

改訂版

ELDER エルダーサイン SIGN

完全日本語版



ルールブック

Arclight
Games

私の話を聞いた人間は頭がおかしいと思うだろう。
だが、この博物館は古の邪悪に侵されているのだということを、どうか信じてほしい。

悪魔のような、あやつらが現れてからでは、人類など灰と帰すよりほかはない。

毎夜、私は展示品や遺物を調べた。恐るべきあやつらを押しとどめるために戦い、私にできることを学んできた。

そしてついに、悲劇を回避できる術を見つけることができたのだ。そう信じている。

古えの何者かが、こういった化け物を退けるための風変わりな符号を作っていたのだ。

それが、旧き印、エルダーサインなのだ。

■ はじめに

このゲームは1～8人のプレイヤーがそれぞれ探索者となって、次元の狭間に潜む強大な化け物「エンシェントワン」と、命をかけて戦う、協力型のゲームです。

探索者はミスカトニック大学の博物館の中や、その周辺で様々な冒険に出会います。博物館ではエンシェントワンの帰還が目前に迫っており、その結果、奇妙な事件が頻発しているのです。

これらの冒険に打ち克つことによって、探索者は『旧き印』を得ることができるかもしれません。『旧き印』はエンシェントワンを封じ、われらの世界を救うために必要なアイテムなのです。

しかし時は刻一刻と過ぎていきます。一晩過ぎるごとに、エンシェントワンの目覚めのときが、人類が減ってしまうそのときが、近づいてくるのです！

■ ゲームの目的

このゲームの目的は、エンシェントワンが目覚める前にプレイヤー全員で協力して封印し、エンシェントワンを再び眠りにつかせることです。エンシェントワンを封印するには、探索者は博物館で起きる冒険を解決し、『旧き印』を集めなければなりません。

エンシェントワンが目覚めてしまったら、探索者は化け物を退散させる最後のチャンスに賭けるしかありません。ただし言うておきますが、エンシェントワンとの戦闘は、失敗か死ぬかのどちらかに終わる可能性が非常に高いのです。

■ ゲームパーツ

このゲームには、次のパーツが含まれています。

このルールブック1冊

時計の文字盤 1個

時計の針 1個

プラスチック製の接続部品（時計の針用） . 1個

エントランスシート 1枚

緑色のダイス 6個

黄色のダイス 1個

赤色のダイス 1個

大きなカード 80枚

エンシェントワンカード 8枚

探索者カード 16枚

冒険カード 48枚

異世界冒険カード 8枚

小さなカード 76枚

通常アイテムカード 12枚

特殊アイテムカード 12枚

呪文カード 12枚

協力者カード 8枚

神話カード 32枚

トークン、マーカー 147個

探索者コマ 16個

正気度トークン 30個

耐久度トークン 30個

手がかりトークン 15個

モンスターマーカー 22個

マスクモンスターマーカー 5個

破滅トークン 12個

旧き印トークン 17個

■ 各パーツの概要

この章ではゲームの内容物を識別できるようにするための簡単な説明を行います。

● 時計の文字盤、時計の針、プラスチック製の接続部品

時計はゲーム中の時間の経過を記録し、神話カードを引くタイミングを決めるために使います。

時計の針はプラスチック製の接続部品で時計の文字盤に取り付けます。



● エントランスシート

このシートは、博物館の入り口（このシートの上）にいる探索者が自分の手番中に実行できる選択肢の一覧が記されています。



● 緑色のダイス

これらのダイスは「タスク」（後述）を達成したり、冒険カードを解決したりする際に使われます。



● 黄色のダイス

これらのダイスは、一般的には通常アイテムを消費することによって振ることができます。緑色のダイスより良い結果が出るようになっています。



● 赤色のダイス

これらのダイスは、一般的には特殊アイテムを消費することによって振ることができます。緑や黄色のダイスよりさらに良い結果が出るようになっています。



● エンシェントワンカード

各カードにはそれぞれ異なるエンシェントワンが記されています。探索者は、このいずれかのエンシェントワンに立ち向かうことになります。



● 探索者カードとコマ

各カードにはそれぞれ異なる探索者が記されています。各プレイヤーはいずれかを選んでプレイします。各探索者カードには、それぞれ対応する探索者コマが存在します。探索者コマは、ゲーム中の探索者の現在位置を示すのに使うものです。



● 冒険カード

これらのカードには、博物館で起こる様々な出来事やその場所が記されています。探索者は『旧き印』を得るために、これらの場所を探索することになります。



● 異世界冒険カード

これらのカードには異次元の世界で行われる特別な冒険について記されています。博物館でゲートが開いたとき、探索者はこれらの異世界を探索することができます。



● 通常アイテムカード、特殊アイテムカード、呪文カード

これらのカードには、冒険を行うとき探索者の手助けになる、便利なアイテムや呪文が記されています。



通常アイテムカード



特殊アイテムカード



呪文カード

● 協力者カード

協力者カードには、探索者の仲間になってくれる人々が記されています。



● 神話カード

これらのカードは『深夜 12 時』になるたびに引かれます。これらのカードには博物館で起きる奇妙な出来事が記されています。



● 正気度トークン、耐久度トークン

青色の正気度トークンと、赤色の耐久度トークンは、それぞれ探索者の現在の精神的・肉体的な健康度を記録するのに使います。



● 手がかりトークン

手がかりトークンをプレイヤーの手番で消費することで、1個以上のダイスを振り直すことができます。



● モンスターマーカー

モンスターマーカーには、ゲーム中に現れては探索者の邪魔をする様々なモンスターが記されています。



● マスクモンスターマーカー

マスクモンスターマーカーには、「ニャルラトテップ」がエンシェントワンの場合のみ使う、特別なモンスターが記されています。



● 破滅トークン

これらのトークンは、エンシェントワンが我々の世界へ訪れるときが、どれくらい近くに差し迫っているのかを記録するためのものです。



● 旧き印トークン

これらのトークンは、エンシェントワンを封印するために、探索者がいくつの旧き印を集めたのかを記録するのに使います。



初めてゲームをする際の準備

このゲームを初めて遊ぶ際には、注意深く厚紙のトークン類を台紙から切り離し、絶対に小さな子供や動物の手の届かないところに保管してください。

また、厚紙の時計の文字盤、時計の針、プラスチック製の接続部品を取り、右の図のように組み立ててください。



■ ゲームの準備

このゲームで遊ぶ際には、次のように準備を行ってください。

- 1. 時計とエントランスの準備：**時計をテーブル中央からやや上の方に置き、時計の針を12時にセットしてください。それから、エントランスシートをその隣に置いてください。6個の緑色のダイス、1個の赤色のダイス、1個の黄色のダイスをエントランスシートのそばに置いてください。
- 2. エンシェントワンの選択：**エンシェントワンカードを1枚選び（ランダムでもプレイヤー全員が同意するなら任意のものを選んで構いません）、時計のそばに置いてください。
- 3. モンスター袋の準備：**モンスターマーカーを不透明な（中が透けて見えない）袋のようなものに入れてください。モンスターマーカーはゲーム中、（袋から）ランダムに引いていくことになります。この袋を「モンスター袋」と呼びます。もしチャルラトテップがエンシェントワンである場合、マスクモンスターマーカー（マーカー上にマスクマークがついています）もモンスター袋に入れてください。そうでないなら、マスクモンスターマーカーは使いませんので箱にしまってください。
- 4. 冒険カードの準備：**冒険カードを（異世界冒険カードは含めません）まとめてシャッフルし、そこから6枚のカードを引いて、時計とエントランスシートを置いた場所から下の方向に、少し離して、表向きに1枚ずつ、3列×2段の形で配置してください（下図参照）。残りの冒険カードは裏向きの山札として、表向きの冒険カードの列のそばに配置してください。

セットアップの例



モンスターマーカー
(不透明な袋の中に
入れておきます)



手がかりトークン



時計



エントランスシート



ダイス



探索者の
プレイエリア



耐久度
トークン



正気度
トークン



旧き印
トークン



エンシェントワンカード



破滅
トークン



探索者の
プレイエリア



アイテムカード



異世界冒険カード



冒険カード



探索者の
プレイエリア



神話カード



冒険カードの山札



冒険カード



探索者の
プレイエリア

次に、異世界冒険カードをシャッフルして、裏向きの山札として、表向きの冒険カードの列のそばに配置してください。

もし準備の段階で、「ロックダイスアイコン」が記された冒険カードが出たなら、一致するダイスをそのカード上に置いてください（12 ページ『ロックダイス』参照）。

5. **アイテムと呪文の準備**：通常アイテムカード、特殊アイテムカード、呪文カード、協力者カードをそれぞれシャッフルし、別々の山として、冒険カードの山札のそばに配置してください。

6. **トークンの準備**：旧き印トークン、破滅トークン、耐久度トークン、正気度トークン、手がかりトークンをそれぞれまとめて山にして、プレイヤー全員の手の届く場所に置きます。

7. **探索者の分配**：プレイヤーはそれぞれ自分が担当する探索者カードを選んでかまいませんし、ランダムに配布して決めてもかまいません。

担当する探索者を決めたあと、各プレイヤーは自分の探索者カードに記された耐久度トークン、正気度トークンを受け取ってください。アイテムや手がかりトークンについても同様に、自分の探索者カードに記されているものを受け取ってください。

プレイすることになった探索者コマを、すべてエントランスシートの上に置いてください。探索者はこのシートの上からゲームを始めます。

8. **親プレイヤーの選択**：プレイヤー 1 人を（ランダムでも全員が納得するならどんな方法でも）親プレイヤーとして決めて下さい。

9. **最初の神話カード**：親プレイヤーは神話カードの山をシャッフルし、エンシェントワンカードの隣に配置してください。そしてその神話カードの山から 1 枚引いて、表にしてその山の隣に置きます。そしてただちにその内容を解決してください（15 ページ『神話カード』参照）。

もしロックダイスアイコンが記された神話カードが出たなら、一致するダイスをそのカード上に置いてください（12 ページ『ロックダイス』参照）。

優先するルール

モンスターマーカーやカードに記された文章が、このルールブックに記されているルールと相反する場合は常に、マーカーやカードのルールを優先してください。

情報の共有

このゲームは協力型ゲームであるため、プレイヤー同士が情報を共有するのは不可欠です。プレイヤーはそれぞれアドバイスを求め、共同でプレイヤーのターンの計画を行い、戦略全体を自由に議論したほうがよいでしょう。

エンシェントワン

ゲームを始める前に、プレイヤーはそれぞれ、今回選んだエンシェントワンカードに記されたテキストを読んでください。テキストにはこのエンシェントワンの能力などの重要な情報が記されています。例えば、これを封印するために『旧き印』はいくつ必要か、これが攻撃するとき発動する能力はなにか、などです。その他にもこのエンシェントワンだけが持つ特殊能力が記されています。

エンシェントワンカードの見かた



1. **名前**：エンシェントワンの忌まわしき名前。
2. **戦闘タスク**：エンシェントワンとの戦闘で、破滅トークンを 1 個取り除くのに必要なタスク（タスクの説明は後述）。
3. **旧き印の数**：エンシェントワンを打ち破るのに必要な旧き印の数。
- 4a. **破滅トラック**：破滅トークンはここに配置します。すべてのマスにトークンが置かれたらエンシェントワンが目覚めます。
- 4b. **破滅アイコン**：破滅トラックの通常のマスには、この破滅アイコンが記されています。
- 4c. **モンスターアイコン**：破滅トークンが、このアイコンが記されているマスに配置されたら、モンスターが 1 体現れます。
5. **特殊能力**：このエンシェントワンを使ったゲームにのみ適用される、特殊ルール。
6. **攻撃能力**：このエンシェントワンとの戦闘中、『深夜 12 時』になるたびに、この攻撃能力が発動します。

■ プレイヤーの手番の概要

このゲームは、プレイヤーがそれぞれ自分の手番を行うことで進行していきます。

最初に親プレイヤーが自分の手番を行い、その後左隣のプレイヤーから時計回りの順で、各プレイヤーがそれぞれ自分の手番を行っていきます。

手番を行っている最中のプレイヤーのことを『手番プレイヤー』と呼びます。

手番中、プレイヤーは次の3つのフェイズを順番に行ってゆきます。

1. 移動フェイズ：手番プレイヤーは自分の探索者コマを、冒険カード、異世界冒険カード、もしくはエンタランスシート上に移動させてもかまいません。また、手番プレイヤーは今いる場所から動かなくてもかまいません。

2. 解決フェイズ：手番プレイヤーは、自分が乗っている冒険カードや異世界冒険カードに記されているタスクを達成するためにダイスを振るか、もしくは、(エンタランスシートに乗っているなら) エンタランスシート上に記されているいずれかのアクションを行います。

3. 時計フェイズ：手番プレイヤーは時計の針を3時間ぶん、進めます。

時計フェイズが終わったら、手番プレイヤーの手番は終了します。手番プレイヤーの左隣のプレイヤーが、新たに自分の手番を開始します。

次の章から、それぞれのフェイズについてより詳しく説明します。

冒険カードの見かた



1. トロフィー値：この冒険カードが解決されたとき、この冒険カードはここに記された数字ぶんのトロフィーとなります。

2. 名前：この冒険の名称。

3. フレーバーテキスト：この冒険の背後にある物語。この文章はゲームにおいてはなんの効果もありません。

4. タスクの順序：この矢印が記された冒険カードでは、矢印どおり、上から下への順番でタスクを達成しなければなりません。

5. 恐怖の効果：タスクの達成に失敗したとき、1個以上のダイスの出目に『恐怖』があった場合、ここに記された効果が起きます。

6. ロックダイスアイコン：このアイコンは (このカードが解決されるまで) ダイス1個をロックし、タスクの達成に使用できないようにします。

7. タスク：この冒険カードを解決するためには、探索者はここに記された一連のシンボルに一致するダイス目を振り出さねばなりません。

8. モンスタータスク:この場所には、袋などから引かれたモンスターマーカーが置かれます。

9. ペナルティ：この冒険カードの解決に失敗したとき、手番プレイヤーはここに記されたペナルティを受け取ります。

10. 報酬：この冒険カードの解決に成功したとき、手番プレイヤーはここに記された報酬を受け取ります。

■移動フェイズ

手番プレイヤーは自分の探索者コマを、場に表向きになっている冒険カードや異世界冒険カードのいずれかの上か、もしくは、エントランスシートの上に移します。また手番プレイヤーは、自分のコマを今いる場所から動かさないにしてもかまいません。

手番プレイヤーが自分のコマを動かした（または今いる場所から動かないことを決めた）ら、移動フェイズは終了し、次の解決フェイズに進みます。

■解決フェイズ

このフェイズでは、プレイヤーのコマが今いる場所（冒険カード、異世界冒険カード、エントランスシート）の解決を行います。

冒険カード、異世界冒険カードの解決に成功／失敗したあと、またはエントランスシートで1つのアクションを行ったあと、解決フェイズは終了し、時計フェイズに進みます。

冒険カードと異世界冒険カード

冒険カードや異世界冒険カードを解決するためには、そのカードに記されている全てのタスクを達成するまで、ダイスを振り続けます。全てのタスクを達成したらそのカードを解決したことになり、それらのカード自体と、そのカードに記されている報酬をもらいます。

これらのカードを解決することが、このゲームの主な目的です。というのも、エンシェントワンを封印するためには、カードの報酬にある『旧き印』を集めなければならないからです。

タスクを解決する順番

一般的には、冒険カード（および異世界冒険カード）に記されたタスクを解決する順番は、どの列から行ってもかまいません。ただし、右図のようにタスクの左に矢印のマークがある場合は別です。この矢印が記されている場合、プレイヤーは一番上から順に、1段ずつタスクを達成しなければなりません。



タスク

冒険カードや異世界冒険カードには、それぞれ複数のアイコンが横1列に並んで記されています。これらの1列が、1つのタスクであり、プレイヤーは1枚のカードを解決するために、これらのタスクを全て達成しなければなりません。

各アイコンは、そのタスクを達成するのに必要な条件を示しています。



『探索』の目が、アイコンに示された数以上、出ること。



『知識』の目が出ること。



『危険』の目が出ること。



『恐怖』の目が出ること。



条件欄が分割されて、複数の結果が描かれている場合は、そのどちらかを満たせば良いという意味です。



このタスクのダイスの条件をすべて満たした上で、このタスクを達成するためには、手番プレイヤーは時計を進めなければなりません。



このタスクのダイスの条件をすべて満たした上で、このタスクを達成するためには、手番プレイヤーはアイコンに示されているように正気度を消費しなければなりません。



このタスクのダイスの条件をすべて満たした上で、このタスクを達成するためには、手番プレイヤーはアイコンで示されているように耐久度を消費しなければなりません。

注意：タスクの条件を満たすために正気度や耐久度を減らした結果、その数字が0以下になるような場合、探索者はそのタスクの条件を満たすことはできません。

ダイスを振る

手番プレイヤーはダイスを振って、冒険カード（および異世界冒険カード）の解決を始めます。

ゲームの開始時には、なんらかの効果（12ページの『ロックダイス』および『アイテム』を参照）が発生していない限り、緑色のダイス6個を振ることができます。

ダイスを振ったら、ダイスの出目と、自分がある冒険カードに記された各タスクの達成条件とを比較します。

緑色のダイスの各面は次のようになっています。



タスクの達成

手番プレイヤーが振ったダイスの出目が、いずれかのタスクの達成条件をすべて満たしており、達成を望むなら、そのタスクは達成となります。このとき、達成させた条件それぞれのアイコンの上に、条件に合致するダイスを配置します。

こうして条件の上に配置したダイスは、このフェイズ中にはもはや振ることはできません。

達成したタスクが時間を進めたり、正気度を失ったり、耐久度を失ったりすることを求めている場合は、ここでそれを実行します。

耐久力や正気度を失う

タスクやカードの解決に失敗したときのペナルティ、またはその他の効果で、プレイヤーは耐久力や正気度を失うことがあるでしょう。そう指示されたときは、探索者カードの上に置いているトークンを指定数だけ、場のトークンの山に戻してください。

1回ダイスを振るごとに、達成できるタスクは1つだけです。たとえ複数のタスクの条件を達成できる出目が出たとしてもです。

タスクを達成したあと、カード上に達成すべきタスクがまだあるなら、残ったダイスをすべて（さきほど振ったダイスのうち、達成したタスクの上に置かなかったものすべて）を手に取り、そのカードを解決するか（9ページの『冒険カードの解決』を参照）、またはそのカードの解決に失敗する（次項参照）まで、ダイスを振って残りのタスクの達成に挑戦してください。

タスクの失敗

プレイヤーがダイスの出目を使ってもタスクを達成できない、またはダイスの出目を使いたくない場合、その出目は「失敗ロール」と呼ばれます。このとき、プレイヤーは「失敗ロール」の中からダイスを1個選び、それを捨て（捨てたダイスはあなたの手番中にはもう使いません）、残りのダイスすべてを手に取り、振り直して、再びタスクの達成を試みるか、または冒険の失敗を選択しなければなりません。

タスク達成の例

解決フェイズの開始時に、緑色のダイスを6個振り、次の結果が出ました。



冒険カードに記されたタスクとこの結果を比べます。



この結果であれば、上下どちらのタスクでも達成可能ですが、両方のタスクを達成することはできません。そこでプレイヤーは、2番目(下)のタスクを選び、一致する条件の上に振ったダイスを配置していきます。



ところで、このタスクを達成するには『探索』が3点分あれば良いのですが、今回の結果では、条件を満たすには合計で4点分の『探索』を使うしかありません。このとき超過した1点は無視します。

その後、もう1つのタスクを達成させるべく、残り3つの緑色のダイスを振りなおすことができます。

効率的な冒険

ゲーム中、プレイヤーは現在の出目を使ってとりあえず1つのタスクを達成できるが、そうした結果、残りのタスクの達成が非常に困難になってしまうような状況になるかもしれません。この場合、単純にタスクの失敗を宣言し、ダイスを1個取り除くべきです。そうして残りのダイスを振りなおし、改めてタスクに挑戦のほうがより効率的でしょう。

冒険の失敗

もしも冒険カードに残っているどのタスクも、振れるダイスだけでは達成することができない場合、その冒険カードは自動的に失敗となり、手番プレイヤーはペナルティを受け取ります。

冒険に失敗したプレイヤーはカードから（ロック中のダイスを除く）すべてのダイスを取り除きます。そうして、時計フェイズに移ります。

注意：プレイヤーはいつでもカードの解決を失敗することを選んでかまいません。

『恐怖』の効果

タスクの達成に失敗し、しかも『恐怖』の出目(☠)が1個以上出ているなら、その冒険カードに記されている『恐怖』の効果と、現在プレイされている神話カードに記されている『恐怖』の効果すべてを解決します(15ページ『神話カード』参照)。

『恐怖』の効果の解決は、タスクの失敗によってダイス1個を捨てる前に行います。

『恐怖』の効果の例



最初の列のタスクを達成したあと、手番プレイヤーは緑色のダイス4個を振り、次の列のタスクに挑戦しました。その出目は次のようになりました。



この出目では、タスクを完全に達成することはできません。これは失敗ロールとなり、タスクの達成に失敗しました。

このカードの『恐怖』の効果には、「正気度を1点失う」となります。手番プレイヤーは自分の探索者カードの上から正気度トークン1個を取り除きます。その後、手番プレイヤーはタスクの失敗の結果として、失敗ロールの中からダイスを1個取り除き、再び同じタスクに挑戦します。

冒険カードの解決

手番プレイヤーが冒険カード(および異世界冒険カード)上の全てのタスクを達成したとき、そのカードを完全に解決したことになります。このとき、そのカード上に置かれている全ての探索者コマを、エントランスシートの上に移します。また、タスクの解決に使用したダイスと、タスクの失敗により取り去ったダイスを全てまとめ、場に戻してください。

手番プレイヤーは解決したカードを受け取り、それを自分の前に表にして置きます(これ以降、トロフィーとして使用できます)。かわりに、冒険カードの山札を1枚めくり、表にして場に補充します。

最後に、手番プレイヤーは自分が今解決したカードを確認して、そこに記された報酬を受け取ります。

報酬とペナルティ

冒険カード(および異世界冒険カード)を解決したら、カード右下の白色の欄に記されている報酬を受け取ります。

冒険カード(および異世界冒険カード)の解決に失敗したら、カード左下の赤色の欄に記されているペナルティを受け取ります。



ペナルティの例



報酬の例

-  **通常アイテム：**このアイコン1個につき、通常アイテム1枚を山から引いてください。
-  **特殊アイテム：**このアイコン1個につき、特殊アイテム1枚を山から引いてください。
-  **呪文：**このアイコン1個につき、呪文1枚を山から引いてください。
-  **手がかかり：**このアイコン1個につき、手がかかりトークン1個を受け取ってください。
-  **協力者：**このアイコン1個につき、協力者1枚を山から引いてください。
-  **旧き印：**このアイコン1個につき、旧き印トークン1個をエンシェントワンカードの隣に置いてください。カードの隣に置かれた旧き印トークンの数が、エンシェントワンカードに記された『旧き印の数』以上となったなら、探索者側が勝利します(5ページの『エンシェントワンカードの見かた』を参照)。
-  **ゲート：**このアイコン1個につき、異世界冒険カード(次ページの『異世界冒険カード』参照)の山札から1枚を引き、表向きになっている6枚の通常の冒険カードの下の方向に、少し離して表向きに置いてください。
-  **正気度：**このアイコン1個につき、正気度1点を失ってください。
-  **耐久度：**このアイコン1個につき、耐久度1点を失ってください。
-  **モンスター：**このアイコン1個につき、モンスター1体が現れます。
-  **破滅：**このアイコン1個につき、破滅トークン1個を破滅トラックに加えてください(15ページ『破滅トラック』参照)。

手番プレイヤーが報酬を得たり、またはペナルティを得たりしたあと、次の「時計フェイス」に進んでください。



異世界冒険カード

異世界冒険カードは、特別な種類の冒険カードです。これらのカードはゲートをくぐった先の異世界を表しています。これらのカードは、報酬に「ゲート」がある冒険カードを解決したとき、場に登場します。

異世界冒険カードが場に登場するときは、表になっている6枚の冒険カードの近くに（通常の場合は、やや下の方向に離して）置きます。

異世界冒険カードには、置かれる上限の枚数はありません。何枚置いてもかまいません。逆に異世界冒険カードが解決されたときは、（冒険カードのように）補充されることはありません。

エントランスシート

手番プレイヤーの探索者コマがエントランス上にあるときは、エントランスシートに記載されている3つ（応急処置所、遺失物取扱所、売店）のうちのいずれかを選び、そのアクションを実行します。

応急処置所：次のいずれかを選んでください。

- ①耐久度1点もしくは正気度1点を無料で回復させる。
- ②トロフィー2点を支払って、正気度か耐久度を完全に回復させる。
- ③トロフィー4点を支払って、正気度と耐久度の両方を完全に回復させる。

遺失物取扱所：緑色のダイス1個を振り、エントランスシートにある表を参照して、表と一致する結果を解決してください。プレイヤーはアイテムや探索者の能力を使って、ここで振るダイスの目に影響を与えることはできません。

売店：トロフィーを消費して、一覧に記されているもののいずれか1つ（1つだけ）を購入します（次の『トロフィー』参照）。プレイヤーは1手番中に1つのものだけしか購入できません。

トロフィー

「トロフィー」は、このゲームでは「通貨」として使われます。プレイヤーはトロフィーを支払ってエントランスシートで買物をしたり、サービスを受けます。また、様々なゲーム中の効果により、プレイヤーはトロフィーを失うことがあります。

解決して手に入れた冒険カード（および異世界冒険カード）、モンスターマーカーのトロフィーの価値は、個々のカードやマーカーに記載されています。これらのカードを解決するか、モンスターマーカーのタスクを達成したプレイヤーは、これらのカードやマーカーを受け取って、自分の前にトロフィー値が見えるように置いてください。これらのカードやマーカーは、その後エントランスシートで消費されたり、または冒険に失敗した結果として失うことがあります。

トロフィーを消費するとき、プレイヤーは任意のカードとマーカーを組み合わせ消費することができます。こうして消費したカードは、冒険カードや異世界冒険カードの山札の底に戻します。また消費したトークンは、モンスター袋の中に戻します。



トロフィー2点分の価値を持つ冒険カードの例



トロフィー1点分の価値を持つモンスターマーカーの例

トロフィー1点だけを消費したい（もしくは失わなければならない）場合に、2点以上のトロフィーしか持っていないという状況もありえることでしょう。トロフィー2点だけを消費したい（もしくは失わなければならない）ものの、3点以上のトロフィーしか持っていない場合も同様です。このような場合、おつりはもらえません。超過消費して購入することしかできません。

時計フェイス

次に、手番プレイヤーは時計の針を3時間分、時計回りに動かします。

時計は12時から始まり、3時間単位で針が進みます。つまり、時計の針は12時(XII)、3時(III)、6時(VI)、9時(IX)の位置にしかりません。

時計の針が12時(XII)になり（または12時(XII)を通り過ぎ）、手番プレイヤーの時計フェイスが終わったあと、『深夜12時』が訪れます。『深夜12時』はプレイヤーの手番ではなく、特別なステップとなります。ここで新しい神話カードを引いて、その内容を解決したり、ゲーム中の様々な効果を反映したりします（15ページの『深夜12時』を参照）。

その後、次のプレイヤーが新たに自分の手番を開始します。



昼間にはやることがいっぱい。

時計の針が12時(XII)を指すたびに、『深夜12時』が訪れます。このゲームには「昼」の12時はありません。昼の間、探索者たちは睡眠をとったり、博物館を離れていたりますからです。

ダイスの出目を確保する

冒険を解決している間、手番プレイヤーは「フォーカス」や「アシスト」、そして呪文カードの使用などにより、ダイスの出目を確保することができます。プレイヤーは振り出したダイスの出目を、あとで使うためにとっておくことができます。

ここでは「フォーカス」と「アシスト」について説明します（呪文については13ページの『呪文カード』を参照）。

フォーカス

ダイスを振ったもののタスクを達成するのに失敗した場合、手番プレイヤーはフォーカス（集中）を行って、失敗ロールの中からダイス1個を確保することができます。

フォーカスを行うときは、最初にタスクの失敗の結果として、失敗ロールの中からダイスを1個取り除きます。次に、残りのダイス中から1個のダイスを選び、出目を変えないようにして、自分の探索者コマの上にそのダイスを移します。

フォーカスしたダイスは、この手番中であれば、これ以降、タスクを達成するためならいつでも使うことができます。こうしてタスクを達成したとき、フォーカスしたダイスは適用したタスクのマスに移されます。

解決フェイズの終了時に、使われなかった「フォーカスしたダイス」は探索者コマの上から取り去り、場に戻します。

注意：フォーカスは失敗ロールが発生したときにのみ可能です。また、フォーカスは自分の手番中、1回しか行うことができません。

フォーカスの例



上図のタスクに挑戦するため、プレイヤーはダイスを振り、次の結果を得ました。



この出目ではプレイヤーはタスクを達成することはできません。失敗ルールです。ここでプレイヤーは、このタスクに再挑戦することを選びました。そして、(1) タスクの失敗の結果として、失敗ロールの中からダイスを1個取り除き、(2) 知識の出目のダイスをフォーカスすることを選び、そのダイスを自分のコマの上に移しました。

プレイヤーは残りのダイスを振り、次の出目を得ました。



この3個の探索の出目と、フォーカスした知識の出目を使えば、プレイヤーはタスクを達成することができます。

アシスト

ダイスを振ったもののタスクを達成するのに失敗した場合、手番プレイヤーは同じ冒険カード上にいる他の探索者1人からアシスト（手助け）を得ることができます。

アシストを得るときは、最初にタスクの失敗の結果として、失敗ロールの中からダイスを1個取り除きます。次に、同じ冒険カード上にいる探索者のうちの1人に、アシストを要請します。その探索者がその要請を受け入れたら、手番プレイヤーは残りのダイスの中から1個のダイスを選び、出目を変えないようにして、そのプレイヤーのコマの上に置きます。

こうして置かれたダイスは、フォーカスしたダイスと同様に使うことができます。この手番中であれば、これ以降、タスクを達成するためならいつでも使うことができます。

ただし、手番プレイヤーが冒険カードに記されたすべてのタスクを達成できなかったか、達成を望まなかった場合、アシストした探索者は正気度1点を失うか、もしくは耐久度1点を失わなければなりません。

手番プレイヤーはダイスを1回振るたびに1度、同じ冒険カード上にいる他のプレイヤー1人に対してアシストの要請を行うことができます。ただしプレイヤーの手番中、同じ冒険カード上にいる1人のプレイヤーは、1度しかアシストをすることができません。

解決フェイズの終了時に、使われなかった「アシストしたダイス」は探索者のコマの上から取り去り、場に戻します。

アシストの例



マンディ・トンプソンは自分の手番でこの冒険カードの解決に失敗したため、このカード上に留まっています。今はボブ・ジェンキンズの手番です。彼はダイスを振り、最初のタスクを達成しました。そして彼は次のタスクに挑戦し、ダイスを振りました。



彼はタスクの達成に失敗しました。しかし彼はこのタスクに再挑戦することを選びました。そして、タスクの失敗の結果として、失敗ロールの中からダイスを1個取り除き(1)、探索3の出目のダイスをフォーカスすることを選び、そのダイスを自分のコマの上に移しました(2)。彼は残りのダイスを振り、次の出目を得ました。



またしても失敗です。しかし彼はこのタスクに再挑戦することを選びました。そして、再び失敗ロールの中からダイスを1個取り除き(3)探索3の出目のダイスをアシストすることを選び、ここで同じ場所にいるマンディ・トンプソンにアシストの要請をしました。

マンディは承知しました。そこで彼は、マンディのコマの上に探索3の出目のダイスを移しました(4)。彼は残った1個のダイスを振りました。



この出目と、フォーカスしたダイスと、マンディがアシストしたダイスを合わせて、タスクを達成することができました。これで全てのタスクが達成できたので、ボブはこの冒険カードを解決できました。

重要：1回の失敗ルールに対し、手番プレイヤーはフォーカスまたはアシストのどちらかを行うことができますが、1回の失敗ルールでその両方を同時に行うことはできません。しかしながら、例えば最初の失敗ルールのときにフォーカスを行い、次の失敗ルールのときにアシストを要請するようすれば、両方の行動をとることができるでしょう。

■ ロックダイス

冒険カードや神話カード、モンスターマーカーの中にはロックダイスのアイコンが記されているものがあります。このようなアイコンが出たら、手番プレイヤーはただちにそのアイコンで示されている色のダイスを1個取り、そのアイコンの上に移さなければなりません。対象のダイスが呪文カードや探索者コマの上に置いてある場合でも、ダイスロックアイコン上には必ずダイスを移さなければなりません。

ロックされたダイスは、ロックが解除されるまで振ることはできず、タスク達成に使うこともできません。



ロックの解除

ロックを解除するためには、ロックしたカードや効果を解決する必要があります。

例えば、冒険カードまたは異世界冒険カードによってダイスがロックされたとき、それらのカードを解決すれば、ロックが解除され、ロックされたダイスは自由に使えるようになります。もしも神話カードによってダイスがロックされたなら、次の『深夜12時』に新しい神話カードが引かれたとき、ロックは解除されます（15ページの『深夜12時』を参照）。もしもモンスターマーカーによってダイスがロックされたのなら、プレイヤーがそのモンスターを倒したとき、ロックは解除されます（16ページの『モンスター』を参照）。

複数のロックダイス

1種類のダイスに対して、複数のロックダイスのアイコンが出る場合があります。

例えば、黄色のダイスを対象とするロックダイスのアイコンが2つ出ているとします。この場合、ロックダイスのアイコンが出た順に解決します。まず、最初に出たロックダイスのアイコンの上に、黄色のダイスを移します。このロックが解除されたあと、黄色のダイスを次に出たロックダイスのアイコンの上に移します。このロックが解除されたあと、ようやく黄色のダイスは（通常アイテムの効果で）使うことができるようになります。

キャラクターの能力とロックダイス

グロリア・ゴールドバーグやジェニー・バーンズなどの探索者は、冒険中に赤色や黄色のダイスを使用できる能力を持っています。ただしこれらの能力では、ロックされたダイスを振ることはできません。ロックされたダイスを振ることができる能力を持つものは、シスター・メアリーだけです。

■ 手がかりトークン、アイテム、呪文、協力者カード

ゲーム中、プレイヤーはアイテム、呪文、協力者カードや手がかりトークンを得るかもしれません。ここではそれらの詳細について説明します。

手がかりトークン

タスクを達成するためにダイスを振ったあと、自分が所持している手がかりトークン1個を消費することで、振ったダイスのいくつか（もしくはすべて）を振り直したうえで、冒険カード上のタスクを達成したかどうかを判定することができます。

手番プレイヤーはダイスを振ったあと、その結果に満足しない場合、手がかりトークン1個を消費し、ダイスを1個、または任意の数個、またはその全てを振りなおすことができます。振り直しは手がかりトークンが消費できる限り、何度でも行うことができます。このとき、消費した手がかりトークンは山に戻してください。

アイテム

通常アイテムや特殊アイテムは、冒険中のプレイヤーに多大な利益を与えてくれます。例えばプレイヤーはそれらのアイテムを消費することによって、耐久度や正気度を取り戻したり、黄色や赤色のダイスが振れるようになったりします。それぞれのカード上に、その詳細が記されています。こうして消費したアイテムカードは、対応する山の一番下に裏向きにして入れてください。

耐久度や正気度を取り戻す

いくつかのカードの効果により、探索者は耐久度や正気度を取り戻すことができます。プレイヤーは自分の手番中に、これらのカードに指定されたとおりに使えば、それらの効果を得られます。

耐久度や正気度を取り戻すときは、指定された数のトークンを場から取って探索者カードの上に乗せてください。その後、消費したアイテムカードを対応する山の一番下に、裏向きにして入れてください。

注意：探索者は、自分のカードに記された上限を超えて、耐久度や正気度を得ることはできません。

ダイスを追加する

ほとんどの通常アイテムは、それを消費することで黄色のダイス1個を、これから振るダイスの中に加える効果を持っています。プレイヤーは自分の手番中ならいつでも、これらのカードを消費して、黄色のダイス1個を、これから振るダイスの中に加えることができます。黄色のダイスの目は緑色のダイスとほぼ同じですが、『恐怖』の目が、『探索4』になっています。

ほとんどの特殊アイテムは、それを消費することで赤色のダイス1個を、これから振るダイスの中に加える効果を持っています。赤色のダイスの目は黄色のダイスとほぼ同じですが、『探索1』の目が『ワイルド』になっています。『ワイルド』の目は『探索4』、『知識』、『危険』、『恐怖』のいずれかとして使うことができます。

これらの効果で加えられたダイスは、タスクに失敗して脇によけるか、タスクを達成するのに使用するまでは、振ることのできるダイスとして残ります。これらのダイスがロックされた場合や、呪文によって確保された場合を除き、手番が終了したら、これらの特殊なダイスは取り除きます。



黄色のダイスを追加



探索4



赤色のダイスを追加



ワイルド

手がかりトークン、アイテム、呪文、協力者カードを消費する

プレイヤーは自分の持つ手がかりトークン、アイテム、呪文、協力者カードを、自分の手番中にのみ消費することができます。他のプレイヤーの手番中に消費することはできません。ただし、呪文カードによって確保されたダイスは別です。この確保されたダイスは、誰が確保したかに関係なく、誰でも自分の手番中に使うことができます。

注意：プレイヤーがタスクの失敗の結果、黄色や赤色のダイスを取り除いたとき、その手番中ではもう、その色のダイスを追加することはできません。

呪文カード

アイテムカードと同様に、呪文カードも冒険中のプレイヤーに多大な利益を与えてくれます。例えばあとで使うためにダイスを確保しておくとか、探索者の正気度や耐久度を回復するなどの効果が得られます。

呪文の効果でダイスを確保する

呪文カードの多くには、あとで使うためにダイスを確保しておく効果を持つものがあります。これらは確保アイコン（右図参照）で示されます。

このような呪文を使う場合は、次のとおりに行います。

まずプレイヤーは、自分の手番でダイスを振った後、確保アイコンのある呪文カードを自分の前に表向きに出します。その後、ダイスの1つを選び、その出目を変えないようにして、呪文カードの確保アイコンの上に移してください。

こうして呪文カードの上に確保されたダイス（の出目）は、プレイヤーのうちの誰かが自分の手番で、タスク条件を満たすのにその出目を使うか、または単純にそのダイスを振るために使うかするまで、カードの上に残り続けます（14ページの『確保されたダイスを使う』を参照）。または、ロックダイスの効果によって呪文カード上からダイスが取り除かれる場合もあります（12ページの『ロックダイス』を参照）。

複数のダイスを確保できる呪文カードの場合、プレイヤーは確保したダイスの全てを同時に使ってもいいし、また1個ずつ使ってもかまいません。

呪文カード上に確保された全てのダイスがなくなったら、その呪文カードは裏向きにして、呪文カードの山の底に戻してください。

注意：呪文カードに確保されたダイスを使った後、新しいダイスを呪文カード上に補充することはできません。



呪文でダイスを確保する例

一番上のタスクを達成したあと、プレイヤーAはダイスを振って次の出目を得ます。



この出目で次のタスクも達成できます。ところで彼は、他の冒険カードを見て、恐怖の出目を確保しておくとう利になると思いました。そこで、彼は自分の持っている呪文カードを自分の前に出し、その確保アイコンの上に、恐怖の出目のダイスを移します（1）。



次のターン、プレイヤーBが右のタスクを持つ冒険カードに挑みました。



プレイヤーAの呪文によりダイスが1個確保されているので、振ることができる緑色のダイスは5個になります。しかし、一番上のタスクには『恐怖』のアイコンが記されているので、プレイヤーBは『危険』の目さえ出せば、呪文で確保されたダイスを使ってこのタスクを達成できます。



上図の目が出たため、プレイヤーBは自力でタスクを達成できませんでしたが、プレイヤーAが呪文で確保したダイスを使い、一番上のタスクを達成できました。



プレイヤーBは『危険』の出目のダイスを、タスクの『危険』アイコンの上に移します（2）。続いて、プレイヤーAの呪文カード上に確保された『恐怖』の出目のダイスを、タスクの『恐怖』アイコンの上に移します（3）。これでタスクを1つ達成しました。

探索者カードの見かた



1. **名前**：探索者の名前と職業。
2. **最大正気度**：探索者がゲーム開始時に持っている「正気度」の量。探索者は最大正気度を超えて正気度を回復させることはできません。
3. **最大耐久度**：探索者がゲーム開始時に持っている「耐久度」の量。探索者は最大耐久度を超えて耐久度を回復させることはできません。
4. **特殊能力**：この探索者を使っているプレイヤーだけが使える特殊な能力。
5. **初期装備**：探索者がゲーム開始時に持っているアイテムの一覧（9ページの『報酬とペナルティ』を参照）。

確保されたダイスを使う

フォーカス、またはアシストによってダイスが確保された場合、これらのダイスは確保したプレイヤーしか使ったり、取り除くことはできません。また、これらのダイスは確保したプレイヤーの解決フェイズ終了時に自動的に取り除かれます。逆に、呪文カードによって確保されたダイスは、どのプレイヤーでも自分の手番で使うことができますし、誰かによって使われるまでずっとカードの上に残り続けます。

協力者

報酬の中には、協力者カードを得られるものがあります。プレイヤーは協力者カードを引いたとき、ただちにそのカードを表にして自分の前に置いてください。協力者はそれぞれの効果を使うまで、プレイヤーの前に残り続けます。詳しい説明はカードを参照してください。

協力者カードの能力は、それを引いたプレイヤーのみが使用できます。

死亡

探索者の正気度か耐久度のどちらか（もしくは両方）が0以下になったら、その探索者は死亡します。

探索者が死亡したら、破滅トラックに破滅トークン1個を加え、探索者カードと探索者コマを箱に戻してください。

それから、その探索者が持っていたすべてのアイテム、協力者、トロフィーとして受け取っていた冒険カードを、それぞれの山の下に裏向きに入れてください。また、トロフィーとして受け取っていたモンスターマーカーをモンスター袋の中に返し、手がかりトークンを山に戻してください。

その後、プレイヤーは新しい探索者（このゲームでまだ死んでいない探索者）と初期装備などを受け取ります。新しい探索者は正気度と耐久度が全快の状態です。プレイヤーは新しい探索者を次の自分の手番から使うことができます。

選択できる探索者がいない場合、そのプレイヤーはゲームから脱落します。

プレイヤーが自分の手番中に死亡したときは、ただちに時計フェイズに移り、そこで新しい探索者を選択します。

プレイヤーが死亡したことによりエンシェントワンが目覚めてしまったら、そのプレイヤーはゲームから脱落します。ただし、エンシェントワンのバトル中では、そのプレイヤーがあたかも存在するように、時計の針を動かしてください。



■ その他のルール

ここではこのゲームに必要なその他のルールについて説明します。

探索者の能力

探索者はそれぞれ特別な能力を持っています。ダイスを増やしたり、ダイスの出目を変えたり、その他様々な便宜を図ってくれる能力です。

探索者の能力のうちのいくつかは、「ダイスを振るたび」に1回しか使えません。

これを詳細に定義しなおせば、「(タスクの達成などで) 新たに振ったダイスの出目に対し」1回のみということになります。

ここで重要なことは、振りなおしは、「新たに振ったダイス」の一部とみなされるのです。

つまり、この能力は、例えばあるタスクの達成のため、最初にダイスを振ったときに適用した場合、(手がかりトークンの使用などで) それらのダイスを振りなおした出目についても適用することはできません! 最初の出目に対して、またはその出目に対する振りなおしのいつか、このどこかのタイミングのうち1回のみです。

探索者の能力のうちのいくつかは、「1日に1回」しか使えません。一度この能力を使ってしまえば、その日の『深夜12時』になるまでは、この能力を使えないということです。

注意：探索者の能力を確実に使うために、探索者カードの記述をしっかりと読み込んでください。

深夜12時

プレイヤーの手番が終わったあと、時計の針が12時(XII)に到達しているか、または通り過ぎたなら、『深夜12時』になり、プレイヤーは次のステップを順番に行います。

1. (冒険カードなどの) 現在プレイ中のカードに記された『深夜12時』の効果を全て解決します。また、神話カードで「次に時計が深夜12時を打ったとき」と記された効果を解決します。
2. 新しい神話カードをめくり、上段の「即時効果」(後述)をただちに解決します。以前の神話カードは、神話カードの山の底に裏返しにして戻します。
3. ここから新たな1日が始まります。「1日に1回」使える探索者の能力は、ここから再び使えるようになります。

注意：ゲーム開始時に時計の針は12時(XII)を指していますが、このときは『深夜12時』の効果は起こりません。

神話カード

前述した『深夜12時』のステップ2で、プレイヤーは新しく神話カードを1枚引き、前の神話カードを山札の底に戻します。

神話カードは上下の2段に分けられています。カードの上半分が「**即時効果**」で、カードの下半分が「**持続効果**」です。

「即時効果」は、カードを引いたらすぐに発動する効果です。「持続効果」は、そのカードが表になっている間、持続する効果です。

注意：ほんの数枚ですが、新しい神話カードが引かれたあとでも持続する効果をもつものがあります。

神話カードの見かた



1. **即時効果**：この効果はカードが引かれたらすぐに発動します。
2. **持続効果**：この効果はカードが表になっている間、持続します。

破滅トラック

破滅トラックは、ここミスカットニック大学博物館において、エンシェントワンの目覚めの時期がどれだけ近いかを示す物差しです。これに破滅トークンが乗れば乗るほど、エンシェントワンの目覚めが近いということです。

神話カードの効果や冒険カードのペナルティ、その他の効果によって、破滅トークンはこのトラックに乗ってゆきます。破滅トークンを破滅トラックに追加するように指示されたら、破滅トラック上の空いているマスにトークンを置きます。トークンは最初、一番左上のマスに置き、それから左から右へ、その段が埋まったら下の段の一番左からと、順番に埋めていってください。

破滅トラックのマスには、2種類のアイコンのうち、どちらかが記されています。破滅アイコンとモンスターアイコンです。モンスターアイコンの上に破滅トークンが置かれたとき、博物館にモンスターが現れます(16ページの『モンスター』参照)。



破滅アイコン



モンスターアイコン

破滅トラックの最後のマスにトークンが置かれたら、エンシェントワンは目覚め、探索者は全員、この恐るべき化け物と戦闘しなければなりません(18ページの『エンシェントワンが目覚める』を参照)。

もしも破滅トラックの最後のマスにトークンが置かれたとき、同時に封印に必要な『旧き印』を全て集めた場合は、エンシェントワンは封印され、探索者は勝利します。

モンスター

ゲーム上の効果で『モンスターが現れる』と記載されていたら、手番プレイヤーはモンスターマーカーをモンスター袋からランダムに1個取り出して、冒険カードに記載されているモンスタータスク（白枠で囲まれているタスク）を完全に（もしくは一部を）覆うように置いてください。

モンスタータスク

冒険カードや異世界冒険カードで、白枠で囲まれているが、中身の条件が描かれていないタスクは「モンスタータスク」です。モンスタータスクに置かれたモンスターマーカーは、そのカードで達成しなければならないタスクとなります。

モンスタータスクには3種類あります。「空欄型」「全体型」「部分型」の3種類です。

- **空欄型モンスタータスク**とは、なにもない空間が白枠で区切られているものを指します。ここにモンスターマーカーが置かれた場合、置かれたモンスターマーカーが新たなタスクとして追加されます。
- **全体型モンスタータスク**とは、すでに存在するタスクの全てが白枠で区切られているものを指します。ここにモンスターマーカーが置かれた場合、以前のタスクは新たなタスク（モンスターマーカー）に差し換わります。
- **部分型モンスタータスク**とは、すでに存在するタスクの一部が白枠で区切られているものを指します。ここにモンスターマーカーが置かれた場合、以前のタスクの一部だけが、新たなタスク（モンスターマーカー）に差し換わります。

モンスターが登場したが、複数のカード上にモンスタータスクがある場合、モンスターマーカーをどれの上に置くべきかは手番プレイヤーが決めます。

空いているモンスタータスクが1つもない場合、手番プレイヤーはプレイされている好きな冒険（または異世界冒険）カードを1枚選び、そのカードの最下段のタスクのさらに下に、追加のタスクとしてモンスターマーカーを置いてください。

重要：プレイヤーは可能な限り平均的に、モンスターマーカーを配置してください。全ての冒険（または異世界冒険）カードに1個のモンスターマーカーが置いているときのみ、2個目のマーカーを置くことができます。

タスクの左に矢印のマークのあるカード（7ページの『タスクを解決する順番』を参照）の下にモンスターマーカーが置かれた場合、そのタスク（モンスターマーカー）の解決の順番は最後になります。

カードを解決した報酬でモンスターが登場する場合、新たに補充するカードにそのモンスターマーカーを配置してもかまいません。

空欄型モンスタータスクの例



モンスターマーカーを空欄型モンスタータスクに配置するとき、下図のようにその白枠を完全に覆い隠します。



その結果、このカードで解決しなければならないタスクは1個から2個へ増えました。

全体型モンスタータスクの例



モンスターマーカーを全体型モンスタータスクに配置するとき、下図のように元にあったタスクを完全に覆い隠します。



その結果、このカードにあったタスクのひとつが完全に書き換わりました。

部分型モンスタータスクの達成例



モンスターマーカーを部分型モンスタータスクに配置するとき、下図のように、白枠の部分のみを覆い隠します。



このようになった異世界冒険カードを解決するため、プレイヤーはダイスを振り、次の出目を得ました。



これらの出目を使い、プレイヤーはモンスタータスクを達成しました



残りの2個のダイスを使って、プレイヤーは次のタスクに挑みました。



しかし、この出目ではタスクを達成できません。振りなおしのためにダイスを1個取り除けば、ダイスが残り1個になってしまうために、これ以上の振りなおしもできません。よって、プレイヤーはこの異世界冒険カードの解決に失敗しました。しかし、モンスタータスクは達成したので、そのモンスターマーカーを取って、(トロフィー値の数字の面が出るように)裏返しにして、自分の前に置きます。

モンスタータスクを達成する

プレイヤーは他のタスクと同様に、ダイスの出目を合わせて、モンスタータスクを達成(そのモンスターを倒す)できます。

モンスタータスクを達成したプレイヤーは、解決フェイズ終了時に、そのモンスターマーカーをトロフィーとしてもらいます。そのモンスターマーカーがダイスをロックしていた場合、そのロックは解除されます(同じ色のダイスをロックしているカードがあれば、ダイスをそちらに移します)。もらったモンスターマーカーを裏返しにして、指示がある場合はそれに従ってください。

もしもプレイヤーがモンスタータスクを達成したが、モンスタータスクに乗っていた冒険カード(または異世界冒険カード)を解決できなかった場合、そのプレイヤーは解決フェイズ終了時に、カードの解決に失敗したペナルティを受ける前に、達成したモンスターマーカーをトロフィーとしてもらいます。

部分型モンスタータスクを達成する

プレイヤーはモンスターマーカーによって覆い隠されていない部分のタスクと、部分型モンスタータスクを全て満たしたときのみ、部分型モンスタータスクを達成することができます。

部分型モンスタータスクだけを満たすことによって、その部分型モンスタータスクを達成することはできません。モンスターマーカーによって覆い隠されていない部分のタスクもあわせて、その列の全てのタスクを満たす必要があります。

アイテムや呪文でモンスターを倒す

いくつかのアイテムや呪文を使うことによって、モンスターを倒す(モンスタータスクを達成する)ことができます。アイテムや呪文を使うときは、場に出ているモンスターマーカーを1個指定し、そのマーカーをひっくり返します。そこにはもうタスクは存在しなくなります。

もしも部分型モンスタータスクのモンスターマーカーを倒すときは、同様にその部分型モンスタータスクは存在しなくなりますが、モンスターマーカーによって覆い隠されていない部分のタスクはまだ存在しています。

こうして倒されたモンスターマーカーは、解決フェイズ終了時に、手番プレイヤーがトロフィーとして受け取ります。

エンシェントワンが目覚める

破滅トラックの最後のマスが埋まったら、エンシェントワンは目覚めます。エンシェントワンが目覚めたら、ただちに現在の神話カードを山札の底に戻してください。その神話カードの持続効果はここで切れ、もしもそのカードにダイスがロックされているなら、それも解除されます。このとき冒険カード、異世界冒険カード、モンスターマーカーによってダイスがロックされていたなら、それらのダイスはただちにゲームから取り除かれます（箱に戻してください）。その後、全ての冒険カード、異世界冒険カード、モンスターマーカーを取り除いてください（山札の底に戻したり、モンスター袋に返してください）。

その後、プレイヤー全員の探索者コマを、エンシェントワンカードの上に移します。探索者が死亡するまで、探索者コマはエンシェントワンカードの上にいることになります。

プレイヤーの手番中にエンシェントワンが目覚めたら、現在のプレイを止め、ただちに時計フェイズに移行してください。

探索者が報酬やペナルティを受け取った結果、最後の破滅トークンを配置することになった場合、すべての報酬とペナルティを受け取ったあと、エンシェントワンは目覚めます。

破滅トラックが埋まる前に何らかの効果でエンシェントワンが目覚めた場合、破滅トラックの空いているマスすべてに破滅トークンを配置してください。

エンシェントワンとの戦闘の例



破滅トラックが全て埋まる前に、必要な数の『旧き印』を集められなかったため、クトゥルフが眠りから目覚めてしまいました。今、プレイヤーたちが勝つためには、クトゥルフを倒さなければなりません。

マンディ・トンプソンは特殊アイテムを使い、赤色のダイスを追加してダイスを振りました。次がその結果です。



彼女はこれらの出目で、エンシェントワンの戦闘タスクを達成しました。彼女は戦闘タスクの上にダイスを乗せ（1）、破滅トラックから破滅トークンを1個取り去ります（2）。



それから彼女は、残った4個のダイスを振り、次の目を出しました。



この出目では戦闘タスクを達成できません。失敗ロールです。そこで彼女は、失敗ロールの中からダイスを1個取り去り、残った3個のダイスを振りなおします（3）。



今度は成功です！彼女はもう一度、クトゥルフの戦闘タスクを達成できました。そこで彼女は、この3個のダイスをクトゥルフの戦闘タスクの上に乗せ（4）、破滅トラックから2個目の破滅トークンを取り去ります（5）。



マンディ・トンプソンは全てのダイスを使い切りました。そこで時計フェイズに移り、時計の針を3時間進ませます。その結果、針は12時を指しました。12時はエンシェントワンの攻撃の時間です。クトゥルフの攻撃能力は次のとおりです。

「クトゥルフの攻撃：各探索者は最大正気度か最大耐久度のどちらかを1点減少させなければならない。その後、破滅トークン1個を破滅トラックに追加する（クトゥルフが目覚めたあとではモンスターは現れない）」

不幸なことに、これによりハーベイ・ウォルターズの耐久力が0になりました。彼は死亡しました。彼は破滅トークン2個を、破滅トラックに加え、1個はハーベイの死亡の結果で、1個はクトゥルフの能力からです。

■ エンシェントワンとの戦闘

エンシェントワンが目覚めたら、プレイヤーの手番はもはや、以前と同じフェイズで行われません。これ以降は、次の手順でそれぞれの手番を行ってください。

1. **攻撃フェイズ**：手番プレイヤーはエンシェントワンの戦闘タスクを達成するために、可能な限り何度でもダイスを振ります。
2. **時計フェイズ**：手番プレイヤーは時計の針を3時間ぶん進めます。針が12時を指すたびに、エンシェントワンの攻撃を解決します。

攻撃フェイズ

エンシェントワンカードには、それぞれ固有の戦闘タスクが記されています。エンシェントワンを攻撃するためには、プレイヤーはダイスを振って、この戦闘タスクを達成しなければなりません。

プレイヤーの振ったダイスの出目により、戦闘タスクを全て満たすことができたなら、プレイヤーの攻撃は成功したことになります（冒険カードなどの「タスクの達成」と同じやり方です）。プレイヤーは戦闘タスクの上に必要なダイスを移し、破滅トラックから破滅トークン1個を取り除きます。そしてまだダイスが十分に残っていたら、もう一度ダイスを振って再び戦闘タスクに挑みます。

プレイヤーが戦闘タスクを達成できなかった場合、ダイス1個を脇によけて戦闘タスクに再チャレンジするか、さもなくば破滅トークンの除去は失敗となります。

プレイヤーがこれ以上ダイスを振れなくなったとき、攻撃フェイズは終わり、次の時計フェイズに進みます。

エンシェントワンとの戦闘ではフォーカスやアシストを行うことはできませんが、手がかかりトークン、通常アイテム、特殊アイテム、呪文、協力者を消費することは可能です。

最後の破滅トークンが破滅トラックから取り去られたとき、エンシェントワンは敗北します。探索者全員の勝利です！

時計フェイズ

エンシェントワンとの戦闘中でも、時計の針は進みます。しかし、ここでは神話カードが引かれることはありません。そのかわり、12時になるたびにエンシェントワンの攻撃が行われます。それぞれのエンシェントワンの攻撃の内容は、エンシェントワンカードの破滅トラックの下のテキストボックスに記されています。

探索者がこの攻撃で死亡したときは（14ページの『死亡』を参照）、破滅トークン1個を破滅トラックに加えてください。それ以降、その探索者は（死亡したため）エンシェントワンへの攻撃に参加できませんが、自分の手番のときに時計の針を3時間進めることだけはしてください。

エンシェントワンが目覚めたと同時に、時計の針が12時を指したら、ただちにエンシェントワンの攻撃が起こります。最初にその攻撃を解決してください。

注意：エンシェントワンとの戦闘中では、『深夜12時』に発生する効果は起こりません。

■ ゲームの終了

このゲームは以下のどれかの状況になったとき、ただちに終了します。

エンシェントワンカードに記載されている『旧き印の数』以上の旧き印を集めたとき。
エンシェントワンとの戦闘で破滅トラックから最後の破滅トークンを取り除いたとき。
探索者全員が死亡したとき。

エンシェントワンを封印するか、エンシェントワンを戦闘で倒したなら、プレイヤー全員が勝利します。

探索者全員が死亡したとき、プレイヤー全員は敗北します。

■ 英語版クレジット

Game Design: Richard Launius and Kevin Wilson

Original Dice Mechanic Design: Reiner Knizia

Producers: Adam Sadler and Tim Uren

Editing & Proofreading: Benjamin Marshalkowski & David Hansen

Graphic Design: Dallas Mehlhoff

Rulebook Layout: Christopher Hosch

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Art: Anders Finer

Production Manager: Eric Knight

Production Coordinator: Laura Creighton

Managing Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Pedar Brown, David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Brady Sadler, Christopher Seefeld, and Nik Wilson



© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Elder Sign*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

完全日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

(日本語版独占販売権)

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町1-1 山基ビル6F

電話：03-5283-9955

e-mail：b-game@arclight.co.jp

(商品に関するお問い合わせはメールでお願いします。電話でのお問い合わせにはお答えできません)

◆レイアウトデザインスタッフ

DTPワーク：すぎきあきら（アークライト）

◆完全日本語版監修・翻訳スタッフ

翻訳：寺田 渉

工藤雅之（アークライト）

編集：工藤雅之（アークライト）

吉澤淳郎（アークライト）



■ 早見表

プレイヤーの手番

- 移動フェイズ:** 手番プレイヤーは自分の探索者コマを、冒険カード、異世界冒険カード、もしくはエントランスシート上に移動させてもかまいません。手番プレイヤーは今いる場所から動かなくてもかまいません。
- 解決フェイズ:** 手番プレイヤーは、自分が乗っている冒険カードや異世界冒険カードに記されているタスクを達成するためにダイスを振るか、もしくは、(エントランスシートに乗っているなら) シート上に記されているいずれかを行います。
- 時計フェイズ:** 手番プレイヤーは時計の針を3時間ぶん、進めます。

タスクのアイコン



『探索』の目が、アイコンに示された数以上、出ること。



『知識』の目が出ること。



『危険』の目が出ること。



『恐怖』の目が出ること。



条件欄が分割されて、複数の結果が描かれている場合は、そのどちらかを満たせば良いという意味です。



このタスクのダイスの条件をすべて満たした上で、このタスクを達成するためには、手番プレイヤーは時計を進めなければなりません。



このタスクのダイスの条件をすべて満たした上で、このタスクを達成するためには、手番プレイヤーはアイコンに示されているように正気度を消費しなければなりません。



このタスクのダイスの条件をすべて満たした上で、このタスクを達成するためには、手番プレイヤーはアイコンで示されているように耐久度を消費しなければなりません。

ロックダイスアイコン



これらのアイコンが記されたカードが現れたら、ただちに対応する色のダイスを1個とり、このアイコンの上に置きます。

ダイスの面

	探索				知識	危険	恐怖	ワイルド
	1	2	3	4				
緑色のダイス								
黄色のダイス								
赤色のダイス								

注意: 『ワイルド』の目は『探索4』、『知識』、『危険』、『恐怖』のいずれかとして使うことができます。

報酬とペナルティ



通常アイテム: このアイコン1個につき、通常アイテム1枚を山から引いてください。



特殊アイテム: このアイコン1個につき、特殊アイテム1枚を山から引いてください。



呪文: このアイコン1個につき、呪文1枚を山から引いてください。



手がかり: このアイコン1個につき、手がかりトークン1個を受け取ってください。



協力者: このアイコン1個につき、協力者1枚を山から引いてください。



旧き印: このアイコン1個につき、旧き印トークン1個をエンシェントワンカードの隣に置いてください。



ゲート: このアイコン1個につき、異世界冒険カード(後述の『異世界』参照)の山札から1枚を引き、表向きになっている6枚の通常の冒険カードの下の方向に、少し離して表向きに置いてください。



正気度: このアイコン1個につき、正気度1点を失ってください。



耐久度: このアイコン1個につき、耐久度1点を失ってください。



モンスター: このアイコン1個につき、モンスター1体が現れます。



破滅: このアイコン1個につき、破滅トークン1個を破滅トラックに加えてください。

⚠ 注意 (ちゅうい)

お買い上げの皆様へ 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢: 14歳以上