

シナリオ開始 / 描写・判定

探索者たちは病院のベッドで目を覚ます。
目の前に、自分の処置を担当している医師から声をかけられる。

「傷の回復経過はとても順調です。
これなら明日にでも退院できることでしょう」

あの列車事故から生還し、意識が戻ったときにはこの病院のベッドで寝かされていた。
そばにいた女性の看護師から声をかけられ、無事生還したことを知らされ眠りについた。
そこからどれほどの時間、眠っていたのか分からない。
目が覚め、いきなり退院できると聞いても、実感があまり湧かない。
しかし、身体に痛みはなく確かに健康体である。

「それでは、もう少し間だけベッドでお休みになってください」

医師はにこりと笑い、そう声をかけられたかと思うと、非常に強い眠気を感じる。
不安にも似た気持ちを抱くも、その眠気に耐えきれず
再び深い眠りへと落ちてゆくのであった。

ふと、なにかの違和感であなた達は再び目を覚ます。
確かに眠りについたはずであるにもかかわらず、立っている状態で意識が戻っていた。
まだ整理がつかない状況で、辺りを見渡すと自分が寝ているはずの病室であることに気がつく。
そこにはカーテンがかけられ、中の様子が分からない複数のベッド（探索者の数）。
それ以外は特に変わった様子もないが、あの事故とともに生き残った他の探索者たちが
今の自分と同じ気持ちであろうことが表情から窺うことができる。

GM 情報 / 補足情報

シナリオ導入

詳しい描写が存在しないにも関わらず
「自分の治療を担当している医師」と探索者は認知できている。
シナリオの『導入』としては多少、違和感がある。
詳しい描写がないのは、新薬の副作用「記憶の忘却」により記憶が末梢されているため。

前提及び、実際の時系列の通り、新薬γ（ガンマ）が投与され4日経過後に目を覚ましている。
赤い新薬（成功薬）を投与された探索者の傷や疲労（MP）は、
再生・完治した状態で目を覚ましている。

この時点から、強力な睡眠導入剤を含んだ新薬γ（ガンマ）の副作用「時間遡行」の
効果が発症。探索者は、目が覚める前の状態へと戻り「身体」と「意識」は切り離され、
精神世界（夢の中）へと誘われていく。

描写だけでは「寝ているベッドから目を覚ました」と勘違いされる可能性があるため、
「自分が寝ているはずのベッドを客観的に見ている」と補足のアナウンスを入れても良い。

◎<アイディア>※探索者全員強制

自分が確実に眠りに落ちていることをはっきりと覚えている。

眠っている間に、何者かに連れ去られたということもない。

持ち物はすべてロストしており、着ている服は Y 大付属総合病院の検査衣である。

また、腕には腕時計に似た装置が取り付けられている。

☆クリティカル

自分は夢を見ていると認識できる。

→画像、カットインの挿入『自動投薬機』

探索者の行動、ロールプレイ開始

【目を覚ました病室（臨床実験室Ⅰ）】

とてもきれいな印象を受ける病室。部屋の中には、カーテンがかけられている複数のベッド。

部屋全体を見渡しても窓はなく、外の様子は確認できない。

そして、この病室から廊下へと出れるであろう扉が1つある。

目視して確認できるものは「カーテンがかけられている複数のベッド」と「扉」のみである。

・カーテンがかけられている複数のベッド

白いカーテンがかけられている医療用のベッド。中の様子は分からない。

※探索者がカーテンを開けると宣言した時

そこには、静かにベッドで横たわる自分の姿があった。

ベッドの脇には、呼吸器や医療用機材などが整理されて設置してある。

胸や腹部がゆっくりと動いていることから呼吸をしており、睡眠状態であることが分かる。

◎<医学>※睡眠状態である探索者の体に対して

呼吸は整っており、外傷なども見られない。健康体に近いことが分かる。

腕には腕時計によく似た装置が取り付けられている。

それは、「一定時間になると薬が投薬される装置」であることが

医学に精通していた探索者は理解することができる。

導入に対して質問や描写の確認を受けた場合、

・担当している医師について → PC 視点では認識している。

・女性の看護師について → 前回の描写の通り、生還後始めて声をかけられたのは女性の看護師である。

・日付や時間について → 開示されない情報。PC 視点にて認識できていない。

その他の質問については<アイディア>を振っても思い出せない。「記憶の忘却」のため。

ベッドの数＝探索者の人数に編集。

この部屋を含めて、病院全体に記録できる「紙」及び「時間を計るもの（時計など）」は存在しない。

探索者が「紙を探す、記録できそうなものを探す、時間を見る・計る」などの行為はできない。

また「血や傷を付ける」などのロールプレイをした場合でも次の日には消えている。

※新薬の副作用「時間遡行」のため、過去へと遡っているため

カーテンの向こう側から音や匂いなどはない。

探索者が自分の身体に触ることは可能。

その場合「探索者は何者かに、触った箇所を触られた感覚がある」などと描写する。

※意識と身体はリンクしているため

既に投薬機を発見しているため、探索者から「腕に取り付けられている装置」について

言及があった場合は<医学>で判定し、左記の情報。

もちろん、探索者の身体を目撃していないのであればその情報は避ける。

【臨床実験室Ⅰ】を出て、**病院内を探索する際の残り時間（ターン数）を提示するための要素。**

この投薬機には赤い新薬が入っているが、探索者には分からない。

◎<目星>※ベッド周辺にある医療機材に対して

医療機材の中からタブレット型のタッチパネル式【電子カルテ】を見つけることができる。

「被験体情報」と「内部メッセージ」の項目があり、表示されているのは「患者情報」である。

「内部メッセージ」の項目は簡易セキュリティが設定されており、表示することは難しい。

◇電子カルテ「被験体情報」

【新薬 γ （ガンマ）臨床実験の被験体】

この被験体情報は秘匿されています。

秘匿解除には「CODE:RED」のID 認証が必要です。

◎<コンピュータ>or<電子工学>※「内部メッセージ」セキュリティ解除のため

内部メッセージにかけられたセキュリティが解除され、内容がモニターに表示される。

◇電子カルテ「内部メッセージ」

スタッフ各位へ『新薬 γ （ガンマ）の臨床実験のまとめ』

- ・ γ （ガンマ）はあらゆる病気や怪我を完全治癒するための新薬である。
- ・新薬の臨床実験は4日間実施される。
- ・その成分には強力な睡眠導入剤と同じ効用が確認されている。
- ・被験体が、新薬の効果に耐えきれなかった場合は「成れの果て」となる。
- ・投与された被験体は即、睡眠状態へ陥り、「身体」と「意識」は切り離される。
- ・ γ （ガンマ）投与による副作用は2つあるが、詳しい結果はもうすぐ解明されるであろう。

【廊下へ出る扉】

何の変哲もない白い扉である。

扉の脇にモニターが埋め込まれており、この病院の見取り図が表示されていることに気がつく。

モニターの表記を見るに、赤い箇所以外は電子ロックされ開くことはなさそうだと分かる。

→画像、背景の挿入『1日目の探索マップ』

※現状「臨床実験室I」から出る情報は以上。

【病院内の廊下】

病院内は非常に清潔感が漂っている。蛍光灯に明かりはついていないが

壁などが真っ白いせいなのか、非常に明るく視界も良好。

病院内にも窓はなく、外の様子などは分からない。 ※探索パートへ

【電子カルテ】の内容は、どの探索者も同じである。

医療機材に対して、注視しない場合には【電子カルテ】を発見することはできない。

※解除後の情報（CODE：REDのIDカードをモニターにかざす）

心身ともに異常は見られず、回復傾向に向かっている。

数日後には意識が戻るかもしれない。

このまま経過観察を続ける。新薬が体に適合しない場合、これを処分する。

探索者に自分の状態を把握してもらうための要素。また、新薬には副作用があること提示。

「まとめ」と表記されているのは臨床実験の終わりが近く実験結果を総括する意味合い。

◇このシナリオにおける探索ルール（1）

探索者が目を覚ました【臨床実験室I】以外の部屋を探索する場合、下記のように

探索を進めてもらう。探索者にアナウンスするタイミングはKPの任意とする。

基本的には記載された内容に沿ってシナリオを構成しているが、各KPのハウスルールや

考え方が違うのでギミックを把握した上で改変、もしくは難易度の調整を推奨する。

【プレイヤーにアナウンスできる情報】

- ・部屋を探索する際「技能による判定」を行った場合、時間が消費される。
- ・ただし、ロールプレイや的確に情報の回収方法を言い当てた場合、時間は消費されない。
- ・探索場所に足を踏みいれて、部屋全体を見る（描写を聞く）だけならば時間は消費されない。
- ・一度探索を行った部屋を再度探索する場合、時間は消費されない。
- ・探索者が別れて行動しても、一緒に行動しても消費される時間は変わらない。
（例：2グループに分かれて2カ所を同時に探索しても時間は2段階消費される）

【KP専用情報】次項に続く。

◇このシナリオにおける探索ルール（2）

【KP 専用情報】

- ・ 1 日目と 2 日目の探索可能場所は【臨床実験室Ⅰ】を除いて5カ所ある。
- ・ 探索者が技能による判定で探索が可能なのは 4 ケ所である。（15 分で1カ所を探索可能）つまり、**技能のみに頼り探索を進めた場合、ひとつの部屋の探索を捨てなければならない。**
- ・ **探索者の的確なロールプレイを宣言、行った場合はボーナスや補正を加える。**
（例：部屋に入った瞬間、怪しいものに<目星>→時間を消費 or 技能値にマイナス補正
部屋に入り「机」の下に何かないか探す→時間の消費無し or 技能値にプラス補正
- ・ 探索者が別れて行動しようとした場合、行動可能であると伝えた上で
時間短縮のメリットはハンドアウトでも告知したように、ないことを伝える。

【1 日目の探索可能場所（技能による判定で情報が得られる箇所）】

臨床実験室Ⅱ/ 中央監視室 / 手術準備室 / 調剤科 / ナースステーション

【2 日目の探索可能場所（技能による判定で情報が得られる箇所）】

臨床実験室Ⅱ/ 手術準備室 / 手術室 / レントゲン室 / 会議室

【3 日目の探索可能場所（技能による判定で情報が得られる箇所）】

臨床実験室Ⅱ/ 調剤科 / 調剤倉庫 / 医院長室

◇このシナリオにおける探索ルール（3）

探索者及び NPC 被験体の腕に取り付けられた「自動投薬機」は下記のイメージ。

数字が表記されていない腕時計型の投薬機である。

探索者と NPC 被験体に取り付けられている投薬機は色が違うので注意すること。

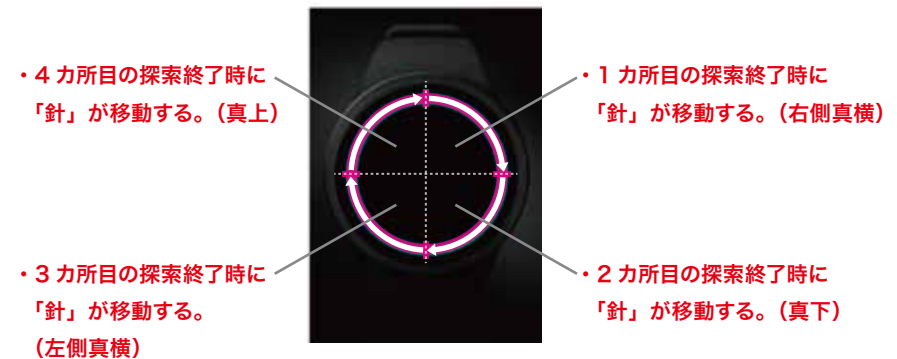
【探索者】 赤い投薬機 /CODE：RED/ 赤い新薬

【NPC 被験体】 青い投薬機 /CODE：BULE/ 青い新薬



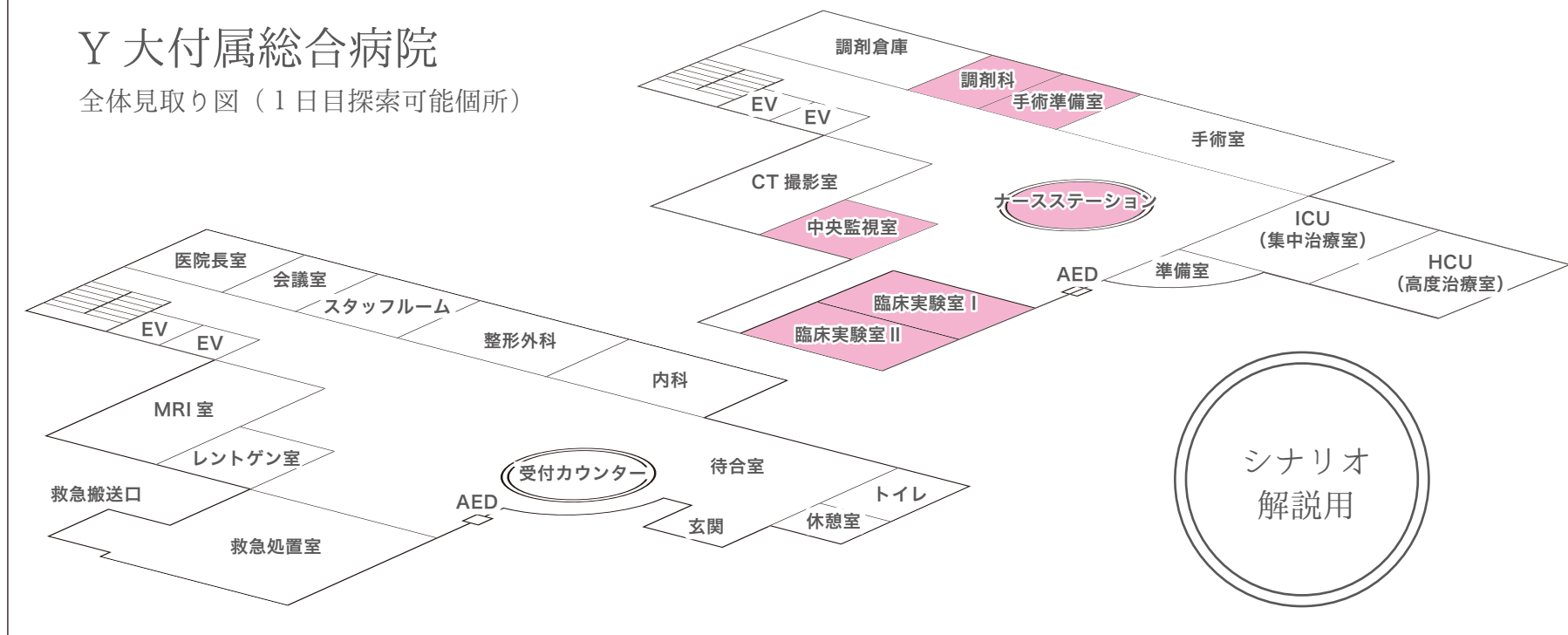
探索者が部屋を探索する毎に時計の針（真上にある小さい長方形の部分）が時計回りに動く。

針は常時ゆっくりと動いており「15 分ごとに刻んでいる」とは伝えず**針の位置を描写する。**



Y 大付属総合病院

全体見取り図（1日目探索可能箇所）



【描写・探索可能一覧】

- ・ 臨床実験室II / NPC 被験体の発見・電子カルテ
- ・ 中央監視室 / 一部の部屋のモニタリング
- ・ ナースステーション / カウンターから臨床実験のまとめ・スタッフの日誌
- ・ 手術準備室 / 白衣から CODE:RED の ID カード
- ・ 調剤科 / 薬品棚から痛み止めと精神安定剤
- ・ AED / 充電されてなく、明滅している
- ・ EV（エレベーター） / 1階に止まっているが動作しない
- ・ 階段 / シャッターが閉まっており通ることができない（1Fには降りれない）

【1日目の探索におけるポイントとテストプレイからの PL 行動の傾向】

探索にて取得できる価値の高い情報は、「CODE：RED の ID カード」と「被験体 NPC の状態 / 電子カルテ」である。

ID カードから臨床実験の結果を読み取ることができ、被験体 NPC の身体と電子カルテの存在から時間遡行していることに気がつける可能性が高くなる。

行動傾向としては一番最初に「ナースステーション」を調べる傾向が強い。

次点が「新薬」という単語から連想し、「調剤薬局」を探索。

「臨床実験室II」の扉の前で＜聞き耳＞をすることによって

「何の匂いかわからないが若干鼻をつく匂いがする」という判定を入れていたため

後回しにされることが多かった。「手術」という単語から SAN チェックを回避するために

「手術準備室」の探索を避けようとするケースも見受けられた。

【臨床実験室Ⅱ】

探索者が意識を取り戻した病室と同じ間取りの部屋である。
とてもきれいな印象を受け、カーテンがかけられているベッドが2つある。

・カーテンがかけられている2つのベッド

白いカーテンがかけられている病室のベッド。中の様子は分からない。

※探索者がカーテンを開けると宣言した時

・カーテンのかかったベッド（1つ目 / 右のベッド）
カーテンを開けて中の様子を確認すると、誰もいないベッドが置いてある。
ベッドの脇には【電子カルテ】が設置されている。

◇電子カルテ「被験体情報：第1被験体」

この被験体情報は削除されました。
情報復元には「CODE:BLUE」のID認証が必要です。
※現状、この情報を復元することはできない。

◎＜聞き耳＞or＜追跡＞※1つ目のベッドに対して / 嗅覚として使用
人間の腐った匂いがかすかにベッドから漂ってくるのが分かり、
この場所から、別の場所に移動されたのではないかと想像がつく。
また、もう一方のベッドから強い腐臭が探索者の鼻を襲う。

※ベッドは2つあるが、一番最初に調べるベッドから1つ目と描写している。
分かりにくい場合には「左右に別れてベッドがある」と描写し、
最初に調べる方（描写する）を1つ目のベッドとして描写する。

探索パート

臨床実験室含め、部屋に入る扉は「白い無機質の扉」。扉のイメージは引き戸。
部屋に入る前に＜聞き耳＞などの技能の提案があった場合、
「具体的な匂いは分からないが鼻につく匂いを感じる」など不安を煽るように結果を出すが良い。

部屋に入った瞬間、＜聞き耳＞の判定可能。2つあるベッドうち、1つから腐臭を感じる。
上記の判定の具体的な匂い分かる。

【電子カルテ】は技能を振らなくても発見できる。
探索者の身体がある【臨床実験室Ⅰ】のベッドから、【電子カルテ】があることのヒント。
探索者の電子カルテには「秘匿」/NPC被験体の電子カルテには「削除」と表記。
「削除」された情報はこのシナリオ上、復元することはできない。

前作の推奨技能でもあった＜追跡＞は、このシナリオで匂いを判定する＜聞き耳＞として
活用することもできる。KPからそう助言するかはKPの任意。

時系列の通り、腐りきった身体は【救急処置室（霊安室）】に運ばれ、処理された後ある。

・もう一方のカーテンのかかったベッド（2つ目 / 左のベッド）
カーテンを開けて中の様子を確認すると、そこには人間のカタチをした腐った身体が
ベッドの上に転がっていた。その身体は、性別が分からないほどに腐敗は進んでおり
目を覆いたくなるような光景と匂いで強い嫌悪感を感じる。

SAN チェック 0/1d4

ベッドの脇には医療機材が整理され置かれており
このベッドに付属している「電子カルテ」を発見する。

◇電子カルテ「被験体情報：第2被験体」

この被験体情報は削除されました。
情報復元には「CODE:BLUE」の ID 認証が必要です。

◎<医学>or<目星>※被験体第2号に対して

腐り落ちたのか、両足が太もも付近からなくなっていることに気がつく。

☆クリティカル

断面から見て、鎖落ちたのではなく切断されたような断面であることが分かる。

※この時点で【臨床実験室Ⅱ】から得られる情報は以上。

※技能による判定を行った場合投薬機の針を進める。

探索者が「他の部屋に移動する」と宣言があった場合。どちらかの判定を入れる。KP 任意。

◎<目星>が一番高い探索者ひとり

AED の近くにある押しボタンが明滅していることに気がつく。

近づくと、充電がされていないことが分かる。

素人でも使い方が分かるようになっており、装置の脇には充電ボタンが明滅している。

※充電ボタンを押すか押さないか選択肢を出す。

※充電ボタンを押すと点滅が消えて充電中の状態に変化する。

（失敗した場合は、何も気がつかない）

◎<アイディア>が一番高い探索者ひとり※探索者が投薬機を注視していない場合

他の探索者の腕に取り付けられた投薬機が目に入る。

時間が進んでいることに気がつく。（失敗した場合は、何も気がつかない）

時系列の通り、新薬効果測定手術を施され経過観察されている。

失敗薬を投与されているため身体は腐敗している。

1つ目に調べたベッドと同じような情報。

「第2被験体」と表記しているため NPC が2人いることを探索者に気づかせるための要素。

新薬効果測定手術で両足を切断されている。描写では両足がないことは伝えない。

「身体に変わったところがないか詳しく調べる」などの宣言があった場合は自動成功。

クリティカル情報まで伝えるかは KP の任意。

<医学>を使用し、身体の腐敗について詳しい情報を求められたときは、

「時間が経過したことによる腐敗ではない」と描写すると良い。

腐敗の原因は失敗薬を投与されたため。（探索者には伝えない）

AED を調べると宣言があった場合は、左記の判定を描写としていれる。

左記の判定を入れるかどうかは KP の任意。AED は後に起るイベントの伏線。

ただ、AED を充電しないと後におこる<ショックロール>に影響する。

【ナースステーション】

受付カウンターの卓上には「タッチパネル式のモニター」が2台設置してある。
ペンや紙などの用具は見つからず、すべて電子機器で管理されていることに気がつく。

・タッチパネル式のモニター（2台とも同じ情報）
患者情報やこの病院のスケジュールのデータが管理されている。
気になる項目として「病院内スケジュール」と「送信済み内部メッセージ」の項目を見つける。

◇モニター「病院内スケジュール」

・本日の予定
新薬実験による効果測定の結果報告 / 失敗した被験体の処分・監視

◇モニター「送信済み内部メッセージ」

※内容は『目を覚ました病室（臨床実験室Ⅰ）の◇電子カルテ「内部メッセージ」』と同様。
※表題を「送信済み内部メッセージ」と編集する。

◎＜目星＞※カウンターに対して
カウンターの足下からタッチパネル式のタブレットPCが置いてある。そのタブレットPCは、
この病院に勤める看護師の私物であり「日誌」として使用されていることが分かる。

◇日誌「新薬被験体の選定について」

内藤医院長から次の新薬臨床実験の被験体を選定するよう指示があった。
忘れないように書き留めておく。

- ・新薬の実験は公には公表・募集せず、この病院に入院している患者、
もしくは、内藤医院長が興味を持った人間で行われる。
- ・新薬の被験体は、体を負傷し、極度の疲労状態であることが望ましい。
重症患者や難病指定患者（ICU・HCU入院患者）を臨床実験室Ⅰ・Ⅱに移し、被験体とする。
- ・新薬の効果測定として患者にあえて傷や病原菌などのワクチンを注入する。

※この時点で【ナースステーション】から得られる情報は以上。
※技能による判定を行った場合、投薬機の針を進める。

タッチパネル式のモニターなどに「日付 / 時刻」などの表記はない。
紙やペンなどのなく、すべてIT技術により管理されている。ペーパーレス。

「本日の予定」には、重要な探索場所の伏線となる情報を表記している。
（効果測定→手術準備室「CODE：RED」 / 被験体の処分・監視→臨床実験室Ⅱ「NPC被験体」）

【臨床実験室Ⅰ】で＜コンピュータ＞や＜電子工学＞を持っていない場合の救済情報。
送信先は「臨床実験室Ⅰ」へと送られている。

ナースステーションは受付カウンターとなっているので、カウンターの下を詳しく調べるなどの
宣言・ロールプレイがあった場合は自動成功。

「次の被験体」とは現在探索している探索者とは別の
「このシナリオが別の卓で開かれ、そこに参加している探索者」という超絶メタ的意味合い。

「新薬効果測定」と「臨床実験室Ⅱを調べていない探索者にNPCの存在」を示す情報。

【手術準備室】

様々な医療用具や輸血用の血液、「洗浄された白衣」、手術に使う器具からモニターなどの電子機器が揃えられている。設備が充実していることから、高度な手術も対応できることが医学に精通していない者でも感じ取れる。
部屋の奥には扉が1枚あり、手術室につながる扉があることが分かる。

◎＜目星＞※洗浄された白衣に対して

白衣のポケットの中から「CODE:RED」のIDカードを見つけることができる。

※この時点で【ナースステーション】から得られる情報は以上。

※技能による判定を行った場合、投薬機の針を進める。

【中央監視室】

他の部屋に比べてあまり広くないが、多くのモニターが部屋に並べられておりこの病院の部屋の様子をモニターを通して見ることができそうだと分かる。

◎＜目星＞or＜アイディア＞※すべてのモニターの様子に対して

モニターの様子から見て、この病院内には自分たち以外誰もいないことが分かる。

◎＜目星 /2>or＜医学 /2>※上記の判定に成功した探索者のみ

救急処置室の施設内部に違和感を感じる。

あまり医療用具が置かれておらず、救急処置室ってこんなにベッドが多かったか？という疑問。
また、全く変化がない画面で何かが動いたような気配を感じた。

※この時点で【中央監視室】から得られる情報は以上。

※技能による判定を行った場合、投薬機の針を進める。

【調剤科】

廊下に面しているカウンターから処方箋を受け取り、その指定された薬を渡す一般的な調剤科であるように思える。カウンター脇の棚には、様々な薬や薬品が棚に陳列されている。
また、室内の奥の方にある扉には「調剤倉庫」と表記された扉があることに気がつく。

右記へ

輸血用の血液は人間のものである。シナリオ上関係ないので血液型など未設定。

手術器具はメスや止血鉗子（かんし）など、身体を切開するための器具が多い。

発見したモニターは、画面が暗くなっている。モニターに触れても反応がない。

電源が入っているにも関わらずモニターはつかない。

CODE：REDのIDカードは、この日のこの場所でしか入手不可能。

入手できなければNPC被験体の情報が分からなくなり難易度は若干上昇する。

「白衣を詳しく調べる」の宣言で＜目星＞判定。「ポケットを調べる」の宣言で自動成功。

ただ部屋を調べるなどではマイナス補正を入れか自動失敗。

ポケットの中を調べるなどのロールプレイをした場合には自動成功。判定の仕方はKP任意で決定。

IDには名前などの詳細な表記はない。

探索可能な部屋（マップ上の赤いエリア）に関しては、その部屋の一部の描写を伝える。

しかし、詳しいことまでは画面越しなので分からないと注釈を加える。

探索不可能な部屋（マップ上の白いエリア）は、次の日の探索や

次回作のシナリオのネタバレになるのでPLには伝えることはできない。

「一般的に連想されるその部屋の室内 / 人の姿はない」とだけ伝える。

ICU/HCUにも患者の姿はない。無人のベッドが設置されているのみ。

◎＜知識＞or＜薬学＞※薬品棚に対して /＜知識＞は職業：医療従事者限定

痛み止めと精神安定剤を探索者の人数分入手できる。

市販されている痛み止めではなく、医療現場でしか使用されない非常に効果の強いものである。

【痛み止め】応急手当自動成功の効果 1d3 / 【精神安定剤】SANの回復 1d3

※この時点で【調剤科】から得られる情報は以上。

※技能による判定を行った場合、投薬機の針を進める。

※探索が終了し、投薬機の針が真上に戻った時に下記のイベントが発生。

ひと通り、探索を終えた探索者たちの腕に針で刺されたような痛みが走る。
腕に設置された投薬機を見てみると、「針」の位置が真上を向いていることに気がつく。
その腕から全身に何かが浸透するかのような感覚を感じる。
それと同時にあなた達は非常に強い眠気に襲われ、その場で昏倒し意識は徐々に遠のいていく。

どれほどの時間が経過したか分からない。
気がつくと自分が初め、眠っていた「臨床実験室Ⅰ」に最初のように立って意識をが戻っている。
そこには最初に意識を取り戻したときと同じように他の探索者の姿も見える。

◎＜アイディア＞※探索者全員強制

意識を失い、目を覚ましてから 1 日ほど日数が経過している時間感覚に気がつく。
前日手に入れた持ち物（CODE：RED の ID カードや痛み止めと精神安定剤）は所持している。

◎＜幸運＞※探索者全員強制

成功：全身に多少ではあるが痛みが走り、自分の身体の動きが鈍い。**ダメージ 1**
失敗：体全体の機能が明らかに低下しており、堪え難い痛みを感じる。**ダメージ 1d3+1**

※この次点から 2 日目の「臨床実験室Ⅰ」の描写に入る。

※次データへ移動

→ フォルダ『02_ シナリオ本編 / キャンペーン用』 → 『2 日目 .pdf』へ

自動投薬機によって睡眠状態に陥ると同時に、新薬の副作用が発症。

「記憶の忘却」

自分の身体が負傷・回復していることを自覚できない。病院で起きたことを自覚できない。

「時間遡行」

悪夢の根源。探索者の身体は実際に回復しているが重傷状態に時間が遡行してゆく。

この＜アイディア＞判定に成功した場合、KP は日が経過していると明言してよい。
新薬の副作用「時間遡行」に探索者が気づきにくくするため。

実際の時系列から、探索者は新薬効果測定の術後、回復している。
両足から痛みを感じるが現時点ではこの情報は伝えない。（レントゲン室で情報回収）