

この世界で、キミは何にだってなれる

どこへだって行ける

さあ、21ポイントのラックを持って、旅立とう

冒険の舞台はここにある

URL https://luck-out-1.moo.jp/wordpress/

目次

1 ： はじめに/世界観

2 ： サンプルキャラクター

- 騎士（剣＋奇跡）
- 守人（弓＋ダガー）
- 吟遊詩人（召喚＋細剣）
- 学者（魔術＋爪）
- 双剣士（剣＋弓）
- 商人（弓＋魔術）

3 ： 冒険者作成

- 名前種族
- 職業
- ギルド
- 習得技/武器
- 基礎技能/変動ステータス
- 特性
- 詳細技能
- その他

4 ： アイテムガイド

- 物価と貨幣

5 ： 技能判定

6 ： 戦闘

- ロストと成長

7 ： ワールドガイド

- サンプルシナリオ「奪われた報酬」

キャラクターシート

- ルール+情報早見表

Luck oUt 1について

Luck oUt 1（ラックアウト・ワン）とは、少人数で、初心者も遊びやすく、GMも進行しやすく、かつシナリオも作りやすいことを目標とした、D100判定お手軽ファンタジーTRPGシステムである。

世界観やキャラメイクの自由度高め。
ただ、基本的に根は善人であることが望ましい。

戦闘は軽めで、ロールプレイや探索を楽しみたい人向け。

※ダイスコマンドはクトゥルフ神話TRPGなどでハウスルールとして用いられるCCBを利用可能。

システム利用規約

Luck oUt 1はフリーかつオープンソースのTRPGシステムであり、商用、非商用問わず、連絡不要で自由に利用することができます。
また、ルールの改変なども自由に行えます。
ぜひ、楽しむためのツールとしてご利用下さい。

また、当ルールを使用したことで発生したいかなるトラブルにも一切関与いたしません。

画像等利用規約

Luck oUt 1に使用している画像類はそいちが作成しています。

禁止事項

・AI学習
・Luck oUt 1以外のシナリオに使用

可能（クレジット表記不要・報告不要）

・ロゴ、BF素材の使用、加工、色変更。自作シナリオへの同梱。
（トレーラー画像にロゴを使用する等。）
・卓報告などのスクリーンショット映り込み
（ネタバレにはご配慮ください）

可能（クレジット表記必要・報告不要）

・NPCや背景、敵画像を自作シナリオに利用。
（画像作成：そいち、等クレジット記載をお願いします。）

著者・ルールブック制作：そいち
連絡先：https://forms.gle/unL2dA5JpbcFyi5n8

1：はじめに / 世界観

用語（TRPG界隈によって諸説有り）

GM（じーえむ）
ゲームマスター。ゲームの進行をする人。

PL（ぴーえる）
プレイヤー。ゲームに参加する人。

PC（ぴーしー）
プレイヤーキャラクター。このゲームの主役。冒険者。

NPC（えぬぴーしー）
ノンプレイヤーキャラクター。街の住民や敵など。GMが動かす。

GPC（じーぴーしー）
ゲームマスターキャラクター。GMがPLと冒険する場合に使う。PCと同様に判定有り。主役というよりはお助けキャラ。ナビゲーター。

PT（ぱーてぃ）
冒険者の集まり。ラクワンは基本的に複数人のPTで遊ぶ。

ラクワン
Luck oUt 1（ラックアウトワン）の略。
このゲームシステム。 大文字の位置が変なのは個性付け。

D（でぃー）
ダイス。ラクワンでは主に1D100で判定を行う。
（0～9と、00～90のダイス各1個を同時に振って判定する。）
ダイスの前の数字はダイスの数。2D6であれば、6面ダイスを2個振るという意味。
※1d100のみ例外。パーセンテージダイスは2個で1セットのため、2個振っても1D100。
ラクワンは1D4、1D6、1D8、1D100、1D12、1D20を使用する。

HO（ほ）
ハンドアウト。キャラクター作成時にシナリオから指示があるときに使う。公開と秘匿がある。
例：公開 HO1 君は無実の罪で国に追われている、等

継続
前に作ったPCを別のシナリオに連れて行くこと。

卓
TRPGのセッション。

キャラシ
キャラクターシート。

世界観

この世界には運…つまりluck（ラック）が明確に存在している。
なぜなら皆、平等に21のラックを持ち、この世に生まれ落ちるからだ。

ヒトは本能で、ラックの存在を認知している。
己の心臓を直接見ずとも、鼓動でその存在を認知しているように。
ラックは日々の生活で、勝手に増え、勝手に消費されている。
そして、使い切ることのないようセーブされている。

明確にラックの数値を感じ取れるのはごく一部の者だけである。
多くの人々にとって、ラックとは存在しているが不明瞭なものだ。
故に、神秘、信仰、畏れと結びつけられてきた。
ある大陸では「神のお告げを守り、善行を積めば、ラックに満ちた幸福な人生を得られる。」そう語る宗教が広く信仰を集め、宗教国家となった。
ある戦乱の地では、悲劇的な宿命に抗う力に喩え、兵士を奮い立たせた。

PCである君たちは、ラックの数値を明確に感じ取れる存在であり、その中でも稀な
『自身の正確なラックを知覚し、多少であれば操る』
ことができる存在である。
だが用心することだ。そのような者は、大きな成功を掴む一方で、自身のラックを全て使い果たし、灰の魔物へと変貌してしまうのだから…。

この世界の多くは、未知である。
あらゆる種族が住み、大陸や、島が存在する。
多種多様な気候や風土、国があり、鉄製品が流通し、戦争や対立もある。
宗教があり、神がいる。
奇跡と呼ばれる神聖魔法、秘術と呼ばれる精霊魔法。禁術と呼ばれる闇魔法がある。
主な敵対種族として野生動物や魔物が存在し、魔王が君臨する地域もある。
失われた歴史や、古代文明だってある。
だが幸いにも、現在、世界のほとんどの言語と貨幣は共通である。

そんな世界で、君たちは各職業ギルドに属した『冒険者』となり、様々な経験をしていくことになるだろう。

要約：この世界にはラックと呼ばれる21点のステータスがある。
PCはそれを知覚して使える珍しい人。
ただし、ラックを使い切ると魔物になってキャラクターロストする。
世界やキャラ設定は自由度高し。
このシステム上、PCはどんな職業であろうとも、一旦、冒険者というくくりで扱われる。

魔物について

この世界にはスライムやゴブリン、オークなどのいわゆる魔物と呼ばれる存在が生息しており、ヒトとの勢力争いを続けている。

その中でもごく一部、黒き炎のようなものを纏った灰色変異体が存在しており、彼らは通常のものよりも遙かに強く、攻撃的であり、ラックを宿した存在全般に強い殺意を抱いている。元々灰色の魔物も存在するが、炎の有無、凶暴性などから変異体の見分けは容易である。

魔物とは基本的に意思の疎通ができないが、僅かながら自我を持ち言葉を話す個体も存在する。また、同種の魔物を従える事例が報告されている。

ほかにも、魔物は精霊を良質なエネルギー源として捕食する事例が報告されており、それによってエレメンタルのバランスが崩れ、自然災害が発生することが分かっている。

生態系の頂点であるドラゴンには、精霊由来のものと、魔物由来のものがおり、外見での判断は非常に困難である。



一般グリーンスライム

あるとき我々の神は　荒廃したこの世界に気付き
哀れに思った

神は光を与え　そこに住まう命を作った
豊かになった世界で　命たちは神を愛し　感謝した

それを邪なものが見ていた

そのものは　神と豊かな世界を羨み　真似をして命を作った
しかし　神が命に分け与えた光…すなわちラックだけは真似られなかった

それが作った命は　代わりに悪しき闇…すなわち魔力を宿した
故に魔物は壊し　奪おうとすることしかできぬ

我々は　光宿す者
神にラックを与えられし者

偽物に負ける道理などありはしない。

或る古い教会遺跡に刻まれた創世記

これは教会勢力から支持されている創世記の一説である。真偽は不明だが、この世界は魔物とヒトの収斂進化のようなものがおきており、人間と魔人、エルフとダークエルフ、犬獣人とコボルト、妖精とグレムリンなど、ヒトと魔物との間で類似する種が多く存在しているのは事実である。

見分け方として、ラックの有無や、言語能力、凶暴性などが上げられるが、一部高知能で会話可能なものも存在している。

決定的な違いは魔力の所持であり、これにより多種多様な魔法や技を使用する。

禁術はこの魔物の使う魔法がベースとなっており、魔力の代わりに自身の体力を消費している。
しかしながら、まだまだ解明は進んでおらず、ヒトが安定して使用できる技は少ない。

2：サンプルキャラクター

登録冒険者認定証

ver 1A

名前　サンプル騎士　　種族　人間族

職業　騎士　　所属ギルド　傭兵



習得技	速度／対象範囲／対象数／必中or▼判定技能／ダメージ／補足
軽近接技	速度1／近／単体／必中／2d6
重近接技	速度3／近／複数／▼近接戦闘／2d6／★必殺技可
小奇跡	速度1／単体／▼奇跡／ラック1

魔法 奇跡	・癒しの光　近　1d12＋消費ラック点の回復 ・裁きの雷　遠　1d12＋消費ラック点の攻撃 ・加護の輝き　近　味方もしくは自分のダメージ（回復値）判定時、追加で1d付与。効果は任意の1ラウンド。

基礎技能	体	技	知	感	心	各+ 4
自由点	8	1	3	4	8	0
合計	12	5	7	8	12	

※自由配分点24／各技能の最大値は12／判定時は基礎技能×5

武器　ロングソード/タリスマン

ＨＰ　27　　ラック　21

特性

冴え	【感】直感に+20の補正値

所持金　304 G

資産　　G

取得上限80　最低値1　自由点70(補正値に記入)

	詳細技能	技能点	補正値	合計
	近接戦闘	71		71
体	応急手当	1		1
120	力	40		40
	身軽	5		5
残	尋問	1		1
0	俊敏	2		2
	狙い撃ち	10		10
技	気配	32		32
50	制作	1		1
	器用	1		1
残	操縦	1		1
0	野生	5		5
	禁術	1		1
知	分析	20		20
70	交渉	20		20
	識字	20		20
残	学術	8		8
0	考古学	1		1
	秘術	1		1
感	直感	40	20	60
80	視覚	15	15	30
	聴覚	15	15	30
残	芸術	5		5
0	味覚	4		4
	奇跡	59	5	64
心	信用	28	15	43
120	意思	30	20	50
	心理	1		1
残	浄化	1		1
0	応援	1		1
	合計	440	90	

基本装備枠

水筒、革袋、ハンモック、ランタン、砥石、火打ち石
肖像画の入ったペンダント

消耗品枠	
	毒消し　1
携帯食料　4	ロープ　1

好き／嫌い

好き／　善行、戦闘
嫌い／　悪、陰気

メモ

元聖騎士なので奇跡が使える。
なぜ辞めたのか本人は語りたがらない。

冒険記録　日付、シナリオ名、獲得技能点数など

登録冒険者認定証

ver 1A

名前　サンプル守人　　種族　エルフ

職業　守人　　所属ギルド　狩人



習得技	速度／対象範囲／対象数／必中or▼判定技能／ダメージ／補足
軽近接技	速度1／近／単体／必中／2d6
軽遠隔技	速度1／遠／単体／必中／1d8
重遠隔技	速度3／遠／複数／▼狙い撃ち1d8／★必殺技可

魔法	
—	—

基礎技能	体	技	知	感	心	各+4
自由点	2	11	2	8	1	0
合計	6	15	6	12	5	

※自由配分点24／各技能の最大値は12／判定時は基礎技能×5

武器　弓/ダガー

HP　21　　ラック　21

特性

冷静	【心】意思に+20の補正値

所持金　322 G

資産　　G

取得上限80　最低値1　自由点70(補正値に記入)

	詳細技能	技能点	補正値	合計
	近接戦闘	1		1
体	応急手当	1		1
60	力	1		1
	身軽	40	10	50
残	尋問	1		1
0	俊敏	16	30	46
	狙い撃ち	73		73
技	気配	29	30	59
150	制作	1		1
	器用	1		1
残	操縦	1		1
20	野生	25		25
	禁術	1		1
知	分析	1		1
60	交渉	1		1
	識字	20		20
残	学術	1		1
0	考古学	36		36
	秘術	1		1
感	直感	20		20
120	視覚	58		58
	聴覚	20		20
残	芸術	1		1
0	味覚	20		20
	奇跡	1		1
心	信用	1		1
50	意思	40	20	60
	心理	1		1
残	浄化	6		6
0	応援	1		1
	合計	420	90	

基本装備枠

革袋、火打ち石、砥石、石鹸

消耗品枠	
	矢束　1
ロープ　2	薬草　3
携帯食料　2	

好き／嫌い

好き／　甘いもの、水浴び

嫌い／　辛いもの、苦いもの

メモ

森に潜み、密猟者を狩るタイプの狩人

冒険記録　日付、シナリオ名、獲得技能点数など

登録冒険者認定証

ver1A



名前　サンプル吟遊詩人　　種族　人間族

職業　吟遊詩人　　所属ギルド　止まり木

習得技	速度／対象範囲／対象数／必中or▼判定技能／ダメージ／補足
軽近接技	速度1／近／単体／必中／2d6
弱秘術	速度1／召喚数1／▼秘術／契約札1
強秘術	速度3／召喚数2／▼秘術／契約札2

魔法 秘術	・ゴーレム　近　HP10のゴーレムを前衛に召喚。戦闘行動は行わない。自分が前衛にいた場合、後衛に下がっても良い。 ・サラマンダー　近　単体　火を吐き、1d12の攻撃。サラマンダーは攻撃後に消滅する。 ・ウンディーネ　遠　単体　水を対象に纏わせ、弱点を暴く。対象者は以降被ダメージ2倍。ウンディーネは直後に消滅する。

基礎技能	体	技	知	感	心	各+ 4
自由点	1	6	3	10	4	0
合計	5	10	7	14	8	

※自由配分点24／各技能の最大値は2／判定時は基礎技能+5

武器　笛／レイピア

HP　20　　ラック　21

特性

仲間思い	心/応援に+20の補正値

所持金　102 G

資産　　G

取得上限80　最低値1　自由点70(補正値に記入)

	詳細技能	技能点	補正値	合計
体	近接戦闘	1		1
	応急手当	10		10
50	力	1		1
	身軽	1		1
残	尋問	1		1
0	俊敏	36		36
技	狙い撃ち	1		1
	気配	35		35
100	制作	10		10
	器用	48		48
残	操縦	1		1
0	野生	5		5
知	禁術	1		1
	分析	10		10
70	交渉	35		35
	識字	1		1
残	学術	1		1
0	考古学	22		22
感	秘術	71		71
	直感	25		25
140	視覚	1	10	11
	聴覚	28	20	48
残	芸術	10	40	50
0	味覚	5		5
心	奇跡	1		1
	信用	30		30
80	意思	5		5
	心理	15		15
残	浄化	1		1
0	応援	28	20	48
	合計	440	90	

基本装備枠

キャンプセット・水筒・ランタン・財布

消耗品枠

	開錠具 1
燃料油 1	携帯食料 2
契約札 3	

好き／嫌い

好き／　自由、お酒、合奏、お金、ギャンブル

嫌い／　読書、運動、使命、借金

メモ

楽しいことをして生きていたい自由人。
生まれが秘術師系の家系だったが、祠を延々と守り続ける
将来が嫌すぎで出奔した。
金が好きだが、浪費家のため財布が軽い。

冒険記録　日付、シナリオ名、獲得技能点数など

登録冒険者認定証

ver1A

名前 サンプル学者　種族 獣人（ネコ）

職業 学者　所属ギルド 禁術



習得技	速度／対象範囲／対象数／必中or▼判定技能／ダメージ／補足
弱禁術	速度1／単体／▼禁術／HP3
強禁術	速度3／複数／▼禁術／HP5
軽近接技	速度1／近／単体／必中／2d6

魔法 禁術	・集中　遠　1d20の詳細技能値を任意の1ラウンド分味方に付与。 ・闇の牙　遠　1d10+消費体力点の攻撃 ・影縛り　近　敵を任意の1ラウンド行動不能にする。

基礎技能	体	技	知	感	心	各+ 4
自由点	2	2	12	7	1	0
合計	6	6	16	11	5	

※自由配分点24／各技能の最大値は2／判定時は基礎技能+5

武器 魔術書／爪

HP 21　ラック 21

特性

探求者	【知】学術に+20の補正値

所持金 584 G

資産 G

取得上限80　最低値1　自由点70(補正値に記入)

	詳細技能	技能点	補正値	合計
体	近接戦闘	1		1
60	応急手当	1		1
	力	1		1
	身軽	35		35
残	尋問	1		1
0	俊敏	21		21
技	狙い撃ち	1		1
	気配	25		25
60	制作	4		4
	器用	4		4
残	操縦	1		1
0	野生	25		25
知	禁術	70		70
	分析	25	20	45
160	交渉	1		1
	識字	25	20	45
残	学術	35	20	55
0	考古学	4	20	24
感	秘術	1		1
	直感	1		1
110	視覚	55	10	65
	聴覚	25		25
残	芸術	3		3
0	味覚	25		25
心	奇跡	1		1
	信用	40		40
50	意思	6		6
	心理	1		1
残	浄化	1		1
0	応援	1		1
	合計	440	90	

基本装備枠

キャンプセット、火打ち石、水筒、財布、筆記具、ノート

消耗品枠	回復薬 1
毒消し 1	携帯食料 4
ロープ 1	

好き／嫌い

好き／　本、推理、解読、毛の手入れ

嫌い／　尾を触られること、汚いもの

メモ

基本的に塩対応だが、仲間には穏やかで温厚な獣人。
本能を出すのは恥ずかしいと思っているタイプのヒト。

冒険記録　日付、シナリオ名、獲得技能点数など

登録冒険者認定証

ver 1A



名前　サンプル商人　　種族　角小人

職業　郵便配達人　　所属ギルド　止まり木

習得技	速度／対象範囲／対象数／必中or▼判定技能／ダメージ／補足
軽遠隔技	速度1／遠／単体／必中／1d8
重遠隔技	速度3／遠／複数／▼狙い撃ち1d8／★必殺技可
強禁術	速度3／複数／▼禁術／HP5

魔法 禁術	・集中　遠　1d20の詳細技能値を任意の1ラウンド分味方に付与。 ・闇の牙　遠　1d10+消費体力点の攻撃 ・影縛り　近　敵を任意の1ラウンド行動不能にする。

基礎技能	体	技	知	感	心	各+ 4
自由点	6	3	10	2	3	0
合計	10	7	14	6	7	

※自由配分点24／各技能の最大値は2／判定時は基礎技能5

武器　ミニボウ/魔導札

HP　25　　ラック　21

特性

太陽	【心】応援に+20の補正値

所持金　334 G

資産　　G

取得上限80　最低値1　自由点70(補正値に記入)

	詳細技能	技能点	補正値	合計
	近接戦闘	1		1
体	応急手当	1		1
100	力	50		50
	身軽	2		2
残	尋問	1		1
0	俊敏	45		45
	狙い撃ち	65	5	70
技	気配	1		1
70	制作	1		1
	器用	1		1
残	操縦	1		1
0	野生	1		1
	禁術	69	5	74
知	分析	10		10
140	交渉	49	30	79
	識字	10	10	20
残	学術	1		1
0	考古学	1	20	21
	秘術	1		1
感	直感	1		1
60	視覚	6		6
	聴覚	1		1
残	芸術	50		50
0	味覚	1		1
	奇跡	1		1
心	信用	50		50
70	意思	1		1
	心理	1		1
残	浄化	1		1
0	応援	16	20	36
	合計	440	90	

基本装備枠

お手紙、荷物、キャンプセット、雨具、火打ち石、お財布
ランタン、水筒

消耗品枠	
矢束 1	燃料油 1
回復薬 1	携帯食料 4
	毒消し 1

好き／嫌い

好き／　感謝、謝礼、お話
嫌い／　人混み

メモ

角人と小人のハーフ。小さいけど力持ち。

冒険記録　日付、シナリオ名、獲得技能点数など

3：冒険者作成

登録冒険者認定証、すなわちキャラクターシート（キャラシ）は、この世界で君の身分証明となる書類だ。読み進めながら記入していってほしい。
キャラシは、巻末に掲載している。

オンラインで遊ぶ場合Googleのスプレッドシートで使えるExcel形式のキャラクターシートの利用をお勧めする。
これはLuck oUt 1の公式ページからDLでき、Googleアカウントがあれば無料で使用できる。

Excel形式のキャラシには、ココフォリア用のキャラコマ生成ツールが付属している。

名前
キャラクター名。自由

種族
実体があって会話が可能であれば基本的には自由。
人間及び亜人系統が望ましい。人間も亜人も、総称して『ヒト』と呼ぶ。技能に影響しない。

例　：人間、エルフ、小人、獣人、ドワーフ、鳥竜人、角人、鬼、木人、ゴーレム、半神…等。

※GMが許可すれば、ヒトですらなくともよい。（会話できる猫など）

職業

初めてPC作成をする場合、下記の職業サンプル利用をお勧めする。職業を自由に決めたい場合は、それに合う習得技を3つ自由に選ぶ。
※詳しくは、「習得技」を参照。

【職業サンプル・基本職系】

戦士系職
習得技能：軽近接技、重近接技　軽遠隔技
例：戦士、騎士、剣士、傭兵、賞金稼ぎ、等



狩人系職
習得技能：軽近接技、軽遠隔技　重遠隔技
例：狩人、傭兵、賞金稼ぎ、守人、クラフター、等



禁術系職
習得技能：弱禁術、強禁術、軽近接技
例：魔術師、学者、隠者、考古学者、等



秘術系職
習得技能：弱秘術、強秘術、軽近接技
例：召喚師、占い師、守人、錬金術師、等



奇跡系職
習得技能：小奇跡、大奇跡、軽近接技
例：巡礼者、司教、神官、神学者、等

【職業サンプル・複合職系】

旅芸人職
習得技能：軽近接技、重近接技、
　　弱or強秘術
例：吟遊詩人、旅芸人、踊り子
　ギャンブラー、等

旅人系職
習得技能：軽遠隔技、重遠隔技、
　　弱or強禁術
例：トレジャーハンター、商人、測量士、等



奇跡剣士系職
習得技能：軽近接技、重近接技、
　　大or小奇跡
例：聖騎士、等



禁術剣士系職
習得技能：軽近接技、重近接技、
　　弱or強禁術
例：黒騎士、魔法戦士、等

ギルド

冒険者はギルドに参加することで、そのギルドごとの特典が得られる。自由を求めるなら、無所属でも構わない。

傭兵ギルド
戦士系技能を持った者が多く所属するギルド。
治安維持を請負う。
ギルドマスターは『薪割りのダグラス』。主なギルドクエストは魔王軍との戦争や、ヒト同士の国家間争い、盗賊の討伐、各地の凶暴なモンスター討伐など。
派生ギルドが多く、戦時になれば敵対することもあるため、派閥毎のまとまりが強い。

加入特典：1シナリオにつき、名工の研ぎ、仕立いずれかひとつ、半額。

狩人ギルド
遠隔攻撃系技能を持った者が多く所属するギルド。環境保護を請負う。
ギルドマスターは『メイベル・リースティ』。
主なギルドクエストは、生態系の維持、調査、記録。食糧供給、野生動物の保護や数量調整、密猟者の討伐など。
個人主義の傾向が強く、縄張り意識が強い。

加入特典：矢、投げナイフなどの消耗品無償支給。

禁術ギルド
闇魔術を扱う者が集まるギルド。魔物と禁術の研究発展が目的。
ギルドマスターは『闇喰らいのロアード』。
主なギルドクエストは魔物の捕縛、検体の回収。
そこに所属するものは多くを語らない。ギルド施設も、一見すると普通の店舗であり、証を見せることでギルドとしての利用ができる。
活動初期の禁術ギルドでは生贄などの過激な行動が見られ、そのために正教の武闘派と争いの末、大規模な虐殺があった。しかしその歴史は双方から秘匿されている。

加入特典：技能補助系札、1シナリオ1枚半額。

秘術ギルド
精霊魔法を扱う者が集まるギルド。精霊との交流、守護、観測が目的。
ギルドマスターは『ジオルケ=アーリスター』。主なギルドクエストも上記にある通りだ。
かつて秘術は、長命種が長きにわたる精霊との精神的対話の果てに契約を結び、使える術であった。現マスターのジオルケは己が契約したゴーレム、サラマンダー、ウンディーネとの契約代行者となり召喚札を作成。直接の契約者ではなくとも、精霊を召喚することが可能となった。この功績により、秘術師人口は増えることとなる。
秘術師ギルドは今、二分されている。古来から続く精霊の守護を目的とした秘術派と、精霊の支配、コントロールによって文明の発展を目指す錬金術派だ。

加入特典：1シナリオ1枚、契約札支給。

正教
正教を信仰するものが集まる集団。ヒトの幸福が主目的。
詳しくはワールドガイドの「正教と大教会連盟について」を参照。

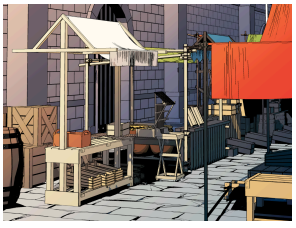
加入特典：1シナリオ1枚、加護札支給。

止まり木ギルド
臨時所属が可能な自由ギルド。ギルドマスターは『ムーア』。大柄なフクロウの獣人で運営には同族の鳥類獣人が多い。そのため情報伝達は正教に次ぐ速さ。
ギルド施設も多く、一部村などもカバーしている。他ギルドのクエスト代行も行う何でも屋。
自由であるがゆえに、所属には身分証明もしくは面接が必須。
身分証明や登録料によってアクセスできる情報や、ギルドを利用した通信伝達などに差がある。吟遊詩人という職業の始まりは、止まり木ギルドの伝令員とも言われる。

加入特典：ギルド運営の宿場と食堂の利用料半額。

一部、ギルドを閉め出している独立国や、少数民族なども存在している。







習得技

習得技の分類は物理系4種、魔法系6種の全10種。3つまで習得可。
魔法は、1つ習得すればその分類の全ての魔法が使える。

例:小奇跡を習得した場合、癒やしの光、裁きの雷、加護の輝きが使える。

《物理系》4種

・軽近接技　・重近接技
・軽遠隔技　・重遠隔技

《魔法系》6種

・弱禁術　・強禁術
・弱秘術　・強秘術
・小奇跡　・大奇跡

近接…剣や斧、槍などを扱い攻撃する。範囲は自分のいるブロックと前方1ブロック。

遠隔…弓や投げナイフなどを扱い攻撃する。範囲はフィールド全体。

軽…技能判定不要。単体に対し必中技。先制を取る。

重…技能判定必要。攻撃範囲が広い技。敵の軽攻撃後に動ける。

弱と強、大と小もおおむね似たような違いだが、魔法系技は全て技能判定が必要となる

《物理系》

速度/対象範囲/対象数/必中or▼判定技能/ダメージ/補足

軽近接技
速度1/近/単体/必中/2d6

重近接技
速度3/近/複数/▼近接戦闘/2d6/★必殺技可

軽遠隔技
速度1/遠/単体/必中/1d8

重遠隔技
速度3/遠/複数/▼狙い撃ち/1d8/★必殺技可

※速度1…先制攻撃　速度3…敵の軽攻撃後の行動
★必殺技…ラック1d4消費でダメージ判定のダイス数を1増やすことができる。
必殺技宣言は技能判定前に行う。

例:重近の場合、前方1ブロックの複数体(いれば)。重遠は敵フィールド全体攻撃。

※詳細は【戦闘】参照

《魔法系》

【魔法解説】

禁術…闇魔法。属性は闇。魔物が使う魔法を、ヒトでも使えるように改良したもの。生命力(HP)を使用する

秘術…精霊魔法。主な属性は火、水、土など自然由来のもの。
精霊との契約が書かれた札と、触媒となる自然物を使用する。
札は使い捨て。秘術師ギルドなどから1枚70Gで購入する。
例:土の精霊を召喚し、触媒の土を素材にゴーレムを生み出す、等

奇跡…神聖魔法。属性は光、雷。基本的に教会組織に所属している者が使用できる。
発動には自身のラックを使用する。

・禁術
(判定失敗時にもコストを支払う)

速度/対象数/▼判定技能/コスト

弱禁術…速度1/単体/▼禁術/HP3
強禁術…速度3/複数/▼禁術/HP5

集中
遠/1d20の技能値を任意の1ラウンド分味方に付与。

闇の牙
遠/1d10+消費体力点の攻撃

影縛り
近/敵を任意の1ラウンド行動不能にする。

・秘術
(判定失敗時、契約札は消費しない)

速度/召喚数/▼判定技能/コスト

弱秘術…速度1/召喚数1/▼秘術/契約札1
強秘術…速度3/召喚数2/▼秘術/契約札2

ゴーレム
近　HP10のゴーレムを前衛に召喚。戦闘行動無し。前衛は後衛に移動可。

サラマンダー
近　単体　火を吐き、1d12の攻撃。
サラマンダーは攻撃後に消滅する。

ウンディーネ
遠　単体　対象者は以降被ダメージ2倍。
ウンディーネは直後に消滅する。

・奇跡
(判定失敗時にもコストを支払う)

速度/対象数/▼判定技能/コスト

小奇跡…速度1/単体/▼奇跡/ラック1
大奇跡…速度3/複数/▼奇跡/ラック3

癒しの光
近　1d12+消費ラック点の回復

裁きの雷
遠　1d12+消費ラック点の攻撃

加護の輝き
近　味方or自分のダメージ(回復値)判定時、追加で1d付与。効果は任意の1ラウンド。

例:重近接技の味方に付与し、攻撃に成功した場合、全体に3d6のダメージ。
ダメージ判定は加護を受けた人が行う。

・武器に関して

武器はキャラ付けなので数値的な違いは発生しない。例を参考に好きな武器を装備しよう。また、大は小を兼ねるということで、長剣で軽近接技を使用して構わない。
当然、色々な武器を持っていてもいい。

軽近接技武器
例:短剣、片手斧、アイアンナックル、爪

重近接技武器
例:長剣、大槌、ハルバード、メイス

軽遠隔技武器
例:ライトボウ、スローイングナイフ、石

重遠隔技武器
例:ロングボウ、投げ槍、ボウガン

禁術
例:短剣、杖、魔術書、獣の牙の腕輪

秘術
例:発火石、清水、土人形、流水石

奇跡
例:聖書、金製品、アミュレット

基礎技能

基礎技能は、詳細技能のポイントに影響する。項目は、体・技・知・感・心の5個。

基礎点として、全ての基礎技能を4点所持している。
自由点が24あるので、好きに振り分けて良い。各技能の最大値は12まで。

基礎4点＋自由点がPCの基礎技能値。
基礎技能で判定を行う場合、数値×5。
例：体の合計が最低値の4であれば成功値は20%　体の合計が最大値の12であれば成功値は60%となる。。

その他変動ステータス

・HP…15+体
・ラック…21
（継続PCでもシナリオ開始時は21スタート
※復活者除く）

・所持金　1d100×10G
（初期資金。継続の場合は持ち越し。追加入手なし。）

・特性

いずれか一つ。詳細技能に影響するものもある。補正値欄に記入。

※下記はサンプルであり、必ずしも該当の名称を使用する必要はない。

《自由記入》	いずれかの詳細技能に+20の補正値
復讐者	いずれかの戦闘系技能に+20の補正値
大柄	好きな【体】系技能に+20の補正値
悠久	好きな【知】識系技能に+20の補正値/長命種
鋭敏	気配、捜索、聴覚のどれか一つに+20の補正値
慈愛	【体】応急手当に+20の補正値
強靭	【体】力に+20の補正値
翼	【体】身軽に+20の補正値 多少飛べる。
軍事経験	【体】尋問に+20の補正値
健脚	【体】俊敏に+20の補正値
クリエイター	【技】制作に+20の補正値
小柄	【技】器用に+20の補正値
風読み	【技】操縦に+20の補正値
自給自足	【技】野生に+20の補正値
聡明	【知】分析に+20の補正値
美貌	【知】交渉に+20の補正値
読書家	【知】識字に+20の補正値
探求者	【知】学術に+20の補正値
古代種	【知】考古学に+20の補正値
冴え	【感】直感に+20の補正値
アーティスト	【感】芸術に+20の補正値
美食家	【感】味覚に+20の補正値
名家	【心】信用に+20の補正値
冷静	【心】意思に+20の補正値
繊細	【心】心理に+20の補正値
エクソシスト	【心】浄化に+20の補正値
太陽	【心】応援に+20の補正値
資産家	シナリオ開始毎に、1000Gを追加で所持。
天才	詳細技能のどれか1つ、取得可能最大値が90になる。
狂戦士	HPが0になっても気絶しない。

・詳細技能

・詳細技能は、体、技、知、感、心の5グループあり、各6つの技能が存在している。
・各基礎技能×10のポイントをグループ毎に付与。
例：体の基礎技能が11ある場合、110点を体のグループである近接戦闘、盾、力、跳躍、尋問、俊敏へ自由に振り分ける。

・それ以外に自由点が70。好きな技能に振り分けて良い。補正値欄に記入する。
1つの詳細技能の取得上限は80。
最低値は1。

体

近接戦闘
近接攻撃の命中判定。
戦闘に関する知識。
応急手当
成功で1d6の回復。
1つの傷に1回まで。
力
力の判定。重量物を動かす。
相手を拘束する等。
身軽
高く飛ぶ。飛び込む。
水泳などの判定。
尋問
力で相手を威圧する。
敵の口を割る。軍事知識。
俊敏
素早く動く。罠の回避、戦闘からの逃亡など。

技

狙い撃ち
遠距離攻撃の命中判定。投擲など。
気配
物陰に隠れる、物体を隠す等。
制作
物体の作成や修繕の判定。ハシゴ、編みカゴ、獣用の罠等。
器用
手先の判定。鍵の開錠。罠の解除。
壊れやすい品を扱う等。
操縦
乗り物の操縦判定。馬車、乗馬、船、騎竜等
野生
嗅覚の判定。動物と心を通わせる。
簡単な植物知識。

知

禁術
闇魔法系統の知識、魔物知識。禁術使用時の成功判定。
分析
思考による判別。調査。薬品知識。
数学知識。
交渉
相手から情報を引き出したり、金銭の交渉に使用。話術。
識字
難解な本を読み解く。該当の資料を見つけ出す。筆記する。
学術
生物学、地理学、人類学などの知識
考古学
古代文字の解読、歴史などの知識、歴史的物品の鑑定など。

感

秘術
精霊魔法系統の知識、錬金術知識。秘術使用時の成功判定。
直感
危機察知や、アイディア、ひらめきなど。
視覚
視覚に関する判定。物を見つける。
（目視で）追跡する等。
聴覚
音に関する判定。人混みから有益な情報を拾い集める等。
芸術
楽器の演奏や絵画の制作。芸術知識。
美術品の鑑定。
味覚
毒味や味、調理技能、それに関わる知識。

心

奇跡
神聖魔法系統の知識、教会知識。
奇跡使用時の成功判定。
信用
相手を信頼させる力。社会的地位。
身分、実績の証明。
意思
心の強さ。精神防御。プレッシャーの判定。
心理
嘘を見抜く。精神状態を探る、落ち着かせる。
浄化
小規模な呪いの解除。退魔。魔除けの知識。
応援
技能成功で応援した対象の判定値に上昇補正。GM許可必須。
補正値はGM判断。

基本装備枠・消耗品枠

※【アイテムガイド】参照
事前に購入したい物があれば、自身の所持金を消費し購入可能。

・好き、嫌い　自由記入
・メモ　PCの出自や設定などの記入欄
・冒険記録　通過した日付、シナリオ名、獲得した詳細技能点の数や、思い出などの記入欄。

4：アイテムガイド

・所持品について

所持品は、基本装備枠、消耗品枠、臨時枠に分けられる。

基本装備枠…冒険に使う消耗品以外のもの。フレーバー装備。

例：革袋（水筒）、財布、キャンプセット、ランタン、砥石、火打ち石など。

読書家のキャラクターに本を持たせたり、演奏が好きなら楽器を持っていてもいい。要するに、最初から持っている物である。

消耗品枠…補充や手入れなどで、都度出費がかかるもの。以下に記載のアイテム全般。
1キャラクターにつき、5種類まで装備可能。

消耗品はアイテムごとに所持数上限が決められている。シナリオから指示がある場合はそちらを優先すること。

臨時枠…冒険（シナリオ）中に入手したものをしまっておくところ。冒険前は基本的に空の状態。

冒険終了後、臨時枠にある消耗品は売却してGに換金するか廃棄することになる。
売却額は購入額と同じで良い。
※シナリオ中の消耗品購入による入手は消耗品ポケットを使用する。

・別シナリオから持ち越した特殊な道具は、GMが許可すれば所持していても良い。
消耗品であれば消耗品枠に、そうでなければ基本装備枠に追加しよう。

物価について

ビール、酒類　ジョッキ1杯5G～
店舗での食事　5G～100G　全回復
宿1泊一部屋　50G～260G　全回復
野宿　回復量は状況による。GM判断。

通行証（橋）5G～50G
通行証（街）50G～500G
※住民と旅人で料金が違うことが多い。
上記は旅人料金

馬のレンタル　1日90G～
馬車のレンタル　1日120G～
船での移動　短距離片道　50G
　　長距離片道　1000G～
馬一頭　1000G

寄進　500G～
教会に寄進することで1D4のラックの回復。シナリオ中1回まで。上限突破無し。

薬品類

・戦闘時ラウンド消費無しで使用可能
・1種類につき所持上限は3個まで

薬草　100G　単体のHPを5回復
　※【野生】で道中入手可能
回復薬　200G　単体のHPを10回復
特効薬　600G　単体のHPを全回復
毒消し　100G　単体の状態異常回復
万能薬　1000G　味方全体のHPを15回復
　状態異常も回復

技能補助類

・戦闘時ラウンド消費なしで使用可能
・1種類につき所持上限は2個まで
※札系は全て自分もしくは味方1体に効果付与。誰でも使える。
戦闘以外でも使用可能。

活力札　200G【体】力、身軽、俊敏いずれかの判定に1度だけ＋10の補正
六眼札　500G【感】直感の判定に一度だけ＋20の補正値
鷹目札　200G【感】視覚の判定に一度だけ＋10の補正値
饒舌札　200G【知】交渉の判定に一度だけ＋10の補正値
魔除札　300G【心】浄化の判定に一度だけ＋20の補正値
鱗札　500G　現ラウンド物理ダメージ半減、切り捨て
魔防札　500G　現ラウンド魔法系ダメージ半減、切り捨て
棘札　500G　現ラウンドダメージ+1D6
全体化札 1000G　現ラウンド、軽、小、弱技が全体化する。秘術は効果無し
集中札　900G　現ラウンド、技能判定に＋20の補正値
加護札　600G　即座にラックを1D4回復。上限突破なし。
救急箱　100G【体】応急手当の回復値に＋3の固定値

職業系消費アイテム

契約札　70G　所持上限5
　秘術使いの必需品。
矢束　150G　旅1回分
　※投げナイフなどの消耗品も同価格帯。
開錠具　50G　所持上限3
　ピッキングツール。使い捨て。失敗でも消費する。鍵開けや罠の解除。

一般消耗品

燃料油　50G　旅1回分。ランタンの給油や松明の作成などに。
ロープ　10G　1本5M。高所への移動や、敵の捕縛など。用途は様々。

食料品

1種類につき所持上限は4個まで
携帯食料　1食4G　HP5回復。
　使用は同時に2個まで。
防寒実　5G　食べると30分の間、寒さを感じなくなる。
防暑実　5G　食べると30分の間、暑さを感じなくなる。

武器、防具系

1種類につき所持上限は1個まで

防寒具　100G　寒冷地のデバフ解除。シナリオ使い捨て。
砂漠装備　250G　砂漠でのデバフ解除。シナリオ使い捨て。
名工の研ぎ　600G　武器ダメージに+2　効果は1シナリオ中。
名工の仕立　600G　物理ダメージ2軽減　効果は1シナリオ中。

《GMガイド》
シナリオによって、HPや攻撃力にバフをあたえたい場合は、シナリオ内で入手できる武器や防具を作成してみよう。
（勇者の剣や、賢者の石、オリハルコン装備等）

バトルが多かったり、長めのシナリオでは支給品として薬品類を渡してもいいかもしれない。（購入ではないので消耗品枠を圧迫しない）

資金融通について

パーティ内で金の貸し借りを行って良い。メモ欄などに記載しておくこと。

資産について

冒険者は、所持金（現金）を好きなだけ資産に変更することができる。
ただし、資産を現金化することはできない。

資産が5万G貯まるごとに、冒険者は詳細技能、心/信用に+1点と自由点1点を得る。

※資産額は所持金に加算しないこと。

貨幣について

基本通貨はG（ゴールド）
貨幣価値や物価は、2026年の日本円からゼロ2つ抜いたぐらい。
ただし、住宅価値はさらに4分の1程。逆に薬の類は10倍である。

例：豪邸30万G、村人や町人などの平均的な日給は100G。冒険者であれば200G程度。
賄賂は50Gくらいから効く。相手が酒好きなら1杯おごりでも効くかもしれない。

5：技能判定

ラクワンの技能判定は1D100（10面ダイス（0～9）とパーセンテージダイス（00～90）各1個を使用。
判定し、出た目の合計が自身の技能以下であれば成功。
例:PC1は交渉の判定をした。技能は66。1D100を振り、結果が67。失敗。

1～5はクリティカル（C/大成功）となり、ラックに＋2
96～100はファンブル（F/大失敗）となり、ラックに−2

これは即座に適用される。
後述のラック使用ルールを使う場合、適用後の数値となる。
また、判定した状況によっては、追加で情報が得られたり、より状況が悪化するなどの処理が入る場合がある。

ラック使用について

ダイス判定後、自身のラックを使用し振り直しをすることができる。ただし消費するラックは1回ごとに1D8で判定する。
ラック使用は、技能、戦闘時含め、全ての技能判定に適用できる。

自身のリアルラックに自信があるのなら、気が済むまで連続で使用して構わない。

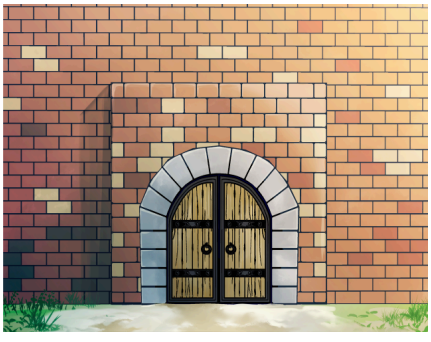
《GMガイド》
・D8の平均値は4.5のため、目安として、ラックは1シナリオ平均4回ぐらい使用できる。ロストを考えなければ。

・判定に難易度をつけたい場合、技能に補正をかけると良い。
例「この頑丈な扉を破壊しようとするなら、近接戦闘の技能に−20%の補正が入ります。」

・ココフォリアなどダイスボットの入ったオンラインツールでこのシステムを使用する場合、システム選択をクトゥルフ神話TRPGにすることで、CCB判定を行うことができる。スペシャルは適用しない。

・もし、対抗判定を行いたい場合は、D100を振り合い、先に失敗した方の負けとなる。敵やNPCなど、技能を持っていない場合、GMの判断に任せる。






6：戦闘

戦闘は、バトルフィールド（BF）にキャラを配置して行う。





※BF外にキャラを配置した場合は戦闘に参加していない扱いになり、探索などを行うことができる。
ラウンド切り替わり時の戦闘準備で途中参加できるが、途中で抜ける場合は、俊敏による逃走判定が必要になる。
敵によっては逃走不可。

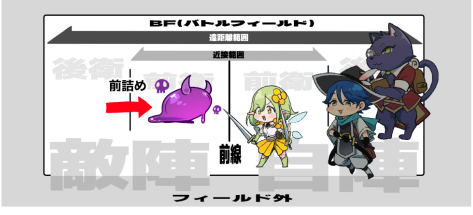
・1ラウンド1行動

・前衛と後衛があり、攻撃速度ごとにダメージ処理を行う。
プレイヤー先行。順番は同速度内であれば自由。

・敵と味方の間に誰も居ないブロックがある場合、強制的に前詰めとなる。
このとき、後衛が2人いるなら、出るのは1人だけでもいい。



敵の前衛を全て倒した場合、直後、後衛が前衛に出てくる。



※例：前衛なしで後衛2人は不可

敵を全員倒す、もしくは味方全員が死亡または気絶すると戦闘終了。

※速度グループに属する者がいない場合は飛ばして次のグループに行く。
※重、強、大の速度3グループのみ、行動時速度1の技に切り替え可能。

ラウンド処理手順

①　戦闘準備

敵味方キャラクターの配置決定と行動手段の決定

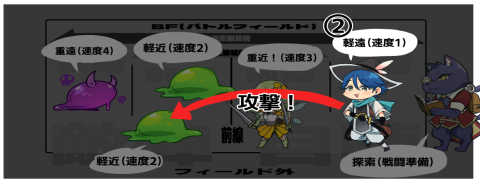


戦闘以外の行動。
- 技能判定（逃走、分析、応急手当てなど。行動消費）
- 薬品や技能補助系アイテムの使用（食料系は不可。行動消費なし）

※BF外にPCがいる場合、ここで処理する。



②↓速度1グループの行動（冒険者の軽武器、小、弱魔法）



③↓速度2グループの行動（敵の軽武器、小、弱魔法）



④↓速度3グループの行動（冒険者の重武器、大、強魔法）



⑤↓速度4グループの行動（敵の重武器、大、強魔法）



戦闘が決するまで以上を繰り返す。

戦闘に関するルール

クリティカルとファンブル

戦闘技能判定によるクリティカルは効果が2倍もしくは最大値（ダメージ、回復量、拘束ターン数等）
倍率は、バフ含めた最終値にかかる。
ファンブルは次ラウンド行動不。

庇う

対象が自分と同ブロックか、後ろにいれば可能。
ダメージを全て肩代わりする。行動消費なし。何度でもできる。

気絶のルール

HPにマイナスは存在しない。HP2で8のダメージを受けても、HPは0となる。
0になると気絶。気絶中は一切の行動不可。
前衛がいるなら、気絶した者は後衛に下げても良い。
回復を受け、HPが1以上になると復帰する。

※敵に気絶のルールは適用されない。
HPが0になった時点で死亡。戦線離脱となる。
PCが峰打ち前言をした場合、気絶にはなるが、即座に戦線から離脱する。

先制攻撃

敵によっては、戦闘開始時に先制攻撃を試みる者も存在する。この場合、①戦闘準備時の最後にPCの代表一人が▼体/俊敏で判定を行い、成功した場合敵の先制攻撃は失敗となる。
失敗した敵は、通常の速度グループでの攻撃に移行する。

死亡と復帰

気絶状態でダメージが入ると死亡。もしくは敵に捕縛され、BFから除外となる。回復による復帰不可。
※特性：狂戦士の場合、HPが0の状態からのダメージで死亡。

死亡からの復帰を試みる場合、1d100を振り、出目が現在のラック未満であれば出目分のラックを消費し、HP最大値で復活。【復活者】となる。
※復帰の判定にも、ラック使用の振り直しは可能。

【復活者】

一度死に、蘇ったものは、体の一部が灰色に脱色し、ラックの最大値が**永続的**に-2になる。
以降、復活する度に、脱色は進行していき、都度ラックの最大値が-2ずつ減少していく。

《GMガイド》
PCの近武器は2d6なので期待値は7。遠武器は期待値は4.5。
奇跡、禁術、秘術は1d10～12なので期待値は6.5↑。奇跡、禁術はそれに固定値が加算されるため、期待値はもっと高くなる。
PC側のHPは最低19最大27。

また、戦闘敗北時、必ずしもPCを死亡させる必要はなく、気絶したヒトを脅威ではないとみなして放置する、金銭目的の敵だったため、身ぐるみ剥がして見逃した、金だけ奪っていった、などの処理でも良い。

キャラクターのロスト

PCが戦闘によって死亡した場合…シナリオ終了後、登録冒険者認定証のメモ欄に、死亡と死因を記入。

ラックを使い切った場合…該当キャラクターは灰の魔物へと変貌。ヒトではなくなる。理性的な思考を失い、ただヒトを襲う怪物と成り果てる。見た目はPCに任せる。状況によっては、その場でパーティメンバーに襲いかかり戦闘になることもあるかもしれない。

今まで旅してきた仲間に討ち取られるか、それとも殲滅させるか。それはプレーヤー次第である。
シナリオ終了後、登録冒険者認定証のメモ欄に、ロストと記入。

冒険者を引退する場合…このキャラクターは戦いを捨て、平穏に暮らしてほしい…。シナリオの流れで膝に矢を受けた…。そんなときは引退をするのも一つの選択肢。この場合、登録冒険者認定証のメモ欄に引退と記入。

キャラクターの成長

キャラクターはシナリオクリア時にラックを上限（初期値は21）へ戻し、報酬として金銭やアイテム、詳細技能点などを得る。
獲得量はシナリオによる。
シナリオ終了時にラックが上限を超えていた場合、詳細技能点と交換することができる。

1ラック1点換算。基礎技能に振ることはできない。この技能成長はシナリオ終了後に行う。

大金を入手した場合は、物価と貨幣を参照し、現金を資産に変えることも可能。

《GMガイド》
目安として、クエスト達成1点、善行（NPCの命を救った）1～3点程度。
国や世界を救った場合などは一度に10点や20点ぐらい渡してもいい。



1：ワールドガイド / サンプルシナリオ「奪われた報酬」

これは、筆者がこのシステムを運用するにあたって考えた設定である。必ずしも採用する必要はない。ご参考までに。

クレスト大陸

掲載シナリオ及び公式シナリオの舞台となる大陸。正教が独断で命名した。
以下の設定も全てこの大陸のものとする。

この大陸と魔法

神聖魔法は奇跡と呼ばれ、正教の信仰者に知名度がある。習得方法に関しては厳重に秘匿されている。
闇魔法、精霊魔法は、禁術、秘術という名の通り、一般市民の認知度はかなり低い。

通信について

この大陸は各地域に、職業ごとのギルド施設が存在している。(町規模以上)
それらは強固な繋がりがあるため、例えば手紙を出す場合も、相手の所属ギルドが分かれば手数料と時間は掛かるが旅先にも手紙を届けることができる。
ただし、紛失もそれなりにある。
また、送る相手が有名であれば、届く確率はかなり上がる。
教会はこの職業ネットワークがより強固であり、伝達速度も速い。

正教と大教会連盟について

正教とは、ラックの神への信仰を主軸とする、この大陸の最大勢力である。
また、この宗教を信仰する国をまとめて大教会連盟と呼ぶ。宗主国はクレスティア信仰国。
教会のトップは正教長ユーディカ。この名は正教の創始者と同じである。
名前以外全ての詳細は不明であり、同一人物なのか、襲名制であるのかも不明。
清く正しき心にラックは満ちるとされ、寄進、施し、布教の3点が正教の柱となっている。
また、勢力の大きさ故に、地域によって汚職や、信仰内容の変化、主義や派閥、派生宗教なども多く存在している。
(原典主義、改新派、糾える縄教徒など。)

サンプルシナリオ

奪われた報酬

【概要】
プレイヤー数:1(GMレス)
時間:～30分
要素:探索、戦闘

【キャラクター作成】
HO:君は現在、ひとりで旅をしている。
活躍技能:攻撃技能、交渉、探索系技能など。

【シナリオ概要】
これは、システムに初めて触れる人が、雰囲気を掴むための短編GMレスシナリオである。
ゲームブック形式になっているので、末尾に書いてある数字から、指定された数字に飛んで読み進めてほしい。
判定箇所は▼で示す。例:▼知/学術の場合、学術で判定する。

1
キミは今、街に入るため、関所に並んでいる。
混雑しており、ここを通過するにはまだまだ時間がかかりそうだ。
待っている間、暇つぶしとして取り出したのは大きな黒い石が輝く指輪。
つい数時間前、ゴブリンに襲われているリンドという街人を助けた際に、お礼として受け取ったものだ。
日の光に当てると、石は朝焼け色にも、深い夕暮れ色にも変化して見えた。
▼感/芸術or知/学術
成功→3　失敗→2

2
この指輪の価値は分からないが、少なくとも、食堂で豪遊できるくらいの価値はあるだろう。→4

3
この石はおそらく、ロベライトだろう。光の入り方も上等、大きさも悪くない。指輪を売れば、500Gの価値はありそうだ→4

4
そのとき、キミの視界を一瞬黒色が遮った。カラスだ。そして手のひらに乗せていた指輪が無くなっている。

カラスは上空から関所を越え、街の中へと飛んで行ってしまった。
少しして、キミも関所を通過する。せっかく手に入れた指輪を取り返さなくては。
▼感/視覚or技/野生
成功→6　失敗→5

5
キミはカラスの姿をすっかり見失ってしまう。辺りを見回していると、1人の酔っ払った妖精が話しかけてきた。
「やぁ、見てたよ。お困りみたいだね」
「巣の場所を教えてあげてもいいけど、代わりに果実酒を1杯奢ってくれないかい？」
果実酒は1杯7Gだ。払いたくなければ
▼知/交渉もしくは、他に適正と思う技能があれば判定してみよう。

技能成功→妖精はキミに無償で巣の場所を教えてくれる
失敗or奢る →所持金から7G消費し、巣の場所を聞くことができた
※所持金が1Gも無い場合、HPを1消費して進行
→6

6
たどりついた先は、古い監視塔だった。長い螺旋階段をひたすら上っていく。最上階は部屋になっているようだ。
扉を開ける →7
入る前に聞き耳を立てる▼感/聴覚
成功→14　失敗→7

7
扉を開けると、室内には2人。カラスと妖精が向かい合い、対峙していた。
妖精は、キミに「助けて！このカラス獣人、盗っ人なんです！」と訴えてくる。
助ける場合、戦闘へ→8
それ以外は→10

8
BFを展開。敵の情報は以下。
【カラス獣人】
初期位置:前衛　HP20　ラウンド行動　軽(ナイフ/近/物理/ダメージ1d6　)
戦闘に勝利→9
敗北→シナリオ終了

9
妖精は礼を言い、自分の物をカラスから取り返す。キミもすぐに、盗られた指輪を見つけることができた。
これを売却して、何か美味しい物でも食べようか。
→15

10
カラスの獣人はこう言う「この妖精が盗賊だ！俺は盗られたものを取り返して持ち主に返しているだけ。オマエ(冒険者)の指輪だって、リンドさんから盗ったんだろ！」
妖精の味方をする→8
カラスの味方をする→11
▼知/交渉or感/直感or心/信用or心/心理で判定する　成功→13

11
BFを展開。敵の情報は以下。
【金髪の妖精】
初期位置:前衛　HP18　ラウンド行動　1軽(スパイク/近/魔法/成功判定65%/ダメージ1d8)2軽(ナイフ/近/物理/ダメージ1d6)
※1～2の行動を勝敗が決するまで繰り返す
戦闘に勝利→12
敗北→シナリオ終了

12
カラスは礼を言い、キミの指輪がリンドから正当な報酬としてもらったことを聞くと飛び上がって謝罪をする。
キミは指輪を返してもらい、謝罪費として100Gを入手する。一件落着だ。
→15

13
カラスは嘘をついていない。形成不利とみて、妖精は武器を構え襲いかかってきた。
→11

14
室内から微かに誰か声が聞こえる。「アタシらの奴隷辞めて義賊の真似事とは笑わせる。殺してやるよ。」
→7

15
クリア報酬(詳細技能点)
生還した+1
妖精を倒した+1

【換金情報】
指輪→1で判定成功していれば500G。失敗で鑑定費が差し引かれ350G

登録冒険者認定証

ver 1A

名前 _____ 種族 _____

職業 _____ 所属ギルド _____

習得技	速度／対象範囲／対象数／必中or▼判定技能／ダメージ／補足

魔法	

基礎技能	体	技	知	感	心
自由点					
合計					

各+ 4

武器

※自由配分点24／各技能の最大値は12／判定時は基礎技能×5

ＨＰ _____ ラック _____

特性

所持金 _____ G

資産 _____ G

取得上限80　最低値1　自由点70(補正値に記入)

	詳細技能	技能点	補正値	合計
体	近接戦闘			
	応急手当			
	力			
	身軽			
	尋問			
	俊敏			
技	狙い撃ち			
	気配			
	制作			
	器用			
	操縦			
	野生			
知	禁術			
	分析			
	交渉			
	識字			
	学術			
	考古学			
感	秘術			
	直感			
	視覚			
	聴覚			
	芸術			
	味覚			
心	奇跡			
	信用			
	意思			
	心理			
	浄化			
	応援			

基本装備枠

消耗品枠	

好き／嫌い

好き／

嫌い／

メモ

冒険記録　日付、シナリオ名、獲得技能点数など

CF判定　（即座に適用）
1～5クリティカル→ラックに＋2
96～100ファンブル→ラックに−2

ラック使用のルール
判定後、自身の**ラック**を**1D8**消費して振り直し可能
技能、戦闘時含め、**全ての技能判定に適用可**。**連続**使用可

近接…範囲/自分のいるブロックと前方1ブロック。
遠隔…範囲/フィールド全体。
軽…技能判定**不要**。単体に対し必中の技。先制を取る。
重…技能判定**必要**。攻撃範囲が広い技。敵の軽攻撃後に動ける。
弱と強、大と小もおおむね似たような違いだが、**魔法系技は全て技能判定が必要と**なる。

習得技分類
《近接系》速度／対象範囲／対象数／必中or▼判定技能／ダメージ／補足
軽近接技　速度1／近／単体／必中／2d6
重近接技　速度3／近／複数／▼近接戦闘／2d6／★必殺技可
軽遠隔技　速度1／遠／単体／必中／1d8
重遠隔技　速度3／遠／複数／▼狙い撃ち1d8／★必殺技可
★必殺技…ラック1d4消費/ダメージ判定時1D増。必殺技宣言は技能判定前に行う。
《魔法系》
弱禁術　速度1／単体／▼禁術／HP3
強禁術　速度3／複数／▼禁術／HP5
弱秘術　速度1／召喚数1／▼秘術／契約札1
強秘術　速度3／召喚数2／▼秘術／契約札2
小奇跡　速度1／単体／▼奇跡／ラック1
大奇跡　速度3／複数／▼奇跡／ラック3

禁術　・集中　遠　1d20の詳細技能値を任意の1ラウンド分味方に付与。
　　・闇の牙　遠　1d10+消費体力点の攻撃
　　・影縛り　近　敵を任意の1ラウンド行動不能にする。
秘術　・ゴーレム　近　HP10のゴーレムを前衛に召喚。戦闘行動無し。前衛は後衛に移動可。
　　・サラマンダー　近　単体　火を吐き、1d12の攻撃。サラマンダーは攻撃後に消滅する。
　　・ウンディーネ　遠　単体　対象者は以降被ダメージ2倍。ウンディーネは直後に消滅する。
奇跡　・癒しの光　近　1d12＋消費ラック点の回復
　　・裁きの雷　遠　1d12＋消費ラック点の攻撃
　　・加護の輝き　近　味方or自分のダメージ（回復値）判定時、追加で1d付与。効果は任意の1ラウンド。

戦闘ルール
1ラウンド1行動／敵と味方側の間に誰も居ないブロックがある場合、強制的に前詰め
① 戦闘準備　※BF外にPCがいる場合、ここで処理する。
敵味方キャラクターの配置決定と行動手段の決定
・技能判定（逃走、分析、応急手当てなど。）**行動消費**
・薬品や技能補助系アイテムの使用（食料系は不可。**行動消費なし**）
②|**速度1グループの行動（冒険者の軽武器、小、弱魔法）**
③|速度2グループの行動（敵の軽武器、小、弱魔法）
④|**速度3グループの行動（冒険者の重武器、大、強魔法）**
⑤|速度4グループの行動（敵の重武器、大、強魔法）
戦闘が決するまで以上を繰り返す。
※速度グループに属する者がいない場合は飛ばして次のグループに行く。
※重、強、大の速度3グループのみ、④の際に、行動時速度1の技に切り替え可能。

戦闘時のCF
戦闘技能判定によるクリティカルは効果が2倍or最大値（ダメージ、回復量、拘束ターン数等）
倍率は、バフ含めた最終値にかかる。ファンブルは次ラウンド行動不可

庇う
対象が自分と同ブロックか、後ろにいれば可能。
ダメージを全て肩代わりする。行動消費なし。何度でもできる。

気絶のルール
HP0で気絶。気絶中は一切の行動不可。他に前衛がいれば、後衛に下げても良い。
回復を受け、HPが1以上になると復帰する。
※敵に気絶のルールは適用されない。HPが0になった時点で死亡。戦線離脱となる。
PCが縛打ち前言をした場合、気絶にはなるが、即座に戦線から離脱する。

先制攻撃
敵が戦闘開始時に先制攻撃をする場合
①戦闘準備時の最後にPCの代表一人が▼体/俊敏で判定→成功で敵の先制攻撃失敗。
失敗した敵は、通常の速度グループでの攻撃に移行する。

死亡と復帰
気絶状態でダメージが入ると死亡。もしくは捕縛され、BFから除外となる。回復による復帰不可。
※特性：狂戦士の場合、HPが0の状態からのダメージで死亡。

死亡からの復帰方法
1d100で判定。出目が現在のラック未満なら出目分のラックを消費。HP最大値で復活。【復活者】となる。
※復帰の判定にも、ラック使用の振り直しは可能。

【復活者】
一度死に、蘇ったものは、体の一部が灰色に脱色し、ラックの最大値が永続的に-2になる。
以降、復活する度に、脱色は進行していき、都度ラックの最大値が-2ずつ減少していく。

ラックを使い切った場合
該当キャラクターは灰の魔物へと変貌。理性的な思考を失い、ただヒトを襲う怪物と成り果てる。
状況によっては、その場でパーティメンバーに襲いかかり戦闘になることもあるかもしれない。
今まで旅してきた仲間に討ち取られるか、それとも殲滅させるか。それはプレーヤー次第である。

クリア時の処理
・ラックを上限に戻す／体力を回復する／アイテムの換金／キャラクターの詳細技能成長／所持品の整頓→
※シナリオ終了時に**ラックが上限を超えていた場合、**詳細技能点と交換することができる。（1ラック1点）

資産について
冒険者は、所持金（現金）を資産に変更することができる。資産を現金化することはできない。
資産が5万G貯まるごとに、冒険者は詳細技能、心/信用に+1点と自由点1点を得る。
資産額は所持金に加算しないこと。

基礎	詳細技能	説明
体	近接戦闘	近接攻撃の命中判定。戦闘に関する知識。
	応急手当	成功で1d6の回復。1つの傷に1回まで。
	力	力の判定。重量物を動かす。相手を拘束する等。
	身軽	高く飛ぶ。飛び込む。水泳などの判定。
	尋問	力で相手を威圧する。敵の口を割る。軍事知識。
	俊敏	素早く動く。罠の回避や、戦闘からの逃亡など。
技	狙い撃ち	遠距離攻撃の命中判定。投擲など。
	気配	物陰に隠れる、物体を隠す等。
	制作	物体の作成や修繕の判定。ハシゴ、編みカゴ、獣用の罠等。
	器用	手先の判定。鍵の開錠。罠の解除。壊れやすい品を扱う等。
	操縦	乗り物の操縦判定。馬車、乗馬、船、騎竜等
	野生	嗅覚の判定。動物と心を通わせる。簡単な植物知識。
知	禁術	闇魔法系統の知識、魔物知識。禁術使用時の成功判定。
	分析	思考による判別。調査。薬品知識。数学知識。
	交渉	相手から情報を引き出したり、金銭の交渉に使用。話術。
	識字	難解な本を読み解く。該当の資料を見つけ出す。筆記する。
	学術	生物学、地理学、人類学などの知識
	考古学	古代文字の解読、歴史などの知識、歴史的物品の鑑定など。
感	秘術	精霊魔法系統の知識、錬金術知識。秘術使用時の成功判定。
	直感	危機察知や、アイディア、ひらめきなど。
	視覚	視覚に関する判定。物を見つける。（目視で）追跡する等。
	聴覚	音に関する判定。人混みから有益な情報を拾い集める等。
	芸術	楽器の演奏や絵画の制作。芸術知識。美術品の鑑定。
	味覚	毒味や味、調理技能、それに関わる知識。
心	奇跡	神聖魔法系統の知識、教会知識。奇跡使用時の成功判定。
	信用	相手を信頼させる力。社会的地位。身分、実績の証明。
	意思	心の強さ。精神防御。プレッシャーの判定。
	心理	嘘を見抜く。精神状態を探る、落ち着かせる。
	浄化	小規模な呪いの解除。退魔。魔除けの知識。
	応援	成功で応援した対象の判定に+補正。GM許可必須。補正値はGM判断。

ギルド	加入特典
傭兵	1シナリオにつき、名工の研ぎ、仕立いずれかひとつ、半額
狩人	矢、投げナイフなどの消耗品無償支給
禁術	技能補助系札、1シナリオ1枚半額。
秘術	1シナリオ1枚、契約札支給。
正教	1シナリオ1枚、加護札支給
止まり木	ギルド運営の宿場と食堂の利用料半額
無所属	なし

薬品類	所持上限1種につき3個／戦闘時ラウンド消費無し		
	薬草	100	単体のHP5回復
	回復薬	200	単体のHP10回復
	特効薬	600	単体のHP全回復
	毒消し	100	単体の状態異常回復
	万能薬	1000	味方全体のHP15回復　状態異常回復
技能補助類	所持上限1種2個／戦闘時ラウンド消費無し／対象→自分or味方1体／戦闘外可		
	活力札	200	【体】力、身軽、俊敏いずれかの判定に1度だけ＋10の補正
	六眼札	500	【感】直感の判定に一度だけ＋20の補正値
	鷹目札	200	【感】視覚の判定に一度だけ＋10の補正値
	饒舌札	200	【知】交渉の判定に一度だけ＋10の補正値
	魔除札	300	【心】浄化の判定に一度だけ＋20の補正値
	鱗札	500	現ラウンド物理ダメージ半減、切り捨て
	魔防札	500	現ラウンド魔法系ダメージ半減、切り捨て
	棘札	500	現ラウンドダメージ+1D6
	全体化札	1000	現ラウンド、軽、小、弱技が全体化する。秘術は効果無し
	集中札	900	現ラウンド、技能判定に＋20の補正値
	加護札	600	即座にラックを1D4回復。上限突破なし。
	救急箱	100	【体】応急手当の回復値に+3の固定値
職業系			
	矢束	150	旅1回分　※投げナイフなどの消耗品も同価格帯。
	契約札	70	所持上限5　秘術使いの必需品。
一般消耗品			
	開錠具	50	所持上限3　使い捨て。失敗でも消費する。鍵開けや罠の解除。
	燃料油	50	旅1回分。ランタンの給油や松明の作成などに。
	ロープ	10	1本5M。高所への移動や、敵の捕縛など。用途は様々。
食料品	所持上限1種につき4個		
	携帯食料	4	HP5回復。使用は同時に2個まで。
	防寒実	5	食べると30分の間、寒さを感じなくなる。
	防暑実	5	食べると30分の間、暑さを感じなくなる。
武器、防具系			
	防寒具	100	寒冷地のデバフ解除。シナリオ使い捨て。
	砂漠装備	250	砂漠でのデバフ解除。シナリオ使い捨て。
	名工の研ぎ	600	武器ダメージに+2　効果は1シナリオ中。
	名工の仕立	600	物理ダメージ2軽減　効果は1シナリオ中。

基本装備枠…冒険に使う消耗品以外のもの。フレーバー装備。
消耗品枠…補充や手入れなどで、都度出費がかかるもの。1人につき、5種類まで装備可能。
臨時枠…冒険（シナリオ）中に入手したものを入れるところ。冒険前は基本的に空の状態。
冒険終了後、臨時枠にある消耗品は売却してGに換金するか廃棄することになる。
売却額は購入額と同じ。
※シナリオ中の消耗品**購入による入手**は消耗品ポケットを使用する。