

# Basic Tragedy

ルール、役職、事件早見表

## Actions of Writer

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)

## Chessmen

<b>男子学生</b>	不安臨界 2	学生/少年
学校	神社 都市 病院	
[友好2]同一エリアにいる自身以外の学生から[不安C]を1つ取り除く。		

<b>女子学生</b>	不安臨界 3	学生/少女
学校	神社 都市 病院	
[友好2]同一エリアにいる自身以外の学生から[不安C]を1つ取り除く。		

<b>お嬢様</b>	不安臨界 1	学生/少女
学校	神社 都市 病院	
[友好3:制限(学校、都市)]同一エリアのキャラクター1人に[友好C]を1つ置く。		

<b>巫女</b>	不安臨界 2	学生/少女
学校	神社 都市 病院	
[友好3:制限(神社)]神社から[暗躍C]を1つ取り除く。 [友好5:1ループ1回]同一エリアのキャラクター1人の役職を知る。		

<b>刑事</b>	不安臨界 3	大人/男性
学校	神社 都市 病院	
[友好4:1ループ1回]このループで発生した事件1つの犯人を知る。 [友好5:1ループ1回]割り込んで使い、同一エリアのキャラクター1人の死亡を無効化。		

<b>サラリーマン</b>	不安臨界 2	大人/男性
学校	神社 都市 病院	
[友好3]このキャラクターの役職を知る。		

<b>情報屋</b>	不安臨界 3	大人/女性
学校	神社 都市 病院	
[友好5:1ループ1回]ルールX1かX2の正体を知る。		

<b>医者</b>	不安臨界 2	大人/男性
学校	神社 都市 病院	
[友好2]同一エリアの自身以外のキャラクター1人から[不安C]を1つ取り除くか、[不安C]を1つ置く。このキャラクターが友好無視を持つ場合、脚本家もこの能力を使える。 [友好3]このループ中、入院患者が病院以外に移動できるようになる。		

<b>入院患者</b>	不安臨界 2	少年
学校	神社 都市 病院	

	ルール名	キーパーソン	クロマク	アンサツシャ	アクリョウツキ	ウィッチ	フレンド	メインラバース	シリアルキラー	ラバース	マイナス	ミスリーダー	追加ルール
Rule Y	殺人計画	①①①											
	悪霊の封印		①	①									【敗北条件:ループ終了時】神社に[暗躍C]が2つ以上ある。
	僕と契約しようよ!	①											【強制:脚本作成時】必ず少女がキーパーソンとなる。 【敗北条件:ループ終了時】キーパーソンに[暗躍C]が2つ以上ある。
	主人公殺人計画			①①									
Rule X	巨大時限爆弾Xの存在					①							【敗北条件:ループ終了時】ウィッチの初期エリアに[暗躍C]が2つ以上ある。
	友情グループ						②						
	恋愛模様							①①					
	不穏な噂											①	【任意能力:脚本家能力フェイス】任意のボード1つに[暗躍C]を1つ置く。(1ループ1回制限)
	因果の糸											②①	【強制:ループ開始時】ひとつ前のループ終了時に[友好C]の置かれていた全キャラクターに[不安C]を2つ置く。
	マイナス13							①				②①	
潜む殺人鬼							①				①		
妄想拡大ウイルス											?	①	【強制:常時】パーソンは[不安C]が3つ以上置かれている限り、役職がシリアルキラーに変更される。

役職名	友好無視	能力	上限
キーパーソン		【強制:死亡時】主人公は敗北し、直ちにループを終了する。	
キラー	友好無視	【任意能力:ターン終了フェイス】同一エリアのキーパーソンに[暗躍C]が2つ以上→キーパーソンを死亡させる。	
		【任意能力:ターン終了フェイス】このキャラクターに[暗躍C]が4つ以上→主人公を死亡させる。	
クロマク	友好無視	【任意能力:脚本家能力フェイス】同一エリアのキャラクター、またはこのキャラクターのいるボードに[暗躍C]を1つ置く。	
アンサツシャ	友好無視	【任意能力:ターン終了フェイス】このキャラクターに[暗躍C]が5つ以上→主人公を死亡させる。	
		【任意能力:ターン終了フェイス】学校に[暗躍C]が3つ以上→主人公を死亡させる。 【任意能力:ターン終了フェイス】同一エリアのキャラクターに[暗躍C]が3つ以上→そのキャラクターを死亡させる。	
アクリョウツキ	友好無視	【強制:常時】同一エリアのキャラクター、またはこのキャラクターのいるボードに対する暗躍禁止を無視する。	
		【強制:常時】このキャラクターに対する移動禁止を無視する。	
ウィッチ	絶対友好無視	絶対友好無視(友好能力の使用を必ず拒否する)	
フレンド		【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。その場合、このキャラクターの役職を公開する。	2
		【強制:ループ開始時】このキャラクターの役職が公開されたことがある→このキャラクターに[友好C]を1つ置く。	
メインラバース		【強制:ラバースの死亡時】このキャラクターに[不安C]を6つ置く。	
		【任意能力:ターン終了フェイス】このキャラクターに[暗躍C]が1つ以上かつ[不安C]が3つ以上→主人公を死亡させる。	
ラバース		【強制:メインラバースの死亡時】このキャラクターに[不安C]を6つ置く。	
シリアルキラー		【強制:ターン終了フェイス】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。	
マイナス	友好無視		
ミスリーダー		【任意能力:脚本家能力フェイス】同一エリアのキャラクターに[不安C]を1つ置く。	1

事件名	事件効果
殺人事件	犯人と同じ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。
邪気の汚染	神社に[暗躍C]を2つ置く。
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。
自殺	犯人は死亡する。
不安拡大	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[暗躍C]を1つ置く。
別離	犯人を任意のボードに移動させる。
暴露	どちらかを選ぶ。
	犯人と同じエリアにいるキャラクターから[友好C]を2つまで取り除く(2人に割り振ってもよい) 犯人と同じエリアにいるキャラクターに[友好C]を2つまで置く(2人に割り振ってもよい)