

テーブルトークRPG

呪印感染

オンラインセッションルームパック

- 目次 -

1. 内容物	2
2. ご利用上の注意	3
3. ココフォリアでのご利用について.....	4
4. ユドナリウムでのご利用について.....	9
5. その他のオンラインツール等のご利用について	10
6. 本ルームパックを用いた動画や配信について	10
7. 各種ボード・シート類の詳細	11
8. 「ENTRY」ルームについて	31
9. 画像素材一覧.....	34
奥付.....	49

1. 内容物

・画像(PNG)素材 ……全270点

「物語展開シート」「宿命エリア」他 各種シート、
「イベント」「正体」「状況マーカー」他 各種カード、
アイコン&マーカー、背景、チャートとサマリー 等



juinkansen-roompack.zip

・テキスト(TXT)素材 ……全4点

ccofolia での配置設定-呪印
ENTRY 用テキスト(『最初の災い』情報)
サンプル PC 設定欄-テンプレート
チャットパレット-テンプレート

・インポート用ルームデータ(ZIP) ……全4点

ココフォリア用ルームパック(3点)
「BASIC」「LIGHT」「ENTRY」
ユドナリウム用ルームパック(1点)

・解説書類(PDF) ……全2点

取扱説明書(本書)
利用規約

- 01-盤面シート類
- 02-フェイズバナー
- 03-イベントカード
- 04-正体カード
- 05-状況カード
- 06-対象カットイン
- 07-盤面用アイコン
- 08-ステータス&アイテムアイコン
- 09-キャラクターアイコン
- 10-サンプルキャラ用「過去と秘密」
- 11-サマリー類
- 12-「前景」用パネル
- 13-終焉表カットイン
- 14-クリックアクション
- 15-ENTRYルーム用
- 16-その他
- 17-TXT素材
- ココフォリア用ルームパック (※このフォルダ内のZIPデータを解凍せず読み込ませてください)
- ユドナリウム用ルームパック (※このフォルダ内のZIPデータを解凍せず読み込ませてください)
- 📄 呪印感染公式ルームパック-取扱説明書.pdf
- 📄 呪印感染公式ルームパック-利用規約.pdf

2. ご利用上の注意

利用されるオンセツールは『ココフォリア』を第一想定とし、同サービスに最適化したデザインを行なっています。
(本解説書内ではココフォリアでのルーム設定を中心に解説を行なっております)

『ユドナリウム』や『VRchat』等、他のオンラインツールでのご利用も可能です。

本ルームパックの利用規約を必ずお読みの上でご利用ください。
また、それぞれのオンラインツールの規約も必ず守ってご利用ください。

利用規約に記載の通り、本ルームパックの利用から生じる損害に関しましては本ルームパック提供者は一切の責任を負わないものとします。
利用者の責任においてご利用ください。

テーブルトーク RPG 呪印感染
(Role&Roll Books / 新紀元社)

著者：力造 / N.G.P.
定価：本体 1,800 円 (税別)

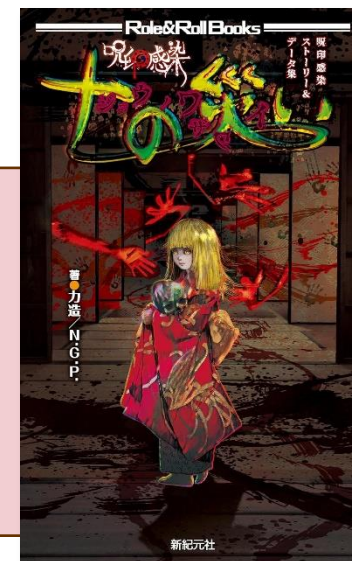
発行年月日：2019/09/13
新書 288 ページ
ISBN 978-4-7753-1768-6



呪印感染ストーリー&データ集
十の災い
(Role&Roll Books / 新紀元社)

著者：力造 / N.G.P.
定価：本体 2,200 円 (税別)

発行年月日：2023/10/20
新書 272 ページ
ISBN 978-4-7753-2111-9

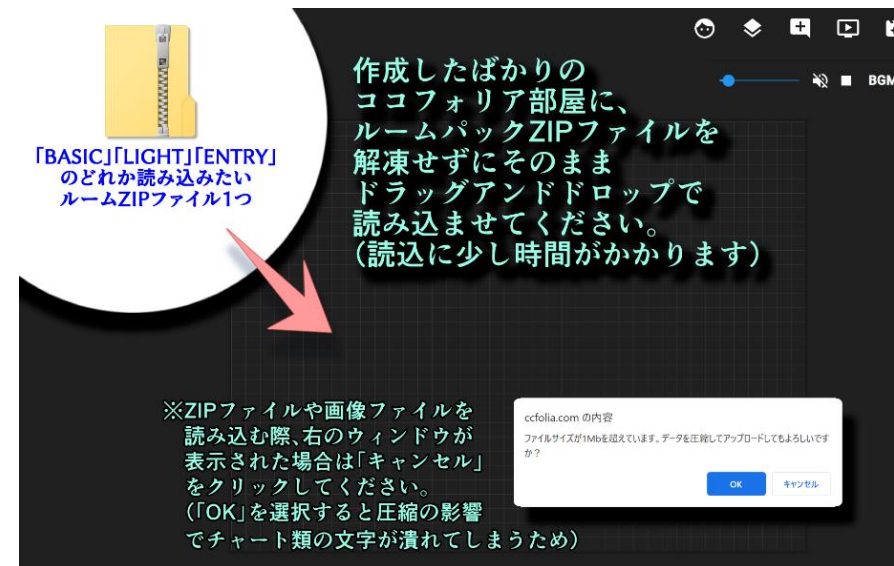


3. ココフォリアでのご利用について

このルームパックには、ココフォリアの新規の部屋にドラッグ&ドロップするだけでルーム設定が完了する「ココフォリア専用ルームデータ(ZIP)」を同梱しています。

右図を参考に読込を行なってください。

ZIP ファイルには以下の3種類があります。



・BASIC バージョン／juinkansen-room-for-coco-basic.zip

ルームパックの画像素材をほぼすべて配置したルームを展開します。※ 初期状態では非表示となっているスクリーンパネルがあります。

・LIGHT バージョン／juinkansen-room-for-coco-light.zip

画像素材のうち、軽量化のために以下の内容に絞って配置したルームを展開します。要素が少なく、すっきりとしたレイアウトです。

【構成内容】 中央エリアのシート・フェイズバナー・キャラクターシート・各アイコンとマーカー・背景(一部)・ルールサマリー(一部)

・ENTRY(『最初の災い』)バージョン／juinkansen-room-for-coco-entry.zip

公式シナリオ『最初の災い』をサンプルキャラクターでプレイするために必要なデータに絞って配置したルームを展開します。

- ルームの DiceBot の設定は「呪印感染」を選択してください。
- それぞれのバージョンに含まれない画像素材をルームに追加したい場合は、画像フォルダから直接手動で取り込んで下さい。

◎手動でルーム設定を行なう場合

手動でルーム設定を行なう場合には、画像をスクリーンパネルやシーンパネルとして取り込む際の各サイズ設定をまとめた「ココフォリア用ルーム設定データ.txt」をご用意しています。

◎見本部屋について

実際にココフォリア内でルームパックを展開した「呪印感染ルームパック見本部屋」をご用意しています。
下記リンクから直接、実装状態をご確認いただくことも可能です。

「呪印感染ルームパック／ココフォリア見本部屋」リンク ⇒ <https://ccfolia.com/rooms/F8vdAfp8W>

- ※ 見本部屋へは、ゲストユーザーとしてルームに入室する形になります。そのため、GM 専用の機能(シーン機能等)は使用することができません。
- ※ 見本部屋にあるスクリーンパネル等は「削除」を行なわないでください。もし操作ミスなどでスクリーンパネルが表示されなくなったり、また入室時にスクリーンパネル等が表示されていない状態にお気づきの場合は、以下までご連絡下さい。

ご連絡先: admin@ducqrews.net または twitter アカウント [@DQrews](https://twitter.com/DQrews) (DucQrews 告知用)

◎ ルームパックの全体レイアウト

【16:9 のモニタ全画面／ルームチャットのタブも開いた状態】



ゲームプレイ中は、画面中央の「物語展開シート」「宿命」「イベント」「制限時間」を主に使用します。周囲のカード類のうち、そのセッション中に使わないと思われるものは、スクリーンパネルを[非表示にする]などで整理をしておくと遊びやすいかと思います。例えば、GMはそのシナリオに登場する<なにか>が所持する《正体》カード以外は、[非表示]にしても良いでしょう。また、サンプルキャラを使用しないときは《伏線》以外の《過去と秘密》も不要となりますので、[非表示]にしてください。

常時表示が推奨のものは、「中央エリア」「フェイズバナー」「キャラクターシート」「イベントカード」「状況マーカー」です。

◎ 各エリアの説明



- 中央エリア…………… 物語展開シート、宿命シート、制限時間シート、イベントシートが配置されています。
 ([前景] を入れ替えることにより、中央エリアに表示される風景等の切り替えも行なえます)
- 中央上部 …………… 現在のフェイズ・シーンを表示する「フェイズバナー」と、状況カード置き場が配置されています。
- PCエリア(右側) …… PC1～4のキャラクターシート、各PC用アイコン、サンプルPC用「過去と秘密」が配置されています。
- GMエリア(左側)…… 状況マーカーカードや《正体》カードが配置されています。
- 下段エリア…………… イベントカードとルールサマリー、アイコンプールが配置されています。

(※ 画面左上部分はキャラクターステータスが被るので、シート等の配置を避けています)

◎ ココフォリア上での画像データの操作について

本ルームデータで多く活用しているココフォリアの機能を、下記にまとめます。

<画像にカーソルを合わせて右クリック>すると表示されるコマンドメニューから、各機能をご使用ください。



- ・【全体に公開する】
- ・【非公開にする】
- ・【自分だけ見る】

ココフォリアでは、各画像に「表面」と「裏面」を設定することができます。

裏面を設定した場合、

表面を表示する場合＝【全体に公開する】

裏面を表示する場合＝【非公開にする】

のコマンドによって、表示状態を切り替えることができます。

また、【自分だけ見る】コマンドを使うことで、そのメニューを使用した人のみが裏面になっている画像(非公開状態)の表面を表示することもできます。

【自分だけ見る】状態のときは、そのパネルに設定されたテキストも、自分にしか表示されません。

- ・【拡大表示】

選択した画像をブラウザ画面中央に拡大して表示します。

拡大した画像は、画像外をクリックすることで消すことができます。

4. ユドナリウムでのご利用について

本セットはユドナリウム専用のルームパック ZIP ファイルもご用意しています。



ユドナリウムのメニューの「ZIP 読込」から読み込んでください。

「ユドナリウム専用ルームパック ZIP ファイル」は、以下の1種類のみです。

- ・ [juinkansen-room-for-udona.zip](#)

フェイズバナーやクリックアクション用の画像は、ユドナリウムでは使用しません。
また、軽量化のため、背景見本(駅のプラットフォーム)以外の背景は未配置となっています。
画像素材をルームに追加したい場合は、画像フォルダから直接手動で取り込んで下さい。



5. その他のオンラインツール等でのご利用について

「ココフォリア」「ユドナリウム」以外のオンラインセッションツールや、『VRchat』等のオンラインプラットフォーム、また、オンラインに限らずオフラインセッションのために印刷をしてのご利用といった形などでも、【利用規約で定められた範囲において】であれば、本セットの画像素材をご使用いただくことができます。ご利用の際は、本ルームパックの利用規約と、各サービス先の利用規約の遵守をお願いいたします。

6. 本ルームパックを用いた動画や配信について

本ルームパックを使用したセッションの様子を撮影・編集した動画やWEB ストリーミング配信、スクリーンショットをWEB 上で公開するなどについても、【利用規約で定められた形において】であれば、問題なく行なっていただけます。

ご利用の際は、本ルームパックの利用規約と、各動画・配信サービス先の利用規約の遵守をお願いいたします。



7. 各種ボード・シート・アイコン類の詳細

・中央エリア(物語展開シート・宿命シート・判定可能なイベント置き場・制限時間シート)



ゲーム進行を行なうメインエリアです。このまま固定の状態で使用します。

「物語展開シート」「制限時間シート」「判定イベント置き場」は、裏返すことで非表示にできます(背景を見せたい時用)。

中央エリアの下端(物語展開シートの下)は、スクリーンパネルが貼られていません。

この下端にカーソルを合わせて右クリックをすると、「前景・背景の変更」の設定を行なうメニューが出てきます。

「背景」や「前景」を変更したい場合は、ここから設定を行なうと便利です。

(※ この場所以外で上記変更を行ないたい場合は、プレイフィールド全体を囲む枠の外側で右クリックを行なってください)

◎ 制限時間シートの使い方

制限時間シートには、PCの人数と解決フェイズ数に合わせて表示を変えるためのパーツが用意されています。
 下記を参考に、ゲームプレイの前に制限時間シートを設置してください。

・PC2体の時・



制限時間
 時間切れまでの
 解決フェイズ数

解決フェイズを6巡
 プレイします。

制限時間マーカーを
 1番上のマスに配置し、
 数字コマを「一～六」で
 図のように配置して
 ください。

・PC3体の時・



制限時間
 時間切れまでの
 解決フェイズ数

解決フェイズを4巡
 プレイします。

制限時間マーカーを
 3番目のマスに配置し、
 数字コマを「一～四」で
 図のように配置して
 ください。

・PC4体の時・



制限時間
 時間切れまでの
 解決フェイズ数

解決フェイズを3巡
 プレイします。

制限時間マーカーを
 4番目のマスに配置し、
 数字コマを「一～三」で
 図のように配置して
 ください。

・フェイズバナー

画面上部で、現在どのフェイズ・シーンかを表示するバナーです。

ココフォリアの[シーン機能]によって、ワンクリックで表示を切り替えることができます。

※ [シーン機能]はGM(部屋の管理者)しか使用できません。

[シーン機能]には

フェイズバナー切り替え用として

8つのシーン、

「準備フェイズ」

「事件フェイズ」

「解決フェイズ—開始」

「シーン:邂逅」

「シーン:状況」

「シーン:判明」

「シーン:恐怖」

「結末フェイズ」

が登録されています。



ゲーム中の進行では、「解決フェイズ」内の4つの「シーン」をPC人数により何度か繰り返す形になりますので、その回数に従い、「シーン:恐怖」から再度「シーン:邂逅」に戻り、指定された回数を繰り返したあと、「結末フェイズ」へと進むようにしてください。

・キャラクターシート(PC4体分)

The character sheet for PC1 includes the following elements:

- 呪印 (Curse Seal):** 一画 (1 stroke)
- 行動順 (Action Order):** 2
- Stats Table:**

体力	1	2	3	4	5	d
敏捷	1	2	3	4	5	d
知性	1	2	3	4	5	d
精神	1	2	3	4	5	d
幸運	1	2	3	4	5	d
- コマ置き場 (Command Placement):** Two checkmarks (✓) indicating active status.
- アイテム (Items):** Two red icons labeled "アイテム 道具" (Item Tool).
- メモ (Memo):** A white notepad icon with the character "メモ" written on it.
- PC1 調査 (PC1 Investigation):** A blue circular icon.
- PC1 大切な人 (PC1 Important Person):** A red circular icon.

各 PC のキャラクターの状態を示すためのシートです。

自 PC のアイコンや、ステータス表示、所持物(専用アイコンやアイテムなど)を置くためのスペースがあります。

ステータスは、呪印数マーカー(「一」~「十」の漢数字アイコン)や行動順マーカー(「1」~「4」のアラビア数字アイコン)、能力値表示用アイコン(○)などで表示するようになっています。

盤面右下のアイコンプールから必要なアイコンを[複製]して入れ替え、各PCのキャラクターステータス表示を行なって下さい。

キャラクターシートのPC番号(**PC1** ~ **PC4** の部分)は、カーソルを合わせて右クリックし[配置固定を解除]することで、自由に位置を移動することができるようになります。

キャンペーンセッション中にPC番号が変わる場合などは、ステータスを入れ替えるよりもPC番号を入れ替えたほうが便利ですので、ぜひご活用ください。

また、**CPC1** ~ **CPC4** はキャンペーン(継続シナリオ)で遊ぶときのための「CPC番号」(キャンペーン PC)です。初期状態では[パネルを非表示]の状態になっており盤面には表示されていませんので、キャンペーンシナリオを遊ぶときに必要に応じて表示してください。

・サンプルキャラクター情報

サンプル PC②	命運 11/11	希望 2
	狂気 チ ェツク 0/3	判定 チ ェツク 0
サンプル PC①	命運 11/11	希望 4
	狂気 チ ェツク 0/3	判定 チ ェツク 0
サンプル PC③	命運 10/10	希望 4
	狂気 チ ェツク 0/3	判定 チ ェツク 0
サンプル PC④	命運 11/11	希望 2
	狂気 チ ェツク 0/3	判定 チ ェツク 0



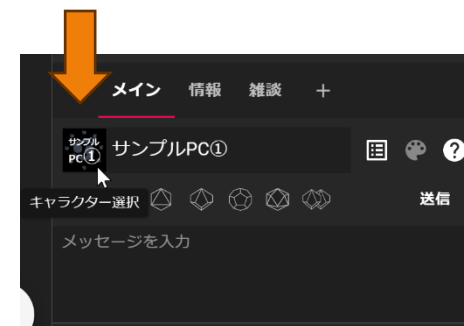
各キャラクターシートの左端枠には、基本ルールブックに収録のサンプルキャラクターのテンプレート情報がすでに入力されたキャラクターコマが配置されています。

また、各キャラクターシートの右側には、サンプルキャラクターの「過去と秘密」が書かれたカードが配置されています。サンプルキャラクターをそのまま用いてゲームを遊ぶ際には、ぜひこれらをご活用ください。

各PC用のキャラクターコマは、
初期状態ではルームの管理者が所有しています
これらのコマを使って遊ぶ際には、各プレイヤーは
自身の使用するサンプルキャラクターのアイコンを
右クリックし、[自分の駒にする]を行なって下さい。

また、自分の駒にしてからルームチャットにある
「キャラクター選択」を行なうと、
キャラクターステータスをロゴ横にある
「クリックアクション」から変更することが
できるようになります。

(※ ココフォリア Ver1.26 並びに 1.27 からの機能です)



サンプルキャラクターの「過去と秘密」については、
パネルの裏表が用意されています。
初期状態ではコストが「左側／」(右側は暗く表示)と
なっております。
裏返すとコストが「／右側」(左側は暗く表示)となり、
[関係性]のチェックがついた状態となります。

シーン	コスト	対象	制限	
恐怖	希望 2 希望 1	使用者	フェイズ	対象は [効果軽減]+2d。

あなたは凄惨な怪事件の生き残りだ。そして、今回の事件は過去のものと同じ内容だ。ならば、過去の体験が必ず役立つはずだ。

初期状態／「非公開にする」(裏面)



シーン	コスト	対象	制限	
恐怖	希望 2 ／希望 1	使用者	フェイズ	対象は [効果軽減]+2d。 <input checked="" type="checkbox"/> 関係性

あなたは凄惨な怪事件の生き残りだ。そして、今回の事件は過去のものと同じ内容だ。ならば、過去の体験が必ず役立つはずだ。

「全体に公開する」(表面)

～ キャラクターデータについてのご注意 ～

サンプルキャラクターがもっていない《過去と秘密》のデータや、オリジナルのキャラクターをいちから作成するための各種データについては、本ルームパックには収録されておりません。

サンプルキャラクターを用いてのセッションは、はじめて『呪印感染』を遊ぶ方にも「お試し」として、幅広く気軽に行なっていただきたいと考えております。本ルームパックも同様に、「基本ルールブックのご購入の前にも遊べるように」との意図で、サンプルキャラクターに関するデータについてのみ、収録と配布を行なっております。

サンプルキャラクターがもっていない《過去と秘密》のデータやオリジナルのキャラクターをいちから作成するための各種データを使用される際には、GM/プレイヤーともに、必ず基本ルールブックである『テーブルトークRPG 呪印感染』をご購入の上で遊んでいただくよう、お願いいたします。

ただし、上記のお願いは、規約を守りかつルールブックをご購入されている方が作成し公開した動画や配信の中に、「このルームパックに含まれていない《過去と秘密》が使用される/その情報が含まれる」ことを禁止するものではない旨、ここに明記いたします。

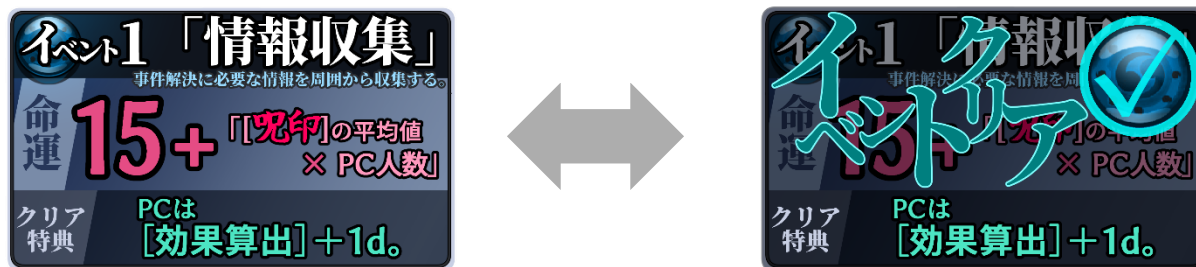
「ご自身が遊ぶときには、お手元にルールブックを」とご理解いただければ、幸いです。

・[イベント]カード、[★イベント]カード

盤面の下段中央あたりに並べられているのが、[イベント]カード及び[★イベント]カードです。

PCがゲーム中の[調査]で[イベント]や[★イベント]を選択した場合には、中央エリアの「判定可能なイベント」に移動してください。

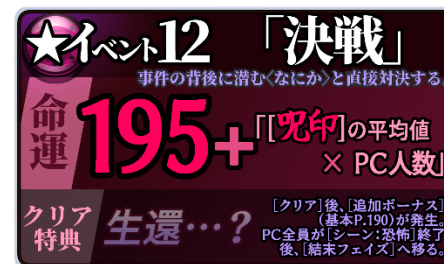
[イベント]への[判定]が行なわれ、そのイベントがクリアされた場合には、イベントカードを「右クリック→[全体に公開する]」で裏返してください。(裏返すとイベントクリア状態の表示となります)



[★イベント]は、初期状態ではその内容が表示されていません。

(※ イベント12「決戦」のみ初期状態から公開)

PCの[調査]が進み、[真相]から新たな[★イベント]が指定された場合には、そのカードを「右クリック→[全体に公開する]」で裏返してください。



・《正体》カード

盤面の左下に並べられているのが《正体》カードです。
GMは各カードを「右クリック→[自分だけ見る]」にすることで、
PCにはその内容を見せず、自身だけ表向きで見ることができます。

《正体》カードの内容は、小さな文字で情報が多く、
盤面に設置した状態だと見えづらいため、
内容の確認時は「右クリック→[拡大表示]」して見ることをお勧めします。

盤面には全《正体》カードが配置されていますが、
セッションの際には登場する〈なにか〉が所持している《正体》だけを残し、
残りのカードは[非表示]にしておくと、管理が楽になると思います。

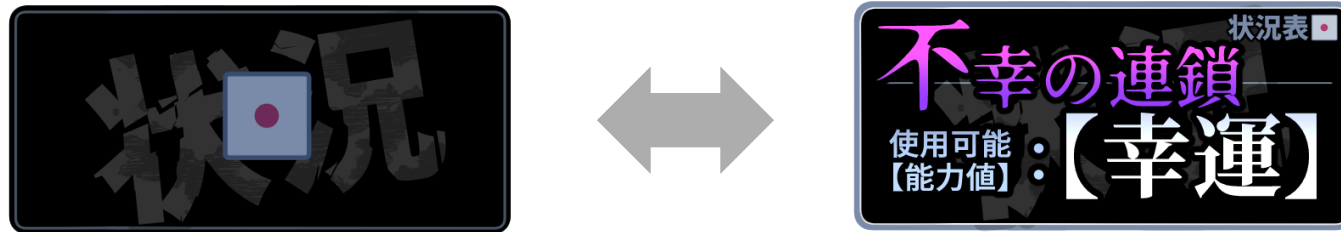
※[非表示]前にルームデータを[セーブ]しておくと、復帰が楽になるのでオススメです。

この時、もし〈なにか〉が同じ《正体》を重複して所持している場合には、
そのカードを重複分[複製]して並べておくことをお勧めします。
そうすることで、PCから見たときに裏向きとなった《正体》カードの数が
変わってしまうことを防ぐことができます。

また、GM用キャラクターとして用意されている〈なにか〉のチャットパレットには、
《正体》のカットインが設定されています。演出として合わせてご活用ください。



・状況マーカーカード



盤面の左中央あたりに縦に並べられているのが状況マーカーカードです。

ゲーム中の「シーン:状況」で状況表をGMが振ったあと、出た結果を次のフェイズにうつるまで表示しておくためのものです。

GMは、

状況表を振って出目のカードを「右クリック→[全体に公開する]」し、画面上部のフェイズバナー横にある「状況マーカー置き場」に配置します。

次のフェイズまでこのまま置いておき、再度「シーン:状況」になったら、新たに状況表を振った結果に従ってカードを入れ替えながら、使用して下さい。



・GM専用キャラクターコマ／GMコマ、[イベント]コマ、[★イベント]コマ、<なにか>コマ



GMコマの他、管理者が所持している「キャラクター」の中には[イベント][★イベント]のキャラクターが用意されています。
(初期状態では[しまう]になっています)

PCが[判定]で[イベント]のクリアを行なう際、[イベント]の[命運]の管理に使用してください。

<なにか>アイコンは、《正体》カットインのチャットパレット呼び出し用です。カットインを使わない場合は[しまう]にして下さい。

・[キーワード:情報]アイコン、[キーワード:真相]アイコン



物語展開シートに配置する「キーワード」の管理用に、[キーワード:情報]アイコンと[キーワード:真相]アイコンが用意されています。シナリオに設定されている追加キーワードに合わせて、複製して使用してください。

ふたつのアイコンの表側は「情報」「真相」の文字が表示され色も違いますが、「右クリック→[非公開にする]」で裏側にすると、どちらも同じグレーで共通の見た目になります。

・[調査]アイコン、[大切な人]アイコン、[アイテム:乗用車]アイコン



PCが[シーン:状況]の[調査]で物語展開シートに配置するアイコンとして、[調査]・[大切な人]・[アイテム:乗用車]のアイコンが用意されています。
必要に応じて複製しながら使用してください。

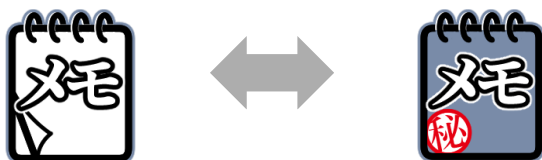
・[アイテム]アイコン



PCが所持している[アイテム]を示すアイコンとして、「道具」「防具」「お祓い」「闇医者」「専門家」のアイコンが用意されています。
盤面の右下にあるアイコンプールから、必要なアイコンを[複製]して使用してください。

各アイコンには説明用テキストが設定されており、マウスオーバーするとそれぞれのアイテムの効果が表示されます。
各[アイテム]アイコンは「右クリック→[非公開にする]」で裏返すことで、「使用済み」の表記になります。

・[メモ]アイコン



PCやGMがセッション中に書き残したいメモ用として、それぞれに[メモ]アイコンが用意されています。
「右クリック→[設定]」からテキストを書くメモ欄が表示されますので、自由にお使いください。

[メモ]アイコンは「右クリック→[非公開にする]」で裏返すことで、メモの内容が見えない状態になります。
「右クリック→[自分だけ見る]」にすると、自分だけが内容を確認できる状態になります。

・[関係性]アイコン



PCが[調査]を行なった際、[調査済]のキーワードと[関係性]を結ぶことができます。
[関係性]を結んだことを示すために、このアイコンを該当するキーワードのマスの上に置いてください。



・ルールサマリー



盤面の左側と下段右側には、『呪印感染』を遊ぶための基本的なルールをまとめたルールサマリーを配置しています。これらのルールサマリーは「プレイ中に必要な時だけ確認する」形の運用を想定しています。

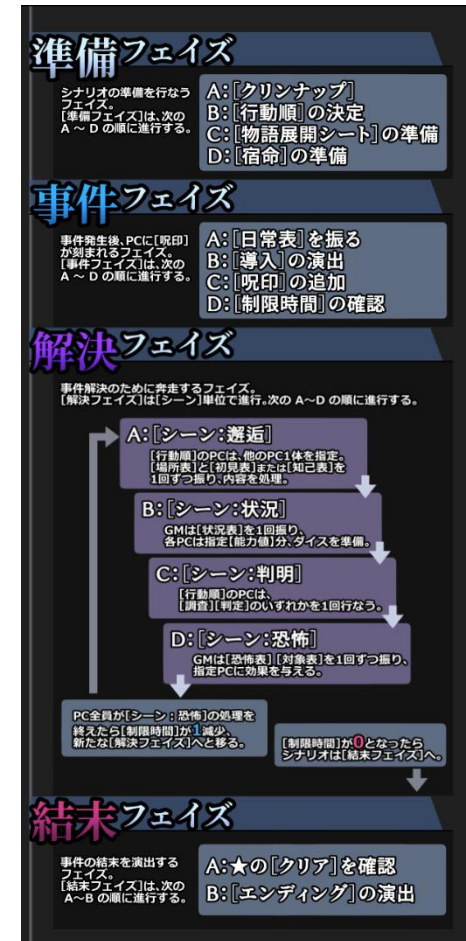
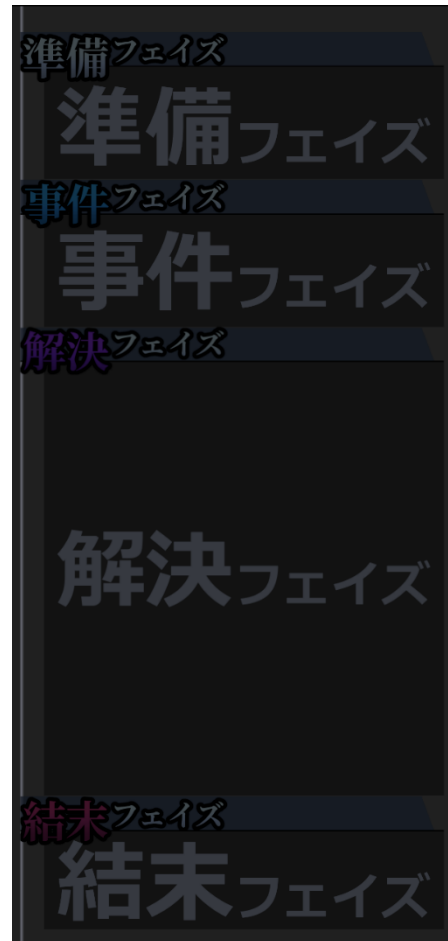
必要でない情報がすべてオープンになっていると、どこを見ればよいのかがわかりにくく、返って遊びにくくなってしまいます。そのため、閲覧の必要がないときには「非表示(タイトルのみ表示)」にできるようになっています。

・フェイズ進行サマリー

盤面の左側に縦に並んでいるフェイズ進行サマリーは、ゲーム全体の流れを説明する内容となっています。

[拡大して表示する]機能を使つての閲覧が前提となつており、盤面上では文字を読むことが難しい大きさまで縮小された状態で配置をしています。内容を見る場合には、右クリックして[拡大表示]してください。

各フェイズの説明は盤面上部のフェイズバナーにも表示されますので、こちらの進行サマリーではゲーム全体の進行をまとめて確認したいときに使用してください。



・ルールサマリー

盤面の右下にまとめられたルールサマリーもまた、[拡大して表示する]機能を使つての閲覧が前提となっています。そのため、盤面上では文字を読むことが難しい大きさまで縮小された状態で配置をしています。内容を見る場合には、右クリックして[拡大表示]してください。



- ・[調査]について
- ・[調査範囲]
- ・[判定]と期待値
- ・[宿命干涉]
- ・[呪印感染]の宣言
- ・[希望]について
- ・《伏線》について
- ・生存報告/感染報告

チャートとルールサマリーの内容は、原則として Roll&Role 公式サイト内「呪印感染」サポートページ(<https://r-r.arclight.co.jp/rpg/juink/>)にてDL配布されている【呪印感染 公式 PDF】に記載された内容を、なるべくそのままの内容でまとめています。

ただし、画像サイズによる制約や可読性確保のため、多少の表記の言い換えや、内容の補完・省略を行なっています。

・[場所表]の風景と「前景」用パネル

場所表「都市」「田舎」「施設内」に表記された風景33点と、『最初の災い』に登場する「駅のプラットフォーム」の風景について、中央エリアに[前景]として配置できる画像データを用意しています。(デフォルト表示用の呪印マーク前景と合わせて全35点)



「前景」の切り替え方法は以下の2つがあります。

- 「シーン一覧」の場所表切替から選ぶ

- 中央エリアの下端部を右クリックし、メニューの「前景・背景を変更」から選ぶ

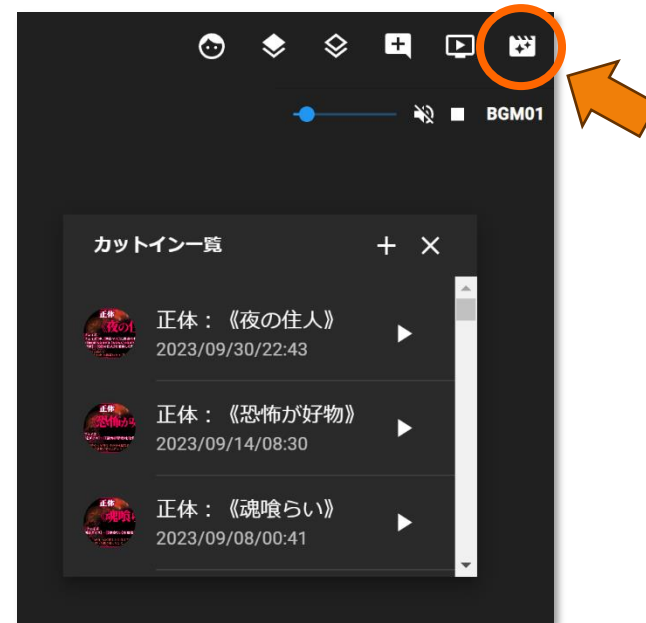
※フェイスバナーは [シーン:邂逅] に固定となります。



・カットイン／《正体》、状況、対象、終焉表、場所表

セッション中の演出補完として、
本ルームパックには5種類のカットインが
実装されています。

カットイン演出が不要な場合には、ココフォリアの画面上部にある
「[GM]カットイン一覧」ボタンからカットインウィンドウを呼び出し、
不要なカットインを削除してください。



◎カットイン／《正体》

GM用キャラクター〈なにか〉のチャットパレットから、
《正体》カードをカットイン表示として呼び出すことができます。



◎カットイン／ 状況

ルームの DiceBot を「呪印感染」に設定し、チャットコマンドとして設定されている「状況表 (SIT, Situation)」を
入力することで、そのダイスロールの結果に合った状況のカットインが自動的に表示再生されます。

◎カットイン／対象

ルームの DiceBot を「呪印感染」に設定し、チャットコマンドとして設定されている「対象表 (TAR, Target)」を入力することで、そのダイスロールの結果に合った《対象》のカットインが自動的に表示再生されます。



◎カットイン／終焉表

ルームの DiceBot を「呪印感染」に設定し、チャットコマンドとして設定されている「終焉表 (DEA, Death)」を入力することで、そのダイスロールの結果に合った《終焉表》のカットインが自動的に表示再生されます。



◎カットイン／場所表

ルームの DiceBot を「呪印感染」に設定し、チャットコマンドとして設定されている「場所表」の3つである「都市 (PCI, PlaceCity)」「田舎 (PCO, PlaceCountryside)」「施設内 (PFA, PlaceFacility)」を入力することで、そのダイスロールの結果に合った《場所表》のカットインが自動的に表示再生されます。



ただし、自動的に行なわれるのはカットインのみで、中央エリアの「前景」は自動的な変更が行なわれません。前景もダイスロールの結果に合わせて表示を変えたい場合は、「シーン一覧」からの変更を行なってください。

・プレイフィールド全体

盤面全体を見やすくまとめるために、いくつかの画像素材が配置されています。

プレイフィールド全体のシートは、表と裏で 2 パターンあります。(グレーグラデのみ Ver / <なにか>がいる Ver)
また、画面左上にある黒いエリアは、盤面キャラクターのステータスを見やすくするために配置しています。
不要な場合や、位置・サイズを変更したい場合などには、適宜カスタムを行なってください。



8. 「ENTRY」ルームについて (※ この項目はシナリオ『最初の災い』のネタバレを含みます。未プレイの方は読まないようご注意ください。)

「3. ココフォリアでのご利用について」で解説したとおり、本ルームパックには「ENTRY(『最初の災い』)バージョンのルームデータが用意されています。



このルームデータでは、公式シナリオ『最初の災い』を遊ぶため、不要なパーツの[非表示]やテキスト・シーン演出の追加といった最適化を行なっております。

他のルームとの差別化も兼ねて、画面上部にはシナリオタイトル『最初の災い』の表示がされています。

以下に、BASICルームデータとの相違点をまとめます。

◎ 「物語展開シート」上の情報アイコンが準備済み

情報アイコンにはキーワードが既に記入されており、また、調査が進んでから明らかになる「真相②」のアイコンも、裏向きで盤面左下に準備されています。

◎ シナリオテキストが準備済み

画面上部のアイコンから開くことができる「シナリオテキスト一覧」には、呪印感染チェーンメールの全文と、各キーワードの「情報」が準備されています。



◎ 《正体》カード3枚が選別済み

本来、《正体》カードは11枚伏せて並べてある状態ですが、『最初の災い』に登場する〈なにか〉が所持している《正体》3枚のみが、あらかじめ伏せて並べてあります。

(※ 他の《正体》カードは「非表示」となっています。非表示のカードは「スクリーンパネル一覧」から再度表示できます。)



◎ シナリオ演出用の「シーン」の追加



「シーン一覧」内に、『最初の災い』のシナリオ演出用の追加シーンが用意されています。

- ▼最初の災い-00 …………… 事件フェイズ/PC達が、駅のプラットフォームに偶然集まった時の情景です。
- ▼最初の災い-01 …………… 事件フェイズ/PC達のスマートフォンに届いた「呪印感染のチェーンメール」を確認するところです。
- ▼最初の災い-02 …………… 事件フェイズ/線路の向こう側に、<なにか>が立っている描写です。

- - - - -

- ▼【!】シーン:GM-1…………… 解決フェイズ/[シーン:判明]の[調査]の結果、「★イベントの[情報]の開示」を条件に開始する「[シーン:GM]/クライマックス」の描写です。
自室の窓の外に<なにか>が現れた光景を表示します。
- ▼ シーン:GM-2 …………… シーン:GM-1 に続き、<なにか>が追いかけてくる光景を表示します。

- ▼シーンGM後:判明
- ▼シーンGM後:恐怖
- ▼シーンGM後:邂逅
- ▼シーンGM後:状況

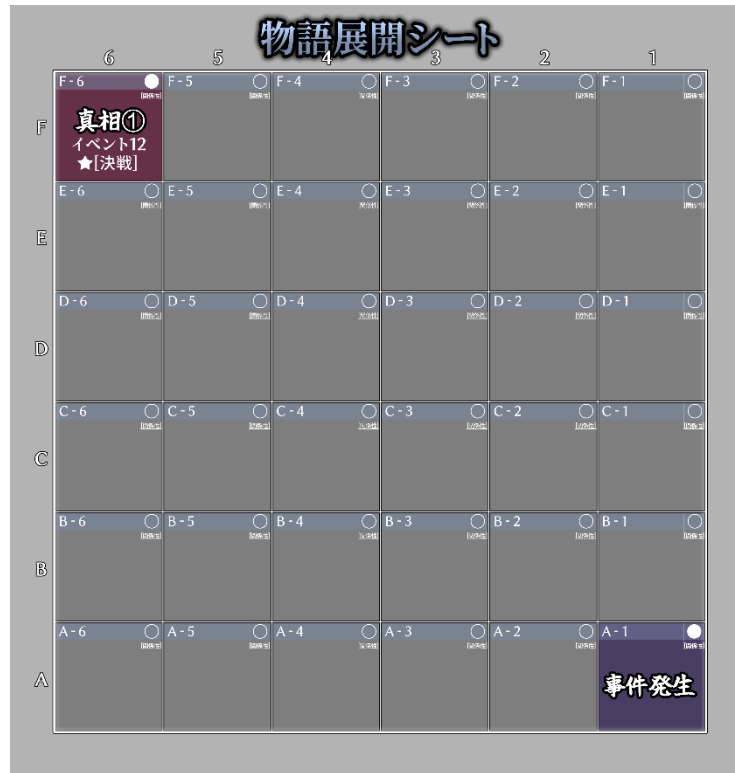
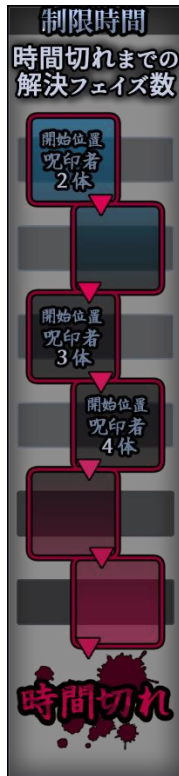


シーン GM 発動後、結末フェイズに至るまでの間、
<なにか>が呪印者たちを追いかけてくることとなります。
その演出として、以後のラウンド進行である
・[シーン判明]>[恐怖]>[邂逅]>[状況]>[判明]…
の際に、「<なにか>が常に中央エリアの[前景]に表示される」
演出が追加されたシーンバナー切替を準備しています。

※ シーンGMは[シーン:判明]中に挿入されるため、シーン GM の後は[シーン判明]に盤面を戻すところから続きます。
そのため、「シーンGM後のシーン切替」の並び順が、「標準のシーン切替」の並びとずれている点にご注意ください。
また、結末フェイズにうつるタイミングは[シーン:恐怖]を終えた後になりますので、その点にもご注意ください。

9. 画像素材一覧

・中央エリア



・中央上部

準備 フェイズ

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

事件 フェイズ

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

解決 フェイズ

A: [シーン:邂逅]
 B: [シーン:状況]
 C: [シーン:判明]
 D: [シーン:恐怖]

解決 フェイズ

結末 フェイズ

A: ★の[クリア]を確認
 B: [エンディング]の演出

邂逅

[行動順]のPCは、他のPC1体を指定。
 ※ 選択ルール「合流」については「+災P.12」を参照。
 [場所表]と[初見表]または[知己表]を1回ずつ振り、その内容をプレイする。
 ※ 「伏線」の演出はこの[シーン:邂逅]中に行なう。
 (基本P.172)

状況

GMは[状況表]を1回振り、能力値を指定する。
 各PCは指定の(能力値)分、**ダイス**を準備する。
 ※ この後の[シーン:恐怖]が終わるまで、
 PCが使用できるダイスはここで準備したダイス
 (+アイテムなどで増えた分)のみとなります。

判明

各PCは[行動順]に、以下のいずれかを1回行なう。
[調査] (基本P.183) **[判定]** (基本P.185)
 ※ 「待機」で行動順を遅らせることも可能。(基本P.183)

恐怖

GMは[恐怖表]:[対象表]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;消費された[宿命]ダイスを振り直し、
 新たな[解決フェイズ]の[シーン:邂逅]へと移る。
 [制限時間]が0になったら、[結末フェイズ]へ。

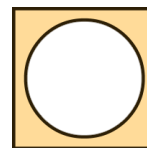
状況マーカー置き場

・PCエリア(右側)



PC1 PC2 PC3 PC4

CPC1 CPC2 CPC3 CPC4



一 二 三 四 五 六 七 八 九 十

1 2 3 4



《伏線》	シーン	コスト	対象	制限	対象は「判定ダイス」+4d後、 使用した「シーン」(同じ「シーン」の「過去と秘密」) を1つ使用できる。
	任意	なし	使用者	シナリオ	
※ 詳細はルールサマリー「《伏線》について」を参照のこと。(基本P.172)					
《復讐者》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「判定ダイス」+2d。
	状況	希望2 /希望1	使用者	フェイス	
過去	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。				
《生き残り》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」+2d。
	恐怖	希望2 /希望1	使用者	フェイス	
過去	あなたは凄惨な怪事件の生き残りだ。そして、今回の事件は過去のものと同じ内容だ。ならば、過去の体験が必ず役立つはずだ。				
《事前準備》	シーン	コスト	対象	制限	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。
	任意	命運1d /なし	1	フェイス	
秘密	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。				
《目撃者》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」後、 「1・2」の出目 全てを振り直す。
	恐怖	希望1 /なし	使用者	フェイス	
過去	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。				
《靈感》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」の 出目「1」を全て 「6」に変更。
	恐怖	希望1 /なし	使用者	フェイス	
秘密	あなたは靈感のせいで、事件の背後に存在する“なにか”を察知してしまった。“なにか”はあなたに気付き、その命を狙い始めた。				
《霊力》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「判定ダイス」+4d。
	状況	命運2d /命運1d	使用者	シナリオ	
秘密	今回の事件の原因はあなただ。なぜなら、この事件を起こした“なにか”の目的が、あなたが身に宿す不思議な力に、他ならないからだ。				
《霊視》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」の 出目「1」を全て 「6」に変更。
	判明	命運2d /命運1d	使用者	フェイス	
秘密	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。				
《相談者》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果算出」+4d。
	判明	命運2d /命運1d	使用者	シナリオ	
過去	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。				

《伏線》	シーン	コスト	対象	制限	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。
	任意	なし	使用者	シナリオ	
※ 詳細はルールサマリー「《伏線》について」を参照のこと。(基本P.172)					
《復讐者》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「判定ダイス」+2d。 [関係性]
	状況	希望2 /希望1	使用者	フェイス	
過去	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。				
《生き残り》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」+2d。 [関係性]
	恐怖	希望2 /希望1	使用者	フェイス	
過去	あなたは凄惨な怪事件の生き残りだ。そして、今回の事件は過去のものと同じ内容だ。ならば、過去の体験が必ず役立つはずだ。				
《事前準備》	シーン	コスト	対象	制限	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。 [関係性]
	任意	命運1d /なし	1	フェイス	
秘密	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。				
《目撃者》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」後、 「1・2」の出目 全てを振り直す。 [関係性]
	恐怖	希望1 /なし	使用者	フェイス	
過去	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。				
《靈感》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」の 出目「1」を全て 「6」に変更。 [関係性]
	恐怖	希望1 /なし	使用者	フェイス	
秘密	あなたは靈感のせいで、事件の背後に存在する“なにか”を察知してしまった。“なにか”はあなたに気付き、その命を狙い始めた。				
《霊力》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「判定ダイス」+4d。 [関係性]
	状況	命運2d /命運1d	使用者	シナリオ	
秘密	今回の事件の原因はあなただ。なぜなら、この事件を起こした“なにか”の目的が、あなたが身に宿す不思議な力に、他ならないからだ。				
《霊視》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果軽減」の 出目「1」を全て 「6」に変更。 [関係性]
	判明	命運2d /命運1d	使用者	フェイス	
秘密	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。				
《相談者》	シーン	コスト	対象	制限	対象は 「効果算出」+4d。 [関係性]
	判明	命運2d /命運1d	使用者	シナリオ	
過去	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。				

・GMエリア(左側)



不幸の連鎖
使用可能【能力値】：**【幸運】**



見えない恐怖
使用可能【能力値】：**【精神】**



冷静な行動
使用可能【能力値】：**【知性】**



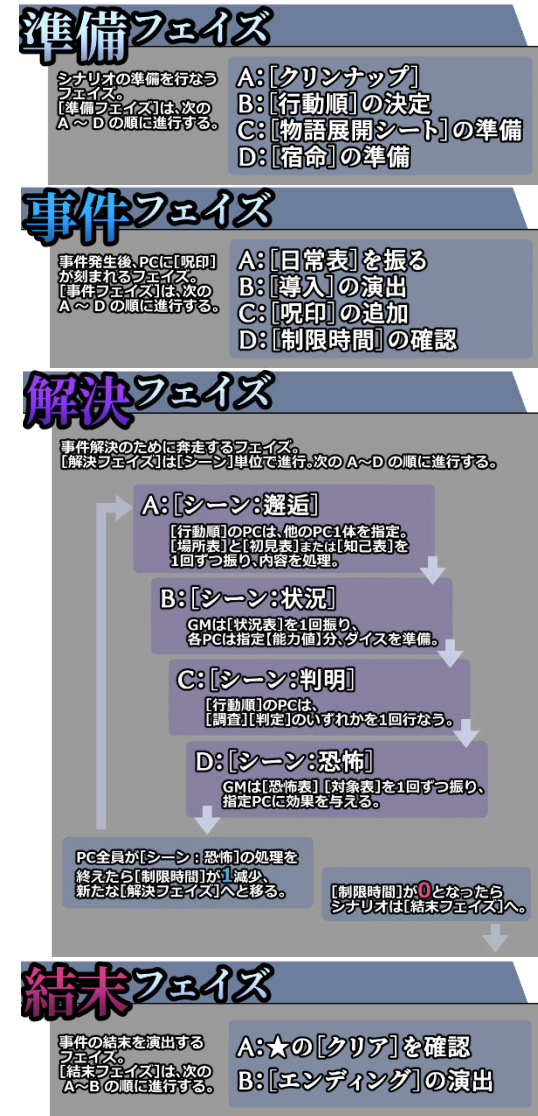
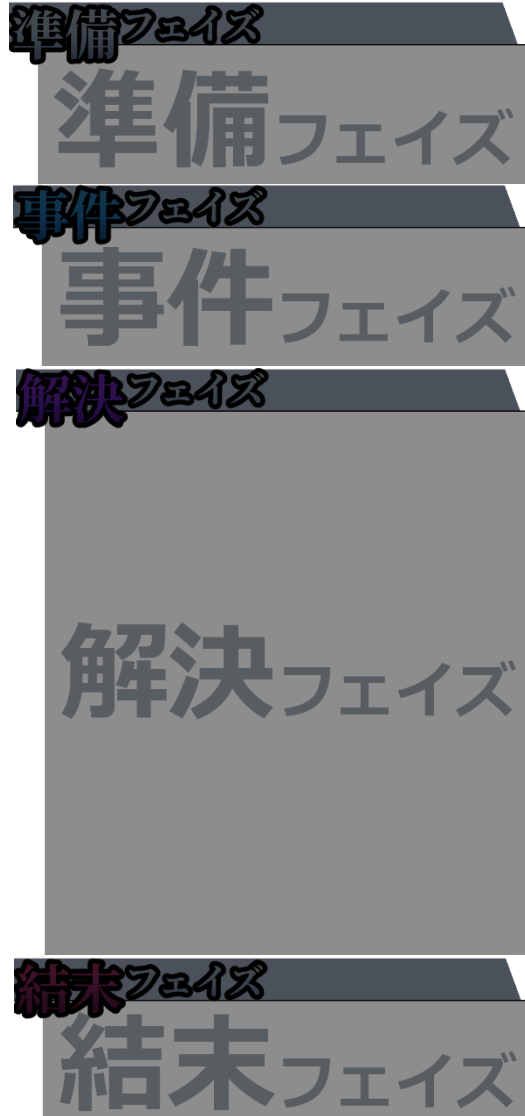
震えよ、止まれ
使用可能【能力値】：**【敏捷】**



危機はすぐそこ
使用可能【能力値】：**【体力】**



運が味方
使用可能【能力値】：**任意**





シーン：恐怖 **正体**

《強大な個体》

対象：使用者 制限：フェイズ
 効果：対象は[《強大な個体》を取得した数+1]dの[宿命]を任意の出目に変更(最大4d)。
※《強大な個体》取得時、《恐るべき群体》は取得不可。

〈なにか〉は、強大な力を持つ個体だ。が、単体だとわかったところで、まともによりある相手だとは、到底思えない。

シーン：恐怖 **正体**

《霊体》

対象：使用者 制限：フェイズ
 効果：対象は[恐怖表]の[効果算出]+[《霊体》を取得した数]d。
※《霊体》取得時、《肉体》は取得不可。

〈なにか〉は肉の体を持つ物理的な存在だ。だが、それは我々の知る生物の形態からは、かけ離れた存在なのかもしれない。

シーン：恐怖 **正体**

《近代の怪異》

対象：1 制限：フェイズ
 効果：[恐怖表]を振る直前、対象に[《近代の怪異》を取得した数+1]dの[効果算出]を与える。
※《近代の怪異》取得時、《太古の怪異》は取得不可。

〈なにか〉は近代に生まれた怪異……すなわち、都市伝説だろう。それゆえ弱点がわかり難く、その動きを予測しづらい。

シーン：恐怖 **正体**

《狡猾》

対象：1 制限：フェイズ
 効果：対象は[希望]-[《狡猾》を取得した数+1]。
※《狡猾》取得時、《凶悪》は取得不可。

〈なにか〉は非常に狡猾な存在だ。そのため、直接的には出てこようとせず、呪印者が自滅するのを安全な場所で眺めている。

シーン：恐怖 **正体**

《凶悪》

対象：使用者 制限：フェイズ
 効果：対象は[恐怖表]の[効果算出]+[《凶悪》を取得した数+3]d。
※《凶悪》取得時、《肉体》は取得不可。

〈なにか〉は非常に凶悪な存在だ。もし、怪異の類であるなら、霊能者が裸足で逃げ出すほどの力を持っているだろう。

シーン：判明 **正体**

《恐怖が好物》

対象：1 制限：フェイズ
 効果：対象は[判定ダイス]-[《恐怖が好物》を取得した数+1]d。
※《恐怖が好物》取得時、《肉体》は取得不可。

〈なにか〉は、人間が包く恐怖が好物だ。それゆえ犠牲者たちを簡単に殺そうとはせず、死の直前までその感情を恐怖で染め上げようとする。

シーン：恐怖 **正体**

《肉体》

対象：使用者 制限：フェイズ
 効果：対象は[恐怖表]の[効果算出]+[《肉体》を取得した数+1]d。
※《肉体》取得時、《霊体》は取得不可。

〈なにか〉は肉の体を持つ物理的な存在だ。だが、それは我々の知る生物の形態からは、かけ離れた存在なのかもしれない。

シーン：恐怖 **正体**

《恐るべき群体》

対象：使用者 制限：フェイズ
 効果：対象は[《恐るべき群体》を取得した数+1]dの[宿命]を「1」の出目に変更(最大3d)。
※《恐るべき群体》取得時、《強大な個体》は取得不可。

〈なにか〉は単体ではなく、複数存在する。そのため、様々な場所で呪印者たちを罠にかけようとする。

シーン：恐怖 **正体**

《太古の怪異》

対象：1 制限：フェイズ
 効果：[恐怖表]の効果適用前後、対象に[《太古の怪異》を取得した数+2]dの[効果算出]を与える。
※《太古の怪異》取得時、《近代の怪異》は取得不可。

〈なにか〉の正体は恐らく、太古から存在している怪異……妖怪や神の類だ。おそらく、通常の人間では、触れることすら困難であろう。

シーン：判明 **正体**

《魂喰らい》

対象：1 制限：フェイズ
 効果：対象は[判定ダイス]-[《魂喰らい》を取得した数+2]d。
※《魂喰らい》取得時、《肉体》は取得不可。

〈なにか〉は、人間が持つ魂が欲しいと考えている。特に、特別な力を持つ人間の魂に対して、目がないらしい。

シーン：判明 **正体**

《夜の住人》

対象：1 制限：フェイズ
 効果：対象は1[フェイズ]中、[空白マス]に自身の名前を記入できない(乗用車も使用不可、[大切な人]は使用可)。さらに、[希望]-[《夜の住人》を取得した数]。
※《夜の住人》取得時、《肉体》は取得不可。

〈なにか〉は夜を支配する存在だ。そのため、夜になると〈なにか〉の暗躍により、道を堂々巡りしてしまう。

・下段エリア

イベント1 「情報収集」
 事件解決に必要な情報を周囲から収集する。

命運 **15+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果算出] +1d。

イベント2 「事件の法則」
 今回の事件の法則を看破する。

命運 **20+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは □ の出目を 全て振り直す。

イベント3 「手がかり」
 事件解決のために必要な手がかりを発見する。

命運 **25+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは ◻ の出目を 全て振り直す。

イベント4 「回想と発見」
 事件発生時の状況を回想し、手がかりを発見する。

命運 **30+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果算出] +1d。

イベント1 クリア

命運 **15+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果算出] +1d。

イベント2 クリア

命運 **20+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは □ の出目を 全て振り直す。

イベント3 クリア

命運 **25+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは ◻ の出目を 全て振り直す。

イベント4 クリア

命運 **30+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果算出] +1d。

イベント5 「目星」
 事件現場を見回り、目星がつく場所を搜索する。

命運 **35+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [判定ダイス] +1d。

イベント6 「資料検索」
 事件の詳細を知るために、資料を探して検索する。

命運 **45+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果軽減] +1d。

イベント7 「綿密な推理」
 迫り来る脅威に対抗するべく、綿密に推理する。

命運 **55+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果算出] +2d。

イベント8 「入念な準備」
 逼迫した状況を改善すべく、入念に準備する。

命運 **75+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [判定ダイス] +2d。

イベント5 クリア

命運 **35+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [判定ダイス] +1d。

イベント6 クリア

命運 **45+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果軽減] +1d。

イベント7 クリア

命運 **55+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [効果算出] +2d。

イベント8 クリア

命運 **75+** 「[[呪印]の平均値 × PC人数]

クリア特典 PCは [判定ダイス] +2d。

★イベント9「機械操作」

★イベント10「儀式行使」

★イベント11「困難な説得」

★イベント9「機械操作」
機械やパソコンなどを利用して、状況を改善する。

命運 **95+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 生還…? [クリア後、「追加ボーナス」(基本P.190)が発生。PC全員が「シーン:恐怖」終了後、「結末フェイズ」へ移る。

★イベント10「儀式行使」
状況の打開に必要な儀式を行使する。

命運 **95+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 生還…? [クリア後、「追加ボーナス」(基本P.190)が発生。PC全員が「シーン:恐怖」終了後、「結末フェイズ」へ移る。

★イベント11「困難な説得」
困難な相手に対して、悪命に説得する。

命運 **95+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 生還…? [クリア後、「追加ボーナス」(基本P.190)が発生。PC全員が「シーン:恐怖」終了後、「結末フェイズ」へ移る。

★イベント12「決戦」
事件の背後に潜む「なにか」と直接対決する。

命運 **195+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 生還…? [クリア後、「追加ボーナス」(基本P.190)が発生。PC全員が「シーン:恐怖」終了後、「結末フェイズ」へ移る。

【調査】について 基本 P.183

調査について

右クリック→「全体に公開する」で表示

【調査範囲】 基本 P.184,192

調査範囲

右クリック→「全体に公開する」で表示

【判定】と期待値 基本 P.185

判定と期待値

右クリック→「全体に公開する」で表示

【宿命干涉】 基本 P.190

宿命干涉

右クリック→「全体に公開する」で表示

【調査】について 基本 P.183

【調査】とは、事件に関連する様々な事柄を調べ、その真相へと追っていくプロセスを【調査範囲】上で行うことを指します。【調査】が進むごとに、この事件がPC達の【過去】と【現在】にも深く関わっていることが明らかになっていくことでしよう。

◎【調査】の手順 次のA~Dの順に処理を行います。

A: 名前の記入と調査
調査範囲内の「調査範囲」に隣接する【調査範囲】マスに名前を記入する(「名前記入マス」参照)。

B: 情報の開示
PCが【調査範囲】内のマスに隣接したマスに【調査範囲】を指定し、【調査範囲】を開示する。

C: 関係性を結ぶ
【調査範囲】内のマスに隣接したマスに【調査範囲】を指定し、【調査範囲】を開示する。

D: イベントの指定
PCは他のマスに隣接したマスに【調査範囲】を指定する。

【調査範囲】 基本 P.184,192

【調査範囲】とは、【調査範囲】マスと隣接する下記の範囲を指します。

- 名前記入マス (調査範囲マスに隣接したマス)
- 探索可能なマス(探索範囲マス)
- 上記2つと隣接したマス

◎【調査範囲】の進行制

【判定】と期待値 基本 P.185

【判定】は、【調査範囲】を引き起こした怪異からの生還を目指して事件の根拠に立ち向かう行動【判定】を達成するために必要な。【判定】が可能となる【判定範囲】は、【調査範囲】が進むと増えていきます。

◎【判定】の手順

【判定範囲】を指定し、【判定】を行う。

◎【効果算出】の方法

状況に応じて指定された【判定範囲】のマスに、任意の【判定】を算出して【判定】の期待値を算出する。

◎【判定】の期待値

1d	2d	3d	4d	5d	6d	7d	8d	9d	10d
3.5	7	10.5	14	17.5	21	24.5	28	31.5	35

【宿命干涉】 基本 P.190

【宿命干涉】とは、【調査範囲】を進行する際に、PCの目的の中から、【宿命干涉】の目的と一致する【宿命干涉】を呼び出す。

◎【宿命干涉】のルール

- 1d以上を必ず【宿命干涉】する
- 同じ目数同名【宿命干涉】できない
- 【宿命干涉】は一度につき、1回だけ
- 全て同じ目数、宿命が全て消費済みの場合は【宿命干涉】は行かない
- 【判定ダイス】が0dの時は【宿命干涉】は行かない
- 【命運】【希望】を+nd/-ndする効果には【宿命干涉】は行かない
- 【過去】と【現在】を【クリア特典】による振り直しや【宿命干涉】による効果は、【宿命干涉】の適用後も使用が可能

【希望】について 基本 P.180

希望

について

右クリック→「全体に公開する」で表示

《伏線》について 基本 P.172

伏線

について

右クリック→「全体に公開する」で表示

生存報告/感染報告 基本 P.183

生存報告

右クリック→「全体に公開する」で表示

【呪印感染】の宣言 基本 P.191

呪印感染

の宣言

右クリック→「全体に公開する」で表示

【希望】について 基本 P.180

【希望】は文字通り、PC達に宿る「希望の力」です。PCはいつでも好きなときに、自身の【希望】を使用することができます。使用した際の効果は、下記①②のいずれかです。

① **【効果算出】 + 1d**
希望1点消費につき、【効果算出】 + 1d する。
※ 判定の後に振り足すこともできる。

② **【命運】 + 1d**
希望1点消費につき、【命運】 + 1d する。
※ ただし、【命運】の値は【最大命運】を超えない。
※ この効果を利用して、最終的に減少した【命運】の値を0以下にできれば、【任意チェック】を回避することもできる。

《伏線》について 基本 P.172

PCは全員、以下の《伏線》を取得しています。

《伏線》 シーン1回毎 可変トリガー 対象1使用時 期間8シナリオ

条件：対象は[シーン:経過中、指定したPC1体のセリフや行動を、自身の伏線として[内容]欄に記入する。]

対象/対象は[シーン:経過中]の《伏線》の[内容]を自由に演出した際、以下の効果を得る。

効果：[判定ダイス] + 4d。さらに、同[シーン]の《過去と秘密》を1つ使用できる。

《伏線》の【内容】に記入する文言は、使用者が自由に決めてかまいません。※演出の補助に、伏線家(基本P.20)を使用しても良いですよ。

PCは、《伏線》の文言を思い出すことで、ここその場で勇気や気力を振り絞り、驚異的な成果をあげることができるのです。

生存報告/感染報告 基本 P.183

PCが【呪印】による怪異事件から無事に生還できたとき、またはPCが死亡しそのPCの【呪印】が【呪印感染】によって新たなPCとなったとき、そのキャラクターは増えた呪印数に同じ【呪印】を行なうことができます。
(※【成長】の詳細は基本、188を参照)

このとき、**生存報告**または**感染報告**をSNSなどで下記の定型文を用いて発信することで、【成長】にボーナスを得ることができます。

生存報告
PC名/シナリオ名 を生還。 #TRPG呪印感染

感染報告
新たなPC名/呪印に感染。 #TRPG呪印感染

※ 定型文に感情を加味するなどのアレンジは自由です。

成長ボーナス
PCの【最大命運】+1

※ シナリオ内でのネタバレや、【秘密】の扱い等に留意する内容は必ず見てください。
ご配慮をお願いします。(基本P.192、P.278)

【呪印感染】の宣言 基本 P.191

PCは1シナリオ中1回、他のPC1名を救うため、そのPCに対して【呪印感染】を宣言することができます。

【呪印感染】 ※ 解決フェイズ中のみ宣言可能

- 宣言されたPCは、【命運】-n状態(0以下)であれば、その【命運】を0にする。
- 宣言を行なったPCは、宣言対象の【命運】-nを引き受ける。(自身の【命運】を-nする)

※ 宣言されたPCは、次のシナリオを迎えるまで、他のPCに【呪印感染】の宣言を行なうことはできない。

◎適用例

【宣言したPC】の【命運】 -7 → -4
【宣言されたPC】の【命運】 -7 → 0

・対象カットイン

対象表

対象：【**体力**】が最も高い順

対象表

対象：【**敏捷**】が最も高い順

対象表

対象：【**知性**】が最も高い順

対象表

対象：【**精神**】が最も高い順

対象表

対象：【**幸運**】が最も高い順

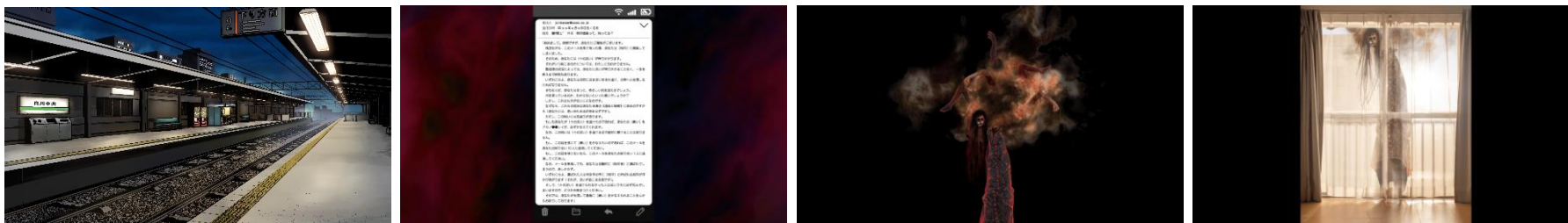
対象表

対象：【**希望**】が最も低い順

・終焉表カットイン



・ENTRYルーム用

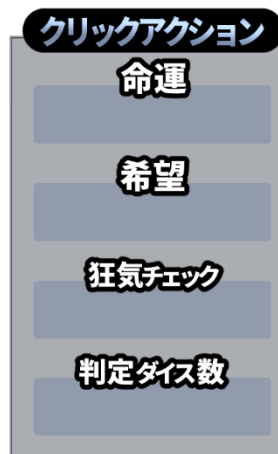
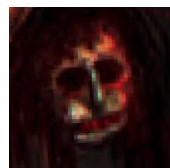


※前景カットと同じ絵ですが、大きく表示するため、やや高解像度です。

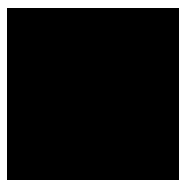
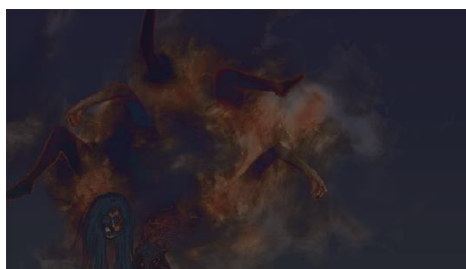
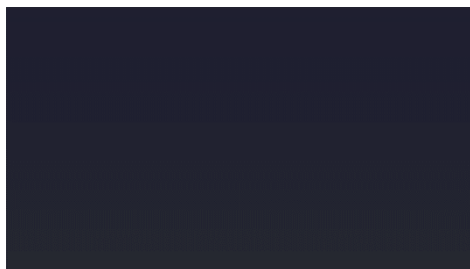
エントリーシナリオ **最初の災い**



・キャラアイコンと
クリックアクション

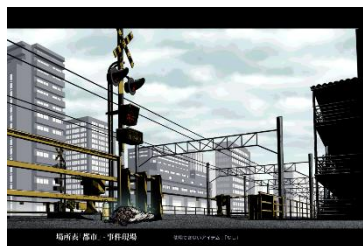


・プレイフィールド全体



「window-black.png」は、配置レイアウトで黒塗りつぶし部を置くための画像、
「blank.png」は、カード背面側で透過させたい時に使用する画像、
「white-translucent.png」は、白く半透過させたい時に使用する画像です。

・場所表／前景用パネル



場所名 都市 - 事件現場



場所名 都市 - 帰宅路



場所名 都市 - 近所の公園



場所名 都市 - 近所のコンビニ



場所名 都市 - 飲食店



場所名 都市 - 駅の広場



場所名 都市 - 神社広場



場所名 都市 - 図書館



場所名 都市 - 河川敷の道

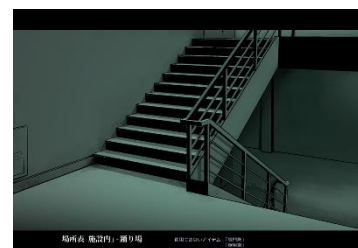


場所名 都市 - 病院の前



場所名 都市 - 警視署の前





・場所表／カットイン用画像

場所表の「カットイン用画像」と「前景用パネル」は同じ画像を用いています。(全34点)

「前景用パネル」には配置レイアウトに合わせるための上下の黒帯部分と場所の名前・アイテム制限の記載がありますが、「カットイン用画像」は背景画像のみのシンプルな構成になっています。

前景用パネル



カットイン用画像



・その他(ロゴなど)



呪印感染のロゴに重なっている「オンラインセッションルームパック」の文字部分は、加工で消さないようにご注意ください。

製品ロゴそのものを二次使用に相当する形で利用することは、呪印感染が準拠している「二次創作ガイドライン」の「◎作品ロゴと装丁の扱い」の項目で禁止されています。
(<http://www.arclight.co.jp/trpg-rights/>)

『テーブルトークRPG 呪印感染』の配信について

- ◎ 『テーブルトークRPG 呪印感染』のプレイ風景を動画や配信で公開することについては「二次創作ガイドライン並びにSPLL(<http://www.arclight.co.jp/trpg-rights/>)」に遵守することで許可されています。詳細は上記サイトをご確認ください。
- ◎ 下記の公式シナリオは、動画や配信に用いることの許可を明記いたします。
 - ✓ 基本ルールブック収録『最初の災い』
 - ✓ 公式WEBサイトにてPDF配布されている無料シナリオ
 - ✓ 呪印感染ストーリー&データ集『十の災い』収録の全十話キャンペーンシナリオ
- ◎ 本動画／配信には、上記シナリオのネタバレが含まれることがあります。視聴者による配信の感想などについても、SNSなど公開の場に投稿される場合にはネタバレへのご配慮をお願いいたします。

本動画・本配信は、「著：力造／N.G.P.、DucQrews、アークライト、新紀元社」が権利を有する『テーブルトークRPG 呪印感染』の二次創作作品です。
(C)力造／N.G.P.／DucQrews／アークライト／新紀元社「テーブルトークRPG 呪印感染」
『呪印感染公式オンラインセッションルームパック』は『テーブルトークRPG 呪印感染』の原作者並びに合同会社DucQrews、収録図版制作者、各イラストレーターが著作権を有しています。

ロゴの右側に縮小して配置されている左の画像(video_and_streaming-announcement.png)は、配信や動画に関する諸注意や許可項目をまとめているアナウンス用画像となります。

この画像を左クリックのメニューで[拡大表示]し、動画や配信に映り込ませる形で視聴者へのアナウンスを行ってもかまいません。どうぞご活用ください。
(二次創作ガイドラインや本ルームパックの規約に準拠したクレジット表示などがすでに記載されています)

呪印感染 公式 オンラインセッションルームパック

ルームパック制作： 合同会社 DucQrews

協力： 株式会社アークライト

久実修司 稗田浩介 松永春之助

『呪印感染公式オンラインセッション用ルームパック』は
「著：力造／N.G.P.、DucQrews、アークライト、新紀元社」が権利を有する
『テーブルトーク RPG 呪印感染』の二次的著作物です。

(C)力造／N.G.P.／DucQrews／アークライト／新紀元社 「テーブルトーク RPG 呪印感染」

『呪印感染公式オンラインセッション用ルームパック』は
『テーブルトーク RPG 呪印感染』の原著作者並びに合同会社 DucQrews、収録図版制作者、
各イラストレーターが著作権を有しています。

本件お問合せ先：

合同会社ダックルーズ
admin@ducqrews.net