

邪恶的剧本

【失败：轮回结束时】  
本轮轮回中引发过「遗言」或「代行者」事件  
【任意：最终日的回合结束阶段】  
监视者身上的指示物为1枚或以上  
→主人公死亡  
监视者 杀人狂

封印的终末

【任意：回合结束阶段】  
神社有2枚或以上「密谋」  
→主人公死亡  
【强制：常驻】  
计算「密谋」数量时，角色身上的「希望」与「绝望」也视为位于所在版图上  
不安定因子 因果残片

SNS恐慌

杀人狂 网络名流 传谣人

捏造的秘密

【强制：常驻】  
密钥获得无视友好；若剧本中没有密钥则追加1名（规则中不存在的）杀手/主谋/因果残片  
传谣人

超越世界线

【强制：轮回开始时】  
当前为偶数轮回→  
剧作家获得「绝望+1」  
当前为最终轮回→  
主人公获得「希望+1」  
传谣人

X 异因子

【任意：剧作家能力阶段】  
往存活的不安定因子所在的版图上放置1枚「密谋」（每轮限1次）  
不安定因子

散播

从任意1名角色身上移除2枚「友好」，随后，往另外1名角色身上放置2枚「友好」

叛逆的世界

【失败：轮回结束时】  
关键人物有2枚或以上「密谋」  
【强制：剧本制作时】  
关键人物和因果残片必须有「少女」属性  
关键人物 因果残片

巨大定时炸弹Z

【失败：轮回结束时】  
魔女的初始区域有2枚或以上「密谋」  
魔女 主谋

最终计划

【强制：常驻】  
关键人物（或尸体）上有「希望」  
→所有主人公不再是背叛者（若满足条件则影响最终决战）  
关键人物 杀手 主谋

A:真正的怪物

【背叛者A：回合结束阶段】  
放置过5枚或以上已死亡（该角色曾经死过）标志  
杀人狂 密钥 怪杰

B:神话搜集者

【背叛者B：主人公能力阶段】  
放置过6枚或以上已沟通标志（本局游戏中至少6张角色牌尝试过使用友好能力）  
网络名流 密钥 怪杰

C:我才是名侦探

【背叛者C：最终决战前】  
背叛者C获得推理机会，需正确指出剧本中所有事件的当事人  
监视者 密钥 怪杰

遗言

当事人死亡。  
下个轮回开始时→  
主人公获得「希望+1」

骤变

当事人初始区域有2枚或以上「密谋」→主人公死亡  
当事人初始区域有1枚或以下「密谋」→  
往那块版图放置2枚「密谋」

关键人物

最终计划 叛逆的世界

杀手

无视友好  
最终计划

主谋

无视友好  
最终计划 巨大定时炸弹Z

因果残片

封印的终末 叛逆的世界

不安定因子

无视友好  
封印的终末 X 异因子

杀人狂

上限1  
邪恶的剧本 SNS恐慌 真正的怪物

传谣人

上限1  
超越世界线 SNS恐慌 捏造的秘密

怪杰

必定无视友好 不死  
真正的怪物 神话搜集者 我才是名侦探

密钥

真正的怪物 神话搜集者 我才是名侦探

监视者

上限1 不死  
邪恶的剧本 我才是名侦探

网络名流

神话搜集者 SNS恐慌

魔女

必定无视友好  
巨大定时炸弹Z

【强制：该角色死亡时】  
主人公失败，当前轮回立即结束

【任意：回合结束阶段】  
同一区域1名关键人物身上有2枚或以上「密谋」→那名关键人物死亡  
【任意：回合结束阶段】  
该角色身上有4枚或以上「密谋」→主人公死亡

【任意：剧作家能力阶段】  
往同一区域中任意1名角色身上或者该角色所在的版图上放置1枚「密谋」

【强制：轮回开始时】  
上一轮回结束时该角色为死亡状态→剧作家获得「绝望+1」  
【强制：轮回开始时】  
上一轮回结束时该角色存活且身上有2枚或以上「友好」→主人公获得「希望+1」

【强制：常驻】  
学校有2枚或以上「密谋」→该角色获得「传谣人」能力（身份依然为「不安定因子」）  
【强制：常驻】  
都市有2枚或以上「密谋」→该角色获得「关键人物」能力（身份依然为「不安定因子」）

【强制：回合结束阶段】  
仅有1名角色与该角色处于同一区域→那名角色死亡

【任意：剧作家能力阶段】  
往同一区域中任意1名角色身上放置1枚「不安」

【强制：剧本制作时】  
必须成为某1个事件的当事人  
【强制：常驻】  
当前日数为3的倍数→该角色获得「传谣人」「主谋」和「杀人狂」的能力

【强制：该角色死亡时或该角色友好能力结算后】  
公开该卡牌的身份  
【强制：该卡牌的身份公开时】  
当前为第1或第2轮回→下1回合剧作家只能放置1张行动牌；下1回合或最终日的回合结束阶段主人公死亡

【强制：事件阶段】  
存活的事件当事人身上有「绝望」且与监视者位于同一区域→事件必定发生

【强制：该角色死亡时】  
往与该卡牌初始区域相同的角色身上各放置1枚「不安」  
【强制：该角色友好能力结算后】  
往与该角色初始区域相同的角色身上各放置1枚「不安」和1枚「友好」（每轮限1次）

身份

Ex牌：身份

游戏开始时三名主人公随机抽取A/B/C三张Ex牌，  
主人公确认自己的Ex牌，  
不要向其他主人公或剧作家展示

不可信赖

本模组必须以3名主人公「禁止轮回内讨论」的方式游玩，且主人公无法放弃剩余轮回

背叛者

特定的规则X会使抽到某张Ex牌的主人公成为背叛者  
背叛者无法通过正常主人公或剧作家的方式胜利，而是在特定阶段内持续判定胜利条件  
若剧作家未达成失败条件使主人公提前胜利，则背叛者失败  
若1名背叛者胜利，则其他背叛者、剧作家及未背叛的主人公均失败  
最终决战开始前，剧作家公布所有背叛者的Ex牌，只有未背叛的主人公能进入最终决战。