

場所表「都市」(2d)

2	場所	「事件現場」
	内容	ここは以前、怪事件が起こったと噂される事件現場だ。よく見ると、近くには枯れた花束が置かれている。
3	場所	「帰宅路」
	内容	ここは帰宅路だ。時間帯のせいか周囲に人気はなく、耳鳴りがするほどの静寂に包まれている。
4	場所	「近所の公園」
	内容	ここは自宅・会社・学校いずれかの近くにある公園だ。今いる場所は、奥のあずまやで、近くには自販機が並んでいる。
5	場所	「近所のコンビニ」
	内容	ここはPCの自宅近くにある、コンビニエンスストアだ。大きな駐車場のせいか、周囲は実に広々としている。
6	場所	「飲食店」
	内容	ここはどこにでもある飲食店だ。しかし、客の入りはまばらで、周囲には空席が目立つ。
7	場所	「駅の広場」
	内容	ここは人々が通勤や通学に利用する駅の広場だ。が、行き交う人々の視線はどこか冷たく、虚ろにさえ見える。
8	場所	「神社仏閣」
	内容	ここは街のなかにある神社・寺社だ。頼めばお祓いをしてくれるという話だが、ご利益があるかどうかは不明だ。
9	場所	「図書館」
	内容	ここは街中にある公立の図書館だ。周囲には新旧の様々な書籍が並び、調べものをするにはうってつけだ。
10	場所	「河川敷の道」
	内容	ここは近所にある河川敷沿いの道だ。周囲に人気はなく、無機質な道路が遠くまで続いている。
11	場所	「病院の前」
	内容	ここは近所にある総合病院の前だ。通院患者と思しき老人や若者が、時折、真新しい出入口を歩き来ている。
12	場所	「警察署の前」
	内容	ここは街中にある警察署の前だ。今回の事件、あるいは先ほどの怪現象を話しても……おそらく、信じてはくれないだろう。

● [場所表] と [アイテム] の制限

この項目では、[場所表] に応じて発生する [アイテム] 使用の制限について解説します。

使用できない [アイテム]

[場所表「田舎」] [場所表「施設内」] を利用する際、PCは次の [アイテム] を使用できなくなります。

- ・ [場所表「田舎」] では、[専門家] を使用することができません。
- ・ [場所表「施設内」] では [乗用車] [専門家] を使用することができません。

[アイテム] の一時的な変更

GMが [場所表「田舎」] や [場所表「施設内」] を用いたシナリオを遊ぶ場合、PCが所持している「使用できない [アイテム]」1つを [必要経済力] 以下の、他の [アイテム] 1つと交換させるようにしてください。



日常表(2d)

日常		「入浴中」
2	内容	PCの自己紹介後、自宅でのどのように入浴しているかについて、簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「体を洗い終えたので、そろそろあがることにした」と宣言する。
日常		「自炊」
3	内容	PCの自己紹介後、自宅でどんな食事を作るか、自炊が苦手かどうかなどを説明せよ。
	終了条件	GMが「料理ができたので、食事を始めた」と宣言する。
日常		「休憩時間」
4	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業の休憩時間に、どこで何をしているのか簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、休憩時間が終わりそうだ」と宣言する。
日常		「帰宅中」
5	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業から帰宅途中、何をしているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが自宅に到着したと宣言する。
日常		「昼休み」
6	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業の昼休み中、どこでなにを食べているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが昼休みがそろそろ終わると宣言する。
日常		「工作中」
7	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業に対して、どのような態度で臨んでいるかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが休憩時間を知らせるチャイムなどが鳴ったと宣言する。
日常		「通勤・通学」
8	内容	PCの自己紹介後、どのような方法で通勤・通学しているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが職場や学校に到着したと宣言する。
日常		「休日」
9	内容	PCの自己紹介後、休日に何をしているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、明日に備えなければ」と宣言する。
日常		「自宅」
10	内容	PCの自己紹介後、自宅の自室で、どのようにくつろいでいるかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、寝る時間のようだ」と宣言する。
日常		「寝起き直後」
11	内容	PCの自己紹介後、自宅で起床直後、どのような行動を取るかについて、簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「出勤・通学の準備が整った」と宣言する。
日常		「趣味」
12	内容	PCの自己紹介後、自室でどんな趣味に没頭しているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「名残惜しいが、そろそろ寝る時間のようだ」と宣言する。

場所表「田舎」(2d)

2	場所	「事件現場」
	内容	ここは以前、怪事件が起こったと噂される事件現場だ。よく見ると、近くには枯れた花束が置かれている。
3	場所	「学校の前」
	内容	ここは村の奥にある学校の前だ。しかし、何年も前に廃校したらしく、門は固く閉ざされ、校庭には雑草が生い茂っている。
4	場所	「公園」
	内容	ここは村のなかにある公園だ。中央にたたずむ遊具はいずれも錆びついており、所々に雑草が生えている。
5	場所	「村役場」
	内容	ここは村にある役場だ。しかし、役場のドアは締め切られたままで、なかには人の気配はない。
6	場所	「森の中」
	内容	ここは道路から離れた場所にある森の中だ。周囲からは、動物と思しき鳴き声が聞こえてくる。
7	場所	「バス停」
	内容	ここは村唯一のバス停だ。時刻表を見ているが、バスは一日に一本しか通ってないらしい。
8	場所	「神社仏閣」
	内容	ここは村のなかにある神社・寺社だ。境内はさびれており、人の気配は皆無に等しい。
9	場所	「田畑」
	内容	ここは村の外れにある田畑だ。農閑期のせいか、畑は放置されたままで、周囲を見渡しても人の姿はない。
10	場所	「川辺」
	内容	ここは村の外れにある川の近くだ。目の前の川は透き通っており、何匹も魚が泳いでいる。
11	場所	「病院の前」
	内容	ここは村にある小さな病院の前だ。しかし、今日は定休日なのか、病院は閉まったままだ。
12	場所	「交番の前」
	内容	ここは村唯一の交番だ。しかし、警察官の姿はなく、ドアも締め切られたままだ。

● [場所表] と [アイテム] の制限

この項目では、[場所表] に応じて発生する [アイテム] 使用の制限について解説します。

使用できない [アイテム]

[場所表「田舎」] [場所表「施設内」] を利用する際、PCは次の [アイテム] を使用できなくなります。

- ・ [場所表「田舎」] では、[専門家] を使用することができません。
- ・ [場所表「施設内」] では [乗用車] [専門家] を使用することができません。

[アイテム] の一時的な変更

GMが [場所表「田舎」] や [場所表「施設内」] を用いたシナリオを遊ぶ場合、PCが所持している「使用できない [アイテム]」1つを [必要経済力] 以下の、他の [アイテム] 1つと交換させるようにしてください。



日常表(2d)

日常		「入浴中」
2	内容	PCの自己紹介後、自宅でのどのように入浴しているかについて、簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「体を洗い終えたので、そろそろあがることにした」と宣言する。
日常		「自炊」
3	内容	PCの自己紹介後、自宅でどんな食事を作るか、自炊が苦手かどうかなどを説明せよ。
	終了条件	GMが「料理ができたので、食事を始めた」と宣言する。
日常		「休憩時間」
4	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業の休憩時間に、どこで何をしているのか簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、休憩時間が終わりそうだ」と宣言する。
日常		「帰宅中」
5	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業から帰宅途中、何をしているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが自宅に到着したと宣言する。
日常		「昼休み」
6	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業の昼休み中、どこでなにを食べているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが昼休みがそろそろ終わると宣言する。
日常		「工作中」
7	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業に対して、どのような態度で臨んでいるかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが休憩時間を知らせるチャイムなどが鳴ったと宣言する。
日常		「通勤・通学」
8	内容	PCの自己紹介後、どのような方法で通勤・通学しているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが職場や学校に到着したと宣言する。
日常		「休日」
9	内容	PCの自己紹介後、休日に何をしているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、明日に備えなければ」と宣言する。
日常		「自宅」
10	内容	PCの自己紹介後、自宅の自室で、どのようにくつろいでいるかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、寝る時間のようだ」と宣言する。
日常		「寝起き直後」
11	内容	PCの自己紹介後、自宅起床直後、どのような行動を取るかについて、簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「出勤・通学の準備が整った」と宣言する。
日常		「趣味」
12	内容	PCの自己紹介後、自室でどんな趣味に没頭しているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「名残惜しいが、そろそろ寝る時間のようだ」と宣言する。

場所表「施設内」(2d)

2	場所	「礼拝堂」
	内容	ここは地下に存在する、礼拝堂と思しき場所だ。部屋の奥には奇妙な姿をした石像があり、周囲には瘴気が漂っている。
3	場所	「隠し部屋」
	内容	ここは隠し部屋と思しき場所だ。部屋の壁には、血痕のような汚れが染みついている。
4	場所	「倉庫」
	内容	ここは中心部に存在する倉庫だ。場所のせいか、はたまた異変のせいか、周囲には不気味なカビが生えている。
5	場所	「寝台」
	内容	ここは寝台のある場所だ。内部には簡素なベッドと机が置かれているだけで、非常に殺風景だ。
6	場所	「応接室」
	内容	ここは応接室と思しき場所だ。部屋の中央には、大きめのテーブルとソファが置いてある。
7	場所	「廊下」
	内容	ここは施設内を通る廊下の1つだ。電灯がついていないせいか、それとも時間帯のせいか、周囲はやけに薄暗い。
8	場所	「ロビー」
	内容	ここはロビーだ。扉は相変わらず開く気配がなく、周囲は静まり返っている。
9	場所	「踊り場」
	内容	ここは階段の踊り場だ。周囲は非常に薄暗く、これといって何も無い。
10	場所	「地下室」
	内容	ここは地下室だ。床にはうっすらと埃が積もり、長年使われてないように思える。
11	場所	「実験室」
	内容	ここは実験室と思しき場所だ。中央には大きなテーブルが設置されており、どういっわけか血まみれだ。
12	場所	「研究室」
	内容	ここは研究室と思しき場所だ。部屋は全体的に暗く、奥の棚には奇妙な姿をした生物のホルマリン漬けが並んでいる。

● [場所表] と [アイテム] の制限

この項目では、[場所表] に応じて発生する [アイテム] 使用の制限について解説します。

使用できない [アイテム]

[場所表「田舎」] [場所表「施設内」] を利用する際、PCは次の [アイテム] を使用できなくなります。

- ・ [場所表「田舎」] では、[専門家] を使用することができません。
- ・ [場所表「施設内」] では [乗用車] [専門家] を使用することができません。

[アイテム] の一時的な変更

GMが [場所表「田舎」] や [場所表「施設内」] を用いたシナリオを遊ぶ場合、PCが所持している「使用できない [アイテム]」1つを [必要経済力] 以下の、他の [アイテム] 1つと交換させるようにしてください。



日常表(2d)

日常	「入浴中」	
2	内容	PCの自己紹介後、自宅でのどのように入浴しているかについて、簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「体を洗い終えたので、そろそろあがることにした」と宣言する。
日常	「自炊」	
3	内容	PCの自己紹介後、自宅でどんな食事を作るか、自炊が苦手かどうかなどを説明せよ。
	終了条件	GMが「料理ができたので、食事を始めた」と宣言する。
日常	「休憩時間」	
4	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業の休憩時間に、どこで何をしているのか簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、休憩時間が終わりそうだ」と宣言する。
日常	「帰宅中」	
5	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業から帰宅途中、何をしているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが自宅に到着したと宣言する。
日常	「昼休み」	
6	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業の昼休み中、どこでなにを食べているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが昼休みがそろそろ終わると宣言する。
日常	「作事中」	
7	内容	PCの自己紹介後、仕事や学業に対して、どのような態度で臨んでいるかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが休憩時間を知らせるチャイムなどが鳴ったと宣言する。
日常	「通勤・通学」	
8	内容	PCの自己紹介後、どのような方法で通勤・通学しているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが職場や学校に到着したと宣言する。
日常	「休日」	
9	内容	PCの自己紹介後、休日に何をしているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、明日に備えなければ」と宣言する。
日常	「自宅」	
10	内容	PCの自己紹介後、自宅の自室で、どのようにくつろいでいるかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「そろそろ、寝る時間ようだ」と宣言する。
日常	「寝起き直後」	
11	内容	PCの自己紹介後、自宅で起床直後、どのような行動を取るかについて、簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「出勤・通学の準備が整った」と宣言する。
日常	「趣味」	
12	内容	PCの自己紹介後、自室でどんな趣味に没頭しているかを簡単に説明せよ。
	終了条件	GMが「名残惜しいが、そろそろ寝る時間ようだ」と宣言する。

初見表(2d)

初見	「襲撃からの救出」
2 内容	PC同士が再会后、【命運】の低いPCが突如、不良などに絡まれ、【命運】の高いPCが実力や機転で救う場面を演出せよ。
終了条件	【命運】の低いPCが、【命運】の高いPCに対して感謝の言葉を述べる。

初見	「落とし物」
3 内容	PC同士が再会后、【幸運】の低いPCが荷物を落とし、それを【幸運】の高いPCが拾い、手渡す場面を演出せよ。
終了条件	【幸運】の低いPCが【幸運】の高いPCの【呪印】に気付く。

初見	「黒い影」
4 内容	PC同士が再会后、【精神】の高いPCが、【精神】の低いPCの背後に黒い影を目撃する場面を演出せよ。
終了条件	【精神】の高いPCが「さっきの……なに？」と問う。

初見	「〈なにか〉を見た」
5 内容	PC同士が再会后、【幸運】の低いPCが暗がりの奥で〈なにか〉を目撃。顔面蒼白となる場面を演出せよ。
終了条件	【幸運】の高いPCが【幸運】の低いPCを気遣う。

初見	「呼び声」
6 内容	PC同士は再会后、遠くから不気味な呼び声を聞き、周囲を見回すうちに、目が合う場面を演出せよ。
終了条件	PCのいずれかが「今の……聞こえた？」と問いかけ、いずれかが返答する。

初見	「知り合い」
7 内容	PC同士が再会后、実は知り合いの知り合いだったことが判明する場面を演出せよ。
終了条件	PC同士がどんな関係かについて相談・決定する。

初見	「事故からの救出」
8 内容	落下物や交通事故など、【希望】の低いPCが突如、不可解な事故に巻き込まれ、【希望】の高いPCに救われる場面を演出せよ。
終了条件	【希望】の低いPCが、【希望】の高いPCに感謝の言葉を述べる。

初見	「SNS」
9 内容	【知性】の高いPCがSNS上で事件に関する発信を行ない、【知性】の低いPCと知り合う場面を演出せよ。
終了条件	【知性】の低いPCが「また今度、お会いしましょう」と返信する。

初見	「〈なにか〉が見える」
10 内容	PC同士が再会后、暗がりの向こうで〈なにか〉を目撃、戦慄する場面を演出せよ。
終了条件	〈なにか〉が消え去り、PCのいずれかが「……さっきの見た？」と問う。

初見	「介抱」
11 内容	【体力】の低いPCが突如、〈なにか〉に襲われる幻覚を見て取り乱し、偶然現れた【体力】の高いPCに助けられる場面を演出せよ。
終了条件	【体力】の低いPCが感謝の言葉を述べる。

初見	「呪印」
12 内容	PC同士が再会后、【敏捷】の高いPCが、【敏捷】の低いPCの持つ【呪印】に気付く場面を演出せよ。
終了条件	【敏捷】の高いPCが自身にも同じものがあると告げる。

知己表(2d)

知己	「大切な人」
2 内容	PC同士が再会后、事件に関する相談をするうちに、PCが互いに、自身の【大切な人】について語る場面を演出せよ。
終了条件	いずれかのPCが「なんにせよ、その人のためにも、生き残らないといけませんね」と言う。

知己	「個人の印象」
3 内容	PC同士が出会い、事件の相談をするうちに、いずれかが片方のPCの印象や人柄について、感想を述べる場面を演出せよ。
終了条件	感想を言われたPCが、「そうかな？」と言う。

知己	「呪印について」
4 内容	PC同士が出会い、お互いの体に刻まれた【呪印】の正体について考える場面を演出せよ。
終了条件	いずれかのPCが「……結局、謎だらけだということですね。また考えましょうか」と言う。

知己	「不安と恐れ」
5 内容	PC同士が出会い、相談をするうちに【命運】の低いPCが不安を抱き、【命運】の高いPCが気遣う場面を演出せよ。
終了条件	【命運】の低いPCが「大丈夫です」と返す。

知己	「情報交換」
6 内容	PC同士が出会い、現状を整理するために、情報交換を行なう場面を演出せよ。
終了条件	いずれかのPCが「……また、新しい情報が手に入ったら連絡します」と言う。

知己	「過去と秘密」
7 内容	PC同士が出会い、事件の相談を行なった際、いずれかのPCが【関係性】を結んだ《過去や秘密》について語る。
終了条件	《過去や秘密》を語ったPCが「巻き込んでしまって、すいません」と言う。

知己	「推理」
8 内容	PC同士が出会い、今回の事件の解決方法について、推理する場面を演出せよ。
終了条件	いずれかのPCが「もっと詳しく調べてみましょう。きっと、なにか良い方法があるはずだ」と言う。

知己	「協力関係」
9 内容	PC同士が出会い、いずれかのPCが今回の事件を生き抜くために、より協力関係を強めようと、提案する場面を演出せよ。
終了条件	提案された方のPCが、提案に承諾する。

知己	「願いについて」
10 内容	PC同士が出会い、事件について推理するうちに、いずれかのPCが自身の【願い】について語る場面を演出せよ。
終了条件	【願い】を知ったPCが、それに対して個人的な感想を述べる。

知己	「作戦会議」
11 内容	PC同士が出会い、【知性】の低いPCが【知性】の高いPCに良い知恵はないかと相談する場面を演出せよ。
終了条件	【知性】の高いPCが「……上手くいくかわかりませんが、ある方法を試してみます」と言う。

知己	「方法はあるはずだ」
12 内容	PC同士が出会い、いずれかのPCが「生き残る方法は、必ずあるはずだ」と鼓舞する場面を演出せよ。
終了条件	鼓舞されたPCが、「そうですね……その方法を探してみましょう」と言う。

伏線表(1d)

1 内容	PCとの会話のなかで、ふと閃くものがあった。
2 内容	謎の金属片が落ちていた。胸ポケットにしまっておこう。
3 内容	会話の最中……突如、ある真実に気付いてしまった。
4 内容	PCからの激励を耳にして、やけに気合が入った。
5 内容	不安な情報を耳にした瞬間、大切な人の顔が浮かんだ。
6 内容	そのとき、不思議な力が身のうちに宿った。

感情表(1d)

1 感情	尊敬
2 感情	好意
3 感情	友情
4 感情	庇護
5 感情	信頼
6 感情	安心

恐怖表(2d)

恐怖	「不気味なモノ」
2 内容	血液、人骨のようなもの、大量の粘液など……奇妙なモノが突如、足元に落ちてきた。
[効果算出]	PC全員に5+ [呪印÷2] d。

恐怖	「早まる鼓動」
3 内容	突然のチャイム、突然の電話、突然の呼び声、突然の物音……不安のせいか、ただそれだけで、鼓動が早まる。
[効果算出]	PC3体に4+ [呪印÷2] d。

恐怖	「不安の種」
4 内容	無言電話、差出人不明のメッセージ、鍵穴についた深い傷、排水溝の長い髪の毛など……不安になるものを見つけてしまう。
[効果算出]	PC1体に4+ [呪印÷2] d。

恐怖	「異臭」
5 内容	生臭い匂い、鉄臭い匂い、花のような芳香など……普段嗅がない異臭が、一瞬だけ鼻孔をついた。
[効果算出]	PC2体に3+ [呪印÷2] d。

恐怖	「隙間」
6 内容	建物の影、ベッドの下、ふすまの隙間など……様々な死角から〈なにか〉の息遣い、気配が漂う。
[効果算出]	PC2体に2+ [呪印÷2] d。

恐怖	「視線」
7 内容	どこからか、強い視線を感じる……だが、そちらに目をやると、気配はすぐに消えてしまった。
[効果算出]	PC2体に2+ [呪印÷2] d。

恐怖	「異音」
8 内容	遠くから不思議な金属音や鐘の音、肉を潰すような音や粘着質な音などが聞こえた気がした。
[効果算出]	PC2体に3+ [呪印÷2] d。

恐怖	「接触」
9 内容	つい先ほど……なにかに触られたような、あるいは服を引っ張られたような気がした。
[効果算出]	PC3体に3+ [呪印÷2] d。

恐怖	「さっきのは？」
10 内容	隣を通り過ぎた人物、声をかけてきた人物、何かを渡してきた人物……しかし、ここには2人以上、誰もいないはずだ。
[効果算出]	PC2体に4+ [呪印÷2] d。

恐怖	「見てはいけない」
11 内容	次の行動に移ろうとしたそのとき、一瞬、通路の向こうに〈なにか〉が行んでいるような気がした。
[効果算出]	PC1体に5+ [呪印÷2] d。

恐怖	「暗闇のなかへ」
12 内容	PCは突如として〈なにか〉に手足をつかまれ、暗闇へと引きずり込まれそうになる!
[効果算出]	PC1体に6+ [呪印÷2] d。

状況表(1d)

状況	「不幸の連鎖」		
1 内容	事件が関係しているのか、PCたちの周囲で次々と不幸が起り始めている。なんとかして、この連鎖を止めなければ……。 [使用可能能力値]		【幸運】
2 内容	「見えない恐怖」		
2 内容	事件が発生してから、PCたちは誰かから監視されているような気がする。こんなときこそ、気を強く持たなければ……。 [使用可能能力値]		【精神】
3 内容	「冷静な行動」		
3 内容	立て続けに起こる怪奇現象のせいで、PCたちはやや混乱気味だ。しかし、こんなときこそ冷静に知恵を絞らねば……。 [使用可能能力値]		【知性】
4 内容	「震えよ、止まれ」		
4 内容	迫り来る恐怖のせいで、PCたちの心身は萎縮し、衰弱している。だが、こんなときこそ冷静に行動しなければ……。 [使用可能能力値]		【敏捷】
5 内容	「危機はすぐそこ」		
5 内容	得体のしれない〈なにか〉は、間違なくそこまで迫ってきている。頼れるのははや、自分たちの肉体だけ……。 [使用可能能力値]		【体力】
6 内容	「運が味方」		
6 内容	状況は逼迫しつつある。だが、幸運にも状況がPCたちに味方し始めた。なんとしてでも、このチャンスを活かさねば……。 [使用可能能力値]		各PCの任意の【能力値】

対象表(1d)

1 対象	【体力】が最も高い順
2 対象	【敏捷】が最も高い順
3 対象	【知性】が最も高い順
4 対象	【精神】が最も高い順
5 対象	【幸運】が最も高い順
6 対象	【希望】が最も低い順

狂気表(1d)

1 狂気	「逃げたい」	内容	次「フェイズ」の終了を迎えるまで、PCは恐怖のため、その場から一刻も早く立ち去りたいという衝動に駆られる様子を演出せよ。
2 狂気	「記憶の混濁」	内容	次「フェイズ」の終了を迎えるまで、PCはショックのあまり、目たものや聞いたものが何だったのかを思い出せない様子を演出せよ。
3 狂気	「興奮状態」	内容	次「フェイズ」の終了を迎えるまで、PCは恐怖のあまり、些細なことでもイライラし、PCに辛くあたった後、「……ごめんなさい」と、後悔する状況を演出せよ。
4 狂気	「怯えている」	内容	次「フェイズ」の終了を迎えるまで、PCは恐怖のあまり、先ほどから怯え続けている状況を演出せよ。
5 狂気	「緊張状態」	内容	次「フェイズ」の終了を迎えるまで、PCは極度の緊張で体の自由が利かず、転んだり、萎縮したりする状況を演出せよ。
6 狂気	「一時的発狂」	内容	次「フェイズ」の終了を迎えるまで、PCは衝撃のあまり、一時的に発狂してしまい、うわごとを何度も何度も繰り返してしまう状況を演出せよ。

終焉表(1d)

1 終焉	「猟奇殺人」	内容	その後、PCは郊外の廃屋のなかでバラバラ死体となって発見された。警察は懸命に捜査を行なったが、結局、手がかりは見つからず、事件は迷宮入りした。
2 終焉	「変死」	内容	その後、PCが自宅で変死しているのが発見された。PCの死因は出血多量。出血を引き起こした外傷は、まるで大きな獣に噛まれたような痕だった。
3 終焉	「自殺」	内容	その後、PCが郊外に放置された廃車のなかで、自殺しているのが発見された。だが、遺書は見つかっておらず、その理由は最後までわからずじまいであった。
4 終焉	「衰弱死」	内容	その後、PCは突如として体調を崩し、入院を余儀なくされた。検査を繰り返したものの、原因は不明のまま……やがて、PCは体重が半減して、衰弱死した。
5 終焉	「事故死」	内容	その後、PCは不慮の事故に遭い、この世を去った。だが、遺体解剖の結果、事故による外傷ではなく、直前に臓器破裂を起こしていたことが判明した。
6 終焉	「行方不明」	内容	その後、PCは行方不明となった。家族はPCの捜索届を出したが、結局、最後までPCが見つかることはなかった。

《正体》一覧

GMは〈なにか〉に対して2+「PC全員の〔呪印の平均値÷2〕個の《正体》を取得させることができます。

このとき、GMは同じ《正体》を重ねて取得することで、《正体》の効果を強化することが可能です。

取得した際は「《正体》×n (nは取得した数)」と表記してください。取得した《正体》はシナリオに記載しておきましょう。

《恐怖が好物》

シーン：判明

コスト：「偶・4」

対象：1 制限：フェイズ

効果：対象は〔判定ダイス〕－〔《恐怖が好物》を取得した数+1〕d。

内容：〈なにか〉は、人間が抱く恐怖が大好物だ。それゆえ犠牲者たちを簡単に殺そうとはせず、死の直前までその感情を恐怖で染め上げようとする。

《狡猾》

シーン：恐怖

コスト：「偶・6」

対象：1 制限：フェイズ

効果：対象は〔希望〕－〔《狡猾》を取得した数+1〕。

内容：〈なにか〉は非常に狡猾な存在だ。そのため、直接的には出てこようとせず、呪印者が自滅するのを安全な場所で眺めている。

《太古の怪異》

シーン：恐怖

コスト：「2・2」

対象：1 制限：フェイズ

効果：〔恐怖表〕の効果適用前後、対象に〔《太古の怪異》を取得した数+2〕dの〔効果算出〕を与える。《太古の怪異》取得時、《近代の怪異》は取得不可。

内容：〈なにか〉の正体は恐らく、太古から存在している怪異……妖怪や神の類だ。おそらく、通常の人間では、触れることすら困難であろう。

《強大な個体》

シーン：恐怖

コスト：「3・3」

対象：使用者 制限：フェイズ

効果：対象は〔《強大な個体》を取得した数+1〕dの〔宿命〕を任意の出目に変更（最大4d）。《強大な個体》取得時、《恐るべき群體》は取得不可。

内容：〈なにか〉は、強大な力を持つ個体だ。が、単体だとわかったところで、まともにやりあえる相手だとは、到底思えない。

《肉体》

シーン：恐怖

コスト：「連番」

対象：使用者 制限：フェイズ

効果：対象は〔恐怖表〕の〔効果算出〕+〔《肉体》を取得した数+1〕d。《肉体》取得時、《霊体》は取得不可。

内容：〈なにか〉は肉の体を持つ物理的な存在だ。だが、それは我々の知る生物の形態からは、かけ離れた存在なのかもしれない。

《夜の住人》

シーン：判明

コスト：「奇・5」

対象：1 制限：フェイズ

効果：対象は1〔フェイズ〕中、〔空白マス〕に自身の名前を記入できず（〔乗用車〕も使用不可、〔大切な人〕は含まない）、さらに〔希望〕－〔《夜の住人》を取得した数〕。

内容：〈なにか〉は夜を支配する存在だ。そのため、夜になると〈なにか〉の暗躍により、道を堂々巡りしてしまう。

《魂喰らい》

シーン：判明

コスト：「4・4」

対象：1 制限：フェイズ

効果：対象は〔判定ダイス〕－〔《魂喰らい》を取得した数+2〕d。

内容：〈なにか〉は、人間が持つ魂が欲しいと考えている。特に、特別な力を持つ人間の魂に対して、目がないらしい。

《近代の怪異》

シーン：恐怖

コスト：「偶・偶」

対象：1 制限：フェイズ

効果：〔恐怖表〕を振る直前、対象に〔《近代の怪異》を取得した数+1〕dの〔効果算出〕を与える。《近代の怪異》取得時、《太古の怪異》は取得不可。

内容：〈なにか〉は近代に生まれた怪異……すなわち、都市伝説だろう。それゆえ弱点がわかり難く、その動きを予測しづらい。

《恐るべき群體》

シーン：恐怖

コスト：「奇・奇」

対象：使用者 制限：フェイズ

効果：対象は〔《恐るべき群體》を取得した数+1〕dの〔宿命〕を「1」の出目に変更（最大3d）。《恐るべき群體》取得時、《強大な個体》は取得不可。

内容：〈なにか〉は単体ではなく、複数存在する。そのため、様々な場所で呪印者たちを罠にかけようとする。

《霊体》

シーン：恐怖

コスト：「ソロ目」

対象：使用者 制限：フェイズ

効果：対象は〔恐怖表〕の〔効果算出〕+〔《霊体》を取得した数〕d。《霊体》取得時、《肉体》は取得不可。

内容：〈なにか〉は実体を持たない、霊的な存在だ。それゆえどこからでも現れ、どこからでも襲ってくる。

《凶悪》

シーン：恐怖

コスト：「1・1」

対象：使用者 制限：フェイズ

効果：対象は〔恐怖表〕の〔効果算出〕+〔《凶悪》を取得した数+3〕d。

内容：〈なにか〉は非常に凶悪な存在だ。もし、怪異の類であるなら、霊能者が裸足で逃げ出すほどの力を持っているだろう。

イベント一覧

■イベント1「情報収集」

【命運】：15+「〔呪印〕×PC人数」
内容：事件解決に必要な情報を周囲から収集する。
クリア特典：PCは〔効果算出〕+1d。

■イベント3「手がかり」

【命運】：25+「〔呪印〕×PC人数」
内容：事件解決のために必要な手がかりを発見する。
クリア特典：PCは「1」の出目を全て振り直す。

■イベント5「目星」

【命運】：35+「〔呪印〕×PC人数」
内容：事件現場を見回り、目星がつく場所を捜索する。
クリア特典：PCは〔判定ダイス〕+1d。

■イベント7「綿密な推理」

【命運】：55+「〔呪印〕×PC人数」
内容：迫り来る脅威に対抗するべく、綿密に推理する。
クリア特典：PCは〔効果算出〕+2d。

■★イベント9「機械操作」

【命運】：95+「〔呪印〕×PC人数」
内容：機械やパソコンなどを利用して、状況を改善する。
クリア特典：〔クリア〕後、〔追加ボーナス〕（P190）が発生。PC全員が〔シーン：恐怖〕終了後、〔結末フェイズ〕へ移る。

■★イベント11「困難な説得」

【命運】：95+「〔呪印〕×PC人数」
内容：困難な相手に対して、懸命に説得する。
クリア特典：〔クリア〕後、〔追加ボーナス〕（P190）が発生。PC全員が〔シーン：恐怖〕終了後、〔結末フェイズ〕へ移る。

■イベント2「事件の法則」

【命運】：20+「〔呪印〕×PC人数」
内容：今回の事件の法則を看破する。
クリア特典：PCは「2」の出目を全て振り直す。

■イベント4「回想と発見」

【命運】：30+「〔呪印〕×PC人数」
内容：事件発生時の状況を回想し、手がかりを発見する。
クリア特典：PCは〔効果算出〕+1d。

■イベント6「資料検索」

【命運】：45+「〔呪印〕×PC人数」
内容：事件の詳細を知るために、資料を探して検索する。
クリア特典：PCは〔効果軽減〕+1d。

■イベント8「入念な準備」

【命運】：75+「〔呪印〕×PC人数」
内容：逼迫した状況を改善すべく、入念に準備する。
クリア特典：PCは〔判定ダイス〕+2d。

■★イベント10「儀式行使」

【命運】：95+「〔呪印〕×PC人数」
内容：状況の打開に必要な不可欠な儀式を行使する。
クリア特典：〔クリア〕後、〔追加ボーナス〕（P190）が発生。PC全員が〔シーン：恐怖〕終了後、〔結末フェイズ〕へ移る。

■★イベント12「決戦」

【命運】：195+「〔呪印〕×PC人数」
内容：事件の背後に潜む〈なにか〉と直接対決する。
クリア特典：〔クリア〕後、〔追加ボーナス〕（P190）が発生。PC全員が〔シーン：恐怖〕終了後、〔結末フェイズ〕へ移る。