

	規則名	關鍵人物	殺手	主謀	因果殘片	魔女	不安定因子	殺人狂	監視者	網絡名流	傳謠人	密鑰	怪傑	追加規則
規則 Y	最終計劃	①	①	①										【強制：常駐】關鍵人物（無論生死）身上有 1 枚或以上 [ 希望 ] →所有主人公不再是背叛者。如果當前為最終輪迴，則最終決戰時依然生效。 【任意能力：回合結束階段】神社有 2 枚或以上 [ 密謀 ] →主人公死亡。 【強制：進行判定時】計算某塊版圖上的 [ 密謀 ] 數量時，該區域角色身上的 [ 希望 ] 和 [ 絕望 ] 也視為位於版圖上。 【失敗條件：輪迴結束時】關鍵人物有 2 枚或以上 [ 密謀 ]。 【強制：劇本製作時】關鍵人物與因果殘片必須有少女屬性。 【失敗條件：輪迴結束時】本輪輪迴中引發過遺言或代行者事件。 【任意能力：最終日的回合結束階段】若監視者身上的指示物僅有 1 枚或以下→主人公死亡。 【失敗條件：輪迴結束時】魔女的初始區域有 2 枚或以上 [ 密謀 ]。
	封印的終末				①		①							
	叛逆的世界	①			①									
	惡魔的劇本							①	①					
	巨大定時炸彈 Z			①		①								
規則 X	真正的怪物							①			①	①		【特殊勝利條件 A：回合結束階段】總計放置過 5 枚或以上已死亡標誌。 【特殊勝利條件 B：主人公能力階段】總計放置過 6 枚或以上已溝通標誌。 【特殊勝利條件 C：最終決戰】最終決戰前主人公 C 獲得推理機會，需要正確推理所有事件的當事人。 【強制：輪迴開始時】偶數輪輪迴開始時劇作家獲得「絕望 +1」。最終輪迴開始時主人公獲得「希望 +1」。 【任意能力：劇作家能力階段】往存活的不安定因子所在的版圖放置 1 枚 [ 密謀 ]。（每輪限 1 次）
	神話蒐集者								①		①	①		
	我才是名偵探								①		①	①		
	超越世界線										①			
	X 異因子						①							
	SNS 恐慌							①		①	①			
	捏造的秘密										①			【強制：劇本製作時】密鑰獲得無視友好。如果劇本中不存在密鑰，選擇追加 1 名殺手、主謀或者因果殘片。（不能追加劇本規則中已存在的身份）

身份名	上限	身份特性	能力
關鍵人物			【強制：該角色死亡時】主人公失敗，當前輪迴立即結束。 【任意能力：回合結束階段】同一區域 1 名關鍵人物身上有 2 枚或以上 [ 密謀 ] →那名關鍵人物死亡。 【任意能力：回合結束階段】該角色身上有 4 枚或以上 [ 密謀 ] →主人公死亡。
殺手		無視友好	【任意能力：劇作家能力階段】往同一區域中任意 1 名角色身上，或者該角色所在的版圖上放置 1 枚 [ 密謀 ]。
主謀		無視友好	【強制：輪迴開始時】若該角色在上輪輪迴結束時處於死亡狀態→劇作家獲得「絕望 +1」。 【強制：輪迴開始時】若該角色在上輪輪迴結束時處於存活狀態且身上的 [ 友好 ] 為 2 枚或以上→主人公獲得「希望 +1」。
因果殘片			
魔女		必定無視友好	
不安定因子		無視友好	【強制：常駐】學校有 2 枚或以上 [ 密謀 ] →該角色獲得傳謠人的能力。（身份依然為 [ 不安定因子 ] ） 【強制：常時】都市有 2 枚或以上 [ 密謀 ] →該角色獲得關鍵人物的能力。（身份依然為 [ 不安定因子 ] ）
殺人狂	①		【強制：回合結束階段】僅有 1 名角色與該角色位於同一區域→那名角色死亡。
監視者	①	不死	【強制：事件階段】如果與當天事件的當事人位於同一區域且當事人身上有 1 枚或以上 [ 絕望 ] →事件必定發生。 【強制：該角色死亡時】往與該角色同一初始區域的其他所有角色身上放置 1 枚 [ 不安 ]。 【強制：結算該角色友好能力後】往與該角色同一初始區域的其他所有角色身上放置 1 枚 [ 不安 ] 和 1 枚 [ 友好 ]。（每輪限 1 次）
網絡名流			
傳謠人	①		【任意能力：劇作家能力階段】往同一區域中任意 1 名角色身上放置 1 枚 [ 不安 ]。 【強制：該角色死亡時或者結算該角色友好能力後】公開該角色身份。 【強制：該角色身份公開後】若當前為第 1 或者第 2 輪輪迴→次日劇作家僅能放置 1 張行動牌。次日或本輪輪迴最終日的回合結束階段主人公死亡。
密鑰			
怪傑	①	必定無視友好 不死	【強制】若當前日數為 3 的倍數→該角色獲得傳謠人、主謀以及殺人狂的能力。 【強制：劇本製作時】必須成為某 1 個事件的當事人。

事件名	事件效果
謀殺	與當事人位於同一區域的另外 1 名角色死亡。
不安擴散	往任意 1 名角色身上放置 2 枚 [ 不安 ]，隨後往另外 1 名角色身上放置 1 枚 [ 密謀 ]。
失蹤	將當事人移動至任意版圖。隨後，往當事人所在版圖放置 1 枚 [ 密謀 ]。
醫院事故	醫院有 1 枚或以上 [ 密謀 ] →位於醫院的所有角色死亡。 醫院有 2 枚或以上 [ 密謀 ] →主人公死亡。
代行者	劇作家指定 1 名主人公，由那名主人公選擇 1 名角色。那名角色死亡。
驟變	當事人的初始區域有 2 枚或以上 [ 密謀 ] →主人公死亡。 當事人的初始區域有 1 枚或以下 [ 密謀 ] →往當事人的初始區域放置 2 枚 [ 密謀 ]。
遺言	當事人死亡。下輪輪迴開始時，主人公獲得「希望 +1」。
自白	當事人公開自己的身份。
散播	從任意 1 名角色身上移除 2 枚 [ 友好 ]，隨後，往另外 1 名角色身上放置 2 枚 [ 友好 ]。
希望之光	< 通過友好指示物判定是否發生 > 隊長選擇 1 名角色。往那名角色身上放置 1 枚 [ 希望 ]。
絕望之暗	往任意 1 名角色身上放置 1 枚 [ 絕望 ]。

# Last Liar

規則、身份、事件速查表

劇作家手牌一覽		
移動 ↑ ↓	移動 ← →	斜向移動 (每輪限 1 次)
不安 +1 (2 張)	不安 -1	禁止不安
禁止友好	密謀 +1	密謀 +2 (每輪限 1 次)

## 模組追加規則

### 主人公的秘密

第 1 輪輪迴開始時劇作家將 Ex 牌 A、B、C 面朝下洗混並且分發給 3 位主人公。只有主人公能獨自確認自己獲得的 Ex 牌的正面內容。這些 Ex 牌在第 1 輪輪迴分配之後不再變化，整場遊戲中也不能移動。根據 Ex 牌上的內容，將主人公分為主人公 A、主人公 B 以及主人公 C。

### 背叛者

規則 X 中，規定了 3 種特殊勝利條件。對於主人公 A 來說，特殊勝利條件 A 就是他的勝利條件。特殊勝利條件 B 和 C 以此類推。如果劇本中使用了這些帶有特殊勝利條件的規則 X，就代表對應的主人公是背叛者，他的勝利條件變為特殊勝利條件所描述的內容。此時，背叛者無法通過主人公的勝利條件或者劇作家的勝利條件獲勝，而一旦完成對應的特殊勝利條件，則單獨獲勝，遊戲結束（其他主人公和劇作家都視作失敗）。由於規則 X 在劇本中能夠使用 2 條，所以背叛者最多會有 2 名。

### 其它追加規則

最終決戰按照下述順序進行：  
① 公開背叛者；② 如果主人公 C 為背叛者，則由其單獨推理事件當事人；③ 隨後背叛者之外的主人公進行最終決戰。  
本模組必須使用已死亡標誌以及已溝通標誌進行遊戲。  
本模組中殺人狂的人數上限為 1 名。