

コンストラクションによる作成

クラスの決定

- ・ 3レベルを割り振る（総レベル3）
- ・ マモノクラス、保護者クラスはそれぞれひとつ以上選択する

能力値の決定

「能力基本値」

- ・ クラスの能力基本値をすべて合計する。重複分も行なう
- ・ 任意の能力基本値に+1する

「能力ボーナス」

能力基本値の 1/3（端数切り捨て）

「戦闘値」

ベースの算出・クラス修正

特技の決定

「自動取得特技」

《応援》《庇う》

「クラス特技」

クラスレベル以下の「レベル」の特技をクラスレベルに応じて計3個取得

「絆特技」

名称に☆のついた特技を選択クラスの中から1個取得

マモノの決定

「分類セット」

p.84~p.89の中から  
1つ選択する

「分類作成」

- ・ 種族、傾向を1つ、属性を2つ取得
- ・ マモノ特徴を2つ取得
- ・ 弱点属性以外から通常技を2つ、
- ・ 保有属性から必殺技を1つ取得

アイテムの決定

「持ち物」

常識の範囲内で普段持ち歩いているものを記入。

コンストラクションの終了

■ クラス能力値一覧表

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】	参照
マモノ	アタッカー	4	5	5	3	4	p.54
	ブロッカー	5	4	3	4	3	p.58
	サポーター	3	3	4	5	5	p.62
保護者	シンパシー	4	4	4	4	4	p.66
	アクティブ	5	6	4	2	3	p.70
	アート	4	3	6	5	4	p.74
	ソーシャル	3	2	5	6	5	p.78