

キャラクターの作成

ゲームをスタートするにあたって、まずは自分の分身となるキャラクターを作りましょう。



5つのクラスから好きなキャラクターを選ぼう!

あなたの分身となるキャラクターは、5つのクラス(職業)から選択できます。クラスによって冒険や戦闘における役割が大きく変わってきます。一度決定したクラスは途中で変更することはできませんので、よく考えて選択しましょう。また、クラスにはそれぞれ基本能力値が設定されていますが、さらにリマインディングポイントを任意に割り振ることで初期能力を決定できます。初期能力は高レベルになるまで変わりません。こちら

も慎重に決定しましょう。



各クラスには男性と女性のキャラクターが用意されています。性別 リマインディングポイントの振り分け 名前の入力.....という手順を済ませれば晴れてキャラクター作成が終了します。

君主

血盟を作れる唯一のクラス

君主は血盟を結成して戦闘の指揮をしたり、城を治めることができます。また君主魔法で血盟員を強力にサポートできる特徴を持ちます。Aは血盟員の人数を重視、Bは自ら前線で戦いたい人におすすめです。君主のスタート地点は「歌う島」です。



リマインディングポイントの振り分け例

- A STR:13 DEX:10 CON:13 INT:10 WIS:11 CHA:18
B STR:13 DEX:10 CON:18 INT:10 WIS:11 CHA:13

ナイト

接近戦のエキスパート

ナイトは魔法こそ苦手ですが、多くの武器と防具を使いこなせる接近戦が得意なクラスです。Aは攻撃力を重視した成長が早いタイプ、Bは体力重視の大型遅成型になります。ナイトは「隠された渓谷」からゲームがスタートします。



リマインディングポイントの振り分け例

- A STR:18 DEX:12 CON:16 INT:08 WIS:09 CHA:12
B STR:16 DEX:12 CON:18 INT:08 WIS:09 CHA:12

エルフ

精霊魔法を操る万能型クラス

エルフは弓による遠距離攻撃に長け、魔法やアイテム作成もできる万能型のクラスです。Aは機敏さを高めた弓使い、Bは魔法も使える戦士タイプのステータスです。なお、エルフは「隠された渓谷」からゲームがスタートします。



リマインディングポイントの振り分け例

- A STR:12 DEX:18 CON:12 INT:12 WIS:12 CHA:09
B STR:12 DEX:12 CON:18 INT:12 WIS:12 CHA:09

ダークエルフ

攻撃力に特化した種族

ダークエルフは体力が少ない反面、高い攻撃力と素早さに優れた1対1の戦闘が得意なクラスです。Aは攻撃力を最大限に活かしたもの、Bは弱点の体力をカバーしたステータスです。ダークエルフは「隠された渓谷」からスタートします。



リマインディングポイントの振り分け例

- A STR:18 DEX:18 CON:08 INT:11 WIS:11 CHA:09
B STR:12 DEX:15 CON:18 INT:11 WIS:10 CHA:09

ウィザード

多彩な魔法を操る魔術師

ウィザードは肉弾戦が苦手ですが、レベル上がるにつれて強力な一般魔法を使いこなせるようになります。Aは体力の少なさをカバーしたタイプ、Bは完全に魔法攻撃力に特化したステータスです。ウィザードは「歌う島」からスタートします。



リマインディングポイントの振り分け例

- A STR:08 DEX:07 CON:18 INT:16 WIS:18 CHA:08
B STR:08 DEX:07 CON:12 INT:18 WIS:18 CHA:12

POINT / キャラクターを個性付ける初期能力

同じクラスでも初期能力の値によって、キャラクターの個性は大きく変わってきます。将来的にどんなキャラクターに育てていくのが.....下記の各種能力の意味をしっかりと理解したうえで、リマインディングポイントを割り振っていくことが重要です。

STR (Strength = 腕力)	物理攻撃のダメージや持ち運べるアイテムの総重量に影響します。
DEX (Dexterity = 機敏さ)	命中率や弓によるダメージ、回避率やアーマークラス(AC = 防御力)に影響します。

CON (Constitution = 体力)	レベルアップ時のHP増加量や自然回復量、持ち運べるアイテムの総重量に影響します。
INT (Intelligence = 知力)	魔法の威力や魔法使用時の消費MPに影響します。
WIS (Wisdom = 魔力)	レベルアップ時のMP増加量や自然回復量、魔法抵抗力に影響します。
CHA (Charisma = 魅力)	連れて歩けるモンスターやペットの数、君主の場合には血盟員の最大数にも影響します。