

EDGE FLIPPERS

人ど怪異の狭間に立つRPG

PRESENTED BY
松永春之助
・瀧里フユ

先行体験キット

体験キットのご挨拶

はじめまして、松永と申します。

『EDGE FLIPPERS』体験キットを手にとっていただき、ありがとうございます！

改めまして……

『EDGE FLIPPERS』の世界へ、ようこそ！

このゲームでは、人間や怪異がかかわるさまざまな物語を遊ぶことができます。

あなたは这个世界で、すこしだけ特別な存在である「越境者」として生き、人間になったり怪異になったりしながら、さまざまな出来事に触れていきます……。

「あなたにかけられた呪いの根本を探して、呪いを解け！」みたいな事件に巻き込まれることもあれば、「かわいいぬいぐるみになったちゃった人間に戻す」みたいな出来事に直面することも。

日常の中に潜んだ奇妙なものと遭遇しながら、友達や出会った仲間と一緒にこの世界を楽しんでくださいね！

体験キットについて

この体験キットには、シナリオ1本と、作成済みキャラクター3体が収録されており、すぐに『EDGE FLIPPERS』を体験することができます！

事前に必要な準備は次のとおりです。

・一緒に遊ぶ仲間を集める

進行役であるGMが1名、キャラクターを演じるプレイヤーが2～4名が必要です。

今回のシナリオは事前にも内容を知っていても問題ないため、GMもキャラクターを演じる形で参加できます。

（つまり、GM込みで2名から遊べます。内容を知らずに遊びたい人と同席する場合は、ネタバレしないようにしてくださいね）

・日時と場所を決める

対面やボイスセッションで2～3時間、事前のすり合わせ込みで合計3～4時間を見込んでください。

チャット形式で遊ぶ場合は、そこから3倍程度を見込みましょう。

・ダイスと筆記用具の準備

10面ダイスと6面ダイス、ひとり8個ずつを推奨します。

ダイスはスマホのアプリなどで管理してもOKですよ。

・使うキャラクターを決める

体験キットに同梱されている「作成済みキャラクター」から、好きなものを選んでください。

基本的にはそれぞれ違うものを選ぶことをおすすめします。

プレイヤー4人で遊ぶ場合は、ふたりが同じ作成済みキャラクターを使っても問題ありません。設定は変えてくださいね。

以上で準備は完了です！

『EDGE FLIPPERS』で、人間と怪異の世界をたっぷり楽しんでください！

4ページでわかるEDGE FLIPPERSの世界

人間と怪異が共存する世界

この世界には人間だけでなく、怪異も存在します。

ただ、頻繁に交流のあるような場所は少なく、基本的にはそれぞれの領域に分かれて暮らしています。

なお、多くの人間は怪異の存在を知りませんが、怪異の方は人間の存在を知っていることが多いです。

人間と怪異の領域

この世界は人間の住む [人間の領域]、怪異の住む [怪異の領域] に大別されます。

領域とは言っても特殊な異空間というわけではなく、いずれも地続きにつながって存在しています。

ここからここまでは [人間の領域] で、この先は [怪異の領域] で、といったようにまだら模様になっていると考えてOKです。

[人間の領域] はあなたのよく知る世界そのものか、シナリオによっては違う時代や、異世界だったりすることもあります。「人間が多く暮らしている場所」です。

[怪異の領域] は怪異がより多く暮らしている場所で、[人間の領域] そっくりな場所から、少しだけ違和感のある空間、物理法則すら異なる場所まで存在します。

多くの [怪異の領域] は、人間を寄せ付けなくなっていると思いますが、時折意図せず迷い込んでしまう場合もあります。

そういった事例が、神隠しなどとして民話に残っています。

狭間の領域

【人間寄り】でも【怪異寄り】でもない、【越境比率】がどちらにも傾いていない領域を [狭間の領域] と呼びます。

基本的にはどちらかに傾きがちなものなので、[狭間の領域] はどこにでもあるものではありません。

[狭間の領域] はいずれも特殊な場所であることが多く、人間と怪異の憩いの場となっていたり、異常現象が多発する危険な空間であったりもします。

越境比率

この世界に存在するあらゆるものは、【人間】と【怪異】の両方の力を内包しています。

力の強さがどちらに傾いているかによって【人間寄り】の姿になったり、【怪異寄り】の姿になったりします（なお、大半の人間はこのことを知らないため、ある朝突然【怪異寄り】の姿になっていて慌てふためくことがよくあります）。

この力の強さの傾きを表すのが【越境比率】です。

ゲームを円滑に遊ぶための用語ではありますが、この世界の仕組みに詳しいものが、独自の用語として【越境比率】という言葉を使うこともあります。

怪異って？

【越境比率】が【怪異寄り】のあらゆるもの。

怪異は歴史の多くの場面にもかかわっており、神話や昔話、都市伝説などに語られているものも多くいます。

人間って？

【越境比率】が【人間寄り】、つまり人間側の力が強くなっているもののことです。

便宜的に【人間】と呼称していますが、【人間】側の力が強いものを、動植物や場所も含めて、本作では【人間】と表現しています（人間とカッコがついていないときは一般的な意味での「人間」を、【人間】とカッコがついているときには【人間寄り】の存在のことを指しています。これは怪異も同様です）。

越境者

他者の【越境比率】に干渉し、人間を怪異に、怪異を人間に「越境」させられるものたちのことです。

一方的に「越境」させるのではなく、互いの【人間】や【怪異】の力を入れ替えることによって「越境」させることができます。

越境のイメージ

【越境者】が他者を「越境」させるときには、何らかの形で互いの魂が触れ合った状態になります。

手をかざす、触る、思念を送るポーズを取る、踊る等々、その方法は【越境者】ごとにさまざまです。

越境させたときの代償

【越境者】は他者に干渉して「越境」させることができますが、その代わりに、自身の【越境比率】も変動してしまいます。

誰かを【人間】から【怪異】に「越境」させたなら、代わりにその【越境者】はより【人間】側の力が強くなります。

【越境者】という存在は万能でなく、誰かを助ける行為にはリスクを伴っているのです。

越境者は（あまり）強くない

【越境者】は誰かを「越境」させることができる体質を持ちますが、それ以外のことについては普通の人間や怪異と変わらない存在です。

そのため、何らかの困難に直面したときも、それぞれのできる範囲の知識や技術でどうにかしなくてはなりません。

とはいえ、人間の技術や人脈、【怪異】の超常的な力をあわせれば、きつとうまくいくことでしょう。

巻き込まれ体質

【越境者】は色々な事件に巻き込まれやすい存在です。

誰かを「越境」させる力を持つため、困った事態になった人々に頼られることもありますし、気付いたら何らかの事件に巻き込まれていたということもよくあります。

これは【越境者】が他の誰かと魂に触れ合わせることができるのが原因で、色々なことを呼び込むのだ、という霊能者や怪異がいたりしますが——詳細はわかっていません。

人間、怪異、越境者を見分ける方法

【越境者】は、誰が【人間】で【怪異】で【越境者】なのかを見分けることができます。

見え方は【越境者】ごとに異なり、ふわふわとしたオーラが見えたり、甘い香りを感じたり、直感でわかったりとさまざまです。

また、周囲にさとられないよう、自分が【人間】か【怪異】か、そして【越境者】であるのかを隠せる者もいます。

2 ページでわかるルールのもとめ

キャラクターにかかわるもの

越境比率

キャラクターがどっち寄りかを表すもの。ダイス目は関係ない。
【人間ダイス】が多ければ【人間寄り】、【怪異ダイス】が多ければ【怪異寄り】、数が同じであれば【狭間】。

ダイス

シナリオ前に【越境比率】の数だけダイスを振り、並べておく。
セッションごとに所持数と出目はリセットされる。

後遺症

〔判定〕の結果や物語の展開によって発生する、キャラクターへの身体や精神的な変化の総称。
あらゆる【後遺症】はシナリオ終了時に解除できる。

過負荷

1 セッション3 回までダイスの出目を変えられるルール。
「あなたがダイスを振った直後」か「あなたが[シーンプレイヤー]の際に所持ダイスの出目を変えたいとき」に使用可能。
〔過負荷〕を使うたび、【後遺症】が1 個発生する。

シナリオにかかわるもの

ハンドアウト

GMが公開する、シナリオ上の出来事。
[シーンプレイヤー]がどの〔ハンドアウト〕に挑むか選択する。

交流

NPCとロールプレイし、最後に指定されたダイスを1 個得る。

行動判定

困難な物事の成否を決める〔判定〕。

キャラクターの【人間ダイス】か【怪異ダイス】の中から、指定されたダイスの出目を提示することで状況解決となる。

提示したダイスは失われない。

越境判定

対象の【越境比率】の操作を試みる〔判定〕。

指定された対象と、指定された数だけ【人間ダイス】と【怪異ダイス】を交換することで状況解決となる。

解決と未解決

〔解決〕すると、〔トリガー〕に沿って物語が先へ進む。

〔未解決〕なら〔判定〕に再挑戦したり、物語が分岐したりする。

トリガー

次の〔ハンドアウト〕や《キーアイテム》など、〔判定〕を〔解決〕した結果得られたものを表す。

キーアイテム

シナリオ上重要な物品や情報などを表す。

入手すると〔ハイライト〕へ進めるようになる。

ハイライト

物語のクライマックス。特別な〔判定〕が用意されている。

越境比率

- ・人間寄りか、怪異寄りかを表すもの
- ・ダイスの個数が同じ場合は狭間
- ・ダイスが0個になったらロスト

人間寄りか、怪異寄りかを表すもの

【越境比率】は、『EDGE FLIPPERS』の根幹をなす重要なルールです。

これさえわかってしまえば、本作をほとんどマスターしたと言って問題ありません。

さて、【越境比率】とは何か？

これはキャラクターや場所が持つ【人間ダイス】と【怪異ダイス】のどちらが多いか？ あるいは同じ数なのか？ を表すものです。

【人間ダイス】と【怪異ダイス】は、その存在の中で【人間】側の力が強いのか、【怪異】側の力が強いのかを表現しています。

「力」とは言っても、超常現象や奇跡を引き起こすような力や、腕力や筋力のような物理的な力ではありません。

その存在が、どれくらい【人間】とより多く接する環境、【怪異】とより多く接する環境にいるのか、それらからどれくらい影響を受けているのかを示す、キャラクターの暮らしている環境そのものを表すもののなのです。

越境比率の見方

【越境比率】の見方はかんたんです。

【人間ダイス】の方が多ければ、そのキャラクターは【人間寄り】。

【怪異ダイス】の方が多ければ、そのキャラクターは【怪異寄り】になります。

もしどちらのダイスも同数であれば、そのキャラクターは【狭間】——どちらにも寄っていない状態となります。

【人間寄り】の場合には、その容姿は【人間】のときのものになり、【アイデンティティ】も【人間】のときのものが強く表に出た状態になります。

【怪異寄り】の場合には、それらがすべて【怪異】のときのものになるのです。

そう、このゲームでは【人間】と【怪異】の境界線は曖昧で、誰でも【人間】にも【怪異】にもなりうるのです。

周囲の影響

『EDGE FLIPPERS』では、キャラクターも、場所も、周囲の影響を常に受け続けています。

【人間】と普段から多く接するキャラクターは、自然と【越境比率】が【人間寄り】に傾いていきます。

これを【人間ダイス】の個数が多くなっていくことで、表現しているのです。

【怪異】との接触が多い場合も同様に、【怪異ダイス】が増えていくと、自然と【越境比率】は【怪異寄り】に傾いていきます。

セッション中の確認

GMから、キャラクターが今【怪異寄り】なのか、【人間寄り】なのかを確認されることがあります。

「今の【越境比率】どっち？」と聞かれたときには、【人間ダイス】【怪異ダイス】のどちらが多いかを確認し、「【人間寄り】 or 【怪異寄り】だよ」あるいは「同じ個数だから【狭間】だよ」と答えてあげましょう。

使えるスキルの違い

【越境比率】によって、使える【スキル】が変化します。

【越境比率】が【人間寄り】のときには【人間スキル】のみ、【怪異寄り】のときには【怪異スキル】のみを使用できます。

ダイスの個数が同じ場合は狭間

【越境比率】のダイスが【人間ダイス】【怪異ダイス】のいずれも同じ個数である場合には、【人間寄り】でも【怪異寄り】でもなく、【狭間】という状況になります。

【狭間】は【人間】でも【怪異】でもあるという、ちょうど中間の存在であることを表します。

狭間のときの外見

キャラクターの【越境比率】が【狭間】のとき、容姿や声色等、外からわかる要素はすべて【生まれ】と同じものになります。

しかし、プレイヤーが望むなら、一瞬だけ【生まれ】と逆の姿になったり、影が歪んでいたりといった、どちらでもあることを示すロールプレイをしても構いません。

狭間のときのスキル

キャラクターが【狭間】のときには、【人間スキル】【怪異スキル】のどちらも使用することができます。

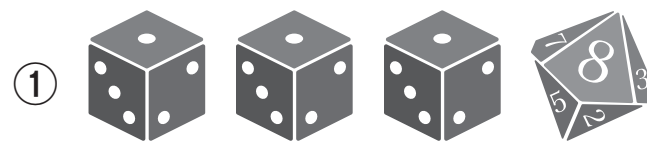
使用したことによって【越境比率】が変わる場合でも、使用前に【狭間】であれば、問題なく【スキル】を使用することができます。

ダイスが0個になったらロスト

【越境比率】を表す【人間ダイス】【怪異ダイス】の両方が0個になった場合、そのキャラクターは【ロスト】します。

【ロスト】とは何らかの理由で、キャラクターが今後のセッションに登場できなくなることを表すルールです。

※本体験キットでは掲載していません。



※人間寄りのため、人間スキルが使用可能



※怪異寄りのため、怪異スキルが使用可能



※狭間のため、人間スキル、怪異スキルの両方が使用可能

※共通スキルはいずれの場合でも使用可能

セッションの進め方

- ・セッションはこの順番に進みます
- ・チューニング (P. 16) —— 最初にすること
- ・オープニング (P. 17) —— 物語の発端を描く
- ・メイン (P. 18) —— 情報を調査したりNPCと交流したり
- ・ハイライト (P. 40) —— シナリオのクライマックス
- ・エンディング (P. 50) —— その後について描く

セッションはこの順番に進みます

セッションを遊ぶ時は、次の順番で進めていきます。

遊んでいる最中、各項目で困ったときには該当のページを参照してみてください。

チューニング (P. 16) —— 最初にすること

各プレイヤーのキャラクターの紹介や、ダイスの準備をします。
雑談を交えつつ、気持ちをセッションに集中させましょう。

オープニング (P. 17) —— 物語の発端を描く

物語の発端や過去に起きたことを描きます。

今回どんな事件が起きるのか、どんな風に依頼されたり、巻き込まれたりするのかをロールプレイしていきましょう。

メイン (P. 18) —— 情報を調査したりNPCと交流したり

[オープニング] が終わると、情報を調べに行ったり、NPCと[交流] したりできる [メイン] が始まります。

メインでは、[ハイライト] へ進むための《キーアイテム》を獲得することがプレイヤー視点での主な目的となります。

ハイライト (P. 40) —— シナリオのクライマックス

物語の決着をつけにいく場面です。

儀式をしたり、推理ものの解決編をしたり、何かと戦ったり、逃走劇をしたりします。

エンディング (P. 50) —— その後について描く

[ハイライト] での選択や[判定] の結果を受けて、どのような結末に至るのかを描きます。

また、後日談を描くのもここです。

チューニング

ダイスをセットする

すべてのプレイヤーは、自身のキャラクターの【生まれ】を確認します。

【生まれ】が【人間】の場合には【人間ダイス】（6面ダイス）を4個、【怪異】の場合には【怪異ダイス】（10面ダイス）を4個振り、その後、その出目のまま自分の前に並べます。

どんな出目であっても、振り直すことはできません。

これがセッション開始時の【越境比率】となります。

オープニング

- ・物語の発端を描いていく
- ・シナリオに従ってメインへ移行する

物語の発端を描いていく

〔オープニング〕では、シナリオに沿って今回の物語の発端を描いていきます。

基本的にはGMがシナリオを読み上げ、その内容に対して各プレイヤーは自分のキャラクターがどんな反応をするのかロールプレイをすることで進行します。

『EDGE FLIPPERS』に慣れたプレイヤーが集まっているのなら、シナリオの内容から多少脱線して、自由にキャラクター同士の日常描写を楽しんでもOKです。

ただし、大幅に脱線しないよう、オフラインか、ボイスセッションで遊んでいる場合には5分程度、テキストセッションで遊んでいる場合には15分程度で日常描写を切り上げるようにしましょう。

シナリオに従ってメインへ移行する

GMは、シナリオの〔オープニング〕に書かれていることが終わったら、〔メイン〕へ進むことを全員に伝えてください。

また、このタイミングで短い休憩を挟んで、〔オープニング〕の内容を整理整頓しておく、スムーズに〔メイン〕に入ることができます。

メイン その1 ～進め方～

- ・メインでは物語の中盤を描く
- ・シナリオに沿って進める

メインでは物語の中盤を描く

〔メイン〕は発端が描かれる〔オープニング〕の後から、物語の終盤が描かれる〔ハイライト〕までの間の部分であり、さまざまな情報を調査したり、迫りくる困難を退けたり、全力で逃げたりする「物語の中盤」を描くものです。

徐々に真相に近付いていく場面や、〔ハイライト〕での解決が果たされるまでの積み重ねが描かれていく場面であるため、多くのシナリオでは事件が連続したり、真相に迫っていったり、何かに追いかけられたりすることでしょう。

シナリオに沿って進める

〔メイン〕も〔オープニング〕と同じく、シナリオに沿って物語が進行していきますが、いくつかの違いがあります。

それらの違いこそ〔メイン〕の特徴であり、大まかに3種存在します。

シーン単位で物語が進む

〔シーン〕とは映画や演劇における「場面」を意味する言葉です。

物語中で発生するすべての事象（場所の移動中や、眠っているとときや、既に全員知っていることを他のNPCに説明している時間等々）を余さず表現すると、遊ぶ時間が足りなくなってしまう。

そこで『EDGE FLIPPERS』では、物語上で大切な場面、盛り上がる場面、ぜひともロールプレイしたいと皆が思うような場面にしっかり時間を割けるよう、そういった場面だけを〔シーン〕として切り取って遊ぶことになります。

順番にシーンプレイヤーになる

〔メイン〕が始まると、プレイヤーは順番に〔シーンプレイヤー〕となります。

〔シーンプレイヤー〕はその〔シーン〕におけるさまざまな決定権を持つ人です。

この後に説明する〔ハンドアウト〕の中から、どれを選ぶのか？〔交流〕するNPCを誰にするのか？といったことは、〔シーンプレイヤー〕が決めることになります。

〔シーンプレイヤー〕は誰から始めても構いません。

ですが、一度〔シーンプレイヤー〕になったプレイヤーは、他のすべてのプレイヤーが〔シーンプレイヤー〕になるまで、次の〔シーンプレイヤー〕になることができません。

つまり、全員が1回ずつ〔シーンプレイヤー〕となったら、同じ順番で2周めに入る、ということです。

〔シーンプレイヤー〕となったときの手順については、「メイン その2 ～シーン中にできること～」(P. 22)で詳しく説明します。

ハンドアウトの選択と判定

情報を探るための調査、精密な作業や力仕事、何かを思い出す、姿を隠す、誰かを追いかける、そして【越境者】として誰かを「越境」させる――

こういった、難しい行為や危険な行為、奇跡を起こすような行為を実行する際には、それがうまくいくかどうかを判断するための「判定」が行われます。

「判定」は、それがどのような「判定」で具体的にキャラクターがどのような行為をするのか、そして「解決」することでどんな情報や結果が得られるのかといったことが、ひとかたまりとしてまとまっています。

「ハンドアウト」と「判定」については「メイン その3 ～メインでの判定について～」（P. 30～）で詳しく解説します。

NPCとの交流

「シーンプレイヤー」は、「ハンドアウト」にある「判定」へ挑むほかにも、NPCと会話する「交流」を選ぶことができます。

「交流」は、基本的には「シーンプレイヤー」とNPCの1対1での会話「シーン」となり、そのNPCが初めてキャラクターの誰かと「交流」するのであれば、キャラクターは【人間ダイス】や【怪異ダイス】を得ることができます。

また、シナリオの中には、特定のNPCと「交流」することで、重要な情報や、「ハイライト」へ進むための《キーアイテム》を手できるものもあります。

ダイスの獲得

「シーン」中、【人間ダイス】や【怪異ダイス】を獲得することがあります。

ただダイスを獲得するとだけ書かれている場合には、指定されたダイスを振って、その出目のままキャラクターの【越境比率】に加えます。

一方、特定の出目のまま獲得するよう指示されている場合には、その出目の状態でキャラクターの【越境比率】に加えます。

コラム ～シーンプレイヤーの決定権～

決定権を持つ、と言われるととんでもない責任を持たされるのでは、とびっくりしたかもしれません。

実際にはそんなことはなく、この「シーン」で何をやりたい？ ということを決めるだけです。

決める選択肢も、基本的には現在公開されている「ハンドアウト」の「判定」へ挑みに行くか、NPCと「交流」をするかの二択だけなので、迷うことはほぼありません。

また、「シーンプレイヤー」が何かしないといけなときには、シナリオやルールに指示が書かれています。

GMが読み上げてくれる内容に沿って進めれば大丈夫です。

その上でとても重要なことですが、【シーンプレイヤー】は、何もかも自分で決めなくてはならない、というわけではありません。

「ハンドアウト」の内容を調べに行くか、NPCと「交流」に行くのかは自分でかんたんに決められることですが、それ以外の、シナリオ中で迫られる選択や、何らかのルールがかかわってくるような状況であれば、他のプレイヤーにどんどん頼ってOKです。

メイン その2 ～シーン中にできること～

- ・シーンプレイヤー → ハンドアウト or 交流を選ぶ
- ・ハンドアウトの判定に挑む
- ・NPCと交流する

シーンプレイヤー → ハンドアウト or 交流を選ぶ

【メイン】では、参加しているプレイヤー全員が順番に【シーンプレイヤー】となります。

【シーンプレイヤー】は、【ハンドアウト】の内容に記された【判定】に挑むか、NPCとの【交流】を選ぶことができます（シナリオによっては、それ以外の選択もあるかもしれません）。

どちらを選んでも、不利になるということは絶対にありません。

【シーンプレイヤー】は状況次第で好きな方を選びましょう。

全員の順番が回ってきたら

各プレイヤーが全員【シーンプレイヤー】を担当し終えたら、最初のプレイヤーが再び【シーンプレイヤー】になります。

順番は希望するプレイヤーがいれば入れ替えても問題ありません。

影響について

キャラクターは【シーン】の中で、環境やNPCからの【影響】を通じて【越境比率】のダイスが増減したり、【後遺症】の発生や解除がされたりすることがあります。

【影響】は、シナリオ内で次のように記されています。

【影響：キャラクター全員は【人間ダイス】を1個獲得する】

ハンドアウトの判定に挑む

【シーンプレイヤー】は、GMが公開している【ハンドアウト】の中から好きなものを選択できます。

また、プレイヤーはいつでも、その【ハンドアウト】の【名称】、【判定】の内容と【解決条件】を確認できます。

つまり、【ハンドアウト】ごとに用意された【判定】を、今の自身のキャラクターの【越境比率】の状態や所持【スキル】を駆使することで解決できるかを、【ハンドアウト】を選ぶ前の段階で、ある程度予想することが可能ということです。

【ハンドアウト】はセッションの進行によって選べるものが増えていきますが、どのような【ハンドアウト】があるのか、というリストについては、すべてのプレイヤーが最初から確認することができます（GM、プレイヤー共に特にネタバレを強く避けたい場合には、伏せておいても構いません）。

本書掲載のシナリオでは、【ハンドアウト】の【名称】、どのような【判定】が行われるか、【解決条件】をリストにまとめたPDFファイルが公式サポートページから配布されています。

ぜひ、セッションの際に活用してください！

コラム ～ハンドアウトってなあに？～

【ハンドアウト】とは、元々は講演会などでの「配布資料」や「チラシ」のような意味を持つ単語です。

本作では、物語を先に進めるような場面の描写をしたり、重要な情報が渡されたり、事件が発生したりする状況を含むことから、「プレイヤーが進む先を選び、GMから提供される情報をまとめた項目」のことを【ハンドアウト】と呼んでいます。

判定をする

〔ハンドアウト〕には、必ず〔判定〕が用意されています。

〔メイン〕で挑む〔判定〕には、難しい行為がうまくいくかどうかを試す〔行動判定〕と、誰かや何かを〔越境〕させる〔越境判定〕の2種類が存在します。

〔判定〕の具体的な進め方などについては、「メイン その3 〜メインでの判定について〜」（P. 30）にて説明します。

ハンドアウト確認の例

プレイヤー「どれどれ。今選べる〔ハンドアウト〕は……」

GM「今選べるのは、これとこれの2種類ですね」

プレイヤー「じゃあこっちにしようかな。GM、このハンドアウトってどんな〔判定〕します？」

GM「〔行動判定〕ですね。〔解決条件〕は2以下の出目のダイスを1個提示です」

プレイヤー「わっ、2以下は今持ってない……」

GM「他の〔ハンドアウト〕を選ぶか、NPCと〔交流〕してダイス増やしてくるのはどうです？ 〔ハンドアウト〕の〔判定〕、他はこんな感じになってます（リストを見せる）」

プレイヤー「ふむふむ、なるほど？ じゃあこっちの〔ハンドアウト〕なら〔解決条件〕どうにかなりそうだし、こっちにします！」

GM「了解で一す」

コラム 〜あれ？ これ詰んだ？ といふとき〜

それぞれの〔ハンドアウト〕で挑む〔判定〕の内容までいつでも見られるということは、このままセッションを進めると絶対に〔解決条件〕を満たせない、という状況が万が一発生しそうな際にも、事前を知ることができる、ということです。

このあとに解説する〔交流〕でダイスを増やす方法も使い切ってしまう、【スキル】でどうにかすることもおそらく無理で、といった本当にどうしようもない状況になってしまった場合どうすればいいか？

そういった状況になったときには、全員が同意した上で、次のいずれかの選択肢を選んでください。

- ・希望者全員の【人間ダイス】【怪異ダイス】を振り直す
基本はこれがおすすめです。
- ・NPCとの〔交流〕でのダイスの増加を、もう一度できるようにする
もっとロールプレイしたい、というときにもおすすめです。
- ・すべてのプレイヤーが、望む出目のダイスを1個獲得する
最もかかる時間も労力も少ない方法です。
遊ぶ時間が限られているのであれば、この方法にしましょう。

セッションがつまらない思い出になるのは、最も避けるべきことです。
ルールを守ることよりも、全員が楽しい時間を過ごすことを最優先しましょう。

N P C と交流する

現在、どのNPCと「交流」できるのかは、誰でも知ることができ、GMに聞くことでいつでも教えてもらえます。

まだ会ったことのないNPC、居場所がわからないNPCとの「交流」は基本的にはできません。

NPCと「交流」でどんな会話ができるのかは、シナリオで用意されています。

その多くはNPCの設定にかかわることや、今どんなことを考えているのかといった物語を横に広げ、深みを増すための内容です。

また、準備されている会話だけでなく、プレイヤー、GMが「こんな会話をしてみたい」と望んだ内容を話すこともできます。

人間ダイスや怪異ダイスを1個獲得できる

「交流」の最後に、「シーンプレイヤー」のキャラクターは【人間ダイス】か【怪異ダイス】を獲得します。

どちらのダイスを獲得するか、また獲得する個数がいくつかは、NPCごとに、あらかじめシナリオに記載されています。

ひとりのキャラクターが、「交流」でダイスを得られるのは、各NPCにつき1セッション1回だけです。

たとえば、キャラクターAがあるNPCと「交流」をしたとき、ダイスを1個得られますが、もう一度同じNPCと「交流」をしても、ダイスを得ることはできません。

一方、キャラクターBがそのNPCと、そのセッションでの初めての「交流」をする場合には、ダイスを1個得られます（もちろん、キャラクターBがそのあとに、2回目の同じNPCとの「交流」をしにいても、ダイスはもらえません）。

どれくらい話していいのか？

「交流」はシナリオの軸ではなく、多くの場合、より物語に深みを出すためのサイドストーリーのようなものです。

そのため、その日の遊べる時間次第ではありますが、あまり長く時間を取ることはおすすめしません。

ボイスセッションや、オフラインでのセッションなら5分程度、テキストセッションであれば10～15分程度でキリをつけるようにしましょう。

しかし、シナリオの中には「交流」がメインであったり、「交流」をすることによって追加の情報が得られるような場合もあります。

そういったときにはGMから説明がありますので、より積極的に「交流」をしにいきましょう。

同じNPCと何度も交流していい？

基本的には、ひとりのNPCとの交流は1キャラクターにつき1回のみとしてください。

ただし、GMが特別に認めた場合には、複数回「交流」をしても構いません。

コラム ～他のキャラクターと交流したい～

プレイヤーの扱うキャラクター同士での「交流」はできません。

ただし、会話する時間を取ってはいけないという意味ではなく、【人間ダイス】や【怪異ダイス】を増やす目的での「交流」ができないというだけです。

キャラクター同士での会話をする時間が欲しいときには、[ハンドアウト]も「交流」も関係ない、自由に話すための時間をGMに作ってもらいましょう。

ハンドアウトの読み方

CHALLENGE

これから挑む「判定」の名前

判定

これから挑む「判定」の名称
また、本書に掲載されていない、オリジナルの「判定」の場合には、その手順もここに書かれています

解決条件

どうすればこの「判定」を達成できるかの条件

未解決

「解決条件」を満たせなかった場合にどうなるのか？
また、再挑戦ができる「判定」なのかどうか書かれています

解決

「解決条件」を満たした場合の結果が書かれています

トリガー

「判定」を「解決」したことで得られる情報や新しく公開される「ハンドアウト」、《キーアイテム》などが書かれています
また、NPCや怪奇現象、様々な環境との接触によってダイスを獲得したり、【後遺症】が発生したりすることもあります
そういった変化はここに「影響」という形で記述されます

※ここに書かれた「影響」の内容が適用されるのは、その「シーン」に登場しているキャラクターのみです

そして、「判定」の結果、どのような状況になるのかが描かれる「マスターシーン」への誘導もここに書かれています

複数人で交流をする場合

通常、「交流」は一对一での会話を想定しています。

しかし、複数人で話したいときや、重要な情報をやり取りする場面だから全員で会話内容を共有したいというときには、「交流」に「シーンプレイヤー」のキャラクター以外が参加しても構いません。

複数人のキャラクターが「交流」に参加した場合、そこにいるすべてのキャラクターが、シナリオで指定されているダイスを獲得できます（ひとりのキャラクターが、ひとりのNPCから「交流」でダイスを得られる機会は一度だけなので、その後個別に「交流」を行っても、追加でダイスを獲得できたりはしません）。

コラム ～セッション時間が限られているとき～

今日はセッションに使える時間があまりない、というときにも、複数人での「交流」は有効です。

キャラクター（そしてそれを演じるプレイヤー）としては、NPCと一对一での会話を楽しみたいものだと思いますが、会話が弾みすぎれば、それだけ時間が経過してしまいます。

時間が限られているときには、一緒に他のキャラクターと「交流」に参加し、ダイスを獲得しておき、時間に余裕ができたときにあらためて会話を楽しみにいくと良いでしょう。

重要な情報が得られる交流

シナリオによっては、「交流」の中で、異なる選択肢に進める《キーアイテム》が得られたり、NPCの重要な過去の話が聞けたりすることもあります。

そうした情報を取りこぼしていないか、他に聞ける話はないか、といった確認は、気軽にGMへ投げかけましょう。

メイン その3 ～メインでの判定について～

- ・行動判定 ——さまざまな行動の成否を決める判定
- ・越境判定 ——誰かを[越境] させる判定

行動判定 ——さまざまな行動の成否を決める判定

[行動判定] は [メイン] の [ハンドアウト] で行われる、さまざまな困難な状況の解決を表すものです。

どんなときに行う判定？

[行動判定] はあらゆる「難しそうな行動」で行われます。

誰かを説得する、調べ物をする、追跡したり身を隠したりする、そういったあらゆるものが、[行動判定] で表されています。

プレイヤーが判定前に確認できること

GMから、現時点で[判定] に挑戦できる [ハンドアウト] が公開されています。

そこには挑戦することになる [判定] の名称と、その [解決条件] が記されています(ない場合は、GMに尋ねれば教えてもらえます)。

つまり、自分のキャラクターの【人間ダイス】【怪異ダイス】や【スキル】と照らし合わせて、解決できそうな [ハンドアウト] を選ぶことができる、ということです。

解決条件

[行動判定] では、[シーンプレイヤー] のキャラクターが持つ【人間ダイス】【怪異ダイス】の中から、[解決条件] で指定された出目のものを、指定された数だけ選びます。

そして、それをGMに提示することで[解決] となります。提示するだけでよいので、使ったダイスは失われません。

判定の手順

1. [行動判定] に挑む代表者をひとり決めます。
基本的には [シーンプレイヤー] が挑むこととなりますが、シナリオ、[ハンドアウト] によって、例外も存在します。
2. 代表者になったプレイヤーは、自身のキャラクターの【人間ダイス】か【怪異ダイス】から、指定された個数のダイスを提示します。
3. 提示したダイスが [解決条件] を満たしていれば [解決] へ、そうでなければ [未解決] へ進みます。

解決と未解決

[解決条件] を満たしていれば [解決] となり、新しい情報を知ることができたり、物語が先に進んだりします。

[ハイライト] へ進むために必要な《キーアイテム》を得られることもあります。

一方、[未解決] となった場合には、再度その [行動判定] に挑むのか、あるいはそのまま進行するのかなど、その後の流れが書かれています。

これによって物語が分岐することもあります。

越境判定 ——誰かを「越境」させる判定

「越境判定」は「メイン」の「ハンドアウト」で行う、誰かや何かを「越境」させるを試みる判定です。

どんなときに行う判定？

「越境判定」は他の誰かや何かを「越境」——つまり【人間寄り】から【怪異寄り】に、あるいは【怪異寄り】から【人間寄り】にするための「判定」です。

この世界では、さまざまな原因で【越境比率】が変動します。

それによって【人間寄り】だったNPCが【怪異寄り】になってしまうということが（そしてその逆も）よくあります。

そういったNPCを助けたり、沈静化したり、といった状況で、「越境判定」は行われます。

プレイヤー同士は「越境判定」を行えない

他のプレイヤーが演じているキャラクターに対し、「越境判定」をすることは、基本的にはできません。

「越境」の力は【越境者】ごとにまったく異なる由来の力であるために、その力を互いに使うことはできないのです。

ただし、GMが認めた場合や、シナリオで指示されている場合に限り、プレイヤー同士での「越境判定」が可能になります。

プレイヤーが判定前に確認できること

GMから、現時点で「判定」に挑戦できる「ハンドアウト」が公開されています。

そこには挑戦することになる「判定」の名称と、その「解決条件」が記されています（ない場合は、GMに尋ねれば教えてもらえます）。

つまり、自分のキャラクターの【人間ダイス】【怪異ダイス】や【スキル】と照らし合わせて、解決できそうな「ハンドアウト」を選ぶことができる、ということです。

解決条件

「越境判定」では、キャラクターと、「越境」させる対象のダイスを任意の数だけ交換し、対象の【越境比率】を「解決条件」にて指定された側に寄せられれば「解決」となります。

たとえば、現在【人間寄り】のNPCを【怪異寄り】にすることが「解決条件」であるとしてします。

この場合、対象の【人間ダイス】とあなたのキャラクターの【怪異ダイス】を交換し、相手を【怪異寄り】にすることを目指します。

判定の手順

1. 「越境判定」は、その「シーン」に居合わせたキャラクター全員で、1回ずつ試みることができます。
「判定」は同時ではなく、好きな順番で行っていきます。
誰がその「シーン」にいるのかはシナリオ側で指定されることもあります、なければ自由に決めてOKです。
2. 各プレイヤーは、自身のキャラクターの【人間ダイス】か【怪異ダイス】と、「越境」させる対象の【人間ダイス】か【怪異ダイス】の中の、任意のダイスを入れ替えます。
このとき、入れ替えるダイスの個数は同数でなければなりません。
たとえば、キャラクターの【人間ダイス】3個と、対象の【怪異ダイス】3個を選んで入れ替える、といったことです。

なお、同じタイミングで、自身の持つダイスの出目を調整するために、【人間ダイス】と【人間ダイス】、【怪異ダイス】と【怪異ダイス】の入れ替えをすることもできます。

この場合も、交換する個数さえ同数であれば問題ありません。

3. [越境判定]に参加するほかのプレイヤーは、同じ手順で、順番にダイスの入れ替えを行います。

全員が[判定]を行う前に[解決条件]が満たされた場合、そこで[判定]をやめることもできます。

4. [越境判定]に参加するプレイヤー全員がダイスを交換したか、[解決条件]が満たされたことで[判定]をやめた後、対象の【越境比率】が[解決条件]で指定されたものになっていれば[解決]、そうでなければ[未解決]へ進みます。

解決と未解決

[解決条件]を満たしていれば[解決]となり、新しい情報を知ることができたり、物語が先に進んだりします。

[ハイライト]へ進むために必要な《キーアイテム》を得られることもあります。

一方、[未解決]となった場合には、再度その[越境判定]に挑むのか、あるいはそのまま進行するのかなど、その後の流れが書かれています。

これによって物語が分岐することもあります。

コラム ～越境判定っていいこと？ 悪いこと？～

【越境者】ができる、誰かを[越境]させる行為。

それは人助けにもなりますが、誰かに危害を加えることにもなります。

[越境]してしまって困っている誰かを助けるのも、[越境]したくない誰かを無理やり[越境]させるのも、同じ【越境者】の力なのです。

しかしそれは、他のあらゆる力と同じであると言えます。

銃やナイフを持っていること、強い権力を持っていること、崖のふちに立っている誰かの背後に居ること、その状況自体に善悪は存在しません。

重要なのはその力そのものではなく、それをどう扱うのかというキャラクターごとの倫理観のみです。

[越境]させる力は珍しいものではありませんが、その扱いによって正義にも悪にもなるという事実は、他のあらゆる力と変わらないのです。

コラム ～判定って失敗してもいい？～

『EDGE FLIPPERS』におけるすべての[判定]に、成功、失敗という概念はありません。

[解決]、[未解決]という項目は用意されていますが、これは「物語のルート分岐」を演出するためのものであったり、何度も挑戦可能な[判定]によって、自然と「[交流]してダイスを増やしに行こう」と思ってもらうための原動力としての存在であったりします。

また[解決条件]を事前に見ることが可能なため、自分の力で「解決」できるかどうかが前もってわかります。

[解決]したいけどダイスが足りない、必要な出目が無い、というときには[ハンドアウト]ではなく[交流]を選ぶことで、NPCとの会話を楽しみつつ、ダイスを揃えることができるかもしれません。

また、シナリオによっては[未達成]にすることで物事がうまく進む、といったギミックが用意されていることもあるかもしれません。

メイン その4 ～後遺症について～

- ・身体や精神に生じる変化のこと
- ・特定の条件によって発生
- ・ロールプレイを楽しむためのもの

身体や精神に生じる変化のこと

シナリオの展開や〔判定〕によって、キャラクターにその場限りではない何らかの影響が残ることがあります。

これを【後遺症】と呼びます。

【後遺症】は身体的、精神的な負傷だけでなく、ありとあらゆる「キャラクターに発生する変化」を表します。

激しい戦いによって骨折し、しばらくギプス生活を余儀なくされるといったものから、何らかの【怪異】による怪現象の影響で猫耳が生えて消えなくなる、異端の実験を繰り返す【人間】の科学者のせいで容姿が変わってしまう等、さまざまな変化がまとめて【後遺症】という形で表現されているのです。

特定の条件によって発生

【後遺症】はシナリオの展開によって発生したり、〔判定〕の結果発生したりします。

キャラクターに【後遺症】が与えられるときには、必ずその条件と対象が書かれています。

対象ではないキャラクターに【後遺症】が発生することはありません。

ロールプレイを楽しむためのもの

【後遺症】はセッションとロールプレイを、より楽しくするためのルールです。

プレイヤーをひどい目にあわせることが目的なのではなく、キャラクターをさまざまな状況に置くことで、より楽しい変化に満ちたセッションにすることが目的なのです。

そのため、シナリオ中に発生した【後遺症】が苦手なものだった場合には、指定されたものとは別の【後遺症】を「後遺症リスト」（本体験キットでは掲載していません）から選んで構いません。

また、セッション中には楽しい【後遺症】だったけど、このまま永続的にキャラクターに残しておくのはちょっと困る、といった場合には、〔アフタートーク〕のときに自由に消すことができます。

コラム ～無理してロールプレイに取り入れなくてもいい～

【後遺症】の内容をロールプレイに絡めていくと、よりセッションが面白いものになります。

キャラクターに【後遺症】が発生した場合には、ぜひロールプレイの中に取り入れてみてください。

しかし、【後遺症】のロールプレイに気を取られ、本来やりたかったロールプレイができなくなるのは本末転倒です。

余裕があるときに、自分が楽しく演じられる範囲で、【後遺症】のロールプレイをしてみましょう。

メイン その5 ～過負荷ルール～

- ・3回までダイスを振り直すことができるルール
- ・使用できるタイミング
- ・過負荷を使用すると後遺症が増える

3回までダイスを振り直すことができるルール

ダイスを振ったときや、既に置いてある【人間ダイス】【怪異ダイス】の値を変えたいときに使える、ダイスを振り直すものが「過負荷」のルールです。

1セッションにつき、ひとり3回までこのルールを使うことができます。

【スキル】を使うため、あるいは「判定」を「解決」するために、どうしても欲しい出目があるときに活用してください。

使用できるタイミング

「過負荷」によってダイスを振り直すことができるのは、以下のふたつのタイミングです。

あなたがダイスを振った直後

「判定」でも、シナリオ中の特殊なギミックであっても、「あなたがダイスを振った直後」であれば「過負荷」を使用することができます。

直前に振ったダイスの中から、任意の個数を選んで振り直すことができます。

たとえば、ダイスを3個振った後、その中の2個だけを振り直す、といったことが可能です。

あなたがシーンプレイヤーで人間ダイスか怪異ダイスの出目を変えたいとき

あなたが「シーンプレイヤー」のときであれば、いつでもあなたのキャラクターの【人間ダイス】【怪異ダイス】の中から任意の個数のダイスを振り直すことができます。

振り直したくないダイスはそのまま残しておいて大丈夫です。

ただし、【人間ダイス】を【怪異ダイス】に、あるいは【怪異ダイス】を【人間ダイス】に変更することはできません。

過負荷を使用すると後遺症が増える

「過負荷」によってダイスを振り直すと、そのたびに新しい【後遺症】が1個発生します。

どの【後遺症】が発生するのかは、「後遺症リスト」（本体験キットでは掲載しておりません）の中から、あなたが好きなものを選んで構いません。

コラム ～過負荷のロールプレイ～

「過負荷」は誰かを「越境」させる力を、無理やり自分に向けて使うことを表すものです。

自分自身を「越境」させることはできないため、身体に負荷がかかり、その結果【後遺症】が発生する、という設定です。

そのため、「過負荷」を使用する際には、頭痛がする、立ち眩みがするなど、ちょっとしたロールプレイをすると、キャラクターが無理をしたことが表現できます。

ハイト

- ・物語のクライマックス
- ・キーアイテムを入手するとハイトに進める
- ・ひとつのシーンの中でシーンプレイヤーを交代していく

物語のクライマックス

「ハイト」では物語のクライマックスが描かれます。

強大な古の怪異と戦うこともありますし、ご近所のちょっとした事件の真相に迫ることもあるでしょう。

どのような形であれ、そのシナリオ中の最も盛り上がる場面が「ハイト」です。

「ハイト」では、物語の状況にあわせた複数の「ハイトイベント」が用意されており、それらの「判定」に各プレイヤーが順番に挑戦していくことになります。

「ハイト」で行う「判定」は、「メイン」のものとは異なり、状況にあわせたさまざまなものが存在します。

それらの「判定」を「解決」できるかどうかで、多くのシナリオでは「エンディング」の内容が変化していきます。

これまでに「交流」で獲得した【人間ダイス】【怪異ダイス】、そしてキャラクターの持つ【スキル】や、【過負荷】をうまく使って「ハイト」を進めていきましょう。

キーアイテムを入手するとハイトに進める

「ハイト」へ進むためには「メイン」の「ハンドアウト」の「判定」や、「交流」での会話を行うことで入手できる《キーアイテム》が必要です。

《キーアイテム》は「アイテム」と呼びますが、貴重な物品であったり、重要な情報であったり、特定の人物であったりします。

《キーアイテム》を誰かが入手すれば、その次の「シーンプレイヤー」の「シーン」以降で、「ハイト」へ進むと宣言するだけで、「ハイト」が始まります。

その際、まだ「判定」に挑んでいない「ハンドアウト」や「交流」していないNPC等がいても、「ハイト」へ進むことができますが、一度「ハイト」が始まると、もう「メイン」へ戻ることはできません。

ひとつのシーンの中でシーンプレイヤーを交代していく

「メイン」では「シーン」ひとつにつき「ハンドアウト」があり、ひとりの「シーンプレイヤー」がその「判定」をしました。

一方、「ハイト」は始まりから終わりまでがひとつの「シーン」として扱われます。

ひとつの「シーン」の中に複数の「ハイトイベント」があり、プレイヤーは順番に「シーンプレイヤー」を交代していきます。

そのため、たとえば「「シーン」に1回だけ使える」などの制限がある【スキル】は、「ハイト」中には1回しか使うことができません。

ハイライトで行う判定の例

- ・ハイライトでの判定の例
- ・判定をするときのルール確認に〔プレイヤー向け〕
- ・シナリオを書くときそのまま使ってOK〔クリエイター向け〕

ハイライトでの判定の例

ここから先に書かれているのは、[ハイライト]で行われる[判定]の代表的な例です。

シナリオによって難易度が変化したりはしますが、基本的な手順はこれらに書かれているものと変わりません。

遊んでいる最中にルールを確認したいとき、疑問が浮かんだときに各[判定]のページを読んでみてください。

判定をするときのルール確認に〔プレイヤー向け〕

各[判定]には詳細な手順と、そして、ものによっては困ったときに参照できるQ & Aが用意されています。

これらはセッション中に、ルールを確認したいときに参照するための用意されたものです。

あらかじめ読んでおく必要はありませんし、すべて暗記する必要も、もちろんありません。

シナリオを書くときそのまま使ってOK〔クリエイター向け〕

あなたが「シナリオを自分で書く」ことに興味があるのであれば、この先で紹介している[判定]をぜひ活用してください。

シナリオの執筆には、物語を考える技術、シチュエーションを考える技術、[判定]やルールを扱う技術が必要になります。

この先に書かれている[判定]をそのまま流用すれば、[判定]やルールを扱う技術が不要になります。

シナリオを書くのは楽しいものです。

本書を活用して、ぜひ素敵なシナリオを書いてみてください。

コラム ～判定の種類がいっぱいある！？～

[ハイライト]のために用意された[判定]には、とてもたくさんの種類があります。

これらは前述のとおり、すべて覚えておかねばならない、というものではありません。

むしろ、遊ぶときには必要なときにだけ参照するミニゲーム集であり、「こういうこともできるよ」という、自分でシナリオを書いてみたい方へ向けた[判定]のカatalogのようなものなのです。

『EDGE FLIPPERS』では、数値やデータを大量に使うバトルをするようなルールは存在しません。

本作は、ご近所の【人間】と【怪異】のちょっとしたトラブル解決から、戦おうとすれば全滅必至な古の邪神を封じる儀式まで、さまざまな状況を遊ぶことができるゲームです。

そのため、さまざまな状況を直感的に表す、さまざまなミニゲーム、[判定]が用意されているのです。

術式判定

どんなときに行う判定？

慎重で精密な行動が要求される状況を表す [判定]。

機械の操作や、儀式の組み立て、非常に高度な計算といった場面で用いられます。

この [判定] では、プレイヤーが代表となってダイスを振り、特定の出目を出すことを狙います。

その間、他のプレイヤーはサポート役となります。

判定の手順

1. プレイヤー内で相談し、[術式判定] に挑む代表者をひとり選びます（シナリオによっては指定されることもあります）。
それ以外のプレイヤーは、[術式判定] の間、サポート役になります。
2. [術式判定] に挑むプレイヤーは、10面ダイスを1個振ります。
このダイスは [術式判定] のためにだけ使う、自身のキャラクターの持つダイスとは別のものです。
3. 振ったダイスの出目が、1か2になれば [解決条件] を満たします。

サポート役

サポート役になったプレイヤーは、代表がダイスを振った後に、自身のキャラクターの【人間ダイス】か【怪異ダイス】を1個消費することで、代表者にもう一度ダイスを振らせることができます。

解決と未解決

[解決条件]

振ったダイスの出目が、1か2になる

[未解決条件]

振ったダイスの出目が、1か2ではない

Q&A

Q. サポート役は何度でも振り直しさせることができる？

A. サポート役の【人間ダイス】【怪異ダイス】がある限り、代表のプレイヤーに振り直しをさせることができます

これは [術式判定] に限らず、あらゆるサポート役がいる [判定] に適用されます。

ただし、この振り直しでは【人間ダイス】【怪異ダイス】のいずれも0個になるように消費することはできません。

サポート役が複数いる場合、交代でダイスを消費するなど取り決めておきましょう。

GM向けアドバイス

[術式判定] は一発勝負で、かつ運の要素が付きまとう、緊張感のある [判定] です。

そのため、プレイヤー人数によって大きく難易度が変わります。

1～2人用のシナリオで [術式判定] を取り入れる場合には、NPCをサポート役にしてダイスを増やしてあげたり、【シナリオスキル】によって [判定] を有利に進められるようにしてあげましょう。

また、ダイスを振る回数自体は1回だけなので、[判定] が [未解決] になる可能性がどうしてもつきまといます。

GMは [判定] 前に [過負荷] による再挑戦が可能なことと、使えそうな【スキル】がある場合には遠慮なく使うことをおすすめしてあげてください。

拮抗判定

どんな判定？

力比べや戦闘、罅迫り合いといった競い合いを表す [判定]。

GMとプレイヤーで競い合うような形となっており、仕掛ける側と仕掛けられる側が表現されています。

先に3個のゾロ目を揃えることを目指しましょう。

判定の手順

1. GMは [拮抗判定] を仕掛ける側のNPCと、仕掛けられる側となるキャラクターを指定します。
基本的には、その場にいる全員が指定されます。
指定されなかったキャラクターのプレイヤーは、サポート役になります。
2. GMは、[拮抗判定] を仕掛ける側のNPCや場所などの持つすべての【人間ダイス】【怪異ダイス】を振ります。
3. [拮抗判定]を仕掛けられる側のキャラクターのプレイヤーは、すべての【人間ダイス】【怪異ダイス】を振ります。
4. ダイスを振った全員が、自分が3個以上のゾロ目が揃っているか確認します（ゾロ目とは、1、1、1や、2、2、2のように同じ数字が揃っていることを指します）。
5. 誰も3個以上のゾロ目を揃えられていなかった場合、全員が「任意の個数のダイス」を振り直します。
この時、何個でも選んで良いですし、どのダイスを残したままにするのかも任意に決めてOKです。
プレイヤーごとにダイスの数が異なっても構いません。
6. 振り直すたびに、3個以上のゾロ目が揃ったかを確認します。
7. ひとり以上、3個以上のゾロ目が揃ったならそこで [判定] を終了します。

サポート役

いずれかのダイスが振られた直後に、サポート役は自身のキャラクターの【人間ダイス】か【怪異ダイス】を1個減らすことで、振られたダイス1個を振り直させることができます。

振り直させるダイスはサポート役のプレイヤーが選び、選ばれた側は拒否することができません。

解決と未解決

[解決条件]

プレイヤー側の誰かが、先に3個以上のゾロ目を揃える

※GMとプレイヤーが同時に3個以上のゾロ目を揃えた場合も、[解決条件] を満たしたことになります

[未解決条件]

GMが先に3個以上のゾロ目を揃える

GM向けアドバイス

[拮抗判定] はNPCとキャラクターによる競い合いや、直接的な戦闘を表現するものです。

より過酷な状況を表現したいなら、揃える必要のあるゾロ目の個数を4～5個に調整するといいいでしょう。

6個以上にしてしまうと、プレイヤー側のダイスが足りない事態が発生する可能性が高まるので、避けておいた方が無難です。

都市判定

どんな判定？

人間社会で生活している者や、人間として身につけた技術、人脈といったもので物事を解決する〔判定〕。

【人間ダイス】が多いほど〔判定〕が有利に進められるため、【生まれ】が人間のキャラクターや、人間社会で長く暮らしているような怪異が活躍できるでしょう。

実際の〔判定〕では、【人間ダイス】を振ることで、1～4の出目を揃えることを目指します。

判定の手順

1. すべてのプレイヤーで相談し、〔判定〕に挑む代表者を決めます。
2. 代表者になったプレイヤーは自身のキャラクターの【人間ダイス】すべてを振ります。
3. 振ったダイスの出目の中に、1～4までの出目が、それぞれ1個以上あれば〔解決条件〕を満たします。
4. 1～4までの出目が足りていない場合(たとえば、1～2は揃っていたが、3と4が出ていなかった場合)には、次の代表者を決め、2、3の手順を繰り返し、まだ出ていない出目を出すことを目指します。

解決と未解決

〔解決条件〕

1～4の出目が揃った

〔未解決条件〕

全員がダイスを振ったが、1～4の出目が揃わなかった

プレイヤー数が少ない場合

・プレイヤー数が1名のシナリオの場合には、2、3の手順をひとりで3回行うことができます。

その際、既に1～4の出目を出しているダイスは取り除いてから、残りのダイスを振ります(同じ出目が複数個出ている場合には、1個取り除くだけでOKです)。

・プレイヤー数が2名のシナリオの場合には、2、3の手順を、プレイヤーそれぞれで2回ずつ行うことができます。

その際、既に1～4の出目を出しているダイスは取り除いてから、残りのダイスを振ります(同じ出目が複数個出ている場合には、1個取り除くだけでOKです)。

GM向けアドバイス

〔都市判定〕は代表のひとりが達成するだけでよい、単純な構造になっています。

また、〔未解決〕になった場合でも、全員が〔未解決〕に終わるまで、順番に他のプレイヤーが挑戦することができます。

〔都市判定〕は主に「人間のキャラクターが、人間らしい解決法を目指す」ときに使われるものです。

たとえばこれから、「この場所で何らかの大事件が起きることがわかっているときに、周辺住民にはたらきかけて避難を促す」ときや「周囲に他の人間が多すぎて、怪異のキャラクターでは大騒ぎになってしまいそうな状況」といった場面で挑むことになります。

エンディング

- ・物語の結末を描く
- ・ハイライトの達成、未達成で分岐することがある
- ・満足するまでロールプレイをしたら終了

物語の結末を描く

「エンディング」ではこのセッション全体を通した、物語の結末が描かれます。

キャラクターの選択や、「判定」の結果、NPCとの会話内容によってさまざまな結末が訪れることでしょう。

ハイライトの達成、未達成で分岐することがある

「ハイライト」での「判定」次第で、「エンディング」が分岐することがあります。

物事がすべてうまくいった場合、何かを取りこぼしてしまった場合、この世界そのものが危機的状態になる未来など、シナリオによってさまざまな分岐が存在します。

また、《キーアイテム》が複数存在するシナリオであった場合、どの《キーアイテム》を使用して「ハイライト」を始めたかによっても、「エンディング」が分岐することがあります。

ここまで紡いできた物語の総仕上げです。

分岐の内容も含め、めいっぱいロールプレイを楽しんでください。

満足するまでロールプレイをしたら終了

「エンディング」は、時間の許す限りたっぷりロールプレイをして大丈夫です。

この後にはセッション後のキャラクターの状態を整理整頓する、「アフタートーク」が待つのみです。

その分の時間を残した上で、それぞれ満足するまでロールプレイを楽しみましょう。

エンディングでおすすめる話題

「エンディング」では、今回のセッションのさまざまな思い出を振り返ることをおすすめします。

セッション中に起きたことは、キャラクターたちが選択したり、巻き込まれたり、挑んだりした「キャラクターの人生そのもの」です。

思い出し、振り返ることで、それらの過去は大切な記憶となっていきます。

また、会話の最後には「今後どうするのか」を匂わせる会話をしておくと、心地よい余韻が残るものです。

【後遺症】が残ったキャラクターであれば、今後の日常生活でそれらをどう扱うのかといったことを話すと良いでしょう。

また、この後に解説する【残灯】が発生してしまったキャラクターは、【生まれ】の側に【越境比率】が戻るまで、どこかに身を隠す必要があるかもしれません。

こうした会話を十分に楽しんだら、「アフタートーク」へ進みましょう。