

『星陰りて、謀り響く』  
共通ハンドアウト  
陰謀論者のマードーミステリー

202 年 11 月 29 日。<sup>カイ</sup>χ 国。ウラミワ市。星空の<sup>きれい</sup>綺麗な晩だった。

これといった<sup>とくちょう</sup>特徴のない一軒家で、青白い仮面がしゃべった。

「3 日前、ロンドが殺害された。」

若い声で、年老いた声で、男の声で、女の声。

『フーガ』の声である。

この世界の隙間でささやかれるウワサ話をご存じだろうか。

「政府は宗教的儀式に国民を<sup>ささ</sup>捧げようとしている」だとか

「メディアを通じて洗脳コードを脳内に送り込んでいる」だとか

「超高層ビルは宇宙人を呼ぶための装置」だとか

そういった<sup>こうとうむけい</sup>荒唐無稽な<sup>いんぼうろん</sup>陰謀論である。

<sup>りょうしき</sup>良識ある国民はまるで相手にしなかったが、<sup>ま</sup>真に受けた人々を<sup>たば</sup>束ね、『<sup>かのん</sup>夏音』という  
秘密結社を作ったのがフーガであった。

フーガはつづけた。

「我々夏音はこれを政府による妨害工作と断定。

<sup>ほうふく</sup>報復として明日、ファロス灯台を<sup>ばくは</sup>爆破する。」

計画準備は<sup>しゅくしゅく</sup>粛々と進み、しかし、実行されなかった。

30 日、朝日の昇るころ、フーガの死体が発見されたのである。

容疑者は 5 人。

シンフォニー、セレナーデ、ララバイ、キャロル、カプリッチオ。

みな、爆破計画のため隠れ家に来ていた「信頼できる」夏音のメンバーだった。

それぞれの<sup>おもわく</sup>思惑は<sup>さまざま</sup>様々に。

『犯人探し』が始まった。

# プレイ概要

- GM 必須
  - エンディング時、プレイヤーの自由な行動や提案を処理する必要があります。TRPGの経験を有するGMが望ましいです。
  - GM 用説明書完備です。
  - GM サポート用 Discord® bot も作成中です。
- プレイ人数: 5 人 (+GM)
  - 性別: 全キャラクター性別自由
- プレイ時間: 3~5 時間
  - ハンドアウト事前読み込み推奨 (2 時間程度)
- 環境: ユドナリウム or ココフォリア、通話ツール (Discord®等)
- 全員嘘あり、密談あり、カード調査あり、ハンドアウト長め、エンディングの TRPG 要素強め、ボードゲーム要素あり、PvP 要素強め、キャラロストあり
- ゲーム内描写: 政治・社会問題、宗教、恋愛、オカルト、グロ
- 難易度: 中級者以上
- 配信・商用利用: 自由。事前・事後の連絡不要

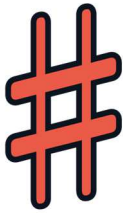
※「陰謀論」というテーマ上、社会問題の要素を含みますが、作者・GM・プレイヤーが特定の思想を支持することを意味しません。

# 登場人物



## PC1:シンフォニー (Symphony)

夏音の幹部で、情報部の部長です。  
丁寧な物腰の人間です。



## PC2: セレナーデ (Serenade)

夏音のメンバーで、実行部隊の隊員です。  
目つきは鋭いですが、ララバイを慕<sup>した</sup>っています。



## PC3: ララバイ (Lullaby)

夏音の幹部で、実行部隊の隊長です。  
優しい分、見くびられがちです。



## PC4: キャロル (Carol)

夏音の幹部で、研究室の所属です。  
すれ違っても印象に残らない、平凡な見た目です。



## PC5: カプリッチオ (Capriccio)

夏音の幹部で、組織の統括を担当しています。  
責任感が強く、面倒見がよいです。

## NPC: フーガ (Fuga)

夏音のリーダー「フーガ」は謎の多い人物です。常に青白い仮面をつけており、顔立ちや表情は見えません。機械を通した声には男性、女性、若者、老人、全ての<sup>こわいら</sup>声色が混じっていますが、本当の声がどれなのか判別が付きません。

## NPC: ロンド (Rondo)

夏音の幹部です。フーガからの信頼が篤かったこと、夏音の研究室の室長だったこと、「3日前に殺害された」らしいこと、しかわかりません。

# 舞台設定

全キャラクター共通の知識です。

## 世界観

現代地球のパラレルワールドです。多機能なスマホも、多様な信仰もあります。自転に 24 時間、公転に 365 日かかりますし、不摂生ふせつせいをしていると生活習慣病になります。クリスマスも家族で過ごすイベントとして広く認識されているでしょう。

現代と明らかに違うのは、地理と歴史です。χ国なんて実在しませんし、実際の地図をもとに作ったわけでもありません。あと、事件の起きた年は 202 年です。

要するに、

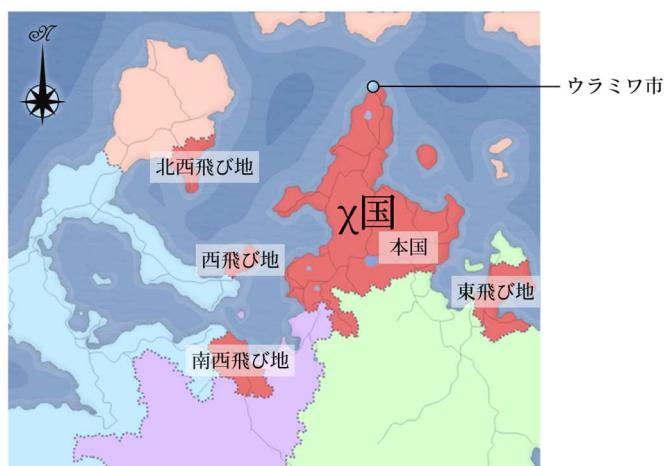
この作品はフィクションです。

実在の人物・団体・国家・宗教・主義とは一切関係ありません。

殺人・テロ行為を認めるものではありません。

その他、現代地球との違いはカードや追加ハンドアウトなどで示します。その時は「そういうものかぁ」と納得してください。

## χ国



χ国はミウス半島に位置する国です。東経 135 度、北緯 35 度にあります。

近隣諸国きんりんしよこくと比べて発展が遅れていましたが、経済推進都市の設置などの経済政策を強化することで 20~30 年ほど前から急成長しました。199 年 7 月に経済不安がありました。

χ国には本国のほかに 4 つの飛び地があります。本国との位置関係から、「北西飛び地」「西飛び地」「南西飛び地」「東飛び地」と名付けられています。条約により飛び地と本国、飛び地間の交通手段が制限されています。

## 夏音 (Kanon)

「政府による陰謀」を信じている秘密結社です。3年前の経済不安のころから有名になりました。

夏音のメンバーは、以下の3つを正しいと信じています。

- ・政府は宗教的儀式に国民を捧げようとしている
- ・メディアを通じて洗脳コードを脳内に送り込んでいる（代わりに夏音が発信するニュースを見ている）
- ・超高層ビルは宇宙人を呼ぶための装置

これら企みを挫くべく、夏音は活動をしています。夏音専属で働いている人もいますが、大半は以前の仕事を続けたまま参加しています。

大半のχ国民は、これらを「バカバカしい陰謀論」と考えており、夏音を「何をしているかわからない怪しい団体」と思っています。

夏音には情報部や実行部隊、研究室が存在します。

## ファロス灯台爆破計画

ロンド殺害への報復として、2022年11月30日、日の出とともにファロス灯台を爆破する計画がありましたが、事件によってそれどころではなくなりました。

ウラミワ市近海は古くより、海底が複雑で天候も気まぐれな、海上交通の難所として知られていました。そのために中世に建設されたのが、ファロス灯台です。有名な観光スポットですが、中に入れるわけではなく、風景や近くの資料館を楽しむ人が多いようです。

隠れ家の北にあり、車で10分、徒歩で30分かかります。

## 事件の状況

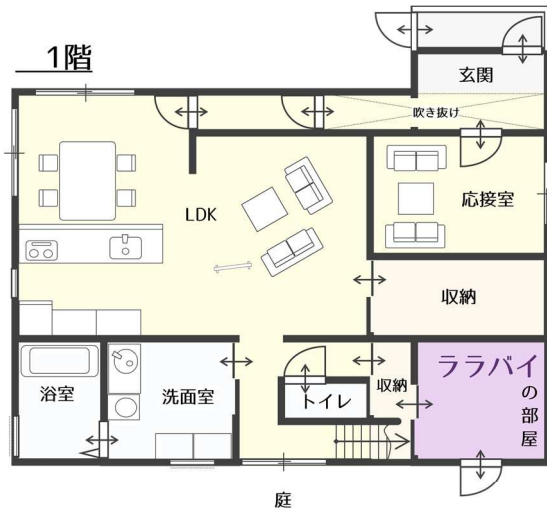
事件はウラミワ市にある夏音の隠れ家で発生しました。

2022年11月29日。ファロス灯台爆破計画のため、夏音のメンバーはウラミワ市の隠れ家に集まっていた。うちあわせが終わると、おのおの外出したり、隠れ家で過ごしたりしていたようです。

2022年11月30日、朝の6時45分。3階にあるフーガの「書斎」で、フーガの死体がみつかりました。他殺なら、容疑者はシンフォニー・セレナーデ・ララバイ・キャロル・カプリッチオの5人です。

## 隠れ家

ウラミワ市にある夏音の隠れ家です。2階建ての一軒家に見えますが、3階建てです。  
カプリッチオが持っていた見取り図を見ながら、議論は進みます。

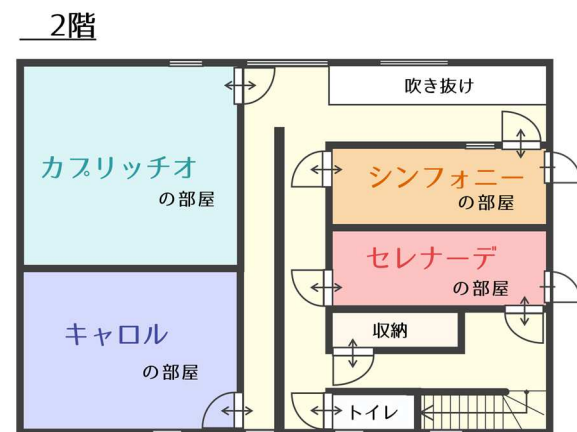


1階にはララバイの部屋のほか、会議に使われるリビング・ダイニングがあります。

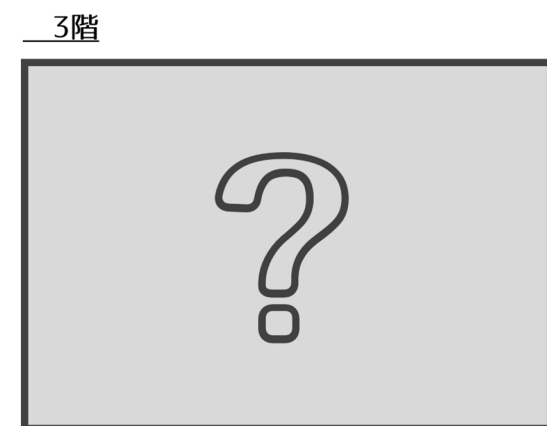
吹き抜けは道具なしに登れそうにはありません。

小さい方の収納は、出入りに不便なので空っぽです。

図には書かれていませんが、庭側に車庫もあります。



2階にはシンフォニー・セレナーデ・キャロル・カプリッチオの部屋があります。



フーガの死体は3階の『フーガの部屋』で発見されました。

凶器<sup>きょうき</sup>となりうるもの(キッチンの包丁など)は現在、キャラクターが保持しているか、フーガの部屋にあります。(つまり、凶器はカードとして発見できます)

# ゲームの流れ

## 事前準備（2 時間程度）

共通ハンドアウトと各 PC 用ハンドアウトの読み込みをお願いします。

また、ユドナリウム・ココフォリア等のツールの使い方が不安な方は、練習用プレイマットで確認しておきましょう。

## 導入（20 分）

ルール、世界観、事件の背景について GM が説明します。

## オープニング（2 分程度）

オープニング台本を読み合わせます。

## 調査・密談・全体会議（5 分×5 回×4 フェーズ）

調査組（2 人）と居残り組（3 人 OR 全員）に分かれ、5 分間のカード調査（調査組のみ）や密談を行います。組分けは各プレイヤーが順番に指名していきますが、全体会議（全員で居残り組）を選ぶこともできます。

一回の調査（5 分間）で消費できる調査ポイントは 2 人あわせて 3 コが上限です。

25 分間（5 分間×5 回の指名）の調査や密談（あるいは全体会議）をした後、5 分間の休憩が入ります。この計 30 分間を 1 フェーズとし、4 フェーズ繰り返します。

## 推理発表・投票（15 分程度）

推理を一人ひとり発表したのち、「犯人投票」と「リーダー投票」を行います。

## エンディング（20 分）

TRPG に非常によく似たフェーズで「行動順」が決まっています。所有しているカードを自由な発想で使うことで自分の目標を達成しましょう。PvP（プレイヤー同士の戦い）やキャラクターロストも想定されます。

行動順は、リーダー投票で選ばれた人が最初、犯人投票で選ばれた人が最後、その他のプレイヤーは残り調査ポイント数が多い人が速いです。



# カードの調査と使い方



各キャラクターには 6  
コの調査ポイントQと、  
4 枚のカードがあります。

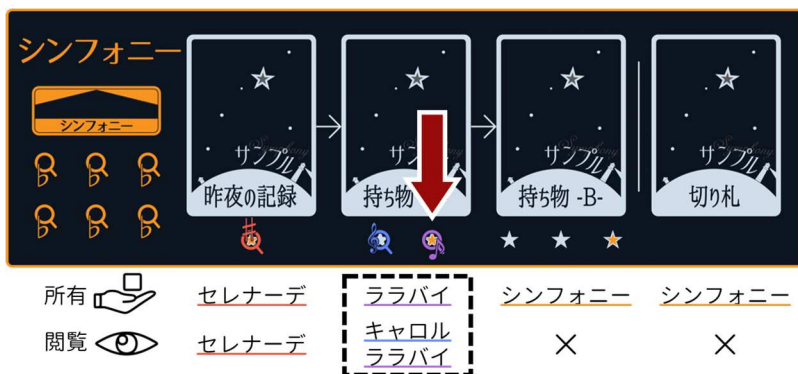
最初、各プレイヤーは  
自分のキャラのカード  
を「所有」していますが、  
「閲覧」はできません。



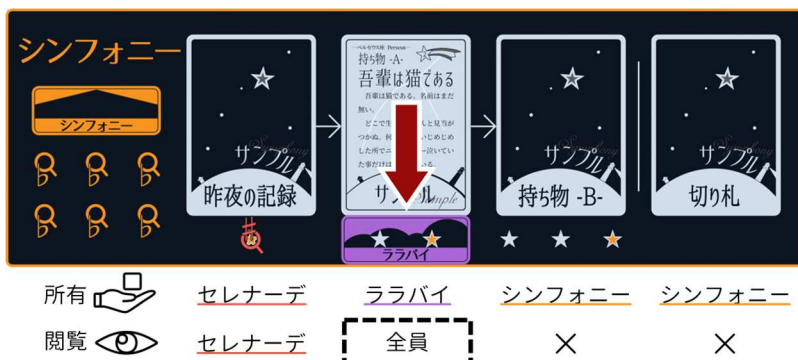
調査するには、カード  
の下の☆にQ乗せます。

すべての☆が埋まると調査完了です。

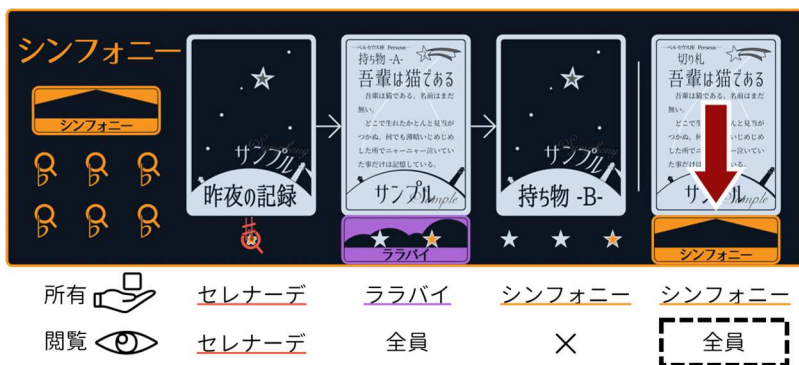
左の例では、「昨夜の  
記録」は完了しましたが、  
「持ち物 A」はまだです。



調査が完了すると、所  
有権が調査完了した人  
に移ります。また、調査  
に協力した人（☆を乗せ  
ている人）は閲覧する  
ことが可能です。

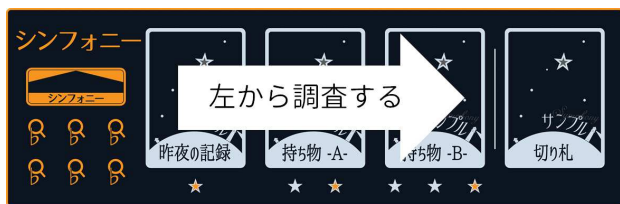


カードを全体公開す  
ると、☆の上のQが1コ  
だけ返ってきます。全体  
公開後も所有権は変わ  
りません。所有者を示す  
マーカーを置きます。

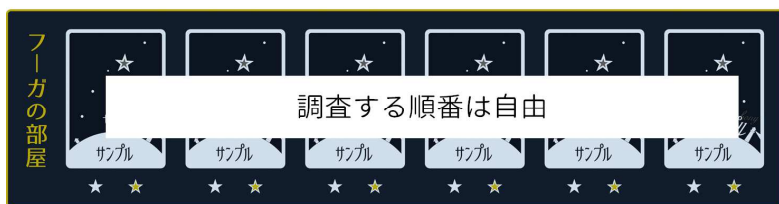


切り札は、ゲーム中いつでも全体公開することができます。

切り札は、全体公開することで効果を持つものが多いです。



カードには各キャラクターのカードのほか、「フーガの部屋」と「新聞紙」があります。



各キャラクターのカードは左から（切り札は調査不可）調査しますが、「フーガの部屋」「新聞紙」は順番自由です。



ただ、「新聞紙」は条件を満たすまで調査不可です。

各カードで、どのようなことができるかは、下の表をご覧ください。

	調査 	所有 	閲覧 	使用 	全体公開 	譲渡 
調査完了前						
自分のカード	×	○	×	○	○	×
その他のカード	○	×	×	×	×	×
調査完了後						
調べた (自分以外が最後)	×	×	○	×	×	×
最後に調べた OR 譲渡された	×	○	○	○	○	○

# 君ならわかる！『星陰』のルール説明

細かいルールの説明をします。とまどわないために、みんなと一緒に目を通しておく  
と吉です。あなたなら大丈夫です！ あなたならわかります！

## 概要

このゲームは <sup>ゲームマスター</sup> G M +5 人プレイ用のマードーミステリーです。ハンドアウトとカードの情報をもとに、それぞれのゴールを目指してください。

「ハンドアウト」「調査ポイントとカード」「カードの種類」「調査組/居残り組」「ゲーム全体の流れ」の説明をします。

## ハンドアウト

この共通ハンドアウトのほか、プレイヤーには「PC 用ハンドアウト」が配られます。

時間がない場合でも、最後についている「A4 一枚でわかる時系列」には目を通して  
おいてください。読むときは後ろの方の知識・記憶を参照するといいいでしょう。

また、進行次第で追加ハンドアウトもあります。

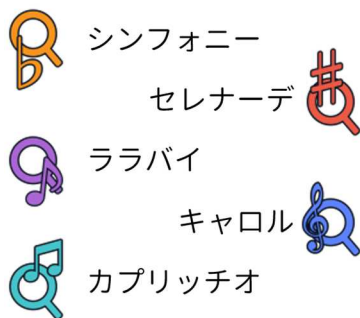
## 調査ポイントとカード

判断材料がないのに、<sup>すいろん</sup>推論するのは<sup>きんもつ</sup>禁物だ。

——シャーロック・ホームズ（『ボヘミアの醜聞』より）

## 調査ポイント

調査ポイントは <sup>むしめがね</sup> のコマです。開始時点で 6 コずつあります。似たものとして、  
全体公開されたカードの今の持ち主を示すコマがあります。



シンフォニー

セレナーデ

ララバイ

キャロル

カプリッチオ

・カード調査

・投票権を購入（4 コ/票）・売却（2 コ/票）

・プレイヤー同士で受け渡し

・エンディングでのカード取得

ができます。また、調査ポイントが余っていると最終投票やエンディングで有利です。

カード調査以外は、いつでもできます。

## カードの調査



調査できるカードの下には「☆」マークが描かれています。☆の上に調査ポイントを乗せると、そのカードを「調査」できます。

カードの中には、2 コ以上の調査ポイントが必要なカードもあります。ほかの人と協力して調査ポイントを分担することもできますし、自分一人だけで全部調査することもできます。左の☆から埋めて、一番右の☆に調査ポイントが乗ったら、そのカードは調査完了です。

## カードを見る・カードを持つ

調査が完了すると、協力した全員にカードが見られるようになります。特に、一番右の☆に調査ポイントを乗せた人、つまり最後に調査した人は、「カードを持っている」状態になります。

カードを持っているプレイヤーは、次の3つができます。

- ・カードの効果を使用
- ・カードを全体公開（こっそり見せるは×）
- ・カードをほかの人に譲渡

## カードの効果を使用

カードの説明に効果が書かれているものがたまにあります。

例えば「拘束具」というカードがあって、「このカードを使用すると、特定のキャラクターを1人、拘束することができる」みたいなことが書いてあります。

カードの効果を使うには、持っている人がGMに「〇〇を使います」と言ってください。みんなの前でいっても、こっそり言ってもかまいません。条件を満たしていたら、カードの効果が発動します。

## カードの全体公開



カードを持っている人が全体公開すると、カードに乗っている調査ポイントが1コだけ戻ってきます。2コ以上乗っている場合は、のこりを墓地に送ってください。







全体公開された後も、所有者は変わりませんので、所有者を示す横長いマーカーを置いてください。

## カードの譲渡

全体公開されているカードの場合、所有者を表すマーカーを置いてください。全体公開されていないカードの場合、一番右の調査ポイントを交換してください。

また、調査されていない自分のキャラクターのカードは、全体公開することで譲渡できるようになります。

できること、できないことをまとめると、こんな表になります。

	 調査	 所有	 閲覧	 使用	 全体公開	 譲渡
<b>調査完了前</b>						
自分のカード	×	○	×	○	○	×
その他のカード	○	×	×	×	×	×
<b>調査完了後</b>						
調べた (自分以外が最後)	×	×	○	×	×	×
最後に調べた OR 譲渡された	×	○	○	○	○	○

重要なポイントは

- ・自分のカードは「調査」はできないけど、「使用」と「全体公開」はできる
- ・調査に協力すると、調査完了後に「閲覧」だけはできる
- ・最後に調べた（一番右の☆に置いた）人は何でもできる

## カードの種類

カードには、キャラごとに「証拠」「切り札」、場に「フーガの部屋」「新聞紙」の4種類があります。「切り札」以外は調査ができます。ほかのカードもあります。

### 自分のキャラクターのカード

「証拠」カード3枚と「切り札」カード1枚は、各キャラクターに配布されています。この4枚の中に、効果を持つものがあればその効果を使うことができますし、全体公開をすることもできます。

しかし、自分のカードを自分で調査すること、カードをほかのプレイヤーに譲渡すること、そしてカードを直接見ること、はできません。ほかの人が調査して全体公開したり、返してもらったりした場合は、これらの制限はありません。

繰り返しますが、自分の「証拠」「切り札」カードを直接見ることはできません。どんなカードなのか、各ハンドアウトの「自分のカード」を読んでください。カードと同じ内容が書いてあるかはさておき、ウソは書いてないはずです。

### 証拠カード

「証拠」カードは、各キャラクターが3枚ずつ、「昨日の記録(☆1)」「持ち物 1(☆2)」「持ち物 2(☆3)」が1枚ずつもっています。

この3枚は左から順番に調べてください。例えばキャロルの「持ち物 1」を調べる前に、キャロルの「昨日の記録」の調査を完了してください。

### 昨日の記録

一番はじめに調べる「昨日の記録」は☆1が必要なカードで、そのキャラクターが何をしていたか、がわかります。

「フーガは朝の 6:45 に死体で発見された」と書いてあれば、間違いなく死体が発見されましたし、「フーガは毎朝 6:30 にラジオをつけながら体操をしていた」と書いてあれば、日課のラジ<sup>オ</sup>体操は疑いようありません。

### 持ち物

次に調べられる「持ち物 1」や続く「持ち物 2」は名前の通り「キャラの持ち物」です。事件の証拠品だったり、エンディングに影響したりします。

「持ち物 1」が☆2、「持ち物 2」が☆3。必要な調査ポイントが多い分、「すごい」ものをご用意しています。

## 切り札

「切り札」カードは、各プレイヤー1枚ずつ所有しています。切り札カードは、調査することができません。（☆が付いていません）

詳細を語ることはできませんが、

- ・強力な武器（<sup>ひゅ</sup>比喻）であり、重大な情報が書かれています。
- ・切り札が公開されなくても、必要な情報は手に入ります。

上記2点と次の言葉をよく覚えておいてください。

大いなる力には大いなる責任が伴う。

——ベン・パーカー（『スパイダーマン』より）

## フーガの部屋

「フーガの部屋」のカードが5枚ありますが、ゲームがはじまるときに1枚、全体公開されます。

フーガの部屋のカードはすべて☆2です。

## 新聞紙

「新聞紙」のカードは5枚あります。すべて☆1ですが、政府は「メディアを通じて洗脳コードを脳内に送り込んでいる」ため、条件を満たすまで調査できません。

## その他

χ国及び周辺国家の地図があります。地図自体は調べられませんが、地図上の都市の説明は自由に見てください。

プレイの都合上、上記以外のカードが<sup>ばんめん</sup>盤面にあります。（新リーダーに渡される特殊カードなど）

くれぐれも見てもいいかな……。



## 調査組・居残り組

キャラクター達は1階のリビング・ダイニングで和気あいあいと(?)話しています。何か気になることがあれば、「調査組」と「居残り組」にわかれて調べ物に行きましょう。

はい！ じゃ今からグループ作ってー！

——担任教師(忌まわしい記憶より)

### できること、できないこと

「調査組」(2人)と「居残り組」(3人)の違いは、カード調査ができるか、です。名前の通り、カード調査ができるのは「調査組」です。調査組を編成するたびに、2人あわせて調査ポイント3コ分のカード調査ができます。

そのほかは、できることに違いはありません。「グループごとの会話」「カードの全体公開・譲渡・効果の使用」は自由にしてください。(でも、GMは調査組にいることの方が多いかも)逆に、調査組になったからといって調査する義務があるわけではないので、密談代わりに使ってもいいでしょう。

調査フェーズを通して、各プレイヤーがPC番号順に持ち回りで調査組と居残り組を指名します。自分ともう一人を選んで調査組に行くこともできますし、自分以外の2人を調査組に選ぶこともできます。また、このとき全体会議を選ぶこともできます。つまり、ずっと全体会議をすることもできますし、全体会議が一度もない場合すらあり得ます。なお、全体会議中のカード調査はできません。

ちなみに会話中、ウソは問題ありません。自分の目標を達成するため、ウソをどんどんついていきましょう！



# ゲーム全体の流れ

3 時間程度のゲームです。流れとしては、

1. オープニング
2. 調査・密談・全体会議（5 分×5 回×4 フェーズ）
3. 最終投票
4. エンディング

と進行します。（休憩もちちゃんとあるよ！）

## オープニング

オープニング台本をみんなで読み合わせてください。

## 調査・密談・全体会議

調査組（2 名）と居残り組（3 名）にわかれて、5 分間の調査や話し合いをします。

PC 番号順に、調査組と居残り組にどうわかれるか、を指名していきます。このとき、全体会議を選ぶこともできます。

各 5 分間、各プレイヤーが 1 回ずつ指名すると、合計 25 分間話し合うこととなります。5 分間の休憩を追加した 30 分を 1 フェーズとし、4 フェーズ=2 時間かかります。

## 推理発表・投票

最終投票では 2 つ投票をします。1 つは「誰を犯人とするか」（犯人投票）、もう 1 つは「誰を新しいリーダーとするか」（リーダー投票）です。

話し合いはせずに、犯人投票の投票先と理由を順番に話します。その後、公開で投票を行います。投票先は変えてもかまいません。

犯人に選ばれると、エンディングでの行動が制限されます。リーダーに選ばれると、エンディングで大いに有利になります。詳細に関しては、推理発表前に公表されるカードに記載されています。

## エンディング

エンディングで行動順が決まっており、TRPG のようにカードを使った行動がとれます。行動順は、リーダー投票で選ばれたプレイヤーが最初、犯人投票で選ばれたプレイヤーが最後、残りのプレイヤーは余った調査ポイント数が多い人の行動順が早いです。

エンディングでは、カードを使ったり、受け渡したりできます。カードに書かれていない効果でも、GM の判断次第で使えます。

# 著作権表示

以下のフォントやツールを使用しました。すべて商用利用可であることを確認しています。ハンドアウトによっては下記以外のフォントやツールを使用しています。完全なリストが欲しい方は GM 用説明書を参照してください。

## フォント

源ノ明朝 「山路を登りながら、こう考えた。」

源ノ明朝は読みやすく使いやすい明朝体のフォントです。ハンドアウトやカードの本文に使用しています。

源ノ明朝は Google と Adobe の協力によって作られたオープンなフォントで、商用利用可能です。兄弟フォントの源ノ角ゴシック以外にも、特徴的な派生フォントが数々あるので、ぜひ調べてみてください。

ホームページ: <https://source.typekit.com/source-han-serif/jp/>

源ノ角ゴシック 「山路を登りながら、こう考えた。」

源ノ角ゴシックは読みやすく使いやすいゴシック体のフォントです。ハンドアウトの本文に一部使用しています。

源ノ明朝の兄弟フォントで、珍しい文字にも対応している、ウェイトが充実している、ウェブフォントが存在する、商用利用可能、など「1」の形が変なこと以外は非の打ち所がないフォントです。

実際には OTF 版のオリジナルではなく、TTF 版の源ノ真ゴシックを使っています。  
ホームページ: <https://fonts.adobe.com/fonts/source-han-sans-japanese>

源ノ柔ゴシック 「山路を登りながら、こう考えた。」

源ノ柔ゴシックは読みやすく使いやすい丸ゴシック体のフォントです。ハンドアウトの本文に一部使用しています。

源ノ角ゴシックをもとに作られており、同じくらい万能です。  
ホームページ: <http://jikasei.me/font/genjyuu/>

刻明朝 「山路を登りながら、こう考えた。」

刻明朝はどことなく怪しい雰囲気漂う明朝体のフォントです。ハンドアウトやカードの見出しに使われています。

商用利用可能です。

ホームページ: <https://freefonts.jp/font-koku-min.html>

### *Adine-Kirnberg*

Adine-Kirnberg は筆記体風の英字フォントです。χ国の地図の、北表示に使用しています。

商用利用可であることは <https://fontmeme.com/jfont/adine-kirnberg-font/> にて確認していますが、オリジナル配布サイトではないのでご注意ください。

ロゴたいぷゴシック 「山路を登りながら、こう考えた。」

ロゴたいぷゴシックはやわらかくて、かわいいゴシック体フォントです。見取り図の文字に使用しています。あと、

商用利用可能です。

ホームページ: <http://www.fontna.com/blog/1226/>

## ツール

### Azgaar's Fantasy Map Generator

ブラウザで動く架空地図ジェネレーターです。χ国の地図作成に使っています。

MIT ライセンスで開発されているため、商用利用可能です。

ホームページ: <https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/>

### Blender

泣く子も黙る、Blender。3DCG ツールですが、ロゴやカードのデザインに使っています。

ホームページ: [blender.org](http://blender.org)

上記ツールのほか、Word、Excel、Powerpoint、Krita、Atom、CubePDF などを使用しています。

## 本ゲームの著作権

陰謀論者のマードーミステリー『星陰りて、謀り響く』（略称：星陰）は、あろすてりっく(@KTakahiro1729)が作成したゲームです。

「CC 4.0 BY」ライセンスのもと公表されています。これは大まかにいうと、適切な著作権表示のもと、自由な改変・配布・商用利用を認めるライセンスです。詳細は<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ja>を確認してください。

ライセンスの定める義務には含まれませんが、マードーミステリー一般の性質を考え、ネタバレへの配慮を希望します。ここでいうネタバレとは「この共通ハンドアウトに書かれていないこと」を指します。つまり「GM 用説明書」「PC 用ハンドアウト」「追加ハンドアウト」「カード」「そのほか GM 発言などで共有される情報」はすべてネタバレと考えてください。一方、「共通ハンドアウトに書かれていること」や「その他感想」は全てネタバレではありません。