

誰を信じる？



BALI AFTER DARK

昼は村で言葉を交わし、夜は誰かが正体を隠して動く。確かな情報と、もっともらしいうそ。あなたは仲間を見つけられるだろうか。

このゲームで楽しむこと

話を聞く。能力で得た情報を伝える、または隠す。投票で自分の判断を示す。役職だけでなく、一度きりのExperienceが選択を増やします。

この冊子の約束

読む順番に準備し、そのまま進められる説明書です。One Nightは同じRoleで遊ぶ別モード。今回の改稿は説明の整理で、能力や勝利条件は変えていません。

遊ぶモードを選ぶ

最初に読むところ

まず3～4ページでカードと情報の扱いを確認。その後、遊ぶモードの章を続けて読みます。読み上げ文は進行役が使い、手順の説明文は声に出さなくて構いません。

GMあり | 5～10ページ

プレイヤー7～12人＋専任GM1人。役職とExperienceを配り、Eventを使って昼と夜を繰り返します。GMは正体を管理しますが、勝負には参加しません。

GM-less | 11～16ページ

5～10人。ホストも役職を持って参加します。攻撃札と公開記録で処理し、死亡した役職は公開します。専任GMは不要ですが、手順の準備は必要です。

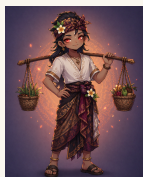
One Night | 17～21ページ

3～5人。Roleだけを使い、一度の夜行動と投票で決着します。途中の襲撃も、死亡して待つ時間ありません。

遊びながら調べる

役職22～24／Experience25～28／Event29～31／効果の優先順位32／調整33／卓上早見34。章ごとのしおりから移動できます。

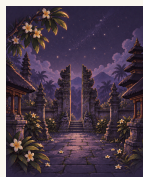
3種類のカードを分ける



Warga



Melukat



Nyepi

Role | あなたの正体

全17枚。1人1枚を伏せて置き、本人だけが確認します。陣営と役職能力を決めます。使用しないRoleは配る前に箱へ戻します。

Experience | 一度きりの能力

全12枚、6種類が各2枚。GM／GM-lessで1人1枚。役職とは別に配り、Leyak側も使えます。初期状態は本人だけが見て、手元に伏せます。

Event | 村全体への変化

全6枚、各1枚。GM／GM-lessの中央に伏せた山を作ります。朝に1枚公開して全員へ適用。One NightではExperienceもEventも使いません。

準備の合計

全21種類・35枚。Role17+Experience12+Event6です。すべてを一緒に混ぜないでください。旧裏面のカードでも、表のカテゴリ名で分けられます。

秘密・公開・うその境界

GoodとEvil

Goodは村人陣営。WargaやPemangkuなどです。EvilはLeyak陣営で、Pengabdi Leyakも含みます。KutukanはOne Night専用の別勝利役職です。

処刑／襲撃／脱落

処刑は投票結果による脱落。襲撃はLeyakの夜の攻撃で、防がれば死亡しません。脱落は死因を問わない総称で、Ilmu Hitamの道連れも含みます。

うそについてよいのは会話

「私はWarga」「AはEvilだった」と、正体や知った内容についてうそを話して構いません。カードの操作、能力の回答、票数などの処理を偽ることはできません。

勝手にカードを見せない

Roleは、能力・モードの指示があるときだけ他人に見せます。会話で役職を名乗っても証明にはなりません。Experienceの公開は使用の手順で行います。

Sangkep＝話し合い

同じ時間帯の呼び名です。カードのSANGKEPは話し合い中に使う意味。投票が始まった後に、未使用Experienceを割り込ませることはできません。

GMあり：使うカードを出す

人数	Leyak	Pemangku	Pecalang	Pengabdi	Warga
7	2	1	1	0	3
8	2	1	1	0	4
9	2	1	1	0	5
10	2	1	1	0	6
11	2	1	1	1	6
12	2	1	1	1	7

人数はGMを含めない

7人なら、役職を持つ7人＋専任GM1人です。表どおりRoleを選び、内訳を全員に伝えてから混ぜます。

Experience・Event

Experienceは6種類各2枚の計12枚から、全員に1枚ずつ。余りは誰も見ずに伏せて脇へ。Eventは全6枚を別の山にします。

追加役職は最初はいれない

Balian・Penungguは調整用です。初回は表から始めます。TopengとKutukanはこのモードでは使いません。

GMあり：配る・確認する

各自：Role+Experience 中央：Event

1 | 手元に2枚

RoleとExperienceを1枚ずつ配ります。各自が2枚をひそかに確認し、自分の前へ別々に伏せます。プレイヤーの中央Roleはありません。

2 | GMの記録

GMは全員のRole・Experienceを本人だけからひそかに確認して記録。席番号を決めると指示しやすくなります。紙とペン、同票抽選用の同形の札も用意します。

3 | 秘密の合図を決める

全員が目を閉じた間、対象は指差しでGMへ伝えます。GMの回答は親指上=Evil、下=Not Evilなど、先に全員で共有。正確な役職を伝える能力は本人だけにカードやメモを見せます。

4 | 初夜は顔合わせだけ

GM：「全員、目を閉じてください。Leyakは目を開け、仲間を確認してください。目を閉じてください。全員、朝です」。Pengabdiは起きません。調査・護衛・襲撃・Experience使用はありません。

次は最初の朝

この初夜には死者がいません。次ページの朝から開始します。

GMあり：朝と話し合い

朝の処理 → Event → 話す・使う → 投票 → 夜

1 | 朝の結果と勝敗

最初の朝以外は、前夜のEventと防御で結果を処理。GMは死亡した人が「死者なし」を発表し、10ページの勝利条件を確認します。防いだ人や理由は明かしません。

2 | 新しいEvent

続くなら前のEventと夜間防御を終了し、新しいEventを1枚公開。全員で本文を読み、今日・次の夜の変更を確認します。山が空なら終了済みの6枚を混ぜ直します。

3 | 全員で話す

「誰を疑う?」「その理由は?」「昨夜、何を知った?」から始めます。各自一言ずつのあと自由に議論。初回の目安として3~5分を相談して決めても構いません。これは推奨で、強制の制限ではありません。

4 | Experienceを使うなら今

生存者が手札を表にし、カード名と使用を宣言。GMが対象と効果を確認します。同時希望はGM左隣から時計回り。対象違いは消費前に訂正。強風の日は新規使用できません。

投票の前に締め切る

GMが「話し合いとExperience使用は終了」と宣言してから投票へ。以後、再投票中も新しく使えません。

GMあり：投票と処刑

1 | 同時に投票

生存者全員が「3、2、1」で1人を指します。自分への投票も可能です。Canang使用者は別々の2人へ1票ずつ。最多票が単独なら、その1人を処刑します。

2 | 最多票が同票なら

同票の最多票者だけを候補に、全員で1回再投票。まだ同票なら、その再投票の最多票者の名前を同形の札に1枚ずつ書き、伏せて混ぜ、GMが1枚引きます。処刑は1人だけ。

3 | 道連れを先に解決

処刑者のIlmu Hitamが既に待機中なら、本人が他の生存者1人を道連れにします。処刑後の新規使用は不可。道連れは処刑ではなく、次のIlmu Hitamへ連鎖しません。

4 | Balian、その後に勝敗

全員が目を閉じ、GMはBalianを呼びます。生存Balianだけに処刑者のEvil／Not Evilを伝えます。全員が再び目を閉じてから起き、10ページの勝利判定。Balian不在でも呼ぶ間隔を変えません。

終わらなければ夜へ

GMでは初日からこの通常投票です。GM-less5人の仮投票を混ぜないでください。

GMあり：夜の読み上げ

全員を眠らせる

初夜の次から、この順番で進めます。役が不在・死亡でも呼びます。Eventで行動禁止でも同じ待ち時間を取り、情報が漏れないようにします。

1 | Pemangku

「Pemangku、目を開けて調べる人を指してください」。生存者1人について、GMがEvil／Not Evilだけを合図。「目を閉じてください」。Nyepiでは調査しません。

2 | Pecalang

「Pecalang、目を開けて守る人を指してください」。自分以外で直前の夜と違う生存者を選び、GMが記録。「目を閉じてください」。Nyepiは選択なし。大雨・0goh-0gohでは選択を記録します。

3 | Leyak

「Leyak、目を開けて襲撃先を決めてください」。生存Leyak全員で生存者1人を指し、GMが確認。30秒で合意できなければ襲撃なし。「目を閉じてください」。大雨では対象を尋ねず、襲撃なしです。

4 | 防御を処理して朝へ

攻撃があるなら、0goh-0gohの貫通→他の有効な防御→未使用Penungguの順に判定。NyepiではPenunggu無効です。詳細は32ページ。7ページの朝へ戻ります。

GMあり：いつ終わる？

判定は死亡処理のあと

朝の襲撃処理後と、昼の処刑・道連れ・Balian確認の後に、下の順で生存者だけを数えます。

1 | 生存Evilが0人

Goodの勝利。全員死亡でも、この条件を先に適用します。

2 | 生存EvilがGood以上

Evilの勝利。それ以外は続行します。PengabdiもEvilであり、Leyakが全員死んでも勝手に終了しません。

例 | 道連れの途中で止めない

Evil1人・Good2人で、待機済みIlmu Hitamを持つGoodが処刑。ここで1対1でもまだ判定しません。その道連れで最後のEvilが死ねば、Good勝利です。

脱落した人の扱い

役職は原則伏せたまま。議論・投票・能力使用はできませんが、勝った陣営の仲間は脱落していても一緒に勝ちます。全員公開はゲーム終了後です。

次のゲームの前に

答え合わせは任意。能力の情報と会話でのうそを振り返り、RoleとExperienceを混ぜ直します。調整は配る前に全員で決めます。

GM-less : 使うカードを出す

人数	Leyak	Pemangku	Warga
5	1	1	3
6	1	1	4
7	2	1	4
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7

ホストも人数に含む

5～10人。全員に役職があり、ホストも勝負に参加します。表のRoleを選んで内訳を公開。Balian・Pecalang・Topeng・Kutukanは入れません。

5人のExperience | 限定6枚

Melukat×2・Ngayah×2・Canang×2を混ぜ、1人1枚。余り1枚は誰も見ず伏せます。Sembahyang・Ilmu Hitam・Kerauhanは入れません。

6～10人のExperience | 10枚

Kerauhan2枚を除いた5種類各2枚を混ぜ、1人1枚。余りは伏せます。7～8人で8枚に絞る案などは、まだ基本設定ではありません。

Event | 全員数で6枚

現行の基本セットは全6枚です。5人で大雨を抜く案は33ページの比較候補として扱い、ここでは採用していません。

GM-less : 卓を準備する

各自 : Role+Experience 中央 : Event・攻撃札

1 | 配る

RoleとExperienceを別々に1人1枚配り、本人だけが確認して伏せます。中央Roleはありません。中央にはEvent山札と公開中の1枚の場所を作ります。

2 | 席番号と攻撃札

席に1～人数の番号をつけます。同じ大きさ・裏面の札を、各番号1枚＋「襲撃なし」1枚用意。全席から届く場所に伏せた候補札と、選択先の置き場所を分けて置きます。

3 | 公開メモ

Melukat・Ngayahの対象、Experience使用済み、死亡者、Penunggu使用済みを記録します。生存中の秘密のRoleを書いてはいけません。

4 | 初夜の読み上げ

「全員目を閉じてください。Leyakは目を開け、仲間を確認してください。目を閉じてください。全員、朝です」。ホストも自分がLeyakでなければ目を閉じたまま。Pengabdiは起きません。

初夜にしないこと

調査・襲撃・護衛・Experience使用は一切なし。最初の朝にEventを引きます。

GM-less : 最初の昼

1 | Eventを公開

朝に1枚読み上げます。公開したEventを場に残し、今日と次の夜に適用。6枚を使い切ったら、次の朝に終了済み6枚を混ぜ直します。

2 | 話す・Experienceを使う

生存者がカードを表にして使用宣言。Melukatは自分、Ngayahは他の生存者1人を守り、対象を全員に公開記録。対象を後から変えられません。強風では新規使用不可。

同時に使いたいとき

ホストの左隣から時計回りに処理。生存ホストも含まれます。6～10人では情報札・Ilmu Hitamも使えます（25～28ページ）。投票開始後は新規使用できません。

5人だけ：初日は仮投票1回

全員同時に投票して票を見せ、そのまま夜へ。最多票でも同票でも処刑・再投票・抽選はありません。初日にCanangを使った場合だけ、その仮投票で効果終了。使わなければ残ります。

6～10人／5人の2日目以降

15ページの通常投票です。5人初日の仮投票でもEventは有効。大雨ならその夜は襲撃なしで、Pemangkuの調査は通常どおりです。

GM-less : 夜と次の朝

1 | 開始前にリセット

選択先を「襲撃なし」に戻し、他の番号札を伏せます。「全員目を閉じてください」。ホストも閉じます。役が不在・死亡でも同じ呼びかけ・間隔を守ります。

2 | Pemangku

「Pemangku、目を開け、生存者1人のカードを見て、伏せて戻してください」。本人だけが正確な役職を確認します。「目を閉じてください」。Nyepiでは見ません。

3 | Leyak

「Leyak、目を開けてください」。生存Leyakが30秒以内に生存者1人へ合意し、その席番号札1枚を選択先へ伏せ、他の札を伏せて戻します。「目を閉じてください」。合意なし・全Leyak死亡なら襲撃なしのまま。

大雨の夜

誰も攻撃札を変えず、「襲撃なし」を残します。調査は通常どおりです。

4 | 朝、選択を公開して処理

全員起きて攻撃札を公開。防がれても対象は公開です。Ogoh-Ogohなら防御無視。それ以外はMelukat／Ngayah→未使用Penungguの順。NyepiではPenunggu無効。防げなければ死亡・Role公開。無効な対象は選び直さず襲撃なし。

GM-less : 投票・勝利

1 | 通常投票

生存者全員が同時に1人へ1票。自分への投票も可。Canang使用者は別々の2人へ1票ずつ。単独最多票の1人を処刑し、Roleを公開。5人の初日だけは13ページの仮投票です。

2 | 同票なら1回再投票

同票の最多票者だけを候補に全員で再投票。まだ同票なら、再投票の最多票者の番号を同形の札に1枚ずつ書き、伏せて混ぜてホストが1枚引きます。

3 | 道連れも公開して完了

処刑者のIlmu Hitamが既に待機していれば、他の生存者1人を道連れにし、そのRoleも公開。道連れは連鎖しません。Balianの処理はこのモードにありません。

4 | 朝と処刑後の勝利判定

生存Evil0人ならGood勝利。そうでなく、生存EvilがGood以上ならEvil勝利。PengabdiもEvilです。全死亡と道連れを完了してから数え、脱落済みの仲間も陣営と一緒に勝ちます。

続く場合

昼の処刑後なら14ページの夜へ。朝の処理後なら古いEvent・夜間防御を終了し、新しいEventを引いて13ページの話し合いへ戻ります。

GM-less : 1日を追ってみる

5人の初日 | Hari Biasa

Leyak1・Pemangku1・Warga3。初夜は顔合わせのみ。朝にHari Biasaを公開し、話し合います。AがNgayahを使い「Bを守る」と公開記録しました。

仮投票→夜

Cに3票入っても処刑しません。全員で目を閉じ、Pemangkuが1人のRoleを確認。その後LeyakはBの攻撃札を伏せて選びました。

翌朝

Bへの攻撃を公開しますが、Ngayahで防がれ、死亡なし。勝利条件未達ならNgayahの防御は終了し、新しいEventを公開。2日目から通常の処刑ありの投票になります。

ホストが死んだら？

ホストは読み上げと公開処理だけが続けます。議論・投票・新しい能力使用はせず、夜は目を閉じます。他の死者も同じく勝負には口を出しません。

見えていることと、生死は別

Penungguが能力を使ってRoleを公開しても生存中です。表向きだけで死者扱いせず、生死と使用済み을別々に記録します。

One Night : Roleだけで準備

人数	Leyak	Pemangku	Topeng	Warga
3	1	1	1	3
4	1	1	1	4
5	2	1	1	4

一度の夜と投票で決着

これは別モードです。ExperienceとEventは箱へ戻します。表のRoleを混ぜ、1人1枚＋中央3枚を配ります。進行役も人数に含みます。

自分の役職を覚える

本人だけがRoleを見て伏せます。中央3枚はプレイヤーではありません。役職能力で許された場合以外、中央や他人のRoleを見ません。

目標

GoodはLeyakを1人でも処刑できれば勝利。EvilはLeyakが処刑されなければ勝利。ただし卓にLeyakがない場合は別の判定（20ページ）です。

初回はKutukanなし

基本に慣れたらWarga1枚をKutukanへ交換できます。枚数は増やしません。

One Night : 夜は3役だけ

全員、目を閉じる

進行役も閉じます。自分の最初の役職のときだけ開けます。不在・中央の役も省略せず、各役10秒ほど同じ間隔で呼びます。録音を使っても構いません。

1 | Leyak

「Leyak、目を開けて仲間を確認してください。目を閉じてください」。1人なら何も見えなくて構いません。中央を見ず、襲撃もしません。

2 | Pemangku

「Pemangku、目を開けてください」。他のプレイヤー1人のRoleか、中央のRole1枚のどちらかを見て元に戻します。両方は不可。「目を閉じてください」。

3 | Topeng

「Topeng、目を開け、自分と他の1人のRoleを交換してください」。交換するどちらのカードも見ません。中央との交換は不可。「目を閉じてください」。

朝です。カードは見直さない

全員起きます。夜に交換で役職が変わっても、新しい夜行動はしません。ここから投票が終わるまで、自分のRoleも見直せません。

One Night : 話して投票

約3分、話す

「何の役?」「どのカードを見た?」「誰と交換した?」と聞きます。うそも可能です。申告は証明ではなく、Roleはまだ見せません。

情報をつなぐ例

3~4人ではLeyakが1枚。「中央にLeyakを見た」が本当なら、誰もLeyakではありません。5人では2枚なので、中央に1枚見ても、もう1枚が誰かの手元かもしれません。

投票は全員同時

「3、2、1」で他のプレイヤー1人を指します。自分への投票・棄権は不可。単独で最多票の1人だけを処刑します。

最多票が同票なら

同票の最多票者だけを候補に、全員で1回再投票。自分には投票できません。まだ同票なら誰も処刑しません。GM系と違い、抽選はしません。

誰もLeyakではないと思ったら

全員が右隣へ投票し、再投票でも守れば全員1票で処刑なしにできます。ただし約束を破る投票も合法。「Leyakはいない」と宣言しただけでは勝てません。

One Night : 最後のRoleで判定

最終配置と投票	勝者
Leyakを処刑	Good
Leyakあり／Leyak処刑なし	Evil
Leyakなし／処刑なし	Good
Leyakなし／Goodを処刑	なし

投票終了後に全員公開

現在手元にあるRoleで陣営と勝敗を決めます。最初に見たRoleではありません。中央3枚は人数にも陣営にも数えません。

基本配役の勝利表

表の「Leyakがいる」は、プレイヤーの最終RoleにLeyakがある意味です。勝った陣営の人は、処刑されていても勝ちます。

Kutukanを使った場合

最終RoleがKutukanの本人は、処刑された場合だけ勝利。LeyakがいればEvilと同時勝利。Leyak不在ならKutukanだけ勝利。処刑されないKutukanはGoodの勝利を共有しません。

One Night : 交換と勝敗の例

最初の正体 → 夜の交換 → 最後の正体で勝敗

最初のRole

A=Pemangku、B=Leyak、C=Topeng。中央はWarga3枚。夜、AはBを見てLeyakだと知りました。

その後、Topengが交換

Cは自分とBを見ずに交換。最後のRoleはA=Pemangku、B=Topeng、C=Leyakです。Aが見た情報はその時点では正確でも、交換後には変わっています。

Cを処刑したら

最後のLeyakであるCが処刑されるのでGood勝利。AとBが勝ちます。最初にLeyakだったBは、今はGoodです。

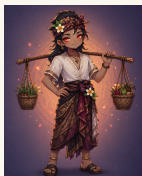
Bを処刑したら

最後のBはTopeng。LeyakであるCを処刑できていないのでEvil勝利、Cが勝ちます。

ゲーム終了後

全員で情報と交換を振り返ってから、次のゲームへ。Kutukanを入れる場合も、最初ではなく最後の持ち主で判定します。

Role : 村の基本役職



Warga



Leyak



Pemangku

Warga | Good | 全モード

いつ：話し合い・投票。特別な夜行動はありません。発言を比べてEvilを探します。GM系ではExperienceを使えるので、役職能力がなくても自分から動けます。

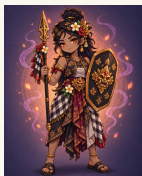
Leyak | Evil | 全モード

GM系：初夜は仲間確認だけ。以降の夜は生存Leyak全員で襲撃先1人を決めます。各自1回ではありません。One Night：仲間確認のみ、襲撃も中央確認もしません。

Pemangku | Good | 全モード

GM：夜に生存者1人のEvil／Not Evilを本人だけが知る。GM-less：生存者1人の正確なRoleを直接見る。両モードとも初夜とNyepiは調査なし。One Night：他の1人または中央1枚の正確なRoleを見る。

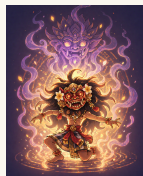
Role : 護衛・確認・生存



Pecalang



Balian



Penunggu

Pecalang | Good | GM専用

いつ：夜、Pemangkuの後。自分以外の生存者1人をその夜だけ守ります。直前の夜に選んだ相手は不可。Nyepiは選択なしで連続扱いを切る。大雨・0goh-0gohでは対象を記録し、翌夜の連続禁止に数えます。

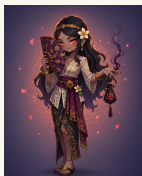
Balian | Good | GM専用

いつ：処刑と道連れの完了後、勝利判定の前。本人が生存していれば、処刑者のEvil／Not EvilをGMからひそかに知ります。襲撃・道連れの死者は対象外。昼の能力なのでNyepiでも有効。

Penunggu | Good | GM・GM-less

いつ：他の防御で止まらなかった夜の襲撃を受けたとき。1ゲームに1回耐え、Roleを公開します。外部の防御が先に防げば能力は温存。処刑・道連れは防げず、Nyepi・0goh-0gohでも耐えません。

Role : もう一つの立場



Pengabdi Leyak



Topeng



Kutukan

Pengabdi Leyak | Evil | GM・GM-Less

いつ：常時、勝利判定時。Leyakが誰かを知らず、夜の仲間確認・襲撃には参加しません。Evil勝利を共有。全Leyak死亡後もEvilとして残り、襲撃を引き継ぎません。

Topeng | Good | One Night専用

いつ：夜、Pemangkuの後。自分と他の1人のRoleを見ずに交換します。中央とは交換不可。勝敗は交換後のRoleに従い、新しい役職の夜行動はしません。

Kutukan | 特殊 | One Night専用

いつ：最後の勝利判定。処刑された本人だけがこの勝利を得ます。LeyakがいればEvilと同時勝利。処刑されなければGood勝利に加われません。基本配役のWarga1枚と交換して使います。

Experience : 使う手順

生存中・話し合い → 宣言 → 対象確認 → 使用済み

使えるのは、生存中の話し合い

GM/GM-less専用です。初夜、夜、投票、再投票、処刑後には新しく使えません。強風の日も使用禁止。使わずに後日へ残せますが、死亡後は使えません。

1 | カードを見せて宣言

名前と「使います」を伝え、合法的な対象を選びます。GM系は選ぶ相手が生存しているかなどを確認。対象を間違えたら消費前に訂正します。

2 | 効果进行处理

情報は本人だけに。GMのNgayah対象はGMだけに伝え、GM-lessでは全員へ公開。処理順が重なったらGM/ホストの左から時計回りです。

3 | 横向きにして使用済み

公開・縦置きは未使用、横向きは使用済み。Galunganで公開されても縦ならまだ未使用です。消費と効果終了は別で、Ilmu Hitamは使用済みのまま待機が続きます。

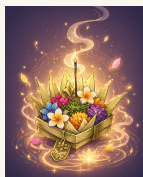
譲渡・再使用・持ち越し

使用済みカードは譲渡・再使用不可。夜間防御は翌朝まで。別の人に付与済みの防御は、付与者が昼に死んでも朝まで残ります。

Experience : 今夜を守る



Melukat



Ngayah

Melukat | 自分を守る

誰が：生存する持ち主。いつ：話し合い中。対象：自分。効果：次の夜の襲撃を防ぎ、翌朝に終了。処刑・Ilmu Hitamの道連れは防げません。

Ngayah | 他の1人を守る

誰が：生存する持ち主。いつ：話し合い中。対象：自分以外の生存者1人。効果：次の夜の襲撃を防ぎ、翌朝に終了。GMでは対象をひそかに、GM-lessでは公開して指定します。

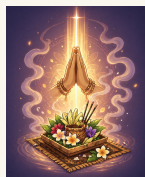
Eventとの関係

Nyepiでも両方有効。Ogoh-Ogohでは防御を貫通されます。大雨では襲撃がないため、使っても防ぐ機会なく翌朝失効。強風では新しく使用できません。

重ねても命は増えない

同じ対象に複数の防御があっても、その夜の襲撃を防ぐだけ。翌夜へ持ち越しません。

Experience : 情報を得る



Sembahyang



Kerauhan

Sembahyang | 生存者の正確なRole

いつ：話し合い中。対象：生存者1人。本人だけが正確なRoleを知ります。GMはカード名をひそかに伝え、GM-lessでは使用者が直接見て伏せて戻します。カードは使用済みになります。

Kerauhan | 処刑済みの正確なRole

GM専用。いつ：話し合い中。対象：既に処刑された1人。GMから本人だけに正確なRoleを伝えます。まだ処刑者がいなければ使えません。

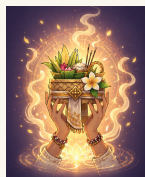
対象外と公開範囲

Kerauhanは襲撃死・Ilmu Hitamの道連れ死を対象にできません。能力の答えは正しく伝えますが、使用者はその後の会話で本当のことを話しても、うそを話しても構いません。

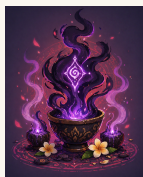
時間の違いを覚える

情報は使用した時に得ます。夜まで待つ能力ではありません。強風の日だけは新しく使えません。

Experience : 投票に介入する



Canang



Ilmu Hitam

Canang | 2人へ1票ずつ

いつ：投票前の話し合い。対象：その投票で選べる別々の2人。通常の1票の代わりに1票ずつ入れます。3票になったり、1人へ2票入れたりはありません。

Canangの終了時点

その投票フェーズの再投票にも有効。再投票で候補が自分を含む2人だけでも1票ずつ入れます。投票フェーズ終了で失効し、使用済みのまま。5人初日の仮投票も同じです。

Ilmu Hitam | 処刑への備え

いつ：生存中の話し合い。公開・使用済みにして待機。その後、自分が処刑されたら他の生存者1人を道連れにします。待機は翌日以降も続きます。

Ilmu Hitamの発動条件

襲撃死・別の道連れ死では発動せず終了。処刑された後に新しく出すことも不可。防御では防げず連鎖もなし。待機済みなら強風の日の処刑でも発動します。

Event：朝に読み、期限を追う

前夜を解決 → 前Event終了 → 新Eventを公開

GM・GM-lessだけで使う

中央の6枚の山から朝に1枚。全員に同じEventがかかり、昼または次の夜へ影響します。初夜の顔合わせにはEventを使いません。

朝の順番を守る

まず前夜のEventと防御で死亡処理・勝利判定。ゲームが続く場合にだけ、古いEventと夜間防御を終了し、新しいEventを引きます。新しい札で昨夜の結果を変えません。

1枚だけを場に置く

終了したEventは捨て札へ。山がなくなった次の朝は、終了した全6枚を混ぜ直します。混ぜ直しの境目で同じEventが続いても有効です。

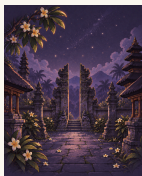
効果終了と、残る情報

Galunganで見たExperienceは表向きのまま残ります。使用済み札も未使用へ戻りません。朝に消えるのはその期限の防御やEventの制限で、既に得た情報は消えません。

5人GM-lessの初日も有効

仮投票で処刑しない日でもEventは適用。Galunganは公開、強風は使用禁止、大雨は夜の襲撃なしです。

Event : 夜を変える3枚



Nyepi



Ogoh-Ogoh



Hujan Deras

Nyepi | 非Evilの夜役職を停止

公開：朝。作用：次の夜。Pemangkuは調査なし、Pecalangは選択なし、Penungguは耐えられません。Leyakの襲撃は通常どおり。Experienceと昼のBalianは有効です。

Ogoh-Ogoh | 襲撃が防御を貫通

公開：朝。作用：次の夜。Pecalang・Penunggu・Melukat・Ngayahを無視して攻撃が通ります。Pecalangの対象選択は記録し、翌夜の連続護衛禁止に数えます。

Hujan Deras | 襲撃を休む

公開：朝。作用：次の夜。Leyakは襲撃せず、GM-lessは襲撃なしの札。Pemangkuなど他の能力は通常どおり。Pecalangは対象を記録。使用した夜間防御は翌朝失効し、Penungguの生存回数は減りません。

Event : 持ち札と普通の日



Galungan



Angin Kencang



Hari Biasa

Galungan | 未使用Experienceを公開

いつ：朝の公開時、直ちに。生存者全員が未使用Experienceを表向き・縦置きで持ちます。消費も発動もしません。死者・余り札・Roleは公開しません。追加の投票はありません。

Galunganのあと

未使用なら後日の話し合いでも使えます。実際に使ったら横向き。全員使用済みなら何も公開せず通常進行。補充や再使用はありません。

Angin Kencang | 今日は新規使用不可

いつ：朝からその日の話し合い終了まで、新しいExperience使用を禁止。間違えて宣言しても消費せず取り消します。前日までに待機したIlmu Hitamは有効。役職能力・投票は通常どおり。

Hari Biasa | 追加効果なし

いつ：その日と次の夜。議論・Experience・投票・夜を、通常のルールで進めます。

迷ったら：死因と防御の順番

夜の襲撃：上から順に

大雨／襲撃なし → 誰も襲撃死しない。攻撃ありで0goh-0goh → 全防御を無視。その他 → 外部の有効な防御を先に適用。なければ未使用 Penungguが1回耐える（Nyepi以外）。いずれもなければ死亡。

例 | Penunggu+Melukat+Nyepi

役職の生存能力は止まりますが、ExperienceのMelukatは有効。襲撃を防ぎ、Roleは非公開、Penungguの回数も温存します。0goh-0gohなら両方を貫通して死亡します。

昼の処刑・道連れは別

夜の防御はどちらも止めません。Ilmu Hitamによる死亡は処刑でないため、Balian・Kerauhanの確認対象外で、Ilmu Hitamも連鎖しません。

最後のLeyakが死んでも

Pengabdiが残ればEvilは0ではありません。襲撃なしで投票を続けます。Evil0を先に判定し、そうでなければ生存Evil $\geq$ GoodでEvil勝利です。

慣れたら：1か所ずつ調整

基本構成から始める

5・11・17ページの構成が出発点です。数局遊び、役職の担当も変えてから判断。調整は次のゲームの配札前に全員で決め、RoleとEventを一度に変えないようにします。

Leyak側が勝ち続けるなら

GM／GM-less：Warga1枚をPenungguへ。GM限定：代わりにBalianへ。どちらか1種類から試します。既に入っている役を重ねて増やさず、カードの枚数上限を守ります。

村人側が勝ち続けるなら

追加したPenunggu／BalianをWargaへ戻すのが先。Eventの大雨を抜くのも比較候補です。5枚にして同じ朝の手順で使い切り・混ぜ直しますが、この構成はまだバランス未検証です。

Experienceは展開を変える札

両陣営へ配られるため、情報札や防御札を増やしても必ず村人有利にはなりません。独自構成は1人1枚を配れる枚数を確保し、GM-lessにKerauhanを入れないでください。

人数・モードの制約を守る

GM系の開始時はLeyak1以上、GoodがEvilより3人以上多く、PengabdiもEvil。これは開始時だけの制約です。One Nightは別設定で、まず基本のまま、慣れたらWarga1枚→Kutukan。

卓上早見：いつ使う？

Roleのタイミング

夜：Pemangku→Pecalang（GMのみ）→Leyak。初夜はLeyak確認だけ。昼の処刑反応後：Balian（GMのみ）。襲撃を受けたとき：Penunggu。One Nightの夜：Leyak→Pemangku→Topeng。

Experienceのタイミング

新規使用は生存中の話し合いだけ。Melukat／Ngayahは次の夜を守り翌朝失効。情報札は即時。Canangはその投票フェーズ。Ilmu Hitamは公開後の自分の処刑まで待機。

Eventと朝の順番

前夜の処理→勝利判定→古いEventと防御を終了→新Event公開→話し合い。初日の朝には前夜の死亡処理がありません。One NightはEventなし。

投票と公開の違い

GM：死者のRoleは原則非公開。GM-less：実際の死亡は公開。One Night：投票終了後に全員公開。GM系の同票再投票後は抽選、One Nightの再同票は処刑なし。

更新・版について

Bali After Dark / 説明書改稿版 2026-10-03。現行Edition 05+既存配役を整理。対人バランスを保証する版ではありません。全デッキ印刷物は別管理。最新版と変更履歴は baliafterdark.leomatsuo.com へ。