



100人と1時間で遊べる
 多人数対応TRPG!?

みんなで ダンジョン RPG

新版

体験版



監修 加藤浩平
 作・絵 保田 琳

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、総計ポイントを目標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.27

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

鬼退治

準備物

- ・ボードシート p.92 (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



このQRコードはダウンロードページへ繋がっています。
PDFのシートをDLして印刷してください。

- ・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



- ・6面体サイコロ
プレイヤー人数
(最低15個ほど)



- ・キャラクターシート p.90
プレイヤー人数
大人数や成長せず1回のみ遊ぶ時、視認性を重視するなら簡易版を使うとよい。

簡易版



通常版



OR





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、プレイヤーはルールブックが未所持でも遊べます。

ゲーム用語

エリア：MAP上に描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.34) 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)

所属グループ名 レッドドラゴン

難易度 MAX 100

大成功 54/74

団結力 1

総レベル 100

大成功 +20

財宝

金x100 1000P
 光3キ1Jx10 5000P
 花x51 51P
 竜玉 10000P

セッション中に記入する。

MAX/100!
 70
 80
 60
 (54)
 竜玉 10000P

ドラゴン襲来!

花x51
 51P

川 アイア
 板を橋にする

角読 失敗!
 団結力-1



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書きます。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。

～ 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。

～ 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。
大人数で攻略するのがセオリー。

～ 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。

～ 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。

～ 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。

～ 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。

～ 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。
しょ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。

～ 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。

～ 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：各能力値の数だけそれぞれの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：書き終わったら、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。
生まれながらにし
て硬いウロコと、
戦士の力をもつ。



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^③

能力^④ 持ち物^⑤



ナイト 騎士

剣や弓での戦闘や力仕事が得意な職業です。

職業の基本能力

- ✧体力：4
- ♡知識：3
- ☺感覚：1

体力



必要場面

戦闘
力仕事
運動
跳躍
登はん

体力の道具

- 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。
- 干し肉 ほしにく 保存が効く硬い燻製された肉。



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：3

知識



必要場面

調査
解説
鑑定
通訳
記憶

知識の道具

- 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

器用な手先をもち罠の発見解除が得意な職業です。

職業の基本能力

- ✧体力：3
- ♡知識：1
- ☺感覚：4

感覚



必要場面

知覚
手作業
芸術
罠関係
料理

感覚の道具

- ロープ 10mほどある長い縄紐。
- 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 がつき 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
性別	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
年齢	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
特徴	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	マツチョ
	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
出自	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
性格	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	
出自	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	ディアーナ	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	バルク	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yam
	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 ブロンズ	黒鉄 アイアン	白金 プラチナ
	3	天空 スカイ	大陸 グラウンド	大海 オーシャン	宇宙 コズミック	迷宮 ダンジョン	人類 ヒューマン
	4	鈴 ベル	影 シャドウ	光 ライト	雨 レイン	雲 クラウド	夜明け デイブレイク
	5	神聖 セイント	暗黒 ダーク	火 ファイア	氷 アイス	風 ウィンド	雷 サンダー
	6	超 スーパー	真 トゥルー	完全 パーフェクト	高 ハイ	大 ビッグ	終末 エンド

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

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

みんなの
ダンジョン
RPG
キャラクター
シート

気が強くて頼りになる。

お金の問題ありません。

イラストやその他記入欄

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

金髪

職業

ナイト

出自

商人

性格

明るい

体力

5

知識

3

感覚

1

道具

道具

道具



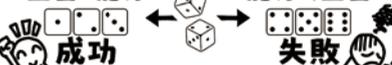
メモ

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



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・盗賊のうち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びましょう。

(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・ロボなら知識、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 シナリオ目標額の発表

② 20分間のダンジョン攻略

③ 10分間のクライマックス p.26

④ ダンジョン消滅しエンディングへ p.27

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.27)」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！

② 3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.27) 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)

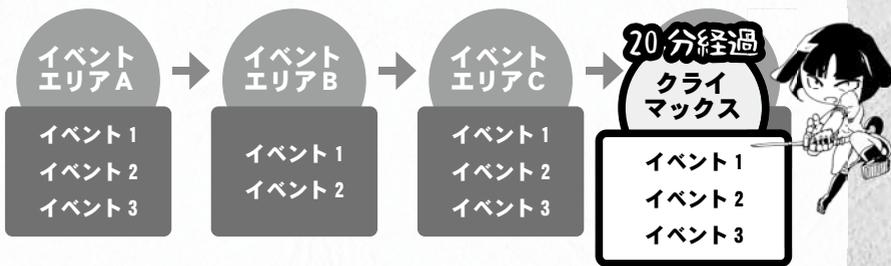


イベント

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.26) 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



イベント



基本ルール

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きく
上回った時、大成功して
団結力が+1される！

成功度 $<$ 難易度

判定成功へ

判定失敗へ

「君たちは大きな岩をどかさうとします。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

シミュレーション

「大雨が降ったせいか川の流りは速く、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感覚判定で、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) して団結力が増加します。

「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!

②3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! ※多人数の場合、1チーム1アイデアとすること

- ・弱点を突くなどのよいアイデアは難易度を1割~2割ほど低下させる。
- ・持ち物を活用するなら、関連する能力を判定に使用できるようになる。
- ・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。

⑤CX判定に成功で大量Pを獲得する。失敗で団結力-1して再挑戦へ。

「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。

■道具の入手

PCは現在の道具の数×10P支払うことで、新たな道具を得ます。

新たに入手した道具は、□に✓するかメモに記入しましょう。

※体力・知識・感覚の道具が計8個なら、9つ目は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!」



みんなので ダンジョン RPG

体験版では以下の要素は未公開となります。

成長による専用道具、上級ルール、VRルール

45～150レベルの難易度表、シナリオ作成の基準、シナリオ3本
気になった方はぜひ、ご購入ください。



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40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.16の進行手順を参考に話す。簡易版キャラクターシートを使ってもよい。

■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は進行を止めないと事前説明する。

■エンディング

- ・成長はせずに、感想を聞いて終わる。また、報酬の分配は省いてもよい。



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種類です。PCの総レベル別となっている難易度適正表(p.34)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	難易度がPCの総レベルとなるクライマックスの判定です。

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

総レベル（PC全員のレベルの合計）を参照し、各難易度と大成功を 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（MAX = 総レベル）。

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)

みんなので ダンジョン RPG

体験版では以下の要素は未公開となります。

成長による専用道具、上級ルール、VRルール

45～150レベルの難易度表、シナリオ作成の基準、シナリオ3本
気になった方はぜひ、ご購入ください。



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が司会進行する最低限の情報が載せてあります。
- ・ 実際に遊ぶ時は、情景描写したりアレンジしたりするともっと盛り上がります。
 - ・ シナリオ目標額はセッションを始める時に伝え、必要な財宝の目安にします。
 - ・ 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。
- ⑥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。
- ⑥…判定のマーク。内容【使用能力】難易度の順で表現されます。
- 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。一番挙手した数の多い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か発表します。
- 団結力+1…団結力を1上げます。

シナリオの進め方

キャラクター作成 (p.16) →シナリオ→エンディング (p.27) 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。

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



○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、
判定イベント
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、クラーケン、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と同数程度のゴブリン、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向きツールとして、ココフォリア、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挙げます。

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。

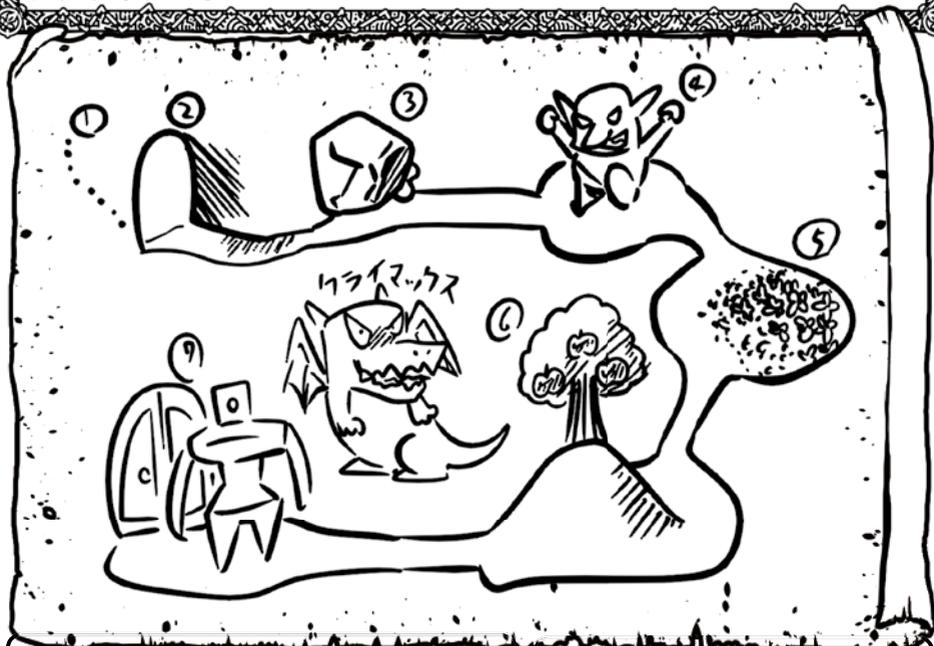




シナリオ集

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、GMI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は変わります。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.30 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級の大トカゲ型モンスター。

- ① ⑥ 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 ⑧ 相談タイム3分
全案採用：ドラゴンを倒す方法
- ③ ⑥ ドラゴン戦 ④ MAX (初期値)
(④ ⑤ ⑥ 大変まで難易度低下)
○ ⑥ 竜の宝 (+1500P)
×：団結力ー1、②再挑戦
- ⑤ ⑥ 素材調達 ④ 難しい
○ ⑥ 竜鱗 (+300P)
× ⑥ 竜のエキス (+50P)
- ⑥ 続けて調達 ⑤ 再挑戦

1

ダンジョン探し!

今回の目標額は2000p!
 だいたい1pで現代でいう
 1万円の価値がある。

- ① 場所の調査 難しい
 ×: 団結力-1
- ② 向かう方角 普通
 ×: 団結力-1
- ③ 行進 難しい
 ×: 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
 (+リュックの数×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
 ○: ゴレムのさんがい
 (+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、難しい)
 ○: 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成功度P
 ×: 団結力-1

君たちはダンジョン出現の噂を聞く。今回は2000p稼ぐつもりだ！
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！



判定

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。



判定

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!



判定

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

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



多数決

A

Aランタンの明かりを灯すと、
先の様子がよく見えた。

次のイベントへ

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

■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

A



判定

②大きな岩を動かす！

【👤体力】難しい



獲得

虹色キノコ (リュックの数
×10P) を得る。

次のイベントへ

B

次のイベントへ

動かせず、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

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 \uparrow)

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

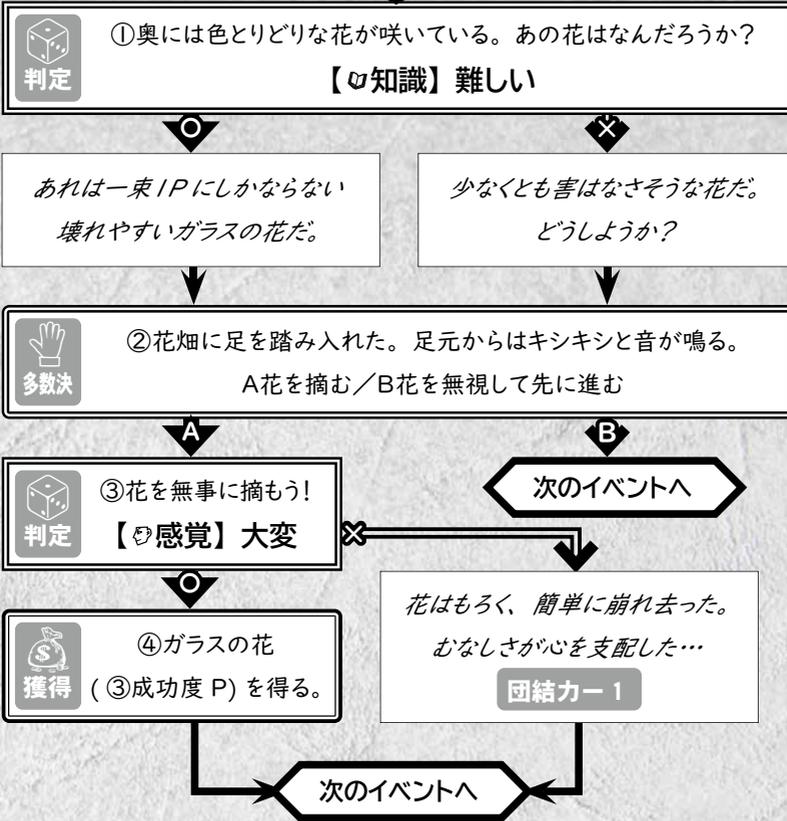
獲得 金粒
(PC人数 \times 5P)を得る。

■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。

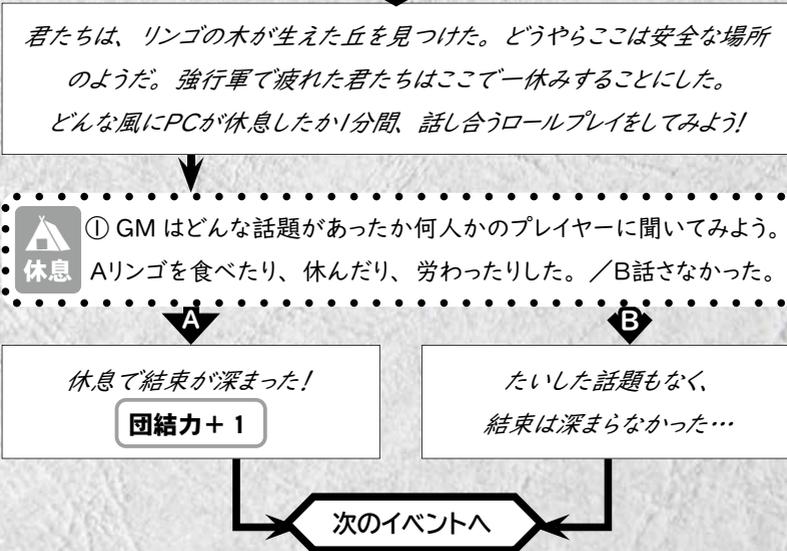
次のイベントへ



スタート



スタート



スタート

7 宝物庫と守護者

 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。

 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

急いで宝物庫へ向かうと、突然、鉄の彫像が動き出した！

 ③ゴーレムの額の宝石を取る！
【感覚】難しい

 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、結末(p.18)して回復すること。

 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

シナリオ

スタート

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、
全案採用 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

CX ドラゴンと戦闘!
判定 【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、君たちはドラゴンを気絶させた!
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。

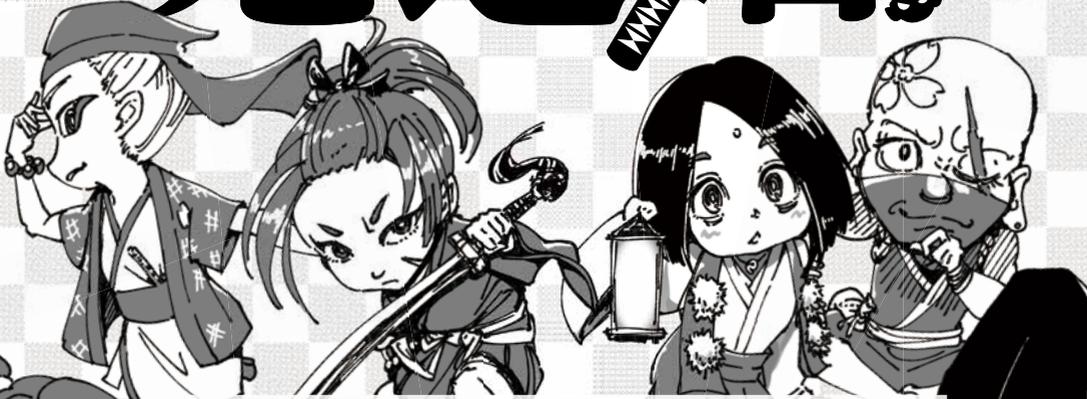
判定 ドラゴンから素材を得る
【感覚】難しい

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

みんなで 鬼退治!



桃太郎の鬼退治も伝説となった時代——世の中には、鬼や怪物が再び出没し、悪行の限りを尽し人々を苦しめておりました。



村は鬼たちに襲われ、田畑は荒らされ、人々は、山へ柴刈りにも、川へ洗濯にも行けぬまま、鬼に怯えて暮らしていたのでございます。

されど、古来より悪の栄えたためしなし——鬼どもの悪行を止めるため、「桃太郎の子孫たち」が立ち上がる!



日ノ本各地より集まってきた「桃太郎の子孫たち」で、いざ「みんなで鬼退治」!



一人ではご先祖様の桃太郎に及ばずとも、みなで力を合わせ、鬼退治を成功させてご覧に入れましょう!

みんなで鬼退治とは？

和風ファンタジー世界を舞台とした『みんなでダンジョン RPG』です。
 変更点①PCは「桃太郎の子孫」で、種族はなく職業のみ、初期道具変更
 ②MAX⇒最強 ③財宝のポイントや成長要素がなく、報酬の分配もない
 その他の基本的なルールや進行は『みんなでダンジョン RPG』と同じです。

ランダムシナリオ

『みんなで鬼退治』では、ランダム作成用のシナリオシートを用意してあります。p.72～81のイベントを記入してページ数を記し、セッション中にGMが内容を読み上げます。

みんなで 鬼退治!

シナリオシート
シナリオ名

あらかじりの作成してGMがセッションで使用する。
 ①順番表でイベントの難易度が発生する順番を決定。
 ②それぞれ番号と参照ページ、イベント名を記入。
 ③強敵では、強敵表を、ボスにはCX表で決定。
 【セッション】
 PC人数や難レベルで難易度の数字が変動する。
 団結力は1から始まる。

メモ、もしくはボードシートに書くテンプレート

START→

番号	ページ
種名	種名

セッション時に記入する。

難レベル **＝最強**

↑サイコロの総数
 大成功 大変 /

↑難レベルに応じ判定で上回る成功の数が変わる。
 ↓初期値は1。
 団結力 普通 /

素晴 / 難しい /

成功数 (大成功)

グループ名

ボス

番号	ページ
CX イベント名	

残り 10 分で発生!

順番：

番号	ページ	イベント名

強敵

番号	ページ	イベント名

滑る床

君たちが通路を進んでいると、突然、通路に油がまかれて床が滑りやすくなった！
 転ばずに先へ進めるか、冒険者は全員、難易度【易しい】で体力判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 体1	
○大成功	滑るように進み、むしろ走るより速く移動できた！団結力が1上がった。
○成功	慎重に進むことで先に進めた。
×失敗	ツルン！とこけた！団結力が1下がった。

【ランダムイベントの見方】
 左を読み上げて判定などを行い、右の該当する結果を伝えます。

【流用】
 このランダムシナリオは『みんなでダンジョン RPG』の世界観に合わせて表現を変えれば流用できます。
 例えば、竜宮城⇒海底神殿、鬼⇒オーガにします。

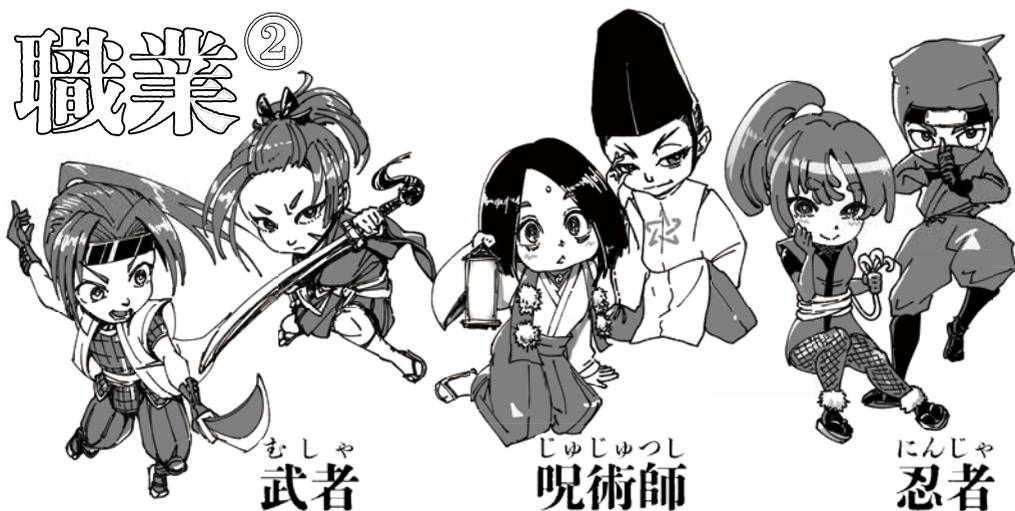
キャラクター作成

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

- 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職業：武者・呪術師・忍者の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。
 - ③能力：選んだ職業の能力値（体力・知識・感覚）を各能力に記入します。
 - ④持ち物：各能力値の数だけ、その能力の持ち物を取得（チェック）します。
 - ⑤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。
 - ⑥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。
 - ⑦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。

職業 ②



むしゃ
武者

じゅじゅつし
呪術師

にんじゃ
忍者

剣や弓での戦闘
や力仕事得意
な職業です。

職業の能力値

体力：5
知識：3
感覚：1

物知りで、解説
や鑑定が得意な
職業です。

職業の能力値

体力：1
知識：5
感覚：3

手先が器用で、
罠の発見解除が
得意な職業です。

職業の能力値

体力：3
知識：1
感覚：5

能力^③

体力

体を使う行動がどれだけ得意かを表します。

体力の必要な場面

倒したり守ったりの戦闘
荷物を運ぶ力仕事
跳んだり走ったりの運動

知識

頭を使う行動がどれだけ得意かを表します。

知力の必要な場面

調査・古代文字の解読
鑑定・異種族との通訳
爆発物の取り扱い

感覚

技を使う行動がどれだけ得意かを表します。

感覚の必要な場面

何か知覚する・手作業
絵や音楽、踊りの芸術
罠の設置や解除

持ち物^④

「体力」 の数だけ 選べる 持ち物 リスト



●袋 ふくろ
財宝や水を入れる袋。



●刀 かたな
尖った刃で敵を攻撃する武器。



●おにぎり
空腹を満たす米の食べ物。



●木槌 きづち
重い先端で敵や物を叩く鈍器。



●弓矢 ゆみや
離れて撃つ武器。矢筒付き。



●お供・犬 おとも・いぬ
追跡や戦いが得意なお供。

「知識」 の数だけ 選べる 持ち物 リスト



●ちょうちん
明かりを灯す照明器具。



●薬草 やくそう
痛みを和らげる薬効がある草。



●図鑑 ずかん
様々なことが記された本。



●鏡 かがみ
光を反射して物を映す物。



●かんしゃく玉 かんしゃくだま
すごい音を出して爆発する玉。



●お供・猿 おとも・さる
ものまねや芸が得意なお供。

「感覚」 の数だけ 選べる 持ち物 リスト



●荒縄 あらなわ
10mほどある長い縄紐。



●鍵開け具 かぎあけぐ
鍵開けに使う針金やテコー式。



●油壺 あぶらつぼ
滑りを良くする可燃性の油。



●笛 ふえ
美しい音色を奏でる楽器。



●酒 さけ
アルコールを含む純米のお酒。



●お供・雉 おとも・きじ
目がよく、空を飛べるお供。

プレイヤーガイド 裏面

サイコロ決定表

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

5

D6	1	2	3	4	5	6
性別	女性	女性	男性	男性	その他	不明

D6	1	2	3	4	5	6
年齢	10代	10代	20代	20代	30代	不明

D66	1	2	3	4	5	6	
特徴	1	赤い瞳	金髪	眼帯	長身	色っぽい	猫の耳
	2	青い瞳	銀髪	メガネ	小柄	怖そう	兔の耳
	3	緑の瞳	赤髪	狐面	筋肉質	美しい	犬の頭
	4	紫の瞳	青髪	覆面	細身	無表情	龍の頭
	5	金の瞳	緑髪	ハチマキ	凜々しい	傷跡	半妖
	6	銀の瞳	剃髪	能面	かわいい	刺青	鬼の子

D66	1	2	3	4	5	6	
出自	1	農民	公家	炭焼	板前	学者	桃
	2	職人	将軍家	鍛冶屋	木こり	巫女	竹
	3	漁師	大名	宿屋	占い師	猟師	瓜
	4	旅商人	武士	酒場	芸人	僧侶	ひょうたん
	5	商人	浪人	薬屋	船乗り	芸者	カブ
	6	役人	忍者	医者	風呂屋	盗賊	キャベツ

D66	1	2	3	4	5	6	
性格	1	優等生	物静か	仕事人	お堅い	陽気	野性味
	2	真面目	几帳面	合理的	厳しい	腹黒	天然
	3	爽やか	繊細	素直	心配性	マイペース	大雑把
	4	勇敢	照れ屋	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	冷静
	6	頼もしい	穏やか	キザ	優しい	のんびり	ツンデレ

表の使い方

PCの性別・年齢・特徴・出自・性格・名前は、 $\square \Rightarrow \square$ 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。

出自	1	農民
	2	職人
	3	教師
	4	旅商人

キャラクターの名前表

⑥

D66		1	2	3	4	5	6
女性名	1	カズハ	マツ	ルリ	アンズ	ハナコ	ミツリ
	2	フタバ	サクラ	ヒスイ	スモモ	シノブ	レイラ
	3	ミツバ	スミレ	スズ	リンゴ	ツキヒメ	アリサ
	4	ヨツバ	ヨモギ	セイギョク	ミカン	ヒナ	メイ
	5	サツキ	アヤメ	コウギョク	モナカ	ユキカゼ	コトハ
	6	ムツキ	カエデ	セキエイ	チマキ	シロエ	カグヤ

D66		1	2	3	4	5	6
男性名	1	イチロウ	ヒノキ	コテツ	ウイロウ	シンパイ	トウゴウ
	2	ジロウ	クヌギ	ハガネ	ヨウカン	ムサシ	ジン
	3	サブロウ	サカキ	セイドウ	ゲツパイ	コタロウ	ゴウ
	4	シロウ	クスノキ	コンゴウ	ザンゲツ	タケヒト	アテルイ
	5	ゴロウ	オオスギ	ガンテツ	カシワ	タダノブ	キョウ
	6	ロクロウ	カツラ	コクヨウ	トウキビ	サスケ	スサノオ

D66		1	2	3	4	5	6
その他 不明名	1	カズラ	イチヨウ	リン	エホウ	コチ	イリルイ
	2	レイリ	ナナクサ	メノウ	サボン	ウツセミ	ミカツキ
	3	アセビ	ウルシ	ソウダ	ラクガン	ユウギリ	エンラ
	4	ヒトメ	ヤナギ	アラレ	ムラサメ	ユウリ	クラマ
	5	ニノ	ミズキ	ギン	カンテン	カオル	ソラノ
	6	サンクウ	アオイ	リョクレン	ハギ	キリカ	ナナシ

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 くろ・コク	白 しろ・ハク	赤 あか・セキ	青 あお・セイ	黄 き・オウ	緑 みどり・リョク
	2	鋼 はがね・コウ	銀 しろがね・ギン	銅 あかがね・ドウ	青銅 セイドウ	黒鉄 コクテツ	白金 ハッキン
	3	天空 テンクウ	大陸 タイリク	大海 タイカイ	宇宙 ウチュウ	迷宮 メイキュウ	人類 ジンルイ
	4	鈴 すず・リン	影 かげ・エイ	光 ひかり・コウ	雨 あめ・ウ	雲 くも・ウン	海 うみ・カイ
	5	木 き・モク	火 ヒ	土 つち・ド	金 かね・キン	水 みず・スイ	雷 かみなり・ライ
	6	超 チョウ	真 シン	完全 カンゼン	高 コウ	大 ダイ	終末 シュウマツ

D66	1	2	3	4	5	6	
B	1	狼 おおかみ・ロウ	狐 きつね・コ	獅 シ	虎 とら・コ	鷹 たか・ヨウ	鳥 とり・チョウ
	2	刀 かたな・トウ	槍 やり・ソウ	斧 おの・ブ	杖 つえ・ジョウ	矢 ヤ	盾 たて・ジュン
	3	武 ブ・ム	天 あま・テン	魔 マ	妖 あやし・ヨウ	巨 キョ	勇 ユウ
	4	鬼倒 キトウ	魚 さかな・ギョ	獣 けもの・ジュウ	鷲 わし・シュウ	飛 ヒ	竜 リウウ
	5	桜 さくら・オウ	菊 キク	藤 ふじ・トウ	松 まつ・シヨウ	竹 たけ・チク	梅 うめ・バイ
	6	星 ほし・セイ	月 つき・ゲツ	日 にち・ヒ	輪 わ・リン	翔 シヨウ	理 ことわり・リ

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

キャラクターシートの記入例

レベル
(サイコロを振れる数)
/

キャラクターの名前
ゴロウマル

みんなで
鬼退治!
キャラクターシート

職業
武者

特徴
カッコいい

けって、イケメンではない(重要)。



イラストやその他記入欄

性別
男性

出自
大名

年齢
青年

性格
真面目

能力値

体力 5

体力の道具

<input checked="" type="checkbox"/> 袋	<input checked="" type="checkbox"/> 刀
	
<input checked="" type="checkbox"/> おにぎり	<input checked="" type="checkbox"/> 木槌
	
<input type="checkbox"/> 弓矢	<input checked="" type="checkbox"/> お供・犬
	

知識 3

知識の道具

<input checked="" type="checkbox"/> ちょうちん	<input type="checkbox"/> 薬草
	
<input checked="" type="checkbox"/> 図鑑	<input checked="" type="checkbox"/> 鏡
	
<input type="checkbox"/> かんしゃく玉	<input type="checkbox"/> お供・猿
	

感覚 1

感覚の道具

<input checked="" type="checkbox"/> 荒縄	<input type="checkbox"/> 鍵開け具
	
<input type="checkbox"/> 油壺	<input type="checkbox"/> 笛
	
<input type="checkbox"/> 酒	<input type="checkbox"/> お供・雉
	

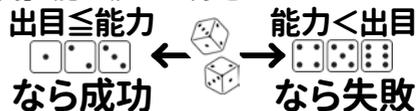
所属グループ名

赤竜団

【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



ランダムシナリオ

ランダムシナリオについて

ランダムシナリオとは、GMが司会進行するダンジョンの情報を半自動生成してお手軽にシナリオを作成できるようにしたものです。

- ・GMはサイコロを使ってシナリオをランダムに構築できます。
- ・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。
- ・ランダムシナリオは財宝によるポイントの獲得がありません。
- ・財宝を設定したい場合は、サンプルシナリオを参考にしてください。

シナリオの遊び方

- ・最初に、導入イベントを一つ決めます。導入の成功と失敗は、ボスと対峙するCXイベントの後に描写します。
- ・終了10分まではランダムイベント表のイベントを次々こなします。順番表で、あらかじめイベントの順番を決めてシナリオシートに書きます。
- ・ランダムイベントを6つこなしたら、次のイベントは強敵表となります。
- ・終了10分前になったら、途中でも、CXイベントに強制突入します。
- ・団結力が0になったら、イベントを中断し、結束を行います。結束で団結力が1以上になったら、イベントを再開します。
- ・CXイベントでは、勝つまでは何度でも再挑戦できます。

【イベントのバランス】

- ・イベントは、判定（体力・知識・感覚）の3種類、多数決、アイデア、休息をまんべんなく体験できるのがバランスよいシナリオです。
- ・イベントが尽きたり、予定していないイベントが発生したりした時、シナリオでまだ出していないイベントを発生させましょう。

D6	イベント名	番号	p.	
導入表	1	鬼ヶ島	OP1	72
	2	鬼ノ城	OP2	72
	3	鬼の集落	OP3	72
	4	からくり屋敷	OP4	73
	5	隠れ里	OP5	73
	6	竜宮城	OP6	73

D6	イベントの順番		
順番表	1	体力判定→多数決→知識判定→感覚判定→休息→アイデア→強敵	
	2	感覚判定→体力判定→多数決→アイデア→知識判定→休息→強敵	
	3	知識判定→感覚判定→体力判定→アイデア→休息→多数決→強敵	
	4	体力判定→多数決→知識判定→感覚判定→アイデア→休息→強敵	
	5	知識判定→感覚判定→体力判定→多数決→休息→アイデア→強敵	
	6	知識判定→多数決→感覚判定→アイデア→体力判定→休息→強敵	

D6	イベント名	番号	p.
体力判定表	1	滑る床	体1 74
	2	滑る床	体1 74
	3	転がり岩石	体2 74
	4	転がり岩石	体2 74
	5	子鬼軍団	体3 74
	6	子鬼軍団	体3 74

D6	イベント名	番号	p.
アイデア表	1	暗闇	案1 77
	2	暗闇	案1 77
	3	壊れた下り階段	案2 77
	4	壊れた下り階段	案2 77
	5	閉じられた扉	案3 77
	6	閉じられた扉	案3 77

D6	イベント名	番号	p.
知識判定表	1	鳴子	知1 75
	2	鳴子	知1 75
	3	落とし天井	知2 75
	4	落とし天井	知2 75
	5	正体不明	知3 75
	6	正体不明	知3 75

D6	イベント名	番号	p.
多数決表	1	左右から聞こえる音	決1 78
	2	左右から聞こえる音	決1 78
	3	左右から漂う匂い	決2 78
	4	左右から漂う匂い	決2 78
	5	下り坂と上り坂	決3 78
	6	下り坂と上り坂	決3 78

D6	イベント名	番号	p.
感覚判定表	1	落とし穴	感1 76
	2	落とし穴	感1 76
	3	隠し扉	感2 76
	4	隠し扉	感2 76
	5	影法師	感3 76
	6	影法師	感3 76

D6	イベント名	番号	p.
休息表	1	安全地帯	休1 79
	2	安全地帯	休1 79
	3	癒しの果実	休2 79
	4	癒しの果実	休2 79
	5	元気の水	休3 79
	6	元気の水	休3 79

D6	強敵イベント名	番号	p.
強敵表	1	剣鬼	敵1 80
	2		
	3		
	4	琵琶鬼	敵2 80
	5		
	6		

D6	CX イベント名	番号	p.
CX表	1	鬼大王	CX1 81
	2		
	3		
	4	鬼帝王と小鬼たち	CX2 81
	5		
	6		

鬼ヶ島

導入

冒険者たちがやってきた村。そこには財宝を奪われ泣く村人の姿がいた。

「お願いします。村の宝を取り返してきてください。」冒険者たちは村の宝を取り返すため、山を超え、海を渡った先へある鬼ヶ島へとやってきた。さあ、冒険の始まりだ！

みんなで鬼退治導入 no.OP1

○成功 鬼ヶ島に奪われた財宝を村に持って帰った冒険者を村人は歓迎した。「皆さんのおかげです！祝いの席を用意しました。どうぞ楽しんでください！」冒険者は村人と共に三日三晩の宴会を楽しみ、そしてまた旅立った。

×失敗 冒険者は鬼ヶ島から命がけて脱出した。鬼ヶ島の鬼に奪われた財宝が村に戻ることはなかった…

鬼ノ城

導入

冒険者たちがやってきた村。そこから一帯は鬼ノ城の鬼に支配されていたが、貧しいながらも冒険者たちに温かい料理を振る舞ってくれた。やせ細った村人たちの様子を見て、冒険者たちは鬼ノ城から村の皆を救うことに決めた。今、君たちは鬼ノ城の内部へと侵入している。

さあ、冒険の始まりだ！

みんなで鬼退治導入 no.OP2

○成功 鬼ノ城の支配から逃れた村は活気を取り戻し、村人たちも元気になった。「あんたがたのおかげさあ。山で採れた山菜をたんと食べておくれ。」冒険者たちは村人たちから温かい歓迎を受けた。その翌日、冒険者たちは旅立った。

×失敗 冒険者たちでは鬼ノ城を攻略することはできなかった。追手から逃れるように、その地を離れることになった…

鬼の集落

導入

冒険者たちは鬼の集落から逃げ延びてきたという首輪をつけた少年を保護した。「まだ、あそこには囚われている人たちがいるんだ。妹を助けてくれよ！」少年の涙ながらの願いを聞き届け、冒険者たちは森奥深くにある鬼の集落へと足を踏み入れた。さあ、冒険の始まりだ！

みんなで鬼退治導入 no.OP3

○成功 鬼の集落に囚われた人々を開放し、最初に出会った少年は妹と再開して喜んでいて。「ありがとう！ボクも大きくなったら、皆みたいになりたい！」少年とその妹の憧れの視線を背に、冒険者たちは旅立った。

×失敗 冒険者たちは囚われた人々を救うことはできなかった。少年はそれを聞いて泣きながら去っていく…

からくり屋敷

導入

冒険者たちは鬼退治の依頼を受け、からくり屋敷へと足を踏み入れた。その屋敷には様々な仕掛けが施されており、人がいなくなった後、鬼の住処になったという。からくり屋敷には危険がいっぱい。
さあ、冒険の始まりだ！

みんなで鬼退治導入 no.OP4

○成功 からくり屋敷の鬼を倒した冒険者たち。最後に鬼は屋敷の自爆スイッチを押していた。慌てて屋敷の外へ飛び出す冒険者たち。

ボンッ！っと大爆発が起きた屋敷を背に冒険者たちは次の場所へと旅立った。

×失敗 からくり屋敷の罠にはまり、冒険者たちは屋敷の外へと放り出されてしまう。逃げ出すように、屋敷を後にした。

竜宮城

導入

冒険者たちは美しい姫から、鬼に乗っ取られた城を取り戻して欲しいと頼まれ、巨大な亀に乗って向かうことになった。そして向かった先は海底に位置する竜宮城だった。綺羅びやかな外観とは裏腹に、その中は鬼が好き勝手に改造されていた。さあ、冒険の始まりだ！

みんなで鬼退治導入 no.OP6

○成功 竜宮城を支配していた鬼を倒した冒険者たち。美しい姫は君たちに感謝して3日に渡る宴を開いた。それが終わると巨大な亀に乗って、冒険者たちは次の場所へと旅立った。

×失敗 目が覚めると、砂浜に倒れていた。美しい姫も巨大な亀も見当たらず、あれは夢だったのだろうか？それにしてもあちこちが傷だらけだった。

隠れ里

導入

冒険者たちは次の目的地へと近道をするため、山越えを試みた。そして、山奥を突っ切る最中、白い霧に包まれて摩訶不思議な場所へと迷い込んだ。そこは偶然にも隠れ潜む鬼たちが住まう隠れ里だった。さあ、冒険の始まりだ！

みんなで鬼退治導入 no.OP5

○成功 隠れ里の主を倒した冒険者たち。再び白い霧に包まれたと思うと、いつの間にか山の麓まで下りていた。次の目的地まであと少しだ！冒険者たちは次の目的地へと旅立った。

×失敗 目が覚めると、いつの間にか隠れ里ではなく山越えする前の場所へと立っていた。大人しく次の目的地へは確実に入れるよう遠回りすることにした。

滑る床



君たちが通路を進んでいると、突然、通路に油がまかれて床が滑りやすくなった！
 転ばずに先へ進めるか、冒険者は全員、難易度 [易しい] で体力判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 体 1

- ◎ **大成功** 滑るように進み、むしろ走るより速く移動できた！団結力が1上がった。
- **成功** 慎重に進むことで先に進めた。
- × **失敗** ツルン！っとこけた！団結力が1下がった。

転がり岩石



君たちが下り坂を進んでいると、後ろからガコンという音と共に大きな丸い岩石が転がり落ちてきた！
 潰れずに走って逃げられるか、冒険者は全員、難易度 [普通] で体力判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 体 2

- ◎ **大成功** 下り坂を全速力で下りきった！ハイテンションになり団結力が1上がった。
- **成功** 岩石に押しつぶされることなく下り坂を下りた！
- × **失敗** 岩石にぶつかった拍子に横に吹き飛ばされて、潰れはしなかった。団結力が1下がった。

子鬼軍団



君たちが部屋の中に入ると、そこには子鬼軍団がいた！子鬼軍団は君たちを見て、「ぎゃっぎゃっ！」と叫んで襲いかかってきた！
 子鬼軍団を倒せるか、冒険者は全員、難易度 [難しい] で体力判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 体 3

- ◎ **大成功** 子鬼軍団をあつという間にやっつけた！団結力が1上がった。
- **成功** 見事なチームプレーで子鬼軍団を倒した！
- × **失敗** 子鬼軍団にボロボロになりながらも辛くも勝利を収めた。団結力が1下がった。

鳴子



君たちが通路を進むと、蜘蛛の巣の糸が垂れ下がっていた。一体、これには何の意味があるんだろう？
何の糸かわかるか、冒険者は全員、難易度 [易しい] で知識判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 知 1

◎ **大成功** 蜘蛛の糸は古かったのか破れたので、気にすることなく先へ進めた！運が良くて団結力が1上がった。

○ **成功** 蜘蛛の糸は鳴子に繋がっていることがわかったので、触らないようにして進んだ。

× **失敗** 蜘蛛の糸に引っかかり、鳴子になって、鬼に追い立てられた！団結力が1下がった。

落とし天井



君たちが少し広い部屋に出ると、天井がゴゴゴという音と共にゆっくりとだが落ちてきている。これを止めるスイッチはどこかにあるはずだ。
スイッチの場所を思いつけるか、冒険者は全員、難易度 [普通] で知識判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 知 2

◎ **大成功** すぐにスイッチを見つけて天井の落下を防いだ！見事な手際に団結力が1上がった。

○ **成功** 天井がかなり近づいている中で、スイッチを探し当て、止めることに成功した！

× **失敗** 落ちる天井を必死に支えながら、間一髪でスイッチを見つけた…疲労で団結力が1下がった。

正体不明



君たちが部屋に入ると、そこには正体不明の化け物がいた。この化け物は一体何者なのだろうか？倒すには、その正体をつきとめるしかない。
正体を突き止められるか、冒険者は全員、難易度 [難しい] で知識判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 知 3

◎ **大成功** 正体不明の化け物の弱点がわかり、あっさりと倒して団結力が1上がった。

○ **成功** 正体不明の化け物がなにかわかったおかげで、倒すことができた。

× **失敗** 正体不明の化け物について分からず、倒せなくて必死に逃げてなんとかになった。団結力が1下がった。

落とし穴



君たちが通路を進んでいると、この先でどうにも嫌な予感がした。

罠に気付けるか、冒険者は全員、難易度 [易しい] で感覚判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 感1

◎ **大成功** 落とし穴になっている部分を飛び越えて進んだ！止まらない思いで団結力が1上がった。

○ **成功** 通路の途中が落とし穴になっていることに気づけたので、そこを迂回した！

× **失敗** 落とし穴にかかった！その後、なんとか這い上がってこれた。団結力が1下がった。

隠し扉



君たちは通路を進むと、行き止まりに突き当たってしまった。違和感に気付いた君たちはこの場所を詳しく調べてみることにした。

調べ物が見つかるか、冒険者は全員、難易度 [普通] で感覚判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 感2

◎ **大成功** 一発で隠し扉を見つけた！団結力が1上がった。

○ **成功** 調べてみると、壁の一部がへこみ隠し扉になっていることがわかった！

× **失敗** 散々調べてみたものの分らず、結局別の道を進んだ。団結力が1下がった。

影法師



君たちが入った部屋は影がうごめいていた。影が本体という影法師だろう。倒すには、うごめく影を踏んで攻撃するしかなさそうだ。

上手く動く影を踏めるか、冒険者は全員、難易度 [難しい] で感覚判定しよう。

みんなで鬼退治イベント no. 感3

◎ **大成功** 影踏みして倒した影法師から、黒い宝石が出てきた。団結力が1上がった。

○ **成功** 全員で影踏みして、影法師を倒した！

× **失敗** 影法師に惑わされて、同士打ちしそうになった！団結力が1下がった。

暗闇



通路の奥は暗く、足元も見えない。ここまでは満足に進めないだろう。何か、いい方法はないだろうか？冒険者はチームで暗闇をどうにかする方法を30秒話し合い、アイデアを出すこと。

みんなで鬼退治イベント no. 案1

○良い案 (ちょうちんに火を付ける) 明かりを灯したことで暗闇の中を進めるようになった！

×悪い案 明かりもなく進んでいこうとして、コケてしまった！団結力が1下がった。しばらく進むと通路に明かりが灯り始めた。

壊れた下り階段



手すりのついた下り階段は穴が空いており、5mほどの高さを降りて下の階へ行くしかない。何か、いい方法はないだろうか？冒険者はチームで下に降りる方法を30秒話し合い、アイデアを出すこと。

みんなで鬼退治イベント no. 案2

○良い案 (荒縄を手すりに結んで垂らす) 荒縄から降りることで安全に降りられた！

×悪い案 いい方法も思い浮かばず、飛び降りた！グキッ！着地できたものの怪我をした。団結力が1下がった。

閉じられた扉



通路の先は明かりのついたたいまつが掲げられた部屋で、正面には錠前のついた鉄の扉がある。何か開く手段はないだろうか？冒険者はチームで錠前のついた鉄の扉を開ける方法を30秒話し合い、アイデアを出すこと。

みんなで鬼退治イベント no. 案3

○良い案 (鍵開け具で錠をこじ開ける) 錠を開けようと試みると、簡単に錠前は外れて、扉を開けられた！

×悪い案 いい方法も思い浮かばず、力任せに扉を蹴破った！ガンッ！扉は開いたがあまりの痛さに団結力が1下がった。

左右から聞こえる音



通路は左右2つに別れていた。右からは（次のイベントの内容を環境音で再現しよう）、左からは（2つ先のイベントの内容を環境音で再現しよう）が聞こえてくる。

冒険者は音を頼りに左右どちらに進むか挙手で多数決する。5秒で決めること。（5秒後）では、右側（数を数える）。次、左側（数を数える）。

みんなで鬼退治イベント no. 決1

選択 A 【右多数】君たちは右に向かうことにした。その先には…（次のイベントへ）

選択 B 【左多数】君たちは左に向かうことにした。その先には…（次のイベントをスキップし、2つ先のイベントへ）

選択 C 【同数】どちらに進むかで真っ二つに意見が割れてしまった。団結力が1下がった。もう一度多数決を取ろう。（再び多数決へ）

左右から漂う匂い



通路は左右2つに別れていた。右からは（次のイベントの内容を匂いで再現しよう）、左からは（2つ先のイベントの内容を匂いで再現しよう）が漂ってくる。

冒険者は匂いを頼りに左右どちらに進むか挙手で多数決する。5秒で決めること。（5秒後）では、右側（数を数える）。次、左側（数を数える）。

みんなで鬼退治イベント no. 決2

選択 A 【右多数】君たちは右に向かうことにした。その先には…（次のイベントへ）

選択 B 【左多数】君たちは左に向かうことにした。その先には…（次のイベントをスキップし、2つ先のイベントへ）

選択 C 【同数】どちらに進むかで真っ二つに意見が割れてしまった。団結力が1下がった。もう一度多数決を取ろう。（再び多数決へ）

下り坂と上り坂



少し下り坂の通路を歩いていると、後ろから大きな丸い岩が転がってきた！走って進むと、前方には緩やかな下り坂と険しい上り坂に分かれている。

冒険者は全員どちらの坂に進むかすぐ挙手で多数決する。下り坂に進みたい人（数を数える）。次、上り坂に進みたい人（数を数える）。

みんなで鬼退治イベント no. 決3

選択 A 【下り坂多数】君たちが下り坂勢いよく進むと、大きな丸い岩にひかれてしまい、団結力が1下がった。

選択 B 【上り坂多数】君たちが険しい上り坂を慌てて登っている最中、大きな丸い岩が近づいてくる！岩はもう一方の下り坂へと方向を変えて、難を逃れた。

選択 C 【同数】どちらに進むか意見が割れてしまう間に、大きな丸い岩が君たちをひいた！団結力が1下がった。

安全地帯



古びた祠のある部屋を見つけた。こ
こなら安心して休めそうだ。

冒険者は全員、ここで一旦休憩して
団結力を高めるか、先に進むか挙手
で多数決する。休息したい人（数を
数える）。次、先に進みたい人（数
を数える）。

みんなで鬼退治イベント no. 休1

選択 A 【休息多数】いったん休息を
取ることにした。団結力が1上がった。

選択 B 【先に進む多数】先に進むこ
とにした。

選択 C 【同数】同数のためもめたが、
先に進むことにした。

癒しの果実



部屋の中に青白く光る果実を見つ
けた（凶鑑を持っている人がいるなら、
それは無害で栄養満点な“団結フ
ルーツ”という名称だとわかる）。

冒険者は全員、果実を食べるか、先
に進むか挙手で多数決する。休息し
たい人（数を数える）。次、先に進
みたい人（数を数える）。

みんなで鬼退治イベント no. 休2

選択 A 【果実多数】果実を食べて、
元気になった。団結力が1上がった。

選択 B 【先に進む多数】先に進むこ
とにした。

選択 C 【同数】同数のためもめたが、
先に進むことにした。

元気の水



部屋の中には、蛍の光が宿った不思
議な水で満たされた水場があった。

冒険者は全員、水を汲むか、先に進
むか挙手で多数決する。休息した
い人（数を数える）。次、先に進みた
い人（数を数える）。

みんなで鬼退治イベント no. 休3

選択 A 【水を汲む多数】水筒を持っ
ているなら、水を汲んで持っていける。半
数以上が水を汲めたなら、団結力が1上
がった。

選択 B 【先に進む多数】先に進むこ
とにした。

選択 C 【同数】同数のためもめたが、
先に進むことにした。

剣鬼

君たちの目の前に巨大な剣を携えた剣鬼が現れた！

相手の状態：3mほどの巨体をした剣鬼は、人間では両手でやっと持てるような巨大な剣を軽々と片手でブンブンと振っている。近づくと危ないが、歩みは遅そうだ。

正面突破するなら難易度[大変]で《体力》判定になるが、君たちのアイデア次第でもっと有利にできる。1分話し合ってアイデアを出そう。(1分後)では、何か良い案はあるだろうか？

みんなで鬼退治イベント no. 敵1

○**良い案** 弓矢で攻撃する(難易度低下)。油を床にまいて近づけないようにする(難易度低下)。相手に近づかずに対応する。など。

×**悪い案** 刀や木槌で前に出て戦う。相手に近づく。

【判定】後の結果

◎**大成功** 冒険者たちの優れた連携で、剣鬼は完膚なきまでに倒された。「見事」と賞賛を受け、団結力が1上がった。

○**成功** 剣鬼との戦いは熾烈を極めたが、ついに倒した！

×**失敗** なんとか剣鬼を倒せたが、剣鬼の斬撃をまともに受けてしまい、君たちの団結力は1下がった。(団結力0になったら結束すること)

琵琶鬼

君たちの目の前に琵琶を手に持ち、音を鳴らす鬼が現れた！

相手の状態：2mほどの琵琶鬼は、楽器を手に持って音を鳴らし、琵琶の音色を聞いた相手は眠たくなるようだ。

正面突破するなら難易度[大変]で《体力》判定になるが、君たちのアイデア次第でもっと有利にできる。1分話し合ってアイデアを出そう。(1分後)では、何か良い案はあるだろうか？

みんなで鬼退治イベント no. 敵2

○**良い案** 琵琶を壊す(難易度低下)。かんしゃく玉で音を消す(知識判定可能)。笛で音を打ち消す(感覚判定可能)。音を聞こえないようにする。など。

×**悪い案** 琵琶の音色を聞く。

【判定】後の結果

◎**大成功** 冒険者たちは琵琶を壊し、琵琶鬼を完封する。団結力が1上がった。

○**成功** 琵琶鬼との戦いは琵琶の音色が戦場を支配するが、冒険者たちの刃がついに相手へ届いた！

×**失敗** なんとか琵琶鬼を倒せたが、琵琶鬼の奏でる音で眠くなってしまい、君たちの団結力は1下がった。(団結力0になったら結束すること)

鬼大王

君たちの目の前に鬼大王が現れた！
「この俺様のすみかを荒らしてるとか
いうやつはお前らか。ただで済むとは
思うなよ！」

相手の状態：鬼大王は宴会の後だった
のか、顔が赤く、酒の匂いを漂わせて
いて目がすわっている。4 mほどの鍛
え抜かれた大きな体で力任せに振るう
棘付きの棍棒で戦うのが得意そうだ。
難易度 [最強] の《体力》判定！鬼大
王はこのままでは倒せそうにない。倒
す方法を5分間話し合い、案を出そう。
(最終的に、難易度 [大変]、どの能力
でも判定可能になったなら、途中で
も切り上げて判定させること)

みんなで鬼退治イベント no. CX1

○良い案 弓矢で攻撃する（難易度
10%低下）。酒を注ぐ（感覚判定可能）。
かんしゃく玉で驚かす（知識判定可能）。
など。

×悪い案 刀や木槌で前に出て戦う。
相手に近づく。

【判定】後の結果

◎大成功 冒険者たちの優れた連携で、
鬼大王は完膚なきまでに倒された。「見
事」と賞賛を受け、団結力が1上がった。

○成功 鬼大王との戦いは熾烈を極
めたが、ついに倒した！

×失敗 鬼大王の反撃を受けて、君
たちの団結力は1下がった。（団結力0
になったら結束すること）
再チャレンジだ！

鬼帝王と小鬼たち

君たちの目の前に幾多の鬼を従える鬼
帝王が現れた！「我が配下の鬼はまだ
まだたくさんおるぞ！どうする！」

相手の状態：鬼帝王は周りに小鬼を
[PCの総レベル] 体、引き連れている。
鬼帝王は貧弱な身体をしているが、声
は大きく、その声を聴いた小鬼たちは
盛り上がってすごく強そうだ。
難易度 [最強] の《体力》判定！鬼帝
王と小鬼たちはこのままでは倒せそう
にない。倒す方法を5分間話し合い、
案を出そう。

(最終的に、難易度 [大変]、どの能力
でも判定可能になったなら、途中で
も切り上げて判定させること)

みんなで鬼退治イベント no. CX2

○良い案 弓矢で鬼帝王を攻撃する
（難易度低下）。笛を吹いて邪魔する
（感覚判定可能）。かんしゃく玉で驚かす
（知識判定可能）。など。

×悪い案 刀や木槌で前に出て戦う。
相手に近づく。

【判定】後の結果

◎大成功 冒険者たちの優れた連携で、
鬼帝王は完膚なきまでに倒された。「見
事」と賞賛を受け、団結力が1上がった。

○成功 鬼帝王との戦いは熾烈を極
めたが、ついに倒した！

×失敗 鬼帝王の反撃を受けて、君
たちの団結力は1下がった。（団結力0
になったら結束すること）
再チャレンジだ！

「一斉教授形式」の新しい TRPG——本作品の作成に至った経緯

皆さんが手に取っている本書『みんなでダンジョン RPG』（以下『みなダン』）のルーツ（原型）は、2016（平成 28）年度 8 月に開催した東京学芸大学の公開講座まで遡ります。「TRPG に関心を持つ多くの聴講者の方々に TRPG の面白さを体感して欲しい」という思いから、本書の著者であるゲームデザイナーの保田琳さんをお願いして制作してもらった「大人数型 TRPG ワーク」でした。講演会の中で、数十名の方々に体験してもらった講義型のゲームスタイルにしたことで、結果として小学校の普通級や通級指導教室の授業などでも実施可能な TRPG となりました。その後、幾度かのテストプレイを経て現在の形となり、教育現場などでも積極的に実施して欲しいと思い、本書に掲載している追加ルール、昔話の桃太郎の鬼退治をモチーフにした『みんなで鬼退治！』も作成しました。

約 10 年前に大学の公開講座で実施して以降、筆者は、小学校、中学校、高校、大学、短大や専門学校といった教育機関でのワークショップ、教員・支援者向けの講演会、そして放デイや NPO、塾などで、『みなダン』のゲームマスター（GM）を 50 回以上担当しました。1 回のセッションの参加者は、少ない時は 5～10 名でしたが、通常はだいたい 20～40 名、多い時は 80～100 名以上の方にご参加いただきました。筆者が GM を担当したうちで、最も参加プレイヤーが多かったセッションは 130 名になります。

また、プレイヤーとして『みなダン』に参加してくれた学校の先生や支援者の中で、自身がかかわる子どもたちを相手に学校などの現場で『みなダン』を実施してくれているという報告もいただいています。

通常の TRPG は、数名の参加者がテーブルを囲んで遊ぶスタイルが一般的ですが、多人数を相手に「TRPG の面白さ」を体験してもらうニーズのために一斉教授形式（一斉授業形式とも）での TRPG というこれまでにないスタイルの TRPG が出来上がりました。

ゲームマスターとして気を付けていること①

『みなダン』のGMを行なうときには、まず、全ての参加者（子どもたち）に楽しんでもらえるように、全員が活躍できる場面を各所に用意するようにしています。選んだキャラクターの職業によって活躍できる場面も変わるので、それに応じた活躍場面を設定します。これは、すべての参加者が自分の役割に意味と達成感を感じられるようにするためです。

また、『みなダン』を実施する際、キャラクターシートを作成する過程もTRPGの大きな醍醐味の1つですので、そこには可能な限り余裕を持って時間を使います。出来上がったキャラクターをお互いに見せ合って面白がり合うのと同時に、一緒に冒険する仲間として認識してもらいます。時間があれば、1~2人の参加者に、自分のキャラクターがどんなキャラクターかを、全員の前で紹介してもらう機会をつくることもあります。その時点ですでに物語は始まっています。



(写真提供：一般社団法人読み書き配慮)

ゲームマスターとして気を付けていること②

そして、プレイ中には黒板やホワイトボードにマップを描いていき、参加している子たちの注目が集まることでプレイへの集中を高めます。同時に要素所で、モンスターのイラストなどを用いて場面を「視覚化」することも大切にしています。こういった視覚化や焦点化は、ユニバーサルデザイン教育の中でも行われていますが、『みなダン』でも、子どもたちの理解や想像力を助け、物語世界への没入を促すために意識して行っています。

限られた時間内での活動となるため、イベントや展開は出し惜しみせずに提供し、テンポよく展開することで、子どもたちの興味や集中を途切れさせないようにします。同時に子どもたちが疲れないようにちょっと小休止的な場面も作ることがあります。

さらに、プレイ中には、モンスターや罠などの困難に直面した際に、参加者が小グループで話し合いながら解決策を考える時間を複数回、設けています。これにより協働的な問題解決体験もできますし、他者と意見交換をすることで「みんなで冒険している」という感覚も生まれます。

できるだけ多くの子どもたちに発言してもらえるように配慮することも大切です。中には小さな声でそっと意見を言う子もいますが、そのようなときには「待って、いま〇〇（キャラクター名）がいいこと言った！」などと声をかけて発言を後押しし、もしその子が発言できなくても傍にいるアシスタントのチューターなどに発言を聴いてもらうようにもしています。

全員と常に直接会話できるわけではありませんが、1つの目標（ドラゴン退治、財宝のゲットなど）に向かって一緒に物語を進めていく中で、自然と一体感が生まれます。その一体感は強制されるものではなく、各自のペースで物語に没頭できる「柔らかなつながり」です。

何より、子どもたちの発言やアイデアについては、基本的に「否定をしない」のが大切です。TRPGは「正解」を出すことを目的とした活動ではなく、自由なコミュニケーションを楽しむ場です。そのためにも、ゲームマスターも他の参加者も、お互いの発言を「否定しない」という姿勢を持ち続けることだと考えています。

「参加者たちの声」から見えてくること

本作は、小学生から大学生、学校の先生方や支援者の方々など様々な方々がプレイしてくれていますが、参加してくれた皆さんからは、以下のような感想をもらっています。

- ・キャラクターを作ること、普段の自分とは違う性格になったり行動をとったりできて、失敗しても気にならない安心感がある。自分じゃないから（キャラクターだから）こそ、普段言えないことが言えるし、人との関わりに前向きになれる。
- ・サイコロの目で結果が決めたり、キャラクターの設定があるおかげで、「自由すぎて何したら良いか困る」ということがない。全てを自分で考えなくてよいのも楽。考えることが苦手だし優柔不断だけど、楽しく参加できる。
- ・初対面でも自然と話し合いができたり、「ドラゴンを倒す」などの目標に向かうことで、大人数でも「みんなで冒険している」という感覚があった。行動が成功すると自然に拍手が起きるのも面白かった。
- ・コミュニケーションの負荷が適度で、会話が苦手な人にも安心して楽しめる活動だと思いました。無理に話させるのではなく、会話や協力し合うことが自然と促される「仕掛け」がTRPGにはあると思う。
- ・視覚的な情報提示、役割の明確さ、ホワイトボードでの見通しと現状把握のしやすさ、ルールのわかりやすさ、ゲームマスターの進行のテンポの良さなどが、参加する側の安心や盛り上がりを支えている。学校教育や療育などの場でも活用できると思う。

上記のような感想から、『みなダン』の活動には「キャラクターやルールがあることでの心理的安全性」「自然なほどよい一体感とコミュニケーションの促進」「構造化された自由と参加のしやすさ」ということが言えるでしょう。もちろん通常のTRPGでも同様の効果・構造があると思いますが、それが一斉教授形式の形でもできるのが『みなダン』の良さだと思っています。

TRPG をさらに楽しむ入り口として

『みなダン』は、簡単なルールとキャラクター設定により、TRPG 未経験者でも安心して楽しめるシステムになっています。また比較的短時間で遊べかつ一斉教授形式のゲームなので、小中学校の普通級などの教育現場にも取り入れやすくなっています。ただ、教育現場での援用にあたって気を付けて欲しいのは、ゲームマスターとプレイヤーは、一般的な教育の場における「指導する／される」の関係ではなく、進行・ファシリテーター役とキャラクターを通じて物語に参加する役とで役割は異なれど、あくまでお互いに同じゲームを楽しみ一緒にストーリーを進めるフラットな関係であるということです。支援／被支援の関係や上下関係ではないことを、導入の際には忘れないで欲しいです。

ともかくも、本作『みんなでダンジョンRPG』をきっかけに、通常のTRPGにも興味を持ってくれる人たちが増えて欲しいと思っています。

【参考文献】

- 加藤浩平 (2021) 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援。金子書房。
- Kato, K.(2019)TRPGs and Autism: From Communication Support to Ways of Self-Expression. Talk Presented at Knudepunkt 2019, Vejen, February 10.
- Kato, K.(2019)Employing Tabletop Role-Playing Games (TRPGs) in Social Communication Support Measures for Children and Youth with Autism Spectrum Disorder (ASD) in Japan: A Hands-On Report on the Use of Leisure Activities. Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies. 0, 23-28.
- 加藤浩平・藤野博 (2016)TRPG は ASD 児の QOL を高めるか? . 東京学芸大学紀要, 67(2), 215-221.
- 加藤浩平・藤野博・糸井岳史・米田衆介 (2012) 高機能自閉症スペクトラム児の小集団におけるコミュニケーション支援：テーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) の有効性について。コミュニケーション障害学, 29(1), 9-17
- 川俣智路 (2018) 教えるためのユニバーサルデザインから学びのユニバーサルデザインへ：同質性を強調する「授業」から多様性を認める「学び」へ。臨床教育学研究, 6, 69-88.
- 木下豪・丹治敬之 (2022) テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) における ASD 及び ADHD 児のコミュニケーション行動の変容, 岡山大学教師教育開発センター紀要.12, 343-357.

あとがき

『みんなでダンジョン RPG』は、TRPGの特徴を短時間で多くの人に知ってもら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えるようにつくってあります。

また、プレイヤーに見やすい簡易版キャラクターシートも用意しました。

[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を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 RPG』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っ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]

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

能力値

体力

体力の道具

リュック 剣

盾 鎧

弓矢 干し肉

知識

知識の道具

ランタン 傷薬

図鑑 虫眼鏡

通訳証 音爆弾

感覚

感覚の道具

ロープ 鍵開け具

油瓶 釘と金錠

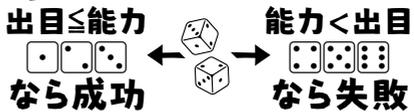
ワイン 楽器

所属グループ名

【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



レベル 

性別  ♀♂

キャラクターの名前 

年齢  19c

種族 

特徴  人

職業 

出自  鳥

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

道具 

リュック 	剣 	盾 
鎧 	弓矢 	干し肉 

道具 

ランタン 	傷薬 	団籠 
虫眼鏡 	通訳証 	音爆弾 

道具 

ロープ 	鍵開け具 	油瓶 
釘と金槌 	ワイン 	楽器 

メモ

判定の方法

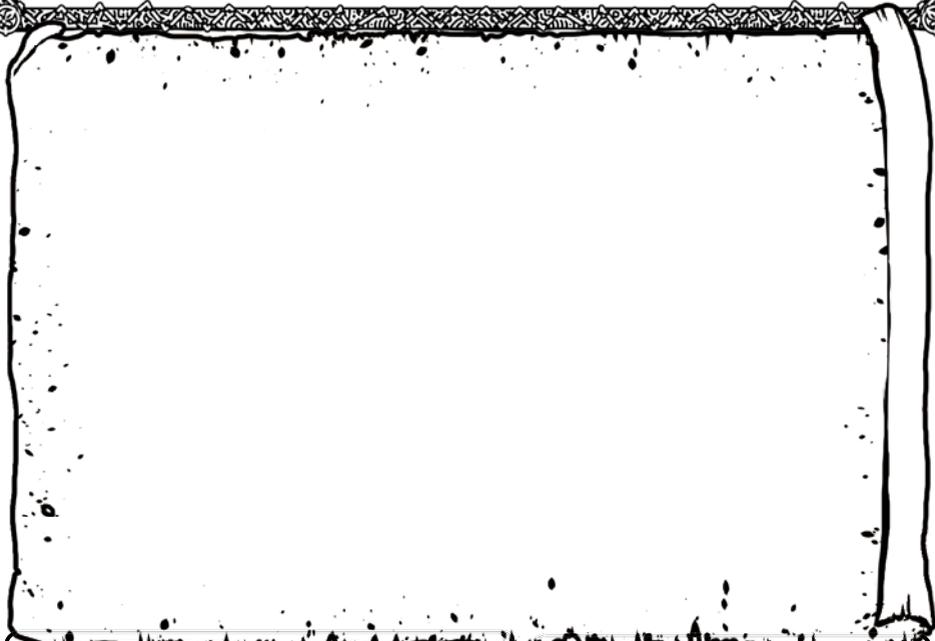
自分のレベル個のサイコロを振る。
能力値以下の目のサイコロは「成功」、
超えたり落ちたサイコロは「失敗」。
全員の成功したサイコロの数を求める。

[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 



みんな
で
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

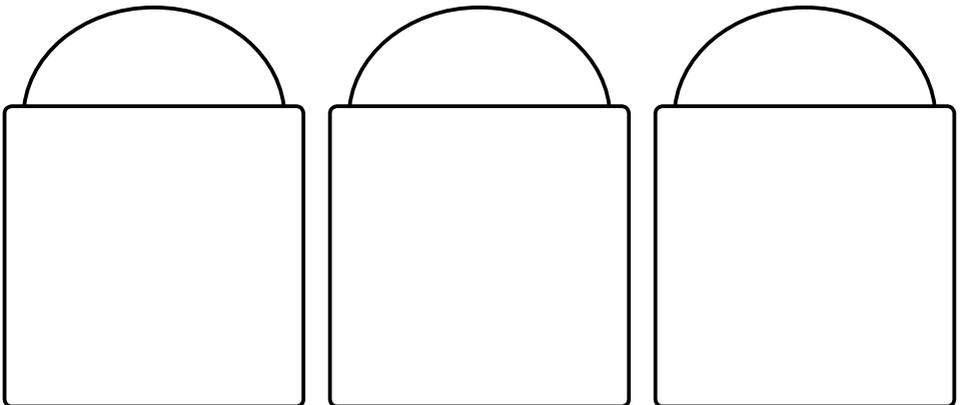
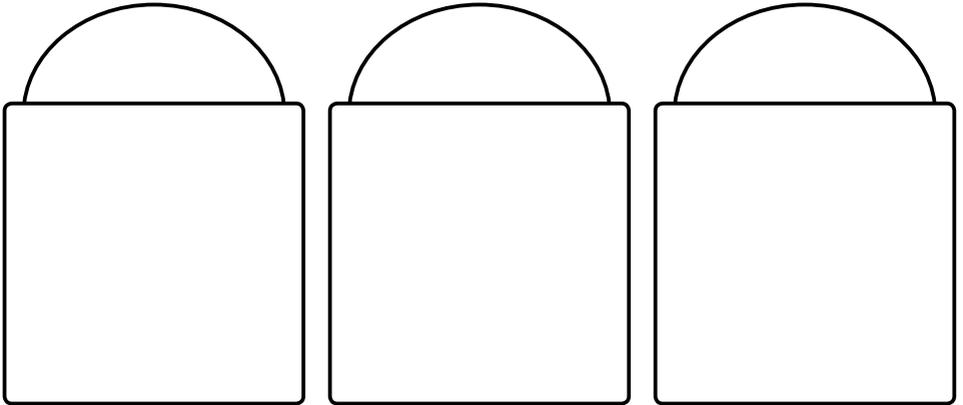
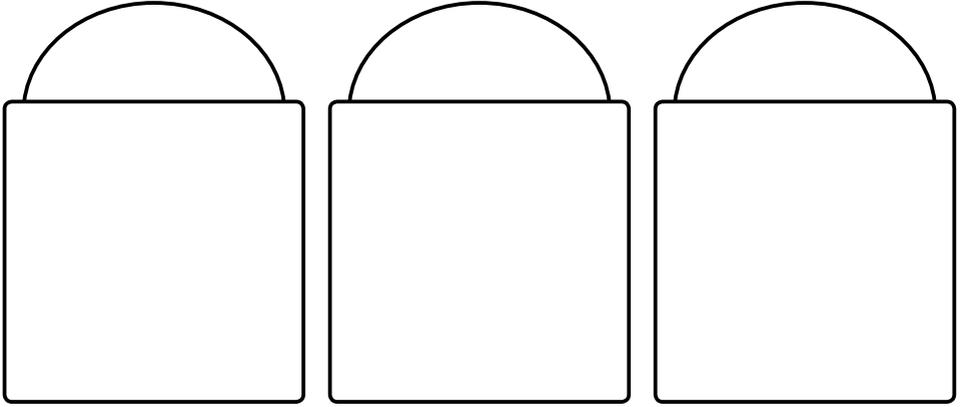
発生条件

推奨総レベル

シナリオ目標額

P

イベントエリア





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

レベル
(サイコロを振れる数)

キャラクターの名前

みんなで
鬼退治!
キャラクター
シート

職業

特徴

イラストやその他記入欄

性別

出自

年齢

性格

能力値

体力

体力の道具

袋 刀

おにぎり 木槌

弓矢 お供・犬

知識

知識の道具

ちょうちん 薬草

図鑑 鏡

かんしゃく玉 お供・猿

所属グループ名

感覚

感覚の道具

荒縄 鍵開け具

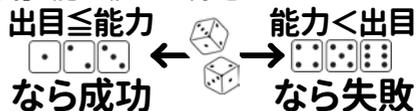
油壺 笛

酒 お供・雉

【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



レベル

(サイコロを振れる数)

キャラクターの名前

みんなで
鬼退治!
キャラクター
シート

職業

特徴

性別

出自

年齢

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

道具



道具



道具



メモ

所属グループ名

【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**

みんなで鬼退治!

シナリオシート

シナリオ名 鬼ヶ島ダンジョン

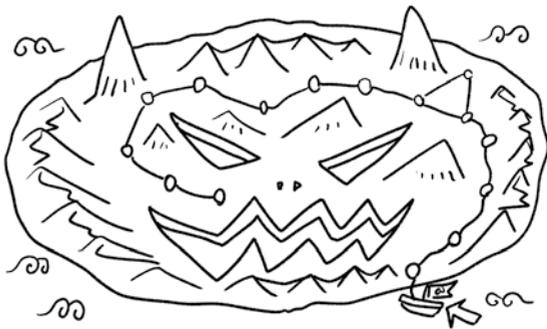
あらかじめ作成して GM がセッションで使用する。

- ①順番表でイベントの種類が発生する順番を決定。
 - ②それぞれ番号と参照ページ、イベント名を記入。
 - ③強敵では、強敵表を、ボスには CX 表で決定。
- 【セッション】

PC人数や総レベルで難易度の数字が変動する。

団結力は1から始まる。

メモ、もしくはボードシートに描くダンジョンマップ



START →

番号	OP1	72
導入名	鬼ヶ島	

セッション時に記入する。

総レベル

=最強

↑サイコロの総数

大成功

大変

/

難しい

/

↑総レベルに応じ判定で上回る成功の数が変わる。

↓初期値は1。

普通

/

易しい

/

団結力

案勝

/

成功数 (大成功)

グループ名

ボス

番号 CX1

81

CX イベント名

鬼大王

残り 10 分で発生!

順番: 3

番号	知1	76
イベント名	鳴子	

番号 感1

75

イベント名

落とし穴

番号 体1

74

イベント名

滑る床

番号 決1

78

イベント名

左右から聞こえる音

番号 休2

79

イベント名

癒しの果実

番号 案1

77

イベント名

暗闇

強敵

番号 敵1

80

イベント名

剣鬼

順番: 4

番号	体2	74
イベント名	転がり岩石	

番号 決3

78

イベント名

下り坂と上り坂

番号 知3

76

イベント名

正体不明

番号 感2

75

イベント名

隠し扉

番号 案2

77

イベント名

壊れた下り階段

番号 休1

79

イベント名

安全地帯

強敵

番号 敵2

80

イベント名

琵琶鬼

みんなで鬼退治!

シナリオシート

シナリオ名 _____

あらかじめ作成して GM がセッションで使用する。

- ① 順番表でイベントの種類が発生する順番を決定。
- ② それぞれ番号と参照ページ、イベント名を記入。
- ③ 強敵では、強敵表を、ボスには CX 表で決定。

【セッション】

PC人数や総レベルで難易度の数字が変動する。

団結力は1から始まる。

メモ、もしくはボードシートに描くダンジョンマップ

START →

番号	p.
導入名	

セッション時に記入する。

総レベル

=最強

↑サイコロの総数

大成功

大変 /

難しい /

↑総レベルに応じ判定で上回る成功の数が変わる。

↓初期値は1。

普通 /

易しい /

団結力

楽勝 /

成功数 (大成功)

グループ名 _____

ボス

番号

p.

CX イベント名

残り 10 分で発生!

順番:

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

強敵

番号

p.

イベント名

順番:

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

番号	p.
イベント名	

強敵

番号

p.

イベント名

みんなで 鬼退治!

ボードシート

今回の目的

総レベル

= 最強

↑サイコロの総数

大成功

大変

/

難しい

/

↑総レベルに応じ
判定で上回る成功
の数が変わります。

↓初期値1です。

団結力

普通

/

易しい

/

楽勝

/

成功数 (大成功)

グループ名

【監修者紹介】

加藤浩平（かとう・こうへい）  @comgame2014

金子総合研究所所長，東京学芸大学非常勤講師，編集者，博士（教育学）。専門は，思春期・青年期の自閉スペクトラム（AS）など神経発達症の子ども・若者のコミュニケーション支援および余暇活動支援。テーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）などを通じた「コミュニケーションを楽しむ」余暇活動のサポートに取り組んでいる。主な著書に『発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援』（金子書房），『自閉スペクトラムの発達科学』（新曜社）など。保田琳氏との共著のTRPGに『いただきダンジョンRPG』，『悪霊退治TRPG ソウルキーパーズ』がある。

【著者紹介】

保田 琳（やすだ・りん）  @linelinglink

フリーランスのゲームデザイナー・イラストレーター。

東京学芸大学大学院教育学研究科修了。「遊学芸」という屋号を用い、「遊び」と「学び」をひとつにした学習ゲーム開発を行う。ゲームとコミュニケーション研究会に所属し、サンプルに関わる。東京ネットウェイブ（現東京クールジャパン）で、ゲーム実習の講師をした。東京大学のLudixLabや東京富士大学とkao花王株式会社による共同のゲーム開発協力や、横浜国立大学で『物語の世界を旅しよう』を共同開発した。

『新版 みんなでダンジョンRPG』

初版 2019年（令和元年）5月25日
新版 2025年（令和7年）10月15日
監修 加藤浩平
作・絵 保田 琳（linelinglink@gmail.com）

協力 べに山べに子 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

公式サイト<https://yuugakugei.com/everyonedungeonrpg>
有償イベントやライブ配信において、TRPGを広める目的であれば特に制限いたしません。ご自由にお使いください。



利用の際は必ず下記サイトを参照下さい。
www.bunka.go.jp/jiyuio

みなダン QR コード





司会役1人で**100人**プレイ
できるあのTRPGが帰ってきた！
現実で**130人**、VRで**72人**と遊んだ実績有！
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！
監修者による活用法や
和風世界のみならず鬼退治、
ランダムシナリオを新規収録

