

サマリー

【導入】

【取材対象】に書かれた【状況】と【今いる場所】を読み上げ、参加者全員で【問い】に答えてください。【難易度】や、1日あたりの【シーン】数などもここに書かれています。

取材を開始しようと思ったら、【調査】に移ります。

【調査】

1. 【係り】の決定

初回の【シーン】は、【係り】は以下の通りになります。【シーン】が進むと、【係り】は時計回りに交代します。

【場所係り】：【班長】

【脇役係り】：【班長】の左隣

【手がかり係り】：【班長】の右隣

2. 取材する【場所】の決定

【公開済みの場所】に行く場合は、宣言すれば行けます。

もしくは【場所係り】が【場所】を1枚引いて、【場所】を決めます。

【場所】を指定されていれば、その【場所】に行きます。

初めての【場所】の場合、【場所係り】が【現象】を1枚引いて、【現象】を決めます。

3. 取材

【脇役】が出る誰かが宣言すると、【脇役】が登場します。

【脇役係り】が【脇役】を1枚引いて決定します。

行動を行うには、《ムーヴ》を通して行います（基本は《発見》です）。

【手がかり】の入手を指示されれば、【手がかり】が見つかります。

【手がかり係り】が【手がかり】を指定枚数引いて決定します。

《発見》を1度行えば、その【シーン】では《発見》はもう誰も行えません。

十分な数の【手がかり】があると思うなら【解決／執筆】へ移ります。まだ【手がかり】が必要ななら、次の【シーン】に移り、【調査】の冒頭から繰り返します。

【解決／執筆】

集めた手がかりをつなぎ合わせ、参加者間で自由に議論して推理を作成します。

判定は以下の方法で行います。ここでは判定への修正はありません。

2d6－【難易度】＋「採用した【手がかり】の数」

＋「合理的な理由をつけて採用しなかった【手がかり】の数」

判定のまとめ

〈能力値〉+2d6

12以上：大成功

10～11：成功

7～9：なんとか成功

6以下：失敗

【有利】な判定と【不利】な判定

サイコロを3つ振ります。【有利】な判定の場合は一番低い目の1つを、【不利】な判定の場合は一番高い目の1つを取り除きます。【有利】な判定も【不利】な判定も効果は重複しません。それぞれの数を問わず、【有利】な判定と【不利】な判定の両方が適用される場合、サイコロの数は2つになります。

〔人間関係〕

〔友人〕の判定前、協力を宣言することで、その判定に+1の修正を与えられます。

〔ライバル〕の判定失敗後、あなたが再度判定を行えます。

2年生は、追加でもう1回、〔友人〕への協力を行えます。

〔秘密〕

判定の結果演出後、〔秘密〕を解放するかどうかを決められます。

〔秘密〕を解放した場合、判定結果が1段階引き上げられます。初めに語り合ったどうなるのかの内容は、一瞬だけ見た集団幻覚のようなもので、新しい結果に応じて語りなおしてください。