

# 1 シナリオ要件

---

舞台：現代日本

形式：対立型

プレイヤー人数：3～5人

サイクル：3

# 2 シナリオ概要

---

PC達はインセインで遊ぶために集まりました。

集まったメンバーは以下の構成となっています。

PC①：GM。シナリオを作ってきていない

PC②：サイフィクにヘイトがたまっている。セッションを台無しにしてドヤ顔したい

PC③：マンチキン。俺 Tueee がしたい。

PC④：とりあえず GM と他 PL を罵倒したい系

PC⑤：寝不足。眠い。

PC⑥：恋愛至上主義者

なんとか頑張って遊んでください。（投げっぱなし）

# 3 セットアップ

---

## 3.1 ハンドアウト

セッションに必須のPCはPC①だけです。他のPCは任意に選択してください。

その後、ハンドアウトに指定されているプライズを配布してください。PC⑤には「眠気」の狂気を渡してください。

狂気カードの山はランダムに10枚前後で調整してください。狂気カードの山札は人数が増えたときにPC①が狂気カード切れで逃げ切れるようにするために、少な目にしています。一般的に恐怖判定多め、狂気カード大盤振る舞いなので、参加者数とどの程度で切りたいかで決定してください。

## 4 シナリオ進行

---

### 4.1 第1サイクル

初期の調査項目として「ハンドアウト」「狂気カード」「キャラクターシート」のハンドアウトを出してください。

### 4.2 「リサーチ」

ブライズ「ハンドアウト」「狂気カード」「キャラクターシート」が場にそろった時点で分類「リサーチ」となっているハンドアウトを出してください。

### 4.3 途中終了

「オープニング」「調査判定」「感情判定」「戦闘」の秘密をすべて知ったPCが現れた時点で、「どうやらGM(PC①)はシナリオを完成させていなかったようだ」と宣言し、クライマックス戦闘に移行してください。

### 4.4 クライマックス戦闘

セッションに参加したPCたちのリアルファイトです。

気の済むように決着をつけてください。