

# “ドラッヘンフェスト(龍の祭)”でのソーシャルセーフティチームの実施について

Jeremias Weber, Carissa Donker, Carolin Heinrich |

イエレミアス ヴェバー, カリッサ ドンカー, カロリン ハイニンリヒ

DrachenFest UG & Co. KG. | ドラッヘンフェスト(起業家的企業)  
jeremias@engonien.de | 0000-0003-2899-6252

## 要約

約 5,000 人が参加するヨーロッパ最大級の LARP イベントである「ドラッヘンフェスト」では、「ソーシャルハラスメントサポートチーム」と呼ばれる「ソーシャルセーフティチーム(倫理問題対応チーム)」が導入された。これは、社会的に問題のある行動に対する社会的な認識が高まっており、LARP ではそのような問題に対処するためのチームの需要が高まっていることから、重要な意味を持つようになった。また、「ドラッヘンフェスト」というユニークで挑戦的な環境は、社会的安全性に関する先行研究ではまだ説明されていないものを実装することが求められていた。

本稿では、ベストプラクティス(最良慣行)の例として、ソーシャルセーフティチームの実装を紹介する。そのようなチームをどのように結成するかの詳細と、それに付随する行動規範の書き方を示す。また、そのようなチームの作業の標準的な手順についても説明する。チームは見事に成功したが、実施の中で発生した教訓があり、本稿では、他のソーシャルセーフティチームの実施のためにそれらを提供するよう努力している。

キーワード：ベストプラクティス、ドラッヘンフェスト、ドイツ、LARP、社会的安全性

翻訳：カム ビョーン＝オーレ、諸石 敏寛

## Abstract

A social safety team, called “social harassment support team,” found implementation at the “Drachenfest,” one of the largest European larp events with around 5,000 participants. Such a team seemed necessary due to an increasing societal awareness of problematic social behavior and thus, an amplified demand for a solution to deal with such issues at larps. The “Drachenfest” as a unique and challenging environment called for the implementation of something not yet described in earlier research about social safety.

This paper will detail the implementation of a social safety team as a best practice example. It will consider questions of how to put such a team together and how to write an accompanying code of conduct. The paper also describes standard procedures for the work of such a team. The team performed admirably but still offered valuable lessons for improvement. The paper seeks to illustrate these lessons to strengthen attempts at implementing social safety teams at other events.

Keywords: Best practice, Drachenfest, Germany, larp, social safety

## I. モチベーションについて：ソーシャルセーフティチームがなぜ必要なのか？

LARP(ラープ)は 2 人以上の人が関係する活動であるため、社会的な行動に関連した問題にも対処しなければならない。これは事故やハラスメントを含む社会的事件のようなゲーム外の問題を扱うことを意味する。趣味としての LARP が社会的に認知される地位を獲得して人気が出てくると、そのような事件が増えている。同時に、不健全な行動に対する社会的な認識が向上したことで、人々は対人関係の問題をより敏感に認識するようになった。それが問題行動の認知度向上につながっている。

また、審判員やゲームマスターとしてボランティアで参加している人たちは、ほとんど

が熱心な LARPER であり、後方支援やルール論争などのゲーム内の問題に対処するための訓練を受けている。しかしながら、彼らが本業たる審判やゲームマスターの役目を果たすための支援として、上記のような(まだ稀な)事件をより適切に対応するために、専門チームを訓練(または形成)することがより現実的であると考えられている。

ボランティアは、問題のある社会的行動や、時には精神衛生上の問題にも対処しなければならない状況に直面することが多くなったので、このようなチームが重要であろう。

上記の理由で、「ドラッヘンフェスト」の主催者は、社会的安全チームの実施について考え始めた。



## 2. 「ドラッヘンフェスト」とは何か？

「ドラッヘンフェスト」(2002–19AD)はドイツで最も古い大規模な LARP イベントである (Schwohl 2013)。最初の「ドラッヘンフェスト」は2001年に開催され、その後ほぼ毎年のように発展してきた。2019年頃、ドイツでは3つの大規模な LARP イベント(参加者数 1000人以上)が存在し、「ドラッヘンフェスト」はその中で2番目に大きなイベントであり、参加者数は約 5000人である。逸話によると、ヨーロッパ(あるいは世界でも)で2番目に大きなイベントであると評されている。参加者は全員、時代に即した衣装ではなく、より「幻想的な映画のような」衣装を着用することが義務付けられており、ローマの軍人から 18 世紀の海賊まで様々な衣装が見られる。ほとんどの衣装は「指輪物語」(Tolkien 1954)または「ウォーハンマー：ファンタジー」(1983)のような世界観を引用している。

このイベントのメインストーリーは、様々な(主にドラゴンをテーマにした)プレイヤー陣営間の年に一度の対戦である。この競争で勝つ方法の1つは、各陣営間の肉体的な戦いであり(多くの場合、500~1500人のファイターが参加)、約3000人のファイターが「最終的に生き残った陣営」を目指す「最終決戦」がそのヤマ場である。もう一つの(それと同じくらい重要な)方法は、(各陣営の架空のバックストーリーと「ドラッヘンフェスト」全体に基づいた)謎解きを競うことであるが、これは社交的なものや

工芸品をベースにしたもの、あるいは小規模な物理的な小競り合いを伴うものになれる、世界中のプレイヤーがこのゲームに参加し、プレイ文化やキャラクター背景などという多様性にも、言語の壁などという問題にもなる。

通常の「ドラッヘンフェスト」ルールブック(Wolter and Schlump 2017)では、多くの詳細なルールが戦闘や魔法、あるいは他のスキルを記述している。社会的な相互作用を詳述しているのは数文だけである(Wolter and Schlump 2017, 57f)。そこには「oh mother」ルールが記述されており、これはプレイヤー間のより良いコミュニケーションのために、また、あまり激しくないロールプレイのためのゲーム外のコマンドとして使用されている。<sup>1</sup>「参加条件・ゲーム行動規範」(Wolter, 2015)では、良いロールプレイのための期待が記述されている。そこでは、「極端な」行動が定義され、規制されている(Wolter 2015, 5f)。ほとんどの場合、この行動条件は、プレイヤーの常識と適切な判断力に依存している。

これはドイツの LARP コミュニティに共通することである。社会的相互作用はドイツの LARP ではほとんど規制されていない。Bowman (2017)が述べた同意型 LARP プレースタイルとの明確な区別になり、社会的相互作用の境界が不明確になる可能性がある。



図 1: 夜中の戦闘について相談する審判員。

<sup>1</sup> 調整機構の詳細については、ヨハンナ コルヨネン氏のこの号への寄稿(ページ 3j-19j)を参照してください。

陣営やプレイヤーは、没入感と一貫したロールプレイを重視する傾向がある。非常に小さなグループであっても、人々は「in character (IC)」にとどまり、キャラクター間の社会的な相互作用をプレイする傾向がある。これが新規プレイヤーにとっての大きなハードルの一つとなっている。「ドラッヘンフェスト」は大規模な陣営の戦いを重視しているように見えても、1日のうち3分の1近くは社会的な交流で占められていて、その内容は(戦いのない)護衛任務の共有から、2名の陣営リーダー間の政治的な駆け引きまで多岐にわたる。

キャラクターのプレイはイベントのほとんどのプレイヤーにとって非常に重要であり、時には参加者は実際の自分・out of characterにおけるニーズを忘れてしまうことさえある。特に初心者の場合、キャラクターの特徴やニーズ(in character-IC)とキャラクターの背後にある実在の人物(out of character-OOC)との衝突が、審判が処理すべき多くの問題の原因となることがある。

「ドラッヘンフェスト」の組織構造は、ボランティアに大きく依存している。審判員(Wolter and Schlump 2017)と呼ばれるこれらのボランティアは、ルール決定の仲裁役であると同時に、陣営の後方支援者でもある。すべてのボランティアは、特徴的な服装と個人用の無線機、雑多な装備(懐中電灯やバンドエイドなど、図1)を身につけている。審判員はイベントの前に「戦闘審判員としての心得」や「緊張緩和トレーニング」などの様々なワークショップに参加しなければならない。審判員はボランティアであり、ワークショップに参加できる時間が限られているため、新人審判員と経験豊富な審判員がペアを組むという非公式のメンタリングシステムも採用されている。

この項では2つのことを示した：1.「ドラッヘンフェスト」は、ほとんどのドイツのLARPのように、社会的相互作用のための大規模な規制がないが、ゲームデザインはそれに大きく依存している。そのため、多くの社会的相互作用が起り、それが対人問題の可能性を増やすことにつながっている(Brown 2017a)。2.「ドラッヘンフェスト」のような大規模なLARPは稀であり(Engelhardt and Weber 2018)、既存の安全研究(Bowman 2013)または同意型プレイスタイルのベストプラクティスではまだカバーされていない特殊なアプローチを必要とする。このアプローチは、特殊な要求をカバーするだけでなく、既存の組織とシームレスに連携する必要がある。

### サイドバー1：ドラッヘンフェストのマニフェスト

1. ゲーム外で起こった懸念はゲーム内に対する懸念より重要：参加者の out of character (OOC)健全性は、私たちにとっての最高の価値である。本当に苦境に陥った場合は、いつでも審判員のところに行ったり、プレイ中のシーンから離脱したりすることができる。
2. 差別は許されない：他のプレイヤーのOOCの特徴に基づいたあらゆる差別に反対する。主な例としては、性差別や人種差別、侮辱などがある。
3. 参加者の保護：対立する場合には必ず参加者の話を聞き、参加者の同意を得た上でのみ話題を追求する。誰かが連絡してきた場合は、常に秘密厳守で扱う。
4. 傾聴と学び：私たちの仕事についての個人的または匿名のフィードバックをお待ちしている。皆様からのフィードバックを通じて、多くのことを学び、良いケアのための機会を広げることができることを知っている、これを行うために、同じ理由で、審判員チーム全体と組織全体で定期的に社内フィードバック交換を行い、社内研修を実施している。
5. ソーシャルハラスメント事例のサポートチーム：このトピックの窓口として特別に選ばれた人たちが構成されたチームがある。このチームは、主催者の後ろ盾があり、できるだけ多くのケースであなたに適切な対応を提供するために、さまざまな背景の人々で構成されている。サポートチームへの連絡は、直接連絡するか、紹介者を通じて依頼することでも可能である。
6. 法と正義：私たちは警察や裁判所ではない。付き添い、見守り、相談に応じて行動するが、真実を推理したり、イベントの枠を超えて行動したりすることができない。希望があれば、行動のお手伝いをさせていただく。

### 3. 安全性のルール：「行動規範の書き方は？」

利用可能な安全性についての資料(例えば、安全なゲーミング・コミュニティの作成について; Stark 2014)と「ドラッヘンフェスト」の特殊な状況を検討した結果、社会的行動規範は、いくつかの簡潔で重要な文言を含むマニフェスト

にすべきであると決定された。このようなマニフェストを作成するために、主催者のリーダーから熟練の審判員に至るまで、さまざまな人たちにそれぞれの専門知識を提供してもらった。このようにして、非常に異なる視点や経験を統合して、6つの声明が示された。主催者による、その6つの声明とはサイドバー1に述べたものである。

最初のポイントは、「ドラッヘンフェスト」では没入型のロールプレイは最高の価値ではないことを明確に述べていることである。上記の第2条文に挙げたとおり、これは重要なことで、「ドラッヘンフェスト」の LARP コミュニティは「感動」に高い価値を置いているため、無意識のうちに他のプレイヤーの幸福を見落としてしまい、没入型のロールプレイを優先してしまうからである。これはまた、「誰にも迷惑をかけたくない」という態度にもつながる。これは新規プレイヤーや自意識過剰なプレイヤーによく見られることである。(第1条文参照)

2点目のポイントは基本ルールにある：何が差別されるかはこのマニフェスト以前には明確に定義されていない。例えば、ゲームの中で騎士を演じた女性プレイヤーは、性別による差別を受けることがあった(「歴史上、女性騎士はいない」)、このルールは自明のことにように思えるかもしれないが、過去の経験が示すように、明確に示すべきである。

3つ目のポイントは、Brown (2017a)に直接触発されたもので、スポットライトを浴びたり、何らかの行動を取らざるを得なくなることへの恐怖を取り除くことで、人が名乗り出ることを促すために書かれたものである(「9.Fear of Reporting and Fear of Reprisal Are Real」, Brown 2017a)。

4つ目と5つ目のポイントも Brown (2017a; 2017b)に触発されたものである。Brown が指摘しているように、組織全体が後ろ盾になる形でソーシャルセーフティチームを任命し、関係者の話を聞いて学ぶことができるようにする必要がある。

6つ目のポイントは、組織的な観点(激しい取り調べや国からの糾弾のような誇張された要求からの保護)からだけでなく、安全チームが自分たちの決定を覆すことなく、参加者に「ただ」同行して支援することを再確認するためにも重要である。

### サイドバー2: SHS チーム要件

1. カウンセリングや教育学の分野における何らかの背景。これは、専門的な職業に就いていた場合や、以前ボランティア活動をしていた場合などが考えられる。
2. チームは、少なくとも性別の分布においては、可能な限り多様性を持つべきである(Brown 2017b を参照)。
3. すべてのチームメンバーが同じマインドセットを持っているはずである。例えば、チームメンバーは、問題に対処する際に、復讐や正義の必要性によって動機づけられるべきではなく、特定の参加者を助け、彼らの幸福をサポートする必要性によってのみ動機づけられるべきである。
4. チームメンバーは、自分自身の感情的なストレスを反省し、ストレスの多い状況や感情的な状況でも故障せずに対処する方法を知っていなければならない。
5. チームメンバーは LARP と「ドラッヘンフェスト」をよく理解している必要がある。

## 4. チームの形成：「ソーシャルセーフティチームに向いているのは誰か？」

マニフェストから、「ソーシャルハラスメント支援チーム」、略して「SHS チーム」と呼ばれるソーシャルセーフティチームの必要性が明らかになった。このチームは、既存の特別な役職に就いていない審判員の中からサイドバー2に述べる要件を備えていた人物が選ばれた。

チームのデュアルリーダーシップは、責任者が常に1人(昼夜問わず)いることを確保し、このチームのリーダーシップをより多様化させることも必要である。2019年の事例では、性別による多様性に限定した。両リーダーは、上記の点を遵守した上で、また「ドラッヘンフェスト」に特に深い経験を持っていることと、主催者のリーダーの信頼を得て選ばれた。リーダーは、直接通話することができる特別な無線機を手に入れ(第6条文参照)、2人のリーダーのうち1人は常に「当番制」で個別の番号を割り振った「SHS チーム無線」で連絡が取れるようにした。

参加メンバーを選ぶプロセスは、最初に想定していたほど簡単ではなかった。候補者として頭に浮かんだボランティアの中には、すべての性格的特徴を持っていなかったり、チームが目指すべき理念から外れる議論に参加したりする人もいた。また、イベントの中で他の

業務のために、審判員がチームに参加できないこともあった。

2019年のチームは、若者のトラウマ支援、精神疾患への対応、性心理学、救急救命士、成人教育など多様な分野での経験を持つ7人(男性3人、女性4人)で構成されていた。彼らは主催者とチームリーダーによって選ばれ、その後、チームに参加してもらうことになった。退任の可能性が明記されていたので、誰もチームメンバーになることでプレッシャーを感じたことはなかった。イベントでは、チームにもう一人チームメンバーを加えることができたので、選択肢がさらに広がった。アメリカのイベントのサポートチームの経験があり、英語を話す参加者にとって言葉の壁を取り除くことができるアメリカ人のソーシャルワーカーに参加してもらった。

すべてのチームメンバーは、自分の専門分野の簡単な要約と個人的な声明文を添えて公に紹介された。このことは、SHS チームの存在感を高めるだけでなく「ドラッヘンフェスト」のコミュニティにチームの能力と信頼性を高めることに寄与した (Brown 2017b を参照)。

チームメンバーをプレイヤーや審判員に紹介する際には、チームリーダーの決定に取り残されたと感じたり、傷ついたりした審判員もいた。そのため、チームリーダーの最初の仕事の一つは、どのようにしてメンバーが選ばれたのかを説明し、見放されたと感じた人たちを慰めることであった。

## 5. 本番にて：「チームと行動規範はどのように実行しているのか？」

ニュースレターやソーシャルメディアへの投稿によって第4条文と第5条文の情報は事前に参加者全員に周知した。審判員は、イベントの最初に必須のワークショップで簡単な紹介を受けた。

前述したように、イベント中にチームを指導するための先行した試みまたは研究がなかった。サイドバー3の標準的な手順をイベント開始時に実施し、数回の再評価を行った。

チーム内のコミュニケーションを円滑にするために、LARP中に毎日ミーティングを行う予定であった。しかし、全員が審判員としての通常の職務を持った「兼任」のメンバーであったので、通常の職務がミーティングの実施を阻害したことがたまにあった。また、このミーティングがチームメンバーの休憩時間としても活用された(これはBrown 2017bによると重要である)。

### サイドバー3：SHS チーム標準的な手順

1. 特定の問題を抱えた参加者は、審判員のいずれかに声をかけたり、「SHS」のサポートを具体的に求めたりする。
2. 問題が記録され、「SHS」チームの無線に通信が行われる。
3. チームリーダーの「当番」は「応急処置」で審判員を助け、この特定の状況でどのチームメンバーが利用可能で助けられるかを決定する。
4. SHS チームのメンバーが到着し、その場で審判員をサポートするか、審判員を解放して引き継ぐ。
5. SHS チームのメンバーは問題を解決しようとする。このステップでは、標準的なプロトコルはなく、裁量と経験が非常に重要である。
6. その後、チームメンバーは匿名で短い概要をチームリーダーに報告し、チームリーダーはその情報を「ドラッヘンフェスト」の主催者に伝える。
7. (オプション) 問題が解決できない場合、またはチームメンバーの能力を超えている場合、SHS チームはその問題をチームリーダーに、または特別な場合には「ドラッヘンフェスト」の主催者に報告し、支持を仰ぐ。その後、次にどのような対応が必要か決定される。

参加者との交流は、ほとんどの場合、フィールドで行われるか、特定の陣営内の特別な審判員エリアで行われた(図2を参照)。これは、「ドラッヘンフェスト」のエリアの広さと、参加者に身近な環境を提供するために、そのように行われた。

また、SHS チームは、悪い経験をした他の審判員を助けるために呼ばれた。また、倫理的問題に立ち会った状況における審判員間の仲介もしなければならなかった。このような状況はもともとSHS チームの権限ではなかったが(マニフェストにはこのような状況に関する規定はなかった)、SHS チームの日常業務の一部となった。





図 2: SHS チームメンバーと参加者。

すべての状況(少なくともチームの注意を引いたすべての状況)は、参加者を外すことなく、関係者がこれ以上傷つくことなく解決された。チームメンバーは毎日の会議で自分の限界を伝えるために使っていた(例えば、あるチームメンバーは最近子供ができて、小さな子供に関する問題には参加しないようお願いした)が、感情的なプレッシャーを軽減するのに非常に役立ち、結果としてチームメンバーが過度に緊張することはなかった。

## 6. 評価：「何が学べたのか？」

この実施からいくつかの教訓を得ることができた：

マニフェストの普及とそれに基づくソーシャルセーフティチームの役割は、早期に広く行われなければならない。今回のケースでは、参加者の中にはイベント終了後までSHSチームの存在を知らなかった人もいた。今後の実施では、その点を考慮する必要がある。

チームメンバーは慎重に選ばなければならない。今回の実施では、多くの注意が払われ、応募者の数名が却下されたが、結果的に小規模

ではあるが非常に有能なチームになった。チーム選択の重要性は強調しすぎることはできない。適性のない、あるいは無能なチームメンバーは、チーム全体の信頼性をすぐに低下させてしまう。時には、チームに向いていない人がチームに入ることを希望することもある。チームのリーダーは、チームのために不採用になった場合の話やその理由を常に準備しておく必要がある。

マニフェストを書くのは非常に難しいことで、特に異なる LARP 文化やイベント全体のマインドセットを考慮しなければならない。このケースでは、「ドラッヘンフェスト」のコミュニティに合わせて書き手が細心の注意を払ったため、マニフェストは広く受け入れられた。今後の実装では、このようなルールの明確さと制限の狭間を常に歩まなければならない。特に、社会的相互作用のためのルールが存在しない場合、そのようなマニフェストは、意思表明を超えて成長し、拘束力のあるルールに取って代わられることになるだろう。

チームメンバーは、SHS チームのミーティングのために他の業務から解放されるべきである。これは組織が支援すべきである。

ソーシャルセーフティチームは、このようなイベントで 150 人以上の審判員がいると、

審判員との間または審判員と参加者との間に対人関係の問題が発生することを念頭に置かなければならない。特にヒエラルキーの問題については、これを想定しておく必要がある。今回の実施では、チームのリーダーシップは、正式な権限と非公式な権限を使って解決を促進することができた。

イベント中は、メンバーの中には非常に忙しかった人もいたため、ミーティングの時間が短くなることが多く、将来的にはこのようなことがあってはならない。

言葉の壁は真剣に考えなければならないものであり、したがって、できるだけ多くのネイティブスピーカーをメンバーにする可能性を考慮する必要がある。

## 7. まとめ

記載されているケースは非常に特殊なケースであった。このような大規模な LARP は稀であるため、実装にあたり参考になる研究またはベストプラクティスは事前に存在していなかった。また、ほとんどのすでにある文献は、社会的相互作用のための特別で拡張的なルールセットを持つ非常にニッチな LARP に関係していた(Bowman 2013)。「ドラッヘンフェスト」という非常に制限のない社会的なロールプレイにソーシャルセーフティチームを実装するには、多くの考察と熟慮が必要であった。

実施は成功したと判断ができる。イベント終了後、参加者や審判員からの非構造化されたフィードバックでは、このようなチームを実践したことを主催者が賞賛している。また、イベント終了後も SHS チームは活動を続け、参加者や審判員をサポートしていた。

そのようなソーシャルセーフティチームを実施することは可能であるだけでなく、参加者にとっても望ましいことであると結論づけることができる。多くの大規模なイベントは経済的に実現可能でなければならぬため、より安全でよりサポートされていると感じた参加者は、将来のイベントに戻ってくる可能性が高いことに留意すべきである。

そのため、このモデルは多くのメリットがあり、将来の実装のロールモデルとして考慮されるべきであると著者らは考えている。

## 参考文献

- Bowman, Sarah Lynne. 2013. Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. *International Journal of Role-Playing*, no. 4: 4-25. <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4bowman.pdf> (accessed 2020/8/21).
- . 2017. A Matter of Trust - Larp and Consent Culture. *Nordic Larp*. February 3. <https://nordiclarp.org/2017/02/03/matter-trust-larp-consent-culture/> (accessed 2020/8/21).
- Brown, Maury. 2017a. 19 Truths about Harassment, Missing Stairs, and Safety in Larp Communities. *Nordic Larp*. <https://nordiclarp.org/2017/03/14/19-truths-about-harassment-missing-stairs-and-safety-in-larp-communities/> (accessed 2020/8/21).
- . 2017b. Safety Coordinators for Communities: Why, What, and How. *Nordic Larp*. <https://nordiclarp.org/2017/04/17/safety-coordinators-for-communities-why-what-and-how/> (accessed 2020/8/21).
- Engelhardt, Michael, and Jeremias Weber. 2018. Die große LARP-Umfrage 2018 – so larpen Deutschland, Liechtenstein, Österreich und die Schweiz [LARP 大調査 2018 - ドイツ、リヒテンシュタイン、オーストリア、スイス]. *Teilzeithelden*. <https://www.teilzeithelden.de/2018/11/20/die-grosse-larp-umfrage-2018-so-larpen-deutschland-liechtenstein-oesterreich-und-die-schweiz/> (accessed 2020/8/21).
- Schwohl, Fred. 2013. Geschichte des Larp [LARP 史]. *LarpWiki*. <http://www.larpwiki.de/Geschichte%20Des%20Larp> (accessed 2020/8/21).
- Stark, Lizzie. 2014. Building Larp Communities: Social Engineering for Good. *Leaving Mundania*. <https://leavingmundania.com/2014/03/18/building-larp-communities-social-engineering-good/> (accessed 2020/8/21).
- Tolkien, J. R. R. 1954. *Lord of the Rings 1. The Fellowship of the Ring*. 1st ed. London: George Allen & Unwin.
- Wolter, Sandra. 2015. The Drachenfest - Terms of participation Game of Conduct - Explanations. [http://www.drachenfest-larp.info/media/Spielkodex\\_en.pdf](http://www.drachenfest-larp.info/media/Spielkodex_en.pdf) (accessed 2020/8/21).
- Wolter, Sandra, and Fabian Schlump. 2017. The Drachenfest Basic Rules Version 6.0. [http://www.drachenfest-larp.info/media/drachenfest\\_regelwerk\\_v6\\_o\\_en.pdf](http://www.drachenfest-larp.info/media/drachenfest_regelwerk_v6_o_en.pdf) (accessed 2020/8/21).

## ゲーム目録

- Ansell, Bryan, Richard Halliwell, and Rick Priestley. 1983. *Warhammer: The Mass Combat Fantasy Roleplaying Game*. Wargame. 1st ed. Nottingham, England: Games Workshop.
- DrachenFest UG & Co. KG. 2002-19. *Drachenfest*. Larp. Diemelstadt, ドイツ. サイト: [www.drachenfest-larp.info](http://www.drachenfest-larp.info).