

ルールサマリー

世界観ガイド

現代日本を舞台に、“怪異”に立ち向かう“巫覡”と、巫覡が顕現させた“付喪神”を遊ぶゲームです。2人は限られた時間で絆を深め、来たるべき別れと未来の可能性の中で物語を紡ぎます。

怪異

怪異とは、一般人には認識できない超自然的な存在です。靈感の強い“靈知者”は怪異を感知し、関わることで怪異から干渉を受けてしまいます。これら怪異に対抗できるのが、巫覡と付喪神となります。

巫覡と付喪神

巫覡は自らの血や魂を捧げることで付喪神を顕現させる靈知者です。付喪神は見た目こそ人間に近い存在ですが、元の道具に戻ることができ、子孫を残すことはできません。また、付喪神が顕現できる時間には限界があり、3年程度で巫覡の元を離れる運命にあります。

怪異捜査

巫覡と付喪神は、怪異が引き起こす“怪異事件”を秘密裏に解決する“警視庁刑事局捜査第五課”に所属します。この課は怪異事件に特化した捜査を行い、巫覡や付喪神の刑事、スカウトされた資質を持つ者が所属します。また、警察権力が及びにくい学生社会にも対応するための“学生警官”も存在しています。

ルールガイド

言札

このゲームでは“言札”と呼ばれるカードを使用します。言札の数値は強さを表しています。

言札は、白札(1~5)、黒札(6~9)、赤札(10)の3種類があり、判定やアビリティを使用する際に、表面を公開します。黒札や赤札を使うと、キャラクターの【神霊値】が減少してしまいます。

プレイヤーは常に4枚の手札を持ち、判定やアビリティのタイミングに使用します。使用した言札は捨札となり、山札が尽きたら捨札をシャッフルして新しい山札を作ります。

判定

判定は「言札を使用」して行ないます。各判定には必要な〈技能〉が指定されており、手札から適切な言札を出して判定します。[成功条件]に該当していれば、どの言札でも成功となります。

言紡ぎ

言紡ぎは「物語の演出の一環」であり、「自分が状況や心情を言札を通じて表現」するルールです。手札から1枚を選び、言札に書かれたタイトルやキーワードを元に物語を語り、そのカードを“語り札”として公開します。言紡ぎで使われた言札による【神霊値】の減少はありません。

セッション進行

セッションは、以下の順で進行します。

- ①. [準備フェイズ]
1 回目の言紡ぎ
- ②. [開幕フェイズ]
2 回目の言紡ぎ
- ③. [展開フェイズ]
3 回目の言紡ぎ
- ④. [解決フェイズ]
- ⑤. [閉幕フェイズ]
4 回目の言紡ぎ

展開フェイズでは、以下の2種類からどちらかを選択して行動します。

開示

[イベント]に対して判定を行ない、内容を公開していきます。失敗しても情報は入手できますが、[アクシデント表]を振らなければなりません。

交流

PCかNPCを指定して、交流を行います。PCの場合は手札1枚を交換、NPCの場合は手札1枚を捨札にできます。

思い出

セッション終了時、巫覡と付喪神は1枚の語り札を相方と交換します。交換した語り札に記載されたタイトルやキーワードか、関連しそうな言葉を創作し、“相方の思い出”に記入します。

アクシデント表(2D6/RoC不可)

数値	キーワード	内容
2	絶望の嵐	解決フェイズに登場するモブのエネミーを1体追加する。
3	高まる殺意	解決フェイズに登場するエネミーのダメージが+1する。
4	歪んだ肉体	解決フェイズに登場するエネミーの【耐久値】を+5する。
5	陰謀の影	これ以降、すべてのイベントの目標値が+1される。
6	生命の蹂躞	自身の【耐久値】が1D6点減少する。
7	嫌な予感	嫌な予感がする。幸いにして、まだ何も起きていない。
8	無力なる魂	自身の【活力値】が1D6点減少する。
9	深淵の鼓動	自身の【神霊値】が1点減少する。
10	迫り来る闇	自身の相方であるPCの【神霊値】が1点減少する。
11	絶望の足音	自身の【神霊値】が1D6点減少する。
12	断絶した絆	自身の相方であるPCの【神霊値】が1D6点減少する。

開示シーン表(2D6/RoC)

数値	キーワード	内容
2	光	明るい陽射しに包まれる。絶望の中にあっても、希望は失われていない。
3	音	耳を澄ますと、鳥や虫の声、風にそよぐ木々の音が聞こえてくる。
4	星	夜の空に星が瞬く。まるで降り注いでくるようだ。
5	風	一陣の風が吹きぬけていく。髪の毛や衣服が大きく揺れる。
6	時	いつもの日常風景。穏やかな時間が過ぎ去っていく。
7	友	頼もしきか、懐かしきか、自分を知る友の声が聞こえた。
8	夢	これは……夢か？ 終わったはずの過去が、記憶の中から蘇ってくる。
9	街	人々が行き交い、街の喧騒が聞こえている。
10	幻	視界が歪む。一瞬だけ世界の色が、モノクロやセピアに見てる。
11	戦	怪異の気配を感じる。戦いが間近に迫っているようだ。
12	闇	世界の終りのような暗黒。暗闇の中、何者かの気配が蠢く……

言紡ぎ表(2D6/RoC)

数値	キーワード	内容
2	深淵	テキストの最初から4番目単語
3	因果	テキストの最初から3番目単語
4	宿業	テキストの最初から2番目単語
5	邂逅	テキストの一番最初の単語
6	真理	言札の右のサブワード
7	運命	言札のタイトル
8	定説	言札の左のサブワード
9	追憶	テキストの一番最後の単語
10	予兆	テキストの最後から2番目単語
11	流転	テキストの最後から3番目単語
12	奇譚	テキストの最後から4番目単語

交流シーン表(2D6/RoC)

数値	キーワード	内容
2	移動	平時か任務中か、徒歩や乗り物でどこかを目指す。
3	休息	風呂や寝室、休憩室でリラックスする。
4	勉強	学校などの教育機関にて、勉学に励む。
5	購入	商業施設や飲食店にて、必要な物資や情報を手に入れる。
6	調査	不可思議な事件の後を追いつける。
7	会話	何気ないおしゃべり、様々な言葉を交わす。
8	食事	ご飯を食べたり、軽くお茶を飲む。
9	運動	競技場やジムでスポーツを行なうか、観戦して楽しむ。
10	娯楽	公園やアミューズメント施設で遊ぶ。
11	趣味	読書や音楽、物作りなど、趣味に没頭する。
12	戦い	訓練か喧嘩か、誰かと言葉や拳をぶつけ合う。