

スタート (要約)

1) 1分でヒーロー

- ロール (1つ選択) :
 - 戦士 — 力と近接戦闘の達人
 - 盗賊 — 速度、隠密、射撃の達人
 - 魔法使い — 魔法と知識の達人
- 特徴とサイコロ: 力 (S), 敏捷性 (Z), 魔法 (M)。
 - 戦士: S **d10**, Z **d6**, M **d6**
 - 盗賊: S **d6**, Z **d10**, M **d6**
 - 魔法使い: S **d6**, Z **d6**, M **d10**
- 生命: 5 ハート。マナ: 3 (魔法使用時)。
- 装備: 武器、軽鎧、役割に合った3つのアイテム。例: 盗賊は敏捷性 **d10** を持っているので、射撃には **d10** を使用します。

2) アクションの実行方法

- 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。
 - 難易度 (**TN**) と比較します:
 - 簡単 4、普通 6、難しい 8、英雄的 12。
 - 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) 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。