

# 规则Y

# 规则X

# 身份

## 谋杀计划

关键人物 杀手 主谋

## 复仇的火种

【失败：轮回结束时】  
主谋的初始区域有2枚或以上「密谋」

主谋

## 守护此地

【失败：轮回结束时】  
学校有2枚或以上「密谋」

关键人物 邪教徒

## 开膛者的魔影

传谣人 杀人狂

## 流言四起

【任意：剧作家能力阶段】  
往任意1块版图上放置1枚「密谋」(每轮限1次)

传谣人

## 最黑暗的剧本

【任意：剧本制作时】  
暴徒的人数可以为0-2人

传谣人 暴徒(2) 亲友

## 关键人物

谋杀计划 守护此地

### 杀手

无视友好

谋杀计划

### 主谋

无视友好

谋杀计划 复仇的火种

### 邪教徒

必定无视友好

守护此地

### 传谣人

上限1

开膛者的魔影 流言四起 最黑暗的剧本

### 杀人狂

开膛者的魔影

### 暴徒

无视友好

最黑暗的剧本(2)

### 亲友

上限2

最黑暗的剧本

【强制：该角色死亡时】主人公失败，当前轮回立即结束

【任意：回合结束阶段】同一区域1名关键人物身上有2枚或以上「密谋」→那名关键人物死亡

【任意：回合结束阶段】该角色身上有4枚或以上「密谋」→主人公死亡

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

【任意：行动结算阶段】可以无效化同一区域中任意角色身上和该角色所在版图上放置的「禁止密谋」

【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」

【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

【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态。此时，需要告知主人公该卡牌的身份

【强制：轮回开始时】该角色身份曾被公开→往该角色身上放置1枚「友好」

# 事件

## 自杀

当事人死亡

## 谋杀

与当事人位于同一区域的另外1名角色死亡

## 远距离杀人

任意1名身上有2枚或以上「密谋」的角色死亡

## 不安扩散

往任意1名角色身上放置2枚「不安」，随后往另外1名角色身上放置1枚「密谋」

## 失踪

将当事人移动至任意版图，随后，往当事人所在版图放置1枚「密谋」

## 医院事故

医院有1枚或以上「密谋」→位于医院的所有人死亡  
医院有2枚或以上「密谋」→主人公死亡

## 散播

从任意1名角色身上移除2枚「友好」，随后，往另外1名角色身上放置2枚「友好」

# 登场身份

关键人物 杀手 主谋 邪教徒 传谣人 杀人狂 暴徒 亲友

谋杀计划							
复仇的火种							
守护此地							
开膛者的魔影							
流言四起							
最黑暗的剧本							

2



# 剧作家行动

移动↑

移动↔

移动✗

不安+1

不安-1

禁止不安

禁止友好

密谋+1

密谋+2

# 惨剧轮回 First Steps 模组辅助卡

※ 切角的牌每轮限一次



※ 第一个时之缝隙之前先决定好队长

# 规则Y

## 谋杀计划

关键人物 杀手 主谋

## 被封印的邪灵

【失败: 轮回结束时】  
神社有 2 枚或以上「密谋」

主谋 邪教徒

## 改变未来

【失败: 轮回结束时】  
本轮轮回中引发过「蝴蝶效应」事件

邪教徒 时间旅者

## 和我签订契约吧!

【强制: 剧本制作时】  
关键人物必须有「少女」属性  
【失败: 轮回结束时】  
关键人物有 2 枚或以上「密谋」

关键人物

## 巨大定时炸弹X

【失败: 轮回结束时】  
魔女的初始区域有 2 枚或以上「密谋」

魔女

# 规则X

## 好友圈

亲友(2) 传谣人

## 恋爱风景线

心上人 求爱者

## 潜伏的杀人狂

亲友 杀人狂

## 流言四起

【任意: 剧作家能力阶段】  
往任意 1 块版图上放置 1 枚「密谋」(每轮限 1 次)

传谣人

## 未知因子X

不安定因子

## 妄想扩大病毒

【强制: 常驻】  
某 1 名平民有 3 枚或以上「不安」时, 那名平民身份变为「杀人狂」

传谣人

## 因果线

【强制: 轮回开始时】  
上轮轮回结束时所有带有「友好」的角色, 全部放置 2 枚「不安」

# 事件

## 谋杀

与当事人位于同一区域的另外 1 名角色死亡

## 自杀

当事人死亡

## 远距离杀人

任意 1 名身上有 2 枚或以上「密谋」的角色死亡

## 不安扩散

往任意 1 名角色身上放置 2 枚「不安」, 随后往另外 1 名角色身上放置 1 枚「密谋」

## 散播

从任意 1 名角色身上移除 2 枚「友好」, 随后, 往另外 1 名角色身上放置 2 枚「友好」

# 身份

## 关键人物

谋杀计划 和我签订契约吧!

## 杀手

无视友好  
谋杀计划

## 主谋

无视友好  
谋杀计划 被封印的邪灵

## 邪教徒

必定无视友好  
被封印的邪灵 改变未来

## 时间旅者

不死  
改变未来

## 魔女

必定无视友好  
巨大定时炸弹X

## 亲友

上限 2  
好友圈(2) 潜伏的杀人狂

## 传谣人

上限 1  
好友圈 流言四起 妄想扩大病毒

## 心上人

恋爱风景线

## 求爱者

恋爱风景线

## 杀人狂

潜伏的杀人狂

## 不安定因子

无视友好  
未知因子X

【强制: 该角色死亡时】主人公失败, 当前轮回立即结束

【任意: 回合结束阶段】同一区域 1 名关键人物身上有 2 枚或以上「密谋」→那名关键人物死亡  
【任意: 回合结束阶段】该角色身上有 4 枚或以上「密谋」→主人公死亡

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

【任意: 行动结算阶段】可以无效化同一区域中任意角色身上和该角色所在版图上放置的「禁止密谋」

【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「友好」为 2 枚或以下→主人公失败, 当前轮回立即结束

【失败: 轮回结束时】该卡牌为死亡状态。此时, 需要告知主人公该卡牌的身份  
【强制: 轮回开始时】该角色身份曾被公开→往该角色身上放置 1 枚「友好」

【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」

【强制: 求爱者死亡时】往该角色身上放置 6 枚「不安」

【强制: 心上人死亡时】往该角色身上放置 6 枚「不安」

【任意: 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

【强制: 常驻】学校有 2 枚或以上「密谋」→该角色获得「传谣人」能力(身份依然为「不安定因子」)

【强制: 常驻】都市有 2 枚或以上「密谋」→该角色获得「关键人物」能力(身份依然为「不安定因子」)

# 登场身份

关键人物	杀手	主谋	邪教徒	时间旅者	魔女	亲友	传谣人	心上人	求爱者	杀人狂	不安定因子
谋杀计划											
被封印的邪灵											
和我签订契约吧!											
改变未来											
巨大定时炸弹X											
好友圈											
恋爱风景线											
潜伏的杀人狂											
流言四起											
妄想扩大病毒											
因果线											
未知因子X											

# 剧作家行动

移动↑	移动↔	移动☒
不安+1	不安-1	禁止不安
禁止友好	密谋+1	密谋+2

※ 切角的牌每轮限一次



惨剧轮回  
Basic Tragedy X  
模组辅助卡



### 绝密报告

【失败: 轮回结束时】  
本轮轮回中公开过主谋、不安定因子或魔术师中任一身份的名称

关键人物 主谋 传谣人

### 男子汉的战争

【强制: 剧本制作时】  
忍者必须有男性属性 (不能是少年)

【失败: 轮回结束时】  
忍者或其尸体有 2 枚或以上「密谋」

忍者

### 规则Y

### 爱与恨的螺旋

亲友 强迫症

### 魔女的茶会

亲友 传谣人 魔女(2)

### 诸神之殿

【强制: 轮回开始时】选择 1 名上轮轮回结束时处于死亡状态的角色, 放置 1 张 Ex 牌 (不可与「因果之绊」重复发动)

杀人狂 强迫症

### X 异因子

【任意: 剧作家能力阶段】  
往有活的不安定因子所在版图放置 1 枚「密谋」(每轮限 1 次)

不安定因子

### 魔爪渐近

关键人物 邪教徒 忍者

### 被封印的邪灵

【失败: 轮回结束时】  
神社有 2 枚或以上「密谋」

主谋 邪教徒

### 因果之绊

【强制: 轮回开始时】选择 1 名上轮轮回结束时处于死亡状态的角色, 放置 1 张 Ex 牌 (不可与「诸神之殿」重复发动)

【强制: 常驻】

放置了 Ex 牌的角色, 其身份变为「关键人物」(该角色失去原本的身份)

亲友 杀人狂 传谣人

### 关键人物

绝密报告 魔爪渐近

### 主谋

无视友好  
被封印的邪灵 绝密报告

### 邪教徒

必定无视友好  
被封印的邪灵 魔爪渐近

### 忍者

无视友好  
男子汉的战争 魔爪渐近

### 亲友

上限 2  
因果之绊 爱与恨的螺旋 魔女的茶会

### 杀人狂

因果之绊 诸神之殿

### 传谣人

上限 1  
绝密报告 因果之绊 魔女的茶会 心无灵犀

### 强迫症

必定无视友好  
爱与恨的螺旋 诸神之殿

### 不安定因子

无视友好  
X 异因子

### 预言家

灭亡讴歌

### 魔术师

死亡真人秀 心无灵犀

### 魔女

必定无视友好  
魔女的茶会(2)

### 永生者

不死  
死亡真人秀

【强制: 该角色死亡时】主人公失败, 当前轮回立即结束

【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」

【任意: 行动结算阶段】可以无效化同一区域中任意角色身上和该角色所在版图上放置的「禁止密谋」

【任意: 回合结束阶段】同一区域的 1 名角色身上有 2 枚或以上的「密谋」→那名角色死亡

【任意: 常驻】需公开该角色身份时, 可以宣称本局游戏非公开信息表中的任意非平民身份名

【失败: 轮回结束时】该卡牌为死亡状态。此时, 需要告知主人公该卡牌的身份

【强制: 轮回开始时】该角色身份曾被公开→往该角色身上放置 1 枚「友好」

【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」

【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: 常驻】学校有 2 枚或以上「密谋」→该角色获得「传谣人」能力 (身份依然为「不安定因子」)

【强制: 常驻】都市有 2 枚或以上「密谋」→该角色获得「关键人物」能力 (身份依然为「不安定因子」)

【强制: 常驻】剧作家不可往该角色身上设置任何行动牌

【强制: 事件阶段】与该角色位于同一区域的其他角色不会触发事件

【任意: 剧作家能力阶段】使同一区域中 1 名放置了 1 枚或以上「不安」的角色移动至相邻版图 (所有魔术师合计, 每轮限 1 次)

【强制: 该角色死亡时】移除该角色身上的所有「不安」

### 身份

关键人物	主谋	邪教徒	忍者	亲友	杀人狂	传谣人	强迫症	魔术师	不安定因子	魔女	永生者	预言家
------	----	-----	----	----	-----	-----	-----	-----	-------	----	-----	-----

### 登场身份

被封印的邪灵												
绝密报告												
男子汉的战争												
魔爪渐近												
因果之绊												
爱与恨的螺旋												
魔女的茶会												
诸神之殿												
X 异因子												
死亡真人秀												
心无灵犀												
灭亡讴歌												
连续杀人												
医院事故												
自杀												
暴乱												
自白												
不安扩散												
失踪												
破局												

### 规则Y

### 事件

### 伪装自杀

往当事人设上放置 1 张 Ex 牌  
本轮轮回剩余时间主人公将无法往放置了 Ex 牌的角色身上放置行动牌

### 阴谋活动

<通过「密谋」数量判定是否发生>  
结算连续杀人或失踪事件的效果

### 伪造事件

当事人初始区域有 2 枚或以上「密谋」→主人公死亡  
将伪造事件计入公开信息表时, 可以自由命名事件名称 (非公开信息表和游戏中依然视为伪造事件)

### 失踪

将当事人移动至任意版图, 随后, 往当事人所在版图放置 1 枚「密谋」

### 医院事故

医院有 1 枚或以上「密谋」→位于医院的所有人死亡  
1 名角色可以同时担任多个连续杀人事件的当事人

### 失踪

由队长选择 1 名角色或 1 块版图, 移除其 2 枚「密谋」

### 破局

由队长选择 1 名角色或 1 块版图, 移除其 2 枚「密谋」

### 自杀

当事人死亡

### 暴乱

学校有 1 枚或以上「密谋」→位于学校的所有的死亡  
都市有 1 枚或以上「密谋」→位于都市的所有的死亡

### 不安扩散

往任意 1 名角色身上放置 2 枚「不安」, 随后往另外 1 名角色身上放置 1 枚「密谋」

### 失踪

将当事人移动至任意版图, 随后, 往当事人所在版图放置 1 枚「密谋」

### 连续杀人

与当事人位于同一区域的另外 1 名角色死亡  
1 名角色可以同时担任多个连续杀人事件的当事人

### 自白

当事人公开自己的身份

## 谋杀计划

关键人物 杀手 主谋

## 事件交织的罗网

【失败: 轮回结束时】  
Ex 槽为 3 或以上

愚者 传谣人

## 命悬一线的计划

【失败: 轮回结束时】  
Ex 槽为 1 或以下

杀手 主谋

## 黑暗学园

【失败: 轮回结束时】  
学校的「密谋」为 X 枚或以上  
(X=当前轮回数-1)  
(第 1 轮回必定失败)

主谋

## 土的宁毒液

【强制: 常驻】  
判定「连续杀人」「自杀」是否  
发生时, 「密谋」视作「不安」  
处理

关键人物 投毒者 愚者



## 潜伏的杀人狂

亲友 杀人狂

## 绝对意志

强迫症

## 我是名侦探

传谣人 亲友 侦探

## 愚者之舞

愚者 亲友

## 隔离病房惊魂记

【强制: 轮回开始时】  
上一轮轮回结束时 Ex 槽为 2 或  
以下 → Ex 槽增加 1

传谣人 偏执狂 心理医生



## 连续杀人

与当事人位于同一区域的另外  
1 名角色死亡  
1 名角色可以同时担任多个连续  
杀人事件的当事人

## 自杀

当事人死亡

## 恐怖袭击

都市有 1 枚或以上「密谋」  
→ 位于都市的所有人死亡  
都市有 2 枚或以上「密谋」  
→ 主人公死亡

## 不安扩散

往任意 1 名角色身上放置 2 枚  
「不安」, 随后往另外 1 名角  
色身上放置 1 枚「密谋」

## 医院事故

医院有 1 枚或以上「密谋」  
→ 位于医院的所有人死亡  
医院有 2 枚或以上「密谋」  
→ 主人公死亡

## 关键人物

谋杀计划 土的宁毒液

## 杀手

无视友好  
谋杀计划 命悬一线的计划

## 主谋

无视友好  
谋杀计划 命悬一线的计划 黑暗学园

## 投毒者

无视友好  
土的宁毒液

## 愚者

上限 1  
事件交织的罗网 土的宁毒液 愚者之舞

## 传谣人

上限 1  
事件交织的罗网 隔离病房惊魂记 我是名侦探

## 亲友

上限 2  
潜伏的杀人狂 我是名侦探 愚者之舞

## 杀人狂

潜伏的杀人狂 火药的味道

## 偏执狂

必定无视友好  
隔离病房惊魂记 双子的诡计

## 心理医生

隔离病房惊魂记

## 侦探

不死  
我是名侦探

## 强迫症

必定无视友好  
绝对意志

## 双胞胎

双子的诡计

【强制: 该角色死亡时】主人公失败, 当前轮回立即结束

【任意: 回合结束阶段】同一区域中任意 1 名关键人物身上有 2 枚或以上「密谋」→ 那名关键人物死亡  
【任意: 回合结束阶段】该角色身上有 4 枚或以上「密谋」→ 主人公死亡

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

【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)  
【强制: 回合结束阶段】Ex 槽为 4 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: 担任当事人的事件完成结算后】移除该卡牌上所有的「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「不安」

【失败: 轮回结束时】该卡牌为死亡状态。此时, 需要告知主人公该卡牌的身份  
【强制: 轮回开始时】该角色身份曾被公开 → 往该角色身上放置 1 枚「友好」

【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】往该角色身上放置 1 枚「密谋」或「不安」

【强制: 剧作家能力阶段】Ex 槽为 1 或以上 → 移除同一区域中自身以外 1 名角色身上的 1 枚「不安」

【强制: 剧本制作时】不可以成为事件的当事人

【强制: 事件阶段】Ex 槽为 0 → 如果与当前事件的当事人 (存活) 处于同一区域, 则事件必定发生

【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】当事人成为该角色的事件必定发生

【强制: 剧本制作时】必须成为某 1 个事件的当事人

【强制: 结算该角色担任当事人的事件时】该角色视为位于本来所在位置的对角线上的版图



关键人物	杀手	主谋	投毒者	愚者	传谣人	亲友	杀人狂	偏执狂	心理医生	侦探	强迫症	双胞胎
------	----	----	-----	----	-----	----	-----	-----	------	----	-----	-----



## 猎奇杀人

<当事人不安限度 +1 >  
<该事件会使 Ex 槽增加 2 >  
按照「连续杀人」「不安扩散」  
的顺序结算事件

## 封锁

指定当事人所在版图。自事件  
发生日起, 3 天内角色无法通过  
移动进入或离开被指定的版图

## 伪装自杀

往当事人身上放置 1 张 Ex 牌  
本轮轮回剩余时间主人公将无法  
往放置了 Ex 牌的角色身上放置  
行动牌

## 银色子弹

<该事件不会使 Ex 槽增加 >  
事件结束阶段, 本轮轮回结束

## Ex 槽

将和当事人位于同一区域的 1 名  
角色移动至任意版图。如果那名  
角色被移动至其他版图, 则次日  
那名角色无法移动

<当事人不安限度 -1 >  
往和当事人位于同一区域的 1  
名角色身上放置 1 枚「不安」

## 高贵的血族

【强制：剧本制作时】  
剧本中每名关键人物必须与每个吸血鬼互为异性

关键人物 吸血鬼

## 古墓活尸

【强制：常驻】  
原本身份为平民、胆小鬼和纸老虎的尸体，身份变为丧尸

（无追加身份）

## 规则Y

## 恋爱风景线

心上人 求爱者

## 心慌派对

鬼魂 杀人狂 求爱者

## 不听劝的人

纸老虎 传谣人 胆小鬼

## 怪物们的阴谋

【任意：剧作家能力阶段】  
往1块拥有无视友好特性的角色所在的版图上放置1枚「密谋」  
(每日限1次, 每轮限2次)

传谣人

## 规则X

## 事件

## 孤守

将与当事人位于同一区域的每名其他角色，分别同时移动至其他版图  
<可以移动至不同版图>  
<可以选择禁行区域以停在原地>

## 雾中夜惊梦

梦魔

## 月夜凶兽

狼人

## 被诅咒的土地

【任意：轮回开始时】  
往鬼魂的初始区域放置1张诅咒牌

【任意：回合结束阶段】  
本回合版图上有诅咒牌未能转移至角色→主人公死亡

鬼魂 纸老虎

## 关键人物

高贵的血族 少女大危机

## 吸血鬼

无视友好 不死

高贵的血族

## 鬼魂

上限1

被诅咒的土地 心慌派对

## 梦魔

无视友好 不死

雾中夜惊梦

## 狼人

无视友好

月夜凶兽

## 杀人狂

心慌派对 恐慌与妄想

## 传谣人

上限1

魔女遗咒 怪物们的阴谋 不听劝的人

## 丧尸

(效果追加)

## 胆小鬼

恐慌与妄想 不听劝的人

## 纸老虎

不死

被诅咒的土地 不听劝的人

## 求爱者

心慌派对 恋爱风景线

## 心上人

恋爱风景线

## 魔女

必定无视友好

魔女遗咒 恐慌与妄想

【强制：该角色死亡时】主人公失败，当前轮回立即结束

【任意：回合结束阶段】同一区域1名关键人物身上有2枚或以上「密谋」→那名关键人物死亡  
【任意：回合结束阶段】该角色的初始区域有2具或以上尸体→主人公死亡

【强制：剧作家能力阶段】该卡牌为死亡状态→

往同一区域或该卡牌初始区域中任意1名角色身上放置1枚「不安」

【任意：回合结束阶段】让同一区域的1名角色死亡

【任意：回合结束阶段】所有的尸体上共有3枚或以上「密谋」→主人公死亡

【任意：回合结束阶段】本回合发生过「疯狂之夜」事件→主人公死亡  
【强制：常驻】剧作家不能往该角色身上设置行动牌

【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」

【强制：回合结束阶段】选择1块丧尸数>非丧尸存活角色数，且有角色存活的版图→  
该版图中1名角色死亡（所有丧尸合计，每日限1次）  
【任意：回合结束阶段】让1具身份为丧尸的尸体移动至相邻版图（所有丧尸合计，每日限1次）

【强制：剧作家能力阶段】该角色身上有2枚或以上「不安」→该角色移动至相邻版图  
(可选择禁行区域，此时不移动)

【强制：常驻】该角色身上有2枚或以上「不安」→该角色失去「不死」并获得「必定无视友好」

【强制：心上人死亡时】往该角色身上放置6枚「不安」  
【任意：回合结束阶段】该角色身上有1枚或以上「密谋」且有3枚或以上「不安」→主人公死亡

【强制：求爱者死亡时】往该角色身上放置6枚「不安」

## 身份

### Ex牌：诅咒

本模组的Ex牌称为诅咒牌，可以放置在角色牌或版图上每天的回合结束阶段开始时(在处理其他效果之前)同时处理每张诅咒牌的效果  
轮回结束时移除所有诅咒牌

### 牺牲者

版图上的「密谋」也视作原本身份为平民且身上没有任何指示物的尸体如果被复活，移除这枚「密谋」

### 群众事件

当事人为某块版图根据版图上的尸体数是否足够判定是否发生

### 地缚灵

处理版图上的诅咒牌时，剧作家将诅咒牌移至同一区域的1名存活角色身上多张诅咒可移至同一角色

角色牌上的诅咒牌跟随角色牌移动(包括移除角色)  
处理角色牌上的诅咒牌时，每张诅咒牌视为该角色牌死亡1次，然后无论生死，将诅咒牌放置到该角色牌所在版图

## Haunted Stage A 模组辅助卡



## 外神合唱曲

【失败: 轮回结束时】  
5名或以上的生存角色身上有1枚或以上「密谋」

关键人物 祭品 永生者

## 达贡的福音书

【失败: 轮回结束时】  
神社有X枚或以上「密谋」  
(X=Ex槽的值)  
(Ex=0时必定失败)

关键人物 邪教徒 深潜者

## 规则Y

### 见证恐惧

传谣人 目击者

### 抗争者

传谣人 巫师 杀人狂

### 伊斯之伟大种族

杀人狂 时间旅者

### 流言四起

【任意: 剧作家能力阶段】  
往任意1块版图上放置1枚「密谋」(每轮限1次)

传谣人

## 规则X

## 事件

### 灭绝之火

本局游戏中该事件首次发生  
→所有角色及主人公死亡  
(多起灭绝之火独立计数)

## 黄衣之王

【失败: 轮回结束时】  
本轮回中Ex槽增加过  
祭品 邪教徒

## 巨大定时炸弹Y

【失败: 轮回结束时】  
魔女的初始区域有2枚或以上「密谋」

魔女 深潜者

## 染血的仪式

【失败: 轮回结束时】  
有X具或以上尸体  
(X=Ex槽的值)  
(Ex=0时必定失败)

魔女 永生者

## 关键人物

外神合唱曲 达贡的福音书

### 祭品

不死  
外神合唱曲 黄衣之王

### 邪教徒

必定无视友好  
达贡的福音书 黄衣之王

### 深潜者

上限1 无视友好  
达贡的福音书 定时炸弹Y 深渊之都的私语

### 巫师

上限1  
抗争者 无貌之神

### 杀人狂

抗争者 伊斯之伟大种族

### 传谣人

上限1  
流言四起 抗争者 见证恐惧

### 偏执狂

必定无视友好  
深渊之都的私语 疯狂的真相

### 无面者

无视友好 不死  
无貌之神

### 时间旅者

不死  
伊斯之伟大种族

### 目击者

见证恐惧

### 魔女

上限1 必定无视友好  
巨大定时炸弹Y 染血的仪式

### 永生者

不死  
外神合唱曲 染血的仪式

【强制: 该角色死亡时】主人公失败, 当前轮回立即结束

【强制】必须成为某1个事件的当事人; 判定该角色的事件是否发生时, 「密谋」也视作「不安」  
【任意: 回合结束阶段】该角色身上「不安」及「密谋」均有2枚或以上→所有角色和主人公死亡

【任意: 行动结算阶段】可以无效化同一区域中任意角色身上和该角色所在版图上放置的「禁止密谋」  
【强制: 常驻】该角色死亡时→公开该角色身份, Ex槽增加1

【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: 常驻】该卡牌为死亡状态  
【强制: 该角色的友好能力结算后】公开该角色身份, 之后队长可以使Ex槽增加1

【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】往该角色身上放置1枚「密谋」或「不安」  
【强制: 常驻】Ex槽为1或以下→该角色获得「传谣人」能力(身份依然为「无面者」)  
【强制: 常驻】Ex槽为2或以上→该角色获得「深潜者」能力(身份依然为「无面者」)

【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「友好」为2枚或以下→主人公失败, 当前轮回立即结束

【强制: 回合结束阶段】该角色身上有4枚或以上「不安」→该角色死亡, Ex槽增加1

## 身份

## Ex槽

### Ex1+: 感应咒文

【强制: 第1天的回合开始阶段】  
Ex槽为1或以上→  
队长选择1名角色放置2枚「友好」

### Ex2+: 先祖记忆

【强制: 轮回结束时】Ex槽为2或以上  
→告知主人公规则X1  
(非公开信息表写在前面的规则X)

### Ex3+: 旧印

【强制: 常驻】Ex槽为3或以上→  
主人公可以同时打出多张「禁止密谋」

### Ex4+: 发狂

【强制: 回合结束阶段结束时】  
Ex槽为4或以上→主人公死亡  
【强制: 轮回结束时】Ex槽为4或以上  
→主人公失去剩余轮回, 进入最终决战

### 疯狂杀人

与当事人位于同一区域的1名角色死亡

### 送葬

<当事人不安限度-1>  
由队长选择1名角色,  
那名角色死亡

### 不安扩散

往任意1名角色身上放置2枚「不安」, 随后往另外1名角色身上放置1枚「密谋」

### 失踪

将当事人移动至任意版图,  
随后, 往当事人所在版图放置1枚「密谋」

### 医院事故

医院有1枚或以上「密谋」  
→位于医院的所有人死亡  
医院有2枚或以上「密谋」  
→主人公死亡

### 暴乱

学校有1枚或以上「密谋」  
→位于学校的所有人死亡  
都市有1枚或以上「密谋」  
→位于都市的所有人死亡

### 发现

Ex槽增加1

### 邪气污染

往神社放置2枚「密谋」

Ex槽初始为0  
友好能力被拒绝时,  
Ex槽增加1  
轮回结束时Ex槽不变  
本模组中, 每轮限1次  
的友好能力被拒绝后,  
视为本轮已经使用过

## 恶魔的剧本

【失败: 轮回结束时】  
本轮轮回中引发过「遗言」或「代行者」事件  
【任意: 最终日的回合结束阶段】  
监视者身上的指示物为1枚或以下  
→主人公死亡  
监视者 杀人狂

## 封印的终末

【任意: 回合结束阶段】  
神社有2枚或以上「密谋」→主人公死亡  
【强制: 常驻】  
计算「密谋」数量时, 角色身上的「希望」与「绝望」也视为位于所在版图上



## SNS恐慌

杀人狂 网络名流 传谣人

## 捏造的秘密

【强制: 常驻】密钥获得无视友好; 若剧本中没有密钥则追加1名(规则中不存在的)杀手/主谋/因果残片  
传谣人

## 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」  
当前为最终轮回→主人公获得「希望+1」  
传谣人

## ×异因子

【任意: 剧作家能力阶段】  
往存活的不安定因子所在的版图上放置1枚「密谋」(每轮限1次)  
不安定因子



## 散播

从任意1名角色身上移除2枚「友好」, 随后, 往另外1名角色身上放置2枚「友好」

## 叛逆的世界

【失败: 轮回结束时】  
关键人物有2枚或以上「密谋」  
【强制: 剧本制作时】关键人物和因果残片必须有「少女」属性  
关键人物 因果残片

## 巨大定时炸弹Z

【失败: 轮回结束时】  
魔女的初始区域有2枚或以上「密谋」  
魔女 主谋

## 最终计划

【强制: 常驻】  
关键人物(或尸体)上有「希望」→所有主人公不再是背叛者(若满足条件则影响最终决战)  
关键人物 杀手 主谋

## A:真正的怪物

【背叛者A: 回合结束阶段】  
放置过5枚或以上已死亡(该角色曾经死过)标志  
杀人狂 密钥 怪杰

## B:神话搜集者

【背叛者B: 主公能力阶段】  
放置过6枚或以上已沟通标志(本局游戏中至少6张角色牌尝试过使用友好能力)  
网络名流 密钥 怪杰

## C:我才是名侦探

【背叛者C: 最终决战前】  
背叛者C获得推理机会, 需正确指出剧本中所有事件的当事人  
监视者 密钥 怪杰

## 遗言

当事人死亡。  
下个轮回开始时→主人公获得「希望+1」

## 骤变

当事人初始区域有2枚或以上「密谋」→主人公死亡  
当事人初始区域有1枚或以下「密谋」→往那块版图放置2枚「密谋」

## 关键人物

最终计划 叛逆的世界

## 杀手

无视友好  
最终计划

## 主谋

无视友好  
最终计划 巨大定时炸弹Z

## 因果残片

封印的终末 叛逆的世界

## 不安定因子

无视友好  
封印的终末 ×异因子

## 杀人狂

上限1  
恶魔的剧本 SNS恐慌 真正的怪物

## 传谣人

上限1  
超越世界线 SNS恐慌 捏造的秘密

## 怪杰

必定无视友好 不死  
真正的怪物 神话搜集者 我才是名侦探

## 密钥

真正的怪物 神话搜集者 我才是名侦探

## 监视者

上限1 不死  
恶魔的剧本 我才是名侦探

## 网络名流

神话搜集者 SNS恐慌

## 魔女

必定无视友好  
巨大定时炸弹Z

【强制: 该角色死亡时】主人公失败, 当前轮回立即结束

【任意: 回合结束阶段】同一区域1名关键人物身上有2枚或以上「密谋」→那名关键人物死亡  
【任意: 回合结束阶段】该角色身上有4枚或以上「密谋」→主人公死亡

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

【强制: 轮回开始时】上一轮回结束时该角色为死亡状态→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: 常驻】学校有2枚或以上「密谋」→该角色获得「传谣人」能力(身份依然为「不安定因子」)  
【强制: 常驻】都市有2枚或以上「密谋」→该角色获得「关键人物」能力(身份依然为「不安定因子」)

【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」

【强制: 剧本制作时】必须成为某1个事件的当事人

【强制: 常驻】当前日数为3的倍数→该角色获得「传谣人」「主谋」和「杀人狂」的能力

【强制: 该角色死亡时或该角色友好能力结算后】公开该卡牌的身份

【强制: 该卡牌的身份公开时】当前为第1或第2轮回一下1回合剧作家只能放置1张行动牌; 下1回合或最终日的回合结束阶段主人公死亡

【强制: 事件阶段】存活的事件当事人身上有「绝望」且与监视者位于同一区域→事件必定发生

【强制: 该角色死亡时】往与该卡牌初始区域相同的角色身上各放置1枚「不安」

【强制: 该角色友好能力结算后】往与该角色初始区域相同的角色身上各放置1枚「不安」和1枚「友好」(每轮限1次)

## 身份

## Ex牌: 身份

游戏开始时三名主人公随机抽取A/B/C三张Ex牌, 主公确认自己的Ex牌, 不要向其他主人公或剧作家展示

## 不可信赖

本模组必须以3名主人公「禁止轮回内讨论」的方式游玩, 且主人公无法放弃剩余轮回



## 谋杀

与当事人位于同一区域的另外1名角色死亡

## 代行者

剧作家选择1名主人公玩家, 该玩家选择1名角色, 那名角色死亡

## 不安扩散

往任意1名角色身上放置2枚「不安」, 随后往另外1名角色身上放置1枚「密谋」

## 失踪

将当事人移动至任意版图, 随后, 往当事人所在版图放置1枚「密谋」

## 医院事故

医院有1枚或以上「密谋」→位于医院的所有人死亡  
医院有2枚或以上「密谋」→主人公死亡

## 希望之光

<通过「友好」数量判定是否发生>  
队长选择1名角色放置1枚「希望」

## 绝望之暗

往1名角色身上放置1枚「绝望」

## 自白

公开本事件的当事人及其身份

## 背叛者

特定的规则X会使抽到某张Ex牌的主人公成为背叛者

背叛者无法通过正常主人公或剧作家的方式胜利, 而是在特定阶段内持续判定胜利条件

若剧作家未达成失败条件使主人公提前胜利, 则背叛者失败

若1名背叛者胜利, 则其他背叛者、剧作家及未背叛的主人公均失败  
最终决战开始前, 剧作家公布所有背叛者的Ex牌, 只有未背叛的主人公能进入最终决战。



<b>闭锁的未来</b>	<input type="checkbox"/>
【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	
<b>次元融合计划</b>	<input type="checkbox"/>
【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

<b>化身博士</b>	<input type="checkbox"/>
关键人物/主谋 提线木偶	
<b>恶魔吹着笛子来</b>	<input type="checkbox"/>
魔笛手/布道者	

<b>傀儡之线</b>	<input type="checkbox"/>
【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	
<b>超越世界线</b>	<input type="checkbox"/>

<b>规则Y</b>	<input type="checkbox"/>
<b>事件</b>	<input type="checkbox"/>
<b>次元断层</b>	<input type="checkbox"/>

<b>童话中的杀人鬼</b>	<input type="checkbox"/>
关键人物 童谣 主谋	
<b>鹅妈妈神秘故事</b>	<input type="checkbox"/>
【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	
<b>虚幻世界</b>	<input type="checkbox"/>
【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	
<b>关键人物</b>	<input type="checkbox"/>
闭锁的未来 童话中的杀人鬼 化身博士	
<b>童谣</b>	<input type="checkbox"/>
傀儡无视友好 童话中的杀人鬼	
<b>提线木偶</b>	<input type="checkbox"/>
傀儡无视友好 闭锁的未来 鹅妈妈 虚幻世界 化身博士	
<b>主谋</b>	<input type="checkbox"/>
无视友好 童话中的杀人鬼 虚幻世界 化身博士	
<b>爱丽丝</b>	<input type="checkbox"/>
爱丽丝梦游仙境	
<b>杀人狂</b>	<input type="checkbox"/>
傀儡之线 爱丽丝梦游仙境	
<b>传谣人</b>	<input type="checkbox"/>
上限1 梦游仙境 超越世界线 怪物 空想病毒	
<b>布道者</b>	<input type="checkbox"/>
上限1 恶魔吹笛 傀儡之线 怪物 空想病毒	
<b>因果残片</b>	<input type="checkbox"/>
次元融合计划 傀儡之线 空想扩大病毒	
<b>叙述者</b>	<input type="checkbox"/>
不死 闭锁的未来 鹅妈妈故事 次元融合计划	
<b>魔笛手</b>	<input type="checkbox"/>
无视友好 恶魔吹着笛子来	
<b>强迫症</b>	<input type="checkbox"/>
必定无视友好 闭锁的未来 虚幻世界 难以言喻的怪物	
<b>次元旅者</b>	<input type="checkbox"/>
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」	
【任意: 回合结束阶段】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】当事人成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

## 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

## 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)

## 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

## 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

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」





## 刺杀Dayo

【任意：剧作家能力阶段】  
往不与其他角色位于同一区域的  
1名角色身上放置1枚「不安」

公主 巨龙 国王



## 进化

【失败：轮回结束时】  
发生过史莱姆为当事人的事件  
【失败：轮回结束时】  
史莱姆所在区域的角色身上  
共有3枚或以上「密谋」

史莱姆

## 勇者的荣耀

【失败：轮回结束时】  
公主已获得巨龙能力且存活

勇者 公主 巨龙



## 毒苹果

【失败：轮回结束时】  
有3具或以上尸体

皇后 公主 国王



## 不锈钢鼻子

【失败：轮回结束时】  
匹诺曹公开过身份

匹诺曹 恶魔

## 森林独居

【强制：事件阶段】  
只要当事人在场且存活，  
每轮第1个事件必定触发

大灰狼 猎人 狐狸

## 海底诅咒

【任意：剧作家能力阶段】  
美人鱼有2枚或以上「密谋」→  
移动至任意区域并往该区域1名  
其他角色身上放置1枚「不安」  
或「密谋」

美人鱼

## 狐狸的谎言

【强制：最终日回合结束时】  
与其他角色位于同一区域的  
狐狸无法发动能力  
【任意：剧作家能力阶段】  
狐狸所在区域有1枚或以上  
「密谋」→该区域1名其他角色死  
亡，狐狸失去能力（每轮限1次）

大灰狼 狐狸



## 捏造的世界

史莱姆 匹诺曹 美人鱼 恶魔

## 狼的阴谋

【任意：剧作家能力阶段】  
往任意角色或版图上放置1枚  
「密谋」（每轮限1次）

大灰狼

## 狩猎竞赛

【任意：剧作家能力阶段】  
往大灰狼尸体所在区域的1名角色  
放置1枚「密谋」和1枚「不安」

大灰狼 猎人(2)

## 狐狸传染病

当事人获得狐狸的能力

## 不安扩散

往任意1名角色身上放置2枚  
「不安」，随后往另外1名角  
色身上放置1枚「密谋」

## 占卜

选择和当事人位于同一区域且  
本局游戏未公开过身份的角色，  
公开该角色的身份

## 蝴蝶效应

选择与当事人位于同一区域的  
任意1名角色，往该角色身上  
放置1枚「友好」、「不安」  
或「密谋」

## 勇者

## 不死

勇者的荣耀

## 匹诺曹

## 上限1

捏造的世界 不锈钢鼻子

## 国王

## 刺杀Dayo

毒苹果 年迈的王国

## 皇后

## 无视友好

毒苹果 年迈的王国

## 巨龙

## 无视友好

刺杀Dayo 勇者的荣耀

## 大灰狼

## 上限1 无视友好

森林独居 狼的阴谋 狐狸的谎言 狩猎竞赛

## 公主

## 刺杀Dayo 勇者的荣耀 毒苹果

## 猎人

## 上限2

森林独居 狩猎竞赛

## 美人鱼

## 上限1

捏造的世界 海底诅咒

## 狐狸

## 必定无视友好

森林独居 狐狸的谎言

## 史莱姆

## 上限1

进化 捏造的世界

## 恶魔

## 必定无视友好

捏造的世界 不锈钢鼻子

【强制：该角色死亡时】主人公失败，当前轮回立即结束

【强制：该角色身上的「不安」大于或等于不安限度时】该角色本轮失去「不死」

【强制：主人公能力阶段】同一区域中其他角色获得「必定无视友好」

【任意：剧作家能力阶段】该角色当天移动过→使1名位于该角色原所在区域的角色移动到该角色当前区域

【强制：该角色死亡时】往任意1名角色身上放置2枚「不安」；或者往所有角色身上各放置1枚「不安」

【任意：回合结束阶段】同一区域1名其他角色身上有3枚或以上「密谋」→那名角色死亡

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

【任意：回合结束阶段】同一区域1名其他角色身上有2枚或以上「密谋」→那名角色死亡

【任意：回合结束阶段】该角色所在区域有2枚或以上「密谋」→主人公死亡

【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：事件阶段】该角色作为当事人的事件，可以按事件文字表述结算2次

【强制：该角色死亡时】该角色复活并移除所有指示物。该角色获得巨龙的能力，随后失去公主的能力

【强制：回合结束阶段】仅有1名角色位于该角色对角线所在版图→那名角色死亡

【强制：行动结算阶段】无效对该角色使用的移动牌

【任意：剧作家能力阶段】往同一区域中任意1名角色身上放置或移除1枚「友好」

【任意：最终日的回合结束阶段】主人公失败，当前轮回立即结束。在下个轮回开始时，  
往该角色身上放置1枚「不安」

【强制：常驻】该角色与Dayo位于同一区域→该角色的不安限度视为999

【任意：剧作家能力阶段】该角色与Dayo不位于同一区域→往该角色身上放置1枚「不安」

【任意：常驻】需公开该角色身份时，可以宣称平民或国王



勇者	皇后	公主	巨龙	史莱姆	国王	匹诺曹	大灰狼	猎人	狐狸	美人鱼	恶魔
----	----	----	----	-----	----	-----	-----	----	----	-----	----

## Dayo

每轮轮回开始时，加入角色  
“Dayo”：不安限度3，无禁  
行区域，初始区域为都市，  
有「成人」「女性」属性。  
特性1：无效该角色身上放置  
的「禁止友好」。

特性2：该角色不参与身份分  
配，且身份固定为勇者。  
友好能力4（每轮限1次）：  
本轮轮回中，主人公  
不会死亡。  
(编者注：建议由特规决定  
Dayo能否成为事件当事人)

刺杀Dayo											
勇者的荣耀											
进化											
毒苹果											
年迈的王国											
捏造的世界											
森林独居											
狼的阴谋											
海底诅咒											
狐狸的谎言											
不锈钢鼻子											
狩猎竞赛											

## 雪色合奏曲

【任意：回合结束阶段】  
当前天数为2或以上，且当天主人公能力阶段未成功  
结算友好能力→主人公死亡  
青梅竹马 天降之物 红娘

## 夙愿追忆

【失败：轮回结束时】  
本轮回中曾有Ex牌或  
放置着Ex牌的角色被移除  
红娘 思念体

## 光羽飘零之地

【失败：轮回结束时】  
本轮回中发动过友好能力的  
存活角色数量为2或以下  
青梅竹马 思念体

## 遗存的路标

【失败：轮回结束时】  
本轮回中发生过整个事件阶段  
都「没有任何现象」的事件  
【强制：剧作家能力阶段】  
往1名存活的强迫症  
所在的版图上放置1枚「密谋」  
天降之物 强迫症

## 真伪之泪

【强制：剧本制作时】  
谜语人获得「命运红线」特性  
【失败：轮回结束时】  
所有「少女」属性的尸体上  
合计有2枚或以上「密谋」  
强迫症 谜语人 杀人狂

## 青梅竹马

命运红线  
雪色合奏曲 光羽飘零之地

## 天降之物

命运红线  
雪色合奏曲 遗存的路标

## 红娘

上限1 无视友好  
雪色合奏曲 夙愿追忆 永久花

## 思念体

命运红线  
夙愿追忆 光羽飘零之地

## 强迫症

必定无视友好  
遗存的路标 真伪之泪 爱慕存在证明

## 杀人狂

真伪之泪 因缘纽带

## 传谣人

上限1  
爱慕存在证明 一日的朋友 永久花

## 谜语人

真伪之泪 DaisY-Bell

## 挑拨者

上限1 无视友好  
秘密舞会 DaisY-Bell

## 拟像

不死  
DaisY-Bell 铅字具现

## 失忆病患

命运红线  
一日的朋友

## 魔法使

无视友好  
铅字具现

## 病娇恋人

(可被规则或身份能力复制)

## 表白

<通过「友好」判定是否发生>  
向当事人放置1张Ex牌，队长  
猜测当事人的身份并由剧作家  
告知对错。若猜错则剧作家可  
以移除当事人身上的1张Ex牌

## 灵魂互换

<当事人死亡也能发生>  
本轮回剩余时间内和本轮回  
结束判定胜负时，  
交换当事人的身份

## 绯闻

往任意1名角色身上放置1枚  
「不安」和1枚「友好」，  
随后往另外1名角色身上放置  
1枚「密谋」和1张Ex牌

## 情书

结算当事人所在区域的  
1名角色的1项友好能力，  
随后将当事人移动至任意版图

【强制：该角色登场时】向该角色身上放置1枚「友好」和1张Ex牌（每轮限1次）  
【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态

【强制：剧本制作时】必须成为某1个事件的当事人  
【强制：担任当事人的事件结算完毕后】向该角色身上放置1枚「友好」和1张Ex牌  
【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态

【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「密谋」或「友好」，  
或向该角色所在版图放置1枚「密谋」

【强制：常驻】同一区域存在「命运红线」特性的卡牌→该角色失去「无视友好」并获得「不死」

【强制：事件阶段与回合结束阶段】判定角色位置时，该角色视为位于远方（第五个区域但无版图）  
【任意：回合结束阶段】该角色的初始区域有2枚或以上「密谋」→移除任意角色身上的1张Ex牌

【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】若当事人全部存活，则该角色为当事人的事件必定发生

【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」

【强制：该角色登场时】向该角色身上放置1枚「友好」和1张Ex牌（每轮限1次）  
【强制：该角色死亡时或结算该角色友好能力后】若剧本中存在谜语人，本轮回规则Y的追加规则变为  
剧本规定的另一条规则Y的追加规则（所有谜语人的追加规则相同）

【任意：剧作家能力阶段】将同一区域其他角色身上的1枚「友好」或「不安」替换为1枚「密谋」  
【强制：事件阶段】判定该角色所在区域的角色担任当事人的事件时，当事人的「密谋」也视作「不安」

【任意：回合结束阶段】该角色身上有3枚或以上「友好」→主人公死亡

【任意：剧作家能力阶段】将该角色身上的1枚指示物移动至同区域1名其他角色身上  
【强制：回合结束阶段】该角色所在区域没有其他角色→主人公失败，当前轮回立刻结束

【任意：剧作家能力阶段】从本模组的身份中选择声明1个与存活角色身份均不相同，且本轮回未被  
魔法使声明过的身份，指定同区域1名其他角色，本日内被指定的角色获得所声明身份的能力

【强制：回合结束阶段】同区域1名其他角色身上的「友好」和Ex牌合计为3或以上  
→那名角色死亡

## 身份

### Ex牌：玩家视角

角色身上的每张Ex牌会使发动友好能力所需的友好-1  
轮回开始时，队长必须选择1名角色放置1张Ex牌  
轮回结束时移除所有Ex牌  
每天回合开始时，队长可以将最多1张Ex牌转移到同区域1名其他角色身上

## 事件

### 堕落

当事人有2枚或以上「密谋」  
→主人公死亡  
当事人有1枚或以下「密谋」  
→向当事人放置2枚「密谋」

### 失去同步

【任意：角色死亡时】  
尸体上存在Ex牌→主人公死亡

### 共谋事件

存在2名当事人，二人均  
满足条件才会发生  
判定共谋事件时，当事人  
不安限度-1

## 红线

【强制：身上有Ex牌的角色死亡时】  
该角色带有命运红线特性→队长将该卡牌上的1张  
Ex牌转移至1名存活角色身上  
(可以用于避免失去同步)

## DaisY-Bell

谜语人 挑拨者 拟像

## 铅字具现

拟像 魔法使

## 一日的朋友

【任意：剧本制作时】  
失忆病患担任当事人的事件  
可以任意命名

传谣人 失忆病患

## 永久花

【强制：剧本制作时】  
选择剧本中1名具有「命运红线」  
身份特性的角色，该角色获得  
「病娇恋人」的能力

【任意：回合结束阶段】  
有2具或以上与本规则所选卡牌  
互为异性的尸体→主人公死亡  
红娘 传谣人

## 遗忘

从当事人所在区域1名角色身上  
移除所有「友好」与Ex牌  
随后剧作家可以回收1张每轮限  
1次的行动牌

## 嫉妒杀人

<当事人存活且身上没有  
Ex牌则必定发生>  
与当事人位于同一区域的  
另外1名角色死亡



## 秘密舞会

【任意：剧作家能力阶段】  
选择2名身上有「密谋」且具有  
「少女」或「女性」属性的角色，  
同时移动至对方所在区域

挑拨者

## 爱慕存在证明

【强制：剧本制作时】  
选择1名角色，该角色于轮  
回开始时不登场。每个轮回  
中第1次有角色被移除后，  
使所选角色登场。

【强制：剧作家能力阶段】  
移除1名本轮回中已成功  
发动过友好能力的角色  
(每轮限1次)

强迫症 传谣人

## Ecoing Love 惨剧轮回模组辅助卡

# Tragedy Rooper Re: dive 非最新

## 惨剧轮回 模组辅助卡

### 新幕来临

【强制：轮回开始时】偶数轮回→剧作家获得「绝望+1」  
最终轮回→主人公获得「希望+1」  
【失败：轮回结束时】所有的存活角色身上合计有5枚或以上「密谋」  
偏执狂/杀人狂

### 迷悟一如

【强制：剧本制作时】从两条剧本未选用的规则中各选择1个不同的身份，将其组合成表/里身份并追加  
【强制：轮回结束时】Ex槽为3或以上→公开所有拥有表/里身份的存活角色及其当前身份  
混沌/侦探

### Last Steps

【强制：回合结束阶段】忍者不能对关键人物以外的角色使用身份能力  
关键人物 深潜者 忍者

### WM:新世界秩序

【强制：最终日回合结束阶段】Ex槽为2或以上→公开规则X2  
Ex槽为4或以上→主人公死亡  
【强制：回合开始阶段】本轮回上一个主人公能力阶段拒绝过友好能力→Ex槽上升1  
深潜者 混沌 巫师

### LL:后备计划

【任意：轮回开始时】往1名角色身上放置1张Ex牌  
【强制：回合开始阶段】本轮回上一日有放置了Ex牌的角色死亡→剧作家本日不能往角色身上放置行动牌  
强迫症 密钥 平民/杀人狂

### AHR:天方夜谭

【强制：常驻】Ex槽为奇数→用友好判定事件发生，不安判定友好能力  
【强制：回合开始阶段】本轮回上一日成功发动过每轮限1次的友好能力→Ex槽上升1  
关键人物/巫师 偏执狂 传谣人

### 多世界诠释

【强制：剧本制作时】选择一条剧本未选用的规则X，获得所选规则的效果并追加所选规则的身份  
偏执狂 密钥

### 楚门的世界

【强制：常驻】放置了Ex牌的角色获得「傀儡无视友好」  
关键人物 纸老虎

### 故事的终末

【失败：轮回结束时】Ex槽为1,2或3  
传谣人

### 关键人物

楚门 最后一步 忍者末裔 天方夜谭  
深潜者 上限1 无视友好  
忍者 无视友好  
密钥 多世界诠释 后备计划

### 密钥

多世界诠释 后备计划  
强迫症 必定无视友好  
不在场证明 后备计划

### 杀人狂

新幕 忍者末裔 不在场证明 后备计划

### 传谣人

上限1  
故事的终末 流行之神 天方夜谭

### 纸老虎

不死  
楚门的世界 流行之神

### 混沌

迷悟一如 新世界秩序

### 偏执狂

必定无视友好  
新幕来临 多世界诠释 天方夜谭

### 巫师

上限1  
流行之神 新世界秩序 天方夜谭

### 侦探

不死  
迷悟一如 不在场证明

### 【强制：该角色死亡时】主人公失败，当前轮回立即结束

【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：常驻】该角色死亡时→公开该角色身份，Ex槽上升1  
【任意：回合结束阶段】同一区域的1名角色身上有2枚或以上的「密谋」→那名角色死亡  
【任意：常驻】需公开该角色身份时，可以宣称本局游戏非公开信息表中的任意非平民身份名

【强制：该角色死亡时或该角色友好能力结算后】公开该卡牌的身份  
【强制：该卡牌的身份公开时】当前为第1或第2轮回→下1回合剧作家只能放置1张行动牌；下1回合或轮回最终日结束时主人公死亡

【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】当事人成为该角色的事件必定发生

【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」

【强制：常驻】该角色身上有2枚或以上「不安」→该角色失去「不死」并获得「必定无视友好」

【强制：剧本制作时】选择1个其他模组中存在而本模组不存在的身份，获得所选身份的能力和身份特性  
【强制：常驻】该角色拥有3枚或以上指示物时，或该角色死亡时→声明该角色选择的身份

【任意：剧作家能力阶段】往该角色身上放置1枚「密谋」或「不安」

【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态  
【强制：该角色的友好能力结算后】公开该角色身份，之后队长可以使Ex槽增加1

【强制：剧本制作时】不可以成为事件的当事人  
【强制：事件阶段】Ex槽为0→如果与当前事件的当事人（存活）处于同一区域，则事件必定发生

### 超我的觉醒

当事人死亡或公开当事人及其身份。若当事人放有Ex牌则结算两方

### 叙述性诡计

往与当事人位于同一区域的1名角色身上放置1张Ex牌，那名角色变成事件规定的身份

### 伪装自杀

往当事人身上放置1张Ex牌  
本轮回剩余时间主人公将无法往放置了Ex牌的角色身上放置行动牌

### BUG事件

<通过「密谋」判定是否发生>  
本轮回下次事件发生→那次事件阶段结束时主人公死亡  
本事件记入公开信息表时，可以让另外至多3个事件  
不计入公开信息表，那些事件在事件阶段未发生时不进行声明

### 次元炸弹

当事人初始版图有1枚或以上「密谋」→该版图的所有角色死亡  
当事人初始版图有2枚或以上「密谋」→主人公死亡

### 调整

<通过指示物总数判定是否发生>  
选择Ex槽上升或下降1，当事人身上有「友好」则改为队长选择

### 逃避

选择与当事人位于同一区域的1名角色，本轮回移出游戏

### 时空涟漪

在任意位置放置任意指示物X次，X为本轮回中已经发生过的「时空涟漪」和「时间跳跃」事件的数量（包括本事件）

### 白衣集大成者

本模组使用Ex牌和Ex槽  
每个轮回开始时，Ex槽为0  
形如A/B的身份：在Ex槽为偶数时身份为A，奇数时身份为B  
不计入A与B的身份上限  
(本模组没有表里世界的概念)  
轮回结束后移除所有Ex牌

### 异界事件

本事件预定日的回合开始阶段，声明一个本模组不存在的事件，获得那个事件的效果

### 平行世界融合

<通过「友好」判定是否发生>  
当事人获得「傀儡无视友好」和「不死」，直到轮回结束

### 友好爆发

当Ex槽为奇数时，主人公可以在指示物不足的情况下宣言使用友好能力，此时剧作家可以使没有无视友好的角色拒绝。若没有被拒绝，友好能力变为「没有任何现象」

### 超越世界线

剧作家的手牌增加「友好+1」  
队长获得能力：  
【任意：轮回开始时】当前不为第1轮回→主人公获得「希望+1」且剧作家获得「绝望+1」

### 还是失败了

剧本制作时，可以从规则X1对应的模组规则中追加一个【失败：轮回结束时】条件。  
【强制：轮回结束时】追加的条件是本轮唯一使主人公失败的方法→公开这个条件。





## 雪色修罗场

【任意：回合结束阶段】  
本日引发过事件且本日未结算  
友好能力→主人公失败，  
当前轮回立刻结束  
青梅竹马 天降之物 红娘

## 苍穹终途

【失败：轮回结束时】  
仅有X具或以下尸体  
(X=Ex槽的值)  
谜语人 杀人狂

## 光羽飘零之地

【失败：轮回结束时】  
Ex槽为3或以下  
青梅竹马 思念体

## 仿制爱恋

谜语人 挑拨者 拟像

## 残缺的向日葵

【强制：剧本制作时】  
追加1名青梅竹马、天降之物或  
思念体（不能追加存在的身份）  
杀人狂

## 因缘纽带

【强制：常驻】  
身上放置了Ex牌的角色死亡时  
→主人公死亡  
思念体 传谣人

## 彼岸归还

【强制：剧本制作时】  
选择1名角色，该角色于轮回  
准备时不登场。每个轮回中  
Ex槽首次变为3或以上时，若  
所选角色不在场，使其在神社登场  
天降之物 挑拨者

## 傲娇化

向当事人身上放置1张Ex牌  
本轮轮回剩余时间内，无视  
主人公向放置了Ex牌的角色  
身上放置的行动牌

## 夙愿追忆

【任意：轮回开始时】  
往1名平民身上放置1张Ex牌  
【失败：轮回结束时】  
思念体的初始区域有  
2枚或以上「密谋」  
红娘 思念体

## 圣夜巡星

【失败：轮回结束时】  
本轮回中所有引发过事件的  
当事人（至少1名）角色牌上  
都有1枚或以上「密谋」  
天降之物 命运旅者



## 青梅竹马

雪色修罗场 光羽飘零之地

## 天降之物

雪色修罗场 圣夜巡星

## 红娘

上限1 无视友好  
雪色修罗场 夙愿追忆

## 思念体

夙愿追忆 光羽飘零之地 因缘纽带

## 命运旅者

不死  
圣夜巡星

## 杀人狂

苍穹终途 残缺的向日葵

## 传谣人

上限1  
因缘纽带 一日的朋友 夜泉之新娘

## 谜语人

无视友好  
苍穹终途 仿制爱恋

## 挑拨者

必定无视友好  
彼岸归还 仿制爱恋

## 拟像

不死  
仿制爱恋 铅字具现

## 失忆病患

一日的朋友

## 魔法使

无视友好  
铅字具现

## 病娇恋人

(无)

## 表白

<通过「友好」判定是否发生>  
向当事人身上放置1张Ex牌，  
公开当事人的身份

## 集体暴动

当事人的初始区域(分别判断)  
有1枚或以上「密谋」→  
位于该区域的所有角色死亡

## 堕落

当事人有2枚或以上「密谋」  
→主人公死亡  
当事人有1枚或没有「密谋」  
→将当事人移动至任意版图

## 不当交易

声明剧本制作时为本事件规  
定的1种行动牌的名称，  
本轮轮回剩余时间内  
无视双方使用的同名行动牌

## 绯闻

往任意1名角色身上放置2枚  
「不安」和1枚「友好」，  
随后往另外1名角色身上放置  
1枚「密谋」和1张Ex牌

## 殉情自杀

该事件的所有当事人死亡

## 遗忘

<通过Ex槽判定是否发生>  
从所有角色身上移除所有  
「友好」与Ex牌

## 灵魂互换

<通过Ex槽判定是否发生>  
本轮游戏剩余时间内(含最  
终决战)，交换2名当事人  
在非公开信息表中的身份  
(偶数次引发会恢复原状)

【强制：轮回开始时】向该角色身上放置1张Ex牌  
【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态

【强制：剧本制作时】必须成为某1个事件的当事人  
【失败：轮回结束时】该角色身上没有Ex牌  
【强制：事件阶段】该角色为当事人的事件，若当事人全部存活则必定发生  
该事件结束后，向该角色身上放置1张Ex牌

【任意：剧作家能力阶段】往同一区域中任意1名角色身上或该角色所在版图上放置1枚「密谋」  
【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张Ex牌(所有红娘合计，每轮限1次)

【强制：常驻】计算Ex槽的值时，额外计算1点  
【强制：该角色死亡时】往该角色的初始区域所在版图放置1枚「密谋」

【强制：行动结算阶段】无视该角色身上放置的「禁止友好」  
【失败：轮回结束时】Ex槽为该角色的不安限度

【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」

【强制：轮回开始时】向该角色身上放置1张Ex牌  
【强制：该角色死亡时或结算该角色友好能力后】本轮轮回中，规则Y的追加规则变为  
剧本规定的另一条规则Y的追加规则(所有谜语人的追加规则相同)

【任意：剧作家能力阶段】将同一区域其他角色身上的1枚「友好」替换为1枚「密谋」  
(所有挑拨者合计，每轮限1次)

【强制：事件阶段】判定该角色所在区域的角色担任当事人的事件时，当事人的「密谋」也视作「不安」

【任意：回合结束阶段】该角色身上有3枚或以上「友好」→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，该角色担任当事人的事件可以自由命名  
【强制：该角色担任当事人的事件未发生时】仍声明事件发生，随后可以往该角色身上放置1张Ex牌

【任意：回合结束阶段】将该角色视为当事人，结算公开信息表中第X日的事件效果(X=Ex槽的值)  
(所有魔法使合计，每轮限1次)

【强制：回合结束阶段】同区域1名其他角色本日结算过友好能力→那名角色死亡

【任意：回合结束阶段】本日Ex槽总计上升过3次或以上→主人公死亡

## 白X：亲密关系

本模组同时使用Ex牌和Ex槽  
回合开始阶段，队长可以选择  
1名放置了Ex牌的角色，将其  
身上1张Ex牌移动至同区域  
其他角色身上  
Ex槽在轮回开始时为0  
每当放置1张新Ex牌或  
移动1张Ex牌时，Ex槽上升1

## 友情以上

计算角色或尸体上的  
「友好」数量时，  
每张Ex牌也视为1枚「友好」

## 共谋事件

存在2名当事人，二人均  
满足条件才会发生  
判定共谋事件时，当事人  
不安限度-1

# 规则Y

## 天网刺客

关键人物 劫持者

## 无止境循环

【失败：轮回结束时】  
神社有2枚或以上「密谋」

主谋 刺客

## 梦中美人

【强制：回合结束阶段】  
关键人物有3枚或以上「密谋」且有主谋存活→主人公失败（声明失败但不提前结束）

关键人物 主谋 傀儡

## 复读机

【强制：最终日的回合结束阶段】  
主人公死亡  
【强制：常驻】  
轮回天数为上一轮回实际天数-1  
(上轮第一天结束则最终决战)

关键人物

## 时空巡逻队

【失败：轮回结束时】  
劫持者或其尸体有2枚或以上「密谋」  
劫持者

# 身份

## 关键人物

天网刺客 复读机 梦中美人

## 刺客

无视友好  
无止境循环

## 主谋

无视友好  
无止境循环 梦中美人

## 劫持者

无视友好  
天网刺客 时空巡逻队

## 恐慌制造者

无视友好  
毁灭的预言 祖父悖论

## 傀儡

(友好≥4则必定)无视友好  
梦中美人 时间战争

## 亲友

上限男女各1  
薰衣草 人工世界 毁灭预言 祖父悖论

## 传谣人

上限1  
时间战争 毁灭的预言 蓝狸猫的阴谋

## 心上人

德劳瑞恩时光车

## 求爱者

德劳瑞恩时光车

## 友方归来者

薰衣草香气 时间战争

## 敌方归来者

上限1 无视友好  
时间战争 祖父悖论 蓝狸猫的阴谋



## 人工世界

【强制：剧本制作时】  
剧本中的所有平民变为傀儡

亲友

## 毁灭的预言

【强制：回合结束阶段】  
身上有4枚或以上「不安」的角色死亡  
亲友 传谣人 恐慌制造者

## 蓝狸猫的阴谋

【任意：剧作家能力阶段】  
往任意角色或版图放置1枚「密谋」(每轮限1次)  
传谣人 敌方归来者

# 事件

## 谋杀

与当事人位于同一区域的另外1名角色死亡

## 自杀

当事人死亡

## 恶毒谣言

往当事人所在区域的所有角色身上各放置2枚「不安」

## 毒气扩散

往当事人所在版图和另外1块版图各放置1枚「密谋」

## 医院事故

医院有1枚或以上「密谋」→位于医院的所有人死亡  
医院有2枚或以上「密谋」→主人公死亡

## 时空扭曲

本轮回下个回合的行动阶段，剧作家放置4张行动牌，主人公放置2张行动牌(队长不放牌)

## 暴露

从当事人所在区域的角色身上移除或放置总计2枚「友好」(若不足2枚则只能放置)

【强制：该角色死亡时】主人公失败，当前轮回立即结束

【任意：回合结束阶段】该角色所在版图有3枚或以上「密谋」→主人公死亡

【任意：回合结束阶段】该角色身上有3枚或以上「密谋」→主人公死亡

【任意：回合结束阶段】该角色所在版图有2枚或以上「密谋」→同一区域任意1名角色死亡

【强制：回合结束阶段】有3名或以上角色与该角色处于同一区域→选择本局未被该能力选过的1名其他角色死亡(每轮限1次)

【强制：回合结束阶段】没有角色与该角色处于同一区域→该角色死亡

【强制：轮回开始时】本局游戏中该角色死亡过→该角色以死亡状态入场

【强制：主人公能力阶段】该角色拒绝使用友好能力→该角色死亡

【任意：回合结束阶段】同一区域的1名角色身上有4枚或以上「友好」→那名角色死亡

【失败：轮回结束时】该卡牌为死亡状态。此时，需要告知主人公该卡牌的身份

【强制：轮回开始时】该角色身份曾被公开→往该角色身上放置1枚「友好」

【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」

【强制：求爱者死亡时】往该角色身上放置6枚「不安」

【强制：心上人死亡时】往该角色身上放置6枚「不安」

【任意：回合结束阶段】该角色身上有1枚或以上「密谋」且有3枚或以上「不安」→主人公死亡

【强制：轮回结束时】该角色存活且身上有3枚或以上「友好」→保留该角色身上所有的指示物

【任意：行动结算阶段】可以无效同一区域任意角色身上或该角色所在版图上的1张行动牌(每轮限1次)

关键人物	刺客	主谋	劫持者	恐慌制造者	傀儡	亲友	传谣人	心上人	求爱者	友方归来者	敌方归来者
天网刺客											
复读机											
无止境循环											
梦中美人											
时空巡逻队											
薰衣草香气											
人工世界											
时间战争											
时光车											
毁灭的预言											
祖父悖论											
蓝狸猫的阴谋											

## 无法确定的死因

本模组中主人公死亡时，剧作家改为宣言  
“主人公失败，轮回结束”  
(即关键人物死亡的现象)



## 极密记录

【失败: 轮回结束时】  
本轮轮回中公开过替罪羊或平民中任一身份的名称

秘密警察 替罪羊 教唆犯

## 真假难辨

【失败: 轮回结束时】  
远方的存活角色为4名或以上

【失败: 轮回结束时】  
替身身上的「友好」为2枚或以下

黑手 替身

## 规则Y

## 绝对意志

强迫症

## 沉默的羔羊

【强制: 剧本制作时】  
替罪羊的人数上限变为2

替罪羊 恐怖分子

## 清净世界

【失败: 轮回结束时】  
所有版图均有「密谋」且版图上合计有6枚或以上「密谋」

爆破狂 教唆犯

## 混沌之城

【强制: 事件阶段】  
与当事人位于同一区域的每个其他平民使当事人不安限度-1

愉悦犯

## 事件

## 合谋

至多3名角色可以共同担任当事人  
声明有该事件当事人存在的所有区域, 本轮轮回中该事件当事人在判定事件时的基础不安限度变为0

## 稳定的计划

关键人物 黑手 教授

## 邪恶帝国

【失败: 轮回结束时】  
教授的初始区域有2枚或以上「密谋」

教授 爆破狂

## 地下秩序

【任意: 常驻】  
角色将从有2枚或以上「密谋」的版图移动至远方时, 剧作家可以改为使其移动至其他版图

关键人物 教授 秘密警察

## 关键人物

稳定的计划 地下秩序

## 黑手

累犯 无视友好  
稳定的计划 真假难辨

## 教授

傀儡 无视友好  
稳定的计划 邪恶帝国 地下秩序

## 替身

不死  
真假难辨

## 秘密警察

累犯  
极密记录 地下秩序

## 爆破狂

必定无视友好  
邪恶帝国 清净世界 污点证人

## 替罪羊

上限1  
极密记录 沉默的羔羊 斯德哥尔摩症候

## 强迫症

必定无视友好  
绝对意志

## 绑架犯

第一目标 斯德哥尔摩症候 污点证人

## 愉悦犯

累犯  
混沌之城 污点证人

## 教唆犯

上限1  
极密记录 清净世界 污点证人

## 恐怖分子

累犯 上限1  
沉默的羔羊 第一目标

## 目击证人

第一目标 污点证人

【强制: 该角色死亡时】主人公失败, 当前轮回立即结束

【任意: 常驻】该角色将移动至远方或从远方移出时, 可以无效那次移动 (每轮限1次)  
【强制: 担任当事人的事件结算后】被指定为事件对象的那些角色死亡; 该角色本轮回已引发3起或更多事件则主人公死亡

【强制: 剧本制作时】该角色为事件当事人→指定1名其他角色, 结算事件时代替该角色成为当事人  
【任意: 事件阶段】可以声明0或999, 本回合该角色所在区域所有角色不安限度变为声明的值 (所有教授合计, 每轮限1次)

【强制: 行动结算阶段】无视该角色身上放置的「禁止友好」  
【任意: 常驻】需公开该角色身份时, 可以宣称关键人物、教授或本局游戏任意事件当事人的身份名

【强制: 常驻】需公开该角色身份时, 必须宣称平民  
【任意: 回合结束阶段】同一区域的1名其他角色身上有2枚或以上的「密谋」→那名角色死亡

【任意: 剧作家能力阶段】往该角色身上或者该角色所在版图放置1枚「密谋」  
【任意: 事件阶段】结算该角色引发的爆破预告时→改为指定1块相邻版图, 或声明将事件中的2改为1或3

【强制: 主人公能力阶段】该角色从远方移动至有其他角色存在的版图→公开该角色的身份  
【失败: 轮回结束时】该角色为死亡状态

【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】当事人成为该角色的事件必定发生

【任意: 行动结算阶段】该角色将进行移动→指定同区域1名其他角色跟随该角色移动 (每轮限1次)  
【强制: 主人公能力阶段开始时】该角色不位于远方→位于该角色所在区域的其他角色当天移动后死亡

【强制: 剧本制作时】必须成为某1个事件的当事人  
【强制: 结算该角色担任当事人的事件时】事件效果文本中有阿拉伯数字→选择其中1个+1或-1

【强制: 剧本制作时】不可以成为事件的当事人  
【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」

【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  
【强制: 回合结束阶段】场上的尸体数与所有尸体上的「密谋」合计为5或以上→主人公死亡

【强制: 回合结束阶段】该角色身上有3枚或以上「不安」→该角色死亡

## 身份

### 累犯

具有该身份特性的角色可以担任  
多个事件的当事人  
本轮回该角色每引发1个事件,  
在判定事件发生时不安限度+1

## 联络员



该模组的剧本额外增加角色  
“联络员”：不安限度3  
特性：剧本制作时, 为该角色  
指定1个初始区域 (可以是  
远方)、至多1个禁行区域和  
至多2个角色属性  
1友好能力：公开该角色选择  
的属性和禁行区域  
3友好能力：选择同区域1名  
角色并选择友好或不安, 如  
果那名角色与该角色有相同  
属性则放置1枚所选指示物,  
如果没有不同属性, 则额外  
放置1枚所选指示物

## 连续杀人

与当事人位于同一区域的另外  
1名角色死亡  
1名角色可以同时担任多个连续  
杀人事件的当事人

## 镇压

当事人初始区域有1枚或以上「密谋」  
→位于该区域的所有角色死亡  
当事人初始区域有3枚或以上「密谋」  
→主人公死亡

## 自杀

当事人死亡

## 不安扩散

往任意1名角色身上放置2枚  
「不安」, 随后往另外1名角  
色身上放置1枚「密谋」

## 司法交易

由队长选择1名角色或1块  
版图, 移除其2枚「密谋」  
剧作家往另外1张卡牌或另外  
1块版图放置1枚「密谋」

## 刑讯逼供

移除当事人所在区域1名其他  
角色身上所有的指示物, 如果  
移除了2枚或以上同种指示物  
则被移除指示物的角色死亡

## 监狱

本模组中, 远方象征监狱  
【任意: 剧本制作时】  
选择任意数量的登场角色→  
每轮第1日回合开始阶段将其  
移动至远方

【任意: 剧作家能力阶段】  
移除1名角色身上1枚「密谋」  
或2枚「不安」→将该角色  
移动至远方或从远方移动至  
初始区域 (每日限1次)  
队长在主人公能力阶段可以  
移除角色身上1枚「友好」  
执行上述移动 (每日限1次)

## 模仿犯罪

<通过「密谋」数量判定是否发生>  
声明公开信息表中1个其他事件,  
结算声明事件的效果

## 爆破预告

指定当事人所在版图  
并向其放置1枚「密谋」  
本轮回接下来的第2个  
回合结束阶段结束时→  
位于指定版图的所有角色死亡

## 社会运动

当事人公开自己的身份,  
随后可以将当事人移动至远方

## 脱逃

将当事人移动至任意区域,  
随后, 往同区域1名角色或  
所在版图放置1枚「密谋」

## 惨剧轮回模组辅助

<b>被抹消的记忆</b>	
【强制：行动结算阶段】无效化 关键人物身上放置的「禁止友好」	
【任意：最终日的回合结束阶段】 关键人物身上的「友好」为2枚及 以下→那名关键人物死亡	
关键人物 抹消者	

<b>守护此地</b>	
【失败：轮回结束时】 学校有2枚或以上「密谋」	
关键人物 邪教徒	

<b>复仇者的誓言</b>	
【失败：轮回结束时】 本轮轮回中 复仇者引发过事件	
复仇者 亲友	

<b>绝望倒计时</b>	
【失败：轮回结束时】 抹消者的初始区域的「密谋」 与当前Ex槽的值之和为3或以上	
抹消者 邪教徒 先驱	

<b>问题儿童之烦恼</b>	
亲友 麻烦制造者 传谣人	
<b>潜伏的杀人狂</b>	
亲友 杀人狂	
<b>不能打开的门</b>	
【任意：行动结算阶段】 可以无效化麻烦制造者所在区域 角色或版图上任意数量的 「禁止密谋」(每轮限1次)	
麻烦制造者	

<b>隔离病房惊魂记</b>	
【强制：轮回开始时】 上轮轮回结束时Ex槽为2或 以下→Ex槽增加1	
传谣人 偏执狂 心理医生	

<b>事件</b>	
<b>连续杀人</b>	

与当事人位于同一区域的  
另外1名角色死亡  
1名角色可以同时担任多个  
连续杀人事件的当事人

<b>守护此地</b>	
【失败：轮回结束时】 学校有2枚或以上「密谋」	
关键人物 邪教徒	

<b>模仿犯罪</b>	
<通过「密谋」判定是否发生> 声明公开信息表中1个其他事件， 结算声明事件的效果	
<b>怨恨的咆哮</b>	

<当事人不安限度+1>  
剧作家可以选择本轮未使用过的  
1张「禁止友好」「密谋+2」或  
「斜向移动」，本轮从手牌移除  
若如此做，本轮回下一天剧作家  
可以无效化1张任意行动牌

<b>怨恨的咆哮</b>	
<当事人不安限度+1> 剧作家可以选择本轮未使用过的 1张「禁止友好」「密谋+2」或 「斜向移动」，本轮从手牌移除 若如此做，本轮回下一天剧作家 可以无效化1张任意行动牌	

<b>关键人物</b>	
被抹消的记忆 守护此地	
<b>抹消者</b>	
无视友好 不死 被抹消的记忆 绝望倒计时	
<b>邪教徒</b>	
必定无视友好 守护此地 绝望倒计时	
<b>复仇者</b>	
无视友好 忘我的终结 复仇者的誓言	
<b>心理医生</b>	
忘我的终结 隔离病房惊魂记	
<b>杀人狂</b>	
忘我的终结 潜伏的杀人狂	
<b>传谣人</b>	
上限1 问题儿童之烦恼 隔离病房惊魂记	
<b>先驱</b>	
绝望倒计时 集体催眠 镇暴者 一去不返	
<b>亲友</b>	
上限2 复仇者的誓言 问题儿童 潜伏的杀人狂	
<b>麻烦制造者</b>	
上限1 问题儿童之烦恼 不能打开的门	
<b>狙击手</b>	
镇暴者	
<b>偏执狂</b>	
必定无视友好 隔离病房惊魂记	
<b>吹笛人</b>	
不死 一去不返的孩子	

<b>一去不返的孩子</b>	
【失败：轮回结束时】 Ex槽为1或以上，且身上同时 有「密谋」和「不安」的 「少年」与「少女」卡牌数 合计为3张或以上	
先驱 吹笛人	
<b>送葬</b>	
<当事人不安限度-1> 队长选择1名角色， 那名角色死亡	
<b>自杀</b>	
当事人死亡	
<b>医院事故</b>	
医院有1枚或以上「密谋」 →位于医院的所有角色死亡 医院有2枚或以上「密谋」 →主人公死亡	
<b>非法排污</b>	
往任意1块版图放置1枚 「密谋」	
<b>五时参拜</b>	
神社有2枚或以上「密谋」 →当事人和主人公死亡	
<b>告发</b>	
当事人公开自己的身份， Ex槽增加1	

<b>【强制：该角色死亡时】</b> 主人公失败，当前轮回立即结束	
【任意：行动结算阶段】可以无效化该角色身上放置的主人公行动牌	
【任意：回合结束阶段】本轮轮回中，该角色无效过1张或以上主人公行动牌→主人公死亡	
<b>【强制：行动结算阶段】</b> 可以无效化同一区域中任意角色身上和该角色所在版图上放置的「禁止密谋」	
【任意：回合结束阶段】同一区域的1名角色身上有2枚或以上的「密谋」→那名角色死亡	
【任意：回合结束阶段】该角色身上的「密谋」与当前Ex槽的值之和为4或以上→主人公死亡	
<b>【强制：剧作家能力阶段】</b> Ex槽为1或以上→移除同一区域中自身以外1名角色身上的1枚「不安」	
<b>【强制：回合结束阶段】</b> 仅有1名角色与该角色处于同一区域→那名角色死亡	
<b>【强制：剧作家能力阶段】</b> 往同一区域中任意1名角色身上放置1枚「不安」	
<b>【任意：行动结算阶段】</b> 可以无效化同一区域中任意角色身上或者所在版图上放置的1张「不安」行动牌	
<b>【强制：该角色每轮限1次的友好能力结算后】</b> 公开该角色的身份。之后队长可以使Ex槽增加或减少1	
<b>【强制：该角色死亡时】</b> Ex槽增加1	

## Ex槽：反制

轮回开始时Ex槽为0  
每1张被无效化的主人公行动牌  
会在此类行动牌结算后  
立刻使Ex槽增加1  
被无效化的行动牌不能被另一个  
无效化的效果选择  
(「禁止」行动牌不属于无效)

## 结算顺序

行动阶段翻开行动牌之后，  
按照从上到下依次结算。  
·怨恨的咆哮选牌  
·强制效果无效化移动牌  
·任意效果无效化移动牌  
·结算移动牌并增加Ex槽  
·强制效果无效化其他牌  
·任意效果无效化其他牌  
·结算其他牌并增加Ex槽  
已被上方效果选择的牌不能  
被下方效果选择  
(剧作家选牌时不需声明)



「不安」行动牌指卡名包  
含“不安”一词的行动牌  
即「不安+1」「不安-1」「禁止不安」，以此类推

Unhinged Malice  
Unhinged Card Auxiliary  
Card Auxiliary

<b>憎恶</b>	<input type="checkbox"/>
【强制：最终日的回合结束阶段】	
疯狂天才存活且有「拥有尸体」特性→主人公失败	
疯狂天才 祈求者	

<b>种子</b>	<input type="checkbox"/>
杀人狂 播种者	
<b>蜕变</b>	<input type="checkbox"/>
【强制：最终日的回合结束阶段】	
祈求者拥有超自然特性→主人公失败	
君王 祈求者 情人	
<b>恶魔之门</b>	<input type="checkbox"/>
【强制：最终日的回合结束阶段】	
神社有2枚或以上「密谋」→主人公失败	
君王 占卜师	

<b>关键人物</b>	<input type="checkbox"/>
上限1	
传染 雇凶杀人	
<b>复制者</b>	<input type="checkbox"/>
超自然	
芽孢 传染	
<b>疯狂天才</b>	<input type="checkbox"/>
上限1 无视友好	
憎恶 遥控爆破	
<b>异教徒</b>	<input type="checkbox"/>
必定无视友好	
集体自杀	
<b>祈求者</b>	<input type="checkbox"/>
憎恶 蜕变	
<b>杀人狂</b>	<input type="checkbox"/>
上限1	
种子 致命诱惑	
<b>占卜师</b>	<input type="checkbox"/>
上限1	
芽孢 恶魔之门	
<b>播种者</b>	<input type="checkbox"/>
上限1 超自然 必定无视友好	
种子	
<b>情人</b>	<input type="checkbox"/>
蜕变 致命诱惑	
<b>君王</b>	<input type="checkbox"/>
上限1 超自然 必定无视友好	
蜕变 恶魔之门	
<b>职业杀手</b>	<input type="checkbox"/>
雇凶杀人	

<b>致命诱惑</b>	<input type="checkbox"/>
情人(3) 杀人狂	
<b>雇凶杀人</b>	<input type="checkbox"/>
关键人物 职业杀手	
<b>集体自杀</b>	<input type="checkbox"/>
【强制：最终日的回合结束阶段】	
1名或以上存活的异教徒身上没有「友好」→主人公失败	
异教徒(3)	
<b>遥控爆破</b>	<input type="checkbox"/>
【任意：回合结束阶段】	
疯狂天才初始区域有2枚或以上「密谋」，且该角色不位于初始区域→主人公失败	
疯狂天才	

<b>传染</b>	<input type="checkbox"/>
【强制：回合结束阶段】	
场上没有复制者存活→所有关键人物身份变为「平民」	
关键人物 复制者(2)	
<b>诡影</b>	<input type="checkbox"/>
【任意：剧作家能力阶段】	
往任意1名角色身上放置1枚「不安」(每轮限1次)	
(无)	
<b>时间扭曲</b>	<input type="checkbox"/>

<b>谋杀</b>	<input type="checkbox"/>
与当事人位于同一区域的另外1名角色死亡	
<b>自杀</b>	<input type="checkbox"/>
当事人死亡	
<b>血祭仪式</b>	<input type="checkbox"/>
1名角色身上的「友好」比每1名其他角色都多→那名角色死亡	
<b>群体狂乱</b>	<input type="checkbox"/>
往所有存活角色身上各放置1枚「不安」	
<b>劝诱</b>	<input type="checkbox"/>
往任意1名角色身上以及该角色所在的版图上各放置1枚「密谋」	
<b>自白</b>	<input type="checkbox"/>
当事人公开自己的身份	

<b>规则X</b>	<input type="checkbox"/>
<b>事件</b>	<input type="checkbox"/>
<b>盗墓</b>	<input type="checkbox"/>
往神社放置2枚「密谋」	
选择1名位于神社的角色，将该角色移动至学校	
<b>诱拐</b>	<input type="checkbox"/>
选择1名角色移动至自身所在版图以外的版图	
随后选择另外1名角色移动至自身所在版图以外的版图	

## 身份

本模组的剧本可以使用角色「圣教军」  
不安限度4，拥有「男性」属性  
初始区域为神社，无禁行区域  
特性：该角色拥有「超自然」特性时，额外获得「必定无视友好」特性。  
友好能力：3友好，使同一区域的1名角色死亡。如果那名角色没有「超自然」特性，主人公失败，当前轮回立即结束。

## 身份特性

本模组会增加「超自然」和「拥有尸体」的身份特性，这些特性本身没有影响，仅用于和其他规则或能力互动

## 备注

本模组部分效果导致主人公失败，并不会使轮回立即结束，此时宣言主人公失败并继续进行轮回  
(编者注：关于同时满足多个条件是否要多次宣言，请联系原作者询问)



## 幕后活动

· 修改行动结算阶段的“结算行动牌”步骤。按照如下方式进行：

- ① 剧作家可以揭示场上任意数量的剧作家行动牌。随后主人公按行动顺序可以揭示场上任意数量的主人公行动牌。
- ② 按照规则顺序结算所有揭示的行动牌。尸体上的行动牌在结算时无效。未揭示的行动牌保留在原地。
- ③ 轮回结束时揭示所有未揭示的行动牌（不结算）。

轮回准备时回收所有行动牌。

- 存活角色身上未揭示的每张剧作家行动牌视为1枚「密谋」未揭示的每张主人公行动牌视为1枚「友好」。从角色身上移除指示物的效果会揭示并回收对应的行动牌（不结算）

- 轮回开始时Ex槽为0。
- 轮回结束阶段结束时，如果场上的剧作家行动牌更多则Ex槽+1；主人公行动牌更多，则队长可以选择回收所有主人公行动牌。若如此做，队长可以再选择Ex槽+1或-1。

## 关键词

- 秘密结算：剧作家暗中选择并结算效果允许的1张剧作家行动牌，但不揭示或回收。
- 秘密判定失败：如同轮回结束时一样暗中判定当前是否满足剧本中至少1个【失败：轮回结束时】条件。
- 蜂拥：一种身份特性。如果该角色不位于「蜂拥」角色数量唯一最多的区域，则暂时失去其他身份特性和身份能力。最终决战胜时拥有此特性的身份也可指认为平民。

## 死亡捉迷藏

【失败：轮回结束时】  
当前放置了「禁止友好」的非平民角色身上没有主人公行动牌  
【强制：常驻】  
放置了「禁止友好」的角色获得「必定无视友好」且暂时失去身份能力

关键人物 杀人狂 催眠师

## 暗杀计划

【任意：剧作家能力阶段】  
对1名身上有2枚或以上「密谋」的暗杀者秘密结算一张放置在主谋身上的非轮限剧作家行动牌

关键人物 暗杀者 主谋



## 灵魂伙伴

传谣人 知音（2）

## 恐怖怪谈

【强制：常驻】  
Ex槽为1或以上→秘密判定失败  
若达成，都市传说失去「不死」

沼泽人 都市传说

## 最后的谜题

【强制：剧本制作时】  
额外引入一条规则X或规则Y，指定至少5名角色，剧作家无法向指定角色放置「移动」牌和禁止友好

知音

## 必要的牺牲

【任意：回合结束阶段】  
1名信徒所在区域没有其他信徒角色→该角色死亡

信徒（2） 催眠师

## 规则X事件

## 恐怖事件

剧本制作时，本事件变为医院事故，恐怖袭击或暴乱  
本事件在公开信息表中可以命名为医院事故，恐怖袭击或暴乱  
(视为模组中有这三个事件，下同)

## 毁灭仪式

【失败：轮回结束时】  
与主谋初始区域逆时针相邻的版图有2枚或以上「密谋」  
主谋 信徒（3）

## 以绝望覆盖世界

【强制：常驻】  
信徒或其尸体上的「密谋」也视为位于所在的版图上  
信徒（2） 绝望使者

## 第三类接触

【失败：轮回结束时】  
场上的尸体数量与不在初始区域的角色数量之和为5或以上  
主谋 降临者 记录员

## 关键人物

暗杀计划 死亡捉迷藏

## 暗杀者

无视友好  
暗杀计划

## 信徒

上限3 蜂拥 必定无视友好  
毁灭仪式 以绝望覆盖世界 必要的牺牲

## 主谋

无视友好  
暗杀计划 毁灭仪式 第三类接触

## 沼泽人

恶魔的实验 恐怖怪谈

## 催眠师

上限1  
死亡捉迷藏 必要的牺牲

## 传谣人

上限1  
灵魂伙伴 不在场证明

## 知音

上限2  
灵魂伙伴 恶魔的实验

## 都市传说

不死  
恐怖怪谈

## 降临者

不死  
第三类接触

## 绝望使者

必定无视友好  
以绝望覆盖世界

## 记录员

上限1  
第三类接触 平行时空的来客

## 杀人狂

死亡捉迷藏 不在场证明

## 幕后交易

Ex槽为4或以上→主人公死亡  
Ex槽为3或以下→Ex槽增加1

## 揭发

<通过Ex槽判定是否发生>  
公开当事人所在区域中另外1名放置有行动牌的角色的身份

## 杀人事件

剧本制作时，本事件变为连续杀人、远距离杀人或自杀  
本事件在公开信息表中可以命名为连续杀人、远距离杀人或自杀

## 污染水源

往当事人所在区域以外的一块版图上放置1枚「密谋」

## 不安扩散

往任意1名角色身上放置2枚「不安」，随后往另外1名角色身上放置1枚「密谋」

## 记忆互换

交换当事人和另一名角色身上的所有行动牌

## 跟踪

将当事人所在区域另一名角色移动至任意版图。如果因此移动，直到下个事件阶段之前，当事人可以视为在那名角色当前所在的版图发动身份能力

## 重置世界

剧本制作时，可以追加1个事件，不计入公开信息表，也不会发生将日期指示物移动至第(X+1)日(X为Ex槽的值，超出最终日则轮回结束)  
本轮内，将本事件替换为追加事件(包括公开信息表中)

## 记忆中断

直到本轮回下一日结束，不能揭示或结算剧作家行动牌  
Ex槽为2或以上→改为主人公牌

## 记忆错乱

结算当事人在剧作家能力或回合结束阶段拥有的身份能力(只声明现象，计入次数限制)  
轮回结束时当事人身上的行动牌不揭示，轮回准备时保留  
本事件在公开信息表中可以命名为本模组其他事件名