

2ページでわかる『アンサング・デュエット』のルール！

セッションの進め方

1. チャプターが始まったらGMから状況説明を聞く

2. 判定

状況説明の後、まずは判定をする

判定結果が出てからロールプレイをする

バインダー 6面ダイス2個の合計

シフター 10面ダイス1個

異界深度の値以上を出せたキャラクターは判定成功！

3. ここで【フラグメント効果】が使える（バインダーのみ）

1回使用すると、判定で出した値が2点増加！

1度の判定に何度も重ねて使ってOK

【フラグメント効果】は1セッションに6回まで使用可能

選んだフラグメントを、ロールプレイの時に演出しよう！

4. 判定の結果、何が起きたか説明を聞いた^{わるだくみ}らロールプレイ開始！

ふたりでどういう場面^{わるだくみ}にしたいか相談してからはじめよう

※時間の目安を決めておこう！

変異について

1. 変異が起きたら

・フラグメントボックスから指定された個数のフラグメントを選ん

で「忘却」にチェックを入れる

・同じフラグメントの「変異」の欄に、変異の内容を書く

・変異もフラグメントの一種。【フラグメント効果】で選んでOK

2. 自ら変異を受け入れる（異界化）

・いつでも、自分でフラグメントを1個変異させられる

・変異の内容は表から選んでも良いし、自作してもOK

・異界化はバインダーもシフターも使える

・自ら変異を1個受け入れるたびに、以下のふたつの効果からひとつを選んで使える

①パートナーのフラグメントをひとつ選び、「忘却」のチェックを外して「変異」を消す

②バインダーの【フラグメント効果】の使用回数を1回増やす

※左ページの「【フラグメント効果】は1セッションに6回まで使用可能」という制限を超えて適用することができます。

セッションが終わったら

1. フラグメントが1個でも残ってる？ → 現実に帰還成功！

フラグメントをすべて「忘却」しているとキャラクターはロスト

2. 変異への抵抗を行う

バインダーは6面ダイスを1個振る

ふたりのフラグメントボックスから、その出目の数だけ任意の「忘却」のチェックを外し、同じ数だけ変異を消去する（同じフラグメントでなくともOK）

3. 無事に帰ってこられたロールプレイをする

4. 新しいフラグメントを1個獲得する

ふたりの関係性がどう変化したのか、どんな経験をしたのか、フラグメントの形にして残しておこう！