

基本ルールブック

ゲームに必要なもの

- 鉛筆とキャラクターシート。
- (オプション) マップ/グリッドとキャラクターマーカー (方眼紙、マット、VTT)。
- サイコロ: **k4, k6, k8, k12, k20**。
 - 実際には、各サイコロを1つずつ用意すれば十分です (1回に1つのサイコロを振ります)。
 - (オプション) ランダムテーブルやジェネレーター用のk100。
- もし**k6しか持っていない場合は、2k6**のバリエーションを使用してください (最後に)。

用語集

これらの言葉はルールに登場します — ここでは「人間的に」説明されています：

- GM (ゲームマスター):** 世界を導き、状況を説明し、敵を操り、難易度と結果を決定します。
- プレイヤー:** 自分のキャラクターの行動を説明し、サイコロを振ります。
- テスト:** 不確実な結果を決定するためのサイコロの振り。
- 特性:** **力 (S)、敏捷性 (Z)、魔力 (M)**。これらは、どのサイコロを振るか*を示します。
- 特性のサイコロ:** 特性に割り当てられたサイコロのサイズ (例: **Z = d12**)。
- 難易度 (T):** 行動が成功するために達成または超えなければならない数値。
- 成功:** 結果 ≥ 難易度。
- 特別な成功:** サイコロの最大結果 (例: **d12** で12、**d20** で20) — 成功 + 追加の利益。
- 複雑さ:** 失敗後の追加の問題 (騒音、時間の損失、不利な位置、資源の喪失)。
- コストを伴う成功:** 行動は成功するが、代償を支払う (妥協、資源の喪失、暴露、リスク)。
- 幸運の一撃 (LS):** シーンを救うための限られたリソース (再ロール / サイコロの上昇 / 失敗をコストを伴う成功に変える)。
- ハート:** キャラクターの「命」 (耐久力、傷、コンディション — 世界によって異なる)。
- マジックポイント (PM):** 標準を超えた力や行動のためのリソース (魔法、サイコニクス、ガジェット、「映画的」アクション)。
- 防御:** 戦闘における敵の命中閾値 (防具や防御クラスなどのルールを掛け算する代わりに)。
- 遮蔽:** あなたとターゲットの間の障害物。通常、遠距離攻撃や観察行動を困難にします。

1. キャラクター

キャラクターの作成は短いです。キャラクターとは: **コンセプト + 役割 + 特徴 + 資源 + 装備**。

1.1 コンセプト

一文で: あなたは誰で、どのジャンルでプレイしていますか。

例: 「かつての企業エージェント、今は静かに行動し、誰にも信頼を置かない賞金稼ぎ。」

1.2 役割 (1つ選択)

役割は意図的に「世界に中立」です。ファンタジーでは別の名前を付けることができ、サイバーパンクでは別の名前を付けることができますが、同じように機能します。

- ・ 突撃 — プレッシャー、戦闘、障害物の突破、前線の突破。
- ・ スペシャリスト — ステルス、精度、技術、観察、計画。
- ・ アデプト — 力、影響、知識、即興（魔法/サイオニクス/テクノロジーは世界によって異なる）。

1.3 特徴とサイコロ

あなたには三つの特徴があります:

- ・ 力 (S) — 物理的な力、耐久力、近接戦闘、押しのけ。
- ・ 敏捷性 (Z) — 反射、精度、隠密、射撃、操縦。
- ・ 魔力 (M) — 「特別なもの」: 魔法、サイオニクス、高度な技術、社会的なブラフ、直感 — コンベンションに応じて。

最初にサイコロを次のように分配します:

- ・ 一つの特徴に **k12**、
- ・ 一つに **k8**、
- ・ 一つに **k6**。

役割に応じた推奨の分配 (最も簡単な方法):

- ・ 突撃: S k12, Z k8, M k6
- ・ 専門家: Z k12, M k8, S k6
- ・ 見習い: M k12, Z k8, S k6

例: もしあなたの Z = k12 であれば、射撃、隠密、回避の際には通常 k12 を振ります。

1.4 リソース

- ・ ハート: 5.
- ・ マジックポイント (MP): 3.
- ・ ラッキー・ポイント (LP): 各セッションの開始時に 2 LP を持っています。

ラッキー・ポイント (効果): 1 LP を消費して、次のいずれかを選択します:

- ・ テストの再ロール (より良い結果を残す)、または
- ・ その1回のロールのサイコロを1段階上げる (**k6 → k8 → k12 → k20**), または
- ・ 失敗を「コストを伴う成功」に変える — 行動は成功しますが、GMはすぐに代償を追加します (例: 音、時間の損失、リソースの損失、悪い位置、注意を引く、装備の損傷)。

LPの回復: 次のセッションの開始時に制限に戻ります。GMは大胆なリスク、素晴らしいストーリーの決定、または結果を考慮したプレイに対して +1 LP を与えることがあります。

1.5 タレント (オプションだが推奨)

タレントは、あなたのキャラクターが得意とすることを説明する2つの短いフレーズです (リストや表なし)。

- ・ 例: 「メカニック」、「スカウト」、「交渉者」、「メディック」、「ハッカー」、「ベテラン」、「探検家」。

タレントの働き方: タレントがテストに実際に役立つ場合、GMはサイコロを1段階上げることができます (または難易度を中和することができます)。

- ・ タレントは自動的な成功を与えません。
- ・ 通常、最大1つのタレントが1つのテストに影響を与えます。

1.6 装備

リストアップしてください:

- 1つの「キー」ツール（武器 / セット / あなたの仕事に必要な装備）、
- 1つの防具（鎧、盾、カモフラージュ — 世界によって異なる）、
- 冒険に役立つ小物を3つ。

ルールのコアにおける装備は主に許可（アクションを可能にする）であり、数値的なボーナスではありません。

1.7 完全なキャラクターの例

- コンセプト: 「情報を盗む盗賊、ポケットからではなくシステムからデータを盗む。」
- 役割: スペシャリスト
- 特徴: **S** **k6**, **Z** **k12**, **M** **k8**
- リソース: 5 ハート, 3 **PM**, 2 **L** **S**
- タレント: 「ハッカー」、「影」
- 装備: ピストル, 軽装甲, 侵入セット, ロープ, 懐中電灯

2. 基本ルール: テスト

この部分が最も重要です — もしあなたがこれを理解しているなら、あなたはシステムを理解しています。

2.1 テストを行う時

テストは、次の2つの条件が満たされるときに行います:

1. 結果が不確実である（成功するかもしれないし、失敗するかもしれない）、および
2. 賭けが現実的である（失敗が何かを変える/何かを費やす）。

もし行動が単純でプレッシャーがない場合、GMはサイコロを振らずに「成功した」と言うことができます。

2.2 テストの実行方法 (ステップバイステップ)

1. プレイヤーは **何をするか** と **その理由** を言います。
2. GMは特性を選びます: **S** または **Z** または ****M****。
3. GMは **難易度 (T)** を設定し、失敗の意味（賭け）を説明します。
4. プレイヤーは **特性のサイコロ** を振ります。
5. 結果をTと比較し、影響を判断します。

2.3 難易度 (T)

使用簡単な門檻。如果你有疑問——選擇較低的門檻，而「難易度」則通過後果來顯示。

- **T 3** – 簡単（幾乎肯定成功，但有時在壓力下值得檢查）
- **T 4** – 標準（典型挑戰）
- **T 5** – 困難（需要能力或優勢）
- **T 6** – 非常困難（沒有優勢會有風險）
- **T 8** – 英雄級（對於最佳者或經過良好準備）
- **T 12** – 傳說級（很少「純粹」；通常作為戰役目標、計劃、儀式、大條件）

2.4 テストの結果

- **結果 ≥ T** → **成功**。目的の効果を達成します。
- **結果 < T** → **失敗**。効果を達成できず、状況が変化します（複雑化またはコスト）。

- ・ 1が出た → 失敗 + 複雑化。複雑化は確実に発生します。
- ・ サイコロの最大結果 → 特別成功。
 - 成功に加えて、追加の利点を得ます（より早く、静かに、強く、安全に、追加の効果）。

コストを伴う成功の例: 「ドアを突破することができましたが、音を立ててしまい、誰かが確認しに来ます。」

2.5 簡易化と困難 (計算なし)

代わりに、ロールに +1/-1 を加えるのではなく、**サイコロのサイズ**を変更します。

- ・ 良い状況 → サイコロを1段階上げる

k6 → k8 → k12 → k20

- ・ 悪い状況 → サイコロを1段階下げる

k20 → k12 → k8 → k6 → k4

簡易化の例: 準備、良い道具、位置の優位性、奇襲、支援。

困難の例: 暗闇、滑りやすい、時間のプレッシャー、騒音、気を散らすもの、防御。

秩序の原則: 迅速さのために、通常は1つのテストに対して**最大1つの簡易化と1つの困難**を適用することを受け入れてください（相殺される可能性があります）。

2.6 味方の助け

味方は自分のアクション（または戦闘以外のシーンでの時間）を捧げて助けることができます。

効果: この1回のテストに対して**サイコロを1段階上げる**。

助けは意味のある方法で説明されなければなりません（防御、道具の提供、注意をそらす、安定化、ヒント）。

2.7 テストの繰り返し

テストが失敗した場合、状況を変えずに「繰り返す」ことはしないでください。

- ・ 何かを異なる方法で行う（異なる特性 / 異なる道具 / 異なる方法）、
- ・ あるいはコストを受け入れる（時間、警報、資源）、
- ・ あるいは撤退する。

2.8 テストの例（戦闘以外）

例 A — 静かな通過

- ・ プレイヤー: 「照明が戻る前に中庭を通り抜けます。」
- ・ GM: 敏捷性 (A)。時間に追われている → 難易度 **T5**。
- ・ キャラクターは「影」の才能を持っている → 有利、サイコロが1段階上昇。
- ・ ロール: **d12** で4 → 失敗。GM: 「すぐには気づかれませんが、誰かが音を聞いて周囲を調べ始めます（複雑さ: プレッシャーが高まります）。」

例 B — 力づくでの強行

- ・ プレイヤー: 「警備員が角に来る前に金属のドアをこじ開けます。」
- ・ GM: 力 (**S**)、難易度 **T6** (道具なしでは非常に困難)。
- ・ 誰かが鍵を押さえてドアを固定するのを手伝う → サイコロが1段階上昇。
- ・ ロール: **S** **d12** で12 → 特殊成功: ドアはすぐに開き、予想よりも静かに行えます。

3. 移動と距離（グリッドはオプション）

デフォルトではNDEはマップなしで動作します：シーンとキャラクターの位置を説明します。

3.1 デフォルト: 描写距離

使用する距離帯は4つ:

- **近い** — 手の届く範囲、近接戦闘。
- **少し遠い** — 数歩、簡単に近づける。
- **遠い** — シーンの反対側、明確な移動が必要。
- **非常に遠い** — スナイパー/車両/「シーンの境界で」。

ターン中、通常は距離を**1つの帯域**変更できます (例: 遠い → 少し遠い)。

3.2 オプション: グリッドでのプレイ (戦術用)

具体的な内容を好む場合:

- 1マス = 1-2メートル。
- ターン中の移動: **最大5マス**。
- 斜め移動は許可されています (通常のマスとしてカウントされます)。

3.3 シールドと行動ライン

- **完全シールド**: 「ラインを越えて」影響を与えることはできません (射撃、観察、多くの能力)。
- **部分シールド**: 難易度を上げます — 通常、**攻撃者/観察者のサイコロを1段階下げます**。

4. 戦闘

戦闘は通常のテストシーンであり、ターン制に整理されています。

4.1 戦闘が始まる時

戦闘は以下の条件で始まります:

- 少なくとも一方が他方を傷つけたいと望んでいること、かつ
- 誰がいつ行動するかが重要です。

状況が短く明白な場合、GMは1回のテストでそれを決定することができます。

4.2 ターンの順序 (簡易版)

最も簡単に言えば:

- まずすべてのプレイヤーが行動します (任意の順序で)、
- 次に敵が行動します、
- そしてこのループを繰り返します。

4.3 あなたのターンで何をしますか

あなたのターンでは、以下のことができます:

- **移動** (ゾーンの変更 / グリッドバリエーションで最大5マス)、
- **1アクション** (攻撃、テスト、援助、能力の使用、装備、シーンとのインタラクション)。

4.4 攻撃: それはどう機能するか

1. 目標を選び、攻撃を説明する。
2. 特徴を選択する:

- 。近接 → 力 (S) のロール,
- 。遠距離 → 敏捷性 (Z) のロール,
- 。魔法 → 通常は魔力 (M) のロール (第5章を参照)。

3. 目標の防御を設定する。

4. サイコロを振り、防御と比較する。

4.6 ダメージと「耐久力」

- 。ヒットは1 ハートを与えます。
- 。特別成功は2 ハートを与えるか、強力な効果（武器の解除、転倒、遮蔽からの押し出し）をもたらします — 一つを選んでください。

最も基本的な敵のアーキタイプ:

- 。下っ端: 1回のヒットで倒れます。
- 。エリート: 2 ハートを持っています。
- 。ボス: 3 ハートを持っています（または最終シーンでは5ハート）。

注意: 「倒れる」とは必ずしも死を意味するわけではありません。意識を失っている、逃げた、降伏した、行動から除外された可能性があります。

4.5 敵の防御（目安）

- 。弱い: 防御 4
- 。標準的: 防御 5
- 。エリート: 防御 6
- 。ボス: 防御 8（伝説のボス: 12）

シールドと状況は通常、攻撃者のダイスのサイズを変更します（簡易化/困難化）、防御には影響しません。

5.7 攻撃の範囲（デフォルト）

数を増やさないために、簡単なルールを使いましょう:

- 。直接: 隣接するマス为目标。
- 。距離: 「視界内」のボード上の目標。
 - 。GMが制限を望む場合: 10マスまではペナルティなしで受け入れ、それ以上は TN +1段階。

5.8 複数の敵との接触

もし複数の敵が1人のキャラクターと「接触」している場合、GMは以下のことができます:

- 。難易度を1段階上げる（プレッシャー）、または
- 。失敗が追加の複雑さを意味することを認める（例: ポジションを失う）。

ルールは迅速であるべきです: 1つの判定 → 1つの効果。

4.7 戦闘の例

例 A — 兵士との近接戦闘

- 。突撃 (S k12) が兵士を攻撃 (防御 5)。
- 。状況は良好 (不意打ち) → サイコロが1段階上昇するが、すでに k12 なので、上昇は k20 になる。
- 。k20 の振り = 7 → 命中、兵士は倒れる。

例 B — 隠れ蓑からエリートを狙う

- ・ 専門家 (Z k12) がエリート (防御 6) を狙って射撃する。
- ・ 標的は部分的に隠れている → 難易度上昇、サイコロが k8 に下がる。
- ・ k8 の振り = 6 → 命中、エリートは1つのハートを失う (残りは1)。

例 C — ボスと幸運の一撃

- ・ 見習い (M k12) がボス (防御 8) を力で無力化しようとする。
- ・ k12 の振り = 4 → 失敗。プレイヤーは再振りのために1つのLSを使う。
- ・ 再振り = 10 → 成功。ボスは1つのハートを失うが、GMはコストを追加する：「効果が大きく、アラームが鳴る。」

5. 力 (M) と力ポイント (PM)

NDEにおいて「力」とは特殊効果のカテゴリーです。世界によって次のような意味を持つことがあります：

- ・ 魔法、超能力、儀式、
- ・ 高度な技術、ドローン、リアルタイムハッキング、
- ・ 映画のヒーローの演技 (例：「マスタリー集中」)、
- ・ 会話が「力」となるゲームにおける社会的影響。

5.1 PM を使う時

PM を使うのは、標準以上の効果を得ようとする時です。

5.2 力を使う方法 (ステップバイステップ)

1. 得たい効果を説明してください。
2. GMが難易度と PM のコストを決定します。
3. PM を使います。
4. **M** を振り、難易度と比較します。

失敗: 効果は発揮されず; PM は失われ; 複雑さが発生します (オーバーロード、痕跡、暴露、副作用)。

5.3 効果のレベル (難易度 / コスト)

- ・ トリック (短いトリック): T 4 / 0-1 PM
光、音、小さなカーテン、一時的な混乱。
- ・ スタンダード: T 5 / 1 PM
弾丸、シールド、インパルス、ジャンプ、強化。
- ・ 強力: T 6 / 2 PM
エリア、コントロール、治療、麻痺、「戦闘中のハック」。
- ・ 偉大な: T 8-12 / 3 PM
シーンを変える効果またはキャンペーンに影響を与える結果。

5.4 特殊な成功の力

サイコロ M で最大値を出した場合:

- ・ スケールを増加させる (より広い範囲 / より長く / より強く)、または
- ・ 追加の利点を加える (より静かに、より正確に、より安全に)、または
- ・ GMは**1 PM**を返すことができる (フィクションに合う場合)。

5.5 PM の回復

- ・ 戦闘のシーンの後、**1 **PM** **を回復します。
- ・ 安全に休息を取ると、完全に回復します。

5.6 力の例

例 A — 走り抜けるための盾

- ・ プレイヤー: 「より良い位置に走り抜けるために短い遮蔽を設置します。」
- ・ GM: 標準 **T 5**、コスト 1 **PM**。
- ・ ロール **M** **k12** = 9 → 成功: 安全に走り抜けます。

例 B — 失敗による結果

- ・ プレイヤー: 「エリートをその場に留めます。」
- ・ GM: 強力な **T 6**、コスト 2 **PM**。
- ・ ロール = 1 → 失敗 + 複雑化: 2 **PM** を失い、効果が反射してあなたの位置を暴露します。

6.1 0 ハート

もしあなたのハートが0になった場合:

- ・ あなたは**行動不能**になります（負傷、気絶、ショック — コンベンションに応じて）、
- ・ 同盟者は行動を犠牲にしてあなたを**1 ハート**で立たせることができます。

6.2 休息

- ・ 戦闘のシーンの後、もし少しの余裕と基本的な条件があれば、あなたは完全なハートに戻ることができます。
- ・ より厳しいキャンペーンでは、GMは完全に戻るために安全な休息を要求することがあります。

7.3 休息

戦闘/対立の後、安全に休息できる瞬間（および基本的な条件）があれば、あなたは完全に回復します：

- ・ ヒットポイント、
- ・ マナ。

これにより、システムは迅速に保たれ、長時間の治療を必要としません。

7. キャラクターの成長

成長するタイミング: 冒険、ミッション、または重要なストーリーの章の後（通常は1〜3セッションごと）。

1つ選んでください:

- ・ **1つの能力値を1段階上げる**（最大 **k20** まで）、または
- ・ **+1 ハート**（最大7）、または
- ・ **+1 マナ**（最大5）、または
- ・ **新しい特技**（1文で、GMと合意した具体的な能力）。

例: スペシャリストは、キャンペーンが追跡と銃撃戦の段階に入ったため、**Z** を **k12** から **k20** に上げます。

8. バリエーションのみ **k6**: 2k6

異なるサイコロを使用したくない場合は、**2k6**でプレイしてください。

8.1 特徴を修正値として

サイズの代わりに修正値を分けてください:

- 一つの特徴は **+2**
- 一つは **+1**
- 一つは **+0**

8.2 テスト

サイコロを振る **2d6 + 特徴修正**。

結果:

- **6以下** – 結果が悪い
- **7-9** – コストを伴う成功
- **10以上** – 完全な成功
- **12** – 特別な成功 (追加の利益)

8.3 状況の難易度

代わりに閾値を変更するのではなく、次のようにします:

- **+1** 優位性、準備、良い計画のために、
- **-1** 障害、プレッシャー、カバー、混沌のために。

8.4 幸運のルール 2d6

1ポイントの幸運を消費して:

- 2d6を再ロールするか、
- テストの結果に**+1**を加えるか、
- 失敗をコストを伴う成功に変える。

8.5 クイックマッピング (オプション)

もしキャラクターをバリエーション間で「再計算」したい場合は:

- **k6** $\approx +0$
- **k8** $\approx +1$
- **k12** $\approx +2$
- **k20** $\approx +3$ (非常に経験豊富な場合)

[JA] コンテンツ準備中...

1. はじめに

7.2 これらの追加機能は必須ではありませんが、時には運営を容易にします。

9.1 防御 (アーマー) を単純なリソースとして

もし「防御」が明確な効果を持つことを望むなら：

- 防御を持つキャラクターは **シーンごとに1つのアーマーチップを持つ**、
- 1つのハートを失う代わりに、アーマーチップを消費することができる。

9.2 時間のプレッシャーとしてのストッパー

シーンに時間制限がある場合、GMは「カウントダウン」を設定します（例：3ステップ）。各失敗はカウントを1つ進めます。カウントが終了すると、結果が発生します（警報、ターゲットの逃走、通路の崩壊）。

9.3 復讐（リスクのある戦闘のバリエーション）

戦闘をより「鋭く」迅速にしたい場合：

- **近接攻撃を行い、外した場合**、相手が実際にあなたに届くことができたなら、**1ハート**を失います。これはバリエーションです — NDEの核心では、戦闘の失敗の結果は主にフィクションとGMの決定に基づいています。