

First Steps

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:字部)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	キラ	クロマク	カルティスト	ミスリーダー	シリアルキラー	マイナス	フレンド	追加ルール
殺人計画	①①①								
復讐者の灯火									【敗北条件:ループ終了時】クロマクの初期エリアに[暗躍C]が2つ以上ある。
守るべき場所	①		①						【敗北条件:ループ終了時】学校に[暗躍C]が2つ以上ある。
切り裂き魔の影					①①				
不穏な噂					①				【任意能力:脚本家能力フェイズ】任意のボード1つに[暗躍C]を1つ置く。(1ループ1回制限)
最低の却本				①		②①			【任意:脚本作成時】脚本の作成時、マイナスを2人でなく1人や0人追加しても良い。

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		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。 【任意能力:ターン終了フェイズ】このキャラクターに[暗躍C]が4つ以上→主人公を死亡させる。
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。
カルティスト		絶対友好無視	【任意能力:行動解決フェイズ】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。
ミスリーダー	1		【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。
シリアルキラー			【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。
マイナス		友好無視	
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。

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。
自殺	犯人は死亡する。
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。
遠隔殺人	[暗躍C]が2つ以上置かれたキャラクター1人を死亡させる。
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。
流布	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。

友好カウンター

 主人公プレイヤーだけが置くことができる。
 このカウンターを貯めればキャラクターの友好能力を使うことができる。

不安カウンター

 両方のプレイヤーが置くことができる。
 このカウンターが不安臨界以上貯まっている場合、そのキャラクターは事件を起こす可能性がある。

暗躍カウンター

 脚本家プレイヤーだけが置くことができる。
 このカウンターが貯まると、ルールや役職などの効果により敗北条件を満たす可能性がある。

何をすればよいのか分からなくなったら？

友好+1や友好+2をセットしよう！

友好カウンターをキャラクターに置くことで、キャラクターの友好能力を使うことができます。ゲームが始まったばかりなら、サラリーマン、巫女、情報屋などの情報が出るキャラクターへと置くのがお勧めです。

同じ負け方をしないようにしましょう！

第2ループ以降でやることに困ったら、まずは前回のループと同じ負け方をしないように行動してみましょう。事件で負けたなら不安カウンターを減らす。能力で負けたなら起動条件を満たさないようにする。暗躍カウンターで負けたなら暗躍禁止を使うなど色々できることがあります。