

Handout		Handout	
名前	PC①	秘密	全員
使命		ショック	なし
<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	なし
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	全員
使命		ショック	なし
<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	なし
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	全員
使命		ショック	なし
<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	全員
使命		ショック	なし
<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	全員
使命		ショック	なし
<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	全員
使命		ショック	なし
<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>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アンブルする
<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 しできない。</p> <p>指定特技: 切断</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>指定特技: 切断</p>	

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。</p> <p>PC① はこの調査を行うことはできない。</p>	

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> 