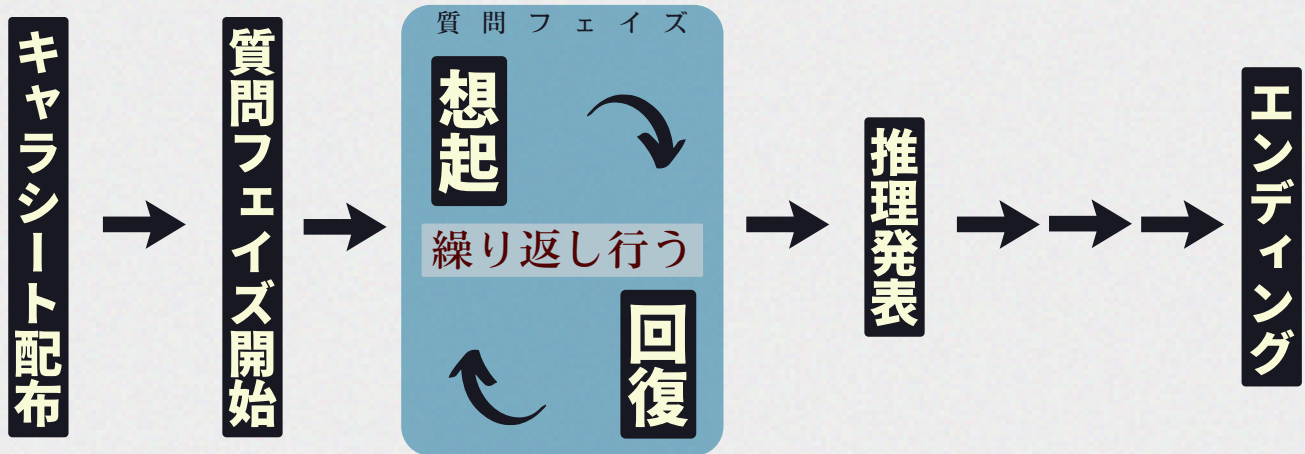


ルール

第二章では以下の進行に従って進行します

1.進行



上記の通りに進行を行います。

2.キャラシート配布

配布されたキャラシートを読み込みます(5分程)。

キャラシートには事件当日の記憶が書かれています。

キャラシートに書かれているのはコート目線での事実です。

3.質問フェイズ開始

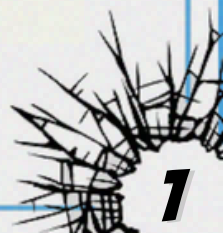
キャラシートが読み終わると、質問フェーズが開始します(時間制限無し)。
質問フェーズは「想起」と「回復」を好きなタイミングで繰り返します。

ex.想起

自分で盤面にある11枚のカードのうち1枚を全体公開して閲覧します。
ここで想起される内容は「コート目線の真実」です。

ex.回復

プレイヤーが想起を行うたびに、KPCである「シロ」も記憶を回復させます。
このとき盤面にあるカードのうち1枚が全体に公開されます。
ここで回復された内容も、「コート目線の真実」です。
ややこしければ、
PLがカードを1枚めくる度にKPCも1枚めくるとご理解ください。



4.推理発表

あなたは事件の真相が分かれば、
いつでも推理発表に移行することが可能です。
推理発表では、フードの死の真相を発表します。

誰が - いつ

この二点が推理発表には必要です。
時間はある程度範囲を持たせても構いません。

推理発表が合っているか間違っているかは……。
扉が開くかどうかで分かるでしょう。

扉が開かなければ、再度想起フェーズに戻ることも可能ですが、
推理発表を行える回数はシロが見切りをつけるまで(有限)です。

5.エンディング

もう過去に戻ることは出来ません。

6.その他FAQ

・質問、想起を繰り返すデメリットはある？

→ありません。

あなたは願えば好きなだけ過去に思いを馳せることが出来ます。

・推理発表を一回目で成功させるメリット・デメリットはある？

→ありません。

また、盤面左には黒塗りのカード(セーフカード)があります。
万が一あなたがこのシナリオを継続することで、精神的な問題や不調が生じる
可能性があると思われるときは迷わずそのカードをめくってください。

その際、GMは直ちにシナリオを終了し、必要であれば解説へ移行します。
GMはそのカードを削除して進行することは規約によって禁じられています。

