

4~100人が1時間で遊べるTRPG

# みんなで ダンジョン RPG

作・絵 保田 琳







100人  
でも遊べる  
TRPG

# みんなで ダンジョン



# RPG

## 目次

みんなでダンジョンRPGとは？	2	⊗ 判定・⊕ 多数決	20
TRPGについて		⊕ アイデア・⊕ 獲得・▲ 休息	21
このゲームの楽しみ方		クライマックス	22
全体の流れ	3	エンディング	23
準備物		成長	24
GMの特権	4	持ち物リスト	25
プレイヤーは3人1組でチームをつくる		エンディング例の原稿	26
人数別の初期レベルとダイスの数		ゲームマスターガイド	27
どんな人数でも1時間で遊べる	5	GMについて	28
ゲーム用語		GMの心得	
ボードの準備	6	大人数を相手にGMする時	
『みんなでダンジョンRPG』の世界観	8	難易度	29
キャラクター作成	9	成功度の数え方	
プレイヤーガイド	10	総レベル別難易度適正表	30
グループ名決定表	14	シナリオ	34
15人以上のPC作成時の原稿	16	シナリオの作り方について	36
セッション	17	オンラインセッションについて	
セッションの進行の仕方	18	シナリオ集	37
物語の進み方		ドラゴンの洞窟	38
結束・団結力			
イベント	19		
イベントエリアとクライマックス			
イベント内容			

**有料版だけだよ**

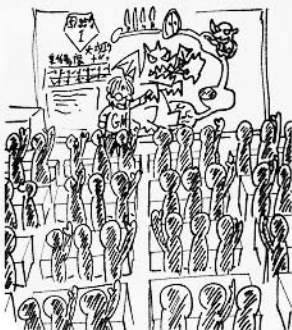
blankシート類 58

プレイ環境：60分、4～100人以上  
対象：11歳以上でファンタジーを知っている人

## みんなでダンジョンRPGとは？

大勢の冒険者が迷宮「ダンジョン」へ潜って、一致団結してできるだけ多くの財宝を手に入れるのが目的の協力ゲームです。

ダンジョン攻略TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）の一種ですが、このゲームは4～100人と大人数での運営も想定（実際にプレイ済）している異色の大規模TRPGです。まるごと一部屋使って遊ぶこともできます。



## TRPGについて

普通、TRPGとは多くても6、7人でひとつのテーブルを囲み、参加者同士で会話のやり取り（コミュニケーション）を楽しんだり、困難に立ち向かったりして、一緒に自分たちの物語を作り上げるゲームです。

司会進行役をするGM（ゲームマスター）と、ゲームの主役、PC（プレイヤーキャラクター）を演じるプレイヤーに分かれて遊びます。

TRPGには「勝ち負け」はなく、「参加者全員がどれだけその物語を楽しめたのか」が大切になります。

## このゲームの楽しみ方

PCとなる冒険者の目的は、30分で消滅する「ダンジョン」からできるだけ価値のある財宝を集め、総計ポイントを目録額以上にすることです。

しかし、それはPCの目的であってGMやプレイヤーである参加者がゲームをする理由ではありません。参加者はその冒険の失敗成功に関わらず、そのゲームの物語を皆で楽しみましょう。



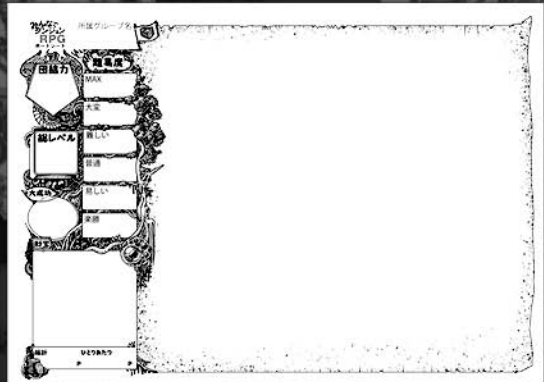


## 全体の流れ

- ①キャラクター作成 (15分) : ゲーム世界に住む冒険者をつくります。 p.9
- ②セッション (30分) : グループを組み、ダンジョンの中を探索します。 p.17
- ③エンディング (5分) : 今回得た財宝の価値を知り、冒険を振り返ります。 p.23

## 準備物

- ・ボードシート p.60 (またはホワイトボード、黒板)  
15人以上ならホワイトボードや黒板を使用します。



- ・筆記用具  
(鉛筆と消しゴム)  
プレイヤー人数



- ・6面体サイコロ  
プレイヤー人数  
(最低15個ほど)



- ・ルールブック GM用に1冊
- ・プレイヤーガイド p.10-13 (両面印刷) 1チームに1枚
- ・キャラクターシート p.58 プレイヤー人数



キャラクター

セッション

エンディング

ゲームマスター

シナリオ



## GMの特権

- ・セッション中は、ルールブックよりGMの裁定が優先されます。
- ・より楽しくなるなら、GMはルールやシナリオを変更・調整してもかまいません。
- ・ルールブックに書かれていないことがあったら、GMが決めてください。

## プレイヤーは3人1組でチームをつくる

プレイヤーを3人1組のチームに分けます。割り切れない時はひとり増減します。

- ・ひとり1枚、もしくはチームに1枚、プレイヤーガイドを印刷して渡します。
- ・相談タイムや会話タイムの時は、チーム単位で行います。
- ・発表はチームでひとりが代表して行います。
- ・チームの入れ替えがしたい場合は、セッション外で行ってください。

## 人数別の初期レベルとダイスの数

### ■プレイヤー人数15人以上の時

PCの初期レベルは1です。

### ■プレイヤー人数15人未満の時

PCの初期レベルの合計ができるだけ15以上になるよう、初期レベルを上げた状態で始めます。

このゲームはレベルが高いほどダイスをたくさん使うので、手持ちのダイスの数と相談しながらPCの初期レベルを決めるとよいでしょう。

### ●手持ちのダイスが20個もない

PC人数(人)	3	4~5	6~9	10~
推奨初期レベル(レベル)	4	3	2	1

### ●手持ちのダイスが20個以上ある

PC人数(人)	3	4~5	6~7	8~14	15~
推奨初期レベル(レベル)	5	4	3	2	1

## どんな人数でも1時間で遊べる

このゲームはGMが主導して進行することで、人数に関係なく遊べるジェットコースター型の体験アトラクションに近い構造をしています。

冒険者たちは立ち止まることなく奥へ進まなければならない状況下で、プレイヤー視点から見ると自動的に話が進む中で選択肢を選び、知恵を絞ります。

東京学芸大学で行われた加藤浩平氏による授業で実施された時は、GM 1名、集計スタッフ数名、プレイヤー120名という中でも、キャラクター作成を含めて1時間で終わりました。

一斉授業形式の教室や、部室をまるまる使って遊ぶのもよいでしょう。

また、プレイヤーが『みんなでダンジョンRPG』未所持でも遊べます。

## ゲーム用語

エリア：MAP上に書かれたひとまとまりの空間。

キャラクター：ゲームの登場人物（動物、モンスターなど含む）のこと。

PC：プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーが操作する主役のこと。

NPC：ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが操作する存在のこと。

グループ：複数のチームが寄り集まった冒険者集団の単位。

ゲームマスター：略称はGM。ゲームの司会進行・審判役。

セッション：TRPGを遊ぶ活動のこと。

ダイス：6面体サイコロのこと。

[x] D：ダイスを [x] 個振ること。1Dなら1個のダイスを振る。

団結力：複数の冒険者チームがグループとしてまとまって動ける絆の力。

チーム：基本的に3人1まとまりの冒険者集団の最小単位。

プレイヤー：ゲームの主役であるPCを操作する役。

ポイント：略称はP。セッション中に得られた報酬の値を表す。

ルート：実際に司会進行するときGMが処理する道筋のこと。

レベル：キャラクターの強さを表す度合い。





# ボードの準備

## ボードシートの記入

■印刷したボードシートに以下を記入します。

- ・キャラクター作成時に決める所属グループ名を書き、団結力に1と書きます。
- ・総レベルに、PC 全員のレベルの合計を書きます。
- ・難易度：MAX に総レベルを記入します。総レベル別難易度適正表 (p.30) を参照して総レベルに応じた各難易度と大成功の値を欄に記入します。

■セッション時には以下を記入します。

- ・右側の空白には、ダンジョンの様子を描きます。
- ・財宝には、セッション中に獲得した財宝とポイント (P) を書きます。
- ・総計Pとひとりあたりの P はエンディング時に書きます。

## ボードシートの記入例 (終了時)

The image shows a handwritten example of a board sheet. On the left side, there is a structured table for recording session data:

所属グループ名	
レドドラゴン	
団結力	難易度
1	MAX / 00
総レベル	大変 54 / 74
100	難しい 48 / 68
大成功	普通 41 / 61
+20	難しい 33 / 53
財宝	楽勝 27 / 47
骨x100 1000p	
光3キ1JX10 5000p	
花x51 51P	
竜玉 /10000p	
セッション中に記入する。	
総計 16051P	ひとりあたり 160P

The right side of the sheet is filled with handwritten notes and a sketch of a character. The character is labeled "アリア" and has a speech bubble saying "やいませ!". Next to it are notes: "・母アリア様" and "・母の名前も書き!". To the right, there is a list of items and their values: "MAX/00!", "骨x100", "光3キ1JX10", "花x51", "竜玉 10000p". A large starburst graphic contains the text "ドラゴン襲来!". Below this, there are more notes: "多敵決", "洞窟", "花x51", "51P". At the bottom, there are notes: "川アリア", "洞窟", and "洞窟を掘る".

## 大人数の時のボードの準備

GMはボードシートを印刷する代わりに、ホワイトボードや黒板へ下図のような枠と文字を記入します。

一部屋使って遊ぶ場合は、遠くの人にも見えるように文字を大きく描きます。判定中の難易度の下に大きめのマグネットを置くと、判別しやすいでしょう。

## ホワイトボードの記入例（開始時）

みんなでダンジョン RPG

グループ名

団結力

ファイアドラゴン団

1

難易度 総レベル 15

楽勝	易しい	普通	難しい	大変	MAX
4/7	5/8	6/9	7/10	8/11	15



財宝

総計

p ひとりあたり

p

ダンジョン

探索図



## 『みんなでダンジョンRPG』の世界観

### ～ 技術の発展 ～

中世時代のヨーロッパに近い。  
電気はまだなく、明かりは火に頼っている。超古代文明の名残で衛生面や衣食住に関する技術が発達している。

### ～ ダンジョン ～

突如として現れる危険な迷宮。  
その中には珍しいものがとれるが、時間が経つと消えてしまう。  
大人気で攻略するのがセオリー。

### ～ モンスター ～

マナによって発生する生物。  
ダンジョンと同時に消えてしまう。  
ダンジョン内には強力なモンスターが存在し、ボスといわれている。

### ～ マナ ～

万物を内包する可能性の存在。  
マナが寄り集まることでダンジョンやモンスターが生まれる。

### ～ 魔法 ～

マナを使い超常現象を引き起こす。  
魔導書と呼ばれる秘宝と、それを解読できるだけの知識があれば魔法を使えるという。

### ～ 冒険者協会 ～

冒険者が所属する団体。  
冒険者がダンジョンで得た財宝を専属の商人たちが適正な価格で、貨幣のポイントに交換してくれる。

### ～ 知的種族 ～

獣を祖先とした人間、獣人、ダブルや、妖精を祖先としたエルフ、竜を祖先とした竜人、超古代文明により生まれたロボがいる。

### ～ 城塞都市 ～

冒険者たちが普段暮らす場所。  
城壁の中は人々の活気に溢れており、冒険者グループによるダンジョン攻略の度に、盛大な祭りが開かれる。

### ～ グループ ～

複数の冒険者チームが協力して、ダンジョン攻略のたびに結成される。  
しよせん寄せ集めなので攻略が上手くいかないとすぐ瓦解する。

### ～ 超古代文明 ～

はるか昔に栄えたとされる文明。  
高度な技術力とマナを操作する力を持っていたが、ある時期をさかいに突如として姿を消した。











# キャラクター 作成

大人数で遊ぶ時は、プレイヤーに、キャラクターシートだけでなく次のページにあるプレイヤーガイドを両面印刷して渡します。プレイヤーガイドとキャラクターシートに書かれた情報だけでも、プレイヤーはゲームを遊べます。キャラクターができれば、セッション (p.17) へ移りましょう。

# プレイヤーガイド 表面

## キャラクター作成

冒険者のPC（プレイヤーキャラクター）を以下の通りに作成します。

- ①レベル：GMが指定したレベルを記入します。PCが15人以上なら1です。
- ②種族：6種族から好みの種族をひとつ選択し、欄に記入します。  
種族に描かれた能力アイコン（  ) が得意分野を表します。
- ③職業：ナイト・セージ・シーフの3種類からひとつを選択し、欄に記入します。  
職業の比率はできるだけ均等になるようチーム内で決めます。
- ④能力：各職業の基本能力（ 体力・ 知識・ 感覚）に種族の能力の1点を加えた値を能力値に記入します。能力の合計は8です。
- ⑤持ち物：各能力値の数だけ装備・魔具・道具をチェックして取得します。
- ⑥性別・年齢・特徴・出自・性格・名前：裏面の表を使って記入します。
- ⑦キャラクター確認：書き終えたら、チームでキャラクターシートを見せ合います。
- ⑧所属グループ：最後に全員で所属グループ名を決めて完成です。

※イラストやその他記入事項は、時間のある時に書いてください。

## 種族 ②

### 人間

最も繁栄している  
猿が祖先の種族。  
持久力があり、  
手先が器用。



### エルフ

礼儀正しい妖精  
が祖先の種族。  
高度な文明社会  
と知性をもつ。



### ダブル

人間と獣人の  
混血種族。  
親となった獣人  
の特徴がでる。



### 竜人

竜が祖先の種族。  
硬いウロコもち  
生まれながら  
戦士の力を持つ。



### ロボ

超古代文明の  
無機物生命体。  
人間と同じで  
飲食する。



### 獣人

猿以外の獣を  
祖先とした種族。  
鋭敏な感覚を  
もっている。



# 職業<sup>③</sup>

# 能力<sup>④</sup> 持ち物<sup>⑤</sup>



## ナイト 騎士

剣や弓での戦闘や力仕事得意な職業です。

### 職業の基本能力

- ✧体力：4
- ♡知識：2
- ☺感覚：1

## 体力



### 必要場面

戦闘  
力仕事  
運動  
跳躍  
装備

### 装備

- リュック 財宝を入れる肩掛け鞆。
- 剣 けん 尖った刃で敵を攻撃する武器。
- 盾 たて 手持ちの板で身を守る防具。
- 鎧 よろい 板金をまもって身を守る防具。
- 弓矢 ゆみや 離れて撃つ武器。矢筒付き。
- ロープ 10mほどある長い縄紐。



## セージ 賢者

物知りで、解説や鑑定が得意な職業です。

### 職業の基本能力

- ✧体力：1
- ♡知識：4
- ☺感覚：2

## 知識



### 必要場面

調査  
解説  
鑑定  
通訳  
魔具

### 魔具

- ランタン 明かりを灯す照明器具。
- 傷薬 きずぐすり 傷の痛みを和らげる薬。
- 図鑑 ずかん 様々なことが記された本。
- 虫眼鏡 むしめがね 鑑定するのに使う道具。
- 通訳証 つうやくしょう モンスターと話せる認定証。
- 爆弾 ばくだん 破裂音がする玉。威力は低い。



## シーフ 盗賊

器用な手先と、罠の発見解除が得意な職業です。

### 職業の基本能力

- ✧体力：2
- ♡知識：1
- ☺感覚：4

## 感覚



### 必要場面

知覚  
手作業  
芸術  
罠関係  
道具

### 道具

- 干し肉 ほしにく 保存が効く硬い燻製された肉。
- 鍵開け具 かぎあけぐ 鍵開けに使う針金やテコー式。
- 油瓶 あぶらがめ 滑りを良くする可燃性の油。
- 釘と金鋸 くぎとかなづち 釘と、釘打ち用のトンカチ。
- ワイン アルコールを含む葡萄のお酒。
- 楽器 がっき 美しい音を鳴らす道具。



## サイコロ決定表

6

表に書かれた出目に対応した単語を、対応する欄に書きこみましょう。

D6	1	2	3	4	5	6
<b>性別</b>	プレイヤーと同じ	女性	男性	女性	男性	その他

D6	1	2	3	4	5	6
<b>年齢</b>	プレイヤーと同じ	子供	若者	若者	大人	老人

種族別に D6		1	2	3	4	5	6
<b>特徴</b>	人間	黒髪	カッコいい	かわいい	中性的	眼帯	変な髪型
	エルフ	金髪	美しい	尖り耳	はかなげ	メガネ	マッチョ
	ダブル	犬歯	猫耳	兎耳	ねずみ耳	羊角	ごりごり
	竜人	赤ウロコ	青ウロコ	サメ肌	岩肌	いかつい	小さい
	ロボ	鉄人	ごつい	美人形系	ゴム感	ゴーグル	ゆる感
	獣人	狼族	虎族	うさぎ族	ねずみ族	羊族	ゴリラ族

D66		1	2	3	4	5	6
<b>出自</b>	1	農民	王家	パン屋	料理人	勇者	芸術家
	2	職人	貴族	鍛冶屋	木こり	戦士	鉱夫
	3	漁師	騎士	宿屋	占い師	狩人	遊牧民
	4	旅人	使用人	酒場	芸人	学者	巫女
	5	商人	兵士	薬屋	船乗り	神官	魔族
	6	役人	奴隷	医者	風呂屋	盗賊	不明

D66		1	2	3	4	5	6
<b>性格</b>	1	優等生	おとなしい	仕事人	お堅い	陽気	ワイルド
	2	真面目	細かい	合理的	きびしい	腹黒	天然
	3	さわやか	せんさい	素直	心配性	マイペース	大ざっぱ
	4	勇敢	テレ屋	努力家	自信家	元気	お調子者
	5	熱血	お人好し	明るい	世話好き	夢見がち	クール
	6	頼もしい	おだやか	キザ	優しい	のんびり	ツンデレ



PCの性別・年齢・特徴・出自・性格・名前は、⇒の時サイコロを振ることで半自動的に決められます。

左上に D6 とある表は、サイコロを1回振ります。

左上に D66 とある表は、サイコロを2回振って、行⇒列の順番にサイコロの出目を見ます。

キャラクターの名前は性別によって表が異なります。

D66	1	農民
	2	職人
	3	漁師
	4	旅人
	-	-

## キャラクターの名前表

D66		1	2	3	4	5	6
女性名	1	アンジェラ	ベル	エマ	リリア	セシリア	ファリン
	2	エリーゼ	イザベル	エリザベス	アリサ	リンダ	ホンファ
	3	カミラ	アリス	オリヴィエ	ナターシャ	ソニア	リー
	4	ヒルデ	フローラ	クロエ	エレナ	アイダ	ファティマ
	5	ハンナ	レア	エミリー	フィーネ	バーバラ	ナディア
	6	デアーナ	コレット	リリー	ターニャ	ラウラ	アイシャ

D66		1	2	3	4	5	6
男性名	1	ヘルマン	テオドール	バーナード	ハミルトン	エリアス	シン
	2	ヴォルフ	アラン	ビル	ミハイル	ホセ	チャン
	3	アルベルト	クロード	チャーリー	ルドルフ	カルロス	レイ
	4	ベルク	ダニエル	サイラス	ビクトール	コンラード	ファリド
	5	チャールズ	ジョルジュ	エドワード	スレイン	ドミニク	ラシード
	6	ジェラルド	ケヴィン	グリフィン	セルゲイ	キーン	ハッサン

D66		1	2	3	4	5	6
その他名	1	レオ	ジェシー	ケイト	アルト	ルカ	ワン
	2	カイ	セシル	アシュリー	ロレンス	リズ	ホウメイ
	3	セリス	アデル	シェリー	ノエル	シモーネ	ケイ
	4	アンドレア	クリス	ミシェル	ロビン	ミリアム	アリー
	5	ドミニク	カミーユ	キャロル	フラン	ロッシ	マリヤム
	6	キャメロン	ルイ	ジョンドウ	ユーリ	シャルル	ナナン



## グループ名決定表

8

キャラクター確認の後、A・B・Cの表を使ってグループ名を決定します。

A+B+Cの順番にサイコロで決めていきましょう。

D66	1	2	3	4	5	6	
A	1	黒 ブラック	白 ホワイト	赤 レッド	青 ブルー	黄 イエロー	緑 グリーン
	2	金 ゴールド	銀 シルバー	銅 銅 カッパー	青銅 青銅 ブロンズ	黒鉄 黒鉄 アイアン	白金 白金 プラチナ
	3	天空 スカイ	大陸 大陸 グラウンド	大海 大海 オーシャン	宇宙 宇宙 コズミック	迷宮 迷宮 ダンジョン	人類 人類 ヒューマン
	4	鈴 ベル	影 影 シャドウ	光 光 ライト	雨 雨 レイン	雲 雲 クラウド	夜明け 夜明け デイブレイク
	5	神聖 セイント	暗黒 暗黒 ダーク	火 火 ファイア	氷 氷 アイス	風 風 ウインド	雷 雷 サンダー
	6	超 スーパー	真 真 トゥルー	完全 完全 パーフェクト	高 高 ハイ	大 大 ビッグ	終末 終末 エンド

D66	1	2	3	4	5	6	
B	1	狼 ウルフ	狐 狐 フォックス	獅子 獅子 ライオン	虎 虎 タイガー	鷹 鷹 イーグル	白鳥 白鳥 スワン
	2	剣 剣 ソード	槍 槍 ランス	斧 斧 アックス	杖 杖 ロッド	矢 矢 アロー	盾 盾 シールド
	3	騎士 騎士 ナイト	天使 天使 エンゼル	悪魔 悪魔 デビル	妖精 妖精 フェアリー	巨人 巨人 ジャイアント	勇者 勇者 ヒーロー
	4	鬼 鬼 オウガ	人魚 人魚 マーメイド	一角獣 一角獣 ユニコーン	鷲獅子 鷲獅子 グリフォン	飛竜 飛竜 ワイバーン	竜 竜 ドラゴン
	5	愚者 愚者 フール	魔術師 魔術師 マジシャン	皇帝 皇帝 エンペラー	正義 正義 ジャスティス	運命 運命 フォーチュン	塔 塔 タワー
	6	星 星 スター	月 月 ムーン	太陽 太陽 サン	死神 死神 デス	審判 審判 ジャッジ	世界 世界 ワールド

D6	1	2	3	4	5	6
C	団 だん	隊 たい	組 ぐみ	衆 しゅう	家 け	ギルド

おんなで  
ダンジョン  
RPG  
キャラクター  
シート

レベル  
1

性別 ♀  
女性

キャラクターの名前  
ミラルド

年齢  
17

種族  
人間

特徴  
カッコいい

お金の管理はしっかりやる。

気が強くて頼りになる。

職業  
ナイト

出自  
商人

性格  
明るい



イラストやその他記入欄

体力 5  
能力値

知識 2  
能力値

感覚 1  
能力値

装備

リュック <input checked="" type="checkbox"/>	剣 <input checked="" type="checkbox"/>	盾 <input checked="" type="checkbox"/>
鎧 <input checked="" type="checkbox"/>	弓矢 <input checked="" type="checkbox"/>	ロープ <input type="checkbox"/>

魔具

ランタン <input checked="" type="checkbox"/>	復讐 <input checked="" type="checkbox"/>	魔法 <input type="checkbox"/>
虫眼鏡 <input type="checkbox"/>	通訳証 <input type="checkbox"/>	音爆弾 <input type="checkbox"/>

道具

干し肉 <input type="checkbox"/>	鍵開け具 <input type="checkbox"/>	油瓶 <input type="checkbox"/>
釘と金槌 <input checked="" type="checkbox"/>	ワイン <input type="checkbox"/>	楽器 <input type="checkbox"/>

メモ

判定の方法

自分のレベル個のサイコロを振る。  
能力値以下の目のサイコロは「成功」、  
超えたり落ちたサイコロは「失敗」。  
全員の成功したサイコロの数を求める。

[例] 能力値3の判定

出目 ≤ 能力

能力 < 出目

成功

失敗

所属グループ名  
レッドドラゴン団



## 15人以上のPC作成時の原稿

プレイヤーガイドに従ってキャラクターシートを書き込みます。  
まず、レベルの所に1と書きます。次に、6種類ある種族から好みの種族を1つ選んで記入しましょう。

(1分待つ)

騎士・賢者・盗賊の内誰がどれをやりたいかチーム内で1分間話し合い決めます。チームでバランスよく職業を選ぶとよいでしょう。

(1分待つ)

各職業の基本能力に、種族が人間・竜人なら体力、エルフ・ロブなら知識、ダブル・獣人なら感覚に1点加えた能力値を書きます。

(30秒待つ)

次はキャラクターの持ち物を決めます。体力なら装備、知識なら魔具、感覚なら道具を能力値分持てます。チームで相談して、所持したい持ち物にチェックを付けましょう。計8つチェックします。

(2分待つ)

キャラクターに個性をつけます。プレイヤーガイドを裏返しましょう。サイコロを振って出た目の単語を記入していきます。手の平にサイコロを載せて、机から落ちないように軽く振りましょう。

(コロコロ)

振ったサイコロの上の面を見て、性別の欄を確認します。  
[☐ プレイヤーと同じ] が出た時は、自分の性別と同じ単語を書きます。年齢は数字でもかまいません。

D66と書かれた表は、サイコロを2回振って決めます。1回目指を横に動かし、2回目で縦に動かすと分かりやすいでしょう。特徴は種族ごとに違います。では、サイコロを振って決めましょう。

(1分待つ)

これでキャラクターは完成です。

お互いのキャラクターをチームで1分間見せ合ってみましょう。

(1分待つ)

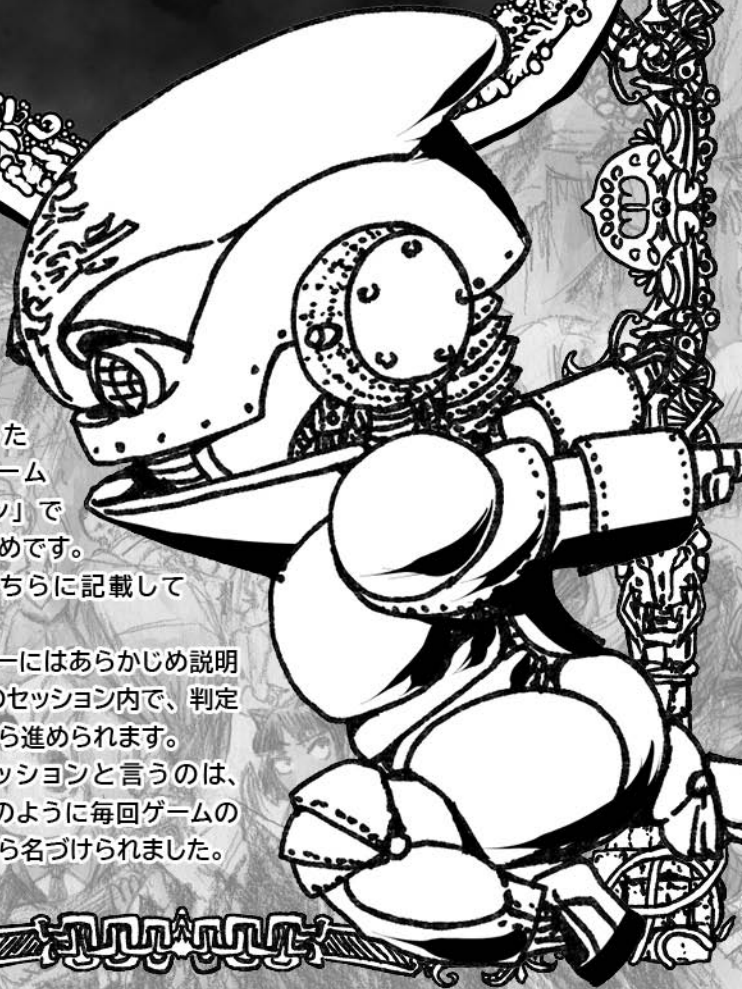
自分のキャラクターを紹介できる人はいますか？(何人かに尋ねる)

グループ名を決めます。今から指定した5人に順番でサイコロを振ってもらいます。

# セッション

この章は、作成したPCを操作するゲームパート、「セッション」で使われるルールまとめです。判定方法などはこちらに記載してあります。

初めて遊ぶプレイヤーにはあらかじめ説明しなくても、30分のセッション内で、判定などの説明をしながら進められます。ゲームプレイをセッションと言うのは、ジャズのセッションのように毎回ゲームの物語が変わることから名づけられました。



# セッションの進行の仕方

## 物語の進み方

物語は以下のように進行します。

①ダンジョン出現

②20分間のダンジョン攻略

③10分間のクライマックス p.22

④ダンジョン消滅しエンディングへ p.23

## 団結力

PCの所属グループが団結してダンジョン攻略できる数値です。

団結力が0になると以下の「結束」が発生します。「結束」できないと冒険者性の違いによりグループ解散となり、冒険の途中でリタイアしてすぐ「エンディング (p.23)」です。

初期団結力は 1

## 結束

危機的状況の時、冒険者たちがお互いを励まし合うことで団結力を高めます。

①団結力が0になった時か、休憩イベントで「結束」が行われる！

②3分間の会話タイムで、結束が深まるようなロールプレイをしよう。

③会話の内容を何人か発表し、結束が深まる内容なら団結力+1する！

④中断したイベントへ戻る。または団結力0だとエンディング (p.23) へ...

「冒険者性の違いで解散しそうな君たちに結束するための会話タイムを挟みます！  
皆さんは3分の間にPCになりきってお互いを励ます会話をしてみてください！」  
「さて、3分経ちました。どんな会話をしたか誰か拳手して教えてくださいませんか？」  
「はい。まだあきらめないぞ！宝が待ってるんだ！と目をお金マークに変えながら  
励まし合いました！」素晴らしい！お金の絆パワーで団結力が回復します！（笑）

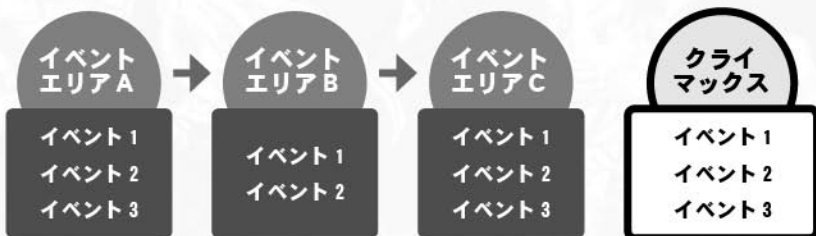
## イベント

セッション中、PCの身に起こる出来事を「イベント」と言います。  
モンスターとの戦闘、分かれ道でどちらへ進むか決める、知恵を出して困難を乗り切る、財宝を手に入れる、小屋で休憩するなどの体験をします。

## イベントエリアとクライマックス

セッション中にイベントが発生する場所をイベントエリアと言います。

- ・イベントエリアは、ひとつ以上のイベントで構成されています。
- ・すべてのイベントが終わると、次のイベントエリアへと進みます。また、セッション開始から20分でイベントを中断し、クライマックス (p.22) へ進みます。



## イベント内容

イベントについて、5種類の進め方は以下の通りです。

判定      行動が上手くいくかどうかサイコロを振って決めます。 p.20

多数決      どの選択肢を偉ぶか手を挙げて決めます。 p.20

アイデア      上手くいく方法を考えます。 p.21

獲得      財宝を手に入れ、おおよその価値が分かります。 p.21

休息      どんな風に休んだか話し「結束」します。 p.21





## 判定

GMが使う能力と難易度を指定する

レベル2PCは2個振る。

プレイヤーはサイコロをPCのレベル個振る

出目が2と5の時、

能力値が4なら、

2は成功。5は失敗。

サイコロひとつずつを確認

能力値以下のサイコロ：成功

能力値を超えたサイコロ、  
机から落ちたサイコロ：失敗プレイヤーは拳手や指の数などで成功したサイコロの数を伝え、  
GMは成功した数を合計する。これを成功度とする成功度 $\geq$ 難易度

成功度が難易度を大成功分

成功度 $<$ 難易度

判定成功へ

上回っていた場合、

団結力が+1される！

判定失敗へ

「君たちは大きな岩をどかそうとします。体力で判定。難易度は難しいで7!」

「サイコロを振ってください。出目が体力以下のプレイヤーは拳手します!」

「1、2、3…8人成功(成功度8)なので、判定は成功です!力を合わせて大きな岩をどかします。その奥には…」

## 多数決

2つ以上ある選択肢の中からひとつを選ぶ時に発生します。

GMは選べるすべての選択肢を伝えてから、多数決を取りましょう。

時間の節約のため、全員が手を上げているかの確認は取りません。

ちょうど同数の時は、もう一度多数決を取ります。

「君たちはどのルートを進みますか?多数決を取ります。」



## アイデア

直面した問題を解決する提案が必要な時に発生します。  
 状況を説明後、1～5分間、チーム内で相談する相談タイムを設けます。  
 時間がきたら、チーム内で出たアイデアを挙手してGMに提案します。  
 GMは提案を聞いて、その提案で使う能力や難易度を決めましょう。

### 体力

戦闘、力仕事、運動、跳躍、  
 我慢、装備の活用

### 知識

学問、解読、鑑定、調査、  
 通訳、魔具の活用

### 感覚

知覚、手作業、芸術、料理、  
 畏関係、道具の活用

「大雨が降ったせいか川の流力は速く、大きな流木がいくつも流れ着いています。川を下るための何か良いアイデアがなければ先へ進めそうにありません。」  
 「状況や持ち物から解決方法を考えてください。3分の相談時間を設けます。」  
 「さて、3分経ちました。何か良いアイデアを出してくれるチームはありますか？」  
 (良い提案)「手持ちのロープを使い、流木を集めてイカダを作るなら、体力判定で、難易度：易しいとなります。」  
 (悪い提案)「泳いで渡るなら、体力判定で難易度：大変です。」

## 獲得

財宝を発見し、ポイント (P) を手に入れます。エンディングで清算します。

「君たちは金塊を見つけます。リュックの数×5P分だけ運べそうです。」

## 休息

安全地帯の休める所で休息を取ります。結束 (p.18) して団結力が回復します。

「息切れた君たちは休憩を挟みます。どんな会話をして休憩していますか？」



## クライマックス

20分経過したら、(イベントの途中でも) 強制的にクライマックスへ移行します。  
クライマックスから10分経過すると強制的にエンディングへ移行します。

① 難易度 MAX(総レベルに等しい)のクライマックス(CX)判定が発生!

② 3分間の相談タイムで解決方法を考えて、アイデアを発表しよう。

③ 有用なアイデアはすべて採用!

- ・弱点を突くなどのよいアイデアは難易度を10~20%低下させる。
- ・難易度低下や持ち物を活用するなら、それに使う能力が使用できる。
- ・悪いアイデアによって難易度は上がらない。次のアイデアを聞こう。

④ アイデアが尽きるか、全能力の難易度:大変まで下がればCX判定へ。

⑤ CX判定に成功で大量Pを獲得する。失敗すると、②に戻って再挑戦へ。

「さあ、クライマックスイベントです!」

「今回の難易度はMAX!全員がすべて成功しなければ達成できません!」

「この難題を解決するアイデアをチームごとに相談してもらいます。」

「素晴らしいアイデアが出たなら、使用できる能力が増えたり、難易度が下がったりするでしょう!」

「何か素晴らしいアイデアを思い付いたチームはありませんか?」

(素晴らしいアイデアが出た)「素晴らしい!難易度が20%下がります!」

(よいアイデアが出た)「いいですね。難易度が10%下がります!」

(悪いアイデアが出た)「残念ながら実現は難しそうです。では他のアイデア!」

# エンディング

この章では、セッションの終了と成長について取り扱います。エンディングはシナリオ目標額を達成したか否かで変わります。目標額を達成したなら褒めたたえ、目標額が未達成なら励まされるような描写をするとよいでしょう。





## エンディング

GMは獲得した財宝の総額を計算して、グループに伝えます。  
そして、財宝の総額をPC人数で割った報酬が各PCに配られます。  
金額はおおよそのため、おおざっぱに計算してもかまいません。  
シナリオ目標額を超えたら、PCを褒めたたえてセッションを終了します。  
十分な報酬を得て、時間があるなら「成長」を行ってもよいでしょう。

「冒険者たちは街に戻り、冒険者協会へと向かいます。手に入れた財宝を換金すると、総額は2000ポイント。目標額達成です！冒険者たちの財宝に街はお祭り騒ぎになります！また、20人いるのでひとり当たり100Pとなります。」  
「(目標額に届かなかった) 冒険者たちを街の人々がねぎってくれました。」

## 成長

ゲームの終わりが始まりに「成長」できます。成長は以下の2種類があります。

### ■レベルアップ

手持ちのポイントからPCの現在レベル×100P支払うと1レベルアップします。  
レベルを1つ上に書き変えてください。

※1レベルなら次のレベルに上がるには100P必要になります。

※15人以上でレベル2を遊ぶとGMは成功度を数えるのが大変になります。

### ■追加入手

PCは現在の持ち物の数×10P支払うことで、新たな持ち物を得ます。

新たに入手した持ち物は、□に✓するかメモに記入しましょう。

※装備・魔具・道具が計8個なら、9つ目入手するには80p必要となります。

「おめでとうございます！皆さんは100Pを使ってレベル2に成長できます！」



## エンディング例の原稿

セッション開始から30分経過したら、イベントの途中でも以下のような状況描写を挟んで、エンディングへ移行します。

ダンジョン消滅の時間だ。周囲の風景はダンジョンから元の地形に戻っていき、これ以上は攻略できない君たちは街へと戻ることにした。

広場にダンジョンで獲得した財宝を運んだ君たちを街の人々は歓迎する。運び人を連れた商人たちが財宝を鑑定し始めた。

ダンジョンで獲得した財宝の総計と、それをPC人数で割ったひとりあたりのポイントを電卓などで計算します。

積み上げられた財宝の価値を計算し終えた商人が前に出て、高らかにその額を読み上げた。「(獲得した総計) ポイント!」

(目標額を以上なら) 街の人々が大歓声を上げる! 偉大な冒険者たちに祝杯をあげ町中お祭り騒ぎだ! 冒険者たちの一日は騒がしく過ぎていく…

(目標額未満なら) 街の人々は冒険者たちに近づくと、肩を叩いて励ます。冒険は終わり、次のダンジョンの出現までしばしの休息を取ることにした。

均等割りした(ひとりあたり)ポイントをキャラクターシートに記入しよう。

大人数で遊んだならここで終了しましょう。以下は成長となります。

(PCが15人以上なら、レベルアップについて触れなくてもよい)  
現在のレベル×100P消費することで、PCをレベルアップできる。  
レベルアップすると、レベルアップ後の数だけサイコロを振れるぞ!

(PCが15人未満なら、追加の持ち物リストから選ばせてもよい)  
現在の持ち物の合計×10P消費することで、新たな持ち物を入手できる。  
8コ所持しているなら、80P消費で9つ目の持ち物をひとつ得られるぞ!

# ゲームマスター ガイド

この章では、GMに必要な  
心構えやテクニックといった  
ものを紹介します。  
用意されたシナリオの見方や  
作り方、オンラインセッションで  
の準備についてなど、覚えると  
役に立つことが書かれています。





## GMの心得

GMをする時に注意する点は以下の通りです。

- ・冒険心をくすぐるような状況描写を心がけよう。
- ・危ないことは恐ろしく、嬉しいことは楽しそうに話そう。
- ・相手に伝わるように、ゆっくりめに、はっきりとした声で伝えよう。
- ・セッション中は、ルールブックよりもGMの裁定が優先される。
- ・みんなを楽しませるために『みんなでダンジョンRPG』を遊ぼう。

## 大人数を相手にGMする時

大部屋を使って、30人以上を相手にGMするときの注意点を挙げます。

### ■設営

- ・プレイヤーは3人一組になるよう机を配置する。
- ・プレイヤー50人に対して1人、判定時に数を数えるスタッフを用意しておく。
- ・プレイヤー全員にいきわたるよう、キャラクターシートを人数分印刷する。
- ・プレイヤーガイド (p.10) をプレイヤー全員か、チームに1枚両面印刷する。
- ・あらかじめ机の上に、キャラクターシート、プレイヤーガイド、サイコロを置く。

### ■キャラクター作成

- ・プレイヤーガイドを見ながら、キャラクターを作成するよう指示する。
- ・パワーポイントで作成手順を用意しておくとお効果的。
- ・1時間で終わらせる場合は、PCの要素はサイコロを振って出た単語を書かせる。
- ・p.10の進行手順を参考に話す。

### ■セッション

- ・GMはプレイヤー全員に聞こえるよう、マイクを使ったり大きな声を出したりする。
- ・プレイヤーの誰かがサイコロを落としてもGMは進行を止めない。

### ■エンディング

- ・成長はせずに、感想を聞いて終わる。

## 難易度

グループが立ち向かう困難がどれほどのものかを表します。

難易度は以下の6種類となります。PCのレベルの合計に合わせて、難易度適正表 (p.30) から各難易度の判定成功と判定大成功の数値を記入します。

楽勝	問題なく成功する最低難易度の判定です。
易しい	ほとんど失敗しないだろう難易度の判定です。
普通	だいたい成功する難易度の判定です。
難しい	皆の力を合わせても、半々で成功する難易度の判定です。
大変	失敗する方が多く、再挑戦に向かない難易度の判定です。
MAX	クライマックスにふさわしい最高難易度の判定です。

## 成功度の数え方

グループ全体の成功度は、以下の方法で数えます。

プレイヤー人数が40人を超える場合は GM とは別に集計係が必要です。

### ■ PC が全員レベル1の時

成功した全プレイヤーに挙手を求めます。

### ■ 2レベル以上の PC がいて、プレイヤー人数が1テーブルに収まる時。

1個以上成功したプレイヤーには成功した数だけ指を立ててもらいます。

### ■ 2レベル以上の PC がいて、プレイヤー人数が大勢の時

GM は、1個成功、2個成功、3個成功…とプレイヤーへ自分が成功した数の時に挙手を求めます。

毎回の判定で PC の最大レベルと同じだけ成功した数を聞かないといけないため、高レベルの集計には向いていません。

### ■ プレイヤーが全員スマートフォンをもつなどネット上で集計をとれる時

各プレイヤーの成功した数が合計できるようなアプリを利用します。

例えば、アンケート集計機能付きの SNS であれば、成功度ごとに項目を立てて、成功した数の項目に投票する形にするとよいでしょう。



# 総レベル別難易度適正表

PC全員のレベルの合計と同じ総レベルを参照し、各難易度（難易度／難易度＋大成功）を p.6 のようにボードシートの難易度欄へ書き写してください。

総レベル	楽勝	易しい	普通	難しい	大変	大成功
10	3 / 5	3 / 5	4 / 6	5 / 7	5 / 7	(+2)
11	3 / 5	4 / 6	5 / 7	5 / 7	6 / 8	(+2)
12	3 / 5	4 / 6	5 / 7	6 / 8	6 / 8	(+2)
13	4 / 7	4 / 7	5 / 8	6 / 9	7 / 10	(+3)
14	4 / 7	5 / 8	6 / 9	7 / 10	8 / 11	(+3)
15	4 / 7	5 / 8	6 / 9	7 / 10	8 / 11	(+3)
16	4 / 7	5 / 8	7 / 10	8 / 11	9 / 12	(+3)
17	5 / 8	6 / 9	7 / 10	8 / 11	9 / 12	(+3)
18	5 / 9	6 / 10	7 / 11	9 / 13	10 / 14	(+4)
19	5 / 9	6 / 10	8 / 12	9 / 13	10 / 14	(+4)
20	5 / 9	7 / 11	8 / 12	10 / 14	11 / 15	(+4)
21	6 / 10	7 / 11	9 / 13	10 / 14	11 / 15	(+4)
22	6 / 10	7 / 11	9 / 13	11 / 15	12 / 16	(+4)
23	6 / 11	8 / 13	9 / 14	11 / 16	12 / 17	(+5)
24	6 / 11	8 / 13	10 / 15	12 / 17	13 / 18	(+5)
25	7 / 12	8 / 13	10 / 15	12 / 17	14 / 19	(+5)
26	7 / 12	9 / 14	11 / 16	12 / 17	14 / 19	(+5)
27	7 / 12	9 / 14	11 / 16	13 / 18	15 / 20	(+5)
28	8 / 14	9 / 15	11 / 17	13 / 19	15 / 21	(+6)
29	8 / 14	10 / 16	12 / 18	14 / 20	16 / 22	(+6)
30	8 / 14	10 / 16	12 / 18	14 / 20	16 / 22	(+6)
31	8 / 14	10 / 16	13 / 19	15 / 21	17 / 23	(+6)
32	9 / 15	11 / 17	13 / 19	15 / 21	17 / 23	(+6)
33	9 / 16	11 / 18	14 / 21	16 / 23	18 / 25	(+7)
34	9 / 16	11 / 18	14 / 21	16 / 23	18 / 25	(+7)
35	9 / 16	12 / 19	14 / 21	17 / 24	19 / 26	(+7)
36	10 / 17	12 / 19	15 / 22	17 / 24	19 / 26	(+7)
37	10 / 17	12 / 19	15 / 22	18 / 25	20 / 27	(+7)
38	10 / 18	13 / 21	16 / 24	18 / 26	21 / 29	(+8)
39	11 / 19	13 / 21	16 / 24	19 / 27	21 / 29	(+8)
40	11 / 19	13 / 21	16 / 24	19 / 27	22 / 30	(+8)
41	11 / 19	14 / 22	17 / 25	20 / 28	22 / 30	(+8)
42	11 / 19	14 / 22	17 / 25	20 / 28	23 / 31	(+8)
43	12 / 21	14 / 23	18 / 27	21 / 30	23 / 32	(+9)
44	12 / 21	15 / 24	18 / 27	21 / 30	24 / 33	(+9)



総レベル	楽勝	易しい	普通	難しい	大変	大成功
45	12 / 21	15 / 24	18 / 27	22 / 31	24 / 33	(+9)
46	12 / 21	15 / 24	19 / 28	22 / 31	25 / 34	(+9)
47	13 / 22	16 / 25	19 / 28	23 / 32	25 / 34	(+9)
48	13 / 23	16 / 26	20 / 30	23 / 33	26 / 36	(+10)
49	13 / 23	16 / 26	20 / 30	24 / 34	26 / 36	(+10)
50	14 / 24	17 / 27	21 / 31	24 / 34	27 / 37	(+10)
51	14 / 24	17 / 27	21 / 31	24 / 34	28 / 38	(+10)
52	14 / 24	17 / 27	21 / 31	25 / 35	28 / 38	(+10)
53	14 / 25	17 / 28	22 / 33	25 / 36	29 / 40	(+11)
54	15 / 26	18 / 29	22 / 33	26 / 37	29 / 40	(+11)
55	15 / 26	18 / 29	23 / 34	26 / 37	30 / 41	(+11)
56	15 / 26	18 / 29	23 / 34	27 / 38	30 / 41	(+11)
57	15 / 26	19 / 30	23 / 34	27 / 38	31 / 42	(+11)
58	16 / 28	19 / 31	24 / 36	28 / 40	31 / 43	(+12)
59	16 / 28	19 / 31	24 / 36	28 / 40	32 / 44	(+12)
60	16 / 28	20 / 32	25 / 37	29 / 41	32 / 44	(+12)
61	16 / 28	20 / 32	25 / 37	29 / 41	33 / 45	(+12)
62	17 / 29	20 / 32	25 / 37	30 / 42	33 / 45	(+12)
63	17 / 30	21 / 34	26 / 39	30 / 43	34 / 47	(+13)
64	17 / 30	21 / 34	26 / 39	31 / 44	35 / 48	(+13)
65	18 / 31	21 / 34	27 / 40	31 / 44	35 / 48	(+13)
66	18 / 31	22 / 35	27 / 40	32 / 45	36 / 49	(+13)
67	18 / 31	22 / 35	27 / 40	32 / 45	36 / 49	(+13)
68	18 / 32	22 / 36	28 / 42	33 / 47	37 / 51	(+14)
69	19 / 33	23 / 37	28 / 42	33 / 47	37 / 51	(+14)
70	19 / 33	23 / 37	29 / 43	34 / 48	38 / 52	(+14)
71	19 / 33	23 / 37	29 / 43	34 / 48	38 / 52	(+14)
72	19 / 33	24 / 38	30 / 44	35 / 49	39 / 53	(+14)
73	20 / 35	24 / 39	30 / 45	35 / 50	39 / 54	(+15)
74	20 / 35	24 / 39	30 / 45	36 / 51	40 / 55	(+15)
75	20 / 35	25 / 40	31 / 46	36 / 51	41 / 56	(+15)
76	21 / 36	25 / 40	31 / 46	36 / 51	41 / 56	(+15)
77	21 / 36	25 / 40	32 / 47	37 / 52	42 / 57	(+15)
78	21 / 37	26 / 42	32 / 48	37 / 53	42 / 58	(+16)
79	21 / 37	26 / 42	32 / 48	38 / 54	43 / 59	(+16)





総レベル	容易	易しい	普通	難しい	大変	大成功
80	22/38	26/42	33/49	38/54	43/59	(+16)
81	22/38	27/43	33/49	39/55	44/60	(+16)
82	22/38	27/43	34/50	39/55	44/60	(+16)
83	22/39	27/44	34/51	40/57	45/62	(+17)
84	23/40	28/45	34/51	40/57	45/62	(+17)
85	23/40	28/45	35/52	41/58	46/63	(+17)
86	23/40	28/45	35/52	41/58	46/63	(+17)
87	23/41	29/46	35/53	42/59	47/64	(+17)
88	24/42	29/47	36/54	42/60	48/66	(+18)
89	24/42	30/48	37/55	43/61	49/67	(+18)
90	24/42	30/48	37/55	43/61	49/67	(+18)
91	25/43	31/49	38/56	44/62	49/67	(+18)
92	25/43	31/49	38/56	44/62	49/67	(+18)
93	25/44	32/50	39/57	45/63	50/68	(+19)
94	26/45	32/51	40/58	46/64	51/69	(+19)
95	26/45	32/51	40/58	46/64	51/69	(+19)
96	26/45	32/51	39/58	46/65	52/71	(+19)
97	26/45	32/51	40/59	47/66	52/71	(+19)
98	27/46	33/52	40/60	48/67	53/73	(+20)
99	27/46	33/52	41/61	48/68	53/73	(+20)
100	27/46	33/52	41/61	48/68	53/73	(+20)
101	28/47	34/53	42/62	49/69	54/74	(+20)
102	28/47	34/53	42/62	49/69	54/74	(+20)
103	28/49	34/55	42/63	49/70	56/77	(+21)
104	28/49	34/55	43/64	50/71	56/77	(+21)
105	28/49	35/56	43/64	50/71	57/78	(+21)
106	29/50	35/56	43/65	51/72	57/78	(+21)
107	29/50	35/56	44/65	51/72	58/79	(+21)
108	29/51	36/57	45/66	52/73	59/80	(+22)
109	29/51	36/58	45/67	52/74	59/81	(+22)
110	30/52	37/59	46/68	53/75	60/82	(+22)
111	30/52	37/59	46/68	53/75	60/82	(+22)
112	31/53	38/60	47/69	54/76	61/83	(+23)
113	31/54	37/60	46/69	54/77	61/84	(+23)

有料版を  
読んでね

ゲームマスター

総レベル	楽譜	見出し	普通	難しい	大変	大成功
115	31 / 54	38 / 61	47 / 70	55 / 78	62 / 85	(+23)
116	31 / 54	38 / 61	48 / 71	56 / 79	63 / 86	(+23)
117	32 / 55	39 / 62	48 / 71	56 / 79	63 / 86	(+23)
118	32 / 56	39 / 63	48 / 72	57 / 81	64 / 88	(+24)
119	32 / 56	39 / 63	49 / 73	57 / 81	64 / 88	(+24)
120	32 / 56	40 / 64	49 / 73	58 / 82	65 / 89	(+24)
121	33 / 57	40 / 64	50 / 74	58 / 82	65 / 89	(+24)
122	33 / 57	40 / 64	50 / 74	59 / 83	66 / 90	(+24)
123	33 / 58	41 / 66	50 / 75	59 / 84	66 / 91	(+25)
124	33 / 58	41 / 66	51 / 76	60 / 85	67 / 92	(+25)
125	34 / 59	42 / 67	52 / 77	60 / 85	68 / 93	(+25)
126	34 / 59	42 / 67	52 / 77	60 / 85	68 / 93	(+25)
127	34 / 59	42 / 67	53 / 78	61 / 86	69 / 94	(+25)
128	35 / 60	43 / 68	53 / 78	61 / 86	69 / 94	(+26)
129	35 / 60	43 / 68	54 / 79	62 / 87	70 / 95	(+26)
130	35 / 61	44 / 69	54 / 79	62 / 87	70 / 95	(+26)
131	35 / 61	44 / 69	55 / 80	63 / 88	71 / 96	(+26)
132	36 / 62	44 / 70	54 / 80	63 / 89	71 / 97	(+26)
133	36 / 63	44 / 71	55 / 82	64 / 90	72 / 99	(+27)
134	36 / 63	44 / 71	55 / 82	64 / 90	72 / 99	(+27)
135	37 / 64	45 / 72	55 / 82	65 / 91	73 / 100	(+27)
136	37 / 64	45 / 72	56 / 83	65 / 92	73 / 100	(+27)
137	37 / 65	45 / 73	56 / 83	66 / 93	74 / 101	(+27)
138	38 / 66	46 / 74	57 / 85	67 / 94	75 / 103	(+28)
139	38 / 66	46 / 74	57 / 85	67 / 95	75 / 103	(+28)
140	38 / 66	46 / 74	57 / 85	67 / 95	76 / 104	(+28)
141	38 / 66	47 / 75	58 / 86	68 / 96	76 / 104	(+28)
142	38 / 66	47 / 75	58 / 86	68 / 96	77 / 105	(+28)
143	39 / 67	48 / 76	59 / 88	69 / 98	77 / 105	(+28)
144	39 / 68	48 / 77	59 / 88	69 / 98	78 / 107	(+29)
145	39 / 68	48 / 77	59 / 88	69 / 98	78 / 107	(+29)
146	39 / 68	48 / 77	60 / 89	70 / 99	79 / 108	(+29)
147	39 / 68	48 / 77	60 / 89	70 / 99	79 / 108	(+29)
148	40 / 70	49 / 79	61 / 91	71 / 101	80 / 110	(+30)
149	40 / 70	49 / 79	61 / 91	71 / 101	80 / 110	(+30)
150	41 / 71	50 / 80	62 / 92	72 / 102	81 / 111	(+30)

# 有料版を 読んでね

ゲームマスター

## シナリオについて

- シナリオとは、GMが司会進行するダンジョンの情報が書かれたものです。
- ・GMはシナリオシートを見ながらゲームを進めていきます。
  - ・シナリオは台本です。その場に合わせて中身を変えても問題ありません。
  - ・自分でシナリオをつくってもよいでしょう。

## シナリオシートについて

シナリオシートには、GMが司会進行する時に必要とする最低限の情報が載せてあります。実際に遊ぶときGMは状況描写などをする必要があります。実際に進行として処理していく道筋を「ルート」と呼びます。

### 【イベントの見方について】

- ①～⑤…イベント項目です。小さい番号順にルートが進みます。  
→①へ…そのイベントエリアのイベント項目のルートへと飛びます。  
⇒番号へ進む…その番号のイベントエリアまでルートが飛びます。
- ⊗…判定のマーク。内容【使用能力】難易度で表現されます。  
○と×…○判定成功ルート。×…判定失敗ルート。省かれることもあります。  
再挑戦…その番号のイベント項目をもう一度やり直します。  
団結力-1…団結力を1下げます。団結力0なら、結束(p.18)をします。  
難易度↑…その番号の判定の難易度を1段階上げます。  
難易度↓…その番号の判定の難易度を1段階下げます。
- ☞…多数決のマーク。一番挙手した内容に一番近いAやBルートに進みます。  
💡…アイデアのマーク。指定された内容について相談タイム後に発表します。  
💰…獲得のマーク。指定されたポイントの財宝を得ます。  
+□P…□のポイントを獲得します。+□×△Pと表記されることもあります。  
▲…休憩のマーク。結束を深める会話タイムをした後に何人が発表します。  
団結力+1…団結力を1上げます。

## シナリオの回し方

『みんなでダンジョンRPG』は、キャラクター作成 p.16 →シナリオ→エンディング p.23 に書いてあることを GM が話せば遊べるようになっています。

いくつかのシナリオはわかりやすくフローチャートで進む形になっているので、下記を参照しながらイベントの司会進行をしてください。

## フローチャートの見方

GM が話す状況描写です。



判定内容  
【使用能力】難易度



多数決を取り、一番拳手が  
多かったルートに進みます。



議題について、相談タイム  
後に何人か発表します。



財宝（獲得 P）  
財宝欄に書き込みます。



短い会話タイムの結束が  
行えます。



クライマックスの判定内容  
【使用能力】難易度

スタート

イベント開始地点です。矢印の先へ進みます。



○判定成功と×判定失敗で分岐し、  
分岐した矢印の先へ進みます。



多数決で分岐した矢印の先へ進みます。



全案  
採用

CX 判定に有用なアイデアを  
出せば出すほど有利になります。

団結力 - 1

団結力が1点減り、  
団結力が0になると、  
イベント結末 (p.18) します。

再挑戦

矢印の先の  
判定イベント  
に戻ります。

団結力 + 1

団結力が1点増えます。

イベントエリア x へ

x のエリアへと進みます。





## シナリオの作り方について

シナリオを作る時に注意すべきは難易度の設定と獲得するPについてです。  
シナリオ集を見て参考にしてください。

- ・イベントは、判定・多数決・アイデアを交えながら発生させると面白くなります。
- ・判定は、体力・知識・感覚の3つを使用する回数を均等にします。
- ・シナリオ目標額は、基本的にクライマックスで獲得できるPとします。
- ・PCがレベルアップするぐらいのPが獲得できるようにします。
- ・PCが少数人数なら、PCとNPCで会話のやり取りをするのも面白いでしょう。
- ・モンスターと戦闘する時の強さの目安です。自作時の参考にしてください。

MAX …巨大なドラゴン、精霊王、ヴァンパイアの王、クラークン、邪神

大変 …若いドラゴン、グリフォン、ヴァンパイアの集団、ゴーレム、大悪魔

難しい …幼いドラゴン、ゴブリン王の軍勢、ヴァンパイア、スライム、悪魔

普通 …ゴブリンの大群、巨大パチの大群、骸骨兵の集団、大熊、ミミック

易しい …PCと同数程度のごブリン、ゾンビの群れ、狼の群れ、熊

楽勝 …はぐれゴブリン、ネズミの群れ、ゾンビ、狼、大ムカデ、毒蛇

## オンラインセッションについて

WEB上で遊ぶことをオンラインセッションといいます。TRPG向きのチャットルームとして、どどんとふやユドナリウム、Discordなどがあり、そこで『みんなでダンジョンRPG』を遊ぶにあたっての注意点を上げます。

テキストチャット GMは進行用のテキストをあらかじめ準備しておきます。

また、相談タイムや会話タイムは3倍の時間延長します。

ボイスチャット グループ通話状態にして、話します。時間は延長しません。

画像表示可能 GMはシナリオ用の画像をあらかじめ用意しておきます。

変数操作可能 成功度や賛成・反対の変数を作っておき、プレイヤーにその変数を動かしてもらえばGMの負担軽減となります。

マップと駒 プレイヤーはグループ単位で駒を動かすようにします。



# シナリオ集

この章では、完成したシナリオを紹介します。  
『ドラゴンの洞窟』と『死霊の森』は、  
初めてでも遊びやすいようにフローチャート  
が用意されています。

もちろん、GMはフローチャート通りに描写  
せず、もっと詳しく説明してもよいでしょう。  
見た目だけでなく、においや音、温度、感触  
といった部分も表現するとプレイヤーはさら  
に物語の中へと引き込まれていくでしょう。

# ドラゴンの洞窟



## シナリオについて

初めて遊ぶ方向けのダンジョンです。

1本道シナリオですが、道中どこで時間を費やすかで、ドラゴンが出現するエリアが変わります。ドラゴンの登場の時には、そのエリアを破壊する描写をして、絵を描くと大変盛り上がります。

キャラクター作成は p.16 の通りに、エンディングは p.26 の通りに進めてください。

## 推奨総レベル

15~150

## シナリオ目標額

2000

P

## クライマックス

### VS火竜ドラゴン

#### 発生条件

セッションから20分経過

翼をもつ50m級の大カゲ型モンスター。

- ① ④ドラゴンについて ④普通  
○：首元にある逆鱗が弱点。  
酒に酔いやすく、音楽を好む。
- ② ④相談タイム3分  
全案採用：ドラゴンを倒す方法
- ③ ④ドラゴン戦 ④MAX (初期値)  
(④④④大変まで難易度低下)  
○ ④竜の宝 (+2000P)  
×：団結カー1、②再挑戦
- ⑤ ④素材調達 ④難しい  
○ ④竜鱗 (+300P)  
× ④竜のエキス (+50P)
- ⑥ ④続けて調達 ⑤再挑戦

スタート

イベントエリア

1

ダンジョン探し!

- ① 場所の調査 易しい  
×: 団結力-1
- ② 向かう方向 普通  
×: 団結力-1
- ③ 行進 易しい  
×: 団結力-1

2

暗闇を進むには

- ① 相談タイム10秒  
入口だけ明るい洞窟、奥は暗闇、冷たい空気  
暗闇を進む方法  
A 「ランタン」を使う  
⇒3へ進む  
B ただ進む 大変  
×: 団結力-1、①再挑戦

3

岩に塞がれた穴

- ① 光る穴を閉じた岩をどけるか否か  
A どける⇒2へ  
B どけない⇒4へ進む
- ② 岩をどける 難しい  
○: 虹色キノコ (+リユックの数×10P)  
×: 団結力-1⇒4へ進む

7b

宝物庫と守護者2

- ③ 宝石を盗む 難しい  
○: ゴレムの宝石 (+500P)、⇒7c 5へ進む  
×: 4へ
- ④ ゴレム戦 難しい  
○: ゴレムのざんがい (+100P) ⇒7c 5へ進む  
×: 団結力-1、④再挑戦

7c

宝物庫と守護者3

- ⑤ 財宝探索 難しい  
○: 貴重な宝 (+200P)  
×: 微妙な宝 (+50P)
- ⑥ 続けて探す ⑤再挑戦

4

ゴブリンとの戦闘

- 悪知恵が働き、好戦的な小人型モンスター。
- ① リーダー識別 普通  
○: ②難易度↓
  - ② ゴブリン戦 普通  
(①成功なら、易しい)  
○: 金粒(+PC人数×5P)  
×: 団結力-1、②再挑戦

7a

宝物庫と守護者1

- 全身鉄でできた10m級の番人型モンスター。
- ① ゴレム識別 難しい  
○: 額の宝石が動力源。  
×: ⇒7b 4へ進む
  - ② 先に倒すか否か  
A先に倒す⇒7b 3へ進む  
B倒さない⇒7b 4へ進む

6

リンゴの木の丘

- ① リンゴの木が生えた丘で一休み  
▲ 会話タイム1分  
会話成立: 団結力+1  
会話せず: なにもなし

5

ガラスの花畑

- ① 花について 難しい  
○: 壊れやすく1本1P
- ② 花を摘むか否か  
A花を摘む⇒3へ  
B摘まない⇒6へ進む
- ③ 花を摘む 大変  
○: +3成功率P  
×: 団結力-1

シナリオ



君たちはダンジョンが出現したという噂を聞いた！  
そこでダンジョンが出現する場所の検討がついていたか判定してみよう。  
今回の判定は推測なので、知識の能力値を基準にする。  
能力値以下の出目のサイコロは成功。超えてしまったものは失敗だ。  
ではサイコロを振って。成功した人は挙手しよう！



①どこか知っている？  
【知識】 易しい

場所を見つけるまで探しまわった！

団結力-1

(成功度を数えて) 難易度以上なら判定成功。大成功なら団結力1UP！  
失敗し続けて団結力0になると、冒険者性の違いでグループ解散の危機！  
さて、ダンジョンの場所は分かった。じゃあ正しい方角へ進もう。



②方角は合ってる？  
【感覚】 普通

見当違いの方へ向かっていた！

団結力-1

サイコロを床に落とすと、どんな出目でも失敗だから気を付けて！  
最後に、どれだけダンジョンに速く着けるかが成果の分かれ目だ！



③全速力で向かおう！  
【体力】 易しい

足並みが揃わなくてノロノロだ！

団結力-1

団結力の回復は時間がかかるので、ダンジョン内の選択肢に注意しよう。  
急ぐ君たちの前にダンジョンの入口が見えてきた。ダンジョン攻略だ！

次のイベントへ

判定する時は、「なんの能力」を使って、  
PC全員で「いくつ成功度」を出せば  
よいかをはっきりと伝えよう。

■アドバイス■

団結力が0になったら、結束  
(p.18) して回復すること。

## スタート

先は真っ暗闇だ。静かにヒヤリとした空気が肌に触れる。暗闇の中、前に進むにはとてつもない勇気が必要だ。何か良いアイデアはないだろうか？  
自分たちの持ち物や周囲の状況から、解決手段を見つけよう。



アイデア



多数決

- ①20秒間の相談タイム後、アイデアをプレイヤーに尋ねよう。  
アイデアが出たら、多数決でどの案にするか決めること。  
ランタンを灯すの意見が出れば、多数決しなくてもよい。  
Aランタンを灯す/B無策・ランタンを誰も持っていない

A

Aランタンの明かりを灯すと、  
先の様子がよく見えた。

B



判定

B暗闇を突っ切る！  
【👁️感覚】大変

盛大にこけてしまった！

団結力-1

再挑戦

次のイベントへ

### ■アドバイス■

アイデアで例以外の案が出た時は、GMがその場で判定内容を決めよう。

2  
暗闇を進むには

## スタート



多数決

- ①通路横にある光り輝く何かを大きな岩が塞いでいるようだ。  
A岩をどかす/B岩をどかさずに通り過ぎるで多数決。

A



判定

②大きな岩を動かす！  
【👤体力】難しい

B

次のイベントへ

動かさず、不満が溜まった。  
仕方がなく奥に進むことにした…

団結力-1



獲得

虹色キノコ (リュックの数  
×10P) を得る。

次のイベントへ

3  
岩に塞がれた穴



判定

①ならず者のゴブリンの大群が現れた!だれがリーダーだろう?

【知識】普通

命令を出しているゴブリンがいる  
ことに気付けた。戦闘が楽になる!  
(次の判定の難易度<sup>☆</sup>)

どれも同じようにしか見えない。  
ゴブリンは弱いが大群にもなると  
油断はできない!



判定

②ゴブリンの大群と激突する。戦闘開始!

【体力】普通 (↓の時は易しい)

君たちがゴブリンを蹴散らすと  
辺りには金の粒が散っていた。

ゴブリンの勢いに押し負けた!

団結力-1

再挑戦



獲得

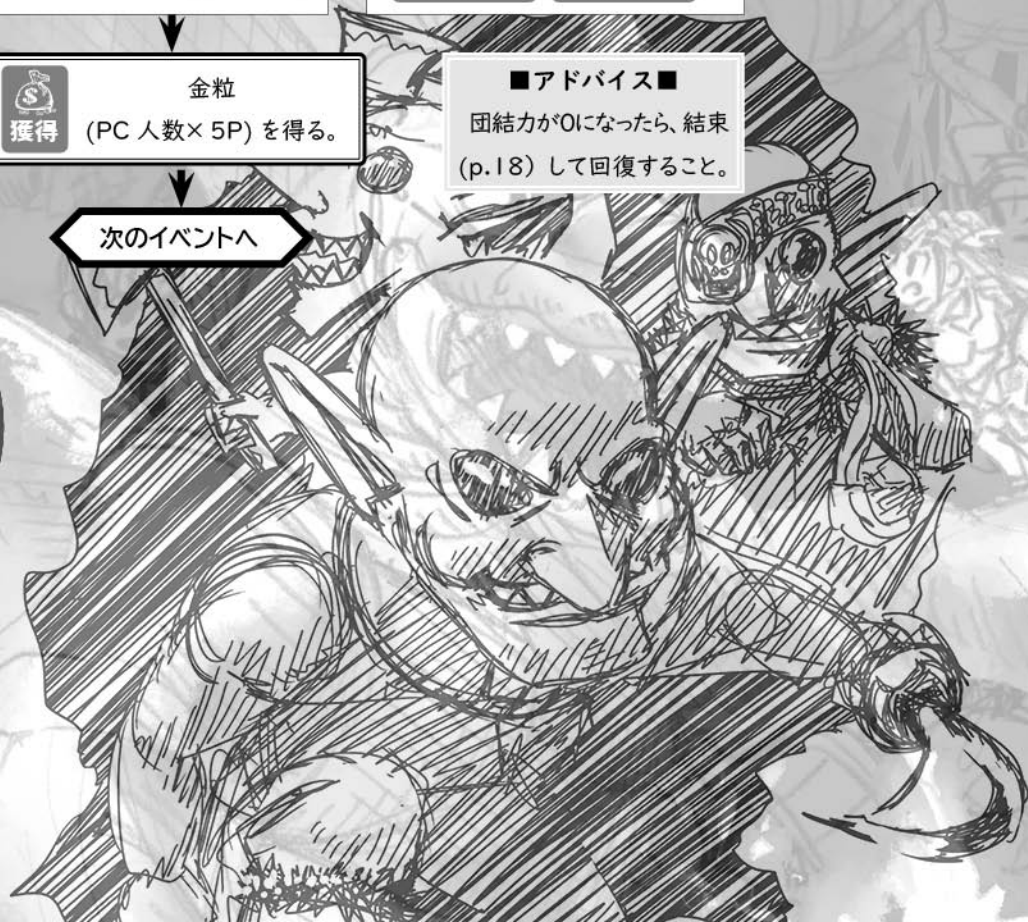
金粒

(PC人数×5P)を得る。

■アドバイス■

団結力が0になったら、結束  
(p.18)して回復すること。

次のイベントへ



## スタート



①奥には色とりどりの花が咲いている。あの花はなんだろうか？

【知識】難しい

あれは一束1Pにしかない  
壊れやすいガラスの花だ。

少なくとも害はなさそうな花だ。  
どうしようか？



②花畑に足を踏み入れた。足元からはキシキシと音が鳴る。

A花を摘む／B花を無視して先に進むで多数決。

A

B



③花を無事に摘もう！

【感覚】大変

次のイベントへ

④ガラスの花  
(③成功度 P) を得る。

花はもろく、簡単に崩れ去った。  
むなしさが心を支配した…

団結力-1

次のイベントへ

## スタート

君たちは、リングの木が生えた丘を見つけた。どうやらここは安全な場所  
のようだ。強行軍で疲れた君たちはここで一休みすることにした。  
どんな風にPCが休息したか1分間、話し合うロールプレイをしてみよう！



① GM はどんな話題があったか何人かのプレイヤーに聞いてみよう。

Aリングを食べたり、休んだり、労わったりした。／B話さなかった。

A

B

休息で結束が深まった！

団結力+1

たいした話題もなく、  
結束は深まらなかった…

次のイベントへ





判定

①扉の前に巨大な鉄の彫像が立っている。あれはなんだろう？

【知識】難しい

これは強敵のゴーレム。奥にある  
宝物庫を守護しているようだ。  
ひたいの宝石を取れば倒せるぞ！

鉄の彫像は特に価値は  
なさそうに見えた。それ  
より奥に宝物庫がある。



多数決

②宝物庫へ行く前にゴーレムを  
多数決 A倒す/B倒さないで多数決。急いで宝物庫へ向かうと、突然  
鉄の彫像が動き出した！

判定

③ゴーレムの額の宝石を取る！  
【感覚】難しい

判定

④ゴーレムと戦闘！  
【体力】大変

額の宝石を取られたゴーレムは  
機能を停止した！

ゴーレムは君たちを蹴散らした！

団結力-1

再挑戦



獲得

ゴーレムの宝石  
(500P) を得る。



獲得

ゴーレムのざんがい  
(100P) を得る。

ゴーレムを倒した君たちは、奥の宝物庫へ行って時間の許す限り財宝を探した。

## ■アドバイス■

最深部エリアは、最後の  
イベントがループしている。

これは、時間制限でボス  
が出てくるまで財宝を得ら  
れるボーナスイベントだ。

団結力が0になったら、結束  
(p.18) して回復すること。



判定

⑤目利きして高額な宝を見つける！

【知識】難しい



獲得

貴重な宝  
(200P) を得る。



獲得

微かな宝  
(50P) を得る。

⑥まだ時間は残されている。君たちはもう一度財宝  
を探すことにした！

再挑戦



判定

50mの巨大なドラゴンが現れた!何か知っているだろうか?

【知識】普通 (図鑑がないと難しい)

首元にある逆鱗が弱点だ。  
酒に酔いやすく、音楽を好む。

首元を隠し、ひとしきり匂いを  
嗅いだ後、君たちに吠えた!

難易度はMAX!このまま闇雲に挑んでも勝ち目はない。なにか良い  
アイデアはないだろうか?今から3分間、ドラゴンを倒す相談タイムだ!



アイデア

ドラゴンを倒す方法 (3分間の相談タイム)

良いアイデア (弱点を突く、持ち物や状況を活用するなど) で、  
10~20%の難易度減少、感覚判定可能、知識判定可能とする。  
※全能力で判定可能/難易度: 大変まで下がればすぐ判定へ

全案採用



CX判定

ドラゴンと戦闘!

【体力】MAX※

ドラゴンが強くて吹き飛ばされた!

団結力-1

再挑戦



獲得

ドラゴンの蓄えた、竜の宝  
(2000P) を得る。

見事、君たちはドラゴン気絶させた!  
今のうちにドラゴンから貴重な素材を得よう!

## ■アドバイス■

クライマックスはセッション  
から20分で移行しさらに、  
10分経過でエンディングへ  
有用なアイデア1案ごとに  
CX判定の難易度減少や、  
使用能力が増やせる。

団結力が0になったら、結束  
(p.18) して回復すること。



判定

ドラゴンから素材を得る

【感覚】難しい



獲得

竜鱗

(300P) を得る。



獲得

竜のエキス

(50P) を得る。

また時間は残されている。君たちはもう一度ドラゴン  
から素材を回収することにした!

再挑戦

# 有料版を 読んでね

死霊の森。崖からショートカットするか、遠回りして坂を下るかで、ルートが分岐しています。ショートカットの場合は高い確率で団結

一番最初の判定は楽勝のため、判定が大成功を収めているか確認しましょう。

15-150  
2500  
P

発生条件 セッションから20分経過

巫毒の影でイグネを重刑エン・スター

- ①  イビルゴーストについての普通  
 強い光を浴びると燃えだす
- ②  相談タイム3分
- ③  ゴースト戦 MAX (初期値)  
(成功すると変化する難易度低下)  
×: 団結力-1、2再挑戦
- ④  霊魂宝石 (+2000P)
- ⑤  呪いの品の鑑定に成功  
 マナ結晶 (+300P)
- ⑥ 続けて調達⑤再挑戦

スタート

イベントエリア

1 ダンジョン探し!

- ① 場所の調査が楽勝
  - : 団結力+1
- ② 行進が易しい
  - ×: 団結力-1
- ③ 迷いの森が難しい
  - ×: 団結力-1

2 急流の向こう岸

- ① 相談タイム2分
  - 川幅10m、水深5m、15mの木々がある。
  - 急流を渡る方法
    - A: 橋をぶるが普通
      - ×: 団結力-1
    - B: 舟を渡るが難しい
      - ×: 団結力-1

3 骸骨兵と分かれ道

- 瘴気を放つ骸骨型モンスター。
  - : ②の難易度↓
- ② 骸骨兵戦が普通
  - (1)成功なら、(2)易しい
  - : 魔骨(+5×PC人数P)
- ③ 崖か遠回りの坂か
  - A: 崖か遠回り
    - B: 坂か

有料版を  
読んでね

- ① 相談タイム3分
  - 長い崖を下る方法
    - A: ロープを使う
    - ②と②の難易度
      - 自力で降りる
      - ②前半が難しい
        - ×: 団結力-1
- ③ 崖下り後半が大変
  - ×: 団結力-1

- ① 落石察知が普通
  - : ②の難易度↓
- ② 落石回避が難しい

8 巨大バチの巣

- : 希少価値のある薬草 (+250P)
- ×: 毒ハチミツ (+50P)
- ② 続けて探すと①再挑戦

7 巨大バチの強襲

- ハチ型モンスター。
  - ① 不意打ちが難しい
    - ×: ②の難易度↑
  - ② 巨大バチ戦が普通
    - (1)大敵なら、(2)難しい
    - : 毒針(+10×PC人数P)

6 巨大バチの城

- : 希少価値のある薬草
  - ②の難易度↑
- ② 草を摘むか否か
  - A: 草を摘む→③へ
  - B: 摘まない→④へ進む
- ③ 慎重に摘むが大変
  - ×: 団結力-1

7の

スタート

①出現場所は知っている?

場所を見つけるまで探しまわった!

【知識】楽勝

【回帰力】

物部 近くに現れた者が、準備ができていない。準備ができていない!

②全速力で向かおう!

足並みが揃わなくてノロノロだ!

【体力】難しい

【回帰力】

向かおうと先は迷いの森に突っ込んでいた。迷いが進むのが早いか?

# 有料版を 読んでね

次のイベントへ

15mの木を10mの深さの川にも達し

10mの深さの川を渡るのに、何か良いアイデアはないだろうか?

自分たちの持ち物や周囲の状況から、解決手段を見つけよう。

アイデアが出たら、多数決でどの案にするか決めること。

A 剣で木を切って橋をつくる(次の判定の難易度H) /

B 舟をつくる

②向こう岸で渡る

溺れかけたが渡れた。

【体力】難しい(自選)

【回帰力】

次のイベントへ

1. 急流の川を渡る





切り立った崖の高さは100mほどあり、所々に真横へ木が生えている。

崖の上からは見ると、崖の斜面に足掛かりの少ない木が生えている。

そこを中間地点にして崖下りができそうだ。

①2分の相談タイム後、アイデアをプレイヤーに尋ねよう。

A5本結んで50mのロープをつくる。木にロープを結んで降りる/  
B手で降りる。真横に生えた木にジャンプして降りる

安全して降りられそうだ。  
(崖の判定の難易度↓)

強風が君たちを容赦なく襲い、  
無事降りられるだろうか?!

# 有料版を 読んでね



判定

判定【判定】(判定)



判定

判定【判定】(判定)

判定【判定】(判定)

イベントエリアへ

傷薬があるなら、落ちた人の  
手当ができる。ないとそのまま。



①何か音が聞こえる。なんの音だろうか。

【**①**の感覚】普通

落石に気付いた！と見つけた！

(次の判定の難易度△)

パパラレムが落ちてくる

落石だ！突然の事態に混乱する！



判定【**②**の体力】難しい(△の時普通)

押し負けた！

団結カー！

激突に打ち勝った君たちは

次のイベントへ

# 有料版を 読んでね



①坂には奇妙な形の草が生えている。あれはなんだろう？

【**①**の知識】難しい

あれはない

手引き抜きの判定(難易度△)

初め草のどうしようか



②坂に生えている草を引き抜くか、無視するか決める。

A 草を引き抜く B 草を無視して次の道へ多数決



③草を上手に引き抜こう！

【**③**の感覚】大変

次のイベントへ



マンダラ草 (800P)

を得る。

引き抜いた瞬間、大きな奇声を

発した草はふるふるうなに揺れた！

団結カー！

①突然、茂みから大量の巨大バチが現れた!それに反応できるか?!

【心感】難しい

君たちはオバケを随形をつくり  
巨大バチに冷静な対処をする

君たちは突然のことに怯えていたゆえ  
本来の力が出せなくなった!

②巨大バチの大群と激突する。戦闘開始!

【体力】普通 (この時は難しい)

君たちは巨大バチの大群  
を蹴散らす

# 有料版を 読んでね

毒針

獲得 (PC人数×10P)を得る。

団結力が0になったら 結束  
(p.18)して回復すること

①巣から女王バチのミツの貯蔵庫を探せ!

【心感】難しい

獲得 (250P)を得る。

獲得 (50P)を得る。

また時間は残されている。君たちはまた他にミツの  
貯蔵庫がないかを探そうとした!



①邪悪な亡霊、イビルゴーストが現れた!何か知っているだろうか?

【知識】音通(凶端がないと難しい)

強い光を浴びると燃え尽す!  
ワインがかかると実体化する!

六重がかり、そのままでは  
通り抜けてしまうかもしれない。

アイデアはないだろうか?今から3分間、イビルゴーストを倒す相談タイムだ!

②ドラゴンを倒す方法(3分間の相談タイム)

# 有料版を 読んでね

③イビルゴーストと戦闘!

イビルゴーストに呪いをかけられた!

宝を  
獲得 (300P)を得る。

見事、  
私たちはイビルゴーストを倒させた!  
ドラゴンからお礼をしてくれるようだ。

### ■アドバイス■

クワイマックスはセッション

④ゴーストから得たお詫びの品を鑑定する

【意見】難しい

10分経過でエンディングへ  
有用なアイデア案ごとに

獲得 (300P)を得る。

獲得 (50P)を得る。

使用能力が増やせる。

固結力がいになったら、結末  
(18)として回復すること

⑤また時間は残されている。改心したゴーストはさら  
にこの品を得意としてくれる!



かんぱん  
RPG 砂漠のピラミッド  
シナリオシート

# 有料版を 読んでね

ビッグファラオは、その昔、王様だった。  
PCと会話すると盛り上がるシナリオ。

ビッグファラオは、その昔、王様だった。  
幸福な社会にするため、相互監視社会+  
としたため討伐された。なぜ討伐されたか  
理解していないボンゴツである。

20-150

2014 P

発生条件 セッションから20分経過

- ① ビッグファラオについて  
② ビッグファラオの計画  
元王。計画のダメ出しに弱い。
- ③ 全案採用：ファラオを倒す方法  
④ ファラオ戦 MAX (初期値)  
(大変まで難易度低下)  
○：ファラオの仮面 (+1984P)  
⑤ 素材調達 難しい  
⑥ 続けて調達 再挑戦



# 有料版を 読んでね

魔王を倒して勝つから、仲良くするシナリオです。

エリア5では、メデューサメイドと会話するイベントがあります。基本的に、無害な

エリア7～9はループしています。魔王は千人前カレーを作ろうとしている

25-150

4000 P

発生条件 セッションから20分経過

エンスターも休む悪魔列エンスター

- ① 魔王について 〇 易しい
- 〇 案外平和主義。料理好き。
- ② 相談タイム3分
- ③ 魔王戦 〇 MAX (初期値)
- (敵の最大変革率低下)
- 〇 魔王の角 (+2000P)
- × 団結カー1、②再挑戦
- 〇 お土産 〇 難い
- 〇 魔王特製カレー (+500P)
- ⑥ 続けてもらえる ⑤再挑戦

# イベントエリア

## 西尖塔

- ① 大魔石割り 難しい  
○: 最大の魔石 (+20×成功度P)  
×: 魔石 (+50P) と魔王が現れ、今から魔導書作りするから退いて。強制転送させられる。

## 玉座

- ① 本棚探索 大変  
○: 禁書 (+100×成功度P)  
×: 魔王料理本 (+100P) 十人前ルーに今日はしつくる。と書いてある。魔王の部屋に隠れている。東か西か選ぶ  
A東→7、B西→8

## 東尖塔

- ① 財宝探索 難しい  
○: 貴重宝 (+20×成功度P)  
×: 微妙な宝 (+50P) と魔王が現れ、今から探し物するからちょっと退いて。強制転送させられる。

## グリフォン

- ワンの上半身とライオンの下半身をした怪物型モンスター。  
① 怪物  
○: ②  
② グリフォン  
(①成功)  
○: ③  
×: 団結

- 髪が蛇でメイドの姿をした人型モンスター、メデューサ。  
③ 相談タイム2分  
○: ④  
×: 団結

- ① カレーがある無人の厨房  
○: 茶休むか休まないか  
A 会話タイム1分  
×: 団結力+1  
○: ②  
×: ③  
○: ④  
×: ⇒7へ進む  
×: ⇒5へ進む

## 1

### エンジェル探索!

- ① 天使探索  
×: 団結力-1  
② 天使探索  
×: 団結力-1  
③ 行進 普通  
A: 団結力-1

## 2

### 正面の門番

- ① ミノタウロス戦 難しい  
○: 生き (+100P)  
×: 団結力-1、⇒3へ進む  
② 正面突破が裏へ回るか  
A 正面突破 難しい  
○: ⇒5へ進む  
B 裏へ ⇒3へ進む

## 3

### 裏口

- : 裏口を見つける  
×: 団結力-1、①再挑戦  
① 相談タイム10秒  
○: 扉を開ける方法  
A 「鍵開け具」 普通  
×: 団結力-1、①再挑戦  
○: ②  
×: 団結力-1

## スタート

# 有料版を 読んでね

レベル



性別



キャラクターの名前



年齢



種族



特徴



職業



出自



性格



イラストやその他記入欄

体力

能力値

知識

能力値

感覚

能力値

装備

魔具

道具



メモ

判定の方法

自分のレベル個のサイコロを振る。  
能力値以下の目のサイコロは「成功」、  
超えたり落ちたサイコロは「失敗」。  
全員の成功したサイコロの数を求める。

[例] 能力値3の判定

出目 ≤ 能力

能力 < 出目



成功



失敗

所属グループ名



レベル



性別



キャラクターの名前



年齢



種族



特徴



職業



出自



性格



イラストやその他記入欄

体力

能力値

知識

能力値

感覚

能力値

装備

魔具

道具



メモ

判定の方法

自分のレベル個のサイコロを振る。  
能力値以下の目のサイコロは「成功」、  
超えたり落ちたサイコロは「失敗」。  
全員の成功したサイコロの数を求める。

[例] 能力値3の判定

出目 ≤ 能力

能力 < 出目



成功



失敗

所属グループ名



団結力

難易度

MAX

大変

総レベル

難しい

普通

大成功

易しい

楽勝

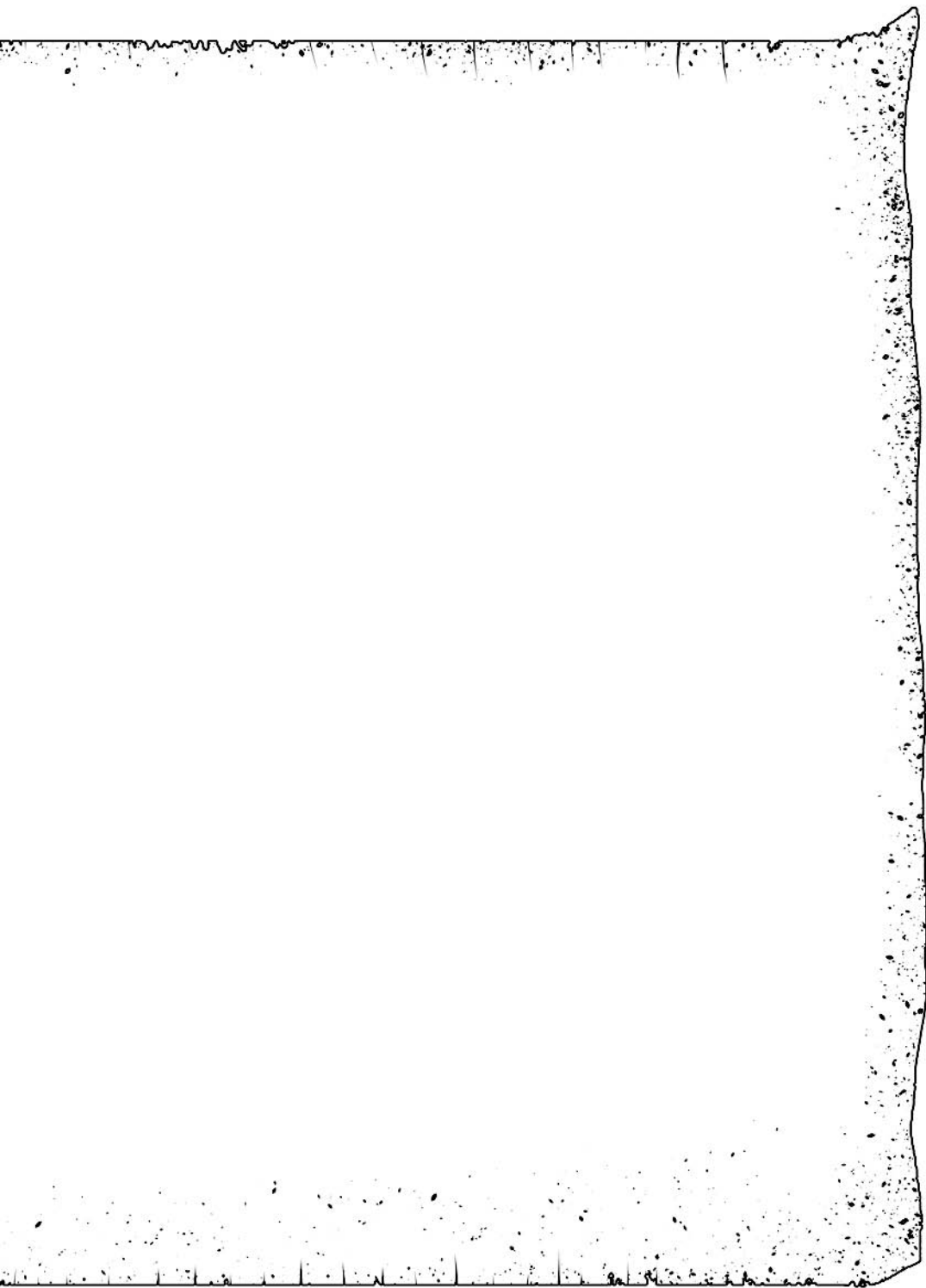
財宝

総計

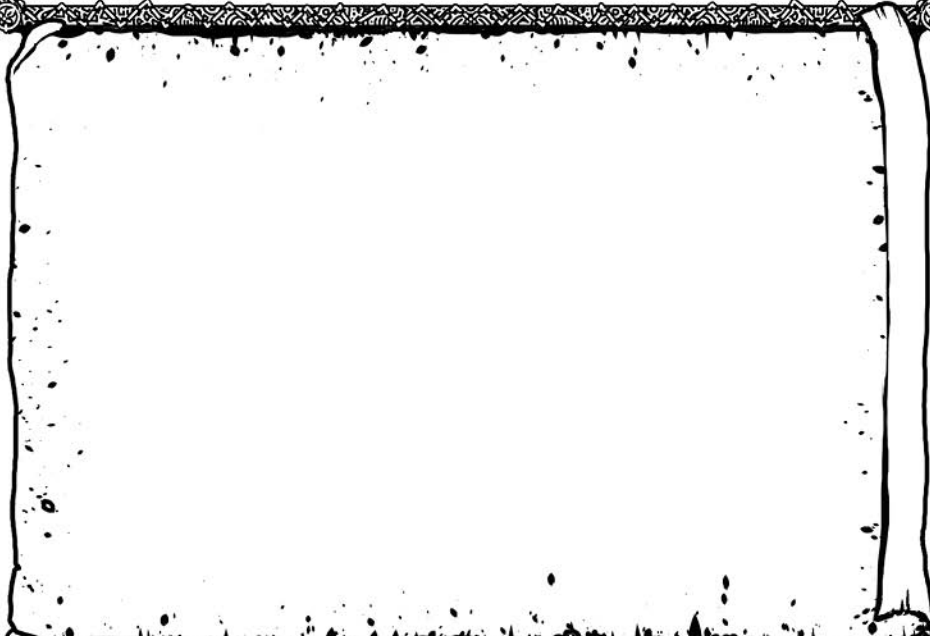
ひとりあたり

P

P



みんなで作る  
ダンジョン  
RPG  
シナリオシート



シナリオについて

クライマックス

発生条件

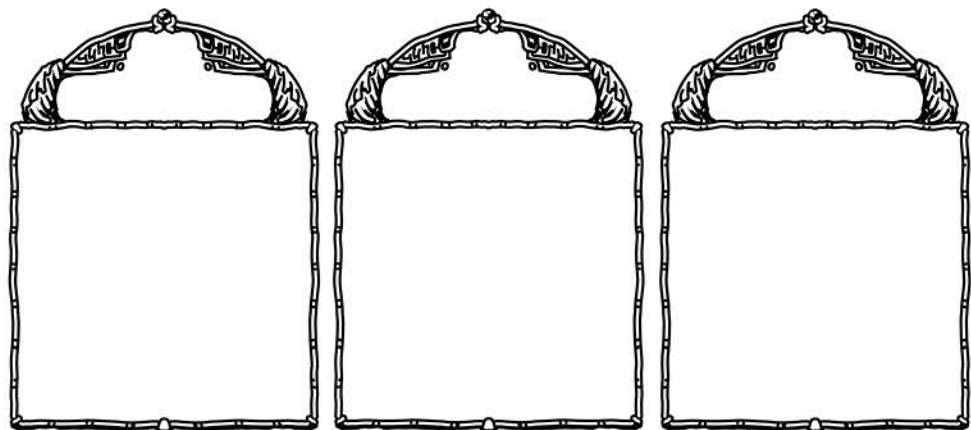
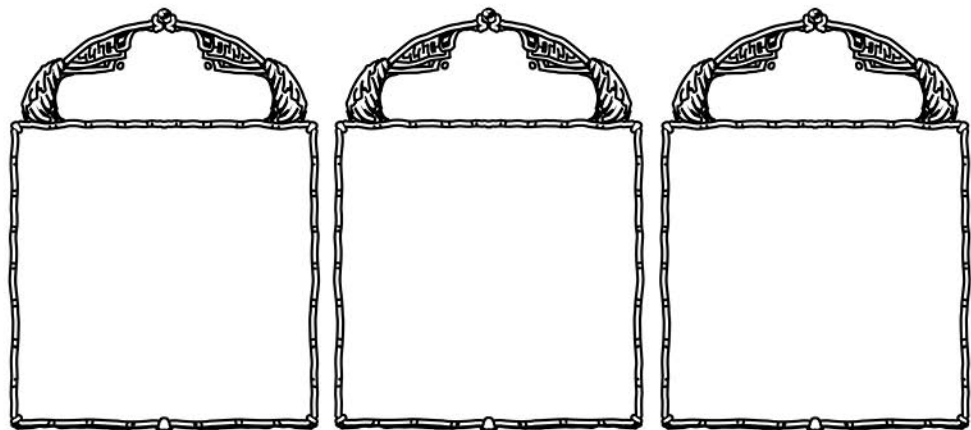
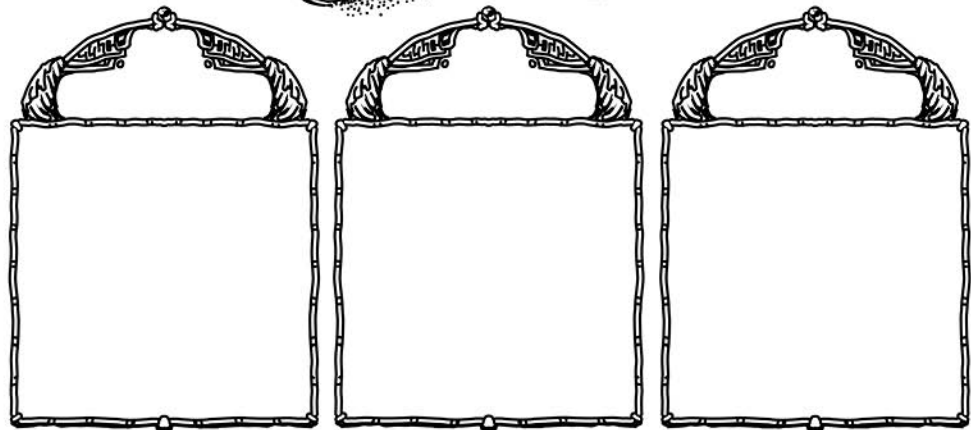
推奨総レベル

シナリオ目標額



P

# イベントエリア





## あとがき

みんなでダンジョンは、TRPGの特徴を短時間で多くの人に知ってもらおう目的で作られたゲームです。

キャラクターの作成、役割分担、仲間との協力、ダイスロール、ワクワクする物語を何人でも1時間で味わえるようルールを工夫しました。

また、ゲーム内で「判定」「挙手」「発言」と三段階に分けて能動的な参加を促すことで段々と慣れていってもらおうようにつくってあります。 [保田琳]

TRPG 研究・子どものコミュニケーション研究の専門家として、学校の先生方や支援職の方々と相手に講演や研修をするとき、また余暇活動支援のファシリテーターとして、子ども集団を相手にレクリエーションやワークショップを行うとき、はたまた大学の授業で学生たちに TRPG について知ってもらうときに、『みんなでダンジョン』をフル活用しています。

ダイスによるキャラ作成や一斉授業形式の進行、「団結力」などのルールは、TRPG を知らない人でも比較的参加し易く、初めて会った人同士でも「ゆるーい連帯感」を持つことができ、何よりどんな集団でも確実に盛り上がります！

TRPG の面白さを多くの人に手取り早く知ってもらうのに最適のシステムです！

[加藤浩平：東京学芸大学研究員・『いただきダンジョン RPG』共著者]

## 『みんなでダンジョンRPG』

初版 2019年（令和元年）5月25日

第二版 2019年（令和元年）6月2日

作・絵 保田 琳

協力 加藤 浩平 様 藤野 博 様  
ひゅぶのほりっく様 卓上劇団ひゅぶのしす様  
このゲームを遊んでくださった皆様

印刷用 PDF データなどを公式サイトに公開します。

「#みなダン」と Twitter 等で感想などを呟いてもらえたら作者は喜びます。

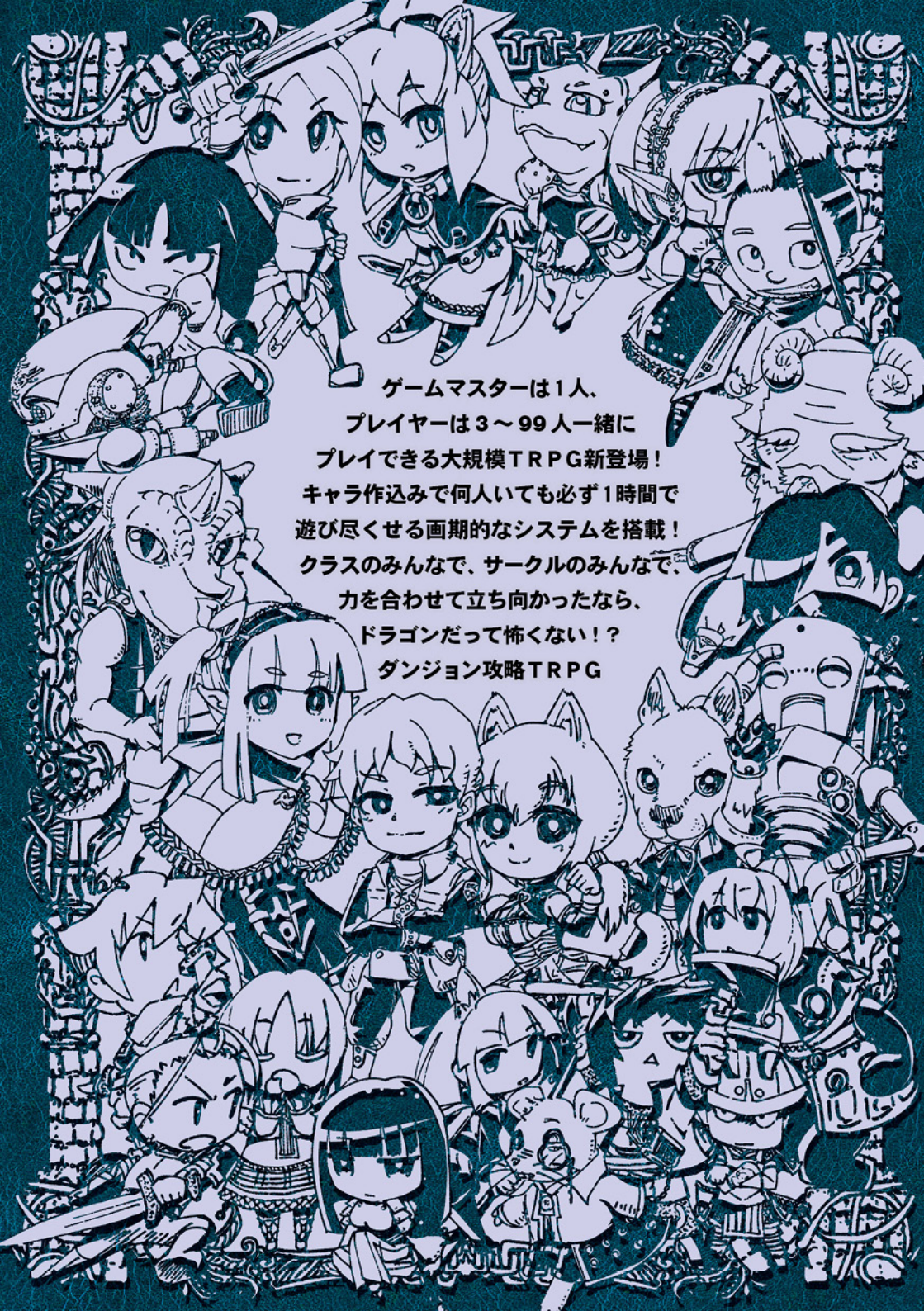


利用の際は必ず下記サイトを参照下さい。  
[www.bunka.go.jp/jiyuriyo](http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo)

みなダン QR コード







ゲームマスターは1人、  
プレイヤーは3～99人一緒に  
プレイできる大規模TRPG新登場！  
キャラ作込みで何人いても必ず1時間で  
遊び尽くせる画期的なシステムを搭載！  
クラスのみならず、サークルのみならず、  
力を合わせて立ち向かったなら、  
ドラゴンだって怖くない！？  
ダンジョン攻略TRPG