

# モンスターの書

## 1. はじめに

- 基本原則とMGの書にある用語を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)。

## ブルート (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]**: シーン内で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あります。

- ・ **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: パフ (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。
- ・ コロッセス — 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: 3×3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) またはシールド (Z)。

## 1. はじめに

1. シーンの目的: 通過 / 回収 / 無効化 / 護送 / 盗み / 防御
2. 地形: 開けた場所 / 狭い廊下 / 複数階層 / モジュール式の遮蔽 / 危険な縁 / 霧-煙
3. 敵: 6× 兵士 / 4× 兵士 + エリート / 2× エリート / ボス / ボス + 2× 兵士 / エリート + 危険
4. 敵の優位性: 遮蔽 / 高さ / 機動性 / タイムリミット / 狭い通路 / 遠距離支援
5. 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：

- ・ パコーレク: 「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。
- ・ 戦闘が長引く場合: 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。