【白キ霧ノ中デ悪夢ハ笑ウ】

公　開　情　報

■登場人物

プレイヤーNo.1
宿泊客(モルフィス)

ブランド物のスーツに身を固めた青年。

表向きはいつもニコニコして人柄もいい。

プレイヤーNo.4
宿泊客(ハリー)

何度もこのホテルに宿泊している初老の常連客。

いかつい顔の割には、気さくな性格で、よくしゃべる。

プレイヤーNo.2
宿泊客(ジェシカ)

モルフィスと一緒にホテルにやってきた女性。

彼と恋人…というわけではなさそうだが?

プレイヤーNo.5
従業員(キャシー)

明るい笑顔でファンも多いというロングヘアーの女性。

一年前から従業員としてホテルで働き始めた。

プレイヤーNo.3
宿泊客(エリス)

ビジネススーツ姿の中年女性。

十数年ぶりにこのホテルにやってきた。

プレイヤーNo.6
雇われシェフ(ロン)

さわやかな笑顔の青年。

ホテル専属で雇われている料理人で、予約がある日に合わせて通っている。

■ストーリー

1990年11月1日　東ヨーロッパの山岳地。

そこに…支配人と従業員、そして料理人の3名で運営している小さなホテルがありました。
秘境と呼ぶにふさわしい神秘的な景色がテレビや雑誌で紹介され、一時期は多数の宿泊客が訪れたこのホテルも、いまや固定客がぽつぽつと来るばかり…。

胸に思いを持つ4人の宿泊客が集まります。

そして迎えた早朝…　事件が起きる。

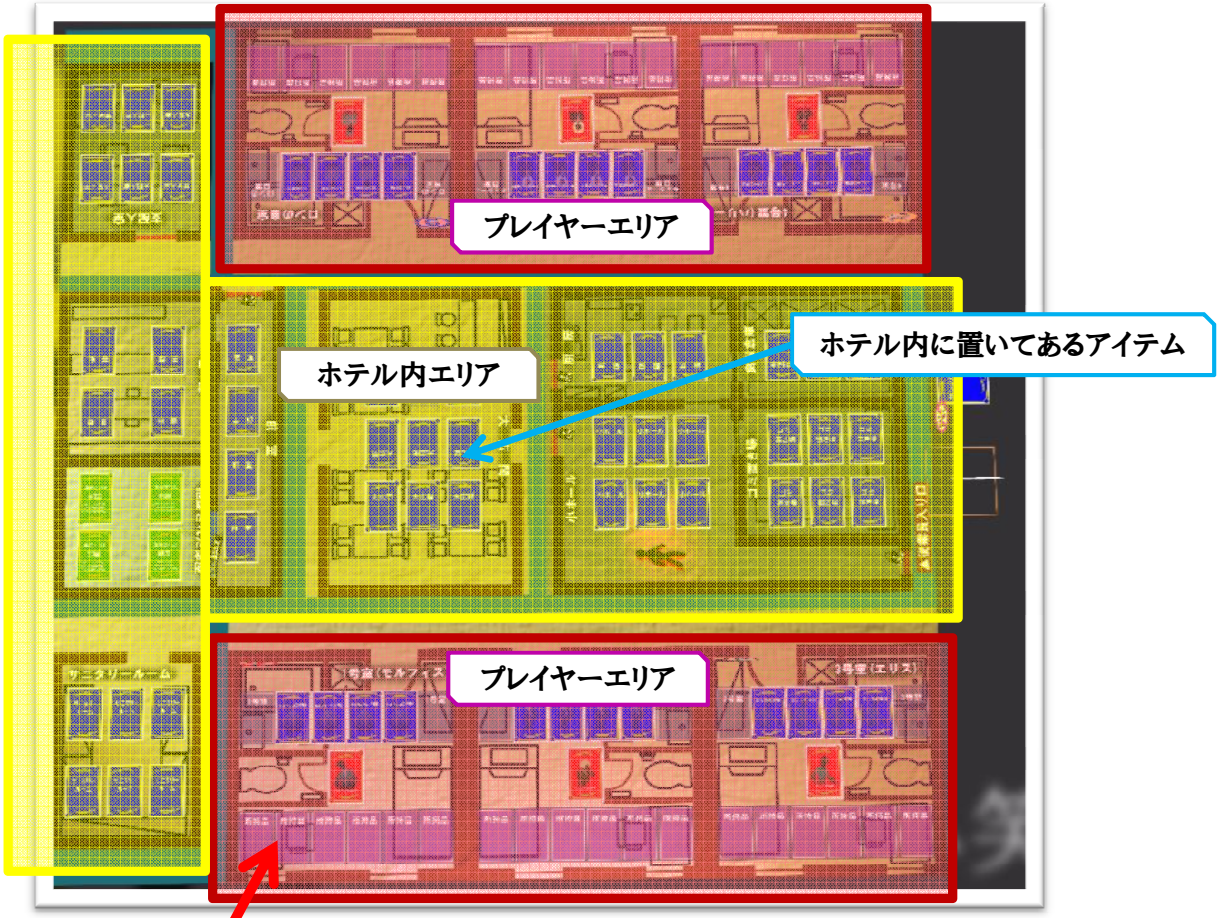
1階の小ホールで、血まみれに倒れている支配人と、そこに立っていたひとりの男性の姿。
それを目撃した従業員の悲鳴が響き渡りました。

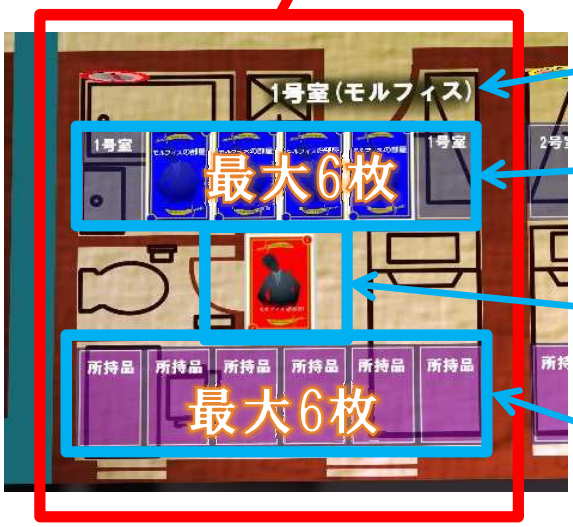
真っ白な霧に包まれた秘境の地…

警察に連絡しても、到着はいつになるか分からないというこの状況。

いつしか彼らは…自分達で犯人を見つけ拘束する事を決意する。

プレイ　基本画面（ユドナリウム）





プレイヤーの部屋

プレイヤーの部屋に置いてあるカード
（自分自身の部屋にあるアイテムの中身

プレイヤーイメージカード
（ゲーム中は基本動かしません。）

プレイヤーが所持しているカード
自分自身の部屋にあるアイテムの中身は
いつでも確認できます。）

基本的なゲームの流れとして、探索フェーズと捜査フェーズを繰り返し、ホテル内や他の人の情報を集め、事件の真相を探すという流れになります。

■捜査フェーズ（全員もしくは複数人数で話し合いを行う状態）

チャット機能【Discord等】を使用して、全体会話・密談を自由に行い、情報を集めます。

この際に、必要があれば自分の獲得したカードを相手に見せる（**個別開示**）、
またはオープン（**全体開示**）する事ができます。

必要な情報を開示することは、自分の証言の裏付けをするのに重要な行為です。
※開示できるのは**自分が所持**・もしくは**自分の部屋にある**カードのみです。

また、直接交渉によってカードの**交換**・**譲渡**する事も自由に出来ます。

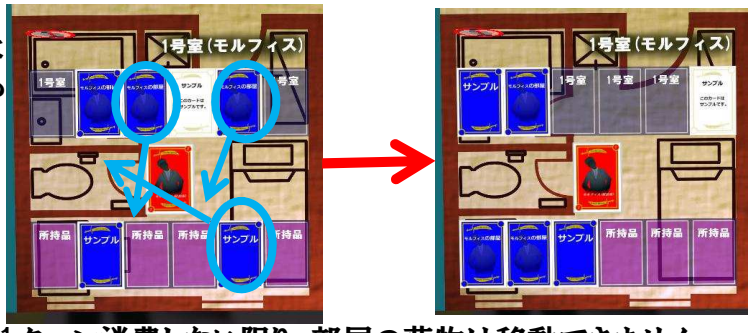
■探索フェーズ　（ホテル内を各自で探索している状態）

ダイスを振り、出た目のプレイヤーNo.（1.モルフィス～6.ロン）順に1人ずつ探索行動できます。
6人全員行動したら1ターンが終了します。

行動できる内容は次の通りです。

①…自分の部屋にあるカードの整理

※自分の部屋内は
1ターンで何枚でも
交換・移動させる
事が出来ます。



※逆に、1ターン消費しない限り、部屋の荷物は移動できません。

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。

③…施錠された部屋のパスワードを入力する。

施錠された部屋のカードは
暗号を解読すれば入手できます。

※開錠を試みる場合は、GMに暗号を伝えてください。
※開錠に成功した場合、中のカードを1枚手に入れられます。
以降のターンもそのプレイヤーは自動的に入れます。
※失敗した場合、そのターンは終了します。

④…他人に身体検査を要求する。(パワー1を消費する。)

パワーを1つ消費して、身体検査
を要求できます。

※相手が身体検査に応じた場合、相手の所持品から1つ
を選んで中身を見せてもらうことが出来ます。

※相手が身体検査を拒否した場合、相手もパワーを1つ
失います。

⑤…他人の所持品を強奪する。(パワー2を消費する。)

※自分のパワーポイントが相手を上回れば、所持品を1つ
略奪できます。(同点の場合は防衛)
※部屋もしくは所持品にパワーUP効果のあるカードが
ある場合、開示すればパワー判定にボーナスを得る
事ができます。

※成功・失敗に限らず、略奪を試みたプレイヤー
はパワーを2つ失います。

※強奪の判定については、各プレイヤーの合計パワーをGMで判定し、成功したかどうかGMが伝える。

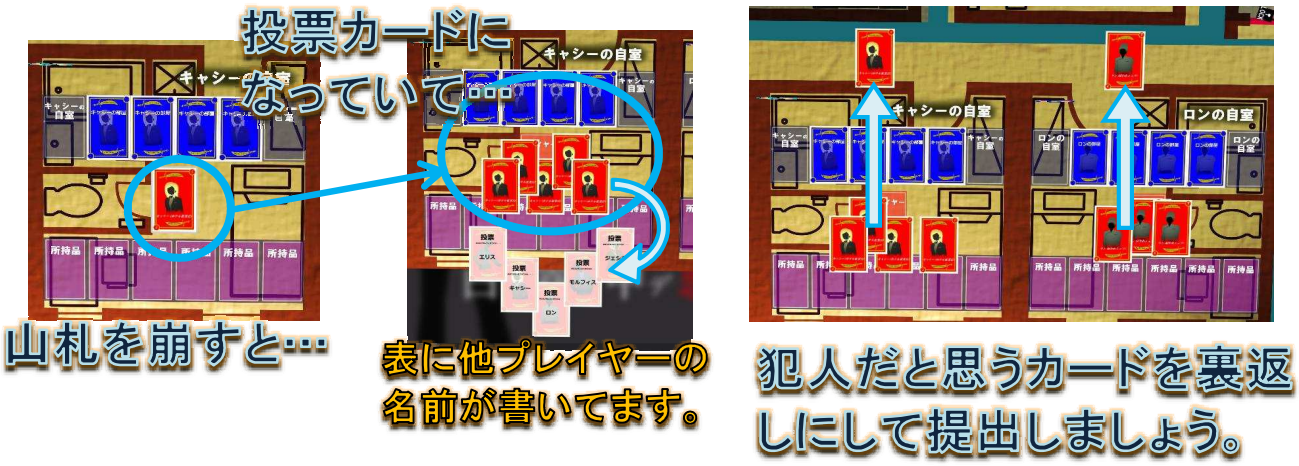
⑥…固有アクションの使用
それぞれのキャラクターに割り当てられた固有のアクションを使用する事が可能です。

※固有アクションには、使用するための回数・アイテムが必要となる場合があります。
詳細は、各キャラクターシートに記載してありますので確認ください。

■推理フェーズ
ひとりずつ【誰が犯人であると思う】か、答えてください。
理由がある場合は、その理由もお願いします。

■投票フェーズ

誰が犯人であると思うか、投票しなくてはなりません。
推理フェーズで回答した人物でなくても結構です。よく考えて選びましょう。



■エピローグ

投票の結果、一番票を集めたプレイヤーは犯人として拘束されます。
そして、エピローグ。ゲームは終了となります。
拘束した人間が、犯人だったかどうかは、ここで明らかになることでしょう。

【白キ霧ノ中デ悪夢ハ笑ウ】
■マーダーミステリー　シナリオ
プレイ人数…　GM1名・プレイヤー6名(計7名)
プレイ想定時間…約2時間+α

制作…Annri