



冒險王道

アドベンチャーロード



初級

もくじ

キャラクター
をつく
を作ろう！

4ページ

あそ
遊びかたを
み
見てみよう！

10ページ

ルールを
おさらいしよう！

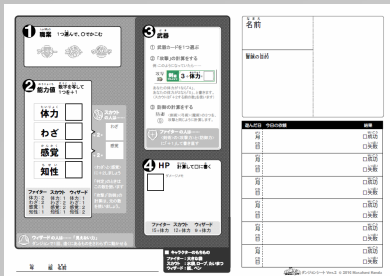
18ページ

ダンジョンを
つく
を作ろう！

24ページ

はい
ファイルに入っているもの

□ キャラクターシート

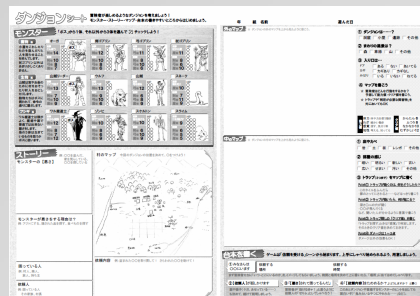


キャラクターシートの「④」の四角には透明の「カードスリーブ」を貼ります。(カードゲーム用の透明な袋です。88mm×55mmのサイズがベスト!) カードスリーブがないときは、のりやテープでカードを貼りましょう。

□ 武器カード (9枚分)



□ ダンジョンの作りかたシート



シートやカードはなんまいでもコピーして使ってください。
つく
作ったダンジョンやキャラクターシートはファイルにしまいましょう。
みなお
あとから見直せば、あたらしいぼうけん
のヒントになりますよ！

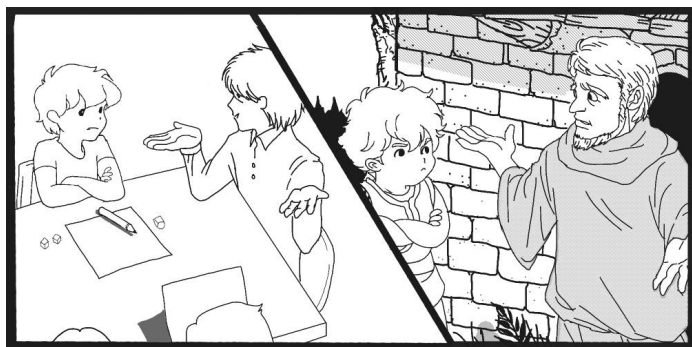
① 「ここはちい小さな村。
えんとつ煙突から煙がのぼり、
はたけ畑には野菜がいっぱい。」

そうひとりが言えば、
 テーブルが村にはやがわり。



② 「森にモンスターが出て
 子どもがケガしたんだ。」

ひとりが困っている村人に、
 みんなは冒険者になって、
 ゲームがはじまります。



③ 「モンスターがあらわれた！」

モンスターを退治するのは、
けん剣や弓のかわりに、
 あなたが振るサイコロ！



テーブルをかこ囲んでトークして、
ぼうけん冒険の物語を楽しむ。

その遊びは……

テーブルトークRPGを遊ぶ！

ある日、4人の友だちが『冒険王道』というファイルをもってあつまりました。そう、あなたが読んでいるこのファイルです。みんなは何をやるのでしょうか？



ますだ：今日は『冒険王道』っていう「テーブルトークRPG」をあそぼう。

りき：テーブルトークRPGってなに？

たくみ：RPG？ ゲームなの？

まほ：聞いたことないわ。

ますだ：みんな、知らないかな。じゃあ、今すぐやってみよう！

かんたんプレイ

ますだ：みんなは今、森を歩いている。

まほ：え？ ここは教室だよ？

ますだ：「森を歩いている」って想像してみてください。みんなはこの村に住む冒険者見習い。いつか冒険の旅に出ることを夢見て、今は村で起こる事件を解決しています。目的地は森の奥の小屋。実はそこにりき君の友だちがつかまっているんだ。

りき：たいへんだ！ 助けなきゃ！

ますだ：みんなは小屋の前まで来た。小屋のまわりは……

(と言いながら、ますだ君は紙にマップを書きます)

たくみ：ゴブリン……？ モンスターだ！

ますだ：友だちはモンスターにつかまっているのです。

りき：よし、助ける！

ますだ：……どうやって？

りき：……何が？

ますだ：だって、今は小屋の外にいるよ。

たくみ：そっか。小屋に入らなきゃ友だちに会えないか。

まほ：でもゴブリンがいるのよ。

りき：ゴブリンをたおす！

ますだ：うーん、まだゴブリンは遠くにいるよ。

マップ

(まわりは森)



↑ とびら

○ ← ゴブリン

まわりに何があるかマップに書いてみんなで見ます。



りき : 近くに行って、たおす!

ますだ : それがりき君のアイディアだね。たくみ君は?

たくみ : うーん……

ますだ : マップで分からないことがあったらなんでも聞いてね。

たくみ : じゃあ……ゴブリンって何をしてるの?

ますだ : みはり。でも今にもいねむりしそうで、みんなには気づいてないよ。

まほ : 小屋はどんな大きさかしら?

ますだ : この教室の4つぶんぐらいかな。

たくみ : ……そうだ! 小屋に窓はある?

りき : なんで?

たくみ : 小屋の中を見たい。友だちは本当にいるのかな?

りき : なるほど! でも、ゴブリンがいるよ?

たくみ : そっか。危なくて近づけないな。

りき : やっぱり先にゴブリンをたおそうよ!

たくみ : うーん、ゴブリンがどこかに行ってくれば……。

まほ : そうだ! 私が遠くに石を投げて音を立てたらどうかしら?

たくみ : どうして?

まほ : みはりでしょ? あやしいと思って、そっちに行くかも。

りき : なるほど!

ますだ : さあ3人とも何をしたいか決まったね。じゃあどうなるかということ……と、TRPGはこうやって遊びます。

りき : よし、もっと遊ぼう! ゴブリンをたおす!

ますだ : ちょっとまってね。そのためには「キャラクター」を作らなきゃ。

みんな : キャラクター?

ますだ : みんなにこの紙をくばろう。「キャラクターシート」っていうんだ。

キャラクターシート

みなさんはファイルから
みぎ かみ だ
右の紙を出しましょう

さあ、ここからは
ますだ君たちと一緒に
キャラクターを作ります!

1 職業 1つ選んで、Oでかこむ

2 能力値 数字を写して1つずつ+

3 武器

4 HP 計算してOに書く

名前	名前
名前	
冒険の目的	
進んだ日	今日の記録
月	成功 <input type="checkbox"/>
日	失敗 <input type="checkbox"/>
月	成功 <input type="checkbox"/>
日	失敗 <input type="checkbox"/>
月	成功 <input type="checkbox"/>
日	失敗 <input type="checkbox"/>
月	成功 <input type="checkbox"/>
日	失敗 <input type="checkbox"/>
月	成功 <input type="checkbox"/>
日	失敗 <input type="checkbox"/>
月	成功 <input type="checkbox"/>
日	失敗 <input type="checkbox"/>

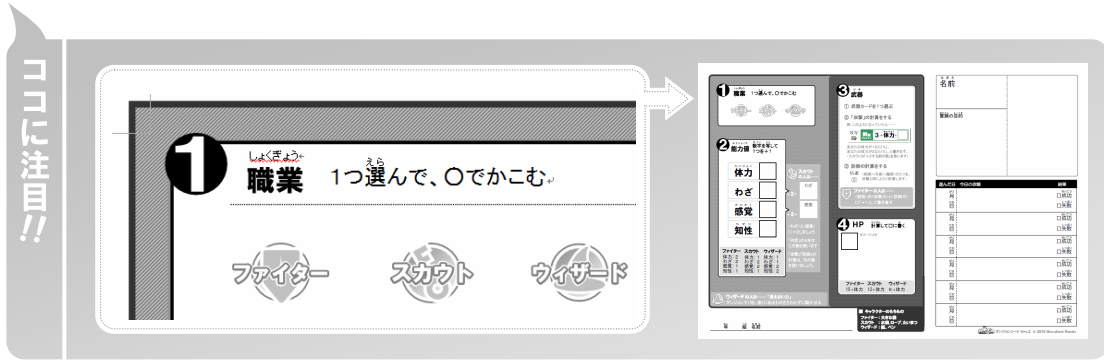


1 キャラクターを作ろう!



しよきよう えら <職業>を選ぶ

まずだ：まずキャラクターシートの左上、「①」のところを見よう。



まずだ：ここでキャラクターの<職業>を決めるよ。1つ選んで、丸でかこもう!

① ファイター



たたか じょうず しょきよう
戦うのが上手な職業。
モンスターをたおし、
なかま まも
仲間を守ります。

② スカウト



トラップをみつけ、カギ
を開け、ダンジョン
あんぜん しょきよう
を安全にする職業。

③ ウィザード



あたま しょきよう
頭のいい職業。
ピンチのとき、フシギな
ちから
力でだいかつやく!

りき：モンスターをたおせるのはどれ?

まずだ：どの<職業>でもたおせるよ。上手なのはファイターかな。

りき：じゃあファイターがいい!

たくみ：僕は小屋を調べたりしたいから、スカウトかな?

まずだ：そうだね。まほちゃんは何?

まほ：うーん、できるだけいろんなことがしたいなあ。

まずだ：ウィザードはどう? 「見えない力」といって「遠くにある物を動かす力」があるよ。石を投げたり何かを動かしたり、いろんなアイディアにつかえる。ダンジョンで1回だけ、だけどね。

まほ：じゃあウィザード!

みな かんが えら
皆さんも、「ダンジョンでどんなことがしたいか」を考えて選びましょう。

のうりょくち
<能力値>を決める

ますだ：その下を見て。「②」は<能力値>だ。
 これは上手なことや苦手なことを決める数字だよ。<能力値>は4つある。

<体力>	ちから つよ 力の強さ（ボールを遠くまで飛ばす、ジャンプする……）
<わざ>	うご せいかく 動きの正確さ（ボールをまどにあてる、カギを開ける……）
<感覚>	かんかく 感覚のするどさ（小さいものを見つける、隠れる、忍び足……）
<知性>	あたま もじ よ 頭のよさ（文字を読む、ナゾのアイテムを調べる……）

ますだ：数字が大きいほうが上手ってこと。下に数字が書いてあるよね。そこから自分の職業の数字をさがして、大きな四角に書こう！

りき：僕はファイターだから、「2・2・1・1」だな！

おまけの1点

ますだ：次に、どれか1つを「+1」して。

たくみ：どれでもいいの？

ますだ：うん。上手なのを上げるのがオススメかな。

りき：よし、<わざ>を「3」に上げよう！

まほ：あだし賢い魔法使いがいいな。<知性>を「3」に！

たくみ：なるほど。じゃあ<感覚>を上げておこうかな。

ますだ：得意分野がそれぞれあっていいね。

スカウトの人は……

ますだ：スカウトを選んだたくみ君！ 右にある、「スカウトの人は……」のところも書こう。

たくみ：<わざ>と<感覚>に+2できるの？ やった！

りき：いいなあ！

ますだ：ほかの職業にもボーナスがあるから、待っててね。

ココに注目!!

かんかく	□
感覚	□
ちせい	□
知性	□

ファイター	スカウト	ウィザード
体力: 2	体力: 1	体力: 1
わざ: 2	わざ: 2	わざ: 1
感覚: 1	感覚: 2	感覚: 2
知性: 1	知性: 1	知性: 2

↑
ココにある自分の職業の数を上の「□」にそのまま書きます。

りき君の書きかた

② 能力値 数字を写して1つを+1

たいりょく	2
体力	2
わざ	3
わざ	3
かんかく	1
感覚	1
ちせい	1
知性	1

ファイター	スカウト	ウィザード
体力: 2	体力: 1	体力: 1
わざ: 2	わざ: 2	わざ: 1
感覚: 1	感覚: 2	感覚: 2
知性: 1	知性: 1	知性: 2

たくみ君の書きかた

たいりょく	1
体力	1
わざ	2
わざ	4
かんかく	3
かんかく	5
ちせい	1
知性	1

スカウトの人は……

わざ: +2
感覚: +2

<わざ>と<感覚>に+2しましょう

ぶき えら 〈武器〉を選ぶ

ますだ：次に〈武器〉を選ぶよ。このカードを見て。
たくみ：すごい！

右のようなカードをファイルから探してください。
(まだ1枚の紙になっていたら、
ハサミで切りましょう)



ますだ：ひとり1つ、好きな〈武器〉を選んでいいよ。

りき：どれにしようかな？

ますだ：どんな〈武器〉を使うかで、イメージがかわるよ。
どんなキャラクターがいいか、想像して選ぼう！



みなさんも、キャラクターを想像して選んでみましょう。

ますだ：選んだ？ 次はカードに数字を書こう。

まほ：どこ？

ますだ：りき君のブロードソード、まんなか
「2 + わざ」って書いてあるよね。
キャラクターの〈わざ〉はいくつ？

りき：3！

ますだ：じゃあ、「2」に「3」を足したら？

りき：5！

ますだ：それを右にある四角に書いてね。
下に「防御力」を書くところもあるから、
同じように計算してみよう。

カードの書きかた



たくみ：僕は「ショートボウ」！ 同じ計算？

ますだ：カードを見てみよう。「感覚」って書いて

あるね。たくみ君、「スカウトの+2」をする前の〈感覚〉はいくつ？

たくみ：「+2」できないのかあ。「3」だから、足して「6」かな？

ますだ：正解！

ファイター^{ひと}の人は……

ますだ：最後にひとつ。〈職業〉がファイター^{ひと}の人は？

りき：はい！

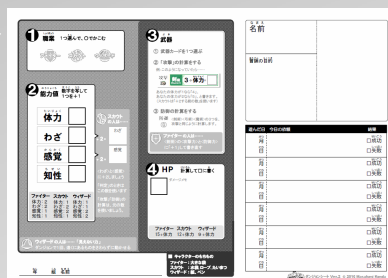
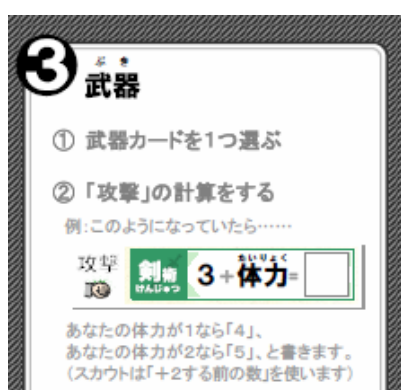
ますだ：ファイターは、〈剣術〉の〈攻撃力〉と〈防御力〉に「+1」していいよ。

りき：やったぜ！これがファイターのボーナスなんだな！

ますだ：そういうこと。書き直しておいてね。

ここまでできたらキャラクターシートの透明のスリーブに入れておこう。

ココに注目!!



※ カードスリーブが無い人は、カードをのりなどで貼りましょう。

〈HP〉を計算する

ますだ：次は「④」、〈HP〉を計算しよう。

〈HP〉はキャラクターの「タフさ」だ。

たくみ：これも職業で決まるんだね。

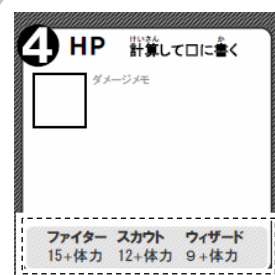
ますだ：そう。下に書いてある数字に、キャラクターの〈体力〉を足そう。

りき：体力が2だから、15足して17か。

まほ：えーっ！ あたし10しかないのにな？

たくみ：さすがファイターはタフだなあ……

ココに注目!!



↑
職業の数と体力を足して「口」に書きます。

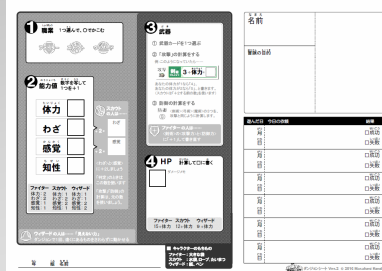
りき君の書きかた



なまえ き
名前を決める

ココに注目!!

なまえ
キャラクターの名前



ますだ：キャラクターの名前を決めるよ。

りき：自分の名前はつかわないの？

ますだ：せっかくゲームのキャラクターなんだから、かっこいい名前を書こう！
なまえ み
名前のリストがあるから、見てみると……

おとこ なまえ
男の名前

おんな なまえ
女の名前

ルイ	マルコ	ディノ	シルビオ	フィリップ	ウォーレス
レオ	デニス	クラウド	カスパル	デューク	バーナード
セロ	ロイド	クラウド	クラウド	バイロン	ウォルター
ラウル	セイル	トーラス	マグナス	ヴィクトル	ペルナルド
バーン	フリス	ジャンニ	アルビス	ヴィクター	フリードリヒ
ルイス	アラン	ブレース	リグルス	ジェイソン	アルフォンス

ハナ	エリカ	アリス	イセリナ	イレーネ	マーベット
ルナ	レイン	リーズ	フィリス	ルイズ	クラウドディア
メリー	エレン	リーザ	アメリア	グレイス	ヴィオレット
リリー	クロエ	ジーン	アメリー	セリーヌ	シルヴィア
リーフ	ステラ	アルマ	アネット	アデーレ	ロザリンド
ティナ	エリザ	ティファ	ソフィー	ブリジット	ガーネット

たくみ：僕たちの名前とちがうね。カタカナばかりだ。

ますだ：そう。ゲームの世界のキャラクターだから、僕たちと名前がちがうんだね。
なまえ おも ひと じぶん かんが
こういう名前が思いつく人は、自分で考えてもいいよ。

りき：ファイターっぽい名前がいいなあ……

たくみ：「バーン」ってどう？

りき：それがいい！

まほ：かっこいいね！ たくみ君は？

たくみ：僕は「ラウル」にしたよ。まほちゃんは？

まほ：どうしようかな？ クロエ、レイン、ステラ……

たくみ：ステラって名前、かわいいね。

まほ：賢くて、かわいい魔法使いがいいな。「ステラ」にする！

ぼうけん もくてき えら
冒険の目的を選ぶ

まほ : その下にある「冒険の目的」ってというのはなに？

ますだ : そのキャラクターが冒険に出たい理由を書くところだよ。

りき : どんなのがいいかな……

ますだ : リストがあるから見てみようか。

+ ファイター

たたか うで
戦いの腕をみがく

モンスターを退治する

ひとだす
人助けをする

なかま まも
仲間を守る

でんせつ ぶ き さが
伝説の武器を探す

ゆうき み
勇気を身につける

🕒 スカウト

はず
トラップ外しをきわめる

じけん かいけつ
事件をたくさん解決する

おもしろい事件にであう

たくさんの遺跡にもぐる

めずら たから さが
珍しいお宝を探す

ゆうめい ぼうけんしゃ
有名な冒険者になる

🌀 ウィザード

まほう うで
魔法の腕をみがく

ずかん つく
凶鑑を作る

み
見たことないものを見る

めずら あつ
珍しいアイテムを集める

モンスターの勉強をする

いろいろ ひと はなし き
色々な人の話を聞く

たくみ : 好きなものを選んでいいの？

ますだ : うん。ここにないものを自分で書いてもいいよ。どんなキャラクターなのかよく考えて書いてね。

さいご
最後に……

ますだ : その右の大きな四角はキャラクターのイラストをかくところだよ。顔や姿を想像してかいてみよう。

たくみ : その下は？

ますだ : 冒険したお話を書くところだから、これからだ。

それと「キャラクターの持ちもの」が職業によってちがうから、自分が何を持っているか、読んでおいてね。

りき : これで終わり？

ますだ : 最後に、みんなの名前を書いて。

まほ : 書けたわ！

ますだ : これでキャラクターは完成だ。さあゲームの続きをしよう！



2 遊びかたを見よう!



自己紹介をしよう

ますだ：ここからはみんなをキャラクターの名前で呼ぶよ。みんな、自己紹介して!

りき：ファイターのバーンです。目的は「剣の腕をみがく」です。

ますだ：いいね。でもせっかくだから、キャラクターになりきってしゃべろう。

りき：え……? えっとー……

まほ：がんばって!

バーン：「俺はバーン。剣の腕をみがくために戦うぜ!」……どう?

ますだ：いいね! 次の人は?

ラウル：「僕はラウル。スカウトで、珍しいものを探している。」

ステラ：「私はウィザードのステラ。いろんな人の話を聞きたいわ。」

ますだ：オッケー。じゃあゲームを……

ステラ：ちょっとまって! ますだ君のことはなんて呼んだらいいの?

ますだ：そうだった。僕は「ゲームマスター」、略してGMって呼んでください。

ラウル：それがキャラクターの名前?

GM：キャラクターじゃなくて、ゲームを進める役なんだ。森の様子を話したり、小屋の地図を書いたり、さっきもしたよね。

ステラ：うんうん。

GM：ゴブリンが何をするかや、バーンの友達が何をしゃべるか……そういった、他の登場人物も僕がやるよ。それとキャラクターシートの「今日の依頼」のところに日付と「バーンの友だちを助ける」と書いてね。

バーン：友だちを助けたらクリアってことだな! よし!

「判定」ってなんだ?

GM：ではゲーム再開だ。森の小屋の前には、みはりのゴブリン。どうする?

ステラ：石を投げて、ゴブリンの気をそらしたい!

GM：じゃあ、うまく投げられたか「判定」をしてみようか。

バーン：判定?

GM：みんなが考えたことが「成功」したか「失敗」したかを決めるのが「判定」。今回は<わざ>で判定しよう。ステラの<わざ>はいくつ?

ステラ：1!


GM : じゃあ、その数字に……ステラ、このサイコロ2つをふってみて？
 ステラ : (ころころ) 3と4だわ。足したら7。
 GM : それに〈わざ〉を足すと……？
 ステラ : 〈わざ〉が1だから、「7+1」で、8。
 GM : じゃあステラが石を投げた「上手さ」は8ね。
 ラウル : 8って……上手なの？ 下手なの？
 GM : 今回の「石投げ」は「7より上手なら成功する」
 って、決めていました。
 バーン : ……ってことは成功だ！
 GM : そう。無事に狙ったところに石を投げられました。
 判定が成功する「クリア値」もGMが決めるんだ。

判定のしかた

<能力値> <2D>

体力	<input type="checkbox"/>
わざ	<input type="checkbox"/>
感覚	<input type="checkbox"/>
知性	<input type="checkbox"/>

+



『冒険王道』では、さいころを「ダイス」、ダイス2つのことを「2D」と呼びます。

スカウト、かつやく！

GM : ステラの石投げは成功。ゴブリンは、石が落ちたほうに行ったよ。
 ラウル : 小屋に近づいてみる！ 窓から中を調べるんだ。
 ステラ : ゴブリンに見つからないかしら？
 ラウル : そっか。音を立てないように歩けないかな？
 GM : それなら〈感覚〉で判定してみようか。ダイスを2つ振って。
 ラウル : (ころころ) えーっと、6と3で、〈感覚〉は5だ。
 バーン : 5！？ 高い！
 ラウル : スカウトはボーナスがあるからね。足して14！
 GM : 成功！ ラウルは音を立てずに小屋に近づいた。
 ステラ : すごい！ 〈わざ〉と〈感覚〉は得意なのね。
 GM : 窓からのぞくと、友達が見える。ロープでしばられて横になっているね。
 ラウル : 見つけた！ みんなに合図を出そう。「OK」って。
 バーン : よし、助けに行くぞ！ 〈感覚〉だっけ？ (ころころ)
 GM : バーン、ダイスはGMがOKしてから振ってね。今のは振りなおしです。
 バーン : ちえっ。じゃあ、振りなおす！
 ステラ : まって、バーンの感覚は……
 バーン : (ころころ) 足して、5だ！
 GM : じゃあバーンが小屋に近こうとすると……木の枝を踏んでしまった！
 バーン : ……それだけ？
 GM : 「ばきっ！」っと音がします！

スカウトの「+2」

スカウトは判定のときに「+2」したほうの数を使います。忘れないようにしましょう！

いざというときの〈見え^みない^{ちから}力

GM : その音を聞いて、ゴブリンの足が止まり、ゆっくりとそちらを……

バーン : ステラ、また石を投げて気をそらして！

ラウル : 石をひろってるうちにゴブリンがふりむいちゃうんじゃない？

ステラ : ねえ、この〈見え^みない^{ちから}力

GM : いいところに気がついたね！ 〈見え^みない^{ちから}力

「さわらずに物を動かす」ことができるよ。

物を移動させたり、何かをぶつけて音を立てたり……

バーン : わかった！ じゃあ、火山が噴火して、その音で……

GM : そんなにすごいのはダメ！ ステラが自分で動かせるぐらいのことかな。

ステラ : どうしようかな？

ラウル : 上から何か落とすとか？

ステラ : それだわ！ 〈見え^みない^{ちから}力

GM : じゃあゴブリンがふりむこうとしたとき、ステラの〈見え^みない^{ちから}力

近くの木から枝が落ちてきて、頭に当たります。ゴブリンはパニックに。

バーン : セーフ……

ステラ : もう、バーンは〈感覚^{かんかく}

バーン : そうだった。工夫が必要だったかな。ふたりともありがとう！



小屋の中へ

GM : ゴブリンは混乱して、小屋のほうは見えていませんよ。

ステラ : このすきに小屋に近づきましょう。

バーン : ラウル、小屋の中にもゴブリンいたか？

ラウル : えーっと、どうなんだろう……聞いてなかったな。

GM : そんなときはGMに聞きなおしていいよ。

ラウル : じゃあGM、小屋の中には何がありました？

GM : 友だちの他には、つくえ、いすなどの家具があるだけだね。

バーン : よし！ じゃあドアから中に入る！

GM : 入れません。

バーン : なんでーっ！

GM : カギがかかっているんだ。

バーン : カギなんか持ってないよー！

カギ

ドアや箱にカギがかかっていることもあります。カギを探るか、「判定」であけましょう。

ステラ：どうにかして開けられないかしら？

GM：そうだね。かんたんなカギだから〈わざ〉で判定したら開くかも？

バーン：〈わざ〉は「3」だ！ よっしゃ！ ……あ、まって。ラウルは？

ラウル：〈わざ〉は「2」だけど、「+2」があるから、「4」で判定できるね。

バーン：じゃあ、ラウルたのむ！

GM：カギ開けの判定ね。どうぞ！

ラウル：(ころころ) 3と6！ わざを足して13！

GM：すごい！ 「カチャン」と小さな音がしてカギが開きました。

ラウル：これでドアが開くかな？

GM：開けるなら、「開ける」と言ってね。

ラウル：静かに開ける！

GM：慎重でいいね！ ドアが開いたから中に入れるよ。

バーン：友だちを助ける！

GM：……助けるためには？

バーン：え？ あ、友だちの近くに行く……？

GM：はい。じゃ、バーンが小屋に入ったとき。何か足に引っかかります。

バーン：なんだろう？

GM：そこにあるのは、ロープ。それがひっぱられて……棚がくずれてくる！

ラウル：トラップだっ！

バーン：わーっ！

GM：バーンはよけられたか、判定してみよう。〈感覚〉だ。

バーン：(ころころ) ……足して、7！

GM：7じゃダメだなあ。たおれた棚が頭に当たった。2点のダメージね。

バーン：うう。ダメージはどこに書くの？

GM：〈HP〉のとなりにある、「ダメージをメモ」に書いて。

ラウル：先に調べなきゃいけないかったな……

GM：では、その音で友だちが目をさました。「あれ、ここは……？」

バーン：大丈夫？

GM：「え？ うん、大丈夫……」……とそのとき！ 背後で物音が！！

ラウル：なに？ なに？

GM：ふりむく？

ラウル：そうか、ちゃんと言わなきゃ。ふりむく！

GM：そこにいるのは、さっきのゴブリン！ 棚の音を聞いて帰ったのだ！

ステラ：きゃあ！

GM : ここから戦闘が始まります。
マップを用意するから、みんなコマを置こう。

キャラクターのターン

GM : 戦闘ではみんなとモンスターに交代で「ターン」が
来ます。みんな、モンスター、みんな、って感じ。

ステラ : 野球みたい!

GM : まずはみんなのターン。だれからでもいいから、
1回ずつ何かをできるよ。

バーン : じゃあ、攻撃!

GM : 待った! バーンの武器は?

バーン : ブロードソード!

GM : マップを見て。剣で切るには遠いと思わない?

バーン : そっか……じゃあ、近くに行ってから攻撃?

GM : そうだね。次に攻撃のしかたを説明しよう。まずバーンは「だれを、何で攻撃
するか」を言わなくちゃいけない。

バーン : 「ゴブリンを、ブロードソードで攻撃」?

GM : ちょっと違うんだ。武器じゃなく、「〇〇術」ってのを言って欲しい。

バーン : えーっと、〈剣術〉? 「ゴブリンを、〈剣術〉で攻撃」?

GM : そう! 攻撃力はいくつ?

バーン : 7!

GM : そこにダイス2つを足そう。

バーン : 振るよー(ころころ) 14!

GM : それがバーンの〈攻撃力〉。次に僕がゴブリンの〈剣術の防御力〉と比べる。
バーンの〈攻撃力〉が高ければ、攻撃が命中だよ。

バーン : どっちが高い!?

GM : バーンが高い! 攻撃成功だね。相手にダメージ!

バーン : 何点!?

GM : バーンの〈攻撃力〉が敵の〈防御力〉より高かった分が
ダメージだよ。数字では教えてあげないけど、ゴブ
リンの見た目ではかすり傷って感じかな?

戦闘マップ



戦闘のときはマップにコマを
置いて、「どこに誰がいるか」
をきちんとあらわしましょう。

実はダメージは……

ゴブリンの〈剣術の防御力〉
は 10。バーンの攻撃は「14」
なので 4 点のダメージです。
GM はこのようにダメージを
見目で言うようにします。

ラウル：じゃあ、僕もゴブリンを攻撃します。近くに……

GM：ラウル、持っているのは弓だよね？

ラウル：うん。ショートボウだよ。

GM：じゃあラウルの攻撃は<弓術>。<弓術>は遠くからでも攻撃できるんだ。

ラウル：そうなの？ じゃあ、ここから攻撃！ あ、「ゴブリンを<弓術>で攻撃」！

GM：OK！ ダイス振ってー。

ラウル：(ころころ) 足して、12。

GM：それは……矢が腕にささって、後ずさりをするぞ。

ステラ：じゃあ、私も攻撃。魔道書は、<魔術>かな？

GM：そう。<魔術>はどこにいる敵でも攻撃できるよ。

ステラ：「ゴブリンを<魔術>で攻撃」！ 判定は(ころころ) …11！

GM：もうフラフラだ！ もし<HP>が0になると、<気絶>して動けなくなります。
あとちょっと、って感じかな。



戦闘ルールのおさらい

戦闘のすすめかた

1 キャラクターのターン

キャラクターが行動します。
ひとり1回ずつ、順番は相談して決めます。

2 モンスターのターン

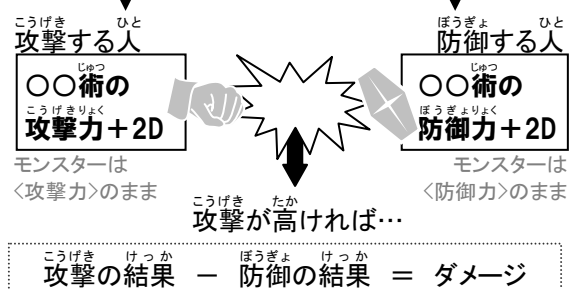
モンスターが行動します。

3 戦闘終了

1と2をくりかえし、片方のチームが全員<気絶>するか、降参したら戦闘終了です。

攻撃のしかた

「△△を、○○術で攻撃します」



攻撃のルール

<剣術>

近くの敵を攻撃できます。

<弓術> <魔術>

遠くの敵でも近くの敵でも攻撃できます。

モンスターのターン

GM : みんな1回ずつ行動したね。次はモンスターのターン、ゴブリンの攻撃だ。
目の前にいるバーンに〈剣術〉で攻撃。〈攻撃力〉は、12!

バーン : 僕はどうしたらいいの?

GM : ゴブリンは〈剣術〉で攻撃しました。武器カードを見ると、〈剣術〉の〈防御力〉
が書いてあるよね。

バーン : あ、あった。

GM : その数字に、ダイス2つを足してみて?

バーン : (ころころ) 足して……11だ! ゴブリンに負けた!

GM : ゴブリンの攻撃は12だから、バーンが1低いね。1点のダメージだ。

バーン : やばい!

ステラ : バーンは〈HP〉が17もあるからまだ大丈夫よ!

GM : そうだね。ゴブリンは1体しかないから、
これでモンスターの行動は終わりだ。



キャラクターの行動

バーン : ゴブリンを〈剣術〉で攻撃! (ころころ) 17!

GM : 高い! それは……〈HP〉0! 〈気絶〉です!

バーン : よっしゃ!

ラウル : 友だちを連れて逃げよう!

ステラ : こっちこっち!

気絶

モンスターもキャラクターも、
〈HP〉が0になると〈気絶〉。
キャラクターが〈気絶〉したら
動けなくなり、そのゲームの
間はお休みです。

ゲームおしまい

GM : みんなが友だちと村に帰ると、家族からお礼を言われます。「ありがとう!」

ステラ : 「ケガはなかった?」

GM : 「大丈夫、みんなのおかげで無事だよ。」と、友だちが言います。

ラウル : よかった!

バーン : モンスターもこらしめたしなっ!

GM : ということで、今日の冒険はおしまい。みんな、はじめに書いた「今日の依頼」
のところを見て。

ラウル：ここに何か書くの？

GM：きちんと友だちを助けたから、「成功」の口を塗りつぶしていいよ。

そうそう、バーンは<HP>を回復しておいて。

バーン：良かったー！

ますだ：どうだった？

りき：楽しかった！ けど戦闘があったという間だったなあ。

ますだ：今日は練習だからね。本当はモンスターがもっと出るし、トラップや仕掛けも少ないほうさ。次はもっと難しいダンジョンを作ってくるね。

まほ：今日のお話もますだ君が考えたの？

ますだ：そう。「友だちがさらわれた」というのも小屋の地図も、どのモンスターと戦うかも僕が考えたんだ。GMはそれができるから楽しいんだ。

たくみ：そうなの？ もっと大きなダンジョンをやってみたい！

ますだ：じゃあ、次に遊ぶ日を決めようか。来週の土曜日は……

HPの回復

ゲームが終わったら<HP>は回復します。書いてあるダメージは消しましょう。

4人はさっそく次に遊ぶ約束をはじめました。

みなさんも次のページでルールをおさらいして、遊ぶ準備をしましょう！



3人からのアドバイス



りき君から
相談しよう

TRPGはコンピューターとちがって好きなことができるけど、何してもいいってわけじゃなかった。何かをしたいときは、まず仲間と相談しなきゃ。もっといいアイデアが出るかもしれないし、自分より得意な人に頼めるかもしれないからね！



たくみ君から
トラップ探し

ダンジョンでは、トラップを探さなきゃいけないね。たとえばドアを開けるなら「ドアのトラップを探す」。部屋に入るときだったら「床のトラップを探す」。そうGMに言って<感覚>で判定させてもらおう。見つけたトラップはもう動かないから、ダンジョンを安全にクリアできるよ！



まほちゃんから
見えない力

見えない力楽しかった！遠くから物を動かすだけでいろんな作戦ができるわ。ぶつけて音を出したって、物をこわしたって、こっそりカギをとったっていいの。どんな結果になるかはGMさんが決めるわ。<知性>で判定することもあるって、ますだ君が言ってたな。



3 ルールをおさらいしよう!



遊ぶ準備

『冒険王道』に必要なのは、このファイルといっしょに遊ぶ友だち、それに少しの道具だけ。だいたい4~6人で、1~2時間でひとつのダンジョンを遊びます。

○筆記用具

えんぴつと消しゴム。
何度も書いたり消したりするペンも使えたい。
ほか、消しゴムのかすは
所に落とすのがご迷惑!

○コマ

戦闘マップに目印として
置くもの。
おもしろいもの
大きさが良い。

○キャラクターシート

きみの分身であるキャラクターの
すべてが書いてある。
粗末にはいいワケがない。

○サイコロ

『冒険王道』では2個必要。
「ダイス」と呼ぶと
ちよとカッコいい、かな?



○『冒険王道』ルールブック

このファイル、キャラクターシートなど
必要なものは全部入っている。
マスターをするときはスクリーンとして
使うこともできる。

GMを決めよう

『冒険王道』を遊ぶとき、まずGMを決めます。まずだ君がやった役ですね。大変ですが、自分のダンジョンでみんなが楽しんでくれるのはとても嬉しいですよ。GMには準備が必要です。遊ぶ日の1週間前までに、誰がやるか決めましょう。GMには2つの「やること」があります。

- 1 遊ぶ日までに …… ダンジョンを用意します (ダンジョンシートを見よう!)
- 2 遊ぶ日に …… ゲームの司会をします。

それ以外の人たちはキャラクターを作って、ダンジョンをクリアします。この役をプレイヤーと呼びます。りき君、たくみ君、まほちゃんがそうでしたね。

ルールを覚えよう

スポーツと同じで『冒険王道』にもルールがあり、すべてこの本に書いてあります。おたがいにイヤな思いをしないよう、ルールを覚えて守りましょう。

スポーツなら審判がルールをチェックしますが、『冒険王道』ではGMがそれを行います。でもわからないことがあったら、まずは自分でこの本を調べましょう。

TRPGの進めかた

1 ゲームをはじめる

まずはじめのチェック！ みんなイスに座っていますか？ 忘れ物ありませんか？ 準備はOKですか？ プレイヤーはGMの合図を待ちましょう。
GMは準備ができたなら、みんなに聞こえるように「今からはじめます」と言います。

2 依頼を受ける

最初は依頼を受ける場面からはじめます（ますだ君たちは省略していました）。

GM : みなさんはある村に住む冒険者見習い。ある日、村の広場でひとりの旅人が困っているのを見つけます。

ステラ : どうかしたのかな？ 声をかけてみたいわ。

GM : すると皆さんに気づいて、走ってきます。「冒険者の人たちですか？」

ラウル : 「そうだけど、なに？」

GM : 「実は、困っていることがあります……」

話を聞こう

GMの話を書けない人は、ゲームに参加できません。サイコロを触ったり落書きしたりせず、話を聞きましょう。

「今日はどんなダンジョンかな？」と楽しみな時間です。
プレイヤーはGMの話を書きちゃんと聞き、分からないことや知りたいことは質問しましょう。

GMは、自分が考えたお話をしっかりと伝えましょう！

GM : 「盗まれた宝玉をとりかえしてもらえませんか？」

バーン : 「OK！ その依頼、引き受けた！」

みんなが「依頼を受ける」ことを決めたら、キャラクターシートの「今日の依頼」に書きましょう（忘れずに日付も書きましょう）。そうしたら、次の場面です。

3 ダンジョン

GM : みんなは小屋の前まで来た。見た目は普通だけど、古びた感じがする。小屋は柵でかこまれていて、まわりは林だよ。

GMは白い紙を用意して、キャラクターたちが最初にいる場所にコマを置きます。次にそこから見えるものだけを書きます。小屋の向こう側や隠れているモンスターは書きません。キャラクターにはまだ見えていないからです！

ここでGMは、「どうしたい？」とプレイヤーに聞きましょう。
プレイヤーは、何ができるかを自分で考えます。『冒険王道』には決められた「選択肢」や「コマンド」はありません。

……ラウル：柵で見えないところがある？ じゃあちょっと移動しよう。

……GM：じゃあ、柵にかくれていたところにドアがあるよ。このへんね。

GMはプレイヤーが質問をしたら答え、行動をしたら新しく分かったことや見えたものをマップに書きます。ただし、プレイヤーの行動を確認してからにしましょう。

……バーン：ドアを開けるぞ！

……GM：中が見える。真ん中に机と箱、こっちには柵があって奥は見えない。

……バーン：箱が怪しい。開けようよ！

……ラウル：そうだねえ。箱、開けてみようか。

……GM：（今、ラウルは開けるつもりで言ったのかな？）箱を開ける？

……ラウル：げ。罨調べてない……でも開けるって言ったし、開けます！

……GM：ラウルが箱を開けると……毒針が飛び出してくる！（よし！）

誰かが「開けてみよう」と言ったとき、本当に開けるのか、「まだ相談してるだけ」なのかはとても大事なポイントです。GMはもちろんプレイヤーも気をつけましょう（そうしないと、楽しいトラップがばれてしまいます！）

プレイヤーはトラップに引っかからないよう、注意して進みましょう。

……ステラ：柵には何があるかな？

……ラウル：まった！ 柵までの床にトラップがあるかも。まずはトラップを探す！

……GM：〈感覚〉で判定ね。（落とし穴を見つけるクリア値は決めてあるぞ。10だ。）

キャラクターのやることが「成功するか分からない」と思ったら「判定」をします。このとき「使う能力値」と「クリア値」が必要です。GMはみんなの行動を予想して、能力値とクリア値を決めておきましょう。「みはりがいたら、みんなは何をするかな？ 忍び足だったら〈感覚〉でクリア値〇〇、おどかさなら〈体力〉でクリア値〇〇……」といった感じですよ。

予想していない行動をしたら、GMはその場で使う能力値とクリア値を決めます。

……GM：そこの床が古くなっていて、踏むと足がはまりそうですねえ。

……バーン：ジャンプして飛びこえよう！

……GM：それなら…（決めてない！）…〈わざ〉だ！（クリア値は10にしよう！）

4 モンスター登場！

GM : そのとき！ 棚の向こう側から黒いローブを着た男があらわれる！
「ほほう、お前たちがこの宝玉をとりかえしに来たのか！」

モンスターが登場したら戦闘です。モンスターのコマを準備しましょう。
戦闘前にモンスターと会話をしましょう（GMは「なぜ悪事をしたのか」「何が狙いだったのか」などを話しましょう）。
攻撃・防御のとき、モンスターはダイスを振らず、数字をそのまま使います。

5 ダンジョンクリア、お礼のシーン

モンスターを退治したらゲームが終わり……ではありません！
依頼された内容をクリアしたか、きちんと確認しましょう。

バーン：よし、モンスターはこれですべてだな。村に帰ろう！

ステラ：ちょっと待って！ 宝玉はどこかしら？

ラウル：この男に聞いてみよう。ロープでしばって、起こします。

GM : 「……んん？ くやしいが、宝玉なら奥の宝箱に……」

依頼された内容をクリアしたら村にもどり、依頼人に報告します。

（ちなみに、つかまえた悪者は村の村長さんにひきわたしましょう）

ステラ：「とりかえしたわ。」宝玉をわたします。

GM : 「よかった！ これでおばあちゃんを悲しませずすむ。ありがとう！」

さあ冒険の時間はおしまい。GMが「終わり」といったらゲームも終わりです。
遊ぶ時間が決まっている場合は、その時間になったらゲームの途中でも終わりです。

・ 成功 or 失敗 を塗りつぶす

「今日の依頼」のとなりの結果を塗りつぶします。時間切れは「失敗」です。

・ 感想を話す

今日の冒険のことをみんなと話しましょう。おもしろかったところ、ゲームに失敗してしまったりなど、次に遊ぶときのヒントになりますよ！

『冒険王道』初級

2016/2/15 Ver2 公開

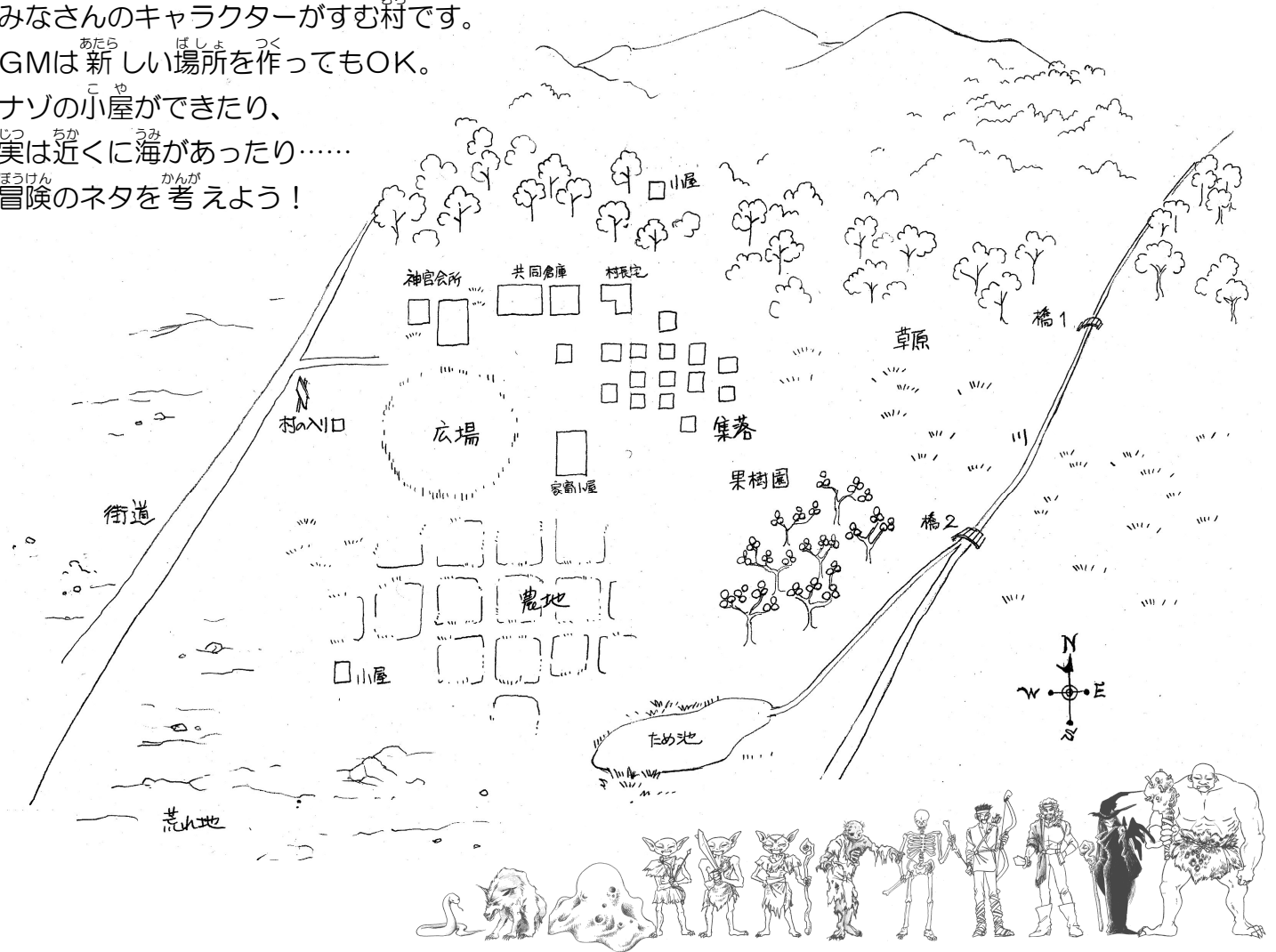
監修 紙魚先生
デザイン こんだまさみ
枯葉

表紙イラスト 古賀基
本文イラスト 紙魚先生
貴雪 リリー

本作品は著作権法上の保護を受けています。本作品の利用については公式ホームページの「ご利用について」をご覧ください。 © 2016 Masafumi Konda

むら 村のマップ

みなさんのキャラクターがすむ村です。
GMは^{あた}新しい場所を作ってもOK。
ナゾの小屋ができたたり、
実は^{しつちか}近くに海があったり……
^{ぼうけん}冒険のネタを考えよう！



なまえ

冒険王道
アドベンチャーロード
中級

ちゅうきゅう
中級をめざして遊ぼう！

ぼうけんおうどう しょきゅう あそびと
『冒険王道 初級』をしっかりと遊んだ人は、
ちゅうきゅう あそび
『中級』というハイレベルなゲームが遊べます。

- しょくぎょう ぶき しょうじゅう
職業、武器、モンスターが増える！
- かいもの
買物とレベルアップができる！
- ひろ せかい たび
広い世界で旅ができる！

ちゅうきゅう あそび
中級で遊ぶには……
できたら☑しよう！

ぼうけん かいいじょう
 冒険を5回以上した
(成功・失敗をあわせて)

GMをやった