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。

ー inSane　星空の墓所ー

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

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、ざまぁみろ。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。

　「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	ー	△	ー	△	ー	ー	ー	×
PC②	△	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×
PC③	○	○	ー	○	●	○	●	△
PC④	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×
PC⑤	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	△
PC⑥	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	×
PC⑦	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
PC⑧	×	×	△	×	△	×	△	ー

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

ー：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／オフすることが可能です。

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

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ｂ。

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。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（PC①）

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　秘密

ショック：全員

『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。

Handout（PC②）

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　秘密

ショック：なし

あなたは航宙局の職員である。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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout（PC③）

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　秘密

ショック：全員

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あなたは『宇宙対応』を獲得する。

Handout（PC④）

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　秘密

ショック：全員

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。

Handout（PC⑤）

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　秘密

ショック：全員

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。

Handout（PC⑥）

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　秘密

ショック：全員

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

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（秘密）

ショック：全員

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。

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。

Handout（秘密）

ショック：人間

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前：データチップ①

使命：
【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。

Handout（秘密）

ショック：PC① 以外

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前：データチップ②

使命：
【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。

Handout（秘密）

ショック：全員

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。

この秘密を知った PC は宇宙で恐怖判定を行う。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前：データチップ③

使命：
【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。

Handout（秘密）

ショック：全員

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情況である。

この秘密を知った PC は深海で恐怖判定を行う。

Handout

名前：データチップ④

使命：
【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。

Handout（秘密）

ショック：全員

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。

Handout

名前：データチップ⑤

使命

【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。

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。

Handout

秘密

ショック：人間

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。

この秘密を知った人間は効率で恐怖判定を行う。

Handout

名前：データチップ⑥

使命

【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。

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。

Handout

秘密

ショック：全員

『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。

この秘密を知った PC は生物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

Handout

名前：データチップ⑦

使命

【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。

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。

Handout

秘密

ショック：なし

このチップは破壊されているようだ。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前：データチップ⑧

使命

【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。

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。

Handout

秘密

ショック：機械生命体以外

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。

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前：ワトソン・ジェンキンス

使命

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。

Handout

秘密

ショック：全員

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。

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。

この秘密を知った PC は「破壊」で恐怖判定を行う。

Handout

名前：データチップ A

使命

【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。
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。

Handout

秘密

ショック：全員

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

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･ジェンキンスを殺害し、自分は返り討ちにあった。

Handout

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

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。

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。

Handout

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

Handout

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。

Handout

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

Handout

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。

Handout

秘密

ショック	全員

危険な毒ガスのタンクを発見する。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。

明らかにすることはできない

Handout

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。

Handout

秘密

ショック	全員

貨物室で兵器を発見する。
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

Handout

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。

Handout

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

Handout

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。

Handout

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。

Handout

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。

Handout

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。

Handout

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。

Handout

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。

Handout

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。

Handout

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

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。

Handout

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

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。

Handout

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前　非常口

使命

フォックスフェイス号の緊急避難口。

Handout

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前　非常口

使命

フォックスフェイス号の緊急避難口。

Handout

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。

ただし、酸素ボンベがない。
酸素ボンベと組み合わせることで『宇宙対応』を得ることができる。『宇宙対応』を獲得した場合、あらゆる判定に-2の修正がつく。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

名前　非常口

使命

フォックスフェイス号の緊急避難口。

Handout

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・・・

この秘密を知ったCPは「宇宙」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

Handout

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。

Handout

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。

この狂気を自分から明らかにすることはできない

Handout

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。

Handout

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？計器類はありえない座標をさしている。

この秘密を知ったPCは「物理学」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

Handout

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。

Handout

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。
気圧の低下が感じられる。
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