

アーカム・ノール

ARKHAM 完全日本語版 - NOIR -

事件簿1「魔女教団の殺人」

ゲームデザイン：イヴ・トゥリニ
プレイヤー人数：1人
プレイ時間：30分
対象年齢：14歳以上

第3刷

ルールシート

序文

ワルプルギスの夜、5月の晩。魔女が跋扈するアーカムでは、常に悪夢が待ち受けている。必ず悪いことが起きるのだ。そして、しばしば1〜2人の子供が行方不明になる。今年は、オカルトの研究をしていたミスカニック大学の学生たちが、遺体となって発見された。アーカム警察は君の特殊な専門知識を頼り、原因究明のために君の助力を求めた。

君は急がねばならない。ワルプルギスの夜が終わったあとでは、証拠は残っていないだろう。そして容疑者は次のサバトの時期まで、新たな死のサイクルが始まるまで、影の中でじっと身を潜めているだろう。

君、ハード・ラブクラフトは私立探偵として、「魔女の家の夢」(1933)、「戸口にあらわれたもの」(1933)、「名状しがたいもの」(1925)の物語に基づく事件を解決しなければならない。

1. ゲームの目的

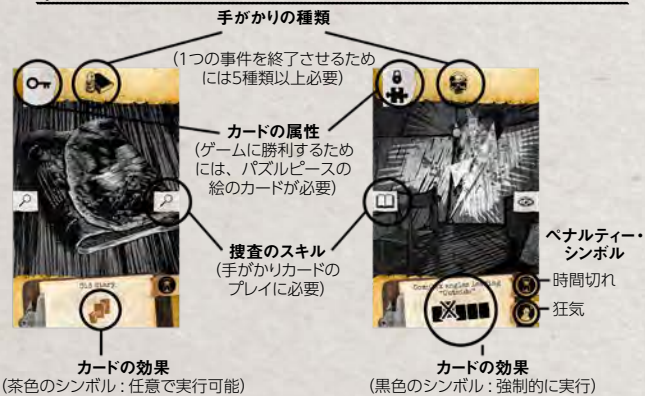
勝利点5点以上：ゲームが終了する前に、パズルピースのシンボルのあるカードが、5枚以上置かれていること。

2. ゲームの内容物

●手がかりカード	50枚
●犠牲者カード	6枚 (カードの裏面に「犠牲者カード」と記されています)
●セットアップカード	4枚
●専門家カード	1枚
●早見表カード	3枚
●ルールシート	1枚

1

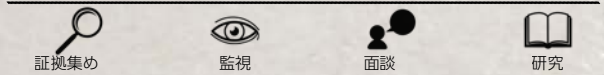
手がかりカード



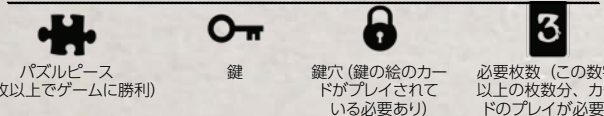
手がかりの種類



捜査のスキル

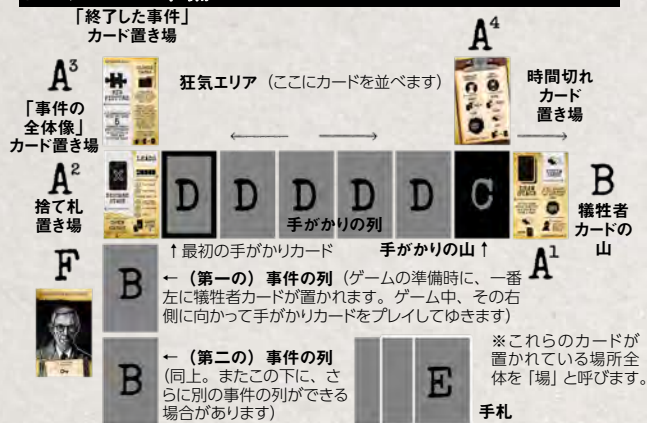


カードの属性



2

3. ゲームの準備



- セットアップカード4枚を、上記の図に従って配置します (A¹ ~ A⁴)。その際、カードに記されたセットアップカードの番号を参照し (「セットアップカード1」などと記されています)、上図に記された場所に配置してください。また、セットアップカード3と4の片面には「セットアップカード～」の後に「*」が記されていますが、こちらの面は難易度が高い面ですので、最初は「*」のない面を使用してください。
- 6枚の犠牲者カードを裏向きにしてまとめてシャッフルし、山を作ります。これを「犠牲者カードの山」と呼び、そのうちの1枚を、内容を見ずにゲームの箱にしまします。残りの山を、「セットアップカード1」の右側に配置します。その山の上から2枚引いて表にし、「セットアップカード2」の下、上記Bの場所に1枚ずつ配置します。
- 手がかりカードを裏向きにしてまとめてシャッフルし、山を作ります。その山を「セットアップカード1」の左側に置きます。この山を「手がかりの山」と呼びます。
- 手がかりの山の上からカードを5枚引き、上図のように、手がかりの列に (左から右に向かって) 1枚ずつ、表にして並べます。この5枚の一番左のカードを「最初の手がかりカード」と呼びます。
- 手がかりの山の上からカードを3枚引き、自分の手札にします。

3

- 専門家カードの任意の面を上にして、現在の事件置き場の左側に配置します。複数の専門家カードを持っている場合 (今後発売予定の続編ゲームに含まれているはずですが)、そのうちの1枚を選んでください。なお、ゲームをより難しくしたい場合、専門家カードは使わずに、ゲームの箱にしまってください。

4. ゲームのプレイ

プレイヤーは、ゲームの終了条件が満たされるまで、「ラウンド」と呼ばれる手順を繰り返します。1回のラウンドは、次の2フェイズからなります。

- アクションフェイズ**：場から「最初の手がかりカード」を取り、次で説明する5種類のアクションのうち1つを選んで1回実行します。
- 終了フェイズ**：ゲームの終了条件 (3種類)、およびペナルティの発生条件 (2種類) が満たされているかを確認します。最後に、場のカードの調整を行います。

1. アクションフェイズ

「最初の手がかりカード」を場から取ります。その後、次の5種類のアクションのうち、1つを選んで1回実行します。そのアクションが終わったら、次の終了フェイズに移ります。

アクションA：そのカードを手札に加える

取ったカードを、手札に加えます。**手札の上限は3枚**ですので、手札が4枚以上になった場合は、手札が3枚になるようにカードを捨ててください。

※手がかりカードを捨てる

一定の時間が過ぎたら、失われる手がかりがあります。プレイヤーが手がかりカードを捨てるとき、そのカードの右下に「時間切れ」のペナルティ・シンボル ⌚ があれば、そのカードを時間切れカード置き場 (A⁴) の右側に置いてください。ない場合は、そのカードを捨て札置き場に置いてください。

アクションB：そのカードをプレイする

取ったカードを、(プレイが可能な) 任意の事件の列の最後尾に、ただちにプレイします。ただし、プレイするためには、次で説明する条件を満たしている必要があります。

プレイするカードの左端に記されたシンボルと、犠牲者カード (またはその列の最後尾の手がかりカード) の右端に記されたシンボルの1つが一致している場合のみ、プレイできます。なお、カードの左側に「全て」という文字が記されている場合は、犠牲者/手がかりカードの右側にいかなるシンボルが記されていても、そのカードをプレイすることができます。

こうしてカードをプレイし続けることによって、犠牲者カードの右側に、手がかりカードの列ができてゆきます (下の図を参照)。

※カードの属性によるプレイ制限

手がかりカードの中には、「パズルピース」「鍵」「鍵穴」「必要枚数」のシンボルをもつものがあります。「パズルピース」のシンボルのカードにはプレイ制限がありませんが、そのほかのシンボルのカードをプレイするためには、プレイする事件の列を確認し、必要な条件がそろっているかを確認しなければなりません。

- 🔒 のシンボルのカードをプレイするためには、その事件の列に ⚡ のカードがプレイされていなければなりません。また、⚡ のカード1枚につき、🔒 のカード1枚のみプレイできます。例えば 🔒 のカードを2枚プレイしたい場合は、すでに ⚡ のカードが2枚以上プレイされていなければなりません。
- 🔢 のシンボルのカードをプレイするためには、そのシンボルに記された数字ぶん枚数のカードが、その事件の列にすでにプレイされている必要があります。

プレイの例



5

※狂気に陥る

捜査が長引くと、心身が摩耗して正気度をすり減らすことになるでしょう。1つの事件の列に7枚目の手がかりカードをプレイしたなら、それ以後、その列に手がかりカードをプレイするたびに、「正気度チェック」を行わねばなりません。

正気度チェック

「手がかりの山」の一番上のカードを取って表にします。そのカードの右下に、🌀 のペナルティ・シンボルがあれば、そのカードを狂気エリア (D の上) に (左詰めに) 並べます。こうして狂気エリアにカードが5枚置かれたら、あなたは発狂して、ゲームは終了します。なお、取ったカードに 🌀 のペナルティ・シンボルがない場合、そのカードを捨て札置き場に移してください (4 ページ「手がかりカードを捨てる」を参照)。

※カードの効果 (時間切れのシンボルを確認してください)

カードをプレイした後、そのカードの下部にカードの効果のシンボルが記されている場合、それが茶色なら任意に、黒色なら必ずその効果を適用しなければなりません。効果が複数記されているときは、左から右へと順番に実行してください。

カードの効果の詳細は 12 ページの表、または早見表カードを参照してください。

アクションC：そのカードを捨て、手札をプレイする

取ったカードを、そのまま捨てます (A²)。このとき、時間切れのシンボルを確認してください。その後、手札から1枚選んでプレイします。このとき、手札の補充はありません。

アクションD：そのカードを捨て、現在の事件を終了させる

取ったカードを、そのまま捨てます (A²)。このとき、時間切れのシンボルを確認してください。その後、事件の列を1つ終了させます。

事件の列を終了させるためには、その列に並ぶ手がかりカードの中に、手がかりの種類が5種類以上ある必要があります (犠牲者カードのシンボルはこれに含めないでください)。

事件の列を終了させたとき、その列にある、🛡️ のシンボルのカードは (何枚でも) 得点できます。🛡️ のカードを得点するためには、そのカードを「事件の全体像」カード置き場に移さねばなりません。さらに、それを得点したあとに、事件の列にまだ手がかりの種類が5種類以上なければなりません (裏面の例参照)。

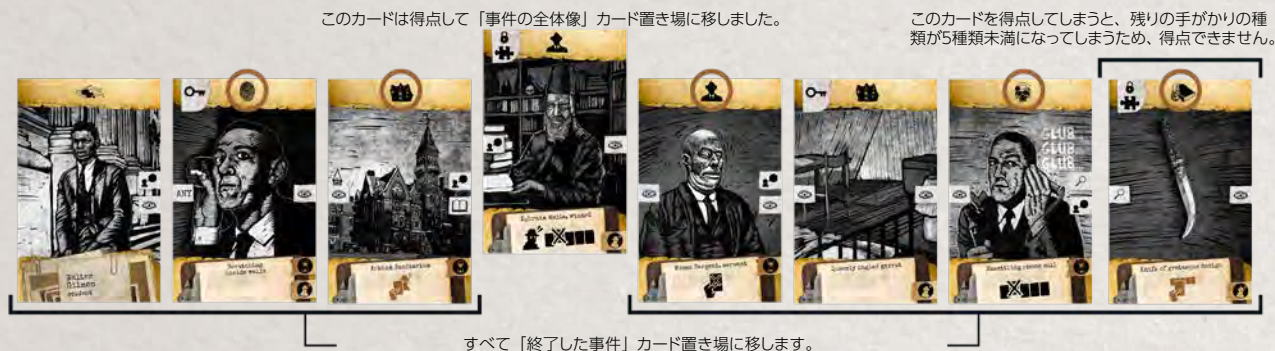
🛡️ のカードを得点したあと、(被害者カードを含む) 残りのカードを「終了した事件」置き場に移してください。

セットアップカード3に、事件の列の終了、およびゲームの勝利条件について記してあります。

4

6

※事件の列の終了の例



なお、事件の列を終了させたとき、被害者カードは補充しません。事件の列が両方とも終了し、解決すべき事件の列が1つもなくなったとき、捨て札置き場と時間切れカード置き場にあるカードをすべて取り、手がかりの山とまとめ、よくシャッフルして手がかりの山を作り直します。そしてその後、犠牲者カードの山の上から1枚引いて表にし、新しい事件の列を作ります。

このとき、犠牲者カードの山がなく、犠牲者カードを引けなかったら、事件は未解決のまま、ゲームは終了します!

※正気ボーナス

事件の列を終了させたとき、(++)のシンボルのカードを得点する前に手がかりの種類が6種類以上ある場合は、正気ボーナスを得られます。

狂気エリアにあるカードから1枚を選び、手札に加えることができます。

アクションE：そのカードを捨て、パスする

取ったカードを、そのまま捨てます(時間切れのシンボルを確認してください)。

2. 終了フェイズ

このフェイズでは、次の4つのステップを順番に行います。4つ目のステップが終了したとき、ラウンドは終了し、新たなラウンドが始まります。

7

ステップ1：勝利条件の確認

「事件の全体像」カード置き場(A⁵)に、それぞれ異なった手がかりの種類シンボルのカードが5枚以上あるなら、ゲームは終了します。あなたはゲームに勝利しました! そうでない場合、ゲームは続きます。次のステップに進んでください。

ステップ2：狂気エリアの確認

狂気エリア(Dの上)にカードが5枚以上あるなら、ゲームは終了します。あなたは発狂し、ゲームに敗北します!

ステップ3：時間切れカード置き場の確認

時間切れカード置き場(A⁴の右)にカードが5枚以上あるなら、新たな事件が発生します。次のアクションを順番に行ってください。

- 犠牲者カードの山の上から1枚引き、新しい事件の列を作ります。このとき、犠牲者カードの山がなくなったら、事件は未解決のまま、ゲームは終了します!
- 時間切れカード置き場にあるカードをまとめて、捨て札置き場に移します。

ステップ4：手がかりの列の補充

手がかりの列に、カードを補充します。最初に、手がかりの列にあるカードをすべて、左に詰めて、手がかりの山の脇にスペースを空けます。その後、手がかりカードの山の上からカードを引き、空いたスペースにカードを補充します。手がかりの列にあるカードが5枚になるまで、補充してください。

※手がかりの山が枯渇した場合

ゲーム中、手がかりの山からカードを引こうとしたとき、手がかりの山が枯渇していたなら、次の手順を行ってください。

- 犠牲者カードの山の上から1枚引き、新しい事件の列を作ります。このとき、犠牲者カードの山がなくなったら、事件は未解決のまま、ゲームは終了します!
- 捨て札置き場にあるカードをまとめてシャッフルし、新しい手がかりの山を作り、その山の上から、必要なぶんだけカードを引き、ゲームを続けます。

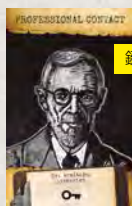
5. 専門家カード

ゲーム中、フリーアクションとして、いつでも専門家カードに記された特殊効果が使用できます。専門家カードは両面に異なる効果が記されていますが、そのどちらかの面の効果を適用することができます。効果を適用したあと、専門家カードはゲームから取り除かれます(ゲームの箱にしまってください)。

8

- 鍵のシンボルの面**：この面の効果を使用するとき、手がかりの列に、すでに鍵のシンボルのカードが1枚プレイされているとみなし、ただちに鍵穴のシンボルのカードを1枚プレイします。

- 交換のシンボルの面**：この面の効果を使用するとき、時間切れカード置き場または狂気エリアに置かれたカードのうち1枚を選び、手札の1枚と交換します。



鍵のシンボルの面



交換のシンボルの面

9

6. ゲームの終了

このゲームは次の3種類のどれかの状態になったとき、ただちに終了します。

A：「事件の全体像」カード置き場(A⁵)に、それぞれ異なった手がかりの種類シンボルのカードが5枚以上あるなら、ゲームは終了します。あなたはゲームに勝利しました!

B：狂気エリア(D)にカードが5枚以上あるなら、ゲームは終了します。あなたは発狂し、ゲームに敗北します!

C：犠牲者カードの山からカードを引こうとしたとき、犠牲者カードの山がなくなったら、事件は未解決のまま、ゲームは終了します! あなたはゲームに敗北します。

7. ゲームの難易度の変更

ゲームの準備をいくつか変更することによって、ゲームの難易度を変更することができます。次に紹介する3種類の難易度変更は、どれか1つだけ行っても、また複数同時に行ってもかまいません。また、ゲームの準備の変更に伴い、ルール上のいくつかの数字を変更した場合、その数字に応じてルールを読み替えてください(例えば狂気に陥る場合のカード枚数を6に変更した場合、ゲーム終了条件のBも、「5枚以上」ではなく、「6枚以上」とするなど)。

オプション1：パズルピースの数(勝利条件)

難易度が高いオプションを選択する場合、ゲームの準備の際、セットアップカード3を、[*]のある面にしてください。

- ++5枚で勝利(通常ルール)
- ++6枚で勝利(難易度が高い)

オプション2：ゲームに使用する犠牲者カードの枚数

ゲームの準備Bが変更になります。

- 犠牲者カードを2枚取り除き、4枚使用(難易度が高い)
- 犠牲者カードを1枚取り除き、5枚使用(通常ルール)
- 犠牲者カードを1枚も取り除かず、6枚使用(易しい)

オプション3：狂気エリア、および時間切れカード置き場

難易度が高いオプションを選択する場合、ゲームの準備の際、セットアップカード4を、[*]のある面にすることができます。

- 狂気エリアにカードが5枚以上あればゲーム終了(通常ルール)
- 狂気エリアにカードが6枚以上あればゲーム終了(易しい)

10

謝辞

このゲームの多くは、ハワード・フィリップス・ラブクラフト氏の膨大な著作に負っています。彼の短編を精読することによって、この事件のアイデアを得ることができました。また、同じテーマに挑み、それぞれ異なった解答を示した Charlie Krank (Mythos CCG, 1996)、Robin D. Laws、Kenneth Hite (Trail of Cthulhu RPG, 2008) などのゲームデザイナーたちの作品からも、若干の影響を受けています。また、多くの私立探偵たちにもこのゲームをテストプレイしてもらい、助言を受けました。Dominick Lauzon、Jean Riviere、Sean Ross、Graeme Jahns、Jasen Robillard、Louis-Nicolas Dozois、Thomas Girard、Stephane Gerard、Mike Young、Martin Ethier、Gaetan Beaujannot、その他の人々に感謝します。

Ludonova社に対しては、Paco Cantarero、David Ferrero、Antonio Varela 5の、テストプレイにおける協力に感謝します。

CREDITS

Game idea: Yves Tourigny
Illustrations: Yves Tourigny
Graphic design and layout: David Prieto
Rules: Juan Luque y Rafael Sáiz
Development: Juan Luque y Rafael Sáiz

Ludonova SL: San Pablo 22 · Córdoba
www.ludonova.com
© Ludonova 2017



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

アークライトゲームズ公式サイト
※ルールの質問、不良交換などはこちら
<https://arclightgames.jp/>
※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。

翻訳：工藤雅之
編集：工藤雅之

DTPワーク：すぎきあきら
©2018 Arclight, Inc.



11

カードの効果一覧

シンボル	効果の内容	枚数	効果の種類
	手がかりの列からカードを1枚取って手札に加える。	9	任意
	捨て札置き場からカードを1枚取って手札に加える。	4	任意
	「終了した事件」カード置き場からカードを1枚取って手札に加える。	2	任意
	狂気エリアからカードを1枚取って手札に加える。	2	任意
	時間切れカード置き場からカードを1枚取って手札に加える。	4	任意
	手がかりの山からカードを1枚取って手札に加える。	2	任意
	捨て札置き場のカードを全て手がかりの山に入れ、シャッフルする。	2	任意
	手札からカードを1枚選んで捨てる。	3	必ず行う
	手がかりの列からカードを1枚選んで捨てる。	5	必ず行う
	正気度チェックを行う。	19	必ず行う

12