

RULEBOOK

ARKHAM HORROR



アーカムへようこそ！

1926 年、“狂騒の 20 年代”華やかかなり頃。フラッパー達がタバコの煙に満ちたもぐり酒場で密売人やギャングが運んできたアルコールを片手に、朝まで踊っていた頃。それは戦争の余波を祝う日々を終え、すべての戦争が終わったことを祝う日々だった。

アーカムの街では暗い影が育ちつつあった。旧支配者と呼ばれる異界の怪物は時空を超えた虚無の中を蠢き、世界と世界の間の門の前で身を振らせていた。門は少しずつ開き始めている。旧支配者が我々の世界に破滅をもたらす前に、その門を閉じなければいけない。

アーカムの恐怖に立ち向かう探索者はわずかにしかない。彼らは打ち勝つことができるのか？

Arkham Horror は1～8人用のゲーム(推奨は3～5人)で、1ゲームは2～4時間。ゲームの舞台は、H.P.ラブクラフトの著書のクトゥルフ神話で有名になった、マサチューセッツの架空の都市アーカムである。

これは Fantasy Flight Games から発売される Arkham Horror の第二版である。このルールブックは初版から改定され、Arkham Horror FAQ Ver.1.1 (www.fantasyflightgames.com) と Dunwich Horror エキスパンションのルールでのエラッタが含まれている。カードのうち3枚 (Flesh Ward、Healing Stone、Lantern) と探索者2人 (Bob Jenkins、Jenny Barnes) の初期位置も、FAQ v1.1 のエラッタに従い訂正されている。それ以外は、バージョン違いによるゲーム上の影響は無い。

ゲームの目的

Arkham Horror では、時空を超えた世界の恐るべき怪物が目覚め、街のあちこちで開きつつある門から姿を現そうとする。プレイヤーは手を組み、旧支配者が目覚める前にすべての門を閉じなければいけない。プレイヤーが旧支配者に倒されたら、アーカム全体が破滅に陥るのだ。

プレイヤーは探索者として協力し合い、次元の門をすべて閉じて永遠に封印してしまうか、それができなかった場合、眠りから目覚めた旧支配者を倒さなければいけない。

ゲームの概要

Arkham Horror では、探索者は街を調査し、様々な場所や人々や生物(異形のものもいる)と遭遇していく。その中で探索者は、神話の脅威を最終的に防ぐため、手がかりを見つけ、あるいは戦うための道具を見つけていく。

ゲームの序盤では、探索者はより強力な怪物を避けつつ、街を移動して武器や呪文や手がかりやその他必要となるアイテムを集めることになる。

その後、探索者は門を閉じ、最も動きの大きな門を封印していく。

最終的に、いくつかの門が封印され、探索者が十分な武器や呪文や手がかりや味方を揃えたら、神話の怪物に対する攻勢に出て、最後の門を閉じるか封印することを目指す。この結果は、成功に終わって世界が救われるか、失敗に終わって目覚めた旧支配者との最終決戦に臨むことになる。

これだけは心しておくこと。旧支配者が目覚めたら、探索者は生命をかけて戦いを挑まなければならないのだ！

ゲームの用具と準備

Arkham Horror のボックスには、以下の用具が入っている。

- 1 ルールブック(この本)
- 1 ゲームボード
- 1 開始プレイヤーマーカー
- 5 ダイス
- 16 探索者シート
- 16 探索者マーカー
- 16 プラスチック製探索者スタンド
- 196 探索者ステータストークン
 - 56 所持金トークン
 - 34 正気トークン
 - 34 体力トークン
 - 48 手がかりトークン
 - 24 スキルスライダー
- 189 探索者カード
 - 44 一般アイテム
 - 39 ユニークアイテム
 - 40 呪文
 - 20 スキル
 - 11 味方
 - 35 特殊カード
 - 8 依頼料
 - 8 銀の黄昏会員
 - 8 銀行借入
 - 8 祝福/呪詛カード
 - 3 代理人カード
- 8 旧支配者シート

- 20 破滅トークン
- 179 旧支配者カード
 - 63 ロケーションカード
 - 67 神話カード
 - 49 ゲートカード
- 60 モンスターマーカー
- 16 ゲートマーカー
- 3 活動マーカー
- 3 探索済みマーカー
- 1 恐怖トラックマーカー
- 6 閉鎖マーカー

初めて Arkham Horror をプレイする際は、紙製のコマを破らないように注意して抜いておくこと。次に、16 個のプラスチック製スタンドに、16 個の探索者マーカーを挟んで立つようにする。ゲーム用具は、子供や動物の手の届かないよう注意すること。

用具の概要

以下は各種の用具の解説である。この概要では、それぞれの用具の区別と、それがゲーム中でどう使用されるかを解説する。

ゲームボード



ゲームボードには、ゲーム中に探索者が移動できるアーカムの市街と“異世界”が描かれている。ゲームボードに関する詳細は、P21「ゲームボード解説」参照。

開始プレイヤーマーカー

このマーカーは、あるターンに最初に行動するプレイヤーに与えられる。このマーカーは、新たなターンに入るたびに左隣に渡される。



ダイス



プレイヤーは、スキルチェック、戦闘、その他のランダムな事象をチェックするためにダイスを使用する。



探索者シートとマーカー

各プレイヤーは、能力やスキルや初期装備が記された探索者シートを1枚受け取る。さらに各プレイヤーは、自身の探索者のボード上の現在位置を示すための探索者マーカーを1個受け取る。探索者シートの詳細は、P21「探索者シート解説」参照。

探索者ステータストークン

以下のトークンは、探索者の現在のスキル、正気、体力、所持金、手がかりを示すのに用いる。



- スキルスライダーは、探索者の現在のスキルレベルを示すのに用いる。探索者はゲーム全体を通じて、様々な場面でスキルチェックを行う。



- 正気トークンは、探索者の現在の精神的健全さを示す。



- 体力トークンは、探索者の現在の肉体的健全さを示す。



- 手がかりトークンは、ゲーム開始前やゲーム中に集めた決定的なひらめきや情報を示す。探索者は手がかりトークンを消費して、スキルチェックにボーナスを得たり、ゲートを永久に封印したりする。



- 所持金トークンは、探索者の現在の裕福さを示す。探索者はこれを消費して、装備を購入したり、罰金を支払ったりする。

探索者カード

Arkham Horror で使用される小型カードは探索者カードと呼ばれる。これは探索者の力になる味方だったり、ゲーム中に獲得できるアイテムだったりする。探索者カードは6種類ある。



一般アイテムとは、探索者の助けとなる日常入手可能なアイテムである。

ユニークアイテムは、普通でない、時に風変わりな魔法のアイテムで、探索者にとって大きな助けとなる。ゲートを永久に封印することのできる旧神の印は、このカードに入っている。

スキルカードは、探索者の能力を現している。スキルカードは通常、特定のスキルにボーナスを与えたり、特定の種類のダイスによるチェックに失敗したときに振り直しを認めたりするものである。スキルカードは特別なものであり、入手は高額になる。

呪文はロアの技術を使うことで探索者が実行できる魔法の儀式である。

味方カードは、探索者の冒険の助力となることを申し出た人々である。味方は探索者カードの中でも最も強力なものであり、「おふくろの宿 (Ma's Boarding House)」(ゲームボード上のロケーション)や、アーカムからのより危険で不安定なロケーションでのエンカウンターで入手することができる。

特殊カードは独自の特権や責務をあらわしている。このカードには、依頼料、銀の黄昏会員、銀行借入、祝福、呪詛、アーカム代理人カードが含まれる。特殊カードの効果は様々である。



旧支配者シート

Arkham Horror の各ゲームの開始時に、プレイヤーはどの旧支配者が街の脅威となっているかをランダムに決める。各シートには、それぞれの異形のものパワーや戦闘能力、崇拝者の情報等が欠かされていない。詳細は P19「旧支配者シート解説」参照。



破滅トークン

破滅トークンは、アーカムに新しいゲートが開くたびに旧支配シートの破滅トラック上に置かれる。破滅トラックがすべて埋まったら、旧支配者が目覚めるのだ！



各破滅トークンの裏は旧神の印アイコンになっている。探索者が旧神の印でゲートを永久に封印するのに成功したら、破滅トークンを1個旧支配者の破滅トラックから取り除き、裏の旧神の印を表にして、封印したロケーションに置く。手がかりトークンでゲートを封印した場合は、この場合とは異なり、旧支配者の破滅トラックの破滅トークンの数は減らない。旧神の印や手がかりトークンでのゲートの封印に関する詳細は P17 を参照。

旧支配者カード

Arkham Horror の大型のカードは旧支配者カードと呼ばれる。これはアーカムや異世界で起こるイベントをあらわしている。このイベントには、モンスターとの戦い、有益なエンカウンター等がある。旧支配者カードは、ロケーションカード、ゲートカード、神話カードの3種類ある。



ロケーションカードは、アーカムの様々な場所で起こるエンカウンターを表している。ゲームボード上の9箇所の区域ごとに7枚ずつの山札となり、各カードはその区域の各ロケーションで起こる1つのエンカウンターを表す。ロケーションと区域に関してはP21を参照。

ゲートカードは、異世界で起こるエンカウンターを表す。区域ごとに山札が分けられるロケーションカードとは異なり、ゲートカードはすべてまとめてシャッフルされ、一つの山札となる。異世界に関する詳細は、P8~9 やP21を参照。

神話カードは、アーカムに起こる大規模なイベントを表す。このカードは、各ターンの神話フェイズに1枚ずつ引かれる。神話カードが引かれたら、それにより様々な効果が発生する。ゲートの開くロケーションや、アーカム内のモンスターの移動、探索者に関係しているイベントなどがこのカードで決定される。また、神話カードのほとんどで、手がかりトークンの置かれるロケーションが指定されている。

モンスターマーカー



移動面

戦闘面

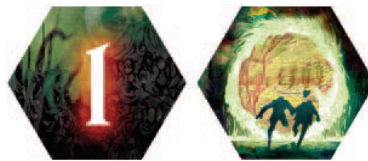
モンスターマーカーは、アーカムの通りをうろつく怪物を表す。各モンスターは両面印刷で、一方が移動面、一方が戦闘面になっている。ボード上を移動する場合は、モンスターの移動面を表にしておく。探索者がモンスターと戦闘することになったら、モンスターマーカーの戦闘面を表にする。プレイヤーは、モンスターマーカーの両面をいつでも確認できる。詳細はP21「モンスターマーカーの解説」参照。

ゲートマーカー



このマーカーは、異世界へのゲートがボード上のどのロケーションに開いているかを示すために用いる。各ゲートマーカーはそこからたどり着く異世界ごとに分けられていて、探索者がそのゲートを閉じるためのダイスの修整値が書かれている。

活動マーカーと 探索済みマーカー



活動マーカー

探索済みマーカー

活動マーカーは、ボード上で何らかの特殊なイベントが発生していることを示す。探索済みマーカーは、探検者が勇敢にもゲートの向こうの異世界に行き戻ってきた後に、その探検者マーカーの下に置かれる。

恐怖マーカー

このマーカーは恐怖トラック上に置かれ、アーカムの住人の精神状態や士気を示す。恐怖レベルが上がると、店は閉鎖され、人々は街から逃げ出し、最終的にはモンスターが街を完全に蹂躞するにまかせる事態になるのだ！



閉鎖マーカー

このマーカーは、恐怖レベルやゲーム中に発生した特定イベントで閉鎖されたロケーションに置かれる。閉鎖されたロケーションには、探索者もモンスターも入れない。



ゲームの準備

旧支配者関連のものはボードの一方に並べておく。内容は以下の通り。

- ・ロケーションの山札 × 9
- ・ゲートの山札
- ・神話の山札
- ・旧支配者シートと破壊トークン
- ・ゲートマーカー
- ・モンスターマーカー (不透明の器に入れる)
- ・手がかりトークン
- ・活動マーカー
- ・閉鎖マーカー
- ・探索済みマーカー

各プレイヤーは、自分の探索者シートとマーカーを取り、体力最大値と正気の数の各トークンを受け取る。さらに、各プレイヤーは自分のキャラクターの所持品を受け取る。その後、書くプレイヤーは自分の探索者マーカーを、ボード上のその人物の本拠地ロケーションに置く。



手がかりトークンを、ボード上の不安定なロケーション(ロケーションの上に赤いダイヤがある)に1個ずつ置く。

探索者関連のものはボードの一方に並べておく。実際は以下の通り。

- ・味方、一般アイテム、ユニークアイテム、呪文、スキルの各山札
- ・特殊探索者カードの各山札
- ・正気と体力バンク
- ・所持金バンク

開始プレイヤーマーカーを、このゲームの開始プレイヤーに渡す。これは各ターンの最後に左隣に渡される。

ゲームの準備

Arkham Horror のゲームを開始する前に、以下の手順に従って準備を行うこと。

1. ゲーム場所の準備

ボードを開き、プレイ場所の中央に置く。ボードの周囲に各プレイヤーの探索者シートやカードの山札を置く場所があるようにすること。各種トークンやダイスは、P4 の図の通りにボードの近くに置く。恐怖トラックマーカーを、恐怖トラックの「0」の位置に置く。

2. 初期手がかりの配置

手がかりトークンを、ボード上の赤いダイヤの描かれている各ロケーションに1個ずつ置く。このロケーションは不安定な場所であり、次の門が開いたり、怪物が現れたりすることを示している。ロケーションは、ボード上のアーカムの部分に描かれている丸いイラストの部分を示す（例えば、「銀の黄昏会（Silver Twilight Lodge）」や「おふくろの宿（Ma's Boarding House）」等）。

3. 開始プレイヤーの選択

プレイヤー1人をランダムに選び、開始プレイヤーとする。そのプレイヤーに開始プレイヤーマーカーを渡す。

4. 探索者の決定

開始プレイヤーは探索者シート 16 枚をシャッフルする。その後、表を見ずに、自分を含む各プレイヤーの前に1枚ずつ探索者シートを配る。

あるいは、プレイヤー間の同意があれば、開始プレイヤーから始めて時計回りに、各プレイヤーが自分の望む探索者を選んで構わない。

5. 旧支配者の公開

開始プレイヤーは旧支配者シート8枚をシャッフルする。その後、表を見ずに、ランダムに1枚を選んで表向きにボードの近くに置く。これが今回のゲームでアーカムの脅威となっている旧支配者である。この旧支配者の能力の中にゲーム開始時に行うアクションがある場合（「ニャルラトテップ（Nyarlathotep）」の「千の仮面（Thousand Masks）」等）、それを直ちに解決する。

あるいは、プレイヤーで立ち向かう旧支配者を決めてもよい。これは時間の制限や他の条件がかかわってくる場合に役に立つ（「イグ（Yig）」を選べばゲームが短くなるし、「クトゥルフ（Cthulhu）」を選べば非常に難しいゲームになる等）。

6. 山札の分割

探索者カードと旧支配者カードをそれぞれの山札に分け、ゲームの準備の図の通りにボードの近くに置く。

7. 確定所持品の受け取り

各探索者シートには、特定のアイテムが「確定所持品（Fixed Possessions）」として書かれている。各プレイヤーは、開始プレイヤーから時計回りに、自分の探索者シートの「確定所持品」の欄のアイテムを受け取る。開始プレイヤーは探索者の山札の特定のカードを探し、必要なプレイヤーに渡すこと。

8. 探索者カードの山札のシャッフル

プレイヤーは一般アイテム、ユニークアイテム、呪文、スキルの各山札をシャッフルし、それらを裏向きのままボードの脇に置く。プレイヤーがカードを引く場合、該当する山札の一番上から引くこと。

9. ランダム所持品の受け取り

探索者シートの中には、その探索者がランダムな所持品を受け取ることを示しているものがある。各プレイヤーは、開始プレイヤーから時計回りに、自分の探索者の「ランダム所持品（Random Possessions）」で指定された枚数のカードを該当する山札から引くこと。

注：山札からカードを引くことに影響する能力（「モンテレー・ジャック（Monterey Jack）」の「考古学（Archaeology）」能力等）は、ゲーム開始時のランダム所持品にも適用される。

10. 探索者準備の完了

各プレイヤーは、自分の探索者の正気の数、正気トークンと体力の数の体力トークンを受け取る。この値は、各探索者シートに書かれている。各プレイヤーは、自分のシートの近くの適切な場所にこのトークンを置くこと。

その後、各プレイヤーはスキルスライダーを3つ受け取り、各スキルトラックの上に置く。各スキルスライダーは、各スキルトラックの4つの「停止位置」におく必要がある。スキルスライダーとスキルトラックの詳細は、P6「スキルの調整」参照。

11. モンスターカップの作成

モンスターマーカーを不透明な器に入れて混ぜておく。カップ、プラスチックの器、布の袋等がよいだろう。ルールにおいては、この器をモンスターカップと呼ぶ。モンスターが登場、または他の方法で場に出る場合、開始プレイヤーはモンスターカップからランダムにモンスターマーカーを引き、それをゲームボード上のルールやカードで支持された場所に置く。

例外：旧支配者が「ニャルラトテップ（Nyarlathotep）」でないかぎり、「仮面（Mask）」のモンスターは器に入れないこと。他の旧支配者が公開されたら、「仮面」モンスターはゲームから除く（単にそのマーカーを箱に戻す）。「仮面」モンスターは、戦闘面に「仮面（Mask）」と書かれていることで区別できる。

12. 旧支配者カードの山札とゲートマーカーのシャッフル

プレイヤーはゲートと神話の山札をシャッフルし、それらを裏向きのままボードの脇に置く。次に、ゲートマーカー16個を混ぜ合わせ、ボードの脇に裏向きに重ねておく。

13. 探索者マーカーの配置

各プレイヤーは自分の探索者のイラストの描かれた探索者マーカーを、自分の探索者シートの「本拠地（Home）」に示されているロケーションに置く。他の探索者シートやマーカーや使わない旧支配者シートは、この時点でゲームから除いて構わない。

14. 神話カードの解決

最後に、開始プレイヤーは神話の山札の一番上のカードを引き、それをこのルールの神話フェイズの項目に従って解決する。「噂（Rumor）」が引かれたら、それを捨てて「噂」でない神話カードが出るまで引きなおすこと。この神話カードは、ゲートとモンスターの登場する不安定なロケーションを示している。ボード上の不安定なロケーションには赤いダイヤが描かれている点に注意。神話フェイズの解決の詳細は P9 を参照。

重要：最初のゲートが開いたら、旧支配者の破壊トラックに破壊トークンを置くことを忘れないように。

神話カードの解決が完全に終わったら、1ターン目を開始プレイヤーから実行する。

ゲームターン

Arkham Horror のターンは5つのフェイズに分かれている。各フェイズでは、各プレイヤーは開始プレイヤーから順に時計回りに、そのフェイズで行うアクションを実行する。全プレイヤーがフェイズを終えたら、次のフェイズを開始する。各ターンの最後のフェイズが終わったら、開始プレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡し、新たなターンを始める。

ターンの各フェイズは以下の通り。

フェイズ I: 維持

フェイズ II: 移動

フェイズ III: アーカムエンカウンター

フェイズ IV: 異世界エンカウンター

フェイズ V: 神話

各フェイズでは、各プレイヤーは開始プレイヤーから順に時計回りに、そのフェイズで行うアクションを実行する。

フェイズⅠ: 維持

維持フェイズでは、各プレイヤーは以下のアクションを順に実行する。

1. 消耗カードを回復する

カードの中には、使用したときに消耗するものがある。消耗はそのカードを裏向きにすることで示す。維持フェイズの開始時に、各プレイヤーはそのようなカードを表に向ける。これは単純に、表向きのカードは使うことができ、裏向きのカードは次の維持フェイズで表向きになるまで使えないと覚えるといいだろう。

例: リチャード(「ハーヴェイ・ウォルターズ(Harvey Walters)」を使用中)は前のターンに「弱体化(Wither)」の呪文を詠唱し、そのカードは消耗し裏向きになった。維持フェイズ中、その「弱体化」呪文は再び表向きになる。これでその呪文がまた詠唱できるようになった。

2. 維持アクションを実行する

消耗したカードを回復させた後、各プレイヤーは自分の探索者カードを見て、維持アクションがあるかをチェックする。各プレイヤーは、自分の探索者カードに示された維持アクションを毎ターン実行しなければいけない。維持アクションを実行する順番は選べる。祝福、呪詛、銀行借入、依頼料の各カードは、探索者がそれを手に入れた直後の維持フェイズでは維持ダイスを振らなくてよい。

例: リチャードは自分のカードを確認し、依頼料カードに維持アクションが必要なことを見つけた。まず、リチャードは依頼料から\$2を得る。彼は所持金トークン置き場から所持金トークンを2個取った。その後リチャードはダイスを振り、その依頼料を保持できるか捨てるかを決定する。幸運なことに、リチャードはその依頼料をもう1ターン保持できるようになった。

3. スキルを調整する

最後に、各プレイヤーは自分の探索者のスキルを、準備の段階で探索者シート上に置いたスキルスライダーを動かすことで調整してもよい。この手順や、スキルスライダーに関する詳細は、「スキルの調整」図で解説されている。

例外: ゲームの準備中、プレイヤーは3つのスキルスライダーを3つのスキルトラック上の好きな停止位置におく必要がある。初期準備位置は、各ターンにスライダーを動かせる数の制限に関する通常ルールに従わなくてよい。

フェイズⅡ: 移動

移動フェイズ中、各プレイヤーは自分の探索者がアーカムと異世界のどちらにいるか(P21「ゲームボードの解説」参照)によって、以下の2つの移動のどちらか一方の移動アクションを行う。

アーカムでの移動

または

異世界での移動

探索者の2種類の移動に関しては以降で説明する。

アーカムでの移動

プレイヤーの探索者がアーカムにいる(すなわち、彼の探索者マーカーがゲームボード上の市街エリアにある)場合、そのプレイヤーは自分の探索者シート上のスピード値に等しい移動ポイントを受け取る。プレイヤーは移動ポイントを1点消費して、自分の探索者をボード上の現在のエリアから、黄色い線で直接繋がっているエリアまで移動できる。1移動ポイントで、探索者はロケーションから街路エリアへ、街路エリアから別な街路エリアへ、街路エリアからロケーションへ移動できる。

ロケーションは、アーカム部分に丸いイラストで描かれている。街路エリアはゲームボード上に長方形で描かれ、各々がアーカムの一区域を表している(「ミスカトニック大学(Miskatonic U.)」「リバータウン(Rivertown)」等)。

モンスターの回避

モンスターマーカーが置かれているロケーションや街路エリアは、探索者の移動に影響する。探索者がモンスターマーカーのあるロケーションや街路エリアから離れようとするたび、その探索者はその各モンスターと戦うか、各モンスターを回避する必要がある(P14「モンスターの回避」「戦闘」参照)。同様に、探索者がモンスターマーカーのあるロケーションや街路エリアで移動を終えた場合、その探索者はその各モンスターと戦うか、各モンスターを回避する必要がある。

スキルの調整



維持フェイズ中、君は自分のキャラクターのスキルを、探索者の現状に合わせるために調整することができる。集中力(Focus)は、キャラクターが自分の注意を異なる任務に対して分割する能力を表している。これは、各ターンに調整できるスキルの“ステップ数”を決定する。

例1: 上図では、アマンダ(Amanda)は集中力3を持っている。これにより、彼女は自分のスキルスライダーを、毎ターン3ステップまで移動できる。このターン、彼女は自分のスピード/スニーク値のスライダーを2ステップ右に移動した。その後、残った集中力1で、ロア/ラック値のスライダーを左に1ステップ移動した。



例2: このターン、アマンダは自分の集中力すべてを、ファイト/ウィル値のスライダーを右に3ステップ移動することに費やした。これ以上スキルスライダーを動かすことのできる集中力が残っていないので、この値のままターンの残りを実行する。

スキルの調整の際、特に集中力の低いキャラクターは注意すること。スキルを一方に寄せすぎると、決定的なタイミングで反応する能力が足りず、無防備な状態になってしまう。

アーカムでの移動

異世界での移動

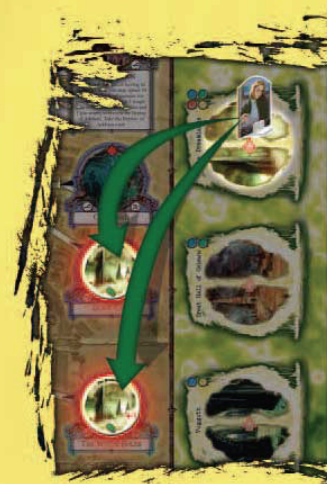


例:アマンダ・シャープは、「幻夢境 (Dreamland)」の1つ目のエリアにいる。彼女の移動時に、彼女は「幻夢境」の2つ目のエリアに移動する。次のターンの彼女の移動時に、彼女はアーカムの「幻夢境」に向けて開いているゲートのあるいずれかのロケーションに戻り、探索済みマーカーを1つ彼女の探索者マーカーの下に置く。

アマンダ・シャープ (Amanda Sharpe) は、ターンの開始時に「リバータウン (Rivertown)」の「墓地 (Graveyard)」にいる。彼女の現在のスピードは4で、これにより彼女はこのターンの4移動ポイントを使用できる。彼女は「管理棟 (Administration)」に移動したかったので、このように移動することにした。

- 1 移動ポイントで、「墓地」から「リバータウン」の街路エリアに移動する。
- 1 移動ポイントで、「リバータウン」の街路エリアから、「フレンチヒル (French Hill)」の街路エリアに移動する。
- 1 移動ポイントで、「フレンチヒル」の街路エリアから、「ミスカトニック大学 (Miskatonic University)」の街路エリアに移動する。
- 1 移動ポイントで、「ミスカトニック大学」の街路エリアから「管理棟」に移動する。

アーカムへの帰還



例:アマンダ・シャープは、「幻夢境」からアーカムに戻ろうとしている。彼女は「幻夢境」へのゲートが開いているいずれかのロケーションを選んで移動することができる。その後、探索済みマーカーを1つ探索者マーカーの下に置く。



探索者がモンスターの回避に失敗した場合、そのモンスターは直ちに戦闘ダメージをその探索者に与え(P14「戦闘」参照)、ただちにそのモンスターとの戦闘に入る。

何らかの理由で探索者がモンスターとの戦闘を開始したら、移動は終了する。戦闘の勝敗に関係なく、探索者は残りの移動ポイントを失い、そこに留まらなければいけない。

手がかりの獲得

探索者が手がかりトークンのあるロケーションで移動を終えた場合、その探索者はただちにその手がかりトークンの一部または全部を手に入れる。探索者は移動途中のロケーションの手がかりを手に入れ、その後移動を続けることはできない。手がかりトークンのあるロケーションで移動を終える必要がある。

異世界での移動

異世界は、ゲームボードの端の大きな丸いスペースとして描かれている。これらのスペースは、奇怪な場面や奇妙な次元、神話の人物のいる別世界などを現している。通常、プレイヤーはゲートを探索することでこの世界に入る(P9「ゲート」参照)。

異世界を表す各円形のスペースは、目立つ線で2つのエリアに分けられている点に注意。この線の左右が、その異世界の2つのエリアである。

探索者が移動フェイズの開始時に異世界にいる場合、その探索者は移動ポイントを受け取らない。代わりに、その探索者は現在異世界の第1エリア(左側)と第2エリア(右側)のどちらににいるかによって移動が指定される。

- 探索者が異世界の第1エリアにいる場合、その探索者を第2エリアに移動する。
- 探索者が異世界の第2エリアにいる場合、その探索者はアーカムに戻る。プレイヤーはその探索者が離れる異世界に対して開いているゲートのあるロケーションを1つ選ばなければいけない。ロケーションの選択後、探索者マーカーをそこに移動する。その後、その探索者マーカーの下に“探索済み”マーカーを置き、ゲートの探索から戻ったことを示す。このマーカーは、その探索者がそのロケーションにいる間残る。現在探索者のいる異世界に繋がる、開いているゲートがない場合、探索者は時空の狭間に陥る(P17 参照)。

探索者の遅延

ゲーム中、何らかの効果により探索者が遅延状態(delayed)になることがある。これが起こったら、その探索者マーカーを横倒しにし、遅延状態を示す。遅延状態の探索者は移動ポイントを受け取れず、移動フェイズ中に移動できない。代わりにその探索者の移動フェイズに、プレイヤーはその探索者マーカーを立て、遅延状態を脱したことを示す。以降のターン、探索者は再び通常通り移動できる。

フェイズ III: アーカム エンカウンター

アーカムエンカウンターフェイズ中、自分の探索者がいずれかのロケーション(街路エリアでも異世界エリアでもない場所)にいるプレイヤーは、以下のアクションのうち1つを実行しなければならない。探索者が実行するアクションは、そこに開いたゲートがあるかどうかで決まる。

1. ゲートが無い

ロケーションにゲートが無い場合、探索者はそのロケーションでエンカウンターを行う。プレイヤーはその区域に該当するロケーションの山札をシャッフルし、そこからカードを1枚引く。プレイヤーは探索者のいるロケーションの項目を探し、その項目を全員に聞こえるように呼んで、そのカードのテキストに従ったアクションを実行する。カードに「モンスターが出現(a monster appears)」とある場合、その探索者はそのモンスターを回避する(P14「モンスターの回避」参照)か、戦闘しなくてはならない(P14「戦闘」参照)。プレイヤーがカードの指示によるアクションを終えたら、そのカードをロケーションの山札に戻す。

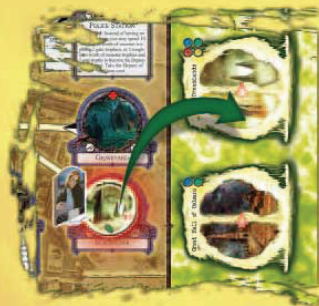
モンスターやゲートは、たとえテキストによる指示がある場合でも、封印されたロケーションには出現しない。

ロケーションでのエンカウンター (ゲート無し)



例: アマンダ・シャープは「サウスサイド(Southside)」の「歴史協会(Historical Society)」にいて、「サウスサイド」のロケーションの山札からランダムにカードを1枚引き、「歴史協会」の項目を見る。カードによれば、守衛が「森(Woods)」まで乗っていかないかと誘ってきた。彼女が受け入れた場合、「森」まで移動した上でそこで新たなエンカウンターを行う。

ロケーションでのエンカウンター (ゲートあり)



例: アマンダ・シャープは「黒の洞窟(Black Cave)」にいて、そこには「幻夢境(Dreamland)」へのゲートが開いている。彼女の下には探索済みマーカーが置かれていないので、彼女はゲートに吸い込まれ、「幻夢境」の第1エリアに送られる。

異世界でのエンカウンター



例: アマンダ・シャープは「偉大なる種族の都(City of the Great Race)」にいて、そこには黄色と緑のエンカウンターシンボルがある。彼女はゲートの山札を1枚目から引き始める。1枚目のカードは赤だったので、これは「偉大なる種族の都」ではエンカウンターできない。プレイヤーはそれを捨てて次を引く。次のカードも青なので、それを捨てて次を引く。次が緑だったので、そのカードに「偉大なる種族の都」のエンカウンターがあるかを確認する。今回は書かれていなかったため、彼女は「その他(Other)」のエンカウンターを見てその指示に従う。

ロケーションやゲートによるエンカウンターの結果として出現したモンスターは、そのエンカウターの解決後はボード上に残らない。探索者がそのモンスターを回避した場合、それをモンスターカップに戻す(P22「エンカウンターでのモンスター」参照)。

2. ゲートがある

そのロケーションにゲートがある場合、探索者はゲートに吸い込まれる。その探索者を、ゲートマーカーに対応する異世界の第1エリア(左側)に移動する。

例外:探索者がゲートに入った後にアーカムに戻ってきた場合、プレイヤーは探索者マーカーの下に探索済みマーカーを置く。その探索者がそのゲートのあるロケーションに留まっているかぎり、再びゲートに吸い込まれることはなく、代わりにそのゲートを閉鎖したり封印したりできる(P16~17「ゲートの閉鎖と封印」参照)。その探索者が、そのゲートが閉鎖や封印される前にそのロケーションを離れた場合、探索済みマーカーを捨てる。後にその探索者がそのロケーションに戻ってきた場合、再びゲートに吸い込まれることになる。したがって、そのゲートを閉鎖したり封印したりする前に、その探索者はふたたび異世界でのエンカウンターフェイズを解決しなければならなくなる。

重要:探索者がエンカウターの結果として出現したゲートに吸い込まれた場合(「ゲートが出現した! (A gate appears!)」や「ゲートとモンスターが出現した! (A gate and a monster appear!)」等)、その探索者は神話フェイズでのゲートに吸い込まれたときと同様に遅延常態になる。

フェイズ IV: 異世界エンカウンター

異世界エンカウンターフェイズ中、異世界スペースにいる探索者はそこでエンカウンターを行う。ボード上の異世界スペースには、各種の色の丸のアイコンが描かれていて、この色つき丸はエンカウンターシンボルと呼ばれる。探索者が異世界でエンカウンターを行う場合、そのプレイヤーはゲートの山札を1枚ずつ、カードの色がこのエンカウンターシンボルのいずれかの色と一致するまで引く。エンカウンターシンボルと色的一致しないゲートカードは、ゲートの山札の一番下に裏向きで置かれる。

エンカウンターシンボルの色と一致するゲートカードを引いたら、そこに自分の探索者のいる異世界を特定するエンカウンターが書かれているかをチェックする。特定するエンカウンターが書かれている場合、プレイヤーはその項目を読み、そのカードテキストに書かれているアクションを実行する。そこに特定するエンカウンターが書かれていない場合、プレイヤーは「その他(Other)」の項目を読み、そのカードテキストに書かれているアクションを実行する。

異世界エンカウターのカードテキストの結果、モンスターが出現することがある。この

場合探索者はそのモンスターを回避する(P14「モンスターの回避」参照)か、戦闘しなくてはならない(P14「戦闘」参照)。エンカウンターが解決されたら、プレイヤーはそのカードをゲートの山札の一番下に裏向きに捨てる。

ロケーションやゲートによるエンカウターの結果として出現したモンスターは、そのエンカウターの解決後はボード上に残らない。探索者がそのモンスターを回避した場合、それをモンスターカップに戻す(P22「エンカウンターでのモンスター」参照)。

フェイズ V: 神話

神話フェイズ中、開始プレイヤーは神話カードを1枚引き、以下のアクションを行う。

1. ゲートとモンスターの出現
2. 手がかりトークンの配置
3. モンスターの移動
4. 神話能力の発動

これらの各アクションは以下の通りを行う。

1. ゲートとモンスターの出現

開始プレイヤーは引いた神話カードの左下隅を見て、次元を超えた力がこのターンにアーカムのどこに襲い掛かったかを確認する。起こる事柄は、そのロケーションに旧神の印があるか、開いているゲートがあるか、どちらも無いかで変わってくる。

A. ロケーションに旧神の印がある

そのロケーションに旧神の印がある場合、何も起こらない。ゲートは開かず、モンスターは出現しない。旧神の印はそのロケーションのゲートを永久に封印し、再びそこにゲートが開くことはない。

B. ロケーションに開いているゲートがある

そのロケーションに開いているゲートがすでにある場合、モンスターが現在開いているすべてのゲートから出現する。これは**モンスター殺到(monster surge)**と呼ばれる。モンスター殺到が起こったら、現在開いているゲートの数かプレイヤー数かのどちらか大きい数だけモンスターを引く。開始プレイヤーはモン

スターマーカーをカップからランダムに引き、それを開いているゲートのある各ロケーションに置く。モンスターを置く場合、可能なかぎり開いているゲートに対して均等に置かなければならず、どのゲートにもこのターンのモンスター殺到が起こったゲートよりも多いモンスターが置かれていてはいけない。モンスターが限界数を越えて置かれる場合(P18「モンスターの限界と郊外」参照)、モンスターをどこに配置するかはプレイヤーが決める。この判断は、モンスターをカップから引く前に行うこと。モンスターの配置場所でプレイヤーが同意しない場合、開始プレイヤーが配置を決める。

例:現在開いているゲートは3つ(「黒の洞窟」「科学研究所(Science building)」「来訪無き小島(Unvisited Isle)」)あり、プレイヤーは7人、モンスターはまだ出現していない。引いた神話カードには、「黒の洞窟(Black Cave)」にゲートを開く指示があり、モンスター殺到が発生する。モンスターカップからモンスターを7体引き、これを開いているゲートに置く。これは可能なかぎり均等に置かなければいけないので、3つのゲートに2体ずつ置き、7体目のモンスターをモンスター殺到の起こった「黒の洞窟」に置くことにした。この結果、「黒の洞窟」には3体のモンスターが、残り2つの開いているゲートには2体ずつのモンスターがいることになる。

C. 旧神の印も開いているゲートもない

そのロケーションに開いているゲートも旧神の印もない場合、新たなゲートが開き、そこからモンスターが出現する。これは、以下の手順に従って実行する。

1. 破滅トラックを進める

開始プレイヤーは破滅トークンを目の面を上にして、旧支配者の破滅トラックの開いている一番若い番号に置く。マーカーが破滅トラックの最後のマスに置かれたら、旧支配者が目覚め、最終決戦が始まる(P20「旧支配者目覚める!」参照)。旧支配者が目覚めたら、神話フェイズの残りは実行しない。ただちに最終決戦に進むこと。

アーカムに同時に開いたゲートが多すぎることで旧支配者が目覚めることもある点に注意(P20「旧支配者目覚める!」参照)。

2. ゲートを開く

開始プレイヤーはゲートマーカーの山からゲートマーカーを1枚引き、表向きにそのロケーションに置く。そのロケーションの手がかりトークンをすべて捨てる。探索者はその手がかりを追う機会を逸したのだ。

3. モンスターを出現させる

開始プレイヤーはカップからモンスターマーカーをランダムに1体引き、そのロケーションに置く。この結果モンスター数がモンスターの限界数を超える場合、代わりに開始プレイヤーはそのモンスターを郊外(Outskirt)に置く(P18「モンスターの限界と郊外」参照)。

神話カードの解決



A. 各神話カードのカード名の下には、カードのサブタイプを示す特徴が書かれている。神話カードは「ニュース(Headlines)」「環境(Environments)」「噂話(Rumor)」のどれかである。サブタイプ毎に動作が若干異なる。詳細はルール参照。

1. ゲートとモンスターの発生
2. 手がかりトークンの配置
3. モンスターの移動
4. カードの特殊能力の発動

例外:探索者が5人以上いる場合、1体ではなく2体のモンスターを引いて配置する。

重要:探索者と異なり、モンスターはゲートに吸い込まれない。

例:開始プレイヤーはウェイドで、前図の神話カードを引いて公開した。左下隅には「黒の洞窟 (Black Cave)」と書かれていて、そこには開いているゲートも旧神の印も無い。まず、ウェイドは破滅トークンを旧支配者の破滅トラックに1個置く。トラックにはまだ空きがあるので、ウェイドはゲートマーカの山の一番上を引き、それを「黒の洞窟」に置いた。公開されたゲートは「ユゴス (Yuggoth)」へ繋がるものだった。最後に、ウェイドはカップからモンスターを1体引き(「黒い仔山羊 (Dark Young)」)、これも「黒の洞窟」に置いた。

探索者のいる場所で開いたゲート

ゲートが探索者のいるロケーションで開いた場合、その探索者はただちにゲートに吸い込まれ、対応する異世界の第1エリアに置かれる。突然ゲートに飲み込まれたことによるショックから、その探索者は遅延状態になる。その探索者マーカを横倒しにする。その探索者は、次の移動フェイズに移動できない (P16「遅延状態の探索者」参照)。

2. 手がかりトークンの配置

ほとんどの神話カードには、手がかりトークンの置かれるロケーションが示されている。指定されたロケーションに開いているゲートがないかぎり、そこに手がかりトークンを1個置く。そのロケーションに探索者がいる場合、そのうち1人(複数いる場合はその中で決める)がただちにその手がかりトークンを受け取る。誰が手がかりトークンを得るか合意できない場合、開始プレイヤーが決める。

3. モンスターの移動

モンスターはゲートのあるロケーションに出現するが、やがてそのロケーションを離れてアーカムの街路をうろつき出す。モンスターの移動を決めるために、開始プレイヤーはこのターンに引いた神話カードの右下を見る。そこにはこのターンにボード上のどのモンスターが移動するかと、その方向が示されている。

各神話カードには、移動の項目が白と黒の2つのボックスが描かれている。各ロケーションや街路エリアにも、同様に白と黒の矢印が描かれている(両方描かれているものもある。後述)。

また、神話カードの各移動ボックスには、いくつかの次元シンボルが描かれている。各モンスターマーカにも、移動面側に同様の次元シンボルが描かれている。

モンスターの移動



例1:左図の神話カードが引かれている。白のボックスのシンボル(斜線、三角、星)のモンスターは白の矢印に沿って移動する。黒のボックスのシンボル(六角形)のモンスターも黒の矢印に沿って移動する。この例での実際の動きは以下の通り。

1.「ガグ (Gug)」のシンボルは斜線なので、現在のロケーションから出る黒白の矢印に従う。

A.「黒い仔山羊 (Dark Young)」は移動しない。それは六角形のシンボルを持っているが、枠が黄色なので、これは不動のモンスターであり、移動はしない。



例2:上図の神話カードが引かれている。白のボックスのシンボル(四角、ダイヤ)のモンスターは白の矢印に沿って移動する。黒のボックスのシンボル(丸)のモンスターも黒の矢印に沿って移動する。この例での実際の動きは以下の通り。

1.「空鬼 (Dimension Shambler)」のシンボルは四角なので、現在のロケーションから出る白の矢印に従う。その後、それは枠が赤なので高速であり、さらに1回白の矢印に従って移動する(2)

A.「ドール (Dhole)」は移動しない。それは丸のシンボルを持っているが、現在のロケーションにアマンダ・シャープがいるので、移動で彼女から離れずそこに残る。

現在ボード上に置かれているモンスターのうち、その次元シンボルが神話カードのどちらかの移動ボックスに描かれているものは、以下に従って繋がっているロケーションや街路エリアに移動する。

- モンスターが白の移動ボックスに描かれている場合、それは現在のエリアから出る白の矢印に従って移動する。
- モンスターが黒の移動ボックスに描かれている場合、それは現在のエリアから出る黒の矢印に従って移動する。

重要:ロケーションから出る矢印の中には、白と黒の2色になっているものがある。この矢印は黒と白の両方の矢印とみなし、神話カードの白か黒のボックスに描かれているモンスターはその矢印に従う。

ゲートモンスターの移動と探索者

探索者のいるロケーションや街路エリアにいるモンスターは移動せずその場に残る。モンスターの中には複数回移動するものもある(後述“高速”モンスター参照)が、そのようなモンスターが探索者のいるエリアに入ったら、そこでただちに移動を終了する。このフェイズ中はそのモンスターとのエンカウンターは発生しないが、探索者は移動フェイズでそのモンスターを回避するか戦うかを迫られる。

例:「星の末裔(Star Spawn)」が移動して「アップタウン(Uptown)」に入ったが、そこには「ジョー・ダイヤモンド(Joe Diamond)」と「アッシュカン・ピート(Ashcan Pete)」がいる。次の移動フェイズでは、どちらか、おそらく両方が、「星の末裔」をどうにかしないといけないだろう。

モンスターの特殊移動

ほとんどのモンスターは上記の通り移動するが、モンスターの中には特殊な移動能力を持ち、特殊ルールが適用されるものがある。Arkham Horror のモンスターの移動は5種類ある。これはモンスターマーカーの移動面の枠の色で示されている。

通常(黒枠):通常のモンスターは、上記の通りに移動する。

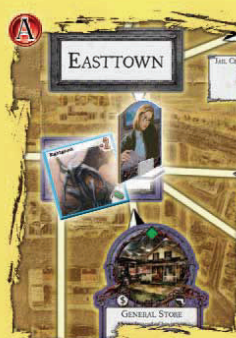
不動(黄枠):不動のモンスターは絶対に移動しない。それは常に出現したロケーションに残る。

高速(赤枠):高速のモンスターは2回移動する。これは両方の移動で指定された矢印の方向に移動を行う。高速のモンスターは、途中で探索者と遭遇した場合、ただちに移動を終える。

独自(緑枠):独自移動を持つモンスター(「ティンダロスの猟犬(Hound of Tindalos)」等)は、そのモンスターマーカーの戦闘面に特殊な移動能力が書かれている。モンスターの裏面を見て、その指示に従うこと。

飛行(青枠):飛行モンスターは、通常は一番探索者のいる街路エリアに直接移動するか、このターンに探索者に届かない場合は「上空」待機エリアに移動する。飛行モンスターの詳細は、「飛行モンスター」図で解説されている。

飛行モンスター



A) 飛行モンスターが探索者のいるロケーションか街路エリアにいる場合、それはそこに残る。



飛行モンスターは青枠で示される。飛行モンスターが神話フェイズで移動する場合、それは以下のルールに従う。

B) 飛行モンスターが探索者のいないロケーションや街路エリアにいて、繋がっている街路エリアに探索者がいる場合、そのモンスターはその街路エリアに移動する。探索者のいる繋がっている街路エリアが複数ある場合、そのモンスターは現在のスニーク値が最も低い探索者のいる街路エリアに移動する(これは装備やスキルを足した値で比較する。同点の場合、開始プレイヤーがどの探索者に向かって移動するかを決める)。



C) 飛行モンスターが探索者のいないロケーションか街路エリアにいて、探索者のいる繋がっている街路エリアが無い場合、それは「上空(Sky)」に移動する(後述「上空」参照)。

上空

「上空(Sky)」は、アーカムのすべての街路エリアと繋がっている街路エリアとみなす。「上空」にいる飛行モンスターは、アーカムの街路エリアにいるあらゆる探索者に向かって舞い降りることができる。「上空」のモンスターはモンスターの限界数に数えることに注意(P18「モンスターの限界と郊外」参照)。

4. 神話能力の発動

最後に、開始プレイヤーは神話カードの特殊テキストとカードの一番上の特徴を確認する。各特長は神話カードの異なるタイプを示していて、下記の通り異なる解決の仕方をする。

ニュース (Headline) : 開始プレイヤーは、ニュースの神話カードの特殊テキストをただちに解決する。その後、その神話カードを神話の山札の一番下に裏向きに捨てる。

環境 (Environment) : 環境の神話カードの特殊テキストは、数ターン、あるいはゲーム終了時までそのまま残る。開始プレイヤーはそのカードをゲームボードの隣に表向きに置き、これまで置かれていた環境の神話カードを(あれば)神話の山札の一番下に裏向きに捨てる。これはすなわち、環境の神話カードは常に1枚しか適用されないことを意味する。

噂話 (Rumor) : 噂話の神話カードの特殊テキストは、そのカードに書かれている条件に成功するか失敗するまで残る。どちらかになった時点でこのカードは解決され、神話の山札の一番下に裏向きに捨てる。

噂話は常に1枚しか出されない。すでに噂話の神話カードが出ている場合、新たに引かれた噂話の特殊テキストは無視する。その神話カードのそれ以外の効果(ゲートの出現やモンスターの移動)は通常通り解決する。

その他の効果 : 神話カードの中には、追加で活動マーカーや閉鎖マーカーを特定のロケーションに置くよう指示しているものがある。その場合、単に指定されたマーカーをそのロケーションに置くこと。そのカードが捨てられたら、関係するマーカーもロケーションから取り除く。



ターン終了

開始プレイヤーが神話フェイズのすべてのステップを解決したら、**開始プレイヤーマーカーを左隣に渡す**。ターンは終了し、新たなターンの維持フェイズが開始される。以下同様にゲームは進行する。

ゲームの終了

ゲームは探索者が神話の脅威を退けるか、神話の脅威に倒れるかで終了する。

勝利

探索者は、以下の3つのいずれかの方法でゲームに勝利する。

A. ゲートを閉じる

この勝利条件を満たすために、プレイヤーは以下の2つの目的を達成する必要がある。

- 探索者がボード上のすべてのゲートを閉じ、開いているゲートが存在しない。
- 最後のゲートが閉じられたとき、プレイヤーが合計で現在のプレイヤー数以上のゲートトロフィーを持っている。このゲートトロフィーは、最後に閉じたゲートからのものを**含む**が、プレイヤーが消費したトロフィーは**含まない**。

上記の2つの条件が満たされている場合、プレイヤーはただちに勝利する。アーカムには平安がもたらされ、旧支配者は再び数千年の深い眠りにつく。

B. ゲートを封印する

いずれかの時点で、ボード上に6つ以上の旧神の印が置かれている場合、プレイヤーはただちに勝利する。旧支配者は撃退され、アーカムには平和が戻る。

C. 旧支配者を消し去る

旧支配者が目覚めた(P20 参照)が、探索者がそれを倒した場合、プレイヤーはただちに勝利する。旧支配者は時空の彼方へ消え去ったのだ。

勝利得点

プレイヤーが上記の勝利条件のいずれかを満たしたら、探索者は神話の脅威に打ち勝ち、アーカムは救われる。プレイヤーのうち最も多くのゲートトロフィーを集めたプレイヤーは、アーカムの名誉市民の栄誉を受ける。同点の場合、そのうち最もモンスタートロフィーを集めたプレイヤーが栄誉を受ける。

プレイヤーは、以下の点数システムを用いて勝利の度合いを計算することもできる。まず旧支配者シートの破滅トラックに印刷されている最も大きい数字を見て、そこからゲーム終了時の恐怖トラックの数値を引く。その後、以下の修正を加える。

- 未払い/不履行になっている銀行借入1つにつき-1。
- ゲーム中に使用した旧神の印1つにつき-1。
- ゲーム終了時まで消費しなかったゲートロフィー1つにつき+1。
- ゲーム終了時まで消費しなかったモンスタートロフィー3つにつき+1。
- ゲーム終了時に生き残った正気の探索者1人につき+1。

例: 勇敢な探索者たちは最後のゲートを閉じ、恐怖レベル6の段階で「アザトース(Azathoth)」を再び眠りにつけた。「アザトース」の破滅トラックに印刷されている最大値(14)から恐怖レベルを引き、ここまでの得点は8である。グループは不履行の銀行借入が2つあり(-2)、ゲーム中に旧神の印を3回使用し(-3)、残ったゲートロフィーが8つ(+8)、残ったモンスタートロフィーが17個(+5)で、ゲーム終了時に生き残っている正気の探索者が5人いる(+5)。合計は21点になる。

敗北

旧支配者が目覚め、すべての探索者が戦闘で倒れた場合、時空世界は引き裂かれ、旧支配者は解き放たれ、全人類は探索者の失敗の被害者となる。残念ながらこの状況になった場合、すべてのプレイヤーはゲームに敗北する。

その他のルール

この時点までのルールで、ゲームの流れや勝利のために何が必要かはお分かりいただけたかと思う。ルールブックの残りのセクションは、この目的のために知っておかなければいけない項目となる。これには、探索者のスキルチェックの方法や、モンスターの回避や戦闘、呪文の詠唱、ゲートの閉鎖や封印等が含まれる。

スキル

これは探索者がゲーム中に様々な物事を達成するために行う能力である。各探索者は以下の6つのスキルを持っている。また、探索者はスキル毎にスキル値があり、これはその探索者のスキルスライダーの位置で決まる(P6 参照)。**スキル値は、探索者がスキルを基準とするチェックで振れるダイスの数を表している。**

ファイト(Fight) : 腕力を使う物理的能力。戦闘でも用いる。

ロア(Lore) : 神話的知識や能力を用いる能力。呪文の詠唱でも用いる。

ラック(Luck) : 偶然の気まぐれさの決定に用いる能力。エンカウンターで最も一般的に用いられる。

スニーク(Sneak) : 潜伏や盗みの能力。モンスター回避にも用いる。

スピード(Speed):素早さや敏捷性を用いる能力。探索者の移動の決定にも用いる。

ウィル(Will):探索者の人格や意志力を用いる能力。戦闘開始時のホラーチェックにも用いる。

スキルチェック

探索者は被害を回避したりゲーム上の物事を達成したりするために、しばしばスキルチェックを要求される。ゲームでスキルチェックが要求される場合、以下の情報が必ず要求されている。

- チェックのために使用するスキル。
- チェックに対する修正(ボーナスやペナルティ。無い場合もある)
- チェックの難易度(記載が無ければ1)

例1:「スニーク(-1)」チェックを行う。この例の場合、探索者がチェックに用いるスキルはスニークになる。修正は-1で、この場合はペナルティである。難易度は記載が無いので、ここでは1になる。

例2:「ラック(+2)[2]」チェックを行う。この例の場合、探索者がチェックに用いるスキルはラックになる。修正は+2で、この場合はボーナスである。難易度は2。

スキルチェックを行う場合、プレイヤーは常に探索者の該当するスキルの個数分のダイスを振る。

修正と難易度は以下で解説する。

修正

この数値は、チェックを行う前に探索者のスキル値から増減される。その結果が、プレイヤーが振るダイスの数になる。修正はあくまでプレイヤーが振るダイスの数に対するものであり、個別のダイスの目に対するものではない点に注意。

例:「マイケル・マクグレン(Michael McGlen)」が、前述の2つの例のスキルチェックを行うよう求められている。彼の現在のスニークは3でラックは2である。例1では、彼のスニーク値の3から1が引かれ(修正-1の分)、その結果ダイスを2個振る。例2では、彼のラック値の2に2を加え(修正+1の分)、その結果ダイスを4個振る。

重要:修正の結果、探索者がダイスを0個以下振ることになった場合、チェックは自動的に失敗する。ただし、プレイヤーはこのチェックに対して手がかりトークンを消費できる(後述「スキルチェックに対する手がかりトークンの消費」参照)。

難易度

これは探索者がスキルチェックを成功させるために出さなければいけない**成功の数**を意味する。各ダイスは5か6が出たら成功となる。難易度が特に書かれていない場合、その難易度は1になる点に注意。

例:「マイケル・マクグレン」は、前述のスニークのチェックでダイスを2個振り、出た目は2と5だった。5は成功であり、彼の成功は1個である。スニークのチェックには難易度が書かれていないので、この難易度は1である。マイケルはこのチェックを成功させた。

例:マイケルは前述のラックのチェックでダイスを4個振り、出た目は2と5と3と6だった。彼の成功は2個である(5と6の両方が成功)。チェックの難易度は2なので、マイケルはこのチェックを成功させた。

ゲーム中にプレイヤーが行う**特殊スキルチェック**が、**回避チェック**、**ホラーチェック**、**戦闘チェック**、**呪文チェック**の4種類ある。これらの特殊チェックは前述の6種類のスキルチェックを基準としていて、ルールブックで後述されている。探索者がいずれかのスキルにボーナスを得ている場合、そのスキルを基準とする特殊スキルチェックもボーナスを得る。ただし、探索者が特殊スキルチェックにのみボーナスを受けている場合、そのボーナスはそのスキルを基準とする他のスキルチェックに**適用されない**。

たとえば、回避チェックはスニークチェックの特殊タイプである。スニークに+1するスキルカードは、スニークチェックと回避チェックの両方に有効である。しかし、回避チェックに+2するアイテムは、あくまで回避チェックにのみ有効であり、このボーナスは通常のスニークチェックに適用できない。

スキルチェックに対する手がかりトークンの消費

手がかりトークンは、探索者が得ることのできる神話の脅威に関する情報である。プレイヤーはスキルチェック(失敗かどうかを問わない)の後に手がかりトークンを1個ずつ消費することができる。消費した手がかりトークン1個につき、プレイヤーは追加でダイスを1個振れる。その結果が成功なら、それを元のチェックの合計に追加できる。

例:「ジョー・ダイヤモンド(Joe Diamond)」は、「ロア(-1)[3]」のチェックに失敗したが、ダイスは2個成功している。このチェックをどうしても成功させたかった彼は、自分の手がかりトークンを1個捨て、さらに1個ダイスを振ったが、目は3だった。成功させるためにジョーは2個目の手がかりトークンを消費し、2個目のダイスを降って、目が6だった。この追加の成功により、彼のこのチェックの成功の合計は3個となり、チェック自体が成功となる。

重要:手がかりトークンを消費した場合、常にダイスを振ることができる。これは修正によりダイスを振る個数が0未満になった場合でも関係が無い。



モンスターの回避



例1:ここでは、アマンダが「森 (Woods)」から「ドール (Dhole)」のいる「アップタウン (Uptown)」に移動しようとしている。アマンダはさらに「サウスサイド (Southside)」に移動するつもりなので、回避チェックを行わなければならない。彼女の現在のスニークは2で、「ドール」の知覚修正は-1なので、アマンダはダイス1個で成功を願うことになる。



例1A:アマンダが回避チェックに失敗したとする。「ドール」はただちに彼女に戦闘ダメージを与え、彼女は体力4を失う。彼女が気絶しなければ、彼女は「ドール」と戦うか、再び逃げるかを決めなければならない。彼女が「ドール」を倒した場合でも、移動はすでに終了している。

例1B:アマンダが回避チェックに成功したとする。彼女は「ドール」をすり抜けることに成功し、その後の移動をそのまま実行する。上図では、彼女は「サウスサイド」の街路への移動を続けている。

モンスターの回避

探索者がモンスターのいるエリアから出ようとしたり、モンスターのいるエリアで移動を終えたりする場合、そのモンスターと戦闘するか回避するかしなければいけない。

探索者は回避チェックを行うことでモンスターの回避を試みることができる。回避チェックは探索者のスニーク値を使うスキルチェックである。このチェックの修正はモンスターの知覚修正で、これはモンスターマーカーの移動面の右上に書かれている。回避チェックの難易度は、モンスターの特殊能力で指定されないかぎり常に1である。

探索者が回避チェックに成功した場合、モンスターを回避してそのまま移動を続行し、先のエリアに移動するか、そのエリアで何かを行うかできる。回避チェックに失敗した場合、モンスターはただちにその探索者に戦闘ダメージを与え、モンスターとの戦闘が開始される(後述「戦闘」参照)。

例:「ゴミ缶」・ピート("Ashcan" Pete)が「マーチャント地区 (Merchant District)」から「ノースサイド (Northside)」へ移動したが、そこには「星の末裔 (Star Spawn)」が待っていた。ピートはさらに「骨董品店 (Curiosities Shoppe)」へ移動したいので、「星の末裔」を回避しなければならない。ピートの現在のスニーク値は4で、「星の末裔」の知覚修正は-1なので、ピートはダイスを3個振って、そのうち1個の成功を願うことになる。このチェックに成功したら、彼は「星の末裔」を回避し、移動を続けることができる。失敗したら、「星の末裔」は彼のスタミナに3ダメージ与え、戦闘に突入する。

探索者は、モンスターを回避した後にそのエリアにとどまることができる。その場合、探索者は単純にそこに残り、そのフェイズ中はそのモンスターとの戦闘に突入しない。これにより、探索者はモンスターのいるロケーションのゲートに入ることができる。この場合、探索者は移動フェイズにモンスターを回避し、アーカムエンカウンターフェイズでゲートに入ることになる。

例:前述の例で、ピートが「星の末裔」を回避したら、彼は今のところ「星の末裔」と戦うことなく「ノースサイド」にとどまれる。ただし、次の移動フェイズが始まったら、彼は再び「星の末裔」をどうにかしないとイケなくなる(回避か戦闘)。

エリアに複数のモンスターがいる場合、探索者はそれぞれを個別に回避しなければならない。順番は任意に決めてよい。あるモンスターの回避に失敗した場合、そのモンスターは探索者に戦闘ダメージを与え、そのモンスターとの戦闘が始まる。探索者がそのモンスターを倒した場合、その後そのエリアのまだ回避も戦闘もしていないモンスターに対して回避か戦闘を行わなければならない。探索者がいずれか1回でも回避チェックに失敗した場合、以降の回避チェックに成功したかどうかにかかわらず、その探索者の移動は終了する。

例:前述の「星の末裔」と同じ場所に「ショゴス (Shoggoth)」がいたとする。ピートが「骨董品店」へ移動を続けるには、その両方を回避する必要がある。ピートが先に「星の末裔」を回避しようとして失敗した場合、これ以上の移動は行えない。そこでの「星の末裔」との戦闘に勝利した場合でも、彼は「ショゴス」との戦闘を回避を行わなければならない。

ロケーションやゲートによるエンカウンターの結果としてモンスターが出現することができる。探索者は他のモンスターと同様にこれを回避することができる。ただし、これらのモンスターはそのエンカウンターが解決されたらボード上には残らない。探索者がそのモンスターを回避した場合、ただちにそのマーカーをモンスターカップに戻す。

戦闘

ゆくゆくは、すべての探索者は恐怖と立ち向かい神話の存在と戦わなければならない。探索者がモンスターとの戦闘に突入した場合、以下のステップを順に解決する。

1. ホラーチェック

最初に超自然の神話の脅威が探索者の精神に襲い掛かる。これはホラーチェックで表される。

ホラーチェックは、探索者のウィル値を使用するスキルチェックである。このチェックの修正はモンスターのホラー修正で、これはモンスターマーカーの戦闘面の左下に書かれている。ホラーチェックの難易度は、モンスターの特殊能力で指定されないかぎり常に1である。

探索者がホラーチェックに成功した場合、何も起こらない。ホラーチェックに失敗した場合、その探索者はモンスターのホラー修正の下に示されている数の正気を失う。そのプレイヤーはその数の正気トークンを探索者シートから捨てる。正気トークンが0になった探索者は発狂する(P16 参照)。

例:「ゴミ缶」・ピート("Ashcan" Pete)は「星の末裔 (Star Spawn)」の回避に失敗して、ホラーチェックを行わなければならない。ピートの現在のウィル値は3だが、「星の末裔」のホラー修正は-3なので、ピートはチェックのためにダイスを振ることができず、自動的に失敗する。ピートは「星の末裔」のホラー修正の下に示されている正気2を失う。ピートは自分のシートから正気トークンを2個取り除く。一方、ピートがチェックに成功していた場合は、何も起こらない。

ホラーチェックの成功や失敗にかかわらず、探索者はあるモンスターとの1回の戦闘においては1回しかホラーチェックを行わない。探索者が最初にモンスターの回避に成功している場合、ホラーチェックを行う必要はまったく無い。

2. 戦闘か逃走

次に探索者は、逃走を試みるか、モンスターと戦うかを選択しなければいけない。

A. 逃走

探索者がモンスターから逃げようとする場合、前述の「モンスターの回避」と同様の回避チェックを行う。チェックに成功した場合、彼はモンスターの目を逃れ、戦闘はただちに終了する。チェックに失敗した場合、モンスターは探索者に戦闘ダメージを与え、戦闘は続行される(後述「モンスターのダメージ」参照)。

B. 戦闘

探索者がモンスターと戦うことを選んだ場合、**戦闘チェック**を行う。戦闘チェックは、探索者のファイト値を使用するスキルチェックである。このチェックの修正はモンスターの戦闘修正で、これはモンスターマーカーの戦闘面の右下に書かれている。戦闘チェックの難易度はモンスターのタフネスで、これはモンスターの戦闘面の下中央に、“血の滴”アイコンの数で示されている。

探索者が戦闘チェックに成功した場合、そのモンスターを倒したことになる。探索者のプレイヤーはそのマーカーをボードから取り除き、モンスタートロフィーとして手元に置く。探索者がチェックに失敗した場合、そのモンスターは戦闘ダメージを探索者に与える(後述「モンスターのダメージ」参照)。

例:「ゴミ街」・ピートは、「星の末裔」に対するホラーチェックに失敗した後、そのモンスターから逃走するのではなく戦闘を行うことにした。ピートのファイト値は6で、「星の末裔」の戦闘修正は-3なので、ピートはダイスを3個振る。「星の末裔」のタフネスは3(これがチェックの難易度になる)なので、ピートがモンスターを倒すためには、ダイス3個全部を成功させなければいけない。ピートが成功した場合、「星の末裔」のマーカーを取り、それを自分の前にモンスタートロフィーとして置く。失敗した場合、「星の末裔」はピートに戦闘ダメージを与える。

重要:モンスターのタフネスが2以上の場合、その一部に対する成功は効果が無い。モンスターは1回の戦闘チェックで完璧に倒せなければ、探索者が出したすべての成功は無視される。

3. モンスターのダメージ

探索者がモンスターの回避に失敗したり戦闘で倒せなかったりした場合、そのモンスターは探索者に戦闘ダメージを与える。戦闘ダメージの点数は、モンスターの戦闘修正の下に示されている。探索者はその数に等しい体力を失う。プレイヤーは探索者シートから、その数の体カトークンを捨てる。体カトークンが0になった探索者は気絶する(P16 参照)。

モンスターの中には、戦闘ダメージに特殊な効果を追加する能力を持つものがある点に注意すること。例えば、「ナイトゴースト(Nightgaunt)」は探索者のスタミナトークンを失わせる代わりに、その探索者を最も近い、開いているゲートに吸い込ませる。

このステップの終了時に、探索者が気絶も発狂もせず、そのモンスターと同じ場所にいる場合、戦闘が継続される。ステップ2の「戦闘か逃走」に戻り、戦闘の解決が終了するまで続ける。

例:ピートは戦闘チェックに失敗し、「星の末裔」は彼に戦闘ダメージを与える。「星の末裔」の戦闘ダメージは3なので、ピートは体力を3失う。ピートは打ちのめされ、負傷し、狂気に近づきながら、次の戦闘ラウンドに進む。

戦闘



例:ここでは、アマンダは「古きもの(Elder Thing)」と戦闘することに決めた。最初に行うことは**ホラーチェック**である。彼女のウィル値は2だが、「古きもの」のホラー修正(A)を見ると-3なので、彼女の合計は-1に落ちてしまい、チェックは自動的に失敗する。彼女は「古きもの」のホラー修正の下に示されている通り、正気を2失う。

正気を失ったことでアマンダが発狂しなかったと仮定して、ここで彼女は「古きもの」を倒すための戦闘チェックを行うことができる。彼女のファイト値は3で、「古きもの」の戦闘修正(B)を見ると+0なので、彼女がこのチェックで振れるダイスは3個になる。このモンスターのタフネスは2なので、彼女がそれを倒すためには成功が2個必要である。彼女は祈りの印を組み、ダイスを振った結果以下の目が出た。



5か6の目が成功なので、彼女は「古きもの」を倒すのに必要な成功2個を出せた！ 彼女はモンスタートロフィーを獲得する。

アマンダが失敗していたとすると、「古きもの」は彼女にダメージを与え、彼女は体力1に加え、自分で選んだ**武器**1つか**呪文**1つを失う。その後、彼女は再び戦闘を行うか逃走するかを決める。ただし、彼女が戦闘を続行することに決めた場合でも、**ホラーチェックを再び行う必要は無い**。



戦闘での武器や呪文の使用

探索者は戦闘で武器や呪文を使うことで様々な優位を得ることができる。武器の最も大きな利点は、戦闘チェックに自動的に与えられるボーナスである — それをチェックするのに追加のスキルチェックは必要ない。ただし、ほとんどの武器は**物理戦闘ボーナス**を与えるもので、これは神話モンスターの多くに対してまったく効果が無い。

一方、呪文は**魔法戦闘ボーナス**を与える。これは Arkham Horror のモンスターのほとんどすべてに効果がある。ただし、その恩恵を受けるためには、探索者は呪文の詠唱に成功しなければいけない(後述「呪文の詠唱」参照)。探索者が呪文の詠唱に失敗した場合、その戦闘ではその呪文のボーナスをまったく受けられない。つまり、呪文は武器よりも強力で万能だが、常に役に立つとは限らないのである。

武器と呪文の制限

探索者が同時に使うことのできる武器と呪文の数には制限がある。この制限は、武器や呪文の各カードの左下に、“手”のアイコンで示されている。各探索者は、この手のアイコンの合計数が2以下であれば、武器や呪文を望む組み合わせで使ってスキルにボーナスを与えられる。呪文は詠唱に失敗したとしても、そこに示されている手を必要とする点に注意。

ボーナスを与える呪文や武器は(戦闘終了時までのボーナスも含む)、必要とする手を満たしている間のみ、ボーナスを与え続ける。戦闘の別のラウンドで武器や呪文を切り替えることは可能だが、“手放した”武器や呪文は機能しなくなる。同様に、回復した呪文(最終決戦の各戦闘ラウンドの開始時等)は機能しなくなり、再詠唱が必要になる。

例:「ゴミ缶」・ピートは、「星の末裔」に立ち向かう前に装備品と呪文を確保した。彼は「45 口径オートマチック(.45 Automatic)」(+4の物理戦闘ボーナスを与え、手を1つ使う武器)と「萎縮(Shriveling)」(詠唱に成功すると+6の魔法戦闘ボーナスを与え、手を1つ使う呪文)を使うことに決めた。ピートは「萎縮」の詠唱に成功した。「45 口径オートマチック」と詠唱に成功した呪文により、彼の合計ボーナスは+10 になる(武器で+4、呪文で+6)。これを彼のフライト値の6に加え、ピートの戦闘チェックの合計スキルは 16 になった。その後、彼は「星の末裔」の戦闘修正(-3)を計算に加えて 13 個のダイスを振り、成功を3つ出すことを目標とする(「星の末裔」のタフネスが3)。



呪文の詠唱

探索者が呪文の恩恵を受けるためには、その呪文の詠唱に成功しなければいけない。各呪文には**詠唱修正**があり、そのほとんどには**正気コスト**がある。呪文を詠唱するには、探索者は正気コストを支払い、その後**呪文チェック**に成功する必要がある。

呪文の正気コストを支払うには、プレイヤーは単純にその呪文のコスト分の正気トークンを取り除けばよい。正気コストは、探索者がその後の呪文チェックに成功したかどうかに関係なく支払わなければいけない。

呪文チェックは探索者のロア値を使うスキルチェックである。このチェックの修正は呪文の詠唱修正である。呪文チェックに失敗した場合、その呪文は効果が無い。チェックに成功した場合、その呪文が効果を発揮する。

例:「ハーヴェイ・ウォルターズ(Harvey Walters)」は「治癒(Heal)」の呪文を詠唱しようとしている。この呪文の詠唱修正は+1、正気コストは1である。まず、ハーヴェイは正気コストを支払い、その後にはロア(+1)のチェックを行う。彼のロア値は現在4なので、彼はダイスを5個振り、成功の目が2つ出て、「治癒」呪文の詠唱に成功した。この呪文の効果により、ハーヴェイは呪文チェックで出した成功の数に等しい体力を回復する。したがって、ハーヴェイは体力を2回復する。

探索者の状態

この項目では、探索者がゲーム中に影響を受ける様々な状況を解説する。

正気と体力

ゲーム開始時、探索者は探索者シートに書かれている正気トークンと体力トークンを受け取る。この2つの値は探索者の正気最大値と体力最大値を示している。探索者はゲーム中に探索者が正気や体力を得たり失ったりするが、探索者の現在の正気や体力は、その探索者の正気最大値や体力最大値を上回らない。

アーカムでの発狂

探索者がアーカムにいる状態で正気が0まで下がったら、その探索者は一時的に**発狂**する。ただちにアイテムと手がかりトークンを半分選んで捨てる(端数切捨て)。依頼料は(あれば)すべて失われる。そのプレイヤーはただちに自分の探索者を「アーカム精神病院(Arkham Asylum)」に移動する。その探索者の正気は1まで回復し、探索者シートの上に正気トークンを1個戻す。このターンは、それ以上のエンカウンターは起こらない。探索者は、次のターンは通常通りに実行する。

アーカムでの気絶

探索者がアーカムにいる状態で体力が0まで下がったら、その探索者は倒れて**気絶**する。ただちにアイテムと手がかりトークンを半分選んで捨てる(端数切捨て)。依頼料は(あれば)すべて失われる。そのプレイヤーはただちに自分の探索者を「聖マリア病院(St. Mary's Hospital)」に移動する。その探索者の体力は1まで回復し、探索者シートの上に体力トークンを1個戻す。このターンは、それ以上のエンカウンターは起こらない。探索者は、次のターンは通常通りに実行する。

異世界での発狂や気絶

探索者が異世界にいる状態で体力や正気が0まで下がったら、その探索者は**時空の狭間**に陥る。ただちにアイテムと手がかりトークンを半分選んで捨てる(端数切捨て)。依頼料は(あれば)すべて失われる。そのプレイヤーはただちに自分の探索者をボード上の「時空の狭間(Lost in Time and Space)」エリアに移動し、その探索者マーカーを横倒しにして遅延状態であることを示す(後述「時空の狭間」参照)。

重要:アイテムを捨てる際、アイテム数として数えるのは一般アイテムとユニークアイテムと呪文である。ただし、「代理人のリボルバー(Deputy's Revolver)」と「巡回車両(Patrol Wagon)」はアイテムにも数える。味方やスキルやその他のカードは合計数に加えない。

遅延状態の探索者

マーカーが横倒しになっている探索者は遅延状態である。遅延状態の探索者は移動フェイズに移動できず、移動ポイントも受け取らない。代わりに、遅延状態の探索者のプレイヤーは、自分の移動フェイズに探索者マーカーを立てて、その探索者が遅延状態でなくなったことを示す。

逮捕された探索者

エンカウンターの結果により、探索者が逮捕されて「警察署(Police Station)」に連れて行かれることがある。これが起こったら、プレイヤーは自分の探索者を(「警察書」エリアではなく「監獄(Jail Cell)」)に移動し、遅延状態にする。そのプレイヤーの次のターンは飛ばされ、移動フェイズ中に探索者トークンを「警察書」エリアに立てて置くだけになる。以降のターンは通常通りに実行できる。

ゲートの閉鎖と封印

アーカム全体に開く次元のゲートに対し、探索者はそれを閉鎖や封印していかなければならない。

ゲートの閉鎖

探索者はゲートを閉鎖する前に、そのゲートに入り、そこからの異世界を探索し、その後アーカムに戻らなければいけない。

ルールで解説してきたとおり、探索者が異世界から戻ってきたとき、その探索者の下に探索済みマーカーが置かれる。これにより、その探索者は次のアーカムエンカウンターフェイズで、そのゲートを破壊し閉鎖することができるようになる。その探索者が何らかの理由でそのゲートのあるロケーションを離れた場合、探索済みマーカーを捨てなければいけない — その探索者は機会を逸し、閉鎖のためには再びゲートを探索しなければいけない。

アーカムエンカウンターフェイズ中に、ある探索者が開いているゲートと同じロケーションにいて、**なおかつ**その探索者に探索済みマーカーが置かれている場合、その探索者はゲートの閉鎖を試みることができる。その場合、探索者はロアチェックかファイトチェックを選んで行わなければいけない。閉鎖するゲートに書かれている数値が修正となる。探索者がこのチェックに成功した場合、ゲートは閉じられ、探索者はそのゲートマーカーをゲートロフィーとして受け取る。探索者が失敗した場合、ゲートは開かれたままである。探索者は次の(および、そのロケーションを離れないかぎりはそれ以降の)アーカムエンカウンターフェイズに、再びそのゲートの閉鎖を試みることができる。



ゲートの封印

A. 手がかりトークンを使用する



B. 旧神の印を使用する



手がかりトークンを使ってゲートを封印するには、以下が必要となる。

1. ゲートの閉鎖チェックに成功する。
2. 手がかりトークンを5個消費する。
3. ゲートマーカーを獲得してゲートロフィーとする。
4. 旧神の印トークンを1個未使用トークン置き場から取り、ゲートを封印したロケーションに置く。

旧神の印を使ってゲートを封印するには、以下が必要となる。

1. 「旧神の印(elder sign)」カードを箱に戻す(閉鎖チェックは不要)。
2. ゲートマーカーを獲得してゲートロフィーとする。
3. 旧支配者の破壊トラックから破壊トークンを1個取り、裏返して旧神の印としてゲートを封印したロケーションに置く。実質的に破壊トラックが1下がることになる。

時空の狭間

探索者が時空の狭間に陥ったら、ただちにその探索者を「時空の狭間(Lost in Time and Space)」エリアに移動する。その探索者は遅延状態になり、マーカーを横倒しにする。その探索者の次のターンは失われ、「時空の狭間」に置かれたままになる。プレイヤーは自分の移動フェイズにその探索者マーカーを立てることだけを行う。その次のターンの維持フェイズの開始時に、そのプレイヤーは探索者をアーカムの任意の街路エリアに移動してよい。

喰われた探索者

稀に、探索者が**喰われる**ことがある。プレイヤーはただちに(消費していないトロフィーを除く)すべてのカードを捨て、探索者シートを未使用の探索者シートに加えてシャッフルする。その後、そのプレイヤーは新たな探索者をランダムに引き、その探索者がゲームを開始するときと同様に準備を行う(前述「ゲームの準備」参照)。

探索者の**正気と体力の両方が同時に0まで下がった**場合、その探索者は**喰われた**ことになる。

探索者の**正気最大値か体力最大値が0**になった場合、その探索者は**喰われた**ことになる。

探索者の祝福と呪詛

祝福と呪詛は大いなる力による助けや妨害を意味し、探索者はエンカウンターや噂話でこれらのカードを受け取ることがある。

- 探索者が祝福を受けている場合、ダイスが4以上で成功となる。
- 探索者が呪詛を受けている場合、ダイスが6のみで成功となる。

探索者が祝福と呪詛を同時に受けることはない。祝福されている探索者が呪詛された場合、単に祝福を捨てる。呪詛されている探索者が祝福された場合、単に呪詛を捨てる。また、プレイヤー1人が同時に2つ以上の祝福や呪詛を持つこともない。

ゲートの封印

探索者がゲートの閉鎖に成功した場合、その探索者はただちに手がかりトークンを5個消費して、それを永遠に封印することができる。そのプレイヤーは**未使用**の破滅トークン置き場から破滅トークンを取り、それを裏返して旧神の印の面を表にして、ゲートのあったロケーションにそのトークンを置く。この場合も、ゲートマーカーはトロフィーとして受け取る。以降、封印されたゲートのロケーションには新たなゲートは開かず、モンスターも出現しない。

モンスターとゲートの閉鎖

ゲートが閉鎖されたら、アーカムと「上空 (Sky)」と「郊外 (Outskirt)」のモンスターのうち、閉鎖/封印されたゲートの次元シンボル (P10「モンスターの移動」参照)と同じシンボルを持つすべてのモンスターはボード上から取り除かれ、カップに戻される。門巢他の次元シンボルは、マーカーの移動面の右下に描かれている。

旧神の印

「旧神の印 (elder sign)」は、探索者がゲートを封印するのに使うことのできるユニークアイテムである。ユニークアイテムの山札の中には、「旧神の印」カードが何枚もある。「旧神の印」を使うには、ゲートの閉鎖と同様に、探索者がゲートのあるロケーションにいて、探索済みマーカーが置かれていなければいけない。ただし、「旧神の印」を使う場合は、その探索者はロアチェックやファイトチェックをする必要が無く、手がかりトークンも消費しない。

「旧神の印」を使う場合、以下の手順に従う。

- そのプレイヤーは、自分の探索者シートから正気1と体力1を取り除く。これにより探索者が気絶や発狂しても、「旧神の印」は効果を発揮する。

- そのプレイヤーは(未使用の破滅トークン置き場ではなく)旧支配者の破滅トラックから破滅トークンを1つ取り、それを旧神の印の面を表にして、封印したロケーションに置く。これにより、実質的に破滅レベルを1つ下げたことになる。これ以外で破滅レベルを下げる方法は無い。
- その後、プレイヤーは「旧神の印」カードを箱に戻す。このカードがゲーム中に再び引かれることはない。

このアクションが行われたら、そのゲートは封印される。以降、封印されたゲートのロケーションには新たなゲートは開かず、モンスターも出現しない。

ゲートを守るモンスター

探索者が異世界からアーカムに戻ってきたターン中は、その探索者はそのゲートのあるロケーションのモンスターを回避したり戦闘したりしなくてもよい。このルールはアーカムに戻って来たターンにのみ適用される。以降のターン、その探索者がそのロケーションにとどまる場合、その探索者は通常通りモンスターの回避や戦闘を行わなければならない。

モンスターの限界と郊外

モンスターがアーカムに同時に出現できる数には限界がある。この限界は、プレイヤーの数プラス3体までである。

このモンスターの限界は、アーカムの市街部と「上空 (Sky)」のエリアを移動するものに限られる。ロケーションに出現した後にボードから取り除かれるものは数に含まない。「郊外 (Outskirt)」にいるモンスターも同様である。

重要:恐怖レベルが10に達したら、アーカムは蹂躪され、残りのゲームの間モンスターの限界は適用されなくなる。後述「恐怖トラック」参照。

ボード上にモンスターを追加することでアーカムのモンスターの限界を超える場合、代わりにそのモンスターを「**郊外**」エリアに置く。「郊外」エリアのモンスターは、そこが一杯になるまでそこにとどまる。

プレイヤー数	「郊外」の最大モンスター数
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

「郊外」のモンスター数がこの数を超えた場合、「郊外」のすべてのモンスターをモンスターカップに戻し、恐怖レベルを1上げる。恐怖レベルに関しては後述。



旧支配者シート解説



1. 名前: この旧支配者の名前。
2. 戦闘修正: 旧支配者の戦闘修正。旧支配者が目覚めてプレイヤーが戦うことになった場合にのみ使用する。
3. 防御: 旧支配者が持つ防御能力。P24「モンスターの特殊能力」参照
4. 崇拝者: いくつかの特定のタイプのモンスターに与えられる能力。この能力はゲーム中有効である。
5. パワー: 旧支配者が持つ独自の効果。ほとんどの効果はゲーム中有効である。
6. 攻撃: 旧支配者の攻撃方法で、最終決戦でのみ用いる。戦闘開始時のみ、1回だけ起こる能力もある。
7. 破滅トラック: 旧支配者が目覚めるまでの時間を記録するトラック。

旧支配者との戦闘



戦闘開始時、旧支配者の破滅トラックがすべて埋まっていることを確認する。旧支配者の戦闘開始時の能力をただちに発動する。



各ラウンド、プレイヤーはまず維持フェイズを行い、その後順番に旧支配者に攻撃し、全体の合計成功数を加算していく。合計数がプレイヤー人数以上になる(例えば、4人ゲームなら成功数が4以上になる)毎に、旧支配者の破滅トラックから破滅トークンを1個取り除き、その分の合計を0にする。



すべてのプレイヤーが攻撃を行った後、旧支配者が攻撃を行う。プレイヤーが何らかのスキルチェックを行い、失敗すると悪いことが起こるものが多い。これは旧支配者シートに書かれている。

戦闘の終了

プレイヤーが旧支配者の破滅トラックから最後の破滅トークンを取り除いたら、旧支配者は倒され、プレイヤーの勝利だ！

しかし、すべての探索者が喰われた場合、彼らは旧支配者の侵略を止められなかったことになり、全員がゲームに負ける。

恐怖トラック

恐怖トラックは、アーカムの現在の恐怖レベル — 市街の住人の現在の精神状態 — を表している。恐怖レベルは、「郊外」のモンスターの増え過ぎや各種の神話カード等、様々な出来事で上昇する。恐怖レベルが下がることはないの、プレイヤーはそれが上がってしまうことに対して非常に慎重になる必要がある。

恐怖レベルが上がったとき恐怖トラック上の恐怖トラックマーカーを指示のとおり移動する。恐怖トラックマーカーがトラック外に移動することは無く、恐怖レベルは 10 を超えない。

恐怖レベルが 10 に達したとき、それがさらに上昇するようなことが発生した場合（神話カードの特殊能力等）、恐怖トラックマーカーを移動する代わりに、恐怖レベルの上昇数に等しい数だけ、旧支配者の破滅トラックに破滅トークンを追加する。

「マージ、荷物をまとめろ！」

恐怖レベルの最も明確な影響は、人々が街を去っていくことである。恐怖レベルが 1 上がるごとに、味方の山札から味方カードを 1 枚ランダムに選び、それを箱に戻す。その味方は以降のゲームには登場しない。すべての味方が箱に戻されるか探索者についてから、この効果は残りのゲームの間発生しない。



「もう沢山だ。店をボストンに移すぞ」

恐怖レベルが一定の高さに達すると、「骨董品店 (Curiositie Shppe)」「雑貨店 (General Store)」「古魔術店 (Ye Olde Magick Shoppe)」が閉店となる。

恐怖レベルが 3 に達したら、「雑貨店 (General Store)」に閉鎖マーカーを置く。この店は閉店となり、以降のゲームでは誰もこのロケーションに入れない。現在「雑貨店」にいるすべての探索者とモンスターは、ただちに「リバータウン (Rivertown)」街路エリアに移動する。

恐怖レベルが 6 に達したら、「骨董品店 (Curiositie Shppe)」に閉鎖マーカーを置く。この店は閉店となり、以降のゲームでは誰もこのロケーションに入れない。現在「骨董品店」にいるすべての探索者とモンスターは、ただちに「ノースサイド (Northside)」街路エリアに移動する。

恐怖レベルが 9 に達したら、「古魔術店 (Ye Olde Magick Shoppe)」に閉鎖マーカーを置く。この店は閉店となり、以降のゲームでは誰もこのロケーションに入れない。現在「古魔術店」にいるすべての探索者とモンスターは、ただちに「アップタウン (Uptown)」街路エリアに移動する。

「あの化け物どもを見ろよ」

恐怖レベルが 10 に達したら、アーカムの街はモンスターに蹂躪され、残りのゲームの間、モンスターの限界は適用されなくなる。以降、街中を暴れ回るモンスターの数には制限がなくなる。

旧支配者目覚める！

探索者たちがどれだけ勇敢に戦っても、彼らは圧倒的に分が悪い。最大の努力を費やしても、旧支配者が目覚めてアーカムに出現することがある。これが起こってしまったら、探索者ができることは、ゲーム中に獲得した武器や魔法を使ってそれを追い払うことだけだ。

旧支配者が目覚める条件は 5 種類ある。

1. 破滅トークンが埋まる

ゲートが開き続けると、探索者が旧神の印をすべて費やしても、最終的に旧支配者の破滅トラックが破滅トークンで埋まることになる。破滅トークンが破滅トラックの最後の秋スペースを埋めたら、旧支配者がただちに目覚める。

2. ゲートが開き過ぎる

探索者が多くのゲートを同時に開いたままにしておくと、それにより旧支配者が目覚めることがある。プレイヤーの人数により、下記の数のゲートが同時に開いている場合、旧支配者がただちに目覚める。

プレイヤー数	開いているゲート数
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

3. ゲートマーカーが不足する

新たなゲートが開くときに、マーカー置き場にゲートマーカーが残っていない場合、旧支配者がただちに目覚める。したがって、ゲートマーカーの残りが少なくなってきたら、プレイヤーはゲートロフィーを消費してゲートマーカーを補給すべきである。

4. モンスターカップが空

モンスターカップからモンスターを引くべきときに、カップにモンスターが残っていない場合も、旧支配者がただちに目覚める。

5. 恐怖レベルが 10 で、モンスターが増えすぎている

恐怖レベルが 10 に達している状態で、場のモンスターが通常のモンスターの限界の 2 倍以上になった場合（例えば、5 人ゲームならモンスター 16 体）も、旧支配者がただちに目覚める。

非常に重要: 旧支配者が目覚めたときに破滅トラックが埋まりきっていない場合、最終決戦に臨む前に、破滅トラックを破滅トークンで埋めておくこと。

ゲームボード解説



ゲームボードは、**アーカム(A)**、**異世界(C)**、**恐怖トラック(D)**、**市境(E~G)**の各セクションに分かれている。

アーカムセクションはアーカムの市街を9つの区域に分けたもので、各区域には2~3の重要なロケーションと**街路エリア(B)**がある。探索者はボード上のこのセクションを移動し、街路や様々なロケーションを訪れる。各ロケーションには、そこで起きるエンカウンターの種類を示すアイコンがいくつか描かれている。

異世界(C)セクションは探索者が**アーカム**セクションに開いたゲートから到達できる様々な別次元を表す。探索者はここを探索するためにゲートを抜け、アーカムに戻った時にゲートを閉じるための弱点を見つけようとする。

恐怖トラック(D)セクションはアーカム市民の現在の**恐怖レベル**を記録する場所である。探索者が恐怖レベルを上げるままにしておくと、人々は街を離れたし、**味方**を雇うのが難しくなる。やがては街の3つある商店(「雑貨店(General Store)」「骨董品店(Curiositie Shoppe)」「古魔術店(Ye Olde Magick Shoppe)」)が閉店し、ゲームの勝利が厳しくなる。

市境セクションには、「郊外(Outskirt)」(E)「上空(Sky)」(F)「時空の狭間」(G)の3つの特殊エリアがある。探索者はある種のひどい事態になった場合、短時間「時空の狭間」に送られる。限界数を越えたモンスターは「郊外」をうろつき、住民を恐怖に陥れる。飛行モンスターは「上空」から街路をうろつく探索者を見つけて舞い降りてくる。

探索者シート解説



1. **名前と職業**: この人物の名前と仕事。
2. **正気最大値**: ゲーム開始時にこの人物が持っている正気の数。自分の正気をこの数を超えて上げることはできない(ただし、この数値自体を上げることは可能)。
3. **体力最大値**: ゲーム開始時にこの人物が持っている体力の数。自分の体力をこの数を超えて上げることはできない(ただし、この数値自体を上げることは可能)。
4. **本拠地**: この探索者がゲームを開始するゲームボード上のロケーション
5. **所持品**: この人物がゲームを開始する時点での装備品。
6. **能力**: この人物のみが使うことのできる特殊能力。
7. **集中力**: 各ターンにスキルを調整できる能力。P6「スキルの調整」参照。
8. **スキル表**: この人物のスキル。各スキルは2個ずつ組み合わせられ、一方を上げるともう一方が下がる。

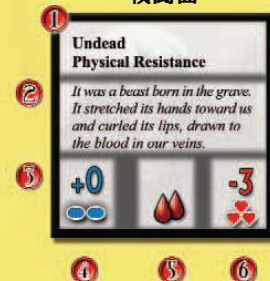


モンスターマーカー解説



1. **名前**: このモンスターの名前。
2. **知覚修正**: このモンスターを回避する際の修正値。
3. **移動枠**: 枠の色はモンスターの移動タイプを表す(黒-通常、赤-高速、黄-不動、緑-特殊)。
4. **本拠地**: モンスターの本来の次元。ゲートが封印/閉鎖されたとき、そこを本拠地とするモンスターはカップに戻る。

戦闘面



1. **能力**: モンスターが持つ特徴や能力。太字の特徴の詳細は、P24「**モンスターの能力**」参照。
2. **フレイバー**: 雰囲気を増すための文章。ゲーム上は効果無し。
3. **ホラー修正**: このモンスターに対するホラーチェックの修正値。
4. **ホラーダメージ**: このモンスターに対するホラーチェックに失敗したときに探索者が失う正気トークンの数。
5. **タフネス**: このモンスターに対する戦闘チェックの難易度。
6. **戦闘ダメージ**: このモンスターに対する戦闘チェックに失敗したときに探索者が失う体力トークンの数。
7. **戦闘修正**: このモンスターに対する戦闘チェックの修正値。

最終決戦

旧支配者が目覚めたとき、「時空の狭間 (Lost in Time and Space)」にいる探索者はただちに**喰われ**、ゲームから除外される。生き残った探索者は旧支配者との最終決戦に挑むのだ！

最終決戦の開始前に、効果を発揮している「環境 (Environment)」と「噂話 (Rumor)」のカードを捨てる。また、最終決戦が始まったら、探索者は所持金を増やすことも、依頼料や銀行借入のチェックをすることも無くなる。

旧支配者との戦闘はラウンドの繰り返しで実行される。各ラウンドでは、プレイヤーはまず探索者を調整する機会を得る。その後、各プレイヤーは旧支配者を攻撃する。最後に旧支配者が探索者を攻撃する。これらのステップが解決されたら、新たなラウンドを開始する。旧支配者との戦闘の各ラウンドの内容は以下の通り。

1. 探索者の回復

旧支配者との戦闘の各ラウンドの開始時に、探索者は維持フェイズと同様に自分のカードを回復し、キャラクター能力を使用し、スキルスライダーを調整できる。次に、開始プレイヤーマーカーを左隣に移動する。その後、探索者は同じロケーションにいるかのようにアイテムを受け渡しできる(後述「装備品の受け渡し」参照)。

2. 探索者の攻撃

次に、開始プレイヤーから時計回り順に、探索者が戦闘に残っている各プレイヤーは旧支配者に対して戦闘チェックを行う。旧支配者の戦闘修正がこのチェックの修正値となる。

通常の戦闘と異なり、旧支配者は1回の攻撃では倒せない。代わりに、旧支配者に対する探索者の成功数をチェックしていく(P13「スキルチェック」参照)。この成功数は累計され、各プレイヤーの攻撃の分が合計に足されていく。成功の合計数がプレイヤーの人数(すでにゲームから除外されたプレイヤーも含む)に達する毎に、旧支配者の破滅トラックから破滅トークンを1個取り除き、その分の累計成功数を0にする。

旧支配者の最後の破滅トークンが取り除かれた場合、探索者はその旧支配者を倒すのに成功したのだ！ P12「ゲームの終了」参照。

3. 旧支配者の攻撃

(除外されたプレイヤーを除く)すべてのプレイヤーが1回ずつ旧支配者に対する攻撃チェックを行った後、旧支配者は各探索者に対する攻撃を解き放つ。この攻撃は旧支配者により異なるが、どれも極めて致命的だ。例えば、「ハスター(Hastur)」は探索者に非常に厳しいウィルチェックを強制し、失敗すると正気が失われる。

旧支配者の攻撃で正気か体力が0になった探索者は**喰われる**。旧支配者との最終決戦で**喰われた**探索者はゲームから除外される(新たな探索者は引かない)。すべての探索者が**喰われた**場合、旧支配者が世界に解き放たれ、プレイヤーはゲームに敗北する。

旧支配者の攻撃が各探索者に対して解決された後、新たなラウンドを開始する。これは、探索者が旧支配者を倒すか、全員が**喰われる**まで続けられる。

その他

以下は Arkham Horror のゲームを明確にするための追加ルールである。

カードを捨てる

カードを捨てる場合、該当する山札の一番下に裏向きに捨てる。プレイヤーが山札をシャッフルするのは、そうするよう指示がある場合のみである。ただし、ロケーションの山札はプレイヤーがカードを引く前に必ずシャッフルを行う。プレイヤーがロケーションの山札から複数のカードを引く場合、1回シャッフルを行い、指定枚数をまとめて引くこと。

ロケーションの特殊能力

ボード上のロケーションの中には特殊能力を持つものがある。探索者がそのようなロケーションに入ったとき、プレイヤーはそこでエンカウンターを行う代わりに、ロケーションの特殊能力を**解決することができる**。そのロケーションに開いているゲートがある場合、探索者はそのロケーションの特殊能力を使えない。

例:「科学研究所 (Science Building)」は「分析 (Dissection)」能力を持っている。この能力は、プレイヤーがモンスターロビーやゲートロビーを消費することで手がかりトークンを受け取れるものである。探索者は「科学研究所」でエンカウンターを行う代わりにこの能力を使うことができる。ただし、このロケーションに開いているゲートがある場合は、探索者はこの能力を使えない。

エンカウンターでのモンスター

ロケーションや異世界でのエンカウンターの多くに、モンスターが出現する指示がある。このエンカウンターを解決する場合、プレイヤーはモンスターカップからモンスターを引き、そのエンカウンターを通常通り解決する(探索者はそのモンスターを回避するか戦闘する)。エンカウンターの結果にかかわらず、そのモンスターはボード上に残らない。モンスターを回避する、モンスターが戦闘で倒される、探索者が気絶する/発狂する等のいずれの場合でも、そのモンスターはモンスターカップに戻される。

エンカウンターの多くに、「ゲートとモンスターが出現！」と書かれている。これらのエンカウンターにおいては、そのモンスターとゲートはボード上に残る。しかし、例えば「黒の洞窟」における「モンスターが出現！」やヒップの宿泊所における「恐ろしいモンスターが出現」等、他の多くが単にモンスターのみが出現するエンカウンターである。エンカウンターでモンスターのみが出現しゲートが出現しない場合、そのモンスターはボード上に残らない。そのようなモンスターが倒されたら、プレイヤーは(特に指定されていないかぎり)それをトロフィーとして手に入れる。モンスターが倒されなかった場合、探索者がそのモンスターを回避したかや、そのモンスター相手に気絶や発狂したかに関わらず、そのモンスターはカップに戻される。



特殊カードの制限

ほとんどの場合において、プレイヤーは同じ種類の各特殊カードを1枚ずつしか持てない。このルールは、依頼料、銀行借入、銀の黄昏会員、祝福/呪詛カードに適用される。

所持金の消費

探索者がアイテムを「額面で (for list price)」あるいは「額面より\$1高く (for \$1 over list price)」購入できることがある。アイテムの額面は、常にカードの右下に書かれている。アイテムは単純にその額面分の所持金トークンを捨てることで購入できる。

トロフィーの消費

ロケーションのいくつかでは、プレイヤーが集めたモンスタートロフィーやゲートトロフィーを消費することができる。例えば「川の埠頭 (River Docks)」では、プレイヤーはモンスタートロフィーやゲートトロフィーを消費して\$5を得ることができる。このように消費されたモンスタートロフィーはすべてモンスターカップに戻され、ゲートトロフィーはすべてゲートマーカーの山の一番下に裏向きで置かれる。

タイミングの矛盾

2つ以上のゲーム上の事項が同時に起こった場合、その発生順はプレイヤーが決める。プレイヤーが同意に至らない場合、開始プレイヤーが決める。

装備品の受け渡し

他の探索者と同じ街路エリアや異世界エリアやロケーションにいる探索者は、所持金や一般アイテム、ユニークアイテム、呪文を受け渡すことができる。これは移動前、移動中、移動後に実行できるが、戦闘中には行えない。

恐怖の記録

Concept: Richard Launius

Second Edition Game Design: Richard Launius and Kevin Wilson

Additional Development: Kevin Wilson, Shannon Appelcline, Greg Benage, and Christian T. Petersen

Rules: Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersen, and Greg Benage

Editing: Greg Benage and Christian T. Petersen

Additional Ideas and Support: Christopher Allen

Additional Design and Development, First Edition: Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

Graphic Design: Scott Nicely, Brian Schomburg
Playtesting and Comments for this edition: FFG Staff, Christopher Allen, Shannon Appelcline, Michael Arick, Michael Blum, Jacob Butcher, Charles Engan, Claire Engan, Steve Hill, David K., Evan Kinnie, Pete Lane, Richard Launius, Thyme Ludwig, Tess O'Riva, Eric Rowe, DT Strain, Julie Strain, Nate Tepe, Thor Wright, Mike Zebrowski, and Team XYZZY

Executive Developer: Greg Benage

Publisher: Christian T. Petersen

Special Thanks to: Howard Philips Lovecraft

For online community, FAQ, customer service, and additional information on Arkham Horror, please visit:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Call of Cthulhu and Arkham Horror used under license from Chaosium, Inc. Arkham Horror: A Call of Cthulhu Boardgame is copyright 2006 and trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No portion of this game may be copied or reproduced without written consent from its publishers or copyright holders.

翻訳: 進藤・「みらこー」・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games 社のサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games 社および他の団体には一切の責任がありません。

索引

アーカムエンカウンターフェイズ: 8-9

アーカムの移動: 6-8

悪夢: 24

圧倒: 24

維持フェイズ: 6

異世界の移動: 8

異世界エンカウンターフェイズ: 9

移動フェイズ: 6, 8

噂話: 12

エンカウンター

異世界: 8, 9

モンスター出現: 22

解決: 8-9

回避 (モンスターの): 6, 8, 14

例: 14

回復: 6

街路エリア: 21

「仮面」モンスター: 5

環境: 12

奇襲: 24

気絶: 16

旧支配者

目覚め: 20

最終決戦: 22

シート解説: 19

旧神の印: 18

恐怖トラック: 20-21

レベルのまとめ: 24

区域: 21

喰われる: 17

最終決戦: 22

ゲート

勝利条件: 12

閉鎖: 12, 17

守るモンスター: 18

神話フェイズでの開放: 9

探索者の場所での開放: 10

封印: 12, 17

旧支配者の目覚め: 20, 24

ゲートの封印

ゲームの勝利: 12

方法: 18

ゲートの閉鎖

ゲームの勝利: 12

方法: 17-18

ゲームの終了: 12

ゲームボード解説: 21

郊外: 18, 24

最終決戦: 22

時空の狭間: 17

集中力: 6, 21

呪文の詠唱: 16

準備: 5

祝福: 17

呪詛: 17

消耗: 6

勝利得点: 12

スキル: 12-13

調整: 6

チェック: 13

スキルチェック: 13

戦闘: 14-16

例: 15

戦闘修正 (モンスター): 15, 21

装備品の受け渡し: 23

逮捕: 16

タイミングの矛盾: 23

タフネス (モンスターの): 15, 21

ダメージ (モンスターによる): 15, 21

探索者シート解説: 19

探索済みマーカー: 4, 8

遅延状態: 8, 16

知覚修正: 21

手がかりトークン

入手: 8

配置: 12

消費: 13-14

特殊カード制限: 23

発狂: 16

破壊トラック: 9, 19, 20, 22

飛行モンスター: 11

武器と呪文の制限: 16

武器: 16

物理戦闘: 16

物理無効: 24

本拠地 (モンスターの): 21

魔法戦闘: 16

魔法無効: 24

味方

街を離れる: 20

神話カード (の解決): 9

神話フェイズ: 9-12

無限: 24

モンスタートロフィー

獲得: 15

消費: 23

モンスターの限界: 18, 24

モンスターの移動: 10-11

例: 10

モンスターマーカー解説: 21

ロケーション

閉鎖: 20

エンカウンター: 8-9

特殊能力: 22



ロケーションアイコン

ボード上の各ロケーションの上には、緑か赤のダイヤが描かれている。このダイヤはロケーションの危険度を示している。

緑のダイヤのロケーションは安定している。モンスターやゲートはこのロケーションには出現しないが、モンスターが移動してくることはある。

赤のダイヤのロケーションは不安定である。このロケーションには、エンカウンターも含めゲートやモンスターが出現する可能性がある。このロケーションに近づくには注意が必要である。

マップ上の各ロケーションには、それぞれアイコンが付加されている。このアイコンは、プレイヤーがそのロケーションに行くことで予想される一般的な結果を示している。以下はボード上のロケーションにあるアイコンの凡例である。

 味方

 正気

 祝福

 スキル

 手がかりトークン

 呪文

 一般アイテム

 体力

 所持金

 ユニークアイテム

さらに、不安定なロケーションでは味方とエンカウンターする可能性があり、神話カードの解決の結果として手がかりトークンが出現するものこのロケーションであることが多い。

ロケーションの中には、「アーカム精神病院 (Arkham Asylum)」のように、色が反転している特殊ロケーションアイコンのあるものがある。これらのアイコンは、そのロケーションで指定されたアイテムを手に入れる確実な方法があることを意味する。

モンスターの特殊能力

- モンスターの特殊能力は以下の通り。
- 奇襲 (Ambush) :** このモンスターとの戦闘が始まったら、探索者は逃走を選択できない。どちらかが倒れるまで戦闘を行わなければならない。
 - 無限 (Endless) :** この能力を持つモンスターはモンスタートロフィーにならない。代わりに、このモンスターが倒されたらカップに戻る。

物理/魔法抵抗 (Physical/Magical Resistance) : 抵抗の対象となる種類の武器や呪文のボーナスは半分になる (端数切り上げ)。
例: 「トミーガン (Tommy Gun)」 (通常 +6 の物理ボーナス) は、物理抵抗を持つモンスターに対して +3 のボーナスになる。

物理/魔法無効 (Physical/Magical Immunity) : 無効の対象となる種類の武器や呪文はボーナスを与えない。
例: 「トミーガン (Tommy Gun)」 (通常 +6 の物理ボーナス) は、物理無効を持つモンスターに対して +0 のボーナスになる。

悪夢 N (Nightmarish N) : このモンスターに対するホラーチェックに成功した探索者は、その場合でも正気をN失う。この能力は、探索者がホラーチェックに失敗した場合は適用されない。
例: 「黒い仔山羊 (Dark Young)」 (悪夢1) に対し、探索者はホラーチェックに失敗すると正気3を失い、成功すると正気1を失う。ホラーチェックに失敗した場合、悪夢1は適用されない。

圧倒 N (Overwhelming N) : このモンスターに対する戦闘チェックに成功した探索者は、その場合でも体力をN失う。この能力は、探索者が戦闘チェックに失敗した場合は適用されない。

フェイズのまとめ

- ターンのフェイズは以下の通り。
- フェイズ I: 維持**
 - フェイズ II: 移動**
 - フェイズ III: アーカムエンカウンター**
 - フェイズ IV: 異世界エンカウンター**
 - フェイズ V: 神話**
- 維持フェイズ**中、プレイヤーは毎ターン実行する必要のある維持アクションを行う。これには収入の確保、借入の支払い、装備の回復、スキルスライダーの調整等が含まれる。

移動フェイズ中、探索者は現在のスピード値に従って探索者を移動させる。異世界の探索者は次のエリアに移動するか、すでに異世界の第2エリアにいるならアーカムに戻る。

アーカムエンカウンターフェイズ中、ゲートの無いロケーションにいる探索者はその区域のロケーションカードを1枚引き、その指示に従う。通常、アーカムエンカウンターではスキルチェックが必要になる。

異世界エンカウンターフェイズ中、異世界にいる探索者は、自分のいる異世界のエンカウンターシンボルに一致する色のゲートカードが出るまでゲートカードを引き、その後その指示に従う。アーカムエンカウンター同様、異世界エンカウンターでも通常スキルチェックが必要になる。

神話フェイズ中、開始プレイヤーは神話カードを1枚引き、それを解決する。まず、アーカムに新たなモンスターやゲートが出現し、通常は手がかりトークンも置かれる。次に、ボード上のモンスターが街を移動する。最後に、神話カードの特殊効果が発動し、時に一瞬、時に数ターンの間、ゲームのルールが変更される。

スキルチェック

探索者は、被害を回避し恩恵を受けるためにスキルチェックを行うことが多々ある。このスキルチェックでは使用するスキルが示され、これによりそのチェックで振るダイスの数が決定する。チェックの修正値はプレイヤーが振るダイスの数に対するボーナスやペナルティとなり、難易度はプレイヤーがそのチェックに成功するために必要な成功のダイスの数になる (目が5か6のダイスは成功)。

特殊スキルチェック

このゲームでは、プレイヤーが行う特殊なタイプのスキルチェックが、回避チェック、ホラーチェック、戦闘チェック、呪文チェックの4種類ある。描く特殊スキルチェックは6つの基本スキルのうち1つの値を使用する。特殊スキルチェックで使用するスキルに対するボーナスは同様に適用される。ただし、特殊スキルチェックにのみ適用されるボーナスは、通常のスキルチェックには適用されない。

回避チェックはスニーク値を基準とする (P13「モンスターの回避」参照)。

戦闘チェックはファイト値を基準とする (P14「戦闘」参照)。

ホラーチェックはウィル値を基準とする (P14「ホラーチェック」参照)。

呪文チェックはロア値を基準とする (P15「呪文の詠唱」参照)。

ゲートの開き過ぎ

同時に開いているゲートが多過ぎる場合、旧支配者がただちに目覚める。

プレイヤー数	目覚めるゲート数
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

非常に重要: これにより旧支配者が目覚めた場合、最終決戦に進む前に、破滅トラックを破滅トークンで埋めておくこと！

モンスターの限界

ボード上に同時に置けるモンスターの数は、プレイヤーの人数で決まっている。モンスターの限界を超えてボード上に置かれるモンスターは、代わりに「郊外 (Outskirt)」に置かれる。

モンスターの限界 = (プレイヤー数) + 3

重要: 恐怖レベルが 10 に達した場合、アーカムは蹂躪され、これ以降モンスターの限界は無視される。

郊外のモンスター

モンスターをボードに出すことでアーカムのモンスターの合計数がモンスターの限界を超える場合、そのモンスターは代わりに「郊外 (Outskirt)」に置かれる。「郊外」のモンスターは、そこが以下の数のモンスターで一杯になるまでそのまま残る。

プレイヤー数	「郊外」の最大モンスター数
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

「郊外」のモンスター数がこの制限を超えたら、そのすべてのモンスターをカップに戻し、恐怖レベルを1上げる。

恐怖レベルのまとめ

- 以下は恐怖レベルに関する効果のまとめ。
- 恐怖レベルが1上がる毎に、味方の山札からランダムに選んだ味方1人を箱に戻す。
- さらに、恐怖レベルが以下に達した時点で、各イベントが発生する。

恐怖レベル	イベント
3	「雑貨店 (General Store)」が閉店する。
6	「骨董品店 (Curiositie Shoppe)」が閉店する。
9	「古魔術店 (Ye Olde Magick Shoppe)」が閉店する。
10	アーカムが蹂躪される (モンスターの限界は無くなり、以降の恐怖レベルは破滅トークンになる)。