

クヤクライン

ルールサマリー

判定の手順

- ①「目標値」を確認する
↓
(基本的には3つの「能力値 (【頭脳】【肉体】【精神】)」のどれか)。
- ②「侵蝕」を使って「目標値」を変動させる。
↓
 - ・目標値上昇：「侵蝕」を1点上昇させるごとに「目標値」を1点上昇させる。
 - ・代替判定：進行役と交渉し、指定されたものとは別の「能力値」で判定を行う。
代替判定を行った場合、(結果に関わらず)侵蝕が2点増加する。
- ③ダイスを振る(主人公が「**平静**」状態なら2個、「**発狂**」状態なら3個)。
- ④「援護」や「アイテム」を使ってダイスを振り直す(変動した目標値はそのまま)。
- ⑤出目をダイスごと「確保」する。あるいは、すでに「確保」していた出目と入れ替える
↓
(入れ替えた後に「援護」や「お守り」を使用することはできない)。
- ⑥判定に使用する出目を選び、残りの出目を捨てる。使用する出目が「目標値」以下であれば、判定は成功となる。
 - ・「1」の目を選ぶと、判定に自動的に成功し「侵蝕」が4点減少する(「大成功」)。
 - ・「10」の目を選ぶと、判定に自動的に失敗し「侵蝕」が4点増加する(「大失敗」)。
 - ・「10」の目は条件(他の「10」の目を選び判定に「大失敗」している)を満たした時にしか捨てることができない。
- ⑦「戦闘」時以外の判定であれば、失敗・大失敗した際に「アクシデント表」を使用する。
条件を満たして「10」の目を捨てていた場合、捨てた数に応じてさらに「アクシデント表」を使う(こちらは戦闘時も含む)。
- ⑧「大失敗」や「アクシデント表」の結果「侵蝕」が増えた場合、発狂するかどうか決める。

ダイスの「確保」

- ・判定でダイスを振った際、使用しない出目を1つだけ「確保」しておくことができます。
- ・「確保」した出目はダイスごとフィールドシートの「ダイスキープ」欄に置きます。
- ・次回以降の判定で、ダイスを振った後、出目の1つを「確保」しておいた出目と入れ替え、使用することができるようになります。

《発狂》

☆主人公は「侵蝕」が増えた時、いつでも「発狂」を宣言できる。
(「目標値上昇」「代替判定」のために増えた侵蝕を除く)

☆発狂した主人公は以下の効果を得る。

- ・判定に使用するダイスが3個になる。
- ・攻撃の際に与えるダメージが【ダイス2つ分】点になる。
- ・「クヤミ」を使用可能になる。
- ・「理性」を消費することで「目標値上昇」と「代替判定」を行える(侵蝕が20点の場合のみ)。
- ・シナリオの「真相」カードをランダムに1枚引き、1度だけ確認できる。
- ・「禁忌」の行動を取ることで、自分及び同じ場面に登場している主人公が「理性」を4点失う。
- ・セッションの最後に「破滅判定」を行う。

援護とアイテム

名称	種類	対象	効果
再挑戦	援護	ツナガリを結んでいるキャラクター1人	判定の際、相手が一度振ったダイスを全て振り直させる、または相手が「確保」している出目を1つ取り除く。
追撃	援護	ツナガリを結んでいるキャラクター1人	攻撃に成功した時、ダメージを決めるダイスを1つ増やす。
治療	援護	正の感情を抱いているキャラクター1人	セッション中いつでも、相手の侵蝕を4点減らすか、存在点を4点回復する。または相手が「失調」している【能力値】を1つ「復調」する。
お守り	アイテム	同じ場面にいる自分以外のキャラクター1人	判定の際、相手が一度振ったダイスを全て振り直させる。
武器	アイテム	自分を含めた同じ場面にいるキャラクター1人	攻撃に成功した時、ダメージを決めるダイスを1つ増やす。
薬	アイテム	自分自身	セッション中いつでも、自分の侵蝕を2点減らすか、存在点を2点回復する。または自分が「失調」している【能力値】を1つ「復調」する。

「10」の出目(大失敗)の消し方

- ・「1」の出目(大成功)と相殺する
※どちらの出目も判定に使用できない
- ・「援護」のうち「再挑戦」を使用してもらう
- ・「10」の出目を選んで判定に使用した場合に限り、使用しなかった他の「10」を捨てることできる(捨てた数に応じて「アクシデント表」を使用する)。

