

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。武器と防具を選び、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ーを見せるのだ！

< 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. 武器の決定 >

- ・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。

< 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、次のショーに挑め！

< 10. 根性 >

MPを消費し、ささやかな奇跡を起こせる。

①ダメージ増加：消費MP1点。

ダメージ修正で、与えるダメージを2点増やす。一つのダメージに3回まで使用できる。

②ダメージ減少：消費MP1点。

ダメージ修正で、受けるダメージを1点減らす。一つのダメージに3回まで使用できる。

③まだ死ねぬ！：消費MP2点。

ダメージ処理で、VPが0以下になったとき、VP1で気絶しない。

④いまのナシ！：【消費MP】3点。

サイコロを振りなおせる。いまのナシ！後のサイコロも振りなおせる。（終）

3人で遊ぶ人狼ゲーム（DL無料）

バケネコ

<https://liza->

village.booth.pm/items/412607

表1. 祈り効果表

●	次の休養まで、最大VP+2
○	次の休養まで、最大MP+1
●○	次の休養まで、強さ+1
●●	次の休養まで、威力+1
●●○	次の休養まで、防護+1
●●●	次の休養まで、魅力+1

表2. 対戦相手表

出目	戦闘力	威力	防護	VP	満足度
●	8	4	4	8	5
○	7	3	3	8	5
●○	7	3	3	7	5
●●	6	2	2	7	4
●●○	6	2	2	6	4
●●●	5	1	1	6	4

表3. 攻防結果表

●	攻撃は大失敗。相手の【威力】+2点のダメージを受ける。
○	出目+【強さ】が…
●○	①相手の【戦闘力】以上なら、攻撃は成功し、武器の【威力】点のダメージを与える。
●●	②相手の【戦闘力】未満なら、攻撃は失敗し、相手の【威力】点のダメージを受ける。
●●○	③相手の【戦闘力】未満なら、攻撃は失敗し、相手の【威力】点のダメージを受ける。
●●●	攻撃は大成功。武器の【威力】+2点のダメージを与える。

表4. 審判結果表

●	観衆は満足しない。
○	出目+【魅力】+【大失敗数】が…
●○	①【満足度】以上なら、観衆は満足する。
●●	②【満足度】未満なら、観衆は満足しない。
●●○	③【満足度】未満なら、観衆は満足しない。
●●●	観衆は満足する。

< その他. よくある質問 >

- ・「VP」のVは？→バイタル（生命）
- ・「MP」のMは？→メンタル（精神）
- ・自分が気絶したときは？→深くは考えず、< 1. 能力値の決定 >へ進む。
- ・「X以上」とは？→Xか、Xより高い値
- ・「X以下」とは？→Xか、Xより低い値
- ・「X未満」とは？→Xより低い値

シナリオ1「剣闘奴隷からの脱出」

君の親方は言う「コロシムで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。

