

闘技場からの脱出RPG

このゲームは？

君は、初めての冒険に失敗し、剣闘奴隷となった。武具と防具を選び、神様にお祈りをすませたら、さあ、戦え、ドレイども！皇帝陛下に最高のショウを見せるのだ！

<1. 能力値の決定>

以下の3つの能力値に5点を振る。

- 元気：最大VPに影響
- 勇気：最大MPに影響
- 強さ：戦闘の強さ

<2. その他の能力値>

- 最大VP：VPの最大値。4点＋【元気】
- VP：VPの現在値
- 最大MP：MPの最大値。2点＋【勇気】
- MP：MPの現在値
- 大失敗数：戦闘中に大失敗した回数

<3. 武具の決定>

- 剣と盾：威力5点、防具1点
- 二刀流：威力6点、魅力2点
- 両手剣：威力7点、魅力1点

<4. 防具の決定>

- ピキニ：防護0点、魅力2点
- ウェア：防護1点

<5. 祈り効果の決定>

祈り効果表を振る。

<6. 対戦相手の決定>

対戦相手表を振る。

<7. 戦闘>

相手が気絶するまで①～③を繰り返す。
大失敗数を記録しておくこと。

- ①攻防
攻防結果表を振る。
- ②ダメージ修正
ダメージを受けた側は、ダメージから自分の【防護】を引く。ダメージは0未満（マイナス）にはならない。
- ③ダメージ処理
ダメージを受けた側は、VPから修正後のダメージを引く。VPが0以下になれば気絶する。

<8. 観衆の審判>

審判結果表を振る。観衆が満足すれば、<9. 休息>へ進む。観衆が満足しなければ、<6. 対戦相手の決定>へ進む。

<9. 休息>

元気、勇気、強さのどれかを1点成長させ、VPとMPを最大値まで回復させ、大失敗数を0にリセットしたら、次のショウに挑め！

<10. 根性>

MPを消費し、ささやかな奇跡を起こせる。

<シナリオ1. 剣闘奴隷からの脱出>

君の親方は言う「コロシウムで10勝しろ。そうすれば、奴隷からは解放してやろう」と。この勝利数には観衆が満足しなかった戦いは含まれない。

9戦目までの相手は対戦相手表で決める。
10戦目の相手は「戦闘力9、威力5、防護5、VP9」となる。満足度はなく、勝利すれば観衆は必ず満足する。

勝利後、君には休息（成長）と報酬が与えられる。報酬は、奴隷からの解放である。

※このシナリオを遊ぶときは、<1. 能力値の決定>の振りわけにおいて、各能力値に最低1点を振ること。また、<9. 休息>の成長の振りわけは、各能力値最高3点とする。