

ブルービートシートの方

① スポットシーンゾーン

スポットライトを浴びた、物語に登場する人物を描くための場所です。このあとに行う、「ブルービートダウン」と「スポットシーン」で使用します。

② 潜伏シーンゾーン

スポットライトを浴びない、物語の外に配置されてしまった人物を描くための場所です。

このあとに行う、「ブルービートダウン」と「潜伏シーン」で使用します。

③ 記入欄

「7・02 シートの記入」のタイミンで記入することになる欄です。

● テーマ属性、● お話のテーマ、● 観測者、● 参加者を記入していきます。

それぞれ、シナリオや持ち寄りったキャラクターを参照しますので、ゲームが始まるまでは空白でも構いません。

このゲームの勝利条件

テーマ属性の「厄介カワイイ」のポイント + 厄介カワイイのポイント

この2つの合計がもっとも高いPCが最終的な勝者となる!

注意! テーマ属性のポイントが0点のPCは、最終的に「失格」となる。

ラウンドの進行

- ① ラウンドの開始 (182ページ)
ラウンドを開始する。
- ② ブルービートダウン (183ページ)
PC全員で決戦判定を行う。勝者がスポットシーンゾーンへ、それ以外は潜伏シーンゾーンへ。サイコロを振るときに「降りる」ことも可能(サイコロの目がすべて0になる)。
- ③ スポットシーン (186ページ)
観測者の物語を読み上げた後、スポットシーンゾーンのPCが「青幕」を進行し、ゲームマスターが2D6を振り、④の「観測者ファンブル」が発生。
- ④ 潜伏シーン (187ページ)
潜伏シーンゾーンのPCは各自ランダムに【属性ポイント】を1点獲得。その後、PCは「● 暴る想い」「● 暗躍」「● 観測者の追跡」のうち1つを選んで行う。各行動についてはツーンナマリーか、176ページを参照。
- ⑤ ラウンドの終了 (190ページ)
シナリオで定められているラウンドの回数まで、①から⑤を繰り返す。規定のラウンド数が終了した場合、⑥へ。
- ⑥ 結果発表 (192ページ)
ルールに従い、このゲームの勝者を決定する。



テーマ属性

お話のテーマ

現在のラウンド / 終了ラウンド

観測者

参加者

3

追跡欄にチェックが入っているPCは、ブルービートダウンの決戦判定にサイコロ+1

テーマ属性は、キャラクターと同様に、「妬み」・「冷酷」・「臆病」・「卑しい」・「過ち」・「無謀」・「厄介カワイイ」の7種類があり、そのうちの1つに該当します。

④ サイクルサマリー

このあとに行う「サイクル」に関するルールが簡潔に書いてあります。

スポットシーンゾーン

観測者置き場 ①

ブルービートダウンに勝ったらこのゾーンに配置

潜伏シーンゾーン

②

ブルービートダウンに負けたらこのゾーンに配置