

◆プレイヤーリスト

| 参加者名 | 役職 | 属性 | 死因 | 呪 |
|------|----|----|----|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

◆役職リスト (背景白:町民チーム、黒:魔獣チーム、灰:どちらでもない 下線なし:人間表示、あり:魔獣表示、波線:不明)

| | | | | | | | | | | | |
|----|--|-----|--|-----|--|-----|--|-----|--|----|--|
| 町民 | | 護衛 | | 預言者 | | 葬儀屋 | | 殺人鬼 | | 聖女 | |
| 魔獣 | | 背信者 | | 呪術師 | | 天使 | | 悪魔 | | 睡魔 | |

◆GMの手順

- ゲームに使用するカードを選びます。選び終わったらプレイヤーに内訳を発表し、プレイヤーメモに記入してもらいましょう。この時、属性がなるべく偏らないように選ぶ必要があります。
- カードをプレイヤーに配布します。GMは誰にどのカードを配るか、事前にプレイヤーリストに記入しておきましょう。
- ゲーム開始です。ゲームは夜のターンから始まり、朝、昼、夕を経て、夜のターンへ戻ってきます。
- 夜のターンで記入されたプレイヤーメモを回収し、GMメモ NO.2 に必要事項を書き写していきます。預言者や葬儀屋のプレイヤーメモには、「預言」と「葬儀」にそれぞれの結果を記入しましょう。聖女の更生が成功した場合にも、その標的となったプレイヤーに結果を記入しましょう。
(例:「あなたは聖女により更生され、明日の夜から町民+ (元の役職の属性) となります。」)
『Bestia Magica』は役職同士の関係が少々複雑です。GMは見逃しの無いように注意しましょう。
- 全ての記入が終わったら、プレイヤーにプレイヤーメモを返却します。
- 朝のターンです。GMメモ NO.2 を参照しながら、プレイヤーに昨晚の報告をしましょう。報告の内容は、
 - ・「昨晚最も強く疑われた人物」
 - ・「昨晚の犠牲者 (死亡者)」
 - ・「昨晚の蘇生者」
 - ・「本日発動した属性」
 以上です。
- 昼のターンです。時間を決め、プレイヤーに話し合いをしてもらいます。(3~5分推奨)
- 夕のターンです。昨晚の犠牲者を基準に、時計回りに口頭で投票を行ってもらいます。手間はかかりますが、プレイヤーメモの投票の欄を使っての無記名投票も可能です。投票が終わり次第、発動した属性の効果を反映させ、処刑されるプレイヤーを公表し、処刑します。
- 夜のターンです。プレイヤーにプレイヤーシートを記入してもらいます。GMは4に戻りましょう。

◆夜のターン

| No. | 疑惑 | 睡魔 | 襲撃 | 護衛 | 護衛結果 | 預言 | 預言死 | 殺人 | 更生 | 成功・失敗 | 蘇生 | 属性 |
|-----|----|----|----|----|------|----|-----|----|----|-------|----|----|
| 1 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 2 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 3 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 4 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 5 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 6 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 7 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 8 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 9 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 10 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 11 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 12 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 13 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 14 | | | | | → | | → | | | → | | |
| 15 | | | | | → | | → | | | → | | |

◆GMメモの書き方◆

それぞれの欄に標的となったプレイヤーの名前を記入し、矢印の先に結果を書きましょう。結果は○×でもよいですし、『護衛結果』には殺人鬼が死んだ場合にマークを付けるなどしてもよいでしょう。『属性』にはプレイヤーメモのアンケートを集計し、発動する属性を書きましょう。

◆メモスペース