



## 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「N P C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G M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、G Mの裁量でN P C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ていきましょう。

## 内容修正（P D F 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N P C 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N P C 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