

# 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。
- $\geq$  **TN**: 成功。
- Max (10/20): 成功 + 利益。

## 3.4 テスト結果

- 結果  $\geq$  **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」を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: 「目立たずに寛けた場所を通り抜けたい」。
- 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...

## Trafenie

- ・ 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）：

- ・ 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：隣接するマスの目標。
- ・ 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:**

- ローグ (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。
- 仲間が助けてます (サイコロ **d12**) し、ロー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 マジックの使用方法**

- 得たい効果を説明します。
- GMが **TN** とマナのコストを設定します。
- マナを消費します。
- 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—スレッショルド

各特徴には **d6** での成功のスレッショルドがあります：

- 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/マナ。

[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。