

捏造ミステリーTRPG 赤と黒 FAQ 集

最終更新日：2022年6月22日

- [カードについて](#)
- [行動順・順札について](#)
- [ストック・手札・プレイについて](#)
- [山札・捨て山について](#)
- [宣言記録・真実・幻想について](#)
- [盤面法則について](#)
- [魔力・HPについて](#)
- [キャラクター作成・成長について](#)
- [宣言局面について](#)
- [告発局面について](#)
- [宣言魔法について](#)
- [権限魔法について](#)
- [紋章について](#)
- [宣言・秘密について](#)
- [挑戦・成否・対決判定について](#)
- [脚本について](#)

■ カードについて

Q：プレイしたカードに道化札があった時、それは赤か黒のどちらか、プレイした時に決めるのですか？

A：いいえ、道化札は赤と黒の両方の性質を持ちます。

どちらかに決定する必要はなく、赤や黒を数える時は、その両方として道化札はそれぞれにカウントされます。魔法の効果などで、山札から引いた赤と黒の枚数を数える必要がある場合、どちらにも加算されます。

Q：順札のA札や道化札も拮抗しますか？

A：はい。拮抗については、どちらも同じ「1 5」として数えます。A札⇔A札も拮抗します。道化札⇔A札でも拮抗します。

Q：手札の補充中、もしくは山札からカードを公開している途中などで、山札からカードがなくなってしまった場合、どうすればいいのでしょうか？

A：可能な限り補充、あるいは公開した後に一時中断して、ただちにGMは捨て山のカードを集めてシャッフルをおこなひ、新しい山札を作ってください。山札ができたなら、残る補充や公開を再開します。

■ 行動順・順札について

Q：順札を伏せる時、伏せたカードの中身を他者に伝えることは可能ですか？

A：はい、言葉や、文字で伝える分には可能です。

ただしカードそれ自体を見せることはできません。これは順札に限らず、自分の手札も、誰かに直接中身を見せることはできません。

Q：すべての参戦者が拮抗した場合、行動順はどのように処理するのでしょうか？

A：GMを最初に、そこから時計回りになります。

つまり最初にイツワリの手番を起点として、次にGMの左隣にいる参戦者へと手番は移ります。

Q：用意したトランプのセットに道化札が複数あった場合は、全部使ってもいいのでしょうか？

A：いいえ、必ず1枚だけ使います。

複数の道化札があるトランプのセットなら、1枚だけ残して、他の道化札はゲームから除きましょう。

Q：捨て山の中身を確認できますか？ 捨て山のカードを伏せなくても大丈夫ですか？

A：はい、捨て山のカードの中身は確認できます。山札のように伏せておく必要はありません。

すべての参戦者は、捨て山にあるカードの中身をいつでも、どれでも確認することができます。ただし、不必要に長時間（2分以上）かかる場合、GMはチェックをもう終わるよう伝えたいほうがいいでしょう。

また、捨て山の並び順はゲームに影響ないため、気にする必要はありません。

Q：山札からカードを補充する時、山札の途中にあるカードを選ぶことはできますか？

A：いいえ、できません。

必ず山札の一番上のカードから順に補充します。例外的な魔法の効果を除いて、基本的に山札の並びを変更してはいけません。

■ストック・手札・プレイについて

Q：ストックのセットを選ぶ順番を決める時、もし前の局面で拮抗した人や、殺害された人がいた場合、彼らはどの順番からセットを選べるのでしょうか？

A：通常と同じく、前の局面の行動順どおり処理します。

つまり、まず拮抗してない参戦者（殺害されたかは関係ありません）からセットを選びます。その後、拮抗する人の中で、もっとも順の早かった人から時計回りに近い順に、セットを選びます。

Q：手札をプレイする時、起動に必要なカードを余計にプレイすることはできますか？

A：はい、できます。

例えば起動が「黒：1 5」という権限魔法を起動する時、手札から赤をプレイすることもできます。この赤は起動の可否には関係ありませんが、プレイした枚数に影響がある魔法の効果だった場合には、プレイ枚数としてはカウントされません。

Q：手札が減る前に新たなカードが手札補充された場合、元の枚数を超えて手札を持てますか？

A：はい、できます。

手札の枚数に上限のような制限はありません。上限枚数になるような破棄をする必要もありません。

Q：ストック時、セットの一部をあえて手札に補充しないで、捨て山に破棄できますか？

A：いいえ、できません。

セットを構成しているカードは必ず、すべて手札に補充してください。

Q：ストックした後、場に残っていた順札は破棄すればいいのでしょうか？

A：はい、そのとおりです。

参戦者はストックを完了したら、自分の場に残っている「前局面に置いた順札」は捨て山に破棄しましょう。

Q：告発局面で自分の手番になった時、手札が0枚の状態の場合でも、告発は行えますか？

A：はい、告発は手札の枚数に関係なくおこなえます。

また、援護を選ぶこともできます（もちろん、手札がない以上は起動できる権限魔法はないと思いますが）。

■ 山札・捨て山について

Q：手札の補充は、山札のどのカードでも選べますか？

A：いいえ、必ず山札の1番上にあるカードから順番に補充するようにしましょう。
山札の並びを変更するようなことはできません。

Q：捨て山の中身を確認できますか？ 捨て山のカードを伏せなくても大丈夫ですか？

A：はい、捨て山のカードの中身は確認できます。山札のように伏せておく必要はありません。
すべての参戦者は、捨て山にあるカードの中身をいつでも、どれでも確認することができます。ただし、不必要に長時間（2分以上）かかる場合、GMはチェックをもう終わるよう伝えたほうが良いでしょう。
また、捨て山の並び順はゲームに影響ないため、気にする必要はありません。

Q.再初期化でストックを配置する場合、ルールブック 53 頁の「セットの用意」の記述では、山札が残っている限りはそこから使うように読めます。しかし《ストック・手札・プレイ》の Q&A では、捨て山（残った手札も捨てる）と残った山札の双方を混ぜて、新しい山札を残すように指示があります。どちらのやり方が正しいのでしょうか。

A. ルールブックの記述に従い、山札があるうちはそれを使い、なくなってから捨て札で新しい山札を作ってください。各カードが登場する機会が比較的、金等になります。Q&A の記述は、作成中のルールに基づくものがミスで残留していたものなので、この回答に応じて削除いたします。混乱を招いてしまい、もうしわけありません。

■ 宣言記録・真実・幻想について

Q：P Lが告げた宣言の内容と、宣言記録にある文面で食い違いが生じてしまった場合、どうしますか？

A：P LやG Mの主張と、宣言記録の付せん紙との間で内容に食い違いがある場合、基本的には宣言記録の文面を正しいものとして考えます。

Q：宣言記録にある宣言と矛盾する、新たな宣言を記録することはできますか？

A：はい、できます。

矛盾かどうかに影響するのはG Mが告発の検証をする時だけです。

検証において、矛盾する内容の場合、幻想より真実が、幻想同士であれば登録順位が高い（先に登録された）ほうが、真実同士であればやはり登録順位が高いほうが優先されます。

Q：まず、キャストの誤認による「誤った認識で証言された真実A」が登録されていたとします。

その後、この真実Aに関して、「これは証言者の誤認であった」という別の宣言が登録されれば、先の真実Aを、検証において無効にできますか？ また「幻想」で「誤認であった」とした場合も無効にできますか？

A：はい、どちらの場合でも無効にできます。

たとえば【審問宣告】によって、G Mへ「あの者の証言は誤認によるものか？」と質問するなどして、

誤認を確認した宣言を登録できれば、検証において真実Aを無効化できます。

この「証言された真実A」と「真実Aは証言者の誤認だった」という2つの宣言は「矛盾」していないため、登録順位による優先度にも抵触しません。

また、通常、真実と幻想が「矛盾」した関係であれば、真実は一方向的に勝利する強さを持っています。

しかし「証言された真実A」と「真実Aは証言者の誤認だった」という2つの宣言は内容的には「矛盾」していないため、宣言種類による優先度（真実は幻想に勝つ）に抵触しません。

このようにすれば、真実Aと矛盾する内容の幻想Bや真実Cを登録して論拠にもできるでしょう。

また、当然ですが、誤認の情報と決められた真実Aは、告発の論拠にはできなくなるでしょう。

Q：上の質問にある「真実Aは証言者の誤認であった」と否定する宣言を「幻想」で登録した場合も、真実Aを検証において否定することはできますか？

A：はい、可能です。

通常、真実と幻想が「矛盾」した関係であれば、真実は一方向的に勝利する強さを持っています。

しかし「証言された真実A」と「真実Aは証言者の誤認だった」という2つの宣言は、内容的には「矛盾」していない（証言者の証言は誤認する場合もあることが《人物再構築》の効果にも書かれています）ため、宣言種類による優先度（真実は幻想に勝つ）に抵触しません。

このようにすれば、真実Aと矛盾する内容の幻想Bや真実Cを登録して論拠にもできるでしょう。

また、当然ですが、誤認の情報と決められた真実Aは、告発の論拠にはできなくなるでしょう

（もしも「やはり誤認ではなかった」という真実を発見できれば、「誤認だった」とする幻想はその強度上、打ち消され、あらためて真実Aは論拠に使用可能になります）。

Q：公開しようと思って秘密を見たら内容が不利益だったのですが、伏せなおすことはできますか？

A：誰かに見せたかがポイントです。

まだ、あなた以外の誰にも、その秘密の中身を見せていない間は、閲覧したのとしてあつかい、伏せなおすことができます（中身を話していたとしても問題ありません）。

秘密の中身をあなた以外の誰かに見せてしまった状態なら、もう伏せなおすことはできません。

Q：公開したい宣言が、すでに宣言記録にある宣言と矛盾してしまっても、公開できますか？

A：はい、できます。

矛盾かどうかの影響するのはGMが告発の検証をする時だけです。

Q：秘密の宣言を、告発の論拠にできますか？

A：いいえ、公開された宣言しか論拠にできません。

ただし、公開は「いつでも」できます。論拠を指定する直前、まずその秘密になっている宣言を公開してから論拠にすることはできます。

Q：秘密から公開にした宣言を、あらためて秘密に戻すことはできますか？

A：いいえ、できません。

1度公開した宣言は、一部の宣言魔法など特別な効果がおよばない限り、公開の宣言を秘密に戻す（伏せなおす）ことはできません。

Q：宣言が多すぎて宣言記録シートに入りません。

A：すみません。新たな2枚目の宣言記録シートを用意するかなんとか1枚目の中に詰め込んでみてください。

■ 盤面法則について

Q：盤面法則と矛盾する真実が発見された場合にはどうすればいいのでしょうか？

A：通常どおり、宣言記録に登録されます。

検証の時に、その宣言は論拠にできないとされることになるでしょう。

Q：盤面法則 A と盤面法則 B が矛盾している場合、どちらかが有効なのでしょう？

A：矛盾する盤面法則 A、B のどちらも有効です。

どちらも論拠として使用できますが、検証時には A と B が矛盾していることから、宣言順位の早いほうの盤面法則が有効になるでしょう。

Q：盤面法則『赤と黒の法則』があることは、どんな意味があるのでしょうか？

A：盤面法則『赤と黒の法則』は、もっとも基本的なルールと世界観の内容を保証します。

もし、この盤面法則が適用されていない場合、GM やルールを無視した告発ができます。ほぼすべてのセッションで、『赤と黒の法則』は適用しなければならないでしょう。

もちろん、GM 判断によるルールの一時的修正は、この盤面法則に優越します。

Q：盤面法則『真実の書』があることは、どんな意味があるのでしょうか？

A：盤面法則『真実の書』は、GM が用意している事件報告書の内容を保証します。

もし、この盤面法則が適用されていない場合、例えば、シナリオで発生している事件の内容を無視した告発ができます。多くのシナリオで採用される『真実の書』ですが、上級者の GM や PL が揃っているような時、この盤面法則がないというユニークなシナリオを作ることでもできるでしょう。

Q. 基本ルールブック P 113 にある盤面法則で基本的なものとあげられている 3 つのうち《脚本保証》は P 120 の盤面法則のリストに存在しないようです。

A：ミスです。失礼しました。《死亡定義》と読み替えてください。

Q：終局においても、盤面法則は適用されますか。

A：はい。適用されます。

■ 魔力・HP について

Q：魔力は10点を超えて上昇できますか？

A：いいえ、できません。

赤の魔力も黒の魔力も、最大は10点です。10点を超えた増加分は切り捨てられます。

Q：HPは最大値を超えて回復できますか？

A：いいえ、できません。

最大値を超えた回復量は切り捨てられます。

Q：上限HPや初期魔力の値は、前のセッションでの増減の影響を引き継ぎますか？

A：いいえ、上限HPと初期魔力の値はセッションを終えるたびにセッション前の値に戻ります。

次回のセッション開始時には、所定の上限HPと初期魔力の状態から開始してください。

■キャラクター作成・成長について

Q：上級宣言は最大でいくつまで取得できますか？

A：キャラクター作成の初期に1個、成長により自身の系譜にある4個すべて取得できます。赤のルールを導入すれば、くわえて派閥固有の上級宣言を取得できます。

Q：権限魔法は最大でいくつまで取得できますか？

A：キャラクター作成時に系譜の4個、成長により最大9個になるまで取得できます。

Q：権限魔法はどれでも取得できますか？

A：いいえ、自分の持っている魔法体系の権限魔法しか修得することはできません。

なお、キャラクター成長によって魔法体系を変更した場合でも、すでに修得している権限魔法を失ったり、使えなくなるわけではありません。

Q：ロジックやマジックはどこまで貯められますか？

A：ロジックやマジックを貯められる量には上限はありません。どこまでも貯めていくことができます。

Q：ロジックやマジックを他PCに譲渡できますか？

A：いいえ、できません。

ロジックやマジックは必ず、そのPCに貯められ、他のPCに渡すことはできません。その消費も、消費したPCの成長にしか使えません。所持するロジックやマジックの廃棄もできません。

Q：他のPLと同じ系譜は選べますか？ また、PL全員が同じ系譜を選べますか？

A：はい、GMが許すのであれば可能です。

特に系譜「追求者」や「守護者」は複数PCがいたとしても有用な系譜です。

ただし、「君臨者」は複数のPCがいた場合、活躍できない場合も多いため、おすすめしません。

Q：紋章を起動する「描写」をキャラクター成長時に変更してもよいですか？

A：はい、変更して問題ありません。

単純にロールプレイがしにくい場合や、PC自身の性格に変化が起きた場合など、紋章の起動の描写はPCに適切な形に変えるほうがよいでしょう。

Q：上級宣言はどれでも取得できますか？

A：いいえ。他の系譜の上級宣言は取得できません。

自分の系譜の中からなら、どれでも取得できます。

Q：同じ魔法体系を複数取得できますか？

A：いいえ、できません。

必ず、3つは異なる魔法体系にしてください。

Q：4つ目の魔法体系を、新たに入手することはできますか？

A：いいえ、できません。

魔術師は常に「3つの魔法体系」のみを持ちます。

Q：自分の魔法体系を破棄できますか？魔法体系を2個以下にすることはできますか？

A：いいえ、できません。

魔法体系をただ失うことはできませんし、魔術師は常に「3つの魔法体系」のみを持ちます。

Q：宣言魔法をレベル4以上にレベルアップができますか？

A：いいえ、できません。

どの宣言魔法も最大でレベル3までしかレベルアップしません。

■ 宣言局面について

Q：起動できない宣言魔法をあえて選んで、手札をプレイすることはできますか？

A：いいえ、できません。

プレイには起動条件を満たす必要があります。ただし、起動の条件を満たささえすれば、そこに余分なカードを加えてプレイすることはできます。

Q：オブジェクトを対象とした宣言魔法を使う場合、事件報告書にすでに書かれているオブジェクトしか対象にできませんか？

A：いいえ、事件報告書のシナリオオブジェクトと別に、そこにあると想像ができるイメージオブジェクトも宣言魔法の対象にすることができます。

例えば、ある部屋を報告書で言及されていなくても、その部屋には壁がおそらくあると思われますし、この壁もイメージオブジェクトとしてあつかえます。

Q：盤面支援や盤面干渉、盤面襲撃の発生時、対象に該当する参戦者がすべて殺害されていて効果がない場合、どうすればいいでしょうか？

A：その盤面支援、盤面干渉、盤面襲撃は効果を発揮できなかったものとして処理します。

Q：複数のオブジェクトに対して同じ真実が記載されていて、そのうち 1 つのオブジェクトに対して調査する宣言魔法が使われ、脚本の発見が発生した場合、その調査した対象の情報しか得ることは出来ず、他のオブジェクトを改めて調査しないと情報がわかりませんか？

(例：現場にある窓、ドア、カーペットに同じ真実の脚本で「配置：窓、ドア、カーペット この事件には使用されていない」と記載されている場合、窓を宣言魔法で調査して脚本を発見したらどうなるか、窓だけ「この事件には使用されていない」ことがわかるのか、情報元が同じであるドア、カーペットも窓を調査した時点で「この事件には使用されていない」とがわかるのか)

A：はい、この調査をした対象の情報しか得られません。

例示を使って回答するなら、窓、ドア、カーペットが事件に使用されていないか、窓、ドア、カーペットの 3ヶ所それぞれに《現場再構築》を使う必要があるでしょう。ただし、GMは「個々に調査することは単調や面倒なだけで面白さに繋がらない」と判断したら、その時は 3ヶ所を芋づる式にして「窓、ドア、カーペットは事件に使用されていない」という調査結果に変更をするのもマスタリングの優れた技術として認められるでしょう。

Q：上記に関してはキャストも同じことが言えますが、その場合はどうなりますか？

A：はい、オブジェクトの場合と変わりません。

基本は個々のキャスト別に情報を得ることになるでしょうし、GMが「面白いのか、単に面倒か」を判断することによって、芋づる式にまとめて伝えることもできるでしょう。

Q：宣言局面でキャストやオブジェクトになにか質問をしたのち、その回答が「秘密」であった場合、GMはどういったシーン演出や描写をすればよいでしょうか。

A：ルール上では「このようにしよう」といった決まりはありません。それぞれのGMが自由に工夫をしてシーンを演出してもよいでしょうし、何も演出せずに「秘密だった」ことを伝えて簡略、省略化してもよいでしょう。ちなみにシーンの一例としては、以下のようなものが考えられます。

- ・証言者の返答が、部分的にノイズだらけになって答えが聞き取れない
- ・証言者の意識が落ちて気絶したり、イツワリの意識が介入してきて、証言を中断させてテレポートなどで去ってしまう
- ・記された文字や痕跡が文字化けしたりモザイクがかかるなどで読み解けない

Q：復元は宣言局面の終了後には適用されない、という認識で正しいでしょうか。

A：はい。復元がおこなわれるのは告発局面時のみです。

Q：盤面支援の「未発見の脚本の総数が判明する」では幻想の脚本も総数に数えますか。

A：はい、数えます。

Q：黒のルールにおいて、宣言局面にて魔術師に対して敵対的な行動をゲストがとり、制圧攻撃で未行動の魔術師を殺害した場合、その宣言局面の手番は飛ばされますか？ その後の告発局面の最後の再初期化による復元を待たなければならないので、告発局面でも手番は飛ばされますか？

A：はい、飛ばされます。そういう意味で敵対的なゲストは危険であり、上級ルールである所以です。

■ 告発局面について

Q：手番では必ず「告発」か「援護」を選ばないといけないのでしょうか？

A：はい、手番開始時にまず選ばなければいけません。また、どちらかを選ばなければなりません。手番で何もする気がなければ、援護を選んでからすぐに手番を終了するとよいでしょう。

Q：手番開始時に「告発」を選んだ場合、まず調書の告発をしなければいけないのでしょうか？

A：いいえ、権限魔法の起動と告発は、どの順番で進めることもできます。権限魔法を使って、告発して、また権限魔法を起動するというようなことも可能です。

Q：自分の手番では告発は1回しかできませんか？

A：はい、手番中に1回しか行えません。ただし、紋章《インフィニティ》などによって複数回の告発ができる場合もあります。

Q：手番でイツワリのHPを0にして真理を破壊後、手番を続行することはできますか？

A：はい、HP：0にしても真理が1個破壊されるだけで、イツワリはまだ殺害されていません。その場合、手番はまだ続行されます。また、厳密なルールでは、イツワリ殺害後もその告発局面終了まで、手番順の処理は続きます。

Q：手番中に手番者が殺害された場合、手番を終了し、次順に移動すればいいですか？

A：はい、そのとおりです。何人か同時に殺害され、その殺害順が大切な場合、手番者がその順番を決定することになります。

Q：調書に成立ボーナスが複数あった場合、どの順にボーナスの処理をおこなうのでしょうか？

A：1：魔力の獲得
⇒2：紋章の解禁
⇒3：告発攻撃
以上の順番でボーナスの処理をおこないます。

Q：調書の正解ボーナスに告発攻撃の威力や回数が指定される場合、成立ボーナスと正解ボーナスのそれぞれ1回ずつ攻撃が発生しますか？

A：いいえ、1回の告発攻撃として処理します。正解ボーナスは「成立ボーナスへの加算」として一括化して処理をします。

Q：すべての参戦者が殺害された場合、告発局面の進行はどうすればいいのでしょうか？

A：殺害されたすべての参戦者の手番を飛ばして、告発局面の終了に入ります。

Q：攻撃のダメージで殺害された時、《リベンジ》の効果は発揮しますか？

A：いいえ、《リベンジ》は発揮されません。

殺害されていないことが《リベンジ》の効果の発揮には必須となります。

Q：もし《アタック》と《シールド》が衝突した場合、どの順番で計算をすればいいですか？

A：まず手番者の《アタック》⇒《ブレイク》を發揮、次に相手側の《シールド》を發揮します。

この順番で計算を終えて、相手側が生きていれば、最後に相手側の《リベンジ》を發揮します。

Q：攻撃のダメージが0だった場合、《リベンジ》は効果を発揮しますか？

A：いいえ、《リベンジ》は発揮されません。

1ダメージ以上を受けることが《リベンジ》の効果の発揮には必須となります。

Q：告発局面で、GMの手番直前が君臨者だった場合、【君臨権限】で手札を山札の一番上に戻して手番を終えると、ランダムに決めるはずの標的表の結果が、あらかじめ決めておけます。問題はありますか？

A：はい、問題ありません。

君臨者による状況コントロールは、この系譜を演じる楽しみのひとつだと考えています。他にもこういった状況は考え得ます。もし、GMとPLの全員が「ランダムに決定するとある場合はランダムに決まるべきである」と考えるのであれば「山札から無作為に1枚引く」場合は事前にシャッフルすることにしてもかまいませんが、プレイのテンポが落ちる危険性もあることを認識して相談してください。

Q：告発局面において、1冊の調書が完成した後、全く同じ論拠を用いて、全く同じ調書を完成させることは可能ですか？

A：規則的には可能です。しかし、同じ内容の告発を続けることで、セッションの面白さが損なわれてしまうと判断した場合、GMは盤面更新で新たな宣言を追加することで対応することもできます。最もシンプルな宣言としては「完成済みの調書と、同じ内容の調書を完成させることを禁ず」となります。

完全な真相にたどりつき、捏造による別の結末を求めておらず、イツワリとの戦闘も決着が見えているなら、省略してもいいでしょう。

Q：成立ボーナス目当てに、同じ論拠・同じ内容で、同じ告発を繰り返すことは許されますか？

A：規則的には問題ありません。しかし、そのことがセッションの面白さを損なうと感じられるのであれば、GMは盤面更新で新たな宣言をつけかわえることができます。『赤と黒』の面白さを發揮しやすい要素を鑑みて、以下のような宣言が考えられます。

「必要な論拠が0の調書は、内容変更しなくてはならない」

「正解のない調書は、異なる回答をしなければいけない」

また特定の内容を繰り返すことを禁じる宣言をおこなうことも可能です。

例えば「犯人Aが、Bをトラップで殺した」という内容が繰り返し使わないようにするなら「Aは犯人ではないし、Bはトラップで殺されていない」といった宣言を追加できます。

Q：告発が成立しなかった場合、その告発を取り下げて、その手番のうちに別の主張を作ってあらためて告発、という行動はとれますか？

A：いいえ、通常はできません。

告発後の検証が不成立だった場合、達成ボーナスが発生しなかったものとして告発は終了します。

通常は1つの手番内にできる告発は1回だけですので、別の主張を作ったとしてもそれを使う機会は、次の局面となるでしょう（次の手番の人にその仮説を伝えて、その人から告発してもらうことは可能ですが）。

ただし、権限魔法や紋章などの効果で、1つの手番内に2回以上の告発ができる状態なら、1回目の告発不成立の後、別の主張を使って再度、同じ調書に告発ができるでしょう。

また告発をおこなう前に、その告発の内容が検証に耐えるか、GMや他のプレイヤーと相談しておくことは問題ありません。

Q：GMは、イツワリの制圧攻撃を行わないこと、を選択できますか。

A：いいえ、できません。

Q：殺害されている魔術師Aがいる状況で、他の魔術師Bが告発成立させた場合、Aも告発成立による陣営魔力を受け取ることはできますか？

A：はい、受け取ります。

■ 宣言魔法について

Q：例えば、扉を対象に《現場再構築》をおこなった場合、扉の知識には、その扉のチェーンロックの知識が含まれていますか？

A：GMが判断しますが、含まれる場合が多いでしょう。

構成オブジェクトの情報は、1つ上位や下位のオブジェクトも証言できるほうが、調べるものが絞られ、セッション進行のテンポがよくなります。

Q：死亡している死体からも《現場再構築》で、証言を得ることはできますか？

A：はい、できます。

しかし、《現場再構築》で死体から得られる証言は、対象死体が死亡後（死体になった時）からのものです。もしも対象の生前の証言を得たいのであれば《人物再構築》で死者の魂を降霊しましょう。

Q：死亡している人物からも《人物再構築》で、証言を得ることはできますか？

A：はい、できます。

しかし、そこから得られる証言は、対象人物が死亡して意識を失う直前までのものです。もしも対象の死後の証言を得たいのであれば《現場再構築》で死体そのものに質問するほうが良いでしょう。ただし得られる証言はあくまでオブジェクトとしてのものであることに注意してください。

Q：宣言魔法《審問宣告》でたずねられた質問に対し、GMとして「YESでもありNOでもある」と判断した場合、どう回答すればいいでしょう？

A：「ある意味ではYESだが、ある意味では不明」という回答をするか、もしくは「回答しにくいので不明とします」でもかまいません。

Q：宣言魔法《誓約再設定》で、そのキャストが過去におこなった行動を禁則にした場合、その行動自体できなかったとしてあつかうのでしょうか？

A：はい、そのとおりです。

ただし、《誓約再設定》より前の順位で、禁則したはずの行動がおこなわれたと宣言されている場合や、真実によって禁則したはずの行動がおこなわれたと宣言された場合、誓約再設定の宣言は論拠に使えなくなるでしょう。

Q：宣言魔法《脚本検索》は、オブジェクト名やキャスト名でない単語を指定できますか？

A：はい、できます。

例えば「犯人」という単語を指定すれば、犯人の単語を含むすべての脚本を探知します。

ただし、名詞である必要があり、例えば「ぼ」など1つの単語になってない言葉は検索ワードとして指定できません。

Q：宣言魔法《黄金律》で、GMから得られた回答は真実として登録されるのでしょうか？

A：いいえ、登録されません。

付せん紙に書いたこの回答は、宣言記録へ登録されず、よって告発の論拠にすることもできません（とはいえ正直に書かれた回答なので、事件攻略上の重大なヒントにはなるでしょう）

Q：宣言魔法《概念鉄槌》で「壊れている」という幻想を作った後、そのオブジェクトが真実の情報を持っている場合、真実が優先され証言できるのでしょうか？

A：いいえ、破壊されていると証言できません。

その「壊れている」とする幻想を破棄するなどができれば、再びオブジェクトは証言が可能になります。

Q：宣言魔法《パラサイトの摂理》は、告発局面で対象が魔力を得た時にも発揮されますか？

A：いいえ、発揮しません。

この宣言魔法の効果は「脚本から魔力を得た時」のみに発揮されます。告発や別の方法から獲得した魔力には、効果を発揮しません。

Q：系譜「逆境者」の、チャンスがX以上必要な上級宣言は、起動するとチャンスが減りますか？

A：いいえ、「チャンスを払う」といった明記がない限り、チャンスは消費しません。

Q：宣言魔法《王権神授》は、イツワリも対象に含まれますか？

A：はい、含まれます。加えてゲストがいればそれらも対象人数に含まれます。

例えばイツワリ1名、ゲストが2名いる状況なら、GMに3枚のカードがあたえられることになるでしょう。

Q：宣言魔法《物質再変成》では、手のひらサイズのものなら何でも作ることができますか？ 例えば、ドラゴンボールを作ることができますか？

A：いいえ、それは神の力を超えています。

物質再変成で変成することができるオブジェクトは「手のひらの範囲に収まる機構」でできる機能しか設定できません。例えば、便利そうな「なんでも爆発できる遠隔起爆リモコン」を作ろうと思っても、リモコンとは別に、爆発する側のオブジェクトにも別の仕掛けを設定しないと爆発できません。

なお、例えばバネ仕掛けの飛び出しナイフや小型拳銃なら、「機構が手のひらサイズの範囲に収まる」ので作り出すことができ、そのナイフや弾丸の機能は手のひらサイズを超えた射程を備えられるでしょう。

Q：宣言魔法《物質再変成》がレベルアップをすれば、その宣言魔法で仕込むことができる機構のサイズも大きくなりますか？

A：はい、そのとおりです。

レベル2なら人サイズ、レベル3なら家サイズの範囲に収まる機構を持たせることができます。

例えばレベル3なら、屋敷内にある別室の隠し扉を開閉する遠隔スイッチを、その屋敷の中であればどこにでも仕込むことができますでしょう。

Q：宣言魔法《法廷アルゴリズム》の対象にする宣言が、黒の魔力か赤の魔力、どちらか片方の公開条件しかない場合、どう解決すればいいのでしょうか？

A：公開条件のない魔力側を「0」としてあつかいます。

例えば、ある秘密の公開条件が「黒の魔力：9」なら、それは「黒の魔力：9 / 赤の魔力：0」ということです。《法廷アルゴリズム》を使用すれば赤の魔力：0以上という条件を満たせるので、閲覧ができるようになります。

Q：宣言魔法《黄金律》で、使用者が指定した回答形式ではGMが回答できない場合、どうするのでしょうか？

A：宣言魔法《審問宣告》と同じように、GMは「不明」という情報を全員に公表しましょう。

Q：宣言魔法《パノミアレプリカ》の対象としたいオブジェクトで、空間や海など「数えられないもの」を指定できますか？

A：いいえ、できません。あくまで個数を指定できるものが対象になります（GMによっては数えられるものしかオブジェクトとしない、と定義してもよいでしょう）。

ただ、水の入った水筒の数を増やせば、中の水も一緒に総合的には増えている、などのケースはあるでしょう。

Q：宣言魔法《パラサイトの摂理》《コピーキャット》は、対象の陣営が変わったら効果を失いますか？

A：いいえ、そのまま継続されます。

例えば、顕現魔法【支配顕現】などで所属陣営を変更する場合がありますが、それで質問にある宣言魔法の効果は解除されません。同陣営である必要があるのは「その宣言魔法を起動する時」だけで、一度起動してしまった後には、相手がどの陣営にいるかを問いません。

Q：宣言魔法《第三の免罪符》は、秘密になっている幻想も対象にできますか？

A：いいえ、できません。

秘密の状態になっている宣言は幻想でも真実でもないため、対象になりません。

Q：宣言魔法《幻想エンチャント》では、人間にはおこなえない身体能力をあたえられますか？ 例えば、蝶の羽をあたえたりできますか？

A：いいえ、できません。

ここでいう身体能力とは「人間の肉体」の能力です。人間の肉体でできる力がどの程度かはGMの基準で判断します。

Q：宣言魔法《惑乱プロトコル》で忘れたという幻想を作ったけれど、そのキャストが真実の情報を持つ場合、真実が優先され証言できるのでしょうか？

A：いいえ、忘れていた事柄は証言できなくなります。その「忘れていた」とする幻想を破棄するなどができれば、再びキャストはそのことを証言可能になります。

Q：宣言魔法《パラレル不在証明》をキャストに使って、キャストが盤面上のどこにも存在できなくなった場合、そのキャストは消滅しますか？

A：いいえ、消滅するなどの処理は特におこなわれません。

あくまで「パラレル不在証明」は、指定した場所にはいなかった、ということだけを保証します。《パラレル不在証明》でキャストが存在できる空間が実質どこにもないとしても「存在するかもしれないが、どこにいるかはわからない」状態になるだけです。

なお、告発でこれらの幻想を論拠として「そのキャストは実は存在しないのだ！」と主張することはできるでしょう。

Q：宣言魔法《パラグラム禁忌》は、オブジェクト名やキャスト名でない単語を指定できますか？

A：はい、できます。

例えば「オブジェクト」という単語を指定すればオブジェクトに関するすべての幻想を禁止します。

ただし、単語である必要があるため「ぬ」などの単語になっていない文言は指定できません。ここでいう単語は主に名詞、動詞、形容詞のことです。

Q：基本ルールブックP33「守護者」の上級宣言【概念鉄槌】でオブジェクトとして事件の「現場」を破壊することは可能ですか？

A：いいえ、できません。

「現場」という抽象的な観念それ自体は、1つのオブジェクトとはみなされません。なお、現場となっている「部屋」などを指定できれば、狙いに近い効果を発揮できるのではないのでしょうか。

基本ルールブックP48、オブジェクトの定義についての脚注も参照してみましょう。

Q：基本宣言【誓約再設定】で「人を殺さずにはいられない」「扉を開けないことを考えることが出来ない」などの「否定文＋否定」を幻想を登録することは可能ですか？

A：いいえ、できません。

これは単に言い回しとして否定形を使っているだけで、実質としては行動の強制になっています。

基本ルールブックP65にあるように【誓約再設定】は「ある行動をとることができない／とっていない」ことを保証するものなので、こういった文章の使い方はできません。

Q：GMを対象にする継続魔法（【世界接合】等）は、GMを対象とできる魔法や、GMを殺害する魔法は今のところないため、特別な方法以外では解除できないのでしょうか？

A：はい、そのとおりです。

Q：《幻想エンチャント》は、そこらの通行人 A を対象に使用できますか？

A：いいえ、できません。

《幻想エンチャント》の対象は「キャスト 1 名」で、通常、事件報告書でキャストだと 言及されている者しか、対象にできないのです。

しかし、もし事件報告書や宣言などで「通行人 A はキャスト」と説明されているのなら、対象にできるでしょう。

《幻想エンチャント》に限らず、キャストを対象とする魔法は、事件報告者や宣伝で、あらかじめキャストとして定義された対象にしか使えません。

Q：《幻想エンチャント》が作る幻想だけを論拠に、告発することはできますか？

例えば密室殺人の調書「密室内にいた被害者を殺した犯人は誰だ」に挑戦をする際に、あるキャスト A に対して《幻想エンチャント》で狙撃の技術を付与し、「狙撃の技術を持つキャスト A が犯人である」という告発は成立できるでしょうか？

その際、被害者の死因が銃殺であることを示す他の重要な証拠、例えば銃の存在や窓ガラスや壁の弾痕など、狙撃殺人を示す痕跡は一切ないものとします。

A：はい、告発を成立できます。

その調書の告発に必要な論拠が 1 つであるなら、その幻想 1 つを論拠に「キャスト A は被害者を 狙撃して殺せたから犯人」という告発が成立するでしょう。

そうすると銃は巧妙に隠され、弾痕を残すはずの窓ガラスや壁も取り換えたのかもしれませんが、調書が痕跡がない理由を求めてない以上、そのことは告発内容としての説明は不要です。

《幻想エンチャント》に限らず、あらゆる告発は幻想のみを論拠にできます。

Q：《幻想エンチャント》は、どの程度の身体能力や専門知識、専門技術を付与できるのですか？

A：厳密な判断は、GM が基本理念にしたがって決めるとよいでしょう。

一例として《幻想エンチャント》Lv1～2 の場合、「通信簿や通知表、履歴書に記載できるもの」「学科、技術書、専門職、免許制度があるもの」「それを使うプロフェッショナルやビジネスが存在し、その生業の収入だけで 1 年以上、生活できそうなもの」などが挙げられます。

Q：<<脚本検索>>で脚本を引き当て、魔法の効果として幻想に脚本が登録されたとき、魔力は獲得できますか。

A：はい、獲得できます。

Q：<<誓約再設定>>で事件報告書とは矛盾している内容を登録した場合、その登録した宣言は告発の論拠にできますか？ なお、初期宣言として盤面法則「真実の書」がすでに設定されているものとします。

A：はい、論拠にはできます。

しかし、矛盾を内包している告発は、検証時に不成立になってしまうことに注意しましょう。

盤面法則「真実の書」が登録されているなら、事件報告書の内容は、すべて真実として登録されたものとなり、真実の書より後で登録された宣言は、矛盾していると、論拠にしても、告発を不成立にしてしまうでしょう。

別の宣言などで「事件報告書のあそこ内容には部分的な誤認があった」といった情報を布石とすることで、矛盾を解消しつつ、告発の成立を目指すといいでしょう。

Q : <<脚本検索>>で「脚本：幻想」を検索することは可能ですか。

A : はい、できます。ただし、脚本の本文中に「幻想」とある脚本が検索できるだけで、分類が「幻想」となっている脚本を検索できるわけではありません。

■ 権限魔法について

Q：手番開始時に「告発」を選んだ場合、手番中、もう「援護」の権限魔法は起動できませんか？

A：はい、起動できません。

同様に「援護」を選んだ場合、やはり「告発」の権限魔法を起動することはできません。

Q：権限魔法を起動する時、起動条件に必要なカードを余分にプレイすることはできますか？

A：はい、できます。

追加の効果を発揮するために、あえて余分なカードも一緒にプレイする場合はあるでしょう。【斬撃権限】【助言権限】【破綻権限】などのように、プレイした枚数で効果が変化するような場合です。

ただし、必ず起動条件を満たしているプレイをおこなわなければなりません。起動条件を満たさないプレイはできません。

Q：【破綻権限】を起動する時、手順として、以下のように進めて問題ありませんか？

「この権限魔法の使用を宣言」

「手札のプレイ時に、起動を満たすカードをプレイ」

「望むならさらに追加でカードをプレイ」

「プレイした枚数ぶん、HPを消費」

「枚数（＝消費したHP）に等しいダメージ」

A：はい、その処理でかまいません。

Q：権限魔法を起動すると、魔力を消費しますか？

A：いいえ、「魔力を払う」という明記がない限り、魔力は消費（減少）しません。

Q：権限魔法の代償にHPを払う時、代償だけのHPがない場合、権限魔法は起動しますか？

A：いいえ、起動しません。プレイもできません。

必要な代償を払えることで、権限魔法は初めて起動する権利が発生します。

Q：権限魔法の代償で、HPを払ったら現在値がちょうど0になった時、権限魔法は起動しますか？

A：いいえ、権限魔法の起動は「使用者が生存」をしていることによって発揮されます。

この場合、代償を払って使用者は殺害されます。

Q：権限魔法の代償に手札を破棄する時、手札が1枚もなくともその権限魔法は起動しますか？

A：いいえ、起動できません。

必要な代償（指定された枚数）を払えることで、権限魔法は初めて起動する権利が発生します。そして代償は必ず「1以上」の必要があります。これは「手札をすべて破棄する」といった枚数が状況で変化する代償でも、0枚破棄するといった処理は選べないということです。

Q：1つの権限魔法の起動から複数回のダメージが発生する効果では、対象を途中で変更できますか？

A：いいえ、できません。

ダメージをあたえる権限魔法は、対象1名ごとに「1回のダメージ発生」として処理します。1回のダメージ発生であるため、対象を途中から変更することはできません。

例えば【病理権限】は、カードを引く枚数によりダメージ量が変わりますが、対象1名に複数回のダメージをあたえるわけではありません。よって、カードを引いている途中で魔法の対象を別の参戦者に変更することはできません。

Q：継続の効果は、ずっと効果を発揮していますか？

A：はい、プロジェクト中は発揮し続けます。

ただし、その効果を付与されている参戦者が殺害された場合、魔法の効果は解除されます。

Q：継続の効果は、重複できますか？

A：はい。異なる名前の権限魔法の継続効果は、すべて重複することができます。

ただし、同じ名前の権限魔法は重複できません。同名の魔法が新たに付与された場合、対象者（継続効果をかけられている側）が一方を選んで効果を残し、もう片方は解除します。

Q：権限魔法【斬撃権限】で黒以外のカードをプレイしても、攻撃の回数は増えますか？

A：はい、黒以外のカードの枚数でも増加します。

ただし、いずれにせよ最低でも起動の条件を満たすカードはプレイしなければなりません。

Q：権限魔法【再生権限】では、手番順が拮抗をしていれば、追加効果は発生しますか？

A：いいえ、拮抗した参戦者の中でも、最後の手番になっていなければなりません。

Q：権限魔法【斬撃権限】や【断罪権限】は、紋章のインフィニティなどの効果で、手番内に2回目の攻撃が発生した時、そちらにも効果を発揮しますか？

A：はい、局面中に再び攻撃ができれば、そちらにも効果を発揮します。

ただし【断罪権限】では、そちらでも正解ボーナスが発生しないと効果を発揮しないことに注意しましょう。

Q：権限魔法【防壁権限】で代わりに敵からの攻撃を受けた場合、そこに〈シールド〉や〈リベンジ〉の効果は発揮されますか？

A：はい、発揮されます。

この場合【防壁権限】の使用者が「攻撃」の対象となったものとして処理をおこなった後、さらに〈シールド〉や〈リベンジ〉を処理します。

Q：権限魔法【粉碎権限】でプレイした枚数の結果、自分の攻撃回数が0を下回ることはありますか？

A：はい、下回ることもあります。

ですがダメージ計算時には0を最低値とします（つまりダメージが負数になることはありません）。ただし、これは-Xが切り捨てられているわけではないので、攻撃回数を1以上に戻すには、-Xを上回るだけの加算が必要でしょう。

Q：権限魔法【城砦権限】で、誰かがダメージを受けた場合、陣営全体に付与されているこの魔法が解除されますか？

A：いいえ、陣営を対象に付与された魔法とは、陣営に所属する参戦者 1 名ずつに付与されたのと違いはありません。そして魔法の解除も 1 名単位でおこないます。

Q：権限魔法【狡猾権限】や【奸智権限】でダメージをあたえる効果を選ぶ時、対象の H P が条件を満たしていない場合もこの効果を選ぶことはできますか？

A：はい、選ぶことはできます。

ただし、効果を発揮しても、H P の条件を満たしていないためダメージをあたえることはありません。

Q：権限魔法【模倣権限】で魔法を 1 つ選んだ時、その効果やダメージ量もすべて模倣に指定した内容をコピーしますか？

A：いいえ、厳密には違います。

あくまで【模倣権限】の効果は「指定した名称の魔法をあらためて発揮」します。もしもその効果の中に、状況に応じて変動する要素があれば、それは【模倣権限】起動時の状況にしたがいます。例えば、コピーした魔法の効果説明に「プレイした枚数」という要素があれば、それは「この《模倣権限》起動時にプレイした枚数」を参照します。

Q：権限魔法【模倣権限】でコピーする魔法は、援護用の魔法を選んでも効果を発揮できますか？

A：はい、関係なく選んで起動できます。

告発を選んだ手番であるにも関わらず、援護の魔法を選んで起動することもできるわけです。

Q：権限魔法【模倣権限】で【勅命権限】をコピーした場合、以前に選ばれた 5 つの魔法が再度実行されるのでしょうか？

A：いいえ、【模倣権限】の起動をした手番者が、再び自由に 5 つの魔法を選んで実行します。以前の【勅命権限】の時と一致させる必要はありません。

Q：権限魔法【逆境権限】は、手番中に何度でも起動できますか？

A：はい、手札がある限り、何回でも起動できます。

Q：権限魔法【覚醒権限】や【逆転権限】を起動する時、チャンス消費しますか？

A：いいえ、「チャンスを払う」という明記がない限り、チャンスは消費（減少）しません。

Q：権限魔法【破綻権限】や【増幅権限】を起動する時、代償の H P を払って H P：0 になった場合も、その魔法は起動できますか？

A：いいえ、魔法の効果は発揮しません。

代償の H P とプレイしたカードを払った上で、効果を発揮する前に起動した手番者は殺害されて、何も効果を発揮しないわけです。ただ、「起動だけはできた」あつかいにはなります。よって《模倣権限》などのコピーの対象にはなれるでしょう。

Q：権限魔法【法典権限】の効果の「元の所持者」とは、「山札」もこれに該当しますか？

A：はい、そのとおりです。

例えば、手番者から2、対象から4、山札から6のカードが集まったような場合、手番者に2、対象に4、山札に6のカードは戻してはいけないということです。

Q：権限魔法【律法権限】の効果で、最後の手札1枚を手番者に渡した場合、その瞬間から手札のない者となって効果対象から外れて、カードは返されないのでしょうか？

A：いいえ、カードは返ってきます。

魔法を「起動したその瞬間」に手札が0枚でなければ、この魔法の効果対象となります。魔法効果の処理をしている最中に効果対象から外れたりすることはありません。

Q：権限魔法【勅命権限】の効果でいくつもの魔法を連続起動させている最中、何らかの理由で起動していた手番者が殺害された場合、以降の魔法は起動を続けますか？

A：いいえ、手番者が殺害されたその時点で【勅命権限】の効果処理は中止され、予定していた残りの魔法は起動しません。

この中止の処理は魔法と次の魔法との間で発生し、例えば3つ目の魔法の効果発揮で起動者が殺害された場合、4つ目と5つ目の魔法が中止されるという形になります（1つの魔法の効果処理の途中で中断することはありません）。

Q：権限魔法【勅命権限】で使う5つの魔法を、それぞれまったく別の参戦者を対象にして発揮できますか？

A：はい、できます。

その選んだ権限魔法の効果に示されている対象に該当する参戦者と人数であれば、かまいません。

Q：権限魔法【勅命権限】で使う5つの魔法は、手番開始時に選んだ告発 / 援護に関係なく効果を発揮できますか？

A：はい、関係なく選んで起動できます。

援護を選んだ手番であるにも関わらず、告発の魔法を選んで起動することもできるわけです。

Q：赤印二章【万象権限】効果を受けているときに、赤印三章【集中権限】を使用し、手札補充をした2枚を【万象権限】を使うことで、もう一度【集中権限】を使用する事は可能でしょうか？

A：いいえ、できなくなります。

これまでのルールそのままであれば可能でしたが、これは無限に手番を続けられる可能性がある使用法でした。【集中権限】が起動コスト：10に対して2枚手札補充できることで発生していると考えますので【集中権限】の起動コストは「？：16」に変更されます。エラッタをご確認ください。

Q：赤印三章【補完権限】を使用後、赤印三章【混沌権限】を使用することで、参戦者全員が手札を7枚まで補充し、他の権限魔法使用後に他のPCの手札を使って【混沌権限】を使用する事で、好きな権限魔法を繰り返し使用する事はできますか？

A：いいえ、できません。ユニークなシナジーの発見、ありがとうございます。

しかしながら、どちらの魔法も赤印三章なので1キャラで成立できる点、「無限に」面倒な手順をすることはGMとPL全員にとって苦痛の時間を発生させる可能性が高いと判断しました。見落としを謝罪するとともに、エラッタを追加して解消したいと思います。

【補完権限】の効果には、以下の一文が追加されます。「効果を発揮後、この魔法は解除される。」

Q：自分が赤杯三章【創世権限】あるいは赤杯二章の【聖唱権限】の効果を受けている場合、HPが上限値の時に、自分を対象として赤杯一章【法力権限】を使用したなら、代償分のHPを回復し【創世権限】の手札補充は適応されますか？

A：いいえ、できません。

確かに代償の処理は「魔法の効果発揮より前」であるため【法力権限】を自身に使える「HPを代償で減らした後、回復」が、HP上限時でも可能だと考えられます。ですが、これによる手札補充は無限の手札追加となる可能性があるため、発見への感謝と見落としを謝罪するとともに、【法力権限】にエラッタを適用し、この魔法が自分を対象に使用できない形に変更いたします。

Q：同じ【万象権限】という名称の権限魔法が2つあるようです。

A：ご指摘を受けて赤杯三章にあるものを【越境権限】に改名し、フレーバーテキストを変更しました。エラッタをご確認ください。

Q：〈アタック〉〈シールド〉〈ブレイク〉〈リベンジ〉は「攻撃のダメージ」とありますが、PCなら「告発攻撃」、イツワリなら「制圧攻撃」のみに有効であり、権限・顕現魔法には働かないという認識は正しいですか？

A：はい。その認識で正しいです。

Q：告発での権限魔法は「起動コスト」が支払える限り、何度でも使用できますか？

A：はい。魔力の条件を満たし、コストを支払える限り、権限魔法の使用回数に制限はありません。

Q：告発中に権限魔法を起動することは可能ですか？たとえば、告発が成立し、魔力を得た後で権限魔法を起動、その後に告発攻撃の処理を行う、といったことは可能でしょうか。

A：いいえ、できません。

告発攻撃の処理は「使用の宣言」から「検証と成立」「成立ボーナスおよび場合によっては正解ボーナスの獲得」「ダメージの計算と適用（それに伴う効果の処理）」までの一連を、ひとまとめに行わなければなりません。その途中で新たに権限魔法を起動するなどはできません。

Q：赤のルール、白の劇場【夢境権限】についての質問です。先に赤印二章【万象権限】を使い、そしてもし残る手札が【夢境権限】を起動できる場合、理想的な手札になるまで、繰り返して【夢境権限】を起動することはできますか？

A：はい、可能です。この繰り返しをおこなう間にゲーム進行が停滞しすぎて他の参戦者やGMが止めてほしくなるようなことにならないよう、それよりは前に終了できるとよいでしょう。

Q：手番開始時に「告発」を選んだ場合、手番中、もう「援護」の権限魔法は起動できませんか？

A：はい、起動できません。

同様に「援護」を選んだ場合、やはり「告発」の権限魔法を起動することはできません。

Q：顕現魔法の【支配顕現】に関して質問です。

この魔法を使用した場合、赤のルールと同様、魔術師を対象として告発攻撃はできますか？

また、この告発の際には正解ボーナスを取得することができますか？

また、告発攻撃を選択した場合、調書は、GMが宣言した内容の調書の内容が残りますか？

それとも、それらは継続魔法が消えるのと同じくなかったことになりますか？

また紋章の処理はどうしますか？

A：はい、魔術師を対象として告発攻撃はおこなえます。告発の正解ボーナスは、効果を発揮します。この告発による調書は、通常のように登録されます。紋章の獲得もおこない、それによってインフィニティを選択した場合、即座にもう1回告発攻撃がおこなえることとなります。

Q：召喚タイプの魔法で召喚された NPC（容疑の影、慟哭の鏡等）に手番が回ってきた場合、プレイする際の手札はどうしますか？

通常通りGMの手札からプレイしますか？

もしくは山札をめくるなど他の手段でプレイしますか？

A：召喚された存在は、ゲストとして扱い、黒のルールに従って、山札をプレイして行動します。

Q：なんらかの理由でGMの手札がつきても、顕現による魔法使用回数などが残っている場合、どういう処理にしますか。

A：79 頁の脚注 31 にあるように、使用できなくなります。

Q：【退廃顕現】の対象に、PC 全員を対象とする継続魔法（【城壁権限】等）がかかっていた場合、その処理はどうなりますか？ その PC だけ魔法が解除されますか？

A：はい、1 名だけが解除されます。

【城壁権限】などのような「複数名を対象」とする魔法は原則、「その複数名の 1 名ずつ」を対象に効果を発揮しており、そして【退廃顕現】は「1 名を対象に、その継続効果を解除」します。

Q：告発局面で告発を選択した場合、権限魔法は「起動コスト」が支払える限り、何度でも使用できますか。

A：はい。分類「告発」の魔法なら、コストが支払える限り、何度でも起動できます。

Q：調書の告発をしている途中に、権限魔法を発動することはできますか？ 例えば、告発を主張して成立後、魔力を得たら権限魔法を起動して威力や回数を高め、それから告発攻撃をおこなう、というような手順で進めることは可能ですか？

A：いいえ、できません。

手番の中で、告発するか権限魔法を起動するかの順番は自由に組み立てられますが、告発の手順内の「調書の指定」⇒「仮説の主張」⇒「論拠の指定」⇒「検証」⇒「調書の達成ボーナス処理（告発攻撃を含む）」という一連の流れは1つにくられ、この順番を変更したり、間に権限魔法の起動を挟むことはできません。

Q：イツワリ A が追求者 B に制圧攻撃をおこなった場合に、B に対して逆境者 C の【希望権限】と守護者 D の【防壁権限】が発揮されていた場合、どちらが先に適用されますか。

A：継続効果が発揮されている当人（ここでは B）が、その発揮する順番を決めます。

仮にここで C の【希望権限】⇒ D の【防壁権限】の順番にしようと B が決めた場合 C の【希望権限】の効果でダメージの対象が C へ移行するため、D の【防壁権限】は効果を発揮できなくなるでしょう。

基本ルールブック 76P の脚注 20 を参照してください。

Q：権限魔法【勅命権限】を起動する際、起動者（主に君臨者）が持っていない権限魔法も使えますか。また、同じ魔法を複数使うことはできますか。

A：はい、できます。

Q：判定に参加する時、手札が 0 枚だった場合はどのようにすればいいでしょうか？

A：その参加者は、カードを出さないまま判定に参加し、「拮抗」というあつかいにして判定の処理を進めます。

つまり通常なら、その判定はおそらく失敗することになります。

■ 紋章について

Q : 紋章「アンリミテッド」は宣言局面、告発局面のどちらでも効果を発揮するのでしょうか？

A : いいえ、紋章の継続効果は「アンリミテッド」を含め、いずれも告発局面の中でしか効果を発揮できません。
キャラクターシートの各紋章の説明も参照してください。

■ 宣言・秘密について

Q：犯人の名前が、公開条件のある秘密の脚本になっているとします。この時《審問宣言》でGMに「Aは犯人ですか？」と質問しました。回答が「YES」であった場合、GMの回答は、秘密の宣言として登録されますか？ また関連して、この回答が「不明」であった場合、やはり秘密の宣言として登録されますか？

A：はい、どちらも秘密として登録されます。

Q：宣言魔法でGMから真実などの情報を聞いた後に「これから自分が考えている捏造に都合が悪い」場合、秘密で登録できますか？ほかのPLに情報が知られているので不可能でしょうか？

A：他のPLが聞いてしまっている場合は、秘密にはできません。都合が悪くなりそうな情報を宣言魔法で聞くような時は、最初からGMに「秘密」で登録することを伝えて、付せん紙に書いてもらい（口頭では言わない）、付せん紙の中を見たら、宣言記録に伏せるとよいでしょう。

ただ、すべての証言と宣言登録をこの方法でおこなうのが最適解とはいえ、GMにとって負担も大きくなってセッションの時間がかかりやすいため、必要以上に1つ1つを秘密にしないように、PLからも配慮してあげてください。

赤のルールを採用している場合、それぞれの目指す結末が異なっているために、秘密にしたいが増えるでしょう。この場合、GMとPLの負担を軽減するために「PLは知っているがPCは知らない」として、既に口頭で公開された情報も秘密で登録できる（告発で論拠に使用できない）ようにしてもかまいません。しかし、この場合、PLとPCが持つ情報が乖離することになり、ロールプレイの負担が増加することも考えられます。セッションに参加する全員で話しあい、自分たちの望むプレイスタイルを十分に確認してから、どうするかを決定してください。

Q：シナリオを作成する場合、こういった「脚本」を「秘密」として定義したらいいですか？

A：重要な脚本は秘密に設定しましょう。また、あまりに早く宣言が登録されると、捏造の余地が少なくなってしまうものを秘密にしておくともよいでしょう。犯人の名前などの、調書の回答そのものなどは、とても難しい条件にした秘密の脚本にしてもよいでしょう。

秘密の脚本は、宣言魔法で発見されても、指定した条件の魔力を持ってない限りは情報が明らかにならず、付せん紙に書いて裏向きに伏せて登録されます。PCたちは、脚本の情報を宣言魔法によって登録することで、魔力を獲得して自分を強化していきます。つまり、重要な情報は、的確な質問をしてもプロジェクトの序盤などでは開示されないことになります。閲覧で真実を知ってから、自分の目指す捏造に矛盾しないか確かめて公開するようにしましょう。

Q：秘密に設定されている脚本の、一部だけが公開されるような場合（犯人の性別だけ、動機の一部だけ、など）、やはりその宣言も秘密で登録されるべきですか？

A：はい。そうしたほうがよいでしょう。

基本的には、たとえ情報の一部が抵触するだけでも秘密として登録されます。その秘密の公開や閲覧に必要な魔力は、元の脚本の設定値に準じます。

もとの秘密の脚本が、調査にとって特に大きな意味を持つものであれば、その一部を明らかにする質問だったとしても、PCの宣言魔法をGMは「拡大解釈」し、一部のみと言わず、脚本の情報すべてを書いて秘密として登録してしまうというも、セッションを楽しくする優れたマスタリング手法です。

■ 挑戦・成否・対決判定について

Q：挑戦判定、成否判定、対決判定で出したカードは、判定後に破棄されますか？

A：はい、破棄します。

GMが山札から出したカードも破棄します。

Q：判定をすると手札は減ってしまうのでしょうか？

A：はい、そのとおりです。

プレイと同じく、出したカードは破棄します。

■ 脚本について

Q：真実・幻想に関わらず脚本の発見は、1つの宣言魔法に対して1つだけ発見されるのが妥当でしょうか。それとも、複数該当されると思われる場合、すべてを発見したとしてそれぞれの魔力を渡し、発見したことにするのが妥当でしょうか。

A：基本的には1つの魔法に対して、1つの脚本を発見することが適切でしょう。

特に、魔力を獲得できる脚本を、複数一度に発見できてしまうことは、魔力の獲得のバランスを崩すことに繋がることが多いです（逆に、魔力獲得がなく、GMがそこまで重要でない情報の脚本と思うなら、複数を発見できたという裁定をおこなってもよいでしょう）。