

最後の好機に賭ける逆転の歩兵

逆境者

難易度★★★☆☆

系譜の特徴

逆転の機会がくるまでは失敗を重ねて、チャンスという、この系譜独自のポイントを高め、終盤で一発逆転するユニークな系譜です。

調査から捏造までスタンダードにこなしますが、大切なのは不利を負うことでチャンスを貯めて、終盤の爆発力を準備することです。

人の心の弱さと強さとを併せ持ったキャラクター性を持って失敗を恐れずに果敢に挑戦し、チャンスと魔力を極限まで高めていき、最後の逆転で勝利を目指すことがこの系譜ならではの醍醐味でしょう。

上級宣言はいずれもチャンスを稼ぐ効果か、高いチャンスを必要とする効果ですが、その威力は絶大です。

上級宣言【昇格】は、本来は告発で解禁するはずの紋章の力をすべて解禁させる強力な効果です。

そして【パラダイムシフト】は、起動条件こそ厳しいですが好きな真実を生む究極の宣言です。

権限魔法にも、チャンスを高めたり、逆転の準備をおこなう魔法と、戦況を一気に変える魔法が揃っています。

【希望権限】は、ダメージを受けることでチャンスを高める、逆転のための準備を整えるための魔法です。

【覚醒権限】は、チャンスを貯めた量によって告発攻撃でのダメージを一気に強化できる働きがあります。

【逆転権限】は、使い方次第で、相手のHPを減らすことも、味方のHPの回復にも使え、使い手の応用力が試されます。

系譜「逆境者」は調査と捏造との両方をこなせますが、まず自分のチャンスを高めることが求められます。

本作「赤と黒」の基本的な流れを把握できたプレイヤーが、もう少し変わったプレイを望んだ時に選ぶといい系譜です。

1、2回くらい「赤と黒」のゲームの進行を体験していると、チャンスの貯め方が分かりやすいでしょう。

「絶対にあるはずだ！」

ここからの逆転の糸口が！

サンプルキャラクター

……

切斯の魔術師

クルド・バラットレイク

元は魔法で作られた「従者」の少年です。主人の付き添いで参加した作戦で、偶然によって事件を看破して迷宮入りを防ぎました(ちなみに主人はその作戦時に死亡)。

魔術師の適性は低い彼ですが、様々な事件を偶然と幸運によって解決する、不思議なチャンスを作ることで知られます。

逆境者

基本宣言

キャラクターメイキング時、以下の基本宣言×4個を書き写しましょう。

現場再構築 【(起動)】黒：10 「現場再構築によって包丁を召喚！包丁の所持者になった者を証言せよ！」 オブジェクト1つを対象に、対象を召喚して、質問1つに回答させる。対象は自身の部屋で証言し、真実として登録する。 証言では嘘はつかないが、対象の知性では理解できない情報は証言できない。 LV2：人数の知性付与 LV3：適度情報を見られる	人物再構築 【(起動)】黒：10 「人物再構築によって包丁を召喚。事件発生時、自分がどこにいたか証言せよ！」 キャスト1名を対象に、対象を召喚して、質問1つに回答させる。対象は自身の部屋で証言し、真実として登録する。 証言では嘘はつかないが、知らない情報は証言できず、誤部の情報もそのまま誤る。 LV2：誤認部分が判明 LV3：過去記憶を見られる	審問宣告 【(起動)】— 「審問宣告を宣言しましょう！ 隠された加害、私の問いに応じなさい！」 あなたを対象に、YES/NOで回答できる質問をし、GMは回答がYESならYESと回答し、真実として登録する。 回答がNOの場合や、そもそもシナリオ内に回答がなければ「不明」とGMは告げる。 LV2：Noの回答を見られる LV3：二択提示も可
物質再作成 【(起動)】赤：10 「物質再作成、扉の鍵はオートロックに変更され、扉が開ると自動的に施錠する！」 オブジェクト1つを対象に、対象サイズが手のひらサイズなら、別のものに変更する、という効果として登録する。 どんな形状と機能を持つかは自由に決める。 LV2：人サイズまで可 LV3：野1サイズまで可	誓約再設定 【(起動)】？：10 「誓約条項をあたる19時から11時の間、禁煙は現場に入ること禁ず！」 キャスト1名を対象に、対象の心を洗脳し、指定した1日、対象が「絶対にしない誓約」を破ると、処罰として登録する。 対象が情願の行動をしないことが保証される。 対象が直接死亡するルールは設定できない。 LV2：永続も可 LV3：「すべての義務」の設定も可	脚本検索 【(起動)】— 「脚本検索をおこなう！ 第1話より密偵に関する情報を検索！」 単語最大2つを対象に、GMは対象すべてを含んだ未発見の脚本を検索し、該当した数だけ1冊なら返却して登録する。 返却が1件でない場合、返却件数がわかる。 LV2：OR検索も可 LV3：NOT検索も可

上級宣言

キャラクターメイキング時、以下の上級宣言×1個を選んで、書き写しましょう(「アタック」は90ページ参照)。

チャンスアップ 【(起動)】黒：9 「最後には逆転できる、そのために。今は不利でも、やるしかないんだ！」 ▶あなたが対象に、チャンス+Xを得る。 ▶Xはあなたがこのプロジェクトで、この魔法を使用した回数。 ▶この魔法は間ごとに1回しか使用できない。 LV2：周囲で何度でも使用可能になる	ダブルミラクル 【(起動)】赤：25 「まだだ、まだ負けてない。ここから正念場なんだ！」 ▶あなたが対象に、対象を「HP」：1に減らして、対象のチャンスを0にする。 ▶この魔法は間ごとに1回しか使用できない。 LV2：周囲で何度でも使用可能になる	昇格 【(起動)】赤：10 「昇格を宣言！ 今こそ、僕の本当の力を見せてやる！」 ▶あなたがチャンス：8以上で起動可能。 ▶あなたが対象に、対象はすべての紋章を解錠する。 ▶この魔法はプロジェクト中に1回しか使用できない。 LV2：自陣営の参戦者1名も対象に追加可	パラダイムシフト 【(起動)】赤：15 「逆転の一手、パラダイムシフト！ 秘蔵されたこの意、実はガウスはなかった！」 ▶あなたがチャンス：10以上で起動可能。 ▶あなたが対象に、対象は任意の宣言内容を決めて、真実として登録する。 ▶この魔法はプロジェクト中に1回しか使用できない。 LV2：プロジェクト中に何度でも使用可能になる
--	---	--	--

権限魔法・魔法体系

キャラクターメイキング時、以下の権限魔法×4個と魔法体系3個を書き写しましょう。

【逆転権限】 【(起動)】？：1 【(魔力)】— 逆転者としての基本権限を行使する 告発 提議 ▶継続：あなたが対象に、山札から1枚カードを引いて破棄する。 ▶引いたのが黒なら対象はチャンス+1を得る。 ▶引いたのが赤なら対象に1ダメージ。	【希望権限】 【(起動)】？：10 【(魔力)】1/1 危険な状況を魔法エネルギーに変換する 告発 提議 ▶継続：自陣営の参戦者1名を対象に、対象がダメージを受ける時、対象の代わりにあなたがダメージを追加効果を受けてよい。 ▶Xの時、あなたはチャンス+1を得る。 ▶効果を発揮後、この魔法は解除される。	【覚醒権限】 【(起動)】黒：15 【(魔力)】5/5 自身の魔力を爆発的な魔法効果にする 告発 提議 ▶あなたがチャンス：5以上で起動可能。 ▶継続：あなたが対象に、対象に「アタック」：Xをあたる(7.5頁参照)。 ▶Xはあなたのチャンスの現在値。 ▶この期間の終了時、この魔法は解除される。	【逆転権限】 【(起動)】赤：5 【(魔力)】7/7 因果律を逆転させる究極の禁呪 告発 提議 ▶あなたがチャンス：10以上で起動可能。 ▶あなたが参戦者1名を対象に、あなたの「HP」を対象と等しくするか、対象の「HP」をあなたと等しくする。
---	--	---	---

体系：赤杯一章

体系：赤杯二章

体系：赤印二章