

# 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。