

目次

1. マーダーミステリーとは

2. 前述

3. ストーリー

4. キャラクター紹介

5. キャラクター設定

6. ミッション説明

7. キャラクターシート配布

8. 推理パートとは

9. 密談について

10. 推理パートの会話について

11. チップの使い方

12. アイテムについて

13. 投票タイムの説明

14. ゲームプレイの勧め

15. ゲーム前の導入

16. 推理パート開始

マールダーミステリーとは（1）



マールダーミステリーとは

各プレイヤーがそれぞれのキャラクターになりきって事件の解決を進めていく、
「**大人のなりきりゲーム**」のようなものです。

マールダーミステリーの特徴

演じるプレイヤーの行動や選択で結末が大きく変わるのが特徴で、
同じシナリオでも演じるプレイヤーが異なれば、多種多様なドラマが繰り広げられるのが魅力的です。
具体的な台本はありません。
皆さんで考え、発言し、行動していく必要があります。

イメージとしては、^{そっきょう}「**即興で作るアドリブドラマ**」と考えるのが分かりやすいかもしれません。

マールダーミステリーとは（2）



ゲーム開始前の流れ

まず皆様にはそれぞれが演じて頂くキャラクターの「**キャラクターシート**」をお渡し致します。

「**キャラの設定**」や、「**事件以前にどのような行動を行っていたか**」等の情報が書かれています。

こちらの資料を熟読して頂き、演じるキャラクターの情報を頭に入れて頂きます。

ゲーム開始

その後、80分間の「**推理パート**」を行って頂きます。

使える情報を用いて、自由に発言し、犯人を見つけていくというパートになります。

議論中に起こった事象や、起こした行動に応じて結末が変わります。

推理パートが終了後は、ゲームマスターが状況を整理し、エンディングに移ります。

幸せな結末に辿り着くのか、はたまた**悲惨な最期**を遂げるのか。

どのように物語が動くかは皆様次第となります。

前述



今回のシナリオについてのご説明を致します。

さんげんじょう

皆様にはこれから「**三元錠殺人事件**」というシナリオを、体験して頂きます。

この物語の中で、とある殺人事件が起きます。

皆様にそれぞれの登場人物になって頂きながら事件の真相、
つまり犯人が誰なのかを解き明かして頂きます。

皆様の中にこの事件の犯人がいるかもしれません。

犯人の方は、最後まで自分が犯人であるという事を隠し通してください。

では、次のページでストーリーをご紹介します。

ストーリー



有名資産家「みがたさんげんろう三ヶ田参元郎」が死んだ。

三ヶ田家は古くから続く職人の一族で、何者にも破れぬ画期的な造形の金庫を創作し続けた。

彼の一族が作り上げた作品は、消耗品の域を超え「**芸術**」にまで昇華していたのである。

資産家の死去にあたり各地に散らばる、血の繋がった兄弟達が参元郎の屋敷につど集う。

果たして誰が、参元郎の残したばくだい莫大な財産を受け継ぐのか。

その意向が書かれた遺言状が今、開かれようとしていた。

しかし莫大な財産を目前にし、せいさん**凄惨な悲劇が幕を開ける。**

キャラクター紹介



では、皆様が演じるキャラクターを公開します。

誰がどのキャラクターを演じるのかを、ゲームマスターとプレイヤー間で相談して決めてください。

キャラクター1 : 三ヶ田明継（みがたあけつぐ）

三ヶ田家次男。痩せ細り、ボロボロの恰好をした男。

キャラクター2 : 三ヶ田菊真（みがたきくま）

三ヶ田家三男。優しい顔つきと、鋭い眼光を併せ持つ不思議な男。

キャラクター3 : 柊良太郎（ひいらぎりょうたろう）

三ヶ田家の使用人。汚れまみれの作業着を着た若さ溢れる好青年。

キャラクター4 : 岐阜根賽雅（ぎふねさいが）

三ヶ田参元郎の専属弁護士。高そうなスーツを着た仕事が出来そうな男。

キャラクター設定



キャラクターのより細かい情報は、「**キャラクター紹介**」ファイルをご参照ください。
シルエットイメージや、簡易的な公開情報を載せています。

※ファイルの配置場所は以下です。（状況に応じてゲームマスターが配ってあげてください）

- 「02_プレイヤーシート」
- 「02_キャラクター紹介（pdf）」
- 「02_キャラクター紹介（png）」

ミッション説明（メインミッション）

「キャラクターシート」記載のミッションとは。

本シナリオには、それぞれのプレイヤーに「**ミッション**」が割り振られています。

犯人以外のお方は犯人が誰かを推理し、探し当ててください。

物語の最後に投票を行います。

そこで最多数票を獲得した方を犯人として拘束します。

犯人の方は拘束されないよう、最多数票を獲得しないことが目的となります。

これを「**メインミッション**」とします。



ミッション説明（サブミッション）

しかし、皆様には別の目的があるかもしれません。

メインミッションとは別のミッション。

これを「サブミッション」とさせていただきます。

「サブミッション」は、キャラクター自身が大切にしている個別の目標です。

達成するためにはキャラクターの考えを読み解いて、行動していかなければなりません。

難しいですが達成しようとする程、キャラクターになりきっていけるかもしれません。

「メインミッション」の方が大事ですが、

「サブミッション」にこそキャラクターの個性が詰まっておりますので、

是非「サブミッション」の達成も挑戦してみてください。



キャラクターシート（配布）



では、ここで「**キャラクターシート**」の読み込みを行います。

ゲームマスターは各プレイヤーに、「キャラクターシート」を配布してください。

※ただし誰がどのキャラクターを演じるのかを決めてから配布しましょう。

※「キャラクターシート」には、重要なネタバレ（誰が犯人か等）が多く書かれているので配布ミスに注意。

「キャラクターシート」の読み込み時間は「**15分**」が目安です。

しかし、**全員が内容をしっかりと理解できるまで、読み込みは続けましょう。**

キャラクターシートは、**今後の推理に必要な情報の全てです。**

ゲームマスターは、**プレイヤー全員が納得できるほど読み込めたかを必ず確認しましょう。**

キャラクターシート（注意点）



「キャラクターシート」は貴方の記憶。

各登場人物の成り立ちや、事件当日前後の記憶が詳細に書かれています。

これはあくまで「**貴方の記憶**」ですので、他のプレイヤーに直接見せる事は出来ません。

自分の持つ情報を他人に共有する場合は、**自分の言葉で説明する必要があります。**

「キャラクターシート」の内容を写真に撮って、画像として共有したり、

「キャラクターシート」に書かれた文章をコピーして貼り付ける等で共有する行為は禁止致します。

推理パートとは



ここからは、推理パートの説明を致します。

これから皆様には、「**合計80分間**」の推理パートを楽しんで頂きます。

推理パートでは、ご自分の手元にある記憶に基づいて、自由に会話をし情報交換を行ってください。
そして事件の真相を解き明かして頂きます。

※区切りの合間に、休憩時間等を挟んでも問題ございません。

快適にゲームを楽しめるよう全員で力を合わせましょう。

密談について（１）



マードーミステリーの特定のシナリオには、「**密談**」というシステムがあります。

これは２人、３人と集まって秘密の会話ができるシステムとなります。

特定のプレイヤー間で、秘密の共有ができるという訳ですね。

今回のシナリオでは推理パートと、密談パートを交互に行って頂きます。

２０分の推理パートを終えた後に、密談パートを実施し、再度２０分の推理パート、そして密談パート。
そして最後の推理パートを２０分。

つまり「２０分の推理パート」を３回、「密談パート」を２回実施致します。

密談について（2）



密談の基本ルール

- ・密談の時間は1人につき「**2分30秒**」です。
- ・密談は「**3人**」で行うこともできます。（この場合、2人を指定する）

他のプレイヤーには聞かれたくない話題を振ったり、アイテムの交換を持ちかけたりすることが出来ます。

尚、注意点としてアイテムの交換を密談の時間で行ったとしても、

密談終了時にどのようなアイテムの遷移があったかは全員に伝えられます。

これを全プレイヤーで行って頂きます。

尚、指定されたプレイヤーは密談を拒否できませんのでご注意ください。

密談をしていないプレイヤーは密談の内容が聞こえないよう、

一度セッションから抜けるか、スピーカーをミュートにして待機してください。

密談について（3）



補足事項

密談中に自身の持つアイテムを「**呼んだ人にだけ見せたい**」というパターンがあり得るかもしれません。
この場合、密談中の人物に限り見せることができます。

アイテムの情報を見せたい場合は、見せたいプレイヤーにアイテムパネルを右クリックさせ、
「**自分だけを見る**」という操作を指示してあげてください。

これでアイテムを持つ自身と、アイテムを見せたい相手にだけ情報が共有されます。

推理パートの会話について（1）



初めての方は「**どう会話をしていけば良いか**」分からないと思います。

そこで会話のサンプルを用意しました。

AさんがBさんに「**15時にあなたを倉庫で見かけたんだけど、どうしたの？**」と尋ねたとします。

Bさんは「**倉庫で探し物をしていました**」と答えました。

するとCさんが会話に割って入り、「**いやBさんは倉庫で誰かと話していたじゃないか**」と聞きます。

Bさんは「**探し物は携帯だった。その後電話をしていたから何の問題もない**」と答えます。

このようなやり取りを重ね合わせながら、事実に向き合っていきます。

ですが……。 （次のページに続く）

推理パートの会話について（2）



人間は決して正直に生きている訳ではないと思います。

犯人であるないに関わらず、自分に都合の悪いと思う事に関しては、
嘘をついたり、分からない、言いたく無いと、おっしゃって頂いても構いません。

ですので今の会話サンプルの中にも、もしかしたら嘘が紛れ込んでいる可能性もあります。
誰が嘘をついていて、誰が真実を言っているのか。
そこにも各々の推理が必要という訳です。

しかしあまりに嘘をつき続けると物語に綻びが生まれ、犯人の逃げ道を作ることにもなります。
また嘘がバレた場合は疑われる原因にもなるため、**発言の取り扱いには十分に注意しましょう。**

チップの使い方（概要）



ただ会話だけでは、分からないことも沢山あると思います。

その為、推理パート中には「**捜査**」が行えます。

皆様には、「捜査」に使用する合計 8 枚のチップをお配り致しました。

- ・ 数字チップ ： 1, 2, 3, 4 の数字が書かれたチップ 4 枚
- ・ 漢字チップ ： 漢字が書かれたチップ 4 枚

このチップを消費することで、**各プレイヤーの荷物を貰ったり、部屋の調査**を行う事が出来ます。

ココフォリアの画面を見てください。

キャラクター名パネルの下部分に 8 枚のチップが確認できますでしょうか。

それが皆様にお配りしたチップとなります。

チップの使い方（数字チップ）（1）

数字が書かれたチップの使い方をご説明致します。



こちらは「**他プレイヤーの荷物を貰う**」事のできるチップです。

誰かを指名し、「荷物を見せてください」とおっしゃってください。

そうすることでチップを消費し、荷物を貰う事が出来ます。

※荷物は画面左側に存在する「レベル1, 2, 3, 4」と書かれたパネルに該当します。

チップをパネルの左上に配置し、パネルの右クリック後、

「**自分だけ見る**」を選択すると他人に見られる事無く確認することができます。

確認後、全員に荷物を共有したいと思った場合は、パネル右クリック後に

「**全体に公開する**」を選択すると、全員に公開されます。公開後は情報を口頭で説明してあげましょう。

また全体公開は任意となります。見せたくないと思った証拠品は隠し続けても問題ございません。

チップの使い方（数字チップ）（2）

尚、レベルが高い程重要な証拠品となります。

こう聞くとレベル4のチップを即座に使いたくなりますが、

チップはレベルの低い順からしか使えません。

レベル4の荷物を貰いたい場合は、まずレベル1, 2, 3のチップを使用しましょう。

※チップには使用制限があるので注意してください。

- ・ 1回目の推理パート : レベル1, 2のチップのみ使用可能。
- ・ 2回目の推理パート : レベル3のチップが使用可能となる。
- ・ 3回目の推理パート : レベル4のチップが使用可能となる。



チップの使い方（数字チップ）（3）

また、時間経過で強制的にチップを使用して頂く場合がございます。

- 1 回目の推理パート終了時に、レベル 1 のチップを残しているプレイヤーは強制的に使用となります。
- 2 回目の推理パート終了時は、レベル 2 のチップを強制的に使用。
- 3 回目の推理パート終了時は、レベル 3、4 のチップを強制的に使用して頂きます。

**※ 3 回目の推理パート終了後はすぐに投票タイムへと移る為、
チップを強制使用した後に議論する時間はありません。**

ゲームマスターは、チップの使用状況を推理パート終了毎に都度確認してあげましょう。
必要なチップを使用していないプレイヤーがいた場合は、指示が必要です。



チップの使い方（数字チップ）（4）

補足として「数字チップ」は、**自分のアイテムに使用する事はできません。**
必ず他のプレイヤーのアイテムを取得する時に使います。

しかし例外がございます。

それは「数字チップ」を、3人のプレイヤー間で使用した場合です。
この状況に限り、余った1人は自分のアイテムを自分の「数字チップ」で取得することができます。
当然自分で取得したアイテムは自分の物ですので、秘匿も自由となります。



AさんとBさんとCさんでアイテムを取り合う

するとDさんが孤立する

チップの使い方（漢字チップ）（1）

「漢字が書かれたチップ」の使用方法をご説明致します。

こちらは「**屋敷の調査**」と「**被害者の持ち物**」を確認する為に使用します。

画面右側の被害者と、各場所のパネルに該当します。

レベルの概念は無い為、好きな場所を調査可能です。

しかし、1プレイヤーにつきチップ4枚の為、各々捜査する箇所は考える必要があります。

尚、屋敷のパネルには「01、02、03」と数字が書いてありますが

「03」の方が重要なアイテムが出る、という訳ではありません。

単純に3つのアイテムがあるという事を表現しているだけなので、ご注意ください。



チップの使い方（漢字チップ）（2）

「漢字チップ」も強制的に使用して頂く場面がございます。

1 回目の推理パート終了時に 1 枚も漢字チップを使用していない場合は、1 枚強制的に使用して頂きます。

2 回目の推理パート終了時には 2 枚目を、3 回目の推理パート終了時には 3, 4 枚目を使用して頂きます。

こちらも 3 回目の推理パート終了後は、議論の時間がないのでご注意ください。

※ チップについてご説明致しましたが、アイテムの情報を交えた議論も大事な為、

**推理パートの時間が残っている内に、
チップを使い切ることをお勧め致します。**

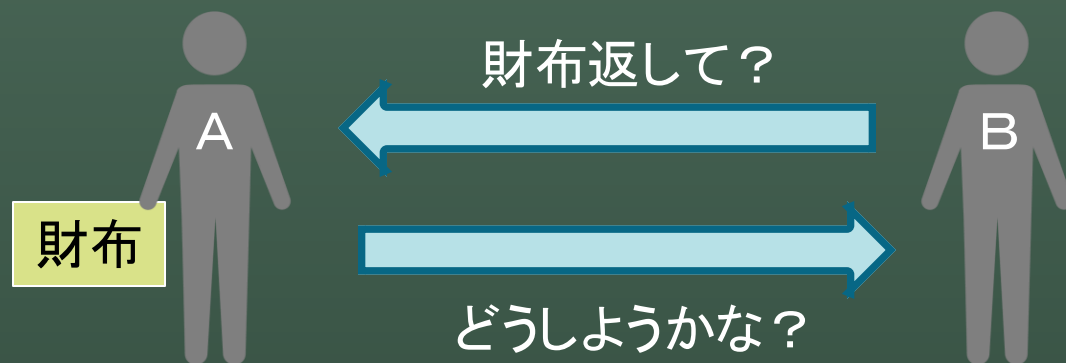


アイテムについて（１）



尚、荷物に関しては「**所有権**」が移ります。

例えばAさんがチップを使用し、Bさんの「財布」を入手した場合、それがAさんの手元に渡った瞬間、その「財布」はAさんのものになります。その時、Bさんが「財布を返して」と言った場合は、Aさんの裁量で「いいよ」と返すことができます。



アイテムについて（２）



しかし、返して、返したくないという綱引きになった場合は、

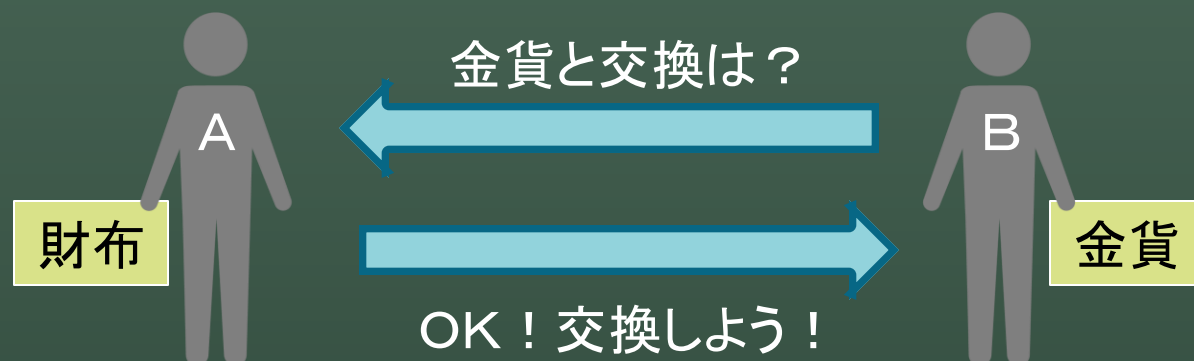
今「財布」を所持しているAさんの気持ちが優先されます。

Bさんは力づくでも、「財布」を取り返すことができません。

ただし、「再交渉を行う」、「アイテム交換を提案する」等の行動は自由です。

Aさんも後に気持ちが変わったら、その場で自由に返しても大丈夫です。

逆にBさんから条件を提示して交渉を持ち掛けるのもOKです。



アイテムについて（3）



入手したアイテムは、自由に使用することができます。

アイテムをどう使用できるかは、皆様で考えてみましょう。

ただしアイテムを使用できるのは、

「推理パート中と、密談パートのみ」である事は注意してください。

補足として、画面上部真ん中の禍々しいパネル5枚はチップを使用して開く事はできません。

状況に応じて開けるものとなりますので、勝手に触らないようにお願い致します。

見取り図やルール、その他パネルの内容を確認したい場合は、

パネル右クリック後「**拡大表示**」を押下すると、大きな文字を見ることができます。

アイテムについて（４）



またアイテムの中には **【情報】** と書かれたものがあります。

これは持ち運び不可のアイテムで、

「その場所に、そのようなアイテムがあるよ」という意味合いになります。

誰かの所有物という訳ではないので、**アイテム情報を知っている全員が利用できます。**

以上が推理パートの説明となります。

投票タイムの説明



推理パートが終わったら、「投票タイム」に移ります。

皆様は犯人と思った人物の名前を、

他のプレイヤーには見えないようゲームマスターへお送りください。

その後、ゲームマスターが結果を集計し、最多数票を獲得した方を拘束致します。

拘束されると、投票後に行うはずだった「**最終行動**」が行えなくなります。

ですので、何かしら行動をしたい方は拘束されない様に気をつけましょう。

ゲームプレイの勧め（1）



「プレイの勧め」として、キャラクターシートを見直す場合は、
「キャラクターシートを見ます」ではなく「**思い出します**」と言った方が、より世界観に入り込めます。

またキャラクターシートに書いてある事をそのまま復唱するのではなく、
自分の言葉に変えて言ってみるのも、キャラクターに入り込むコツです。

皆様で世界観を作り、楽しみましょう。

ゲームプレイの勧め（2）



そしてこれは最後の補足となりますが、
今回のシナリオは皆様の直感と「**行動**」が全てを変えと言っても過言ではありません。

「**思いついたことは何でも行動に移してみる**」

そう意識してプレイすると、より面白い結果に繋がるかもしれません。

では説明が長くなりましたが、皆様準備は宜しいでしょうか？

これから導入を行います。

ゲーム前の導入



遺言状開封式の当日、屋敷に三ヶ田明継^{みがた あけつぐ}の悲鳴がこだました。

皆が悲鳴の元へ駆けつけるとそこには、三ヶ田経輔^{みがた きょうすけ}の死体が横たわっていた。

不運にも参元郎の屋敷は森深くに位置し、外は猛吹雪、電波も通じない。

死体の横たわる外界と孤立した屋敷で、一晩過ごすことになってしまった。

しかし、居ても立っても居られない。

貴方達は犯人を特定するため、捜査を開始した。

推理パート開始



では、推理パートに入ってください。
自由に議論をし、犯人を見つけましょう！

welcome to the world of mystery！！！（ミステリーの世界へようこそ！）

※ ゲーム開始時の決め台詞はご自由に。

作成者：おかゆまん

作成日：2023年4月

最終更新日：2026年4月

無断転載禁止

