

基本ルールブック

[JA] コンテンツ準備中...

[JA] コンテンツ準備中...

[JA] コンテンツ準備中...

3.1 いつロールするか

[JA] コンテンツ準備中...

3.2 ロールの方法

[JA] コンテンツ準備中...

3.3 難易度 (TN)

[JA] コンテンツ準備中...

3.4 結果

[JA] コンテンツ準備中...

3.5 難易度の調整

[JA] コンテンツ準備中...

3.6 援助

[JA] コンテンツ準備中...

[JA] コンテンツ準備中...

4.1 マス

[JA] コンテンツ準備中...

4.2 移動

[JA] コンテンツ準備中...

4.3 カバー

[JA] コンテンツ準備中...

Wyniki Testu

難易度 (TN): 4 (簡単)、6 (普通)、8 (難しい)。

ロール結果:

- 1: 失敗 + 複雑化。
- < TN: 失敗。
- ≥ TN: 成功。
- Max (10/20): 成功 + 利益。

3.4 テスト結果

- 結果 ≥ TN → 成功。キャラクターは意図した効果を達成します。
- 結果 < TN → 失敗。効果が出ません。
- 1が出た → 失敗 + 複雑化。（TN が低くても。）
- サイコロの最大値 → 特別な成功。
 - 成功に加えて、追加の利益を得ます。
 - 追加の利益は状況に応じて得られるべきです（より多くの効果、リスクの低減、より早く、より静かに、など）。

3.5 難易度の「計算なし」調整

+1/-1を振りに追加する代わりに、難易度 (TN) を1段階変更します。

- 悪条件 → TN +1段階（例：6→8）：
 - 対象の遮蔽、暗闇、滑りやすさ、時間のプレッシャー、騒音、気を散らす要素。
- 良条件 → TN -1段階（例：8→6）：
 - 準備、良い道具、位置の優位性、驚き、完全な集中。

もし何かが「極端に」難しい/簡単であれば、GMは2段階変更することができます。

限界:

- TN が下げられて4未満になる場合、それは「ほぼ確実」と見なします（通常は振らずに成功）。
- TN が上げられて12を超える場合、それは「ほぼ不可能」と見なします（通常は計画や別のアプローチが必要）。

3.6 同盟者の助け

同盟者は自分のターン（または戦闘外のシーン）で、アクションを捧げて助けることができます。

助けの効果（コア）：この1回のテストに対してサイコロを1サイズ上げます：

- d6 → d8 → d10 → d12 → d20

順序のルール：

- 通常、1人が1回のテストに対して助けを提供できます（「助けの塔」を作らないため）。
- 助けは意味のある方法で説明されなければなりません：防御、道具の提供、注意をそらす、安定化、ヒント。

3.7 テストの繰り返し

テストが失敗した場合、状況を変えずに「繰り返し」行わないでください。

- 何かを異なる方法で行う（異なる特徴 / 異なるツール / 異なるアプローチ）、
- それとも複雑さを受け入れる（例：時間の消費、アラーム）、
- それとも撤退する。

3.8 テストの例（戦闘以外）

例 A — 静かな通過:

- ・ プレイヤー: 「目立たずに開けた場所を通り抜きたい」。
- ・ GM: 敏捷性 (AG)。薄暗く、障害物がある → 難易度6 (通常)。
- ・ **d10** のロール=5 → 失敗。GM: 「すぐには気づかれませんが、誰かが音を聞いて周囲を調べ始めます (複雑さ: 時間のプレッシャー)」。

例 B — 道具を使う:

- ・ プレイヤー: 「機械を素早く起動させたい」。
- ・ GM: 物理的な場合は力 (**ST**)、特別な効果の場合は魔法 (MA) ; ここでは: 力 (**ST**)。難易度6。
- ・ 同盟者が助ける (サイコロを上げる)。 **d12** のロール=12 → 特殊成功: すぐに動作し、さらに音を立てません。

[JA] コンテンツ準備中...

5.1 戦闘開始

[JA] コンテンツ準備中...

5.2 ターン順序

[JA] コンテンツ準備中...

5.3 アクション

[JA] コンテンツ準備中...

[JA] コンテンツ準備中...

6.1 マナ

[JA] コンテンツ準備中...

6.2 解決

[JA] コンテンツ準備中...

6.3 エフェクトレベル

[JA] コンテンツ準備中...

Atak

1. 目標を選択します (視界内で、かつ距離内にあるもの)。
2. 武器または魔法を選択します。
3. 使用する特性を確認します (例: 近接攻撃の力、遠距離攻撃の敏捷性、魔法の呪文)。
4. 振ります。相手の難易度 (**TN**) と比較します。

6.4 クリティカル魔法

[JA] コンテンツ準備中...

Trafienie

- **パチョレク:** 死亡（または戦闘から脱落）。
- **エリート/ボス:** 1 ハートを失う。
- **プレイヤー:** 1 ハートを失う（ただし、アーマーを持っている場合は、アーマーが攻撃を吸収するが、消耗する）。

6.5 魔法の例

[JA] コンテンツ準備中...

Pudło i Odwet

戦闘にはリスクがあります。もし**当たらなかった場合**（結果 < **TN**）や**1**を出した場合：

- 敵が反撃します：1ハートを失います。
- または、他の論理的な複雑さが発生します（例：武器を失う、倒される）。

これは敵のターンではありません — あなたの失敗した攻撃の結果です。

5.6 Pudłoと「復讐」

戦いにはリスクがあります。攻撃して当たらないと、相手はしばしば「反撃」します。

反撃の原則（コア）: 攻撃の結果 < **TN** で、相手が実際にあなたに届く可能性があった場合、1ハートを失います。

「届く可能性があった」とはどういうことか（複雑さなしで）：

- 近接攻撃をする場合（隣に立っている） — ほぼ常にそうです、
- 遠距離攻撃をする場合、開けた場所にいて相手が攻撃する可能性がある場合 — 通常そうです、
- 完全な遮蔽がある場合や、実際の脅威の範囲外にいる場合 — 通常そうではありません。

戦闘で1を振った場合: 失敗 + 複雑化。最も一般的には、1ハートを失い、さらに何かが悪化します（例：倒れる、武器を失う、遮蔽から押し出される）。

5.7 攻撃の範囲（デフォルト）

数を増やさないために、簡単なルールを使いましょう：

- 直接：隣接するマス目標。
- 距離：「視界内」のボード上の目標。
 - GMが制限を望む場合：**10マスまではペナルティなしで受け入れ、それ以上は **TN** +1段階。**

5.8 複数の敵との接触

もし複数の敵が1人のキャラクターと「接触」している場合、GMは以下のことができます：

- 難易度を1段階上げる（プレッシャー）、または
- 失敗が追加の複雑さを意味することを認める（例：ポジションを失う）。

ルールは迅速であるべきです：**1つの判定 → 1つの効果**。

5.9 戦闘の例（ステップバイステップ）

例 A — 接近戦での簡単な交換:

- 戦士（S **d10**）がコーンの隣に立っています（**TN** 6）。
- サイコロ **d10** = 4 → 外れ。接近戦なので、反撃が発生 → 戦士は1つのハートを失います。

例 B — ボスと特別な成功:

- ログ (Z **d10**) がボス (**TN** 12) に射撃します。GMは「準備なしでは難しい」と言います。
- 仲間が助けます (サイコロ **d12**) し、ログは良い位置にいます (**TN** 12 → 8)。
- サイコロ **d12** = 12 → 特別な成功: ボスは2つのダメージを受けます。

[JA] コンテンツ準備中...

6.1 マナ

- スタート時に**3マナ**を持っています。
- マナは「通常の能力を超えた効果」を得ようとする際に消費されます。

6.2 マジックの使用法

1. 得たい効果を説明します。
2. GMが **TN** とマナのコストを設定します。
3. マナを消費します。
4. マジックのサイコロ (M) を振り、 **TN** と比較します。

失敗: 効果が発揮されない; マナが無駄になる; 軽微な結果が生じる。

6.3 効果のレベル (**TN とコスト)**

- トリック: **TN** 4, コスト 0-1
 - 小さな効果: 光、音、煙幕、一時的な気を散らすもの。
- スタンダード: **TN** 6, コスト 1
 - 弾丸、バリア、5マスのジャンプ、短時間の強化。
- 強力: **TN** 8, コスト 2
 - エリア、コントロール、治療 +2 ハート、麻痺。
- 大きな力: **TN** 12, コスト 3
 - 大きく、状況を変えるステージ効果。

6.4 マジックにおける特別な成功

マジックのサイコロで最大値を出した場合：

- 効果のスケールを増加させる（例：より広い範囲 / より長く / より強力に）、または
- コストを下げる（GMは1マナを返還できる）、または
- 追加の利点を加える（例：効果が静かで、正確で、味方に安全である）。

6.5 魔法の例**例 A — 防御:**

- プレイヤー: 「安全に5マス走るために短いバリアを張りたい。」
- GM: 標準 **TN** 6、コスト1。
- ロール M **d10** = 9 → 成功: 走り抜け、状況が安全になる。

例 B — 失敗と結果:

- プレイヤー: 「エリートを無力化したい」 (**TN** 8、コスト2)。
- ロール = 3 → 失敗: 効果が発動せず、2マナを失い、複雑な状況が発生する（例: 自分がさらけ出される）。

7.1 セルフ (生活)

- 標準で 5つのセルフを持っています。
- セルフの喪失は、現実の損害または疲労を意味します — 世界によって異なります。

0 Serc

もし0ハートに落ちた場合：

- あなたは**倒れた**状態です。
- 行動を行うことができません（這うことと、残りの力で話すことだけが可能です）。
- 同盟者があなたを「起こす」ことができます（助けのアクション）、これにより1ハートが回復します。
- 倒れた状態でダメージを受けると、**消滅**します。

7.2 0 ハート

0 ハートに落ちた場合：

- あなたは **倒れて** いて、アクションを実行できません、
- 同盟者はアクションを捧げて、あなたを **1 ハート** で立ち上がらせることができます。

7.3 休息

戦闘/対立の後、安全に休息できる瞬間（および基本的な条件）があれば、あなたは完全に回復します：

- ヒットポイント、
- マナ。

これにより、システムは迅速に保たれ、長時間の治療を必要としません。

[JA] コンテンツ準備中...

[JA] コンテンツ準備中...

9.1 骨のサイズの代わりに — スレッシュOLD

各特徴には **d6** での成功のスレッシュOLDがあります：

- マスター:** 3以上で成功
- 訓練された:** 4以上で成功
- 初心者:** 5以上で成功
- 熟練なし:** 6のみで成功

9.2 難易度と状況

TN 4/6/8/12の代わりに「難易度」を使用し、しきい値を変更します：

- 通常は自分のしきい値で振ります、
- 1段階難しく → しきい値 +1、
- 1段階簡単に → しきい値 -1、
- （最小2、最大6）。

9.3 助け舟

9.4 ただ-d6の戦い

同じ敵のカテゴリを残すことができますが、TNの代わりに「段階」を使用します：

- 小兵: 「通常」(しきい値の変更なし)、
- エリート: 「難しい」(しきい値に+1)、
- ボス: 「英雄的」(しきい値に+2) および3つの傷。

9.5 発展

発展は単独のd6で行います：

- 一つの特性のレベルを上げる (例：初心者→熟練者)、
- または+1 ハート/mana。

[JA] コンテンツ準備中...

1. はじめに

7.2 これらの追加機能は必須ではありませんが、時には運営を容易にします。

11.1 防御（アーマー）を単純なリソースとして

「防御」が機械的な意味を持つようにしたい場合：

- 防御を持つキャラクターは、シーンごとに1つのアーマーチケットを持っています。
- 1つのハート（反撃/攻撃）を失うことになった場合、代わりにアーマーを消費することができます。

11.2 時間のプレッシャーとしてのストッパー

シーンに時間制限がある場合、GMは「カウントダウン」を設定します (例：3ステップ)。各失敗はカウントを1つ進めます。カウントが終了すると、結果が発生します (アラーム、ターゲットの逃走、通路の崩壊)。

基本ルールブックの終了。