

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

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

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

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

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



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

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

【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

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

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lessing

_____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

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

キャラクターの名前 _____

イラストやメモ



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。

出会ったキャラクターたち

【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 戦う理由

性格A 性格B

特徴A 特徴B

口調

一人称
二人称

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 _____

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 _____

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。



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。

