

主カ

キャラクターの名前 _____

イラストやメモ



会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。



コマンド

ダブルアタック

_____ で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ2個分のダメージを与える。

技名 _____

スマッシュ

_____ による一度だけの
大技で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ3個分の
ダメージを与える。
 1 シナリオに1回使える。

技名 _____

バリア

_____ の盾で自分と味方
ひとりを両方守る。
自分と味方ひとりのダメージ
を1点減らす。さらに、状態
異常を防ぐ。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になった
ひとりのソウルを1点回復します。
 遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



キャラクターの名前 _____

イラストやメモ

必殺

異能A

異能B

タグ

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

一人称
二人称

特徴A

特徴B

口調

出会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

ソウル

5

4

3

2

1

[チャージ]

コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名 _____

スペシャル

_____の必殺技を放つ。
[チャージ]を消費することで敵ひとりにサイコロ5個分のダメージを与える。

技名 _____

チャージ

_____の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。
自分に「チャージ」する。
[チャージ]は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



支援

キャラクターの名前

イラストやメモ

タグ

異能A

異能B

身体

年齢

日常生活

性格A

性格B

戦う理由

特徴A

特徴B

一人称

二人称

《ヒーリング》について
【戦闘不能】のPCに使った場合
起き上がったそのターンから、
コマンドを実行できる。

ソウルが0になると【戦闘不能】
でコマンド実行できません。

会ったキャラクターたち

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

アタック

□ で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分の
ダメージを与える。

技名

サポート

□ を用いて味方の
攻撃を強化する。
味方全員のダメージの出目を
2個まで裏返して良い。
(1|↔|6、2|↔|5、3|↔|4)

技名

ヒーリング

□ の力で自分や味方
傷つけられた心体を治す。
味方ひとりのソウルを3回復
する。さらに、状態異常を
すべて治す。

技名

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の【戦闘不能】になった
ひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



加護

キャラクターの名前

イラストやメモ

異能A

異能B

タグ

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

一人称

二人称

特徴A

特徴B

【疑似ソウル】

ソウルとして代用できる。
ソウルとして使われるか、
戦闘終了まで持続する。

会ったキャラクターたち

5 4 3 2 1
ソウル

ソウルが0になると【戦闘不能】
でコマンド実行できません。

コマンド

ダブルアタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ2個分の
ダメージを与える。

技名 _____

ブレスリング

_____の祝福を授ける。
味方全員は【疑似ソウル】を
1点得る。ソウルとして代用
するか戦闘終了まで続く。

1シナリオに1回使える。

技名 _____

バリア

_____の盾で自分と味方
ひとりを両方守る。
自分と味方ひとりのダメージ
を1点減らす。さらに、状態
異常を防ぐ。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何か
ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)

いつでも自分以外の【戦闘不能】になった
ひとりのソウルを1点回復します。

遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



キャラクターの名前 _____

イラストやメモ

復讐

タグ

異能A

異能B

身体

年齢

戦う理由

日常生活

性格A

性格B

一人称

二人称

特徴A

特徴B

口調

会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

ソウル



コマンド

ダブルアタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ2個分のダメージを与える。

技名 _____

リベンジ

_____で敵に逆襲する。
敵ひとりにサイコロ〔6-自分の残りソウル〕(最低1)個分のダメージを与える。
 1シナリオに1回使える。

技名 _____

バリア

_____の盾で自分と味方ひとりを両方守る。
自分と味方ひとりのダメージを1点減らす。さらに、状態異常を防ぐ。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物:魂(たましい)のお守り(ランク1)

いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。

遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



反射

キャラクターの名前 _____

イラストやメモ



会ったキャラクターたち

ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。



【チャージ】

コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名 _____

リフレクション

_____で反射させる。
【チャージ】を消費し、敵ひとりにサイコロ〔敵が自分に与える予定だったダメージ×2〕個分のダメージを与える。

技名 _____

チャージ

_____の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。
自分に【チャージ】する。
【チャージ】は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品（遺物は行動を消費せず使えます）

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂（たましい）のお守り（ランク1）
いつでも自分以外の【戦闘不能】になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



魂喰

悪霊退治TRPG

ソウルキーパーズ SOUL KEEPERS

キャラクターシート

プレイヤーの名前

キャラクターの名前

イラストやメモ

タグ

異能A 異能B

日常生活 身体 年齢

性格A 性格B

特徴A 特徴B

戦う理由

一人称 二人称

口調

出会ったキャラクターたち



ソウルが0になると「戦闘不能」でコマンド実行できません。

【チャージ】

コマンド

アタック

で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名

チャージ

の力を溜めて、必殺技を放てるようにする。
自分に「チャージ」する。
「チャージ」は消費されるか、戦闘終了するまで続く。

技名

ソウルイーター

の死神を放つ。
【チャージ】を消費し、敵ひとりにサイコロ(味方がこのコマンドに捧げたソウル×2)(最大10)個分のダメージを与える。

技名

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の「戦闘不能」になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



祈禱

異能A

異能B

タグ

身体

年齢

日常生活

性格A

性格B

戦う理由

特徴A

特徴B

一人称

二人称

【呪い】

毎ターン終了時、【呪い】が増加し、最大5つまで蓄積する。【呪い】の数だけ解除時の効果上がる。

ソウルが0になると【戦闘不能】でコマンド実行できません。

ソウル

5

4

3

2

1

コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
敵ひとりにサイコロ1個分のダメージを与える。

技名 _____

カース

_____で呪いをかける。
敵ひとりに【呪い】を与えるか、解除して“【呪い】の数”個分のダメージを与える。

【呪い】は戦闘中、持続する

技名 _____

ヒーリング

_____の力で自分や味方傷つけられた心体を治す。
味方ひとりのソウルを3回復する。さらに、状態異常をすべて治す。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
あなたのアイデア次第で何かができる。

会ったキャラクターたち

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
いつでも自分以外の【戦闘不能】になったひとりのソウルを1点回復します。
□遺物は1シナリオ1回だけ使えます。



指揮

キャラクターの名前 _____

イラストやメモ



《ヒーリング》について
 【戦闘不能】のPCに使った場合
 起き上がったそのターンから、
 コマンドを実行できる。

会ったキャラクターたち

ソウルが0になると【戦闘不能】
 でコマンド実行できません。



コマンド

アタック

_____で敵を攻撃する。
 敵ひとりにサイコロ1個分の
 ダメージを与える。

技名 _____

オーダー

_____で味方を指揮し、
 2人分の活躍をさせる。
 自分のソウルを1点消費すると、
 自分以外の味方ひとりはこの
 ターンだけ2回行動できる。

技名 _____

ヒーリング

_____の力で自分や味方
 傷つけられた心体を治す。
 味方ひとりのソウルを3回復
 する。さらに、状態異常を
 すべて治す。

技名 _____

その他の行動

会話・逃走・周辺物の利用等
 あなたのアイデア次第で何か
 ができる。

遺物制御ランク



遺物を危険なく扱える
 遺物ランクの許容値です。

所持品 (遺物は行動を消費せず使えます)

スマートフォン、ソウルキーパー身分証

遺物：魂(たましい)のお守り(ランク1)
 いつでも自分以外の【戦闘不能】になった
 ひとりのソウルを1点回復します。
 遺物は1シナリオ1回だけ使えます。

