

	規則名	關鍵人物	強迫症	提線木偶	敘述者	次元旅者	主謀	因果殘片	殺人狂	魔笛手	佈道者	愛麗絲	追加規則
規則 Y	閉鎖的未來	裏	表	①	①								【失敗條件：輪迴結束時】當前為表世界。
	童話中的殺人鬼	①				①		①					【失敗條件：輪迴結束時】有 X 具或以上屍體。（X= 當前輪迴數，且最大為 3）
	鵝媽媽神秘故事				①	①							【失敗條件：輪迴結束時】本輪輪迴中引發過遺言或遺失物事件。
	次元融合計劃				①		①		①				【失敗條件：輪迴結束時】通過本規則追加的強迫症（無論生死）身上的〔密謀〕數量與當前 Ex 槽的數值合計為 3 或以上。
	虛幻世界		①	①				①					
規則 X	化身博士	表		①				裏					
	惡魔吹著笛子來									表		裏	
	傀儡之線							①	裏			①	【強制：常駐】所有無視友好變為傀儡無視友好。（包括通過〔絕望〕附加的必定無視友好特性）
	愛麗絲夢遊仙境								裏		表	①	【強制：劇本製作時】愛麗絲必須有少女屬性。
	超越世界線										①		【強制：輪迴開始時】偶數輪迴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」。
	難以言喻的怪物		裏								表	①	【任意能力：回合結束階段】Ex 槽為 3 或以上→主人公死亡。
	空想擴大病毒							①			①	①	【強制：常駐】當前為裏世界→身上有 2 種或以上不同指示物的平民或因果殘片的角色身份變為殺人狂。

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。
強迫症		必定無視友好	【強制：劇本製作時】必須成為某 1 個事件的當事人。
提線木偶		傀儡無視友好	【強制：事件階段】當事人為該角色的事件必定會發生。
敘述者		不死	【強制：結算該角色友好能力後】該角色身上有 2 種或以上不同指示物→該角色死亡，進行世界移動。
童謠	傀儡無視友好	不死	【任意能力：劇作家能力階段】Ex 槽為 1 或以上→選擇與該角色位於同一區域的另外 2 名角色，移動所選 2 名角色之間的 1 枚指示物。
			【強制：輪迴開始時】如果上輪輪迴結束時 Ex 槽為 3 或以上→主人公獲得「希望 +1」。
			【強制：結算該角色友好能力後】如果該角色的友好能力指定了對象，那些被指定為對象的角色死亡。
次元旅者	無視友好	不死	【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〕或者 1 枚〔友好〕。（每輪限 1 次）
			【任意能力：回合結束階段】該角色身上有 4 種或以上不同指示物→主人公死亡。
			【強制：行動結算階段】無視該角色身上放置的禁止友好。
主謀		無視友好	【任意能力：最終日的回合結束階段】該角色身上有 2 種或以下不同指示物→主人公死亡。
因果殘片			【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〕。
殺人狂			【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」。
魔笛手		無視友好	【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。
傳謠人	①		【強制：回合結束階段】Ex 槽為 2 或以上→同一區域任意 1 名角色死亡。（每輪限 1 次）
			【任意能力：回合結束階段】可以往同一區域任意 1 具屍體上放置 1 枚〔密謀〕。隨後，如果所有屍體上的〔密謀〕合計有 3 枚或以上，則主人公死亡。
佈道者	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〕。
愛麗絲			【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〔友好〕。
			【強制：該角色死亡時】往同一區域中任意 1 名角色身上放置 1 枚〔絕望〕。隨後，可以進行世界移動。
			【失敗條件：輪迴結束時】該卡牌為死亡狀態。
			【強制：結算該角色友好能力後】Ex 槽為 1 或以上→往同一區域中所有其他角色身上放置 1 枚〔希望〕。（每輪限 1 次）

事件名	事件效果
衝動殺人	< 當事人不安限度 -1> 與當事人位於同一區域的另外 1 名角色死亡。
次元轉換	< 當事人存活時必定發生 > 進行世界移動。
次元歪曲	可以進行世界移動。往任意 1 名角色身上放置 2 枚〔不安〕，往另外 1 名角色身上放置 2 枚〔友好〕。
次元斷層	可以進行世界移動。隨後，若當事人身上有 3 種或以上不同指示物→主人公死亡。
遺失物	往與當事人位於同一區域中的任意 1 名角色身上放置 1 枚〔密謀〕。隨後，將當事人移動至任意版圖。
空想事件	< 通過密謀指示物判定是否發生 > 從衝動殺人、次元歪曲或者遺失物中選擇 1 個事件並處理。
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。
遺言	醫院有 2 枚或以上〔密謀〕→主人公死亡。
	當事人死亡。下輪輪迴開始時，主人公獲得「希望 +1」。
奇點	當前為表世界→如果本局遊戲中該事件首次發生，則主人公死亡。否則進行世界移動。
	當前為裏世界，且當事人的初始區域有 1 枚或以上〔密謀〕→主人公死亡。
隙間的陽光	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〕。

Another Horizon R

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)
友好 +1	絕望 +1(僅第 1 輪 / 每輪限 1 次)	

模組追加規則

表世界與裏世界

每輪輪迴開始時 Ex 槽為 0。根據当前 Ex 槽的奇偶性判定世界线，偶數代表当前位於表世界，奇數代表位於裏世界。

如果當天進行過世界移動（無論幾次），則在當天的回合結束階段開始時，提升 1 點 Ex 槽的數值。（殺人狂等在 Ex 槽數值提升後再進行判定）。除了模組中提到的世界移動之外，每輪限 1 次的友好能力正常處理完畢之後，也會進行世界移動。

在裏世界時，不安與友好指示物效果按照下述進行替換：

- 通過友好指示物的數量來判定事件是否發生。
- 通過不安指示物的數量來判定是否能夠使用友好能力。

傀儡無視友好

傀儡無視友好屬於無視友好特性的一種。在無視友好特性的基礎上，劇作家可以在劇作家能力階段使用帶有該特性的角色的友好能力（依然需要滿足對應的指示物數量條件）。此時，劇作家必須明確聲明使用能力的角色和目標。

可變身份

在規則與身份一覽表中，如果某條規則中帶有表 / 裏字樣，則代表在同 1 名角色上分配了諸如強迫症 / 關鍵人物這樣的身份。該卡牌在表世界為強迫症，裏世界為關鍵人物。最終決戰時，需要明確說明该角色表裏兩個世界的身份。