

Haunted Stage

ルール、役職、事件早見表

Actions of Writer

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)

Chessmen

男子学生	不安臨界 2	学生/少年
[友好2]同一エリアの学生1人の不安-1		
女子学生	不安臨界 3	学生/少女
[友好2]同一エリアの学生1人の不安-1		
お嬢様	不安臨界 1	学生/少女
[友好3](制限:学都)同一エリアのキャラ1人の友好+1		
委員長	不安臨界 2	学生/少女
[友好2:1L1]リーダーが1ループ1回制限カードを1枚回収		
イレギュラー	不安臨界 3	学生/少年
[特性]選ばれていないルールの役職を必ず配役		
[友好3](非拒否)自身の役職公開		
巫女	不安臨界 2	学生/少女
[友好3](制限:神)神社の暗躍-1		
[友好5:1L1]同一エリアのキャラ1人の役職公開		
異世界人	不安臨界 2	少女
[友好4:1L1]同一エリアのキャラ1人の殺害		
[友好5:1L1]同一エリアの死体1つの蘇生		
神格	不安臨界 3	男性/女性
[特性]特定ループまで登場しない		
[友好3:1L1]事件1つの犯人公開		
[友好5]同一エリアのキャラ1人がボードの暗躍-1		
刑事	不安臨界 3	大人/男性
[友好4:1L1]発生した事件1つの犯人公開		
[友好5:1L1]同一エリアのキャラ1人の死亡打ち消し		
サラリーマン	不安臨界 2	大人/男性
[友好3]自身の役職公開		
情報屋	不安臨界 3	大人/女性
[友好5:1L1]ルールXどちらか1つの公開		
アイドル	不安臨界 2	学生/少女
[友好3]同一エリアのキャラ1人の不安-1		
[友好4]同一エリアのキャラ1人の友好+1		
マスコミ	不安臨界 2	大人/男性
[友好2]任意のキャラ1人の不安+1		
[友好2]同一エリアのキャラ1人がボードの暗躍+1		
大物	不安臨界 4	大人/男性
[特性]テリトリーへの能力使用可能		
[友好5:1L1]テリトリーのキャラ1人の役職公開		
医者	不安臨界 2	大人/男性
[友好2](暴発)同一エリアのキャラ1人の不安+1か-1		
[友好3]入院患者の禁止エリア解除		
入院患者	不安臨界 2	少年
ナース	不安臨界 3	大人/女性
[友好2](非拒否)同一エリアの臨界キャラ1人の不安-1		
手先	不安臨界 1	大人/男性
[特性]初期エリアが脚本家の任意に毎ループ変化		
[友好3]自身が犯人の事件の発生を禁止		

ルール名	ナイトメア	タタリガミ	ヒトガタ	ウェアウルフ	ヴァンパイア	ゴースト	モンスター	マジナイシ	ゾンビ	ホルターガイスト	ホラー	オーバーロード	追加ルール
Rule Y	古の祠	呪いの人形	満月の夜	怪奇談義	塵の悪魔								
Rule X	深きもの	ゾンビパウダー	拡大する都市伝説	ホーンテッドシティ	死者のダンスパーティ	狂っていたのは	生と死の境界						

役職名	上限	条文能力	能力
ナイトメア		絶対友好無視	[強制:ターン終了フェイズ] 同一エリアの自身以外のキャラクター1人を死亡させる。自身以外のキャラクターがいない場合、このキャラクターを死亡させる。
タタリガミ		死後活性	[任意能力:ターン終了フェイズ] <死後限定>この死体に[暗躍C]が2つ以上→主人公を死亡させる。
ヒトガタ		死後活性	[任意能力:ターン終了フェイズ] このカードのいるボードに[暗躍C]が2つ以上かつ、このカードに[不安C]が1つ以上→主人公を死亡させる。 [任意能力:このキャラクターの死亡時] このキャラクターのいるボードに[暗躍C]を1つ置く。
ウェアウルフ		絶対友好無視	[任意能力:5日目のターン終了フェイズ] 主人公を死亡させる。 [強制:常時] 脚本家はこのカードに行動カードをセットできない。
ヴァンパイア		死後活性	[任意能力:ターン終了フェイズ] 同一エリアにいるこのカードから見て異性かつ[不安C]と[暗躍C]が1つ以上置かれたキャラクター1人を死亡させる。 [任意能力:ターン終了フェイズ] このカードから見て異性の死体が3つ以上ある→主人公を死亡させる。
ゴースト	2	死後活性	
モンスター			[強制:常時] このキャラクターは死亡しない。 [強制:このキャラクターの役職公開時] Exゲージを2増加させる。
マジナイシ		友好無視	[任意能力:脚本家能力フェイズ] 同一エリアの死体1つに[暗躍C]か[不安C]を1つ置く。
ゾンビ		死後活性 絶対友好無視	[任意能力:ターン終了フェイズ] あるボードにおいてゾンビの数がキャラクターの数以上→そのボードにいるキャラクター1人に[暗躍C]を1つ置き、死亡させる。そうした場合、Exゲージを1増加させる。(すべてのゾンビを合わせて1ターン1回まで)
ホルターガイスト	1	絶対友好無視	[任意能力:脚本家能力フェイズ] 同一エリアのカード1つを、隣り合うボードに移動させる。(1ループ1回まで)
ホラー	1	死後活性	[任意能力:ターン終了フェイズ] 同一エリアのキャラクター1人に[不安C]を1つ置く。
オーバーロード		死後活性	[強制:ターン終了フェイズ] <死後限定>この死体と同一エリアにいる自身以外のカードを1つ選ぶ。それが死体なら蘇生し、キャラクターなら死亡させる。

事件名	事件効果
連続殺人	犯人と同じ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。 他の連続殺人の犯人となっているキャラクターを、この事件の犯人とすることができる。
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。
集団自殺	犯人に[暗躍C]が1つ以上→犯人と同じエリアにいる全てのキャラクターを死亡させる。
代行者	<不安臨界-2>Exゲージを1増加させ、リーダーであるプレイヤーはキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターを死亡させる。
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。 病院に[暗躍C]が2つ以上→主人公を死亡させる。
冒涇	任意の死体1つに[不安C]と[暗躍C]を1つずつ置く。
魔獣の解放	犯人のいるエリアにいずれかのExカードを置く。以降そのカードは「魔獣」という名前の役職がナイトメアであるキャラクターとして扱う。
百鬼夜行	<死後発生>神社に[暗躍C]が1つ以上→Exゲージを4増加させる。
呪怨	<死後発生>犯人と同じエリアにあるカード1つを、任意の別のボードに移動させる。
蔓延	<死後発生>犯人のいるボードに[暗躍C]を2つ置く。
繰り返す悪夢	<死後発生>Exゲージを1増加させ、犯人は蘇生する。