

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らロールプレイ開始！

ふたりでどういう場面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！