ようこそ悪魔荘へ！ランダムダンジョンルール

ランダムダンジョンで遊ぼう！

「チャンネルには突発でセッションを行えるだけ人間がいるけど、シナリオがない！」
「GMに興味はあるんだけど準備はめんどくさいし、責任が重そう……」

そんな時はランダムダンジョンで遊んでみません？ようこそ悪魔荘へ！ランダムダンジョンルールはPL2～4名、所要時間4～5時間程度のデモンパラサイトのオンラインセッションを行うための補助ルールです。
自由に改良して使用するのもよし、そのまま使用してつまんなかったり、セッションが事故ったりしたらルール制作者の責任にしてもよし、とにかくようこそ悪魔荘へ！参加者のセッションの補助に少しでもなれば幸いです。

ランダムダンジョンの舞台

ランダムダンジョンの舞台になるのはK市の南に位置する山間部の中でも一際険しい山並みが連なる通称：悪魔の食卓(デビルズ・テーブル)と呼ばれる秘境です。この山並みは古くより霊験あらたかな地として崇められ、また魑魅魍魎が跋扈する地として恐れられてきました。しかし、近年の研究により、その原因が悪魔憑きまたは鬼御魂による所が大きいと判明※1し、ここで起きる様々な事件をセラフィムと警察で協力して解決する体制※2が整えられました。
現在、表向きには火山活動の活発化による入山規制として、一般市民の立ち入りは禁じられていますが、どこから噂を嗅ぎ付けたのかスクープ狙いのジャーナリストが行方不明になったり、この地に目を付けた組織が怪しげな実験や研究を行おうとしてみたり、はたまた本当に運の悪い市民が人里に下りてきた悪魔憑きにさらわれたり、事件には事欠きません。
共生生物の影響で常識が通用しなくなった秘境を彷徨いながら、PC達は目的を達成する事ができるのでしょうか？

※1　なぜこの地に悪魔憑きが多いのか、そしてなぜ悪魔憑きがこの地に留まっているのかについては研究の進展が望まれています。
※2　自衛隊による悪魔の食卓掃討作戦も計画されましたが、作戦の極初期の段階で住処を追われた悪魔憑きが市街地に出現した事により頓挫しました。悪魔の食卓に存在する悪魔憑きはあまりその地を離れない事も経験則として認識されており、それ以降の自衛隊の活動は監視に留まっています。

GMが準備するもの

GMはセッションを始める前に以下のものを準備してください。

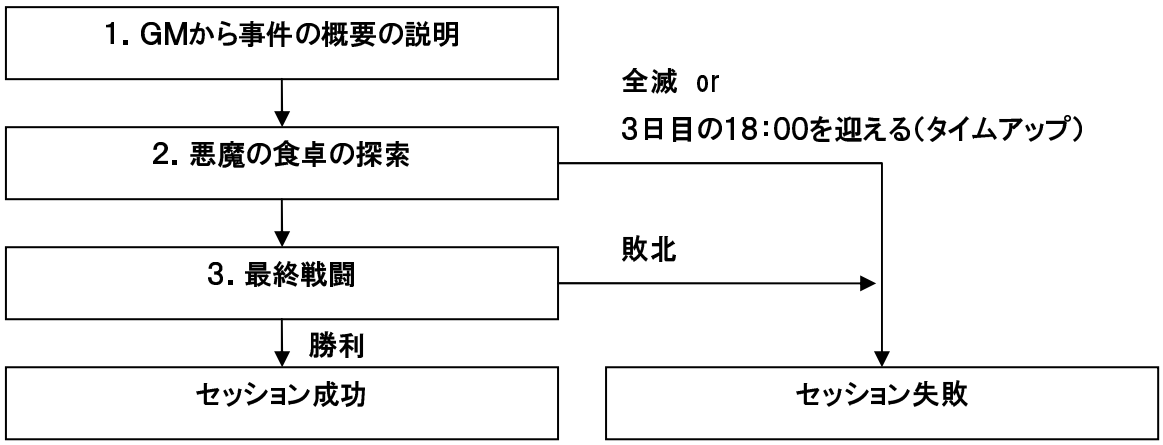
- 事件の概要（PC達が悪魔の食卓を探索する目的）
- セッションの最終戦闘用のボスデータ

例：PCの参加人数3名(2レベル2レベル1レベル)の場合

- 事件の概要
  悪魔の食卓から降りてきた悪魔憑きに美少女がさらわれた。
  美少女を抱えた悪魔憑きが悪魔の食卓に消えていくのが自衛隊の監視カメラに映っていた。
- セッションの最終戦闘用のボスデータ
  メガドラゴンフライ(ボス補正エナジー＋40)（基本ルールブックP097）
  マンハンター＊2（基本ルールブックP096）

セッションの流れ

セッションの流れは以下の図になります。



1. GMからの事件の概要の説明

　まず、悪魔の食卓での冒険の前にGMからなぜPC達が悪魔の食卓を探索する事になったのか説明を行ってください。そして、この説明の段階でPC一人につき1万円の前金がセラフィムから支払われます。

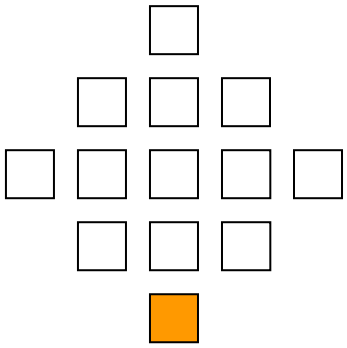
2. 悪魔の食卓の探索

　悪魔の食卓の探索は時間を区切り、時間内の行動を限定しています。衝動を上手くマネジメントしつつ、ランダムで出題される判定をこなして最終戦闘に突入する条件を満たしてください。

エリアの表示

　悪魔の食卓の探索はイベントの起こる可能性のある「エリア」単位で行われます。また悪魔の食卓の探索を行う前の段階で探索の目的と関係するエリアは絞り込まれており、目的を達成する手がかりは探索可能エリア内にあること(逆に言うと探索可能エリアの他にはないこと)とします。

エリアの配置



白：探索可能エリア　オレンジ：スタートエリア

スタートエリア：
　スタートエリアは安全であることが保障されるエリアです。このエリアでは敵との遭遇が発生する事はありません。また、PCにＡＡＳ※ドライバーがいる場合はこのエリアに特殊戦闘車両が待機しておりＡＡＳの充電、負荷の回復、兵装の修理が行えます。

※　ＡＡＳ：サプリメント　ディアボロス・ユニオンで追加された生身の人間が装備する事で悪魔憑きと渡り合う事の出来るパワードスーツのようなものです。

探索の開始

悪魔の食卓の探索が決まった場合、探索を依頼されたPC達は探索開始前日の夜に悪魔荘から片道3時間程度のバスで悪魔の食卓の近郊に移動し、探索に最低限必要な装備（ゲーム的な効果はありませんが、GPSナビや懐中電灯等）が貸し出され、午前6時頃にスタートエリアから探索が開始されます。また、3日間行って成果が出ない場合、これ以上は危険と判断され、打ち切られるのが通例です。目的達成までのタイムリミットはPC時間で3日目の午後6時となります。

デビルズテーブルは分離行動には対応していません。※

悪魔の食卓における時間帯管理

悪魔の食卓に住む悪魔憑き達は深夜に活動が活発化します。また、暗視のような特殊能力を持っていないPCは必然的に夜の活動には苦戦するでしょう。そういったことを表現するために悪魔の食卓では以下のように簡略化した時間帯管理を行います。

時刻	名称	影響
6:00～18:00	日中	特になし。
18:00～0:00	夜	「暗闇」
0:00～6:00	深夜	「暗闇」＋敵遭遇の危険度アップ

※1　設定的な理由付けが必要な場合は、「PT分割を行った上での探索は危険なため、セラフィム警察ともに認めていません」とでもしてください。

探索時の行動

悪魔の食卓の探索時の行動は3時間単位で管理されます。3時間の間に実行できる行動※は以下の3つのうちのいずれかになります。

・ 未探索エリア移動（1箇所）

PC達が存在するエリアの上下右左に隣接する未探索エリアに移動することができます。未探索エリアへ侵入した場合のみ、目的達成の手掛かりを見つけられるかもしれないイベントが発生します。

詳細は後述の「未探索エリア移動」を参照してください。

・ 探索済エリア移動（最大2箇所）

すでにPC達が探索済みのエリアをただ通過します。未探索エリア移動と違い、イベントは発生しませんが敵と遭遇する事があります。敵との遭遇がなければ「探索済エリア→探索済エリア」の2回移動できますが、敵と遭遇した場合はその時点で移動終了となります。

深夜の移動は他の時間帯より危険度が増します。

詳細は後述の「探索済エリア移動」を参照してください。

・ 待機

PC達が存在するエリアに留まります。イベントは発生しませんが敵と遭遇する事があります。待機を選択した場合のみPC達は睡眠を取ることが出来ます。

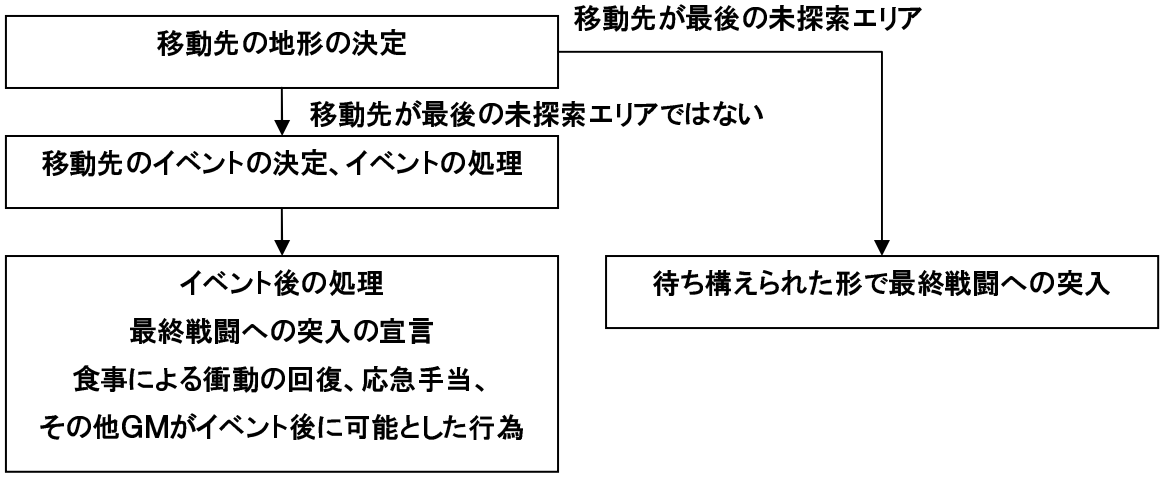
深夜の待機は他の時間帯より危険度が増します。

詳細は後述の「待機」を参照してください。

※ 戦闘外での最終能力について：公式裁定では戦闘外での最終能力の使用は「1時間」に1度（グループSNE内のデモンパラサイトページＦＡＱ基本ルールブックQ3－36）となっていますが、強力過ぎると思うGMは戦闘外での最終能力は3時間に1度としてもいいかもしれません。

未探索エリア移動

　PC達が存在するエリアの上下右左に隣接する未探索エリアに移動することができます。これが未探索エリア移動です。未探索エリア移動を行った場合のチャートは以下です。



移動先の地形の決定

移動先の地形の決定は2Dを振って後述の地形決定表を参照します。セッションでは以後、移動先の未探索エリアは決定された地形の探索済エリアとして扱います。

地形決定表（1～3）

1D8の結果	地形の名称	地形の効果
1	河、湖	大きな川、湖があります。避けられそうにはありません。 探索時：『手掛かりは水の中』 手掛かりを得るためには水の中に入る必要がありそうです。 ＜水泳＞で目標値14に成功しなかった場合、 全判定に－1Dする。 戦闘時：『水中戦』 水に浸かりながらの戦闘です。ただの水じゃなさそうです。 全判定の達成値を－3する。 ＜火炎＞＜閃光＞属性のダメージを半減させる。 ＜冷気＞＜電撃＞属性のダメージを1．5倍する。 飛行しているPCは対象外。
2	荒野	岩が剥き出しになった、乾いた荒野です。高低差があります。 探索時：『登ったり降りたり』 崖の上り下りを避けられそうにありません。 ＜肉体／登坂＞で目標値14に成功しなかった場合、 探索中に20mの高さから落下したものとして扱う。 飛行しているPCは対象外。 戦闘時：『逃げ場なし』 強風が吹き荒れる逃げ場のない谷間での戦闘です。 強風はいつものように飛ぶ事を許しません。 PC達と敵の後方10mに通過不可の障害があるとして扱う。 戦闘中にそれを超えて移動できない。 戦闘中に飛行による回避の修正を受けることができない。
3	沼	底なしの沼が一面に広がっています。動き辛いです。 探索時：『歩くのにも一苦労』 沼を歩くのにはとにかく力が要ります。 ＜肉体／剛力＞で目標値14に成功しなかった場合、 全ての判定の達成値を－5する。 飛行しているPCは対象外。 戦闘時：『底なし沼の恐怖』 沼での戦闘です。飛べる飛べないの絶望的な差があります。 移動距離半減。 全ての判定の達成値を－5する 飛行しているPCは対象外。

地形決定表（4～6）

1D8の結果	地形の名称	地形の効果
4	火山	ドロドロの溶岩や炎が噴出しています。 探索時：『火の海をかいくぐって』 荒れ狂う炎を上手く避ける必要があります。 ＜機敏／運動＞で目標値14に成功しなかった場合、 ＜火炎＞属性の特殊攻撃10ダメージを受ける。 戦闘時：『無差別爆撃』 行動値0のタイミングで以下の特殊攻撃を シナリオレベル÷2（切り捨て）回行う。 達成値：20 対象：PC、敵問わず無作為に一体を選択 ダメージ：＜火炎＞属性の特殊攻撃20ダメージ
5	雪山	雪に覆われた山です。 探索時：『雪崩の危険』 静かに行動しないと雪崩が起こる可能性があります。 ＜機敏／隠密＞で目標値14に成功しなかった場合、 ＜冷気＞属性の特殊攻撃10ダメージを受ける。 飛行しているPCは対象外。 戦闘時：『連鎖反応』 雪山での大規模な攻撃はそれに反応する雪崩を起こします。 全ての範囲攻撃後に連鎖して以下の特殊攻撃。 達成値：16 対象：連鎖対象の範囲攻撃の範囲内の全て ダメージ：＜冷気＞属性の特殊攻撃 連鎖対象の範囲攻撃の半分（切捨て）ダメージ
6	密林	木々が生い茂っており、侵入者を惑わします。 探索時：『謎の機械故障』 GPS、携帯など探索に欠かせない機械に謎の不調が見られ、 処置しないと捜索に支障を来たします。（密林のみでの不調） ＜機敏／操作＞で目標値14に成功しなかった場合、 全ての判定の達成値を－5する。 戦闘時：『遮蔽環境』 遭遇距離－8m 電柱相当の木がエリア中に生えているものとして扱う。 接近でない対象に対する命中判定の達成値を－3する。

地形決定表（4～6）

1D8の結果	地形の名称	地形の効果
7	遺跡	何らかの建造物があります。 探索時：『遺跡の影響』 ＜知力／情報技術＞で目標値18に成功した場合、 全ての判定の達成値を＋3する。 ＜知力／情報技術＞で目標値18に成功しなかった場合、 全ての判定の達成値を－3する。 戦闘時：『遺跡のパワーを手にするのは？』 ターン終了タイミングに＜知力／情報技術＞による PC側と敵側での対決判定、 勝った陣営はエナジーを20点回復できる。
8	草むら、平原	見通しがよい草むらです。 探索時：『平和』 特になし。 戦闘時：『正々堂々』 遭遇距離＋10m

移動先のイベントの決定

移動先のイベントはイベント決定表を参照にダイスで決定します。

イベント決定表

2Dの合計	イベント
2，3	敵意を持った何かとの遭遇。簡易戦闘決定表へ。
4～9	手掛かりを探せ！探索判定決定表へ。※
10～12	交渉の余地のある何かとの遭遇。交渉判定決定表へ。※

簡易戦闘決定表

1Dの結果	行われる簡易戦闘
1	簡易戦闘攻撃　タイプ：肉弾攻撃
2	簡易戦闘攻撃　タイプ：射撃攻撃
3	簡易戦闘攻撃　タイプ：特殊攻撃
4	簡易戦闘防御　タイプ：肉弾攻撃
5	簡易戦闘防御　タイプ：射撃攻撃
6	簡易戦闘防御　タイプ：特殊攻撃

探索判定決定表

1Dの結果	行われる判定
1～2	痕跡を探せ！＜感覚／探索＞
3～4	私の勘は当たるのよ＜幸運／直感＞
5	違和感の原因は？＜感覚／知覚＞
6	雑学が役に立つ日がキター！＜幸運／社会＞

交渉判定決定表

1Dの結果	行われる判定
1～2	話が分かるお人ですね。＜幸運／交渉＞　または　PCの数×5000円消費
3	私、こういうものと申します。＜精神／礼儀＞　または　PCの数×5000円消費
4	いいからキリキリ吐けよ！＜精神／尋問＞　または　PCの数×5000円消費
5	この賭けに勝ったら……＜精神／尋問＞　または　PCの数×5000円消費
6	ねぇ、教えてよー♪＜精神／魅了＞　または　PCの数×5000円消費

※ 既に解決点が10点以上ある場合、省略してイベントなしにして構いません。

イベントの処理

　移動先のイベントが決定したらイベントの処理を行います。

簡易戦闘の場合：
　決定された簡易戦闘を行い、PC達の中にダメージ（特殊能力の使用・共生武装の起動によるエナジーの消費はダメージとしない）を受けたものが一人も居なければ、解決点を2点獲得できます。簡易戦闘の詳細については後述の「簡易戦闘」を参照してください。どういった敵がどういった攻撃をし、どういった手掛かりを残していったのかは事件の概要にそってGMが決定してください。

探索判定の場合：
　決定された判定を行い、PCの中で誰かが成功すれば、解決点を2点獲得できます。変身によるダイス増加と能力値修正は1時間の変身で適用します。また探索判定は地形による影響をうけます。どういった手掛かりが見つかったかは判定の種類と事件の概要にそってGMが決定してください。
　判定の目標値は
　　PCが2名以下の場合：16
　　PCが3名以上の場合：20
　PCのレベル帯に応じて
　　4～6：判定の目標値＋4
　　7～　：判定の目標値＋8

交渉判定の場合：
　決定された判定を行い、PCの中で誰かが成功すれば解決点を2点獲得できます。またPCの人数×5000円を消費すれば、判定を成功した事にできます。変身によるダイス増加と能力値修正は1時間の変身で適用します。どういった交渉相手からどのような手掛かりを引き出せたかは判定の種類と事件の概要にそってGMが決定してください。
　判定の目標値は
　　PCが2名以下の場合：16
　　PCが3名以上の場合：20
　PCのレベル帯に応じて
　　4～6：判定の目標値＋4、判定を成功に変えるために必要な金額＋PCの人数×3000円
　　7～　：判定の目標値＋8、判定を成功に変えるために必要な金額＋PCの人数×6000円

※　解決点の詳細については後述の「解決点」を参照してください。

解決点

解決点とは目的達成の手掛かりを簡略化し、数値的に表したものです。解決点を10点以上にすることで最終戦闘へ突入を宣言する事ができます。また解決点が10点以上になった時点で、＜知力／知識：敵の判別に必要な分野＞を最終戦闘の敵に対して行い、判定に成功した場合は最終戦闘の敵の情報をPC達に伝えてください。

イベント後の処理

PC達はイベント終了後、解決点が10点以上の状態であれば、最終戦闘への突入を宣言することができます。詳細は後述の「最終戦闘への突入を宣言」を参照してください。また、食事によるエナジー衝動の回復や応急手当、その他GMがイベント後に可能とした行為を行う事ができます。

待ち構えられた形での最終戦闘への突入

手掛かり（解決点）を集め切れなかった場合も含め、最後の未探索エリアへの移動は最終戦闘へ突入します。しかし、最後の未探索エリアで待ち構える敵はこれまでの探索でPC達が自分を嗅ぎまわっていた事に気づき、それ相応の準備をしてPC達を待ち構えています。また、突入するまで分からない地形の影響もPC達を苦しめるかもしれません。手掛かりを集めて最終戦闘へ突入した場合に比べ、厳しい戦いをPC達は強いられるでしょう。

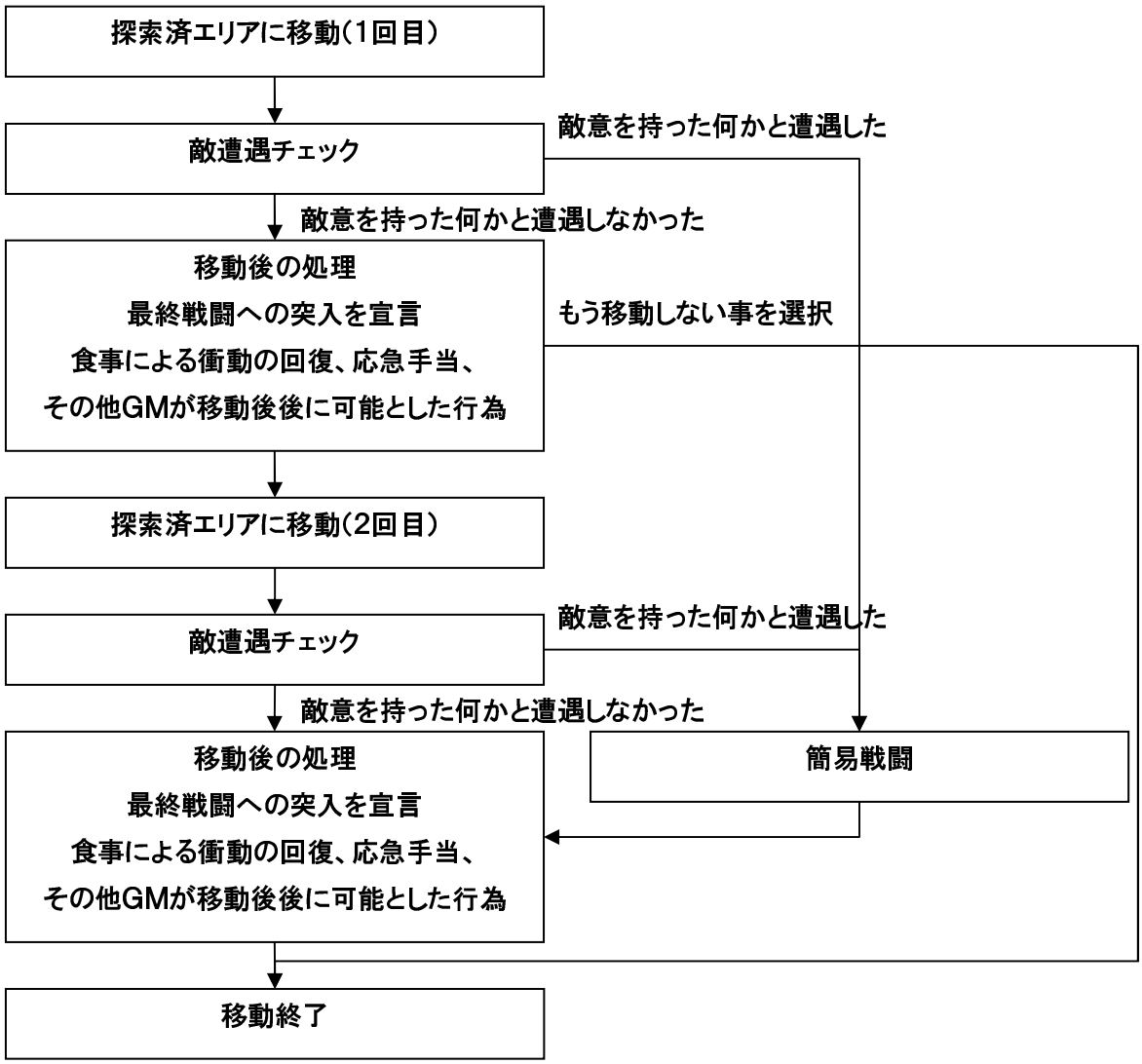
以下に、一例を示します。エネミーの数やPTの構成によってはこの修正を掛けても楽だったり、厳しすぎたりする場合があるのでGMが調整して使ってください。

待ち構えられた形での最終戦闘への突入の際に敵に掛かる修正表

PCのレベル帯	敵に掛かる修正
1～3	エナジー＋20、あらゆるダメージダイスに＋1D
4～6	エナジー＋40、あらゆるダメージダイスに＋2D
7～	エナジー＋80、あらゆるダメージダイスに＋3D

探索済エリア移動

PC達が存在するエリアの上下右左に隣接する探索済エリアに移動することができます。これが探索済エリア移動です。探索済エリア移動を行った場合のチャートは以下です。



敵遭遇チェック

敵遭遇チェックは敵遭遇チェック決定表を参照にダイスで決定します。

敵遭遇チェック表

2Dの合計	イベント
2，3	敵意を持った何かとの遭遇。簡易戦闘決定表へ。
4～12	遭遇なし。

簡易戦闘決定表

1Dの結果	行われる簡易戦闘
1	簡易戦闘攻撃　タイプ：肉弾攻撃
2	簡易戦闘攻撃　タイプ：射撃攻撃
3	簡易戦闘攻撃　タイプ：特殊攻撃
4	簡易戦闘防御　タイプ：肉弾攻撃
5	簡易戦闘防御　タイプ：射撃攻撃
6	簡易戦闘防御　タイプ：特殊攻撃

移動後の処理

PC達は探索済エリアに移動後、解決点が10点以上の状態であれば、最終戦闘への突入を宣言することができます。詳細は後述の「最終戦闘への突入を宣言」を参照してください。また、食事によるエナジー衝動の回復や応急手当、その他GMが移動後に可能とした行為を行う事ができます。

簡易戦闘

　悪魔の食卓の探索では相当な頻度で敵意を持った何かに遭遇します。しかし、それをいちいち通常の戦闘ルールで処理していてはデータの準備も大変ですし、時間が幾らあっても足りません。なので、悪魔の食卓での通常の敵意を持った何かとの遭遇を処理するために戦闘を大幅に簡略化した簡易戦闘ルールを採用します。

簡易戦闘攻撃：
　簡易戦闘攻撃では1ターンで敵を沈められるかどうかで戦闘の被害を決定します。

　基本遭遇距離：10m
　攻撃に対する回避達成値：シナリオレベル＋10
　エナジー：PCのレベル合計＊5
　行動なし
　遭遇が深夜の場合はさらに「回避達成値＋3」「エナジー＋15」の修正を加える

　以上の敵を設定して1ターン（ターン開始からターン終了タイミングまで）、通常の戦闘ルールで行います。その後、削りきれなかったエナジー分だけ簡易戦闘決定表で決められたタイプの攻撃を各PCに与えて終了です。防御力及びダメージを軽減・無効化する特殊能力※は有効です。なお、オーバーダメージを与えてもPCのエナジーは回復しません。

簡易戦闘防御：
　簡易戦闘防御では相手の攻撃を1回、避けられたかどうかで戦闘の被害を決定します。

　攻撃達成値：シナリオレベル＋10
　ダメージ：シナリオレベル＊3
　遭遇が深夜の場合はさらに「攻撃達成値＋3」「ダメージ＋3」の修正を加える

　以上の簡易戦闘決定表で決められたタイプの攻撃に対してPC達は回避を行います。回避前に悪魔化は可能です。

※ブリガンダインの最終能力について：簡易戦闘ルールは攻撃・防御ともブリガンダインの最終能力で容易に突破出来ます。よって、ブリガンダインの最終能力に関しては「味方全員に対するあらゆるダメージを二分の一（切り捨て）にする」など、簡易戦闘中の効果を別裁定にしてもよいでしょう。この場合、GMは簡易戦闘に入る前にあらかじめPLにその事を伝えてください

簡易戦闘に対する報酬：

簡易戦闘でPC達の中にダメージ（特殊能力の使用・共生武装の起動によるエナジーの消費はダメージとしない）を受けたものが一人も居なかった場合は、完全に勝利したものとして以下の報酬を与えても構いません。

悪魔憑き・鬼御魂PCの場合：

シナリオレベル(ボスのモンスターレベル)×10点の経験点

ＡＡＳ装着者PCの場合：

シナリオレベル(ボスのモンスターレベル)×30点の経験点

以下の表は簡易戦闘に関するオプション表です。GMが使用するかどうか判断してください。

簡易戦闘難易度変動表

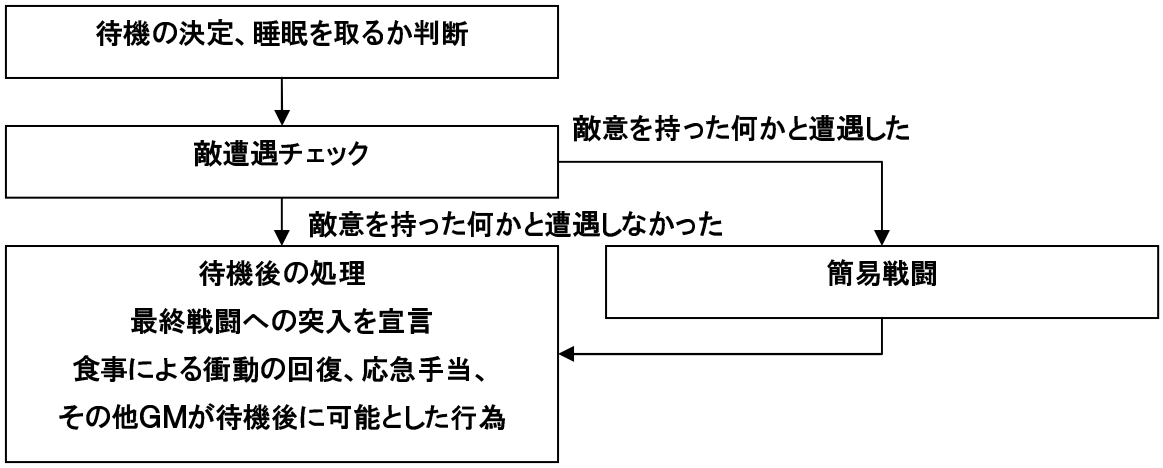
1Dの結果	行われる簡易戦闘
1，2	変更なし。
3，4	ダメージに属性付与。ダメージ属性表へ。
5	軽いが速い相手。 簡易戦闘攻撃：回避達成値＋3　エナジー－15 簡易戦闘防御：命中達成値＋3　ダメージ－3
6	遅いが重い相手 簡易戦闘攻撃：回避達成値－3　エナジー＋15 簡易戦闘防御：命中達成値－3　ダメージ＋3

ダメージ属性表

1Dの結果	行われる簡易戦闘
1	＜火炎＞
2	＜冷気＞
3	＜風圧＞
4	＜磁力＞
5	＜猛毒＞
6	＜閃光＞

待機

PC達が存在するエリアから移動しない事も出来ます。待機を行った場合のチャートは以下です。



待機の決定

　待機を選択した場合はその場で睡眠を取ることも出来ます。睡眠をとった場合は敵遭遇チェックで敵意を持った何かと遭遇した場合に＜幸運／知覚＞で目標値16の判定に成功しないと簡易戦闘時に以下のペナルティがあります。

　簡易戦闘攻撃時：ターン開始タイミングが行えない

　簡易戦闘防御時：回避前に事前の変身ができない

敵遭遇チェック＆簡易戦闘

　探索済エリア移動と同様のチェックです。詳細は「探索済みエリア移動」の「敵遭遇チェック」、「簡易戦闘」を参照。してください

待機後の処理

　PC達は待機後に解決点が10点以上の状態であれば、最終戦闘への突入を宣言することができます。詳細は後述の「最終戦闘への突入を宣言」を参照してください。また、食事によるエナジー衝動の回復や応急手当、その他GMが待機後に可能とした行為を行う事ができます。

最終戦闘への突入の宣言

未探索エリア移動時のイベントをこなし、解決点を10点以上獲得した状態であれば、PC達は現在存在するエリアで最終戦闘を行う事を宣言する事ができます。これが最終戦闘の宣言です。
基本遭遇距離：10mとして、戦闘を宣言したエリアの影響を受けます。

セッション成功

無事、最終戦闘に勝利したら過程はどうあれ、PC達の目的は達せられました。セッション成功です。PC達は以下の報酬を受け取れます。
悪魔憑き・鬼御魂PCの場合：
シナリオレベル(ボスのモンスターレベル)×50点の経験点
参加平均PCレベル×50点分の魔結晶
2点の入手点
セラフィムから1万円の後金
ＡＡＳ装着者PCの場合：
シナリオレベル(ボスのモンスターレベル)×50点の経験点
参加想定PCレベル×50点の経験点
2点の入手点
セラフィムから1万円の後金

セッション失敗

最終戦闘に敗北、簡易戦闘などで全滅※、3日目の午後6時を過ぎた場合は、PC達は目的を達する事が出来ませんでした。セッション失敗です。PC達は以下の報酬を受け取れます。

悪魔憑き・鬼御魂PCの場合：
シナリオレベル(ボスのモンスターレベル)×30点の経験点
1点の入手点
ＡＡＳ装着者PCの場合：
シナリオレベル(ボスのモンスターレベル)×30点の経験点
1点の入手点

※ PC達が全員気絶状態 or 死亡状態を指します。