

Handout

狂気	依存
トリガー	自分が「鎮痛剤」を使用する。
あなたは痛みに耐えられない。セッションが終了するまで、自分がシーンプレイヤーのシーンで自分の【生命力】か【正気度】が1点以上減少している場合、持っていたら必ず「鎮痛剤」を使用すること。	
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	疎外感
トリガー	同じシーンに自分以外のPCが登場していない。
みんながあなたを嫌っているような妄想にかられる。次に恐怖判定に失敗すると、自分に自分で1D6点のダメージを与える（一回のみ）。	
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	挙動不審
トリガー	自分が怪異によってダメージを受ける。
あなたは、怪物から何かを伝染されたり、埋め込まれたという妄想にとりつかれている。セッション終了時まで、調査判定と感情判定にマイナス1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

狂気	盲目
トリガー	自分が恐怖判定を行う。
あなたの心は、これ以上怖いものを見るのを拒絶している。自分が新たに【狂気】を公開するまで、調査判定と命中判定にマイナス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

狂気	言葉を失う
トリガー	誰かが自分に対するマイナスの【感情】を獲得する。
あなたは、強い敵意を感じた。誰かと話すのが怖い。自分が新たに【狂気】を公開するまで、自分が「情報共有」によって【情報】を獲得できなくなり、ドラマシーンで誰かに自発的に【情報】を渡すことができなくなる。	
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	パニック
トリガー	自分がダメージを受ける。
あなたは、暴力が恐ろしい。戦闘になると、その心はひどく動揺してしまう。自分が新たに【狂気】を公開するまで、戦闘中のファンブル値が1上昇する。	
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	いきすぎた想い
トリガー	自分が誰かに対して【感情】を獲得する。
自分の中の気持ちが爆発しようだ。この【狂気】が顕在化したシーンに登場している自分以外のPC全員が、情動の分野からランダムに特技1つを選び、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

狂気	血への渴望
トリガー	自分が誰かにダメージを与える。
あなたは思う存分、残虐に振る舞いたいと思っている。この【狂気】が顕在化したシーンに登場している自分以外のPC全員が、暴力の分野からランダムに特技1つを選び、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

狂気	フェティッシュ
トリガー	自分が感情判定の目標になる。
あなたは人造物への偏愛に目覚める。この新しい愛の形をみんなにも知って欲しい。この【狂気】が顕在化したシーンに登場している自分以外のPC全員が、技術の分野からランダムに特技1つを選び、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

狂気	絶叫
トリガー	自分が恐怖判定に失敗する。
事件の恐怖があなたをさいなむ。また何かあれば、恐ろしい絶叫をあげてしまっだろう。この【狂気】が顕在化したシーンに登場している自分以外のPC全員が、知覚の分野からランダムに特技1つを選び、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

狂気	怪物
トリガー	自分がファンブルする。
あなたには、怪物的な一面がある。これを知られるわけにはいかないが…。この【狂気】が顕在化したシーンに登場している自分以外のPC全員が、怪異の分野からランダムに特技1つを選び、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

狂気	異言
トリガー	自分が感情判定の目標になる。
あなたは、大宇宙の残酷な真実を知っている。これをみんなに話したいのだが…。この【狂気】が顕在化したシーンに登場している自分以外のPC全員が、知識の分野からランダムに特技1つを選び、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

狂気	記憶喪失
トリガー	自分の【正気度】が減少する。
あなたは、忘れてたくて仕方のない辛い経験をしたようだ。自分の【秘密】と自分の【居所】以外の【情報】を全て失う。	
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	現実逃避
トリガー	自分の【正気度】が減少する。
あなたは、現実から逃げ出したくてたまらない。自分が新たに【狂気】を獲得するまで、自分の【正気度】が1点以上減少している場合、自分がシーンプレイヤーのときに回復判定以外の主要な行動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

狂気	闇からの祝福
トリガー	自分が恐怖判定に失敗する。
常人ならざる不思議な直感がある。あなたを直撃する。好きなキャラクター1人を選んで、そのキャラクターの【情報】1つを獲得できる（この【情報】の獲得には、情報共有が発生しない）。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout

狂気	多重人格
トリガー	自分の【正気度】が減少する。
もう1つの人格が囁きかける。GMは、この【狂気】が顕在化したシーンの終了後、マスターシーンを挿入し、自由にこのキャラクターの行動を描写できる。マスターシーンが終了したら、GMはこのキャラクターに対して【感情】を持っているキャラクター1人を選び、その【感情】を好きなものに変更するか、そのキャラクターに2点のダメージを与えることができる。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout

狂気	潔癖
トリガー	自分が感情判定の目標になる。
他人に触れられるのが怖い！自分が新たに【恐怖】を公開するまで、ドラマシーンにアイテムの受け渡し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

狂気	恐怖症
トリガー	自分が恐怖判定に失敗する。
それを見るのも触るのも耐えられない。自分が新たに【恐怖】を公開するまで、【恐怖心】に指定されている特技が使用不能になる。	
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	失踪
トリガー	自分が判定にファンブルする。もしくは、自分が戦闘で敗者になる。
ここは自分のいるべき場所じゃない。この【狂気】が顕在化したシーンが終ってから、2シーンの間、自分がシーンプレイヤーではないシーンに登場することができなくなる（マスターシーンに登場可能）。	
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	異性への恐怖
トリガー	そのシーンに、自分が異性のキャラクターと2人きりになる。
異性が怖い。あいつらは怪物だ！この【狂気】が顕在化したシーンに登場している異性キャラクターの中から、ランダムにキャラクターを選び、2点のダメージを与える。	
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	暴力衝動
トリガー	自分と同じシーンにいるキャラクター（自分も含む）がダメージを受ける。
血だ！とにかくお前は誰かを傷つけたい。この【狂気】が顕在化したシーンに登場している好きなPCの中から1人を選び、1点のダメージを与える。	
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	狂信者
トリガー	誰かが自分に対するマイナスの【感情】を獲得する。
運命の出会いが間近に迫っていることを感じる。この【狂気】が顕在化したシーンに登場しているキャラクターの中からランダムに1人を選ぶ。そのキャラクターに対して「狂信」の【感情】を獲得する。以降、「狂信」を持っている相手を攻撃するたび、自分の【狂気】が1点減少する。	
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	超現実主義
トリガー	自分が恐怖判定に成功する。
あなたは怪異を恐れるあまり、その存在を異常なまでに否定している。自分が新たに【狂気】を公開するまで、怪異からの攻撃に対して回避判定を行うことができなくなる。	
*現代日本	
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	陰謀論
トリガー	自分が調査判定の目標になる。
あなたは何者かに監視されている。この国家的陰謀をみんなに教えなければ…。この【狂気】が顕在化したシーンに登場しているPCの中から、ランダムに1人を選び、そのキャラクターの【正気度】が1点減少する。	
*現代日本	
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	蛮勇
トリガー	自分が戦闘に勝利する。
急に強い自身と自負が膨らんでくる。敵に背を見せるなど、負け犬のすることだ！自分が新たに【狂気】を公開するまで、戦闘から自発的に脱落することができなくなる。	
*20年代	
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	頑迷
トリガー	同じシーンにいる誰か（自分も含む）がフアンブルする。
自動車やラジオのような新しい技術に不信感が生まれる。以降、知識分野の特技を指定された判定は、マイナス2の修正がつく	
*20年代	
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	吸血鬼妄想
トリガー	自分と同じシーンにいる自分以外のキャラクターがダメージを受ける。
あなたは吸血鬼に憧れている。あのしたたる血潮を舐めとりたい。以降、このキャラクターを感情判定の目標にしたり、このキャラクターが感情判定の目標にしたキャラクターは、【生命力】が1点減少する。	
*ヴィクトリア	
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	迷信
トリガー	自分が怪異に関する恐怖判定を行う。
あなたはオカルトに熱狂し、傾倒している。以降、知識分野の特技を指定された判定は、マイナス2の修正がつく。	
*ヴィクトリア	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	