

闭锁的未来

【失败：轮回结束时】
位于表世界
(Ex槽为偶数)

强迫症/关键人物 提线木偶 叙述者

次元融合计划

【失败：轮回结束时】
本轮轮回中引发过「遗言」
或者「遗失物」事件

叙述者 次元旅者 因果残片

规则Y

化身博士

关键人物/主谋 提线木偶

恶魔吹着笛子来

魔笛手/布道者

爱丽丝梦游仙境

【强制：剧本制作时】
爱丽丝必须有「少女」属性

传谣人/杀人狂 爱丽丝

傀儡之线

【强制：常驻】
所有「无视友好」特性
变成「傀儡无视友好」特性
(包括「必定无视友好」)

因果残片 布道者 平民/杀人狂

规则X

事件

次元断层

可以进行世界移动。
当事人身上有3种或以上指示物
→主人公死亡

童话中的杀人鬼

关键人物 童谣 主谋

鹅妈妈神秘故事

【失败：轮回结束时】
有X具或更多尸体
(X=min{当前轮回数,3})

提线木偶 叙述者

虚幻世界

【失败：轮回结束时】
本规则追加的「强迫症」
(或其尸体)上的密谋数量
与当前Ex槽的值之和为3或
以上

强迫症 提线木偶 主谋

难以言喻的怪物

【任意：回合结束阶段】
Ex槽为3或以上→主人公死亡

传谣人/强迫症 布道者

空想扩大病毒

【强制：常驻】
位于里世界且某1名平民或因果
残片身上有2种或以上指示物→
那名角色身份变为「杀人狂」

因果残片 传谣人 布道者

超越世界线

【强制：轮回开始时】
当前为偶数轮回→剧作家获得
「绝望+1」
【强制：轮回开始时】
当前为最终轮回→主人公获得
「希望+1」

传谣人

次元转换

<当事人存活则必定发生>
进行世界移动

奇点

当前为表世界→本事件在表里
世界均未发生过则主人公死亡，
否则进行世界移动
当前为里世界，且当事人的初始区
域有1枚或以上「密谋」
→主人公死亡

关键人物

闭锁的未来 童话中的杀人鬼 化身博士

童谣

傀儡无视友好
童话中的杀人鬼

提线木偶

傀儡无视友好
闭锁的未来 鹅妈妈 虚幻世界 化身博士

主谋

无视友好
童话中的杀人鬼 虚幻世界 化身博士

爱丽丝

爱丽丝梦游仙境

杀人狂

傀儡之线 爱丽丝梦游仙境

传谣人

上限1
梦游仙境 超越世界线 怪物 空想病毒

布道者

上限1
恶魔吹笛 傀儡之线 怪物 空想病毒

因果残片

次元融合计划 傀儡之线 空想扩大病毒

叙述者

不死
闭锁的未来 鹅妈妈故事 次元融合计划

魔笛手

无视友好
恶魔吹着笛子来

强迫症

必定无视友好
闭锁的未来 虚幻世界 难以言喻的怪物

次元旅者

不死
次元融合计划

【强制：该角色死亡时】主人公失败，当前轮回立即结束

【强制：该角色的友好能力成功结算后】被指定为友好能力对象的那些角色死亡
【任意：剧作家能力阶段】往同一区域中任意1名角色身上放置1枚「不安」或「友好」（每轮限1次）
【任意：回合结束阶段】该角色身上有4种或以上的指示物→主人公死亡

【强制：该角色的友好能力成功结算后】该角色身上有2种或以上的指示物→该角色死亡，进行世界移动

【任意：剧作家能力阶段】往同一区域中任意1名角色身上或者该角色所在的版图上放置1枚「密谋」

【强制：该角色的友好能力成功结算后】当前Ex槽为1或以上→往同一区域所有其他角色身上各放置1枚「希望」（每轮限1次）
【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态

【强制：回合结束阶段】仅有1名角色与该角色处于同一区域→那名角色死亡

【任意：剧作家能力阶段】往同一区域中任意1名角色身上放置1枚「不安」

【任意：剧作家能力阶段】往同一区域中任意1名角色身上放置1枚「友好」
【强制：该角色死亡时】往同一区域中任意1名角色身上放置1枚「绝望」。随后可以进行世界移动。

【强制：轮回开始时】上一轮回结束时该角色牌为死亡状态→剧作家获得「绝望+1」

【强制：轮回开始时】上一轮回结束时该角色存活且身上有2枚或以上「友好」→主人公获得「希望+1」

【强制：轮回开始时】上一轮回结束时Ex槽为3或以上→主人公获得「希望+1」
【任意：剧作家能力阶段】Ex槽为1或以上→选择同一区域另外2名角色，在两者之间转移1枚任意指示物

【强制：回合结束阶段】Ex槽为2或以上→使同一区域的1名角色死亡（每轮限1次）
【任意：回合结束阶段】可以往同一区域1具尸体上放置1枚「密谋」
随后若所有区域尸体的「密谋」总数为3或以上，主人公死亡

【强制：剧本制作时】必须成为某1个事件的当事人
【强制：事件阶段】当事人为该角色的事件必定发生

【强制：行动结算阶段】无视该角色身上放置的「禁止友好」

【任意：最终日的回合结束阶段】该角色身上的指示物种类为2种及以下→主人公死亡

傀儡无视友好

在无视友好的基础上，
若角色指示物足够，
剧作家可以在剧作家能力
阶段使用其友好能力

世界线变动

1轮限1次的友好能力
成功使用后，世界移动
(双方使用都会导致移动)

身份变化

形如A/B的身份：
在表世界身份为A，
里世界身份为B
不计入A与B的身份上限

Ex槽

轮回开始时Ex槽为0
若当天结束阶段前
进行过至少1次世界移动，
结束阶段开始时Ex槽增加1
Ex槽为偶数时位于表世界
Ex槽为奇数时位于里世界

心境反转

位于里世界时，
根据「友好」判定事件发生
根据「不安」判定友好能力

手牌

主人公获得「不安+2」
剧作家获得「友好+1」
第1个轮回开始时，
剧作家获得「绝望+1」

身份

惨剧轮回
Another Horizon R
模组辅助卡