

スタート (要約)

1) 1分でヒーロー

- **コンセプト:** あなたは誰で、どのジャンルでプレイしますか (1文)。
- **ロール (1つ選択):**
 - **アサルト** – プレッシャー、戦闘、障害の突破
 - **スペシャリスト** – スニーク、精度、技術、観察
 - **アデプト** – 力、知識、影響、即興
- **特徴 (3つ):**
 - **力 (S)** – 物理的な力、耐久性、近接戦闘
 - **敏捷性 (Z)** – 反射神経、スニーク、射撃、操縦
 - **魔力 (M)** – 魔法/サイコニクス/テクノロジー/ブラフ/直感 (世界による)
- **特徴のサイコロ:** 1つの特徴に**k12、1つにk8、1つにk6** (ロールに応じて選択)。
- **ハート:** 5. **マジックポイント:** 3 (力や「特別なプレイ」に使用)。以下に「1ページ」スタイルの短いルールのための準備されたセクションがあります (バリエーションA)。

幸運の一撃 (動作方法): 1幸運ポイントを消費して、1つを選択:

- テストの再ロール (より良い結果を残す)、または
- その1回のロールでサイコロを1段階上げる (**k6 → k8 → k12 → k20**), または
- 失敗を「コストのある成功」に変える — アクションは成功するが、GMはすぐに代償を追加する (例: 時間を失う、音を立て、リソースを消費する、悪い位置に終わる、注意を引く、装備を壊す)。

幸運ポイントの回復: 次のセッションの開始時に制限に戻ります。GMは大胆なリスク、素晴らしいストーリーの決定、または結果を考慮して**+1幸運ポイント**を与えることができます。

- **装備:** 1つの「キー」ツール (例: 剣、ライフル、ハッキングキット)、1つの防具 (アーマー、エネルギーシールド、カモフラージュ)、コンセプトに合った3つの小物。

例: スペシャリスト: S k12, M k8, S k6。サイバーパンクではMは「ハッキング/影響」であり、ファンタジーではMは「魔法/意志」です。

2) アクションの解決方法

1. プレイヤーは何をするかとどのように (ゲームの世界での説明) を言います。
2. GMは難易度と賭け (「失敗した場合に何が起こるか」) を決定します。
3. 特徴のサイコロ (S/Z/M) を振り、難易度と比較します。

難易度 (T):

- 3 簡単、4 標準、5 難しい、6 非常に難しい、8 英雄的、12 伝說的。

サイコロの結果:

- 1 - 失敗と結果（必ず複雑化が発生）。
- < T - 失敗（しかしシーンは続行：時間の浪費、騒音、悪化した状況、資源の喪失）。
- ≥ T - 成功。
- サイコロの最大値（例： **k12** で12、 **k20** で20） - 特別成功：追加の利点を得る。

修正なしの修正:

- 良い状況: サイコロを1段階上げる（ **k6** → **k8** → **k12** → **k20** ）。
- 悪い状況: サイコロを1段階下げる（ **k20** → **k12** → **k8** → **k6** → **k4** ）。
- 仲間の助け（彼のアクションを消費する）: サイコロを1段階上げる。

例: アデプトがアラームとストレスの中でポータルを閉じようとする（ **M** **k8** ） → 悪い状況で **k6** に下がる。T = 5。サイコロの結果 6: 成功、しかし「アラーム」は物語のプレッシャーとして背景に残る。

3) 移動と戦闘 - デフォルトはグリッドなし、オプションとしてグリッド

デフォルト: マインドシアター（推奨）

- 距離を次のように説明します: **近い**（手の届く範囲）、**遠くない**（数歩）、**遠い**（舞台の反対側）、**非常に遠い**（スナイパー/車両）。
- ターンでは: **移動 + 1 アクション**。
 - 移動は通常、距離を1「段階」変更します（遠くない → 近いなど）。
- 攻撃: ** **S** **（近接）または **Z**（遠距離）のロールを目標の防御に対して行います。

敵の防御（目安）:

- 弱い 4, 通常 5, エリート 6, ボス 8（伝説のボス 12）。

ヒットの効果（迅速な戦闘）:

- ヒットは **1** ハートを与えます。
- 特殊成功は **2** ハートを与えるか、強力な効果（武装解除、転倒、分散）をもたらします。

カバーとポジショナルアドバンテージ:

- 軽いカバー / 不利な角度: 攻撃者のサイコロを1段階下げます。
- 良い位置 / 不意打ち: サイコロを1段階上げます。

オプション: グリッドでのプレイ

- 1マス = 1-2 m。ターン中の移動: **最大5マス**。その他のルールは変更なし。

例: スペシャリストがカバーから（ **Z** **d12** ）エリート（防御6）に向けて射撃します。ターゲットは軽いカバーにいる → **Z** は **d8** に下がります。ロール7: 成功、1ハートのダメージ。

4) 力、魔法、特殊なプレイ（汎用）

これには魔法、サイコニクス、サイバネティクス、ガジェット、映画のトリックが含まれます - 世界に応じて。

- 標準を超えることをする場合: **パワーポイント**を消費し、** **M** **を振ります。
- 効果のレベルを決定します:

力のレベル（T / コスト）:

- トリック（短い効果、トリック、「フラッシュ」）: **T 4 / 0-1** **PM**
- 標準（攻撃、シールド、小さなコントロール）: **T 5 / 1** **PM**
- 強力（エリア、治療、麻痺、リアルタイムハック）: **T 6 / 2** **PM**

- 大きな（シーンの変更、強力な介入）：T 8-12 / 3 PM

失敗：PMは失われ、結果は即座に発生します（オーバーロード、デジタルトレース、儀式のひび、望ましくない注意）。

回復：衝突シーンの後に**1 PM**を回復し、安全な休息の後に完全に回復します。

例：スペースオペラでアデプトがドローンの「センサーを曲げる」を試みます：標準、T 5、コスト1 PM。Mを振る k8 = 8：特別な成功 - ドローンは信号を失い、道を誤ります。

5) 落下、リスク、治療

- あなたが0 ハートに落ちると、あなたは**行動から除外されます**（負傷、気絶、ショック－コンベンションによる）。
- 同盟者はアクションを消費して、あなたを1 ハートに戻すことができます（応急処置、アドレナリン、システムの再起動）。
- シーンの後、少しの休息があれば：あなたは**完全なハート**に戻ります、条件があれば（避難所、包帯、サービス、食事）。
- シーンが特に残酷だったり、敵が優位にある場合、GMは「完全なリセット」が安全な停車を必要とすることを要求することがあります。

例：ストームが0に落ちる。スペシャリストは彼を遮蔽の後ろに引きずり、アクションを消費する：ストームは1ハートに戻り、次のターンで行動できます。

6) キャラクターの成長（テーブルや会計なしのキャンペーン）

冒険の後、1つ選んでください：

- 1つの能力を1段階上げる（最大 k20 まで）、または
- +1 ハート（最大7）、または
- +1 カポイント（最大5）、または
- 新しい特技（GMと合意した短い一文のルール）。

特技の例（汎用）：

- 圧力：シーンごとに、近接攻撃が命中したとき、+1 ハートのダメージを与えます。
- 影：隠れて行動する際、サイコロを1段階上げます。
- 火花：シーンごとに1PMを消費することで、ロールなしで「コストを伴う成功」を自動的に得ることができます。

例：アデプトはMを k8 から k12 に上げます－これで彼の力はT 5-6でより安定して発動します。

7) バリエント「k6 のみ」モード2k6（迅速かつ非常にプレイしやすい）

もしあなたがサイコロのセットを持っていないか、より「物語的」な結果を望む場合：

- 各テストは：2k6 + 特徴修正値を振る。
- 特徴修正値は開始時に選択：1つの特徴は**+2、1つは+1、1つは+0**。
- 結果：
 - 6以下－失敗と結果
 - 7-9－コストを伴う成功（妥協、資源の喪失、悪化した状況）
 - 10以上－完全な成功
 - 12－特別な成功（追加の利益）

状況の難易度：しきい値を変更する代わりに、振りに**+1 / -1**を加える（助ける / 妨げる）か、7-9の場合のコストを設定する。

特徴-サイコロバージョンへのマッピング（互換性が必要な場合）：

- k6 $\approx +0$, k8 $\approx +1$, k12 $\approx +2$, k20 $\approx +3$ （非常に経験豊富なキャラクター用）。

例: 専門家が走りながら射撃: z = +2、困難な状況 (-1)。2k6を振る = 8、合計9: コストを伴う成功 – 命中するが、露出した位置に終わる。