



TUMI BATU MURA
The village of sin and punishment

罪罰村リプレイ

リプレイを読まれる方に

これはゲーム見学者の視点で構成された、ゲーム開始から終了後の勝敗判定までを扱った完結リプレイです。

ゲームルールを知らない、ゲーム経験が無い人が読むと理解できない部分があります。

リプレイ中に出てくる用語は、ルールブックの用語集に載っている場合があります（全ての野生用語は載っていません）。

プレイヤー紹介（10名）

村人No1. たつきち

感覚プレイヤー。「お祭り男」として有名だが、状況が訳判らなくなるとギャラリ化しやすい。

あっさり脱落する事もあれば、助っ人として重要なキーを握る事もある。

村人No2. 野猿組

感覚プレイヤー。ルールの理解と使いこなしに難があり、結局グタグタになりがちなの。

強気と弱気の落差が大きいのが信頼度を損ねている原因か？

村人No3. とんこつ

GM経験もあるベテラン。疑がわしい者に過剰な責めに入る事があり一部で「刑事」と呼ばれている。

自分の勝敗よりもスムーズなゲーム進行を優先していると思わせる一面も。

村人No4. 焼肉定食

それなりの理論プレイヤーなのだが、やろうとしている事と実際にやることが噛み合わず墓穴を掘る事が多い。

人のやる事に勝手に技名をつけだしたのは彼である。

村人No5. 夏ちゃん

姉貴のようにはっきり物を言い、おばちゃんのようにどうでもいいことまで知りたがる。

竹を割ったように清清しく、人を助けたり、見捨てたりするのが特徴。

村人No6. 麻呂

超現実・理論プレイヤー、その読みの確かさには定評がある。この村で最も勝率が高い人かも。

持論に自信があるゆえ、感覚プレイヤーの天然行動に翻弄される事も。

ゲーム前の状況

●村設定

- ・「プレイヤー数」10
- ・「村人数」10
- ・「復讐者連立値」0
- ・「余剰村人」なし
- ・「公表複数担当村人数」なし

※あらかじめランダム（無作為）で作っておいた村人10人セットを使用。

※プレイヤーに1～10まで並んでもらい、同じ番号の村人キャラを配布。

村人No7. ロンドン

わかりやすく言うと曲者（くせもの）。ルールの使いこなしに関しては麻呂氏も感心するようなキレを見せる反面、どんでもないポカをやらかすことがある。危うい天才君といったところか。

村人No8. 夜桜

プレイスタイルに常識があり真面目そうな人。

あまり変なことはしないので敵も少ない。

だが頑固という特殊アビリティを持っている為、彼女の命運は周りの人間が「面倒臭い」と思うか思わないかに左右される事も。

村人No9. ぶんぶん

天真爛漫な幼女キャラを演じている良いお年頃の女性（その点に触れるのは村ではタブーとなっている）。

理論プレイヤーから「行動が読めない」と恐れられているが、実は隠れファンが多いのも特徴。

特殊な存在なので、御注意を。

村人No10. 親切魔人

GM経験もあるベテラン。親切的な解説とバランスのとれた読みと行動から、「最も頼りになる人」として信頼は厚い。

「魔人さんをただの親切おじさんと思ったら大間違い」とか「敵にするなら魔人さん」などと一部からツンデレされる、絡まれアビリティも持っている。

※このメンバーの中に初参加の人や「レア使い」「外道家」「下衆ミサイル」と称される人々は含まれていません。

比較的まともなメンバーとなっています。

※プレイヤー名はこちらで変更した名前です。それに伴いリプレイ中の言い回し等、変更されている箇所があります。

それではゲーム開始です

GM「皆さんに担当村人の属性メモは行き渡ってますね～。

よく確認して下さい。属性メモは絶対他人に見せてはダメです。属性でわからない点がある人は私に聞きに来て下さい。

属性に関する事は、こっそり聞いてこっそり教える形になりますよ～。

みなさんいいですか？」

4. 焼肉定食「あなたは、一体誰なんですか？ www」

GM「私は、あんころ餅が大好きな、村はずれの地蔵です。質問はありませんね～？」

1. たつきち「生体研究所の候補地を探しに来た、アン○レラ社の幹部じゃなかったんですか？」

GM「六道にうごめく罪深き人々を助けるふりして、ニヤニヤ眺めている地蔵です。ではゲームを開始します」

1 日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

※初日はGMによる前日の夜行動結果報告はありません。

GM「今朝、村に復讐文が届きました。

『お前らは腐ったカボチャだ！腐ったカボチャは全て廃棄する。
楽しみにしてる』

どうやらこの村に深い恨みを持つ復讐者の犯行予告の様です。
今後の村について皆で話し合ってください」

※復讐文の内容はGMのアドリブです。

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力4）
2. 野猿組（体力4）
3. とんこつ（体力4）
4. 焼肉定食（体力4）
5. 夏ちゃん（体力4）
6. 麻呂（体力4）
7. ロンドン（体力4）
8. 夜桜（体力4）
9. ぶんぶん（体力4）
10. 親切魔人（体力4）

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

3. とんこつ「さて、どうしますか？」

1. たつきち「とりあえず、告白タイムで行きましょう！」

4. 焼肉定食「そうだね」

9. ぶんぶん「告白♪告白♪」

※告白タイムとは闇鍋状態の殴り合いを嫌うプレイヤーが提唱する「俺村ルール」（なので従う義務はない）。

何の材料もない初日は、訳の分からない言い掛かりになりがちなので、各自自分の村人の属性に関する情報を出していくというものの。「情報を出さない村人は袋叩きにされる」らしいのですが...

6. 麻呂「では、言い出した焼肉定食さんから告白をどうぞ」

4. 焼肉定食「えっ？言い出しのは、たつきちさんだから」

6. 麻呂「違ったか？ごめんごめん」

3. とんこつ「提唱者は、まず最初にズバーっと全てをさらけ出して欲しいな〜」

5. 夏ちゃん「そうそう、でないと信用できないよね〜w」

8. 夜桜「パンツだけになってもいいんですよ〜w」

1. たつきち「ええっ！そんな流れになるの？うわ〜ヤラレたわ」

10. 親切魔人「告白タイムにおける強い決意が感じられる濃い情報に期待したいねw」

9. ぶんぶん「言っちゃえ〜言っちゃえ〜」

1. たつきち「では、属性カード1枚の告白で。言わなかった人は祭りにします！では... 私は罰1を持っています」

3. とんこつ「言っちゃなんだけど、勢いの割にはしょぼい情報だな」

7. ロンドン「おかしいな〜私も罰1持ってますけど」

1. たつきち「ちょっと！ロンドンさん、何でそこでかぶせてくるの？信じられねえ」

8. 夜桜「この村から、早くもウソつきが2人も〜悲しいわ」

4. 焼肉定食「さよなら〜、たつきち&ロンドン」

1. たつきち「それでいいの？ロンドンさん！あんた愉快犯だろ！？」

7. ロンドン「いや、私は善良な村人でウソはついてないし、自分の情報も出したよ」

4. 焼肉定食「こうなったら、二人でかけおちすれば？」

5. 夏ちゃん「かけおち見たい！見たい！見た〜い」

7. ロンドン「お断りしますw」

1. たつきち「俺は逃げられないの！それより告白タイム続き！」

6. 麻呂「私はダブルです」

3. とんこつ「何の？ダブル？」

6. 麻呂「それは言えませんw」

3. とんこつ「そう。では私はシングルです」

5. 夏ちゃん「そんな情報でいいの？」

10. 親切魔人「このままだと全員が罪1持ってるって言い出しかねないからねw私はシングルです」

1. たつきち「おまえら、怪しいよ！絶対怪しいよ！」

10. 親切魔人「ダブルの内容まで要求すると、全員シングルって言いかねないから。それに君の告白も罪7を持っているって言えばかぶせる人間は少ないと思うよ」

1. たつきち「俺、本当に罰1もってるんですって！」

6. 麻呂「全員がシングルってのは考えられない(レアケース)し、1人ダブルがいれば他にもダブルがいるってことだよ」

9. ぶんぶん「はい、私は復讐者じゃないよ♪」

4. 焼肉定食「え〜それはちょっと....」

9. ぶんぶん「え？何かいけない？」

1. たつきち「そんなこと、皆言うよ。もっと具体的な情報を」

10. 親切魔人「あの〜なんて言ったらいいかな。『〜じゃない』『〜もってない』ではなくて、『〜だ』『〜もってる』的な情報かな」

8. 夜桜「逃げれる、逃げれないでもいいんじゃない？」

9. ぶんぶん「逃げれないですう〜親愛者もいますう〜」

4. 焼肉定食「うわ、罪派だって言っちゃった」

10. 親切魔人「この人数なら、おそらく罪5人罰5人か罪6人罰4人で親愛0人だから、おかしくはないんだけどね」

8. 夜桜「復讐者は1人かな？」

10. 親切魔人「まず1人と見るのが普通だね」

1. たつきち「もう、ぶんぶんさんはそれでいいや。他、まだ告白していない人。え〜野猿組、焼肉定食、夏ちゃん、ロンドン、夜桜さん、時間が無いからどんどん言っていって」

7. ロンドン「言ったよ。罰1持ってるって」

1. たつきち「あんな、ウソ認められるか！」

10. 親切魔人「まあまあ、他人にはどちらがウソ付いているかわからんからね。早いもの勝ちって考えもあるかもしれないが、認めないとなると2人共新しい情報出すしかないだろ」

1. たつきち「魔人さん面白がってるだけでしょ？じゃ言いますよ、俺の親愛者は魔人さんです。だから俺に協力して下さいよ〜協力しないと無理心中しますよ」

2. 野猿組「たつきちさん、さっき逃げれないって言ってなかった？罪派じゃ無理心中は無理でしょ？」

5. 夏ちゃん「この村に狼少年が出現w」

1. たつき「魔人さんがいるから逃げないだけです。魔人さんが逃げれば、俺も逃げますよ。ね？魔人さん」
5. 夏ちゃん「かけおち、すご〜く見たい！わくわく」
10. 親切魔人「とばかりが私のところに……う〜ん、逃げれるかどうかは現段階ではノーコメントで」
7. ロンドン「これで魔人さんに惨殺される、たつきさんフラグが立ちましたねw」
1. たつき「うるさい！ほら！愉快犯のロンドンさん、情報出せや！」
7. ロンドン「お断りします。一応情報は出してますし、これ以上ウソつきのローカルルールに従う義務はありません」
3. とんこつ「こんな、すごい愉快犯アピールも珍しいなw」
1. たつき「よーし決まった！村のルールに従えない愉快犯は今夜フルボッコだ！」
7. ロンドン「そんな横暴な指示に従う義務はこの村にはまったく無いから」
8. 夜桜「愉快犯アピールするメリットってあるんですか？」
3. とんこつ「復讐者の攻撃から外れたいんじゃない」
10. 親切魔人「罪派ならそうだし、罰派なら復讐者の狙いを絞り込ませる補助とも見えるが、単に面白がっているだけかもしれないw」
3. とんこつ「普通あそこまでやらないよなあ〜わからん」
9. ぶんぶん「ロンドンさんが復讐者かも〜？」
5. 夏ちゃん「どうして？」
9. ぶんぶん「自信のある反逆者って感じ」
5. 夏ちゃん「なら、罪派のぶんぶんは復讐者を倒さなきゃね。夜中に背後からグサグサと…」
9. ぶんぶん「ええーやだ」
2. 野猿組「ああ〜悩ましいな〜だが言うか。私は親愛派です。復讐者や腹黒の皆さん、そこのところヨロシク」
6. 麻呂「つまり、親愛者を持っていないフリーダムな村人が最低2人はいるってことだな」
7. ロンドン「親愛派の殺戮宣言が来たか。面白くなってきました」
2. 野猿組「おいおい、勝手に殺戮宣言にするな。怪しい連中に釘を刺しただけだよ」
3. とんこつ「ただのトリプルでも結構レアなのに、親愛のトリプルとは…」
1. たつき「野猿さんの親愛者にロンドンさんいないんでしょ？だったら今夜ロンドンボッコ祭りに参加して下さいよ」
2. 野猿組「だーかーらー、親愛者守るのに身体が3つぐらい欲しいの。そんな祭りに出る余裕はないよ」
7. ロンドン「ですよ〜w」
4. 焼肉定食「私はシングルです」
8. 夜桜「私もシングル」
5. 夏ちゃん「私もー」
3. とんこつ「何か投げやりで適当だな」
2. 野猿組「とんこつさんもシングルとしか言って無いんですけどね」
6. 麻呂「たつき、ロンドン、ぶんぶんがダブルかトリプルじゃ無いと計算が合わないな」
1. たつき「俺は1日目はこれ以上、自分の情報は出さない」
7. ロンドン「明日、情報出しましょう」
9. ぶんぶん「言っちゃおうかな〜？」
8. 夜桜「ダメ。ぶんぶん情報出し過ぎ」
1. たつき「よーし、時間間に合った。というわけで今夜は愉快犯ロンドンフルボッコ祭りです。皆参加してくれよ！」
7. ロンドン「今夜の行動について提案があります。初日で材料も少ないですから今夜は皆大人しく自分の身を守りませんか？親愛者がいる人は親愛者守りでもいいと思います」
3. とんこつ「それは復讐者にフリーハンドを与えることにならないか？」
1. たつき「そうだよ。というかロンドンが復讐者だったら、やりたい放題になるよ。というか今の復讐者告白に等しいよ」
2. 野猿組「総守り案に乗った。自分自身は誰かを守りにいくけどね」
10. 親切魔人「自分を守っていれば復讐者に攻撃されてもダメージ1で済む。守られてる親愛者ならノーダメージ。復讐者の数も見えるかも知れない。堅実な案ではあるね」
1. たつき「ちょっと！魔人さんは今夜の祭りに参加して下さいよ」
10. 親切魔人「悪いけど、ロンドンさんの方が信用あるからwごめんごめん。だけどこれは個人的な意見だから」
5. 夏ちゃん「私も家で寝ようかな〜」
9. ぶんぶん「親愛者を守りにいかなくてもいいかな？」
8. 夜桜「ぶんぶんは家にいなさい」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

1 日 目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
はリプレイの構成上、省略。

2日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「昨夜、3件の事件がありました。

5. 夏ちゃんさんが攻撃され、ダメージ0です。

7. ロンドンさんが攻撃され、ダメージ0です。

8. 夜桜さんが攻撃され、ダメージ2です。

逃走者は無しです。

復讐者は、まだこの村にいます。」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力4）

2. 野猿組（体力4）

3. とんこつ（体力4）

4. 焼肉定食（体力4）

5. 夏ちゃん（体力4）

6. 麻呂（体力4）

7. ロンドン（体力4）

8. 夜桜（体力2）

9. ぶんぶん（体力4）

10. 親切魔人（体力4）

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

5. 夏ちゃん「どうして、私が攻撃されるの？ 訳わかんない」

8. 夜桜「何これ？ ？？？？」

3. とんこつ「意外なところが攻撃されてるな.....」

1. たつきち「俺はロンドン祭りに行ったぜ！ 言ったことは実行する。それが正直者の俺です」

7. ロンドン「僕は無傷なので、たつきちさんしか来なかったんでしょねw」

3. とんこつ「復讐者はたつきちさん攻撃すると思ったんだが...」

1. たつきち「えっ、何で？ 変な誘導しないでくださいよ」

7. ロンドン「罪派臭くて、昨夜は自身を守らないと宣言していたに等しいからね。でも、たつきちさんが復讐者の親愛カードを持っているとしたら..とりあえず別の人って感じになりませんか〜魔人さん」

10. 親切魔人「ロンドンさん、たつきちさんで火をつけた火炎瓶を私にポンポン投げ込む流れはやめてくれないか？ 正直言って、私は、たつきちさんの末路にも、ロンドンさんの正体にも興味が無いよ」

1. たつきち「魔人さん！ それ、あんまりじゃないですかあ〜〜〜」

4. 焼肉定食「恐えー魔人さんの暗黒面が...」

10. 親切魔人「いや、より正確に言うと...ロンドンさんの正体を探ろうとする行為は、彼の思う壺になりそうなので、考えないようにしている。でも、ロンドンさんが復讐者だとは思っていないよ」

9. ぶんぶん「えー、ロンドンさんは復讐者じゃないの？」

10. 親切魔人「復讐者にしては、自分を守る気持ちが薄すぎると言うか、攻撃されるなら全然かまわない姿勢と言うか、自分の被親愛者からの保護をまったくアテにしていない感じがねえ.....すごく違和感を感じるんだよね」

8. 夜桜「それは、根拠が薄いんじゃないですか？」

10. 親切魔人「私の個人的な感覚の話だからね。だが、昨夜の攻防結果からたつきち&ロンドンが復讐者では無い可能性が高いから夏ちゃんと夜桜さんの話題に行こう」

5. 夏ちゃん「ねえ、どうして私が攻撃されるの？ 誰が攻撃してきたの？」

2. 野猿組「夏ちゃん、夜桜の2人はゲームと関係のある発言はあまり無いような...」

3. とんこつ「発言内容が無いものもあるが、前日の告白でどさくさまぎれに情報を出していたのが気になった。そこらで潜伏していると思われたんじゃないか？」

8. 夜桜「潜伏って言われても...」

5. 夏ちゃん「あの中には、なかなか入っていけないよね」

10. 親切魔人「2人の昨夜の行動は？」

5. 夏ちゃん「自分を守っていました。確か言ったはず」

8. 夜桜「私は....親愛者を守りました」

10. 親切魔人「ならば、体力の減り方から、夏ちゃんは復讐者でも被親愛者でもない村人から、夜桜さんは復讐者か被親愛者に攻撃されたと見るのが順当でないかな。えーと、矛盾点はあるかな？ 麻呂さん」

6. 麻呂「それが、最も可能性がありそうですね」

7. ロンドン「夏ちゃんは自分守り宣言しておいて夜桜さん攻撃。夜桜さんは自分攻撃。復讐者は夏ちゃん攻撃しそれを被親愛者が守った。でも矛盾はなくなりますよ」

5. 夏ちゃん「はあ？ 何で夜桜さん攻撃しなければいけないの？」

8. 夜桜「初日から自分攻撃する意味が無いんですけど」

7. ロンドン「夜桜さん攻撃は攪乱と生け贄候補さがし。自分攻撃は自分が復讐者では無い証明とアピール。他人に介入されたけど」

4. 焼肉定食「夜桜さんに復讐者疑い、かかってましたっけ？」

3. とんこつ「特に何も無い。というか、あまり情報が出て無い状態だし」

10. 親切魔人「上手いね、ロンドンさん。君の目的は復讐者の所在と狙い所の攪乱だろ。しかも夜桜さんが自分攻撃できそうな情報まで引き出している。だから麻呂さんに話しふったんだけどな〜」

7. ロンドン「お誉めいただき光栄です」

8. 夜桜「私は自分攻撃できるとは言ってますから」

7. ロンドン「自分攻撃できないんですか？」

8. 夜桜「.....」

3. とんこつ「ノーコメントでいいんじゃない。あまり脱線で時間使われても困る」

1. たつきち「夜桜さん、彼の恐ろしさが分ったでしょう？ だから祭りに参加して下さいよ」

8. 夜桜「.....ノーコメントで」

6. 麻呂「夏ちゃん自分守り。夜桜さんは夏ちゃん守り。復讐者は夜桜さん攻撃し、夏ちゃんの被親愛者が夏ちゃん攻撃の可能性は？」

8. 夜桜「誰を守ったか言いたく無いんですけど、夏ちゃんではないです」

6. 麻呂「違ったか」

3. とんこつ「では、魔人さんの説に乗ると、夜桜さんは復讐者が被親愛者に狙われた、だが被親愛者だとすると復讐者は何をしてたのか？の疑問が出るから、夜桜さんは復讐者から攻撃されたと見るのが普通かな？魔人さん」
10. 親切魔人「そうだね」
4. 焼肉定食「魔人さん、何疲れ果てるんですか～しっかりしてくださいよ」
10. 親切魔人「少し考えたいから とんこつさん頼む」

3. とんこつ「復讐者が夜桜さん攻撃したと言うことは、他の攻防のたつきち、ロンドン、夏ちゃんは復讐者では無い可能性が高い」
8. 夜桜「復讐者が1人とは限らないのでは？」
3. とんこつ「実際、複数復讐者は超レアケースだから、そこまで考えていくと全然話がまとまらない。それに私は、親愛派の出現ですらちょっと怪しいと思っているから」
10. 親切魔人「レアは1つあれば充分」
7. ロンドン「どうして夜桜さんは被親愛者に守ってもらえなかったんでしょうね？さっきから沈黙して、親愛者をいっぱい抱えて、微妙に疑われている野猿組さんは夜桜さんを守らなかったんですか？」
2. 野猿組「あ——う——ん」
3. とんこつ「どうした？歯切れ悪いな」
2. 野猿組「こっちに来たかぁ ... 親愛者が複数だと一度に1人しか守れ無から ... そのスキをつかれたのかも ...」
7. ロンドン「スキをつかれたんですか？」
2. 野猿組「の——は——あ」
10. 親切魔人「おいおい、野猿組さん。ちょっと訳が分からない状態だぞ。悩みがあるなら言った方がいいぞ」
2. 野猿組「混乱してますけど ... たぶん考え過ぎ過ぎですね」
5. 夏ちゃん「思わせぶりな言い方、気になる」
2. 野猿組「え う 夜桜さんの親愛カード持って無いのでわかりません」
7. ロンドン「ですよ～w夜桜さん傷を負ったのに傍観状態だったし」

6. 麻呂「夜桜さんの被親愛者は罪派で昨夜は自分を守っていたのかも。行動のリスクを考えると、昨夜は罪派は自分守り、罰派は攻撃か親愛者守り、親愛派は親愛者守りに出たと見えますが」
3. とんこつ「それは、たつきち&ロンドン組には当てはまらない気が」
6. 麻呂「当然です。その二人を除いた、まともそうな他8人の話です」
5. 夏ちゃん「私を攻撃したのも罰派ってこと？」
7. ロンドン「では、麻呂さんは昨日何をしていたんですか？」
6. 麻呂「自分を守った、でダブル表明しているので自分は罪派です。で、夏ちゃんを攻撃したのは攪乱を狙った罰派の可能性が高いと見えています」
10. 親切魔人「麻呂さん、そんな腹黒宣言的なことを言って大丈夫か？復讐者に狙われるぞ」
6. 麻呂「私の被親愛者がどれだけ守ってくれるか見えるまで、自分の守り一択です。それに復讐者がどう判断するか水ものですか」
10. 親切魔人「心中を狙われたらどうするんだ？」

6. 麻呂「複数親愛者をかかえた村人が3～4人いると見てるので、なんとかなるでしょう。ちなみに私は親愛者を持っています。これで満足かな？ロンドンさん」
7. ロンドン「満腹です。ゴチになりました」
10. 親切魔人「麻呂さん、参考までに聞きたいんだが、今回の復讐者、理論で動いてるのか？感覚で動いているのか？どっちだと思う？」
6. 麻呂「まだ、どちらとも言いがたいですね。わかりません」

3. とんこつ「時間が無くなってきているが、忘れている議題ないか？」
5. 夏ちゃん「夜桜さん、被親愛者に守りお願いしたら？今のままだと危ないよ」
8. 夜桜「そうねえ 私の親愛カードを持っている人、ぜひお願いします」
9. ぶんぶん「よーし、夜桜ちゃんを守るぞ～」
8. 夜桜「ぶんぶんが持ってるの？」
9. ぶんぶん「持って無いよ。でも守るよ」
5. 夏ちゃん「何それw」
8. 夜桜「う～ん ... では、ぶんぶんお願いね♪」

1. たつきち「今夜もロンドンボッコ祭りを開催します！皆さんの参加をお待ちしています！」
4. 焼肉定食「がんばるなあ～たつきちさん。どうしてそこまでこだわるのか？w」
3. とんこつ「大っぴらに言うのは止めて、自分の行動に含みを持たせておいた方がいいぞ」
10. 親切魔人「でも、たつきちさんのやってることは基本的には正しいんだよ。ロンドンさんタイプの天敵はたつきちさんやぶんぶんタイプだから」
7. ロンドン「魔人さんは、祭りに参加するんですか？」
10. 親切魔人「する訳が無い」
7. ロンドン「ですよ～w」
1. たつきち「ちょっと、魔人さん！そこはウソでもいいからあ！」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

2日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
はリプレイの構成上、省略。

3日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「昨夜、3件の事件がありました。

1. たつきちさんが攻撃され、ダメージ1です。
 2. 野猿組さんが攻撃され、ダメージ2です。
 7. ロンドンさんが攻撃され、ダメージ2です。
- 逃走者は無しです。
復讐者は、まだこの村にいるようです。」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）
2. 野猿組（体力2）
3. とんこつ（体力4）
4. 焼肉定食（体力4）
5. 夏ちゃん（体力4）
6. 麻呂（体力4）
7. ロンドン（体力2）
8. 夜桜（体力2）
9. ぶんぶん（体力4）
10. 親切魔人（体力4）

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

1. たつきち「やったあ！正義は勝つ」
2. 野猿組「なんじゃ、これわあああああ！」
7. ロンドン「……… 失敗したな ……」

3. とんこつ「これは、面白い結果になったな」

2. 野猿組「全然、面白く無いです」

1. たつきち「ありがとう！魔人さん！」

10. 親切魔人「私は何もしてないよw君の熱意がモノ好きな人の心に届いたんじゃないか？」

1. たつきち「魔人さん～どうして優しいウソをついてくれないんですかあ～」

10. 親切魔人「はい、はい。行ったよ、楽しかったね」

6. 麻呂「魔人さんの被親愛者がたつきちさんだった場合、被親愛者からの守りは期待できない。だから魔人さんはうかつには動けないはず」

10. 親切魔人「ありがとう、麻呂さん。君が私の被親愛者でなくて非常に残念だw」

4. 焼肉定食「これは、行動を抑制したい人に使える戦法になるかも？」

10. 親切魔人「対象の人がそれを信じれば、多少効果はあるだろうが……ハッキリ言って迷惑なだけだね」

5. 夏ちゃん「私がやられたら、逆襲したくなる。逆襲してもいいんでしょう？相手は親愛者じゃ無いんだし」

10. 親切魔人「そうだね。でも、面倒だねw」

3. とんこつ「話の途中で悪いが、はっきり確認しておきたい。たつきちとロンドン両名がお互い攻撃し、攻防1の村人が1人ロンドン攻撃に加わった。でいいかな？当事者の2人は」

1. たつきち「そうですとも！」

7. ロンドン「ノーコメントで」

1. たつきち「皆さん！今の言葉聞きました？こんな非協力的な人がこの村にいていいんでしょうか！？祭りです！祭り続行です！魔人さんもわかっているんでしょう？複数人で攻撃すれば反撃しても1人にしか反撃できないって。魔人さんが加わって3人攻撃になれば、自分の防御や逃亡は意味が無い。死亡確定です。一緒にトドメを刺しましょう！」

10. 親切魔人「噂によると、私は既に参加してるはずじゃなかったかw」

3. とんこつ「さすがに、ここまでくるとロンドンさんの被親愛者が介入してくるだろう。そううまくいくと思えんが」

4. 焼肉定食「ロンドンさんの被親愛者が心中を容認できる立場なら、最後の一撃に参加してくる可能性もあるのでは？」

6. 麻呂「これまでのロンドンさん攻撃に被親愛者が参加した形跡はない。つまり心中の考えは薄いとも見える。3人に攻撃されて

もロンドンさんと被親愛者が防御すればダメージは無い。ゆえに面倒な心中は選択されない可能性が高い」

3. とんこつ「それにロンドンさんの被親愛者が心中できる立場とも限らないし」

10. 親切魔人「ロンドンさんの狙いは、自分を攻撃させることによって、他人の守りを薄くさせ、間接的に復讐者の攻撃を助けようとするものだ。それは最初からわかっていた。わからないのは、2日に渡って復讐者にたつきちさんを攻撃させようとしたにもかかわらず復讐者はそれに乗らなかった？なぜだ？復讐者は何を考えている？復讐者はどんなタイプだ？皆の考えを聞きたい」

7. ロンドン「それは、あなたが復讐者だからですよ」

10. 親切魔人「君にとっては大誤算だったな。だが復讐者の所在をも隠したい君が、復讐者を名指しするはずがない。ぜひ、私が復讐者で無いと確信した根拠を説明してもらえるとありがたいな」

4. 焼肉定食「暗黒だ、暗黒魔人さんが降臨しとる……」

8. 夜桜「復讐者がたつきちさんの親愛カードをもっている」

4. 焼肉定食「それだと本当に心中狙いもありなのは？親愛者が死ねば攻防力も上がって攻撃しやすくなるし」

6. 麻呂「心中前提だと、稼がなければならない達成ポイントは2倍になるので、最初から狙って来ると思いますよ」

3. とんこつ「また話の途中で悪いが、復讐者の狙い所から見ていった方がいいんじゃないか？なあ、野猿組さん」

2. 野猿組「ええ、そうですね」

10. 親切魔人「ああ、ごめんごめん。一通り攻防を検証した方がいいな」

2. 野猿組「なぜ攻撃されたんですか？（親愛派だから）罪カードは持っていないのに…」

10. 親切魔人「誰から攻撃されたか？から見た方がわかりやすいか」

6. 麻呂「罪も罰カードも持っていないなら、復讐者が狙う意味が無い。生け贄狙いや復讐者狙いの村人に攻撃される理由も無いと言いたいのでは？」

10. 親切魔人「攻防の状況から復讐者が被親愛者なんだが、被親愛者の場合は復讐者は何をしていたのか？ということになる」

4. 焼肉定食「では復讐者が攻撃したでいいんじゃないですかね」

10. 親切魔人「動機とか理由がね……」

3. とんこつ「復讐者は彼を親愛派だと見ていない。怪しいから攻撃してみた」

4. 焼肉定食「なるほどw」

10.親切魔人「属性カードの配りから、特定の人が親愛派でないと予測できる場合ってあるかな？麻呂さん？」

6.麻呂「思い付かないですね...」

7.ロンドン「親愛派なら自分の守りは手薄だと予想できる。親愛派をつけば逃げるか死亡する。真が逃げても親愛リンクは大幅に崩せるし、偽が死んだら正体がわかる。復讐者が攻撃するメリットは充分ありますよ」

3.とんこつ「なるほど」

10.親切魔人「親愛派の経験者は誰もいないんだよね。だから、親愛派の手法も対応策も確立されていないから、判断に迷うな。どれもありそうで、なさそうで....」

3.とんこつ「念のために確認しておこう。野猿さん、昨日の夜の行動は？」

2.野猿組「親愛者を守ってました」

8.夜桜「だから、ダメージ受けたのよね」

2.野猿組「で、今思ったんですけど、僕を（親愛派じゃないと）疑ってる人は、僕が親愛者を守りに行くとも思わないんじゃないですか？」

10.親切魔人「そう言われればそうだ。ああ、段々わからなくなってきた」

7.ロンドン「親愛リンク潰しだね。親愛派宣言した時に復讐者を脅かすような事も言っていたし」

10.親切魔人「初日に告白したものを、夜桜さんから攻撃したのは、どうも違和感を感じる...」

4.焼肉定食「復讐者の攻撃順にはあまり意味が無いとか？材料の少ない序盤だし」

6.麻呂「親愛リンク潰し狙いなら、真っ先にやっておきたい感じはする」

5.夏ちゃん「初日の（親愛派）告白に復讐者も内心びっくりしていたとか？私はへえ〜としか思わなかったけど」

8.夜桜「そんなに、親愛派って珍しいんですか？」

10.親切魔人「近所の川にタマちゃんがあらわれた感じかな〜」

3.とんこつ「UFO並みの存在感しかない。だから初日宣言って怪しいんだよ」

2.野猿組「そんなことないですよ！ロンドンさん攻撃にも行かなかったし、ちゃんと交互に親愛者守ってたんですから。これからどうすればいいか知恵を貸して下さいよ」

10.親切魔人「ん？？？」

3.とんこつ「交互って、何を？」

4.焼肉定食「うわっ、野猿さん、やっちゃったか？」

2.野猿組「違います！親愛者を順番に〜の意味です。言い間違えたんです。」

5.夏ちゃん「普通、順番と交互は言い間違えないんじゃない？」

3.とんこつ「こいつ、めっちゃ怪しいぞ！」

9.ぶんぶん「やっちゃった〜やっちゃった〜」

8.夜桜「みんな！悪ノリしすぎ！もっと野猿さんに優しく」

3.とんこつ「こういう嘘つきは甘やかすとクセになるからな。徹底的に追求しないと...」

10.親切魔人「私はほんの少し信じていたんだが...野猿さん本当の事を言わないか？親愛派で無いとわかれれば復讐者の狙いから外れるかもしれんし」

2.野猿組「え？え？え？」

3.とんこつ「いや、属性カード全て自白してもらおうか。でないと到底信用できん」

2.野猿組「そんなに責めないで下さいよ〜とんこつさんもちゃんと守っていたんですから〜」

3.とんこつ「ちょ！！おまっ！！！！」

7.ロンドン「野猿さん、最高です wwwwwwwww」

3.とんこつ「ウソだ！苦し紛れのウソをつくんじゃない！」

7.ロンドン「野猿さんがとっさにウソをつける程器用には見えなですね。これで、とんこつさんが被親愛者からの守りが期待できないことがバレましたね」

3.とんこつ「私は信じんぞ！いや仮に本当の話でも野猿の助けはいらない！」

10.親切魔人「とんこつさん、落ち着いて。ゲームだから、ゲーム」

6.麻呂「野猿さん。さっき交互と言ってましたが、それは野猿さんが親愛者のダブルと解釈していいんですね？」

2.野猿組「え...あ...そうです。だからとっさに親愛派だとウソをついたんです。ごめんなさい。でも、こんなに責められる程ウソではないと思うんですけど....」

7.ロンドン「もう一人は誰を守ってたんですか？」

10.親切魔人「言わない方がいいよ。言われた人はとんこつさんみたいに怒りだすと思うよ」

6.麻呂「野猿さんが親愛カードのダブルだとすれば、複数親愛者持ちは2〜3人と見るに修正しなければならない。意外と細くて複雑な親愛リンクになっているのかもしれない」

2.野猿組「これから、どうしたらいいんでしょう？」

10.親切魔人「野猿さんに限らず体力が2になってしまった人は今晚当りは被親愛者が守ってくれるとは思いますが...問題はその後だな。いろいろ決断や覚悟をしておいた方がいいかも」

3.とんこつ「腹を斬れ！死んで身の潔白を証明しろ。君の被親愛者も迷惑していると思うぞ」

2.野猿組「そんなあ〜」

7.ロンドン「とんこつさんが被親愛者とか？」

3.とんこつ「こんなのと相思相愛な訳ないだろうがああ！」

10.親切魔人「はい、落ち着いて。落ち着いて。私も初日からバラされてるから、お互いがんばろう」

7.ロンドン「しかし、興味深い状況ですね。被親愛者がわからない3人が体力2になり、被親愛者がバレているとんこつ&魔人組が無傷とは」

10.親切魔人「君の場合は単純な行動ミスだろ。それに、たつきちや夏ちゃんには当てはまらない。変な誘導は....ん？？？」

1.たつきち「魔人さん...？？？」

4.焼肉定食「まさか、外道魔人に変身とか....」

10.親切魔人「麻呂さんに聞くと、この2日間でこの村全体で体力が7減っている、1日平均3.5だ。どう見る？」

6.麻呂「ロンドンさんがらみで変な攻防になってますから。復讐者の攻撃が良く当たっていると解釈すれば、順当に見えますが」

10.親切魔人「考え過ぎか？」

7.ロンドン「私の功績を評価していただいて、ありがとうございますw」

8.夜桜「今って復讐者に有利に動いているんでしょうか？」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

3日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。

『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。

はリプレイの構成上、省略。

4 日 目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「昨夜、1件の事件がありました。
3. とんこつさんが攻撃され、ダメージ1です。
逃走者は無しです。
復讐者は、まだこの村にいるようです。」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）
2. 野猿組（体力2）
3. とんこつ（体力3）
4. 焼肉定食（体力4）
5. 夏ちゃん（体力4）
6. 麻呂（体力4）
7. ロンドン（体力2）
8. 夜桜（体力2）
9. ぶんぶん（体力4）
10. 親切魔人（体力4）

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

3. とんこつ「私に来たかぁ～。当事者だから言うが、昨日は自分守りしたよ」
10. 親切魔人「復讐者以外は皆大人しくしていたということだね」
5. 夏ちゃん「お祭り男のたつきちさんも守り？」
1. たつきち「さすがに昨日の野猿さんのアレ見た後はw...少し心を入れ替えましたw」
10. 親切魔人「おお、やればできるじゃないか。たつきち君」

3. とんこつ「おそらく体力2の村人は被親愛者の守りが入ると見て、復讐者の攻撃がこっちに来たんだろうが... 魔人さんも私と似たような条件なんだよなあ...」
10. 親切魔人「攻撃先としては私もとんこつさんもどっちでもよかったんじゃないかな？とりあえず、これでとんこつさんが復讐者で無いと証明された訳だ。おめでとう」
8. 夜桜「これで、復讐者候補が絞られてきてるんでは？」
3. とんこつ「まだ攻撃されていない、焼肉定食、麻呂、ぶんぶん、魔人の4名だね。しかし順番に攻撃してる復讐者の意図がわからん」
10. 親切魔人「復讐者の順番攻撃で様子見はここくらいまでじゃないかな。復讐者候補の私が言うのもなんなんだがw」
7. ロンドン「なんだかんだ言って、復讐者否定はしないんですね、魔人さん」
10. 親切魔人「してなかったか？とにかく申し訳ないが、最初の犠牲者が出るか個人の見立てが出来るまで自分の立場を明確にするつもりはないよ」
1. たつきち「魔人さん、まだ復讐者の見当はついていないんですか？」
10. 親切魔人「.... そうだね。君も見当ついてないだろ？ロンドンさん」
7. ロンドン「..... ノーコメントで」
4. 焼肉定食「魔人さん、なにか様子が変わりますよ？怪しいなあ～」
6. 麻呂「魔人さんが怪しくなるのは、何か理由があるはず」
10. 親切魔人「私を分析しないでくれw」
3. とんこつ「魔人さんが復讐者だったら、もっと計画的に事をすすめるような感じがするし... ロンドンさんの誘いに乗ってたつきち攻撃しない理由が見当たらない」
8. 夜桜「魔人さんが復讐者で親愛者がたつきちさんなのでは？」
3. とんこつ「... う～ん。それだと魔人=たつきちで相思相愛ということになるが、そんなレアの可能性は非常に低いと思うな」
5. 夏ちゃん「じゃ、残りの3人の中に復讐者がいる訳ね」
9. ぶんぶん「私、復讐者じゃないよ♪」
4. 焼肉定食「同じく」
6. 麻呂「.....」

5. 夏ちゃん「あれ？麻呂さんはノーコメント？」
6. 麻呂「ああ、違いますよ」
4. 焼肉定食「今の答えるタイミング変だったぞ。怪しいなあ～」
6. 麻呂「なぜ？魔人さんが復讐者否定もせず、とんこつさんが説明した事を自分でしないのかを考えてました」
1. たつきち「魔人さんが復讐者でも、俺は全力で支援しますよ！」
3. とんこつ「ぶんぶんが復讐者だったらサスペンスホラーだな。他の二人であって欲しいが...」
8. 夜桜「どうして？」
3. とんこつ「ぶんぶんは行動が読めないからwそれに魔人さんはあまり敵にまわしたく無い」
7. ロンドン「それは、復讐者はとんこつさんの敵で、少なくとも焼肉定食、麻呂の親愛カードは持っていないということですね」
3. とんこつ「まったく抜け目が無いな～私も気が向いたらロンドン祭りに参加しようかな～」
1. たつきち「ぜひ参加して下さい」
3. とんこつ「反省したんじゃないか？常に行動には幅を持たしておいた方がいいんだよ」
10. 親切魔人「ロンドンさんは復讐者が見落とさないように、わざとらしく報告しているようにも見えるね」
7. ロンドン「魔人さんも何か考えている振りをして、しっかり話は聞いているんですねw」
4. 焼肉定食「しかし、体力2の村人が一人も逃げなかったのが意外」
3. とんこつ「ちなみに野猿君は昨日何してた？」
2. 野猿組「自分守ってました。逃げようかどうか結構迷っているんですよ～」
3. とんこつ「はぁ～ダメだこれは....」
10. 親切魔人「ロンドンさんはいつ逃げるのかな？」
7. ロンドン「逃げませんよ。魔人さんの末路を見届けますよ」
10. 親切魔人「.... ふ～ん？？それはどうも...」
3. とんこつ「どうした？」
10. 親切魔人「いや、てっきり「ノーコメント」とか「その内に逃げますよ」とかの行動に幅を持たす答えだと思ってたから.... 意外だなと思って...」
7. ロンドン「魔人さんの愛に答えたまでですw」
5. 夏ちゃん「キモッ！で、夜桜さんは？答えたく無い？」
8. 夜桜「ノーコメント... じゃなくて、やらなければならない事があるので...」

10. 親切魔人「皆、覚悟はできてるんじゃないの？」
 2. 野猿組「え～結構迷っているんですけど～」
 3. とんこつ「前前前から切腹をオススメしてるんですがねえー私は！」
 10. 親切魔人「とんこつさん、ゲーム。ゲームだからね」
 6. 麻呂「親愛リンクの無い村人とすれば下手に逃げられるより犠牲者か、復讐者の攻撃候補になった方が都合がいいので、他人のアドバイスに過度の期待は禁物」
 10. 親切魔人「一人の犠牲者も逃亡者もないのに、ダメージばかりが増えていってる。だから皆余裕がなくなってきてる」
 3. とんこつ「そんなことはないぞ。本当は私を守って復讐者にメッタ刺しされてくれ！と、言いたい。凄く言いたい！そうすれば野猿の被親愛者も復讐者打倒に向かうから、私には一石二鳥なのに言わない、この良心をなぜ理解できんのだ！」
 10. 親切魔人「わかった。わかったよ～とんこつさんの刑事魂は、よ～くわかったよ～」
 7. ロンドン「親愛者2人抱えている野猿組さんが、とんこつさん守って復讐者にメッタ刺しにされるなんて、全く期待でき無いですけどねー」
 3. とんこつ「うぬう～～～やってもいいのか？ロンドン攻撃」
 7. ロンドン「いつでもどうぞ♪」
 1. たつき「やりましょうよ！ロンドン祭り！俺、野猿、とんこつの3人で攻撃すれば、防御されても息の根をとめることができますから」
 2. 野猿組「え～俺はロンドンさん攻撃するメリットが無いけど…」
 7. ロンドン「ですよ～♪」
 5. 夏ちゃん「これ、前に見たような気がする…」
 9. ぶんぶん「ロンドンさん、かっこいい～♪」
 10. 親切魔人「ロンドンさんの罠だよ。とにかく、これ以上、復讐者が復讐者候補を攻撃して自ら候補範囲を狭めるとは思えないので、今まで攻撃された人は警戒しておいた方が良くと思う」
 6. 麻呂「魔人さん。仮の話ですが、このまま復讐者の順番攻撃が続いたらどう判断します？」
 10. 親切魔人「ん？どうということ？」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

4日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
 『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
 はりブレイの構成上、省略。

5日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「とんこつさん。湯舟でうどんと共に湯で上がった姿で発見されました。では御退場で」

3. とんこつ「私かああああ！！！？？」

GM「誰もしゃべってはダメです。」

3. とんこつ「ふう」

GM「昨夜、3件の事件がありました。」

3. とんこつさんが攻撃され、ダメージ3で死亡です。

とんこつさんの属性カードは「■罪10」「◇罰10」「◎親愛1」でした。

6. 麻呂さんが攻撃され、ダメージ1です。

9. ぶんぶんさんが攻撃され、ダメージ0です。

逃走者は無しです。

復讐者は、まだこの村にいます。」

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

2. 野猿組「とんこつさんが

4. 焼肉定食「とんこつ刑事、殉職」

10. 親切魔人「とんこつさん、最も濃いイコールだったのか。こんなレアが出てくるとは ...」

1. たつきち「とんこつさんが被親愛者だったのか ...」

8. 夜桜「とんこつさん、何でこんな集中攻撃うけたんですか？」

5. 夏ちゃん「誰か解説お願いします」

10. 親切魔人「とんこつさん、たつきち&野猿コンビに振り回されていたのか。可哀想に ...」

4. 焼肉定食「とんこつさんは自分守り、しかし被親愛者と復讐者に攻撃され死亡」

2. 野猿組「何を言い出すんだ！あんたは」

7. ロンドン「なるほど、野猿さんはとんこつ刑事に執拗に責められてましたから ... 逆恨みに心中を見据えての犯行に至ったと」

2. 野猿組「そんな訳ないでしょうが！」

7. ロンドン「これで攻防力も復讐者と同等になったし、残る親愛者も手にかけて切腹すれば、完全犯罪成立ですよ」

5. 夏ちゃん「なにそれ？怖い ...」

6. 麻呂「とんこつさんは自分守ってなかった、被親愛者か復讐者と村人1人に攻撃された。というパターンも考えられますが、当人死亡では昨夜の行動は確認できないですね」

2. 野猿組「昨日は自分を守ってただけですから。信じて下さいよ～」

8. 夜桜「魔人さんの意見は？」

10. 親切魔人「とんこつさん、安らかに眠っておくれ。ポクポクチーン」

9. ぶんぶん「魔人さん、壊れてる～」

5. 夏ちゃん「とんこつさんが居なくなった途端、会話がグタグタに ...」

4. 焼肉定食「さて、ここからが本番だ。ずばりダメージ1を負った麻呂さん、昨日何してた？」

6. 麻呂「自分を守っていました」

4. 焼肉定食「それはウソだね。親愛者がいないと公言した麻呂さんは自分を守らずに何をしていたのかな？というお話なのよ」

8. 夜桜「どうしてウソになるの？」

4. 焼肉定食「俺が麻呂さんを攻撃したのさ♪」

5. 夏ちゃん「麻呂さんが自分守りしていたのなら、ダメージは受けないということか」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）

2. 野猿組（体力2）

3. とんこつ 《5日朝、死亡。「罪10」「罰10」「親愛1」》

4. 焼肉定食（体力4）

5. 夏ちゃん（体力4）

6. 麻呂（体力3）

7. ロンドン（体力2）

8. 夜桜（体力2）

9. ぶんぶん（体力4）

10. 親切魔人（体力4）

6. 麻呂「なぜ、私を攻撃した？」

4. 焼肉定食「復讐者候補を絞り込む為に決まってるでしょうが。ダブルの罪派と公言してた割には攻撃は受けないし、涼しい顔してたから怪しいと思ってたのよ～さあ、答えてもらおうか。昨日本当に何をしていたか？」

5. 夏ちゃん「これ、名探偵登場？事件解決なの？」

6. 麻呂「昨日は自分を守っていました。あなたが復讐者の場合やあなたの様に復讐者候補を絞り込む攻撃がバツテングした場合も私のダメージ1は成立する。復讐者候補の一人でもある焼肉定食さん、反論をどうぞ」

4. 焼肉定食「何い

5. 夏ちゃん「逆転裁判になってる

4. 焼肉定食「わかったよ。今日のところはこの辺で勘弁してやらあ」

9. ぶんぶん「私、昨日は夜桜ちゃん守ってたんだけど。誰が攻撃してきて、誰が守ってくれたのかな？」

6. 麻呂「焼肉定食さんと同じように復讐者候補を絞り込む攻撃だった可能性が高い。守ったのはおそらく被親愛者」

4. 焼肉定食「麻呂さんが攻撃したんじゃないの～？被親愛者が守っていたのなら復讐者に攻撃されてもダメージ0だけど～」

6. 麻呂「私がやったならはっきり言うよ、焼肉定食さんみたいにね。それに私が復讐者だったら復讐者候補を絞り込む攻撃はしない」

5. 夏ちゃん「それでいいんじゃない、ぶんぶん」

9. ぶんぶん「そうだね。麻呂さん頭いい♪」

4. 焼肉定食「ちょっと待った。それだと復讐者候補を絞り込む攻撃している人間が多すぎやしないか？言っただけ、そう気楽にできる攻撃じゃないぞ」

6. 麻呂「とんこつさんがやっていたのであれば、とんこつ+焼肉定食+罪派の村人1人で充分成立する。罪派は5～6人いるだろうから」

4. 焼肉定食「では、とんこつさんは被親愛者か復讐者と罰派の1人に攻撃されたっていうのか？なんか中途半端すぎないか？」

2. 野猿組「だから、とんこつさん攻撃していないって言うてるじゃ無いですか。復讐者にやられたんですよ。それより復讐者って誰なんです？復讐者倒さないと仇がとれない」

6. 麻呂「仮にそれを信用するとして、最終的に仇が一人でも死んでいれば、自分で倒す必要は無いよ」

2. 野猿組「仮って何ですか？仮って ... 信用ないなあ」

4.焼肉定食「いや、その復讐者並みにパワーアップした攻防力は復讐者にぶつけてもらわないと困る」
5.夏ちゃん「復讐者特定できて無いんだから、野犬を野に放つようなマネはやめてよ！」
8.夜桜「夏ちゃん言い過ぎ。でも復讐者がわかるまで野猿さんにはおとなしくしていて欲しいな」
2.野猿組「皆酷いですよ。わかりましたよ。おとなしくしてます」

4.焼肉定食「あ、ところで魔人さん。最初の犠牲者が出た時点で立場を明確にするって言ってましたよね。ぜひ、聞いておきたいんですが」
10.親切魔人「ああ、そう言ってたね。....私が復讐者だよ」
2.野猿組「....!!!??」
5.夏ちゃん「....はぁ!？」
1.たつきち「それ、本当ですか!」
8.夜桜「冗談とか、引っ掛けじゃないんですか？」
7.ロンドン「.....」
9.ぶんぶん「魔人さんが復讐者だったのかぁ♪」
10.親切魔人「私が復讐者なんだ。今まで黙っててごめんね」

4.焼肉定食「自殺志願?いや違う。魔人さん、何を企んでるんです?何かの新技ですか?」
10.親切魔人「ただ正直に告白したまでだよ」
5.夏ちゃん「何か、うさん臭いよ～」
4.焼肉定食「こっちには、攻防力2の野猿がいるんですぜ。それでもいいんですか?」
10.親切魔人「ああ、かまわないよ」
8.夜桜「どうしてこのタイミングで告白なんですか?絶対変ですよ」
10.親切魔人「実はもう逃げれる日を待ただけなんだ。これ以上の犠牲者は必要無いと思ってね」
7.ロンドン「罰10の復讐者ということですか?」
10.親切魔人「そう、だから明後日逃亡して終了だよ」

4.焼肉定食「ウソくせえ～ウソ臭いので死んでもらいます」
2.野猿組「とんこつさんの仇とらせてもらいます」
9.ぶんぶん「死んでいただきやす」
8.夜桜「ぶんぶんは参加しなくていいの!」
9.ぶんぶん「言ってみたかっただけ～♪」

10.親切魔人「たつきちさんに頼みたいんだが」
1.たつきち「えーーーー何ですか?」
10.親切魔人「私を守ってくれ。それだけだ」
1.たつきち「いいですけど。本当の本当に復讐者なんですか?信じられないな～」

6.麻呂「なるほど、罪派が人数掻き集めようと、これで確実に魔人さんは逃げれる」
4.焼肉定食「そんな呑気な事言ってる場合か。罰10で復讐者なんて怪しすぎるだろ!何か企んでいる。とにかく麻呂さんも攻撃に参加してくれよ。他のみんなも参加してくれよな」
7.ロンドン「今、復讐者を倒す必要のあるのは野猿さんだけだから～♪」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

5日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
はりプレイの構成上、省略。

6日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「野猿組さん。鎖で巻かれ犬小屋に押し込まれた姿で発見されました。では御退場で」

2. 野猿組「ひええええ………」

GM「誰もしゃべってはダメです。」

2. 野猿組「……………」

GM「昨夜、3件の事件がありました。」

2. 野猿組さんが攻撃され、ダメージ2で死亡です。

野猿組さんの属性カードは「◇罰5」「◎親愛3」「◎親愛5」でした。

4. 焼肉定食さんが攻撃され、ダメージ1です。

10. 親切魔人さんが攻撃され、ダメージ0です。

逃走者は無しです。

復讐者は、まだこの村にいます。」

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

4. 焼肉定食「なんてこったぁ！！！！」

1. たつきち「野猿さんが死んでますけど？」

5. 夏ちゃん「私の親愛カード持っていたのか…なんかイヤな感じ」

6. 麻呂「野猿さん、親愛派ウソがばれてから、そんなにウソは言っていないですね」

4. 焼肉定食「ちょっと！夏ちゃん、麻呂さん、ぶんぶん昨日何してた？あんたら罪派でしょうが！どうして魔人さん攻撃に参加しないんだ」

5. 夏ちゃん「自分守ってたけど。罪派なんて言ってませんけど～」

6. 麻呂「自分守りで。魔人さん攻撃する理由が無いですね」

9. ぶんぶん「夜桜ちゃん守ってたよ」

7. ロンドン「たとえ罪派でも攻撃を強制される云われは無いですけど～」

4. 焼肉定食「なあ、本当に魔人さんが復讐者だと思ってるの？復讐者が今日立ち去って、本当に終わると思ってるの？めでたすぎるよ」

6. 麻呂「魔人さんが復讐者じゃないと思っているなら、なぜ野猿さんまでけしかけて魔人さん攻撃した？おかげで野猿さん死亡した訳だが」

4. 焼肉定食「『尻叩き』だよ。魔人さん罪派か罰派かもわからんから、一撃加えて反応を確認したかったんだよ」

6. 麻呂「魔人さんがやったのは、ロンドンさんが序盤でやろうとして失敗した『クロス・トラップ』。もし私、夏ちゃん、ぶんぶんが参加表明していたらクロスの対象になりかねなかった。他人へのクロスをあてこんで、あばよくば魔人さんを葬ろうとした安直な考えが招いた結果だな」

7. ロンドン「あんな綺麗なクロスは久しぶりに見ました。魔人さん、味方しておくのは本当に残念だ」

5. 夏ちゃん「魔人さんもうさん臭いけど、焼肉定食さんも相当テンパってるよ。少し頭を冷やしたら？」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）

2. 野猿組《6日朝、死亡。「罰5」「親愛3」「親愛5」》

3. とんこつ《5日朝、死亡。「罪10」「罰10」「親愛1」》

4. 焼肉定食（体力3）

5. 夏ちゃん（体力4）

6. 麻呂（体力3）

7. ロンドン（体力2）

8. 夜桜（体力2）

9. ぶんぶん（体力4）

10. 親切魔人（体力4）

4. 焼肉定食「待て！待て！待て！おかしいだろ？相当おかしいだろ？」

麻呂さん、今『クロス・トラップ』うんぬんとか言ったな。では、なぜ魔人さんは序盤の『クロス・トラップ』に乗らなかった？どう説明する？そして、そのことをに気付いていてもおかしく無いのに指摘しないのは何故だ？答えてもらおう」

6. 麻呂「正直良くわからない。序盤はロンドンさん信用して無かったのかも？そこらはどうなんですか？魔人さん？」

10. 親切魔人「ノーコメントで」

7. ロンドン「ですよ～」

4. 焼肉定食「どうして、そこで魔人さんに話を振るんだ？答える訳ないだろう！おかしいよ、麻呂さん、あんた絶対おかしいよ」

5. 夏ちゃん「がんばってるのはわかるけどさ～ちょっと落ち着きなさいよ。ね」

4. 焼肉定食「夏ちゃん、今の聞いたろう。この3人絶対、何か変なリンクで繋がっているんだよ」

5. 夏ちゃん「村の雰囲気急におかしくなったから、焼肉定食さんにはがんばって欲しいんだけど、なんか、ピントがずれてると言うか…空回りしているというか…」

4. 焼肉定食「これは魔人さんが仕掛けた謎掛けなんだよ。絶対見破って、恥ずかしい技名つけてやるからな！」

5. 夏ちゃん「難しい事はわかんないから、もっちょっとわかりやすい感じで言ってくんない。例えば、では誰が復讐者なの？とか」

4. 焼肉定食「麻呂さんかぶんぶんになるな」

5. 夏ちゃん「はぁ？私は違うと思うけど」

4. 焼肉定食「待て！待て！待て！ぶんぶんだと行動が読めないから、こんな感じには行動とリンクはできない。から、麻呂さんだな」

5. 夏ちゃん「ふ～ん。で、焼肉定食さんはどうしたいの？」

4. 焼肉定食「復讐者を倒し、魔人さんの鼻をあかす」

5. 夏ちゃん「ふ～ん。なら、がんばってね」

4. 焼肉定食「ちょっと！夏ちゃんも協力してよ」

5. 夏ちゃん「復讐者が魔人さんでも麻呂さんでも、私には関係ないから」

4. 焼肉定食「え…何それ？」

8.夜桜「魔人さん、質問があります。ノーコメントではなくちゃんと答えて欲しいんですけど」

10.親切魔人「何かな？」

8.夜桜「昨日、これ以上犠牲者を出さない為に告白したと言っていましたね。だったらどうして野猿さんを攻撃したんですか？」

10.親切魔人「私への攻撃を明言していたからだよ。守りだけではキリが無いから、クロスで斬った。このゲームでは全員が勝つのはあり得ない。だから野猿さんは負け組に入ってもらった」

8.夜桜「守りだけではキリが無いって、魔人さん今日逃亡するんじゃないんですか？麻呂さんが言ってましたけど魔人さんは確実に逃げれるって。本当に野猿さんを攻撃する必要があったんですか？答えて下さい」

10.親切魔人「それは・・・」

7.ロンドン「たつきちさんに守りを依頼した以上、裏をかくて無防備なたつきちさんが攻撃される恐れがあった。たつきちさんから崩さないとダメだと気付かれる前に、攻防2の危険な野猿さんを排除する必要があった。魔人さんはたつきちさんを守ったんじゃないですか」

1.たつきち「えっ、そうなんですか？野猿さんの死亡にはドン引きしましたけど」

10.親切魔人「ロンドンさんにそう言われると気持ち悪いな。やな事がおこらなければいいが・・・」

8.夜桜「わかりました。では今日、魔人さんが逃亡してゲーム終了なんですね？」

10.親切魔人「それなんだが・・・今夜、夜桜さんを攻撃する。死にたく無ければ誰かに守ってもらって逃亡するしかない。死んでもかまわないなら村にいればいい」

8.夜桜「..な、何を言ってるんですか？」

9.ぶんぶん「夜桜ちゃん攻撃するなら、魔人さん倒すよ！」

4.焼肉定食「魔人さん！何でここで『デット・アラート』なんですか！？頭おかしくなったんですか？」

1.たつきち「魔人さん、やりすぎですよ。やめてくださいよ」

5.夏ちゃん「そんなこと言い出すなら、私も傍観してられない」

6.麻呂「本当に殺す気なら予告などしない。罪派なら殺すし、罰派なら逃げろという事なのでは」

5.夏ちゃん「夜桜さんは体力2なんだよ。逃げれるの？逃げれないの？」

8.夜桜「逃げれるけど、逃げません」

7.ロンドン「つまり死んでも、達成ポイントをクリアできる罰値5以下ということですか？」

6.麻呂「罰値5以下で罰派とは怪しい感じがする」

8.夜桜「罰値5以下ではないです」

5.夏ちゃん「言っちゃいなよ。これでは助ける方も混乱するよ」

1.たつきち「言われても確認のしようがないんじゃない？」

7.ロンドン「無い事も無い。ウソを言えばダブリの属性カードで確認できる」

1.たつきち「罰1持ってるってウソつきがよく言うわ」

7.ロンドン「あれはウソだよ。罰1はたつきちさんが持ってるんでしょね」

8.夜桜「私は罪1と罰7と親愛カードです」

1.たつきち「親愛カードまで言わないと意味がないんじゃない？」

5.夏ちゃん「言われなくても、なんとなく誰のカードかわかってるわよ」

6.麻呂「夜桜さんのカードとかぶってる人いますか？」

.....

5.夏ちゃん「居ないみたいだね」

6.麻呂「これでは、死んだら負ける可能性が高い。逃げた方がよい」

9.ぶんぶん「夜桜ちゃん逃げなよ～私が魔人さんやっつけるから」

8.夜桜「ダメ。ぶんぶんは自分を守ってなさい」

4.焼肉定食「今夜、絶対逃げた方がいい！魔人さんはやると言ったらやるから」

5.夏ちゃん「逃げなよ。今のままだと負担にしかならないし。ぶんぶんはなんとかするって」

8.夜桜「そんな言い方しなくても....でも私が逃げる時に守ってくれる人は無防備になってしまうから危険だわ。魔人さんの本当の狙いもそこにあると思うんだけど」

5.夏ちゃん「名案があるのよ、今思い付いたのよ。たつきちさ～ん」

1.たつきち「何ですか？」

5.夏ちゃん「責任感じてる？」

1.たつきち「は？」

5.夏ちゃん「魔人さんがあんな好き放題やれるのは、あんたが守ってるからに決まってるでしょうが。」

1.たつきち「ええ、ちょっとドン引きしてますけど...」

5.夏ちゃん「では責任をとれ。今夜、夜桜さんを守れ。以上」

1.たつきち「魔人さん、夜桜さんを守ってもいいですかね？」

5.夏ちゃん「魔人さんの許可はいらなあああい！！！」

7.ロンドン「確かにすごい名案だw」

5.夏ちゃん「夜桜さんは逃げる。たつきちは夜桜さんを守る。私とぶんぶんは自分守り。以上」

8.夜桜「でも...」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

6日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
はリブレイの構成上、省略。

7日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「昨夜、2件の事件がありました。

4. 焼肉定食さんが攻撃され、ダメージ2です。

10. 麻呂さんが攻撃され、ダメージ0です。

ロンドンさんと夜桜さんが逃走しました。この2人は御退場で。誰もしゃべってはダメです」

7. ロンドン「.....」

8. 夜桜「.....」

GM「復讐者は、まだこの村にいます。」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）

2. 野猿組《6日朝、死亡。「罰5」「親愛3」「親愛5」》

3. とんこつ《5日朝、死亡。「罪10」「罰10」「親愛1」》

4. 焼肉定食（体力1）

5. 夏ちゃん（体力4）

6. 麻呂（体力3）

7. ロンドン《7日朝、逃亡》

8. 夜桜《7日朝、逃亡》

9. ぶんぶん（体力4）

10. 親切魔人（体力4）

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

4. 焼肉定食「ぐうぬうううう」

1. たつきち「夜桜さん、無事逃げれましたか？」

5. 夏ちゃん「逃げれたんじゃない。魔人さんは、焼肉定食さんを攻撃したみたいだし」

9. ぶんぶん「あ〜ロンドンさん逃げちゃった」

5. 夏ちゃん「あの人、逃げる必要あったのかしら？一番気楽そうだったのにね」

6. 麻呂「その指摘けっこう鋭いかも」

5. 夏ちゃん「どこが？」

6. 麻呂「本当の極薄の罰派なら、村で死んでも全然かまわない事です。死んだら困る属性で、万が一の死ぬ可能性を排除したかったんでしょう。次に復讐者に狙われても困ると考えたのかも」

5. 夏ちゃん「あーなんとなくわかる。魔人さんがロンドンさん攻撃すると言っても、私ら何もしないもんw夜桜さんだからあれだけやったけど」

1. たつきち「あれだけフリーダムだと、親愛者もいなかったんでしょうね？」

6. 麻呂「そこが謎なんだ。私の見立てでは親愛カード1つ持ってた可能性が高い。が、親愛者を気にするそぶりまったくなかった」

1. たつきち「んー親愛者が居ないと、それだけ罪か罰が濃くなるってことですか」

6. 麻呂「そう。ロンドンさんの被親愛者も謎だ」

5. 夏ちゃん「ひょっとして、ぶんぶんがロンドンさんの被親愛者なの？」

9. ぶんぶん「違うよ♪」

4. 焼肉定食「ぬぐううう」

5. 夏ちゃん「これだけ人数減ったから下らない話してるけど、何か死にかけている人がいるみたい」

6. 麻呂「自業自得としか言い様が無い」

1. たつきち「麻呂さん、攻撃されてるじゃないですか」

5. 夏ちゃん「焼肉先生によると、復讐者は麻呂さんなんだった」

1. たつきち「ふ〜ん。それで、麻呂さん攻撃か」

5. 夏ちゃん「ほら、今ふ〜んって言ったでしょ？ふ〜んなのよ、ふ〜ん」

1. たつきち「魔人さんの復讐者も違和感ありまくりだけど、麻呂さんの復讐者もピンとこないな〜」

6. 麻呂「実、言うとなら魔人さんが復讐者で無ければ、焼肉定食さんが一番可能性が高いと思ってる」

5. 夏ちゃん「ねえ？どっち？どっちが復讐者なの？」

1. たつきち「どっちだと思ってるんですか？」

6. 麻呂「どちらでも勝ち筋が見えているので、どちらでもいいと思ってる」

5. 夏ちゃん「なに〜その一休さんみたいな答え....期待して損した」

1. たつきち「こっそり教えて下さいよ」

6. 麻呂「でも技量と信頼感からすると魔人さんの方が、ある意味安心感がある。読みが不可能な程、状況が迷走しない感じがする」

5. 夏ちゃん「難しくてよくわからない」

6. 麻呂「ぶんぶんより、焼肉定食さんより、魔人さんに復讐者であって欲しい」

5. 夏ちゃん「なんとなく、わかる」

6. 麻呂「ハイジャック犯に旅客機の操縦桿を握られた場合、ぶんぶんより、焼肉定食さんより、魔人さんにハイジャック犯であって欲しい」

5. 夏ちゃん「すごく、よくわかったw」

1. たつきち「魔人さんが復讐者だと手強くてイヤじゃ無いですか？」

6. 麻呂「今のたつきちさんの立ち位置はあえて指摘しないけど、魔人さんに協力してるでしょ」

1. たつきち「そーですね。うん、確かに」

4. 焼肉定食「そんな、茶番劇の会話は終わりだ！見えた。魔人さんが仕掛けたカラクリがな！」

5. 夏ちゃん「死にかけてるのに...がんばるわ〜」

1. たつきち「悪あがきみたいな感じになってますよ」

4. 焼肉定食「何とでも言え。これから魔人さんのカラクリを暴くから黙って聞け。

まず、復讐者は麻呂さんで、魔人さんは被親愛者。だから魔人さんは復讐者の振りをして時間を稼いでる。

なぜ、時間を稼がなければいけないと言えば、達成ポイントが足りてないからだ。

ゲームが終了もせず、だらだら復讐者の攻撃が続いているのはその為だ。

魔人さんは復讐者でないから、麻呂さんが次どこを狙うのか？達成ポイントがどれだけ不足しているかわからないから、辻褄あわせ対応が後手後手で不自然な形になっている。

麻呂さんは復讐者だから、罪派公言でありながら魔人さんについての矛盾点を指摘しないしフォローにまわっている。

何か反論はありますか？魔人さん？」

10. 親切魔人「..... ノーコメントで」

5. 夏ちゃん「焼肉定食さんががんばってるのはすごわかるけど、それでどうしたい訳？死にかけてるのよ？」
6. 麻呂「遺言ですか？」
4. 焼肉定食「だから、夏ちゃん、俺を守って。」
5. 夏ちゃん「はぁ？？？？」
4. 焼肉定食「夏ちゃん、俺の親愛カード持ってるんでしょ？だから守って」
5. 夏ちゃん「私が持ってる訳無いでしょうが！他の人に頼みなさいよ」
4. 焼肉定食「俺の被親愛者の方、俺を守って下さ〜い。お願いします。そうすれば、まだ魔人さんと勝負できるんです。俺を男にさせて下さ〜い！この死にかけの願いを、どうか、どうかお願いします〜」
1. たつき「泣き落しから、選挙活動になってる……」
9. ぶんぶん「いいよ〜♪焼肉定食さん守るよ〜♪」
6. 麻呂「？？？？」
5. 夏ちゃん「ぶんぶんが被親愛者なの！？」
9. ぶんぶん「そうだよ〜♪だから焼肉定食さん守るよ〜♪」
4. 焼肉定食「ぶんぶん様、ありがとうございます。これで魔人さんをギッタンギッタンに叩き潰す事ができます」
9. ぶんぶん「ギッタン♪ギッタン♪」

5. 夏ちゃん「何か偉い自信だけど、大丈夫なの？変な事にぶんぶん巻き込まないでよ」
10. 親切魔人「…… たつきちさん。済まないが、焼肉定食さん攻撃に参加してくれないか？」
1. たつき「ええ、いいですけど…何ですか？これ？訳わからないんですけど……」
4. 焼肉定食「何しても無駄だあ！今、追い詰められてるのはあんただからなあ！」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

7 日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
はりプレイの構成上、省略。

8日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「昨夜、1件の事件がありました。
4. 焼肉定食さんが攻撃され、ダメージ0です。
逃走者は無しです。
復讐者は、まだこの村にいます。」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）
2. 野猿組 《6日朝、死亡。」「罰5」「親愛3」「親愛5」
3. とんこつ 《5日朝、死亡。」「罰10」「罰10」「親愛1」
4. 焼肉定食（体力1）
5. 夏ちゃん（体力4）
6. 麻呂（体力3）
7. ロンドン 《7日朝、逃亡》
8. 夜桜 《7日朝、逃亡》
9. ぶんぶん（体力4）
10. 親切魔人（体力4）

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

4. 焼肉定食「魔人さん、判りましたか？俺を倒す事はできないんですよ」

1. たつきち「二人で攻撃しても、ぶんぶんさんが守ってる限り無理ですよ。魔人さん」
10. 親切魔人「……」

4. 焼肉定食「復讐者の麻呂さん。攻撃に参加したんですか？魔人さん迷っておられますよw」

6. 麻呂「そうか、野猿さんの親愛カードを持って、攻防力が2になっているんだな。それが切り札か……」
4. 焼肉定食「それは復讐者告白ですよ？麻呂さん」
6. 麻呂「私は復讐者ではないよ」

4. 焼肉定食「俺は昨日の麻呂さんへの攻撃で麻呂さんが復讐者だとわかったんですよ、この切り札でね。いいかげん降参したらどうです？魔人さん」

10. 親切魔人「だが、その切り札を出す事で、君に勝ち目がないことがわかってしまったぞ。復讐者を倒す余力など無いだろう。どうするつもりなんだ？」
4. 焼肉定食「切り札を出そうが出すまいが、勝ち目はわかりませんよ。勝てると思っていない。ただ、このまま麻呂さんを勝たせるつもりは無い。そこで魔人さんと取り引きしたいんですが」
10. 親切魔人「……何かな？」
4. 焼肉定食「このまま日数切れに持ち込みましょう。そうすれば魔人さんやぶんぶんも勝ち目が残る。俺と麻呂さんは勝てないけど、俺はそれで譲歩しますよ。」
10. 親切魔人「……………」

4. 焼肉定食「魔人さん、よく考えて下さい。練りに練って考え付いた案ですから」

10. 親切魔人「……………」
4. 焼肉定食「方法は簡単。麻呂さんに、守らないと宣言すればいいんですよ。後は皆の協力で麻呂さんに攻撃圧力をかければいい」
10. 親切魔人「……………」

4. 焼肉定食「それとも、魔人さんも罰派で達成ポイントが足りていないんですか？更なる犠牲者を求めているんですか？」

10. 親切魔人「……………」

5. 夏ちゃん「死にかけが、復讐者をフルボッコにしてる…」

1. たつきち「麻呂さん。これ、どーなってるんですか？？」
6. 麻呂「さあ？」
4. 焼肉定食「そうだよなあ、今だに罪派のふりをしている麻呂さんは何も言えないよねえ〜いいかげん正体を表して楽になればいいのにねえ〜」
9. ぶんぶん「すごい♪焼肉定食さん、復讐者みたーい♪」
4. 焼肉定食「ありがとうございます。これもぶんぶん様のおかげでございます」

10. 親切魔人「焼肉定食さん、腹は決まったよ……」

4. 焼肉定食「さすが魔人さん、もう復讐者の振りはやめて素直に行きましょうよ。復讐者騙りと復讐者逮捕を同時にこなした偉人として、カッコいい新技名を考えますよ」

10. 親切魔人「申し訳ないが……今夜、焼肉定食さんを攻撃する。死にたく無ければ誰かに守ってもらって逃亡するしかない。死んでもいいなら村にいればいい」
4. 焼肉定食「はぁあああ？？？？？？」
6. 麻呂「ここで『デス・アラート』？」

4. 焼肉定食「魔人さん。そんな苦し紛れの『デット・アラート』に何の意味があるんですか？

- 俺を倒す事はできない。だったら麻呂さんの攻撃の鋒先は他に向いて村は大混乱になる。それを望んでいるんですか？それでも麻呂さんを支援しつつけるんですか？」
10. 親切魔人「君を倒す方法はある。だから、夏ちゃんに頼みがある」
5. 夏ちゃん「……………」

10. 親切魔人「夏ちゃん、今夜、焼肉定食さん攻撃に参加してくれ。頼む」
4. 焼肉定食「魔人さん、頭いかれてるんですか？夏ちゃんが参加する訳ないでしょう」
5. 夏ちゃん「焼肉定食さんを攻撃する理由がないし、焼肉定食さん死んだらぶんぶんの勝ち目もなくなるので、言うまでも無いですけど参加しません」
4. 焼肉定食「ほらね。魔人さん何を意地張ってるんですか、俺の案しか無いんですよ」

10. 親切魔人「夏ちゃん、よく聞いて欲しい。
今の状況は概ね焼肉定食さんが推理した通りだ。私は復讐者では無い」
4. 焼肉定食「ほ～らね！ やっと自白した」
5. 夏ちゃん「では麻呂さんが復讐者なんですか？」
10. 親切魔人「証明はできないが、私はそう思って行動している。」
5. 夏ちゃん「だったら、焼肉定食さんのナントカ案でいいんじゃないですか？」
10. 親切魔人「あの案は成立しない。私が守らないと言っても、復讐者の攻撃を止める事はできない。
あの案通りに大人しく負けてくれる復讐者はいないし、それでも攻撃に出ると言われれば立場上、彼を守るしか無い。
それに、あの案はドサクサまぎれに復讐者打倒をも狙っている。ほぼ勝ち目の無い焼肉定食さんにしたら、やってみる価値の充分あるギャンブルだ。
そして、ここからが重要なんだが、今、村人の中で単独で自分を守っても復讐者の攻撃にノーダメージで耐えられるのは攻防力2の焼肉定食さんしかいない。復讐者の攻撃は焼肉定食さん以外に向けられる可能性が高い。特に焼肉定食さんの守りを明言しているぶんぶんが危ないと思う。そんな混乱した状況をコントロールできるとは思えない」
4. 焼肉定食「そんなへ理屈言っても無駄ですよ」
5. 夏ちゃん「復讐者らしい麻呂さんは今の話どう思う？」
6. 麻呂「復讐者ではありませんけど、概ね筋は通ってますね」
4. 焼肉定食「魔人さんは自白したのに、まだとぼけるつもりか」

5. 夏ちゃん「死にかけ案がダメっぽいのはわかった。でも、私が焼肉定食さん攻撃する必要はないんですけど～」
4. 焼肉定食「口は悪いけど、全然無いよね～」
10. 親切魔人「私は立場上、復讐者に達成ポイントを稼いで早く逃げて欲しい。だから、勝ち目の無い死にかけの焼肉定食さんを指定した。混乱した状況で進めるよりも、焼肉定食さんの犠牲で終わらせたいと思ってる。だからそれに協力して欲しい」
4. 焼肉定食「魔人さ～ん、それダメでーす！ なんで俺を倒したらゲーム終了になるんですか？ 不足している達成ポイント数が復讐者でもないのにわかるんですかぁ～？ 俺を倒してもそれだけ達成ポイント稼げる保証は何も無いでーす。はい、論破」
5. 夏ちゃん「麻呂さん、今の話は？」
6. 麻呂「焼肉定食さんを倒しても、終わる保証は無い。ただ、とんこつさんが最高値のイコールだったので村の構成は罪派6人罰派4人の可能性が高い。今、村に残っているのは復讐者を除けば全て罪派と読めるから、焼肉定食さんが死亡すれば罪値5.5前後は達成ポイントを稼げる目処は立つ。個人的には終わる可能性が高いと思う」
5. 夏ちゃん「う～ん。たつきちさん、今の麻呂さん話、どう思う？」
1. たつきち「ありそうだな～って感じはする」
5. 夏ちゃん「あっ、そう」

4. 焼肉定食「俺を倒しても、終わる保証は無いんでしょう。復讐者もそれは認めてますよねえ～
では、俺を倒して終わらなかったらどうするんでーすか？
たつきち、夏ちゃん、ぶんぶんを犠牲者にするんでーすか？ はい、論破」
5. 夏ちゃん「どうするんですか？ 魔人さん」
10. 親切魔人「それで終わらなかったら……私が責任をもって復讐者を倒す。私の勝ち目はいらない。それは絶対約束する」
6. 麻呂「……。」
1. たつきち「魔人さん、勝負に出ましたね！ そこまでの覚悟なら俺も最後までつきあいますよ！」
5. 夏ちゃん「ねえ、ぶんぶん。何か今のままではヤバイ気がするんだよね～
ぶんぶんの勝ち目も無くなるけど、魔人さん案に乗ってもいいかな？」
9. ぶんぶん「いいよ♪」
4. 焼肉定食「ちょっと！ 夏ちゃん！ そんなへ理屈に騙されてたらダメダメダメ！
ぶんぶんだって勝ちたいよな？ いや、ぜひ勝たなくてはね～」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

8日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
はりプレイの構成上、省略。

9日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「焼肉定食さんが額に肉と書かれた姿で発見されました。では御退場で」

4. 焼肉定食「ぐああああ、無念！」

GM「誰もしゃべってはダメです。」

4. 焼肉定食「……………」

GM「昨夜、2件の事件がありました。」

4. 焼肉定食さんが攻撃され、ダメージ3で死亡です。

焼肉定食さんの属性カードは「■罪7」「◎親愛2」「◎親愛8」でした。

10. 親切魔人が攻撃され、ダメージ2です。

逃走者は無しです。

復讐者は、まだこの村にいるようです。」

『昼：会話』プレイヤー同士による話し合い。

1. たつきち「この、結果は？」

5. 夏ちゃん「で、焼肉定食さん倒したけど、ゲームは続くの？終わるの？どっち？」

10. 親切魔人「おそらく、終わってる……が、復讐者では無いのでハッキリは言えない」

5. 夏ちゃん「麻呂さん。どうなの？何も言えないわけ？」

6. 麻呂「魔人さん、賭けに勝ちましたね。おめでとうございます。復讐完了です」

5. 夏ちゃん「麻呂さんが本物の復讐者なのね？」

6. 麻呂「そうです」

5. 夏ちゃん「ゲームは終わるのね？本当に終わりね？」

6. 麻呂「私が今夜、逃げて終了です」

5. 夏ちゃん「ウソは無しね？マジで？」

6. 麻呂「ウソは無しです」

9. ぶんぶん「夏ちゃん、刑事みたい♪」

10. 親切魔人「麻呂さん。申し訳ないが、自分の属性カード言ってもらえるかな？」

6. 麻呂「「■罪9」「◇罰6」「◇罰8」です」

10. 親切魔人「誰か、ダブってる人いる？」

……………

10. 親切魔人「いないみたいだから、終了だ。念の為、今夜は逃げる時の麻呂さんを護衛するよ」

6. 麻呂「恐縮です」

1. たつきち「焼肉定食さんの最期は、やけくそで魔人さん攻撃かあ…」

5. 夏ちゃん「嫌がらせだよねー」

1. たつきち「夏ちゃんを攻撃しなかったのはえらいかも」

5. 夏ちゃん「そんなキモイ事言うなw」

6. 麻呂「そこの二人。焼肉定食さんはまだ別の世界に居ますからw死者の為に言っておくと、魔人さん攻撃したのは私です」

5. 夏ちゃん「なにそれ？」

1. たつきち「それだと焼肉定食さんノーダメージになるんじゃない？」

6. 麻呂「攻撃したのは、昨日ゲームが続くなら私を倒すと明言したから、保険をかけておいた。

今日焼肉定食さんが死亡していなくても、魔人さんは焼肉定食さんを倒すしか選択肢は無いから。

しかし、焼肉定食さんのダメージ3での死亡はまったく判らないな？一体何があった？」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）

2. 野猿組《6日朝、死亡。「罰5」「親愛3」「親愛5」》

3. とんこつ《5日朝、死亡。「罪10」「罰10」「親愛1」》

4. 焼肉定食《9日朝、死亡。「罪7」「親愛2」「親愛8」》

5. 夏ちゃん（体力4）

6. 麻呂（体力3）

7. ロンドン《7日朝、逃亡》

8. 夜桜《7日朝、逃亡》

9. ぶんぶん（体力4）

10. 親切魔人（体力2）

10. 親切魔人「ぶんぶん、昨日何してた？」

9. ぶんぶん「焼肉定食さん攻撃したよ♪」

5. 夏ちゃん「はぁ？……………」

6. 麻呂「ぶぷっ……」

9. ぶんぶん「面白かったから負けでもいいよ♪」

1. たつきち「メチャクチャだ……」

6. 麻呂「予想外すぎる wwwwwwwwwwwwwwwwwwwww」

10. 親切魔人「ぶんぶんらしいな～w」

6. 麻呂「でもぶんぶんさんの行動がなかったら、どうなっていたかわかりませんよ。好プレイですね」

10. 親切魔人「それでも麻呂さんは大丈夫なような気がする」

1. たつきち「ぶんぶんさんに救われたんですね」

10. 親切魔人「私が死んだら、たつきちさんの勝ち目まで無くなるので、通せるライン探すのに必死だったよ」

6. 麻呂「自殺すると言っても良かったのでは？」

10. 親切魔人「ん？…そうか、自殺して自分の犠牲で復讐者に達成ポイント稼がせると言っても良かったのか。たつきちさんの勝ち目も残るし……それは思い付かなかったな……」

6. 麻呂「魔人さんが自分攻撃できるかどうか知りませんが、口で言う事はできますからね」

10. 親切魔人「私は自分攻撃できる。単純に思い付かなかった」

6. 麻呂「実は私も今、思い付いたんです」

1. たつきち「焼肉定食さんにすごい追い詰められてましたもんね」

10. 親切魔人「その前の、夜桜さんのアレもかなり辛かった。焼肉定食さんの切り札も予想できてなかったし……もう二度とこんなことしたく無いw」

6. 麻呂「お疲れ様でしたw」

5. 夏ちゃん「でもさー焼肉定食さん、すごい推理がんばってたじゃない。結局、合ってたし」

10. 親切魔人「だが、推理にこだわると対応が後手後手になって、手後になる場合が多いんだが～」

6. 麻呂「ですね。推理するなども言えないし」

10. 親切魔人「そんな人がいっぱいいた方がいいんじゃないか？麻呂さんは」

6. 麻呂「ですねw」

GM「将棋の感想戦みたいになってますが、ここで会話時間切ってもいいですよ？」

5. 夏ちゃん「本当にもう何も無いよね？ね？麻呂さん」
6. 麻呂「無いです。無い無い」
5. 夏ちゃん「じゃあ、会話終わりで」
1. たつきち「終わりで良いです」
6. 麻呂「終了で」
9. ぶんぶん「終わっちゃお♪」
10. 親切魔人「終わりで」

GM「時間です。夜行動のプロットをしてください」

9 日目

『夕方：行動プロット』プレイヤーによる夜行動のプロット。
『夜：行動処理』GMによる夜行動の結果出し。
はりプレイの構成上、省略。

10 日目

『朝：報告』GMによる前日の夜行動の結果報告。

GM「昨夜は事件がありませんでした。

6. 麻呂さんが逃走しました。

復讐者は村から去ったようです。

ゲーム終了です。おつかれさまでした」

5. 夏ちゃん「本当に終わった！」

1. たつきち「ここまできて、何かあったらドン引きですよ」

6. 麻呂「でも、油断は大敵」

10. 親切魔人「ゲームは、GMから終了を聞くまでがゲーム」

9. ぶんぶん「遠足みたい♪」

『朝：報告、適用後の村人の公開情報』

1. たつきち（体力3）

2. 野猿組 《6日朝、死亡。「罰5」「親愛3」「親愛5」》

3. とんこつ 《5日朝、死亡。「罪10」「罰10」「親愛1」》

4. 焼肉定食 《9日朝、死亡。「罪7」「親愛2」「親愛8」》

5. 夏ちゃん（体力4）

6. 麻呂 《10日朝、逃亡》

7. ロンドン 《7日朝、逃亡》

8. 夜桜 《7日朝、逃亡》

9. ぶんぶん（体力4）

10. 親切魔人（体力2）

ゲーム終了後

※ゲームが終了したら、以下の事を行います。

『全村人の属性カードの公開』

『逃亡者の生死の発表』

『最終的な達成ポイント数の発表』

『死亡者の仇討ち状況の発表』

『各プレイヤーは担当村人の勝敗確認』

なお、村人の行動プロットは非公開です。

GM「ゲーム終了しました。皆さんおつかれさまでした。

もう自由に会話しても良いですよ。

逃亡した麻呂、ロンドン、夜桜の3名は全員生存しています。

死亡したのは野猿組、とんこつ、焼肉定食の3名で最終的な達成ポイントは17です。

死亡者の仇討ち状況については今出しますので、その間プレイヤーで属性カードの公開をして下さい」

属性カードの公開

『村人No1. たつきち』（「■罪3」「◇罰1」「◎親愛10（■親切魔人）」）

（■罪派 / 自攻×）攻防力1

『村人No2. 野猿組』（「◇罰5」「◎親愛3（■とんこつ）」「◎親愛5（■夏ちゃん）」）

（◇罰派 / 自攻×）攻防力1

『村人No3. とんこつ』（「■罪10」「◇罰10」「◎親愛1（■たつきち）」）

（■罪派）攻防力1

『村人No4. 焼肉定食』（「■罪7」「◎親愛2（◇野猿組）」「◎親愛8（◇夜桜）」）

（■罪派 / 自攻×）攻防力1

『村人No5. 夏ちゃん』（「■罪8」「◇罰2」「◇罰4）」）

（■罪派）攻防力1

『村人No6. 麻呂』（「■罪9」「◇罰6」「◇罰8）」）

（◇罰派）攻防力2 復讐者

『村人No7. ロンドン』（「■罪2」「◇罰9」「◎親愛7（◇ロンドン）」）

（◇罰派 / 自攻×）攻防力1

『村人No8. 夜桜』（「■罪1」「◇罰7」「◎親愛9（■ぶんぶん）」）

（◇罰派 / 自攻×）攻防力1

『村人No9. ぶんぶん』（「■罪4」「■罪5」「◎親愛4（■焼肉定食）」）

（■罪派 / 自攻×）攻防力1

『村人No10. 親切魔人』（「■罪6」「◇罰3」「◎親愛6（◇麻呂）」）

（■罪派）攻防力1

※GM視点での村の内情。

復讐者1名（復讐者連立値0）。■罪派6名と◇罰派4名。

自分攻撃できる者4名（■罪派3名と◇罰派1名）。

シングル5名、ダブル5名、トリプル0名。

イコール1名。ナルシスト1名。

復讐期間：前期1～7日、後期8～14日、終了日15日。

6. 麻呂「ロンドンさんはナルシストか。なるほど」

10. 親切魔人「ロンドンさんなら腹黒でも、あんな言動しそうだからw本当に謎だった」

3. とんこつ「ナルシストはレアともレアじゃ無いとも言切れないから盲点だよな〜」

6. 麻呂「おかげで、誰が誰の親愛カード持っているか？非常に読みにくかったw」

7. ロンドン「お誉めいただき光栄ですw」

6. 麻呂「夏ちゃんは親愛者いなさそうとは読んでいたんだけども」

5. 夏ちゃん「そうなの？実は麻呂さんが、罪派ダブルで親愛者なし告白した時に、私も似たような感じで行こうかな〜と思ったのよ。だからズーっと自分だけ守ってた」

7. ロンドン「麻呂さん、なぜ序盤の『クロス・トラップ』に乗らなかったんです？」

10. 親切魔人「おかげで自爆してしまったものな」

6. 麻呂「乗ったよw 2日目はたつきちさん攻撃したが効果はなかった。おそらく被親愛者... とんこつさんが守っていたんじゃないですか？」

3. とんこつ「私が守っていた。あれだけ騒いでいたから守らざるおえない」

1. たつきち「ありがとうございます」

10. 親切魔人「ん？？？そうなら話がおかしくならないか？」

6. 麻呂「私は復讐者だったんであの辺りの検証はスルーしてましたけどwさらに言うなら初日に夏ちゃん攻撃して効果なかったですw」

3. とんこつ「おいおい、ちょっと待て！そしたらどうなるんだ？」

7. ロンドン「刑事魂に火が付きましたねw」

10. 親切魔人「夜桜&野猿さんは誰に攻撃されたか？になるな」

6. 麻呂「属性カード公開後であれば状況証拠は揃っていますねw」

10. 親切魔人「なにか下衆（げす）の匂いがするなw」

GM「死亡者の仇討ち状況について発表します。
死亡した野猿組、とんこつ、焼肉定食、3名全員のいずれも仇討ちはされていません。
これで各村人の勝敗を出して下さい」

勝敗の確認

『村人No1. たつきち』(生存) ×がないので勝利。

■罪派勝敗→生存で○。

親愛者 10 (■親切魔人) →生存で○。

『村人No2. 野猿組』(死亡) ×があるので敗北。

◇罰派勝敗→罰値5の死亡で達成ポイントは10必要。で達成ポイント17で○。

親愛者 3 (■とんこつ) →死亡で仇討ちされていないので×。

親愛者 5 (■夏ちゃん) →生存で○。

『村人No3. とんこつ』(死亡) ×があるので敗北。

■罪派勝敗→死亡で×。

親愛者 1 (■たつきち) →生存で○。

『村人No4. 焼肉定食』(死亡) ×があるので敗北。

■罪派勝敗→死亡で×。

親愛者 2 (◇野猿組) →死亡で仇討ちされていないので×。

親愛者 8 (◇夜桜) →生存で○。

『村人No5. 夏ちゃん』(生存) ×がないので勝利。

■罪派勝敗→生存で○。

『村人No6. 麻呂』(生存) ×がないので勝利。

◇罰派勝敗→罰値14で生存での達成ポイントは14必要。で達成ポイント17で○。

『村人No7. ロンドン』(生存) ×がないので勝利。

◇罰派勝敗→罰値9で生存での達成ポイントは9必要。で達成ポイント17で○。

親愛者 7 (◇ロンドン) →生存で○。

『村人No8. 夜桜』(生存) ×がないので勝利。

◇罰派勝敗→罰値7で生存での達成ポイントは7必要。で達成ポイント17で○。

親愛者 9 (■ぶんぶん) →生存で○。

『村人No9. ぶんぶん』(生存) ×があるので敗北。

■罪派勝敗→生存で○。

親愛者 4 (■焼肉定食) →死亡で仇討ちされていないので×。

『村人No10. 親切魔人』(生存) ×がないので勝利。

■罪派勝敗→生存で○。

親愛者 5 (◇麻呂) →生存で○。

リプレイについて

この後、夜桜&野猿攻撃した容疑者へのとんこつ刑事の追求と容疑者の仕掛けた技の説明による弁明があったようなのですが(笑)、リプレイとしてはここで終了です。

リプレイの展開について一言注意を。

魔人氏が行った「復讐者騙り」は稀に見る快挙で、普通にプレイしていたのではこんな快挙は減多に出ません。

(今までの罪罰村では復讐者騙りは(自殺志願でも無い限り)かなりタブー視されていました。行う危険性に比べて、行うメリットがあまりにも無いと思われていたのです(リプレイでもロンドン氏が復讐者騙りまでやっていない点に注意)。そのタブーを打ち破った快挙となった訳ですが、魔人氏自身、えらく細い線の綱渡りをやって、けっこう火だるまになっています。魔人氏が「もう二度とやりたくない」と言ってますが、経験者が語る納得せざるおえない言葉でしょう)。

プレイヤーの技量が強く反映されるゲームなので、あくまで参考に読んでください。安直にマネすると大火傷する危険性が大きいです。

リプレイでは読みやすいように会話を整理してありますが、実際(特に対面プレイだと)会話がぐだぐだになって、言いたい事も、答えたい事もカオスの中に巻き込まれていく場合が多いでしょう。

そのような意味ではリプレイでのとんこつ氏の進行役としての役割は大きかったと言えます。

プレイ経験が少ないと他人の言動のみに注意がいきがちですが、慣れてくると他人の言動をしない事についても情報を拾おうとするようです(なぜあの人はこのことについて言動しないのか?という疑問が出てくる訳です)。ある程度のメタ読みは必要になりますが、ここらの疑問が出てきたら初心者とは言えないでしょう。

会話についても細かいテクニックがあるようで、例えば『ポケ探り』とは、ある人を指名してわざとツッコミ満載がある部分だけわざとツッコミできる部分を作った説を披露して意見を求めます。そしてその人がどこまでツッコミをいれてくるか(または、わからないと答えを拒否する場合も含めて)でその人の立場やプレイの方向性を探ろうというものです。

ですが、これとてスムーズな会話進行あつての話ですし、指名しているにもかかわらず他人が答えに入ってきたり、相手に「なぜ? そんな質問を指名して聞いてくるのか?」というヒントを与えてしまいます。

このように、実際のプレイはカオスで一見わかりにくいものになりがちですが、ゲームルールを熟知するにつれ、ゲーム経験が多くなるにつれ、リプレイ上の行動が理解できるようになってくるでしょう。

とはいえ、リプレイでのプレイヤーの行動は全てが最善手でもないし、読みが全て当たっている訳でもないんですが、それは見学者視点のお気楽な意見なのかも知れません。

とりあえずリプレイだけ読んでゲームの雰囲気がわかった人は、ゲームルールを理解しある程度プレイ経験ができれば、もう一度リプレイを読んでみて下さい。

今まで見えなかったものが見えてくる(「見えない無数の拳がとびかってる」と表現する人もいます)かも知れません。