

1 はじめに(GM、PL 共通公開情報)

1.1 謝辞

このシナリオは乃瀬友樹さんが作成されたシナリオ『楽園』をもとに、記憶をたよりに4人用に再構築したシナリオです。いつもすばらしいシナリオを作成される乃瀬さんとGMをしていただいたまりおさん、一緒に遊んでいただいたなつせみさんに感謝します。

1.2 シナリオ要件

分類：協力型

プレイヤー人数：4人

サイクル数：4

狂気カード枚数：15

1.3 シナリオトレーラー

退屈だが平穏と幸福に満ちた楽園。

だが、永遠ではなかった。

楽園が終わりの兆しをみせたとき、あなたたちは仲間と楽園に何ができるのだろうか？

2 シナリオ概略(GM 用情報)

2.1 シナリオのアウトライン

2.1.1 PC の使命

このシナリオで PC の初期ハンドアウトはおおよそ、協力型にはみえません。実際、初期ハンドアウトに書かれている使命では協力することができません。ただし、全 PC の本当の使命は PC のハンドアウトに書かれておらず、「PC 宛てのメール」に書かれています。

「PC 宛てのメール」に書かれている「楽園内に避難し、救助を待つ」は協力可能な使命です。この一点をもって、このシナリオは協力型となっています。

2.1.2 運営上の注意

このシナリオでは「観測確定原理」が重要な意味を持ちます。GM は、どの【秘密】をどの PC が持っているかを常に留意する必要があります。また、PL にも【秘密】の獲得状況を公開したほうがゲームはスムーズにすすむと思います。ホワイトボードなどを利用し、【秘密】と持っている PC を常に掲示しておくことをおすすめします。

一見、全員が使命達成不可能な状態に見えても、「楽園のパラメータ」の記憶封印機能、「記憶喪失」の狂気カードにより摘んだ状態を脱出することができる可能性があります。

2.2 PL に説明しておくこと

PC にハンドアウトをくばると同時に、以下のことを PL に説明しておいてください。

- このシナリオは協力型です。
- PC が意図的に戦闘を行わない限り、戦闘はありません。
- 情報共有で、情報を受け取るかどうかは、受ける PC が決定することができます。これは公式でも公開されているエラッタです。このシナリオでは必ず適用してください。

2.3 事前準備

2.3.1 秘密

「楽園のパラメータ」のスリーブには秘密とは別に「3」「オン」と書かれた紙を入れておいてください。この紙はパラメータの現在値を記録する紙です。パラメータの現在地は、「楽園のパラメータ」の【秘密】を知っている PC だけが確認することができます。

2.3.2 狂気カード

狂気カードは合計 20 枚を使用します。そのうち、「記憶喪失」を 4 枚以上いれてください。

2.4 楽園シーン表

動作不良を起こした楽園をあらわすためのシーン表です。楽園内でのみ使用可能です。

出目	描写
2	青。見渡すかぎり一面の青。空には何か白い文字が浮いている。
3	いたっ。どうやら描画されていない壁にぶつかったようだ。
4	子供たちが遊んでいる。物理演算のエラーか、間接があらぬ方向にまがっている。 高速で踊るような不思議な動きしてどこかに弾け飛んでいってしまった。
5	どこかの地下道。壁からななめに生えた警官が笑っている。通行人はみないふり。
6	カフェ。どうやら傷ついたレコードのようにオーダーがループしているようだ。まったく落ち着かない。
7	灰色の矩形が立っている。どうやらテクスチャがはられていないようだ。
8	道路上でたくさんの車が明滅している。ひどいフレーム落ちにより車が瞬間移動しているように見える。
9	団地。住人たちがたんぼぼを食べながら井戸端会議をしている。住人にはたんぼぼが生えている。
10	雑踏の中。人々は動作モーションが失われ、直立不動で滑るように移動していく。
11	地面のテクスチャーを踏み抜いた。灰色の空間をひたすら落ちていく。
12	泣いた顔がかかれた箱がある。他には地面も空もなにもない。

3 シナリオ運営(GM 用情報)

3.1 導入

楽園内の風景は決めていません。PC 達と相談して決めてください。とくに意見がなければ現代日本でいいでしょう。

導入では以下のいずれかあるいはすべてを発生させ、PC 達をとりまく世界が不調であることをアピールしてください。

- PC 以外の存在が突然停止する。PC 達以外は停止した対象に気づかない。
- PC 以外の存在が突然消滅する。PC 達以外は消滅の事実には気づかない。
- 同じ会話を繰り返す。落下物が地面が上に戻ってもう一度落下するなど、情景が不自然にループする。
- 風景のテクスチャずれ。背景が不自然にずれたりめくれたりします。

導入が終われば、脱出パートに進みます。

3.2 構成

このシナリオは大きくわけて「脱出パート」「外部修復パート」「内部修復パート」の三つのパートに分かれます。「脱出パート」までは全 PC が同時に進行しますが、「外部修復パート」「内部修復パート」は楽園内に残った PC と、楽園外に出た PC とで完全に分断します。

「外部修復パート」と「内部修復パート」は並行して進みます。

3.2.1 脱出パート

ハンドアウト

「世界の状態」「世界の果て」のふたつが調査可能なハンドアウトとして出てきます。

脱出パートの目的と制限

楽園におきた変調を調べ、修復のために誰かが外に出るまでのパートです。脱出パートは誰かが楽園外に出た時点で終了します。以後、楽園外に出た PC は「外部修復パート」に、楽園内にとどまった PC は「内部修復パート」に進みます。

楽園外に出るとき、以下の情報を PL に教えてください。

- 楽園外の PC は楽園内のシーンに登場できません。楽園内の PC が楽園外のシーンに出ることもできません。
- 楽園外と楽園内で情報のやり取りを行うことはできませんが、情報共有と【目星】は可能です。
- 楽園外に出た PC が楽園内に戻ってこれる保証はありません。

3.2.2 外部修復パート

風景描写

窓のない殺風景な部屋に大型の端末と本棚、4本の冷凍睡眠カプセルが設置されている。あなたたちはカプセル内で目を覚ます。

大型の端末には楽園の稼働状況とメールの着信を示すアイコンが表示されている。どうやら、楽園は外部に損傷があり、動作不良を起こしているようだ。

ハンドアウト

「PC①あてのメール」「PC②あてのメール」「PC③あてのメール」「PC④あてのメール」「楽園運用マニュアル」「生命球理論」「観測確定原理」「施設の外」「冷凍カプセル」が調査対象として登場します。

パートの目的と制限

楽園外に出たPCが活動するパートです。楽園外にいるPCから楽園内のPCに情報や物品の受け渡しはできません。

楽園内にいるPCは楽園外のシーンに登場することはできません。

楽園外のPCは好きなタイミングで楽園内に戻ることができます。楽園内に戻るのは行動とは別に行うことができます。

3.2.3 内部修復パート

風景描写

外に出るものを送り出した時点で、中に残ったPCの記憶に対するロックが解除される。中に残ったあなたがたは、非常時における楽園のオペレーターの役割を担う。

これまで調査できなかったことが調査できるようになる。

ハンドアウト

「楽園の目的」「楽園の基礎理論」「楽園のルール」「楽園の状態」

パートの目的と制限

楽園内に残ったPCが活動するパートです。楽園内にいるPCから楽園外のPCに情報や物品の受け渡しはできません。

楽園外にいるPCは楽園内のシーンに登場することはできません。

「冷凍睡眠カプセル」の秘密が有効な間は、楽園内のPCは楽園外に出ることはできません。

3.2.4 調整タイミング

4サイクル目の最後に調整用のシーンを設けます。調整用のシーンでは以下のことが可能です。

- (可能であれば)楽園の出入り
- PC間での情報、プライズのやりとり。なお、プライズ、情報のやり取りは、楽園内のPC同士、楽園外のPC同士でしかできません。
- 情報のやり取りの結果、情報共有が発生した場合、楽園の内外を超えて情報が届くことがあります。

3.3 シナリオフック

3.3.1 観測確定原理の情報が共有された

この時点で、現在有効な秘密がどれなのかを確認してください。PCが調査していない秘密、調査したが一人だけが持っている秘密の内容が無効になります。なお、PCの秘密は他の誰かが知った時点で自動的に本人と調査したPCのふたりが知っているものとして扱います。

なお、PC宛てのメールは、すべて同じ秘密として扱います。お互いに自分が読んだメールを秘密にしても、複数のPCがメールを読んでいた場合、メールの内容は有効となります。

3.3.2 楽園の外から中に入った

「楽園のパラメータ」で「記憶封印機能」がオンに設定されている場合、楽園の外から中に入ったPCの持っている秘密(PC自身の秘密は除く)と感情をすべて取り上げてください。

その後、楽園シーン表をふり、PCがまったく状況もわからないまま奇妙な状況におかれていると描写してください。

3.3.3 3サイクル終了時点

観測確定原理の情報が共有されていないか、観測確定原理が共有された上でPC②の秘密も共有されていた場合、楽園が停止していないかを確認します。

3.3.4 4サイクル終了時点

PC③が楽園外に出ていた場合、かつPC③の秘密が有効な場合、このタイミングで死亡します。

「施設の外」の【秘密】が有効な場合、楽園の修理を行ったPCが死亡します。

3.3.5 楽園の停止

以下の秘密が有効かどうかを確認してください。「観測確定原理」の秘密が複数PCで共有されていない場合、すべての秘密は有効な秘密として扱います。それぞれの秘密について有効/無効により楽園の崩壊条件が異なります。楽園内の人物には、死者の数は数えません。

なお、3サイクル終了時点で楽園が停止していてもシナリオは続きます。「楽園整備マニュアル」による楽園の修復が完了した時点で楽園は再起動します。

「PC②の秘密」

この秘密が有効な場合、楽園外で「楽園整備マニュアル」による楽園の修理を行うか、「楽園のパラメータ」を楽園内の人数と一致させていなければ楽園は停止します。

「世界の状態」

4サイクル終了時点で以下の条件を満たしていない場合、楽園は停止します。

- 「楽園整備マニュアル」による楽園の修理を行っている。
- 「楽園のパラメータ」を楽園内の人数と一致させている。

3.4 エンディング

楽園が停止した場合、全PCは楽園の外に出されます。楽園の外に出された場合、バッドエンド表にいくか、好きなようにバッドエンドを演出してください。

楽園が停止しなかった場合、楽園内に残ったPCは個別に使命達成を確認し、エンディングに入ってください。なお、楽園は停止しなかったが「楽園の修理が行われていない」もしくは「楽園のパラメータが楽園内の人数と異なる」場合は、バグった状態の楽園で生活することになります。

4 ハンドアウト

Handout	Handout	Handout	Handout																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">名前</td> <td>PC①</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p> </td> </tr> </table>	名前	PC①	使命		<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">秘密</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">ショック</td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>楽園は設計上、3人までしか許容できない。 あなたの本当の使命はあなた以外の誰かを楽園から追放することである。 この秘密を知ったPCは【機械】で恐怖判定を行う。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">この狂気を自分から明らかにすることはできない </td> </tr> </table>	秘密		ショック	全員	<p>楽園は設計上、3人までしか許容できない。 あなたの本当の使命はあなた以外の誰かを楽園から追放することである。 この秘密を知ったPCは【機械】で恐怖判定を行う。</p>		この狂気を自分から明らかにすることはできない		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">名前</td> <td>PC②</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p> </td> </tr> </table>	名前	PC②	使命		<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">秘密</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">ショック</td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>楽園は機能不全を起こしており、このままでは3サイクル終了目に停止してしまう。 PC②にはそのことが予測できている。なんらかの対処を行うことで3サイクル終了時点の停止は回避できる。</p> <p>この秘密を知ったPCは【終末】で恐怖判定を行う。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">この狂気を自分から明らかにすることはできない </td> </tr> </table>	秘密		ショック	全員	<p>楽園は機能不全を起こしており、このままでは3サイクル終了目に停止してしまう。 PC②にはそのことが予測できている。なんらかの対処を行うことで3サイクル終了時点の停止は回避できる。</p> <p>この秘密を知ったPCは【終末】で恐怖判定を行う。</p>		この狂気を自分から明らかにすることはできない	
名前	PC①																														
使命																															
<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>																															
秘密																															
ショック	全員																														
<p>楽園は設計上、3人までしか許容できない。 あなたの本当の使命はあなた以外の誰かを楽園から追放することである。 この秘密を知ったPCは【機械】で恐怖判定を行う。</p>																															
この狂気を自分から明らかにすることはできない																															
名前	PC②																														
使命																															
<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>																															
秘密																															
ショック	全員																														
<p>楽園は機能不全を起こしており、このままでは3サイクル終了目に停止してしまう。 PC②にはそのことが予測できている。なんらかの対処を行うことで3サイクル終了時点の停止は回避できる。</p> <p>この秘密を知ったPCは【終末】で恐怖判定を行う。</p>																															
この狂気を自分から明らかにすることはできない																															

Handout	Handout	Handout	Handout																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">名前</td> <td>PC③</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p> </td> </tr> </table>	名前	PC③	使命		<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">秘密</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">ショック</td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>あなたは死につつま。死を逃れるため「生命球理論」に基づいた楽園の実験に参加した。</p> <p>あなたは楽園の外に出ると4サイクル終了時点で死亡する。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">この狂気を自分から明らかにすることはできない </td> </tr> </table>	秘密		ショック	全員	<p>あなたは死につつま。死を逃れるため「生命球理論」に基づいた楽園の実験に参加した。</p> <p>あなたは楽園の外に出ると4サイクル終了時点で死亡する。</p>		この狂気を自分から明らかにすることはできない		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">名前</td> <td>PC④</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p> </td> </tr> </table>	名前	PC④	使命		<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">秘密</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">ショック</td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>楽園は「生命球理論」の実証実験のために作られた施設である。あなたは計画外の人物であり、実験を妨害するため送り込まれた。</p> <p>あなたの本当の使命はエンディング時点で楽園を停止状態にし、実証実験を失敗させることである。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">この狂気を自分から明らかにすることはできない </td> </tr> </table>	秘密		ショック	全員	<p>楽園は「生命球理論」の実証実験のために作られた施設である。あなたは計画外の人物であり、実験を妨害するため送り込まれた。</p> <p>あなたの本当の使命はエンディング時点で楽園を停止状態にし、実証実験を失敗させることである。</p>		この狂気を自分から明らかにすることはできない	
名前	PC③																														
使命																															
<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>																															
秘密																															
ショック	全員																														
<p>あなたは死につつま。死を逃れるため「生命球理論」に基づいた楽園の実験に参加した。</p> <p>あなたは楽園の外に出ると4サイクル終了時点で死亡する。</p>																															
この狂気を自分から明らかにすることはできない																															
名前	PC④																														
使命																															
<p>あなたは楽園の住民である。 あなたの使命は楽園を維持し、楽園内で生きていくことである。</p>																															
秘密																															
ショック	全員																														
<p>楽園は「生命球理論」の実証実験のために作られた施設である。あなたは計画外の人物であり、実験を妨害するため送り込まれた。</p> <p>あなたの本当の使命はエンディング時点で楽園を停止状態にし、実証実験を失敗させることである。</p>																															
この狂気を自分から明らかにすることはできない																															

Handout	Handout	Handout	Handout																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">名前</td> <td>世界の状態</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>軋みはじめた世界。 いったいどうなっているのだろうか？</p> </td> </tr> </table>	名前	世界の状態	使命		<p>軋みはじめた世界。 いったいどうなっているのだろうか？</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">秘密</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">ショック</td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>楽園の動作不良の原因をすべて取り除かねば、楽園は機能停止する。</p> <p>この秘密を知ったPCは【暗黒】で恐怖判定を行う。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">この狂気を自分から明らかにすることはできない </td> </tr> </table>	秘密		ショック	全員	<p>楽園の動作不良の原因をすべて取り除かねば、楽園は機能停止する。</p> <p>この秘密を知ったPCは【暗黒】で恐怖判定を行う。</p>		この狂気を自分から明らかにすることはできない		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">名前</td> <td>世界の果て</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>大きなゲートがある。 このゲートはなんだろうか？</p> </td> </tr> </table>	名前	世界の果て	使命		<p>大きなゲートがある。 このゲートはなんだろうか？</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">秘密</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">ショック</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>ゲートは楽園から外に出るためのものである。 この秘密を最初に知ったPCはプライズ「開門方法」を得る。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">この狂気を自分から明らかにすることはできない </td> </tr> </table>	秘密		ショック	なし	<p>ゲートは楽園から外に出るためのものである。 この秘密を最初に知ったPCはプライズ「開門方法」を得る。</p>		この狂気を自分から明らかにすることはできない	
名前	世界の状態																														
使命																															
<p>軋みはじめた世界。 いったいどうなっているのだろうか？</p>																															
秘密																															
ショック	全員																														
<p>楽園の動作不良の原因をすべて取り除かねば、楽園は機能停止する。</p> <p>この秘密を知ったPCは【暗黒】で恐怖判定を行う。</p>																															
この狂気を自分から明らかにすることはできない																															
名前	世界の果て																														
使命																															
<p>大きなゲートがある。 このゲートはなんだろうか？</p>																															
秘密																															
ショック	なし																														
<p>ゲートは楽園から外に出るためのものである。 この秘密を最初に知ったPCはプライズ「開門方法」を得る。</p>																															
この狂気を自分から明らかにすることはできない																															

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	開門方法	秘密		名前	PC①あてのメール	秘密	
使命		ショック	全員	使命		ショック	全員
<p>【プライズ】 楽園の外に出る手順。 楽園の外に出るためには楽園内にプライズの所有者を含め、二人以上の承認が必要になる。ただし、承認者は楽園の外に出ることはできない。</p> <p>所有者はこのプライズの【秘密】をいつでも見ることができる。</p>		<p>このプライズを持つ PC は、他 PC が楽園内に入ることができることを拒否することができる。特定の誰かのみを拒否することもできる。</p> <p>このプライズは楽園の外に持ち出せない。</p> <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></p>		<p>端末がメールの受信を通知している。</p> <p>この秘密は楽園外に出た PC① だけが調査することができる。</p>		<p>気象変動により外の世界で生物は生存することができない。人類は各地で楽園と同等のシェルターを作り冷凍睡眠状態で避難している。気象変動が収まるまで、あと 300 年ほどかかる。PC 全員の本当の使命は「楽園で救助を待つ」ことである。この秘密を知った PC は【終末】で恐怖判定を行う。</p> <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></p>	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC②あてのメール	秘密		名前	PC③あてのメール	秘密	
使命		ショック	全員	使命		ショック	全員
<p>端末がメールの受信を通知している。</p> <p>この秘密は楽園外に出た PC② だけが調査することができる。</p>		<p>気象変動により外の世界で生物は生存することができない。人類は各地で楽園と同等のシェルターを作り冷凍睡眠状態で避難している。気象変動が収まるまで、あと 300 年ほどかかる。PC 全員の本当の使命は「楽園で救助を待つ」ことである。この秘密を知った PC は【終末】で恐怖判定を行う。</p> <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></p>		<p>端末がメールの受信を通知している。</p> <p>この秘密は楽園外に出た PC③ だけが調査することができる。</p>		<p>気象変動により外の世界で生物は生存することができない。人類は各地で楽園と同等のシェルターを作り冷凍睡眠状態で避難している。気象変動が収まるまで、あと 300 年ほどかかる。PC 全員の本当の使命は「楽園で救助を待つ」ことである。この秘密を知った PC は【終末】で恐怖判定を行う。</p> <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></p>	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC④あてのメール	秘密		名前	楽園運用マニュアル	秘密	
使命		ショック	全員	使命		ショック	なし
<p>端末がメールの受信を通知している。</p> <p>この秘密は楽園外に出た PC④ だけが調査することができる。</p>		<p>気象変動により外の世界で生物は生存することができない。人類は各地で楽園と同等のシェルターを作り冷凍睡眠状態で避難している。気象変動が収まるまで、あと 300 年ほどかかる。PC 全員の本当の使命は「楽園で救助を待つ」ことである。この秘密を知った PC は【終末】で恐怖判定を行う。</p> <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></p>		<p>本棚に入っている紙媒体の資料。楽園の機能やメンテナンス方法について記載されている。</p> <p>この秘密は楽園外に出た PC だけが調査することができる。</p>		<p>この秘密を最初知った PC はプライズ【楽園整備マニュアル】を得る。</p> <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></p>	

<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>楽園整備マニュアル</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>【プライズ】 このプライズを所持しているPCは自分のシーンで任意の整備分野で判定を行い、成功すれば楽園の動作不良を解消できる。この判定はシーンの行動とは別に行うことができる。 所有者はこのプライズの【秘密】をいつでも見ることができる。</p>	名前	楽園整備マニュアル	使命		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>楽園のメンテナンスにはユーザ登録が必要である。ユーザ登録したPCは楽園に戻れない。 この秘密を知ったPCは【終末】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	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>生命球理論</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>本棚の論文。 この秘密は楽園外のPCだけが調査することができる。</p>	名前	生命球理論	使命		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>閉鎖系におけるリソース循環について記載されている。楽園も生命球理論に基づいている。 エンディング時に楽園内の人数が予定人数でなければ楽園は停止する。</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	楽園整備マニュアル																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		
名前	生命球理論																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>観測確定原理</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>本棚の論文。 この秘密は楽園外のPCだけが調査することができる。</p>	名前	観測確定原理	使命		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>なし</td> </tr> </table> <p>この情報は楽園内に情報拡散しない。 このシナリオにおいて、二人以上のPCが知らない【秘密】はすべて無視される。 このルールは観測確定原理自身にも適用される。すなわち、観測確定原理の秘密を二人以上で共有しなければこの秘密は存在しないものとして扱う。</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	なし	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>施設の外</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>外には荒野が広がっている。いったいどうなっているんだ？ この秘密は楽園外のPCだけが調査することができる。</p>	名前	施設の外	使命		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>施設の外は強力な宇宙線が降り注ぐ死の世界である。外に出たPCはエンディングで死亡する。 楽園の修理を行ったPCは「外に出たPC」として扱う。 この秘密を知ったPCは【情景】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	観測確定原理																		
使命																			
秘密																			
ショック	なし																		
名前	施設の外																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>冷凍カプセル</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>PCが眠っている冷凍カプセル。 どうやら楽園はコールドスリープ施設のようなのだ。 ここに入ることいつでも楽園内に戻ることができる。</p>	名前	冷凍カプセル	使命		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>冷凍カプセルは楽園の予定人数分用意されている。コールドスリープの入眠、起床にはある程度の時間が必要である。 誰かが楽園外に出た時点で、このシナリオ中は楽園外から楽園内への移動ができなくなる。</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>	秘密		ショック	全員	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>楽園の目的</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>楽園の内部情報にアクセスすることで、楽園の目的を知ることができる。 この秘密は楽園内のPCだけが調査することができる。</p>	名前	楽園の目的	使命		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>楽園は生命球理論の実証実験のために作成された。生命球理論では閉鎖系に存在する生命の量が重要となる。</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>	秘密		ショック	全員
名前	冷凍カプセル																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		
名前	楽園の目的																		
使命																			
秘密																			
ショック	全員																		

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	楽園の基礎理論	秘密		名前	楽園のルール	秘密	
使命		ショック	全員	使命		ショック	なし
<p>楽園の内部情報にアクセスすることで、楽園の基礎理論を知ることができる。</p> <p>この秘密は楽園内の PC だけが調査することができる。</p>		<p>楽園は生命球理論に基づいて動作している。生命球理論の持続に必要な要素が満たされていない場合、エンディング時に楽園は崩壊する。</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 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>楽園の運用に関するルールを知ることができる。</p> <p>この秘密は楽園内の PC だけが調査することができる。</p>		<p>楽園はコールドスリープ装置である。楽園の維持が行えなくなった場合、楽園の稼働理由がなくなった場合に、楽園は機能を停止し、楽園内の住人は目を覚ます。</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>	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	楽園の状態	秘密		名前	楽園のパラメータ	秘密	
使命		ショック	全員	使命		ショック	全員
<p>楽園の現状を運用上の数値として知ることができる。</p> <p>この秘密は楽園内の PC だけが調査することができる。</p>		<p>いくつかのパラメータで致命的なエラーが通知されている。どうやら、パラメータの誤りが動作不良の原因のようだ。</p> <p>この秘密を最初に知った PC はプライズ「楽園のパラメータ」を得る。</p> <p>この秘密を知った PC は【効率】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>楽園が動作するための設定値。現在、設定値に不備があり動作不良の原因となっている。</p> <p>このプライズの秘密は所有者のみが調査することができる。</p>		<p>楽園の動作パラメータ。初期値は3となっており、動作不良の原因となっている。また、記憶封印機能もオンになっている。このプライズの所有者はパラメータを任意の値に変更してもよい。変更したパラメータは同封の別紙に記入すること。この別紙は【秘密】ではない。</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>	