

### 注意！

この資料に目を通してしまうと、プレイヤーとしてこのシナリオを遊ぶことは出来なくなってしまいます。このシナリオで遊ぶ予定がある方はこのファイルを閉じて下さい。

### 概要

文化祭で行った、ゲームマスター必須の5人用マードーミステリーです。

プレイ人数:プレイヤー5人+ゲームマスター1人(ゲームマスターのみ既プレイ者でも可)

プレイ時間:50分

## マードーミステリーのすゝめ

・マードーミステリーとは、参加者全員が事件の登場人物となり、物語の世界観を楽しみながら各々の目標達成を目指すトーク型推理ゲームです。このシナリオでは、犯人以外のミッションは主に「投票で犯人を最多票にすること」になっています。情報を整理して犯人に投票しましょう。

・マードーミステリーはその性質上、一生に一度しかプレイできないゲームです。まだプレイしていない人にネタバレをするのは絶対にやめて下さい。

・他の人のシートを見ないで下さい。

・配られたシートはいつでも読み返すことができます。

・シートの内容をそのまま読むのは避けて下さい。

(例えば、「あなたは6時頃にご飯を食べていた」という記述があった場合、「6時頃にご飯を食べた、と書いてある」ではなく「私は6時頃にご飯を食べていました」と話すなど、世界観を壊さないように話しましょう。)

出来るだけ登場人物になりきって話すと、より楽しむことができます。

・犯人はもちろん、犯人以外の人も嘘をつくことは可能ですが、嘘は事件の真相解明を遠ざけることがあるので気を付けましょう。

・ミッションにおけるポイントの配分は人によって異なります。出来るだけ多くのポイントを獲得できるように行動してみましょう。配点の低いポイントを諦めて犯人探しに専念するのも手です。

・キャラクターの性別は最初に選ぶことが出来ませんが、ゲーム中に変更しないでください。また、このシナリオの真相解明においては性別を考慮する必要はありません。

## 全体の流れ

ルール説明、シートの読み込み(10分)

↓

議論(10分)

↓

新しい手掛かりの読み込み(3分)

↓

議論(20分)

↓

犯人投票、エンディング(5分)

## ストーリー

同じサークルに所属する大学3年生のあなた達6人は、夏休みの合宿という名目で黒田の所有する孤島の別荘を訪れていた。黒田の親は世界的にも有名な大企業の社長で、黒田もまた、将来会社を背負う存在として期待されていた。到着後島で遊び、別荘に戻り夕飯を食べ、その後は各々の時間を過ごしていた。気が付くと外は嵐になっていた。

夜中、廊下での騒ぎを聞きつけ、皆が廊下に集まった。黒田の部屋を覗き込むと、黒田の死体が転がっていた。頭を何かで殴られたようだ。

警察を呼んだものの嵐が止むまでは来ることができない。犯人を捜すため、5人はホールで話し合いを始めた...

## プロフィール

### 黒田

大学2年生の頃、他5人より遅れて入部。白石とは幼少期からの親友で、このサークルに入部したのも、白石の度重なる誘いに根負けしたため。カリスマ性があり友達も多いが、自尊心の高すぎるきらいがある。サークルに活動資金を出資してくれている。

御影高校出身。

### 白石

誰にでも優しく、皆から好かれ多大な信頼を寄せられている。

少し天然。黒田とは小学校・中学校と一緒に親友だったが高校は別で、大学で再会し、部活を辞めた黒田をこのサークルに誘った。

天ヶ崎高校出身。

### 赤羽

明るく真っ直ぐな性格で、誰とでも仲良くなれる。おちゃらけていて責任感に欠ける所がある。

日野高校出身。

### 青木

自分にも他人にも厳しく、真面目だが冗談の通じない頭の固い性格。良識的で、他の部員に頼られることも多い。部長である黄谷からの信頼が厚く、サークルでは会計に抜擢される。

和泉高校出身。

### 緑川

明るく温厚で、協調性があるが、それ故に人に流されやすい所がある。大学デビューで髪を染めたいらしい。

森山高校出身。

### 黄谷

リーダーシップに欠けるところがあるが、憎めない人柄から部長を任されている。自他に甘く、思考が短絡的になりがち。

銀杏学園出身。

白石

あなたは黒田の親友だ。黒田は昔から、そのプライドの高さから周りとそりが合わないこともあるようだった。しかし、あなたはそのような点も黒田の魅力だと感じ、気の合う友達として長い間一緒に過ごしてきた。小学校・中学校と一緒にいた黒田とは高校で別れてしまい残念に思っていたが、大学で思わぬ再会をし、また共に楽しく過ごせると思い同じサークルに誘った。だが黒田は、前よりもなんだか雰囲気暗く、言動にトゲが増したように思う。しばらく見ないうちに変わってしまったのか...? その理由もわからぬまま、突然の死に涙が止まらない。黒田にも何か隠し事があったのかもしれないが、皆もなんだか落ち着きがないようだ。この際、黒田の死についてだけでなく、皆と偽りなく本音で話し合えるようにしたい。

隠し事  
なし

ミッション

- ・投票で犯人を最多票にする 4点
  - ・なるべく多くの人の隠し事を暴く ?点
- (全ての人に隠し事があるとは限らない)

タイムライン

20:00

皆で食事を済ませ、**青木**、**緑川**と共にホールでゲームをしていた。

20:30

皆で遊んだ後、**青木**、**緑川**と共にホールで片付けをした。終わって部屋に帰る途中、**青木**は黒田から黒田の部屋に呼ばれたようだ。

21:00

ホールに忘れ物をしていたことに気が付いて戻り、ホールでテレビを少し見てから自室に戻る。

21:30

自室でくつろぐ。

22:00

**赤羽**がひどく焦った様子でドアを叩いてきた。どうやら黒田に何かあったらしい。黒田の部屋に駆けつけてみると**緑川**が腰を抜かしていた。部屋を覗くと黒田の死体が目に入ってショックを受ける。何としてでも親友をこんな姿にした犯人を突き止めたいと思い、ホールでの話し合いを提案した。ただこの中に犯人がいるかもしれないと思うと気が重い。この際隠し事などせず、本音で皆と話し合いたい。

ヒント:他の人の隠し事を暴くために、積極的に話し合いを進めましょう。

## 赤羽

あなたは基本的に万人と仲良くできるが、今まで会った人の中でも白石は特にいいヤツだしノリも合うと感じている。そんな白石の友達だということで何も文句を言ったことはないが、自尊心が高く人を見下す黒田のことが本当は気に食わなかった。

最近とあるロックバンドにハマリ、グッズ等も買うようになったあなたは、黒田の部屋にサイン色紙があるのを見て、つい盗んでしまった。

窃盗していたことがバレたら大変だ。何とかしてこのことを隠さなくてはならない。

### 隠し事

黒田の部屋から窃盗していたこと

### ミッション

- ・投票で犯人を最多票にする 8点
- ・窃盗したことを隠す 2点

### タイムライン

20:00

皆で食事を済ませた後、黒田、黄谷と共に部屋に戻る。黄谷が黒田を黄谷の部屋に招いて話しているのが見えた。ちらりと覗いた黒田の部屋に大好きなロックバンドのサイン色紙が飾ってあるのが目に入り、魔が差して黒田の部屋に忍び込んでサイン色紙を盗む。黒田の部屋を後にし、自室に戻ろうとすると、扉が少し開いた黄谷の部屋から激しく口論するような声が聞こえた。黄谷が黒田に怒っていたようだ。

20:30

自室で盗んだサイン色紙を眺めて悦に浸る。

21:00

先ほどの口論が気になったので、黄谷の部屋を訪ねることにした。口論の内容について話を聞いてみたが、はぐらかされてしまった。無理に聞き出すのも躊躇われ、黄谷の部屋で世間話をしていた。

21:30

黄谷の部屋を後にしてホールに行き、テレビを見ていると、袋を持ってキッチンの方へ向かう青木を目撃した。その後は青木と一緒にホールでテレビを見ていた。

22:00

緑川の悲鳴を聞き、青木と共に黒田の部屋を覗き込むと、黒田の無惨な姿が目に入る。慌ててそれぞれの部屋にいる白石、黄谷を呼びに行き、全員が揃った。その後は白石の提案で、皆でホールで話し合いをすることになった。

ヒント:言及されると困ることへの弁明を予め考えておきましょう。

## 青木

あなたは黒田を殺した犯人だ。ただ別に黒田に恨みがあつた訳では無いし、元々殺すつもりなんてなかった。黒田の部屋に呼ばれたあなたは、部費の収支が合わない、と黒田から部費の管理について責め立てられた。拳句の果てにはお前が横領してるんじゃないかと身に覚えのない容疑までかけられた。憤慨する黒田に体を壁に押し付けられ、命の危機を感じたあなたは、手元にあつたビール瓶で黒田を殴ってしまう。当たりどころが悪かつたのか、黒田は頭から血を流して倒れてしまった。怖くなつたあなたは、割れてしまったビール瓶の破片を目についた分だけ拾い集め、袋に入れてゴミとして処分した。

犯人だとバレてしまったら、黒田に追及された部費の話まで自分のせいになってしまうだろう。部費の行方を突き止めないことにはおちおち自首もできない。何としても話し合いの間は自分の罪を隠し通し、消えた部費の真相を探らなければならない。

### 隠し事

黒田を殺害したこと

### ミッション

- ・投票で最多票を獲得しないようにする 4点
- ・部費の行方を探り当てる 6点

### タイムライン

20:00

皆で食事を済ませ、白石、緑川と共にホールでゲームをしていた。

20:30

白石と緑川と一緒にホールの片付けをした。

その際白石と緑川に、黒田の部屋に呼ばれたという話をした。

21:00

黒田から部屋に呼ばれていたのので、黒田の部屋に向かう。

黒田から部費について責められ、近くにあつたビール瓶で殺してしまう。慌てて脈をとるも、事切れている。取り返しのつかないことになってしまった。とりあえずその際割れたビール瓶の破片を集め、袋に入れて捨てに行くことにした。

破片を拾い集める際にうっかり手に怪我をしてしまったが、気にしている余裕はなかつた。

21:30

ゴミ捨て場に行くためホールを通ると、ホールにいた赤羽と目が合う。変に動揺すると怪しまれるので、ゴミを捨てた後はホールで赤羽とテレビを見ながら過ごす。

22:00

緑川の悲鳴を聞き、赤羽と共に声の方に向かう。黒田の死に気付かれたのだろう。黒田の部屋に駆けつけてみると緑川が腰を抜かしていた。その後は白石の提案で、皆でホールで話し合いをすることになった。

ヒント: 言及されると困ることへの弁明を予め考えておきましょう。

## 緑川

あなたは高校1年生の頃、黒田から酷いいじめを受けていた。苦痛の日々をどうにか耐えていたが、高校2年生で黒田が退学して立ち直り、やっと大学生になって自由な日々を手に入れた。大学デビューで見た目を変え、趣味にピッタリなサークルに入り、友達も順調に増えていた。しかし、その順風満帆な日々も、長くは続かなかった。白石に連れられ、あの黒田がサークルに入ってきたのだ。黒田は変わったあなたの事に気が付かず、初対面のように接してきた。黒田を許したつもりは無いが、せつかくの自分の居場所を捨ててまで彼から逃げたくは無かった。サークルの集合写真を手帳に挟む時も、黒田の顔だけは塗り潰しておいた。あなたは黒田を殺した訳では無いが、その過去を知られれば疑われてもおかしくないだろう。何とかしていじめられていたことは隠さなければいけない。

## 隠し事

黒田にいじめられていたこと

## ミッション

- ・投票で犯人を最多票にする 7点
- ・いじめを受けていたことを隠す 3点

## タイムライン

20:00

皆で夕飯を食べた後、白石、青木と共にホールでゲームをした。

20:30

白石と青木と一緒にホールの片付けをした。終わって自室に帰る途中、青木は黒田から部屋に呼ばれたようだ。

21:00

自室に戻って1人で過ごした。この洋館の全てが黒田の私物だと思いと微妙な気分になる。

22:00

部屋の窓が壊れてしまい、雨が吹き込んできてしまった。ベッドも濡れてしまったので、寝られそうにない。落ちたガラスで手を怪我してしまった。手当てもしなければ。

黒田に別の部屋がないか聞こうと、黒田の部屋を訪れる。

怒られるかと怯えつつ、ドアをそっと開けると、黒田が血を流して倒れていた。思わず悲鳴をあげ腰を抜かすと、白石、赤羽、青木、黄谷が駆け付けてきた。その後は白石の提案で、皆でホールで話し合いをすることになった。

ヒント:言及されると困ることへの弁明を予め考えておきましょう。

## 黄谷

あなたは部長になってから、サークルの資金を横領していた。総額は100万円ほど。欲しい服が買いたくて、後で返すつもりで少し金を抜いたのがきっかけだった。簡単に金を得ることにはまってしまったあなたは、部費に手を出し続けた末、大学入学当初から続けていたバイトも辞めてしまった。しかしサークルへの出資者であった黒田から、資金の動きが不透明だという理由で出資を絶つと突然言われてしまう。黒田を部屋に呼び説得を試みるも失敗し、途方に暮れていた。黒田が死んだからにはもうこれ以上の出資は見込めないが、ここまで横領してきたことは隠さなければいけない。

### 隠し事

部費を横領していたこと

### ミッション

- ・投票で犯人を最多票にする 6点
- ・部費の横領を隠す 4点

### タイムライン

20:00

皆で食事を済ませた後、赤羽、黒田と共に部屋に戻る。黒田を自分の部屋に招き、サークルへの出資を継続するよう説得しようとした。しかし黒田からの返事は一貫しており、30分ほど話し合いを行ったが結局拒否されてしまった。イライラしていて、会話の後半は声を荒らげてしまった。

20:30

出資をしてくれないとわかり、むしゃくしゃして自室で考え事をしていると、いつの間にか眠ってしまった。

21:00

ノック音で目が覚める。ドアを開けると赤羽が立っていた。赤羽がさっきの論争について聞いてきた。どうやら聞かれていたらしい。個人的な問題だからとはぐらかし、その後は自室でたわいもない話を続けた。

21:30

赤羽が自室に戻り、1人になったのでくつろいでいた。

22:00

赤羽がひどく焦った様子でドアを叩いてきた。どうやら黒田に何かあったらしい。黒田の部屋に駆けつけてみると緑川が腰を抜かしていた。部屋を覗くと黒田の死体が目に入る。その後は白石の提案で、皆でホールで話し合いをすることになった。

ヒント:言及されると困ることへの弁明を予め考えておきましょう。



手掛かり

白石

- ・皆をよく見ると、緑川と青木は手に傷を負っていた。夕食の時にはなかったはずだが...
- ・黒田が元々いた森山高校を退学させられたと、中学の友達から聞いた覚えがある。

手掛かり

赤羽

- ・さっき盗みに行った時に机の上にあったガラス製のビール瓶がない。
- ・最近黄谷の金遣いが荒くなったような気がする。

手掛かり

青木

- ・黒田の顔が塗りつぶされたサークルの集合写真を緑川が持っていた事を思い出す。
- ・黒田の死体を発見した時、以前黒田が部屋の棚の上に飾っていると言っていた、ロックバンドのサイン色紙がなくなっていた。黒田を殺した時にあったかどうかは覚えていないが、いつからなかったのだろうか。

手掛かり

緑川

- ・黄谷が最近バイトを辞めたと聞いた。ずっと続けてきたのに辞めてしまうなんて残念だ。
- ・最近赤羽がロックバンドにハマっており、かなりお金をつぎ込んでいるようだ。

手掛かり

黄谷

・死体の周囲に細かい破片が落ちている。よく見るとビール瓶の破片のようだ。破片は一本分にしては明らかに足りないが、どこに行ったのだろうか。

多数決の結果が出ると、青木はゆっくりと事の顛末を語り始めた。黒田を殺すつもりはなかったこと。黒田に部費を横領した犯人ではないかと疑いを掛けられたこと。首を壁に押さえつけられ、命の危険を感じたこと。——気付けばビール瓶を手にとって黒田を殴り殺していたこと。罪の意識を感じながらもそれを隠そうとしたのは、部費を横領した犯人を突き止めるためであった。真実を話し、また真実を知った青木の表情は、悔恨に歪みながらもどこか安堵を滲ませていた。警察に自首する意思を皆に告げた。翌朝、嵐が収まって駆け付けた警察に青木は自首し、その後の捜査により青木が犯人であると断定され、連行されていった。しかし青木は正当防衛が認められたらしく執行猶予が付き、引越して新たな日々を営んでいるようだ。

二人のメンバーを失いながらも残されたサークルのメンバー達は改めて良き友人として、大学を卒業するまでサークル活動に励んだ。

それから数年後。青木が黒田の墓参りに訪れた。しばらくして、帰ろうと立ち上がった青木の目に飛び込んできたのは、白石、赤羽、緑川、黄谷の四人の姿だった。反応を見る限り、示し合わせてここに来たわけでは無さそうだ。

皆、口を閉ざしたままの状態ではしばらくの間硬直していたが、白石が徐に線香を取り出し皆に分けていく。白石はライターで自分の線香に火をつけた後、緑川にライターを手渡した。そこから全員が順々に線香に火をつけ、黒田の墓に手を合わせる。

全員が立ち上がり、特に会話のないまま墓地の外へ歩いていく。出口に着き各々が帰ろうとしたところで白石がまた来年、とだけ呟いた。

驚いた表情を浮かべつつも皆、了承して別れたのであった。

ED1「動き出す時間」

多数決の結果が出ると、青木はゆっくりと事の顛末を語り始めた。黒田を殺すつもりはなかったこと。黒田に部費を横領した犯人ではないかと疑いを掛けられたこと。首を壁に押さえつけられ、命の危険を感じたこと。——気付けばビール瓶を手にとって黒田を殴り殺していたこと。罪の意識を感じながらもそれを隠そうとしたのは、部費を横領した犯人を突き止めるためであった。でもそれは叶わなかった、と青木が苦々しげに呟く。しかし白石は数度視線を彷徨させた後、横領した犯人は黄谷だと言うと告げた。一瞬の間の後に黄谷がそれを認めると、青木は警察に自首をする意思を皆に告げた。翌朝、嵐が収まって駆け付けた警察に青木は自首をし、その後の捜査により青木が犯人であると断定され、連行されていった。その後青木が4人の前に姿を見せることは無かった。

残されたサークルのメンバーは改めて良き友人として過ごし、大学を卒業するまでサークル活動に励んだ。

ED2「残された日常」

多数決の結果が出ると、青木はゆっくりと事の顛末を語り始めた。黒田を殺すつもりはなかったこと。黒田に部費を横領した犯人ではないかと疑いを掛けられたこと。首を壁に押さえつけられ、命の危険を感じたこと。——気付けばビール瓶を手にとって黒田を殴り殺していたこと。

罪の意識を感じながらもそれを隠そうとしたのは、部費を横領した犯人を突き止めるためであった。真実を話し、また真実を知った青木の表情は、悔恨に歪みながらもどこか安堵を滲ませていた。

翌朝、嵐が収まって駆け付けた警察に青木が自首をし、その後の捜査により青木が犯人であると断定され、連行されていった。

一方でサークルではメンバー同士の気まずさが残り、事件の数日後には黄谷、赤羽は脱退してしまう。多くの友人を失ったものの、白石と緑川は卒業までサークル活動を続けた。

ED3「継ぎはぎの体裁」



多数決の結果が出ると、青木はゆっくりと事の顛末を語り始めた。黒田を殺すつもりはなかったこと。黒田に部費を横領した犯人ではないかと疑いを掛けられたこと。首を壁に押さえつけられ、命の危険を感じたこと。——気付けばビール瓶を手にとって黒田を殴り殺していたこと。罪の意識を感じながらもそれを隠そうとしたのは、部費を横領した犯人を突き止めるためであった。しかしそれは叶わなかった。自分のことは許さなくて構わない。だがその代わり、自分も横領した犯人のことを許さない。青木はそう告げて警察に連行されていった。

互いを信じられなくなった4人はサークルの解散を決め、その後言葉を交わすことはなかった。

ED4「猜疑心の果て」

多数決の結果、犯人が決まった。しかし、その犯人は無実を主張し続け、周囲から激しい非難を浴びている。そんな状況を見てられないというように、青木が突如として口を開いた。青木は涙で顔を歪めながら、黒田を殺したのは自分だと告げた。泣きじゃくる青木をなだめ、話を聞いてみると、青木はぽつぽつと事の顛末を語りだした。黒田を殺すつもりはなかったこと。黒田に部費を横領した犯人ではないかと疑いを掛けられたこと。首を壁に押さえつけられ、命の危険を感じたこと。——気付けばビール瓶を手にとって黒田を殴り殺していたこと。

一通り話し終えた青木は、張りつめていた緊張が解けたのか、その場で倒れるように眠りについた。

残されたサークルメンバーは、今後について話し合うことにした。

その結果、この事件で互いを信じることができなくなってしまったため、サークルは解散することに決まった。その後は寝ることもせず、互いを監視するかのように無言で時間が過ぎるのを待った。

朝になると嵐は止み、呼んでいた警察が到着した。青木は連行され、残りのメンバーもそれぞれの生活へと戻ったが、この事件のことを完全に忘れられる時は来ないのだろう。

ED5「最後の夜」

真犯人であった青木は、最多票が自分ではないことに安堵したが、すぐに自己嫌悪に陥った。この話し合いで、青木の最大の目標は罪を逃れることではなかったからだ。部費を横領している奴がいる。黒田からそう聞いたとき、青木は横領犯が許せなかった。しかし黒田はあろうことか自分を疑ってきた。激昂した黒田によって首を壁に押さえつけられ、命の危険を感じた青木は、とっさにビール瓶で頭を殴ってしまった。皆には真実を話すべきだ。しかし、横領犯を突き止めないことには、どうにもやりきれない。そこで青木はこうすることにした。まずは横領犯を見つけ、その後で皆に真実を話そうと。しかし横領犯は突き止められなかった。そのうえ無関係の人に殺人の罪を着せてしまった。なぜ話し合いで自白しなかったのか。多数決の結果が出た時、なぜ真っ先に安堵してしまったのか。自分を責める声がはっきりなしに聞こえている気がして煩わしい。嵐で傷つくのも厭わずに別荘を飛び出し、そのまま海に飛び込む。青木の頭の中で鳴り響いていた声が、ぱたりと止まる。漸く安息を手に入れたというように、青木は意識を手放した。

翌朝、青木の部屋から遺書が見つかったが、青木は行方不明のまま見つかることはなかった。同時に二人のメンバーを失ったサークルには次第に誰も寄り付かなくなり、ひっそりと廃部になった。

ED6「泡沫の安堵」

いくら話し合いを続けども、黒田を殺した犯人が分かるどころか、意見は食い違うばかりだ。緩やかに、しかし確かに互いへの猜疑心は強まって、もはや自分以外を信じるが出来ない。そんな中、このままでは埒が明かないから今日はもう休み、明日には来るであろう警察に全てを委ねようと白石が提案する。それに反対する者はなく、5人はホールの方々へ散った。皆はじめは周囲を警戒している様子だったが、長時間の緊張によって摩耗した精神はじわじわと睡魔に侵されていく。

一人、また一人と眠りに落ち、ついに起きてるのはただ一人。

その人物はおもむろに立ち上がった、と思えばふらふら、ゆらゆら、歩き出す。やがてホールの外に至り、嵐で割れた窓の破片が足を突き刺しても、それではもう、止められない。

——歩く、歩く、友のため。きみを殺した誰かを殺すため。

気づけば目の前には灯油と、それから手にはライターがあった。親友の屋敷はとても良い造りをしているから、隙間なく敷き詰められた絨毯には、きっと油がよく染み込むだろう。

火が轟々と燃え盛る。そういえば、合宿のおしまいは皆でキャンプファイヤーをしよう、なんて笑っていたっけ。

今となっては戻れない、炎の中に進むだけ。

——あるく、あるく、己がため。きみがいなくちゃ生きられない。

翌朝、警察が到着すると屋敷は既に燃え果てていた。捜査の結果、6つの遺体が発見される。

が、しかし、損傷が激しく、1つを除き身元の確認を取ることはできなかった。

身元の分かった1つ、まるで自分から火に飛び込んだような遺体は、白石のものだった。

ED7「灰塵に帰す」

ゲームマスターのすゝめ(文化祭で使用したものを一部改変しています)

### 1.紙を配る

各プレイヤーにマードーミステリーのすゝめ、キャラクターシート、メモ用紙、ミッション(投票)用紙を中身を読めないように渡す。

伝える↓

- ・まだ表面を見ないでください。
- ・メモはいつでも自由にどうぞ。

最初に10分間黙読させる(時間を計る)

### 2.会議1回目

外には出られないことを伝える↓

「ホールで話し合いをしていると、突如廊下の窓が割れ、激しい雨風が吹き込んできました。ホールから出ることが出来なくなったあなたたちは、どうやらホールでの話し合いで犯人を決めるしかないようです。」

白石に導入を音読させる↓

白石「信じたくないけど、黒田がここで死んでる...から、ここにいる誰かが黒田を殺してしまったってことだと思う。俺(私)は絶対に黒田の死の真相を確かめたいし、この際皆と本音で話したいと思ってる。協力してくれる？」

10分間会議時間(時間を計る)

### 3.手がかり

「1回目の議論は終わりです。」

手がかりを各プレイヤーに配布する。

「まだ見ないでください。3分間読む時間をとります。その間に手がかりを読み、これまでの情報の整理なども行ってください。」

3分間読ませる(時間を計る)

### 4.会議2回目

「最後の会議となります。この後は投票及びミッションの記入を行います。」

20分間会議時間(時間を計る)

### 5.ミッション(投票)確認

ミッション(投票)用紙の記入と回収を行う。

同票の場合は決戦投票まで行う。

共犯、自殺と記入された票は無効票となる。

「3分間とります。今までの会議を基に考え、ミッション用紙を記入してください。」

ミッション(投票)用紙の回収後、投票結果とミッションの成否を発表する(ミッションの内容は伏せる)

ミッション判定法↓

・白石→黄谷  
黄谷が部費を横領していた。

・白石→緑川  
過去(高校生時代)に黒田にいじめられていた。

・白石→赤羽  
黒田の部屋からロックバンドのサイン色紙を盗んだ。

・青木  
部費を横領していたのは黄谷

## 6.エンディングを配る

### エンディングの選択

ミッションの成否と、投票の結果をもとにエンディングを選ぶ。

- ・犯人青木が投票で最多票となる→犯人○
- ・白石が全部正解→隠し事○
- ・青木が正解→横領○

犯人○隠し事○横領○→ED1へ

犯人○隠し事○横領✕→ED2へ

犯人○隠し事✕横領○→ED3へ

犯人○隠し事✕横領✕→ED4へ

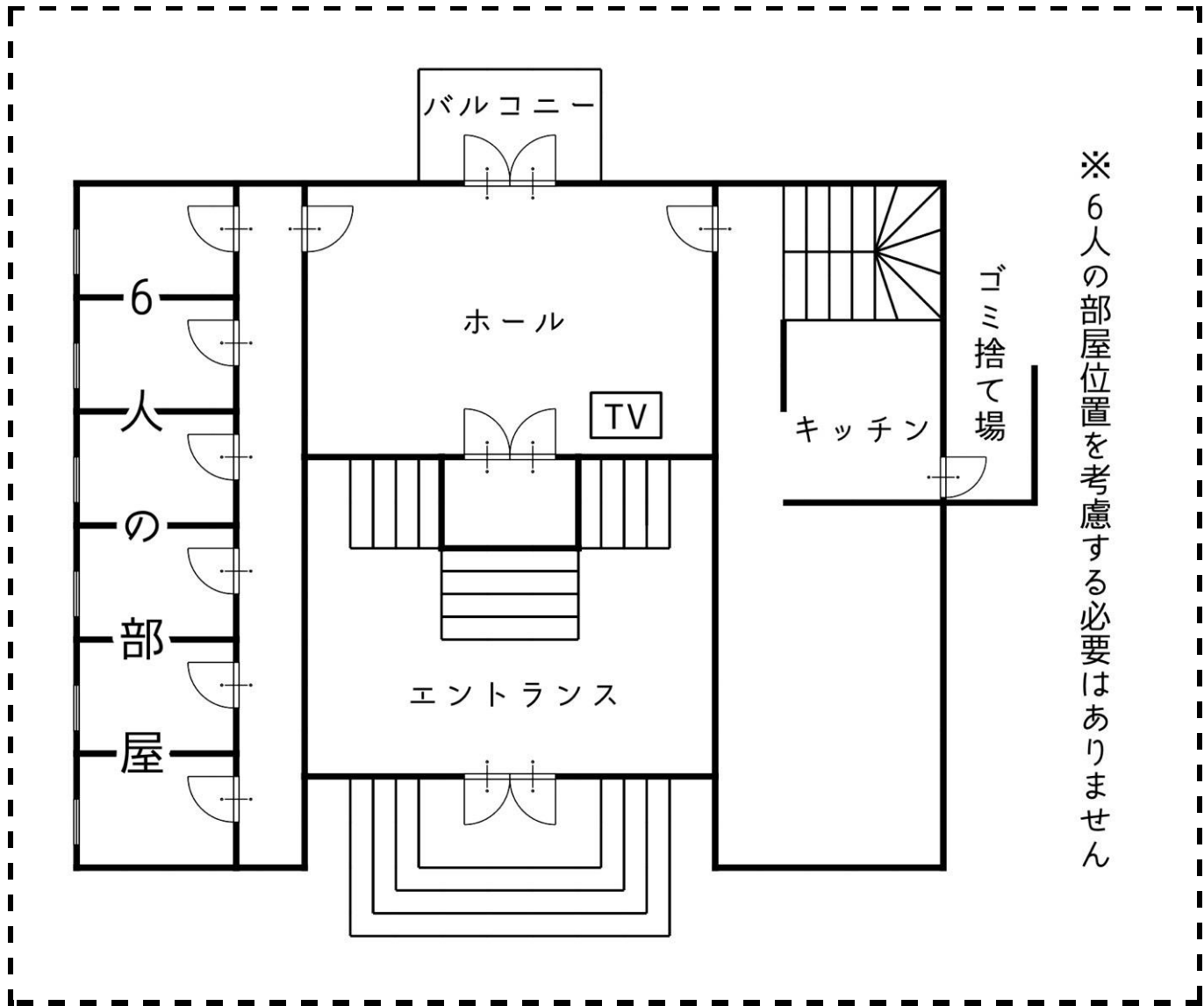
犯人✕横領○→ED5へ

犯人✕横領✕→ED6へ

全員1票ずつ、または決選投票を行っても結果が出なかった場合→ED7へ

エンディング配布後、読み終わったタイミングで、  
「お疲れさまでした。これでゲームは終了となります。このゲームの最大の敵はネタバレです。まだプレイしていない人にゲーム内容について話すなどしないようにお願いします。」

時間があればプレイヤー同士でネタバレありの感想会を行うとより楽しめます。



※6人の部屋位置を考慮する必要はありません

↑間取り図

投票十ミッション達成確認用紙

みんなの隠し事は？無しの場合は書かなくてよい。(主語・述語を明記してください)

赤羽

青木

緑川

黄谷

犯人は？



投票＋ミッション達成確認用紙

部費の行方は？(主語・述語を明記してください)

犯人は？

投票用紙：犯人は？

↑投票用紙(赤羽用)

投票用紙：犯人は？

↑投票用紙(緑川用)

投票用紙：犯人は？

↑投票用紙(黄谷用)

メモ用紙	白石	赤羽	青木	緑川	黄谷	黒田
20:00						
20:30						
21:00						
21:30						
22:00						
備考						

↑メモ用紙(全員共通)

ゲームをプレイする時に必要なもの  
ゲームマスターのすゝめ1枚  
マードーミステリーのすゝめ5枚  
ストーリー5枚  
キャラクターシート各1枚  
間取り図1枚  
メモ用紙5枚  
手掛かり各1枚  
投票用紙(赤羽、緑川、黄谷用)3枚  
投票用紙(白石用)1枚  
投票用紙(青木用)1枚  
エンディング各5枚

プレイする際の注意事項(GMのみ把握しておいて下さい)

- ・対面であればこの資料をプリントアウトしてそれぞれのプレイヤーに配布してください。オンラインであれば資料をそれぞれのプレイヤー用に分けて送り、通話などで議論を行ってください。メモ用紙などの画像は一枚ずつ拡大コピーすると書き込みやすくなります。
- ・ミッションの点数は議論の方向性ををある程度誘導するため、またエンディングを分岐させるために設けているものなので、点数によって勝敗を決める必要はありません。
- ・白石のサブミッションの配点は各2点ずつで最大6点です。
- ・赤羽、緑川、黄谷のサブミッションの成否は、白石のサブミッションのそれぞれの成否に依存します。つまり、結果的に3人のサブミッションは「白石に隠し事がばれないこと」になります。
- ・共犯、自殺の可能性は否定しないでください。
- ・文化祭時に行った、殺害現場の見学はゲームの進行に必要ありません。

余談

文化祭で行った際には三つの卓で同時にプレイするため、プレイ中のネタバレ防止用に卓ごとに登場人物の名前を変更しました。

白石→一ヶ谷・月見  
赤羽→二階堂・火ノ浦  
青木→三和・水野  
緑川→四ツ橋・木村  
黄谷→五十嵐・金倉  
黒田→六角・土井

なお、当日の各エンディング到達率は以下ようになりました。

ED1→9%  
ED2→0%  
ED3→48%  
ED4→11%  
ED5→30%  
ED6→4%  
ED7→0%

ここまで御覧いただきありがとうございました！