

# ルールまとめ

このゲームのルールをまとめたものを記載しています。

ルールが分からなくなったらときは、このページをご活用ください。

## ルールまとめ

### ・ストップ (P.97)

【ストップ】と宣言された場合、参加者はどのような状況であろうとも、ゲームを止めてください。ゲームを止めるとは、ロールプレイや描写の読み上げなどゲームに関わるあらゆる行為を止めることです。

### ・やり直し (P.99)

ゲームの途中で、物語の展開を修正するルールです。

【やり直し】が宣言された場合、参加者は【ストップ】と同様にゲームを止めてください。

その後、全員で相談し、問題となった要素がなくなるように展開を巻き戻して調整してから、ゲームを遊びましょう。

### ・再走 (P.102)

シナリオを最初から遊び直します。

【再走】の宣言後、なにが原因で遊べなくなつたかを確認してください。

その問題点が確認できたら、原因を取り除き、今度はそれに気をつけつつ、シナリオをもう一度遊びましょう。

### ・休憩 (P.105)

一旦ゲームを止めて、みんなで休むためのルールです。

【ストップ】とは違い、必ずしも即座に止める必要はありません。

### ・セーブ (P.106)

今日はもうゲームをやめる、というときに使うルールです。

【セーブ】を宣言したら、区切りがいいところで、その日のゲームは中断してください。

### ・変貌の進行 (P.118)

変貌者の『キャラクター』は、【人間としての特徴】を指定された数選んで消してください。

その後、消した【人間としての特徴】の数だけ、【怪物としての特徴】を選択して獲得します。

### ・怪化現象の発生 (P.120)

人間の『キャラクター』が持つ【人間としての特徴】を最低1つ選んで消し、代わりに【怪物としての特徴】を選択して獲得してください。

すべての【人間としての特徴】を消すことはできません。

### ・ロスト (P.124)

『キャラクター』が以降の展開に登場できない状態になります。

『キャラクター』が【死亡】するか、すべての【人間としての特徴】を失い、完全に怪物となった場合、【ロスト】となります。

### ・チェックポイント (P.126)

その場面で必ずやるべきこと・起こさないといけない出来事です。

シナリオの場面に記載されていた場合、【チェックポイント】の内容を実行しましょう。

### ・チェックポイントを用意する (P.127)

参加者はシナリオが開始されるまでに、【チェックポイント】を用意することができます。

用意した【チェックポイント】を使いたい場合は、場面の描写、解説が読み上げられた後に使用を宣言しましょう。

その後、使う【チェックポイント】の内容を他の参加者に共有し、どうするか検討した後に、その場面に参加者が用意した【チェックポイント】が新たに設定されます。

検討の結果、難しそうであれば、その【チェックポイント】は却下されることがあります。