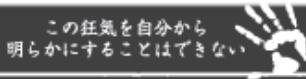
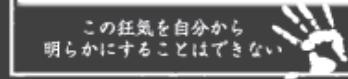
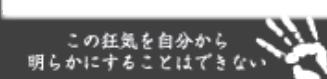


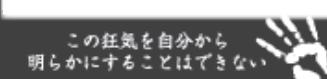
Handout	
名前	PC①
使命	
<p>あなたは今日のセッションの GM です。 あなたの使命は今日のセッションで PL 全員を満足させることです。</p> <p>プライズ: GM 権限</p>	

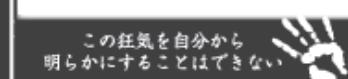
Handout	
秘密	ショック 全員
<p>じつはシナリオが完成していません。 ハンドアウトは半分以上、白紙です。 あなたの本当の使命はシナリオができていないことがばれないうちに、時間切れで終わらせることです。</p> <p>この秘密を見た PC は「時間」で恐怖判定を行う。</p>	
	

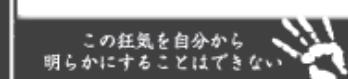
Handout	
名前	GM 権限
使命	
<p>所有者に対する調査、感情判定を自動的に失敗させる。</p> <p>この効果は PC① が所有者の場合にのみ発揮される。</p>	
	

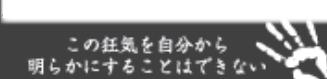
Handout	
秘密	なし
<p>ありません。</p>	
	

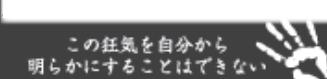
Handout	
名前	PC②
使命	
<p>あなたは今日のセッションを楽しみにしていました。 あなたの使命は今日のセッションを楽しむことです。</p> <p>プライズ: 飲食物</p>	
	

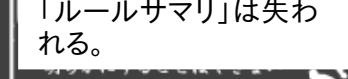
Handout	
秘密	ショック 全員
<p>あなたはサイコロフィクションが嫌いです。あなたの本当の使命は今日のセッションをぶち壊し、だからサイフイクはだめなのだとどや顔することです。</p> <p>この秘密を見た PC は「驚き」で恐怖判定を行う。</p>	
	

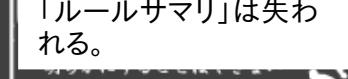
Handout	
名前	飲食物
使命	
<p>セッション中に摂取する飲食物です。 PC② が用意してくれました。</p> <p>PC② はこのプライズの秘密を見ることができる。</p>	
	

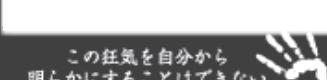
Handout	
秘密	なし
<p>このプライズの所有者は秘密を公開することで、「紙」の任意のプライズを一つ破壊することができます。</p> <p>この効果を使用すると「飲食物」は失われます。</p>	
	

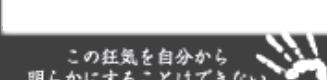
Handout	
名前	PC③
使命	
<p>あなたは今日のセッションを楽しみにしていました。 あなたの使命は今日のセッションを楽しむことです。</p> <p>プライズ: ルールサマリ</p>	
	

Handout	
秘密	ショック 全員
<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>	
	

Handout	
名前	ルールサマリ
使命	
<p>今日のセッションのため 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>	
	

Handout	
秘密	全員
<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ます。</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	
名前	PC④
使命	
<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>	
	

Handout	
秘密	ショック 全員
<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>	
	

Handout	
名前	PC⑤
使命	
<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>	
	

Handout	
秘密	全員
<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>この秘密を見た PC は「夢」で恐怖判定を行うこと</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
眠い、どうしようもなく眠い。 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。 すなわち、1の目は0に、2の目は1に、6の目は5になる。 結果として、スペシャルは絶対に発生しなくなる。	
<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	ハンドアウト
使命	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つた」とのこと。
この調査はPC①しかできない。 指定特技:切断	
<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	狂気カード
使命	PC①曰く「ごめん、狂気カード切ってくるのが間に合わなかつた」とのこと。
指定特技:切断	
<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	秘密
ショック	全員
【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。	
<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	キャラクターシート
使命	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。
PC①はこの調査を行うことはできない。	
<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	秘密
ショック	なし
【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。	
<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	オープニング
使命	分類:リサーチ シナリオ開始の描写です。
	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」が場に出でないと行えない。
<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	秘密
ショック	なし
【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。 調査を行ったPCのPLは特技にちなんだ怖い話をすること。怖い話をできた場合、他のPCは調査判定の特技で恐怖判定を行う。 できなかつた場合、調査を行つたPCは狂気カードを得る。	
<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	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」が場に出でないと行えない。
<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	秘密
ショック	なし
ふと素に戻ってしまった。何か恥ずかしいことを口走つたような気がする。 情動分野で恐怖判定を行うこと	
<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	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」が場に出でないと行えない。
<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	秘密
ショック	全員
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? 暗黒で恐怖判定を行うこと	
<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」が場に出でないと行えない。
<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	秘密
ショック	全員
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なんだろう。 暴力分野で恐怖判定を行うこと	
<small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small> 	