

体験キット用サポート

後遺症について

体験キットでは【後遺症】のルールは掲載されていません。

【過負荷】などで【後遺症】が発生した場合、次のリストから任意の【後遺症】を選択し、シートに追加してください。

なお、【後遺症】はキャラクターの精神性や身体への変化を表すものであり、発生することで所持するダイスや【スキル】に影響を及ぼすものではありません。

ロールプレイがより楽しくなるものとして扱ってくださいね！

体験キット専用後遺症リスト

視界の端に何かいる	常に視界の端に何かがいいて、踊っている
耳鳴り	ずっと耳鳴りがやまない。たまに幻聴がする
恐怖	あらゆるものが怖く見える

体験キット用Q & A

Q：ルールとシナリオで【解決条件】が違う場合はどっちを使う？

A：シナリオの【解決条件】を使ってください

ルールで掲載されている[ハイライト]の[判定]の[解決条件]は例であり、シナリオごとのアレンジを推奨しているもののため、必ずその値になるものではありません。

シナリオの[解決条件]が異なる場合は、シナリオ側が正解です。

詳しくは（ルールのまとめ P. 42～）から読んでみてくださいね！

Q：どうしても【解決条件】を満たせないときはどうしたらいい？

A：「コラム ～あれ？ これ詰んだ？ というとき～」(ルールのまとめ P. 25)を参照してください。

【人間ダイス】【怪異ダイス】に望む目がない場合には「希望者全員の【人間ダイス】【怪異ダイス】を振り直す」か「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」を。

ダイスの個数が足りないときには「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」をGMの判断で許可してあげてください。

[ハイライト]の[判定]には、運の要素が絡んだり、とても難しい内容だったりするものが含まれていますが、これは物語に緊張感によるスパイスを加えるためのものです。

どうしようもないとき、詰んでしまったときには、GMの裁量でNPCが助けてくれるなど、みなさまのグループならではのサポートを加えて構いません。

また、『スプーキースクーパー』の[ハイライト]では、「未解決になったときの対応」として「[ハイライトイベント]のいずれかの[判定]で[未解決]になったとき、1回だけ無条件に再挑戦ができます。」(P. 19)というものが用意されています。

この際、再挑戦するのは別のキャラクターでも構いません。皆で協力して事件を解決していきましょう。

内容修正（PDF 適用済み）

- ・ P . 2 1 【都市判定】の内容を下記に変更

【解決条件】 1 ～ 6 の出目、すべてを揃える

- ・ P . 2 1 【シナリオスキル】「最速の仲間たち」の内容を下記に変更

【効果】：【交流】でNPCの協力を取り付けていた人数に応じて、
【ハイライトイベント①】の【判定】の【解決条件】に必要な出目が以下のものに変更されます。

「1 ～ 2 名 → 1 ～ 5」「3 名 → 1 ～ 4」「4 名 → 1 ～ 3」

変更理由：

複数のNPCと【交流】することでのみ、解決ができるような難易度を想定していましたが、少人数でのプレイを考慮し、【解決条件】【シナリオスキル】の内容を調整いたしました。

Ver1 2025 年 7 月 29 日公開

ver1.1 2025 年 8 月 1 日公開