

# ゲームマスターの書

## 7.2 明確に料金を伝える。

- ・ **明確にステークを伝える。** ロールが行われる前に、特徴、**TN**、失敗の結果、助けの可能性を伝えます。
- ・ **説明 → メカニクス → 結果。** 常にフィクションから始め、その後にロールを行います。
- ・ **迅速なシーン。** ペースを維持します：1つのテスト = 1つの意味のある効果。
- ・ **失敗はアクションを推進する。** 複雑さは状況を変え、「リセット」するのではなくシーンを進めます。
- ・ **一貫性。** 同じ状況 → 同じ **TN** と結果。

## 1. はじめに

1. プレイヤーは、自分が何をしているのか、何を達成したいのかを話します。
2. 特徴を選択します: **S** (力技)、**Z** (精密/迅速)、**M** (特殊効果)。
3. **\*\*TN\*\*** を設定します: 4 簡単、6 普通、8 難しい、12 英雄的。
4. 失敗した場合のリスクを伝え、誰かが**助ける**ことができるかどうかを確認します（サイコロのサイズを1つ上げる）。
5. プレイヤーは特徴のサイコロを振り、**TN** と比較します。
6. 結果を判断し、状況を更新します。

テーブル用の略語: 「特徴/**TN**/ロール/結果」。

## 4 (簡単):

- ・ **4 (簡単):** 条件が有利で、目標が抵抗しない。
- ・ **6 (普通):** アドベンチャーの標準で、優位性なし。
- ・ **8 (難しい):** 時間のプレッシャー、悪い位置、カバー、複雑な道具。
- ・ **12 (英雄的):** 平均を超える挑戦; 通常、準備または高いサイコロが必要。

状況の修正: **TN** を1段階移動（極端な場合は最大2）。

- ・ 悪化: 暗い、滑りやすい、カバー、アラーム → **TN** +1。
- ・ 改善: 時間、道具、位置の優位性、驚き → **TN** -1。

効果の迅速な直感（近似値）：

- ・ **d6** vs **TN6** ≈ 17%; **d8** vs 6 ≈ 38%; **d10** vs 6 ≈ 50%; **d12** vs 6 ≈ 58%。
- ・ **d10** vs **TN8** ≈ 30%; **d12** vs 8 ≈ 42%; **d20** vs 12 ≈ 45%。これらの数字は参考として使用し、リアルタイムで計算しないでください。

振らないべき時:

- ・ 結果が明らかで、賭けがない場合。
- ・ ロールが何も変えない場合（次の挑戦に進む方が良い）。

## 1 骨の中で

- **1のサイコロ**: 失敗 + 合併症。例：騒音、時間の浪費、誤った手がかり、小さな傷（-1ハート）、失われた資源、悪化したポジション。
- **失敗（結果 < TN）**: 効果なしおよび場合によっては「報復」（戦闘中）または脅威の進行（戦闘外）。
- **特別成功（サイコロの最大値）**: 成功 + 追加の利益：より早く/静かに/コストなし/より大きな効果。

合併症を作成するためのチェックリスト：

1. 資源を攻撃する（時間、ポジション、ハート、マナ、装備）。
2. ボード上の配置を変更する（新しい障害物、遮断された道、強化されたシールド）。
3. プレッシャーを高める（カウント、アラーム、敵の強化）。

## ルーチュ

- **移動**: 1ターンで5マスまで; 斜め移動は可能。
- **遮蔽**: 部分的 → 遠距離攻撃の **TN** +1; 完全 → 攻撃ラインなし。
- **困難な地形（オプション）**: マスに入るのに5ポイントのうち2ポイントを消費。
- **押し出し/移動**: S対 **TN** 6のテスト（状況に応じて修正）。成功: 対象を1〜2マス移動; 特殊成功: +1マス。
- **射程**: 10マスまでを「ペナルティなし」とし、それ以上は **TN** +1。スピードは細かい計算よりも重要です — ルールは軽く保ちましょう。

## 順序:

- **順序**: プレイヤー → 敵 → 繰り返し。
- **攻撃**: 近接 = S、遠距離 = Z; 敵の難易度: 兵士 6、エリート 8、ボス 12。
- **ヒット**: 兵士は倒れる; エリート/ボスは1つの傷を受ける（ボスは3つ持っている）。特別成功 = 通常は2つの傷。
- **外れ**: 敵が届くことができた場合 → ヒーローは1つのハートを失う（反撃）。遮蔽/遠距離の場合 — 通常は反撃なし。

プレッシャーのスケール:

- 多くの兵士が「近接」にいる場合 → 難易度 +1 または外れた場合の追加の複雑さ。
- 毎ターン地形を変更: 障害物、狭い通路、優位性を得る機会が出現する。

## 1. はじめに

シーンを5つのステップで構築する：

1. **目的**: シーンの目的（例：移動、アイテムの獲得、脅威の排除）。
2. **障害**: 2〜3種類の異なる障害（警備、城、アラーム、危険な地形）。
3. **脅威**: 雑兵/エリート/ボス、危険要素、罠。
4. **カウンター（オプション）**: 3〜5ステップ; 失敗するとカウンターが進む; 最後に悪い結果。
5. **報酬/結果**: 成功によって得られるもの、失敗によって変わるもの。

戦闘の規模の閾値（3〜5人のヒーロー用）:

- **簡単**: 3〜5の雑兵または支援なしのエリート。
- **標準**: 6〜8の雑兵またはエリート + 2〜4の雑兵。
- **難しい**: ボス + 2〜4の雑兵または2のエリート + 3〜5の雑兵。
- **英雄的**: ボス + 4〜6の雑兵および/またはエリート。テーブルに合わせて調整: 地形と遮蔽物は大きな影響を与える。

## 1. はじめに

フォーマット（例、雰囲気なし）：

名前— **TN**、傷、戦術、特技

- 小兵: **TN** 6、傷なし; 簡単な戦術。
- エリート: **TN** 8、2傷; 明確な優位性を持つ（例: 機動性、遮蔽、戦場の制御）。
- ボス: **TN** 12、3傷; 1〜2のユニークな動き（例: 押し返し、支援の召喚）。

反応と士気（軽いシステム）：

- 最初の小兵が倒れるか、エリートが傷を受けた場合、\*\***d6**\*\*を振る：
  - 1-2: 後退/潜伏; 3-4: ポジションを保持; 5-6: 突撃。
- 優位性/恐怖/ボスの近くに応じて±1を修正。

## 1. はじめに

魔法は「特殊効果」です。 **TN**（ターン数）とマナコストを以下のスケールに従って割り当てます：

- トリック: **TN** 4、コスト 0-1（短い、小さな効果）。
- スタンダード: **TN** 6、コスト 1（単一の対象、短いジャンプ、バリア）。
- 強力: **TN** 8、コスト 2（エリア、コントロール、治療 +2 ハート）。
- 大いなる力: **TN** 12、コスト 3（ステージ効果）。

補助ルール：

- 複数の対象: コスト +1 マナ、または **TN** +1 ステップのいずれか。
- 効果の維持: 毎ターン 1 マナを支払うか、アクションを消費します。
- 呪文の反撃/回避: キャラクターに適切なテスト（ZまたはM）を行わせ、同じ **TN** に対抗して効果を減少または回避させることができます（フィクションに応じて）。

## 7.2 スクリットボイス/スルー: \*\*「アラームレベル」を カウンター3-5として設定

- 隠密行動/潜入: 「警戒レベル」を **カウンター3-5**として設定します。失敗するとレベルが上がります。最大に達するとパトロールが出現し、ロックがかかるなどの影響があります。
- 追跡: 「追跡のステップ」で距離を設定します（例：3）。各ターン: 両者がテストを行います。追跡者の成功は距離を短縮し、逃げる者の成功は距離を延長します。距離が0になると追いつき、5になると逃げ切ります。
- 環境の障害: リスクのコストを明確に伝えます（例：落下 = -1ハートと不利な位置）、**TN** は説明に依存します。

発展:

- 成長: 冒険の後、各自が選択します: 特徴のサイズを増やす、+1 ハート（最大7）、または +1 マナ（最大5）。
- 物質的報酬: 「許可」を与えます（新しい行動）または一回限りの利点（「シーンごとに **TN** を1下げる」）。恒常的な修正は避けてください。
- 経済（オプション）: シンプルな閾値: 安価/標準/高価 — 通貨を数えるのではなく、資源のテストで判定します。

## 1. はじめに

- プレイヤーとコンテンツの範囲を設定する（何がOKで、何を避けるべきか）。
- 不快な状況のための簡単な「ストップ」/「巻き戻し」サインを決める。
- コンフリクトはフィクションの中で解決し、テーブルでは行わない。

## 1. はじめに

1. **ハック:** 一文の問題。
2. **3つの場所:** 戦術的特徴（遮蔽、高さ、狭い通路）。
3. **3つの障害物:** 城、警備、環境の脅威。
4. **賭けのリソース:** 時間、騒音、敵の注意。
5. **複雑さのリスト**（5つ）とシーン用のカウンター。
6. **敵:** 1行のエントリー（コーン/エリート/ボス） + シンプルな戦術。

## 合併症 — **d6**（ユニバーサル）:

1. 時間の損失 / 敵の優位。
2. 位置の露見 / 警戒の上昇。
3. 軽微な損害: -1 ハートまたは資源。
4. 悪い位置: 押し出し/立ち往生。
5. 装備の損失/挟まり。
6. 新たな脅威がシーンに現れる。

## 特殊成功時の利益 — **d6**:

1. より早く。
2. より静かに。
3. コストなし（例: マナなし/報復なし）。
4. より大きな効果（範囲/射程）。
5. 同盟者のより良い位置。
6. 追加のヒント/情報。

## プレイヤーの目標

- プレイヤーの目標: 確保された通路を通過すること。
  - GM: 錠前 (**TN** 6)、パトロール (カウンター 3)、狭い通路 (遮蔽)。
1. プレイヤー A: 「錠前を開けます」 (Z, **TN** 6)。失敗 = +1 カウンター。ロール 5 → 失敗、カウンター 1/3。
  2. プレイヤー B が助ける (サイコロを上げる)。A: 再度 (新しい道具、より良い位置)、ロール **d12**=9 → 成功。
  3. パトロールが接近中 (カウンター 2/3)。プレイヤー C が出口を守る (S, **TN** 6)。特別成功 → チームに対する位置の優位性。  
シーンは迅速に解決され、明確な賭けが設定された。

これが進行に必要なすべてです。残り (世界、モンスター、宝物) はモジュール式で、選択したユニバースに合わせて調整する必要があります。