

# Basic Tragedy X

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

男子学生	不安臨界 2	学生/少年
[友好2]同一エリアの学生1人の不安-1		
女子学生	不安臨界 3	学生/少女
[友好2]同一エリアの学生1人の不安-1		
お嬢様	不安臨界 1	学生/少女
[友好3](制限:学都)同一エリアのキャラ1人の友好+1		
委員長	不安臨界 2	学生/少女
[友好2:1L1]リーダーが1ループ1回制限カードを1枚回収		
イレギュラー	不安臨界 3	学生/少年
[特性]選ばれていないルールの役職を必ず配役		
[友好3](非拒否)自身の役職公開		
巫女	不安臨界 2	学生/少女
[友好3](制限:神)神社の暗躍-1		
[友好5:1L1]同一エリアのキャラ1人の役職公開		
異世界人	不安臨界 2	少女
[友好4:1L1]同一エリアのキャラ1人の殺害		
[友好5:1L1]同一エリアの死体1つの蘇生		
神格	不安臨界 3	男性/女性
[特性]特定ループまで登場しない		
[友好3:1L1]事件1つの犯人公開		
[友好5]同一エリアのキャラ1人がボードの暗躍-1		
刑事	不安臨界 3	大人/男性
[友好4:1L1]発生した事件1つの犯人公開		
[友好5:1L1]同一エリアのキャラ1人の死亡打ち消し		
サラリーマン	不安臨界 2	大人/男性
[友好3]自身の役職公開		
情報屋	不安臨界 3	大人/女性
[友好5:1L1]ルールXどちらか1つの公開		
アイドル	不安臨界 2	学生/少女
[友好3]同一エリアのキャラ1人の不安-1		
[友好4]同一エリアのキャラ1人の友好+1		
マスコミ	不安臨界 2	大人/男性
[友好2]任意のキャラ1人の不安+1		
[友好2]同一エリアのキャラ1人がボードの暗躍+1		
大物	不安臨界 4	大人/男性
[特性]テリトリーへの能力使用可能		
[友好5:1L1]テリトリーのキャラ1人の役職公開		
医者	不安臨界 2	大人/男性
[友好2](暴発)同一エリアのキャラ1人の不安+1か-1		
[友好3]入院患者の禁止エリア解除		
入院患者	不安臨界 2	少年
ナース	不安臨界 3	大人/女性
[友好2](非拒否)同一エリアの臨界キャラ1人の不安-1		
手先	不安臨界 1	大人/男性
[特性]初期エリアが脚本家の任意に毎ループ変化		
[友好3]自身が犯人の事件の発生を禁止		

ルール名	キーパーソン	キラ	クロマク	カルティスト	タイムトラベラー	ウィッチ	フレンド	ミスリーダー	ラバース	メインラバース	シリアルキラー	ファクター	追加ルール
殺人計画	①①①												[敗北条件:ループ終了時] 神社に[暗躍C]が2つ以上ある。
封印されしモノ		①①											[強制:脚本作成時] 必ず少女がキーパーソンとなる。
僕と契約しようよ!	①												[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。
未来改変プラン			①①										[敗北条件:ループ終了時] このループ中に蝶の羽ばたきが発生している。
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。
友情サークル							②①						
恋愛風景									①①				
潜む殺人鬼							①			①			
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)
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。
因果の糸													[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。
不定因子χ											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。
キラ	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1人、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。
カルティスト	絶対友好無視		[任意能力:行動解決フェイス] 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への暗躍禁止を無視してもよい。 [強制:常時] このキャラクターは死亡しない。 [強制:行動解決フェイス] このキャラクターへの友好禁止を無視する。 [任意能力:最終日のターン終了フェイス] このキャラクターに[友好C]が2つ以下→主人公は敗北し、直ちにループを終了する。
タイムトラベラー			
ウィッチ	絶対友好無視		
フレンド	2		[敗北条件:ループ終了時] このカードが死亡している。その場合、このカードの役職を公開する。 [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。
ミスリーダー	1		[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1人に[不安C]を1つ置く。
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。
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。
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。
ファクター	友好無視		[強制:常時] 学校に[暗躍C]が2つ以上→このキャラクターはミスリーダーの能力を得る。(役職自体は変化しない。) [強制:常時] 都市に[暗躍C]が2つ以上→このキャラクターはキーパーソンの能力を得る。(役職自体は変化しない。)

事件名	事件効果
殺人事件	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。
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。
邪気の汚染	神社に[暗躍C]を2つ置く。
自殺	犯人は死亡する。
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。
遠隔殺人	[暗躍C]が2つ以上置かれたキャラクター1人を死亡させる。
行方不明	犯人を任意のボードに移動させる。その後、犯人のいるボードに[暗躍C]を1つ置く。
流布	任意のキャラクター1人から[友好C]を2つ取り除き、別のキャラクター1人に[友好C]を2つ置く。
蝶の羽ばたき	犯人と同一エリアにいるキャラクター1人にいずれかのカウンターを1つ置く。