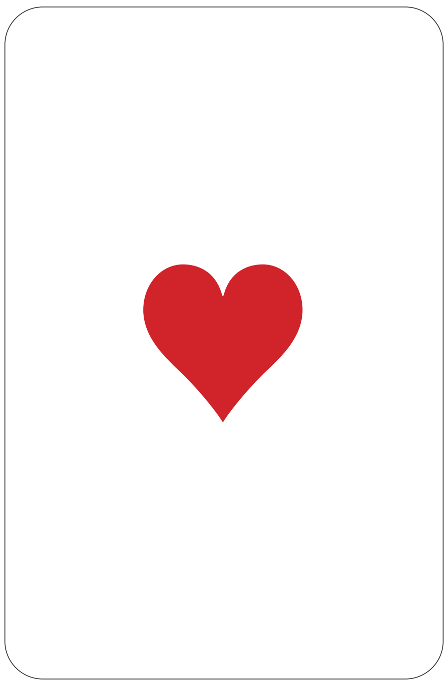

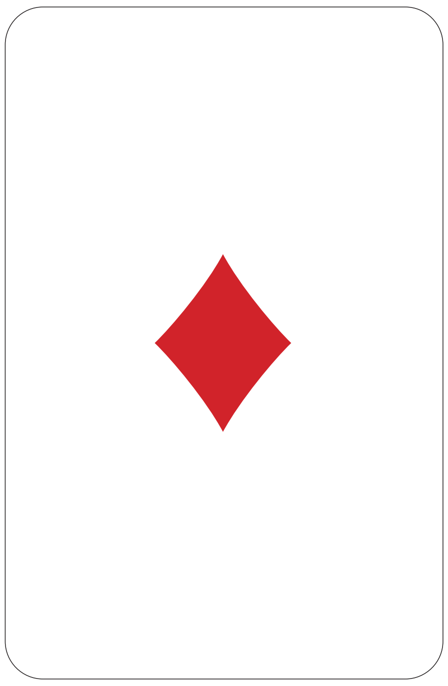

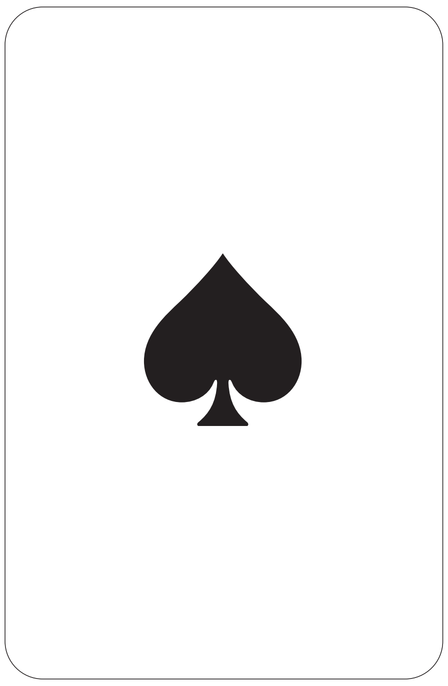

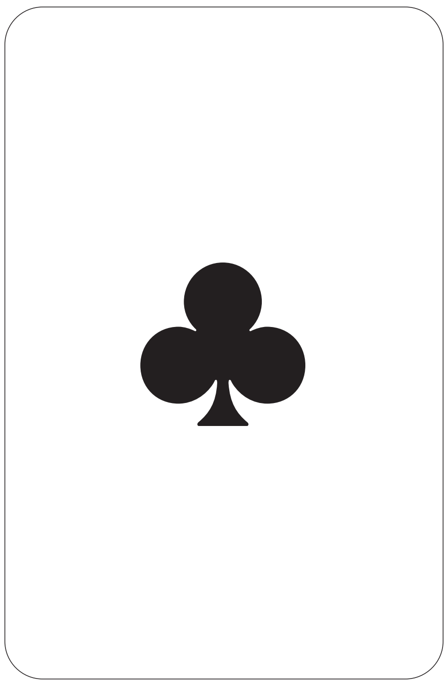

〔場所〕 〔現象〕 〔脇役〕 〔手がかり〕

《**発見**》
〔手がかり〕を探したり、調査を行ったり、などといった風に情報を探す場合、《発見》を使用します。どのように行うのかを描写した上で、適切な〔能力値〕修正を加えて判定します。《発見》は、あらゆる情報捜索を対象としていて、〔手がかり〕を入手するもっとも基本的な方法です。判定への修正として使用される〔能力値〕は、描写した内容に合致したものにしてください。

- 12 以上：大成功。〔手がかり〕を2つ発見して入手。〔手がかり〕が何であるかは、その時点での〔手がかり〕担当プレイヤーがカードを2枚引いて決定してください。
- 10 ～ 11：成功。〔手がかり〕を1つ発見して入手。〔手がかり〕が何であるかは、その時点での〔手がかり〕担当プレイヤーがカードを1枚引いて決定してください。
- 7 ～ 9：なんとか成功。〔手がかり〕を1つ発見しますが、〔手がかり〕そのものに厄介な問題があるか、《発見》作業中に何かに厄介な問題に出くわします。その問題を何とか解決しないと〔手がかり〕は入手できません。どういった障害、どういった状況に出くわしたのかは、〔手がかり〕担当プレイヤーが決定し描写してください。問題を解決するには得てして《挑戦》が必要になります。
- 6 以下：失敗。なんの〔手がかり〕も得られません。

《**挑戦**》
《挑戦》は、他の〔ムーヴ〕に当てはまらない様々な判定に使用してください。ただし重要でない物事にはそもそも〔ムーヴ〕による判定は必要ありません。何とか問題を解決しようとしたり、危険を冒したり、もしくは恐怖に直面するような事態で使用しましょう。

《挑戦》を行う際には失敗したり、恐怖に負けてしまったりした場合、自分や状況がどうなってしまうのか、危惧していることを宣言して判定を行います。判定への修正として使用できる〔能力値〕に迷った場合は〔班長〕や他のプレイヤーに相談してみてください。

- 12 以上：大成功。10 ～ 11 の結果に加えて、さらに利益や利点を得られます。どういったものが得られるかは、判定したプレイヤーの右隣のプレイヤーが描写してください。
- 10 ～ 11：成功。期待通りの行動を行えますし、精神状態に問題も起きません。どうなったのか判定したプレイヤーが演出してください。
- 7 ～ 9：なんとか成功。成功ですが、その行動によって問題が発生し、判定した生徒には関連した〔状態〕が与えられます。どういった問題が起きるか、どういった〔状態〕が与えられるのかは、判定したプレイヤーの左隣のプレイヤーが描写してください。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは〔ムーヴ〕を実際に行って「なんとか成功」の結果を受け入れるのか、それとも〔ムーヴ〕の実行を取りやめるのかを選べます。
- 6 以下：失敗。判定前に宣言した危惧している事態が発生します。

《**こんな噂、知ってる?**》
判定を行うとき、調査対象につき1回、プレイヤー・キャラクターの誰か1人だけが《こんな噂、知ってる?》と宣言できます。宣言されたら、現在、プレイヤー・キャラクターたちの周囲で起きている現象と類似した現象の噂が流布していることになります。どういった噂が流れているか、他のプレイヤーとも協力しながら描写してください。最低限、以下の情報を描写する必要があります。判定する代わりに、12以上の結果を得られます。

- 噂となっている現象の名前。
- 現在の状況と類似した、怪奇現象がかかわっていると思われる問題や状況。
- その問題や状況がどのように解決されたのか。

《**未知との遭遇**》
怪奇現象と思われる事象に出会ったとき、このムーヴを使用できます。その現象と自分の公開済みの〔秘密〕とを関連付けて描写してください。それによって、〔手がかり〕を獲得でき、そして以下の中から1つの効果を得られます。

- 使用済みの一回限りのムーヴが1つ利用可能になります。
- 次の《発見》の判定に +1 されます。
- 付与されている〔状態〕を1つ消去できます。

《**夜遊び**》
一日に許された〔場面〕数を終えたあとでも、《夜遊び》をすることによって追加で1〔場面〕、行動を行えます。《夜遊び》中の判定で、採用した出目に1が1つでも含まれている場合、補導される可能性があります。何らかの方法で再判定を行った場合は、再判定で採用した出目で判断します。〔秘密〕を解放して成功段階を上げることはできますが、補導の可能性は消えません。1の出目を出した方が以下の補導判定を行ってください。補導判定で出目に1が含まれていても再度の補導は起きません。

- 10 以上：成功。無事に逃げ切ったのか、そもそも補導員はいなかったのか、補導されません。何があったのか判定したプレイヤーの右隣のプレイヤーが描写してください。
- 7 ～ 9：なんとか成功。補導こそされませんが、問題が発生します。どういった問題が起きるかは、判定したプレイヤーの左隣のプレイヤーが描写してください。その問題を解決するためには、また新たな判定が必要となるでしょう。この新たな判定の出目に1が含まれていた場合、最後、補導される可能性が発生します。
- 6 以下：失敗。補導されます。〔状態〕として補導が与えられます。
- 〔状態:補導〕があると、少なくとも学校関係者（不良除く）との交渉で不利な判定となるでしょう。

〔場所〕 〔現象〕 〔脇役〕 〔手がかり〕

《発見》
〔手がかり〕を探したり、調査を行ったり、などといった風に情報を探す場合、《発見》を使用します。どのように行うのかを描写した上で、適切な〔能力値〕修正を加えて判定します。《発見》は、あらゆる情報捜索を対象としていて、〔手がかり〕を入手するもっとも基本的な方法です。判定への修正として使用される〔能力値〕は、描写した内容に合致したものにしてください。

- 12 以上：大成功。〔手がかり〕を2つ発見して入手。〔手がかり〕が何であるかは、その時点での〔手がかり〕担当プレイヤーがカードを2枚引いて決定してください。
- 10 ～ 11：成功。〔手がかり〕を1つ発見して入手。〔手がかり〕が何であるかは、その時点での〔手がかり〕担当プレイヤーがカードを1枚引いて決定してください。
- 7 ～ 9：なんとか成功。〔手がかり〕を1つ発見しますが、〔手がかり〕そのものに厄介な問題があるか、《発見》作業中に何かに厄介な問題に出くわします。その問題を何とか解決しないと〔手がかり〕は入手できません。どういった障害、どういった状況に出くわしたのかは、〔手がかり〕担当プレイヤーが決定し描写してください。問題を解決するには得てして《挑戦》が必要になります。
- 6 以下：失敗。なんの〔手がかり〕も得られません。

《挑戦》
《挑戦》は、他の〔ムーヴ〕に当てはまらない様々な判定に使用してください。ただし重要でない物事にはそもそも〔ムーヴ〕による判定は必要ありません。何とか問題を解決しようとしたり、危険を冒したり、もしくは恐怖に直面するような事態で使用しましょう。

《挑戦》を行う際には失敗したり、恐怖に負けてしまったりした場合、自分や状況がどうなってしまうのか、危惧していることを宣言して判定を行います。判定への修正として使用できる〔能力値〕に迷った場合は〔班長〕や他のプレイヤーに相談してみてください。

- 12 以上：大成功。10 ～ 11 の結果に加えて、さらに利益や利点を得られます。どういったものが得られるかは、判定したプレイヤーの右隣のプレイヤーが描写してください。
- 10 ～ 11：成功。期待通りの行動を行えますし、精神状態に問題も起きません。どうなったのか判定したプレイヤーが演出してください。
- 7 ～ 9：なんとか成功。成功ですが、その行動によって問題が発生し、判定した生徒には関連した〔状態〕が与えられます。どういった問題が起きるか、どういった〔状態〕が与えられるのかは、判定したプレイヤーの左隣のプレイヤーが描写してください。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは〔ムーヴ〕を実際に行って「なんとか成功」の結果を受け入れるのか、それとも〔ムーヴ〕の実行を取りやめるのかを選べます。
- 6 以下：失敗。判定前に宣言した危惧している事態が発生します。

《こんな噂、知ってる?》
判定を行うとき、調査対象につき1回、プレイヤー・キャラクターの誰か1人だけが《こんな噂、知ってる?》と宣言できます。宣言されたら、現在、プレイヤー・キャラクターたちの周囲で起きている現象と類似した現象の噂が流布していることになります。どういった噂が流れているか、他のプレイヤーとも協力しながら描写してください。最低限、以下の情報を描写する必要があります。判定する代わりに、12以上の結果を得られます。

- 噂となっている現象の名前。
- 現在の状況と類似した、怪奇現象がかかわっていると思われる問題や状況。
- その問題や状況がどのように解決されたのか。

《未知との遭遇》
怪奇現象と思われる事象に出会ったとき、このムーヴを使用できます。その現象と自分の公開済みの〔秘密〕とを関連付けて描写してください。それによって、〔手がかり〕を獲得でき、そして以下の中から1つの効果を得られます。

- 使用済みの一回限りのムーヴが1つ利用可能になります。
- 次の《発見》の判定に +1 されます。
- 付与されている〔状態〕を1つ消去できます。

《夜遊び》
一日に許された〔場面〕数を終えたあとでも、《夜遊び》をすることによって追加で1〔場面〕、行動を行えます。《夜遊び》中の判定で、採用した出目に1が1つでも含まれている場合、補導される可能性があります。何らかの方法で再判定を行った場合は、再判定で採用した出目で判断します。〔秘密〕を解放して成功段階を上げることはできますが、補導の可能性は消えません。1の出目を出した方が以下の補導判定を行ってください。補導判定で出目に1が含まれていても再度の補導は起きません。

- 10 以上：成功。無事に逃げ切ったのか、そもそも補導員はいなかったのか、補導されません。何があったのか判定したプレイヤーの右隣のプレイヤーが描写してください。
- 7 ～ 9：なんとか成功。補導こそされませんが、問題が発生します。どういった問題が起きるかは、判定したプレイヤーの左隣のプレイヤーが描写してください。その問題を解決するためには、また新たな判定が必要となるでしょう。この新たな判定の出目に1が含まれていた場合、最後、補導される可能性が発生します。
- 6 以下：失敗。補導されます。〔状態〕として補導が与えられます。
- 〔状態:補導〕があると、少なくとも学校関係者（不良除く）との交渉で不利な判定となるでしょう。