

# 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

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。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

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客である。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

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客である。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

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。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

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。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

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。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

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。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

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。 あなたの使命は無事に地球へと行くことである。	

## 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<sup>°</sup>

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、ざまあみろ。やつてやつたぜ」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け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。

「貨物室」「生命維持管理設備」「船外」「非常口」「航法室」のハンドアウトは各3枚あります。同名のハンドアウトで山を作り、シャッフルしてください。調査判定は山の上から順番に調べることになります。

※フラグ管理が必要となるため、PCが秘密を見るときはGMも何が調べられたかを確認してください。

### 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。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の現在地を調べ、地球に帰還する必要があります。

**PC① との関係 :** 地球への帰還方法を持っています。現在地の情報を調査したあと、彼と協力しロックを解除する必要があります。

**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を殺人犯としてかぎ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、PC①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。

**PC⑧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、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に秘密を知られても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。秘密を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。

## 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。この暗闇は生命維持管理設備のハンドアウトでオン／オフすることができます。

### 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、「工ア不足」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けます。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

貨物室でカプセルを調べた場合、シーンの登場プレイヤーはエネミーとしてのスナッチャーに襲撃を受けます。

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、スナッチャーに襲撃されることになります。

### ゾーキング

ゾーキングにより、船長のことを聞かれた場合、船長のハンドアウトを調査可能な対象として出してください。

### 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。

### ミドルフェイスで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。

## クライマックスフェイズ

---

PC全員+スナッチャーとの戦闘になります。

貨物室の「毒ガス」に対し、「機械」で判定が行われていない場合、誰かがスペシャルもしくはファンブルを出すたびに毒ガスが漏れだし、「宇宙対応」でないPC全員に1点のダメージを与えます。

## 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：**12

貨物室を調査していく中で、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。ミドルフェイズで受けたダメージは累積します。

## シナリオ改造指針

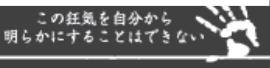
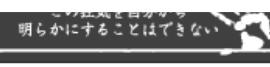
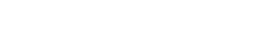
---

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

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC①	名前	ショック 全員	名前	PC②	名前	ショック なし
使命		秘密		使命		秘密	
あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。	あなたは『スナッチャー』という人間を殺 害し、それに成ります機械生 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 なたの本当の使命は『スナッ チャー』を死亡させることであ る。 この秘密を知った PC は機械で 恐怖判定を行う。	あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。	あなたは宇宙局の職員であ る。現在、フォックスフェイス 号は未知の航路を航行して いる。 あなたの本当の使命は現 在航行中の航路の情報を 持ち帰ることである。				
							
Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC③	名前	ショック 全員	名前	PC④	名前	ショック 全員
使命		秘密		使命		秘密	
あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。	あなたは保険会社のロボットで ある。あなたの本当の使命は フォックスフェイス号に乗ってい る人間を無事に送りとどけ保険 支払いを抑えることである。  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は あなたは『宇宙対応』を獲得す る。	あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。	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が他の PC を倒す現場 を目撃しあつ生存すること で使命達成となります。 				
							
Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC⑤	名前	ショック 全員	名前	PC⑥	名前	ショック 全員
使命		秘密		使命		秘密	
あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。	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 体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。  	あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。	あなたの生まれた星系では 『ホムンクルス』という人工 生命体を肉体労働に使用し 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。 				
							

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC⑦	秘密	ショック	名前	PC⑧	秘密	ショック
使命		全員		使命		人間	
あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。		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。  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はあなた は『宇宙対応』を獲得する。  この秘密を知ったPCは電子工学で 恐怖判定を行う。		あなたは二級客船 フォックスフェイス号 の乗客である。 あなたの使命は無事に 地球へと行くことであ る。		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』『アンタッチャブル』『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。	
							

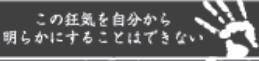
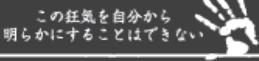
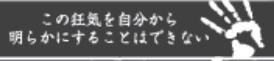
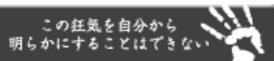
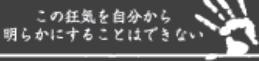
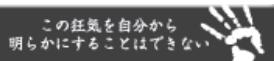
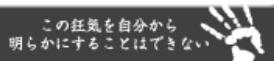
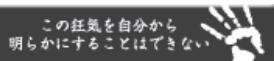
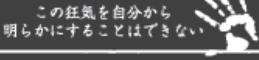
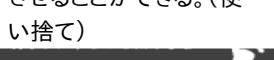
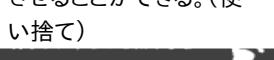
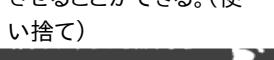
Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	データチップ①	秘密	ショック	名前	データチップ②	秘密	ショック
使命		PC① 以外	<th>使命</th> <td></td> <th>全員</th> <td></td>	使命		全員	
【プライズ】 PC①が所有していた データチップ。 PC①はこの秘密をいつ でも見ることができる。  PC①以外は、プライズを 所持している状態で調査 判定を行う必要がある。		操船用ウィルスと、その解除 キー。 現在、このソフトによりフォックス フェイズ号は航路を離れ行方不明 状態となっている。 このソフトを使用することで フォックスフェイズ号に元の航路 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。		【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。  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。		調査報告書。 フォックスフェイズ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。	
							

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	データチップ③	秘密	ショック	名前	データチップ④	秘密	ショック
使命		全員	<th>使命</th> <td></td> <th>全員</th> <td></td>	使命		全員	
【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。  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。		調査報告書。 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。  この秘密を知ったPCは深海で恐怖判定を行う。		【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。  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。		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もみ消されているようでもある。  この秘密を知ったPCはメディアで恐怖判定を行う。	
							

<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>データチップ⑤</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>使命</td><td></td></tr> </tbody> </table> <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>	名前	データチップ⑤	使命		<table border="1"> <thead> <tr> <th>秘密</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ショック</td><td>人間</td></tr> </tbody> </table> <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>	秘密		ショック	人間	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>データチップ⑥</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>使命</td><td></td></tr> </tbody> </table> <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>	名前	データチップ⑥	使命		<table border="1"> <thead> <tr> <th>秘密</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ショック</td><td>全員</td></tr> </tbody> </table> <p>『ホムンクルス』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>	秘密		ショック	全員
名前	データチップ⑤																		
使命																			
秘密																			
ショック	人間																		
名前	データチップ⑥																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>データチップ⑦</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>使命</td><td></td></tr> </tbody> </table> <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>	名前	データチップ⑦	使命		<table border="1"> <thead> <tr> <th>秘密</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ショック</td><td>なし</td></tr> </tbody> </table> <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>	秘密		ショック	なし	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>データチップ⑧</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>使命</td><td></td></tr> </tbody> </table> <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>	名前	データチップ⑧	使命		<table border="1"> <thead> <tr> <th>秘密</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ショック</td><td>機械生命体以外</td></tr> </tbody> </table> <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>	秘密		ショック	機械生命体以外
名前	データチップ⑦																		
使命																			
秘密																			
ショック	なし																		
名前	データチップ⑧																		
使命																			
秘密																			
ショック	機械生命体以外																		
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>ワトソン・ジェンキンス</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>使命</td><td></td></tr> </tbody> </table> <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>	名前	ワトソン・ジェンキンス	使命		<table border="1"> <thead> <tr> <th>秘密</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ショック</td><td>全員</td></tr> </tbody> </table> <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>	秘密		ショック	全員	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>データチップ A</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>使命</td><td></td></tr> </tbody> </table> <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>	名前	データチップ A	使命		<table border="1"> <thead> <tr> <th>秘密</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ショック</td><td>全員</td></tr> </tbody> </table> <p>スナッチャーとは、人間を殺害し殺害した人間になりますし、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>	秘密		ショック	全員
名前	ワトソン・ジェンキンス																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		
名前	データチップ A																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		

<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>
名前 レオナルド・根岸 使命  フォックスフェイス号の技術主任。ワトソン・ジエンキンスを殺害し、自分は返り討ちにあった。	秘密 ショック なし  最近、羽振りがよかった。  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。	名前 データチップB 使命  【プライズ】 レオナルド・根岸が所有していたデータチップB。  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。	秘密 ショック 全員  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。  この狂気を自分から明らかにすることはできない
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>
名前 船長 使命  フォックスフェイス号の船長。 姿がみあたらない。	秘密 ショック 全員  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。  この狂気を自分から明らかにすることはできない	名前 貨物室 使命  大小様々なコンテナが積み込まれている。	秘密 ショック 全員  危険な毒ガスのタンクを見つめる。タンクは無造作に積み込まれており、ガス漏れが発生してもおかしくない。  ガス漏れの可能性をなくすには、シーンの行動として「機械」で判定を行う必要がある。  この秘密を知ったPCは「化学」で恐怖判定を行う。  この狂気を自分から明らかにすることはできない
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>
名前 貨物室 使命  大小様々なコンテナが積み込まれている。	秘密 ショック 全員  貨物室で兵器を見つける。 これはつかえそうだ。  最初に調査を行ったPCはプライズ「重火器」を獲得する。このプライズはアビリティ『重火器』として使用できる。(使い捨て)  この秘密を知ったPCは「戦争」で恐怖判定を行う。  この狂気を自分から明らかにすることはできない	名前 貨物室 使命  大小様々なコンテナが積み込まれている。	秘密 ショック 全員  冷凍カプセルでもない空の棺桶のようなものを見つける。これはいったいなんだろうか? 内側には生臭い赤黒い液体がこびりついている…  この秘密を知ったPCは「死」で恐怖判定を行う。  この狂気を自分から明らかにすることはできない

<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																								
<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>生命維持管理設備</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。</td></tr> </table>	名前	生命維持管理設備	使命		宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。		<table border="1"> <tr> <td>秘密</td><td>ショック</td></tr> <tr> <td colspan="2">全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">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。</td></tr> </table>	秘密	ショック	全員		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。		<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>生命維持管理設備</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。</td></tr> </table>	名前	生命維持管理設備	使命		宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。		<table border="1"> <tr> <td>秘密</td><td>ショック</td></tr> <tr> <td colspan="2">全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">フォックスフェイス号は乗員乗客がコールドスリープにつく前提で運行している。 すなわち、水の循環はあまり考慮されていない。 いつまでも起きていると飢餓がおとずれるだろう。</td></tr> </table>	秘密	ショック	全員		フォックスフェイス号は乗員乗客がコールドスリープにつく前提で運行している。 すなわち、水の循環はあまり考慮されていない。 いつまでも起きていると飢餓がおとずれるだろう。	
名前	生命維持管理設備																										
使命																											
宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。																											
秘密	ショック																										
全員																											
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。																											
名前	生命維持管理設備																										
使命																											
宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。																											
秘密	ショック																										
全員																											
フォックスフェイス号は乗員乗客がコールドスリープにつく前提で運行している。 すなわち、水の循環はあまり考慮されていない。 いつまでも起きていると飢餓がおとずれるだろう。																											
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																								
<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>生命維持管理設備</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。</td></tr> </table>	名前	生命維持管理設備	使命		宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。		<table border="1"> <tr> <td>秘密</td><td>ショック</td></tr> <tr> <td colspan="2">なし</td></tr> <tr> <td colspan="2">電源系統が不安定になっている。 「機械」で判定を行い、成功すれば船内照明のオンオフを行うことができる。  船内照明をオフにした場合、暗闇のルールを適用する。オンにした場合、暗闇を解除できる。  この秘密は何度でも調査することができる。</td></tr> </table>	秘密	ショック	なし		電源系統が不安定になっている。 「機械」で判定を行い、成功すれば船内照明のオンオフを行うことができる。  船内照明をオフにした場合、暗闇のルールを適用する。オンにした場合、暗闇を解除できる。  この秘密は何度でも調査することができる。		<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>船外</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。</td></tr> </table>	名前	船外	使命		フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。		<table border="1"> <tr> <td>秘密</td><td>ショック</td></tr> <tr> <td colspan="2">全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">宇宙空間をエイのような生物が遊泳している。  この秘密を知った CP は「宇宙」で恐怖判定を行う。</td></tr> </table>	秘密	ショック	全員		宇宙空間をエイのような生物が遊泳している。  この秘密を知った CP は「宇宙」で恐怖判定を行う。	
名前	生命維持管理設備																										
使命																											
宇宙船において、酸素の循環はきわめて重要である。 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。																											
秘密	ショック																										
なし																											
電源系統が不安定になっている。 「機械」で判定を行い、成功すれば船内照明のオンオフを行うことができる。  船内照明をオフにした場合、暗闇のルールを適用する。オンにした場合、暗闇を解除できる。  この秘密は何度でも調査することができる。																											
名前	船外																										
使命																											
フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。																											
秘密	ショック																										
全員																											
宇宙空間をエイのような生物が遊泳している。  この秘密を知った CP は「宇宙」で恐怖判定を行う。																											
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																								
<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>船外</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。</td></tr> </table>	名前	船外	使命		フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。		<table border="1"> <tr> <td>秘密</td><td>ショック</td></tr> <tr> <td colspan="2">全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">機関停止状態の宇宙船が多数見える。 ここは宇宙船の墓場だろうか…  生命力 3 点を支払い、「宇宙」で判定してもよい。この判定に成功すれば任意のアイテムを 3 つ得ることができる。</td></tr> </table>	秘密	ショック	全員		機関停止状態の宇宙船が多数見える。 ここは宇宙船の墓場だろうか…  生命力 3 点を支払い、「宇宙」で判定してもよい。この判定に成功すれば任意のアイテムを 3 つ得ることができる。		<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>船外</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。</td></tr> </table>	名前	船外	使命		フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。		<table border="1"> <tr> <td>秘密</td><td>ショック</td></tr> <tr> <td colspan="2">全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">【拡散情報】 外殻にクラックを発見する。 全員に『酸欠』が発生する。  この秘密を知った CP は「宇宙」で恐怖判定を行う。</td></tr> </table>	秘密	ショック	全員		【拡散情報】 外殻にクラックを発見する。 全員に『酸欠』が発生する。  この秘密を知った CP は「宇宙」で恐怖判定を行う。	
名前	船外																										
使命																											
フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。																											
秘密	ショック																										
全員																											
機関停止状態の宇宙船が多数見える。 ここは宇宙船の墓場だろうか…  生命力 3 点を支払い、「宇宙」で判定してもよい。この判定に成功すれば任意のアイテムを 3 つ得ることができる。																											
名前	船外																										
使命																											
フォックスフェイス号の船外。外部モニタや窓から様子をうかがうことができる。																											
秘密	ショック																										
全員																											
【拡散情報】 外殻にクラックを発見する。 全員に『酸欠』が発生する。  この秘密を知った CP は「宇宙」で恐怖判定を行う。																											

<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																								
<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>非常口</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">フォックスフェイス号の緊急避難口。</td></tr> </table>	名前	非常口	使命		フォックスフェイス号の緊急避難口。		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td></tr> <tr> <td>ショック</td><td>全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">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。</td></tr> </table>	秘密		ショック	全員	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。		<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>非常口</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">フォックスフェイス号の緊急避難口。</td></tr> </table>	名前	非常口	使命		フォックスフェイス号の緊急避難口。		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td></tr> <tr> <td>ショック</td><td>なし</td></tr> <tr> <td colspan="2">一着だけ宇宙服を発見する。この秘密を知ったPCはプライズ「宇宙服」を手に入れる。</td></tr> </table>	秘密		ショック	なし	一着だけ宇宙服を発見する。この秘密を知ったPCはプライズ「宇宙服」を手に入れる。	
名前	非常口																										
使命																											
フォックスフェイス号の緊急避難口。																											
秘密																											
ショック	全員																										
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。																											
名前	非常口																										
使命																											
フォックスフェイス号の緊急避難口。																											
秘密																											
ショック	なし																										
一着だけ宇宙服を発見する。この秘密を知ったPCはプライズ「宇宙服」を手に入れる。																											
																											
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																								
<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>非常口</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">フォックスフェイス号の緊急避難口。</td></tr> </table>	名前	非常口	使命		フォックスフェイス号の緊急避難口。		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td></tr> <tr> <td>ショック</td><td>全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">【拡散情報】エアロックが外部から開けられ、そして閉じられた痕跡を発見する…</td></tr> </table>	秘密		ショック	全員	【拡散情報】エアロックが外部から開けられ、そして閉じられた痕跡を発見する…		<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>航法室</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。</td></tr> </table>	名前	航法室	使命		二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td></tr> <tr> <td>ショック</td><td>ロック解除ができない者</td></tr> <tr> <td colspan="2">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。</td></tr> </table>	秘密		ショック	ロック解除ができない者	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。	
名前	非常口																										
使命																											
フォックスフェイス号の緊急避難口。																											
秘密																											
ショック	全員																										
【拡散情報】エアロックが外部から開けられ、そして閉じられた痕跡を発見する…																											
名前	航法室																										
使命																											
二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。																											
秘密																											
ショック	ロック解除ができない者																										
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。																											
																											
<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>	<b>Handout</b>																								
<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>航法室</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。</td></tr> </table>	名前	航法室	使命		二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td></tr> <tr> <td>ショック</td><td>全員</td></tr> <tr> <td colspan="2">現在地がわかった。わかったがここはどこだ？計器類は見えない座標をさしている。</td></tr> </table>	秘密		ショック	全員	現在地がわかった。わかったがここはどこだ？計器類は見えない座標をさしている。		<table border="1"> <tr> <td>名前</td><td>航法室</td></tr> <tr> <td colspan="2">使命</td></tr> <tr> <td colspan="2">二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。</td></tr> </table>	名前	航法室	使命		二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td></tr> <tr> <td>ショック</td><td>なし</td></tr> <tr> <td colspan="2">なぜか酸素ボンベを見つける。この秘密を最初に知ったPCはプライズ酸素ボンベを獲得する。酸素ボンベを使用することで、酸欠で失われた生命点の上限を2点回復させることができる。(使い捨て)</td></tr> </table>	秘密		ショック	なし	なぜか酸素ボンベを見つける。この秘密を最初に知ったPCはプライズ酸素ボンベを獲得する。酸素ボンベを使用することで、酸欠で失われた生命点の上限を2点回復させることができる。(使い捨て)	
名前	航法室																										
使命																											
二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。																											
秘密																											
ショック	全員																										
現在地がわかった。わかったがここはどこだ？計器類は見えない座標をさしている。																											
名前	航法室																										
使命																											
二級客船フォックスフェイス号の航法室。自動航行になっている。																											
秘密																											
ショック	なし																										
なぜか酸素ボンベを見つける。この秘密を最初に知ったPCはプライズ酸素ボンベを獲得する。酸素ボンベを使用することで、酸欠で失われた生命点の上限を2点回復させることができる。(使い捨て)																											
																											

## 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

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。

この狂気を自分から  
明らかにすることはできない



Handout	
狂気	エア不足
トリガー	心理状態の調査を受ける

船内の酸素が不足している。  
全 PC は『酸欠』になる。

この狂気を自分から  
明らかにすることはできない



Handout	
狂気	空気流出
トリガー	2 サイクル終了

空気の漏れる音がする。  
気圧の低下を感じられる。  
全 PC は『酸欠』になる。

この狂気を自分から  
明らかにすることはできない

