

(名前) : _____

(学年) : 1年・2年・3年

(特徴) : 2つ選ぶか自分でつくってください。

疲労、無関心、気がそぞろ、
友好的過ぎ、細部にこだわる、
トラブルメイカー、熱心、温厚

(ライバル) _____ (友人)

(状態)

(鞆の中身)

メモ : _____

運動部の子

〈科学／知性〉



〈機転／社交〉



〈運動／頑健〉



〈直感／靈感〉



(ムーヴ)

(以下から2つを選択してください。)

《天狗のように》

対象：本人。タイミング：判定前。使用：【取材対象】中、一回限り。

必要に応じて素早く判断し、素早く動くことに長けています。とっさの判断や素早い行動に関する判定で、12+の結果を得られます。

《スポーツマン》

対象：本人。タイミング：〔生徒〕作成時。使用：常時。

みんなから脳筋だと思われるかも知れませんが、あなたの本領はその鍛えられた肉体です。〔生徒〕作成時に〈運動／頑健〉に+1してください。〔状態：部活好き〕を獲得します。

《験担ぎ》

対象：本人。タイミング：判定前。使用：失敗するまで。

験担ぎのアイテムを持っています。判定前に使用すると、その判定を【有利】な判定にできます。最初に使用する直前まで、それが何なのかは決めなくても構いません。使用時に、そのアイテムとは何なのか、どういった背景に由来してその判定にどうかかわるものなのか、を説明して、〔鞆の中身〕欄に書き加えてください。同様の判定に対してであれば何度でも使用できます。判定に失敗した場合、アイテムは消えませんが、験担ぎに疑念が生じ、もう使用できなくなります。

(秘密)

学年によって解放できる〔秘密〕と解放できない〔秘密〕があります。

〔秘密〕の名称の左横の数字は、使用できる学年を表しています。

〔秘密〕を解放する場合、解放できる〔秘密〕のうち「最後の秘密」以外は自由に選択できます。チェックをつけて、指示通りに行動を行ってください。

解放済みの〔秘密〕が未開放に戻っても、先の解放によって得られた効果は残り続けます。

1××：□目標：今の部活を選んだその経緯・理由を語ろう。〈運動／頑健〉が1増えます。

12×：□貧乏くじ：他の〔生徒〕たちが、あなたの安全を軽視したと感じたときのことを語ろう。〈機転／社交〉が1増えます。

123：□必死：部活を続けるために、何かを犠牲にした情景を語ろう。アイテムを失います。アイテムがない場合、〔手がかり〕を1つ失います。

×23：□聞き役：他のPCたちが、あなたの提案に耳を貸さなかったときのことを語ろう。〔状態：自信喪失〕を得ます。

××3：□荷が重い：期待に応えられなかった情景を語ろう。〔状態：失望させることへの恐怖〕を得ます。これは解除できません。

123：□克服：いつも張り合っていたけれど、何をそんなに対抗意識を燃やしていたのだろう。〔ライバル〕にしていた〔生徒〕1人が〔ライバル〕でなくなります。

123：□最後の秘密：他の4つの〔秘密〕が解放されていないと解放できません。今回を最後にあなたはもう調査活動には参加しないことにしました。それはどうしてでしょうか？

《一般ムーヴ》

〔場面〕外の〔ムーヴ〕

《夜遊び》：追加の〔シーン〕獲得。《夜遊び》中に1が出れば、〔補導〕判定。(37ページ参照)

10以上：成功。されない(右隣プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。されないが問題発生(左隣のプレイヤーが描写)。解決には、新たな判定が必要。

6以下：失敗。〔状態：補導〕を獲得。

名前の例

姓：上田、森、谷、渡辺、
津ノ辺、明美里

名1：健太、樹、陽翔、
瑛太、琉生、春夏冬

名2：優月、璃子、葵、
心晴、咲希、月



鍛錬の成果で、どんなピンチも力強く跳び越えろ。

《一般ムーヴ》

〔場面〕内の〔ムーヴ〕

《発見》：〔手がかり〕を探す(34ページ参照)
12以上：大成功。〔手がかり〕2つ発見入手。

10~11：成功。〔手がかり〕1つ発見入手。
7~9：なんとか成功。〔手がかり〕1つ発見、しかし問題発生。入手には《挑戦》が必要。

《挑戦》：何か行動を行う(35ページ参照)
失敗した場合、自分や状況がどうなってしまうと危惧しているかを宣言して判定。
12以上：大成功。成功に加えて、さらに利益や利点を得られる(右隣プレイヤーが描写)。

10~11：成功。行動は成功し問題は起きない(判定プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。問題発生。判定した生徒には関連した〔状態〕を付与(左隣プレイヤーが描写)。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは「なんとか成功」を受け入れるか、それとも「〔ムーヴ〕の実行を取りやめ〔状態〕を得ない」かを選べる。

6以下：失敗。危惧している事態が発生。

《こんな噂、知ってる?》：判定が自動的に12以上となる。判定を行う前に宣言。(36ページ参照)

《未知との遭遇》：怪奇現象に出くわしたときに使用。【手がかり】を獲得し、以下の追加効果のうち1つを得る。(36ページ参照)

- ・使用済みの〔ムーヴ〕1つを利用可能に。
- ・次の《発見》の判定に+1。
- ・付与されている〔状態〕を1つ消去。

(名前) : _____

(学年) : 1年・2年・3年

(特徴) : 2つ選ぶか自分でつくってください。

軽はずみ、地に足がついている、機械が苦手、神秘的、淡々としている、友好的、逆張り好き、霊に憑かれている

(ライバル) _____ (友人) _____

(状態) _____

(鞆の中身) _____

メモ : _____

文化部の子

〈科学／知性〉



〈機転／社交〉



〈運動／頑健〉



〈直感／靈感〉



(ムーヴ)

(以下から2つを選択してください。)

《幽霊の気配》

対象：本人。タイミング：【調査】フェイズ中。使用：再利用可。

好きなタイミングで「気配がする」と宣言できます。宣言した場合、〔状態：不思議ちゃん〕を獲得します。これは重複して獲得されます。そのうえで【現象】の山札から1枚引いて、【場所係り】は【現象】を起こしてください。そして〈直観／靈感〉で判定します。10以上なら成功で【手がかり】を得ます。7～9ならなんとか成功で恐ろしい目にあい、〔秘密〕を1つ獲得しますが、あなたが次に行う《発見》に+1のボーナスを得られます。

《顔が広い》

対象：本人。タイミング：【調査】フェイズ中。使用：【取材対象】中、一回限り。

みんなが知らないような何かを知っている知人として、【脇役】を登場させることができます。【脇役】の山札から1枚引いて、【脇役係り】は【脇役】を登場させてロールプレイを行ってください。

《物持ち》

対象：本人/他人。タイミング：判定前。使用：3回まで。

実際には必要ではないかもしれないけれど、色々と鞆に詰め込んでいます。その色々な道具で3回まで判定が【有利】になります。

(秘密)

学年によって解放できる〔秘密〕と解放できない〔秘密〕があります。

〔秘密〕の名称の左横の数字は、使用できる学年を表しています。

〔秘密〕を解放する場合、解放できる〔秘密〕のうち「最後の秘密」以外は自由に選択できます。チェックをつけて、指示通りに行動を行ってください。

解放済みの〔秘密〕が未開放に戻っても、先の解放によって得られた効果は残り続けます。

1×× : **集中** : 直近で頭の中が完全な静寂に包まれ、1つのことに集中しきった時のことを描く情景を語ろう。

12× : **第六感** : 調査を始めて、不思議な気配に敏感になってきた気がします。〈直観／靈感〉が1増えます。

123 : **予知夢** : [生徒] 1人に関して見た不吉な予知夢の内容を語ろう。そしてそれを言ってしまう。その〔生徒〕は〔状態：危険を避ける〕を得ます。

×23 : **前のめり** : 不思議な現象にのめり込みすぎて、ある意味、霊に憑かれたようなものです。〈機転／社交〉が1減ります。

××3 : **現実感** : 幽霊を人間だと見間違えた(と信じている)ときのことを語ろう。〈科学／知性〉が1減ります。

123 : **克服** : いつも張り合っていたけれど、何をそんなに対抗意識を燃やしていたのだろう? [ライバル] にしていた [生徒] 1人が [ライバル] でなくなります。

123 : **最後の秘密** : 他の4つの〔秘密〕が解放されていないと解放できません。今回を最後にあなたはもう調査活動には参加しないことにしました。それはどうしてでしょうか?

《一般ムーヴ》

〔場面〕外の〔ムーヴ〕

《夜遊び》：追加の〔シーン〕獲得。《夜遊び》中に1が出れば、〔補導〕判定。(37ページ参照)

10以上：成功。されない(右隣プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。されないが問題発生(左隣のプレイヤーが描写)。解決には、新たな判定が必要。

6以下：失敗。〔状態：補導〕を獲得。

名前の例

姓：福田、林、岡下、中川、
おおきざし
大階、ヴァウエンサ

名1：歩夢、琥太郎、蒼空、
あゆむ こたろう そら
悠斗、航、シモン
ゆうと わたる

名2：結衣、美結、由奈、
ゆい みゆ ゆな
芽依、咲良、ユリア
めい さくら



想像力を武器にして、柔軟な発想で仲間をサポート。

《一般ムーヴ》

〔場面〕内の〔ムーヴ〕

《発見》：〔手がかり〕を探す(34ページ参照)
12以上：大成功。〔手がかり〕2つ発見入手。

10~11：成功。〔手がかり〕1つ発見入手。

7~9：なんとか成功。〔手がかり〕1つ発見、しかし問題発生。入手には《挑戦》が必要。

《挑戦》：何か行動を行う(35ページ参照)
失敗した場合、自分や状況がどうなってしまうと危惧しているかを宣言して判定。

12以上：大成功。成功に加えて、さらに利益や利点を得られる(右隣プレイヤーが描写)。

10~11：成功。行動は成功し問題は起きない(判定プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。問題発生。判定した生徒には関連した〔状態〕を付与(左隣プレイヤーが描写)。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは「なんとか成功」を受け入れるか、それとも「〔ムーヴ〕の実行を取りやめ〔状態〕を得ない」かを選べる。

6以下：失敗。危惧している事態が発生。

《こんな噂、知ってる?》：判定が自動的に12以上となる。判定を行う前に宣言。(36ページ参照)

《未知との遭遇》：怪奇現象に出くわしたときに使用。【手がかり】を獲得し、以下の追加効果のうち1つを得る。(36ページ参照)

- ・使用済みの〔ムーヴ〕1つを利用可能に。
- ・次の《発見》の判定に+1。
- ・付与されている〔状態〕を1つ消去。

(名前) : _____

(学年) : 1年・2年・3年

(特徴) : 2つ選ぶか自分でつくってください。

几帳面、だらしない、プロ意識、
流行おくれ、お疲れ、気分屋、
興奮しやすい、冷静

(ライバル) (友人)

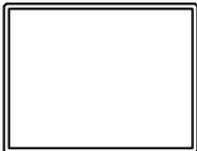
(状態)

(鞆の中身)

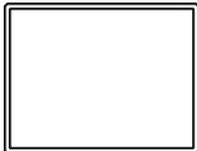
メモ : _____

理系部の子

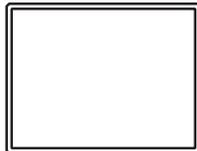
〈科学／知性〉



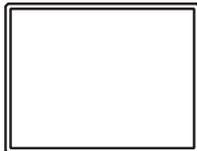
〈機転／社交〉



〈運動／頑健〉



〈直感／靈感〉



(ムーヴ)

(以下から2つを選択してください。)

《妖怪博士の本領》

対象：本人。**タイミング**：怪奇現象への判定後。**使用**：【取材対象】中、一回限り。
不思議はあっても怪異はなく、それにはちゃんと錯覚や人為や自然現象などの理由
があります。【取材対象】につき1回だけ、誰かの判定時に怪奇現象に直面したとき
に、怪奇現象を説明づけてください。判定の結果とは関係なく【手がかり】を1つ
追加で得られます。

《実験道具》

対象：本人。**タイミング**：判定前。**使用**：使用済みになるまで。
本来の判定に使用する〈能力値〉の代わりに〈科学／知性〉で判定が行えます。
鞆には何らかの道具（薬品や望遠レンズ、何でもかまいません）が入っています。
最初に使用する直前まで、それが何なのか決める必要はありません。使用時に、そ
のアイテムは何なのか、そしてなぜそれを使って〈科学／知性〉で判定できるのか
を説明して、鞆に道具の名称を記入してください。判定の結果が大成功以上であ
れば、道具は再度利用できます。成功以下であれば、道具は使用済みになります。

《デジタル・ネイティブ》

対象：本人。**タイミング**：判定。**使用**：常に。
コンピュータに関連した判定の場合、【有利】になります。〔状態：ネット中毒〕を〔生
徒〕作成時に獲得します。

(秘密)

学年によって解放できる〔秘密〕と解放できない〔秘
密〕があります。

〔秘密〕の名称の左横の数字は、使用できる学年
を表しています。

〔秘密〕を解放する場合、解放できる〔秘密〕のう
ち「最後の秘密」以外は自由に選択できます。チェッ
クをつけて、指示通りに行動を行ってください。

解放済みの〔秘密〕が未開放に戻っても、先の解
放によって得られた効果は残り続けます。

1××：第一步：不思議の存在を科学的に証
明したり反証したりすることに興味を持つきっか
けとなった情景を語ろう。

12×：推薦：学校が何かを与えてくれたので
すが、そのために別の何かをあきらめることにな
りました。その情景を語ろう。〔状態：信頼で
きない〕を獲得して、〈機転／社交〉が1増え
ます。

123：分解：機械とみれば分解したくなる。何
かを分解して、バラバラの部品にまで戻した情
景を語ろう。

×23：実験失敗：部活で実験に失敗したとき
の情景を語ろう。〔状態：失敗を恐れる〕を獲
得します。これは解除できません。

××3：モルモット：相手に知らせずに他の〔生
徒〕1人を実験台として使った情景を語ろう。〈機
転／社交〉が1減ります。

123：克服：いつも張り合っていたけれど、何
をそんなに対抗意識を燃やしていたのだろう？
〔ライバル〕にしていた〔生徒〕1人が〔ライバル〕
でなくなります。

123：最後の秘密：他の4つの〔秘密〕が解
放されていないと解放できません。今回を最後
にあなたはもう調査活動には参加しないことに
しました。それはどうしてでしょうか？

《一般ムーヴ》

〔場面〕外の〔ムーヴ〕

《夜遊び》：追加の〔シーン〕獲得。《夜遊び》中に1が出れば、〔補導〕判定。(37ページ参照)

10以上：成功。されない(右隣プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。されないが問題発生(左隣のプレイヤーが描写)。解決には、新たな判定が必要。

6以下：失敗。〔状態：補導〕を獲得。

名前の例

姓：下田、青木、山口、
近泉、茶ノ前、時空岡

名1：蓮、大地、和真、
翔、優真、台

名2：陽菜、菜々美、桃花、
愛莉、心花、巴



偽怪も誤怪も仮怪もぜんぶ、科学と論理で解き明かそう。

《一般ムーヴ》

〔場面〕内の〔ムーヴ〕

《発見》：〔手がかり〕を探す(34ページ参照)
12以上：大成功。〔手がかり〕2つ発見入手。

10~11：成功。〔手がかり〕1つ発見入手。

7~9：なんとか成功。〔手がかり〕1つ発見、しかし問題発生。入手には《挑戦》が必要。

《挑戦》：何か行動を行う(35ページ参照)
失敗した場合、自分や状況がどうなってしまうと危惧しているかを宣言して判定。

12以上：大成功。成功に加えて、さらに利益や利点を得られる(右隣プレイヤーが描写)。

10~11：成功。行動は成功し問題は起きない(判定プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。問題発生。判定した生徒には関連した〔状態〕を付与(左隣プレイヤーが描写)。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは「なんとか成功」を受け入れるか、それとも「〔ムーヴ〕の実行を取りやめ〔状態〕を得ない」かを選べる。

6以下：失敗。危惧している事態が発生。

《こんな噂、知ってる?》：判定が自動的に12以上となる。判定を行う前に宣言。(36ページ参照)

《未知との遭遇》：怪奇現象に出くわしたときに使用。〔手がかり〕を獲得し、以下の追加効果のうち1つを得る。(36ページ参照)

- ・使用済みの〔ムーヴ〕1つを利用可能に。
- ・次の《発見》の判定に+1。
- ・付与されている〔状態〕を1つ消去。

(名前) : _____

(学年) : 1年・2年・3年

(特徴) : 2つ選ぶか自分でつくってください。

要領がいい、不注意、怖がり、
冷笑的、知ったかぶり、青春、
ずさん、堅実

(ライバル) (友人)

(状態)

(鞆の中身)

メモ : _____

帰宅部の子

〈科学／知性〉

〈機転／社交〉

〈運動／頑健〉

〈直感／靈感〉

(ムーヴ)

(以下から2つを選択してください。)

《それ、知ってるかも》

対象：本人。**タイミング**：《未知との遭遇》使用時。**使用**：再利用可。

あなたを含めて誰かが《未知との遭遇》を行ったときに使用できます。宣言した場合、〔状態：知ったかぶり〕を獲得します。これは重複して獲得されます。そのうえで《未知との遭遇》使用者に加えて、あなたも《未知との遭遇》の3つの追加効果のうちどれか1つを得られます。

《準備は万端》

対象：他者。**タイミング**：他者の判定後。**使用**：【取材対象】中、一回限り。

みんなが部活などで忙しい中、あなたには調査の事前準備を行う時間があります。【取材対象】につき1回だけ、誰かが判定に失敗したときに宣言すれば対象は再度判定を行えます。

《百見は一聞にしかず》

対象：本人。**タイミング**：【調査】フェイズ中。**使用**：【取材対象】中、一回限り。

下手すれば自分は専門家よりもよく知っている（と思っています）。だって、ネットに情報はあふれていて、取捨選択は得意だからです。【取材対象】につき1回だけ、怪奇現象に直面したとき、この《ムーヴ》を使用して科学的に（みえるように）根拠づけてください。〈科学／知性〉+1の数だけ、解放した〔秘密〕を未開放に戻せます。

(秘密)

学年によって解放できる〔秘密〕と解放できない〔秘密〕があります。

〔秘密〕の名称の左横の数字は、使用できる学年を表しています。

〔秘密〕を解放する場合、解放できる〔秘密〕のうち「最後の秘密」以外は自由に選択できます。チェックをつけて、指示通りに行動を行ってください。

解放済みの〔秘密〕が未開放に戻っても、先の解放によって得られた効果は残り続けます。

1××： **死別**：幼いころに親しい人を亡くした。その人の霊とコミュニケーションを取ろうとしたが失敗した時の情景を語ろう。

12×： **自由な時間**：部活に打ち込むでもなく、塾に行くでもなく、放課後には時間がある。その時間をどのように過ごしていますか？

123： **迷信**：理性で解決できなかった現象を語ろう。その時のことを思い出してしまう、捨てるに捨てられない物品は何でしょうか？ そのアイテムを鞆に追加してください。

×23： **妄想**：一体、何が起ころうと、不可思議の存在は信じられません。〔状態：現実逃避〕を得ます。

××3： **疑い深い**：他の〔生徒〕1人のやる気を疑ったときのことを語ろう。〈機転／社交〉が1減ります。

123： **克服**：いつも張り合っていたけれど、何をそんなに対抗意識を燃やしていたのだろう？〔ライバル〕にしていた〔生徒〕1人が〔ライバル〕でなくなります。

123： **最後の秘密**：他の4つの〔秘密〕が解放されていないと解放できません。今回を最後にあなたはもう調査活動には参加しないことにしました。それはどうしてでしょうか？

《一般ムーヴ》

〔場面〕外の〔ムーヴ〕

《夜遊び》：追加の〔シーン〕獲得。《夜遊び》中に1が出れば、〔補導〕判定。(37ページ参照)

10以上：成功。されない(右隣プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。されないが問題発生(左隣のプレイヤーが描写)。解決には、新たな判定が必要。

6以下：失敗。〔状態：補導〕を獲得。

名前の例

姓：北畠、楠木、楽山、
井上、じんの神野、ろっけんだい六賢台

名1：はやて颯、じん仁、そうた奏大、
りくたくみ陸、たくみ拓海、もね百錬

名2：かのん花音、のあ乃愛、まお真央、
いちかひより、べにお一花、べにお紅緒



心の余裕と時間があれば、
何とか格好はつくものさ。

《一般ムーヴ》

〔場面〕内の〔ムーヴ〕

《発見》：〔手がかり〕を探す(34ページ参照)
12以上：大成功。〔手がかり〕2つ発見入手。

10~11：成功。〔手がかり〕1つ発見入手。

7~9：なんとか成功。〔手がかり〕1つ発見、しかし問題発生。入手には《挑戦》が必要。

《挑戦》：何か行動を行う(35ページ参照)
失敗した場合、自分や状況がどうなってしまうと危惧しているかを宣言して判定。

12以上：大成功。成功に加えて、さらに利益や利点を得られる(右隣プレイヤーが描写)。

10~11：成功。行動は成功し問題は起きない(判定プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。問題発生。判定した生徒には関連した〔状態〕を付与(左隣プレイヤーが描写)。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは「なんとか成功」を受け入れるか、それとも「〔ムーヴ〕の実行を取りやめ〔状態〕を得ない」かを選べる。

6以下：失敗。危惧している事態が発生。

《こんな噂、知ってる?》：判定が自動的に12以上となる。判定を行う前に宣言。(36ページ参照)

《未知との遭遇》：怪奇現象に出くわしたときに使用。【手がかり】を獲得し、以下の追加効果のうち1つを得る。(36ページ参照)

- ・使用済みの〔ムーヴ〕1つを利用可能に。
- ・次の《発見》の判定に+1。
- ・付与されている〔状態〕を1つ消去。

(名前) : _____

(学年) : 1年・2年・3年

(特徴) : 2つ選ぶか自分でつくってください。

神経質、自信家、のんき、風変わり、
騒々しい、話題豊富、おしゃべり、
いつでもネット

(ライバル) _____ (友人)

(状態) _____

(鞆の中身) _____

メモ : _____

特進科の子

〈科学／知性〉



〈機転／社交〉



〈運動／頑健〉



〈直感／靈感〉



(ムーヴ)

(以下から2つを選択してください。)

《あの本によると》

対象：本人。タイミング：【調査】フェイズ中。使用：【取材対象】中、一回限り。
様々な本を読み込んでいて、色々なことを聞きかじっています。《こんな噂、知ってる?》
は【取材対象】につき1回だけしか使用できませんが、あなたはそれとは別に《こ
んな噂、知ってる?》を1回行えます。

《最後の理性》

対象：本人／他者。タイミング：〔状態〕獲得時。

使用：【取材対象】中、一回限り。

〔状態〕を獲得するとき、そのような〔状態〕を受ける必要はないのだ、気にする必
要はないのだ、などと合理的な説明を語ってください。他のプレイヤーが同意すれば、
〔状態〕は獲得されません。

《ああ、あと1つだけ》

対象：他者。タイミング：判定後。

使用：再利用可。

他のプレイヤーの判定後に宣言できます。宣言した場合、〔状態：神経質〕を獲得
します。これは重複して獲得されます。そのうえで、そのプレイヤーに判定を行う手
段を「もっと詳しく」説明しなおしてもらおうか、「何か別のやり方で」やったのではな
いかと別の方法を説明しなおしてもらってください。そうすることでそのプレイヤーは
再判定を【有利】で行えます。

(秘密)

学年によって解放できる〔秘密〕と解放できない〔秘
密〕があります。

〔秘密〕の名称の左横の数字は、使用できる学年
を表しています。

〔秘密〕を解放する場合、解放できる〔秘密〕のう
ち「最後の秘密」以外は自由に選択できます。チェッ
クをつけて、指示通りに行動を行ってください。

解放済みの〔秘密〕が未開放に戻っても、先の解
放によって得られた効果は残り続けます。

1×× : 無我夢中 : 頭の良さをからかわれた
ときのことを語ろう。それがどうあなたに影響し
ましたか? 関連する能力値が1増えます。

12× : そんなの知らない : 答えを言えずに
口ごもってしまって、知らないことを認めざるを
えなかったときの情景を語ろう。〈機転／社交〉
が1増えます。

123 : マウント : 他のPCに対して上から
目線で話した情景を語ろう。〔状態：説明好き〕
を得ます。

×23 : 仲たがい : 何かを得るために誰かを
利用して、それがその人との関係に悪影響を与
えたことがあります。〈機転／社交〉が1減ります。

××3 : 矛盾 : 調査対象に関して、複数の、
それも相反する話を読んだことがあります。〔状
態：優柔不断に悩まされる〕を得ます。これは
解除できません。

123 : 克服 : いつも張り合っていたけれど、
何をそんなに対抗意識を燃やしていたのだろ
う? [ライバル] にしていた [生徒] 1人が [ラ
イバル] でなくなります。

123 : 最後の秘密 : 他の4つの〔秘密〕が
解放されていないと解放できません。今回は最
後にあなたはもう調査活動には参加しないこと
にしました。それはどうしてでしょうか?

《一般ムーヴ》

〔場面〕外の〔ムーヴ〕

《夜遊び》：追加の〔シーン〕獲得。《夜遊び》中に1が出れば、〔補導〕判定。(37ページ参照)

10以上：成功。されない(右隣プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。されないが問題発生(左隣のプレイヤーが描写)。解決には、新たな判定が必要。

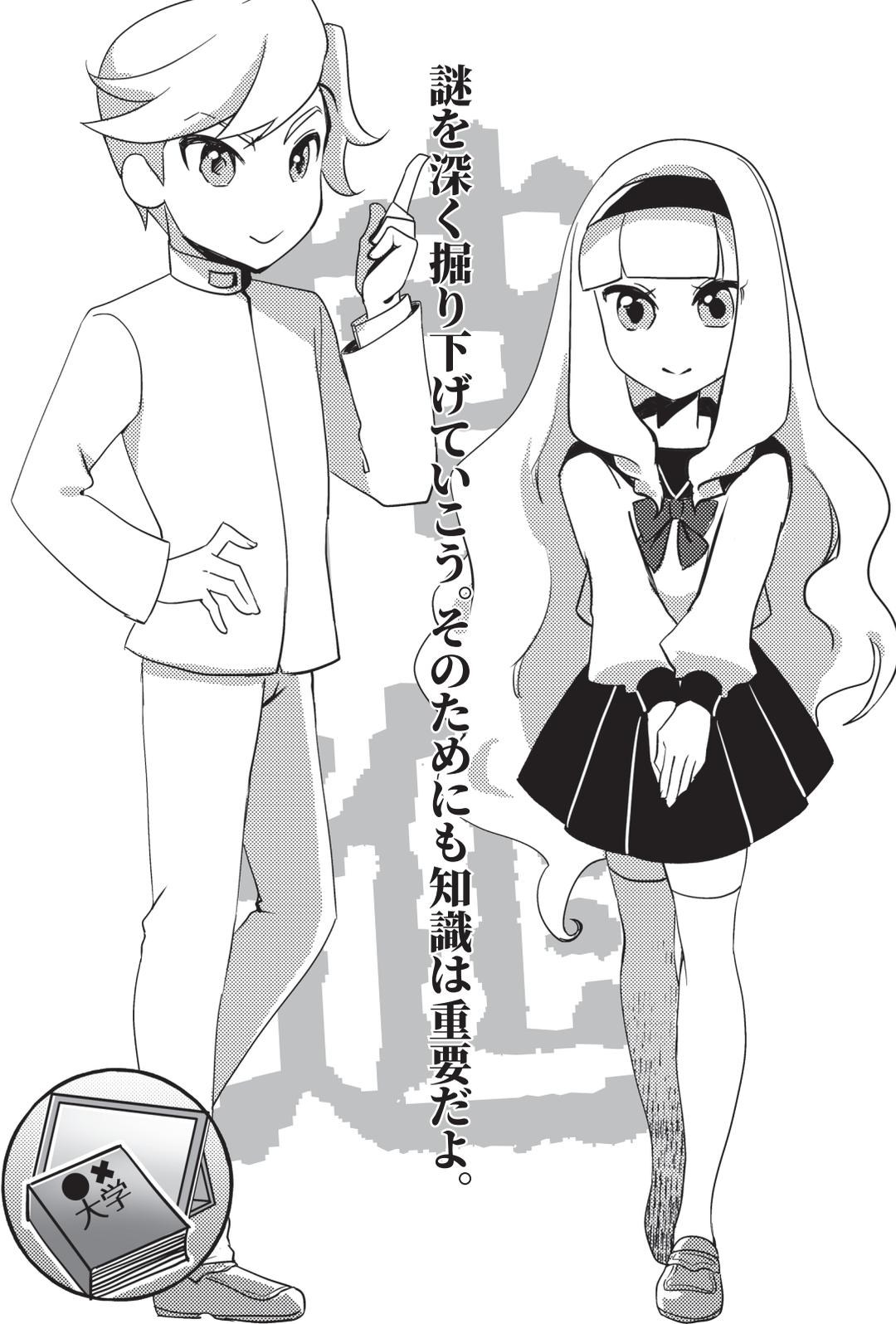
6以下：失敗。〔状態：補導〕を獲得。

名前の例

姓：陣内、柴山、財津、
土井、山本、星界洲

名1：爽真、大雅、隼人、
湊、龍之介、良空

名2：和奏、玲奈、紗良、
千尋、瑠菜、よさり



謎を深く掘り下げていこう。そのためにも知識は重要だよ。

《一般ムーヴ》

〔場面〕内の〔ムーヴ〕

《発見》：〔手がかり〕を探す(34ページ参照)
12以上：大成功。〔手がかり〕2つ発見入手。

10~11：成功。〔手がかり〕1つ発見入手。

7~9：なんとか成功。〔手がかり〕1つ発見、しかし問題発生。入手には《挑戦》が必要。

《挑戦》：何か行動を行う(35ページ参照)
失敗した場合、自分や状況がどうなってしまうと危惧しているかを宣言して判定。

12以上：大成功。成功に加えて、さらに利益や利点を得られる(右隣プレイヤーが描写)。

10~11：成功。行動は成功し問題は起きない(判定プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。問題発生。判定した生徒には関連した〔状態〕を付与(左隣プレイヤーが描写)。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは「なんとか成功」を受け入れるか、それとも「〔ムーヴ〕の実行を取りやめ〔状態〕を得ない」かを選べる。

6以下：失敗。危惧している事態が発生。

《こんな噂、知ってる?》：判定が自動的に12以上となる。判定を行う前に宣言。(36ページ参照)

《未知との遭遇》：怪奇現象に出くわしたときに使用。【手がかり】を獲得し、以下の追加効果のうち1つを得る。(36ページ参照)

- ・使用済みの〔ムーヴ〕1つを利用可能に。
- ・次の《発見》の判定に+1。
- ・付与されている〔状態〕を1つ消去。

(名前) : _____

(学年) : 1年・2年・3年

(特徴) : 2つ選ぶか自分でつくってください。

影が薄い、自暴自棄、上の空、嬉しそう、孤独、イライラしている、なんとも言い難い、迷信深い

(ライバル) _____ (友人)

(友人でない) : _____

(状態) _____

(鞆の中身) _____

メモ : _____

不思議の子

〈科学／知性〉



〈機転／社交〉



〈運動／頑健〉



〈直感／靈感〉



(ムーヴ)

(以下から2つを選択してください。)

《こっち、こっち》

対象：本人。タイミング：《夜遊び》中の出目に1が出たとき。使用：常に。

《夜遊び》で1の出目が出て、あなたはみんなを何やらよく分からない抜け道へと案内などして、補導の判定を不要にします。代わりにあなたは〔秘密〕を1つ解放して、【手がかり】を1つ入手します。

《特別だから》

対象：本人。タイミング：生徒作成時。使用：常時。

セッション開始時、他の「〔生徒〕のタイプ」の《専門ムーヴ》を1つ獲得できます。その際には、誰にも選択されていない「〔生徒〕のタイプ」を選んで、その《専門ムーヴ》の中から取得してください。

《やあ、先ほど振り》

対象：本人。タイミング：判定前。使用：【取材対象】中、一回限り。

神出鬼没なあなたは、必要に応じて現在いる【場所】の思いもしないところからふらりと姿を現すことができます。これが判定に有益な状況だと説明できれば、その判定は【有利】になります。

(秘密)

学年によって解放できる〔秘密〕と解放できない〔秘密〕があります。

〔秘密〕の名称の左横の数字は、使用できる学年を表しています。

〔秘密〕を解放する場合、解放できる〔秘密〕のうち「最後の秘密」以外は自由に選択できます。チェックをつけて、指示通りに行動を行ってください。

解放済みの〔秘密〕が未開放に戻っても、先の解放によって得られた効果は残り続けます。

1××：□魂跡：【場所】に出ているアイテムに触れて、そのアイテムの前で起きた情景を語ろう。〈直感／灵感〉が1増えます。

12×：□友達：あなたには不思議な友達があります（イマジナリー・フレンドかも、霊かもしれません）。その友達と過ごす時間と、〔生徒〕たちと過ごす時間、何が違っていませんか？

123：□拒絶：〔生徒〕の1人があなたのことを気にかけています。それは誰でしょうか。そして、その人と親しくすぎたようなので距離を置くことにしました。その〔生徒〕はもう〔友人〕ではありません。

×23：□疑惑：あなたに疑いを抱いている〔生徒〕が1人います。それは誰でしょうか。その〔生徒〕は〔状態：疑心暗鬼〕を得ます。

××3：□肖像画：学校には実はあなたそっくりの人物の肖像画や写真が飾られています。しかし、誰もそのこともあなたのことも気にかけていません。〔状態：孤独〕を得ます。これは解除できません。

123：□克服：いつも張り合っていたけれど、何をそんなに対抗意識を燃やしていたのだろう？〔ライバル〕にしていた〔生徒〕1人が〔ライバル〕でなくなります。

123：□最後の秘密：他の4つの〔秘密〕が解放されていないと解放できません。今回を最後にあなたはもう調査活動には参加しないことにしました。それはどうしてでしょうか？

《一般ムーヴ》

〔場面〕外の〔ムーヴ〕

《夜遊び》：追加の〔シーン〕獲得。《夜遊び》中に1が出れば、〔補導〕判定。(37ページ参照)

10以上：成功。されない(右隣プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。されないが問題発生(左隣のプレイヤーが描写)。解決には、新たな判定が必要。

6以下：失敗。〔状態：補導〕を獲得。

名前の例

姓：馬場、小松、能登、
平井、国盛、鳳蝶

名1：陽向、翼、大和、
煌、諒、軌

名2：寧々、くるみ、花、
彩葉、蘭、紫悠



放課後にはそこにいる。そして誰も疑わない。

《一般ムーヴ》

〔場面〕内の〔ムーヴ〕

《発見》：〔手がかり〕を探す(34ページ参照)
12以上：大成功。〔手がかり〕2つ発見入手。

10~11：成功。〔手がかり〕1つ発見入手。

7~9：なんとか成功。〔手がかり〕1つ発見、しかし問題発生。入手には《挑戦》が必要。

《挑戦》：何か行動を行う(35ページ参照)
失敗した場合、自分や状況がどうなってしまうと危惧しているかを宣言して判定。
12以上：大成功。成功に加えて、さらに利益や利点を得られる(右隣プレイヤーが描写)。

10~11：成功。行動は成功し問題は起きない(判定プレイヤーが描写)。

7~9：なんとか成功。問題発生。判定した生徒には関連した〔状態〕を付与(左隣プレイヤーが描写)。それを聞いたうえで、判定したプレイヤーは「なんとか成功」を受け入れるか、それとも「〔ムーヴ〕の実行を取りやめ〔状態〕を得ない」かを選べる。

6以下：失敗。危惧している事態が発生。

《こんな噂、知ってる?》：判定が自動的に12以上となる。判定を行う前に宣言。(36ページ参照)

《未知との遭遇》：怪奇現象に出くわしたときに使用。【手がかり】を獲得し、以下の追加効果のうち1つを得る。(36ページ参照)

- ・使用済みの〔ムーヴ〕1つを利用可能に。
- ・次の《発見》の判定に+1。
- ・付与されている〔状態〕を1つ消去。