

Midnight Zone

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	キーパーソン	クロマク	カルティスト	ニンジャ	フレンド	シリアルキラー	ミスリーダー	ゼツタイシャ	マジシャン	ファクター	ウィッチ	イモータル	プロフェシー	追加ルール
Rule Y	封印されしモノ		①①												[敗北条件:ループ終了時] 神社に[暗躍C]が2つ以上ある。
	シークレットレコード	①①							①						[敗北条件:ループ終了時] このループでクロマク、ファクター、マジシャンのうちのいずれかの役職が公開されている。
	漢の戦い				①										[強制:脚本作成時] 必ず男性がニンジャとなる(少年は不可)。
	忍び寄る魔手	①	①①												[敗北条件:ループ終了時] ニンジャまたはその死体に[暗躍C]が2つ以上ある。
Rule X	因果の絆	?				①①①									[強制:ループ開始時] ひとつ前のループ終了時に死亡していたキャラクター1人にExカードをセットする(「神のサイコロ」と重複しない)
	憎愛スパイラル								①						[強制:常時] Exカードのセットされたキャラクターの役職はキーパーソンに変更される(本来の役職は失われる)
	魔女のお茶会					①						②			[強制:ループ開始時] ひとつ前のループ終了時に死亡していたキャラクター1人にExカードをセットする(「因果の絆」と重複しない)
	神のサイコロ						①		①						[任意能力:脚本家能力フェイス] 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)
	不定因子X怪									①					[敗北条件:ループ終了時] 生存するキャラクターが6人以下である。
	死のショウタイム										①		①		[強制:行動解決フェイス] 友好禁止は移動禁止の効果も持つ。
通わぬ心								①	①					[強制:脚本作成時] 事件に1つ以上の自殺を入れる。	
滅亡を謳うもの												①		[強制:事件フェイス] プロフェシーが生存している→パーソンが犯人の事件の発生判定時、不安臨界を-1して判定する。	

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。
クロマク		友好無視	[任意能力:脚本家能力フェイス] 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。
カルティスト		絶対友好無視	[任意能力:行動解決フェイス] 同一エリアのキャラクター、またはこのキャラクターのいるボードへの暗躍禁止を無視してもよい。
ニンジャ		友好無視	[任意能力:ターン終了フェイス] 同一エリアのキャラクターに[暗躍C]が2つ以上→そのキャラクターを死亡させる。 [任意能力:常時] このキャラクターの役職を公開する場合、ニンジャでなく配役されているパーソン以外の他の役職と伝えてもよい。
フレンド	2		[敗北条件:ループ終了時] このカードが死亡している。その場合、このカードの役職を公開する。 [強制:ループ開始時] このキャラクターの役職が公開されたことがある→このキャラクターに[友好C]を1つ置く。
シリアルキラー			[強制:ターン終了フェイス] 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。
ミスリーダー	1		[任意能力:脚本家能力フェイス] 同一エリアのキャラクター1人に[不安C]を1つ置く。
ゼツタイシャ		絶対友好無視	[強制:脚本作成時] いずれかの事件の犯人となる。 [強制:事件フェイス] このキャラクターが犯人の事件は必ず発生する。
マジシャン			[任意能力:脚本家能力フェイス] 同一エリアの[不安C]が1つ以上のキャラクター1人を隣り合うボードに移動させる(全てのマジシャンを合わせて1ループ1回制限) [強制:このキャラクターの死亡時] このキャラクターの[不安C]をすべて取り除く。
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)。 [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)。
ウィッチ		絶対友好無視	
イモータル			[強制:常時] このキャラクターは死亡しない。
プロフェシー			[強制:常時] 脚本家はこのキャラクターに行動カードをセットできない。 [強制:事件フェイス] このキャラクターと同一エリアかつ自身以外のキャラクターが犯人である事件は発生しない。

事件名	事件効果
連続殺人	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。 あるキャラクターが複数の連続殺人の犯人となってもよい。
自殺	犯人を死亡させる。
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	犯人を任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。
陰謀工作	<暗躍Cで発生判定>連続殺人が行方不明のどちらかの効果を解決する。
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。
大暴動	学校に[暗躍C]が1つ以上→学校にいるすべてのキャラクターを死亡させる。 都市に[暗躍C]が1つ以上→都市にいるすべてのキャラクターを死亡させる。
告白	犯人の役職を知る。
打開	リーダーが選んだキャラクター1人またはボード1つから[暗躍C]を2つ取り除く。
偽装自殺	犯人にExカードをセットする。 以降のこのループ中、主人公はExカードのセットされたキャラクターに行動カードをセットできない。
偽装事件	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。 この事件を公開シートに書く際、異なる名前での事件として記載してもよい。(非公開シートやゲーム上ではこの事件となる)。