

Torg Eternity ルールサマリ Ver.1.01

判定とカード

▼判定(Check)

- d20 を振る。出目が 10 か 20 の場合、d20 を振り直し、出目に加える(10 が 20 がなくなるまで続ける)。
- 出目のボーナス変換表に当てはめる。
- ボーナスを技能基本値が能力値に足す。これが判定の達成値となる。
- 最初に振った d20 の出目 1 が 1 の場合は常に失敗となり、ポシビリティも消費できない。

▼難易度(DN)

- 標準的な難易度は 10。
- 難易度修正などにより変更される。

▼成功レベル(Success Levels)

- [達成値-難易度]の差で成功レベルが決定される。下表参照。

達成値	成功度
0~4	ふつう
5~9	よい
10 以上	すごい

▼ポシビリティ(Possibilities)

- ストームナイトは 1 回のアクションにつき 1 回、ポシビリティを消費できる。
- ポシビリティを消費したら d20 を振り、その結果を判定の出目に足す。
- ポシビリティで振った d20 の出目が 9 以下だった場合は 10 として扱うが、振り直しはできない。

▼ドラマカード(Drama Card)

- GM がめくるカード。このカードに書かれている推奨行動(Approved Actions)を行なうと、運命カードを引くことができる。

▼運命カード(Destiny Card)

- プレイヤーは判定の際に運命カードを出してその効果を適用できる。
- 同時に何枚でも使えるが、戦闘など緊迫したシーンでは、1 ラウンド 1 枚出す場札からのみ使える。

戦闘

▼移動(Move)

- キャラクターは各ラウンドに敏捷度 m 移動できる。
- 走れば敏捷度×3m まで移動できるが、そのターンのあらゆる判定に-2 のペナルティを受ける。
- 移動はアクションではない。

▼対心攻撃(Interaction Attacks)

- 〈威圧〉、〈問合い〉、〈挑発〉、〈トリック〉:目標の同名技能基本値を難易度に判定。
- 成功すれば、目標に萎縮(Stymied)や隙(Vulnerable)を与えられる。成功レベルが“よい”なら、2 個与えることができる。成功レベルが“すごい”なら、プレイヤーズコールを行なえる。
- **プレイヤーズコール(Player's Call)**:目標がどうなるかプレイヤーが宣言できる。敵が雑魚ならば戦闘から脱離し、ストーマーですらターンを失うほどの結果となる。GM と話し合うこと。

▼物理攻撃(Physical Attacks)

- **遠隔攻撃(Ranged attack)**:目標の〈回避〉を難易度に判定。ダメージは武器の修正値。
- **乱闘(close combat)**:目標が近接戦闘武器で武装しているなら〈近接戦〉、そうでないなら〈格闘〉を難易度に判定。ダメージは武器の修正値+筋力。〈格闘〉の場合、筋力。
- 成功レベルが“よい”場合ダメージに+BD、“すごい”場合+2BD。
- [目標の耐久力-ダメージ]の差でダメージの結果が決定する。下表参照。

目標の耐久力を超えたダメージ	ダメージ
-6 以下	なし
-5~-1	ショック 1 点
0~4	ショック 2 点
5~9	負傷 1 点、ショック 2 点
10~14	負傷 2 点、ショック 4 点
15~19	負傷 3 点、ショック 6 点
20~24	負傷 4 点、ショック 8 点

▼ダメージ緩和(Soaking Damage)

- ダメージや効果を受ける直前ポシビリティを 1 点消費し、ダメージ緩和を行なえる。
- 〈リアリティ〉:難易度 10 で判定。
- “ふつう”で負傷 1 点とすべてのショック、“よい”で負傷 2 点とすべてのショック、“すごい”ですべての負傷とショックを軽減する。既に受けた負傷やショックは軽減できない。

状態

▼萎縮(Stymied)

- すべてのアクションに-2 のペナルティ。

▼ショック(Shock)

- 軽いダメージ。精神力点まで受けられる。

▼隙(Vulnerable)

- 目標の次のアクション終了時まで目標へのアクションに+2 のボーナス。

▼負傷(Wound)

- 重いダメージ。3 点まで受けられる。1 点につき判定に-1 のペナルティ。

ボーナス変換表

出目	1	2	3	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	26	31	36	41	46	+5
			4	6	8	10	12	14							25	30	35	40	45	50	
ボーナス	-10	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1