

## トレーラー

**WARNING!!**

**WARNING!!**

本船の機能に障害が発生しました。技術クルーは至急点検を行ってください。

- inSane 星空の墓所 -

## シナリオ要件

分類：対立型

舞台：冷たい宇宙(ワールドアビリティなし)

プレイヤー人数：4~8人

サイクル数：無期限

狂気カード枚数：PC人数×4

## PCハンドアウト

<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC①</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC①	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC②</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗務員である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC②	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗務員である。		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC③</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗務員である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC③	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗務員である。		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC④</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC④	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。	
Handout																																			
名前	PC①																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。																																			
Handout																																			
名前	PC②																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗務員である。																																			
Handout																																			
名前	PC③																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗務員である。																																			
Handout																																			
名前	PC④																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC⑤	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC⑥</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC⑥	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC⑦</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC⑦	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Handout</th> </tr> <tr> <th>名前</th> <th>PC⑧</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2">あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。</td> </tr> </tbody> </table>	Handout		名前	PC⑧	使命		あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。	
Handout																																			
名前	PC⑤																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。																																			
Handout																																			
名前	PC⑥																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。																																			
Handout																																			
名前	PC⑦																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。																																			
Handout																																			
名前	PC⑧																																		
使命																																			
あなたは二級客船フォックスフェイス号の乗客である。																																			

## 追加ルールと説明

---

### 2 級客船

原則として航行中は乗員をコールドスリープさせることにより経費を抑えた恒星間客船です。昔はコールドスリープ事故により5割が死亡していましたが、現在では2割程度に改善しています。

乗員はコールドスリープさせることが前提のため、長期的に人が起きていると酸素循環などの容量を超えてしまいます。

### クライマックスフェイズ

このシナリオでは、コールドスリープ中でない、生存している、コールドスリープ中でないPCの半数以上が合意した時点でクライマックスフェイズに移行します。

クライマックスフェイズで脱落した死亡していないPCはコールドスリープに入るものとします。

クライマックスフェイズの勝利者は、任意のコールドスリープ中のPCを殺害し、宇宙に排出することが可能です。

### コールドスリープ

PCはいつでもコールドスリープに入ることができます。コールドスリープ中のPCには以下のルールを適用します。

- 常に居場所を知られた状態になる。
- 誰かに起こされるまで「遺言」「死亡攻撃」を含めた一切の行動を行うことができない。
- コールドスリープ中に戦闘に巻き込まれると自動的に戦闘から脱落する。
- コールドスリープ中のPCを巻き込んだ戦闘の勝者は、戦果として「コールドスリープから覚醒させる」「コールドスリープ状態のPCを死亡させ船外に排出する」を選択することができる。

### 酸欠

PCの状態に『酸欠』という状態を追加します。『酸欠』になったPCは以下の影響を受けます。

- 判定を行うたびに生命力の上限値が1点減少する。ただし、現在値は減少しないものとする。これにより、現在値が最大値より高い状態になることもある。
- 生命力の上限が0以下になった状態で、生命力が0以下になるとただちに死亡する。
- 酸欠は『宇宙対応』の能力によって無効化できる。『宇宙対応』を獲得した時点で酸欠により減少した生命力の上限値は元に戻る。

## シーン表

星空の墓所では下記の「フォックスフェイス号シーン表」を使用します。

出目	シーン
2	強い揺れが走る。何かが船に接触した？シーンに登場するプレイヤーは1D6をふり、1が出ると転倒し生命点が1減少する。
3	整備員室。船外作業用のドローンをコントロールするための設備が整っている。さきほどの接触により、ドローンを喪失してしまったようだ。
4	貨物室。貨物コンテナが整然と並び、まるで迷路のようだ。
5	宇宙船で水は貴重だ。給湯室で水を出すにはクレジットカードを通し、代金の支払いが必要になる。
6	薄暗い船室にコールドスリープ装置が並んでいる。まるで棺桶のようだ。
7	キャビン。小さなテーブルと椅子がいくつか床に固定されている。
8	ホール。死体は片付けられているが血痕はまだ残っている。大型スクリーンに映った船外アンテナ群がまるで墓標のようだ。
9	医務室。医療用スキャナと最低限の医療品が備え付けられている。回復判定に+1の修正を得る。
10	エアロック。航行中のため堅くとだされている。
11	乗客用の通信ブース。外部に連絡をとろうとしてもホワイトノイズしか聞こえない。
12	航法室。航行状況を表示すべきコンピュータは沈黙し、現在地はわからない。

## 事前準備

---

### 人数調整

このシナリオは4～8人用です。人数構成により以下のように使用PCを調整してください。

- PCが4人：PC①、PC②、PC③、PC⑧
- PCが5人：PC①、PC③、PC⑤、PC⑥、PC⑧
- PCが6人：PC①、PC③、PC⑤、PC⑥、PC⑦、PC⑧
- PCが7人：PC①、PC②、PC③、PC⑤、PC⑥、PC⑦、PC⑧

### オープニング

PC達は警告音で目を覚ます。

宇宙船のホールに入ろうとすると、腹部から出血しているワトソン・ジェンキンスの姿が見える。

ワトソンは「クソ野郎が、ざまあしろ。やってやったぜ」と力なくいい、その場に倒れ、死亡する。ホールに技術主任のレオナルド・根岸が頭を撃たれて死んでいる。

船内にはトラブルの発生をつげる警告音が鳴り響く。

### 事前準備

初期ハンドアウトとして、「レオナルド・根岸」「ワトソン・ジェンキンス」「フォックスフェイス号」を並べてください。

初期狂気として、フォックスフェイス号に「出力低下」「エア不足」「空気流出」をセットします。

PCにはPC番号に応じた「データチップ」のプライズを配ります。

### プレイヤーへの説明

以下をプレイヤーに説明します。

- フォックスフェイス号はおんぼろで不具合も多い船です。不具合として、フォックスフェイス号は初期狂気を3枚獲得しています。
- ゾーキングによってのみ発生するハンドアウトがあります。
- 自分のデータチップの秘密はいつでも見ることができますが、ショック/恐怖判定に該当する場合、正気度の減少、恐怖判定は発生します。
- データチップの秘密はPCの秘密ではありません。他PCに教えることが可能です。

## PC間の関係

PC間の対立構造は下表のようになります。縦軸のPCから見て、横軸のPCがどういう関係かを表しています。

	PC①	PC②	PC③	PC④	PC⑤	PC⑥	PC⑦	PC⑧
PC①	—	△	—	△	—	—	—	×
PC②	△	—	—	—	—	—	—	×
PC③	○	○	—	○	●	○	●	△
PC④	×	—	—	—	—	—	—	×
PC⑤	—	—	—	—	—	×	—	△
PC⑥	—	—	—	—	×	—	—	×
PC⑦	—	—	—	—	—	—	—	—
PC⑧	×	×	△	×	△	×	△	—

凡例

- ×：攻撃対象／自分が攻撃目標になる
- △：条件によっては攻撃対象
- ：条件によっては保護対象からはずれる
- ：保護対象
- ：無関係

### PC①

スナッチャーを捜索し、攻撃するのが主任務となります。

**PC②との関係**：PC①がフォックスフェイス号の航路をロックした犯人です。このことがPC②に知られると、PC②の敵になるでしょう。ことが終わったあとにロック解除を約束することで、PC②と協力関係を築くことができるかもしれません。

**PC④との関係**：PC④はPC①が行った殺人(スナッチャー狩り)の証拠を追うジャーナリストです。PC①とは理解しあうことはできません。

**PC⑧との関係**：敵です。

### PC②

フォックスフェイス号をロックした犯人と解除方法を探し出し、犯人に対処するのが主任務となります。

**PC①との関係**：フォックスフェイス号をロックした犯人です。データチップを取り上げ、船から捨てる必要があります。

**PC⑧との関係**：PC②の意向とは無関係に襲ってくる敵です。

## PC③

人間を保護するのが仕事です。誰が人間でないかを確定しなければ、全員が保護対象となります。

PC③は人間でないため、厳密にはPC⑧の敵ではありません。ただし、PC③の使命が人間を保護することであるため、PC⑧の行動は問題となります。

**PC⑤との関係：**『ホムンクルス』は保護対象ではありませんが、データチップ⑥を見ることで『ホムンクルス』=『人間』と定義が上書きされてしまいます。結果として保護対象となります。定義上書き前であれば、攻撃しても狂気のトリガーを満たしません。

**PC⑧との関係：**PC③の意向とは無関係に人間を襲ってくる敵です。

## PC④

PC①を殺人犯としてかきまわるジャーナリストです。PC①が誰かを殺す現場を目撃することが目的となります。

PC④が使命を達成した場合、PC④は社会的に死亡することになります。

**PC①との関係：**取材対象です。PC①が殺しているのがスナッチャーと分かった場合でも、スナッチャーであることを伏せたまま取材を続行することが可能です。

**PC②との関係：**PC②の意向とは無関係に襲ってくる敵です。

## PC⑤

ある星系で使役されている人造生命体『ホムンクルス』です。人権は抑圧され使い捨ての工業機械のような扱いを受けています。PC⑤の目的はホムンクルスの窮状を地球政府に訴えることです。PC⑤の目的は生き残るか、誰か他のPCに使命を託すかになります。誰かに使命を託す場合、証拠となるデータチップ⑤が必要となります。

PC⑤の秘密では『ホムンクルス』であり『人間』ではありません。ただし、データチップ⑥に『ホムンクルス』は『人間』と明記されているためPC③、PC⑦、PC⑧の使命に影響がでる対象となります。

**PC⑥との関係：**PC⑥は『ホムンクルス』の殺害を目的としています。そのため、明確に敵です。

**PC⑧との関係：**PC⑧の目的は人類を抹殺することです。データチップ⑥の秘密を知られていなければPC⑤は殺害対象からはずされるかもしれませんが、基本的に敵です。

## PC⑥

『ホムンクルス』を使役している星系のエージェントです。PC⑥の目的は逃げ出した『ホムンクルス』を殺害することです。行動指針は『ホムンクルス』を捜索し殺害することになります。

PC⑥がもつデータチップ⑥には『ホムンクルス』が『人間』であることが記載されています。

**PC⑤との関係：**PC⑤が目的の『ホムンクルス』となります。

**PC⑧との関係：**PC⑧の目的は人類を抹殺することです。PC⑥の意向とは別に襲ってくるでしょう。

## PC⑦

人間のふりをしているロボットですが、スナッチャーではありません。目的は自分の秘密を人間にばれないようにすること、自分の秘密を知った人間を殺害することです。

PC⑦はデータチップを破壊する能力があります。入手したデータチップに対し能力を使用すると宣言した場合、データチップの秘密を取り除いてください。

**PC③との関係：**PC⑦は明確にロボットなため、秘密が知られるとPC③の保護対象から除外されます。また、PC③も人間ではないため、PC③に秘密が知られてもPC③を殺す必要はありません。

**PC⑧との関係：**PC⑧の目的は人類を抹殺することです。PC⑦はロボットのためPC⑧の殺害対象ではありません。秘密が知られていなければわからないことなので、殺害対象に含まれるかもしれませんが。

## PC⑧

人類を殺害し、成り代り、さらに殺害を繰り返すことを目的とする機械生命体スナッチャーです。PC⑧の目的はとにかく他PCのうち人間を殺しまくることです。人間でないPCを殺す必要はありませんが、殺さない理由もあまりありません。

## シナリオフック

---

シナリオ運営中に発生するイベントを説明します。

### 1 サイクル終了

狂気、「出力低下」が顕在化します。全員に「暗闇」のルールを適用します。フォックスフェイス号が他の狂気を顕在化するまで「調査判定」「命中判定」「回避判定」に-2の修正が適用されます。

### 2 サイクル終了

狂気、「空気流出」が顕在化します。全員に「酸欠」の状態を適用します。この狂気によりフォックスフェイス号の顕在化狂気は上書きされます。

## フォックスフェイス号の心理状態を調査する

狂気、「エア不足」が顕在化します。全員に「酸欠」の状態を適用します。

## データチップ⑧をオンにする

データチップ⑧のオン/オフは秘密を知る所有者が任意に切り替えることができます。オンにしたままクライマックス戦闘が発生した場合、スナッチャー船団による砲撃が行われます。

スナッチャー船団による砲撃が行われている場合、戦闘に参加している全PCが1D6をふり、出た目の速度にいるPC全員に1点のダメージを受けます。

スナッチャー船団による砲撃は船内の生命体(PC③、PC⑦、PC⑧以外のPC)が死亡するか、フォックスフェイス号のロックを解除するまで続きます。ロックを解除できなかった場合、フォックスフェイス号は破壊され乗員はすべて死亡します。

## 貨物室の秘密

スナッチャー船団による砲撃が行われている場合貨物室の秘密を最初に調べたPCに対し、PC⑧でないスナッチャーが襲撃を行います。スナッチャーの襲撃はマスターシーンとして扱い、最初に秘密を調べたPCだけが襲われます。

また、以後のシーンではシーンごとにシーンプレイヤーが1D6をふりPC番号と同じ目が出た場合、同様の襲撃が発生します。

## ゾーキング

ゾーキングにより適切だと思うハンドアウトを調査可能にしてください。ただし、データチップ A/B に関してはゾーキングでは登場させないでください。

## PC⑧の秘密が公開(回想含む)になった

PC⑧がすでに重火器を持っている場合、1戦闘に重火器が2回つかえるようになります。

## ミドルフェイズでPCが死亡した

死亡したPCが所持していたデータチップはすべて取り上げます。データチップを探したいというPCがいた場合、調査判定を行わせませす。調査判定に成功した場合、とりあげたデータチップの中からランダムに一枚を取得することができます。



## 敵データ

---

### スナッチャー

擬態前のスナッチャーは機械仕掛けの骨格標本のような姿をしています。この固体は貨物室に積み込まれていた密輸品であり、擬態前の状態であれわれます。

**習得特技**：機械、兵器、殴打

**アビリティ**：機械攻撃、重火器

**生命力**：8

スナッチャーは一度の戦闘で倒されなければ、自動的に生命力8まで回復します。

貨物室を調査していなくてもクライマックスフェイズにはスナッチャーが襲撃してきます。スナッチャーは残りPCがPC③、PC⑦、PC⑧のみになった時点で故障し、自動的に戦闘から脱落します。

### シナリオ改造指針

---

星空の墓所は以下の点を念頭にデザインしています。

- 複数の対立軸を用意する。
- ミドルフェイズのサイクル制限を撤廃するかわりに、『酸欠』を導入することで不用意な時間引き延ばしを回避する。
- 『酸欠』『コールドスリープ』を導入することで、死亡／殺害するための条件を明記する。
- 全PCに『データチップ』を配布することで、自分の秘密を部分的に交渉材料とできるようにする。

上記の点を維持しつつ、PCハンドアウトを変更することで異なるシナリオにすることができます。

# ハンドアウト

<p><b>Handout</b></p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC①</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。</p>	名前	PC①	使命		<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>『スナッチャー』という人間を殺害し、それに成りすます機械生命体が存在する。 あなたは『スナッチャー』を駆除する地球政府の捜査官である。あなたは『スナッチャー』追って相棒のジェンキンスと共にフォックスフェイス号に乗り込んだ。あなたの使命は『スナッチャー』を死亡させることである。</p> <p>この秘密を知った PC は機械で恐怖判定を行う。</p>	ショック	全員	<p><b>Handout</b></p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC②</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗務員である。</p>	名前	PC②	使命		<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>なし</td> </tr> </table> <p>あなたはフォックスフェイス号の保安要員である。フォックスフェイス号は何かによる内部からの破壊工作により正常な航路からされている。 あなたの本当の使命は犯人を捕縛するか追放し、フォックスフェイス号を正常な運行に戻すことである。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	なし
名前	PC①														
使命															
ショック	全員														
名前	PC②														
使命															
ショック	なし														
<p><b>Handout</b></p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC③</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗務員である。</p>	名前	PC③	使命		<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>あなたはフォックスフェイス号のアバターである。あなたの使命はフォックスフェイス号に乗っている人間を無事に地球に連れて行くことである。</p> <p>あなたは人間を攻撃することはできない。もし人間に危害を加えた場合、生命力を1点減少させること。 この秘密が公開された時点であなたは『宇宙対応』を獲得する。</p>	ショック	全員	<p><b>Handout</b></p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC④</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。</p>	名前	PC④	使命		<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>あなたはジャーナリストである。あなたは連続殺人犯である PC① を追跡してフォックスフェイス号にやってきた。あなたの本当の使命は PC① の殺人現場を押さえ、報道することである。PC① が他 PC を倒す現場を目撃しかつ生存することで使命達成となります。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	全員
名前	PC③														
使命															
ショック	全員														
名前	PC④														
使命															
ショック	全員														
<p><b>Handout</b></p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC⑤</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。</p>	名前	PC⑤	使命		<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>あなたは『ホムンクルス』と呼ばれる人工生命体である。あなたの生まれた星系ではホムンクルスは使い捨ての肉體労働に使用されている。あなたの本当の使命は地球に行き、この非道な行いを訴えることである。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	全員	<p><b>Handout</b></p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC⑥</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。</p>	名前	PC⑥	使命		<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>あなたの生まれた星系では『ホムンクルス』という人工生命体を肉體労働に使用している。あなたの本当の使命は星から逃げ出したホムンクルスを始末することである。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	全員
名前	PC⑤														
使命															
ショック	全員														
名前	PC⑥														
使命															
ショック	全員														

<b>Handout</b>		<b>Handout</b>		<b>Handout</b>		<b>Handout</b>	
名前	PC⑦	秘密		名前	PC⑧	秘密	
使命		ショック	全員	使命		ショック	人間
<p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。</p>		<p>あなたは機械である。 あなたの本当の使命はあなたがロボットであることを知る人間を殺害することである。</p> <p>あなたは手に入れたデータチップを破壊することができる。破壊してデータチップはGMに渡しGMはデータチップの秘密を取り除くこと。 この秘密が公開された時点であなたは『宇宙対応』を獲得する。</p> <p>この秘密を知った機械は電子工学で恐怖判定を行う。</p>		<p>あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。</p>		<p>あなたは『スナッチャー』と呼ばれる殺人機械である。 あなたの本当の使命は船内の生物を皆殺しにすることである。 この秘密が公開された時点で『機械攻撃』『重火器』『宇宙対応』を獲得する。 この秘密を知ったPCは死で恐怖判定を行う。</p> <p style="font-size: small;">この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

<b>Handout</b>		<b>Handout</b>		<b>Handout</b>		<b>Handout</b>	
名前	データチップ①	秘密		名前	データチップ②	秘密	
使命		ショック	PC①以外	使命		ショック	全員
<p>【プライズ】 PC①が所有していたデータチップ。 PC①はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC①以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>		<p>操船用ウイルスと、その解除キー。 現在、このソフトによりフォックスフェイス号は航路を離れ行方不明状態となっている。 このソフトを使用することでフォックスフェイス号に元の航路に復帰するよう指示を行うことができる。 この秘密を知ったPC①以外のPCは宇宙で恐怖判定を行う。</p> <p style="font-size: small;">この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>【プライズ】 PC②が所有していたデータチップ。 PC②はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC②以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>		<p>フォックスフェイス号の整備状況。 フォックスフェイス号は最低限の整備で航行しており、不慮の事故や予定外の航行にきわめて脆弱である。 たとえば今のように。</p> <p>この秘密を知ったPCは宇宙で恐怖判定を行う。</p> <p style="font-size: small;">この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	


<b>Handout</b>		<b>Handout</b>		<b>Handout</b>		<b>Handout</b>	
名前	データチップ③	秘密		名前	データチップ④	秘密	
使命		ショック	全員	使命		ショック	全員
<p>【プライズ】 PC③が所有していたデータチップ。 PC③はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC③以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>		<p>船内状況。 船内のエアが想定よりも多く失われている。乗員を早くコールドスリープにつけないと危険な状況である。</p> <p>この秘密を知ったPCは深海で恐怖判定を行う。</p>		<p>【プライズ】 PC④が所有していたデータチップ。 PC④はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC④以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>		<p>PC①による殺人の証拠が記録されている。 老若男女とわず、様々な方法で殺している。 この殺人は政府によりのみ消されているようでもある。</p> <p>この秘密を知ったPCはメディアで恐怖判定を行う。</p> <p style="font-size: small;">この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	


<p><b>Handout</b></p> <p>名前 データチップ⑤</p> <p>使命</p> <p>【プライズ】 PC⑤が所有していたデータチップ。 PC⑤はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC⑤以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック 人間</p> <p>どこか鉱山のような場所。たくさんの人々が強制労働させられており、動けなくなったら殺されてどこかに運ばれていく。</p> <p>この秘密を知った人間は効率で恐怖判定を行う。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>名前 データチップ⑥</p> <p>使命</p> <p>【プライズ】 PC⑥が所有していたデータチップ。 PC⑥はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC⑥以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック 全員</p> <p>『ホームンクルス』は人工生命体ではなく工業的に生産した人間である。ある星系ではそのことを隠蔽し安価な労働力としている。</p> <p>この秘密を知ったPCは生物学で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>
<p><b>Handout</b></p> <p>名前 データチップ⑦</p> <p>使命</p> <p>【プライズ】 PC⑦が所有していたデータチップ。 PC⑦はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC⑦以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック なし</p> <p>このチップは破壊されているようだ。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>名前 データチップ⑧</p> <p>使命</p> <p>【プライズ】 PC⑧が所有していたデータチップ。 PC⑧はこの秘密をいつでも見ることができる。</p> <p>PC⑧以外は、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック 機械生命体以外</p> <p>オフになった発信機。オンにすると機械生命体に救助要請が行える。機械生命体が人類に友好的かどうかは不明だが。</p> <p>この秘密を知った機械でないPCは機械で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>
<p><b>Handout</b></p> <p>名前 フォックスフェイス号</p> <p>使命</p> <p>二級客船フォックスフェイス号。 PC達の乗っている船だ。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック ロック解除ができない者</p> <p>フォックスフェイス号の航行システムは何者かにロックされている。このままでは操船を行うことができない。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>名前 脱出システム</p> <p>使命</p> <p>フォックスフェイス号の緊急避難システム。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック 全員</p> <p>二級客船フォックスフェイス号には避難用のシステムはない。正確には、コールドスリープに入り装置ごと外部に射出することが避難方法となっている。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>

<p><b>Handout</b></p> <p>名前   ワトソン・ジェンキンス</p> <p>使命</p> <p>フォックスフェイス号の技術主任により殺害された乗客。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック   全員</p> <p>あなたは妻子をスナッチャーに殺され、復讐のためにスナッチャー捜査官となった。あなたの使命はスナッチャーを破壊することである。</p> <p>この秘密を最初に知ったPCはプライズ「データチップA」を得る。</p> <p>この秘密を知ったPCは「破壊」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>名前   データチップA</p> <p>使命</p> <p>【プライズ】 ワトソン・ジェンキンスが所有していたデータチップ。</p> <p>秘密を知るにはプライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック   全員</p> <p>スナッチャーとは、人間を殺害し殺害した人間になりすまし、さらなる殺人を繰り返す機械生命体である。この情報は隠蔽されており、地球政府は極秘にスナッチャー捜査官を組織している。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>
<p><b>Handout</b></p> <p>名前   レオナルド・根岸</p> <p>使命</p> <p>フォックスフェイス号の技術主任。ワトソン・ジェンキンスを殺害し、自分は返り討ちにあった。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック   なし</p> <p>最近、羽振りがよかった。</p> <p>この秘密を最初に知ったPCはプライズ「データチップB」を得る。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>名前   データチップB</p> <p>使命</p> <p>【プライズ】 レオナルド・根岸が所有していたデータチップ。</p> <p>このプライズの秘密を知るには、プライズを所持している状態で調査判定を行う必要がある。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック   全員</p> <p>フォックスフェイス号で密輸を行っていた。今回の航行でも密輸品を積み込んでいる。品目は麻薬、ポルノ、スナッチャー、武器。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>
<p><b>Handout</b></p> <p>名前   貨物室</p> <p>使命</p> <p>大小様々なコンテナが積み込まれている。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック   全員</p> <p>武器や麻薬といった密輸品が含まれている。その中に棺桶大のからっぽのコンテナがあった。</p> <p>この秘密を知ったPCは「戦争」で恐怖判定を行う。</p> <p>この次のシーン、最初に秘密を調べたPCはスナッチャーに襲われる。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>名前   船長</p> <p>使命</p> <p>フォックスフェイス号の船長。 姿がみあたらない。</p>	<p><b>Handout</b></p> <p>秘密</p> <p>ショック   全員</p> <p>フォックスフェイス号で密輸を行っていた。今回の航行でも密輸品を積み込んでいる。品目は麻薬、ポルノ、スナッチャー、武器。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>

<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>名前</b></td> <td>酸素循環システム</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b>使命</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。</p> <p>高級な船であれば常に新鮮な酸素が供給されるが、二等客船フォックスフェイス号では少し臭う。</p> </td> </tr> </table>	<b>名前</b>	酸素循環システム	<b>使命</b>		<p>宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。</p> <p>高級な船であれば常に新鮮な酸素が供給されるが、二等客船フォックスフェイス号では少し臭う。</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b>秘密</b></td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>ショック</b></td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>機能が低下している。十分な流量が確保されておらず、このままでは酸欠になるだろう。</p> </td> </tr> </table>	<b>秘密</b>		<b>ショック</b>	全員	<p>機能が低下している。十分な流量が確保されておらず、このままでは酸欠になるだろう。</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>名前</b></td> <td>浮遊物</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b>使命</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>フォックスフェイス号が接触した浮遊物。</p> </td> </tr> </table>	<b>名前</b>	浮遊物	<b>使命</b>		<p>フォックスフェイス号が接触した浮遊物。</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b>秘密</b></td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>ショック</b></td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>宇宙空間をエイのような生物が遊泳している。</p> <p>この秘密を知ったCPは「宇宙」で恐怖判定を行う。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;"> <small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small> </td> </tr> </table>	<b>秘密</b>		<b>ショック</b>	全員	<p>宇宙空間をエイのような生物が遊泳している。</p> <p>この秘密を知ったCPは「宇宙」で恐怖判定を行う。</p>		<small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small>	
<b>名前</b>	酸素循環システム																												
<b>使命</b>																													
<p>宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。</p> <p>高級な船であれば常に新鮮な酸素が供給されるが、二等客船フォックスフェイス号では少し臭う。</p>																													
<b>秘密</b>																													
<b>ショック</b>	全員																												
<p>機能が低下している。十分な流量が確保されておらず、このままでは酸欠になるだろう。</p>																													
<b>名前</b>	浮遊物																												
<b>使命</b>																													
<p>フォックスフェイス号が接触した浮遊物。</p>																													
<b>秘密</b>																													
<b>ショック</b>	全員																												
<p>宇宙空間をエイのような生物が遊泳している。</p> <p>この秘密を知ったCPは「宇宙」で恐怖判定を行う。</p>																													
<small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small>																													

## シナリオ狂気カード

Handout	
狂気	出力低下
トリガー	1 サイクル終了
<p>船内の明かりが落ちる。 以後、すべてのシーンに暗闇が適用される。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	

Handout	
狂気	エア不足
トリガー	心理状態の調査を受ける
<p>船内の酸素が不足している。 全 PC は『酸欠』になる。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	

Handout	
狂気	空気流出
トリガー	2 サイクル終了
<p>空気の漏れる音がする。 気圧の低下が感じられる。 全 PC は『酸欠』になる。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 