ベーシックルールブック

ドラゴンキャッスルズ

DRAGON CASTLES 汎用ファンタジーRPG

Multi Planes Class System

ArgoLines 2004

■**用意するもの…**ルール、鉛筆、消しゴム、サイコロ１～２個、キャラクターシート、メモ用紙が必要です。
■**プレイ人数…**ゲームマスター(ＧＭ)１人と、複数のプレイヤー（２～６人位が適当）で遊びます。
■**遊び方…**ＧＭが事前に冒険のシナリオを用意します。プレイヤーはキャラクターの役割を演じ、ＧＭは司会者兼、進行役となり、会話をしながら冒険を進めていきます。

1 キャラクターの決定

プレイヤーはキャラクターのクラス（職業）を選んでそのデータをキャラクターシートに書き込んでください。「能力」は判定の成功しやすさ、「HP」はどれだけダメージに耐えられるか、「ダメージ」は敵に与えるダメージの値を表します。

■**ファイター（戦士）**…近接戦闘クラス
能力：２　HP：５　ダメージ：１
クラスの特徴：ダメージにレベルの値が追加

■**メイジ（魔術師）**…魔法クラス
能力：４　HP：２　ダメージ：０
クラスの特徴：１戦闘中に各１種類の魔法*をレベル回数使用可
＊魔法はアイテムとして獲得。魔法の使用回数は（回復魔法を除き）使用後の休憩で元に戻る

■**シーフ（盗賊）**…アイテム調達クラス。
能力：３　HP：３　ダメージ：１
クラスの特徴：アイテムの入手難易度＋１、＋２レベルごとにさらに＋１

2 アイテムの獲得判定

ファイターは剣と銀貨１枚、メイジは攻撃魔法と回復魔法を各1、シーフはナイフと銀貨１枚を持って開始します。冒険開始前に、各1回ずつアイテム獲得判定に挑戦できます。サイコロを振って、欲しいアイテムの入手難易度以下の目を出せば、獲得できます。アイテムは入手難易度が１以上大きいアイテムと交換することが可能です。
持てるアイテム数は１０個までです。

3 行動と能力判定

ゲーム中、キャラクターが様々な行動を行う時、その行動の成功、失敗を判断するためサイコロを振って能力判定を行います。サイコロの目が能力の値以下なら成功、能力の値より上ならば失敗です。
キャラクターは各クラスの特性を生かした行動をとることができます。危険度の推測（ファイター）、知識（メイジ）、罠発見や鍵明け（シーフ）といった行動の成否も能力判定で行います。

4 戦闘と戦闘手順

戦闘は一連の手順に沿って行います。１）戦闘前行動、２）前列・後列の決定、３）行動順番決定、４）行動解決、の順です。その後２）～４）までの手順を味方全員、もしくは相手全員が気絶・死亡するか、逃亡するまで繰り返します。また、不意打ちされた場合は戦闘前行動ができません。

■戦闘手順

１）戦闘前行動
戦闘前にアイテムの使用か弓を撃つ事が可能。射撃に能力判定は不要で、戦闘前行動は同時に解決。
▶ **アイテム使用**…アイテムを使う。
▶ **弓を撃つ**…矢を消費し射撃、撃たれた対象が能力判定、失敗で矢のダメージを受ける。

２）前列・後列の決定
戦闘時の位置を決定。前列の者が全員気絶、死亡した時、後列の者が自動的に前列に移動。
▶ **前列**…相手側前列の対象への攻撃や守備、魔法、逃亡、アイテム使用が可能。
▶ **後列**…守備、魔法、逃亡、アイテム使用が可能。

３）行動順番決定
全員サイコロを振り、行動の順番を決定。サイコロの目が高い者から順番に行動、同じ目の場合は同時行動。

４）行動解決
決定順に行動。攻撃、守備、魔法、逃亡、アイテム使用から一つ選択。ダメージと回復の同時発生は回復優先。
▶ **攻撃**…前列にいる一人を対象に能力判定、成功でダメージの分、相手ＨＰ減少。
▶ **守備**…攻撃、魔法のダメージを受けた時に能力判定、成功でダメージを受けない。複数の攻撃を受けた場合、守備が可能なのは一つのダメージに対してのみ。
▶ **魔法**…前列、後列問わず使用可。能力判定は不要。
▶ **逃亡**…気絶、死亡していない味方の半数以上が能力判定に成功で、戦闘から逃亡。この時、気絶、死亡キャラクターも逃亡した事になる。
▶ **アイテム使用**…アイテムを使う。能力判定は不要。使いきりアイテムは使うとなくなる。

5 気絶と死亡、アイテム破壊

ＨＰが０になったキャラクターは気絶して倒れ、行動不可となります。その際にアイテムが一つ壊れ（プレイヤーが選択）、これを「アイテム破壊」と呼びます。アイテムが無い場合は倒れるだけです。気絶はしばらくすると回復し、ＨＰが１になります。
ＨＰは一晩に１ＨＰ回復します。回復魔法、回復薬を使ってもＨＰは元の値までしか回復しません。
(Ｄ)マーク付きのモンスターは気絶したキャラクターに追い打ちし、「とどめ」を刺します。「とどめ」を刺されたキャラクターは死亡します。

6 冒険回数、レベル、アイテム

プレイヤーキャラクター(PC)の最初の冒険回数は０回でレベルは１です。1回の冒険が終了したとＧＭが判断すると、冒険回数が増えます。冒険が終了した時、キャラクターはアイテム獲得判定を行うことができます。また、冒険回数が５回でレベルが１上昇します。つまり、５冒険で2レベル、１０冒険で３レベルとなります。

ゲームマスター(ＧＭ)はゲームの司会、進行と事前のシナリオ作成を担当します。プレイヤーキャラクターを大切にすることを心がけて、ゲームを楽しく遊ばせてください。

1 ゲームマスター(ＧＭ)の役割

１）シナリオ作成
事の起こり、冒険の目的は？どんなモンスターや罠が登場するか？など、想像力を駆使してシナリオを作成します。

２）マップ作成
地下迷宮（ダンジョン）だったり、塔だったり、舞台のマップは様々です。そこに罠やモンスターを配置します。

３）ゲームの開始
プレイヤーの行動を判定し、ゲームを進行させます。冒険が終了したと判断したら、ゲームを切り上げてキャラクターのレベルの上昇、アイテムの獲得などを行います。

■ＮＰＣを演じる
ＧＭはプレイヤーキャラクター(ＰＣ)以外の登場人物を演じなければなりません。このようなキャラクターをノンプレイヤーキャラクター(ＮＰＣ)といいます。酒場の主人だったり、昔の英雄だったり、その役割は様々です。ＮＰＣを演じられる事もＧＭの醍醐味の一つと言えます。

■一般人(コモナー)の参考データ
能力：２　HP：２　ダメージ：１
クラスの特徴：なし、２レベル時に、ファイター、メイジ、シーフクラス変更可

2 能力判定と罠、危険度

キャラクターが冒険中、川を泳ぐ、木に登るなど様々な試みを行った際には、ＧＭは能力判定を要求してください。罠や隠し扉などに遭遇した際は、能力判定を行い、成功で罠を回避したり、隠し扉を発見します。罠の回避に失敗したキャラクターは、罠のダメージを受けます。危険度（１～２０）はシナリオ作成時の目安にして下さい。

【小さい罠】ダメージ：１　危険度：１
【中位の罠】ダメージ：２　危険度：４
【ひどい罠】ダメージ：３　危険度：８

3 モンスターデータ

冒険に登場するモンスターのデータを記載します。データに(Ｄ)＊ のあるモンスターは気絶したキャラクターに再び攻撃をして「とどめを刺す」事があります。この攻撃に成功すると、そのキャラクターは死亡します。最初はあまり登場させない方が良いでしょう。

＊Dangerous(危険)の略。

◆モンスターデータ リスト

■スライム…透明なゼリー状の生物、酸で獲物を溶かす
能力１　HP１　ダメージ１
危険度１

■フィッシュマン…魚人、知性が低く、群れで行動する
能力２　HP１　ダメージ１
危険度２

■スケルトン…動く人骨、攻撃的な生ける亡者
能力２　HP２　ダメージ１
危険度３

■ジャイアント・スネーク…大蛇。至る所に生息
能力１　HP１　ダメージ２
危険度３

■ゴブリン…小人の悪鬼、妖精族とも言われている。
能力２　HP２　ダメージ１
危険度３

■キラーローグ…山賊、ごろつきなどで、他人を襲う
能力２　HP２　ダメージ２
危険度４

■キラーハウンド…凶暴な野犬、または狂った狼の総称
能力２　HP２　ダメージ２
危険度４

■リザードマン…トカゲ人、比較的知能が高く、集落を作る事もある
能力２　HP３　ダメージ２
危険度４

■ゾンビ(Ｄ)…腐った動く死体、危険な生ける亡者
能力２　HP２　ダメージ１
危険度４

■ジャイアント・スパイダー(Ｄ)…巨大なクモ、獲物を捕って食べる
能力２　HP２　ダメージ２
危険度５

■バグベア…身長２メートルの毛むくじゃらの悪鬼
能力２　HP４　ダメージ２
危険度５

■キラーソルジャー…悪の道に堕ちた兵隊、傭兵もいる
能力２　HP４　ダメージ２
危険度５

■オーガ…大型の悪鬼で力が強く、気性が荒い
能力３　HP５　ダメージ２
危険度６

■ジャイアント・ワーム…巨大なミミズのような怪物、地中に住む
能力２　HP８　ダメージ２
危険度６

■レイス(Ｄ)…霊体の生ける亡者、宙に浮いている
能力３　HP４　ダメージ２
危険度６

■キラーコマンダー…悪の道に堕ちた群れの指揮官
能力２　HP７　ダメージ３
危険度７

■グリフォン…鷲の頭と翼、獅子の胴体を持つ怪物
能力２　HP７　ダメージ３
危険度７

■ジャイアント…人間の２倍の背丈ほどある粗暴な巨人
能力３　HP９　ダメージ２
危険度７

■ゴーレム…岩などで造られた人型で忠実な魔法的怪物
能力２　HP８　ダメージ３
危険度７

■マンティコア(Ｄ)…老人の頭と蠍の尾を持つ四足獣
能力３　HP６　ダメージ２
危険度７

■キラーロード…悪の道に堕ちた貴族や首領
能力３　HP７　ダメージ３
危険度８

■トロル(Ｄ)…大型の不格好な悪鬼、人食いで凶暴
能力３　HP８　ダメージ２
危険度８

■マミー(Ｄ)…呪われしミイラ、遺跡に生息する生ける亡者
能力３　HP７　ダメージ３
危険度９

■デーモン(Ｄ)…蝙蝠の翼を持つ人型の悪魔、凶悪
能力４　HP７　ダメージ３
危険度10

■ヴァンパイア(Ｄ)…生ける亡者の貴族、吸血鬼
能力４　HP12　ダメージ３
危険度12

■リッチ…不死を手に入れ、生ける亡者となった魔術師
能力４　HP８　ダメージ４
危険度13

■ドラゴン(Ｄ)…翼を持つ竜、高い知性と巨大な力を有する
能力５　HP20　ダメージ５
危険度20

2018年５月21日発行　著者　：　牧野円、URO+/森さとる
2021年４月11日第３刷発行　発行　：　アルゴラインズ
印刷所：　グラフィック

DRAGON CASTLES
ドラゴンキャッスルズ
Character Record Sheet

▶プレイヤー名：..... ▶GM:.....

名前 .....

年齢（性別） .....

外見/イメージ .....

.....

クラス（レベル）

冒険回数

クラス能力と特徴

■戦闘データ

能力

HP

ダメージ

メモ等

■装備アイテム（10個まで）

[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]

◆アイテムデータリスト

■**入難度**…入手難易度。数値が高いほど手に入れやすい。入手難易度1以上高い（手に入れやすい）アイテムと交換可。
■**使用クラス**… アイテムの使用が可能なクラス。（Ｆ）ファイター、（Ｍ）メイジ、（Ｔ）シーフ、（All）全クラス。
同じアイテムの効果は重複しない。武器の効果は１つのみ、防具の効果は、ヨロイ１つ＋盾まで累積可。

◆回復薬（使いきり）
効果：対象のＨＰ２回復
入難度：４　使用ｸﾗｽ： All

◆がらくた
効果：なし
入難度：５　使用ｸﾗｽ： All

◆銀貨
効果：銀貨５枚で金貨１枚と交換可
入難度：４　使用ｸﾗｽ： All

◆金貨
効果：金貨５枚で宝石１個と交換可
入難度：３　使用ｸﾗｽ： All

◆宝石
効果：宝石１個を金貨５枚と交換可
入難度：２　使用ｸﾗｽ： All

◆活性薬（使いきり）
効果：対象のＨＰ４回復
入難度：２　使用ｸﾗｽ： All

◆ランタン
効果：トラップ回避の能力判定に＋１
入難度：３　使用ｸﾗｽ： All

◆弓
効果：戦闘前に矢を撃つ事ができる
入難度：３　使用ｸﾗｽ： All

◆矢
効果：当たった相手に１ダメージ、
サイコロ振って５～６の目で回収不可
入難度：４　使用ｸﾗｽ： All

◆革ヨロイ
効果：着用者のＨＰ＋１
入難度：４　使用ｸﾗｽ： All

◆パーツメイル[部分鎧]
効果：着用者のＨＰ＋２
入難度：３　使用ｸﾗｽ： All

◆プレートメイル
効果：着用者のＨＰ＋３
入難度：２　使用ｸﾗｽ： F

◆ナイフ
効果：ナイフでの判定可
入難度：４　使用ｸﾗｽ： All

◆剣
効果：剣での判定可
入難度：４　使用ｸﾗｽ： F、T

◆名のある武器
効果：使用者の能力＋１
入難度：３　使用ｸﾗｽ： F

◆特殊な短剣
効果：与えるダメージ＋１
入難度：３　使用ｸﾗｽ： T、M

◆盾
効果：使用者のＨＰ＋１
入難度：３　使用ｸﾗｽ： F、T

◆攻撃魔法
効果：指定対象に２ﾀﾞﾒｰｼﾞ
入難度：４　使用ｸﾗｽ：M

◆回復魔法
効果：指定対象のＨＰが２回復。１日にレベル×２回使用可。
入難度：４　使用ｸﾗｽ：M

◆全体攻撃魔法
効果：敵全員に１ﾀﾞﾒｰｼﾞ
入難度：３　使用ｸﾗｽ：M

☆**蘇生薬**（使いきり）
効果：対象の復活(ＧＭの許可が必要)
入難度：０　使用ｸﾗｽ： All

© 2021 ArgoLines