

# 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/グラフ/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 (バリエント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、音を立てる、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 伝説的。

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：アドバク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」ことを試みます：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、ショックー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 力ポイント**（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) バリアント「[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** ≈ +0, **k8** ≈ +1, **k12** ≈ +2, **k20** ≈ +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。