



CTHULHU WARS

A SANDY PETERSEN GAME

サンディ・ピーターセン 作

クトゥルフ・ウォーズ 新版 完全日本語版

ルールブック

エリック……

きみがまだこの世界にいる間は、この作品をお披露目できなくて、ぼくは悲嘆に暮れているんだ。
ああ、愛しき弟よ。

目次

クトゥルフ・ウォーズ.....	5	プレイ順決定フェイズ.....	31
内容物（印刷物）.....	6	破滅フェイズ.....	32
内容物（プラスチックパーツ）.....	8	破滅トラックの進行.....	32
ゲームの準備.....	18	終焉の儀式.....	32
地図の配置.....	18	特殊イベントと特殊能力.....	32
トラック、ダイス、トークン類の準備.....	19	戦闘	33
各陣営の準備.....	19	戦闘前能力.....	33
地図上での開始エリアの準備.....	19	総合戦闘力を算出して戦闘ダイスを振る.....	33
第1プレイヤー.....	19	戦闘後能力と戦闘結果の割り当て.....	33
ゲームの基本	20	戦闘結果の適用.....	34
ゲームの目的.....	20	戦闘の例.....	35
ゲームのサイクルとフェイズ.....	20	勝利：ゲームの終了と勝ちかた	39
地図.....	20	ルール・オメガ：最後の質問	39
ユニットと各陣営のプール.....	20	プレイのヒント	39
次元扉.....	21	一般的なヒント.....	39
特殊能力と呪文書.....	21	“大いなるクトゥルフ”のプレイ.....	40
能力に関する注意.....	21	“這い寄る混沌”のプレイ.....	42
古の印トロフィー.....	22	“森の黒山羊”のプレイ.....	44
陣営カード.....	23	“黄色の印”のプレイ.....	46
アクション・フェイズ	24	2人ゲームのためのルール	48
4種類のアクション大別.....	24	2人ゲームの準備.....	48
7つの一般アクション.....	25	2人ゲームでのルール変更点.....	48
自由行動.....	29	バランス調整.....	49
持続する特殊能力.....	30	ヒントと戦術.....	49
魔力召集フェイズ	31	よくある質問と答	49
魔力を集める方法.....	31	デザイナーズ・ノート	52
最小魔力ルール.....	31		

⚠ 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





その時について知ることは容易だ。人類は、善悪を越え
た奔放かつ荒々しい旧支配者どものしもべとなり、秩
序と倫理は投げ捨てられる。全ての人々は、叫び、殺し、
悦楽にふける。すると解放された旧支配者どもは、新た
なる叫喚と殺戮と放逸と歓喜の方法をもちらし、地球全
土が快楽と自由を求める大虐殺によって炎に包まれる。

——H・P・ラヴクラフト『クトゥルフの呼び声』

クトゥルフウォーズ

その前史

預言者、哲学者、狂人たちは、世界の終末の到来を予見していた。何年ものあいだ彼らは、我々にそれを警告しようとしてきた。解読不能な書き付けや、陰謀論めいた囁きによって。その兆しは、今や成就の刻限を迎えた。思い返せば、明瞭な比喻だった。この暗き時代において、人類はみずから死を望むようになったのだろう。呼吸すべき大気、摂取すべき水、そして食物が育成される大地に、我々は長きに渡って毒を撒き散らし続けた。戦争、飢饉、疫病は、この地上でガンのようにはびこり、すぐさま容赦なき死が続いた。

この事態に備えていた者は少ない。愚かだが親切心に満ちた人々は、この流れを止めようとした。我々がこの惑星に与えた傷を、癒そうとした。だが全ては徒勞に終わった……旧支配者たちには別の計画があったのだ。世界の揺籃の時、地球が混沌とマグマと無意味な元素の攪拌に過ぎなかった頃、彼らは星々の彼方よりやってきた。その不可解な目的は決して明らかになることはなかったが、時代に時代を重ね、永劫に永劫を連ねた末、破滅が運命づけられているこの前哨基地を、自分たちの都合のよいように創りあげてきた。この世界の終わりに瀕して、奇怪な合意によって、彼らのは訝しい完了の刻を迎えた。有毒廃棄物、汚

染物質、放射能によって、地球は彼らにとって、住みやすく快適で好ましくなくなった。星々の位置は旧支配者の帰還を告げ、その影響力はいや増し、この原初的な惑星の病は、進行の一途をたどった。

そして最後は戦争である。今まで、異質な恐怖に満ちた旧支配者たちは、その鉤爪や触手を直接振りかざすことは、あまりなかった。ここで少し心を動かし、あちらで唸り声を拡散させる。それだけだ。残りは人類の仕事だった。第三世界で勃発した戦争は、第一世界の街並みをも呑みこんでいく。大通りは虐殺で溢れかえった。この流れを押し留めるべく奇怪な新兵器が開発されたが、目立った効果はなかった。男も女も子供も、通りを逃げまどい、叫び、殺し、火をつけ、破壊していた。人類史上、比類なき血がおびただしく流れた。

旧支配者が永劫の眠りより目覚めるにつれ、世界は快楽と自由を求める大虐殺によって、炎に包まれた。しばし、沈黙しかなかった。すべての存在が、息をひそめているように。

さあ、ここから本当の戦いが始まる……



内容物 (印刷物)





15



12



13



10



7



4



11



- ①地球の大型地図ボード (2枚1組) (両面印刷)
- ②儀式トラック (1本)
- ③破滅トラック (1本)
- ④陣営カード (4枚)
- ⑤第1プレイヤー・マーカー
- ⑥儀式マーカー
- ⑦6面ダイス (20個)
- ⑧次元扉マーカー (24個)
- ⑨冒涇マーカー (12個) (“黄色の印”陣営用)
- ⑩陣営トークン (4個)
- ⑪呪文書 (24冊) (各陣営ごとに6冊)
- ⑫プレイヤー用ヒントカード (4枚)
- ⑬ルールブック (この冊子: 1冊)
- ⑭古の印トロフィー・トークン (36個)
- ⑮布製の袋 (1枚)

内容物（プラスチックパーツ）
“大いなるクトゥルフ” 陣営



クトゥルフ



シヨゴス2体



魔力マーカー



破滅マーカー



星の落とし子2体



深きもの4体



カルト信者：助祭6体

“黄色の印” 陣営



ハスター



黄衣の王



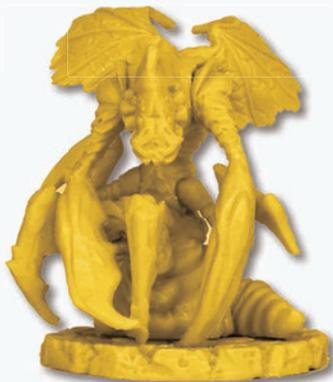
魔力マーカー



破滅マーカー



アンデッド6体

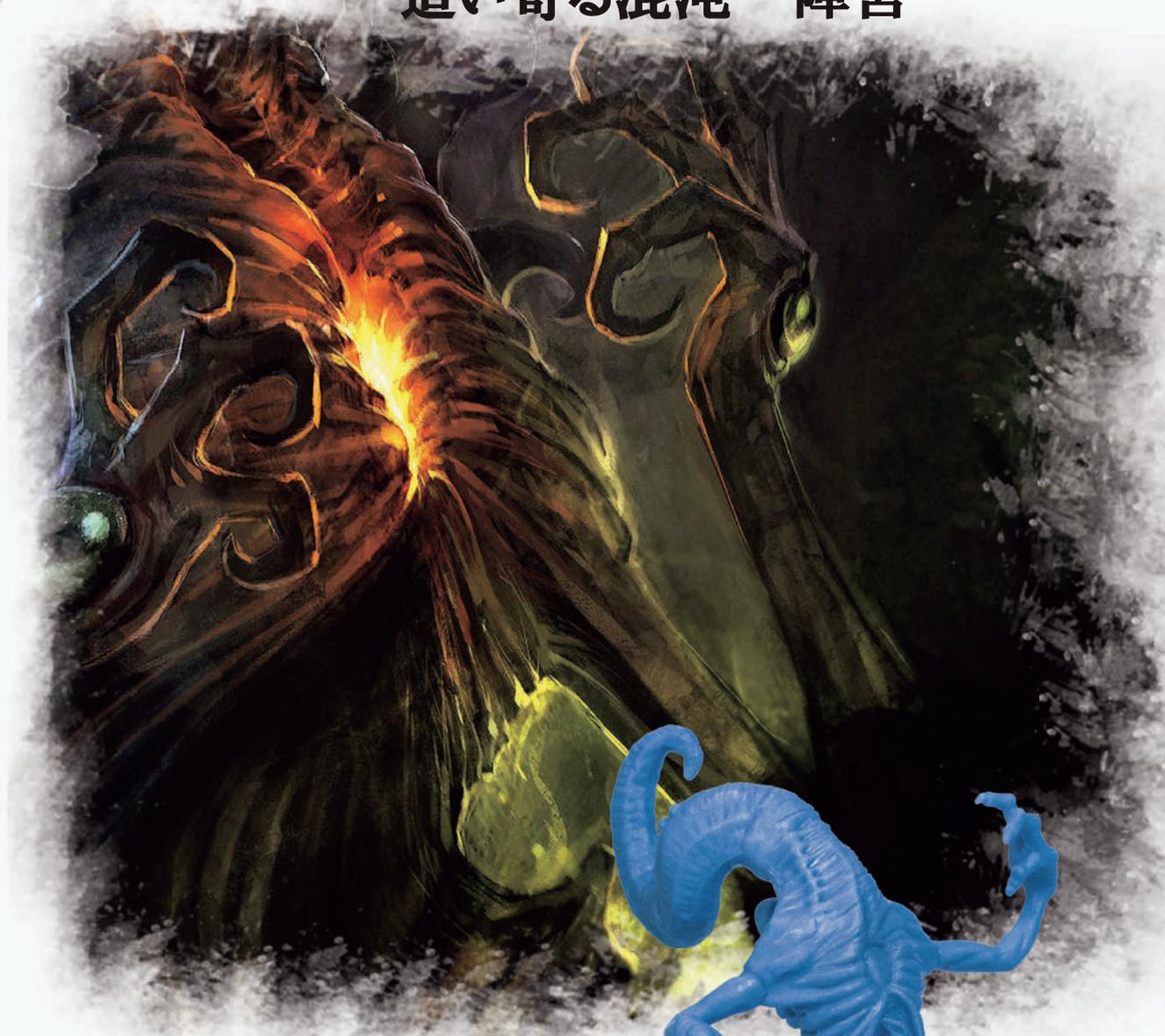


ビヤーカー4体



カルト信者：助祭6体

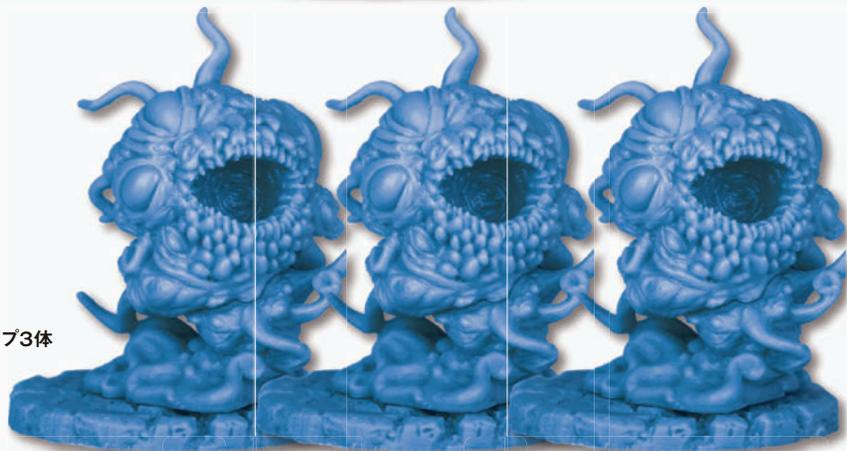
“這い寄る混沌” 陣営



ニャラトテップ



忌まわしき狩人2体



飛行するポリプ3体



夜鬼3体



魔力マーカー



破滅マーカー



カルト信者：助祭6体

“森の黒山羊” 陣営



シュブ=ニグラス



破滅マーク



魔力マーク



食屍鬼2体



カルト信者：助祭6体

ユゴスよりのもの4体



黒い仔山羊3体

「最初にその到来に気づいたのはスピリチュアリストたちだったが、やつらが善良なものであると見間違えた。やがてホルターガイスト、悪魔憑き、怨霊などの超自然現象が頻発しはじめ、それが誰か、もしくは何かの支配下にあることが明白となった。すべては大いなる計画の一部だったのだ。最後には彼ら自身が姿を現し、かつては我々人類と同じ存在だったのだと語った。ただ少し、精神的な発展を遂げただけなのだ。けれど彼らの肉体と魂は、外なるものの何世紀も前の干渉によって穢れていた。そしてすぐに、我々“下等な”人類など、彼らにとっては単なる娯楽のための慰みものであることがわかった。恐るべき用途でもあそばされ、使い捨てられるのだ。そんなオモチャであるより、せめて下僕であったほうが、まがましというものであった」

—サンディ・ピーターセン



ゲームの準備

地図の配置

地図は2枚に分割されており（東半球と西半球）、両面印刷になっています。両面とも大陸の形は同じですが、5人用の面は、3人用の面より、地形のエリア分割が多くなっています。拡張の「地球の地図：6～8人用」を使用すれば、追加陣営をふくめた6～8人で、ゲームのプレイができるようになります。

2人ゲーム：2人ゲームで『クトゥルフ・ウォーズ』のゲームの準備がどう変わるかについては、48 ページを参照ください。

3人ゲーム：どちらも3人用の面を表にして配置してください。これによって、13 エリアの地図ができあがります。

4人ゲーム：1枚を3人用、もう1枚を5人用の面にしてください。最初のゲームでは、東半球（ユーラシア、アフリカ、南極大陸）を5人用、西半球（南北アメリカ、オーストラリア）を3人用にご使用することをお勧めします。慣れたら逆にしてみてください。どちらにせよ、地図は17 エリアになります。

5人ゲーム：2枚とも5人用の面にするのは、実際に5人でプレイするときだけにしてください（そのためには、少なくとも追加で1陣営の拡張セットが必要になります）。地図は21 エリアになります。

6人ゲーム：どちらも6人用の面を表にして配置してください。これによって、24 エリアの地図ができあがります。

7人ゲーム：1枚を6人用、もう1枚を8人用の面にしてください。地図は27 エリアになります。

8人ゲーム：2枚とも8人用の面にしてください。地図は30 エリアになります。



トラック、ダイス、トークン類の準備

- ＊ プレイ人数に対応する面を上にして、儀式トラックをテーブルのいずれかの端あたりに配置します。
- ＊ 儀式マーカーを、儀式トラックの一番数字の小さなマス (5) に合わせて置きます。
- ＊ 儀式トラックの横に、破滅トラックを置きます。
- ＊ 次元扉トークンとダイスは、全員の手の届くところに置いておきます。
- ＊ 36個の古の印トロフィー・トークンを、布製の袋に入れて、よく混ぜます。もしくは単に、古の印トロフィー・トークンをすべて裏にして (数字が隠れるようにして) テーブル上に並べ、それを混ぜ合わせます。
- ＊ プレイヤー用ヒントカードを、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

各陣営の準備

各プレイヤーは、使用する陣営 (カルト教団) を1つずつ選択します (この基本セットでは、緑の“大いなるクトゥルフ”、青の“這い寄る混沌”、赤の“森の黒山羊”、黄の“黄色の印”の4つの陣営があります。別売りの大拡張セットでは、紫の“道を開くもの”、オレンジの“闇にまどろむもの”、スカイブルーの“風に乗って歩むもの”、ピンクの“チョー=チョー人”のさらなる4陣営が登場します)。ランダムに決めたいのなら、各陣営のトークンをカップか何かに入れて引いてください、うまく決まらない場合、より若いプレイヤーから順に選ぶか、陣営トークンを引いてください。

各プレイヤーは、選んだ陣営の陣営カード、6冊の呪文書、対応する色の全プラスチックパーツを受け取ってください。

“黄色の印”の陣営を担当するプレイヤーは12個の冒涇マーカーも受け取ってください。誰も“黄色の印”の陣営を担当しない場合、使用しない冒涇マーカーは箱にしまします。

各プレイヤーの破滅マーカーを、破滅トラックの「0」のマスに配置してください。魔力マーカーは、各自の陣営カードの魔力トラックの「8」のマスに配置してください。

地図上での開始エリアの準備

各プレイヤーは、陣営カードで指定された開始位置を確認します。自分の陣営の紋章が描かれたエリアに、次元扉1つ、助祭6体を配置します。助祭のうち1体を次元扉にのせて、自分がそのエリアを支配していることを表します。



第1プレイヤー

“大いなるクトゥルフ”の陣営のプレイヤーが必ず、ゲーム開始時の第1プレイヤーとなります。“大いなるクトゥルフ”の陣営を誰も選んでいないなら、好きなように第1プレイヤーを決めてください。

注意: 拡張の“風に乗って歩むもの”陣営は、ゲーム開始時、第1プレイヤーとして選ぶことはできません!

第1プレイヤーは、第1プレイヤー・マーカーを取って、好きな面を表にして、自分の前に置いてください。第1プレイヤー・マーカーは、片面が時計回り、もう片面が反時計回りになっており、これはそのまま、ゲームの手番の流れの方向を表しています。ゲーム中、第1プレイヤーを決め直すたびに、新しい持ち主が、新たに流れの方向を決めることができます。



ゲームの基本

ゲームの目的

ゲーム終了時、呪文書6冊全てを陣営カード上に配置できたプレイヤーのうち、破滅トラック上で破滅マーカーを最も数字の大きいマスに前進させていた者が、ゲームに勝利します。詳しくは39ページの「勝利：ゲームの終了と勝ちかた」を参照のこと。

ゲームのサイクルとフェイズ

このゲームには4つのフェイズがあります。

1. アクション・フェイズ
2. 魔力召集フェイズ
3. プレイ順決定フェイズ
4. 破滅フェイズ

準備を済ませたら、アクション・フェイズ（第1フェイズ）からゲームを開始します。そして順に次のフェイズへ移行し、第4フェイズが終わったらまた第1フェイズに戻ります。これをゲームの終了条件（詳しくは39ページの「勝利：ゲームの終了と勝ちかた」参照）が満たされるまで繰り返します。第1～第4フェイズまでの時間の区切りを、**1サイクル**と呼びます。典型的な「クトゥルフ・ウォーズ」のプレイでは、ゲームが終了するまでに4～6サイクルかかります。

各フェイズをどうプレイするかについては、個別に詳しく説明します。

地図

地図は**エリア**と呼ばれるいくつかの区画からできています。各エリアは、世界の一続きの区域を表しており、地上か海洋かに大別されます。各エリアには名称が記載されています。この2～5人用の地球の地図では、海洋エリアは北太平洋、南太平洋、北大西洋、南大西洋、インド洋、北極海であり、南極大陸を含む他の全エリアが地上となっています（拡張の6～8人用地図では、地中海、ベーリング海、カリブ海が加わります）。

ほとんどのゲームの要素において、地上か海洋かに関して大きな違いはありません。どのユニットでも自由に地上にも海洋にも移動し、そこでアクションを実行し、さらに続けることもできます。ただし、使用する能力によっては、地上と海洋ではその効果が異なることもあるのです（特に「大いなるクトゥルフ」の〈海都イハンスレイ〉や〈水没〉など）。

なお、地図の左端と右端はつながっていることに、気をつけてください（地球は丸いのです）。インド洋にいるユニットは直接、南太平洋に移動させることができます。

ユニットと各陣営のプール

各プレイヤーとも、自分の陣営カード付近に、ある程度のスペースを確保しておきます。そこを**プール**と呼びます。プールには、まだプレイされていない呪文書や、プラスチックのフィギュア（ユニット）を置いておきます。自分の呪文書は、自由に読んでおいてかまいません。“黄色の印”の冒流マーカーもまた、プールに置いておきます。

各陣営の各フィギュアには、3つのタイプがあります。すなわち**カルト信者**、**怪物**、**旧支配者**です。この基本ゲームでは、カルト信者は**助祭**しかおらず、各陣営とも6体ずつ保有しています（拡張で**高司祭**が導入されます）。怪物は、陣営ごとに種類も体数も異なっており、能力もさまざまです。複数の陣営が共通して使用する怪物はありません。旧支配者にはそれぞれに固有の名前があり、全て単体で別個の存在です。

どの陣営も、各自のプールの中にあるフィギュアしか使用できません。たとえば、助祭は各陣営とも6体まで、深きものは“大いなるクトゥルフ”陣営において4体までしか、使用することができないのです。したがってゲーム中、とある種類のフィギュアを地図上に配置しきってしまったら、それらがプールに戻ってくるまで、さらに配置することはできないのです。

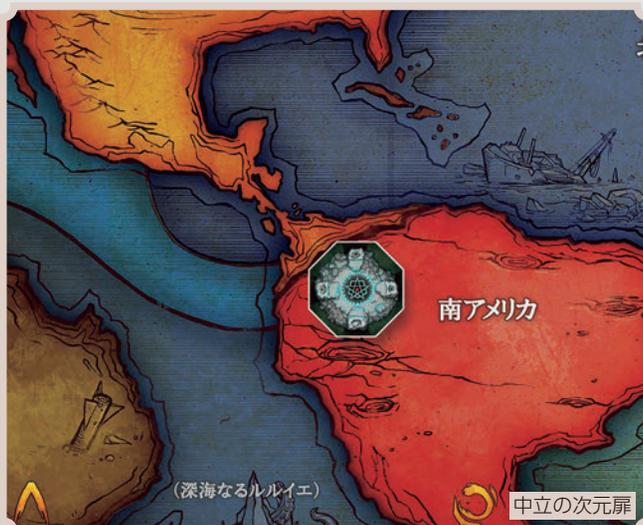
プールにあるフィギュアは、「**プレイ中**」とはみなしません。死亡もしくは消滅すると、フィギュアは地図上から除去され、プールへと戻ってきます。消滅は、アクション、特殊能力、戦闘の結果によって発生することがあります。



次元扉

各プレイヤーとも、1つの次元扉を支配下において、ゲームは開始されます。つまり各カルトの助祭1体が、各自の次元扉の上に置かれているわけです。各次元扉には、各1体のカルト信者しか配置できず、それで支配状態を表します。すなわち現状では、各陣営が各1つの次元扉を支配していることとなります。各次元扉は、中立になることもあります。カルト信者が載っていないければ、そうなります。**怪物と旧支配者は、次元扉を支配することができません。**すなわち次元扉の上に載せることはできません（例外：〈赤き印〉の呪文書がプレイされている場合、“森の黒山羊”の黒い仔山羊は、次元扉の上に載せることができるようになります）。

ゲーム中、さらなる次元扉が配置されていきます。**各エリアに配置できる次元扉は、1つのみです。**次元扉の価値は極めて高いと言えます。アクションの実行に不可欠な魔力と、ゲームの勝利のために必要な破滅点の両方を生み出すからです。



特殊能力と呪文書

特殊能力の源

『クトゥルフ・ウォーズ』の各陣営は明確に異なっており、特にそれぞれ固有の特殊能力（略して能力）によって区別されています。それらの力の源は、3つに大別されます。

1. **各陣営の固有能力**: 陣営カードのほぼ一番上に記述があり、ゲーム開始時から使用できます。
2. **呪文書の呪文**: 陣営カードに各呪文書を配置した段階から使用できます。
3. **旧支配者の能力**: 旧支配者のフィギュアが配置された瞬間から使用できます（陣営カードの左下に解説があります）。

特殊能力のタイミング

各特殊能力は、タイトルの直後に、カッコでくられて種別が記されています。この種別は、どのタイミングで使用できるかを意味しています。能力を使用できるタイミングは、次の5つです：

1. **アクション**: アクション・フェイズで使用可能（24 ページ参照）
2. **戦闘（前／後）**: 戦闘時にのみ効果を発揮（33 ページ参照）
3. **魔力召集フェイズ**: 魔力召集フェイズでのみ効果を発揮（31 ページ参照）
4. **破滅フェイズ**: 破滅フェイズでのみ効果を発揮（32 ページ参照）
5. **持続**: 常に効果を発揮し、自分の陣営に恩恵をもたらす。

呪文書、旧支配者、陣営固有の特殊能力は、**ふつうは使用するかどうかは任意です。**これはすなわち、能力の効果が発生するタイミングになっても、それを発生させないことを選ぶこともできるということです。**持続**の能力も同様で、一時的に効果をなくすことができます。各特殊能力は、自分の陣営の勝利のために存在するものであり、通常は使ったほうが有利です。ただ、まれに、使用しないほうが有利になる状況もあります。

ただ一部ですが、必ず使用しなくてはならないという特殊能力も存在します。そうした場合、各能力の説明で、そのように記されています。

能力に関する注意

敵ユニット1体を標的とする特殊能力の場合、**能力を使われる側が、対象となりうるものの中で、自分のどのユニットが標的として選ばれるのかを指定します**（それ以外のごくまれなケースでは、能力の説明で解説されています）。影響を受けるユニットを誰が選ぶのか指定されていない場合、ユニットの持ち主が決定します。

呪文書の獲得

呪文書の獲得は、さまざまな意味で、ビデオゲームのトロフィーの獲得に似ています。陣営カードで指定された条件を満たしたら必ず、プールにある呪文書を1冊選んで、陣営カードのその条件の記されたマスに配置してください（どの呪文書がどのマスに対応しているというようなことはないので、好きな呪文書を選んでください）。一度獲得した呪文書は（たとえその後で獲得条件を満たさなくなっても）失われることはありません。陣営カードのその場所に残り続け、以降ゲーム中ずっと使用できるのです。

例：“森の黒山羊”の陣営ボードに「4エリアに自ユニットがいる」という条件があります。少なくとも4エリアに自分のユニットが配置されたらすぐさま、呪文書1冊を獲得し、陣営カードの対応するマスに、その呪文書を配置してください。その後、他の陣営の攻撃によって、“森の黒山羊”のユニットがいるエリアが3つ以下になったとしても、その呪文書はゲームが終了するまで使用できます。

同時に複数の条件を満たすことができたら、一緒に複数の呪文書を得ることもあります（“大いなるクトゥルフ”の2つ、および“這い寄る混沌”の2つに関しては、その方法が記されています）。

重要：戦闘の最中に呪文書の獲得条件を満たした場合（例：“大いなるクトゥルフ”の条件「戦闘で敵ユニット1体死亡もしくは捕食」）、その戦闘が終了するまでは、その呪文書を獲得することはできません。すなわち、条件を満たした戦闘中には、その呪文書は獲得できないのです。

各呪文書は、その陣営を格段に強化します。したがって、いつどの呪文書を獲得するのが、戦略の肝になってきます。

古の印トロフィー



古の印トロフィー・トークンは、旧支配者たちを異次元に留めていた封印に、亀裂が入ることを象徴しています。すなわち、古の印が破壊されるわけですが、以降は省略して単に「古の印」と呼びます。

古の印を受け取る指示があったら、布製の袋の中からランダムに密かに1つ取り出し（他のプレイヤーには見せないようにして）、自分の陣営カード付近に伏せて配置します。自分の古の印の表面は、いつでも確認してかまいません。古の印それぞれには、1~3の数字が書かれています。それは各古の印の価値であり、破滅点を表しています。1点が18枚、2点が12枚、3点が6枚あります。

数字は破滅点を表していますが、古の印を獲得した瞬間に、それだけ破滅マーカーを進めるわけではありません。各古の印から、いつ破滅点を獲得す



"黄色の印"の呪文書



"森の黒山羊"の呪文書



"這い寄る混沌"の呪文書



"大いなるクトゥルフ"の呪文書

るのか、自分で決めてください。そうすると決めたら、好きな数だけ古の印を表に返して、数字の合計だけ自分の破滅マーカーを進めてください。これは、いつ実行してもかまいません。4つのフェイズのどの時点であってもかまいませんし、ゲーム終了時まで待ってもかまいません。各プレイヤーの実際の破滅点がわからないようにするために、普通はゲーム終了時まで公開しません。

公開して破滅点を獲得しても、その古の印は、袋の中には戻しません。以降はゲームから除外されるため、間違ってもう一度引かないように、箱にしまってください。

滅多にないことですが、袋の中が空になってしまったら（古の印がプレイヤーによって全て取られてしまったら）、以後は古の印を獲得する指示があるたび、単に破滅点を1点獲得して破滅マーカーを進めてください（その後は何点獲得したのか隠せなくなります）。

陣営カード

大なるクトゥルフ

0 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

A 陣営の名称

B 旧支配者の横顔：捕獲したカルト信者は、ここに置いてください。

C 魔カトラック：ゲーム中適時、魔力マーカーを動かして、現在の魔力保有数を表示します。

D 固有能力：各陣営とも、ゲーム開始時から任意で使用できる固有の特殊能力があります。

E 準備のための情報とその陣営の紋章

F カルト信者と怪物の情報：自分のカルト信者と怪物の、シルエット、コスト、戦闘力、その他の注釈が記されています。名前のすぐ後に、自分の開始時のプールに何体あるのか、数字で記されています。

G 旧支配者の情報：自分の旧支配者の、シルエット、コスト、戦闘能力が記されています。旧支配者には、かなり多くの注釈がつけられています。その旧支配者を、どういう手順を踏めば覚醒させられるのか、戦闘力の計算式（あるなら）、そして特殊能力の解説です。

H 呪文書の獲得条件：6つのマスには、それぞれ別個の、呪文書の獲得条件が記されています。その条件を満たしたら、呪文書1つを選んで、そのマスに配置します。個々の旧支配者の覚醒は、かならずそのうちの1つになっています。

不覚醒（覚醒）：一度覚醒したら、以降の覚醒には4魔力消費するだけでよい。あなたが旧支配者を覚醒させるたびに、古の印1つ獲得。

：魔力8と、この紋章のエリアに助祭6体&次元扉1つ。

カルト信者	ユニット (体数)	コスト	戦闘力	注釈
魔	1	0	0	呪文書：夢幻
深きもの	1	1	1	呪文書：変容
怪物	シヨゴス	2	2	呪文書：同化
羊の落とし子	3	3	3	呪文書：再生

クトゥルフ覚醒の方法：
 1) 開始エリアに次元扉（他人のものでも中立でもよい）。
 2) 最初は魔力10消費。2回目以降は魔力4消費。
 3) クトゥルフは開始エリアに出現（古の印1つ獲得を忘れず）。
 捕食（戦闘前）：敵は、戦闘に参加している自分の怪物もしくはカルト信者1体を選んで、消滅させる。

最初の破滅フェイズで、ここに呪文書配置。付随して古の印1つ獲得

破滅フェイズでこの陣営ボードに呪文書が5冊あったら、ここに呪文書配置。付随して古の印1つ獲得

戦闘で敵ユニット1体死亡もしくは捕食*

戦闘で敵ユニット2体死亡もしくは捕食*

*1回の戦闘で敵3ユニットを死亡もしくは捕食できれば、両方を一度に解決

海洋エリアの次元扉が3つ支配下もしくは海洋エリアに次元扉が4つ存在

クトゥルフ覚醒

陣営カードは情報の宝庫です。

- A.** 陣営の名称
- B.** 旧支配者の横顔：捕獲したカルト信者は、ここに置いてください。
- C.** 魔カトラック：ゲーム中適時、魔力マーカーを動かして、現在の魔力保有数を表示します。
- D.** 固有能力：各陣営とも、ゲーム開始時から任意で使用できる固有の特殊能力があります。
- E.** 準備のための情報とその陣営の紋章
- F.** カルト信者と怪物の情報：自分のカルト信者と怪物の、シルエット、コスト、戦闘力、その他の注釈が記されています。名前のすぐ後に、自分の開始時のプールに何体あるのか、数字で記されています。
- G.** 旧支配者の情報：自分の旧支配者の、シルエット、コスト、戦闘能力が記されています。旧支配者には、かなり多くの注釈がつけられています。その旧支配者を、どういう手順を踏めば覚醒させられるのか、戦闘力の計算式（あるなら）、そして特殊能力の解説です。
- H.** 呪文書の獲得条件：6つのマスには、それぞれ別個の、呪文書の獲得条件が記されています。その条件を満たしたら、呪文書1つを選んで、そのマスに配置します。個々の旧支配者の覚醒は、かならずそのうちの1つになっています。



アクション・フェイズ

ゲームのほとんどは、このアクション・フェイズから成り立っています。アクション・フェイズにおいて、各プレイヤーは順にユニットを動かし、呪文を詠唱し、戦闘に突入し、そのほか互いに影響を与えます。旧支配者が覇権を競って互いに戦いながら、世界を破壊していくフェイズでもあります。

アクション・フェイズ開始時、まず第1プレイヤーが1アクション実行し、手番を終えます。それから次のプレイヤーが、1アクション実行します。これを、全プレイヤーが1回ずつアクションを実行するまで順に行います。その後、再び第1プレイヤーの手番になり、同様にまた繰り返します。

アクション・フェイズは、まるで多人数で将棋を指すような感じです。たくさんの選択肢がありますが、1手番に1アクションしかできません。その後、他の全プレイヤーに、そのアクションに対して1回ずつ反応できる機会が与えられます!

各アクションは、それを実行する直前に、既定の魔力を消費しなくてはなりません。すなわち、まず魔力トラック上でマーカーを動かし、必要な分だけ魔力を減らしてから、アクションを実行するのです。必要なだけの魔力がなかったら、そのアクションは実行できないため、他のアクションを選ばなくてはなりません。

各手番中に実行できるのは1アクションだけです。また魔力が残っている限り、何らかのアクションを必ず実行しなくてはなりません。可能な選択肢の中から実行するアクションを1つ選び、指定の魔力を消費します(ぶつうは1~3)。なお、まだ魔力が残っているのにどのアクションも選択したくない場合、自分の魔力を0にすることができます。

手番開始時に魔力が0ならば、通常その人の手番は飛ばされます。消費魔力0のアクションも、実行できなくなります。ただし魔力が0でも、魔力を発生させる能力や呪文書があるなら、それを実行すれば、また自分の手番で普通にアクションを実行できるようになります。

アクション・フェイズは、全員の魔力が0になって誰もアクションを実行できなくなるまで続けます。その時点でアクション・フェイズは終了し、魔力召集フェイズへと移行します。

アクション・フェイズにおいて、ひとりだけ魔力が残っている状態を作り出すのは、あなたにとってベストな状況のひとつです! 「ずっと自分の手番」になるわけですから、魔力がなくなるまで連続でアクションができます。他のプレイヤーは、あなたによって世界が蹂躪されるさまを、指をくわえて見ていることしかできないのです!

4種類のアクション大別

この『クトゥルフ・ウォーズ』では、アクションは4種類に大別できます。すなわち**一般**、**固有**、**呪文条件**、そして**自由行動**です。

一般アクション

一般アクションは、どの陣営でも実行可能です。7つある一般アクションの中から、手番ごとに1つだけ選んで実行してください。詳細は25ページ参照のこと。

固有アクション

特定の陣営でしか使用できないアクションです。陣営自体の固有能力、獲得した呪文書、旧支配者の特殊能力で成り立っています。いくつかの固有アクションには、獲得しているだけではダメで、他に使用のための条件があることもあります。たとえば“大いなるクトゥルフ”の陣営は、クトゥルフ自身がプレイされていない限り〈水没〉(呪文書の1つ)を実行できません。

同様に、構成要素のすべてを実行できない限り、その固有アクションは実行できません。例えば“黄色の印”は、プールにアンデッドが残っていないのなら、〈ジンギャ〉を使用して敵の助祭を消滅させることはできません。

“大いなるクトゥルフ”のプレイヤーが〈夢幻〉の呪文書(固有アクション)を獲得したら、重要な次元扉のあるエリアでは、他のプレイヤーは助祭1体だけという事態は避けたいでしょう。可能ならそのエリアに、もう1体の助祭を配置しておきましょう。これによって〈夢幻〉を防げるわけではありませんが、どちらの助祭に影響があるかはあなたが決めることができますので、“大いなるクトゥルフ”がその次元扉を盗むには、合計4魔力の消費が必要となるのです。もしくは自分の助祭を、怪物で守りましょう。“大いなるクトゥルフ”の〈夢幻〉で自分の助祭がいなくなってしまうとしても、代わりに出てきた敵の助祭を、その怪物で捕獲できます。

呪文書獲得アクション

陣営カードの呪文書配置マスに記されているアクションです。呪文書の獲得条件のほとんどはアクションではありませんが、「アクションとして」の文言があるものは、呪文書獲得アクションとなります。呪文書獲得アクションは、特に記述がない限り、魔力の消費を必要としません(魔力コスト0)。呪文書獲得アクションは、常に独立したアクションで、一般および固有アクションと組み合わせることはできません。たとえば“這い寄る混沌”には「アクションとして4魔力消費」という呪文書獲得アクションがあります。たとえ一般アクションや固有アクションで4魔力消費したとしても、この条件を満たすことはできません。満たすには、自分の手番で、独立したアクションとして4魔力支払う必要があり、それによって呪文書を1冊獲得するわけですが、それ以上の付随効果はありません。一度獲得した呪文書は失われることはないため、個々の呪文書獲得アクションは、通常ゲーム中に1回ずつしか実行されません(拡張セットによっては、例外もありうるのですが)。

1回の手番中には1アクションしか実行できないため、一般アクション、固有アクション、呪文条件アクションのうち1つだけ選んで実行します。同じ手番中に、それぞれ1つずつ実行できるわけではありません。

手番に何をすればよいかわからなくなったら、まず呪文書の獲得条件を確認してください。新しい呪文書を獲得しておいて悪いということはないからです。もしくは次の魔力召集フェイズで獲得できる魔力が、より増えるような行動をしていきましょう。

自由行動

4つめの（最後の）アクションである自由行動では、ルールの枠を破ることになります。すなわち自由行動は特別なアクションで、他の一般、固有、呪文条件など手番を使うアクションの実行に付随して、追加で実行できます。自由行動は、どの陣営でも実行できます。しかし時に、実行のためには条件を満たす必要があることもあります。

7つの一般アクション

信者の徴募

信者の徴募アクションによって、プールにある自分のカルト信者：助祭1体を地図上に配置することができます。配置できるのは、自分のユニットが1体でもいるエリアに限りです。ユニットの種別は問いません（カルト信者でも、怪物でも、旧支配者であってもかまいません）。ただし地図上に自分のユニットが1体もない場合には、特別にどのエリアに配置してもかまいません。これによって、地図上から一掃されたとしても、ゲームに戻ってくることもできるのです。

コスト：1魔力（自分のユニット必要）

1回の信者の徴募アクションで配置できるカルト信者は、1体に限りです。

なお、拡張セットに登場する高司祭というカルト信者も、基本的には助祭と同じルールにしたがいますが、コストは3魔力になります。

怪物召喚

怪物召喚アクションによって、プールにある自分の怪物1体を地図上に配置することができます。配置できるのは、自分の支配下にある次元扉のあるエリアに限りです。その怪物に応じたコストを魔力で支払ってから（陣営カード参照）、そのエリアに移してください。

1回の怪物召喚アクションで配置できる怪物は、1体に限りです。

コスト：色々（支配下にある次元扉が必要）

ほかに、能力によって怪物が地図上に配置されることもあります（“黄色の印”の固有アクション〈冒流〉や、“大いなるクトゥルフ”の〈変容〉の呪文書）。これらは怪物召喚アクションではないため、おのおのの能力によっては、そのエリアに次元扉がある必要はありませんし、1度に複数体の配置が可能なる場合もあります（“森の黒山羊”の〈豊穰のカルト〉）。

旧支配者の覚醒

コスト：色々（特殊な条件が適用）

旧支配者の覚醒アクションによって、自分の旧支配者をプールから地図上に配置できます。各旧支配者は固有の存在のため、旧支配者の覚醒アクションで配置するための条件は、すべて異なります。各陣営カードには、旧支配者の覚醒に至るまでの段階が、いくつか（少なくとも2段階）記されています。この全段階を組み合わせることによって、初めて旧支配者の覚醒アクションが可能となるのです。

1回の旧支配者の覚醒アクションで配置できる旧支配者は、1体に限りです。もちろんほとんどの陣営では、旧支配者は1体しか存在しないわけですが（例外：“黄色の印”陣営には、黄衣の王とハスターという2体の旧支配者が存在します。拡張の“風に乗って歩むもの”陣営もまた、ラーン=テゴスとイタクアの2体がいます）。

いったん旧支配者が配置されたら、以降その旧支配者の特殊能力を使うようになります。旧支配者が除去されたら（死亡や消滅など）、その旧支配者の特殊能力は、再び覚醒させるまで使えなくなります。

旧支配者は“死亡”することがあるため（その場合は後で再び覚醒させる必要がある）、他のユニットで守ることができないのであれば、覚醒させるべきではありません。ただ“黄衣の王”と“大いなるクトゥルフ”は別です。というのも再覚醒のコストが（比較的）安価だからです。



次元扉の作成

次元扉は、すでに次元扉がなく、自分のカルト信者がいるエリアに限り作成できます。同じエリアに複数の次元扉を配置することはできないのです。3魔力消費し、次元扉1つを配置します。そして支配している証に、すぐさまそのエリアの自分のカルト信者1体を、その次元扉の上ののせてください（敵

コスト：3魔力（カルト信者必要）

密にはこれは「次元扉の支配」の自由行動です。詳しくは21ページを参照のこと。

1回の次元扉の作成アクションで配置できる次元扉は、1つに限ります。

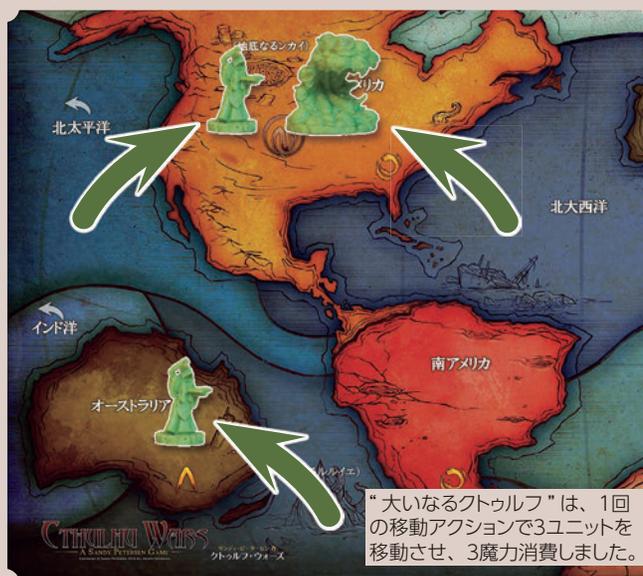
移動

魔力を1消費するごとに、1体のユニットを、隣接エリア（となりのマス）に移動させることができます。別々のエリアから1つのエリアに集結させても、逆に分割してもかまいません。

コスト：移動させるユニットごとに1魔力

1回の移動アクションでは、魔力を消費できる限り、好きな数のユニットを移動させることができます。ただし、各ユニットは1回の移動アクションで、1回しか移動できません。

移動アクション



攻撃

コスト：1魔力（1以上の戦闘力のあるユニットが必要）

他の陣営への攻撃は、自分と攻撃をしかけたい敵陣営の両方が、互いに1体以上のユニットがいるエリアにおいてのみ、実行できます。複数の敵陣営のユニットが存在するエリアで攻撃アクションをするなら、対象となる陣営を1つだけ指定してください。選ばれなかった陣営は、傍観者としてあなたがたの戦闘を見物します（特殊能力で、干渉してくることはありますが）。

戦闘では、双方とも総合戦闘力に等しい数のダイスを振り、互いにその結果を適用します。総合戦闘力は、その戦闘に参加する各ユニットの戦闘力（陣営カード参照）を合計したものです。攻撃アクションを実行するには、1以上の戦闘力のある自ユニットが必要です。逆に相手のユニットが戦闘力0であっても、攻撃アクションは実行できます。

1回の攻撃アクションでは、1つのエリアでのみ、1回だけ戦闘を実行できます。

戦闘には、他にさまざまなルールが適用されます。それについては、33ページで詳しく解説します。



信者の捕獲

コスト：1魔力

信者の捕獲アクションとは、敵のカルト信者を地図上から除去し、魔力を得るために後に自分の旧支配者への生贄とすることを意味しています。捕獲されたカルト信者はすぐ消滅させられ、プレイ中とはみなされなくなります。また通常の消滅とは違って、すぐにプールには戻って来ません。次の魔力召集フェイズになって初めて（捕獲した相手の陣営に、1体につき1魔力を与えてから）プールに戻ります。この地図にも相手のプールにもいない状態を表すために、捕獲した敵のカルト信者は、自分の陣営カードの上に一時的に置いておいてください。

敵のカルト信者を捕獲するには、まずそのエリアに自分の怪物が旧支配者がいなくてはなりません。またそのカルト信者に、**護衛**がいてはなりません。この『クトゥルフ・ウォーズ』には、明確な序列があり、旧支配者は怪物より上位で、怪物はカルト信者より上位です。したがって旧支配者は、対象のカルト信者と同じエリアにその相手陣営の旧支配者がいない限り、捕獲を成功させます。怪物は、対象のカルト信者と同じエリアにその相手陣営の怪物（もしくは旧支配者）がいない限り、捕獲を成功させます。カルト信者は、他のカルト信者を捕獲することはできません。たとえ敵に何体の怪物がいても、こちらに護衛として怪物が1体でもいさえすれば、カルト信者は捕獲から守られるということを、忘れないでください。

1回の信者の捕獲アクションで捕獲できるカルト信者は、**1体**に限ります。

そのエリアに同陣営のカルト信者が複数いる場合、**捕獲される側のプレイヤーがどのカルト信者にするのかを選びます**（したがって他に選択肢がない場合を除き、次元扉上のカルト信者は捕獲の対象として選ぶべきではありません）。



怪物によって捕獲を免れる例

南アメリカの次元扉を支配しているのは、フランクのカルト信者です。



ガイは、そのエリアに、深きもの2体とカルト信者1体を移動させました。



フランクは次の手番で、その次元扉を使って怪物1体（夜鬼）を召喚しました。これによって孤立していた彼のカルト信者が、ガイの怪物によって捕獲されるという事態は防がれたのです。



旧支配者によって捕獲を免れる例



リッチはヨーロッパに、アンデッド3体、カルト信者1体を配置しています。



アンジェラは、クトゥルフをヨーロッパに移動させました。



または



または



次の手番でリッチは、次元扉のカルト信者をそのエリアから出すか、自分の旧支配者を移動させて来るか、攻撃でクトゥルフを追い出すか死亡させる必要があります。さもなければクトゥルフは、そのカルト信者を捕獲してしまうことでしょう。

異なる陣営の怪物や旧支配者が、他の陣営のカルト信者を捕獲から守るということはありません。カルト信者と同じ陣営の怪物や旧支配者のみが、捕獲から守ってくれるのです。たとえカルト信者の戦闘力が1だったり（“森の黒山羊”の〈逆上〉）、敵の怪物の戦闘力が0だとしても（“森の黒山羊”の食屍鬼、“這い寄る混沌”の夜鬼、“黄色の印”の1体だけのアンデッド、拡張の“闇にまどろむもの”の魔術師など）、その怪物は敵のカルト信者を捕獲できることを、覚えておいてください。捕獲は戦闘ではないため、戦闘に関する能力は使用できません。

忘れないで：戦闘力0の怪物は極めて有用です。他の怪物から自分のカルト信者が捕獲されないようにし、他の陣営のカルト信者を捕獲し、戦闘では他のもっと高価なユニットの代わりに犠牲にできるのですから。

自由行動

「手番で1回しかアクションできない」という基本ルールに反するという意味において、自由行動は特別なアクションです。自分の他のアクションの直前もしくは直後に実行できます。すなわちアクション・フェイズは、実際には次の3つのステップで構成されているのです：

1. 好きな回数（0回ふくむ）の自由行動を実行
2. 一般、固有、呪文書獲得アクションを（1つだけ）実行。
3. 好きな回数（0回ふくむ）の自由行動を実行

重要な注意

“黄色の印”の陣営には〈叫ぶ死者〉および〈名づけざられしもの〉という呪文書があり、どちらにも「……その直後、異なるアクション1つを実行してよい」とあります。すなわちこれらの呪文書は、1手番中に（自由行動以外の）連続して2つのアクションの実行を可能にします。しかし「直後」という文言があるため、この2つのアクションの合間に、自由アクションを実行することはできないのです。すなわちこれらの呪文書の使用は、すべて左記のステップ2で実行されていることとなります。

各プレイヤーが実行できる自由行動は「次元扉の支配もしくは放棄」と「非アクション攻撃」の2種類です。

次元扉の支配もしくは放棄

中立の（誰のカルト信者ももっていない）次元扉があるエリアに自分のカルト信者がいれば、この自由行動で自分のカルト信者をその次元扉の上に乗せて、支配下におくことができます。これはつまり、自分で次元扉を作成したとき、すぐさま支配下におけることをも意味しています。また手番で何らかのアクションを実行した結果、自分のカルト信者と中立の次元扉が同じエリアに同時に存在してしまった場合、実際にどんな手番アクションをしたかにかかわらず、自由行動でその次元扉を支配下におけることをも意味しています。

また自由行動で、自分のカルト信者を次元扉の上から外して同じエリア内に再配置することで、その次元扉の所有権を放棄することができます。ふつう次元扉を放棄しても、何もありません。ただ次元扉の上に乗っているカルト信者を、手番の移動アクションで隣のエリアに移すのなら、その前に自由行動で次元扉の放棄をしなくてはなりません。また“森の黒山羊”の呪文書

コスト：0魔力

〈赤き印〉がすでに獲得されている場合にも、次元扉の放棄が必要となる場合があります。同じ手番内で、黒い仔山羊を召喚し、そのエリアのカルト信者に次元扉の放棄をさせ、今呼ばれた黒い仔山羊で次元扉の支配をおこなうのです（手番アクションは怪物の召喚で、続けて2回の自由行動で、次元扉の放棄そして支配を実行したわけです）。

同じ手番内で、次元扉の支配もしくは放棄を何度実行してもかまいません。それでも、手番で実行できるアクションは、一般、固有、呪文書獲得のいずれか1つに限られます。

なお、自由行動は「いつでも」を意味するわけではありません。自分の手番以外では実行できないのです。中立の次元扉があるエリアに2つの陣営のカルト信者がいる場合、先に手番が来る陣営に、先にその次元扉を支配する機会が与えられます。

非アクション攻撃

陣営カードに6冊すべての呪文書を配置しているプレイヤーは、自由行動である非アクション攻撃を実行できます。コストである1魔力を払い続けられる限り、手番で実行する一般、固有、呪文書獲得アクションの前後に、何度でも非アクション攻撃を実行してかまいません。

手番で戦闘しか望まないなら、一般行動で選ぶアクションもまた攻撃でもかまいません。非アクション攻撃は、呪文書を6冊保有する者だけに与えられる追加の特権です。

6冊の呪文書をすでに配置しているなら、一般アクションと自由行動のどちらでも攻撃ができるのですから、まずは攻撃をしてみたら、それが一般アクションであったか自由行動であったかを定めることもできます（たとえば戦闘の結果を見て、それを通常の戦闘アクションとした後で、他のエリアで非アクション攻撃することができます）。

コスト：1魔力（呪文書6冊必要）

ただし非アクション攻撃には、1つだけ重大な制限があります。各エリアで発生できる戦闘は（一般アクションか自由行動かにかかわらず）、各手番で1回だけなのです。たとえば一般アクションで攻撃したエリアで、続けて非アクション攻撃を実行することはできません。あくまでも、各エリアへの攻撃は1回までです。戦闘の結果、自分のユニットが別のエリアに移動させられてしまった場合、その新しいエリアで非アクション攻撃をおこなうことはできます（もしくは非アクション攻撃を先にして、後で一般アクションの攻撃でもかまいません）。その後の戦闘の結果、元いたエリアに戻ってきてしまった場合、「1エリア1回戦闘」の原則により、そこで新たな攻撃をしかけることはできません。



持続する特殊能力

持続する特殊能力はアクションではありませんが、アクション・フェイズで効果を発揮することはあります。アクションではないので消費すべき魔力コストも普通はありませんし、魔力が0になったとしても（適当なタイミングで）実行できるのです。魔力がない場合に手番が飛ばされるというルールは、あくまでもアクションに関するもので、持続するもしくはアクション以外の特殊能力には適用されません。

アクション間効果

「任意のプレイヤーのアクション後」もしくは「任意のプレイヤーのアクション終了時」という指定の、持続する特殊能力もあります。これらの特殊能力

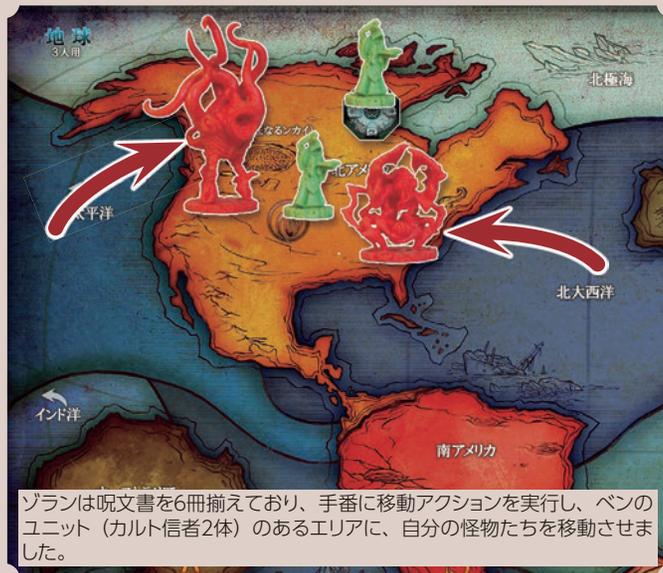
は、文字どおり、自分もしくは他のプレイヤーのアクションの後、別のアクションが発生する前に実行されなくてはなりません！

他のプレイヤーが、通常のアクション以外に自由行動も実行する場合、このアクション間効果は、相手の手番の途中で発生することになります。

複数のプレイヤーが同じタイミングでアクション間効果を使用したいと主張し、話し合っても結論が出ない場合は、手番の順に従ってください（すなわち第1プレイヤーが最優先で、そこから順に）。

注意：“黄色の印”陣営の〈叫ぶ死者〉および〈名づけざられしもの〉の呪文書を使用すると2回連続でアクションできますが、それらのアクションの間でも、持続する特殊能力は問題なく効果を発揮します。

とある手番での持続する特殊能力の例



魔力召集フェイズ

アクション・フェイズ終了後、各プレイヤーの魔力は尽きています。この魔力召集フェイズでは、全プレイヤーとも新たな魔力を獲得し、魔力トラック上のマーカーを動かして、それを表示します。このフェイズは、全プレイヤーとも同時に解決します（ただし全員にとって最初のゲームであるなら、プレイ順に解決したほうがよいでしょう）。

魔力を集める方法

- ＊ 地図上にいるカルト信者1体につき1魔力獲得
- ＊ 支配している次元扉1つにつき2魔力獲得
- ＊ 中立の次元扉1つにつき1魔力獲得（中立の次元扉からは、全プレイヤーが1魔力ずつ獲得します）。
- ＊ 捕獲した他のプレイヤーのカルト信者を元の陣営のプールに戻し、その体数だけの魔力を獲得。捕獲したカルト信者を、捕獲したままにすることはできません。必ずこのフェイズで返してください。
- ＊ 魔力召集フェイズで効果のある特殊能力や呪文書があれば、それを解決します。

例：リッチの支配下の次元扉は2つで、地図上に3体のカルト信者がいます。中立の次元扉が1つあります。また敵のカルト信者を1体捕獲しています。すなわち自分のカルト信者から3魔力、支配下の次元扉から4魔力、中立の次元扉から1魔力（これは全プレイヤーに）、捕獲したカルト信者1体（を生贄に捧げてから元の陣営に戻して）1魔力で、計9魔力獲得しました。

怪物や旧支配者など、カルト信者ではないユニットからは（ごく稀な例外を除いて）魔力は発生しません。魔力の発生源は、常にカルト信者なのです！また魔力召集フェイズでは、各陣営固有の魔力を集める方法があるはずですが、これらは陣営ごとに別の方法であり、いずれも特定の呪文書が必要とします。

魔力トラックは20までしか表示がありませんが、これは上限ではありません。21以上の魔力を獲得したら、別の方法で記録してください。一番簡単な方法は、単純に一周させることです。たとえば23魔力であれば、マーカーを「3」の欄に置いて、実際には23であると覚えておくのです。そしてマーカーが「0」まで動いたら、すぐさま「20」のマスへ移動させます（同じように魔力が21であれば「1」の欄にマーカーを置いておきます。魔力を1消費したら、マーカーを「0」ではなく「20」に配置します。もしくは他の何らかの方法で、超過分の魔力を記録してください！）。

最小魔力ルール

全員が獲得した魔力を魔力トラックで表示したら、最小魔力ルールの確認をおこないます。獲得魔力が最も多かったプレイヤーと比較して、自分の獲得した魔力が半分に満たなかったら、そのプレイヤーの魔力の半分切り上げまで、自分の魔力マーカーを上昇させてください。したがって魔力獲得フェイズが終わった段階で、全プレイヤーとも、魔力を最大獲得しているプレイヤーから見て、半分以上の魔力を獲得していることになるわけです。

例：思い出したくもない手番の後、この魔力召集フェイズにおけるリッチの獲得魔力は4でした。一方、一番多かったアンジェラの獲得魔力は13だったので、リッチの獲得魔力は、その半分（端数切り上げ）の7にまで修正されます。

全プレイヤーともに、新規に獲得した魔力を魔力トラック上で記録し、最小魔力ルールを適用したら、プレイ順決定フェイズへと移行します。

プレイ順決定フェイズ

このフェイズで、次の第1プレイヤーが決定します。最も獲得した魔力が多かったプレイヤーが、第1プレイヤー・マーカーを獲得します。該当者が複数の場合、このサイクルで第1プレイヤー・マーカーを持っていた前任のプレイヤーが、該当者の中から1人を指名します（もちろん該当者に自分が含まれていれば、自分自身を選んでもかまいません）。

新規の第1プレイヤーが選出されたら、そのプレイヤーは第1プレイヤー・マーカーを受け取り、どちらの面を表にするか決めた後で、自分の前に配置します。そこで選ばれた時計回りもしくは反時計回りの順で、以降のフェイズは（次のプレイ順決定フェイズまで）解決されていきます。

連続して同じプレイヤーが第1プレイヤーになったとしても、このフェイズで毎回、周り方向を（時計回りか、反時計回りか）新たに決定し直してかまいません。

新しい第1プレイヤーとプレイの方向が決まったら、破壊フェイズへと移行します。



破滅フェイズ

ゲーム終了時、破滅点の最も高い（そして呪文書を6冊揃えていた）プレイヤーが勝者となります。この破滅フェイズは、基本的には破滅点を上昇させるための最も一般的なタイミングです。またしばしば、ゲームの終了条件を満たすタイミングでもあります（常にはありませんが）。

破滅フェイズは、次の2つのステップで構成されています。

1. 破滅トラックの進行（全員同時）

2. 終焉の儀式（プレイ順）

破滅トラックの進行

各自、支配下にある次元扉の数だけ、破滅マーカーを破滅トラック上で進めます。たとえば支配下の次元扉が2つなら、2マス進めるわけです。これは全プレイヤー同時に適用してかまいません。中立の次元扉からは、誰も破滅点を獲得することはできません。

終焉の儀式

第1プレイヤーから順に、終焉の儀式を実行するかどうか決めていきます。終焉の儀式は、各プレイヤーともこのタイミングで1回ずつしか実行できません。

終焉の儀式の執行

1. 儀式トラック上での儀式マーカーの位置と同じだけの魔力（すなわち5～10）を消費。
2. 儀式トラック上で儀式マーカーを1マス、より数字の大きい方へと動かす（これによってしばしば、手番が後のプレイヤーの消費魔力が増加する）。
3. 破滅トラックでの自分の破滅マーカーの位置を、自分が支配する次元扉と同数、前進させる。
4. 地図上にある自分の陣営の旧支配者の体数だけ、古の印トロフィー・トークンを獲得。

例：第1プレイヤーであるリッチの、支配下にある次元扉は3つで、ニャラトテップが地図上に存在します。破滅フェイズ開始時、支配下にある3つの次元扉のおかげで、自分の破滅マーカーを3マス進めます。他の各プレイヤーも、次元扉の状況に応じて破滅マーカーを進めます。終焉の儀式ステップで、リッチは第1プレイヤーとして最初に儀式をするかどうか決めることができ、その遂行を決意しました。現在、儀式マーカーは「5」の位置にあるので、リッチは5魔力消費し（その儀式マーカーを「6」の位置に前進させ）ます。ここでリッチは、自分の破滅マーカーをさらに3マス進め（支配下の次元扉が3つなので）、彼の旧支配者であるニャラトテップのおかげで古の印を1つ獲得します。すなわちこの破滅フェイズで彼は、合計6マス破滅マーカーを動かした上に、古の印を1個獲得できたわけです。リッチが儀式マーカーを進めたため、次のプレイヤーが終焉の儀式をおこなうには6魔力の消費が必要になってしまいます。もし終焉の儀式を行っていなかったら、リッチは魔力が5点多い状態で、次のアクション・フェイズを迎えることができていました。しかし追加の破滅点3と古の印（破滅点1～3）のことを考えると、ここでやらない手はなかったのです。

終焉の儀式が満願を迎える

儀式マーカーが「10」のマスにある時点で、終焉の儀式を実行すると、そのマーカーは「満願」のマスへと移動することになります。これはすなわち、この破滅フェイズ終了時に、ゲームも終わるということを含んでおり、勝者が決定します。より詳しくは39ページの「勝利：ゲームの終了と勝ちかた」を参照のこと。

儀式マーカーが「満願」のマスにあっても、それ以降の手番のプレイヤーは、各1回ずつ最後の終焉の儀式を実行することができます。儀式のコストは「10」で変化しません。すなわち破滅フェイズでは、全プレイヤーに1回ずつ、終焉の儀式を実行する機会が与えられるということを忘れないでください。

特殊イベントと特殊能力

呪文書の呪文、呪文書の獲得条件、その他の特殊能力のなかには、破滅フェイズに効果を発揮するものもあります。ふつうそれは（実際に儀式をおこなうかどうかはともかく）、終焉の儀式を実行できるタイミングで効果があります。

たとえば“森の黒山羊”なら〈血の犠牲〉の呪文書がそうですし、“大いなるクトゥルフ”なら呪文書の獲得条件が破滅フェイズと指定されているものが2つあります（拡張セットには、他にもそういった能力が登場します）。

複数の能力やイベントが同時に使用できる場合、その順番は自由に選ぶことができます。

例：拡張の“チャー=チャー人”陣営は、破滅フェイズ中に高司祭1体を生贄に捧げることによって、旧支配者ウボ=サスラを覚醒させることができます。また終焉の儀式の遂行の際、古の印獲得のために〈神々の石板〉を使用し、すべての高司祭を生贄に捧げることもできます。まずウボ=サスラを覚醒させ、それから儀式を実行（して残った全高司祭を生贄に）することもできます。儀式を先に遂行すれば全高司祭が犠牲となるので、その後でウボ=サスラを覚醒させることはできなくなります！



全プレイヤーとも、支配下の次元扉に応じて破滅マーカを進め、破滅の儀式を完了させ（もしくはしないことを決め）、このタイミングで発生する特殊能力の解決を終わらせたなら、ゲームの1サイクルは完了します。プレイは新

しいサイクルへと移行し、再びアクション・フェイズから順に進めていくこととなります。

戦闘

戦闘こそが、この『クトゥルフ・ウォーズ』で最も複雑な部分かもしれません。基本的には、プレイヤーの攻撃アクションによって発生します（詳しくは24ページのアクション・フェイズ参照）。1回の戦闘は、1つのエリアにおいて、2つの陣営の間でのみ発生します（その戦場に他の陣営のユニットがいても、基本的には影響を及ぼしません）。攻撃をしかける陣営には、戦闘力が1以上のユニットがそのエリアに含まれていなくてはなりません。非アクション攻撃（自分の陣営カードに呪文書を6つ揃えた場合）によっても戦闘は発生しますが、それでも各手番中は、1つのエリアでは1回の戦闘しか実行できません。

戦闘が発生するエリア（以下、**戦場**）では、戦闘に関わる両陣営は、戦場にいる**全ユニット**を戦闘に参加させなくてはなりません。

攻撃をしかけるプレイヤーが、その魔力コストを消費したら、戦闘は次の4つのステップで解決します。

1. 戦闘前能力
2. 総合戦闘力を算出して戦闘ダイスを振る
3. 戦闘後能力と戦闘結果の割り当て
4. 戦闘結果の適用

戦闘前能力

最初のステップは、戦闘前に効果のある呪文書や能力の使用（もしくは使用しないことを選択）です。他の能力同様、戦闘前能力は、特に指示されていない限り、使うかどうかは任意です。アクションではないため、そのほとんどは、魔力を必要としません。特定のユニットが戦闘に参加していないと発生しない効果もあります。単に自分のユニットがいればいいだけの場合もあります（戦闘に参加してなくてもよい場合もあります）。

攻撃をしかけた陣営（**攻撃側**）が、最初に戦闘前能力をいくつでも好きな順に使用します。次に、攻撃された側（**防御側**）が、戦闘前能力をいくつでも好きな順に使用します。すなわち防御側が戦闘前能力を選んだり使ったりする前に、攻撃側の全ての戦闘前能力が解決されていなくてはならないのです。もし攻撃側が使いそこねた戦闘前能力があったとしても、いったん防御側が戦闘前能力を使い始めたら、その後でやっぱり使う、ということとはできないのです。

戦闘前能力には、ユニットを消滅させたり死亡させたり、その他の方法で戦闘から除去したりするものもあります。そうなった場合、そのユニットはそれ以降、戦闘（およびそれ以降の戦闘前能力）には関与できなくなります。たとえばクトゥルフが戦闘に参加しており、その陣営が攻撃側なら、クトゥルフの戦闘前能力〈捕食〉で、敵怪物もしくはカルト信者1体を消滅させることができます。今消滅したユニットに何らかの能力があったとしても（戦闘前能力であろうが、戦闘後能力であろうが、戦闘じたいに影響を与えるようなものであろうか）、そのユニットはその戦闘にはもう関与できないので、一切使用できなくなります。

ただし消滅する前にそのユニットが何らかの能力を使用しており、その効果はその戦闘に対して影響を与えるのであれば、その効果自体は残ります。たとえば“**這い寄る混沌**”が飛行するポリプの〈不可視〉によって、“**大いなるクトゥルフ**”のショゴスを戦闘から一時的に「隔離」したとします。その後、飛行するポリプがクトゥルフによって〈捕食〉されたとしても、ショゴスは〈不可視〉のままで、その戦闘の残りのあいだ、ずっと「隔離」されたままなのです（その飛行するポリプ自体は消滅するわけですが）。

戦闘前能力で、どちらかの陣営のユニットがすべて除外された場合、次のステップに移行する必要はありません！ 戦闘は終了し、それ以上の能力は使用できません。たとえば“**大いなるクトゥルフ**”が、“**這い寄る混沌**”に攻撃をしかけ、後者のユニットが1体しかなく、クトゥルフがそれを〈捕食〉してしまったら、戦闘はそこで終了です。戦闘はその段階で瞬時に終了するため、“**這い寄る混沌**”が〈索敵殲滅〉を使用するタイミングがありません。逆に“**這い寄る混沌**”が攻撃側なら、もちろん先に〈索敵殲滅〉を使うことができたのです。

総合戦闘力を算出して 戦闘ダイスを振る

両陣営の戦闘前能力の使用と解決が完了したら、互いの総合戦闘力の算出と、その個数の戦闘ダイスを振る番です。各ユニットには戦闘力があります（陣営カード参照）。戦闘力は、そのユニットが戦闘においてどれだけ強いかわかる指標です。戦闘力が0のものもあれば、簡単な計算が必要なユニットもあります（“**黄色の印**”の怪物や、多くの旧支配者）。各陣営の総合戦闘力は、その戦闘に参加しているその陣営の全ユニットの戦闘力の合計です。たとえば“**這い寄る混沌**”の陣営で、戦闘に参加しているユニットが、助祭1体、忌まわしき狩人2体なら、総合戦闘力は $0+2+2=4$ となります。

戦闘前能力によって、戦闘力が変化する可能性があるため、全ての戦闘前能力の解決が終わるまで、総合戦闘力の算出はしないでください！

互いの総合戦闘力が判明したら、それぞれ自分の総合戦闘力と同数のダイスを振ります。同時でも、順番にでもかまいません。

振り終わったら、互いにまず「死亡」を意味する6の目の個数を数えます。次に「痛打」を意味する4と5の個数を数えます。1～3の目は「外れ」で、戦闘結果としては参照しません。1体のユニットには、基本的にダイス1個の結果しか割り振ることができません。

一部に（戦闘前でも戦闘後でもなく）単に「戦闘」と指定された能力もあり、戦闘のこの段階に影響を与えます。たとえば拡張の“**道を開くもの**”陣営の〈チャネリング〉の呪文書は、死亡でも痛打でもない出目のダイスを振り直すことができます。

戦闘後能力と戦闘結果の割り当て

両陣営とも戦闘ダイスを振り終わったら、敵の出目の結果（戦闘結果）を、自分のユニットに対して割り振っていきます。

まず死亡（出目6）の結果だけを割り振ります。死亡は常に最初に割り振られます。死亡の数が敵ユニット数を越えた場合、超過分は無視してください。

死亡を割り振る際、使用できる戦闘後能力があるなら、使ってかまいません。戦闘後能力はふつう、戦闘結果の数を減らしたり増やしたり何らかの修正を加えたり、割り振りのやりかたを変えたりします。また「消滅」という第3の戦闘結果を加える戦闘後能力もあります。消滅の戦闘結果が発生したら、すぐさま（死亡と同じタイミングで）割り振ってください。死亡と同様、超過分の消滅は無視してください。

戦闘前能力とは異なり、消滅・死亡その他の除去が割り振られたユニットであっても、その戦闘後能力は適用できます。すなわちどちらの陣営も、可能な限りすべての戦闘後能力を使用することができるのです。

まれに、戦闘自体に参加していなくても使用できる戦闘後能力もあります（その場合、必ずその能力の本文にそういった指示が記されています）。これは、攻撃側でも防御側でもない陣営が関与できる、唯一の機会です。典型的な例としては「森の黒山羊」の呪文書〈屍肉喰〉で、戦闘に参加していなくても使用できます。

死亡と消滅の割り振りが終わったら、敵による痛打の結果（出目4と5）を、まだ戦闘結果を割り振られていない自分のユニットに割り振る番です。死亡や消滅と同様、超過分の痛打は無視してください。次の最後の戦闘結果の適用ステップで、死亡や消滅を割り振られたユニットは除去され、痛打を割り振られたユニットは戦場に隣接するエリアに移動させなくてはなりません。

痛打の状態を変化させる戦闘後能力は、死亡の割り振りの際にではなく（あるいはそれに加えて）、痛打の結果を割り振る際に使用します。たとえば「這い寄る混沌」の〈先触れ〉や、拡張の「風に乗りて歩むもの」陣営のラーン＝テゴスの〈不滅〉能力は、死亡のときのみならず、この痛打を割り振る際にも使用できます。また「黄色の印」の〈報復〉能力は死亡、消滅、痛打を割り振るすべてのタイミングで使用できます。いずれにせよ、死亡と消滅は、痛打より前に割り振られなくてはなりません。

重要なこととして、戦闘後能力は、いったん実行されてしまったら（それが死亡の割り振り時であれ、痛打の割り振り時であれ）、必ず適用されなくてはならないことを忘れないでください。その能力を使用するユニットに何があるうとも、すなわち後に死亡や消滅などが決まったとしてもです。戦闘後能力は、さかのぼって他の戦闘後能力を阻止したりしません。たとえすでに使われた戦闘後能力によって、戦闘結果の割り振りが変わるとしてもです（複数の戦闘後能力が互いに影響しあう例は、35 ページからの戦闘例を参照のこと）。

多くの戦闘後能力は、死亡や痛打を条件として使用可能となります。その場合、消滅など他の戦闘結果では、発生条件にはならないため、これらの戦闘後能力を使用できません。たとえば拡張の「風に乗りて歩むもの」陣営の〈共喰い〉には敵の死亡ユニットが必要であり、〈クトゥルフ自身の〈捕食〉

や「這い寄る混沌」陣営の〈誘拐〉などの結果の）消滅ではダメなのです。やはり拡張の「闇にまどろむもの」陣営の〈絶念〉は、死亡からは守ってくれますが、消滅には何の効果もありません。

戦闘結果の適用

全戦闘結果の割り当てが終わったら、割り当てられた各ユニットにその結果を適用しなくてはなりません。消滅と死亡が割り振られたユニットは、地図上から除去して各自のプールに戻します。消滅と死亡は、常に痛打より先に適用されなくてはなりません。攻撃側も防御側も、消滅と死亡は同時に適用します。

消滅と死亡をすべて適用し終えたら、次は痛打の適用です。痛打を受けたユニットは、戦闘が発生したエリア（戦場）に隣接するエリアへと撤退しなくてはなりません。撤退は、痛打を受けた側のプレイヤーが実行します。痛打を受けたユニットが複数なら、必ずしも同じエリアに撤退しなくてもかまいません。可能なら、そして望むなら、別々のエリアに分離して撤退することもできます。

注意：ユニットを移動させることになりませんが、これは移動アクションではないため、それに伴って発生する能力（例：「這い寄る混沌」の〈飛行〉）は適用できません。

まず攻撃側が、自分の受けた撤退をすべて適用し、その後で防御側が撤退を実行します。

ただし、**今戦闘した陣営のユニットがいるエリアには撤退できません。**そのせいで撤退できる隣接エリアがなければ、痛打を受けたユニットのうち1つを選んで、**消滅**させなくてはなりません。それ以外の痛打を受けたユニットは、まるで痛打を受けていないがごとく、戦場に残しておきます。この方法で、旧支配者ですら消滅させることができるのです！

攻撃側が複数の痛打を受けた場合、それらを分散して撤退させ、戦場を完全に包囲してしまうという賢い戦術があります。防御側は逃げ場をなくし、追加の消滅が発生するのです！

戦闘結果の適用の際にも、使用できる戦闘後能力があります。ほとんどは戦闘結果の適用に影響を与えますが、そうではないものもあります。典型的な例が、「這い寄る混沌」の〈発狂〉です。「這い寄る混沌」は〈発狂〉の能力によって、相手ではなく自分で、相手の痛打を受けたユニットの撤退先を、指定できるのです（そしてまたこの能力は、「這い寄る混沌」陣営が関与していない戦闘に対しても使用できるという稀有なものなのです！）。



戦闘の例

単純な戦闘の例



アンジェラは黄衣の王、ビャーキー2体、助祭2体で、アフリカ東部にいるフランクの助祭2体に、攻撃を仕掛けました。ビャーキー全体の戦闘力は、戦場にいるビャーキー数+1なので、3になります。助祭と黄衣の王の戦闘力は0です。結果、振る戦闘ダイスの数は3個です。フランクは「森の黒山羊」の陣営で、〈逆上〉の呪文書をすでに獲得しているため、彼のカルト信者は、それぞれ1戦闘力を有しています。



フランクはダイスを2個振り、出目は死亡1だけで、撤退はありませんでした。アンジェラはダイスを3個振り、撤退2だけで、死亡はありませんでした。アンジェラはビャーキー1体を死亡させることにしました。フランクは助祭を両方とも、隣接エリアに撤退させなくてはなりません。



複雑な戦闘の例1



① リッチは、クトゥルフ、ショゴス1体、深きもの2体、助祭3体で、アフリカ東部にいるアンジェラの黄衣の王とアンデッド5体に、攻撃をかけました。



② 戦闘前ステップで、リッチのショゴスが、自陣営の深きもの1体を〈同化〉し、クトゥルフが、アンジェラのユニット1体を〈捕食〉します。彼女は餌食としてアンデッド1体を選択しました（実は他に選択肢はありませんでした。黄衣の王は旧支配者であるため〈捕食〉の対象にならないのです）。



③ リッチの総合戦闘力は、クトゥルフ6+ショゴス2+〈同化〉3+残った1体の深きもの1=12となります。アンジェラは1体少なくなった4体のアンデッドで、総合戦闘力3です（アンデッド全体の戦闘力は、戦場にいるアンデッド数-1）。リッチは12個の戦闘ダイスを振り、死亡1、痛打5でした。アンジェラは3個振り、死亡1、痛打2でした。リッチは死亡をカルト信者に割り当て、アンジェラは死亡をアンデッドに割り当てました。



④ ここで黒の山羊陣営のフランクが〈屍肉喰〉の戦闘後能力を使用し、食屍鬼2体を戦場に送りこみました。そのせいでリッチは、〈屍肉喰〉による痛打2を引き受けなくてはなりません（アンジェラの全ユニットには、すでにリッチによる痛打が割り振られていたので、この痛打を引き受けられません）。



⑤ リッチは、（アンジェラから2、食屍鬼から2で）合計4つの痛打を割り当てました。すなわち、次元扉上にあるカルト信者以外の全ユニットにです。アンジェラは、自分の全ユニットに痛打を割り当てました（超過分は無視します）。

 痛打



⑥ 今度は、“この厄い混沌”が〈発狂〉能力で割りこみ、痛打を受けた全ユニットの撤退先とその順序を決めてしまいます。最初に“大いなるクトゥルフ”陣営を撤退させることにして、クトゥルフをアラビア、緑のカルト信者をアフリカ西部、深きものをインド洋、ショゴスを南大西洋に移動させました（これら全エリアに、“黄色の印”のユニットがいなかったからです）。これによって戦場だったアフリカ東部は、その全隣接エリアを“大いなるクトゥルフ”のユニットに包囲されたため、“黄色の印”は逃げ場がなくなり、痛打を受けたなかから1ユニットを消滅させなくてはならなくなりました。彼女はアンデッド1体を消滅させることにし、黄衣の王と2体のアンデッドを、そのまま戦場に残しました。戦場の次元扉の上に残った“大いなるクトゥルフ”のカルト信者1体は、黄衣の王にとっては格好の餌食であり、簡単に捕獲されてしまうでしょう！

複雑な戦闘の例2



① ブルースはニャラトテップ単体で、ビルの黄衣の王とアンデッド1体に攻撃をしかけました。



② ビルの戦闘力は0なのでダイスを振ることができず。ブルースは1個振って痛打を出しました。その痛打を旧支配者である黄衣の王に割り当てると、ニャラトテップの〈先触れ〉能力が起動してしまうので、ビルはアンデッドに割り当てておきました。ここで「森の黒山羊」が〈屍肉喰〉の呪文書を使って、戦場に食屍鬼1体を送りこんできました。これによって、ブルースとビルの両方に、痛打が1ずつ与えられます。



③ ニャラトテップは痛打を受けますが、黄衣の王も受けるので〈先触れ〉が起動します。ブルースは古の印2個の獲得を選択し、さらに〈発狂〉で、黄衣の王とアンデッドの撤退先を指定し、それから自分のニャラトテップの撤退先を決めました。



「男は、人類が恒星間の虚無を超えて、いかに不可能に思える旅を達成しうるのか、あるいはこれまで達成してきたかについて、極めて穏やかに語りました。この旅は、ひとそろいの人体では、決して望むことができないかのようでした。外なる神々の驚嘆すべき外科的、生物学的、化学的、機械的な技能によって、付随する物理構造なしに、人間の頭脳だけを運ぶ方法が見出されたのです」

—H・P・ラヴクラフト
『闇に囁くもの』

勝利：ゲームの終了と勝ちかた

ゲームの終了を決める条件は2つです。破滅トラックでいずれかのプレイヤーのマーカーが30点以上のマスに進むか、あるいは儀式トラックで儀式マーカーが「満願」のマスまで進むかです。

いずれかの陣営の破滅点が30点以上になったら、ゲームの終了は確定します。破滅点の上昇は、ほとんど各サイクルの最後のフェイズである破滅フェイズで発生しますから、その破滅フェイズを最後まで終わらせた段階で、ゲームも終了します。ただしそれ以外のタイミング、たとえばアクション・フェイズで古の印が公開され、それによって破滅点が30以上になってしまうような場合、その手番終了時にゲームも終了します（このようにして、手番プレイヤー以外のプレイヤーの破滅点が30点以上になってしまった場合でも、手番プレイヤーの手番終了時に、ゲームは終了します）。

ゲームは、破滅フェイズの終焉の儀式ステップで、終焉の儀式が「満願」まで進んだ場合でも、その破滅フェイズを最後まで終わらせた段階で、ゲームも終了します。したがって、この終了条件を達成したプレイヤーより手番が後のプレイヤーは、同様に終焉の儀式を実行することができます。またこの

場合、破滅点は30点以上になっている必要はありません。

ゲームがどちらの状態を終了するのにかかわらず、最終的な勝利を決定する前に、全プレイヤーは保有する古の印をすべて公開しなくてはなりません。

ゲームが終了し、全プレイヤーが公開された古の印による破滅点を加えたら、陣営ボードに呪文書が6冊そろっているなかで、もっとも破滅点の高いプレイヤーが勝者となります。いくら破滅点が高くとも、呪文書が揃っていないプレイヤーが勝つことはできないのです。

勝者の条件を満たす者が複数いた場合、該当者は全員で勝利を分かち合います。互いの健闘を称えあいましょう！

誰も呪文書を6冊揃えないうちにゲームが終了してしまったら、人類の勝利です！すべての旧支配者、怪物、悪のカルト信者は、壊滅する次元扉の中へと吸いこまれていきます（イエイ！）。しかし、プレイヤーは全員敗北するのです。

ルール・オメガ：最後の質問

我々はあらゆる質問を想定して、慎重にルールブックを組み立てました。またラヴクラフトの精神にのっとり、細心の注意も払いました。とはいえ我々は哀れな人間に過ぎず、時には間違いもおかすでしょう。

能力や呪文書のルール同士が互いに矛盾しあい、よくある質問と答えのページ（このルールブックでも我々のウェブサイトでも）にその回答が見つか

らなかったのなら、いくつかのありうる解決策に関して、ゲーム中のプレイヤー同士で投票をおこなってください。その際、このゲームの所有者は優遇されるべきであり、たとえば2票持っているものとします。『クトゥルフ・ウォーズ』は、あくまであなた方のゲームです。このような事態への対処のために、自分たちなりに新たなルールを作ったとしても、私たちは喜んでそれを推奨いたします。

プレイのヒント

一般的なヒント

主に、前半戦と後半戦の2つに分けて解説するのがよいでしょう。

前半戦

最初の2～3回のアクション・フェイズでは、とにかく呪文書の獲得、魔力収入の増加、最低限の怪物の召喚を実行すべきです。旧支配者の覚醒は慎重に。たいていその後のアクション・フェイズでは、あなたは弱体化してしまっているからです。ゲームの前半での戦闘は、敵の次元扉の支配権を奪うか、呪文書の獲得条件を満たすための、散発的なものになることが多いでしょう。

後半戦

旧支配者を覚醒させ、3～4冊の呪文書を携帯するようになったら、後半戦の始まりです。もちろん呪文書は6冊揃えなくてはなりませんが、毎回の終焉の儀式の実行も考慮に入れておいてください。早く実行するほどコストは安くなり（そのぶん他のプレイヤーのコストは高くなり）ます。ここにおいて戦闘の意味が変化してきます。儀式での有効性を減らすために、積極的に敵の支配下にある次元扉の数を減らしていくべきなのです。破滅点において突出しているプレイヤーが出てきたら、他のプレイヤーをうまくけしかけて団結させ、トップを叩かせるようにしましょう。自分がトップなら、この手の同盟を決裂させるように動きましょう。



“大いなるクトゥルフ”のプレイ

その呪文書と能力は、未使用の状態でも、敵の行動に悪しき影響を与えます。特に〈水没〉〈夢幻〉〈海都イハ・ンスレイ〉は、敵の邪魔をするために地図上に影響を与える能力です。

ゲームの前半で、あなたは急速に呪文書を獲得していきます。敵の攻撃によってすぐ倒されてしまうにしても、2回目か3回目のアクション・フェイズで、クトゥルフを覚醒させることができます。なんにしても、何度でも安価で覚醒させることができ、そのたびに古の印を獲得できます。いったんクトゥルフが出現したら、死亡／捕食条件の2つの呪文書は、極めて簡単に獲得できるでしょう。

後半では〈水没〉を使って重要な敵エリアを叩きましょう。〈再生〉や〈同化〉と固有能力〈不死身〉能力の組み合わせで、自分の軍勢を損害なしで戦闘に放りこむことができます。クトゥルフは6個しかダイスを振れませんが、ショゴスの〈同化〉で増強でき、またクトゥルフの〈捕食〉は単純な死亡よりよいものです。

“大いなるクトゥルフ”陣営は破壊活動に特化しています。全陣営の中でもあなたのユニットこそが、戦闘において最も効果的なのです。その一方、古の印を獲得するための手段は限られています。戦闘での強みを活かし、敵の基本計画をくじき、自分以外の誰かがトップに躍り出ないようにしましょう。

同化

ショゴスに多大なる戦闘ダイスを付与します。各戦闘は、与えるエサさえある限り、ショゴス単体で十分でしょう。ただしカルト信者や深きものどもは、ダメージ割り当て要因としても重要なので、すべてを〈同化〉するのは考えものです。

変容

深きものをプールに置いておけば、捕獲は怖くありません。すぐさま対象のカルト信者を〈変容〉させればよいからです。

夢幻

この能力によって、敵は次元扉のあるエリアに助祭を1体だけ残しておくことを躊躇するでしょう。熟練のプレイヤーに対して〈夢幻〉を使用することはあまりないでしょうが、ゲームを通じて彼らの行動に影響を与え続けるのです。

再生

星の落とし子がいれば、あなたの軍勢は度重なる負傷にも慣れてしまうでしょう。いわば〈同化〉の大量ダメージ産出力と、対になる能力です。星の落とし子2体を従えたクトゥルフは、敵の旧支配者たちと対峙しても、互角以上に持ちこたえることができるでしょう。

水没

ゲームの後半では、極めて効果的な呪文書です。〈水没〉を使うと、自分の軍勢が安全になるのみならず、他のプレイヤーは絶望的な行動をとるようになります。攻撃が海洋エリアで発生したなら、戦闘後、再び〈水没〉を使うことができます。

海都イハ・ンスレイ

〈夢幻〉のように、敵の力を使う能力です。敵が、海洋エリアのあなたの次元扉を奪うことは稀でしょうが、仮にそうなっても、大して気にしなくてよいのです。



“大いなるクトゥルフ”の阻止

“大いなるクトゥルフ”には強力なユニットがありますが、数が多いとはいえません。1体でも失わせたなら、地に膝を着かせることができます。“大いなるクトゥルフ”は、勝利できそうなエリアに大火力を投入するでしょうが、自軍を一ヶ所に固めなければ被害を軽減できません。クトゥルフ自身を殺しても、それほど効果的ではありません（〈先触れ〉によって、2魔力か古の印2つを獲得できる“這い寄る混沌”なら、話は別ですが）。すぐに再び覚醒し、海底都市ルルイエにて待ち、〈水没〉によってあなたの人生を再び地獄へ引きずりこむ準備をしましょう。

“大いなるクトゥルフ”のエピローグ

「なんたる威容。山のような巨体が海面より持ちあがり、多くの小さな怪物に取り巻かれている。ぬめり、体を引きずり、歪んだ四肢、触手、擬足で、こちらにやって来る。『太平洋の島々が、もぬけの空だ』と聞いたとき、我々はその意味を理解できなかった。人間の常識で考えすぎていた。まさかあの巨軀なる魔物が喰らい、島の生態を根こそぎ磨り潰していたなどは、思いもしなかったのだ。そして今や目の前におり、やはり飢えている」

——デイヴィッド・メンディオラ

“這い寄る混沌”のプレイ

ゲームの前半では、安全に力を貯めることに専念しましょう。固有能力〈飛行〉で他の陣営の手の届かないところに、基盤を作りましょう。夜鬼が〈誘拐〉能力を備えると、敵はあなたのカルト信者に攻撃をしかける気をなくします——少なくとも複数の怪物を送り込まなくてはならないでしょう。しばらくニャラトテップ自身は必要ないでしょう。いずれにせよニャラトテップは、ゲームの後半のほうが、より強力なのですから。呪文書獲得の条件のなかでは、しばしば「敵のカルト信者1体捕獲」が厄介なものになりがちです。この条件を満たすタイミングを逃さぬよう、虎視眈々と狙ってください。

後半では、全てが変化します。ニャラトテップの戦闘力は格段に上昇し(最大12ダイス)、〈先触れ〉による褒賞のために、敵旧支配者を攻撃しましょう。魔力の不均衡は〈千の相〉で解決できるため、他の陣営より安全に儀式を実行でき、あなたの弱体化はさほど顕著ではなくなります。

ほかのどの陣営より、あなたはより弱い敵を叩きがちです。結果として、誰かがトップとして突出すると、他の陣営はあなたに助けを求めて来るかも知れません。その願いは、積極的に叶えてあげてかまいませんが、見返りとして条件が約束か何かを指定しましょう。たとえば「では攻撃の前に、南アメリカの次元扉から、どいてもらうかな?」などです。この「クトゥルフ・ウォーズ」では、口約束には何の拘束力もありません。何であれ適切と思えるアクションを実行する前に、相手がきちんと条件を履行するのかどうか、見極める必要があります。

“這い寄る混沌”は、基本的には利那主義者です。弱く脆弱な者を叩きましよう。他のいくつかの陣営は、初期の呪文書の獲得に関してもっと素早いのですが、おそらく6冊全部揃えるのは“這い寄る混沌”が一番でしょう。ユニットは戦闘において強力とはいえ、呪文書も本質的には防御的です。得意なのは他者をイライラさせることで、相手を何度も弱体化させることになるでしょう。



誘拐

前半戦では、この能力で敵の怪物から次元扉を守ることができます。後半戦では、しばしばニャラトテップに敵を殺してもらう必要があるため、あまり有効ではありません。より物騒な怪物を選ぶために、しばしば〈不可視〉との併用が効果的です。

外なる神々の使い

旧支配者たちが覚醒しはじめると有効性は減りますが、それでも手軽な攻撃からは、高価なニャラトテップを守り続けることができます。痛打を利用して、どこか安全な場所に撤退するようにしましょう!

不可視

敵のいるエリアに、飛行するポリプを安全に配置できます。あるいは“大いなるクトゥルフ”陣営の星の落とし子のような厄介なユニットを「隔離」するのも便利な能力です。

発狂

あなたの代名詞的な呪文書です。ただちに破壊的とはいえ能力ですが、ゲーム全体を通じて、敵ユニットは本意に拡散させられ、立て直すのに時間と労力が必要になります。

索敵殲滅

いまやあなたの次元扉は、世界じゅうで、中程度までの攻撃からは守られることとなります。戦闘力2の怪物を、意のままに投入できるからです。忌まわしき狩人を無条件で使えるため、手軽に攻撃もできます。ニャラトテップが奇襲を受けた際にも、生きた盾とすることができます。

千の相

前半戦では、他のプレイヤーの魔力の優位性を失わせませす。後半戦では、他のプレイヤーが合意に達するのが難しくなるため、あなた自身が増強されることになるでしょう。ニャラトテップの〈先触れ〉と組み合わせることによって、瞬く間に大量の魔力を獲得するあなたを見て、他のプレイヤーは阿鼻叫喚に陥ることでしょう。



“這い寄る混沌”の阻止

“這い寄る混沌”のユニットは、小規模な襲撃では効果的ですが、本格的な戦闘となるとそうとは言えません。ですから本気を出して、全力で殴り倒してください。ドイツ人が「平手で叩くな、拳で殴れ!」*と言うがごとく。

ニャラトテップは恐るべき存在ですが、殺すことができれば大きな後退を強いることになります。“這い寄る混沌”はその回復に、全アクション・フェイズが必要になるかもしれません! カルト信者には、他の陣営とは異なり、実質的な防御能力はありません(“大いなるクトゥルフ”には〈変容〉、“黄色の印”には〈受難〉、“森の黒山羊”には〈逆上〉があります)。したがって脆弱です。

その魔力を失わせる能力に関して、対処方法は実に限られています。単純に受け容れましょう。相手に手が付けられないほどの魔力を与えるぐらいなら、自分たちの魔力を減らしたほうがマシだということを、肝に銘じてください。

※ようするに「やるなら、ちゃんとやれ!」ということです。

“這い寄る混沌”のエピローグ

「不確実ということが最悪なのだ。誰も空を見上げない。私は、太陽を目にすることができた日のことを憶えている。やつらによって空が覆われた今では、それもかなわない。誰も見上げようともせず、そのことをやつらは知っていた。毎日、それが人生最後の日になるかもしれないという知識とともに、我々は生きている。唯一の警告は、ずるずると風を吸いこむ音、翼の羽ばたき、あるいは肌を走る完全に異質な感触なのだ。そしてきみは消え失せる。時の経過と共に、どんどん友人が消えていく。自分の番が来るまで、いったいどれだけ時間が残されているのだろうか?」

——デイヴィッド・メンディオラ

“森の黒山羊”のプレイ

ゲームの前半において、慣れない“森の黒山羊”プレイヤーが犯しがちなミスは、カルト信者を分散させてすぐさま「Xエリアに自ユニットがいる」の呪文書を獲得しに走ることです。敵に一度に襲いかかられたら、あなたは魔力不足で無防備になってしまいます。落ち着いて徐々に勢力を拡大させていきましょう。ユニットを特定のエリアに送りこむ際には、支援と防御の関係をしっかりとしましょう。呪文書獲得のためには、一般的にはカルト信者ではなく、安い怪物を配置しましょう。〈千匹の仔〉は防衛的な使用に向いています。たとえば敵があなたの次元扉までやってきたら、対応して頭痛の種を大量に召喚するのです。シュブ=ニグラスを安全に覚醒させるには、その場所を要塞化しましょう。

後半戦では、他のプレイヤーを悲嘆と混乱に導くことができます。〈妖星グロース〉は、ライバルの展開を遅くし、計画を邪魔します。戦闘が一般的になるため、1回のアクション・フェイズで何度も〈屍肉喰〉を使用することになるでしょう。シュブ=ニグラスの〈化身〉では敵の弱い基地を不可逆的に奪うこともできます。すなわち、そこにシュブ=ニグラスを瞬間移動させ、その敵はあなたの故国に誰かを派遣しなくてはなりません。そこで相手のカルト信者を捕獲したり、次元扉が中立なら、自分の信者を徴募して支配権を獲得すればよいのです。

あなたの暴虐を阻止するため、敵はしばしば攻撃をかけてくるでしょう。しっかりといてください。遠くを攻撃しなければならないなら〈化身〉の出番です。あなたは、他の機動性に優れた陣営ほど次元扉を保持できませんが、こういった準備はどうでしょう？ 次元扉が2つあれば、破滅フェイズごとの儀式で、〈血の犠牲〉とシュブ=ニグラスによって、古の印2つと4破滅点を獲得できるのです。

〈豊穡のカルト〉という固有能力にふさわしく、“森の黒山羊”が得意なことは支配と拡大です——ちようどキノコが孢子を撒くように。他の陣営とは異なり、地域的に制限されがちです。戦闘では強力ではありません（事実〈逆上〉以外の戦闘関係の呪文書はありません）が、使い捨てできる安価なユニットがたくさんあるため、回復力は抜群です。故郷にこもりながらも、その能力で狙った敵を遠隔操作する。それがあなたの本当の強みなのです。



逆上

防御にも攻撃にも使える優れもの。敵の怪物が捕獲目的で安易に侵入してきたら、攻撃を宣言して痛打を与え、撃退しましょう。

屍肉喰

たいした犠牲もなく使用できます。食屍鬼は安価なのですから（〈千匹の仔〉があれば無料）。しかも敵が少なければそのエリアを掃除でき、そこで信者を徴募して、次元扉を奪うこともできます。世界中に食屍鬼を瞬間移動させられるということは、呪文書獲得の条件を満たすのにも役に立ちます。

血の犠牲

破滅フェイズごとに古の印1つを獲得できます。加えて自分のカルト信者がプールに戻るため、シュブ=ニグラスの〈化身〉や〈屍肉喰〉の呪文書で次元扉を奪うために、その信者を徴募できます。

妖星グロース

複雑なアクションです。タイミングと準備が必要ですが、それだけの価値はあります。この〈妖星グロース〉を戦略の中心に据えるプレイヤーもいます。たまにしか使わないようにする人もいます。どちらのテクニックも有効です。

赤き印

他の陣営より、魔力の基本値は潜在的に高くなり、捕獲されない次元扉を確保するユニットが手に入ります。〈赤き印〉がある状態で黒い仔山羊を召喚した場合、直接次元扉上に配置できることを忘れないで（それを召喚したカルト信者と置き換えてください）。

千匹の仔

この能力の優位性は明確ですが、語るべき些細なコツもあります。たとえば他のプレイヤーの動向を探るために、0魔力で食屍鬼1体を召喚するのもよいでしょう。敵も、主力を送りこんで潰す気が失せます。あなたのユニットを3体か4体潰したところで、どうせ無きに等しい召喚コストで、すぐさま戻って来ってしまうのですから。

“森の黒山羊”の阻止

いったん根を下ろした黒山羊を根こそぎにするのは、簡単な作業ではありません。とはいえ攻撃的なアクションは限られているので、とりあえず退けることはできます。怪物は弱く、戦闘以外の任務が割り当てられます。すなわち支配のための主要な手段はシュブ=ニグラスの《化身》と食屍鬼の《屍肉喰》であり、どちらも目標のエリアでは弱い存在として始まることを忘れずに、積極的に対応して、追い返しましょう。

いったん基盤を築かれてしまったら、止めるのは難しくなります。《赤き印》で追加の魔力を得られますし、《血の犠牲》では追加の古き印を獲得できます。どこかの時点で、彼らの拠点を奪取する必要性が出て来るでしょう。幸運にも他の3つの陣営の旧支配者は、適切に使用すれば、それが可能です。黒山羊の根絶を目指すという愚かな愚は犯さないように——成し遂げられないだけでなく、黒山羊にかまけている間に、他の陣営が突出してしまいます。

忘れないで：黒山羊の感染は、根本完治しようとせず、単に囲い込み続けましょう。

“森の黒山羊”のエピローグ

「この数日、君は休めていない。単に身を横たえる場所もない。路面を、割れた蹄とジャッカルのような笑みの獣たちが、縦横無尽に走り回っている。空もマシとは言えず、飛行する化け物で溢れ、胞子をばらまいている。なんで寺頭脳を奪うという話だ。それをどうするのかは、わからない。喰らうのか？ やつらの話では、違うぞうだ。何かもつとタチが悪いぞうだ。何にせよ、新しくできた森林地帯には、足を踏み入れないぞうだ。口と触手だらけの巨大な魔物たちが、そこで待ち受けているぞう。その中心には、それらの造物主が鎮座している。いや、後生だから、森には近づかないでくれ」

——デイヴィッド・メンディオラ

“黄色の印”のプレイ

ゲームの前半では、呪文書の獲得速度は他の陣営より遅いのですが、あえてそれに集中すべきです。可能な限り早く（最初のアクション・フェイズで）黄衣の王は覚醒させましょう。ヨーロッパとアジアを冒流しまくった後で、北アメリカに黄衣の王を送りこむのは簡単ですが、時にはアフリカを先に押さえたり、黄衣の王で敵信者を捕獲したり、〈ジンギャ〉の猛威をまき散らしたりして敵を困らせるほうが賢いこともあります。最後にヨーロッパやアジアに使う冒流トークンを確保したまま、覚醒させた黄衣の王を、すぐさまアフリカやアメリカに移動させるという戦術を好むプレイヤーもたくさんいます。

黄衣の王には戦闘力がありませんが、それでも厄介きわまりないことに違いはありません。アンデッドのボディガードと共に地図じゅうを回り、第2アクションを許す〈叫ぶ死者〉によって、敵エリアに移動した直後に〈ジンギャ〉を使用したり、カルト信者を捕獲したり、〈ビヤーカーキーのきしり〉で仲間を呼んだりして、破滅的な効果のための準備にいそむことができます。怪物の召喚に多量の魔力は必要ないため（ほとんど黄衣の王の〈冒流〉の過程で得られます）、他の優先事項に集中しましょう。〈冒流〉した場所に、パン肩のように怪物を残すのを忘れないで。そこから魔力を吸い上げるには、彼らが必要なのです。あなたのいるエリアに敵が移動してきても、相手はそれに2魔力の消費が必須（移動に1、攻撃に1）ですから、護衛が消滅させられても別に悲劇ではありません。プールにその怪物が戻ってくるということは、次の〈冒流〉や〈ジンギャ〉で再召喚できることを意味しています。

後半戦では、まず呪文書を全て揃えることが肝要です。支配下の次元扉も少ないでしょうから、古の印を確保は、〈第3の目〉や2体の旧支配者に頼ることになるでしょう。ハスターが投入されたら、〈報復〉によって敵の旧支配者を確実に死に追いやることもできるでしょう。その時までには固有能力の〈祝祭〉によって、儀式や他の目的に必要なだけの魔力を確保しているべきです。ハスターがいれば、2度の2回アクションの選択技が出てきます。黄衣の王かハスターを移動させた後で、何か有用な別のもう1アクションを実行できます。後半戦では、ハスターの典型的な行動は〈名づけざられしもの〉で敵のエリアに入り、〈ビヤーカーキーのきしり〉でボディガードを確保し、攻撃（呪文書が6冊揃ってれば非アクション攻撃）を宣言して敵の旧支配者を暗殺します。

奇妙なルールに拘束され、自分だけ違うゲームをしている気分になるかもしれません。とはいえ、そうこうしているうちに、あなたは他のプレイヤーを、白昼の悪夢へと投げこんでいるのです。あなたの足跡にはユニットが残され、世界じゅうにばら撒かれることから、敵がそれを払拭するには、とてつもない時間と労力がかかります。あなたには決まった故国などなく、放浪性で、後には荒廃を残します。他のプレイヤーよりも多くのアクションを素早く獲得し、同じ手番でしばしば2つのことを実行するため、他の誰にもありえない自由度があります。ユニットは弱いのですが、しばしば無料であり、数も多く、失っても回復可能です。実際あなたは、人にふるまう側ではなく、常に刈り取る側なのです。

名づけざられしもの

その基本的な機能は、敵対する旧支配者の暗殺にあります。慣れてくると他の使いかたもできるようになります。追加行動には、ハスターが関与している必要がないことを、忘れないで。

受難

魔力がない状態であっても、得られた魔力を使って、次の手番にすぐに“蘇生”できるわけです。また間接的に敵の邪魔をすることになります（「こいつに魔力を与えるぐらいなら、他の誰かに攻撃をかけるほうがまし」と考えてもらえたら、しめたものです）。

叫ぶ死者

間違いなく何度も使います。躊躇せず、すぐにでも獲得してください。最初に獲得する呪文書である必要はありませんが、最後であってはなりません。

ビヤーカーキーのきしり

防御にも攻撃にも使える自由度の高い能力です。敵の侵略時や、〈叫ぶ死者〉もしくは〈名づけざられしもの〉直後の第2アクションで、自分の旧支配者に懐刀を添えるために。

第3の目

呪文書を集め終わっても、〈第3の目〉によって〈冒流〉は、依然として興味深いものとなります。実際、魔力2（移動で1、〈冒流〉で1）で古の印1つを獲得できますし、同時に潜在的な魔力源と新規の魔物1体を獲得できます。このゲームにおいて、最高の取り引きと言えましょう！

ジンギャ

〈冒流〉の最大の問題は、部隊を集結させられないことにあります。〈ジンギャ〉はそれに対する解答で、ユニット1体を得るだけでなく、敵のカルト信者1人を倒すのです。



“黄色の印”の阻止

“黄色の印”と敵対しているのなら、その怪物が取るに足らない存在であることを思い出してください。もちろんその数は多いので、特定のエリアから追い出すには何度も倒さなくてはならないでしょうが、自分たちのユニットに対する深刻な被害は恐れなくてよいのです。〈第3の目〉は恐るべきものですが、旧支配者の存在と、〈冒流〉の結果としての大量の怪物が必要です。したがって、それを阻む方法もたくさんあります。

“黄色の印”陣営の奇妙な習性のひとつとして、ヨーロッパ周辺にカルト信者を配置し続けるというのがあります——ゲーム初期では、それらを失うことでメリットが得られるのです。そのおかげで、黄衣の王で信者を世界中にばらまくことができるようになります。したがって本質的なダメージを与えたいのなら、ヨーロッパではなく、黄衣の王自身を叩きましょう。滅多に黄衣の王を死亡させることはできないでしょうが、護衛のゾンビを散らすだけでも、大打撃を与えることができます。

“黄色の印”は（冒流トークンという形をとった）弱く数多くの疑似的な基地を、地図中にばら撒きます。これら全てを叩くことに時間を費やしなせず、必要な時だけにしましょう。

“黄色の印”陣営は、特定のエリアを〈冒流〉する必要があるという制約に縛られています。すなわちアフリカやアメリカに寄せ付けなければ、その進行を止めることができます。言うは易し、行うは難しですが、毎手番その進行を遅らせることができれば、相手は絶望へとまっしぐらです。

“黄色の印”のエピローグ

「口に出すだに恐ろしいことを、やり遂げた。生涯の友を、この手にかけた。両親も。子供も。『どうして?』と訊くのか? もちろん……黄衣の王さ。彼が囁いた……秘密の前兆とを。それが実に理にかなっていた。心配ない。みんな、死んだままではいないさ。名づけざられしものへの贈り物だから、他の連中と同じように、彼に従うのさ。そして黄衣の王には、その伝言を広めるための側近がいるんだ」

——デイヴィッド・メンディオラ

2人ゲームのためのルール

2人だけで効果的にゲームをプレイするには、ルールにちょっとした変更を加える必要があります。まずは両プレイヤーとも、通常の（3人以上の）ルールに習熟している必要があります。2人プレイは、追加の拡張セットなどは必要なく、この基本セットがあれば十分です。

2人ゲームの準備

- ＊ 地図は3人ゲームと同様に準備します。
- ＊ 儀式トラックは4人用を使用します。
- ＊ 使用しない陣営の破滅マーカーを取り、破滅トラックの「0」のマスに配置します。これを「怨念マーカー」とします。
- ＊ 2人ゲームでも、ほとんどの拡張セットは使用可能です。この『クトゥルフ・ウォーズ』には多様な可能性がありますが、拡張セットや陣営の組み合わせによっては、双方の力が不均衡になることもあります。その部分位は充分、気をつけてください。

2人ゲームでのルール変更点

一般ルール

ユニットの消滅もしくは死亡の際、相手は報酬として、そのユニットの魔力コストと同額の破滅点を受け取ります！ ただしそのユニットが他のユニットに置き換えられる場合、破滅点は獲得できません。

例1: “森の黒山羊” が呪文書の条件としてカルト信者2体を消滅させました。相手は2破滅点獲得します。

例2: “大いなるクトゥルフ” 陣営のショゴスが戦闘でカルト信者1体を〈同化〉しました。相手は1破滅点を獲得します。

例3: “大いなるクトゥルフ” が自分の助祭を深きものに〈変容〉させても、誰も破滅点は受け取りません。

例4: 拡張の “道を開くもの” 陣営は、ヨグ=ソトースの落とし子をヨグ=ソトース自身に置き換えたり、〈百万の恵まれしもの〉によって怪物を進化させたりしても、誰も破滅点は受け取れません。

状況によってはコストが変動するユニットもあります。その場合に獲得できる破滅点は（現在の状況がどうであれ）異なるコストをすべて合計し、その平均で算出します。端数は常に切り上げます。

例1: クトゥルフの魔力コストは $10 / 4$ なので、死亡させると7破滅点になります。

例2: “森の黒山羊” のユニットは〈千匹の仔〉があれば1魔力安くなります。したがって食屍鬼の平均魔力コストは $(1+0) \div 2 = 0.5$ ですが、切り上げて、やはり相手に1破滅点となります。他の “森の黒山羊” のユニットも同じことで、切り上げによって、結局は基本のコストと同額になるのです。

例3: 拡張の “風に乗りて歩むもの” 陣営のノフ=ケーの魔力コストは $4 / 3 / 2 / 1$ なので、平均すると2.5となります。すなわちノフ=ケー1体の死亡には3破滅点の価値があるのです。

能力や呪文書によって死亡を免れた場合でも、半分（切り上げ）の破滅点は獲得できます。

例1: ニャルラトテップが〈外なる神の使い〉で死亡を免れても、いったん死亡を割り当てられてはいるので、相手は5破滅点獲得します。

例2: 1つしか死亡を割り当てられなかった場合、“大いなるクトゥルフ” 陣営の星の落とし子は〈再生〉によって死亡を免れますが、相手は2破滅点（3魔力点の半分の端数切り上げ）獲得します。

例3: 拡張の “風に乗りて歩むもの” 陣営のラン=テゴスが〈不滅〉能力で死亡を免れた場合でも、いったん死亡を割り当てられてはいるので、相手は3破滅点を獲得します。

アクション・フェイズ

ほとんどのアクションはそのままですが、一部調整が必要なものがあります。

手番開始時

手番開始直前、破滅トラック上の怨念マーカーの数字分、魔力を消費しなくてはなりません。最初は「0」です。プレイヤーが魔力を使い果たしたとき、この数値は上昇します。これによって片方のプレイヤーが、アクションを何度も続けて実行することを防ぎます。

非アクション攻撃

片方が非アクション攻撃ができるようになったら（陣営カードに呪文書を6冊揃えたら）、もう一方もすぐさま非アクション攻撃ができるようになります。

望んで魔力を0に下げる

2魔力以上残っている状態では、魔力を0にすることはできません。その場合、必ず手番で何らかのアクションを実行してください。

魔力を使いきる

魔力を使いきっているなら、手番では「怨念マーカーを1マス上昇させる」というアクションを実行できます。その後で、もう1人のプレイヤーの手番となります。

拡張の “風にのりて歩むもの” 陣営が〈冬眠〉中なら、魔力を使いきっているのとおなじく、手番で「怨念マーカーを1マス上昇させる」というアクションを実行できます。その後で、もう1人のプレイヤーの手番となります。

例：リッチの魔力は1しか残っておらず、フランクは10 魔力あります。リッチは信者の徵募で助祭1体を配置し、魔力を0にしました。次の手番でフランクは1ユニットを移動させ、魔力は9になりました。リッチは手番で魔力が0なので、怨念マーカーを1マス上昇させました。フランクは、怨念マーカーのせいで魔力を1支払われ、他のアクション（1魔力消費で攻撃宣言）を実行したため、魔力は7になりました。リッチの魔力はいまだ0なので、怨念マーカーを上昇させ、2の位置にしました。今やフランクは、次のアクションの前に、怨念マーカーで示された2魔力を支払わなくてはなりません。彼のアクションは、魔力1消費のカルト信者の徵募でした。ここで彼の魔力は4となります。リッチは再び手番で、怨念マーカーを3にします。フランクが次が手番でまず3魔力を支払うと、アクションに使用できる魔力は1しか残っていませんでした。

魔力召集フェイズ

- * 魔力召集フェイズ開始時、怨念マーカーを0の位置まで戻します。
- * 魔力の獲得自体は、通常のルールで解決します。

プレイ順決定フェイズ

- * 変更なし

破滅フェイズ

- * 次元扉を支配下に置いているだけでは、破滅点は獲得できません！
- * 終焉の儀式では基本と同じく、支配下に置いている次元扉の数だけの破滅点（+地図上の自分の旧支配者の数だけの古の印）を獲得できます。

バランス調整

『クトゥルフ・ウォーズ』の基本ルールや呪文書のいくつかは、2人ゲームでは調整が必要です。

よくある質問と答

質問：クトゥルフに死亡や痛打を与えた際、“這い寄る混沌”によってどれだけ魔力を獲得できますか？

解答：クトゥルフの覚醒コストは今や4になっているので（というのもすでに1回は覚醒しているので）、獲得できる魔力は2となります。その代わりに、古の印を2つ受け取ることもできます。私なら絶対そうします。

質問：“黄色の印”のアンデッドとビャーキーは、同じエリアにいる同種の数によって戦闘力が変化します。アンデッドもしくはビャーキーが“這い寄る混沌”の〈不可視〉によって一時的に「隔離」された場合、それらの戦闘力に関しては、「隔離」されたものもそのエリアにまだいるものとして算出してよいでしょうか？

解答：この目的に関して「隔離」されたユニットは、そのエリアに「いない」とみなします。アンデッドが2体いるエリアで、うち1体が「隔離」されたら、残るアンデッドが振ることができるダイスは、1個ではなく0個になります。意図としては〈不可視〉が有用であるべきだという考えがあります。

* “森の黒山羊”陣営の〈妖星グロース〉、“這い寄る混沌”陣営の〈千の相〉、拡張の“道を開くもの”陣営の〈アザトースの呪詛〉の効果は半分（切り上げ）になります。

例1：〈千の相〉で強要できるのは、出目が1~2なら魔力1、3~4なら魔力2、5~6なら魔力3となります。

例2：〈妖星グロース〉が消滅させられるのは、出目が1~2ならカルト信者1体、出目が3~4ならカルト信者2体となります（“森の黒山羊”がユゴスよりのものを4つのエリアに配置していた場合）。

例3：〈アザトースの呪詛〉は、出目を半減するのではなく、振るダイスの数を半分にしてください。したがって地図上に、“道を開くもの”陣営の怪物が3体いるなら、振るダイスの数は（3個ではなく）2個になります

* “道を開くもの”陣営の呪文所獲得条件の1つ「地図上に次元扉が12個ある」は、陣営ボードにあるように「10個」に変更されます。

* “道を開くもの”の旧支配者ヨグ=ソトースの戦闘力は、常に4となります。

ヒントと戦術

怨霊マーカーによる打撃は明らかで、ゲームの進めかたが根本から変わります。3人以上での『クトゥルフ・ウォーズ』の前半戦で通用した戦術は、2人ゲームではもはや有効ではありません。この新しい挑戦に対して新しい戦略が生み出されるのは必定です。探索を楽しんで！

旧支配者を生かし続けることが、より重要なポイントになります。死亡すると、相手に多大なる破滅点を与えるからです。呪文書でも、より重要度が増すものがあります。たとえば〈妖星グロース〉がそうで、“森の黒山羊”にとって今や最も強力な武器のひとつとなるでしょう。

あえて能力を使用しないことも、極めて重要な要素となってきます。たとえば“黄色の印”なら、常に〈受難〉で魔力を得ることは、必ずしも得策ではないのです。

質問：“這い寄る混沌”の〈発狂〉の呪文書についてですが、ユニットを撤退させる通常のルールの制限には従わなくてはならないのでしょうか（たとえば対戦相手のユニットがいるエリアには撤退できないなど）？

解答：はい、通常の撤退ルールには従わなくてはなりません。また、どのユニットを撤退させるかも選ぶことはできません。どこに撤退させるかを選べるだけです。〈発狂〉によって“這い寄る混沌”は、適用するプレイヤーの順番も変更できます。たとえば、防御側を先に撤退させることもできます。

質問：“森の黒山羊”の呪文書の獲得条件に「全敵陣営と自ユニットが同じエリアにいる」とありますが、1つのエリアに全ての陣営のユニットがいなくてはならないのでしょうか？

解答：いいえ。たとえば“大いなるクトゥルフ”および“黄色の印”と敵対する3人ゲームで、“大いなるクトゥルフ”のユニットと同じエリアに自分のユニットがあり、別のエリアで“黄色の印”のユニットと同じエリアに自分のユニットがあるなら、この条件は直ちに満たされます。この条件は、敵の手番でも満たされることがあることに注意してください。

質問: “ 這い寄る混沌 ” の 〈 千の相 〉 や “ 森の黒山羊 ” の 〈 妖星グロース 〉 の能力が使われる際、他のプレイヤーがそれを望まなくとも、誰かがその損失の一部を引き受けることができるのでしょうか？ また対応する魔力やカルト信者がいないプレイヤーも、分割案に対して「異議」を申し立てできるのでしょうか？

解答: 最初の質問の場合、これは解決すべき異議とみなします（つまり、できません）。第2の質問の場合、効果の分配に関与することができない、もしくは討論への参加を拒否したプレイヤーは、以後その討論への発言権を失い、自動的に決定に従うものとします。

質問: “ 森の黒山羊 ” 陣営の食屍鬼が戦場にいるのに（ “ 這い寄る混沌 ” の 〈 不可視 〉 で隔離されたせいで）戦闘に参加できない場合、〈 屍肉食 〉 でその食屍鬼を戦闘に参加させることはできるのでしょうか？

解答: できます！ 〈 不可視 〉 の食屍鬼は「戦闘に参加していない」ため、〈 屍肉食 〉 の効果で戦闘に参加することができます。

質問: ニャラトテップは包囲されても消滅しないため（外なる神々の使い）で敵に日支配者がいない場合）、他のユニットを守るために、その消滅をニャラトテップに割り当てて “ 吸収 ” させ、実際には被害をなくすことはできますか？

解答: できます！

質問: 戦闘中の “ 森の黒山羊 ” 陣営が 〈 屍肉食 〉 を使うことによって、戦場に送られた食屍鬼にもまた、追加の痛打の結果を割り当てなくてはならないのでしょうか？

解答: いいえ。新しく呼ばれた食屍鬼に対して、追加の痛打の割り当てはできません。

質問: “ 黄色の印 ” が 〈 叫ぶ死者 〉 もしくは 〈 名づけざられしもの 〉 のアクションを実行した場合、追加のアクションに対しても、通常の魔力を消費しなくてはならないのでしょうか？

解答: そうです！ たとえば 〈 叫ぶ死者 〉 で移動を実行し、すぐさま黄衣の王の 〈 冒流 〉 を解決した場合、3魔力（ただし 〈 第3の目 〉 が効果を発揮していれば2魔力） 必要です。

質問: “ 這い寄る混沌 ” が 〈 千の相 〉 を使い、出目が他の全プレイヤーの魔力の合計より大きかった場合、何が起こりますか？

解答: “ 這い寄る混沌 ” が、出目と同じだけ魔力を獲得します。

質問: “ 森の黒山羊 ” の 〈 妖星グロース 〉 のダイス振りで失敗した場合、無料配置の助祭（どの陣営でもよい）は、配置しなくてもよいのですか？

解答: いいえ。能力自体の使用は常に任意ですが（文章に特記事項のない限り）、いったん使用すると決めてしまったら、書かれていることを、きちんと実行しなくてはなりません——したがっていったん 〈 妖星グロース 〉 を使うと決め、ダイス振りで失敗したなら、その結果を受け容れずに過ごすことはできないのです（ “ 森の黒山羊 ” のカルトへの参入の際、自分がすべきことを教わったはずですよ）！ ダイス振りで失敗した場合でも、〈 妖星グロース 〉 は基本的には良い効果をもたらすことが意図されています——したがってふつつ “ 森の黒山羊 ” は自分のプールの助祭を配置しますが、さもなければ敵の助祭を自分の怪物のいるエリアに配し、捕獲できるようにすべきです！ もしくは潜在的な同盟者を助けることもできます——彼らの手番であなたのために何かしてくれると約束したのであれば、その見返りに無料で助祭1体を与えるというわけです。

質問: 前項の質問に似ていますが、〈 妖星グロース 〉 を使用したいとき、誰のプールにも助祭がない場合、何が起こりますか？（ダイス振りで失敗の場合）。

解答: もちろんその場合、ダイス振りで失敗したのなら何も起きません！ これは “ 黄色の印 ” の 〈 ジンギャ 〉 のような能力とは異なります（この場合、敵の助祭と交換できるアンデッドが自分のプールにないなら、そもそもその能力が使えないからです）。〈 妖星グロース 〉 の場合は可能性の問題です——敵のカルト信者たちを消滅させられる可能性がありました（それが 〈 妖星グロース 〉 の主たる目的です）。話を明確にすると 〈 妖星グロース 〉 による無料の助祭獲得は、拒否できない補償であり、前の質問でも説明されていますが、通常は能力の一部だけを受け取ることはできないのです。結論として 〈 妖星グロース 〉 でサイコロを振るのに、配置できるカルト信者は必要ありません。



デザイナーズ・ノート

何十年も前のこと、私は自分の人生を変え続けることになる『クトゥルフの呼び声』という名の、非凡なテーブルトークRPGを執筆していました。少しの人が愛し、多くから黙殺されるような、目立たないカルト的なゲームになるという期待がありました。まさか今日のように広く知られ、数々のスピノフやイミテーションを生み出すようになるなんて、予想だにしていなかったのです。おかげで、しがた卒業生に過ぎなかった私は、フルタイムのゲームデザイナーへと変貌を遂げました。

『クトゥルフの呼び声』において私は、ゲーマーたちに対して、ラヴクラフトの物語から抜け出した身の毛もよだつ怪物との、交渉パターンを提供しました。基本的には、勇敢な探索者が、奇怪な怪物やカルト信者と対峙するのです。これは強力なコンセプトとなり、後に続く実にさまざまなラヴクラフト系のゲームでも踏襲されました。すなわち『アーカム・ホラー』『Dark Corners of the Earth』そして『バンデミック：クトゥルフの呼び声』においてすらです。しかし私のものも含むこれら全てのゲームは、旧支配者たちが力を取り戻す前に終わってしまいます。クトゥルフが持てる限りの“おもちゃ”を手にした姿を、あなたは決して見ることはできなかったのです。地球全土を覆うテレパシーのヴィジョン。海から盛り上がる原形質の山々。そういったものすべてを……

何度か「クトゥルフ覚醒後の崩壊した世界」を舞台にRPGのキャンペーンを回してはみましたが、不満足でした。しかしこのコンセプトは私の想像力に火をつけ、何十年ものあいだ、心の奥底で静かに眠っていたのです。

2011～2012年は、わが生涯でも暗澹たる時期でした。前職を離れ、小さく破産しかけたゲーム会社のパートナーとなり、ほぼ2年間、有益といえる雇用関係にはありませんでした。クトゥルフの携帯ゲームの開発支援に、クラウドファンディングを利用しようとも務めましたが、完全に無駄骨でした。するとパートナーのロブ・アトキンスは、ボードゲームの出版を持ちかけてきたのです。私は懐疑的でしたが、それでもやってみることにしました。私の理論どおりであれば、それは自分やパートナーに二十万ドル前後の一時金を生み出し、さらには小さな金の生る木を育てて、付随的な継続収入が得られるはずでした。その準備のあいだ、私は他での雇用を探しました。

- BODY COVERED IN BARNACLES.
- REPTILE SKIN TEXTURE.
- BODY IS MUSCULAR AND SHOWS THROUGH SKIN A LOT OF SKIN FOLDS IN JOINTS CTHULHU IS A SHAPESHIFTER, HIS BODY REFLECTS THIS.
- MUSCLES SHOULD BE NON HUMAN LIKE, IT HAS SOME RESEMBLANCE TO HUMANS BUT ARE BULGING AND BUBBLING IN AREAS.
- TEXTURE OF SKIN IS AMPHIBIOUS CLAWS ARE UNDERNEATH SKIN.
- WAVE CRASHING UP ON TO BARNACLE COVERED ROCKS.
- TAIL IS MADE OF HARDER PLATED SKIN SHOULDERS ARE THE START OF THE TRANSITION OF SKIN FOLDING AND LEADING TO THE BACK TO LEAD TO TAIL.
- BACK MUSCULATURE IS VERY PRONOUNCED.
- SHOULDERS AND BACK ARE COVERED WITH BARNACLES AND "BREATHING HOLES".

このクラウドファンディングにかかるゲームに関して、私には信念がありました。サンディ・ピーターセンみずから一から十まで考え抜くべきものであり、またこの生涯で生み出す最後の1本に近い渾身のゲームにしよう。「残りの人生、他の人々の面倒を見て過ごすのだから」という感慨もありました（これは不平ではありません……典型的なゲームデザイナーの晩年です。自分のゲームについて何かするとかいうことは滅多にないのです）。私の最後の個人的なゲームですから、全てのくびきを取り払いました。究極のラヴクラフト・ゲームにしよう。最高のアートと、恰好いいプラスチック製フィギュア（『クトゥルフの呼び声』でも使えるように全て28mmスケールにして）。非対称型（大好きなプレイ要素）の戦略級。カラフルなコンポーネントで、テンポが早く、もちろんテーマは「クトゥルフ覚醒後の崩壊した世界」でなくてはならない。しかしクトゥルフが世界を呑みこむために覚醒したのだとしたら、いったい誰が止められる？ もちろん、他の旧支配者たち以外にありえない。

これが自分のテーマになりました。前に言いましたが、私も妻も、そのときは現金が尽きており、このゲームは絶対に失敗できませんでした。信じるしかなかったので、プロジェクトの成功を祈りました。このゲームは私の頭脳から解放された、驚異的な速度で現実化していきました。これほど制作がスムーズに進行したゲームを、私は知りません。アーティストのリチャード・ルオンは、ラヴクラフトについて何一つ知りませんでしたが、ラヴクラフトの創造物を描くという仕事に理想的であることが証明されました。全てうまくいったのです。

そこで、キックスターターを開始しました。この頃には、自分の望みも高くなっていました。三十〜四十万ドルはいけるのではないかとタカをくくっていたのです。これは私の「白鳥の歌」であり、その動向には注目せずにはいられませんでした。そしてその結果は、ゆうに百万ドルを超えるものでした。私の予想を、夢を、祈りを、期待を遥かに上回る金額でした！ こうしてこのゲームは、製造に関してもモンスター級になりました。工場に新たな工程を発注せざるをえず、手元の百万ドルは製造コストとなって飛んで行ったのです！

最後に、私を信じてくれた全ての人々に、感謝の意を捧げます。このゲームを買ってくれた全ての人々のおかげで、私の「白鳥の歌」は、いまや不死鳥の凱歌となりました。私は新生しました。『クトゥルフ・ウォーズ』の成功によって、私はピーターセン・ゲームズという新しい会社を立ち上げることになりました。今やいくつかのゲームが水面下で進行中です。メインデザイナーは、私です。ファンをいい意味で驚かせることができるよう、私たちは前進を続けます。ご支援、ありがとうございました。

——サンディ・ピーターセン

DESIGN

Sandy Petersen

PRODUCTION

Robert Atkins

ART

Richard Luong

CULTISTS

Project Director—Arthur Petersen

Business Manager—Christine Graham

Balance and Playtesting—Lincoln Petersen

Art Layout—Penny Lane

Customer Support and Sales—James Frashure

Shipping—Andrew Lucio

Social Media and VF Support—Pit Lanrezac

Editor—Michael Schemaille

Rulebook Layout—Matthew Colodny, Penny Lane, Liz Courts

Onslaught 3 Illustration—Kent Hamilton, Keith Thompson

Original Game Layout & Illustration—Rich Fleider

Additional Design (Brown Jenkin)—Collin Townsend

SCULPTING HORDE

Master Resin Casting

Fenris Games

Shub-Niggurath

Kev Adams

Ubbo-Sathla

Peder Bartholdy

Custodian, Satyr, Eihort

Arnaud Bellier

Gate, Power Marker, Glacier/Ice Age, Filth, Brood, Brain Cylinder

Ian Brumby

Abomination, Nightgaunt, Cthulhu, Ghast, Starspawn, Deep One,

Fungi from Yuggoth, Hunting Horror, Gug, Shantak, Bokrug,

Gobogeg, Byatis, Y'Golonac, Gla'aki

Jo Brumby

Mutant, Moonbeast, Rhan Tegoth

Sonny Bundgaard

Great Race of Yith

Fancagne Didier

Librarian

David Drage

King in Yellow

Chaz Elliott

Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Ghoul,

Nightgaunt, Atlach Nacha

Mark Evans

Yig

Ed Fortae

Victor, Amelia, Cindrew, Naomi

Game Chain

Opener Acolyte

Robert Goldney

High Priest, Chaugnar Faugn, Cthugha

Yann Hoaru

H. P. Lovecraft Bust First-Player Marker

Philip Hynes

Moose

Liya International

Dark Young, Elder Thing, Nyogtha

Andrew May

Acolyte Cultist, Mutant, Undead, Ghast,

Byakhee, Gnoph-Keh, Servitor of the Outer Gods

Stephen May

Flying Polyp, Ithaqua, Formless Spawn

Neil McKenzie

Father Dagon, Mother Hydra, Wendigo

Gary Morley

Slime Mold, Leng Spider, Gnorri, Abhoth, Ghatanothoa,

Wizard, Serpent Man, Zoog, Bhole, Star Vampire,

Dimensional Shambler, Spawn of Yog-Sothoth, Tcho-Tcho High Priest,

Tcho-Tcho Acolyte, Proto-Shoggoth, Insects from Shaggai, Dhole,

Tulzscha, Quachil Uttaus, Gla'aki





Tim Prow

Daoloth

James van Schaik

Watcher of the Green Pyramid

Damien Sparkes

Dire Azathoth

Taras Strannik

Web Token, Ancients Acolyte, Unmen, Reanimated, Yothan, Cathedral,

Worms of Ghroth, Bloated Woman, The Pharaoh, Dark Demon,

Haunter of the Dark, Hound of Tindalos, Wamp, Voonith,

Dire Cthulhu, Cthulhu Acolyte, Black Goat Acolyte, Crawling Chaos

Acolyte, Yellow Sign Acolyte, Sleeper Acolyte, Windwalker Acolyte,

Cacodemon, Tarang, John Dark, Hannah

Tidal 4

H. P. Lovecraft First Player Marker (with Lantern)

Kickstarter Exclusive

Ernst Veingart

Doom Marker, Elder Signs, Ritual of Annihilation Marker,

Desecration Markers

Derran Viss

Asenath Waite

Kev White

Tsathoggua

Jason Wiebe

PLAYTEST BRAIN CYLINDERS

Chuck Bartholomew, Frank Bauroth, Kyle Beasley, Sasha Begovic, Jazcek Braden, Jonathan Cohen, David Coon, John Coon, Peter Dannenberg, Mike Davis, Ben Donges, Patrick Fenn, Angela Fleider, Rich Fleider, Brad Gaffney, Nick Gaffney, Pat Guarino, Ell Hamilton, Aaron Harvey, Jared Harvey, Joseph Harvey, Brian Hehmann, Guy Hoyle, Mike Junio, Fabian Kuechler, Chris Lemens, Andrew Lucio, Shovaen Patel, Arthur Petersen, Grant Petersen, Lincoln Petersen, Spencer Petersen, Greg Robertson, Paul Slusser, Jessica Watkins, Lori Wilson, Pedro Ziviani, Jamie Bergman, Fabian Kuechler, Dave Mendiola, Adam Starks, Chase Norton, Ian Starcher, Greg Robertson, Lukas Vodicka, Joe Anaszewicz, Jon Bolt! \o/, Ryan Beall, Ajay Sims, David Malecek, Julio Luna, Amit Arnon, Craig Whithead, Luke Murthwaite, Frédéric Goxe, Alex Celler, Bardo J. García Martínez, David Amarasinghe, Sam Tyler, Simon Cailly...

SPECIAL THANKS FROM BEYOND TIME AND SPACE

Ameliazoth, Henry Akeley, Donovan Albanesi, Ben Ayerbach, Lloyd Boy, Craig Brown, Sean Brulet, Anthony Callison, Randolph Carter, Alex Celler, Squirrel Eiserloh, David Evans, Gearbox Software, Eric Glasgow, Ian Guistino, Susan Guistino, Vance Hampton, John Hannasch, Cyran J. Harrington, Ken Harward, Jason Harvey, Seth Harvey, Michelle Harvey, Justin Hoeger, Jerry Howland, Mike Langlois, Joey Larsen, Michelle Larsen, Hector-Xavier de Lastic, John Raymond Legrasse, Cora Lemens, Tara Lemens, Reed Little, Andrew Lucio, Tiffany Lucio, Johnny Lundell, Ryan Medeiros, Dave Mendiola, Mius, Justin Moe, Chris Mortin, Christopher Musgrave, Jeff Okamoto, Dan Pepin, Deborah Petersen, Elizabeth Petersen, Wendy Petersen, Ben Pope, Brian Pope, Aaron Porter, Rayden Porter, Rylee Porter, Andrew Olson, Kolby Reddish, Greg Robertson, Stephen Robertson, Graham Robinson, Robot Entertainment, Eric Saxton, Adam Starks, Ryan Stelly, Jordon Trebas, Wilbur Whateley, Jim Wilson, and Naomi the Pup of Tindalos.

日本語版クレジット

発売元：**株式会社アークライト**

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町 1-2 風雲堂ビル2F

e-mail : b-game@arclight.co.jp

(ルールに関するお問い合わせはこちらまでメールでお願いします。
電話でのご質問にはお答えできません)

<http://www.arclight.co.jp/ag/>

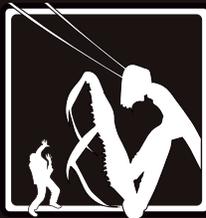
(最新のFAQ、エラー等のサポート情報は、こちらでご確認ください)

翻訳&編集：健部伸明

DTPワーク：すざきあきら (アークライト)

©2018 Arclight, Inc.





PETERSEN GAMES

— A SANDY PETERSEN COMPANY —

www.PetersenGames.com

Copyright © Sandy Petersen 2016 . All Rights Reserved.