

不安臨界 3

ACTOR

大人  
男性

刑事

1ループ1回制限

このループで発生した事件1つの犯人を知る。

1ループ1回制限

同一エリアのキャラクター1人に護衛カウンターを1つ置く。護衛カウンターが置かれたキャラクターが死亡する場合、代わりに護衛カウンターを1つ取り除く。

不安臨界 3

ACTRESS

大人  
女性

情報屋

1ループ1回制限

ルールXの名前1つを宣言する。脚本家は脚本に使われているルールXのうち、宣言された名前でないもの1つを公開する。

不安臨界 3

ACTOR

大人  
男性

鑑識官

1ループ1回制限

同一エリアの自身以外のキャラクター2人の間で、任意のカウンター1つを移動させる。

1ループ1回制限

死体1つの役職を知る。

不安臨界 4

AT

造物

特性

脚本作成時、このキャラクターは「パーソン」にできない。

特性

このキャラクターが犯人の事件の発生を判定する場合、全てのカウンターを不安カウンターとしても扱う。

1ループ1回制限

公開シートに書かれた事件1つを選び、その事件効果を解決する。犯人はA.I.であるかのように扱い、脚本家が行うすべての決定は代わりにリーダーが行う（事件が発生したとはみなされない）。

不安臨界 2

ACTRESS

大人  
女性

教師

1ループ1回制限

同一エリアの学生1人から不安カウンターを1つ取り除く。または不安カウンターを1つ置く。

1ループ1回制限

同一エリアの学生1人の役職を知る。

不安臨界 2

ACTRESS

学生  
少女

転校生

特性

脚本作成時に日数を1つ指定しておく。このキャラクターはループの準備においてボードに配置されず、代わりにその日のターン開始フェイスに配置される。

1ループ1回制限

同一エリアの自身以外のキャラクター1人に置かれた暗躍カウンター1つを友好カウンターに置き換える。

不安臨界 3

ACTOR

大人  
男性

軍人

1ループ1回制限

同一エリアのキャラクター1人に不安カウンターを2つ置く。

1ループ1回制限

このループ中、主人公は死亡しない。

不安臨界 0

動物

黒猫

特性

各ループ開始時に、神社に暗躍カウンターを1つ置く。

特性

このキャラクターが犯人の事件の事件効果は「何も起きない」に変更される。

Blank card area.