

シナリオ ピタゴラスイッチ

脚本製作者：秋山真琴

難易度 ★★☆☆☆

シナリオの特徴

1時間以内のプレイを志向したシナリオです。脚本家の手の内は1ループ目の1日目で全て明かされるので、主人公側は「惨劇をいかに阻止するか」に集中することができ、ある意味、初心者向けのシナリオとも言えます。

唯一の難点は、やるのがだいたい決まっていますので、プレイヤーによっては「プレイさせられている感」を覚えるかもしれないことです。

事件の配置はそのままに、お好みで5日間6日間としても構いません（主人公側に友好能力を使用させるチャンスを与える用として）、また主人公側の力量に応じてループ回数を5回にすることも検討してください。

脚本家への指針

1ループ目から3ループ目までは、下記の通りプレイしてください。

1日目：病院に暗躍+1、学校に暗躍+2、巫女に縦移動。学校に暗躍カウンターが2つ乗せられた場合は脚本家能力フェイズにおいて学校に暗躍+1、情報屋に不安+1を置いてループを終了させてください。乗せられなかった場合は病院に暗躍+1を置いてください。

2日目：情報屋に不安+1、刑事に不安+1、医者縦移動 or 横移動。情報屋と刑事が同じエリアにいる場合は、脚本家能力フェイズに情報屋に不安+1、同じエリアにいないければ刑事に不安+1。

3日目：医者に不安+1、刑事に不安+1、後はその時々状況において臨機応変に。

4ループ目は上記と同じ手続を踏むか、或いは1日目、学校に伏せるカードを暗躍+2以外にしておいて、巫女と医者が同じエリアにいるタイミングで暗躍+1や暗躍+2を置いて、サラリーマンが医者を殺せる状況を作成することも可。

脚本家の勝利条件

- 1 主人公の殺害**
アンサツシャの能力2種、病院の事件
- 2 フレンドの殺害**
アンサツシャの能力、シリアルキラーの能力、殺人事件

非公開シート

ルールY	主人公殺人計画	不穏な噂	潜む殺人鬼	人物	役職
ルールX1	男子学生	パーソン	パーソン	男子学生	男子学生
ルールX2	女子学生	パーソン	パーソン	女子学生	医者
	お嬢様	パーソン	パーソン	お嬢様	女子学生
	巫女	アクリヨウツキ	アクリヨウツキ	巫女	
	刑事	ミスリーダー	ミスリーダー	刑事	
	サラリーマン	アンサツシャ	アンサツシャ	サラリーマン	
	情報屋	パーソン	パーソン	情報屋	
	医者	フレンド	フレンド	医者	
	入院患者	シリアルキラー	シリアルキラー	入院患者	
日数	事件	犯人			
2	病院の事件	男子学生			
3	自殺	医者			
4	殺人事件	女子学生			

公開シート

ループ回数	4	4	1ループ日数	4
惨劇セット	Basic Tragedy	Basic Tragedy	Basic Tragedy	Basic Tragedy
使用マップ	学校	神社	都市	病院
相談	可	可	不可	不可
日数	事件予定			
1				
2			病院の事件	
3			自殺	
4			殺人事件	
5				
6				
7				
8				
9				
10				