



悪霊退治TRPG

ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

作 加藤浩平・保田琳

表紙絵 逢魔刻壱

悪霊退治TRPG

ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

目次

ゲームの概要	3	セッションパート	31
世界観	4	セッション	32
キャラクターパート	7	シーン	34
PC作成	8	心霊スポット	36
タイプ選択	10	アクシデント	37
主力	11	情報開示	38
必殺	12	探索	39
支援	13	戦闘	40
タグ	20	後日談	44
所持品	25	ゲームマスターパート	45
コマンド	26	マスタリング	46
名前	27	GMのセッション	47
PC紹介	28	GM向け世界観	48
リプレイ	30	NPC	50
		悪霊	52
		遺物	60
		シナリオ	65
		潰えた刃	68
		キャラクターシート	76
		あとがき	88

プレイ環境：90分、3~7人
対象：11歳以上で現代ファンタジーが好きな人

悪霊退治TRPG

ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

現代に目覚めた悪霊から、
人々の魂を守ることが目的の協力ゲームです。
TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）の
一種で、現代ファンタジーを舞台としています。
超能力者やヒーロー、魔術師、吸血鬼、拳法の達人と
いった超人となって悪霊を倒します。

TRPGとは？

ひとつのテーブルを囲み、参加者同士で会話のやり取り（コミュニケーション）を楽しんだり、困難に立ち向かったりして、一緒に自分たちの物語を作り上げるゲームです。

司会進行役をするGM（ゲームマスター）と、ゲームの主役、PC（プレイヤーキャラクター）を演じるプレイヤーに分かれて遊びます。

TRPGには「勝ち負け」はなく、「参加者全員がどれだけその物語を楽しめたのか」が大切になります。

ゲームの目的

PCとなるソウルキーパーの目的は、現代に目覚めた悪霊（ファントム）を倒し、人々の魂を守ることです。

しかし、それはPCの目的であってGMやプレイヤーである参加者がゲームをする理由ではありません。

参加者はその冒険の失敗成功に関わらず、そのゲームの物語を皆で楽しみましょう。

ゲームの概要

- ① PC作成 (20分)：ゲームの主人公 (PC) をつくります。▶ p.8
- ② PC紹介 (10分)：PC を見せ合って質問し、共通の経験を決めます。▶ p.28
- ③ セッション (60分)：PC たちの悪霊退治の物語を始めます。▶ p.32

・キャラクターシート

プレイヤー人数分



・6面体サイコロ

プレイヤー人数

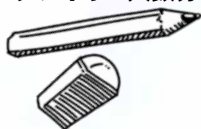
×3~5



・筆記用具

(鉛筆と消しゴム)

プレイヤー人数分



・ルールブック

全員分



ルールブックは公式サイトからダウンロードできます。

※パソコンを使わない対面セッションにおける準備となります。

準備

用語説明

キャラクター：ゲームの登場人物（動物、モンスターなど含む）のこと。

PC：プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーが操作する主人公のこと。

NPC：ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが操作する存在のこと。

ゲームマスター：略称はGM。ゲームの司会進行・審判役をする参加者。

セッション：TRPGを遊ぶ活動のこと。

ダイス：6面体サイコロのこと。

[x] D：ダイスを [x] 個振ること。2Dなら2個のダイスを振ります。

プレイヤー：略称はPL。ゲームの参加者。便宜上、GMとは区別します。

GMのできること

- ・セッション中は、ルールブックよりもGMの決めたことが優先されます。
- ・より楽しくなるなら、GMはルールやシナリオを変更・調整してもかまいません。
- ・ルールブックに書かれていないことがあったら、GMが決めてください。

世界観

ソウルキーパーズ

ソウルキーパーの所属する組織。
世界中で起こる悪霊絡みの事件を
解決します。

現代異能物

現代社会が舞台で、悪霊や魂など
超常存在が認知されています。

現代異能バトルに出てくる者たちが
いるような世界観です。



ソウルキーパー

異能を使い悪霊退治する資格です。
その活躍は一般メディアでも報道され、
人々に親しまれています。

悪霊退治できるほどの異能をもつ
者は皆、ソウルキーパーの資格取得、
悪霊退治への協力を義務付けられて
います。

異能

先天性、後天性問わず超常現象を
生む力を総じて異能と呼びます。

千人にひとりの割合で異能持ちはい
ますが、個々人で能力や強さは異な
ります。ソウルキーパーの異能の強さ
は異能持ちの中でトップレベルです。

SK (ソウルキーパーズ) 事務所

ソウルキーパーが悪霊退治の依頼を受ける場所です。
市役所や教会、寺などソウルキーパーズに所属する
団体がそのまま窓口となっているケースもあります。

そのため、SK事務所は全国に存在し、危険な悪霊
が発生した時は速やかにソウルキーパーへ連絡がいく
よう連絡網が敷かれています。

魂 (ソウル)

生物の生命や精神の原動力です。肉体という器で守られていますが、死ぬと魂は外へ出て、霊となります。

霊 (ゴースト)

肉体の中にいない魂です。異能持ちであれば認識し、意思疎通できます。悪い感情に支配された霊を悪霊と呼びます。

悪霊 (ファントム)

人に害を加える危険な霊です。悪霊は生物の魂を喰らい、成長します。魂の失った肉体は抜殻となります。悪霊は倒されると食らった魂を解放して遺物となります。狩り場となる心霊スポットをつくりだし、魂を取り込もうとする悪霊が多いです。

社会と悪霊

悪霊に関わる事件が発生すると、警察ではなくソウルキーパーズが事件を解決します。

悪霊の事件は報道されますが、中には陰謀論としてその実在を疑う者もいます。

心霊スポット

強力な霊や悪霊が怪奇現象を生む空間です。

心霊スポット内では一般人も霊を見たり触れたりできます。

抜殻 (ソウルレス)

悪霊に魂を食われた犠牲者です。魂を失った生物は無気力状態となり、思考が停止します。魂が肉体に戻ると復活します。

遺物 (レリック)

悪霊が残す強力で危険な物品です。ソウルキーパーズで保管されます。



霊の発生

霊の発生は主に2種類あります。

ひとつ目は生物に宿る魂の分離です。肉体の死や幽体離脱で起きます。

ふたつ目は伝説や噂といった概念から生まれます。こちらは古くは精霊や神、妖などと言われました。

一般人の視点

一般人でも、霊や異能持ち、怪異がいることを認識しています。

悪霊退治の様子が一般メディアで報道されていますが、災害や犯罪のように、関わったことがない者は他人事のように受け取ります。

怪異

この世には人ならざる者、怪異が存在します(悪霊とは別です)。怪異はひっそりと生きています。

怪異が現代社会に住まうには、社会常識の獲得と人間に変身できる『人化認定証』が必要です。

人間に変身すると、吸血鬼や亜人は人外特徴がない人の姿、竜や異形の怪異は精神年齢に応じた背格好となります。

悪霊の等級

悪霊は、その危険度からB・A・Sの3等級に分かれています。

B 肉体の外にある霊状態の魂しか狙えないザコ悪霊。ソウルキーパーならひとりで対処でき、報奨金は数万。

A 心霊スポットを生み出せる力を持つボス悪霊。ソウルキーパー複数人で対処し、報奨金は数百万を超えます。

S 天災並の強大な力を撒き散らす悪霊。対処には危険な遺物の使用が許可され、報奨金は億を超えるそうです。

SK (ソウルキーパーズ) 協会

霊魂保護、悪霊退治、遺物保管を目的に政府、協会、寺、神社、軍、民間協力会社などで構成された相互協力組織です。

SK 協会は世界各地にあり、日本 SK 協会には京都に本部があります。SK 協会に所属する団体が各地の事務所として機能します。

悪霊退治で出た遺物に報奨金も出します。





#7



PC作成

プレイヤーキャラクター（PC）を作成します。
プレイヤーは、キャラクターの作成手順に従ってPCを作り上げます。
自分だけのPCをつくるのは、TRPGならではの楽しみといえるでしょう。
どんなPCを作ろうか思いつかなくても、サイコロが作成を手伝ってくれます。

キャラクターの作成手順

1 **タイプ選択**：キャラクターシートを1タイプ選びます。 ▶10-13

2～5まで記入済みのサンプルキャラクターを選んでもかまいません。 ▶14-19

2 **タグ**：キャラクターの要素を決めます。異能は2つ決めます。 ▶20-23

異能・性別・年齢・戦う理由・日常生活・性格 AB・特徴 AB を埋めます。

4 **所持品**：悪霊退治中に持ち歩いている物を書きます。 ▶24

ソウルキーパー許可証・スマートフォン・魂のお守りは初期装備品です。

5 **コマンド**：どんな技か書きます。技名は無記入でもかまいません。 ▶25

6 **プレイヤー名、キャラクター名**：それぞれに名前を書きます。 ▶26

7 **完成**：余った時間はイラストやメモを書いてかまいません。

PCが完成したら、PC紹介（p.28）をして、セッションへ移ります。 ▶27

自由につくる

こだわりのキャラクターをつくりたいという願望があるなら、
タグ、所持品、名前を好きに決められます。

他の人と一緒に遊ぶことを踏まえた上で、愛着の持てるようなキャラクターにしましょう。

キャラクターシートの見方

The image shows a character sheet for a game called 'Soul Keepers'. The character is named '見方 太郎' (Mikata Taro). The sheet includes sections for 'Main' (with stats like HP, MP, and various skills), 'Tags' (listing attributes like gender and age), 'Soul' (with a gauge from 1 to 5), 'Commands' (listing 'ダブルアタック', 'スマッシュ', 'パリア', and 'その他の行動'), and 'Inventory' (listing items like '魔法の杖' and '魔法の杖'). There are also sections for 'Encountered Characters' and 'Inventory Rank'.

タイプ：キャラクターの戦闘タイプ。

プレイヤーの名前：プレイヤー名の欄。

キャラクターの名前：名前を書く欄。

タグ：キャラクターの要素を書く欄。

ソウル：PCの生命力。ソウルが0に減ると、[戦闘不能]になる。ソウルの最大値と初期値は5。

出会ったキャラクターたち：セッションで知り合ったPCやNPCの名前やメモを書く欄。

遺物制御ランク：遺物を安全に持てるランクの合計値。初期値は1。超えると危険な状態になる。

所持品：所持している物を書く欄。

コマンド：タイプに応じた行動リスト。3つの技とその他の行動を戦闘中はひとつ選択する。説明の空欄には技の要素を、下の空欄は技名を記入する。

ソウル

ソウルは戦闘の大事なりソースです。ソウルが0になると、悪霊と戦えなくなります。セッション時のPCのソウルは初期値と最大値が5です。PCのソウルが0になり悪霊を倒せず戦闘終了すると、^{ソウルレス}抜殻となります。魂のない無気力状態、^{ソウルレス}抜殻となったキャラクターはPCでいられません！

タイプ選択

タイプには「主力」「必殺」「支援」の3種類があります。最初にどのキャラクターシートを使うか選びます。バランス良く編成するのが大切です。

主力

全ての場面で活躍する存在

特徴

攻守のバランスが取れています。《ダブルアタック》で通常攻撃が倍の威力を誇ります。

支援

特徴

3人以上の編成の時に真価を發揮。《ヒーリング》は味方を癒し戦闘へ復帰させます。

特徴

《チャージ》して《スペシャル》を準備し、敵の放つ必殺技に対抗しましょう。

連携して戦う
戦闘の花形



無敵速攻TRPG
バトルキーパー
SOUL KEEPERS
キャラクターシート
プレイヤーの名前
キャラクターの名前
……ゆまて

戦闘時のコマンド

ダブルアタック

強力な通常攻撃を行う技です。
敵ひとりにサイコロ2個分のダメージ
を与えます。

バリア

自分と味方を両方守る技です。
コマンド時に味方ひとりを指定します。
自分と味方ひとりの受けるダメージを
1点軽減し、状態異常を防ぎます。

スマッシュ

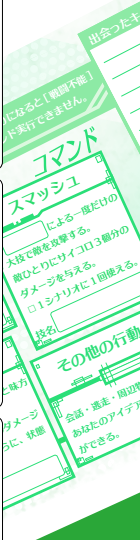
1度だけ使える大技です。
敵ひとりにサイコロ3個分のダメージ
を与えます。ただし、このコマンドは
1戦闘に1回だけしか使えません。

活躍のポイント

《ダブルアタック》で通常攻撃が
2倍ダメージ出せるのが「主力」
の強みです。

① 戦闘に1回だけしか使えない
《スマッシュ》はここぞという時
にだけつかいましょう。

反撃を受けそうな時やブレイクで
きなさそうな時は《バリア》で被
害を最小限に抑えられます。





戦闘時のコマンド

アタック

通常攻撃を行う技です。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与えます。

チャージ

力を溜めて準備する技です。
自分を「チャージ」状態にします。
「チャージ」は消費されるか、
戦闘終了するまで続きます。

スペシャル

溜めた力で必殺技を放つ技です。
「チャージ」を消費することで、
敵ひとりにサイコロ5個分の
ダメージを与えます。

活躍のポイント

敵が大技を放つ時は大きな隙を生み、
致命傷を与えるチャンスです。
そこですかさず《スペシャル》を
放って5倍ダメージを与えます！
そのためには常に《チャージ》を
して準備しておきましょう。
それ以外の時は《アタック》して
温存するのがよいでしょう。



活躍のポイント

普段は《アタック》してダメージ量を底上げします。

味方の総攻撃に合わせて《サポート》を放つことで、出目の低いダメージを2コまでひっくり返して高くします。味方のソウルが減っていて危険な時は《ヒーリング》をしましょう。

戦闘時のコマンド

アタック

通常攻撃を行う技です。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与えます。

ヒーリング

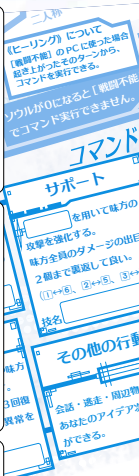
傷ついた心身を癒やす技です。
コマンド時に味方ひとりを指定します。
味方ひとりのソウルを3回復します。
さらに、状態異常をすべて治します。

サポート

味方の攻撃を補助する技です。
味方全員のダメージダイスの出目を2個まで裏返せます。

(① ↔ ⑥、② ↔ ⑤、③ ↔ ④)

悪魔道治TRPG
ソウルキーパーズ
SOUL KEEPERS
キャラクターシート
キャラクターの名前
イラストやメモ



主力

異能A

霊気

異能B

氷

タグ

身体

男性

年齢

17歳

戦う理由

家業

日常生活

学校生活

性格A

優しい

性格B

裏表がある

一人称

二人称

特徴A

剣技

特徴B

守護霊

口調

イラストやメモ

ご先祖様の守護霊と悪霊退治をする跡取り。氷で刃をつくる。



キャラクターの名前

会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

ダブルアタック

剣技 で敵を攻撃する。

敵ひとりにサイコロ2個分のダメージを与える。

技名

スマッシュ

守護霊 による一度だけの
大技で敵を攻撃する。

敵ひとりにサイコロ3個分のダメージを与える。

1シナリオに1回使える。

技名

バリア

氷 の盾で自分と味方ひとりを両方守る。

自分と味方ひとりのダメージを1点減らす。さらに、状態異常を防ぐ。

技名

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

伝家の宝刀カンツバキ

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)

いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。

遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



悪霊退治TRPG

ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

キャラクターシート

プレイヤーの名前 _____

主カ

異能A

光

異能B

電気

タグ

身体

アンドロイド

年齢

5歳
(外見16歳)

戦う理由

命令

日常生活

悪霊警戒

性格A

責任感

性格B

冷たい

一人称
二人称

特徴A

我慢強い

特徴B

実験体

口調



キャラクターの名前

イラストやメモ

人の心を持つ対悪霊人型汎用兵器。

悪霊専門でパトロールをする。

会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

ダブルアタック

光 で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ2個分のダメージを与える。

技名 レーザー砲

スマッシュ

アンドロイド による一度だけの
大技で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ3個分の
ダメージを与える。
□1シナリオに1回使える。

技名 殲滅モード起動

バリア

電気 の盾で自分と味方
ひとりを両方守る。
自分と味方ひとりのダメージ
を1点減らす。さらに、状態
異常を防ぐ。

技名 電磁バリア

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証
一般人変装用の服

遺物:魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になった
ひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



必殺

異能A

火

異能B

超人

タグ

身体

かわいい女性

年齢

14歳

戦う理由

友人

日常生活

学校生活

性格A

活発

性格B

おせっかい

一人称

二人称

特徴A

超健康体

特徴B

赤髪

口調

イラストやメモ

神秘のステッキと合言葉で、魔法少女に変身する。



出会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。



[チャージ]

コマンド

アタック

ステッキで敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名 **ハートステッキ**

スペシャル

火の必殺技を放つ。
[チャージ]を消費することで敵ひとりにサイコロ5個分のダメージを与える。

技名 **ハートフレイム**

チャージ

超人の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。
自分に[チャージ]する。
[チャージ]は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名 **魔法少女変身**

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

神秘のステッキ、コスチューム

遺物:魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



必殺

タグ

異能A

血

異能B

変身

身体

怪異

年齢

108歳

日常生活

貴族生活

性格A

誇り高い

性格B

寂しがり屋

戦う理由

償い

特徴A

カリスマ

特徴B

吸血鬼

口調

一人称

二人称

イラストやメモ

66の異なる姿をもつ吸血鬼。
血の代わりに牛乳を飲む。



キャラクターの名前

会ったキャラクターたち

Blank lines for character names.

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。



[チャージ]

コマンド

アタック

血 で敵を攻撃する。

敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名

スペシャル

変身 の必殺技を放つ。

[チャージ] を消費することで敵ひとりにサイコロ5個分のダメージを与える。

技名

チャージ

吸血鬼 の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。

自分に [チャージ] する。

[チャージ] は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

牛乳パック (血の代わり)

遺物:魂 (たましい)のお守り (ランク1)

いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。

□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



支援

異能A

闇

異能B
念動

タグ

身体

男性

年齢

36歳

日常生活

軍人

性格A

親切

性格B

苦勞人

戦う理由

生命維持

特徴A

策士

特徴B

眼鏡

一人称
二人称

《ヒーリング》について
【戦闘不能】のPCに使った場合
起き上がったそのターンから、
コマンドを実行できる。

ソウルが0になると【戦闘不能】
でコマンド実行できません。



会ったキャラクターたち

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

アタック

策士 で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分の
ダメージを与える。

技名 孔明の罠

サポート

重力 を用いて味方の
攻撃を強化する。
味方全員のダメージの出目を
2個まで裏返して良い。
(1)↔(6)、(2)↔(5)、(3)↔(4)

技名 グラビティボール

ヒーリング

闇 の力で自分や味方
傷つけられた心体を治す。
味方ひとりのソウルを3回復
する。さらに、状態異常を
すべて治す。

技名 ダークネスキュア

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証
軍服、拳銃

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の【戦闘不能】になった
ひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS
キャラクターシート

プレイヤーの名前 _____

キャラクターの名前

イラストやメモ

風の魔法を得意とする魔女。
最近ひとり暮らしを始めた。



タグ

異能A

具現

異能B

風

身体

女性

年齢

20歳

戦う理由

正義

日常生活

魔術師

性格A

気さく

性格B

世間知らず

一人称

二人称

特徴A

西洋魔術

特徴B

ミステリアス

《ヒーリング》について

【戦闘不能】のPCに使った場合
起き上がったそのターンから、
コマンドを実行できる。

会ったキャラクターたち

ソウルが0になると【戦闘不能】
でコマンド実行できません。

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

アタック

風 で敵を攻撃する。

敵ひとりにサイコロ1個分の
ダメージを与える。

技名 ウィンドカッター

サポート

具現 を用いて味方の
攻撃を強化する。

味方全員のダメージの出目を
2個まで裏返して良い。

(1)↔(6)、(2)↔(5)、(3)↔(4)

技名 マイワールド

ヒーリング

西洋魔術 の力で自分や味方
傷つけられた心体を治す。

味方ひとりのソウルを3回復
する。さらに、状態異常を
すべて治す。

技名 ウィッチヒール

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

魔女のホウキ

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)

いつでも自分以外の【戦闘不能】になった
ひとりのソウルを1点回復します。

□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



タグ

タグとはキャラクターの要素を単語化したものです。
 複数のタグが合わさることで、そのキャラクターがどんな存在なのか、他の人にもわかりやすく見せられます。
 細かな設定を付けたいときは、メモに補足してあげましょう。
 異能だけ、同じ表を2回使うことに気をつけてください。



戦う理由 **家業**
 日常生活 **学校生活**
 性格 **優しい・裏表がある**
 年齢 **17歳**
 身体 **男性**
 異能 **霊気・水**
 特徴 **剣技・守護霊**

ロール・オア・チョイス

表にあるものはサイコロを振って決めても、選んでもかまいません。
 どうするか思いつかない時は、まずサイコロを振って判断しましょう。
 もし、結果が気に入らないなら自分で選び直すか自作します。

タグの自作

GMの許可があれば、タグにないものを自作（例：異能／砂など）できます。

調べてみよう

分からない単語があった時は、その意味がなにか調べてみましょう。

難しいPCとは

主人公らしからぬ設定にすればするほど、そのPCのロールプレイは難しくなります。
 皆で楽しく物語をつくることを忘れずに。

タグをサイコロで決める場合
 左上にD6とある表は、サイコロを1回振ります。
 左上にD66とある表は、サイコロを2回振って、行⇒列の順番に出目を確認します。

④ ⇒ ② の時

D66	①	②	③
①	正直	素直	大胆
②	熱血	責任感	一途
③	明るい	ブレない	クール
④	上気	気が利く	世話好き
⑤	気さく	細かい	純真
⑥	仲間思い	ロマンチスト	真面目

異能表

D66	①	②	③	④	⑤	⑥
	土	水	火	風	光	闇
①	土や砂、石を生成して操作する異能	水を生成して自在に操作する異能	火を生成して形状や勢いを操る異能	突風や竜巻、風をまとめて飛行する異能	光源や光線、白光を生成し操作する異能	不可視の黒を生成し操作する異能
	鎖	夢	血	煙	毒	影
②	鎖を生成して自在に操作する異能	思い通りの夢や記憶を夢に思わせる異能	血液の硬度や形を自在に操る異能	煙を作成して自在に操作する異能	毒を生成して自在に操作する異能	影を立体化し操作する異能
	音波	電気	超人	金属	植物	昆虫
③	超音波や衝撃波も出せる音を操る異能	電気を生成し電や磁場をつくる異能	常人を超えた運動能力を発揮する異能	鉄、金銀などを生成し操作する異能	植物を生成し自在に操作する異能	周囲の昆虫を支配し操作する異能
	念動	停止	爆発	分解	転移	収納
④	物体を念じて動かす異能	物体を動かす力や時を止める異能	物体を爆発させる異能	物体の結合を解き、最終的に無へ変える異能	物体を別の所へ瞬間移動させる異能	物体を異次元へ収納したり取り出ししたりする異能
	幻覚	天候	結界	複製	精神	変身
⑤	五感を狂わせ、あるように思わせる異能	周辺の天候を操作する異能	人払いの空間や不可視の壁をつくる異能	偽物や分身を生み出す異能	精神に干渉、操作する異能	自分を別の姿に変える異能
	錬成	凍結	領域	活力	霊気	達人
⑥	熟知する物体や機械を生成する異能	空気中の水分や物体を凍らせる異能	自らを主とした疑似的な心霊スポットを展開する異能	肉体が秘める生命エネルギーを操る異能	霊や魂に直接干渉、操作する異能	異能レベルに達した技術を習得し、何の達人が決める

異能は2つ決めます。同じ異能が出た場合は振り直しましょう。

表はあくまで記入例です。タグは自作してもかまいません。

身体表 (通常は人間です)

D66	1	2	3	4	5	6
1	女性	男性	女性	男性	女性	男性
2	女性	男性	男性	女性	男性	女性
3	男性	女性	無性	男性	女性	男性
4	女性	男性	女性	両性	男性	女性
5	男性	女性	男性	女性	アンドロイド	男性
6	女性	男性	女性	男性	女性	怪異※

年齢表

D6	1	2	3	4	5	6
年齢幅	12～15歳	15歳～	～17歳	18歳～	20歳～	??歳
年齢層	中学生	高校生	未成年	成人	大人	不明

戦う理由表

D66	1	2	3	4	5	6
1	モテたい 悪霊を飒爽と倒すとかかなりモテるため。	最強 悪霊退治して一番強くなるため。	解明 悪霊のメカニズムを解き明かすため。	競争 悪霊退治するライバルに勝ちたいため。	憧れ 悪霊退治する憧れの存在になるため。	自分探し 悪霊を倒し、自分の道を見つけるため。
2	復讐 知人を抜殻にした悪霊を倒すため。	償い 悪霊事件の罪滅ぼしをするため。	後悔 悪霊による悲劇を繰り返さないため。	解呪 悪霊の呪いを解く方法を見つけるため。	捜索 悪霊絡みの行方不明者を探すため。	恩赦 釈放の条件が悪霊退治だから。
3	正義感 悪い悪霊を倒し、自分の正義を貫くため。	信条 悪霊退治することを固く誓ったから。	生きがい 悪霊退治こそが自らを証明するから。	慈愛 悪霊の苦しみを解き放ってあげるため。	お人好し 危険な悪霊を見逃せないから。	奉仕精神 人々の幸福のために悪霊が邪魔だから。
4	隣人 悪霊たちから地域の人を守るため。	仲間 一緒に戦う仲間を守りたいため。	家族 家で待っている家族の元へ帰るため。	命令 悪霊退治を上司から命令されたから。	友人 友人を悪霊の犠牲者にさせないため。	大義 悪霊退治は国家のために繋がるから。
5	成果 悪霊退治で成果がでると嬉しいから。	笑顔 悪霊退治して笑顔を取り戻したいから。	名声 悪霊退治で自分の名が売れるから。	守護者 悪霊に脅かされた人々の魂を守るため。	快感 悪霊退治するのは気持ちいいから。	金 悪霊退治は国から報奨金がでるから。
6	救世主 悪霊退治して世界を救う存在だから。	日常 悪霊退治するのは当然のことだから。	家業 悪霊退治を生業とする家の者だから。	生命維持 悪霊退治が生き長らえるから。	自己防衛 悪霊が自分を襲おうと寄ってくるから。	しかたなく 悪霊退治するしか他に仕事がないから。

日常生活表

D66	①	②	③	④	⑤	⑥
①	学校生活	飲食経営	貴族生活	放浪生活	下宿生活	スローライフ
	普段は学校に通って生活している	普段は飲食店を営んでいる	普段は選ばれし者として過ごしている	普段は定住せずに旅をしている	普段は宿を借りて過ごしている	普段は農業や悠々適に暮らしている
②	悪霊警戒	悪霊退治	霊魂ケア	霊魂保護	遺物調査	遺物管理
	普段は悪霊が発生しないか見回る	普段から悪霊退治している	普段は魂の手当てをしている	普段は悪霊から人々の魂を守っている	普段は悪霊の遺物を調べている	普段は遺物を悪霊から守っている
③	巫女/神主	僧侶	シスター/神父	牧師	占い師	魔術師
	宗教行事を執り行う神職者	宗教的修行や布教に従事する	教会の教えを守る聖職者	宗教的な指導や礼拝を行う	街角の占いで生活している	魔術の研究を重ねている
④	会社員	自営業	接客業	公務員	専門職	研究者
	企業で働く従業員	自ら事業を営む個人事業主	お客様にサービスを提供する業務	政府機関や自治体で働く職員	特定の専門知識を持つ職業	新たな知識を発見し、研究する人
⑤	芸能人	アスリート	アーティスト	配信者	探偵	記者
	芸能活動を行っているエンターテイナー	スポーツ競技に参加する選手	芸術的表現を行う創造的な人	インターネットでコンテンツを配信する人	調査や証拠収集を行う調査員	ニュースや情報を取材・報道する
⑥	師範	警官	軍人	メイド/執事	主婦/主夫	無職
	学校や道場で教える教師	治安維持や犯罪を取締る法執行者	軍隊で国家の安全を守る任務を担う人	家事やお世話をする使用人	家庭を管理し、家族の世話をする人	現在の職業がない人

※怪異のPCについて

怪異をPCとして遊ぶ場合、以下のことに注意してください。

- ・〈特徴B〉に怪異の種類を書きます。
- ・所持品に『人化認定証』を書きます。
- ・人間（少なくとも味方PC）に協力的です。

社会に溶け込めない習性は代替案を用意します。

例えば、吸血鬼は人の血を吸われますが、牛乳やトマトジュースでも代用できる設定にしましょう。



性格A表

D66	1	2	3	4	5	6
1	正直	素直	大胆	豪快	活発	誇り高い
2	熱血	責任感	一途	粋	几帳面	大人しい
3	明るい	ブレない	クール	ひょうきん	慎重	優しい
4	上品	気が利く	世話好き	個性的	親切	儉約家
5	気さく	細かい	純真	柔軟	自信满满	計算高い
6	仲間思い	ロマンチスト	真面目	おおらか	賢い	ストイック

性格B表

D66	1	2	3	4	5	6
1	無神経	優柔不断	大雑把	やんちゃ	せっかち	ごうまん
2	大げさ	苦勞人	執着	見栄っ張り	神経質	内気
3	能天気	わがまま	冷たい	いたずら者	臆病	自信がない
4	高飛車	自己犠牲	お節介	変な人	強引	ケチ
5	寂しがり屋	口うるさい	世間知らず	弱腰	生意気	腹黒い
6	裏表がある	夢見がち	頑固	なまけ者	小賢しい	厳しい

特徴A表

D66	1	2	3	4	5	6
1	秀才	俊敏	力持ち	柔軟	超健康体	我慢強い
2	話上手	策士	共感	機転	武士道	騎士道
3	ゴマすり	情報通	幸運	魅力的	カリスマ	モテモテ
4	絵が上手	美声	鼻が利く	料理上手	器用	第六感
5	格闘技	剣技	槍技	斧技	銃技	弓技
6	西洋魔術	東洋魔術	降霊術	呪術	錬金術	忍術

特徴B表 (怪異の場合は怪異の種類を書く)

D66	1	2	3	4	5	6
1	金髪	銀髪	白髪	黒髪	青髪	赤髪
2	ヒーロー	ベテラン	アルビノ	オッドアイ	傷跡	刻印
3	メガネ	眼帯	サングラス	帽子	マスク	車椅子
4	制服	コート	ドレス	スーツ	和装	コスプレ
5	魔眼	獣耳	角	牙	ウロコ	尻尾
6	前世の記憶	実験体	不老長寿	性転換	義手/義足	守護霊

※怪異の場合、特徴Bにはどんな存在か記入(吸血鬼、人狼、猫又、妖狐、竜、つくも神など)し、所持品に“人化認定証”を持ちます。

所持品

悪霊退治に役立つ品物や遺物を記入します。
キャラクターとして持ち歩いてもおかしくないものを書きましょう。



ソウルキーパー身分証

※初期装備品です。

あなたがソウルキーパーと示す身分証です。異能の使用や武器の所持、市民への捜査協力要請ができます。

SK 協会が交付する身分証です。各々の魂の波長と結びされており身分証の偽装は困難です。悪用は厳禁です。

スマートフォン

※初期装備品です。

あなたは電波の届く場所であれば、電話や連絡、ネット通信が可能です。また、電卓やライトなども使えます。

パソコンの機能を備えた多機能携帯電話です。

身分証を兼ねた SK 協会の支給品のスマホもあります。

武器

※武器の名称を記入します。

あなたの悪霊退治用武器です。ソウルキーパー身分証を持たずにいると、銃刀法違反の疑いで逮捕されます。

刀や剣、銃といった殺傷力の高い武器です。

ソウルキーパーは悪霊退治にだけ使用が許可されます。

名刺

渡した相手に自分の名前や職業、連絡先を教えます。

ソウルキーパーで生計を立てている社会人は自分の名刺を用意して、名刺交換をします。

名刺交換しておく、悪霊絡みの事件に巻き込まれた時に指名されやすくなります。

※霊宝具

あなたは一般人ですが、霊宝具の契約者となって異能の力を得ました。

霊宝具はあなたにしか扱えません。形状、名称は異能に合わせて自由に決めてください。変身アイテムや魔剣などがこれにあたります。

※人化認定証

あなたは人間の姿となって、人間社会で暮らせる怪異です。いつでも元の姿へ戻れます。

人間社会で暮らせる怪異に渡される身分証です。

個々の魂の形に見合う衣服をまとった人間へと姿を変えます。

その他の品物

※品物の名称を記入します。

あなたが普段持ち歩いている品物です。

花でも封印された遺物でも、それがなんであるかは自由ですが、データの効果はありません。

魂のお守り

ランク



形見の品



■効果

自分以外の [戦闘不能] になったひとりのソウルを1点回復します。

この遺物は複数所持できません。

■説明

お焚き上げされなかったお守りや遺品が、所有者を守る遺物と化したものです。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、その中に込められている大切な記憶がまるで自分のことのように思えてしまいます。

遺物について

魂のお守りはソウルキーパーになった者へ最初に渡される比較的 안전한 遺物です。

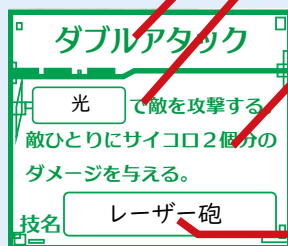
所持する遺物の合計が遺物制御ランク以下なら、危険な状態になりません。

遺物は1シナリオに1回、効果を発揮します。

コマンド



戦闘中、1手番に1回できる技をコマンドと呼びます。
コマンドはタイプ別で異なり、キャラクターごとに固有の技を持ちます。
そのキャラクターのイメージに合わせて空欄を埋めましょう。
説明の空欄には、タグや所持品などを記入するといいでしょう。
技名は、思いつかなければ無記入でもかまいません。



コマンド名：コマンドの一般的な名称。

説明：技についての説明。
空欄は技の要素などを必ず記入する。
技を演出する時に役立つ。

効果：戦闘に使うコマンドの効果。
効果はその手番にしか発揮しない。
ソウルの減少をダメージと呼ぶ。
複数個のサイコロの出目は合計する。

技名：そのキャラクター固有の技の名前。
思いつかなければ、無記入でもよい。

同じコマンド、異なる技

同じコマンドでも、キャラクターごとに技の要素は違います。
自分のPCに合う演出をしましょう。

アタックの例

対霊弾を装填した銃で悪霊を撃つ。



銃技

技名：対霊拳銃

火炎は竜の頭となって悪霊を穿つ！



火

技名：ドラゴンファイア

名前表

プレイヤーの名前には、自分の名前やハンドルネームを書きます。
 キャラクターの名前には、PCの名前を考えて名付けします。
 思いつかない時は、出身国別の名前表から選びましょう。

名前表 (日本の例)

D66	①	②	③	④	⑤	⑥
①	タロウ/ ハナコ	ミノル/ カズコ	キヨシ/ サチコ	マサシ/ ヨウコ	ススム/ サクラ	シゲル/ スズ
②	アキラ/ レイ	ナオミ/ シズク	ツカサ/ カオル	ケイ/ ミサト	ガク/ エガオ	ショウ/ リク
③	トモヤ/ メイ	シュン/ ユイ	ユウキ/ ネネ	レン/ クルミ	ミナト/ マイ	ヨウタ/ ミカ
④	トラスケ/ サヨ	ヨシヒサ/ キヨ	ゴンバイ/ ウメ	サスケ/ チヒロ	ミツヒデ/ オイチ	サブロウ/ カゼノ
⑤	タイヨウ/ カグヤ	オオゾラ/ ウミネ	ナイト/ メガミ	シュウト/ キュウト	エイユウ/ ミオン	ケンヤ/ ヒメ
⑥	グレン/ ホムラ	コハク/ サンゴ	キョウ/ シカバネ	リュウガ/ キリン	コウテイ/ ジョテイ	ソウ/ ルキ



名前表 (海外：ヨーロッパ・アメリカの例)

D6	①	②	③	④	⑤	⑥
イギリス 北米	ピーター /サラ	ジャック/ アビゲイル	オリバー/ シャーロット	マイケル/ ジェニファー	アルバート /アシュリー	ハリー/ クロエ
フランス カナダ	ガブリエル /ルイズ	トム/ レナ	リュカ/ カミーユ	アダム/ エヴァ	マチス/ アリス	ロミオ/ ジュリエット
スペイン 中・南米	ホセ/ マリア	アントニオ /カルメン	カルロス/ エレオノーラ	フランシスコ /モニカ	ダニエル/ パトリシア	ジェラルド /パネッサ
ポルトガル ブラジル	ミゲル/ ラーラ	ニコラス/ マヌエラ	ルーカス/ ベアトリス	ペドロ/ ジオヴァーナ	ダヴィ/ マルタ	リカルド/ ジュリア
ドイツ	ルカ/ ヴィクトリア	アルベルト /ハンナ	フィン /エマ	レオン /ミア	ベン/ アニカ	マクシミリア /ソフィア
イタリア	マルコ/ パオラ	ロベルト /ラウラ	バルトロ/ ダニエラ	ステファノ /アンナ	ジョバンニ /レベッカ	アンドレア /エレナ

名前表 (海外：ユーラシア・アフリカの例)

D6	①	②	③	④	⑤	⑥
中国	ハオラン/ シンイー	ツーハン/ ファリン	ハオユー/ モンファ	ズーシェン /メイメイ	チミン/ イーチュン	ジャハオ/ シュウフェン
韓国	ミンジュン /ミンジ	ハヌル/ ヘウォン	ソンヒョン /ユリ	ジョンホ/ ジナ	ヨンジェ/ ナヨン	ドンウク/ ソヨン
アフリカ (スワヒリ語)	アジャブ/ モジャ	アベバ/ ワンジーロ	オコト/ ニャンプーラ	ムワイ/ ワンジク	オモンディ/ アニヤンゴ	ピング/ アガート
インド (ヒンディー語)	ゴータム/ パドマ	カマラ/ デヴィ	ラーマ/ ミーナ	チャンドラ/ カーンティ	アニル/ シャクティ	ヴィシュヌ/ ラクシュミ
イスラム (アラビア語)	マフディー /アイシャ	モハメド/ ナディア	ムスタファ /ダリア	サイード/ ナディン	ハサン/ アミラ	アリー/ ラーニア
スラブ	マクシム/ クリスチーナ	ヴィクトル /アリサ	イワン/ イリーナ	セルゲイ/ ヴァレリア	アレクセイ /オリガ	ミハイル/ アナスタシア

注意
 もし、PCの名前を知っている人物の名前にしたい時は、そのまま使わず一文字変えるなど似た名前にしましょう。

PC 紹介

PC を紹介し合って、どんな関係なのか話し合います。
一緒にセッションする PC を、「出会ったキャラクターたち」に書きましょう。



PC の見せ合いタイム

GM は自分の PC について質問に答えるプレイヤーを順番に指名します。指名された PC のキャラクターシートを皆で眺めましょう。タグなどから、どんなキャラクターなのか想像できると思います。指名された PC のプレイヤーに気になった点を質問しましょう。プレイヤー本人はその場で思いついたことや考えていないことを正直に伝えてかまいません。2~3問答えたら、締めに入ってプレイヤー本人からその PC について補足しましょう。

思いつかない時の質問表

D6	①	②	③	④	⑤	⑥
例	日常生活	外見	愛称	身長体重	趣味	好き嫌い

家業ということは、
どのぐらい前から
続く家なんですか？

仲間からの
愛称は何？

好きな色は？

刀は竹刀袋？
それとも鞘に入れて
持ち歩いている？

PC の共通経験

PC 質問タイムが終わったら、今度は PC 同士の経験を決めます。

D66 の共通経験表を振って、そのから話し合っってひとつ決めるか、自分たちでどんな経験をしたか話し合います。

全員終わったら、セッション (p.32) へと移行します。

共通経験表 (①②③のどれかを話し合って選びます)

D66	① ② ③	④ ⑤ ⑥
①	①君たちは同じアニメを一緒に観たことで盛り上がったことがある。 ②君たちは悪霊に憑かれた集団を協力して助けたことがある。 ③君たちは幼い頃からの知り合いで、その絆が崩れることはなかった。	①君たちは一緒に公園でピクニックを楽しんだことがある。 ②君たちは悪霊が憑依した人々を解放するため、協力して戦った。 ③君たちは互いの心の傷を癒し合い、絆を深めた。
②	①君たちは一時期、同居していたことがある。 ②君たちは悪霊がつくるメルヘン世界の心霊スポットを訪れたことがある。 ③君たちは異能の使い方について、片方から教えてもらったことがある。	①君たちはカフェでおしゃべりし、ほっこりとした時間を過ごした。 ②君たちは悪霊のテレビ出演に遭遇し、面白おかしく退治した。 ③君たちは突然の雷雨に遭い、ドロドロになったが笑い飛ばした。
③	①君たちは一緒に映画を見て、感想を一日中話し合ったことがある。 ②君たちは物騒な悪霊によって、お互いの友人を失いかけたことがある。 ③君たちは悪霊の残した遺物で片方が暴走した時に助けたことがある仲だ。	①君たちはボードゲームで熱戦を繰り広げた。 ②君たちは悪霊タクシーに乗り込んで、スリルな一夜を過ごした。 ③君たちは切ない運命に翻弄されながらも、絆を守り抜いた。
④	①君たちは一緒にご飯を食べたことがある。 ②君たちは悪霊のせいで一日中踊らされたことがある。 ③君たちは仲違いの悪霊によって戦い合い、それをきっかけに仲良くなった。	①君たちは一緒にカラオケに行き、ドキドキしながらダサイ歌を披露した。 ②君たちは悪霊のいたずらによって、お互いの服が勝手に逆さまになった。 ③君たちは奇妙なミステリーに巻き込まれ、ユーモアで謎解きをした。
⑤	①君たちは一緒に山登りをし、息をのむ景色に感動した。 ②君たちはあまりにひどい悪霊の起こした珍事件を解決したことがある。 ③君たちは悪霊のイタズラで、お互いの魂と器が入れ替わったことがある。	①君たちは共通の興味から一緒に旅行したことがある。 ②君たちは悪霊の罠にはまりながらも、団結して打ち破った。 ③君たちは人生の岐路で支え合い、未来への勇気を与え合った。
⑥	①君たちは同じ曲が好きだが、曲について別の解釈を持っている。 ②君たちは動物マニアな悪霊によって、動物に変身させられたことがある。 ③君たちは恋愛悪霊によって、無理やり両想いにさせられそうになった。	①君たちは展示会やコンサートと一緒にに行ったことがある。 ②君たちはホラー好きな悪霊による超☆恐怖体験を共有した仲だ。 ③君たちは運命的な出会いであり、お互いに強い感情を抱いている。

とある3人がPC作成とPC紹介をしています。

GM：じゃあ、PCをさっそくつくってみよう！まず、3タイプからひとつ選ぼう。2人プレイだと、主力と必殺がおすすめた。

プレイヤーA：じゃあ俺は必殺。

プレイヤーB：私は主力かな～。

GM：PCの要素は自分で決めても、表からランダムに選んでもいいよ。

プレイヤーA：ふーん、特に思いつかないからランダムで選ぼうかな。

プレイヤーB：私は全部自分で決めてやりたいキャラをするわ！

GM：じゃあ、タグから決めようか。

プレイヤーA：ほい。(コロコロ…)

[火] [変身] [男性] [未成年]

[守護者] [学校生活] [豪快]

[自己犠牲] [剣技] [不老長寿]

で不老の快男児だ！

GM：いいね。(笑)次は所持品だ。

イメージに合う物を持っておこう。

プレイヤーA：[剣技]があるから、所持品に竹刀袋に入れた刀っ。

GM：次にコマンドにタグや所持品からイメージに合うものを書こう。

プレイヤーA：《アタック》は“刀”で攻撃する「斬撃」。《チャージ》は不死鳥の[変身]で「不死鳥化」。《スペシャル》は不死鳥の[火]で

体当たりする《フェニックスダイブ》にしよう！死なばもろとも！(笑)

GM：お、超かっこいいね。(一同笑)名前はどうする？

プレイヤーA (以下、炎鳥)：自分で名付けようかな。「炎鳥 永遠」！

GM：濃いのが来たな(笑)。全員が完成したみたいだしPC紹介かな。炎鳥君のキャラクターシートを見ながら、気になる点を質問しよう。

プレイヤーB：はい。[未成年]ですが、ぶっちゃけ何歳ですか？

炎鳥：[不老長寿]だし、永遠の15歳。実年齢はヒミツ！(笑)

GM：[変身]はなんでもできる？

炎鳥：いや、不死鳥だけかな。大きさは小鳥から10m級まで変身！

GM：なるほど。あとは補足お願い。

炎鳥：炎の快男児！よろしく！(笑)

GM：次のPC紹介だ。自称天使って書いてあるけど何？(一同笑)

プレイヤーB (以下、セラ)：本当かどうかは神のみぞ知ります。(笑)

——セラへの質問や補足は省略——

GM：最後にPCの共通経験を決めよう。サイコロを振ってみて。

炎鳥：(コロコロ…) 22。この3種類から選ぶんだな。セラどうする？

セラ：③にして炎鳥が私の師匠とか。

炎鳥：OK！不老長寿っばい！(笑)



セッション

GMが司会し、プレイヤーと一緒に物語をつくることをセッションといいます。セッションのやり方は4種類ほどあり、構成は4フェイズに分かれています。

対面セッション

直接机を囲う昔ながらの遊び方です。シートの印刷や筆記用具、サイコロが必要となります。

パソコンやスマートフォンを必要としません。

テキストセッション

オンラインチャットを使う遊び方です。オンセツールを使って遊びます。

他の2~3倍の時間を必要とします。音が出ないため場所を選ばないこと、ロールプレイしやすいのがメリットです。

VRセッション

VR SNS を使う遊び方です。HMDが必要など準備面は大変ですが対面セッションに近い感覚で遊べます。

VRChatの^{カツドン}CatsUdonのほかにも、NeosVR、clusterなどで遊べます。

音声セッション

音声チャットを使う遊び方です。

最近では^{ディスコード}Discordがよく使われます。

オンセツールも併用して遊べれます。

話せる場所の確保ができれば、遠い人と手軽に遊べるのがメリットです。

オンラインセッションツール（オンセツール）とは

オンライン上でTRPGを遊ぶ時に役立つウェブツールです。

ココフォリア・ユドナリウム・TRPGスタジオ・Quoridornなどを使うことで、ダイスや数値管理などがしやすくなります。

オンラインセッションの注意

SNSなどを用いればオンライン上で気軽に見知らぬ人とセッションできますが、見知らぬ人と遊ぶ時は注意が必要です。

個人情報聞き出そうとしたり不快な発言をしたりする人は相手にせずブロックするなど、自己防衛を努めましょう。

セッションを遊ぶ前に共有すべき TRPG の約束事があります。
毎回伝えておいて損はありません。忘れずに行うといいでしょう。

TRPGの約束事（セッション前に話しておく 4 箇条）

- 1 GM の指示に従って、一緒に物語を楽しくつくりましょう。
- 2 トイレ休憩など必要な時は我慢せず、気軽に言ってください。
- 3 間違いを避けるために、GM が許可を出した後にダイスを振ります。
- 4 話したい時は、他の人の話を最後まで聞いてから話し始めましょう。

追加：テキストセッションを遊ぶ時の 3 つのテクニック

- 1 短文でテンポよくやりとりしましょう。
- 2 長文を分割して送る時は、途中文の最後に（続）と付けましょう。
- 3 ログが残るので、前後にずれてもかまわず返信しましょう。

セッションは以下のような 4 つのフェイズで構成されています。

オープニングフェイズ

主に PC が心霊スポットに向かうきっかけのシーンをする。



メインフェイズ

主に PC が心霊スポット内で、複数のシーンをこなしていく。



クライマックスフェイズ

主に心霊スポットを生んだ悪霊との戦闘と、その前後のシーンをする。



エンディングフェイズ

GM と相談して、心霊スポットから帰った PC の後日談のシーンをする。

シーン

PCが登場して、行動したり会話したりする様子をシーンと言います。
シーンは映画の1カットのように進行します。時系列に沿って物語は進みます。

シーン

最初にGMはプレイヤーにそのシーンの登場人物・場所・状況を伝える。

- ①登場人物：そのシーンに登場し、会話や行動ができるキャラクター。
- ②場所：登場人物が今いる場所。GMは途中で別の場所に移してもよい。
- ③状況：開始時の状況を話す。GMはそのシーンの目的を伝えてもよい。

登場人物が会話や行動をし、それ以外は観客となって様子を見守る。

登場人物のプレイヤー

同じシーンに登場するキャラクターと会話やプレイヤー発言ができる。場所にに応じて実際できそうな行動や異能を試みても良い。

観客のプレイヤー

プレイヤー発言ができる。登場人物が自分のPCに通話した時にPCとして会話できる。見守りつつ、ちょっと休憩タイム。

そのシーンでやるべきことを終わったら、場面転換して次のシーンへと移る。

シーン選択

選択肢や地図から、次のシーンをどれにするかGMがプレイヤーに尋ねることがあります。

マスターシーン

プレイヤーが全員観客でNPCだけ登場するシーン。悪霊の過去や黒幕の思惑などで用いられます。

途中登場

GMから宣言された時、観客だったプレイヤーのPCもシーンの途中から登場できます。

回想シーン

現在の時系列から外れた過去のシーン。基本的に、回想シーンで起きた出来事で現在までの状況は変わりません。

会話

他のPCやNPCと会話しましょう！心を通わせたり、要求を飲ませたりします。会話は、話の内容だけでなく関係性や立場、好意なども関係するでしょう。

友好

「君と私はもう友達でしょう？」

相手の心を開きたい時の交流。

■ロールプレイの指針

お互いの共通点を話題にしたり、好意を口にしたりして仲良くなろうとしましょう。

聞き込み

「悪霊についてお尋ねしたい」

情報を集める時の交流。

■ロールプレイの指針

NPCにソウルキーパー身分証を見せて信用を得た上で、事件に関係あることを尋ねましょう。

口説く

「君、かわいいね。モデルとか？」

相手の関心を引きたい時の交流。

■ロールプレイの指針

NPCが魅力を感じる部分（外見や性格、物品など）をアピールしたり、褒めたりします。

会話の仕方例

交渉

「お互いの情報を交換しませんか？」

相手から何か得たい時の交流。

■ロールプレイの指針

自分にしかメリットのない要求は受け入れられにくく、自分とNPCのお互いが得する提案をしましょう。

説得

「僕は強い。だから任せてくれないか？」

相手に言う事を聞かせたい時の交流。

■ロールプレイの指針

自分に都合の良い行動をNPCへ取らせるためには、好意や立場など相手が必要とされる理由が必要となります。

ごまかし

「それは血じゃない…ケチャップだ」

都合の悪い所を見られた時や、知ってほしくない事実を隠す時の交流。

■ロールプレイの指針

NPCに見間違いと思わせたり、類似の例を出したりして誤認させましょう。

心霊スポット

怪奇現象が起きやすい空間を心霊スポットと言います。

通常の空間と心霊スポットとの違いは以下の表で対比されています。

心霊スポットを生み出した悪霊を倒せば、悪霊ごと空間は消滅します。

また、心霊スポットではアクシデント・情報開示・探索・戦闘の4種類の特殊なシーンが発生します。p.37～43を参照してください。

空間	通常	心霊スポット
霊の視認	霊感のない常人には見えない	霊感のない常人にも見える
霊の干涉	弱い霊は人に干涉できない	弱い霊でも人に干涉できる
物理法則	現実の物理法則が適用される	物理法則が無視される
時間の概念	現実の時間が流れる	現実の時間が無視される
PCへの悪霊の影響	基本的に影響を受けない	きっかけがないと、悪霊が隠した情報を思い出せない
異能の使用	社会秩序の観点で好き勝手使えない	強力な異能は妨害を受けて力が制限される

アクシデント p.37

悪霊の畏や妨害で発生します。アクシデントの状況を理解し、回避する方法を提案して、困難を切り抜けましょう。

探索 p.39

探索が必要な時に発生します。心霊スポットの地図から隠されたものを見つけましょう。

情報開示 p.38

悪霊に隠された情報がある時、発生します。情報を辿って答えを導き出しましょう。

戦闘 p.40

敵意のある悪霊との対峙で発生します。戦闘では強力な悪霊や不利な状況であるほど厳しい戦いになります。

アクシデント

悪霊の罠や妨害が発生し、全員もしくは個々で解決するシーンです。

アクシデントの進め方

GMは状況を伝えて、対象となる PC にそのアクシデントの対応を訪ねる。

プレイヤーは自分の PC がアクシデントでどんな行動をするか GM に話す。

思いつかない時は、タグや所持品を行動の参考にするとよい。

アクシデントへの対応

GMはプレイヤーたちの発言がアクシデントに対応できたかの判断をする。

アクシデントに対応できていない PC

サイコロを2コ振る。



アクシデントに対応できた PC

サイコロを3コ振る。



アクシデントへの挑戦

対象となる PC のサイコロの合計値とアクシデントの目標値を比較する。

指定がない場合は全員で挑戦する。個別で比較する場合もある。

出目が目標値未満の場合

PC はちょっとひどい目にあう。

不利（戦闘開始時のソウル-1）になることで、無事解決してもよい。

出目が目標値と同じかそれ以上の場合

PC は無事なまま解決する。

次のシーンへ移る。

アクシデントの例

GM: 突然、窓から無数の悪霊の手が伸びてくる！君はどんな行動をする？！

セラ: [結界] の異能で皆を守ります！

炎鳥: 俺は気合で手を振り払うぜ！

GM: いいね。それなら君たちはサイコロを3コ振ろう。個別目標値で10以上が出た PC は悪霊の手から自分の身を守れるよ。

(プレイヤーたちが一斉にサイコロを振る)
セラ: 3・4・4で、10でちょうど成功です！
炎鳥: 1・1・1!?! 1のゾロ目で合計3だなんて、まじかよお! (一同笑)

GM: それならセラは結界で自分の身は守れたけど、炎鳥はあえなく悪霊の無数の手に引っ張られて服が破けた。(笑)

セラ: きゃっ! とガン見します。(一同笑)

炎鳥: おま、ガン見すんなよ! (笑)

情報開示

隠された悪霊の正体を暴いたり、人や物の情報を得たりするシーンです。
あらかじめ用意された情報項目の束の中から、お題の正解を見つけましょう。

情報開示の進め方

GMは最初の情報項目とその内容を渡して、以下の3つを伝える。

- ・お題：今回、導き出すべき情報（例：悪霊の正体を探れ！）
- ・手番数：プレイヤーに回ってくる手番の数（例：ひとり4手番）
- ・順番：最初の手番プレイヤーから時計順（例：Aさんから時計順）

手番

手番のプレイヤーは「リンク」「パス」「アンサー（2周目以降）」から選ぶ。
「パス」は自分の手番を消費せずに次のプレイヤーへ手番を移す。

▼ リンク

リンク

情報項目の文中から、お題に繋が
りそうなキーワードを選ぶ。
正解で新たな情報項目を得る。

▼ アンサー

アンサー（2周目以降から可能）

情報項目の文中から、お題に当て
はまるキーワードを選ぶ。
正解ですべての情報が開示される。

次のプレイヤーの手番へ。キーワードが不正解だとGMはヒントを出す。
全員が0手番になるとPC全員が不利になるか何かの不利益を受ける。

不利：次の戦闘開始時に1点のダメージを受ける。

「アンサー」で正解するか、全員の手番がなくなると、次のシーンへ移る。

①事件の概要

某日、悪霊事件に巻き込まれた比嘉イーシャ。発見場所は高架下の路地で、それを見た第一発見者の深夜の見回し警官は話す。

情報項目

②比嘉イーシャ

彼女のクラスメイトから話を聞いた。15歳女性の日本人とインド人の混血（ダブル）。はっきりとした顔立ちと優しい性格でファンも多い。最近、ストーカーに付きまといわれていると相談していた姿を見かけたことがある。

「リンク」のイメージ

キーワード

新情報

次のキーワードは？

探索

心霊スポット内に隠れている悪霊や捜し物、行方不明者を探すシーンです。
あらかじめ用意された地図や写真から気になる箇所を決め、探し物を見つけましょう。

探索の進め方

GMは最初に心霊スポットの地図や写真を出して、以下の3つを伝える。

- ・ 地図や写真：部屋の見取り図／周辺地図／写真、手がかりとなる情報
- ・ 手番数：プレイヤーに回ってくる手番の数（例：ひとり4手番）
- ・ 順番：最初の手番プレイヤーから時計順（例：Aさんから時計順）

手番

手番のプレイヤーは「サーチ」で探索箇所を決めるか「パス」を選ぶ。
「パス」は自分の手番を消費せずに次のプレイヤーへ手番を移す。

サーチ

サーチ

場にある地図や写真から探索箇所を指し示す（基本、全員一緒にいる）。
そこで新たな情報や探索箇所が増えたり、探しものを見つけたりする。
隠された悪霊や悪霊に隠されたものが見つかるまで探索は終わらない。

次のプレイヤーの手番へ。サーチが空振りの時、GMはヒントを出す。
全員が0手番になると、PC全員が不利になるか何かの不利益を受ける。

不利：次の戦闘開始時に1点のダメージを受ける。

探索が終わったか、全員の手番がなくなると、次のシーンへ移る。

探索の例

GM: では、心霊スポット内を探索しよう。

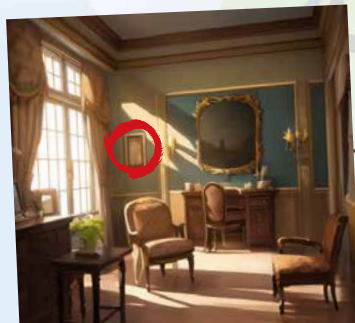
炎鳥の手番からだ。どこに向かう？

炎鳥: 病院に目撃例があるんだっけ？

セラ: そうですね。そこが一番怪しいです。

炎鳥: じゃあ、病院に向かう！

GM: では、病院のシーンに移ろう…



地

教会

私立高校



戦闘

敵と戦闘するシーンです。基本的にどちらかの陣営が全員 [戦闘不能] になるか、なんらかの決着がつくまで続きます。

戦闘の進め方

GMが戦闘開始の合図と、敵は何か何体いるか伝える。

各 PC は不利になった数だけソウルが最大値から減った状態で始まる。

ターンの開始

GMはそのターンにする敵の行動の様子を描写する。

プレイヤーは敵の様子から判断して、相談してコマンドを選択する。
[戦闘不能] 中でも、回復を見越してコマンド選択はできる。

コマンド実行の順番

- ① 《ヒーリング》などのダメージを与えない効果を適用する。
- ② 《アタック》などのダメージ分サイコロ (ダメージダイス) を振る。
- ③ [転倒] や [めまい] のダメージダイスを悪くする効果を適用する。
- ④ 《サポート》などのダメージダイスを良くする操作を最後に行う。



GMは敵に与えた合計ダメージとブレイク値を比較する。

**合計ダメージがブレイク値未満
敵のソウルをダメージ分だけ
減らす。**

敵が行動し、効果を適用する。

**合計ダメージがブレイク値以上 (=含む)
敵のソウルをダメージ分減らし、
敵の行動の効果は説明するが、
「ブレイクして行動できない」と
伝え、このターン敵は行動しない。**

ターンが終了し、次のターンへ。

決着がつくまで、戦闘ターンを繰り返す。

決着がついたら戦闘終了する。勝利側のソウルは全回復する。

戦闘の進行例

敵の行動パターンによって、プレイヤーのとった行動の結果がどう変わるのか3通りの例を紹介します。そのターンの行動によって敵のブレイク値は異なる点に注意してください。

行動パターン：必殺技

「悪霊が叫ぶと影から無数の手が伸びる。さあ、どうする?!」

行動パターン：攻撃技

「悪霊は剣を振って、君たちに近づく。さあ、どうする?」

行動パターン：反撃技

「悪霊はその場で立ち盾を構えている。さあ、どうする?」

プレイヤー ABCD の4人は相談した結果、Aが《ダブルアタック》をして、Bが《チャージ》、Cが《アタック》、Dが《サポート》を宣言した。

コマンド実行の順番

- ・Bが《チャージ》をする。次ターン以降、《スペシャル》が使えるように。
- ・Aが《ダブルアタック》で2と5を振り、Cが《アタック》で4を振った。
- ・Dが《サポート》でAの2を5に変え、合計ダメージが14点になった。

敵に与えた合計ダメージとブレイク値を比較する。

**ブレイク値未満だった
悪霊のソウルを14点減らす。**

**「倒しきれなかった影の手が襲いかかる！
PC全員は3ダメージを受けた！」**

**ブレイク値以上だった
悪霊のソウルを14点減らす。
「敵を押し返しブレイク！
PC全員に1ダメージ与える行動をキャンセルした！」**

敵の行動の効果

悪霊はダメージを無効にして、このターンに攻撃したAとCにむかって反撃する。「向かってきた君たちの攻撃を弾き返す！AとCは2ダメージを受けてしまった！」

敵のソウルが0になっていないのでこのターンが終了し、次のターンへ。



ソウル

ソウルは戦闘の大事なリソースです。ソウルが0になると、[戦闘不能]となり、戦えなくなります。PCのソウルの最大値と初期値は5です。

PCのソウルが0になり悪霊を倒せず戦闘終了すると、^{ソウルレス}抜殻となります。魂のない無気力状態、^{ソウルレス}抜殻となったキャラクターはPCでいられません。

ダメージ（不利な状況や肉体、精神が傷つくこと）などでソウルは減少します。

戦闘不能

ソウルが0だと自動的になります。
この間、コマンドを実行できません。
ソウルが1以上になると解除されます。

抜殻

戦闘不能のまま、悪霊を倒せずに
戦闘終了すると魂を抜かれます。
無気力状態で何もできません。

ブレイク

1ターン中に一定以上のダメージを受けた敵は行動をキャンセルします。
ブレイク値は敵の攻撃行動ごとに設定されており、以下の特徴を持ちます。

- ・強い攻撃ほどブレイク値が高くなる
- ・反撃や防御、回避する時はブレイク値がない

特殊状態

《チャージ》などで有利な状態になるタグがPCに付与されます。

特殊状態は消費されない限り戦闘中持続し、重ねがけはできません。

チャージ

力が溜まり、必殺技が放てるようになる状態です。[チャージ]を消費するまで戦闘中持続します。

状態異常

戦闘中、付与されたキャラクターに継続的な効果を与えるタグです。状態異常の攻撃を《バリア》で防ぐか、《ヒーリング》で回復する必要があります。

消耗

毎ターンの終了時に1ダメージを受けます。戦闘中持続します。

呪い

毎ターン、[呪い] が1増えます。解除で何らかの効果を発動するか、戦闘終了まで持続します。

めまい

ダメージダイスで最も高い出目をひとつだけ1にします。ダメージを受けるまで戦闘中持続します。

魅了

【魅了】した相手へダメージを与えるコマンドができません。ダメージを受けるまで戦闘中持続します。

遺物

遺物について

その遺物の使用を宣言すれば、コマンドの手番を消費せずに1シナリオ1回だけ効果を発揮します。

複数の遺物の同時使用は可能です。

遺物の回収と危険

強い悪霊を倒すと遺物が出現するため遺物回収されるまで待機します。

遺物許容ランクを超えて遺物を所有すると危険の効果が発動します。

戦闘の例

GM: 悪霊と戦闘開始だ！まず2回不利になった炎鳥は呪いで2ダメージ受ける。で、悪霊の行動を描写するから、今まで得た情報からどのコマンドを取るか決めてくれ。白いシーツの悪霊の身体が丸く膨らんだ。炎鳥: よし、俺は「不死鳥化」でチャージ！セラ: 私は「天輪光」でダブルアタックよ。

GM: まず、炎鳥はチャージ。ダブルアタックするセラはダメージダイスを2個振ってね。セラ: ⑥④で、合計10点のダメージ！GM: お、それならブレイクして君たちに1ダメージ与える行動をキャンセルした。次のターンは「やるじゃねえか！」と悪霊は大きく息を吸い込み始めたよ。炎鳥: 必殺技の情報と合致するな。よし、俺のフェニックスダイブで迎え撃つぜ！…

後日談

悪霊退治したその後の様子を描写するエンディングフェイズ専用のシーンです。どんな後日談にしたいか、プレイヤーの要望をよく聞くといいでしょう。

後日談の進め方

悪霊事件に尽力したなら、遺物制御ランクを+1する。



悪霊事件後にどんなシーンが望ましいか GM とプレイヤーで相談する。



悪霊事件後のシーンをを行う。各PCごとでも、まとめて行ってもよい。

よいセッションだったなら、ポジティブな発言で振り返っても楽しい。

後日談の例

GM: 悪霊を倒し、遺物を得た君たちは、遺物制御ランクが1上がる。

炎鳥: へへへ、これで遺物が2個使える!

セラ: 正確には合計2ランクまで所持できるが正しいですけどね。

GM: そう。今回得た遺物は吸魂刃で、今の君たちが持つと危険な状態になるね。

セラ: 私が異能の結界で封印した状態でSK協会へ引き渡すことはできますか?

GM: 良い設定の拾い方だね。もちろんだ。セラの後日談は引き渡すシーンにしよう。

炎鳥はこの後どうしたい?

炎鳥: うーん、セラは信用してるし、なら被害者のイーシャちゃんの様子見たいな。

GM: OK。なら、先にイーシャに面会へ行った炎鳥のシーンをしようか…

楽しく遊ぶためのロールプレイ

キャラクターを演じることをロールプレイと言います。

ロールプレイは以下の3種類があり、自分にあったやり方をしましょう。

■行動だけ宣言し、いい感じに拾ってもらおうロールプレイ

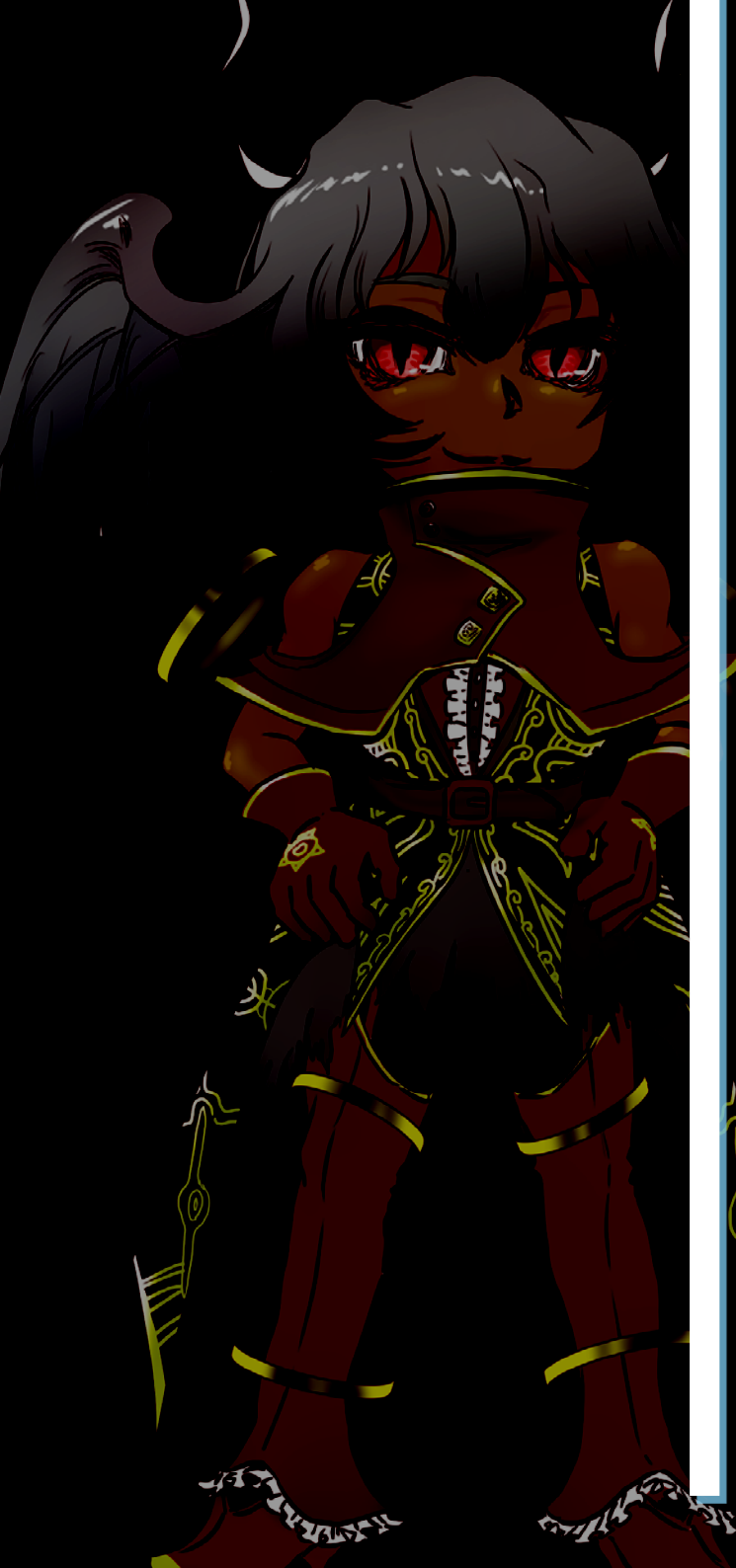
例: 自分のPCのセシリアはなんか上品な感じに自己紹介します。

■小説の3人称視点のように喋るロールプレイ

例: セシリアは可憐な声で「私は教会のエクソシストよ。」と挨拶します。

■そのキャラになりきって喋るロールプレイ

例: 「私はセシリア。教会所属のエクソシストよ。よろしくね。」



ゴ ム ズ ク ン

マスタリング

GMの立場

GM（ゲームマスター）の領域へようこそ。

GMはゲームの司会進行役として運営する立場になります。

ルールブックはひとつの指針で、どう使いどうセッションするかはGMであるあなた次第です。

GMの姿勢

楽しいセッションにするために、GMはできるだけ相槌をうち、相手に反応しましょう。そして、発言が欲しい時は、問い掛ける形（どうしますか？、なんて返事しますか？）でGMからの発言を終えましょう。

また、プレイヤーの意見にはできるだけ肯定的な返事をしてあげてください。

もちろん、ゲームの進行上、最終的に否定しなければいけない場合もありますが、プレイヤーは先が見えない中でゲームに参加しており、GMから見れば当然なことでもプレイヤー目線ではわからないこともあります。

GMもプレイヤーも両方が不安に思わず遊べる楽しい空間づくりを意識しましょう。

GMの裁量

楽しいセッションにするため、GMであるあなたの意見は、あなたがGMのセッションにおいてはルールブックの記述よりも重くなります。

当たり前ですが、他の人がGMの時は、そのGMの意見が最も重いものとなります。

理解と確認

一度ゲームルールを説明して、プレイヤーが大丈夫と言っても、その後の行動に注目しましょう。

黙っていたり、要領を得ない発言をしたりした時、理解できていないことがあります。その時はプレイヤーに改めて確認しましょう。

パワーバランス

遺物制御ランクが高いPCが一緒でも、遺物貸出ランクの制限をかければ力の差が生まれません。

A級悪霊はPC人数に合わせて半自動的に調整されます。

GMのセッション

GMから見ると、セッションは以下のようなシーン構成で進みます。
これはあくまで一例です。シナリオに応じてシーンの構成を変えましょう。

オープニングフェイズ

PCの【戦う理由】を紐付けるような導入ができると理想的。

依頼

悪霊によって生まれた心霊スポットへ向かう回想シーン。

メインフェイズ

シナリオの展開に応じていずれかのシーンを好きに組み込むとよい。

NPCとの会話は単なるシーンとして組み込もう。

アクシデント

目標値が[PC人数×10]の妨害や罠を突破するシーン。

情報開示

悪霊の正体を探るシーン。

探索

心霊スポット内を動き回るシーン。

クライマックスフェイズ

PC人数に応じたソウルとブレイク値にしたA級悪霊をボスとして出す。

①対峙

A級悪霊と顔合わせ会話するシーン。

②戦闘

A級悪霊との戦闘シーン。

③結果

PCまたは悪霊による勝利のシーン。

エンディングフェイズ

プレイヤーがしたい終わり方、後日談にできるだけ沿うようにする。

後日談

PCのその後をどう迎えたか話すシーン。

GM 向け世界観

霊界

肉体を持たず、魂だけの存在が現世に留まらずに向かう異世界。

霊界は無数に存在し、似たような世界も多数ある。

霊界の住人がゲートを通じて擬似的な肉体をつくり、現実世界にやってくることもある。

心霊スポットは現実と霊界の狭間に位置する場所。

ゲート

現実と霊界を繋ぐ出入口。

基本的にゲートを通れるのは靈魂だけであり、肉体は通り抜けできない。

ゲートはそれぞれの霊界と関連深い場所に生まれやすい。

天国

清浄で楽園のような霊界をまとめて天国と言われる。天空にゲートができやすい。

様々な天国が存在し、そこには神仏や天使などが住まうとされる。楽になりたい感情や死後の快楽を求める魂が一時的に留まり消滅を防ぐ避難先のひとつ。

生物にとって最も身近な霊界。眠っている間だけ訪れてそれぞれが夢を見る。夢世界は海の中に無数の泡が存在し、その泡ひとつひとつが夢世界に訪れた者が見ている夢の世界である。泡同士が繋がると、同じ夢を共有する。夢世界の記憶の多くは夢から覚めると消えてしまう。

怪異

怪異とは、異能によって変質した生物や霊界の住人をひとまとめにしたものだ。

怪異は伝説や神話、怪談などでその存在が明らかにされている知的な存在だ。

怪異にとっても悪霊は危険な存在であり退治すべき対象である。

霊界の社会

社会構造は個々で大きく異なる。原始的な社会もあれば、現代のような複雑な社会まで様々だ。

霊界において魂の質が重要視され、ソウルキーパーの魂は非常に魅力的で敬われやすい。

地獄

無秩序で荒廃した霊界をまとめて地獄と言われる。地下にゲートができやすい。

そこは鬼や悪魔が住まうとされる。無自覚な後悔や罰を求める魂が苦行によって消滅を防ぐ避難先のひとつ。

夢世界

10のGMテクニック

GMする時、できることを採用しましょう！

①こまめな確認 アナウンス

今どこを進行しているのか報告して、卓全体で順序の把握を努めます。ルールの案内やコマンドの確認などをします。

プレイヤーが状況を把握理解度が深まります。
「PC 1が黄昏の公園でヒロインと出会うシーン。」
「敵の様子からコマンドを選択してください。」

③休憩 レストタイム

こまめに参加者の休憩を取ります。1時間ごとに5分ほど小休憩できると理想的でしょう。ご飯休憩は30分～1時間程度長めに取ります。

プレイヤーの集中力が途切れずに続けられます。
「きりがいい所まで来たので、5分休憩しましょう。」
「すみません、トイレ休憩挟んでほしいです。」

⑤分かりやすい解説 ナレーション

PC視点でどんな場所にいるか状況描写する時、素敵な言葉よりも分かりやすさを心がけます。

見た目だけでなく、におい、音、温度といった五感を絡めるとよりリアティーを持たせられます。
「外灯も届かない暗闇の向こうから、ヘドロが詰まったような臭いが悪霊から漂ってくる。」

⑦目立たぬ人に注目 インタビュー

話に加わらないPCや気になるPCに対して、そのPCが今どう思っているのかプレイヤーに質問して、そのPCにフォーカスを当てます。

プレイヤーは話すきっかけを掴めないことがあります。
「(ずっと黙っているプレイヤーに対して) あなたはこの状況でどんなことを考えていますか？」

⑨すり合わせ アジャスト

プレイヤーが気付かずによりリスクなことをする時やプレイヤー同士の意見が異なった時、卓全体でGMの予想を共有して、この後起きる出来事に対して意見をすり合わせて進行の調整をします。

不和を事前に回避し、全員の納得を得られます。
「対立した意見の2人は今後どう動きたいですか？」

②時間管理 タイムキープ

あらかじめゲームの予定時間を決めておき、残り時間をプレイヤーに伝えて協力要請をします。

プレイヤーが時間内に終わるよう協力できます。
「12時までにキャラクター作成を済ませましょう。」
「予定よりかかったので、イベントを省略します。」
「あと1時間で予定時刻なので、急ぎましょう。」

④ぶっちゃけ ディスクロージャー

プレイヤーのアドリブなどでGMの想定外なことが起きた時、隠さずに想定していないと打ち明けます。そして、どう展開させていくか話し合います。

プレイヤーの無茶振りは相手を巻き込みましょう。
「なるほど面白いですね。ただ、それは想定していませんでした。どうなって欲しくて言いましたか？」

⑥注意を惹く アテンション

常にセッションに集中することは大変です。

雑談が盛り上がりすぎたり横道にそれたりすることもあります。際限なく続けるとゲームに支障をきたすので、GMがどこかで話を打ち切りましょう。

プレイヤーが話を戻してくれるとは限りません。
「はいはい注目！そろそろゲームに戻りましょう。」

⑧設定を投げる フィッシング

消極的なプレイヤーにPCの直面する状況の一部設定を決めさせて、ゲームへの参加を促します。

プレイヤーの参加意欲を刺激させられます。
「君たちは魂を失い抜殻になった人を発見します。(スマホを操作しているプレイヤーに対して) それは君の友人です。どんな服装をしていますか？」

⑩こっそり誘導 ディレクション

PCの深掘りや時間短縮、GMの想定ルートに乗せるために、さりげない誘導や助言(PCの行動や心情を決めつける発言は厳禁です)、提案します。

プレイヤーが肯定しても否定しても話は進みます。
「君はその悲惨な姿に心傷ついたら可もれませぬ。」
「君は[正義感]で見過ごせないかもしれませぬ。」

NPC



ソウルキーパーの
あなたに依頼です

サキモリ

[仲介人] [奉仕精神] [顔が広い]

ソウルキーパーズに所属する日本で悪霊事件の解決をPCに頼む仲介人。

サキモリ一族は古くから日本の悪霊退治を裏から支えており、事務仕事や警察との連携といった各種コネクションへの根回しなどを得意としている。

遺物の回収と封印は
ボクにお任せあれ！

スプリガン

[怪異] [遺物回収] [封印] [転移]

ソウルキーパーが倒した悪霊の遺物を回収して封印、保管を行う妖精の一族。

イギリスを拠点にして、各地へ派遣されている。普段はSK事務所の倉庫番で、遺物持出許可の受付をしている。



地獄の魂たらふく
食った悪霊退治して



閻魔様

[地獄の王] [仕事人] [ロマンチスト]

とある地獄の王で裁判官。

地獄の魂は悪霊に食われやすく古来より鬼に給料を払って魂を守らせている。

仏教徒などの死んだ魂が来たがるように数ある地獄の中でも一番豊かな地獄にしようとして日々仕事に追われている。

おっちゃん

[警察官] [中年] [男性] [貧乏くじ]

警視庁悪霊課に所属する警察官。

悪霊課の主な仕事は市民の悪霊報告をまとめてソウルキーパーズへの連絡と、悪霊事件の際に市民の被害を食い止めるため各所への通達である。

サタン

[悪霊] [気分屋] [変身] [悪霊復活]

自らを悪魔と自称する悪霊。

他人に化けることと、遺物となった悪霊を復活させる異能を所持している。

性格は気分屋で気に入った魂には特に目をかけ、自らの危険も顧みない。

熾天使

[天国の主] [天使] [慈愛] [苛烈]

とある天国の最高責任者。

ソウルキーパーの守護者でもあり、常に気にかけている。現実世界に凶悪な悪霊が出現すると天使を派遣することもある。

天国に来た魂のアフターライフを充実させるため樂園ランドを建設した。

悪霊

悪霊とは、恨みや妬みといった負の感情に支配されている霊です。

ブレイクした時は、ブレイク値を数値では伝えることはせず、

どれだけ上回ったかは文章で伝えましょう。

0～5＝拮抗していたが、君たちの攻撃は悪霊の攻撃をわずかに上回った！

6～10＝君たちの攻撃の方が上回っていた。

11～＝君たちの大幅に上回る攻撃に対して、悪霊は思わず防御に回った。

名称：その悪霊の名称。

タグ：悪霊のタグ。

等級：悪霊の等級。B→A→Sの順に強い。

▼技名：GMが理解するための技の固有名。
ブレイク値：ブレイクに必要なダメージ量。
—の場合はブレイクしない。

準備描写：PCに伝える技の様子。
技の種類：GMは理解するための技の効果。
A/B：PCの行動次第によって起きる内容。

ソウル：悪霊の持つソウルの平均値。
PC×はPC人数によって変動する。
多少変動させてよい。

行動パターン：技を使う順番。

説明：悪霊についての概要。


その他：その悪霊の特殊な状況下で発生するイベント。PCが「その他の行動」で特定の条件を満たすことで起きる。

回収遺物：悪霊を倒した時に得られる遺物。

落ち武者

【悪霊(A級)【武士】】

PC×20



▼小手調べ ブレイク値：PC×4
準備描写 落ち武者は様子を見ながら前進してくる。力を温存しながら戦うようだ。
攻撃技 敵全体に1ダメージを与えます。
A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃で悪霊は歩みを止めた。
B (行動できたら効果を適用し) 刀で喉を切り裂く！

▼必殺の一撃 ブレイク値：PC×10
準備描写 悪霊は凄みのある構えをしている。
攻撃技 敵全体に3ダメージを与えます。連続した手番で使えます。
A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃に耐えきれず、必殺の構えを解いた。
B (行動できたら効果を適用し) 必殺の一撃が放たれ、君たちの腕は必死をよびよる！

▼寄らは斬る ブレイク値：
準備描写 姿勢を低くし、刀を鞘に納めた。
攻撃技 敵からのダメージを無効化し、ダメージを与えようとした敵に2ダメージを与えます。
A (敵が攻撃しなかったら) 反撃の構えを解いた。
B (敵が攻撃した場合は) 必死をよびよる！刀は向かってきた者を斬った！

■行動パターン
「小手調べ」→「必殺の一撃」を繰り返します。途中で「寄らは斬る」を挟んでもよいでしょう。

■説明
敗戦した武者の成れの果てです。無念の想いで悪霊になりました。

■その他
特になし。

■回収遺物
怒りの短剣

B・ゴースト

【悪霊】【B級】【幽体】【雑魚】



B



■行動パターン

「鬼火」を行います。

■説明

低級の悪霊です。抜殻（ソウルレス）がいれば、その中へ潜り込もうとします。何のために悪霊になったのかさえ思い出せない程、生前の意識は薄れています。

▼鬼火

ブレイク値：2

準備描写（どの【対象】に攻撃しようか伝え）悪霊が火の玉となって向かう！

攻撃技 敵1体に1ダメージを与えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）悪霊が消滅した。

B（行動できたら効果を適用し）悪霊の火が魂を燃やします。

B・コモン

【悪霊】【B級】【抜殻】【雑魚】



B



■行動パターン

「襲いかかる」を行います。

■説明

抜殻（ソウルレス）となった肉体に低級の悪霊が入りこみ、身体を無理やり動かしています。

▼襲いかかる

ブレイク値：4

準備描写（どの【対象】か伝えず）抜殻はフラフラした足取りで襲いかかろうと近づく。

攻撃技 敵1体に1ダメージを与えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻の身体から悪霊が抜け出した。

B（行動できたら効果を適用し）そのまま、悪霊の力で魂を削ります。

B・アーミー

【悪霊】【B級】【抜殻】【雑魚】

ソウル
6

B



■行動パターン

「手榴弾」を最初に使い、以降は「銃撃」を行います。

■説明

抜殻（ソウルレス）となった軍人に低級の悪霊が入りこみ、銃火器を使います。

▼手榴弾

ブレイク値：3

準備描写 抜殻は手榴弾のピンを抜こうとしている！

攻撃技 敵全体に1ダメージを与えます。1戦闘に1回だけ使えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻は吹き飛ばされて、手榴弾を取り落した。

B（行動できたら効果を適用し）抜殻から手榴弾が投げられ、爆発します！

▼銃撃

ブレイク値：6

準備描写（どの【対象】に銃口を向けているか伝え）抜殻が撃とうとしている！

攻撃技 対象に1ダメージを与えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻の身体から悪霊が抜け出した。

B（行動できたら効果を適用し）無数の弾丸を受ける。

B・アタッカー

【悪霊】【B級】【抜殻】【主力】

ソウル
15

B



■行動パターン

「ダブルアタック」→「ガーディアン」を繰り返します。

■説明

抜殻（ソウルレス）となったソウルキーパーに悪霊が入りこみ、その力を行使します。

▼ダブルアタック

ブレイク値：7

準備描写（どの【対象】に攻撃しようか伝え）ソウルキーパーの抜殻が攻撃する！

攻撃技 敵1体に2ダメージを与えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がった。

B（行動できたら効果を適用し）抜殻の得意としていた技が放たれる！

▼ガーディアン

ブレイク値：—

準備描写（どの【対象】を防御するか伝え）抜殻の結界に包まれる。

防御技 味方1体とそのターン中に受ける敵からの総ダメージを-5（最低0）します。

A（敵が攻撃しなかったら）結界が解かれた。

B（敵が攻撃したら効果を適用し）結界が強くなる。

B・サポーター

【悪霊】【B級】【抜殻】【支援】

ソウル
15

B



■行動パターン

「ダブルアタック」→「レインフォース」を繰り返します。

■説明

抜殻（ソウルレス）となったソウルキーパーに悪霊が入りこみ、その力を行使します。

▼ダブルアタック ブレイク値：7

準備猫写【どの【対象】に攻撃しようか伝え）ソウルキーパーの抜殻が攻撃する！

攻撃技 敵1体に2ダメージを与えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がった。

B（行動できたら効果を適用し）抜殻の得意としていた技が放たれる！

▼レインフォース ブレイク値：7

準備猫写【どの【対象】を強化するか伝え）抜殻の力が供給されていく。

特殊技 味方1体の与えるダメージを+1します。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がる。

B（行動できたら効果を適用し）抜殻の力によって、強化された！

B・ゲイザー

【悪霊】【B級】【抜殻】【必殺】

ソウル
15

B



■行動パターン

「チャージ」できたら「イビルアイ」をします。

■説明

抜殻（ソウルレス）となった魔眼のソウルキーパーに悪霊が入りこみ、その力を行使します。

▼チャージ ブレイク値：7

準備猫写 ソウルキーパーの抜殻が力を貯めようとしている！

準備技 自分を【チャージ】状態にします。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がった。

B（行動できたら効果を適用し）抜殻に力が満たされていく。

▼イビルアイ ブレイク値：7

準備猫写 抜殻の魔眼が発動しようとしている。

必殺技【チャージ】を消費して、敵全体に2ダメージを与えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）抜殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がる。

B（行動できたら効果を適用し）抜殻の魔眼が発動する！

落ち武者

【悪霊】【A級】【武士】

PC × 20



■行動パターン

「小手調べ」→「必殺の一撃」を繰り返します。途中で「寄らば斬る」を挟んでもよいでしょう。

■説明

敗戦した武者の成れの果てです。無念の想いで悪霊になりました。

■その他

特になし。

■回収遺物

怒りの短剣

▼小手調べ ブレイク値：PC × 4

準備描写 落ち武者は様子を見ながら前進してくる。力を温存しながら戦うようだ。

攻撃技 敵全体に1ダメージを与えます。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃で悪霊は歩みを止めた。

B (行動できたら効果を適用し) 刀で魂を切り裂く！

▼必殺の一撃 ブレイク値：PC × 10

準備描写 悪霊は凄みのある構えをしている。

必殺技 敵全体に3ダメージを与えます。連続した手番で使えません。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃に耐えきれず、必殺の構えを解いた。

B (行動できたら効果を適用し) 必殺の一撃が放たれ、君たちの魂は悲鳴を上げる！

▼寄らば斬る ブレイク値：—

準備描写 姿勢を低くし、刀を鞘に納めた。

反撃技 敵からのダメージを無効化し、ダメージを与えようとした敵に2ダメージを与えます。

A (敵が攻撃しなかったら) 反撃の構えを解いた。

B (敵が攻撃したら効果を適用し) その瞬間、刀は向かってきた者を斬った！

食らいつくすもの

【悪霊】【A級】【伸縮自在】

PC × 20



■行動パターン

「襲いかかる」→「大きな口」→「しゃぶりつくす」を繰り返します。「大きな口」がブレイクされると、「しゃぶりつくす」はスキップします。

■説明

人々の飢えや渴望、征服欲などから生まれた悪霊です。

■その他

特になし。

■回収遺物

割れない果実

▼襲いかかる ブレイク値：PC × 4

準備描写 悪霊は両腕の爪を伸ばし、襲いかかろうとする。

攻撃技 敵全体に1ダメージを与えます。また、このターン中に自分が受ける合計ダメージはブレイク値を超えません。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）君たちの攻撃を迎撃する方向に変えた。

B（行動できたら効果を適用し）伸びた爪が突き刺さる！

▼大きな口 ブレイク値：PC × 11

準備描写 悪霊の口が大きく開き、すべてを飲み込もうとする！

必殺技 敵全体に2ダメージと【めまい】を与えます。連続した手番で使えません。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）君たちの攻撃で思わず口を閉じた。

B（行動できたら効果を適用し）君たちを飲み込んだ！（体内にいてもPCは行動はできません）

▼しゃぶりつくす ブレイク値：PC × 5

準備描写 悪霊の体内は瘴気で満たされた巨大な空間になっており、長居は危険だ。

特殊技 敵全体に1ダメージと【めまい】を与えます。ブレイクしない限り続きます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）君たちの攻撃にたまらず悪霊は君たちを吐き出した！

B（行動できたら効果を適用し）瘴気が君たちの魂をむしばみ、悪霊の体内から出られないでいた。

怨霊のかたまり

【悪霊】【A級】【集合体】

PC × 20



■行動パターン

「怨念の手」→「うらみごと」を繰り返します。途中で「膨張A」または「膨張B」を挟んでもよいでしょう。

■説明

怨霊が寄り集まって集合体と化した悪霊です。風船のように膨張する不安定な存在です。

■その他

特になし。

■回収遺物

人払いの札

▼怨念の手

ブレイク値：PC × 6

準備描写 怨霊から無数の手が生えてきた。

攻撃技 敵全体に1ダメージを与え、与えたダメージの合計分、自らのソウルを回復します。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃を受け、無数の手は霧散する。

B (行動できたら効果を適用し) 無数の手が君たちの魂を吸い上げる！

▼うらみごと

ブレイク値：PC × 9

準備描写 怨念から多くの恨み言が聞こえてくる。

必殺技 敵全体に3ダメージを与えます。連続した手番で使えません。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの猛攻に怨霊も黙るしかなかった。

B (行動できたら効果を適用し) 空間すべてに恨みが充満し、魂が摩耗する！

▼膨張A

ブレイク値：PC × 5

準備描写 怨霊の体が膨れ上がる。

召喚技 B級悪霊イビルビースト(p.x)を[PC人数]体、登場させます。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 怨霊から何かが生み出される前に、中へ戻すように叩き込んだ。

B (行動できたら効果を適用し) 次々と小さな悪霊が動き始める！

▼膨張B

ブレイク値：-

準備描写 怨霊の体が大きく膨れ上がる。

特殊技 1ダメージでも受けたら、自分のソウルを10減らす代わりに敵全体に2ダメージを与えます。ブレイクしません。

A (敵が攻撃しなかったら) 怨霊の体は元の大きさに戻った。

B (敵が攻撃したら) 抑えきれなくなった怨霊は爆発する！

首かざり

【悪霊】【A級】【竜】【装飾品】

ソウル
PC × 22



■行動パターン

「呪いの吐息」→「振りまく呪い」を繰り返します。【呪い】が3以上の時、「呪われた末路」を行います。

■説明

呪われた装飾品が本体の悪霊です。歴代の所有者たちの悪意が積み重なって生まれました。

■その他

「その他の行動」で悪霊の装飾品を壊すと30点ダメージを受けます。

■回収遺物

復讐の牙

▼呪いの吐息 ブレイク値：PC × 6

準備描写 頭を振り回し、口から何かを吐き出そうとした！

攻撃技 敵全体に1ダメージと【呪い】（すでに【呪い】になっているキャラクターは【呪い】をひとつ加算します）を与えます。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）君たちの攻撃を受けて呪いの吐息を飲み込んでしまった。

B（行動できたら効果を適用し）君たちの身体と魂に呪いが降りかかる！

▼振りまく呪い ブレイク値：—

準備描写 悪霊から誰かの笑い声と共に瘴気が噴き出し始めた。

反撃技 ダメージを無効化し、ダメージを与えようとした敵に2ダメージと【呪い】を与えます。ブレイクしません。

A（攻撃しなかったら）瘴気は晴れ、悪霊がケタケタと笑い声を出します。

B（敵が攻撃したら効果を適用し）攻撃は瘴気によって食い尽くされ、瘴気は君たちの体にまで届いた！

▼呪われた末路 ブレイク値：PC × 9

準備描写 呪いの言葉に反応して悪霊から受けた呪いがうずき始めた。

特殊技 敵全体の【呪い】を解除します。解除されたキャラクターは【呪い】ダメージを受けます。与えた合計ダメージ分、自分のソウルを回復します。

A（ブレイクしたら効果だけ説明し）呪いの言葉は途中で途切れ、呪いのうずきは収まった。

B（行動できたら効果を適用し）呪いが一気に噴き出し、魂を搾り取られる！

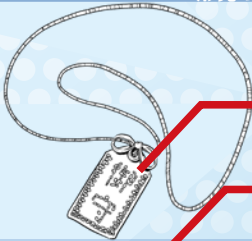
遺物

遺物はA級以上の悪霊が退治された時、形として残る呪われた品物です。所持する遺物のランク合計がキャラクターの遺物制御ランク内なら、「危険」を抑えて効果を発動できます。しかし、遺物制御ランクが0の一般人は持つだけで「危険」な状態となります。

遺物は1シナリオに1回、いつでも効果を発動でき、コマンドを必要としません。

魂のお守り

ラン
1
形見の品



■効果

自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
この遺物は複数所持できません。

■説明

お焚き上げされなかつたお守りや遺品が、所有者を守る遺物と化したものです。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、その中に込められている大切な記憶がまるで自分のことのように思えてしまいます。

遺物名：その遺物の一般的な名称。

遺物ランク：必要な遺物制御ランクの値。
所持合計が遺物制御ランクを超える時、所持する遺物すべての危険の効果が発動してしまう。

個体名：遺物の個体名。

イメージイラスト：遺物の一個体の見本。

効果：遺物を使った時の効果。
タイミングが合えばいつでも発動できる。
1シナリオに1回だけ効果が起きる。
コマンドと違い、手番は消費しない。

説明：遺物にまつわる話やその内容。

危険：制御できない時に起きること。
遺物制御ランクを超えて所持すると発動し、大抵が悲惨なことが起きる

遺物の封印と保管、貸出

遺物は「大切なお守り」を除き、必要があるまではソウルキーパズの団体が封印して保管しています。封印された遺物は安全に持ち歩けます。

シナリオに応じた遺物持出許可ランクだけ、遺物を持ち歩けます。

貸出申請をすることで遺物の封印を解除し、一時的に利用できます。

魂のお守り

ランク 1

形見の品



■効果

自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
この遺物は複数所持できません。

■説明

お焚き上げされなかったお守りや遺品が、所有者を守る遺物と化したものです。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、その中に込められている大切な記憶がまるで自分のことのように思えてしまいます。

人払いの札

ランク 1

結界札



■効果

札を貼った場を中心に人間が寄り付かなくなります。

■説明

悪霊の誰にも近づいてほしくない想いが形となった遺物です。札を貼るまでは効果を発揮しません。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、周りの視線が気になって仕方がなくなります。

茨の檻

ランク 1

茨の城の模型



■効果

そのエリアから悪霊を含めたどんな存在も逃げられなくなります。

■説明

悪霊の大切な物を閉じ込めたい気持ちが形となった遺物です。普段は手のひらサイズですが、開放することで辺り一帯に檻が広がります。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、大切な人を守りたい想いが溢れ出て、茨の檻で閉じ込めてしまいます。

狂い画家の筆

ランク 1

魔筆



■効果

頭に描いた存在が実体化して現れます。さ迷える魂がその存在に入ることがあります。

■説明

悪霊のすべてを表現したい想いが形となった遺物です。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、絵を描くことしか考えられなくなります。

霊薬

ランク 1

エリクサー



■効果

自分のソウルを2点回復します。
「その他の行動：飲ませる」で味方ひとりにこの効果を適用できます。

■説明

悪霊の助けたい気持ちが形となった遺物です。容器には自然と霊液が溜まり、霊液を飲むと傷ついた魂を癒やします。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、霊薬を誰にも渡したくない思いに駆られ、すぐさま飲み干してしまいます。

怒りの短剣

ランク 1

メロスの短剣、グラム



■効果

あなたの与えるダメージを+1Dします。

■説明

悪霊の抑えきれない怒りが形となった遺物です。その切っ先は鈍くなることはありません。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、悪霊の怒りを常に覚え、ちょっとしたことでキレやすくなります。

静かなる聖印

ランク 1

木の十字架



■効果

ダメージの総量が対象のブレイク値に1～3点足りなくても、ブレイクした扱いにして、行動をキャンセルさせます。

■説明

悪霊の信仰心が形となった遺物です。悪霊が生前に信じていた印が刻まれています。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、あなたは清貧を好んで思慮深くなり、無駄口が減ります。

跳ね返す鏡

ランク 1

照魔鏡



■効果

あなたがダメージを受けた時に宣言することで、ダメージを与えた対象はソウルを【あなたが受けたダメージ】D6失います（ダメージではないため、ブレイクには影響しません）。

■説明

悪霊にある鏡の逸話が形となった遺物です。その鏡はすべてを映します。

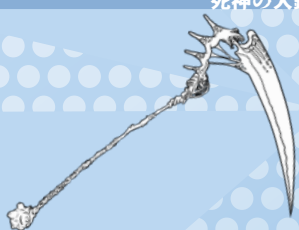
■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、他人の好意をすべて払いのけます。

吸魂刃

ランク②

死神の大鎌



■効果

あなたの与えるダメージを+2Dし、ソウルを1点回復します。

■説明

悪霊の吸血衝動やひとつになりたい気持ちが形となった遺物です。その刀身は魂の光を放ち、さ迷える魂を引き寄せます。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、すぐそばにいる上質な魂を吸収したくなります。

暗がりの魔弾

ランク②

魔王の弾丸



■効果

あなたの与えるダメージを+3Dし、ソウルを1点捧げます。

■説明

悪霊の果たせなかった暗殺が形となった遺物です。魂を削って弾丸の形と成し、一度放ったその弾は確実に標的を撃ち抜きます。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、悪霊が標的にしていた存在に近い人を暗殺しようとしています。

復讐の牙

ランク②

バルムンク



■効果

あなたがダメージを受けた時に宣言することで、ダメージを与えた対象はソウルを4D6失います (ダメージではないため、ブレイクには関係しません)。

■説明

悪霊の復讐心が形となった遺物です。受けた傷の数だけ強い力を発揮できます。

■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、悪霊の復讐相手、いなければその血縁者に復讐することしか頭に残りません。

割れない果実

ランク②

鬼子母神の石榴



■効果

味方ひとりをチャージ状態にします。

■説明

悪霊の胎児への想いが形となった遺物です。皮は硬く、中の実がこぼれ出る事はありません。

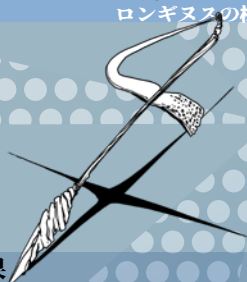
■危険 (遺物制御ランク超過時)

あなたの魂の許容を超える時、お腹が膨らみます。なんらかの衝撃を受けると破裂します。

神殺しの聖槍

ランク ③

ロンギヌスの槍



■効果

あなたの与えるダメージを+3Dし、ソウルを3点回復します。

■説明

悪霊の後悔が鋭い切っ先へ変わった遺物です。その槍から流れ出た雫は使用者の傷を癒やします。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、悪霊の抱いていた罪の意識に支配され、自傷行為へと走ります。

怨念の骨

ランク ③

鬼骨



■効果

あなたの与えるダメージを+5Dし、ソウルを1点捧げます。

■説明

悪霊が強大すぎて忝いきれずに残った遺物です。悪霊の意識は微かに残り、いつの日にか復活する兆しがあります。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、悪霊に意識を乗っ取られ、魂は悪霊の糧となります。

血濡れた魔剣

ランク ③

妖刀村正



■効果

あなたがソウルを2点捧げることで、その戦闘中、あなたの与えるダメージを常に+1Dします。

■説明

悪霊の戦いの歴史が形となった遺物です。血濡れた跡は拭うことはできず、常にその刃は鈍く輝きます。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、殺人衝動にかられてあなたの大切な人を傷つけます。

全てを遮る盾

ランク ③

アイジスの盾



■効果

あなたがソウルを1点捧げることで、味方全体が受けるダメージを0にします。

■説明

悪霊の誰にも触れられたくない領域が形となった遺物です。

■危険（遺物制御ランク超過時）

あなたの魂の許容を超える時、ペン先などちょっとした危険な物をすべて潰さないで気が収まりません。

シナリオ

シナリオ のアレコレ

一本道 シナリオ

初めてシナリオを自作する時に向く最も簡単な構造のシナリオです。

定められたシーンを順番に行います。

奥にだけ進める心霊スポットやPCの魂を狙うNPCが襲撃してくるなど、PCが選択しなくとも進行する物語にするとよいでしょう。

分岐

PCの取った選択肢で後のシーンの流れが変わります。

大切な人を守るか、大勢の人を救うかなどのジレンマに悩まされる物語、NPCとの交流をメインにした物語をしたい人向けです。

ハンドアウト

PCに配役を割り振けます。

最初に物語の概要と配役を説明し、プレイヤーにどの配役がいいか選んでからPC作成してもらいます。

配役にはPC設定が書かれています。

ソウルキーパー戦

操られたなどで、ソウルキーパー同士で戦闘する場合、ダメージは1/10して端数を切り上げます（例：10点なら1点、22点なら3点として扱う）。

この軽減は、異能への抵抗力を表します。

集団戦

複数の敵と戦う戦闘ルールです。

PCがダメージを与えるコマンドを選択した時、どの敵を攻撃するか指定します。

ブレイク値以上のダメージを受けた敵は行動がキャンセルされますが、他の敵は行動します。戦略性のある戦闘をしたい人向けです。

キャンペーン

同じPCで2話以上のセッションを続投させる遊び方です。

より愛着が湧き、因縁の相手や伏線を張る物語に向いています。

シナリオ作成お役立ち

シナリオ作成時に役立つチャートです。

遺物の形状

D66	1	2	3	4	5	6
1	グローブ	日本刀	ハンマー	手裏剣	衣服	ドクロ
2	ブーツ	曲刀	杖	鎖	帽子	宝石
3	糸	レイピア	薙刀	弓矢	仮面	手鏡
4	短剣	盾	大鎌	ピストル	メガネ	コスメ
5	長剣	槍	杭	ライフル	ベルト	ペン
6	大剣	斧	暗器	重火器	時計	カード

NPCの職業

D66	1	2	3	4	5	6
1	サラリーマン	公務員	農家	職人	生産者	派遣社員
2	接客業	店長	社長	建築家	占い師	運転手
3	医師	看護師	研究者	司書	弁護士	プログラマー
4	教師	俳優・声優	アイドル	アーティスト	モデル	デザイナー
5	プロ選手	料理人	主婦/主夫	メイド/執事	貴族	フリーター
6	記者	探偵	警察官	警備員	傭兵	軍人

NPCの趣味

D66	1	2	3	4	5	6
1	絵画	彫刻	書道	音楽	映画	写真
2	球技	マラソン	新体操	水泳	演劇	ダンス
3	勉強	筋トレ	逆立ち	暗算	鑑定	運転
4	料理	掃除	園芸	株取引	通販	機械いじり
5	執筆	評論	占い	天体観測	オカルト	ゲーム
6	パソコン	ブログ	アニメ鑑賞	実況	SNS	食レポ

怪異の種類

D66	1	2	3	4	5	6
1	ドラゴン	サラマンダー	夢魔	玄武	犬神	天狗
2	グリフォン	ウンディーネ	吸血鬼	白虎	猫又	雪女
3	ワイバーン	シルフ	人狼	朱雀	ヤタガラス	鬼
4	ゴブリン	ノーム	英霊	青龍	妖狐	河童
5	フェアリー	ゾンビ	天使	仙人	化け狸	座敷童
6	ユニコーン	ロボット	悪魔	怪獣	人魚	付喪神

アクシデント

アクシデントを発生させるには、GMはアクシデントの状況を用意する必要があります。思いつかない時は、ランダムアクシデント表を使ってみましょう。アクシデントの目標値は[参加するPC人数]×10が基本です。

ランダムアクシデント表

D6

襲撃を退ける

- 1 1体1体は弱いC級悪霊が大群となって襲いかかる。まとめて相手しなければ。
- 2 C級悪霊が集合し巨大な悪霊となって襲いかかる。強力な一撃で倒そう。
- 3 目に見えないC級悪霊が襲いかかる。目以外で悪霊を捉えよう。
- 4 物陰や人影から無数の悪霊の手が伸びる。手に捕まらないようにしよう。
- 5 悪霊の犠牲者、抜殻(ソウルレス)たちが襲いかかる。傷つけずに抑えよう。
- 6 ポルターガイストのように周囲の物が浮かび上がる。物がこちらに飛んできた!

D6

誘惑に耐える

- 1 突然、美味しそうな料理が現れる。罨だと思っても食べたくなってしまった!
- 2 真つ暗闇の穴がある。深淵を覗きたくなる気持ちを抑えて無視しなくては!
- 3 気付くとずっと嗅いでいたくなる匂いが充満していた。このままでは危ない!
- 4 モフモフだ。罨だと分かるが触りたい。あの手触りはどんな…はっ、ダメだ!
- 5 ここはバブみの空間…このままでは赤ちゃんになる。お世話する悪霊を退けろ!
- 6 それぞれの好みの外見をした悪霊が誘ってくる。いけない誘惑を断ち切らねば。

D6

災害を抑える

- 1 突然、大量の水が向かってくる! 津波から逃れろ!
- 2 竜巻が出現し、巻き込まれそう! 風に飛ばされるな!
- 3 大地が揺れる。立ち上がれないような地震から身を守れ!
- 4 火柱が立ち昇る! 無数の火の玉が飛び、こちらに着弾しそう!
- 5 悪霊の霊圧で周囲の物に亀裂が走り、破片が飛んできた。破片に対処しよう。
- 6 悪霊の瘴気が辺りに広がり、逃げ場を失った。瘴気から身を守れ!

D6

悪霊を捕まえる

- 1 悪霊が猛スピードで逃げ回る! 素早い悪霊をどうにかして捕まえよう。
- 2 悪霊が地面に潜り、気配を消した。悪霊の行き先へと急げ!
- 3 悪霊は君たちの魂へと手を伸ばし、支配しようとする。支配に抗え!
- 4 悪霊は君たちを結界に閉じ込め、その間に逃げようとする。結界を解こう!
- 5 悪霊は君たち全員に化け、それぞれ隣にいる。誰が本物で誰が悪霊か判別しよう。
- 6 悪霊は偶然居合わせた一般人へと憑依した。憑依した悪霊を追い出そう!

D6

変な悪霊

- 1 「私はキュンとした話を聞きたい悪霊。できなかつたら呪う」と言ってきた!
- 2 「俺はじゃんけんが大好き悪霊。勝つやつは呪う」と言ってきた!
- 3 「我は迷路メイカーの悪霊。脱出できなかつたら呪う」と言ってきた!
- 4 「僕はドM悪霊。満足する責め苦ができないなら呪う」と言ってきた!
- 5 「チンはめっちゃ褒められたい悪霊。上手く褒めないなら呪う」と言ってきた!
- 6 「ミーはヒーローマニアな悪霊。ヒーローじゃないやつは呪う」と言ってきた!

潰えた刃

予告

骨董屋の店主の魂が抜かれ

抜殻となつて発見された。

市内を覆う心霊スポット、

悪霊の正体とは？

ソウルキーパーは今宵も

悪霊退治へと赴く。

一本道シナリオ

PC人数：2～6人

プレイ時間：1時間

雰囲気：シリアス

遺物持出許可ランク：1

あらかじめ情報開示のカードをコピーします。

シナリオ概要

骨董屋の主人が抜殻となつて発見されます。

PCたちは言霊を集めて真相を探る中で、月影刀に憑いた悪霊の仕業だと判明して、悪霊と対峙します。

オープニングフェイズ

ソウルキーパーのPCたちはサキモリに依頼されて集まります。

メインフェイズ

心霊スポット化した月城市で情報開示をします。

クライマックスフェイズ

月影刀がPCたちを襲い、悪霊と戦闘します。

エンディングフェイズ

悪霊は退治され、遺物となります。または、悪霊に負けて逃げます。

サンプルシナリオ

オープニングフェイズ 会話シーン

登場人物：PC 全員、サキモリ (p.50) 場所：ソウルキーパーズ事務所

状況：ソウルキーパーの PC たちはサキモリに依頼されて集まります。

(登場人物、場所、状況もプレイヤーに伝えてください。)

サキモリに依頼されて集まった君たちは悪霊事件の資料を渡されます。

「悪霊事件解決のためのご協力、感謝します。」

「今朝、市内で魂の抜けた肉体、抜殻（ソウルレス）となった民間人が一名発見され、病院に送られました。」

「悪霊事件の被害者は、骨董店を営む50歳男性、月城ツトム。」

「被害者のいた市内、T市がA級悪霊により心霊スポット化しています。」

「悪霊の特定及び、退治して月城ツトムの魂の回収を頼みます。」

「あとは現地で調査をお願いします。」

メインフェイズ 情報開示シーン「悪霊の居場所と正体を探れ！」

登場人物：PC 全員 場所：T 市市内

状況：心霊スポット化した月城市で捜査をしています。

GMは情報項目を渡します。最初は、①月城ツトムを渡します。

次の犠牲者が起きるまでの間に悪霊の居場所と正体を見つけましょう。

各PCは[15÷PC人数(端数切り上げ)]手番あります。プレイヤーは順番に(パス可能)、得た情報項目に書かれている中から「キーワード」を調べるか「アンサー」を言えます。

■キーワード：“悪霊の手がかり”になりそうなキーワードを言います。

GMは合致したキーワードの情報項目を全員確認できるように渡します。Wikiでリンクを辿るようにして、情報を収集します。

■アンサー：悪霊の居場所と悪霊の正体を情報項目の中から選びます。

悪霊の居場所は、現在地だけでなく物品や人物である可能性もあります。正解で残ったすべての情報を開示し、クライマックスフェイズとなります。失敗で新たな犠牲者が出てから、クライマックスフェイズとなります。

悪霊の居場所の答え

落ち葉・模造刀・月影刀

悪霊の正体の答え

落合直中

情報開示の情報項目

①月城ツトム（つきしろ つとむ）

50歳男性で、T市で骨董店“落ち葉”を営む。第一発見者は落ち葉でアルバイトの田倉ショウ。

現在、魂が身体から抜けた抜殻（ソウルレス）状態で意識不明となり、病院にいる。

胴に鈍器のようなもので叩かれた跡がある。

趣味は落ち葉拾い。

②田倉ショウ（たくら しょう）

25歳男性で、骨董店“落ち葉”でアルバイトするフリーター。

店の目玉である模造刀に惹かれてアルバイトするようになった。友人とカラオケした後に彼が現場に到着した時、店は荒らされ、床には模造刀が抜き身で投げ捨てられていたという。

③落ち葉、鈍器、叩かれた跡

君たちは現場を検証した。

ツトムが発見された現場は、T市内にある骨董屋“落ち葉”。店は荒らされている状態のままだ。

月城ツトムは鉄でできた竿状のもので殴られたものとされている。

おそらく現場にあった模造刀で殴られたようだ。

④模造刀

落ち葉に大切に置かれていた刀。模造刀というが、じつは昭和の戦後に刃引きした本物の刀である。号（刀の名前）は“月影刀”。

刃引きとは刀の刃を潰して斬ることはできなくなったものである。それによって、元の刀の美しい波紋は失われてしまっている。

⑤月影刀（つきかげとう）

戦国時代に名匠の手でつくられた一品。

この刀で名を挙げた武将は落合直中。彼が夜襲によって満月を背景に大将の首を獲った様子を影絵のように見えた主君が月影刀と名付けた。

一度折れて修理した後に刃引きされた。刃引き後から静かな夜に鞘がカタカタ鳴るらしい。

⑥落合直中（おちあい ただなか）

月城念流の免許皆伝を持つ武将。三日月兜を被り、月影刀で数々の武勲を挙げた。

とある戦で月影刀が折れ、それを備前の国の名匠の所まで行って直してきたという月影記と題した日記が残されている。月影刀が修理されるのを待たずして亡くなったと言われる。

⑦月城念流（つきしろねんりゅう）

インターネットで月城念流を調べた。

念流の分派であり、天狗から奥義を会得した月城継正が開祖と言われる。

剣術と柔術をミックスしており、特に兜割りと月城念流独自のカウンター技に重きが置かれていた。

鮮やかな返し技で敵を倒した様子は必見。

⑧奥義、カウンター技、返し技

資料館で月城念流の奥義書が残っていた。

刀で行う足払い一度に10人の相手を転ばせたという。また、刀を鞘に納めたままの状態で腰を落とし、油断した相手が近づいた瞬間に刀で斬るカウンター技は、月影刀をもつ落合直中が得意とする戦法だった。

⑨月城継正（つきしろ つぐまさ）

彼自身は特に目立った功績は残しておらず、一番弟子の落合直中の師匠であることが彼の名を見る唯一の手掛かりだ。月城念流は天狗から教わったというのが眉唾もので、念流を教わる一弟子でしかなかったのではないかというのが通説である。

月城ツトムは彼の子孫に当たる。

⑩月影記

刀が折れ、病気がちになった落合直中は主君に暇を出されて、道中にどんなことに遭遇し、解決したのかを簡潔に書いた日記。備前の国まで行って月影刀を直した所で筆が止まっている。遺言には「この美しい波紋、もう二度と僕はこの刀の切っ先を壊す真似はすまい。」

クライマックスフェイズ アクシデントシーンおよび戦闘シーン

登場人物：PC 全員、悪霊 場所：落ち葉

状況：月影刀が PC たちを襲います。

月影刀がひとりでに動き出し、アクシデントが発生します。

アクシデント

月影刀は PC たちを鈍い刃で斬ろうとします。プレイヤーは自分の PC がどんな対応をするか話します。

よい対応なら、その PC は3D 振ります。何もしないなら2D 振ります。

PC の出目を合計して、目標値 [PC 人数×10] (悪霊の居場所と正体の答えに正解していれば [PC 人数×8]) と同じかそれ以上が出れば、月影刀の斬撃を避けます。

目標値未満の場合、斬撃を受けて魂が欠けてしまい PC のソウルを1点減らした状態で戦闘開始します。

戦闘前に《ヒーリング》で回復はできません。戦闘が始まった後ならソウルは最大まで回復できます。

アクシデントの処理が終わったら、三日月兜を被った武将の悪霊が月影刀を携えた姿となって、PC たちの前に姿を現します。

「やあやあ、我こそは月城念流開祖、月城継正の一番弟子、落合直中。さきほどの奇襲で眠らぬとは見事なり。」

「しかし、この月影刀の守護霊にとって、この所業はあまりに酷い。」

「しからば、そなたたちはこの報いを受けるべきである。」

PC たちが弁明しても興奮した悪霊、落合直中は聞く耳を持ちません。

PC が悪霊と交流を試みるならば、月影刀が模造刀として刃を潰されたことに憤っていることがわかります。

なにせよ、このまま悪霊との戦闘に移行します。

戦闘前の補足説明

PC は全員、「遺物：魂のお守り」を所持しています。これは、行動を使わずに好きな時、自分以外の [戦闘不能] のソウルをひとり1点回復します。[戦闘不能]でコマンドを選べない相手に使うといいでしょう。

悪霊のソウルは PC 人数×20点となります。

戦闘【1ターン目】（プレイヤーに秘密の情報：《攻撃技》小手調べ）

1ターン目です。戦闘開始時のソウルは5ですが、斬撃を受けるとPCはソウルが4の状態が始まります。ソウルが0になると「戦闘不能」となって戦いに参加できなくなるので注意してください。では、このターンの悪霊の様子についてです。

「悪霊は様子を見ながら前進してくる。」

プレイヤーは、先程聞いた悪霊の様子から、各自どのコマンドにするか相談して決めてください。

悪霊の行動にはブレイク値があります。

1ターン中に悪霊へ与えられるダメージはブレイク値を上限とします。

ブレイク値に達すると、そのターンの敵の行動がキャンセルされるので、できるだけブレイクを狙いましょう。ブレイク値は、弱攻撃なら低く、強攻撃の時は高くなる傾向があります。

※おすすめコマンドを聞かれたら、主力は《ダブルアタック》、必殺は《チャージ》、支援は《アタック》と伝えましょう。

コマンドを決めたら、各自、ダメージ分のサイコロ（ダメージダイス）を振ってこのターン中に与えるダメージ量を数えます。

■ダメージ量 \geq ブレイク値（ブレイク値と同じかそれ以上のダメージ）

ブレイクしました。君たちの攻撃で悪霊は歩みを止めます。

■ダメージ量 $<$ ブレイク値（ブレイク値未満のダメージ）

歩みを止めず、君たちを月影刀で斬ります。PC 全員1ダメージで、ソウルを1点減らしてください。

戦闘【2ターン目】（プレイヤーに秘密の情報：《必殺技》兜割り）

「悪霊は激情に身を任せるように月影刀を振り上げ、力を込めている！」

相談してコマンドを選んだらダメージダイスを振りダメージを計算します。

サポートの効果は、すべてのダメージダイスを振った後に好きなダイスを2つまでひっくり返せます。

■ダメージ量 \geq ブレイク値（ブレイク値と同じかそれ以上のダメージ）

ブレイクしました。全体3ダメージ与えたはずの必殺の構えを解きます。

■ダメージ量 $<$ ブレイク値（ブレイク値未満のダメージ）

必殺の一撃が放たれ、君たちの魂は悲鳴を上げる！ PC 全員3ダメージで、ソウルを3点減らしてください。

戦闘【3ターン目】(プレイヤーに秘密の情報《攻撃技》転ばし剣)

「悪霊は君たちの足元に向かって月影刀で薙ぎ払う。」

相談してコマンドを選んだらダメージダイスを振りダメージを計算します。

■ダメージ量 \geq ブレイク値 (ブレイク値と同じかそれ以上のダメージ)

ブレイクしました。君たちは一斉に散って回避した上で攻撃を加えます。

■ダメージ量 $<$ ブレイク値 (ブレイク値未満のダメージ)

君たちは転びます！ PC 全員1ダメージで、(バリアで守られた PC 以外は) 転倒状態となります。次のターン攻撃する時、起き上がりでの不十分な攻撃となるため、一番高い出目がひとつ1になります。

戦闘【4ターン目】(プレイヤーに秘密の情報：《反撃技》納刀の構え)

「悪霊は姿勢を低くし、突然、月影刀を鞘に納めた。」

相談してコマンドを選んだら、ダメージを与えようとした PC は反撃を受けます。そして、ダメージは無効化されます。

■ダメージを与えるコマンドをした PC がいる。

悪霊が瞬時に刀を抜き、ダメージを与えようとした PC には2ダメージを与えます。

■ダメージを与えるコマンドを誰もしなかった。

悪霊は腰を上げると「ふむ、やるな。」と言って刀を構えます。

戦闘【5ターン目】(プレイヤーに秘密の情報：《必殺技》兜割り)

「悪霊は月影刀を天高く掲げ、静かに上段の構えを取っている。」

相談してコマンドを選んだらダメージダイスを振りダメージを計算します。

■ダメージ量 \geq ブレイク値 (ブレイク値と同じかそれ以上のダメージ)

ブレイクしました。全体3ダメージ与えたはずの必殺の構えを解きます。

■ダメージ量 $<$ ブレイク値 (ブレイク値未満のダメージ)

必殺の一撃が君たちの魂を切り裂く！ PC 全員3ダメージです。

戦闘【6ターン目】～

悪霊のソウルが0になるまで、1～5ターン目の行動を繰り返します。一度説明した部分は省略してかまいません。描写は少し変えてみましょう。

悪霊のソウルが0か、PC 全員が【戦闘不能】で魂のお守りを使い切った

戦闘終了して、エンディングフェイズに移行します。

落合直中

【悪霊】【A級】【武士】【日本刀】

PC × 20



■行動パターン

「小手調べ」→「兜割り」→「転ばし剣」
→「納刀の構え」→「兜割り」を繰り返します。

■説明

月影刀に宿った守護霊が刀の刃先が潰されたことで悪霊となりました。納刀して腰を落としたカウンター技を最も得意としています。

■その他

「その他の行動」で悪霊の刀を壊すと30点ダメージを受けます。回収遺物が「怒りの短剣」に変わります。

■回収遺物

血濡れた魔剣

▼小手調べ ブレイク値：PC × 4

準備描写 落ち武者は様子を見ながら前進してくる。力を温存しながら戦うようだ。

攻撃技 敵全体に1ダメージを与えます。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃で悪霊は歩みを止めた。

B (行動できたら効果を適用し) 刀で魂を切り裂く！

▼兜割り ブレイク値：PC × 10

準備描写 悪霊は刀を上段に構え、神経を集中している。

必殺技 敵全体に3ダメージを与えます。連続した手番で使えません。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃に耐えきれず、構えを解いた。

B (行動できたら効果を適用し) 上から下へと刀は振り下ろされ、君たちの魂は悲鳴を上げる！

▼転ばし剣 ブレイク値：PC × 5

準備描写 悪霊は君たちの足元に向かって刀で薙ぎ払う。

攻撃技 敵全体に1ダメージと【転倒】を与えます。

A (ブレイクしたら効果だけ説明し) 君たちの攻撃で刀は押し戻された。

B (行動できたら効果を適用し) 地を這う刀が君たちを転ばした！

▼納刀の構え ブレイク値：—

準備描写 悪霊は姿勢を低くし、突然、月影刀を鞘に納めた。

反撃技 敵からのダメージを無効化し、ダメージを与えようとした敵に2ダメージを与えます。ブレイクしません。

A (敵が攻撃しなかったら) 刀を抜いた。

B (敵が攻撃したら) その瞬間、刀は向かってきた者を斬った！

エンディングフェイズ 会話シーン (悪霊のソウルが0 = PC が勝利した)

登場人物：PC 全員、悪霊 場所：落ち葉

状況：悪霊は退治され、遺物となります。

「ああ、口惜しい。我が愛刀の切っ先は曇ったまま、何もできぬとは…」

悪霊がポロポロと崩れていきます。悪霊を倒したことで、今回のシナリオに参加した PC の遺物制御ランクが+1されます。このままでも悪霊は退治できますが、何か声をかけますか？と PC に尋ねるといいでしょう。

回収遺物に関して、今回は以下のような特殊な処理を行います。

そのままだと遺物「怒りの短剣 (ランク1)：月影刀」となりますが、PC が月影刀を元の姿になるよう協力すると呼びかけるなら、悪霊はその言葉を信じて、遺物「血濡れた魔剣 (ランク3)：月影刀」となります。

少して、サキモリと遺物の回収にスプリガン (p.50) が駆けつけます。悪霊が最後に救われたなら、スプリガンが遺物が喜んでいていると言います。

サキモリが、「さきほど、月城ツトムさんが目を覚ましたという報告が来ました。みなさん、悪霊退治してください、ありがとうございます。」と言って、エンディングを締めくくります。プレイヤーが望むシーンがあるなら、エンディングはこれに限らず追加してもよいでしょう。

お疲れさまでした。

エンディングフェイズ 会話シーン(PC 全員が[戦闘不能]= PC が敗北した)

登場人物：PC 全員、悪霊 場所：落ち葉

状況：悪霊に破れた PC たちは T 市を惨劇を目の当たりにします。

月影刀を持った悪霊が君たちを倒し、落ち葉を出ます。

「おお、世界はなんと醜くなったものよ。全てを滅ぼしてやる！」

そういうと悪霊は巨大化し、T 市の市内全域にいる一般市民の魂を奪い、抜殻へと変えていきます。T 市は機能を停止し、ニュースにもなります。

君たちは密かにサキモリたちが回収し、T 市を脱出していました。

悪霊を倒そうと尽力したなら、PC の遺物制御ランクを+1します。

「あの悪霊は打ち倒さなくてははいけません。協力、してくれますね？」

サキモリに返事をした所で、エンディングを締めくくります。

ソウルを全回復した上で再戦してもよいでしょう。

キャラクターシート

「主力」「必殺」「支援」の基本タイプに加え、それぞれに2種類ずつ亜種タイプも存在します。慣れてきたらそちらを選択してもかまいません。

支援

祈禱
回復
補助
防御
攻撃

主力

加護
復讐
仲間を守る盾を生み出す
傷付くほどに強さが増す

必殺

反射
魂喰
敵の攻撃を跳ね返す
捧げた魂が力となる

主カ

キャラクターの名前 _____

イラストやメモ



会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。



コマンド

ダブルアタック

_____ で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ2個分のダメージを与える。

技名 _____

スマッシュ

_____ による一度だけの
大技で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ3個分のダメージを与える。
 1 シナリオに1回使える。

技名 _____

バリア

_____ の盾で自分と味方
ひとりを両方守る。
自分と味方ひとりのダメージを1点減らす。さらに、状態異常を防ぐ。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になった
ひとりのソウルを1点回復します。
 遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



キャラクターの名前 _____

イラストやメモ

必殺

異能A

異能B

タグ

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

一人称
二人称

特徴A

特徴B

口調

出会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。



[チャージ]

コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名 _____

スペシャル

_____の必殺技を放つ。
[チャージ]を消費することで敵ひとりにサイコロ5個分のダメージを与える。

技名 _____

チャージ

_____の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。
自分に「チャージ」する。
[チャージ]は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



支援

キャラクターの名前

イラストやメモ

タグ

異能A

異能B

身体

年齢

日常生活

性格A

性格B

戦う理由

特徴A

特徴B

一人称
二人称

《ヒーリング》について
【戦闘不能】のPCに使った場合
起き上がったそのターンから、
コマンドを実行できる。

ソウルが0になると【戦闘不能】
でコマンド実行できません。

会ったキャラクターたち

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

アタック

□ で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分の
ダメージを与える。

技名 □

サポート

□ を用いて味方の
攻撃を強化する。
味方全員のダメージの出目を
2個まで裏返して良い。
(1|↔|6、2|↔|5、3|↔|4)

技名 □

ヒーリング

□ の力で自分や味方
傷つけられた心体を治す。
味方ひとりのソウルを3回復
する。さらに、状態異常を
すべて治す。

技名 □

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の【戦闘不能】になった
ひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



キャラクターの名前 _____

イラストやメモ

復讐

異能A

異能B

タグ

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

一人称

二人称

特徴A

特徴B

口調

会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

ソウル
5 4 3 2 1

コマンド

ダブルアタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ2個分のダメージを与える。

技名 _____

リベンジ

_____で敵に逆襲する。
敵ひとりにサイコロ〔6-自分の残りソウル〕(最低1)個分のダメージを与える。
 1シナリオに1回使える。

技名 _____

バリア

_____の盾で自分と味方ひとりを両方守る。
自分と味方ひとりのダメージを1点減らす。さらに、状態異常を防ぐ。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物:魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
 遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



キャラクターの名前 _____

イラストやメモ

反射

異能A

異能B

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

一人称
二人称

特徴A

特徴B

口調

出会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

ソウル

5

4

3

2

1

【チャージ】

コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名 _____

リフレクション

_____で反射させる。
【チャージ】を消費し、敵ひとりにサイコロ〔敵が自分に与える予定だったダメージ×2〕個分のダメージを与える。

技名 _____

チャージ

_____の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。
自分に【チャージ】する。
【チャージ】は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品（遺物は行動を消費せず使えます）

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂（たましい）のお守り（ランク1）
いつでも自分以外の【戦闘不能】になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



魂喰

悪霊退治TRPG

ソウルキーパーズ SOUL KEEPERS

キャラクターシート

プレイヤーの名前

キャラクターの名前

イラストやメモ

タグ

異能A 異能B

日常生活 身体 年齢

性格A 性格B

特徴A 特徴B

戦う理由

一人称 二人称

口調

出会ったキャラクターたち



ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

【チャージ】

コマンド

アタック

で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名

チャージ

の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。
自分に「チャージ」する。
「チャージ」は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名

ソウルイーター

の死神を放つ。
【チャージ】を消費し、敵ひとりにサイコロ(味方がこのコマンドに捧げたソウル×2)(最大10)個分のダメージを与える。

技名

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



祈禱

異能A

異能B

タグ

身体

年齢

日常生活

性格A

性格B

戦う理由

特徴A

特徴B

一人称

二人称

【呪い】

毎ターン終了時、【呪い】が増加し、最大5つまで蓄積する。【呪い】の数だけ解除時の効果上がる。

ソウルが0になると【戦闘不能】でコマンド実行できません。

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名 _____

カース

_____で呪いをかける。
敵ひとりに【呪い】を与えるか、解除して“【呪い】の数”個分のダメージを与える。

【呪い】は戦闘中、持続する

技名 _____

ヒーリング

_____の力で自分や味方傷つけられた心体を治す。
味方ひとりのソウルを3回復する。さらに、状態異常をすべて治す。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

会ったキャラクターたち

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の【戦闘不能】になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



指揮

キャラクターの名前 _____

イラストやメモ



《ヒーリング》について
【戦闘不能】のPCに使った場合
起き上がったそのターンから、
コマンドを実行できる。

会ったキャラクターたち

ソウルが0になると【戦闘不能】
でコマンド実行できません。



コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分の
ダメージを与える。

技名 _____

オーダー

_____で味方を指揮し、
2人分の活躍をさせる。
自分のソウルを1点消費すると、
自分以外の味方ひとりはこの
ターンだけ2回行動できる。

技名 _____

ヒーリング

_____の力で自分や味方
傷つけられた心体を治す。
味方ひとりのソウルを3回復
する。さらに、状態異常を
すべて治す。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



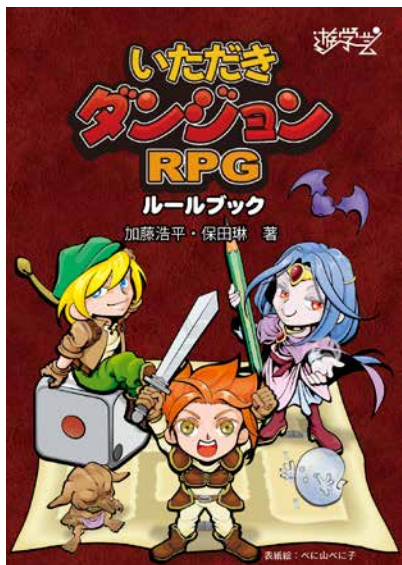
遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の【戦闘不能】になった
ひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。





加藤浩平×保田琳 によるタッグ作品

シンプルなダンジョン攻略 TRPG
いただきダンジョン RPG

表紙絵はべに山ベ子氏。

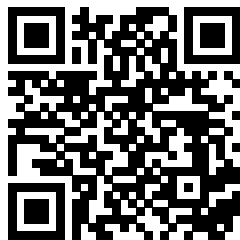
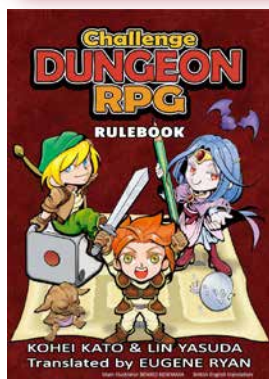
ステップアップのための剣と魔法の TRPG。

東京学芸大学の加藤浩平様と共同開発しました。

リプレイや和風データも全て無料公開しています。

ユージン・ライアン氏訳によるいただきダンジョン

英語版『Challenge DUNGEON RPG』も出ました。



1GM 100人プレイヤー1時間
みんなでダンジョン RPG

加藤浩平氏の依頼で作成した多人数対応の TRPG。

124 人でもキャラ作成込み 1 時間で終わりました。

TRPG の楽しみをぎゅうぎゅうに詰めてあります。

体験版が遊べます。

遊学芸

既刊紹介

これらは全て、遊学芸の公式サイトより全文／体験版のダウンロードができます。右は公式サイトQRです。



拠点防衛 TRPG ゾンビライン

拠点でゾンビサバイバルする TRPG。

96p フルカラーで、韓国版が出ました。

プレイヤー用のルールブックは無料です。

ココフォリアの ZIP ルームデータがあります。

サプリメントのデッドワルツも好評発売中です。



滑走召喚 TRPG サモンスケート

実際に召喚陣を描くバトルが楽しい140pフルカラー。英語版 Kickstarter は150人超えの支援をいただき成功しました。



SRS システムの初作品 マモノと♪ SRS

明るいパディ物 TRPG。初作成したシステムで、F.E.A.R. 社主催第15回ゲームフィールド大賞で SRS 部門準入选した作品の無料公開版。



TRPG を通して物語を遊ぶ 物語の世界を旅しよう

国語教材×TRPG。

横浜国立大学の石田喜美様と共同開発しました。

5分間のセッションを通して誰もがシナリオづくりとGM体験を簡単にできます。



TRPG 風協力脱出ゲーム Un Realistic Escape Game

通称 UREG (アレグ)。第8弾まで出ています。

基本ルール見開き1ページで、判定のない TRPG に近い会話型協力ゲームです。体験版が遊べます。

あとながき

誤字脱字や修正点、TRPG を知らない初心者のために必要なページなどを洗い出すため、ベータ版として無料公開することにしました。

ルールはほぼ完成しており、従来の TRPG をシンプルかつスピーディに体験できるように設計しました。完成版も無料公開する予定です。

TRPG を短く楽しく遊べるようにした作品です。ぜひ遊んでみてください。

保田 琳：ゲームデザイナー

加藤 浩平：東京学芸大学研究員

『悪霊退治 TRPG ソウルキーパーズ』



β版 2023年(令和5年)7月17日

作 加藤浩平・保田琳
表紙絵 逢魔刻一
挿絵 保田琳
協力 サンプロ様 みつけばハウス様
卓上劇団ひゅぷのしす様
このゲームを遊んでくださった皆様





分かりやすく1~2時間で楽しめて、
現代ファンタジー物ならなんでもできる
シンプルイズベストな悪霊退治TRPG！