

# アーカム・ソール

ARKHAM - NOIR - 完全日本語版

## 事件簿2「雷鳴に招かれしもの」

ゲームデザイン：イーヴ・トゥルニエ

プレイヤー人数：1人

プレイ時間：30分

対象年齢：14歳以上

### 序文

ランドルフ・カーターは、君の机の向かい側に座っていた。「州警察は、ここから離れていようがいいと、強く勧めてくれたよ」彼らの仲間の1人が死に、他の2人は行方不明で、死んだと思われていたからだ。カーターは資産家だった。そしてそれが、彼がまだ投獄されていない理由だった。君は「あ、そう」という熱のない相槌を打った。彼は言葉をつづけた。「わたしたちは、地元住民に忍び寄り死亡事件を調べていた。貧困者、無断居住者、かつて土地を占拠していたオランダ系移民の子孫たち、タイパーは、わたしをその中に投げ込んだ。そして今度は、彼の方が行方不明になってしまった。すべてが手に負えなくなった。君はわたしのために、これを解決できるのかな？」

借りを返さねばならないときは、余裕があるうちのほうがいい。そこで君は彼に、車でキャッツキルに行って、あたりを調べてみると言った。「傘を持っていくといい」彼はそう告げた。「そのあたりは、ひどい嵐がそうだ」

君、ワード・ラブクラフトは私立探偵として、「潜み棲む恐怖」(1923)、「アロンソ・タイパーの日記」(1938)の物語に基づく事件を解決しなければならぬ。

### 1. ゲームの目的

ゲームが終了する前に、5種類以上の異なったパズルピースのシンボルのあるカードを集めることがゲームの目的になります。

1

### 2. ゲームの内容物

- 手がかりカード 50枚
- セットアップカード 4枚
- 式文カード 1枚
- 犠牲者カード 6枚
- 専門家カード 1枚
- 早見表カード 3枚
- 嵐カード 4枚
- ルールシート 1枚

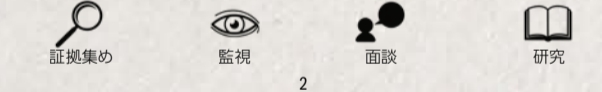
#### 手がかりカード



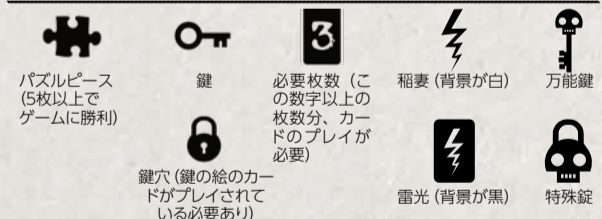
#### 手がかりの種類



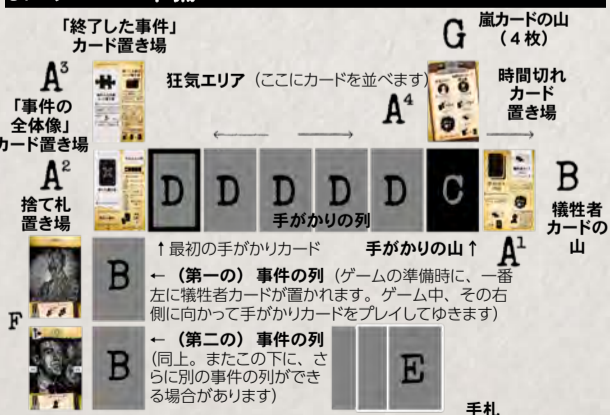
#### 捜査のスキル



#### カードの属性



### 3. ゲームの準備



A. セットアップカード4枚を、上図にしたがって配置します。セットアップカードの絵と、上図の絵を見比べて配置してください。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。

B. 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」と呼びます。そのうちの1枚を、内容を見ずにゲームの箱にしまい、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、上図Bの場所に1枚ずつ配置します。

3

- C. 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。
- D. 手がかりの山の上からカードを5枚引き、上図Dの場所（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。
- E. 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。
- F. 式文カード（1枚）と専門家カード（1枚）を、図のA2（捨て札置き場）の下に並べます。専門家カードは使わないことを選ぶことができます（難易度が上がります）が、使う場合（難易度が下がります）、任意の面にしてください。また、他の事件簿を持っている方は、このゲームの専門家カードを使うかわりに、別の事件簿の専門家カードを使ってもかまいません。
- G. 嵐カード（4枚）をまとめてシャッフルし、裏向きの山にします。その山を、図のGの場所に配置します。

### 4. ゲームのプレイ

プレイヤーは、3種類ある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。

- 1) **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つを選び、それを1回実行します。
- 2) **終了フェイズ**：ゲームの終了条件、および（2種類ある）ペナルティの発生条件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

まず最初に、場から「最初の手がかりカード」を取ります。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

プレイヤーが手がかりカードを捨てる時、そのカードの右下に「時間切れ」のペナルティ・シンボルがあるかどうか、確認してください。ない場合は、捨て札置き場に捨てますが、あれば、そのカードを時間切れカード置き場（セットアップカード4）の右側に置いてください。

4

##### 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側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）の右側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、シンボルのかわりに「全て」という文字が記されているカードは、どのシンボルのカードに対してもプレイできます。

こうしてカードをプレイし続けることによって、事件の列が長くなってゆきます。

##### ※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、「鍵穴」必要枚数「3」「雷光」「特殊錠」（3ページ参照）のシンボルをもつものがあります。それら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。

- 鍵のシンボルのカードを事件の列にプレイするためには、その列に、すでに「鍵」の手がかりカードがプレイされていない限り、事件の列にすでにプレイされているカード1枚につき、手札の鍵のカード1枚がプレイできます。
- 3のシンボルのカードを事件の列に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手がかりカードが、その列にプレイされていない限り、プレイできます。
- 雷光のシンボルのカードを事件の列にプレイするためには、その列に、すでに稲妻の嵐カードがプレイされていない限り、プレイできます。なお、事件の列1列につき、雷光のカードは最大1枚までしかプレイできません（7ページ「嵐カード」参照）。
- 特殊錠のシンボルのカードを事件の列にプレイするためには、その列に、すでに「万能鍵」の手がかりカードがプレイされていない限り、プレイできません（8ページ「式文カード」参照）。なお、事件の列にプレイされている万能鍵のカードは、（その列にまだ特殊錠のカードがプレイされていない場合）鍵のカードとみなし、その列に鍵穴のカードをプレイすることができます。

#### 例（次ページの図）：

上段1列目の4枚目：2枚目に鍵のカードがプレイされているため、4枚目がプレイできます。

上段2列目の4枚目：すでに3枚がプレイされているため、4枚目がプレイできます。

下段1列目の4枚目：3枚目に稲妻の嵐カードがプレイされているため、4枚目がプレイできます。

下段2列目の4枚目：2枚目に万能鍵のカードがプレイされているため、4枚目がプレイできます。

5



6

##### ※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もしくは嵐カードがプレイされているなら、8枚目以降の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。このとき、犠牲者カードをプレイするときは正気度チェックは不要ですが、嵐カードをプレイするときは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「狂気」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（左詰めにして）並べます。こうして狂気エリアにカードが5枚置かれたとき、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「狂気」のシンボルがない場合、そのカードを捨ててください（4ページ「手がかりカードを捨てる」参照）。

##### ※カードの効果

手がかりカード、または嵐カードを事件の列にプレイしたとき、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。1枚のカードに複数の効果が記されているときは、カードの左に記された効果を先に、続いてその右の効果、という順番で実行してください。カードの効果の詳細は14ページの表、または早見表カードを参照してください。

##### ※嵐カード

事件の列に、3枚目の「嵐」のシンボルの手がかりカードがプレイされたら、（そのカードの解決後に）ただちに嵐カードの山の一番上のカードをめくり、表にしたままその事件の列に並べます。そして、その嵐カードの効果を実行してください。

手がかりカード「テンペスト山」が事件の列にプレイされたら、事件の列に「嵐」のカードが3枚未満であっても、嵐カードをプレイできます。

各事件の列に、嵐カードは1枚しかプレイできません。

嵐カードは手がかりカードではありません。そのため、「狂気」のシンボルのカードは（事件の終了に必要な）手がかりの種類として数えてはいけません（9ページ「アクションD：そのカードを捨て、事件の列を1つ終了させる」参照）。嵐カードは、「狂気」のシンボルがある唯一のカードですが、4枚のうち2枚にしかそのシンボルは記されていません。

##### 例（次ページの図）：

1列目の4枚目：3枚目の時間切れのカードがプレイされたため、嵐カードをプレイします。

2列目の4枚目：3枚目に「テンペスト山」がプレイされているため、嵐カードがプレイできます。

7



##### ※式文カード

「アクト語の式文の三番目」は、ゲーム中、次の2種類のどちらかの状況になったら、ただちに手に入れることができます。

- 事件の列に手がかりカードをプレイしたことにより、絵の上に青い線で記された秘儀のシンボル（下図参照）が完成したとき。
- または、秘儀のシンボルの完成に必要な2枚のカードが、「終了した事件」または「事件の全体像」カード置き場に置かれたとき。「終了した事件」と「事件の全体像」に1枚ずつ置かれていてもかまいません。

どちらの場合でも、ただちに場から式文カードを取って、自分の手札に加えてください。

ただし、手札上限（3枚）は守ってください（手札が4枚になったら、1枚捨ててください）。式文カードは手がかりカードとみなします。ですので、式文カードのシンボル「式文」は（事件の終了に必要な）手がかりの種類として数えます。さらに、式文カードにはパズルピースと万能鍵のシンボルも記されています。

よって式文カードは、ゲーム終了時の勝利条件を満たすための得点カードでもあり、また「狂気」/「時間切れ」のカード（5ページ「※カードの属性によるプレイ制限」参照）でもある、大変役に立つカードです。

8



##### アクションC：そのカードを捨て、手札をプレイする

取った手がかりカードを、（A2に）そのまま捨てます（4ページ「手がかりカードを捨てる」参照）。その後、（今まで説明したルールにしたがって）手札から1枚選んでプレイします。

##### アクションD：そのカードを捨て、事件の列を1つ終了させる

（次に述べる条件が満たされている場合）取った手がかりカードを、（A2に）そのまま捨てます（4ページ「手がかりカードを捨てる」参照）。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（ただし、犠牲者カードと嵐カードはこの対象になりません）。

事件の列を終了させるとき、その列にある「パズルピース」のシンボルのカードは（何枚でも）得点できます。パズルピース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」カード置き場に移動しなければなりません。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（裏面の例を参照）。

パズルピースのカードを得点したあと、（被害者カードを含む）残りのカードの中にある嵐カードはすべて、ゲームから取り除きます（これ以降、ゲームでは使用しません）。ゲームの箱に戻してください。その後、残りのカードを「終了した事件」置き場に移動します。

9

※事件の列の終了例



例：シンゴ君はある事件の列を終了させようと思いましたが、なぜなら、その列には手がかりの種類が6種類あるからです（この場合、次の項で説明する正気ボーナスを得ることができます）。さらに、その列には得点できる **+**（パズルピース）のカードも含まれています。彼は **+** のシンボルの手がかりカード1枚だけ得点することになります（そのカードを「事件の全体像」カード置き場に移します）。パズルピースのカードは他に2枚ありますが、それらを得点してしまうと、残りの手がかりの種類が5種類未満になってしまうため、得点できません。シンゴ君は残ったカードをすべて「終了した事件」カード置き場に移します。ただし、その前に嵐カードを抜き出さねばなりません。この嵐カードはゲームから除外しなければなりません。

それら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、その後犠牲者カードの山の上から1枚引いて表にし、「現在の事件」置き場 (B) に置いてください。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るとき、**+**（パズルピース）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。この場合、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**  
 取った手がかりカードを、(A<sup>2</sup>) にそのまま捨てます（4ページ「手がかりカードを捨てる」参照）。

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。

**ステップ 1：勝利条件の確認**  
 「事件の全体像」カード置き場 (A<sup>3</sup>) 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 (A<sup>4</sup> 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 (B) を作ります。このとき、犠牲者カードの山がなかったら、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詰めにして、手がかりの山の脇にスペースを開けます。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。

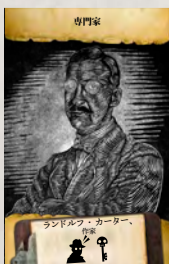
10

**※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、新しい事件の列の最初のカードとします。このとき、犠牲者カードの山がなかったら、(すべての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ます。その山の上から、必要なだけカードを引き、ゲームを続けます。

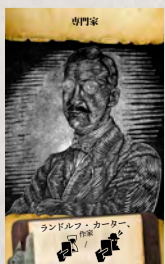
5. 専門家カード

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)。  
 ・**正気度チェックの面**：最初に正気度チェックを行います。その後、**+** (鍵穴) や **+** (特殊錠) のシンボルのカードを、任意の事件の列にプレイできます (その列に **+** (錠) や **+** (万能錠) のカードがなくてもかまいません)。  
 ・**カードを取る面**：時間切れカード置き場、もしくは狂気エリアからカードを1枚選んで取り、自分の手札に加えます (手札上限に注意)。

正気度チェックの面



カードを取る面



11

このカードは得点して「事件の全体像」カード置き場に移しました。



このカードは嵐カードなので、ゲームから除外します。



これらのカードを得点してしまうと、残りの手がかりの種類が5種類未満になってしまうため、得点できません。



これらのカードは、すべて「終了した事件」カード置き場に移します。

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 (A<sup>3</sup>) 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かったら、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：勝利条件の変更**  
 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。

- ・パズルピースのカードが5種類以上で勝利 (通常ルール)
- ・パズルピースのカードが5種類以上で勝利だが、うち1枚は「忘れられた古のもの」でなければならない。

**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枚取り除く。全部で4枚使用 (難易度が高い)  
 ・犠牲者カードを1枚取り除く。全部で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、[\*] のある面にしてください。  
 ・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)

12

謝辞

最初にテストプレイヤーたちに感謝します。彼らは大変理解力が高いプレイヤーたちでした。そして私に靈感を与えてくれた著者たちにも。また、Game Artisans of Canada のメンバー、とりわけジョーン・ロスとグレイム・ヤーンズに。彼らはこのプロジェクトに興味を持ってくれました。そしてアル・ルダック。彼の友情と支えは、どれだけ強固だったでしょう。  
 ルド・ノヴァ社に対しては、アントニオ・ヴァレイロ、ダビド・フェレロ、パコ・カンタレーロらの、テストプレイにおける協力に感謝します。

クレジット

**ゲーム・アイデア**：イーヴ・トゥリニ  
**イラスト**：イーヴ・トゥリニ  
**グラフィック・デザイン&レイアウト**：ダビド・プリエト  
**ルール**：ファン・ルック&ラファエル・セイツ  
**ディベロップ**：ファン・ルック&ラファエル・セイツ

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**：高田真吾  
**DTPワーク**：すざきあきら  
 ©2019 Arclight, Inc.



Ludonova SL · San Pablo 22 · Córdoba · Spain  
[www.ludonova.com](http://www.ludonova.com)  
 © Ludonova 2018



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。その後カードの山はシャッフルする。	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
	手札のカード1枚と、狂気エリアのカード1枚を交換する。	1	任意
	嵐カードの山の一番上をめくってプレイする。	1	任意
	手札からカードを1枚選んで捨てる。	4	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。	20	必ず行う

14



まだ事件簿1を持っていないなら、事件簿1を見逃すな!

アーカム・ノワール

事件簿1「魔女教団の殺人」

事件簿3「果てし無き暗黒の淵」

好評発売中!

11

13

15