



All ages

探索者 ハイスクール デスゲーム



Attendance Optional. Death Mandatory

This program may contain violence,
but only imaginary
students are at risk.

Survival not guaranteed.
Reality guaranteed safe.

©jougi no kokuban

このゲームルールは、「探索者の中から最強を決める」ことを目的として作られています。
また、探索者全員の能力を平均化し、探索者の底力を図るためにも、探索者を全員「同学年の高校生」としています。

また、探索者を全員高校生にする理由は、小説「バトル・ロワイアル」また同名映画「バトル・ロワイアル」がこのゲームのリスpekt元存在するからです。そのため探索者を高校生にしない改変を行いたい場合は、このゲームルールを使用せず、1からルールを考える必要があります。このゲームルールは「バトル・ロワイアル」無しでは成立しないからです。

添付されたココフォリアルームデータを使用することを前提にしていますが、他ツールで遊ぶ場合を想定し、以下にゲームルールを記載します。臨機応変に遊んでください。趣味でほとんど自分用に作った側面もあるので、多少のガバガバもあると思いますがご容赦ください。

遊んだら「#探索者HSDゲーム」タグをつけてX(旧Twitter)に投稿してくれると、すっごくすっごく嬉しいです！！

このゲームルールにネタバレ概念はほとんどありませんが、タグに付随する効果をSNSで呟く際のみ外部ワンクッションツール等を用いてください。

■ 概要

- 新規継続不問21人シナリオ
- プレイ時間:最低2時間～
- 形式:6版、改変可能
- ロスト率:無し
- 推奨技能:不問
- 特記:探索者は全員高校生に変化し、デスゲームへ参加する。

■ 必読注意事項

- ※犯罪行為を助長/推進する意図はございません。
- ※CoCシナリオではなく、ほとんど描写のないゲームシステムのようなものです。
- ※自分の探索者や、友人と自分の探索者の中で最強を決定するためのゲームです。
- ※周回可能のシナリオです。

■ 影響作品

バトル・ロワイアル 著:高見広春

■. 探索者ステータス調整

① STR / CON / SIZ

18歳以上のキャラクターには、以下のステータス補正を適用してください。
これは、高校生という成長途上の年齢にステータスを合わせる目的があります。
また、この補正值に合わせ、HPステータスも再計算を行ってください。
(計算法: $(CON + SIZ) \div 2$)

●補正值

STR: -1d4 CON: -1d4 SIZ: -1d6

② DEX / INT

上記のステータスには補正適用は行われません。そのままのステータスを使用してください。

③ EDU

EDUのステータスはプレイする中で使用しませんが、気になる場合は全員共通で下記の値に統一してください。

●補正值

EDU: 11(固定)

④ POW / APP

これらのステータスはゲーム内では使用されないため、任意で調整を行うか、そのままご使用ください。

⑤ 技能値調整

技能値のすべてにマイナス補正を入れる。補正值は「20」。
(例: 80 → 60、20 → 0、10 → 0)

⑥ 部活/所属タグ

部活/所属タグは各探索者が必ず1つ取得します。タグには①能力値補正②技能値補正③戦闘に影響する追加効果のどれかが付与される効果があります。ランダムで確定する、または「探索者の経験に合わせて好きなものを選択する」等でタグ付けを行ってください。タグの被りは気にしなくて問題ありません。

ただし20「ラッキー」と21「転校生」だけはプレイヤーが選択し、21人の中で一人ずつが該当する形にしてください。

(転校生はいわば「最強枠」となります)

1. サッカー部	近接攻撃 +25
2. バスケ部	最初の攻撃だけ命中 +50
3. 柔道部	近接ダメージ +2
4. 陸上部	DEX +1
5. 野球部	初手のみダメージ +1
6. 剣道部	命中 +25(近接武器限定)
7. 習い事:武道	近接ダメージ +2
8. 不良	相手の命中 -50(最初のターンのみ)
9. 生徒会/委員長	誰かとの強制武器交換1回
10. 文芸部	初期配置の再抽選1回
11. 美術部	武器ガチャの再抽選1回
12. 情報研究会	武器ランク最低保証(B以上の武器が必ず当選する)
13. 帰宅部	好きな技能1つ +25
14. 吹奏楽部	C~Dランク武器使用時の武器技能判定 +25
15. 茶道部	DEX +1
16. 軽音部	命中 +15(武器問わず)
17. 応援団	初期HP +2
18. 書道部	命中失敗時、次攻撃命中 +25
19. 留学生	INT +1
20. ラッキー	回避技能を使用することが出来る(マイナス補正不適用)
21. 転校生	一度だけ、HP0になる攻撃を受けてもHP1で踏みとどまる

■. 武器ガチャ

- 武器総数: **100**
武器の使用にはSTR、DEX、INTのどれかを使用する。

■武器100種の内訳

ゲーム性と「当たり外れ」を形として分けるため、S~Dまでのランクとレアリティに合わせて種類を区分している。また、ゲームシステム簡略化のためダメージはランクごとに共通。

●カテゴリ

- **Sランク**(銃・強武器 **2d6**ダメージ).....**10**種
- **Aランク**(刃物・打撃 **1d6+2**ダメージ).....**25**種
- **Bランク**(即席武器 **1d6**ダメージ).....**30**種
- **Cランク**(妨害系 **1d3**ダメージまたは**0**ダメージ).....**20**種
- **Dランク**(ネタ枠 **1d2**ダメージまたは**0**ダメージ).....**15**種

■Sランク武器(10種)		
拳銃	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or INT*5
リボルバー	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or INT*5
ショットガン(単発)	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or INT*5
狩猟用ライフル	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or INT*5
クロスボウ	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or INT*5
棒状スタンガン	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or STR*5
大型マチェーテ	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or STR*5
特殊警棒	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or STR*5
戦闘斧	2d6ダメージ	使用技能:STR*5
改造スリングショット(金属弾)	2d6ダメージ	使用技能:DEX*5 or INT*5

■Aランク武器(25種)		
ボールのようなもの	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
サバイバルナイフ	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5
バット(硬式)	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
金属バット	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
包丁	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5
鉄パイプ	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
ハンマー	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
スコップ	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
木刀	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5 or DEX*5
火かき棒	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5 or DEX*5
ノコギリ(片手)	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
ドライバー	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5

■Aランク武器(25種)		
工具レンチ	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
棍棒	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
警棒	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5 or DEX*5
カッターナイフ	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5
鉈	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
スパイクシューズ	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5
角材	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
折りたたみスコップ	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5
大きめの石	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
鎖	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5
折り畳み椅子	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5
ブラックジャック	1d6+2ダメージ	使用技能:DEX*5 or INT*5
肉切り包丁	1d6+2ダメージ	使用技能:STR*5

■Bランク武器(30種)		
折れた机の脚	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
傘(鉄芯入り)	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
ハンマー(家庭用)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
自撮り棒	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
竹ぼうき	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
スケートボード	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
フロアモップ	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
瓶	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
ガラス破片	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
コンパス	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5

■Bランク武器(30種)		
延長ケーブル	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
三脚	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
スプレー缶	1d6ダメージ	使用技能:INT*5
折りたたみ傘(スチール製)	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
ランタン(鉄製)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
フライパン(鉄)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
バインダー(金属クリップ)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
ギター	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
花瓶(陶器)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
テニスラケット(アルミ)	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
壊れた傘(骨がむき出し)	1d6ダメージ	使用技能:INT*5
消火器(中身空)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
ガーデンフォーク	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
U字ロック(自転車用)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
三角定規(大型アクリル製)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
ヘルメット(作業用)	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
スキー杖(片方)	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
鉄の灰皿	1d6ダメージ	使用技能:STR*5
デッキブラシ	1d6ダメージ	使用技能:DEX*5
金属製水筒	1d6ダメージ	使用技能:STR*5

■Cランク武器(20種)		
目つぶしスプレー	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
石灰袋	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5

■Cランク武器(20種)		
使い切り式点火棒(ライター)	1d3ダメージ	使用技能:DEX*5
スモーク缶	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
トラップ用ロープ	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
接着剤スプレー	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
ミラー板	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
小型消火器	1d3ダメージ	使用技能:STR*5
メディシンボール	1d3ダメージ	使用技能:STR*5
工事用コーン	1d3ダメージ	使用技能:STR*5
テグス系	1d3ダメージ	使用技能:INT*5
砂袋	1d3ダメージ	使用技能:STR*5
粉末チョーク袋	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
針金リール	1d3ダメージ	使用技能:DEX*5
懐中電灯(照射)	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
小型消臭スプレー	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
防犯ブザー	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
小型煙幕玉	0ダメージ 相手命中-10(戦闘中)	使用技能:INT*5
給食用トレイ	1d3ダメージ	使用技能:STR*5
サッカーボール	1d3ダメージ	使用技能:STR*5

■Dランク武器(15種)

ロリポップ	1d2ダメージ	使用技能:STR*5
ぬいぐるみ	0ダメージ 相手命中-5(戦闘中)	使用技能:INT*5
クラッカー	0ダメージ 相手命中-5(戦闘中)	使用技能:INT*5
鍋の蓋	1d2ダメージ	使用技能:STR*5
スリッパ	1d2ダメージ	使用技能:DEX*5
水風船	0ダメージ 相手命中-5(戦闘中)	使用技能:INT*5
笛	0ダメージ 相手命中-5(戦闘中)	使用技能:INT*5
こけし	1d2ダメージ	使用技能:STR*5
紙袋	1d2ダメージ	使用技能:DEX*5
水鉄砲	1d2ダメージ	使用技能:DEX*5
プラスチックボール	1d2ダメージ	使用技能:DEX*5
リコーダー	1d2ダメージ	使用技能:STR*5
とがった鉛筆	1d2ダメージ	使用技能:DEX*5
卒業アルバム	1d2ダメージ	使用技能:STR*5
うちわ	1d2ダメージ	使用技能:DEX*5

■. 基本の流れ

1. 移動
DEX順に探索者たちの位置を決定する。
2. デスゾーン
デスゾーンが指定され、その位置にいた探索者は死亡する。
3. 戦闘
同一マスに複数人が移動した場合のみ戦闘に移行する。
4. 次ラウンドへ
上記の処理を終えたら1.移動へ戻る。

詳しいことは各項目を確認すること。
不明慮な点は卓ごとに臨機応変に改変/改良してください。

■. ゲーム終了条件

- ・生存者が1人になる
- ・生存者が0人になる

■. 移動について

・前提

MAPで区分けされている21区画内を使用する。

生存者は毎ターン1回「移動判定」を行う。その結果に従い「移動する / しない」「どこへ行くか」を決めることになる。

また、同区画に2人以上の人間が存在する場合、戦闘が発生する。

・移動の流れ

1. そのターンの生存者を確認
2. 生存者一人一人に「移動判定」を行う
 - a. 移動成功 → 行き先を決定し、移動する
 - b. 移動失敗 → その場に留まる
3. 区画ごとに人数をチェック
複数人が存在する区画で戦闘を行う

・移動判定

移動するかどうかの判定を行う。

choiceダイスを使用する、またはPOW*5で「移動できたかどうか」を判断する。
(配布データではchoiceダイスを採用)

・行き先の決め方

生存者が現在いる区画に隣接している区画へ移動することが出来る。
移動先はchoiceダイスで判定する。

・移動失敗時の処理

移動判定にて移動しないことを選択した生存者は「その場に留まる」ことになる。

・同じ区画に複数人がいる場合

区画内の人数が1人になるまで戦闘を行う。この戦闘は回避不可である。詳しい戦闘ルールは「戦闘について」を参照。

■. デスゾーンについて

マップ21区画の中に発生する「確定死亡」ゾーンを「デスゾーン」と呼称する

- ・デスゾーンは1ターンごとにランダムに追加されていく
- ・デスゾーン化した区画に「そのターン開始時点で存在していた生存者」は即座に死亡する
- ・デスゾーン化した区画には侵入不可
- ・デスゾーンは重複しない

また、デスゾーンの増加は以下の通り

- ・1～10ターン目 : 毎ターン1区画追加
- ・11～15ターン目 : 毎ターン2区画追加
- ・16ターン名以降 : 残った非デスゾーンをすべてデスゾーン化

(※この際転校生がタグの効果を使用していなかった場合、転校生のみ生存となる)

■.戦闘について

■命中率

武器の命中率は武器ごとの値ではなく、「STR*5」や「DEX*5」等のキャラクターごとの能力値依存で個別に算出することになる。
また、近接戦闘技能などは最初に調整した「もともとの技能値の半分」の値で振ることが出来る。

■回避

回避判定は基本行うことが出来ない。
ただし、タグ「ラッキー」のキャラクターはそのままの値で回避を振ることが出来る。

■クリティカル・ファンブル

クリティカル:ダメージ2倍
ファンブル :自身に1d2ダメージ

また、当ゲームでは「戦闘ダイス」以外のクリティカル/ファンブルは不適用。

■武器交換

戦闘にて勝利した生存者は、自身が倒した人物が所持していた武器と自分の武器を交換することが可能です。

■複数戦(乱戦)

1対1以上の人数が同区画に存在する場合「乱戦処理」を行う。処理は以下の通り。

1. 全員のDEXを並べ、行動順を確定
2. 行動者は「1d人数」で攻撃ターゲットを決定し、攻撃を行う
3. HP0になったものから即座に脱落する
4. 最後の一人になるまで以上の処理を繰り返す

※「相手の命中率を下げる系の妨害」はターゲットされた時のみ適用

■. 生存人数が2人の場合

勝敗がデスゾーンで決定されてしまうことを防ぐため、残り人数が二人になった時点で対一の勝負フェーズへと移動する。生存者たちは現在地に関わらず同エリアへ移動させられ、強制的に戦闘を行わされることになる。

この勝負の勝敗により、本ゲームの優勝者が確定する。

また、「15ターン目までに残り人数が2人にならなかった」「乱戦処理により最終戦闘を行わずとも残り人数が1人になった」等の場合にはこの処理は行われない。

■ 死亡条件

- HPが0になる
- デスゾーンにいる

すべての戦闘は「逃亡」することが出来ず、同エリアにいるものが1人になるまで戦闘を行う。

■ クレジット

著：定規 / 定規の黒板 (<https://vat0uq.booth.pm/>)

■ 更新履歴

:タグ効果の変更

:武器ガチャ画面修正

:武器交換システム追加

:ステータス補正変更

:最終局面処理追加

:表記ミス修正