[readme] □□□□□□□□

冒険者ギルドのルール

この世界で冒険者として活動するための基本ルールです。
実力と運、そしてあなた自身の選択が、運命を切り拓く鍵となります！



1 ステータスの作成

まず、次の3つのステータスに、1以上の値を割り振ります。

体力	肉体的な強さ・耐久力	
知恵	知識・判断力	
技術	器用さ・技能	

基準の目安	
6以上	超人的。国一番を目指すなら。
5	一流。その領域の障害ならほぼ失敗しない。
4	得意。安定した仕事ができる。
3	基本。実務経験はあります。
2	素人。特に心得はない。
1	苦手。自信がありません。

推奨の合計ルール

新人冒険者	最大値	3
	合計	5
中堅冒険者	最大値	4
	合計	8
一流冒険者	最大値	6
	合計	11

☑ もちろん、それ以下にすることも自由です。
オール1の冒険者で皆を驚かせましょう！

2 FPの割り振り

ステータス作成の後に、FPを0～3点まで割り振ることができます。
これはあなたの魔法であり、爆発力であり、奥の手であり、運命です。

FP 0～3点

- 割り振ったFPは、「判定が失敗した時」に使用することで、その判定にダイスを2個追加できます（探索・戦闘どちらでも使用可能）。
- 割り振らなかった分（3点から実際にFPを引いた残り）は、ステータスのどれかに1点ずつ加算できます。

割り振り例

FPを3点全部割り振った		→ 追加ダイスは最大6個まで使える（1点につき2個）
FPを1点だけ割り振った		→ 残り2点を「体力+1・技術+1」など自由に加算できる
FP0点	—	→ ステータスに3点すべて加算可能

3 【探索】の判定

シナリオ中で「【探索】」と指定された場面では、以下の手順で判定を行います。

1. 指定されたステータス（1つまたは2つ以上の合計）を「ダイス数 n」とする
   例：技術だけ → n＝技術の値 ／ 体力＋技術 → n＝体力＋技術の合計
2. dice nD6（n個の6面ダイス）を振る
3. 判定の条件を満たしていれば成功（例：出目の中に4以上が1つ以上）
   失敗時は記載のペナルティを受ける（何も書かれていない場合はシナリオ終了となる）

判定の基準（目安）

出目	一般的な障害・小一時間程度の仕事 （少し大きな岩をどかす、10m先の獲物を狙うなど）
5以上	一流であっても失敗しうる障害 （第六感を働かせる、ひどく複雑な魔術式を解くなど）
6以上	幸運が無ければ解決しない障害 （毒蛇の血清を探す、100m先のピンポン玉を撃ち抜くなど）



4 【戦闘】の判定

シナリオ中で「【戦闘】」と指定された場面では、以下の手順で判定を行います。

1. あなたのステータスの中で一番高い値を「ダイス数 x」とする
2. dice xD6を振る
3. 出目の合計が、指定された値以上ならば勝利、超えなければ敗北
   失敗時は特別な記載が無い限りシナリオ終了
   （戦闘敗北による描写は好きに設定してよい。ギャグ調で〆るのもお好きに！）

戦闘の基準（目安）

10	新人相手の通常の脅威となるモンスター。猪など。
15	平地のボスモンスター。あるいはダンジョンなど危険性の高い場所のモンスター。
20	中堅どころであっても爆発力が必要なモンスター。
30	一流冒険者でしか相手取れない脅威。
40	英雄の領域！



5 成長

もしキャラクターが強い幸運を得た、あるいは運命を乗り越えたなど
「これをキッカケにしたいな～」と思ったのならば、数字をその証とするのもよいでしょう。

成長の例

ステータスを上げる
経験と努力が、あなたをより強く賢く、巧みにしてくれる！

FPを授かる
特別な存在からの加護や絆によって、新たな力を得ることも！

その他の成長
特技の習得、装備の進化、運命の変化…
可能性は無限大！

あなたの物語は、
あなたの選択で形作られる。
想像を止めることなど誰もできません！



冒険は数だけのゲームじゃない。あなたの物語を、最高の冒険にしよう！

シナリオルール解説:

このルールは、スレに参加してみたいけれど誰に絡んでいいか分からない、

あるいは運要素を絡めつつキャラクターを深堀りしたい、

ただなんとなくテーマが欲しいなどに向けた、いわゆる「一人回し」のルールになります。

もちろん、気軽に 1d100

を比較したり、あるいは皆でダイス目を合算したりといった別のルールが進行していることもあるでしょう

。

いろんなものを持ち寄って気軽に遊びましょう!

1. ステータスの作成

まず、次の 3つのステータスに、 1以上の値を割り振ります。

- 体力（肉体的な強さ・耐久力）
- 知恵（知識・判断力）
- 技術（器用さ・技能）

これらのステータスは、おおよそ以下の基準で決めるとよいでしょう。

6以上: 超人的。国一番を目指すなら。

5: 一流。その領域の障害ならほぼ失敗しない。

4: 得意。安定した仕事ができる。

3: 基本。実務経験はあります。

2: 素人。特に心得はない。

1: 苦手。自信がありません。

あなたが新人冒険者の場合、「最大値 3」「合計 5」、

中堅ならば「最大値 4」「合計 8」、

一流のロールをしたいならば「最大値 6」「合計 11」が基準になると思います。

もちろん、それ以下にすることも自由です。

オール 1の冒険者で皆を驚かせましょう!

2. FPの割り振り

ステータス作成の後に、 FPを 0~ 3点まで割り振ることができます

これはあなたの魔法であり、爆発力であり、奥の手であり、運命です。

基本はファンタジーポイントとしますが、好きなように読み替えるとよいでしょう。

- 割り振った FPは、「判定が失敗した時」に使用することで、その判定にダイスを 2

個追加できます（探索・戦闘どちらでも使用可能）。

- 割り振らなかった分（ 3点から実際に FPを引いた残り）は、ステータスのどれかに 1点ずつ加算できます。

例:

- FPを 3点全部割り振った → 追加ダイスは最大 6個まで使える（ 1点につき 2個）

- FP□ 1□□□

□□□□□ #3
□□ : 2026-08-04 12:09:18 UTC (Admin)
□□ : 2026-08-04 12:11:11 UTC (Admin)