

惨劇RoopeR “Mystery Circle” 事件一覧 Ver.2.0 第3版対応版

ルール		キーパーソン	キラー	クロマク	ドリッパー	フル	ミスリーダー	フレンド	シリアルキラー	パラノイア	セラピスト	メイタンテイ	ゼットイシャ	ツイン	ルール追加
Y	殺人計画	●	●	●											
	組み重なり事件キルト					●	●								ループ終了時に[ExG] 3以上で敗北。
	タイトロープ上の計画		●	●											ループ終了時に[ExG] 1以下で敗北。
	黒の学園			●											ループ終了時、学校に[暗躍C]が「現在のループ回数」個ある場合、敗北。
	ストーリーネの雫	●			●	●									殺人事件・自殺の発生判定の際、[暗躍C]を[不安C]としても扱う。
X	潜む殺人鬼							●	●						
	隔離病棟サイコ						●			●	●				ループ開始時、前のループ終了時の[ExG]が2以下だった場合[ExG]+1。
	火薬の香り								●						ループ終了時、生存キャラの[不安C]の合計が12個以上の場合、敗北。
	私は名探偵						●	●				●			
	患者のダンス					●		●							
	絶対の意志												●		
	双子のトリック									●				●	

※このセットでは、[ExG=そのループで事件が発生した回数]となる。

役職	種別	追加能力
キラー	任意	同一エリアにいるキーパーソンに[暗躍C]が2個以上乗っている場合、ターン終了フェイズにキーパーソンを死亡させる。 このキャラに[暗躍C]が4個以上乗っている場合、ターン終了フェイズに主人公を死亡させる。
キーパーソン	強制	このキャラが死亡した場合、即座に主人公が敗北する。
クロマク	任意	脚本家能力フェイズに使用可能。同一エリアのキャラ1人かそのエリアのボードに[暗躍C]を1個置く。
ドリッパー	任意	[ExG]が2以上ある場合、ターン終了フェイズに同一エリアのキャラを1人死亡させる。1ループ1回まで。 [ExG]が4以上ある場合、ターン終了フェイズに主人公を死亡させる。
フル※	強制	このキャラが事件を発生させた場合、事件解決後にこのキャラor死体から[不安C]を全て除去する。
ミスリーダー	任意	脚本家能力フェイズに使用可能。同一エリアにいるキャラ1人に[不安C]を1つ置く。
フレンド	強制	このキャラがループ終了時に死亡している場合、役職を公開し主人公は敗北する。 このキャラの役職が公開されている場合、ループ開始時にこのキャラに[友好C]を1個乗せる。
シリアルキラー	強制	同一エリアにいるキャラが1人だけの場合、ターン終了フェイズにそのキャラを死亡させる。
パラノイア	任意	脚本家能力フェイズ中に使用可能。このキャラに[暗躍C]か[不安C]を1つ配置する。
セラピスト	強制	脚本家能力使用フェイズに使用可能。[ExG]が1以上ある場合、同一エリアの他人1人の[不安C]を1つ除去する。
メイタンテイ	強制	このキャラは犯人にならず、死亡しない。 同一エリアの犯人が事件を発生させるか判定する際、[ExG]が0であれば[不安C]の数に関わらず事件を発生させる。
ゼットイシャ※	強制	生存していれば、[不安C]の数にかかわらず必ず事件を発生させる。
ツイン※	強制	このキャラが事件を発生させる場合、対角線上のボード上にあるものとして扱う。

※フル、ゼットイシャ、ツインは上記に加え「このキャラは必ず事件の犯人となる」という能力を持つ。

・人数上限：フル=1人、ミスリーダー=1人、フレンド=2人

<b>殺人事件</b>
犯人と同一エリアのキャラ1人を死亡させる。
<b>テロリズム</b>
都市に[暗躍C]が1つ以上置かれている場合、都市にいるキャラは全員死亡する。 都市に[暗躍C]が2つ以上配置されている場合、主人公は死亡する。
<b>病院の事件</b>
病院に[暗躍C]が1つ以上配置されている場合、病院にいるキャラは全員死亡する。 病院に[暗躍C]が2つ以上配置されている場合、主人公は死亡する。
<b>自殺</b>
犯人は死亡する。
<b>不安拡大</b>
キャラ1人に[不安C]を2つ配置し、別のキャラ1人に[暗躍C]を1つ配置する。
<b>前兆</b>
犯人と同一エリアの任意のキャラ1人に[不安C]を1つ配置。この事件は事件発生時の判定時、犯人の不安臨界を1少ないものとして判定する。
<b>猟奇殺人</b>
この事件で[ExG]は増加しないが、殺人事件→不安拡大を発生させる。(結果的に[ExG]+2)。 この事件発生時の判定時、犯人の不安臨界を1少ないものとして判定する。
<b>偽装自殺</b>
このループの間、犯人にExカードAをセットする。ExカードAをセットされたキャラに対し、主人公はカードをセットできない。
<b>不和</b>
犯人と同一エリアにいる、[友好C]が置かれているキャラ1人から[友好C]を全て除去する。
<b>クロズドサークル</b>
犯人がいるボードを指定。事件発生日を含む3日間、そのボードへの移動&そのボードからの移動が全てキャンセルされる。
<b>銀の銃弾</b>
フェイズの終了時、このループを終了させる。 この事件で[ExG]は増加しない。