ベーシックルールブック　サプリメント

DRAGON CASTLE

ドラゴンキャッスル 汎用ファンタジー RPG

DCB supplement

ベーシック・サプリ

Multi Planes Class System

Argo Lines 2004

はじめに

ロールプレイングゲーム、もしくは略記のRPGという言葉はご存知でしょうか。
おそらくどこかで耳にしたことがあるかもしれません。
このRPG、日本ではコンピューターゲームと区別するために“テーブルトーク”ロールプレイングゲーム(略してTRPG)、とは何か？については、別紙『TRPGの遊び方』をご覧いただくとして、ここでは最初にして代表的なRPGである『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』、以下D&D®について少し説明します。

D&D®は、アメリカで1974年に誕生した、最初のRPG(TRPG)です。
ゲームマスターもしくはダンジョンマスター１人と複数のプレイヤーで遊ぶゲームで、ゲームの舞台は、北欧神話やギリシャ神話のような様々な神々が存在するファンタジー世界。
ゲームマスターが冒険のシナリオを事前に用意。司会兼進行役となり会話をしながら進めていきます。

プレイヤーは、戦士や魔術師、僧侶や盗賊、妖精族や小人族といったゲーム内のキャラクターを選択し、城や街など領主のいる中世ヨーロッパ風社会から、ゴブリンや巨人、ドラゴンが生息するダンジョン(地下迷宮)や洞窟へ冒険に出かけ、自分のキャラクターを動かして冒険ストーリーを遊んでいきます。
キャラクターの能力が数値化され、ストーリーの山場となる戦闘シーンで、キャラクターデータをもとに勝ち負けを判定、そこにランダム要素(サイコロを用います)が入ることでスリルを味わえます。
ストーリー上の課題や困難を解決するとキャラクターは成長し、成長段階はレベルなどで表されます。
それに比例してキャラクターデータが上昇し、より難しい困難や敵に立ち向かうことが楽しめるといった具合です。神話の英雄が行うような冒険が楽しめたりもします。

本題に戻って、『ドラゴンキャッスルRPG』は、ファンタジー世界での冒険の楽しさとゲームとしての面白さのエッセンスを抽出したようなゲームです。

そのため、コンパクトなサイズでルールがまとまっています。
これはファンタジーのイメージが一般にかなり認知されたおかげでもあります。
ゲームの舞台の説明が最小限で済み、“サイコロを振るだけで楽しい”というゲーム性を意識したルールとなりました。
冒険の花形である戦闘シーンでのスリルはちょっとしたものです。

プレイヤーに関しては、パッと始められてゲームとして面白い。
ゲームの進行役であるゲームマスターにとっては、十分把握できる分量と、モンスターの出しやすさ、自由なストーリーを再現できる点が特徴となっています。

本書『ドラゴンキャッスル　ベーシック サプリ』では、基本のベーシックルール(抜粋)に加えて、追加の解説や追加ルールがあり、これ1冊で始められます。

では、よい冒険を！

アルゴライインズ　森さとる
*2019*年*2*月

目次

2　プレイ風景
6　サンプルキャラクター・クラス用ガイド概説
8　サンプルキャラクター　ファイター
9　ファイタークラス用ガイド
10　サンプルキャラクター　メイジ
11　メイジクラス用ガイド
12　サンプルキャラクター　シーフ
13　シーフクラス用ガイド
14　アイテム概説

ルールの章

16　ベーシックルール（抜粋）
18　プレイヤーガイド
22　ゲームマスターガイド

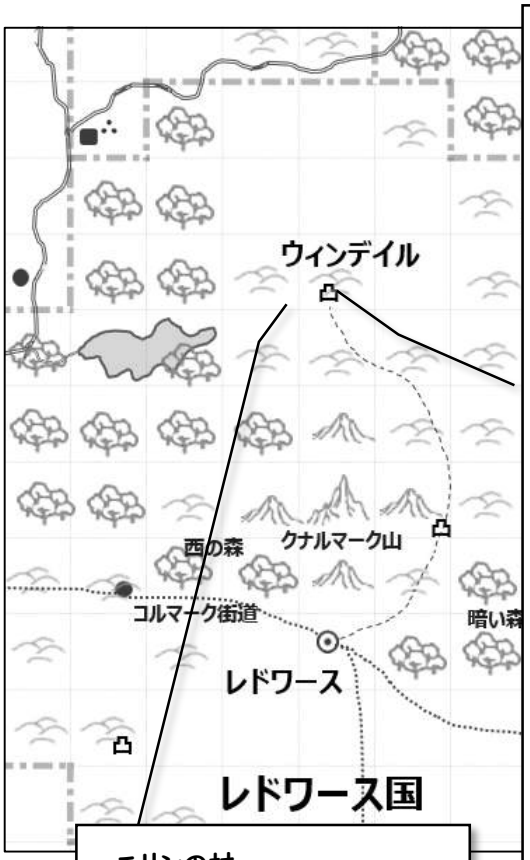
DRAGON CASTLE

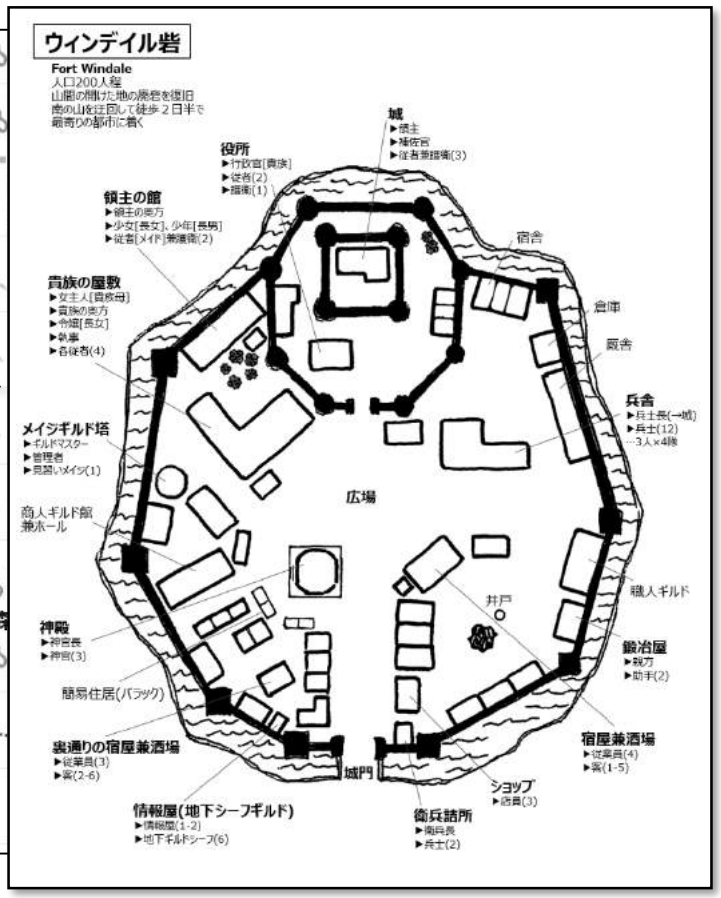
ベーシックルールブック　サプリメント

DCB supplement

ベーシック・サプリ

プレイ風景01





ゲームの冒険の舞台

剣と魔法のファンタジー世界、その辺境に位置するレドワース国、その開拓の最前線、冒険者たちが集まるウィンデイル砦が冒険者たちの拠点となる場所。

今回の「プレイ風景」はエリンの村が舞台。

実際のプレイ風景

テーブルトークロールプレイングゲーム(TRPG)が、どのように遊ばれるのか、どのようにゲームが進行していくのかは、実際のプレイ風景を見るのが、イメージがつかみやすいと思います。

公式のサンプルキャラクターを使用し、60分程度の短いシナリオをプレイした中から何箇所か抜粋して紹介します。ゲームの雰囲気がわかれば良いので、会話で使われている、ゲーム内の用語は読み飛ばして構いません。

ゲームの舞台

舞台となるのは、剣と魔法のファンタジー世界、中世ヨーロッパに似た文化で王や領主が各地を治めており、未開発の広大な山野ではモンスターが跋扈する地です。人間社会とモンスターが接する所では、生存のため、富や名誉のため、闘争本能のため、戦いが求められる、そんな世界です。

そんな世界で最大勢力を誇る人間社会の“中原”から東に外れたところ、いわゆる辺境に位置するレドワース国が冒険の舞台です。
その開拓の最前線、冒険者たちが集まるウィンデイル砦が冒険者たちの拠点(ホームタウン)になる場所となります。

今回の「プレイ風景」では、冒険者たちのホームタウン、ウィンデイル砦の西の間近に位置する小さな村、エリンの村が舞台です。

（左ページは舞台の地図です。）

キャラ紹介

一人一人説明していくとー

彼はナルスというファイターです。
16歳で、黒目黒髪、中肉中背、何か神様が好きらしい。で仲間思いという。英雄・勇者になりたいという事で、戦士の生まれの戦災孤児で、幼少時、父から保護されて拾われて育った。そんな感じです。

メイジさんは、本名ローニン・ソルディスです。貴族の生まれで、大きな領地を治める貴族の二子。幼少時は身体が弱く、武門の家の中で、変わり者の伯父のギルドメイジに憧れる。
叔父からもらった仮面をつけると“スーパーメイジ”になれる・素性を隠せる。
まぁ、スーパーメイジになれると言うより、素性を隠したいというのが一番です。
で実は、すごく超おせっかい焼きで、強いお姉ちゃんがいるという設定で、一番そこに見つかったら困るよっていう、連れ戻されるっていうー。
ローニンくんの目的は、かっての冒険者が隠居した村があって、隣の国にあるって聞き及んでいて、何か魔法使いのお婆ちゃんが居て(占いが)よく当たる。
まず自分が(国を)出てきて、どうしようか、途方に暮れて迷っているんで、そこ訪れようかな、という感じ。
R(アール)って名乗っています。名前は本名でいかないので。

シーフさんはアキラという名前です。16歳の女性で、黒髪黒目、中肉中背、自然好き、仲間思いで、森林を守護するレンジャーの父と引退したアサシン(暗殺者)の母を持つ。
ナルス、ファイターくんの父が、両親の元冒険者仲間で、ナルスの幼馴染。
二人はここの(村の地図を指して)小さな村、エリンの村(に住んでる)。
位置で言うと、ちょうどウィンデイル砦の西の方５kmくらい。湖の少し手前。

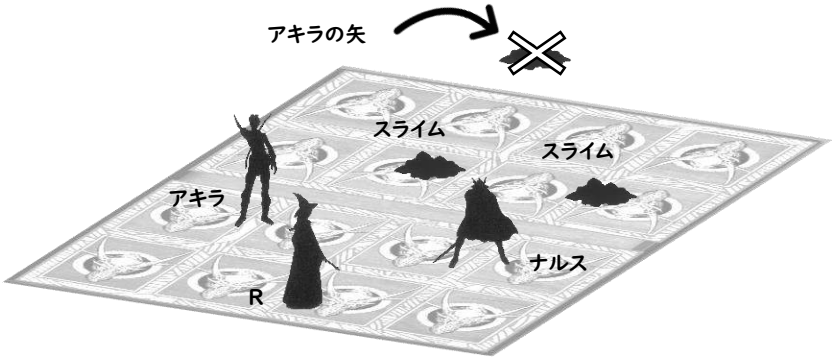
プレイ風景02

初戦闘シーン

村で合流、お互いの顔合わせも済んだナルス、R(アール)、アキラの三人は、ナルスの提案で飯調達に森へ向かう…。

GM:森の方に近づいていくと…。(戦闘シートと敵の駒準備しながら)
何かね、森の入り口に、何かニュルっとしたものが。
アキラ:ニュルっとしたものw。
GM:ニュルっとしたものが3つ。
ナルス:蛇っぽい感じ？
GM:まぁ。さっきアキラ(判定のサイコロで)1振ったんで(知ってる)、しょっちゅうここら辺で見るスライム、慣れてるよ。
アキラ:あー。
ナルス:あ、そっか。ニョロじゃなくてニュルなのね。
アキラ:www。
GM:そうそう。ニョロじゃなくてニュルっとしたの。まぁ、あのプルんとはしてないよ。
アキラ/ナルス:www。
ナルス:一応、レベルチェックで(スライムの)データ知ってるかどうか。
GM:はいどうぞー。
ナルス:いやっ！(コロコロ失敗)知らなーい。
GM:アキラは1出してたんで、データも知っていいです。

■**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 HP 1 ダメージ 1 危険度 1



戦闘開始

GM:じゃあ、戦闘前行動かな。
アキラ:弓を。
ナルス:スゲっ！(最初に弓持ち珍しい)
GM:(避けられるかなー)スライムだからねー。よいしょ(回避の能力判定、コロコロ失敗)はい、ダメダメダメ。はいボシュ(とスライムの駒1体倒す、残り2体)。
アキラ:(矢の)回収チェック※。
※編注)実際のタイミングは戦闘後。
ナルス:これが重要なんだよね。
アキラ:(コロコロ5、失敗)
ナルス:あー。
GM:あ、5ってダメだっけ？
ナルス:5-6で回収不可。
GM:じゃあ回収はできたんだけど、酸でやられた。
アキラ:酸～。

(前列・後列の決定)

ナルスとアキラが前列、Rは後列に配置。スライム２体は敵陣の前列に配置。

(行動順番（イニシアチブ*）決定)
＊イニシアチブ[先制権]…高い目の順番

GM:じゃあ、イニシアチブだね。(スライム2体のサイコロ振った目は2と1)。
R(アール):(コロコロ)4。
ナルス:6。
アキラ:4。
R:(皆)とても速い。

(行動解決)

(行動順は6のナルスから)
ナルス:一人前になって手に入れた名のある武器[能力+1]をー(コロコロ)よし2、命中ー！
GM:おー、死んだ[1体倒れる、残1] 。じゃあ次は。
アキラ:(自分とRの)二人ですね。攻撃しまーす(コロコロ失敗)あ、当たんない～、全然当たんない。
ナルス:動揺してるw。
アキラ:w動揺してる、矢を失って。
R:攻撃魔法(自動命中、2ダメージ)。
GM:はい、攻撃魔法。ほーい、消えた[最後の1体倒れる] 。戦闘終了。

シナリオの進行

森から戻ってきた三人。

ナルス:いったんアキラと別れて、Rをナルスの家に紹介しとくか。
GM:(コロコロ、何か考え中)。そうすると、アキラが帰ろうとすると、神官の夫婦のお母さんの方、ポルカさんて言うんだけど、ポルカさんが「待ってたのよ、アキラちゃん」
アキラ:「ポルカさん、何か御用ですか」
GM<ポルカ>:「ちょっと、さっき馬屋の方、倉庫に物取りに行こうと思ったら、何か変な影が見えてー。それをちょっと、私怖いから、調べて来てほしいのよ」
アキラ:「わかりました」

ナルス:(アキラと)まだ一緒にいるのー？
GM:いない。もう別れた。
アキラ:ナルスの所まで行って、一緒に来てくれるように声をかけにいきます。

ナルス:ナルスん家、いろいろガタガタしてるよ。荷物をこう、バーンと。「ガレスの荷物はこっちこっち」とか。
GM:そうすると、アキラが入ってきました。
アキラ:「何かポルカさんが倉庫で変なのが見えたっていうから、見に行くんだけど、一緒に来てくれない？」
ナルス:「OK。じゃあ、Rも行くか」
R:「うん」。
アキラ:全員で行きます。

エリンの村

倉庫前の三人。聞き耳をたてるアキラ。

GM:ゴソゴソ音がする。中の方から。
アキラ:そしたらー、扉を少しだけ音を立てないように開けて、覗いてみる。(コロコロ)1です。
GM:あー、1ですか！そうしたら、扉をちょっと開けた瞬間に、何か生臭い匂いがする。
アキラ:生臭い匂い？
GM:普段の倉庫だと、そんな生臭い匂いはしないんだけど。
アキラ:「何か生臭いんだけど」
ナルス:嗅いだことある？
GM:嗅いだことかー。じゃ、ちょっとチェックしてみて。
ナルス:戦士の勘ー(コロコロ)1！
GM:お、何だろ、俗に言う市場の臭いというか、築地の臭いがした。
ナルス:なるほどー。魚っぽい方？肉っぽい方？
GM:魚っぽい臭い。1が出てわかった。
R:馬が捌かれてる、ではないんですね。
アキラ:馬刺し。
ナルス:w。
GM:馬は大丈夫。

ナルス:じゃあアキラに目で合図すると、「行くか」って感じで。で、バーンと開けて。
アキラ:うん、ついてく。
GM:バーンと開けるとね、暗がりの奥の方で、モソモソモソって音がする。
アキラ:アキラも弓を構えておきます。
ナルス:じゃあ、そのまま何だっけ、中のたいまつか何かに火をつけて照らす。
GM:はい！幸運チェック！
ナルス:幸運チェック！(コロコロ)5～。
GM:まぁまぁ。6じゃなきゃ大丈夫。普通に戦闘でーす。

以降戦闘シーンへ続く…。

<プレイ風景終わり>

サンプルキャラクター概説

ドラゴンキャッスルRPGは、簡単にサクッとプレイヤーキャラクター(PC)を作成できるのですが、もっと瞬時にプレイしたい、もしくは、イメージが有るPCで始めたい等のニーズのために、ファイター、メイジ、シーフ３クラスのサンプルキャラクターを用意しています。具体的には、先のプレイ風景で登場した、ナルス、R(アール)、アキラです。

データの見方

クラス、クラスの特徴

ファイター、メイジ、シーフのいずれかのクラス、各クラスの長所などの特徴

能力/HP/ダメージ

キャラクターの基本データ（能力/HP/ダメージ）に、クラスの特徴や装備アイテムの修正を加えたもの

名前、年齢(性別)や外見/イメージ

キャラクターの名前、年齢や性別、髪や目の色、背丈や体格などの外見、ちょっとした癖や性格などのイメージ等

冒険回数

キャラクターの経験値的なもの、５冒険回数で１レベル上昇、最初は０回

装備アイテム

キャラクターの装備アイテム記入欄で、最大１０個までアイテムを装備可能、各クラスの初期装備(記入済)に加えて、冒険開始時に**アイテム獲得判定**を１回行い、得た(場合)アイテムを記入

クラス別 アイテムデータリスト

ベーシックルールの「アイテムデータリスト」より、そのクラスの使用可能なアイテムデータを抜粋したもの

クラス用ガイド概説

自分のPCが、プレイ時に何ができるか、戦闘時のやれること、どんなアイテムを得れば良いか等、をまとめた、クラス別のプレイヤー用のガイドです。

クラスのイメージ

各クラスがどんなやつか、その特長として何ができるか等の簡単説明

戦闘時の流れ

戦闘手順および、各クラス別の戦闘時に選択できる行動

行為判定

各クラス別の専門行為/専門外行為にはどんな行動が含まれるか、レベル判定、幸運判定の使われ方のまとめ

クラス別必要なアイテム

各クラス別のどのアイテムを優先的に揃えれば良いかの指針

ファイタークラス用ガイド

ファイター（戦士）ってどんなヤツ？

特長は…ガチの殴り合いができる戦士
HP高いタフで全ての防具を着用できる、前線に立って仲間の盾となれる
ダメージがレベルに比例するため、成長するほど高い攻撃力

戦 闘時の流れ

戦闘時の手順に沿ったまとめです。

戦闘前行動 (遭遇時１回のみ)
▶弓矢あれば撃てる
▶アイテム使用（回復薬など）可

▼

前列/後列の決定
前列配置が基本（攻撃ができる）

▼

行動順番決定 [イニシアチブ決定]
サイコロを振って駒の横の配置、高い順に行動解決のため高い目がよい

▼

行動解決 (以下より１行動)
▶**攻撃:**敵前列の対象を選択、能力判定成功でダメージ値分を対象に与える
▶**守備:**行動順前でも、攻撃/魔法を受けた時に行える、能力判定成功でダメージ回避
▶**アイテム使用:**回復薬などアイテムを使用する
▶**逃亡:**一行(【パーティと呼ぶ】)の半数以上が能力判定成功で、倒れた味方含め脱出できる

ファイターが必要なアイテム
一行(パーティ)の主戦力として、味方の盾役に必要な防具と攻撃を当てる武器を揃えたいところです。優先度の高いものとして、**名のある武器**、**パーツメイル**（革ヨロイは心もとない、可能ならプレートメイルと盾）が挙げられます。

行 為判定

戦闘時以外の都市や野外、洞窟などで行う行為についてです。

ファイター専門行為 ⇒「能力」判定

▶力仕事、本棚を持ち上げる等
▶筋力、投げる、ダッシュ、ジャンプ
▶相手の強さ（危険度）の推測

共通の行為
普通に気づくかどうかや交渉などは全クラス共通で「能力」判定可な行為です。

専門外の行為 ⇒ “1”のみ成功判定

クラスの専門外の行為…出来なくはないが不得意

メイジクラスの専門行為
▶知識、鑑定、文献調査

シーフクラスの専門行為
▶聞き耳、物音に気づく
▶目星、視認する、捜索する
▶侵入、塀や壁を登る
▶交渉、言いくるめ

＊判定不可な行為…常識で考えて無理な行為
▶魔力感知【メイジ専門】
▶罠解除・鍵開け【シーフ専門】

レベル判定…経験が反映される行為
能力の代わりにレベル値で判定。以下はその例。

▶**不意打ち判定**…戦闘遭遇時、不意を打たれたか
▶**モンスターデータを知る判定**…遭遇モンスター名やそのデータを知る

幸運判定…ランダムな判定
小さい目(1など)は幸運、大きな目(6など)は不運。
「遭遇したかどうか」や「罠を踏んだかどうか」といったランダム要素を判定する際にGMが要求する行為

名前 **ナルス**

年齢（性別） 16歳（男性）

外見/イメージ 黒髪黒目、中肉中背
神様ファン、仲間思い

「仲間は俺が守る！」

ファイター 1レベル

冒険回数
0回

クラス能力と特徴
ダメージにレベルの値【＋1】が追加

能力	HP	ダメージ
2	5	1+1

■装備アイテム（10個まで）

- 剣
- 銀貨
-
-
-
-
-
-
-
-

メモ等

英雄・勇者になりたい【継承の探求】

濃い色の髪に、強い意志を秘めた目、仲間思いで少年の真っ直ぐさを持った戦士の若者

戦士の生まれ：戦災孤児。幼少時、保護者となる父（戦士）に拾われて育つ

～ファイターが使用可能なアイテムデータリスト～

◆回復薬（使いきり）
効果:対象のHPが2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と金貨1交換可
入難度4 使用ｸﾗｽ All

◆金貨
効果:金貨5と宝石1交換可
入難度3 使用ｸﾗｽ All

◆宝石
効果:宝石1と金貨5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HPが4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

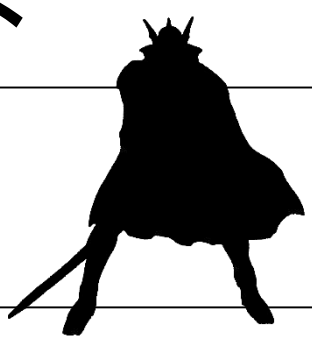
◆名のある武器
効果:使用者の能力+1
入難度3 使用ｸﾗｽ F

◆盾
効果:使用者のHP＋ 1
入難度3 使用ｸﾗｽF,T

ファイタークラス用ガイド

ファイター（戦士）ってどんなヤツ？

特長は…ガチの殴り合いができる近接戦闘の主戦力
HP高くタフで全ての防具を着用できる、前線に立って仲間の盾となれる
ダメージがレベルに比例するため、成長するほど高い攻撃力



戦闘時の流れ

戦闘時の手順に沿ったまとめです。

戦闘前行動 (遭遇時１回のみ)
▶弓矢あれば撃てる
▶アイテム使用（回復薬など）可

▼

前列/後列の決定
前列配置が基本（攻撃ができる）

▼

行動順番決定 [イニシアチブ決定]
サイコロを振って駒の横に配置、高い順に行動解決のため高い目がよい

▼

行動解決 (以下より１行動)
▶**攻撃:**敵前列の対象を選択、能力判定成功でダメージ値分を対象に与える
▶**守備:**行動順前でも、攻撃/魔法を受けた時に行える、能力判定成功でダメージ回避
▶**アイテム使用:**回復薬などアイテムを使用する
▶**逃亡:**一行(【パーティと呼ぶ】)の半数以上が能力判定成功で、倒れた味方含め脱出できる

▼

ファイターが必要なアイテム
一行(パーティ)の主戦力として、味方の盾役に必要な防具と攻撃を当てる武器を揃えたいところです。優先度の高いものとして、**名のある武器**、**パーツメイル**（革ヨロイは心もとない、可能ならプレートメイルと盾）が挙げられます。

行為判定

戦闘時以外の都市や野外、洞窟などで行う行為についてです。

ファイター専門行為 ⇒「能力」判定

▶力仕事、本棚を持ち上げる等
▶筋力、投げる、ダッシュ、ジャンプ
▶相手の強さ（危険度）の推測

共通の行為
普通に気づくかどうかや会話などは全クラス共通で「能力」判定可な行為です。

専門外の行為 ⇒ “1”のみ成功判定

クラスの専門外の行為…出来なくはないが不得意

メイジクラスの専門行為
▶知識、鑑定、文献調査

シーフクラスの専門行為
▶聞き耳、物音に気づく
▶目星、視認する、捜索する
▶侵入、塀や壁を登る
▶交渉、言いくるめ ▶罠発見

＊判定不可な行為…常識で考えて無理な行為
▶魔力感知【メイジ専門】
▶罠解除・鍵開け【シーフ専門】

レベル判定…経験が反映される行為
能力の代わりにレベル値で判定。以下はその例。

▶**不意打ち判定**…戦闘遭遇時、不意を打たれたか
▶**モンスターデータを知る判定**…遭遇モンスター名やそのデータを知る

幸運判定…ランダムな判定
小さい目(1など)は幸運、大きな目(6など)は不運。
「遭遇したかどうか」や「罠を踏んだかどうか」といったランダム要素を判定する際にGMが要求する行為

名前 **R(アール)**[ローニン・ソルディス]
年齢（性別） 18歳（男性）
外見/イメージ 銀髪茶色の目、仮面
長身・細身、決断力、仲間思い

「後方から援護する！」

メイジ 1レベル

冒険回数
0回

クラス能力と特徴
1戦闘中に各1種類の魔法を
レベル回数【1回】使用可

能力	HP	ダメージ
4	2	0

■装備アイテム（10個まで）
[**攻撃魔法**（1回/1戦闘）]
[**回復魔法**（2回/1日）]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]

メモ等

魔法の大家を目指す【求道の探求】

明るい長髪に、マスクで目元を隠す、自信の中に気負いがある若者

貴族の生まれ：大きな領地を治める貴族の二子、幼少時は身体が弱く、武門の家の中で変わり種の伯父のギルドメイジに憧れる、伯父からもらった仮面をつけると“スーパーメイジになれる”＆素性を隠せる

～メイジが使用可能なアイテムデータリスト～

◆回復薬（使いきり）
効果:対象のHPが2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と金貨1交換可
入難度4 使用ｸﾗｽ All
◆金貨
効果:金貨5と宝石1交換可
入難度3 使用ｸﾗｽ All
◆宝石
効果:宝石1と金貨5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HPが4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
◆ナイフ
効果:ナイフでの判定可
入難度4 使用ｸﾗｽ All
◆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
◆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HP2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

メイジクラス用ガイド

メイジ（魔術師）ってどんなヤツ？

特長は…魔法を扱える、遠距離攻撃や回復をする支援系
能力は高いが、HP低くダメージを与えられない、魔法に特化している
攻撃魔法は自動命中するも回数に制限、唯一の回復能力を持つクラス

戦 闘時の流れ

戦闘時の手順に沿ったまとめです。

戦闘前行動 (遭遇時１回のみ)
▶弓矢あれば撃てる
▶アイテム使用（回復薬など）可

▼

前列/後列の決定
後列配置が基本（攻撃受けず魔法）

▼

行動順番決定 [イニシアチブ決定]
サイコロを振って駒の横に配置、高い順に行動解決のため高い目がよい

▼

行動解決 (以下より１行動)
▶**攻撃:**敵前列の対象を選択、能力判定成功でダメージ値分を対象に与える
▶**守備:**行動順前でも、攻撃/魔法を受けた時に行える、能力判定成功でダメージ回避
▶**魔法:**前列、後列問わず使用可で能力判定は不要、対象を選択し自動命中、魔法の効果を与える
▶**アイテム使用:**回復薬などアイテムを使用する
▶**逃亡:**一行(【パーティと呼ぶ】)の半数以上が能力判定成功で、倒れた味方含め脱出できる

メイジが必要なアイテム
一行(パーティ)の遠距離攻撃/回復戦力として、他の魔法、**全体攻撃魔法**も揃えたいところです。また**革ヨロイ**や**特殊な短剣**等、非常時の前線参加の備えもありです。

行 為判定

戦闘時以外の都市や野外、洞窟などで行う行為についてです。

メイジ専門行為 ⇒「能力」判定

▶魔力や魔法的なものを感知
▶知識、鑑定、文献調査

共通の行為
普通に気づくかどうかや会話などは全クラス共通で「能力」判定可な行為です。

専門外の行為 ⇒ “1”のみ成功判定

クラスの専門外の行為…出来なくはないが不得意

シーフクラスの専門行為
▶聞き耳、物音に気づく
▶目星、視認する、捜索する
▶侵入、塀や壁を登る
▶交渉、言いくるめ ▶罠発見

ファイタークラスの専門行為
▶力仕事、本棚を持ち上げる等
▶筋力、投げ、ダッシュ、ジャンプ
▶相手の強さ(危険度)の推測

＊判定不可な行為…常識で考えて無理な行為
▶罠解除・鍵開け【シーフ専門】
▶檻を捻じ曲げる【ファイター専門】

レベル判定…経験が反映される行為
能力の代わりにレベル値で判定。以下はその例。

▶不意打ち判定…戦闘遭遇時、不意を打たれたか
▶モンスターデータを知る判定…遭遇モンスター名やそのデータを知る

幸運判定…ランダムな判定
小さい目(1など)は幸運、大きな目(6など)は不運。
「遭遇したかどうか」や「罠を踏んだかどうか」といったランダム要素を判定する際にGMが要求する行為

名前 **アキラ**

年齢（性別） １６歳（女性）

外見/イメージ 黒髪黒目、中肉中背
自然好き、仲間思い

「一緒に行こう！」

シーフ 1レベル

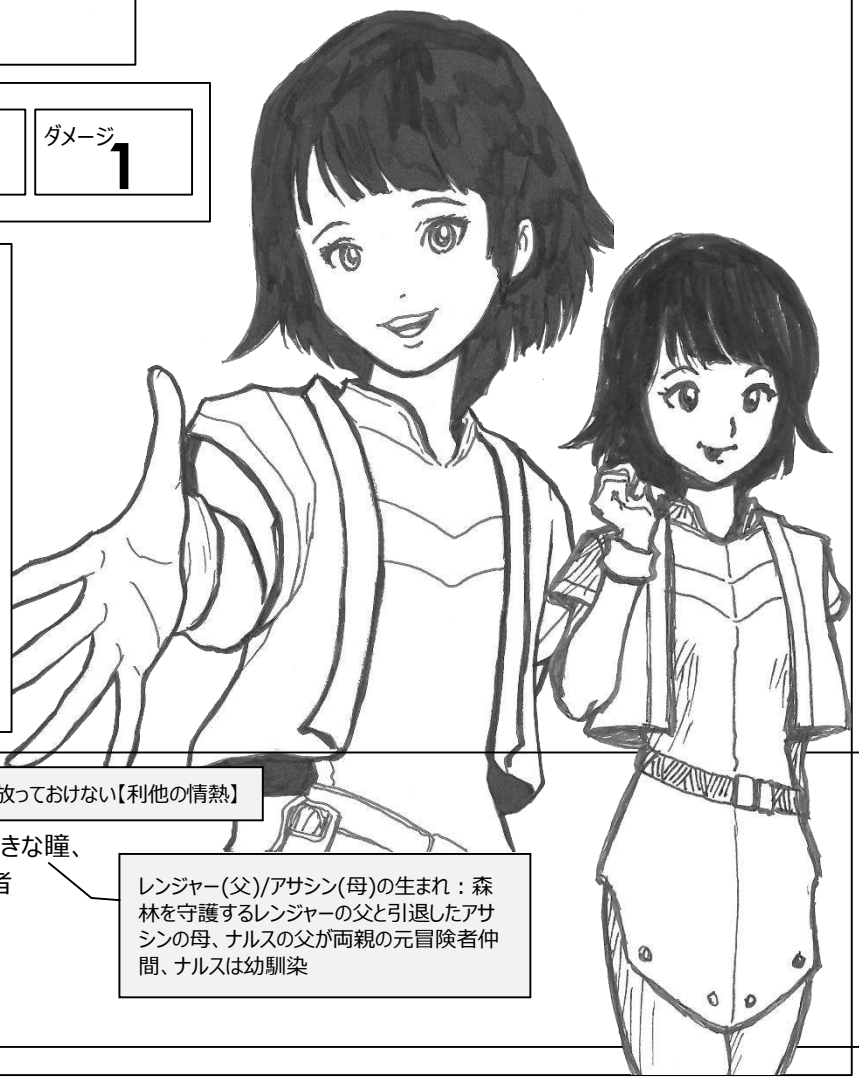
冒険回数
0回

クラス能力と特徴
アイテムの入手難易度＋１

能力	HP	ダメージ
3	3	1

■装備アイテム（10個まで）

- [**ナイフ**]
- [**銀貨**]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]



メモ等

困っている人を放っておけない【利他の情熱】

短めの黒髪に、愛嬌ある大きな瞳、
好奇心あふれる盗賊の若者

レンジャー(父)/アサシン(母)の生まれ：森林を守護するレンジャーの父と引退したアサシンの母、ナルスの父が両親の元冒険者仲間、ナルスは幼馴染

～シーフーが使用可能なアイテムデータリスト（+1入難度高い扱い可）～

◆回復薬（使いきり）
効果:対象のHPが2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と金貨1交換可
入難度4 使用ｸﾗｽ All

◆金貨
効果:金貨5と宝石1交換可
入難度3 使用ｸﾗｽ All

◆宝石
効果:宝石1と金貨5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HPが4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

◆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

◆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

シーフクラス用ガイド

シーフ（盗賊）ってどんなヤツ？

特長は…軽戦士、盗賊の技に優れた調達のプロ
能力HPともにバランスの取れた数値、戦闘に斥候や探索に役立つ
アイテム獲得にボーナスを得るため、一行のためのアイテム調達を任される事も

戦 闘時の流れ

戦闘時の手順に沿ったまとめです。

戦闘前行動 (遭遇時１回のみ)
▶弓矢あれば撃てる
▶アイテム使用（回復薬など）可

▼

前列/後列の決定
前列配置が基本（攻撃ができる）

▼

行動順番決定 [イニシアチブ決定]
サイコロを振って駒の横に配置、高い順に行動解決のため高い目がよい

▼

行動解決 (以下より１行動)
▶**攻撃:**敵前列の対象を選択、能力判定成功でダメージ値分を対象に与える
▶**守備:**行動順前でも、攻撃/魔法を受けた時に行える、能力判定成功でダメージ回避
▶**アイテム使用:**回復薬などアイテムを使用する
▶**逃亡:**一行(【パーティと呼ぶ】)の半数以上が能力判定成功で、倒れた味方含め脱出できる

▼

シーフが必要なアイテム
一行(パーティ)の補助戦力として、ある程度の防具とダメージを与える武器を揃えたいところです。優先度の高いものとして、**特殊な短剣**、**パーツメイル**（革ヨロイでもよい、余裕あれば盾も）が挙げられます。また**ランタン**や**回復薬**等があるとより広い状況に対応する事ができます。

行 為判定

戦闘時以外の都市や野外、洞窟などで行う行為についてです。

シーフ専門行為 ⇒「能力」判定

▶罠の発見/解除　▶鍵開け
▶聞き耳、物音に気づく
▶目星、視認する、捜索する
▶侵入、塀や壁を登る
▶交渉、言いくるめ

共通の行為
普通に気づくかどうかや会話などは全クラス共通で「能力」判定可な行為です。

専門外の行為 ⇒ “1”のみ成功判定

クラスの専門外の行為…出来なくはないが不得意

メイジクラスの専門行為
▶知識、鑑定、文献調査

ファイタークラスの専門行為
▶力仕事、本棚を持ち上げる等
▶筋力、投げ、ダッシュ、ジャンプ
▶相手の強さ(危険度)の推測

＊判定不可な行為…常識で考えて無理な行為
▶魔力感知【メイジ専門】
▶檻を捻じ曲げる【ファイター専門】

レベル判定…経験が反映される行為
能力の代わりにレベル値で判定。以下はその例。

▶**不意打ち判定**…戦闘遭遇時、不意を打たれたか
▶**モンスターデータを知る判定**…遭遇モンスター名やそのデータを知る

幸運判定…ランダムな判定
小さい目(1など)は幸運、大きな目(6など)は不運。
「遭遇したかどうか」や「罠を踏んだかどうか」といったランダム要素を判定する際にGMが要求する行為

アイテム概説

アイテムの効果とは別に、それぞれのアイテムを説明したものです。

◆回復薬、◆活性薬（使いきり）
傷やダメージを回復する魔法的な薬。薬の中では最も一般的。魔法的な容器と一体型なもの（対象に使われると形を失う）、小瓶に入った中身のみ回復効果のあるもの等々、様々な形状あり。

◆がらくた
何らかの効果をもたない、役に立たないアイテム全般を指す。どこまでをガラクタに含めるかは、GMの判断次第。

◆銀貨、◆金貨、◆宝石
通貨として使用されるアイテム。経済圏/文化圏に依らず、共通の価値や交換比率。地域により呼称や形状を変えたり（東方では金判等）、作られた年代により、価値の高いもの（ex.古金貨は金貨２枚の価値）なども。

◆ランタン
暗い所を照らす灯り。トラップ回避に役立つ。数時間の燃料（油など）と１セット。

◆弓、◆矢
弓は矢を発射する射撃武器。セルフボウ、ロングボウなど形状や長さなどで異なる。矢は石や鉄の矢じりなどがある。

◆革ヨロイ
動物やモンスターの革をなめして鎧に加工したもの全般を指す。

◆パーツメイル[部分鎧]
部分的に金属(やそれに匹敵する材)を使用した鎧、金属片やリングを組み上げたり、主要部のみ金属プレートで覆ったもの。チェイン、リング、スケイル、ハーフプレートなど様々。

◆プレートメイル
全身の主要部分を金属板(プレート)を成形して覆った鎧で幾つかの部位に分かれる。他の部分は金属片などで防護。

◆ナイフ
武器として使用できるアイテム。生活にも使用される身近な道具。

◆剣
近接戦闘に使用される武器。同じ効果のアイテムとして、槍類や斧類、棍類などもある。

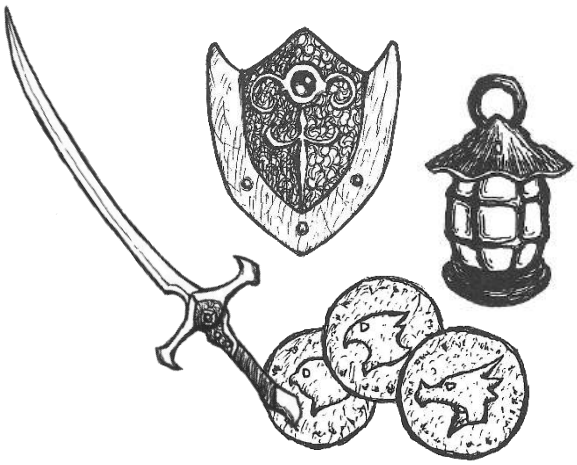
◆名のある武器
名のある鍛冶師や武器職人が作った剣や斧、槍などの武器。使い手の技量を押し上げてくれる優れもの。

◆特殊な短剣
特殊な材質や製法で作られた短剣。鋭利でよりダメージを与えることができる。

◆盾
片手に構える防具。円盾や方盾など。硬い木を金属で補強したもの、金属を成形したもの、モンスターの硬い皮膚(甲羅など)を加工したもの等々。

◆(全体)攻撃魔法、◆回復魔法
アイテムとなっているが、ルーンやまじないの印、魔力を呼び出す呪文といった様々な魔法の形状として存在する。

☆蘇生薬（使いきり）
死者を蘇生する薬。大神殿や王宮の宝物庫や聖なる地など限られた場所に厳重に保管されているレベルのもの。慎重に扱う必要があり、通常のアイテム入手の対象（交換やアイテム獲得判定）にするにはＧＭの許可が必要。



DRAGON CASTLE RPG

ベーシックルールブック　サプリメント

ルールの章

DCB supplement

ベーシック・サプリ

■**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

「ドラゴンキャッスルベーシック(DCB)サプリ」は、追加クラスや追加アイテム、ルールの補足といった、ドラゴンキャッスルRPGをより楽しく遊ぶためのルールです。

1 追加クラス

追加クラスは全部で3種類。いずれかの基本クラス（ファイタークラス、メイジクラス、シーフクラス）に所属し、使用可能なアイテムは基本クラスに準じます。

基本クラス

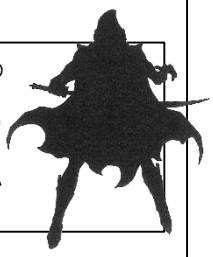
■**ファイター（戦士）**…近接戦闘クラス
能力：2　HP：5　ダメージ：1
クラスの特徴：ダメージにレベルの値が追加

■**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

基本クラス ファイター

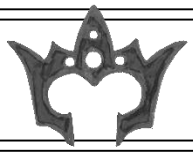
■**ファイターメイジ**…剣と攻撃魔法の両方を操る魔法戦士
能力：2　HP：4　ダメージ：0
クラスの特徴：ダメージ２以下の攻撃魔法を使用可、メイジ系アイテム使用可、基本クラスの特徴



補足
■専門行為…メイジの専門行為を追加

基本クラス メイジ

■**プリースト**…天空神/光の女神を信仰する神官、僧侶
能力：4　HP：3　ダメージ：1
クラスの特徴：回復系魔法のみ使用可、信仰神により以下のどちらか、『回復系魔法を“生ける亡者”に使用し能力判定に成功で危険度９までのモンスターは塵と化す【天空神】』
もしくは『ダメージ２以下の攻撃系魔法を使用可【光の女神】』、基本クラスの特徴



天空神…人類の守護者
広く人間世界で信仰され、地域世界固有の別名で呼ばれている

光の女神…愛と美、戦いと豊穣
全ての生けるものに広く信仰される、信じる種族や地域により、女神のどの側面を尊ぶかは様々

補足
■専門行為…交渉(言いくるめ除く)を追加

基本クラス シーフ

■**バード**…詩や歌を吟ずる者、楽器などを演奏して諸国を旅する
能力：4　HP：3　ダメージ：1
クラスの特徴：戦闘中、攻撃代わりに演奏し、能力判定に成功すると１体のモンスターの(D)が消える、１戦闘中にレベル回数可

※バードはシーフの基本クラスの特徴を持っていません。
補足
■専門行為…知識・鑑定・文献を追加

初期装備

各クラスは、最初に以下の装備を持っています。

ファイタークラス：**剣、銀貨１枚**
-ファイターメイジ：**剣、攻撃魔法**

メイジクラス：**攻撃魔法、回復魔法**
-プリースト：**回復魔法、回復薬**

シーフクラス：**ナイフ、銀貨１枚**
-バード：**楽器、ナイフ**

2 追加アイテム

冒険を広げる追加アイテムです。新たなものとして、薬やレベル制限(使用に該当レベルが必要な)アイテムがあります。
以下に、加速薬などの効果時間を説明します。
薬は複数飲んでも効果が異なれば、効果は累積します。

薬の効果時間…加速薬、飛空薬などの効果時間

▶戦闘前行動時/戦闘中に使用…その戦闘中、効果がある
▶戦闘時以外に使用…サイコロを１個振って、出た目の値×１時間の間、効果が持続、戦闘に突入した時点で(その戦闘後に)効果が切れる

追加アイテムデータリスト

■**入難度：**入手難易度。数値が低いほど手に入れ難い。硬貨・宝石アイテムは入手難易度数1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ません。武器の効果は１つのみ適用。防具の効果は、ヨロイ１つ＋盾まで累積可。

通常のアイテム

◆旅用品
効果：毛布、衣類、バックパックなどまとめて一つ、高級品の場合、入手難易度は４
入難度５　使用ｸﾗｽ All
◆楽器
効果：楽器での演奏可
入難度３　使用ｸﾗｽ All
◆罠解除用具（使いきり）
効果：能力判定に成功すると罠を解除できる
入難度４　使用ｸﾗｽ All
◆革の財布
効果：硬貨５枚まで入り、１個のアイテムとなる
入難度４　使用ｸﾗｽ All
◆矢筒
効果：矢が５本まで入り、１個のアイテムとなる、矢５本入りの場合、入手難易度は３
入難度４　使用ｸﾗｽ All
◆加速薬（使いきり）
効果：対象は最初に行動できる
入難度２　使用ｸﾗｽ All
◆飛空薬（使いきり）
効果：対象は飛行可
入難度２　使用ｸﾗｽ All
◆心話薬（使いきり）
効果：対象は他者（人間以外でも）と思考のみで会話できるようになる
入難度２　使用ｸﾗｽ All
◆強化薬（使いきり）
効果：対象の基本ダメージ値２上昇
入難度２　使用ｸﾗｽ All
◆透明薬（使いきり）
効果：対象の姿が透明になり、矢や攻撃、魔法やアイテムの当たる確率が半分になる
入難度２　使用ｸﾗｽ All
◆変身薬（使いきり）
効果：対象は好きな姿に変身できる、キャラクターのデータは変化しない
入難度１　使用ｸﾗｽ All

２レベル必要アイテム

◆ウルフバルト剣
効果：使用者の能力＋１、与えるダメージ+1
入難度１　使用ｸﾗｽ F
◆大攻撃魔法
効果：指定対象に3ﾀﾞﾒｰｼﾞ
入難度２　使用ｸﾗｽM
◆大回復魔法
効果：指定対象のＨＰが３回復、１日にレベル×２回使用可
入難度２　使用ｸﾗｽM

追加アイテム説明

◆旅用品
旅や冒険セット。以下は旅用品の内訳の例。

通常品
バックパック[背負い袋]
▶麻の袋、水の容器（革袋、木製の筒,etc.）
▶着火具
▶たいまつ（orろうそく）１-２本
▶ロープ数m
▶毛布

高級品
防水生地のバックパック
・通常品と共通のもの(但し、ロープは軽・細で同強度、毛布は軽い生地)に加えて以下
▶質の良くない手鏡（銅鏡？）
▶２-３食分の保存食
▶小瓶 or 小袋

◆楽器
リュートや竪琴(ハープ)等の弦楽器が一般的。ラッパや横笛などの管楽器や打楽器もある。

◆罠解除用具（使いきり）
扱いやすい汎用の罠解除用具一式、消耗品。罠を外す際の素材（曲げたり、封をしたり、覆ったり）や器具。

◆革の財布
金貨や銀貨、宝石などを入れるしっかりとした革の財布。

◆矢筒
背や肩にかけられる細長い筒、矢が５本入る。

◆薬（使いきり）
魔法的な薬、加速・飛行・透明化など様々な効果を及ぼす薬がある。魔法的な容器と一体型なもの（対象に使われると形を失う）、小瓶に入った中身のみ効果のあるもの等々、様々な形状あり。

◆ウルフバルト剣【２レベル要】
ドワーフが打ち鍛えし“名のある武器”。通常武器の最高峰。
歴史的には、ヴァイキングの剣の中でも最高品質の鋼鉄でできたものだが製法の多くは不明。より強く柔軟でまず折れることもなく、首長や優れた戦士が持っていた。

◆大攻撃魔法、◆大回復魔法【２レベル要】
既出の攻撃魔法や回復魔法のより強力なもの。

3 能力・レベル・幸運判定

GMガイド(別売)記載の項目とそれを補足説明したものです。判定には、通常の能力判定の他に、“１”のみ成功判定、レベル判定や幸運判定があります。

■能力判定…各クラスの専門行為が該当

各クラスの専門行為の例

ファイタークラス
▶力仕事、本棚を持ち上げる
▶筋力、投げる、ダッシュ、ジャンプ
▶相手の強さ(危険度)の推測

シーフクラス
▶聞き耳、物音に気づく
▶目星、視認する、捜索する
▶罠の発見や解除
▶鍵開け
▶侵入、塀や壁を登る
▶交渉、言いくるめ

メイジクラス
▶魔力の気配、魔法的なものかどうか
▶知識、鑑定、文献調査

■“１”のみ成功判定…クラスの専門外の行為が該当

クラスの専門外の行為

ファイターが知識を求めたり、メイジの力仕事や、シーフ以外のクラスが罠を探したりするといった、クラスの専門外の行動で、状況によりＧＭが可能だと判断したもの

＊判定不可な行為…常識で考えて無理な行為（ファイターの魔力感知、メイジが鉄檻をねじ曲げる等）

■レベル判定…経験が反映される行為

能力の代わりにレベル値で判定。以下はその例。

▶**不意打ち判定**…戦闘遭遇時、不意を打たれたか
▶**モンスターデータを知る判定**…遭遇モンスター名やそのデータを知る

■幸運判定…ランダムな判定、小さい目(1など)は幸運、大きな目(6など)は不運。

「遭遇したかどうか」や「罠を踏んだかどうか」といったランダム要素を判定する際にGMが要求する行為です。

4 戦闘時の追加ルール

戦闘時の追加ルールです。３章と同じくGMガイド(別売)記載の項目とそれを補足説明したものです。

モンスターデータを知る

遭遇時

▶**レベル判定**…これまで遭遇/知る機会があったか
判定成功でモンスターデータ（能力/HP/ダメージ）がわかります。特殊能力やシナリオ独自のモンスターデータまでは判別できません。

戦闘時

▶**PCの推測**…敵の攻撃判定やダメージから能力やダメージを判断、HPは抽象的な状態（まだ元気、かなり傷を負っている/半壊、虫の息など）から判断します。

不意打ち…以下は判定の例

不意打ちされたかどうか

▶**互いに偶然遭遇**…幸運判定で６の目を出した者は不意打ちされる
▶**奇襲**(気づかれずに相手に攻撃を仕掛ける)…仕掛けられた側は「レベル判定(モンスターは能力判定)」に失敗すると不意打ちされる

不意打ちのペナルティー

▶**通常**…不意打ちされた者は「戦闘前行動」を失う
▶**特定対象を奇襲**…「戦闘前行動」を失い、１ターン目のみ、その対象は前列扱い

素手での戦闘

武器を持たない素手での攻撃はペナルティーがあります。具体的には、攻撃判定に成功の後、ダメージを与えたかどうかの「レベル判定」が必要となります。失敗するとダメージを与えることができません。
これには武器の修正値は含めず、ファイターのレベル追加ダメージは含めます。

5 強さの格とレベル上限

ドラゴンキャッスルRPGでは、５レベルが上限となります。PCは１レベルの時点でちょっとした冒険が可能な“駆け出し”ランクです。３レベルに上昇すると“専門”レベルと括られ、歴戦のもしくは一線に立つ“専門家”とみなされます。また上限レベルとなる５レベルは（“達人”レベルと便宜的に呼ばれる）一握りのトップランクの者となります。さらには限界を突破した高位者(英雄)レベルの存在も示唆されています。

レベルと強さの指標

何レベルがどれくらいの強さもしくはランク(格)であるのかは、一般的に以下のように認識されています。

レベル	ランク(格)	冒険回数
１レベル…	初心者	0
1レベル…	**駆け出し**	**1～4**
2レベル…	**一人前**	**5～9**
3レベル…	**専門家**	**10~14**
4レベル…	**一流**	**15~19**
5レベル…	**達人**	**20~24**
５レベル+…	高位(英雄)	25+

冒険回数と危険度との関係

およそですが、冒険回数と危険度は近い指標として扱えるため、同じ数値は同程度の強さといった扱いができます。ただし、PC１レベル(冒険回数０回)の時点で、危険度５相当の強さであったり、装備アイテムでかなり差がでるため、あくまでも目安程度です。

今後のラインナップ

ブロードルールではさらなる広がりを見せます

▷さらなる追加クラス
パラディン(聖戦士)やナイト(騎士)、ウィッチ(魔女)やフェアリー(妖精)、アサシン(暗殺者)やモンク(拳士)など20～30種のクラス

▷さらなるアイテム
３レベルもしくは、もっと高レベル用のアイテム

▷３レベル+
専門レベル(３レベル)になると、クラスの特徴拡張を得て、自分のクラスがパワーアップ

▷エルダーモンスター
古の(エルダー)モンスターは、ブレスや毒持ち、魔法生物といった特殊能力を持ったモンスター（一部シナリオではすでに公開）

▷宝物
炎の剣、巻物、指輪やブーツ等々、通常のアイテム獲得判定では手に入れられないお宝アイテム

▷公式世界
ベーシックのウィンデイル砦を含むレドワース国が舞台に

他にもいくつかの世界を構想中…

古代極東(日本)世界
ギリシャ神話系の世界

ゲームマスター（GM）がゲームプレイを開催する時に、手助けになる手順やルール等のまとめです。
GMガイド(別売)記載の項目とその補足説明と、追加モンスターです。

1 セッション

ｮどのようにゲームを進めれば良いのか
ｮ戦闘の進行は…

プレイヤーが集まりキャラクターを作成、GMが準備したシナリオをプレイするゲームプレイのことをセッションと呼びます。以下にセッションの進行を説明します。

セッション手順

1）セッション準備

■キャラクター作成

ベーシックルール及び追加クラスの章を参照しつつ、必要なデータをキャラクターシート（裏表紙）に記載します。

■PCのメモ

プレイヤー名やPCのデータを手元にメモします。PC管理シート（別売りのGMガイド付属）があると便利です。プレイ中にPC名で呼びかけることを心がけることでゲームに入り込みやすくしたり、PCのデータを見比べてシナリオ難易度のバランスを調整します。

■サイコロ、戦闘シート＆駒の用意

ベーシックルールの「用意するもの」の他、戦闘時のPCやモンスターの位置を示す戦闘シートと駒、行動順番決定用のサイコロを各駒ごとに用意しておくと便利です。
PCがルールに慣れるまでは、「各クラス用のガイド」を渡して、プレイヤーの行為判定や戦闘時の助けにするのもよいでしょう。

シナリオ難易度のバランス調整

ドラゴンキャッスルRPGは数が多い側がかなり有利になります。危険度が高いモンスターでも１体であれば、複数で対応すれば何とかなる事も多いのですが、危険度の低いモンスターでも数がそろうと強敵になります。
微妙にバランスを変えたい時は危険度での調整、大きくバランスを変えたい時は出現数を増減して調整すると良いでしょう。

2）シナリオ進行

■シナリオ開始状況説明

事前に準備したシナリオの設定より、PC達のプレイ開始の最初の状況をプレイヤーに説明します。

■初めての戦闘 ⇒『２章 冒険回数を渡す』参照

プレイヤーが自身のPCデータを把握したり戦闘ルールに慣れるチュートリアル(学習指導)的な意味合いも兼ねて、まずは適当なモンスターとの遭遇/戦闘をさせて下さい（PC全員がゲームに慣れている場合はスキップ可）。
「シナリオ開始の宿屋に到着する道中」といった状況などを用意するとスムーズです。

■行為判定

状況により、通常の能力判定(及び“１”のみ判定)、レベル判定や幸運判定のどれを使用するかを判断します。
特別な状況（シナリオ上なるべく成功させたい or 非常に達成が困難等の）行為を判定する場合、ＧＭはその判定に対して修正値（±１が適当）を与えても良いでしょう。難しい行為なら判定値にマイナス、簡単なら判定値にプラスです。

■戦闘 ⇒『戦闘の流れ』参照

ダンジョン（地下洞窟・構造物）内の明かり

地下や屋内などで明かりがどうなっているのかは、特に問題にすることなく進行してもよいのですが、適切な理由が必要な場合、大まかには以下を指針として下さい。

▶「旅用品」には、たいまつもしくはろうそく（１-2時間程度の明かり）を含むため、PCに所持することを推奨する
▶自然の明かり（輝石、光る砂や石壁、ヒカリゴケ等）が比較的多く存在するため、地下や屋内の光源として使われている

3）ゲームの終了

■シナリオの終了

シナリオの目的を達成/未達成に関わらず、最終場面（最終ボスとの戦闘であることが多いでしょう）の終わりなどを一区切りとしてシナリオを終了します。

■冒険回数とアイテム獲得、レベル上昇

シナリオを終えたことで、PCは冒険回数を１回分獲得します。シナリオの難易度や達成度、その他のプレイ結果に応じてさらなる冒険回数をPCに渡すのも良いでしょう（『2章 冒険回数を渡す』参照）。
獲得した冒険回数により、アイテム獲得判定、PCのレベル上昇などの作業を行います。

戦闘の流れ

１）遭遇

■遭遇したかどうか/何に遭遇したか

シナリオ上のイベントやモンスターを出現させます。
ランダムな遭遇なら、幸運判定により、遭遇が発生したかどうかを判定します。（６の目、状況により５-６もしくは４-６の目で発生）。
続いて、予定したものや、シナリオ上のランダムエンカウンター表から、PCが遭遇したモンスターや罠を決定します。

■モンスターデータを知る

モンスターのデータは（特殊能力やシナリオ独自のデータは除き）遭遇時ならレベル判定、戦闘中であればモンスターのダイス目や怪我の様子から推測することができます。

■不意打ち

互いに偶然遭遇なら幸運判定（６の目を出した者が不意を打たれる）、奇襲なら仕掛けられた側がレベル判定を行います（失敗で不意を打たれる）。
不意を打たれると戦闘前行動を失い、奇襲なら仕掛けられた対象は、１ターン目には自動的に前列となります。

■戦闘の準備

戦闘シート＆駒、イニシアチブ(先制権)を決める行動順番決定用のサイコロを、駒と同数準備します。

２）戦闘の進行【戦闘手順】

一連の戦闘手順をターンと呼び、１ターン目のみ戦闘前行動があります。

■戦闘前行動…遭遇時１回のみ
弓を撃つ、薬などのアイテム使用や、モンスターやNPCの特殊能力(で可能なものがあれば)が、戦闘前行動時にできることです。なければパスです。

■前列・後列の決定

モンスターは魔法など後列からの行動が可能でない限り、基本的に前列に配置します。敵ボス等の場合、余裕ぶらせたり、相手の行動の様子見等から最初は後列に配置するのも悪くないでしょう。

■行動順番決定 [イニシアチブ決定]

イニシアチブ(先制権)を決める行動順番決定用のサイコロを振り、出た目のまま各々の駒の横に置きます。こうすることで、一目で行動順がわかり、続く行動解決がスムーズになります。

■行動解決

複数のPCが前列にいる場合、モンスターは対象をランダムに決めます。感情を反映して、弱そうな奴からとか、ダメージを与えてきて怒った対象に攻撃するとか、痛いのが嫌だから逃亡する、などと判断させても構いません。また知性の高いモンスターや敵は、PC側の弱点が分かれば狙うかもしれません。
同時解決の際には、GM側から先に行動を示すとPCも判断を付けやすくなります。

３）戦闘の終了

■逃亡、全滅（とどめを指す）

以下に「逃亡」および「とどめを刺す」についてをまとめます。

逃亡（能力判定）
▶**撤退場所**…敵から退却する方向に逃亡、追いかけられたり逃亡場所がない場合、再戦
▶**再戦のタイミング**…倒れていた者がHP1で目覚める、等の猶予を与えてもよい

とどめを刺す（判定不要）
▶**“D”付き**…全く抵抗を受けない状態(全滅など)になってからとどめを刺す
▶**PC側がとどめを刺す**…戦闘中は不可、戦闘後に判断させる、重要でない戦闘の場合とどめを刺したものとして省略可

2 冒険回数を渡す

ｮどれくらいのペースで冒険回数を渡すのか
ｮどのタイミングで冒険回数を獲得させるのか

プレイ時間60-90分あたり、冒険回数１回のペース（ショートシナリオのプレイ時間の目安）が妥当です。英雄物など激しい冒険ならハイペースになりがちで、上記より短時間で冒険回数を渡すことになるかもしれません。生活や世界の日常を楽しむならスローペース、120分程度で冒険回数１回獲得、というのも有りえます。

冒険回数獲得のタイミング例

確定しているもの	GM判断で渡すもの
▶**初めての戦闘後**…キャラクター作成後の１回のみ	▶長いシナリオのボス戦闘後
▶**シナリオ達成後**…通常は１回分、難度(や達成度)によっては２回分	▶重要な発見や行動後 ▶重要なシーン後 ▶ロールプレイや盛り上がりに応じて、区切りのタイミングで

Q&A [追加版]

ルールに記載されていない事柄は、基本的に、GMの公平な判断と、プレイヤーの納得の上でどんどん決定すればよいのですが、困りそうな事柄について、質問と回答の形式で列挙します。

■ Q１
薬の効果について、加速薬の行動順のダイス目は6扱い？
⇒ A１
いえ、6よりも先となります。

■ Q２
魔法の使用について、魔法は拘束されても使える？
⇒ A２
いえ、使えません。“拘束”とは、魔法を使えない状態に捕縛しているとみなします。

■ Q３
薬の効果時間について、薬を戦闘以外で使用し、効果時間が残り2時間の時点で戦闘参加した、戦闘時の使用と同じく戦闘終了で効果切れるのか？
⇒ A３
はい、残り時間に関わらず戦闘が行われた際には、その終了時に薬の効果がきれます。

3 追加モンスター

ｮベーシックの他にもモンスターが欲しい
ｮ動物(アニマル)のデータが必要

ベーシックのモンスターに加えて、アニマル大・中・小といった動物などのモンスターデータを追加します。

■**アニマル・小**…イタチ、鷹や梟、山猫など、人間より小柄な動物の総称
能力２　HP２　ダメージ１　危３
■**アニマル・中**…人間と同じ位の動物の総称、肉食は狼、ワニなど、草食(雑食)は大型犬、大鷲、ロバ等
肉食▶**能２　HP２　ダメージ2**　危４
草食▶**能２　HP４　ダメージ1**　危４
■**アニマル・大**…人間より大柄な動物の総称、肉食は熊、虎、獅子など、草食は馬、ラクダ、バイソン、サイ等
肉食▶**能３　HP４　ダメージ2**　危５
草食▶**能２　HP６　ダメージ2**　危５

■**キラーバット**…攻撃的な吸血コウモリ
能力３　HP１　ダメージ１　危３
■**グール**…腐肉を好んで食す生ける亡者、死骸に集まる
能力２　HP３　ダメージ１　危３
■**ノール**…犬もしくはジャッカル頭の犬人の悪鬼
能力２　HP３　ダメージ２　危４
■**キラーシャーク**…海に生息する血に飢えたサメ
能力２　HP４　ダメージ３　危５
■**ウィルムブリード**…竜の血を引く亜人、外見は長身の人間、体の一部に竜の名残がある者もいる
能力２　HP５　ダメージ２　危５
■**ヘルハウンド**(Ｄ)…魔界の猟犬、漆黒の体と赤い目を持つ
能力２　HP４　ダメージ２　危６

■**ガーゴイル**…魔界に住む石の皮膚をした悪魔、知能は低い
能力３　HP７　ダメージ２　危６
■**ペガサス**…翼の生えた馬、空を飛行する、友好的
能力３　HP５　ダメージ２　危６
■**サーペント**…海、湖に生息する蛇のような姿の水竜
能力２　HP８　ダメージ２　危６
■**ユニコーン**…１本の角の生えた白馬、知能が高く、友好的
能力４　HP５　ダメージ２　危７

■**バジリスク**(Ｄ)…八本足の巨大なトカゲの姿をした怪物、とどめを刺した相手を石に変えてしまう
能力２　HP５　ダメージ３　危７
■**ドラゴンヘッド**…竜人間、高い知性と飛行能力を持つ
能力４　HP５　ダメージ３　危８
■**ワイバーン**…翼の腕を持つ翼竜、知性は低い
能力３　HP10　ダメージ３　危９

リーダーモンスター

モンスターの中には、その群れを率いる“リーダー”のモンスターがいる場合があります。ひと目で体格や雰囲気が他とは違い、容易に判別できます。
リーダーモンスターは以下のルールを適用します。

■通常のモンスターの２倍のHPを持っています。
■必ずアイテムを所持しています（『モンスターのアイテム所持』参照）。

4 ランダムエンカウンター

ョ旅や冒険でどうやってモンスターを出せば良いのか
ョモンスターを倒すと、アイテムは持っているのか

冒険の途中、モンスターや罠に偶然に遭遇する時があります。幸運判定、もしくはシナリオで指示された条件で、モンスターと遭遇するかどうかを決めてください。
どんなモンスターと遭遇するかは、各シナリオの「ランダムエンカウンター表」を参照します。
参考として以下に、地形別に、どの程度の危険度のモンスターが出るかを表にしています。
表記は「サイコロの目、遭遇モンスター／罠の危険度」。

文明圏（街道）	平地、迷宮[低層]	丘陵、迷宮[中層]
1…危険度1-2	1…危険度1-4	1…危険度1-5
2…危険度2-3	2…危険度3-5	2…危険度3-6
3…危険度3-4	3…危険度4-6	3…危険度4-7
4…危険度4-5	4…危険度5-7	4…危険度5-8
5…危険度5-6	5…危険度6-8	5…危険度6-9
6…危険度6-7	6…危険度7-10	6…危険度10-15

森林、河川、湿地、迷宮[下層]	山岳、外洋、迷宮[危険]
1…危険度1-6	1…危険度1-7
2…危険度5-7	2…危険度6-8
3…危険度6-8	3…危険度7-9
4…危険度7-9	4…危険度8-10
5…危険度8-11	5…危険度11-20
6…危険度11-20	6…危険度21以上

モンスターの出現数

モンスターの出現数は危険度により異なります。
“リーダー”モンスターが群れを率いる事があります。

▶危険度１～５… **1-6体**(稀にリーダー１体含む)。
▶危険度６～９… **1-3体**(稀にリーダー１体含む）。
▶危険度10以上… **1体**。ただし、配下のモンスターを連れていることがある。

モンスターのアイテム所持

モンスターはがらくたからお宝まで、何らかのアイテムを所持している事があります。倒したモンスターがアイテムを持っているか決める際には、幸運判定を行うと良いでしょう。巣や住処の場合には、かなりの確率で、また“リーダー”モンスターは必ず、アイテムを所持しています。
どの程度の価値のアイテムを所持しているかはモンスターの危険度によります。以下を参考にして下さい。

▶危険度３以下 …所持アイテムなし*
　＊“リーダー”の場合、入手難易度４までのアイテム所持
▶危険度４～７ …入手難易度数３までのアイテム所持
▶危険度８～９ …入手難易度数２までのアイテム所持
▶危険度10以上…入手難易度数１までのアイテム所持

入手難易度０のアイテムは、ランダムな遭遇では手に入りません。シナリオや、特別なモンスター、NPCからの入手はあり得ます。

アルゴラインズ

（牧野円）

今回は、「サプリ」の用途がなかなか掴めず、よし入稿！となってから、再度、コンセプト再確認でようやく目的がはっきり、再修正という、苦戦ぶりでした。おかげでスッキリした出来栄えに。終わり良ければ～です。良かった～（森さとる）

© 2019 Argo Lines

2019年2月16日発行
著者　：　牧野円、URO+/森さとる
協力　：　灯、朔弥
発行　：　アルゴラインズ
印刷所：　グラフィック

DRAGON CASTLE *Character Record Sheet*

▶プレイヤー名：..... ▶GM: .....

▶種族/国籍：.....

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　※衣服や１日分程度の食料と水は、装備アイテムの制限適用外

■装備アイテム（10個まで）

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

◆アイテムデータリスト 【DCBサプリ版】

■**入難度**…入手難易度。数値が低いほど手に入れ難い。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ません。武器の効果は１つのみ適用。防具の効果は、ヨロイ１つ＋盾まで累積します。

◆**回復薬**（使いきり）
効果：対象のＨＰが２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ＨＰが４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

◆**旅用品**
効果：毛布、衣類、バックパックなど普段の使用、高級品の場合、入手難易度は４
入難度５　使用ｸﾗｽ All

◆**楽器**
効果：楽器での演奏可
入難度３　使用ｸﾗｽ All

◆**罠解除用具**（使いきり）
効果：能力判定に成功すると罠を解除できる
入難度４　使用ｸﾗｽ All

◆**革の財布**
効果：硬貨５枚まで入り、１個のアイテムとなる
入難度４　使用ｸﾗｽ All

◆**矢筒**
効果：矢が５本まで入り、１個のアイテムとなる、矢５本入りの場合、入手難易度は３
入難度４　使用ｸﾗｽ All

◆**加速薬**（使いきり）
効果：対象は最初に行動できる
入難度２　使用ｸﾗｽ All

◆**飛空薬**（使いきり）
効果：対象は飛行可
入難度２　使用ｸﾗｽ All

◆**心話薬**（使いきり）
効果：対象は他者（人間以外でも）と思考のみで会話できるようになる
入難度２　使用ｸﾗｽ All

◆**強化薬**（使いきり）
効果：対象の基本ダメージ値２上昇
入難度２　使用ｸﾗｽ All

◆**透明薬**（使いきり）
効果：対象の姿が透明になり、矢や攻撃、魔法やアイテムの当たる確率が半分になる
入難度２　使用ｸﾗｽ All

◆**変身薬**（使いきり）
効果：対象は好きな姿に変身できる、キャラクターのデータは変化しない
入難度１　使用ｸﾗｽ All

◆**ウルフバルト剣**[2レベル必要]
効果：使用者の能力＋１、与えるダメージ+1
入難度１　使用ｸﾗｽＦ

◆**大攻撃魔法**[2レベル必要]
効果：指定対象に3ﾀﾞﾒｰｼﾞ
入難度２　使用ｸﾗｽＭ

◆**大回復魔法**[2レベル必要]
効果：指定対象のＨＰが３回復、１日にレベル×２回使用可
入難度２　使用ｸﾗｽＭ

☆**蘇生薬**（使いきり）
効果：対象の復活
入難度０　使用ｸﾗｽ All

注）☆印のアイテムはGMの許可があるときのみ使用可

© 2019 Argo Lines