

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点を割り振る。
 ・元気：最大VPに影響
 ・勇氣：最大MPに影響
 ・強さ：戦闘の強さ

<2. 自動的に決まる能力値>

・最大VP：VPの最大値。4点+【元気】
 ・VP：VPの現在値。0以下で気絶
 ・最大MP：MPの最大値。2点+【勇氣】
 ・MP：MPの現在値。0未満にはならない。0になっても気絶しない
 ・大失敗数：戦闘中に大失敗した回数

<3. 武器の選択>

・剣と盾：威力5点、防護1点、魅力0点
 ・二刀流：威力6点、防護0点、魅力2点
 ・両手剣：威力7点、防護0点、魅力1点

<4. 防具の選択>

・ピキニ：防護0点、魅力2点
 ・ウェア：防護1点、魅力0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以下になれば負け。

<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、勇氣、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。

・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2回まで使用できる。
 ・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2回まで使用できる。
 ・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。
 ・いまのナシ！：消費MP3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。

(終わり)

●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戦目の相手は以下のデータを使用する。「戦闘力9、威力5、防護5、VP9」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。※このシナリオでは<1. 能力値の決定>の割り振りの各能力値の最低値を1点とする。また<9. 休息>の成長の各能力値の上限値を+3点とする。

●キャラクターシート

【容姿、特徴】	【キャラクター名】
【その他のメモ】	

	初期	成長	修正	武器	防具	祈り	合計
元気／最大VP		+	+4	-	-	□	
勇氣／最大MP		+	+2	-	-	□	
強さ		+	-	-	-	□	
威力	-	-	-		-	□	
防護	-	-	-			□	
魅力	-	-	-			□	
大失敗数							

【VP】

【MP】

表1. 祈り効果表

出目	結果
	次の休養まで、最大VP+2
	次の休養まで、最大MP+2
	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

出目	結果
	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。
	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

出目	結果
	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。
	観衆は満足する。