

Handout		Handout	
名前	PC①a	秘密	
使命		ショック	全員
<p>あなたは今日のセッションのGMです。あなたの使命は今日のセッションでPL全員を満足させることです。</p> <p>プライズ: GM 権限</p>		<p>じつはシナリオが完成していません。ハンドアウトは半分以上、白紙です。あなたの本当の使命はシナリオができていないことがばれないうちに、時間切れ(狂気カード切れ)で終わらせることです。</p> <p>この秘密を見たPCは「時間」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

Handout		Handout	
名前	GM 権限	秘密	
使命		ショック	なし
<p>所有者に対する調査、感情判定を自動的に失敗させる。</p> <p>この効果はPC①が所有者の場合にのみ発揮される。</p>		<p>ありません。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

Handout		Handout	
名前	PC②	秘密	
使命		ショック	全員
<p>あなたは今日のセッションを楽しみにしていました。あなたの使命は今日のセッションを楽しむことです。</p> <p>プライズ: 飲食物</p>		<p>あなたはサイコロフィクションが嫌いです。あなたの本当の使命は今日のセッションをぶち壊し、だからサイフィクはだめなのだとかや顔することです。</p> <p>この秘密を見たPCは「驚き」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	


Handout		Handout	
名前	飲食物	秘密	
使命		ショック	なし
<p>セッション中に摂取する飲食物です。PC②が用意してくれました。</p> <p>PC②はこのプライズの秘密を見ることができる。</p>		<p>このプライズの所有者は秘密を公開することで、「紙」の任意のプライズを一つ破壊することができます。</p> <p>この効果を使用すると「飲食物」は失われます。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

Handout		Handout	
名前	PC③	秘密	
使命		ショック	全員
<p>あなたは今日のセッションを楽しみにしていました。あなたの使命は今日のセッションを楽しむことです。</p> <p>プライズ: ルールサマリ</p>		<p>あなたはシナリオとかどうでもいいから俺 Tueee をしたいと思っている。あなたの本当の使命はPCを二人以上、倒すことである。</p> <p>この秘密を見たPCは「悦び」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	


Handout		Handout	
名前	ルールサマリ	秘密	
使命		ショック	全員
<p>今日のセッションのためにPC③が用意し紙に出力しておいてくれたルールサマリです。</p> <p>このプライズの所有者はあらゆる判定に+1の修正を得る。</p> <p>PC③はこのプライズの秘密を見ることができる。</p>		<p>俺 Tueee をするために巧妙にルールが書き換えられています。所有者はこの秘密を公開することで、戦闘に参加している任意のキャラクターを戦闘から脱落させることができる。</p> <p>この効果を使用すると「ルールサマリ」は失われる。</p>	

Handout		Handout	
名前	PC④	秘密	
使命		ショック	全員
<p>あなたは今日のセッションを楽しみにしていました。あなたの使命は今日のセッションを楽しむことです。</p>		<p>あなたにとってTRPGの楽しみとは他人を罵倒することにある。あなたの本当の使命はPC二人以上から負の感情を得ることである。</p> <p>この秘密を見たPCは「怒り」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	


Handout		Handout	
名前	PC⑤	秘密	
使命		ショック	全員
<p>あなたは今日のセッションを楽しみにしていました。あなたの使命は今日のセッションを楽しむことです。</p> <p>初期狂気 1 枚</p>		<p>あなたは寝不足である。あなたの本当の使命はセッション中に寝ないことである。</p> <p>使命達成条件 生命力を0以下にしない</p> <p>この秘密を見たPCは「夢」で恐怖判定を行うこと</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

Handout	
狂気	眠気
トリガー	登場していないシーンで誰かがファンブルする
<p>眠い、どうしようもなく眠い。</p> <p>この狂気がオープンになっている間、あなた以外の全 PC はテンションがさがり、ダイスの目が常に -1 される。</p> <p>すなわち、1 の目は 0 に、2 の目は 1 に、6 の目は 5 になる。</p> <p>結果として、スペシャルは絶対に発生しなくなる。</p> <p>この狂気がオープンになった場合、PC⑤ は使命を達成できない。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	


Handout	
名前	ハンドアウト
使命	
<p>PC① 曰く「ごめん、ハンドアウト切ってくるのが間に合わなかった」とのこと。</p> <p>この調査は PC① が未行動の間は PC① しかできない。PC① が行動済みの場合、他 PC も行うことができる。他 PC が成功した場合、自分のハンドアウトを PC① に押し付け、調査を行った PC が新しく PC① のハンドアウトを得る。</p>	
指定特技: 切断	

Handout	
秘密	
ショック	なし
<p>【拡散情報】GM が切った紙片。この秘密はプライズ「ハンドアウト」として場に残る。</p> <p>このプライズが破壊された場合、秘密はクローズされ調査項目として「ハンドアウト」が復帰する。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	


Handout	
名前	狂気カード
使命	
<p>PC① 曰く「ごめん、狂気カード切ってくるのが間に合わなかった」とのこと。</p> <p>サイクル終了時に秘密が調査されていない場合、全員が狂気を 1 枚得る。</p>	
指定特技: 切断	

Handout	
秘密	
ショック	全員
<p>【拡散情報】狂気カードの紙片。この秘密はプライズ「狂気カード」として場に残る。</p> <p>このプライズが破壊された場合、秘密はクローズされ調査項目として「狂気カード」が復帰する。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	


Handout	
名前	キャラクターシート
使命	
<p>セッションを始めるためにキャラクターシートの作成が必要です。サイクル終了時に秘密が調査されていない場合、PC① 以外は狂気を 1 枚得る。</p>	
PC① はこの調査を行うことはできない。	

Handout	
秘密	
ショック	なし
<p>【拡散情報】紙に書かれた PC データ。この秘密はプライズ「キャラクターシート」として場に残る。</p> <p>このプライズが破壊された場合、秘密はクローズされ調査項目として「キャラクターシート」が復帰する。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	


Handout	
名前	オープニング
使命	
<p>分類: リサーチ</p> <p>シナリオ開始の描写です。</p> <p>この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	なし
<p>【拡散情報】判定に使用した特技が本日のシナリオの怖いモノとなります。</p> <p>調査を行った PC の PL は特技にちなんだ怖い話をする。怖い話をできた場合、他 PC は調査判定の特技で恐怖判定を行う。</p> <p>できなかった場合、調査を行った PC は狂気カードを得る。</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	


Handout	
名前	感情判定
使命	
<p>分類: リサーチ</p> <p>セッション中の感情判定です。</p> <p>この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	なし
<p>ふと素に戻ってしまった。何か恥ずかしいことを口走ったような気がする。</p> <p>情動分野で恐怖判定を行うこと</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	

Handout	
名前	調査判定
使命	
<p>分類: リサーチ</p> <p>セッション中の調査判定です。</p> <p>この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	全員
<p>どうも他の PC はゲームに協力的ではないようだ。今日のセッションは大丈夫だろうか？</p> <p>暗黒で恐怖判定を行うこと</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	

Handout	
名前	戦闘
使命	
<p>分類: リサーチ</p> <p>セッション中の戦闘です。</p> <p>この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	全員
<p>何か殺気だっている。このお通夜みたいな空気と緊張感は何んだらう。</p> <p>暴力分野で恐怖判定を行うこと</p>	
<p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> 	

Handout	
名前	PC①b
使命	
あなたは今日のセッションのGMです。あなたの使命は今日のセッションでPL全員を満足させることです。	
プライズ: GM 権限	

Handout	
秘密	
ショック	全員
あなたの本当の使命はあなたのすばらしいシナリオでPLを啓蒙することである。この秘密を見たものは「宇宙」で恐怖判定を行う。	
使命達成条件 ・二人以上から狂気の感情を得る。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	PC①c
使命	
あなたは今日のセッションのGMです。あなたの使命は今日のセッションでPL全員を満足させることです。	
プライズ: GM 権限	

Handout	
秘密	
ショック	全員
あなたの本当の使命はあなたの美しい物語をとうとうと語ることにある。この秘密を見たものは「我慢」で恐怖判定を行う。	
使命達成条件 ・オープニング、調査判定、感情判定、戦闘が1枚以上調査されていること。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	PC①d
使命	
あなたは今日のセッションのGMです。あなたの使命は今日のセッションでPL全員を満足させることです。	
プライズ: GM 権限	

Handout	
秘密	
ショック	全員
あなたの本当の使命はあなたの難解なシナリオでPLを苦しめることである。この秘密を見たものは「恨み」で恐怖判定を行う。	
使命達成条件 ・シナリオ終了時に、場に未調査のハンドアウトが残っていること	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	PC①e
使命	
あなたは今日のセッションのGMです。あなたの使命は今日のセッションでPL全員を満足させることです。	
プライズ: GM 権限	

Handout	
秘密	
ショック	全員
あなたの本当の使命はあなたの恐ろしいシナリオでPLを苦しめることである。この秘密を見たものは「脅す」で恐怖判定を行う。	
使命達成条件 ・シナリオ終了時に、PCが一人以上錯乱していること	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	調査判定
使命	
分類:リサーチ	
セッション中の調査判定です。	
この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。	

Handout	
秘密	
ショック	全員
【拡散情報】 衝撃的な秘密が公開された!! 【PC】たちの使命が変更される。	
GMはPC①以外のPCからハンドアウトを回収しシャッフルし、くばりなおすこと。このとき、新しいPC番号をまぜてもよい。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	調査判定
使命	
分類:リサーチ	
セッション中の調査判定です。	
この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。	

Handout	
秘密	
ショック	全員
【拡散情報】 気が狂いそうな秘密が公開された。 PCを二人指定し、互いの狂気カードをすべて交換すること。 顕在化している狂気も交換する。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	


Handout	
名前	感情判定
使命	
分類:リサーチ	
セッション中の感情判定です。	
この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。	

Handout	
秘密	
ショック	なし
【拡散情報】 行き過ぎた思い。全PCはキャラクターシートに記載されている感情をひとつづつしたの人物にずらす。末尾の人物にとつた感情は、先頭の人物に移動する。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	感情判定
使命	
分類:リサーチ	
セッション中の感情判定です。	
この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。	

Handout	
秘密	
ショック	なし
【拡散情報】 ゲームで愛情を相互にとつたからといってセクハラはダメだと思ふんだ。	
調査を行ったPCは任意のキャラクターに「愛情」の感情を得る。他のキャラクターは調査を行ったPCに「侮蔑」の感情を得る。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	戦闘
使命	
分類:リサーチ セッション中の戦闘です。 この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。	

Handout	
秘密	
ショック	なし
バッティング。 この秘密を情報共有で知ったPCとバッティングする。 調査を行ったPC、情報共有したPCは、情報共有したPCと同じ数だけダメージを受ける。	
<small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small> 	

Handout	
名前	戦闘
使命	
分類:リサーチ セッション中の戦闘です。 この調査はプライズ「ハンドアウト」「キャラクターシート」「狂気カード」が場に出ていないと行えない。	

Handout	
秘密	
ショック	全員
【拡散情報】 怪異と遭遇した。 毎サイクルの終わりにPC全員+殺人鬼との戦闘が発生するようになる。 殺人鬼はクライマックス戦闘にも出てくる。	
<small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small> 