

광기무제한제공거짓말사건

멀티 장르 호러 TRPG 인세인 inSAnE

광기무제한제공거짓말사건

3인 3사이클 협력형

사실은 무서운 현대 일본

여러분은 어떠한 이유로 아기타 대학 도서관에 방문했습니다. 그러나 그 이유가 어째서인지 기억이 나지 않습니다. 이 안에는 3명의 사람밖에 없습니다. 설상가상으로, 나가려고 해도 문이 잠겨있습니다. PC는 어째서 여기 왔었는지 기억하고, 이곳에서 나가려고 하는데…….

- 1권, 2권이 필요합니다. 2권의 아기타 시 대학 도서관이 배경입니다.
- 시나리오 특정 상 광기가 굉장히 많이 등장합니다. 광기 관련 규칙을 충분히 읽고 플레이합시다. 특히 보통 잘 사용되지 않는 【정신상태】와 카운슬링에 관해 알고 진행해주세요.
- 제목은 가볍지만 내용은 가벼운 느낌이 아닙니다.
- 벌레 요소가 있습니다.

배경

2권 아기타 시 밤의 문을 걸어 잠근 대학 도서관이 배경입니다. 이 도서관에는 본래부터 여러 오컬트 서적이 가득해, 누구라도 광기에 잠식될 가능성이 높은 공간이었습니다. 그런 상황에서 실험실에서 별개로 연구하고 있던 『광기 먹는 벌레』라는 괴이가 있었습니다. 감금당해있던 곳에서 탈출한 그 괴이는 도서관 내부로 빠져나와, 점점 도서관 안의 사람을 광기에 가득차게 만들어 포식합니다. 객원 연구원(핸드아웃이 있는 쓰러진 사람)은 그 괴이에게 당했습니다. PC에게 초기 광기가 있고, 기억이 일부 없는 이유도 광기 먹는 벌레의 영향 때문입니다.

쓰러진 사람처럼 되지 않으려면 PC는 미치기 전에, 광기 먹는 벌레를 찾아 죽이거나 봉인해야 할 것입니다.

웬만하면 전원 탈락하도록 광기판정이 정말 많게 구성되어 있습니다.

특수 규칙

- 미공개 광기를 각 PC가 굉장히 많이 들고 있는 상황이 발생합니다. 미공개 광기 4장 이상 시 랜덤으로 현재화하는 효과를 무시합니다. 또한, 광기 카드를 권장보다 많이 사용하므로 탁류는 일어나지 않습니다.
- 시나리오 상 각 PC가 가진 광기 카드가 아주 많아질 수 있습니다. 현재화 광기의 지속 효과는 새로 광기를 공개하기 전까지만 적용합니다.

광기 카드

GM이 보유한 인세인 1권, 2권, SCP, 블랙 데이즈, 정발 광기 카드 등. 자유롭게 1장씩 모두 덱에 넣어둡니다. 원한다면 사용하지 않는 월드세팅의 광기까지도 추가해도 됩니다.

도입 페이지

장면1: 어째서

전원이 등장하는 장면입니다. 정신을 차려보면 PC는 전원 이 도서관에서 무언갈 하고 있었습니다. 각각의 PC 핸드아웃 앞면에 따라 기묘함을 묘사하고, 집에 돌아가려고 합니다. 그러나 문은 열리지 않고…… 이 도서관 안에 갇혔다는 사실을 깨닫습니다. 적당히 롤플레이밍을 합니다.(경찰에 신고하거나 등은 자유롭게 하게 뒤도 될 거라 생각합니다. 경찰이 도착하기 전에 클라이맥스 시간이라고 해주시면 됩니다.)

사서 같은 사람이 없나 살펴보면, 이 도서관에 위화감이 느껴지는 것들을 발견합니다. 책꽂이 사이에서 쓰러져 있는 한 사람과, 소리가 들려오는 자료실입니다.

◆ 핸드아웃 「자료실」, 「쓰러진 사람」을 공개합니다.

메인 페이지

장면2: 위화감

1사이클이 종료 시, 등장하기 원하는 PC를 등장시킵니다.

밖에서 개의 울음소리가 들려옵니다. 들어올 때 봤었던, 도서관 앞 중앙정원에 있는 경비견일 것입니다.

통 울음을 멈추지 않는 통에, PC는 경비견의 상태를 확인하려 창문에 가까이 다가갑니다. 창문 밖으로는 아무것도 보이지 않고, 그저 식물과 구름이 낀 어두운 하늘이 보일 뿐입니다.

그러나 갑자기 창문 밖이 시커매집니다. 이 장면에 등장한 PC는 《암흑》으로 공포판정을 합니다.

◆ 핸드아웃 「출입금지」을 공개합니다.

장면3: 고서의 조사

2사이클이 종료 시, 등장하기 원하는 PC를 등장시킵니다(욕구 판정을 요구해도 됩니다).

호러 스케이프 정보 속에 숨어있는 공포 중 5번을 진행합니다.

클라이맥스 페이지

PC들은 몸에서 무언가가 기어오르는 느낌을 받습니다. 살펴보니 그것은 보통 벌레보다 좀 큰 정체모를 벌레였습니다. 『광기 먹는 벌레』가 등장합니다. 《촉감》으로 공포판정을 합니다. 의식 시트가 공개되지 않았다면 『광기 먹는 벌레』의 생명력을 기본 20으로 시작합니다. 전투를 합니다.

결말

『광기 먹는 벌레』를 쓰러뜨리고 아침까지 기다리면 도서관에서 나갈 수 있습니다. 벌레의 시체를 어떻게 처리했는지, 이와 관련된 것들을 신고하는지 등 묘사합니다.

전멸했을 경우, 모두는 쓰러져 정신을 잃습니다. 이어서 반복되는 참극의 무한한 평행세계로 즐길 수 있는 「광기무제한제공거짓말사건2」가 두 번째 탭에 수록되어 있습니다. 공적점 획득 후 성장해서 이번에는야말로 전멸하지 않도록 이겨내봅시다.

아키타 대학 도서관(밤) (2D6)	
2	잠시 의식을 잃었다. 창밖을 보니 아직 밤이다. 아직도 도서관 안인가……? 어째서인지 모르겠지만 안 좋은 꿈을 꿔왔던 것 같다. 《꿈》으로 공포판정.
3	갑작갑작거리는 소리가 들려온다. 책장 안인 것 같은데…….

4	도서관 내부에서 무언가 썩어들어가는 악취가 풍긴다.
5	흐리게 켜져있는 형광등이 계속 깜빡거린다. 계속 쳐다보고 있으니 어지러워진다.
6	PC들이 떠들다 입을 다물자, 정적만이 계속된다. 아무 소리도 들리지 않으니 오히려 이상하다.
7	구석에 있는 책장에서 서적이 마음대로 펼쳐져있었다.
8	누군가의 시선이 느껴져 뒤돌아봤다. 그러나 그곳엔 아무도 없었다.
9	실내인데도 불구하고 안개가 피어오르는 것 같다. 공기가 습기를 가득 머금는다.
10	또각또각대는 발걸음 소리가 들린다. 이 안에 구두를 신은 사람은 없었을 텐데……?
11	잠시 내부가 정전이 된다. 몇 초 후, 형광등의 빛이 다시 돌아온다.
12	처음 보는 휴게실을 발견한다. 이 장면의 장면 플레이어는 주요 행동과는 별개로 회복 판정을 한번 더 실행할 수 있다.

에너미 『광기 먹는 벌레』					
속성	생물/괴이	위협도	3	생명력	1
호기심	괴이	특기	《추적》, 《혼돈》		
어빌리티	【광기 잠식】 공격 《혼돈》 모든 PC를 대상으로 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1대미지를 입고 광기 카드를 1장 뽑는다. 【식사】 장비 라운드 시작 시, 모든 PC가 가진 광기 수만큼 생명력이 증가한다. 【작음】 장비 이 캐릭터 플롯치의 ±1 안에 있지 않은 PC는 이 에너미를 공격할 수 없다.				
해설	인간의 광기를 먹는 괴이한 벌레. 광기에 잠식되어 착란 상태인 인간에게 자주 나타난다고 한다.				

의식 시트 <밤의 주춤>				
단계	절차의 이름	참가 조건	지정 특기	패널티

1	마도서 내용 분석	없음	【괴이】분야	없음
2	의식을 위한 끈과 물 준비	없음	【지각】분야	없음
3	도구를 이용해 문양 만들기	없음	【기술】분야	【광기】1장
4	벌레를 문양으로 유도하기	없음	【폭력】분야	【광기】1장
5	광기를 부정하기	없음	【정서】분야	【광기】1장

PC1	비밀
당신은 아기타 대학의 학생이다. 무슨 불일이 있어서 왔을 텐데, 어째서인지 그 기억은 잘 나지 않는다. 당신의 【사명】은 「귀가하는 것」이다.	쇼크: 없음 이 도서관 안에는 괴물이 존재한다는 소문이 있다. 당신은 그 소문을 확인해보기 위해 도서관에 왔었다. 그래서 그 괴물을 찾았을 텐데……? 어째서 이 시간이 될 때까지 다시 찾고 있지? 당신의 【진정한 사명】은 「괴물을 찾는 것」이다. 이 비밀을 안 사람은 《생물학》으로 공포판정. 당신은 【이질적인 언어】 광기를 가지고 시작한다.
PC2	비밀
당신은 오컬트를 연구하는 어떤 연구원이다. 자료를 찾기 위해 도서관에 들어왔을 텐데, 어떤 자료를 찾고 있었는지 기억은 잘 나지 않는다. 당신의 【사명】은 「귀가하는 것」이다.	쇼크: 없음 도서관 내부에서 서걱거리거나 갑작거리는 소리가 들려온다. 이 안에 셋을 제외한 무언가라도 있는 것일까? 그 소리는 점점 당신에게 가까워지는 것만 같다……. 당신의 【진정한 사명】은 「소리의 원인을 찾아내는 것」이다.

	이 비밀을 안 사람은 《소리》로 공포판정. 당신은 【결벽】 광기를 가지고 시작한다.
PC3	비밀
당신은 외부인이다. 어째서 이 도서관에 왔는지도 기억이 나질 않는다. 당신의 【사명】은 「귀가하는 것」이다.	쇼크: 전원 당신은 괴이를 봉인하는 자이다. 의뢰를 받고 왔으나, 아무래도 실패한 것 같다. 이대로면 피해자가 생겨날지도 모른다. 서둘러 해결하자. 당신은 의식 판정에 +1 수정을 받는다. 당신의 【진정한 사명】은 「괴이를 찾아내 봉인하는 것」이다. 이 비밀을 안 사람은 《그늘》로 공포판정. 당신은 【거동수상】 광기를 가지고 시작한다.
자료실	비밀
문 안으로 누군가의 발소리가 들려온다. 사람이 있는걸까.	쇼크: 없음 2권의 반응표를 사용해 효과를 적용한다. 이후에도 자료실에 들어갈 경우, 반응표를 사용한다. 이 비밀을 안 사람은 《인내》로 공포판정.
쓰러진 사람	비밀
외양으로 보아하니, 외국인으로 보인다. 아마 도서관에 출입하는 객원 연구원일 것이다. 그러나 깨워도 일어나질 않는다.	쇼크: 전원 이상함을 느끼고 쓰러진 사람의 손을 살펴보았다. 손은 썩었는지, 먹혔는지는 모르겠지만 일부가 끝에서부터 사라져있었다. 이 비밀을 안 사람은 《절단》으로 공포판정.

	핸드아웃「손」을 공개한다.
손	비밀
쓰러진 사람의 손. 어쩌서인지 일부가 사라져있다. 주위에는 아무런 흔적이 없는데, 여기서 무슨 일이 있었던 걸까.	쇼크: 전원 확산정보. 손을 자세히 살펴보니, 무언가의 진액이 남아있다. 그 진액은 무엇인지 모르겠지만 저 사람의 손을 일부 녹이고 있다. 만약, 손을 만지는 듯한 롤플레이잉을 한 PC는 대미지 1점을 입는다. 이 비밀을 안 사람은 《약품》으로 공포판정.
출입금지	비밀
창문 근처에 출입금지라고 적힌 문이 있다. 오래간 열린 적이 없는지, 자물쇠가 녹슬어있다. 이 핸드아웃을 조사할 때는, 「폭력」분야 특기로만 조사할 수 있다.	쇼크: 없음 자물쇠를 부수고 들어간 내부에는 연구실이 있었다. 어떤 생물에 관한 연구를 한 것 같은데, 부서진 실험기구들과 널부러진 서류들이 많다. 자세히 살펴보니 무언가가 의도적으로 파괴시켜 탈출한 흔적이 있었다. 이 비밀을 안 사람은 《파괴》로 공포판정. 핸드아웃「연구기록」을 공개한다.
연구기록	비밀
실험체에 관해 설명된 연구기록. 살펴보는 게 좋을 것 같다.	쇼크: 전원 연구기록을 살펴보니 이 정체모를 생물은 사람의 「광기」를 먹는다고 한다. 쓰러져있던 사람과 연관이 있을까……. 이 비밀을 안 사람은 《혼돈》으로 공포판정. 이 비밀을 안 사람은 카운슬링을 시도할 때, 한번에 개수 상관없이 여러 개 치료할 수 있다. 단, 하나라도 틀릴 시 모두 치료되지 않는다.

마도서	비밀
이 핸드아웃은 광기 카드가 12장 이상 뽑혔을 시 공개한다. 혼란스러운 정신을 겨우 붙잡고 있는데, 갑작스레 PC들 앞에 떨어진 한 권의 책.	쇼크: 없음 책을 펼치려고 해봤지만, 어째서인지 책이 펼쳐지지 않는다. 이 책을 펼쳐보기 위해서는 다른 힘이 필요할 것 같다. 폭력 또는 괴이 분야에서 가변 특기로 판정에 성공하면 핸드아웃이 추가로 공개된다. 이 판정은 장면마다 한번씩 가능하고 주요 행동으로 취급하지 않는다.
마도서의 내용	비밀
마도서 【비밀】의 판정에 성공하면 공개된다. 마도서의 본문을 살펴보니 내용을 해석하기 어렵다. 시간을 들여 분석해볼 필요가 있을 것 같다. 이 핸드아웃은 《마술》 특기로만 조사할 수 있다.	이 책 내부에는 이 세상에 존재해서는 안 될 해충을 봉인하는 의식이 담겨있었다. 이 의식을 사용하면 그 해충은 이 세상에서는 사라진다고 한다. 이 비밀을 안 사람은 의식 시트 「밤의 주충」을 획득한다.

광기무제한제공거짓말사건2

멀티 장르 호러 TRPG 인세인 inSAnE

광기무제한제공거짓말사건2

3인 3사이클 협력형

사실은 무서운 현대 일본

여러분은 어떠한 이유로 아기타 대학 도서관에 방문했습니다. 그러나 그 이유가 어째서인지 기억이 나지 않습니다. 이 안에는 3명의 사람밖에 없습니다. 설상가상으로, 나가려고 해도 문이 잠겨있습니다. PC는 어째서 여기 왔었는지 기억하고, 이곳에서 나가려고 하는데…….

- 1권, 2권이 필요합니다. 2권의 아기타 시 대학 도서관이 배경입니다.
- 시나리오 특정 상 광기가 굉장히 많이 등장합니다. 광기 관련 규칙을 충분히 읽고 플레이합시다. 특히 보통 잘 사용되지 않는 【정신상태】와 카운슬링에 관해 알고 진행해주세요.
- 제목은 가볍지만 내용은 가벼운 느낌이 아닙니다.
- 벌레 요소가 있습니다.

배경

2권 아기타 시 낮의 문을 걸어 잠근 대학 도서관이 배경입니다. 1편과는 달리, 낮입니다. PC들은 『광기 먹는 벌레』에게 당해 기억과 정신을 빼앗겨 평행세계로 이동했습니다. PC3과 같은 경우는 본인의 힘으로 넘어온 것이라 이 세계에 또다른 PC3(반전자)가 존재합니다. PC3의 행동에 따라 우호적이거나 비우호적일 수 있습니다.

이번에야말로 『광기 먹는 벌레』에게 당하지 않고 도서관 밖으로 탈출해봅시다. 상황은 낮이라 밤과는 다릅니다. PC는 미치기 전에, 광기 먹는 벌레를 찾아 죽이거나 봉인해야할 것입니다.

1편보다는 난이도 조절이 되어있습니다. PC가 1편에서 성장하고 올 수 있도록 해줍니다.

특수 규칙

- 미공개 광기를 각 PC가 굉장히 많이 들고 있는 상황이 발생합니다. 미공개 광기 4장 이상 시 랜덤으로 현재화하는 효과를 무시합니다. 또한, 광기 카드를 권장보다 많이 사용하므로 타류는 일어나지 않습니다.

- 시나리오 상 각 PC가 가진 광기 카드가 아주 많아질 수 있습니다. 현재화 광기의 지속 효과는 새로 광기를 공개하기 전까지만 적용합니다.
- PC1에게 【비밀】을 넘기는 건: GM이 직접 비밀로 PC1에게 내용을 기억하는지 설명을 요구하거나, PC1의 플레이어가 이 핸드아웃 1편에도 있었다고 주장할 때 넘기는 등. 넘기는 조건을 생각해 전달해주시요.

광기 카드

GM이 보유한 인세인 1권, 2권, SCP, 블랙 데이즈, 정발 광기 카드 등. 자유롭게 1장씩 모두 덱에 넣어둡니다. 원한다면 사용하지 않는 월드세팅의 광기까지도 추가해도 됩니다.

도입 페이지

장면1: 어째서

전원이 등장하는 장면입니다. 정신을 차려보면 PC는 전원 이 도서관에서 무언갈 하고 있었습니다. 각각의 PC 핸드아웃 앞면에 따라 기묘함을 묘사하고, 집에 돌아가려고 합니다. 그러나 문은 열리지 않고…… 이 도서관 안에 갇혔다는 사실을 깨닫습니다. 적당히 롤플레이잉을 합니다.(경찰에 신고하거나 등은 자유롭게 하게 뒤도 될 거라 생각합니다. 경찰이 도착하기 전에 클라이맥스 시간이라고 해주시면 됩니다.)

사서 같은 사람이 없나 살펴보면, 이 도서관에 위화감이 느껴지는 것들을 발견합니다. PC3과 동일한 외견을 가진 사람과, 소리가 들려오는 자료실입니다.

◆ 핸드아웃 「자료실」, 「도플갱어」를 공개합니다.

메인 페이지

장면2: 위화감

1사이클이 종료 시, 등장하기 원하는 PC를 등장시킵니다.

밖에서 개의 울음소리가 들려옵니다. 들어올 때 봤었던, 도서관 앞 중앙정원에 있는 경비견일 것입니다.

통 울음을 멈추지 않는 통에, PC는 경비견의 상태를 확인하려 창문에 가까이 다가갑니다. 창문 밖으로는 아무것도 보이지 않고, 그저 식물과 구름이 낀 밝은 하늘이 보일 뿐입니다.

그러나 갑자기 창문 밖에 사람이 지나가는 듯합니다. 도움을 요청해보지만 소리가 들리지 않는지 그 사람은 지나칩니다. 그리고 더 많은 사람이 등장하지만 그 사람들도 지나가고, 점점 수많은 사람이……. 이 장면에 등장한 PC는 《풍경》으로 공포판정을 합니다.

창밖에는 아무도 없습니다. 착각이었을까요?

◆ 핸드아웃 「출입금지」을 공개합니다.

장면3: 고서의 조사

2사이클이 종료 시, 등장하기 원하는 PC를 등장시킵니다(욕구 판정을 요구해도 됩니다).

호러 스케이프 정보 속에 숨어있는 공포 중 5번을 진행합니다.

클라이맥스 페이지

PC들은 몸에서 무언가가 기어오르는 느낌을 받습니다. 살펴보니 그것은 보통 벌레보다 좀 큰 정체모를 벌레였습니다. 『광기 먹는 벌레』가 등장합니다. 《촉감》으로 공포판정을 합니다. 의식 시트가 공개되지 않았다면 『광기 먹는 벌레』의 생명력을 기본 20으로 시작합니다. 반전자가 상호 플러스 감정을 맺고 있다면 등장해 PC들에게 협력합니다. 전투를 합니다.

결말

『광기 먹는 벌레』를 쓰러뜨리면 광하고, 도서관 문이 열립니다. 여러분들을 구조하러 온 사람들입니다. 벌레의 시체를 어떻게 처리했는지, 이와 관련된 것들을 신고하는지 등 묘사합니다.

전멸했을 경우, 모두는 쓰러져 정신을 잃습니다. 2편과 마찬가지로 핸드아웃, 마스터씬 상황을 변경해 3편을 만들어서 플레이하실 수도 있습니다.

2	잠시 의식을 잃었다. 창밖을 보니 아직 밤이다. 아직도 도서관 안인건가……? 어째서인지 모르겠지만 안 좋은 꿈을 꿔있던 것 같다. 《꿈》으로 공포판정.
3	갑작갑작거리는 소리가 들려온다. 책장 안인 것 같은데…….
4	도서관 내부에서 무언가 썩어들어가는 악취가 풍긴다.
5	형광등이 갑자기 켜 나간다. 도서관 일부가 어두워졌다.
6	PC들이 떠들다 입을 다물자, 정적만이 계속된다. 아무 소리도 들리지 않으니 오히려 이상하다.
7	구석에 있는 책장에서 서적이 마음대로 펼쳐져있었다.
8	누군가의 시선이 느껴져 뒤돌아봤다. 그러나 그곳엔 아무도 없었다.
9	실내인데도 불구하고 안개가 피어오르는 것 같다. 공기가 습기를 가득 머금는다.
10	또각또각대는 발걸음 소리가 들린다. 이 안에 구두를 신은 사람은 없었을 텐데……?
11	갑작스레 경보음이 들려온다. 몇 초 후, 아무 일도 없었던 듯 멈춘다.
12	처음 보는 휴게실을 발견한다. 이 장면의 장면 플레이어는 주요 행동과는 별개로 회복 판정을 한번 더 실행할 수 있다.

에너미 『광기 먹는 벌레』					
속성	생물/괴이	위협도	3	생명력	1
호기심	괴이	특기	《추적》, 《혼돈》		
어빌리티	【광기 잠식】 공격 《혼돈》 모든 PC를 대상으로 명중판정을 한다. 명중판정이 성공하고, 목표가 회피판정에 실패하면 1대미지를 입고 광기 카드를 1장 뽑는다. 【식사】 장비 라운드 시작 시, 모든 PC가 가진 광기 수만큼 생명력이 증가한다. 【작음】 장비 이 캐릭터 플롯치의 ±1 안에 있지 않은 PC는 이 에너미를 공격할 수 없다.				
해설	인간의 광기를 먹는 괴이한 벌레. 광기에 잠식되어 착란 상태인 인간에게 자주 나타난다고 한다.				

NPC 『PC3 반전자』
1편의 PC3 데이터와 동일

의식 시트 <낮의 주춤>				
단계	절차의 이름	참가 조건	지정 특기	패널티
1	마도서 파쇄	없음	《절단》 또는 《분해》	없음
2	마도서 일부를 도서관 구석구석에 배치	없음	《추적》 또는 《정리》	없음
3	주문 낭독	착란이 아님	《소리》 또는 《마술》	【광기】 1장
4	공간 봉인	없음	《그늘》 또는 《고고학》	【광기】 1장
5	벌레를 보내기	없음	《시간》 또는 《우주》	【광기】 1장

PC1	비밀
당신은 아기타 대학의 학생이다. 무슨 불일이 있어서 왔을 텐데, 어째서인지 그 기억은 잘 나지 않는다. 당신의 【사명】은 「귀가하는 것」이다.	쇼크: 전원 당신은 이전 세션의 기억을 전부 가지고 있다. 당신은 이전 세션 기억을 활용해서 행동할 수 있다. 단, 이전 세션의 기억을 타 PC에게 발설한다면 타 PC는 현실회의를 하게 된다. 당신은 기억하고 있는 핸드아웃은 공개되었을 때 【비밀】을 함께 획득할 수 있으며, 기억하고 있는 공포판정은 판정을 할 필요 없다. 단, 당신(플레이어·PC)이 기억하고 있어야 한다. 이 비밀을 안 사람은 《시간》으로 공포판정.
PC2	비밀
당신은 오컬트를 연구하는 어떤 연구원이다. 자료를 찾기 위해 도서관에 들어왔을 텐데, 어떤 자료를 찾고 있었는지 기억은 잘 나지	쇼크: 전원 당신은 이 도서관을 배경으로 한 꿈을 꾸는 것

않는다. 당신의【사명】은「귀가하는 것」이다.	같다. 분명 그 꿈에서는 벌레가 등장했고, 그 벌레는 우리에게 끔찍한 짓을 저질렀던 것 같다. 당신의【진정한 사명】은「현실회의를 일으켜 그 꿈에 관한 진실을 아는 것」이다. 이 비밀을 안 사람은 《꿈》으로 공포판정. 비밀갱신 조건: PC2가 현실회의를 일으킨 경우 쇼크: 전원 갱신 전 비밀의 모든 내용을 파기합니다. 당신은 이전 세션의 내용을 기억한다. 당신이 벌레에게 당하기 전에, 마도서(마도서의 존재를 모를 경우 그와 관련된 지식이 있는 책을 아는 것으로 한다.)의 내용을 분석해 벌레를 물리칠 방법의 일부를 떠올렸다. 이 상황을 타파하기 위해서는 그 책의 지식이 필요하다. 당신은 프라이즈「마도서」를 획득해 가지고 있다.
PC3 당신은 외부인이다. 어째서 이 도서관에 왔는지도 기억이 나질 않는다. 당신의【사명】은「귀가하는 것」이다.	비밀 쇼크: 전원 당신은 괴이를 봉인하는 자이다. 당신은 목숨을 빼앗기기 전, 온 힘을 다해 평행세계로 건너왔다. 건너오는 동안 어떤 작용에 의해 봉인해야할 벌레가 존재한다는 사실 외엔 모든 기억을 잃었다. 이 평행세계에는 이곳의 당신이 존재한다. 협력을 요청할 수 있을 것이다.

	당신은 의식 판정에 +1 수정을 받는다. 당신의 【진정한 사명】은 「벌레를 찾아내 봉인하는 것」이다. 이 비밀을 안 사람은 《우주》로 공포판정.
자료실	비밀
문 안으로 누군가의 발소리가 들려온다. 사람이 있는걸까.	쇼크: 없음 2권의 반응표를 사용해 효과를 적용한다. 이후에도 자료실에 들어갈 경우, 반응표를 사용한다. 이 비밀을 안 사람은 《인내》로 공포판정.
도플갱어	비밀
PC3과 똑같이 생긴 인물이 책을 읽고 있다. PC3을 보더니 이게 무슨 일인지 가늠해보고 있다. 당신의 【사명】은 「귀가하는 것」이다.	그는 PC3과 이름/나이/직업이 다르다.(GM이 미리 정해둔다.) 그는 현재 상황을 이해하지 못하고 있다. 자신이 아는 모든 상황을 설명하고, 상호 플러스 감정을 가지고 있다면 도서관에서 나가는데 협력한다. 이 비밀을 안 사람은 《놀람》으로 공포판정.
출입금지	비밀
창문 근처에 출입금지라고 적힌 문이 있다. 오래간 열린 적이 없는지, 자물쇠가 녹슬어있다. 이 핸드아웃을 조사할 때는, 「폭력」 분야 특기로만 조사할 수 있다. PC1은 이 조사 판정에 +3의 수정치가 붙는다.	쇼크: 없음 자물쇠를 부수고 들어간 내부에는 연구실이 있었다. 어떤 생물에 관한 연구를 한 것 같은데, 부서진 실험기구들과 널부러진 서류들이 많다. 자세히 살펴보니 무언가가 의도적으로 파괴시켜 탈출한 흔적이 있었다. 이 비밀을 안 사람은 《파괴》로 공포판정. 핸드아웃 「연구기록」을 공개한다.

연구기록	비밀
실험체에 관해 설명된 연구기록. 살펴보는 게 좋을 것 같다.	쇼크: 전원 연구기록을 살펴보니 이 정체모를 생물은 사람의 「광기」를 먹는다고 한다. 그 벌레의 이름은 『광기 먹는 벌레』……. 이 비밀을 안 사람은 《혼돈》으로 공포판정. 이 비밀을 안 사람은 카운슬링을 시도할 때, 한 번에 개수 상관없이 여러 개 치료할 수 있다. 단, 하나라도 틀릴 시 모두 치료되지 않는다.
프라이즈 마도서	비밀
이 프라이즈는 누군가가 획득할 때 전체공개된다. 무언가의 작용으로 인해 열리지 않는 마도서. 이 프라이즈의 조사는 「폭력」 분야 판정으로만 할 수 있다. PC1, 2는 이 조사 판정에 +3의 수정치가 붙는다. 이 프라이즈는 자유롭게 양도할 수 있다.	이 책 내부에는 이 세상에 존재해서는 안 될 해충을 봉인하는 의식이 담겨있었다. 이 의식을 사용하면 그 해충은 이 세상에서는 사라진다고 한다. 이 비밀을 안 사람은 의식 시트 「낮의 주충」을 획득한다. 이 의식 시트의 내용은 즉시 공개된다. 1, 2번 항목은 메인 페이지에서도 주요 행동으로 의식판정에 시도할 수 있다. 핸드아웃 「살아있는 마도서」를 공개한다.
살아있는 마도서	비밀
이 마도서는 스스로 움직인다. 열리지 않는 작용도 스스로 하고 있는 것 같다. 이러한 작용을 이용해 유리점을 얻을 수 있지 않을까? 이 핸드아웃의 조사는 프라이즈 「마도서」를 보유한 캐릭터만 가능하다.	마도서를 해독한 결과, 충분히 이용해볼 수 있을 것 같다. 장면 플레이어이자 이 프라이즈의 소유자는 계획 판정으로 마도서를 복종시킬 수 있다. 특기는 《민속학》 또는 《마술》이다. 판정에 성공하면 마도서를 복종시킨 PC는, 클라이맥스 페이지에서 주요 행동을 추가로 1번 더 할 수 있다.(이 추가 행동은 마도서가 명령한대로 행동하는 것으로 한다.) 처음으로 마도서를 복종시키면 추가로 계획 판정이 불가능하고, 프라이즈 「마도서」의 양도도 불가능해진다.

