

① はじまりの地  
開拓地外縁

② 風の吹く平原  
一帯の気候

③ 魔獣の巢  
魔獣を狩る / 危険性を緩和する

④ キャンプ地  
開拓地の中心

⑤ 収穫地  
素材を探る

⑥ ヌシの縄張り  
仲良くなって体の一部をもらう



ファンタジーライブRPG  
オフライン用

# マップシート

このシートはB4サイズに  
拡大印刷をしてください

# 山札

※ 捨て札はGMの手元  
においてください

GM



PL PL

## クラフト 判定のときは素材（カード）で役をつくる

役	条件	基本性能
ノーマル	なし	サイコロ1個
ワンペア	ナンバーが同じカードが2枚ある	サイコロ2個
ツーペア	ナンバーが同じカードが2枚×2ある	サイコロ2個 グレード2
スリーカード	ナンバーが同じカードが3枚ある	サイコロ3個
フォーカード	ナンバーが同じカードが4枚ある	サイコロ4個
フルハウス	ワンペアとスリーカードが成立する	サイコロ5個
ストレート	ナンバーが連続するカードが3枚ある ※ A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K の順	サイコロ2個 グレード2

性能修正	修正
得意素材	1枚ごとに サイコロ+1個
A J Q K	1枚ごとに グレード+1

## チャレンジ 問題の解決に挑む 回数

① 問題を決める ▶ ② 判定する

難易度：山札から1～3枚引き、そのナンバーの合計です。  
引く枚数は手番プレイヤーが決めます（AJQK=10）。

判定 成功 問題解決に役立つ（GMが認めるなら解決する）。  
& PC全員、以降のグレードを常に+1する。  
& 難易度を示すカードをすべて手札に加える。

判定 失敗 問題は解決しないが、経験を得る。  
& PC全員、以降のグレードを常に+1する。  
& 難易度を示すカードから一枚を選び、手札に加える。選ばなかったカードは捨て札にする。

## ギャザリング 素材を採取する

① エリアを決め、何をするか決める ▶ ② 判定する

難易度：山札から1～3枚引き、そのナンバーの合計です。  
引く枚数は手番プレイヤーが決めます（AJQK=10）。

判定 成功 このエリアに置かれたカードを手札に加える。  
& 難易度を示すカードをすべて手札に加える。

判定 失敗 難易度を示すカードから一枚を選び、手札に加える。選ばなかったカードは捨て札にする。

## トレード 行商人から商品を購入する

① 支払い方法を選択する ▶ ② 支払額を算出する

素材 手札から任意の枚数選び、捨て札にする。  
で支払う ナンバーの合計が〈支払額〉となる（AJQK=10）。

製作物 難易度：なしの判定をする。  
で支払う その達成値の合計が〈支払額〉となる。

③ 商品を選び、購入する

支払額 ≥ 価格の合計の範囲で商品を選び、手札に加えます。

④ 行商人マス内の商品を4枚になるよう入れ替える

## フィニッシュ 最後の仕上げに挑む

① 製作物の決定 ▶ ② PCひとりごとに、判定する

達成値 0～14 製作物の評価：アベレージ  
問題解決をした場合、時間稼ぎにはなる

達成値 15～24 製作物の評価：グレート  
問題解決に役立つ

達成値 25～ 製作物の評価：エクセレント  
問題解決に大いに役立つ & 新聞記事になる

# 行商人マス

商品を4枚配置



▼ PCの手札 初期：3枚 ▼