

かんたん

# トランプダンジョン

Ver. 1.6

ゲームマスター人数：1人

プレイヤー人数：2人～

用意するもの

1. トランプ(ジョーカー有り) × 1
2. 6面サイコロ × 2 (各自)
3. エンピツ・消しゴム
4. キャラクターシート(PC各自)
5. モンスターシート(GMが必要数)

はじめり

とある世界、とある国、とある場所であなは役人に捕まてしまいました。いったい何をやらしたのでしょうか。殺人？ 強盗？ それとも陰謀にはまった？

いずれにしても捕まったドジな人間は、あなただけではなかったようです。その証拠にホラ、囚人を乗せる馬車の中には何人が乗っていますよ。

やがてその馬車は、あるダンジョンに到着しました。塔でしょうか？ 洞窟でしょうか？ 迷宮……は、遠慮したいですね。とにかく到着するとすぐあなた方は降ろされて、一緒について来たさも「事務員」な役人の前に引き立てられ、こう告げられます。

「これなるは、『審判のダンジョン』。ここより見事脱したものは、裁きを免れるのみならず、富と力も授かるう」

んなもんいらんから、無罪にしてくれや。

かくして、あなた方はダンジョンの奥深くに置き去りにされたのでした。

さあ、力を合わせて見事に脱出してください。

他人同士だから、裏切ったっていいけどね(笑)

## ダンジョン

### 1. ダンジョンの進め方

トランプを使います。

まず、スペードのA（以下S - A）を抜いて、ジョーカーを1枚入れてカットします。ゲームマスター（以下GM）は、プレイヤー（以下PC）に見えないようにS - Aをトランプの山の中に差し込みます。これでダンジョンは完成しました。

進む毎にトランプを1枚めくります。このとき出てくるカードで事件が発生します。

### 2. トランプの意味

2 ~ 10：通路です。リーダーのサイコロ次第でモンスターと遭遇します。数字はそのまま、「通路の強度」となります。

また、・でモンスターと遭遇、倒すと、回復アイテムが現れます。

J Q K：部屋です。ここにはリーダーが振ったサイコロ分のモンスターと、ストーリー毎に決められたアイテムがあります。

それぞれ11、12、13が、「部屋の強度」です。

S - Aを除くA：部屋です。とっても強いモンスターが1体と、イベント（3.）が発生します。

「部屋の強度」は、21あります。

ジョーカー：階段です。つまり、新しいダンジョンとなります。

GMは全てのカードを集め、初回と同じ方法で山を作ってください。

S - A：出口です。ゲーム終了となります。

一番力や富を得たのは誰でしょうか？

ストーリーの意味は、主に部屋にあるアイテムに関連します。モンスターを倒すと2D6分得られます（アイテムは、数ではなく値です）。

・ = 防御力アップアイテム、・ = 宝物、

・ = 回復アイテム、・ = 攻撃力アップアイテム

リーダーの指示に従い、分配してください。アイテム系は、必要があるまでとっておくこともできます。使えばその数値は、分配された数値分上がります。お持ち帰りすれば、ポイントになります。

見つかったアイテムは何ですか？ 鎧や武器でもいいですが、分配するなら、それなりのものを考えてロールプレイしましょう。

### 3. カードAのイベント

モンスターを倒した後、リーダーは1D6を振ってください。

1・3・5 = ストーリー指示のアイテムが2D6×2

2 = 商人が現れた

宝物と引き換えに欲しいアイテムがもらえます。

対価は、1対1です。

どうやら迷い込んだ商人が、後から来る囚人相手に手に入れたアイテムを売っているようです。

「いやあ、助かりました。いきなり部屋にモンスターが現れて、出るに連れられなくなってたんですよ」

4 = 近道への案内人がいた

1D6枚分ジョーカーが下に移動。ただし、作業はGMが隠して行います。

宝目当てに自分からダンジョンに入った人のようです。

「よう。この宝は、俺のもんだ。ま、モンスターを倒してくれたお礼だ。途中までしか描いてないが出口への地図。これをやろう」

6 = 攻撃力アップアイテムが2D6×2

### 4. ダンジョンの終了

理想的：S - Aで出口を出る。

あなたは無罪放免です。ダンジョンで得た力と富をそれまでの仲間と競争しましょう。

多分これ：かなり長くなることが予想されます。終電前には終了し、とりあえず区切りがいいところでダンジョンで得た力と富をそれまでの仲間と比べ会いましょう。

情けないのは：全員の防御力ゼロ！

もはや誰もあなたの防御力を回復させられません。このゲーム唯一の死亡とし、ゲーム終了です。

## PCルール

### 1. キャラクター作成

基本的には、トランプを1枚引いて

**1D6 × 引いたトランプの数値 (Aは、21とする)**

です。これを2度行い「攻撃力」「防御力」を決めます。

トランプはPCがよく切って一人が2枚引いたら、その2枚を加えて次の人に渡し、その人もよく切って2枚引く。を繰り返します。

「攻撃力」=文字通りダンジョン内で出没するモンスターを倒す力です。部屋や通路も壊せます。

あなたの持っている武器は何ですか？ 素手ですか？魔法でもかまいません。そのあたりはロールプレイしてください。

「防御力」=ヒットポイント(生命值)を兼ねます。攻撃を受けると減っていきます。ですが、ゼロになっても大丈夫。「主人公(?)は、死なず」がこのゲームです。但し、ゼロから回復するまで、指定のサイコロは振れませんが、その間のアイテムや宝物の分配にはありつけません。あなたの持っている防具は何ですか？ 薬でドーピングでもかまいません。そのあたりはロールプレイしてください。

次にあなたのストーリーを決めます。そのストーリーのカードのとき、あなたは「リーダー」として全権を掌握します。

原則：一人、1ストーリー。PC内での重複不可

例外：PCが2人のとき=一人、2ストーリー。PC内での重複不可

3人のとき=誰か一人が、2ストーリー。

PC内での重複不可

5人以上のとき=一人、1ストーリー。PC内での重複可

但し、誰もいないストーリーを作らないこと

ストーリーの意味は、主に部屋にあるアイテムに関連します。簡単に

・ = 防御力アップアイテム、・ = 宝物、

・ = 回復アイテム、・ = 攻撃力アップアイテム

作成は、ここまでです。

### 2. リーダのお仕事

トランプがめくられたとき、そこに出たストーリーの人が、この場面のリーダーとなります。他の人は、必ず指示に従ってください。

#### 1) 通路(数字カード)のとき

2D6を振ってください。

7が出たら、モンスターと出くわします。

#### 2) 部屋(絵札)と通路でモンスターがいたとき

1D6を振ってください。

ふった数だけモンスターがいました。

尚、モンスターの強さは、GMだけが知っている。

#### 3) イニシアチブ

GMと1D6の振り合い。出目の大きいほうが先攻です。

#### 4) 誰が攻撃して、誰がダメージを受けるかを決めます。

詳しくは、戦闘の項目で。

#### 5) 手に入れたアイテムや宝物の分配方法を決めます。

戦闘に勝つと、アイテムが手に入ります。そのアイテム全部の価値や数値は、2D6を振ってください。この数値を分配します。アイテムの分配方法には、次の方法があります。

均等に分ける。

必要な人に、必要な分ずつ分ける。

「宝が見つからなかった～」と言って、懐にナイナイしてしまう。

この場合同じストーリーの人がいたらお互いに振り合います。相手が勝つと、その人の判断で または、二人で懐へということになります。もちろん相手方は、見ぬふりもOKです。

### 3. 途中参加

いつでもどこからでも自由です。もちろんレベルは先に始めた人より低いこととなりますが、それさえ了承していればトランプ1枚1枚でゲームが組み立てられていますので、無理なく途中参加可能。

あなたは、皆さんより後に捕まって移送されてきました。一人、二人だったのでかわいそうになた役人は、あなたが生き残りやすいように先発隊まで魔法でレポートしてくれたようです。

## GMルール

### 1. トランプ (ダンジョン) を用意する

用意するトランプには必ずジョーカーを1枚入れて切ってください。この時、ジョーカーが一番下にあったら切りなおします。

ただし、1フロアダンジョンで終わらせるつもりなら、抜いてかまいません。

切り終えたらS - Aをトランプの山の中に差し込みます。この時、一番下には入れないでください。中央あたりがいいでしょう。

### 2. GMのお仕事

- 1) ダンジョンを作る
- 2) カードをめくる
- 3) 遭遇したモンスターを即席で作る
- 4) イニシアチブ振り合う (1D6で、出目の大きいほうが先攻です)
- 5) トランプの切りなおしやS - A・ジョーカーの移動
- 6) 部屋、通路、モンスターの様子をロールプレイ

### 3. 即席モンスターの作り方

「攻撃力」と「防御力」をそれぞれ

1D6 × 引いたトランプの数値 (Aは、21とする)

で作成します。

ここでの「引いたトランプ」とは、通路ないし部屋のことです。

A以外で現れたモンスターの数は、PCに振らせてください。

強さについては、「ちょっと強そう」「楽勝っぽい」などで表現してあげます。戦闘中に減った防御力も、数値を言わず「まだまだやる気」「もう瀕死」などと表現してあげます。

モンスターシートは、履歴の保管やチェック忘れをサポートします。必要に応じて、シートを数枚用意したり、消しゴムで消しなから使用したりしてください。

遭遇が多いので、書いたり消したりを繰り返したほうが経済的かもしれません。

## 戦闘

### 1. 戦闘開始

その前に基本事項を。

戦闘は団体戦です。攻撃力も防御力も合計で行います。ダメージが相手の防御力を上回ると、部屋がその分崩れます。従って部屋にも耐久力があります。

#### 1) イニシアチブを振る

1D6でGM対リーダーです。リーダーが複数いる場合、誰か一人がGMに勝てば、先攻をとれます。

#### 2) 先攻側は、誰が攻撃するかを選びます。

PCの場合、選ぶのはリーダの役目です。

#### 3) 後攻側は、誰が防御するかを選びます。

PCの場合、選ぶのはリーダの役目です。

防御せず、「全員散れ！」みたいにしてもかまいません。この場合、攻撃力はすべて部屋 (通路) にいきます。

#### 4) 攻撃力の合計 - 防御力の合計 = 部屋 (通路) へのダメージ

#### 5) 防御側は、攻撃力を受けた人で分配し、各自その分を防御力から減らしてください。

以後、決着がつくまでこの繰り返しです。

戦闘せずに逃げると言うのもあります。その場合、攻撃力の半分がPC側にいきます。リーダが中心となって、ダメージの振り分けをしてください。

戦闘終了直後、リーダーが「休む」を選択できます (3 - )。

## 2. 部屋が壊れた!

攻撃力が相手の残り防御地を上回っていた場合、部屋(通路)が傷つきます。そして強度がゼロになると、崩れ去ります。  
尚、モンスターは問答無用で瓦礫の下です。

PC側の攻撃で崩れた:

逃げるのがやっとです。部屋の強度分のダメージがPCにいけますので、リーダは、振り分けてください。

モンスター側の攻撃で崩れた:

GMとリーダが1D6を振り合います。  
リーダが勝てば、アイテムを取るか(Aでも2D6分)ダメージを半分にするかを選択できます。アイテムを取ったらダメージはそのまま強度分プレゼントです。リーダが負けた場合も同じです。

## 3. 防御力の回復方法

PCは、防御力がゼロになっても死にません。瀕死の状態です。  
この場合、復活するまで

- ・リーダが振らなければならないサイコロは振れるが、決定権はすべて他のPCたちにある。
- ・アイテム、宝物の取り分は、ない。

防御力の回復方法は次の通りです。

回復アイテムを使う

これまで取っておいた回復アイテムを使います。1ポイントにつき、1点回復します。誰かに分けたり、瀕死のときは自分のアイテムを自分に使ってもらったり(自分は動けない)できます。但し忘れてはならないのは、あなた方はここに来て初めて会った人たち。そこまでする義理はあるのかな?

休む

戦闘終了後の部屋、または何もなかった通路などで行えます。  
この場合「休む」を選択した時のカードのリーダが1D6を振ります。

GMは、その数の枚数分、S-Aを山の下に異動します。GMはカードの中身を見ることになるので、PCに見えないように行ってください。決してジョーカーの位置を教えたり、移動したりしないように。

出口は遠くなりますが、代わりに全員の防御力がMAXまで戻ります。

# キャラクターシート

年 月 日

	キャラクター名	
	性別	年齢
	職業	性格

能力値(1D6×引いたトランプの数値)

攻撃力	防御力				
	MAX	現在値	瀕死経験数		
リーダー・ストー (丸を付ける)		♠	◆	♥	♣

取得アイテム(使用した場合、減らす)

回復アイテム	攻撃力アップアイテム	防御力アップアイテム	宝物

最終ランキング

\_\_\_\_\_ アイテム 人中 \_\_\_\_\_ 位

防御力 \_\_\_\_\_ 人中 \_\_\_\_\_ 位      攻撃力 \_\_\_\_\_ 人中 \_\_\_\_\_ 位

瀕死経験数 \_\_\_\_\_ 人中 \_\_\_\_\_ 位

# モンスターシート

No. \_\_\_\_\_

出現場所・強度

通路	部屋			
♠	♦	♥	♣	
MAX 数字	A	J	Q	K
	MAX21	MAX11	MAX12	MAX13

能力値（1 D 6 × 引てあるトランプの数値）

1	攻撃力		防御力	MAX	現在値
---	-----	--	-----	-----	-----

2	攻撃力		防御力	MAX	現在値
---	-----	--	-----	-----	-----

3	攻撃力		防御力	MAX	現在値
---	-----	--	-----	-----	-----

4	攻撃力		防御力	MAX	現在値
---	-----	--	-----	-----	-----

5	攻撃力		防御力	MAX	現在値
---	-----	--	-----	-----	-----

6	攻撃力		防御力	MAX	現在値
---	-----	--	-----	-----	-----

出現モンスターの能力値は複数の場合、1 戦闘につき共通でもよい