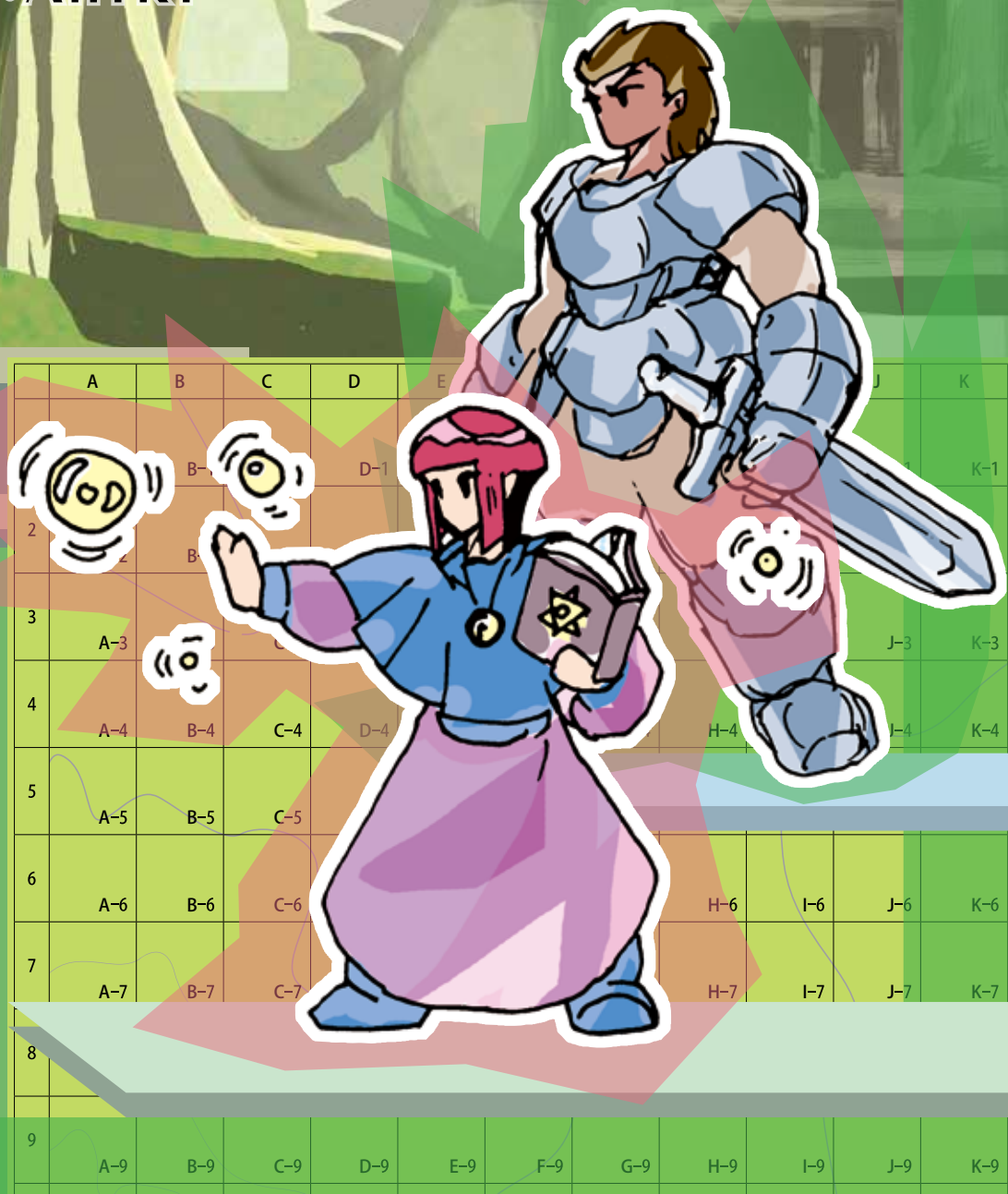
秘境伝承
ミスティック・クエスト
RPG

制作:筋肉企画
著者:Aniki



秘境伝承 ミスティック・クエスト RPG

制作：筋肉企画

著：Aniki

目　次

第１章　はじめに …… 3
1.1　ゲームの目的 …… 3
1.2　秘境伝承　ミスティック・クエスト RPG …… 3
1.3　ゲームの始め方 …… 3
1.4　サイコロ（ダイス）の使い方 …… 4
1.5　用語集 …… 5
1.6　基本のルール …… 6

第２章　キャラクター …… 8
2.1　クラス …… 8
2.2　能力値 …… 8
2.3　副能力値 …… 9
2.4　装備 …… 10
2.5　その他 …… 10

第３章　キャラクターメイキング …… 11
3.1　クラスの決定 …… 11
3.2　能力値の割り振り …… 13
3.3　特徴の獲得、性別・年齢の決定 …… 13
3.4　能力値ボーナスの算出 …… 14
3.5　スキルの獲得 …… 15
3.6　副能力値の算出 …… 15
3.7　装備・アイテム・魔法の購入 …… 15
3.8　成長した状態で開始する場合 …… 16

第４章　スキル・魔法・アイテムデータ …… 17
4.1　スキル表 …… 17
4.2　ミスティック・ブレイズ・アビリティ …… 20
4.3　魔法表 …… 21
4.4　武器防具 …… 29
4.5　一般アイテム …… 34
4.6　武器防具の魔法化 …… 39

第５章　判定のルール …… 40
5.1　行為判定 …… 40
5.2　テンションの使用方法と獲得 …… 41
5.3　行為判定の種類 …… 42
5.4　判定の解説 …… 43

第６章　戦闘のルール …… 47
6.1　戦闘の手順 …… 47
6.2　手番の処理 …… 49
6.3　行動（アクション） …… 50
6.4　接近戦状態エリア …… 51
6.5　致命値・増強値 …… 51
6.6　ダメージ …… 51
6.7　HP の減少と気絶 …… 53
6.8　特殊な状況 …… 54

第７章　魔法のルール …… 56

第８章　ミスティック・クエストの世界 …… 58
8.1　ワールド …… 58
8.2　国 …… 59
8.3「秘境」に隣接する町 …… 59
8.4　ハンターズギルド …… 59
8.5　地域 …… 59

第９章　マスタールール …… 61
9.1　用意するもの …… 61
9.2　セッション進行時の注意 …… 61
9.3　探索マップの作り方 …… 65

第 10 章　セッションの進行 …… 67
10.1　スタート・準備フェイズ …… 67
10.2　探索フェイズ …… 69
10.3　終了フェイズ …… 70

第 11 章　探索フェイズの進行 …… 71
11.1　移動の選択 …… 71
11.2　移動の処理 …… 71
11.3　探索 …… 73
11.4　アクシデント・戦闘の発生 …… 76
11.5　未踏地エリア …… 79
11.6　ターンの終了 …… 79

第 12 章　魔物 …… 81
12.1　虫系 …… 83
12.2　獣 …… 84
12.3　妖魔 …… 88
12.4　不死 …… 92
12.5　地竜 …… 96
12.6　飛竜 …… 98
12.7　水竜 …… 99
12.8　植物 …… 101
12.9　人間 …… 103

第 13 章　サンプルデータ …… 107
13.1　初級剣士 …… 109
13.2　初級射手 …… 111
13.3　初級魔術師 …… 113
13.4　初級冒険者 …… 115
13.5　サンプルシナリオ …… 116

サンプルマップ・チャート集 …… 124

第1章　はじめに

1. 1　ゲームの目的

「秘境」と呼ばれる妖精や魔物が存在する世界があります。そこは我々の住む世界とは異なった法則の異世界で、未知の体験ができるさまざまな「冒険」で満ち溢れています。中でも「ミスティック・ブレイズ」と呼ばれる秘法は「秘境」の奥に存在し、手に取る者を待っていると言われています。

――世界を支える存在、力の根源、富をもたらすもの、大いなる秘法「ミスティック・ブレイズ（神秘の炎）」。多くのハンターが、そして時の権力者も常に求め続けている。

秘法を求める冒険は「ミスティック・クエスト」と呼ばれ、多くの「ハンター」たちが挑んでいます。そんな彼らに扮して冒険するのがこのゲームの目的となります。

1. 2　秘境伝承　ミスティック・クエスト RPG

「秘境伝承　ミスティック・クエスト RPG」はサークル：筋肉企画が 2013 年冬～2015 年夏にかけて発表してきた「秘境伝承　ミスティック・ブレイズ RPG」を大幅にバージョンアップさせた作品です。

その内容はファンタジー世界を舞台にしたテーブルトークロールプレイングゲーム（TRPG）。RPG の「ロールプレイング」とは言葉の意味として、役割を演じるという意味で、具体的には「ゲームマスター」と「プレイヤー」という役割を決めて、それぞれが自分の役を演じることで進行していくゲームということになります。

プレイヤー（PL）は基本的に自分の分身であるプレイヤーキャラクター（PC）の性格や立場を考えて、世界や事件との関わりの中で行動を決めていきます。ゲームマスターは世界の細かい設定や事件（シナリオといわれるもののことです）を考え、そこに登場する PC 以外のキャラクター（魔物なども含めて）の役割を果たしていきます。

そして、ゲームはそれぞれの役割にあった行動を、言葉に出して他人に伝え、それに対する行動を相手が考えるというスタイルになります。

1. 3　ゲームの始め方

ゲームを始めるには、ゲームプレイに参加するメンバーを集め、ゲームに使用する道具

などをそろえる必要があります。それらは次のとおりです。

・参加メンバー

ゲームマスターとプレイヤーを合わせて4〜7人程度がちょうどよいでしょう。

・サイコロ

6面体の、普通のサイコロのことです。一人につき2〜4個ほど用意するといいでしょう。

・筆記用具

鉛筆と消しゴムがあれば十分です。

・キャラクターシート

プレイヤーが使うキャラクターシートです。

・ルールブック

魔物などのデータや、ルールが書かれてあるので必ず用意してください。

ゲームを始める前に、ゲームに参加するメンバーの中からゲームマスター（GM）を一人決めておく必要があります。これはゲームのシナリオや舞台設定などを、ゲーム開始前にあらかじめ決定しておく必要があるからです。GMとなった人は事前にゲームのルールを把握しておくように務め、シナリオを作成してください。シナリオの作成方法や簡単な舞台設定などは後の項に掲載してありますので、そちらを参考にして作成するのもよいでしょう。

ゲームを行う際、プレイヤー達はテーブルにつきますが、GMは少し離れた位置に座るようにしましょう。これはGMがメモしたものなど、偶然でもプレイヤーが見てしまわないようにするためです。それからゲーム中に特に必要がない限り、プレイヤーはなるべくルールブックを見ないようにしましょう（見るとしても必要のあるところだけに）。ルールブックにはGMのみが使用するデータもあります。それらの資料を見て知ってしまうと、ゲームの楽しみが失われることがあるからです。

1.4　サイコロ（ダイス）の使い方

しばしばキャラクターはゲーム中に、偶然に期待する行為を行いたがります。暴れる牛などに飛び乗ってみたいとプレイヤーの1人が言ったときなど、どうしたらよいのでしょう。飛び乗れるか、落ちるかはキャラクターの能力によっても違いますが、かなり運まかせでもあります。こうしたとき、その行為が成功するかどうかをサイコロ（ダイスとも言

うこともあります）で判定します。判定方法などは後の項で説明しますが、そのときのサイコロの使用法として……

●サイコロを振り、いちばん上を向いた面の数値が出た目となります。
●サイコロの表記方法として、D（d）というものが使われます。Dの前にくる数字はサイコロの数を表わしています。たとえば3dはサイコロを3個振り、出た目が、1、4、3なら、結果は8（1+4+3＝8）ということです。

1.5　用語集

ハンター

世界各地で冒険をするものたちの総称です。このゲームではプレイヤーはハンターになり、魔物と戦ったり、危険なダンジョンに挑んで冒険を楽しみます。

魔物

ハンターの前に立ちはだかる魔物の総称です。地竜や不死など多数の分類があります。

G（ギル）

ミスティック・クエスト世界での通貨です。1日10Gもあれば生活できます。

TRPG

テーブルトーク・ロールプレイング・ゲームの略称です。

プレイヤー（PL）

本書を読んでゲームをする、あなたたちのことです。プレイヤーひとりはキャラクターひとりを持ち、そのキャラクターを自在に操ってプレイします。

ゲームマスター（GM）

キャラクターが活躍する物語を用意し、進行役を行います。主にひとりのGMと、3〜5人のプレイヤーで遊びます。

キャラクター

ゲーム中に登場する町の人々や敵対する魔物などの総称です。

プレイヤーキャラクター（PC）

キャラクターの中でも、プレイヤーが作成し、扱うキャラクターのことをプレイヤーキ

ャラクター、略してPCと呼びます。

ノンプレイヤーキャラクター（NPC）

GMが操るキャラクターは、すべてこう呼ばれます。

術者

特技や呪文などを行使するキャラクターのことを指します。

セッション

GMとプレイヤーたちがゲームをする、1回ごとの単位です。セッションを1回行うと、プレイヤーの操るキャラクターは経験点を獲得し、成長します。

単位

重さ、長さなどの単位はkg、mで表します。暦は基本的に太陽暦と同じです。

1日

1日は24時間で、日の区切りは午前6時とします。

端数計算

ゲーム中の計算で端数が出た場合、特に記述がない限り「端数を切り上げ」てください。

1.6　基本のルール

1. お約束

TRPGは、プレイヤー同士が競うものでも、GMと戦うものでもありません。全員で積極的に「楽しもう」という基本的なお約束を持ってください。

2. プレイヤー

プレイヤーはGMの指示に従ってください。ルールの間違いを指摘することはかまいませんが、最終的にGMの決定に従わなければなりません。

3. GM

GMは、常に公平さを心がけてください。最終的な裁定やルールを決定する役でもありますので、参加者全員が楽しめるよう、適切にルールを運用し、公正な運用を行ってください。

GMは主に次の権限を持ちます。

ルールの決定

ゲーム中、どのルールを用いて判定を行うかは、GMが決定します。ルールブックの記述だけでは対応できない状況もGMが判断して裁定を行ってください。その場合も場が盛り上がるように考え判断してください。

結果の棄却

GMが許可しない状態でプレイヤーがサイコロを振った場合、GMはそれを却下して振りなおして構いません。

セッションの進行

GMはセッションを進行させる役割を持ちます。キャラクターの行動によって想定していない事態に陥ったり、進行から脱線してしまったとき、またプレイヤーが手詰まりになって進行が停止してしまったとき、GMは独自の判断でセッションを進行させて状況を変化させたり等、調整してください。

4. ルールを間違えたときの処理

もしルールの間違いに気づいた場合、以後間違えないように注意しましょう。しかし、それ以前に時間を巻き戻して修正する必要はありません。これは混乱のもととなり、ゲームを停滞させる原因となるからです。

どのような場合であれ、最終的な決定はGMが行います。

第２章　キャラクター

プレイヤーキャラクターの要素は次の通りです。

2．1　クラス

剣士

接近戦武器の取り扱いに習熟しています。肉体が最も強いクラスです。

射手

射撃武器の取り扱いに習熟しています。技術面が最も高いクラスです。

魔術師

魔法を取り扱うことに習熟しています。知識、精神が最も高いクラスです。

冒険者

特に目立った特技はありませんが、平均的な能力を持っています。

2．2　能力値

ボディ（B）

肉体的な強さを表します。重い装備を持ったり、ダメージや HP を上昇させます。

テクニック（T）

手先の器用さや身体の俊敏性を表します。射撃時の攻撃、接近戦を含めた回避、探索時の採取などに影響します。

メンタリティ（M）

意志の強さや知識の高さを表します。魔法の取り扱いから知識一般の深さに影響します。

能力値ボーナス

行為判定を行う際にプラスされるボーナスです。

2.3　副能力値

HP（ヒットポイント）

耐久力を示します。0になると気絶となり、追加の一撃を受けるか1時間経つと死亡します。

TP（テンションポイント）

行為判定を行う際2点消費で+1ボーナス、3点消費で1dを振って判定のサイコロと入れ替えることが可能です。セッション開始時に決定します。キャラクターの特徴やスキルにより上下します。

接近戦攻撃力

接近戦用武器での攻撃で使用します。

射撃戦攻撃力

射撃専用武器での攻撃で使用します。

接近戦威力

接近戦武器の追加ダメージです。

射撃戦威力

射撃戦武器の追加ダメージです。

回避力

攻撃を避ける能力です。接近、射撃両方に対応します。

イニシアチブ

戦闘時の速度を表します。数値が高いほうから行動を選択し、解決していきます。

攻撃魔力

攻撃魔法に分類される魔法の力です。

回復魔力

回復魔法に分類される魔法の力です。

耐性 B

肉体による抵抗値の高さを表します。毒や病気への抵抗に使用します。

耐性 M

精神による抵抗値の高さを表します。魔法の抵抗に使用します。

2. 4　装備

装備数

武器防具を含めて８つまで持てます。戦闘中に使用するアイテム・魔法（形状による）は装備する必要があります。武器と盾はそれぞれメインに使用するものを指定し、他の装備しているものは持ち替え用となります。鎧は１つのみ装備可能で、装備していない場合は布の服（防御力等全て 0）扱いとなります。

2. 5　その他

キャラクターの特徴

キャラクターが持つ性格や身体的特徴です。「身体」「嗜好」「背景」「性格」の４つの部類があり、キャラクター作成時に選択します。選択した特徴によって能力値が変化したり、ボーナスを得たりします。

ハンターランク

ハンターとして経験を積むと**「ハンターランク」**が上がります。キャラクター作成時は 0 です。

性別・年齢

このゲームに置いて性別での能力差はありません。年齢も同様です。また成人年齢は 15～18 歳程度です。

第３章　キャラクターメイキング

キャラクター作成は次の手順で行います。

①　クラスの決定
②　能力値の割り振り
③　特徴の獲得
④　副能力値の算出
⑤　スキルの獲得＋ミスティック・ブレイズ・アビリティの獲得
⑥　装備の購入

3．1　クラスの決定

クラスを「剣士」「射手」「魔術師」「冒険者」から選びます。各クラスごとに能力値基本値、初期獲得が必須のスキル、初期経験点、ミスティック・ブレイズアビリティが設定されています。

1．剣士

能力値基本値　Ｂ：7　Ｔ：5　Ｍ：3
初期スキル：接近戦武器、防具のいずれかレベル１
経験点：現在 500 ／総計 1000
ミスティック・ブレイズ・アビリティ：
・**判定入れ替え：**接近戦攻撃とダメージ、Ｂ耐性の各判定で 1d を振り、入れ替えることができます。
・**属性付与：**行為判定にミスティック・ブレイズと同じ属性を付与します。
・**属性防御：**ミスティック・ブレイズと同じ属性が付いたダメージであれば半減します。また、同様のバッドステータスであれば効果を打ち消します。

2. 射手

能力値基本値　B：5　T：7　M：3

初期スキル：射撃戦武器のいずれかレベル１

経験点：現在 500 ／総計 1000

ミスティック・ブレイズ・アビリティ：

・**判定入れ替え：**射撃戦攻撃とダメージ、回避の各判定で 1d を振り、入れ替えることができます。

・**属性付与：**行為判定にミスティック・ブレイズと同じ属性を付与します。さらにダメージを与えた対象の弱点属性であれば効果を２倍にします。

・**属性防御：**ミスティック・ブレイズと同じ属性が付いたダメージであれば半減します。また、同様のバッドステータスであれば効果を打ち消します。

3. 魔術師

能力値基本値　B：3　T：5　M：7

初期スキル：魔法のいずれかレベル１

経験点：現在 500 ／総計 1000

ミスティック・ブレイズ・アビリティ：

・**判定入れ替え：**魔法行使、魔法のダメージか回復、M 耐性の各判定で 1d を振り、入れ替えることができます。

・**属性付与：**行為判定にミスティック・ブレイズと同じ属性を付与します。さらに同じ属性の魔法使用時、ダメージか回復の魔法であれば＋1d の効果が発生します。１つの魔法に１度だけ使用可能です。

・**属性防御：**ミスティック・ブレイズと同じ属性が付いたダメージであれば半減します。また、同様のバッドステータスであれば効果を打ち消します。

4. 冒険者

能力値基本値　B：5　T：5　M：5

初期スキル：なし

経験点：現在 1000 ／総計 1000

ミスティック・ブレイズ・アビリティ：

・**判定入れ替え：**戦闘以外の任意の判定で 1d を振り、入れ替えることができます。

・**属性付与：**行為判定にミスティック・ブレイズと同じ属性を付与します。

・**属性防御：**ミスティック・ブレイズと同じ属性が付いたダメージであれば消滅させます。また、同様のバッドステータスであれば効果を打ち消します。

3. 2　能力値の割り振り

クラスを決めましたら、B、T、M の能力値に「6 点のポイント」を割り振ります。1 点につき能力値を 1 点上昇させることができます。1 つの能力に 6 点振り、他は 0 といった振り方も問題ありません。

3. 3　特徴の獲得、性別・年齢の決定

キャラクターの特徴は 4 つの部類から選んで合計 2 つ（同じ部類は選べない）選ぶことができます。

名称	部類	効果
身体が小さい	身体	B－1、T＋2、M－1
身体が細く、耳が鋭い	身体	B－2、M＋2
背が高く、耳が鋭い	身体	T＋2、M－2
背が低く、筋肉質	身体	B＋2、T－2
大柄で肌が褐色	身体	B＋2、M－2
太っている	身体	T－2、M＋2