

目次

前書き	2
プレイヤーガイド	3
舞台	5
キャラクター作成	7
サンプルキャラクター	8
スタイル	9
重要人物	11
能力値・技能一覧	12
シーン	13
経験点	14
気力	15
判定	16
説得行動	18
戦闘	21
能力値・技能・特技	
(能力値)	23
(技能・学園)	27
(技能・伝奇)	37
(技能・NPC専用)	47
マスターガイド	49
障害点・NPC	51
主要NPC	53
後書き	55
参考資料	57
シート	59
用語集	65

前書き

はじめまして。アマチュアゲームデザイナーの「相楽」と申します。

この光の学級日誌は、『**他人のために協力する楽しみ**』を主眼に置いた「H E A R Tシステム(Heroic, Exiting Action Role-playing and Team-up)」を用いたテーブルトークRPGです。キャラクターの成長はインフレ的で、1回のゲームで1つのキャンペーンと同じくらいの成長を楽しめるよう作られています。

最近発売されているような設定やデータの多いゲームでは、自分のキャラクターにしか目が行き届かないことが多いように思えます。このゲームは『**データ類をあっさりわかりやすくまとめて、参照するデータをできるだけ少なくし、プレイヤーが自分のキャラクター以外に目を向ける余裕を作り出せるよう考慮**』しました(少なくとも、そうなるよう最大限努力したつもりです)。

『初心者～初級、中級くらいの熟練度をターゲットとして想定』しています。しかし、サマリー集(Web公開版)の段階ではTRPG関係の用語・略語解説は、スペースの都合上わずかしかが用意できませんでした。ご了承ください。

今回は「学園伝奇アクション」の舞台を用意しています。主人公は**生徒(高校生～中学生)になり、自分の力で魔物や霊などと戦う**のです。

現代が舞台なのでプレイヤーやマスター自身の常識は通用しやすくなります。超能力や魔術、オカルトなどへの専門的な知識がなくても遊べるようにしています。逆に、知識がある人にとっては奇妙に思える部分もあると思いますが、遊びやすさを重視しているため、と解釈してください。

プレイレポートの受付は終了しておりますが、ご意見ご感想などがありましたらお寄せいただければ参考にいたします。

何はともあれ、楽しんでいただければ幸いです。

〒272-0144 千葉県市川市新井3-19-2 あわや荘6号

山田政行(sagara@art.email.ne.jp)

<http://trpg.gasuki.com/>

written by 相楽

プレイヤーガイド

「光の学級日誌」には、他のTRPGに無い（またはほとんど無い）特徴がいくつかありますので、まず軽く触れておくことにします。

このゲームは一言で説明すると「**インフレ友情アクション**」です。友人経験点と障害点によって、敵も味方も際限なく強くなっていきます。ジャンルは「学園・退魔系・ジュブナイル」です。プレイアビリティ優先のため、本格的な退魔ものにはなっていません。主人公たちは一般人とはかけ離れた実力の持ち主です。

このゲームでは、情報収集のシーンでは情報収集のための行動をすることで、戦闘や説得のシーンでは敵に先攻を取られるなどの不利な状況になることで、**ゲーム中に経験点を獲得**します。獲得した経験点はゲーム中に使うことができますが、獲得した経験点はそのままでは「自分のために使うことができません」。

最初に得られる経験点は「友人経験点」といい、自分以外の人（他のプレイヤーのキャラクターなど）のためにしか使うことができません。そして、「使った友人経験点と同じ点数だけ、自分のために使える経験点（自己経験点）を得る」のです。この友人経験点は、演技評価のためのポイントではありません。「話を成功させるためにプレイヤーの自由意思で使う」もの、だと覚えておいてください。

キャラクターによっては、この他に「支援」行動をすることもできます。「力を合わせて強力な技を放つ」というイメージです。

情報収集のシーンでは、1シーンにつき1点の経験点を獲得できます。ただし、実時間で1時間経過するごとに障害点（敵側の経験点のようなもの）が増えてしまいます。テンポよくシーンを区切り、なるべく**スムーズに話を進行させる**よう努力すれば、障害点をあまり増やさずにすみます。プレイヤーにはゲーム中に雑談をあまりせず、話をマスターと協力して作り上げる努力が必要になります。

なお、1人で行動すると誰からも友人経験点をもらうことができません（シーン登場者しか友人経験点は使えない）。なるべく2人以上で行動しましょう。

友人経験点で上昇した能力値や技能のレベルは、ゲーム終了時に失われます（重要人物による成長は消えません）。そのため、クライマックス時にはキャラクターたちはとても強くなっていますが、ゲームが終わると若干しか成長していません。同

じキャラクターで、毎回少しずつ変化のある成長を楽しむこともできるのです。

話のクライマックスに向けて急速に強くなって行く感覚は、少年マンガ（やアニメ）の雰囲気を感じていただければ分かりやすいかもしれません。

事件を戦闘ではなく、「説得行動」で解決することもできます。激しい抵抗を受けながらの命がけの説得になります。さらに、技能ごとにある特技を使うことで、戦う以外の方法で味方を手助けすることもできます。

霊などを説得したりする感覚は、オカルト系の少女マンガを参照すると分かりやすいと思います。

情報収集で良く使う特技は以下の6つです。《精神》《社会》に含まれる特技なので、この2つの能力値を上げれば情報収集はやりやすくなります。

【**オカルト**】は、オカルト系文献や、オカルト的な知識を探るために使います。

【**勉強**】は、図書室での文献調査をするときや、歴史知識を探るときに使います。

【**目星**】は、何かに気付くかどうか、五感で察知する能力です。「偶然何かを見る、見てしまう」こともありえます。

【**靈感**】は、霊を見たり、予知したりといった、第六感の能力です。「なんとなく嫌な予感がしたり、予知夢や白昼夢を見たりする」こともありえます。

【**交渉**】は、誰かに話を聞くときに役立つ能力です。

【**事情通**】があると、周囲の噂話をよく知っています。特に情報収集する必要も無く「実は聞いていた」ということもありえます。

この他にも、【**隠密**】【**手練**】があればこっそりどこかに忍び込んで情報収集することができます。【**裏町**】があれば通常では得られない情報を入手することもできるでしょう。【**財力**】で情報を買うことももちろん可能です。

基本的に達成値が6以上であれば何か情報を入手できます。達成値が3高くなるごとに、さらに多くの情報を入手することができます。

【**目星**】【**靈感**】【**事情通**】は、キャラクターが何もしていなくても情報を入手することができる特技です。キャラクターとして特にすべき行動が無くても、この3つの特技のどれかがあれば、貴重な情報を入手できる可能性があります。

逆に、マスターは話にあまり参加できない状況に追いこまれたキャラクターに対して、これらの3つの特技を使って有力な情報を与えるようにしてください。

舞台

ここではサンプルとして、1つの架空の学校と設定を紹介します。話をスムーズに動かすために用意したもののなので、不要であれば使わなくとも構いません。

魔物。それは人間の感情から生み出されるモノ。憎しみなどの悪しき感情から生まれるモノは悪魔とも呼ばれ、喜びなどの良い感情から生まれるモノは天使とも呼ばれる。そうして生まれた魔物たちは、人間たちを支配することをたくらみ、事件を起こすことで人間にさまざまな感情を引き起こす。魔物たちは殺すことよりも苦しめること、惑わすことを好む。その方がさまざまな感情を得られるから。

魔物が特に生まれやすい土地を封じるため、そして能力者を育てるため。神社や寺、教会などが協力し、霊的な能力を持った生徒たちを集める学校を全国各地に設立させた。だが無用な混乱を避けるため、すべて秘密裏に行われている。

「蒼月学園」も、霊的に作られた学校のうちの1つである。都心から1時間くらいかかる住宅街「鈴鳴市」にある中高一貫教育の学園だ。表向きは二流の進学校だが、一芸に秀でた者を集めた特待生学級があることでも知られている。

越境入学者のための男子寮、女子寮があり、全国大会に出場経験のある部活も多い。スポーツでは個人競技や武芸が特に強く、芸術分野でも名をはせている。

霊的能力が高いという理由で特待生になった者は、その選考基準が他の生徒と半数以上の教師に明かされないの、秘密特待生とも呼ばれる。彼らは学費を全額免除され、霊的な能力を持っていることを隠すことのできる環境を得る。

その代わりに、彼らは全員「ボランティア同好会」に所属し、学校内で起こるオカルト的事件の解決を依頼される。顧問教師が直接手伝えることはまず無いが、証拠隠滅など、秘密特待生たちが動きやすくなるよう取り計らってくれる。とはいえ現場を直接見られてしまうとどうしようもないので、常に注意を払う必要がある。

ボランティア同好会には、部活動中は授業に出なくても出席扱いになる、という特権が与えられており、事件解決に全力を注ぐ環境が整っている。授業に出なくても出席扱い、という特権につられて入部する普通の生徒も多く、幽霊部員を含めて部員数は60人弱。うち約半分が一般生徒である。

なお、秘密特待生の兼部は認められているが、ボランティア同好会の活動が最優先になる。ただし、普通のボランティア活動に参加する義務は無い。

<部活動・委員会・自治会>

ここにあるものはサンプル(またはテストプレイ中に登場したもの)であり、これ以外の部活動も存在している可能性があります。ただし、似た内容で違う名前の部活動を作ると混乱の元になるので、控えてください。

委員会は、各クラスから男女1名ずつ選ばれます。選挙管理委員は自治会選挙が行われるときにだけ活動する委員で、男女問わず1名のみになります。

自治会は中等部・高等部混合の、生徒会に相当する団体です。会長・会計・書記・各委員長(企画、図書、風紀、保健、選挙管理)を高等部生徒が、副会長・副会計・副書記・各副委員長を中等部生徒が担当しています。選挙管理委員長・副委員長は委員内互選で決まりますが、その他は年1回の自治会選挙で選ばれます。選挙管理委員以外の自治会役員は、任意で1名の補佐を任命する権利を持っています。

「部」を名乗るためには、顧問の教師と実績が必要です。部室と予算が与えられます。数年続けて実績がないと、同好会に降格することもあります。

「同好会」は顧問の教師がいるものの、実績があまりない部活動です。部員の人数が多ければ部室と予算が与えられます。「研究会」も同好会とみなします。

「愛好会」は顧問の教師がいない非公認団体(名乗っているだけ)です。自由に設定できますが、部室も予算もありません。なお、下の一覧にも載っていません。

(体育系)

アーチェリー同好会、応援団(部)、空手部、弓道部、功夫同好会、剣道部、サッカー部、柔道部、水泳部、ソフトボール部、体操・新体操同好会、卓球部、テニス部(硬式/軟式)、ナギナタ同好会、バスケットボール部、バレーボール部、フェンシング同好会、野球部(硬式/軟式)、ラグビー同好会、陸上部

(文化系)

E S S (部)、映画研究会、演劇部、オカルト研究会、科学部、合唱部、華道部、管弦楽部、軽音同好会、茶道部、写真部、手芸部、新聞部、超自然現象研究部、調理部、テーブルゲーム研究会、パソコン同好会、美術部、文芸部、弁論部、放送部、ボランティア同好会、漫画研究会、落語研究会

(委員会)

学級委員、企画委員、図書委員、風紀委員、保健委員、選挙管理委員

キャラクター作成

[1] 「スタイル」「ルックス」の決定

- ・『センセイ』『モンスター』を除く、20種類のスタイルから2つ選択。
(学園と伝奇から1つずつ選ぶ義務はない。同じスタイルを重ねてもよい)
- ・ルックスを1~2つ決める。フリーワードだが、文章ではなく単語にすること。
推奨ルックスは参考程度のものなので、その中から選ぶ義務はない。

[2] 「能力値」「技能」の決定

- ・《生命力》《肉体》《精神》《社会》をそれぞれ自己で1レベル獲得する。
- ・選んだスタイルの「能力値」「技能」を、全て自己で1レベルずつ得る。
得られる能力値や技能が重複したら、レベルは全て合計できる。

[3] 「重要人物」の決定

- ・重要人物を1人決定する。NPC(人間)が望ましい。
- ・自己で1レベル、能力値か技能を得る。《教師》《魔物》以外なら何でもよい。

[4] 「特技」の決定

- ・《肉体》《精神》《社会》については【代用】の特技を必ず覚える。
【代用】の他に、レベルと同じ数の特技を自由に選択する。
- ・技能は、レベル以下の特技を全て獲得する。

[5] その他のデータの決定

- ・友人経験点は1点、自己経験点は0点、気力は(生命力×3)+6点になる。
- ・蒼月学園の設定を使う場合、クラスはS組になり、携帯電話を獲得できる。

<既にキャラクターを持っている場合>

[1] 「スタイル」「ルックス」の決定

- ・スタイルやルックスを自由に決めなおすことができる。

[2] 「能力値」「技能」の決定

- ・前回の終了時に持っていた、自己の能力値・技能のみを継続する。
(友人経験点によって得た能力値や技能は、全て失う)

[3] 「重要人物」「特技」の決定/その他のデータの決定

- ・重要人物は、前回終了時のデータを持ち越す。
- ・キャラクター作成の[4][5]と同じ作業をする。

サンプルキャラクター

<蒼月学園高等部1年S組、天宮光の場合>

- [1] スタイルは『アクティブ』『バスター』を選びました。
ルックスにはスタイル推奨があるものの、自由に設定することもできます。
中性的な女の子にしたかったので、「美形」「低めの声」にしました。
- [2] 《生命力》《肉体》《精神》《社会》は最初に1レベルずつあります。
他に、アクティブから《運動好き》《生命力》、バスターから《退魔師》《精神》
を獲得できます。
- [3] 重要人物を1人決めます。PCから選ぶこともできるし、ペットや物でも
OKなのですが、推奨通り人間のNPCを設定することにします。
「小石川行」くん。片思い中のクラスメートとしておきます。
重要人物を得たので、自己の能力値か技能をどれか1つ、1レベル上げることが
できます。考えた結果、《退魔師》を1レベル上げることにしました。
最終的に、能力値は《生命力》2、《肉体》1、《精神》2、《社会》1、
技能は《運動好き》1、《退魔師》2、になりました。
- [4] 特技は、肉体、精神、社会の【代用】をそれぞれ無条件で獲得します。
この他に《肉体》から【運動】、《精神》から【オカルト】【霊感】、《社会》から
【事情通】を選びました。
さらに《運動好き》から1レベルの特技【スポーツ万能】【運動系人脈】を、
《退魔師》から2レベル以下の特技【聖印】【邪気払い】【闇の歴史】を獲得
します。
- [5] 友人経験点は1点、自己経験点は0点になります。
気力は、生命力が2レベルなので $2 \times 3 + 6 = 12$ で、12点です。
アイテムとして、学校支給の携帯電話を持っています。

スタイル

表1：【学園・スタイル解説】

特性	スタイル	解説
動	アクティブ	スポーツ少年・少女。明るくて快活、動くことが好き。
使	リッチ	お金持ち。自分では動かず、人を使うのが上手。
正	エリート	優等生。文武両道の秀才タイプ。教師に顔が利く。
反	アウトロー	不良。番長、暴走族など。ストリートに顔が利く。
論	ハカセ	研究者。医学、工学など、理系の知識が豊富。
識	マニア	趣味人。趣味に関する知識や文献などの知識が豊富。
伝	ゴシップ	レポーター。流行と噂をとことん追いかけている人。
探	シラベ	探偵。真実を追い求める人。推理能力に長ける。
主	カリスマ	ヒーロー。人を導くリーダー、またはアーティスト。
援	イヤシ	ヒロイン。尽くすタイプ、またはマスコット的な存在。

表2：【伝奇・スタイル解説】

特性	スタイル	解説
拳	クンフー	格闘家。肉体を極限まで鍛え上げる、軽戦士タイプ。
武	サムライ	武士・剣士。武器を使うことが多い重戦士タイプ。
射	ハンター	スナイパー。弓やダーツ、エアガンなど飛び道具の名手。
忍	シノビ	諜報員。裏社会で暗躍する情報収集のプロ。
破	バスター	退魔師。魔物や霊との戦いの専門家。攻撃型の術者。
護	マモリテ	陰陽師。式神や結界を使う、防御型の術者。
力	フォース	サイキック。物理的な力を操る超能力者。
創	タクミ	錬金術師。霊的なアイテムを作る専門家。
界	トランス	占い師・チャネラー。別の世界を見ることができる。
心	サトリ	テレパス。精神を読んだり、操ったりすることができる。

NPC専用スタイルは、この表には含まれていません。

<スタイルデータ>

表3：【スタイル=推奨ルックス/能力値・技能対応表】

特性	スタイル	推奨ルックス		能力値	技能
動	アクティブ	明るい	筋肉質	生命力	運動好き
使	リッチ	嫌味	優雅	社会	お金持ち
正	エリート	真面目	眼鏡	精神	優等生
反	アウトロー	威圧感	怠惰	肉体	不良
論	ハカセ	知的	白衣	精神	科学者
識	マニア	風変わり	マイペース	生命力	趣味人
伝	ゴシップ	おしゃれ	軽薄	社会	噂好き
探	シラベ	鋭い視線	野暮ったい	精神	探究者
主	カリスマ	いい香り	美形	社会	人気者
援	イヤシ	かわいい	優しい	社会	天然
拳	クンフー	すばやい	パワフル	生命力	格闘家
武	サムライ	クール	古風	肉体	武芸者
射	ハンター	さわやか	凜とした	肉体	射手
忍	シノビ	渋い	目立たない	社会	作業員
破	バスター	厳しい	自信家	精神	退魔師
護	マモリテ	自然好き	繊細	精神	式使い
力	フォース	内気	強気	生命力	超能力者
創	タクミ	胡散臭い	妙な匂い	精神	錬金術師
界	トランス	神秘的	夢見がち	精神	感応者
心	サトリ	思慮深い	無表情	社会	心霊術師
NPC	センセイ	大人	口うるさい	精神	教師
NPC	モンスター	化物	幽霊	肉体	魔物

注1：センセイ（教師）、モンスター（魔物）はNPC専用です。

注2：スタイルは2つ選ぶ必要があります。重複しても構いません。

重要人物

そのキャラクターにとって大事な人物を、重要人物と呼びます。さらに大事な人物を最重要人物と呼びます。

重要人物（最重要人物）は、基本的には人間です。プレイヤーキャラクターにすることもできます。1回限りのセッションであれば、シナリオに関するNPCや情報提供者、PCを重要人物にすると遊びやすくなるのでお勧めです。

マスターが許可した場合、動物や物（ペットや大事な品物など）を重要人物にすることもできます。その場合、人間に対する以上の愛情を注ぐ必要があります。

重要人物、最重要人物は、合わせて最大5人まで設定できます。キャラクター作成時は重要人物が1人だけいる状態です。

重要人物1人につき、能力値か技能を自己で1レベル獲得することができます。重要人物を最重要人物に格上げすると自己でもう1レベル獲得することができます。重要人物を失うと、獲得したレベルも失われてしまいます。スタイルに関係なく《教師》《魔物》以外の能力値・技能を獲得することができます。

重要人物が危機に陥ると、1D6点の精神的なショックを受けます。重要人物を失うと2D6+10点の精神的なショックを受けます。最重要人物の場合はそれぞれ2倍になります（危機で2D6、失うと4D6+20）。

自己経験点を5点使うと、重要人物を1人増やすことができます。自己経験点を10点使うと、重要人物を最重要人物に格上げすることができます。

「危機」の条件は、**さらわれる、気力の最大値以上のダメージを受ける、音信不通になる**などです。ダメージは友人経験点などで減らす前の値を使います。

「喪失」の条件は、**死亡・発狂する、二度と会えなくなる、解除する**などです。プレイヤーが重要人物を自主的に解除する場合も「喪失」とみなします。

表4：【重要人物】

重要度	危機・喪失で受けるショック	成長	自己経験点
重要人物	(危機) 1D6 (喪失) 2D6+10	1レベル	5点
最重要人物	(危機) 2D6 (喪失) 4D6+20	2レベル	10点

能力値・技能一覧

生命力（能力値）：抵抗力など、生きていく上で最低限必要な能力。

肉体（能力値）：体を動かす能力。筋力やすばやさ、体のしなやかさなど。

精神（能力値）：頭を使う能力。感覚の鋭さや知識量、機転が利くかなど。

社会（能力値）：所持金や社交性、他人や情報などへの関心など。

運動好き：アクティブの技能。攻撃から全員を守ることや、追加行動を行える。

お金持ち：リッチの技能。希少なアイテムの入手や、使用人の使役ができる。

優等生：エリートの技能。相手の動きを止めることができる。情報収集も得意。

不良：アウトローの技能。バイクなどを入手可能。ストリートにも詳しくなる。

科学者：ハカセの技能。死亡、発狂からの回復ができる。情報収集も得意。

趣味人：マニアの技能。精神攻撃から仲間を守ることや、知識の入手が得意。

噂好き：ゴシップの技能。情報を入手することと、伝えることが得意になる。

探究者：シラベの技能。情報収集の第一人者。どんな謎も解けるようになる。

人気者：カリスマの技能。交渉が得意になり、サポート能力も高くなる。

天然：イヤシの技能。サポート能力が優れている。実は攻撃への耐性が高い。

格闘家：クンフーの技能。追加行動、カウンターなど、多才な攻撃能力を持つ。

武芸者：サムライの技能。初期は防御能力が高く、次第に攻撃能力が上がる。

射手：ハンターの技能。射撃武器の射程変更や、全員への射撃などができる。

作業員：シノビの技能。情報収集と隠密行動のプロ。不意打ちもできる。

退魔師：パスターの技能。魔物に対する能力は最強。ただし対人では無力。

超能力者：フォースの技能。物理的な超能力。魔物に効果がない特技もある。

式使い：マモリテの技能。式神使役の他、魔物よけの結界を張ることもできる。

錬金術師：タクミの技能。様々な技能の効果を持つアイテムを作成できる。

感応者：トランスの技能。予知能力や霊との交信、一般人よけの空間作成など。

心靈術師：サトリの技能。心を読むことや、記憶の操作、呪詛などができる。

教師：センセイの技能。**NPC専用**。生徒への支援や命令ができる。

魔物：モンスターの技能。**NPC専用**。普通の武器が効かないモノが多い。

シーン

このゲームでは、1つの話を「起：事件の発生」「承：情報収集」「転：障害の排除」「結：後日談」の4つに分割して進行します。起承転結のうち、承・転はさらにいくつかの「シーン」に分割されます。起・結はそれぞれ1つのシーンです。

「起：事件の発生」は、各キャラクターが1人1回ずつ登場すると終了します。このシーンで経験点を得ることはできません。蒼月学園の設定を使う場合、ここで顧問の先生から事件解決の依頼を出すべきでしょう。

「承：情報収集」は、ゲームのメインになる最も重要な場面です。「転」の後でまた「承」に戻ることもあります。1シーンでできる判定回数に制限はありませんが、1シーンにつき得られる友人経験点は1点です。実時間で1時間につき障害点が増えていくため、それぞれのシーンをテンポよく進めるように全参加者が努力してください。なお、1シーンをどんな時間単位で分けるべきかについては、マスターガイドを参照してください。

「転：障害の排除」は、敵との戦闘や、被害者や加害者への説得など、最も盛り上がる場面です。1つの戦闘や説得がそのまま1つのシーンになり、終了後は「承」か「結」になります。マスターが障害点を使うと敵が登場したり敵の能力値・技能や達成値が上がったりします。戦闘では後攻になったとき、説得行動では毎ターン友人経験点を得ることができるので、経験点が足りなくても逆転は可能です。

「結：後日談」は、話の結末を語る場面です。事件後のキャラクターたちの行動や日常生活を通して、語りきれなかったことを伝える「余韻」のシーンです。経験点を得ることはできませんし、判定をすることもできません（行動の成功や失敗はマスターが決定します。普通は成功でいいでしょう）。

表5：【シーンと時間の目安】

シーン	シーンごとの時間の目安	全体時間の目安
起	各キャラクターに3～5分程度。	10%
承	1シーンにつき5～10分程度。	60～70%
転	最終戦闘は1時間以内、他は30分以内。	15～25%
結	各キャラクターに2～3分程度。	5%

経験点

このゲームには、「友人経験点」「自己経験点」の2種類の経験点があります。

友人経験点は、シーンに登場している者のみが使うことができます。キャラクターが特に行動をする必要はありません（プレイヤーの意志のみで使うことができます）。友人経験点、自己経験点の使用は、瞬間行動とみなします。

【友人経験点の獲得】

- ・シナリオ開始時に1点持っている。
- ・「承」でのシーン1つにつき、1点得る。
- ・戦闘で敵が先攻になるたびに、ラウンドの開始時に1点得る。
- ・説得行動において、ターンの開始時に無条件で1点得る。
- ・ゲーム進行を助ける良いアイデアをなど出すと、1点得る。

【友人経験点の使用】

- ・1点使うごとに、誰かの能力値・技能をどれか+1レベルできる。持っていない技能を含め、どの能力値・技能を上げてもいい（シナリオ中有効）。
- ・1点使うごとに、誰かの判定の達成値に+1D6することができる。
- ・1点使うごとに、同じ列の誰か1人への攻撃を代わりに受けることができる。
- ・1点使うごとに、誰かの受けるショックを半分（端数切捨て）にできる。

【自己経験点の獲得】

- ・友人経験点を1点使うごとに、1点得る。

【自己経験点の使用】

- ・1点使うごとに、自分の達成値に+1することができる。
- ・5点使うごとに、重要人物を1人増やすことができる。
- ・10点使うごとに、重要人物を1人、最重要人物に格上げできる。

<ゲーム終了後の処理>

- ・スタイルとルックスを決め直すことができる。

気力

最大値 = (生命力 × 3) + 6。

技能の特技を使うたびに、気力を1点消費します。

《生命力》のレベルが1上がるたびに、気力の最大値と現在値は3点増えます。

気力は食事で1点(1日3回まで)【家事】による達成値9以上の看護(あるいは医師の治療)で1D6点(1日1回まで)、睡眠(連続6時間以上)で1D6点回復します。負傷、傷心のときは回復が遅れます。

食事抜き、睡眠無し(3時間以下)の場合、それぞれ気力が1D6点減ります。

表5:【気力の現在値】

現在値	状態	解説
1以上	正常	ペナルティは特に無し。
0 ~ - 9	気絶	意識を失い、あらゆる行動が不可能になる。
- 10以下	再起不能	死亡、または発狂。ゲームから除外される。

<ショック、負傷・傷心>

攻撃などへの防御に失敗したときに受けるダメージのうち、気力を減らすものを「ショック」と呼びます。友人経験点を1点使うごとにショックを半分(端数切捨て)にすることができます(同時に何点でも使えます)。

さらに、「負傷(骨折など)」を負うと肉体的なショックを、「傷心(恐怖症など)」になると精神的なショックを、それぞれ1回だけ半分(端数切捨て)にすることができます。効果が重なるごとに半分の半分・・・、となります。

「負傷」「傷心」のときは、食事で気力を回復できません。また、看護・治療や睡眠での回復量は(1D6点ではなく)1点になります。

「負傷」「傷心」は、気力が全快のときに医師の治療を受ければ回復します。

<気絶>

気絶中は毎ラウンド《生命力》で判定をし、達成値が12に届けば、気力を1点回復できます。ただし、「負傷」か「傷心」のときは、判定に失敗すると気力が1点減ります(両方なら2点)。気力が1点以上になると復帰できます。

判定

特技ごとに異なりますが、「2D6+能力値」「2D6+技能」「2D6+能力値+技能」のいずれかで行います。【代用】のみ「1D6+能力値」で行います。

技能を使う場合、判定のたびに気力を1点消費します。

出目が全て1だった場合や、修正を加えた後で達成値が0以下になった場合、自動的失敗(達成値=0)になります。

他者との競争の場合、達成値がより高い側が勝利します。同点は防御側の勝ちになりますが、「引き分け」にしても構いません。

サイコロを振った後、達成値を宣言する前に、経験点を使うことができます。友人経験点1点につき(他人の)達成値を+1D6、または能力値や技能(友人)のレベルを+1、自己経験点1点につき(自分の)達成値を+1することができます。

達成値の宣言は攻撃側(攻防の区別が無ければマスター側)が先に行います。

表6:【目標値基準】

目標値	評価	実力	財力
3	易しい	素人	300円
6	普通、役立つ情報を入手できる	アマチュア	1000円
9	難しい、複数の情報を入手	プロ	1万円
12	かなり難しい	熟練	10万円
15	みんな誉めてくれる	達人	100万円
18	みんなビックリする	世界最高峰	1000万円
21	みんな恐れおののく	超人級	1億円

表7:【財力・目標値基準】

目標値	金額	目標値	金額	目標値	金額
1	100円	6	1000円	11	3万円
2	200円	7	2000円	12	10万円
3	300円	8	3000円	13	20万円
4	400円	9	1万円	:	:
5	500円	10	2万円	+3	×10

< 補足説明 >

キャラクター作成時に決める『スタイル』は、最初に持っている能力値や技能を決めるために選ぶもので、実際の判定などに影響をもたらすものではありません。

「ルックス」は、そのキャラクターがどのように見えるか、を言葉で表現したもので、実際の判定などに影響をもたらすものではありません。「ルックス」と実際の性格とはかけ離れていても構いませんし、同じでも構わないでしょう。

ゲーム中に判定などのために使うのは、《能力値》《技能》と【特技】になります。

《能力値》は一般的な行動のために使います。判定の方法が決まっています。使ってもペナルティはありません。【代用】の他にレベルと同じ個数の特技を選びます。特技がない場合は【代用】判定が可能です。

《技能》は特技（特殊な能力）を発揮するために使います。判定の方法は特技ごとに異なっていて、使うたびに「気力を1点消費」します。技能のレベルごとに得られる特技が決まっています。特技がなければ判定できません。

< 実はそこにいた >

「2D6をふって9以上」が出たら、その場に登場することができます。1シーンに1回（戦闘中はラウンドごと、説得行動中はターンごとに1回）判定できます。友人経験点を使って達成値を上げることも可能です。ラウンド行動とみなします。

< 所持品など >

特殊効果のあるアイテムは、《技能》にある【特技】で入手します。

一般的な所持品や日々のお小遣いなどは、《社会》の【財力】で入手します。ただし、学生であれば当然持ち歩いているようなもの（制服やかばんなど）は、無条件に持っていることができます。

違法な品を入手しようとする場合、入手ルートを確認するために《社会》の【裏町】での判定も必要になります。

< 計算順序・端数処理 >

修正が2つ以上加わる場合、**加減乗除（+ - × ÷）の順番**で計算します。

小数点以下の**端数は、全て切捨て**ます。

説得行動

プレイヤーかマスターの「説得行動をする」との宣言で始まります。説得行動を持ちかけた側を「説得側」、持ちかけられた側を「反論側」と呼びます。

< ターン >

1ターン（=5分）に1回ずつ行動できます。「説得側」が先、「反論側」が後で行動します。各ターンの最初に、友人経験点を1点得ることができます。

基本的には《社会》の【交渉】による「説得」を行うことになります。

ラウンド行動、ターン行動なら1ターンの間に1回、瞬間行動なら何回でも行うことができます。ただし、説得側の誰かがショックを与える行為（攻撃や、ショックを与える特技）を行うと、説得行動は直ちに終了します。

< 態度 >

反論側が、説得側に対してどのような態度で接してくるのかを、以下の5つから決める必要があります。PCが反論側の場合、プレイヤーが態度を決めてください。

なお、**大抵の敵の態度は「反感」**です。「憎悪」は、その敵がPCを特にうらんでいる場合や、生きるもの全てを憎んでいる場合に使います。元々「好意」や「忠実」の場合は特に判定をしなくても頼みを聞いてくれることが多いので、説得行動のルールを使う必要はないでしょう。

態度が良くないうちは、達成値がどんなに高くともきちんと言得をすることができません。説得で高い効果を目指すなら、何度か判定をして態度を好転させる必要があります。ただし、逆に説得されてしまう可能性もあるので注意が必要です。

表8：【態度 / 説得ゲージ範囲】

態度	ゲージ範囲	態度の変化
憎悪	6 ~ 14	ゲージが15以上になると「反感」に好転
反感	6 ~ 19	ゲージが20以上になると「中立」に好転
中立	1 ~ 24	ゲージが25以上になると「好意」に好転
好意	制限なし	キャラクターの演技などにより、良くも悪くもなる
忠実	制限なし	キャラクターの演技などにより、悪くなることもある

< 説得 / 反論 >

説得や反論のために【交渉】の特技を使うためには、キャラクターの発言が必要です。内容や態度によるボーナスは表9を参照し、態度、交渉内容、演技内容による修正を全て足します。NPCについては、演技内容の修正は常に±0です。

1ターン中に2人以上のキャラクターが【交渉】の判定をしてもかまいません。

相手は《生命力》が【交渉】で防御できます。生命力だと無言で抵抗、交渉だと言葉で反発するイメージになります。プレイヤーは誰か代表者を1人選んで、敵の説得への防御をすることができます（全員で防御する必要はありません）。ただし、【交渉】による防御はターン行動とみなします。

説得（反論）側が勝てば、差分の値だけゲージを有利に押し進めることができます。あるいは、態度を1段階好転（または悪化）させることができます（態度を好転/悪化させる場合、ゲージに変化はありません）。

態度によるゲージ範囲の限界を超える達成値になった場合、ゲージはその時点で限界より先に進むことはありませんが、さらに態度を1段階好転させられます。

相手が【交渉】で勝てば、差分の半分だけ不利な方へ押し戻されます。

相手が《生命力》で勝った場合、ゲージには特に変化はありません。

表9：【説得行動修正】

態度	交渉内容	演技内容	説得行動修正
-	一方的な要求	-	- 6
憎悪	相手が「不利」	言葉があまりに不適切	- 3
反感・中立	普通	普通の言葉 / NPC	± 0
好意	相手が「有利」	キャラクターらしい言葉	+ 3
忠実	一方的な譲歩	「周囲が感動」する名演技	+ 6

< 全員参加ボーナス >

参加している全員が説得行動に参加（キャラクターとして説得のための発言をしていれば、判定していなくとも構いません）したら、以下のボーナスを得ます。

- [1] 全員が参加した瞬間に、態度が1段階好転する。
- [2] 以後の説得行動で、常に【交渉】の達成値に+3の修正を得る。

< 行動オプション >

説得や反論と組み合わせられるオプションです。1つの行動に対して2つ以上のオプションを組み合わせることもできます。全力行動、防御専念のペナルティは、誰か1人でも使うと全員に適用されます（防御担当者のみが「防御専念」して他全員が「全力行動」するようなことはできません）。

全力行動：達成値+3。防御ができなくなる（達成値は0として扱う）。

複数説得：複数の相手を一気に説得する場合、相手が3体以下なら達成値-3、10体以下なら達成値-6、以後数が10倍になるごとに達成値-6。

防御専念：防御の判定に+3のボーナス。ただし防御しか行えなくなる。

< 説得ゲージ >

屈服	同調	開始	妥協	合意	誓約
0	5	10	15	20	25

0から25までの番号がついた、合計26マスの「説得ゲージ」を用意します。説得者側が勝てばゲージは右側に、反論者側が勝てば左側に動きます。

10マス目から説得行動を開始します。6マス目よりゲージが右であれば、説得行動はいつでも終了させることができます。5マス目よりも左になると、説得行動は自動的に終了します。

< 状況 >

屈服：相手の発言に屈服してしまう。相手の主張に完全に従うこと。

同調：相手の発言につられてしまい、次シーンのみ、相手の主張どおりに行動する。

妥協：折半案なら受け入れる。離れると交渉を無視して行動することもありうる。

合意：説得成功。しかし、他の人に説得されて意見を変える可能性はある。

誓約：説得成功。完全に納得して、主張を忠実に守ってくれる。

戦闘

<ラウンド>

1ラウンドは1分程度とします。ラウンド行動は1ラウンドに1回、瞬間行動は何回でも行えます。ターン行動は行えません。ラウンド進行の手順は次の通りです。

[1] 先攻・後攻の決定。基本的にはPC側が先攻。

プレイヤーの過半数がマスターが望めば、PC側が後攻になる。

[2] 先攻の行動。PC・NPCの行動順は自由(プレイヤー間で相談しても良い)。

[3] 後攻の行動。PC側が後攻になると、友人経験点を1点得る。

<隊列・射程>

戦闘時は、「前列(乱戦)」「後列」「敵後列」の3つのゾーンに分かれます。実際の距離は考えないものとします。

前列は敵味方が入り混じった乱戦状態です。

近：同じ列の相手に攻撃。

中：前列 - 敵後列、または後列 - 前列間の攻撃。達成値 - 3。

遠：後列 - 敵後列間の攻撃。達成値 - 6。

<ラウンド行動>

移動専念：1ラウンドに何回でも「移動」できる。「逃亡」と同時には行えない。

攻撃：相手の防御より達成値が高いと命中(同値は外れ)。命中すると「達成値」と同じ値の肉体ショックを受ける(気力を失う)。

逃亡：「移動」「移動専念」と同時には行えない。後列にいるときに「逃亡」すると、戦線を離脱できる。

防御専念：防御の判定に+3のボーナス。

技能の特技：効果は特技ごとに異なる。使うたびに気力 - 1。

その他：ドアを開けるなど、その他の行動を行うこともできる。

<行動オプション>

メイン行動(攻撃、技能の特技)と組み合わせられるオプションです。1つの行動に対して2つ以上のオプションを組み合わせることもできます。

気絶攻撃：達成値÷2。この攻撃によって気力がマイナスになることはない(気力は0までしか減らないので、相手を殺さないでおくことができる。ただし負傷や傷心がある場合、その後気力が減ることはありうる)。

全力行動：達成値+3。瞬間行動ができなくなる(防御は達成値0となる)。

<瞬間行動>

移動を除き、1ラウンドに何回でも行えます。全力行動をしていると行えません。他の人や自分の行動の直前に、割り込んで行うことも可能です。

移動：1ラウンドに1回のみ。前列から後列、後列から前列を移動できる。なお、攻撃を「代わりに受ける」場合は同じ列にいる必要がある。

武装交換：武器を構える、武器をしまう、矢や弾を装填するなど。

防御：《生命力》による「抵抗」、【運動】による「回避」、【格闘】による「受け」の3種類がある。【格闘】攻撃には「回避」「受け」で、【射撃】攻撃には「回避」で、術や精神的な攻撃には「抵抗」で防御できる。

間合い詰め：前列に敵が存在していないとき、後列の敵を前列に移動させる。

その他：技能の特技のうち、瞬間行動のものを使うことができる。

<特殊な状況>

不意うち：隠れる側の【隠密】の達成値のうち最も低いものと、相手の【目星】の達成値のうち最も高いものとを比較し、【隠密】が高ければ成功。1ラウンド目のみ、相手は「防御」以外の行動を行えない。

はさみうち：「前列」には正面から近づいた者を、「後列」には後ろから近づいた者を配置する。相手は全員「前列」に配置。どちらも「移動」「移動専念」「逃亡」を行うことができない。はさみうちをした側のうち片方の列が全滅すると「はさみうち」は解除され、移動が行えるようになる。

能力値・技能・特技

《生命力》には特技はありません。

《肉体》《精神》《社会》にはそれぞれ【代用】と5つずつの特技があります。【代用】は必ず全員が獲得します。他に能力値のレベルと同じ数だけ特技を選択します。

技能にはそれぞれ6つずつの特技があります。レベルごとに得られる特技が決まっていて、自分のレベル以下の特技を全て使えます（1レベルで2つ、2～5レベルで各1つずつ）。特技は獲得レベル順に記述しています。

特技の個数は常に（レベル+1）個で、5レベルで全部習得できます。

同じ特技を2回以上使った場合、そのうち達成値が最大のものが適用されます（例えば【財力】を2回使っても、最大の出目のみが適用されます）。ただし、効果が持続しない（持続時間が瞬間である）ものは、全て適用されます。

持続時間が瞬間でない特技は、使用者の意志でいつでも解除することができます（【魔の体】は例外）。

瞬間行動は、他人や自分の行動の直前に割り込んで行うことも可能です。

表11：【行動の種類と行える回数】

種類	「承」シーン	戦闘	説得行動	時間
瞬間行動	何度でも	何度でも	何度でも	瞬間
ラウンド行動	何度でも	1回/ラウンド	1回/ターン	1分
ターン行動	何度でも	不可	1回/ターン	5分

「実はそこにいた」は、常にラウンド行動として扱います。

友人経験点、自己経験点の使用は、常に瞬間行動として扱います。

《生命力》の判定は、常に瞬間行動として扱います。

《生命力》

[1] 気力の基準値になる。気力の最大値は（《生命力》×3+6）

生命力のレベルが上がると、気力の最大値と現在値も上昇する。

[2] 特技に対する「抵抗」防御、【交渉】に対する防御の判定に使う。

[3] 常に「2D6+生命力」で判定。瞬間行動となる。

《肉体》

表12：【肉体・特技一覧】

【代用】	(レベル) 1	(対象) 多様	(持続) 多様
(判定) 1D6+肉体		(使用) 多様	
【運動】【隠密】【格闘】【射撃】【操縦】の判定を、上記の方法で行える。			
【運動】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6+肉体		(使用) ラウンド/瞬間	
1. スポーツのための判定全般に使うことができる。 2. 【格闘】【射撃】での攻撃や、それに類する特技に対する「回避」防御を行える。			
【隠密】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6+肉体		(使用) ラウンド	
1. 身を隠す、音を立てない、変装などの隠密行動に使う。シーンごとに判定。目立つ服装・体型なら「達成値-3」、目立たないなら「達成値+3」。周囲に障害物が少ないなら「達成値-3」、多いなら「達成値+3」。			
【格闘】	(レベル) -	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2D6+肉体		(使用) ラウンド/瞬間	
1. 近距離の敵に対して、攻撃できる。与える肉体ショックは達成値と同じ。「回避(運動)」「受け(格闘)」で防御できる。 2. 【格闘】での攻撃や、それに類する特技に対する「受け」防御を行える。			
【射撃】	(レベル) -	(対象) 近中/中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6+肉体		(使用) ラウンド	
1. 両手用の武器(弓など)であれば、中・遠距離の敵に対して攻撃できる。与える肉体ショックは達成値と同じ。「回避(運動)」で防御できる。 2. 片手用の武器(拳銃など)であれば、近・中距離の敵に対して攻撃できる。与える肉体ショックは達成値と同じ。「回避(運動)」で防御できる。			
【操縦】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6+肉体		(使用) ラウンド	
1. 自転車、バイク、自動車など、乗り物の操縦を行うことができる。通常は目標値3。年齢が足りていれば「免許」も入手できる。			

《精神》

表13:【精神・特技一覧】

【代用】	(レベル) 1	(対象) 多様	(持続) 多様
(判定) 1 D 6 + 精神		(使用) 多様	
【オカルト】【手練】【勉強】【目星】【靈感】の判定を、上記の方法で行える。			
【オカルト】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神		(使用) ターン	
1. 魔物や超常現象に関する知識をもつ。目標値は6~9。 2. 【不死】を持つモンスターに「真の死」を与えるための弱点を知る。 相手は《魔物》で防御可能。この判定は1日1回しか行えない。			
【手練】	(レベル) -	(対象) 物	(持続) 1シーン/瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神		(使用) ラウンド/ターン	
1. 絵画、楽器演奏など、手先を使う芸術関係の行動をする。 2. スリ、手品、とっさに物を隠すなど、手先の器用さを使う行動をする。 3. ターン行動で、隠匿、鍵開け、罠設置、変装などの本格的作業ができる。 4. 商品を盗むことができる。目標値は(財力での購入目標値+3)。			
【勉強】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神		(使用) ターン	
1. 学校の授業で得られる知識を活用できる。歴史や風土史に詳しくなる。 2. 図書室などで、文献を調べる能力が高まる。目標値は6~9。			
【目星】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神		(使用) 瞬間/ターン	
1. 【手練】で隠した物や、【隠密】で隠れた者などを発見できる。五感を使う。			
【靈感】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神		(使用) 瞬間/ターン	
1. 霊体(ルックスに「幽霊」を持つ者)を見る。またはルックスに「化物」を持たない魔物の正体を見破る。相手は【隠密】で防御可能。 2. 霊体が持つ(【靈感】がない者への)達成値ボーナスを無くす。判定不要。 3. 予知夢や第六感などでの情報入手が可能。目標値は(本来の目標値+3)。 4. 霊的な知覚で、現場や物に残る残留思念などを感じる。目標値は6~9。			

《社会》

表14:【社会・特技一覧】

【代用】	(レベル) 1	(対象) 多様	(持続) 多様
(判定) 1 D 6 + 社会		(使用) 多様	
【裏町】【家事】【交渉】【財力】【事情通】の判定を、上記の方法で行える。			
【裏町】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 社会		(使用) ターン	
1. ストリート(裏町)や裏社会で情報を入手できる。目標値は6~9。 2. 違法品や希少な品の入手ルートを入手できる。目標値は9~12。 3. ストリートや裏社会で【交渉】【事情通】の代わりに使う。			
【家事】	(レベル) -	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 社会		(使用) ターン	
1. 洗濯、掃除、料理などを行う。目標値9でプロ級。 2. 看護を行う。目標値9で気力を1 D 6点回復(1日1回のみ)。			
【交渉】	(レベル) -	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 社会		(使用) ターン	
1. 通常のシーンや「説得行動」で、相手を説得するために使う。 表9を参照し、態度、交渉内容、演技内容による修正を全て足すこと。 《生命力》や【交渉】で防御できる。 2. 【交渉】の防御を行う。相手に言い返すイメージ。こちらは修正なし。			
【財力】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 社会		(使用) ターン	
1. その日に使える金額を決める。「判定」を参照。1日1回しか判定できない。 2. 錬金術師(レベル5)から【霊薬】【宝珠】を買う。事前に入手ルートの確保が必要。「霊薬」は目標値が「使いたい特技のレベル+9」、 「宝珠」は目標値が「使いたい特技のレベル+15」。			
【事情通】	(レベル) -	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 社会		(使用) ターン	
1. うわさ話や流行に関する情報を入手できる。目標値は6~9。 2. パソコンや携帯電話などの使い方を熟知している。目標値は6~9。			

《運動好き》.....アクティブ(学園・動)

表15:【運動好き・特技一覧】

【スポーツ万能】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間 / 1シーン
(判定) 2D6 + 肉体 + 運動好き		(使用) ラウンド / 瞬間	
【運動】【格闘】【射撃】【操縦】の判定を、上記の方法で行える。 スポーツのために必要なユニフォームなども入手する。			
【運動系人脈】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 運動好き		(使用) ターン	
目標値9。得意スポーツに関わっている人間(コーチ、ライバルなど)の手助けを得られる。 1日1回しか判定できない。			
【名アシスト】	(レベル) 2	(対象) 味方1人	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 運動好き		(使用) ラウンド / ターン	
目標値9。味方1人の達成値に《運動好き》レベルを加える。 すばやい動きによるサポート。			
【応急処置】	(レベル) 3	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 運動好き		(使用) ターン	
気力を、達成値の分だけ回復できる。または「負傷」を癒せる(目標値9)。			
【動体視力】	(レベル) 4	(対象) 自分	(持続) 1ラウンド
(判定) 2D6 + 運動好き		(使用) 瞬間	
目標値9。誰かの行動に割り込んで1回、ラウンド行動を行う。行動のための判定は他に行うこと。 「承」で使うことはできない。1ラウンド(ターン)に1回しか使えない。			
【超防御】	(レベル) 5	(対象) 味方全員	(持続) 1ラウンド
(判定) 2D6 + 肉体 + 運動好き		(使用) ラウンド	
肉体ショックを与える攻撃と、【グラップル】への防御を行う。 人数・距離による修正を受けない。前列にいるときのみ使用可能。 相手の達成値に届かなかった場合、元々の対象が効果を受ける。元の対象は、自分で防御することもできる。			

《お金持ち》.....リッチ(学園・使)

表16:【お金持ち・特技一覧】

【財布】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 社会 + お金持ち		(使用) ターン	
【財力】の判定を、上記の方法で行える。1日1回しか判定できない。			
【両親の助け】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 次のシーン
(判定) 2D6 + お金持ち		(使用) ターン	
目標値9。両親の手助けを得られる。両親の職業により内容が異なる。 ただし、時間がかかる。さらに、事態が大事になり、目立ちやすい。 1日1回しか判定できない。			
【秘宝】	(レベル) 2	(対象) 近	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + お金持ち		(使用) ラウンド	
目標値6。なぜか、妖魔や霊体に有効な武器を持っている。 【格闘】か【射撃】で使うことができる。他の人に渡すこともできる。			
【ワイロ】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + お金持ち		(使用) ターン	
1つだけ頼みを聞いてくれる。「妥協」程度なので、何か見返りが必要。 見返りはお金や物、食事などの、物質的なものになる。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【超入手】	(レベル) 4	(対象) 自分	(持続) 1シナリオ
(判定) 2D6 + お金持ち		(使用) ラウンド	
目標値15(違法品は目標値+3、1回使うと無くなるものは目標値-3)。 お金を払うだけでは入手することができない希少品を、「実は持っていた」ことにできる。個人を買収することはできるが、組織を買収することは不可能。 入手ルートの確保などは一切必要無く、この特技のみで入手できる。			
【使用人】	(レベル) 5	(対象) 近	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + お金持ち		(使用) ラウンド	
目標値9。使用人と呼ぶ。使用人は《生命力》《肉体》《精神》《社会》を、《お金持ち》レベルずつ持つ。技能は何も持っていない。使用人に友人経験点を使うこと、使用人が攻撃を代わりに受けることも可能。			

《優等生》.....エリート(学園・正)

表17:【優等生・特技一覧】

【文武両道】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + (肉体/精神) + 優等生		(使用) ラウンド/ターン/瞬間	
【運動】の判定を「2D6 + 肉体 + 優等生」で、 【勉強】の判定を「2D6 + 精神 + 優等生」で、行える。			
【教師の助け】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 優等生		(使用) ターン	
目標値9。教師の手助けを得られる(もちろん、この特技がなくても教師の手助けを得られることはある) 1日1回しか判定できない。			
【礼儀作法】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 社会 + 優等生		(使用) ターン	
【家事】【交渉】の判定を、上記の方法で行える。			
【断罪】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 優等生		(使用) ラウンド	
相手を非難することで精神的なショックを与える。 達成値と同値の精神ショックを与える。 妖魔や霊体にも有効。「抵抗」可能。			
【正論】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 精神 + 優等生		(使用) ラウンド	
「精神的な異常」を解除。相手の達成値が目標値になる。説得行動の結果を解除することも可能(同調・妥協は目標値9、屈服・合意は目標値15)。			
【制止】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 優等生		(使用) 瞬間	
行おうとしたラウンド行動やターン行動をキャンセルし、行動済みにしてしまう。瞬間行動をキャンセルすることはできない。 相手の行動の達成値が、目標値になる。			

《不良》.....アウトロー(学園・反)

表18:【不良・特技一覧】

【ドライブ】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 肉体 + 不良		(使用) ラウンド	
【操縦】の判定を、上記の方法で行える。 また、乗り物(バイクなど)を1つ入手する。			
【裏町系人脈】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 不良		(使用) ターン	
目標値9。裏の社会に関係する人の手助けを得られる。 ただし、10代~20代前半の、若い人間に限られる。 1日1回しか判定できない。			
【威嚇】	(レベル) 2	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 不良		(使用) ラウンド	
脅しつけることで精神的なショックを与える。 達成値と同値の精神ショックを与える。 妖魔や霊体にも有効。「抵抗」可能。			
【ケンカ】	(レベル) 3	(対象) 自分	(持続) 瞬間/1シーン
(判定) 2D6 + 肉体 + 不良		(使用) ラウンド/瞬間	
【運動】【隠密】【格闘】【射撃】の判定を、上記の方法で行える。			
【眼光】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 1ラウンド
(判定) 2D6 + 不良		(使用) ラウンド	
にらみつけて相手を怖がらせる。 対象の全ての達成値から、《不良》レベルをマイナスする。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【気合】	(レベル) 5	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 不良		(使用) ラウンド	
気力を、達成値の分だけ回復できる。 または「負傷」「傷心」のいずれかを癒せる。この場合の目標値は9。			

《科学者》……ハカセ(学園・論)

表19:【科学者・特技一覧】

【基礎研究】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + (精神/社会) + 科学者		(使用) ターン	
【勉強】の判定を「2D6 + 精神 + 科学者」で、 【家事】の判定を「2D6 + 社会 + 科学者」で、行える。			
【理系人脈】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 科学者		(使用) ターン	
目標値9。理系(医学系、工学系)の人間の手助けを得られる。 1日1回しか判定できない。			
【ハッキング】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 科学者		(使用) ターン/ラウンド	
コンピューターを使った情報収集やセキュリティシステムの解除を行う。 【オカルト】【手練】【裏町】【事情通】の判定を、上記の方法で行える。			
【人工知能】	(レベル) 3	(対象) 近	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 科学者		(使用) ラウンド	
目標値9。《生命力》《肉体》《精神》《社会》を1レベル、何か1種類の技能を《科学者》レベル持つ人工知能を作る(《魔物》不可)。人工知能に友人経験点を使うこと、人工知能が攻撃を代わりに受けることも可能。			
【ドーピング】	(レベル) 4	(対象) 近	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 科学者		(使用) ラウンド	
目標値6。全ての行動の達成値に《科学者》レベルを足せる。気絶するかシーンが終わるまで、1ラウンド(1分)ごとに気力が1点減る。「抵抗」可能。			
【医療知識】	(レベル) 5	(対象) 接触	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 科学者		(使用) ターン	
「死亡」治療の目標値は(10 + 死後経過した分数)。成功すると「負傷」「気力1点」で復活できる(経過した分数には、使用のための5分も加える)。 「発狂」治療の目標値は2。成功すると「傷心」「気力1点」で復活できる。 または「負傷」「傷心」「病気」「毒」のいずれかを癒せる。負傷、傷心の治療の目標値は9。病気や毒の治癒の目標値は、マスターが設定すること。			

《趣味人》……マニア(学園・識)

表20:【趣味人・特技一覧】

【専門知識】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 精神 + 趣味人		(使用) ターン	
自分の趣味に関する判定を、上記の方法で行える。必要な道具一式も入手する。 オカルトや勉強が趣味であれば【オカルト】や【勉強】のために使用できる。			
【専門系人脈】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 趣味人		(使用) ターン	
目標値9。自分の好きな趣味の分野に関わっている人間の手助けを得られる。 1日1回しか判定できない。			
【うんちく】	(レベル) 2	(対象) 味方1人	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 趣味人		(使用) ラウンド/ターン	
目標値9。味方1人の達成値に《趣味人》レベルを加える。 豊富な知識によるサポート。			
【超理屈】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 1ラウンド
(判定) 2D6 + 趣味人		(使用) ラウンド	
対象の全ての達成値から、《趣味人》レベルをマイナスする。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【徹夜の調査】	(レベル) 4	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 趣味人		(使用) 1晩	
目標値9。マスターに1つ質問することができる。 マスターは「YES」「NO」「どちらでもない」のどれかで返答する。 徹夜の直後(何が行動をする前)であれば、何回でも判定することができる。 徹夜によるペナルティ(気力が1D6減る)が適用されることに注意。			
【理論武装】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 精神 + 趣味人		(使用) 瞬間	
【交渉】、精神ショックを与える攻撃、または「精神的な異常」を与える特技への防御を行う。他人への攻撃も防御できる。			

《嗜好き》.....ゴシップ(学園・伝)

表21:【嗜好き・特技一覧】

【最新情報】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 社会 + 嗜好き		(使用) ターン	
【交渉】【事情通】の判定を、上記の方法で行える。 最新式携帯電話も入手できる。			
【情報系人脈】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 嗜好き		(使用) ターン	
目標値9。情報や流行に詳しい表世界の人の手助けを得られる。 1日1回しか判定できない。			
【風の知らせ】	(レベル) 2	(対象) 誰か1人	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 嗜好き		(使用) ラウンド	
目標値9。この場にいない誰かに1つの情報を伝えるか、あるいは、この場にいない人を1人呼ぶことができる。相手は「抵抗」も可能。			
【地獄耳】	(レベル) 3	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 嗜好き		(使用) ラウンド	
目標値9。「実はそこにいた」の判定を、上記の方法で行える。 さらに、【隠密】も同時に行っているものとみなし、隠れたままその場にいることができる。【目星】で発見することができる。			
【噂話】	(レベル) 4	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 嗜好き		(使用) ターン	
目標値9。マスターに、《嗜好き》レベル個の質問をすることができる。 マスターは「YES」「NO」「どちらでもない」のどれかで返答する。 1日1回しか判定できない。			
【弱点看破】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 嗜好き		(使用) ラウンド	
対象の全ての達成値から、《嗜好き》レベルをマイナスする。 毎ラウンド1回「抵抗」可能。			

《探究者》.....シラベ(学園・探)

表22:【探究者・特技一覧】

【目端】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間 / 1シーン
(判定) 2D6 + 精神 + 探究者		(使用) 瞬間 / ターン / ラウンド	
【手練】【目星】【靈感】の判定を、上記の方法で行える。			
【情報屋】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 次のシーン
(判定) 2D6 + 探究者		(使用) ターン	
目標値9。表・裏を問わず、情報を扱う人の手助けを得られる。 1日1回しか判定できない。			
【好奇心】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 探究者		(使用) ラウンド	
「実はそこにいた」の判定を、上記の方法で行える。目標値は9。			
【自白】	(レベル) 3	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 探究者		(使用) ターン	
相手に1個の質問をする。相手は自分の信じていることを正直に答える。嘘の情報 を信じている場合、その嘘を見破ることはできない。「抵抗」可能。 1シーンに1回しか判定できない。			
【いつの間に】	(レベル) 4	(対象) 接触	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 探求者		(使用) ラウンド	
目標値12。安全な場所まで脱出できる。同時に、人やアイテムなどを1つだけ 連れ出すことができる。 【とらわれの身】で人質になった人を助ける(または自分が脱出する)場合、 目標値は【とらわれの身】の達成値 + 《天然》レベルになる。			
【推理】	(レベル) 5	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 探究者		(使用) 瞬間	
目標値9。マスターに1つだけ質問をすることができる。 返答に制約はなく、シナリオに関してどんな質問をしてもマスターは正確に答 える必要がある。 1日1回しか判定できない。 モンスターの真の死を知ることできるが、相手は《魔物》で防御可能。			

《人気者》.....カリスマ(学園・主)

表23:【人気者・特技一覧】

【芸術家】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間 / 1シーン
(判定) 2D6 + 精神 + 人気者		(使用) ターン	
芸術関係の判定を、上記の方法で行える。 自分の得意な芸術に関係する、必要な道具も入手する。			
【ファン】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 人気者		(使用) ターン	
目標値 6。ファンの手助けを得られる。回数に制限はないが、ファンは普通の生徒なので、他の人脈よりも役に立たないことが多い。			
【魅了】	(レベル) 2	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 人気者		(使用) ターン	
1つだけ頼みを聞いてくれる。「妥協」程度なので、何か見返りが必要。 尊敬されてしまい、このシナリオ中は対象につきまとわれてしまう。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【話術】	(レベル) 3	(対象) 全員	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 社会 + 人気者		(使用) ターン	
【交渉】の判定を、上記の方法で行える。 その場にいる任意の相手に、人数修正なしで行える。防御にも使える。			
【注目】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 人気者		(使用) ラウンド	
対象は使用者に対してしか攻撃(攻撃的な特技を使うこと全て)をすることができない。 「精神的な異常」とみなす。毎ラウンド1回「抵抗」可能。			
【先導】	(レベル) 5	(対象) 味方1人	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 人気者		(使用) ラウンド / ターン	
目標値 12。対象のラウンド行動(やターン行動)を1回増やす。さらに対象の達成値に《人気者》レベルを加える。この追加行動は【先導】の直後に行う必要がある。対象はさらに自分のアクションも行える。			

《天然》.....イヤシ(学園・援)

表24:【天然・特技一覧】

【がんばって!】	(レベル) 1	(対象) 味方1人	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 天然		(使用) ラウンド / ターン	
目標値 9。味方1人の達成値に《天然》レベルを加える。 【とらわれの身】による人質状態の場合、目標値 12。味方1人の達成値に「天然 × 2」点をプラスできる。			
【保護者】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 天然		(使用) ターン	
目標値 9。自分を見守ってくれる誰かの手助けを得られる。 この「誰か」は、家族や先輩など、普段から会える人物である必要がある。 1日1回しか判定できない。			
【天真】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 社会 + 天然		(使用) 瞬間	
あらゆる防御の判定を、上記の方法で行える。			
【天使の微笑】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 天然		(使用) ラウンド	
気力を達成値の分だけ回復。または「傷心」を癒せる(目標値 9)。「精神的な異常」を癒すこともできる(目標値は相手の達成値)。自分には無効。			
【お願い】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 天然		(使用) ターン	
1つだけ頼みを聞いてくれる。「妥協」程度なので、何か見返りが必要。 見返りは相手から要求される(恋愛的要素を含むことが多い)。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【とらわれの身】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 社会 + 天然		(使用) ラウンド	
相手の人質になってしまう。人質を持つ相手は、全ての達成値を《天然》レベル点上昇させられる。「抵抗」可能。 人質は、【がんばって!】か「脱出」を行える。脱出・救出するための目標値は(【とらわれの身】の達成値 + 《天然》レベル)。			

《格闘家》.....クンフー（伝奇・格）

表25：【格闘家・特技一覧】

【気功法】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 格闘家		(使用) ラウンド	
目標値6。【格闘】での攻撃と【カウンター】【グラップル】が、妖魔や霊体にも有効になる。さらに【格闘】の判定で、達成値に《格闘家》レベルを足すことができる(《格闘家》の他の特技や格闘系の他の特技には足せない)。			
【硬気功】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 格闘家		(使用) 瞬間	
目標値9。受けるショックを半分(端数切捨て)にすることができる。ショックを半減させるその他の効果(友人経験点を使う、負傷や傷心になる)とは効果が重複する(半分の半分になる)。1つの攻撃に対して2回以上使える。			
【カウンター】	(レベル) 2	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 格闘家		(使用) 瞬間	
「受け(【格闘】による防御)」の判定を、上記の方法で行える。成功した場合、達成値の差分と同値の肉体ショックを攻撃者に与える。事前に【気功法】を使っていれば、妖魔や霊体にも有効。			
【グラップル】	(レベル) 3	(対象) 近	(持続) 次行動
(判定) 2D6 + 格闘家		(使用) ラウンド	
対象はラウンド行動をする権利を1回失う(このとき「移動」も不可)。さらに《格闘家》レベルと同値の肉体ショックを与える。「回避」「受け」可能。事前に【気功法】を使っていれば、妖魔や霊体にも有効。			
【神速】	(レベル) 4	(対象) 自分	(持続) 1ラウンド
(判定) 2D6 + 格闘家		(使用) 瞬間	
目標値9。誰かの行動に割り込んで1回、ラウンド行動を行う。行動のための判定は他に行うこと。「承」で使うことはできない。1ラウンド(ターン)に1回しか使えない。			
【大悟】	(レベル) 5	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 格闘家		(使用) 瞬間/ラウンド/ターン	
全ての《生命力》《肉体》《精神》の判定を、上記の方法で行える。			

《武芸者》.....サムライ（伝奇・武）

表26：【武芸者・特技一覧】

【鉄壁】	(レベル) 1	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 肉体 + 武芸者		(使用) 瞬間	
肉体ショックを与える攻撃と、【グラップル】への防御を行う。同じ列にいる他人への攻撃も防御できる。			
【精神修養】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 生命力 + 武芸者		(使用) 瞬間	
あらゆる《生命力》の判定を、上記の方法で行える。			
【威圧】	(レベル) 2	(対象) 近中遠	(持続) 1ラウンド
(判定) 2D6 + 武芸者		(使用) ラウンド	
対象の全ての達成値から、《武芸者》レベルをマイナスすることができる。「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【武器覚醒】	(レベル) 3	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 武芸者		(使用) ラウンド	
目標値6。聖剣や名刀など、霊的な力を持つ武器を使えるようになる。その武器を使うと、【格闘】での攻撃と【捨身】【乱舞】が、妖魔や霊体にも有効になる。さらに【格闘】の判定で、達成値に《武芸者》レベルを足すことができる(《武芸者》の他の特技や格闘系の他の特技には足せない)。なお、武器は事前に用意する必要はなく、特技を使った時点で出現する。			
【捨身】	(レベル) 4	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 武芸者		(使用) ラウンド	
達成値に「気力(現在値)」を足した値の肉体ショックを与える。成功失敗に関わらず、判定後に気力が0になって気絶する。「回避」「受け」可能。事前に【武器覚醒】を使っていれば、妖魔や霊体にも有効。			
【乱舞】	(レベル) 5	(対象) 近	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 武芸者		(使用) ラウンド	
自分と同じ列の任意の相手に攻撃できる。人数の修正は受けない。与える肉体ショックは達成値と同値。「回避」「受け」可能。事前に【武器覚醒】を使っていれば、妖魔や霊体にも有効。			

《射手》.....ハンター（伝奇・射）

表27：【射手・特技一覧】

【狙い】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 次行動
(判定) 2 D 6 + 射手		(使用) ラウンド	
目標値 6。次の行動は必ず【射撃】にすること。このときの達成値に「射手 × 2」点をプラスできる。			
【心眼】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 射手		(使用) 瞬間 / ターン	
【目星】【靈感】の判定を、上記の方法で行える。			
【聖別】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 1 シーン
(判定) 2 D 6 + 射手		(使用) ラウンド	
目標値 6。【射撃】での攻撃が、妖魔や霊体にも有効になる。 (破魔矢、銀の弾丸、銀のナイフなどを使っているとみなす)			
【愛用の武器】	(レベル) 3	(対象) 自分	(持続) 1 シーン
(判定) 2 D 6 + 射手		(使用) ラウンド	
目標値 9。自分の愛用の射撃武器の射程を「近中遠」にする。 また、手元に武器を持っていなくとも「実は持っていた」ことにはできる。			
【フリーズ】	(レベル) 4	(対象) 近中 / 中遠	(持続) 1 ラウンド
(判定) 2 D 6 + 射手		(使用) ラウンド	
対象の全ての達成値から、《射手》レベルをマイナスする。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【乱れ撃ち】	(レベル) 5	(対象) 近中 / 中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 射手		(使用) ラウンド	
1つの列を指定し、その中の任意の相手に攻撃する。人数の修正は受けない。 与える肉体ショックは達成値と同値。【狙い】は使えない。「回避」可能。			

注：対象が「近中 / 中遠」になっている特技については、
片手武器の場合は「近中」になり、両手武器の場合は「中遠」になります。
ただし、愛用の武器を使っていれば「近中遠」になります。

《作業員》.....シノビ（伝奇・忍）

表28：【作業員・特技一覧】

【裏社会】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 社会 + 作業員		(使用) ターン	
全ての《社会》の判定を、上記の方法で行える。			
【コネクション】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 次のシーン
(判定) 2 D 6 + 作業員		(使用) ターン	
目標値 9。裏の社会に関係する人の手助けを得られる。 ただし、直接会うことはできない。電話やメールなどでのやり取りになる。 1日1回しか判定できない。			
【トリック】	(レベル) 2	(対象) 近中遠	(持続) 1 ラウンド
(判定) 2 D 6 + 作業員		(使用) ラウンド	
対象の全ての達成値から、《作業員》レベルをマイナスする。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			
【影の匠】	(レベル) 3	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + (肉体 / 精神) + 作業員		(使用) ラウンド / 瞬間 / ターン	
【運動】【隠密】の判定を「2 D 6 + 肉体 + 作業員」で、 【手練】【目星】の判定を「2 D 6 + 精神 + 作業員」で、行える。			
【バックスタブ】	(レベル) 4	(対象) 自分	(持続) 次行動
(判定) 2 D 6 + 作業員		(使用) ラウンド	
バックスタブへの防御判定として、相手勢力は全員【目星】で判定できる。誰かが成功したら発見されたことになり、失敗する。 もし誰にも発見されなければ、次の行動の達成値に「作業員 × 2」点をプラスできる。			
【大脱出】	(レベル) 5	(対象) 接触	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 作業員		(使用) ラウンド	
目標値 12。安全な場所まで脱出できる。同時に、人やアイテムなどを、最大で《作業員》レベルと同じ数まで、連れ出すことができる。 【とらわれの身】で人質になった人を助ける（または自分が脱出する）場合、目標値は（【とらわれの身】の達成値 + 《天然》レベル）になる。			

《退魔師》.....バスター（伝奇・破）

表29：【退魔師・特技一覧】

【聖印】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 退魔師		(使用) ラウンド	
魔物（妖魔や霊体）にのみ、達成値と同値の肉体ショックを与える。「抵抗」可能。			
【邪気払い】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 退魔師		(使用) ラウンド	
「精神的な異常」を解除。相手の達成値が目標値になる。説得行動の結果を解除することも可能（同調・妥協は目標値9、屈服・合意は目標値15）。			
【闇の歴史】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 退魔師		(使用) ターン	
【オカルト】【勉強（歴史関連のみ）】の判定を、上記の方法で行える。			
【光の体】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2 D 6 + 退魔師		(使用) ラウンド	
目標値6。【格闘】【射撃】で、妖魔・霊体に攻撃できるようになる。さらに《生命力》【靈感】の達成値に《退魔師》レベルを足すことができるようになる（攻撃の達成値は上がらないので注意）。			
【封印】	(レベル) 4	(対象) 近	(持続) 解説を参照
(判定) 2 D 6 + 退魔師		(使用) ターン	
目標値9。気絶している者に対して有効。清められた物に体と意識を封じ込め、あらゆる活動を封じる。封印中はあらゆるダメージを受けず、老化もしない。封印された者が自力で脱出するのは不可能。外から封印を破ることはできる。真の死がわからない魔物に使うことが多い。「退魔師」×10年」持続。			
【浄化光】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 退魔師		(使用) ラウンド	
1つの列を指定し、全員に以下の効果を与える。 自然生物であれば、気力を達成値の分だけ回復できる。魔物（妖魔や霊体）であれば、達成値と同値の肉体ショックを与える。「抵抗」可能。			

《式使い》.....マモリテ（伝奇・護）

表30：【式使い・特技一覧】

【招福】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 式使い		(使用) ラウンド	
「精神的な異常」を解除。相手の達成値が目標値になる。説得行動の結果を解除することも可能（同調・妥協は目標値9、屈服・合意は目標値15）。			
【感覚移植】	(レベル) 1	(対象) 接触	(持続) 1シナリオ
(判定) 2 D 6 + 式使い		(使用) ラウンド	
目標値6。物（無機物や植物、自分で作った式神）を自分のもう1つの感覚器官にする。その「物」を通して、【目星】【靈感】が使えるようになる。【感覚移植】をした「物」が破壊されたら、1 D 6点の精神ショックを受ける。			
【式神】	(レベル) 2	(対象) 近	(持続) 1シーン
(判定) 2 D 6 + 式使い		(使用) ラウンド	
目標値9。《生命力》《肉体》《精神》《魔物》を1レベル、他に何か1種類の技能を《式使い》レベル持つ式神を作る（《社会》は得られない）。式神に友人経験点を使うこと、式神が攻撃を代わりに受けることも可能。			
【結界術】	(レベル) 3	(対象) 近中	(持続) 1シーン
(判定) 2 D 6 + 式使い		(使用) ラウンド	
2つの列全域に、妖魔、霊体を封じる結界を張ることができる。妖魔、霊体が結界の中に入るには、「抵抗」に成功する必要がある。既に結界の中にいる場合、防御以外の判定をするためには「抵抗」に成功する必要がある。			
【浄化符】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 式使い		(使用) ラウンド	
自然生物であれば、気力を達成値の分だけ回復できる。魔物（妖魔や霊体）であれば、達成値と同値の肉体ショックを与える。「抵抗」可能。			
【禁術】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2 D 6 + 式使い		(使用) ラウンド	
1つの技能を使用不可（判定、およびボーナスを得ることを封じる）にする。能力値や《教師》《魔物》に対して使うことはできない。「抵抗」可能。精神的な異常とみなす。			

《超能力者》.....フォース（伝奇・力）

表3 1 :【超能力者・特技一覧】

【サイブラスト】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 超能力者		(使用) ラウンド	
達成値と同値の肉体ショックを与える。妖魔や霊体にも有効。「抵抗」可能。			
【シールド】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 超能力者		(使用) 瞬間	
目標値 9。受けるショックを半分(端数切捨て)にする。他人にも使うことができる。1つの攻撃に対して2回以上使える。			
【ヒーリング】	(レベル) 2	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 超能力者		(使用) ラウンド	
気力を、達成値の分だけ回復できる。 または「負傷」「傷心」「病気」「毒」のいずれかを癒せる。負傷、傷心の治療の目標値は9。病気や毒の治療の目標値は、マスターが設定すること。			
【テレキネシス】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2 D 6 + 超能力者		(使用) ラウンド	
1分あたり「(達成値) × 10」メートル移動できる。 動かせる重さは最大で「《超能力者》 × 5」kg。ただし、使用者と使用者に触れているものを動かす場合は重さを10分の1として扱う。「抵抗」可能。 この能力を攻撃のために使うことはできない。			
【サイストーム】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 超能力者		(使用) ラウンド	
1つの列を指定し、その中の任意の相手に攻撃する。人数の修正は受けない。 与える肉体ショックは達成値と同値。「回避」可能(「抵抗」はできない)。 通常の物理攻撃であるため、妖魔や霊体には効果がない。			
【テレポート】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 超能力者		(使用) ラウンド	
「(達成値) × 100」メートル以内の、見たことがある安全な場所へ行ける。 動かせる重さは最大で「《超能力者》 × 5」kg。ただし、使用者と使用者に触れているものを転移する場合は重さを10分の1として扱う。「抵抗」可能。			

《錬金術師》.....タクミ（伝奇・創）

表3 2 :【錬金術師・特技一覧】

【心霊博士】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 精神 + 錬金術師		(使用) ターン	
【オカルト】の判定を、上記の方法で行える。			
【霊薬】	(レベル) 1	(対象) アイテム	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 錬金術師		(使用) 「特技レベル」時間	
任意の技能の特技と同じ効果を、1回だけ発揮するアイテムを作成する。 判定するときは、本来使う技能の代わりに《錬金術師》を使える。 目標値は「(使いたい特技のレベル) + 6」。 作成にかかる時間は「(使いたい特技のレベル) 時間」。			
【事前作成】	(レベル) 2	(対象) 【霊薬】	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 錬金術師		(使用) ラウンド	
目標値 6。【霊薬】を事前に作っておいたことにできる。この判定の直後に【霊薬】の判定をする場合、「瞬間行動」として判定できる。			
【神出鬼没】	(レベル) 3	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 錬金術師		(使用) ラウンド	
「実はそこにいた」の判定を、上記の方法で行える。目標値は9。			
【永続化】	(レベル) 4	(対象) 特技	(持続) 解説を参照
(判定) 2 D 6 + 錬金術師		(使用) ターン	
目標値 12。持続が「1シーン」「1シナリオ」の特技の持続時間を延長する。 【封印】の持続時間を延長することも可能。 「《錬金術師》 × 10年」持続。			
【宝珠】	(レベル) 5	(対象) アイテム	(持続) 瞬間
(判定) 2 D 6 + 錬金術師		(使用) 「特技レベル」ヵ月	
任意の技能の特技と同じ効果を、何回でも発揮するアイテムを作成する。 判定するときは、本来使う技能の代わりに《錬金術師》を使える。 目標値は「(使いたい特技のレベル) + 12」。 作成にかかる時間は「(使いたい特技のレベル) ヵ月」。			

《感応者》.....トランス（伝奇・界）

表33：【感応者・特技一覧】

【第三の目】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 感応者		(使用) 瞬間	
目標値6。【目星】【靈感】の達成値に《感応者》レベルを足すことができる。さらに、霊体が持つ【靈感】がない者への達成値ボーナスを無くす。			
【遠見】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 感応者		(使用) ターン	
離れた場所にいる(ある)人や物を、遠くから「見る」ことができる。よく知っているなら目標値6、あまり知らないなら目標値9、話に聞いただけなら目標値12。【靈感】に成功すると、見られていることに気づく。			
【予知】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 感応者		(使用) ターン	
目標値9。マスターからヒント(《感応者》レベル個のキーワード)を受け取る。1日1回しか判定できない。			
【降霊】	(レベル) 3	(対象) 自分	(持続) 使用まで
(判定) 2D6 + 感応者		(使用) ラウンド	
目標値9。霊を自分の体に降ろす。霊は1回だけ質問に答えるか、任意の技能の特技を使うことができる。霊の技能のレベルは《感応者》レベルと、能力値のレベルは使用者と同じ。			
【守護者】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 精神 + 感応者		(使用) ラウンド / 瞬間	
攻撃に使う：達成値と同値の精神ショックを与える。 妖魔や霊体にも有効。「抵抗」可能。 防御に使う：あらゆる防御の判定を、上記の方法で行える。自分へのみ有効。			
【迷い家】	(レベル) 5	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 感応者		(使用) ラウンド	
3つの列全域を、【靈感】が無ければ見ることができない空間にすることができる。【靈感】で【迷い家】の達成値に届けば、この空間内を見ることができる。見ることができる者は中に入ることもできる(後列に登場する)。			

《心霊術師》.....サトリ（伝奇・心）

表34：【心霊術師・特技一覧】

【伝心】	(レベル) 1	(対象) 誰か1人	(持続) 1ラウンド
(判定) 2D6 + 心霊術師		(使用) ラウンド	
ある1つのイメージ(データ)を送る。視界内なら目標値6、視界外の知人なら目標値9。			
【精神攻撃】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 精神 + 心霊術師		(使用) ラウンド	
達成値と同値の精神ショックを与える。妖魔や霊体にも有効。「抵抗」可能。			
【呪詛】	(レベル) 2	(対象) 誰か1人	(持続) 解説を参照
(判定) 2D6 + 心霊術師		(使用) ラウンド / 1晩	
対象の全ての達成値から、《心霊術師》レベルをマイナスすることができる。「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。ラウンド行動であれば「1ラウンド」、1晩かけて使うと「1シナリオ」持続。1晩かけると徹夜によるペナルティ(気力が1D6減る)が適用される。			
【読心】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 心霊術師		(使用) ターン	
相手に1個の質問をする。相手は自分の信じていることを正直に答える。嘘の情報信じている場合、その嘘を見破ることはできない。「抵抗」可能。1シーンに1回しか判定できない。			
【精神潜入】	(レベル) 4	(対象) 接触	(持続) 次のシーン
(判定) 2D6 + 心霊術師		(使用) ターン	
相手の精神に入る。精神世界では感情やトラウマなどが魔物などの姿で登場する。その魔物を倒すと、感情やトラウマを消すことができる。「抵抗」可能。			
【記憶操作】	(レベル) 5	(対象) 接触	(持続) 解説を参照
(判定) 2D6 + 心霊術師		(使用) ラウンド / ターン	
ラウンド行動であれば「1シーン」、ターン行動であれば「1シナリオ」持続。記憶の消去・改造ができる。「精神的な異常」とみなす。きっかけがあるたびに「抵抗」可能。シナリオ終了時に思い出していない記憶は永久に戻らない。			

《教師》.....センセイ（学園・NPC）

表35：【教師・特技一覧】

【専攻知識】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 精神 + 教師		(使用) ターン	
「先攻科目」と【勉強】の判定を、上記の方法で行える。 必要な専門書などを入手し、教科ごとの準備室の使用権を得られる。			
【教師の人脈】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 教師		(使用) ターン	
目標値 9。自分以外の教師の手助けを得られる。 1日1回しか判定できない。			
【指導】	(レベル) 2	(対象) 味方 1人	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 教師		(使用) ラウンド / ターン	
目標値 9。味方 1人の達成値に《教師》レベルを加える。			
【嫌味な説教】	(レベル) 3	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 教師		(使用) ラウンド	
友人経験点で得た能力値が技能を、1レベル下げる。 下げる能力値・技能は教師が指定できる。ただし、指定した能力値・技能に友人経験点を1点も割り振っていなければ、対象が下げる能力値・技能を選べる。 「抵抗」可能。			
【一喝】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 社会 + 教師		(使用) ラウンド	
「精神的な異常」を解除。相手の達成値が目標値になる。説得行動の結果を解除することも可能(同調・妥協は目標値9、屈服・合意は目標値15)。			
【命令】	(レベル) 5	(対象) 生徒たち	(持続) 実行まで
(判定) 2D6 + 教師		(使用) ターン	
生徒に何か命令をする(同時に何人でも、ただし他校の生徒には無効)。 ただし、生命・人権の侵害や、法律違反になることを命じることはできない。「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。			

《魔物》.....モンスター（伝奇・NPC）

表36：【魔物・特技一覧】

【恐怖】	(レベル) 1	(対象) 近中遠	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 魔物		(使用) ラウンド	
対象の全ての達成値から、《魔物》レベルをマイナスすることができる。 「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。1シーンに1回しか使えない。			
【隠れ蓑】	(レベル) 1	(対象) 自分	(持続) 1シーン
(判定) 2D6 + 肉体 + 魔物		(使用) ラウンド	
常識では考えられない場所に隠れることができる。 【隠密】の判定を上記の方法で行える。ただし、発見するためには【靈感】で判定しなければならない(【目星】で見つけることはできない)。			
【魔の体】	(レベル) 2	(対象) 自分	(持続) 常時・解除不可
(判定) 自動成功(妖魔/霊体)		(使用) 常時	
「妖魔」: 通常武器が無効になり、妖魔や霊体への攻撃能力を得る。 「霊体」: 通常武器が無効、物質的透明(物に触れない、目に見えない)。 【灵感】を持たない相手に対して、常に達成値 + 3のボーナス。 「両方」: 「妖魔」にも「霊体」にもなれる。変身時には気力を1点消費。			
【シンクロ】	(レベル) 3	(対象) 近	(持続) 1シナリオ
(判定) 2D6 + 魔物		(使用) ターン	
1つの体を2つの意識が共有する。「精神的な異常」とみなす。「抵抗」可能。 「霊体」がシンクロすると対象(人や物)の体に入り込む。このとき肉体への攻撃をすると、その効果は2体で半分ずつ受ける(精神への攻撃は個別に有効)。 シナリオ終了時にシンクロしたままだと、対象と完全に同化できる。			
【気力吸引】	(レベル) 4	(対象) 近中遠	(持続) 瞬間
(判定) 2D6 + 魔物		(使用) ラウンド	
達成値と同値の肉体ショックを与え、さらに気力を回復。「抵抗」可能。			
【不死】	(レベル) 5	(対象) 自分	(持続) 瞬間
(判定) 「真の死」を知られない限り成功		(使用) 死亡時(瞬間)	
特定の方法でなければ、死亡・発狂しても、シナリオ終了後に復活できる。 「真の死」を与える方法は【オカルト】などで分かる(《魔物》で防御可能)。			

マスターガイド

このゲームでは、基本的に「起：事件の発生」「承：情報収集」「転：障害の排除」「結：後日談」といった流れで話が展開します。マスターが一番苦労するのが、「承：情報収集」です。

事件を解決するために必要な情報は、大まかに分けて

1. 事件を発生させている存在は何か？
2. その存在を呼び寄せたのは誰か？
3. その存在が、なぜ呼び出されたのだろうか？
4. どうすれば、事件を解決することができるのか？

となるでしょう。それぞれの項目を、いくつかのさらに小さい項目に分けます。小さく分けることができない場合、段階的に分かるように分割するとよいでしょう。

情報収集のための**達成値が6以上であれば、何らかの情報を提供**します。9以上あれば、より重要な（またはより多くの）情報を与えてください。2人以上のプレイヤーにそれぞれ同じ情報を与えたとすると、情報としては1人分です。これでは1人しか成功していないのと同じなので、**別々の情報を与える**ようにしてください（できない場合、**後から聞いた人により多くの情報を与えます**）。

各キャラクターの重要人物に危害を加えると、「早く事件を解決して救出したい」という意欲を与えることができます。是非多用してください。

人間を殺すと警察の介入を招き、キャラクターの活躍の場を奪ってしまいます。殺人よりは行方不明など、証拠の残りにくい事件を発生せるようにしてください。

このゲームでは、障害点が実時間（プレイヤーの時間）で**1時間ごと**に増えていきます。長時間遊びつづけると集中力がなくなってくるので、障害点を増やすのと同時に**5分程度の休憩**を入れるといいでしょう。

プレイヤー側の友人経験点が多く残っている場合（合計で8点以上）、**複数を攻撃できる特技**で、振る**サイコロを2～3個増やして攻撃**するといいでしょう。達成値が20以上になり、プレイヤー側は苦戦を強いられるようになります。

逆に少ない場合は、**障害点を限界まで使って振り足して1人だけを攻撃**します。達成値が40以下であれば、友人経験点2点で死を免れることができます。

情報収集の場面では、誰がいつどこにいるのか、といった時間管理を行う必要があります。時間をおおまかに区切ると、管理しやすくなります。ここでは、表37のように1日を6つの時間帯に分けることを推奨します。

1つの時間帯ごとに、普通は2回行動することができます。時間がかかる行動の場合は1つの行動で2回分費やすこともありえます。校内など、短距離の移動は行動には数えません。

深夜・早朝は、睡眠時間を含めて3回分行動できます。2回連続で眠ると気力を回復できますが、1回も眠らなければ徹夜によるペナルティを受けます。ここで予知夢を見せるイベントを起こすのもいいでしょう。

登下校も、普通は行動を1回ずつ消費します。寮などの、学校にごく近い場所に住んでいれば行動は消費しません。ただし、寮は午後10時から午前7時まで外出禁止になっています。

表37：【時間割表】

時間帯	イベント	各キャラクターの行動
1. 始業前 (07:00-08:30)		
午前授業		
2. 昼休み (12:30-13:30)		
午後授業		
3. 放課後 (15:30-17:00)		
4. 夕方 (17:00-19:00)		
5. 夜間 (19:00-22:00)		
6. 深夜・早朝 (22:00-07:00)		

障害点・NPC

< 障害点 >

「障害点」は、マスターが敵を出す、敵の達成値やレベルを上げるなどのために使うことのできるポイントです。

ゲーム開始時に、(プレイヤー人数)点持っています。

さらに、実時間(プレイヤーの時間)で1時間経過するごとに(プレイヤー人数)点の障害点を得ることができます。

この他、参加キャラクターが作ったばかりのキャラクターではない場合、クリアしたシナリオ1つにつき1点、障害点を増やします。

入手した障害点を消費して色々な効果を得ることができます。

敵を登場させる場合、強さによって消費量が違います。先鋒は1体につき1点、中堅は1体につき3点、大将は1体につき6点消費します。一度に使うことのできる量に制限はありませんが、大将を3体以上出すことはできません。複数のシーンに何度も登場する敵は、最初の登場のときのみ障害点を消費します。

能力値や技能を上げる場合、1レベルにつき1点消費します。ただし5レベルが上限で、6レベル以上にすることはできません。

達成値上昇は、1点消費につき+1D6です。一度に消費できるのは、先鋒は2点まで、中堅は3点まで、大将は5点までです。

ショックを半減するたびに、2点消費します。一度に消費できるのは4点までです。

表38:【障害点効果表】

使用方法	消費量	使用限度
先鋒(敵)の登場	1体につき1点	なし
中堅(敵)の登場	1体につき3点	なし
大将(敵)の登場	1体につき6点	2体まで
能力値・技能+1レベル	1点	5レベルまで
達成値+1D6	1点	先鋒2 / 中堅3 / 大将5
ショック半減	2点	4点(2回)まで

< NPC >

NPCを、強さ別に3つのランクに分類します。

「先鋒」はいわゆるザコ敵や一般人です。「スタイル」を1個持っています。ルックスは自由ですが、1つしか持てません。敵として登場させる場合、「負傷」「傷心」によってショックを半減させることができません。生命力・肉体・精神・社会をそれぞれ1レベルずつと、スタイルごとに決まる能力値・技能を1レベルずつ獲得します。さらに強くすることもできますが、個々の能力値・技能のレベル上限は2、レベルの合計は10以下で設定してください。

「中堅」は強めの敵やNPCです。「スタイル」を2個持っており、通常のキャラクター作成手順に沿って作成します。さらに強くすることもできますが、個々の能力値・技能のレベル上限は3、レベルの合計は20以下で設定してください。

「大将」はいわゆるボス敵や重要人物です。「スタイル」を2個持っており、ルックスは自由に設定できます。個々の能力値・技能の上限は5です。レベルの合計は40以下で設定してください。

表39:【NPC基準】

格	スタイル	ルックス	能力値・技能・振り足しの上限	レベル合計
先鋒	1つ	1つ	2(敵は負傷・傷心不可)	10以下
中堅	2つ	2つ	3	20以下
大将	2つ	上限なし	5	40以下

< 障害点使用例 >

先鋒を4体、中堅を1体、大将を2体登場させた。使う障害点は全部で19点(1×4+3×1+6×2)になる。

レベル1の技能を5まで上げた。使う障害点は全部で4点になる。この技能にはこれ以上障害点を使うことはできないが、別の技能に対しては使える。

ある中堅の敵が達成値を+3D6した。使う障害点は3点になる。この判定にはこれ以上障害点を使うことはできないが、別の判定に対しては使うことができる。

敵がショック半減の効果をも2回使い、障害点を4点使った。この攻撃にはこれ以上障害点を使うことはできないが、別の攻撃に対しては使うことができる。

主要NPC

表40：【蒼月学園主要NPC】

多田真行	27歳・男	(スタイル)カリスマ/タクミ
ボランティア同好会顧問/非常勤講師		(ルックス)美形/胡散臭い
眼鏡の好青年。倫理の非常勤講師だが、裏の顔があるらしい。		
喜多川連	高等部3-D・男	(スタイル)アクティブ/シノビ
ボランティア同好会部長		(ルックス)明るい/目立たない
表の部長。裏ボランティアの存在を隠すために尽力している。		
柳川まりあ	20代後半・女	(スタイル)ハカセ/フォース
保健室の養護教諭		(ルックス)知的/強気
裏ボランティアOG。グラマラス・セミロングの美形。PCたちの影の味方。		
大河内猛	38歳・男	(スタイル)アクティブ/センセイ
汗臭い体育教師		(ルックス)筋肉質/口うるさい
角刈り、汗臭いジャージ。活動をサボりと勘違いしてよく怒鳴りかかる。		
小原勝男	59歳・男	(スタイル)センセイ
蒼月学園校長先生		(ルックス)不安そう
霊的なことを何も知らない先生。骨董品など、いわくありげなもののマニア。		
天海忍	年齢・性別不詳	(スタイル)不明
蒼月学園理事長		(ルックス)不明
年齢・性別から存在まで、全てが謎な理事長。		
高岡信一	高等部2-A・男	(スタイル)エリート/カリスマ
自治会会長		(ルックス)眼鏡/美形
ボランティアの活動を怪しんでいる。多田の動きに注目しているようだ。		
榎本克也	中等部2-S・男	(スタイル)イヤシ/マモリテ
自治会副会長		(ルックス)かわいい/繊細
実は裏ボランティア(他の部員にも知らせていない)。		
遠藤今日子	高等部1-B・女	(スタイル)アクティブ/ゴシップ
新聞部/写真部		(ルックス)カメラ/メガネ
好奇心が服を着て歩いているような女の子。校内の噂にすごく詳しい。		

表41：【鈴鳴市主要NPC】

日下牧人	30代前半・男	(スタイル)カリスマ/フォース
教会の神父		(ルックス)いい香り/美形
カトリックのエクソシスト風の男。		
大和博清	40代後半・男	(スタイル)クンフー/タクミ
大鳳寺の住職		(ルックス)パワフル/妙な匂い
いかついハゲおやじ。頼めば霊的な道具などを売ってくれる。		
鳴瀬勇	60代・男	(スタイル)バスター/タクミ
鳴瀬神社の神主		(ルックス)厳しい/胡散臭い
いざというときは頼もしいが、普段はスケベじい。孫娘を溺愛している。		
鳴瀬美琴	19歳・女	(スタイル)イヤシ/ハンター
鳴瀬神社の巫女/蒼月学園OG		(ルックス)優しい/凜とした
裏ボランティアOG。祖父の作る品をこっそり貸してくれることがある。		
ドゥナ	年齢不詳・女	(スタイル)トランス/サトリ
神出鬼没の占い師		(ルックス)神秘的/思慮深い
鈴鳴市のあちこちで水晶玉占いをしている東南アジア系女性。背は低い。		
山本誠司	20代後半・男	(スタイル)アクティブ/シラベ
警察官		(ルックス)明るい/鋭い視線
爽やか・誠実で真面目な巡査。親切過ぎるせいで調査の邪魔になることも。		
吉川怜二	30代後半・男	(スタイル)イヤシ
カフェ「ノエル」マスター		(ルックス)思慮深い
ケーキがおいしい喫茶店を経営。大人の魅力に惹かれる女子も多い。		
松宮光波	20代前半・男	(スタイル)アウトロー
ゲームセンター「FXDL」店員		(ルックス)威圧感
元チーマー。見かけによらず面倒見がいいので、兄のように慕う男子も多い。		
田所悦子	40代後半・女	(スタイル)ゴシップ
田所精肉店店員		(ルックス)パワフル
惣菜を安く売ってくれるおばちゃん。町全体の噂に詳しい。		

あとがき

このゲームは「蒼月」コンベンション（現在休止中、後継サークル「蒼樹」が活動中）での、ゲーム終了後の座談会(2000.06.04)から生まれました。「最初の1回目が楽しいゲームにしよう」「周りをサポートする楽しさが分かるゲームにしよう」など、このゲームのメインコンセプトはここから生まれました。

TRPGにしかない特徴は、「複数人で協力して1つの話を作り上げること」だと思っています。オンラインゲームなどでも実現可能ですが、顔が見えるTRPGではより一体感を味わえます。「演技」「キャラクターへの感情移入」「数字の有利さを求めること」などは、その他のメディアやゲームでも楽しめる「大事だけど一番ではない」ものだと思うのです。

そこで、このゲームは「協力すると得をする」「協力することを楽しめる」ようにデザインしています。また、キャラクター作成に時間をかけず、より長い時間遊べるようにするため、アイテムなどのルールを大幅にカットしています。

完成までに、テストプレイヤー、テストマスターを始め、たくさんの方々の協力をいただきました。この場をお借りして御礼申し上げます。

まずは楽しんでいただければ幸いです。ご一読くださり、まことにありがとうございます。ありがとうございました。

相楽（山田政行）

<スペシャルサンクス>

- ・「蒼月CON」の座談会に参加されていたみなさま
- ・「サークル蒼月」の小野さま、「サークル蒼樹」の青木さま
- ・ルール改定のアドバイスをくださった、みしようさま、備前さま、加藤さま、ずみゃさま、鳳未鳴朝陽さま
- ・ルール、世界観、タイトルなど、さまざまな助言をくださったTookuさま
- ・いつもひらめきを与えてくれる、「土曜騎士団」団員のみなさま

テストプレイヤーのみなさま（参加順）

有本昌義さま、友野右作さま、西本吉宏さま。柳田さま、小嶋貴光さま、すえながさま。海江田さま、大江由佳さま、大野貴子さま。稲田朋子さま、長町裕征さま、田代貴史さま。御堂政秋さま、山田さま、阪本敏啓さま、久保寺良一さま、成糸吉光さま。朝比那遥都さま、塚崎さま、蛭原さま。小田高樹さま、青木康久さま、友野さま。イタガキさま、オオタさま、中里さま、クワハラさま。狼王ロトさま、由布さま、三田さま、長谷部さま。北沢匠さま、J王さま、工藤さま。千田さま、コイズミさま、ハラダさま。鈴木さま、アイラスさま、浜田さま。前重昌之さま、新井智和さま、石原洸太さま、武田さま。桜井シイタさま、くろヤギさま。きんたさま、竹原さま。篠崎さま、ヒゲさま。シマムラさま、浅井さま、URIさま、R.Yさま、須藤神人さま。武田さま、神宮さま、長町さま。太田さま、橋本さま、徳さま、木下さま。AMさま、織田さま、小沼さま、ミヤザキさま。柴崎さま、ホルンさま。Cynicalさま、聖戦さま、国宝章一さま、ランツ・セイバードさま。渡辺亮介さま、岩木さま、南部さま、岩根さま。高橋さま、南雲さま、やまげさま。ずずさま、OZさま、風松さま。近藤さま、清水さま、樋口さま。西田さま。井沢さま、近信さま。咲倉葵さま、Yamatoさま、磯貝さま、壺井さま。とんずらさま、大島さま。

土曜騎士団のみなさま（えっち、Y女史、狂、手嶋、佐々木、ぱとぱとりん、今瀬、そらよ、加藤）。

テストマスターのみなさま

佐々木章さま、工藤康さま、舞ノ助さま (onWeb)

ご協力いただいたコンベンション各位（敬称略・参加順）

蒼月CON、G-MENオリジナルコンベンション、トリック・ナイツコンベンション、Murphys-R例会、PLRDコンベンション、NEXT-CON、蒼樹CON、クインテット・千夜のセルフコン、フロンティア・ロード例会、グループ・デストロイヤー、CPU-CON、フェルムーンCON、サークル風月、Mあろっく、TREASURE BOX、R・S

最後に、このルールを読んでくださったあなたへ。

参考資料**「愛は地球を救う」(白泉社、武藤啓)**

伝奇系の話ではありませんが、「ボランティア同好会」の設定のもとネタ。なおこの話では、ボランティアは生徒たちの自主サークルでした。

「カルラ舞う！」(朝日ソノラマ、永久保寛一)

高校生がエージェント的に霊と戦う感覚はここから。内閣調査室から依頼が来て事件が起きている学校に一時転校することもありました。本格的な退魔ものです。一部の特技の参考にもしています。「新」が秋田書店から出ています。

「真・女神転生TRPG覚醒編」(エンターブレイン、朱鷺田祐介)

特殊能力を持つキャラクターを、魔法や宗教についての前提知識なしに遊べるTRPG。コンピューターRPGのシリーズを知っている方が楽しめます。

「聖闘士聖矢」(集英社、車田正美)

最初は最弱の青銅聖闘士が、話の最後には最強の黄金聖闘士に勝ってしまう……。HEARTシステムの成長の早さを説明するときや、クライマックスで高い達成値を出して敵を撃破する感覚を説明するとき、よく例として使っています。

「東京BABYLON」(新書館、CLAMP)

後日談(続編?)の「X(角川書店)」の方が有名です。話の底に悲劇が見えるストーリー展開が気に入っています。

「東京魔人学園」(Asmik Ace Entertainment Inc.)

遊んだことはないのですが、攻略本だけ参照しています。複数のキャラクターが協力して放つ「方陣技」がとても格好いい。友人経験点を集結して放つ一撃も、こんなイメージかも。

「トーカーN V A the Revolution」(エンターブレイン、鈴吹太郎)

「映画的なシーンの切り方」が印象的なサイバーアクションTRPG。場所や距離についても、現実の距離よりも「画面の外か中か」で考えている感じです。場所や距離、時間を無視し、映画的に物語を魅せる手法はかなり参考になりました。

「TORG」(West End Games / 新紀元社、山北篤 訳監修)

数字バランスがとて面白いTRPGで、ゲームデザインの参考にしています(説得行動への影響が強いです)。ヒロイックな行動が無理なく行なえます。残念ながら現在絶版。アメリカでは2版が出る予定です。

「はらったまきよったま」(角川書店、中貫えり)

連載開始時は攻撃的だった性格のヒロインが、回を追うに連れて自己犠牲的で純真な面を見せていくのはなんだか面白いです。続編に「ジャンクジャングル」「魔界紳士録(新書館)」など。

「HAUNTED じゃんくしょん」(主婦の友社、夢来鳥ねむ)

学校に住まう霊(魔物)と人間とが共存している学校でのドタバタ劇、という感じで始まって、後半はかなりシリアスになっています。蒼月学園の生徒たちの破天荒さ加減が、この作品の前半の雰囲気と結構似ています。

「問題提起作品集」(講談社、ももち麗子)

シナリオを作るときに参照したりしていました。体罰、いじめ、ドラッグなどに関わって起きる事件などを描いているもので、ホラーではありません。ですが、人の心の歪みや疲れが霊を呼ぶ、という話はある種オカルトものの王道でもあります。「いたみ」「ひみつ」「めまい」「うわさ」「なみだ」の5冊があります。

この他にも多数参照していますが、最も影響の強い作品を紹介いたしました。

光の学級日誌 出席簿(キャラクターシート)

名前	身長	スタイル
所属・学級	体重	
	年齢	
プレイヤー	誕生日	性別

重要人物	能力値・技能	関係	危機

重要人物 : 能力値か技能 + 1 (危機 1 D 6、喪失 2 D 6 + 1 0): 自己経験点 5 点で獲得
 最重要人物: 能力値か技能 + 2 (危機 2 D 6、喪失 4 D 6 + 2 0): 自己経験点 10 点で昇格

設定・背景

from 2000-09-03 written by 相楽

ルックス	所持品など
	出席日

能力値	自己	特技		
生命力		なし 気力最大値 = (生命力 × 3) + 6		気力最大値
肉体		代用 格闘	運動 射撃	隠密 操縦
精神		代用 勉強	オカルト 目星	手練 靈感
社会		代用 交渉	裏町 事情通	家事 財力
技能	自己	特技		
		1.	1.	2.
		3.	4.	5.
		1.	1.	2.
		3.	4.	5.
		1.	1.	2.
		3.	4.	5.

光の学級日誌 通知票(レコードシート)

名前	プレイ日
----	------

経験点

友人	5	10	15	20	25	自己
獲得						
使用済						獲得
						使用済

友人1: LV+1(シナリオ中)/達成値+1D6/代わりに受ける/ショック半減

自己1: 達成値+1 自己5: 重要人物(獲得) 自己10: 最重要人物(昇格)

気力	最大値	現在値	負傷	
			傷心	

0: 気絶 / -10: 死亡 or 発狂 負傷: 肉体ショック半減 / 傷心: 精神ショック半減

メモ

保護者(プレイヤー)感想	担任(マスター)感想
プレイヤー名	マスター名

from 2000-09-03 written by 相楽

能力値	自己	レベル(自己+友人)		
生命力				
	特技	なし 気力最大値 = (生命力 × 3) + 6		
肉体				
	特技	代用 格闘	運動 射撃	隠密 操縦
精神				
	特技	代用 勉強	オカルト 目星	手練 靈感
社会				
	特技	代用 交渉	裏町 事情通	家事 財力
技能	自己	レベル(自己+友人)		
使用時 気力 1				
	特技	1. 3.	1. 4.	2. 5.
使用時 気力 1				
	特技	1. 3.	1. 4.	2. 5.
使用時 気力 1				
	特技	1. 3.	1. 4.	2. 5.

光の学級日誌 担任用シート

<戦闘位置シート>

後列	
	列が変わると 「達成値 - 3」
	前列
敵前列	
	敵後列

<説得行動シート>

	憎悪	反感	中立	好意	忠実
0 : 屈服					
1					
2					
3					
4					
5 : 同調					
6					
7					
8					
9					
10 : 開始					
11					
12					
13					
14					
15 : 妥協					
16					
17					
18					
19					
20 : 合意					
21					
22					
23					
24					
25 : 誓約					

<シナリオ管理シート>

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">テーブル</div>	プレイ日：
	マスター：
	時間：
	メモ：

名前	スタイル	学級・性別	その他	プレイヤー

用語集

友人経験点：自分以外のキャラクターを助力するために使う。NPCにも使える。プレイヤーに有利になるように使える特典であり、演技評価用の道具ではない。使うときには、キャラクターがシーンに登場している必要がある。

自己経験点：自分のキャラクターを成長させるために使う。普通のゲームでの経験点はこれにあたる。友人経験点を使った点数分だけ獲得できる。

スタイル：キャラクターの大まかな特徴。職能などのように扱われる。

ルックス：キャラクターの外見や印象。実際の性格とは異なっても良い。判定への影響はない。1～2つの単語で表現される。

気力：ヒットポイント兼精神力。ショックを受けたり、技能の特技を使ったりすると減少する。

ショック：ダメージ。肉体的なものや精神的なものがあり、気力が減少する。

負傷：骨折など、肉体的な危機(大ダメージ)。負傷すると、1回だけ肉体的ショックを半減できる。

傷心：トラウマ、失恋など、精神的な危機(大ダメージ)。傷心になると、1回だけ精神的ショックを半減できる。

重要人物：そのキャラクターにとって大事な人。増えると自己のレベルが上がる。

最重要人物：重要人物の強化版。自分の命よりも大事な人。

判定：成功、失敗が分からない行為をするときに用いる。このゲームでは特技ごとに判定方法が異なる。「2D6+能力値」「2D6+技能」「2D6+能力値+技能」「1D6+能力値(代用)」の4パターンがある。

達成値：判定でプレイヤーが出した値。マスターに宣言する前であれば、サイコロを振った後でも友人経験点や自己経験点を費やしてさらに上昇させても良い。

目標値：成功のために必要な値。普通の行動は6で成功する。

能力値：生命力、肉体、精神、社会の4つある。全員1レベル以上持つ。

技能：スタイルごとの特徴を示した能力。全部で22種類ある。自分のスタイルに無いものをとっても構わない。

生命力：肉体的、精神的な抵抗力を表す。さらに、気力の基準値になる。

肉体：肉体を使う行動で使う能力値。戦闘で使う機会が多い。

精神：知覚能力や知識を使う行動で使う能力値。情報収集でのメイン能力。

社会：社交性や経済力を使う行動で使う能力値。交渉や情報収集で主に使う。

特技：生命力を除く能力値とすべての技能に6つずつある。具体的に何ができるのかをあらわす。判定には能力値や特技のレベルを用いる。

代用：肉体、精神、社会で、指定された特技が無い場合に代わりに使うことができる。1D6での判定なので注意すること。

起承転結：起は話のオープニング。承は情報収集やストーリーの展開がある場面。転は戦闘や説得行動など。結はエンディング。

瞬間：1秒程度。瞬間行動は防御や補助行動など。何度でも行える。

ラウンド：約1分。ラウンド行動は「承」であれば何度でも行える。

ターン：約5分。ターン行動は戦闘中には行えない。

シーン：話の大まかな区切り。「承」では時間割表で管理することが多い。

先鋒：一般人やザコ敵。障害点1点で1体召還できる。負傷・傷心を使えない。

中堅：強めのNPCや敵。障害点3点で1体召還できる。PCと同程度の実力。

大将：重要人物やボス敵。PCより強い。文字通り最後の敵となるモノ。

実はそこにいた：その場にはいないはずの人も、成功すると登場できる。登場判定。友人経験点を使ってもいいので、意外と成功しやすい。

抵抗：術などに耐える行為。生命力で判定する。

回避：格闘や射撃などの攻撃を「よけ」る。肉体の運動で判定する。

受け：格闘などの攻撃を受け流す(または受け止める)。肉体の格闘で判定する。

障害点：マスター側に与えられるポイント。敵の召還、敵の能力値・技能や達成値の強化に使える。1時間ごとに増えるので、無駄な雑談はしにくくなる。

TRPG：テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム。複数人数で遊ぶので、参加者同士の協力が不可欠なゲームである。

プレイヤー：遊ぶ人のうち、マスター以外を特にこう呼ぶ。このゲームでは特に「生徒プレイヤー」と呼ぶこともある。

キャラクター：ゲーム世界内に登場する人物たちのこと。PC、NPCを含む。

マスター：卓管理責任者。ルール判定やNPCの管理、ストーリー進行などが主な役割。このゲームでは特に「担任」と呼ぶこともある。

PC：プレイヤー・キャラクター。プレイヤーが使う登場人物。いわゆる主人公。

NPC：ノン・プレイヤー・キャラクター。マスターが扱う登場人物。敵や味方を含むが、敵は障害点を使わないと出すことができない。