

# 2ページでわかるルールのまとめ

はじめに

キャラクター

ルール

世界設定

GM

シナリオ作成

シナリオ

はじめに

キャラクター

ルール

世界設定

GM

シナリオ作成

シナリオ

## キャラクターにかかるもの

### 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。