

1 ふふふの世界へようこそ

剣と魔法の世界『ふぁじーらんど』へようこそ。

ここは、あなたの世界と少しだけ似ていて、少しだけ違う世界です。

さまざまな種族の生き物たちが、平和にのんびり暮らす世界。

みんなとても人懐っこいので、きっとあなたを歓迎してくれます。

それでは、『ふぁじーふぁじーふぁんたじー』の世界を

ごゆっくりお楽しみください。

1-1 ふぁじーらんどのせかい

『ふぁじーらんど』には、おおきな一つの大陸とちいさな島々があります。

ちょっとヘンテコな生物だったりする住人たちは、

たまにわるい子もいるけど、みんな楽しく暮らしています。

あとは、あなたの目で確かめてくださいね。

1-2 もちもの

六面体ダイス(普通のサイコロ) 2つ

筆記用具

メモ用紙

これだけあれば、完璧です。

ダイスは、様々なところで使います。一人、二つずつは持っているようにしましょう。

“1D”と書いてあれば、サイコロを1つ振って出た目を使います。

“2D”と書いてあれば、サイコロを2つ振って出た目の合計です。

1-3 TRPG(Table talk Role Playing Game)とは

この本はTRPGのルールブックです。

TRPGをすでに知っている方、やったことのある方は、読み飛ばして頂いて構いません。

RPGって聞いたことある？

あのコンピュータゲームで、主人公になって冒険するやつだよ。

でも、TRPGはもっと自由だよ。

例えば、『草原に一本の木がある』って状況があったら、

『その木に登ろう』とか『切り倒そう』って行動をとれるんだ。

そうしたら、鳥の巣を見つけたり、遠くの人影を発見したりするかもしれない。

TRPGでは、ゲームマスター(GM)とプレイヤー(PL)に分かれて遊ぶよ。

GMは、脇役の演技やイベントの発生を担当する役割で、

GMのシナリオに従って進んでいくんだ。

でも、GMが人間だから、柔軟に対応できるんだよ。

制限はほぼないから、PLは自分のキャラクターに何をやらせたいかGMに宣言してね。

キャラクターが躍動するためには、想像力が大事だよ。

じゃあ、ゲームを楽しんでね！

2 キャラクター

この世界でキャラクターとは、この世界に住む人たちのことです。つまり登場人物たちですね。あなたの分身となるもの（PC:プレイヤー・キャラクター）や、それに関わる様々な人たち（NPC:ノンプレイヤー・キャラクター）がキャラクターです。この章では、分身となるPCの作成方法を紹介します。

2-1 キャラクター作成ルール

ここでは、初期キャラクターの作成を説明しています。細かい能力等の解説は、後述の記載を確認してくださいね。

能力値

能力値は【たいりょく】【はやさ】【かんかく】【ちりょく】【まりょく】【せいしん】の6つの項目を数値化したものになっています。

この世界の住人の平均的な能力値は【6】です。そのため、はじめから6点ずつ、それぞれの「能力値」に割り振られています。この数値に、フリー点数3点を加えた「能力値」がキャラクターたちの能力値になります。そして、元の6点の能力値を2点下げることにより、フリー点を1点追加することができます。ただし、能力値の上限は【10】、下限は【2】となりますので、その範囲を越えないように注意してください。

冒険レベル

冒険の難易度によって、シナリオごとに『冒険レベル』というものがあります。シナリオの前にGMが決めます。このレベルによって、初期作成時のスキルポイントなどが決まります。

冒険レベル一覧

こどもじだい	1レベル
かけだし	3レベル
そこそこ	5レベル
ゆうめい	8レベル
えいゆう	10レベル

スキル

スキルは、1点につき、1レベル習得できます。最初のスキルポイントは『冒険レベル×6』点ありますので、もし冒険レベルが1レベルなら、スキルポイントは6点となりますね。また、スキルを取得しないと、クリティカルが発生しないので必要なスキルは取得しておきましょう。

HP・MPの算出

HPとMPの算出は、対応した能力値とHP・MPスキルを使用します。HPの算出は（【たいりょく】+【HP】スキル）×5です。MPの算出は（【ちりょく】+【MP】スキル）×5です。

魔法

魔法の習得には、【まどうしょ】スキルを1レベル以上習得している必要があります。
魔法は【ちりょく】＋【まどうしょ】＋【つえ】スキル以下の【魔法レベル】のものをすべて習得することができます。

初期装備

装備欄には、「なんとなく旅セット（なんたび）」を初期から所有しています。
これには、冒険者としての一般装備が入っているものとしてください。
その他の装備については、所持金から購入してください。
所持金は600ぐらい（貨幣単位は「ぐらい」です）持っています。

なんとなく旅セット（通称 なんたび）
「なんたび」は冒険者の初期装備です。
この中身は自動的に補充されます。
中身は【りゅっくさっく・各サイズのふくろ・ふとん
・らんたん・ロープ（適当）・料理セット】等、冒険に必要なものが入っています。
その他にも、必要そうなものが入っているので、
基本的にはGMの判断で入っているかどうかを決めてください。
確実に入れておきたいものや、内容を増やしたい場合は、別途所持金で購入してください。

クリティカル・ファンブル

クリティカルとは、サイコロの目を「15」として扱う大成功のことです。
また、ファンブルとは、今度は目を「0」として扱う大失敗のことです。
それぞれの効果を発揮するために、クリティカルとファンブルそれぞれに、
1～6の数字2つを設定します。
クリティカルとファンブルに同じ数字の組み合わせを設定することはできません。

例：クリティカル3・3に設定した場合
サイコロの目が3・3で出た場合にクリティカルが発生しますが、
2・4や1・5などの組み合わせではクリティカルは発生しません。
ファンブルの値を3・3にすることはできませんが、
2・4や1・5などに設定することは可能です。

その他の項目

GM／PL／作成日

GMの欄には、ゲームマスターの名前を書きましょう。
PLの欄は、あなたの名前を記入する欄になります。
作成日は、キャラクターを作った日を記入しましょう。

なまえ

キャラクターの名前を決めてあげましょう。
ただし、この名前は『ひらがな』の名前になります。
すてきな名前をつけてあげてくださいね。

イラスト／とくちょう

絵の得意な人はキャラクターのイラストを描く欄です。
また絵師さんがいない場合には、性格や、癖などの特徴をメモしてもいいかもしれませんね。

とし／せいべつ

年齢と性別です。自由に設定してください。
ただし、冒険レベル1の場合は「子供時代」となりますので、設定の際には、注意してください。

しょくぎょう

自由に職業を設定してください。
あなたの想像力の見せどころです。

しゅぞく

この世界には、様々な種族の生き物がいます。
特別なルールはなにもありませんので、自由に種族を想像してくださいね。
もしも、思いつかないという人のために、いくつかの例を表にしておきます。

【種族データ】

種族	推奨能力	説明
けものびと	はやさ	はんぶんケモノ。へんしん。
えるふ	ちりよく	もりのひと。みみがながい。
どわあふ	たいりよく	いわあなびと。せがひくい
ひと	なし	ヒトです。フツーです

2-2 能力値

あなたの世界でも、力が強い人、頭がいい人、いろいろな人がいると思います。同じように、この世界もいろいろな人がいるのです。この基本的な特徴をこの世界では「能力値」と呼ばれる数値で表します。

「能力値」は【たいりよく】【はやさ】【かんかく】【ちりよく】【まりよく】【せいしん】という種類があります。それぞれの数値が高いほど、優れた能力を持っているということになります。

能力値は、初めから「6点」ずつと、フリー点数「3点」を持っています。基本の6点からマイナス2点することで、フリー点数を1点獲得することができます。また、能力値は、最低は2点まで、最高は10点までの間で取得してください。

たいりよく

「体力」のことです。HPや防御力・攻撃力に関係しています。この数値が高いほど、力持ちさんで、健康だということです。

はやさ

「速さ」のことです。格闘や剣など白兵攻撃の命中や回避に関係しています。早く動くことが出来て、身軽な人です。木登りや走る、泳ぐなどが得意です。細かい作業も得意です。

かんかく

「感覚」のことです。弓などの射撃攻撃の命中や回避に関係しています。この数値が高いほどいろいろなことに気づくことができます。かくれんぼをしている人を見つけるのが早いでしょう。

ちりよく

「知力」のことです。MPや魔法の習得に関係しています。この数値が高いほど賢いのです。何かを覚えたりすることが得意になります。

まりよく

「魔力」のことです。魔法効果や魔法防御に関係しています。この数値が高いほど強い魔法が撃てて、魔法の攻撃が効きにくくなります。難しい魔法もすすいすいです。

せいしん

「精神」のことです。魔法の命中・回避に関係しています。この数値が高いほど強い精神力をもっているということです。甘い誘惑などに負けない強さがあります。魔法に気づくかどうかにも関わっています。

2-3 スキル

あなたは何が得意ですか？
魔法か、武術か、それともお話が得意なのかもしれませんね。
そういった技術のことを「スキル（技能）」と言います。
レベルが高いほど、その技術に熟練しているという意味になります。

スキルは、1点につき、1レベル取得することができます。
スキルを習得するポイントは、初期に『冒険レベル×6』点持っています。

スキルは、大きくわけて、『特殊能力系』『戦闘系』『魔法系』『盗賊系』『一般系』の6種類にわかれます。
自分のキャラクターの性格付けに、いろいろなスキルを習得してください。

特殊能力系スキル

戦闘などのときに、いろいろ有利になるためのスキルです。
叩いたり、蹴ったりする能力ではありませんが、結構重要なポイントです。

HP

1レベルにつき、HP最大値を5点追加できます。

MP

1レベルにつき、MP最大値を5点追加できます。

かんかく

物音に気づきやすかったり、風の方向に敏感だったりします。
能力値【かんかく】にスキル分追加することができますが、戦闘には使用できません。

せんせい

戦闘時の先制判定にスキルレベルを加えることができます。
パーティーにひとりいると有利です。

てあて

誰かの怪我を手当てします。
HPを2D点回復できます。
レベルは1レベルまでしかありません。

戦士系スキル

戦闘の中でも戦士の使う白兵攻撃・射撃攻撃とその防御についてのスキルです。
使用方法は、後の行為判定で詳しく述べることにします。

はくへい

拳や剣での戦いなどの接近戦での攻撃に熟練しています。
白兵武器の「命中値」が上昇します。

しゃげき

弓矢など射撃武器での攻撃に熟練しています。射撃武器の「命中値」が上昇します。

ぶきつかい：はくへい

自分の扱う武器のスキルです。武器の内容は自分で決めてください。
白兵攻撃のダメージに、スキルレベル×2します。

ぶきつかい：しゃげき

自分の扱う武器のスキルです。武器の内容は自分で決めてください。
射撃攻撃のダメージに、スキルレベルを追加します。

かいひ

攻撃を避けるのが上手です。
剣や弓などの物理攻撃も魔法攻撃も「回避値」がスキルレベル分上昇します。

ぼうぐ

例えば、鎧や盾、冑といったような、自分の着ている装備品です。
このスキルは物理攻撃の「ダメージ」をスキルレベル分減少します。

ぜんたい：はくへい

剣や槍を使ったり、手で叩いたりするときに「まえ」の人全員に攻撃できます。
レベルは1レベルまでしかありません。

ぜんたい：しゃげき

弓などの射撃武器での攻撃のとき「まえ」か「うしろ」の人みんなに当てます。
レベルは1レベルまでしかありません。

魔法系スキル

魔法の習得など、魔法に関わる技能です。
特に【まどうしょ】は習得しないと魔法が習得できないので注意してください。

まどうしょ

魔法使いの基本です。これがないと、魔法使いになれません。
魔法をうまく使うスキルです。魔法の【命中値】が上昇します。
あたらしい魔法を覚えるレベルに関係します。

つえ

魔法使いの杖です。これがあると【ダメージ】を増加することができます。
あたらしい魔法を覚えるレベルに関係します。

おまもり

魔法のおまもりです。これを持っていると、魔法の【ダメージ】を減少できます。

盗賊系スキル

泥棒さんスキルです。
裏世界に詳しくかったり、隠れたり、罠を仕掛けたりといったような、
いろいろな技能を持っています。

ぬすっと

スリや闇商売といった裏稼業に熟練しています。

かぎわな

鍵を開けたり、罠に関する知識や技術があります。専用の道具も持っています。

にんじゃ

こそこそ動くのが得意です。隠れたり、後をつけたりするときのスキルです。

うらみち

地理やギルド関連の情報に詳しいってことです。裏稼業の知識が豊富です。

一般スキル

ごく普通の生活などのスキルです。様々な知識や技術があります。

あきない

商売全般に詳しい人です。商売人です。物を売ったり、買ったりする相場に詳しいです。

かじ

家事のエキスパートです。家庭料理も得意なので、余り物でも美味しいご飯が作れます。

こうさく

鍛冶や細工、調合などのものづくりが上手です。

はんたー

狩猟や採取などアウトドアの色々が得意です。
野営のときに活躍できます。

げいじゅつ：

絵画や音楽、造形といったような芸術に関するスキルがあります。
なにかひとつのことに専門化してください。

がくもん：

学者さんです。数学や宗教、地質学・天文学といったような学問の専門家です。
なにかひとつの学問に専門家してください。

2-4 魔法

「剣と魔法」とあるように、この世界には魔法があります。
割と一般的で、町には魔法屋さんなどがあつたりします。
いろいろと便利なことが出来るようになります。
もちろん、魔法使いにはならず生活している人もたくさんいます。

魔法を使うひとは、かならず【まどうしょ】スキルが1レベルは必要です。
【まどうしょ】スキルを持っていないと、魔法は使えません。
【ちりょく】+【まどうしょ】+【つえ】が
魔法レベルを越えた魔法をすべておぼえます。

魔法を使うときのルールは「3. 行為判定」にあります。

攻撃系魔法

戦闘のときなど、相手にダメージを与える魔法です。
撃たれた人は痛いのでくれぐれも使用には注意してください。
HPにダメージを与えるってことです。

属性ごとに対象が単体か全体、効果の補正で4段階の種類があります。

火属性

ひのや
レベル：4 MP：3 あいて：ひとり こうか：0
火で矢を作って放ちます。火の魔法の基本です。
ヤケドしないように、取り扱いには注意しましょう。

ひばしら
レベル：12 MP：6 あいて：みんな こうか：0
火柱が敵をまとめてつつみます。

ひのたま
レベル：18 MP：5 あいて：ひとり こうか：+10
でっかい火の玉をひとりに飛ばします。
あつくて、いたいです。

ひのあらし
レベル：24 MP：10 あいて：みんな こうか：+10
火の玉の嵐が相手に降りそそぎます。

水属性

みずたま
レベル：4 MP：3 あいて：ひとり こうか：0
ほのぼのした見かけとは裏腹に、痛いです。
「ひのや」の水属性で、水の魔法の基本です。

どしゃぶり
レベル：12 MP：6 あいて：みんな こうか：0
強烈な雨は滝の如く。みんながずぶ濡れになっちゃいます。

てっぽうみず
レベル：18 MP：5 あいて：ひとり こうか：+10
まっすぐさんです。水のかたまりが突っ込んできます。恐いです。

ないあがら
レベル：24 MP：10 あいて：みんな こうか：+10
おおきな滝がみんなを流していきます。

地属性

にぼし

れべる：4 MP：3 あいて：ひとり こうか：0

カラカラに乾いちゃいます。脱水状態です。へろへろです。

地の基本魔法です。

ひぼし

れべる：12 MP：6 あいて：みんな こうか：0

火炎をまとう大きな隕石。

うめぼし

れべる：18 MP：5 あいて：ひとり こうか：+10

とりあえず、水クダサイ。「にぼし」の上位魔法です。

ほろぼし

れべる：24 MP：10 あいて：みんな こうか：+10

巨大な隕石の落下。

風属性

こんこん

れべる：4 MP：3 あいて：ひとり こうか：0

風が吹いてきました。微妙に痛いですねえ。風の魔法の基本です。

なつかぜ

れべる：12 MP：6 あいて：みんな こうか：0

吹き荒れる衝撃波。

かぜひき

れべる：18 MP：5 あいて：ひとり こうか：+10

大きな衝撃波。

はいえん

れべる：24 MP：10 あいて：みんな こうか：+10

強烈な衝撃波。

雷属性

さんしょ

れべる：4 MP：3 あいて：ひとり こうか：0

雷撃がぴりっと飛びます。

くろこしょう

れべる：12 MP：6 あいて：みんな こうか：0

黒焦げになる雷撃。

とんがらし

れべる：18 MP：5 あいて：ひとり こうか：+10

ぴりぴりが遠く飛びます。

ちりそーす

れべる：24 MP：10 あいて：みんな こうか：+10

バリバリと広がる雷撃。

治療・回復系魔法

けがを治す魔法です。すっかりきれいに直すことができます。
喧嘩している最中とか、事故にあったときには、一度直しておいた方が安全かも。
あったかいです。HPを回復できます。

かいふく

れべる：3 MP：3 あいて：ひとり こうか：0 ぞくせー：光
回復です。キラキラしています。あったかいです。

ばかいふく

れべる：11 MP：4 あいて：みんな こうか：0 ぞくせー：光
みんなが回復します。ぬくぬくして眠くなるかも？

でかいふく

れべる：17 MP：8 あいて：ひとり こうか：+10 ぞくせー：光
優しい光でいっぱい回復します。

ばかでかいふく

れべる：23 MP：12 あいて：みんな こうか：+10 ぞくせー：光
キラキラ光ってみんなをいっぱい回復します。

きつけ

れべる：14 MP：3 あいて：ひとり こうか：1
ぴよぴよ（気絶）状態から回復します。0になったHP/MPは1になります。

なおーる

れべる：13 MP：4 あいて：ひとり
ぴよぴよ以外のステータス異常をひとつ治します。

みなおーる

れべる：20 MP：8 あいて：ひとり
ぴよぴよ以外のステータス異常が全部治ります。

みんなおーる

れべる：25 MP：12 あいて：みんな
全員のステータス異常が全部治ります。ただし、やっぱりぴよぴよ以外。

援護系魔法

戦闘の補助魔法で、物理攻撃・防御にボーナスを加えます。
魔法をかけた次のターンから2ターンの間、効果があります。

たまもる

れべる：13 MP：4 あいて：ひとり こうか：+0
誰かの前に魔法の盾を作ります。
白兵が射撃攻撃を1回防ぐまで続きます。

かたまもる

れべる：18 MP：8 あいて：ひとり こうか：+3
「たまもる」の上位魔法です。強い盾げっとです。

しまもる

れべる：20 MP：12 あいて：みんな こうか：+0
みんなを守る素敵な盾です。

つよくすり

れべる：15 MP：4 あいて：ひとり こうか：+0
誰かの体を強くします。腕力あっぷ！白兵・射撃攻撃のダメージ値にボーナス。
6ターンの間継続します。

つよくすりー

れべる：20 MP：8 あいて：みんな こうか：+0
「つよくすりー」の上位魔法です。みんなでまっするになります。
6ターンの間、ずっと強いです。

日常系魔法

直接、戦闘などには関係ないのですが、日常生活の中で活用できる魔法です。
使用法によって、さまざまな場面で使うことができます。

まほうかぎ

れべる：16 MP：4 あいて：ひとつ
鍵をかけたり、鍵をあけたりできます。
もちろん、ドアごと吹き飛ばすなんてこともムリです。
1つの場所に2重の鍵がかかっている場合などは、ひとつ分だけです。

しらはねる

れべる：17 MP：4 あいて：ひとり こうか：30分
空が飛べます。ただしスピードは歩いているのとおんなじです。

みづくり

れべる：10 MP：2 こうか：2りっとなる そくせー：みず
水が作れます。水不足のときは、みんなでがんばる？

たきほのお

れべる：10 MP：2 こうか：でっかい じかん：30分 そくせー：火
たきびを作れます。
自由に消すことができますが、放っておくと、30分間は水をかけても消えません。

ひかりんぐ

れべる：18 MP：2 じかん：1時間 そくせー：光
あかりです。熱はありませんので、やけどの心配なしです。
「くらやみん」で相殺されます。

くらやみん

れべる：20 MP：3 じかん：1時間 そくせー：闇
くらやみが作れます。まっくらです。「ひかりんぐ」で消されてしまいます。

3 行為判定

あなたが何かをしようという時、それが成功するかどうかをサイコロで判定します。それを「行為判定」といいます。GMの提示する「目標値」以上の数値をあなたが出せば、その行為は成功です。そして「目標値」未満の数値を出せば、失敗になります。難しいものほど「目標値」は高いですし、あなたの能力が高いとか、その行為に熟練していればそれは簡単に成功することになります。

3-1 判定の基本

あなたがやろうとしていることに関係するスキルを持っていれば、【能力値】 + 【スキルレベル】 + 2Dで判定し、スキルを持っていない場合は、【能力値】 + 2Dで判定してください。ただしスキルを持っていない場合は、クリティカルが発生しなくなります。

3-2 魔法の発動と威力

魔法の発動はまず何の魔法を使うか「宣言」をします。そして、MPを支払った後、命中判定（補助・回避も）をします。命中判定は【せいしん】 + 【まどうしょ】スキル + 2Dで振ってください。相手は【せいしん】 + 【ていこう】スキル + 2Dで振ってください。この時、同じ数字の場合は回避側が有利になります。また「素直に受ける」宣言も可能です。その場合は、フアンブルになったときのみ魔法の発動が失敗ということになります。

そして、ダメージ（効果）は【まりよく】 + 【つえ】スキル + 2D（+魔法効果値）で算出します。この数字から、相手側の【まりよく】 + 【おまもり】スキルをマイナスしたものが、実際のダメージ（効果）になります。ただし相手が「素直に受ける」場合は、このマイナスが発生しません。

4 戦闘ルール

冒険の中で、時には戦いが発生します。そんなとき、どうやって戦うのでしょうか。戦いの時の判定ルールです。魔法の攻撃は、前述の魔法の項を確認してください。

基本ルール

戦闘はターンという単位で区切られます。基本的に、1ターンには1回の攻撃が出来ます。

行動順

パーティー内の代表者一名と相手の代表一名で【せんせい】スキル+2Dの判定を行い、大きい方のグループから行動をできます。ただし、このとき代表は行動可能な人から選んでください。

先攻側のグループは、グループ内なら自由な順番で行動できます。先攻側のグループ全員が行動を終了したら、次に後攻側が行動します。

「待機」宣言をすると、先攻・後攻の両方がすべて行動を終えた後に、行動することができます。ただし先攻側と後攻側両方で「待機」する人が出た場合には、後攻側から行動します。

隊列

戦闘に入ったら、まず自分のいる位置を宣言します。これは「まえ」か「うしろ」で宣言してください。白兵戦闘は、「まえ」同士しかできません。「まえ」が全員戦闘不能になった場合には、「うしろ」が自動的に「まえ」に変更されます。隊列の移動は、自分の順番なら自由に移動できます。

攻撃

まず、自分の行動順に、何をしたいかを「宣言」します。そして、それが命中するかを判定します。判定は白兵攻撃の場合は【はやさ】+【はくへい】スキル+2Dで判定し、相手は【はやさ】+【かいひ】スキル+2Dで対抗します。

射撃攻撃の場合は【かんかく】+【しゃげき】スキル+2Dで判定し、相手は【かんかく】+【かいひ】スキル+2Dで回避します。

魔法の場合は【せいしん】+【まどうしょ】スキル+2Dで判定し、相手は【せいしん】+【かいひ】スキル+2Dで回避します。

この時、ふたつが同じ数字になったときは、回避側が有利になります。命中した場合は、ダメージを算出します。白兵攻撃は【たいりょく】+【ぶきつかい：はくへい】スキル+2D射撃攻撃は【たいりょく】+【ぶきつかい：しゃげき】スキル+2Dのダメージを出します。この数値から、相手側の【たいりょく】+【ぼうぐ】スキル分の点数をマイナスした数値が実際のダメージになります。

魔法の効果は【まりょく】+【つえ】スキル+こうか+2Dで威力を出します。この数字から、相手側の【まりょく】+【おまもり】スキルをマイナスしたものが、実際のダメージ（効果）になります。ただし回復などで「素直に受ける」場合にはマイナスはしません。

気絶と死亡

「ふぁじーらんど」では、戦闘による死亡は“絶対に”ありません（敵もです）。
ですが、HPか、MPどちらかが0点になった場合などは
気を失ってしまいます（「びよびよ」といいます）
つまり、全滅しても、即ゲームオーバーにはならないのです。
逆に言うと、敵もいくらでも復活してきます。

HP・MPの回復

てきとーに寝てれば回復します。
でもやっぱり、ちゃんと回復したければ、ちゃんと休むようにしてくださいね。

ステータス異常

戦闘だけではないのですが、ステータス（状態）異常の状態になることがあります。
「気絶と死亡」の欄でも触れたように、気を失うことを「びよびよ」といったように、
様々なステータス異常について解説します。
戦闘中、ステータス異常を受けた場合、次のターンで効果を発揮します。
（つまり、受けたターンでは、効果なしということです）

びよびよ

HP・MPどちらかが0になった場合になります。いわゆる気絶状態と同じです。
自分の意思での行動は一切できません。
戦闘が終わると0になったHPが1に戻って目覚めます。
この状態のみ戦闘終了までは自動では回復しません。魔法かアイテムで回復してください。

どくどく

毒です。HPが減っちゃいます。泣きそうです。
回復しないと、どんどん減っていきます。

びりびり

特殊な攻撃を受けると麻痺状態になります。まったく動けません。

ねむねむ

眠いのです。寝てます。おやすみ。起きるまで何もできません。

わたわた

わけわかんなくなっちゃいます。大騒ぎです。
毎ターン1D6の結果で行動が決まります。自分でサイコロ振ってください。

- 1 自分を攻撃しちゃいます
- 2 敵に攻撃します
- 3 何も行動しません
- 4 味方に攻撃しちゃいます
- 5 判定がファンブルしか出ません
- 6 すっぱだかになっちゃいます

5 レベルアップ

冒険を終えて、PCたちが経験を積み、レベルが上がる。RPGの醍醐味のひとつです。さて、シナリオクリア時に配布されるポイントは、ミッションの成功・失敗の度合いで上下します。基準は【6】点ですが、クリアポイントはGMがクリア時に発表します。

スキル

スキルは、キャラクター作成時と同様にクリアポイント1点につき、1レベル上昇できます。

能力値

能力値の上昇も可能です。クリアポイントを5点使うことで、能力値を1点上昇させることが可能です。

HP・MP

HPは（【たいりょく】＋【HP】スキル）×5

MPは（【ちりょく】＋【MP】スキル）×5

で、再計算してください。

冒険レベル

シナリオクリア時に、基本は【1】Lvあがります。GMが何Lv上昇したかを指定します。選択ルールの特異能力取得制限が更新されます。

6 選択ルール

使っても使わなくてもいいんです。
ただ、あると面白そうなルールをいくつか用意してみました。
シナリオ前にGMがどの選択ルールを適用するか決めてください。
何も言わなければ、選択ルールの使用は無しです。

ダメージ秘密

現実世界では、ダメージを表現するとき「何点怪我した」とは言いません。
代わりに「すごく痛い怪我をした」とか「軽い軽い」といった表現を使います。
同様に、仲間にもHPやMPを教えずに、表現でダメージを伝えることができます。
例えば、「すごく痛い怪我をした」という表現は大きなダメージを示し、
強がって軽い怪我のフリをすることもできます。

初期装備

現在PCは「なんたびセット」（なんとなく旅セット）という、
とても便利なアイテムを持っています。
この「なんたびセット」と入れ替えて、
「たびなんセット」（旅難航セット）というアイテムを持ってみませんか？

このセットは、「なんたびセット」とは違い、
必要なときに、必要なものだけが入っていないとっても困った装備です。

例えば、「みんなでロープを繋ごう！」なんて時に、
「ロープはないけど！ボタンつけ糸ならあるよ？」といった感じで、
冗談のセンスを光らせる絶好のアイテムです。

ですが、パーティ全員が持ってしまうと、GMが大変ですので、
所有する際には、必ずGMの承諾を得てからにしてくださいね。
なんたびセットとたびなんセットは、一緒には持てないので、注意してください。

弱点

「あぁッ！スキルがもっととりたいッ！」という、そこのあなた。
弱点スキルをとってみませんか？
1レベルにつき、1点のスキルポイントを獲得できます。

ただし、書くまでもないような弱点ではいけません。
あなたの行動に制約を受けるような強烈な弱点を取得して、
スキルポイントを増やしてみましょう。
GMと相談しながら、なににペナルティを受けるか考えてくださいね。

弱点スキルのレベルは合計で『冒険レベル』までとなります。

クリティカル／ファンブル

現在のシステムでは、クリティカル／ファンブルの値は、
キャラクター作成時に決定したものとなっています。
これを、各シナリオごとに決めなおすというのも面白いかもしれません。
もちろん、変更可能でも変えずにプレイするのも可能です。

特殊能力

モンスターたちの持つ、特殊能力をPCたちにも適用してみませんか？
空を飛んだり、水の中で平気だったりなど、
個性豊かな特徴をもつモンスターたちがPCに！なんてことも可能です。
ただし、習得にはGMの許可が必要です。

取得には経験点や初期スキル取得のポイントを使います。
また特殊能力取得のコストと同じ点数になるように弱点を取得することになります。
この時の弱点取得では、スキルポイントは貰えません。
取得の上限は特殊能力に必要なコスト合計が『冒険者レベル』までとなります。

6-2 特殊能力

モンスターたちの持つ、特殊能力をPCたちにも適用してみませんか？
空を飛んだり、水の中で平気だったりなど、
個性豊かな特徴をもつモンスターたちがPCに！なんてことも可能です。
ただし、習得にはGMの許可が必要です。

取得には経験点や初期スキル取得のポイントを使います。
また特殊能力取得のコストと同じ点数になるように弱点を取得することになります。
この時の弱点取得では、スキルポイントは貰えません。
取得の上限は特殊能力に必要なコスト合計が『冒険者レベル』までとなります。

ぞくせーあたく 1点
物理的な攻撃に属性を付与できます。
何の属性を付与できるのかは、製作時に決定しておいてください。
属性ごとに別の特殊能力扱いとなります。
その属性が弱点になっている相手には、威力に『レベル×2』を追加。

ぞくせーたいせー 1点
[ぞくせーあたく]の防御版。
属性ごとに別の特殊能力扱いとなります。
対応した属性のダメージを『レベル×2』点だけ軽減できます。

じょーたいたいせー 1点
状態異常に耐性があります。
強度のある状態異常にはレベル分減少できます。
状態異常の種類ごとに別の特殊能力扱いとなります。
制作時に決定しておいてください。

そらのひと 1点
空中を移動できる。足場の影響を受けない。
レベルが高いと飛んでいる方が速くなれる。ただし、移動だけ。

みずのひと 1点
水のなかでも、普通に動ける。
レベルが高いと、水のなかでだけ、早く動ける。ただし移動だけ。
あくまでも、水の中で動けるので、泥などは無理。
または、逆に特殊な水の中しか動けないというのでもいい。
どちらもとる場合は、種類ごとにわかる。

さいせい 2点
戦闘中のみ、毎ターンHPがレベル分ずつ回復する。
怪我がなおるのが、はやいひと。

まほうつかい 2点
戦闘中のみ、毎ターンMPがレベル分ずつ回復する。
魔法の力にあふれてます。

きゅうけつ 2点
血を吸う。
相手にダメージが入ったら、自分のHPが『レベル×2』点回復する。

ゆめくい 2点

こころを食べる。

相手にダメージが入ったら、自分のMPが『レベル×2』点回復する。

ぞくせーきゅーしゅー 4点

特定の属性からの攻撃の時、自分のHPがレベル分回復します。

超過分のダメージは無効になります。

どの属性を持っているのかは、作成時に決定してください。

じょーたいあたつく 4点

攻撃の時に相手にダメージが入ると、状態異常も与えます。

状態異常の種類は作成時に決定したものとなります。

レベルのある状態異常の場合

『レベル／2』の効果で『レベル×2』ターン持続します。

せいしんあたつく 4点

攻撃のダメージが精神攻撃となり、相手のMPを減らします。

[ぼうぐ]や[おまもり]で軽減できます。

あくまのち 5点

全ての状態異常が無効になります。

弱点の[よわよわぞくせー][あんでっど]は取得できません。

弱点リスト

特殊能力と組み合わせる弱点リストです。

弱点に記載されている点数は、特殊能力との組み合わせに使います。

[6 選択ルール]の[弱点]で取得する場合は、

どの弱点でも1レベル1点で扱ってください。

よわよわぞくせー -1点

特定の属性に弱いです。

[ぼうぐ]をのりこえた最終ダメージに『レベル×2』点追加してください。

属性ごとに別の弱点となります。作成時に属性を決定してください。

あんでっど -1点

光属性の魔法でダメージを受ける。

光属性の回復でダメージ、気絶回復でびよびよになる。

ただし、すべての状態異常は無効化。

光の属性からのダメージは、回復でも『元の威力+レベル×2』になる。

たいかのーりよく -2点

異常にひとつの能力が弱い。[きょうか]と同じ能力ではとれません。

レベル分だけ能力が減ります。

びょうじゃく -2点

病気で体がよわい。

ファンブルが出るたびに『レベル×2』点のダメージを受けます。

きまぐれ - 2点

きまぐれ猫さん。

すべての能動判定の前に1Dで判定します。

1か2が出ると、その行動をキャンセルします。

わたわた - 2点

判定のときにファンブルが出ると、レベルたーんの間【わたわた】になる。

りばうんど - 3点

相手にダメージを与えるたびに、『レベル×2』点のダメージを自分も受ける。

砂のいのち - 3点

HP最大値を『レベル×5』点減らす。

硝子はーと - 3点

MP最大値を『レベル×5』点減らす。

のろい - 5点

呪いを受けちゃってます。

すべての行動にレベル点のペナルティを受けます。

7 ゲームマスターのために

GMの仕事は非常に多岐にわたります。コンピュータRPGでのコンピュータ部分の大変をGMが処理する必要があります。つまり、プレイヤーとして参加する以上に、GMには多くの仕事が求められます。本項ではGMに役立つ情報が満載です。

もしプレイヤーだけをやるつもりの方は、ここから先は読まないようにしてくださいね。

ゲームの前に（冒険者レベル）

このゲームでは、キャラクターを作る前に『冒険者レベル』が必要になります。シナリオの難易度にあわせて、レベルを設定してください。

1	こどもじだい
3	かけだし
5	そこそこ
8	ゆうめい
10	えいゆう

『ふぁじーらんど』の世界観

「ふぁじーらんど」は、ほのぼのとした世界で、ギャグ兼ほのぼの路線を取ることが望ましいです。この世界には、悪いヒトもいますが、基本的にはどこかへっぽこです。童話などを参考にして、設定を作ると良いでしょう。

この世界は球体の星の世界であったり、台になっている世界であったりします。GMは気分次第で変更できます。また、やりたいシナリオに合わせて、設定を変更することもできます。ただし、同じシナリオの間は、統一しておくことが望ましいです。

住人は、様々な種族がありますが、基本的にはヒトと能力に差はありません。ファンタジーの世界の住人であり、現代科学にはほとんど理解がないと考えてください。しかし、住人たちは順応性が高く、新しい環境に適応しやすいです。

以上の内容は、GMの判断に基づいて自由に変更していただいて構いません。自由な発想で楽しんでください。

モンスター作成ルール

後述に、モンスターや敵キャラクターのサンプルデータもありますが、やっぱり、こういうものは、GMも自分で作ってみたいもの。だけど、強すぎても、弱すぎても面白くないから、サンプルデータで我慢しちゃう貴方のために、キャラクター作成みたいのに、ボスまで作れちゃうルールを用意してみました。

彼らにもレベルがあります。キャラクターたちの冒険レベルみたいなものです。作成コストは、モンスターの『冒険レベル×8』です。(能力へのフリー点がなくなる代わりに基準値なし)ただし、能力値の制限(下限【2】、上限【10】)は、ありません。

またモンスターにも、スキルを持っているひとがいます。モンスターたちは『冒険レベル×6』のスキルポイントから、スキルか特殊能力を取得できます。

モンスターのHPとMPは、役割によって固定です。

『ザコ』 (【たいりょく】+[HP])×2

『中ボス』 (【たいりょく】+[HP])×5

『ボス』 (【たいりょく】+[HP])×8

特殊能力

最後に、そのモンスター特有の不思議特徴です。特殊能力はスキルポイントを使って取得します。取得の際に特殊能力1つに対して、必ず同レベル分の弱点がセットになっています。特殊能力がレベルアップすると、対応した弱点もレベルアップします。対応しているセットの特殊能力と弱点はメモしておきましょう。

このコストを軽減するには、特殊能力1レベルにつき、1点のスキルポイントを余分に消費することで、弱点を1レベル分軽減できます。ただし、弱点は0レベルにはなりません。弱点の軽減はNPC専用ルールとなります。

以下の特殊能力はNPC専用の特殊能力となります。

きょうか 3点
(NPC専用推奨) 一番高い能力をレベル分追加できる。

なかまをよぶ 3点
(NPC専用推奨) 仲間を呼び寄せます。呼び寄せる仲間の合計レベルまでの仲間で、MPをレベル分消費します。

7-2 モンスター&敵データサンプル

ここでは、「ふふふ」の世界にいるモンスターや、敵たちのサンプルデータを紹介します。
このリストの敵は、だいたい冒険レベル3程度のキャラクターを想定しています。

モンスターデータ

そのあたりにいっぱいいるモンスターから、ボスまでいろんな敵のデータです。
だいたい『冒険者レベル3』の相手を想定しています。

ゼリーむ

HP：6	MP：6	有名度：6	出現数：2～12
白兵：6／6		射撃：－／－	魔法：－／－
よけ：6／6／6		防御：6／6	

ゼリー状のスライム。世界のザコ代表！

こぶりん

HP：9	MP：4	有名度：7	出現数：2～8
白兵：9／6		射撃：8／6	魔法：－／－
よけ：8／8／8		防御：5／5	

特殊能力：

どろぼう： 白兵攻撃クリティカル発動時、入ったダメージと同じ数値が
[所持金]からも減ります。

小柄な子鬼。嫌がられるザコ代表格。

チャート

すきるねーむ	こうか
＜特殊能力系スキル＞	
HP	1LvにつきHP+5点
MP	1LvにつきMP+5点
かんかく	戦闘以外の【かんかく】判定にボーナス
せんせい	戦闘時の先攻後攻判定にボーナス
てあて	HP2D点回復
＜戦士系スキル＞	
はくへい	白兵戦闘の命中値上昇
しゃげき	射撃攻撃の命中値上昇
ぶきつかい:はくへい	白兵攻撃のダメージにLv×2点ボーナス
ぶきつかい:しゃげき	射撃攻撃のダメージにLv点ボーナス
ぜんたい:はくへい	前列から前列の全員に攻撃
ぜんたい:しゃげき	相手の前列か後列のどちらかすべてを攻撃
＜魔法系スキル＞	
まどうしょ	魔法攻撃の命中値上昇
つえ	魔法ダメージにLv点ボーナス
＜防御系スキル＞	
かいひ	相手の攻撃への回避上昇
ぼうぐ	物理攻撃のダメージを減少
おまもり	魔法攻撃のダメージを減少
＜盗賊系スキル＞	
ぬすっと	スリなどの裏稼業の技術
かぎわな	罠や鍵に詳しく、専門道具も持っている
にんじゃ	尾行や隠れるのにボーナス
うらみち	地理や裏稼業の情報に詳しい
＜一般スキル＞	
あきない	品物の値段等、商売に関する知識
かじ	料理や掃除等、家事全般のエキスパート
はんたー	採取や狩猟のエキスパート
こうさく	鍛冶や調合などの加工技術
げいじゅつ:	音楽・絵等、芸術的なことのエキスパート・専門化
がくもん:	何かを専門的に研究している・専門化

じょーたい異常	こうか
ぴよぴよ	HP/MPが0の時の気絶状態.戦闘中の自動回復なし 戦闘終了後にHP/MP1で回復
どくどく	Lv×4ターンの間Lv点のダメージ
ぴりぴり	Lv×4ターンの間麻痺
ねむねむ	Lv×4ターンの間眠り.ダメージを受けると目覚める
わたわた	混乱状態でランダムな行動 1.自分を最大攻撃 2.敵を最大攻撃 3.なにもしない 4.味方を最大攻撃 5.次の状態まで全判定ファンブルになる 6.全裸になる.防御系スキルをすべて外す

とくしゅ	1れべる点	せつめー
ぞくせーあたく	1	属性ごとに別能力として取得 相手の弱点属性と一致すればダメージに[Lv×2]点のボーナス
ぞくせーたいせー	1	属性ごとに別能力.ダメージを[Lv×2]点軽減
じょーたいたいせー	1	種類ごとに別能力.状態異常をLv分軽減
そらのひと	1	空中移動.Lv分移動速度が上昇
みずのひと	1	水、泥などで別能力.Lv分移動速度が上昇
さいせい	2	毎ターンHPがLv分回復
まほうつかい	2	毎ターンMPがLv分回復
きゅうけつ	2	対象にダメージで、自身のHP[Lv×2]点回復
ゆめくい	2	対象にダメージで、自身のMP[Lv×2]点回復
きょうか	3	(N用)一番高い能力をLv分上昇
なかまをよぶ	3	(N用)MPをLv分消費し、仲間たちの合計LvがLv分仲間を呼ぶ
ぞくせーきゅーしゅー	3	特定の属性からの攻撃の時、HPがLv分回復 超過分ダメージは無効になる
じょーたいあたく	4	攻撃の時に状態異常を付与する 効果は[Lv/2]持続は[Lv×2]ターン
せいしんあたく	4	攻撃のダメージをMPにする
あくまのち	5	すべての状態異常無効

じゃくてん	1れべる点	せつめー
よわよわぞくせー	-1	特定の属性に弱い.ダメージに[Lv×2]点追加
あんでっど	-1	光属性の魔法でダメージ.[きつけ]で[びよびよ]に 回復魔法でも、回復せず元の威力に[Lv×2]点のダメージ
たいかのーりよく	-2	レベル分能力値を減少
びょうじゃく	-2	フアンブルのたびに[Lv×2]点のダメージ
きまぐれ	-2	1Dで1or2が出ると、行動キャンセル
わたわた	-2	判定時フアンブルでLvターンの間[わたわた]になる
りぼうんど	-3	相手へダメージを与える度[Lv×2]点ダメージを受ける
砂のいのち	-3	最大HPを[Lv×5]点減らす
硝子はーと	-3	最大MPを[Lv×5]点減らす
のろい	-5	すべての判定にLv点のペナルティ

はんてー	
行為判定	【能力値】+(スキル)+2D
はくへいこうげき	【はやさ】+(はくへい)+2D
はくへいかいひ	【はやさ】+(かいひ)+2D
はくへいダメージ	【たいりよく】+[(ぶきつかい:はくへい)×2]+2D
しゃげきこうげき	【かんかく】+(しゃげき)+2D
しゃげきかいひ	【かんかく】+(かいひ)+2D
しゃげきダメージ	【たいりよく】+(ぶきつかい:しゃげき)+2D
まほうめいちゅう	【せいしん】+(まどうしょ)+2D
まほうかいひ	【せいしん】+(かいひ)+2D
まほうダメージ	【まりよく】+(つえ)+2D
ぶつりぼうぎよ	【たいりよく】+(ぼうぐ)
まほうぼうぎよ	【まりよく】+(おまもり)
まほうしゅとく	【ちりよく】+(まどうしょ)+(つえ)

まほうねーむ	ぶんるい	ぞくせー	れべる	MP	あいて	こうか	じぞく	せつめー
ひのや	攻撃	火	4	3	ひとり	+0	-	火の矢を飛ばす
ひばしら	攻撃	火	12	6	みんな	+0	-	火柱で敵を囲む
ひのたま	攻撃	火	18	5	ひとり	+10	-	火の玉を飛ばす
ひのあらし	攻撃	火	24	10	みんな	+10	-	炎の嵐が敵を襲う
みずたま	攻撃	水	4	3	ひとり	+0	-	水滴を飛ばす
どしゃぶり	攻撃	水	12	6	みんな	+0	-	強烈な雨は瀧の如く
てっぽうみず	攻撃	水	18	5	ひとり	+10	-	水が噴き出す
ないあがら	攻撃	水	24	10	みんな	+10	-	大瀑布が敵を襲う
にほし	攻撃	地	4	3	ひとり	+0	-	小さな隕石を落とす
ひほし	攻撃	地	12	6	みんな	+0	-	火焰を纏う大きな隕石
うめほし	攻撃	地	18	5	ひとり	+10	-	赤く燃える小隕石
ほろほし	攻撃	地	24	10	みんな	+10	-	巨大な隕石の落下
こんこん	攻撃	風	4	3	ひとり	+0	-	小さな衝撃波
なつかぜ	攻撃	風	12	6	みんな	+0	-	吹き荒れる衝撃波
かせひき	攻撃	風	18	5	ひとり	+10	-	大きな衝撃波
はいえん	攻撃	風	24	10	みんな	+10	-	強烈な衝撃波
さんしょ	攻撃	雷	4	3	ひとり	+0	-	ちいさくびりっと雷撃
くろこしょう	攻撃	雷	12	6	みんな	+0	-	黒焦げになる雷撃
とんがらし	攻撃	雷	18	5	ひとり	+10	-	びりびりと雷撃
ちりそーす	攻撃	雷	24	10	みんな	+10	-	バリバリと広がる雷撃
かいふく	回復	光	3	3	ひとり	+0	-	淡き癒しの光
ばかいふく	回復	光	11	4	みんな	+0	-	明るい癒しの光
でかいふく	回復	光	17	8	ひとり	+10	-	癒しの輝き
ばかでかいふく	回復	光	23	12	みんな	+10	-	怪我を癒す光球
きつけ	治癒	-	14	3	ひとり	1	-	気絶回復,HP/MP1
なおーる	治癒	-	13	4	ひとり	-	-	状態異常を1つ治す
みなおーる	治癒	-	20	8	ひとり	-	-	状態異常を全部治す
みんなおーる	治癒	-	25	12	みんな	-	-	全員の異常を全部治す
たまもる	防御	-	13	4	ひとり	+0	1回	盾状の結界
かたまもる	防御	-	18	8	ひとり	+3	1回	堅牢な球状の結界
しまもる	防御	-	20	12	みんな	+0	1回	広域に広がる結界
つよくすり	強化	-	15	4	ひとり	+0	6たーん	力を強める魔法の薬
つよくすりー	強化	-	20	8	みんな	+0	6たーん	みんなではわーあっぷ
まほうかぎ	移動	-	16	4	-	1	ずっと	魔法の施錠&鍵の開錠
しらはねる	移動	-	17	6	ひとり	-	30ふん	徒歩並速度で飛行
みづくり	作成	水	10	2	-	2りっとる	-	飲み水作成
たきほのお	作成	火	10	2	-	でっかい	30ふん	可燃物不要の焚き火
ひかりんぐ	明度	光	18	2	-	-	1じかん	頭上に浮かぶ光の輪
くらやみん	明度	闇	20	3	-	-	1じかん	辺りを闇の帳に閉ざす

あいてむ	ねだん	せつめー
ふくろ		
りゅっくさっく	20	背中に背負えるおっきなかばん
ふくろ	5~10	いろんな大きさのふくろ
うえずとぼーち	15	腰にそうちゃく！こものいれ
みずいれ	10	水がこぼれないふくろです
ふく		
まんと	40~	かっこいいまんとは高いです
ふつうのふく	10	やすいふく
りょうこう用		
てんと	300	4~5人が泊まれるてんと
たいまつ	5	手でもつところがついてます
らんたん	40	壊れない頑丈ならんたんです
ておの	10	木を切ったりできます。攻撃には使えないです
みらー	100	割れないかがみ。シンプルデザインなのです
こもの		
かみ	5	何枚かセットです。
ペン	5	インクもセットです。かきかき
がっき	100~	値段はピンキリ。もっと安いのもあるかも
たべもの		
ふつうのごはん	3~	ぜいたくしないごはんです
保存用かたばん	5	日持ちする旅行用のごはんです。おいしくない
わいん	2~	グラス1杯分のお酒です。高いお酒もあるです
えーる	1	安いお酒です。ぼうけんしゃはこっちが多い？
のりもの		
うま	1500	れんたるは半額です。世話もいるので大変です
ろば	800	荷物運びが得意です。れんたるは半額
ばしゃ	500	うまはついてないです。
回復アイテム		
99ぼっくす	80	1個でHP18点回復します
こころん	100	1個でMP10点回復します
すっきりみんと	300	びよびよを治してHPを1点にします
まほうかぶせる	30	びよびよ以外の状態異常を1つなおせます MP1点消費 ちりよく判定 目標12 失敗すると何も起きずに消えます