

進行表

日	フェイズ	マイクON	GM采配:裏	GM采配:表	PL行動	時間
	事前準備			・『Common』『Role』を事前配布 ・各ロールを決める	・『Common』『Role』を読む ・各ロールを決める	
1日目	昼	システム接続中...	GM	・各キャラのハンドアウト(XX_ロール名01)を配布	・『Announce』読み上げ	・ハンドアウト読み込み
		導入	全員		・『Prologue』配布 ・全員でプロローグ読み上げ ・自己紹介(省略可)	・全員でプロローグ読み上げ ・自己紹介(省略可)
		議論	PL	・時間を測る(5分)	・話し合いの口火を切る (明らかに無根拠にラウルを殴る)	・議論(チュートリアル程度)
	夕	投票	GMのみ		・投票の説明 ・投票の集計結果発表	・投票
	夜	夜時間	GMのみ	・各『初日犠牲者』(XX_ロール名02)配布 ・リタ・ラウルの専用密談部屋招待 ・時間を測る(5分)	・夜時間について説明	・能力使用、情報整理、推理、休憩など
2日目	朝	システムアナウンス	GM		・初日犠牲者が出たことのアナウンス ・「密談」「間込」について説明 ・『map』『villager』配布	
		密談・間込	PL	・密談時間を測る(各3分)	・密談、もしくは間込で証拠類の調査	・密談、もしくは間込で証拠類の調査
	昼	議論	PL	・時間を測る(7分)		・話し合い
	夕	投票	GMのみ			・投票
	夜	夜時間	GMのみ	・時間を測る(5分)		・能力使用、情報整理、推理、休憩など
3日目	朝	システムアナウンス			・犠牲者がいるかアナウンス	
		密談・間込	GM	・密談時間を測る(各3分)		・密談、もしくは間込で証拠類の調査
	昼	議論	PL	・時間を測る(7分)		・話し合い
	夕	投票	GMのみ			・投票
	夜	夜時間	GMのみ	・時間を測る(5分)		・能力使用、情報整理、推理、休憩など
4日目	朝	システムアナウンス			・犠牲者がいるかアナウンス	
		密談・間込	GM	・密談時間を測る(各3分)		・密談、もしくは間込で証拠類の調査
	昼	議論	PL	・時間を測る(7分)		・話し合い
	夕	投票	GMのみ			・投票
	夜	夜時間	GMのみ	・時間を測る(5分)		・能力使用、情報整理、推理、休憩など
5日目	朝	システムアナウンス	GM		・犠牲者がいるかアナウンス ・「質疑」「推理披露」について説明	
		質疑	GM	・時間を測る(5分)		・マキシア
	昼	推理披露	マキシア	・時間を測る(3分)	・順不同でも可	・マキシア
			シュクル	・時間を測る(3分)		・シュクル
			ドミノ	・時間を測る(3分)		・ドミノ
			リタ	・時間を測る(3分)		・リタ
			ラウル	・時間を測る(3分)		・ラウル
	夕	最終投票	GMのみ	・時間を測る(5分)		
	夜	エンディング	マキシア	・マキシアに該当ED配布	・順不同でも可	・マキシアED読み上げ
			シュクル	・シュクルに該当ED配布		・シュクルED読み上げ
			ドミノ	・ドミノに該当ED配布		・ドミノED読み上げ
			リタ、ラウル	・リタ&ラウルに該当ED配布		・リタ&ラウルED読み上げ
			GMのみ	・アルヴァンのエンドを配布	・アルヴァンのエンド読み上げ	

基本知識

基本ルールについて	
見せる・読み上げる禁止／嘘あり	フルオープンだとどうしてもオオカミ不利になるので、パワーバランスをなるべく均等にする一環として設定。全員ほぼ嘘つき放題状態でいかにお互いを信頼したり情報の取捨選択できるかがカギ。
途中死亡の場合の結論	初日犠牲者以外にも襲撃による途中退場があることからのルール。特に投票先が勝利条件にかかるマキシアとドミノにとって重要。マキシアが能力使用せずに死亡した場合は、勝利条件を満たさないので要注意(エンドは5固定)。
途中死亡者がいる場合の投票の処理	襲撃による死亡者の「結論」の票は処刑に際しての有効票としてはカウントしない。 あくまでその時点でき生きているもののみで投票を行って処刑先を決める。
勝利条件の優先順位	勝利条件はすべて重複するので、排他的に誰かが単独勝利になるということはない。全員が勝利ということも起こる。
補助ツールについて	<p>基本的にはGMが操作→PLが更新の構成。 更新など同期が走る行動の際は一声かけて順番に行うとバグりにくい。まだまだ対応が甘いので、基本的にボタンの連打はしないようにご注意ください。</p> <p>隠しコマンド: タイトル画面でアルヴァンを選択したうえでスペースキーを押下するとメンバー募集をキャンセルしてゲーム画面へ。(実プレイ時にやるとメンバーがさまようので、見学用として使ってください)</p>
全体にかかわること	
議論開始時	アルヴァンがラウルに理不尽なヘイトを向けていることを印象付けるため、議論の口火はなるべくアルヴァン(GM)が切るようにする。 ハンドアウト的に、それに乗ってくるPLはいない(持っている情報的にも性格的にも、ほぼ確実に擁護に動く)と思われるが、おそらくいきなり殴られる羽目になるラウル役は驚くと思うので、直前に「理不尽に殴ること」を教えておくと心構えができる。
投票	それまでの情報をもとに、GMとの個別チャットなどでほかの人にはわからないように投げてもらう。結果は、誰が何票の投票をされたかだけ全員に開示する。結論(勝利条件判定)は5日目の最終投票になるが、それまでに死んでいた場合は死亡直前の投票先を結論とみなす。ただし、処刑先の票としてはカウントしない。無投票も可で、無投票の場合は『誰かと同じ投票先になる』という判定にはかからない。
夜時間	各自で整理や休憩、夜時間のみの能力の発動を行う時間。マイクはミュートが原則。
マップ	×印が殺害現場。花マークはリタの家、十字マークは教会、カトラリーマークは酒場。 ふんわりイメージなのでそこまで厳密に見なくてよい。
密談	任意の人物と二人きりで個別に話ができる。基本の制限時間は3分。
聞込	01~12の任意の村人から情報を得る。村人によっては、何度も選択することによってさらに情報を出す。また、別のロールが同じ村人に聞き込みをすることは禁止されていない。 各自別々に聞き込みをするイメージなので、情報の取得はそれぞれ別判定(例:リタが1の①の情報を取得している場合でも、ラウルは1の②からではなく1の①から情報を取得していく)。 (※ただしココフォリアなどでは再現しにくい部分なので、PLで情報取得段階を共有するかはGMがやりやすい方法で構わない)
質疑	推理披露前に確認しておきたいところを一問一答程度にお互いで聞きあう時間。
推理披露	自分の推理内容を全員に話す時間。ただし推理の内容と違う相手に最終投票をしてもよい。
最終投票	最多得票者が複数出た場合は、再投票を行う。最多得票者が一人になる、もしくは全員が無投票になるまで、再投票を続ける。
特性(「Role」にて開示)について	

アルヴァン	<p>議論で周囲に発言を強要できる =====明確には使う場面はない想定。露骨に初日犠牲者であることがわからないように設定。</p>
マキシア	<p>聞込で、試行回数に関係なく最大数の情報を得る =====聞込の情報が、同じ番号に複数設定されている場合でもすべての情報を一度に取得できる。 (例: 村人1の情報を指定したとき、他ロールは複数回指定することで段階的に情報を得るが、マキシアは1回で3つすべての情報を得る) マキシアは探偵役に当たるので、嘘の含まれない情報が集まるように設定。</p>
シュクル	<p>密談の参加者であるとき、密談の時間が1分伸びる =====密談を積極的に行えるように設定。調整のためにある程度延長時間を延ばしてもいいかもしれません。</p>
ドミノ	<p>朝時間に2回の行動選択ができる =====密談2回・聞込2回・密談と聞込1回ずつといった行動選択ができる。聞き込みを2回選択し、複数情報を持つ同じ村人を指定した場合は、情報を2つ得る。 中立が主眼なので、状況を見ながら微調整がしやすいような設定。</p>
リタ	<p>1度だけ、3分までの議論延長ができる =====延長時間はいちおう任意で変更可(ほぼ確実に3分になる想定)。 初日犠牲者にあたるアルヴァンがラウルに思考ロックしていく、場の雰囲気的に票が集まりやすいので、流れを変える手段として設定。</p>
ラウル	<p>申し込まれた密談を拒否できる =====実質リタ以外に密談を申し込めなくさせるためのもの(孤立防止)。 非開示の能力が強すぎる(遅くとも3日目から殺害を始めれば確実にパワーブレイができる)というのもあり控えめに設定。</p>
能力(非開示)について	
マキシア	<p>『人間』の定義を宣言できる／最終投票までに最低一度行うこと／議論か推理披露内で全員に宣言 =====実質自分で勝利条件達成をコントロールできる能力。宣言を忘れていそうなら、ある程度裏で促すとよいかも。</p>
シュクル	<p>議論内の発言の真偽を見抜ける／使用回数は2回まで／任意のタイミングでGMIに要求 =====特定の範囲の発言を「本当かウソか」だけ確認できる。 能力をオープンにして周りからの白要素をとりに行く使い方、もしくは密かに仲間を探す使い方を想定している。</p>
ドミノ	<p>非開示の証言と引換に情報を得る／この能力を介した情報は開示できない／任意のタイミングでGMIに要求 =====本人が聞きこみで取得した証言1つ(証言カード1枚分)につき、GMから情報を開示する。ただしこれで知った情報をそのものを話してはいけないという制限がある。 「密談で開示した情報はチップとして使えない」ようにするのが推奨だが、GMがドミノの密談を追いかける必要が出てくるので、「全体に公開していいなければ可」という条件に緩めてよい。 また、得られる「情報」は村人の証言に限らず各PLの知識・物品も含む。</p>
リタ	<p>新顔／ラウルと密談できる／夜時間のみ／専用回路を使用 =====リタ・ラウル間での特殊密談。ボイスチャット・テキストチャットどちらでもいいが、テキストのほうが取り扱いしやすいかもしない。</p>
ラウル	<p>任意の1人を殺害できる／2日目以降の夜時間のみ、リタ以外／夜時間中、GMIに宣言 ※殺害を選択以降、新顔／ラウルは『オオカミ』となる =====殺害されたロールはゲームから退場(マイクミュート)し、発言は『死体置き場』(靈界チャット)のみになる。シュクルに関しては、この能力で殺害された時点で勝利条件達成になる。 一度でも殺害を行うとラウルはオオカミとして判定され、リタとラウルはエンド1不可となる。 また、誤解しやすい書きぶりになっているが、「夜が来るたびに1人殺害できる」能力である。</p>

真相について	
大筋	<p>①アルヴァンが思い詰めてラウルを襲撃(包丁装備) ②怯えたラウルに突き飛ばされ、アルヴァンは背後にあった樹に頭をぶつける ③頭を打ってアルヴァンは気を失い、ラウルは怖くなり逃走 ④シュクルが倒れているアルヴァンを発見 ⑤その時のシュクルは満腹でなく、擦過傷のわずかな血の匂いに耐えられなくなり食い殺す</p>
火打ち金(シュクルの2日目HOp.4「金属の輪」)について	もともとはドミノの所持品(ドミノのハンドアウトp.4「火打石」参照)。思いつめすぎたアルヴァンが、酒場で拾ってポケットに忍ばせていた。ラウルをうまく狩れず逆上させて手を付けられなくなったりなど、アルヴァンはいざというときに森に火を放つつもりでいた。
「人狼」と「オオカミ」	言い出しつづけのアルヴァンが混同していることでなおさらややこしいが、「人狼」と「オオカミ」は別の存在である。表題通り、システム上探すべきは「オオカミ」。 ちなみにラウルのハンドアウトはわざとミスリードを誘う形で構成されているので、GMへ「自分がオオカミ(犯人)か?」という質問が来ることが考えられる。その時は「そこも含めて推理しよう」と返すといいかもし。
ドミノのエンドの記述について	リタとラウルについての話は「殺害を実際の手段として持ってしまうまでにラウルが思い詰めてしまった」ことを指す(実際に殺害してオオカミになっていなくても、殺害手段の用意まではしている)。 愛ゆえにそうなってしまったので、そして平和主義のリタはそうなってしまったラウルを悲しむと思うので、そういうわけでドミノは憐れんでいる。
このシナリオの特殊なところ	実は「オオカミを見つける」ことも「真相に至る」ことも勝利条件になるロールはない。 つまりPLにとってはいわばおまけに過ぎない真相を「どこまで」追える場にできるかが、アルヴァン(GM)のエンディングを左右する。 作者としてはGMの皆様もPLの方々と同じようにこのゲームを「プレイ」してもらえたうれしいです。

※★印は前回アップデートから加筆・修正を行った項目です。

時系列

		アルヴァン		シュクル	マキシア	ドミノ		リタ		ラウル
20:00	酒場	仕事	酒場	夕食	教会	夕食	酒場	夕食	リタの家	夕食
20:30	酒場	店じまい	酒場	店じまいを理由に追い出される	教会	村人と会話 禁制品のうわさを聞く	酒場	店じまいを理由に追い出される	リタの家	刺繍の練習
21:00	森	移動	教会	マキシアに説教される	教会	シュクルを説教する	工房	マキシアにつかまる シュクルを置いて工房に帰る	森	移動 アルヴァンらしき人影を見る
21:30	森	ラウルと遭遇しもみ合いに 突き飛ばされ意識を失う	森	移動	教会	シュクルが森の方向に帰るのを見送る 教会敷地の清掃	工房	作業	村	村人に湿布薬を配達
22:00	森	死亡	森	倒れて意識を失っているアルヴァンを発見 噛み殺す	教会	教会の建物内部を清掃	工房	アルヴァンがいないと知らされる リタと合流	村	帰路 ドミノと合流
22:30	森		森	アルヴァンを探す声が聞こえたので、リタとドミノに遭遇しないように移動	教会	掃除用具の片づけ 禁制品をしまう 日記の記入	森	リタと共にアルヴァンを探す	森	ドミノと共にアルヴァンを探す
23:00	森		森	就寝	教会	夜の礼拝	森	死体発見 (第一発見者)	森	死体発見 (第一発見者)
									リタの家	リタを待ちながらうたたね

村人の証言

	山菜採りが趣味の村人		
1	ヒカリタケを探るために森にいたんだ。そしたら血のにおいがして、誰かがを?って.....そしたら、人間が『何か』に喰われてた。獸？あんなのが野にいたまるか！ 時間はわからないけど、走って村に戻った時には店主がいないって騒ぎになってたよ		オオカミ、オオカミねえ.....いや、近くの町であつたらしいのは確か『人狼』の裁判のはずだけどな、何が違うて.....、オオカミは魔物の一種だよ。人狼は、あくまで金眼の人間。単純に犯罪者を差すこともあるし。まあ、言葉としては大して変わらないけどさ.....。
	腰痛持ちの村人		
2	ああ、魔女のセンセイなら来たよ。21時半くらいだったかな。寒くて腰の痛みがひどかったんだが、湿布を貼つてもらったおかげでいい状態になった。お礼にとつておきの干し果物をあげたよ。一緒に住んでる子、果物が好きなんだってね		
	怖がりな村人		
3	ああ、あの新顔さん.....。金眼なんですね、実際に見たから知ります。前に獸かなにかの入った袋を持って、村中歩いてて。自分に間にかなくした？って聞いてきました。夕日の中で金色の目がぎらぎら光って、怖かったです.....		店主さん.....。いい人だったのに。いなくなる直前も、親身になって話を聞いてくれたんですよ。....ああ、そういう店主さんにもしましたね。新顔さんの話。そうかそうかって、本当に優しく聞いてくれました
	酒場近くの住人		
4	あの日はなんだか、結構まだ人がいるのに酒場が閉まっちゃつてたねえ。ほん、あのいつも来る行商の子なん『まだ食べ終わつてなかつたのにー！！』って叫んでたよ。店主さんたら、何があつたのかねえ		そういうえば店主さん、夜中に出かけたと思うの。酔っ払いつちがいなくなった後、湯を使おうと思ったら酒場の裏口の戸がぎつてになつた気がするんだよ。時間.....、たしか21時くらいだったかなえ
	飲んべえの村人		
5	酒場が早く閉まつたから工房にお邪魔したんだ。鍛冶屋とはよく呑むからよお。鍛冶屋が鍋直しての見てたんだが、なんか邪魔が入つた気がするな。俺あ出来上がりまつたからよくわからん。鍛冶屋は出でつまつて、俺は待ってるうちに寝ちまつた		密造酒？いやいやそんな大それたことじゃなくてよお、ちょっと、酒造りってどんなもんかと思ってさあ。かるー、言ってみただけなんだが。行商のやつ、割と何でもほいほい仕入れてくれっから、ついなあ.....
	旅人		
6	最近このあたりの町は夜間外出禁止なんだってな。知らずに夜中に到着しまって、門前で野宿する羽目になつたぜ。....え？どこに入れなかつたのって？ 森の手前にある町だが。なにか問題あつたか？		そうそう、夜の間はみんな家なんか。宿屋も屋間に受けた客しか入れてくれねえし、出してもくれねえ。つづか、そもそも門が開いてねえんだよな、門番もがらがらの四角四面だしそお.....。野宿だって、その前に身体検査だのなんだ。参るよまつた
7	魔女小僧が村のほうにいる隙に薪を分けてきたんだけどね。こないだうちの爺の喉風邪を治してくれたからさ。その時はちょうど新顔の子は湯を沸かしてたみたいだ、壺が燃えてたよ。声はかけてないね。若い子はそういうの複雑なんだろう？		
	酒場の常連客		
8	なんか昨日の店主、ちょっと怖かつたな.....。話しかけるといつも通りぽかんだったんだが、注文もらって料理してるとときとか上の空というか。どうしたんだ？って聞いてやればよかつたなあ.....		
	信徒		
9	司祭様は毎日教会を隅々まで掃除しているって聞いていたけど、本当なんだねえ。22時頃、ちょっと遅い時間だけ総菜をおそらく分けに行つたら、戸棚の下に潜り込んで拭き掃除していたんだ。何事がと思ったよ		
	長老		
10	鍛冶屋さん、今日は何も打つてないんだねえ。....いや、それはそうか。こんな時に仕事なんてしてられやしない。でも、今まであの鉄を打つ音が聞こえなかった日なんてなかったから.....。店主のことも相まって調子が狂うよ		
	偏屈な村人		
11	あの新顔、案外悪い奴じやないと思うぜ。前にうちのニワトリが逃げたとき、擦り傷みれでわざわざ俺のどこに持てきやがつたからな。凶暴で肉食うのにや向いてねえが、うめえ卵は産むんだあいつ。そのまま盗んだっていいもんを		
	甘党の村人		
12	具ちまつたんだけどね。司祭様の秘密！司祭様ったら、お部屋の鍵のかかる戸棚に何を入れたと思う？はちみつたよ、はちみつ！お高く留まった感じと思いやや、やるじやあないか。今度一緒に、どつきのジャムでお茶会したいねえ		そういうや、こないだ酒場に行つたら店主のやつ、ずーっとオオカミの話してたねえ。人間の血の味、オオカミにとっちゃんあそんなど層なごちうなのかな。あたしならごちうを前にした我慢できないけど、近くで人が出たときとか、化けて困らないのかねえ？

勝利条件・エンド分岐

	マキシア	シュクル	ドミノ	リタ	ラウル	アルヴァン
基本の役職	人間	オオカミ	獣の精霊	人間	人狼(人間／オオカミ)	人間
勝利条件	人間に投票しない	仲間を見つける、もしくは生き残る	誰とも投票先が同じにならない	ラウルと生き残る	リタが生き残る	平穏な村が続していく
勝利条件達成判定	人間と定義した範囲に最終投票をしない	ラウルのオオカミ化以降にラウルに最終投票する、もしくはラウルに襲撃される	自分と同じ最終投票先の投票者がいない	最終投票で自分とラウルが処刑されない	最終投票でリタが処刑されない	真相を解明し、全員がエンド1にたどり着く (各勝利条件以外の必須条件: マキシアが参加者全員を人間と定義している、ラウルがオオカミになっていない)
		最終投票で自分が処刑されない				
勝利条件未達成判定	上記判定以外	上記判定以外	上記判定以外	最終投票で自分が処刑される	上記判定以外	上記判定以外
				最終投票でラウルが処刑される		
エンド分岐	マキシア	シュクル	ドミノ	リタ＆ラウル		アルヴァン
エンド1	最終投票が全員を人間と定義したうえでの無投票『定義の在処』	生存(勝利条件2のみ) 『空腹のオオカミ』	生存・勝利条件達成 +マキシアがエンド1『正しさなどないとしても』	両生存・ラウルがオオカミでない 『ひとつの愛』	両生存・ラウルがオオカミでない +シュクルがエンド1『もうひとつを取りこぼさないために』	勝利条件達成(エンドA) 『そこにオオカミがいた』
エンド2	生存・勝利条件達成 『懐疑の帰結』	勝利条件両達成 『克服なき歎』	生存 (勝利条件達成・非達成どちらでも) 『負って立つもの』	ラウルが処刑 『ホンモノ』		勝利条件非達成(エンドB) 『ここにオオカミがいる』
エンド3	処刑 『殉じた正義』	処刑・勝利条件1を満たさない 『納得のオオカミ』	処刑 『半ばにありて』	リタが処刑 『終わる世界』		最終投票の最多得票者がアルヴァン (エンドC) 『オオカミは闇の中』
エンド4	生存・勝利条件非達成 『懐疑の迷路』 (※レアケース差分)	処刑・勝利条件1を満たす 『幸福なオオカミ』	処刑者が出ない 『負って往くもの』	両生存・ラウルがオオカミ 『ふたりの愛』		
エンド5	ラウルによる襲撃死 (勝利条件達成・非達成どちらでも) 『死せる正義』	ラウルによる襲撃死 (勝利条件1・2両達成判定) (ラウルが生存) 『祝福の歎』	ラウルによる襲撃死 (勝利条件達成・非達成どちらでも) 『半ばにおいて』 (ラウルが処刑) 『祝祭の歎』			

攻略ヒント

ポイント	マキシア	シュクル	ドミノ	リタ	ラウル
1日目の個人証拠	『金の瞳の血脉』→ 世間で言われる「金の瞳=人外」ではない、ということから身体的特徴によるオオカミ探しは意味がないということがわかる。	『酒飲みの秘密』→ ドミノはシュクルのことを人間だと思っているはず(とシュクルは認識している)なので、ドミノは人外であると考えられる。	『火打石』→ シュクルからのSG要素かつ、アルヴァンが森に火を放つことさえ考えていこうという傍証。シュクルから情報が落ちた場合に、「なぜアルヴァンがそれを持って森にいたのか?」を考えられるかどうか。	『刺繍入りハンカチ』→ ラウルが血液に一切黙めいた反応をしていないことを示唆している。	『森の住人』→ 1日目時点で唯一オオカミを示す証拠。この時点ではまだ弱いが、証言6-①,②とマキシアタイムラインの情報と合わせると、「シュクルは森に棲んでいるが町に住んでいると偽っている」という重要な情報になりうる。
2日目の個人証拠	『蜂蜜と酒のタネ』→ シュクルが「禁制品所持の危険性をいまいち理解していないことから、人のルールの規範に依らない存在であることが示唆されている。	『金属の輪』→ 持ち主として想定されるのがドミノであることから、「遺体のそばで拾った」ことをうまく言いがえられれば、殺人現場にドミノがいたと主張できる。	『足りないもの』→ タオル、包丁ともにラウルが持っている。それをラウルが開示した場合「どちらにも血液が付着していない」ことから、「ラウルが現場にいた時点で大量の出血はなかった」と気付ける。	『店主の死因』→ 死因は頭部ではなく腹部の出血ということから、アルヴァンとの遭遇をラウルが話していた場合、少なくともラウルが突き飛ばしたことにより死んだわけではないことがわかる。	『泥まみれのタオル』→ タオルも、くわまれている包丁も使われていないので当然血は付着していない。記述としても「泥まみれ」であり、血液に対する言及は一切ない。証拠として提示した際、いかにそれを主張して疑いの目をそらせるかとなる。
タイムライン	21:30のタイムラインより、シュクルが一度は森にいったことを確認している(ただしもともと村の外からされている行為なので、これのみで「森に行く」ことに疑いはない)	21:30のタイムラインからはずっと森にいるので、22:00のアルヴァン殺害以外も適度に言い訳や嘘を考えておくといい。	22:00以降のタイムラインより、死体発見までずっとリタと行動を共にしているためアリバイは相互証明できる。	22:00以降のタイムラインより、死体発見までずっとドミノと行動を共にしているためアリバイは相互証明できる。 また、21:00のタイムラインでアルヴァンを目撃していて、アルヴァンがその時点には森にいたとわかる。	21:30のタイムライン情報より、生きているアルヴァンの最終目撃者である。 ただし相手を昏倒させ、ラウルには生死がわからないので開示はしづらい。夜時間に村に打ち明けられれば、そしてラウル以外に殺したもののがいると氣付ければ、殺害時刻は21:30頃以降とまで絞れる。
証言選び	能力を活かして、3回情報2つは確実に取得したい。 特に3回情報はマキシアが取得しないとわざわざ取得するロールはほぼいないと思われる。	わざわざかぶせる理由がなければ周りは知らないように情報を取得すると思われるが、可能な限り情報を取得して選択肢をつぶす。もしくは密談で聞きだして言い訳を即答できるよう構えておくといいかもしれない。	聞込に行動回数を2回消費すると、2回情報が1度に取得できる。2回情報、特に2つ目はアルヴァンの動線など傍証が多いので、開示するにも能力のチップに換えるにも使いやすい。	ラウルと協力して、手分けして情報を取得したい。2人とも朝時間に有利な能力というではないので、リタの能力『空鉢の魔法』を使い、夜間に方針を決めての協力がカギになる。	リタと協力して、手分けして情報を取得したい。2人とも朝時間に有利な能力というではないので、リタの能力『空鉢の魔法』を使い、夜間に方針を決めての協力がカギになる。
各アリバイ証明の証言	証言9より、犯行時間の22:00前後のアリバイが証明される。	※21:30のマキシアのタイムライン情報以降、シュクルに言及する情報はない。	証言5-①より、酒場が閉まってリタが来るまでの間はずっと工房にいたことが証明される。	証言2より、21:30頃のアリバイが証明される。	証言7より、リタが村にいた21:30~22:00前後のいずれかのアリバイが証明される。
取れると強い? 証言	(3回情報) 証言6-①-6-②より、夜に村から出たシュクルは町に入ることができない。	(1回情報) 証言9を塞いで開示しない、あるいは嘘で塗り替えると、マキシアのアリバイが証明できなくなる。 (証言7でラウルのアリバイを塞ぐのもいいが、ラウルは物証で自分がやっていないことを証明できる)	(2回情報) 証言4-①は実は、アルヴァンの情報ではなくシュクルが「満腹していない」という情報。 証言4-②はアルヴァンが自発的に森へ行ったという、リタのタイムライン傍証。	(1回情報) 証言11は、証言3-①を他に取られてしまったときの反論として機能する。また、ニワトリを襲わず持ち主に返すという行動から、獣や魔物の類の本性は持っていないという証明にもなりうる。	(1回情報) 証言8より村にいる時点でアルヴァンの様子がおかしかったということがわかる。そのため、自分を襲ってきたのは(少なくとも話し合い開始時点での)アルヴァン本人の可能性が高いとわかる。
	(3回情報) 証言1-①より、野の獣によって食い殺されたという可能性は排除される。 また、戻った時点でのアルヴァン不在が騒ぎになっていた=ドミノとリタは探しに行っているがまだ死体は見つかっていない。	(1回情報) 証言10から「長老がドミノの仕事を日常のものとして認識しているにもかかわらず、ドミノは若者の姿」ということがわかる。それを入外要素として利用するのもアリ。	(2回情報) 証言5の情報はそれぞれドミノのアリバイとマキシアの個人証拠の補強要素。特にアリバイはお互いの手持ち情報だけではリタと相互証明できるため、まとめてチップに使いやすい。	(2回情報) 証言12-②より、ハンカチの一件で血に一切反応していないラウルはオオカミではないのではという主張ができる。	(2回情報) 証言3-②より、ラウルにヘイトを向けている村人から話を聞いたアルヴァンが、ラウルに何かしようとしていたかもしないとわかる。

ツール案内

	<p>タイトル画面。 入力バーに名前を入れた状態で画面の適当な場所をクリックすると、個人 ID('ID=='から始まる 16桁の文字列)が発行されます。 コピーして控えておくと、再ログインすることができます (逆に言えば控えておかないとブラウザを更新したときなど再ログインできません)</p> <p>再ログインする際は、名前ではなく個人 IDを入力してください。</p>
	<p>新規ログイン(名前を入力した場合)の時は、画面をクリックするとロール選択画面が開きます。 配役を確認して決定ボタンを押してください。</p> <p>ロール選択は被り防止がないので、複数人が同じキャラを選択してしまうとルームが機能しません(ごめんなさい)</p>
	<p>GMがアルヴァンを選択するとルーム IDが発行されるので、コピーでほかの方に伝えてください。 IDが入った状態で画面をクリックするとプレイ画面に進みます。</p> <p>ただしGMのみ、メンバー全員が入室するまで通信待機状態になります。</p>
	<p>プレイ画面。 GMとPLでは一部ボタンが違います。</p> <p>△画面左ひし形ボタン 1番目「ステータス」...ロールの状態です。一応ここにも個人 IDが表示されます(コピーもできます) 2番目「トヒヨウ」...(GM)投票集計(PL)投票画面 3番目「リザルト」...投票結果</p> <p>△右側パネル付属ボタン (GMのみ) ●日目...フェイズを更新します カソリ...管理画面</p> <p>(共通) コウシン...データを更新します コンフィグ...コンフィグ画面 トジル... トジル...(ハンドアウト表示中のみ)表示中のハンドアウトを閉じます</p> <p>基本的にはGMが●日目ボタンで時間を動かす、カードの付与を行なう →PLに口頭で指示してそれぞれ更新ボタンを押してもらう というような順番で同期処理を行います。</p>

投票：オオカミだと思う相手に投票します

1日の投票結果
店主／アルヴァン：1票
新郎／ラウル：1票
あなたの投選先：未選択

投票先を選択してください

投票先を選んでからの再投票はできません。
ただし、未投票の場合はフェイズが動くまでは再度選択ができるため、その点はご注意ください。

投票に関して、PLが投票先を選択 → GMが投票を集計 → 口頭かコウシン → リザルトで結果を開示という流れを想定しています。

投票先を選んでからの再投票はできません。
ただし、未投票の場合はフェイズが動くまでは再度選択ができるため、その点はご注意ください。

密談／聞込：密談、または新規情報を取得します

——銅治／ドミノに表示する情報を選んでください——

視点：店主／アルヴァン

店主／アルヴァン
列名：えむらわ
エンド：1回
行動：接続
状態：死七
行動：なし

司祭／マキシア
列名：しめき
END-S-5：『魔女狩る正義』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

行商／シュクル
列名：しゅくろ
END-S-1：『魔女のオオカミ』
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存

行商／ラウル
列名：ラウル
END-L-4：『ふたりの愛』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

銅治／ドミノ
列名：ドミ
END-D-4：『食って住くもの』
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存

魔女／リタ
列名：リタ
END-R-4：『ふたりの愛』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

新郎／ラウル
列名：ラウル
END-L-4：『ふたりの愛』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

GM用管理パネル

投票：オオカミだと思う相手に投票します

1日の投票結果
店主／アルヴァン：1票
新郎／ラウル：1票
あなたの投選先：未選択

投票先を選択してください

投票先を選んでからの再投票はできません。
ただし、未投票の場合はフェイズが動くまでは再度選択ができるため、その点はご注意ください。

投票に関して、PLが投票先を選択 → GMが投票を集計 → 口頭かコウシン → リザルトで結果を開示という流れを想定しています。

投票先を選んでからの再投票はできません。
ただし、未投票の場合はフェイズが動くまでは再度選択ができるため、その点はご注意ください。

密談／聞込：密談、または新規情報を取得します

——銅治／ドミノに表示する情報を選んでください——

視点：店主／アルヴァン

店主／アルヴァン
列名：えむらわ
エンド：1回
行動：接続
状態：死七
行動：なし

司祭／マキシア
列名：しめき
END-S-5：『魔女狩る正義』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

行商／シュクル
列名：しゅくろ
END-S-1：『魔女のオオカミ』
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存

行商／ラウル
列名：ラウル
END-L-4：『ふたりの愛』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

銅治／ドミノ
列名：ドミ
END-D-4：『食って住くもの』
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存
投票：店主／マキシア
状態：生存

魔女／リタ
列名：リタ
END-R-4：『ふたりの愛』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

新郎／ラウル
列名：ラウル
END-L-4：『ふたりの愛』
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存
投票：店主／アルヴァン
状態：生存

GM用管理パネル

投票：オオカミだと思う相手に投票します

1日の投票結果
店主／アルヴァン：1票
新郎／ラウル：1票
あなたの投選先：未選択

投票先を選択してください

投票先を選んでからの再投票はできません。
ただし、未投票の場合はフェイズが動くまでは再度選択ができるため、その点はご注意ください。

投票に関して、PLが投票先を選択 → GMが投票を集計 → 口頭かコウシン → リザルトで結果を開示という流れを想定しています。

投票先を選んでからの再投票はできません。
ただし、未投票の場合はフェイズが動くまでは再度選択ができるため、その点はご注意ください。

密談／聞込：密談、または新規情報を取得します

——銅治／ドミノに表示する情報を選んでください——

視点：銅治／ドミノ

5. 銀杏の村人（2/2）
「蜜露？」
いやそんな大それたことじゃなくてよ。ちょっと、酒造りってどんなもんかと思ってさあ。
かるーく、言つてただなんだが。
行動のやつ、朝と何でもほいほい仕入れてくれれっから、ついなあ……」

1. 山菜採りが趣味の村人（1/3）
「ヒカリタケを探るために森にいたんだ。
そしたら森のにおいがして、落葉がが？って……」

ドミノの能力による情報を開示する場合、右側パネル「聞き込み選択」より口頭で確認したカード番号の □(上や下についている進捗マーク)をクリックして開示してください。
(ちなみにPLは番号部分をクリックで取得する形になります)

その他の情報については実装が追いついてないので、もし PLから要求があったら手動でお願いします…(ごめんなさい)

GM管理画面(と、参考にキルされた PLの表示)。

GM管理画面のピンク縁取りの文字は、操作可能なタイミングにクリックで操作できます。
(操作可能なタイミング…行動は2~4日目、キルはラウルの能力制限に準じる、エンドは最終日夜／処理の時間)
行動については、2、3、4日目朝にリセットされるので、朝が来たら都度 PLの行動を確認し設定し直してください。
また、エンドの操作は、5日夜時点での表示された内容が明らかに間違っている場合の手動修正用になります。

「おまけ

接続中…

???

接続

1日目：屋
1日目：夕
1日目：夜
2日目：朝

通信中

同期が走るときはこの画面になります。

仕様上「同期が成功するまで 6秒に1回通信」するので、結構な長さになる場合もあります。
それを考えても長すぎる待ち時間になった場合やブラウザからエラーメッセージが出る場合は、ブラウザを更新して再ログインすると何とかなるかもしれません。

更新履歴

2022/11/13	ver1.2.0	<ul style="list-style-type: none">・「基本知識」に項目を追加 & 加筆修正・「ツール案内」を追加・「勝利条件・エンド分岐」シュクルのエンド5 & 5s分岐を追加
2022/04/02	ver1.1.0	<ul style="list-style-type: none">・「勝利条件・エンド分岐」にリタ・ラウルのエンド1sを追加・「基本知識」に項目を追加 & 加筆修正・誤字の修正
2022/03/05	ver1.0.4	<ul style="list-style-type: none">・「勝利条件・エンド分岐」ドミノのエンド2条件を修正・「基本知識」に項目を追加・誤字の修正
2022/02/27	ver1.0.3	<ul style="list-style-type: none">・「想定攻略」の表現を読みやすく修正・「基本知識」に項目を追加 & 加筆修正・「勝利条件・エンド分岐」にエンディングCを追加
2022/02/23	ver1.0.2	<ul style="list-style-type: none">・「想定攻略」を追加・「基本知識」に項目を追加 & 全体的に加筆修正・「勝利条件・エンド分岐」の誤字修正
2022/02/21	ver1.0.1	<ul style="list-style-type: none">・「勝利条件・エンド分岐」の内容を修正・「基本知識」に項目を追加 & 全体的に加筆修正
2022/02/20	ver1.0.0	<ul style="list-style-type: none">・公開