

モンスターの書

この書は何のためにあるか

この書はNDEにおいて敵や脅威を構築するためのツールセットです：

- ・迅速に（2~5分で）、
- ・数値を計算せずに、
- ・基本ルールとMGの書の原則と一貫性を保ちながら。

NDEの最重要前提：プレイヤーだけがダイスを振る。敵は「ロールで攻撃する」のではなく、物語の中でのプレッシャーによって攻撃する：障害を設け、テストを強制し、脅威や結果を作り出します。

0. 用語集（この書における用語）

- ・**防御（Obrona）**：戦闘において敵を打ち倒す/かわすための基準値。プレイヤーはロールを行い、防御値と比較します。
 - ・**難易度（Trudność, T）**：環境、現象、特殊な動き、または敵の「トリック」に対するテストの基準値。
 - ・**ハート（Serca）**：この場面において存在が耐えられるダメージの量。
 - ・**手下（Pacholek）/エリート（Elita）/ボス（Boss）**：シーンにおける敵の「重要性」の3段階。
 - ・**有利/不利（Ulatwienie / Utrudnienie）**：プレイヤーのサイコロのサイズを1段階変更する (** k6 → k8 → k12 → k20 ** / 減少)。
 - ・**特殊な動き（Ruch specjalny）**：状況を変える敵のアクティブな能力（プレイヤーに筋力/知力/魔法テストを強いことが多い）。
 - ・**特性（パッシブ）（Cecha）**：敵の固定特性（装甲、飛行、耐性、脅威エリア）で、通常有利/不利をもたらすか、状況を変える。
-

1. NDEにおける敵の動作（概要）

NDEにおける敵は簡単ですが、行動を通じて「生き生き」としています。

1. プレイヤーの行動 → プレイヤーのロール。

- 近接攻撃: 力 (S) vs 対象の防御。
- 遠隔攻撃: 器用さ (Z) vs 対象の防御。
- パワー: 力 (M) vs **難易度 (T)**、または防御(攻撃/無力化の場合)。

2. プレイヤーが外した / テストに負けた場合、シーンが進行し、コストや複雑化が生じます。

戦闘において、コストは次のようになる場合があります:

- ポジションを失う、
- 時間を失う、
- 危険区域に入る、
- または心臓を失う（意味がある場合、例: 近接戦、クロスファイア、影響範囲内）。

3. 敵はロールなしで「行動」する:

GMは敵が何をするかを説明し、それが実際にキャラクターたちを脅かす場合、以下を実行する:

- **難易度 (T)**に対してテスト (**S / Z / M**)を強制する、
- または条件を設定する（「...しない限り」、「...に入ると」、「近くに立つ者は...」）、
- またはプレイヤーのダイスを変更する(容易化/難化)。

4. 敵が一文の戦術を持っていると戦闘が分かりやすい。

各スタッツブロックには、「この敵が最初のラウンドで何をするか」と「顔を殴られた時に何をするか」を含めるべきです。

2. ステータスブロック — フォーマットとフィールド

最小限のステータスブロックには、シーンで必要なものだけが含まれています。

名前 — クラス、防衛、ハート、役割、機動力、能力、移動、戦術

2.1 必須項目

- **クラス:** 使いつ走り | エリート | ボス
- **防衛:** 敵を攻撃/迂回するために突破しなければならない数値。
- **ハート:** どれだけの攻撃に耐えられるか (NDE では「攻撃」 = 1 ハートが標準)。
- **役割:** 戦闘でどのようなプレッシャーを与えるか (第4章参照)。
- **機動性:** どのように移動するか (領域による記述、グリッドはオプション)。
- **能力 (パッシブ):** 1~2の短い特性。
- **動き (アクティブ):** 1つの動作 (エリート) または2~3の動作 (ボス)。
- **戦術:** 敵を貫して指揮するための1~3の文。

2.2 オプションフィールド (適合する場合は持っておくべき)

- **射程:** 敵が遠距離の場合 (例:「遠く」、「非常に遠く」)。
- **ゾーン:** 敵が危険エリアを作る場合 (煙、火、フォースフィールド)。
- **弱点:** プレイヤーのための明確な「テコ」 (水、UV光、信号妨害)。
- **報酬 / 手がかり:** 倒した後に残るもの (戦利品、足跡、情報)。
- **バリエーション:** 1~2の迅速な交換 (例:「飛行の代わりに跳躍」; 「火の代わりに酸」)。

2.3 ユニバーサルなスタッツブロックの例

ガード — 手先, 防御 5, ハート 1, ブルート, 機動性: 遠い → 近い, 能力: シールド, ムーブ: プッシュ, 戦術: 通路をふさいでカバーから押し出す。

- **シールド (パッシブ):** 近いカバーまたは盾持ちの隣に立っている間、攻撃者は不利を受ける (ダイスを1段階下げる)。
 - **プッシュ (ムーブ):** ガードが接近戦で当たった場合 (またはプレイヤーが近接攻撃に対して失敗した場合)、GMはキャラクターを1ゾーン (近い → 遠い) またはグリッドバリアントで1-2スクエア押し出すことができる。
 - **戦術:** 最弱のターゲットに接近し、通路を守り、逃走しない。
-

3. 敵のクラス: 手下、エリート、ボス

NDEにおける敵の「難易度」は二つの要素で構成されています：

- どれだけ当てにくいか (防衛)、
- どれだけ耐えるか (ハート)、
- そしてどれだけのプレッシャーをかけるか (役割 + 動き)。

3.1 手下 (ミニオン)

- **防御:** 通常は5 (簡単: 4, 難しい: 6)。
- **ライフ:** 1 (ヒットされると退場)。
- **移動:** 通常 0–1 (シンプルでわかりやすい)。
- **役割:** テンポや背景を提供し、「集団との戦い」の感覚を与える。
- **活用法:** 3–8体で登場し、すぐに倒されるが、騒音を出し、空間を占拠する。

良いルール: 手下は主に ポジション (遮蔽、数の優位、高所)を持っており、"複雑なメカニクス"は持たない。

3.2 エリート

- **防御:** 通常は6 (通常のエリート: 5、「タフなエリート」: 8)。
- **ハート:** 2。
- **動き:** 1つの特徴的な動き + 1つのパッシブ特性。
- **目的:** シーンの「ミニボス」として、適応を強いる。

エリートは一つのことをはっきりと行うべき: 「シールドを破る」、「ゾーンを設置する」、「壁を跳ねる」、「手下を癒す」。

3.3 ボス

- **防御:** 通常 8 (レジェンダリー: 12)。
- **ハート:** 3 (最終: 5)。
- **動き:** 2–3の動き + 1–2のパッシブ特徴。
- **目的:** それ自体でシーンであり — 地形とペースに影響を与える。

トリックのないボスは退屈です。 「遊び甲斐のある」ボスにするには、以下のうち少なくとも1つを持たせてください:

- 複数のヒーローに対してテストを強制する動き、
- エリア (管理する必要のある地形)、
- または「フェーズ」メカニズム (1ハート失った後、行動が変わる)。

3.4 「レジェンダリー」(オプションレベル)

キャンペーンの敵対者が必要な場合:

- **防御12、心5、3~4の動き、ゾーンとフェーズ。** これは「アクトの最後のボス」であり、無作為に与えないでください。

4. 敵の役割 (明確なプレッシャー)

役割は、GMが『これをどう使うか』をすぐに理解するためのものです。役割は統計ではなく、脅威のスタイルです。

- **ブルート (近接圧力):** 近づいて押し詰め、倒し、前線を破る。 プレイヤーへの質問: 『誰が前に立っていて、何をリスクにしているのか?』
- **スカーミッシャー (機動性):** 入って、やるべきことをして逃げる。 孤立を罰する。 質問: 『誰がチームから離れているのか?』
- **アーティラリー (遠距離):** バリケードの後ろから射撃し、移動と位置変更を強制する。 質問: 『どこが安全で、どこが射撃ラインなのか?』
- **コントローラー (制御):** エリア、煙、粘着性のある地面、罠、目的への圧力。 質問: 『エリアを迂回するにはどうすればよいか、力ずくで超えようとせずに済むか?』
- **サポート (支援):** 強化、回復、移動、バリケードを提供する。 質問: 『誰を最初に無力化すれば戦闘が簡単になるか?』

5. 手間のかかるモンスター - 進行ルール

NDEでは数値を複雑にしません。次のように変わります。「+2 命中、-1 ダメージ、ACボーナス」：

- **簡略化:** プレイヤーのダイスを1段階上げる。
- **複雑化:** プレイヤーのダイスを1段階下げる。
- **賭けの変更:** 成功はするが、別のアプローチが必要です（例：最初にカバーを外す）。

5.1 いつ防御値を変え、いつダイスを変えるか

- プレイヤーのダイスを最も頻繁に変更する（容易さ/難しさの調整）。
- 防御値は滅多に変更しない、主に以下の場合：
 - 敵が「鎧/透明化/フォースフィールド」を持っている場合、それが実際に敵を当てにくくする場合、
 - またはそれがボスフェーズのメカニクスである場合。

5.2 ケーススタディ 「純粋な」 不利条件

- 「敵は部分的に遮蔽されている」 → 攻撃者に不利がある。
- 「敵は気絶している／拘束されている」 → 攻撃者に有利がある。
- 「敵は素早く、壁を飛び越えている」 → 攻撃者に不利がある、彼を封じ込めるまで。

6. パッシブ能力 (特性) — 組み合わせ用カタログ

以下は、ステータスブロックに追加できる特性です。1-2（ボスの場合は2-3）を選びます。ゲーム内の世界で必ずそれらを説明してください。

6.1 防御と強さ

- **軽装甲:** このシーンでの最初のヒットは1ハート少なく（つまり0）、または「明確化」が必要です（攻撃が装甲を回避したときにのみ成功してハートが与えられます）。

最も簡単なバージョン：「最初のヒットはハートを与えません」。
- **重装甲:** 装甲を回避するまでは（側面攻撃、爆発、フック、魔法）、攻撃には不利があります。

注意：プレイヤーに回避方法を明確に示しましょう。
- **頑強:** 1ハートを失っても敵は位置を変えません（簡単に吹き飛ばされたり倒されたりしません）。

巨人やボスに適しています。

6.2 移動性

- **俊敏:** 1ラウンドに1回、追加で1つの距離を変更できる（例：遠距離→近距離）。グリッドの場合：+1-2マス。
- **ジャンパー / クライマー:** 垂直の障害物を通常のものとして扱う。背後の「近道の入り口」を提供する。
- **飛行:** 地形の障害物を無視するが、「上からの」カバーが必要であるか、リアクションのテストを強要する（例：空襲を避けるためのZ）。

6.3 知覚とステルス

- **斥候:** 最初の奇襲試みは困難です。
- **警戒:** 誰かがシーンで大きな音を立てるアクションを行った場合、敵は即座により良い位置に変わります（カバーに入る/援護を呼ぶ）。

6.4 耐性と弱点（簡単）

- **耐性 [タイプ]:** 敵がシーンで初めて特定の効果（炎、氷、精神、電撃）を受けた時、その効果は弱くなる（範囲が小さくなる／短くなる／ハートを失わない）。

- 弱点[タイプ]: このタイプの攻撃に対してプレイヤーは有利がある。

透明性の原則: 耐性と弱点は、プレイヤーがそれを発見し活用できる場合にのみ意味がある。

6.5 "Swarm" and the pressure of numbers

- **Swarm:** if at least two such creatures are Close to one hero, the hero receives a **disadvantage** on movement/escape tests until they change the zone.

7. アクティブムーブ — 方法と実施

アクティブムーブは3つの質問に答える必要があります： 1) フィクションで何をしているのか？（説明） 2) 誰にいつ関係するのか？（トリガー） 3) どのように機械的に解決されるのか？（テスト/効果/コスト）

7.1 シンプルなムーブのフォーマット

- ムーブの名前: 説明文一文。
- トリガー: いつそれが起こるか（例：「ヒーローが近くにいるとき」、「誰かがカバーから撃つとき」）。
- テスト: どの特性とどの難易度か。
- 失敗の結果: 何を失うか、何が変わるか。
- 成功の結果: 通常、結果を避けるか、または優位を獲得する。

7.2 敵の動きの難易度を設定する方法（表なし）

動きが「攻撃」で单一の対象に関する場合:

- 動きのT = 敵の防御に設定します（これは一貫していて覚えやすいです）。

動きが範囲的または「大きな」ものである場合:

- シーンの標準を1段階上回るTに設定します（通常はT6またはT8）。

7.3 モジュール例 (動作)

突進 (Brute)

- 説明: 敵が接近して押しのける。
- トリガー: 敵が主人公の近くにいる時。
- テスト: 主人公は **S** または **Z** テストを行い、T = 敵の防御に対抗する。
- 失敗: 主人公は1ハートを失う または 1ゾーン押し出される（GMが適切な方を選ぶ）。
- 成功: ダメージを避け、位置を維持する。

砲撃 (Artillery)

- 説明: 複数の射撃/破片が領域を攻撃する。
- トリガー: 少なくとも2人の主人公が同じゾーンにいてカバーにいない時。
- テスト: 各ターゲットは **Z** テストを行い T6 (または敵がエリートの場合はT = 敵の防御)に対抗する。
- 失敗: -1ハートと「移動が必要になる」（近く → 遠く）。
- 成功: 隠れる/ダメージを受けない。

アンカー (Controller)

- 説明: 粘着性の地面、力場、蜘蛛の巣、氷。
- トリガー: 敵がゾーンを設置する余裕がある時。
- テスト: ゾーンに入る時、** **Z** または **M** ** テストを行い T5-6 に対抗する。
- 失敗: このターンの移動を失い、「悪い位置」に（攻撃にペナルティ）。
- 成功: 突破するかゾーンを無効化する。

強化 (Support)

- 説明: 敵が味方を支援/回復/有利にする。
 - トリガー: 味方が脅かされている時、ラウンドに一度。
 - 効果: 選ばれた味方が「シールド」を得る — 攻撃者はラウンドの終わりまでにペナルティを受ける、または味方が1ハートを回復する (ボス/エリート)。
 - プレイヤーの反撃: サポートを無力化するか、選択を強いる (誰を救うか選ばせる)。
-

8.1 デフォルト: 距離ゾーン

記述戦闘では、近く / 遠く / さらに遠く / 非常に遠く を使用します。

スタッツブロックでは機動性を次のように記録します。

- 「機動性: 1ゾーン移動 (標準)」
- または 「機動性: 素早い (2ゾーン移動)」
- または 「機動性: 飛行 (障害物を無視するが、攻撃時にはテストを強制する)」

8.2 オプション: グリッド (戦術が好きなテーブルの場合)

マップを使用してプレイしている場合:

- 標準的な移動 = 5マス,
- 速い = 6–7,
- ジャンプ = "縦"に3マス、または障害を越える。

すべての記述的な能力は同じように機能する — グリッドは「メートル法」を与えるだけ。

2分で敵を作成する (手順)

- クラスを選ぶ: 雜魚 / エリート / ボス。
 - 防御を設定: 5 / 6 / 8 (伝説的: 12)。
 - ハートを設定: 1 / 2 / 3 (最終: 5)。
 - 役割を選ぶ: 暴漢 / 斥候 / アーティラリー / コントローラー / サポート。
 - 1~2のパッシブ特性を追加 (ボス: 2~3)。
 - 動きを追加: エリート1つ、ボス2~3つ。
 - 戦術を2文で書く (初ラウンド + 脅威への反応)。
 - (オプション) 弱点と報酬を追加する。
-

10. テンプレートテンプレート (すべての世界で再スキニ可能)

以下のエントリは意図的に「カラーレス」です。名前と説明を変更し、メカニクスはそのままにします。

10.1 駒たち

- ガーディアン — 駒, 防御 5, 心 1, ブルート, 機動力: 標準, 能力: シールド, 動き: 押し, 戦術: ブロックして押し出す。
- スカウト — 駒, 防御 5, 心 1, スキルミッシャー, 機動力: 高速, 能力: 偵察, 動き: 逃走, 戦術: 寄ってきて、標的をマークし消える。
- シューター — 駒, 防御 5, 心 1, アートラリ, 機動力: 標準, 能力: カバー, 動き: 射撃, 戦術: 遠くを維持し、走らせることを強いる。
- コントローラー — 駒, 防御 5, 心 1, コントローラー, 機動力: 標準, 能力: エリア, 動き: アンカー, 戦術: チームを分ける。
- サポート — 駒, 防御 5, 心 1, サポート, 機動力: 標準, 能力: メディック, 動き: 強化, 戦術: エリートを守る。

駒たちへの素早い動き:

- 逃走: 攻撃を受けた場合（しかしフィクションでまだ「落ちてない」、例: 鎧）、1エリア離れる。
- 射撃: 誰かがオープンに立っている場合、次のアクションに難易度を与える（「弾丸、破片、恐怖」）。
- エリア: 場面中一度、小さな難易度エリアを作る（煙、油、泥）。

10.2 エリート

- タフガイ—エリート、防御 6、ハート 2、ブルート、移動力: 標準、能力: 軽装甲、動作: プッシュ、戦術: 近くに接近してラインを維持する。
- アサシン—エリート、防御 6、ハート 2、スキルミッシャー、移動力: 高速 + ジャンパー、能力: 偵察者、動作: フランクからの斬撃、戦術: 後方を攻撃して撤退する。
- スナイパー—エリート、防御 6、ハート 2、アーティラリー、移動力: 遠距離、能力: カバー、動作: 精密射撃、戦術: 移動を強制し、隠れ場所の欠如を罰する。
- 地形操作員—エリート、防御 6、ハート 2、コントローラー、移動力: 標準、能力: エリア (2x)、動作: アンカー、戦術: 逃げ道を断つ。
- 指揮官—エリート、防御 6、ハート 2、サポート、移動力: 標準、能力: センサー、動作: 強化、戦術: 味方を強化し、カバーに配置する。

10.3 ボス

- リーダー—ボス、防御 8、ハート 3、サポート、機動性: 標準、能力: センサー + シールド、ムーブ: 強化 + 召喚 + バリア、戦術: 支援を保ち、ペースをコントロールする。
- コロッサス—ボス、防御 8、ハート 3、ブルート、機動性: 標準、能力: ハード + 重装甲、ムーブ: ショック + プッシュ、戦術: 陣形を崩し、テストを強いる。
- ハンター—ボス、防御 8、ハート 3、スキルミッシャー、機動性: 高速 + ジャンパー、能力: 偵察兵、ムーブ: 待ち伏せ + カット + エスケープ、戦術: 孤立させて排除する。
- ゾーンアーキテクト—ボス、防御 8、ハート 3、コントローラー、機動性: 標準、能力: ゾーン (2x) + 耐性 [タイプ]、ムーブ: アンカー + バースト + シフト、戦術: チームを分断し、決断を促す。

11. 環境的な脅威（ハザード）

ハザードは「意志のない対戦相手」またはシーンの仕掛け: タレット、火、雪崩、アラーム。

フォーマット: 名称—難易度 (T)、作用するタイミング、効果、無効化/回避方法

11.1 ハザードの例 (共通)

タレット / 防御ドローン—T 6

- 作動タイミング: ラウンドの終了時、誰かがラインにいる場合。
- 効果: テスト **Z** vs T 6; 失敗: -1 ハート そして隠れ場所に入る必要がある。
- 無効化: テスト **M** または **Z** vs T 6 パネルで/妨害/電源オフ。

トリップワイヤー / 地雷 / トрап—T 5

- 作動タイミング: エリアに入ったとき。
- 効果: テスト **Z** vs T 5; 失敗: -1 ハート または 移動不能 (移動を失う)。
- 無効化: 道具 + テスト **Z** vs T 4-5。

ガス / 煙 / 汚染—T 5

- 作動タイミング: ターンの最初、エリアにいる場合。
- 効果: テスト **S** または **M** vs T 5; 失敗: -1 ハート または 脱出テストのペナルティ。
- 無効化: 換気、マスク、密封。

アラーム / タイマー—T (シーンに依存)

- 作動タイミング: 複雑さが発生したり誰かが音を立てたとき。

- **効果:** 時間のプレッシャーが発生(次の波、扉の閉鎖、援軍)。
 - **無効化:** テスト **M** (ハッキング/儀式) または 「物理的に」 テスト ****S/Z****。
-

12. 戦闘シーンジェネレーター（迅速で読みやすい）

各行から1つ選ぶか、**d6****k6**を振ってください。

1. **シーンの目的:** 通過 / 奪回 / 無効化 / 護衛 / 盗難 / 防御
 2. **地形:** オープン / ボトルネック / 多層 / 多くのカバー / エッジ / 霧-煙
 3. **敵:** 6× 雑魚 / 4× 雑魚 + エリート / 2× エリート / ボス / ボス + 2× 雑魚 / エリート + 危険要素
 4. **敵の優位性:** カバー / 高さ / 機動性 / タイマー / 待ち伏せ / 遠距離支援
 5. **プレイヤーの優位性:** 奇襲 / 道具 / 近道 / 中立的な仲間 / 地形のカバー / 情報 (敵の正体がわかる)
-

13. 実践におけるバランス（数学なし）

NDEでは、バランスは「CR」ではなく、「テンポ」と「プレッシャー」で行います。

シーンの難易度設定のための迅速なルール

- **簡単なシーン:** 随従4~6人または精銳1人。
- **標準的なシーン:** 随従4人 + 精銳1人、または精銳2人。
- **難しいシーン:** ボス + 随従2~4人、またはボス + リスク。
- **フィナーレ:** ボス (ハート5) + 精銳 + 時間のプレッシャー。

13.2 戦闘が短すぎる場合

- **雑魚キャラの波を追加する** (2-3体を2ラウンドに渡って)。
- **環境のプレッシャーを増加させる:** 煙のエリア、警報、遮蔽物がない。
- **戦術を変更する:** 敵が「正々堂々」戦うのをやめる (撤退、人質確保、出口封鎖)。

13.3 戦闘が長引く場合

- **プレイヤーに“てこ”を与える:** 露出したタンク、パネル、儀式、弱点。
 - **特別な成功による利益を許可する:** カバーの崩壊、武装解除、支援の散逸。
 - **ボスのハートを5から3に減らす**、これが最終決戦でない場合。
-

14. リスキン: 1つの敵をすべてのセッティングに再利用する方法

「斥候」のステータスブロックを持っています。次に、記述だけを変更します。

- **ファンタジー:** ゴブリンの弓兵斥候 (斥候 + 射撃)。
- **サイエンスフィクション:** 偵察ドローン (斥候 + センサー)。
- **サイバーパンク:** ギャングのスカウトがスケートボードに乗る (素早い + 逃走)。
- **スラヴ:** 追跡する妖精 (弱点: 鉄; 耐性: 恐怖)。

メカニズムはそのままです。これは、コミュニティがコアの一貫性を壊さずに何百ものエントリを追加することを可能にします。