

ルール名	キーパー ソーン	キラー	クロマク	フラグメ ント	ウイッヂ チ	ファクター	シリアルキ ラー	ウォッチャ ー	インフルエン サー	ミスリーダ ー	シークレット	ジョーカー
最終計画	① ① ①											
封印されし終末		① ①										
叛逆の世界	① ①											
悪魔の脚本				① ①								
巨大時限爆弾Zの存在	① ①											
本当のかいぶつ			①		① ①							
神話蒐集者				①	① ①							
私こそが名探偵					① ① ①							
世界線を越えて						①						
不定因子X怪			①									
SNSパラノイア				① ① ①								
嘘つきの秘密	？ ？ ？				①							

追加ルール

【強制：常時】キーパーソンに[希望C]がある→全主人公が裏切り者でなくなる。最終ループならば最後の戦いでも同様である。

【任意能力：ターン終了フェイズ】神社に[暗躍C]が2個以上ある→主人公を死亡させる。

【強制：条件判定時】キャラクターに置かれた[絶望C]と[希望C]をそのボードで[暗躍C]を数える際に参照する。

【敗北条件：ループ終了時】キーパーソンに[暗躍C]が2つ以上ある。

【強制：脚本作成時】キーパーソンとフラグメントは少女である。

【敗北条件：ループ終了時】このループ中に遺言が実行者が発生している。

【任意能力：最終日のターン終了フェイズ】ウォッチャーにカウンターが合計1個以下しかない→主人公を死亡させる。

【敗北条件：ループ終了時】ウイッヂの初期エリアに[暗躍C]が2つ以上ある。

【特殊勝利条件A：ターン終了フェイズ】死亡済トーケンが5個以上置かれている。

【特殊勝利条件B：主人公能力フェイズ】交友済トーケンが6個以上置かれている。

【特殊勝利条件C：最後の戦い】最後の戦いを行う直前にプレイヤーCは推理の機会を得る。そこで全ての事件の犯人を当てる。

【強制：ループ開始時】偶数ループの開始時に脚本家は「絶望+1」を得る。最終ループの開始時に主人公は「希望+1」を得る。

【任意能力：脚本家能力フェイズ】生存するファクターのいるボードに[暗躍C]を1つ置く。(1ループ1回制限)

【強制：脚本作成時】シークレットは友好無視を得る。シークレットがないならばキラーかクロマクかフラグメントを1人追加する。

役職名	上限	条文能力	能力
キーパーソン			【強制：このキャラクターの死亡時】主人公は敗北し、直ちにループを終了する。
キラー	友好無視		【任意能力：ターン終了フェイズ】同一エリアのキーパーソンに[暗躍C]が2つ以上→キーパーソンを死亡させる。
クロマク	友好無視		【任意能力：脚本家能力フェイズ】同一エリアのキャラクター1人、またはこのキャラクターのいるボードに[暗躍C]を1つ置く。
フラグメント			【強制：ループ開始時】このキャラクターがひとつのループ終了時に死亡している→脚本家は「絶望+1」を得る。
ウイッヂ	絶対友好無視		【強制：ループ開始時】このキャラクターがひとつのループ終了時に生存し[友好C]が2つ以上→主人公は「希望+1」を得る。
ファクター	友好無視		【強制：常時】学校に[暗躍C]が2つ以上→このキャラクターはミスリーダーの能力を得る。(役職自体は変化しない。)
シリアルキラー	1		【強制：常時】都市に[暗躍C]が2つ以上→このキャラクターはキーパーソンの能力を得る。(役職自体は変化しない。)
ウォッチャー	1 不死		【強制：ターン終了フェイズ】このキャラクターと同一エリアにいるキャラクターが1人だけ→そのキャラクターを死亡させる。
インフルエンサー			【強制：このキャラクターの死亡時】このキャラクターと同じ初期エリアの他の全員に[不安C]を1つ置く。
ミスリーダー	1		【強制：このキャラクターの友好能力解決後】このキャラクターと同じ初期エリアの他の全員に[友好C]と[不安C]を1つずつ置く(1ループ1回制限)。
シークレット			【任意能力：脚本家能力フェイズ】同一エリアのキャラクター1人に[不安C]を1つ置く。
ジョーカー	1 絶対友好無視 不死		【強制：このキャラクターの死亡時または友好能力解決後】このキャラクターの役職を公開する。
			【強制：このキャラクターの役職公開時】第1ループか第2ループである次の日に脚本家は1枚しか行動カードを置けない。その日か最終日の終了フェイズに主人公は死亡する。
			【強制：3の倍数の日である→このキャラクターはミスリーダーとクロマクとシリアルキラーの能力を得る。】
			【強制：脚本作成時】このキャラクターは必ずいずれかの事件の犯人になる。

事件名	事件効果
殺人事件	犯人と同一エリアにいる犯人以外のキャラクター1人を死亡させる。
不安拡大	任意のキャラクター1人に[不安C]を2つ置き、別のキャラクター1人に[暗躍C]を1つ置く。
行方不明	犯人在意のボードに移動させる。その後、犯人のいるボードに[暗躍C]を1つ置く。
病院の事件	病院に[暗躍C]が1つ以上→病院にいるすべてのキャラクターを死亡させる。
実行者	病院に[暗躍C]が2つ以上→主人公を死亡させる。
豹変	脚本家の選んだ主人公1人はキャラクターを1人選択する。そのキャラクターを死亡させる。
遺言	犯人の初期エリアに[暗躍C]が2つ以上→主人公を死亡させる。
告白	犯人の初期エリアに[暗躍C]が1つ以下→犯人の初期エリアに[暗躍C]を2つ置く。
流布	犯人は死亡する。次のループ開始時に主人公は「希望+1」を得る。
希望の光	犯人の役職を知る。
絶望の闇	任意のキャラクター1人から[友好C]を2つ取り除き、別のキャラクター1人に[友好C]を2つ置く
	<友好Cで事件発生>リーダーはキャラクターを1人選択する。そのキャラクターに[希望C]を1つ置く。
	任意のキャラクター1人に[絶望C]を1つ置く。

脚本家の手札

移動↑↓	移動←→	移動斜め(1L1回)
不安+1(2枚)	不安-1	不安禁止
友好禁止	暗躍+1	暗躍+2(1L1回)

各種追加ルール

主人公の役割
第1ループ開始時に脚本家は主人公それぞれにE×カードA、B、Cを無作為かつ裏向きのまま配ります。その表面は配られた主人公しか見られません。これらを配るのは第1ループのみでゲーム全体を通して移動しません。各E×カードを配られた主人公を主人公A、主人公B、主人公Cと呼びます。

裏切り者

裏切り者
ルールXのうち3種類に特殊勝利条件が定められています。特殊勝利条件Aは主人公Aにとつての勝利条件です。特殊勝利条件BやCも同様です。

そのルールXが脚本で用いられているならば該当する主人公は裏切り者となり、その勝利条件は特殊勝利条件の内容へと変化します。裏切り者は主人公の勝利条件でも脚本家の勝利条件でも勝てません。ゲームを通して自らの特殊勝利条件を達成した時のみ単独で勝利し、ゲームを終了します(他の主人公や脚本家は敗北します)。ルールXは2つ用いられるため、裏切り者は最大で2人存在します。

その他の追加ルール
最後の戦いは以下の順で行われます。①裏切り者を開示する。②主人公Cが裏切り者ならば推理を行う。③裏切り者でない主人公で最後の戦いを行う。

死亡済、交友済トーケンを必ず使います。

シリアルキラーに人数上限1が追加されます。