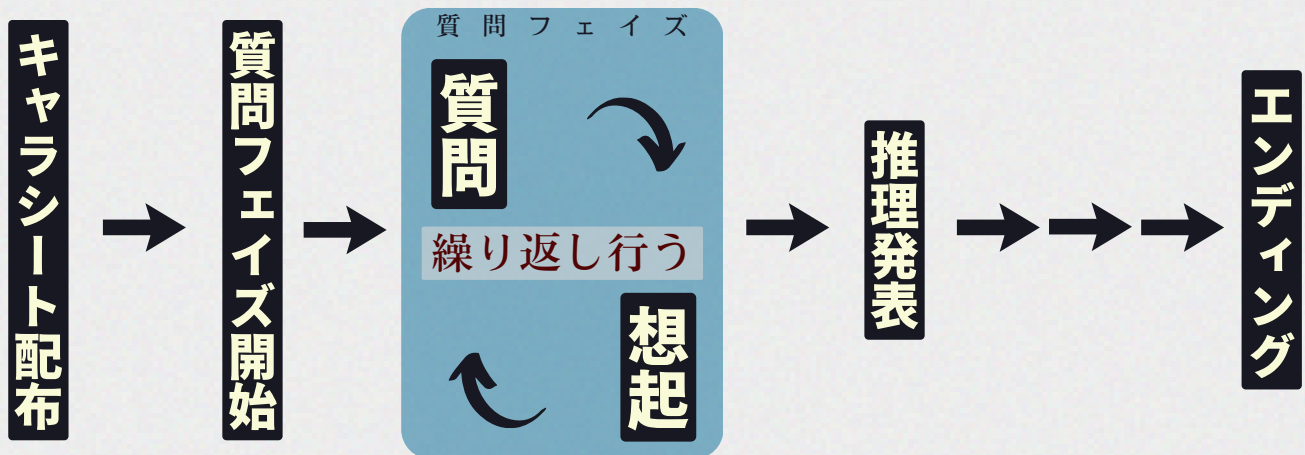


ルール

chapter2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「質問」と「想起」を好きなタイミングで繰り返します。

ex.質問

記憶のなかで気になることをシロに質問することができます。

質問するなかで詳細に思い出せる記憶もあるでしょう。

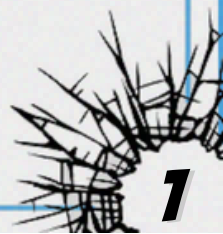
質問内容がクリティカルに記憶を回復させた場合、カードが配布されます。

この質問にシロは解答しないことも選択できます。

ex.想起

「質問」で配布されたカードを閲覧して、記憶を想起します。

想起された内容は同様に、「コート目線の真実」です。



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。

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できます。

・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。

