

## ●ストーリーテンプレート

この事件の犯人は、「」です。「」の「」に潜んでおり、「」のために探索者たちを、異空間である「迷いの森」に捕えました。

この森から脱出するには「」を行なわねばなりません。その手掛かりは「」の「」に「手掛かり A」が、「」の「」に「手掛かり B」が、「」の「」に「手掛かり C」があります。

## ㉞ 犯人

種別： 正気度喪失：

INT： POW： DEX：

## ㉟ 潜伏場所

タイル No.：  
オブジェクト：

## ㊱ 理由による演出効果

理由：  
具体的な演出：

## ●キーパー用マップ

マーカー一覧： ☆…「犯人」の潜伏場所  
▼…「手掛かり」の場所 ○…「脱出方法」のキーポイント

タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>	タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>	タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>
タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>	タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>	タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>
タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>	タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>	タイル No.： <input type="text"/> マーク： <input type="text"/> オブジェクト： <input type="text"/> アイテム： <input type="text"/>

# 『迷いの森』 テンプレートシート

## ㊲ 脱出方法

## ㊳ 手掛かりの場所

脱出方法：

A 「」

場所：

B 「」

場所：

C 「」

場所：

## ㊴ 「友人」

名前：

年齢：

性別：

外見：

性格：

その他：

## ● MEMO

# 『迷いの森』プレイヤー用blankマップ


● MEMO

--