



孤塔の魔導師

マスター用ルール

総合デザイン、執筆、レイアウト

Kale Stutzman

イラストレーション

J. Everett Jackson, Mike DeCarlo, Luke Howard

追加デザイン

Jay Soler-Boone, Drew Sayers

追加執筆

Jay Soler-Boone, J. Everett Jackson

編集

Jim “T.W.Wombat” White, Drew Sayers, J. Everett Jackson, Jay Soler-Boone, Chie Stutzman

ローカライゼーション・マネージャー

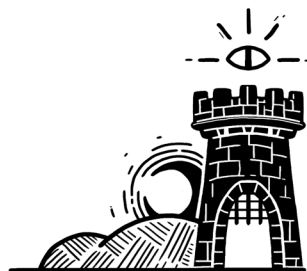
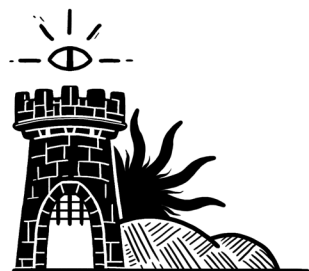
Chie Stutzman

日本語翻訳・ローカライゼーション

Chie Stutzman, Miho Lyon, Asako Esperum

品質管理、テストプレイ、スペシャルサンクス

Jay Soler-Boone, Drew Sayers, Andrew Cargill, Miguel Borges, Chie Stutzman, Seiya Stutzman, Miho Lyon, Asako and Garrett Esperum, Sean “Orbital Intelligence” Richer, Ted Galaday, Ezra Nuite, Eriko Matsuda, Kareem, Ami and Yuna Shuman, Asako Toyoki, そして、キックstarterのご支援者様、ご支援いただき誠にありがとうございました！



目次

はじめに	3
書体の種類	3
道具	4
第 1 章:難易度	5
目標	6
高い身体能力	7
カリスマ的	9
器用	10
ペテン	11
隠密	11
激昂(げきこう)型	12
明敏(めいびん)	12
第 2 章:追加ルール	13
重度、軽度のダメージ	14
ヒーリング	17
戦闘オプション	19
物質界	22
社会性の詳細	26
言語	27
第 3 章:魔法	29
追加ルール	30
奇異呪文	30
神聖な呪文	40
神聖領域	42
神々の世界	47
第 4 章:カスタマイズ	49
キャラクター	50
装備	58
第 5 章:キャンペーンの構築	61
ランダム要素の採用方法	62
カードの解釈	64
プロットフックと遭遇	66
詳細	69

はじめに

スパイアマスター用ルールは基本ルールと共に使用し、多様なハウスルールとスパイアマスターがゲーム進行の改善に役立つオプションルールを記載してます。『孤塔の魔導師』をプレイする際に必ず守らなければいけないルールというものはありませんが、プレイヤーがスパイアマスターの許可なしに本書のルールを採用するのはなるべく控えてください

本書では難易度の決定とよくある問題の解決方法などを具体的な例を用いて解説していますので、ゲームの進行に行き詰まってしまった時など参考にすることができます。プレイヤーの想像力や創作力を最大限に引き出せるように、基本ルールは非常にシンプルに設定しています。スパイアマスターはプレイヤーの想像力に富む独創的なアイデアをできる限り採用するように努力することが重要であり、それらを実際にゲームで使用可能にするにはどうすべきなのかをこちらで解説していきます。

書体の種類

大部分はこの文のような標準的な書体、追加情報などは異なる書体で表記される。重要な内容は太字で書かれ、特別目立つように表記される。

さらに重要な情報は独立した行で表記されたり、下線が引かれる。

例:

ルールがどのように適用されるか例を用いて説明される場合、このように黒で囲い白抜き
の文字で表記されている。前述された内容に関する補足的な説明が必要ない場合は、このように表記された部分を読み飛ばしても問題ない。

時には補足情報を読者に直接語りかける場合があります。読者とは？そう、あなたです！このスタイルはコンセプトをより理解しやすくする為、または単に堅苦しくない方法で伝える為に使用されます。この場合イタリック体で表記されているので、参考例とは異なることが分かります。



道具

本

『孤塔の魔導師』はプレイヤー用、スパイアマスター用、モンスター図鑑の3部構成である。このゲームをプレイするには本書のプレイヤー用ルールブックが必要。スパイアマスター用ルールブックにはスパイアマスターがプレイ中のあらゆる結果を判断して世界を作り上げていく際に必要となる。モンスター図鑑はモンスターの属性、背景情報、戦闘戦術等が記載されている。モンスター図鑑の内容はプレイヤー用ルールブックには含まれないため、スパイアマスターがこれを活用するか、もしくは使用せずに個人で作りに上げたモンスターを使うかは個々の自由である。

また、本書ではスパイアマスターは**SM**、プレイヤーは**PL**、プレイヤーキャラクターは**PC**、ノンプレイヤーキャラクターは**NPC**、目標難易度は**TD**と略語で記載される場合もある。

ダイス

ゲームで使用するダイスは6種類：D4、D6、D8、D10、D12、D20。「D」はDie（ダイ：Diceダイスの単数形）の略で、数字はダイスの面数を表す。PLが1回につき必要なダイスは1つのみ。しかし、スパイアマスターはゲームの進行を円滑に行うために比較的弱い敵グループのターンで複数のD4とD6を使うことがある。

トークン

トークンはプレイに必ず必要な道具ではないが、PLが自分のPCのダイスが消耗済み、軽傷、重傷のどの状態であるかを把握するのに役立つ。PLはポーカー用のチップやコインでも代用でき、その際3つの異なる種類や色がなくてもプレイは可能。



スパイアマスター・デッキ

当本のランダム化の方法の多くには「スパイアマスター・デッキ」と呼ばれる『孤塔の魔導師』オリジナルタロットカードが使用される。このデッキは非常に役に立つツールではあるが、一般的なタロットカードやダイスでも代用可能である。その場合は代用方法を参照すること。

キャラクターシート/モンスターシート

あらゆる要素が元となりダイスが機能するため、PLはキャラクターシートまたは他の方法で常に状況の変化を把握しておくことが重要。SMも同様の理由でモンスターの状況を把握するためにモンスターシートを利用すること。

紙と筆記用具

紙と筆記用具は PLがメモを取ったり、SMが同時に複数の敵の動向を追ったりする際に使用する。パソコン、タブレット、携帯電話等も使用できるが、本ゲーム以外の情報で気が散ってしまう可能性がある所以他们の機器を卓上に持ち込まないことが望ましい。



第 1 章:難易度

スパイアマスターとしてまず初めにすべきことはプレイヤーにこれからプレイする世界の説明である。この亀裂を飛び越える難易度とは？裂け目を狙って矢を命中させる難易度は？PLは常に分別のある判断を求めており、さらに重要なことは、自らのキャラクターを危険な状況下に置いてしまう前にそのような質問に対する答えに一貫性があることである。

第1章は本書において最も役立つ情報が記載されています。このシステムに慣れるまで、最低でも最初の数回のセッションで携帯しておくのがよいでしょう。

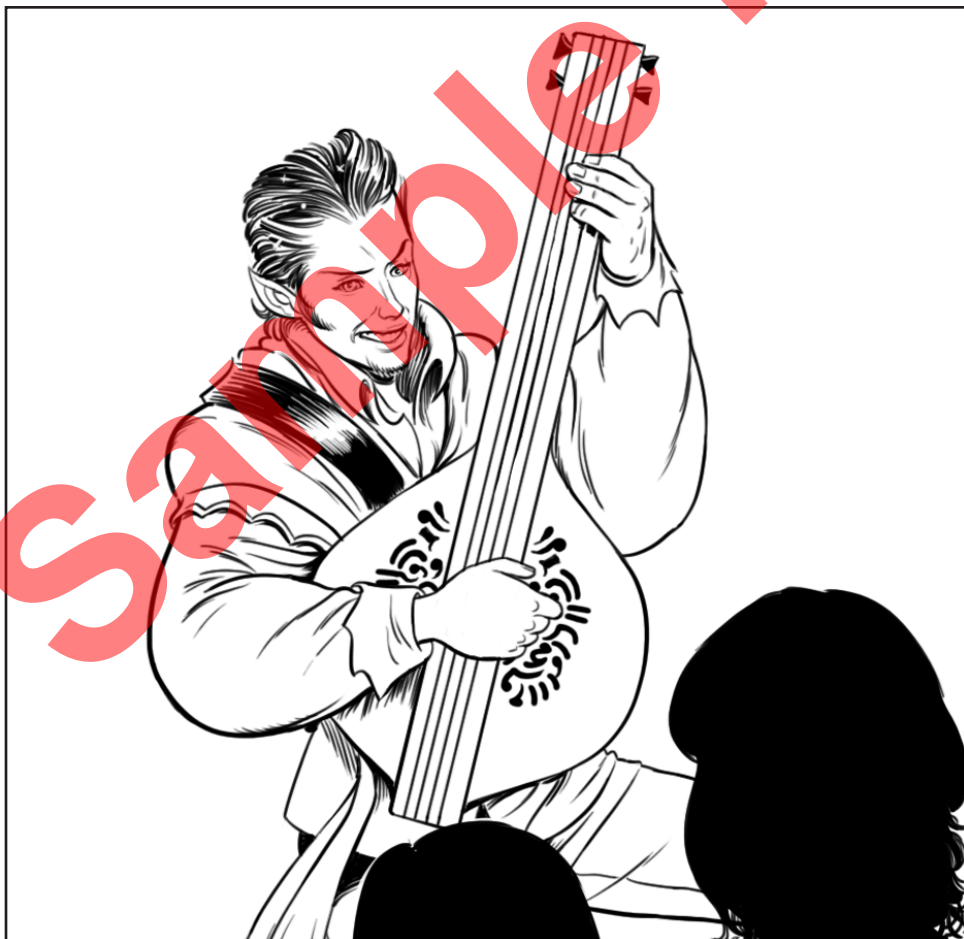
目標

プレイ世界内の難易度

本項ではあらゆるアクションの難易度の提案が記載されている。一般的に、目標難易度10であり、それ以上はスーパーマンなどの超人達のみが達成できるアクションであり、通常のヒーローには不可能である（ごく一般的な庶民の最大はD6）。10以上は英雄が活躍しなければいけない展開になった時に使用するのが望ましいだろう。より現実世界に近い環境では、D12より低いダイスを使用し、目標難易度は6までとする。6よりも高いすべてのアクションは不可能に近いことを示す。しかし、PL がストーリートークンを使用する時はお互いの意見に歩み寄り、最良の方法を導き出すことができる。

目標未設定のロール

最短で進めたい状況以外、PLの目標が設定されていない場合がある。その際、目標難易度表を元にロールが可能で、彼/彼女らが達成できる最も高い結果を得る。目標難易度を取り除くことはできない。目標難易度が設定されていないロールでは常にダイスが拡張される。



高い身体能力

ジャンプ

キャラクターが長い距離を飛び越えなければならない場合、下記の表を元に難易度を設定する。キャラクターに十分な助走距離がない場合、可能な水平方向のジャンプは半分の距離となる。

ジャンプ難易度表		
ダイス	水平方向のジャンプ	垂直方向のジャンプ
D4	2 m	1/3 m
D6	3 m	2/3 m
D8	4 m	1 m
D10	5 m	1 1/3 m
D12	6 m	1 2/3 m
D20	10 m	2 m

クライミング

通常キャラクターは10mの壁を登るごとにクライミング判定が必要となる。キャラクターが最初の判定の後も休みなく引き続きクライミングを続ける場合、技能ダイスは自然に回復しない。キャラクターのダイスが回復されるような体勢、または位置の場合は取り囲む環境の難易度がクライミングのアクションとなる。縄に掴まっている時の休息は非常に容易であるが、掴む箇所が少ない場所では困難となる。キャラクターは容易に休息ができる、または登りやすいルートを見つけて進むよう、常に最大限努めなければならない。

クライミングの難易度表	
ダイス	詳細
D4	つたい登り、手の補助あり、上り坂でロープを使用
D6	単純なクライミング 壁でロープを使用
D8	大きめの掴みやすい突起物がある垂直方向の場所
D10	クリンプ (指先だけ自重を支える) が必須の垂直方向のクライミング、ジャンプ、マントル、レイバック
D12	少ない突起、体の伸びが必須の箇所、ジャンプ
D20	掴む突起・足場無し、ほぼ垂直

環境因子	防御	バイパス
氷	1-2 身体	スパイクブーツ:1、ピックアックス:1
濡れている	1-2 身体	チョーク:1
突き出し箇所、逆アーチ	1-3 身体	-

例:

ミスリアルはエルフの背景からくる熟練のアクションとして非常に高い木の木登りをしている。木には等間隔に枝が生えているため目標難易度 (TD) は3。彼女は10mの木を登るために技能ダイスD6を振り、出目4で成功。しかし、次のラウンドでは同ダイスで2を振り失敗。落下は避けたいため、技能ダイスD8を振り、出目5で成功。