

ダンジョンシート

冒険者が楽しめるようなダンジョンを考えましょう！
 モンスター・ストーリー・マップ・台本の書きやすいところからはじめましょう。

モンスター

「ボス」から1体、それ以外から3体を選んで チェックしよう！

魔物系

小屋をこわしたりものを盗んだり人を困らせることを好んでいます。杖ゴブリン以外はあまりかしこくありません。

オーガ

| | | | |
|----|-------|----|----|
| 攻撃 | こんぼう | HP | ボス |
| 防御 | 剣術 14 | ○ | |
| 防御 | 剣術 10 | ○ | |
| 防御 | 弓術 8 | ○ | |
| 防御 | 魔術 7 | ○ | |



剣ゴブリン

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 剣で切る | HP | |
| 防御 | 剣術 12 | ○ | |
| 防御 | 剣術 10 | ○ | |
| 防御 | 弓術 8 | ○ | |
| 防御 | 魔術 6 | ○ | |



弓ゴブリン

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 弓を射る | HP | |
| 防御 | 弓術 11 | ○ | |
| 防御 | 剣術 8 | ○ | |
| 防御 | 弓術 10 | ○ | |
| 防御 | 魔術 6 | ○ | |



杖ゴブリン

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 杖から雷 | HP | |
| 防御 | 魔術 11 | ○ | |
| 防御 | 剣術 8 | ○ | |
| 防御 | 弓術 6 | ○ | |
| 防御 | 魔術 10 | ○ | |



生物系

山賊は宝やお金のために村をおそったり村人をおどしたりします。動物たちはボスに飼われて、命令の通りに悪さします。

山賊リーダー

| | | | |
|----|-------|----|----|
| 攻撃 | ナイフ投げ | HP | ボス |
| 防御 | 弓術 13 | ○ | |
| 防御 | 剣術 7 | ○ | |
| 防御 | 弓術 10 | ○ | |
| 防御 | 魔術 9 | ○ | |



ウルフ

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | かみつき | HP | |
| 防御 | 剣術 13 | ○ | |
| 防御 | 剣術 9 | ○ | |
| 防御 | 弓術 10 | ○ | |
| 防御 | 魔術 6 | ○ | |



山賊

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 弓を射る | HP | |
| 防御 | 弓術 12 | ○ | |
| 防御 | 剣術 6 | ○ | |
| 防御 | 弓術 8 | ○ | |
| 防御 | 魔術 9 | ○ | |



スネーク

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 毒を吐く | HP | |
| 防御 | 魔術 10 | ○ | |
| 防御 | 剣術 7 | ○ | |
| 防御 | 弓術 11 | ○ | |
| 防御 | 魔術 9 | ○ | |



フシギ系

ワル魔道士は頭がよく、魔術や薬で普通では出来ない悪さをします。他の3体は生きているものを狙うかボスに従います。

ワル魔道士

| | | | |
|----|-------|----|----|
| 攻撃 | 杖から波動 | HP | ボス |
| 防御 | 魔術 12 | ○ | |
| 防御 | 剣術 8 | ○ | |
| 防御 | 弓術 7 | ○ | |
| 防御 | 魔術 12 | ○ | |



ゾンビ

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 手でつかむ | HP | |
| 防御 | 剣術 10 | ○ | |
| 防御 | 剣術 8 | ○ | |
| 防御 | 弓術 6 | ○ | |
| 防御 | 魔術 9 | ○ | |



スケルトン

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 骨を投げる | HP | |
| 防御 | 弓術 10 | ○ | |
| 防御 | 剣術 6 | ○ | |
| 防御 | 弓術 10 | ○ | |
| 防御 | 魔術 9 | ○ | |



スライム

| | | | |
|----|-------|----|--|
| 攻撃 | 汁を飛ばす | HP | |
| 防御 | 魔術 9 | ○ | |
| 防御 | 剣術 6 | ○ | |
| 防御 | 弓術 5 | ○ | |
| 防御 | 魔術 5 | ○ | |

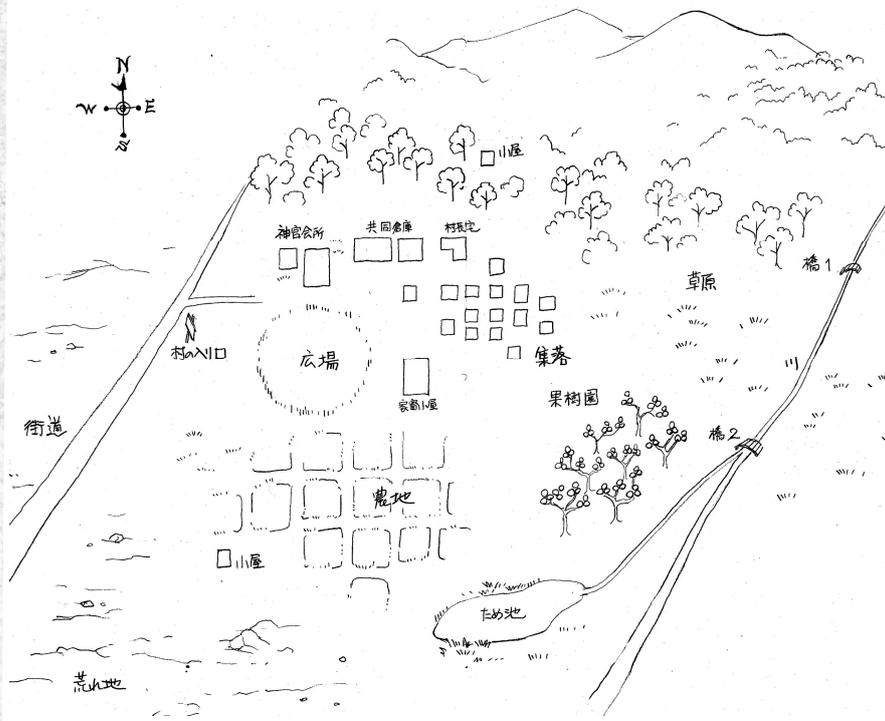


ストーリー

モンスターの【悪さ】

例: ○○を盗んだ、家を荒らしている、○○を探している

村のマップ 今回のダンジョンの位置を決めて、○をつけよう！



モンスターが悪さをする理由は？

例: アジトにする、隠された品を探す、食べものを探す

困っている人

例: 村人、商人、旅人、持ち主

依頼人

例: 困っている人
その家族、村長

依頼内容 例: 盗まれた○○を取り戻して！ さらわれた○○を助けて！

外のマップ

☆ ダンジョンの外のマップを上から見たように書こう。

① ダンジョンは……？

洞窟 小屋 遺跡 その他

② まわりの風景は？

森 草原 山 その他

③ 入り口は…

ドア ある ない あいてる
 カギ カギあり カギなし
 みはり いる いない ねてる

④ マップを書こう

- ☆ 冒険者はどんな行動をするかな？
予想して能力値・クリア値を書こう。
- ☆ トラップや「判定が必要な障害物」を
外においてもOK

| | | | | | |
|-----|----|----------|------|-------|----|
| 能力値 | 体力 | 体や力を使う動き | クリア値 | かんたん | 6 |
| | わざ | 細かい動き | | ふつう | 8 |
| | 感覚 | 探す、気付く等 | | なかなか | 10 |
| | 知性 | 考える、知ってる | | むずかしい | 12 |

中のマップ

☆ ダンジョンの中のマップを上から見たように書こう。

① 床やかべ

岩 土 板 レンガ その他

② 部屋の感じ

暗い 明るい 新しい 古い
 広い せまい 汚い その他

③ トラップ(3つまで)をマップに書く

Point① トラップが動くのは、何をどうしたら？

- ・このタイルをふんだら
- ・扉のとつてにさわると……などはっきり書こう

Point② トラップが動いたら、何が起こる？

- ・深さ〇mの穴が開く
- ・〇〇が飛んでくる
- など、聞いた人が分かるように言葉で書こう

Point③ トラップ探しの「クリア値」を書く

「トラップを探す」ときは「感覚」で判定します。
そのときのクリア値を決めておきます。

Point④ ダメージは1～3点

ダメージ以外の効果もOK！

台本を書く

ゲームは「依頼を受ける」シーンから始まります。上手にしゃべり始められるよう、用意しましょう。

① みなさんは
〇〇にいます

依頼する
場所

依頼する
時間

まず冒険者たちに「いつ・どこにいるのか」を、イメージしてもらいましょう。時間と場所を決めて上に書いたら、「場所」に当てはめてしゃべります。

②【依頼人】が話しかけます

服や様子(ケガ、あせっている……)
も決めて、続けて説明しましょう。

③「【悪さ】されて困ってるんだ」

冒険者が「助けなきゃ！」と思うように
依頼人の「せりふ」としてしゃべろう！

④「【依頼内容】をたのめるか？」(どうしますか？ と聞く)

このあとダンジョンや登場するモンスターのヒントを出しても
面白いぞ(「鬼みたいなやつにやられた……」など)。