■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。

(2026年11月26日更新)
－－－－－－－－－－－－－－－－
・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みます。
・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11月26日更新分)
【パーツに関する質問】
Ｑ１：「遠距離」もしくは「中距離」エリアにいる状態で、〈吶喊槍〉（p101）を宣言したアタックを２回実施したランの最後のステップで、「近距離」エリアにいる自身が〈吶喊槍〉を宣言したアタックを行う場合、アタック判定を行うことはできますか？
Ａ１：はい。p95に記載されている通り、原則としてＰＣは、自身のいるエリアが【射程】に含まれていないパーツを宣言した場合にその特殊効果の適用を受けることはできないため、【射程】に合致しないエリアにいるＰＣがアタックと同時に宣言したパーツの【シーケンス：ｎ】の特殊効果は無効化されます（ストライクも発生しません。そのステップでは、通常のアタック判定が行い、【成功レベル】はゼロとして扱ってください）。一方で、【シーケンス：ｎ】の特殊効果では、そのラン中の１回目、２回目のアタックで【シーケンス：ｎ】の特殊効果が適用されたかどうかを参照しないため、そのラン中にこのパーツを宣言して行うアタックが３回目であれば、【シーケンス：ｎ】の特殊効果が過去に適用されたかどうかに関わらずアタック判定を行うことができます。

－－－－－－－－－－－－－－－－
(2026年2月27日更新分)

【ルールに関する質問】
Ｑ１：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？
Ａ１：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に記述されている通り、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）

Ｑ２：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？
Ａ２：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。

Ｑ３：例えばクエストアクト中の【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に記述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？
Ａ３：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に記述されている超過の処理を行う必要があります。

Ｑ４：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？
Ａ４：解決判定の成否に関わらず、その行為判定で最も高い出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。

Ｑ５：クエストアクト中、「【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のプレーヤーにパーツカードを渡すことはできますか？
Ａ５：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。

Ｑ６：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。
Ａ６：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。

Ｑ７：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？
Ａ７：「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。

Ｑ８：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？
Ａ８：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。

Ｑ９：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？
Ａ９：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。

Q10：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？
A10：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】
Ｑ１：【シーケンス：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？
Ａ１：【シーケンス：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、【シーケンス：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回分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、【シーケンス：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。

Ｑ２：〈ウェポンコンテナ〉（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？
Ａ２：はい。〈ウェポンコンテナ〉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、〈ウェポンコンテナ〉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。

Ｑ３：「遠距離」もしくは「中距離」エリアにいる状態で、〈吶喊槍〉（p101）を宣言したアタックを２回実施したランの最後のステップで、「近距離」エリアにいる自身が〈吶喊槍〉を宣言したアタックを行う場合、アタック判定を行うことはできますか？
Ａ３：はい。p95に記載されている通り、原則としてＰＣは、自身のいるエリアが【射程】に含まれていないパーツを宣言した場合にその特殊効果の適用を受けることはできないため、【射程】に合致しないエリアにいるＰＣがアタックと同時に宣言したパーツの【シーケンス：ｎ】の特殊効果は無効化されます（ストライクも発生しません。そのステップでは、通常のアタック判定が行い、【成功レベル】はゼロとして扱ってください）。一方で、【シーケンス：ｎ】の特殊効果では、そのラン中の１回目、２回目のアタックで【シーケンス：ｎ】の特殊効果が適用されたかどうかを参照しないため、そのラン中にこのパーツを宣言して行うアタックが３回目であれば、【シーケンス：ｎ】の特殊効果が過去に適用されたかどうかに関わらずアタック判定を行うことができます。

【スキルに関する質問】
Ｑ１：【追跡調査】（p31）の特殊効果によって、プロッティ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？
Ａ１：【追跡調査】のスキルを使用した場合、そのプロッティ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。