

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 (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”.

2) アクションの実行方法

1. 適切な特性 (S/Z/M) を選び、その特性のサイコロを振ります。
2. 難易度 (**TN**) と比較します：
 - 簡単 4、普通 6、難しい 8、英雄的 12。
3. 結果：
 - サイコロの出目が1 — 失敗 (複雑な状況: 騒音、時間の浪費、小さな怪我など)。
 - 出目 < **TN** — 失敗。
 - 出目 ≥ **TN** — 成功。
 - サイコロの最大値 (例: **d10** で10、**d20** で20) — 特別な成功と追加の利益。改善点を数えずに：

- 状況の改善/悪化: **TN** を1段階下げる/上げる (例: 6 → 8は防御による)。
 - 仲間の助け (自分の行動で): このロールのために「サイコロを1サイズ上げる」 (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**)。 例: 戦士がドアをこじ開ける (普通 6)。 **d10** を振って10が出る — 特別な成功: ドアが飛び出し、その後ろにいる兵士が転倒する。
-

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 (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: ログが0に倒れる。戦士が彼を立ち上がらせる — ログは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** バリアント

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。