

「マードーミステリー」について

本作品は、遊芸祭参加者にマードーミステリーを体験してもらうことを目的に制作された、初心者向けのマードーミステリーシナリオです。

マードーミステリーでは、プレイヤーは物語の登場人物の一人となります。今回の場合は、プレイヤーそれぞれが紅魔館のメイド妖精の一人となります。物語では、何らかの事件が発生します。皆さんの目的はそれぞれのキャラクターの立場で物事を考え、犯人を見つけ出すことです。ただし、犯人はあなたたちの中にいます。犯人は嘘をついても、皆さんの追及から逃れようとします。また、犯人ではないプレイヤーの言動も、全てを信用できるわけではありません。各プレイヤーはそれぞれが個別の目的を持っており、その達成のために嘘をついている可能性があります。

マードーミステリーはゲームですが、その究極の目的は「参加者全員で物語をつくりあげること」です。全員が物語を楽しむことが出来れば、全員がこのゲームの勝者です。そのためにも、「プレイヤー全員が楽しめるプレイを心掛けること」という重要なルールを忘れないようにしてください。

それでは、人生で一度きりの物語体験を、ぜひお楽しみください。

オープニング

紅魔館では、多くのメイド妖精たちが働いています。メイド妖精たちはあまり役に立っておらずいつも叱られています、それでも日々つつがなく暮らしています。

ある日、事件が起きました。なんと、レミリアお嬢様のために用意されていたおやつがなくなってしまったのです。その時間に紅魔館のその一角にいたメイド妖精は4人。その4人の誰かが、おやつを食べてしまったに違いありません。

メイド長の咲夜さんが、メイド妖精たちを呼び集めて尋ねます。

「お嬢様のおやつを食べたのは誰ですか？ 犯人は1週間おやつ抜き。もし誰が犯人か分からないなら、4人とも1週間おやつ抜きにします」

何ということでしょう。1週間もおやつ抜きになってしまったは大変です。

メイド妖精たちは、自分のおやつを守るため、犯人を捜すことにしました……。

ゲームのルール

●ゲームの進行

- ① オープニング・ルール説明・キャラ選択 10分
- ② ハンドアウト（キャラクター別設定書）の読み込み 10分
- ③ 会議前半 8分
- ④ 追加情報取得 2分
- ⑤ 会議後半 10分
- ⑥ 投票・エンディング・結果発表 10分

- ・ 会議前半と後半の間で、一部屋を調べて追加情報を獲得する時間があります。
調べられる部屋は小食堂・厨房・大食堂・倉庫・休憩室の5カ所です。1人1カ所ずつ調べて情報を獲得してください。同じ場所を複数人が調べることはできません。また、選択されずに残った1カ所の情報は公開されません。誰が何処を調べるかは、相談して決めてください。
この時間は、誰がどの部屋を調べるか以外の相談・会話をしてはいけません。2分以内に選択できなかった場合は、GMがランダムに配布します。
- ・ 投票では、「レミリアのおやつが消失した原因になった人（＝犯人）」だと思える人を一斉に指差してください。
投票の対象は自分以外の3人の誰かです。自分を指差すことや、棄権は出来ません。
犯人はこの4人の中にいます。咲夜やレミリアなどのNPCは犯人ではありません。
- ・ 投票が分かれた場合は一度だけ再投票を行います。
それで決まらなかった場合は、両方または全員が最多票を獲得したとして先に進めます。

●ゲームルール

- ・ ゲーム中、ハンドアウト及び追加情報の内容は自由に見返して構いません。ただし、ハンドアウトの内容・追加情報カードの表面は他の人に見せてはいけません。
- ・ ハンドアウトに「全員共通」と書かれている部分は、全員に全く同じ項目・内容が書かれています。
- ・ 犯人に限らず、全員が嘘をついて構いません。
ただし、犯人ではない人が必要以上に嘘をつくことは、あまりお勧めしません。
- ・ 会議は常に席に座った状態で、4人全員に聞こえるように話してください。
小さい声で会話したり、席を離れて会話したりすること（密談）は出来ません。
- ・ ゲーム中にメモを取っても構いません。
ゲーム中は携帯電話をマナーモードに設定し、使用することはなるべく控えてください。
- ・ なるべくキャラになりきって発言するようにしてください。特に、ハンドアウト・情報カードはそのまま読み上げることはやめましょう。また、書かれていないことを聞かれた場合は「覚えていない」、一度読み直す場合は「今思い出すから待ってね」などと、なるべく実際のキャラクターになりきって発言するようにしましょう。
- ・ 目標がそれぞれのハンドアウトに書かれています。最後に、それらの目標が達成されたかをそれぞれ判定し、点数を決定します。全員、満点は10点です。点数の最も高かった人が勝利となります。最高点の人が複数いた場合は引き分けです。
また、結果がどうであれ、最終的にはゲームを楽しく遊べた人全員が勝者であることを忘れないでください。

キャラクター一覧

N P C (犯人ではありません)

- レミリア＝スカーレット (レミリアお嬢様^{じょうさま})

紅魔館^{こうまかん}の主^{あるじ}。500年以上の歳月^{さいげつ}を生きてきた吸血鬼^{きゅうけつぎ}の少女。

- 十六夜咲夜^{いざよいさくや} (咲夜さん^{さくや})

レミリア＝スカーレットに仕えるメイド長。紅魔館に住んでいる唯一の人間。

P C

- アカ

前向きで天真爛漫^{てんしんらんまん}なメイド妖精。主な業務は食堂の清掃。
でも作業が雑^{ざつ}で、大体咲夜がもう一回清掃している。

- アオ

陽気^{ようき}で自由奔放^{じゆうほんぱう}なメイド妖精。主な業務は雑用全般。
みんなより少し後輩^{こうはい}なので、いいようにコキ使われている。

- ミドリ

好奇心旺盛^{こうきしんおうせい}で三日坊主^{みっかぼうず}なメイド妖精。主な業務は倉庫管理。
でも、倉庫の備品はよく数が合わないらしい。

- ムラサキ

素直^{すうじく}で優柔不断^{ゆうじゅうふだん}なメイド妖精。主な業務は調理。
でも、よく味付けに失敗して咲夜^{さくや}に叱^{しか}られている。



場所一覧

- 小食堂しょうしょくどう

メイド妖精たちのための食堂。厨房ちゅうぼうとは扉でつながっている。
掃除が後回しにされるため大体いつも汚い。でもメイド妖精たちはあまり気にしない。

- 厨房ちゅうぼう

レミリアやメイド妖精たちの食事を作るための厨房。各食堂と扉でつながっている。
冷蔵庫や洗い場があり、大食堂から洗い場へは厨房に入らなくても直接皿を入れられるようになっている。

- 大食堂だいしょくどう

レミリアが食事をする食堂。厨房とは扉でつながっている。

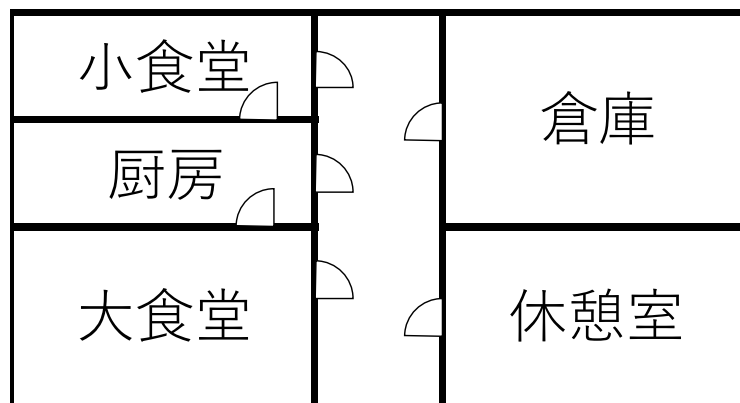
- 倉庫そうこ

主に食料品や調味料ちようぞうを貯蔵している倉庫。
在庫が減ってくると納入されるが、荷物を運びこむのはメイド妖精たちの仕事。重労働なのでみんな嫌がる。

- 休憩室きゅうけいしつ

メイド妖精たちの休憩場所。
仕事中に休憩室でサボっているメイド妖精もいるらしいが、誰も気にしていない。

簡略図



Start : 5