

龙蛋物语

natural fantasy R.P.G.

玩家规则摘要



目录

创建玩家角色	1
职业	4
特长	11
魔法	12
职业旅行者的等级提升	17

创建玩家角色

在游戏开始前，你需要创建玩家角色，也就是“旅行者”。本节会说明旅行者角色的制作方法。

选择职业（4~10 页）

创建角色的第一步就是选择职业。本游戏中的 7 种“职业”代表着角色的身份与地位，因此在选择职业时应该注意尽量不要和其他玩家选择重复的职业，以防角色的行为和定位冲突。

新手玩家推荐使用以下职业：

【吟游诗人】 【商人】 【药师】 【猎人】

比较熟悉游戏的玩家可以尝试以下职业：

【手艺人】 【农民】 【贵族】

职业选择完毕后，可以获得特殊的“技能”，你可以使用这些技能做出该职业特有的行为。

选择特长（11 页）

接下来，你需要选择角色的特长。特长表示角色处理旅途中遭遇的事件或各种危险的能力。请从以下 3 种特长中选择 1 种作为角色特长。

战斗特长

你擅长使用武器、驱赶敌人。



技术特长

你能够灵巧地执行行动、机警地判断局势。



魔法特长

你是一名可以使用各种魔法的魔法使。



决定初始能力值

初始能力值是指旅行者在踏上旅途时的身体素质，本游戏将其分为了四种类型——体力、敏捷、智力、精神。

能力值需要在“4、6、8、10、12”中选择一个数字来代表，但制作角色时只能从“4、6、8”中选择。各能力值都是数值越高越优秀。

能力值的代表数字决定玩家在进行判定时需要投掷几面体的骰子。比如【体力：6】的角色使用体力进行判定时需要投掷 6 面骰。

决定能力值时，可以从以下 3 种数值组合里选择 1 种你喜欢的，并按照你喜欢的顺序将这些数字分给各能力。

① 平均型数值组合 6 · 6 · 6 · 6

② 标准型数值组合 4 · 6 · 6 · 8

③ 专精型数值组合 4 · 4 · 8 · 8

例：选择标准型数值组合，设定能力值为体力 8、敏捷 4、智力 6、精神力 6

能力值解说

体力

表示体力强弱、身体强健度、持久力、生命力等。



敏捷

表示操作的灵活性、移动速度、身体的柔软度等。



智力

表示头脑的灵活性、判断力、分析力、记忆力等。



精神

表示集中力、勇气、心理承受能力、是否容易屈服于逆境等。



生命点数 (HP)

【生命点数上限】= 体力数值 × 2

生命点数表示耐力程度和身体能够承受的伤害，当你疲惫或负伤时会减少。当生命点数小于 0 后你会失去意识。另外，生命点数过度减少可能会导致角色死亡。当角色的生命点数减少至“现在【状态值】数字的负数值”时，角色将会死亡。

精力点数 (MP)

【精力点数上限】= 精神数值 × 2

精力点数表示精神上的疲劳程度和集中力。使用〔魔法〕(12 页)或是〔集中〕会减少精力点数。你无法进行会使精力点数降低到 0 以下的行为。当精力点数降至 0 后你会失去意识。

选择擅长武器

角色擅长使用的武器叫做“擅长武器”，主要在战斗中使用。

你可以在“短剑 / 长剑 / 长枪 / 斧子 / 弓箭”中选择 1 种。此时选择的武器视为游戏开始前即持有同种道具。

使用不是【擅长武器】的武器进行攻击时，每进行 1 次攻击，生命点数会减少 1 点。因为不熟练的武器会让人格外疲劳。

武器种类

短剑

包括匕首、短剑、肋差等。

命中 【敏捷 + 智力】 + 1
伤害 【智力】 - 1

短剑的命中较高，但伤害低。为单手武器。

长剑

包括宽剑、细剑、刀等。

命中 【敏捷 + 体力】
伤害 【体力】

长剑的命中与伤害属性平衡。为单手武器。

长枪

包括长矛、长戟、长枪等。

命中 【敏捷 + 体力】
伤害 【体力】 + 1

长枪是伤害高的武器。为双手武器。

斧子

包括战斧、巨斧等。

命中 【体力 + 体力】 - 1
伤害 【体力】

斧子命中较低，但判定只需用到体力能力。为双手武器。

弓箭

包括短弓、长弓、十字弓等。

命中 【智力 + 敏捷】 - 2
伤害 【敏捷】

弓箭可以从远距离进行攻击，但命中较低。为双手武器。

空手

包括空手格斗，以及锄头和木杖等临时武器。

命中 【敏捷 + 体力】
伤害 【体力】 - 2 (临时武器 - 1)

手边没有武器时的紧急手段。需使用双手。

命中：是否能够打中敌人。

伤害：攻击打中后的生命损伤量。

郊游模式 (面向新人玩家的简易模式)

和桌面扮演游戏的新人进行游戏，或进行一场时间短的游戏时，可以使用简单模式的规则来创造角色。

简单模式中，不使用道具的“尺寸”“耐久”规则和“集中”规则，所有武器的命中都由【体力 + 敏捷】决定，伤害则由【体力】来决定。

另外，此模式默认自动补充水与食物，不需要使用“买卖”规则，游戏从备齐以下必要道具的状态开始。

旅行基础套装 (全员)

大背包、睡袋、餐具、水袋、干粮 2 份

队伍便利套装 (只需要一人持有)

驮货用动物、水桶、木箱、厨艺套装、香皂、洗衣套装、火把、生火套装、帐篷

决定随身物品

请随意决定 1 个你的角色应会持有的物品。

该随身物品是用来表现角色性格的小道具，原则上来说没有任何数据。

前往购物、准备道具

你的角色在游戏开始时拥有 1000 金币，请用来购买必要的道具和旅行装备，以及与你一起踏上旅程的动物等。

道具部分请参照核心规则书。

设定角色

你需要做好角色的详细设定。

角色名字

除了填写你的角色姓名，也可以填入角色的

昵称，或是“晓之〇〇”等彰显角色个性的别称。

性别与年龄

请设定角色的性别与年龄。

印象颜色与外表特征

请设定角色喜欢的颜色或服饰的颜色，填入“印象颜色”栏。

外表特征包括头发、眼睛、肤色、穿衣风格，以及给人带来的印象等。

故乡与踏上旅程的原因

请详尽地设定角色在什么环境下成长和生活。

另外，你也可以设定角色踏上旅途的契机等内容。

其他设定、角色性格等

角色的详细设定是你扮演角色时最为重要的部分，你可以一边和其他玩家商量，一边慢慢思考。

龙蛋物语

natural fantasy R.P.G

旅行者角色卡

角色名字	小蛋·布留特		玩家名字	X. M	
等级	1	经验值	0	性别	女
职业	农民 /		年龄	16 岁	
	特长		魔法 (者) /		

职业技能	判定能力值	效果
健康	+	尺寸上限 +3、状态判定 +1
动物饲养	+	可持有动物变为 3 头
职业: 音乐	敏捷 + 精神	演奏激起干劲的音乐
	+	
	+	
	+	

擅长武器 短剑

擅长地貌/天气

随身物品

送给哥哥的信

印象颜色与外表特征

印象颜色是黄色。

头发是暖棕色，及肩。上衣、裙子、遮阳披风上都有刺绣。

故乡与踏上旅程的原因

出生在小溪和风干闻名的村庄爱伦特。

因哥哥布留特 3 年前离开村庄未归，父亲去世后将父亲的信交给哥哥而旅行。

记录

担任日志记录员。被叫作花风鸟幼鸟，特别喜欢唱歌。

好朋友是白色小猫卡斯塔。讨厌昏暗的地方，很爱哭。

能力值	体力 d6	敏捷 d4	智力 d6	精神 d8
HP	【HP 上限 = 体力 × 2】		【MP 上限 = 精神 × 2】	
	12 →		20 →	
状态值	【体力 + 精神】 达到 ★ 10 则一天状态绝佳！任意 1 个能力值上升 1 阶段！			
	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
	< 旅行规则流程 > (1) 移动判定【体力 + 敏捷】 (2) 方向判定【智力 + 智力】 (3) 野营判定【敏捷 + 智力】 大失败积分 行动值			

装备 (装备的道具尺寸为 0)

武器	短剑	命中 命中 + 1 阶段	耐久 1	效果等	单手
		防御点	效果	耐久	效果等
盾与铠甲					
旅途装备	可爱的遮阳帽	效果与耐性等	炎热 +1		效果与耐性等

【地貌 + 天气】为目标值的判定中旅途装备带来的修正值

判定加值	等级 1 地貌 → 6	等级 2 地貌 → 8	等级 3 地貌 → 10	等级 4 地貌 → 12	等级 5 地貌 → 14
	草原	荒野	树林	丘陵	岩地
	森林	湿地	山岳	沙漠	密林
	高山				
判定减值	天气修正值 +1		天气修正值 +3		天气修正值 +5
	雨	强风	雾	炎热	寒冷
				暴雨	雪
				浓雾	黑雨
				暴风雨	暴风雪

异常状态 (次日的状态判定结果值大于等于异常状态数值则恢复正常)

重伤	中毒	疾病
【敏捷】-1 阶段	【体力】-1 阶段	【全能力】-1 阶段
萎靡	激动	失神
【精神】-1 阶段	【智力】-1 阶段	【全能力】-1 阶段



吟游诗人

流浪之身

吟游诗人在流浪中生活，他们清楚如何让旅行更加轻松。

技能效果 移动判定、方向判定、野营判定拥有 +1 的加值

逸闻知识

吟游诗人从旅行途中遇到的人们口中和各地的古老传承中，获得了很多知识。

技能效果 可以从听闻的情报中获得更多详细的信息

主要的使用条件 听闻情报时

使用能力值 智力 + 智力

目标值 由游戏主持人决定

音乐

吟游诗人能够演奏激起伙伴斗志的音乐。

一局游戏中，吟游诗人能够记住一首新歌曲。能够记住的歌曲种类需从“地貌”或“天气”中选择一种，但无法记忆自己没有遇到过的地貌或天气。

例：在“下雨的草原”旅行时，能够记忆“雨之歌”或“草原之歌”。

只有在遭遇的天气或地貌与记忆该歌曲时的天气或地貌相同时，才能够使用该歌曲。

例：只有在降雨时，才能够使用“雨之歌”。

技能效果 伙伴全员在之后的一次判定中获得 +1 的加值

大成功 获得的加值变为 +3

大失败 状态值小于 6 的伙伴受到异常状态〔激动：6〕的效果影响

主要的使用条件 〔音乐〕与环境一致时。每次使用需要消耗 1 点 HP

使用能力值 敏捷 + 精神

目标值 地貌



商人

对话技巧

为了圆滑地展开交易，商人锻炼出了强悍的沟通能力。

技能效果 进行【交涉判定（智力 + 精神）】时获得 +1 加值

主要的使用条件 进行【交涉判定】时

动物饲养

为了让动物搬运货物或是进行劳动，商人学习了饲养动物的方法，因此商人可以比其他职业的旅行者携带更多动物，用以承载更多人或道具。

技能效果 能够持有的动物数增加 2 只，总计 3 只（一般职业为 1 只）

生意兴隆

商人在交易时可以廉价地买入货物，并以高价卖出，但同时买卖至少 4 件相同的道具。购买道具时，商人必须持有足以按照定价购入道具的金币数额。判定成功后的交易价格根据判定结果变动，但即使失败这桩交易也不会取消。

当货物不足，或遇到了奸商的阴谋，此技能有可能无法使用。并且原则上使用〔生意兴隆〕购买的货物无法在同一城市中贩卖。

技能效果 用比通常更廉价的价格购入，并以更高价卖出（参照表 1）

主要的使用条件 至少同时买卖 4 件道具时

使用能力值 智力 + 精神

目标值 参照表 1

表 1	判定结果	6 ~ 7	8 ~ 9	10 ~ 13	14 ~ 17	18 ~
	价格增减率	10%	20%	40%	60%	80%



猎人

动物搜寻

沿着足迹之类的痕迹，寻找特定怪物（动物 / 幻兽 / 魔石 / 幻树）的位置。

猎人对使用此技能时遭遇的怪物，攻击始终得到 +1 点的伤害加值。

技能效果 寻找怪物的位置，并且攻击时对寻找到的怪物得到 +1 点的伤害加值

主要的使用条件 寻找怪物踪迹时

使用能力值 体力 + 智力

目标值 地貌

材料加工

将怪物的遗骸加工为毛皮、骨材或食材等材料。

怪物数据中记录了进行材料加工后可以获得的物品。

技能效果 加工怪物的遗骸

主要的使用条件 消灭怪物后

使用能力值 敏捷 + 智力

目标值 怪物等级 x2

狩猎

狩猎野生的小动物，获得食材。

此技能需要在【野营判定】前进行，判定结果越高，获得的食材越丰盛。

技能效果 获得“判定结果 - 目标值”人份的食材，但使用技能后无法参与【野营判定】

大成功 获得的全部食材的品质变为〔好吃的〕

大失败 陷入异常状态〔重伤：6〕

主要的使用条件 野营判定前，1 天最多 1 次

使用能力值 敏捷 + 智力

目标值 地貌



药师

治疗

药师可以将〈药草〉与水调和制成秘药，使同伴的伤势痊愈，精神焕发。任何种类的药草都可以使用此技能。此技能需要花费数分钟。

战斗中，可以花费 1 回合的行动进行〔治疗〕，但治疗效果会有所削减。

技能效果 恢复【智力 + 精神判定】数值点的 HP
战斗中，HP 恢复的点数为【智力判定（一个骰子）】的结果点数

主要的使用条件 消耗 1 个〈药草〉和 1 天份的水

使用能力值 智力 + 精神

目标值 自动成功

应急处理

适当的〔应急处理〕可以使【异常状态】的症状缓和 1 小时，且【异常状态】的目标值减少与药师角色的等级相同的点数。若因此效果影响导致目标值降至为 0，则【异常状态】立即痊愈。

不论判定是否成功，1 名处于【异常状态】的角色 1 天只能受到 1 次〔应急处理〕的效果影响。

技能效果 使技能目标受到的【异常状态】无效化 1 小时，【异常状态】的数值永远下降药师角色的【等级】点

主要的使用条件 目标受到【异常状态】的影响，且未接受应急处理

使用能力值 智力 + 精神

目标值 【异常状态】数值

药草采摘

药师能够找到〈药草〉。早晨前往野外采集，判定成功则能够获得药草。根据地貌不同，能够获得的药草也不同，详情请参照核心规则书。

使用此技能获得的药草会在经过一整天后腐烂，但若装入药草瓶中，则可以保存 7 天时间。一个药草瓶只能使用一次。

技能效果 获得 1 个药草

大成功 一次获得 3 个药草

大失败 受到异常状态【中毒：6】的影响，无关现在的【状态值】

主要的使用条件 早晨进行【移动判定】前，1 天最多判定 1 次

使用能力值 体力 + 智力

目标值 地貌



农民

健康

农民的生活是顺应自然的日耕夜归，因此身体十分健康，每天都能保持良好的身体状况。而且农民每日劳作繁重，这使他们身强力壮，能够背负更多的道具。

技能效果 每天的【状态判定】获得 +1 加值
【持有道具尺寸上限】+3

动物饲养

农民知道如何饲养动物、让它们搬运货物或干活。因此农民比起其他旅行者能够携带更多动物、搬运更多的人和道具。

技能效果 能够持有的动物数增加 2 只，总计 3 只（一般职业为 1 只）

副业

耕种和放牧无法支撑农民的全部的生活，为了增加收入，很多农民也会做零工。

选择农民职业时，可以选择 1 项其他职业中涉及判定的技能。农民可以像其他职业一样使用该技能，因为没有本职技能熟练，该技能的判定永远受到 -1 的减值。

技能效果 从以下技能中选择 1 项，变为可以使用，但判定受到 -1 的减值
(音乐 / 生意兴隆 / 狩猎 / 动物搜寻 / 材料加工 / 药草采摘 / 治疗 / 应急处理 / 物品制造 / 修理 / 礼仪教养)

主要的使用条件 参照相应各技能



手艺人

材料加工

将怪物的遗骸加工为毛皮、骨材或食材等材料。
怪物数据中记录了进行材料加工后可以获得的物品。

技能效果 加工怪物的遗骸

主要的使用条件 消灭怪物后

使用能力值 敏捷 + 智力

目标值 怪物等级 x2

物品制造

此技能能够制造出便利的工具、精美的饰品、美味的菜肴等各种道具。

野营中只要有空地能够铺开手艺人的工具，手艺人就可以一边旅行一边制作道具。

不同工种的手艺人擅长制作的东西也不同。在选择职业时，请从道具列表中选择 1 个种类（请参照核心规则书）。比如工种选择了“鞋子”，就意味着角色是一名鞋匠，能够制作鞋这一种类下的道具。此技能失败后可以再次挑战，再次挑战时不需要多次花费材料费，但需要花费时间。

技能效果 制作 1 个道具。需从选择职业时决定的道具种类中选择

主要的使用条件 花费时间（道具尺寸 × 1 天）和材料费（道具价格的一半）

使用能力值 体力 + 敏捷

目标值 参照表 1

表 1	道具定价	≤ 100G	≤ 1000G	≤ 1 万 G	≤ 10 万 G	> 10 万 G
	目标值	6	8	10	14	18

修理

手艺人能够修理道具，使其可以如新品一样被使用。

此技能无关道具种类，可以修理任何道具，恢复其耐久度。

〔修理〕判定的目标值也使用〔物品制造〕技能的表 1。不管判定是否成功，都需要花费道具价格 10% 的材料费，失败后再次挑战时，也需要再次耗费材料费。

技能效果 修理道具，恢复耐久度

主要的使用条件 花费时间（道具尺寸 × 1 天）和材料费（价格的 10%）

使用能力值 体力 + 敏捷

目标值 参照表 1



贵族

礼仪教养

经过家庭教师的教导、社交场合的实践，贵族们能展现出与地位相称的高贵和端庄。
和身份地位高的人进行〔礼仪〕的对抗判定并胜利后，可以给对方留下好印象。

技能效果 给身份地位高的人留下好印象

使用能力值 敏捷 + 智力

目标值 对抗

贵族知识

家庭教师的死记硬背式教育、为了在社交场合夸夸其谈而掌握的杂学，这些都让贵族们拥有广泛的知识面，其内容涉及历史、地理和知名人士等内容，但他们缺乏常识。

技能效果 可以从听闻的情报中获得更多详细的知识

主要的使用条件 听闻情报时

使用能力值 智力 + 智力

目标值 由游戏主持人决定

崇尚武艺

家庭教师的特训、为了在社交场合小试身手而做的训练，这些都让贵族们身负武艺。

除了制作角色时获得的擅长武器种类外，贵族还能从“长剑 / 长枪 / 弓箭”中额外选择一种武器作为擅长武器。如果此技能选择的擅长武器与制作角色时获得擅长武器重复，则使用该擅长武器攻击时命中获得 +1 加值。

技能效果 额外获得 1 个擅长武器，需从长剑 / 长枪 / 弓箭中选择
若重复选择已获得的擅长武器，则该武器命中获得 +1 加值

特 长

旅行途中会发生各种各样的危机，“特长”表示的就是处理这些危机的能力。

根据擅长的能力不同，特长分为下面三种。选择特长后，角色可以获得该特长的所有能力。

战斗特长

你擅长战斗且持久力强，与旅途中遇到的怪物战斗正是发挥你力量的地方。

能力值效果

能力值	效 果
坚 韧	HP 上限获得 +4 加值
强 力	战斗中的【伤害判定】获得 +1 加值
专 注	获得 1 种【擅长武器】

技术特长

你能够高度集中，十分擅长判断情势。你能够在绝对不允许失败的重要判定中发挥你的力量。

能力值效果

能力值	效 果
精 确	【集中】时获得比通常多 +1 的加值，共计获得 +2 加值
快 速	战斗中的【行动判定】获得 +1 加值
口 袋	可持有道具的尺寸上限 +3

魔法特长

你能够使用引起不可思议事件的力量——魔法。你能够使用咒语魔法和季节魔法两个系统的魔法，且随着等级提升，能够使用的魔法种类也会增加。

选择此特长时也需要决定角色掌握的魔法种类。

能力值效果

能力值	效 果
许 愿	MP 上限获得 +4 加值
咒语书	每等级获得 2 个咒语魔法
季节之法	掌握季节魔法

获得咒语魔法 (12 页)

你可以从初级咒语魔法中学习 2 个魔法。之后每次提升等级都能再学习 2 个魔法。

提升等级到 1~3 级时可以从初级咒语魔法中学习，4 级以上可以从中级咒语魔法中学习、7 级以上可以从高级咒语魔法中学习。你也可以从比现在等级更低级的咒语魔法中学习。

获得季节魔法 (13~16 页)

首先你需要从春夏秋冬中选择一个季节。

1 级时你能够使用该季节的所有初级魔法。

角色等级达到 4 级时可以使用该季节的所有中级魔法，7 级时可以使用该季节的所有高级魔法。

初级

等级 1~3

咒语魔法

角色每升一级,可以获得 2 个初级咒语魔法

咏唱	魔法名称	MP	效果时间	目标	距离
一般魔法	纯白水晶灯	2	12 小时	1 个道具	接触
	将接触的道具受魔法影响的部分变为水晶状外观,水晶中散发出提灯一般亮度的白色光芒。敲一敲水晶部分可以关闭或打开此效果。				
	警示铃音	4	12 小时	半径 10 米的地方	接触
	召唤魔法铃铛。当怪物接近魔法铃铛的半径 10 米内,铃铛会发出声音。但人无法带着铃铛,铃铛也无法移动位置。 【野营判定】获得 +1 加值。推荐给新人的魔法。				
	指向箭头	4	12 小时	—	接触
	出现一个跟着指定方向移动的箭头状物体。 【方向判定】获得 +1 加值。推荐给新人的魔法。				
仪式魔法	红之操武	4	6 轮	1 人	邻近区域
	握着武器的手变为红色,同时握力和腕力都会提升,且对武器的运用也会变得更为精准。此效果只对持有武器的手有效果,即使改变武器仍会有效。 【命中判定】获得 +1 加值。				
	治愈之触	4	瞬间	1 人	接触
	瞬间提升目标的自然愈合能力。 目标的 HP 回复【精神判定(一个骰子)】的结果值。				
	星击	4	瞬间	1 人	全场
	将手掌大小、星星形状的高热物体丢向目标。 对目标造成【精神判定(一个骰子)】结果值的伤害。				
仪式魔法	动物友好	10	12 小时	最多 7 只野生动物	可见范围
	效果时间内,眼前的野生动物会变得友善,能够作为骑乘动物或载货动物被使用。因为此魔法需要事先吟唱仪式魔法,所以需要事前捕捉动物或将动物留在原地。但此魔法对怪物无效。受魔法效果影响的野生动物为【精神判定(一个骰子)】结果值的头数。				
	水纹圆阵	10	12 小时	1 人	接触
	召唤泛着蓝色波纹的圆形力场保护目标。 怪物对受到魔法影响的目标使用特殊能力并造成攻击和魔法伤害时,伤害减少 3 点。				
仪式魔法	美味食物	10	1 小时	干粮	接触
	使〈干粮〉变为〔好吃的〕,为【精神判定(一个骰子)】结果值的个数,且味道为魔法使用者喜欢的味道。但该〈干粮〉会变得不便于保存,1 小时内不吃便会腐坏。				

春魔法

春天，久眠的种子萌发嫩芽，花蕾向着暖阳绽放。

春魔法就如同春天的阳光一般，消除人们的疲惫，使人们精神焕发。

初级

等级 1 时自动获得

咏唱	魔法名称	MP	效果时间	目标	距离
一般魔法	唤醒睡眠	2	瞬间	1 个区域	邻近区域
	使范围内睡着的目标立即苏醒并可以站立。 只是摔倒的目标也会因此魔法而可以起身。 此魔法只对能够双脚行走的生物有效。				
	笑颜花	2	1 天	接触的地方	接触
仪式魔法	不论接触什么样的地方，都可以让一朵常见的小花盛开。 魔法使用者可以决定花的种类。如果将小花栽培到可以生长的地方并加以照料，即使魔法的效果时间结束，小花也依然可以如同普通的花一样继续绽放。				
	治愈加倍	2	瞬间	1 人	接触
	配合〈治愈之触〉同时发动，可以进一步提高自然愈合能力。〈治愈之触〉的回复量增加 d6 点。 此魔法无法单独发挥效果。【魔法判定】只需要进行 1 次。				
仪式魔法	美颜小法	4	1 天	1 人	接触
	改变目标的发型发色，并按照印象进行化妆。 在效果时间内，此发型和化妆不管遇到什么事情也不会遭到破坏，但无法进行大幅度更改原本容貌的特殊化妆。				

夏魔法

夏日，植物郁郁葱葱，动物嬉戏玩耍，人们也变得活跃了起来。

夏魔法能够唤来阵雨、招来落雷，给这个世界带来直接的影响。

初级

等级 1 时自动获得

咏唱	魔法名称	MP	效果时间	目标	距离
一般魔法	荆棘花园	4	6 轮	1 个区域	全战场
	目标的脚边长出荆棘，它带刺的茎将攀爬并缠绕上目标的身体。 目标的『行动值』受到 -2 的减值，此减值从下一轮开始计算。效果时间中，即使重新投掷『行动值』，减值也依然存在。				
	度假心情	4	6 轮	1 人	接触
	目标的心情会变得愉悦，身体状况也会好上许多。 目标的『状态值』获得 +2 加值。此效果让目标的『状态值』大于等于 10 时，目标在效果时间内状态绝佳。				
仪式魔法	蝉鸣合唱	4	6 轮	全战场	魔法使用者
	发出震天动地的蝉鸣声，妨碍他人集中精神，震耳欲聋。 效果时间内，其他想要吟唱魔法的人需要与〈蝉鸣合唱〉的魔法使用者使用『精神 + 精神』进行对抗判定，魔法使用者胜利的话，对抗者的魔法发动自动失败。由于魔法使用者本人处于音量最大的地方，所以魔法使用者在效果时间内也无法吟唱魔法。另外，堵上耳朵也是无效的，蝉鸣会传到脑海里。				
	叶下小人的伞	2	12 小时	最多 7 人	接触
	制作出一张巨大的叶子，可以作为伞来使用。 进行目标值含有天气“雨”的判定时，获得 +1 加值。此加值无法与一般道具〈伞〉的加值叠加。				

秋魔法

秋天，是丰收的季节，也是候鸟迁移、植物枯萎的季节。

秋魔法借助虫鸣使人变得沉着，它拥有改变人们心情与心境的力量。

初级

等级 1 时自动获得

咏唱	魔法名称	MP	效果时间	目标	距离
一般魔法	枯叶山	2	永久	地面	接触
	制造出边长为 1 米的正方形范围的枯叶堆。				
	起名为月	2	6 轮	全战场	全战场
	在夜空中投影一轮皎洁美丽的满月。 此魔法只能在夜晚且可看到天空处发挥效果。效果时间内，天气变为“晴朗”，月光照亮大地。 春魔法〈辉夜公主的光枪〉可以因为此魔法的影响获得加值。				
仪式魔法	少女垂泪	4	6 轮	1 人	全战场
	目标将会如同少女漫画中的少女一般垂下泪珠。 泪水模糊了目标的视线，目标的【命中判定】受到 -2 减值。				
	魔法果酱瓶	4	7 天	食材	接触
	可以把所有吃的东西（至少 1 天份）变为果酱，装入魔法的瓶子里，吃的东西可以在一周内完全保持味道和营养，但外形为果酱。7 天后果酱会腐烂。 此魔法能够变化与【精神判定（一个骰子）】的结果值相等数量的食物。不能对药草使用。				

冬魔法

冬季，世间万物失去生命活力，被寒冷禁锢。

冬魔法能够呼唤冰雪、引人入眠、停止他人的动作。

初级

等级 1 时自动获得

咏唱	魔法名称	MP	效果时间	目标	距离
一般魔法	糖形冰块	2	10 分钟	空间	接触
	制作一个边长 50 厘米的正方形半透明冰块。 可以在战斗中作为战场物品使用。冰块融化后会消失，不会变成水，所以不能食用。				
	无情假面	4	6 轮	1 人	接触
仪式魔法	目标将如同带上假面一般，表情冷漠。 魔法效果时间中，目标暂时不会受到『精神系异常状态』的效果影响。但当此魔法效果时间结束后，受到的『精神系异常』效果会再次发动。				
	雪景球的暴雪	4	瞬间	1 个区域	邻近区域
	冻得结实的雪块在空中交错横飞，该区域的所有角色都会受到攻击。 目标受到【精神判定（一个骰子）】结果值的伤害。因为魔法使用者多少能对雪块进行控制，所以我方伤害可以减半。				
仪式魔法	冬眠术	4	瞬间	1 个区域	全战场
	将目标裹进令人惬意的温暖之中，使其陷入深眠。 每轮行动时，目标需要花费自己的行动进行目标值 6 的【体力 + 精神判定】，如果成功则从梦中苏醒，但此轮不能再行动。另外，睡眠中的角色一旦受到伤害就会立即苏醒。				

旅行者的等级提升

旅行者会在旅程中积攒经验，身体、精神、技术都能够逐渐获得成长。

如何提升等级

旅行者每完成 1 次故事，也就是结束一段旅程后，就可以获得经验值。当经验值积累到一定量后，等级会自动提升。

计算获得经验值

1. 选该场故事中“地貌 + 天气”目标值中的最高值，获得下表相应经验。

最高目标值	经验值
5 ~ 7	100 点
8 ~ 10	200 点
11 ~ 13	300 点
超过 14	500 点

2. 龙人使用的龙息次数 × 50 点。
3. 打倒怪物的最高等级 × 10 点。

每场故事中获得的经验为以上 1-3 步骤的经验值之和。

例：本次故事中，目标值最高的“地貌 + 天气”是雨中的草原（7），经验值为 100 点；龙人使用了 1 次龙息〈温柔故事〉，再获得经验值 50 点；出现的怪物中等级最高的是 3 级的史莱姆，获得经验值 30 点。因此每个旅行者获得 180 点经验点。

提升等级会获得什么奖励

提升等级后旅行者会获得新的能力。

1. 生命点数和精力点数提升，生命点数和精力点数共可成长 3 点。

例 1：生命点数提升 2 点，精力点数提升 1 点。

例 2：生命点数提升 0 点，精力点数提升 3 点。

2. 角色可持有道具的尺寸上限 +1。
3. 不同等级能获得不同的新能力。

等级	最低经验值	新能力
2	100	提升能力值
3	600	获得擅长地貌 / 天气

提升等级后，经验值仍会保留，不会清零。

提升能力值

角色的能力值获得成长。

从体力、敏捷、智力、精神中选择 1 项，提升 1 个阶段，按照 4 → 6、6 → 8、8 → 10、10 → 12（最大值）的骰子类型顺序获得成长。

获得擅长地貌 / 天气

经过至今为止的旅行，旅行者会习惯某个特定的地貌或天气。

可以从共 22 种地貌和天气中选择 1 种。此后，旅行者在以该地貌或天气为目标值的判定时，获得 +2 的加值。

～玩家规则摘要～

中文版制作团队

出版人：张昊

译者：艾德琳，冷

校对：周骥昀，樱庭若雪

审校：樱庭若雪

排版：梅子

封面设计：梅子

《玩家规则摘要》一书的中文版，由北京乐博睿文化有限责任公司正式代理引进，并在全球范围独家出版发行。
未经授权，禁止任何复制、抄袭等侵权行为。