

Actions of Mastermind

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)

Ancient Magics

Bx-1+ 感応のまじない

1日目のターン開始フェイズに、リーダーは任意のキャラクター1人に友好カウンターを2つ置くことができます。

Bx-2+ 祖先の追憶

ループの終了時にルールX1の正体を知ることができます。

Bx-3+ 目撃印

2つ以上の「暗躍禁止」をセットしたとしてもそれが無効化されなくなります。この能力はExゲージが3以上になったら直ちに有効となります。

Bx-4+ 発狂

ターン終了フェイズに主人公は死亡します。ループ終了時に残るループは全て失われ、直ちに最後の戦いへと移行します。

Keyword Ability

不死

【強制：常時】
このキャラクターは死亡しない。

ルール名	キーパーソン	ヒトハシラ	カルティスト	ウィッチ	イモータル	ディーブワン	ミスリーダー	パラノイア	ウィザード	シリアルキラー	タイムトラベラー	モクゲキシャ	フェイスレス	追加ルール
外なる神への合唱曲	①	①												【敗北条件：ループ終了時】5人以上の生存するキャラクターに[暗躍C]が1つ以上ある。
だごん様の御言葉	①													【敗北条件：ループ終了時】神社に[暗躍C]がX個以上ある(X=Exゲージの値)。
黄衣の王		①												【敗北条件：ループ終了時】このループ中にExゲージが増加している。
巨大時限爆弾Yの存在						①								【敗北条件：ループ終了時】ボードYに[暗躍C]が2つ以上ある(Y=ウィッチの初期エリア)
血塗られた儀式						①								【敗北条件：ループ終了時】死体がX個以上ある(X=Exゲージの値)。
不穏な噂														【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)
抗うものたち										①	①			
見てしまった人々										①				
偉大なる種族											①	①		
深き都の囁き														【強制：常時】パラノイアはキーパーソンの能力を得る。
無貌の神														【強制：ループ開始時】Exゲージが2以上→このループ中、ルールYによる敗北条件が(予め脚本に記載された)別のルールYのものに変化する。
狂った真実													①	【強制：脚本作成時】情報屋が登場する。

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。
ヒトハシラ		不死	【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]2つ以上と[不安C]2つ以上がある→全てのキャラクターと主人公を死亡させる。 【強制：事件フェイズ】このキャラクターが犯人の事件を解決する際、[暗躍C]を[不安C]としても扱う。 【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。
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。
ウィッチ		絶対友好無視	
イモータル		不死	
ディーブワン	1	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人またはボードに[暗躍C]を1つ置く。 【強制：このキャラクターの死亡時】このキャラクターの役職を公開し、Exゲージを1増加させる。
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。
パラノイア		絶対友好無視	【任意能力：脚本家能力フェイズ】このキャラクターに[不安C]または[暗躍C]を1つ置く。
ウィザード	1		【敗北条件：ループ終了時】このキャラクターが死亡している。 【強制：このキャラクターの友好能力解決後】このキャラクターの役職を公開する。その後、リーダーはExゲージを1増加させてもよい。
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。 【強制：行動解決時】このキャラクターにセットされた友好禁止を無視する。
タイムトラベラー		不死	【任意能力：最終日のターン終了フェイズ】このキャラクターに[友好C]が2つ以下→主人公は敗北し、直ちにループを終了する。
モクゲキシャ			【強制：ターン終了フェイズ】このキャラクターに[不安C]が4つ以上→このキャラクターは死亡し、Exゲージを1増加させる。
フェイスレス		友好無視 不死	【強制：常時】Exゲージが1以下である→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】Exゲージが2以上である→このキャラクターはディーブワンの能力を得る(役職自体は変化しない)。

事件名	事件効果
狂気殺人	犯人と同一エリアにいるキャラクター1人を死亡させる。
集団自殺	犯人に[暗躍C]が1つ以上→犯人と同一エリアにいる全てのキャラクターを死亡させる。
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。
邪気の汚染	神社に[暗躍C]を2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。 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。
滅びの火	このゲームでこの事件がはじめて発生する→全てのキャラクターと主人公を死亡させる。
猟犬の嗅覚	<暗躍Cで発生判定>以降のこのループ中に他の事件が発生した場合、その事件フェイズの終了時に主人公を死亡させる。
発見	Exゲージを1増加させる。
遂行者	<不安臨界-1>リーダーはキャラクターを1人選択する。そのキャラクターを死亡させる。