

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	16	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印	大切な人	<input type="checkbox"/>
		願い	
	感情	PC①	PC③
		PC②	PC④

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプルPC①:過去の学生	
	PL名	

【3 職業】	職業	一般学生	経済力	2
	アイテム			
	● [道具] [効果算出]+1d	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [乗用車] [名前記入マス]+1
○ [防具] [効果軽減]+1d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [お祓い] [希望]+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
○ [闇医者] [命運]+2d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [専門家] [判定ダイス]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

【4 能力値】	【体力】	3	d	【敏捷】	2	d	【知性】	2	d	【精神】	2	d	【幸運】	2	d	期待値	
	【最大命運】		11		【命運】										1d = 3.5	6d = 21	
															2d = 7	7d = 24.5	
															3d = 10.5	8d = 28	
															4d = 14	9d = 31.5	
														5d = 17.5	10d = 35		

《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
■ ① 《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ	対象は[判定ダイス]+4d後、使用した[シーン]と同じ[シーン]の《過去と秘密》を1つ使用できる。
□ ② 《生き残り》	恐怖	希望2/希望1	使用者	フェイズ	対象は[効果軽減]+2d。
□ ③ 《霊力》	状況	命運2d/命運1d	使用者	シナリオ	対象は[判定ダイス]+4d。
□ ④					
□ ⑤					
□ ⑥					
□ ⑦					

【希望】の 使い方	①[効果算出]+1d	PCは[効果算出]を+1dします。	②[命運]+1d	PCは[命運]を+1dします。 ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。
--------------	------------	-------------------	----------	---

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	28	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印			
	大切な人	<input type="checkbox"/>		
	願い			
	画			
感情	PC①	PC③		
	PC②	PC④		

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプルPC②:オカルトライター	
	PL名	

【3 職業】	職業	フリーライター	経済力	4
	アイテム			
	○ [道具] [効果算出]+1d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	● [乗用車] [名前記入マス]+1	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
● [防具] [効果軽減]+1d	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [お祓い] [希望]+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
○ [闇医者] [命運]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [専門家] [判定ダイス]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

【4 能力値】	【体力】	1	d	【敏捷】	2	d	【知性】	3	d	【精神】	3	d	【幸運】	2	d	期待値	
	【最大命運】	11										1d = 3.5	6d = 21				
	【初期希望】	2										2d = 7	7d = 24.5				
												3d = 10.5	8d = 28				
												4d = 14	9d = 31.5				
											5d = 17.5	10d = 35					

《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
■ ① 《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ	対象は[判定ダイス]+4d後、使用した[シーン]と同じ[シーン]の《過去と秘密》を1つ使用できる。
内容					
□ ② 《相談者》	判明	命運2d/命運1d	使用者	シナリオ	対象は[効果算出]+4d。
内容	あなたは、今回の事件に関する相談を受けている。そのため、あなたは相談者から事件解決に関わる情報を聞いていた。				
□ ③ 《目撃者》	恐怖	希望1/なし	使用者	フェイズ	対象は[効果軽減]後、「1・2」の出目全てを振り直す。
内容	あなたは事件に潜む“なにか”の姿を見た。その際、“なにか”が次にあなたを狙っていることを本能的に確信した。				
□ ④					
内容					
□ ⑤					
内容					
□ ⑥					
内容					
□ ⑦					
内容					

【希望】の使い方 ①[効果算出]+1d PCは[効果算出]を+1dします。 ②[命運]+1d PCは[命運]を+1dします。ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	20	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印	大切な人 <input type="checkbox"/>	
		願い	
	感情	PC①	PC③
		PC②	PC④

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプルPC③: 兼業霊能者	
	PL名	

【3 職業】	職業	霊能者	経済力	3
	アイテム			
	○ [道具] [効果算出]+1d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [乗用車] [名前記入マス]+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
○ [防具] [効果軽減]+1d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	● [お祓い] [希望]+1	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
○ [闇医者] [命運]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [専門家] [判定ダイス]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

【4 能力値】	【体力】	2	d	【敏捷】	1	d	【知性】	2	d	【精神】	3	d	【幸運】	3	d	期待値	
	【最大命運】	10		【命運】												1d = 3.5	6d = 21
	【初期希望】	4		【希望】												2d = 7	7d = 24.5
																3d = 10.5	8d = 28
																4d = 14	9d = 31.5
															5d = 17.5	10d = 35	

【5 過去と秘密】	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	■ ①	《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ
□ ②	《霊視》	判明	命運2d/命運1d	使用者	フェイズ	対象は[効果算出]の出目「1」を全て「6」に変更。
□ ③	《靈感》	恐怖	希望1/なし	使用者	フェイズ	対象は[効果軽減]の出目「1」を全て「6」に変更。
□ ④						
□ ⑤						
□ ⑥						
□ ⑦						

【希望】の使い方	①[効果算出]+1d	PCは[効果算出]を+1dします。	②[命運]+1d	PCは[命運]を+1dします。ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。
----------	------------	-------------------	----------	---

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	38	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印	大切な人	<input type="checkbox"/>
		願い	
	感情	PC①	PC③
		PC②	PC④

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプルPC④:敏腕刑事	
	PL名	

【3 職業】	職業	刑事	経済力	4
	アイテム			
	○ [道具] [効果算出]+1d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	● [乗用車] [名前記入マス]+1	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
● [防具] [効果軽減]+1d	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [お祝い] [希望]+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
○ [闘医者] [命運]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [専門家] [判定ダイス]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

【4 能力値】	【体力】	3	d	【敏捷】	3	d	【知性】	2	d	【精神】	2	d	【幸運】	1	d	期待値	
	【最大命運】		11		【命運】				【狂気チェック】		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				1d = 3.5	6d = 21	
	【初期希望】		2		【希望】								2d = 7	7d = 24.5			
													3d = 10.5	8d = 28			
													4d = 14	9d = 31.5			
												5d = 17.5	10d = 35				

《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
■ ① 《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ	対象は[判定ダイス]+4d後、使用した[シーン]と同じ[シーン]の《過去と秘密》を1つ使用できる。
内容					
□ ② 《復讐者》	状況	希望2/希望1	使用者	フェイズ	対象は[判定ダイス]+2d。
内容	あなたは似たような事件に遭遇した経験があり、大切な人を何人も失っている。ゆえに今度は、事件を解決して“なにか”に復讐したいと考えている。				
□ ③ 《事前準備》	任意	命運1d/なし	1	フェイズ	使用者は[判定ダイス]を1d~2dまで、対象に譲渡可能。《事前準備》は使用者の[判定ダイス]が0d以下の際、使用不可。
内容	あなたは以前から、この事件が起こることを予測していた。ゆえに、あなたは事件解決のための準備をすでに用意してある。				
□ ④					
内容					
□ ⑤					
内容					
□ ⑥					
内容					
□ ⑦					
内容					

【希望】の 使い方	①[効果算出]+1d	PCは[効果算出]を+1dします。	②[命運]+1d	PCは[命運]を+1dします。 ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。
--------------	------------	-------------------	----------	---

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	17	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印	大切な人	<input type="checkbox"/>
		願い	
	感情	PC①	PC③
		PC②	PC④

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプル PC ①：医者卵	
	PL名	

【3 職業】	職業	優等生	経済力	3
	アイテム			
	● [道具] [効果算出]+1d	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [乗用車] [名前記入マス]+1
● [防具] [効果軽減]+1d	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [お祓い] [希望]+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
○ [闇医者] [命運]+2d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [専門家] [判定ダイス]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

【4 能力値】	【体力】	2	d	【敏捷】	2	d	【知性】	3	d	【精神】	2	d	【幸運】	2	d	期待値	
	【最大命運】		10		【命運】				【狂気チェック】		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				1d = 3.5	6d = 21	
	【初期希望】		4		【希望】										2d = 7	7d = 24.5	
															3d = 10.5	8d = 28	
															4d = 14	9d = 31.5	
														5d = 17.5	10d = 35		

【5 過去と秘密】	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	■ ① 《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ	対象は[判定ダイス]+4d後、使用した[シーン]と同じ[シーン]の《過去と秘密》を1つ使用できる。
	内容					
	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	□ ② 《守護霊》	恐怖	命運2d/命運1d	GM	シナリオ	対象は[恐怖表]を+1回振る。使用者は[恐怖表]の内容を確認後、どちらか1つを任意で選択できる。
	内容	あなたには、あなたを心から愛してくれた人がいた。その人は亡くなった今もあなたを守ってくれている。				
	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	□ ③ 《封印具》	判明	命運2d/命運1d	1	シナリオ	対象は[効果算出]+4d。
内容	実は《なにか》を封印する道具を所持している。そのために狙われるようになったのだろう。道具の形状は任意だが、決められないなら「御札」か「日本刀」とせよ。					
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ④						
内容						
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ⑤						
内容						
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ⑥						
内容						
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ⑦						
内容						

【希望】の使い方	①[効果算出]+1d	PCは[効果算出]を+1dします。	②[命運]+1d	PCは[命運]を+1dします。ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。
----------	------------	-------------------	----------	---

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	21	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印	大切な人	<input type="checkbox"/>
		願い	
	感情	PC①	PC③
		PC②	PC④

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプル PC ②：学生アスリート	
	PL名	

【3 職業】	職業	アスリート	経済力	4	
	アイテム				
	● [道具] [効果算出]+1d	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	● [乗用車] [名前記入マス]+1	1
○ [防具] [効果軽減]+1d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [お祓い] [希望]+1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
○ [闘医者] [命運]+2d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [専門家] [判定ダイス]+2d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

【4 能力値】	【体力】	4	d	【敏捷】	3	d	【知性】	1	d	【精神】	2	d	【幸運】	1	d	期待値		
	【最大命運】	11										1d = 3.5	6d = 21					
	【初期希望】	2										2d = 7	7d = 24.5					
																	3d = 10.5	8d = 28
																	4d = 14	9d = 31.5
																5d = 17.5	10d = 35	

《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
■ ① 《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ	対象は[判定ダイス]+4d後、使用した[シーン]と同じ[シーン]の《過去と秘密》を1つ使用できる。
内容					
□ ② 《霊視》	判明	命運2d/命運1d	使用者	シナリオ	対象は[効果算出]の出目の「1」を全て「6」にする。
内容	あなたは“なにか”を霊視した。“なにか”は亡くなった大切な人の魂を捕えている。事件を解決しなければ、魂はきっと囚われたままだ。				
□ ③ 《神呪》	恐怖	希望2/希望1	1	シナリオ	対象は[効果軽減]+15。
内容	実は幼少期に、祖父母から《なにか》を撃退する呪文を教わっている。本当に効くかわからないが、試す価値はある。				
□ ④					
内容					
□ ⑤					
内容					
□ ⑥					
内容					
□ ⑦					
内容					

【希望】の 使い方	①[効果算出]+1d	PCは[効果算出]を+1dします。	②[命運]+1d	PCは[命運]を+1dします。 ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。
--------------	------------	-------------------	----------	---

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	18	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印			
	大切な人	<input type="checkbox"/>		
	願い			
	感情	PC①	PC②	PC③ PC④

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプル PC ③：オカルト系動画投稿者	
	PL名	

【3 職業】	職業	動画配信者	経済力	3
	アイテム			
	● [道具] [効果算出]+1d	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [乗用車] [名前記入マス]+1
○ [防具] [効果軽減]+1d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [お祓い] [希望]+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
○ [闘医者] [命運]+2d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [専門家] [判定ダイス]+2d	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

【4 能力値】	【体力】	2	d	【敏捷】	1	d	【知性】	2	d	【精神】	3	d	【幸運】	3	d	期待値	
	【最大命運】		10		【命運】										1d = 3.5	6d = 21	
	【初期希望】		4		【希望】										2d = 7	7d = 24.5	
															3d = 10.5	8d = 28	
															4d = 14	9d = 31.5	
														5d = 17.5	10d = 35		

【5 過去と秘密】	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	■ ① 《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ	対象は[判定ダイス]+4d後、使用した[シーン]と同じ[シーン]の《過去と秘密》を1つ使用できる。
	内容					
	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	□ ② 《協力者》	判明	命運2d/命運1d	使用者	シナリオ	対象は[効果算出]+20。この効果は★[イベント]に使用できない。
	内容	あなたには事件解決に協力してくれる人がいる。協力者は〈なにか〉の存在を認識しており、出る範囲であなたの助けになってくれる。				
	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	□ ③ 《張本人》	状況	希望1/なし	GM	フェイス	対象の[状況表]の出目を±1 (最小1、最大6)。
内容	あなたは呪印感染の噂を世間に流した張本人のひとりだ。まさか、これらが現実のものになるとは……。					
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ④						
内容						
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ⑤						
内容						
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ⑥						
内容						
《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果	
□ ⑦						
内容						

【希望】の使い方	① [効果算出]+1d	PCは[効果算出]を+1dします。	② [命運]+1d	PCは[命運]を+1dします。ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。
----------	-------------	-------------------	-----------	---

『呪印感染』 キャラクターシート

【1 経歴】	年齢	26	性別	
	名前			
	出自			
	容姿			

【2 現状】	呪印			
	大切な人	<input type="checkbox"/>		
	願い			
	画			
感情	PC①	PC③		
	PC②	PC④		

【6 イラスト・メモ・設定等】	サンプル PC ④：ホラー作家	
	PL名	

【3 職業】	職業	作家	経済力	5
	アイテム			
	● [道具] [効果算出]+1d	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [乗用車] [名前記入マス]+1
○ [防具] [効果軽減]+1d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○ [お祓い] [希望]+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
○ [闇医者] [命運]+2d		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	● [専門家] [判定ダイス]+2d	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

【4 能力値】	【体力】	1	d	【敏捷】	2	d	【知性】	3	d	【精神】	4	d	【幸運】	1	d	期待値	
	【最大命運】		9		【命運】										1d = 3.5	6d = 21	
													【狂気チェック】 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		2d = 7	7d = 24.5	
	【初期希望】		3		【希望】										3d = 10.5	8d = 28	
															4d = 14	9d = 31.5	
														5d = 17.5	10d = 35		

【5 過去と秘密】	《名称》	シーン	コスト	対象	制限	効果
	■ ①	《伏線》	任意	なし	使用者	シナリオ
内容						
□ ②	《記憶喪失》	任意	命運2d/命運1d	1	シナリオ	使用者は、対象が「シナリオ」中に使用した《過去と秘密》を1つ使用する([コスト]は「コスト: / 左側」を消費する。)
内容	あなたは記憶喪失になった経験がある。そのせいか、時折知らないはずの知識を思い出すことがある。					
□ ③	《悔恨》	恐怖	希望1/なし	1	フェイズ	対象が受けた[効果算出]を使用者が代わりに受けた直後、使用者は[シーン:恐怖]の《過去と秘密》を1つ使用できる。
内容	あなたは同じような怪事件に遭遇した過去があり、仲間を失っている。ゆえに今度こそ仲間を護りたいと願っている。					
□ ④	《 》					
内容						
□ ⑤	《 》					
内容						
□ ⑥	《 》					
内容						
□ ⑦	《 》					
内容						

【希望】の 使い方	①[効果算出]+1d	PCは[効果算出]を+1dします。	②[命運]+1d	PCは[命運]を+1dします。 ただし、[命運]の値は[最大命運]を超えません。
--------------	------------	-------------------	----------	---