

## 友達・知人の作成表

<http://shindanmaker.com/474437>

1. 年齢 (1D10)		2. 特徴 (D66)				3. 得られる技能 (1D10)	
0	幼馴染み	11	優しそう	26	威勢がいい	0	任意に選べる
1	男性 10 歳以下	12	純真そう	33	のんびりしている	1	芸術
2	女性 10 歳以下	13	意地悪そう	34	儂げ	2	神秘
3	男性 15 歳以下	14	かわいい	35	みやびそう	3	技術
4	女性 15 歳以下	15	しっかりもの	36	落ちついている	4	運動
5	男性 20 歳以下	16	ほがらかそう	44	やさぐれた	5	運転
6	女性 20 歳以下	22	無愛想	45	セクシーな	6	隠密
7	男性 25 歳以下	23	内気	46	凛々しい	7	学術
8	女性 25 歳以下	24	怖そう	55	爽やか	8	説得
9	同級生	25	お人好し	56	ちょい悪そう	9	荒事
危険度		1D10 の値		66	逆の性格っぽい		

## 因縁作成表

<http://shindanmaker.com/474449>

時期 (1D6)		どこで (1D6)		誰が (1D6)		何をした (1D6)		何のために (1D6)	
1	数日前	1	学園	1	学生	1	自殺・心中した	1	恨みを晴らすため
2	数週間前	2	自宅	2	店員	2	殺人を犯した	2	快樂のため
3	数ヶ月前	3	繁華街	3	芸能関係	3	身体の一部を削いだ	3	復讐のため
4	1 年前	4	公園・河川敷	4	公務員	4	行方不明になった	4	怪異から逃げるため
5	数年前	5	地下鉄	5	ホームレス	5	吸血した	5	自暴自棄になって
6	10 年以上前	6	墓地	6	運転手	6	儀式をおこなった	6	救世主の務めだから

## 怪異作成表

<http://shindanmaker.com/474449>

怪異 (1D6)		最終判定 (1D6)	
1	【味】で判定 → 【嗅】で判定 → 【聴】で判定 → 【視】で判定 → 【触】で判定 → 最初に戻る	1	全員が判定に成功 (ペナルティ: 出目の結果に -10)
2	【嗅】で判定 → 【聴】で判定 → 【視】で判定 → 【触】で判定 → 【味】で判定 → 最初に戻る	2	誰かが判定に成功 (ペナルティ: 出目の結果に -20)
3	【聴】で判定 → 【視】で判定 → 【触】で判定 → 【味】で判定 → 【嗅】で判定 → 最初に戻る	3	2 人が【味】と【触】の判定に連続成功する
4	【視】で判定 → 【触】で判定 → 【味】で判定 → 【嗅】で判定 → 【聴】で判定 → 最初に戻る	4	3 人が【視】と【嗅】と【聴】の判定に連続成功する
5	【触】で判定 → 【味】で判定 → 【嗅】で判定 → 【聴】で判定 → 【視】で判定 → 最初に戻る	5	【全員が判定を行い 2 人の【危険度】が【無】になること 友達・知人を誰か 1 名差し出す (【危険度】が一致する事によるリストから削除する)
6	1~5 の任意	6	1~5 の任意

PC の名前		能力値		
		ラック&レート	感情	危険度
		/ 7		[無][半][有]
友達・知人リスト				
No	名前	危険度	特徴	与えてくれる技能
1				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
2				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
3				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
4				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
5				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
6				S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>