



# ダンジョン&ダンゲロス


## プレイングマニュアル

### #01 「狂頭の試練場」

数日前、希望崎学園のグラウンドに巨大な穴が現れた。噂に聞くとところでは、職員室で携帯電話のゲームに興じていた和戸教頭が、いきなり奇声を発して携帯電話を粉碎し、校庭へと飛びだして行ったという。三〇秒後、そこには巨大な洞穴が突如として出現していたとか。

いったい誰が最初に名づけたものか――いまでは、この洞穴は『狂頭の試練場』と呼ばれ、中には伝説の武器、防具、エロ本などのお宝が、そして最奥部には狂った教頭の預金通帳と判子が眠ると、まことしやかな噂が流れていた。

希望崎の学生たちはお宝目当てに放課後冒険者となりパーティーを組んでダンジョンへと向かったが、彼らの多くは二度と帰ってこなかった。ダンジョンにはいずこから湧き出した魔物が溢れ、手芸部部員、近所の不審者などが徘徊し、さらには命知らずのコスプレイヤーたちが合わせを行い撮影会などを開いていたためである。

事態を重く見た生徒会長ド正義卓也は、魔人であるあなたにダンジョンの秘密を解明するよう依頼してきた。そう、数多の魔人をカード化して管理し、薄給と引換に奴隷労働を強いる3K召喚能力の使い手であるあなたに……。

# 召喚士

---

## 1、召喚士

ド正義からダンジョン探索の依頼を受けたあなたは、自らの召喚能力を使ってダンジョンを冒険します。召喚士であるあなたの特殊能力は、協力を約束してくれた魔人と契約書を交わし、彼らのデータをカード化して登録。カードダスのようなものからランダムで召喚してコキ使うというものです。召喚できる魔人がランダムである代わりに、100円だとか500円だとかの小学生のお小遣いレベルのサラリーで、彼らを奴隷の如くに操ることが可能です。戦闘要員として命がけで戦わせたり、モンスターから逃げる際に囷にしたり、いざとなったら彼ら全員を囷にして一人だけダンジョンから脱出したりすることもできます。なお、契約した魔人が死んでも大丈夫です。ご安心下さい。契約書さえ無事ならば、平行世界から代替りの魔人を引っ張ってきてコキ使うことが可能ですから。

※召喚士のキャラクター設定は各自が好き勝手に考えて、自分の心の中にしまっておいて下さい。

名前：

性別：            学年：            所持武器：

特殊能力名：

キャラクター設定：

## パーティー編成

### 2、パーティー編成



「僕は希望崎学園生徒会長、ド正義卓也。キミにダンジョン探索を依頼したものだ。簡単に今回の探索について説明しよう」

「まず、第一にキミたちがすべきことは、生徒会室の『謁見』コマンドで僕に挨拶をすることだ。当然だな！」

「その次のステップは『魔人ダスを引く』で魔人カードを得ることだ。魔人カードがなければパーティーを組めない。最初は100円ダスしか引けないが、冒険を進めていけば、よりグレードの高い魔人ダスを利用可能になるだろう」

「魔人カードを得たら、次は『生徒会室』に入り、『仲間に入れる』でパーティー編成だ。魔人カードを6枚まで選んでダンジョンに

入ることができる。前の三人が戦闘要員で、後ろの三人はバックアップだ。人員選択に正解はない。色々模索してキミだけのベストパーティーを見つけてくれ」

「『再編成』を選べば、パーティーの並び順を変えることができる。ダンジョンに入ってからでも変更可能だ。アドバイスとしては、防御力の高い魔人を先頭に置くこと。敵モンスターの通常攻撃は常に先頭のキャラを狙ってくるからだ」

「パーティーは組めたか？ なに、どのカードが強いのか分からない、だと。オーケー、次は魔人カードの見方について説明しよう」

3、魔人カード



「では、このカードを例にとって説明しよう。左上にあるRはカードのレアリティを示す。魔人カードはレアリティの高い順に、「転校生」「SR（スーパーレア）」「R（レア）」「UC（アンコモン）」「C（コモン）」に分かれている。このカードはレアカードということだな」

「キャラグラフィックの下に書かれているのが、この魔人の特殊能力だ。<ACT>はアクティブ能力のことで、戦闘中や移動中に任意で実行する。<PAS>と書かれているのはパッシヴ能力で自動で常時発動される。中にはマイナス効果しか及ぼさない迷惑なパッシヴ能力もあるから注意しろよ？」

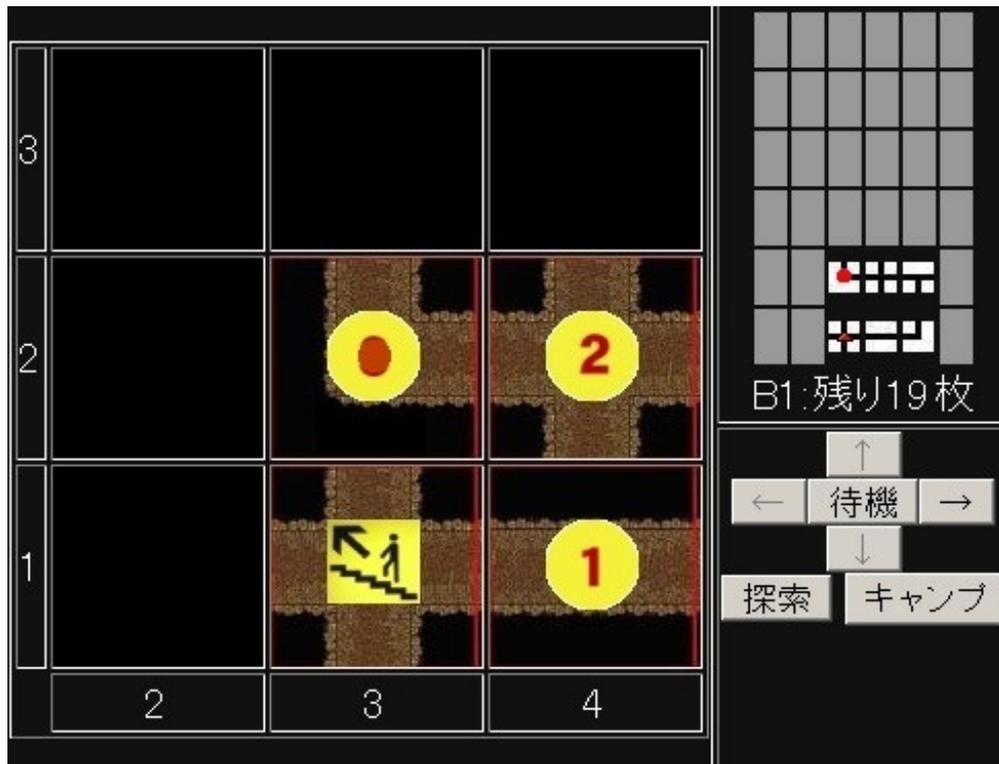
「下の数字は左から順に、攻撃力、防御力、体力、素早さとなっている。よく見ると数字の後ろに剣や盾のマークがあるから、数字の意味が分からなくなったらこれらのマークを見て思い出してくれ」

「1d6というのは6面ダイスを一度振って出た数字という意味だ。2d6なら6面ダイスを二度振って出た数字を合計する。つまり、1d6なら1～6、2d6なら2～12となる。1d6+3は1d6に3を足すわけだから、このカードの攻撃力は4～9というわけだ」

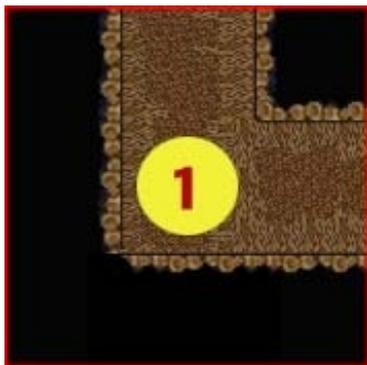
「攻撃力は敵にダメージを与える力。防御力は敵からの攻撃を防ぐ力。体力は生存率と総LPに関係し、素早さは行動順に影響する。どれも重要なステータスだ。パーティーメンバーの体力を合計したものが召喚士の総LPとなる。ダメージを受けたり、魔人が死ぬごとに総LPは減っていき、ゼロになると全滅するから気を付けろよ」

## ダンジョン探索

### 4、ダンジョン探索



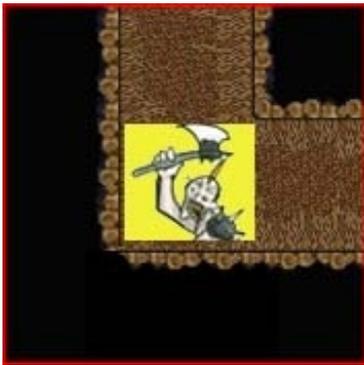
「パーティーを組んだら『迷宮に入る』からダンジョンに潜れる。まずは「探索」ボタンを押し、ダンジョンカードを引くのだ。次に、そのダンジョンカードを置いて、そこへ移動する。これを繰り返してダンジョンを生成しながら探索する」



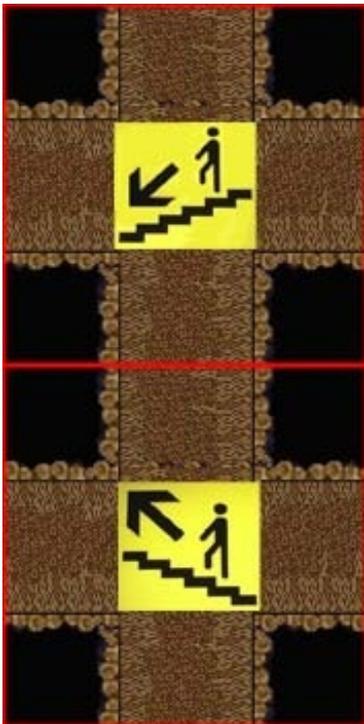
「ダンジョンカードには様々なシンボルが描かれている。数字のシンボルはエンカウント値だ。書かれた数字の数だけエンカウント値が上昇し、10を超えると敵モンスターとの戦闘になる」



「E01などのシンボルは『イベント番号01番』の意味だ。階層ごとに設定されたイベントが発生する」



「モンスターシンボルに進むと敵モンスターとの戦闘になる。なお、このシンボルの上で「待機」を選ぶと、何度でも戦闘ができるぞ。とにかくモンスターを殴りまくりたい時はこれだ」



「階段シンボルに関しては説明はいらないだろう。下り階段へ到達し、『階段』を押せば下の階に進むことができる。下の階ほど宝箱の中身が豪華になるが、敵もその分強くなる。ダンジョン

は地下3階までだ。地下1階で上り階段を使えば地上に戻ることができる」



「ダンジョンは1フロアにつき24枚のダンジョンカードから成る。運良く24枚全てを使い切ることができたら、次に引くダンジョンカードはこのスペシャルイベントカードとなる。ここでは一際豪華な宝箱が見つかるなど、スペシャルなイベントが発生する。まずは地下1階のスペシャルイベントを目指して冒険すると良いだろう」

「パーティーメンバーの体力を合計した数値がLPとなる。探検中はパーティーメンバーが全員死亡するか、もしくはこのLPがゼロになっても全滅となるから気をつけるように。……えっ？

なんでLPがゼロになったら全滅するのかって？ そりゃおまえが仲間全員を罠にして地上に逃げ帰るからじゃないか」

「また、キャンプ画面では、パーティーのステータスを確認したり、並び順を入れ替えたり、所持アイテムを交換したりできる。アイテムは一人一つまでしか持てないので注意するように。また、アイテムと一部の特殊能力はキャンプの『ステータスを見る』で使用できるぞ」

5、戦闘

モヒカンザコC  
モヒカンザコA  
レイヤーアーチャー

LP:10



モヒカンザコC  
【特攻】  
4対4の通常攻撃でダメージが与えられる場合、『特攻』を付与。  
1d6 2 3 1



モヒカンザコA  
【特攻】  
4対4の通常攻撃でダメージが与えられる場合、『特攻』を付与。  
1d6 2 3 1



レイヤーアーチャー  
【普通】  
4対4の通常攻撃、敵側を倒す。  
1d3+1 2 4 3

戦う

生贖: 凸家凹美 50%

逃げる

Name	Rare	Atk	Def	LP	Agi	Status
凸家凹美	C	0	1d3+1	5	1	
静かなる駒沢	C	1d3+1	6	3	3	
稲田連子	C	1d6+1	2	3	2	
バルパロッサ土田	C	1	1d6	4	2	
結昨日プリン	C	0	1	6	0	
菩薩橋ひろこ斎	C	4	3	2	3	
召喚師	LP: 23 / 23 所持金: 700 円					

「モンスターとの戦闘では、まず、『戦う』か『逃げる』を選択する。『逃げる』を選ぶ場合は、犠牲にする魔人カードを一枚選ぶことになる。レアリティの高いカードほど逃走成功率が高いぞ」

「戦う場合、敵味方入り乱れて素早さの高い順に行動する。敵と味方で素早さが同値の場合は味方が先に行動できる。手番での行動選択肢は『通常攻撃』『アイテム』『特殊能力』のどれかだ」

「通常攻撃では「攻撃力-魔ンスターの防御力」が魔ンスターに与えるダメージとなる。このダメージが魔ンスターの体力値を上回っていれば相手は死亡する。

たとえば、攻撃力6の魔人が、防御3、体力4の敵魔ンスターを殴った場合は、攻撃6-防御3=3点のダメージとなる。敵魔ンスターは体力4なので死ななかった。ただし、敵側の総LPは減少する。

敵魔ンスターを全て倒すか、敵のLPをゼロにすることで戦闘に勝利できる」

「相手にダメージを与えられなかった場合は『特攻』をすることもできる。攻撃力を1d6追加してさらに攻撃できるが、反動でダメージを受けるので使い時はよく考えろよ。『特攻』ではクリティカルが発生し敵を一撃で倒すこともある」

「こちらの前衛三名と敵魔ンスターが全て行動を終了すると、後衛フェイズとなり、こちらの後衛が行動できる。後衛の中から一人を選び、「アイテム」を使用するか、もしくは「特殊能力」を使うことになる」

「後衛フェイズが終わると召喚士フェイズとなり、『陣形変更』か『逃げる』のどちらかを行う

ことができる。召喚士フェイズが終われば、また最初に戻って戦うことになるぞ。まあ、色々と言ったが実際に戦ってみればすぐに分かることだ」

「敵の通常攻撃は必ずこちらの先頭の魔人を狙ってくる。先頭には防御力と体力に優れた魔人を置くといい。ただし、防御に優れた魔人でも、攻撃を受ければ少しずつ総LPは減っていくから、ヤバくなったら無理をせず地上に帰るように。地上に戻れば総LPは全回復する」

# 死体回収

---

## 6、死体回収

「不幸にも敵モンスターに敗れ全滅した場合……。その地に死体とアイテムは置き去りにされる。新たに回収パーティーを組んで回収に向かうといい。全滅地点には赤い十字架マークが付いているので、そこまで行けば死体を回収できる。ただし、6人パーティーで向かった場合は死体を入れるスペースがない。必ず5人以下のパーティーで行くように」

「なお、回収メンバーが回収前に全滅すると、最初に全滅したパーティーの死体は消滅する。また、回収しなかった死体も消滅するので、その点は気をつけるように。それと、早く救出に行かないと死体が腐ってロストすることがあるから注意しろよ」

「死体は保健室で蘇生できる。もちろん蘇生費用が必要だし、確実に成功するとは限らない。失敗すれば、その死体は埋葬される（ロスト）。ただし保健室のベッドには限りがある。置ける死体は5体までだ。それを超えたら埋葬しなければならない」

「生き返らせるのが面倒であれば、『魔人ダスを引く』から『キャラ削除』をするといい。死体は埋葬されるが、また魔人ダスで引き直すことができる。契約が有効でさえあれば、キミは平行世界からも労働力を引っ張ってこれるんだらう？」

## Tips

---

### 7、ド正義会長のありがたいお言葉

「純ダメージ能力は一種の即死能力だ。例えば3点の純ダメージ能力であれば、体力3以下の敵は即死する。体力4以上の敵には何の効果もない。LPの高い敵には効果が薄いだろうな」

「より質の高いアイテムを手に入れたければ、一度に多くの敵を、それも強い敵を相手にするといい。だが、地下1Fで手に入るアイテムはたかが知れている。伝説級の武具が欲しければ深層へと潜れ」

「敵を逃さずに、仕留めきった方が宝箱のグレードは上がるという話だ」

「敵の体力を上回るダメージを与えれば、敵を倒して墓場に送ることができる。1階層で出現するモンスターは計20体だ。全てを墓場に送り込めば、その階層は安全となる。一度地上に出ればモンスターは復活するがな」

「モンスターを墓場に送って地上に戻ってくれば、些少ではあるが生徒会から報奨金を出そう。追い払うだけではダメだ。きっちり墓場に送ってくれ」

「保健室の蘇生能力者も全力を尽くすが.....時には失敗することもある。なに？ 蘇生費用は戻らないのか、だと。.....ハハハ！ 面白い冗談だな！！」

「その階層を全て探索し終わると、豪華な宝箱が出現するなど、素晴らしいイベントが起こるといふ。なぜそんなことが起こるのかって？ それを調べるのがキミの役目だろう！」

「呪いのアイテムを手に入れた時は、すぐさま地上に戻るべきだな。呪いアイテムは捨てられないし、持っているだけでロクでもない目に遭う。購買部に売り払うのがベストだ。たいていは高く売れるぞ」

## クレジット

---

原作：Webゲーム版「戦闘破壊学園ダンゲロス」 (<http://www34.atwiki.jp/hellowd/>)

システム：架神恭介

シナリオ：架神恭介

プログラミング：拙名

音楽：鳩子

イラスト：ダンゲロス絵師の皆さん

素材提供：

First Seed Material [http://www.tekepon.net/fsm/modules/refmap/index.php?](http://www.tekepon.net/fsm/modules/refmap/index.php?mode=map&sort=released&cid=5#chipset)

[mode=map&sort=released&cid=5#chipset](http://www.tekepon.net/fsm/modules/refmap/index.php?mode=map&sort=released&cid=5#chipset)

広告宣伝アドレンジャー <http://www.adranger.net/>

素材館 <http://tweihandler.iaigiri.com/material/material.htm>

来夢来人 <http://www.civillink.net/fsozai/book.html>

怪奇素材と怖い話 <http://www.kaiki.info/sozai/ayakasi/>

モス・アゲート素材 <http://mossagate.tudura.com/>

ストックマテリアル <http://stockmaterial.geo.jp/license/>

Rド <http://www.geocities.co.jp/Milano-Cat/3319/>