

ゲームマスターの書

0) 30秒でわかるゲームマスタリングのルール

- ・フィクションから始める。まず状況とプレイヤーの行動を説明し、それからテストを行う。
- ・ダイスロールの前に結果を決定する。何がかかっているのかと失敗した場合に何が起こるのかを伝える。
- ・一つの決定 → 一つのロール → 意味のある効果。一つの意図を3つのテストに分けない。
- ・失敗はゲームを進める。シーンを「リセット」せずに、複雑さ、コスト、またはプレッシャーで状況を変える。
- ・一貫性を保つ。同じ条件 → 同じ難易度、似たような結果。
- ・グリッドはオプション。ゲームはデフォルトで地図なしで行う：「近い/遠い/非常に遠い/非常に遠い」。

1.1. いつロールすべきか？

ロールが意味を成すのは、以下の条件が同時に満たされたときのみです：

- ・結果が明白でないとき、
- ・現実的な賭けが存在するとき（何かが変わる）、
- ・両者がメカニクスが決定する権利を持つことに同意しているとき。

ロールしないとき：

- ・行動がルーチンであり、プレッシャーがない場合、
- ・失敗が何も面白いものをもたらさない場合、
- ・成功が確実で、代償が既に支払われている場合（例：プレイヤーたちが時間、道具、安全を持っている）。

例（ロール不要）：スペシャリストが管理アクセスと穏やかな状況を持っている場合——基本的な基地のドアを開けるのにテストは不要。例（ロール必要）：同じドアでも、アラームが作動していてパトロールが30秒で接近している場合——これはテストであり、賭けは時間と露見です。

1.2. 判定チェックリスト（卓上手順）

1. プレイヤーが話す：何をするか と 何を達成したいか。
2. あなたが答える：障害となるものと 賭け金。
3. 特性を選ぶ：力 (S) / 器用さ (Z) / **魔力 (M) **。
4. 難易度 (T) または 防御（戦闘中）を設定する。
5. 状況修正を決める：ダイスの上昇/下降 および可能な場合援助。
6. ロール → 結果 → 結果 → シーンの更新。

要約：説明 → 賭け金 → 特性 → 難易度/防御 → ロール → 結果。

1.3. 難易度 (T): スケールと実用的ルール

ゲーム全体で1つのスケールを使用しましょう。これはプレイヤーがGMの決定を信頼するのに役立ちます。

- ・ **T3 – 簡単**: 恵まれた条件、プレッシャーなし、最小限の抵抗。
- ・ **T4 – 標準**: 冒険中の「通常の仕事」。
- ・ **T5 – 難しい**: 時間的プレッシャー、リスク、敵、狭いウィンドウ。
- ・ **T6 – 非常に難しい**: 敵の明確な優位性、高リスク、ストレス下での複雑な行動。

- **T 8 – 英雄的:** 並外れた偉業; 通常は優位性、計画、資源が必要です。
- **T 12 – 伝說的:** 「ワオ」の瞬間; 準備なしではまれで、多くの場合高い代償が伴う。

実用的なルール: 何を設定するかわからない場合は、**T 4**から始めて、そこから「上」または「下」に正当化してください。

1.4. ダイスの変更: ダイスを上げる/下げる

NDEでは、ボーナスやペナルティを加える代わりに、1回のテストで**ダイスのサイズ**を変更します。

- **良い状況の場合:** ダイスを1段階上げる `d4` → `d6`
→ `d8` → `d12` → `d20`
- **悪い状況の場合:** ダイスを1段階下げる（反対方向に）。

仲間の助け: 彼の行動を費やし、特定のテストで**ダイスを1段階上げる**ことができます。

例: 静かな城 (T 4) 対 雨中、砲撃下の城 (T 5 + ダイスの下降、手が震え、視界が悪いから)。通常「T 6 と +2 と -1」よりも効果的です。

1.5. テスト結果: 成功、失敗、ゲームのテンポ

- **サイコロで1:** 失敗 + 合併症（合併症は確実に発生する）。
- **結果 < T:** 失敗（しかし状況は変わる）。
- **結果 ≥ T:** 成功。
- **サイコロの最大結果:** 特別な成功（追加の利益）。

失敗をゲームの進行を妨げないように設計する方法

プレイヤーがサイコロを振る前に、1〜2種類のコストを設定しましょう:

- **時間**（誰かが間に合う、何かが閉じる）、
- **位置**（悪い配置、露出している）、
- **資源**（機材、弾薬、エネルギー、パワーポイント）、
- **注意**（警報、疑念、痕跡）。

例（失敗を前進させる）:

プレイヤーがドアを突破したい。失敗は「開かない」という意味ではない。

失敗とは、「開けたが、音を立ててしまう - パトロールが近くに来て、警報レベルが上がる」。

2) 幸運 (L S) : ゲームを損なわずにドラマをサポートする方法

各キャラクターはセッション開始時に2 ポイントの**幸運 (L S)**を持っています。これはプレイヤーのためのツールですが、ゲームマスター (MG) がテーブル上でその「経済」を管理します。

プレイヤーはL Sを何に使うのか？

1 L Sを消費して以下を行う:

- **ロールをやり直す**（良い方を残す）、
- **ダイスを1段階上げる**（1回のロールに限る）、
- **失敗を代償付きの成功に変更する**（GMが代償を付け加える）。

2.2. 追加の幸運点を付与するタイミング

ゲームマスターは以下の場合に**+1の幸運点**を付与できます。

- シーンを盛り上げるためにリスクを自発的に取った場合
- 結果に「交渉」せずに直面した場合

- ・ コンベンションに沿ったクリエイティブな解決法を取った場合
- ・ 関係、動機、賭けに基づいた非常に優れた演技をした場合

付与のガイドライン: 慎重に付与すること（最も寛大なゲームで1セッションにつき1-2人に付与）。幸運点は「火花」であり、常用の燃料ではありません。

3) Konflikt i walka

NDE は迅速に戦うべきです。戦闘が 60 分間続く場合、それはほとんど常に「**HP** の敵が多すぎる」か「小さな攻撃ロールが多すぎる」ということを意味します。

3.1. デフォルトでマップなし: シナリオ距離

4つの距離を使用する:

- ・ **近接** – 手が届く範囲 (密着),
- ・ **中距離** – 数歩の距離,
- ・ **遠距離** – シーンの反対側,
- ・ **超遠距離** – 狙撃/車両の距離。

ターンではキャラクターは: **移動 + 1アクション**を持つ。

移動は通常、距離を**1段階**変わる（中距離→近接）。

例: 戦士は中距離にいる。ターンでは: 走り寄る（近接）そして攻撃。

3.2. オプション: グリッド – 精度が必要な場合

グリッドでプレイする場合:

- ・ ターン中の移動: **最大5マス**
- ・ 斜め移動は許可されます
- ・ 難地形は「1回の進入で2マス」とカウントされることがあります（オプション）。

その他のすべてのルールは同じままです。

3.3. 敵の防御とダメージ

戦闘では、難易度の代わりに**防御**を使用します（戦闘時の「T」）。

防御（目安）:

- ・ **弱い** 4
- ・ **標準的** 5
- ・ **精鋭** 6
- ・ **ボス** 8（伝説のボスは12）

攻撃: 防御に対して**力**（近接）または**器用さ**（遠距離）のロールを行う。

ダメージ（ペース）:

- ・ 命中は**1ハート**を与える。
- ・ 優れた成功は**2ハート**を与えるか、強力な効果（武装解除、転倒、リズムから外す、混乱）を引き起こす。

雑魚と精鋭（推奨モデル）:

- ・ **雑魚:** 1命中 = 戦闘から消える（倒される、逃げる、無力化される）。
- ・ **精鋭:** 2ハート（または「2命中」）を持ち、しばしば1つの戦術的優位がある。
- ・ **ボス:** 3ハート + 1〜2「ボスの動き」がある（3.6を参照）。

これにより、点数計算のない迅速な対決が可能になります。

3.4. カバー、優位性、そして「読みやすい地形」

ルールを増やす代わりに、一つの用語を使いましょう：**サイコロを上げる / サイコロを下げる**。

- 軽いカバー、煙、悪い角度：**攻撃者のサイコロを1段階下げる**。
- 良い位置、奇襲、高さの優位性：**サイコロを1段階上げる**。
- 完全なカバー：状況が変わるまで攻撃は不可能。

例：窓にいるスナイパーは「遠く」にいて、高さの優位性があります → 攻撃者はサイコロを下げる。
チームが戦術を変えます：煙幕、側面攻撃、迂回 – そして優位性が消える。

戦闘の順序 - イニシアティブなし

推奨の迅速なスキーム：

1. プレイヤーが行動する（テーブルで任意の順序で）。
2. 敵が行動する。
3. 繰り返す。

これにより、プレイヤーはイニシアティブなしで短いコンビネーションを計画することができます。

3.6. ボスを興味深くするには（「ダメージスポンジ」ではなく）

NDEのボスは以下を持っているべきです：

- **防御 8**（または「シーズンフィナーレ」バージョンでは12）、
- **3 ハート**、
- シーンを変える**1-2のユニークな動き**。

ボスの例示的な動き（汎用的）：

- **押し返し：**攻撃を受けた者は1距離後退し（近く → 遠く）、位置を失う。
- **防御突破：**ボスが防御を破壊するか、隠れ場から出ることを強いる。
- **援護の呼び出し：**2つの手下か1つのエリートが参加する（戦闘中1回が最適）。
- **危険地帯：**エリアが危険な状態になる（火、電気、ルーン） - そこに留まる者はテストのリスクを負う。

原則：ボスの動きは単に「より多くを与える」だけでなく、ゲームフィールドを変えるものにすること。

3.7. 士気と敵の行動（簡易プロシージャー）

次の場合：

- 最初の従者が倒れる、または
- エリートが最初のハートを失う、または
- ボスが2つ目のハートを失う、

D6を振り、以下を決定する：

- **1-2:** 撤退する / 遮蔽物を探す / 交渉する、
- **3-4:** 位置を維持する、
- **5-6:** 攻撃的に突進する。

有利な場合は**+1、恐れているまたは孤立している場合は-1**を修正する。

4) GM側の力 (M): その評価方法とリズムを崩さない方法

NDEにおいて、「力」は世界に応じて、魔法、サイオニクス、サイバネティクス、ハッキング、「映画レベル」のカリスマ性を含む。

4.1. パワースケール：難易度とパワーポイントコスト

- **トリック**：T 4、コスト 0～1 PP（小さく短い効果）。
- **スタンダード**：T 5、コスト 1 PP（単一のターゲット、短い飛び、シールド）。
- **強い**：T 6、コスト 2 PP（エリア、コントロール、ヒーリング）。
- **グレート**：T 8～12、コスト 3 PP（シーンを変える効果）。

ヒント：効果が「シーンのルールを変える」場合（氷の橋、地区の停電）－それはグレートパワーです。

4.2. 力の失敗の結果

失敗は具体的かつ即時であるべきです。- MP の喪失（常に）、- オーバーロード（ポジションダウン、露出）、- 痕跡（デジタル/アストラル）、- 環境への副作用（騒音、閃光、臭い、音の反響）。**例**: 戦闘中の「ライブ」ハック。失敗: MP は失われ、システムは侵入者を記録します－「カウンターICE」が起動します。

4.3. 力に対する防御

フィクションがそれを正当化するのであれば、「カウンターテスト」を許可してください。

- **器用さ**（回避、反射）または
- **力**（耐性、カウンター儀式、バリア）。

カウンターテストはロールを増やすべきではありません。それを使用してシーンをより面白くする場所に適用してください（例：麻痺、心の制御）。

5.1. シーンを5ステップで構築する

1. **シーンの目的**: チームが達成すべき具体的な目標。
2. **障害**: 2～3種類の異なるタイプ（人間、装置、環境）。
3. **脅威**: 敵、ハザード、罠、時間の制約。
4. **カウンター（オプション）**: 3～5つのマス; 失敗はカウンターを進める; 最後に大きな結果が生じる。
5. **報酬と結果**: 成功によって何が変わるか、失敗によって何が変わるか。

これは最小限の「シーンエンジン」で、ファンタジー、SF、クライムにおいて機能します。

5.2. カウンター (clocks) － シンプルバージョン

カウンターは3-5マスあります。以下の場合に埋まります。

- テストで失敗したとき
- 誰かが音を立てたとき
- 敵が反応する時間ができたとき

カウンターが満杯になると、以下の結果が発生します。

- アラーム
- 救援
- 道の閉鎖
- 資源の喪失
- 紛争のエスカレーション

例: 「アラーム 0/4」。ステルス失敗は = +1。特別成功 = -1（オプション）。4/4に達したとき、パトロールが現れ、ドアが施錠される。

5.3. シーンの「難易度」を測定する方法、すべてを数に入れないで

3～5人のヒーローのパーティに対して:

- **簡単**: 3～5人の下っ端、または地形の利点を持たないエリート1人。

- ・ 標準: 6〜8人の下っ端、またはエリート1人 + 下っ端2〜4人、または環境ハザード。
- ・ 難しい: ボス + 下っ端2〜4人、またはエリート2人 + 下っ端3〜5人、またはカウント3。
- ・ 英雄的: ボス + 支援 + 地形の圧力 + カウント3〜5。

最も重要なこと: 地形とカバーはしばしば敵の数よりも多くの意味を持ちます。

6.1. ステルスと浸透: 「アラーム」

1. アラーム カウンター 0/3 から 0/5 を設定します。
2. 失敗はそれぞれ +1 のアラームです。
3. プレイヤーは行動（例: 偽信号、妨害工作）によってアラームを減少させることができます - これは通常のテストです。
4. 最大になると効果があります: パトロール、拘束、ロックダウン。

例: チームは廊下を歩いています。スペシャリストはカメラをすり抜けようとしています (難易度 5)。失敗は +1 アラームです。振る前に、プレイヤーは何をリスクするかを知っており、それが鍵となります。

6.2. 追跡: 「追跡の距離」

ステップ（例: 3 平均）で距離を設定します。各「追跡ターン」には次の操作を行います:

- ・ 逃げる側はテストを行います（方法に応じて **Z** または **M**）、
- ・ 追う側もテストを行います、
- ・ 逃げる側の成功で距離が増加し、追う側の成功で距離が減少します、
- ・ 距離が0に減少した場合 - 追いついた状態、
- ・ 距離が5に増加した場合 - 逃げ切り。

障害物（曲がり角、人混み、バリケード）を説明+ダイス修正として追加します。

6.3. 調査: 「テストの壁の代わりに手がかり」

原則: 重要な手がかりは一つのテストで行き詰まってはいけない。調査のシーンが進行するには、重要な手がかりが利用可能である:

- ・ 自動的に（プレイヤーが合理的な行動をした場合）、
- ・ またはテストの後であるが、失敗した場合「代償」（時間、偽の手がかり、警報）と共に手に入れる。

例: 死体の調査。成功: 真実を得る。失敗: 真実を得るが、警備が到着するか誰かに気付かれる。

6.4. 社会的対立: 賭け、プレッシャー、結果

会話を「サイコロを振る戦い」にしないでください。次のことを決めましょう:

- ・ NPCの欲求
- ・ プレイヤーの欲求
- ・ 賭けの内容
- ・ クライマックスまでの「ムーブ」の数（3〜5回のカウンター）

テスト****M**（影響、ブラフ、権威）または**Z****（意図の読み取り）は会話の位置を変化させます。失敗はコストを生みます（悪い印象、資源の喪失、時間の浪費、敵意）。

7.1. 失敗時の複雑化 (**d6**を振る)

1. 時間の浪費 / 誰かが反応する余裕があった。
2. 位置が露呈する / 警戒が高まる。
3. 小損害: ハートが-1または資源の損失。
4. 悪い位置: 押し出される、転ぶ、露出する。
5. 装備の紛失または損傷。

6. シーンに新たな脅威が現れる。

7.2. 成功した場合の利点（d6を振ってください）

1. 速い（時間または移動を節約）。
2. 静か（警戒心が高まらない）。
3. コストなし（例：MPを使わない / 環境の影響を受けない）。
4. 効果が大きい（範囲が広がる、追加の対象）。
5. 味方のより良い位置（次のアクションで誰かがボーナスを得る）。
6. 追加の手がかりまたは物語上の利点。

7.3. 短い敵のエントリー（メモ用フォーマット）

名前 — 防御、ハート、戦術、トリック/アドバンテージ

- 手下: 防御 4-5、1ヒット = 消滅。
- エリート: 防御 6、ハート 2、1つのアドバンテージ（機動性/カウンター/カバー）。
- ボス: 防御 8（または12）、ハート 3、1-2つのボスマーブ。

例（汎用）：

ボディガード — 防御5、1ヒット、廊下を保持、煙幕（1回）

8) 安全とテーブルの契約（最低限）

- プレイしない内容（禁忌のテーマ）やスキップする内容を決めてください。
- シーンを中断する簡単な信号（例：「ストップ」や「一時停止」）を合意してください。
- テーブルの紛争は、フィクション外での会話で解決し、「怒りの裁定」にはしないでください。

これは、どんなメカニズムよりもゲームの質を向上させます。

9. モジュラリティとコミュニティによる発展：それをどう維持するか

NDEを「エンジン」として構築するのであれば、コミュニティをパッケージで最も簡単に発展させることができます。

- ジャンルパッケージ（ファンタジー/サイバーパンク/ホラー）：パワーのマッピング、特典リスト、装備、敵対者、1〜2の手続き（例：恐怖、追跡）。
- 敵対者パッケージ：10〜20のエントリーヘンチマン/エリート/ボス + 戦術。
- アドベンチャーパッケージ：カウンターと賭けを含む1ページシーン。

貢献の質の要件：各新しいルールは以下を持つ必要があります：

- 「これが何のためにあるのか」という文（どの問題を解決するのか）、
- ルールの短い説明、
- 3〜5行の例。

これにより、追加コンテンツはコアを壊すことなく、新しいプレイヤーにも理解しやすくなります。