



## 十の災い Complete.Ver 追加取扱説明書

### - 目次 -

1. 本書(追加取扱説明書)について.....	2
2. 内容物 .....	3
3. ご利用上の注意.....	4
4. ココフォリアでのご利用について.....	5
5. ユドナリウムでのご利用について.....	7
6. レイアウト変更の詳細 .....	8
7. 追加/変更画像素材一覧.....	14
奥付.....	22

# 1. 本書(追加取扱説明書)について

『十の災い Complete.Ver 追加取扱説明書』は、呪印感染公式オンラインセッションルームパックの拡張 Ver である「Complete.Ver」の説明書となります。

「Complete.Ver」では、呪印感染ストーリー&データ集『十の災い』収録の拡張データを追加しています。

また、前 Ver である「Basic」「Light」「Entry」についても、デザインリファインを行ない「Ver.2」としてアップデートいたしましたので、その変更点についても本書で説明を行なっております。

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)

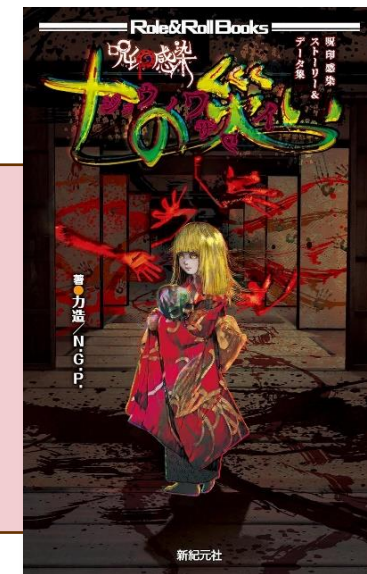
発行年月日：2019/09/13  
新書 288 ページ  
ISBN 978-4-7753-1768-6



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



## 2. 内容物

### ・画像(PNG)素材 ……従来分270点+拡張分146点

追加分:追加[イベント]、追加《正体》、場所表「屋敷」用背景、  
『十の災い』収録サンプルキャラクター用データ、  
PC用シートデザインリファイン分 等

### ・テキスト(TXT)素材 ……全4点

ccfolia 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(『十の災い』分追加)  
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5点

ココフォリア用ルームパック Ver.2(4点)  
「BASIC」「LIGHT」「ENTRY」  
「Complete」  
ユドナリウム用ルームパック Ver.2(2点)  
「LIGHT」「Complete」

### ・解説書類(PDF) ……全3点

追加取扱説明書(本書)  
取扱説明書  
利用規約



juinkansen-roompack.zip

01-盤面シート類	
02-フェイスバナー	
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	新規追加
18-CompleteVer用追加データ	フォルダ内変更あり
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-CompleteVer追加取扱説明書.pdf	
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	

### 3. ご利用上の注意

拡張ルームパックをご利用の際の注意点は、本ルームパックの『取扱説明書』(従来分)の内容に準じます。  
上記の『取扱説明書』も同梱しておりますので、あわせてご確認をお願いいたします。

また、『十の災い』収録の拡張データカードやキャンペーンシナリオ用の NPC カードには、  
キャンペーンシナリオについての**ネタバレ**が含まれております。  
各パネルの設置状態を確認できるよう、ルーム展開時からカードが表向きのももありますので、  
GMを担当される方以外がうっかり見ることがないように、取り扱いにはご注意ください。

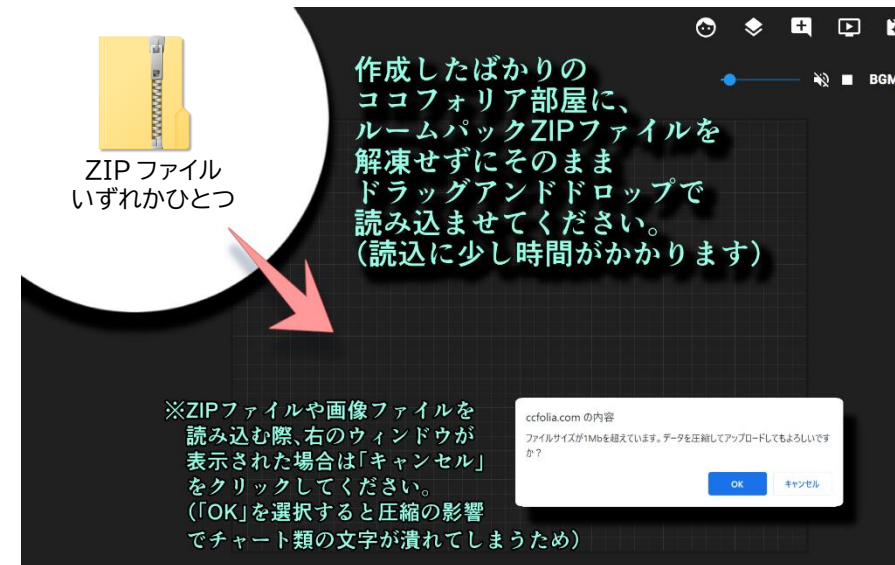


## 4. ココフォリアでのご利用について

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4種類があります。



•BASIC Ver2/juinkansen-room-for- coco-basic\_ver2.zip

•LIGHT Ver2/juinkansen-room-for-coco-light\_ver2.zip

•ENTRY(『最初の災い』) Ver2/juinkansen-room-for-coco-entry\_ver2.zip

上記3つのファイルは、従来版と原則同じファイル構成のまま、デザインリファインと修正サシカエを行なっております。

BASIC…基本ルールブック+十の災い拡張データ(ルーム展開直後はパネル非表示) LIGHT・ENTRY…基本ルールブックのみ

•Complete(『十の災い』) Ver2/juinkansen-room-for-coco-complete\_ver2.zip

基本ルールブック+サプリメント収録の全データを盤面に配置し、『十の災い』キャンペーンシナリオに適した仕様となっています。

- 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(Basic Ver2)」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 Ver.2」リンク ⇒ <https://ccfolia.com/rooms/L5lLmbSku>

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

## 5. 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2種類です。

- LIGHT Ver2/juinkansen-room-for-udona-light\_ver2.zip
- Complete(『十の災い』) Ver2/juinkansen-room-for-udona-complete\_ver2.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。





## 6. レイアウト変更の詳細

【Complete.Ver1.1 全体図】

拡張データ分のカード追加など、盤面のレイアウトを大きく変更しています。

レイアウトが変わった箇所は以下の通りです。



- PCキャラクターエリアのデザインを一新
- [イベント]及び[★イベント]カード、《正体》及び《●正体》カードとそれぞれのエリアを追加
- 配置変更(《過去と秘密》エリアを枠外右側に移動、ルールサマリーを枠外右下に移動)
- 『十の災い』キャンペーンシナリオに登場する NPC イラストカードとその置き場を枠外下方に追加
- 『十の災い』収録サンプルキャラクターのアイコンと、各《過去と秘密》を追加
- 枠外右下に、補助エリアを追加



・ PCキャラクターエリアのデザインを一新

PCキャラクターエリアについて、  
より使いやすいように  
デザインを一新いたしました。

(1) PCシートデザインの変更

・ 能力値の表示方法を変更

→ 各キャラクターの能力値に合わせて、  
アイコンプールにある  
数字アイコン **1 2 3 4 5** を  
入れ替えてお使いください。

・ 「伏線」チェック欄を追加

→ 「伏線」を演出したことを示す欄です。  
演出を行なったら、関係性アイコン  を  
枠の中に配置してください。

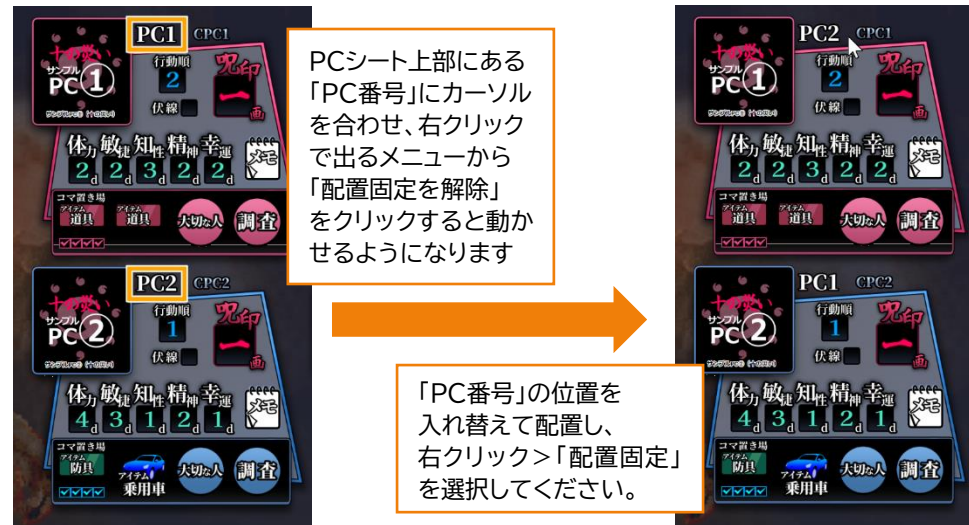


### (2) キャンペーン時のPC番号変更について

全10話のシナリオで構成されている『十の災い』キャンペーンシナリオでは、各話によってPC番号が入れ替わることがあります。

PCが入れ替わる場合は、右記のように処理を行なってください。  
(※CPC番号は常に固定となります)

例:「CPC1がPC1→PC2」、「CPC2がPC2→PC1」とする場合



### (3) 各PC用アイコンの変更について

各PCのもつ「調査」アイコンと「大切な人」アイコンのデザインを変更しました。PC番号の表記を外して「赤・青・緑・黄」の色分けのみとなっておりますが、これはキャンペーンシナリオでのPC番号入れ替えがある際の手間を減らすためとなっております。

ただ、色だけでの区別は、色弱の方にとって判別困難等が生じる可能性がありますので、枠外右下の「補助エリア」に「PC番号付きのアイコン」も用意しております。必要に応じて、入れ替えてご使用ください。



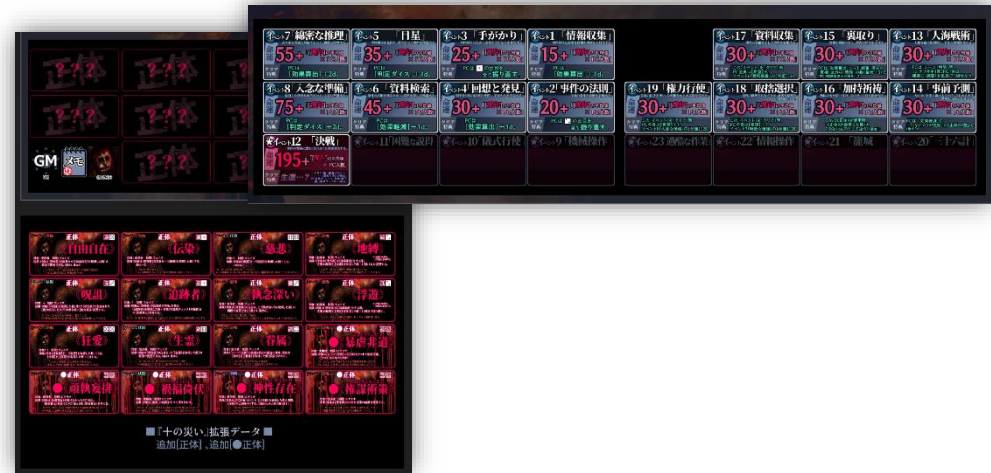
• [イベント]及び[★イベント]カード、《正体》及び《●正体》カードとそれぞれのエリアを追加

『十の災い』に収録された拡張データ

- [イベント]及び[★イベント]
- 《正体》及び《●正体》

のカードを追加し、配置用のエリアを用意しました。

使用しないデータは、[パネルを非表示]にするなど  
ゲーム状況により適宜カスタムを行なってください。



• 配置変更(《過去と秘密》エリアを枠外右側に移動、ルールサマリーを枠外右下に移動)

PCシートやイベントカード置き場の拡張にともない、  
サンプルPCの《過去と秘密》を枠外右側に、  
ルールサマリーを枠外右下に移動しました。

他にもクリックアクションなど、  
サイズや配置の微調整を合わせて行なっております。





・『十の災い』キャンペーンシナリオに登場するNPCイラストカードとその置き場を枠外下方に追加

(※ この項目は『十の災い』キャンペーンシナリオのネタバレを含みます。GM 以外は読まないようご注意ください。)

『十の災い』キャンペーンシナリオのNPCイラストを枠外下方に配置しています。並び順は『十の災い』書籍の登場順です。NPCイラストカードは表向きにすると、キャラクター名がオンマウスで表示されるようになっています。

キャラクターはシナリオ内容のネタバレに繋がる情報が含まれておりますので、取り扱いにはご注意ください。  
(誤って表示するのを避けるため、登場しないキャラクターの画像は「パネルを非表示」にしておいてもいいでしょう。)

◎ 初登場となる話数(※印のあるものは要シナリオ確認)

『十の災い』キャンペーンNPC

ルームパック『十の災いcomplete.Ver』について

Ver1.0(2023/10/20公開のBasic+light+entry)との違いを、以下にまとめます。

- ◎ PCキャラクターエリアのデザインを一新し、より使いやすく変更
  - キャラクターごとに色分けを強化/能力値を見やすく変更/「伏線」チェック欄を追加
  - サンプルキャラクター用の「過去と秘密」は、枠外右側に設置
- ◎ 『十の災い』収録の拡張データカードとその配置エリアを追加
  - [イベント] 及び [★イベント]カードを追加
  - [正体] 及び [●正体]カードを追加
  - 『十の災い』収録サンプルキャラクターのアイコンと、各「過去と秘密」を追加
- ◎ 『十の災い』収録の場所表に連動した背景画像、シナリオNPC画像を追加
  - [場所表:屋敷]の背景画像/シーン設定/カットインを追加
  - キャンペーンシナリオに登場するNPCイラストを追加

——他、微調整や小さな変更を行なっております。

NPC イラストカードの公開は、シナリオのネタバレ防止のためGMが行なうようにしてください。

・『十の災い』収録サンプルキャラクターのアイコンと、各《過去と秘密》を追加

・ 枠外右下に、補助エリアを追加

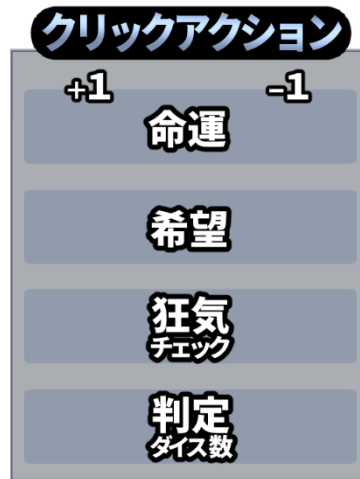


『十の災い』収録のサンプルキャラクターの情報を記載したキャラアイコンと、それぞれの《過去と秘密》を配置しています。

基本ルールブック収録のサンプルキャラクターも「マイキャラクター一覧」に収納されており、基本ルールブックのサンプルキャラクターの《過去と秘密》は、枠外右下にある補助エリアにまとめて配置しています。必要に応じて、入れ替えて使用してください。

## 7. 追加/変更画像素材一覧

### ・ゲームプレイエリアの変更分



### ・追加キャラアイコン



### ・従来分のサシカ工修正(誤字など)





・PCエリア デザインリファイン分



PC1 PC2 PC3 PC4

CPC1 CPC2 CPC3 CPC4



1 2 3 4 5



『十の災い』拡張データ

<b>《守護霊》</b>	シーン	コスト	対象	制限	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。
	恐怖	命運2d / 命運1d	GM	シナリオ	
<i>秘密</i> 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いる。					

<b>《封印具》</b>	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	1	シナリオ	
<i>秘密</i> 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から。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。					

<b>《霊視》</b>	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	フェイズ	
<i>秘密</i> 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。					

<b>《神呪》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象は[効果軽減]+15。
	恐怖	希望 2 / 希望 1	1	シナリオ	
<i>秘密</i> 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。本当に効かわからないが、試す価値はある。					

<b>《協力者》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象は[効果算出]+20。 (この効果は★[イベント]に使用できない。)
	判明	命運2d / 命運1d	使用者	シナリオ	
<i>過去</i> 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、出来る範囲であなたの助けになってくれる。					

<b>《張本人》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象の[状況表]の出目を±1。 (最小1、最大6)
	状況	希望 1 / なし	GM	フェイズ	
<i>過去</i> 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……。					

<b>《記憶喪失》</b>	シーン	コスト	対象	制限	使用者は、使用者以外の対象が[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。)
	任意	命運2d / 命運1d	1	シナリオ	
<i>過去</i> 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。					

<b>《悔恨》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象を受けた[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。
	恐怖	希望 1 / なし	1	フェイズ	
<i>過去</i> 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。					

<b>《守護霊》</b>	シーン	コスト	対象	制限	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。	
	恐怖	命運2d / 命運1d	GM	シナリオ		
<i>秘密</i> 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いる。						

<b>《封印具》</b>	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	1	シナリオ		
<i>秘密</i> 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から。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。						

<b>《霊視》</b>	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	フェイズ		
<i>秘密</i> 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。						

<b>《神呪》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象は[効果軽減]+15。	
	恐怖	希望 2 / 希望 1	1	シナリオ		
<i>秘密</i> 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。本当に効かわからないが、試す価値はある。						

<b>《協力者》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象は[効果算出]+20。 (この効果は★[イベント]に使用できない。)	
	判明	命運2d / 命運1d	使用者	シナリオ		
<i>過去</i> 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、出来る範囲であなたの助けになってくれる。						

<b>《張本人》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象の[状況表]の出目を±1。 (最小1、最大6)	
	状況	希望 1 / なし	GM	フェイズ		
<i>過去</i> 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……。						

<b>《記憶喪失》</b>	シーン	コスト	対象	制限	使用者は、使用者以外の対象が[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。)	
	任意	命運2d / 命運1d	1	シナリオ		
<i>過去</i> 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。						

<b>《悔恨》</b>	シーン	コスト	対象	制限	対象を受けた[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。	
	恐怖	希望 1 / なし	1	フェイズ		
<i>過去</i> 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。						



シーン：状況 正体 奇

## 《呪詛》

対象：n 制限：フェイズ  
 効果：対象は「《呪詛》を取得した数」体が「状況表」で指定された【能力値】を、そのPCの最も低い【能力値】に変更する。  
 〈なにか〉はあらゆるものを呪い、恨んでいる。その呪力は関係者の心身を蝕み、逃れられぬ破壊へと至らせる。

シーン：任意 正体

## 《慈悲》

対象：1 制限：フェイズ  
 効果：対象は【命運】を+「《慈悲》を取得した数+1」d。(最大3d)。  
 〈なにか〉は本来、温厚な存在である。もし《呪印者》が〈なにか〉の助けとなるなら、犠牲者を許し救うこともあるだろう。

シーン：状況 正体 奇

## 《生霊》

対象：使用者 制限：フェイズ  
 効果：対象は「状況表」の出目を、±「《生霊》を取得した数」の範囲で変更できる。(最小1、最大6)  
 〈なにか〉は、強い想いが嵩じて生まれた生霊だ。その執着心はすさまじく、逃げ切るのは難しいだろう。

シーン：恐怖 正体 奇

## 《眷属》

対象：使用者 制限：フェイズ  
 効果：【シーン：恐怖】の処理を終えた直後に使用。対象は【宿命】を《眷属》を取得した数個振りなおす。  
 〈なにか〉は、強大な存在の眷属だ。それゆえ、主からの加護を強く受けている。

シーン：恐怖 正体 偶

## 《地縛》

対象：使用者 制限：フェイズ  
 効果：対象は【恐怖表】の【効果算出】をする際、任意の出目を「《地縛》を取得した数+1」個、「4」に変更する。  
 ※《地縛》取得時、《浮遊》は取得不可。  
 〈なにか〉は特定の場所や地域に縛られている。だが、その分領域内では強大な力を発揮することができる。

シーン：恐怖 正体 奇

## 《浮遊》

対象：使用者 制限：フェイズ  
 効果：対象は【恐怖表】の【効果算出】をする際、任意の出目を「《浮遊》を取得した数+1」個まで振り直す。  
 ※《浮遊》取得時、《地縛》は取得不可。  
 〈なにか〉は様々な場所を彷徨い、行く先々に犠牲者に降る。

シーン：恐怖 正体 偶

## 《執念深い》

対象：使用者 制限：フェイズ  
 効果：対象は【対象表】の出目を、±「《執念深い》を取得した数」の範囲で変更できる(最小1、最大6)。  
 〈なにか〉は非常に執念深い存在だ。そのため、狙った相手を決して逃がそうとはせずどこまでも付きまとう。

シーン：恐怖 正体 偶

## 《伝染》

対象：使用者 制限：フェイズ  
 効果：対象は【恐怖表】の対象を+「《伝染》を取得した数」する。(最大+2)  
 〈なにか〉は伝染する。その恐怖は人から人へと渡り、際限なく広がっていく。

シーン：恐怖 正体 奇

## 《追跡者》

対象：1 制限：フェイズ  
 効果：対象は【恐怖表】の効果適用前後、対象に「《追跡者》を取得した数+対象の【狂気チェック】の回数」dの【効果算出】を与える。  
 〈なにか〉は、犠牲者を執拗に追い詰めることで、犠牲者の恐怖を煽ろうとする。

シーン：恐怖 正体 偶

## 《自由自在》

対象：使用者 制限：フェイズ  
 効果：対象は【恐怖表】の出目を±「《自由自在》を取得した数」の範囲で変更できる。(最小2、最大12)  
 〈なにか〉は、一定の姿を持たない不定形の存在だ。ゆえに神出鬼没で、対策が取り辛い。

シーン：恐怖 正体

## 《狂愛》

対象：1 制限：フェイズ  
 効果：対象は【希望】を-「《狂愛》を取得した数+1」後、【命運】を「《狂愛》を取得した数+1」dする。  
 〈なにか〉の狂気は、歪な愛情から生まれた。ゆえに、その愛は犠牲者の心身を蝕む呪いとなる。

シーン：状況 ●正体 コストなし

かふくいふく

●《禍福倚伏》

対象：使用者 制限：シナリオ  
効果：対象は「宿命」の出目をすべて振りなおす。  
〈なにか〉は、運命の流れをかき混ぜる強大な力を有している。だが、変化した可能性がどう帰結するかは、誰にも分らない。

シーン：恐怖 ●正体 コストなし

けんぼうじゅつさく

●《権謀術策》

対象：使用者 制限：シナリオ  
効果：対象は「恐怖表」の中から任意の結果を適用する。  
〈なにか〉は人をはるかに凌駕する知性を有しており、犠牲者を効率よく追い詰める術を知っている。

シーン：恐怖 ●正体 コストなし

がんしゅうもうはい

●《頑執妄排》

対象：使用者 制限：シナリオ  
効果：対象は「効果算出」を受けなかったPC1体に、「効果算出」を受けたPC1体と同じ「効果算出」を与える。  
〈なにか〉はなんらかの理由で犠牲者に過剰な執着を抱いている。その執着は、悲惨な結末を迎えるまで続くだろう。

シーン：恐怖 ●正体 コストなし

ぼうぎゃくひどう

●《暴虐非道》

対象：使用者 制限：シナリオ  
効果：対象は「シーン：恐怖」の《正体》を2つまで使用可能。  
〔コスト〕はそれぞれ消費  
〈なにか〉は、暴虐の限りを尽くして犠牲者を追い詰める。それはまるで、底無しの悪意が形を成したかのようだ。

シーン：判明 ●正体 コストなし

しんせいそんざい

●《神性存在》

対象：使用者 制限：シナリオ  
効果：PCが★[イベント]に「挑戦」を開始した際使用。  
対象の「宿命」の上限を+1する。(「宿命」はその場で振り足す)  
〈なにか〉は神が零落した存在だ。その力は常人が相対するにはあまりにも強大だ。

イベント13 「人海戦術」  
人脈を最大限利用し、手広く情報を集める。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 [シーン：判明]時、1シナリオ中1回、PC1体は即座に「調査」を追加で1回行なう。

イベント14 「事前予測」  
〈なにか〉を深く調べることで、これから来る恐怖を予測して備える。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 PCは、「効果軽減」に+「〈なにか〉が使用した《正体》の数」d。(最大3d)

イベント15 「裏取り」  
情報の裏取りをし、調査の精度を上げる。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 PCは「効果算出」に+「[調査]済みの「真相」以外の「情報」の数(最大+5)」。(例：3個調査済みの場合+3)

イベント16 「加持祈祷」  
神仏の力を借り受け、〈なにか〉に抗う術を得る。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 GMは《正体》を使用時、「《正体》を取得した数」を1少ないものとして扱う。(最低1)

イベント13 クリア

人脈を最大限利用し、手広く情報を集める。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 [シーン：判明]時、1シナリオ中1回、PC1体は即座に「調査」を追加で1回行なう。

イベント14 クリア

〈なにか〉を深く調べることで、これから来る恐怖を予測して備える。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 PCは、「効果軽減」に+「〈なにか〉が使用した《正体》の数」d。(最大3d)

イベント15 クリア

情報の裏取りをし、調査の精度を上げる。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 PCは「効果算出」に+「[調査]済みの「真相」以外の「情報」の数(最大+5)」。(例：3個調査済みの場合+3)

イベント16 クリア

神仏の力を借り受け、〈なにか〉に抗う術を得る。

命運 **30+** 「呪印」の平均値 × PC人数

クリア特典 GMは《正体》を使用時、「《正体》を取得した数」を1少ないものとして扱う。(最低1)



**イベント17 「資料収集」**  
 事件の詳細を記した資料を収集する。

命運 **30+** **「呪印」の平均値**  
 × PC人数

クリア特典 この[イベント]を[クリア]時、  
 PC全員は【希望】+1。  
 イベント6「資料検索」の【命運】-20。

**イベント18 「取捨選択」**  
 事件の推理を行なうため、必要な情報を  
 取捨選択する。

命運 **30+** **「呪印」の平均値**  
 × PC人数

クリア特典 この[イベント]を[クリア]時、  
 PC全員は【希望】+1。  
 イベント7「綿密な推理」の【命運】-20。

**イベント19 「権力行使」**  
 自身の伝手を使い、公的権力からの支援を受ける。

命運 **30+** **「呪印」の平均値**  
 × PC人数

クリア特典 この[イベント]を[クリア]時、  
 PC全員は【希望】+1。  
 イベント8「入念な準備」の【命運】-20。

**イベント17 クリア**

命運 **30+** **「呪印」の平均値**  
 × PC人数

クリア特典 この[イベント]を[クリア]時、  
 PC全員は【希望】+1。  
 イベント6「資料検索」の【命運】-20。

**イベント18 クリア**

命運 **30+** **「呪印」の平均値**  
 × PC人数

クリア特典 この[イベント]を[クリア]時、  
 PC全員は【希望】+1。  
 イベント7「綿密な推理」の【命運】-20。

**イベント19 クリア**

命運 **30+** **「呪印」の平均値**  
 × PC人数

クリア特典 この[イベント]を[クリア]時、  
 PC全員は【希望】+1。  
 イベント8「入念な準備」の【命運】-20。

★イベント20 「三十六計」

★イベント21 「籠城」

★イベント22 「情報操作」

★イベント23 「過酷な作業」

★イベント20 「三十六計」  
 危険な場所や相手から全力で逃走する。

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21 「籠城」  
 危機が去るまで安全な場所で耐え忍ぶ。

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22 「情報操作」  
 世間に広まっている情報を操作し、  
 円満な解決を図る。

命運 **95+** **「呪印」の平均値**  
 × PC人数

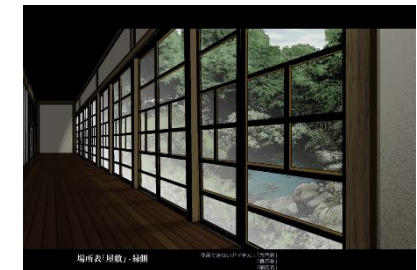
クリア特典 **生還…?** [クリア]後、[追加ボーナス]  
 (基本P.190)が発生。  
 PC全員が【シーン:恐怖】終了  
 後、【結末フェイズ】へ移る。

★イベント23 「過酷な作業」  
 肉体的、精神的に過酷な作業を行ない、  
 状況を打破する。

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。

・場所表「屋敷」／前景用パネル





## ・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。

「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(案内表示など)

RoomType : COMPLETE  
Ver.2.01 2023/12/25 Release

RoomType : BASIC  
Ver.2.01 2023/12/25 Release

RoomType : LIGHT  
Ver.2.01 2023/12/25 Release

RoomType : ENTRY  
Ver.2.01 2023/12/25 Release

■『基本』ルールブック■  
サンプルキャラクター  
《過去と秘密》

■『十の災い』拡張データ■  
サンプルキャラクター  
《過去と秘密》

■『十の災い』拡張データ■  
追加[イベント]、  
追加[★イベント]

■PC用アイコン■  
色=PC番号枠 固定仕様  
[調査]、[大切な人]

■『十の災い』拡張データ■  
追加《正体》、追加《●正体》

NPCイラストカードの公開は、シナリオのネタバレ防止のためGMが行なうようにしてください。

『十の災い』キャンペーンNPC

### ルームパック『十の災いcomplete.Ver』について

Ver1.0(2023/10/20公開のBasic+light+entry)との違いを、以下にまとめます。

- ◎ PCキャラクターエリアのデザインを一新し、より使いやすく変更
  - キャラクターごとに色分けを強化/能力値を見やすく変更/「伏線」チェック欄を追加
  - サンプルキャラクター用の《過去と秘密》は、枠外右側に設置
- ◎ 『十の災い』収録の拡張データカードとその配置エリアを追加
  - [イベント] 及び [★イベント]カードを追加
  - 《正体》及び《●正体》カードを追加
  - 『十の災い』収録サンプルキャラクターのアイコンと、各《過去と秘密》を追加
- ◎ 『十の災い』収録の場所表に連動した背景画像、シナリオNPC画像を追加
  - [場所表:屋敷]の背景画像/シーン設定/カットインを追加
  - キャンペーンシナリオに登場するNPCイラストを追加

—他、微調整や小さな変更を行なっております。

2023年10月20日 Ver1.01 公開

2023年12月25日 Ver2.01 公開

## 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](mailto:admin@ducqrews.net)