

# りゅうたま

natural fantasy R.P.G.

## プレイヤーサマリー



### 目次

プレイヤーキャラクター作成	1
クラス	4
タイプ	11
魔法	12
旅人のレベルアップ	17

(C)2011 Atsuhiko Okada (C)2011 JIVE Ltd.

# 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 (P4~10) 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

**【ミントレル】【マーチャント】【ヒーラー】【ハンター】**

少レ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 (P11) 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**  
器用に行動をこなし状況判断に優れる



**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べません。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等を表します。



**知力** 頭の回転の速さ、判断力、分析力、記憶力等を表します。



**精神** 集中力、勇気、精神的な打たれ強さ、逆境に負けない心等を表します。



### 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。

### 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 12)を使ったり、【集中】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。0になると気絶します。

### 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。

### 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

#### 剣

ブロードソード、レイピア、カタナなど

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、ドライデント、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、命中率は低い。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)

武器が何もないときの非常手段。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。

### ピクニックルールについて (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

大型背負い袋、寝袋、食器、水袋、保存食×2

#### パーティー便利セット

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

### 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ので、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1,000 G（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。

アイテムはダウンロード PDF 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／外見的特徴

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。

外見的特徴は、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良いでしょう。

#### 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

プレイヤーキャラクター作成シート

キャラクター名	ハルカ・プリユテ		プレイヤー名	M.N	
LV	1	EXP	0	性別	女 年齢 16 才
クラス	ファーマー /		タイプ	マジック(毒) /	

クラス能力	判定能力値	効果
頑健	+	所持物ズ+3, コンディションチェック+1
動物飼	+	所持動物が3匹になる
内職:音楽	敏捷+精神	や3歌を出す音楽を奏でる
	+	
	+	
	+	

習得武器	小剣	得意属性/属性	お気に入りアイテム	兄に譲る手紙
------	----	---------	-----------	--------

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

故郷/旅に出た理由  
小栗と風車で有名な村・エルンツ出身。  
3年前に村を出ていった兄・フオレに、お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。暗い所が苦手と泣き虫。

体力	d 6	敏捷	d 4	知力	d 6	精神	d 8									
HP	12		MP	20												
レベル	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20															

【最大HP = 体力 × 2】 【最大MP = 精神 × 2】

【体力 + 精神】 ※100以上は最大値1段階上昇

1/30ポイント

〈旅歩きの流れ〉 (1)移動チェック【体+敏】 (2)方向チェック【敏+知】 (3)野営チェック【敏+知】

装備 (装備中のアイテムのサイズは0になる)

武器	短剣	敏+知+1	知-1	1	片手
防具	帽子	知+1			片手
防具	マント				両手
防具	靴				両手
防具	かみい日よけ帽子	知+1			両手

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	濃い霧	豪雨
					大雪
					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)

中毒	大ケガ	毒	病気
【効果】1段階	【効果】1段階	【効果】1段階	【効果】1段階
精神系	だるい	痺	ショック
【効果】1段階	【効果】1段階	【効果】1段階	【効果】1段階





# minstrel

## 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** 移動チェック、方向チェック、野営チェックに常に+1ボーナスを得る

## 伝承知識

旅先で出会う人々や各地の古い歌などから、多くの知識をもっています。

**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** 情報を見聞きしたとき

**使用能力値**

知力+知力

**目標値**

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」を旅している時は、「雨の音楽」か「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時のみ、使えます。

**スキルの効果** 仲間全員の、直後の「チェック」に+1のボーナスを与える

**クリティカル** ボーナスが+3になる

**1ゾロ** コンディションが6以下の仲間は【ハイ：6】を受ける

**主な使用条件** <音楽>と環境が一致した時。1回使う毎にHPを1点消費

**使用能力値**

敏捷+精神

**目標値**

地形



# マーチャント

## 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** [交渉チェック]をするとき

## 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匹増えて、合計3匹になる(通常は1匹のみ)

## 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** 同じアイテムを4つ以上まとめて売買するとき

**使用能力値**

知力+精神

**目標値**

表1参照

表1

チェック結果	6~7	8~9	10~13	14~17	18~
価格倍増率	10%	20%	40%	60%	80%



# ハンター

## 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

モンスターの痕跡を見つけたとき

### 使用能力値

体力+知力

### 目標値

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

モンスター退治後

### 使用能力値

敏捷+知力

### 目標値

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]の直前に行います。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

野営チェックの前。1日に1回のみ。

### 使用能力値

敏捷+知力

### 目標値

地形



# ヒーラー

## 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。治療には数分間がかかります。

戦闘中は1ラウンドの行動で同じエリアの1人に〈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

〔ヒーリングハーブ〕1つと水1日分を消費すること

### 使用能力値

知力+精神

### 目標値

自動成功

## 応急処置

適切な〈応急処置〉で【状態異常】の症状を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】の目標値を永続的に〔レベル〕点下げる

### 主な使用条件

対象が【状態異常】を受けていて、〈応急処置〉を受けていない

### 使用能力値

知力+精神

### 目標値

【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。詳しくはダウンロードPDFを参照してください。入手したヒーリングハーブは丸1日で腐敗してしまいますが、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ゾロ

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

朝方、〔移動チェック〕の前。1日に1回のみ。

### 使用能力値

体力+知力

### 目標値

地形





# 〔農〕 ファーマー

## 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  
【所持サイズ限界】に+3ボーナス

## 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匹増えて、合計3匹になる(通常は1匹のみ)

## 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** それぞれのスキルを参照



# クラフト

## 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。

<b>スキルの効果</b>	モンスターの体を素材に加工する		
<b>主な使用条件</b>	モンスター退治後		
<b>使用能力値</b>	敏捷+知力	<b>目標値</b>	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。職人道具を広げる場所と時間さえあれば、旅の途中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(ダウンロードPDF)のカテゴリーから1つを選びます。例えば「靴」を選べば、靴のカテゴリーにあるアイテムを作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。

<b>スキルの効果</b>	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ーを選ぶこと		
<b>主な使用条件</b>	時間(サイズ×1日)と材料費(価格の半額)があること		
<b>使用能力値</b>	体力+敏捷	<b>目標値</b>	表1参照

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。  
カテゴリーに関わらず、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。

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



## △△△ ノーブル

### 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

**使用能力値**

敏捷+知力

**目標値**

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** 情報を見聞きした時

**使用能力値**

知力+知力

**目標値**

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、1つ入手できます。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に命中に+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

# 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、入手する。

## 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】を行ったときに得られる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。
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」を使います。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つの呪文魔法を習得する。
シーゾナル・ソーサリー	季節魔法を習得する。

## 呪文魔法の習得 (p 12)

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。

## 季節魔法の習得 (p 13～16)

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。





**初級**  
1～3レベル

# 呪文魔法

レベルアップごとに2つつ習得

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氷晶化し、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。氷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。ただしレ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
	指定した方向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のみ効果があり、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。					
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。					
儀式魔法	アニマル・テイマー	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。				
	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。 モンスターの特殊攻撃に対する防護点を 3 点得る。					
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。					

# 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で自動習得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	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・ノンノ	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
儀式魔法	《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d6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。				

# 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で自動習得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	イバラノソノ	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。効果時間中は【イニシアティブ】を振り直しても、ペナルティは持続する。				
	バケーション・パイタリティ	4	6ラウンド	1人	接触
儀式魔法	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。これにより【コンディション】が10以上になると、効果時間中は絶好調となる。				
	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。				
儀式魔法	コロボックル・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。				

# 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で自動習得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	フォールンリープス	2	永続	地面	接触
	1 m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。				



# 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で自動習得

詠唱	名称	MP	効果時間	対象	距離
通常魔法	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、1点以上のダメージを受けると、即座に眠りから覚める。					

# 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

- 竜人の使ったブレスの数×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、竜人はブレス《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	必要経験値	新たな能力
2	100	能力値上昇
3	600	得意な地形/天候の習得

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。d4→d6、d6→d8、d8→d10、d10→d12（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す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。