ゲームマスター用資料

■指紋採取セット　(ハリーの固有アクション)

ハリーの持っているアイテム【指紋採取キット】では、調べたものに誰の指紋がついているかが分かります。(自分の部屋に置いてあるor所持品にあるで使用可能)
ただし、2日目の6時以降に触った人は除外されます。
※翌朝はみんな捜査のために手袋をしている為

指紋を調べるタイミングは、**探索フェーズの時**のみとなります。
捜査(みんなが話し合っている間)では使用できません。

指紋が採取できるアイテム	誰の	真相など
包丁	ロン	厨房にあったものを彼がそのまま持ってきた。
ナイフ	ジャック・キャシー	ジェシカは手袋をしていた為に指紋残らず。 ジャックはジェシカからナイフを一度奪うが、 その後　キャシーに回収される。
拳銃 (エリス)	エリス	彼女の持ち物
拳銃(ハリー)	ハリー	レプリカなので使えない。
ショットガン	ジャック	ホテルの防犯用
白い粉の入った小瓶	モルフィス	彼が持ち込んで、ジェシカに使用した麻薬。
照明のスイッチ	ジャック・エリス・キャシー	キャシーと、エリスが支配人室の部屋に入った時 なお、エリスは他のスイッチも触ったため、 23:20に共用部の照明が落ちている。
エアコンのスイッチ	ジャック	エアコンは毎日、ジャックが手動で落として いた。事件当日は、エリスもキャシーも触れて いない事が分かる。 つまり事件の夜は、エアコンつけっ放しだった。
赤ワインを飲んだグラス	キャシー・ジェシカ	ジェシカが飲んだ、麻薬入りのワイングラス。
小ホールに落ちていたボタン	ロン	コックコートから落ちたボタン。よく見ると 洗濯機に入っていたやつのボタンが一個無い。
支配人室の金庫	ジャック・エリス・キャシー	エリスが昨晩開錠したまま
マフィアからの催促状	ジャック・その他	ジャック以外は、これを書いたマフィアの物が検出。
その他		指紋は見つかりません。　※GMの裁量による。

■白いハンカチ　(ロンの固有アクション)

ロンは、固有スキルを使用することで、上記の指紋を消し去ることが出来ます。
(自分の指紋だけでなく、すべての指紋が消えます。)
ロンのスキル使用後に、ハリーがスキルを使用しても【何も検出されません。】

■指サック　(キャシーの固有アクション)

キャシーは指サックを持っている時に、ジェシカの指紋を追加することが出来ます。
元々複数の指紋があった場合、それにジェシカの指紋が追加されます。
指サックは一度使用するとカードがなくなってしまうため、一度しか使用できません。

■白い粉の入った小瓶

モルフィスの持ち込んだもの。
ハリーがこれを見た場合、下記の情報がわかります。(DMなどで教えてあげてください。)

これは麻薬である。
注射した場合は即効の効果があるが、飲んだ場合は2～3時間後に効果があらわれる。
幻覚/幻聴がみえ、気分がとても高揚する。また服用中は筋力が著しく低下する。
※6時間くらいで効果は完全に消える。

■開かずの部屋の四桁の暗証番号
ジャックの手帳には、8C 4D ■I 8V と書かれている。
※■の部分は擦れて見えない。

モルフィスの持っている数学の参考書には、 I…1 V…5 L…50 C…100 D…500
と書かれているものがある。

つまり、8Cは8×C(100)=800 4Dは4×D(500)=2000 3Iは■×I(1)=■ 8Vは8×V(5)=40
800 2000 ■ 40 となり、それらをプラスすると、284■ になる。

では、■に入る文字は?
前室にある電子錠の情報を見ると、2と3の文字が擦れている とある。
つまり、この二つの文字はよく押されているという事になり、"2"は既に正解が出ているため、
隠れている文字は"3"だと分かる。

よって答えは 2843 である。

■ゲーム開催の流れ

このシナリオは、オンラインでのセッションを目的として制作されております。
ゲームマスターは本資料をダウンロードする必要がありますが、プレイヤーはオンライン環境さえ
あれば、どなたでも参加できます。

推奨環境
■Discord 等の音声チャットツール
■ユドナリウム (https://udonarium.app/)
ゲームマスターはユドナリウムで本資料のルームデータをアップロードし、プレイヤーを招待
してください。
(ユドナリウム概要 https://seesaawiki.jp/trpg_tool_guide/d/Udonarium%b3%b5%cd%d7)

プレイヤーは6人となります。
万が一、当日欠員などが出て5人でプレイする場合は、モルフィス役をゲームマスターが兼任する
と良いと思います。(彼の投票は無しで)

プレイヤーが集まり開催が決定したら、PDF【公開情報】を予め配布しておいてください。
※当日配布でもいいですが、予め目を通しておくと 説明が楽になると思います。

■ゲーム開催日
①まずキャラクターの割り当てをしましょう。
ランダムでも、早い物順でも構いません。

②キャラクターが割り当てられたら、それぞれの役のキャラクターシートを配布してください。
※この時、異なるキャラクターのシートを見せてはいけません。
プレイヤーがキャラクターシートを読むのに、15分程度時間をとりましょう。

③ゲームスタートです。 まずはプロローグを配布/またはGMが朗読して、事件の導入を
説明してください。(誰かに読ませてもいいです)

④それでは捜査の開始です。
●捜査フェーズ1 (15分間)
ここで行うのは、各キャラクターの紹介/そして昨晩の行動内容の確認です。
もちろん、全部話す必要はありませんし、うそをついても結構です。自由にしゃべってもらいましょう。

※ここでは、密談(少人数の会話)は認めないでください。
※各個人の話の信憑性を高めるために、自室のカードを公開(オープン)する事もできます。

●探索フェーズ1　(5ターン)
ダイスを振り、出た目のプレイヤー番号順に　1アクションの行動が出来ます。
①…自分の部屋にあるアイテムの整理。(所持品とホテル内にあるカード)
②…他人の部屋、もしくはホテル内のカードを1枚、自分の部屋に持ち帰るor所持品にする。
※他人の所持品は、持ち去ったり見たりする事はできません。
※所持品は6枚、部屋には6枚までしかカードを置けません。
※施錠された部屋にあるカードは条件を満たさないと取れません。
③…施錠された部屋のパスワードを入力する。
入力に成功した場合、中のカードを一枚取れます。
入力に成功した者は、以降のターンも自動的に入ることが出来ます。
④…他人に身体検査を要求する。(パワー1を消費する。)
身体検査を受け入れた人は、所持品のうち一枚を相手に見せなければなりません。
身体検査を拒否した人は、パワー1を失います。(パワー0の時は拒否できません。)
⑤…他人の所持品を奪う。(パワー2を消費する。)
相手のパワーと比較し勝った場合、相手のカードを一枚奪えます。(同点は防衛成功)
パワーをプラスするアイテムを所持していた場合、判定に加算できます。
※判定はGMで行うようにしてください。
⑥…キャラクター別　固有アクションの使用
キャラクター事に持っている固有のアクションを使用する。

●捜査フェーズ2　(20分間)
再びプレイヤー同士で話し合う時間です。今度は密談も可能です。
※各個人の話の信憑性を高めるために、自室のカードを公開(オープン)する事もできます。
※個人間のカードの交換・見せあい・譲渡は自由にしてもらって大丈夫です。
ホテルにあるカードには手をつけられませんが、オープンされているものは誰でも読めます。

●探索フェーズ2　(4ターン)
探索フェーズ1と同じですが、今回は4ターンです。

●捜査フェーズ3　(30分間)
捜査フェーズ2と同じです。　最後の捜査フェーズですので、時間を有効に活用してください。

●探索フェーズ3　(1ターン)
最後の探索フェーズが1ターンだけ与えられます。
※推理の確証を得るため・・・個人目標のため・・・有効活用してください。

●推理フェーズ
この段階で誰が怪しいと思うか、推理内容を発表してもらいます。
※推理は1人1～2分程度でまとめてください。
※特に推理できていなくても、誰が一番怪しいか…というのは発表してください。

●投票
最終的に誰が犯人であるか結論する時です。
ひとりずつ投票カードをGMに提出し、集計します。結果一番票を集めた人間が、犯人として拘束される事になります。
※同数の投票結果となった場合、その票を入れたキャラクターの現在パワーが多い方を勝利といたします。
※上記でも同ポイントだった場合、ロン⇒ジェシカ⇒キャシー⇒エリス⇒ハリー⇒モルフィスの順で優先的に犯人を確定してください。

●エピローグ
投票の結果でエピローグが変化します。
最多票を集めたキャラクターのエピローグを配布/または朗読しましょう。

お疲れ様でございました。 これでゲームは終了です。

●さいごに…
事件の真相を公開しましょう。 みんなの推理は当たっていたでしょうか?
雑談するのもいいと思います。

■ゲームの勝利/敗北について

各キャラクターには目標があり、その目標をクリアできたかに応じて勝利ポイントが与えられます。

第一目標⇒6ポイント 第二目標⇒3ポイント 第三目標⇒1ポイント となります。
このポイントが一番高いプレイヤーが、このシナリオの勝利者となります。

ですが、マーダーミステリーの概念に、明確にゲームの勝利・敗北はありません。
楽しくプレイできた人間が一番の勝利者である、という事が大前提です。