

2 ページでわかるルールのまとめ

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。