻撃を行なう場合

一度の攻撃に使用できるスキルウェポンは複数取得していても1つまで。持ち換えは、ラウンド処理することなく一瞬で可能である。

スキルウェポンを使用・装備しないで攻撃する場合、[タイミング:メジャー]で、素手で攻撃することができる。ダメージは、【攻撃力】の素値が与えられる。

▼常時

常に効果を発揮している。このタイミングの特技は、すべて同時に効果を発揮する。

▼スキルウェポン・防具

戦闘に用いる武器を表わす。戦闘の際は常

に装備していることになる。

[タイミング:スキルウェポン(物理)]の場合はメジャーアクションに【物理命中値】を用いて攻撃を行なえる。

[タイミング:スキルウェポン(霊力)]の場合はメジャーアクションに【霊力命中値】を用いて攻撃を行なえる。

▼オート

使用の宣言を行うだけで効果を発揮する。

▼プロセス

セットアッププロセス、イニシアチブプロセス、クリンナッププロセスと書かれていた場合、それぞれのプロセスに特技を使用する。

▼アクション

マイナーアクション、メジャーアクションと書かれた場合、それぞれのアクションとして特技を使用する。

※「マイナーorメジャー/スキルウェポン○」:スキルウェポンで攻撃するメインプロセス時に使用できるアクションの意味。

※「マイナーorメジャー/スキルウェポン×」:同じメインプロセス内でスキルウェポンを用いた攻撃ができないアクションの意味。

▼本文

本文中に詳細が記述されている。

④判定

特技を使用する能力。自動成功と描かれているものは宣言するだけで効果が発生する。

⑤対象

効果が適用されるキャラクターのこと。

[対象:本文]の特技は、対象を変更する特技の効果を受けない。

▼自身

使用者自身が効果を受ける。

▼単体

キャラクターひとりが効果を受ける。使用者自身も対象にできる。[対象:単体※]の場合、対象を変更できる特技の効果を用いても単体以外に変えることができない。

▼範囲

エンゲージひとつの中に存在するキャラクター全員が効果を受ける。

▼範囲(選択)

エンゲージひとつの中に存在するキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクター全員が効果を受ける。

▼シーン

シーン内に存在するキャラクター全員が効果を受ける。

▼シーン(選択)

シーン内のキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクター全員が効果を受ける。

⑥射程

特技の効果が及ぶ距離を示す。メートルと書かれている場合はその距離以内までとなる。

▼至近

使用者と同じエンゲージ内まで届く。

▼視界

使用者から見える距離まで届く。

⑦代償

特技を使用した際に代償として失うもの。

特技は代償を支払えなければ使用できない。

⑧回数

その特技が何回使用できるかを示す。回数が「なし」の特技は、何回でも使用可能。

▼1シナリオに○回まで

1回のセッションシナリオ内に○回まで使用できることを示す。

▼1シーンに○回まで

1回の場面内（原則、GMが区切るもの）に○回まで使用できることを示す。

別のシーンに移行した場合、使用回数は上限値まで回復する。

⑨効果

その特技の効果が書かれている。

▼対象

効果が適用されるキャラクターのこと。

▼クラスレベル

特技の使用者のクラスレベル。

▼取得条件

その特技を取得するために必要な、レベルなどの条件。取得条件を満たしていないと取得できない。また、条件を満たしても、いわゆる「自動取得」ではないことに注意。

D	クラス	体力基本値	反射基本値	知覚基本値	理知基本値	意志基本値	幸運基本値
1偶	魔術師	3	2	4	5	6	4
1奇	感応力師	3	4	3	5	5	4
2偶	闘士	5	5	4	3	3	4
2奇	狂戦士	6	5	4	2	3	4
3偶	狩人	4	4	5	4	3	4
3奇	霊媒師	3	3	5	5	4	4
4偶	聖職者	5	4	4	4	4	3
4奇	処刑人	5	5	3	3	4	4
5偶	領域遣い	3	3	4	5	5	4
5奇	世界遣い	4	4	3	4	4	5
6偶	稀人	4	5	4	4	3	4
6奇	異端者	4	4	4	4	4	4
0偶	アーティスト	3	3	5	4	4	5
0奇	イレギュラー	3	5	5	3	3	5

■分類ルール

分類とは、キャラクターの種族や生態的分類を表わす要素である。

●分類の選択

キャラクターは3つまで分類を持つことができる。シナリオ開始時のたびにこの分類を持つか選択すること。

プレイヤーがキャラクターに自主的に選択できる分類は「生態分類」のみである。

分類は1つにつき、

①「最大【HP】+4」

②「最大【MP】+4」

以上2つのどちらかの作成ボーナスを得られる。つまり3つの分類を持てば「【HP】+4」か「【MP】+4」のボーナスを、合計3つ分得られることになる。

取得した分類に応じて特別な効果が得られる特技やイベントがあるが、同時に、特定の分類を対象にしたペナルティも存在する。

新たなシナリオを開始する際に分類を別のものに変更してもよい。

また、「状態分類」「称号分類」を持つキャラクターには、作成ボーナスが付与される。

分類は次の12種類が存在する。

▼生態分類

・人間

PCは基本的に人間である。

特異能力を持っている者も、力を持っていない一般人も、全て共通して人間である。

・人外

動物、獣(獣人)、妖精(エルフやドワーフ)、霊体、妖怪(鬼)、幻想種(聖獣や竜)、UMAなど、『正の感情』を尊ぶものであり、人間以外の種族を示す。

・異端

主に下級異端を示す。

『負の感情』を好物とし、人を害することを本能としたものを異端とする。

・魔族

中級異端、上級異端(魔王)を示す。

・神霊

超越的存在、英霊を示す。

・機械

科学力で生まれたマシン、ロボットを示す。

・従魔

ホムンクルス、使い魔など、主人のために生まれて存在意義を表わす存在を示す。

▼状態分類(GMIによるNPCのみ選択可能)

・ボス(作成特典:異端墮ち1回自由発現)

シナリオボスを示す。

・モブ(作成特典:全【能力基本値】+3)

その他大勢の集団(トループ)、ザコを示す。

・エキストラ(作成特典:なし)

戦闘力を持たないものを示す。

・スレイブ(作成特典:特技1つ自動取得)

洗脳などが影響して意識や自由を奪われ、言いなりになっている状態のものを表わす。

▼称号分類(GMIによるNPCのみ選択可能)

・異端犯罪者(作成特典:【攻撃力】+5)

能力を用いて人々を害するテロリストなど、退魔組織『教会』が処刑対象と認定したものを示す。

例1「分類:人間」PCの場合

基本的なPCはこの例を前提としている。

ボーナスは①か②のどちらかを選択。

例2「分類:人間/異端」PCの場合

人間であり、異端の要素のあるPCを演出している。異端であり、人間の要素が強いPCという演出でもよい。

ボーナスは①+①、①+②、②+②を選択。

例3「分類:異端/機械/従魔」PCの場合

主人に生み出された異端であり、メカ要素があるPCを演出している。

好きなボーナスを3つ分、選択する。

分類は基本的に公開情報である。

分類を秘匿する特技を取得したNPCには、『対象識別』に成功しなければならない。

分類が公開されていない対象には、特定分類に効果をもたらす特技は発揮されない。

▼『対象識別』の目安

●難易度:9~11(普通の行為)

人間、人外、異端、機械、従魔、モブ、エキストラ、スレイブ

●難易度:12~15(難しい行為)

ボス、神霊(正体を表わすモチーフを持つ英霊)、魔族(中級異端)、異端犯罪者(教会が調査したデータがある状態)

●難易度:16~(至難な行為)

神霊(神や、神々の装具など超越的存在)、高次元魔族・魔王(上級異端)、異端犯罪者(教会が調査したデータが一切ない状態)

■その他作成方法

●サブクラス「一般人」

サブクラス「一般人」は、特に何の力をも持たない普通の人を再現するクラスである。

一般人を採用したPC作成はお奨めしない。

■一般人 能力基本値

体力: 2 理知: 2
反射: 2 意志: 2
知覚: 2 幸運: 2

レベル	1	2	3
物理・霊力命中	+0	+0	+0
回避値	+0	+0	+0
行動値	+0	+0	+0
攻撃力	+0	+0	+0
HP	+0	+0	+0
MP	+0	+0	+0

●サブクラス「神」

サブクラス「神」は、超越的存在である者達を再現するためのクラスである。

このクラスには能力値というものがない。神は全知全能であり、判らないことは何も無く、いかなることも可能であり、全ての判定に成功する。

神はこの世界ゼフィロスより一次元、上の世界(通称:上階)に住んでいる。上階からゼフィロスの生命体を生み出し、見守っているが、ごく稀に下階であるゼフィロス内に降りてくること(通称:墮天)がある。

数億年を生きることができる神には「寿命」という特殊な数値があり、その数値を減らした分だけ達成値を上昇させることができる。

例えば、寿命を50年減らせば、達成値を+ $[n \times 50]$ することができる。

神として生まれたものでなくても神になることもある。神になるためには、特定の条件が必要である。

■SRSの目的及び権利の表記

スタンダードRPGシステム(SRS)は有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチ並びに井上純弐の著作物を利用したサービスです。

SRSの目的は、標準化したRPGの制作及びプレイ環境を共有し、より便利で快適なTRPG環境を作り上げ発展させることです。

SRSを利用するにあたり、この目的に同意しこのサービスに参加します。

