

ニャルラト人狼

推選人数5人～9人
目安時間30分以内
対象年齢12歳以上

作：保田 琳

人門～クトウルフ系人狼ゲームへ



このゲームは司会進行役であるGM（邪神）と、山奥にある街の住民のプレイヤーに分かれて遊ぶ正体隠匿系会話ゲームだ。

他人の言動や行動から、【役職】を推理して自分に与えられた【役職】の勝利条件を達成させよ。

背景

そこは、とある山奥の街。ある夜、祠にある祭壇で儀式が行われ、封印されし邪神は微かに目覚める。邪神は街に魔手を伸ばし、ひとりを『怪死体』にした。それを見たひとりが、これはこの地に封印されし邪神の仕業だと言う。

人々は、封印されし邪神の信者の容疑者を『追放』し、邪神を鎮める『儀式』を行なおうと決める。

平穏な日々を取り戻したい一般人たち。邪神の支配を目論む教団。深淵より宴を織りなす封印されし邪神「GM（ゲームマスター）」。

そして、最高のタイミングで正体を明かそうと人々に紛れているニャルラトホテブ。

様々な思惑が絡んだ一幕が今始まる。

内容物

カード×26（内訳）

説明書（本書）×1

GM進行手順×1



【人物】×11



【役職】×14



『生贖候補』×1

一般陣営 勝利条件

- ・『最後の二人』が一般陣営のペアになった。
- ・『儀式』を一般陣営のみで行い、成功した。



住民×4：特になし。『儀式』に教祖がいるとひとり【狂信者】へ

探索者：《探索フェイズ》に誰かひとりの正体を知る。

依代：『儀式』の時に、他が全員教団陣営だと、【狂信者】へ

裏切者：《教団フェイズ》に誰かひとりを『生贖候補』とする。

教団陣営 勝利条件

- ・『最後の二人』が教団陣営のペアになった。
- ・『儀式』を教団陣営のみで行い、成功した。



狂信者×2：《教団フェイズ》に目を開け、誰かを『生贖候補』とする。

教祖：《教団フェイズ》に目を開ける。『儀式』時、【住民】ひとり洗脳。

狂人：特になし。GMにとって厄介な役職。

邪神陣営 勝利条件

- ・『最後の二人』が異なる陣営のペアになった。
- ・『儀式』を異なる陣営が交えて行い、失敗した。



GM：『怪死体』を決める。『生贖候補』ならその正体を知る。

眷属：《邪神フェイズ》に目を開け、GMと一緒に正体を知れる。

陣営なし 勝利条件

- ・『最後の二人』に含まれて【役職】を公開した。
- ・『追放』された時に【役職】を公開した。



化身：《教団フェイズ》に目を開けても、開けなくてもよい。

用語

GM：ゲームマスターの略。ゲームの進行役で邪神。

捨札：『怪死体』、『追放』された【人物】と【役職】。

手札：プレイヤーの【人物】と【役職】。狂信者の容疑者たち。

場：山札から出た【人物】と【役職】の手札が置かれたゲームの舞台。

フェイズ：ゲーム進行の単位。順番に行なう。

プレイヤー：街の住民を演じる参加者。

山札：まだ出ていない【人物】と【役職】の山。街の住民たち。

リスポン：新しい手札を山札から引き、ゲームに参加しなおすこと。

終了条件

- ・『儀式』が行われた時
- ・【化身】が『追放』された時
- ・場にいる【人物】が残りふたり（『最後の三人』）となった時
いずれかを満たした時、全員【役職】を公開して、勝敗を決める。

自分の【役職】に従い勝利条件を目指す。
プレイヤーは全員、ニャルラトホテブや邪神が相手なら負けても“しょうがないな”というスタンスで遊ぼう。

目的・心得

- ・プレイヤーはGMの指示に従う。
- ・夜間、プレイヤーは目をつぶる。
- ・他人に【役職】を見せてはいけない。
- ・『リスポン』...新たに人物と役職カードを引いた後も、今までの情報や前の【役職】を知っている上で発言、行動してよい。むしろ、積極的に前の【役職】を語ろう。
- ・『リスポン』できない時、最後の役職が勝利条件となる。

基本ルール

内容物

カード×26（内訳）

説明書（本書）×1

GM進行手順×1



【人物】×11



【役職】×14



『生贖候補』×1

一般陣営 勝利条件

- ・『最後の二人』が一般陣営のペアになった。
- ・『儀式』を一般陣営のみで行い、成功した。



住民×4：特になし。『儀式』に教祖がいるとひとり【狂信者】へ

探索者：《探索フェイズ》に誰かひとりの正体を知る。

依代：『儀式』の時に、他が全員教団陣営だと、【狂信者】へ

裏切者：《教団フェイズ》に誰かひとりを『生贖候補』とする。

教団陣営 勝利条件

- ・『最後の二人』が教団陣営のペアになった。
- ・『儀式』を教団陣営のみで行い、成功した。



狂信者×2：《教団フェイズ》に目を開け、誰かを『生贖候補』とする。

教祖：《教団フェイズ》に目を開ける。『儀式』時、【住民】ひとり洗脳。

狂人：特になし。GMにとって厄介な役職。

邪神陣営 勝利条件

- ・『最後の二人』が異なる陣営のペアになった。
- ・『儀式』を異なる陣営が交えて行い、失敗した。



GM：『怪死体』を決める。『生贖候補』ならその正体を知る。

眷属：《邪神フェイズ》に目を開け、GMと一緒に正体を知れる。

陣営なし 勝利条件

- ・『最後の二人』に含まれて【役職】を公開した。
- ・『追放』された時に【役職】を公開した。



化身：《教団フェイズ》に目を開けても、開けなくてもよい。

ゲーム準備

参加者は輪になるよう座り、中央には『生贖候補』、【人物】と【役職】（【GM】を抜く）のカードを裏向きにシャッフルして山札をつくる。

配置は、箱の裏面を参考にすること。

カード構成は以下を参考にし、役職の構成をメモしておこう。

そして、参加者よりひとり或少なく【役職】を上から抜き、さきほど抜いた1枚（【GM】）を加えて再度シャッフルして全員へ裏向きにして配る（【役職】は本人だけ見てよい）。

【GM】を引いた者は公開し、今後は司会役としてゲームを運営する。GMは進行手順（別紙）を手元に置く。他の者はプレイヤーとなる。

GMは、プレイヤーへ【人物】を表向きにして1枚ずつ配る。

これで準備終了し、《教団フェイズ》から始める。裏面へ。

初心者向け（人物9【役職】10）初めて遊ぶ・5人向け

GM・住民×4・探索者・教祖・狂信者×2・化身

中級者向け（人物9【役職】10）2回目以降・6人以上向け

GM・住民×3・探索者・依代・教祖・狂信者×2・化身

上級者向け（人物11【役職】12）6人以上向け

GM・眷属・住民×3・探索者・依代・教祖・狂信者・狂人・化身

各3人、狂信者と裏切者をシャッフルしてどちらか1枚を加える。

自由構成（人物11【役職】12）慣れた人向け

GM・住民×3・探索者・教祖・狂信者・化身・自由に4枚加える。

GMは残った2枚を確認できる。慣れたら確認せず遊んでもよい。

プレイヤーが慣れていてGMが初心者なら眷属を入れておくとよい。

START

《教団フェイズ》

【教祖】【狂信者】【裏切者】は目を開ける。【化身】は目を開けてもよい。

- ①無言のまま、目線でGMに誰を『生贄候補』にするか伝える。
- ②自分以外のプレイヤーがもつ【人物】カードを指定できる。
- ③GMは指定された【人物】の横に『生贄候補』カードを置く。
誰も目を開けない時、GMは好きに『生贄候補』カードを置いてよい。
- ④プレイヤーは目を閉じて、《探索フェイズ》へ。

※誰も目を開けていなくても、GMはいる時と同じように進行すること。
※オンラインプレイ時、日数ごとにチャットをつくり【人物】を記入する。
GMはチャットの利用の有無をわからなくするために書き込むこと。

《決断フェイズ》

『儀式』をするのか多数決せよ。しないなら、『追放』する。その後、残った人々に『儀式』をするか再び多数決すること。

『儀式』

プレイヤーの過半数以上の同意を得られた時、封印された邪神を鎮める（または支配する）儀式を行う。

- ①ゲーム終了し、【役職】を公開する。

【化身】、または【人物】のいないプレイヤーは儀式に参加しない。
②一般陣営のみは一般陣営の勝利。教団陣営のみは教団陣営の勝利。
両方が混在するなら、邪神陣営の勝利。【化身】は絶対負け。

儀式の処理 例1. 【住民】、【探索者】、【化身】の『儀式』
【化身】と【人物】がいないプレイヤーは『儀式』に参加しない。GM



例2. 【依代】【教祖】【住民】【狂信者】の『儀式』

【教祖】が【住民】を【狂信者】に洗脳し、『儀式』に参加する他が全員、教団陣営なので、【依代】も【狂信者】となって教団陣営の勝利となる。

『追放』

多数決で決める。自分以外の誰か一人の【人物】を指差すこと。

- ①トップが同数の場合、『決選投票』*を行なう。
- ②『追放』が決まったプレイヤーは【人物】を捨札に置く。
この時、『化身』を追放しているとゲーム終了する。
- ③ひとりを『追放』した状態で『儀式』するか1分間話し合う。
- ④『儀式』しない場合、山札がまだあるなら『リスボン』して、夜となる。プレイヤーは全員、目を閉じて《教団フェイズ》へ。

『決選投票』*

1分間の話し合いをして、もう一度、多数決を取る。
選ばれたトップ同士のどれかを必ず指差すこと。
『決選投票』が2回連続して誰かひとりに決まらなかったら、誰も『追放』せずにそのまま『儀式』を行う。

朝

プレイヤーは目を開ける

プレイヤーは目を閉じる

夜

《探索フェイズ》

【探索者】は目を開ける。

- ①無言のまま、目線でGMに誰の【役割】を見たいかGMに伝えよ。
- ②GMは選んだ【役割】をめくり、【探索者】と自分が確認したら戻す。
- ③【探索者】は目を閉じる。《邪神フェイズ》へ。
※誰も目を開けていなくても、GMはいる時と同じように進行すること。
※オンラインプレイ時、専用チャットを用意して、GMが【役職】を伝える。

《邪神フェイズ》

【眷属】は目を開ける。

- ①GMは、プレイヤーの中から『怪死体』にする【人物】をひとり決める。
- ②それが『生贄候補』なら、【役割】を【眷属】と共に確認できる。
- ③選んだプレイヤーの手札の【人物】を静かに捨札へ移せ。
- ④朝となる。全員、目を開けて《起床フェイズ》へ。
※誰も目を開けていなくても、GMはいる時と同じように進行すること。
※オンラインプレイ時、専用チャットを用意して、GMが【役職】を伝える。

《起床フェイズ》

捨札に置かれた【人物】が『怪死体』として発見される。

- ①【人物】を失ったプレイヤーは、山札があれば、『リスボン』する。
前の【役職】を捨札にして、新たに【人物】と【役職】を引くこと。
【人物】をもたないプレイヤーは以降、儀式と議論に参加できない。
- ②『怪死体』となった前の役職が【化身】なら、公開してもよい。
- ③プレイヤーの【人物】が『最後の2人』なら、ゲーム終了する。
【役職】を公開して、勝利条件を確認する。
プレイヤーの【人物】が3人以上なら《議論フェイズ》へ。

捨札の処理



リスボンの処理



《議論フェイズ》

どの【人物】を『追放』するか、前後に『儀式』をするか話し合え。

- ①『追放』できるのは容疑者となったプレイヤーの手札だけだ。
『儀式』をした場合、ゲームは終了する。
【GM】と【人物】をもたないプレイヤーは話し合いに参加しない。
- ②5分経ったら、《決断フェイズ》へ。
※前の【役職】、【探索者】が調べた相手、『生贄候補』が生きているか、誰が何に投票したかを考えることは、重要な手がかりとなる。
※『儀式』は、自分の勝利条件を満たすと考える時のみ実施せよ。



教団

GM：目を閉じよ。(①演出し、)

教団の集会へと参加する者は目を開け。

だがそこに【化身】も紛れているかもしれぬ。

GM：誰かひとりを目線で『生贄候補』にせよ。

(『生贄候補』カードをその【人物】の横に置く。

誰も目を開けない場合は【GM】が決めて良い)

GM：では…目を閉じよ。

(誰も目を開けなくても、いるかのように進行すること)

探索

GM：(②演出し、)【探索者】は目を開け探索せよ。

GM：暴きたい【人物】の【役職】を目線で示せ。(GMは指定されたプレイヤーの【役職】を【探索者】と共に見てよい)

GM：見たな？

GM：では、【探索者】は目を閉じよ。

(誰も目を開けなくても、いるかのように進行すること)

邪神

GM：(③演出し、)邪神に連なる者ども

が目を開ける。今宵のニエは…お前だ。

(プレイヤーひとりの手札【人物】カードを

捨札に置くこと。それが『生贄候補』なら、【役職】を【眷属】と共に見てよい)

GMは、『儀式』を失敗させるために、各陣営の人数を管理しておかなくてはいけない。

《教団フェイズ》に目を開けた人数が多いなら、『生贄候補』ではなく、【化身】が紛れていそうな教団陣営の誰かを『怪死体』とするとよいだろう。

GM：…朝となる。目を開けよ。(この紙を裏返す)

GMは、この進行手順にあるセリフを言うこと。多少アレンジしてもかまわない。

最初は、《教団フェイズ》から始める。

①《教団フェイズ》の演出例

- 1、先祖から伝わる言い伝えは本当だった。邪神も…いる。
- 2、炎に揺られ、教団のマークが怪しげに赤く輝いていた。
- 3、掛け声が聞こえる。「OO (思いつかなければイア、イア)」
- 4、街の中を静かに歩いて、集まる者たちがいた…
- 5、太鼓の音がする。集会の始まりを告げる音だ。
- 6、怪しげなロープを身にまとった者たちが続々と集まった。

②《探索フェイズ》の演出例

- 1、皆が寝静まった頃、探索者は真相を追うべく起き始めた。
- 2、怪しげな集会所を見つけた。そこには邪神の印があった。
- 3、妙な気分だ。誰かに見られている…いや、気のせいだろう。
- 4、地下道を見つけた。これはどこと繋がっているんだ？
- 5、日記だ。そこには、赤裸々にその正体が書かれていた。
- 6、怪しげな動きを見せていたのは、このせいだったのか！

A～Cは『怪死体』にできる。



③《邪神フェイズ》の演出例

- 1、その日の夜空は奇妙な色彩を帯びていた…
- 2、深夜、濃霧がこの村を覆う。すべては白く染まった…
- 3、夢を見た。それは夢というには、あまりに生々しかった…
- 4、海底の泥をすくったかのような臭いがかすかにした…
- 5、遠くから、奇怪な鳥の鳴き声をした。あれは一体…
- 6、深淵を覗く時、また深淵も覗いている…



起床 フェイズ

GM: ([人物] の名前) が『怪死体』
となつて発見された。その姿は… (怪死体表
を参考にせよ) と化していた。

GM: (山札があるなら、) リスポンせよ。
手札を取り、([人物] の名前) の知人や肉親
として、この宴に参加する。

GM: では、議論に進む。

※プレイヤーが『最後の二人』の場合
GM: 容疑者は残り二人となった。すべての
【役職】を明かし、この宴の結末を告げよ。

議論 フェイズ

GM: 議論の時間だ。お前達は
邪神の信者と疑わしき容疑者たちだ。
今日は誰を『追放』するのか、『儀式』して
ゲームを終えるのか、5分程度話し合え。

GM: (5分後) 決断へ時が進む。

決断 フェイズ

GM: 決断の時だ。『儀式』するか
多数決で決めよ。しないなら『追放』だ。

※『儀式』(過半数を超えたら実行する)

GM: 『儀式』が、行われる。さあ、すべての
【役職】を明かし勝利を手にするのは誰だ?
※『追放』

GM: どの【人物】を『追放』するか決めたか?
では、…一斉に指差せ。

GM: お前は『追放』だ ([人物] を捨札に置くこと)。
([化身] は『追放』されたら【役職】を公開する)

GM: すぐに『儀式』をするか多数決だ。

GM: (山札があるなら、) リスポンせよ。

GM: …夜だ。(この紙を裏返す)

『怪死体』の演出例

- 1、見るも無残なバラバラ死体
- 2、白髪と顔だけシワだらけ死体
- 3、喉をかきむしった跡がある死体
- 4、穴がぼっかりと開いた死体
- 5、電柱に貫かれた死体
- 6、深淵を見て発狂死した何か

最後の二人の演出例

一般陣営	最後の二人は邪神を鎮める儀式をする。 静かに、邪神は眠った。
教団陣営	最後の二人は邪神を支配する儀式をする。 そして、邪神の力を用いて世界を支配した。
邪神陣営	最後の二人はお互いを知り、殺し合う。 邪神を守る祠は崩れ、邪神は復活をとげる。
化身	ニャルラトホテブは人の姿をやめ、その正体を さらす。もうひとり狂気に飲み込まれた。

GMの戦略

【GM】は、『議論フェイズ』で誰がどんな
ことを言っているのか、『決断フェイズ』で誰に
投票したのかを見て、『役職』を考察しよう。

【化身】がいると、『儀式』では不利になり、
『最後の二人』は絶対に【GM】が負ける。

怪しいプレイヤーがいたら、『怪死体』にする
候補としよう。偶然にも最初に【化身】がわか
れば、泳がせておくのもいいだろう。

終了条件

- ・『儀式』が行われた時
- ・【化身】が『追放』された時
- ・場にいる【人物】が残りふたりとなった時
いずれかを満たした時、全員【役職】を公開して、
勝敗を決める。

【化身】単独勝利の演出例

化身	ニャルラトホテブは人の姿をやめ、その正体を さらす。人々は恐怖し、主役をかっさらった。
----	--

儀式による終了演出例

一般陣営	邪神を鎮める儀式は無事、成功した。 人々は邪神の脅威がなくなったことに涙した。
教団陣営	邪神を支配する儀式は成功した。 そして、世界は教団の手に落ちた。
邪神陣営	儀式は失敗し、邪神は復活をとげた。 世界を混沌の渦へ突き落とす日々が始まった。