



目次

| | |
|-----------------------|----|
| 基本ルール..... | 3 |
| <コンセプト>..... | 3 |
| <必要なもの>..... | 3 |
| <PC 作成>..... | 3 |
| <判定について>..... | 4 |
| <状態異常>..... | 5 |
| <シモベの一覧>..... | 6 |
| GM 用ルール..... | 8 |
| <GM が把握しておくべき事柄>..... | 8 |
| <シナリオの作成>..... | 8 |
| <ナビと NPC について>..... | 9 |
| <カミの作成について>..... | 9 |
| 職業について..... | 11 |
| <基本技能値について>..... | 11 |
| <表の職業>..... | 11 |
| <「こちら側」の裏の職業>..... | 11 |
| <「あちら側」の裏の職業>..... | 15 |
| <追加ルールの導入について>..... | 19 |
| <御魂>..... | 19 |
| <上位職>..... | 19 |
| サンプルシナリオ..... | 24 |

基本ルール

<コンセプト>

現代異能バトル×悪堕ち×怪異譚 TRPG。

怪異、それは形を持った超常現象。人々の噂を元に、感情を糧に、本来なら持たないはずの実体を得てしまったモノ。

PCはそれらの怪異に立ち向かう者であり、あるいは怪異に紛れて悪事を成す者である。

さあ、「怪異の引鉄を引く者」として活躍/暗躍しよう。

<必要なもの>

- ・「こちら側」キャラクターシート
- ・「あちら側」キャラクターシート
- ・筆記用具
- ・トランプ（1～6までの4組とジョーカー2枚）、あるいは6面ダイス3個以上

<PC作成>

- ・「こちら側」キャラクターシートと「あちら側」キャラクターシートを用意する
- ・名前、性別、年齢を記入する
- ・トランプ3枚の合計値（3D6）で、心技体値それぞれの素値を出す
素値が6以下の場合はトランプ1枚（1D6）を追加して記入する
- ・表の職業と裏の職業を決め、職業による補助を記入する
素値に職業による補助を追加したものが心技値の合計値となる
- ・決めた裏の職業の対になる「あちら側」の職業を使い、
喪心時に使う「あちら側」キャラクターシートを作成する
- ・裏の職業から生業を1つ選んで取得して記入する
「あちら側」キャラクターシートにも同じように取得して記入する
- ・技値を基本技能値に振り分けて取得して記入する
「こちら側」と「あちら側」で技値が異なる場合は、「こちら側」の基本技能値と同じ値を記入する

<判定について>

- ・山札から引いたトランプ 2 枚の数字の合計値 (2D6) + その判定で使える補助値等 = 判定値
- ・判定ごとに山札から引いたトランプを戻してくり直す

- ・スペシャル：スペシャルだと決めたジョーカーを引いた (6 が 2 個以上出た) 場合スペシャルとなる
戦闘系の判定時は、ジョーカーを 7 として判定値を出す
調査系の判定時は、自動成功となる
回復系の生業ではその時点でかかっている状態異常を全て解除し全回復する。
- ・ファンブル：ファンブルだと決めたジョーカーを引いた (1 が 2 個以上出た) 場合ファンブルとなる
戦闘系の判定時は、ジョーカーを 0 として判定値を出す
調査系の判定時は、自動失敗となる
回復系の生業では全ての効果が無効となる
- ・同じ PC が同時にスペシャルとファンブルを出した場合は、
引いたトランプを戻して引き直す (全てのダイスを振り直す)
- ・他の PC と同時にスペシャルとファンブルが出た場合は、能動的に行動している PC の結果を優先する

- ・非戦闘時の判定順は、特に指定がない限り自由に決められる
- ・対物判定：トランプ 2 枚の合計値 (2D6) +
対応する基本技能値 (GM が指定、主に調査・探索・潜入) +
その他補助値 = 対物判定値
GM が指定する目標値 < 対物判定値で成功する
- ・対人判定：トランプ 2 枚の合計値 (2D6) +
対応する基本技能値 (GM がして、主に調査・追跡・潜入) +
その他補助値 = 対人判定値
相手の対人判定値 < 自分の対人判定値で成功する

- ・戦闘時の判定順は、特に指定がない限り体値が大きい順となる
- ・自分の番で出来るのは、攻撃判定、生業の使用、シモベの使用
- ・攻撃の対象にされた時に出来るのは、防御判定、回避判定、生業の使用、シモベの使用

- ・攻撃判定：トランプ 2 枚の合計値 (2D6) + 対応する基本技能値 (直接攻撃・間接攻撃)
+ その他補助値 = 攻撃判定値
相手の防御・回避判定値 < 自分の攻撃判定値で成功
自分の攻撃判定値 - 相手の防御・回避判定値 = 防御・回避側への体値ダメージ
- ・防御判定：トランプ 2 枚の合計値 (2D6) + 対応する基本技能値 (直接防御・間接防御)
+ その他補助値 = 防御判定値
相手の攻撃判定値 < 自分の防御判定値で成功
自分の防御判定値 - 相手の攻撃判定値 = 攻撃側への体値ダメージ

- ・回避判定：トランプ 2 枚の合計値 (2D6) +
 対応する基本技能値 (攻撃側がカミの場合は調査+探索、ナカツビトの場合は潜入+追跡)
 +その他補助値=回避判定値
 相手の攻撃判定値<自分の回避判定値で成功し、ダメージが 0 になる
- ・精神判定：トランプ 2 枚 (2D6) の合計値<心値の処理値で成功
- ・発狂判定：心値の処理値が合計値の半分 (小数点以下切り捨て) 以下になった時に発生
 心値の素値<トランプ 2 枚の合計値 (2D6) で「発狂」になる
- ・気絶判定：体値の処理値が合計値の半分以下になった時に発生する
 体値の素値<トランプ 2 枚 (2D6) で「気絶」になる

<状態異常>

- ・「発狂」：全ての判定値が - 5 される
 心値の処理値が合計値の半分より多くなれば解除される
 ロールプレイ上の症状は自由に決めるか、発狂表を使って決める
- ・発狂表 (数字はトランプ 2 枚の合計値 (2D6))
 - 2：大切な人や物の存在を忘れる
 - 3：体の震えを止められない
 - 4：常に喋っていないと落ち着かない
 - 5：変態的な性的嗜好に目覚める
 - 6：五感の一つが失われる
 - 7：抵抗しがたい飢餓感に襲われる
 - 8：他人を傷つけたい衝動に駆られる
 - 9：自分を殺したいという思いに囚われる
 - 10：突然その場から逃げ出そうとする
 - 11：言葉を発しようとする舌が硬直する
 - 12：何かに対する恐怖に支配される
- ・「喪心」：心値が 0 以下になった時にこの状態異常となる
 PC 作成時に作った「あちら側」キャラクターシートの PC と現在の PC を入れ替え、
 GM から指示された目標に沿って行動する
 1セッション中3回この状態異常になった場合は、「PC ロスト」となる
- ・「気絶」：全ての判定が出来ない
 体値の処理値が合計値の半分より多くなれば解除される
- ・「死亡」：体値が 0 以下になった時にこの状態異常となる
 全ての判定が出来ない
 1セッション中3回この状態異常になった場合は、「PC ロスト」となる

- ・「PC ロスト」：この状態異常になった PC のキャラクターシートは GM 預かりの NPC となる
セッションが終わった後の扱いは GM が決める
- ・「火傷」：この状態異常になった戦闘中、
体値ダメージを負うたびに追加でトランプ 1 枚分（1D6）の体値ダメージ
- ・「呪詛」：この状態異常になった戦闘中、
心値ダメージを負うたびに追加でトランプ 1 枚分（1D6）の心値ダメージ
- ・「麻痺」：この状態異常になった直後の判定が出来ない

<シモベの一覧>

- ・シモベを装備した際のリスクは、体心値の場合その他補助値、技値の場合合計値から引く
このリスクを引いた結果では状態異常にならない
- ・リスクを引いた結果 0 以下になる値がある場合、シモベを所持することは出来るが
その効果は使えない
- ・表記方法は、「シモベの名前：効果。リスク ※がついている場合神具扱い」
- ・シモベの名前は GM が決めるか、PC が希望する名前に変更可能

・判定補助

- 低級霊：常時判定に+1。心値-1
- 中級霊：常時判定に+2。心値-2
- 上級霊：常時判定に+3。心値-3
- ケンゾク：常時判定に+4。心値-4 ※
- カミ：常時判定に+5。心値-5 ※

- 霊具（雑貨）：調査系判定時にトランプ 1 枚（1D6）追加。技値-3、心値-1
- 霊具（武器）：攻撃判定時にトランプ 1 枚（1D6）追加。技値-3、心値-1
- 霊具（防具）：防御判定時にトランプ 1 枚（1D6）追加。技値-3、心値-1
- 神具（雑貨）：調査系判定時にトランプ 2 枚（2D6）追加。技値-5、心値-3 ※
- 神具（武器）：攻撃判定時にトランプ 2 枚（2D6）追加。技値-5、心値-3 ※
- 神具（防具）：防御判定時にトランプ 2 枚（2D6）追加。技値-5、心値-3 ※

・状態異常付与

- 火霊の封具：攻撃判定成功時、「火傷」を付与。技値-3、心値-3
- 汚霊の封具：攻撃判定成功時、「呪詛」を付与。技値-3、心値-3
- 蛇霊の封具：攻撃判定成功時、「麻痺」を付与。技値-3、心値-3

・回復

霊薬（甲）：体値の処理値に+5、合計値以上に回復することはない

霊符（甲）：心値の処理値に+5、合計値以上に回復することはない

霊薬（乙）：「死亡」を解除し、体値の合計値の半分まで回復する

霊符（乙）：「喪心」を解除し、心値の合計値の半分まで回復する

神薬：「死亡」を解除し、体値を全回復する ※

神符：「喪心」を解除し、心値を全回復する ※

鎮火膏：「火傷」を解除する

鎮心香：「呪詛」を解除する

鎮竜釘：「麻痺」を1回無効化する ※

GM 用ルール

<GM が把握しておくべき事柄>

セッションは概ね 1 つのシナリオを 1 セッションと数える

(1 セッション 1 回と指示のある生業に関わる)

シーンは屋外から屋内に入る場合や日付が変わる場合に場面を区切って 1 シーンと数える

(1 シーン 1 回と指示のある生業に関わる)

ターンは全ての PC・NPC が 1 回ずつ行動し、その処理を終える時までを 1 ターンと数える

精神判定を行う目安は以下の通りだが、基本的に行う場面や心値へのダメージ量は GM が決める
なお、表記は「精神判定成功時/失敗時の心値ダメージ量」

異常な状態の死体を発見する：1/1+トランプ 1 枚分 (1D6)

知り合いの死を目撃する：2/2+トランプ 1 枚分 (1D6)

知り合いが「発狂」した：0/トランプ 1 枚分 (1D6)

知り合いが「喪心」した：2/2+トランプ 1 枚分 (1D6)

怪奇現象を目撃する：3/3+トランプ 2 枚分 (2D6)

シモベの本性を目撃する：3/3+トランプ 2 枚分 (2D6)

カミの本性を目撃する：4/4+トランプ 2 枚分 (2D6)

異様な姿のカミを目撃する：5/5+トランプ 2 枚分 (2D6)

<シナリオの作成>

シナリオは以下の 2 種類に大別される

- ・調査系技能を重視するシナリオ

(探索系シナリオ、成功条件は情報を手に入れてカミを退去させる・封印するなど)

- ・戦関係技能を重視するシナリオ

(戦関係シナリオ、成功条件は悪事を働く「あちら側」を倒す・カミと戦い討伐するなど)

どのようなシナリオでも共通の失敗条件として

「全員が「喪心」する」「全員が「死亡」する」というものがある

また、全員が「気絶」するなどして行動不能となった場合も失敗として扱う

シナリオの成功条件を満たして終えた場合、PC の格を上昇させる

なお、生業で (格/4) という記載がある場合、格が 1~4 までは全て 1 として扱う

基本的に 1 セッションクリアで 1 ずつ上昇する

格が上がるごとに、生業を取得するか心技体値の 1 つをトランプ 1 枚分上昇させるかを選べる

また、技値の上昇を選んだ場合はこのタイミングで基本技能値への振り分けを行う

格 20 以降は生業の取得か入れ替えのみとなる

生業の最大取得数は3つで、ネオ・〇〇、〇〇・改は
同じ名前の生業と並行して取得することは出来ない
(〇〇をネオ・〇〇や〇〇・改に変えることは可能)

<ナビと NPC について>

ナビとは GM が操作する NPC の中で、PC 達と同じように格の上昇などの処理を行う NPC である
ナビは PC と同じ手順で作成し、格の上昇も他の PC と同じように処理する

NPC も PC と同じ手順で作成するが、格の上昇はしない

「あちら側」の NPC を作成する場合は、心値のその他欄で心値の素値と同じ分心値を減少させる

心値の素値が 12 の「サイコジャッカー」の NPC を作成する場合、

12 (心値の素値) -10 (裏職業の補助値) -12 (その他の補助値) $= -10$ (心値の合計値) となる

「あちら側」の NPC の「喪心」が解除された場合、

心値を -1 にして「あちら側」のままているか、「こちら側」になるかは GM が決められる

<カミの作成について>

- 1.カミ用のキャラクターシートを用意する
- 2.カミの名前を決める
- 3.カミの属性を決める
- 4.素値の 50 に属性補助を足して合計値を記入する
- 5.御技を決める
- 6.必要な場合はケンゾクを作成する

属性とはそのカミを象徴する言葉であり、1 つにつき心技体値いずれかの属性補助に $+10$ 出来る
特殊属性を持つカミはその属性の効果が適用される

特殊属性は以下の 4 種類

「不死：体値が 0 になっても消滅しない」

「不滅：心値が 0 になっても消滅しない」

「転生：消滅しても次のセッションで復活出来る」

「装備：ナカツビトと同化し特殊な御技を使えるようになる」

それ以外の属性はカミの作成者が自由に決められる

御技とはカミの生業であり、「こちら側」「あちら側」の生業で御技を借りる場合は以下にある中の最低値がその効果となる

「装備」を持つカミの場合は通常時に使う御技と分けて、「装備」されている時に使う御技を設定する
また、GM やカミの作成者はオリジナルの御技を作成しても良い

「判定補助」

(この御技を借りる場合、非戦闘時・戦闘時のどちらかを選びその時に使用可能とする)

- ・ 常時、判定に+5～
- ・ 常時、トランプ 1 枚分 (1D6) ～追加

「状態異常」

- ・ 攻撃/防御判定成功時、「火傷/呪詛/麻痺」を付与する

「回復」

(この御技を借りる場合、非戦闘時は 1 シーン 1 人 1 回使用可能とする)

- ・ 体値/心値をトランプ 2 枚分 (2D6) ～回復する
- ・ 「火傷/呪詛」を解除する
- ・ 「死亡」を解除し、トランプ 1 枚分 (1D6) ～体値を回復する
- ・ 「喪心」を解除し、トランプ 1 枚分 (1D6) ～心値を回復する

「その他」

- ・ 攻撃/防御判定成功時、相手への体値ダメージを心値ダメージに変える
- ・ 攻撃/防御判定成功時、相手に 1～の心値ダメージを与える
- ・ 自由に登場/退場出来る

ケンゾクは本体となるカミの技値を 10 消費することで 1 体作成可能であり、作成手順はカミと同じである

ただし、ケンゾクには必ず

特殊属性「ケンゾク：本体となるカミ以上の属性・御技を持ってない」がつく

素値は 25 だが、作成時に消費された技値が 20 なら素値 30、30 なら素値 35、40 なら素値 40 となる
御技もカミと同じだが、特殊属性「ケンゾク」の効果により

本体となるカミ以上の効果を持つ御技は持てない

また、ケンゾクからケンゾクを作成することは出来ない

職業について

<基本技能値について>

- ・調査系技能：調査・探索・追跡・潜入の4種類。非戦闘時と戦闘時の回避判定に使用する
 - ・調査：屋外で調べものをする場合に使う。GMが指定した対物・対人判定時、+調査技能値
 - ・探索：屋内で調べものをする場合に使う。GMが指定した対物判定時、+探索技能値
 - ・追跡：人を追いかけたり尾行したりする場合に使う。GMが指定した対人判定時、+追跡技能値
 - ・潜入：どこかに入ったり隠れたりする場合に使う。GMが指定した対物・対人判定時、+潜入技能値
-
- ・戦闘系技能：4種類あり、戦闘時の判定に使用する
 - ・直接攻撃：攻撃判定時、+直接攻撃技能値
 - ・直接防御：防御判定時、+直接防御技能値
 - ・間接攻撃：攻撃判定時、(間接攻撃技能値/4)枚トランプ(ダイス)追加
 - ・間接防御：防御判定時、(間接防御技能値/4)枚トランプ(ダイス)追加

<表の職業>

表記方法は「職業名：表の職業の補助値」

- ・学生：技値+2、体値+1
- ・労働者：心値+2、体値+1
- ・その他：+3を自由に振り分ける

<「こちら側」の裏の職業>

前半3つの生業は最初から取得出来るが、後半3つの生業は格10以降に取得可能となる

表記方法は「職業名：職業の概要。裏の職業の補助値」「生業名：生業の概要。生業の効果」

-
- ・サイキッカー：超能力者。心値+5、技値+5
 - サイコキネシス：手を触れずに物を動かす。攻撃判定時、+格
 - テレポート：空間を越えて瞬間移動する。自由に登場・退場出来る
 - ソートグラフィ：カメラやテレビに念写を行う。調査・追跡判定時、+格

 - ・クリアボヤンス：見えないものを見通す。調査系判定時、+格
 - ・リムツイスト：見えない力場で相手を捻り切る。攻撃判定時、1~3を4として扱う
 - ・バリア：見えない力場で盾を作り上げる。防御判定時、1~3を4として扱う
-

- ・神憑り（かみがかり）：神が憑いている者。心値+6、技値+2、体値+2
天罰：神の怒りを下す。攻撃判定時、引いたトランプ（振ったダイス）のうち1枚を6として扱う、1回の戦闘で（格/4）回使用可能
降霊：自分を守る神を自分の体に降ろす。御技を1つ選び、この生業の効果とする
預言：神の言葉を己の口から語る。調査・探索判定時、+格

神楽：神の力を借りて結界を張る。防御判定時、+格
言霊：神の言葉によって悪しき力を弾く。精神判定を無効化する、1シーン1回
神降：自分を守る神に身を預ける。この生業を持つPCが「気絶」していても判定可能
-

- ・ウィザード：魔術師。心値+4、技値+6
サモン：契約した神の力を借りる。御技を1つ選び、この生業の効果とする
プロテクト：魔術的な防御壁を作り上げる。防御判定時、+格
リコール：神の干渉を退ける魔術を使う。カミの登場を阻止する、1セッション1回

スペル：呪文を唱えて魔術の威力を上げる。戦闘時、ファンブルを無効化する
攻撃判定を1回見送ることで効果が発動し、1回無効化することでリセットされる
コール：契約した神を召喚する。事前に作成したカミの登場を許可する、1セッション1回
アタック：魔術で相手を攻撃する。攻撃判定時、+格
-

- ・仙人：修行の果てに不老の境地に至った者。心値+2、技値+4、体値+4
薬丹壺：薬草を練り上げた丹を使う。非戦闘時、体値をトランプ（ダイス）（格/2）枚分回復する
1シーン1人1回
乗騎：仙境に棲む獣を乗りこなす。自由に登場・退場出来る
護法童子：仙術で作った人形を動かす。PCが「気絶」していても判定可能

薬丹壺・改：即効性のある丹を使う。体値をトランプ（ダイス）（格/2）枚分回復する
非戦闘時は1シーン1人1回
宝具：仙術で作った道具を使う。セッション中、神具を除いたシモベを（格/4）つ入手可能
鎮心符：精神を落ち着かせる仙符を描く。非戦闘時、「喪心」を解除し、
心値の処理値を合計値の半分まで回復する。1シーン1回
-

- ・半人：人間とそれ以外の血を宿している者。心値+4、体値+6
覚醒：自分の中の力を呼び起こす。防御判定時、+格
「暴走」使用時には使用不可
暴走：呼び起こした力を無差別に揮う。攻撃判定時、+格
「覚醒」使用時には「覚醒」の効果なくなる
異様：人間からかけ離れた姿になる。潜入・追跡判定時、+格

覚醒・改：自分の中の力を瞬時に呼び起こす。防御判定時、+格
暴走・改：限界まで自分の中の力を引き出す。攻撃判定時、+格
衝動：内なる衝動のままに暴れ出す。判定に7~13までのトランプを使う。1セッション1回
-

- ・エクソシスト：悪魔祓い。心値+5、技値+2、体値+3
ヒール：心に負った傷を和らげる。非戦闘時、心値をトランプ（ダイス）（格/2）枚分回復する。
1シーン1人1回
ピュリファイ：唯一神に祈りを捧げて傷を癒す。「死亡」「喪心」以外の状態異常を解除する
サンクチュアリ：祈りの力で聖域を作り上げる。カミの登場を阻止する、1セッション1回

グレイス：唯一神の力を借りる。攻撃・防御判定時、+格
ミサ：悪魔を封じ込める儀式を行う。カミの退場を封じる。1セッション1回
スティグマ：傷を分かち合うことで人を救う。
自分の体値・心値を分け与えることで「死亡」「喪心」を解除する
-

- ・ヒーロー/ヒロイン：変身する者。心値+4、技値+2、体値+4
変身：普段の自分と異なる姿に変身する。戦闘時、フアンブルを無効化する
攻撃判定を1回見送ることで効果が発動する
必殺技：渾身の一撃で敵を打ち倒す。攻撃判定時、+格。「変身」後に使用可能
協力技：誰かと息を合わせて敵を攻撃する。他PCの攻撃判定時、その攻撃判定に+2。
「変身」後に使用可能

必殺技・改：必殺の一撃を的に叩き込む。攻撃判定時、トランプ3枚分追加。「変身」後に使用可能
協力技・改：誰かの技とタイミングを合わせて攻撃する。他PCの攻撃判定時、
その判定にトランプ（格/4）枚分追加。「変身」後に使用可能
逆転劇：どんな逆境をも跳ね返す。戦闘時、4~6を7として扱う。
「変身」後、攻撃判定を1回見送ることで効果が発動し、1回使用ごとにリセットされる
-

- ・陰陽師：古来より受け継がれてきた術を使う者。心値+2、技値+6、体値+2
式神：自分の身代わりとなる霊体を作り出す。(格/4) 回まで攻撃・防御判定時のダメージを無効化する。攻撃・防御判定後に宣言することで使用可能
呪符：呪いの力を込めた札を作る。攻撃判定成功時、「呪詛」を付与。
攻撃判定前に宣言することで使用可能
ト占 (ぼくせん)：占いによって求めるものを探し出す。調査・探索判定時、目標値が半分になる、
1 シーン 1 回

式神・改：高位の霊体を使役する。事前に作成したカミの登場を許可する。1 セッション 1 回
祓札：邪気を祓う札を作る。戦闘時、相手がカミだった場合、自分の攻撃判定に+格
風水：龍脈を辿り目的地へ辿り着く。調査系判定時、目標値が半分になる。1 シーン 1 回

-
- ・ヒーラー：治癒師。心値+5、体値+5
オペレーション：心霊手術で傷を治療する。体値を(使用者の体値の合計値/2)回復する。
非戦闘時は1シーン1人1回使用可能
ヒーリング：精神を同調させることで落ち着かせる。心値を(使用者の心値の合計値/2)回復する。
非戦闘時は1シーン1人1回使用可能
チューニング：相手の傷や痛みを自分に移すことで癒す。
他のPCへのダメージを自分へのダメージに変える。
他PCの攻撃・防御判定後に宣言することで使用可能

ネオ・オペレーション：心霊手術で患部を切除し縫合する。
体値をトランプ(ダイス)(格/2)枚分回復する。
非戦闘時は1シーン1人1回使用可能

ネオ・ヒーリング：精神の深奥に働きかけて落ち着かせる。
トランプ(ダイス)(格/2)枚分回復する。
非戦闘時は1シーン1人1回使用可能

サクリファイス：相手の致命傷を移し変えることで軽減させる。
自分の体値・心値を分け与えることで「死亡」「喪心」を解除する

-
- ・化生(けしょう)：人ではないが人格と肉体を有する存在、亜人とも呼ばれる。
この職業を選ぶ際にはGMの許可が必要となる。心値+2、体値+8

他の職業の生業から自由に選んで取得出来る。取得の数とタイミングはほかの職業と同じ

<「あちら側」の裏の職業>

主に NPC 作成と、「喪心」状態の PC を作成する場合に使う

「喪心」状態ではない場合、選択した職業の対になる職業の生業に限り、心値-6 のリスクで取得可能。ただし、上限は2つまでで、全ての生業が「あちら側」の生業になった場合、その場で「喪心」したものとして扱い、ペナルティとして心値を-（現在の心値の合計値+10）する

前半3つの生業は最初から取得出来るが、後半3つの生業は格10以降に取得可能となる

表記方法は「職業名：職業の概要。裏の職業の補助値」「生業名：生業の概要。生業の効果」

-
- ・サイコジャッカー：精神汚染者。心値-10、技値+10

パイロキネシス：視線を向けた先を燃え上がらせる。

攻撃判定成功時、「火傷」を付与。攻撃判定前に宣言することで使用可能

アポート：遠くにある物を引き寄せる。神具を除くシモベを（格/4）つ入手可能

サイコジャック：相手の精神に干渉して手元を狂わせる。防御判定時、+格

テレパシー：相手の脳内に思念を叩き込む。NPCの行動を操作可能/他のPCの判定時、

引いたトランプ（ダイス）の内1枚を1として扱わせる、

1回の戦闘で（格/4）回使用可能

ブレインジャック：相手の脳内に干渉して動きを封じる。攻撃・防御判定時、+格

レビテーション：空中を自由に飛び回る。自由に登場・退場出来る

-
- ・憑物筋：神に取り憑かれてしまった者。心値-8、技値+4、体値+4

獣舞：狂気のままに周囲の動くものに襲いかかる。

攻撃判定時、引いたトランプ（ダイス）の内1枚を6として扱う。

1回の戦闘で（格/4）回使用可能

呪射：相手を呪う言葉を吐き出す。攻撃判定成功時、「呪詛」を付与、

攻撃判定前に宣言することで使用可能

憑依：己の魂や取り憑いている神を相手に憑依させる。NPCの行動を操作可能/他のPCの判定時、

引いたトランプ（ダイス）の内1枚を1として扱わせる。1回の戦闘で（格/4）回使用可能

狂乱：激しい狂気に身を任せて暴虐を尽くす。攻撃判定時、+格

連鎖：相手を己と同じように狂わせようとする。攻撃・防御判定失敗時、

自分が受けた体値ダメージ分相手に心値ダメージを与える。1回の戦闘で（格/4）回使用可能

口寄：自分に取り憑いている神を顕現させる。事前に作成したカミの登場を許可する。

1セッション1回

・ネクロマンサー：死霊術師。心値-8、技値+8

ネクロマンシー：ゾンビを召喚して自分の身代わりにする。(格/4)回まで攻撃・防御判定時のダメージを無効化する。攻撃・防御判定後に宣言することで使用可能

カーズ：相手の精神を汚染する魔術を使う。攻撃判定成功時、「呪詛」を付与。

攻撃判定前に宣言することで使用可能

グードゥー：死霊を司る神へと祈りを捧げ加護を得る。攻撃判定成功時、

相手への体値ダメージを心値ダメージに変える。攻撃判定前に宣言することで使用可能

ネオ・ネクロマンシー：起屍鬼など上位の死霊を召喚する。事前に作成したカミの登場を許可する。

1セッション1回

パウダー：死者を蘇らせ意のままに操る。「死亡」状態の他 PC・NPC の行動を操作する

マカブル：死神へと祈りを捧げ呪いを振り撒く。攻撃・防御判定時、自分が受けた体値ダメージ分相手に心値ダメージを与える。1戦闘で(格/4)回使用可能

・邪仙：修行の果てに外道に落ちてしまった者。心値-10、技値+5、体値+5

尸解仙：死を超越し現世に舞い戻る。「死亡」を解除し、体値を全回復する。1セッション1回

使役獣：邪術で支配した幻獣を乗りこなす。自由に登場・退場出来る

僵尸：邪術で蘇らせた死体を盾にする。(格/4)回まで攻撃・防御判定のダメージを無効化する。攻撃・防御判定後に宣言することで使用可能

宝具(邪仙)：邪術で作上げた道具を使う。神具を除くシモベを(格/4)つ入手可能

僵尸・改：蘇らせる前に様々な改造を施した死体を使役する。

事前に作成したカミの登場を許可する。1セッション1回

妖術：自然の理に逆らう術を使う。攻撃判定時、+格

・半妖：その血に宿る人外の力に溺れてしまった者。心値-8、体値+8

覚醒(半妖)：己の内に宿す力を解放する。攻撃・防御判定時、+格

「暴走(半妖)」使用時には使用不可

暴走(半妖)：血に宿す力を暴走させる。攻撃・防御判定時、相手の判定値を1/2にする

「覚醒(半妖)」使用時には「覚醒(半妖)」の効果なくなる

異形化：人ならざる姿を全面に出す。体値に+格。

「覚醒(半妖)」 「暴走(半妖)」使用時にはどちらの効果もなくなる

覚醒・改(半妖)：己の内に宿す力を一瞬で解放する。攻撃・防御判定時、+格

暴走・改(半妖)：解放した力に吞まれて暴れ回る。攻撃・防御判定時、相手の判定値を1/4にする

異形化：醜悪な正体をさらけ出す。体値に+格。

-
- ・ディアボロス：悪魔に取り憑かれた者。心値-10、技値+4、体値+6
トランス：悪魔に祈ることで己が負った傷をなかったことにする。
（格/4）回まで攻撃・防御判定時のダメージを無効化する。
攻撃・防御判定後に宣言することで使用可能
 - スレイブ：悪魔の力で他人を支配する。NPCの行動を操作可能/他のPCの判定時、
引いたトランプ（ダイス）の内1枚を1として扱わせる。
1回の戦闘で（格/4）回使用可能
 - サバト：悪魔を召喚する儀式を行う。事前に作成したカミの登場を許可する、1セッション1回

 - リチュアル：禁断の儀式で悪魔の力を手に入れる。判定に7~13までのトランプを使う
ダイスの場合、1=7、2=8、3=9...と数値を読み替える
1セッション1回
 - インプ：攻撃的な小悪魔を召喚する。攻撃判定時、1~3を4として扱う
 - サーバント：防御に長けた小悪魔を召喚する。防御判定時、1~3を4として扱う
-

- ・魔人/魔女：魔道に堕ちることで大きな力を得た者。心値-8、技値+4、体値+4
変身（魔人/魔女）：魔道の力で姿を変える。戦闘時、フアンブルを無効化し、1として扱う
 - 使い魔：己と精神がつながった生物を生み出す。
PL情報として知った他のPCの情報を、PC情報として知ることが可能
 - 呪い：魔道の術で相手を呪う。攻撃判定成功時、「呪詛」を付与。
攻撃判定前に宣言することで使用可能

 - 武器召喚：呪われた武器を召喚する。攻撃判定時、トランプ2枚分（2D6）追加。
「変身（魔人/魔女）」後に使用可能
 - 防具召喚：呪われた防具を召喚する。防御判定時、トランプ2枚分（2D6）追加。
「変身（魔人/魔女）」後に使用可能
 - 刻印：相手に呪いの印を刻みつける。自分の攻撃・防御判定成功時、「呪詛」を付与。
攻撃・防御判定前に宣言することで使用可能
-

- ・外法使い：神を虐げ支配する外法の術を使う者。心値-10、技値+8、体値+2

蠱毒：怨念に満ちた死霊の力を操る。

他の PC の基本技能値と自分の基本技能値を同じ値にする

使鬼：術式で支配した鬼神を呼び出す。他 PC と同じステータスの NPC を作成する。

1セッション1回

同化：神の力を取り込み半神と化す。その場に登場しているカミの体値と自分の体値を同じ値にする。

1セッション1回

使鬼・改：更に強力な鬼神を支配し使役する。その場に登場しているカミと

同じステータスのカミを作成する。1セッション1回

禍言：禍々しい呪法で相手を傷つける。攻撃判定時、+格

呪言：相手の動きを鈍くする呪いをかける。防御判定時、+格

-
- ・シャーマン：悪しき神に祈りその力を得た者。心値-10、体値+10

ドール：相手に自分と同じ傷を負わせる。攻撃判定失敗時、相手に同じ体値ダメージを与える。

1回の戦闘で（格/4）回使用可能

ポゼッション：相手の生命力を奪い取る。防御判定成功時、自分の体値を同じ値分回復する。

1回の戦闘で（格/4）回使用可能

マジカ：相手の精神を汚染し腐敗させる。攻撃・防御判定失敗時、相手に同じ心値ダメージを与える。

1シーン1回

ネオ・ドール：相手の心に深い傷を負わせる。攻撃判定失敗時、相手に同じ心値ダメージを与える。

1回の戦闘で（格/4）回使用可能

シンクロ：相手の精神に同調してその経験を写し取る。

他の PC の基本技能値と自分の基本技能値を同じ値にする

プレイア：悪しき神に祈りを捧げその威を借りる。その場に登場しているカミの体値と

自分の体値を同じ値にする。1セッション1回

-
- ・化物：亜人の中でもより「向こう側」に近い在り方をしている。

この職業を選ぶ際には GM の許可が必要となる。心値-8、技値+3、体値+5

他の職業の生業から自由に選んで取得出来る。取得の数とタイミングはほかの職業と同じ

<追加ルールの導入について>

追加ルールを使用するかどうかは GM が決める

特に御魂の導入に関して、ゲームバランスを崩すような提案があった場合、GM はその御魂を却下することが出来る

<御魂>

格 20 になった時、その PC 固有の生業となる御魂を 1 つ取得出来る

御魂の効果は GM と相談して決める

また、裏の職業を持たない者は通常の生業の代わりに御魂を 1 つ取得出来る

<上位職>

格 20 を越えた場合、心技体値の上昇がなくなる代わりに上位職の生業が取得出来るようになる
生業取得のタイミングはこれまでと同じく格の上昇時

上位職の生業を取得した時に裏の職業名は上位職のものに変化するが、補助値は変わらない

表記法は「裏の職業→上位職：上位職の概要」「生業名：生業の概要。生業の効果」

-
- ・サイキッカー→サイコメトラー：念読者、視えない情報を読み取る力に長けている。
サイコメトリー：触れた物体や生物の記憶を読み取る。宣言時、調査系判定が自動成功となる。
この生業を用いた場合スペシャルの結果は適応されない
 - プレコグニション：相手の動きを予知して攻撃を回避する。回避判定時+格
 - メディウム：死者の魂の記憶を読み取る。その場で「死亡」している PC の生業を 1 つ選んで
この生業の効果とする

-
- ・神憑り→神子（みこ）：神に愛され続けてその神の子として扱われるようになった者。
言祝（ことほぎ）：言霊によって相手に祝福を与える。全ての状態異常を解除する。
「死亡」解除には自分の体値を-7、「喪心」解除には自分の心値を-7し、
相手の各々の値を合計値の半分まで回復する
 - 祓詞（はらえと）：邪気を祓う言霊を唱える。他の PC・NPC の生業、御技、御魂を使用禁止にする。
御技、御魂を対象にする場合は自分の心値を-7する。
1 回の戦闘につき 1 回使用可能
 - 祝詞（のりと）：己を守護する神を讃える言霊を唱える。
事前に作成したカミとそのケンゾクの登場を許可する。
-

- ・ウィザード→メイガス：魔術の粋を極め魔法を扱うに至った者。
コーリング：己と契約した神とその従僕を召喚する。
事前に作成したカミとそのケンゾクの登場を許可する。
レジスト：自分への害意を弾く結界を張る。事前に宣言することで「死亡」「喪心」以外の状態異常を無効化する。1ターンに1回1人に対して使用可能
バースト：魔法を使って己の潜在能力を引き出す。非戦闘時は1シーン、戦闘時はトランプ1枚分のターン、全判定に+格。1セッション3回
-

- ・仙人→神仙：不老に至る修行の果てに神に近い存在となった者。
宝貝（ばおべい）・改：仙術によって作り上げた道具を使う。神具を含むシモベを4つまで入手可能
解脱（げだつ）：死を超越し蘇る秘術を使う。本人の「死亡」「喪心」を解除し、
体値と体値を全回復する。1セッション2回
神獣（しんじゅう）：幻獣よりも位の高い獣を乗りこなす。事前に作成したカミの登場を許可する。
-

- ・半人→人外（じんがい）：内に宿る人ならざる力がより強まった者。
異様・改：人からかけ離れた姿を露わにする。調査系判定時+格。回避判定への補正にはならない
変化（半人）：人ならざる力を解放しその姿を変える。攻撃・防御判定時+格
再生（半人）：内に宿る力を使って怪我を治す。トランプ4枚 or 4D6 本人の体値か心値を回復する。
非戦闘時は1シーン1回、戦闘時は攻撃判定の代わりに使用可能
-

- ・エクソシスト→カーディナル：退魔士の中でも特に唯一神に目をかけられている者。
ネオ・スティグマ：犠牲を癒しの力に変えて人を救う。自分を含むPCの体値・心値を
分け与えることで「死亡」「喪心」を解除する。ただし分け与える側の同意が必要
サクラメント：唯一神の降臨を成し遂げる。
「唯一神の分霊（ステータス固定のカミ。心技体値50、
御技は「威光：自身の全判定に+（使用者の基本技能値）」
「慈悲：1ターン消費で体値か心値を（使用者の体値か心値の素値分）回復）」の
登場を許可する
イスカリオテ：悪魔の力を借りて悪魔を祓う。判定値に心値減少分の補助を加算する
-

- ・ヒーロー/ヒロイン→セイバー：救世主や勇者と呼ばれる程の力を手に入れた者
復活：逆境に耐え復活する。本人の「死亡」「喪心」を解除し、体値と心値を全回復する。

1セッション2回

体術：武器に頼らず戦い抜く。攻撃・防御判定時、トランプ4枚 or 4D6追加

変身・改：一瞬で変身して人を救う。ファンブルを無効化し、トランプを引き直す

- ・陰陽師→陰陽頭：星辰の動きを読み邪気を祓う力に長けている者。
式占：最高難度の占術を使う。宣言時、調査系判定が自動成功となる。
この生業を用いた場合スペシャルの結果は適応されない
護符：己の身を守るための護符を作る。防御判定成功時、「麻痺」を付与する
破邪：邪なる存在を祓う術を使う。攻撃・防御判定時+格。相手がカミの場合はさらに判定値+7
-

- ・ヒーラー→ハーミット：自然の力を利用し癒しの術を極めている者。
ネオ・チューニング：自分のみならず他者同士を同調させる。PCへのダメージを
他のPCへのダメージに変える。ただし、肩代わりする側の同意が必要
ネオ・サクリファイス：他者同士を同調させ治療を行う。自分を含むPCの体値・心値を
分け与えることで「死亡」「喪心」を解除する。
ただし、分け与える側の同意が必要
ハイド：己の気配を消して自然に紛れる。戦闘時、自分が攻撃判定をしないことで他PCなどの
攻撃対象から外れる。ただし1対1の戦闘では適応されない
-

- ・サイコジャッカー→サイコブレイカー：精神破壊者、相手の精神を破壊する力を手に入れた。
インフルエンス：己の狂気を相手にも押しつける。戦闘時、「発狂」しているPCが判定する時、
引いたトランプ（ダイス）の1枚を1として扱わせる
サイコブレイク：相手の精神に干渉し破壊する。攻撃判定成功時、相手への体値ダメージを
心値ダメージに変え、「呪詛」を付与する
サイコエッジ：不可視の刃で相手を切り刻む。攻撃・防御判定時、トランプ4枚（4D6）追加。
-

- ・憑物筋→荒人神：荒れ狂う神の依代となってしまった者。
禁呪：神の力で相手の魂をかすめ取る。他のPCの生業・御魂を1つ選んで
この生業の効果とする。御技を選んだ場合は体値を-7する
口寄・改：己に憑く神とその下僕を顕現させる。事前に作成したカミとそのケンゾクの
登場を許可する。
神舞：神の狂気と害意を相手にもぶつける。攻撃・防御判定時、+格

-
- ・ネクロマンサー→ソーサラー：邪術師、死霊術以外の邪術にも手を染めた者。
エンチャント：物に魔力を宿す。他の PC の判定時、その判定に+（格/2）。1セッション（格/4）回
ゲート：異界とこの世界をつなぐ門を開く。事前に作成したカミとそのケンゾクの登場を許可する
ソーサラー：妖術を使って相手を惑わせる。攻撃・防御判定時、+格
-

- ・邪仙→妖仙：永い時を生きる間に邪法に通じるようになった者。
妖術・改：神すら惑わせる術を使う。攻撃・防御判定時、+格
布陣：妖術を使って陣を描く。戦闘時、状態以上の PC が判定する時、
引いたトランプの1枚を1として扱わせる
変化（妖仙）：妖術を使って他者に化ける。他の PC の基本技能値と自分の基本技能値を同じにするか、
他の PC の生業を1つ選んでこの生業の効果とする
-

- ・半妖→化外：内なる力に浸食されてより化物に近い存在となっている者。
再生（化外）：内なる力で肉体を再生させる。トランプ4枚分本人の体値を回復する。
非戦闘時は1シーン1回使用可能
捕食：相手を喰らうことでその力を得る。攻撃判定成功時、相手の生業を1つ選び次のターンで
その生業を使用する。攻撃判定前に宣言することで使用可能
玩弄：自分より弱い相手を弄び心を折る。攻撃判定成功時、体値と心値に同じ値の
ダメージを与える。1戦闘1人1回。攻撃判定前に宣言することで使用可能
-

- ・ディアボロス→デーモン：悪魔憑きから悪魔そのものへと変化した者。
ドレイン：相手の生気を奪い取る。トランプ1枚分相手の体値を吸収して回復する。
1セッション（格/4）回
コラプション：相手の精神を汚染する。トランプ1枚分相手に心値ダメージを与える。
1セッション（格/4）回
テンプテーション：相手を誘惑して魅了する。NPCの行動を操作可能/他の PC の判定時、
引いたトランプの内1枚を1として扱わせる
-

- ・ 魔人/魔女→魔王：魔道を極め魔を統べる王となった者。
威圧：相手を睨みつけ威圧する。攻撃判定成功時、「麻痺」を付与する。
攻撃判定前に宣言することで使用可能
魔道具：魔道の粋を極めた道具を作る。攻撃・防御判定時、トランプ 4 枚分追加。
「武器召喚」「防具召喚」使用時にはどちらの効果も消失する
召喚獣：己に付き従う魔獣を召喚する。事前に作成したカミとそのケンゾクの登場を許可する
-

- ・ 外法使い→呪禁師：禁じられた呪法を使い神を従えている者。

蠱毒・改：呪われた儀式で相手の力を奪う。攻撃判定成功時、相手の生業を 1 つ選び次のターンでその生業を使用する。攻撃判定前に宣言することで使用可能
形代：己の身代わりとなる霊体を作り上げる。(格/4) 回まで攻撃・防御判定のダメージを無効化する。攻撃・防御判定後に宣言することで使用可能
刀印：印を結ぶことで不可視の刀を作る。攻撃・防御判定時、+格。
ナカツビトが相手の場合はさらに判定値に+7

- ・ シャーマン→チャネラー：感応する力を増して邪神と意思を通わせられるようになった者。
チャネリング：邪神と自分の意識をつなぐ。その場に登場しているカミの行動をトランプ 1 枚分のターン操作出来る。1セッション (格/4) 回
ネオ・シンクロ：他者の精神と同調して己と同じ所へ引きずり下ろす。他の PC の基本技能値から自分の基本技能値よりも高いものを選び、自分と同じ値として扱わせる
1 戦闘 1 回
インサニティ：狂気に身を任せることで限界以上の力を出す。判定値に体値減少分の補助を加算する

サンプルシナリオ

「かごめかごめ」

プレイ人数：2～3人

予定プレイ時間：2～3時間（キャラ作成時間除く）

※いじめによる自殺の描写があるため、GM・PLともに地雷ではないか先に確認しておくこと

<事前準備>

GMはナビを1人、PLは自分のPCを作成する

なお、今回のシナリオではナビ、PC全員が「同じクラスの同級生」であることが望ましい

あるいは、「担任の先生と生徒」など、同じ学校内である程度顔見知りであるとスムーズに進められる

<導入>

あなたたちの学校には、一つの噂話がある。

「かごめかごめ」——夕方、一人しているとどこからともなくこの歌が聞こえてきて、しばらくの間行方不明になってしまうのだと言う。

被害者は、行方不明になっている間の記憶がないものの、余程恐ろしい体験をしたのか、不眠や悪夢、突発的なパニックになってしまうなどの後遺症を患ってしまうらしい。

さて、あなたたちは人には言えない異能を持っている。

何らかの経緯でそれを知った（ナビ）から、あなたたちは相談を受けた。

「かごめかごめ」の歌を聞いてしまった、助けてほしいと。

<導入・GM用の情報>

ナビは、夕方一人でいた時に「かごめかごめ」の歌を聞いてしまった「怪異の引金」である。

ナビは「かごめかごめ」の噂話を知っていたため、ある意味同族であるPCたちに相談を持ち掛けた。

ナビがPCたちのことを知った経緯はPLと話し合って決めてもいいし、何らかの経緯としてごまかしてもいい。

導入で重要なのは、PCたちが「かごめかごめ」の噂話を調べる動機を持たせることだ。

<調査パート>

（ナビ）から助けを求められたPCたちは、「かごめかごめ」の噂話について改めて調べることにした。

<調査パート・GM用の情報>

調査パートでは、主に対物判定を使って情報を入手していく。

以下、情報の入手先と判定によって得られる情報である。

もし、PLが調査方法について迷っているようであれば、ナビから「〇〇について調べてみては？」と誘導するのも一つだろう。

また、PL から想定外の調査方法などを提案された場合は、該当しそうなものを当てるか、一旦判定してもらってその結果次第でシモベを入手させてもよい。

- ・「かごめかごめ」について同級生に聞く
判定値 7～9：夕方、廊下に一人していると「かごめかごめ」の歌が聞こえてくるらしい
判定値 10～13：その廊下は学校の最上階にある
判定値 14 以降：学校の最上階には幽霊が出るらしい
スペシャル：学校の最上階に出る幽霊はかつてこの学校にいた少女らしい※
- ・「かごめかごめ」について先生に聞く
判定値 7～9：「かごめかごめ」は生徒の間で噂になっている
判定値 10～13：校長先生や教頭先生はばかばかしい噂だと公言している
判定値 14 以降：あまりこの噂を深追いしない方がよい
スペシャル：かつてこの学校で屋上から飛び降り自殺した少女がいる※
- ・「かごめかごめ」について図書室で調べる
判定値 7～9：「かごめかごめ」の歌について知ることができた
判定値 10～13：「かごめかごめ」には怖い噂が色々あるらしい
判定値 14 以降：昔の新聞をまとめた本にこの学校で起きた事件について書かれている※
スペシャル：屋上から転落して事故死した少女がいると言う新聞記事を見つけた※
- ・「かごめかごめ」について、裏の職業を使って調べる
これに関しては、判定値ではなく対応する裏の職業の PC がいるかどうかになる
サイキッカー：学校の最上階に行くと凄まじい恨みの念がこびりついていることが解る※
神憑り：校長先生や教頭先生に近づくと強い穢れの気配を感じる※
エクソシスト：学校の最上階に行くと悪魔にも似た何かの存在を察知する※
陰陽師：校長先生や教頭先生に何者かから強烈な呪詛をかけられていることが解る※

事件の全容は以下である。なお、PL たちの提案によってはこれまでに出した情報以外に下記の情報を断片的に開示してもよい。

- ・かつていじめによる自殺が起きたが、校長先生と教頭先生により事故死として処理された
- ・自殺した少女は『怨霊』となり、自身の死の原因を隠蔽した者に強い呪いの念を向けた
- ・だがしかし、怨霊となったばかりの少女では彼等を追い詰めることが出来なかった
- ・少女は新たな犠牲者を取り込むことで己の力を増し、復讐を遂げようとしている
- ・「かごめかごめ」の歌は少女が犠牲者を引き摺り込むためのスイッチである

<戦闘パート>

ある程度情報が集まり、事件の概要が見えてきた——その時、(ナビ)の脳裏にあの歌が響き渡る。ふらふらと引き寄せられるように最上階へ向かう(ナビ)、そしてそれを追ったPCが見たのは、これまでの恐怖の念を取り込み実体化した『少女』の姿だった。

<戦闘パート・GM用の情報>

調査パートにて※がついている情報が3つ以上集まっている場合は、戦闘せず説得してナビから恨みの矛先を逸らすことができる。この場合、エンディング1となる。

※がついている情報が2つ以下、あるいは戦闘で少女を排除するとPLが決めた場合は戦闘となる。

『かごめかごめの少女』

属性：歌 少女

ステータス：心値 60 技値 60 体値 50

御技：

かごめかごめ：判定補助。常時、判定に+5

うらみつらみ：攻撃判定成功時、相手に1の心値ダメージを与える

なお、『少女』は心値あるいは体値が半減した時点で逃亡する。

<エンディング>

エンディング1：『少女』を説得して恨みの矛先を逸らした場合。

『少女』は(ナビ)から手を引くことをPCたちに約束した。それは——『少女』が無理をしてまで(ナビ)を取り込む必要がなくなったから。翌日、PCたちは校長先生と教頭先生が行方不明になったことを知る。

エンディング2：『少女』が逃亡した場合。

『少女』はPCたちの手によって排除された。これで(ナビ)が連れ去られる心配はないだろう。PCたちは(ナビ)とともに帰宅する——翌日、PCたちは校長先生が行方不明になったことを知る。

エンディング3：『少女』を消滅させた場合。

『少女』はPCたちの手によって消滅した。これで(ナビ)が連れ去られる心配はないだろう。PCたちは(ナビ)とともに帰宅する。「かごめかごめ」の噂話も、やがて消えるだろう。

<エンディング・GM用の情報>

上記エンディングは一例のため、PLからの提案や判定によってアレンジを加えてもよい。『少女』は消滅しない限り、恨みの標的である校長と教頭を呪い殺そうとするだろう。PCたちの当初の目的はナビを助けることだが、途中で変わっても構わない。