

モンスターの書

1. はじめに

- 基本原則とMGの書にある用語と同じように使用します。
 - サイコロを振るのはプレイヤーだけです。敵は **TN** や動きによってプレッシャーをかけます; ダメージは通常「反撃」やプレイヤーに強制されたテストから生じます。
-

1. はじめに

名前—クラス、**TN**、傷、役割、移動、特別

- **クラス:** パチョレク | エリート | ボス
- **TN:** 敵を攻撃/回避する難易度を示す4/6/8/12の数値。
- **傷:** エリートとボスのみ (エリート: 2、ボス: 3がデフォルト)。パチョレクには傷がありません (攻撃を受けると倒れます)。
- **役割:** ブルート (近接戦)、スカーミッシャー (機動型)、アーティラリー (遠距離)、コントローラー (場の制御)、サポート (支援)。
- **移動:** デフォルトで5マス。移動性がユニークな場合は変更 (例: 6速い、飛行、ジャンプ3)。
- **特別:** 1~2の短い能力の説明 (「特徴」と「動き」のセクションを参照)。

記録の例: 「エリートガード — エリート、**TN** 8、傷 2、ブルート、移動 5、特別: 重装甲; 突撃」。

パチョレク (ミニオン):

- **Pacholek (ミニオン):** **TN** 6、1回のヒットで倒れる。数が多いとプレッシャーをかける。外れた場合の報復: -1 ハート。
 - **エリート:** **TN** 8、2ダメージ。通常は1つの防御特性または機動性を持つ。外れた場合の報復: -1 ハート; 時々追加の状況効果。
 - **ボス:** **TN** 12、3ダメージ。2~3の特殊な動きを持ち、地形/テンポに影響を与える。プレイヤーにテストを引き起こすことができる (例: 回避、安定化)。
-

ブリュート (徒手格闘)

- **ブルート (近接戦闘):** 突進して接触し、シールドを押し出す。
 - **スカーミッシャー (機動型):** 接触に入り/出て、孤独を罰する。
 - **アーティラリー (遠距離):** シールドの後ろから撃ち、移動を強いる。
 - **コントローラー (制御):** 脅威のゾーン、煙、押し出すフィールドを作成する。
 - **サポート (支援):** 同盟者を強化し、同盟者の **TN** を下げるか、状況に応じてヒーローの **TN** を1段階上げる。
-

1. はじめに

1-2をステータスブロックに追加します。常に説明的に機能し、意味がある場合にのみ **TN** を1段階変更します。

- **自然の盾:** 敵の射程内にいる場合、通常は部分的な遮蔽を持つ（その敵への攻撃 → **TN** +1段階）。
 - **軽装甲:** このユニットに対する最初の1ハートの損失は無視される（シーン内での報復）。
 - **タフ:** このユニットに対する最初の成功は傷を与えない（ただし、押し戻し/位置を変える）— ボスに適している。
 - **速い (移動6):** ターンごとに1マスの困難な地形を無視する。
 - **クライマー/ジャンパー:** 垂直に/障害物を平坦な地面のように移動し、3マスのジャンプが可能。
 - **飛行:** 地形の障害物を無視する（GMが合理的な遮蔽を考慮する）。
 - **スカウト:** 不意打ちを受けにくい；彼に対する最初の隠密試行は **TN** +1。
 - **耐性 [タイプ]:** シーン内のそのタイプの最初の効果は軽減される（GMが説明：範囲が狭い、持続時間が短い）。
 - **感受性 [タイプ]:** このタイプの攻撃に対して **TN** が1段階低くなる。
 - **群れ:** 目標の隣に立っているとき、外れた攻撃の報復が1の範囲内の2人のヒーローに当たる可能性がある。
-

1. はじめに

選択肢 1-2 の特徴的な動き。動きは効果を説明します。もしそれがキャラクターに脅威を与える場合、GMは彼らに対して相手の **TN** に対する適切なテスト（ZまたはM）を行うよう指示することができます。

- **圧力 (Brute):** キャラクターが攻撃を受けた後、さらに1-2マス移動させます。
 - **防御の破壊:** このユニットが命中した場合、対象の防御は次のターンの終わりまで無効になります。
 - **引き裂き (Skirmisher):** 接触からの出入りは反撃を引き起こしません。
 - **集中砲火 (Artillery):** 3×3のエリア；エリア内の全員は **TN** に対してZのテストを行います；失敗：-1ハートと1マス押し出されます。
 - **アンカー (Controller):** 3×3のフィールドが「粘着地形」となり（入るのに全アクションが必要）、次のターンの終わりまで続きます。
 - **強化 (Support):** 一人の味方はラウンドの終わりまで1段階有利になります（攻撃者は **TN** +1）。
 - **召喚 (Boss):** 戦闘開始時に2体の小兵を空いているマスに召喚します。
 - **バリア (Boss):** 神の側のターンの終わりまで、キャラクターは遠距離攻撃を **TN** +1で行います。
 - **衝撃 (Boss):** 2マス以内の全員がS対 **TN** のテストを行います；失敗：-1ハートまたはノックダウン（このターンの移動を失います）。
-

1. はじめに

1. クラスを選択: コーン / エリート (2ダメージ) / ボス (3ダメージ)。
2. **TN** を設定: 6 / 8 / 12 (非常に弱い場合は例外的に4、タフなエリートの場合は10)。
3. 役割を設定: ブルート、スカーミッシャー、アーティラリー、コントローラー、サポート。
4. 1~2の特徴と1つの特別な動きを追加(ボス: 2~3の動き)。
5. 移動: 通常は5; 重要な場合のみ変更。

完了。この骨組みはすべてのリアリティで機能します。

1. はじめに

以下のエントリーを世界の名前/色に置き換えてください。

7.1 パチョウキ

- **ガーディアンパチョウキ—パチョウキ**, **TN** 6,—, ブルート, 移動 5, 特殊: ナチュラルシールド.
- **スカウトパチョウキ—パチョウキ**, **TN** 6,—, スカーミッシャー, 移動 6, 特殊: スカウト.
- **シューティングパチョウキ—パチョウキ**, **TN** 6,—, アーティラリー, 移動 5, 特殊: サルヴォ (小範囲 2×2, 警告のみ: 失敗時 -1ハート).
- **コントローラーパチョウキ—パチョウキ**, **TN** 6,—, コントローラー, 移動 5, 特殊: アンカー (1ターン, 一度限り).

- サポート パチョウキ—パチョウキ, TN 6,—, サポート, 移動 5, 特殊: バフ (シーンごとに1回).

7.2 エリート

- エリートガード—エリート, TN 8, 傷 2, ブルート, 移動 5, 特技: 軽装甲; 突進。
- エリートアサシン—エリート, TN 8, 傷 2, スカーミッシャー, 移動 6, 特技: 引き裂き; 脆弱性 [観察] (見つけやすい)。
- エリートシューター—エリート, TN 8, 傷 2, アーティラリー, 移動 5, 特技: 自然の防御; サルヴォ (準備後3×3)。
- エリートコントローラー—エリート, TN 8, 傷 2, コントローラー, 移動 5, 特技: アンカー; 特殊成功時に1マス押し出し。
- エリートメディック—エリート, TN 8, 傷 2, サポート, 移動 5, 特技: 強化; ヒット時に味方の1つのコンプリーケーションを解除 (説明的に)。

7.3 ボス

- リーダー—ボス, TN 12, 傷 3, サポート, 移動 5, 特殊: 呼び出し; 強化; バリア。
- コロッサス—ボス, TN 12, 傷 3, ブルート, 移動 5, 特殊: 突進 (最大2マスまで); タフ; ショック。
- ハンター—ボス, TN 12, 傷 3, スカーミッシャー, 移動 6, 特殊: 引き裂き; 偵察者; バースト (ジャンプ—移動後)。
- タクティシャン—ボス, TN 12, 傷 3, コントローラー, 移動 5, 特殊: アンカー (1マナ/ターンで維持); バリア; 呼び出し (1つのミニオン/ターン、最大3まで)。

1. はじめに

危険要素「無思考の敵」または環境効果。ターンまたはトリガーで機能します。

フォーマット: 名前 — TN, 効果, 無効化方法

- タレット — TN 8, 効果: 敵のターン中、射線上の各キャラクターは TN に対するテストを行う; 失敗: -1ハート; 無効化: パネルでのMまたはZ TN 8のテスト。
- トラップ — TN 6, 効果: フィールドに入るとZのテストを強制; 失敗: 麻痺または-1ハート; 無効化: ツールを使ったZ TN 6。
- 反発フィールド — TN 8, 効果: ターンの開始時に2マスエッジに向かって移動; 無効化: M TN 8 (拡散) または電源遮断 (S TN 6)。
- ガス/煙 — TN 6, 効果: 3x3のエリア内でMまたはZのテスト; 失敗: ブラインドスポット/-1ハート; 無効化: 換気 (S) またはシール (Z)。

1. はじめに

- シーンの目的: 通過 / 回収 / 無効化 / 護送 / 盗み / 防御
- 地形: 開けた場所 / 狹い廊下 / 複数階層 / モジュール式の遮蔽 / 危険な縁 / 霧-煙
- 敵: 6x 兵士 / 4x 兵士 + エリート / 2x エリート / ボス / ボス + 2x 兵士 / エリート + 危険
- 敵の優位性: 遮蔽 / 高さ / 機動性 / タイムリミット / 狹い通路 / 遠距離支援
- プレイヤーの優位性: 奇襲 / 高いレベル / ツール / 短いバリア / ショートカット / 中立の同盟者

1. はじめに

代わりに数値の TN を使用するのではなく、段階を使用してください:

- パコレク: 「ノーマル」 (TN 6の相当)
- エリート: 「ハード」 (+1段階)

- ボス: 「ヒーロー」(+2段階) および3つのダメージ 特徴や動きは同じように機能します。「**TN +1**」と説明にある場合は、段階を上げてください。
-

7.2 戦いが短すぎる場合

- 戦闘が短すぎる場合: コーンを波のように追加（ターンごとに2つ）するか、敵の有利な位置に対して**TN**を1段階上げる。
 - 戰闘が長引く場合: より良い位置を作ることで特別な成功を得る機会を増やすか、弱体化した敵の**TN**を下げる。
 - エリート2体≈小さなボス; ボス+4体のコーン≈2時間のセッションの最終戦。
-

防衛隊 — パホレク、**TN 6**、—、砲兵、移動 5、特別：自然の盾。

- 防衛隊 — パチョレク、**TN 6**、—、大砲、移動 5、特殊: 自然の盾。
 - 移動パトロール — パチョレク、**TN 6**、—、スカーミッシャー、移動 6、特殊: 偵察。
 - 重攻撃部隊 — エリート、**TN 8**、傷 2、ブルート、移動 5、特殊: 軽装甲; 突撃。
 - 戦術家 — エリート、**TN 8**、傷 2、コントローラー、移動 5、特殊: アンカー; 強化。
 - 現場指導者 — ボス、**TN 12**、傷 3、サポート、移動 5、特殊: 呼び出し; バリア; 強化。
 - 地上コロッサス — ボス、**TN 12**、傷 3、ブルート、移動 5、特殊: 硬い; 衝撃; 突撃。
-

これは敵を迅速に作成するためのツールセットです。**TN**を設定し、クラスと役割を選び、1~2の特性と移動を追加すれば、プレイ可能な敵がボードに登場します。