



悪霊退治TRPG

# カルキーパーズ

SOUL KEEPERS

作 加藤浩平・保田琳

表紙絵 逢魔刻壱







悪霊退治TRPG

カルキーパーズ  
SOUL KEEPERS

リプレイ！

# PC プレイヤーキャラクター 紹介

GM というわけで、悪霊退治 TRPG ソウルキーパーズを始めたいと思います。  
今回、キャラクターは事前に作ってもらいました。

必殺 PC シートを選んでタグを記入するだけだから、楽に作成できるぞ！（笑）

GM それはよかった。それぞれがどんなキャラを作ったのか、皆でキャラクターシートを見ながら質問しましょう。

支援 PC 自分で自分の PC 紹介をするんじゃないんだ。

主力 PC 面白いね。じゃあ、まず、私の PC から見てもらおうか。これが新機軸ヒロインさ！

支援 PC へー、ヒロ…イン？（一同笑）

必殺 PC さっそく質問なんだが、なんまいだガトリングってなんだ。（笑）

支援 PC えっ、そこお？！いや、もっと突っ込むところあるでしょ！？（笑）

主力 PC ⇒白蓮 ふふ、それを聞かれちゃ答えないといけないね。なんまいだガトリングってのは、仏教と化学の結晶体さ。（笑）

支援 PC 何言ってるのさ！？（笑）

主力 PC ウェザリング加工で錆びついた感じを出して、ご利益ありそうなガトリングガンから数珠玉を放って悪霊を倒すのさ。（笑）

GM 新機軸とは聞いていたけど、これは思いつかない方じゃなくて誰もやらない方だったね。

必殺 PC ああ、理解した。

支援 PC 僕は1mmも理解できないんだけど！？  
…そうだ。配信者ってあるんだけど、何を配信しているの？

主力 PC そりゃ、ソウルキーパーの仕事さ。私の異能は信仰、フォロワーの数だけ力が増す。いやあ、布教もお手軽でいい時代になったもんだ。（笑）

GM ソウルキーパーは悪霊退治の職業として公に認められていて、TVに出たり、ネット配信したりする人もいます。（笑）では、何か補足はありますか？

主力 PC そうだね。皆から信仰されやすくするために尼僧のコスプレをしているよ。

一同 そっち本職じゃないの！？（一同笑）

**悪霊退治 TRPG ソウルキーパーズ**  
キャラクターシート

**白蓮** (Shirayuki)

キャラクターの名前  
イラスト: マメ

**タグ**

- 異能A: 信仰
- 異能B: 収納
- 身体: 女性
- 年齢: 77歳
- 性格A: おおらか
- 性格B: やんちゃ
- 特徴A: カリスマ
- 特徴B: コスプレ
- 口調:

**スキル**

- ダブルアタック: 数珠で敵を攻撃する。毎回にサイコロ2個分のダメージを与える。  
条件: なんまいだガトリング
- スマッシュ: 信仰による一度だけの大技で敵を攻撃する。毎回にサイコロ3個分のダメージを与える。  
条件: ロ1シナリオに1回使えます
- バリア: 収納の盾で自分と味方のダメージを防ぐ。自分と味方のダメージを1点減らす。さらに、状態異常を防ぐ。  
条件: 仕舞う
- その他の行動: 会話・逃走・周辺情報の利用等 あなたのアイデア次第で何かができる。

**所持品** (持ち物は行動に消費はしません)  
スマートフォン、ソウルキーパー身分証  
数珠、ガトリングガン×2  
遺物: 清らかな心のお守り (ランク1) いっぺん自分だけの「秘蔵品」になったひまりのサカサマを1回使えます。  
口調: ロ1シナリオに1回使えます。

GM 初っ端から面白枡が来ましたね。  
では次のPCを見ましょうか。  
必殺PC あのインパクトあるキャラの後に  
出すのは気が引けるな。(笑)  
一同 普通だ…… (一同笑)  
GM これだよ。これ。これを求めていたんだ。  
白蓮 異能なんだけど、これは何の達人なん  
だい？

必殺PC ⇒ケンガ ああ、特徴Aの抜剣術が異能  
レベルに達していることを表している。

支援PC 復讐ってのは？

ケンガ 仮面の悪霊に両親を抜殻にされてし  
まって、その悪霊を倒すため仕事をし  
ている。以上だ。

支援PC ⇒ギン よーし、じゃあ次は僕だ！

ケンガ 化け狐の怪異とあるが、人間のことを  
どう思っているんだ？

支援PC 人間の文化、アニメとか漫画とかが  
大好きだから守る感じかな。

白蓮 戦う理由が恩人ってあるけど、どん  
な人なんだい？

ギン 特に決めてなかったけど……行き倒  
れた僕を助けてくれた娘っ子に居候  
しているってことで！(笑)

GM なるほどね。ちょっとシナリオ書き  
換えようかな。次に、お互いのPC  
が過去どんな共通経験をしたのかを  
ダイスで決めたら、準備は完了だ。

白蓮とケンガ……一緒に居た。(祖母と孫)

ケンガとギン……一緒に悪霊を倒した。

ギンと白蓮 ……同じアニメを見た。

GM さっそくセッションを始めようか！

# 必殺

悪霊退治TRPG  
ソウルキーパー  
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

タグ  
属性A 属性B  
達人 雷電

身体 男性 25歳  
性格A 性格B  
筋が通る 不愛想

特殊A 特殊B  
抜剣術 青髪

5 4 3 2 1  
ソウル

コマンド  
アタック  
「力」で敵を攻撃する。  
前1回にサイコロ1個分の  
ダメージを与える。  
技名 切り裂く

チャージ  
「雷電」の力を蓄めて、  
必殺技を放つようにする。  
自分に「チャージ」する。  
「チャージ」は消費されるが、  
戦闘終了するまで続く。  
技名 雷獣力爆

スペシャル  
「抜剣術」の必殺技を使う。  
「チャージ」を消費することで  
前1回にサイコロ5個分の  
ダメージを与える。  
技名 雷切

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。

# 支援

悪霊退治TRPG  
ソウルキーパー  
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

タグ  
属性A 属性B  
領域 活力

身体 怪異 68歳  
性格A 性格B  
素直 大層 二人称

特殊A 特殊B  
東洋魔術 化け狐

5 4 3 2 1  
ソウル

コマンド  
アタック  
「東洋魔術」で敵を攻撃する。  
前1回にサイコロ1個分の  
ダメージを与える。  
技名 式神アタック

ヒーリング  
「活力」の力で自分や味方  
のつらさを癒す。  
城のどのソウルを3回  
する。さらに、状態異常を  
すべて治す。  
技名 泡鳴香

サポート  
「領域」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る  
2回まで裏返しに良い。  
技名 金剛領域

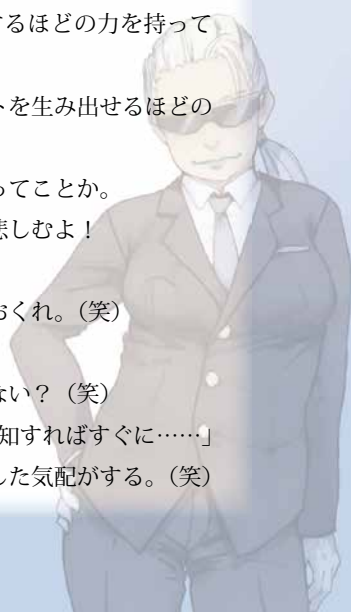
その他の行動  
会話・逃走・周辺物の利用等  
あなたのアイデア次第で何か  
ができる。

遺物制御ランク  
を危険なく扱える  
遺物ランクの消費値です。  
アイテムボックス、ソウルキーパー、機分  
式札、お香  
遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)  
いつでもお守り(「戦闘本編」になっ  
たりするソウルを1点回復します。  
口遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



# オープニングフェイズ

- GM 登場するのは PC 全員、場所はソウルキーパーズ事務所。依頼を受けるシーンだよ。
- GM サングラスをかけたスーツ姿の妙齢の女性が君たちを出迎える。「所長のサキモリです。よく来てくれました。ソウルキーパー。」
- ケンガ 所長、仮面の悪霊の情報が入ったのか？
- GM 「残念ながら、そちらはまだです。しかし、仮面の悪霊と一緒に行動していた悪霊であれば……」
- ケンガ そいつの居場所を教えろ。
- 白蓮 若いのは血気盛んでいけないねえ。サキモリちゃんの段取りを考えてあげたらどうだい、孫。
- ケンガ 抜殻になったのはあんたの娘夫婦でもあるんだぞ。
- 白蓮 あらやだ、そうだったわ。(笑)
- ギン や、やめよーよ。サキモリちゃんだって困ってるよ。(笑)
- GM 「ゴホン、この年齢でちゃん付けは止めてほしいんですが……この話はギンさんにも関係があります。」
- ギン え、僕？(笑)
- GM 「はい。どうやら件の悪霊は、ギンさんの居候先の少女を狙っているようなのです。」
- ギン ぜんぜん気付かなかった！
- 白蓮 仮面の野郎とつるむってぐらいだ。一筋縄ではいかない相手だろうね。
- GM 「はい。A 級悪霊、ソウルキーパーを複数人動員するほどの力を持っていると推定されます。」
- 白蓮 周辺を自らが有利な世界に変えちまう心霊スポットを生み出せるほどの力を持った強敵ってことだね。(説明口調)
- ケンガ で、そいつを倒すためにあの女を護衛すればいいってことか。
- ギン あー、ケンガ、あの女呼ばわりして！マリちゃん悲しむよ！
- ケンガ そんな名前だったのか。(笑)
- 白蓮 孫はカッコつけたいお年頃なんだ。許してやっておくれ。(笑)
- ケンガ ハードボイルドやりにくいな。(一同笑)
- ギン 保護者付きじゃあねえ……諦めた方がいいんじゃない？(笑)
- GM 「心霊スポットの確認はまだできていませんが、探知すればすぐに……」  
と言い終わるや否や、近くで心霊スポットが発生した気配がする。(笑)



# メインフェイズ

- ギン　　は、この感じ、心霊スポット！？
- GM　　場所は、どうやらギンさんの居候している神社のようです。
- ケンガ　ち、後手に回ったか！
- 白蓮　　さあ、行くよ、お前たち！……今回の仕事はギンの身内相手で未成年だし、配信はできなそうだね。(笑)
- GM　　君たちはマリの住む神社へと向かうと、そこは心霊スポットになっていた。心霊スポットへ一歩踏み込めば、世界の色は褪せ、虫や鳥の声も聞こえない静寂が広がっている。
- ケンガ　ちっ、あの女はどこだ。
- ギン　　だーかーらー、マリちゃんだってばあ！
- GM　　君たちはマリを探した。神社の方から扉を開ける音がして、マリが現れ、「ギン！」と可憐な声が静かに響く。
- ギン　　マリー！と安心して泣きべそかきながら抱き着こうかな。(笑)
- 白蓮　　おお、マリ無事だったのかい。
- ケンガ　おい、悪霊の姿を見なかったか。
- GM　　顔を赤くして、「あ、白蓮さん、それに、ケ、ケンガさんも……」
- ギン　　……はっ！僕が先に好きだったのに！（爆笑）
- 白蓮　　友人と孫、どっちの恋路を応援すればいいのか、おばあちゃん困っちゃう。(一同笑)
- ケンガ　俺を巻き込むな！（笑）それで、悪霊は見たのか。
- GM　　「あ、はい。すみません、悪霊は見てないです。」
- ケンガ　ちっ、謝るな。見てないなら運がよかったってことだ。
- 白蓮　　あら、意外とうちの孫優しいのね。(笑)
- ケンガ　やりずらいんだよババア！……いいぞ、もっとやってくれ。(一同笑)
- ギン　　だめだよ白蓮さん、年長者は若人の意志を尊重してあげなきゃ。(笑)
- ケンガ　さっき女子高生に抱き着いたやつが言うセリフか！？(爆笑)
- ギン　　てへべろ！（笑）
- GM　　マリが「ケンガさんって思ったより面白いかも……！」(一同笑)
- 白蓮　　あらー、火に油注いじゃってまあ。(笑)しかし悪霊、どこにいるのかねえ？
- GM　　そう白蓮が言い終わるや否や、神社の中からザコ悪霊たちが飛び出る！
- ケンガ　嫌にタイミングよく出るな！（笑）
- GM　　ここからは「ザコ悪霊の群れからマリを守る」アクシデントシーンだ！

# アクシデントシーン

GM 目標値は30。皆がダイスを振った合計が30以上なら、無傷で撃退できる。自分はどんな行動をするのか、異能やタグ、所持品をヒントにアイデアを出そう。

ケンガ それなら、俺はマリの周囲に雷の檻を展開させよう。

ギン 僕はマリを領域の異能に入れて身を守ろうとするよ。

白蓮 私はなんまいだガトリングで辺りを一掃しようかねえ！

GM なるほど。皆いい動き方だ。それぞれ3D6を振ってくれ。

ギン 1・1・6で8！

ケンガ 4・5・6で14だ。

白蓮 2・2・3で7…ちょっとまずいかねえ？

GM 合計は29だから1足りない！（笑）

ギン ええっ！そんなあ！（一同笑）

GM 白蓮が撃ち漏らしたザコ悪霊はギンの領域とケンガの雷の檻に触れて全滅するも、君たちに呪いを残して消える。「み、皆さん大丈夫ですか？」とマリが心配し、悪霊に呪われた皆さんは、次の戦闘の開始時にソウルが1点減った状態でスタートする不利な状況となる。

ケンガ（悪霊に呪われた感じに）ぐう！……マリは守れたのか？

GM うん。マリは君たちのおかげで無事だよ。

白蓮 それなら、身を挺して守ったかいがあるもんだねえ。

ケンガ パパアは思いっきり迎撃してただろ！？（一同笑）

ギン あはは。うーん、この心霊スポットの主である悪霊を見つけない限り、ザコ悪霊の相手をしてても解決できなそうなんだよね。

GM では、次は元凶である「悪霊の居場所を突き止める」ための情報開示のシーンをしよう。今から君たちには3回手番が回ってくる。それが全部なくなる前に答えを見つけよう。最初の情報項目はこれだ。ここから答えにリンクしてそうな単語を選んでね。

白蓮 あー、この文章の中に Wiki の青い文字みたいなのが隠れているってことだね？

GM そう。正解ならどんどん新しい情報項目に飛べる。アンサーするのも手番に含まれているのに注意してね。

## ①心霊スポット

ソウルキーパーたちは神社へと辿り着いた。

周囲の色は褪せ、虫や鳥の鳴き声が聞こえない静寂の世界だ。



# 情報開示シーン

ケンガ 最初の情報項目は、「心霊スポット」についてか。

ギン じゃあ、僕から行こうかな。まず、リンクで「神社」かな。

GM 正解。「神社」の情報項目はこれだ。

白蓮 次は私だね。リンクするとして、  
んー、「室町時代」とか。

GM それは出ないな。どうやら悪霊は  
神社の成り立ちには関係なさそう  
だよ。

ケンガ ふむ、なら「静寂」か？

GM お、実はあるよ！

ギン え、すごいケンガ！なるほどね。  
これだったら、「虫」とか？

GM 虫に関係した悪霊ではなさそう。

白蓮 (何かに気付くように) なるほど  
ねえ。私はパスしようかね。

ケンガ 俺の手番か……ひょっとして  
「マリ」か？(GM うなずく)

ギン そんな、マリの中にいたの？！  
くー！、僕の考えた後付け設定  
だからって見逃してた！(一同笑)

GM 君が真っ先に選ぶと思ってたんだ  
けどね。(笑)

白蓮 どうやら、答えは出たようだね。  
さあ、ギン、お前の手番だよ。

ギン 悪霊の居場所、アンサーは「マリ」！

GM 正解です。すべての情報項目が公開されるよ。(⑤を出す)

ケンガ 刀を抜く……かっこつけて悪霊だ  
け斬る演出したいんだけど。(笑)

一同 いいよー。(笑)

ギン はっ！ちょ、ちょっとやめなよ！  
と慌てるね♪(一同笑)

## ②神社

室町時代にできた稲荷神社で稲荷大神を祭っている。山頂までの石階段を登るのが地味に大変。看板娘の巫女姿が SNS でバズったこともある。

豊穰祭の準備で賑やかだったが今は心霊スポットと化したためか不自然に静かだ。

マリの実家で、最近化け狐が住み着いた。

## ③静寂、静か

ざわめきのない無音の状態。

ふとした時、どうしようもなく孤独を感じることがある。

この心霊スポットは静かであればあるほど危険な状況に陥っていると考えた方がいいだろう。

## ④看板娘、マリ

神社の娘。身体に強大な霊力を秘めており、強い感情で放出する可能性がある。何かがきっかけで異能の力に目覚めるかもしれない。

そして、悪霊「サイレントワーム」に憑りつかれている。傷ついた化け狐と叫べる心優しい娘。

## ⑤悪霊、サイレントワーム

看板娘の身体に身を潜めていた A 級悪霊。

ざわめきのない場所でふとした時に感じる孤独への恐怖心から生まれた。

悪霊が無音になった時こそ危険な証拠だ。過去ソウルキーパーに封印されたが、仮面の悪霊によって復活した。

GM 「ど、どうしたんですか、ケンガさん。」とマリが尋ねるよ。

ケンガ 眼をつむれ。すぐ終わる。

GM マリはおそろおそると目をつむる。

ケンガ 俺の異能レベルの剣技で、マリを傷つけずに悪霊を断ち切る。できるよね、GM?! できないと大惨事なんだけど! (一同爆笑)

GM かっこつけるんじゃないのか? (笑) キン! という音と共にマリを切ったはずの刀には血がつかない。

ギン マリ! 大丈夫!?

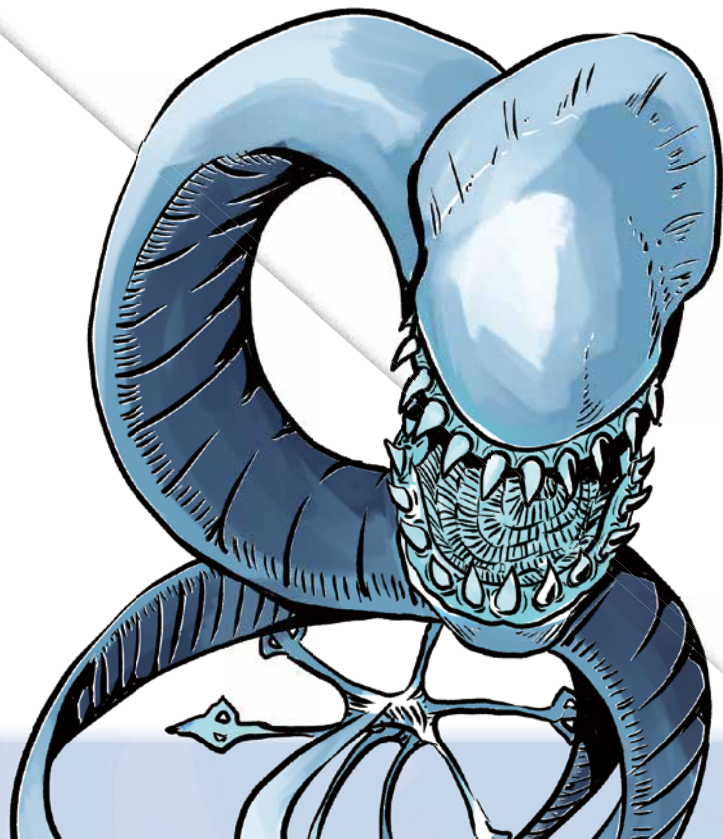
GM 「う、うん。大丈夫、ギン。あ、あれ!」マリが指さした空間には、ケンガによって切られて現れた悪霊の姿が映るよ。

ケンガ さあ、悪霊。お前の知っていることを吐いてもらうぞ。

白蓮 ひゅう。かっこいいじゃないか。孫。とニヒルに。(笑)

ケンガ いやー、皆の協力のおかげです。ありがとう! ありがとう! (一同爆笑)

GM だから、そこで素に戻んなや! (爆笑)



# クライマックス フェイズ

- GM 登場するのは引き続き PC 全員、場所は神社のままだ。悪霊は不快な音を鳴らしながら、ソウルキーパーたちを見下ろします。「くそっ！あの女の中は居心地よかったというのに、邪魔をしおって〜！」
- ケンガ 貴様があの女呼ばわりするな。
- ギン 君も言ってたけどねぇ！？（笑）
- 白蓮 孫のは照れ隠しだから別カウントってことかしらねぇ。（笑）
- GM マリが「えっ！？」って顔を赤くするよ。（笑）
- ケンガ ババア……！（笑）
- GM 「んん？誰かと思ったら白蓮じゃねぇか。しわくちゃで気付かなかったぜ。」となんか知ったかぶってる感じで言います。（笑）
- 白蓮 久しぶりだねえ、どうやら封印し足りなかったみたいだね。
- ギン えっ、封印したソウルキーパーって白蓮だったの！？
- 白蓮 （淀みなく）そうだよ。（一同爆笑）
- GM まあ、設定的に有りだし、面白いからよし！「あの時の借り、返させてもらうぜ。まあ、もう子供は仮面の方に仕返しされたみたいだけだな！」
- ケンガ 貴様！
- 白蓮 おうおう孫を怒らせちゃってまあ……私も我慢の限界だけだね！
- ギン 僕だってマリを巻き込んだこと、かんかんだかんね！
- GM では、戦闘開始といきましょう！
- ギン あ、スルーされた！今のはかんかんとだかんねを……
- ケンガ 洒落を自分で説明するほど寒いことはないぞギン！（一同笑）
- GM （無視して）このゲームは最初に敵の準備描写を行います。その描写からどのコマンドを取るか判断してください。敵の行動によって、行動がキャンセルされるブレイク値というのがそれぞれ設定されています。強い攻撃ほどブレイク値が高い傾向になります。
- ギン （ルールブックをペラペラ）あー、なるほどね。敵が反撃技する描写の時に攻撃するとしっぺ返しくらうわけだ。
- GM はい。なので準備描写を聞くのは超大切。そしてアクシデントで起きた不利の効果でソウルは4からスタートするから気を付けてね。
- ギン 最大値は5のままだからもう回復できるのか、うーん悩むなあ。

# 戦闘シーン

## 【1 ターン目】

GM 第1ターン、悪霊の周囲から無数の針が現れた。

ケンガ ちょっと待て GM、この場にいるマリはどうなる。

GM いい所に気付いたね。マリは悪霊にとって最上の器だから、基本的に君たちが立っている間は攻撃の対象とはならないよ。

白蓮 基本的に、ねえ。

ケンガ なら、俺は《チャージ》をしよう。

白蓮 私は《ダブルアタック》だね。

ギン んー、ブレイク狙いで《アタック》かな。

GM では、皆さん行動してください。

ケンガ 雷獣刀魂したことで、次から5Dダメージの《スペシャル》が使えるようになった。ギンギュインギュイン！(笑)

白蓮 2Dダメージで、ほいよっと(コロコロ)6と4で10だね。なんまいだガトリング！(一同笑)

ギン 名前(笑)これはブレイクいけるんじゃない？式神アタック！(コロコロ)って、1い！？白蓮の1/10しか火力出せてない！(一同爆笑)

GM 合計11ダメージだと、残念。ブレイクには一步届かず。悪霊の針はそのまま射出されて君たち3人に各1ダメージ与える。

ギン くっそー！やるなあ！(全PCの残りソウル3点)

## 【2 ターン目】

GM 次のターンだ。悪霊を中心にすべての音が止み、静寂の世界と成る。

ギン あ、これ情報に書いてあった必殺技じゃないかな。皆がやるなら僕は《サポート》で底上げるよ！

ケンガ なら、俺のやるべきことは《スペシャル》で決まったな。

白蓮 こっちも《スマッシュ》で火力支援といくよ。見せ場は孫に譲らないとねえ。

GM では、どうぞ！

白蓮 私を崇める信者の力を借りて、今、必殺の神仏祈祷！4・4・1の9点！科学の力に負けるねえ。

ケンガ 雷を纏わせた居合抜刀術、雷切。5・4・3・3・1で16点。思ったより奮わなかったな。

ギン 任せて！僕の領域展開！褪せた色は元に戻り、音も取り戻すよ！白蓮とケンガの1を6にひっくり返して、+10点だ！



# サイレントワーム

[悪霊] [A級] [蟲] [寄生]

ソウル  
PC × 20



## ■行動パターン

「針攻撃」→「静寂なる世界」を繰り返します。戦闘の場にNPCがいるなら、途中で「寄生の人質」を挟んでもよいでしょう。

## ■説明

静かに生物へ寄生して、次の宿主を探して乗り移る悪霊です。

## ■その他

「寄生の人質」でNPCに寄生中PCがダメージを与えると、人質となったNPCも傷つけます。

## ■回収遺物

怒りの短剣 (p.64)

### ▼針攻撃

ブレイク値：PC × 4

**準備描写** 悪霊の周囲から無数の針を次々と生み出していく。

**攻撃技** PC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の出した針は全て消えた。

**B** (行動できたら効果を適用し) 無数の針が突き刺さる！

### ▼静寂なる世界

ブレイク値：PC × 10

**準備描写** 悪霊を中心にすべての音が止み、静寂の世界と成る。

**必殺技** PC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) 君たちの攻撃に沈黙は耐えきれず、戦闘音が鳴り響く。

**B** (行動できたら効果を適用し) 音なき世界で君たちの魂は無言の悲鳴を上げる！

### ▼寄生の人質

ブレイク値：PC × 7

**準備描写** 近くにいる生物の魂に入り込み、寄生した。これは、人質だ。

(2回目移行) 近くにいる生物の魂に入り込み、寄生しようとする。

**特殊技** 近くにいるNPCへ寄生し、寄生したNPCを操ります。PC1体にPC人数分のダメージと【めまい】を与えます。

2回目以降は寄生されそうなNPCを守る《バリア》や「その他の行動」と行動がキャンセル扱いになります。

**A** (ブレイクしたら効果だけ説明し) 人質の中から溜まらず外へ飛び出た。

**B** (行動できたら効果を適用し) 人質の異能を強制行使する。そして、人質から抜け出した。

**C** (NPCを守ったら効果だけ説明し) 守ったことで寄生を阻止した。

GM 合計35点か！君たちの猛攻に悪霊は耐えられず、ブレイクするよ！  
全体3ダメージはキャンセルだ！（プレイヤーたちは歓声）  
ギン あっぶな！喰らってたら瀕死だよ！やった！見たか悪霊！  
GM おのれー！くそっ、こうなったら……「きゃあ！」とマリの様子がおかしくなる！

### 【3ターン目】

GM 次のターンだ。悪霊は再度、マリに憑依して「娘ごと切れるか？今度はさっきみたいにはいかないぞ？」と邪悪な笑みを浮かべる。そして、悪霊はケンガを睨め付けます。

白蓮 やと思ったよ…！

ギン マリ！何するんだこのバカ！アホ！悪霊！（笑）

GM 「ギン、わたしごと悪霊をやって！」とマリが言うと悪霊が、「こ、こいつ正気かぁ～？！今度は一緒に傷つくんだぞお！？」と返す。それに対してマリは「うるさい、ギンたちを傷つけたのはあなたでしょ！私だって、皆の力になりたいんだから！」と毅然とした態度を取る！

ケンガ ……たしか、マリは霊力が豊富で感情によって放出されるんだっただけ。

ギン はっ！「その他の行動」で、マリを勇気づけて悪霊を体内から押し出せないかな。

GM （その展開は考えてなかったけど面白いな）いいね、それ採用！

ケンガ 「その他の行動」でマリに話しかけるか。

白蓮 悪霊に狙われているようだから、孫を《バリア》してあげようかねえ。

GM なるほど。では二人はどんな風にマリを勇気づける？

ケンガ マリ。お前には悪霊を退ける力がある。悪霊に負けるな。

ギン マリ！僕が君を救ってみせる！だから、僕の手を取って！

GM OKです。では、君たちの言葉に勇気づけられてマリは隠された力、魔眼の異能に目覚めます！「悪霊に命じる！私の身体から、出ていけ！」

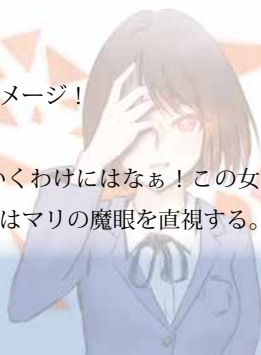
ギン イエス、ユアマリ！（爆笑）

ケンガ お前は悪霊じゃないだろ。（笑）

GM 「ぐわ、そんなバカな！」と悪霊に20点のダメージ！

ギン あ、ダメージ受けるんだ。

GM ただ、ブレイクには届かない。「ただで出ていくわけにはなあ！この女の力を利用してもらう！」と言って、ケンガはマリの魔眼を直視する。



白蓮 そうくると思ったよ！孫を仕舞う！収納の異能で対象自体を隠すことで  
1 ダメージ減少、状態異常無効さ！

GM ケンガに【めまい】の状態異常タグと4点ダメージをおみまいだ！

ケンガ バリアの効果で状態異常タグを打ち消して、3ダメージ。ダメだ。ソウル  
が0になって「戦闘不能」になるな。

GM 君たちは遺物「魂のお守り」というのをひとり1コ持っている。行動を  
使わずに自分以外の味方をいつでも復活できるよ。

白蓮 そいつはさっそく使わないとねえ！「魂のお守り」を孫に使うよ！倒れる  
には早い。マリちゃんを救ってから倒れな！

ケンガ 人使いの荒いバアさんだぜ、まったく……残りソウル1で復活だ！

#### 【4ターン目】

GM 君たちの行動のおかげでマリには一切の傷はないよ。次のターンだ。悪  
霊はボロボロだが、周囲は不気味なほど静まり返る。

ケンガ 《スペシャル》はできないな。相手もボロボロなら、《アタック》する。  
お前を斬る！

白蓮 《ダブルアタック》だね。ガトリングの火が噴くよ！

ギン ここは《サポート》より《アタック》でダメージを少しでも増やすのが  
いいかな。いっけー！式神！

GM マリも《アタック》して手伝ってくれます！

ギン マリちゃん、ありがとう！

白蓮 (コロコロ) 合計は15点だよ！ガトリング数珠の味はいかがかな、悪霊？

GM それはブレイクしない！しないが、悪霊のソウルが0になるのが先だ！  
ケンガが悪霊をマリの近くから離し、ギンの式神とマリの魔眼が悪霊の  
動きを封じ白蓮のガトリングで悪霊は撃ち抜かれた！悪霊が「く、くそう  
……こんなはずでは……」と言うよ。

ケンガ 悪霊に刀を突きたてて尋ねる。最期に仮面の悪霊の居場所を吐け。

GM 「くくくっ、あの方とはとうの昔に別れてそれっきりよ。残念だったな。」

ケンガ そうか。と言って刀で切り捨てます。

GM 悪霊はケンガの刀で力尽き、悪霊の残滓は呪われた遺物となってその場  
に落ちる。

白蓮 遺物回収班にでも連絡するかねえ。とりあえずお疲れ様だよ。ケンガ。

ケンガ 白蓮のばあさん。いつになったら仮面の悪霊に辿り着けるんだ？

# エンディング フェイズ

- 白蓮 さあ、それは仏様もわからないだろうね。
- ギン マリ！無事でよかった！それに今さっきのすごかったよ！
- GM マリが「ギンも無事でよかった。あはは。なんだか自分じゃないみたい。」
- ケンガ マリ。お前の異能は悪霊退治に役立つ。今後どうするかはよく考えろ。
- GM 「は、はい。」とマリは姿勢を正して答えるよ。
- 白蓮 さて、心霊スポットももうじき解ける。何か食べに行こうじゃないか。
- GM 登場するのは PC 全員とサキモリ。場所はソウルキーパーズ事務所だ。事件もひと段落してサキモリが礼を言うよ。「皆さんの活躍のおかげで A 級悪霊へは速やかに対処できました。感謝いたします。」
- 白蓮 ふふ、サキモリちゃんの頼みだからね。おばあちゃんも特に頑張ったさ。
- ケンガ おい、所長が反応に困るだろうが。(笑)
- ギン あ、そういえば悪霊の残した遺物ってどうなったの？
- GM サキモリが「遺物管理者であるスプリガンがすでに回収、封印済みです。」  
と言うと、奥からスプリガンが顔を出して、「どもども～。おかげで遺物回収できたよ～。この遺物を借りたい時は申請書出してね～。」
- ギン ここで新キャラ！？ちょっと好みなんだけど (一同笑)
- GM サキモリが「新しいソウルキーパーも増えました。入ってきてください。」  
と言うと、何かを決心した表情をしたマリが現れる。「えへへ、色々考えたけど、皆と一緒に私みたいな人を救いたいなって。」
- ギン 歓迎だよマリ！まあ、僕は相談されてたから知ってたけどね！(笑)
- 白蓮 嫌な後方彼氏面するねぇこの狐は。(一同笑) マリ、いい心がけだね  
……どっかの孫に見習わせたいくらいだ。(笑)
- ケンガ うるさいなババア。(笑) そうか。この道を進むことに決めたのか……  
よろしく頼む。
- GM マリは朗らかにこう言った。「はい！  
今後ともよろしくお願いします！」と  
いうところでセッション終了です。  
遺物制御ランクを+1してください。  
皆さん、お疲れ様でした。
- 一同 お疲れ様でした！

おわり





悪霊退治TRPG

# ウルキーパーズ

## SOUL KEEPERS

## 目次

|                    |     |  |
|--------------------|-----|--|
| リプレイ .....         | 冒頭  |  |
| ゲームの概要 .....       | 3   |  |
| 世界観 .....          | 4   |  |
| キャラクターパート .....    | 7   |  |
| PC作成 .....         | 8   |  |
| タイプ選択 .....        | 10  |  |
| 主力 .....           | 11  |  |
| 必殺 .....           | 12  |  |
| 支援 .....           | 13  |  |
| タグ .....           | 20  |  |
| 所持品 .....          | 25  |  |
| コマンド .....         | 26  |  |
| 名前 .....           | 27  |  |
| PC紹介 .....         | 28  |  |
| リプレイ (PC 作成) ..... | 30  |  |
| セッションパート .....     | 31  |  |
| セッション .....        | 32  |  |
| シーン .....          | 34  |  |
| 心霊スポット .....       | 36  |  |
| アクシデント .....       | 37  |  |
| 情報開示 .....         | 38  |  |
| 探索 .....           | 39  |  |
| 戦闘 .....           | 40  |  |
| 後日談 .....          | 44  |  |
| ゲームマスターパート .....   | 45  |  |
| マスタリング .....       | 46  |  |
| GM のセッション .....    | 47  |  |
| GM 向け世界観 .....     | 48  |  |
| NPC .....          | 50  |  |
| 悪霊 .....           | 52  |  |
| 遺物 .....           | 62  |  |
| シナリオ .....         | 68  |  |
| SKの一夜 .....        | 72  |  |
| 潰えた刃 .....         | 76  |  |
| SK と墳墓 .....       | 84  |  |
| HOKORA .....       | 88  |  |
| 群れなす雲が大蛇を草薙ぐ ..... | 98  |  |
| 死人にくちなし .....      | 114 |  |
| 研究紹介 .....         | 124 |  |
| キャラクターシート .....    | 132 |  |
| 索引 .....           | 142 |  |
| あとがき .....         | 143 |  |

公式サイト QR コード⇒  
ルールブックだけでなく  
シートやイラストの画像  
をダウンロードできます。



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、異能が実在する現代社会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 個



### ・ 筆記用具

(鉛筆と消しゴム)

#### プレイヤー人数分

※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。

### ・ ルールブック

全員分



ルールブックやシートは右 QRコードのリンク、公式サイトから無料でダウンロードできます。



## 準備

## 用語説明

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。

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。

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。

セッション：PC 作成後にTRPGを遊ぶ活動（ゲーム）のこと。

ダイス：このゲームで使う6面体サイコロのこと。サイコロとも。

[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。

## 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

## 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。

## 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  
ように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。魂を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)

悪霊に魂を喰われた犠牲者です。

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)

悪霊が残す強力な危険な物品です。ソウルキーパーズで保管されます。





## 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くなり、竜や異形の怪異は精神年齢に応じた背格好となります。

## 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。

## 悪霊の等級

**C** 単体だとほぼ害のない微弱な悪霊。おれなどで対処でき、報奨金は数百。

**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。



# 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。** ▶ p.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。 ▶ p.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。** ▶ p.20-23  
異能・性別・年齢・戦う理由・日常生活・性格 A/B・特徴 A/B 欄を埋めます。
- 4 **所持品：悪霊退治中に持ち歩いている物を書きます。** ▶ p.24  
ソウルキーパー身分証・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。** ▶ p.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。** ▶ p.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。 ▶ p.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、愛着を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

職業選定TRPG  
ソウルキーパー  
SOUL KEEPERS  
キャラクターシート

プレイヤーの名前 トリプル  
見方 太郎

キャラクターの名前  
イデックスは期間イモジョウ  
ソウルの刃は来て来る。  
悪魔退治一家の跡取り。

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。

コマンド

ダブルアタック  
[技] で敵を攻撃する。  
前の通りにサイコロ2個分の  
ダメージを与える。  
技名 剣刀

スマッシュ  
[守護霊] によって一度だけの  
大技で敵を攻撃する。  
敵の通りにサイコロ3個分の  
ダメージを与える。  
ロ1シナリオに1回使える。  
技名 空斬

バリア  
[魔法] の盾で自分と味方  
ひとり電流を導く。  
自分と味方ひとりのダメージ  
を1点減らす。さらに、状態  
異常を耐える。  
技名 氷壁の障

その他の行動  
[会話・行動・周辺物の利用等  
あなただけのアドヴァンテージで何か  
ができる。]

遺物制御ランク  
遺物を危険なく扱えるランクです。  
遺物制御ランクの合計値。初期値は1。  
超えると危険な状態になる。

所持品  
所持品(遺物は行動を消費せず使えます)  
スマートフォンの、ソウルキーパー身分証  
伝来の宝刀カマタノキ、護符  
いつでも使えるお守り(ランク1)  
いつでも使えるお守り(ランク1)  
いつでも使えるお守り(ランク1)  
いつでも使えるお守り(ランク1)  
いつでも使えるお守り(ランク1)

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。



QRコードのリンクは  
スプレッドシートを使った  
WEB版キャラクターシート  
を提供しています。



## 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、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、抜殻となります。  
魂のない無気力状態、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》に  
よる通常攻撃は倍  
の威力を誇ります。

## 支援

回復と援護の  
エキスパート

### 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  
必殺技に対抗で  
きます。

連携して戦う  
戦闘の花形

## 必殺





豪華限定TRPG  
**バブルキーパーズ**  
SOUL KEEPER'S  
キヤラクサーニャ  
プレイヤーの役割  
キャラクターの役割  
プレイヤーの役割

## 主力 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

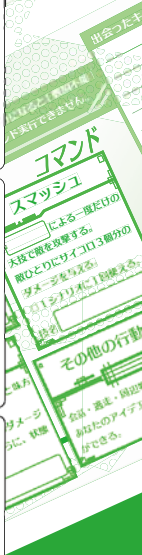
1回だけ使える大技です。  
敵ひとりにサイコロ3個分のダメージを与えます。ただし、このコマンドは1戦闘に1回だけしか使えません。

## 活躍のポイント

《ダブルアタック》で通常攻撃が2倍のダメージとなるのが「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使いましょう。

反撃を受けそうな時やブレイクできなそうな時は《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

敵の大技をキャンセルさせるには、  
大ダメージを必要とします。

《スペシャル》を放ち5倍ダメージ  
を与えましょう！そのためには常  
に《チャージ》をしておき、準備  
する必要があります。

それ以外の時は《アタック》して  
《スペシャル》は温存しましょう。



## 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個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。

## 支援

### 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最大2個まで裏返せます。

(① ↔ ⑥、② ↔ ⑤、③ ↔ ④)

漫画連発TRPG  
ソウルキーパーズ  
Soul Keepers  
プレイヤーズ  
キャラクターの活躍  
役名や能力

コマンド  
サポート

味方ひとりを指定して味方の攻撃を強化する。  
味方全員のダメージダイスの出目を最大2個まで裏返して高いダメージを出す。

その他の行動  
会話・逃走・戦闘時  
味方のアイディア  
ができる。



# 主カ

## タグ

異能A

霊気

異能B

氷

身体

男性

年齢

17歳

日常生活

学校生活

性格A

優しい

性格B

裏表がある

特徴A

剣技

特徴B

守護霊

戦う理由

家業

一人称/二人称

口調

悪霊退治TRPG

ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

キャラクターシート

サンプルキャラクター 1

プレイヤーの名前

キャラクターの名前

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。



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。

## 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 寒刀

### 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 霊技 雪断

### 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 氷壁の陣

### 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。





# 主カ

## タグ

異能A

光

異能B

電気

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  
口調

特徴A

我慢強い

特徴B

実験体

悪霊退治TRPG

# ソウルキーパーズ

キャラクターシート

サンプルキャラクター 2

プレイヤーの名前

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。



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。

## 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

悪霊退治TRPG

## ソウルキーパーズ

キャラクターシート

サンプルキャラクター 3

プレイヤーの名前

キャラクターの名前

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。



タグ

異能A

火

異能B

超人

身体

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

口調

特徴A

超健康体

特徴B

赤髪

5

4

3

2

1

ソウル

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。

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  
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

悪霊退治TRPG

## ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

キャラクターシート

サンプルキャラクター 4

プレイヤーの名前

キャラクターの名前

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。



タグ

異能A

血

異能B

変身

身体

怪異

年齢

108歳

戦う理由

償い

日常生活

貴族生活

性格A

誇り高い

性格B

寂しがり屋

一人称/二人称

口調

特徴A

カリスマ

特徴B

吸血鬼

5 4 3 2 1  
ソウル

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

ブラッドソード

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

ナイトエンド

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

吸血

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  
牛乳パック (血の代わりに)

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

悪霊退治TRPG

## ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

キャラクターシート

サンプルキャラクター 5

プレイヤーの名前

キャラクターの名前

イラストやメモ

難病を患い、その治療のため、  
悪霊退治専門部隊に所属する。



### タグ

異能A

闇

異能B

念動

身体

男性

年齢

36歳

戦う理由

生命維持

日常生活

軍人

性格A

親切

性格B

苦勞人

一人称/二人称

口調

特徴A

策士

特徴B

眼鏡

《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。





# 支援

悪霊退治TRPG

## ソウルキーパーズ

SOUL KEEPERS

キャラクターシート

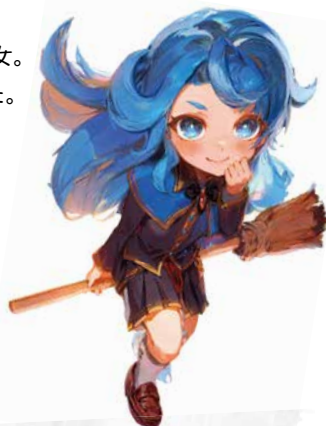
サンプルキャラクター 6

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

口調

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。

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。

出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

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。



## ロール・オア・チョイス

表にある項目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。

## 表の見方

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 | 不可視の黒い闇を生成して操作する異能        |
|     | 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                 | 雷電                   | 凍結                 | 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     | 空気中の水分や物体を凍らせる異能   | 鉄、機械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 | 周辺の日候を操作する異能         | 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              |
|     | 超人                 | 領域                   | 信仰                 | 活力                   | 霊気                 | 達人                        |
| ⑥   | 常人を超えた運動能力を発揮する異能  | 自らを主とした心霊スポットを展開する異能 | 人々の想いをエネルギーに変える異能  | 肉体が秘める生命エネルギーを操る異能   | 霊や魂の持つエネルギーを操る異能   | 異能レベルに達した超技術(※特徴A)を習得している |

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<br>悪霊を飒爽と倒すとかかなりモテるため | 最強<br>悪霊退治して一番強くなるため    | 解明<br>悪霊のメカニズムを解き明かすため   | 競争<br>悪霊退治するライバルに勝ちたいため  | 憧れ<br>悪霊退治する憧れの存在になるため    | 自分探し<br>悪霊を倒し、自分の道を見つけるため  |
| 2   | 復讐<br>知人を抜殻にした悪霊を倒すため      | 償い<br>悪霊事件の罪滅ぼしをするため    | 後悔<br>悪霊による悲劇を繰り返さないため   | 解呪<br>悪霊の呪いを解く方法を見つけるため  | 捜索<br>悪霊絡みの行方不明者を探すため     | 恩赦<br>釈放の条件が悪霊退治だから        |
| 3   | 正義感<br>悪い悪霊を倒し、自分の正義を貫くため  | 信条<br>悪霊退治することを固く誓ったから  | 生きがい<br>悪霊退治こそが自らを証明するから | 慈愛<br>悪霊を苦しみから解き放つてあげるため | お人好し<br>危険な悪霊を見逃せないから     | 奉仕精神<br>人々の幸福のために悪霊が邪魔だから  |
| 4   | 隣人<br>悪霊たちから地域の人を守るため      | 仲間<br>一緒に戦う仲間を守りたいから    | 家族<br>家で待っている家族の元へ帰るため   | 命令<br>悪霊退治を上司から命令されたから   | 友人<br>友人を悪霊の犠牲者にさせないため    | 大義<br>悪霊退治は国家のために繋がるから     |
| 5   | 成果<br>悪霊退治で成果がでると嬉しいから     | 笑顔<br>悪霊退治して笑顔を取り戻したいから | 名声<br>悪霊退治で自分の名が売れるから    | 守護者<br>悪霊に脅かされた人々の魂を守るため | 快感<br>悪霊退治するのは気持ちいいから     | 金<br>悪霊退治は国から報奨金が出るから      |
| 6   | 救世主<br>悪霊退治して世界を救う存在だから    | 日常<br>悪霊退治するのは当然のことだから  | 家業<br>悪霊退治を生業とする家の者だから   | 生命維持<br>生き長らえることに繋がるから   | 自己防衛<br>悪霊が自分を襲おうと寄ってくるから | しかたなく<br>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                |
|-----|--------------------|-----------------|-------------------|---------------------|------------------|------------------|
|     | 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           |
| 1   | 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 |
|     | 悪霊警戒               | 悪霊退治            | 霊魂ケア              | 霊魂保護                | 遺物調査             | 遺物管理             |
| 2   | 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  |
|     | 巫女／神主              | 僧侶              | シスター／神父           | 牧師                  | 占い師              | 魔術師              |
| 3   | 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     | 魔術の研究を兼ねている      |
|     | 会社員                | 自営業             | 接客業               | 公務員                 | 専門職              | 研究者              |
| 4   | 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  |
|     | 芸能人                | アスリート           | アーティスト            | 配信者                 | 探偵               | 記者               |
| 5   | 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  |
|     | 師範                 | 警官              | 軍人                | メイド／執事              | 主婦／主夫            | 無職               |
| 6   | 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   | 苦労人   | 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 (異能: 達人の場合は達人級の超技術を書く)

| 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 (身体: 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  |

※ PC が怪異の場合、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、データ的な効果はありません。

## 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。

## 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安全な遺物です。

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。

|         |                                       |
|---------|---------------------------------------|
| ダブルアタック |                                       |
| 光       | で敵を攻撃する<br>敵ひとりにサイコロ2個分の<br>ダメージを与える。 |
| 技名      | レーザー砲                                 |

**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。

火炎は竜の頭となって悪霊を穿つ！

### 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

技名：ドラゴンファイア



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/<br>ハナコ  | ミノル/<br>カズコ  | キヨシ/<br>サチコ  | マサシ/<br>ヨウコ   | ススム/<br>サクラ   | シゲル/<br>スズ   |
| 2   | アキラ/<br>レイ   | ナオミ/<br>シズク  | ツカサ/<br>カオル  | ケイ/<br>ミサト    | ガク/<br>エガオ    | ショウ/<br>リク   |
| 3   | トモヤ/<br>メイ   | シュン/<br>ユイ   | ユウキ/<br>ネネ   | レン/<br>クルミ    | ミナト/<br>マイ    | ヨウタ/<br>ミカ   |
| 4   | トラスケ/<br>サヨ  | ヨシヒサ/<br>キヨ  | ゴンベイ/<br>ウメ  | サスケ/<br>チヒロ   | ミツヒデ/<br>オイチ  | サブロウ/<br>カゼノ |
| 5   | タイヨウ/<br>カグヤ | オオゾラ/<br>ウミネ | ナイト/<br>メガミ  | シュウト/<br>キュウト | エイユウ/<br>ミオン  | ケンヤ/<br>ヒメ   |
| 6   | グレン/<br>ホムラ  | コハク/<br>サンゴ  | キョウ/<br>シカバネ | リュウガ/<br>キリン  | コウテイ/<br>ジョテイ | ソウ/<br>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<br>北米    | ピーター<br>／サラ   | ジャック/<br>アビゲイル | オリバー/<br>シャーロット | マイケル/<br>ジェニファー | アルバート<br>／アシュリー | ハリー/<br>クロエ     |
| フランス<br>カナダ   | ガブリエル<br>／ルイズ | トム/<br>レナ      | リュカ/<br>カミーユ    | アダム/<br>エヴァ     | マチス/<br>アリス     | ロミオ/<br>ジュリエット  |
| スペイン<br>中・南米  | ホセ/<br>マリア    | アントニオ<br>／カルメン | カルロス/<br>エレオノーラ | フランシスコ<br>／モニカ  | ダニエル/<br>パトリシア  | ジェラルド<br>／パネッサ  |
| ポルトガル<br>ブラジル | ミゲル/<br>ラーラ   | ニコラス/<br>マヌエラ  | ルーカス/<br>ベアトリス  | ペドロ/<br>ジョヴァーナ  | ダヴィ/<br>マルタ     | リカルド/<br>ジュリア   |
| ドイツ           | ルカ/<br>ヴィクトリア | アルベルト<br>／ハンナ  | フィン<br>／エマ      | レオン<br>／ミア      | ベン/<br>アニカ      | マクシミリア<br>／ソフィア |
| イタリア          | マルコ/<br>パオラ   | ロベルト<br>／ラウラ   | バルトロ/<br>ダニエラ   | ステファノ<br>／アンナ   | ジョバンニ<br>／レベッカ  | アンドレア<br>／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/<br>シンイー   | ツーハン/<br>ファリン | ハオユー/<br>モンファ  | ズーシェン<br>／メイメイ  | チミン/<br>イーチュン   | ジャハオ/<br>シュウフェン |
| 韓国              | ミンジュン<br>／ミンジ   | ハヌル/<br>ヘウォン  | ソンヒョン<br>／ユリ   | ジョンホ/<br>ジナ     | ヨンジェ/<br>ナヨン    | ドンウク/<br>ソヨン    |
| アフリカ<br>(スワヒリ語) | アジャブ/<br>モジャ    | アベバ/<br>ワンジーロ | オコト/<br>ニャンブーラ | ムワイ/<br>ワンジク    | オモンディ/<br>アニヤンゴ | ピング/<br>アガート    |
| インド<br>(ヒンディー語) | ゴータム/<br>パドマ    | カマラ/<br>デヴィ   | ラーマ/<br>ミーナ    | チャンドラ/<br>カーンティ | アニル/<br>シャクティ   | ヴィシュヌ/<br>ラクシュミ |
| イスラム<br>(アラビア語) | マフディー<br>／アイシャ  | モハメド/<br>ナディア | ムスタファ<br>／ダリア  | サイード/<br>ナディン   | ハサン/<br>アミラ     | アリー/<br>ラーニア    |
| スラブ             | マクシム/<br>クリスチーナ | ヴィクトル<br>／アリサ | イワン/<br>イリーナ   | セルゲイ/<br>ヴァレリア  | アレクセイ<br>／オリガ   | ミハイル/<br>アナスタシア |

■注意■

もし、PC の名前と設定を皆が知っているキャラクターにしたい時、そのまま使わず名前を一字変えるなどで別の名前にしましょう。

# 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   | <p>① 君たちは同じアニメと一緒に観たことで盛り上がったことがある。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>        | <p>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。</p> <p>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。</p> <p>③ 君たちは互いの心の傷を癒し合い、絆を深めた。</p>                     |
| ②   | <p>① 君たちは一時期、同居していたことがある。</p> <p>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旅したことがある。</p> <p>③ 君たちは異能の使い方について、相手から教えてもらったことがある。</p>           | <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>           |
| ③   | <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> | <p>① 君たちはボードゲームで熱戦を繰り広げた。</p> <p>② 君たちは悪霊タクシーに乗り込んで、スリリングな一夜を過ごした。</p> <p>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。</p>                    |
| ④   | <p>① 君たちは一緒にご飯を食べたことがある。</p> <p>② 君たちは悪霊のせいで一日中踊らされたことがある。</p> <p>③ 君たちは仲違いの悪霊によって戦い、それをきっかけに仲良くなった。</p>                     | <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> |
| ⑤   | <p>① 君たちは一緒に山登りをし、息をのむ景色に感動した。</p> <p>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。</p> <p>③ 君たちは悪霊のイタズラで、お互いの魂と身体が入り替わったことがある。</p>     | <p>① 君たちは共通の興味から一緒に旅行したことがある。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>                   |
| ⑥   | <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>  | <p>① 君たちは展示会やコンサートと一緒に行ったことがある。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>             |

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だ。

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こよう。

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ない原点となる遊び方です。

## 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。パソコンと HMD を用意すれば対面セッションに近い感覚で遊べます。

ヘッドマウントディスプレイ  
バイアールチャット VRChat の カツドン CatsUdon のほかにも、レゾナイト resonite、クラスター cluster など遊べます。

## 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ばれます。話せる場所の確保ができれば、遠くに住む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、ダイスの計算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、自己防衛に努めましょう。

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。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えたら、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。

## 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  
入れられにくいので、自分と NPC のお互い  
が得する提案をしましょう。

## 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。

## 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 に取ら  
せるためには、好意や立場など相手が  
納得できる理由が必要となります。

## 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。

## 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 に見間違えと思わせたり、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                 |
| 霊の干渉           | 弱い霊は人に干渉できない          | 弱い霊でも人に干渉できる                 |
| 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<br>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<br>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に<br>使えない | 強力な異能は妨害を受けて力<br>が制限される      |

## アクシデント p.37

悪霊の罠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とるとよい。

## 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遭うか、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、まじかよぉ! (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さんから時計回り）

## 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：次の戦闘開始時のソウルー1してからスタートする。**

「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  
われたと第一発見者の深夜の見回  
察官は話す。

## 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：次の戦闘開始時のソウル-1してからスタートする。**

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

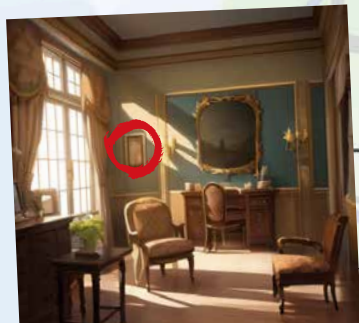
GM: では、心霊スポット内を探索しよう。  
炎鳥の手番からだ。どこに向かう？

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…



病院



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、敵は何が何体いるか伝える。**

**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 【めまい】など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。**

**今回のターンが終了し、次のターンへ。**

**決着がつくまで、戦闘のターンは繰り返される。**

**決着がついたら戦闘終了する。勝利した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、プレイヤーのとし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  
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、<sup>ソウルレス</sup>抜殻となります。魂のない無気力状態、<sup>ソウルレス</sup>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

# 特殊状態タグ

《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。

# 状態異常タグ

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。

## 転倒

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。  
次のターンまで持続します。

## 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。  
解除で何か効果が発動するか、  
戦闘終了するまで持続します。

## 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: ヘヘヘ、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種類から、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。」



# 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。

## 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？、なんと返事しますか？）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。

## 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は変わります。

## オープニングフェイズ

**PCの【戦う理由】と紐付けると導入ができると理想的。**

### 会話：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会話：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会話：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霊魂だけであり、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。天空にゲートがしやすい。

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。

## 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。地下にゲートがしやすい。

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

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。



# 10のGMテクニック

GMをする時、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に努めます。ルール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し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リ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。

プレイヤーは話さ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かもしれません。」  
「君は[正義感]で見過ごせないかもしれません。」

# 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。

サキモリー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。

## 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。

## 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。

# 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。  
基本的にB級悪霊は取り巻き、A級悪霊はクライマックスのボスとなります。

## ブレイクの表現

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。

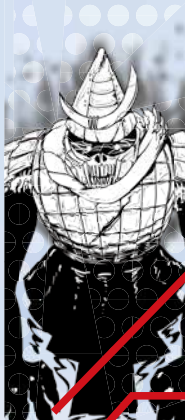
行動パターン：技を使う順番。

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



▼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にした。  
攻撃技 PC 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。  
攻撃技 PC 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て、君たちの力は必死を上げる瞬間、刀は向かってきた者を斬った！

▼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。  
反撃技 PC からのダメージを無効化し、ダメージを与えようとした PC に2ダメージを与えます。  
B (PC が攻撃しなかったら) 反撃の構えを解いた。

#### ■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」を挑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：赤いアキ (p.64)



## B・ゴースト

〔悪霊〕 〔B級〕 〔幽体〕 〔雑魚〕



### ■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

**準備猫写**（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** PC 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〕



### ■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

**準備猫写**（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** PC 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



### ■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** PC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、手榴弾を取り落とした。

**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、爆発する！

### ▼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** PC1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）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



### ■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** PC1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** 悪霊1体とそのターン中に受けるPCからの総ダメージを－5（最低0）します。

**A**（PCが攻撃しなかったら）結界が解かれた。

**B**（PC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〕〔拔殻〕〔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

拔殻（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）ソウルキーパーの拔殻が攻撃する！

**攻撃技** PC 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）拔殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がった。

**B**（行動できたら効果を適用し）拔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）拔殻の力が供給されていく。

**特殊技** 悪霊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）拔殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がる。

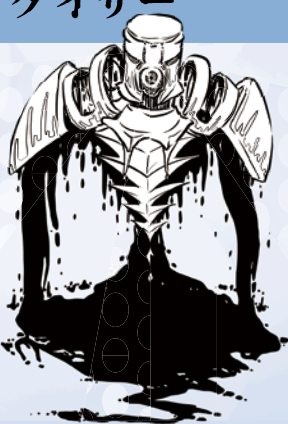
**B**（行動できたら効果を適用し）拔殻の力によって、強化された！

## B・デイザー

〔悪霊〕〔B級〕〔拔殻〕〔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

拔殻（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** ソウルキーパーの拔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）拔殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がった。

**B**（行動できたら効果を適用し）拔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** 拔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、PC全体に2ダメージを与えます。

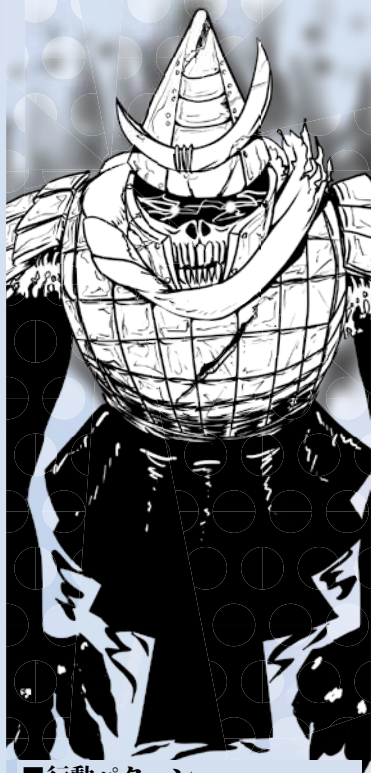
**A**（ブレイクしたら効果だけ説明し）拔殻が倒れ、ぎこちなく立ち上がる。

**B**（行動できたら効果を適用し）拔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：赤い刀身 (p.64)

## ▼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** PC 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** PC 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** PC からのダメージを無効化し、ダメージを与えようとした PC に2ダメージを与えます。

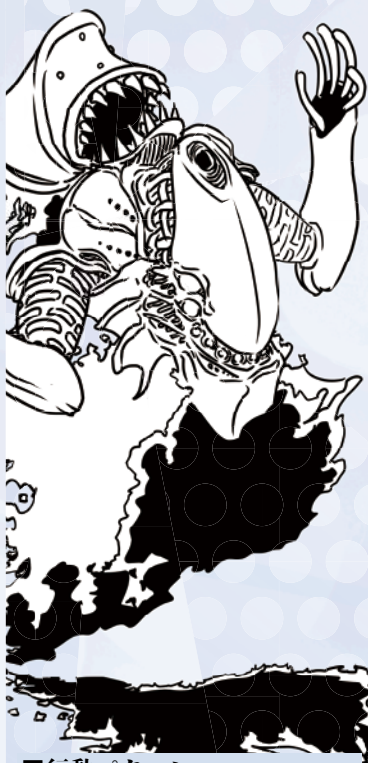
**A** (PC が攻撃しなかったら) 反撃の構えを解いた。

**B** (PC 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

霊薬：ハイドラッグ (p.64) /  
割れない果実：餓鬼玉 (p.65)

### ▼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** PC 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** PC 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 は行動はできます)

### ▼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** PC 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：邪気殻 (p.63) /  
吸魂刃：欠けた埴輪 (p.65)

## ▼怨念の手

ブレイク値：PC × 6

**準備猫写** 怨霊から無数の手が生えてきた。

**攻撃技** PC 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

**準備猫写** 怨念から多くの恨み言が聞こえてくる。

**必殺技** PC 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

**準備猫写** 怨霊の体が膨れ上がる。

**召喚技** B級悪霊 B・ゴースト (p.53) 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：—

**準備猫写** 怨霊の体が大きく膨れ上がる。

**反撃技** 1ダメージでも受けたら、PC 全体に2ダメージを与えます。ブレイクしません。

**A** (PC が攻撃しなかったら) 怨霊の体は元の大きさに戻った。

**B** (PC 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20点ダメージを受けます。

### ■回収遺物

復讐の牙：呪いの宝石 (p.65)

### ▼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** PC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PC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**（PC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** PC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！

# ボスデータの自作

A 級悪霊は基本、ソウル [PC 人数×20] 点と回収遺物があります。  
最終的な強敵度を決めてから、強化・弱点・敵の行動を獲得していきます。  
敵の行動には、プレイヤーが推測できるよう適切な準備描写を考えましょう。  
強敵度は [PCの遺物持ち出し許可ランク×2~5] を目安にしてください。

## 既存のカスタマイズ

データはそのままに、悪霊の名前や描写、設定をカスタマイズして変えるだけでもまったく違う悪霊になります。

さらにカスタマイズした悪霊の弱点と行動をひとつずつ追加して、弱点や行動の描写のヒントになる情報をシナリオに盛り込めば十二分です。

## 完全自作

既存の A 級悪霊のデータを参考に作成しましょう。以下は基本系です。

A 級悪霊 ソウル [PC 人数× 20] 強敵度：2

- ・通常技 敵全体に1ダメージ。 ブレイク値：[PC ×5]
- ・必殺技 敵全体に3ダメージ。連続手番× ブレイク値：[PC ×10]
- ・反撃技 ダメージ無効化、2ダメージ反射。ブレイク値：—
- ・弱点 「その他の行動」で自らが20点ダメージ受ける条件をつける。

## 悪霊と遺物の関係

悪霊の最期の想いが形になったものが遺物です。

遺物は悪霊の設定に合わせて、効果・危険を決めるとよいでしょう。

効果は既存の遺物を使い、名前や設定、危険の内容をカスタマイズして変えるだけでも違います。

## PCの所持する遺物ランクの合計と比例した敵の強さ

| 遺物持出許可ランク | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     |
|-----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 推奨する強敵度   | 2~5   | 4~10  | 6~15  | 8~20  | 10~25 | 12~30 |
| 悪霊等級イメージ  | A 級下位 | A 級中位 | A 級中位 | A 級中位 | A 級上位 | S 級   |

### 敵の基礎

#### 強敵度

#### 強化/弱点 (重複可能)

- 1 自身がもつソウルの倍率を+1 (最大10) します。( +2なら、PC 人数×22になる)
- 1 獲得した行動ひとつのブレイク値の倍率を+1 (最大+4) します。
- 2 獲得したダメージを与える行動ひとつに、指定した状態異常タグを加えます。
- 1 PC の「その他の行動」で自らが 20 ダメージを受ける方法をひとつ用意します。
- 1 PC の「その他の行動」で自らの行動がキャンセルされる方法をひとつ用意します。
- X 獲得した全行動 (X 種類) のブレイク値の倍率を-1 (最大-2) します。

### 敵の行動

#### 強敵度

#### 通常技 ブレイク値: PC × 5

- 1 敵全体に1ダメージを与えます。
- 1 【PC人数】回、ランダムに対象を決めて1ダメージを与えます。
- 1 敵1体に【PC 人数】ダメージと【めまい】を与えます。
- 2 敵全体に1ダメージを与え、その合計値分、自らのソウルを回復します。
- 2 敵全体に1ダメージを与えます。またブレイク値を超えたダメージは無効化します。
- 3 敵全体に2ダメージを与えます。またブレイク値を超えたダメージは無効化します。

#### 強敵度

#### 必殺技 ブレイク値: PC × 10

- 1 敵全体に3ダメージを与えます。必殺技は連続した手番で使えません。
- 2 敵全体に3ダメージと【転倒】を与えます。必殺技は連続した手番で使えません。
- 3 敵全体に4ダメージを与えます。必殺技は連続した手番で使えません。
- 5 敵全体に5ダメージを与えます。必殺技は連続した手番で使えません。

#### 強敵度

#### 反撃技 ブレイク値: - (なし)

- 1 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。
- 1 1ダメージでも受けると、敵全体に2ダメージを与えます。
- 2 1ダメージでも受けると、敵全体に3ダメージを与えます。

#### 強敵度

#### 特殊技 ブレイク値: PC × 7

- 1 フェイント (他の行動描写に似せた描写) します。ダメージを無効化します。
- 1 敵全体に指定した状態異常タグ (p.43) をひとつ与えます。
- 2 敵全体の【呪い】を解除し、各々は解除された【呪い】分ダメージを受けます。
- 2 自らが受けたダメージの2倍分、自らのソウルを回復します。

#### 強敵度

#### 召喚技 ブレイク値: PC × 5

- 1 B 級悪霊 B・ゴースト (p.53) を【PC 人数】体、登場させます。
- 2 B 級悪霊 B・コモン (p.53) を【PC 人数】体、登場させます。
- 2 B 級悪霊 B・アーミー (p.54) を【PC 人数/2】体、登場させます。

# 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  
形見の品



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

### ■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

木彫りの聖女



### ■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

バラムンク



### ■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。

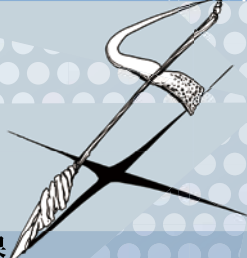
### ■危険（遺物制御ランク超過時）

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

悪霊が強大すぎて忤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

イージスの盾



### ■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と気が収まりません。

# 遺物の自作

遺物を自作できます。遺物のランクが高いほど、危険度も高まります。  
 すでにあるデータの名称および説明と危険を書き換えるか、1から作ります。  
 以下のデータは1から作るときに使う表です。遺物の作成時、遺物点分だけ遺物の効果を獲得します。同じ効果は累計できます。

## 遺物のランクとその危険

| ランク | 1      | 2     | 3      | 4     | 5    |
|-----|--------|-------|--------|-------|------|
| 遺物点 | 2      | 5     | 9      | 12    | 15   |
| 危険  | 性格がゆがむ | 行動の強要 | 乗っ取られる | 周辺に影響 | 天変地異 |

### 遺物の効果目安 1ターンの効果系

|    |                        |
|----|------------------------|
| 2  | あなたの与えるダメージを+1D6します。   |
| 2  | 敵1体のブレイク値を-3します。       |
| 3  | 味方1体の与えるダメージを+1D6します。  |
| 3  | 味方全体が受ける状態異常タグを全て防ぎます。 |
| 4  | 味方全体が受けるダメージを-1します。    |
| 10 | 味方全体が受けるダメージを0にします。    |

### 遺物の効果目安 継続効果系

|    |                              |
|----|------------------------------|
| 5  | 味方1体をチャージ状態にします。             |
| 7  | 敵1体を消耗状態にします。                |
| 8  | その戦闘中、敵1体のブレイク値を-2します。       |
| 11 | その戦闘中、あなたの与えるダメージを常に+1D6します。 |

### 遺物の効果目安 回復系（／は遺物作成時にどちらかを選択）

|    |                             |
|----|-----------------------------|
| 1  | あなたのソウルを1点回復／状態異常タグを回復します。  |
| 4  | 味方1体のソウルを1点回復／状態異常タグを回復します。 |
| 10 | 味方全体のソウルを1点回復／状態異常タグを回復します。 |

### 遺物の効果目安 代償系

|    |                            |
|----|----------------------------|
| -1 | あなたがソウルを1点捧げます。            |
| -1 | 誰かがソウルを2点捧げます。             |
| -2 | あなたは【消耗】状態になります。バリアで防げません。 |
| -3 | 味方全体がソウルを1点捧げます。           |

### 遺物の効果目安 その他系

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| 1 | 安全な心霊スポットを作成します。                |
| 2 | あなたは「その他の行動」を1回できます。            |
| 3 | 悪霊の準備描写から、このターンの行動がどんな効果か分かります。 |

# シナリオ

## シナリオ のアレコレ

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。

## 一本道 シナリオ

## 分岐シナリオ

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に配役を割り振ります。

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もらってからPC作成していきます。

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、与えるダメージは1/10して端数を切り上げます。

この軽減は、異能への抵抗力を表します（例：10点なら1点、22点なら3点のダメージとして扱う）。

## 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やひとつの物語を2話以上セッションする遊び方です。

同じPCを続投させればより愛着が湧くので、因縁の相手や伏線を張る物語に向いています。日程調整が大変なので、皆で協力しましょう。



# シナリオ構成例

シナリオ作成時の構成例を挙げます。メインフェイズに不可欠な要素はありません。

## 1時間で遊びたい

### オープニングフェイズ

### メインフェイズ

#### アクシデント

悪霊の罠が発動

### クライマックスフェイズ

### エンディングフェイズ

## 1時間半で遊びたい

### オープニングフェイズ

### メインフェイズ

#### ①アクシデント

ザコ悪霊が襲う

#### ②情報開示

悪霊の正体の判明

### クライマックスフェイズ

### エンディングフェイズ

## ロールプレイしたい

### オープニングフェイズ

#### 会話：PC1の導入

友人を助けに行く

#### 会話：PC2の導入

ボス悪霊との因縁

#### 会話：PC3の導入

仕事として向かう

### メインフェイズ

#### ①会話

館へ辿り着く

#### ②会話

エントランスで抜殻

の友人を発見する

#### ③会話

悪霊と通話する

#### ④会話

書斎にある日記で

悪霊の過去を知る

### クライマックスフェイズ

### エンディングフェイズ

## 地図上で遊びたい

### オープニングフェイズ

### メインフェイズ

#### 探索

地点A～Dが明記

された地図を探索

全ての地点に行く

と地点Eが判明し、

クライマックスへ

#### A：会話

幽霊から話を聞く

#### B：アクシデント

騒動が起きる

#### C：戦闘

B級悪霊と戦闘

#### D：情報開示

悪霊の手がかり

### クライマックスフェイズ

### エンディングフェイズ

# 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。

PC 作成や NPC の設定を決めるときに活用してください。

## 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]、個別なら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。異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。異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、巻き込まれそうだ! 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だ!
- 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。できなかったら呪う」と言ってきた!
- 2 「俺はじゃんけんが大好き悪霊。勝ったやつは呪う」と言ってきた!
- 3 「我は迷路メイカーの悪霊。脱出できなかったら呪う」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!

# SKの一夜

予告  
錆びれた工場跡。  
悪霊が住み着いたと  
連絡を受け、ソウルキーパーは  
今宵も悪霊退治へと赴く。

プレイヤーに伝える  
予告文です。

## 一本道シナリオ

PC 人数：2～6人

プレイ時間：30分

雰囲気：シリアス

遺物持出許可ランク：1

一連の流れが書いて  
あります。GM は遊ぶ  
前に一読します。  
GM だけ把握します。

## シナリオ概要

工場跡地に住み着いた  
悪霊たちと対峙します。

- PC 人数  
シナリオの推奨人数です。
- プレイ時間  
遊ぶ時間の目安です。
- 雰囲気  
シナリオの傾向です。
- 遺物持出許可ランク  
遺物は危険なため、持出に  
制限がかかります。  
シナリオが始まる前に遺物  
(p.62) を遺物制御ランクか  
遺物持出許可ランクの低い  
方に合わせて所持します。

作：保田 琳

各フェイズの流れです。GM だけ把握します。

## 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工場跡地へ向かいます。

## クライマックスフェイズ

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。

GM はサンプルシナリオを遊ぶ前に必ずすべて一読してください。  
全てを覚えておく必要はありませんが、流れは把握しましょう。

# サンプルシナリオ

フェイズとシーンの説明です。読み上げます。

## 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。  
「悪霊事件です。心霊スポットと化した工場跡地の周辺地域で民間人が  
抜殻（ソウルレス）となり発見される事例が多発しています。」  
「ソウルキーパーズはこれをA級悪霊事件と認定。ソウルキーパーである  
皆さんに声をかけた次第です。」  
「心霊スポットは現在、工場跡地内に縮小しており、どうやら悪霊は民間人  
の魂を吸い取った後、自衛のためにわざとテリトリーを狭くしたとみられ  
ます。速やかに悪霊を退治し、魂の回収を行ってください。」

## メインフェイズ アクシデントシーン

**登場人物：PC 全員 場所：工場跡地**

**状況：工場跡地の心霊スポットへ訪れます。**

PC が工場に訪れるや否や、悪霊の霊圧がのしかかります。

### アクシデント

悪霊が PC たちに密度の濃い心霊スポットの霊圧で恐怖を与えようと  
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] と同じかそれ以上が  
出れば、恐怖の呪いを打ち破ります。

目標値未満の場合、恐怖の呪いにかかってしまい、PC のソウルを1  
点減らした「不利」な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、) 悪霊が姿を表します。

本文は（カッコ内を除いて）そのまま読み上げてもかまいません。  
慣れてきたら、アレンジや修正を加えてかまいません。



## クライマックスフェイズ 戦闘シーン

登場人物：PC 全員、悪霊 場所：工場跡地

状況：悪霊と戦います。

悪霊は PC を見て、「ソウルキーパー、旨そうな魂だな！喰わせろお！」  
このまま悪霊「食らいつくすもの (p.57)」との戦闘に移行します。

使い所でもう一度説明するとよいでしょう。

### 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】でコマンドを実行でき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》襲いかかる）

1ターン目です。戦闘開始時のソウルは5ですが、不利な状態だと 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。

敵は攻撃技、必殺技などを使います。各技にはブレイク値が存在し、ブレイク値以上のダメージを出せば敵の行動をキャンセルさせられます。中でも必殺技は高いブレイク値が必要なのでタイミングが重要です。

では、このターンの悪霊の様子について事前描写します。

**「悪霊は両腕の爪を伸ばし、襲い掛かろうとする。」**

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。

### 戦闘【2ターン目】（プレイヤーに秘密の情報：《必殺技》大きな口）

**「悪霊の口が大きく開き、すべてを呑み込もうとする。」**

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。

■ダメージ量≥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2ダメージと【めまい】（ダメージを受けるまで一番高い目のダイス目が1になる。）

### **戦闘【3ターン目～】（プレイヤーに秘密の情報：《特殊技》しゃぶりつくす）**

「大きな口」がブレイクされなかった場合、こちらの行動を取ります。

#### **「悪霊の体内は瘴気で満たされた巨大空間となっており、長居は危険だ」**

この行動がブレイクされない限り、「しゃぶりつくす」の行動を取り続けます。

#### **■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。耐えかねた悪霊は君たちを外へ吐き出します。

#### **■ダメージ量<ブレイク値（ブレイク値未満のダメージ）**

瘴気が君たちをむしばみ、PC 全員1ダメージと【めまい】を与えます。

### **3 ターン目移行の敵の行動指針の説明です。**

### **戦闘【3ターン目～】**

「大きな口」や「しゃぶりつくす」がブレイクされた場合、悪霊のソウルが0になるまで、1～2ターン目の行動を繰り返します。「大きな口」や「しゃぶりつくす」がブレイクされない場合は、次のターン「しゃぶりつくす」を選択し続けます。

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。

### **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：工場跡地**

**状況：悪霊は退治され、遺物となります。**

霊がボロボ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。悪霊は遺物「霊薬（ランク1）：ハイドラッグ」となり、現場にやってきたサキモリが君たちにねぎらいの言葉をかけて、エンディングを締めくくります。

### **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：工場跡地**

**状況：悪霊に敗れたPC たちは撤退します。**

工場跡地から逃げ出す君たちを悪霊は追おうとしません。

プレイヤーが望むなら、ソウルを全回復してPCの遺物制御ランクを+1し、ランク1の遺物（p.63-64）を借りた上でクライマックスに戻って再戦してもよいでしょう。

# 潰えた刃

## 予告

骨董店の店主の魂が抜かれ

抜殻となって発見された。

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

骨董店の主人が抜殻となって発見されます。

PCたちは真相を探る中で、一連の事件が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。

作：保田 琳

## 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、月城市が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：月城市内**

**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、情報項目に書かれている文中から「リンク」して調べるか、「アンサー」で答えるか、「パス」して手番を飛ばせます。

■リンク：“悪霊の手がかり” になりそうなキーワードを言います。

GM はキーワードに合致した情報項目を全員確認できるように渡します。Wiki で青文字を辿るようにリンクして、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、月城市で骨董店“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、月城市内にある骨董店“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。

どうやら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したものである。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てい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

資料館に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。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ような真似はすまい。」



## 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：骨董店“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「不利」な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。

なににせよ、このまま悪霊「落合直中 (p.82)」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】でコマンドを実行でき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。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。君たちの攻撃をさばくため悪霊は歩みを止めます。PC 全体1点ダメージは止め、自身へのブレイク値を超えた分のダメージを防ぎます。

#### ■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、起き上がりながらの攻撃なので、一番高いダメージダイスの出目がひとつ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

怒りの短剣：月影刀 (p.64) /  
血濡れた魔剣：月影刀 (p.66)

### ▼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** PC 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** PC 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) 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** PC 全体に1ダメージと【転倒】(次のターンだけダメージダイスの一番高い出目がひとつ1になる)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** PC からのダメージを無効化し、ダメージを与えようとした PC に2ダメージを与えます。ブレイクしません。

**A** (PC が攻撃しなかったら) 刀を抜いた。

**B** (PC 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：骨董店“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…」

悪霊がボロボ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り、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：骨董店“落ち葉”**

**状況：悪霊に敗れた PC たちは月城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、月城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。月城市は機能を停止し、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、月城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。もしくは、ソウルを全回復した上でクライマックスに戻って再戦してもよいでしょう。



# SK と墳墓

予告  
突如現れた謎の墓。  
ソウルキーパーは  
悪霊退治へと赴く。

## シナリオ概要

工事現場で出土した墓  
で悪霊と対峙します。

## 一本道シナリオ

PC 人数：2～6人

プレイ時間：40分

雰囲気：シリアス

遺物持出許可ランク：1

作：保田 琳

## 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工事現場へ向かい、墓内部を探索します。

## クライマックスフェイズ

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。

## 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。)

サキモリは君たちに悪霊事件の資料を渡します。

「悪霊事件です。工事現場から墳墓が出土し、心霊スポットと化しました。

現場の作業員は皆、抜殻（ソウルレス）状態になっています。」

「ソウルキーパーズはこれをA級悪霊事件と認定。速やかに悪霊を退治し、魂の回収を行ってください。」

「なお、墳墓は複数の時代の様式が混じっており特定できないそうです。」

# サンプルシナリオ

## メインフェイズ 探索シーン（入口）

**登場人物：PC 全員 場所：工事現場の墳墓**

**状況：心霊スポット内の工事現場の墓へ訪れ、墓の前にあります。**

PC の目の前には古墳のような石造りの巨大な建築物があります。

左右の壁に取り付けられた松明が奥への通路を照らしており、土の中で眠っていたと思えないほど真新しい石の表面が光を反射しています。

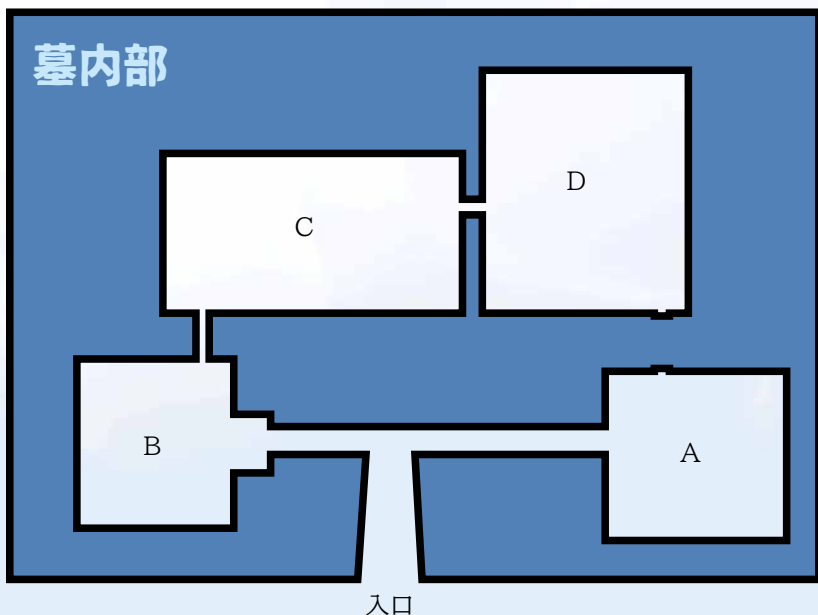
### 探索

下記の地図をプレイヤーに見せながら、入口にプレイヤーたちの現在地を示す駒を置きます。基本的に PC は分散して行動しません。

現在地から道が繋がっている部屋へ移動できます。どの部屋に行くかプレイヤーに尋ねてください。

向かった先の各部屋のアルファベットに応じたシーンを行います。二度同じシーンは発生しません。D に向かうとクライマックスフェイズです。

PC は先に進むことにしました。



### メインフェイズ 探索シーン (A)

---

**登場人物：PC 全員 場所：墳墓の祭壇**

**状況：様々な土偶や人形が山積みされています。**

部屋の中央には一部が欠けた土偶や人形の山ができており、すすり泣く音がします。

PC たちが調べるなら、人形の山の後ろに難を逃れた作業員がいます。

「あ、あんたたち、ソウルキーパーだよな！助かったよ！」

「目がいっぱいの子け物が少し膨れたと思ったら、大量の悪霊が飛び出してきて、私以外の全員そいつらに魂を抜かれたんだ……」

「悪霊の親玉を倒せば、魂が皆の所へ戻ってくるんだろう？頼む。皆を生き返らせてくれ！」

作業員は腰を抜かして、特になければこの場に留まりますが、入口まで一緒に行くなら、ソウルキーパーズの職員が作業員を介抱します。

※ PC が土偶や人形の山をどかすと、部屋 D に繋がる通路を発見します。

### メインフェイズ 探索シーン (B)

---

**登場人物：PC 全員 場所：墳墓の部屋**

**状況：抜殻となった作業員たちが部屋中に倒れています。**

部屋の至るところに魂を抜かれた抜殻の作業員たちが倒れています。

抜殻の作業員たちに外傷はありませんが、生き返らせるには親玉の悪霊を倒すほかありません。

PC たちはさらに奥へと進めます。

### メインフェイズ 探索シーン (C)

---

**登場人物：PC 全員 場所：壁画の部屋**

**状況：儀式の様子が書かれた壁画と巨大な扉があります。**

偉大なる王の死と、その葬式に多くの人々が生贄として捧げられた場面の壁画が描かれています。壁画は生贄にされた者たちの口から黒い煙が一塊になっていき、無数の目を持つ悪霊が生まれるところまで続いています。それを見終わると、奥に通じる巨大な扉がひとりでに開きます。

### **クライマックスフェイズ 戦闘シーン (D)**

---

**登場人物：PC 全員、悪霊 場所：棺のある部屋**

**状況：悪霊と戦います。**

墓の最奥へ到達すると、そこには複数の怨霊が混ざってひとつになった禍々しい悪霊が大きな棺の上にいます。悪霊の身体の表面には無数の目があり、それらが一斉に PC を睨め付けます。

悪霊は PC に「我々の身に受けし理不尽と同じ目に遭え！」と言って、襲い掛かります。悪霊「怨霊のかたまり (p.58)」との戦闘に移行します。

「その他の行動」で、王の葬式のさい、殉葬（臣下が後追いで死ぬこと）を強制的にさせられた者たちであることを指摘すると、悪霊に20点のダメージを与えられます。さらにそれを慰めるならば追加で10点のダメージを与えてもよいでしょう。

### **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。

### **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：工事現場**

**状況：悪霊は退治され、遺物となります。**

霊と共に墓がボロボ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。悪霊は遺物「吸魂刃（ランク2）：欠けた埴輪」となり、現場にやってきたサキモリが君たちにねぎらいの言葉をかけて、エンディングを締めくくります。

### **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、サキモリ 場所：ソウルキーパーズ事務所**

**状況：悪霊に敗れた PC たちは撤退します。**

墳墓から逃げ出す君たちを悪霊は追おうとしません。

プレイヤーが望むなら、ソウルを全回復して PC の遺物制御ランクを+1し、ランク1の遺物 (p.63-64) を借りた上でクライマックスに戻って再戦してもよいでしょう。

# HOKORA

予告  
とある祠（ほくら）が壊された。  
祠から出てきた霊が憑きまとう。  
それは偶然か、必然か。  
ソウルキーパー、それは  
悪霊退治をするもの。

作：保田 琳

## 分岐シナリオ

PC 人数：3～6人

プレイ時間：2～3時間

雰囲気：シリアス、ギャグ

遺物持出許可ランク：2

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

PC1 と友人たちは祠を訪れ、祠を壊してしまいます。

抜殻になった友人を助けるため、PC1 はソウルキーパーたちと共に祠に調査し、

A. 記憶を失った霊こと悪霊と対峙します。

B. 祠の欠片こと悪霊と対峙します。

## オープニングフェイズ

PC1 は祠を破壊し、ソウルキーパーズに保護され、再度祠へ赴きます。

## メインフェイズ

心霊スポット化した祠で悪霊はどこか突き止めます。

A 悪霊ルート：記憶を失った霊こそが悪霊でした。

B 守護霊ルート：PC1 の持つ祠の欠片こそが悪霊でした。

## クライマックスフェイズ

悪霊が 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

## ハンドアウト

PC 作成する時に、PC の方向性を定めたものをハンドアウトと呼びます。プレイヤーはどのハンドアウトにするか決めてください。PC 1 は必須です。PC2 と PC3 は複数いてもかまいません。PC3 は特殊なハンドアウトなため、TRPG に慣れたプレイヤー限定となります。

PC 作成の時、慣れた GM ならハンドアウト自体の設定をシナリオに影響しない程度なら変更してもよいでしょう。

### ①祠を壊した張本人

君は友人たちと共に祠を訪れ、何かの理由で祠を壊してしまった。

それが故意でも偶然でも結果は変わらない。

友人は悪霊に魂を抜き取られて抜殻となり、君は目を覚ますと記憶喪失の霊に憑かれて、ソウルキーパーズ事務所にいた。

PC 設定：一般人。“祠の欠片”を所持し、特徴 B に守護霊を得る。

守護霊の名前と姿かたちを考えておくこと。ソウルキーパー身分証を持たない。

### ②魂を守るソウルキーパー

君は壊れた祠から無数の抜殻と唯一魂が無事だった PC1 を連れ帰ってきた。

そして、祠を壊した犯人……PC1 と記憶喪失の霊を連れて再度、祠の調査へ向かうことになった。

PC 設定：記憶喪失の霊とは面識がない以外は自由。

### ③祠を知る者

君は祠に何があったのか知っている。しかし、それを他の者に伝えることはできない。他言無用の呪いを受けてしまっているからだ。

それゆえ、君は祠について、ただ匂わせる発言しかできない。

PC 設定：君は「情報項目 X」を最初から所持しているが、GM の許可が下りるまで、その内容から情報開示したり、誰か他の PC に喋ったりしてはいけませんが、匂わせ発言ならよい。

喋ろうとする度に「不利(戦闘開始時のソウルが-1される。重複可能)」を受ける。

### PC の共有経験の例

①=② 実はソウルキーパーだったことを知るまではただの知人。

②=③ 祠のことが発覚するまでは単なる仕事仲間。

③=① 哀れな存在とうさんくさい存在とお互い思っている。初対面。

## 記憶喪失の霊

### 【霊】【記憶喪失】

PC1 に憑りついた記憶喪失の霊。姿かたちがおぼろげで、PC1 による定義と名付けによって新たな姿となる。

## オープニングフェイズ 会話シーン 祠

**登場人物：PC1、(途中で守護霊) 場所：路地裏の祠**

**状況：PC1 が祠を壊し、中から出た霊に名前を付けて守護霊にします。**

とある路地裏の奥にある崖には少し肌寒い浅い洞穴があります。そこには誰も由来を知らない塵が積った古びた祠が昔からありました。

PC1 は友人たちと共に何かの理由で祠を訪れました。肝試しでも、秘密基地を作ろうとしたでも、参拝に来たでもかまいません。PC1 になぜ来たのか例を挙げながら尋ねてみてください。

次に壊そうする、誤って転ぶなどで PC1 が祠を壊すようにロールプレイして欲しいとお願いします (PC1 がどうしても自分で壊したくないのであれば、PC1 の友人が祠を壊します)。

すると、中から黒い靄のような悪霊が現れます。そして、友人たちが次々と魂を抜かれる惨状を目撃し、PC1 は気を失います。PC1 は夢の中でふよふよと浮かぶ光の玉のような霊と遭遇し、話しかけられます。

「ここはあなたの夢？あなたは誰？」

「我の名前は…ダメ、思い出せない。ねえ、あなた。私に名前と形を与えてちょうだい。」

霊は PC1 に名前と姿かたちを与えるようにしつこく追い詰めましょう。名前を付けられた霊は PC1 の守護霊となります。あまりにふざけた名前や容姿にするなら PC1 に「不利」を与えて考え直すように言います。不利が5つ溜まったら、悪霊ルートに確定します。

思いつかないようなら、名前はタマモで、9つの尻尾をもった狐娘の姿にするとよいでしょう。シナリオに記載されている守護霊の口調はタマモの時のものですが、口調は見た目に合わせて変更しましょう。

「我の名前は●●。気に入った。よろしくご主人様。」

PC1 は夢から目覚めます。

### ■このシーンで演出する要素 (以下の要素を満たせば進行に問題ありません)

- ☐ PC1 と友人のどちらかが祠を壊し、友人は抜殻になる。
- ☐ PC1 が夢の中で守護霊に形と名前を与える。

## オープニングフェイズ 会話シーン 事務所

**登場人物：PC 全員、サキモリ、(途中で守護霊)**

**場所：ソウルキーパーズ事務所 状況：PC1 は見知らぬ天井で目覚めます。**

PC1 が目を覚ますと、あなたを助けた PC2 や PC3、サキモリがいます。

また、PC1 は“祠の欠片”を所持品に記入しているか確認してください。  
PC 2や PC3 は合計でランク2まで遺物 (p.62) を所持できます。

「目が覚めたようですね。」

「先日、謎の祠が壊されており、抜殻（ソウルレス）となった民間人が数名発見され、病院に送られました。唯一抜殻を免れたのがあなたです。」

「祠には彼らが向かいましたが、そこに悪霊はすでにいませんでした。祠の詳細は不明のままのため、再度調査する必要があると考えています。」  
「あなたが知っていることを話してください。」

PC1 が話し終わったら、「(PC3 に向かって) 何か言いたいことがあるようですね？」とサキモリが尋ねます。PC3 は直接的な表現を避けぼかして話すといいでしょう。話し終えたら PC1 の中から守護霊が現れます。  
「ふわあ～、ご主人様の中は快適、快適。」

守護霊の姿にサキモリは驚き、PC1 がソウルキーパーとして活動できるだけの力があることに気がきます。

「この力は。あなたはどうかソウルキーパーとして活動できるだけの実力をもっているようです。あなたの友人を助けるためにも、祠の再調査にご協力いただきたい。」

「それはいい！ 我のことも何か思い出すかもしれないし、もとはといえばご主人様たちのせいで祠が壊れたんだから、その罪滅ばしはしないかね。」

祠の再調査へ向かうことに決めたら、シーンを終了します。

### ■このシーンで演出する要素

- ☐ PC1 が祠を壊した時のことを話す。
- ☐ PC3 が祠について話す (PC3 の直接的な発言には「不利」を与える)。
- ☐ PC1 以外は合計でランク2までの遺物を所持している。
- ☐ PC 全員で祠の再調査へと向かう。

# 情報開示の情報項目

## ①壊れた祠（ほこら）

路地裏にある名もなき祠。祠について知っていて語れる者はいない。

心霊スポットによって、祠は壊れる前の姿になっていて、欠けた部分も修復されている。

洞穴には何らかの文様が壁一面に描かれており、不気味な光が一定間隔で点滅している。

## ②文様、壁

壁に近づいて文様をよく調べると、微妙に形状が違うことが分かった。祠の壁一面にある文様はどうやらびっしりと並んだ古代文字の羅列だ。

もともと洞穴には古代文字が刻まれていたが、長い年月が流れる間に彫られた古代文字は摩耗して平らになり、読めなくなってしまったようだ。

## ③古代文字

解析すると、以下の言葉が書かれていた。

「この地に、邪霊を封印せんとす。邪霊は千の顔と万の姿に化け、災いを振り撒かんとす。過去、そこに十の人がいた。九の魂を抜かれ、1人だけが生きた。その1人は村へ行くと、村の住民の数だけ魂を抜かれ、また1人だけが生きた。」

## ④邪霊、1人

邪霊についてどうやら昔の人々は勘違いしていたことがわかった。

千の顔とは持ち主が幾度も変わったことを指し、万の姿とは幾度となく姿を変える遺物を指していたようだ。つまり、邪霊とは、悪霊“パラサイトイビル”の遺物が制御不能になった者を指す。

## ⑤パラサイトイビル、悪霊

はじめはすぐ倒されるとも脆いC級悪霊で、幾度となく遺物となって様々な持ち主に拾われることを繰り返し、何百年もかけA級悪霊となった。悪霊の遺物だと気付いた存在が祠に封印した。

この悪霊を知る者は“他言無用の呪い”となるが、呪いの対象が増えるとその効力は発揮しなくなる。

## ⑥遺物、からくり

祠の欠片は、悪霊の一部が遺物化したものである。悪霊は自身の一部を切り離して遺物化させ、ソレに憑依してソウルキーパーの目を掻い潜る。また、遺物の所有者はそれが遺物だと認識できない。

悪霊は自らの一部を爆散させ、その一部を遺物化させて誰かのポケットや隙間に紛れ込ませる。

## ⑦存在、封印

悪霊のからくり気付いた霊。霊は悪霊の遺物である石を見つけ、その石を混ぜて固めた祠へ自身と共に閉じ込めた。悪霊がこれ以上悪さをしないようにと自らが監視役となって。

PC1に憑りついた霊こそ、悪霊を封印した張本人である。悪霊によってその記憶を喰われたままだ。

## ⑧光、点滅

光の点滅には一定の規則性があることが分かった。どうやら、モースル信号のように長い発光と短い発光の組み合わせで誰かに何かを教えてくださいようとしているらしい。

「……ミオボエナイモノ、カサナッタモノコソガ、邪霊ノ……。」

## ⑨祠、欠けた部分、カサナッタモノ

心霊スポット化したことで封印された当初の状況に戻っているかのように祠の中が綺麗で塵ひとつない。そのためか、PC1が手元に持つ祠の欠片はすでに修復されており、はめる場所はない。

PC1のもつ祠の欠片は捨てても勝手に戻ってくるという効果のちょっとした遺物である。

## ⑩他言無用の呪い

PC1に宿る霊は、自らと共に悪霊を祠に封印した存在である。いかなるものにも憑りつく悪霊パラサイトイビルについて知る者は、いかなる手段でも他の者に話せない呪いにかかっている。

※この情報がリンクで明らかになるまで、他PCへこの情報の内容を直接的に公開できない。

## オープニングフェイズ 会話シーン 再調査

**登場人物：PC 全員、守護霊 場所：路地裏の祠の入口**

**状況：PC たちが祠を訪れると、警官が警備しているようです。**

とある路地裏の奥にある少し肌寒い浅い洞穴。そこには進入禁止のテープが張られ、警官がひとり見張っています。警官が PC たちに気付くとソウルキーパーズ身分証の提示を求めます。

「お待ちしておりました。前回の調査以降、この中に侵入を試みた者はありません。あのお爺さんが何度様子を見に来るぐらいであります。」

警官が指さした爺さんが PC たちに近づいてわめきます。

「お前ら、あの祠を壊したんか！もうダメじゃ！あとはもう知らん！」

言うだけ言って帰る爺さんの様子に守護霊は目を細めて見送ります。

「なんだあれは？他言無用の呪いはかかってはおらぬように見えるが…」

PC1 が祠に行くと、祠から心霊スポットが展開されます。

### ■このシーンで演出する要素

□警官が警備する祠で心霊スポットが展開する。

## メインフェイズ 情報開示シーン

**登場人物：PC 全員、守護霊 場所：路地裏の祠**

**状況：心霊スポット化した祠で捜査をしています。**

PC たちは祠の調査を開始します。

GM は情報項目を渡します。最初は、①壊れた祠を渡します。

お題：悪霊の居場所を探れ！

手番：15 ÷ PC 人数（端数切り上げ）

■リンク：“悪霊の手がかり” になりそうなキーワードを言います。

■アンサー：悪霊の居場所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。

アンサーによって、ルート分岐があることをプレイヤーに伝えましょう。

### 悪霊の居場所の答え

A：守護霊、霊：①～⑤まで公開し、A 悪霊ルートへ

B：祠の欠片、欠片、PC1：①～⑧まで公開し、B 守護霊ルートへ



# A 悪霊ルート

## クライマックスフェイズ 会話シーン A悪霊ルート

**登場人物：PC 全員、守護霊、悪霊 場所：路地裏の祠**

**状況：PC1 の守護霊がおかしくなり、悪霊に乗っ取られます。**

悪霊の宿る先の守護霊へと疑いの目を向けると、守護霊は否定します。

「我は悪霊ではないっ！我は…っグハッ！」

呪いによって無防備になった守護霊へと、PC1 の懐から悪霊が飛び出して吸収されます。

「この瞬間を狙っていたのよお！」

明らかに守護霊と違う声の中から聞こえてきます……悪霊の声です。

「俺は基本的には逃げる方が好みなんだが、コイツに封印された恨みってのをどうしても晴らしたくってねえ。」

「力が溢れる感じだ。初めて戦うって選択肢を取らせてもらおうかな！」

PC1 の守護霊は最後の力をふり絞り、PC1 のもつ「祠の欠片」に力を与えて霊宝具（p.25）へと変化させます。

「その力で、我ごと悪霊を討て！」

### ■このシーンで演出する要素

- ☐ PC1 の守護霊に悪霊が憑りつく。
- ☐ PC1 の祠の欠片が霊宝具となる。
- ☐ 悪霊と戦闘に入る。

## クライマックスフェイズ 戦闘シーン A悪霊ルート

**登場人物：PC 全員、悪霊 場所：路地裏の祠**

**状況：守護霊に乗っ取った悪霊と対峙します。**

守護霊に乗り移った悪霊「パラサイトイビル（p.96）」と戦闘になります。

悪霊の見た目はPC1 の守護霊になります。攻撃技や必殺技は守護霊に合わせて描写を変更してもよいでしょう。「爆散」はしません。

**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。

# B 守護霊ルート

## クライマックスフェイズ 会話シーン B 守護霊ルート

登場人物：PC 全員、守護霊、悪霊 場所：路地裏の祠

状況：PC1 の守護霊が悪霊を引きずり出します。

PC1 の守護霊は PC 1 から祠の欠片を取って、中にいる悪霊を外へと引きずり出します。悪霊は守護霊と話します。

「くそっ！またキサマか！何度俺を封印すれば気が済む！」

「我はすでに守護霊だ。主を害する悪霊がいるなら退治するのみ！」

悪霊の黒い霧は晴れ、寄生虫のような姿を現します。

祠の欠片は遺物「茨の檻（p.63）：祠の欠片」へと変化します。

「主よ、その祠の残った力で悪霊をこの場に留めさせるのだ！」

祠の欠片を使用しないと、悪霊は逃げて敗北エンディングとなります。

祠の欠片を使用したなら、悪霊は逃げられず、戦闘となります。

### ■このシーンで演出する要素

☐ 祠の欠片から悪霊が出てくる。

☐ 悪霊が逃げ出そうとする。

☐ 悪霊と戦闘に入る。

## クライマックスフェイズ 戦闘シーン B 守護霊ルート

登場人物：PC 全員、悪霊 場所：路地裏の祠

状況：祠の欠片から現れた悪霊と対峙します。

PC たちが思い思いの台詞を言ったら、悪霊「パラサイトイビル（p.96）」と戦闘になります。

悪霊は憑依先がないため、たまに「爆散」をします。

### 戦闘前の補足説明

悪霊のソウルは【PC 人数× 21】点となります。

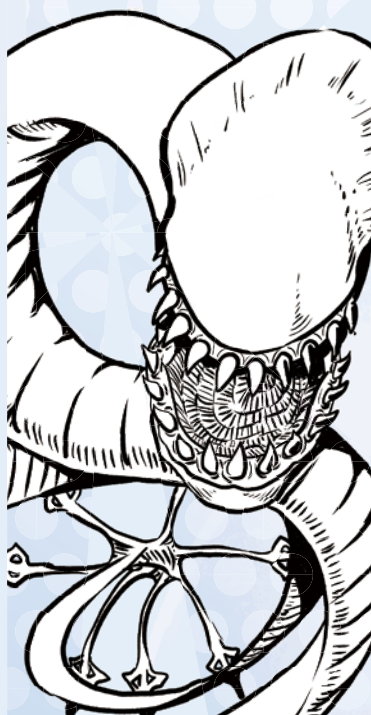
悪霊のソウルが 0 か、PC 全員が【戦闘不能】で魂のお守りを使い切った

戦闘終了して、エンディングフェイズに移行します。

# パラサイトイビル

[悪霊] [A級] [変身] [寄生]

PC × 21



## ■行動パターン

「弱攻撃」→「強攻撃」を繰り返します。  
守護霊に寄生できず本体のみなら、  
「爆散」を挟んでもよいでしょう。

## ■説明

何度も遺物となって新たな潜伏先へ  
紛れ込み、次の宿主を探すことを繰り返し  
替えてして強くなった悪霊です。

## ■その他

「爆散」時、PCに潜伏先を発見さ  
れて行動がキャンセルになったら、  
ダメージの無効化がなくなります。

## ■回収遺物

狂い画家の筆：憑依蟲 (p.63) /  
静かなる聖印：守護霊の像 (p.64)

## ▼弱攻撃

ブレイク値：PC × 4

**準備描写** 悪霊は突っ込んでくる。

**攻撃技** PC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  
の攻撃で悪霊は進路を変えた。

**B** (行動できたら効果を適用し) 悪霊が君  
たちを地面に叩きつける！

## ▼強攻撃

ブレイク値：PC × 10

**準備描写** 悪霊は吠え、大きくうねり  
始めた。

**必殺技** PC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  
の攻撃に耐えられず、転がっていった。

**B** (行動できたら効果を適用し) 長くて  
巨大な悪霊の尾で吹き飛ばされた！

## ▼爆散

ブレイク値：—

**準備描写** 爆発し、肉片が周辺へ飛び散って  
しまう。PCたちにもかかってしまいそうだ。

**特殊技** ひとりのPCへ潜伏し、潜伏した  
PC1体にPC人数分のダメージと【めまい】  
を与えます。

潜伏されそうなPCを守る(「バリア」や  
「その他の行動：身体検査やポケットを確認  
する」)と行動がキャンセル扱いになります。  
また、どのPCに潜伏しようとするか分かって  
いない相手からのダメージを無効化します。  
守護霊に寄生時は使用しません。

**A** (PCを守ったら効果だけ説明し) 悪霊  
は次の宿主を探すのが上手くいかなかった。

**B** (行動できたら効果を適用し) 悪霊の肉  
片を浴びたひとりから悪霊が飛び出し、長い  
尻尾で叩きつけた。

### **エンディングフェイズ 会話シーン (A 悪霊ルートで PC が勝利した)**

**登場人物：PC 全員、悪霊 場所：祠**

**状況：悪霊は退治され、遺物となります。**

守護霊と偽っていた悪霊は倒されると、悪霊に囚われてた人魂が抜殻となった元の身体へと戻っていきます。

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。悪霊は遺物「静かなる聖印 (ランク1)：守護霊の像」となり、現場にやってきたサキモリが君たちにねぎらいの言葉をかけて、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。

### **エンディングフェイズ 会話シーン (B 守護霊ルートで PC が勝利した)**

**登場人物：PC 全員、守護霊、悪霊 場所：祠**

**状況：悪霊は退治され、遺物となります。**

悪霊は倒されると、悪霊に囚われていた人魂が抜殻となった元の身体へと戻っていきます。守護霊のもとへも欠けた魂が入り込み、記憶を取り戻します。守護霊がどんな存在だったか PC1 に尋ねてみてよいでしょう。

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。悪霊は遺物「狂い画家の筆 (ランク1)：憑依蟲」となり、守護霊が自分がどんな存在だったか PC1 に話して、PC 1 が今後ソウルキーパーとして活動するか決めたら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。

### **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：ソウルキーパーズ事務所**

**状況：目を覚ますと、悪霊はどこにもいませんでした。**

PC たちが目を覚ますと、悪霊が憑依していたものの共々消えていました。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。「悪霊は現在消息不明です。祠近くの警官が行方不明とのことです。おそらく、警官に乗り移り逃走をはかったものだと思います。」

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。追うなら、ソウルを全回復し遺物持出許可ランク2にした上で再戦してもよいでしょう。

# 群れなす雲が大蛇を草薙ぐ

## 一本道シナリオ

PC 人数：3～5人

プレイ時間：3～4時間

雰囲気：シリアス、因習村

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

村雲家次期当主にPC1が選ばれ兄が悪霊に憑りつかります。

村雲家が封印していた悪霊はすでに消滅しており過去の当主の悪霊と対峙します。

継承の儀、それは、村雲家に代々伝わる  
神剣“クサナギ”を受け継ぐ儀式。  
後継者としてもてはやされた「アメノオ」ではなく、  
その弟妹が神剣に選ばれた。  
アメノオはそれに怒り狂い悪霊と化してしまう。  
兄アメノオと争うことを余儀なくされる。  
悪霊を打ち倒し、兄を救うことはできるのか。  
未来のソウルキーパーよ。  
悪霊を倒し、かの魂を救え。

作：保田 琳

## オープニングフェイズ

冷遇されたPC1の日常の後、継承の儀を行いPC1が神剣“クサナギ”を継承します。新当主誕生の宴でアメノオが退出します。

## メインフェイズ

心霊スポット化した村雲家の敷地で、宴のアクシデント後に情報開示をします。

## クライマックスフェイズ

アメノオに憑依していた悪霊、タイゾウと戦闘します。

## 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、悪霊に負けて関係者は悪霊事件のことを忘れます。



# サンプルシナリオ

## シナリオ概要（全文）

大悪霊オロチが封印された蛇腹山の因習村を舞台に、村雲家にある神剣“クサナギ”の継承の儀から物語が始まります。

PCたちの多くはソウルキーパーズに所属しておらず、因習村に深く関わっています。

継承の儀で、後継者としてもはやされた長兄「アメノオ」ではなく、その弟妹（PC）に継承されます。そのことでアメノオは悪霊に唆されて身体を明け渡します。

そして、新たな当主誕生の宴へ悪霊が乱入します。それがきっかけで調査すると村雲家が封印していた大悪霊オロチはすでに消滅しており、家の存続のためだけに継承の儀は続けられていることを知ります。アメノオを操っているのは、形骸化していた行為に意味を持たせるため悪霊となった先々代当主タイゾウでした。彼から兄を救うために対峙します。

## ハンドアウト

PC作成する時に、PCの方向性を定めたものをハンドアウトと呼びます。プレイヤーは次頁を参照し、どのハンドアウトにするか決めてください。

PC 1～3は必ずひとりが必要です。

PC作成の時、PC設定を因習村の様子や村雲家や受皿家に反映させるとプレイヤーのモチベーションに繋がります。慣れたGMならハンドアウト自体の設定をシナリオに影響しない程度に変更してもよいでしょう。



### 村雲 アメノオ

【18歳】【男性】【カリスマ】【天才】【陰陽師】

PC1の兄。歴代最高と名高い天才的な異能使い。

村雲家の大人たちからも一目置かれ、次期当主として信頼されている。PC3以外への関心は薄いが、次期当主になるために努力を重ねてきた。

PC3に好かれたくて、PC3の前だけ、PC1やPC2に優しい兄として振舞っている。

# ハンドアウト

## ①村雲家のスベア

君は神剣“クサナギ”を受け継ぐ一族、村雲家に生まれた。君の兄アメノオは、最も優秀な“クサナギ”の後継者だと噂されるほどの人物だった。君は兄のスベアとして扱われて待遇は良くなく、代わりに受皿家が相手をしてくれた。

アメノオが“クサナギ”を受け継ぐ継承の儀を行う時、“クサナギ”は兄ではなく、君を持ち手として選ぶ。そこから全ては変わった。

PC 設定：18歳以下の人間で、村雲家の一員。両親は死去し、継承の儀までは冷遇されていた。ソウルキーパー身分証を持たない。

## ②受皿家の侍従

君は村雲家に仕える一族の中でも、一番古い家系である受皿家に生まれた。君から見てアメノオは仕えるに値する人物だが、決して対等に扱ってくれる相手ではなかった。

年齢の近い PC 1 とは必然的に一緒に居ることが多く、PC 1 とは家族ぐるみの付き合いをしていた。

PC 設定：18歳以下の人間で、受皿家の一員。PC 1 とは家族ぐるみの付き合い。ソウルキーパー身分証を持たない。

## ③村雲家の守護怪異

君は昔、村雲家を守るという契約を交わした怪異だ。村雲家は良くも悪くも閉鎖的で、君との契約はずっと守られてきた。

アメノオは村雲家の中でも突出した才能の持ち主で特に君のことを気に入っており、君の前では PC 1 や PC 2 に優しい兄として振舞っていた。

PC 設定：50年以上生きる怪異。村雲家を存続させるための契約を交わして離れに住む。ソウルキーパー身分証を持たない。

## ④分家のソウルキーパー

君は村雲家の血筋を引くソウルキーパーとして村雲家の外で活動している。村雲家は封印されたオロチの管理を国に任されており、いわば人身御供の一族だ。

君はそんな家に生まれたアメノオや PC 1 を目にかけており、他の大人の目を盗んでよく外の話をしていた。

PC 設定：18歳以上の人間で、村雲家の血を引く。村の外で暮らしており、ソウルキーパーの仕事をしている。

## ⑤次期当主の付き人

君は村雲家の次期当主であるアメノオの付き人として過ごしてきた。アメノオはとても優秀で怪異の PC 3 へ興味を持っているが、他の者へは総じて冷たい。

それは君にも例外ではなかった。君は順調に進めば継承の儀の後もアメノオに仕えるだろうと思っていた。

PC 設定：次期当主に仕えるための教育を受けている。

## PC の共有経験の例

①＝② 主人と侍従として、誰よりも交流があった。

①＝③ アメノオは村雲家を守る守護怪異と一緒に会う時だけ弟妹に優しくかった。

①＝④ 村の大人と違う態度を取ってくれる外に住む大人として交流があった。

③＝⑤ アメノオが来るお触れを伝えるため事前に会う機会が多かった。



## オープニングフェイズ 会話シーン 雲

**登場人物:**PC1、村雲キクコ、ショウゴ（途中から、PC2、村雲アメノオ）

**場所:**村雲家の屋敷 **状況:**帰り際、ショウゴに絡まれてしまう。

蛇腹山一帯の大地主である村雲家の敷地は広く、大小の建物が十は建てられています。PC1 はその中でも特に古い受皿家の小さな家で暮らしていました。

PC1 は叔母である村雲キクコに呼ばれて久しぶりに屋敷へ訪れ、今夜の継承の儀に出るよう言い渡されます。廊下に出ると、ショウゴが待ち構えていました。いつものように嫌味を言いに来たようです。

「群れなす雲が大蛇を草薙ぐ。つまりは村雲家は蛇を成敗してこの地を平定した立派な一族だつてのに、だれかと思えばアメノオ様のダメなお予備ちゃんじゃねえか。少しは兄上の爪の垢でも煎じたらどうだ？」

「くそ真面目な受皿家もお前を引き取る貧乏くじをよく引いたよなあ。」

PC2 はここで登場し、PC たちはショウゴへ反応を返しても、無視してもかまいません。「(PC2 が反応するなら) お前、この村雲本家の俺様にたてつく気か!？」

ショウゴが PC たちに悪口を言っている所に、PC1 の兄、村雲アメノオが通りかかります。

「実力もない癖に口だけは達者ですね。ショウゴさん。」

「あ、アメノオ様?! たしか半年前から、修行に赴いていたと……」

「今日帰りました。継承の儀のために。聞かされていなかったのですか？」

ショウゴが追い返された後、アメノオは PC1 を見ます。PC1 がショウゴへ反論していたなら褒めて、言われるがままなら自分で対処しろと諭します。アメノオは「この後は受皿家に戻るだけでしょう。暇なら一緒に来てください。」といいます。

PC1 はアメノオと行くか、行かないか決めたらシーンを終了します。

### ■このシーンで演出する要素（以下の要素を満たせば進行に問題ありません）

☐ キクコが PC1 に今夜、継承の儀に出るようにと伝える。

☐ ショウゴが PC 1 をいじめるが追い払われる。

☐ アメノオが PC3 へ会いに行こうと PC1 を誘う。



## オープニングフェイズ 会話シーン 妖

**登場人物：PC3、PC5、村雲アメノオ（同行しているなら PC1、PC2）**

**場所：村雲家の離れ 状況：PC3 へアメノオが半年ぶりに会いに行く。**

本家から少し離れ、雑木林を抜けた先に 50 年以上村雲家を守っている怪異が住んでいる小屋があります。コンというししおどしの竹の響く音が聞こえました。

PC5 がいるなら、アメノオが来るまでの間、PC3 と PC5 の PC 同士で会話していてもよいでしょう。PC5 は半年ぶりにアメノオが PC3 へ会いに来たことを告げにきました。PC3 と PC5 はこうして二人っきりになる機会が多いのです。PC5 は修行中もアメノオが PC3 のことを気にかけていたことを知っています。

アメノオがやってくると PC3 に挨拶します。PC1 と PC2 がアメノオに同行しているなら、PC3 の前では優しい兄のふりをします。

「PC3、久しいですね。継承の儀が終われば、当主は私です。当主命令なら、あなたを屋敷住まいさせても誰にも文句は言わせません。」

「怪異のあなたを侮る者もありますが、私が許しません。50年も守ってきてくれた方にこの境遇こそ失礼極まりない。」

「では、また夜に。私の舞を見ていてください。」

PC3 がアメノオに返事をしたらシーンを終了します。

### ■このシーンで演出する要素

□アメノオが PC3 に優しく接する。



#### 村雲 ショウゴ

**【40歳】【男性】【いじわる】【無能】【嫌われ者】**

PC たちの親戚。人が言わないことを平気で言う。



#### 村雲 キクコ

**【58歳】【女性】【賢い】【影の権力者】**

ソウウンの妻。クサナギを作った刀鍛冶の子孫。



## オープニングフェイズ 会話シーン 儀

**登場人物：PC 全員、村雲アメノオ、ソウン、キクコ 場所：裏山**

**状況：継承の儀を執り行う。**

満月の夜、村雲家の裏山で継承の儀の準備が整えられていた。皆、この日のために正装を着込んでいます。

アメノオと煌びやかな衣装を身にまとった一団が先頭を進みます。階段を登った先、神剣クサナギが置かれた祭壇の前でアメノオが継承の舞を踊ります。

他の者たちはそれを少し離れた場所に席を取り眺めていました。前の方ほど重役が座っています。PC4 がいるなら、現役のソウルキーパーとして前方の席を用意されています。キクコが PC4 に気付いて近付いて声をかけます。

「ソウルキーパーの生業を外で立派に果たしているとか。村雲家の一員として誇らしいことです。外へ帰る前に、もうじき村雲家当主となられるアメノオ様には挨拶しておくのですよ。」

アメノオの弟妹である PC1 は受皿家と共に後方の席にいるため PC4 はすぐには気付けません。

もし、PC1 について聞くなり、キクコは PC1 はあそこだと受皿家が座る席を指差し、キクコは当主は二人もいらぬ。とだけ返します。

アメノオの舞が終わると、神剣クサナギが光りだします。いつもはない光景に人々は騒ぎました。

クサナギがアメノオの近くに向かいます。アメノオが神剣を掴もうとすると、神剣はすると彼を避けて PC1 の目の前まで移動します。PC1 は無意識にクサナギを手に取ります。

周囲の人々は PC1 が当主だと騒ぎ、PC1 は所持品に神剣クサナギと書いてシーンを終了します。

### ■このシーンで演出する要素

- クサナギはアメノオを無視して PC 1 へ向かう。
- PC1 が神剣クサナギを入手し所持品に書く。





## オープニングフェイズ 会話シーン 宴

**登場人物：PC 全員、村雲アメノオ、ソウウン、キクコ、ショウゴ**

**場所：村雲家の大広間 状況：新当主誕生の宴会が開かれる。**

クサナギが自ら選んだ初めての当主として PC1 は大広間の一番の上座に座らせられています。PC2 は近習としてその横に控えています。受皿家はその側近として上座近くに配置するようキクコが手配していました。「受皿家もよくやったものだ。」とショウゴや分家は受皿家に対して嫉妬の視線を向けています。

PC1 を蚊帳の外にしながらも、クサナギ自身が選ぶなど初めてのこと、めでたいことだと騒いでいます。

各人、前に出て新当主へ挨拶するようソウウンが覇気のない声で伝えますが騒ぐ声は止まず、キクコが畳んだ扇子で床を叩くと静かになります。

PC1 へ家族のように接していた受皿家の人々が最初に平伏し祝います。

ショウゴが慌てて前に出て平伏し、PC1 をこうなると本当は思っていたと褒めちぎり、アメノオをけなします。ショウゴをどう扱うかは自由です。

次にアメノオが平伏し「お祝い申し上げます。調子が悪く先に退出することお許しください。」とだけ言って立ち去ります。PC3 ～ 5 は前に出て PC1 へ祝いの言葉を述べても、アメノオに声をかけてもよいでしょう。

最後にキクコとソウウンが PC1 の前で平伏します。  
「あなたのお父上、49 代目の代行をさせていただいておりました権限は、全ては 50 代目当主様へと返させていただきます。」

「皆の者、聞こえましたね。只今をもって、村雲家当主は (PC1) 様です！」

大広間に集まった一族が皆、PC1 へと頭を垂れます。これ以降、村雲家は PC1 の指示に従います。もし、PC1 が行き過ぎた行為をする時に止められるのは PC たちしかいません。

### ■このシーンで演出する要素

- ☐ PC1 はもてはやされる。
- ☐ 周囲に無視されたアメノオは退出する。
- ☐ 当主権限を PC1 へ移譲する。

## メインフェイズ アクシデントシーン



**登場人物：PC 全員、村雲アメノオ、ソウウン、キクコ、ショウゴ**

**場所：村雲家の大広間 状況：邪気をまとったアメノオが襲撃する。**

祝いの席も盛り上がり、ショウゴが腹踊りで場を賑わせようとします。その時、PC たちが悪霊の気配を察知した瞬間、悪霊に取りつかれたアメノオが天井を突き破って現れます。

「PC1、責務の分からぬお前は当主に相応しくない。」

「これも村雲家のため、邪魔立てするものは容赦しない！」

### アクシデント

状況：邪気をまとうアメノオが大広間にいる人々を巻き込んで攻撃します。

目標値：10(PC3 だけ 7) で各 PC の出目と個別に比較します。

よい対応（例：異能で周囲の人を守るよう立ちまわる、アメノオを攻撃する）なら3D、何もしないなら2Dで振ります。周囲を守ろうとしないなら人々は被害を受けます。

出目が目標値 と同じかそれ以上が出れば、自分と周りの人を守り、アメノオを追い払います。

出目が目標値未満の場合、アメノオの邪気が絡みつки、不利（戦闘開始時に PC のソウルを1点減らす状態）になりますがアメノオを追い払います。

「いったん引け？……くっ。」

アメノオは虚空に返事すると札を放ち、強い光で周囲を覆います。そしてアメノオは突如として消えます。

### ■このシーンで演出する要素

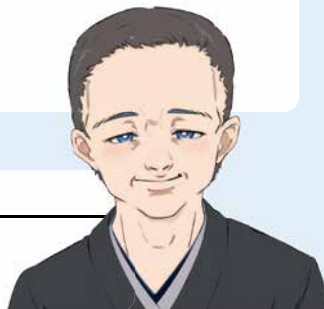
☐ アメノオは悪霊に取り憑かれている。

☐ アメノオが悪霊に何かを言われて立ち去る。

### 村雲 ソウウン

【6 2 歳】【男性】【優柔不断】【当主代行】

PC1 とアメノオの叔父。気が弱く愛妻家。





## メインフェイズ 会話シーン

**登場人物：PC 全員、村雲ソウン、キクコ 場所：村雲家、当主の間**

**状況：キクコが状況を説明する。**

キクコに呼ばれてやってきた当主の間。ソウンとキクコが座っていた場所に PC1 と PC2 が座り、下座でキクコが状況を整理します。

「外の様子を探るよう手配しましたが、報告によると、どうやら心霊スポットとなった村雲家の敷地から外へはアメノオによる結界が張られていて出られないようです。」

「悪霊退治を生業とするソウルキーパー協会からの救援はいつになるかわかりません。」

「(PC4 がいるなら) 幸い、ソウルキーパーの現職がここにあります故、頼りになるでしょう。」

「(PC5 がいるなら) 分かってはいると思いますが、これから先は当主である PC1 へ仕えなさい。間違っても独断専行はなりません。」

「当主にだけ閲覧を許された書庫の鍵をご当主様にはお渡しさせていただきます。」PC1 は当主の鍵を所持品に書きます。

「どうやらアメノオは悪霊に憑りつかれている様子でした。もしかすると、成果を出そうとしてオロチの封印を解こうとしてしまい、その一部が宿ったのかもしれない。」

「オロチの封印が解かれようとしたのならば村雲家だけでなく日本全体の危機になりえます。」

「クサナギに選ばれし 50 代目村雲家当主としての任を果たされることを一同信じております。」

PC4 はオロチが現代に蘇ったのならば、S 級悪霊として認定される存在だと知っています。

### ■このシーンで演出する要素

- 孤立無援の状況であること。
- オロチが S 級悪霊であり、日本の危機であること。
- PC に事件解決のため動いてもらう。

## メインフェイズ 情報開示シーン

**登場人物：PC 全員 場所：村雲家の敷地**

**状況：心霊スポット化した村雲家の敷地で調査する。**

PC たちは村雲家の敷地で調査を開始します。

GM は情報項目を渡します。最初は、①村雲家を渡します。

お題：悪霊の正体を探れ！

手番：12 ÷ PC 人数（端数切り上げ）

■リンク：“悪霊の手がかり” になりそうなキーワードを言います。

■アンサー：悪霊の正体を情報項目の中から選びます。

正解で残ったすべての情報項目を開示し、クライマックスフェイズとなります。失敗でアメノオは悪霊に完全に取り込まれた状態になって、クライマックスフェイズとなります。

◇トピック情報：この情報項目は、お題には関係のない背景設定です。リンクで公開され、アンサーに正解しても開示されません。

### 悪霊の正体の答え

**村雲タイソウ、タイソウ、45 代目当主**



## クライマックスフェイズ マスターシーン

**登場人物：悪霊、アメノオ 場所：裏山の祠**

**状況：アメノオが悪霊と話している。**

情報開示に成功していると以下の掛け合いが分かります。失敗した場合は、途切れ途切れに伝えましょう。

「私こそ、村雲家に相応しいんだ。オロチの封印を守り続けることこそ、村雲家の存在意義なのだから！」

「そうだ。真の 50 代目当主たる器のアメノオよ。お前の才は 45 代目当主たる私が保証しよう。愚かにも 50 代目当主はオロチの封印を解こうとしている。しかし、いくらクサナギに選ばれし者といえどオロチを滅することは不可能だ。」

「オロチの被害を食い止めるためなら、私は PC3 を傷つけても止める。」

「PC3 か……君も気にかけてくれていて嬉しいよ。」

「ああ、あなたの意志を尊重せず冷遇してきた村雲家を私は変えて見せる！」

悪霊とアメノオの前に、PC たちが現れます。

# 情報開示の情報項目

## ①村雲家

大昔にオロチを封印して以降、オロチが目覚めないよう国から任された一族。一族の当主に代々手渡された「村雲家の成り立ち」に詳しいことが書かれている。神剣クサナギと守護者の妖怪という2つの力を持ち、地元の人々から畏怖されている。

村雲ソウウンは当主代行であり、46代目から49代目にかけて、10年もしないうちに代替わりしている。

## ②村雲家の成り立ち

当主と一緒にだけ入ることを許された書庫で「村雲家の成り立ち」を読んだ。

村雲家の歴史は平安時代まで遡る。帝による勅命を受けた村雲家の開祖が、当時暴れていたオロチを神剣クサナギによって封印に成功する。その後、帝にその領地を賜って以降、村雲家は途切れることなく現在まで続いている。

## ③守護者、妖怪

力が弱まった村雲家の将来を危惧していた当時の45代目当主タイゾウが、万一にもオロチの封印が弱まったときの保険として契約を結んだ妖怪(PC3)。

守護者として村雲家からの命令に逆らえないが、村雲家の当主はその任を解ける。アメノオは何故、神剣クサナギを持つ家がわざわざ妖怪を呼び寄せたのか疑問に思っただけで接触をはかっていた。(タイゾウと契約を交わす回想シーンを挟んでもよい)

## ④オロチ、蛇、竜

だれかが隠したのか、書庫の奥まったところに40代目当主による150年前のメモが残されていた。

オロチとは、今の村雲家がある場所で平安時代に暴れた大蛇のこと。驚異的な再生能力を誇るため、倒すことができず神剣クサナギによって裏山の祠に封印された。長い封印の中でオロチはすでに消滅している。村雲家の存続に関わるこの事実には隠されてしまった。

## ⑤アメノオ、継承者

49第目の長子アメノオは厳しい訓練を課せられてきたが、全て次期当主になるためと思って耐えており、家に縛られている妖怪と自分の境遇を重ねて交流していた。

クサナギに選ばれなかったことで今まで耐えてきた生活が無意味だったと絶望し、その心が悪霊を呼び寄せた。

アメノオは剣術だけでなく、お札を周囲に旋回しながら展開させる結界術も得意とする。

## ⑥神剣、クサナギ

クサナギの刀鍛冶の子孫の生まれである村雲キクコが実家の口伝を話した。

三種の神器、草薙の剣(別名アメノムラクモ)の形代(かたしろ…複製品)を造るための習作(練習として作った剣)の内の一本。本物ほどではないが破邪の力を秘めている。ヤマタノオロチの体内にあった逸話から、転じて蛇や竜を剣に封印する力を持つ。この封印は刃で斬ることで解くことも可能。

自我というほどではないが、持ち手を選ぶだけの神霊が剣に宿っている。

## ⑦悪霊、タイゾウ

45代目当主、村雲タイゾウの怨念。封印されたオロチ100年前にはすでに消滅し、村雲家はただ家の存続のためだけにあることを知った彼は自らが悪霊(オロチ)と成り代わることで村雲家の存続意義を見出そうとした。

アメノオには自らの存在をオロチの影響で邪気が移っただけと嘘を吹き込んでいる。

真実に気付いた46～49代目当主たちを事故と見せかけて密かに殺していた。



#### ◇ソウン、当主代行

PC1とアメノオの叔父。兄であるPC1の父と共に当主になるための教育を受けていたがあまりの出来の違のため落第者として比較され続けてきた。そのため才能あふれるPC1の父に劣等感をもちながら、後見人として甥たちを育てている。

気弱な愛妻家のため、扱いに思うところがあってもPC1を助けるような行動を表立ってはしない。

#### ◇父、49代目当主

アメノオとPC1の父。村の外から霊力の強い一般女性を招き見合い結婚した。彼女と結婚したのは霊力目当てだったが、夫婦生活の中で愛を深め合っていく。PC1を生んだ時に妻は亡くなり、墓前で彼女の分まで愛すると誓った。

また、ソウンを可愛がり、キクコとの結婚に喜んでいた。

オロチの封印を確認しようと裏山を歩いていた道中、悪霊の手によって滑落事故で死亡した。

#### ◇キクコ、刀鍛冶の子孫

ソウンの幼馴染で配偶者。クサナギを作った刀鍛冶の子孫。現実主義者でソウンに対して子供ができないことを負い目に感じており、村雲家の存続を第一に考えている。

ソウンが気にかけていた自身を重ねていたPC1には後継者教育を受けさせず、受皿家へ養育するよう頼んだ。

#### ◇刀鍛冶、一族

神剣クサナギをつくった一族。もともとは大陸から渡来してきた鉄技術が長けた一族。

最初こそ村雲家に重宝されていたが、歴代の当主たちにはクサナギの力が発揮できず、自らの力を強める方向に進んだため次第に冷遇されていった。

キクコが生まれた頃には、鉄技術が重宝されなくなったこともあって厄介者として扱われていた。

子供時代、村の子たちがキクコをいじめている時にソウンが彼女を助けたのが交際のきっかけだった。

## トピック情報



### クライマックスフェイズ 会話シーン

**登場人物：PC 全員、悪霊、アメノオ 場所：裏山の祠**

**状況：悪霊に憑りつかれたアメノオと対峙する。**

継承の儀の騒がしさは嘘のように、夜の祠は静まり返っています。

舞を舞った場所で、アメノオが立っていました。奥にはオロチを封印したという大岩が祀られています。

「どちらがこの地に封じられたオロチから人々を守る村雲家当主として相応しいか、決着をつける時が来たようだな。」

PC3が語り掛ける時だけ、アメノオは聞かずに耳をもちます。しかし、タイゾウがアメノオとPC3が話すことを邪魔します。

PCが言いたいセリフがあれば改めて尋ねておきましょう。

PCの言いたいことが終わったなら、以下のように締め言葉の言葉を放ちます。

「私の命に代えても、オロチの封印は解かせぬ！」と言ってアメノオが叫びます。プレイヤーがこの発言に疑問を持っても強制的に進めます。



## クライマックスフェイズ 戦闘シーン

**登場人物：PC 全員、悪霊、アメノオ 場所：裏山の祠**

**状況：悪霊に憑りつかれたアメノオと対峙する。**

アメノオに憑依する悪霊「タイゾウ (p.111)」と戦闘します。

このクライマックスフェイズ中に、アメノオに以下のことをどれか 2 点でも伝えればアメノオはタイゾウに騙されていたことに気づき、タイゾウの憑依は解けて弱体化 (20点のダメージ) して、「タイゾウ (真) (p.112)」へ残りソウルは引き継いだまま、データだけ変更されます。

- ・オロチは既に消滅している。
- ・オロチを封印していた大岩を切って、何も起きないことを見せる。
- ・タイゾウの正体は悪霊。
- ・悪霊の目的は村雲家を存続させるため。
- ・アメノオを励ます。

## 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。**

**悪霊のソウルは [PC 人数×25] 点となります。**

**PC の説得によりアメノオへの憑依が解けると、タイゾウに 20 点のダメージを与えます。憑依が解けた後、タイゾウは赤い目と黒い肌を除けば生前の姿となって現れます (タイゾウ (真) 参照)。憑依が解けた後のアメノオは倒れ伏し、戦闘には参加しません。**

**GM はアメノオがダメージを受けた時に、アメノオが傷ついている描写をしてください。また、アメノオは村雲家のためにオロチの封印を解かせるわけにはいかないという想いで戦っていることを強調しましょう。3 ターン目以降、プレイヤーが気付かないようなら、「その他の行動」を取ることでアメノオに説得が可能であることを“ぶっちゃけ”で伝えましょう。**

※ GM はアメノオへの憑依が解けたときに受けるダメージではタイゾウが倒せないことにしてもかまいません。

**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。

# タイゾウ

[悪霊] [A級] [変身] [憑依] [45代目当主]

ソウル  
PC × 25



## ■行動パターン

アメノオに憑依中の行動です。  
「結界術」→「偽草薙の剣」を繰り返します。「結界術」の代わりに「結界槍」を挟んでもよいでしょう。

## ■説明

オロチに成り代わった40代目当主タイゾウの怨念から生まれた悪霊です。アメノオに憑依しています。

## ■その他

アメノオがタイゾウに騙されていると説得できれば、アメノオへの憑依が解けます。そして、タイゾウに20点のダメージを与えます。そして、ダメージを引き継いだままタイゾウ（真）にデータを移行します。

## ■回収遺物

怨念の骨 (p.66)

## ▼結界槍

ブレイク値：PC × 4

**準備描写** アメノオは札を投げると、札は空中で一塊になっていく。

**攻撃技** PC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）君たちの攻撃で一塊の札は力を失ったようにボトリと落ちる。

**B**（行動できたら効果を適用し）「ゆけ、結界槍！」塊から超高速で槍状の鋭い結界が雨あられと降り注ぐ！

## ▼偽草薙の剣

ブレイク値：PC × 11

**準備描写** 「選ばれなくとも、私にはこの剣がある！」黒いクサナギの剣をどこからともなく取り出し、アメノオは構える。

**必殺技** PC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）一薙の黒い刃を君たちの攻撃で砕いた！

**B**（行動できたら効果を適用し）アメノオが一薙するだけで、君たちは吹き飛ばされた！

## ▼結界術

ブレイク値：—

**準備描写** アメノオは札を投げると、札は空中で周囲を旋回する。

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

**A**（PCが攻撃しなかったら）札はバタリと倒れた。

**B**（PCが攻撃したら効果を適用し）攻撃しようとしたら、アメノオの強力な結界に跳ね返された！

# タイゾウ (真)

【悪霊】 【A 級】 【変身】 【45代目当主】

YAM PC × 25



## ■行動パターン

憑依が解けて実体化した時の行動です。「怨念」→「我こそオロチなり」を繰り返します。

## ■説明

オロチに成り代わった40代目当主タイゾウの怨念から生まれた悪霊です。

## ■その他

特になし

## ■回収遺物

怨念の骨 (p.66)

## ▼怨念

ブレイク値：PC × 5

**準備描写**「我が怨念を喰え！」(どの対象に何発向かったか伝え、) 悪霊の手から黒い人魂が放たれる！！

**攻撃技** [PC人数] 回、ランダムに対象を決めて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) 君たちの攻撃で黒い人魂はすべて撃ち落とされた。

**B** (行動できたら効果を適用し) 黒い人魂が君たちを蝕む！

## ▼我こそオロチなり ブレイク値：PC × 10

**準備描写**「我こそオロチ！ 村雲家の怨敵なりい！」 悪霊は山に匹敵する黒い大蛇となる。

**必殺技** PC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) 黒い大蛇の中にいたタイゾウを吹き飛ばす！

**B** (行動できたら効果を適用し) 黒い大蛇は君たちを飲み込み、黒い激流に晒される！



## 村雲 タイゾウ

【享年 59歳】 【男性】 【悪霊】 【変身】 【憑依】

PC3と契約を交わした時の45代目当主。やせ細る村雲家の将来を危惧していた。

### **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、村雲アメノオ、ノウウン、キクコ**

**場所：村雲家の敷地 状況：悪霊は退治され、遺物となります。**

タイゾウはPC3に無駄な頼みを引き受けさせてしまったことを詫びます。  
悪霊であるタイゾウは、遺物「怨念の骨」となります。

アメノオへ憑依したままなら、アメノオはそのまま死亡します。

屋敷では村雲ソウウンとキクコが無事に帰ってきたPC1たちを労います。  
ソウウンはこう呟きます。

「群れなす雲が大蛇を草薙ぐ。40代目当主のお言葉は、雲が絶え間なく流れるように時が過ぎてゆけば、大蛇は滅びてゆくことを暗に伝えたかったのかもしれない。」

プレイヤーの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。PCの遺物制御ランクを+1します。

### **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：村雲家の屋敷**

**状況：オロチを封印した宴**

君たちは激闘の末、オロチを再度封印し、村雲家の本懐を遂げます。  
オロチがいる限り、村雲家は必要とされるでしょう。

君たちは何か重要なことを忘れていたような気がしますが、それが何か思い出せません。

闇の中でアメノオが微笑んで終わります。

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。

ソウルを全回復し遺物持出許可ランク2にした上で再戦してもよいでしょう。  
その際は、ランク1の遺物をソウルキーパーズから貸し出すことにしてもかまいません。ソウルキーパーズによる介入でPCたちは本当の記憶を思い出し、偽の記憶（タイゾウを忘れてオロチを激闘の末に封印）を振り切って、PC3の離れにいるアメノオ・タイゾウと対峙するでしょう。



# 死人にくちなし

## 予告

最近流行りの都市伝説

「くちなし女」、なんでも出会ったが

最後、口を取られてしまうのだとか。

突然広まったこの噂に対し、

ソウルキーパーズも調査へ

乗り出す事になる。

## 一本道シナリオ

PC人数：1～6人

プレイ時間：1～2時間

雰囲気：シリアス、都市伝説

遺物持出許可ランク：2

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（概略）

ソウルキーパーズ事務所近隣の廃病院にとある“集団自殺事件”の噂がある。

本来の“医療事故”ではなく“集団自殺事件”として噂された被害者の魂は安まることはなく、噂を口にする者の言葉を取り上げて回る悪霊と化した。

これが、今回の悪霊事件「くちなし女」の正体だ。

作：葉月ゆう

## オープニングフェイズ

ソウルキーパーズ事務所にいたPCたちへサキモリは調査を依頼します。

## メインフェイズ

調査を進め、PCたちは悪霊の正体とその遭遇方法にたどり着きます。

## クライマックスフェイズ

通りすぎる悪霊とアクシデントシーンをしてから、戦闘に移ります。

## エンディングフェイズ

エンディングを迎えた後の会話をします。

# サンプルシナリオ

## このシナリオについて

「一言も交わさず息を合わせる」シチュエーションを遊ぶためのシナリオです。相談が大事なソウルキーパーズの戦闘に、相談を少しだけ禁止するような状態異常を導入しています。

やや特殊な状態異常を扱っている他、調査シーンの難易度も若干高めであり、戦闘シーンにおける GM 向けの記述なども必要な情報のみに留めているため、2 回目以降でのプレイがおすすめです。

改変は自由です。卓の雰囲気や GM の好みに合わせて変更を行ってください。

## 集団自殺事件

「小学生の間で流行する噂」の説得力を上げるために、ややセンセーショナルなワードを使っています。これが適切でないと思う場合、GM は他のワードへ変更してもよいでしょう。

## シナリオ概要（全文）

ソウルキーパーズ事務所近隣の廃病院にはある噂がある。むかし集団自殺事件があったというその病院には、今でもそこで死んだ人たちの幽霊が通るかかる人を黄泉の国へと誘いこもうと現れるというのだ。

しかし、真実はそれとは異なる。集団自殺事件は病院の詭弁であり、実際に起こったのは大規模な医療事故だ。当初病院側の主張は世間に広く受け入れられたものの、追加の調査により疑いが生じ、長期間の裁判の後医療事故であったと結論付けられた。

一見解決したかに見えたこの事件だが、一つ問題があった。裁判の長期化に伴い話題性が薄れたことで、それほど事実が広まらなかったという事だ。そうして今でも「廃病院の幽霊」の噂は「医療事故」ではなく「集団自殺事件」として流れ続けている。

殺されたにもかかわらず、その事実は噂に塗りなおされ、どこか自ら死を選んだことにされた被害者たちの魂は休まらず、悪霊として「廃病院の幽霊」の噂を口にする者の言葉を取り上げて回っている。かつて今際の際に聞いた「死人に口なしだ」という言葉を恨むかのように。

これが、今回の事件「くちなし女」の正体だ。

## 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：サキモリはとある噂について、PC たちに調査の依頼をします。**

(描写)

ここはソウルキーパーズ事務所。君たちをここへ呼び集めたのは、先ほどから窓の外へと目を向けながら電話をしている人物、仲介人のサキモリだ。

PC たちに登場してもらいます。元々事務所にいてもいいですし、今入ってきたことにしてもよいでしょう。それぞれの性格がおおまかに把握できるように会話を行ってもらいましょう。

会話がひと段落すれば、電話を終えたサキモリが PC たちの方へ向き直り、今回の依頼について説明を始めます。

(サキモリ)

「それでは、今回の依頼について話を始めさせていただきます」

「最近、この近辺で流行している噂をご存じでしょうか」

「『くちなし女』の噂というものです」

「この噂話は主に小学生を中心に話されており、短期間で異様な広がりを見せていることからなんらかの ” 正体 ” があるものと思われます」

「今回皆さんにやっていただくのは、この噂話の ” 正体 ” に遭遇し、退治することです」

「噂の流行が子供を中心としていることなどから、解決の重要度はやや高く見積もられています」

「そのため、本件の遺物持ち出し許可ランクは 2 です。十分な準備を整えたうえで調査を開始してください」

## メインフェイズ 情報開示シーン「悪霊との遭遇方法を調査せよ」

**登場人物：PC 全員 場所：事務所周辺地域**

**状況：PC たちは調査を進め、悪霊との遭遇方法を探ります。**

PC たちは事務所周辺で調査を開始します。

GM は情報項目を渡します。最初は、①小学生の噂を渡します。

お題：悪霊との遭遇方法を調査せよ

手番：15 ÷ PC 人数（端数切り上げ）

### ■ヒントの例

キーワードが不正解の場合、GM はヒントを出すことになります。ここに、いくつかヒントの例を挙げておきます。

基本的に①から順番に開示することを想定していますが、順番を入れ替えても良いですし、GM の判断でここに無いヒントを出しても大丈夫です。

【ヒント①】この悪霊には 2 つの噂が関わっているようだ。

【ヒント②】実際に被害にあった者であれば、くちなし女との出会い方を知っているかもしれない。

【ヒント③】くちなし女に出会った者がいるのならば、その状況を再現すれば同じように出会えるだろう。

【ヒント④】状況の再現には「いつ」「どこで」「何をするか」が重要だ。

■アンサーの内容は、『『廃病院の幽霊』の噂話をする』が含まれていればある程度大雑把でも大丈夫です。

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。

失敗しても偶然出会う形でクライマックスフェイズとなります。

### 悪霊との遭遇方法の答え

**日が暮れた後、廃病院の付近で「廃病院の幽霊」の噂話をする**

## アンサーの判断基準

この後アクシデントシーン冒頭で PC たちに「⑦被害にあった子供、喋れなくなった子供」の状況を再現してもらうことになります。ある程度の状況再現ができていたと思ったらアンサー成功としてよいでしょう。

# 情報開示の情報項目

## ①小学生の噂話

近所の小学生の話によれば、「くちなし女」の噂というものが流行っているらしい。なんでも出会ったが最後、口を取られてしまうとか。

## ②くちなし女の噂、くちなし女

ここ最近、小学生だけでなく大人や先生たちの間でも少しばかり話される噂話。

日が暮れてから歩いていると、いつの間にか道の向こうに薄緑色の病衣を着た女が立っていて、こちらへ近づいてくる。顔を見れば、その女には口がない。くちなし女と出会った者は、その後まるで口を取られたかのように喋れなくなってしまふ。しかし、すれ違う時に「死人にくちなし」と心に強く念じ続けければ、助かるかもしれないという。

## ③大人、先生たち

大人たちの間では、この噂は単に子供を驚かす不審者の情報として扱われており、喋れなくなった子供たちも恐怖からのごとだろうと思われている。

不審者情報はある一帯の地域に集中しているのだそうだ。このあたりには昔、集団自殺事件が起きた廃病院などもあり、いわくつきのエリアでもあることから過剰に恐れられているのだろう。

## ④集団自殺事件

むかし、この付近の病院で起きた集団自殺事件。入院患者が複数人共謀し、薬品による集団自殺を行ったという事件。しかし、病院側の説明が不可解であるとして調査が入り、長期間にわたる裁判の結果、事件は集団自殺ではなく大規模な医療事故であったことが明らかになった。

病院は閉院し、現在は荒れ果てた廃病院となっている。今となっては忘れられた事件であり、覚えているのは彼らが埋葬された寺の住職くらいのものだろうか。

## ⑤廃病院、病衣

この近辺に一昔前に集団自殺事件があったという病院がある。くちなし女と並んで最近はやりの噂話、「廃病院の幽霊」の舞台であり、その名の通り不気味で荒れ果てた場所である。

## ⑥口を取られる、口を取られたように、喋れなくなる

被害にあった子供を診た医者話によると、特に口そのものに異常はなく、呼吸も食べ物を食べることもできる。

ただ、喋ろうとした時だけまるで口が塞がれたかのように筋肉が緊張し、唸り声さえ出せなくなるのだという。

## ⑦被害にあった子供、喋れなくなった子供

喋れなくなった子供の一人と会うことができた。彼はつたない文字でソウルキーパーたちにその時のことを教えてくれる。

友達の家で遊んだ後、すっかり日の暮れた帰り道で、彼は友達に「廃病院の幽霊」の噂話をしていたのだという。するといつの間にか道の向こうに病衣の女が立っていて、こちらへと近づいてきたとのことだった。

## ⑧廃病院の幽霊

廃病院では、とてもたくさんの人が互いを誘い合って一緒に死んだという話。

彼らは、いまだにともに死んでくれる人を探しており、廃病院の近くを通りかかる人に話しかけてくるのだという。

センセーショナルなこのうわさは子供の間ではとても流行っている。

## ⑨死人にくちなし

死んだ人はものを語らず、無実の罪を着せられたとしてもそれを釈明することはできないという意味のことわざ。

## ⑩住職

住職に話を聞けば、確かに事件の被害者の何人かはここへ埋葬されているという。

彼らはつよい恨みを抱えて亡くなっており、事実が明るみに出たことでようやく静な眠りについた。

もし、くちなし女の正体が彼等であるなら、それは誤った事実が再び噂として広まりつつある事への怒りからかもしれない。



## 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：廃病院付近の路地

状況：夕暮れ時、PC の前に噂話の通りの悪霊が現れ通りかかります。

悪霊を退治するには遭遇するほかありません。PC たちは、調査の結果をもとに悪霊との遭遇方法を実際に再現してみることになります。

それぞれの PC がどのようにその状況を再現するかの描写を行ってもらいましょう。

(描写)

気がつけば、いつの間にか路地の向こうに、薄緑色の病衣を着た女が立っていた。ふいに女は歩き出し、こちらへ向かって近づいてくる。

その女の顔が見える。そこにはあるはずの口がなく、のっぺりとした皮膚が貼りついていていた。

こちらへ近づくその女の、あるべき口の位置に貼りついた皮膚がめくれ上がるように開き、暗い穴が覗く。その穴に、ふしぎと君たちは何かが喉の奥から引きずり出されるような、そんな感覚を覚えた。

### アクシデント

PC たちが悪霊との遭遇を試みれば、アクシデントが発生します。

くちなし女は PC たちを【くちなし】状態にしようと試みます。

「死人にくちなし」を唱えるなら 3D。それ以外でもよい対応を取れば 3D。何もしないなら 2D を振ります。

情報開示シーンのアンサーに成功していれば 10、成功していなければ 12 を難易度にそれぞれ判定を行い、失敗すると【くちなし】状態になります。

## くちなし

PC およびプレイヤーの戦闘シーンにおける発言が 1 ターンの間部分的に禁止されます。

悪霊の準備描写の後、【くちなし】状態の PC がコマンドを「相談せずに」選択します。その後、選択したコマンドを前提に相談して残りの PC がコマンドを選択します。

# くちなし女

【悪霊】 【A級】 【怪談】

Yan! PC × 30



## ■行動パターン

『うらみつらみ』→「くちなし」→「廃病院の幽霊」or「投葉」→（始めに戻り繰り返す）「廃病院の幽霊」と「投葉」はGMの任意で選択可能です。  
1ラウンド目は「廃病院の幽霊」を行い、それ以降は状況に合わせて選択していくのが良いでしょう。

## ■説明

事故の真相が忘れられ、世間には偽の噂が蔓延る。死んでいるがためそれに一切の口出しができない自分たち。そんな状態に怒りを覚えた事故の被害者たちの魂が結集し、生者の言葉を封じる、ある種の呪詛返しのような力を持った悪霊となりました。

## ■その他

特になし

## ■回収遺物

怒りの短剣：口なし or (p.64) / 割れない果実：朽ちなし (p.65)

## ▼うらみつらみ ブレイク値：PC × 4

**準備描写** 点滴のチューブが袖から何本も飛び出して絡みついてくる！

**攻撃技** 全体に1ダメージと状態異常【めまい】（最大ダメージダイス1個を1へ。ダメージを受けるまで戦闘中持続）を与えます。

**A**（ブレイクしたら効果だけ説明し）チューブは切り刻まれ君たちへ達することはない。

**B**（行動できたら効果を適用し）無数のチューブが君たちの手足を絡めとる！

## ▼くちなし ブレイク値：なし

**準備描写** あるべき口の位置に貼りついた皮膚がめくれ上がるように開く。暗い穴が覗き君たちの言葉を取り上げると渦を巻く。

**特殊技** 各PCは個別にアクシデントの判定を行います。難易度は10。PCが「その他の行動」で「死人にくちなし」を唱えるやよい行動したなら3D。何もしていないなら2Dです。失敗で【くちなし】になります。

## ▼廃病院の幽霊 ブレイク値：PC × 10

**準備描写** 全身から黒いオーラと共に無数の悪霊の気配が立ち上がる。

**必殺技** PC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）悪霊が大きなけぞり黒いオーラは雲散霧消する。

**B**（行動できたら効果を適用し）無数の悪霊が君たちへ向かって襲い掛かる！

## ▼投葉 ブレイク値：PC × 7

**準備描写** ふつつつと泡を吹く明らかにまずい色をした謎の薬品の瓶を取り出し【最もソウルの低いPC】に向かってぶん投げる！

**攻撃技** 最もソウルの低い1人に[PC人数]ダメージ（最大4）を与えます。

**A**（ブレイクしたら効果だけ説明し）薬品の瓶は空中で砕かれ粉々になる！

**B**（行動できたら効果を適用し）割れた瓶が爆発し君の魂を焼き焦がす！

## 戦闘の進行

悪霊の準備描写 → PC の相談 → PC の [コマンド] 実行 → ダメージとブレイク値の比較

(ブレイク値以上) → PC が悪霊の行動を阻止する描写を行い、悪霊の行動の内容を開示する。

(ブレイク値未満 / なし) → 悪霊の行動を描写し、その効果を適用する。

### ◆状態異常【くちなし】

#### ▼概要

このシナリオで使用される特殊な状態異常です。

PC および PL の戦闘シーンにおける発言が 1 ターンの間部分的に禁止されます。

#### ▼細かい処理

〈1〉通常通りに悪霊の準備描写を行います。

〈2〉ターンが開始したら初めに【くちなし】状態の PC がコマンドを「相談せずに」選択します。

キャラクターシートのコマンドを全員同時に指さすか、オンラインならばテキストチャットで送信するのが良いでしょう。

この際、[コマンド]の対象や詳細などは決めません。

〈3〉通常通りに相談とコマンド実行を行います。

【くちなし】状態の PC も、これ以降の相談であれば参加が可能です。ただし、〈2〉で選択した [コマンド] からの変更は行えません。

【くちなし】状態の PC が行う [コマンド] に対象の選択等がある場合このタイミングで通常通りに行います。

その他の行動の詳細もここで宣言しますが、【くちなし】状態の場合説得など会話をを用いる行動は行えません。

**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。

### 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：廃病院付近の路地**

**状況：夕暮れ時、悪霊は退治され、遺物となります。**

（描写）

悪霊の体は無数の光の粒となって、ゆっくりと崩れ始める。くちなし女を形作っていた廃病院の幽霊たちが、本来あるべき場所へと還ってゆく。

悪霊を倒したことで、今回のシナリオに参加した PC たちの遺物制御ランクが +1 されます。また、遺物「怒りの短剣（ランク1）：口なし」を獲得します。

もし PC たちがなにか、くちなし女を慰めるような言葉や行動をとるのであれば、くちなし女は最後に言葉を取り戻し、PC たちへ「私たちが死んだ”あの”事故を、忘れないでいてくれますか」と問いかけます。

PC たちがその問いに肯定的に応じるのであれば、くちなし女はその口で安心したような笑顔を作り霧消します。

この場合、本来獲得する遺物の代わりに、遺物「割れない果実（ランク2）：朽ちなし」を獲得します。

### 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：廃病院付近の路地**

**状況：悪霊に敗れた PC たちは、完全に言葉を奪われてしまいます。**

（描写）

喉がつかえる。何かが引っかかったように、呼吸すらままならない。直後、君たちの喉から何かがポンとはじき出された。意識が途絶え、気がつけばそこに悪霊の姿はなかった。

廃病院近辺の住民は全員言葉を奪われ、日常生活がままならなくなります。PC たちも例外ではありません。必然、「廃病院の幽霊」の話をする人は一人もいなくなります。悪霊の目的が果たされたのです。

しばらくすれば PC たち以外のより強力なソウルキーパーが悪霊を倒し、日常が戻ってくることでしょう。それまで、しばらくの辛抱です。

もし PC たちが自ら悪霊との再戦を望むのであれば、遺物制御ランクを +1 し、遺物の貸し出しを追加で行った上での再戦してもよいでしょう。

しかし、一度完全に言葉を奪われた PC たちは、永続の状態異常【くちなし】のまま戦うことになります。

再戦を開始する前であれば相談は可能です。既に判明している悪霊の各行動に対し作戦をたてて共有しておくのが良いでしょう。悪霊を倒せば状態異常は回復します。

再戦時、くちなし女は大量の言葉を吸い込み丸く巨大化した姿で現れます。これにより、行動「くちなし」の内容も変化します。

#### ▼「くちなし」ブレイク値：PC × 6

(準備描写)

あるべき口の位置に貼りついた皮膚がめくれ上がるように開き、暗い穴が覗く。大きく渦を巻きながら、あたりの空気、木々のさざめきすら吸い込み、その腹が大きく膨れ上がる。

[攻撃技]

全体に 1 のダメージを与え、通常の【くちなし】状態にします。

ブレイクすると、PC は難易度 7 を目標に 2D をロールします。成功で【くちなし】状態から回復します。永続でも同様です。

(描写例)

A ブレイク値以上:大きく膨らんだ腹から、吸い込んだ言葉たちが逆流する!!

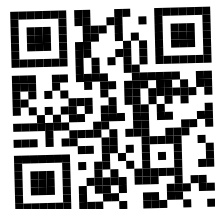
B ブレイク値未満:暗い穴が、君たちの魂までも取り上げんと渦を巻く!

## TALTO

ソウルキーパーズシナリオ

ココフォリア株式会社が運営する TRPG シナリオ投稿サービス「TALTO」は、TRPG のシナリオを書く・読む・探すためのオンライン保管所です。

「死人にくちなし」はこちらに投稿していただいた作品となります。皆さんもシナリオを投稿してみませんか?





# 研究紹介



## 多様な子どもたちが対話と物語を 共に楽しむ TRPG の世界

金子総合研究所／東京学芸大学 加藤 浩平

### ■はじめに——TRPG が子どもたちのコミュニケーションを育んでいく

筆者は現在、自閉スペクトラム症（ASD）などの発達障害のある 10 代～20 代の子ども・青年たちを主な対象に、彼らが同年代の仲間とのやり取りを楽しみながら、コミュニケーションを促進していく小集団ベースの余暇活動支援についての研究と実践に取り組んでいます。本書『ソウルキーパーズ』も、それらの研究を進める中で、発達障害の有無や程度に関係なく思春期や思春期以降の子ども・若者たちを含めた多様な集団で、気軽に楽しんで貰える TRPG を作りたいという経緯で、共著者の保田氏と共に制作しました。

ASD は、医学的な診断基準では、社会的コミュニケーションの質的困難と常同行動・限定的興味（いわゆる「こだわり」）という 2 つの特徴を持つ発達障害の一種とされています。しかし「ASD のある人＝コミュニケーションができない」ということでは決してありませんし、こだわりについても病的な問題行動ではなく、近年は「特別な興味（special interests）」として、フラット（中立的）もしくは「強み」として捉える考えも広まりつつあります（藤野, 2021）。

また ASD の特性は連続体（スペクトラム）であり、特別な支援の不要な人たちまで広く含めれば、人口の約 10% の人には多少なりの ASD の特性があるとも言われています（本田, 2013）。ASD やその傾向のある子どもたちは、いわゆる定型発達と言われる多数派の子たちとは異なる認知・感覚特性を有しており、そのために、学校生活や社会の中で他の人たちと同じように振る舞うことにストレスを感じたり、対人関係の面で悩んでいたりがしています。同時にその「困り」を周囲に理解されずに「わがまま」と思われていたり、学校などで叱責の対象となったり、結果として本人の自尊感情が低下して、集団への不適応や不登校などのいわゆる「二次障害」をきたすケースも少なくありません（石崎, 2017）。

筆者がTRPGなどの余暇活動の中で出会う子どもたちも、何かを学ぶことが抜群に好きだったり、海洋生物や電車や歴史、ゲームやアニメについて専門家顔負けに詳しくったり、イラストやアクセサリを作るのが上手だったり……と、個々に素敵な強みや持ち味を持ついっぱい、学校などの対人関係やコミュニケーションの面で悩んでいたります（同年代の友だちグループに入れない、知らないうちにクラスメイトと険悪になってしまう、自身のコミュニケーションに自信が持てない、など）。「どうせ私は『コミュ障』だから…」と自虐的に語る子もいて、そんな彼女らの言葉を聴くと辛い気持ちになります。

筆者らが取り組む余暇活動は、TRPG などのコミュニケーションや対話をベースにした小集団活動です。TRPG 以外の活動も実践していますが（加藤, 2021a）、活動に共通するコンセプトは、『『うまく話すこと』より『楽しく話すこと』』であり、子どもたちのモチベーションや興味・関心を大切にしたいコミュニケーション体験という面で、従来の特別支援教育などの場で主に取り組まれている「ソーシャルスキルトレーニング（SST）」などの訓練的なコミュニケーション支援とは本質的に異なる活動であると言えます。

## ■事例紹介——TRPG 活動を通じての子どもたちの変化

TRPG は、参加者同士がコミュニケーションと想像力を駆使して一緒に物語を楽しむゲームであり、それだけ聞くと、ASD のある子どもたちには不向きな活動と想像される人も多いですが、筆者らが関わる子どもたちは、TRPG 活動の中で笑い合い、積極的にコミュニケーションを楽しんでいます。中にはゲームマスター（GM）として活躍している子もいます（Kato, 2019）。

ここで、筆者がこれまでTRPGを通じてかかわってきた子どもや若者たちが、活動の中でどう変化していったのか（言い換えれば、TRPG 活動が彼女らにとって、どう新たな自分を発見する場となっていたのか）、エピソードを例に紹介したいと思います。なお、紹介する事例は本人およびご家族に許可を得ていますが、個人情報保護の観点から、複数の事例を組み合わせで紹介しています。

## 【事例1】

ヨシオさん（仮名）は、公立中学に通う中学2年（当時）の男の子。学校の集団活動が苦手な不登校の状態でした。TRPGに参加した時も、最初は皆と同じテーブルに座れず、離れた席でキャラクターを作成し、活動中もほぼ無言でした。しかし、ゲームを進める中で、身を挺して他のキャラクターを守って戦う「特技」を持つ戦士のキャラクターとして活躍し、同時に自分に合った方法で他の参加者とも関わるようになっていきました。そして、いつの間にかクールにコミカルな行動をして周囲を笑わせる存在になっていました。

活動後のインタビューでは、「TRPGは『役割』が決まっていたので行動し易かった。途中からその『役割』以外のことをするのも楽しかった」「集団の中で自分にはどんな役割が向いているかを学ぶ機会にもなった」と話してくれました。中学校卒業後は高校・大学へ進学し、その後もボードゲームやTRPGを趣味として続けています。

## 【事例2】

メイコさん（仮名）は、高校1年（当時）の女の子。クラスの女子グループに馴染めない、話したいことが相手にうまく伝わらないなどの悩みがありました。TRPG活動も、最初は険しい表情で「特にいいです」「任せます」としか喋っていなかったのですが、メイコさんのキャラクターは治療魔法のスキルを持っており、負傷した他の参加者のキャラクターを治療するたびに「ありがとう！」「助かる！」といった感謝の言葉を貰い、そのうちにだんだんと表情も和らぎ、いつの間にか他のキャラクターとの会話を楽しんだり笑顔でツッコミを入れたりするようになっていました。

活動後のインタビューでは、「TRPGのメンバーは話が合わない人もいるけど『仲間』という感じで（学校で感じる）『ぼっち』な感じはなかった」「学校で友だちと話す話題が増えた」「最近会話するのが楽しい。自分の会話で何かが変わったような気がする」と笑顔で話してくれた。メイコさんはその後、これまで「自分には無理」と思っていたアルバイトに挑戦するなど、自分のペースで生活の幅を広げています。

## ■ TRPG 体験を通じて起きる子どもたちの変化の背景にあるもの

子どもたちが TRPG を通じて主体的にコミュニケーション楽しめるようになっていく背景として、TRPG 独自の『『柔らかな枠組み』の中での自由な行動選択』、「ルールや物語で明確化された役割設定」、「表現の幅を広げる『キャラクター』の存在」、「キャラクターを通して形成される客観的な視点」が寄与していると考えています（加藤,2021b）。これら個々の詳細は別稿に委ね、本稿では、その内の「キャラクター」を介した活動について触れたいと思います。

TRPG 活動では、行動するのは本人（プレイヤー）ではなくキャラクターであり、もしキャラクターが行動を失敗しても、それはプレイヤーのカトウさん自身の失敗ではなく、物語上のカトウ君のキャラクターの失敗です。そういった「ワンクッション」のある関わりの形が、参加者の心的な安全を保障し、安心してトライ&エラーができる構造になっていると言えます。「ゲーム中、(キャラクターの)行動が失敗したこともそれはそれで楽しかった」という物語の中での失敗そのものを楽しむようになったコメントをくれた子もいます（加藤ら,2016）。

また、TRPG のキャラクターとプレイヤーは違う存在であることも重要な点です。20 代の青年が 10 歳の魔法少女のキャラクターをやることもできし、17 歳の女の子が 50 代のイケオジのハンターをやることもできます。

私たちは普段の社会生活の中で役割や立場に縛られていますが、それらの縛りがなく、かつ安心・安全な環境で「やりたい」と思うことに挑戦できる物語世界が TRPG の中にはあります。筆者が関わる子どもたちの中には「キャラクターだから物語の中で思い切った行動が試せる」、「自分がやりたいと思っていたことがキャラクターを通して表現できる」といった感想をくれる子もいます。最近では、VR 世界でアバターを用いた ASD のある人同士のコミュニティが注目を集めています（池上,2017）。TRPG のキャラクターも、他者との関わりや表現の選択肢を広げるツールとしての「アバター」になっているといえるでしょう。

さらに、TRPG の物語が進むにつれて、キャラクターの設定にプレイヤーの性格や考え方が反映されてきて、同時にキャラクターとして考えたり

行動したりしたことが、プレイヤーの考え方や物の見方にも影響することがあります。実際に子どもたちからは「TRPG を楽しみつつ、楽しんでいる自分を見ている目が自分の中にあった」、「自分とキャラクターの関係は『イコール(=)』でも『ノットイコール(≠)』でもなく『ニアリーイコール(≐)』」、「TRPG の経験は自分を客観的に見る上で助けになった」、「キャラクターは自分じゃないから感情や意図を客観的に説明できる」、などの回答を得ています (Kato,2019)。

こうしたキャラクターとプレイヤーの関係性は海外の RPG 研究でも注目されており (カム、2019)。TRPG は多様な特性を持つ子どもたちが他者視点や客観的視点を自分が心地良い形で楽しみながら体験できる活動とも言えます。

## ■ TRPG を通じた子どもたちのコミュニケーションと QOL 促進の研究

これまでの筆者らの研究では、TRPG を通じて量的・質的の両方の面で、ASD のある子どもたちのコミュニケーションの促進・変化を確認しています (加藤ら,2012 など)。また、TRPG に参加した ASD のある 10 代の子どもたちを対象に QOL (Quality of Life) を測る質問紙調査 (古荘ら,2014) を実施したところ、図のグラフのように、参加者の QOL の得点が TRPG 活動の前後で有意に増加し、中でも「精神的健康 (ウェルビーイング)」「自尊感情」「友だち」の項目の得点が際立って増加しており、TRPG が子どもたちの生活を豊かにする活動となっていることが示唆されました (加藤ら,2016)。

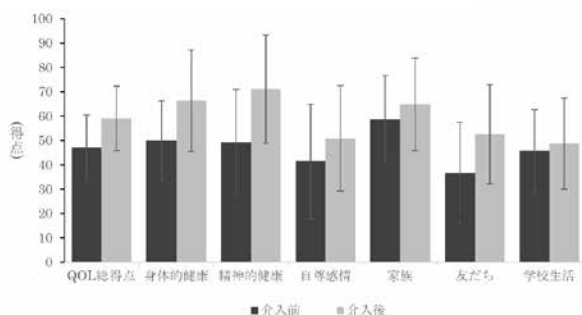


図 TRPG 活動前後の QOL 総得点と下位領域得点の平均値 (N=51)



ほかに、TRPG 活動が同年代の他の子とのコミュニケーションや交流機会の成功体験を蓄積できる活動として ASD のある子たちにとって有用である研究（木下・丹治,2022）や、TRPG が ASD の成人にとって有意義な社会的交流を行うための安全な空間を提供できていることを示唆した研究（Atherton et al,2024）などが国内外で発信されてきています。

## ■余暇活動としての TRPG の意義

筆者は子どもたちと関わる際、その活動が治療行為やトレーニングではなく余暇活動であることを大切にしています。そして、余暇とは「余った暇」と書きますが、余暇の場は決して「余った暇」ではなく、家庭（ファーストプレイス）や学校・職場（セカンドプレイス）と同等の生活領域「サードプレイス（第3の場）」であり、自分の「好き」を自発的・主体的に表現し、居心地よく趣味の仲間との交流を楽しむ居場所であると定義づけています（加藤,2021a）。

しかも、TRPG という安全基地が確立して、良きコミュニティにある内輪ネタの楽しい体験（東畑,2019）の共有を通じて、仲間関係が発達し、そのことが同年代との交流に苦手を感じている子ども、そうでない子ども所属欲求が満たされ、子どもの自信や自尊心を支えることにもつながっていきます。

## ■おわりに——多様な子どもたちが「自分らしく」楽しめる TRPG の世界

筆者が最近重要視していることの1つに、従来の支援や教育の中で起こる「支援する／される」の一方的な関係性ではない関係性が TRPG の中で起きているという点があります。TRPG のセッション中は、子どもたちが知識や想像力を発揮して、ボランティアスタッフなどの普段は「支援する立場」の大人たちに、ゲームを進める上でのアドバイスをしたり物語を面白くするアイデアを提案したりするといった「フラットな関係性」が自然と生成されています。

現在、産業分野領域などでは、働く人たちが持つ多様性への対応や活用を目指す「Diversity & Inclusion (D&I)」が注目されています(中村, 2017)。また、学校教育の場でも、インクルーシブ教育やユニバーサルデザイン教育が重要視されつつあります(川俣, 2018)。D&I やユニバーサルデザイン教育・インクルーシブ教育の中では、異なる特性を持つ子どもや大人が共に学び、理解を深める場を提供することが重要視されています。

TRPG は個々のキャラクターが持つ役割 (Role) や、ルール・世界観を通じて参加者たちが協働で物語を創造する遊戯であり、特別な支援ニーズを持つ子どもでもない子ども TRPG の中で自然にコミュニケーションの楽しさを学び、相互理解を進めていくことも可能です。TRPG は多様なニーズを持つ子ども・若者たちが、対人関係を楽しみながら物語を共有・経験するための環境を整えている、いわばユニバーサルデザインなゲームであり、D&I の視点からも有意義な活動であると言えます。そのことを子どもの教育や支援に関わる臨床家や教員、専門家の方々はもちろん、TRPG を楽しんでいる様々な人たちにも知って貰えれば嬉しいと思っています。

今後も国内外の多くの研究者・実践者によって、子どもたちの自発性や興味・関心を尊重した社会参加やコミュニケーションを楽しむ活動としての TRPG の可能性が追究されていくことを願っています。

## 【文献】

Atherton G, Hathaway R, Visuri I, Cross L. (2024) A critical hit: Dungeons and Dragons as a buff for autistic people. *Autism*.

本田秀夫 (2013) 自閉症スペクトラム: 10 人に 1 人が抱える「生きづらさ」の正体, SB 新書.

藤野博 (2021) 自閉スペクトラム症における特別な興味: 研究の動向と展望. 東京学芸大学紀要. 総合教育科学系 72 403-410.

古荘純一, 柴田玲子, 根本芳子, 松寄くみ子. (2014) 子どもの QOL 尺度その理解と活用: 心身の健康を評価する日本語版 KINDLR. 診断と治療社.

池上英子 (2017) ハイパーワールド: 共感しあう自閉症アバターたち. NTT 出版

石崎優子 (2017) 子どもの心身症・不登校・集団不適応と背景にある発達障害特性, 心身医学, 57(1), 39-43.

カム・ビョーン＝オーレ (2019) 「Nordic Larp」 入門: 芸術・政治的な教育 LARP の理論と実践. RPG 学研究, 0, 5-14.

加藤浩平 (2021a) 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援. 金子書房.

加藤浩平 (2021b) ASD のある人を対象にした会話型ロールプレイングゲーム (TRPG) を通じた楽しいコミュニケーションの体験. 渡辺慶一郎 (編著) 自閉スペクトラム症のある青年・成人への精神療法的アプローチ. 金子書房. pp.150-162.

Kato K. (2019) TRPGs and Autism: From Communication Support to Ways of Self-Expression. Talk Presented at Knudepunkt 2019, Vejen, February 10.

加藤浩平・藤野博 (2016) TRPG は ASD 児の QOL を高めるか?. 東京学芸大学紀要, 67(2), 215-221.

加藤浩平・藤野博・糸井岳史・米田衆介 (2012) 高機能自閉症スペクトラム児の小集団におけるコミュニケーション支援: テーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) の有効性について. コミュニケーション障害学, 29(1), 9-17

川俣智路 (2018) 教えるためのユニバーサルデザインから学びのユニバーサルデザインへ: 同質性を強調する「授業」から多様性を認める「学び」へ. 臨床教育学研究, 6, 69-88.

木下豪・丹治敬之 (2022) テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) における ASD 及び ADHD 児のコミュニケーション行動の変容, 岡山大学教師教育開発センター紀要, 第 12 号, 343-357.

中村豊 (2017) ダイバーシティ & インクルージョンの基本概念・歴史的変遷および意義. 高千穂論叢, 52, 53-82.

東畑開人 (2021) 居るのはつらいよ: ケアとセラピーについての覚書. 医学書院.

# キャラクターシート

コピーして使います。「主力」「必殺」「支援」の基本タイプに加え、遊び慣れた人向けに、各タイプにそれぞれ2種類ずつ亜種タイプを用意しました。

## 支援

徐々に増える  
呪いをかける  
味方の動きを  
効率よくする

## 祈祷 指揮

## 主力

仲間を守る盾  
を生み出す  
傷付くほどに  
強さが増す

## 加護 復讐

## 必殺

敵の攻撃を  
跳ね返す  
弾けた魂が  
力となる

## 反射 魂喰

# 主カ

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

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

特徴A

特徴B

一人称/二人称  
口調

ソウル

5

4

3

2

1

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。

出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。





# 必殺

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

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

口調

特徴A

特徴B

5

4

3

2

1

ソウル

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。

出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。



# 支援

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

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

特徴A

特徴B

一人称/二人称  
口調

《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。

5  
4  
3  
2  
1  
ソウル

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

#### 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。

#### 出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。



# 加護

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

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

特徴A

特徴B

一人称/二人称

口調

【疑似ソウル】

ソウルとして代用できる。  
ソウルとして使われるか、  
戦闘終了まで持続する。

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

#### 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

#### ブレスシング

の祝福を授ける。  
味方全員は【疑似ソウル】を  
1点得る。ソウルとして代用  
するか戦闘終了まで続く。  
☐ 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。

#### 出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。



# 復讐

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

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

特徴A

特徴B

一人称/二人称  
口調

ソウル

5

4

3

2

1

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

#### 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。

出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。



# 反射

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

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

特徴A

特徴B

一人称/二人称

口調

5

4

3

2

1

ソウル

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

### 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。

出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。





# 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

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

特徴A

特徴B

一人称/二人称

口調

5

4

3

2

1

ソウル

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

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

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。

出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。



# 祈禱

悪霊退治TRPG

## ソウルキーパーズ

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

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

特徴A

特徴B

一人称/二人称

口調

【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が上がる。

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

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

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

特徴A

特徴B

一人称/二人称

口調

《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。

5  
4  
3  
2  
1  
ソウル

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。

出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。



# 索引

## 0-X

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| GM (ゲームマスター) .....      | 3          |
| 10 の GM テクニック .....     | 49         |
| GM の裁量・姿勢・立場 .....      | 46         |
| GM のセッション .....         | 47         |
| GM のできること .....         | 3          |
| GM 向け世界観 .....          | 48         |
| HOKORA .....            | 88         |
| NPC .....               | 3, 50      |
| NPC の趣味・職業表 .....       | 70         |
| PC (プレイヤーキャラクター) .....  | 3          |
| PC 作成 .....             | 8          |
| PC 紹介 .....             | 28         |
| PC の共通経験 .....          | 28         |
| PC の見せ合いタイム .....       | 28         |
| SK (ソウルキーパーズ) 協会 .....  | 6          |
| SK (ソウルキーパーズ) 事務所 ..... | 4          |
| SK と墳墓 .....            | 84         |
| SK の一夜 .....            | 72         |
| TALTO .....             | 123        |
| TRPG とは? .....          | 2          |
| VR セッション .....          | 32         |
| あ                       |            |
| アクシデント .....            | 36, 37, 71 |
| ランダムアクシデント表 .....       | 71         |
| 襲撃を退ける、誘惑に耐える           |            |
| 災害を抑える、悪霊を捕まえる          |            |
| 変な悪霊 .....              | 5, 52      |
| 悪霊 (ファントム) .....        | 5, 52      |
| 悪霊と遺物の関係 .....          | 60         |
| 悪霊の等級 .....             | 6          |
| 一般人の視点 .....            | 6          |
| 一本道シナリオ .....           | 68         |
| 異能 .....                | 4          |
| 遺物 (レリック) .....         | 55, 43, 62 |
| 遺物について .....            | 25, 43     |
| 遺物の回収と危険 .....          | 43         |
| 遺物の形状 .....             | 70         |
| 遺物の自作 .....             | 67         |
| 1 ターン効果系、継続効果系          |            |
| 回復系、代償系、その他系            |            |
| 遺物の封印と保管、貸出 .....       | 62         |
| 遺物のランクとその危険 .....       | 67         |
| 閻魔様 .....               | 51         |
| おっちゃん .....             | 51         |
| 音声セッション .....           | 32         |
| か                       |            |
| 怪異 .....                | 6, 23, 48  |
| 怪異の種類表 .....            | 70         |
| 回想シーン .....             | 34         |
| 会話 .....                | 35         |
| 友好・口説く・聞き込み             |            |
| 説得・交渉・ごまかし              |            |
| 加護 .....                | 136        |
| 祈禱 .....                | 140        |
| キャラクターシート .....         | 132        |
| キャラクターの作成手順 .....       | 8          |
| キャラクターパート .....         | 7          |
| キャンベーン .....            | 68         |
| 強化／弱点 (重複可能) .....      | 61         |
| 共通経験表 .....             | 29         |
| 【くちなし】 .....            | 119        |
| ゲート .....               | 48         |
| ゲームの概要 .....            | 3          |
| ゲームの目的 .....            | 2          |
| ゲームマスターパート .....        | 45         |

|                  |              |
|------------------|--------------|
| 霊 (ゴースト) .....   | 5            |
| 後日談 .....        | 44           |
| コマンド .....       | 26           |
| 魂喰 .....         | 139          |
| さ                |              |
| サキモリ .....       | 50           |
| サタン .....        | 51           |
| シーン・シーン選択 .....  | 34           |
| 支援 .....         | 13, 135      |
| 指揮 .....         | 141          |
| 地獄 .....         | 48           |
| 熾天使 .....        | 51           |
| シナリオ .....       | 68           |
| シナリオ構成例 .....    | 69           |
| シナリオ作成お役立ち ..... | 70           |
| 死人にくちなし .....    | 114          |
| 社会と悪霊 .....      | 5            |
| 集団戦 .....        | 68           |
| 自由につくる .....     | 8            |
| 主力 .....         | 11, 133      |
| 準備 .....         | 3            |
| 状態異常タグ【〇〇】 ..... | 43           |
| 情報開示 .....       | 36, 38       |
| 【消耗】 .....       | 43           |
| 所持品 .....        | 25           |
| 調べてみよう .....     | 20           |
| 心霊スポット .....     | 5, 36        |
| スプリガン .....      | 50           |
| 世界観 .....        | 4            |
| セッション .....      | 32, 34       |
| セッションパート .....   | 31           |
| 戦闘 .....         | 36, 40       |
| 戦闘の進行例 .....     | 41           |
| 【戦闘不能】 .....     | 42           |
| 魂 (ソウル) .....    | 5, 9, 42, 55 |
| ソウルキーパー .....    | 4            |
| ソウルキーパーズ .....   | 4            |
| ソウルキーパー戦 .....   | 68           |
| 抜殻 (ソウルレス) ..... | 5, 42        |
| た                |              |
| タイプ選択 .....      | 10, 132      |
| 対面セッション .....    | 32           |
| タグ .....         | 20           |
| 異能表、年齢表、戦う理由表    |              |
| 身体表、日常生活表、性格表    |              |
| 特徴表 .....        | 20           |
| 魂 (ソウル) .....    | 5            |
| 探索 .....         | 36, 39       |
| 地図上で遊びたい .....   | 69           |
| 【チャージ】 .....     | 42           |
| 演えた刃 .....       | 76           |
| テキストセッション .....  | 32           |
| 敵の行動 .....       | 61           |
| 通常技、必殺技、反撃技      |              |
| 特殊技、召喚技 .....    | 48           |
| 天国 .....         | 43           |
| 【転倒】 .....       | 42           |
| 特殊状態タグ【〇〇】 ..... | 34           |
| 途中登場 .....       | 34           |
| な                |              |
| 名前表 .....        | 27           |
| 抜殻 (ソウルレス) ..... | 5, 42        |
| 【呪い】 .....       | 43           |
| は                |              |
| パワーバランス .....    | 46           |

|                    |         |
|--------------------|---------|
| 反射 .....           | 138     |
| ハンドアウト .....       | 68      |
| 必殺 .....           | 12, 134 |
| 悪霊 (ファントム) .....   | 5, 52   |
| 復讐 .....           | 137     |
| ブレイク .....         | 42      |
| ブレイクの表現 .....      | 52      |
| 分岐シナリオ .....       | 68      |
| ボスデータの自作 .....     | 60      |
| ま                  |         |
| マスターシーン .....      | 34      |
| マスタリング .....       | 46      |
| 【魅了】 .....         | 43      |
| 群れなす雲が大蛇を草薙ぐ ..... | 98      |
| 【めまい】 .....        | 43      |
| 目次 .....           | 1       |
| や                  |         |
| 夢世界 .....          | 48      |
| 用語説明 .....         | 3       |
| ら                  |         |
| 理解と確認 .....        | 46      |
| 霊 (ゴースト) .....     | 5       |
| 霊界 .....           | 48      |
| 霊界の社会 .....        | 48      |
| 霊の発生 .....         | 6       |
| 遺物 (レリック) .....    | 5       |
| ロール・オア・チョイス .....  | 20      |
| ロールプレイしたい .....    | 69      |
| 遺物データ              |         |
| 怒りの短剣 .....        | 64      |
| 茨の檻 .....          | 63      |
| 怨念の骨 .....         | 66      |
| 神殺しの聖槍 .....       | 66      |
| 吸魂剣 .....          | 65      |
| 暗がりの魔弾 .....       | 65      |
| 狂い画家の筆 .....       | 63      |
| 静かなる聖印 .....       | 64      |
| 全てを遮る盾 .....       | 66      |
| 魂のお守り .....        | 63      |
| 血濡れた魔剣 .....       | 66      |
| 跳ね返す鏡 .....        | 64      |
| 人払いの札 .....        | 63      |
| 復讐の牙 .....         | 65      |
| 霊葉 .....           | 64      |
| 割れない果実 .....       | 65      |
| 悪霊データ              |         |
| B・アーミー .....       | 54      |
| B・アタッカー .....      | 54      |
| B・ゲイザー .....       | 55      |
| B・ゴースト .....       | 53      |
| B・コモン .....        | 53      |
| B・サポーター .....      | 55      |
| 落合直中 .....         | 82      |
| 落武者 .....          | 56      |
| 悪霊のかたまり .....      | 58      |
| くちなし女 .....        | 120     |
| 首かざり .....         | 59      |
| 食らいつくすもの .....     | 57      |
| サイレントワーム .....     | 冒頭 XI   |
| タイゾウ .....         | 112     |
| パラサイトイビル .....     | 96      |

# あとがき

筆者（加藤）が TRPG を通じて多様な特性を持つ子どもたちと関わるようになり、気づけば15年以上が経ちました。TRPGに参加してくれていた当時中学生だった子どもたちが、今は社会人となって TRPG のゲームマスターになったり、TRPG のシナリオを作ったり、私たちの運営している活動以外の場所やオンラインで TRPG を楽しんだりしてくれています。

また同時に最近では、TRPG や TRPG 研究について関心を持ってくれる学校教員や心理職（臨床心理士、公認心理師など）や児童精神科医や社会福祉士などの支援領域の先生方や研究者の方々も増えてきました。

近年「ニューロダイバーシティ（脳神経の多様性）」という考え方が広がってきていますが、TRPG を通じて子どもたちと関わっていると、TRPG は物語やキャラクターを通じて、本当に様々な人たちの世界をつなぎ、豊かに広げて共有することのできる遊戯であることを感じます。

本書『ソウルキーパーズ』も、多様な子どもたち・大人たちに楽しんで貰える「ユニバーサル＆ダイバーシティな TRPG」として愛して貰えればと思います。なお、本書も前著『いただきダンジョン RPG』に続き、今回も保田琳さんに共著者として多大なお力添えをいただきました。厚く御礼申し上げます。これからも TRPG を通じて、さまざまな人たちと出会い、一期一会の貴重な物語世界を共有できればと思っております。

TRPG で楽しいコミュニケーション！

加藤 浩平

『いただきダンジョン RPG』に続き、加藤浩平さんと誰でも遊びやすい TRPG は何かと改めて話し合ってたったのシステムが『ソウルキーパーズ』です。今作はいかに初心者が初見でもわかりやすく楽しく遊べるか考え、判定を用いず推測による情報収集や戦闘ルールとなりました。楽しんでもらえれば幸いです！

保田 琳

\*本書の内容は、科学研究費（18K13213,23K02590）の研究成果を使用しています。





# 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

表紙絵はべに山へに子氏。

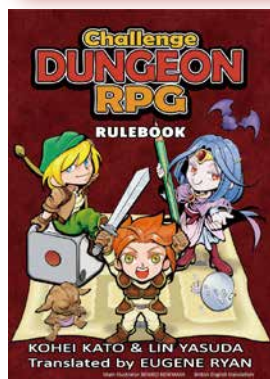
ステップアップのための剣と魔法の TRPG。

東京学芸大学の加藤浩平様と共同開発しました。

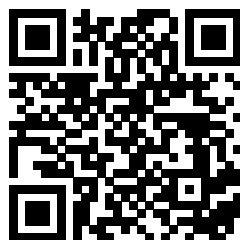
リプレイや和風データも全て無料公開しています。

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。



サイト QR コード



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。

130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。右は公式サイトの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。

## サイト QR コード



### 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 部門準入選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9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。

# 著者紹介

加藤 浩平（かとう・こうへい）



@comgame2014

金子総合研究所 所長、東京学芸大学 非常勤講師、博士（教育学）。編集者として心理学・教育学の専門書の企画編集に携わりつつ、研究者として自閉スペクトラム症（ASD）をはじめ発達障害やその傾向のある子どもたちの余暇活動支援・コミュニケーション支援についての研究・実践に取り組んでいる。著書（いずれも共著）に、『発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援』（金子書房,2021）、『〈自閉症学〉のすすめ:オーティズム・スタディーズの時代』（ミネルヴァ書房,2019）、『自閉スペクトラムの発達科学：発達科学ハンドブック10』（新曜社,2018）、など。

保田 琳（やすだ・りん）



@linelinglink

フリーランスのゲームデザイナー・イラストレーター。東京学芸大学大学院教育学研究科修了。「遊学芸」という屋号を用い、「遊び」と「学び」をひとつにした学習ゲーム開発を行っている。ゲームとコミュニケーション研究会に所属し、サンプロに關わる。東京ネットウェイブ（現東京クールジャパン）で、ゲーム実習の講師をした。東京大学の LudixLab や東京富士大学と kao 花王株式会社による共同のゲーム開発協力をした。横浜国立大学で『物語の世界を旅しよう』を共同開発した。

## 『悪霊退治 TRPG ソウルキーパーズ』



初版第1刷

2024年（令和6年）11月16日

PDF 版第1刷

2025年（令和7年）11月16日

著者

加藤浩平・保田琳

連絡先

<https://yuugakugei.com>（遊学芸 WEB サイト）



表紙絵

逢魔刻壺

挿絵

保田琳

シナリオ提供

葉月ゆう

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



ソウルキーパーズ  
WEB サイト QR コード







キーワードを辿る情報ルール  
描写から推測するバトルシステム  
TRPG研究紹介付！

遊びやすい  
フルカラーの  
現代異能力物 TRPG



30分で遊べる「SKの一夜」含む計シナリオ6本、リプレイも収録！