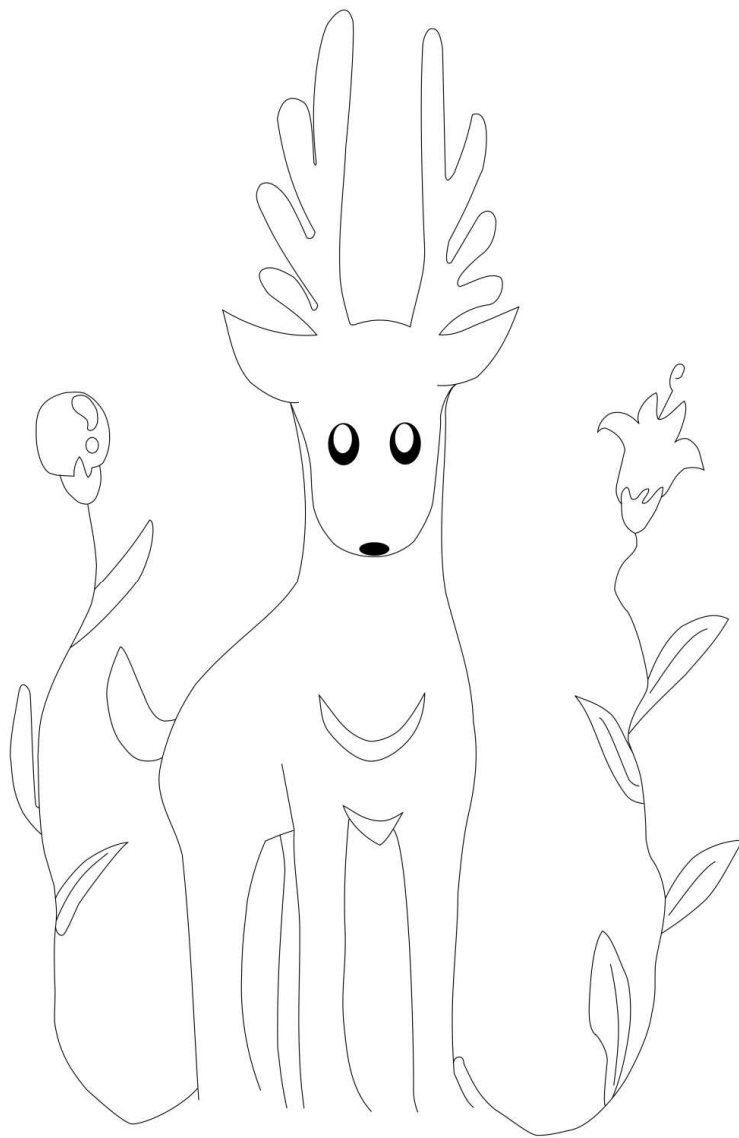

Myth&Renaissance 3.5



Myth & Renaissance 3.5

この本は、新しい RPG をつくる会のオリジナル TRPG システム『Myth & Renaissance 3rd』（以下 M&R）の追加ルールを記載しているものです。新しいパラダイムルールの記述がメインになっています。

システムをお持ちではない方は、当サークルのブースにてお求めいただくか、新しい RPG をつくる会のウェブサイトにもルールを掲載しておりますので、そちらをご参照ください。

また、既刊の M&R3.1 で記載していた追加ルールあるいはルール訂正については、本書では取り上げません。新しい RPG をつくる会のウェブサイトよりダウンロードしてください。

巻末についているパラダイムルール用のキャラクターシートおよび文献の様式もウェブサイトよりダウンロードすることができます。

遊び方

システムの遊び方について補足的な説明をします。

システムの目的

M&R は、ルールブックに書かれている「世界設定」を固定的なものとしてせず、「世界設定」をプレイヤーが強化する、あるいは、それまでの世界設定を覆し、新たな設定を付け加えることを目的として作られています。この点が大きな特徴です。

M&R の舞台であるオーランの「世界設定」とは、つまりはオーランに住む人々の「世界に対する共通認識」そのものを指します。そして、それはオーランの世界の実態を正しく把握しているものとは限らないのです。

例えば、現実世界における「物理法則（＝現象として起こり得そうなこと）」の認識は、個々人において異なったり、そもそも世界の実態とは当てはまらなかったりします。

M&R は、このような世界の実態と人間の思い込みとの間のギャップを再現しようとしています。

また、過去の現実の歴史を見ても、新しい現象が発見されるたびに、既存の「物理法則」に手を加えて新しい「物理法則」を生み出してきています。

これと同様に、プレイヤーキャラクターは「世界の姿そのもの」を変えること自体はできませんが、「世界をどう認識すべきか」ということについては、プレイヤーキャラクターの体験によって変えることができます。

極端な表現をすれば、M&R はルールブックに記載されている「世界設定」を、プレイヤーキャラクターがシナリオを通じて得た体験をもとに、変化させていくゲームということになります。

なお、この『世界に対する認識』のことをこのシステムでは『パラダイム』と呼びます。

シナリオの作り方

シナリオを作る上で、システムの持ち味を引き出すために最も大事な点は2つあります。

プレイヤーキャラクターは、オーランの世界における、当たり前が当たり前でなくなる瞬間に立ち会います。その瞬間をどのように演出するのが1つのポイントになります。

もっとも簡単なシナリオのネタとして、今まで、オーランの世界に全く存在しなかった現象を用意してみましょう。具体的には、近代の発明品である蒸気機関や、望遠鏡などが挙げられます。

例えば、望遠鏡であれば、『その望遠鏡で月を見ると、岩のように見えた。だから、月は神ではなくてただの岩だ。』などと人々が言い出したらどうなるでしょうか。

未知の現象に遭遇したプレイヤーキャラクターは、その未知を既知の範囲に取り込むことが課題となります。その課題を解決するための材料をプレイヤーキャラクターに提示してあげる必要があります。これが2つ目のポイントです。

先ほどの望遠鏡の例ならば、岩であることを認めたとしても、なぜ『ただの岩』が宙に浮いているのか説

明をしなければなりません。反対に、神の化身であるとするならば、なぜ『岩』のように見えるのか説明をしなければなりません。具体的には『ただの岩』でも空に浮くという前例や理屈、あるいは、『神はもともと岩だった』、『神は大地の形に似せて宙に浮いた』などの神話が必要になります。このような材料をシナリオ中で提示してあげることでプレイヤーキャラクターが一つの回答に至れるようにしておくといでしょう。

M&R では、後述のパラダイムルールを用いることで、「文献」でプレイヤーキャラクターに考える材料を提示し、なおかつその文献に触れた際に、個人の持つ世界観に起こるささやかな変化を表現することができます。

新パラダイムルール

ルールブック7章（47 ページ～51 ページ）を以下のルールに変更します。なお、新パラダイムルールも以前と同様に選択ルールとなります。

パラダイムルールの目的

パラダイムルールでは以下の内容を目的としています。

このシステムにおける『パラダイム』については、あとで正確に定義しますが、ひとまずは「一般常識」や、あるキャラクターの「世界認識」として扱います。

1. セッション内でのパラダイムの決定

セッション内でのパラダイムがどのようなものであるかを明確に決定づけることです。これにより PC たちが未知の事象にぶつかった時に、どのように認識し、解決するべきかの1つの判断基準を与えることができ、ロールプレイの難しさを緩和することができます。

2. 既存セッションの蓄積

PC たちがセッション中に生み出した新たなパラダイムを『文献』という形で残し、その後のセッションでも使えるようにします。これにより、プレイヤーが知恵を絞って考えたことを無駄にせず次に生かすことができます。また、文献を蓄積することで M&R の世界自体が『経験値』を得て、成長していく姿を描くことができます。

3. セッション世界認識の多様性

セッションごとに違ったパラダイムを設定することで、同じシナリオであっても、異なる解決に至ることがあります。シナリオ以外の部分で、結末の多様性を得ることができます。

キャラクターパラダイム（CP）

キャラクターパラダイム（略す場合は CP と表記）とは、PC 個人あるいは NPC 個人が考える世界のありように対する認識、あるいは認識の傾向のことを指します。

キャラクターパラダイムには「神話」と「科学」の2種類があります。「神話」パラダイムを持つキャラクターは、「神話」で物事を解釈、説明しようとしします。M&R において、代表的なのが、神を前提とした説明です。例えば、『神が世界をつかさどっていて、神が望むことをすること、神が喜び、人間に幸福をもたらす。あるいは神が望まないことをすると、神の怒りを買ひ、不幸なことが起こる。』といった説明です。

一方、「科学」パラダイムを持つキャラクターは「科学」的な説明で、物事を解釈、説明しようとしします。M&R において、代表的なのは、神を必要としない（無神論的な）説明です。例えば、『昼間の時間が短くなることで太陽からの日差しが弱まり、寒くなる。それによって夏から秋、秋から冬への季節の変動が起こる』といった説明です。

（ロールプレイにおいては、あくまで、「神話」も「科学」も M&R の世界におけるものであり、現実におけるものとは異なることに注意してください。特に「科学」については現代科学とは大きく異なることがあります。）

パラダイムレベル

各キャラクターパラダイムには、そのパラダイムの強さを表すレベルがあり、「神話」パラダイムレベルと「科学」パラダイムレベルの合計はキャラクターレベル以下でなければなりません。

ワールドパラダイム（WP）

ワールドパラダイム（略す場合は WP と表記）とは、セッションの舞台において、一般的にどのような

世界認識のされ方、あるいは世界の説明がされているかということを表すものです。

プレイヤーキャラクターのキャラクターパラダイムは必ずしも、ワールドパラダイムと一致する必要はありません。

M&Rにおけるセッションのゴールは、多くの場合において、それまでのワールドパラダイムを維持または、強固なものにするか、あるいは、不安定なものにするかをプレイヤーキャラクターひいてはプレイヤーが決定することです。

ワールドパラダイムにも、キャラクターパラダイムと同様に、「神話」と「科学」があり、また程度を示すレベルがあります。ワールドパラダイムの高さは、その種類のパラダイムの情報がどれほど得やすく、また一般人に対して理解されるかを示します。

ワールドパラダイムのレベルはセッションごとに、シナリオの都合よくゲームマスターが設定します。

プレイヤーキャラクターは文献を残すことで、ワールドパラダイムに対して変化を与えることができます。

文献

「文献」とは、ある事象を「神話」か「科学」で解釈した内容を記録し、書物あるいはそれに類するものです。例えば、「神話」だと神の歴史について記述した聖典であったり、神話解釈について記述した書物であったりします。一方、「科学」では論文、あるいは、書物ではないものの「科学」的な発明品もそれにあたります。

文献にはいくつかの様式があり、「神話」か「科学」によって作れる文献が異なります。

いずれの文献も、文献パラダイムレベル（略す時はDPと表記）、知名度、難読度が存在します。文献パラダイムレベルは「神話」、「科学」ごとに設定されており、文献を理解するために必要な、読み手のキャラクターパラダイムレベルを表します。知名度は、その文献の発見の難しさを表します。難読度は、文献の読みにくさを表します。

未知の文献に接触することで、キャラクターはキャラクターパラダイムを変化させられることがあります。

文献には以下の4つがあります。

報告書

「神話」専用の様式です。報告書にはオーランの教会で事象を検証し、神話に正式に組み込むかどうかを決定した旨が記されます。

報告書には、事象、調査担当者の見解、上司祭の見解、枢機卿の決定が記されています。

報告書を探すあるいは、理解する場合は、「神話」スキルを使います。

手記

「神話」、「科学」とともに使える様式です。文献としての手記は、ある個人が、備忘録や本として残した、パラダイムについて言及があるものです。

有名なキャラクターの手記を探す場合は、「伝承」スキルを使います。有名でない人物のものに対してはスキルは使えません。有名なものであっても、理解についてはスキルは使えません。

論文

「科学」専用の様式です。科学側の世界解釈を記したものです。

論文を探すあるいは理解する場合は、その論文が属する分野の科学系スキルを使います。

発明

「科学」専用の様式です。科学側の論文の実用化したものです。神話側の奇跡に相当しますが、一般的には形となって残るものです。

発明を探すあるいは理解する場合は、その論文が属する分野の科学系スキルを使います。

文献作成

文献を作成した場合は、以下のように、文献パラダイムレベルと知名度と難読度を設定します。

文献パラダイムレベルは、他の文献と比較して、ゲームマスターが決定します。

知名度 = 「神話」パラダイムレベル $\times$ 2.5 + 「科学」パラダイムレベル $\times$ 2.5 - 作者のキャラクターレベル + 難読度（※難読度を先に決定します）

難読度 = 「神話」パラダイムレベル $\times$ 2.5 + 「科学」パラダイムレベル $\times$ 2.5 - 作者の「文筆」スキルラン

クー作者の「絵描き」スキルランク÷2（作者が複数人いる場合は最も高いスキルランクを使います。）

基本ルールと同様に小数点以下の端数は、計算の途中で発生するたびに四捨五入します。また、いずれの値も0を下回った場合は、0になります。

~~~~~  
例えば、キャラクターレベルが1レベル、「文筆」を1ランク持っているキャラクターが、「神話」パラダイムレベル1の報告書を作ったときの知名度と難易度は以下のとおりとなります。

難読度=1(=「神話」パラダイムレベル)×  
2.5+0(=「科学パラダイムレベル」)-1(=作者の「文筆」スキルランク)-0(=作者の「絵描き」スキルランク÷2)=2.5-1→四捨五入で3-1=2

知名度=1(=「神話」パラダイムレベル)×  
2.5+0(=「科学パラダイムレベル」)-1(=作者のキャラクターレベル)+2(上で計算した難読度)=2.5-1+2→四捨五入で3-1+2=4  
~~~~~

文献は、原則として1セッション、1パーティーにつき1つのみ作成できます。

文献判定

文献判定は、キャラクターが文献を探す場合に、発見できたかどうかを判定するときに行います。

キャラクターは、「神話」、「科学」とともに文献パラダイムレベルが、「キャラクターパラダイムレベル+関連するスキルランク」以下の文献に対して文献判定を行うことができます。それ以外の文献については、文献判定を行うことすらできません。

キャラクターが文献を知っているかどうか、あるいは文献を探す場合は、知名度を目標として文献判定を行います。文献判定に成功すると、文献を発見することができます。

都市などで、文献を探すのに図書館など文献が集積する施設を利用する場合は、効果値にプラスの修正を得ることができます。ただし、図書館に置かれている文献には偏りがある場合があり、条件を満たす文献がすべて見つかるわけではありません。

読解判定

キャラクターが未知の文献に接した場合に、それを理解できたかどうかを決定するルールです。

読解判定は、通常の判定と異なり、以下の手順で行います。

1. 「神話」、「科学」とともに読解を試みるキャラクターのキャラクターパラダイムレベルが文献の文献パラダイムレベル以上の場合

キャラクターは、難読度に関わらず、判定を行うことなく内容を理解する（内容の妥当性について判断する）ことができます。

2. 「神話」、「科学」のいずれか、あるいは両方の文献パラダイムレベルが、「キャラクターパラダイムレベル+関連するスキルランク」より大きな文献の場合

キャラクターは、難読度に関わらず、判定を行うことなく、内容を理解できません（内容の妥当性について全く判断できません）。

3. 1でも2でもなく、文献の難読度が0の場合

キャラクターは、判定を行うことなく、内容を理解できます。

キャラクターのパラダイムレベルが、文献のパラダイムレベルより低いけれど、スキルレベルを加えると、文献のパラダイムレベル以上になり、かつ文献の難読度が0の場合がこれに当たります。

4. 1～3に該当しない場合

難読度を目標値として判定を行い、成功すれば、内容を理解できます。

関連するスキル

パラダイムに関わる判定の場合は、関連するスキルを以下の通りとします。

関係のある自然系スキルまたは科学系スキルのうち、その知識の領域とパラダイムが関係あるスキル

例えば、植物に関する文献であれば、薬草学あるいは薬学などです。

パラダイムギャップ

キャラクターパラダイムとワールドパラダイムとの間のギャップ、あるいはキャラクターパラダイムとキャラクターパラダイムとの間でのギャップを表します。神話的な思考と科学的な思考の間で、ギャップがあると、周囲から変人として扱われます。ギャップが生じるような発言を行った場合、交渉系の判定において、パラダイムレベルの差のペナルティーを受けます。

パラダイムシフト

キャラクターパラダイムよりも高いパラダイムレベルを持つ文献の読解判定を行い、読解に成功した場合、あるいは、文献を作成した場合、キャラクターはパラダイムシフトを起こす可能性があります。

パラダイムシフトを起こしたキャラクターは、世界に対する認識がわずかですが、確実に変化します。それは、今までかたくなに神殿の教えを信じていたキャラクターが、ほんの少しですが教会の教えに疑問を持つといったものです。

180度人格が変わるような変化はその瞬間には起こりませんが、それから長い時間をかけて別の世界認識になっていきます。

プレイヤーキャラクターは、読解判定に成功するたびにパラダイム経験値を得ることができます。パラダイム経験値が次のパラダイムレベルと同じ数以上の経験値だけたまったときに、パラダイムシフトを起こすことができます。パラダイムシフトを起こすかどうかはプレイヤーが決めることができ、パラダイムシフトを起こした場合は、経験値は0に戻ります。この決定はパラダイム経験値を得たときにしか行えません。

次のパラダイムレベルの数の1.5倍の経験値を得た場合は、プレイヤーの意志に関わらずパラダイムシフトが起きます。この際も、経験値は0になります。

パラダイムシフトが起きたときに、パラダイムレベルの合計がキャラクターレベルを超えた場合、もう片方のパラダイムレベルを1下げます。もう片方のパラダイムレベルを下げるできない場合は、パラダイムレベルは上昇できず、パラダイム経験値が0になります。

文献を作成した場合は、その文献のパラダイムレベルに等しい、パラダイム経験値を得ることができます。

パラダイムレベルの目安

パラダイムレベルとそれに当たる文献の関係はセッションごとに異なりますが、おおまかな目安は以下の通りです。

レベル1: そのパラダイムに属する全ての人が常識として認識している事柄

レベル2: そのパラダイムに属する多くの人が常識として認識している事柄

レベル3: そのパラダイムに属する半数程度の人が常識として認識している事柄

レベル4: そのパラダイムに属する有識者の間で常識となっている事柄

レベル5~: そのパラダイムに属する有識者の間でも議論の余地がある事柄

その他の追加ルール

この項では、細かな追加ルールを記載しています。

伝書鳩

オーランの主要な都市には伝書鳩サービスがあり、これを利用することで、都市間の通信を行うことができます。伝書鳩の通信網は、オーラン中で張り巡らされています。主に聖都と主要都市間、主要都市とその周辺の町の間で構成されています。このため、途中で伝書鳩を交換して、経路が直接つながっていない都市間でも、聖都や主要都市を中継し、伝書鳩を交換することによって文書を運ぶことができます。

1羽の片道の運賃は、人間が徒歩で都市間を移動した場合にかかる日数×1000フォトンになります。ただし、途中で中継を行う場合は、発着地間の距離ではなくて、中継都市を経由した距離をもとに計算します。

伝書鳩は、日が昇っている時間のみ飛行し、1時間で徒歩2日分の距離を移動します。

伝書鳩に持たせることができる重量は 10g（大きめの紙で 1 枚、小さめの紙で 2 枚程度）までです。重量が制限以下なら、紙以外も運ばせることができます。

伝書鳩が目標地点にたどりついたかは、以下のように判定します。

人間が徒歩で移動にかかる日数を目標値として、依頼者の「幸運」で判定します。経路に中継地点がある場合は、それぞれの区間ごとに、それぞれの区間の距離を目標値として判定を行います

判定に成功した場合は、無事に目的地に到着します。判定に失敗した場合は、到着予定時刻に出発地点に戻ってきます。フアンブルの場合は、鳩と文書は行方不明になります。

また、特殊能力をとることで、個人で伝書鳩を持つこともできます。

特殊能力：『青天鳩』 消費スキルポイント 5

この特殊能力をとることで、青天鳩と呼ばれる特別な伝書鳩を所有することができます。青天鳩とは、オルニスの加護を強く受けた鳩とされ、オルニスの化身の一つであるとも言われています。一般の伝書鳩と比べて、非常に頭がよく、方向感覚に優れています。

青天鳩は、任意の 2 つの地点にある鳩力ゴ間を移動することができます。速度や運べる重量については、普通の伝書鳩とは変わりません。

到着できたかどうかの判定については、一般の伝書鳩と同様に行いますが、フアンブルしても行方不明にならず出発地点に戻ってきます。

乗合馬車

伝書鳩と同様に、オーランには大都市内、また主要都市間の乗合馬車の路線網が張り巡らされています。乗合馬車は決まった時刻に発着する定期便です。運賃

は、都市間を人間が徒歩で移動した場合にかかる日数×6000 フォトンになります。移動速度は人間の足と変わりません。

素手攻撃

素手での攻撃は攻撃値を「体力」の 5 分の 1（小数点以下四捨五入）としてダメージ判定を行います。命中値については、修正はありません。

経験値

パラダイムルールを採用している場合の取得経験値は以下ようになります。

取得経験値 = 取得したパラダイム経験点×2.5 + 消費した DF

新しい RPG をつくる会

当サークルの紹介です。

『新しい RPG をつくる会』は、TRPG システムの創作を中心とし、TRPG の可能性を追究する活動を行っているサークルです。コミケで新作を発表し、ウェブページ上で新作の既刊のシステムのデータなどを公表しています。

新しい RPG をつくる会 HP

<http://www.ne.jp/asahi/logical/dreamers/>

報告書タイトル	病の神ポネロス		
作成者	不明	作成日	聖暦3242年2月13日
起こった事象			
神話には病の神ポネロスが登場し、人々に病をもたらしたとされている。ポネロスのもたらす病に冒されたものは大半が死んでしまったため、ポネロスは闇の神々のなかでも非常に恐れられる存在となった。その姿は、ハエがたかり、全身から膿を垂れ流しているとされている。			
解釈			
神話においては、上記のとおりであるが、病そのものがポネロスであると考ええる司祭もいる。いずれせよ、ポネロスは現代においても、頻繁に見受けられる闇の神であるため、注意が必要である。			
上司の意見			
他の報告所にもあるが、ポネロスの加護は、周辺に影響を与えることが多いと考えられる。ポネロスの加護を受けているものを発見した場合は、直ちに神殿に届け出るように指導することを提案する。			
権機部意見			
届け出の必要性について検討の価値がある。			
文献データ			
神話パラダイムLv		1 知名度	5
科学パラダイムLv		1 難読度	3
文献No.			

論文タイトル	人体の構造に関する書		
作成者	真実を追求する者K	作成日	聖暦3519年7月23日
論文概要・背景			
人の体の構造についてはあまり知られていない。その構造についての研究の必要性があると考えられる。			
研究方法・内容			
人を実際に切り開き、実際に中身を観察してみた。			
結論			
人の体の中には様々な形の臓器が存在することが分かった。特に、胴体の部位についてはたくさんの臓器があることが分かった。これらの臓器の役割と病気との因果関係についてはこれから調査する必要がある。			
文献データ			
神話パラダイムLv		1 知名度	9
科学パラダイムLv		2 難読度	5
文献No.			

手記タイトル	手洗いの有効性		
作成者	ワイス	作成日	聖暦3543年6月9日
内容			
病を見るとき、あるいは体を切り開くときに手洗いをすることで、病にかかることを大幅に減らすことができるようだ。この事実を研究仲間に伝えたが、全く受け入れられなかった。残念極まりない。			
文献データ			
神話パラダイムLv		1 知名度	5
科学パラダイムLv		1 難読度	3
文献No.			

発明タイトル	熱による回転装置		
作成者	ヘイロン	作成日	聖暦3425年5月9日
発明目的・概要			
我々の共通認識として古くから、大きな熱を持ったものが仕事をする可能性があることが論じられていた。そこで、熱を用い込め、回転する装置を作った。			
動作原理			
水を温めて、湯気に変え、湯気をさらに温めたものを、ある方向にのみ動くふたをした容器の中に用い込める。容器には軸を通しておき、回転できるように固定はしない。 			
使用方法			
容器の下を火で温めると回転を始める。容器に水車などを取り付けることで、水をくみ上げることができる。			
文献データ			
神話パラダイムLv		1 知名度	9
科学パラダイムLv		2 難読度	5
文献No.			

Myth & Renaissance 3.5 キャラクターシート

2013/02/15作成

基本プロフィール					
名前	ゴルギル				
神名	メルド				
年齢	28	性別	男	職業	神官(薬草師)
プレイヤー					
作成日	2013	/	2	/	22
更新日	2013	/	2	/	22

祭神の加護	
祭神	L v
エルデ	1
メティア	1
ミュウト	1
今計	3

祭 祭 値	

神の試練									
名前	大地の試練		属性	光	取得 DF	2 / 5	達成度	未発見→発見済→達成済	
説明	どんな生命に対しても、慈愛を与える。								
名前	薬の試練		属性	毒 ^{毒から}	取得 DF	2 / 5	達成度	未発見→発見済→達成済	
説明	病や傷に苦しむ人間を、癒しの力で助ける。								
名前	物語の試練		属性	毒 ^{毒から}	取得 DF	2 / 5	達成度	未発見→発見済→達成済	
説明	物語を語り、人の心を解き放つ。								
名前	の試練		属性		取得 DF	/	達成度	未発見→発見済→達成済	
説明									
名前	の試練		属性		取得 DF	/	達成度	未発見→発見済→達成済	
説明									

パラダイム						
神話	2	Lv	経験値	0	独制パラダイムシフトが起こる経験値	5
科学		Lv	経験値		独制パラダイムシフトが起こる経験値	

設定	
性格	活動的で何でも自分で調べたがる
好きなもの	さまざまなものを収集すること。記録を残すこと
嫌いなもの	病によって苦しむ人々を見ること
将来の夢	万能薬を作り出す
外見の特徴	褐色でもじやもじやの髪や毛、浅黒い肌
家庭・家族	独り身
自由記入	森の群の神官。病にかかった人々を助けるために、万病に効く薬の研究に取り組んでいる。文献調査だけでなく、実際に周辺の村々を訪れて、薬に毒るものはないかを探しまわっている。

メモ

キャラクター名	ゴルギル
---------	------

能力値				
	現在値	=	初期値	+ 加護
知力	10	=	4	+ 6
体力	11	=	5	+ 6
心力	7	=	4	+ 3
幸運	8	=	5	+ 3
魅力	10	スキルポイント		
運動	9	獲得	19	残
判断	11	スキル		
総合	9	特殊能力		

幸運レート												
レート合計	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
35	F	0	0	0	2	3	4	5	6	7	8 / 16	

名前	能力値	名前	能力値	名前	能力値
文筆	判断 2	直感	判断 1	神学	知力 1
絵描き	判断 2	感覚	判断 1	噂話	知力 2
農耕	判断 1	観察	判断 2	自然	知力 2
加工	判断 1			薬草学	知力 2
		雑学	知力 1	古語	知力 1

特殊能力		
名前	ポイント	説明

装 備				
	合 計	武器	盾	鎧
名称		棍棒		作業着
系統		クラブ・1H		軽装鎧
重量	2	1		1
命中値ボーナス	1	1		
攻撃値	1	1		
回避値ボーナス	0			
防御値	1			1
消費TP	1			
価格(Pl)		10,000		100,000

※消費TPは1アクションごとの消費量です。

所持金	100000 Ph
所持品	

Myth & Renaissance 3.5 キャラクターシート

基本プロフィール

名前			
神名			
年齢	性別		職業
プレイヤー			
作成日	/ /		
更新日	/ /		

祭神の加護

祭神	L v
合計	

経験値

--

神の試練

名前	の試練	属性	取得 DF	/	達成度	未発見 → 発見済 → 達成済
説明						
名前	の試練	属性	取得 DF	/	達成度	未発見 → 発見済 → 達成済
説明						
名前	の試練	属性	取得 DF	/	達成度	未発見 → 発見済 → 達成済
説明						
名前	の試練	属性	取得 DF	/	達成度	未発見 → 発見済 → 達成済
説明						
名前	の試練	属性	取得 DF	/	達成度	未発見 → 発見済 → 達成済
説明						

パラダイム

神話	L v	経験値		強制パラダイムシフトが起こる経験値	
科学	L v	経験値		強制パラダイムシフトが起こる経験値	

設定

性格			
好きなもの			
嫌いなもの			
将来の夢			
外見の特徴			
家庭・家族			
自由記入			

メモ

--	--	--	--

新しいRPGをつくる会