

Haunted Stage

ルール、役職、事件早見表

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

犠牲者

ボードに置かれた暗躍カウンターは役職がパーソンである死体として扱います。
※ 蘇生したらボードから取り除きます。

群像事件

事件の特性です。
キャラクター個人でなく、特定のボードが指定されており、そこにいる群像が犯人となります(例:「呪いの目覚め」の犯人は「学校の群像」のように指定されています)。
そのボードに、事件で決められた必要死体以上の数の死体がある場合のみ、その事件は発生します(暗躍カウンターも死体に数えます)。

呪いカード

Exカードを使用して表します。
ボードに置かれた状態と、キャラクターカードに憑りついた状態があります。憑りついている場合、そのキャラクターカードにセットします。
各ターンのターン終了フェイズに(他の処理よりも先に)以下のどちらかを行います。

ボードに置かれた状態の場合
そのボードにいる(脚本家の選んだ)キャラクター1人に憑りつきます。

カードに憑りついた状態の場合
そのカードが生存しているなら死亡させます。その後、カードの生死によらず呪いカードを外し、ボードに置かれた状態にします。

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	ヴァンパイア	ウェアウルフ	ナイトメア	ゴースト	ミカケダオシ	ミスリーダー	シリアルキラー	チキンハート	ウィッチ	メイラバース	ゾンビ	追加ルール
高貴なる血族	①①												【強制：脚本作成時】キーパーソンとヴァンパイアは異性である。
月夜の獣		①											
夜霧の悪夢			①										
墓所より出てし者													? 【強制：常時】パーソンとチキンハートとミカケダオシの死体は役職がゾンビに変更される。
呪われし地						①①							【任意能力：ループ開始時】ゴーストの初期エリアに呪いカードを置く。 【任意能力：ターン終了フェイズ】このターンに呪いカードをセットすべき時にキャラクターがいなかった→主人公を死亡させる。
一癖あるヤツラ				①			①					①	
恋愛風景												①①	
魔女の呪い							①			①			【任意能力：ループ開始時】ウィッチの初期エリアに呪いカードを置く。
鍵たる少女	①												【強制：脚本作成時】キーパーソンは少女である。
怪物の暗躍							①						【任意能力：脚本家能力フェイズ】友好無視を持つキャラクターのいるボードに[暗躍C]を1つ置く(1日1回まで、1ループに2回まで)
恐慌と妄執と								①①①					
話を聞かない人々						①①		①					

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。
ヴァンパイア		友好無視 不死	【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】このキャラクターの初期エリアに死体が2つ以上→主人公を死亡させる。
ウェアウルフ		友好無視	【任意能力：ターン終了フェイズ】このターンに狂気の夜が発生している→主人公を死亡させる。 【強制：常時】脚本家はこのキャラクターにカードをセットできない。
ナイトメア		友好無視 不死	【任意能力：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1人を死亡させる。 【任意能力：ターン終了フェイズ】すべての死体に[暗躍C]が合計3つ以上→主人公を死亡させる。
ゴースト	1		【強制：脚本家能力フェイズ】このカードが死体である→同一エリアまたはこのカードの初期エリアにいるキャラクター1人に[不安C]を1つ置く。
ミカケダオシ		不死	【強制：常時】このキャラクターに[不安C]が2つ以上→このキャラクターは不死を失い、絶対友好無視を得る。
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。
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。
チキンハート			【強制：脚本家能力フェイズ】このキャラクターに[不安C]が2つ以上→このキャラクターを隣り合うボードに移動させる。
ウィッチ		絶対友好無視	
メイラバース			【強制：ラバースの死亡時】このキャラクターに[不安C]を6つ置く。 【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1つ以上かつ[不安C]が3つ以上→主人公を死亡させる。
ラバース			【強制：メイラバースの死亡時】このキャラクターに[不安C]を6つ置く。
ゾンビ			【強制：ターン終了フェイズ】あるエリアでゾンビの数がゾンビでないキャラクターの数より多い→そのエリアのキャラクター1人を死亡させる(全ゾンビを合わせて1ターン1回まで)。 【任意能力：ターン終了フェイズ】ゾンビである死体1つを隣り合うエリアに移動させる(全ゾンビを合わせて1ターン1回まで)。

事件名	事件効果
冒涇殺人	犯人と同一エリアにいる犯人以外のキャラクター1人を死亡させるか、犯人のいるボードに[暗躍C]を1つ置く。
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。
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。
噂の御呪い	犯人に呪いカードを憑りついた状態でセットする。
立てこもり	犯人と同一エリアにいる他のキャラクター全員を任意の他のボードに移動させる。
狂気之夜	<群像事件><必要死体0>事件発生時にゾンビが6体以上いる→このターンのターン終了フェイズに主人公を死亡させる。
呪いの目覚め	<群像事件><必要死体1>犯人のいるボードに呪いカードを置く。
穢れの噴出	<群像事件><必要死体2>任意のキャラクター1人に[不安C]を2つ置き、任意のボード1つに[暗躍C]を1つ置く。
死者の黙示録	<群像事件><必要死体2>犯人のいるボードにいる全てのキャラクターを死亡させる。 その後、犯人のいるボードに死体が5つ以上→主人公を死亡させる。