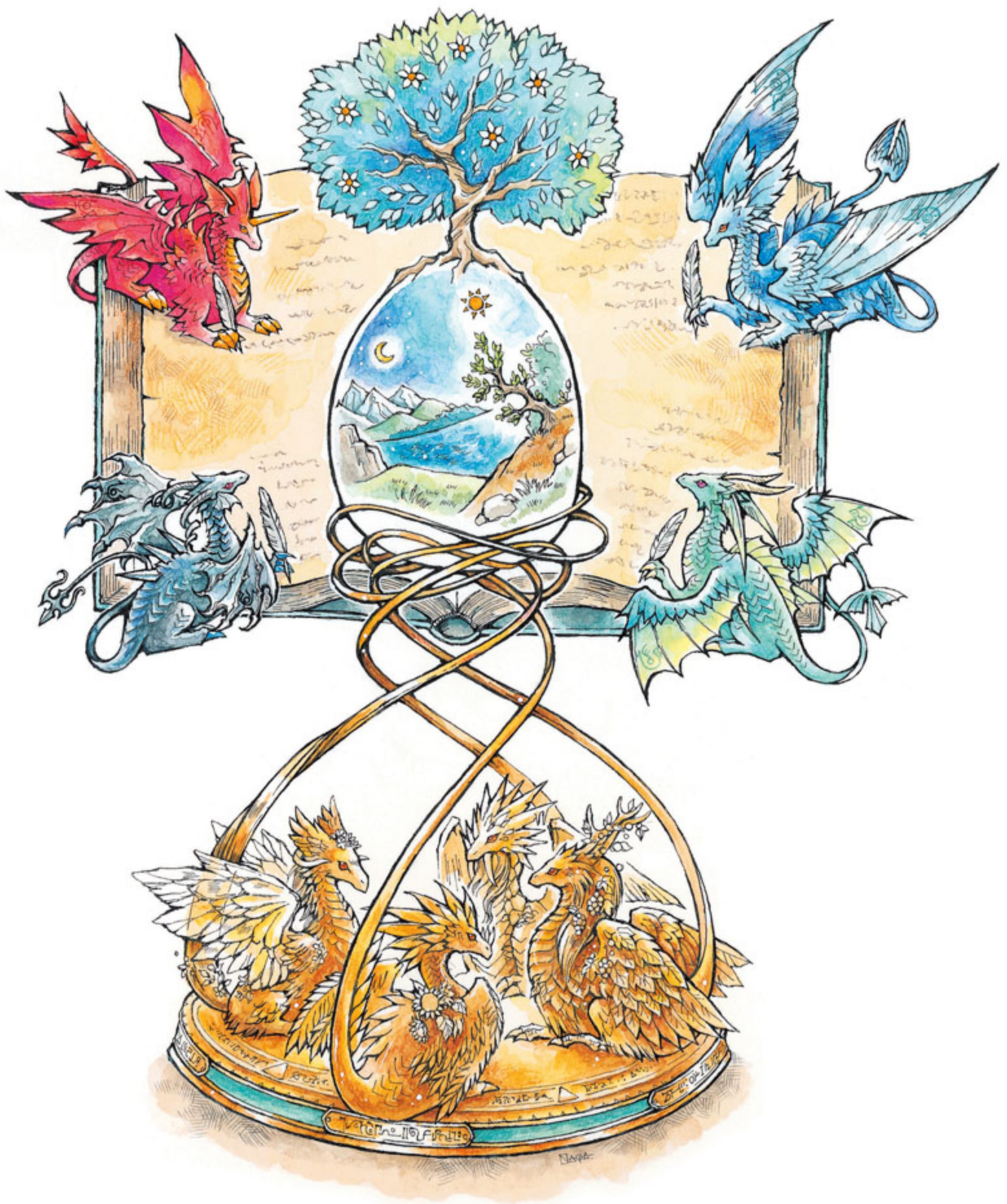


りゅう たま

natural fantasy R.P.G.

著 岡田篤宏
イラスト 永盛綾子







natural fantasy R.P.G.



世界のはじめには4匹の竜がいました
4匹の竜から季節が生まれ
季節から、7匹の天候の竜が生まれ
天候から、13匹の地形の竜が生まれました
草原をぬける風、やわらかな陽ざし、
つがいの獣、にぎやかな城下町
すべては竜の吐息が創り出したいのち
24匹の竜から、世界は無数に生まれ
目覚めるときを待っています
今はまだ
世界はりゅうのたまご
竜人と旅人があたためるこの世界には
どんな竜が解るのでしょうか……





10メートルはあろうかという立派な大樹です。
鮮やかな緑色の葉っぱが折り重なって、天然の屋根を作っており、
雨をしのぐには絶好の場所のようです。

シナリオ「雨の草原で」より



旅人

プレイヤー・キャラクター・クラス



minstrel

歌や踊りを披露しながら街から街を渡り歩く、旅人の中の旅人。様々な局面でパーティを支援するスキル〈音楽〉を持つ。

スキル 旅慣れ 伝承知識 音楽

merchant

世界各地の品物を金貨と宝石に替える旅の商人。定価よりも安くモノを買い、高く売るスキルを持つ。巧みな話術で交渉ことも得意。

スキル 話術 動物飼あそびい 春夏冬



hunter

知恵と技術で獲物を仕留める大自然の仕事人。旅の途中、あらゆる地形で食べ物を見つけることができる。モンスターだって食べられます。

スキル 動物探し 材料加工 狩猟



ヒーラー

healer

病を診断し薬草でケガを治す、誰からも尊ばれる癒しの人。ありとあらゆるキケンが付き物の旅に、一人は欲しい存在。

スキル 治療 応急処置 薬草採り

ファーマー

farmer

自然の摂理と調和して生きる人々。生活の糧とするべく、様々な内職に手をつけていたため、他のクラスのスキルを一つ習得している。

スキル 頑健 動物飼い 内職



クラフト

craft

便利な物、美しい物、美味しい物などを作り出す職人。旅の途中で壊れた物を直したり、足りない物を作ったり出来る。

スキル 材料加工 物作り 修理

ノーブル

noble

文武両道を重んじ礼節を身に付け、民衆を導く高貴なる人々。しかし野外での生活には不慣れで、旅歩きは苦手。

スキル 礼儀作法 教養知識 武の嗜み



竜人



みどりりゅう

緑竜

Green dragon

多彩な旅、長旅、冒険、探求、希望などのオーソドックスな物語を司る竜人。これといった特徴はないが、扱いやすい能力が多いため初心者に向いている。

アーティファクト 事典・六分儀・カンテラ プレス 旅の物語・郷愁の物語・紀行の物語



あおりゅう

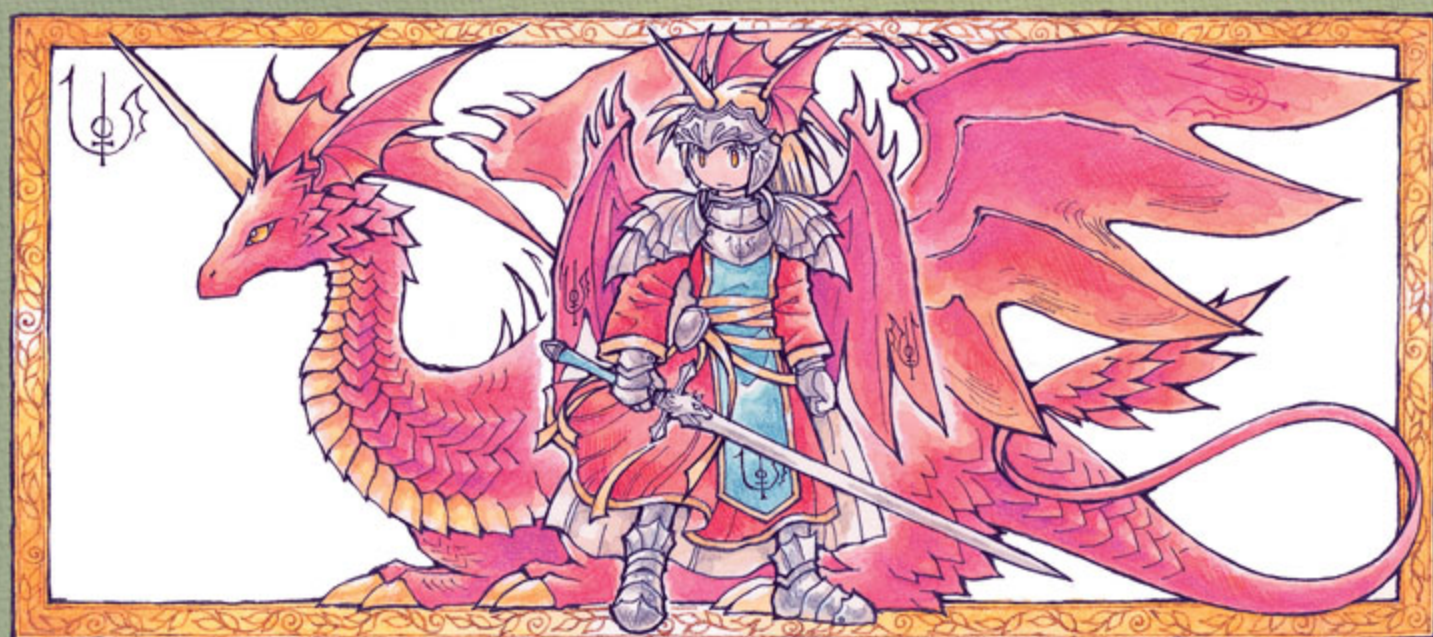
蒼竜

Blue dragon

恋愛、友情、ほのほの、人間ドラマ、家族、動物などの物語を司る竜人。旅人同士の絆を強めたり、優しさに報いる能力を持っている。

アーティファクト 水晶・指輪・マスコット プレス 優しさの物語・恋の物語・心震える物語

ゲームマスター・キャラクター・レイス



くれないりゅう

紅竜

Red dragon

戦い、挑戦、成長、モンスター退治、ダンジョン探索、などの物語を司る竜人。旅人を戦いごとに誘ったり、戦闘をより激しくする能力を持っている。

アーティファクト 大剣・大槍・大弓 プレス 英雄の物語・対決の物語・復活の物語



くろりゅう

黒竜

Black dragon

陰謀、裏切り、暗殺、悲劇、推理、サスペンス、謎解きなどの物語を司る竜人。旅人に暗い過去を持たせたり、恐怖心を煽る能力を持っている。

アーティファクト 杯・短剣・鏡 プレス 復讐の物語・導きの物語・殺戮の物語





本書の読み方

●括弧の意味

【キャラクターシート上の項目】

[チェック名] [チェック名：目標値]

{アイテム名}

〈スキル名〉

《魔法名》

「ルール用語の強調」

●略号：n d x

n個のx面体ダイスを振ってダイス目の合計値を求めることを示します。(例 2d6：2個の6面体ダイスを振って、出目の合計値を求める)

●d 100

01 ~ 100 までの数値をランダムに出すダイスの振り方です。10面体ダイス(d10)を2つ用意し、一方を十の位、一方を一の位と見なして振り、出目を求めます。

●端数の処理

計算で発生する端数は、特別な表記がない限り切り捨てとします。

●ルールの裁定

ルールはセッションを楽しむために規定されているものですが、絶対的なものではありません。GMはルールを杓子定規に扱わず、その場に合わせ柔軟に運用することを心がけて下さい。多少のルールの変更や追加は歓迎すべきものです。

大きくルールを改変する場合は、緑竜の竜人のアーティファクト〈六分儀〉を使い、PLに宣言するようにして下さい。

またルールに書かれていない事柄もたくさんあります。GM判断、もしくは参加者全員の相談によって対応しましょう。Web上の「りゅうたま公式ブログ」にはQ&Aコーナーもありますので、参考にするのも良いでしょう。



目次



旅人クラス紹介	4
竜人レイス紹介	6
りゅうたまのあるきかた	12
TRPGとは	13
旅人とは	14
竜人とは	15
りゅうたまの流れ<プレイヤー編>	16
りゅうたまの流れ<GM編>	18
ルールブック中の用語解説	20

春の章

プレイヤーキャラクター作成	22
クラス	25
ミンストレル	26
マーチャント	28
ハンター	30
ヒーラー	32
ファーマー	34
クラフト	36
ノーブル	38
タイプ	40
パーティの役割分担	41
旅人のレベルアップ	42
アイテム	44
アイテムの追加特徴	45
施設	46
武器・防具	47
旅装	48
動物	49
一般アイテム	50
ヒーリングハーブ	52

魔法	54
魔法の発動	55
魔法データの見方	56
呪文魔法	57
春魔法	60
夏魔法	62
秋魔法	64
冬魔法	66
入門リプレイ 1	68

夏の章

チェック・ルール (判定ルール)	70
成功チェック	71
対抗チェック	72
チェックの補足	72
集中	73
コンディション	74
状態異常と回復	75
旅歩きルール	76
旅歩きルールの流れ	77
旅歩きルールの補足	78
地形の竜と天候の竜	79
地形の竜	79
天候の竜	86
戦闘ルール	88
戦闘フィールドとオブジェクト	89
行動解説	90
戦闘に関するその他のルール	92
街づくりルール	94
世界づくりルール	96
入門リプレイ 2	98



秋の章

ゲームマスターキャラクター作成	100
竜人の遊び方	103
緑竜	104
蒼竜	106
紅竜	108
黒竜	110
プレス	112
アウェイクン	113
竜人のレベルアップ	114
りゅうたまシナリオのつくり方	116
シナリオ目的シート解説	118
シナリオ構成シート解説	119
イベントシート解説	120
サンプルシナリオ	121
入門リプレイ 3	128

冬の章

モンスターデータ	130
たまご	131
幻獣	132
幻樹	138
知的種族：ネコゴブリン	141
魔石	142
不死	144
知的種族：ゴブローチ	147
妖魔	148
魔法生物	150
NPC	152
動物	154
ノラ竜	155

付録

Q & A	156
アイテム記入シート	158
ノート	159
旅日誌	160
食料管理シート	161
マップシート	162
街づくりシート	163
世界づくりシート	164
シナリオ目的シート：旅行シナリオ	165
シナリオ目的シート：探索シナリオ	166
シナリオ目的シート：討伐シナリオ	167
シナリオ構成シート	168
イベントシート	169
アイテムリスト	170
旅人キャラクターシート	174
竜人キャラクターシート	176
戦闘フィールド	178
旅歩きルールの流れ	179
さくいん	180
用語	180
アイテム	181
魔法	182
旅人と竜人の能力	182
モンスター	183
あとがき	184



りゅうたまの あるきかた

「りゅうたま」の世界は、「竜」と「季節」と「旅」のファンタジー世界です。

世界は4匹の竜から生まれました。

4匹の竜は、春・夏・秋・冬の四季を司り、世界中の自然を創造しました。次に現れたのは地と天を司る20匹の竜たち。20匹の竜から美しい大地が作られ、空には気象が生まれました。季節と地と天の竜からすべてがはじまり、今も世界は竜たちに見守られています。

このゲームのプレイヤーは世界を旅する「旅人」になります。

一生に一度きりの旅に出たごく普通の人、それが旅人です。旅人となったプレイヤーは狩人、商人、吟遊詩人などの7つの職業からクラスを選びます。彼らは剣や魔法を少し扱えるとはいえ、この世界は未開地も多く、モンスターも生息しており、旅をすることが少し大変な世界です。加えて、どんな天候になるか、どんな地形を歩くかで旅の難易度も大きく変わります。無事に目的地にたどり着けるか？ 食べ物と水は大丈夫か？ 頑丈なブーツや雨よけマントの準備は万全か？ まずは旅の装備を整えてください。そして、移り変わる季節の世界を巡り歩き、旅先で出会うものを見て、聞いてみてください。そして旅の手触りや匂いを感じてみてください。

そして、旅人たちを見守る者がいます。それがゲームマスターのあやつるキャラクター「竜人」です。

ゲームマスターは他のテーブルトークRPGと同じように、シナリオを作りセッションの運営を行います。ただし「りゅうたま」では、ゲームマスターもキャラクターを作り、ゲームへ参加します。

ゲームマスターは、この世界に1万と1人の数だけ存在する竜人のひとりになります。竜人は世界の母ともいえる存在で、その目的は「旅物語」を生み出し、季節の竜にその物語を食べさせることです。竜人は気に入った旅人たちを守護し、彼らを旅物語の始まりへといざないます。奇跡を起こす力「プレス」を使い、旅人の危機を救ったり、逆にちょっとした事件を起こしたりもします。

そうして生まれた旅物語を季節の竜が食べることで世界はさらに豊かになり、竜人自身も成長していきます。そして、竜人はまた新たな旅物語を紡ぐのです。

「りゅうたま」の世界には、大切なことがもう1つあります。実はこの世界には国や街、有名人物の設定が無いのです。

設定の無い世界でどうやって遊ぶのでしょうか？

答えは「自分たちで創造する」です。

そのために、世界の設定を創るためのルールがあります。ゲームの最初に、参加者のみんなで旅の拠点となる街とその周辺地域の設定を創ってみてください。あなたが旅してみたいと思う街や村の設定を、仲間たちと相談して創っていきましょう。世界や街を創り、設定するところから「りゅうたま」は始まるのです。

この世界は生まれたばかりの「卵」の世界です。あなたの想像力がこの卵をあたためることで、きっと素敵な世界が生まれることでしょう。

ようこそ、あなたたちだけの「りゅうたま」の世界へ！



TRPGとは



TRPGとは、テーブルトーク・ロールプレイング・ゲームの略称で、2~7人で楽しむゲームの一つです。

家庭用ゲーム機のRPGのように、プレイヤーは1人のキャラクターを操作して、冒険や謎解き、時には戦闘などを行ってストーリーを進めていきます。

TRPGが普通のゲームと違うのは、機械を一切使わないということです。風景の描写、ストーリーの進行、登場人物や敵（モンスター）の行動は全て、ゲームマスターと呼ばれる役割の参加者がナレーションします。

ゲームマスター1人と、プレイヤー1~6人で、1つのテーブルをみんなで囲み、わいわいと会話をしながら、ルールに従ってゲームを進めていきます。イメージとしては、進化した「スゴロク」といった感じです。

筆記用具とサイコロ、ルールブック(本書)があれば、いつでも、どこでも遊べるゲーム、それがTRPGなのです。



TRPGの魅力・楽しさとは？

Table talk (テーブルトーク)

TRPGは、人と一緒にテーブルを囲み、会話をしながら遊ぶゲームです。

コンピュータ・ゲームと違い、自分のキャラクターの発言は自分で考え、すぐにその場で話します。また、キャラクターが次にどのような行動をとるのかも、全て自分で考えるのです。その場にいるみんなで考え、話すので、展開次第では予想もできないようなストーリーが出来上がることもあります。コンピュータでは作れない、オリジナリティーあふれる展開が、TRPGの魅力です。

同じテーブルを囲んでいるプレイヤー同士で、次の行動を決めるために話し合う。ボードゲームやパーティーゲームをする時と同じように、賑やかにコミュニケーションをとること自体が、すでにゲームをしていることになるわけです。

Role Playing (ロールプレイング)

ロールプレイという言葉には「役割を演じる」という意味があります。TRPGは自分で作った登場人物(キャラクター)を自分で演じ、テーブルを囲んでいる全員で、「即興劇」を作っていくようなゲームです。

さらに簡単に説明すると「ゴッコ遊び」です。小さい頃、オママゴトで「私はお母さんの役をやるから、君はお父さんの役をやってね」などと、それぞれの役割分担を決めて遊んだことがあると思います。それが「りゅうたま」では、「私は魔法を使えるお姫様の役がいいな」「じゃあ、僕は剣を使う冒険商人の役をやるよ」「アタシは吟遊詩人の役にするわ」といった風になるわけです。TRPGの世界なら、私たちはどんな人にもなれるのです。「演技をする」というと、慣れるまでは少し恥ずかしいかもしれませんが、映画やアニメのような素敵な台詞を、自分自身で演技するのも楽しさの1つです。

そういった遊びをする上で必要な最低限の決まりごとや、より面白くするためのエッセンスなどが記されているのが、本書のようなルールブックなのです。

Game (ゲーム)

TRPGのもう1つの面白さは、ダイス(サイコロ)のランダム性と、データを使った戦略性にあります。

武器や魔法のデータ、敵や味方の能力データなどを基に、いかに困難を切り抜けるかを工夫するのです。コンピュータ・ゲームでもそうなのですが、TRPGは特に「工夫する」部分が多いのが特徴です。

また、誰にもコントロールできないダイスの目は、会話しているだけでは起こりえない、予想外の状況を生み出します。時に楽しく、時に苦しいストーリー展開をもたらしてくれるダイスを振るのも、TRPGの面白さのひとつと言えるでしょう。

旅人とは

この世界の人々は、一生に一度、必ず長い旅に出ます。

のどかな村に住む人も、きらびやかな都に暮らす市民も、優しい人も、怒りっぽい人も、みな同じように旅に出ます。

旅に出ている間、自分の家や土地、仕事はどうなるのか？ というと、旅の間は家族や地域の共同体や国が守ってくれます。どんな国でも、旅に出る人を一度だけサポートする文化があることが普通なのです。

なぜ旅に出るのか

美しい風景を見に行くため、憧れの人に会うため、ある物を取りに行くため、といった「旅の理由」を持つ人もいれば、あたかも渡り鳥が渡りをするかのように、本能的に旅に出る人もいます。ある国の王様が、「余もそろそろ旅に出る季節のようじゃ」と、突然旅に出たこともあるそうです。

旅の期間は、1～2年ほど。多くの人その期間で旅の目的を達成し、故郷に帰ります。中にはずっと旅に出たままの人や、何度も旅に出る人もいますが、その場合は国のサポートが得られません。

一生に一度しか出られない旅だからこそ、この世界の人々は自分の旅をめいっぱい楽しむのです。

旅人の生活

あらゆる人が旅に出る世界とはいえ、野外はそれほど安全な場所ではありません。

山や森、砂漠のような厳しい地形を旅する時は、きちんとした旅装や水、食料などを整えなければ、のたれ死ぬことになるでしょう。

また、人里離れて旅をすれば、モンスターに襲われる危険もあります。ですからこの世界の人々

のほとんどは、モンスターとの遭遇に備えて、基本的な武器の扱いを身につけています。

旅人には、野外に巣食うモンスターが人里に来ないように、その数を減らす「モンスター退治」の役割も多少ですが期待されています。しかし、モンスターの中には、恐ろしく強いヤツもたくさんいるため、モンスターから逃げたり、やり過ぎたりすることも非常に重要です。

旅の途中のそんな危険を少しでも減らすために、多くの旅人は3～6人からなる「パーティ」を組みます。様々な能力を持った人間が集まれば、危険にも対処しやすくなりますし、なにより旅が楽しくなるから、というのが大きな理由です。

旅の路銀と仕事

旅人にとって最大の悩みのタネは路銀です。旅を続けるためには食費、宿代、旅装を買い揃える費用など、なにかとお金が必要なのです。

そのため、旅人は路銀を稼ぐために、道中で何らかの仕事をするが多々あります。

たいていの街の宿屋では、旅人向けの仕事貼り出されています。仕事内容も、ちょっとした手紙の配達から、凶悪なモンスター退治まで様々です。この世界では、何か厄介な事件が起きたときは、旅人に解決を依頼して報酬を支払うのが、一般的な風習として定着しています。これは路銀に困らず旅を続けられるように、という旅人に対しての手助けの意味もあります。

街の人自身が旅に出たときには、同じように仕事を受けて路銀の足しにするのですから、持ちつ持たれつとも言えるのです。旅人のほとんどは故郷で仕事を持っている一般人です。旅人が自分と同じ一般人だからこそ、信頼して仕事を依頼できるのです。



竜人とは



ゲームマスターの分身である竜人は、神や精霊に似た存在です。

外見は、竜の翼と角を持った美しい人間の姿をしています。また動物や植物、人間の姿に化身することもできます。

竜人は、人里離れた地に住んでいます。例えば、海底に眠る神殿、大樹の上に建つ宮殿に。竜人は自分の居城にいる時は実体がありますが、そこを離れると人間などの生物からは、おぼろげにしか見えなくなります。ただし、竜人は別の姿に化身することで、実体を持つことができるようになります。



竜人と季節の竜

竜人と季節の竜とは、深い繋がりがあります。季節の竜は世界を創造した竜ですが、気の遠くなるような永い竜の生涯から見ると、季節の竜はまだ生まれたばかりの若い竜といえます。そして、これからさらに育っていく竜なのです。

では、季節の竜はどうやって育つのでしょうか？

季節の竜は普通の食べ物ではなく、世界に生まれた「旅物語」を食べて育ちます。

竜人は旅人たちが経験する出来事を旅物語にして、季節の竜の元へ運びます。竜人が季節の竜に旅物語を食べさせてあげることで、季節の竜は育っていくのです。春に生まれた旅物語は春の竜へ、夏に生まれた旅物語は夏の竜へ。旅物語は、それぞれの季節の竜の元へと運ばれ、竜の糧となっていきます。

そして、季節の竜が育つことで、世界もまた彩り豊かに育っていくのです。どんな旅物語を食べさせるかで、季節の竜の姿、ひいては世界の姿は様々に変わっていきます。

竜人は季節の竜の母でもあり、また世界の母でもあるのです。



竜人の行動と能力

竜人は自分が見守りたい旅人のパーティを見つけると、自分の居住界から、あるいは物陰から、その旅人パーティをそっと見守ります。

時に旅人たちを物語の起こりそうな場所へと導き、時に旅人たちの危機に少しでも手助けをしたりします。あるいはイラズラ好きの竜人は、旅人にちょっかいを出したりするかもしれません。

そのために、竜人には3つの特別な力があります。世界の法則に影響を与える神器「アーティファクト」、旅物語に関わる人たちに起こす奇跡の力「ブレス」、生命力と引き換えに竜の姿に実体化する「アウェイクン」です。この3つの力を使って、竜人は旅物語をより素晴らしいものへと育てていきます。

こうして生まれた旅物語を、竜人は季節の竜の元へと運ぶのです。



竜地蔵

道のある場所ならどこにでもある小さな石像です。旅人の守護者である「竜人」を模した形が一般的で、街道の道しるべとして設置されています。竜地蔵は旅人を正しい道へ導くといわれ、竜地蔵が手に持っている歩き杖は、旅に出たばかりの旅人なら自由に持っていくことができます。もし、手に杖を持っていない竜地蔵を見つけたときは、旅人が自分の杖を置いていくのがならわしです。



りゅうたまの流れ<プレイヤー編>

STEP1 旅立つ前に、準備をしよう！

- * 「りゅうたま」が、どんなゲームか知る → ルールブックをサラッと読む
- * 必要な道具を揃える → 筆記用具、ダイス(4面、6面、8面、10面それぞれ1個以上)、シートのコピー
- * ゲームの準備をする → 旅人(プレイヤー・キャラクター)の作成(p22)
- * 一緒に旅に出る仲間をつくる → パーティを組む、自己紹介、パーティ内の役割決定(p41)
- * 旅の目的地となる街をつくる → 街づくりルール(p94)

STEP2 旅へ！ 旅人の一日って、どんなもの？

④ 旅歩きルール

- * 体調の良し悪しを決定する → コンディションチェック(p74)
- * 疲れずに移動できたかどうか → 移動チェック(p77)
- * 道に迷わずに進んでいるかどうか → 方向チェック(p77)
- * 安全で快適な夜を過ごせたかどうか → 野営チェック(p77)

④ 旅の途中でのハプニング

- * 体の具合が悪くなったら!? → 状態異常ルール(p75)
- * モンスターに遭遇! → 戦闘ルール(p88)

④ 街を歩く

- * 買い物を楽しむ → 買い物ルール(p44)
- * 街の中の施設やサービスを利用する → 施設(p46)
- * 動物を連れて歩く → 動物(p49)

STEP3 旅を快適に過ごすために、できること

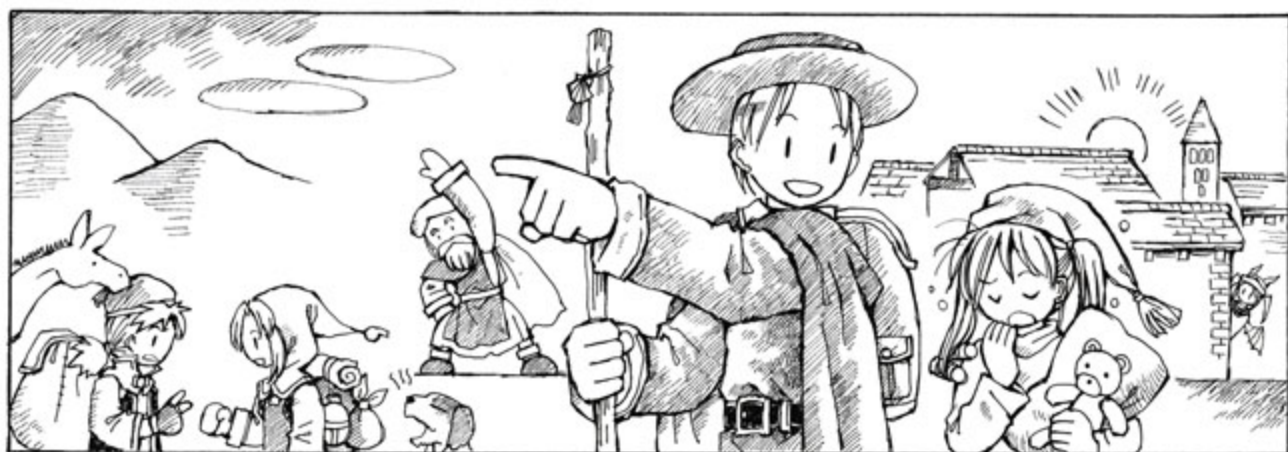
- * 自分の特技を生かす → スキル(p25~39)、タイプ(p40)
- * 道具を使う → アイテム(p44)
- * 傷を癒す薬草を使う → ヒーリングハーブ(p52)
- * 魔法を使う → 魔法ルール(p54)

STEP4 旅を通して成長していく

- * EXP計算、レベルアップ → レベルアップ(p42)

プレイヤーの役割

- ・ 1人のキャラクターを演じる
- ・ GMと一緒にシナリオを進める
- ・ 他のプレイヤーと協力しセッションを楽しくする
- ・ ゲームのルールを守る



りゅうたまの流れ <GM編>

STEP1 旅物語（シナリオ）の作成前に、準備しよう！

- * 「りゅうたま」が、どんなゲームか知る → ルールブックをひと通り読む
- * ゲームの準備をする → 竜人（ゲームマスターキャラクター）の作成（p100）

STEP2 旅物語（シナリオ）を作成する

④ 旅物語の元を創る

- * シナリオタイプを決める → シナリオ作り(p116)
- * シナリオ目的シートを作る(p118)
- * シナリオ構成シートを作る(p119)
- * イベントシートを作る(p120)
- * 竜人のプレスのセッティング → プレス(p112)

STEP3 旅立ち、セッションを開始する

④ ゲームを始める準備

- * ルールを説明する
- * 竜人の自己紹介をする
- * PLのキャラクター作成をサポートする

④ 旅を進め、旅人たちを見守る

- * シナリオを進行させる → ナレーション、ルールの審判、NPCの演技
- * 竜人の起こす奇跡の力「プレス」でセッションをサポートする(p112)

STEP4 紡いだ旅物語を、四季の竜に食べさせてあげる

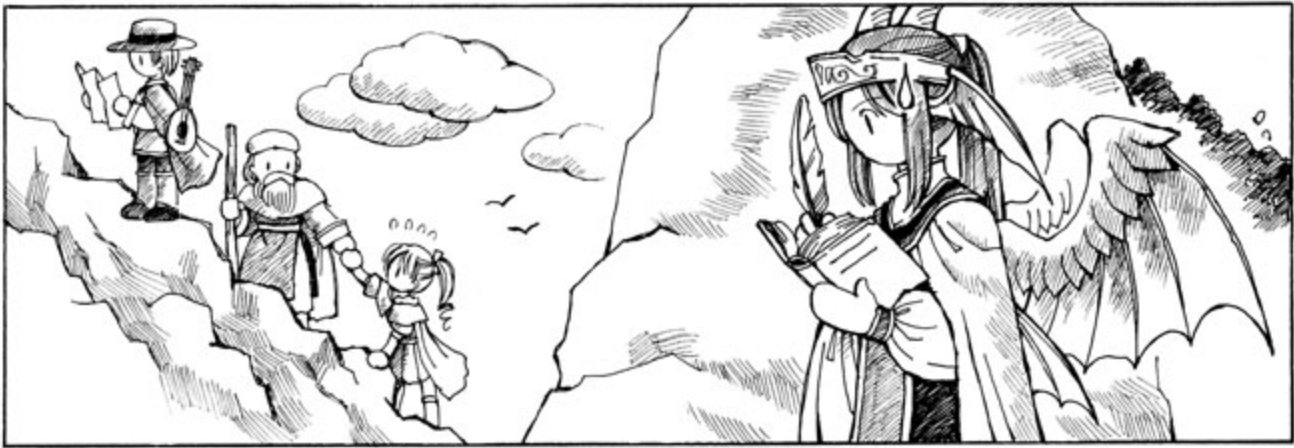
- * 物語履歴の記録、レベルアップ → レベルアップ(p114)

STEP5 その他のトラブルが起きたら

- * わからないことがある → Q&A(p156)、索引(p180)

GMの役割

- ・ ルールの審判をする
- ・ 風景の状況のナレーションをする
- ・ プレイヤーの行動に対して、行動の結果を伝える
- ・ NPCやモンスターを演じる



ルールブック中の用語解説

●プレイヤー（PL）

GMが作った物語の中に入って遊ぶ人のこと。
物語の登場人物を、1人につき1キャラクター作成し、演じる。「リゅうたま」では、全員、「旅人」となって世界を旅することになる。

●ゲームマスター（GM）

シナリオを作り、プレイヤーたちを物語の世界へといざなう役割をもつ。物語を進行させ、NPCを演じる。「リゅうたま」では「竜人」というキャラクターとなって、旅人であるプレイヤーたちを見守っている。

●プレイヤー・キャラクター（PC）

ゲームを始める前にプレイヤーが作る、物語の登場人物のこと。名前や性格などの設定を決め、ゲーム中は自分で作ったそのキャラクターを演じて、物語を進めていく。「リゅうたま」では、全員「旅人」となる。

●ノンプレイヤー・キャラクター（NPC）

GMの作った物語に出てくる、PC以外の登場人物（脇役、敵役）のこと。

●パーティ

物語内で、旅人が集まって作るグループのこと。

●シート

セッションに必要な設定やデータなどを、書き留めておくための紙のこと。本書に掲載されているものを、各自コピーして使用する。

●セッション

ゲームの始まりからエンディングまでの1回のゲームのこと。通常3～6時間をかけて1回遊ぶ。

●キャンペーン

日を置きながら、同じメンバーで連続してセッションを遊ぶこと。キャンペーンでは、シナリオは続き物であることが多い。

●シナリオ

GMの作った物語、脚本のこと。このシナリオを元にセッションを進める。ダイス目やプレイヤーの行動によって、用意していたシナリオから脱線することもあるが、面白い方向へ発展することも多い。

●ダイス

ゲームをする際に使用する、サイコロのこと。
「リゅうたま」では、4面体（d4）、6面体（d6）、8面体（d8）、10面体（d10）、キャラクターが高レベルになると12面体（d12）、20面体（d20）を使用する。

●チェック

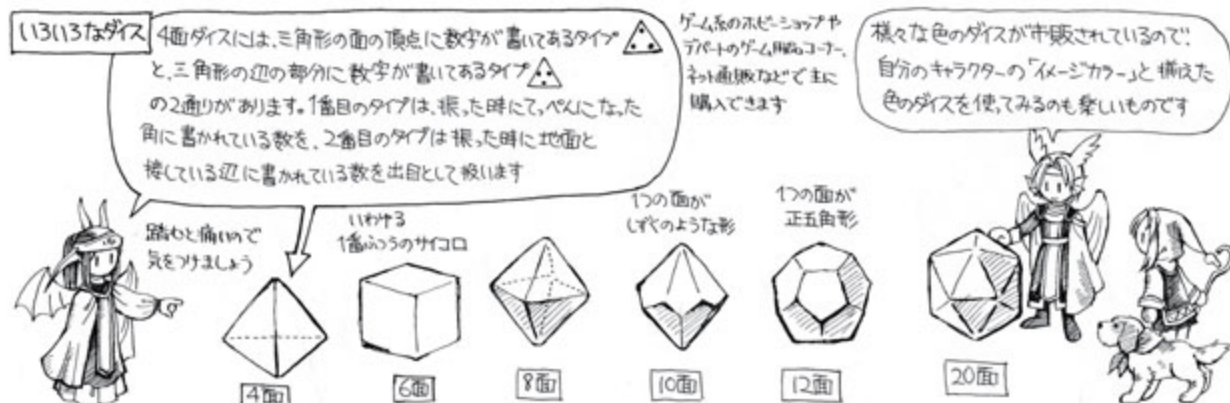
ダイスを振って、何かの行動の結果をランダムに判定すること。「リゅうたま」では基本的にダイス2個を振り、出た目の合計値を求める。他のゲームでは「ロール」「判定」とも呼ばれる。

●クリティカル

振った2つのダイス目が両方とも「6」、もしくは両方とも「最大の目」であることをいう。このときの行動は大成功する。

●1ゾロ

振った2つのダイス目が両方とも「1」であることをいう。ファンブルと言われることもある。このときの行動は大失敗する。



春の章



プレイヤーキャラクターである旅人に関するルールとデータの章

プレイヤーキャラクター作成.....	22
クラス.....	25
タイプ.....	40
パーティの役割分担.....	41
旅人のレベルアップ.....	42
アイテム.....	44
魔法.....	54

プレイヤー キャラクター作成

ゲームを始めるにあたって必要となるのが、「旅人」であるプレイヤーキャラクターです。ここでは、その作成方法を説明していきます。

＊ クラス (p25～39) を選ぶ

まずはクラスを選ぶところから始まります。キャラクターの職業や世間的な立場を表しているのが7つの「クラス」です。選ぶ際は他のキャラクターと行動や立ち位置が被らないように、できるだけプレイヤー同士で違ったクラスを選ぶようにしましょう。

初心者におすすめの

【ミストレル】【マーチャント】【ヒーラー】【ハンター】

少しゲームに慣れた人向けの

【クラフト】【ファーマー】【ノーブル】があります。

クラスを選ぶことで特殊な技術の「スキル」が決定します。スキルを使うことで、そのクラスならではの行動ができるようになります。

＊ タイプ (p40) を選ぶ

次に選ぶのがタイプです。キャラクターが旅の中で遭遇する、様々な危険に対応するための能力を表すのが「タイプ」です。3つの中から1つを選びます。

アタックタイプ

武器を使って、敵を追い払うことを得意とする



テクニックタイプ

器用に行動をこなす状況判断に優れる



マジックタイプ

さまざまな魔法を使う魔法使い



＊ 初期能力値の決定

初期能力値とは、旅を始める時点で旅人が持っている身体能力を体力・敏捷・知力・精神という4つのカテゴリに分けて数値で表したものです。

能力値は「4・6・8・10・12」のいずれかで表しますが、初期段階では「4・6・8」の数値の中からしか選ばれません。それぞれの能力値が高い方が優れているということになります。

また、能力値はチェックの際に振るダイスの面数も表しています。例えば【体力：6】のキャラクターが体力を使うときにはd6(6面体ダイス)を振ります。

能力値を決めるには以下の3種類の数値のセットから気に入ったものを選び、能力値に自由に振り分けてください。

① 平均型セット	6・6・6・6
② 標準型セット	4・6・6・8
③ 特化型セット	4・4・8・8

例：標準型セットを選び、体力に8、敏捷に4、知力に6、精神に6を割り振る

能力値解説

体力	力の強さ、体の丈夫さ、持久力、耐久力などを表します。	
敏捷	手先の器用さ、素早さ、体のしなやかさなどを表します。	
知力	頭の回転の速さ、判断力、分析力、記憶力などを表します。	
精神	集中力、勇気、精神的な打たれ強さ、逆境に負けない心などを表します。	

HP(ヒット・ポイント)

【最大HP】=体力の数値×2

HPはスタミナや、体へのダメージの度合いを表します。傷を負ったり、歩き疲れたりすると減り、HPが0以下になると気絶します。またHPが減りすぎることによって死亡することもあります。キャラクターの死亡についてのルールはp 92を参照してください。

MP(メンタル・ポイント)

【最大MP】=精神の数値×2

精神的疲労の度合いや、集中力の強さを表します。《魔法》(p 54)を使ったり、【集中】(p 73)すると減ります。マイナスになるようにMPを消費することはできません。MPが0になると気絶します。

※最大HP、最大MPは能力値の上昇・減少によって増減しません。

* 習得武器を選ぶ

キャラクターが扱い方を習得している武器を「習得武器」といいます。主に戦闘で使います。

「短剣/剣/槍/斧/弓」の5種類から1つを選択します。ここで選択した武器と、クラス「ノブ」和「アタックタイプ」で習得した武器は、最初から持っていることとなります。

【習得武器】ではない武器で攻撃を行うと、1回の攻撃につきHPが1点減少します。慣れない武器を扱うと余計に疲れてしまうからです。

ピクニック・ルール (初心者向け簡易ルール)

TRPG初心者を変えて遊ぶ場合や、短時間でセッションを1回だけ遊ぶ場合は、簡易ルールでキャラクターを作れます。

このルールではアイテムの「サイズ」「耐久度」ルール、「集中」ルールは使用しません。すべての武器は【体力+敏捷】で命中を決定し、【体力】でダメージを決定します。

また、水と食料が自動的に補充されるため「買い物」が必要ありません。旅に必要な以下のアイテムは全て持っている状態でゲームを開始することができます。

ベーシック旅行セット(全員)

大型背負い袋、寝袋、食器、水袋、保存食×2

パーティ便利セット(誰か一人だけ)

荷運び動物、タル、木箱、調理セット、石臼、洗濯セット、たいまつ、火起こしセット、テント

武器の種類

短剣

ダガー、ショートソード、ワキザシなど

命中 【敏捷+知力】+1

ダメージ 【知力】-1

命中が高いが、ダメージが低い武器。片手用。

剣

ブロードソード、レイピア、カタンなど

命中 【敏捷+体力】

ダメージ 【体力】

命中、ダメージのバランスが良い武器。片手用。

槍

ロングスピア、トライデント、ランスなど

命中 【敏捷+体力】

ダメージ 【体力】+1

ダメージが高い武器。両手用。

斧

バトルアックス、グレートアックスなど

命中 【体力+体力】-1

ダメージ 【体力】

命中率が悪いが、体力だけで扱える武器。両手用。

弓

ショートボウ、ロングボウ、クロスボウなど

命中 【知力+敏捷】-2

ダメージ 【敏捷】

遠距離から攻撃できるが、命中率は悪い。両手用。

素手

素手格闘、クワや杖などの代用武器

命中 【敏捷+体力】

ダメージ 【体力】-2 (代用武器は-1)

武器が何も無いときの非常手段。両手を使う。

命中：攻撃が敵に当たるかどうか。
ダメージ：攻撃が当たった場合のダメージ量。

＊ お気に入りアイテムの決定

あなたのキャラクターが持っているようなアイテムを自由に考えて1つ持たせてください。

キャラクターの個性を演出するための小道具です。データの効率は原則的に何もありません。

＊ 買い物でアイテムを揃える

キャラクターは最初に1,000G(ゴールド)の所持金を持っています。その中から、必要なアイテムや旅装、旅のお供にする動物などを買い揃えます。

アイテムのリストはp44を参照してください。

＊ キャラクター設定の決定

あなたのキャラクターの詳細設定を決めます。

キャラクター名

名前のほか、通称(あだ名)や、「暁の〇〇」など、

キャラクターの個性を表せる二つ名などを決めても良いでしょう。

性別／年齢

性別と年齢を決定します。

イメージカラー／外見の特徴

イメージカラーは、そのキャラクターの好きな色や、身につけている物の色であったりします。外見の特徴は、髪や瞳、肌の色、スタイル、どんな雰囲気をもっているか、などです。

故郷／旅に出た理由

キャラクターがどのような所で育ったのか、生活していたのか、ぜひ詳しい設定まで考えてください。また、旅に出るきっかけとなった出来事などを決めるとよいでしょう。

その他、性格など

キャラクター設定は、これからあなたがキャラクターを演じる上で、とても大切になる部分です。周りのプレイヤーと相談しながら、じっくり考えて決めましょう。

りゅうたま

natural fantasy R.P.G.

お名前 性別

キャラクター名	ハルカ・プリューテ	プレイヤー名	M.N
LV	1	EXP	0
性別	女	年齢	16才
クラス	フーマー /	タイプ	マシク(春) /

クラス能力	利定能力	効果
頑健	+	所持物+3、コンディション+1
動物飼	+	所持動物が3匹になる
内職:音楽	敏捷+精神	音楽を出す音楽を奏でる
	+	
	+	
	+	

所持武器 小剣

イメージカラー/外見
イメージカラーは黄色。
黄色の髪(セミロング)、朝いりの上着、スカート、日よけフード。

故郷/旅に出た理由
小夏と風早や有名な村・エルン出身。
3年前に村を出ていた兄・フオーレに、おき父からの手紙を渡すため旅に出た。

MEMO
旅日記担当。通称:花見鳥のヒナ。歌うことが大好き。
白犬のカスタが親友。暗い所が苦手な泣き虫。

体力	d6	敏捷	d4	知力	d6	精神	d8
【最大HP = 体力 × 2】				【最大MP = 精神 × 2】			
HP	12 →		MP	20 →			
【体力 + 精神】 ★10以上は最大値(能力値1段階上昇) 1/3のポイント							
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20							
<旅歩きの流れ>							
(1)移動チェック【体+精】				(2)方向チェック【知+知】		(3)探索チェック【敏+知】	

武器	短剣	敏+知+1	知-1	1	片手
防具	かおしい日よけ帽子	見+1			

地形+天候を目標値とするチェックの修正値

チェックボーナス	LV1地形→6	LV2地形→8	LV3地形→10	LV4地形→12	LV5地形→14
	草原	荒野	林	丘陵	岩場
	森	湿地	山	砂漠	密林
	高山				

チェックペナルティ	天候・難易度修正+1			天候・難易度修正+3			天候・難易度修正+5		
	雨	強風	霧	暑い	寒い	豪雨	雪	濃霧	闇
				+1					

状態異常 (数日の(コンディションチェック)の結果が状態異常の数値以上だった場合、回復する)

大ケガ	毒	病気
[回復]・1回復	[回復]・1回復	[回復]・1回復
だるい	ハイ	ショック
[回復]・1回復	[回復]・1回復	[回復]・1回復

<キャラクターシート記入例>

クラス

キャラクターの職業や世間的な立場を表しているのが7つの「クラス」です。

＊ スキルとは

その職業の人が持っている専門知識や技術を、ゲームデータ化したものがスキルです。

1つのクラスにつき3つのスキルを持っています。

スキルは本来、村や街で生活の糧を得るためのものです。しかし、旅の途中であっても、適切なタイミングでスキルを発揮すれば、旅の大きな助けになってくれるでしょう。

スキルの効果

クラスが持っているスキルの、ゲームデータの効果が書かれています。

主な使用条件

スキルを使うために必要な条件が書かれています。条件が必要なく、常に効果を発揮しているものは「-」で書かれています。

使用能力値

スキルを使うためには、ダイスを振って結果を判定する「チェック」(p.70)を必要とするものがあります。そのチェックに使う能力値が書かれています。

チェックの目標値

スキルを使うための「チェック」の、目標値の決め方が書かれています。

minstrel

歌や踊りを披露しながら街から街を歩き、旅人の中の旅人。様々な局面でパーティを支援する音楽を奏でることができる。

職業の例 吟遊詩人、踊り子、大道芸人、音楽家、芸術家、など

行動の例 歌う、踊る、奏でる、語る、披露する、創作する、さすらう、など

旅慣れ

各地を放浪することで生活の糧を得る minstrel は、疲労を少なくする旅の歩き方を身につけています。

スキルの効果		
旅歩きチェックに常に+1ボーナスを得る	使用能力値	目標値
-	-	-

伝承知識

旅先で出会う人々や各地の古い歌などから、多くの知識を持っています。

スキルの効果		
見聞きした情報について、さらに詳しい知識を得ることができる	使用能力値	目標値
情報を見聞きした時	知力+知力	GMの任意

音楽

仲間や旅人を引き出す音楽を奏でます。
1回のシナリオ中に、新しい音楽を1曲憶えることができます。憶える音楽のカテゴリーを「地形のいずれか」「天候のいずれか」から1つを選びます。ただし、自分がその地形や天候に遭遇している時でなければ、憶えられません。
(例:「雨の降る草原」を演奏している時は、「雨の音楽」が「草原の音楽」を憶えられます。)
(音楽)は、憶えた時と同じ状況の時のみ使うことができます。
(例:「雨の音楽」は雨の降っている地形を移動しているときのみ、使えます。)

スキルの効果		
仲間全員の、最後の「チェック」に+1のボーナスを与える	使用能力値	目標値
「リチャード」ボーナスが+3になる		
1VD コンディション6以下の仲間は状態異常【ハイ:6】を受け		
主な使用条件	使用能力値	目標値
(音楽)と地形が一致した時、1回使う毎にHPを1点消費	敏捷+精神	地形



minstrel

歌や踊りを披露しながら街から街を渡り歩く、旅人の中の旅人。様々な局面でパーティを支援する音楽を奏でることができる。

職業の例 吟遊詩人、踊り子、大道芸人、音楽家、芸術家、など

行動の例 歌う、踊る、奏でる、語る、披露する、創作する、さすらう、など

旅慣れ

各地を放浪することで生活の糧を得る minstrel は、疲労を少なくする旅の歩き方を身につけています。

スキルの効果		
旅歩きルール中のチェック(移動チェック、方向チェック、野営チェック)に常に+1のボーナスを得る		
主な使用条件	使用能力値	目標値
—	—	—

伝承知識

旅先で出会う人々や各地の古い歌などから、多くの知識を持っています。

スキルの効果		
見聞きした情報について、さらに詳しい知識を得ることができる		
主な使用条件	使用能力値	目標値
情報を見聞きした時	知力+知力	GMの任意

音楽

仲間のやる気を引き出す音楽を奏でます。

1回のシナリオ中に、新しい音楽を1曲憶えることができます。憶える音楽のカテゴリーを「地形のいずれか」「天候のいずれか」から1つを選びます。ただし、自分がその地形や天候に遭遇している時でなければ、憶えられません。〈音楽〉は、憶えた時と同じ地形、もしくは天候の時のみ使うことができます。

例:「雨の降る草原」を旅している時は、「雨の音楽」か「草原の音楽」を憶えられます

例:「雨の音楽」は雨の降っている地形を移動している時のみ、使えます

スキルの効果		
仲間全員と自分の、直後の[チェック]に+1のボーナスを与える (コンディションとイニシアティブのチェックを除く)		
クリティカル ボーナスが+3になる		
1ソロ コンディション6以下の仲間は状態異常【ハイ:6】を受ける		
主な使用条件	使用能力値	目標値
〈音楽〉と環境が一致した時。1回使う毎にHPを1点消費	敏捷+精神	地形



☐マーチャント

世界各地の品物を金貨と宝石に替える旅の商人。

定価よりも安くモノを買い、高く売るスキルを持つ。巧みな話術で交渉ごとにも得意。

職業の例 交易商、行商人、貿易商、露天商、店主、など

行動の例 買う、売る、交換する、貯める、交渉する、運ぶ、など

話術

様々な取引を円滑に進めるために、高いコミュニケーション能力を身に付けています。

スキルの効果		
[交渉チェック][知力+精神]に、常に+1のボーナスを得る		
主な使用条件	使用能力値	目標値
[交渉チェック](p72)をするとき	—	—

動物飼

荷物を運んだり作業をさせたりするために、動物の飼い方を学んでいます。そのため、他のクラスの旅人よりも多くの動物を連れて旅ができ、より多くの人やアイテムを運べます。

スキルの効果		
所持できる動物数が2匹増える		
主な使用条件	使用能力値	目標値
—	—	—

あきない 春夏冬

買い物をするとき、品物を安く買い付け、高く売れます。ただし、通常の買い物と違い、同じアイテムを4つ以上まとめて取引する必要があります。買い付けるときは、取引数のアイテムを定価で買えるだけの所持金が必要です。チェックに成功すれば、結果に応じて売買価格が変動しますが、失敗しても取引をやめられません。品物不足や悪徳商人の陰謀によって、このスキルが使用できないときもあります。また原則的に〈春夏冬〉で買ったものは、同じ街では売れません。

スキルの効果		
アイテムを通常より安く買ったり、高く売ったりできる(表1参照)		
主な使用条件	使用能力値	目標値
同じアイテムを4つ以上まとめて売買するとき	知力+精神	表1参照

表1

チェック結果	6~7	8~9	10~13	14~17	18~
価格増減率	10%	20%	40%	60%	80%

☉ 買う場合は%分だけ安く買って、売る場合は%分だけ高く売れます。



ハンター

知恵と技術で獲物を仕留める大自然の仕事人。

旅の途中、あらゆる地形で食べ物を見つけることが出来る。モンスターだって食べられます。

職業の例 狩人、猟師、漁師、狩猟民族、モンスターハンター、など

行動の例 狩る、仕掛ける、捕まえる、追う、釣る、剥く、など

動物探し

足跡などの痕跡を辿って、特定のモンスター(動物・幻獣・魔石・幻樹)の居場所を探り出せます。

このスキルで探し出したモンスターに対しては、攻撃時のダメージに常に+1点のボーナスを得ます。

スキルの効果

モンスターの居場所を見つける。見つけたモンスターへ攻撃に+1点のダメージボーナスを得る

主な使用条件	使用能力値	目標値
モンスターの痕跡を見つけたとき	体力+知力	地形

材料加工

モンスターの体を毛皮や骨や食料などの素材に加工します。

材料加工の結果、どのようなモノになるのかはモンスターのデータに記されています。

スキルの効果

モンスターの体を素材に加工する

主な使用条件	使用能力値	目標値
モンスター退治後	敏捷+知力	モンスターLV×2

狩猟

自然に住む野生の小動物などを捕まえ、食料にします。

【野営チェック】の直前に行きます。チェック結果が高いほど、たくさんの食料を入手できます。

スキルの効果

【チェック結果-目標値】人分の食料を入手。ただし【野営チェック】に参加できなくなる

クリティカル 入手した食料が全て(おいしい)になる

1ソロ 自動で状態異常【大ケガ：6】を受ける

主な使用条件	使用能力値	目標値
野営チェックの前。1日に1回のみ。	敏捷+知力	地形



ヒーラー

病を診断し薬草でケガを治す、誰からも尊ばれる癒しの人。
ありとあらゆるキケンが付き物の旅に、1人は欲しい存在。

職業の例 医者、治療師、薬草師、薬師、など

行動の例 癒す、治す、診断する、看病する、調合する、採る、手術する、など

治療

〔ヒーリングハーブ〕と水を調合した秘薬で、仲間のケガや疲労を癒せます。使用するヒーリングハーブはどの種類でもかまいません。治療には数分間かかります。

戦闘中は1ラウンドの行動で〈治療〉を行えますが、癒しの効果は落ちます。

スキルの効果

〔知力+精神〕チェックの結果だけHPを回復させます
戦闘中は〔知力〕(ダイス1個分)の結果だけHPを回復させます

主な使用条件	使用能力値	目標値
〔ヒーリングハーブ〕1つと水1日分を消費すること	知力+精神	自動成功

応急処置

適切な〈応急処置〉で〔状態異常〕の症状(p75)を1時間だけ緩和します。さらに〔状態異常〕の目標値をヒーラーPCのレベル分だけ減少させられます。この減少によって目標値が0になった〔状態異常〕は即座に回復します。チェックの成功失敗に関わりなく〔状態異常〕を受けた1人に対して、1日1回しか〈応急処置〉スキルを使えません。

スキルの効果

かかっている〔状態異常〕を1時間だけ無効化する。〔状態異常〕の数値を永続的に〔レベル〕点下げる

主な使用条件	使用能力値	目標値
対象が〔状態異常〕を受けていて、〈応急処置〉を受けていない	知力+精神	〔状態異常〕の値

薬草採り

〔ヒーリングハーブ〕を見つけます。早朝に野外へ出かけ、チェックに成功すればヒーリングハーブを入手できます。地形によって入手できるヒーリングハーブが違います。詳しくはp52を参照してください。入手したヒーリングハーブは丸1日で腐敗してしましますが、使い捨てのハーブボトルに入れておけば少し長く(7日間)保存できます。

スキルの効果

ヒーリングハーブ1つを入手することができる

クリティカル 1度に3回分のヒーリングハーブが入手できる

1ツロ 現在の〔コンディション〕に関係なく、状態異常【毒：6】を受ける

主な使用条件	使用能力値	目標値
朝方、〔移動チェック〕の前。1日に1回のみ。	体力+知力	地形



〔人〕 ファーマー

自然の摂理と調和して生きる人々。日々の生活の糧とするべく、様々な内職をしていたため、他のクラスのスキルを1つ習得している。

職業の例 農民、牛飼い、村娘、など

行動の例 耕す、栽培する、飼う、運ぶ、蒔く、収穫する、など

頑健

自然のリズムに合わせた規則正しい生活によって健康な体を身につけているので、毎日良いコンディションを保てます。また、日中の厳しい労働によって強い足腰を身につけているので、多くのアイテムを持てます。

スキルの効果		
毎日の[コンディション・チェック]に+1ボーナス 【所持サイズ上限】に+3ボーナス		
主な使用条件	使用能力値	目標値
—	—	—

動物飼い

荷物を運んだり作業をさせたりするために、動物の飼い方を学んでいます。そのため、他のクラスの旅人よりも多くの動物を連れて旅ができ、より多くの人やアイテムを運べます。

スキルの効果		
所持できる動物数が2匹増える		
主な使用条件	使用能力値	目標値
—	—	—

内職

農耕牧畜だけでは生活が厳しいファーマーは、収入を増やすために内職もしています。ファーマーをクラスに選んだ時、他のクラスの「チェックが必要なスキル」をひとつ選びます。以降、そのスキルを他のクラスと同様に使えます。ただし、本業のクラスに比べるとやや経験が乏しいため、チェック結果に常に-1のペナルティを受けます。

スキルの効果		
以下スキルのうち、1つだけ使用可能になるが、チェック結果に-1修正 (音楽/春夏冬/狩猟/動物探し/材料加工/薬草採り/治療/応急処置/物作り/修理/礼儀作法)		
主な使用条件	使用能力値	目標値
それぞれのスキルを参照	—	—



クラフト

便利な物、美しい物、美味しい物などを作り出す職人。
旅の途中で壊れた物を直したり、足りない物を作ったり出来る。

職業の例 鍛冶師、靴職人、料理人、お針子、など

行動の例 作る、造る、直す、組み立てる、鍛える、調理する、縫う、など

材料加工

モンスターの体を毛皮や骨や食料などの素材に加工します。

材料加工の結果、どのようなモノになるのかはモンスターのデータに記されています。

スキルの効果		
モンスターの体を素材に加工する		
主な使用条件	使用能力値	目標値
モンスター退治後	敏捷+知力	モンスターLV×2

物作り

便利なもの、美しいもの、おいしいものなど様々なアイテムを作るスキルです。野営中に職人道具を広げる場所さえあれば、旅歩きをしながらでもアイテムを作れます。

その職種は様々で、何を作るかで変わります。クラスを選んだ時に、アイテムリストのカテゴリ(p 44)から1つを選びます。例えば「靴」を選べば、靴のカテゴリにあるアイテムを作れるクラフトになります。失敗後に再挑戦した場合は、材料費はかかりませんが、時間はかかります。

スキルの効果		
アイテムを作る。クラス取得時に、製作できるアイテムのカテゴリを選ぶこと		
主な使用条件	使用能力値	目標値
時間(サイズ×1日)と材料費(価格の半額)があること	体力+敏捷	表1 参照

表1

作成するアイテムの定価	100G以下	1000G以下	1万G以下	10万G以下	それ以上
目標値	6	8	10	14	18

修理

壊れかけのアイテムを新品同様に修理します。

カテゴリに関わらず、どんなアイテムでも修理して、下がった耐久度を元通りにできます。

〈修理〉チェックの目標値の決め方は〈物作り〉スキルの表1と同様です。チェックに成功しても失敗しても、アイテムの価格10%の材料費を消費します。失敗後に再挑戦した時も、やはり材料費が必要です。

スキルの効果		
アイテムを修理して、耐久度を元に戻す		
主な使用条件	使用能力値	目標値
時間(サイズ×1時間)と材料費(価格の10%)があること	体力+敏捷	表1 参照



ノブール

文武両道を重んじ礼節を身に付け、民衆を導く高貴なる人々。
しかし野外での生活には不慣れで、旅歩きは苦手。

職業の例 貴族、騎士、サムライ、大臣、女官、公卿、など

行動の例 執り行う、裁く、遊ぶ、守る、指揮する、争う、搾取する、政治的に腐敗する、など

礼儀作法

家庭教師によるレッスンと、社交界での実践で身に付けた、高貴なる立ち居振る舞いを披露します。
身分や地位の高い人間との〈礼儀作法〉対抗チェックに勝つことで、相手に好印象を与えられます。

スキルの効果		
身分や地位の高い相手に好印象を与える		
主な使用条件	使用能力値	目標値
—	敏捷+知力	対抗

教養知識

家庭教師による詰め込み教育と、社交界でのトリビア(無駄な雑学)のひけらかしで身に付けた幅広い知識を披露します。内容は歴史や地理、有名人物など多岐に渡りますが、基本的な一般市民の常識は知りません。

スキルの効果		
見聞きした情報について、詳しい知識を知っていたことのできる		
主な使用条件	使用能力値	目標値
情報を見聞きした時	知力+知力	GMの任意

武の嗜み

家庭教師による特訓と、社交界でのぬるい練習試合で身に付けた武芸の技を披露できます。
キャラクター作成時の習得武器カテゴリーに加えて、「剣/槍/弓」のいずれかを習得武器にできます。もしくは、すでに持っている習得武器カテゴリーと同じものを選ぶことで、その武器で攻撃するとき命中に+1のボーナスを得られます。

スキルの効果		
剣/槍/弓のいずれか1つを習得武器に加える すでに持っているカテゴリーを重ねて取得すると命中が+1される		
主な使用条件	使用能力値	目標値
—	—	—

タイプ

旅の中で遭遇する様々な危険に対応するための能力を表しているのが「タイプ」です。

秀でている能力の違いによって、以下の3つのタイプに分けられおり、選んだタイプの能力をすべて得ることができます。



アタックタイプ

戦いを得意とし耐久力に優れています。旅の中で遭遇するモンスターとの戦いにおいて、力を発揮します。

能力値	効果
タフネス	最大HPに+4のボーナスを得る。
パワー	戦闘中の[ダメージ・チェック]に+1のボーナスを得る。
フォーカス	【習得武器】が1つ増える。



テクニクタイプ

高い集中力を誇り、状況判断に優れています。絶対に失敗できない重要なチェックを行うときに、力を発揮します。

能力値	効果
アキュレイト	【集中】のボーナスが通常より1高く、合計+2のボーナスを得られる。(タイプの追加取得での効果累積なし)
クイック	戦闘中の[イニシアティブ・チェック]に+1のボーナスを得る。
ポケット	所持できるアイテムのサイズの上限が+3される。



マジックタイプ

不思議な事象を起こす力、「魔法」を使えます。呪文魔法と季節魔法の2系統を使い、レベルが上がるごとに使える魔法の種類が増えていきます。このタイプを選択した場合は、習得する魔法も決定します。

能力値	効果
ウィル	最大MPに+4のボーナスを得る。
スペルブック	1レベルにつき2つの呪文魔法を取得する。
シーソナル・ソーサリー	季節魔法を習得する。

呪文魔法の習得 (p 57 ~)

初級呪文魔法の中から2つ選んで、魔法を習得できます。以降、レベルが上がる度に、2つずつ魔法を習得できます。

1~3レベルの時は初級呪文魔法から選んで習得します。4レベル以上になると中級呪文魔法から、7レベル以上になると上級呪文魔法から魔法を習得できるようになります。現在のレベルより下位の呪文魔法を選択することもできます。

レベルアップの「タイプの追加取得」で新たにマジックタイプを選んだ場合、6レベルから呪文魔法を習得できます。

季節魔法の習得 (p 60 ~)

まず始めに、春・夏・秋・冬のうち、好きな季節を1つ選びます。

1レベルで、選んだ季節の初級魔法を全て使うことができます。

4レベルになれば、中級魔法全てを、7レベルになれば、上級魔法を全て使うことができます。

パーティの 役割分担

旅を安全に、そして楽しく快適に過ごすために、多くの旅人は仲間を集めて「パーティ」を組みます。音楽で仲間を元気付ける minstrel、ケガや病気を治してくれる healer、壊れたものを修理してくれる crafter など、様々なクラスの旅人が一緒に旅をすることで、旅の途中のトラブルにもすぐに対処できます。プレイヤーであるあなたも、他のプレイヤーと一緒にパーティを組んで旅をすることになります。

そういったクラスによる役割とは別に、パーティの中で役割分担を決めておくことでよりスムーズに旅を進めることができます。「リゅうたま」では4つの役割分担があります。キャラクター作成の後、パーティを組んで旅を始める前に、役割を決めておきましょう。

＊ 役割解説

リーダー

パーティのまとめ役です。パーティ全体の行動を最終的に決定する役目を持ちます。



戦闘中は、キャラクターのイニシアティブを記録し、キャラクターの行動順番を管理します。

マップ

パーティが正しい目的地に向かって歩いているかどうかを確認する係です。旅歩きルール (p 76) 中の「方向チェック」と、「地図シート」の記入を担当する係です。

☞【知力】が高いPCにオススメ

荷物係

パーティ全体でどれくらいの食料と水を持っているのかを確認したり、旅の行程に必要な荷物を買い出したりします。食料と水は個別に分けて持つよりも、木箱やタルにまとめて入れておくことで管理が楽になります。食料管理シートの記入を行う係です。

☞荷運び動物を持っている人にオススメ

日記係

「旅日記」の記入を行う係です。

日替わりで担当者を変えて日記を書くのも、それぞれのキャラクターの個性が出て味のある日記になります。

旅人の レベルアップ

旅人は旅を重ねて経験を積んでいくことで、肉体的にも精神的にも技術的にも、少しずつ成長していきます。

＊ どうやってレベルアップする？

PCは1つのセッションの終わりに、つまり一つの旅の終わりにEXP（経験値）を手に入れます。このEXPが一定の値まで貯まると、次のレベルへとアップします。

獲得EXPの算出

- セッション中に歩いた「地形+天候」の目標値の中で、最も高い数値によって決まります

合計目標値	EXP
5～7	100点
8～10	200点
11～13	300点
14以上	500点

- 竜人の使ったプレスの数×50点
- 倒したモンスターの中で最も高いLV×10点

以上の1～3を合計して手に入れるEXPを決定します。

例：セッションの中で最も目標値の高かったのが雨の草原の7（100点）で、竜人はプレス《優しさの物語》を1回使い（50点）、出現したモンスターで一番LVが高かったのがLV3のスライムだった（30点）なので、旅人たちは各自180点のEXPを手に入れます。

＊ レベルアップすると？

旅人は新たな能力を手に入れます。

- HPとMPの最大値が上昇。HPとMPに、3点を割り振ります
例1：HPを2点上昇、MPを1点上昇させる。
例2：HPを0点上昇、MPを3点上昇させる。
- キャラクターが持てるアイテムのサイズ合計の上限が+1されます
- レベルに応じた、新たな能力を手に入れます

レベルアップ表

レベル	必要経験値	新たな能力
2	100	能力値上昇
3	600	得意な地形／天候の取得
4	1200	能力値上昇、状態異常への耐性
5	2000	クラスの追加取得
6	3000	能力値上昇、タイプの追加取得
7	4200	得意な地形／天候の取得
8	5800	能力値上昇
9	7500	季節の竜の守護
10	10000	能力値上昇、伝説の旅へ

レベルアップしても、EXPは合計値に加算されていきます。数値はリセットされません。

＊ 能力値上昇

キャラクターの能力値が成長します。

体力／敏捷／知力／精神のうち、好きなもの1つが1段階上昇します。d 4→d 6、d 6→d 8、d 8→d 10、d 10→d 12（最大値）に成長し、使うダイスが変化します。

＊ 得意な「地形／天候」の取得

これまでの旅の経験から、特定の地形や天候に関わる旅に慣れてきます。

地形と天候を合わせた22種の中から1つを選択します。以降、選択した地形と天候を目標値とするチェックに+2のボーナスを得ます。

＊ クラスの追加取得

旅の中で新たなクラスに目覚めます。旅先で出会った人物に教えてもらったり、必要に迫られて身につけたりした知識や技術、本来自分が持っていた才能が開きます。

キャラクターは新しいクラスを選び、そのスキルを手に入れます。また、現在のクラスをもう一度選んで、スキル能力を強化することもできます。「常に効果を発揮しているスキル」（使用能力値と目標値が「一」のスキル）は効果が累積し、「チェックを必要とするスキル」は常にチェック結果に+1のボーナスを得られるようになります。

例えばミンストレルのクラスを重ねて取得した場合、＜旅慣れ＞のボーナスが+2になり、＜伝承知識＞と＜音楽＞のチェックを行ったときの結果に、常に+1のボーナスを得るようになります。

＜内職＞を持つキャラクターが、＜内職＞で選んだスキルを持つクラスを追加取得した場合、-1のペナルティが打ち消されて+1のボーナスを得られます。

＊ タイプの追加取得

キャラクターは新しいタイプを選び、その能力を手に入れます。現在のタイプをもう一度選ぶこともできます。例えば、マジックタイプを重ねて取得した場合、MPの最大値がさらに+4され、1レベル上がるごとに合計4つの呪文魔法を習得できるようになり、現在扱える季節とは別の季節魔法を新たに1つ扱えるようになります。

＊ 状態異常への耐性

旅の中で、体の異常に対する抵抗力が身につきます。6つの状態異常（大ケガ、毒、病気、だるい、ハイ、ショック）のうち、1つを選択します。以降、選んだ状態異常には、かからなくなります。

＊ 季節の竜の守護

あなたの旅物語を食べ続けていた季節の竜が、あなたを好きになります。季節を1つ選び、以降、その季節の間に旅をするときは、季節の竜の守護が得られます。1日に1回だけ「ダイスを2つ振ったときの出目を10にする」ことができます。この能力はダイスを振った後でも使用することができ、またダイスの面数も関係ありません。

＊ 伝説の旅へ

旅人として最高の域に達すると、竜人は旅人に「七つの旅」のことを知らせます。「七つの旅」は世界の根底に関わる最大の、秘密、財宝、楽園、救世などに迫る伝説の旅です。旅人はこの旅に挑むことができるようになります。7つの旅のシナリオは原則的にはGMが作成します。7つの旅のうち4つは公式シナリオとして、サプリメントや公式サイトにて順次公開していきます。

アイテム

＊ アイテムとは？

旅に役立つ道具、武具、旅装などのことです。

アイテムには、武器／防具／靴／マント／杖／帽子／その他／食料／日用雑貨／野営道具／容器というカテゴリーがあります。

アイテムは主に買い物によって入手することができます。

＊ 持ち歩くルール

サイズ

アイテムには、1／3／5の3段階のサイズが決められています。サイズは重量と大きさ、収納の難しさなど複合的な要素を表しています。

サイズ1：手のひらに載せられるくらい

サイズ3：片手で持てるくらい

サイズ5：両手でやっと運べるくらい

持ち運べるサイズの上限

キャラクターが所持できるアイテムのサイズの上限は「【体力】の数値＋2＋旅人のLV」までです。例えば【体力：8】LVが1のキャラクターは合計11までのサイズのアイテムを持ち運ぶことができます。状態異常などで【体力】が増減すると、持ち運べるサイズの上限も増減します。

キャラクターシートの「装備」欄に書き込まれている武器や防具、旅装のサイズは0として計算し、合計値に含みません。装備していないアイテムや容器などのサイズは合計されます。

持ち運んでいるサイズの合計値が上限を超えた場合、超えた数値の分だけ、あらゆるチェックにマイナス修正を受けます。

例：サイズ上限9のキャラクターが、合計12のサイズのアイテムを持ち運んでいる場合、あらゆるチェックに-3のペナルティを受けます。

耐久度

アイテムには「耐久度」があり、耐久度はアイテムのサイズと同数値です。

アイテムを使ったチェック時に、1ソコを振ってしまうと、使ったアイテムの耐久度が1点減少します。耐久度が0になってしまうと、アイテムは壊れ、使えなくなります。こうなると、修理するまで使うことはできません。

お金を出し、町の施設で「アイテムの修理」をすることで、初期の耐久度まで修復することができます。

＊ 買い物のルール

買う

欲しいアイテムの価格分のゴールド（G）を支払うことで、アイテムを手に入れることができます。買い物は主に街にある店や、旅の行商人から行えます。

売る

必要のなくなったアイテムは価格の半額で売ることができます。ただし、耐久度が0になっている「壊れたアイテム」は売ることができません。

アイテムの追加特徴

アイテムは、作る人や作る場所によって、その形や性能、価格に差があります。

例えば、同じ「帽子」でも「かわいい」もの、「ださい」もの、「頑丈な」もの、魔法金属「ミスリルで作られたもの」まであります。

追加特徴付きのアイテムを買うためには、アイテムの価格に特徴ごとの「価格修正」を加える必要があります。たとえば、「かわいい」帽子は値段が高く、「ださい」帽子は安くなります。

効果の累積

違う名前の追加特徴は、アイテムに重ねて付けることが可能です。ただし、同じ名前の追加特徴を重ねて取ることはできません。「かわいくてかわいい」帽子というのではありません。

魔法のアイテム

この世界のどこかには、魔法の力を持つアイテムがあります。「あるく」アイテムや、「光る」アイテムなどです。

エンchanターと呼ばれる専門の魔法使いだけがアイテムに魔法を付加することができます。都市部などではこのエンchanターがアイテムショップを開いている姿をよく見かけます。

価格の計算の順番

アイテムに複数の追加特徴を付けて買う場合、最初に「×～」を価格に加えて計算（※端数切り上げ）し、次に「+～」の価格修正の追加特徴を加えて計算します。

例：「きもい」「かわいい」「あるく」10Gの木箱は、 $10G \times 0.8 \times 2 + 5000 = 5016G$ になります

アイテムの追加特徴

	特徴	価格修正	効果・説明
追加特徴	かわいい	×2	色や形などが可愛らしくなる。
	美しい	×2	色や形などが美しくなる。
	頑丈な	×3	耐久度2倍になり、壊れにくくなる。
	高品質	×5	武器は命中に+1、防具は防護点+1、その他はボーナス値がさらに+1される。
	中古	×0.8	誰かの使用後に売り払われたアイテム。耐久度が1点まで減少している。
	きもい	×0.8	見た目などが気色悪くなる。
	ださい	×0.8	センスが悪かったり古かったりする。
	におう	×0.7	ひどいにおいがする。洗ってもとれない。
	のろわれた	×0.5	呪われている。使用した者、持つ者は毎日の【コンディション】が-1される。
	壊れた	×0.5	要修理。修理しないと使い物にならない。この特徴のアイテムは基本的に市販されない。
素材	ミスリル	×10	防具のペナルティを1緩和、サイズが-2、耐久度が自動的に5になる。
	オリハルコン	×50	絶対に壊れない。この素材で作られた装備を身に着けていると、HPとMPの上限が+2される。
★価格修正は最終計算後に追加 魔法効果はすでに持っているアイテムに後付可能			
魔法効果	あるく	+5000	移動中、勝手に歩いてついて来るので、持たなくて平気。
	ひかる	+1200	たいまつと同程度の光を常に放つ。
	しゃべる	+2000	はげしくしゃべる。
	プラス1	+8000	武器はダメージに+1、防具は防護点+1、その他はボーナス値がさらに+1される。

施設

食事

(1日あたり)

食堂や宿で食べられる食事です。美味しさは食事を出す場所によって異なります。味によっては、翌日のコンディションに影響が出ます。ただし、食事や食料などを1日に複数回食べてもデータの効果は累積しません。選んだ効果1つだけを適用することができます。

味	価格(G)	条件	効果・説明
まずい	1	-	翌日の[コンディション・チェック]に-1ペナルティ。
ふつう	3	-	-
おいしい	30	-	翌日の[コンディション・チェック]に+1ボーナス。
究極のごちそう	1500	大都市	翌日の[コンディション・チェック]に+3ボーナス。

宿

(1人あたり)

旅人が休息と睡眠を取る場所です。部屋の種類によって快適さに違いがあり、翌日のコンディションに影響が出ます。

部屋のランク	価格(G)	条件	効果・説明
雑魚寝	5	-	翌日の[コンディション・チェック]でチェックを2回振って悪い方を選択しなければならない。ベッドなどの家具は一切ない部屋。
3~6人部屋	20	-	簡素なベッドやテーブルが並ぶ大部屋。
個室/スイート	100	町以上	翌日の[コンディション・チェック]に+1。やわらかいベッドや、品の良い家具が並ぶ部屋。
ロイヤルスイート	1200	都市以上	翌日の[コンディション・チェック]でチェックを2回振って良い方をとることができる。豪華なベッドや調度品が並んでいる快適な部屋。

その他の施設・サービス

町や都市では、様々な施設やサービスがあります。汚れた服やは、洗濯屋に出しておけば綺麗になりますし、郵便で遠方の町へ手紙や荷物を送ることもできます。図書館や情報屋、天気予報などは、情報収集する際に活用すると良いでしょう。

サービス	価格(G)	条件	効果・説明
公共浴場	2	町以上	銭湯や温泉などの浴場。
洗濯屋	2	町以上	洗濯物1品につきの価格。衣服や鎧を洗濯してもらえます。
郵便	20	都市以上	羊皮紙1枚までの手紙を指定した都市に届ける。
貨物配達	80	都市以上	サイズ5までのものを指定した都市に届ける。
傷の治療	100	-	d 8+d 8点のHP回復。
状態異常の応急手当	250	町以上	12時間だけ、状態異常のペナルティを無効化する。
状態異常の治療	300	町以上	状態異常の目標値を3下げる。
アイテムの修理	価格×0.2	-	アイテムの耐久度を最大まで回復する。
図書館	20~	大都市	過去の情報を調べる。
情報屋	10~	町以上	過去・現在の情報を調べる。
天気予報(3日先まで)	10	-	天気予報士が、天気をお占めしてくれる。的中率70%。
占い	10~	都市以上	未来のことを占ってくれる。

特産品

その街ならではの特産品です。買った街とは別の街に持っていけば、定価のまま売ることができます。

種類	価格(G)	サイズ	効果・説明
特産品(小)	100	1	宝石、アクセサリ、香辛料、小物雑貨など。
特産品(中)	500	3	果物、野菜、工芸品など。
特産品(大)	1000	5	家具、鉱物、木材、油など。

武器・防具

剣や盾など、主に戦いのために使われる装備です。旅先で遭遇するモンスターを追い払うために必須のアイテムになります。

装備部位が重なるような武具の装備はできません。また重い武具の中には「ペナルティ」が付く

ものがあります。このペナルティは[移動チェック]と[イニシアティブ・チェック]に適用され、もし装備したまま休んだ場合は[コンディション・チェック]にも適用されます。

武器

アイテム名	価格 (G)	サイズ	装備部位	命中	ダメージ	効果・耐性・その他
短剣	400	1	片手	敏捷+知力+1	知力-1	手に収まるほどの大きさの刃物。戦闘以外にも料理に使ったり、草を刈ったりと様々な場面で使うことができる。
剣	700	3	片手	体力+敏捷	体力	長く平たい刃を持つ武器。片刃の物をカタナ、両刃の物をソードと呼び、世界中で愛用されている。
槍	350	3	両手	体力+敏捷	体力+1	長い棒の先に鋭い刃を取り付けた武器。刺したり、柄の部分で殴ったりと用途が広く、また安価で扱いやすい。
斧	500	3	両手	体力+体力-1	体力	木を伐採するための道具。重いため、小回りは利かないが、力だけで扱うことができる。
弓	750	3	両手	知力+敏捷-2	敏捷	狩人などが使う飛び道具。遠くを攻撃できるため、貴族や戦士にも愛用される。(※矢は買わなくても自動的に補充される)

鎧

アイテム名	価格 (G)	サイズ	装備部位	防護点	ペナルティ	効果・耐性・その他
旅人の服	50	3	胴	なし	-	普通の服。生地が厚く、頑丈な服が旅人には好まれる。羊毛や綿を使ったものが一般的。
ライト・アーマー	900	3	胴	1	-	動物の皮を加工して、要所を金属で補強した鎧。胴体だけしか保護できないが、軽くて扱いやすい。
ミディアム・アーマー	2600	5	胴	2	-1	金属を加工して作った鎧。胴体だけでなく手足も守ることができるが、その分重くなっている。
ヘヴィ・アーマー	10000	5	胴	3	-3	金属を加工し、全身をくまなく覆った重鎧。体の動きは大幅に制限され、装着したままの移動は困難を極める。

盾

アイテム名	価格 (G)	サイズ	装備部位	回避力	ペナルティ	効果・耐性・その他
ライトシールド	400	3	片手	7	-	片手で持てる程度の大きさの盾。革や木で出来ており、軽いため戦闘の邪魔にならない。
ヘヴィ・シールド	1200	3	片手	9	-1	体の半分をを覆い隠すほどの大きさの盾。多くが金属製で、重くかさばるため持ち運びには不便。

🌀 盾の「回避力」

この数値は戦闘中、盾を装備した者のイニシアティブ値が「回避力」より低かった場合のみ効果があります。盾を装備した者を対象とした[命中チェック]の目標値は、「回避力」の数値とみなされます。盾を持つ者の行動順番に変化はありません。

盾に[高品質]や[プラス1]を付けると回避力は1点ずつ上昇します。

旅 装

靴や帽子などの、旅先の環境に対応するための装備です。帽子、マント、杖、靴、はそれぞれ1つずつ装備することができます。

装備中の旅装のサイズは0とみなします。旅装

を装備することでもらえるボーナス値は累積し、指定されている「地形」と「天候」を目標値とするチェックすべてに効果があります。

旅 装

	アイテム名	価格 (G)	サイズ	ボーナス	効果・説明
靴	雨よけ靴	300	1	雨・豪雨・大嵐 +1	防水加工を施し、水が染み込みにくくしてある靴。水が入らないよう丈も長く作られている。
	道歩き靴	350	1	街道のある地形で+1	舗装された道を歩きやすいよう、柔らかい革で作られた靴。非常に軽く、足の動きを邪魔しない。
	登山靴	450	1	岩場・丘陵・山・高山 +1	固い岩場を移動しても足を痛めないように、底が厚くなっている靴。また靴底が滑りにくくなっている。
	雪靴	500	1	雪・猛吹雪 +1	足の先が凍傷にならないよう、特殊な加工が施された靴。
	泥よけ靴	500	1	湿地 +1	泥に沈まないよう、靴底が広がっている靴。泥の上を滑るように歩くことができる。
	ジャングルブーツ	600	1	林・森・密林 +1	繁みや草むらを歩くために作られた靴。足元を徹底的に保護しており、頑丈で壊れにくい。
マント	風よけマント	120	3	強風 +1	全身を覆うフード付のマント。縫が縫い付けられており、風で巻き上げられないようになっている。
	防寒マント	160	3	寒い +1	保温性の高い動物の毛皮を使ったマント。寝具や毛布としても使うことができる。
	雨よけマント	400	3	雨・豪雨・雪 +1	防水加工を施した革で作られた、水が染み込みにくいマント。こまめな手入れが必要。
	迷彩マント	400	3	選択した地形の [隠密チェック]に+1	購入時にどの地形の迷彩かを一つ選択する。全身を覆うことで周りの風景に溶け込む。
	耐火マント	700	3	高熱によるダメージを 1点軽減	炎に耐性を持つモンスターの毛皮で作られたマント。水に弱く、濡れるとすぐにだめになってしまう。
	日よけマント	400	3	暑い +1	熱が中に籠らないよう、軽くて通気性の良い素材で作られたマント。
杖	歩き杖	50	3	3LV以下の地形 +1	体力が「4」のキャラのみ効果がある。体力がない旅人の歩行の助けに使われる杖。荷物が重いときにも便利。
	坂道の杖	100	3	丘陵・山 +1	高い所を登るときに、姿勢を保持するために使う杖。長さを調節できる。
	雪割り杖	280	3	雪 +1	雪を掘り進むために使う杖。凍った雪を砕くため、先端が金属で補強されている。
帽子	帽子	120	1	-	普通の帽子。帽子には魔よけの効果があると信じられている。色も形も様々な帽子。
	日よけ帽子	180	1	暑い +1	強い日差しを遮るために、大きなつばを持つ帽子。麻や綿など通気性の良い素材でできている。
	毛皮の帽子	200	1	寒い +1	保温性の高い動物の毛皮を使った帽子。凍傷にならないよう、耳も覆われている。
	砂よけフード	340	1	砂漠 +1	風や砂嵐から視界を確保するためのフード。生地が分厚く重い、直射日光を通さない。
その他	ゴーグル	4000	1	雨・強風・豪雨雪 大嵐・猛吹雪 +1	雨や風などから目を守るための道具。様々な技術が用いられており、非常に高価。
	アクセサリ	100~	1	-	指輪、耳飾り、首飾りなど様々な装飾品。材料も金属、貝殻、木の実など、その地方の特色が現れる。

動物

旅人は動物を連れて旅をするのが一般的です。乗用動物は移動を楽にしてくれますし、荷運び動物は人間の何倍もの荷物を運んでくれます。

連れて歩ける数

1人の旅人につき1匹までの動物は、エサと水を自動的に持っているものとして旅をすることが

できます。〈動物飼い〉のスキルがあれば、+2匹、まで連れて歩けます。上限より多くの動物を連れて歩く場合は、その動物の〔動物のエサ〕と水を持ち運ぶ必要があります。

ただし「砂漠」と「高山」の地形ではエサや水が極度に乏しいため、連れてくる動物全ての〔動物のエサ〕と水を持ち運ぶ必要があります。

動物

動物名称	価格 (G)	効果・説明
乗用動物	900	2LV以下の地形(草原/荒野/林/丘陵/岩場)での[移動チェック]に+1のボーナスを得る。1人の人間が乗れるように調教された動物。
大型の乗用動物	3800	2LV以下の地形(草原/荒野/林/丘陵/岩場)での[移動チェック]に+1のボーナスを得る。同時に4人まで乗れる大型の動物。
荷運び用動物	500	運べる合計サイズ:15。荷物運び専用の動物。
大型の荷運び用動物	2000	運べる合計サイズ:30。荷物運び専用の大型の動物。
ペット動物	300	大きさが1m以内の、愛玩動物。例:犬、ネコ、ウサギ、鳥、カメなど。

動物の追加特徴

特徴名	価格修正	効果・説明
頑丈な	×2	砂漠と高山の地形でもエサが必要ない。
かしこい	×3	けっこう賢い。飼い主の言うことをある程度、理解できる。
性格のわるい	×0.7	時々、飼い主の言うことを聞かない。
やかましい	×0.7	鳴き声や足音が、かなりうるさい。
赤ちゃんの	×0.3	購入から6ヶ月経つまで一切の能力が無く〔ペット動物〕扱いになる。
忠実な	+1000	飼い主の元から決して離れない。 1000G払うことで、既に連れてくる動物にこの特徴を追加することができる。
旅慣れた	+5000	全地形の[移動チェック]+1のボーナスを得る。乗用動物にのみ追加できる。 5000G払うことで、既に連れてくる動物にこの特徴を追加することができる。

一般アイテム

小物

旅に欠かせない道具、日用雑貨、探索に便利な物まで様々なアイテムがあります。

キャラクターの演出や、旅の目的に合わせ、必要に応じて購入すると良いでしょう。

小物

	アイテム名	価格 (G)	サイズ	効果・説明
食料	食料	5	1	肉や野菜などの生の食料。保存加工がされていないので約24時間後に食べられなくなる。
	酒	10	1	様々な種類のアルコール飲料。【コンディション】が3以下の状態で飲むと【ハイ:4】を受ける。
	まずい保存食	5	1	【コンディション】が3以下の状態で食べるとMPが1/2になる。味はまずいが食べれないことはない。
	保存食	10	1	旅に欠かせない携帯食料。味はいたって普通。
	おいしい保存食	70	1	食べると翌日の【コンディション・チェック】に+1。ほんとに美味しい。
	動物のエサ	5	1	砂漠と高山の地形を旅するときのみ必要。動物のための携帯食料。
日用雑貨	香水	500	1	使い捨てで追加特徴「におう」を12時間打ち消す。小さな瓶に入っている良い香りのする液体。
	羽根ペン	2	1	鳥の羽根の先端を斜めにカットしてあるペン。
	ガラスペン	120	1	持つところが透明なガラスできた高価なペン。
	羊皮紙	2	1	動物の皮を加工して作った紙。丈夫で傷みにくい。
	皮表紙のノート	100	1	動物の皮で補強されているノート。
	石鹸	5	1	水につけると泡立つ。身体を洗うときなどに使用する。
	洗濯セット	15	3	洗濯石と洗濯板のセット。
	傘	50	3	暑い雨を目標値とする【移動チェック】に+1。片手で使用する傘。色柄形は様々。
	コンパス	1500	1	【方向チェック】に+1。方角を確認できる。
	たいまつ	5	1	木の棒の先端を燃えやすく加工したもの。使い捨てで、暗いところを12時間明るく照らす。
	ランタン	80	1	照明器具。風よけのカバーがついているので、炎が消えにくい。
	火起こしセット	20	1	火打石などの、火を起こすときに便利な道具のセット。
	食器	10	1	食器。形や大きさや材質は様々。
	調理セット	100	1	刃物など、素材を調理するための便利な道具一式。
	ロープ	50	1	様々な用途に使える頑丈な縄。長さは10m単位で売っている。
	手鏡	300	1	手に持って使える小さな鏡。
楽器	300~	3~	タンバリン、トランペット、ライア、リュート、ヴァイオリン、フルート、チェンバロなどの楽器。	
野営	寝具	40	1	軽くて持ち運びしやすいタオルケットや毛布。
	寝袋	50	1	1人用の寝袋。たいていの所で眠れるようになる。
	テント	120	3	3人用の布のテント。テント類無しでの野営チェックには-1のペナルティを伴う。
	防寒テント	300	5	3人用の毛皮のテント。野営チェック時「寒い」場合に+2。寒い地域、冬の野営時にかかせない。
	大きいテント	500	5	10人用の、かなり大きなテント。遊牧民などが使う。
	フロストーン	20	1	風呂桶一杯分の水の温度を40℃にする石。使い捨て。
	携帯用お風呂	450	5	持ち運びができるお風呂。
	枕	10	1	寝る時に頭の下に置く寝具。専用の枕がないと眠れない旅人に。
	ぬいぐるみ	100	1~5	動物などを象って作られたもの。形や大きさは様々。
虫除け香	10	1	虫が寄ってこなくなる香草や香木。使い捨てで12時間効果がある。	

容器

水や食料、薬草などを入れておくための容器です。「容量」に書かれている数値分のサイズのアイテムを中に収納することができます。大型容器

は「木箱／タル／背負い袋」のうち、どれか1つしか持ち歩くことはできません。荷運び動物であれば、複数持ち運ぶことができます。

容器

アイテム名	価格 (G)	サイズ	容量	効果・説明
水袋	30	1	-	1日分の水が入る。動物の皮や樹皮を加工して作られた丈夫な水袋。
魔法瓶	2000	1	-	暑さ・寒さを目標値とする[移動チェック]に+1。中に入れた液体の温度を保てる魔法作りの瓶。水袋と同じ量の液体が入る。
ずた袋	10	1	3	片手をふさぐ。飾り気のない、ただの袋。
ベルトポーチ	30	1	2	腰に1つまでしか持てない。すぐに取り出して使いたい小物などを入れておく。
ハーブボトル	100	3	-	[ヒーリングハーブ]を10個まで保存できる特殊加工のボトル。使い始めてから7日でボトル自体の保存能力が失われ、使えなくなる。中身を新しい袋に移し変えることはできない。
タル	10	5	10	15日分の水が入るタル。水を入れていないときは容量10として使用可能。
背負い袋	20	3	5	旅の必需品などを入れておける普通のリュック。
大型背負い袋	40	3	10	たくさんの荷物を入れておける大きなリュック。
木箱	10	5	15	人間が持ち運ぶと[移動チェック]に-1ペナルティ。たくさんの荷物が入れられるが、持ち運びは不便。

アイテムパック

ベーシックセットは、旅に必要な最低限のアイテムをまとめたものです。このセットを基本として、欲しいアイテムを追加して購入すると良いでしょう。

パーティ便利セットは様々な場面で役に立つものが入っていますので、パーティで1つ購入しておくとお良いでしょう。

アイテムパック

セット名	価格 (G)	サイズ	セット内容
ベーシック旅行セット	150	合計 3	大型背負い袋(中に寝袋、食器、水袋、保存食×4。空きサイズ3)
パーティ便利セット	800	合計10 (動物を除く)	荷運び用動物、タル、木箱(中に調理セット、たいまつ×4、火起こしセット、石鹸、洗濯セット、テント。空きサイズ2)



ヒーリングハーブ

【ヒーリングハーブ】とは？

自然豊かなこの世界では、不思議な成分を持った植物がたくさん生息しています。

そんな不思議な植物の中でも、ヒーリングハーブと呼ばれる野草類は、優しい癒しの成分を持っています。ヒーリングハーブは、草原や森のような豊かな地形から、砂漠や高山のような厳しい地形まで幅広く生息していて、厳しい地形で育ったヒーリングハーブほど、強い力を秘めているといわれています。

ヒーリングハーブには、種類ごとに固有の効果もあり、どんな人でも使うことができます。

また、ヒーラーのクラスはヒーリングハーブから癒しの成分を取り出して、人の傷を癒すことができます。効果はスキル〈治療〉を参照してください。

使用上の注意

- 1つのヒーリングハーブから、効果は1度だけ使用することができます。
- 入手、もしくは購入から丸24時間で腐敗して、使用不可能となります。
- ただし、アイテムの〔ハーブボトル〕に入れた場合のみ、最大7日間の保存が可能になります。
- ヒーリングハーブは、戦闘中も1回の行動として使用可能です。
- ヒーリングハーブを持ち運ぶときのサイズは1になります。

市販価格

都市部のハーブ屋でのみ販売しており、買取は基本的に行っていません。

レベル	価格 (G)
1	100
2	300
3	800
4	非買
5	非買

フィジカル系

名称	LV	地形	部位	使用効果	植物概要
夕陽のヒメリンゴ	1	草原	実	体の痛みを和らげる。 HPを2点回復する。	リンゴに似た常緑樹。夕陽色をしたヒメリンゴの実は滋養強壮にも効く。
王冠アサガオ	1	荒野	花	寝る前に飲むと安眠できる。 翌日の[コンディション・チェック]の結果を6に固定できる。	煌びやかな冠状の花を多数咲かせる一年草。花の色は白・紫・紅・藍など様々だが、その日の天候によって変化する。
キョジンノテノヒラ	2	岩場	葉	足の疲れに良く効く。 [移動チェック]によるダメージを受けた直後に使用すると、その時のダメージを全回復する。	表面が薄緑色の粘液で覆われた大きな葉をつける一年草。水気の多い場所を好む。
大鬼漆	2	林	樹液	1本分の矢毒。 あらかじめ矢に塗っておくことで、弓によるダメージを+2できる。	高さ4~5m。灰白色の樹皮を持つ落葉樹。樹皮を傷つけると粘り気のある黒い樹液を出す。
アカツキ紅花	3	湿地	茎	肉体のバランスを元に戻す。肉体系状態異常を回復させるための[コンディション・チェック]を即座に行うことができ、その結果に+1のボーナスを得る。	鮮血のような真っ赤な花を咲かせるアザミの仲間。その茎には麻薬成分が含まれているので扱いには注意が必要。

マインド系

名称	LV	地形	部位	使用効果	植物概要
釣鐘ツユクサ	2	丘陵	花	自分に自信がわいてくる。直後の【精神】を使った【チェック】に+1のボーナスを得る。	1mを超える花を咲かす超大型の露草の仲間。丘の上に生息し、朝もやが出ている間しか花を咲かせない。
月華ノ雪割草	3	森	葉	集中力が研ぎ澄まされる。1日の間、あらゆるMPの消費を1点軽減する。ただし、元々の消費量が1点のものには効果がない。	月の光を浴びないと成長しない小さな草。1cm成長するのに1年はかかるといわれており、その絞り汁には精神を覚醒させる作用がある。
白夜ハルシャ菊	3	山	花	心が落ち着く。精神系状態異常を回復させるための【コンディション・チェック】を即座に行うことができ、その結果に+1のボーナスを得る。	淡い紫色のキク。寒冷地にしか生えず、白夜の頃に花を咲かす。地元民は花びらを乾燥させてお茶にする。

エンハンス系

名称	LV	地形	部位	使用効果	植物概要
宵闇ノホタルブクロ	3	3Lv地形 夜のみ	花粉	魔法の威力を「+術者のレベル」する。HPにダメージを与えるか、HPを回復させる魔法にのみ効果がある。	夜にのみ花を咲かせる一年草。薄紫色の袋状の花は、暗闇でほのかに輝く。
王乳エリクサー	4	密林	巣	魔法の効果時間を2倍に延長する。ただし、効果時間が「瞬間」のものには効果がない。	密林の奥深くで見られる土と泥で作られた蟻塚状の蜂の巣。その高さは2mを超え、外壁は石よりも固くなる。
風泣きチューリップ	4	密林 強風のみ	花	魔法の対象の数を+1体する。元々の対象が「1体」の魔法にのみ効果がある。	強風が吹き荒れる場所にしか芽を出さないユリの仲間。ヒスイ色の花を咲かせ、風に乗って花粉を巻く。
黒ガラン瓜	4	砂漠	実	対象が「1つのエリア」や「全エリア」の魔法に効果がある。味方を対象から外して、巻き込まずに魔法が使える。	枯れ木の洞にまれに生える瓜の仲間。葉から茎、花に実まで真っ黒なのが特徴。チーズのような発酵臭を漂わせている。はっきりして悪臭。
結界樹枝	5	高山	枝	詠唱が「通常」の魔法を「儀式」にする。魔法の対象をその場にいる味方全員にし、効果時間を12時間にする。ただし効果時間が「瞬間」の魔法には効果が無く、かつ対象が「1体」の魔法にのみ効果がある。	森の監視人と呼ばれる「結界樹」の亜種の枝。高山に生え、樹皮の硬さはオリハルコンに匹敵するといわれている。

エンハンス系のヒーリングハーブは、魔法を発動すると同時に、1つだけ使用することができる。

地形別入手リスト

入手地形	名称	系統	入手地形	名称	系統		
LV1 地形	草原	夕陽のヒメリンゴ	フィジカル系	LV4 地形	砂漠	黒ガラン瓜	エンハンス系
	荒野	王冠アサガオ	フィジカル系	密林	王乳エリクサー	エンハンス系	
LV2 地形	林	大鬼漆	フィジカル系	LV5 地形	高山	結界樹枝	エンハンス系
	丘陵	釣鐘ツユクサ	マインド系				
LV3 地形	岩場	キョジンノテノヒラ	フィジカル系	その他	LV3地形の夜のみ	宵闇ノホタルブクロ	エンハンス系
	森	月華ノ雪割草	マインド系				
	湿地	アカツキ紅花	フィジカル系				
	山	白夜ハルシャ菊	マインド系	強風時の密林のみ	風泣きチューリップ	エンハンス系	

魔法

* 魔法とは？

森羅万象を司る竜たちの不思議な力。その力の一部を、人間でも使えるようにしたものが「魔法」です。

魔法を使うことで、様々な現象を起こすことができます。例えば、何も無い所に明かりを点けたり、傷を瞬時に癒したり。

魔法には「呪文魔法」と「季節魔法」の2つの種類が存在します。

* どうやって魔法を使う？

魔法を使うには、竜の言葉の断片を声に出して詠唱し、竜の動きを模した身体動作が必要です。

また、術者は頭の中に複雑なイメージを思い浮かべなければならないため、魔法の使用後は精神的に疲労します。そのため、魔法を使うとMPが減ります。

* 魔法の使用条件は？

- 体全体が動かせること（両手に物を持っていたり、鎧を着たりしていてもOK）
- 声が出せること
- 魔法の「消費MP」分のMPが残っていること
- 距離が「接触」「術者」以外の魔法を使う時は、魔法をかける対象が見えていること

* 呪文魔法

勉強と修練によって、誰でも扱えるようになる魔法が「呪文魔法」です。

呪文魔法は「呪文」という文字で表記することができるため、世界に広く伝わっています。多くの魔法使いは憶えている呪文魔法を「呪文書」と呼ばれる革表紙のノート（タイプ選択時に自動的に取得）に書き記しています。この呪文書を失くすと、新たに呪文書を作るまで、呪文魔法が使えなくなってしまいます。

* 季節魔法

人は誰しも、四季のいずれかと深い繋がりがあるといます。魔法使いは、自分と相性の良い季節の竜から力を借りて、魔法を使うことができます。これが「季節魔法」です。

呪文魔法と違い、季節魔法はフィーリングで魔法を発動させます。季節魔法は人に教えることも、人から教わることもできない魔法なのです。

魔法使いは自分と相性の良い季節に気付くことによって、ある日突然、季節魔法が使えるようになるのです。新たに魔法を学ぶ必要はなく、魔法使いの成長と共に自然と多くの季節魔法が使えるようになります。

魔法の発動

魔法の発動の手順

魔法を使う場合は以下の手順を踏みます。

① 憶えている魔法のリストの中から、使う魔法を決定します。



② 魔法の「距離」を元にして、魔法をかける対象を決定します。



③ 魔法の詠唱を行い「MP」を消費します。



④ 魔法を発動させるための[魔法チェック][知力+精神]を行います。
ここで1ソロを振ると、魔法の発動は失敗してします。
クリティカルを振ると、MPの消費が0になります。



⑤ 魔法が発動し、「効果時間」の間、魔法の効果が続きます。

敵に魔法をかける

モンスターなどの敵を対象に魔法をかける時は、魔法の発動チェックの結果が、敵の【コンディション】以上である必要があります。結果が対象の【コンディション】を下回った場合、魔法は一切の効果を現しません。結果が「クリティカル」であった場合、対象がどんなに高い【コンディション】であった場合でも、魔法は効果を発揮します。また魔法の効果は自発的にも受けられます。

魔法によるダメージは防護点を無視します。

魔法の重ねかけ

同じ名前の魔法を、同じ対象や同じ効果範囲に重ねてかけても、効果はいっさい累積しません。

別の魔法で、効果が似ているもの場合は、効果は累積していきます。例えば初級呪文魔法〈アラート・ベルアラーム〉と中級夏魔法〈ライトニング・カヤ〉を併用した場合、[野営チェック]に+3のボーナスが得られます。

魔法の解除

魔法をかけた術者本人であれば、好きなタイミングで魔法の効果を解除することができます。



魔法データの見方

詠唱時間

魔法の詠唱を始めてから、発動するまでの時間の長さです。詠唱時間の長さには、「通常魔法」と「儀式魔法」の2種類があります。

通常魔法

即座に発動できる魔法です。

戦闘中は、自分の手番の行動で、即座に魔法を使用することができます。

儀式魔法

魔法が発動するまで1時間かかります。

その間、術者は魔方陣を描き、絶え間なく竜の言葉の詠唱を続けなければなりません。

何らかの理由で詠唱が中断された場合は最初からやり直しになりますが、MPは消費しません。

消費MP

魔法を使った時に、消費されるMPの量です。消費する量は「2点／4点／10点」の3段階あります。強力な魔法ほどMPの消費量が多くなる傾向があります。

効果時間

魔法の効果がどのくらいの時間効き続けているのかを表します。

主に戦闘中に使う魔法は「ラウンド」単位で表記されています。1ラウンドはゲーム内時間で10秒にあたります。

対象

魔法の効果が及ぶ対象が「1体」なのか「エリア（p 89）内のもの全て」なのかを表します。

「道具1つ」など、特別なものもあります。

対象がエリアの魔法は、基本的に味方や術者もすべて巻き込みます。

「1エリア」が対象の魔法を、戦闘中以外に使用した場合、1エリアは半径5mの空間として扱います。「フィールド全体」は、半径15mの空間になります。

距離

魔法の起点（魔法の効果が起きる地点）を術者から、どのくらい離せるかを表します。

接触

術者が直接触れたものに効果を現します。手袋や服や鎧の上からでも接触可能です。儀式魔法の場合、儀式の最後に対象に接触します。

術者

術者（魔法を使おうとしている本人）を起点にして効果を現します。

隣接エリア

術者がいるエリアから、隣りのエリアかのどちらかを起点とすることができます。約10mの距離です。

全エリア

好きなエリアを起点とすることができます。約15mまでの距離です。

視界

術者が目に見える場所ならば、どこを起点にしても魔法が効果を現します。

呪文魔法 初級

★レベルアップごとに2つずつ習得★

1~3レベル

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	ピュア・クリスタルライト	2	12時間	道具1つ	接触
	魔法をかけた部分の見た目が水晶化し、そこからランタンと同等の光量の、ぼうっと白く輝く明かりが点く。水晶部分を叩くことで灯りをオン・オフできる。				
	アラート・ベルアラーム	4	12時間	半径10mの場所	接触
	魔法のベルが出現する。このベルはモンスターが半径10m以内に近付くと鳴る。ただしベルは持ち運んだり、動かすことができない。 [野営チェック]に+1のボーナスを得る。初心者におすすめの魔法。				
	アローコンパス	4	12時間	-	接触
	指定した方角を目指して歩く矢印型の物体が出現する。 [方向チェック]に+1のボーナスを得る。 初心者におすすめの魔法。				
	エンハンスド・レッドハンド	4	6ラウンド	1人	隣接エリア
武器を持つ手を赤く染める。腕力と握力が上昇し、さらに指使いが正確になる。武器を持っている手にも効果があり、武器を持ち替えても効果が続く。 [命中チェック]に+1のボーナスを得る。					
儀式魔法	キュア・タッチ	4	瞬間	1人	接触
	自然治癒力を一瞬だけ高める。 対象のHPを[精神チェック(ダイス1個)]の結果分だけ回復させる。				
	シューティング・スター	4	瞬間	1人	全エリア
	手のひら大で星型の高熱物体を対象にぶつける。 対象に[精神チェック(ダイス1個)]の結果分のダメージを与える。				
	アニマル・タイマー	10	12時間	7体までの野生動物	視界
効果時間の間だけ、目の前にいる野生動物を手懐けることができる。乗用動物や荷運び動物として働かせることができる。まず儀式魔法を詠唱するために、野生動物を捕まえるか留まらせる必要がある。ただしモンスターの類には効果が無い。[精神チェック(ダイス1個)]の結果だけの頭数の野生動物に効果がある。					
儀式魔法	ラウンド・リフレクション	10	12時間	1人	接触
	青く揺らめく円形のバリアが対象を守る。 モンスターの特殊能力による攻撃と魔法のダメージを3点減少させる。				
	テイストグッド・テイスト	10	1時間	[保存食]	接触
[精神チェック(ダイス1個)]の結果分の個数だけ[保存食]の味が「おいしい」になる。味は術者の好みの味になる。ただし、[保存食]は保存が利かなくなり、1時間以内に食べないと腐ってしまう。					

呪文魔法 中級

4~6レベル

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	オープン・ドラコニカ	2	瞬間	1人	全エリア
	魔法のモンスター事典「ドラコニカ」を召喚する。対象のモンスターのページが自動的に開かれ、能力データを詳細に知ることができる。				
	アタック・オブ・キラーオブジェ	4	瞬間	1人	全エリア
	戦闘フィールドにあるオブジェクトを対象にぶつけてd 6点のダメージを与える。 [魔法チェック]の結果が1ソロでなければ、対象のコンディションに関係無くオブジェクトは自動命中する。 ぶつけたオブジェクトは消費される。				
	セーフティ・ゼロ	4	6ラウンド	1人	接触
	対象の心臓が魔法の光につつまれる。 HPが0以下になるようなダメージを1回だけHP1で止めてくれる。この効果は効果時間中に1度だけしか発揮されない。また、残りHPが1のときも魔法の効果が発揮されない。				
儀式魔法	メイジマティック・シールド	4	10分	1人	接触
	魔法の盾が出現し、自動で動きながら対象を守ってくれる。 防護点に+1のボーナスを得る。				
	リムーブ・タッチ	4	瞬間	1人	接触
	体と心のバランスを取り戻すことができ、状態異常を受けている対象は[コンディション・チェック]を即座に1回行える。コンディションの数値が増えた場合は、新しいものになる。				
	ナイツ・オブ・クリーニング	4	儀式中	洗濯物	接触
	遠き次元に住まい、先達の宣託を受けた「洗濯の騎士団」が洗濯の選択肢を広げてくれる。儀式開始時にサイズ合計20までの洗濯物が異次元に飛んでいき、詠唱後に、洗濯された状態で戻ってくる。衣類の縮みや色落ちは一切ない。ただし洗えそうもないもの(GM判断)は送り返される。				
儀式魔法	ネガイコピト	4	睡眠中	作業1つ	術者
	儀式後、術者が眠っている間にコピトさんたちが単純作業を行ってくれる。コピトさんができる作業は6歳児でも可能なことぐらい。				
	キャッツ・ドライブ	10	12時間	術者から半径5m	術者
	森を移動中、木がよけてくれる。 地形「森」での移動距離の低下がなくなり、通常通りの移動距離を移動できる。				
儀式魔法	タイプ・ワイルド	10	12時間	7人まで	接触
	魔法の着ぐるみをまとい、幻獣と動物モンスターとの遭遇を避けることができる。ただし、GM判断で例外あり。 動きづらいため、効果時間中は【敏捷】が1段階減少する。				

呪文魔法 上級

7~10レベル

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	ドラゴンフライ	4	10分	1人	接触
	背中にトンボのような羽根が生え、時速30kmで空を飛ぶことができるようになる。飛行中も歩いているときと同じように体を動かすことができる。 戦闘中は特にデータのボーナスもペナルティもない。				
	ハヤブサ	4	6ラウンド	1人	接触
	猛禽類のごとき素早さと正確さで動くことができるようになる。ただし異常に体を酷使するために後遺症が残る。対象は1ラウンドに2回の武器による「攻撃」が可能になる。ただし、魔法の効果時間が切れた直後に対象は状態異常【大ケガ:10】を受ける。				
	ウォー・メタフィールド*	10	6ラウンド	全エリア	術者
戦闘用の擬似空間に敵味方全員を引きずり込む。この空間の中では、味方全員が行う攻撃によるダメージが+1され、敵からの攻撃によるダメージを-1することができる。ただし、その戦闘フィールドにあったオブジェクトはすべて失われる。効果時間中は誰も戦闘フィールドから脱出できず、外から入ることもできない。					
儀式魔法	ブレイド・ブラッド・ウォッシュ	10	瞬間	全エリア	術者
	無数の回転する刃が空間を飛び回る。 全エリアにいるキャラクターに【知力+精神チェック】ダメージを与える。この魔法は術者のみ対象にならない。				
	レインボードロップス・ブリッジ	4	12時間	空間	接触
	虹の橋(直線距離にして50mまで)を架けることができる。誰でもこの橋の上を歩くことができる。高低差にもある程度対応でき、20mまでの高低差であれば橋は架かる。ただし垂直な壁など、足場のない場所に向かって橋を架けることはできない。				
	ドラゴンサイン	4	1時間	指定した人物	視界
空に光り輝く文字を描く。文字数は日本語にして30文字まで描くことができる。術者が指定した知人だけ見ることができる。指定された知人は、魔法が発動されたことをなんとなく感知することができるが、空を見ることができない状況のときは文字の内容までは分からない。					
儀式魔法	エニウェア・コテージ	10	12時間	空間	接触
	人間が7人まで快適に寝泊りできる魔法のコテージを作り出す。8人以上がコテージに入ろうとすると、魔法は消滅してしまう。 ここに泊ると【野営チェック】に+2のボーナスを得る。				
	リュウサン	10	2時間	7人まで	術者
竜餐と呼ばれる、ものすごい食事会が催される。7人分までのコース料理とテーブルとイスが現れる。この食事を食べると、翌日まで他の食事をする必要がなくなり、HPが全回復する。ただしコース料理を全て食べ終わるまでに2時間(儀式を合わせると合計3時間)かかる。					
儀式魔法	レプリカ	10	12時間	アイテム1つ	接触
	効果時間の間、任意のアイテムを2つに分裂させる。分裂したアイテムは両方とも同じ効果を保っている。片方が壊れたり消費されたりした場合、効果時間後にもう片方もなくなる。ただし魔法のアイテムには効果がない。				



春魔法

眠っていた種が芽吹き、蕾が太陽に向かって花開く春。
やわらかい陽射しのように、人々を癒したり元気にしたりする力を持っているのが、春魔法です。

初級 1Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
	ウェイクアップ&スタンドアップ	2	瞬間	エリア1つ	隣接エリア
	範囲内の眠っている対象は目を覚まし、即座に起立できる。 転倒しているだけの対象も同じく起立できる。 ただし、2足歩行をしない生き物には効果がない。				
	エミナ・ノソ	2	1日	接触した場所	接触
通常魔法	接触したどんな部分にでも、ありふれた一輪の小さな花を咲かせる。 花の種類は術者が決めることができる。花はしかるべき場所に植え替えて世話をすれば、効果時間後も普通の花と同じように咲き続ける。				
	キュア・プラス・プラス	2	瞬間	1人	接触
	〈キュア・タッチ〉と同時に発動（〔魔法チェック〕は1回のみ）することで、魔法の自然治癒力をさらに強化することができる。 〈キュア・タッチ〉の回復量に d 6を足すことができる。単体では使えない魔法。				
	プチビューティー	4	1日	1人	接触
儀式魔法	対象の髪の色と髪形を変え、さらに好きなイメージで化粧を整えることができる。 この髪型と化粧は、効果時間内はどんなことがあっても絶対に崩れない。ただし、本来の顔かたちを大幅に変えるような特殊メイクはできない。				

中級 4Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	ディテクト・コイゴコロ	2	瞬間	恋心	視界
	術者の視界の中にある「恋をしている人」を発見する。術者にのみ、そっと分かる。ただし誰に恋しているかまでは分からない。恋をする生物にのみ効果がある。				
	カグヤ・レイランス	4	瞬間	1人	全エリア
光のたけのこで対象を串刺しにする。 [精神チェック(ダイス1個)]分のダメージを与える。さらに、月が見えている夜ならば、追加でd6のダメージを与える。					
儀式魔法	ローズフィーバー・スカッター	4	治るまで	エリア1つ	隣接エリア
	目のかゆみや鼻水を引き起こす、毒性の強い花粉を炸裂させる。 対象のコンディションの数値に関係なく状態異常【毒:6】を与える。ただし対象に効果を与えるための[魔法チェック]は通常通り必要。				
儀式魔法	ラック・ラック・ラック	10	12時間	3人	接触
	良いことが起きるおまじない。1度に3人までかけることができる。 効果時間中に1回だけ、イニシアティブとコンディション以外のあらゆるチェックを振り直すことができる。				

上級 7Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	キュア・プラス・エール	2	瞬間	1人	全エリア
	〈キュア・タッチ〉と同時に発動([魔法チェック]は1回のみ)することで、接触にしか使えない〈キュア・タッチ〉を遠距離の仲間にも届かせることができるようになる。〈キュア・プラス・プラス〉とも併用できる。単体では使えない魔法。				
	スプラウト	10	6ラウンド	1人	接触
人間の眠っている能力を目覚めさせる。 対象の能力値のうち、「d12」の能力値ひとつを「d20」に上昇させる。「d12」の能力値がないキャラクターには効果がない。					
儀式魔法	リザレクション・キス	10	瞬間	1人	接触
	死の竜が住む彼岸に、今旅立とうとする魂を呼び戻す。 6ラウンド(1分)以内に死んだ人物を、生き返らせることができる。対象のHPは最大値の1/2まで回復する。魔法を使うためには、術者が対象にキスをしなければならない。				
儀式魔法	スプリング:デイブレイク	4	瞬間	1人	接触
	春の時間の中で、もっとも美しい「夜明け」の光を解放する。 対象は[コンディション・チェック]を2回振って、良い方の出目を選択できる。対象が[コンディション・チェック]を振る直前にのみ効果がある。				



夏魔法

豊かな緑と賑やかな生き物たちに囲まれ、人々も活動的になる夏。夕立を降らせたり雷を落としたり、直接的な影響を与える力を持っているのが、夏魔法です。

初級 1Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	イバラノソ	4	6ラウンド	エリア1つ	全エリア
	足元からイバラの蔦が伸びてきて、体中に絡みつく。 対象の【イニシアティブ】に-2のペナルティを与える。このペナルティは次のラウンドから適用される。				
	バケーション・パイタリティ	4	6ラウンド	1人	接触
気分がウキウキとしてきて、体調が良くなる。 【コンディション】に+2のボーナスを得る。					
儀式魔法	ミン・ミックスコーラス	4	6ラウンド	全エリア	術者
	凄まじい音量のセミの鳴き声が、精神集中を阻害する。また、単純にうるさい。 効果時間の間、魔法を詠唱しようとする者は、〈ミン・ミックスコーラス〉の術者と[精神+精神・対抗チェック]を行う。術者が勝つと、対象の魔法の発動は自動的に失敗する。術者本人の場所がもっともうるさいため、術者は効果時間の間、魔法を詠唱できない。なお、耳栓をしても心に直接響くので、するだけムダ。				
	コロポックル・キュートリーフ	2	12時間	7人まで	接触
大きな葉っぱを作り出す。この葉っぱは傘として使うことができる。 目標値に天候「雨」を含むチェックに、+1のボーナスを得る。通常アイテムの〔傘〕と併用することはできない。					

中級 4Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	スカーレット・パッション	4	瞬間	1人	接触
	情熱の炎が燃え上がり、体を衝き動かす。一瞬にして体勢を変えることができる。対象の【イニシアティブ】を即座に再チェックさせる。次ラウンドから新しいイニシアティブの順番で行動する。ただしチェックの結果が以前より低くなったとしても、その結果を使用すること。				
	メイ・イル	4	治るまで	1人	隣接エリア
儀式魔法	魔法の五月病で気が滅入る。対象のコンディションの数値に関係なく状態異常【だるい:6】を与える。ただし、対象に効果を与えるための【魔法チェック】は通常通り必要。				
	ライトニング・カヤ	4	12時間	半径5mの空間	術者
	ぼんやりと光る魔法の蚊帳を張り巡らす。蚊帳に触れた羽虫はポトリと落ちる。人間やモンスターには無害。羽虫の居る地形での【野営チェック】に+2のボーナスを得る。				
儀式魔法	コール・スコール・コード	10	10分	半径5mの空間	術者
	タライの水をひっくり返したような、局地的で激しい夕立を降らせる。飲み水としても使える水で、持っている水袋やタルをいっぱいにすることができる。				

上級 7Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	ウズライ	4	瞬間	1人+術者	接触
	台風によって発生する強烈な雷、渦雷(うずらい)を落とす。対象に【敏捷+精神チェック】の結果分のダメージを与える。術者も対象となっている点に注意。				
	トライ・プレイブ	4	瞬間	全エリア	全エリア
儀式魔法	とてつもなくおそろしいもの(プレイヤーの任意)を一瞬だけ召喚する。それを見たキャラクター全員に、コンディションの数値に関係なく状態異常【ショック:10】を与える。ただし対象に効果を与えるための【魔法チェック】は通常通り必要。目を閉じたり、顔を背けたりすると、直接心の中に現れるので、余計びっくりして、やはり状態異常を受ける。				
	ウィッシュ・ミルクキーウェイ	10	?	短冊	?
	天の川に願いをかける。プレイヤー全員は短冊に願い事を書いてGMに提出する。GMはシナリオ運びに妥当な願いを好きなタイミングで1つだけ叶える。プレイヤー全員があまりにもヒドイ願いを書いていた場合は、黙って短冊を破り捨ててよい。				
儀式魔法	サマー:ミッドナイト	10	1時間	術者	術者
	夏の時間の中で、もっとも美しい「夜」の幻を借りる。術者は夜間だけ、半透明の幽体となって外を散歩できる。幽体はホタルのような微かな光を放ち、壁などの人工の障害物を通り抜けることができる。ただし自然に生えている木や、天然のままの土や岩、生物を通り抜けることはできない。また、しゃべったり、物を動かすこともできない。幽体となっている間の術者の体は、ぬげがらのようになって眠っている。効果時間が切れると自動的に幽体は本体に戻る。				



秋魔法

実りの季節であると共に、鳥は旅立ち木々は枯れゆく秋。
虫の音で心を落ち着かせたり、人を心変わりさせたりする力を持っているのが、秋魔法です。

初級



1Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	フォールンリーブス	2	永続	地面	接触
	1m四方の枯葉の山を作り出す。				
	ネームドムーン	2	6ラウンド	全エリア	全エリア
美しく明るい満月を夜空に投影する。 空の見える場所かつ、夜にしか効果がない。効果時間の間、天候が「晴れ」になり、月明かりが周囲を明るく照らし出す。 春魔法《カグヤ・レイランス》はこの月を本物の月と勘違いする。					
儀式魔法	ガーリッシュ・ティアーズ	4	6ラウンド	1人	全エリア
	乙女チックな涙が零れ落ちる。 涙で視界が曇り、対象の[命中チェック]に-2のペナルティを与える。				
儀式魔法	マジックジャム・ボトル	4	7日	食料	接触
	あらゆる食べ物(最低1日分の量が必要)をジャムにして、魔法の瓶詰めに変化させる。食べ物は一週間、完全に同じ味と栄養を保つが、外見はジャム状になる。7日経つとジャムのまま腐る。 変化させられる量は[精神チェック(ダイス1個)]の結果分の個数。ヒーリングハーブには効かない。				

中級 4Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	グレイeful・スケアクロウ	4	6ラウンド	1人	隣接エリア
	ものすごい案山子がダミーとなって敵の攻撃を受けてくれる。 対象を武器や魔法、特殊攻撃で攻撃しようとする者は、1/2の確率でつい案山子を狙ってしまう。ただしエリアを対象とする攻撃には効果がない。案山子は基本的に死ぬほど頑丈で壊れることはないが、高熱にさらされると炎上し「あつく燃える案山子」になる。				
	ショウリョウウマ	4	瞬間	1人	全エリア
	「不死」の категорияに属するモンスターの魂を彼岸へと送り返す。魂を送り返された不死は、その場で消滅する。ただし送り返すためには、この魔法を同じ対象に2回成功させる必要がある。連続で成功させる必要はなく、間をあけても構わない。 まれに頑固で絶対に帰らない不死がいたり、1年後にもう一度彼岸から舞い戻ってくる不死もいる。				
	チョコレートコスモス	4	治るまで	1人	隣接エリア
過去の失恋を思い出させ、または現在の恋が終わるイメージを想像させる。 対象のコンディションの数値に関係なく状態異常【ショック:6】を与える。ただし対象に効果を与えるための【魔法チェック】は通常通り必要。思いの強さによって、ショックの数値を上げてても良い(対象の任意)。恋をしたことのある、または恋をしている対象にのみ効果がある。					
	ミノーン・ビパーク	4	12時間	1人	接触
みのむし型のぶらさがり寝袋を作る。寝袋は快適な温度を常に保つ。 これで寝ると翌日の【コンディション・チェック】に+1のボーナスを得る。ただし、崖や天井などぶら下がる場所がなければ使えない。					

上級 7Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	アキノソラ	4	1ラウンド	1人	全エリア
	ふっと気分が変わり、これからやろうとしたことに迷いが生じたり、やめたりする。 戦闘中に使った場合、対象は次の自分の手番に「行動」ができなくなる。				
	ライ	10	瞬間	1人	接触
目の前で命を枯れさせる言葉を投げつける。 HPが2点以上残っている対象のHPを、1点にする。幻獣、幻樹、人型種族にのみ効果がある。					
儀式魔法	オータム:ダスク	10	飛行中	7人まで	接触
	秋の時間の中で、もっとも美しい「黄昏」の色に近づく。 渡り鳥と共に空を飛んで移動する。 半径1km以内にいる渡り鳥を呼び寄せ、渡り鳥と同じ目的地に移動することができる。ただし、渡り鳥が陸に降りると魔法は解ける。渡り鳥が近くにいるかどうかや、渡り鳥の向かう方角や距離はGMが決める。				
	リン・リラックスオーケストラ	10	儀式中	聞こえる者すべて	術者
気持ちぐあや心地よい虫の音が響き渡る。 術者を含めて、聞くもの全ての【MP】を【精神チェック(ダイス1個)】の結果だけ回復させる。					



冬魔法

すべての生命活動を低下させてしまう冷たく閉ざされた冬。氷雪を生み出したり、眠りを誘ったり、動きを止めてしまう力を持っているのが、冬魔法です。

初級



1Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
	キャンディ・アイスクューブ	2	10分	空間	接触
	50cm四方の半透明な氷のブロックを1つ作り出す。 戦闘中はオブジェクトとしても使える。溶けても水にならず消えるので飲食には使えない。				
	クール・マスカレイド	4	6ラウンド	1人	接触
	仮面を被ったように表情が凍りつく。 一時的に【精神系状態異常】を無効化する。効果時間が切れると、受けていた【精神系状態異常】が再発する。				
通常魔法	スノウボール・ストーム	4	瞬間	1つのエリア	隣接エリア
	硬い雪だまが飛び交い、そこにいるキャラクターにぶつかりまくる。 対象に【精神チェック(ダイス1個)】の結果分のダメージを与える。多少は雪だまをコントロールできるため、味方へのダメージはその半分になる。				
	フユノネムリ	4	瞬間	1つのエリア	全エリア
	心地良い暖かさに包まれて、眠りに落ちる。 毎ラウンド自分の手番に【体力+精神チェック】を目標値6で行い、成功すれば眠りから覚めることができるが、そのラウンドの手番は終わる。また、眠っている者への攻撃は1ソロ以外でヒットし、1点以上のダメージを受けると、即座に眠りから覚める。				

中級 4Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	ピリカ・パッチポケット	2	6ラウンド	接触した人	術者
	強力な静電気をまとうことで、近接攻撃されると攻撃した相手が感電する。近接攻撃などで術者に接触した対象に[精神チェック(ダイス1個)]の結果分のダメージを与える。魔法をかけた直後、術者本人もダメージを1回だけ受ける。				
	キャッチ・ア・ウインドイーヴィル	4	治るまで	1人	接触
頭痛、発熱、せきなど風邪の諸症状を起こさせる。対象のコンディションの数値に関係なく状態異常【病気:6】を与える。ただし対象に効果を与えるための[魔法チェック]は通常通り必要。りゅうたまの世界では風邪を引くことを「悪い風をつかまえてしまった」とも言う。					
儀式魔法	デザイアー・アイスソード	4	1時間	1人	隣接エリア
	氷でできた武器を対象の手に出現させる。手に持てる武器であれば、どんな種類の武器も作り出すことができる。これは通常よりダメージが2点高い武器となる。《デザイアー・アイスソード》を持っている者を攻撃してHPを0以下にすると、武器の所有者は殺した相手に自動的に移る。				
儀式魔法	マジカルコタツ&マジミカン	2	12時間	空間	接触
	魔法のこたつと本物のミカンを1つを作り出す。ぬくぬくできる。天候が【寒い】ときの[野営チェック]に+2のボーナスを得る。ただしこの魔法の恩恵にあずかったキャラクターが翌日の[コンディション・チェック]で1ソロを振った場合、悪い風をつかまえてしまい、状態異常【病気:4】を受ける。				

上級 7Lvで自動取得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	アブソリュートゼロ・クロック	10	d4ラウンド	全エリア	術者
	周囲の時間を凍りつかせる。d4を振って出た目のラウンドの間、術者の周囲の時間を止める。時間を止めている間、術者は魔法だけを使うことができる。他の行動をとることはできない。				
	グレイヴ・グレーシャー	10	溶けるまで	1人	接触
氷の墓標に対象を閉じ込める。対象は氷が溶けるまで時間が止まった状態となる。氷は熱で溶けるが、物理的な方法で破壊したり傷をつけることはできない。常温の場所では約1日で氷が溶け、寒い場所ならまず氷は溶けない。					
儀式魔法	ウィンター:アーリーモーニング	4	6ラウンド	術者のいるエリア	術者
	冬の時間の中で、もっとも美しい「早朝」の静寂を奏でる。静けさが周囲を包み込み、範囲内の魔法効果と音を完全に消す。この範囲の中では魔法を使ったり、しゃべったりすることができなくなる。効果範囲の外側から来る魔法や音も打ち消す。				
儀式魔法	セブンフォーチュン・フリゲート	10	12時間	さまざま	術者
	東方の海を統べる7人の英霊がフリゲート級の宝船に乗ってやって来て、対象を祝福してくれる。効果時間の間、祝福されたキャラクターは、あらゆるチェックを行うとき、1ソロを含むすべてのソロ目がクリティカルとなる。d8を振って、出た目のクラスのキャラクターが対象となり、祝福してもらえる。該当クラスがない場合はハズレとなり、がっかりして英霊は帰る。 1:マーチャント 2:ファーマー 3: minstrel 4:ハンター 5:クラフト 6:ヒーラー 7:ノーブル 8:全クラス				

入門リプレイ 1



GM：では、リゅうたまのセッションを始めます！ 今日のゲームマスターキャラクターは蒼竜で名前はアスター。化身の姿は秘密なんだけど、実は旅人のすぐ近くで、いつも見守っています。

Aさん：蒼竜ってコトは、ヒューマンドラマなシナリオ？ 旅人をサポートする「プレス」は？

GM：「優しさの物語」です。じゃあ早速、作ってもらったキャラクターの自己紹介をお願いします。まずは、プレイヤーAさんから～。

Aさん：僕のキャラクター名はリオ。18歳の男で、マーチャントのテクニクタイプ。外見は黒髪に白い肌、背は低いけど大きな荷物を背負って歩いている商人って感じかな。旅をしながら商人としてのワザを磨いている。ちなみに、エセ関西弁口調な感じ。

GM：どんな商品を扱っている商人？

Aさん：あ～、食材やな。

GM：了解～。じゃ、次はBさん。

Bさん：私のキャラ名はハルカ。16歳の女の子で、ファーマーのマジックタイプで春魔法使い。〈内職〉スキルの中身はミンストレルの〈音楽〉にしました。外見は栗色でセミロングの髪で、健康的に日焼けしてる感じかな。故郷は小麦で有名な村です。白い犬のカスタと一緒に、家出した兄を探す旅をしています。パーティの役割は、マップと日誌係です～。

Aさん：あっ、リオはリーダーと荷物係です。言い忘れてました。

GM：了解～。今日はこの二人のパ

ーティの旅物語でお送りいたします。……ではでは始めましょう。季節は秋のはじめ、小雨の降る中リオとハルカと犬のカスタは、遠くの木が紅葉しているのを眺めながら、枯れた草原の中に一本通った街道を歩いているよ。時間は昼過ぎくらいかな。

Aさん→リオ：秋といえばキノコ狩り！ どっかに商品になりそうなキノコ生えとらんかなあ？（笑）

Bさん→ハルカ：リオさん、毒キノコとか売らないで下さいね？（笑）

GM：などと、雨の中を歩きながら、キノコの話で盛り上がっている二人……今日の体調はどうか？ [コンディション・チェック]をして下さ～い。

リオ：ほーい。ええと、体力と精神のダイスを振るんだよな？（コロコロ）4と3で合計は7やな。

GM：じゃあ、今日のリオは体調に問題はなく、元気に歩いているね。

ハルカ：（コロコロ）って、うわ～っ！ 私、1ゾロ振っちゃいました～（汗）

GM：じゃあハルカは昨晚よく眠れなかったのが、顔色が悪いね。あと、1ゾロの場合は能力値をどれか1つ、1段階下げておいてね。

ハルカ：1段階下げる？

GM：例えば…ハルカの精神は、d8（8面体ダイス）だから、1段階下げるとd6（6面体ダイス）になるね。今日だけはそのダイスを使います。

ハルカ：わかりました。じゃあ、精神をd6にしますね（泣）。

GM：それから、二人に1ゾロポイントをあげます。これは、パーティの誰かが1ゾロを振ると自動的にもらえま

す。使うといいことがあるので、キャラクターにチェックをつけるように～。

リオ&ハルカ：はーい！

GM：次は、歩き旅の中で疲労したかを判定する[移動チェック]ね。地形・草原の目標値は6で、天候・雨の修正値が+1入るから、目標値は7になります。では、二人とも、体力と敏捷のダイスを振って下さ～い。

ハルカ：その前にスキルの〈音楽〉を1曲憶えていいですか？

GM：草原と雨、どちらの曲？

ハルカ：雨の方で。すぐ使います。（コロコロ）合計9で、成功ですっ。ではハルカ「キャンディ・ソング」を歌います♪ 仲間のチェックに+1を～♪

リオ：って、アメ違いやろ、それ！ さて（コロコロ）っと、オイラは合計6やから…音楽の+1ボーナスが無かったらヤバかったわ～。

ハルカ：わーい、役に立ちました！ 私は9だから余裕で成功です～！

GM：では足取りも軽やかに草原の道を旅している二人。しかし途中で茂みが侵食して、道が途切れていることに気づく！ 目指地に迷わず向かえるか[方向チェック]だ。マップは？

ハルカ：私です～。念の為、初級魔法の〈アローコンパス〉を使っておきます。魔法の[発動チェック]は（コロコロ）発動したので、合計8で成功です！

GM：じゃあ、ハルカの魔法で出現した矢印型の物体が、目的の街の方角を目指して歩きだしたよ！

ハルカ：では、その矢印くんについていきます～（笑）。

→ p 98 に続く

夏の章

SUMMER



プレイヤーとGMの両方が頻繁に使うルールの章

チェック・ルール	70
コンディション	74
旅歩きルール	76
地形の竜と天候の竜	79
戦闘ルール	88
街づくりルール	94
世界づくりルール	96

チェック・ルール (判定ルール)

☀️ チェックとは

TRPGは現実同様、何でも思うとおりに進むとは限りません。穴を飛び越えようとしたり、動物を捕まえようとしたりするときには、失敗する可能性もあるのです。

行動をするときは、能力値を基に成功と失敗を判定します。能力値の高い人は成功しやすく、能力値の低い人はあまり成功しにくいのです。

ところが、どんなに能力の高い人が必ずしも成功するとは限りません。そんな「偶然」を表現するために『リゅうたま』ではダイスを使います。ダイスの目が大きければ、能力の低い人でもときどき成功するかもしれませんが、逆に能力の高い人が失敗することもあります。ダイスを使ってランダムに結果を判定することが、ゲームをずっと面白くするのです。

このようにダイスを使って行動の結果を判定することを「チェック」と呼びます。

主に「成功チェック」「対抗チェック」の2種類のチェックがあります。

☀️ チェックの前提ルール

1. ダイスを振るときは、基本的にダイスを2つ使います。
2. 2つのダイスの出目を合計して結果を求めます。
数値が高い方が良い結果になります。
3. 2つのダイスの種類は、ルールブックもしくはGMに指定された、2つの能力値によって決まります。

☀️ チェックに使う能力値

「能力値」とは【体力】【敏捷】【知力】【精神】のどれかの値(=ダイスの面数)を指します。

まれに、振るダイスが1つだけのこともあります。[精神チェック(ダイス1個)]などと書かれている場合は1つだけ振って、結果を求めてください。

例：指定された2つの能力値が【体力+敏捷】で、PCの能力値が【体力:6】、【敏捷:8】だった場合は、「d6」と「d8」を振ります。指定された能力値が【体力+体力】だった場合は、「d6」を2つ振ります。

☀️ 1ゾロとクリティカル

1ゾロ



ダイス目が両方とも1(1ゾロ)だった場合は目も当てられない大失敗です。アイテムを使っていた場合はそのアイテムの耐久度が減ります(複数のアイテムを使っている場合は、ランダムにGMの任意で耐久度が減るものを選びます)。しかし、このような大失敗からはキャラクターとその仲間は貴重な経験を得ることができます。パーティ全員は【1ゾロポイント】を1ポイント手に入れることができます。(使い方はp.73)

クリティカル



ダイス目が両方とも最大値、または両方とも6(6ゾロ)だった場合は大成功です。その場にもっとも相応しい最高の結果になります。例：d6とd8を振った場合、「6と8の目」と「6と6の目」が出た時が「クリティカル」となります。

成功チェック

「成功チェック」は、キャラクターが「成功するかどうか分からない行動」をする時に行うチェックです。

例えば「幅3mの穴を飛び越える」「落とし物を探す」というような、必ずしも行動が成功するとは限らないような時に行います。

成功チェックは次の手順になります。

- ① GM: チェックの「目標値」と「使用する能力値2つ」を決定する。この目標値はプレイヤーに明かしても明かさなくても構いません。

- ② プレイヤー: 2つのダイスを振って出目の結果をGMに伝える。
 ◎スキルやアイテム、魔法を使うことでダイスの「出目」にボーナスやペナルティの数値が加わることがあります。これを「修正値」と呼びます。修正値がない場合も多々あります。

- ③ GM: キャラクターのチェックの結果と、目標値を比べて成功か失敗かの判断をする。

成功 2つのダイスの目+修正値 \geq 目標値
 ◎同値は成功!

失敗 2つのダイスの目+修正値 $<$ 目標値

判定結果は「出目+修正値」の合計が目標値以上であれば成功です。同値の場合はギリギリ成功となります。

成功と失敗の判定でなく、行動のよし悪しなどの評価を行うこともあります。

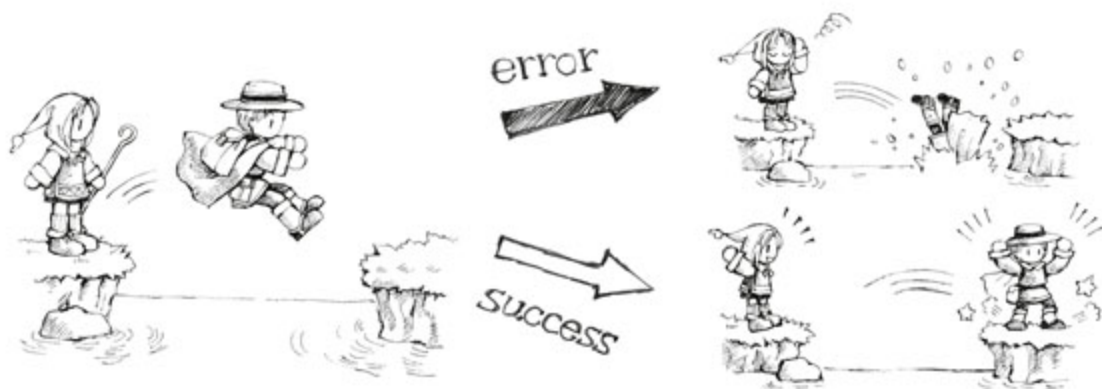
例えば「よく整理された店で、目当ての品物を探す」という行動は4~5くらい、「巧妙に隠された屋敷の隠し扉を見つけ出す」という行動は9~10くらい、というように、行動の難しさに応じて目標値を決めてください。

目標値の目安

目標値	目安
4	簡単
7	やや難しい
9	難しい
12	かなり難しい
16	常人ではまず不可能
20	成功することは奇跡に近い

チェック結果の評価例

チェック結果	評価例
1ソロ	大失敗。思いつく限りの不幸なミス。
4	子供でもできる程度
7	なかなか良くできた
9	GOOD! プロの仕事
12	COOL! 街の名人と呼ばれるレベル
16	EXCELLENT! 一国に数人の匠
20	LEGEND! 世界史に刻まれる偉業
クリティカル	大成功。その場に最も相応しい結果



対抗チェック

「対抗チェック」は、2人以上のキャラクターが何かを競い合う時に行うチェックです。

例えば「50 m先の木まで競争する」というような、勝敗を判定する時に行います。

対抗チェックは次の手順になります。

- ① GM: チェックに使用する能力値2つを決定する。
- ↓
- ② プレイヤー&対抗相手: 2つのダイスを振って「出目+修正値」の結果をGMに伝える。
- ↓
- ③ GM: プレイヤーのチェックの結果と対抗相手の結果を比べて、どちらが勝ったかを判定する。

判定結果は、「出目+修正値」の合計が高い方が勝利します。

比べた合計値が「同じ」だった場合、お互いの修正値を0にしてもう一度チェックを行います。これを決着が付くまで繰り返してください。

例: 村一番の力持ち、リックとの腕相撲

- ① 使う能力は【体力】と【精神】
- ② リックは【体力: 8】【精神: 4】、PCは【体力: 6】【精神: 8】で、お互いのダイスの目はリック: 9、PC: 8。
- ③ 結果を比べて、腕相撲は数値が高いリックの勝ち。

チェックの補足

一般的なチェックの例

旅の途中でよく使われるチェックの例を挙げます。ここにないような行動をとる場合は、GMがチェックに必要な能力値や目標値を決定してください。

チェックに必要な能力値に迷ったら、以下の方法がおすすめです。GMがチェックに使う能力値の片方を指定し、もう片方の能力値をPLが自分で(演出に無理のない範囲で)決めるといったものです。

チェック名	能力	状況の例
運動	体力+敏捷	崖や壁を登る。 川や海を泳ぐ。
酒飲み	体力+精神	酒に酔うかどうか。 飲み比べする。
隠密	敏捷+敏捷	身を隠す。 足音を消して歩く。
捜索	敏捷+知力	隠されているものを探す。
身かわし	敏捷+知力	落下物をかわす。 物陰から射られた矢をかわす。
精密作業	敏捷+精神	鍵を開けたり、カラクリ仕掛けの罠を解除したりする。
交渉	知力+精神	仕事の報酬を増やしてもらう。 敵対者から情報を聞き出す。
察知	知力+精神	近くに潜む生き物の気配に気付く。
職業知識	知力+知力	自分のクラスに関連する知識を知っているかどうか。

有利な状況によるボーナス

チェックを行う状況によっては、キャラクターに有利な点があるかもしれません。その場合、GMはチェックの結果に+1~+2のボーナスを与えても構いません。先ほどの腕相撲の場合だと、PCは村人の盛大な声援を得て+1のボーナスを得るかもしれません。また、同様に不利な状況からペナルティを与えることもできます。

チェックの再挑戦

チェックを失敗してしまっても、同じチェックをやり直すことは原則的にできません。ただしGMの任意で再挑戦を許可してもかまいません。その場合は、チェックの緊張感を保つために、目標値を1以上増やしたり、失敗したときのリスクを用意することをおすすめします。

集中

集中とは？

キャラクターが何か大事な行動を取らなければならない時、全神経を集中させて行動に専念し、普段よりも行動の成功率を上げることができます。

集中を使うタイミング

キャラクターが、何らかの【チェック】を行う直前。

集中を使えない【チェック】

- 【コンディション・チェック】
 - 【イニシアティブ・チェック】
 - 【ダメージ・チェック】
- には【集中】は使用できません。

集中の代償

集中を使う場合、以下のうち1つを選択しなければなりません。

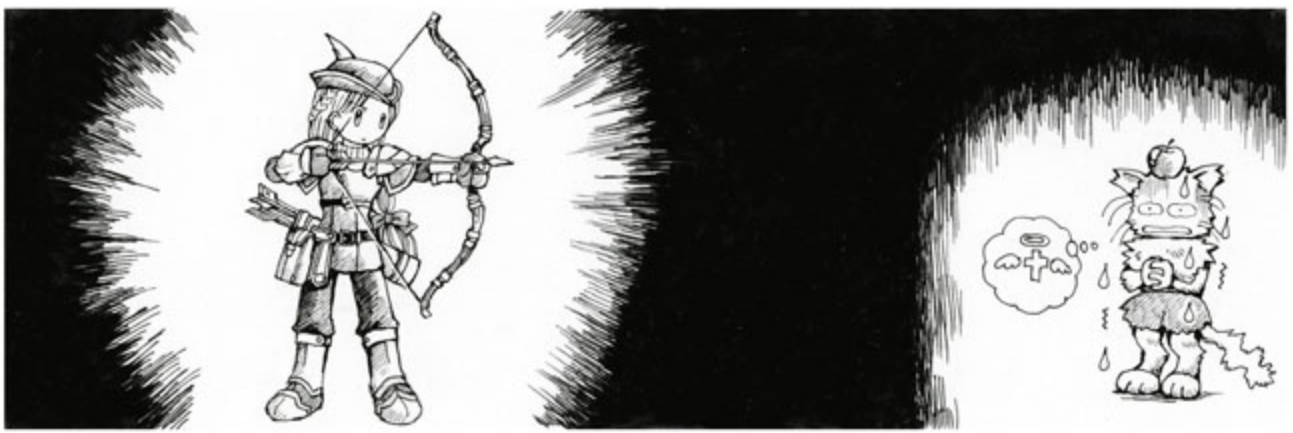
- ☆【MP】が現在値の1/2(切捨)に減少する
- ☆【1ソロポイント】を、1ポイント消費

集中の効果

【チェック】の結果の数値に+1のボーナスを得る。集中の代償を両方消費することで、+2のボーナスにすることもできます。

ボーナスは+2が上限なので、テクニックタイプが両方消費して+3以上にボーナスを累積させることはできません。

魔法を【集中】する場合は、先に魔法のMPを消費して次に集中の代償を消費します。



コンディション



コンディションとは？

コンディションは、キャラクターの体調の良さを表す数値です。

コンディションが高いほど体調が良く、精神も安定しています。キャラクターに不利な効果を及ぼす魔法にも抵抗しやすく、状態異常も受けにくくなります。

コンディションが低いと、敵の魔法であっさり眠らされたり、何気ない所で「大ケガ」を負ったりします。

どんなに頑丈に見える旅人でも、コンディションが低い時は要注意です。



コンディションチェック

キャラクターの1日の行動のはじめに【体力+精神】のチェックを行って、コンディションの数値を決定します。

徹夜のペナルティ

夜を徹して目的地に急ぐ場合など、眠ることができなかった状況では朝の【コンディション・チェック】は行わず、現在の【コンディション】の値を半分（端数切り捨て）にします。この結果、値が2以下になった場合は「絶不調」となります。値が0以下になった場合は死亡します。



絶好調

コンディションの数値が10以上の日は、体が思い通りに動き、頭が冴え渡る、絶好調の日です。

絶好調の日は、好きな能力値ひとつが1段階上昇します。ただし能力値の上限は12です。



絶不調

コンディションの数値が2以下、または1ソロの日は、体が重く、頭の動きが鈍い、絶不調の日です。

絶不調の日は、状態異常【大ケガ：4】【毒：4】【だるい：4】【ハイ：4】のうち、選んだもの1つを受けます。ただし、能力値が下がらない状態異常を選ぶことはできません。例えば【敏捷】が4のキャラクターは【大ケガ】を選ぶことはできません。



能力値の上昇と減少

キャラクターのレベルが上がったり、コンディションが絶好調だったり、魔法の効果などで「能力値が1段階上昇」することがあります。

能力値は4→6→8→10→12の順に上昇します。12より上には上昇しません。

【大ケガ】や【病気】などの状態異常を受けた時、「能力値が1段階減少」することもあります。能力値は12→10→8→6→4の順に減少します。4より下には減少しません。

能力値の上昇や下降の効果を複数受けた場合は、累積します。

状態異常と回復

状態異常とは？

旅の中では、ケガや病気などの要因で、体が思うように動かなくなることがあります。また、精神的に不調になることもあるでしょう。これらを状態異常と呼びます。さらに状態異常は肉体系と精神系の2つに分かれており、合計で6種類の状態異常があります。

状態異常には、かかり易さや治りにくさを表す数値が決められています。例えばキャラクターが【毒：6】を受けた場合、【コンディション】が6以下であれば毒の状態異常になってしまいます。

コンディションの数値に関わらず、状態異常を受けることもあります。

状態異常の回復方法

- 翌日の【コンディション・チェック】の結果が、状態異常の数値以上になる。状態異常に効果のある魔法やヒーリングハーブを使う。これらのチェックは能力値が減少したまま行う。街の施設で「状態異常の治療」を受け、状態異常の数値が0以下になる。
- ヒーラーのスキル〈応急処置〉に成功する。ただし〈応急処置〉の回復効果は1時間しか持続しないことに注意。

上記いずれかの条件を満たしたとき、キャラクターは状態異常から回復します。

肉体系状態異常

大ケガ 打撲や骨折などのヒドイ外傷を負います。

【敏捷】が1段階減少します。



毒

体に毒が回って、身体機能に変調が現れます。

【体力】が1段階減少します。



病気

風邪や肺炎などの病気にかかってしまいます。

【全能力】が1段階減少します。



精神系状態異常

だるい 何事にも気分が乗らず、やる気が出なくなります。

【精神】が1段階減少します。



ハイ

気分が異常に高揚して、考えなしに行動するようになります。

【知力】が1段階減少します。



ショック

激しく動揺して、茫然自失とした状態になります。

【全能力】が1段階減少します。



旅歩きルール

旅歩きルールとは？

旅人は、ほとんどの時間を野外で過ごします。草原を歩いたり、枯れ木を集めて焚き火をしたり、洞穴で夜を明かしたり……。

そんな野外での旅の1日がスムーズに進むかどうか、体を痛めたり無駄なスタミナの消費がなく旅ができているかを判定するのに「旅歩きルール」を使います。

村や街の中において移動がないときは「旅歩きルール」は使いません。

PCが野外を移動している時は、1日に1回だけ、右ページの図の3つのチェックを順番に行います。このチェックの目標値はPCが歩いている地形や、天候によって変わります。険しい地形や、悪天候のときほど歩くのが難しくなり、チェックの目標値が高くなります。また、天候の修正値は複数組み合わせることで累積します。

旅歩きルールの3つのチェックの目標値は「地形の目標値+天候の修正値」で決まります。

移動距離の目安

目安	移動距離
1日の移動距離(8時間歩行)	約30km
2時間歩行	約7.5km
マップシート1マス	約30km
LV3地形の移動距離	通常の1/2に低下
LV4地形の移動距離	通常の1/3に低下
LV5地形の移動距離	通常の1/4に低下

地形の基本目標値

地形	目標値
LV1 草原/荒野	6
LV2 林/丘陵/岩場	8
LV3 森/湿地/山	10
LV4 砂漠/密林	12
LV5 高山	14

天候の修正値

天候	修正値
晴/雲	±0
雨/強風/霧 暑い/寒い	+1
豪雨/雪/濃霧 闇(夜含む)	+3
大嵐/猛吹雪	+5

旅歩きルールの流れ

1 コンディション・チェック【体力+精神】



対象 パーティ全員

その日の体調を決めます。

2 移動チェック【体力+敏捷】



対象 パーティ全員

旅人が移動で疲労したかどうかを判定します。

チェックの目標値 = 地形+天候

- 成功** ダメージなく移動できる
- 失敗** HPが現在値の1/2(切捨)に減少する
- 成功** 翌日の[コンディション・チェック]までの間、コンディションに+1
- 失敗** HPが現在値の1/4(切捨)に減少する

3 方向チェック【知力+知力】



対象 マッパー1人(1人のみサポート可)

旅人が道に迷わず目的地に向かっているかどうかを判定します。

チェックの目標値 = 地形+天候

- 成功** 迷わず目的地へ進める
- 失敗** 道に迷い、移動距離1/2
失敗後、翌日も同じ地形を歩く場合は[方向チェック]に+1
- 成功** どんな地形でも、移動速度の減少なしに移動できる
- 失敗** その日の移動を開始した場所に戻る

4 野営チェック【敏捷+知力】



対象 代表者1人(1人のみサポート可)

日が暮れる前に、野営に適した場所を見つけて、安全で快適に夜を過ごせたかどうかを判定します。テントと寝具などが無い場合は、チェックの結果に-1のペナルティを受けます。

チェックの目標値 = 地形+天候

- 成功** 翌日、HPは現在値の2倍まで回復
MPは全回復
- 失敗** 翌日、HP、MPともに2点のみ回復
- 成功** 翌日、HP全回復
翌日のコンディション+1
- 失敗** HP、MPの回復なし
翌日のコンディション-1

食料・水の消費 (1日の終わりに、食料と水を1人1ずつ消費します)。

旅歩きルールの補足

サポートのルール

〔方向チェック〕と〔野営チェック〕をするキャラクターに対して、別のキャラクター1人のみが作業の手助けをすることができます。

サポートするキャラクターが目標値5のチェックに成功すれば、本来のチェックをするキャラクターに+1のボーナスを与えられます。スキル<旅慣れ>はサポートのチェックにも+1のボーナスがあります。

このルールはGMの任意で他のチェックに使用してもかまいません。

帰りルートのチェック省略

1度通った地形は、以前の記憶を活かせるため、楽に移動することができます。

キャラクターが1週間以内に通ったことのある「LV2以下の地形」は、〔野営チェック〕のみで移動できます。

食料と水が尽きた時のペナルティ

食料か水が尽きた状態で旅を続けた場合、全てのチェックに-1のペナルティを受けます。水と食料の両方が尽きている場合は-2のペナルティを受けます。

ペナルティは、食料と水が補給されるまで、1日ごとに累積していきます。例えば、食料が尽きて1日目は-1、2日目は-2になります。

食料と水の補給

食料は街で買ったリモンスターを材料加工することで、入手できます。水は街に立ち寄るか、き

れいな水場に行くことで自動的に補給されます。

他にも食料と水を探しながら移動することができます。パーティの代表者1人が〔体力+知力チェック〕をします。このチェックはサポートが可能です。目標値は「地形の目標値+天候の修正値」で、チェック結果が目標値を1上回る毎に、1人分の食料と水を発見できます。ただし、1日の移動距離が半分になります。

旅歩き中のハブニング

旅の途中では危険なハブニングに遭遇する可能性があります。以下は【状態異常】を受けるような危険なハブニングの代表的な例です。

ハブニングは、GMがシナリオに合わせて、好きなタイミングで起こすことができます。

ハブニングの例

ハブニング	状態異常	目標値
足をひねる	大ケガ	4
落石・土砂崩れ	大ケガ	6
段差から落ちる、滑落	大ケガ	6
毒性の植物に触れる	毒	4
食あたり	毒	4
毒虫に刺される	毒	6
風邪を引く	病	4
日射病	病	4
風土病	病	6
夜、寝付けなかった	だるい	4
ホームシック	だるい	6
ウォーキング・ハイ	ハイ	4
お酒に酔う	ハイ	6

地形の竜と 天候の竜

地平線まで広がる緑の「草原」、熱と渇きと砂が全てを支配する「砂漠」。大地に恵みをもたらす「雨」。リゅうたまの世界には、美しい地形と気象が無数に存在しています。そんな自然の姿を生み出し、支えているのが「地形の竜」と「天候の竜」です。

「草原の竜」の住む処には柔らかい草が生え、「砂漠の竜」が住む大地は砂と化します。そして「雨の竜」の行く空の下には雨が降ります。いずれも、竜の吐く吐息が地形と天候を創るといわれています。

しかし、地形と天候の竜の生態は詳しく知られてはいません。普通の動物よりやや賢い知能を持ち、動物に似た生活を送っていると主張する賢者もいます。また、ある賢者は、竜は精霊であり、人間を超えた知性

を持っていると主張しています。

実際のところ、両方ともいる、というのが真実のようです。竜はほとんど動物に近い性質を持っているのですが、数百年以上の長い年月を生きた竜は高い知能を持ち、人間の想像を超えた存在に成長します。

そして、竜は二面性を持った生き物です。多くの竜は人に豊かな恵みをもたらす存在です。しかし、中には荒野や砂漠の竜のように、大地を枯れさせてしまう竜もいます。竜同士のパワバリ争いで、地形や天候が変化することも稀にあります。そうなれば人々の生活はどうなるでしょう？

人間にとって竜は、尊敬と崇拝の対象でありながら、同時に恐れと警戒の対象でもあるのです。



地形の竜



草原の竜



・特技は雑草の種をお事

山仕事などで
裸の土地になた所に



最初に草原の竜が来て種をばらまくと
草が生えて草原ができる

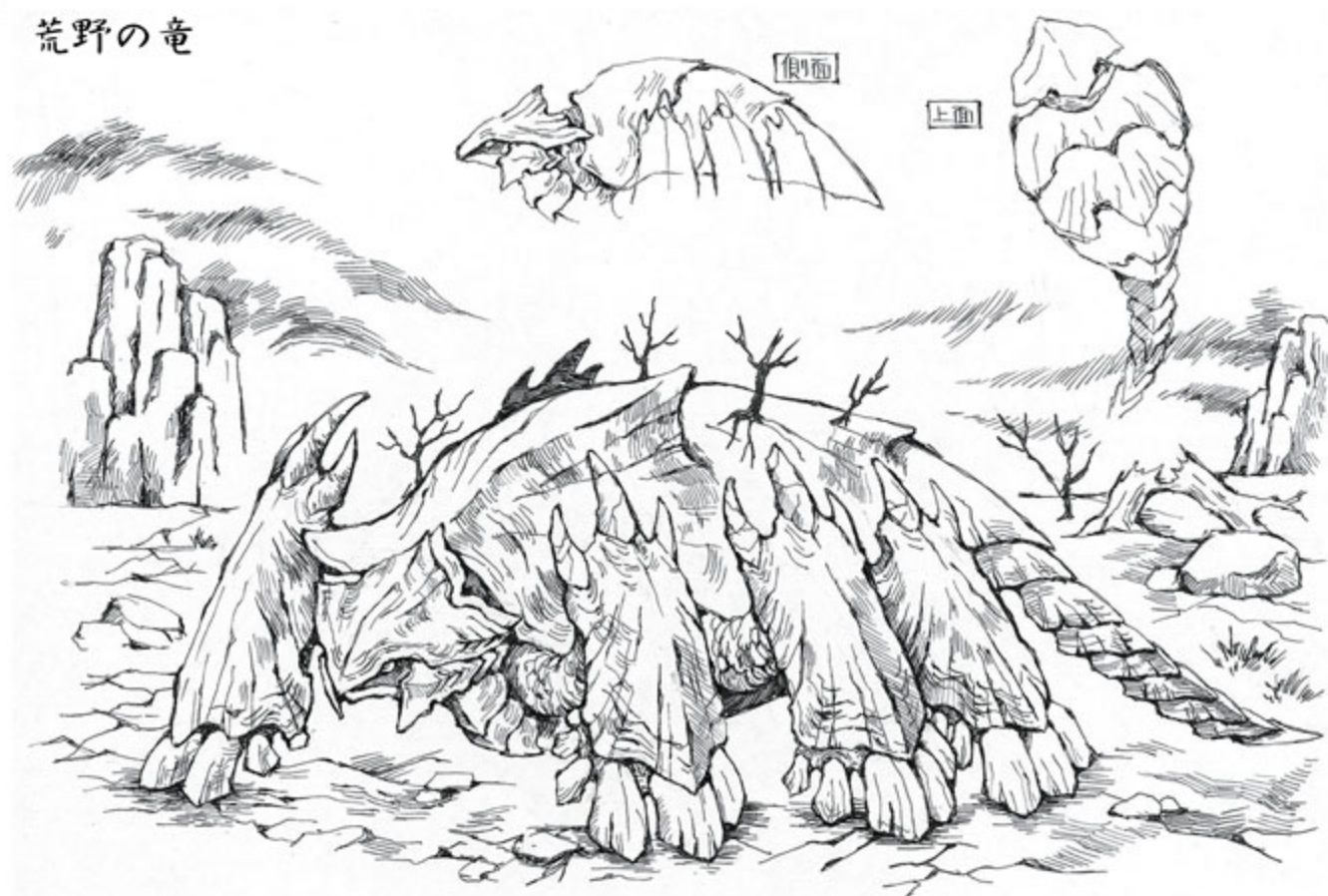


それから大きい植物が生え
森になる



ファーマーの人にと、は
りこう迷惑な
ドラゴンかも知れませぬ

荒野の竜



林の竜



・森と遠い人間にと比較的にやさしい居心地の良い地形です
頭の触角についているホウシブクロのような花は、竜の気候のいい時には暗い所でぼやりと光ります

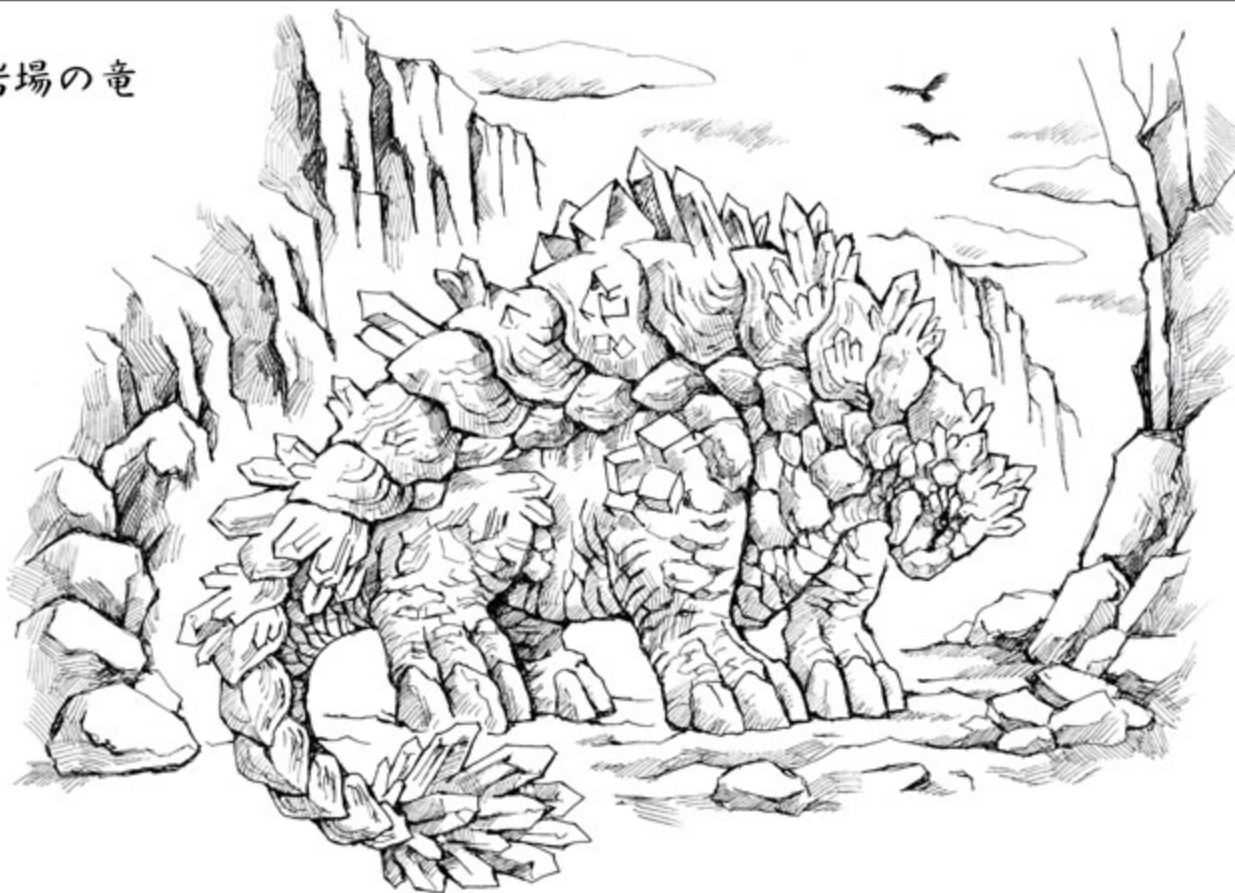
丘陵の竜



背中側はいちめん草でフサフサしていて、
角や爪などの硬質部分は
石灰岩のようにま、白なドラゴンです

・体格は割と大きく、おだやかで悠々の気配のある竜ですが
「崇高」とか「神々しい」といよりは、近くで登壇したくなるような、
のんびりとした気配のある好々爺といった感じですが
(脚にボケているだけなのかも知りませんが)

岩場の竜



・岩石質の体の表面に、淡い色の水晶塊や結晶がところどころ埋まっています
このまま丸まってゴロゴロ転がっていきそうなドラゴンです

森の竜



鎖骨のあたりにもう一対
目があります

「林」と違い、グリム童話の黒い森や富士の樹海のように、人間を拒む森・魔物が棲んでいる森の趣です
翼のつけ根のあたりからイバラのつるが何本も生えています

湿地の竜



こんなふうに舌が伸びて
沼地の虫をつかまえて食べる



のどの所には、薄く伸びる皮膜の袋があり
気腫がいい時には袋をふくらませて鳴きます
実は、こう妙なる美声



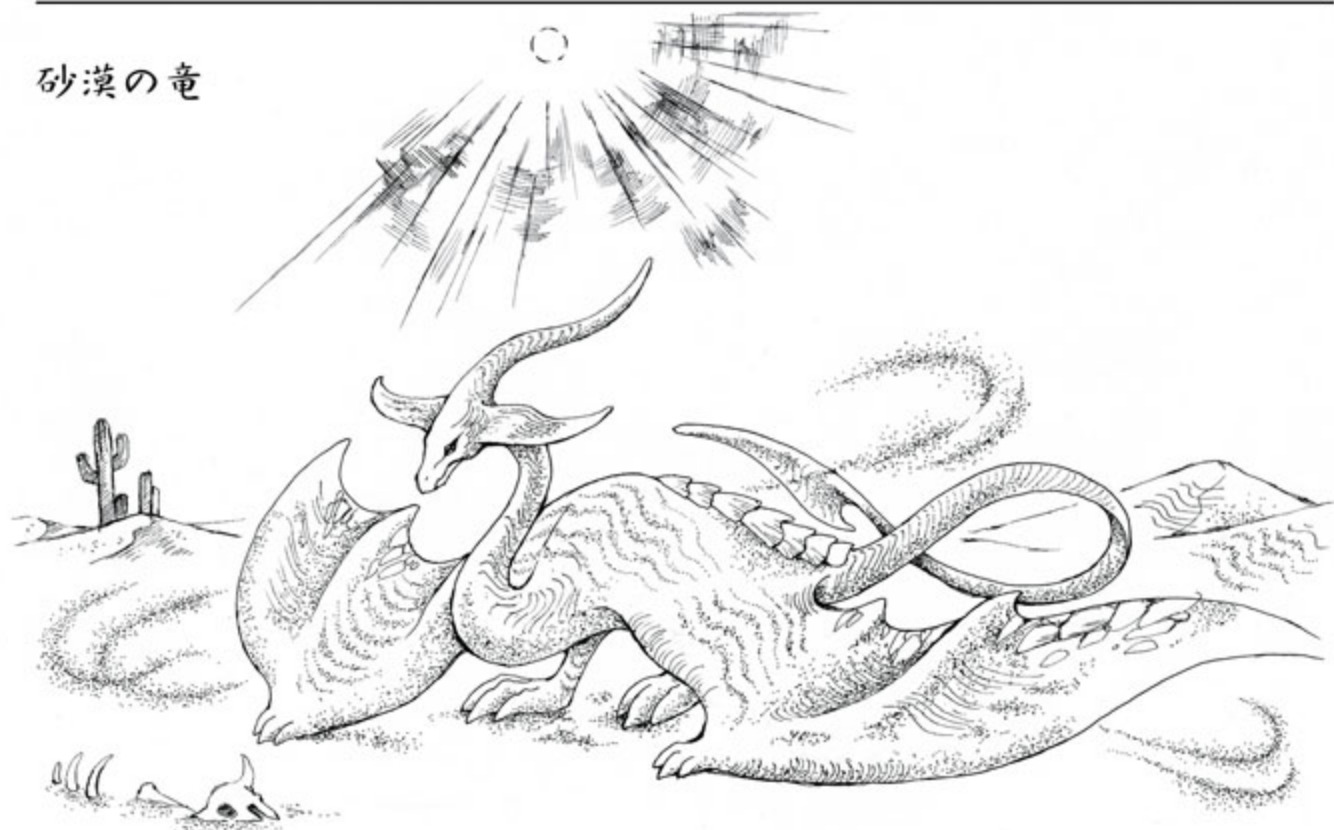
全体的にヌメッとして体の表面が乾いたら死にそうな感じのドラゴンです

山の竜



甲羅の上には植物が生え、湖のよみ木た刺箆もできて、山1つをそのまま背負っているようなドラゴンです

砂漠の竜



体の周囲にはいつも砂嵐がたどよい、曇気楼のブレスを吐きます
波のように広がる巨大な翼を持っていますが、「飛翔のための大きな翼」というのではなく
全てを包み込んで広がっていく砂漠の力と恐怖の現れです

密林の竜

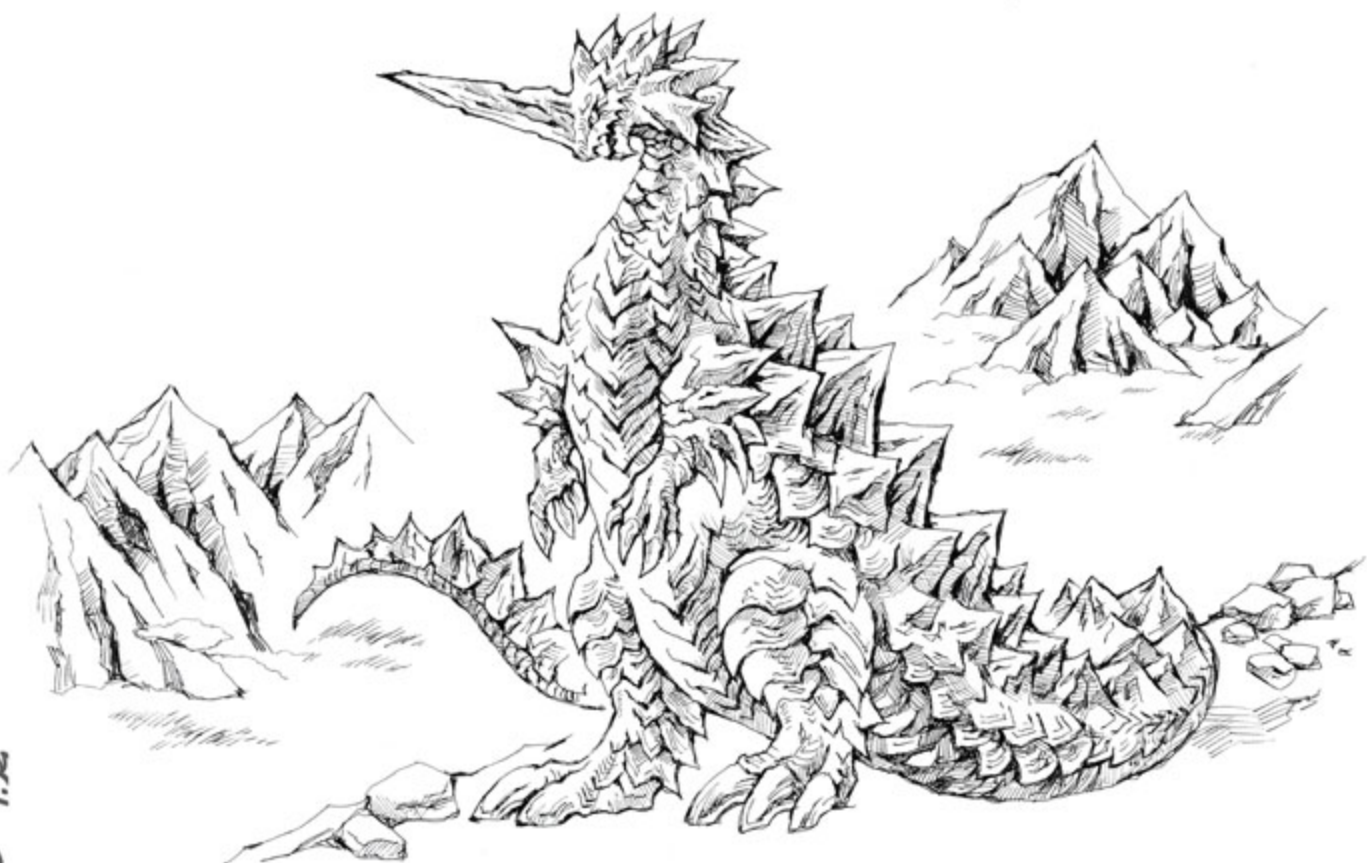
足は地面に埋まっています。波多に動きません
もし動くとしたら、それこそジャングル中が「大騒ぎ」の事態になります
息のような顔をしています。口はありません
(口で物を食べないので)



体にはたくさんの植物が着生し、生物の集合体のような様相になっています

高山の竜

地域によっては、熔岩や火山弾を
ブレスとして吐く高山竜もいるかも知れません



地形でよく見られる風物

1Lv

草原：草むら、まばらな木、花畑、生き物の巣穴、小川

荒野：動物の死骸、骨、枯れ木、枯れ草、岩、砂、石、廃屋、倒木、崖、ガレキ

2Lv

林：茂み、木立、木の実、落ち葉、倒木、木漏れ日、花、獣道、

丘陵：坂、草むら、花畑、牧場、柵、木、牛や羊などの家畜、動物のフン

岩場：岩だな、岩山、落石、石、岩、崖、砂利の川岸、川の急流、裂け目

3Lv

森：苔むした岩、密集した木々、木の実、茂み、倒木、落ち葉、キノコ、獣道

湿地：沼、泥、穴、ぬかるみ、茂み、流木、ハスの葉、カエル、ヘビ、湧き水、細道、橋

山：谷、坂、急斜面、つり橋、獣道、道標、木立、間欠泉、温泉、毒ガス、滝、避難小屋

4Lv

砂漠：流砂、砂、砂丘、岩、石、骨、サボテン、砂ぼこり、蜃気楼、陽炎、オアシスの泉、砂に埋もれた廃墟、ピラミッド、古代遺跡

密林：絡み合うツタ、樹冠、極彩色の花、巨大植物、湿気、泥、倒木、生き物の鳴き声、白骨化した死体、キノコ、獣道、巨大な虫、古代遺跡、謎の文明のオブジェ

5Lv

高山：雪、氷、高山植物、岩石、雪崩、断崖絶壁、落石、ガレキ、火山の火口、噴煙、蒸気、急斜面、岩だな、避難小屋

どの地形にでもありそうなもの

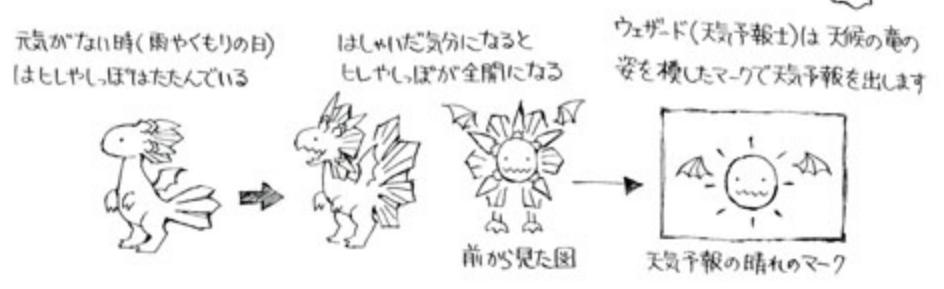
野営の跡、野生動物や虫、竜地蔵

天候の竜

晴の竜



- ・サニーで陽気な性格の竜(基本的に、天候のドラゴンはみんな気まぐれで気分屋・お天気屋です)
- ・好きな物はてるてる坊主
- ・「晴れの竜はてるてる坊主が好きなので、これをつるしておくで晴竜が元気になるやすい」とリャうたま世界の人は考えていて、だから晴れてほしい時にてるてる坊主をつるす習慣がある



曇の竜



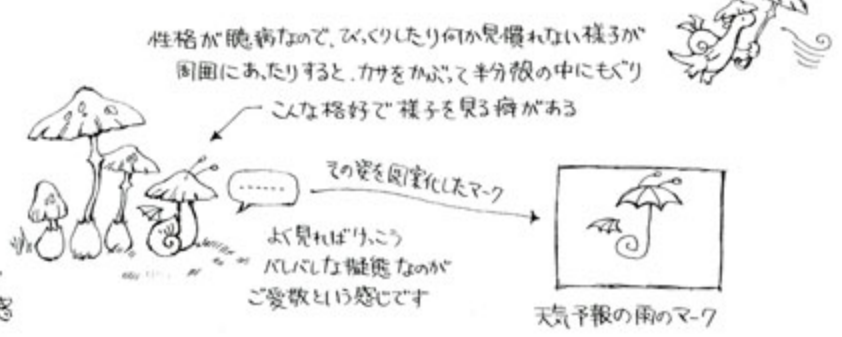
- ・性格は柔和...と言うと聞こえはいいけどボヘーとしていて間伸びした性格ねほすけ、ボケキャラ、ある意味泰然としている?
- ・寝るのが趣味のドラゴンなので、「うまく眠れない時は雲竜を教えたと安眠できる」といふ言い伝えがあの世界にはあります



雨の竜



- ・晴竜とは逆に、内気でやや臆病で繊細な性格
- ・傘のような形のキノコ(雨の竜は別に濡れるのが嫌でこれを持ってはいるわけではなく、単にこのキノコが好きなのでいつも持ち歩いています) 飛ぶ時もこのカサを使って飛ぶ





風の竜



- 性格は、気まま・生意気・自由人
とにかく飛ぶのが大好きで常に飛んでいます
いつも浮いていて、地面に降りて歩いたりする事は絶対にありません
- 雲の竜は、動く時も「自分でどこかに行きたい」というより「風の向くまま流れていくのが好き」という感じなので、雲竜と風竜は意外に仲が良さ

しほは、くるとカールして
軽やかな吹き流し状になっています
風竜のしほを見て
天気予報士が作ったマーク



天気予報の風のマーク

霧の竜



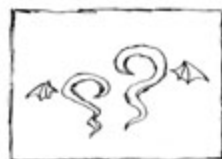
- 性格は、不思議系・無口・とどころが無い感じ
体は全体的に白ぼや、ペラムとしていて半透明
ワタンのような質感



翼の形

体の周囲に、煙のように霧がまとっています

天気予報の霧のマーク



雪の竜



- 性格はクールで物静か・冬のドラゴンと仲がいい
好きな食べ物は氷砂糖
- 体はぱりぱりした結晶質の質感で、ガラス細工のような竜です
- 羽の形は1匹ずつ微妙に違っていて、「他の竜と完全に同じ形の個体」というのは1匹もいません

羽は、雪の六角の結晶を2つ割ったような形で2枚ついています

羽は、こういう動きで
たんだり開いたりします



たんでいる時は
こんな感じ



両方の羽を完全に開くと、ちょうど
後ろが見えて雪の結晶を首負、た形になります



天気予報の雪のマーク



雷の竜



自慢の立派な角
(一本角)

- 性格は、やんちゃ・乱暴・人さわがせ・お祭り好き・ハイテンション・強気
- 天候竜の中では破壊的な性質ですが、大して悪意や敵意があらわれているわけではありません(実は単純バカで物事をあまり深く考えていない)
- 太睡ぎするのが好きな割には、飽き、ぼく、体力がなくてすぐに疲れてしまう竜なので、雷雨の天候があまり長続きしない事が多いのはそのせいです

暴風雨の日にはこんなふうな角を下に向け、地面に突撃して遊ぶのが好き(落雷)

天気予報の雷のマーク

ガラスのようにピカピカ光る物が好きなので、
金属を見つけるとそこに落ちて来やすい性質があります



興奮している時は、体の周囲に放電が起きて
火花がバチバチ散ります

戦闘ルール

旅の途中で、モンスターに襲われたとき、あるいは食料や素材確保のためにモンスターを襲うときなどは戦闘ルールを使います。

戦闘ルールの流れ

① 戦闘場所にある「オブジェクト」を書きます。



② 「イニシアティブ（行動順番）」を決めます。PC全員は[敏捷+知力チェック]をして、その数値を記録します。この数値がイニシアティブとなります。特別な行動をとらない限り、イニシアティブの数値は、戦闘終了まで保持されます。



③ 戦闘開始時にPCがいるエリアを決めます。



④ イニシアティブの数値の大きいキャラクターから行動します。



⑤ 全員の行動が終わったら1ラウンド終了。次のラウンドが始まり④に戻ります。

🕒 1ラウンド=ゲーム内時間で約10秒

戦闘ルールの開始条件

モンスターや敵人物（以下、モンスターと呼称）がPCに攻撃を仕掛けてきたとき、NPCとの交渉が決裂したとき、PCがモンスターに攻撃を仕掛けるとき、などに戦闘が開始されます。

戦闘ルールの終了条件

PC側、敵側のどちらかが、全滅する/降伏する/逃げる。もしくは、お互いが戦いを止めたときに戦闘が終了します。

イニシアティブとは？

戦闘中の「キャラクターの行動順番」と「敵の攻撃のかわし易さ」を表します。イニシアティブが高いほど、冷静に戦闘状況を把握し、より有利な体勢を保てるのです。

戦闘に参加しているキャラクターは全員、[敏捷+知力チェック]を行って、その結果が高い順番に行動します。

同値の場合は【コンディション】が高い方が先に行動します。それでも同じ場合は、同時行動になります。

戦闘フィールドとオブジェクト

戦闘フィールド

戦闘中のキャラクターの位置関係を把握するために「戦闘フィールド・シート」を使います。戦

闘開始時に自分のキャラクターのいるエリアを「フロントエリア」か「味方バックエリア」のうちのどちらかを決定します。

敵バックエリア

このエリアにいるモンスターを攻撃するには、弓や、遠距離まで届く魔法を使う必要があります。

フロントエリア

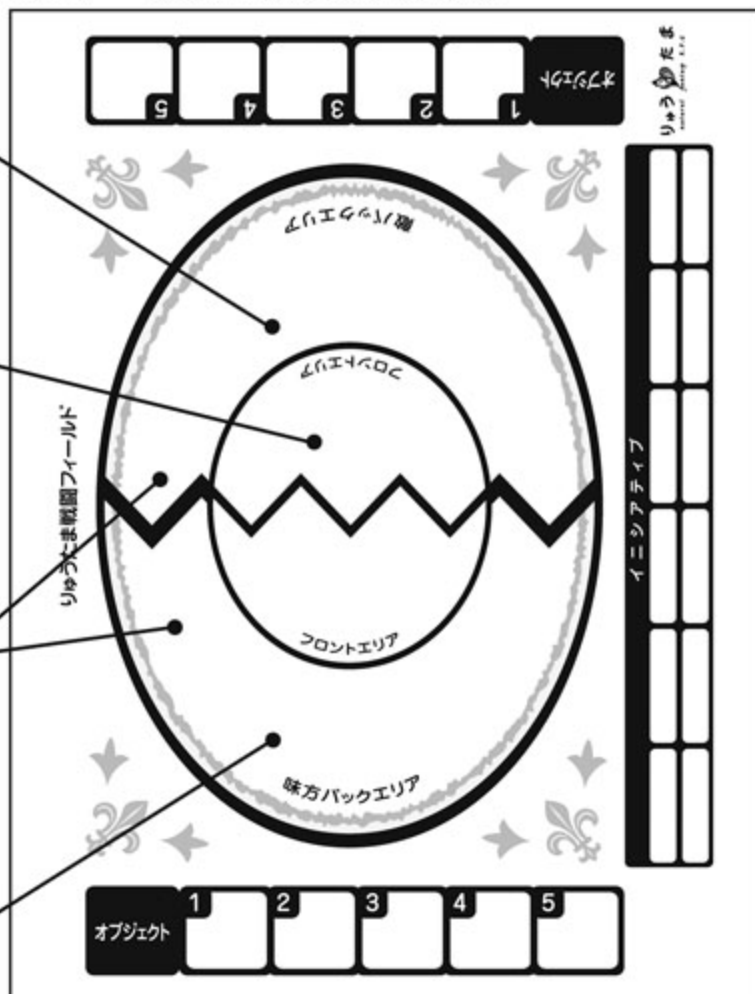
敵味方が入り乱れて戦う、近接戦闘用のエリアです。剣や槍などの武器で、同じエリアのモンスターを攻撃できます。

バックエリア（敵・味方）

近接戦闘を行っているエリアから、少し離れた所にあるエリアです。フロントエリアにモンスターがいなくなると、バックエリアのモンスターが強制的にフロントエリアに移動させられます。味方も同様です。

味方バックエリア

モンスターの接近攻撃が届かない安全なエリアです。ここからモンスターを攻撃するには、弓などの遠距離武器が必要です。



攻撃時に「オブジェクトを使った演出」をすることで「命中チェック」と「魔法チェック」に+1のボーナスを得ることができます。演出に使ったオブジェクトは消費され、その戦闘中、使うことができなくなります。

オブジェクトの配置

戦闘開始時にオブジェクトを5個、ボス戦のような派手な戦闘時は、オブジェクトを10個書き出します。戦闘を行おうとしている場所にありそうなモノを想像して、プレイヤーとGMで相談して決めてください。



行動解説



戦闘中は自分の手番に1回だけ、以下の「行動」の内1つを行うことができます。

移動

キャラクターのいるエリアを変えることができます。

フロントエリアに出る、もしくはバックエリアに下がることができます。

魔法

詠唱時間が「通常」の魔法を使うことができます。遠距離から敵に魔法をかけたり、見方を回復させたりします。

詳しい使い方は、p 54 を参照して下さい。

様子を見る

状況を見て、体勢を立て直します。

【イニシアティブ・チェック】を、もう一度行うことができ、その結果を次のラウンドから改めて適用できます。もし現在値より低い値が出て、イニシアティブは低くならず、現状維持になります。

防御

防御に専念します。

次ラウンドの自分の手番まで、あらゆるダメージを1点減らすことができます。

同時に、同エリアの味方への「攻撃」を1度だけ代わりに受けることができます。この場合、相手の攻撃は自動的に命中します。

攻撃

キャラクター1体を武器または素手で攻撃します。まず攻撃が命中したかどうかを判定し、命中したら次は攻撃の威力がどのくらいだったのかを判定します。以下の①と②の順番で行います。

【命中チェック】と【ダメージ・チェック】のダイスは、武器のカテゴリー (p 47) によって異なります。

①命中チェック

命中チェックを行い、結果がモンスターのイニシアティブ値以上であれば攻撃が命中します。

②ダメージ・チェック

攻撃が命中した後は、モンスターにどの程度のダメージを与えられるか【ダメージ・チェック】を行います。結果の数値がモンスターに与えるダメージとなります。

☞【ダメージ・チェック】に【集中】(p 73) を使うことはできません。

クリティカルヒット

命中チェックの結果がクリティカル(ダイス最大値または6ソロ)だった場合、②で行うダメージチェックのダイスを2倍振ることができます。通常時のダメージが6面体ダイス1個だった場合、6面体ダイスが2個振れるようになります。

防護点

キャラクターが身に着けている鎧などで「防護点」がある場合、受けるダメージを「防護点」分減らすことができます。「防護点」は「攻撃」によるダメージにだけ適用され、「魔法」によるダメージには適用できません。

アイテム使用と交換

アイテムを取り出して使うことができます（GMの判断で「10秒以内に使える物」に限ります）。

または、自分のキャラクターが手に持っているアイテムを所持している他のアイテムに持ち変えたり、手に持っている（もしくは所持している）アイテムを同じエリアにいるキャラクターに渡したり、交換したりできます。

ヒーリングハーブを自分や同じエリアにいるキャラクターに使うこともできます。

スキルの使用

戦闘中に使用可能なスキルを使うことができます。戦闘中に使用可能な主なスキルは minstrel の〈音楽〉、healer の〈治療〉です。

GMの任意で、他のスキルも使用可能にしても構いません。

その他

10秒内にできる行動をとります。
できる行動とできない行動の線引きと、行動の結果をどのように裁定するかはGMが判断します。

フェイント

敵の回避体勢を崩す攻撃を仕掛けます。この行動は旅人のレベルが2以上になるとことで、使えるようになります。

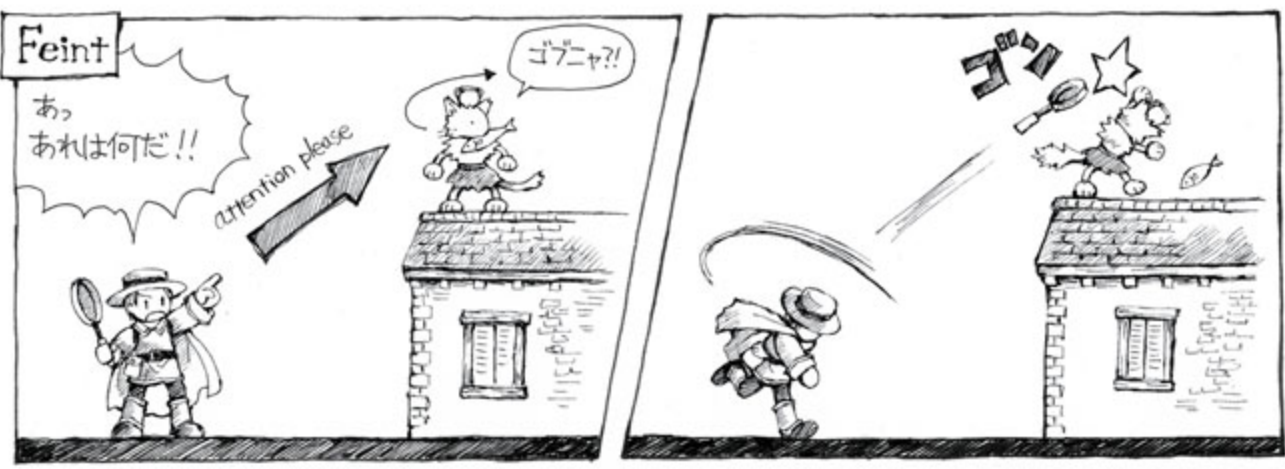
命中チェックを行い、結果が敵の【コンディション】以上であれば、敵のイニシアティブが-1されます。また、複数回フェイントを受けた場合マイナス値は累積します。

フェイントをかけられた場合のマイナス値は「様子を見る」ことで、打ち消すことができます。

サーチ

戦いの役に立ちそうなモノ「オブジェクト」を1つ見つけることができます。この行動は旅人のレベルが2以上になるとことで、使えるようになります。

ただし、現時点で戦闘フィールドに書き出されているオブジェクトと同じものは、新たに見つけることはできません。



戦闘に関するその他のルール

負傷と回復

モンスターの攻撃を受けてケガをしたり、移動チェックに失敗して歩き疲れたりすることで、キャラクターのHPが減少します。

減少したHPは主に以下の方法で回復することができます。ただし、どんな回復量でも最大HPと最大MPを超えて回復することはありません。

ヒーラーのスキル (治療)を使う (p32)	ヒーラーの[知力チェック]の結果分だけHPが回復
HPの回復する魔法、 アイテムを使う	さまざま
野営する、 宿屋に泊まる (p46)	HPは現在値の2倍まで回復 MPは全回復
施療院で 傷の手当を受ける (p46)	HPがd8+d8点回復

キャラクターの気絶と死亡

キャラクターのHPが0以下になると、気絶します。HPが1点以上になれば、気絶から回復します。＜野営チェック＞成功時や、宿屋に泊まるとHPは自動的に1点に回復します。＜野営チェック＞失敗時には回復効果を受けられません。

キャラクターのHPが「マイナス・現在の【コンディション】」まで減少すると、死亡します。

例えば、【コンディション】が7のキャラクターのHPが-7まで減少すると、死亡します。

死亡したキャラクターはサイズ5として持ち運ぶことができます。

ふいうち

戦闘において、片方のキャラクター側がもう片方の不意を討って攻撃を仕掛けることがあります。

例えば、暗闇にまぎれて襲い掛かったり、森の茂みに潜んだ状態から襲い掛かったり、などです。

この場合、不意を討った側は、イニシアティブチェックに+1のボーナスを得ます。また、不意を討たれた側は、戦闘開始時のエリアが全員「フロントエリア」になります。

逃走

戦う相手があまりにも強すぎたり、敵わなかったり、無益な戦いを避けたい場合などに、戦闘から逃走することができます。ラウンドの最後に「味方全員のイニシアティブの合計値が敵側全員のイニシアティブの合計値以上」であれば逃走することができます。

退路が確保されているなど、元々逃げやすい場所で戦闘をしている場合は、GM判断でイニシアティブの合計値に関わらず、逃走を成功させても構いません。

戦闘中の会話

キャラクターを演出するための会話や、1ラウンド(10秒以内)中にできそうな会話は、戦闘中、自由に行うことができます。

PC同士で作戦相談することもできますが、あまりにも相談に時間をかけたり、他人のPCの行動を本人の了解なく仕切ったりするのは、マナーの悪い行為なので控えるようにしましょう。

エリアの広さ

戦闘フィールドは抽象的な広さの表現なので、厳密な距離の長さはGMの任意で決定することができます。広さを決めるのを迷う場合は、1つのエリアの広さを直径約5mとしてください。

様々な環境での戦闘

細長い場所での戦闘

路地裏、廊下、崖道、吊り橋の上、など。

フロントエリアに1~2人（GMの任意）までしか入れません。

狭い場所での戦闘

閉鎖された小部屋、森の中の野营地、など。

味方側も敵側もフロントエリアのみになります。

離れた場所同士の戦闘

並走する馬車同士の争い、屋根の上と地上の者の争い、など。

味方側も敵側もバックエリアのみになります。



手加減攻撃

攻撃する相手を殺したくない場合、手加減をすることができます。

攻撃の前に手加減を宣言し、[命中チェック]に-2のペナルティを加えてチェックを行います。この攻撃が命中した後[ダメージ・チェック]を通常通り行います。ただし、このダメージでは、相手のHPを-2で止めることができます。

例えば、残りHPが1点の相手に手加減攻撃で7点のダメージを与えた場合、相手のHPは-6にはならず、-2で止まります。

モンスターのことを知っているかどうか

初めて出会ったモンスターについて、そのモンスターの概要を知っているかどうかを判定することができます。

PCは自分の手番で[知力+知力チェック]を行うこともできます。加えて通常通り行動を行うことができます。チェックの目標値は戦闘場所の「地形+天候」に準じますが、GMの任意で変更しても構いません。

チェックに成功すると、モンスターのレベルと大まかな能力を知ることができます。より詳しい能力や数値を知るためには、呪文魔法の《オープン・ドラコニカ》を使う必要があります。



街づくりルール

☀ 街づくりルールとは？

旅人は、旅の時間のほとんどを野外での移動に費やします。美しい自然の中を歩く旅は楽しいものですが、同時に危険と隣り合わせでもあります。

そんな旅の中で、旅人が安心して休むことができる場所が「街」です。旅の中継地点であり、旅のオアシスでもある街に立ち寄るのは、旅の大きな魅力のひとつです。

買い物をしたり、名所を散策したり、美味しいものを食べ歩いたり、見知らぬ人と話したり。

「リゅうたま」では、そんな「街」の設定を、プレイヤーとゲームマスターで話し合って創ることができます。暮らしやすそうな街、楽しい街、ヘンな街、美しい街、など自分が行ってみたい街を創り上げてみましょう。街づくりの楽しさは、自分が行きたい所を自分でつくれることにあります。また、その場で創られた街の設定が、GMの予想を超えて面白く機能することもあり、ライブ感のあるゲームを楽しめるようになります。

☀ どうやって創る？

「街づくりシート」を使って、街を創ります。シートには、街の特色を表す8つの項目があり、この項目の内容をみんなで想像して書き込みます。

項目のうち「街の名前」と「街の規模」は、ゲームマスターが決めます。残り6つの項目は、プレイヤーとゲームマスターで話し合って決めます。

参加者1人につき、2～3個の項目を書き込むくらいがちょうど良いでしょう。

☀ いつ創る？

セッションが終わった直後

「次回のセッションで行ってみたい街」を創ります。

基本的には、こちらをオススメします。あらかじめ立ち寄る街を作っておけば、次回のシナリオ作りの手助けになり、ゲームマスターの負担が軽減されます。

セッションのスタート時

「今回のセッションで行ってみたい街」を創ります。

この場合、シナリオはすでにGMが用意しているはずなので、シナリオに影響が出過ぎないように、慎重に街を創る必要があります。

「街づくりシート」の項目のうち、シナリオ中で重要な部分は、あらかじめゲームマスターが決めておきましょう。プレイヤーからの新たな設定で、ゲームマスターが思いもよらなかった面白さが生まれます。慣れてきたらぜひ挑戦してみましょう。



街づくりシート

街の名前	その街の名前を書きます。
街の規模	次の4つの中から選んで書きます。 村(人口50~500人) 町(500~5000人) 都市(5000~20000人) 大都市(20000人以上)
支配体制 代表的な人物	街を支配している統治機構が何なのかを書きます。主に以下の2種類が存在します。 君主制:国王や領主、代官などの1人の権力者が支配している街です。 共和制:評議会や元老院、寄り合いなど、複数の権力者が支配していたり、「支配する」という概念がなかったりする街です。 また、この項目には、街の代表的な人物や有名人の名前、特徴なども書きます。
地勢と気候	この街がどんな地形に囲まれているのかと、気候の特色を書きます。 (例:霧の多い森の中の街、風の強い峡谷の街、など)
代表的な建物	街の中にある代表的な建造物を書きます。 (例:丘の上の白い王城、巨大な風車塔、など)
特産品	街で生産されている品物や生き物を書きます。 (例:木材、レンガ、羊毛、小麦、鉄鉱石、など)
街の色・匂い・音	街の塀や壁、家などの色や、街にいと漂ってくる匂い、聞こえてくる音を書きます。 (例:白い壁とオレンジ色の屋根、パンの香り、川のせせらぎ、など)
街を脅かすもの	街に住む人々の生活を脅かす存在を書きます。主に、モンスターや盗賊団などがその例です。ルールブックにも載っていないようなオリジナルのモンスターを創るのも面白いかもしれません。 (例:靴だけを狙う盗賊団、チーズを食べに来るドラゴン、など)

世界づくりルール

☀️ りゅうたまの世界

「りゅうたま」の世界は竜が多く生息するファンタジー世界です。そこには、四季折々の豊かな自然と、不思議な姿をしたモンスターが存在しています。そして、人間が文明を築いています。文明のレベルは、私たち自身が住む世界の「中世～近世のヨーロッパ」に似ています。

街の周囲には、のどかな農村が広がり、徒歩の旅人や行商人の馬車が行き交っています。

街の中には、職人や商人が住み、賑やかな市場や活気のある住宅街があります。

荘厳華麗な城には、きらびやかだが退廃の匂いを感じさせる貴族たちや、可憐な姫君、美しい王子、武と忠を体現した騎士たちがいます。

☀️ 世界づくりルールとは？

「りゅうたま」の世界観でルールブックに設定されているのは、「世界の起こり、旅と旅人、竜人、アイテム、魔法、竜、地形、天候、モンスター」についてです。その他の設定については、あえて明確に決められていません。

世界の詳しい設定は「街づくり」同様、プレイヤーとゲームマスターで話し合って決めてください。つまり、あなたのグループだけの「りゅうたま」世界を創り上げることができるということです。遊ぶ人たちの数だけ、さまざまな世界が創られるのです。（ただし、必ず創らなければならないわけではありません。世界設定がなくても十分に遊べます）

☀️ どうやって創る？

「世界づくりシート」を使って、世界設定を創ります。世界の特色を表す6つの項目を、参加者全員でじっくり話し合っって書き込みます。

☀️ いつ創るのか？

キャンペーンの途中

「これまでのシナリオ展開を踏まえて」創ります。

参加者がゲームに慣れていない時は、こちらをオススメします。最初の数回は詳細な世界設定なしでセッションを重ねて、プレイヤーとゲームマスターがセッションの空気に慣れてきてから創るやり方です。それまでのシナリオを踏まえて設定を考えることができるので、プレイヤーに違和感を与えずに設定を作ることができます。

キャンペーンを始める前

「これからのシナリオ展開を考えて」創ります。

何度か一緒に「りゅうたま」を遊んだことのあるメンバーと新たにキャンペーンを始める時は、こちらがオススメです。最初に世界設定を決めておくことで、ゲームマスターもシナリオを作りやすくなり、一貫性のあるキャンペーンを遊ぶことができます。



世界づくりシート

世界の名前	その世界の名前を書きます。
世界の形	世界全体の形を書きます。不明でも構いません。 (例:巨大な亀の背にある平らな世界、塔のような階層になっている世界、空に無数の大陸が浮かんでいて竜に乗って大陸間を移動する世界、など)
この世界の歴史	世界の大まかな歴史を書きます。 (例:百年前に魔王が世界を闇に閉ざしたが、ある勇者がそれを倒した。数百年前に強大な魔法文明があったが滅んだ、など)
代表的な国	世界にある代表的な国家や組織を書きます。 (例:魔法による列車や飛空艇が行き交う帝国、手段を選ばず世界中のモンスターを収集している大組織、など)
世界を脅かすもの	世界中の生きとし生ける者すべてにとって、脅威となる存在を書きます。なくても構いません。 (例:竜たちが原因不明の病に冒され始める、魔王が甦る、虚無の拡大、など)
世界の謎	一般の人々には正体が知られていない世界の謎や秘密を書きます。ただし、その真の正体はGMが考えてください。 (例:世界の果ての壁を越えると何があるのか、世界には88の秘宝が隠されているらしい、など)

入門リプレイ 2



→ p 68 からの続き

リオ：街まではどれくらいの距離や？

GM：まあ、明日には着きそう。

リオ：ほな、今日はハルカの調子が悪そうやから早めに野営の準備するわ。

ハルカ：わ、リオさんが優しいです〜。

リオ：「優しさの物語」やからな！（笑）と、敏捷と知力で「野営チェック」！（コロコロ）合計9で成功や！

ハルカ：これで、私とリオさんは固い友情で結ばれました……（笑）。

GM：竜人はどこからか生温かい目で見守っていますよ（笑）。……その夜はモンスターに遭遇することもなく、無事に過ごせました。翌日は、雨が上がって良い天気です。

リオ&ハルカ：（コロコロ）今日のコンディションは2人とも8でーす！

GM：はい。じゃあ、順調に歩き進んで、ちょうどお昼前頃、2人は「ルビーリーフの街」に到着しました。街に入ると、香ばしくて甘い匂いがします。

ハルカ：おいしそうな匂いですね〜。

リオ：もみじフィーユで有名な街やからな。って、「街づくり」の時に菓子の設定を書き加えたのはハルカやん！

ハルカ：うふふ。ほら、カスタも食べたいって言ってますよ〜。あつ、あのもみじフィーユおいしそうです〜！

外はサクッと紅葉型のパイで、中からあま〜いメイプルシロップが〜♪。

GM：そう言いながら、飼犬と共にもみじフィーユを売っているお菓子屋に近づくハルカとリオ。そこで体力と精神のダイスを振ってみて下さい。

ハルカ：（コロコロ）7です〜。

リオ：オイラは11やけど？

GM：では、ハルカがもみじフィーユに見とれていると、突然、横から何か勢よく突っ込んできました！

ハルカ：はっあ!? 为什么呢？

GM：頭に壺を乗せ、鋭い瞳と牙、爪を持った猫背のヤツです。

リオ&ハルカ：ネコゴ布林っ!?

GM：当たり！ そいつは「そこをどくゴブニャ！」と言いますが、同時に、道の向こうから「そいつは泥棒よ〜！」という叫び声も聞こえてきますよ。

リオ：泥棒やて？ それは許さへん！

GM：じゃあ、ここでネコゴ布林との戦闘になるよ！

リオ&ハルカ：はい！

GM：ではまず、この辺りにありそうなオブジェクトを5個、書き出していきます。例えば、石畳とか……。

ハルカ：犬のカスタでも良いですか？

GM：OKですよ。リオは何かある？

リオ：もみじフィーユって書いてあるノポリ……旗なんて、どうや？

GM：この街らしくていいですね〜。

ハルカ：あとは、落ち葉と鉢植！

GM：了解〜。これで5個出たね。では次に、イニシアティブを決めて、自分の居るエリアの決定をします。

リオ：イニシアは敏捷と知力で振るんだよな。（コロコロ）オイラは8だ。

ハルカ：私は9です〜。初期配置は、フロントエリアかな。

リオ：オイラも武器が短剣しかないから、フロントエリアにするで。

GM：では、戦闘開始！ ネコゴ布林のイニシアは6だから、まずはハルカの

行動から。どうぞ〜。

ハルカ：オブジェクトの「カスタが吠えてネコゴ布林をおどかします」それから短剣で攻撃！ 命中判定は、敏捷と知力に+1と、オブジェクト使用でさらに+1だから（コロコロ）6です！

GM：当たったよ。ダメージどうぞ。

ハルカ：6に-1で、5で〜す。

GM：おおっと、それは痛い！

リオ：ほな、追い討ちかけるで〜。オイラも短剣で、オブジェクトは「鉢植を転がして、ネコゴ布林の足元をすくう！」（コロコロ）7やから、当たったな！

GM：当たりましたね。ダメージは？

リオ：4点や！ どや、参ったかあ？

GM：うーん、参ったね。ネコゴ布林は、「すまんゴブニャ〜」と叫び、頭の壺から先ほど盗んだらしい物を落として去っていきました。

リオ：よっしゃ、ちょろいもんやな！

ハルカ：落としていった物は何です？

GM：泥だらけになった人形とお財布のようです。財布を盗まれたお婆ちゃんはすぐに駆け寄ってきて礼を言うので、すぐに去ってしまいました。

ハルカ：人形の持ち主はいます？

GM：ハルカが人形を拾い上げて辺りを見回すと、道の隅に座り込んで泣いている女の子が見えるよ。

ハルカ：じゃあ、人形を拾い上げて、女の子の所へ駆け寄ります〜。これ、キミのだよな？ 大丈夫？ と。

→ p 128 へ続く

秋の章



ゲームマスターキャラクターである竜人に関するルールとデータの章

ゲームマスターキャラクター作成……	100
竜人のレベルアップ……	114
りゅうたまシナリオのつくり方……	116
サンプルシナリオ……	121

ゲームマスター キャラクター作成

① レイスを選ぶ

竜人のレイス（種族）を決定します。竜人は4つの種族に分かれていて、竜の姿のときの鱗の色の違いで見分けることができます。旅物語を創ることが使命の竜人ですが、レイスによって司る物語の傾向があり、物語の描き方も違います。

GM自身の好みと、創りたいシナリオの傾向に合わせて、レイスを選んでください。

緑竜（みどりりゅう）

冒険や探求など、オーソドックスな物語を司るレイスです。初心者向けのレイスです。

蒼竜（あおりゅう）

恋愛や友情など、人間ドラマを司るレイスです。キャラクター同士の間関係や演技を主体にしたシナリオを作りたいGMに向いています。

紅竜（くれないりゅう）

戦いや競争の物語を司るレイスです。戦闘などのシステムを主体にしたシナリオを作りたいGMに向いています。

黒竜（くろりゅう）

陰謀ものや悲劇など、ダークな物語を司るレイスです。シナリオ作りやシナリオ運びが難しいため、GMに慣れている人向けのレイスです。

② 化身の姿を決める

竜人には3つの姿があります。角と翼を持つ人型の姿、巨大な竜の姿、そして化身の姿です。竜人は必ず、1つの化身の姿を持っています。竜人は化身することで旅人に近づくことができます。

化身の姿は個々の竜人によって全く異なります。ある者は白蛇、ある者は年老いた賢者、ある者は美しい大鳥に、姿を変えます。

竜人のキャラクター作成時に、化身の姿を1つ考えて、キャラクターシートに記入します。

③ レベルを記入する

キャラクターの作成時には1レベルから始まります。最大5レベルまで成長します。レベルが上がった竜人は、プレスを使える数や竜や人間に化身する能力を身につけます。

④ LP(ライフポイント)を記入する

竜人の生命力を表します。キャラクター作成時の竜人のLPは3です。

旅人を祝福する力「プレス」(p 112)を使ったり、竜へと姿を変える「アウェイクン」(p 113)を行うことで、LPが減少します。

1つの旅物語（セッション）が終わるとLPは最大値まで回復します。

LPが0になると竜人は死に、その屍は光となって消えます。1度死んでしまった竜人は、いかなることがあっても蘇ることはありません。

セッションの途中で竜人キャラクターが死んでしまった場合は、セッションを打ち切るか、新たな竜人キャラクターを作って、セッションを引き継がせることができます。

アーティファクトを選ぶ

アーティファクトは竜人が持つ神秘的な力を持った道具です。「大剣」や「指輪」、「杯」などがあり、竜人はアーティファクトをあやつることで、世界の法則に影響を与えることができます。

4つのレイスにはそれぞれ3種のアーティファクトが伝わっていて、1人の竜人は3種のうち1つのアーティファクトを使いこなすことができます。

キャラクター作成時に、自分のレイスが持つ3種のアーティファクトの中から、好きなものを1つ選び、キャラクターシートに記入します。

キャラクターシートに記入されているアーティファクトはセッション中、常に効果を発揮しています。また、アーティファクトには自分で好きな銘（名前）を付けることができます。

アーティファクトは、セッションのたびに別のものに変更することもできます。ただしセッションの途中では変更できません。

キャラクター設定を決める

キャラクター名

竜人の名前を決めます。

外見

竜人の姿の外見や衣装、どんな雰囲気を持っているかを決めます。竜人に年齢はありませんが、子供や大人などの外見年齢は好きに決めることができます。

性格

いたずら好きなのか、とても優しいのか、厳しいのか。竜人の性格によって、どのような旅物語が描かれるのか大きく変わってきます。竜人はやや超越者的な立場の存在なので、性格設定は曖昧なものにしても構いません。

使命

竜人は、自分が紡ぐ旅物語に対しての使命(キャンペーン目標)を持っています。例えば、「美しい風景と美味しい食べ物にこだわる物語を創る」や、「笑いのたえない物語を創る」「旅人が自分の夢を追う物語を創る」などです。



居住界の設定

居住界とは、竜人が自分の住み処としている神秘的な空間のことです。空間の大きさ(広さ)、外見、どんな生き物が住んでいるか、などは自由に設定することができます。例えば「大樹の上にある宮殿」や、「青い湖の中央に立つ塔」「幽玄な滝のほとりにある庵」などです。

守護する旅人

セッションに参加するプレイヤーキャラクター、旅物語の主役となる旅人たちの名前を記入します。1人の竜人が複数のグループでセッションを行っている場合も、同様に記入してください。

守護する世界

世界づくりルールで創り上げた世界の名前を記入します。1人の竜人が複数のセッションで別々の世界を扱っているときも、同様に記入してください。

旅物語の履歴

この欄は、ひとつのセッションが終わったときに記入します。シナリオのタイトルと日付(現実の)を記入し、参加したプレイヤー全員から旅人のキャラクター名で署名をもらいます。

この「旅物語の履歴」が竜人にとっての経験値になります。この欄が一定数埋まることで、竜人のレベルがあがっていきます。詳しくはp 114を参照してください。



りゅうたま
natural fantasy R.P.G

竜人キャラクターシート

GM名	りゅうたま	作成日	
キャラクター名	アスター		
レイス	蒼竜	LV	2
化身の姿	白い犬		
アーツ/ファクト	マスコット		
語	カスタ		

最大LP>> 3 現在のLP>> 2

プレス スロット数:

優しさの物語	
--------	--

アウェイクン

竜の先導	
------	--

外見・性格

竜人姿は幼い少年のような感じ。化身の姿は、白くて大きな犬。ちょと食いしん坊だが、優しく穏和な性格。

使命

季節感があり、美味しい食べ物にこだわる物語を創る

居住界の設定

桜の樹に囲まれた石造りのお城

守護する旅人たち

花見島のヒナ: ハルカ 豪華使いの小人: リオ
空翔るせ豹: アキラ 素材の指揮者: ジェン

守護する世界

カタリナ

物語の履歴

シナリオ名	セッション日	シナリオ名	セッション日
出会いは事件と共に	9/6	紅葉の義勇団に	10/4
旅人の署名: ハルカ, リオ, アキラ, ジェン		旅人の署名: ハルカ, リオ	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	

<竜人キャラクターシート 記入例>

竜人の遊び方

「竜人」という存在を演じるのは、最初は非常にとっつき辛いかもかもしれません。他のTRPGにはまったくない概念なので、GMを遊びなれている人でも、扱いづらいキャラクターといえます。

ここでは、少しだけ難しい竜人の演出方法を紹介します。

最初は能力を使うことだけに専念する

竜人はどんな場面でシナリオに出てくればよいのでしょうか？ というと、基本的にはシナリオ内に登場する必要はあまりありません。竜人はあくまで裏方の存在なので、シナリオの表舞台にいきなり出る必要はないのです。ですので、竜人初心者頃のセッションで、プレイヤーに「今日のシナリオでは竜人が出てこなかったねー」と言われても気にしないで大丈夫です。まずはセッション開始時の自己紹介のときだけ、竜人という存在を匂わせるぐらいにしておきましょう。

1回のセッションを終えて、竜人が2レベルになってきたときからは、気を配らなければならないことが、1つあります。それはプレス (p 112) を使うタイミングです。自分がセットしているプレスは、いつでも使うことのできるものです。旅人をサポートしたり、旅を盛り上げるチャンスを見逃さないようにしましょう。この能力の効果こそが、竜人というシステムの最大のポイントと言えるのです。シナリオの中の「このへんで使いそうかな？」という部分に、あらかじめプレスを使うことを書き込んでおくのもよいでしょう。

同じく、竜人の能力にアウェイクン (p 113) がありますが、こちらは非常時の能力ですので、あまり積極的に使う必要はありません。シナリオ展開が崩壊しかねないほどの緊急時のみ使用する方法がよいでしょう。頻繁な手助けは旅人を甘えさ

せてしまうことになります。原則的に、旅は旅人自身の足で歩いていかなければならないのです。

慣れてきたら演出を

竜人の能力を使ってGMをすることに、ある程度慣れてきたら、いよいよ竜人として演技をするときです。竜人の演出には色々な方法が考えられます。以下の例を参考に工夫しながら遊んでみましょう。

ナレーション役

シナリオの冒頭に竜人のナレーションをいれることで、今回のシナリオで起こる出来事の予兆をプレイヤーに知らせることができます。シナリオの空気や大まかな流れが分かれば、プレイヤーも自分のキャラクターを動かしやすいくなります。

化身して旅人に絡む

旅人が進むべき方向に迷っているとき、難題に突き当たって考えあぐねているとき、などでシナリオが停滞してしまうことがあります。そんなときは竜人が化身して、そっとヒントを与えに行きましょう。「親切な村人」や「通りすがりの老賢者」などを化身体に設定しておけば、ぐっと旅人を手助けしやすくなります。

蒼竜であればアーティファクトの力を使って、化身したまま旅人パーティについていくことも可能です。ただしこちらはあまり過剰な出番にならないように、さりげない小動物などしておくのが無難です。

直接的な導き手になる

「どこそこで事件が起こっているのに向かってほしい」など、直接的にお願いをして、旅人に働きかけることもできます。ただし旅の自由な空気を損なう、ビジネスライクな関係にならないよう注意しましょう。



☆ 秋の章 ☆

ゲームマスターキャラクター作成



緑竜

好む物語のキーワード

多彩な旅、長旅、冒険、探求、希望、自由、バランス

アーティファクト

事典

世界の基本が記されている事典。

通常のルール通りゲームを行うことができる。 ※初心者向け

六分儀

自らの位置を知り、そこから探求に出るための計測具。

GMオリジナルのルールをいくつでも作って適応させることができる。

カンテラ

旅人の行く先を明るく照らし出し、その成長を促す灯火。

PCがセッションを終えたときに手に入る経験値が、通常の2倍になる。

プレス

旅の物語

旅の目的を強く意識し、演出しているPCは、全ての天候による目標値修正を無効化できる(2人まで)。

郷愁の物語

故郷を思い、その思い出を演出しているPCは、【精神系状態異常】を無効化できる(2人まで)。

紀行の物語

旅日誌をつけているPCは、セッション終了後に「自分のLV×300ゴールド」を入手できる(2人まで)。



☆ 秋の章 ☆

ゲームマスターキャラクター作成



し 蒼 竜

好む物語のキーワード

人の心、恋愛、青春、ほのぼの、癒し、コミュニケーション、人間ドラマ
友情、子供、少年少女、家族、兄弟、師弟、動物

アーティファクト

水晶

旅人の強い命運をあきらかにするクリスタル。

PC全員はHPが-20まで下がっても死ななくなる。-21以下になると死亡する。

指輪

絆を持った旅人を導き、その絆を強める指輪。

PC全員は家族、師弟、同級生のいずれかの設定を持つ。

マスコット

旅人を隣りで見守るマスコット。

竜人は化身したまま旅人のパーティに同行することができる。

プレス

優しさの物語

損得なく誰かを助けようとするPCは、【精神】が1段階上昇する(2人まで)。

恋の物語

恋をしているPCは、防護点に1点のボーナスを得る(2人まで)。

心震える物語

プレイヤー全員は5枚のチップを持つ。心を動かす言葉や行動があったプレイヤーにチップを渡すことができる。渡されたチップを1枚消費すると1点の1ソロポイントになる。



☆ 秋の章 ☆

ゲームマスターキャラクター作成

紅竜

好む物語のキーワード

ケンカ、戦い、戦争、英雄、競争、努力、特訓、逆転、挑戦、成長、好敵手
モンスター退治、ダンジョン探索、ハック&スラッシュ、デストラップ

アーティファクト

大 剣

あらゆる戦場で、あらゆる状況で、あらゆる敵を切り裂く大剣。
戦闘開始時に配置するオブジェクトが、通常の2倍の数書き込める。

大 槍

戦にゆかりのある旅人を集め、戦に駆り立てる大槍。
PC全員は軍に所属していて、任務のために旅をしている設定になる。

大 弓

その矢が狙う者を躍らせる大弓。
戦闘中、回避の目標値は固定にならず、攻撃毎に【敏捷+知力】を振って決める。

プレス

英雄の物語

PCは一度だけ死亡を無かったことにできる。死亡が決定した直後にHP全快で甦る(全員可能)。

対決の物語

ライバルがいるPCは【体力】が1段階上昇する(全員可能)。

復活の物語

HPがマイナス状態から回復したPCはそのシナリオが終了するまで、選んだ能力値1つが1段階上昇する(全員可能)。2度目以降の回復時には効果がない。



☆ 秋の章 ☆

ゲームマスターキャラクター作成

黒竜

好む物語のキーワード

陰謀、裏切り、暗殺、悲劇、背徳、荒廃、耽美、推理、サスペンス、謎解き、
狂気、恐怖、混沌、腐敗、墮落、裏社会、ギャンブル

アーティファクト

杯

旅人に心の毒を注ぐための杯。

P C全員は過去に暗い過去のある設定になる。

短剣

老若男女の命を奪う短剣。

セッション中1度だけ、NPCひとりを無条件で死亡させることができる。

鏡

旅人の恐怖心を映し出す鏡。

P Cは恐怖を感じるごとに、常に[精神+精神チェック]目標値(6)を行い、失敗すると状態異常【ショック：4】を受ける。

プレス

復讐の物語

強い憎しみの心で復讐を果たそうとしているP Cは、常に[命中チェック]に+1のボーナスを得る(2人まで)。

導きの物語

物語の進行に協力的な進行役のP Cは、常に【コンディション】に+1のボーナスを得る(2人まで)。

殺戮の物語

P C全員は、1 m以上の大きさの生物を1体殺すと、MPが2点回復する。

ブレス

ブレスとは？

ブレスとは、竜人が旅人と旅人に関わる者に施す「祝福」の力です。

その力は、時間や人の運命を操ることすらできる、奇跡にも近い力です。

竜人は旅人を助けたり、物語を盛り上げたり、物語を進行する上での重大な問題を解決するために、ブレスを行使することができます。

ブレスの使い方

スロットにセットして使う

竜人はレベルが1上がるごとに、ブレスを使うための「スロット」を1つ得ます。

セッション開始前に、1つのスロットに1つの

ブレスをセットすることができます。セットできるブレスは、共通ブレスのリストと、自分の属するレイスのブレスのリストからです。セットしたブレスの名前と効果はセッション開始時にプレイヤーに宣言します。その効果は原則的に1つのシナリオが終了するまで持続します。

スロットにセットされているブレスは、セッション中に1回だけ、好きなタイミングで効果を使うことができます。

LPを消費して使う

スロットにセットしていないブレスを緊急で使うこともできます。これは1レベルから可能です。

その場合は竜人のLPを1点消費することで、即座にブレスの効果を発揮させることができます。

選ぶことのできるブレスの種類は、スロットにセットできるブレスの種類と同様です。

共通ブレス

時を操るブレス ※このブレスのみ、スロットにセットできない。使用する時は、追加でLPを1点（合計2点）消費する

名称	効果
カコ	時間を巻き戻す。 例: 戦闘中、PCがダイス目の事故で死んでしまって、パーティも全滅しそうなときに、戦闘を最初のラウンドに戻す。
ミライ	時間を早送りする。 例1: セッション時間が足りなくなったとき、途中のシナリオを飛ばしてシナリオのクライマックスに移る。もしくはエンディングに移る。 例2: シナリオの目的を達成した後の、帰りの道を省略する。

運命を操るブレス ※このブレスはダイスを振る直前、直後のどちらでも使用できる

名称	効果
フォーチュン	[チェック]をクリティカル(出目最大値)にする。
ミスフォーチュン	[チェック]を1ソロにする。

NPCを操るブレス

名称	効果
強敵	モンスターのHPの上限を+(LV×3)し、すべての状態異常が効かなくなる。現在受けている状態異常があれば、即座に回復する。
烏合	同じ種類のモンスター複数体を合わせて1体として扱える。3体増やす毎に、攻撃回数が1回増え[命中チェック]と[ダメージチェック]の結果に+1する。その他のデータは変化しないが<材料加工>の回数は増やしても良い。
奇襲	PCの敵となる側のふいうちが、一度だけ問答無用で自動成功する。
再会	死んだはずのNPC1人を、死んでいなかったことにする。
逃走	NPC1人をPCの前から逃亡させる。この逃亡は問答無用で自動成功する。



アウエイクン



アウエイクンとは

竜人の3つの姿の1つ、体長10mあまりの竜の姿へと覚醒し、旅人たちを直接的に助けることがアウエイクンです。旅人の真の窮地を救うことができる、竜人最大の秘儀です。

竜人の見守る旅人たちが、旅の途中で不運が重なり、食糧も尽き、体力も失われ、今や死を待つだけとなったようなそのとき、竜人が直接その場へとおもむいて彼らを助けることができるのです。

しかし、その代償はあまりに大きく、アウエイクンは竜人の生命力を激しく消耗させます。未熟な竜人が軽々しくアウエイクンを繰り返せば、すぐに死に至るでしょう。くれぐれもアウエイクンを行う判断は慎重に行ってください。

アウエイクン能力の取得

竜人のレベルが1つ上がると、アウエイクン能力を1つ得ることができます。

リストから好きなアウエイクン能力を選んで、キャラクターシートに記入します。

取得しているアウエイクン能力は、効果の解説の中に記載されているタイミングで使用することができます。

消費LP

竜の姿に覚醒すると、一定のLPを消費します。消費量はアウエイクンの種類によって異なり、強力なものほど多くのLPを消費します。

アウエイクン

	名称	消費LP	効果
移動中	竜の先導	2	道に迷った旅人を導く。PCが失敗した[方向チェック]を成功に変えることができる。
	竜の寝床	2	PCが失敗した[野営チェック]を成功に変えることができる。
	竜の贈物	2	パーティ全員が3日間旅ができるだけの、水と食料を贈る。
戦闘中	竜の咆哮	1	竜の咆哮が旅人の気力を奮い立たせる。 すでに使い終わったオブジェクトすべてが、もう一度使えるようになる。戦闘中、好きなタイミングで使用できる。
	竜の守護	2	竜の姿で旅人をかばう。ただし、受けた傷痕は竜の体に一生残る。 旅人が受けようとしているダメージに割り込んで、竜人が代わりダメージを受ける。ダメージの数値が決まった直後に、この能力を使うことができる。PC複数人に対するダメージもすべて受けることができる。
	竜の攻撃	3	竜の姿で一撃を見舞う。 PCの敵1体に防護点無効のd6+d6点のダメージを与える。ただし、絶対にとどめはさせない。HPがマイナスになるようなダメージでも、HPIは1で止まる。戦闘中、好きなタイミングで使用できる。

竜人の レベルアップ

竜人は、旅物語を創り、季節の竜にその旅物語を食べさせていくことで経験を積み、成長していきます。

どうやってレベルアップする？

GM はセッションの回数でレベルが上がります。GM はセッションを行った後に必ず竜人キャラクターシートの「物語の履歴」欄を記入し、参加した PL から署名をもらってください。この欄がセッション回数の証明になります。参加者は毎回違ったメンバーでも、竜人が同じキャラクターであれば、セッション回数は記録されます。

合計セッション回数が一定の値に達すると、竜人は次のレベルへとレベルアップします。

レベルアップすると？

竜人は新たな能力を手に入れます。

1. プレスの成長

旅人と旅に関わる者たちを祝福する力が強くなります。プレスをあらかじめセットしておくためのスロットが1つ増えます

2. アウェイクンの成長

竜の姿に化身し、実体化して旅人を助けるための能力を手に入れます。アウェイクンの能力を1つ選んで取得します

3. レベルに応じた、新たな能力を手に入れます

竜人のレベルアップ表

合計セッション回数	レベル	新たな能力
1回	2	特になし (最初のプレスのスロットと、アウェイクンの能力を得る)
3回	3	LPの上昇(最大値5点) プレスの多彩化
7回	4	アーティファクトの贈り物 旅人へのいざない
12回	5	LPの上昇(最大値10点) 季節の竜の巣立ち

LPの上昇

多くの旅物語に触れるうちに、竜人の根源的な生命力が向上します。これにより、プレスをとっさに使うことやアウェイクンをすることが少しだけ容易になります。

LPの最大値が、記されている数値まで上昇します。

プレスの多彩化

旅物語に新たな彩りを加えるために、他のレイスのプレスを借りて、スロットにセットできるようになります。ただし、他のレイスのプレスは、全体のプレスの中で1つまでしかセットできません。



アーティファクトの贈り物

数々の旅物語を季節の竜に運んだその功績から、他の竜人のレイスより贈り物をもらえます。

他のレイスのアーティファクト1つを選び、キャラクターシートに加えることができます。このアーティファクトは一度決定したら、二度と変更することはできません。

旅人へのいざない

新たな化身能力が目覚めます。

竜人は旅人に姿を変え、旅物語に出ることができるようになります。旅人である間は、竜人のときの記憶はおぼろげになります。ただし、竜人としてのLPとアウエイクンの能力は残ります。スロットはありませんが、LPを消費してプレスを使うことが可能です。

旅人になるには2つの方法があります。

1つは「記憶を失った旅人」になる方法、もう1つは「世界にすでに存在している人間に乗り移る」方法です。後者の場合、竜人としての人格と人間としての人格は融合します。

竜人は旅人としてのキャラクターシートをつくり、旅に参加できます。そのときのGMは別の人が担当します。

旅人に化身したときの、旅人としてのレベルは「参加する旅人パーティの平均レベル-1」になります。

季節の竜の巣立ち

あなたが育てていた季節の竜たちが大きく成長し、巣立ちの時期を迎えます。季節の竜は、より豊かになった世界と季節の竜の卵を残し、新しい世界へと旅立っていきます。竜人は新たに「マザードラゴン」と呼ばれる称号を得えます。「マザードラゴン」となった竜人は、同じGMが行っている他の竜人キャラクターのセッションにも登場でき、セッション中1度だけプレスやアウエイクン能力を使うことができます。

また「祭りプレス」がプレスの選択肢の中に加わります。

祭りプレス

名称	効果
寝落祭	セッション中に寝落ちしたプレイヤーのPCは、財布をうっかり落としてしまう。所持金が「d6×キャラクターのLV×100G」だけ減る。所持金が0以下だとなぜか以降の報酬が減る。
禁句祭	セッションの間、プレイヤーとGMは「カタカナ語」を禁止。違反した場合、1点のダメージを喰らう。「カタカナ語」を他のキーワードに置き換えても良い。
言霊祭	セッション中1度だけ、プレイヤー発言が実際にゲーム内の世界で起こってしまう。どのプレイヤー発言を採用するかはGMの任意。主に、うかつな発言への制裁に使う。
鳥舟祭	セッションの間、PCが1ソロを振ると、PCの頭上からタライが落ちてくる。防護点無効の1点のダメージを受ける。戦闘中であれば、タライは1個のオブジェクトになる。
即興祭	GMは全てがアドリブのシナリオで1セッションを行う。プレイヤーはそのアドリブにできる限り協力すること。
両拳祭	ジャンケンで、次回もしくは今回のセッションのGMを決める。



りゅうたま シナリオのつくり方

初心者GM向けのシナリオのつくり方

TRPGのゲームマスター（GM）には、プレイヤーよりも多くの役割が与えられています。ルールを審判をする役割、セッションの進行をする役割、NPCの演出をする役割など、大変ではありますが、どれもプレイヤーでは味わえない楽しさを持っています。

そんなGMの役割の中でも、楽しいけれども手間の掛かる作業が「シナリオ創り」です。シナリオのネタを集めて、ストーリーの流れをまとめる作業は、どうしても考える時間がかかりますし、また、どうやって創ればいいのか？ どこまで創ればいいのか？ 分かり辛いものでもあります。

ここでは、TRPGのGMを初めてやる人のために『りゅうたま』のシナリオのつくり方を紹介しましょう。

シナリオを創る前に

ルールブックをざっと読む

まずは『りゅうたま』にどんな設定があるのか、どんなルールがあるのかを確認しましょう。ルールの中にはシナリオ創りのヒントになるものがたくさんあります。ちなみにルールブックには付箋でインデックスを付けるのをお勧めします。セッション中、とっさにルールを調べるのが非常に楽になります。

仲間を集めてサンプルシナリオを遊ぶ

ルールブックを参照しながら、ゆっくりサンプルシナリオを遊んでみましょう。このシナリオはとても単純なので、使うルールも少なくなっています。ここで実際に遊びながらルールを憶えていくと、ただルールブックを読むだけより、ずっとルールを憶えられます。

また、サンプルシナリオを遊ぶことで『りゅうたま』のオーソドックスな物語の流れが分かります。

シナリオの仕込み

やってみたいシナリオのネタを集める

これまで、ルールブックを読んだり、サンプルシナリオを遊んだりした中で「この世界の中で、こんなことをしてみたい」とか「自分ならこうしたい」と思ったことはなかったでしょうか？ あるいは映画やアニメを観たとき、小説を読んだとき、心に残ったことは？ 自分でも再現してみたいと思ったシーンは？ まずはそんな所からシナリオのネタを集めていきましょう。

やりたいシチュエーションを聞く

もしあなたがGMのセッションに参加するプレイヤーが近くにいるのなら、その人に「どんなシナリオを遊びたいか？ どんなシチュエーションが欲しいか？」を聞いて参考にすることも大変有効です。

GMのやりたいことと、プレイヤーのやりたいことが両方とも活かされたシナリオを創れば、そのセッションは間違いなく楽しいものになるでしょう。



ネタをストーリーの流れにまとめる

さて、シナリオの元になるネタを集めた後、ここからシナリオ創りの一番手間のかかるところです。シナリオのネタをつじつまの合うように繋いで、1つのストーリーの流れをつくる作業です。りゅうたまでは、この作業を楽にするための3種のシートを使います。

シナリオ目的シート

「旅人が行動する目的」を書くためのシートです。このシナリオの中で、旅人パーティは最終的に何をすることになるのか？ についてを書きます。「りゅうたま」では、目的として「ある地点からある地点へと移動しようとする：旅行シナリオ」「ある地点へ何かを探しに行く：探索シナリオ」「特定のモンスターを倒しに行く：討伐シナリオ」の3つがあります。この3つの目的それぞれに専用のシートがあります。まずはシナリオの目的を決めましょう。次にシートの項目を記入していきましょう。項目を埋めていくことで、セッションを行うのに最低限必要な設定ができあがります。

シナリオ構成シート

シナリオ全体の流れを書くためのシートで、シナリオ全体が3つのアクト（幕）で構成されるように項目が作られています。3アクト構成はハリウッド映画の脚本などに使われているポピュラーなスタイルで、このスタイルに則れば比較的簡単にテンポの良いシナリオを創ることができます。

シナリオ構成シートの項目を書くときは、順番にとらわれず思いついた部分から書いていきましょう。始めからクライマックスのイベントを創って、そこから逆算して全体の流れを創るのも良い方法です。

イベントシート

シナリオは、ひとつひとつのイベントの積み重ねで出来上がっています。そのイベントの内容を詳しく

書くためのシートがイベントシートです。りゅうたまらしいシナリオを表現する上で重要な要素が項目になっているので、しっかり書き込みましょう。

3種類のシートの使い方

各シートの項目の説明や、具体的に何を書くのかについては次のページの「シナリオシート解説」と「サンプルシナリオ」を参照してください。

各シートはどの順番で書き始めても構いません。シナリオ目的シートの内容が思いつかない場合は、先にシナリオ構成シートやイベントシートから作り始めるのも良いでしょう。

ゲームバランスの目安

シナリオ内で遭遇する地形やモンスターなどの難易度バランスの目安です。この表を参考にシナリオを組み立てることをお勧めします。バランスは4人パーティでのものです。

評価	モンスターのLV
ザコ	パーティの平均LV以下
手強い	パーティの平均LVより+1~+2
シナリオのボス	パーティの平均LVより+3~+4
超難敵	パーティの平均LVより5以上高い

1回の遭遇数は1~6体ほどが無難

旅人のLV	1シナリオ内の最大目標値
1	8 草原+雨、丘陵など
2~4	10 荒野+雪、森など
5~7	13 山+濃霧、砂漠+強風など
8~10	19 高山+猛吹雪など

旅人のLV	1シナリオの1人あたりの報酬金額
1	500~700
2~4	700~2000
5~7	2000~5000
8以上	5000以上



シナリオ目的シート解説

旅行シナリオ

目的地メモ

仮シナリオタイトル:

作成日:

●名前
地名や街の名前、建物の名前など、旅の目的地となる場所の名前を書きます。

●風景
目的地は、どんな風景なのか？ どんな外観をしているのか？ など、目的地の見た目を書きます。

●特徴
どんな歴史を持っているのか？ どんな価値があるのか？ そこにいる人物は？ 他と比べて変わっているところは？ など、目的地の特徴を書きます。

●旅人が目的地に行きたくなるキッカケ
セッションに参加するプレイヤーキャラクター（旅人）が、その目的地に行きたくなるような動機や理由を書きます。
そこにいくとどんな利益があるのか？ 旅人と因縁のある人物や場所があるのか？ 何かに巻き込まれてそこに行くことになるのか？ などを書きます。

●旅人の出発地点と通過地点
シナリオスタート時にプレイヤーキャラクターがいる場所と、目的地までの通過点で特徴的な場所を書きます。
スタートから目的地を達するまでの日程は2～3日がおすすです。
それ以上の日程になってくると、旅歩きルールを何度も行うことが、やや煩雑になってきます。
これは探索シナリオや討伐シナリオにもあてはまります。

●目的地に着く予定日程: 日

●道中に遭遇する最大の難関
目的地に向かうまでの道中で、旅人が遭遇する危機の中で、もっとも難易度の高いものを書きます。
主にモンスターとの遭遇や、自然災害、NPCによる人為的な妨害などがあります。

シナリオ構成シート解説

① メイン・イベント

PCが遭遇するメインのイベントです。PCがこのイベントを追うことで、シナリオが進行します。

② サブ・イベント

メイン・イベントを盛り上げたり、深みを与えたりするためのイベントです。ただし、シナリオが複雑になるので、GMに慣れていないうちはサブ・イベントは作らないほうが無難です。NPC設定のメモなどもここに書きます。

③ オープニング

PCが最初にいる場所や、状態を書きます。外を旅しているのか、それとも町にいるのか、何をしようとしているのか、などを書きます。

④ アクト1、アクト2、アクト3

シナリオ内でもっとも時間をとるイベントが起こる箇所です。アクト1は主に「シナリオの方向性や、PCがどんな問題を解決すればよいかを知らせる」部分。アクト2は「PCがシナリオを展開させ、問題解決に向けての具体的な行動をする」部分。アクト3は「PCが問題を解決する」部分になります。

⑤ ターニングポイント

事態が別の場面へ転換し、次のイベントへ進むきっかけとなるイベントが起こります。仕事の依頼が来る、何かに巻き込まれる、何かを目撃する、どこかに到着する、旅を続ける上でのヒント、もしくは障害が見つかる、などです。

⑥ クライマックス

命やその後の人生にかかわるような、シナリオ中最大難易度のイベントを起こします。ボス戦、競技の決勝戦、難所越え、重要人物の説得、災害やトラップの連続に見舞われる、などです。

⑦ エンディング

物語の結末となるイベントを起こします。シーンの演出は短く、そしてハッピーエンドにするのがオーソドックスなシナリオです。また、PCたちが次の目的地を決めて旅立っていく所で終わるのが「りゅうたま」らしいエンディングです。

シナリオ構成シート

シナリオタイトル: サンプル・ミニシナリオ1 雨の草原で		竜人名:
シナリオタイプ: 旅行・探検・討伐・その他	季節: 春	セッション時間: 約 2 時間
① メイン・イベント		② サブ・イベント(登場NPC)
オープニング	③ 草原の街道を歩いているパーティ。翌日に到着できる次の町。	
アクト1	パーティは草原を移動する。 移動チェック(6)	
ターニングポイント	夕暮れ前(移動チェックの直後)、パーティが向かっている方向からやってくる。旅の天気予報士とすれ違う。「明日の朝は激しい雨になるよ」と教えられる。そして、野営チェック(6)	天気予報士ヨシュア 19歳、男、特徴青いめがね 見習いの天気予報士。 一人前になるために旅に出た。
アクト2	翌日、朝起きてすぐに激しい豪雨。移動するには厳しい雨。近くで雨宿りができる場所を探す。 [知力+精神チェック]で目標値(7)を超え、1人が成功すると、雨宿りができる大きな樹を発見。	
ターニングポイント	樹の下に迷子のコネコゴブリンのコートローを発見。樹の下で落し物をしく困っているらしい。助けを求めてくる。落し物はサカナの形のピアス。一緒に探すことに。	コネコゴブリンのコートロー 6歳、オス、特徴茶色の毛並み 草原に住むコネコゴブリン。
アクト3	樹の下で落し物を探す。[敏捷+知力チェック]目標(8)を超え、1人が成功すれば見つかる。失敗したPCは、疲れてHPが2点減る。何度でも挑戦可能だが、再挑戦するたびにHPが2点減る。	
エンディング	見付けると、コートローからお礼に「大きな傘」を貰える。通常の傘と違い、2人分まで入れる大きな傘。 雨は小降りになり、街に向けて草原を移動する。雨で水たまりがたくさん出来ていて、見えなくなっているため、[方向チェック]が必要になる。 移動チェック(7)→方向チェック(7)	
	⑦、美しい夕焼けの中、街の灯が見える。	

イベントシート解説

シナリオタイトル:

作成日:

No.

イベント・タイトル:

リゅうたま世界の時刻は、現実世界と同じです。時刻は「12時」のように、きっかり指定しても構いませんし、「夕方」のように、あいまいに指定しても構いません。

時刻	★	天候	その時の天気を 書きます。	地形・舞台	PCが歩いている 場所を書きます。
●シーンの目的	プレイヤーやPCにして欲しいことを書きます。			地形+天候の目標値	p76参照
●五感に感じる こと	<p>この場所にいる時に、見えるもの、匂うもの、感じるもの、聞こえるもの、味わえるものを書きます。 五感に訴える演出は、PLを世界に引き込むのに大変有効です。 欄が埋まるくらい、しっかり書きましょう。 現実ではあり得なさそうな、ファンタジックな風景にしましょう。</p>				
●イベント	<p>その場所でPCに関わる事件や出来事を書きます。 イベント内で[チェック]が発生する場合は、その目標値や結果も書きます。 イベントは原則的に No. 順に進みます。 旅歩きチェックや、使う判定の種類や目標値などもココに書きます。</p>				

No. 1 イベント・タイトル: 出発

<シート使用例>

時刻	朝	天候	晴れ	地形・舞台	草原
●シーンの目的	コンディションと、旅歩きルールを憶える			地形+天候の目標値	6
●五感に感じる こと	<p>青緑の草原が地平線まで広がっていて、ときおりまばらに背の低い木が見えます。 そよ風が草を揺らしながら、春らしい爽やかな匂いを運んできます。 日差しは柔らかかで、絶好の旅日和です。</p>				
●イベント	<p>朝の[コンディション・チェック]を行う。 目的地へ向けて移動をする。 [移動チェック](6)を行う。</p>				

サンプルシナリオ 1 No.2 (p122) へ続く

サンプルシナリオ

雨の草原で

1レベル旅人向け

使用するルール

チェックのルール（成功チェック）、コンディションのルール、状態異常のルール、旅歩きルール

旅行メモ

シナリオ目的シート

目的地メモ	仮シナリオタイトル: 雨の草原で	作成日:
●名前	イーファの街	
●風景	広大な草原の真ん中にある小さな街。4つの大街道が交差する中心にある。街並みは、通りに沿って商人たちの露天やカートが立ち並んでいる。中央の広場には賑やかな市場がある。	
●特徴	交易の中心地として栄えているため、多くの異国の品物が手に入る。この時期は、(かわいい)アイテムが安く手に入る。 (※PCの中にかわいいもの好きがない場合は、そのほかのアイテム特徴に置き換えること)	
●旅人が目的地に行きたくなるきっかけ	・(かわいい)アイテムが安く手に入る。 ・ここ数週間の旅の間、貧しい村しか通らなかったため、久々にしっかりした施設で休むことができ、お風呂にも入って、美味しいものが食べられる。 ・交易の中心地として、さまざまな人物がいる。PCが求めている情報を持つ人物がいるかもしれない。	
●旅人の出発地点と通過地点	アルフォンブラ草原の入り口(街道を挟んでいる途中からはじまる)～イーファの街の街門	
	●目的地に着く予定日程: 2日	
●道中に遭遇する最大の難関	二日目に遭遇するバケツをひっくりかえしたような大雨	

シナリオ構成シート

シナリオタイトル:	サンプルミニシナリオ1 雨の草原で	難易度:	
シナリオタイプ:	旅行・探検・討伐・その他	季節:	春
		セッション時間(約)	2時間
メインイベント		サブイベント(モブNPC)	
エピソード	草原の街道を歩いているパーティ。目的地は翌日に到着できる次の町。		
メカニクス	パーティは草原を移動する。 移動チェック(6)		
クエスト	夕暮れ前(移動チェックの直後)、パーティが向かっている方向からやって来た、旅の天気予報士とすれ違う。「明日の朝は激しい雨になるよ」と教えられる。そして日が暮れ、野営チェック(6)	天気予報士ヨシュア 19歳、男、特徴:青いめがね 見習いの天気予報士。一人前になるために旅に出た。	
アドバンス	翌日、朝起きてすぐに激しい豪雨。移動するには厳しい雨。近くで雨宿りができる場所を探す。 [知力+精神チェック]で目標値(7)に達し一人が成功すると、雨宿りができる大きな樹を発見。		
クエスト	樹の下に迷子のコネコゴブリンのコーダローを発見。樹の下で落し物をして困っているらしい。助けを求めてくる。落し物はサカナの形のピアス。一緒に探すことに。	コネコゴブリンのコーダロー 6歳、オス、特徴:茶色の毛並み 草原に住むコネコゴブリン。	
アドバンス	樹の下で落し物を探す。[敏捷+知力チェック]目標(8) 誰か1人が成功すれば見つかる。失敗したPCは、疲れてHPが2点減る。何度でも挑戦可能だが、再挑戦するたびにHPが2点減る。		
アドバンス	見付けると、コーダローからお礼に「大きな傘」を買える。通常の傘と違い、2人分まで入れる大きな傘。		
アドバンス	雨は小降りになり、街に向けて草原を移動する。雨で水たまりがたくさん出来ていて、街道が見えなくなっているため、[方向チェック]が必要になっている。		
メカニクス	移動チェック(7) → 方向チェック(7)		
クエスト	雨が止み、美しい夕焼けの中、街の門が見える。		

No. 2 イベント・タイトル: 通りすがりの出会い

☺ No. 1はp 120にあります

時刻	夕暮れ前	天候	晴れ	地形・舞台	草原
●シーンの目的	明日の旅が困難になりそうなことを予感させる			地形+天候の目標値	6
●五感に感じること	<p>1日歩いて、同じ風景が続くことに少しだけ飽きてきます。そろそろ日が暮れそうです。その時、街道の向こうに人影が見えました。はじめは小さかった人影も、数十分後にははっきりと見えるようになります。青いめがねと青いローブの旅装束の、青年のようです。</p>				
●イベント	<p>パーティが向かっている方角からやってきた旅の青年ヨシュアと出会う。街道をすれ違うときに、彼は「こんには。明日は雨になりそうなので、注意してくださいね」と話す。声をかけると、しばらくは立ち話をしてくれる。夕暮れ前なので、一緒に野営しないかと誘うと快く承諾する。が、朝になるとパーティが目覚ます前に旅立っている。彼は見習いの「天気予報士(ウェザー)」で、一人前になるために旅に出たとのこと。天気を読むために、よく空を見上げている(人と話しているときも)。イベントの最後に「野営チェック」目標値(6)を行う。</p>				

No. 3 イベント・タイトル: バケツをひっくり返したような

時刻	早朝	天候	豪雨	地形・舞台	草原
●シーンの目的	雨宿りの場所を探してもらう			地形+天候の目標値	9
●五感に感じること	<p>激しい雨がテントにたたきつける音と、ひんやりした感触で目を覚まします。あっという間に、テントの中のおちこちに水が染み始めてきました。このままでは体を冷やしてしまいそうです。</p>				
●イベント	<p>朝の「コンディションチェック」を行う。豪雨がパーティを襲う。このまま歩くのは危険なので、雨宿りの場所を探すことに。近くにまばらに生えている木の中から、雨宿りに適している木を探す。【知カ+精神チェック】目標値(5)に誰か1人が成功すると、雨宿りができる大きな木を発見。雨宿りしない場合、もしくは雨宿りの場所が見つからない場合、風邪を引く。状態異常の【病気6】を受け(【コンディション】が6以下のPCは【病気】になる)、その場合はNo.6へ。</p>				

No. 4 イベント・タイトル: ゴブニヤ!

時刻	朝	天候	豪雨	地形・舞台	草原 大きな樹の下
●シーンの目的	コネコゴブリンと出会う、頼みを聞く			地形+天候の目標値	9
●五感に感じること	<p>10メートルはあろうかという立派な大木です。鮮やかな緑色の葉っぱが折り重なって、天然の屋根を作っており、雨をしのぐには絶好の場所のようです。行ってみると、そこに誰かがいるのに気付きます。茶色い毛並みで、人間の子供みじきな生き物が、身をかかめて何かを探しているようです。</p>				
●イベント	<p>木の下に行った所で、コネコゴブリンに出会う。コータローという名前のコネコゴブリンは、最初旅人が現れたことにひどくビックリする。一度は逃げようとするが、すぐに慌てて何かを探す動作に戻る。パーティが話しかけると、彼は「お姉ちゃんを作ってくれた大事なピアスを、ここで落としちゃったゴブニヤ」と泣きながら言う。話を聞く、もしくはほっておくと彼はパーティを見て、ハッと「一緒に探してくれたらお礼するゴブニヤ〜」と頼み込んでくる。探す場合はNo.5へ。断ると彼は一人で探し続ける。雨はじきに止むのでNo.6へ。</p>				

No. 5 イベント・タイトル: ガサガサと

時刻	昼前	天候	豪雨	地形・舞台	草原 大きな樹の下
●シーンの目的 コートローの落し物を一緒に探してあげる				地形+天候の目標値	9
●五感に感じること 土砂降りの雨の音が響く中、柔らかい草をかき分けていると、少し腰が痛くなってきます。 頭上の樹の枝には、みなさんと同じように雨宿りに来た鳥たちが、賑やかそうにさえずっています。					
●イベント コートローの落し物は小さなピース。これを見付けるためには[敏捷+知力チェック]目標値(8)に誰か一人が成功する必要がある。失敗したPCは、疲れてHPが2点減る。何度でも挑戦可能だが、再挑戦するたびにHPが2点減る。首尾よく見付けると、コートローは飛び跳ねて喜ぶ。 「ありがとうゴブニヤ、大事なものがゴブニヤ〜♪」そしてお礼に「カツオブシ1本(おいしい保存食)」と「大きい傘」をもらえる。「大きい傘」は通常の傘と違い、2人分まで+1ボーナスをもらえる大きな傘。 探し物を見つけた頃には、雨が小降りになってくる。					

No. 6 イベント・タイトル: そろそろ出発しなきゃ

時刻	昼	天候	雨	地形・舞台	草原
●シーンの目的 目的地に向けて再び旅をする				地形+天候の目標値	7
●五感に感じること 雨の音がだんだんと小さくなってきて、耳に心地良くなってきました。 今から歩き始めれば、日暮れまでには目的地の街へと辿り着けそうです。					
●イベント パーティは目的地へ向けて再び歩き出す。 通常、街道のある地形では[方向チェック]は必要ないが、豪雨のせいで大きな水たまりがあちこちにできており、道が分かりにくくなっている。そのため[方向チェック]が必要になっている。 パーティは[移動チェック]目標値(7)と[方向チェック]目標値(7)を行う。[方向チェック]に失敗した場合は、目的地に到着する前に日が暮れてしまい、野営が必要になる。翌日改めて[移動チェック]を行う。					

No. 7 イベント・タイトル: 街の灯が

時刻	夕暮れ	天候	晴れ	地形・舞台	街の入り口
●シーンの目的 エンディングを迎える				地形+天候の目標値	6
●五感に感じること 夕焼けの赤い色が、草原を染めていきます。 まばらになった空の雲も、今はただ流れていくだけです。 雨の竜も雲の竜も、寝床に帰っていくのでしょうか。 ……そして、あたりが暗くなっていく中、地平線の向こうに炎の灯りが見えてきました。					
●イベント 目的地の街へと辿り着く。					

市場とネコゴブリンと大騒動

1～2レベル旅人向け

使用するルール

街づくりのルール、チェックのルール（成功チェック、対抗チェック）、
コンディションのルール、旅歩きルール（移動チェックのみ）、戦闘ルール、プレスのルール

シナリオ目的シート

討伐モンスターの 仮シナリオタイトル: 作成日:

名前
ネコゴブリン盗賊団団長

外見
団長は右目に眼帯（ださくてにおう中古のゴーグル）をつけており、他のネコゴブリンよりも一回り大きいホブネコゴブリン。

特殊能力/周囲にどのような被害を及ぼすのか
市場で物を盗んだり、人混みでスリを働いたりしている。

どこにいるのか
住宅街のはずれにある廃屋をアジトにしている。

旅人が討伐モンスターを退治したくなる動機/理由
PCの1人のアイテムやお金が盗まれる。
盗賊団の被害に困っている町の人間から退治を依頼される。

旅人の出発地点と通過地点
市場の町 イーファ

討伐モンスターを倒す上での最大の難関
逃げるネコゴブリンの後を追って、町のあちこち（民家の屋根の上、狭い裏路地、領主の城の場の上など）を歩き回りながらネコゴブリンたちのアジトを発見すること。
ホブネコゴブリンがそこそこ強いモンスターであること。

シナリオ構成シート

シナリオタイトル: 市場とネコゴブリンと大騒動 職人名:

シナリオタイプ: 旅行・探検(討伐)その他 季節: セッション時間約 2 時間

	メインイベント	サブイベント(非NPC)
OPENING	いくつもの街道が交わる市場の町に着いたパーティ。街は無人と商人たちでにぎわっている。	
ACT 1	町中で宿屋を取り、買い物をしたり、街中を見物したりして思い思いに過ごす。この町の市場では(かわいい)商品が定価の1倍で売られている。	
ACT 2	市場で騒ぎが起き、PCの一人がネコゴブリンに持ち物を盗まれてしまう。 [戦技+知覚+チャック]目標値(6)に成功すればネコゴブリンが逃げようとしているの気づく。 その後ネコゴブリンはすぐに人混みに紛れこむ。	ネコゴブリン 特級黒ブナ
ACT 3	宿屋で休んでいると宿の亭主からの依頼がある。 町中で盗みをするネコゴブリン盗賊団を退治して欲しいとのこと。 報酬は1人700G	宿の亭主 ハッサン 48歳 男 特徴はげ張った髪と茶色い髪をする中年男性
ACT 4	翌日、市場付近を歩く。 町中で昨日PCの精神を盗もうとしたネコゴブリンが誤って市場で魔法の手を解き放ってしまい、市場は大混乱になる。 パーティが魔法の手を倒した後、逃げているネコゴブリンを追い始める。	「魔法の手」(p150)1体と戦闘
ACT 5	逃げるネコゴブリンを追って町(目標値)のあたりをぐるぐる歩き回る。 [移動+チャック]目標値(8)	
ACT 6	住宅街の廃屋にあるネコゴブリン盗賊団のアジトでネコゴブリンたちと戦闘をする。	「ネコゴブリン盗賊団団長」(ホブネコゴブリンp141) 特徴は右目に眼帯をつけている。乱暴な口調でしゃべり、とても軽気で喧嘩っ早い。ネコゴブリン(p141)2体と戦闘
ENDING	ネコゴブリン達を宿の亭主に突き出すと、亭主は大喜びでパーティにお礼を言う。 報酬を手に入れ、市場で夜の準備を整えた旅人達は街の人たちと感謝されながら次の街へ出発する	

街づくりシート

街の名前	市場の町 イーファ
街の規模	人口500人ほどの町
支配体制 代表的な人物	町を治める領主による立憲君主制
地勢と気候	草原の真ん中にある、いくつもの街道が交わる場所があり、人の行き来が盛ん
代表的な建物	町の中心部にある領主の城
特産品	(かわいい)商品
街の色・匂い音	草原を渡る風の音・商売をする人々の喧騒
街を脅かすもの	ネコゴブリンの盗賊団

秋の章
サンプルシナリオ

シナリオタイトル: 市場とネコゴブリンと大騒動

作成日:

No. 1 イベント・タイトル: 到着

時刻	夕方	天候	晴れ	地形・舞台	市場の街 イーファ
●シーンの目的 街作りと戦闘のルールを憶える				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること 緑の草原の中にある街です。草原のあちこちに街道が伸びているのが分かります。 街の大通りには市場が立っており、様々な人が行き交い、とても賑わっています。 あちこちで香辛料のツンとした香りや肉の焼ける良い匂い、商人の掛け声などが聞こえてきます。					
●イベント 朝の[コンディション・チェック]を行う。 街の入り口の門番から、「最近市場で盗みやスリの被害が多いので注意してください」と言われる。					

No. 2 イベント・タイトル: 街の中を見て回ろう

時刻	夕方	天候	晴れ	地形・舞台	イーファの市場
●シーンの目的 作った街の雰囲気を感じてもらう				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること 空気はカラッとしており、草原を渡る春風が街の中を抜けていきます。街の大通りには市場が立っており、道の両脇に露店が並んでいます。あちこちの露店で商人たちが威勢の良い掛け声を上げて物を売買しており、市場は活気に溢れています。あちこちに、(かわいい)商品が店先に並んでいる店があります。					
●イベント これから先の旅の準備を整えるため、宿屋をとるために市場を通る。 この街は(かわいい)商品が人気らしく、(かわいい)商品が安く買える。1倍の価格(通常は定価の2倍)で(かわいい)アイテムを買うことができる。普通のアイテムもちろん定価で買うことができる。 パーティの買い物が終わる、もしくはパーティが先に宿屋に行くようならばNo. 4へ。					

No. 3 イベント・タイトル: 旅人、スリにあう

時刻	夕方	天候	晴れ	地形・舞台	イーファの市場
●シーンの目的 街の中にネコゴブリンの盗賊がいることを知らせる。				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること 段々と市場に人が増えてきて、人混みの中を移動することになります。 人々の話声、笑い声、怒鳴り声が耳元に聞こえてとてもうるさいです。後ろから視線を感じます。 振り返ると、フードを被った猫背の人物がパーティをじっと見えています。					
●イベント 人混みの中を掻き分けるように進んでいると、パーティの中の1人がネコゴブリンのスリに襲われる。 狙われた1人はネコゴブリンと[敏捷+知力・対抗チェック]。対抗チェックに負けると、自分のお気に入りアイテムを盗まれる。チェックに勝てば、ネコゴブリンが不自然にすりよってくるのが分かる。 チェックに勝っても負けてもスリはすぐさま雑踏にまぎれて逃げてしまう。どうしても追いつかれるようであれば、プレス「逃走」を使う(ここで捕まると、後で盗賊のアジトをみつけられないため)。 監視にこのことを報告すると、実に当てにならない感じで「現在調査中です。すぐに盗まれた物は取り返しますからご安心を」と言われる。					

No. 4 イベント・タイトル: 宿の亭主の依頼

時刻	夜	天候	晴れ	地形・舞台	イーファの宿屋
●シーンの目的 宿の亭主からの依頼を受ける。				地形+天候の目標値	-
●五感に感じる事 1階の酒場には酒と料理の匂いが満ち溢れ、美人のウェイトレスが忙しそうに働いています。 人々の笑い声や酔っぱらいの調子はずれな歌声が酒場中に満ちていて、みなとても楽しそうです。					
●イベント 市場のすぐそばにある宿屋「草原の昼寝」亭が目に入る。2階建てで1階は酒場、2階が宿泊部屋となっている。 酒場では商人たちが食事をしたり酒を飲んだりしている。名物料理は「ロースト兎のイチゴソースがけ」。 パーティもここで食事をすることができる。食事をしていると、宿の亭主ハッサンが話しかけてくる。 「街で盗みを働くネコゴブリンを退治して欲しい」とのこと。 街の衛視たちは商人たちの取り締まりで手一杯なうえ、ネコゴブリンのことをまったく知らないで、ネコゴブリンに詳しいであろう旅人に仕事を依頼する。仕事は明日から開始して欲しいとのことで、報酬は1人700G。 もし依頼を受けないのであれば、No.8へ。					

No. 5 イベント・タイトル: 市場の戦闘

時刻	朝	天候	晴れ	地形・舞台	イーファの市場
●シーンの目的 暴れている魔法の手を倒し、逃げるネコゴブリンを追う				地形+天候の目標値	-
●五感に感じる事 人々の絶叫、逃げ惑う声、衛視を呼ぶ叫び声。ものが壊される音。商人たちが急いで逃げ惑っています。 人ほどの大きさのある「手」が市場の中を動き回っています。					
●イベント 朝の[コンディションチェック]を行う。 パーティが1階の酒場で食事をしていると、市場で騒ぎが起こる。外に出て見ると、人々が逃げ惑っている。 衛視たちは逃げる人々に阻まれてしばらく到着できない。騒ぎが起こっている場所に行ってみると、壊れた台車と檻があり、巨大な手のひらが露店を壊している。手のひらの真ん中の目は血走っており、話は通じない。 魔法の手(モンスター)1体と戦闘になる。 (フロント魔法の手(p150)×1 オブジェクト:壊れた台車、屋台、露店の商品、ぼろぼろの布切れ、他1つ)ネコゴブリンの近くには錠束が落ちていて、どうやらそいつが魔法の手をうっかり檻から出してしまったらしい。 魔法の手を倒すと、ネコゴブリンは急いで逃げ出す。追いかけるならば、そのままNo.6へ。					

No. 6 イベント・タイトル: ネコゴブリンを追いかける!

時刻	昼	天候	晴れ	地形・舞台	市場の街 イーファ
●シーンの目的 ネコゴブリンたちの隠れ家を見つける				地形+天候の目標値	8
●五感に感じる事 逃げるネコゴブリンを追って、イーファの街の中を歩き回ります。 ネコゴブリンは必死で逃げているらしく、道行く人に聞けば、簡単に後を追うことができます。 堀の上や、細い裏路地、民家の敷地など、本当にネコが通る道を歩き続けます。 まるで自分達がネコになったような気分です。					
●イベント 逃げるネコゴブリンを追う。ネコゴブリンはあせっているのか、あちこちで足跡を残していたり、目撃されたりしている。ただし、通っている場所がどこも、裏路地や、屋根の上、果ては領主の城の堀の上など、パーティが歩いてついていくのは難しい。そのため[移動チェック]が必要。[移動チェック]目標値(8)を行う。 ネコゴブリンは街中を何時間も逃げ回ったあと、街の住宅街の中にある廃屋に入っていく。 廃屋は平屋で、あちこちに穴が空いており、何年も使われていなかったようだ。 廃屋の周りにはガラクタが散乱しており、こっそり近づくのは不可能。					

No. 7 イベント・タイトル: ネコゴブリン盗賊団との戦闘

時刻	夕方	天候	晴れ	地形・舞台	イーファ 住宅街の廃屋
●シーンの目的 ネコゴブリンたちを降参させる				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること 廃屋の中の壁はあちこちに穴が空いており、西日が穴から差し込んでいる。 住宅街のあちこちで、子供の笑い声、母親の叱る声、夕ご飯の匂いが漂ってくる。					
●イベント 廃屋に入ると、逃げたネコゴブリンの他に、3匹のネコゴブリンがいる。そのうち1匹は他の者より一回り大きく、右目に眼帯をしている。彼らはパーティに気づくと「ばれちまったら仕方ない。お前らを倒してこんな街とはもうおさらばするホブニャー!」と言って襲い掛かってくる。ネコゴブリンと戦闘。 (フロント:ネコゴブリン(p141)×3 バック:ホブネコゴブリン(p141) オブジェクト:鉢植え、物干し竿、洗濯物、ガラクタ、ネズミ、ネコゴブリンの盗んだかわいい剣、子供の玩具、他3つ) パーティが苦戦するようであれば、プレス「ミスフォーチュン」をボスを使って、パーティを助けること。 ボスが倒されると、ネコゴブリンたちは降参する。					

No. 8 イベント・タイトル: そして夜が明けて、新たな旅へ

時刻	朝	天候	晴れ	地形・舞台	イーファ 街の入り口
●シーンの目的 エンディングを迎える				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること 早朝の清々しい空気が街中を包み込んでいます。出たばかりの日差しも徐々に空気を暖めていきます。 朝早くから商人たちは露店を開く準備をしており、朝市も始まっています。 今日もいつもと変わりなく、人々の営みは続いていくのでしょう。					
●イベント ネコゴブリンの盗賊団を衛視たちに突き出すと、宿の亭主のハッサンは何度も何度もパーティにお礼を言う。 そして、パーティに報酬の700Gを渡します。 旅の路銀を手に入れ、市場で次の街に向かう準備を整えたら、旅人たちは次の街に向かう。 この街にいる商人や旅人から、次にどこに向かうか聞くのも良いだろう。					



入門リプレイ 3



→ p 98 からの続き

GM：女の子は「えぐえぐ、あたしのお人形が～」と泣きじゃくっています。おまけに、先ほどのネコゴブに突き飛ばされて転んだのが、両膝をケガして動けないようだね。

リオ：そら大変や……どないする？

ハルカ：私が春魔法の《エミナ・ノンノ》を使ってなだめてみますよ。魔法発動チェックは（コロコロ）成功。

GM：ハルカが地面に手をつき、呪文を唱えると、ポンッと黄色い花が咲き……女の子も泣き止みましたよ。

ハルカ：良かった～。じゃ、次は手当てしなきゃですね～。あ、リオさんって、ヒーリングハーブ持ってますか？

リオ：スマン、ちょうど切らしてるんや。ハルカは、回復魔法の《キュア・タッチ》は持ってないんか？

ハルカ：はう……実は持ってないのですよ～（泣）

リオ：仕方ないなあ。じゃあ、GM、この辺にハーブ屋は？

GM：うーん。ハーブ屋は見当たらないけど、街医者ならあるかな。

リオ：よしっ。ほな、その子を連れて、すぐに街医者へ行きませ～。

GM：数百メートル離れた所に、施療院の看板が出ているけど、なぜか患者は1人もいないね。

ハルカ：すみませーん！ と中に入ってみます。誰かいますか？

GM：奥から白髪の頑固そうなおじいさんが出てきて言うよ。「ここは貴族様しか診ないよ。ほら、帰った帰った」

リオ：嫌な感じやな～。じゃあ、ここで、マーチャントのスキル〈話術〉を

使って、診てもらおうよう交渉するで。

GM：……では、ここで蒼竜のプレス「優しさの物語」発動！ 損得なく女の子を助けようとしているリオは精神が1段階上昇するよ！ さあ、知力と精神で交渉チェックを振ってみて～。

リオ：おおっ、そりゃ良い！（コロコロ）6と7に修正値+1で14や！

GM：では、ハルカの横に居た白犬のカスタが、医者の方元へすり寄り、クーンと鳴き声をあげた。すると、医者は「なんとカワイイ犬じゃ～。わしゃあ、犬好きでしてなあ。今日はこの犬に免じて、診てやろう！」と言って、女の子を診てくれました。

ハルカ：わ、ラッキー!!

リオ：もしや、カスタの正体って……。

GM：ふふふ、何のことかな？

ハルカ：女の子の怪我はどうですか？

GM：「擦り傷と、軽い捻挫じゃな」と、塗り薬を処方されたから、それを付けてしばらく休めば治るよ。

リオ：そらあ、良かった！ ほな、その子を家まで送っていくで。

GM：では、通りの細い路地を入ったところに、雑貨屋の看板が出ている。そこが女の子の家だよ。

ハルカ：お邪魔しま～す。娘さんを連れてきました、とカクカクシカジカ。

GM：では、中から出てきた両親は、リオとハルカに何度も頭を下げて言うよ。「娘を助けて頂いて、本当にありがとうございます。もしよかったら、ウチの雑貨から好きな商品をお持ちください」って。

リオ：よっしゃ！ ほな、遠慮なく

……このハーブボトルを1個もらうで。

ハルカ：あぁっ、せっかくさっきまで「優しさの物語」だったのに～（笑）

リオ：ちやう、ちゃんと100G出すって。

ハルカ：……わあ、リオさんって、本当に良い人だったんですね～（笑）

じゃあ、そこで私は「もみじフィーユ猫のぬいぐるみ」を取り出します！

リオ：もみじフィーユの!?（笑）

ハルカ：小さな「ぬいぐるみ」100Gのやつに、アイテム追加特徴「かわいい」で×2になって……200Gで買っておいだのを、女の子にあげるんです～。良いアイデアでしょう？

リオ：微妙なチョイスやけどな（笑）

GM：じゃあ、そんなリオとハルカに、女の子のお母さんは「これ、良かったら、もみじ狩りでもしながら食べてください」と、もみじフィーユの入った小箱を差し出してきたよ。

ハルカ：わあ、美味しそうな香り～♪ ありがとうございます～！

リオ：ほな、この街で一番有名な紅葉の並木広場へ行くとするか！

ハルカ：はい～♪

GM：では、リオとハルカは綺麗な紅葉が舞う並木広場で、お茶を飲みながら、もみじフィーユを味わったのでした～。といったところで、今回のセッションはここまで～。

リオ&ハルカ：おつかれさまでした～。

<おしまい>

冬の章



りゅうたま世界に住むいきもの——モンスターたちのデータの章

モンスターデータ..... 130

たまご、幻獣、幻樹、ネコゴブリン、魔石、不死、
ゴブローチ、妖魔、魔法生物、NPC、動物、ノラ竜

モンスターデータ

りゅうたまの世界には人間や動物以外にも様々な生き物が住んでいます。強靱な生命力、凄まじい怪力、深遠な魔力を持つ異形の生き物たち。それはモンスターと呼ばれ、「幻獣」「幻樹」「魔石」「不死」「妖魔」「魔法生物」「知的種族」の7つのカテゴリーに分かれています。ここでは数百種に及ぶモンスターの一部を紹介します。

❄️ モンスターデータの見方

名称

モンスターの名称です。

レベル、HP、MP

モンスターのレベル、最大HP、最大MPです。

生息地形

モンスターが主に生息している地形です。まれにこの地形から出てきたり、人間に連れ出されたりすることもあります。

D. No

魔法のモンスター事典「ドラゴニカ」に記されているモンスターのナンバーです。学者によって研究されているモンスターにはナンバーがついていますが、世界にはまだナンバリングされていないモンスターが無数にいます。

イニシア

モンスターのイニシアティブ値です。モンスターはダイスを振らず、固定の数値です。

防護点

毛皮や鱗、材質によるモンスターの防護点です。この数値の分だけ、「攻撃」によるダメージを減らすことができます。

コンディション

モンスターの【コンディション】の値です。モンスターはダイスを振らず、固定の数値です。

旬

モンスターがもっとも活発に活動をする季節です。旬の時期のモンスターは、イニシアティブとコンディションが常に+1されます。また、食料に加工できるモンスターは、その味が「おいしい」になります。

材料加工

ハンターとクラフトのスキル〈材料加工〉に成功した時に、手に入る材料の名前と売却価格です。持ち運ぶサイズは3になります。アイテムや食料になるモンスターもいます。

体力/敏捷/知力/精神

モンスターの能力値です。能力値が2のダイスを振るときは、d6の1~3の目を1、4~6の目を2として振ります。

命中/ダメージ

【命中チェック】と【ダメージ・チェック】に使う能力とダイスです。モンスターは主に【体力+敏捷】で命中を決め、【体力】でダメージを決めるものがほとんどです。まれに【知力+精神】で命中を決め、【精神】でダメージを決める個体もいます。

解説

生態や伝承についての記述です。

特殊能力

モンスターの持つ特別な能力です。自身と同じ種類のモンスターの特殊能力は、受けても無効になります。



たまご

たまごに手足が生えた姿の、謎のモンスターです。大きさも色もばらばらだが、楕円形の柔らかい殻を持ち、中身が非常に美味で高価あるという

ことだけは共通しています。一体何のたまごなのか、孵化したら何が生まれるのか、いまだに解明した者はいません。

あるくたまご				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				1	全て	春	カラ(1000G) 食料(4個)	002
♥ HP	4	✦ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	9	コンディション	6	2 / 8 / 2 / 2		d8+d8 / d6		-
<p>解説 世界中を歩いて旅しているという、手足を持つ不思議なたまご。 外見は全長30cmくらいのたまごに人間そっくりの手足が生えたもの。このあるくたまごが一体何のたまごなのか、孵化すると何が生まれるのか、どうやって繁殖しているのか、など全てが謎に包まれている。それを確かめようとしている学者も多いが、今だ解明したものはないようだ。</p> <p>特殊能力 「旅人への祝福」 あるくたまごのHPをちょうど0にして倒せば、旅人に祝福が訪れるという。祝福により旅人のパーティ全員は即座に100点のEXPを得る。</p>								

はしるたまご				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	草原、岩場、林	冬	カラ(2000G) 食料(4個)	003
♥ HP	4	✦ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	10	コンディション	7	2 / 10 / 2 / 4		d10+d10 / d6		-
<p>解説 世界中を走って旅しているという、手足を持つ不思議なたまご。 外見は全長50cmほどのたまごに人間そっくりの手足が生えたもので、その手足はあるくたまごよりも浅黒く筋肉質。ものすごい速さではしることができるため、はしるたまごに追いつける者はいないと言われている。ただしうまく倒せばあるくたまごよりもたくさんの祝福が与えられる。</p> <p>特殊能力 「旅人への祝福」 はしるたまごのHPをちょうど0にして倒せば、旅人に祝福が訪れるという。祝福により旅人のパーティ全員は即座に200点のEXPを得る。</p>								

のるたまご				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	草原、砂漠	秋	カラ(3000G) 食料(4個)	006
♥ HP	8	✦ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	12	コンディション	8	4 / 12 / 4 / 4		d12+d12 / d6		-
<p>解説 世界中を乗り物に乗って旅しているという、手足を持つ不思議なたまご。 外見は全長70cm程度のたまごに人間そっくりの手足が生えたもの。その手足はすわりと長く、色白で優美。色んな動物を自在に乗りこなす力を持ち、動物に騎乗しながら世界中を旅している。馬やダチョウなど足の速い動物に乗っていることが多いが、中にはユニコーンなどの幻獣や竜に乗ってるたまごもいるらしい。</p> <p>特殊能力 「旅人への祝福」 のるたまごのHPをちょうど0にして倒せば、旅人に祝福が訪れるという。祝福により旅人のパーティ全員は即座に300点のEXPを得る。</p>								

冬の章
たまご





* 幻 獣 *



自然の中で暮らしている野生動物や虫の中で、
詳しい生態が不明なものや、特異な能力や高い知
性を持つものの総称です。極めて高い身体能力を
有しています。

モブ・ビースト				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				1	草原、荒野、林	春	牙(50G)	011
♥ HP	9	✧ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コンディション	3	4 / 4 / 2 / 2			d4+d4 / d4	0
<p>解説 この世界でもっとも頻繁に見かける肉食獣。大きさは小型のジャッカルに似ているが、地方によって外見の違いが激しい。草原などに生息し、春から夏にかけて10匹以上の子供を産む。通常は10匹程度の群れを作って集団で獲物を襲う。家畜などの被害は多いが、人間の大人を襲うほどではない。しかし強力なリーダーが出現した時は100匹近くの群れになることがあり、こうなるとキャラバンなども襲われる。伝説によると、かつて数万匹のモブ・ビーストが1つの群れを作り、国1つを丸ごと滅ぼしたという。</p> <p>特殊能力 なし</p>								

オオアリ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	草原、荒地、岩場	春	甲殻(70G)	045
♥ HP	14	✧ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	4	6 / 6 / 2 / 2			d6+d6 / d6	1
<p>解説 非常に凶暴な大型のアリの一種。体長は50cm~3mで巣の中での役割によって大きさが異なる。ただし、どのサイズのアリも自分の体長の半分はあろうかという巨大なアゴを持っている。このアゴの力はとても強く、一度捕まれば人間など切断されてしまうだろう。大抵巣を作る前に少数のアリが巣の候補地を偵察に来るので、人里の近くでこのアリを見かけた時は最大限の注意を払うべきだ。</p> <p>特殊能力 なし</p>								

コカトリス				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	草原、森、林	秋	食料(2個)	068
♥ HP	14	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コンディション	5	6 / 4 / 2 / 4			d6+d4 / d6	0
<p>解説 くちばしで突いた物を石化させる力を持つ、野生のニワトリの仲間。その特殊能力から、普通の食事を食べることができず、唯一食べることができるのはコカトリスの石化を受けない野草・ヘンルーダだけである。特に攻撃的な性質ではないが、産卵期に巣の周りに近づくと、親鳥から執拗な攻撃を受けることになる。ヘンルーダが生えている場所の近くにコカトリスは巣を作るので、ヘンルーダを見かけたら注意しよう。</p> <p>特殊能力 「石化のくちばし」 突いた相手を石化させるくちばしを持つ。 コカトリスの攻撃を受けると身体の一部が石化する。石化は【大ケガ:6】として扱う。</p>								



カマイタチ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	荒野、草原、岩場	冬	カマ(ださい短剣)	018
♥ HP	10	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	4	4 / 6 / 2 / 4			d4+d6 / d4	0

解説 3匹が1つの群れとなって常に一緒に行動するという不思議な性質を持つ幻獣。外見は前足が鋭い刃となった大型のイタチ。長いフサフサのしっぽを持ち、その長さは身体と同じほどもある。大変好奇心が強くいたずら好きな性格で、1匹が旅人を躓かせ、1匹が旅人を切り裂き、1匹がその傷を薬で癒すという行為を好む。この一連の動作を風のごとき速さで行うことから、旅人は自分が切られたことに気づかないことさえあるという。ただし、戦闘になるような興奮状態のときは、3匹とも切り裂きにくる。

特殊能力 「かまいたち」
 高速で地上を縦横無尽に駆け回り、獲物を前足のカマでずたずたに切り裂く。
 カマイタチはフロントエリアから敵バックエリアにも攻撃できる。

ハイロードランナー				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	荒野、草原、砂漠	春	羽毛(150G) 食料(2個)	029
♥ HP	15	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	5	6 / 8 / 2 / 4			d6+d8 / d6	0

解説 世界でもっとも早く走るという大型の鳥。全長は2mほど。水場や食料を求めて荒野を縦断する性質を持ち、時速60kmほどの速さで休まずに1時間以上も走ることができるという。春になると、たくさんのヒナを連れて大地を走り回るハイロードランナーの姿を見ることができる。ヒナ鳥のうちから育てれば人にも慣れ、優れた乗騎になるという。また、旬にだけ体内で生成される特殊な脂は、加工すれば痛み止めの薬となる。

特殊能力 なし

マダラバチ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	岩場、林、森	夏	針(頑丈な槍)	069
♥ HP	15	✧ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	4	6 / 8 / 2 / 2			d6+d8 / d6	0

解説 全身に斑模様をもつ大型の蜂。その大きさは成虫で人間と同程度にまでなる。岩石に穴を掘って巣を作り、中に蜜を蓄える性質を持つ。マダラバチの蜜は非常に栄養価が高く、高級食材として高値で取引される。そのため、熟練の狩人の中にはマダラバチを専門に扱う者もいる。巣に近づくと大変危険だが、1つの巣からとれる量の蜂蜜で、一家族が1年は暮らせるだけの金になるからだ。

特殊能力 「毒針」
 尻に巨大な毒針を持つ。マダラバチの毒は非常に強力で、複数匹に刺されれば毫さえも殺されるという。マダラバチの攻撃を受けたものは即座にd4点のダメージ(防護点無効)を受ける。また【毒:6】を受ける。

ペガサス				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	草原、丘陵、林、山	春	羽根(1500G)	028
♥ HP	15	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	5	6 / 8 / 2 / 4			d6+d8 / d6	0

解説 背中に鳥のような翼を持ち、空を自由に飛ぶことができる馬。性質などは通常の馬と変わらず、体長は2~3mほど。体の色も馬と同じで褐色、栗色、白など非常に多彩。草食性で、新鮮な草を求めて群れで移動する。大きな群れになると千頭を超える大集団となり、秋から冬にかけて、新鮮な草を求めてさながら流星のように天空を移動するペガサスの群れを見ることができる。

特殊能力 なし



ニセたまご蟹				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	荒野、草原、林、砂漠	秋	かわいい ライトシールド	038
♥HP	23	★MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コンディション	6	10 / 4 / 2 / 2			d4+d10 / d10	0
<p>解説 甲羅をたまごそっくりに擬態させて、寄ってきた獲物を狩る陸棲のカニの一種。両腕の大きなはさみを組み合わせることでたまごに見せかけており、獲物を狩る時の姿は、まるでたまごが上下真二つに割れるように、はさみで襲い掛かってくる。普段はあまり動かず、じっとたまごのふりをして獲物が近づくの待っている。動かないたまごを見つけたら、不用意に近づかず警戒するべきだろう。</p> <p>特殊能力 「たまごっぽい」 外見をたまごそっくりに変えることができる。ニセたまご蟹に気づかなかった場合、強烈なふいうちを受けることになる。戦闘開始時に[知力+知力チェック]で目標値6のチェックを行い、失敗した者は戦闘開始時のイニシアティブが-2される。</p>								

アナコンダ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	湿原、沼、草原、林、森	夏	蛇皮(300G) 食料(3個)	052
♥HP	19	★MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	5	8 / 8 / 2 / 2			d8+d8 / d8	0
<p>解説 大型の蛇の中でも毒を持たないものの総称。全長は2mから大きいものでは10mを超えるという。音もなく獲物に忍び寄り、相手に巻きついて強力な力で相手を絞め殺して丸呑みにする。アナコンダに限らず、蛇は熱を感知する特殊な器官を持っているため、暗闇でも難なく獲物を探することができる。そのため、昼よりも夜に活発に動き回る。野営中などは特に注意したい。</p> <p>特殊能力 「巻きつき」 アナコンダは自分の攻撃が成功すると体を相手に巻きつける。巻きつかれた者は自分の手番でアナコンダと[体力+体力・対抗チェック]を行い、それに勝たなければ一切の行動が取れなくなる。巻きついている間、アナコンダは毎ターンd6点のダメージを相手に与える。</p>								

ユニコーン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	森、密林、山	春	角(8000G)	015
♥HP	15	★MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	5	6 / 6 / 4 / 4			d6+d6 / d6	0
<p>解説 長く伸びた優美な角を額に生やした白馬。普段は主に森の奥深くに単独で暮らしている。その美しい外見と角に秘められた癒しの力から、伝説の「十二支の午の眷属」という説もあるが、分類的には幻獣として扱われている。男性には決して懐かないという不思議な性質を持っている。神話によるとユニコーンは、元は人間の騎士で、主君である姫に忠義を尽くしたという。その伝説から、今でも姫君の面影を追い続けて男性には懐かないのだというが、真実は定かではない。</p> <p>特殊能力 「癒しの一角」 ユニコーンは、角に強力な癒しの力を持っており、触れるだけであらゆるケガや病気を治すことができる。ただし、この力を使うことは、ユニコーンにとって非常に疲れるらしく、使いすぎれば命を落とすこともあるという。</p>								

グリフォン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	草原、岩場、低山	春	毛皮(300G) 食料(2個)	024
♥HP	20	★MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	5	8 / 10 / 2 / 2			d8+d10 / d8	0
<p>解説 鷹の頭と羽を持つライオン、といった姿を持つ大型の幻獣。性質的にはライオンというより猛禽類に近く、群れは作らずに単独生活をする。肉食で、性格はやや凶暴。背中の中翼を使って高速で飛行することができる。上空から獣に襲い掛かる習性を持ち、旅のキャラバンなどが被害に遭うことも多い。特に、金属製品の光沢に強い興味を示す習性を持っているので、そういった物を身につけている時は注意が必要であろう。</p> <p>特殊能力 「2回攻撃」 このモンスターは1度の行動で、2回攻撃することができる。</p>								



忠犬				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	全て	春	毛皮(250G)	040
♥HP	12	✦MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	5	4 / 6 / 6 / 6	d4+d6 / d4		0	

解説 普通の犬から、数千匹に一頭だけ生まれる不思議な犬。外見は普通の犬と変わらないが、人間並みかそれ以上の知性を持ち、言葉話すものもいるという。また、忠犬は主人と認めた生き物を守ろうとするときのみ特別な力を発揮する。忠犬は愛らしいペットとして、また忠実な相棒として人間とともにいることが多い。もしかしたら君が飼っているその犬は忠犬かもしれない……。

特殊能力 「絆」
忠犬は主人と認めた生き物がダメージを受けたとき、そのダメージを0点にすることが出来る。この特殊能力は1戦闘中に1回しか使うことが出来ない。

おおぐいモグラ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	草原、丘陵、湿原	冬	毛皮(300G)	066
♥HP	20	✦MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	6	8 / 8 / 2 / 4	d8+d8 / d8		0	

解説 主に地中に住む大型のモグラの仲間。全長は尻尾も含めて4mほどで、黒と銀色の縞模様の毛皮が特徴。視力はほとんどないが、鼻が非常に良く利く。大食漢で、1日に自分の体重と同じ程度の食料を必要とする。また、半日食事を取らないと餓死してしまうため、1日のうちの大半を食料探しに費やす。雑食性で、普段は木の根や土中の虫などをエサとするが、旬には出産のため、大量の食料が必要なのか、地上に出てきて動物や人間を襲うこともある。野外を歩いている時に地面が振動したならば、警戒した方がいいだろう。

特殊能力 「地中潜行」
強靱な前肢と頑丈な爪で固い地面を掘り進みながら、獲物に向かって奇襲を仕掛ける。地中から攻撃を仕掛けることで、対象のイニシアティブを1下げることができる。これは、通常の攻撃の命中と同時に効果を発揮する。

斬馬(ザンマ)				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	川、湿原	秋	きもくてにおう剣食料(2個)	030
♥HP	24	✦MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	6	10 / 8 / 2 / 2	d8+d10 / d10		1	

解説 流線型の、刀のような形をした巨大魚。歳を重ねるごとに体が大きくなり、最大で7~8mにもなる。ここまで巨大になった斬馬は竜とも互角に戦うという。背中に非常に鋭利なヒレを持ち、水に入ってきた大型生物の体をこのヒレで切り裂き、その血を吸う。このヒレも、成長するにしたがい、最大で5枚まで増えてゆく。

特殊能力 「一刀両断」
斬馬の鋭利なヒレは、あらゆる物を切り裂くと言われている。斬馬の攻撃に対しては一切の防護点(皮膚などの防護点を含む)は無効になる。

ヘルハウンド				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	荒野、林、山	冬	毛皮(600G)	021
♥HP	25	✦MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	7	10 / 10 / 2 / 4	d10+d10 / d10		1	

解説 全身を漆黒の毛で覆われた巨大な体躯を持つ犬。成獣では全長3m超、体重は500kgを超える。イヌ科には珍しく、単独で活動する性質を持つ。性格は凶暴かつ貪欲。血走った真っ赤な目を持ち、鋭い牙が何本もはみ出た巨大な口から、よだれを垂らしながら獲物を探し回るヘルハウンドの姿は、世界中で「怪物」の代名詞になっている。縄張りを主張するため、マーキングをする性質を持ち、そのため尻尾に特殊な臭腺を持つ。そこから出る臭いは卵が腐ったような刺激臭で、マーキングした場所の周囲10kmにまで臭いが漂うという。

特殊能力 「2回攻撃」
このモンスターは、1度の行動で2回攻撃することができる。



魔猿				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	林、森、密林、低山	冬	食料(1個)	014
♥ HP	21	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	9	エンデジョン	6	8 / 12 / 2 / 4			d8+d10 / d8	3

解説 直立すると3mを超える、全身を灰色の毛で覆われた凶暴な大猿。身長半分近くにもなる長い2本の尻尾を持つのが特徴で、その尻尾を手のように自在に操ることができる。理由は不明だが人間に強い敵意を持っており、森に入ってきた人間には必ず襲い掛かってくるという性質を持つ。ある地方の童話によれば、魔猿はかつては聖なる獣で、神から授かった秘宝を守る役目を担っていたが、その秘宝を人間に奪われたため、神から罰を受けて今の姿になったとされている。

特殊能力 「乱舞」
長い2本の尻尾と牙と爪を使うため、ダメージを決める時は、ダメージのダイスを2回振って好きな方を使うことができる。また、樹上から獲物に襲いかかるのを得意とし、森・林・密林ではオブジェクトを1度に2個まで使ってボーナスを得ることができる。

マクシミリアン・オオカブト				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	林、森、山	夏	甲殻(2000G)	050
♥ HP	29	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	エンデジョン	9	12 / 6 / 2 / 6			d6+d12 / d12	3

解説 儀礼用の鎧兜のように豪華な装飾が施された、甲殻をまとう大型のカブトムシ。その甲殻は鉄と同等の固さを持ちながら鉄よりも遥かに軽い。また、その美しい紋様ゆえ、鎧の材料として貴族やオシャレな戦士に人気がある。性質は通常のカブトムシと変わらず、樹の樹液を好む。ただ、その身体の大きさから餌場となる樹は限られているため、巨大な樹が生える森の奥にのみ、マクシミリアン・オオカブトは生息する。

特殊能力 なし

タンブリング・ネスト				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	草原、荒地、丘陵	秋	食料(6個)	037
♥ HP	25	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	エンデジョン	8	10 / 8 / 2 / 6			d8+d10 / d10	1

解説 外見は回転する直径数mの巨大な枯れ草の塊。実はこの巨大な球体、タンブリング・ネストは小さな野ネズミたちの巣である。ネズミたちはこの巨大な巣を回転させて移動することで外敵から身を守っているが、外の景色を見ることはできないため、音に反応して巣を移動させている。危害を加えるつもりがなくても、タンブリング・ネストの周りで大きな音を出せば、猛スピードで移動する玉に横かれて大ケガをすることがある。

特殊能力 「大玉転がし」
タンブリング・ネストの重さは、最大で数トンにもなるという。戦闘では、タンブリング・ネストはフロントエリアとバックエリアの敵を1体ずつランダムで攻撃する。

キマイラ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				6	低山、荒野、森、密林	夏	角(900G)	043
♥ HP	22	★ MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	エンデジョン	8	8 / 6 / 6 / 8			d6+d8 / d8	1

解説 獅子、ヤギ、大蛇の3つの頭をもつ幻獣。性格は非常に凶暴で、動くものは見境なく攻撃する性質を持ち、空腹でなくても他の生き物を襲う。また、狩りでは獲物を死ぬまで延々といたぶる光景がたびたび目撃されている。その特異な外見と性質から、古代の魔術師が作った魔法生物であるとも言われているが、現在では魔法動物園にて繁殖が確認されており、野生動物の一種として認識されている。

特殊能力 「炎の吐息」
獅子の口から高温の青い炎を吐くことができる。プレスは1エリアへの範囲攻撃で、命中「d10+d10/ダメージd10点」の防護点を無視する攻撃として扱う。



ミルクオトメ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				6	海	春	牛乳	055
♥HP	18	★MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	9	コンディション	7	6 / 6 / 8 / 8			d6+d6 / d6	0
<p>解説 浅い海の底に住む牛。外見は白地にカラフルな色合い水玉模様の毛を持つ。ミルクオトメは人間に変化する力を持っているため、時折人里に下りてくるといふ。ミルクオトメは種族的にメスしかないため、人間と交わることで子孫を残すのではないかと考えられている。ミルクオトメの乳は万病に効く秘薬になると言われているため、珍重されているが、市場に出回っているそのほとんどは粉い物な上に粉物である。</p> <p>特殊能力 「聖なる牛」 ミルクオトメは人間の女性に変身する力を持つ。ただし1日に1回は海水に浸かる必要がある。</p>								

バジリスク				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				7	砂漠、荒野、山、岩場	秋	眼(1200G)	035
♥HP	31	★MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	10	12 / 8 / 4 / 8			d8+d12 / d12	1
<p>解説 主に、乾燥地帯に生息する超大型のトカゲ。体長は最大で20m近くにまで達するという。褐色の鱗には、暗緑色の斑点がところどころ浮かんでいる。肉食だが、あまり俊敏ではないため、動いている生き物を直接襲うことは少ない。だが、バジリスクの視線には生物を石化させる力があるので、その力で獲物の動きを止めてから、体をゆっくりと強靱なあごで噛み砕く。砂漠の狩猟民バジリターンたちは、バジリスクの視線を避けるため、ヴェールやロープを目深に被るのだという。</p> <p>特殊能力 「石化の視線」 バジリスクと遭遇した時、ペールを被るなどの対策をしていないならば、【コンディション】が7未満の者は即座に全身が石化する。この石化を解く方法は一般には知られていない。</p>								

ガーデン・トータス				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				10	森、密林、山、高山	夏	培養土(8000G)	059
♥HP	50	★MP	20	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	15	20 / 6 / 4 / 10			d6+d20 / d20	5
<p>解説 林や森など、適度な湿度と日光のある所に生息する世界最大の陸亀。その全長は大きいもので20mを超える。背中の甲羅はほぼ平らで、そこは植物が育つには最適な環境であると言われている。植物の種類は、成長して甲羅が大きくなるたびに増えていき、最終的には1つの生態系を作り出すまでになるという。姿が酷似していることから、低山の亀との関連も指摘されているが、目撃例自体が少ないため、詳しいことなどは分かっていない。</p> <p>特殊能力 「薬草の宝庫」 ガーデン・トータスの甲羅の上には、すべての【ヒーリングハーブ】が1つずつ生えている。</p>								

怪獣				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				12	高山、砂漠、海など 高レベル地形	春	骨(18000G)	013
♥HP	52	★MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	14	コンディション	12	20 / 20 / 4 / 4			d20+d20 / d20	3
<p>解説 世界でもっとも巨大な体格を持つ肉食獣。全長は数十m(大きすぎて正確には測定不能)とされている。外見も個体差が激しくまた目撃例が少ないため正確には不明。サイズが違いすぎるため、人間を襲うことはないと言われている。ただし、地殻変動などで自然のバランスが狂ったりすると、まれに人里に現れることがある。もしそうなったら……人間は逃げるか、怪獣退治に使命を懸けるしかないだろう。</p> <p>特殊能力 「あばれる」 巨体から繰り出される攻撃は、山をも砕き、竜さえも仕留める。怪獣の攻撃は、フィールド全域に対する範囲攻撃となる。また、通常ならば攻撃失敗となる1ソロもクリティカルとして扱う。</p>								



* 幻 樹 *

冬の章
幻樹



自然に生息している植物の中で、詳しい生態が不明なもの、特異な能力や高い知性を持つものの総称です。動きは遅いのですが、執拗でしぶとさを持っています。

ナパーム・パーム				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	荒野、砂漠、岩場、低山	夏	実(100G)	082
♥HP	16	★MP	10	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	3	コンディション	7	6 / 4 / 2 / 4			d6+d4 / d6	0
<p>解説 砂漠などに生えるヤシの木の仲間。葉や幹は、家や家具を作る材料となる。また、卵ほどの大きさの実の中には、衝撃を加えると爆発する成分の粉を蓄えており、外敵から身を守るためにそれを落として攻撃することもある。砂漠やオアシスの住人は、野盗や肉食動物から家を守るため、ナパーム・パームを家の周りに植えるという。</p> <p>特殊能力 「木の実爆弾」 木の実を振り落として相手にぶつける。 この攻撃は、命中「d6+d6/ダメージd6点」として扱い、フロントエリアとバックエリアのどちらにも攻撃ができる。</p>								

マイコニド				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	林、森、密林	秋	きも美しい化粧品	095
♥HP	12	★MP	10	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	コンディション	6	4 / 2 / 6 / 4			d4+d6 / d4	0
<p>解説 意思を持って自由に動く、キノコの種類。外見は、傘の大きさが1m近くになる巨大なキノコで、その姿は白粉を塗ったように白く艶かく、紅を引いたかのように艶やかである。マイコニドは温厚な正確で、普段は森や林の中でしゃなりしゃなりと暮らしているが、繁殖期になると栄養価の高い食事を求めて森の中を移動する。マイコニドはテレパシーで意思疎通を図ることができるため、旅人は時として交渉をする機会があるかもしれない。</p> <p>特殊能力 なし</p>								

タイラント・ローズ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	林、森、丘陵 草原、岩場	春	美しい香水	073
♥HP	22	★MP	11	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	コンディション	8	8 / 6 / 2 / 4			d8+d6 / d8	0
<p>解説 野ばらの一種。普段は通常の植物となんら変わらない性質を持つが、花をつける時期になると、花を美しく咲かせるために、動物の血を欲するようになる。長く伸びるイバラを絡ませ、獲物の身体に突き刺して血をすする。一説によると、百種類の動物から血をすすったタイラント・ローズは、世にも美しい青い花を咲かせるという。</p> <p>特殊能力 「吸血」 タイラントローズは、相手にダメージを与えるごとにHPを3点回復する。</p>								



パラサイト・ナス				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	林、森、密林	春	食料(1個)	088
♥ HP	14	✧ MP	19	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	コンディション	8	4 / 4 / 4 / 8			d4+d10 / d10	0

解説 他の生き物の身体に寄生して成長するナス。パラサイト・ナスは宿主から栄養をもらって成長する代わりに、宿主の身体能力や思考能力を高める特殊な成分を分泌して宿主を助ける。よって、パラサイト・ナスと戦おうとするものはその宿主とも戦うことになる。その素晴らしい力のせいか、戦士や傭兵の中にはパラサイト・ナスを自ら身体に生やそうとする者もいる。ただし、その種は貴重で入手は非常に困難な上、発芽率が低いため、実際に生えることは滅多にない。

特殊能力 「寄生」
他の生き物に寄生することで、その生き物の身体能力を大きく増強させる。パラサイト・ナスに寄生された生き物は最大HPと最大MPが+10、イニシアティブ、コンディション、防護点が+1される。寄生されている間はこの効果はずっと続く。

チャーミング・ラフレシア				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	草原、荒野、林	春	におう保存食(4個)	081
♥ HP	28	✧ MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	3	コンディション	10	10 / 4 / 2 / 6			d10+d4 / d10	0

解説 密林の奥地、湿度と気温が高い場所では生えない幻の植物。巨大な花を咲かせるが、幹に花を支えるだけの頑丈さがないため、地面に直接巨大な花を咲かせる。地面いっぱいに広がる艶やかな花は幻想的で美しい。チャーミング・ラフレシアは、動物の本能を刺激する臭いを放って獲物を誘き寄せ、自在に動く蔓と花の中心部に満たされた溶解液で捕食してしまう。匂いに感わされた衰れた獲物は半ば意識を失い、えもいわれぬ恍惚感に包まれながら捕食されていくという。

特殊能力 「魅了の芳香」
戦闘開始時に、チャーミング・ラフレシア以外の全員は[精神+精神]で目標値7のチェックを行い、失敗した者は、この戦闘中【ハイ:6】の状態異常を受ける。

デス・グラス				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	草原、湿地	春	葉(300G)	075
♥ HP	34	✧ MP	17	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	3	コンディション	11	12 / 4 / 2 / 6			d12+d4 / d12	0

解説 草原を旅する上で最も気をつけなければならない植物。一見すると広大な草原の一部にしか見えないが、大きなつぼみを中心に半径20mに広がる草すべてが、この植物の葉であり根である。葉は獲物が入った瞬間に刃のように硬くなり、気がつかずに踏み込めば全身をズタズタに切り裂かれてしまう。そうして殺した獲物をデス・グラスは食料とする。弱点は中央のつぼみ。これを破壊しない限り、デス・グラスは活動を止めない。

特殊能力 「刃の農」
デス・グラスは攻撃時、範囲に入っている者すべてを攻撃する。この攻撃には命中判定がなく、避けることができない。ダメージはd6点。

動植物				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	全て	秋	根(400G)	086
♥ HP	30	✧ MP	13	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	9	10 / 8 / 4 / 4			d10+d8 / d10	1

解説 根っこを生き物のように動かすことで自由に移動できるよう進化した不思議な植物。外見は、根をタコの足のようにつばき草の塊。年を重ねるごとに、その大きさは増していき、最終的には全長10mを超える。視覚ではなく、空気中の水分や臭いに反応して動き回り、獲物を根や枝で捕らえ、その体液を吸収する。学者の間では、動植物は動物と植物の中間の存在ではないかと言われている。

特殊能力 なし





ツチトラ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	荒野、砂漠、山	冬	-	091
♥ HP	25	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	7	10 / 10 / 2 / 4			d10+d10 / d10	0

解説 荒野や砂漠など、極度に乾燥した地方に生息するカビの一種。普段は涼しい地中で眠っているが、ごくまれに雨が降ったときのみ地上に現れて爆発的に増殖する。ツチトラはほんの少しの水分にも敏感に反応するため、ツチトラの頭上を生き物が通りかるとその水分を求めて対象にまとわりつき、その水分を吸い取ってしまう。砂漠でミイラ化した死体を見つけた場合はすぐ近くにツチトラがいる証拠かもしれない。

特殊能力 「水分吸収」
ツチトラの攻撃を受けた者は、自動的に所持している水袋およびタルの中の水をd6個分失う。

パラソルもどき				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				6	森、密林、低山	夏	きもい頑丈な傘	072
♥ HP	36	★ MP	22	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	コンディション	12	12 / 4 / 4 / 8			d12+d4 / d12	2

解説 巨大化した食虫植物ウツボカズラの種類。通常のウツボカズラとは違い、身体の大部分は地下で育つ。普段は入り口である葉を閉ざしているが雨が降ると開いて、雨宿りしようとする獲物をその口へと誘い込む。体内は強力な消化液で満たされており、中に入り込んだ獲物は瞬時に溶かされ養分にされる。ただ、パラソルもどきの中に住む虫は身体から消化液を無効化する物質を出しており、ある民族はその物質を身体に塗ることでパラソルもどきを家として使っているという。

特殊能力 「体内監獄」
パラソルもどきの攻撃を受けたものは、その体内に閉じ込められる。
パラソルもどきのHPが18以下になるまで、閉じ込められた者は行動ができず、外からの魔法が一切届かない。

光線樹(こうせんじゅ)				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				7	低山、高山、森	秋	オリハルコンのひかるたいまつ	099
♥ HP	34	★ MP	31	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コンディション	13	10 / 4 / 6 / 12			d6+d12 / d12	2

解説 成長すると高さ60mほどに達する常緑樹の一種。葉に日光を蓄える性質を持ち、曇天時は自らに照射することで光合成をしたり、収束させた光を放つことで外敵を攻撃したりする。ゼベリオンという街では、光線樹の照射を人為的に制御する方法を開発したという。その方法により、最強のモンスターである怪獣すらも倒せる力を手に入れたが、強力すぎる力により街全体も滅んでしまったと言われている。

特殊能力 「レーザー照射」
光線樹は外敵から攻撃を受けたとき、葉や幹にある水晶体から、収束した日光を照射することで敵を攻撃する。この光線の威力は、命中d10+d10/ダメージd12点として扱う。防護点は無効。

猛将竹				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				9	森、密林、低山、高山	夏	ださい槍プラス1	077
♥ HP	42	★ MP	25	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	12	12 / 12 / 4 / 8			d12+d12 / d12	3

解説 竹林の中で数万本に1本の割合で生えるという幻の竹。知性を持ち、自由に動き回ることができるうえ、節の中で様々な物を作り出すことができる。猛将竹の中身は、見つけた人間によって変化するとも言われており、そのため猛将竹を狩ろうとする人間は後を絶たない。しかし、大抵の人間は返り討ちに遭うのが関の山だろう。子供のない夫婦が知恵と武勇で猛将竹を倒し、中から玉のような子供を見つけたというおとぎ話はこの世界に広く伝わっている。

特殊能力 「怒りの筍」
猛将竹は、通常の攻撃と同時に、春魔法(カグヤ・レイランス)を2回発動させることができる。

* 知的種族：ネコゴブリン *

言葉をしゃべる直立歩行のネコ型種族の総称です。ネコゴブリンには近縁種がたくさんおり、地域ごとに毛並みや体の細部のつくりなどが違います。一般的にはチャトラネコゴブリンやミケネコ

ゴブリン、ぶちネコゴブリンがよく見かけられます。ちなみに「ゴブリン」という種族もいたそうなのですが、ネコゴブリンによって駆逐されたとのウワサです。

コネコゴブリン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	全て	春	かわいいツボ	-
♥ HP	8	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コデション	6	4 / 4 / 4 / 4			d4+d4 / d4	0

解説 ネコゴブリンに下っ端として使われている種族。生物的にはネコゴブリンに極めて近いが、ネコゴブリンよりも小柄で力弱いので、いつもいじめられている。身長は大人でも100cmほど。ネコゴブリンよりも大人しく人に馴れやすいため、人間と一緒に暮らしていることもあるという。やはり、頭に大事な物を入れたツボを乗せている。鳴き声は「ゴブニャ」。

特殊能力 「猫の民」

彼らは生まれながらの狩人である。夜目が利き、その鼻は狙った獲物の臭いを忘れることはない。また、彼らは様々な装備を自由に使いこなすことができる。

ネコゴブリン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	全て	春	ツボ	-
♥ HP	8	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コデション	6	4 / 6 / 4 / 4			d4+d6 / d4	1

解説 ゴブリンと名はついているが、ゴブリン族とは全く関係ない独自種族。外見は直立歩行する猫。身長は130cmほど。性格は猫と同じで、怠惰で気まぐれで好奇心旺盛で享乐的。定住する習慣を持たないため、大事な物を入れたツボを頭に掛けて世界中を放浪し、主に好奇心から人間にちょっかいを出したり、商売をしたりする。部族によっては、ツボ以外の物を頭に掛けてもいることもある。大抵のネコゴブリンは身体が濡れるのを嫌うため、独特の獣臭を漂わせている。鳴き声は「ゴブニャー」。

特殊能力 「猫の民」

彼らは生まれながらの狩人である。夜目が利き、その鼻は狙った獲物の臭いを忘れることはない。また、彼らは様々な装備を自由に使いこなすことができる。

ホブネコゴブリン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	全て	春	頑丈なツボ	-
♥ HP	16	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コデション	8	8 / 8 / 4 / 4			d8+d8+1 / d8+1	2

解説 ホブネコゴブリンはネコゴブリンの近縁種と思われる生き物。体格はネコゴブリンより一回り大きい。性格はネコゴブリンと変わらず怠惰で気まぐれ。ただし、ホブネコゴブリンは天性の狩人で戦闘能力は人間を凌駕する。そのため、猫の手も借りたい戦争中の国々に、傭兵として雇われることもある。戦場で威風堂々と仁王立ちする姿はまさに「借りてきた猫」。頭の上のツボには戦利品が収められている。鳴き声は「ホブニャー」。

特殊能力 「猫の民」

彼らは生まれながらの狩人である。夜目が利き、その鼻は狙った獲物の臭いを忘れることはない。また、彼らは様々な装備を自由に使いこなすことができる。



魔石



石や土、鉱物などの無生物が長い年月を経て意思を持ち、動き出したものです。体に価値のあ

る鉱物や素材を多く含んでいるため、よく人間に狙われています。

☞ 魔石は【肉体系状態異常】を受けません。

隕鉄 (いんてつ)				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	全て	なし	鉄(8000G)	120
♥ HP	7	★ MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	7	2 / 2 / 8 / 8			d8+d8 / d8	2

解説 遥か上空、月や太陽が浮かぶ場所から落ちてきたという流れ星のかけら。一見したところただの鉄の塊だが、非常に高い知性を持ち、ある隕鉄はテレパシーによって人間と話をすることができたという。溶かされてもその力を失わないため、隕鉄を鍛えて作った剣は素晴らしい力を秘めた霊剣となる。古代の英雄譚では勇者の持ち物として、また助言者として隕鉄で出来た武具が登場する。

特殊能力 「星界の加護」
隕鉄は星界の加護を受けているため、イニシアティブとコンディションに常に+1のボーナスを受ける。この加護は隕鉄を所持しているものにも効果を及ぼす。また隕鉄製の武具は「プラス1」の武具になる。

シンフォニック・クリスタル				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	全て	なし	水晶(750G)	116
♥ HP	19	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	コンディション	9	8 / 2 / 4 / 6			d4+d6 / d6	2

解説 洞窟の奥深くで稀に見つかる奇石の一種で、直径が数十mにも達する巨大なクリスタルの結晶。数年に一度、身体を震わせてこの世のものとも思えぬような美しい旋律を奏でる。その音はシンフォニック・クリスタルが長い時をかけてその身に蓄えてきた、地上に住むありとあらゆる生き物たちの音の集合だと言われている。だからこそ、その音を聞いた生物は自分たちの身体の中を流れる鼓動を聞き、世界と自分が一体になったように感じるのだ。

特殊能力 「大地の音楽」
シンフォニック・クリスタルの旋律を聴いた者は恒久的にコンディションが+1される。

岩喰らい				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	荒野、岩場、低山、砂漠	なし	頑丈な保存食(2個)	123
♥ HP	24	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コンディション	9	10 / 6 / 2 / 4			d10+d6 / d10	2

解説 灰褐色の巨大な岩石で出来た身体を持ち、背中から巨大な石筍をいくつも生やしている大蜥蜴といった外見をした魔石の一種。山や谷間を移動し、鋭い鼻で好物の石や鉱物の臭いを嗅ぎ当てて食べる。肉食ではないため人間に意図的に危害を加えることはないが、縄張り意識が強く、岩喰らいの縄張りをうかつに進むとその巨体に押しつぶされることになるだろう。上質の鉄や金属を好むため、熟練の旅人の装備が狙われることもあるという。

特殊能力 なし



モアイ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
HP	12	MP	16	5	全て	なし	きもくて頑丈な ヘヴィ・シールド	114	
イニシア	5	エンディジョン	9	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点	
				6	4	6	8	d6+d8 / d6	3

解説 石や砂の中から現れるという、人面の姿をした魔石の一種。外見は身長1mほど。非常に臆病で、人前に現れることはまずないが、石や岩などを自由に變形させたり、動かす力を持っており、困っている人間に対してはこっそり手助けをしてくれることもあるという。また逆に石を乱暴に扱う者には攻撃を仕掛けてくるともいわれている。石造りの建物が多き街では、家の守り神として崇められていることもあるようだ。

特殊能力 「石の心」
石や岩、砂などの中に入って自由に操ったり、形を変えることができる。モアイは「オブジェクト」を新たに3つ作ることができる。ただし、その「オブジェクト」は石や砂などに鉱物に関係あるものでなくてはならない。

氷像				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
HP	26	MP	16	6	低山、高山	冬	-	117	
イニシア	6	エンディジョン	11	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点	
				10	6	4	8	d10+d8 / d10	3

解説 凍死した動物が、魔法の氷によって生前の姿のまま氷漬けになったという魔石の一種。外見は透き通った氷の塊の中に動物が生前の姿のまま眠っているような姿をしている。生前と全く同じ知性や感覚を持つが、理性は持たず本能に従って行動するようになるという。人間、特に屈強な戦士や偉大な魔術師が氷像になった時は非常に危険な存在となるだろう。

特殊能力 「魔氷の嵐」
全身から冷気を吹き出して氷の嵐を引き起こす。この攻撃によって死亡した者は氷の像となってしまうという。この攻撃は全てのエリアへの、命中「d8+d8/ダメージd8点」の防護点を無視する攻撃として扱う。

石化した化石				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
HP	24	MP	16	7	荒野、岩場 低山、砂漠、高山	なし	化石(3000G)	111	
イニシア	6	エンディジョン	11	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点	
				12	8	2	8	d12+d8 / d12	3

解説 古代の生き物が化石になる途中、何らかの理由によって魔石となったもの。大抵の石化した化石は古代の生き物がそのまま石化して動き出したような姿をしている。性質は生前と変わらないが、古代の生き物の中には現在では生き残っていない珍妙な性質や能力を持つものの少なくない。また、石と化したその身体は魔法的な力を秘めており、見た目以上に頑丈である。

特殊能力 「2回攻撃」
石化した化石は自身の行動で2回攻撃できる。

ホットイテクレ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
HP	24	MP	20	8	低山、砂漠、高山	なし	金(20000G)	128	
イニシア	7	エンディジョン	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点	
				12	6	6	10	d12+d6 / d12	5

解説 意思を持つ黄金で身体が出来ている巨人。元々は温厚な性格で困っている旅人を助けることもあったというが、その身体黄金を求めて人間たちが金の巨人をさんざんに狩り立てたため、すっかりひねくれてしまった。今では人里にも近づかず、洞窟の奥などでひっそりと暮らしている。だが、それでも人間たちが襲ってくる時は、泣き声をあげながらその巨体を駆使して人間を追い払うという。

特殊能力 なし





不死

冬の章
不死



人や動物の怨念が宿ることで、動き出した死体や物体です。死ぬ直前に持っていた強い感情に従って行動するといわれています。

☞ 不死は【状態異常】を受けません。また「不死」のモンスターは、ミスリルかオリハルコンで作られた武器によるダメージに防護点を適用できません。

ゾンビ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				1	全て	夏	-	134
♥HP	8	★MP	2	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	エンデュランス	5	6 / 4 / 2 / 2			d6+d4 / d6	0
<p>解説 なんらかの原因で弔われなかった死体に魂が舞い戻り、動き出したもの。主に邪悪な魔術の産物だが、稀に自然発生することもあると言われている。死体が白骨化する前に復活したものをゾンビ、白骨化したあとに復活したものをスケルトンと呼んで区別している。ゾンビはスケルトンよりも動きはにぶいが、痛みも感じず本能のまま獲物に襲い掛かるだけの、非常にやっかいなモンスターである。</p>								
<p>特殊能力 なし</p>								

カラカッサ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	全て	夏	きもかわいい傘	137
♥HP	4	★MP	10	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	エンデュランス	6	4 / 4 / 2 / 6			d4+d4 / d4	2
<p>解説 人間など、ある一定以上の知性を持つ動物の想いが道具などの無機物に宿ったものの総称を九十九神と言い、不死のモンスターとして扱われる。中には会話することが可能なほど理性的なものもいるが、大抵の九十九神は物に魂が籠っただけの、動物と何ら変わらない存在であるとされている。カラカッサは傘が九十九神となったもので、こうした九十九神はたくさんの種類が世界中に存在するという。</p>								
<p>特殊能力 なし</p>								

スケルトン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	全て	秋	-	133
♥HP	8	★MP	6	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	エンデュランス	6	6 / 6 / 2 / 4			d6+d6 / d6	1
<p>解説 なんらかの原因で弔われなかった死体に魂が舞い戻り、動き出したもの。主に邪悪な魔術の産物だが、稀に自然発生することもあると言われている。死体が白骨化する前に復活したものをゾンビ、白骨化したあとに復活したものをスケルトンと呼んで区別している。スケルトンはゾンビよりも動きが俊敏で、剣や盾を使いこなすなどある程度の知能を持つのが特徴と言えるだろう。</p>								
<p>特殊能力 なし</p>								



リングツネ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	全て	春	毛皮(600G)	143
♥ HP	8	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	6	4 / 6 / 6 / 6	d6+d6 / d6		0	

解説 生前に抱いた他者に対する強い嫉妬心が元で、死後に不死の獣として蘇ったモンスター。外見は紫色の炎を纏う不気味な狐。弱点は水だが、少量の水をかけても高熱のため瞬時に蒸発してしまう。完全に倒すためには雨を降らせるか、川が海にでも落とすしかないだろう。

特殊能力 「嫉妬の炎」
リングツネの攻撃を受けたとき、もしくはリングツネに近接攻撃をしたときに[精神+精神チェック]目標値7を行う。失敗した者は心が嫉妬心で満ち溢れ、次の手番で自分と同じエリアにいる仲間に1回だけ攻撃してしまう。この効果は仲間を攻撃するまで続く。

マミー				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	全て	夏	ミイラ(800G)	142
♥ HP	35	★ MP	27	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	11	10 / 4 / 4 / 6	d10+d4 / d10		2	

解説 砂漠などの乾燥した地方で人工的に作られるアンデットの種類。全身に特殊な薬を塗った包帯を巻いた死体は腐ることもなく、半永久的に動き、主人の命令を聞くという。またマミーはゾンビやスケルトン等と違い、多少の知能を兼ね備えているため、複雑な命令もこなすことが出来る。古代人はマミーを墓地や遺跡の番人として用いていたが、死体を再利用するマミーは死者の魂の安息を妨げる行為だとし、現在ではごく一部の例外を除いて作られることはない。

特殊能力 「呪いの手のひら」
マミーの手のひらには特殊な力があり、触られた者は魂を蝕まれるという。マミーの攻撃を受けたものは、1回の[ダメージチェック]でHPとMP両方にダメージを受ける。

万骨(よろずぼね)				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				6	全て	夏	-	149
♥ HP	36	★ MP	32	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	12	10 / 8 / 2 / 8	d10+d8 / d10		2	

解説 戦場など、大量の死体がある場所で生まれる魔獣。スケルトンの上位種とも言われている。外見は大量の骨が無数に組み合せて出来た巨大な四足獣。性格は狂猛で、目につくものを破壊しつくすまで行動し続けると言われている。万骨は破壊の限りをつくした後、突然崩壊するが、崩壊するまでの時間には個体差がある。一説によると、万骨の核となっている魂が生前抱いていた、恨み、憎悪、怒りなどの負の感情が強ければ強いほど、万骨は長く生き続けると言われている。

特殊能力 「2回攻撃」
万骨は自身の行動で2回攻撃できる。

ヴァンパイア				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				7	全て	夏	-	131
♥ HP	33	★ MP	33	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	10	コンディション	11	8 / 8 / 8 / 8	d8+d8 / d8+3		3	

解説 死んだ人間が邪法により蘇ったもので、生前と全く変わらぬ姿と、生前よりも遥かに強靱な肉体と優れた知性を兼ね備えるようになる。中には生前と同じように街や村で人間にまぎれて暮らすヴァンパイアもいるという。ただし生きていくためには他の生物の血を必要とし、血を飲まなければ数日で減ってしまう。また日光を恐れるようになる、流れる水を渡ることが出来なくなる、鏡に姿が映らなくなるなど人として生きていくには制約が多いため、大抵はひっそりと孤独に生きているようだ。

特殊能力 「不死の血族」
ヴァンパイアは他の生物の精気を吸収することができる。自身の行動で2回攻撃でき、攻撃で敵に与えたダメージ分、自身のHPを回復することができる。また、このダメージで死亡した者は、ヴァンパイアの忠実な従者として蘇る。





レディ・ソーサー				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				9	全て	秋	美しい壊れた食器	138
♥ HP	25	★ MP	20	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	12	コンディション	9	8 / 10 / 10 / 10			d12+d20 / d12	3
<p>解説 無実の罪やとるに足らない過失で不当に殺された哀れな魂が不死のモンスターとして蘇ったもの。外見は長い黒髪を持つ妖艶かつ不気味な白装束の女性。レディ・ソーサーは9枚の空を飛ぶ皿を自在に操る能力を持つ。この皿は本物の皿ではなく、それ自体が意思を持つモンスターのようなもので、生者に高速回転しながら襲いかかり、その精気を喰らうという。</p> <p>特殊能力 「9枚の皿」 9枚の皿を出現させ、怨念の声とともに、それを敵に連続で投げつける。レディ・ソーサーは一度の行動で9回の攻撃を行うことができる。ただし、その場合は命中「d6+d6 / ダメージ d6 点」となる。またこの攻撃でダメージを受けた場合、コンディションが-1される。この効果は重複する。</p>								

デュラハン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				9	全て	夏	呪われたヘヴィアーマー	147
♥ HP	29	★ MP	20	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	9	コンディション	11	10 / 10 / 6 / 10			d10+d10 / d10	5
<p>解説 戦士や騎士の魂が甲冑に宿ったモンスター。大抵のデュラハンは首のない騎士の姿をしている。戦いの中で自分が死んだことに気づいておらず、不死となって敵を求めて戦場を歩き回るといふ。ただ、中には死してもなお主君に忠義を尽くし続けたデュラハンもいるそうだ。おとぎ話によれば、かつて偉大なる王に仕えた騎士が、戦死したのちもデュラハンとなって王の血に連なるものを今でも守り続けているという。</p> <p>特殊能力 「魔道の剛剣」 このモンスターは自身の行動で3体までの対象に同時に攻撃を行うことができる(命中チェックは1回)。また、このモンスターの攻撃を受けた者は【病気:8】の状態異常を受ける。この呪いの病気はデュラハンを倒すまで治らない。</p>								

ハロウィン・マーチ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				10	全て	秋	呪われた楽器	150
♥ HP	50	★ MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	15	20 / 8 / 4 / 8			d20+d8 / d20	2
<p>解説 1体のモンスターとして扱われているが、実は無数の幽霊やゾンビ、スケルトンなどの不死のモンスターが群れをなして、陽気な音楽とともに移動する現象。星明りに照らされて不気味に発光する霧の帯を見たものは、自身もハロウィン・マーチに引き込まれるという。その霧の帯は、現世に想いを残し成仏できずにいる不死のモンスターの想いを遂げさせるため、その想いが残る場所へ魂を導く移動手段だといふ。東方では別名「百鬼夜行」と呼ばれ、恐れられている。</p> <p>特殊能力 「百鬼夜行」 ハロウィン・マーチは常に大量の不死のモンスターと供にいる。 ハロウィン・マーチは通常の攻撃に加えて1ラウンドに1回だけ、他の不死モンスターの特殊能力を使うことができる。</p>								

リッチ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				11	全て	夏	宝石(50000G)	139
♥ HP	22	★ MP	44	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	14	コンディション	11	6 / 6 / 20 / 12			d20+d12 / d12	3
<p>解説 リッチは強大な力を持った魔術師が、永遠の命を得ようとして特殊な魔術で自分の死体に魂を固定化させた姿である。ただしこの魔術を用いると、死体に魂を戻す際に魂が傷つくという欠点がある。傷ついた魂は生前に持っていた倫理観や感情、知性などを失い、金銀財宝にのみ執着する文字通りの怪物と化してしまう。ある説によると、長い年月を経て理性を取り戻したリッチは「セレブ」と呼ばれ、不死たちの王国を築くと言われている。</p> <p>特殊能力 「冥府の魔術師」 リッチは全ての呪文魔法を使いこなすことができ、一回の行動で異なる2つの魔法を使うことができる。</p>								

知的種族：ゴブローチ

世界を汚染するために日夜知恵を巡らせている忌まわしき種族です。別名ブラックゴブリンとも呼ばれ、あらゆる人間に嫌われています。外見の

あまりのおぞましさを「黒いアレ」などと呼ばれることもあり、その名前を呼ぶことすら禁忌としている場所もあるそうです。

ゴブローチ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	全て	夏	-	-
♥ HP	20	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	8	8 / 6 / 4 / 4			d6+d8+1 / d8+1	1
<p>解説 汚れ、腐敗などが大好物で、世界を汚れて満たすために行動している。普段は地下深くに潜っているが、人間の町を汚れて満たすため、陰謀を巡らし地上に現れることもある。外見は黒い鬼にゴキブリを足し合わせてそれを数十倍醜悪にしたような姿。ただし高位のものは魔法をたしなみ、外見を人間そっくりに変えることができるという。そうして人間に化けたゴブローチは大都市に入り込み、都市全体を汚染するために行動する。</p> <p>特殊能力 「2回攻撃」 ゴブローチは自分の行動で2回攻撃することができる。</p>								

ゴブローチ・スカイ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	全て	夏	-	-
♥ HP	17	✧ MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	9	コンディション	9	6 / 8 / 6 / 8			d6+d8+1 / d6+1	1
<p>解説 ゴブローチの中でも身体能力に優れ、なんと「飛翔」することができる固体。飛翔するときのあまりのおぞましさに、それを見た人々の多くはその場に凍りつく。他のゴブローチ同様、世界を汚染するために日夜活動と飛翔を続けている。ゴブローチに比べると、ややアウトロウ気質なところがあると噂されている。</p> <p>特殊能力 「飛翔」 ゴブローチ・スカイは身の危険を感じると突然、飛翔する。戦闘中、ゴブローチ・スカイの飛翔の瞬間を見た者は[精神+精神チェック]目標値8を行う。このチェックに失敗した者は、次の自分の手番で「防御」しかできなくなる。</p>								

ラジオアクティブ・ゴブローチ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				8	全て	夏	-	-
♥ HP	28	✧ MP	24	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	11	コンディション	12	10 / 10 / 6 / 8			d10+d10+2 / d10+2	3
<p>解説 ゴブローチの階級制度の中でトップに位置している存在。その正体は汚れを愛するあまり、この世で最も触れてはならない汚染物質に触れてしまったゴブローチである。そのせいで身体が突然変異を起こし、異常なまでの強靭さを手に入れている。ラジオアクティブ・ゴブローチは「汚染物質」を秘匿することで、その力を独占的になものにし、ゴブローチたちの支配者階級として君臨している。</p> <p>特殊能力 「核の夏」 ゴブローチの中でも知能の高い固体は魔法に習熟している。彼らの中でも夏魔法をもっとも得意としている。ラジオアクティブ・ゴブローチはすべての夏魔法を使いこなすことができる。</p>								



妖 魔



病気や毒を他の生物に感染させる性質を持つ生物の総称です。その性質から人間の天敵とされ、忌み嫌われています。

イービル・ソウル				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				1	全て	春	-	170
♥ HP	5	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	4	コンディション	6	2 / 2 / 4 / 4			d4+d4 / d4	0

解説 世界中の空をあてもなく漂い続ける最下級の妖魔。外見は綿のような羽根を持つ小人。性格はいたずら好きで生意気。繁殖期の春になると風に乗って大量のイービル・ソウルが街などに出現することもある。直接的な危険はないが、精神を減入らせるその攻撃は非常にやっかいで、イービル・ソウルの大量発生が原因で村や街が崩壊することもあるという。

特殊能力 「邪悪な囁き」
 近くの人間に気力を萎えさせる言霊を投げかける。
 イービル・ソウルの攻撃を受けたものは【だるい:6】の状態異常を受ける。

どくガマ				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	全て	夏	-	159
♥ HP	10	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コンディション	7	4 / 4 / 4 / 4			d4+d4 / d4	0

解説 全身真っ黒な蛙のような姿をした小型の妖魔。全長は通常20cmほどだが、旬には倍近くまで成長する。戦闘能力はあまりないが、有機物、特に食物を変質させ、毒に変える力を持つ。どくガマによって汚染された食料を食べることで、食中毒になることもある。どくガマキングと呼ばれる巨大などくガマから分裂して生まれる。近縁種に毒ガスを放つガスガマがいる。

特殊能力 「毒変化」
 有機物を毒に変える力を持つ。この力に汚染された物質を食べたり、触れたりすると【毒:6】の状態異常を受ける。これはどくガマの攻撃を受けても発生する。

ディケイター				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	なし	夏	-	153
♥ HP	8	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	5	4 / 8 / 4 / 4			d4+d8 / d4	0

解説 生き物を腐敗させる力を持つ下級の妖魔。「腐敗させるもの」の異名を持つ。外見は無数の足を持つ緑色の毛の塊。大きさは20cmほど。腐敗させられるものが多い場所に集まろうとする性質があるため、街中などでよく見かける。食べ物屋の天敵であり、旬の季節には街ぐるみで傭兵を雇ってディケイターに対抗する所もあるという。

特殊能力 「腐敗進行」
 触れるもの全てを腐らせる力を持つ。
 ディケイターの攻撃を受けた場合【大ケガ:6】の状態異常を受ける。



メタ・ノール				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	全て	夏	-	158
♥ HP	12	★ MP	6	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	7	8 / 8 / 2 / 4			d8+d8 / d8	0

解説 濁ったアルコールのような身体を持つハイエナの姿をした妖魔。通常は全長1m程度。触れた酒を汚染する力を持ち、その酒を飲んだものは性格が傲慢になったり、凶暴になったりする。また依存効果があり、飲み続ければアルコール依存症になるという。メタ・ノールが群れて酒場などに現れると、町全体に被害が及ぶことも多い。

特殊能力 「酒の魔力」
メタ・ノールは触れた酒を汚染する力を持ち、その酒を飲んだものは【ハイ:10】の状態異常を受ける。また体からアルコールの霧を発生させることで、周りにいる生き物を酔わせることができる。全エリアの生き物は毎ラウンド、MPに1点のダメージを受ける。

竜狂い				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	全て	なし	-	161
♥ HP	8	★ MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	11	コンディション	10	4 / 6 / 8 / 8			d8+d8 / d8	1

解説 竜に寄生する力を持つ上位妖魔の一種。外見は不気味な笑みを口元にたたえた小さな道化師。身長は50cm程度。身体や心の弱った竜に寄生して、竜に耐え難い激痛を与える能力を持っているので、寄生された竜は、痛みから理性を失い暴れ狂う。竜を苦しみから解き放つには、竜の頭部にめり込むようにして寄生している竜狂いを倒すことだけである。

特殊能力 「魔法・中級」
竜狂いは竜に寄生することで中級までの季節魔法と、すべての呪文魔法を使用することができる。使用できる季節魔法は春夏秋冬のうち1つをGMが決める。

黒死髑髏				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				8	全て	なし	-	154
♥ HP	16	★ MP	20	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	12	コンディション	13	8 / 6 / 10 / 10			d10+d10 / d10	1

解説 現在知られている妖魔の中でもっとも強い力を持つ妖魔の一種。外見は黒い霧を纏った空中に浮かぶ巨大なドクロ。その姿は漆黒のローブを纏った死神を連想させる。鼠を操る力を持ち、黒死病に感染した鼠を拡散させることで増えてゆく。黒死病に感染したものは全身に黒い斑点が現れ、一週間ほどで死に至る。治療方法は、黒死髑髏を倒すことのみとされている。高位の魔法やヒーラーの秘薬の中には黒死病を治すものもあるというが……。

特殊能力 「死を撒き散らすもの」
体から出ている黒い霧を浴びたものも黒死病に感染する。戦闘開始時に戦闘に参加しているものは即座に【病気:13】の状態異常を受ける。

レッド・デーモン				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				11	全て	なし	冥土の土産(美しい高品質の特産品・大×4個)	166
♥ HP	50	★ MP	24	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	13	コンディション	16	12 / 10 / 8 / 12			d12+d10 / d12+3	2

解説 鮮血のように真っ赤な肌を持つ最上位妖魔の一種。外見は背中から蝙蝠のような翼を生やし、巨大な鉤爪を持つ全長4mを超える人間のような不気味な姿。心を持つ全ての生き物が抱えている恐怖や憎悪、怒りなどの感情を増幅させる力を持つ。その能力からレッド・デーモンが現れた場所では大きな戦乱が起こると言われており、世界中で恐怖の対象となっている。

特殊能力 「暴走する精神」
レッド・デーモンに遭遇した時、即座に【ショック:10】の状態異常を受ける。また、このモンスターは自身の行動で3体までの対象に同時に攻撃を行うことができる(命中チェックは1回)。



魔法生物

魔法に方法によって造り出された生命体です。大抵の魔法生物は自我を持たず、他者の命令に従うだけですが、中には高い知性と自意識を持

つものも存在します。
 魔法生物は【精神系状態異常】を受けません。

おもちゃの兵隊さん				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				1	全て	なし	壊れた剣	171
♥ HP	9	★ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	5	コンディション	6	4 / 6 / 2 / 2	d4+d6 / d4		1	

解説 全長50cmほどの青銅やブリキで出来た兵隊人形のような姿の魔法生物。主に屋内での護衛用や子供のお守り役として用いられており、知性などは全くない。主人の命令を聞くだけの存在だが、金属で出来た身体は頑丈で、手にしている剣や弓はまぎれもない本物。小さいからといって油断すれば思わぬ痛手を負うことになるだろう。

特殊能力 なし

スライム				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	全て	夏	夕陽のヒメリンゴ	175
♥ HP	23	★ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	4	コンディション	9	10 / 4 / 2 / 2	d4+d10 / d10		0	

解説 スライムは、魔法生物の中でも粘菌の姿をしているものを指す。外見は非常に多彩で、ゼリー状のドロドロの塊が一般的だが、中にはボヨボヨした愛らしい姿のものもある。色は薄い青や緑が一般的。石の影や日陰など、日光の当たらない湿気の多い場所を好み、近づいてきた獲物を取り込んで、強酸性の粘液で溶かして体液をすすする性質を持つ。報告されたもので最大のスライムは、全長が10mを超えていたという。とにかくしぶとく体の一部でも残っていれば再生するので注意が必要。

特殊能力 「粘液の体」
 強酸性の粘液で体ができており、取り込んだ物をドロドロに溶かしてしまう。スライムの攻撃を受けたものは、洗濯するまで鎧の耐久度が1点減少する。

魔法の手				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	全て	なし	手袋(200G)	179
♥ HP	15	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	6	コンディション	8	6 / 4 / 6 / 4	d4+d6 / d6		0	

解説 誰が作ったのかも知られていない不思議な魔法生物。外見は白い手袋をした巨大な手のひら。人並みの知性を持ち、しゃべることはできないが手話で意思疎通を行うことができる。同じような種族に魔法の足、魔法の目などがいるため、古代の巨人の身体の一部を魔法生物化したものとも考えられている。また全ての部位を集めると巨人が復活するとも言われているが、今までにそれを試したものはいない。

特殊能力 なし

冬の章
魔法生物





コッペリア

コッペリア				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	全て	なし	歯車(2000G)	172
♥ HP	17	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	8	6 / 6 / 6 / 6			d6+d6 / d6	1

解説 魔法と技術の粋を集めて作られた人間そっくりな魔法生物。外見は限りなく人間に近づけられ、見ただけではまず魔法生物だと気づかない。また中には体温を持つものや涙を流すものなど、様々な機能が付与されたコッペリアも作られている。コッペリアには自由意志がなく、主人の命令を聞くだけの文字通り人形に過ぎない。ただし、ごく稀に意思や感情を持つ全自動人形も存在するという。

特殊能力 「人まね」
コッペリアを見たとき[知力+精神チェック]で目標値(13)のチェックを行う。失敗した者はコッペリアを人間だと思ってしまう。

ハニワゴーレム

ハニワゴーレム				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	全て	なし	ハニワ(1200G)	182
♥ HP	21	★ MP	16	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	11	8 / 8 / 2 / 8			d8+d8 / d8	1

解説 乾燥させた粘土を焼いて作られた魔法生物の一種。陶器のような身体は衝撃に弱く、武器などで攻撃されれば容易く壊れてしまう。だが、土が材料なので作るのが容易で、色々和外見も細工しやすいのが特長。戦闘用よりも主に雑用に使われることが多く、ある地方では装飾が施されたハニワゴーレムが祭具として使われている。

特殊能力 「2回攻撃」
ハニワゴーレムは自分の行動で2回攻撃することができる。

避難小屋型ミミック

避難小屋型ミミック				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				6	全て	なし	避難小屋	183
♥ HP	30	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	12	12 / 8 / 2 / 6			d8+d12 / d12	2

解説 陰湿な魔法使いが作り出した非常にタチの悪い魔法生物。外見は街道の片隅にボツンと建っている掘っ立て小屋だが、実はそれは巧妙に偽装された巨大な魔法生物なのである。もしその小屋に一步でも足を踏み入れようものなら、粘着質の液体で覆われた床に足をとられ、一步も動けなくなってしまうだろう。そして哀れな犠牲者はこのモンスターの体内でただ死を待つしかないのだ。また、獲物が近くにいる場合、直接獲物を丸呑みしようと自ら襲い掛かってくることもある。

特殊能力 「人間ホイホイ」
避難小屋型ミミックに気づかずに小屋の中に入ったとき、もしくは攻撃を受けたとき、接着剤のような床に足をとられて動けなくなる。自分の手番に[体力+体力チェック]で目標値10に成功しなければ一切の行動を行うことができない。

ファクトリー

ファクトリー				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				9	全て	なし	5mの城	188
♥ HP	33	★ MP	20	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	14	12 / 6 / 8 / 10			d6+d12 / d12	2

解説 小さな城のような外見の魔法生物。かつて強大な力を持つ魔法使いが作ったといわれており、現在の魔法技術では作成は不可能。ファクトリー自身の攻撃力はたいしたものではない。しかし、ファクトリーは鉄や銅などの金属を食べることで、体内で新たな魔法生物を作りだすことができる。ファクトリーは高い知性を持ち、人語を理解するため交渉が可能である。外敵に脅かされている小国の中には、ファクトリーを雇い入れて国の防衛にあてている所もあるという。

特殊能力 「魔法生物製造工場」
ファクトリーは体内で魔法生物を作りだすことができる。HP5点を消費することで、自分の手番に8レベル以下の魔法生物1体を作りだすことができ、さらに通常の行動もできる。この能力は1日に3回しか使用できない。





NPC

世界に住む人々の中で、ときに旅人の前に敵として立ちのぼるかもしれない者達のデータです。

ごろつき				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	-	-	-	-
♥ HP	12	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	5	コンディション	7	6 / 4 / 4 / 6	d6+d4 / d6		0	
<p>解説 主に街中や街のすぐそばで商人などを狙って活動している悪漢です。旅を経験していないので街から離れることが出来ず、機転が利きません。また装備も語彙も貧弱です。</p>								
<p>特殊能力 なし</p>								

低レベル地形盗賊				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	-	-	-	-
♥ HP	12	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	7	6 / 8 / 4 / 6	d6+d8 / d6		1	
<p>解説 荒野や草原など、比較的活動しやすい場所を根城とする盗賊です。ある程度の旅をこなして来ており、旅人の装備を狙ったり、徒党を組んで街道を移動するキャラバンを狙ったりします。あたまのふい連中が多く、ごろつき同様やはり語彙は貧弱です。荒野に住んでいる盗賊は「野盗」、丘陵に住んでいる泥棒は「丘陵泥棒」と呼ばれます。</p>								
<p>特殊能力 なし</p>								

高レベル地形盗賊				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				7	-	-	-	-
♥ HP	20	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	11	コンディション	8	8 / 10 / 6 / 6	d8+d10+1 / d8+1		1	
<p>解説 盗賊たちを率いる親分や、森や山など危険な地形を根城とする盗賊です。長い旅をこなし、高い実力を持っています。高レベルの旅人の持つ貴重な装備を狙ったり、大規模な盗賊団を率いて村や町を直接襲ったりします。低レベル地形盗賊に比べると語彙が多く、意外と巧いことを言うため、金品だけでなく心も奪われることがあります。密林に住む盗賊は「ジャングラー」、砂漠に住み砂舟を操る盗賊団は「デザートヴァイキング」と呼ばれます。</p>								
<p>特殊能力 なし</p>								





衛兵				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
				4	-	-	-	-	
♥ HP	16	★ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ		防護点
イニシア	6	エンデジョン	7	8 / 6 / 4 / 4			d8+d6 / d8		1
<p>解説 主に街中で活動する衛兵や、軍隊に入りたての新兵などです。一通りの訓練を受けており、一般人やチンピラよりは強いものの、その実力はまだ十人並みです。</p>									
<p>特殊能力 なし</p>									

騎士				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
				7	-	-	-	-	
♥ HP	28	★ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ		防護点
イニシア	9	エンデジョン	9	10 / 8 / 6 / 6			d10+d8+2 / d10+2		2
<p>解説 動物に騎乗して戦うエリート兵士や、武技を極めた戦士などです。非常に高い実力を持ち、ありとあらゆる武器を自在に使いこなします。また、長距離の遠征や、長い旅を経験しているため、旅人としても一流です。</p>									
<p>特殊能力 なし</p>									

中級魔術師				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
				5	-	-	-	-	
♥ HP	8	★ MP	20	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ		防護点
イニシア	8	エンデジョン	7	4 / 6 / 8 / 8			d8+d8 / d8		0
<p>解説 中級までの季節魔法(1つの季節)と呪文魔法(初級6つ、中級4つ)を使うことができる魔術師です。一流の魔法使いと認識されており、私塾の先生や学校の教師などはこのレベルでしょう。季節を感じるため、ある程度の旅をこなしている者が多いようです。</p>									
<p>特殊能力 なし</p>									

上級魔術師				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No	
				7	-	-	-	-	
♥ HP	12	★ MP	28	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ		防護点
イニシア	8	エンデジョン	9	6 / 6 / 8 / 10			d8+d10 / d10		0
<p>解説 上級までの季節魔法(2つの季節)と呪文魔法(初級全て、中級5つ、上級4つ)を使うことができる魔術師です。一般的には最高クラスの魔術師として認識され、実際に強大な魔力でほとんどの魔法を使いこなすことができます。よほど長く旅をして自然と一体化しなければ、ここまでの実力を持つことはできないようです。</p>									
<p>特殊能力 なし</p>									



動物

自然の中に住む普通の動物たちです。しかし、
こういった動物たちも特定の条件下においては旅
人に襲い掛かってくることもあります。

獣LV2				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				2	-	-	毛皮(100G)食料(1個)	-
♥ HP	14	✧ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	6	コンディション	8	6 / 6 / 2 / 2			d6+d6 / d6	1
解説 中型犬、若い狼、など								

獣LV3				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				3	-	-	毛皮(200G)食料(2個)	-
♥ HP	15	✧ MP	4	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	8	6 / 8 / 2 / 2			d6+d8 / d6	1
解説 成長した狼、大型犬、大型の猛禽、など								

獣LV4				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	-	-	毛皮(500G)食料(2個)	-
♥ HP	20	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	7	コンディション	10	8 / 8 / 2 / 4			d8+d8 / d8	1
解説 豹、小型の熊、狼のリーダー、など								

獣LV5				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				5	-	-	毛皮(1000G)食料(4個)	-
♥ HP	21	✧ MP	8	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神			命中 / ダメージ	防護点
イニシア	8	コンディション	10	8 / 10 / 2 / 4			d8+d10 / d8	1
解説 ライオン、大型の熊、など								

冬の章
動物





ノラ竜

住処を失い、あてどもなく彷徨い歩いている地形の竜たちです。

その多くは凶暴で、どんな生物もノラ竜には近付かないそうです。

文明化の進んだ大きな都市では、土地を開拓するために軍を率いて山や森の竜を殺したり、追い払ったりすることがあるそうです。では、住処を

追われた竜はどうなるのでしょうか？

そんな竜は「ノラ竜」と呼ばれ、新たな住処を求めて世界を彷徨い歩きます。しかしノラ竜の多くは住処を追われたことで凶暴化しており、大変危険な存在として人々に知られています。また、自分本来の土地にいられないせいで、元々は美しかった竜の外見も、今は醜く歪んでいます。

小さいノラ竜				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				4	全て	-	-	-
♥ HP	40	✧ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	5	コンディション	11	8 / 4 / 4 / 6	d8+d4 / d8		3	
特殊能力 「狂える小自然」 ノラ竜の周りでは自然が本来の姿を保てず、何らかの奇妙な変異を遂げてそこに存在する生き物たちに襲い掛かる。ノラ竜は自分の攻撃と同時に防護点無効の「ノラ竜のLV点ダメージ」を戦闘エリアにいる者全てに与える。この能力は1戦闘中に1回しか使用できない。								

中くらいのノラ竜				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				7	全て	-	-	-
♥ HP	47	✧ MP	12	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	8	コンディション	12	10 / 8 / 6 / 6	d10+d8 / d10		4	
特殊能力 「狂える中自然」 ノラ竜の周りでは自然が本来の姿を保てず、何らかの奇妙な変異を遂げてそこに存在する生き物たちに襲い掛かる。ノラ竜は自分の攻撃と同時に防護点無効の「ノラ竜のLV点ダメージ」を戦闘エリアにいる者全てに与える。この能力は1戦闘中に2回しか使用できない。								

大きいノラ竜				レベル	生息地形	旬	材料加工	D.No
				9	全て	-	-	-
♥ HP	54	✧ MP	20	体力 / 敏捷 / 知力 / 精神		命中 / ダメージ		防護点
イニシア	10	コンディション	15	12 / 10 / 8 / 10	d12+d10 / d12		5	
特殊能力 「狂える大自然」 ノラ竜の周りでは自然が本来の姿を保てず、何らかの奇妙な変異を遂げてそこに存在する生き物たちに襲い掛かる。ノラ竜は自分の攻撃と同時に防護点無効の「ノラ竜のLV点ダメージ」を戦闘エリアにいる者全てに与える。この能力は1戦闘中に3回しか使用できない。								



Q & A

世界観について

Q：竜は倒してもいいのですか？

A：竜は尊敬と崇拝の対象でありながら、同時に恐れと警戒の対象でもあります。基本的には竜は人々に大事にされていますが、文明化が進んだ場所では、土地を開拓するために軍を率いて山や森の竜を殺したり、追い払ったりすることがあるようです。

Q：川や湖、海などの地形はないのですか？

A：もちろんありますし、川や海の竜も存在しています。ただし、川や湖、海などは専属の船乗りが存在しているため、旅人としての技量が磨かれる機会があまりありません。そのため、移動チェックをすることもなく、現時点のルールでは得意地形として選ぶこともできません。

アイテムについて

Q：アイテムの追加特徴を計算する時、魔法効果の金額はいつ足すのでしょうか？

A：魔法効果の価格は、一番最後に足して下さい。(例：「きもい」「かわいい」「あるく」木箱(10G)の場合、 $10 \times 0.8 \times 2 + 5000 = 5016$ G)

Q：動物は何匹まで飼えますか？

A：通常は1匹しか飼えませんが、マーチャントとファーマーだけは、スキル〈動物飼い〉があるため、最大で3匹まで飼うことができます。

Q：所持サイズ上限というのは、何ですか？

A：PCがどれだけ物を旅をしながら運べるかを表しています。背負い袋などの容器を持つと、物を効率良く運べるようにはなりますが、所持サイズ上限が増えているわけではありません。

[サイズ：3 容量：5]の背負い袋を持てば「サイズ：3の背負い袋の中に、合計サイズ5までのアイテムを入れる」ことができます。背負い袋の中にサイズ：4しか物を入れていないとしても背負い袋がサイズ：3であることに変更はありません。

Q：容器の中に別の容器を入れて使うことはできますか？

A：容器の中に別の容器を入れ、そこに物を入れると容器が壊れてしまうので、できません。[水袋][魔法瓶][ハーブボトル]のみ入れることができます。

Q：追加特徴の「壊れた」と、素材の「オリハルコン」を重ねて取ったら、どちらの効果が優先されるのですか？

A：修理することが不可能な、永久に壊れたままのオリハルコンという扱いになります。

Q：旅装のカテゴリーの効果・説明のところに書いてある「+1」というのは何ですか？

A：指定された地形および天候で何らかのチェックを行う際、ダイス目の結果に「+1」できるということです。この「+x」は別々の部位の旅装を身につけている場合は重複します。「+1」の靴とマントを装備している場合はチェック結果に「+2」されます。

Q：[ヒーリングハーブ]はいつ手に入れるのですか？

A：その日の[コンディション・チェック]を行った直後にヒーリングハーブを手に入れるための薬草採りの判定を行います。街の中においても、外に出て作業をしているという扱いで薬草採りのチェックを行うことが可能です。

戦闘について

Q：1ラウンドの時間はどれくらいですか？

A：ゲーム内時間で10秒です。

Q：HPが0になったら、すぐに死亡してしまうのですか？

A：PCのその日の【コンディション】の値が5だった場合、HPが0になると気絶し、-5まで達すると死亡してしまいます。例外として、蒼竜のアーティファクト「水晶」がセットされている場合は、HPが-20になるまで死亡しません。

Q：死亡すると、そのPCはどうなるのですか？

A：紅竜のプレス「英雄の物語」や時を操るプレス「カコ」がセットされている場合や、春の上級魔法〈リザレクション・キス〉を使用した場合は生き返ることが可能です。それ以外では、キャラクターが死んでしまったことになり、セッションに参加できなくなります。ただし、新たなPCを作って途中から参加することは可能です。

Q：書き出すオブジェクトの数は、1~2個でも良いのですか？

A：通常の戦闘時では5個、派手な戦闘時は10個書き出すことになっていますが、少なくとも問題ありません。ただ、オブジェクトを使用すると攻撃の命中率に+1されますので、たくさんある方が戦闘には役立つかもしれません。

Q：イニシアティブ（戦闘行動の順番）を任意に遅らせることは可能ですか？

A：可能です。現在よりも低い、任意のイニシアティブの数値に行動を遅らせることができます。ただし、次のラウンド以降も、下がったイニシアティブの数値のままになるので、回避の面では不利になります。

その他

Q：コンディションなどのチェックを行うタイミングがわかりません。

A：無理やりシナリオに絡める必要はなく、日が変わったら、朝一番にPCたちにダイスを振ってもらうようにすると良いでしょう。

Q：MPはマジックタイプ以外のキャラには関係ないのでは？

A：『りゅうたま』でのMPはマジックポイントではなく、メンタルポイントです。魔法を使う時以外にも【集中】(p 73)で消費します。

Q：旅日誌や食料・水管理シートは、必ず書かないといけないのですか？

A：セッションに慣れるまでは、使用しなくても構いません。ピクニックルール(p 23)を使ってください。

旅日誌は、セッションのレポートなどを書く際に利用すると良いでしょう。

Q：キャラクターシートにある「得意地形/天候」とは何ですか？

A：PCが3レベルに達した時に、地形11種と天候11種の中から1つ選択して取得します。取得後は、得意地形/天候が目標値に含まれているチェックに+2のボーナスを得ます。

Q：状態異常に対する予防策（予防接種など）はないのですか？

A：予防策は基本的にはありません。状態異常の【大ケガ】や【毒】とは様々なケガや毒の総称であり、その全てを予防することは難しいようです。

アイテム記入シート



キャラクター名

プレイヤー名

所持金	所持サイズ上限	所持サイズ
G	【体力値】+3=	合計=

アイテム名称	価格(G)	サイズ	効果・耐性・その他		
アイテム名称	価格(G)	サイズ	アイテム名称	価格(G)	サイズ

容器一覧表

容器名称	価格(G)	サイズ	容量・効果・耐性・その他

動物一覧表

動物の種類	価格(G)	特徴や名前など

旅日誌

セッション名:	作成日:	竜人(GM):
---------	------	---------

パーティ名			
パーティの目標			
旅の目的地			
リーダー:	マップ:	荷物係:	日誌係:

月日(季節)	地形	天候	出来事

出会った人	報酬・入手アイテムなど
-------	-------------



食料・水 管理シート

保存食

1マス1日分 = サイズ1

(干し肉、チーズ、干し果物、乾パン、ナッツ類)



総重量:

水

1マス1日分 = 水袋1袋分(約2リットル) = サイズ1

(タルの積載量=15マス)



総重量:

●食料を探しながらの移動

パーティの代表者1人が[体力+知力チェック]。1日の移動距離が半分になる。

目標値は「地形+天候」、判定結果が目標値を1上回る毎に、1人分の食料と水を発見。

●食料と水が尽きた時のペナルティ

食料もしくは水が尽きた状態で旅を続けた場合、すべてののに-1のペナルティを受ける。

食料と水の両方が尽きている場合は-2のペナルティ。

食料と水が補給されるまで、ペナルティは1日ごとに累積していく。

マップシート

キャンペーン名:

マップNo:

地域名:

*1マス/30km/通常の1日の移動距離





街づくりシート

街の名前	
街の規模	
支配体制 代表的な人物	
地勢と気候	
代表的な建物	
特産品	
街の色・匂い・音	
街を脅かすもの	



世界づくりシート

世界の名前	
世界の形	
この世界の歴史	
代表的な国	
世界を脅かすもの	
世界の謎	



旅行シナリオ

目的地メモ

仮シナリオタイトル:

作成日:

●名前

●風景

●特徴

●旅人が目的地に行きたくなるキッカケ

●旅人の出発地点と通過地点

●目的地に着く予定日程: 日

●道中に遭遇する最大の難関

探索シナリオ

探索物(探索人物)メモ

仮シナリオタイトル:

作成日:

●名前

●外見

●能力

●どこにあるのか

●探索物の手がかりのある場所

●旅人が探索物を探したくなる動機・理由

●旅人の出発地点と通過地点

●探索物を手に入れる上での最大の難関

討伐シナリオ

討伐モンスターメモ

仮シナリオタイトル:

作成日:

●名前

●外見

●特殊能力・周囲にどのような被害を及ぼすのか

●どこにいるのか

●旅人が討伐モンスターを退治したくなる動機・理由

●旅人の出発地点と通過地点

●討伐モンスターを倒す上での最大の難関

シナリオ構成シート

シナリオタイトル:	竜人名:
-----------	------

シナリオタイプ: 旅行・探索・討伐・その他	季節:	セッション時間: 約 時間
-----------------------	-----	---------------

	メイン・イベント	サブ・イベント(登場NPC)
オープニング		
アクト1		
ターニング ポイント		
アクト2		
ターニング ポイント		
アクト3		
クライマックス		
エンディング		

イベントシート

シナリオタイトル:

作成日:

No. イベント・タイトル:

時刻		天候		地形・舞台	
●シーンの目的				地形+天候の目標値	
●五感に感じること					
●イベント					

No. イベント・タイトル:

時刻		天候		地形・舞台	
●シーンの目的				地形+天候の目標値	
●五感に感じること					
●イベント					

施設

食事 (1回あたり)

食堂や宿で食べられる食事です。美味しさは食事を出す場所によって異なります。味によっては、翌日のコンディションに影響が出ます。ただし、食事や食料などを1日に複数回食べてもデータ的な効果は累積しません。選んだ効果1つだけを適用することができます。

味	価格 (G)	条件	効果・説明
まずい	1	-	翌日の[コンディション・チェック]に-1ペナルティ。
ふつう	3	-	-
おいしい	30	-	翌日の[コンディション・チェック]に+1ボーナス。
究極のごちそう	1500	大都市	翌日の[コンディション・チェック]に+3ボーナス。

宿 (1人あたり)

旅人が休息と睡眠を取る場所です。部屋の種類によって快適さに違いがあり、翌日のコンディションに影響が出ます。

部屋のランク	価格 (G)	条件	効果・説明
雑魚寝	5	-	翌日の[コンディション・チェック]でチェックを2回振って悪い方を選択しなければならぬ。ベッドなどの家具は一切ない部屋。
3~6人部屋	20	-	簡素なベッドやテーブルが並ぶ大部屋。
個室/スイート	100	町以上	翌日の[コンディション・チェック]に+1。やわらかいベッドや、品の良い家具が並ぶ部屋。
ロイヤルスイート	1200	都市以上	翌日の[コンディション・チェック]でチェックを2回振って良い方をとることができる。豪華なベッドや調度品が並んでいる快適な部屋。

その他の施設 サービス

町や都市では、様々な施設やサービスがあります。汚れた服やは、洗濯屋に出しておけば綺麗になりますし、郵便で遠方の町へ手紙や荷物を送ることもできます。図書館や情報屋、天気予報などは、情報収集する際に活用すると良いでしょう。

サービス	価格 (G)	条件	効果・説明
公共浴場	2	町以上	銭湯や温泉などの浴場。
洗濯屋	2	町以上	洗濯物1品につきの価格。衣服や靴を洗濯してもらえます。
郵便	20	都市以上	羊皮紙1枚までの手紙を指定した都市に届ける。
貨物配達	80	都市以上	サイズ5までのものを指定した都市に届ける。
車の治療	100	-	d 8+d 8点のHP回復。
状態異常の応急手当	250	町以上	12時間だけ、状態異常のペナルティを無効化する。
状態異常の治療	300	町以上	状態異常の目標値を3下げる。
アイテムの修理	価格×0.2	-	アイテムの耐久度を最大まで回復する。
図書館	20~	大都市	過去の情報を調べる。
情報屋	10~	町以上	過去・現在の情報を調べる。
天気予報(3日先まで)	10	-	天気予報土が、天気を占ってくれる。的中率70%。
占い	10~	都市以上	未来のことを占ってくれる。

その街ならではの特産品です。買った街とは別の街に持っていけば、定価のまま売ることができます。

特産品

種類	価格 (G)	サイズ	効果・説明
特産品(小)	100	1	宝石、アクセサリー、香辛料、小物雑貨など。
特産品(中)	500	3	果物、野菜、工芸品など。
特産品(大)	1000	5	家具、紙物、木材、油など。

アイテムの追加特徴

アイテムの追加特徴

特徴	価格修正	効果・説明
かわいい	x2	色や形などが可愛らしくなる。
美しい	x2	色や形などが美しくなる。
頑丈な	x3	耐久度2倍になり、壊れにくくなる。
高品質	x5	状態は命中に+1、防具は防弾点+1、その他はボーナス値がさらに+1される。
中古	x0.8	使かの使用後に売り出されたアイテム。耐久度が1点まで減少している。
きらい	x0.8	見た目が気色悪くなる。
ださい	x0.8	センスが悪かったり古かったりする。
におう	x0.7	ひどいにおいがする。売ってもとれない。
のろわれた	x0.5	呪われている。使用した者、持つ者は毎日の[コンディション]が-1される。
壊れた	x0.5	要修理。修理しないと使い物にならない。この特徴のアイテムは基本的に市販されない。
ミスリル	x10	防具のペナルティを1種類、サイズが-2、耐久度が自動的に5になる。
オパールコン	x50	絶対に壊れない。この素材で作られた装備を身に着けると、HPとMPの上限が+2される。
*価格修正は最終計算後に追加 魔法効果はすでに持っているアイテムに後付可能		
あるく	+5000	移動中、勝手に歩いてついて来るので、持たなくて草草。
ひかる	+1200	たいまつと同程度の光を常に放つ。
しゃべる	+2000	はげしくしゃべる。
プラス1	+8000	武器はダメージに+1、防具は耐弾点+1、その他はボーナス値がさらに+1される。

動物

動物の追加特徴

特徴名	価格修正	効果・説明
頑丈な	x2	砂漠と高山の地形でもエサが必要ない。
かっこい	x3	けっこう賢い。飼い主の言うことをある程度理解できる。
性格のわるい	x0.7	時々、飼い主の言うことを聞かない。
やかましい	x0.7	鳴き声や足音が、かなりうるさい。
赤ちゃんの	x0.3	購入から6ヶ月経つまで一切の能力が無く(ペット動物)扱くなる。
忠実な	+1000	飼い主の元から決して離れない。 1000G払うことで、尻に連れてくる動物にこの特徴を追加することができる。
旅慣れた	+5000	全地形の(移動チェック)+1のボーナスを得る。乗用動物のみ追加できる。 5000G払うことで、尻に連れてくる動物にこの特徴を追加することができる。

動物

動物名称	価格 (G)	効果・説明
乗用動物	900	2LV以下の地形(草原/荒野/林/丘陵/岩場)での(移動チェック)に+1のボーナスを得る。 1人の人間が乗れるように調整された動物。
大型の乗用動物	3800	2LV以下の地形(草原/荒野/林/丘陵/岩場)での(移動チェック)に+1のボーナスを得る。 同時に4人まで乗れる大型の動物。
荷運び用動物	500	運べる合計サイズ:15。荷運び専用の動物。
大型の荷運び用動物	2000	運べる合計サイズ:30。荷運び専用の大型の動物。
ペット動物	300	大きさが1m以内の、愛玩動物。例:犬、ネコ、ウサギ、鳥、カメなど。

武器防具

武器

アイテム名	価格 (G)	サイズ	装備部位	命中	ダメージ	効果・属性・その他
短剣	400	1	片手	敏捷+知力+1	知力+1	手に収まるほどの大きさの刃物。鞘を以て外にも料理に使ったり、草を刈ったりと様々な場面で使うことが出来る。
剣	700	3	片手	体力+敏捷	体力	長く平たい刃を持つ武器。片刃の物をカタナ、両刃の物をソードと呼び、世界中で愛用されている。
槍	350	3	両手	体力+敏捷	体力+1	長い棒の先に鋭い刃を取り付けた武器。刺したり、柄の部分で殴ったりと用途が広く、また安価で扱いやすい。
斧	500	3	両手	体力+体力+1	体力	木を伐採するための道具。重いため、小回りは利かないが、力だけで扱うことができる。
弓	750	3	両手	知力+敏捷-2	敏捷	狩人などが使う飛び道具。遠くを攻撃できるため、異議や戦士にも愛用される。(※矢は買わなくても自動的に補充される)

鎧

アイテム名	価格 (G)	サイズ	装備部位	防備点	ペナルティ	効果・属性・その他
旅人の服	50	3	胴	なし	-	普通の服。生地が薄く、頑丈な服が旅人には好まれる。羊毛や絹を使ったものが一般的。
ライトアーマー	900	3	胴	1	-	動物の皮を加工して、要害を金属で補強した鎧。胴体だけが保護できないが、軽くて動きやすい。
ミディアムアーマー	2600	5	胴	2	-1	金属を加工して作った鎧。胴体だけでなく手足も守ることができ、その分重くなっている。
ヘヴィアーマー	10000	5	胴	3	-3	金属を加工し、全身をなるべく覆った重鎧。体の動きは大幅に制限され、装着したままの移動は困難を極める。

盾

アイテム名	価格 (G)	サイズ	装備部位	防備力	ペナルティ	効果・属性・その他
ライトシールド	400	3	片手	7	-	片手で持てる程度の大きさの盾。草や木で出来ており、軽いため戦闘の邪魔にならない。
ヘヴィシールド	1200	3	片手	9	-1	体の半分を覆い隠すほどの大きさの盾。多くが金属製で、重くかき返るため持ち運びには不便。

盾の「回避力」

この数値は鎧中、盾を装備した際の「回避力」が「回避力」より低かった場合のみ効果があります。盾を装備した者を対象とした【命中チェックの数値とみなされます。盾を持つ者の行動順番に変化はありません。盾に(高品質)や(プラス1)を付ける回避力は1点ずつ上昇します。

旅装

旅装

アイテム名	価格 (G)	サイズ	ポーション	効果・説明
雨よけ靴	300	1	雨・豪雨・大嵐 +1	防水加工を施し、水が染み込みにくくしてある靴。水が入らないよう丈も長く作られている。
道歩き靴	350	1	街道のある地形で+1	舗装された道を歩きやすいよう、柔らかい革で作られた靴。非常に軽く、足の動きを邪魔しない。
登山靴	450	1	岩場・丘陵・山・高山 +1	固い岩場を移動しても足を痛めないように、底が厚くなっている靴。また靴底が滑りにくくなっている。
雪靴	500	1	雪・猛吹雪 +1	足の先が凍傷にならないよう、特殊な加工が施された靴。
泥よけ靴	500	1	湿地 +1	泥に沈まないよう、靴底が広がっている靴。泥の上を滑るように歩くことができる。
ジャングルブーツ	600	1	林・森・密林 +1	繁みや草むらを歩くために作られた靴。足元を徹底的に保護しており、頑丈で壊れにくい。
風よけマント	120	3	強風 +1	全身を覆うフード付のマント。縫が縫い付けられており、風で巻き上げられないように出来ている。
防寒マント	160	3	寒い +1	保温性の高い動物の毛皮を使ったマント。寝具や毛布としても使うことが出来る。
雨よけマント	400	3	雨・豪雨・雪+1	防水加工を施した革で作られた、水が染み込みにくいマント。こまめな手入れが必要。
迷彩マント	400	3	選択した地形の【隠密チェック】に+1	購入時にどの地形の迷彩かを一つ選択する。全身を覆うことで周りの風景に溶け込む。
耐火マント	700	3	高熱によるダメージを1点軽減	炎に耐性を持つモンスター-の毛皮で作られたマント。水に弱く、濡れるとすぐにだめになってしまう。
日よけマント	400	3	暑い +1	熱が中に染み込まないよう、軽くて通気性の良い素材で作られたマント。
歩き杖	50	3	3LV以下の地形 +1	体力が「4」のキャラのみ効果がある。体力がない旅人の歩行の助けに使われる杖。荷物が重いとくにも便利。
坂道の杖	100	3	丘陵・山 +1	高い所を登るときに、姿勢を保持するために使う杖。長さを調節できる。
雪割り杖	280	3	雪 +1	雪を掘り進むために使う杖。凍った雪を砕くため、先端が金属で補強されている。
帽子	120	1	-	普通の帽子。帽子には魔よけの効果があると信じられている。色も形も様々な帽子。
日よけ帽子	180	1	暑い +1	強い日差しを遮るために、大きなつばを持つ帽子。麻や絹など通気性の良い素材でできている。
毛皮の帽子	200	1	寒い +1	保温性の高い動物の毛皮を使った帽子。凍傷にならないよう、耳も覆われている。
砂よけフード	340	1	砂漠 +1	風や砂嵐から視界を確保するためのフード。生地が分厚く重いのが、直射日光を通さない。
ゴーグル	4000	1	雨・強風・豪雨・大嵐・猛吹雪 +1	雨や風などから目を守るための道具。様々な技術が用いられており、非常に高価。
アークセサリ	100~	1	-	指輪、耳飾り、首飾りなど様々な装飾品。材料も金属、貝殻、木の実など、その地方の特色が現れる。

一般アイテム

小物

アイテム名	価格 (G)	サイズ	効果・説明
食料	5	1	肉や野菜などの生の食料。保存加工がされていないので約24時間後に食べられなくなる。
酒	10	1	様々な種類のアルコール飲料。【コンディション】が3以下の状態で飲むと【ハイ4】を受ける。
食	5	1	【コンディション】が3以下の状態で食べるとMPが1/2になる。味はまずいが食べないことはない。
料	10	1	旅に欠かせない携帯食料。味はいたって普通。
おいしい保存食	70	1	食べると翌日の【コンディション・チェック】に+1。ほんとに美味しい。
動物のイサ	5	1	砂漠と高山の地形を旅するときの必需品。動物のための携帯食料。
香水	500	1	使い捨てで追加特徴「におう」を12時間打ち消す。小さな瓶に入っている良い香りのする液体。
羽根ペン	2	1	鳥の羽根の先端を斜めにカットしてあるペン。
ガラスペン	120	1	持つところが透明なガラスでできた高価なペン。
羊皮紙	2	1	動物の皮を加工して作った紙。丈夫で傷みにくい。
皮表紙のノート	100	1	動物の皮で補強されているノート。
石鹸	5	1	水につけると泡立つ。身体を洗うときなどに使用する。
洗濯セット	15	3	洗濯石と洗濯板のセット。
傘	50	3	悪い雨を目撃値とする【移動チェック】に+1。片手で使用する傘。色柄形は様々。
コンパス	1500	1	【方向チェック】に+1。方向を確認できる。
たいまつ	5	1	木の棒の先端を燃えやすく加工したもの。使い捨てで、燃え尽きたら12時間明るく限らず。
ランタン	80	1	照明器具。風よけのカバーがついているので、炎が消えにくい。
火起こしセット	20	1	火打石などの、火をおこすときに便利な道具のセット。
食器	10	1	食器。形や大きさや材質は様々。
調理セット	100	1	刃物など。素材を調理するための便利な道具一式。
ロープ	50	1	様々な用途に使える頑丈な縄。長さは10m単位で売っている。
手鏡	300	1	手に持って使える小さな鏡。
楽器	300~	3~	タンバリン、トランペット、ライア、リュート、ヴァイオリン、フルート、チェンバロなどの楽器。
寝具	40	1	軽くて持ち運びしやすいウールケットや毛布。
寝袋	50	1	1人用の寝袋。たいいの所で眠れるようになる。
テント	120	3	3人用の布のテント。テント類無しでの野営チェックには-1のペナルティを伴う。
防寒テント	300	5	3人用の毛皮のテント。野営チェックが「寒い」場合に+2。寒い地域、冬の野営時にかがせない。
大きいテント	500	5	10人用の、かなり大きなテント。遊牧民などが使う。
フロストーン	20	1	風呂桶一杯分の水の温度を40°Cにする石。使い捨て。
携帯用風呂	450	5	持ち運びができるお風呂。
枕	10	1	寝る時に頭の下に置く寝具。専用の枕がないと眠れない旅人に。
ぬいぐるみ	100	1~5	動物などを集めて作られたもの。形や大きさは様々。
虫除け香	10	1	虫が寄ってこなくなる香草や香木。使い捨てで12時間効果がある。

容器

アイテム名	価格 (G)	サイズ	目量	効果・説明
水袋	30	1	-	1日分の水が入る。動物の皮や樹脂を加工して作られた丈夫な水袋。
魔法瓶	2000	1	-	暑さ・寒さを目撃値とする【移動チェック】に+1。 中に入れた液体の温度を保てる魔法作りの瓶。水袋と同じ量の液体が入る。
ずた袋	10	1	3	片手をふさぐ。餅り気がない。ただの袋。
ヘルムポーチ	30	1	2	腰に1つまでしが持てない。 すぐに取り出して使いたい小物などを入れておく。
ハーブボトル	100	3	-	【ヒーリングハーブ】を10個まで保存できる特殊加工のボトル。使い始めてから7日でボトル自体の保存能力が失われ、使えなくなる。中身を新しい袋に移し替えることはできない。
タル	10	5	10	15日分の水が入るタル。水を入れていないときは容量10として使用可能。
背負い袋	20	3	5	旅の必需品などをに入れておける普通のリュック。
大型背負い袋	40	3	10	たくさんの荷物を入れておける大きなリュック。
木箱	10	5	15	人間が持ち運ぶと【移動チェック】に-1ペナルティ。 たくさんの荷物が入られるが、持ち運びは不便。

アイテムバック

セット名	価格 (G)	サイズ	セット内容
ベーシック旅行セット	150	合計 3	大型背負い袋 (中に寝袋、食器、水袋、保存食×4、空きサイズ3)
パーティ便利セット	800	合計10 (動物を除く)	荷運び用動物、タル、木箱 (中に調理セット、たいまつ×4、火起こしセット、石鹸、洗濯セット、テント、空きサイズ2)

ヒーリングハーブ

フィジカル系

名称	LV	地形	部位	使用効果	植物概要
夕陽のヒメリンゴ	1	草原	実	体の痛みを和らげる。 HPを2点回復する。	リンゴに似た常緑樹。夕陽色をしたヒメリンゴの実は薬業強壮にも効く。
王冠アサガオ	1	荒野	花	寝る前に飲むと安眠できる。 習白(コンディション・チェック)の結果を6に固定できる。	煌びやかな冠状の花を多数咲かせる一年草。花の色は白・紫・紅・藍など様々だが、その日の天候によって変化する。
キョジンノテノヒラ	2	岩場	葉	足の疲れに良く効く。 【移動チェック】によるダメージを受けた直後に使用すると、その時のダメージを全回復する。	表面が薄緑色の粘液で覆われた大きな葉をつける一年草。水気の多い場所を好む。
大鬼漆	2	林	樹液	1本分の矢毒。 あらかじめ矢に塗っておくことで、弓によるダメージを+2できる。	高さ4~5m。灰白色の樹皮を持つ落葉樹。樹液を傷つけるると粘り気のある臭い樹液を出す。
アカツキ紅花	3	湿地	茎	肉体のバランスを元に戻す。肉体系状態異常を回復させるための【コンディション・チェック】を即座に行うことができ、その結果に+1のボーナスを得る。	鮮血のような真っ赤な花を咲かせるアザミの仲間。その茎には麻薬成分が含まれているので扱いには注意が必要。

マインド系

名称	LV	地形	部位	使用効果	植物概要
釣鐘ツユクサ	2	丘陵	花	自分に自信がわいてくる。直後の【精神】を使った【チェック】に+1のボーナスを得る。	1mを超える花を咲かす超大型の蕨草の仲間。丘の上に生息し、朝もやが出ている間しか花を咲かせない。
月草ノ雪割草	3	森	葉	集中力が研ぎ澄まされる。1日の間、あらゆるMPの消費を1点軽減する。 ただし、元々の消費量が1点のものには効果が無い。	月の光を浴びないと成長しない小さい草。1cm成長するのに1年はかかるといわれており、その根汁には精神を覚醒させる作用がある。
白夜ハルシヤ菊	3	山	花	心が落ちる。精神系状態異常を回復させるための【コンディション・チェック】を即座に行うことができ、その結果に+10のボーナスを得る。	深い紫色のキク。寒冷地にしか生えず、白夜の頃に花を咲かす。地元民は花びらを乾燥させてお茶にする。

エンハンス系

名称	LV	地形	部位	使用効果	植物概要
宵闇ノホタルブクロ	3	3LV地形 夜のみの	花粉	魔法の威力を【+斬者のレベル】する。HPにダメージを与えるが、HPを回復させる魔法にのみ効果がある。	夜にのみ花を咲かせる一年草。薄紫色の袋状の花は、周囲でほのかに輝く。
王乳エリクサー	4	密林	巢	魔法の効果時間を2倍に延長する。ただし、効果時間が「瞬間」のものには効果がない。	密林の奥深くで見られる土と泥で作られた巣状の蜂の巣。その高さは2mを超え、外壁は石よりも固くなる。
風泣きチューリップ	4	密林 強風のみ	花	魔法の対象の数を+1体する。元々の対象が「1体」の魔法にのみ効果がある。	強風が吹き荒れる場所にしか芽を出さないユリの仲間。ヒスイ色の花を咲かせ、風に靡って花粉を散く。
黒カラン瓜	4	砂漠	実	対象が「1つのエリア」や「全エリア」の魔法に効果がある。味方を対象から外して、巻き込まずに魔法が使えらる。	枯れ木の洞にまれに生える瓜の仲間。葉から葉、花にまで真っ黒なのが特徴。チーズのような芳醇臭を漂わせている。はつきりいって悪臭。
結界樹枝	5	高山	枝	詠唱が「通常」の魔法を「儀式」にする。魔法の対象をその場に在る味方全員にし、効果時間を12時間にする。ただし効果時間が「瞬間」の魔法には効果が無く、かつ対象が「1体」の魔法にのみ効果がある。	森の監視人と呼ばれる「結界樹」の垂木の枝。高山に生え、樹皮の硬さはオリハルコンに匹敵するといわれている。

地形別入手リスト

入手地形	名称	系統	入手地形	名称	系統
LV1 地形	草原	夕陽のヒメリンゴ	LV4 地形	砂漠	黒カラン瓜
	荒野	王冠アサガオ		密林	王乳エリクサー
LV2 地形	林	大鬼漆	LV5 地形	高山	結界樹枝
	丘陵	釣鐘ツユクサ			
	岩場	キョジンノテノヒラ			
LV3 地形	森	月草ノ雪割草	その他	LV3地形の夜のみ	宵闇ノホタルブクロ
	湿地	アカツキ紅花		強風時の密林のみ	風泣きチューリップ
	山	白夜ハルシヤ菊			

りゅうたま

natural fantasy R.P.G.



旅人キャラクターシート

主人公名		作成日	
------	--	-----	--

キャラクター名				プレイヤー名			
レベル		EXP		性別		年齢	
クラス	/			タイプ	/		









クラス能力	判定能力値	効果
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

習得武器		得意地形/天候 (レベル2で取得)		お気に入りアイテム	
------	--	----------------------	--	-----------	--

イメージカラー/外見

故郷/旅に出た理由

MEMO

能力値	体力 d 	敏捷 d 	知力 d 	精神 d 	
HP	【最大HP = 体力 × 2】  ⇒		【最大MP = 精神 × 2】  ⇒		
コンディション	【体力 + 精神】 ★10以上は絶好調の日! 好きな能力値ひとつを1段階上昇  2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ★			1ゾロポイント 	
	＜旅歩きルールの流れ＞ (1)移動チェック【体+敏】 (2)方向チェック【知+知】 (3)野営チェック【敏+知】			イニシアティブ 【敏 + 知】	



装備 (装備中のアイテムのサイズは0になる)

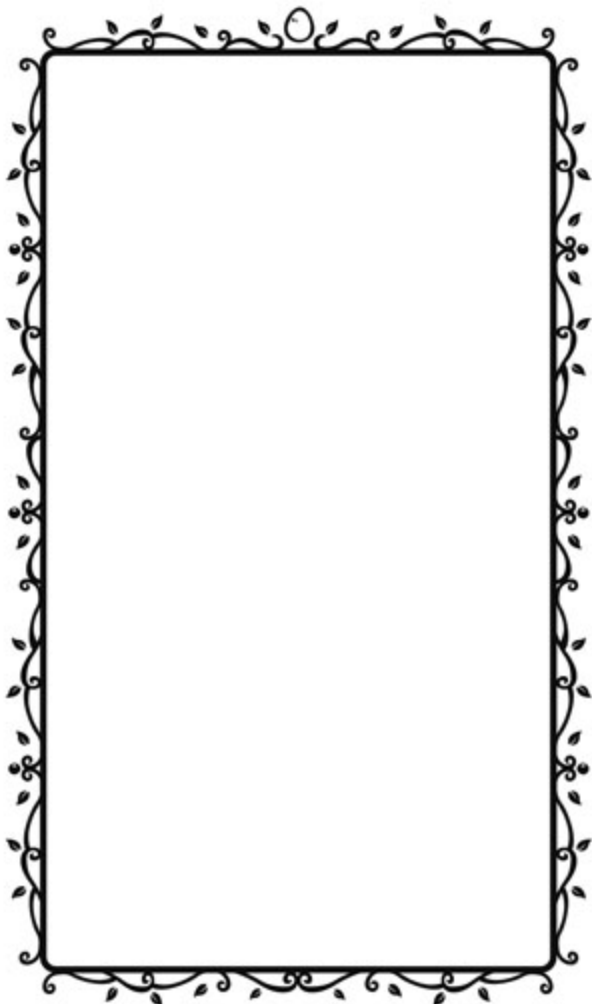
武器	命中	ダメージ	耐久度	効果など
盾・鎧	防護点	ペナルティ	耐久度	効果など
旅装	効果・耐性など		効果・耐性など	

「地形+天候」を目標値とするチェックの、装備による修正値

チェック ボーナス	LV1地形⇒6		LV2地形⇒8			LV3地形⇒10			LV4地形⇒12		LV5地形⇒14
	草原	荒野	林	丘陵	岩場	森	湿地	山	砂漠	密林	高山
チェック ペナルティ	天候の修正値+1					天候の修正値+3				天候の修正値+5	
	雨	強風	霧	暑い	寒い	豪雨	雪	濃霧	闇	大嵐	猛吹雪

状態異常 (翌日の[コンディション・チェック]の結果が状態異常の数値以上だった場合、回復する)

肉体系	 大ケガ 【敏捷】-1段階	 毒 【体力】-1段階	 病気 【全能力】-1段階
精神系	 だるい 【精神】-1段階	 ハイ 【知力】-1段階	 ショック 【全能力】-1段階



りゅうたま

natural fantasy R.P.G.



竜人キャラクターシート

GM名		作成日	
-----	--	-----	--

キャラクター名			
レイス		レベル	
化身の姿			

アーティファクト			
銘			

最大LP>>	現在のLP>>
--------	---------

プレス	スロット数:	

アウエイクン	

外見・性格	

使 命

--

居住界の設定

--

守護する旅人たち

--

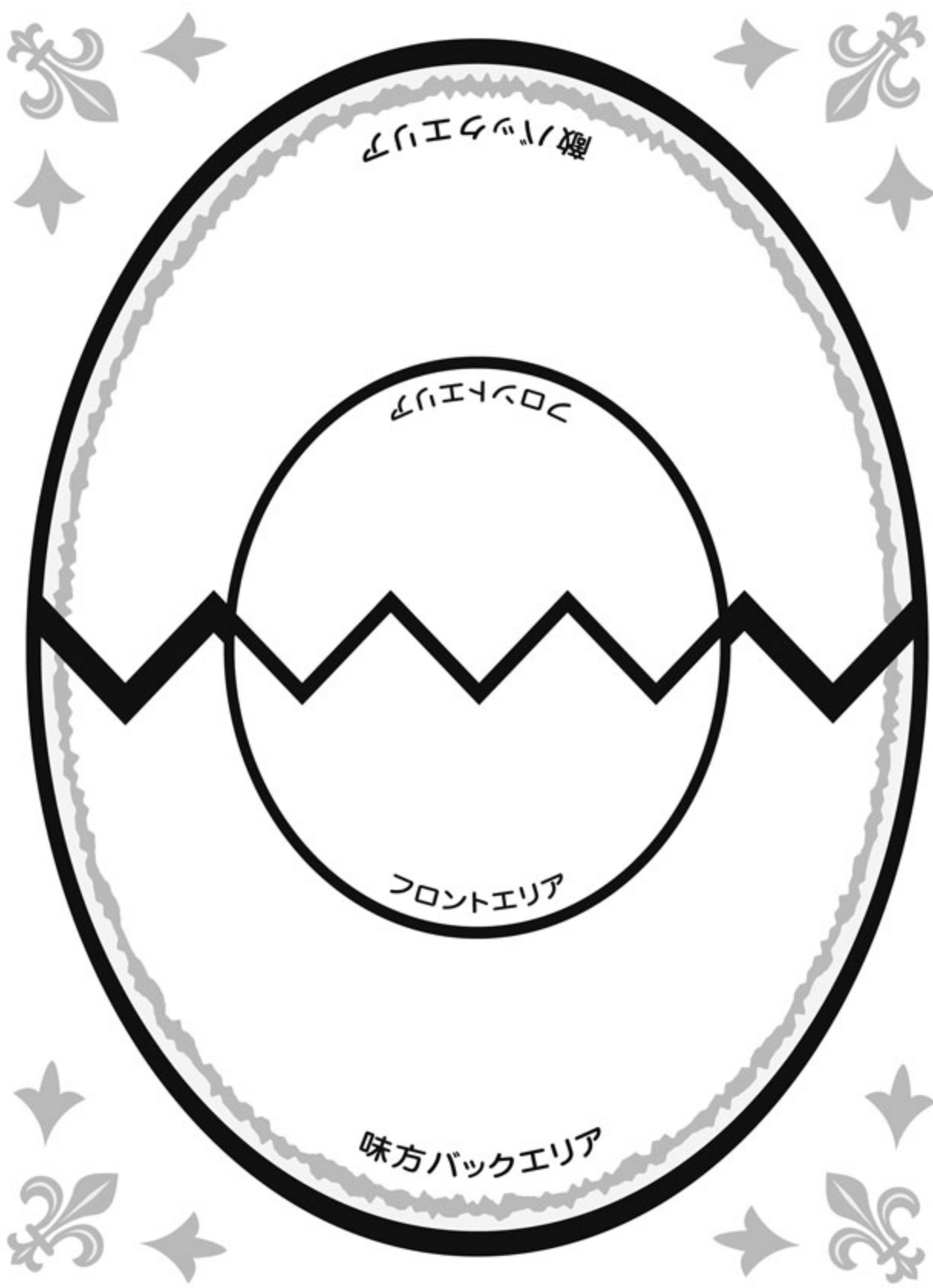
守護する世界

--	--	--

物語の履歴

シナリオ名	セッション日	シナリオ名	セッション日
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	
旅人の署名		旅人の署名	

りゅうたま戦闘フィールド



					オブジェクト
5	4	3	2	1	

オブジェクト	1	2	3	4	5

イニシアティブ	

旅歩きルールの流れ

1 コンディション・チェック【体力+精神】



+



対象 パーティ全員

その日の体調を決めます。

2 移動チェック【体力+敏捷】



+



対象 パーティ全員

旅人が移動で疲労したかどうかを判定します。

チェックの目標値 = 地形+天候

成功 ダメージなく移動できる

失敗 HPが現在値の1/2(切捨)に減少する

翌日の「コンディション・チェック」までの間、コンディションに+1

HPが現在値の1/4(切捨)に減少する

3 方向チェック【知力+知力】



+



対象 マッパー1人(1人のみサポート可)

旅人が道に迷わず目的地に向かっているかどうかを判定します。

チェックの目標値 = 地形+天候

成功 迷わず目的地へ進める

失敗 道に迷い、移動距離1/2
失敗後、翌日も同じ地形を歩く場合は「方向チェック」に+1

どんな地形でも、移動速度の減少なしに移動できる

その日の移動を開始した場所に戻る

4 野営チェック【敏捷+知力】



+



対象 代表者1人(1人のみサポート可)

日が暮れる前に、野営に適した場所を見つけて、安全で快適に夜を過ごせたかどうかを判定します。テントと寝具などが無い場合は、チェックの結果に-1のペナルティを受けます。

チェックの目標値 = 地形+天候

成功 翌日、HPは現在値の2倍まで回復
MPは全回復

失敗 翌日、HP、MPともに2点のみ回復

翌日、HP全回復
翌日のコンディション+1

HP、MPの回復なし
翌日のコンディション-1

食料・水の消費 (1日の終わりに、食料と水を1人1ずつ消費します)。

さくいん

<用語>

英数字

1ゾロ	20、70
D.N.O	130
EXP	42
GM	20
HP	23
LP	100
LV1~5地形	76
MP	23
NPC	20、152
PC	20
PL	20
TRPG	13

あ行

アイテム	44
アイテム使用(戦闘時)	91
秋魔法	64
アキュレイト	40
アクト1・2・3	119
アタックタイプ	22、40
暑い	76
雨	76
移動(戦闘時)	90
移動距離	76
移動チェック	77
イニシアティブ	88、130
イメージカラー	24
岩場	85
ウィル	40
売る	44
運動チェック	72
詠唱時間	56
エリア	89
エリアの広さ	93
エンディング	119
大嵐	76
大ケガ	75
オープニング	119
オブジェクト	89
お気に入りアイテム	24
隠密チェック	72

か行

回復	92
買う	44
価格の計算	45
雷	76
儀式魔法	56
季節の竜	15、43

季節魔法	54、60
気絶	92
キャラクター設定	24
キャンペーン	20
丘陵	85
強風	76
霧	76
クイック	40
雲	76
クライマックス	119
クラス	22、25、43
クラフト	37
クリティカル	20、70
クリティカルヒット	90
ゲームマスター	20、100
豪雨	76
効果時間	56
効果の累積	45
攻撃	90
高山	85
交渉チェック	72
荒野	85
故郷	24
コンディション	74
コンディション・チェック	77

さ行

サーチ	91
サイズ	44
材料加工	130
さくいん	ここ
酒飲みチェック	72
察知チェック	72
砂漠	85
サブ・イベント	119
サポート	78
寒い	76
サンプルシナリオ	121
シーソナル・ソーサリー	40
シート	20
視界	56
施設	46
湿地	85
死亡	92
シナリオ	20、116
集中	73
習得武器	23
術者	56
呪文魔法	54、57
旬	130
状態異常	43、75
初期能力値	22
消費MP	56

職業知識チェック	72
ショック	75
スキル	25
スキルの使用(戦闘時)	91
スペルブック	40
成功チェック	71
精神	22
生息地形	130
精密作業チェック	72
世界づくり	96
世界の図	1
接触	56
セッション	20
戦闘	88
絶好調	74
絶不調	74
全エリア	56
草原	85
捜索チェック	72

た行

ターニングポイント	119
耐久度	44
対抗チェック	72
対象	56
ダイス	20
タイプ	22、40、43
体力	22
旅歩き	76
旅人	14、22
タフネス	40
ダメージ・チェック	90
だるい	75
チェック	20、70
地形	76
地形の竜	79
知力	22
追加特徴	45
手加減攻撃	93
テクニクタイプ	22、40
天候	76
天候の竜	86
通常魔法	56
逃走	92
得意地形/天候	43
特殊能力	130
動物	49
毒	7

な行

夏魔法	62
日誌係	41
荷物係	41
濃霧	76

能力値	22、42	モンスター	130	きもい	45
ノーブル	39	や行		究極のごちそう	46
ノンプレイヤーキャラクター	20	野営チェック	77	キョジンノテノヒラ	52
は行		山	85	黒ガラン瓜	53
パーティ	20、41	闇	76	携帯用お風呂	50
パワー	40	雪	76	毛皮の帽子	48
バックエリア	89	様子を見る	90	結界樹枝	53
ハイ	75	ら行		剣	23、47
ハブニング	78	ラウンド	56	月華ノ雪割草	53
晴	76	リーダー	41	香水	50
ハンター	31	竜人	15、100	公共浴場	46
林	85	竜地藏	15	高品質	45
春魔法	60	りゅうたまの流れ	16、18	個室／スイート	46
ピクニックルール	23	旅装	48	壊れた	45
ヒーラー	33	リプレイ	68、98、128	ゴーグル	48
ヒーリングハーブ	52	隣接エリア	56	コンパス	50
病気	75	レベルアップ	42、114	坂道の杖	48
敏捷	22			酒	50
ファーマー	35	< アイテム >		雑魚寝	46
フェイント	91	3～6人部屋	46	しゃべる	45
フォーカス	40	アイテムの修理	46	食料	50
ふいうち	92	アイテムパック	51	食器	50
負傷と回復	92	赤ちゃんの	49	食事	46
冬魔法	66	アカツキ紅花	52	ジャングルブーツ	48
フロントエリア	89	アクセサリ	48	状態異常の応急手当	46
プレイヤー	16、20	雨よけマント	48	状態異常の治療	46
プレイヤーキャラクター	20、22	雨よけ靴	48	情報屋	46
ペナルティ	78	歩き杖	48	乗用動物	49
ポケット	40	あるく	45	寝具	50
武器	47	美しい	45	ずた袋	51
防御	90	占い	46	素手	23
防具	47	おいしい	46	砂よけフード	48
防護点	90、130	おいしい保存食	50	性格のわるい	49
方向チェック	77	王冠アサガオ	52	背負い袋	51
ま行		王乳エリクサー	53	石鯨	50
マーチャント	29	大鬼漆	52	洗濯セット	50
マジックタイプ	22、40	大型背負い袋	51	洗濯屋	46
街づくり	94	大きいテント	50	耐火マント	48
街の規模	95	斧	23、47	たいまつ	50
マップ	41	オリハルコン	45	タル	51
マップシート	162	かしこい	49	旅慣れた	49
魔法	54	傘	50	旅人の服	47
魔法(戦闘時)	90	風泣きチューリップ	53	短剣	23、47
魔法のアイテム	45	貨物配達	46	ださい	45
身かわしチェック	72	風よけマント	48	中古	45
密林	85	かわいい	45	忠実な	49
ミンストレル	27	楽器	50	調理セット	50
命中チェック	90	ガラスペン	50	釣鐘ツユクサ	53
メイン・イベント	119	頑丈な	45、49	手鏡	50
猛吹雪	76	皮表紙のノート	50	天気予報	46
目標値	71、76	傷の治療	46	テント	50
森	85	木箱	51	動物の工サ	50

特産品	46	旅装	48	ナイツ・オブ・クリーニング	58
登山靴	48	ローブ	50	ネームドムーン	64
図書館	46	ロイヤルスイート	46	ネガイコビト	58
泥よけ靴	48			バケーション・パイタリティ	62
におう	45	< 魔法 >		ハヤブサ	59
荷運び動物	49	アキノソラ	65	ピュア・クリスタルライト	57
ぬいぐるみ	50	アタック・オブ・キラーオブジェ	58	ピリカ・パッチポケット	67
寝袋	50	アニマル・テイマー	57	フォールンリーブス	64
のろわれた	45	アブソリュートゼロ・クロック	67	ブチ・ビューティー	60
パーティ便利セット	51	アラート・ベルアラーム	57	フユノネムリ	66
ハーブボトル	51	アローコンパス	57	ブレイド・ブラッド・ウォッシュ	59
羽ペン	50	イバラノソノ	62	マジカルコタツ&マジミカン	67
火起こしセット	50	ウィッシュ・ミルクウェイ	63	マジックジャム・ボトル	64
ひかる	45	ウィンター：アーリーモーニング	67	ミノーン・ビバーク	65
白夜ハルシャ菊	53	ウェイクアップ&スタンドアップ	60	ミン・ミックスコーラス	62
日よけマント	48	ウォー・メタフィールド	59	メイ・イル	63
日よけ帽子	48	ウズライ	63	メイジマティック・シールド	58
ふつう	46	エニウェア・コテージ	59	ライ	65
フロストーン	50	エミナ・ノンノ	60	ライトニング・カヤ	63
プラス1	45	エンハンスド・レッドハンド	57	ラウンド・リフレクション	57
ヘヴィ・アーマー	47	オータム：ダスク	65	ラック・ラック・ラック	61
ヘヴィ・シールド	47	オープン・ドラコニカ	58	リザレクション・キス	61
ベーシック旅行セット	51	ガーリッシュ・ティアーズ	64	リムーブ・タッチ	58
ペット動物	49	カグヤ・レイランス	61	リュウサン	59
ベルトポーチ	51	キャッチ・ア・ウインドイーヴィル	67	リン・リラックスオーケストラ	65
防寒テント	50	キャッツ・ドライブ	58	レインボードロップス・ブリッジ	59
防寒マント	48	キャンディ・アイスキューブ	66	レプリカ	59
帽子	48	キュア・タッチ	57	ローズフィーバー・スキャッター	61
保存食	50	キュア・プラス・エール	61		
枕	50	キュア・プラス・プラス	60	<旅人と竜人の能力>	
まずい	46	クール・マスカレイド	66	NPCを操るプレス	112
まずい保存食	50	グレイトフル・スケアクロウ	65	アーティファクト	101
魔法瓶	51	グレイブ・グレーシャー	67	アウェイクン	113
ミスリル	45	コール・スコール・コード	63	蒼竜	100、107
ミディアム・アーマー	47	コロボックル・キュートリーフ	62	春夏冬	29
水袋	51	サマー：ミッドナイト	63	烏合	112
道歩き靴	48	シューティング・スター	57	英雄の物語	109
虫除け香	50	ショウリョウウマ	65	応急処置	33
迷彩マント	48	スカーレット・パッション	63	大槍	109
やかましい	49	スノウボール・ストーム	66	大弓	109
槍	23、47	スプラウト	61	音楽	27
宿	46	スプリング：ディスプレイク	61	鏡	111
夕陽のヒメリンゴ	52	セーフティ・ゼロ	58	カコ	112
郵便	46	セブンフォーチュン・フリゲート	67	カンテラ	105
雪靴	48	タイプ・ワイルド	58	頑健	35
雪割り杖	48	チョコレートコスモス	65	紀行の物語	105
弓	23、47	デザイナー・アイスソード	67	奇襲	112
宵闇ノホテルブクロ	53	テイストグッド・テイスト	57	郷愁の物語	105
羊皮紙	50	ディテクト・コイゴコロ	61	強敵	112
ライト・アーマー	47	トライ・ブレイブ	63	教養知識	39
ライト・シールド	47	ドラゴンサイン	59	紅竜	100、109
ランタン	50	ドラゴンフライ	59	黒竜	100、111

化身	100	あるくたまご	131	動物	154
恋の物語	107	イービル・ソウル	148	どくガマ	148
心震える物語	107	岩喰らい	142	ナバーム・パーム	138
再会	112	隕鉄	142	ニセたまご蟹	134
杯	111	ヴァンパイア	145	ネコゴブリン	141
殺戮の物語	111	衛兵	153	ノラ竜	155
材料加工	31、37	オオアリ	132	のるたまご	131
修理	37	大きいノラ竜	155	ハイロードランナー	133
狩猟	31	おおぐいモグラ	135	はしるたまご	131
事典	105	おもちゃの兵隊さん	150	ハニワゴーレム	151
水晶	107	怪獣	137	ハロウィン・マーチ	146
スロット	112	カラカッサ	144	パラサイト・ナス	139
対決の物語	109	カマイタチ	133	パラソルもどき	140
旅慣れ	27	ガーデン・トータス	137	バジリスク	137
旅の物語	105	キマイラ	136	避難小屋型ミミック	151
大剣	109	グリフォン	134	氷像	143
短剣	111	騎士	153	ファクトリー	151
治療	33	獣	154	不死	144
伝承知識	27	幻獣	132	ペガサス	133
逃走	112	幻樹	138	ヘルハウンド	135
動物飼育	29、35	光線樹	140	ホットイテクレ	143
動物探し	31	コネコゴブリン	141	ホブネコゴブリン	141
内職	35	高レベル地形盗賊	152	マイコニド	138
フォーチュン	112	コカトリス	132	魔猿	136
復讐の物語	111	黒死髑髏	149	魔石	142
復活の物語	109	コッペリア	151	マクシミリアン・オオカブト	136
武の嗜み	39	ゴブローチ	147	マダラバチ	133
プレス	112	ゴブローチ・スカイ	147	魔法生物	150
マスコット	107	ごろつき	152	魔法の手	150
祭りプレス	115	斬馬	135	マミー	145
ミスフォーチュン	112	上級魔術師	153	ミルクオトメ	137
導きの物語	111	シンフォニック・クリスタル	142	メタ・ノール	149
緑竜	100、105	スケルトン	144	モアイ	143
ミライ	112	スライム	150	猛将竹	140
物作り	37	石化した化石	143	モブ・ビースト	132
薬草採り	33	ゾンビ	144	ユニコーン	134
優しさの物語	107	タイランド・ローズ	138	妖魔	148
指輪	107	たまご	131	万骨	145
竜人	15、100	タンプリング・ネスト	136	ラジオアクティブ・ゴブローチ	147
竜の先導	113	小さいノラ竜	155	リッチ	146
竜の寝床	113	知的種族：ゴブローチ	147	竜狂い	149
竜の贈物	113	知的種族：ネコゴブリン	141	リンギツネ	145
竜の攻撃	113	チャミング・ラフレシア	139	レッド・デーモン	149
竜の守護	113	中級魔術師	153	レディ・ソーサー	146
竜の咆哮	113	中くらのノラ竜	155		
六分儀	105	忠犬	135		
礼儀作法	39	ツチトラ	140		
レイス	100	低レベル地形盗賊	152		
話術	29	ディケイター	148		
		デス・グラス	139		
		デュラハン	146		
		動植物	139		

< モンスター >

アナコンダ 134

りゅうたまスタッフ あとがき

●岡田篤宏

はじめまして！ りゅうたまデザイナーの岡田篤宏です。この『りゅうたま』を手にとって下さって、ありがとうございます。

まずはこのあとの最初に、『りゅうたま』づくりに中心となって携わってくれた5人のスタッフへのお礼を。永盛さん、小林さん、猫月さん、松川さん、中城さん、本当にありがとう！ はじめてのルールブックづくりで、苦労した点多々ありました。でも、みんなが創り上げてくる素晴らしい素材に、毎日が感動と感謝の連続でした。特に『りゅうたま』独特の「やさしくて、かわいい」雰囲気は、3名の素敵な女性デザイナー陣（通称：りゅうたま3姉妹）の尽力のたまものです。思えば1年前に『りゅうたま』制作を始めるにあたって、最初の目標に決めたことが「最高の制作チームをつくる」ことでした。その目標は、この5人が揃ったことで見事に叶ったと思います。あらためて、本当にありがとう。……それからテストプレイや文章チェック、デザインを助けてくださった、たくさんの皆様。ありがとうございました！

さてさて、初めての読者の皆様に自分のことを紹介したいと思います。僕はデザイナーといっても、その肩書きは会社の社長であったり、雑誌のライターであったりします。しかし、その本業はゲームマスター（以下GM）です。「GMが仕事？ そんなことが仕事にできるの？」とお思いのTRPG好きのあなた。はい、できるんです。東京に「テーブルトークカフェDaydream」というTRPGを遊ぶためのお店がありまして、その店のスタッフはお客様へのサービスとしてGMを行っているのです。僕はそこで、素晴らしいお客様に支えられて、5年ほどGMの仕事が続けています。

実は『りゅうたま』を考え始めたきっかけは、仕事でGMをしているときに感じる「悩み」からでした。「GMをもっと楽しむには？ シナリオを早く作るには？ GMとプレイヤーの両方にとって遊びやすい世界観は？ 見易く憶えやすいルールブックは？ シナリオ展開を失敗したときにどうフォローすればいい？ どうやったらもっと多くの人にGMの楽しさを伝えられるだろう？」そんなたくさんの悩みがキッカケとなって、竜人というキャラクターが生まれ、旅と季節というテーマが生まれ、創造を大事にする『りゅうたま』のたまごが生まれたのです。

この『りゅうたま』がきっかけで、GMをやりたいと思う人や、TRPGに初めて触れる人が、たくさんあらわれることを願っています。それでは皆様、竜とともに、素晴らしい旅を。

あとひとことだけ言うならば、ドラゴンが大好きです。

2007年11月某日



●永盛綾子

イラスト全般を担当した永盛と申します。TRPGは昔から趣味で遊んでいた事があったので、今回その憧れの分野で作品制作に関わる事ができて、本当に嬉しく楽しかったです。しかし、リゅうたまはこれで完成ではありません。この世界は旅人&竜人=PL&GMさんが住んでくれる事で初めて完成するのです。皆様がりゅうたまを気に入って下さればとても幸いです。それでは、よいご旅行を！

●小林真合子

はじめまして。リゅうたまロゴと本誌デザイン担当の小林真合子です。ドラゴン、自然、植物いっぱいのリゅうたまの世界が大好きです。なんだかユーモアと愛情に溢れていますよね。

そうそう、この本の中にひとつ、四葉のクローバーがあるので探してみてくださいね^^見つけた方には春魔法ラック・ラック・ラックが発動する、かもしれません☆

●猫月みあ

広報、ライティング・デザインの補佐をしました猫月みあです。TRPG暦はまだ1年半と浅いですが、制作に関わる事ができてとても楽しかったです。PLとしてはクラフト（ナスの料理人）/ハンター（あらゆる地形でナスを見つける）のマジック（秋魔法・ショウリョウマ）がお気に入りです。今度、初めてGMをやることになったので、パラサイト・ナスを使おうかなと考え中～（笑）

●松川遼太郎

はじめまして。松川と申します。リゅうたまでは、主にモンスターのデータ作成を担当しました。旅の途中で出会ったうれしい生き物、絶対に戦いたくない化け物など、色々を用意してみました。リゅうたまを遊ぶ皆さんに「このモンスター、面白い！」と思って頂けたなら幸いです。

では皆さん、良い旅を。

●中城卓哉

リーダーのコーチ&監視役、中城卓哉です。コーチングでリーダーのモチベーションを上げるのが仕事でしたが、TRPG初心者なので、初心者の方にわかりやすいような文章になってるかのチェックもしていました。「リゅうたま」は企画ができる前から関わってるので、こうして本の形になると、なんだか感動しますね♪

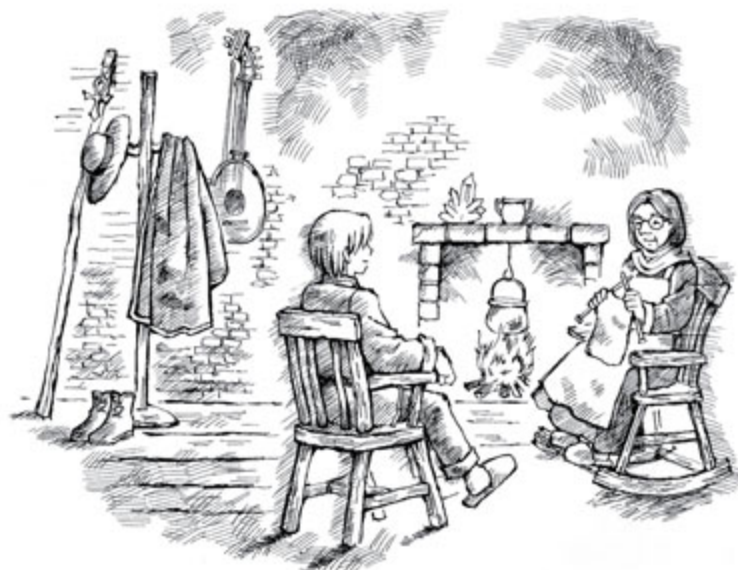
ぜひ、この世界を遊びつくしてやってくださいませm(____)m

リゅうたま公式ブログ

<http://ryu0tama.blog.shinobi.jp/>（「リゅうたま」で検索！）

2007年10月1日にオープンした「リゅうたま公式ブログ」では、本書の追加情報や、スタッフの素顔がのぞける制作日誌、イベント案内などを発信しています。

今すぐ、リゅうたま最新情報をチェック！



リゅうたま

2007年12月23日 初版発行

2012年7月 PDF版初回配布開始

2016年12月 PDF版第2回配布開始、プリントオンデマンド版発行

著 岡田篤宏

ディレクター／ゲームデザイン／ライティング	岡田篤宏
カバーイラスト／本文イラスト	永盛綾子
デザイン／ロゴデザイン	小林真合子
ライティングサポート／デザインサポート／広報	猫月みあ
モンスターデータデザイン／テストGM	松川遼太郎
コーチ／ライティングサポート	中城卓哉
進行管理サポート／データ作成サポート	上野広子
デザインサポート	KANA
シートデザインサポート	影
PDF版／プリントオンデマンド版編集	水坂斗幸

スペシャルサンクス

あり、いわた、うさこ、エリック・ライド、大葉美雪、kaitei
くろすけ、そうは、高城、ナメタケ、NOMTY、まさこ、村屋敷、桃伽

アミューズメントメディア総合学院ノベルス学科の皆様
アークガルーダ号のクルーの皆様
JGC 2007「リゅうたま」体験会に参加の皆様

© 2016Atsuhiko Okada



りゅうたま公式ブログ
<http://ryuOtama.blog.shinobi.jp/>



りゅうたま最新情報とゲームに必要なシート類を公開中!

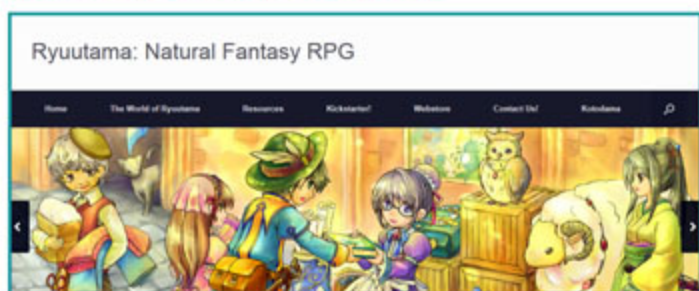
各種シートのダウンロード

<http://ryuOtama.blog.shinobi.jp/Entry/82/>

ゲームに関するQ&A

<http://ryuOtama.blog.shinobi.jp/Category/7/>

英語版りゅうたま公式サイト
<http://kotohi.com/ryuutama/>



フランス語版、英語版、スペイン語版ほか世界展開中。

テーブルトークカフェDaydream
<http://trpgtime.sakura.ne.jp/first/>



東京神田のTRPGプレイスペース。「りゅうたま」ほか、色んなTRPGとボードゲームが遊べます。

現在参加者募集中のゲームは「Daydreamカレンダー」を見よう!

<http://trpgtime.sakura.ne.jp/first/cgi-bin/calendar/webcal.cgi>



ひとは一生に一度、胸おどる旅にでる。

④「季節」と「竜」と「旅」のファンタジーRPG

世界を生み出し、自然を創造したのは、春夏秋冬を司る4匹の竜。
地天を司る20匹の竜からは美しい大地と気象が生まれました。
季節と地天の竜からすべてがはじまり、今も世界は竜たちに見守られて
いるのです——。

④「プレイヤー:旅人」と「ゲームマスター:竜人」 で紡いでゆく物語

狩人・商人・吟遊詩人などの7つの職業をもとにキャラクターを創り、旅へ。
この世界では、どんな人でも1度目の旅は国が支援してくれるのです。
しかし、世界には険しい地形も多く、モンスターも生息している、旅には
少し大変な世界です。

「リゅうたま」ならではの買い物システムで、持ち物に「美しい」「かわい
い」「きもい」「頑丈」などの特徴を付けて、準備をしっかりと整えましょう。

一方、ゲームマスターはシナリオづくりやセッションの運営を行うと同時に
「竜人」のキャラクターを創り、ゲームに参加します。

不思議な力を持っている竜人は、世界の母であり、旅人たちを見守り導
く存在です。

旅人と竜人によって紡がれた「旅物語」を「季節の竜」が食べることで、
世界はより豊かになっていくのです——。

④四季折々の「季節魔法」

森羅万象を司る竜たちの不思議な力——魔法。
この世界の魔法使いは、好きな季節を1つ選んでその力を使うこと
ができます。

人々を癒したり、元気にしたりする「春」魔法。

夕立を降らせたり雷を操ったりする「夏」魔法。

心を落ち着かせたり、心変わりさせたりする「秋」魔法。

氷雪を生み出したり、動きを止めたりする「冬」魔法。

それぞれの季節ならではの魔法を使って、旅を鮮やかに彩りましょう。

④どんな風景を旅するか

「リゅうたま」の世界には、国や街、有名人物の設定がありません。
世界や街の設定を創るためのルールを元に、
参加者みんなで旅の拠点となる街や周辺地域の設定を創ります。
あなたが旅してみたいと思う世界や街を創り、設定する。
そこから、「リゅうたま」は始まります。

