

Scenario : type R

『復讐者の呼び声』

■シナリオ解説

5月1日。旧友と再会したPC1。しかし旧友と別れた5月3日に、PC1は何者かに襲撃されてしまう。

目を覚ましたPC1は5月1日の世界にいた。ただ前の世界は少し違う——教会の依頼が舞い込んできた。

■シナリオタイプ：リトライ

(再挑戦もの。惨劇 [B] を回避するため、惨劇が起きる時間 [A] まで時を戻すシナリオタイプ。惨劇 [B] を回避すればシナリオクリアとなる。惨劇 [B] を回避できなければ、幾度とも『ループの代償』を払って再挑戦することができる)

■シナリオ情報

推奨人数:3人以上

必須AF判定数:6

期間:5月1~3日(3日間)

■シナリオキーワード：

「再会／償い／復讐」

●シナリオ前提情報 このシナリオでは<NPC2:親友エージェント>のデータを、PCと同じキャラクターレベルで自作することを推奨する。

真相

GM限定情報

登場NPC:<NPC1:旧友>
<NPC2:親友エージェント>
龍の聖剣 (ルールブック P.82)
異端『スナッチャー』
渋谷 千速

セカイが動く理由:N市にこれ以上<NPC1:旧友>による犠牲者が増えないようにするため。

シナリオクリア条件:N市で発生している植物人間化事件を止める。

シナリオの真相:

<NPC1:旧友>は[感応力師/異端者]の能力者である。一般家庭で育ったことから自分が能力者であることを知らずに過ごしてきたが、2年前に異能を暴走させてしまい、<NPC2:親友エージェント>の妹・渋谷 千速を植物人間にしてしまう。しかし事件が故意でないことから罪に問われずにいた。

事件から2年後、NPC2は姿を欺いてNPC1に接触を図る。

「君は普通の人間ではない。君には魔族(異端)の力があり、多くの人間を犠牲にすれば目覚めぬ友人は助かるだろう」

罪の意識があったNPC1は、友人の千速を蘇らせるために街の人々の意識を奪う事件を起こし始める。異能を使って人々を襲い始めた犯人を、教会は処理することにした。

全てはNPC2が、自らの手で妹の意識を奪ったNPC1を殺すために目論んだ事件であった。

PC達は<NPC1:旧友>が起こし続ける事件を止めることができれば、シナリオクリアとなる。

NPC詳細1

GM限定情報

NPC名:旧友
クラス:感応力師/異端者/イレギュラー
武器:白い壺体を召喚し、使役する。壺体に触れた者の意識を奪う。

行動方針1:千速を救う『魂塊の式』を成功させるため、多くの人々から魂を奪おうとする。

行動方針2:自分の友を救う。

設定:PC1の旧友。3年以上会っていない、連絡をあまり取り合っていないこと。

祖先が上級魔族であったため[異端者]の異能を操る才能にも長けているが、異能与異端の世界は一切知らずに生きてきた。

1年前に異能を暴走させ、友人・千速(<NPC2:親友エージェント>の妹)を植物人間にさせてしまった。しかし教会はその事件を一般人として生きていたNPC1を尊重し、不幸な事件として内密に処理される。NPC1は友人が「何かの事故で目覚めなくなってしまった」程度にしか知らされていない。

しかし1週間前の4月23日に、姿を欺いて現れたNPC2に「自分の異能が原因だ」と真相を知らされる。その際に「多くの人の魂を奪って『魂塊の式』という《世界創造》の儀式を成功させれば、友人を蘇らせることができるだろう」と知らされ、N市の人々の意識を奪う事件を実行する。

多くの人々から魂を奪おうとしているが、命を奪うには至っていない。しかし5月3日の20時に親しかったPC1にも牙を向くことで、「自分は戻れない城まで到達してしまっ」と自覚。【正気度】が0になり、『異端堕ち』(ペナルティ:通常の生活に戻れない)になってしまう。

罪の意識があり、親しい者が促せば自首を決意する。

NPC詳細2

GM限定情報

NPC名:親友エージェント(偽名やコードネームを使用。本名は、被害者妹と同じ名前の渋谷)
クラス:狩人/聖職者(推奨。自由作成OK)
武器:銃と交渉技能(推奨。自由作成OK)

行動方針1:<NPC1:旧友>にとどめを刺す。

行動方針2:NPC1にとどめを刺すまで逃れる。

設定:<NPC1:旧友>が意識を奪った友人・千速の家族。植物人間化事件の加害者を自分の手で殺すため、真相を教えた人物。N市で連日起きている植物人間化事件の犯人を知っているが、まだ教会がそれを断定しないため、異端犯罪者としての処理を下せずにいる。状況証拠を集め次第、NPC1に戦闘を仕掛け、とどめを刺そうとする。

事件を追うPC達には好意的に接し、情報を隠蔽しつつ、積極的に事件の調査を応援する。

強引な処刑を止められた場合、PCに戦闘を仕掛けて勝利してでもとどめを刺そうとする。

他NPC:渋谷 千速

設定:<NPC1:旧友>の友人であり、<NPC2:親友エージェント>の妹。

PC1は3年以上付き合いの無い知り合い設定にしても構わない。ただし、PC1は2年前に植物人間で病院に長期入院していることは知らないことにする。

NPC1の異能の暴走により植物人間になっている。真相は、「⑧エンディング:Bad」参照。

NPC1によって多くのバッドステータスを与えられた結果植物人間になったため、回復する方法は、PC1かNPCがバステ回復を行なうこと。

他NPC:龍の聖剣 (ルールブック P.82)

PC達とは知り合い設定を推奨。

●シナリオフローチャート

1回目の世界(オープニング1-3の世界)でも、PC2~3はNPC2と共に任務を追っていた設定にしてもよい。

①オープニング:1-1

導入: PC1登場。他PCは自由。
5月1日。PC1と再会したNPC1は、5月1日に再び会う約束をして別れる。
5月3日に交流イベントを挟みたいなら、以下の判定を推奨する。他PCも演出に参加する協調行動を許可してもよい。

AF判定: 交流「NPC1」
使用能力値: 【体力】 or 【反射】
難易度: 2.5
ラウンド制限: 1ラウンド
条件: PC1のみが判定可能。協調行動OK(難易度:6)。
演出: 「NPC1と交流する」演出に成功すること。
成功した場合、PC1は『万能薬』を取得する。

②オープニング:1-2

導入: PC1のオープニング2。
5月3日の夜20時。交流を終えたPC1はNPC1と別れる。
人通りの無い場所に一人いてると、突如白い幽霊の群れに襲われる。
PC1が異端と思われる白い幽霊に反撃しようと接触した時点で、意識を奪われる。
演出: 白い幽霊に体が触れた瞬間、急に意識が遠のいた。「もう二度と目覚めないのでは」恐怖に襲われながらもPC1は気を失ってしまふ。
演出: 視界が暗転するPC1。目を覚ますと、目の前にNPC1がいた。「それじゃあ、5月3日にまた会おう！」今日の目付を確認してみると、5月1日だった。

③オープニング:1-3

導入: PC1のオープニング3。
5月3日から時間跳躍して5月1日に戻ってきたPC1の前に、龍の聖剣が現れる。
演出: PC1が時間跳躍してきたことを知らないNPC1「いきなり突然として、何かあった？」
演出: 龍の聖剣「PC1、貴方は異端に襲われた。だけど世界は異端によって歪められた運命を認めない。このまま何もせず5月3日まで同じ日々を過ごせば、貴方はまた何者かにまた襲われることになる。大切な友を守りたいのなら、新たな道を歩んでみて」
演出: 龍の聖剣との会話が終わる頃に、何者から連絡が入る。任務の依頼を渡すPC3かNPC2からの連絡で、シーンを終える。

④オープニング:PC2

導入: PC2とPC3登場。
演出: 5月1日。PC1がNPC1と再会の約束をしている頃。教会の任務を渡したいと伝令があり、NPC2から話をされる。
演出: NPC2から概要を聞く。
「1週間前から、謎の植物人間化事件が連続して発生している。一人で野外を歩いていた人が倒れた状態で発見され、目を覚まさない」「昨晚、教会の仲間が「白い幽霊達に襲われた」と言い残し、意識を失った。一連の事件は異端によるものだと推測。教会は犯人の異端を『スナッチャー』と仮称、捜索と討伐を決定した」
NPC2も討伐任務としてPCに出来るだけ協力する。ただし独自に動くことを宣言する。

⑦クライマックスフェイズ:待ち伏せ作戦決行

導入: 『AF判定:待ち伏せ作戦』を成功した場合、NPC1がおびき出される。クライマックスフェイズに移行し、同時にNPC2がシーン登場する。
NPC1は【HP】が0になれば戦闘継続の意思を失くし、降伏する。だが、NPC2が【HP】0になっていない場合、NPC1のとどめを刺そうとする。NPCらの【HP】を双方0にする必要がある。
『イベントキー:戦闘ルール』を掲示した際に、NPC双方とも「他人をかばう」や支援軽減特技を使用できることを宣言すること。

異端犯罪者『スナッチャー<NPC1:旧友>』 モブ2~3体も、同データを使用
NPC1のみHPに+10~20

HP: 低 (目安: [PC人数] x n)	= []
命中: 中 (目安: メインPC 【回避値】)	= []
回避: 低 (目安: メインPC 【命中値】 + 2)	= []
防御: 無 (目安: 物理0/霊力0)	= []
行動: 低 (目安: メインPC 【行動値】 ± 2)	= []
戦闘移動: 【行動値】 + 5 = []	
全力移動: 戦闘移動 x 2 = []	

▼<思念の刃> 40m・範囲(選択)
[1D6+大] [] 点の物理ダメージ。
▼セトアップ<アポピス>
※特殊設定により代償なし【反射】対決をして、成功したら放心を与える。
▼メジャー<アンドショック>
※特殊設定により代償なし・1点でもHPダメージを与えた場合、1D6を振り、1・2ならSW使用不可、3・4なら転倒、5なら麻痺、6なら重圧を与える。
▼戦闘開始前に、モブエネミーを [2~3] 体追加する。

⑥ミドルフェイズ

導入: ミドルフェイズ開始。
シンプレイヤー1人につき1つメジャーアクションでAF判定を行なうこと。

・ミドルフェイズで2シーンが終了するたびに発生させるイベント

情報収集の合間に、単独行動をしているNPC2がPCの誰かに会いにくるイベントを挟む。
NPC2はPCに状況報告を求めてくる。
必須イベント: NPC2に入手したイベントキーを渡すかを確認する。
NPC2は、
『イベントキー: 犯人の外見』
『イベントキー: 出生の秘密』
『イベントキー: 秘術』を入手すると、NPC1の処刑を表明して決行しようとする。3つ入手した際は「クライマックスフェイズ: NPC2による処刑断行」へ移行する。

⑤オープニング:PC3

導入: PC2とPC3継続。
任務を受けた後、NPC2は「早急に事件を解決すべきだ。協力者は多い方がいい」と他に頼りになる仲間がいまいかと発言する。PC1に連絡するシーンになる。

PC2とPC3が【意志】判定(デジャブ/難易度:8)に成功した場合、「このような任務を受けたのは、一度や二度ではない気がする……」と世界がループしていることを匂わせても良い。

PCが全員合流したら、ミドルフェイズに行なう『AF判定リスト』を公開。

・PC1が世界がループしたこと、時間跳躍のことを他PCに話した場合
龍の聖剣がPCの前に現れ、解説してもよい。ただし、龍の聖剣はNPCの前には現れない。

⑧エンディング:Nomal

導入: NPC1が生きている場合。1週間以内の被害者達へ魂を返却させることで、植物人間になった人達は目を覚ます。その後、異端刑務所に収監される。
NPC2が生残り、NPC1殺害計画が明るみになっている場合、PCがNPC2を異端刑務所に突き出すこともできる。その場合、大人しく捕縛される。
演出: 5月3日の夜が過ぎていく。PC1は無事、未来を歩んでいくことができた。龍の聖剣が現れ、PC1にある話をする。
「PC1を殺めようとしたことでNPC1は正気を失い、生きる屍のままさらなる悲劇を生むようになってしまふところだった。けれど、まだNPC1は生きている。貴方のおかげよ、ありがとう」

⑧エンディング:Bad

導入: NPC1が死亡した場合。
死亡したことで被害者達の魂は自動的に返却され、植物人間になった人達は目を覚ます。また、2年前に植物人間になっていた渋谷 千速も目を覚ます(NPC1が千速の魂を吸収して力を増大していたおかげで魔族の秘術が使えるようになっていた)。
NPC1が死亡した場合、PC2に「妹のことを頼む」と言い残し息を引き取る。もしNPC1が死亡したなら、死亡の寸前に家族から「妹が目覚ました!」と連絡がある。勝ち誇った、しかし歪んだ笑みを浮かべて、逝く。
演出: 被害者達は戻ってきた。街に平和再び訪れた。これからPC達には感謝の声が聞こえることだろう……。

⑦クライマックスフェイズ: NPC2による処刑断行

導入: NPC2が3つのイベントキーを入手すると、マスターシーンが発生。
野外を歩いているNPC1は、突如結界の中に入り込み人間になる。
NPC2が現れ、NPC1を殺そうとする。【反射】判定(難易度:10)に1人以上成功した場合、駆けつけることができる。NPC2は「これ以上、街に被害者を増やす訳にはいかない。異端『スナッチャー』を処刑する」と、PCを巻き込んでNPC1にとどめを刺す戦闘を仕掛ける。
・NPC1は、自分から何者かに唆されたことを発言しない。また、NPC1は『魂魂の式』を教えた人物がクライマックスフェイズに現れたNPC2と同一人物だと気付いていない(PCが【知覚】の代理判定に成功することで、NPC1に気付かせてもよい)。
・NPC2は、PCからNPC1との関係を指摘された誰かPC1に魔族の秘術について教えたか、など)ときのみ、NPC1を異端犯罪者に仕立て上げたことを告白する。

・NPC2のエネミーデータについて
PC達と同じキャラクターレベルで作成したデータに【特技マスター: 狩人】を追加する。また、【HP】と【MP】をxPC人数、全戦闘値を+1D6する。
NPC2はNPC1が死亡すれば戦闘継続の意思を失くす。PC1がNPC1に「他人をかばう」やダメージ軽減特技を使用した場合、PCを全滅させるまで戦闘継続させる。
既存のエネミーデータを使用する場合、ルールブック P.95【狩4/処7/稀1】を推奨。【特技マスター: 狩人】の効果で使用特技を増やすこと。

シナリオ名『復讐者の呼び声』

シナリオキーワード「再会／償い／復讐」

キャラクターレベル3～5推奨シナリオ:レベル【 】開始。情報収集中心、戦闘あり。

シナリオ傾向は、シリアス、やや陰鬱なドラマ重視。イベントキー管理次第でシナリオが大きく分岐する。

ハンドアウト:PC1

コネクション:旧友
関係:好意
推奨クラス:感応力師
 5月1日。君は旧友と再会した。3年も連絡は取らずにいたが、美しい思い出のまま君は再び旧友と出会えた。
 だが君は何者かに襲われた。5月3日に、再び旧友と同じ時間を過ごしたために。
 目を覚ますと再び5月1日の世界にいる。再び訪れたこの日を、今度はどう過ごすべきだろう。
セカイのイベント:5月3日にNPC1と別れた後、襲われ意識を失う。
コネクション詳細:旧友
 同い年の旧友。久しぶりに再会し、共に時間を過ごした。

ハンドアウト:PC2

コネクション:親友エージェント
関係:友情
推奨クラス:聖職者 or 処刑人
 N市では1週間前から、一般人が昏睡状態から目を覚まさない「植物人間化事件」が発生していた。
 意識を失う前の被害者から「白い幽霊達に襲われた」という証言があったという。教会は白い幽霊を異端『スナッチャー』として仮称。君に捜査を依頼してきた。
 協力してくれる親友と共に、被害を出さないため任務に取り組もう。
セカイのイベント:親友のエージェントに声を掛けられ、任務を受ける。
コネクション詳細:親友エージェント
 PC2に植物人間化事件解決を依頼してきた教会のエージェント。

ハンドアウト:PC3

コネクション:異端『スナッチャー』
関係:友情
推奨クラス:魔術師 or 世界遣い
 君はPC2と共に、N市で発生している「植物人間化事件」の任務を受けたエージェントだ。
 生きたまま目覚めなくなってしまう被害者をこれ以上増やしてはならない。早急に解決しなければ大変なことになるだろう。
 そう思った君は、PC1にも任務の協力要請をしていた。
セカイのイベント:PC1にも声を掛け、教会の任務を受けさせる。
コネクション詳細:異端『スナッチャー』
 1週間前からN市で5人の被害を出した植物人間化事件を引き起こした犯人の仮称。

ハンドアウト:PC4

ハンドアウト2～3を兼用する。
 PC2の場合、PC2と共に<NPC2:親友エージェント>から依頼を受ける。
 PC2の場合、PC3と同様に依頼を受けて、PC1に連絡を入れる。
・PC達の設定について1
 PC達は全員、龍の聖剣と面識がある設定でも構わない。
 推奨はPC1。
・PC達の設定について2
 PC2～PC3も<NPC1:旧友>と知り合い設定でも構わない。
 ただし、3年以上連絡を取り合っていない設定であること。

AF判定リスト

ミドル前に契約OK 契約:マイナー 供給:シーン終了時(1シナリオに1回まで)

1ラウンドで24時間が経過する。1ラウンド目が5月2日、2ラウンド目が5月3日に相応。

2ラウンドが終了後、5月3日20時の夜間トリガーイベントが発生する。

AF判定:調査「事件現場」

使用能力値:【体力】 or 【知覚】
難易度:低 []
ラウンド制限:なし
条件:なし
演出:「被害者が倒れていた野外の事件現場(人通りの少ない場所)に向かい、調査する」演出に成功すること。
 成功した場合、事件現場で有益な情報を得ることができる。

AF判定:調査「過去の事件」

使用能力値:【知覚】 or 【理知】
難易度:中 []
ラウンド制限:なし
条件:なし
演出:「過去に発生した植物人間化事件を全て調査する」演出に成功すること。
 成功した場合、今までにあった事件の詳細を得ることができる。

AF判定:調査「謎の儀式」

使用能力値:【理知】 or 【意志】
難易度:高 []
ラウンド制限:なし
条件:『イベントキー:秘術』を所持していること。
演出:「犯人の行動を探る」演出に成功すること。
 成功した場合、犯人の狙いに検討をつけることができる。

AF判定:調査「旧友」

使用能力値:【理知】 or 【幸運】
難易度:低 []
ラウンド制限:なし
条件:『イベントキー:眠り姫』を所持していること。
演出:「3年以上音信不通だった<NPC1:旧友>の過去を探る」演出に成功すること。
 成功した場合、<NPC1:旧友>の過去を知ることができる。

AF判定:待ち伏せ作戦

使用能力値:【体力】 or 【幸運】
難易度:低 []
ラウンド制限:なし
条件:『イベントキー:チャンス』を所持していること。
演出:「単独で待ち伏せするように見せかけて、油断した犯人と接触する」演出に成功すること。
 成功した場合、誰もいない所で待ち伏せすることで犯人をおびき寄せることができる。

AF判定:?????

使用能力値:【知覚】 or 【意志】
難易度:低 []
ラウンド制限:なし
条件:PCがとある行動・発言・提案をすると出現する。とある行動・発言・提案をしなかった場合、開示されない。
演出:「?????」演出に成功すること。
 成功した場合、「?????」。

●AF判定情報・結果

※PCが『イベントキー：何故？』と同じ疑問を発言した時点で、『AF判定：?????』を出現させ、『AF判定：第六感』を自動成功したものとして『イベントキー：何故？』を渡すこと。

AF判定：調査「事件現場」

条件:なし
演出:「被害者が倒れていた野外の事件現場（人通りの少ない場所）に向かい、調査する」演出に成功すること。
成功した場合、事件現場で有益な情報を得ることができる。

情報:
(1)被害者はみな人通りの場所で、夜間に1人でいるときに狙われる。単独で助けの呼べない状況で襲撃することから、犯人は単純な異端ではなく、理知的な行動ができる人物のようだ。
(2)目撃者を発見する。「1人でいた被害者は、突然白い幽霊の群れに襲われた。幽霊に体が触れただけで昏倒してしまった。白い幽霊達は倒れた被害者の体から『何か光るもの』を引き抜くように奪い、去って行った。去って行った先には誰かがいた。外見は、(NPC1そのもの)だった。『イベントキー：犯人の外見』を入手する。
(3)証言から、PCはある儀式について思い出す。白い霊体を使って対象の魂を抜き取る秘術の名は、確か『魂魂（こんかい）の式』と呼ばれる魔族に伝わる儀式だった筈だ。
『イベントキー：秘術』を入手する。

AF判定：調査「過去の事件」

条件:なし
演出:「過去に発生した植物人間事件を全て調査する」演出に成功すること。
成功した場合、今までにあった事件の詳細を得ることができる。

情報:
(1)この1週間で被害者の数は、5名。いずれも野外で倒れているところを発見され、病院に運ばれた今も深い眠りから目覚めないでいる。不思議と食事や栄養補給はならず、まるで灰姫のように目覚めない。
(2)被害者には、一人でいたところを狙われたこと以外の共通点はない。PCも一人で街に繰り出せば犯人に遭遇できるだろうか？ 『イベントキー：チャンス』を入手する。
(3)この1週間で5名もの被害者が発見されているが、似たような事件が2年前にもあったという情報を発見する。被害者の名前は、渋谷千速（しずや・ちはや）。2年前から市内の病院で眠り続けている。どうやら彼女は、とある異端事件の被害者であるらしい。その事件の犯人は判明しているようだが、詳しく調べることができるだろうか。
『イベントキー：眠り姫』を入手する。

AF判定：調査「謎の儀式」

条件:『イベントキー：秘術』を所持していること。
演出:「犯人の行動を探る」演出に成功すること。
成功した場合、犯人の狙いに検討をつけることができる。

情報:
(1)上級の異端である『魔族』に伝わる秘術『魂魂（こんかい）の式』について詳細を得る。『魂魂の式』とは魔族が独自に編み出した、代償に人間の魂を使った《覚醒：世界創造》である。
(2)オリジナル特技《魂魂の式》
対象：単体 射程：至近 代償：人間の魂
効果：人間の魂で成功率を高めた、奇跡の行使を発現させる特技。この特技は特定の血族しか使用することができない。
3D6を振って3つすべてダイス目が「6」だったら、願いが叶う。
このとき儀式に使用する代償の魂が、一般人のものであれば魂5つにつきダイス目を1つを「6」に固定、能力者であれば魂2つにつきダイス目を1つを「6」に固定できる。
(3)感応力師や霊媒師には、人間の体から魂を抜き取る力を持つ者もいるという。魂を儀式の代償として使うために、犯人は集めているのだから。

AF判定：調査「旧友」

条件:『イベントキー：眠り姫』を所持していること。
演出:「3年以上音信不通だった＜NPC1：旧友＞の過去を探る」演出に成功すること。
成功した場合、＜NPC1：旧友＞の過去を知ることができる。

情報:
(1)＜NPC1：旧友＞の祖先は、魔族である。両親ともに普通の人間として過ごしてきたが、その血は人ではない異端のものである。『イベントキー：出生の秘密』を入手する。
(2)2年前に異能を暴走させてしまい、友人の渋谷千速を植物人間にした。NPC1を保護した教会によると、異能の暴走は本人の意図しなかったものであり、故意ではなかったため事故として処理された。加害者は嚴重な注意を受けたのちに解放され、被害者は教会の支援を受けているが未だに市内の病院で眠り続けている。
(3)PCと3年以上も音信不通だった理由は、以上の事件があったため。現在は、魔族の自覚や能力者の知識の無いNPC1は、以前と同じように一般人と変わらぬ生活を送っている。

AF判定：待ち伏せ作戦

条件:『イベントキー：チャンス』を所持していること。
演出:「単独で待ち伏せするように見せかけて、油断した犯人と接触する」演出に成功すること。
成功した場合、誰もいない所で待ち伏せすることで犯人をおびき寄せることができる。

情報:
(1)一般人や誰もいない場所で待ち伏せすることに成功する。たとえ仲間が近くに隠れて駆けつけられる距離にいたとしても、どこから見ても単独であるかのように演技をできる。
(2)どこからともなく白い幽霊の群れが現れ、待ち伏せていた人物に襲いかかってくる。その攻撃をかいくぐり、即座に白い幽霊の群れを操る者を見ることができる。その人物とは、＜NPC1：旧友＞に間違いない。
(3)クライマックスフェイズに移行する。＜NPC2：親友エージェント＞がこの場面に駆けつけられる場合、シーンに登場して戦闘参加する。
『イベントキー：戦闘ルール』を入手する。

AF判定：?????

条件:PCがとある行動・発言・提案をすると出現する。とある行動・発言・提案をしなかった場合、開示されない。
演出:「??????」演出に成功すること。
成功した場合、「??????」。

情報:
このAF判定は、『AF判定：謎の儀式』と『AF判定：調査「旧友」』の療法をクリアしているPCが、「NPC1が異端『スナッチャー』の正体であり、N市で発生している植物人間化事件の犯人だ」と発言し、犯人として退治する行動をしたら、以下のAF判定に変化する。
発言次第、GMIはこの情報を提示すること。

AF判定：第六感
使用能力値：【知覚】or【意志】
難易度：【15】
ラウンド制限：なし
条件：なし
演出：「第六感が働く」演出に成功すること。
成功した場合、あることに気付く。『イベントキー：何故？』を入手する。

イベントキー：犯人の外見
効果：白い幽霊の近くに人物が、＜NPC1：旧友＞酷似していた証言を表わすイベントキー。

イベントキー：チャンス
効果：異端『スナッチャー』をおびき寄せる作戦を考えたと表わすイベントキー。

イベントキー：出生の秘密
効果：＜NPC1：旧友＞が魔族（異端）の血を引く者だと知っていることを表わすイベントキー。

イベントキー：秘術
効果：一連の事件が、魔族の儀式による可能性が浮上したことを表わすイベントキー。

イベントキー：眠り姫
効果：2年前にも一連の事件と似た被害者がいた事実を知っていることを表わすイベントキー。

※NPC2に特定のイベントキーを渡すことで、NPCの行動が変化する。プレイヤーとイベントキー管理の確認を行なうこと。

イベントキー：何故？
効果：ある疑問を表わすイベントキー。
＜NPC1：旧友＞が異端『スナッチャー』でありこの事件を起こした犯人であるなら、何故この事件を起こしたの？ どこから魔族の知識を手に入れて、どうやって事件を起こせたの？
PCは即座に、シーンに＜NPC1：旧友＞か＜NPC2：親友エージェント＞をどちらかを無条件で登場させることができる。

イベントキー：戦闘ルール
効果：戦闘ルールを表わすイベントキー。
(1)戦闘勝利条件は、戦闘継続の意思がある者がすべて退場すること。
(2)＜NPC1：旧友＞は【HP】が0になると戦闘不能になり、0の状態でもジャーアクション「とどめを刺す」宣言することで死亡する。
(3)＜NPC2：親友エージェント＞はPCとは別エンゲージで登場（2D6メートル離れている。シーン登場時に決定）し、独自に行動する。