

SOMNITER

ソムニティア

ルールサマリー Ver.2.0



ソムニティアとは

ソムニティアは簡単に LARP を遊ぶためのルールです。カードを使ったターン式の戦闘により、狭い場所でも遊ぶことができます。

用語

GM (ゲームマスター)：シナリオ進行、ゲーム裁定役。ゲーム世界に存在しない。

PL (プレイヤー)：ゲームを通して一人の PC を演じる参加者。

PC (プレイヤーキャラクター)：PL が演じるゲーム世界の住人。

NPC (ノンプレイヤーキャラクター)：GM の指示で動くゲーム世界の住人。敵や味方。

コマンド

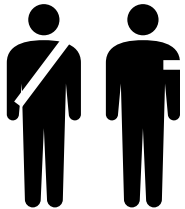
タイムイン：PC としての演技を始める。GM のみ使用可。

タイムアウト：PC としての演技をやめる。GM のみ使用可。

フリーズ：PL は目を閉じてハミングする。一瞬の出来事となる。GM のみ使用可。

ストップ：全員動きを止める。全員が使用可。危険な場面では積極的に使う。演出にも使用。

サイン



赤いタスキ・腕章：GM



腕で×印：その場に存在しない

安全について

武器の振り方：必ずゆっくりと振り、他人には軽く触れる程度で止める。

他人との接触：どこまで許容できるのか、ゲーム開始前に確認する。

演技：相手を傷つけたりするような発言には注意する。

戦闘の流れ

ラウンド開始：手札が無いキャラクターは 3 枚の手札を得る。

先攻の手番開始

先攻の移動フェーズ：全員一斉に移動する。最大【移動力】歩まで。

先攻の行動フェーズ：一人ずつ行動する。攻撃、アイテムの使用ができる。

先攻の手番終了

後攻の手番：後攻側のキャラクターが移動と行動をする。

ラウンド終了：ラウンド開始へ戻る。

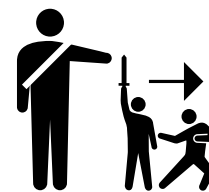
攻撃の流れ

- 対象キャラクターを決め、数字カードを 1 枚 GM に渡す。
- 対象キャラクターはカードを 1 枚 GM に渡す。渡さない場合数字 0 とする。
- GM は対象キャラクターにのみ見えるように判定結果をジェスチャーで伝える。
- 判定結果に従って演技をし、ダメージ分だけ耐久力を減らす。

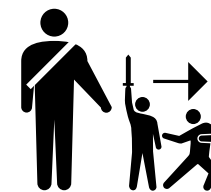
【攻撃成功】 攻撃側が大きい：防御側に 1 ダメージ

【防御成功】 同じ：ダメージ無し

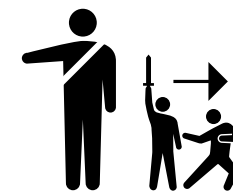
【カウンター】 防御側が大きい：攻撃側に 1 ダメージ



攻撃成功



防御成功



カウンター

スキル

タイミング：スキルは使用できるタイミングが決められている。

コスト：戦闘中は指定枚数の判定カードを GM に渡してスキルを使用する。

演技：スキルに定められた演技をしなければならない。

使用回数：原則としてゲーム中に 1 回しか使えない。スキルカードは GM に渡す。