至天の塔

- 本ルール&初期クラス_ver.3
- 前_ver

□□□　　&□□□□　　_ver.3

至天の塔 50階の塔を攻略

クラスを選び、イベントを突破し、10階ごとのボスを倒して最上階を目指せ！

① はじめにクラスを選択

戦士

HP 6
もっともバランスのよいクラス。

魔術師

HP 3
ボス戦闘に有利なクラス。

斥候

HP 4
罠を回避しやすいクラス。

僧侶

HP 4
HPの回復がしやすいクラス。

格闘家

HP 5
ボス戦闘で粘るクラス。

エクストラ

HP 8
回復薬を使用できないがもっともHPが高いクラス。

② 各階で 1d6 と 1d4 を同時に判定

HPが0にならない限り、イベント後に次の階へ進む。

回復薬：HPを1回復できる。
使用タイミングはHP減少時に自動使用。
入手時にHPが減少していた場合、その場で即時使用される。

A 戦士・魔術師・格闘家

1	魔物と戦闘（1で勝利＋回復薬獲得／2で勝利／3-4でHP-1）
2	魔物と戦闘（1で勝利＋回復薬獲得／2で勝利／3-4でHP-1）
3	宝箱を発見（1-2で回復薬獲得／3-4で罠発動、HP-1）
4	トラップ（1-2で回避成功／3-4で回避失敗、）
5	休息（HPを1回復）
6	何事もなく次へ

B 斥候

1	魔物と戦闘（1で勝利＋回復薬獲得／2で勝利／3-4でHP-1）
2	魔物と戦闘（1で勝利＋回復薬獲得／2で勝利／3-4でHP-1）
3	宝箱を発見（1-3で回復薬獲得／4で罠発動、HP-1）
4	トラップ（1-3で回避成功／4で回避失敗、HP-1）
5	休息（HPを1回復）
6	何事もなく次へ

C 僧侶

1	魔物と戦闘（1で勝利＋回復薬獲得／2で勝利／3-4でHP-1）
2	魔物と戦闘（1で勝利＋回復薬獲得／2で勝利／3-4でHP-1）
3	宝箱を発見（1-2で回復薬獲得／3-4で罠が発動、HP-1）
4	トラップ（1-2で回避成功／3-4で回避失敗、HP-1）
5	休息（HPを1回復）
6	治療（HPを1回復）

D エクストラ

1	魔物と戦闘（1-2で勝利／3-4でHP-1）
2	強敵と戦闘（1で勝利／2-3でHP-1／4でHP-2）
3	トラップ（1-2で回避成功／3-4で回避失敗、HP-1）
4	休息（HPを1回復）
5	何事もなく次へ
6	何事もなく次へ

③ 10階ごとにボス戦闘

- 10の倍数階の攻略終了ごとにボスと戦闘。
- 難易度は7固定。同値以上で勝利。
- 判定：1d6＋残HP
  例：残HP4なら 1d6＋4
- 魔術師：判定結果に＋4
- 格闘家：HPが2以下なら、残HP分の上乗せを＋3に固定
- ボス戦闘に敗北した場合、攻略終了。



観光客

HP 3

観光客は「幸運」という能力値を持つ。
初期値は0、ボス戦が終わるごとに0にリセットされる。

HPが0以下になった際に、
幸運を4以上持っていれば、
幸運を4消費してHPを1にする。



イベント判定（1d6 → 1d4）

1 魔物と戦闘	1	で勝利＋回復薬獲得
	2	で幸運にも逃げ延びて幸運獲得
	3-4	でHP-1 ♥-1
2 迷子になった	1	で行商人から回復薬獲得
	2	で四つ葉のクローバーを見つけて幸運獲得
	3	で回復の泉を見つけてHP+1（最大HPまで）
	4	で疲労困憊してHP-1 ♥-1
3 宝箱を発見	1-2	で回復薬獲得
	3-4	で罠発動でHP-1 ♥-1
4 トラップ	1	で偶然にも発動せず幸運獲得
	2	で回避成功
	3-4	で回避失敗してHP-1 ♥-1
5 休息	–	でHPを1回復 ♥+1
6 幸運にも何事もなく次へ	–	で幸運獲得

ボス戦

HP＋ダイス＋幸運

♥ ＋ 🎲 ＋ 🍀

の合計が7以上で勝利！
幸運を持っている時に勝利した場合、
「運よく」突破したことにしてよい。



回復薬：HPを1回復、HP減少時に自動使用、
入手時にHPが減少していた場合即時使用される。

 ver

至天の塔

50階の塔を攻略

① 始めに以下の四つからクラスを選択



戦士
HP6
もっともHPが多いクラス。



魔術師
HP3
ボス戦時に有利なクラス。



斥候
HP4
罠を回避しやすいクラス。



僧侶
HP4
HPの回復がしやすいクラス。

② 1d6でイベント内容、1d4でイベントの結果を同時に判定して決定。



HPが0にならない限りイベント後に上の階層へ移動する。

A 戦士、魔術師

1. 魔物と戦闘（1d4の結果、1で勝利・HP無損耗時/2で勝利/3・4でHP-1）
2. 魔物と戦闘（1d4の結果、1で勝利・HP無損耗時/2で勝利/3・4でHP-1）
3. 宝箱を発見（1d4の結果、1-2で回復薬獲得/3・4で罠か魔物HP-1）
4. トラップ（1d4の結果、1-2で回避成功/3・4で固定失敗HP-1）
5. 休息（HPを1回復）
6. 何事もなく次へ



B 斥候

1. 魔物と戦闘（1d4の結果、1で勝利・HP無損耗時/2で勝利/3・4でHP-1）
2. 魔物と戦闘（1d4の結果、1で勝利・HP無損耗時/2で勝利/3・4でHP-1）
3. 宝箱を発見（1d4の結果、1-3で回復薬獲得/4で罠か魔物HP-1）
4. トラップ（1d4の結果、1-3で回避成功/4で固定失敗HP-1）
5. 休息（HPを1回復）
6. 何事もなく次へ



C 僧侶

1. 魔物と戦闘（1d4の結果、1で勝利・HP無損耗時/2で勝利/3・4でHP-1）
2. 魔物と戦闘（1d4の結果、1で勝利・HP無損耗時/2で勝利/3・4でHP-1）
3. 宝箱を発見（1d4の結果、1-2で回復薬獲得/3・4で罠か魔物HP-1）
4. トラップ（1d4の結果、1-2で回避成功/3・4で固定失敗HP-1）
5. 休息（HPを1回復）
6. 治療（HPを1回復）



回復薬ルール



- ☆ 回復薬はHPを1回復できる。
- ☆ 使用タイミングはHP減少時に自動使用。
- ☆ 入手時にHPが減少していた場合、その場で即時使用される。

③ ボス戦闘

- 10の倍数階の攻略終了ごとにボスと戦闘。（10階、20階…）
- 難易度は**7固定**、同値以上で勝利。
- 1d6に残HP分の数値を上乗せ。（残HP4なら1d6+4で判定）
- 魔術師は判定結果に+4する。
- **ボス戦闘に敗北した場合、攻略終了**になる。

