

HP・魔力

HP / ETHER

※現在値、および「栄光」は「事件報告書」の該当欄に記録してください

H	P	初期値／	復元値／	黒の魔力	初期値／	赤の魔力	初期値／
---	---	------	------	------	------	------	------

紋章

UNLOCK

紋章	インフィニティ
描写	
【継続】あなたを対象。 対象が手番でおこなう告発は、1回ではなく2回まで可能になる。	

紋章	オーバーロード
描写	
【継続】あなたを対象。 対象は告発局面の手番中、好きな時に1回、山札を2枚引き、手札補充できる。	

紋章	アンリミテッド
描写	
【継続】あなたを対象。 告発局面中、対象はプレイ時に手札を1枚指定する。その手札は赤と黒の両方としてあつかう。	

権限魔法

BATTLE MAGIC

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

権限	
：	黒色： 赤色：
☐ 告発 ☐ 援護	

ルール概要

数札=数 絵札=10 A札=15 逆化=15

■ プロジェクト進行 (⇒基本 44 頁)

導 入	シナリオ導入／使用ルール説明
盤面構築	盤面状況／登場キャスト紹介
宣言局面	宣言魔法による調査／捏造
告発局面	告発／援護のどちらか選んで戦闘
終 局	結末魔法によってエンディングを決定
成 長	ロジックやマジック獲得／キャラ成長

■ 再初期化・手番決定 (⇒基本 53 頁)

再初期化	5枚のセット(3枚が公開)を人数分用意。 前局面の手番順でセット1つ選ぶ。
手番決定	手札1枚を順札として選ぶ。公開し数字の大きい順に手番。同値は裏返して最小あつかい。前の手番トップは順札が裏向きのまま。

■ 宣言局面 (⇒基本 52 頁)

手札をプレイし宣言魔法を起動。調査、捏造を行い、宣言を集める。	
登 録	情報を、告発に使えるよう記録すること
宣 言	登録され宣言記録に配置された情報
脚 本	あらかじめ用意された情報、魔力入手可
調 書	告発局面で回答すべき謎

■ 宣言強度 (⇒基本 47 頁)

真 実	宣言魔法の証言、GMの宣言などで得た情報
幻 想	宣言魔法などで捏造した情報
秘 密	内容秘匿で登録された宣言、公開条件あり

■ 告発局面 (⇒基本 70 頁)

手番では告発／援護のいずれかを選択

告発選択時 調書に回答を試みる／告発時権限魔法を起動

告発成立	GMが検証し回答となっていると認められること。成立ボーナスを得る。 ・調書への回答になっていること ・キャストやオブジェクトが標準なこと ・論拠が必要な場合、宣言を選ぶこと ・真実、他の告発に矛盾しないこと
成立ボーナス	陣営全体の魔力獲得、紋章解禁、告発攻撃の実施など
告発攻撃	威力×回数ダメージを敵対陣営にあたえる
正解ボーナス	シナリオで設定された正解だった時に獲得
援 護	援護時用の権限魔法を起動する
権限魔法	告発局面で使用できる戦闘用魔法