

# スタート (要約)

---

## [ERROR] 1) Bohater w 1 minutę

[Translation Failed] \* **Koncept:** kim jesteś i w jakim gatunku grasz (1 zdanie).

- **Rola (wybierz jedną):**

- **Szturm** – presja, walka, przełamywanie przeszkód
- **Specjalista** – skradanie, precyza, technika, obserwacja
- **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja

- **Cechy (3):**

- **Siła (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
- **Zręczność (Z)** – refeks, skradanie, strzelanie, pilotowanie
- **Moc (M)** – magia/psionika/technologia/blef/intuicja (zależnie od świata)

- **Kości cech:** jedna cecha **k12**, jedna **k8**, jedna **k6** (wybierz zgodnie z rolą).

- **Serca: 5. Punkty Mocy:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistyce krótkich zasad „1-page”.

**Łut Szczęścia (jak działa):** wydaj **1 ŁS**, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (ostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbiecie kości o 1 stopień** na ten jeden rzut (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), albo
- **Zamiana porażki na „sukces z kosztem”** — akcja się udaje, ale MG natychmiast dokłada cenę (np. tracisz czas, robisz hałas, zużywasz zasób, kończysz w gorszej pozycji, przyciągasz uwagę, psujesz sprzęt).

**Odzysk ŁS:** na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać **+1 ŁS** za odważne ryzyko, świetną decyzję fabularną lub granie konsekwencjami.

- **Ekwipunek:** 1 narzędzie „kluczowe” (np. miecz, karabin, zestaw hakerski), 1 ochrona (pancerz, tarcza energetyczna, kamuflaż), 3 drobiazgi pasujące do konceptu.

**Przykład:** Specjalista: Z **k12**, M **k8**, S **k6**. W cyberpunku M to „Hacking/Influence”; w fantasy M to „Magia/Wola”.

---

## [ERROR] 2) Jak rozstrzygać akcje

[Translation Failed] 1. Gracz mówi **co robi i jak** (opis w świecie gry). 2. Prowadzący ustala **Trudność** i stawkę („co się stanie przy porażce”). 3. Rzuć kością cechy (S/Z/M) i porównaj z Trudnością.

**Trudność (T):**

- **3 łatwe, 4 standard, 5 trudne, 6 bardzo trudne, 8 heroiczne, 12 legendarne.**

**Wynik rzutu:**

- **1** – porażka z konsekwencją (komplikacja wchodzi na pewno).
- **< T** – porażka (ale scena idzie dalej: strata czasu, hałas, gorsza pozycja, utrata zasobu).
- **≥ T** – sukces.

- Maks na kości (np. 12 na **k12**, 20 na **k20**) – sukces wyjątkowy: dostajesz dodatkową korzyść.

#### Modyfikatory bez liczenia:

- Lepsza sytuacja:** podbij kość o 1 stopień (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**).
- Gorsza sytuacja:** obniż kość o 1 stopień (**k20** → **k12** → **k8** → **k6** → **k4**).
- Pomoc sojusznika** (kosztuje jego akcje): podbij kość o 1 stopień.

**Przykład:** Adept próbuje zamknąć portal (M **k8**) przy alarmie i stresie → gorsza sytuacja, spada na **k6**. T = 5. Rzut 6: sukces, ale „alarm” zostaje w tle jako presja fabularna.

---

### 3) ボード上の動きと戦い

- 移動: 5マスまで（対角移動可）。
  - あなたのターン: 移動 + 1アクション（例: 攻撃、魔法、探索、レバーを引く）。
  - 攻撃:
    - 近接 (S): 敵の **TN** に対するロール。
    - 遠距離 (Z): 対象の防御が **TN** を1段階上げる。
  - 敵の **TN**: 兵士 6、エリート 8、ボス 12。
  - 命中の結果: 兵士 — 命中で倒れる; エリート — GMが有利な条件を要求する場合がある; ボス — 3ダメージ（命中 = 1ダメージ）。ボスに対する特別な成功 = 2ダメージ。
  - 反撃: 近接攻撃や反撃範囲で外した場合、1ハートを失う（完全防御がない限り）。例: 魔法使い (Z **d6**) が箱の後ろにいる兵士にスリングで攻撃する: **TN** 6 + 防御 → 8。魔法使いは盗賊に助けを求める（サイコロを **d8** に上げる）て、より良い位置に移動する（**TN** が6に下がる）。**d8** = 7 — 命中。
- 

### 4) 魔法

- 呪文を唱える: 効果を説明し、マナを消費し、魔法を発動する (M)。
    - トリック(炎、轟音、霧) — **TN** 4、コスト 0-1 マナ。
    - 弾丸/シールド/ジャンプ 5マス — **TN** 6、コスト 1 マナ。
    - エリア/治療 +2 ハート/麻痺 — **TN** 8、コスト 2 マナ。
    - 大魔法(氷の橋、火の嵐) — **TN** 12、コスト 3 マナ。
  - 失敗: マナが無駄になる; 小さな結果が生じる(息切れ -1 ハート または 敵の不本意な注意を引く)。
  - 戦闘後の休息: 全てのマナを回復する; 安全な休息はハートも回復する。例: 「閃光」(短距離テレポート 5マス): **TN** 6、コスト 1 マナ。魔法使い **d10** を振って 7 — シールドの後ろに成功したジャンプ。
- 

### 5) 墓落と治療

- 0 ハート: 倒れている（動けない）。味方はアクションを使ってあなたを1ハートに回復させることができます。
  - 戦闘後、短い休憩と食事を取ることで、あなたはハートとマナを完全に回復します。例: ローグが0に倒れる。戦士が彼を立ち上がらせる — ローグは1ハートに戻ります。
- 

### 6) キャラクターの成長

冒險の後に、次のいずれかを選択してください：

- 1つの属性をサイコロのサイズで上げる: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**、
- または +1 ハート（最大7）、
- または +1 マナ（最大5）。例：戦士が力を **d10** から **d12** に上げる — **TN** 12に当てやすくなる。

---

## 7) ダブル・**d6**バリエント

ダイス**d6**が1つだけの場合：

- 各特性には成功の閾値があり、ダイスのサイズの代わりになります：
  - マスター 3+, 熟練者 4+, 初心者 5+, スキルなし 6。
- 難易度（**TN**）は状況を1段階変化させます（簡単/難しい）。
- 助け：閾値を1下げる（例：このロールで4+から3+に）。
- 成長：1つの特性のレベルを上げる（例：熟練者4+ → マスター3+）または+1 ハート/マナ。例：軽い防御を持つターゲットに対する盗賊の射撃（熟練者4+）は、難易度が1段階上がるため5+が必要です。**d6**のロール=5 — ヒット。