

# FANTASY LARP RULE BOOK



ファンタジー LARP 用  
ルールブック

Version 1.01

SHOOTING STAR  
KANSAI LARP PARTY

LARP サークル シューティングスター

ファンタジー LARP 用ルールブック

2017 年 6 月

Version1.01

著者

月魚 @moonfish77

協力

シューティングスターメンバー一同

@SSR\_LARP

# 目次

---

はじめに	1
基本ルール	1
安全・快適なゲームプレイのためのルール	3
ゲームの流れ	3
キャラクター作成	5
経験点とレベルアップ【上級ルール】	8
アイテム	9
戦闘	10
負傷・治癒	11
魔法	13
スクロール（上級ルール）	13
ポーション	13
薬草	14
毒【上級ルール】	15
鍵開け	15
トラップ	15
ゲームマスター用	17
マナ魔法呪文書	19

## はじめに

---

### 本ルールブックについて

本ルールブックであつかう LARP は剣と魔法の世界を舞台とした所謂『中世ファンタジー』の世界観用です。以降全ての記述はファンタジー世界感での説明になります。

文中【上級ルール】と書かれたルールは、運用が難しい場合利用しなくても構いません。最初はわかりやすい簡単なルールで遊び、慣れてきたらよりリアルな体験のために上級ルールを取り入れてみましょう。

本ルールブックはプレイのための指針です。常に優先されるのは GM の判断です。

### LARP について

LARP (Live Action Role Playing game) とはロールプレイングゲームの一種ジャンルです。現実に体を動かし、見て触れて体感しながら遊びます。PC も NPC も世界観にあった服装や装備を身に着け、実際に剣を振ったり魔法を唱えて冒険をします。

しかしながら現実として用意できないものも多数あります。広大なダンジョンや空飛ぶドラゴン、見渡す限りの金銀財宝など。これらは全て【見立て】として机や椅子など身近に用意できるものをその物として扱います。語られるシーン説明に合わせて目一杯想像力を働かせてください。

またロールプレイングとあるように、自分ではないキャラクターを演じるゲームでもあります。このキャラクターならどう行動したり発言したりするだろう？と考え演じながらプレイします。

なんか難しそう、、演じるなんて恥ずかしい、、体力がないので戦闘とか無理、、はじめて LARP に参加する人はみな同じような不安を抱えて参加します。しかし大丈夫です。わからないところはゲームマスターがきちんと説明します。ゲームの前にもルール説明をしますし、途中でわからなくなったらいつでもお答えします。みんなが本気で演じているので自然と演じることができます。それでも苦手なら寡黙なキャラクターにしまえばいいんです。戦闘が苦手なら、後衛で仲間をサポートしましょう。パーティープレイだからお互いの苦手なところ得意なところを補いながら冒険を

します。きっとゲームが終わったときには心配してたことは大したことではなかった、もっと遊びたい！と思うはずですよ。

## 基本ルール

---

### 役割

ゲーム中は以下の役割が存在します。

#### GM (ゲームマスター)

ゲームの進行管理・ルール判定・司会を行います。ゲーム世界には存在せず神のような役割です。

#### PC (プレイヤーキャラクター)

ゲームに参加するプレイヤーが演じるキャラクターです。通常は冒険者となります。

#### NPC (ノン・プレイヤーキャラクター)

ゲームに参加する運営側が演じるキャラクターです。酒場の主人やモンスターなどシナリオに関わるキャラクターとなります。

### コマンド

コマンドは発声することで実行されます。GM のみが見えるコマンドと PC/NPC 誰もが使えるコマンドの二種類があります。ゲームの進行に関わりますので必ず覚えてください。

#### GM のみが見えるコマンド

##### タイムイン

ゲームの世界に入るコマンドです。タイムインが宣言されたらゲーム内の様々なルールが適用されます、各自 PC や NPC として振る舞いましょう。

##### タイムアウト

現実世界へと戻るコマンドです。タイムアウトが宣言されたら、休憩やプレイヤー同士の会話など好きにして構いません。

##### フリーズ

ゲーム内の時間を停止するコマンドです。フリーズが宣言されたら即座に目を閉じて鼻歌やハミングをして、外部からの視覚と聴覚の情報をシャットアウトします。

その間になにか世界が変わっていくはず。「タイムイン」で目を開きましょう。

## イベント

ゲーム内で強制イベントを行うコマンドです。イベントが宣言されたらその場で停止し、シナリオの進行を見守りましょう。フリーズと違い目を閉じたり歌を口ずさむ必要はありません。

## チェック

ゲーム中にさまざまな判定を行う場面で使用するコマンドです。チェックが宣言されたらその場で停止し、GMの指示に従いましょう。

## 全員が使用可

### ストップ

ゲームの進行を一時停止するコマンドです。ストップが宣言されたら必ず動きを止めましょう。戦闘中に壁や人にぶつかりそう、床に落ちているものを踏みそうなど、危険を発見した場合に「ストップ」を宣言してください。危険を除去した後はGMが「タイムイン」でゲームを再開します。

### メディック

現実に怪我をした参加者が出た場合に使用します。参加者は即座にゲームを中断し、けが人の対応にあたりましょう。

## 表示

表示は見た目でルールを表すものです。

### 赤いタスキ

赤いタスキを着けている人はGMです。GM役の人がNPCを兼任する場合は赤いタスキをつけたり外したりします。タスキを着けているときだけがGMです。

### 手でバツテンを作る

胸の前で手をバツテンにしている者はこのゲーム世界に存在しません。目の前にそのものがないでも無視してください。通常、出番待ちのNPCや見学者、トイレなどで一時的にゲームを離脱するプレイヤーが使用します。

### 黒いタスキ

黒いタスキをつけた参加者はゲーム内に存在していな

いません。見学者など長時間バツ印状態を続けるのが難しい参加者は黒いタスキをつけることでゲーム中は非存在となります。

## 付箋・シール

### 黄色い付箋またはシール

黄色い付箋は鍵を表します。付箋がつけられた扉や宝箱などは鍵がかかった状態です。(詳しくは鍵開けを参照)

### 赤い付箋またはシール

赤い付箋はトラップを表します。付箋がつけられた扉や宝箱にはトラップがかかっています。付箋はたいいてい見にくい場所に貼られているでしょう。(詳しくはトラップを参照)

### 緑の付箋またはシール

緑の付箋は魔法を表します。付箋がつけられたものには魔法がかかっています。魔法がかかっているものすべてに付箋がはられているわけではありません。GMが予めPCに魔法の存在を知らせたい時に貼られます。

## 武器・防具・アイテムにつけられた紐【上級ルール】

紐は属性効果の魔法や毒がかかっていることを表します。

- ・赤紐：火属性   ・青紐：水属性
- ・緑紐：風属性   ・茶紐：土属性
- ・白紐：光属性   ・黒紐：闇属性
- ・紫紐：毒

属性はその属性に弱い者(物)に2倍の効果を与えます。例えば赤紐がついた武器は、炎に弱いモンスターに2のダメージを与えます。耐性を持つ者(物)へは効果が半減します。(1ダメージの場合は1のまま)

すべてのプレイヤーは闇属性に弱く光属性に耐性を持ちます。

それぞれの効果や持続時間は魔法の効果やGMが示す武器・防具の設定、モンスターの弱点に従うこと。プレイヤー自身が持ち込んだ武器にプレイ前に属性効果を付与することはできません。(GMが許可した場合を除く)

## 安全・快適なゲームプレイのためのルール

---

### 武器

本物の武器は利用できません。LARP 用に開発された柔らかい武器を利用します。日本では主にキャンプマットに布テープを巻いたものや、PE フォームにラテックスを塗ったものが利用されます。どの武器が使用可能かは運営団体により異なります。このため別の LARP で利用できた武器が、本サークルでは利用できない場合があります。自身の武器を利用するときは必ず事前に武器の相談と当日のレギュレーションチェックを受けてください。

※海外製の武器は NG になる場合が多いです。

### 装備

ガラス製など割れやすい物、細い紐で千切れやすい物、尖ったものや硬く飛び出ている相手の装備などを傷つけてしまう恐れのあるものなどは利用できません。ゲーム当日の GM チェックを受けた物のみが利用できます。

### 飲酒

飲酒しながら、または当日飲酒してきた状態でのゲーム参加はできません。

### レスリング行為・相手の体への接触

戦闘中、掴みかかる、殴る、押し倒すなど直接相手の体に触れる攻撃は禁止です。NPC のみ GM が許可した柔らかいグローブを付けての戦闘は許可されます。

またプレイ中に他プレイヤーへの不用意な接触（肩を叩く・抱きつくなど）は極力避けましょう。特に相手が異性や初対面の相手の場合はプレイ上相応な理由がない限りは禁止です。

### シナリオや世界観に関係のないアイテムの持ち込み

服装や装備は基本的に自由ですが、世界観にあったものを身につけるようにしましょう。例えば中世ヨーロッパ風ファンタジーが舞台のゲームの時に近代風の

銃を持ち込んだりアニメのキャラクターグッズを装備したりしてはせっかくの雰囲気壊れてしまいます。（もちろんそういう異種文化を有効にした世界観であればなんら問題ありません）。持ち込みする物は事前に確認をしておきましょう。

### プレイ中の割り込み・雑談・騒音

プレイ中に出番ではない者がプレイに割り込んではいけません。また自分の出番ではないからと言って他の見学者と大きな声で雑談したり、トイレに行くために大きな音で扉を開けたりするなどゲームの進行を妨げることがないようにしましょう。

## ゲームの流れ

---

### ゲーム開始前日までの準備

#### キャラクターの作成

ゲーム当日までにルールブックを読みキャラクターを作成しましょう。キャラクターの職業と種族を決め、職業に合わせた固有スキルを選択します。

キャラクター名を決めたらすべての情報をキャラクターシートに記述しておきます。

#### キャラクターのパーソナルデータと装飾

キャラクターの年齢、生い立ちや性格、なぜ冒険をしているのかなどを考えておくとロールプレイがしやすくなります。

LARP では見た目がそのまま外見となるためキャラクターの姿形に合わせたものを用意しましょう。髭が生えたドワーフなら毛糸で作った髭を、耳の尖ったエルフやホビトならゴムで出来たつけ耳を用意してみましょう。ウィッグやカラーコンタクトなどを使ってみるのもいいでしょう。ただし引きずるようなドレスや手足が鎖でつながれているなど動きを妨げるようなカッコをするのは控えましょう。

※設定を作ったり装飾品の用意が難しい場合はキャラクターの種族を人間にして性格なども自分に似た設定にすると簡単ですよ。

※異性をプレイすることも可能ですが、LARP では外見や言動が他プレイヤーに影響をあたえやすいために難易度が高くなります。LARP に慣れるまでは同性の

キャラクターでプレイしましょう。

## 服装

鎧やローブの下に着る服は無地のアースカラー（黒・茶・深緑など）のシャツと綿パンを選択し、柄やイラストの入ったシャツやジーンズなどは使用しないようにしましょう。

土足禁止な会場のときは上履きを用意しましょう。上履きは茶色いゴム底の物を利用しましょう（それ以外のものは床に跡が残るため）土足可能な会場でも動きやすい靴を選びましょう。底の厚いブーツやスパイクのついた靴などは会場の床を傷つけるおそれがあるため使用するはやめましょう。

## 装備

キャラクターの職業に合わせて装備を用意しましょう。戦士であれば革鎧と剣、魔法使いであればローブと魔法の杖、盗賊であれば軽装鎧とナイフなど自分の考えたキャラクターに合った装備を用意します。もちろん「剣を持った魔法使い」なんていうのも自由です。（ただし片手が塞がれるためにプレイは難しくなりますよ）

道具や冒険の途中で見つけた宝物を入れるポーチやバッグがあると便利です。ポーチならベルトに付けられるものを、バッグは戦闘の邪魔にならないように背中に背負えるものが使いやすいです。

※サークルによっては必要なものをレンタルできる場合がありますので事前に確認しましょう。

## 職業別の準備

魔法が使えるキャラクターの場合は魔法を暗記する、魔法書っぽいノートに書き写す、コピーした紙を貼るなどして魔法がスムーズに唱えられるようにしておきましょう。味方がモンスターの攻撃を受けている時に、必要な呪文をもたもたと探しているようでは役に立ちませんよ。

魔法を唱えるにはアイテムが必要な場合がありますので、使いたい魔法に書かれているアイテムを用意しておきましょう。

盗賊など鍵開け・罠解除をするキャラクターの場合は、盗賊キットを用意しましょう。盗賊キットには鍵を開けるための（クリップで作った）ピッキングツールや

罠を解除するための小さなハサミなどがあるといいでしょう。盗賊ならどんなものを持っているだろうと想像してみると楽しいですよ。

## スキル別の準備

止血スキルを持つキャラクターの場合は止血道具を用意しましょう。包帯（本物ではなく白い布でもよい）と針（本物の針は使用しない。クリップを伸ばしたものなど）を用意しましょう。

## ゲーム当日

### チェックイン

当日プレイ前に GM に持ち込み武器や装備のチェックを受けます。使用が認められなかったものはゲーム中に持ち込まないようにしましょう。

### 事前準備

NPC として参加する場合は、事前準備を手伝いましょう。

### 準備運動

LARP は体を動かすために事前にしっかりと準備運動をしましょう。怪我をすると自分がその後のプレイに参加できなくなるのはもちろん、他のプレイヤーのゲームも中断してしまいます。



LARP 用武器

## ルール説明・演技戦闘訓練

初参加の場合はルール説明と演技戦闘訓練を受けましょう。

## ゲームプレイ

ゲームを行います。めいっぱい LARP の世界を楽しんでください。

## 後片付け

ゲーム終了後は後片付けを手伝いましょう。行われた LARP がサークル活動の場合、あなたはお客さまではありません。共にひとつの物語を作り上げた仲間です。会場を最初の状態に戻して気持ちよく終了しましょう。

## キャラクター作成

ここではキャラクターを作成するための方法を説明します。

## クラス

クラスはキャラクターの職業です。戦士・盗賊・魔術師の3つの職業から好きなものを選ぶことができます。その職業に習熟するために長期間訓練を積んでいるため一度選んだ職業を途中で変えることはできません。

## 戦士

### 初期 HP 5

戦士は強靱な肉体を持ち、剣・斧・盾などあらゆる武器と防具を使いこなす戦闘のプロフェッショナルです。高い HP（ヒットポイント）を持ち、モンスターとの闘いでは仲間を守るために率先して前に出て闘います。魔法を使うことは出来ません。

## 盗賊

### 初期 HP 4 MP 2

盗賊は罫や鍵のかかった扉や宝箱を開けることができる冒険には欠かせない職業です。また素早く静かな動きで敵に気づかれずに攻撃をしたり、物陰に隠れて様子をうかがったりと仲間を様々な場面でサポートします。

魔法は一日に自分のレベル以下かつ3レベルまでの魔

法をレベル×2個覚えることができます。動きを妨げる金属鎧は装備できません（着用はできますがスキルに制限がかかります）

例：レベル1の盗賊はこの日の冒険の前にマジックアローとヒールを覚えた。

## 魔術師

### 初期 HP 3 MP 8

魔術師は HP は少ないですが、強力な呪文の数々で困難な状況を切り開くことができます。遠くから魔法の矢を放ち、敵を眠らせ、仲間を回復するなど様々な呪文を使うことができます。

自身の同じレベルのすべての魔法を使うことができます。重い鎧や武器を装備することはできません。

## 種族【上級ルール】

ファンタジー世界には人間以外にも様々な種族が生活しています。人間と敵対する種族（所謂モンスター）がほとんどですが、中には生活を共にし一緒に冒険に出る友好的な種族がいます。種族により能力値やスキルに修正が付きます。

## 人間

人間は世界中に最も多くいる種族です。突出した能力がない代わりにすべての職業とスキルを使いこなすことができます。

## ドワーフ

ドワーフは主に山や洞窟で生活をしています。標準的に男性は長い髭を持ち恰幅のいい体型です。女性は髭はありませんが同じようにふくよかな体型です。しかし男女とも太っているのではなく筋肉質で力持ちなため戦士に向いています。一般的なドワーフの性格は豪快で気前が良く怒りっぽく頑固です。

・種族スキル「暗視」暗い場所でも物が見える。

## エルフ

エルフは主に森で生活をしています。標準的に男女とも身長が高くスラリとした体型です。身が軽く手先が器用なため盗賊や魔術師に向いています。一般的なエルフの性格は優雅で礼儀正しく慎重で生真面目です。

・種族スキル「ネイチャートーク」動植物と会話できる。

## ホビト

ホビトは主に農村で生活をしています。標準的に男女とも身長が低く子供のような体型です。見た目とは異なり素早い動きと優れた体力で戦士や盗賊に向いています。一般的なホビトは呑気で気まま素朴で忘れっぽい性格です。

・種族スキル「生きる力」気絶時のカウントが、1000になる。

## スキル

スキルを取得することでキャラクターは様々な技能・能力を発揮することができます。必要なスキルを取得していない場合はプレイヤーにその能力があってもキャラクターはその能力を使用することができません。

例：プレイヤーは80kgの物を持ち上げることができても、キャラクターに腕力1のスキルがない場合は持ち上げることができません。

**【宣言】**と書かれたスキルはGMに聞こえるように宣言することで発動するスキルです。

**【常時】**と書かれたスキルは常時発動しているスキルです。

スキルを取得するには1スキルにつきスキルに応じたスキルポイントが必要です。キャラクター作成時に5スキルポイントを取得しています。以後レベルアップごとに2スキルポイントを取得できます。種族が最初から持つスキルを除き職業ごとに取得できるスキルが決まっています。



ホビトをするPC

## 戦士スキル

職業「戦士」のみが取得できるスキルです。

### 耐久1～3【常時】

HPを数値分加算できる。

### 腕力1【宣言】

重量レベル1（80kg相当、がっしりした成人男性程度）の物が持ち上げられる。鍵のこじ開け時間を1分短縮できる。

### 腕力2【宣言】

重量レベル2（150kg相当、力士程度）の物が持ち上げられる。鍵のこじ開け時間を3分短縮できる。1cmほどの鉄の棒を曲げることができる。

### 咆哮【宣言】

戦闘時にスキルを宣言し、唸り声や雄叫びなど相手を威嚇する声を発声する。自分より前にいる相手を1名選択。相手は病患3秒間行動不能になる。無生物、自分よりレベルの高い相手には無効。1戦闘に1回しか利用できない。

### 鍛冶【宣言】（上級ルール用スキル）

キャンプ時に盾の耐久度を1回復できる。ハンマー・ペンチなどの鍛冶道具が必要。修理には1アイテムにつき30分間の時間が必要。

### 盾破壊（シールドブレイク）【宣言】（上級ルール用スキル）

スキル宣言をし、相手の盾めがけて大きく振りかぶった攻撃を当てると、盾の耐久度を1減らすことができる。

## 盗賊スキル

職業「盗賊」のみが取得できるスキルです。

金属鎧（設定上の金属鎧を含む）を身に着けている場合は音を立てずに移動することができないため忍び足、隠密、スリ、暗殺は使用できません。

### 鍵開け・罫解除1～3【宣言】

数値レベルの鍵と罫を解除できる。盗賊ツールを必ず用意すること。鍵の開け方、罫解除の方法は別ページを参照。

### 忍び足【宣言】

気配を殺して物音を立てずに移動することができる。スキル宣言後にボールを載せたスプーンまたはビー玉

を載せた紙皿を用意しつま先歩きなど忍び足のフリをしてボールを落とさないように移動する。ボールが落ちた場合は相手に気づかれる。また見張りの目の前に立つなど明らかに気づかれる状況の場合はボールが落ちていなくても気づかれる。

#### 隠密【宣言】

身が隠れる大きさの布で身を隠すか遮蔽物の陰に相手に気づかれずに隠られる。身を隠した後にスキルを宣言する。相手が見ていなければ布で身を隠した状態で動いても発見されない。

#### スリ【宣言】

対象が腰につけた革袋やそばにおいてあるアイテムなどをスルことができる。非戦闘状態の対象に気づかれていない状態でスキルを宣言する。宣言後スリたいアイテムを指定する。相手が手に持っている物や装備しているものは取れない。GMが**チェック**を発動。サイコロを振り1の目が出るとスリは失敗する。1以外の目でスリは成功する。しかしスリの後に相手はそのアイテムがなくなったことに気づいた場合は以後の相手との交渉は難しくなるだろう。

#### 暗殺【宣言】（上級ルール用スキル）

非戦闘時、相手に気づかれずにコアのない小さい武器で相手に触れスキル宣言をする。GMが**チェック**を発動。サイコロを振り奇数が出た場合は対象を即死させることができる。失敗した場合は1ダメージを与える。

#### 毒耐性【常時】（上級ルール用スキル）

あらゆる毒に耐性ができ、毒を受けなくなる。また飲み物や食べ物を摂取する前にスキル宣言を行うと毒が入っているかを判定することができる。毒が入っていた場合は毒の種類も判明する。

#### 魔術師スキル

職業「魔術師」のみが取得できるスキルです。金属鎧または全身革鎧（設定上の鎧を含む）を身につけている場合は魔力に1レベルのペナルティーを受けます。

例：魔力2を持つキャラクターが金属鎧を着ている場合は魔力1扱いになる。

#### 魔力1～3【常時】

MPを数値分増加することができる。

#### 知識1【宣言】

宣言することで以下の情報をGMからもらえる。国で有名な人物クラスの情報、モンスターの名前と簡単な生態、正体不明アイテムの名称、謎の簡単なヒント、その他GM判断による簡単な情報。

#### 知識2【宣言】

宣言することで以下の情報をGMからもらえる。アイテムにかけられた魔法の効果、街で有名な人物クラスの情報、モンスターの詳しい情報・弱点、謎の重要なヒント、その他GM判断による様々な情報

#### 武装魔法詠唱【常時】

全身革鎧を着た状態でも魔力ペナルティーを受けなくなる。

#### 瞑想【宣言】

キャンプ中に1時間瞑想を行うことでMPを1回復できる。野営術と同時に利用できない。

#### スクロール作成（上級ルール用スキル）

自分が知っている魔法のスクロールを作成できる。詳しくはスクロール作成を参照。

#### 冒険者スキル

すべての職業で取得できるスキルです。

#### 耐久1～2【常時】

HPを数値分加算できる。

#### 気絶打撃【宣言】

対象が非戦闘時に小さな武器やポメルで相手の頭部を攻撃するフリをしスキル宣言をすると対象を気絶させられる。気絶した相手は3分間意識を失ったふりをする。ダメージは受けない。対象に対して水をかける、頬を叩かれるなどの演技を行うと気絶は解除される。

#### 鋭敏感覚【宣言】

探索したい場所でスキル宣言し辺りを探索するふりをするをする。隠された扉やアイテム、わずかな痕跡や、NPCの足跡を発見したりできる。発見できる範囲は自身を中心として半径1m程度

#### 野営術【常時】

キャンプ中1時間毎に自身のHPを1回復できる。瞑想と同時に利用できない。どんな過酷な場所でも休むことができるイメージ。

### 応急手当【常時】

止血を10秒で行うことができる。

### 交渉術【宣言】

すべてのNPC（村人やモンスター）に対して会話時にスキルを宣言すると話がうまく進むかもしれない。

### 薬草学（上級ルール用スキル）

野外で薬草を採取できる。薬草の種類は薬草を参照

## 経験点とレベルアップ【上級ルール】

### 経験点

経験点はレベルアップに必要です。様々な手段で経験点を獲得することができます。経験点はプレイヤーに与えられます。このため獲得した経験点を複数のキャラクターに分配することができます。

本ルールのLARPにプレイヤーとして1回参加するごとに50経験点を獲得できる。

本ルールのLARPにNPCとして1回参加するごとに80経験点を獲得できる。

### 金貨・宝石

獲得した金貨・宝石を経験点に交換できます。

#### 金貨

10ゴールド：1経験点



### 宝石

サファイア、オパール、真珠：1経験点

ルビー、エメラルド：3経験点

ダイヤモンド：5経験点

### レベルアップ

以下の経験点を消費することでレベルアップが可能です。下位のレベルを飛び越えてレベルアップすることはできません。

レベル2：必要経験点200

レベル3：必要経験点500

レベル4：必要経験点900

レベル5：必要経験点1400

### レベルアップ効果

レベルアップすると職業別に以下の能力値向上を得ます。

#### 戦士

HP + 2、スキルポイント + 2

#### 盗賊

HP + 1、MP + 1、スキルポイント + 2

#### 魔術師

MP + 8、スキルポイント + 2

## アイテム

【重要】LARPでは実際に（軽い）打撃を受ける戦闘を行うため、武器・防具・持ち物の破損が起る場合があります。このことを理解し了承した上で参加・利用するようにしてください。

### 武器

武器は好みにより様々な種類を利用可能です。ただし200センチ以上の武器は使用できません。

### 職業による制限

戦士：すべての武器を持つことができます。

盗賊：130センチ以上の武器を持つことができません。

魔術師：110センチ以上の武器と両手で武器を持つことができません。

## 鎧

鎧は種類により防護点を持ち、防護点分 HP にボーナスを得ることができます。装甲点という考えではなく HP に直接加算されます。

鎧の素材は設定上のもので実際にその素材の鎧を用意する必要はありません。ただし明らかに見た目が革の鎧を金属鎧とすることはできません。GM がその素材であると承認したもののみボーナスを得ることができます。

複数の鎧を重ねた場合は最上位の鎧のボーナスのみが適用されます。ヘルメットについては常にボーナスを得ます。

例：チェーンメールの上から革の胸当てをつけ、革のヘルメットをかぶった。チェーンメールのボーナス3 + ヘルメットのボーナス1 = HP ボーナス + 4

「部分的」とは胴体のみにはその素材の鎧を装備していない状態です。

「全身鎧」とは胴体・腕・足の3箇所と同じ素材のものを装備している状態です。

ブリガンダインは金属鎧です。肩当ては腕装備に該当します。ブーツは足装備になりません。タセット（腰周りを守る装備）、もも当、すね当が足装備に該当します。

## 職業による制限

戦士：すべての鎧を着用できます。

盗賊：チェーンメールまたは金属鎧をつけた場合はスキルにペナルティーを受けます。

魔術師：全身革鎧以上の鎧をつけた場合はスキルにペナルティーを受けます。

## 飛び道具

飛び道具は弾弓が利用できます。弾弓の弾は柔らかいゴルフ用の練習ボールなど当たっても痛くない、重さの軽いものを利用すること。

職業による制限はありません。

※ナーフガンについては拡張ルールにて対応予定。



弾弓をひく PC

## 鎧の HP ボーナスとペナルティ表

	HP	戦士	盗賊	魔術師
布装備	0			
部分革鎧	+1			
全身革鎧	+2			ペナルティ
部分金属鎧	+3		ペナルティ	ペナルティ
全身金属鎧	+4		ペナルティ	ペナルティ
革冑	+1			
金属冑	+1		ペナルティ	ペナルティ

## その他

魔法のアイテムや薬草、スクロール、治療道具など冒険中様々なアイテムが存在します。すぐに使えて持ち運びのじゃまにならないように腰や胸のポーチに収納するようにしましょう。大きな荷物を運ぶときはリュックがあると動きのじゃまにならずに便利です。

## 戦闘

### 演技戦闘

LARP の戦闘は『演技戦闘』と呼ばれる戦闘方法で行われます。相手に極力痛みを与えず、安全な戦闘を行うために考案されました。

基本的に戦闘は専用武器を使ったチャンバラによるリアルタイム戦闘です。武器が当たる前に速度を落とし、相手に痛みを与えないようにします。

武器の重さを表現しながら重い武器はゆっくりと振るなど本物の武器を使っている演技をしましょう。攻撃が当たったときには、苦しそうな振りをする、当たった場所をかばうなど負傷した演技をするのがいいでしょう。

相手に勝つことよりも、自分のキャラクターらしい戦い方をすることを常に意識しましょう。

例：騎士は正々堂々と真正面から戦う。盗賊はフェイントを多用して戦うなど。

### 攻撃禁止箇所

首より上の頭部・手首より先・足首より先・股間は攻撃禁止です。攻撃を受けてもヒットにはなりません。

### 禁止攻撃

掴みかかる、殴る、押し倒すなど直接相手の体に触れる攻撃は禁止です。突き技・袈裟斬り・斬り下ろし・斬り上げなど誤って頭部に攻撃が当たる恐れのある攻撃方法は禁止です。

### 武器のレギュレーション

現在 LARP 武器のレギュレーションには数値化された明確なものがありません。同じ基準で制作したものでも使用した素材により当たった時の痛さが異なります。必ず事前に GM のチェックを受けましょう。

一般的には以下の基準のものが利用できます。

芯材は塩ビパイプまたはカーボンパイプ、グラスファイバーなど柔軟性があり軽い物を使用し、先端部分にパディングを行う。グラスファイバーはしなりが弱いので当たりが強くなる場合があるので使用する太さなどに注意すること。また柔らかすぎる素材の場合は、振った時にムチのように反動で強く当たるおそれがあるため注意すること。金属・木・竹・プラスチックなどは利用できない。

刀身（ブレード）、鍰（ガード）、柄頭（ポメル）はキャンプマットや PE フォーム、EVA フォームなど柔らかいもので包み込む（パディング）。芯材から打面で 20mm 以上、非打面で 5mm 以上、刀身の先端は 50mm 以上の厚みをもたせる。パディングは布テープなどで固定しても良いがテープを重ねると固くなるので注意すること。

小さい投擲武器には芯材を利用しない。

※自作する場合は作成経験者に助言を求め、上記の基準を基に独自の判断で制作することを避けましょう。せっかく作成した武器がゲーム本番で使用できないのはお互いに気持のいいものではありません。

### 防具のレギュレーション

防具は以下のルールを用いて作成されたものを利用します。

LARP 専門店から購入した防具でも、他プレイヤーと接触の可能性がある部分に鋭利な部分や硬さがあり危険があると GM が判断した場合は利用できません。

鎧・兜・小手など体に密着させる防具についてはコスプレボード、布、革、合皮、プラスチック、金属など適切な材料を用いて好きな形状の防具を利用できます。

盾は接触機会が多いのでパディングを施すこと。盾のコアは木・プラスチック・厚みのある革などを利用できます。金属は使用しないこと。

芯材を利用せずに盾全体を風呂マットや EVA マットなどの厚みのある素材で作るのが手軽です。盾に剣やナイフなど別の武器を接続することは禁止です。

## ヒットと負傷

攻撃がヒットしたかどうかは、攻撃を受けた側が判断します。攻撃禁止箇所への攻撃はもちろん、振りの小さな連続攻撃や武器で受けとめた後の流れ攻撃など、ヒットと認められない場合はカウントしなくて構いません。

このため、お互いに紳士的なプレイが求められます。明らかにヒットしているのにいつまでも死なないゾンビプレイは避けましょう。またヒットした場合は相手にわかるように「ヒット」と宣言しましょう。

攻撃がヒットした場合は武器の種類、受けた箇所にかかわらず1のダメージを受けます。属性効果を持つ武器による攻撃の場合は2のダメージを受けます。

余裕がある場合はヒットした場合は負傷していく演技をしていきましょう。手に大きなダメージを受けたなら片手が使えなくなる。足にダメージを受けたなら素早く動けなくなるなど、負傷を表現してみましょう。

## 盾【上級ルール】

盾は耐久度を持ちます。戦士スキルの盾破壊（シールドブレイク）を受けた場合1ヒットにつき耐久度が1マイナスになります。盾の耐久度を越えた場合には盾は破壊され使用できなくなります。

※上級ルールを使用しなくても盾を持つことは可能です。その場合耐久度ルールは発生しません。

## 盾の種類と耐久度

バックラー

直径または長いほうの辺が30cm以下。耐久度2

スモールシールド

直径または長いほうの辺が50cm以下。耐久度3

ラージシールド

直径または長いほうの辺が100cm以下。耐久度4

タワーシールド

直径または長いほうの辺が160cm以下。耐久度5

## 盾の修復

耐久度が減った盾は戦士スキルの「鍛冶」で修復することができます。

鍛冶道具を持ち1分のスキルロール（鍛冶をするフリ）を行うことで1耐久度が回復します。

## 負傷・治癒

### 出血

攻撃がヒットした場合は必ず出血します。出血を放置すると次のシーン（1シーンはタイムイン～タイムアウトまで）から傷が化膿します。

### 化膿

傷が化膿するとそのシーンから継続して1シーンごとに1ダメージを受けます。化膿は魔法のバンデージまたは薬草の化膿どめでのみ治療が可能です。

### 治療（止血）

出血を止める場合は治療行為を行います。治療行為はすべてのPCが利用できます。GMが見ている前で治療宣言を行います。次に患部（傷を受けた場所）を水で洗う（洗うふりをする。実際に水をかけないこと）→（クリップなどで作った）針で傷口を縫う→包帯を巻く、というロールを行います。治療にかかる時間は通常30秒です。応急手当スキルや魔法を使うと時間を短縮することができます。

※治療行為ではHPは回復しません。

### 気絶

HPが0以下になると気絶します。その場でうつ伏せになり、心のなかで1から500までカウントしま



演技戦闘をするPCたち

す。500カウントするまでの間に治療行為が行われなかった場合は死亡します。治療中はカウントを停止し、治療が中断した場合はカウントを再開します。タイムアウト・フリーズ・ストップ・イベント・メディックが宣言されたときはカウントを停止します。タイムインの宣言でカウントを再開します。

治療が完了した時はカウントはストップしますがHPが0の状態なので動くことはできません。薬草や魔法でHPを回復してください。

## 死亡

HPが0になり500カウントが経過した場合、即死のスキル・罠・魔法などで死亡した場合はゲームから離脱します。以後は見学者またはGMの指示があればNPCとしてゲームに参加します。

## 休息

キャンプを張る宣言をすることで休息ができます。休息中に野営術のスキルが有ると1時間経過毎にHPが1回復します。タイムアウト中に休息を取ることができます。

タイムイン・アウト中にかかわらず時間経過をスキップすることができます。休息の時間は周辺状況によりGMと相談して決定します。

見張りをたてない場合はモンスターに襲われる場合があります。見張り役は野営術のスキルがあってもHPが回復しません。

例：

1. ダンジョンの中でいつモンスターが現れるかわからない場合は1時間が経過したものとする。その後見張りを立てなかったので全員寝た状態(うつ伏せ状態)の時にモンスターに襲われた。
2. 扉にロックの魔法をかけた小部屋で休息する場合は3時間が経過したものとする。
3. 森の中の安全な場所の場合は1日が経過したとしてHP及びMPが全回復する。

## 状態異常

魔法、罠、ポーションなどで状態異常になった場合、異常の種類により以下の効果を受けます。

## 状態異常

状態	時間	効果
睡眠	3分	寝てしまう。大声または揺さぶられると起きる
痺れ	3分	両手がしびれ武器や道具が持てなくなる
全身麻痺	3分	体が動かせなくなる、喋れなくなる
混乱	3分	混乱し何も判断できなくなる
失語	3分	喋れなくなる
切断	永遠	腕または足が切断される、切断された箇所は動かないふりをする
忘却	1シーン	過去1ヶ月間の記憶がなくなる
窒息	5分	5分後に死亡する。
病気	1日	HPとMPの最大値が半分になる

## 魔法

魔法は呪文の詠唱により瞬間的なトランス状態を作り上げ、強い脳内イメージで内に秘める魔力と空間に満ちるマナを結びつけることで、イメージの力を具現化する秘術です。

### 詠唱

魔法は次のステップを正しく行うことで発動します。

1. GM に聞こえる声量で「呪文」を正しく唱える。
2. 魔法書に記載された手順で「媒体」を使用する。(1, 2は前後する場合もある)
3. GM に聞こえる声量で「魔法名」を正しく唱える。

いずれかのステップで間違いがあった場合、途中で中断してしまった場合、その場から動いた場合、GM が聞いていなかった場合は魔法は失敗します。失敗した場合はMPは減少しませんが最初から詠唱をはじめる必要があります。詠唱中の武器によるガードは可能ですが攻撃はできません。

### 盗賊の魔法

盗賊は1日のはじめに自分のレベル以下かつ最大3レベルまでの呪文をレベル×2つ覚えることができます。冒険の目的に合わせて慎重に選択しましょう。

### 魔法使用回数 (MP)

魔法はPCのもつMPを越えて使用することはできません。魔法使いのMPはレベル×8です。盗賊のMPはレベル×2です。

### 媒体

媒体はイメージを増幅したりマナを固定化するために使用されます。魔法により媒体は異なります。媒体は同じものを何度も利用できます。

### 攻撃呪文

攻撃呪文には直径5cm程度のゴムボールが媒体として適しています。当たっても痛くなく、それでいて当たったことがわかる程度の硬さが適当です。炎の魔法なら赤いボールなどにすると雰囲気が出るでしょう。

ヒットが有効な場所は武器での戦闘と同じです。間違えて味方に当たった場合は味方にダメージを与えてしまいます。

範囲攻撃呪文を唱えた場合はボールが当たった時にGMが**ストップ**をかけます。ヒットした場所から対象範囲内のPC/NPC/物体に対してダメージが与えられます。

## スクロール (上級ルール)

スクロール作成のスキルを持つものは、冒険に出発する前や街にいる間など集中できる環境でスクロールを作成することができます。

スクロールには自分が唱えることのできる呪文を専用の道具で専用の紙に記述することで完成させます。専用の紙は呪文レベルごとに異なり、魔術師ギルドで次の価格で購入できます。

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1レベル：30G  | 2レベル：80G   |
| 3レベル：120G | 4レベル：200G  |
| 5レベル：500G | 6レベル：1000G |

記述する呪文は唱える呪文とは異なり、魔法レベル数×10文字以上の詠唱文を記述者本人が決定します。

例『我が行く手を阻むものは何もない。アンロック』  
作成したスクロールは、字が読めるPCであれば誰でも利用できます。スクロールを唱えてる間は移動やガードはできません。詠唱が中断した場合は最初から唱え直す必要があります。

実際にはゲームが始まる前に紙にマジックやインクペンで呪文を書くなどして用意しておきましょう。呪文と一緒に魔法陣を書き入れたり、紙をコーヒーで濡らすと自然な汚れが表現できてスクロールっぽくなりますよ。(少々コーヒー臭くなりますが、)

## ポーション

ポーションは液体または錠剤の状態で存在します。GMに宣言し服用するふりをすることでポーションの効果が発動します。

ポーションは薬草成分を抽出しているため、その効果は即座に現れます。

## 薬草

薬草は野原や森の中などに自然に生えている薬効成分を持つ植物です。

### 採取（上級ルール）

薬草の採取には1回1分の時間がかかります。見つかるかどうか、何がみつかるかはGMの**チェック**宣言後にサイコロを振って決定します。一度採取を実行した場所では再採取はできません。

### 主な発生場所

草原：日当たりの良い草が生えている場所

森：木に囲まれた薄暗い場所

水場：川や湖など水がある場所のそば

洞窟：暗くじめじめした場所

### 主なポーション

名称	相場	時間	効果
回復薬	2G	瞬間	HPを1回復する。
解毒薬	4G	瞬間	即座に解毒する
止血剤	2G	瞬間	即座に止血する。
殺菌剤	2G	瞬間	化膿した傷を治す
筋力増強薬	10G	20分	重量レベル2の物が持ち上げられる
興奮剤	10G	20分	HPが2上昇する。薬が切れると1減少する。
睡眠薬	10G	10分	飲んだ者を眠らせる。
瞳孔拡大薬	20G	30分	暗闇でも物が見えるようになる。
自白剤	100G	5分	質問に対して真実しか話せなくなる。
エリクサー	500G	瞬間	即座にHPを5回復する

### 薬草の種類

名称（一般名）	相場	ダイス目	物体	持続時間	発生場所
効果					
ワート（回復草）	1G	1	草	-	草原・森・水場
食べると3分後にHPを1回復する。					
サウーラ（毒消し草）	2G	3	草	-	草原・森・水場
食べると3分後に解毒する。					
アローエ（化膿どめ）	1G	5	草	-	草原・森・水場
傷に貼り付けると3分後に化膿した傷を治す					
ミンティア（刺激草）	1G	6	草	-	草原・森・水場
すりつぶした薬草の匂いを嗅ぐとすぐに眠りから覚める					
レッドマッシュルーム（毒茸）	2G	1	キノコ	-	洞窟
食べると1ダメージを受ける。痺れの毒状態になる。					
ブルーマッシュルーム（興奮茸）	5G	2	キノコ	3分	洞窟
食べるとHPが2上昇する。薬が切れると最初の状態から1減少する。（一人につき1日2回まで服用可能）					
アローマ	5G	3	草	3分	洞窟
食べるまたは煎じた水またはお湯を飲むと眠る。					

## 毒【上級ルール】

毒には様々な種類があります。種類にかかわらずデトックスの呪文（LV2 呪文）または解毒薬で毒の効果を無効化できます。

毒は武器、罫、食べ物、飲み物など様々なものに付与されます。毒の付いた武器には紫の紐が付けられます。毒の効果はヒットした時に GM から告げられます。

罫の毒は罫にかかった時に GM から告げられます。

食べ物、飲み物の毒は摂取したタイミングで GM から告げられます。食べ物・飲み物の毒に限り、摂取前に毒耐性スキルを宣言し、対象物を少しだけ摂取することで毒の有無と毒の種類を判断できます。

### 毒の種類

流血	継続	出血状態になる。
痺れ	3分	両手がしびれ武器や道具が持てなくなる。
失語	3分	喋れなくなる。
混乱	3分	混乱し何も判断できなくなる。
忘却	1シーン	過去1ヶ月間の記憶がなくなる。
窒息	5分	5分後に死亡する。

## 鍵開け

宝箱や扉には鍵がかかっている場合があります。鍵は誰でも見つけることができますが解除するには鍵のレベルに合わせた鍵開けスキルまたはアンロックの魔法が必要です。

### 鍵の目印と発見

鍵がかかっている場所には黄色い付箋またはテープが貼られています。実際に鍵がかかっている、鍵を模したものがついている、テープだけが貼られているのいずれもが鍵がかかった状態です。鍵を見つけた場合は鍵開けスキルを GM に宣言し、鍵開けロールを行います。テープは剥がさないようにしてください。スキル宣言後に GM がテープを確認します。

### 鍵開け

鍵開けロールは鍵開け道具（クリップで作ったピッキングツールなど）を使って30秒間鍵を開けるふりをします。途中で鍵開けロールを中断した場合はカウントをストップし、再開したときは先程の経過時間の続きからカウントします。鍵のレベルが足りない場合は鍵開けロール終了後も鍵は開きません。

魔法の鍵開け呪文「アンロック」ではすべてのレベルの鍵を開けることができます。

黄色い付箋またはテープが2枚貼ってある鍵は、鍵開けスキルや鍵開け呪文では開きません。専用の鍵や鍵を開けるためのスイッチが何処かにあるかもしれませんので探してみましょう。

### こじ開け

戦士スキルの「腕力」があると鍵をこじ開けることができます。腕力1でレベル1の鍵をこじ開けられます。腕力2でレベル2の鍵をこじ開けられます。こじ開けには1分の時間がかかります。宝箱の鍵をこじ開けた場合、中に入っているポーションなど割れやすいものは破壊されます。（GM判断）

## トラップ

罫は扉や宝箱はもちろん、壁の穴や床など様々な場所に設置されているかもしれません。罫は誰でも見つけ



危険の先には宝が眠っている

ることができますが解除するには罨のレベルに合わせた罨技能スキルまたはアントラップ（LV2 呪文）の魔法が必要です。

## 罨の目印と発見

扉や宝箱の罨は対象物の何処か（動かさなくても見える場所）に罨のレベルにより 5mm ～ 2cm の赤い付箋またはテープが張ってあります。罨を解除せずに扉や宝箱を開けると罨が発動します。罨がかかってそうなものは、動かさずに慎重に取り扱いましょう。動かした場合は GM 判断で罨が発動します。罨を発見した場合は GM に申告します。

壁や床などの場合は罨を感知する範囲を黒または白のテープで囲っています。感知エリアに触る、踏むなどした場合に罨が発動します。

## 罨の解除

罨を見つけた場合は罨の解除を行います。罨解除スキルを持つ PC が GM に罨の解除を宣言します。罨解除ロールは罨解除道具（ヤスリ、虫眼鏡、はさみなど）を使って 30 秒間罨を解除するふりをします。途中で罨解除ロールを中断した場合はカウントをストップし、再開したときは先程の経過時間の続きからカウントします。罨解除のスキルレベルが足りない場合は罨解除ロール後も罨は解除されません。解除できなくても罨は発動しません。

特別な罨解除方法が用意されている場合は、その方法で罨を解除します。

魔法の罨解除呪文アントラップ（LV2 呪文）ではすべてのレベルの罨を解除することができます。

## 罨の種類例（これを参考にレベルなどは自由に変更可）

LV1			
名称	持続時間	効果範囲	効果
アラート	1 分間	100m	大音量のアラームが鳴り響く。大音量は近くのモンスターを引き寄せるだろう。
ニードル	瞬間	解除者	1 ダメージを受ける。
毒針：毒の種類	瞬間	解除者	記載された種類の毒を受ける。

LV2			
毒ガス：毒の種類	5 分	2m	範囲内のターゲットは記載された種類の毒を受ける。
電撃	瞬間	2m	範囲内のターゲットに 2 ダメージ。
睡眠ガス	瞬間	2m	範囲内のターゲットは睡眠状態になる。
槍	瞬間	解除者	○ダメージを受ける。

LV3			
爆発	瞬間	5m	範囲内のターゲットに○ダメージ。
麻痺ガス	5 分	2m	範囲内のターゲットは麻痺状態になる。
鎌：部位	瞬間	解除者	書かれた部位が切断される。
落石・落盤	瞬間	10m	範囲内のターゲットに○ダメージ

## ゲームマスター用

ここから先のルールはGM(ゲームマスター)用のルールです。GMを行う方は必ず読みましょう。

### ゲームに必要なもの

以下に書かれているのは一例です。これ以外にシナリオに関わるアイテムや衣装が必要な場合があります。

- ・赤いタスキ
- ・黒いタスキ (見学者がいる場合)
- ・属性を表す用の紐 (シナリオに属性効果が出てくる場合)
- ・シナリオ台本
- ・配置図  
シーンごとに配置するアイテムの位置などをメモいた配置図を用意しておく、シーンの切り替えがスムーズになります。
- ・NPC用セリフメモ  
NPCがスムーズに会話できるようにNPCごとに会話すべき内容をメモした紙を用意します。
- ・サイコロ  
盗賊スキル「スリ」「暗殺」を持つプレイヤーがいる場合
- ・スプーンとボール  
盗賊スキル「忍び足」を持つプレイヤーがいる場合。  
スプーンとボールの大きさを難易度を調整できる。

### あると便利なもの

- ・砂時計  
異常効果などはほとんどが3分を区切りとしています。100均などで購入できる3分砂時計があると時間の管理が容易になります。

### 鍵の設置

鍵をかけたい扉、宝箱、アイテムには黄色い付箋またはテープを貼ります。印は目立つ場所に貼って構いません。貼ったテープの裏や目立たない場所に鍵のレベルを書き込んでおきます。レベル数分の点を打つなどわかりにくくしておいてもいいでしょう。または配置図にメモしておきます。

PCから鍵開けスキルの宣言があった場合はテープを外し鍵のレベルを確認します。PCの鍵開けスキル後、スキルレベルが鍵のレベル以上であれば解錠されます。

解錠に特別な鍵やスイッチが必要な場合は黄色い付箋またはテープを2枚貼ります。

PCが気づかずに解錠を試みた場合は、鍵開けロール後に開かなかったことを伝えます。または時間短縮のために、開けようとした時に特別な鍵が必要であることを伝えてもいいでしょう。

### 罠の設置

扉、宝箱、アイテムに罠を設置する場合は対象物に赤い付箋またはテープを張ります。印はできるだけ目立たない場所に貼り、PCが注意深く探さないと見つからないようにしておきましょう。

床や壁などに罠を設置する場合は罠が発動する範囲に白または黒いテープを張ります。(テープは貼った場所に跡が残らない物を使いましょう。マスキングテープまたは撮影に使うパーマセルテープが便利です)印には罠の種類を書き組む、または配置図にメモしておきます。

PCが気づかずに罠を発動させた場合、ストップをかけて罠の発動とその効果、対象範囲をPCに伝えます。

### 緊張感のある罠解除の演出のために

宝箱の罠を解除するのは本来ハラハラする場面です。しかし単に30秒の時間を過ごすだけでは緊張感が生まれません。ランダム性があり緊張感の生まれるギミックを用意することで罠の解除シーンが盛り上がります。これらのギミックを使う場合は30秒の時間制限は必要ありません。罠解除ツールを取り出し、それぞれのギミックに合わせた解除を行います。

#### 罠の例

黒ひげ危機一発

罠のレベルに合わせて刺す本数を変更し、黒ひげが飛び出したら罠が発動したことにします(逆でも可)。ランダム性が強いので、スキルレベルの違いが

出しにくくなります。罫の準備が容易です。

### 積み木・ジェンガ

崩さずに積み上げる、または指定された本数分ジェンガを抜く。レベルにより崩れやすさを変えます。レベルにより難易度を変更しやすくなります。運の要素が少なく、簡単なものでも気を抜くと崩れてしまうなどドキドキ感を表現できます。事前に組み上げるための準備時間が必要です。

## 治療行為

治療のときに使う包帯は、傷跡から滲み出した血を付けておいた布を用意して、それを実際に巻くようにすると雰囲気が出ます。

## 薬草の設置

薬草はシーンに合わせて種類と数を自由に設定できます。もちろん薬草が見つからなかったという設定でも構いません。薬草が見つかった場合は薬草を渡す必要があるため設定に合わせて事前に準備しておきましょう。

薬草が生える場所には条件があります。薬草表を確認してその場所にあった薬草が見つかるようにしましょう。

はじめての冒険者には洞窟の前の森で薬草を探してみてもどうかなど、誘導を行ってもいいでしょう。

## 快適なプレイのために

GM はルールを厳密に適用せずに、全員が楽しくプレイできるようにある程度その場でルールを改変しても構いません。

例えば 10 個の宝箱の鍵を開けるのに毎回 30 秒かけていたのでは、時間がかかりすぎます。ひとつだけを 30 秒かけさせて、残りは 5 秒だけにするなどしてもいいでしょう。

シーン切り替えのための待ち時間も、キャンプをさせることで今後の状況に合わせて適度に HP を回復させるなどするといいいでしょう。「この場所ではモンスターが出るかもしれない」などと告げておいて見張りを立てさせる、焚き火や食事とるふりをするなどすると、没入感が切れにくく待ち時間もゲームの一部として過

ごすことができます。

謎やシナリオに関わるヒントは PC が知識スキルを利用しない限り伝えないようにしましょう。謎が解けなかったりシナリオが脇道にそれることも、そのゲームの流れです。GM はイレギュラーな事態もできるだけ想定して用意しておきましょう。

ただし対応できないほどイレギュラーな行動をされた場合は、「それは想定していなかったのでやり直してほしい」と正直に伝えましょう。

A decorative rectangular border with a repeating floral or scrollwork pattern, framing the central text.

# マナ魔法呪文書

魔法レベル				
魔法名	消費 MP	触媒	持続時間	効果範囲
呪文				
魔法の唱え方				
効果				

レベル 1 魔法				
マジックアロー	1	ボール	瞬間	ボールが届く範囲
マナは我が意のままに、敵を貫く矢となり射抜け				
呪文を唱えながら物質を強く握る。魔法名を唱えながら対象にボールを投げる。				
当たると対象に 1 の物理ダメージ。				
アンロック	1	杖、剣など	瞬間	ノックできる範囲
解き明かしたるは地の理、我を阻むものはなし				
呪文を唱えてから手に持っているもので対象物を 2 回ノックし魔法名を唱える。				
閉じられた扉を開く。				
ロック	1	杖、剣など	1 時間	ノックできる範囲
契約するは土の精霊、何人もここを通さず				
呪文を唱えてから手に持っているもので対象物を 2 回ノックし魔法名を唱える。				
開いている扉を魔法の鍵で閉じる。盗賊スキルの鍵開けでは解錠できない。アンロックまたは腕力 2 で打ち破られる				
スリープ	1	砂	15 分または起こされるまで	10 m
見えるは闇、聞こえるは静寂、大地はゆっくりとその身を包む				
対象に意識を集中し、砂の入った入れ物を振りながら、呪文を唱えた後魔法名を唱える。				
対象を 1 体「睡眠」状態にする。戦闘中など意識が強い状態（GM 判定）ではかからない。				
ライト	0	ガラスなど透明な物質	1 日	手が届く範囲
光の精霊よここへ集え、我が道を照らせ				
呪文を唱えガラスなどの透明な物質で生き物でない対象物に触れ魔法名を唱える。				
魔法の明かり（ライトなど）を灯す。				
ヒール	1	植物	瞬間	手が届く範囲
地の脈動、水の流動、授けよう命の息吹を				
呪文を唱えながら植物で対象に触れ魔法名を唱える。				
対象の HP を 1 回復する。				
センシング	1	ハンカチ・布	瞬間	10 m
我が目に宿るはマナの力、この目に見えるは精霊の足跡				
ハンカチを足元に落とし呪文を唱え魔法名を唱える。				
魔力によるソナーのイメージ。範囲内の敵の位置や壁の向こうの空間を見つける。小さなものや罫はわからない。				
バンテージ	1	ハンカチまたは包帯	瞬間	手の届く範囲
苦痛は我が意のままに、閉ざしたるは闘いの傷跡				
ハンカチまたは包帯を患部に当ててから呪文を唱え魔法名を唱える。				
即座に止血する。化膿した傷口も治る。				

現在は LV1 魔法のみ公開されています。