

■ルールに関する質問

こちらでは『ネジクレネジマキ 鉄錆の荒野を渡るTRPG』を遊ぶうえで、気になることが多かったり、間違えやすいと思われるルールについての質問と回答、および補足説明を掲載しています。
プレイの参考にしていただければ幸いです。

- ・このテキストは、内容を改変しない限り、自由に再配布していただいて構いません。再配布にはインターネット上での配信も含まれます。
- ・45ページおよび148ページにある通り、ルールやデータに記述されている内容の解釈はGMに一任されます。ここに記載があるかどうかにかかわらず、最終的なゲームでの処理についてはGMが判断するようにしてください。GMの裁定とこのテキストでの裁定とが食い違っているときは、GMの裁定が優先されます。
- ・ここに掲載されている箇所以外でルールの質問などがございましたら、下記KADOKAWAのお問い合わせ受付よりご連絡いただければ幸いです。

●KADOKAWA 問い合わせ受付

<https://www.kadokawa.co.jp/support/toform/>

文責：株式会社KADOKAWA ゲーム・企画書籍編集部
(C)Eisuke Nakanishi / Adventure Planning Service 2026 / (C)KADOKAWA CORPORATION 2026

(2026年2月27日更新分)

【ルールに関する質問】

Q 1 : p56に記載されている配置の条件以外に、パーツカードの配置の仕方に関する制限はありますか。例えば、パーツカードを縦方向や横方向に連続して繋げられる枚数に上限はありますか？

A 1 : いいえ。p56に記載されている条件を満たしていれば、パーツカードはリグの好きな位置に配置することができます。ただし、p76に記載されている通り、基本的にはリグに配置できるパーツカードの枚数は、最大で7枚までです。(注：ダウンロードページに公開されているオンラインセッション用ルームデータでは、各リグの配置枠が定められていますが、この枠はルームデータを制作するにあたり便宜的に設けられているものであり、ルール上、この枠を超えてパーツカードを配置することは可能です。また、各プレイヤーは、リグに配置したパーツカードの相対的な位置関係が変わらない限りにおいて、リグ全体をルームデータ上の好きな位置に移動しても構いません)

Q 2 : リグに配置したパーツカードをリグの他の場所に配置しなおすためには、一度そのパーツカードを取り外す必要がありますか？

A 2 : はい。リグに配置したパーツカードを他の場所に配置しなおす場合は、p76~p77に従って、そのパーツカードを取り外し、パーツカードを配置し直す処理を行なってください。

Q 3 : 例えばクエスト中の【メンテナンス】の処理中、リグに配置されているパーツカードを取り外して他の場所に再配置したい場合などで、p77に記載されている所持枚数制限を一時的に超えてリグに配置されていないパーツカードを所持することは可能ですか？

A 3 : いいえ。質問文で提示されているような、リグに配置されているパーツカードを取り外してその直後にパーツカードを再配置する場合でも、その最中に一時的にリグに配置されていないパーツカードが3枚以上となった場合には、p77に記載されている超過の処理を行う必要があります。

Q 4 : 複数のPCが登場する対立シーン (p73) で、解決判定に失敗したPCより、解決判定に成功したPCの方が【成功レベル】が高い場合、その対立シーンの「【リワード】の分配」はどのようになりますか？

A 4 : 解決判定の成否に関わらず、その行為判定で最も高い目を出したプレイヤーのPCが【成功リワード】を全て獲得します。

Q 5 : クエスト中、「【リワード】の獲得」 (p72) の処理によって、自身が所持するリグに配置されていないパーツカードが3枚以上になった場合、2枚になるように山札に戻す前に、「PC同士の取引」 (p76) によって同じシーンに登場している他のPCのプレイヤーにパーツカードを渡すことはできますか？

A 5 : いいえ。「取引」によって譲渡することができるパーツカードは、すでにPCが所持しているパーツカードに限られるため、「【リワード】の獲得」の処理でPCがパーツカードを獲得する前に、パーツカードを他のPCに譲渡することはできません。

Q 6 : ショウダウンの各ステップの処理で【ガッツ】がゼロになって「脱落」 (p84) したPCは、そのランの「【ヘルス】の減少」 (p82) の処理で【ヘルス】が減少しますか？

A 6 : はい。各ランの「【ヘルス】の減少」の処理では、脱落したPCを含め、PC全員の【ヘルス】が減少します。

Q 7 : ショウダウン中、何らかの理由で自身のPCが「近距離」エリアにいる場合、「PCの移動」 (p84) はどのように処理されますか？

A 7 : 「近距離」エリアにいるPCにそのエリアから前進する処理が生じた場合、または「遠距離」エリアにいるPCにそのエリアから後退する処理が生じた場合は、PCコマは移動せずそのまま同一のエリアに留まるものとして処理してください。ただし、そのPCはその処理によって、何らかのエリア間の移動を行った「扱い」となります。

Q 8 : ショウダウン中、各ランの3回目のステップでも「PCの前進」の処理は発生しますか？

A 8 : はい。例えば、【叩きつけ】 (p157) などの、ステップ終了時にストライクが発生する処理の対象は、「PCの前進」の処理を行った後に各PCがいるエリアによって判定されます。

Q 9 : ショウダウン中、ダメージチェックの処理にて同一のPCが「直撃ダメージ」を複数与えている場合、複数の部位に分散して【累積ダメージ】を与えることは可能ですか？

A 9 : はい。ダメージチェックの処理では、PCが与えた「直撃ダメージ」1点ごとに、それぞれ別の部位を指定して、その部位に対して【累積ダメージ】を与えることが可能です。

Q 10 : ショウダウン中、ネジクレに設定されているプロトコルや【耐久値】はプレイヤーに公開されますか？

A 10 : はい。ショウダウン開始時の「ネジクレの登場」 (p80) のタイミングで、決戦シートに記述されるプロトコルや【耐久値】の情報は全て公開します。プロトコルについては、部位破壊前と部位破壊後のいずれのものも公開してください。

【パーツに関する質問】

Q 1 : 【シークス：n】のパーツでアタック判定を行うためには、2ステップ分の準備期間が必要ですが、準備期間中に他のパーツカードでアタックを宣言すれば、ストライクの発生を回避することができますか？

A 1 : 【シークス：n】を持つパーツカードであっても、各ステップのアタック宣言時にそのパーツカードを宣言しなければ、ストライクは発生しません。ただし、【シークス：n】のパーツカードを宣言してアタック判定を行うためには、そのランで合計3回当該パーツカードによるアタックを宣言する必要があり、前のステップで他のパーツカードを宣言していた場合には、【シークス：n】のパーツカードによるアタック判定を行うことはできません。

Q 2 : 〈ウェボンコンテナ〉 (p103) の特殊効果の処理によって、交換されたパーツとのみジョイントが隣り合っていたパーツは、新しく配置されたパーツとジョイントが隣り合っていれば配置されたままですか？

A 2 : はい。〈ウェボンコンテナ〉によるパーツカードの「交換」は、取り外しを経ずに行われるため、他のパーツカードの配置に影響しません。ただし、〈ウェボンコンテナ〉の処理によって、他のどのパーツカードともジョイントが接続されていないようなパーツカードが発生した場合、そのパーツカードは自動的に取り外されます。

【スキルに関する質問】

Q 1：【追跡調査】（p31）の特殊効果によって、プロットイング中に相手プレイヤーのダイスを確認した後、ダイス目を変更することができますか？ 変更できるとすれば、ダイス目を確認された相手プレイヤーはどうですか？

A 1：【追跡調査】のスキルを使用した場合、そのプロットイング中の以後の全てのタイミングで、対象となったプレイヤーはスキルを使用したプレイヤーに対してダイス目を公開し続けなければならないものとしてください。【追跡調査】を使用した後、そのスキルを使用したプレイヤーと、対象となるプレイヤーは、それぞれダイスを変更することができますが、【追跡調査】の対象となったプレイヤーは、変更後のダイスも含めて公開する必要があります。