

罪罰村、村人属性セット集

【村人 10 人作成例 .1】=====

プレイヤー 10 人に対して村人 10 人セットで属性を決定していきます。

村人 10 人セットの属性カード 30 枚を裏にして混ぜ合わせ、村人 1 名に対してランダムに属性カード 3 枚を配っていきます。

※村人 10 人セットとは、村人属性カード 1～10 までの罪と罰と親愛各 3 枚の $10 \times 3 = 30$ 枚です。村人認識カードは村人の属性決定では使いません。

各村人に配られた 3 枚の属性カードの構成で各村人の特徴が決定されます。

その際に注意事項は、

・引かれたカードの順番は関係ありません（例、ある村人の属性カードが「罪 5」「親愛 10」の順で引かれても、「親愛 10」「罪 5」「罰 8」の順で引かれても同じです）。下記の村人表ではわかりやすいように並べて表記しています。

・罪や罰カードは同じ種類が複数ある場合、その数値は合計して判断します。

（例、「罪 2」「罪 8」「罰 7」の場合、罪の数値は 10 と罰の数値は 7 と判断します）

・親愛カードの数字は識別の為のもので、この数字を数値的に処理することはありません。

・下記の表で公開情報となるのは村人番号と体力（体力は全村人が 4 から開始です）だけです。

それ以外は非公開情報（GM とその村人の担当プレイヤーしか知りません）になります。

『村人 No1.』	体力 4	（「罪 5」「罰 8」「親愛 10」）	（攻防力 1 / 罰）
『村人 No2.』	体力 4	（「罪 6」「罰 9」「親愛 1」）	（攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×）
『村人 No3.』	体力 4	（「罪 7」「親愛 2」「親愛 5」）	（攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×）
『村人 No4.』	体力 4	（「罪 10」「罰 3」「親愛 6」）	（攻防力 1 / 罪）
『村人 No5.』	体力 4	（「罪 9」「罰 10」「親愛 9」）	（攻防力 2 / 罰）復讐者
『村人 No6.』	体力 4	（「罪 2」「罪 8」「罰 7」）	（攻防力 1 / 罪）
『村人 No7.』	体力 4	（「罪 3」「罰 4」「親愛 4」）	（攻防力 1 / 罰）
『村人 No8.』	体力 4	（「罪 4」「罰 2」「親愛 7」）	（攻防力 1 / 罪）
『村人 No9.』	体力 4	（「罰 1」「罰 5」「親愛 8」）	（攻防力 1 / 罰）
『村人 No10.』	体力 4	（「罪 1」「罰 6」「親愛 3」）	（攻防力 1 / 罰）

・まず各村人の～派の判断。（これは各キャラの勝敗条件に関わってきます）

親愛カードが 3 枚構成の時のみ親愛派になる事を憶えておけば判断しやすくなります。

・復讐者（最も罰の合計値が大きい者。同値や復讐者連立値内の罰値の者だと複数になる）を判断。

「罰 10」カードを持っている者を基準にそれより罰値が多い者が居るか？見ていくとわかりやすいです。

復讐者は攻防力 + 1 修正が付いて攻防力 2 となります。

・自分攻撃の可能と不可能。

罪と罰の数値を比べ、大きいほうの数が奇数の者のみ自分攻撃ができません。

自分攻撃できないキャラのみ「自攻 ×」を特殊能力として付けます（担当のプレイヤーに伝える）

（つまり「自攻 ×」がなければ、自分攻撃はできると判断してもらう）

・GM 視点での村の構成。

復讐者は 1 名（復讐者連立値 0 の場合）。■罪派 4 名と◇罰派 6 名。自分攻撃できる者 8 名。

シングル 7 名、ダブル 3 名、トリプル 0 名。

復讐期間（復讐者村人 No5 の罰値 10 が基準）：前期 1～5 日、後期 6～10 日、終了日 11 日。

【事前の村人セット作成のススメ】

罪罰村のGMをする場合、事前に属性決定済みの村人セットをいくつか用意することをおすすめします。

村人の属性決定は手間と時間がかかる為、プレイヤーが集まってから村人数を決めて属性決定をしていると、GMも大変で、プレイヤーの待ち時間も多くなってしまいます。

例えば、プレイヤーが6～9人くらい集まりそうなら、事前に村人6、8、10人の3セットを作っておき実際に参加するプレイヤー数で調整します。

参加プレイヤーが5人の場合 村人6人セットを使い、村設定で余剰村人1人とする。

参加プレイヤーが6人の場合 村人6人セットを使い、プレイヤー1人に村人1人担当してもらう。

参加プレイヤーが7人の場合 村人8人セットを使い、村設定で余剰村人1人とする。または村人6人セットを使い、誰か1人に見学してもらう。

参加プレイヤーが8人の場合 村人8人セットを使い、プレイヤー1人に村人1人担当してもらう。

参加プレイヤーが9人の場合 村人10人セットを使い、村設定で余剰村人1人とする。または村人8人セットを使い、誰か1人に見学してもらう。

参加プレイヤーが10人の場合 村人10人セットを使い、プレイヤー1人に村人1人担当してもらう。

参加プレイヤーが11人以上の場合 村人10人セットを使い、プレイヤー1人に村人1人担当してもらう。人数をこえた人達は見学してもらう。

【村人5人作成例】=====

『村人No1.』体力4 (「罪1」「罰3」「親愛5」)(攻防力1 / 罰 / 自攻×)

『村人No2.』体力4 (「罪2」「罰1」「親愛1」)(攻防力1 / 罪)

『村人No3.』体力4 (「罪3」「罪5」「罰4」)(攻防力1 / 罪)

『村人No4.』体力4 (「罰2」「親愛2」「親愛4」)(攻防力1 / 罰)

『村人No5.』体力4 (「罪4」「罰5」「親愛3」)(攻防力2 / 罰 / 自攻×) 復讐者

・GM視点での村の構成。

復讐者は1名(復讐者連立値0の場合)。■罪派2名と◇罰派3名。自分攻撃できる者3名。

シングル3名、ダブル2名、トリプル0名。

復讐期間(復讐者村人No5の罰値5が基準):前期1～3日、後期4～5日、終了日6日。

【村人6人作成例】=====

『村人No1.』体力4 (「罪1」「罪2」「罰4」)(攻防力1 / 罰)

『村人No2.』体力4 (「罪3」「罪5」「親愛4」)(攻防力1 / 罪)

『村人No3.』体力4 (「罪6」「罰5」「親愛5」)(攻防力1 / 罪)

『村人No4.』体力4 (「罰1」「親愛2」「親愛6」)(攻防力1 / 罰 / 自攻×)

『村人No5.』体力4 (「罰2」「罰6」「親愛1」)(攻防力2 / 罰) 復讐者

『村人No6.』体力4 (「罪4」「罰3」「親愛3」)(攻防力1 / 罪)

・GM視点での村の構成。

復讐者は1名(復讐者連立値0の場合)。■罪派3名と◇罰派3名と◎親愛派0名。自分攻撃できる者5名。

シングル2名、ダブル4名、トリプル0名。

復讐期間(復讐者村人No5の罰値8が基準):前期1～4日、後期5～8日、終了日9日。

【村人 7 人作成例】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 7」 「 罰 5」 「 親愛 2」)(攻防 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No2.』体力 4 (「 罪 2」 「 罪 3」 「 親愛 6」)(攻防 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No3.』体力 4 (「 罰 3」 「 親愛 3」 「 親愛 7」)(攻防 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No4.』体力 4 (「 罪 4」 「 親愛 1」 「 親愛 5」)(攻防 1 / 罪)

『村人 No5.』体力 4 (「 罰 1」 「 罰 4」 「 罰 7」)(攻防 2 / 罰) 復讐者
『村人 No6.』体力 4 (「 罪 1」 「 罪 5」 「 罰 2」)(攻防 1 / 罪)
『村人 No7.』体力 4 (「 罪 6」 「 罰 6」 「 親愛 4」)(攻防 1 / 罪)

・ GM 視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 5 名と◇罰派 2 名と◎親愛派 0 名。自分攻撃できる者 4 名。
シングル 2 名、ダブル 4 名、トリプル 1 名。

復讐期間 (復讐者村人 No5 の罰値 12 が基準) : 前期 1 ～ 6 日、後期 7 ～ 12 日、終了日 13 日。

【村人 8 人作成例】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 1」 「 罪 4」 「 罰 3」)(攻防 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No2.』体力 4 (「 罰 4」 「 親愛 2」 「 親愛 6」)(攻防 1 / 罰)
『村人 No3.』体力 4 (「 罪 2」 「 罪 3」 「 罰 1」)(攻防 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No4.』体力 4 (「 罪 5」 「 罰 7」 「 親愛 8」)(攻防 1 / 罰 / 自攻 ×)

『村人 No5.』体力 4 (「 罪 6」 「 罪 8」 「 親愛 5」)(攻防 1 / 罪)
『村人 No6.』体力 4 (「 罪 7」 「 罰 8」 「 親愛 1」)(攻防 1 / 罰)
『村人 No7.』体力 4 (「 親愛 3」 「 親愛 4」 「 親愛 7」)(攻防 1 / 親愛)
『村人 No8.』体力 4 (「 罰 2」 「 罰 5」 「 罰 6」)(攻防 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者

・ GM 視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 3 名と◇罰派 4 名と◎親愛派 1 名。自分攻撃できる者 4 名。
シングル 2 名、ダブル 4 名、トリプル 2 名。

復讐期間 (復讐者村人 No8 の罰値 13 が基準) : 前期 1 ～ 7 日、後期 8 ～ 13 日、終了日 14 日。

【村人 9 人作成例】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 3」 「 親愛 2」 「 親愛 9」)(攻防 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No2.』体力 4 (「 罪 1」 「 罪 9」 「 罰 4」)(攻防 1 / 罪)
『村人 No3.』体力 4 (「 罪 2」 「 親愛 5」 「 親愛 8」)(攻防 1 / 罪)
『村人 No4.』体力 4 (「 罰 7」 「 親愛 6」 「 親愛 7」)(攻防 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No5.』体力 4 (「 罪 5」 「 罪 6」 「 親愛 3」)(攻防 1 / 罪 / 自攻 ×)

『村人 No6.』体力 4 (「 罪 7」 「 罰 8」 「 親愛 1」)(攻防 1 / 罰)
『村人 No7.』体力 4 (「 罰 1」 「 罰 2」 「 罰 6」)(攻防 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者
『村人 No8.』体力 4 (「 罪 8」 「 罰 3」 「 罰 5」)(攻防 1 / 罪)
『村人 No9.』体力 4 (「 罪 4」 「 罰 9」 「 親愛 4」)(攻防 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者

・ GM 視点での村の構成。

復讐者は 2 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 5 名と◇罰派 4 名と◎親愛派 0 名。自分攻撃できる者 4 名。
シングル 2 名、ダブル 6 名、トリプル 1 名。

復讐期間 (復讐者村人 No7 や 9 の罰値 9 が基準) : 前期 1 ～ 5 日、後期 6 ～ 9 日、終了日 10 日。

【村人 10 人作成例 .2】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罰 2 」 「 親愛 1 」 「 親愛 4 」) (攻防力 1 / 罰)
『村人 No2.』体力 4 (「 罰 1 」 「 親愛 7 」 「 親愛 8 」) (攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No3.』体力 4 (「 罪 7 」 「 罰 3 」 「 罰 10 」) (攻防力 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者
『村人 No4.』体力 4 (「 罪 5 」 「 罪 8 」 「 親愛 2 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No5.』体力 4 (「 罪 1 」 「 罪 6 」 「 罰 7 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)

『村人 No6.』体力 4 (「 罪 3 」 「 罰 4 」 「 親愛 3 」) (攻防力 1 / 罰)
『村人 No7.』体力 4 (「 罪 2 」 「 罰 9 」 「 親愛 5 」) (攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No8.』体力 4 (「 罪 10 」 「 親愛 9 」 「 親愛 10 」) (攻防力 1 / 罪)
『村人 No9.』体力 4 (「 罰 5 」 「 罰 6 」 「 親愛 6 」) (攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No10.』体力 4 (「 罪 4 」 「 罪 9 」 「 罰 8 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)

・ GM 視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 4 名と◇罰派 6 名。自分攻撃できる者 3 名。

シングル 2 名、ダブル 8 名、トリプル 0 名。

復讐期間 (復讐者村人 No3 の罰値 13 が基準) : 前期 1 ~ 7 日、後期 8 ~ 13 日、終了日 14 日。

【村人 10 人作成例 .3】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罰 5 」 「 罰 9 」 「 親愛 4 」) (攻防力 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者
『村人 No2.』体力 4 (「 罪 1 」 「 罰 3 」 「 罰 4 」) (攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No3.』体力 4 (「 罰 2 」 「 罰 8 」 「 親愛 3 」) (攻防力 1 / 罰)
『村人 No4.』体力 4 (「 罪 6 」 「 罰 6 」 「 親愛 2 」) (攻防力 1 / 罪)
『村人 No5.』体力 4 (「 罪 2 」 「 親愛 9 」 「 親愛 8 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)

『村人 No6.』体力 4 (「 罪 4 」 「 罪 9 」 「 親愛 1 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No7.』体力 4 (「 親愛 5 」 「 親愛 7 」 「 親愛 10 」) (攻防力 1 / 親愛)
『村人 No8.』体力 4 (「 罪 3 」 「 罪 7 」 「 罰 10 」) (攻防力 1 / 罪)
『村人 No9.』体力 4 (「 罪 5 」 「 罪 8 」 「 親愛 6 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No10.』体力 4 (「 罪 10 」 「 罰 1 」 「 罰 7 」) (攻防力 1 / 罪)

・ GM 視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 6 名と◇罰派 3 名と◎親愛派 1 名。自分攻撃できる者 5 名。

シングル 1 名、ダブル 8 名、トリプル 1 名。

復讐期間 (復讐者村人 No1 の罰値 14 が基準) : 前期 1 ~ 7 日、後期 8 ~ 14 日、終了日 15 日。

【村人 10 人作成例 .4】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 8 」 「 罰 7 」 「 罰 10 」) (攻防力 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者
『村人 No2.』体力 4 (「 罪 1 」 「 罪 2 」 「 親愛 9 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No3.』体力 4 (「 罪 3 」 「 罪 7 」 「 親愛 1 」) (攻防力 1 / 罪)
『村人 No4.』体力 4 (「 罪 10 」 「 罰 2 」 「 親愛 2 」) (攻防力 1 / 罪)
『村人 No5.』体力 4 (「 罰 6 」 「 罰 9 」 「 親愛 5 」) (攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)

『村人 No6.』体力 4 (「 罰 3 」 「 罰 5 」 「 親愛 7 」) (攻防力 1 / 罰)
『村人 No7.』体力 4 (「 罪 9 」 「 罰 1 」 「 罰 8 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No8.』体力 4 (「 親愛 4 」 「 親愛 8 」 「 親愛 10 」) (攻防力 1 / 親愛派)
『村人 No9.』体力 4 (「 罪 4 」 「 罰 4 」 「 親愛 6 」) (攻防力 1 / 罪)
『村人 No10.』体力 4 (「 罪 5 」 「 罪 6 」 「 親愛 3 」) (攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)

・GM視点での村の構成。

復讐者は1名（復讐者連立値0の場合）。■罪派6名と◇罰派3名と◎親愛派1名。自分攻撃できる者5名。

シングル2名、ダブル7名、トリプル1名。

復讐期間（復讐者村人No1の罰値17が基準）：前期1～9日、後期10～17日、終了日18日。

【村人10人作成例.5】=====

『村人 No1.』体力4（「罪5」「罪7」「親愛6」）（攻防力1 / 罪）
『村人 No2.』体力4（「罰4」「罰10」「親愛8」）（攻防力2 / 罰）復讐者
『村人 No3.』体力4（「罪1」「罪10」「罰7」）（攻防力1 / 罪 / 自攻×）
『村人 No4.』体力4（「罰3」「罰6」「親愛4」）（攻防力1 / 罰 / 自攻×）
『村人 No5.』体力4（「罪3」「罪8」「罰5」）（攻防力1 / 罪 / 自攻×）

『村人 No6.』体力4（「罪6」「罰9」「親愛9」）（攻防力1 / 罰 / 自攻×）
『村人 No7.』体力4（「罰1」「親愛3」「親愛10」）（攻防力1 / 罰 / 自攻×）
『村人 No8.』体力4（「罪2」「罪4」「罪9」）（攻防力1 / 罪 / 自攻×）
『村人 No9.』体力4（「親愛2」「親愛5」「親愛7」）（攻防力1 / 親愛）
『村人 No10.』体力4（「罰2」「罰8」「親愛1」）（攻防力1 / 罰）

・GM視点での村の構成。

復讐者は1名（復讐者連立値0の場合）。■罪派4名と◇罰派5名と◎親愛派1名。自分攻撃できる者4名。

シングル1名、ダブル7名、トリプル2名。

復讐期間（復讐者村人No2の罰値14が基準）：前期1～7日、後期8～14日、終了日15日。

【村人10人作成例.6】=====

『村人 No1.』体力4（「親愛3」「親愛4」「親愛7」）（攻防力1 / 親愛）
『村人 No2.』体力4（「罪6」「罰3」「親愛6」）（攻防力1 / 罪）
『村人 No3.』体力4（「罪1」「罪3」「親愛5」）（攻防力1 / 罪）
『村人 No4.』体力4（「罰5」「親愛9」「親愛10」）（攻防力1 / 罰 / 自攻×）
『村人 No5.』体力4（「罪2」「罪5」「罪8」）（攻防力1 / 罪 / 自攻×）

『村人 No6.』体力4（「罪10」「親愛2」「親愛8」）（攻防力1 / 罪）
『村人 No7.』体力4（「罰6」「罰8」「罰10」）（攻防力2 / 罰）復讐者
『村人 No8.』体力4（「罰1」「罰4」「親愛1」）（攻防力1 / 罰 / 自攻×）
『村人 No9.』体力4（「罪4」「罰7」「罰9」）（攻防力1 / 罰）
『村人 No10.』体力4（「罪7」「罪9」「罰2」）（攻防力1 / 罪）

・GM視点での村の構成。

復讐者は1名（復讐者連立値0の場合）。■罪派5名と◇罰派4名と◎親愛派1名。自分攻撃できる者7名。

シングル1名、ダブル6名、トリプル3名。

復讐期間（復讐者村人No7の罰値24が基準）：前期1～12日、後期13～24日、終了日25日。

【村人 11 人作成例】=====

『村人 No1.』体力 4 (「罪 1」「罪 2」「罰 3」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
 『村人 No2.』体力 4 (「罪 10」「罰 9」「親愛 5」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No3.』体力 4 (「罰 5」「罰 7」「親愛 4」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No4.』体力 4 (「罪 5」「罪 7」「親愛 7」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No5.』体力 4 (「罪 9」「罰 2」「親愛 8」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)

 『村人 No6.』体力 4 (「罪 4」「罰 4」「親愛 9」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No7.』体力 4 (「罪 11」「罰 11」「親愛 11」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
 『村人 No8.』体力 4 (「罪 3」「罰 10」「親愛 2」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No9.』体力 4 (「罪 6」「罰 6」「罰 8」)(攻防力 2 / 罰)復讐者
 『村人 No10.』体力 4 (「罪 8」「親愛 1」「親愛 3」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No11.』体力 4 (「罰 1」「親愛 6」「親愛 10」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻×)

・GM視点での村の構成。

復讐者は 1 名（復讐者連立値 0 の場合）。■罪派 7 名と◇罰派 4 名と◎親愛派 0 名。自分攻撃できる者 7 名。
 シングル 4 名、ダブル 7 名、トリプル 0 名。

復讐期間（復讐者村人 No9 の罰値 14 が基準）：前期 1～7 日、後期 8～14 日、終了日 15 日。

【村人 12 人作成例】=====

『村人 No1.』体力 4 (「罰 4」「罰 8」「罰 11」)(攻防力 2 / 罰 / 自攻×)復讐者
 『村人 No2.』体力 4 (「罪 10」「親愛 8」「親愛 10」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No3.』体力 4 (「罰 3」「親愛 1」「親愛 3」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻×)
 『村人 No4.』体力 4 (「罰 6」「親愛 2」「親愛 5」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No5.』体力 4 (「罪 6」「罪 11」「親愛 9」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
 『村人 No6.』体力 4 (「罰 5」「罰 9」「親愛 7」)(攻防力 1 / 罰)

 『村人 No7.』体力 4 (「罪 9」「罪 12」「親愛 4」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
 『村人 No8.』体力 4 (「罪 2」「罰 2」「罰 10」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No9.』体力 4 (「罪 5」「罪 8」「親愛 11」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
 『村人 No10.』体力 4 (「罪 3」「罪 7」「罰 7」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No11.』体力 4 (「罪 1」「罰 12」「親愛 12」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No12.』体力 4 (「罪 4」「罰 1」「親愛 6」)(攻防力 1 / 罪)

・GM視点での村の構成。

復讐者は 1 名（復讐者連立値 0 の場合）。■罪派 6 名と◇罰派 6 名と◎親愛派 0 名。自分攻撃できる者 7 名。
 シングル 2 名、ダブル 9 名、トリプル 1 名。

復讐期間（復讐者村人 No1 の罰値 23 が基準）：前期 1～12 日、後期 13～23 日、終了日 24 日。

【村人 13 人作成例】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 5」 「 罪 9」 「 罪 10」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No2.』体力 4 (「 罰 2」 「 罰 13」 「 親愛 10」)(攻防力 2 / 罰 / 自攻×) 復讐者
『村人 No3.』体力 4 (「 罰 1」 「 罰 6」 「 罰 7」)(攻防力 1 / 罰)
『村人 No4.』体力 4 (「 罪 11」 「 罰 8」 「 親愛 1」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
『村人 No5.』体力 4 (「 罪 3」 「 罰 12」 「 親愛 11」)(攻防力 1 / 罰)

『村人 No6.』体力 4 (「 罪 2」 「 罪 7」 「 親愛 12」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
『村人 No7.』体力 4 (「 罪 4」 「 罰 5」 「 罰 9」)(攻防力 1 / 罰)
『村人 No8.』体力 4 (「 罪 12」 「 親愛 4」 「 親愛 8」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No9.』体力 4 (「 罪 6」 「 親愛 3」 「 親愛 6」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No10.』体力 4 (「 罪 1」 「 罪 8」 「 罰 3」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)

『村人 No11.』体力 4 (「 罰 4」 「 親愛 2」 「 親愛 9」)(攻防力 1 / 罰)
『村人 No12.』体力 4 (「 罪 13」 「 罰 10」 「 親愛 5」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
『村人 No13.』体力 4 (「 罰 11」 「 親愛 7」 「 親愛 13」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻×)

・ GM視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 7 名と◇罰派 6 名と◎親愛派 0 名。自分攻撃できる者 7 名。

シングル 3 名、ダブル 8 名、トリプル 2 名。

復讐期間 (復讐者村人 No2 の罰値 15 が基準) : 前期 1 ~ 8 日、後期 9 ~ 15 日、終了日 16 日。

【村人 14 人作成例】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 2」 「 罰 3」 「 親愛 4」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻×)
『村人 No2.』体力 4 (「 罰 2」 「 罰 6」 「 親愛 1」)(攻防力 1 / 罰)
『村人 No3.』体力 4 (「 罰 5」 「 罰 13」 「 親愛 14」)(攻防力 2 / 罰) 復讐者
『村人 No4.』体力 4 (「 罪 8」 「 罪 13」 「 親愛 9」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
『村人 No5.』体力 4 (「 親愛 7」 「 親愛 8」 「 親愛 11」)(攻防力 1 / 親愛)

『村人 No6.』体力 4 (「 罪 11」 「 罪 12」 「 罰 12」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)
『村人 No7.』体力 4 (「 罪 4」 「 罪 14」 「 罰 14」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No8.』体力 4 (「 罪 1」 「 罪 9」 「 罰 11」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻×)
『村人 No9.』体力 4 (「 罰 1」 「 罰 8」 「 罰 9」)(攻防力 2 / 罰) 復讐者
『村人 No10.』体力 4 (「 罪 5」 「 罪 6」 「 親愛 12」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻×)

『村人 No11.』体力 4 (「 罪 10」 「 親愛 2」 「 親愛 5」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No12.』体力 4 (「 罪 7」 「 罰 10」 「 親愛 10」)(攻防力 1 / 罰)
『村人 No13.』体力 4 (「 罰 7」 「 親愛 6」 「 親愛 13」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻×)
『村人 No14.』体力 4 (「 罪 3」 「 罰 4」 「 親愛 3」)(攻防力 1 / 罰)

・ GM視点での村の構成。

復讐者は 2 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 5 名と◇罰派 8 名と◎親愛派 1 名。自分攻撃できる者 8 名。

シングル 3 名、ダブル 9 名、トリプル 2 名。

復讐期間 (復讐者村人 No3 や 9 の罰値 18 が基準) : 前期 1 ~ 9 日、後期 10 ~ 18 日、終了日 19 日。

【村人 15 人作成例 .1】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 10」 「 罰 5」 「 親愛 14」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No2.』体力 4 (「 罪 6」 「 罪 8」 「 親愛 10」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No3.』体力 4 (「 罪 9」 「 罰 7」 「 罰 10」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
 『村人 No4.』体力 4 (「 罰 2」 「 罰 15」 「 親愛 1」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
 『村人 No5.』体力 4 (「 罪 1」 「 親愛 3」 「 親愛 12」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)

 『村人 No6.』体力 4 (「 罪 7」 「 罪 12」 「 親愛 2」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
 『村人 No7.』体力 4 (「 罪 3」 「 罰 1」 「 罰 11」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No8.』体力 4 (「 親愛 4」 「 親愛 5」 「 親愛 8」)(攻防力 1 / 親愛)
 『村人 No9.』体力 4 (「 罪 11」 「 罰 3」 「 罰 8」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
 『村人 No10.』体力 4 (「 罪 13」 「 罰 4」 「 親愛 11」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)

 『村人 No11.』体力 4 (「 罪 2」 「 罪 4」 「 罰 13」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
 『村人 No12.』体力 4 (「 親愛 9」 「 親愛 13」 「 親愛 15」)(攻防力 1 / 親愛)
 『村人 No13.』体力 4 (「 罪 5」 「 罪 15」 「 罰 6」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No14.』体力 4 (「 罰 9」 「 罰 14」 「 親愛 7」)(攻防力 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者
 『村人 No15.』体力 4 (「 罪 14」 「 罰 12」 「 親愛 6」)(攻防力 1 / 罪)

・ GM 視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■ 罪派 8 名と◇ 罰派 5 名と◎ 親愛派 2 名。自分攻撃できる者 7 名。

シングル 3 名、ダブル 10 名、トリプル 2 名。

復讐期間 (復讐者村人 No14 の罰値 23 が基準) : 前期 1 ~ 12 日、後期 13 ~ 23 日、終了日 24 日。

【村人 15 人作成例 .2】=====

『村人 No1.』体力 4 (「 罪 4」 「 罪 14」 「 親愛 4」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No2.』体力 4 (「 罰 3」 「 親愛 10」 「 親愛 11」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
 『村人 No3.』体力 4 (「 罪 3」 「 罪 9」 「 罰 10」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No4.』体力 4 (「 罰 1」 「 罰 7」 「 親愛 6」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No5.』体力 4 (「 罰 4」 「 罰 13」 「 親愛 3」)(攻防力 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者

 『村人 No6.』体力 4 (「 罪 8」 「 罪 13」 「 罰 15」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
 『村人 No7.』体力 4 (「 罪 6」 「 罪 15」 「 罰 14」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
 『村人 No8.』体力 4 (「 罪 2」 「 罰 9」 「 親愛 15」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
 『村人 No9.』体力 4 (「 罰 12」 「 親愛 8」 「 親愛 9」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No10.』体力 4 (「 罪 7」 「 罰 6」 「 親愛 12」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)

 『村人 No11.』体力 4 (「 罰 2」 「 親愛 5」 「 親愛 14」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No12.』体力 4 (「 罰 8」 「 親愛 1」 「 親愛 2」)(攻防力 1 / 罰)
 『村人 No13.』体力 4 (「 罪 5」 「 罪 11」 「 親愛 7」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No14.』体力 4 (「 罪 10」 「 罪 12」 「 親愛 13」)(攻防力 1 / 罪)
 『村人 No15.』体力 4 (「 罪 1」 「 罰 5」 「 罰 11」)(攻防力 1 / 罰)

・ GM 視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■ 罪派 7 名と◇ 罰派 8 名と◎ 親愛派 0 名。自分攻撃できる者 9 名。

シングル 2 名、ダブル 13 名、トリプル 0 名。

復讐期間 (復讐者村人 No5 の罰値 17 が基準) : 前期 1 ~ 9 日、後期 10 ~ 17 日、終了日 18 日。

【村人 15 人作成例 .3】=====

- 『村人 No1.』体力 4 (「 罪 2」 「 親愛 2」 「 親愛 6」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No2.』体力 4 (「 罪 14」 「 罰 1」 「 親愛 5」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No3.』体力 4 (「 罪 9」 「 罰 3」 「 親愛 12」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No4.』体力 4 (「 罰 12」 「 罰 13」 「 親愛 11」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No5.』体力 4 (「 罪 13」 「 罰 14」 「 親愛 8」)(攻防力 1 / 罰)
- 『村人 No6.』体力 4 (「 罪 4」 「 親愛 7」 「 親愛 9」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No7.』体力 4 (「 罪 12」 「 罪 15」 「 親愛 1」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No8.』体力 4 (「 罪 5」 「 罰 6」 「 罰 15」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
『村人 No9.』体力 4 (「 罪 11」 「 罰 4」 「 親愛 3」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No10.』体力 4 (「 罰 9」 「 親愛 10」 「 親愛 13」)(攻防力 1 / 罰 / 自攻 ×)
- 『村人 No11.』体力 4 (「 罪 1」 「 罰 2」 「 親愛 15」)(攻防力 1 / 罰)
『村人 No12.』体力 4 (「 罪 8」 「 罰 5」 「 親愛 4」)(攻防力 1 / 罪)
『村人 No13.』体力 4 (「 罪 3」 「 罪 6」 「 罪 10」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No14.』体力 4 (「 罪 7」 「 罰 7」 「 親愛 14」)(攻防力 1 / 罪 / 自攻 ×)
『村人 No15.』体力 4 (「 罰 8」 「 罰 10」 「 罰 11」)(攻防力 2 / 罰 / 自攻 ×) 復讐者

・ GM視点での村の構成。

復讐者は 1 名 (復讐者連立値 0 の場合)。■罪派 9 名と◇罰派 6 名と◎親愛派 0 名。自分攻撃できる者 6 名。

シングル 7 名、ダブル 6 名、トリプル 2 名。

復讐期間 (復讐者村人 No15 の罰値 29 が基準) : 前期 1 ~ 15 日、後期 16 ~ 29 日、終了日 30 日。