

□ 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

もともと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。

50F

40F

30F

20F

10F



エクストラ

HP 8

1.

魔物と戦闘

(1-2で勝利 / 3-4でHP-1)

2.

魔物と戦闘

(1-2で勝利 / 3-4でHP-1)

3.

トラップ

(1-2で回避成功 /
3-4で回避失敗して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



格

格闘家

HP 5



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で罠発動でHP-1)



4. トラップ

(1-2で回避成功 /
3-4で回避失敗してHP-1)



5. 休息

(HPを1回復)



6. 何事もなく次へ



ボス戦闘時、HPが2以下なら

残HP分の数値の上乗せを**+3**に固定する

観光客

HP 3



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)



2. 迷子になった

(1で偶然出会った行商人から
回復薬獲得 / 2で幸運の泉を
見つけて幸運獲得 / 3で回復の
泉を見つけてHP+1 / 4でなににもなし)



3. 宝箱を発見

(1-2で回復薬獲得 /
3-4で罠発動でHP-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)



5. 休息

(HPを1回復)



6. 幸運にも何事もなく次へ

(幸運獲得)



幸運

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



ボス戦では、通常のHP + ダイスの結果に

幸運の数値を加える。

(ボス戦ではダイスに幸運を加える)

