

シナリオ進行の流れ

1:準備フェイズ

シナリオの準備を行なう [フェイズ]。[準備フェイズ] は、次の A ~ D の順に進行する。

- A: [クリンナップ]
- B: [行動順]の決定
- C: [物語展開シート]の準備
- D: [宿命]の準備

2:事件フェイズ

事件発生後、PCに [呪印] が刻まれる [フェイズ]。[事件フェイズ] は、次の A ~ D の順に進行する。

- A: [日常表]を振る
- B: [導入]の演出
- C: [呪印]の追加
- D: [制限時間]の確認

3:解決フェイズ

事件解決のために奔走する [フェイズ]。[解決フェイズ] は [シーン] 単位で進行。次の A ~ D の順に進行する。

- A: [シーン:邂逅]

[行動順]のPCは、他のPC1体を指定。[場所表]と[初見表]or[知己表]を1回ずつ振り、内容を処理。
- B: [シーン:状況]

GMIは[状況表]を1回振り、各PCは指定[能力値]分、ダイスを準備。

- C: [シーン:判明]

[行動順]のPCは、[調査][判定]のいずれかを1回行なう。
- D: [シーン:恐怖]

GMIは[恐怖][対象]を1回ずつ振り、指定PCに効果を与える。

PC全員が[シーン:恐怖]の処理を終えたら [制限時間]が1減少、新たな[解決フェイズ]へと移る。[制限時間]が0となったらシナリオは[結末フェイズ]へ。

4:結末フェイズ

事件の結末を演出する [フェイズ]。[結末フェイズ] は、次の A ~ B の順に進行する。

- A: ★の[クリア]を確認
- B: [エンディング]の演出

[宿命]

ダイス

ダイス

ダイス

ダイス

※使用後は除外し、[シーン:恐怖]後に振り直して戻す。

PCの名前と[行動順]

[行動順]PC①

名前

年齢

性別

[行動順]PC②

名前

年齢

性別

[行動順]PC③

名前

年齢

性別

[行動順]PC④

名前

年齢

性別

「呪印感染」物語展開シート

F-6 ●[関係性]	F-5 ○[関係性]	F-4 ○[関係性]	F-3 ○[関係性]	F-2 ○[関係性]	F-1 ○[関係性]
真相① イベント12 ★[決戦]					
E-6 ○[関係性]	E-5 ○[関係性]	E-4 ○[関係性]	E-3 ○[関係性]	E-2 ○[関係性]	E-1 ○[関係性]
D-6 ○[関係性]	D-5 ○[関係性]	D-4 ○[関係性]	D-3 ○[関係性]	D-2 ○[関係性]	D-1 ○[関係性]
C-6 ○[関係性]	C-5 ○[関係性]	C-4 ○[関係性]	C-3 ○[関係性]	C-2 ○[関係性]	C-1 ○[関係性]
B-6 ○[関係性]	B-5 ○[関係性]	B-4 ○[関係性]	B-3 ○[関係性]	B-2 ○[関係性]	B-1 ○[関係性]
A-6 ○[関係性]	A-5 ○[関係性]	A-4 ○[関係性]	A-3 ○[関係性]	A-2 ○[関係性]	A-1 ●[関係性]
					事件発生