

# ライム・オヴ・フロストメイデン マジネコ卓 ルールまとめ

## 【秘密の相談などの連絡先】

e-Mail: [maginecotrpg@gmail.com](mailto:maginecotrpg@gmail.com)

## 【サマリー & 解説】(ここを読めばOK)

### ◆レギュレーション

- ・防寒具とかんじきを配布
- ・公式日本語書籍を全て使用可能
- ・非魔法的な所持品は半額で売却可能(初期所持品含む)

### ◆アイスウィンド・デイルの現状

- ・2年前、オーリルの呪いにより日が昇らなくなった
- ・午前10時～午後2時まで薄暗い明るさになるだけ
- ・満月か、オーロラが発生した夜は薄暗い明るさになる
- ・1年前、議会で新月の夜にオーリルに捧げ物をする事が可決された
- ・布林・シャンダー、イーストヘイヴン、タルゴスでは人を生贄に捧げている
- ・スタート時点から次の満月まではあと5日、次の新月の日までは20日
- ・満月と新月は15日ごとに交互に繰り返す

### ◆買い物と寒冷地装備

- ・氷上で滑らないためのアイゼンは2gp
- ・乗り物での移動にはお金がかかる
- ・街の大きさによって扱える品物の金額が違う
- ・布林・シャンダーでは5日ごとにアンコモンのマジックアイテムが買える

### ◆インスピレーション

- ・獲得と使用は基本ルールと同じ様に行なえる
- ・いくつでも溜めておくことができる
- ・他人への譲渡はできない
- ・振り直しにも使える(1点消費)
- ・出目反転にも使える(全消費)
- ・秘密を明かすと2点もらえる(秘密がないなら初期から1点)

## ◆武装と呪文発動

- ・戦場の術者か聖印付きの盾のどちらかがあれば動作要素と物質要素を満たせる。
  - ・武器はターン外でも手放せる(盾は不可)
  - ・両手武器は片手で持っておける
  - ・片手で持った武器を両手に構え直すのは物体の操作
    - 結果的に武装中も武器を手放せば動作要素・物質要素のある呪文を発動できる
- ※例えば、両手にグレートソードを構えた状態で、シールド(動作要素あり)を発動したい場合、グレートソードを片手で支えてシールドを発動でき、そのあと両手に構え直すには自分のターンで物体の操作を行う必要がある。
- ※例えば、ロングソードを両手に構えた状態で逃げる敵をつかみたい場合、即座に片手を空けてつかみを試みる事ができる。

## ◆秘密

- ・秘密を持っているPCもいる
- ・秘密の開示は自由に行える
- ・ただし、強制的に開示される場合もある
- ・PC同士で秘密を暴くこともできるが、やり過ぎ注意

## ◆クリーチャー識別

難易度10+脅威度の判定に成功すると名前と脅威度がわかり、2上回るごとに追加情報

- ・自然・・・野獣、フェイ、怪物、粘体、植物
- ・宗教・・・セレスチャル、フィード(デヴィル、デーモン)、アンデッド
- ・魔法学・・・異形、人造、ドラゴン、エレメンタル
- ・歴史・・・人型生物

# 【詳細な記述】(具体的にどう書いたかの確認)

## ◆レギュレーション

初期作成ポイントバイ27pt  
各PCに防寒具一着とかんじき一つ支給  
マイルストーン制レベルアップ  
所持品は半額で売却可能(初期所持品含む)

[使用ルール] D&D第5版の日本語で出版されている公式書籍全て

[PHB選択ルールの採否]

### ◆採用

能力値のカスタマイズ(能力値ポイント)  
ヒューマンの特徴  
背景の選択ルール(従者、騎士、ギルドの商人、剣闘士、間者、悪名、海賊)  
第6章:カスタマイズ用オプション(マルチクラスと特技)  
異なる能力値で技能を使う  
グリッド・マップを使った戦闘(斜め1.5切り捨て)

### ◆不採用

装備品のサイズ合わせ  
荷重

## ◆アイスウィンド・デイルの現状

2年ほど前、アイスウィンド・デイルは残酷な神である霜の乙女『オーリル』の怒りに晒され、この地は冬の暗い抱擁に閉じ込められました。  
以後、太陽の光がこの地に直接降り注ぐことはなく、ただ黄昏時のような薄暗い明かりが午前10時～午後2時まで続くのみです。  
夜にはよくオーロラが発生し、満月が無くても薄暗い明るさをもたらしています。  
1年ほど前から、アイスウィンドデイルにある全ての街は、新月の日になるとオーリルに捧げ物をしています。  
スタート時点から次の満月まではあと5日、次の新月の日までは20日あります。  
満月は30日周期、新月も30日周期で15日ごとに交互に繰り返すものとします。

布林・シャンダー、イーストヘイヴン、タルゴスといった大きな街は新月の晩にオーリルへ人型生物を『生贄』に捧げています。

住民には番号が配られており、新月の日の正午にくじに当選した人は日暮れに犠牲者となります。

哀れな魂は柱に縛られ、極寒によって命を奪われます。

オーリルへの捧げ物はテナウンズの全ての街の代表者が出席した評議会で全会一致により決定されました。

捧げ物をするのは住人のみですが、旅人の参加も歓迎されることになっています。

## ◆買い物と寒冷地装備

- ・防寒具 10gp(初期装備) ある程度の冷害による被害を軽減してくれる
  - ・かんじき 2gp(初期装備) 雪上での長距離移動の際、移動速度を毎時1/4マイルから毎時1/2マイルにしてくれる
  - ・アイゼン 2gp 氷上での滑りやすさによる転倒を無効化してくれる
  - ・空のそり 20gp 犬ぞり用のそり
  - ・そり犬(1頭) 50gp 雪上でそりを引きながら毎時1マイルの長距離移動ができる(積載360ポンドまで)
  - ・アックスビーク 50gp 荷運び用の動物、雪上で毎時1/2マイルの長距離移動ができる(積載420ポンドまで)
  - ・宿泊 5sp 1人1日分、食事付き
  - ・宿泊(動物用) 5sp 1匹1日分、食事付き
  - ・保存食(動物用) 5sp 1匹1日分
- ※山岳部では長距離移動の移動速度が変化します(半減)  
※整備された街道では長距離移動の移動速度が変化します(変化量はシナリオ内に記述)  
※エルクそりや多頭立ての犬ぞりは非売品

### ・アイテムの購入

一般の街は100gpのアイテムまでに加え、1レベル呪文までの呪文の巻物がある  
比較的大きな街(イーストヘイヴン、タルゴス、テルマレイン)は1000gpまでに加え、3レベル呪文までの呪文の巻物がある  
ブリン・シャンダーではプレイヤーズハンドブック(PHB)掲載の全てのアイテムに加え、5レベル呪文までの呪文の巻物と一部マジックアイテムの流通もある  
巻物の値段はザナサー参照

### ・マジックアイテムの流通について

ブリン・シャンダーでは満月の日と以降5日ごとに市が立ち、その日の朝にPCが街にいれば一つ以上のアンコモン・マジックアイテムが市に並ぶのを目撃できる。

## ◆インスピレーション

- ・インスピレーション累積可
- ・インスピレーションの譲渡不可
- ・インスピレーションの用途追加
  - 1消費して能力値判定／攻撃ロール／セーヴィング・スローのダイスを再ロール(有利・不利の場合両方のダイス)
  - 1以上かつ全てを消費して能力値判定／攻撃ロール／セーヴィング・スローでダイス1つを反転(出目1なら出目20に)

## ◆武装と呪文発動

武器や盾を持ちながらの呪文の発動について緩めのルールを採用します。

- ・《戦場の術者》  
通常の効果に加え、武器や盾を焦点具とすることができます。
- ・〈聖印付きの盾〉  
焦点具としての効果に加え、持った手で常に動作要素を満たせます。
- ・〈武器を手放す〉

この動作は自身のターン外でも行うことができ、アクション/リアクションは不要です。  
→固定されていない武器や物品を地面に落とすことができます。(盾は固定されているとみなし、落とせません。)  
→両手武器は片手で保持することができます。ただしその間、その両手武器を武器として使用することはできません。  
→両用武器を両手持ちから片手持ちに切り替えることができます。

## ◆秘密

希望者には秘密を1PCにつき一つまでお渡ししています。  
PCの秘密はPCの意思で物語中自由に開示することができます。  
ただし、イベントやNPCによってPCの秘密が強制的に開示される場合もあります。  
また、魔法的／非魔法的手段でPC同士で秘密を暴くこともできるでしょうけれど、やり過ぎにはご注意ください。  
物語中でPCの秘密が開示された場合、開示されたキャラクターにインスピレーションを2つ差し上げます。  
秘密を持っていない状態でゲームを開始した場合、ゲーム開始時にインスピレーションを1つ差し上げます。

## ◆クリーチャー識別

判定難易度: 10+脅威度  
成功でクリーチャーの名前と脅威度がわかる  
判定の達成値が難易度を2上回るごとに追加で1つGMが伝える

### ・対応表(種別→判定)

異形・・・魔法学  
野獣・・・自然  
セレスチャル・・・宗教  
人造・・・魔法学  
ドラゴン・・・魔法学  
エレメンタル・・・魔法学  
フェイ・・・自然  
フィード(デヴィル、デーモン)・・・宗教  
巨人・・・自然  
人型生物・・・歴史  
怪物・・・自然  
粘体・・・自然  
植物・・・自然  
アンデッド・・・宗教

### ・対応表(判定→種別)

自然・・・野獣、フェイ、怪物、粘体、植物  
宗教・・・セレスチャル、フィード(デヴィル、デーモン)、アンデッド  
魔法学・・・異形、人造、ドラゴン、エレメンタル  
歴史・・・人型生物