

DQ RPG

ルールブックⅠ

ANIKI / PARA☆DICE☆FACTORY



DQ RPG

ルールブック I

著： ANIKI
製作： PARA☆DICE☆FACTORY



目 次

第1章 はじめに	4	第3章 ルール	20				
1. ゲームの目的	2.	DQ RPG					
3. ゲームの始め方							
4. サイコロ(ダイス)の使い方							
用語集	5	行為判定のルール	20				
基本のルール	6	1. ベースレベル判定	2.	ジョブ判定			
1. お約束	2.	プレイヤー	3.	目標値	4.	達成値	
4. ルールを間違えたときの処理				5.	絶対成功・絶対失敗	6.	達成値の比べあい
				7.	平日での判定		
				テンションの使用方法和獲得	21		
				1. テンションの使用法	2.	テンションの獲得	
第2章 プレイヤーキャラクター	7	行為判定の種類	22				
1. キャラクターシートの見方		1. 行為判定の種類	2.	判定の解説			
2. キャラクターシートの解説		3. ボーナス修正とペナルティ修正					
キャラクター作成	9	4. 判定の再挑戦					
1. キャラクター作成	2.	生まれ					
3. ジョブの習得	4.	ベースレベル					
5. 能力値の決定	6.	能力値ボーナス					
7. 副能力値	8.	特技・呪文の習得					
9. PC作成時に習得できる特技							
10. 言語の習得	11.	装備品の購入					
12. 装備品の装備	13.	サンプルキャラクター					
PCの成長	18	呪文のルール	25				
1. 経験点の獲得と成長、消費		1. 呪文の使用	2.	呪文の使用条件			
2. ベースレベルの上昇		3. MPの消費	4.	呪文を使う判定			
3. 能力値上昇による数値の変化		5. 呪文の達成値	6.	呪文への抵抗			
4. 高レベルPCを作る場合		7. 呪文でダメージ等を算出する場合					
		戦闘のルール	26				
		1. 戦闘の手順	2.	手番の処理			
		3. 行動(アクション)	4.	接近戦			
		5. 会心の一撃	6.	ダメージ			
		7. HP、MPの減少と気絶					
		8. 戦闘中の特殊な状況	9.	落下ダメージ			
		10. 属性の効果					

回復のルール 29

1. 睡眠によるHP、MPの回復
2. 教会での回復
3. 死者の蘇生

第4章 データ 30

ジョブ解説 30

1. 基本ジョブ
2. 上級ジョブ

特技データ 33

1. 各特技のデータの見方
2. 特技一覧

呪文データ 42

1. 各呪文のデータの見方
2. 呪文一覧

アイテムデータ 49

1. アイテムデータ
2. アイテム一覧

第5章 ワールド 70

DQの世界 70

1. 神話
2. DQ世界の歴史
3. セレシアの光
4. 宝の地図
5. 小さなメダルと黄金の果实
6. 天体と周期
7. DQの神々
8. 冒険者
9. 冒険者の仕事

冒険の舞台 74

1. セントシュタイン大陸
2. 遺跡
3. セントシュタイン王国
4. ウォルロ地方
5. バクセリア地方
6. エラフィタ地方
7. ルディアノ地方

第6章 マスタールール 77

1. シナリオの用意
2. ルール、ワールドを理解しておく
3. プレイヤーたちの質問に答える
4. セッション
5. セッションの運営
6. NPC
7. 冒険の障害物
8. 行為判定
9. 戦闘で注意すること
10. セッション終了の処理

第7章 魔物 79

1. 魔物の分類
2. 魔物データの見方
3. 魔物一覧

資料 144

キャラクターシート

呪文記録シート

特技記録シート

第1章 はじめに

「DQ RPG」は世界観を有名コンピューターゲームのドラゴンクエストを、システムをSW2.0をベースに構築しています。コンセプトはSW2.0のようなシステムでDQ9を再現してみようというもので、デザインの際に製作者の主観によってシステム構築が行われています。様々な所で意見があるかと思いますが、どうぞご了承ください。

また、デザイン上、ベースのシステムからはかなり違ったバランス等になっており、世界観に関しても独自のTRPGとして遊べるよう調整しましたので、遊ぶ際には元のゲームと切り離してDQ RPG独自のシステムと見ていただければ混乱はないかと思えます。

1. ゲームの目的

人間だけではなく、妖精や魔物、さらには神、魔王さえも存在する世界があります。我々の住む世界とは異なった法則の異世界です。そこは、我々が体験することのできない、さまざまな「冒険」で満ち溢れています。「冒険者」と呼ばれるものたちが、剣をふるい、魔法の技を駆使して「魔王」が繰り出す怪物を倒し、さまざまな危険に立ち向かいます。彼らは各地に点在する「勇者伝説」を捜し求め、この世界を暗黒に染めようとする邪悪の根源「魔王」を倒すことを目的としています。

2. DQ RPG

このDQ RPGは「ロールプレイングゲーム(RPG)」というジャンルのゲームです。RPGの「ロールプレイング」とは言葉の意味として、役割を演じるという意味です。具体的には「ゲームマスター」と「プレイヤー」という役割を決めて、それぞれが自分の役を演じることで進行していくゲームということになります。

プレイヤーは基本的に自分の分身であるプレイヤーキャラクターの性格や立場を考えて、世界や事件との関わりの中で行動を決めていきます。ゲームマスターは世界の細かい設定や事件(シナリオといわれるもののことです)を考え、そこに登場するPC以外のキャラクター(モンスターなども含めて)の役割を果たしていきます。

そして、ゲームはそれぞれの役割にあった行動を、言葉に出して他人に伝え、それに対する行動を相手が考えるというスタイルになります。

3. ゲームの始め方

ゲームを始めるには、ゲームプレイに参加するメンバーを集め、ゲームに使用する道具などをそろえる必要があります。それらは次のとおりです。

・参加メンバー

ゲームマスターとプレイヤーを合わせて4～7人程度がちょうどよいでしょう。

・サイコロ

6面体の、普通のサイコロのことです。一人につき2～4個ほど用意するといいでしょう。

・筆記用具

鉛筆と消しゴムがあれば十分です。

・キャラクターシート

プレイヤーが使うキャラクターシートです。

・ルールブック

モンスターなどのデータや、ルールが書かれてあるので必ず用意してください。

ゲームを始める前に、ゲームに参加するメンバーの中からゲームマスター(GM)を一人決めておく必要があります。これはゲームのシナリオや舞台設定などを、ゲーム開始前にあらかじめ決定しておく必要があるからです。GMとなった人は事前にゲームのルールを把握しておくように務め、シナリオを作成してください。シナリオの作成方法や簡単な舞台設定などは後の項に掲載してありますので、そちらを参考にして作成するのもよいでしょう。

ゲームを行う際、プレイヤー達はテーブルにつきますが、GMは少し離れた位置に座るようにしましょう。これはGMがメモしたものなど、偶然でもプレイヤーが見てしまわないようにするためです。それからゲーム中に特に必要がない限り、プレイヤーはなるべくルールブックを見ないようにしましょう(見るとしても必要のあるところだけに)。ルールブックにはGMのみが使用するデータもあります。それらの資料を見て知ってしまうと、ゲームの楽しさが失われることがあるからです。

4. サイコロ(ダイス)の使い方

しばしばキャラクターはゲーム中に、偶然に期待する行為を行いたがります。暴れる牛などに飛び乗ってみたいとプレイヤーの1人が言ったときなど、どうしたらよいのでしょうか。飛び乗れるか、落ちるかはキャラクターの能力によっても違いますが、かなり運まかせでもあります。こうしたとき、その行為が成功するかどうかをサイコロ(ダイスとも言います)で判定します。判定方法などは後の項で説明しますが、そのときのダイスの使用方法として…

●サイコロを振り、いちばん上を向いた面の数値が出た目となります。

●サイコロの表記方法として、D(d)というものが使われます。Dの前にくる数字はサイコロの数を表わしています。たとえば3dはサイコロを3個振り、出た目が、1、4、3なら、結果は8(1+4+3=8)ということになります。

用語集

用語

冒険者

世界各地で冒険をするものたちの総称です。このゲームではプレイヤーは冒険者になり、魔物と戦ったり、危険なダンジョンに挑んで冒険を楽しみます。

魔物

冒険者の前に立ちはだかるモンスターの総称です。スライムやアンデッドなどの多数の分類があり、特に強力な魔物は魔王として君臨しています。

G(ゴールド)

DQ RPG での通貨です。1日10Gもあれば生活できます。

TRPG

テーブルトーク・ロールプレイング・ゲームの略称です。

プレイヤー(PL)

本書を読んでゲームをする、あなたたちのことです。プレイヤーひとりにはキャラクターひとりを持ち、そのキャラクターを自在に操ってプレイします。

ゲームマスター(GM)

キャラクターが活躍する物語を用意し、進行役を行います。「DQ RPG」は主にひとりのGMと、3～5人のプレイヤーで遊びます。

キャラクター

ゲーム中に登場する町の人々や敵対する魔物などの総称です。

プレイヤーキャラクター(PC)

キャラクターの中でも、プレイヤーが作成し、扱うキャラクターのことをプレイヤーキャラクター、略してPCと呼びます。

ノンプレイヤーキャラクター(NPC)

GMが操るキャラクターは、すべてこう呼ばれます。

術者

特技や呪文などを行使するキャラクターのことを指します。

セッション

GMとプレイヤーたちがゲームをする、1回ごとの単位です。セッションを1回行うと、プレイヤーの操るキャラクターは経験点を獲得し、成長します。

単位

重さ、長さなどの単位はkg、mで表します。暦は基本的に太陽暦と同じです。

1日

1日は24時間で、日の区切りは午前6時とします。

端数計算

ゲーム中の計算で端数が出た場合、特に記述がない限り「端数を切り上げ」てください。

基本のルール

1. お約束

TRPGは、プレイヤー同士が競うものでも、GMと戦うものでもありません。全員で積極的に「楽しもう」という基本なお約束を持ってください。

2. プレイヤー

プレイヤーはGMの指示に従ってください。ルールの間違いを指摘することはかまいませんが、最終的にGMの決定に従わなければなりません。

3. GM

GMは、常に公平さを心がけてください。最終的な裁定やルールを決定する役でもありますので、参加者全員が楽しめるよう、適切にルールを運用し、公正な運用を行ってください。

GMは主に次の権限を持ちます。

ルールの決定

ゲーム中、どのルールを用いて判定を行うかは、GMが決定します。ルールブックの記述だけでは対応できない状

況も、GMが判断して裁定を行ってください。その場合も、場が盛り上がるように考え、判断してください。

結果の棄却

GMが許可しない状態でプレイヤーがサイコロを振った場合、GMはそれを却下して振りなおして構いません。

セッションの進行

GMはセッションを進行させる役割を持ちます。キャラクターの行動によって想定していない事態に陥ったり、進行から脱線してしまったとき、またプレイヤーが手詰まりになって進行が停止してしまったとき、GMは独自の判断でセッションを進行させて状況を変化させたり等、調整してください。

4. ルールを間違えたときの処理

もしルールの間違いに気づいた場合、以後間違えないように注意しましょう。しかし、それ以前に時間を巻き戻して修正する必要はありません。これは混乱のもととなり、ゲームを停滞させる原因となるからです。

どのような場合であれ、最終的な決定はGMが行います。

第2章 プレイヤーキャラクター

プレイヤーキャラクター（PC）とは、このゲームでプレイヤーの分身となる存在です。PCはプレイヤーの宣言で様々な行動ができます。プレイヤーがゲームマスター（GM）に「～します」と行動を宣言すれば、PCを自由に動かせます。

1. キャラクターシートの見方

キャラクターシートはPCのできることで、持っている装備や道具などのPCのデータを書き込むものです。

キャラクターシートに何が書いてあるのか、何を書けばいいのかわ、図のキャラクターシートの番号に対応する説明を参照してください。

2. キャラクターシートの解説

① パーソナリティ

PCの名前と性別、年齢、生まれ、経歴を書く欄です。それぞれに文字、数字を書き込みます。

キャラクター名：自由に決めてかまいません。

生まれ：PC作成時に生まれ表から選んだものを書き込み

ます。

性別：男性か、女性かを書いておきます。男女による能力差はありませんが、装備できるものに若干の差があります。

年齢：自由に決めて構いません。

② 能力

PCの能力値を書く欄です。能力値にはちから、たいりよく、きょうさ、すばやさ、かしこさ、いしりよく、みりよくの7種類があり、数値が高いほどその能力に秀でていることになります。

成長の欄にはベースレベルが上がったときに成長させた数値とジョブによる上昇値を、修正にはアイテムなどのボーナスを書き込みます。

③ ボーナス

能力値のボーナスを書く欄です。能力値ボーナスは能力値を5で割って端数を切り捨てた値です。行為判定に用います。

④ ベースレベル

PCのベースレベルを書く欄です。ベースレベルはPCの強さの目安になります。

The diagram shows a character sheet for 'DQ RPG' with the following sections and callouts:

- 1**: Title 'DQ RPG キャラクターシート'
- 2**: Name and gender fields
- 3**: Birthplace field
- 4**: Ability grid (Strength, Agility, Intelligence, Dexterity, Constitution, Charisma, Luck)
- 5**: Growth, Base Level, and Bonus sub-rows for abilities
- 6**: Job and Level fields
- 7**: HP and MP fields
- 8**: Skill list table
- 9**: Secondary ability grid (Attack, Defense, etc.)
- 10**: Special skills table
- 11**: Equipment slots (Head, Body, etc.)
- 12**: Inventory and gold field
- 13**: Summary and total fields
- 14**: Additional skill list table
- 15**: Additional character information fields

⑤経験点

ジョブ：現在、PCが得ている使っていない経験点を書く欄です。

ベース：PCが獲得した総経験点を書く欄です。

⑥奉納点

教会へアイテムを奉納し、獲得した奉納点です。

⑦HP（ヒットポイント）とMP（マジックポイント）とテンション

HPとMP、テンションの値を書く欄です。テンションの基本初期値は10ですが、セッションごとの修正等、GM裁量で増えることがあります。左側にそれぞれの初期値を、右側が減少などした現在の値を書き込みます。

⑧ジョブ

PCが得たジョブと、そのレベルを書く欄です。ジョブのレベルが高いほどそれに習熟していることになります。

⑨副能力

それぞれ使用する副能力のジョブ、特技、能力値ボーナスを書きます。

先制力：PCの先制力を書く欄です。特技修正等の欄には防御力の修正を持つジョブ名と修正値を書きます。

攻撃力：PCの攻撃力を書く欄です。ジョブの欄には使用するジョブ名とレベルを書き、上級ジョブがある場合は数値が加算されるので上級ジョブの欄に書きます。

打撃力：PCの打撃力を書く欄です。ジョブの欄には使用するジョブ名とレベルを書き、上級ジョブがある場合は数値が加算されるので上級ジョブの欄に書きます。

回避力：PCの回避力を書く欄です。ジョブの欄には使用するジョブ名とレベルを書き、上級ジョブがある場合は数値が加算されるので上級ジョブの欄に書きます。

防御力：PCの防御力を書く欄です。

呪文防御力：PCの呪文防御力を書く欄です。

属性防御力：PCの属性防御力を書く欄です。（ ）には対応する属性を書きます。

攻撃（回復）魔力：PCの攻撃魔力を書く欄です。ジョブの欄には使用するジョブ名とレベルを書き、上級ジョブがある場合は数値が加算されるので上級ジョブの欄に書きます。

生命抵抗力：生命抵抗力を書く欄です。

精神抵抗力：精神抵抗力を書く欄です。

移動力：PCの移動力を書く欄です。

⑩言語

PCが扱える言語を書く欄です。

⑪所持金・所持アイテム

PCの所持金や、道具類を書く欄です。

⑫装備品

PCが装備しているアイテムを書く欄です。戦闘中に使

う道具類もここに書きます。1個の欄に装備できるのは基本的に1個だけです。

⑬武器・防具

PCが装備している武器や防具を書く欄です。装備ごとの値を書き込みます。

⑭特技・呪文リスト

PCが習得している特技・呪文を書く欄です。ジョブごとに習得する系統がありますので、区別して書くとは分かりやすいでしょう。

⑮その他・メモ

冒険時に何かしら特記することがあれば記入して使用してください。

キャラクター作成

「DQ RPG」を遊ぶには、プレイヤー達がまず、それぞれの新しいキャラクターを作らねばなりません。こうしたキャラクターを作成するときには、筆記用具やダイスなど必要な道具を用意します。キャラクター用紙などは本書の巻末にありますので、コピーして使用するとよいでしょう。コピーができないときは、普通の紙にキャラクター用紙の書式を書き写して使用してください。

GMは、プレイヤーがキャラクターを作成するときに、あれこれとアドバイスしたり、ダイスを振り間違えたりしないよう確認します。そして、プレイヤー全員がキャラクターを作り終えたなら、GMはゲームの世界について説明し、それぞれのキャラクターの役割や状況などおおまかに解説してください。

以下に、新しいキャラクターを作るときの手順を一覧にし、各ステップについて説明します。

1. キャラクター作成

キャラクターの作成は次の手順で行います。

- ① キャラクターシートと筆記用具を用意します。
- ② キャラクターの生まれを決めます。
- ③ 習得するジョブを決めます。
- ④ 習得する特技を決めます。
- ④ 能力値を決め、HP（ヒットポイント）、MP（マジックポイント）等を算出します。

- ⑤ アイテムを購入します。
- ⑥ キャラクターの名前を決めます。

以上でキャラクターは完成します。①は説明の必要がないでしょう。②以降についての詳しい説明を次から続けていきます。

2. 生まれ

通常作成でプレイヤーキャラクター（PC）を作成するときは、まず生まれを決めます。生まれによって基礎能力値と初期に習得しているジョブが決まるので、どんなキャラクターをやりたいか考えて決めてください。特に無い場合はサイコロで決めてもかまいません。

表の中に「or」がある場合は、どちらかのジョブを選んで習得します。表の中に「&」がある場合は、それらの技能をすべて習得します。両方ある場合は「or」のどちらかを選び、それと「&」で示されたもう片方を習得します。

生まれ表

1d 1 回目	1d 2 回目	生まれ	初期所有ジョブ	基礎能力値							初期経験点 (ジョブ/ベース)
				ち から	た い り よ く	き よ う さ	す ば や さ	か し こ さ	い し り よ く	み り よ く	
1 3	1	兵士	戦士	9	10	8	7	5	6	5	1500 / 2000
	2	格闘家	武闘家	10	6	7	10	5	5	7	1500 / 2000
	3	冒険者	盗賊	8	6	9	10	7	5	5	1500 / 2000
	4	吟遊詩人	旅芸人	6	6	7	7	7	7	10	1000 / 2000
	5	教会の牧師	僧侶	6	7	5	5	8	10	9	1000 / 2000
	6	魔道士	魔法使い	5	5	7	8	10	10	5	1000 / 2000
4 6	1	剣闘士	戦士 & 武闘家	12	12	8	5	3	3	7	1000 / 2000
	2	森の狩人	盗賊 & 僧侶 or 旅芸人	4	6	12	10	4	7	7	500 / 2000
	3	魔法騎士	戦士 & 魔法使い	10	4	5	8	10	5	8	500 / 2000
	4	神官戦士	戦士 or 武闘家 & 僧侶	8	12	5	4	4	8	9	500 / 2000
	5	芸能人	武闘家 or 盗賊 & 旅芸人	3	3	10	10	5	7	12	500 / 2000
	6	神学者	僧侶 & 魔法使い	3	3	6	6	12	12	8	0 / 2000

3. ジョブの習得

ジョブは大きく分けて基本ジョブ、上級ジョブの2つに分けられ、さらにその中で戦闘系、魔法系、複合系の3つがあります。生まれが決まった後は、初期経験点（ジョブ経験点）を使ってこれらのジョブを新しく習得したり、さらに成長させたりできます。ジョブを習得すると、「能力値修正」で示された能力値が上昇し、さらに特技や呪文を習得することができます。

習得に必要な経験点は、ジョブによって経験点テーブルA、B、C、Dとあり、キャラクター作成時はAとBを使います。新たなジョブを習得するには、対応した経験点テーブルに記載されている経験点を消費します。たとえば「ジョブ：戦士」を新たに1レベル習得したければ、ジョブ経験点から500点を消費し、ジョブ欄に「戦士1」と記入します。

既に持っているジョブのレベルを高めることもできます。その場合は上昇するレベルに応じたジョブ経験点を支払います。先ほどのジョブ：戦士をさらに2レベルに上昇させたいなら、ジョブ経験点を追加で1000点消費します。このとき、ジョブ経験点は1レベル上昇させるごとに消費します。

ジョブ経験点テーブルと、ジョブ経験点で習得できるジョブは下記を参照してください。ジョブの名称の横のアルファベットは、どのジョブ経験点テーブルかを表しています。

余ったジョブ経験点は、次のセッション以降に持ち越し使えます。ただし、PC作成後に新たなジョブを習得する場合、いくつかの条件が発生しますので注意してください（ダーマの神殿で新たなジョブを習得することになります）。

初期のジョブ経験点テーブル

習得後のレベル	ジョブ経験点 テーブルA	ジョブ経験点 テーブルB
1	500	1000
2	1000	1000

基本ジョブ

戦闘系ジョブ

戦士 テーブルA

戦いの専門ジョブです。他のジョブ用の装備でも戦うことができます。

能力値修正

「ちから」と「たいりょく」に1レベルごと+1

特技の数

任意で1レベルごと1つ、自動で一定レベルごと1つ

選択可能な特技 戦闘一般、戦闘特殊、一般

装備 剣、短剣、槍、斧、ハンマー、格闘（レベル1のみ）、服、鎧、盾、他のジョブで装備可能なもの

武闘家 テーブルA

格闘術に長け、専用の武器で戦います。また、テンションを高める特技を持っています。

能力値修正

「ちから」と「すばやさ」に1レベルごと+1

特技の数

任意で1レベルごと1つ、自動で一定レベルごと1つ

選択可能な特技 戦闘一般、戦闘特殊、一般

装備 棍、爪、扇、格闘、服

盗賊 テーブルA

装備に制限がありますが、戦うことが可能なジョブです。戦闘以外の冒険で役立つ能力を持っています。

能力値修正

「きょうさ」と「すばやさ」に1レベルごと+1

特技の数

任意で1レベルごと1つ、自動で一定レベルごと1つ

選択可能な特技 戦闘一般、戦闘特殊、一般

装備 剣、短剣、ブーメラン、弓、格闘（レベル1のみ）、服

魔法系ジョブ

僧侶 テーブルB

さまざまな呪文を使うジョブで、回復や仲間を助けるものが多くあります。装備は鎧や盾を身に付けられるため守りを堅くできますが、戦いはできません。

能力値修正

「いしりょく」と「みりょく」に1レベルごと+1

特技の数

任意で1レベルごと2つ、自動で一定レベルごと1つ

選択可能な特技 戦闘一般、呪文、呪文特殊、一般

装備 槍、杖、棍、格闘（レベル1のみ）、服、鎧、盾

魔法使い テーブルB

ダメージを与えたり、状態を変化させる呪文などを使うジョブ。肉弾戦は向いていません。

能力値修正

「かしこさ」と「いしりょく」に1レベルごと+1

特技の数

任意で1レベルごと2つ、自動で一定レベルごと1つ

選択可能な特技 戦闘一般、呪文、呪文特殊、一般

装備 短剣、杖、鞭、格闘（レベル1のみ）、服

複合系ジョブ

旅芸人

テーブルB

大道芸を戦いに組み込んだジョブ。武器以外にも呪文や特技を駆使するなど幅広い活躍ができます。

能力値修正

「きようさ」と「みりよく」に1レベルごと+1

特技の数

任意で1レベルごと1つ、自動で一定レベルごと1つ

選択可能な特技 戦闘一般、呪文、呪文特殊、一般

装備 剣、鞭、扇、弓、格闘（レベル1のみ）、服、盾

4. ベースレベル

ベースレベルはPCの総合的な強さを表しています。ジョブのレベルとベースレベルは違いますので注意してください。キャラクター作成時のベースレベルは1となります。

5. 能力値の決定

生まれとジョブを決めた後は、サイコロを振ってそれぞれ「生まれ表」にある各能力値の数値に加えます。サイコロはそれぞれ「2d」、2個振ってその出目を求めます。それからジョブの能力値修正を加えて決定します。

次に各能力値の説明を記しておきます。

「ちから」

力の強さのことです。この能力が高ければ重い武器や防具を装備できるようになります。相手に与えるダメージも高くなります。

「たいりよく」

肉体のタフさを表す能力です。この能力が高ければHPや防御力が上昇し、毒や病気に対する抵抗力も高くなります。

「きようさ」

手先の器用さ、道具の扱いの巧みさを表す能力です。この能力値が高いと、道具をうまく扱えて、攻撃を命中させやすくなります。

「すばやさ」

動きの素早さや、身のこなしを表す能力です。この能力が高ければ移動距離が増え、攻撃を回避しやすくなります。

「かしこさ」

頭の良さ、知識の深さを表す能力です。この能力が高ければさまざまな知識を持っていることになり、さらに「攻撃魔力」も高くなります。

「いしりよく」

精神的なタフさを表す能力です。この能力が高ければ、魔法などに対する抵抗力や「回復魔力」が高くなります。MPの上限も上がります。

「みりよく」

キャラクターの魅力を表す能力です。魅力が高いとNPCとの交渉が有利になったり、モンスターを感懐したりする特技が成功しやすくなります。

6. 能力値ボーナス

能力値が決まれば、その後に「能力値ボーナス」を算出します。この「能力値ボーナス」が実際に判定に使われる値です。各能力値を5で割り、端数を切り捨てた値が「能力値ボーナス」になります。

能力値と能力値ボーナス

能力値	能力値ボーナス
0~4	0
5~9	1
10~14	2
15~19	3
20~24	4
25~29	5
30~34	6
35~39	7
40~44	8

7. 副能力値

ジョブや能力値などから求められる能力値です。ここでいうジョブは基本ジョブのことで、上級ジョブが副能力値に与える影響は異なります。

「HP」

キャラクターのHPはどのくらいの怪我に耐えることができるかを表わします。HPが高いほどキャラクターは死ぬまでに多くのダメージを受けることができます。

「MP」

キャラクターのMPは、どのくらいの魔法力を持っているかを表わしています。MPは呪文や特技を使用するときに消費しますので、MPが高いほどより多く強力な呪文や能力を使うことができます。

HPとMPは、次のように決定します。

HP = たいりょく + (ベースレベルの3倍)

MP = いしりょく + (魔法系、複合系ジョブのレベルの合計の3倍)

「テンション」

テンションはあらゆる局面において影響し、特にキャラクターがここぞという行為を行う際、非常に大きな影響力を発揮します。通常では成功しそうにない行為も、テンションの数値次第では成功させることができます。ただし、テンションは冒険開始時10の固定値で、消費するとなくなってしまいます。数値を増やすには特技を駆使したり、セッションの通過点をクリアしていく必要があります。

「攻撃力」

キャラクターが攻撃を行ったとき、目標に命中させる能力がどれくらい高いかを表わしています。

「回避力」

攻撃を受けたとき、回避する能力がどれだけ高いかを表わしています。

「追加ダメージ」

武器での攻撃を目標に命中させたとき、武器の打撃力に加える追加ダメージを表わしています。

複数の戦闘系、複合系ジョブを持っている場合、攻撃力、回避力、追加ダメージは装備条件が合っている最も高いレベルのジョブの1つを全てに使用します。2つ以上のジョブを個別に振り分けて使用することはできません。また、戦闘系、複合系のジョブがない場合や、装備制限が合わなくなった場合はジョブレベル0、能力値ボーナス0として扱います。

攻撃力 = きようさボーナス + 戦闘系、複合系ジョブのレベル

回避力 = すばやさボーナス + 戦闘系、複合系ジョブのレベル追加ダメージ = つよさボーナス + 戦闘系、複合系ジョブのレベル

「防御力」

攻撃を受けたとき、ダメージを軽減する能力がどれくらい高いかを表わしています。

防御力 = たいりょくボーナス + (防具の防御力の合計)

「攻撃魔力」

攻撃魔力を使用する呪文を使ったとき、成功させる能力や威力がどれだけ高いかを表わしています。攻撃魔力は「魔法使い」と「旅芸人」のジョブが持つことができ、他のジョブは持てません。

「回復魔力」

回復魔力を使用する呪文を使ったとき、成功させる能力や威力がどれだけ高いかを表わしています。回復魔力は「僧侶」と「旅芸人」のジョブが持つことができ、他のジョブは持てません。

複数の魔法系、複合系ジョブを持っている場合、それぞれのジョブの攻撃魔力と回復魔力を算出して使用します。また、複数のジョブで習得できる呪文が存在しますが、それらは習得に使用したジョブの攻撃魔力か回復魔力を使用します。

攻撃魔力 = かしこさボーナス + (魔法使いか旅芸人ジョブのレベル)

回復魔力 = いしりょくボーナス + (僧侶か旅芸人ジョブのレベル)

「生命抵抗力」

肉体的影響に対する抵抗力を表します。

生命抵抗力 = たいりょくボーナス + ベースレベル

「精神抵抗力」

精神的影響に対する抵抗力を表します。

精神抵抗力 = いしりょくボーナス + ベースレベル

「先制力」

戦闘時の先制判定に使用し、高いほど先手を取りやすくなります。

先制力 = すばやさボーナス + (先制力に修正を加える特技など)

「移動力」

PCの移動力を表します。歩行と走行があります。

歩行 = すばやさ × 0.5 (端数切り上げ)

走行 = すばやさ × 2

第2章 プレイヤーキャラクター

「呪文防御力、属性防御力」

呪文などによる魔法ダメージを軽減する能力です。これはアイテムや呪文による強化によって上昇します。

呪文防御力：呪文によって発生した魔法ダメージを軽減します。

属性防御力：特定の属性を持ったダメージ（物理、魔法の両方）を軽減します。

魔法防御力：あらゆる魔法ダメージを軽減します。

8. 特技・呪文の習得

特技は、ジョブを習得、または成長させた際に習得できる特別な技のことです。呪文も同様に魔法系、複合系ジョ

ブを成長させることで習得できます。これらは持っている能力やジョブにボーナスを得られたり、戦術の幅が広がったりします。

PC作成時はジョブが1か2になりますので、以下の特技・呪文一覧の中から1レベルごとの習得可能な数を選んでいきます。ジョブごとに習得可能なものが決まっていますので、その範囲内で習得してください。また前提を満たしていない特技・呪文は習得できません。また、それぞれのジョブには自動で習得する特技もあります。

目的の特技を習得するために、前提を別のジョブで習得して満たすのは可能です。

より高いレベルの特技や上級ジョブを見たい場合は後の項にありますので、参照ください。（→第4章データ/ジョブ解説 p.30）

9. PC作成時に習得できる特技

戦闘一般

名称	前提	効果
武器修練 I / **	なし	装備可能な武器カテゴリを選ぶ。選んだ武器の打撃力+1、レベル2武器が使用可能となり、特殊効果を発揮できるようになる。 武器カテゴリ ：剣、槍、短剣、杖、鞭、棍、爪、扇、斧、ハンマー、ブーメラン、弓、格闘
防具修練 I / **	なし	装備可能な防具カテゴリを選ぶ。選んだ防具の防御力+1、レベル2防具が使用可能となり、特殊効果を発揮できるようになる。 防具カテゴリ ：服、鎧、盾

戦闘特殊

名称	前提	効果
強打攻撃 I / **	武器修練 I / **	武器修練 I を持つ武器で使用可能。選んだ種族カテゴリの魔物に対して打撃力+5の攻撃を行う。次の手番まで回避力-2の修正を受ける。魔物知識判定で失敗し、対象の種族が不明でありながら実際には適正対象であった場合、打撃力修正が+3になる。 種族カテゴリ （効果のある種族） ・対獣（獣、水系） ・対自然（エレメンタル、植物） ・対人（人、怪人） ・対魔（悪魔、アンデッド） ・対無生物（物質、マシン） ・対虫（スライム、虫） ・対竜鳥（ドラゴン、鳥）
しっぼう突き I	武器修練 I / **	武器修練 I を持つ武器で使用可能。攻撃力+2、打撃力-2の攻撃を行う。この攻撃は会心の一撃が起きなくなる。
しばり打ち I	武器修練 I / (杖、棍、鞭、扇のどれか)	武器修練 I (杖、棍、鞭、扇のどれか) を持つ武器で使用可能。打撃力-4の攻撃を行う。命中した対象は動きを阻害されて、次の手番まで攻撃力と回避力-2の修正を受ける。複数部位を持つ対象に対しては、命中させた部位にのみ効果が発揮する。この攻撃は会心の一撃が起きなくなる。
シールドアタック	防具修練 I / 盾	盾を持った状態で使用可能。次の手番まで打撃力-4、防御力+4の修正で攻撃を行う。この攻撃は会心の一撃が起きなくなる。
正拳突き	武器修練 I / 格闘	MP消費1でパンチ攻撃を行う。打撃力+3を得る。
狙い撃ち	武器修練 I / (ブーメラン、弓)	誤射をしなくなる。
メタル斬り	武器修練 I / **	武器修練 I を持つ武器で使用可能。対象の防御力を0、与える適用ダメージが「武器のレベル+武器修練による修正」になる攻撃を行う。

呪文特殊

名称	前提	効果
呪文拡大/数	なし	呪文の対象の数を拡大する。ひとつ拡大することと同じ倍率のMPを消費する。単体を対象とする呪文のみ拡大できる。他の呪文拡大/ **と同時に使用可能。距離が接触の呪文は拡大できない。
呪文拡大/距離	なし	呪文の射程を拡大する。射程の倍率と同じ倍率のMPを消費する。他の呪文拡大/ **と同時に使用可能。
呪文拡大/時間	なし	呪文の効果時間を拡大する。時間の倍率と同じ倍率のMPを消費する。他の呪文拡大/ **と同時に使用可能。一瞬、永続の呪文は拡大できない。

一般

名称	前提	効果
錬金術 I	なし	レベル1のアイテム、アクセサリを材料から作成できる。ベースレベル+かしこさボーナスで判定、目標値10。失敗すると材料は消滅。
鍛冶屋 I	なし	レベル1の武器・防具を材料から作成できる。ベースレベル+きょうさボーナスで判定、目標値10。失敗すると材料は消滅。 レベル1の武器を手入れすることが可能。 必要アイテム：がまの油×1 効果：10分間行うことで1日の間、打撃力+1を得る。1つに対して1日1回のみ行える。
商人 I	なし	買い物をする際にベースレベル+みりよくボーナスで判定で成功すると、10%値引きする。目標値10、1日に1回判定できる。 また、アイテムの下取り価格を常時定価の60%で引き取ってもらえる（下取りアイテムを買った場所（店）では不可で、50%になる）。
見識 I	なし	言語を1つ追加で習得する（会話/読文あわせて1つ）。 見識判定と魔物知識判定を行うことができる。 魔物知識判定が成功すると魔物の名前、レベル、種族を知り、PTメンバーで情報を共有できる。さらに魔物知識判定で目標値を4上回ると弱点を知ることができる。

初期のジョブ特技

名称	判定	消費MP	対象	距離	時間	抵抗	抵抗	属性	効果
戦士									
かばう			1体	3m	1r				対象1人への攻撃を1回受ける。受けた攻撃は自動命中する。サブアクションで使用。
武闘家									
ためる		1	術者	術者	2r				テンションを「武闘家レベル+1d」増やす。効果時間内に使わなければ、眠り、混乱にかかる元の数値に戻る。戦闘中のみ使用できる。
盗賊									
罠・錠取扱い	盗賊レベル+きょうさボーナス		1個	接触	10分				罠や錠前の解除、設置を行う。盗賊道具がないと判定に-4ペナルティを受ける。
僧侶									
ニフラム	回復魔力	3	半径3m / 5体	10m	3r	精神抵抗力	消滅	光	アンデッドのみに効果が発揮。抵抗できなかったアンデッドはその場から逃走する。逃げられない場合、攻撃と回避に-2。
魔法使い									
魔結界	攻撃魔力	1	1体	10m	6r	精神抵抗力	消滅	なし	精神抵抗力+2。「特技：呪文拡大/ **」で効果を増やせる。
旅芸人									
応援	旅芸人レベル+みりよくボーナス	3	1体	10m	1r	精神抵抗力	消滅	精神効果	戦闘中なら対象のテンションを「旅芸人レベル+1d」上昇させる。それ以外は行為判定+1を与える。

第2章 プレイヤーキャラクター

PC 作成時に習得できる呪文

名称	習得可能 ジョブ レベル	前提	使用 魔力	消費 MP	対象	距離	時間	抵抗	属性	効果
火炎呪文										
メラ	魔法1	なし	攻撃	2	1体	10m	一瞬	半減	火	「攻撃魔力+1d」点の魔法ダメージを与える。
閃熱呪文										
ギラ	魔法1	メラ	攻撃	4	任意の地点	10m	一瞬	半減	火	射線上の対象に「攻撃魔力+1d」点の魔法ダメージを与える。
氷結呪文										
ヒャド	魔法1 旅芸1	なし	攻撃	2	1体	10m	一瞬	半減	氷	「攻撃魔力+1d」点の魔法ダメージを与える。
竜巻呪文										
バギ	旅芸2	なし	攻撃	4	半径3m ／5体	10m	一瞬	半減	風	「攻撃魔力+1d」点の魔法ダメージを与える。
爆裂呪文										
イオ	魔法2	ギラ	攻撃	6	半径6m ／10体	20m	一瞬	半減	衝撃	「攻撃魔力+1d」点の魔法ダメージを与える。
回復呪文										
ホイミ	僧侶1 旅芸1	なし	回復	2	1体	10m	一瞬	消滅	なし	「回復魔力+1d」点のHPを回復。
状態回復呪文										
キアリー	僧侶1	なし	回復	2	1体	10m	一瞬	消滅	なし	毒を消す。
キアリク	僧侶2	キアリー	回復	3	1体	10m	一瞬	消滅	なし	マヒ、混乱、病気を治す。
ザメハ	僧侶2	キアリク	回復	5	1体	10m	一瞬	なし	なし	気絶、眠りから回復させる。HP0以下なら1にする。
防御呪文										
スカラ	僧侶1	なし	回復	2	1体	10m	6r	消滅	なし	生命抵抗力+1、防御力+3。
バーハ	僧侶1	なし	回復	2	1体	10m	6r	消滅	なし	火・氷属性防御力+3。
強化呪文										
インテ	魔法2	なし	攻撃	2	1体	10m	6r	消滅	なし	攻撃魔力が回復魔力のどちらかを+1。
ピオラ	魔法1	なし	攻撃	3	1体	10m	6r	消滅	なし	攻撃力が回避力のどちらかを+1。
減衰呪文										
フール	魔法2	なし	攻撃	2	1体	10m	6r	消滅	呪い	攻撃魔力が回復魔力のどちらかを-2。
ボミエ	魔法1	なし	攻撃	2	1体	10m	6r	消滅	呪い	攻撃力が回避力を選んで-1修正を与え、マヒ状態にする。マヒを治すと効果が消える。
ルカニ	魔法1	なし	攻撃	2	1体	10m	6r	消滅	呪い	生命抵抗力-1、防御力-3。
状態異常呪文										
ラリホー	僧侶2	なし	回復	3	1体	10m	一瞬	消滅	精神効果	眠らせる。眠った対象は毎ラウンド手番の開始時に1d6を行い、1~2で目を覚ます。ダメージ等の衝撃を受けると即座に目を覚ます。
移動呪文										
トラマナ	魔法2 旅芸1	なし	攻撃 or 回復	2	半径5m ／5体	術者	1h	消滅	なし	罅や自然界にある地形効果の毒、火、氷、衝撃、電撃、間属性ダメージを10点軽減する。魔物などの意思を持った存在からのダメージは防げない。
トヘロス	僧侶2 旅芸2	トラマナ	攻撃 or 回復	2	半径30m	術者	1h	なし	なし	術者のベースレベル以下の魔物は近寄ってこない。術者から戦う意思を持って近寄った場合は効果がなくなる。そうでない場合は魔物が避けていく。危険感知+1。
探索呪文										
レミーラ	魔法1 旅芸1	なし	攻撃 or 回復	2	半径10m	接触	1h	なし	なし	照明を作る。
インパス	魔法2 旅芸2	レミーラ	攻撃 or 回復	2	術者	術者	18r	なし	なし	視界内にある魔法の力は白、危険な物体は赤く光って見えるようになる。

魔法=魔法使い、旅芸=旅芸人、r=ラウンド、h=時間。

習得可能ジョブレベルで複数ある場合、どれか1つを満たしていれば良い。

使用魔力で攻撃 or 回復となっているものは任意にどちらかを選んで使用してよい。

10. 言語の習得

ここでは、PCが使う言語を決めます。キャラクターどうしは同じ言語を使うことで意思の疎通が行えます。

PCは全員、作成時に共通語と地方語（出身地方）の「会話／読文」を習得できます。

「見識Ⅰ」を習得したキャラクターは、ひとつの言語の「読文／会話」を習得できます。下の言語表から、好きな言語を習得してください。

言語の解説

共通語

各地を旅する商人や冒険者によって広まった各国共通言語です。

古代語

数百年前に滅んだと言われる魔道帝国で使われていた言葉です。当時から生きているドラゴンやアンデッド、マシンなどが主に使用します。

地方語

地方ごとの土着の言葉です。元来人であったアンデッドや、魔物化した怪人も使用します。

妖精語

妖精たちとの交信に使われる言葉で、軽やかな発音が特徴です。多くの魔物や知性をもった動物が、この言葉を使用します。

妖魔語

高位の魔族などに率いられた下位の魔物が使う言葉で、非常に短く直接的な単語のみで形成されています（「殺すめんどくさい」「これ食う」など）。悪魔と怪人、一部の獣が主に使用します。

魔族語

魔物たちの支配階級が主に使用します。悪魔や魔王といった存在の共通言語です。

ドラゴン語

ドラゴンとその眷属が使う言葉です。妖精語に似てはいますが、より落ち着いた重みのある発音が特徴です。一部では神の言語だとも言われています。

言語表

言語	会話／読文	主に使う種族
共通語（自動）	○／○	人
古代語	○／○	人、悪魔、一部のアンデッド、一部のドラゴン、マシン
地方語（任意）	○／○	人、アンデッド、怪人
妖精語	○／×	エレメンタル、植物、スライム、鳥、水系、虫
妖魔語	○／×	悪魔、怪人、獣
魔族語	○／○	悪魔
ドラゴン語	○／○	ドラゴン

11. 装備品の購入

装備品とは、PCが身につける武具や、生活に必要な道具や便利な小道具などの総称です。キャラクターは作成時に、1000G（ゴールド）の所持金を持っています。この所持金を消費して装備品を購入し、冒険に出る準備を整えます。アイテムは後の項を参照してください（→第4章データ／アイテムデータ p.49）

12. 装備品の装備

装備品を購入したら、それぞれを所定の装備欄に書き込んでください。キャラクターシートの装備品の欄を参照し、当てはまる部位に装備品を記入してください。

武器と鎧、盾は装備品の部位には含みません。

武器：片手用か両手用の武器1つ。片手用のものを両手にそれぞれ持つことはできますが、攻撃に使用できるのは片方だけです。

盾：片手に1つ。両手に持つことは可能ですが、防御力に反映されるのはどちらか一方です。両手用の武器を使用している場合は盾は装備できません。

鎧：服か鎧を1つ。重ねて着ても防御力に反映されるのは1つだけです。

その他の防具：この種類の防具は装備品の欄に書き込みます。防御力などの効果はそれぞれ発揮します。ただし、その他に装備した場合は効果を発揮しません。

アクセサリまたは道具類：アクセサリと道具類（薬草や聖水など）は合わせて8つまで装備できます。装備した道具類は戦闘中に使用することが可能です。

装備品の欄：装備品の欄は「頭、首、背中、右手、左手、腰、足、その他」の8つがあります。その他は自由に装備可能です。この8つの欄に装備した「アクセサリ」の効果は最も高い数値のものが発揮されます。「その他の防具」と「アクセサリ」の効果は重複します。

予備の武器、盾も道具類として扱いますので、背中、腰、その他に装備しておく必要があります。

13. サンプルキャラクター

初期作成時のサンプルキャラクターを下に掲載しています。データ表記の参考にしてください。

このキャラクターの用途に関して解説しますと、将来は魔法戦士を念頭に置いた作成をしています。呪文は戦闘補助と直接打撃の両方を習得。呪文使用時は盾をはずして行きます（盾を装備したままだと、魔法使いのジョブを使用できないため）。盾をはずすと回避力と防御力が1点下がるので、注意してください。

戦闘において、ピオラの呪文を自身に使用してから接近戦に挑むか、後方から呪文や特技での支援を行うか選択します。後方支援の場合、MPが少なくなったところで接近戦に入ってもいいでしょう。

接近戦時でHPが危なくなった際、装備品の回復アイテムを使用します。

基本的に戦闘主体のキャラクターです。探索や知識関連の特技を持ちませんので、PTメンバーには不得意なところを補ってくれるキャラクターを作成してもらおうのが良いでしょう。

DQ RPG キャラクターシート

キャラクター名		生まれ		魔法騎士	
プレイヤー名		性別	男	年齢	13

能力	元値	成長	修正等	能力値	ボーナス
ちから	20	+1		21	+4
たいりょく	13	+1		14	+2
きょうざ	13			13	+2
すばやさ	18			18	+3
かしこさ	16	+1		17	+3
いしりょく	13	+1		14	+2
みりょく	16			16	+3

ベースレベル	経験点	準納点
1	500	0
ジョブ	ベース	
戦士	魔法使い	1

ジョブ	レベル
戦士	1
魔法使い	1

特技・呪文リスト	特技・呪文名	ジョブ	レベル	効果
かばう	戦	1	1	攻撃を受け止める
防具修練1盾	戦	1	1	盾防御力+1
魔結界	魔	1	1	精神抵抗力+2
メラ	魔	1	1	1d+攻魔ダメージ
ピオラ	魔	1	1	攻撃 or 回避+1

HP	17	※たいりょく+ベースレベル×3
MP	17	※いしりょく+魔法系・魔法系ジョブレベルの合計×3
テンション	10	※初回値=10+セッション修正値

所持アイテム	装備品	効果
	頭	
	首	毒消し草 毒を消す
	背中	
	右手	
	左手	薬草 HPを1d+1点回復
	腰	薬草 HPを1d+1点回復
	足	目覚めの花 ザメハを使用する
	その他	上薬草 HPを3d+3点回復

所持金 60 G

副能力	基本ジョブ(戦士)	上級ジョブ(魔法)	能力値ボーナス	特技修正	武器(A)修正	盾(おたべのた)	細(旅人の服)	武(魔法)	その他(防具)	アイテム	合計	一時的な修正
先制力			すばやさ +3								3	
攻撃力	1		きょうざ +2								3	
打撃力	1		ちから +4	1d							1d+5	
回避力	1		すばやさ +3								5	
防御力			たいりょく +2	1		2					5	
呪文防御力												
()属性防御力												
()属性防御力												
()属性防御力												
攻撃威力	(魔法)	かしこさ +3									4	
攻撃威力	(魔法)	かしこさ +										
回復威力	(魔法)	いしりょく +										
回復威力	(魔法)	いしりょく +										
生命抵抗力	ベースレベル 1	たいりょく +2									3	
精神抵抗力	ベースレベル 1	いしりょく +2									3	
移動力	歩行=すばやさ+2 走行=すばやさ×2										9 m 36 m	

HP	17	※たいりょく+ベースレベル×3
MP	17	※いしりょく+魔法系・魔法系ジョブレベルの合計×3
テンション	10	※初回値=10+セッション修正値

テンション使用法
 ・2点消費：行為判定の基準値+1(判定前)
 ・4点消費：行為判定のやり直し

所持アイテム	装備品	効果
	頭	
	首	毒消し草 毒を消す
	背中	
	右手	
	左手	薬草 HPを1d+1点回復
	腰	薬草 HPを1d+1点回復
	足	目覚めの花 ザメハを使用する
	その他	上薬草 HPを3d+3点回復

所持金 60 G

