

シナリオ ピタゴラススイッチ2

脚本製作者：秋山真琴

難易度 ★★☆☆☆

シナリオの特徴

1時間以内に収束する、詰め将棋のような脚本「ピタゴラススイッチ」の第2弾です。前作同様、各ルールを駆使して、初日必殺を具現化しており、スピーディな展開を提供します。時の狭間に割く時間を長めに与え、主人公側がしっかりと傾向と対策を練られるよう注意してください。

難易度としては、最適解がひとつに限定されおらず、複数の解法があることから、前作と比較すると一段か二段ほど下がります。前作の欠点であった「プレイさせられている感」がある程度、軽減されているので、より一般受けするシナリオと言えます。

脚本家への指針

下記を指針にプレイしてください。

1日目：刑事に縦移動、女子学生に暗躍+1、サラリーマンに暗躍+2。男子学生もしくは女子学生に友好+2されなければ、お嬢様（ミスリーダー）の能力でお嬢様に不安カウンターを1つ、医者（クロマク）の能力で病院に暗躍カウンターを1つ置いて、ループを終了させてください。1日目の惨劇を阻止された場合、男子学生に不安カウンターを置いてください。

2日目：男子学生に不安+1、女子学生に不安+1、情報屋に暗躍+1。ミスリーダーの不安カウンターは、不安拡大が発生可能なら男子学生に、不可なら女子学生もしくは巫女に置いてください。いずれも出来なかった場合はブラフ要員を仕立ててください。不安拡大に成功した場合、不安カウンター2つは女子学生（メインラバース）を殺せるなら女子学生に不可なら巫女に置いてください。暗躍カウンターは情報屋で構いません。

3日目：その時点の状況を俯瞰しつつ、臨機応変の対応ください。基本的方針は、女子学生に不安3暗躍1、情報屋に暗躍4を目指しつつ、サラリーマン（キーパーソン）、入院患者（フレンド）の殺害を試みましょう。

脚本家の勝利条件

- キーパーソンの殺害**
キラーの能力、シリアルキラーの能力、病院の事件、殺人事件
- フレンドの殺害**
シリアルキラーの能力、病院の事件、殺人事件
- 主人公の殺害**
キラーの能力、メインラバースの能力、病院の事件

非公開シート

ルールY	殺人計画	役職
ルールX1	恋愛模様	パーソン
ルールX2	潜む殺人鬼	メインラバース
		ミスリーダー
		シリアルキラー
		ラバース
		キーパーソン
		キラー
		クロマク
		フレンド

日数	事件	犯人
1	病院の事件	お嬢様
2	不安拡大	男子学生
3	殺人事件	巫女

公開シート

ループ回数	4	1ループ日数	3
惨劇セット		Basic Tragedy	
使用マップ	(学校) (神社) (都市) (病院)		
相談	可	可	不可

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