

谋杀计划

关键人物 杀手 主谋

事件交织的罗网

【失败：轮回结束时】  
Ex 槽为 3 或以上

愚者 传谣人

命悬一线的计划

【失败：轮回结束时】  
Ex 槽为 1 或以下

杀手 主谋

潜伏的杀人狂

亲友 杀人狂

我是名侦探

传谣人 亲友 侦探

愚者之舞

愚者 亲友

隔离病房惊魂记

【强制：轮回开始时】  
上轮轮回结束时 Ex 槽为 2 或以下→ Ex 槽增加 1

传谣人 偏执狂 心理医生

连续杀人

与当事人位于同一区域的另外 1 名角色死亡  
1 名角色可以同时担任多个连续杀人事件的当事人

恐怖袭击

都市有 1 枚或以上「密谋」  
→位于都市的所有人死亡  
都市有 2 枚或以上「密谋」  
→主人公死亡

医院事故

医院有 1 枚或以上「密谋」  
→位于医院的所有人死亡  
医院有 2 枚或以上「密谋」  
→主人公死亡

黑暗学园

【失败：轮回结束时】  
学校的「密谋」为 X 枚或以上  
(X=当前轮回数-1)  
(第 1 轮回必定失败)

主谋

士的宁毒液

【强制：常驻】  
判定「连续杀人」「自杀」是否发生时，「密谋」视作「不安」处理

关键人物 投毒者 愚者

绝对意志

强迫症

双子的诡计

偏执狂 双胞胎

火药的味道

【失败：轮回结束时】  
所有生存角色身上的「不安」总数为 12 枚或以上

杀人狂

自杀

当事人死亡

不安扩散

往任意 1 名角色身上放置 2 枚「不安」，随后往另外 1 名角色身上放置 1 枚「密谋」

前兆

<当事人不安限度 -1>  
往和当事人位于同一区域的 1 名角色身上放置 1 枚「不安」

关键人物

谋杀计划 士的宁毒液

杀手

无视友好  
谋杀计划 命悬一线的计划

主谋

无视友好  
谋杀计划 命悬一线的计划 黑暗学园

投毒者

无视友好  
士的宁毒液

愚者

上限 1  
事件交织的罗网 士的宁毒液 愚者之舞

传谣人

上限 1  
事件交织的罗网 隔离病房惊魂记 我是名侦探

亲友

上限 2  
潜伏的杀人狂 我是名侦探 愚者之舞

杀人狂

潜伏的杀人狂 火药的味道

偏执狂

必定无视友好  
隔离病房惊魂记 双子的诡计

心理医生

隔离病房惊魂记

侦探

不死  
我是名侦探

强迫症

必定无视友好  
绝对意志

双胞胎

双子的诡计

【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】同一区域中任意 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：回合结束阶段】Ex 槽为 2 或以上→使同一区域的 1 名角色死亡（每轮限 1 次）  
【强制：回合结束阶段】Ex 槽为 4 或以上→主人公死亡

【强制：剧本制作时】必须成为某 1 个事件的当事人  
【强制：担任当事人的事件完成结算后】移除该卡牌上所有的「不安」

【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」

【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态。此时，需要告知主人公该卡牌的身份  
【强制：轮回开始时】该角色身份曾被公开→往该角色身上放置 1 枚「友好」

【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】往该角色身上放置 1 枚「密谋」或「不安」

【强制：剧作家能力阶段】Ex 槽为 1 或以上→移除同一区域中自身以外 1 名角色身上的 1 枚「不安」

【强制：剧本制作时】不可以成为事件的当事人  
【强制：事件阶段】Ex 槽为 0 →如果与当前事件的当事人（存活）处于同一区域，则事件必定发生

【强制：剧本制作时】必须成为某 1 个事件的当事人  
【强制：事件阶段】当事人为该角色的事件必定发生

【强制：剧本制作时】必须成为某 1 个事件的当事人  
【强制：结算该角色担任当事人的事件时】该角色视为位于本来所在位置的对角线上的版图

登场身份

	关键人物	杀手	主谋	投毒者	愚者	传谣人	亲友	杀人狂	偏执狂	心理医生	侦探	强迫症	双胞胎
谋杀计划	■	■	■										
事件交织的罗网		■			■	■							
命悬一线的计划		■	■	■									
黑暗学园		■		■									
士的宁毒液	■	■			■	■							
潜伏的杀人狂								■	■				
隔离病房惊魂记							■			■	■		
火药的味道								■					
我是名侦探							■	■			■		
愚者之舞					■			■					
绝对意志												■	
双子的诡计									■				■

封锁

指定当事人所在版图。自事件发生日起，3 天内角色无法通过移动进入或离开被指定的版图

银色子弹

<该事件不会使 Ex 槽增加>  
事件结束阶段，本轮轮回结束

Ex 槽

每轮轮回中任何发生的事件都会使 Ex 槽增加 1，无论产生何种结果以及如何处理

猎奇杀人

<当事人不安限度 +1>  
<该事件会使 Ex 槽增加 2>  
按照「连续杀人」「不安扩散」的顺序结算事件

伪装自杀

往当事人上放置 1 张 Ex 牌  
本轮轮回剩余时间主人公将无法往放置了 Ex 牌的角色身上放置行动牌

可疑信件

将和当事人位于同一区域的 1 名角色移动至任意版图。如果那名角色被移动至其他版图，则次日那名角色无法移动