

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/非常に近い/非常に遠い」。
-

1.1. いつロールするべきか？

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 – 伝説的: 「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、疑惑、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
- ・精銳 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。

雑魚と精銳 (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)。
- ・**精銳:** 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：

- プレイヤーが行動する（テーブルで任意の順序で）。
- 敵が行動する。
- 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：T4、コスト 0~1 PP (小さく短い効果)。
- スタンダード：T5、コスト 1 PP (単一のターゲット、短い飛び、シールド)。
- 強い：T6、コスト 2 PP (エリア、コントロール、ヒーリング)。
- グレート：T8~12、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（水の橋、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。それを使っ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」。ステルスの失敗は =+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つのボスマープ。

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のエントリーへンチマン/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。