

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, precyzja, technika, obserwacja
 - **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja
- **Cechy (3):**
 - **Siła (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
 - **Zręczność (Z)** – refleks, 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 Moc:** 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 (zostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbicie 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 akcję): 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.

[ERROR] 3) Ruch i walka – domyślnie bez siatki, siatka jako opcja

[Translation Failed] **Domyślnie: theatre of mind (zalecane)**

- Odległości opisuj jako: **Blisko** (na wyciągnięcie), **Niedaleko** (kilka kroków), **Daleko** (druga strona sceny), **Bardzo daleko** (snajpersko/pojazdowo).
- W turze masz: **Przemieszczenie + 1 Akcję**.
 - Przemieszczenie zwykle zmienia odległość o 1 „stopień” (Niedaleko → Blisko itp.).
- **Atak:** rzut **S** (wręcz) albo **Z** (dystans) przeciw **Obronie** celu.

Obrona przeciwników (orientacyjnie):

- **Słaby 4, Typowy 5, Elita 6, Boss 8** (legendarny boss 12).

Skutki trafienia (szybka walka):

- Trafienie zadaje **1 Serce**.
- Sukces wyjątkowy zadaje **2 Serca** albo daje silny efekt (rozbrojenie, przewrócenie, rozproszenie).

Oslona i przewaga pozycyjna:

- Lekka osłona / gorszy kąt: obniż kość atakującego o 1 stopień.
- Dobra pozycja / zaskoczenie: podbij kość o 1 stopień.

Opcja: gra na siatce

- 1 kratka = 1–2 m. Ruch w turze: **do 5 kratek**. Reszta zasad bez zmian.

Przykład: Specjalista strzela z osłony (Z **k12**) do elity (Obrona 6). Cel jest w lekkiej osłonie → Z spada na **k8**. Rzut 7: sukces, 1 Serce obrażeń.

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) 墮落と治療

- 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: ロードが0に倒れる。戦士が彼を立ち上がらせる — ロードは1ハートに戻ります。

6) キャラクターの成長

冒険の後に、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。