

# 『デスゲームパラダイス』ルールサマリー

## イントロダクション

『デスゲームパラダイス』は、生死を賭けた遊戯——“デスゲーム”をテーマとしたテーブルトークロールプレイングゲーム（以降、TRPGと略す）である。

舞台は、デスゲーム運営組織「デスパラダイス」によって、デスゲームが密かに開催されている、現代日本によく似た世界。

PCたちは、デスゲームの競技者となってチームを組み、勝利と生還を目指し、デスゲームに挑む。

## ルールサマリー

### ■判定

[2D6（六面体ダイス2個の出目の合計）+判定値（GMに指定された能力値）]で達成値を算出する。達成値が難易度以上なら成功。

- ・**クリティカル**: 出目が12なら自動的に成功となる。
- ・**ファンブル**: 出目が2なら自動的に失敗となる。

**チームエイド**: シナリオ1回。他のPCの判定を振り直し可。

**協力者**: シナリオ1回。対策判定の達成値に+2。

**得意技**: シナリオ1回。自身の判定値を任意の能力値に変更。

### ■神業

シナリオ1回。以下の効果の中からひとつ選択して使用できる。

- ・**効果①**: 自身の判定をクリティカルに。
- ・**効果②**: デッドラインを+1。
- ・**効果③**: エンディングを自由に演出可。

### ■GP（グロウアップポイント）

GPを獲得することで、PCはグロウアップ効果を得られる。

#### GPの獲得方法

- ・**ライフバスを演出**: GP1点。
- ・**対策判定に成功**: GP1点（クリティカル時は2点）。
- ・**攻略判定に成功**: GP1点（クリティカル時は2点）。
- ・**デスゲームを攻略**: GP1点（すべてのPC）。

### ■デス

**デス**: PCがデスゲーム脱落に直結する心身的ダメージを受け死亡し、ゲームから除外された状態。

**デッドライン**: 攻略判定に挑戦可能な回数（最低1）。これを超えるとデスを受ける。

### ■メモリアルPC

いつでも宣言可。宣言することで、デスを受けていても、得意技と神業の効果を他のPCに使用できる。

神業と得意技の使用回数を「1」に、協力者とチームエイドの使用回数を「0」に変更。

### ■その他

**遊戯トラック**: マスターシーン以外のシーンの開始時にひとつ上昇。一定値に達すると、破滅ペナルティが発生。

**破滅ペナルティ**: PCが苦境に陥っていき様を表現したもの。破滅ペナルティの効果は重複。

**PG（パーソナルゴール）**: 達成できていれば、個別エンディングを行える。

\*自己使用に限り複製を許可します。

© 2026 FarEast Amusement Research Co.,Ltd. ©アークライト／新紀元社