

Another Horizon

ルール、役職、事件早見表

ルール名	キーパーソン	ゼッタイシャ	マリオネット	カタリベ	ナーサリーライム	ブレインシフター	クロマク	フラグメント	シリアルキラー	バイドバイバー	ミスリーダー	ゴシップ	アリス
追加ルール													
閉ざされた未来	裏	表	①	①	①	①	①	①	①	①	①	①	①
御伽噺の殺人鬼													
マザーダースミステリー													
次元併合プラン													
虚ろいゆく世界													
ジキルとハイド	表	裏											
悪疫をもたらす者													
操りの糸						①	裏	①					
鏡の国のアリス						裏	裏	表	①				
世界線を越えて									①				
語られざるべき怪物	裏						表	①					
空想拡大ウイルス							①	①	①				

役職名	上限	条文能力	能力
キーパーソン			【強制：このキャラクターの死亡時】主人公は敗北し、直ちにループを終了する。
ゼッタイシャ	絶対友好無視		【強制：脚本作成時】いずれかの事件の犯人となる。
マリオネット	傀儡友好無視		【強制：このキャラクターの友好能力解決後】このキャラクターにカウンターが2種類以上→このキャラクターは死亡し、世界移動を行う。
カタリベ	不死		【任意能力：脚本家能力フェイズ】Exゲージが1以上→同一エリアの自身以外のキャラクター2人の間でカウンターを1つ移動させる。
ナーサリーライム	傀儡友好無視		【強制：ループ開始時】ひとつ前のループ終了時にExゲージが3以上→主人公は「希望+1」を得る。
ブレインシフター	不死		【強制：このキャラクターへの友好禁止を無視する。】
クロマク	友好無視		【任意能力：最終日のターン終了フェイズ】このキャラクターにカウンターが2種類以下→主人公を死亡させる。
フラグメント			【任意能力：脚本家能力フェイズ】同一エリアのキャラクター1人に[不安C]か[友好C]を1つ置く。
シリアルキラー			【強制：このキャラクターがひとつ前のループ終了時に死亡している→脚本家は「絶望+1」を得る。】
バイドバイバー	友好無視		【強制：ターン終了フェイズ】このキャラクターと同一エリアにいるキャラクターが1人だけ→そのキャラクターを死亡させる。
ミスリーダー	1		【強制：ターン終了フェイズ】Exゲージが2以上→同一エリアのキャラクター1人を死亡させる。(1ループ1回制限)
ゴシップ	1		【任意能力：同一エリアの死体1つに[暗躍C]を1つ置く。その後、全死体の[暗躍C]が合計3つ以上なら主人公を死亡させる。】
アリス			【任意能力：同一エリアのキャラクター1人に[不安C]を1つ置く。】
			【強制：同一エリアのキャラクター1人に[友好C]を1つ置く。】
			【強制：このキャラクターの死亡時】同一エリアのキャラクター1人に[絶望C]を1つ置く。その後、世界移動を行ってよい。
			【敗北条件：ループ終了時】このキャラクターが死亡している。
			【強制：このキャラクターの友好能力解決後】Exゲージが1以上→同一エリアの自身以外のキャラクター全員に[希望C]を1つ置く。(1ループ1回制限)

事件名	事件効果
衝動殺人	<不安臨界-1>犯人と同一エリアにいる犯人以外のキャラクター1人を死亡させる。
次元変貌	<犯人が生きていれば必ず発生>世界移動を行ふ。
次元歪曲	世界移動を行ってよい。任意のキャラクター1人に[不安C]を2つ置き、別のキャラクター1人に[友好C]を2つ置く。
次元断層	世界移動を行ってよい。その後、犯人にカウンターが3種類以上→主人公を死亡させる。
忘れ物	犯人と同一エリアのキャラクター1人に[暗躍C]を1つ置く。その後、犯人を任意のボードに移動させる。
空想事件	<暗躍Cで発生判定>衝動殺人、次元歪曲、忘れ物のいずれかを選び、その事件として解決する。
病院の事件	病院に[暗躍C]が1つ以上→病院にいるすべてのキャラクターを死亡させる。
	病院に[暗躍C]が2つ以上→主人公を死亡させる。
遺言	犯人は死亡する。次のループ開始時に主人公は「希望+1」を得る。
特異点	表世界である→このゲームでこの事件が初めて発生するなら主人公を死亡させる。そうでなければ世界移動する。 裏世界であり、犯人の初期エリアに[暗躍C]が1つ以上→主人公を死亡させる。
狭間の陽光	リーダーはキャラクターを1人選択する。そのキャラクターに[希望C]を1つ置く。
絶望の闇	任意のキャラクター1人に[絶望C]を1つ置く。

脚本家の手札		
移動↑↓	移動←→	移動斜め(1L1回)
不安+1(2枚)	不安-1	不安禁止
友好禁止	暗躍+1	暗躍+2(1L1回)
友好+1	絶望+1(第1Lのみ/1L1回)	

各種追加ルール
裏世界と裏世界
ループ開始時にE×ゲージを0とします。ゲージが偶数の時は表世界に、奇数の時は裏世界にいるものと扱われます。
世界移動が行われるとその日のターン終了フェイズの開始時に1回だけE×ゲージが1増加します(シリアルキラーなどはゲージの増加後に判定します)。セット内の効果により世界移動する他に、1ループ1回制限の友好能力が拒否されずに解決されたら世界移動が行われます。
裏世界では不安Cと友好Cの役割が以下のように入れ替わります。
・事件が起きるかどうかは友好Cを数えて判定します。 ・友好能力が使えるかどうかは不安Cを数えて判定します。

傀儡友好無視
傀儡友好無視は友好無視の一種です。友好無視の効果に加えて、脚本家は脚本家能力フェイズにそのキャラクターの友好能力を使用できます(十分なカウンターは必要です)。その際には誰のどの能力を誰を対象に用いたか宣言しなくてはなりません。

変化する役職
ルールと役職の一覧で表や裏と書かれている役職は1人のキャラクターにゼッタイシャ/キーパーソンのように配役されています。そのキャラクターは表世界ではゼッタイシャとなり、裏世界ではキーパーソンとなります。最後の戦いで表裏両方を当てる必要があります。