

# シナリオ 逃げて！少女超逃げて！

脚本製作者：RooP

難易度 ★★★☆☆

## シナリオの特徴

逃げて！少女超逃げて！ということで、少女を巡った物語になります。

少女の周りには危険がいっぱい。二人きりになってはいけない少年、不安を撒き散らし不意に刃を取り出すお嬢様、最後に駆け込んだ刑事が突然……。

昨日何もなかった人が不安に煽られ襲い掛かってくることもあります。そして契約を持ちかけに忍び寄る影も。不安に煽られた少女は自ら窮地へと吸い寄せられてしまいます。誰もが少女を狙う中、唯一頼れるのは巫女さんだけ。二人は悪意渦巻くこの街で生き残ることができるでしょうか。

## 脚本家への指針

「逃げて！少女超逃げて！」は実は脚本家主人公双方が頭を悩ませるシナリオになっています。このシナリオで隠匿すべきはミスリーダーとフレンドです。シリアルキラーを隠すのは難しく、早々に明かしてしまったほうがよいでしょう。

主人公たちはフレンドを探すためにキャラクターをシリアルキラーを使って殺害した可能性があります。脚本家はシリアルキラーからフレンドを守り、うまくキーパーソンを

### 脚本家の勝利条件

- 女子学生に2つ以上の暗躍カウンターを置く  
僕と契約しようよ！
- キーパーソンの殺害  
シリアルキラーの能力、殺人事件
- フレンドの殺害  
シリアルキラーの能力、殺人事件

殺させるように手札を読む必要があります。主人公は少女を逃し、脚本家は巫女を逃がす構図となります。

行動の指針は、1ループ目は女子学生へと【暗躍+2】、お嬢様に【移動←→】をのせましょう。5ループという長い追いかけてこの幕開けです。ここでお嬢様に【移動←→】を置くのは、1日目の殺人事件によるフレンド死亡を防止する役目もあります。

主人公は1日目の犯人を確かめにお嬢様へと【不安+1】を乗せる可能性があります。その状態で【移動↑↓】を置いていたらフレンドとキーパーソンが同時に判明してしまうこととなります。

2ループ目は少女に【暗躍+2】、お嬢様に【不安+1】、巫女に【移動↑↓】を乗せましょう。うまく行けば初日の殺人事件で少女を殺害することができます。【不安-1】で阻止された場合、学校に少女がいればミスリーダーの能力を使用するのも手です。

ただ、最後の戦いが難しくなるため、ミスリーダーの能力を使う時はその場にいるキャラクターの数を見ながら判断しましょう。3ループ目以降は手札の読み合いになります。

## 非公開シート

ルールY	僕と契約しようよ！
ルールX1	潜む殺人鬼
ルールX2	妄想拡大ウイルス

人物	役職
男子学生	シリアルキラー
女子学生	キーパーソン
お嬢様	ミスリーダー
巫女	フレンド
刑事	パーソン
サラリーマン	パーソン
情報屋	パーソン
医者	パーソン
入院患者	パーソン

日数	事件	犯人
1	殺人事件	お嬢様
2	不安拡大	男子学生
5	不安拡大	女子学生
8	殺人事件	刑事

## 公開シート

ループ回数	5	1ループ日数	8
惨劇セット	Basic Tragedy		
使用マップ	(学校)	(神社)	(都市)
相談	可	可	不可

日数	事件予定
1	殺人事件
2	不安拡大
3	
4	
5	不安拡大
6	
7	
8	殺人事件
9	
10	