

# アーカム・ソール

ARKHAM - NOIR - 完全日本語版  
事件簿3「果てしなき暗黒の淵」

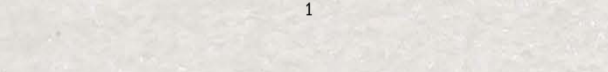
ゲームデザイン：イヴ・トクリニ  
プレイヤー人数：1人 プレイ時間：30分 対象年齢：14歳以上  
ルールシート

## 序文

その朝、事務所に着したとき、ランドルフ・カーターはカギがかかっていたはずの事務所の中にいた。彼は私のお気に入りのイスに座っていた。私は彼の電話をずっと無視していたのだが、彼には事務所のドアを開けるためのカネがあるのだ。食屍鬼のような笑みとせわしない様子が、今彼が何をやっているかを告げていた。彼は何か、または誰かを見つけた。そしてそれは危険すぎて、彼だけでは対処できないものだ。

「白状し給え、場所はどこで、なぜ貴方だけでは扱えないのですか？」  
「プロヴィデンスだ、おれはニラてる。お前さんの助力が必要だ。この件を扱う場合、またはそいつを見る場合、特定の予防措置が必要になるからね」  
「貴方は、私が見たり触ったりできないものを、探して欲しいと言ってますね？」  
「見ることはできるが、直接見るのはおすすません。わかるよな？」  
「わかりたくありませんが」  
「そいつは光にさらされると、うまく動かない。暗闇や、特定の光が必要かもな。その石は、光無き虚空から来たものなんだ。おれはティンギヤーストが構築した機械なら、この状況を回避でき……」  
「ティンギヤースト？ 科学者の？ 奇怪な状況で死んだ男でしたよね？ 貴方が唯一の目撃者でした？ あのティンギヤーストですか？」  
「そう、そのティンギヤーストだ、知っているだろう。アイツが見せてくれた試作品は、1つだけじゃないはずだ。それが、お前さんを雇う理由だな。お前さんなら、おれに對して情報を隠すことはないしな」

私は、彼が拒絶するだろうと思う顔をつかした。彼が即座に同意したので、悪態をつく。しかし、調査に彼は同行しないと知り、少しばかり胸をなぐおろした。どんなにカネを積まれようと、彼と一緒に現場に行くとは思わない。



あなたは私立探偵ハワード・ラブクラフトとして、「彼方より」「ニャラトテップ」（共に1920）「闇をさまよふもの」（1935）、およびロバート・ブロック作の「尖塔の影」などの物語に基づいた、この事件を調査することになります。

## 1. ゲームの目的

この第3弾の事件簿には、2つのゲームモードが存在します。クラシックモードでは、第1～2弾と同様に、ゲームが終了する前に、5種類以上の異なる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。ハードボイルドモードでは、ゲームが終了する前に、目標カードをすべて達成する必要があります。

## 2. ゲームのコンテンツ

- 手がかりカード 45枚
- 事件カード 7枚
- 事件簿表紙カード 1枚
- 目標カード 5枚
- 早見表カード 5枚
- 脅威カード 6枚
- 専門家カード 1枚
- 装備品カード 2枚（事件簿1の「ネクロノミコン」、事件簿2の「アクト語の式文の三番目」と同じ絵）
- セットアップカード 5枚（ブリーフケースカード1枚を含む）
- このルールシート 1枚

## 手がかりカード



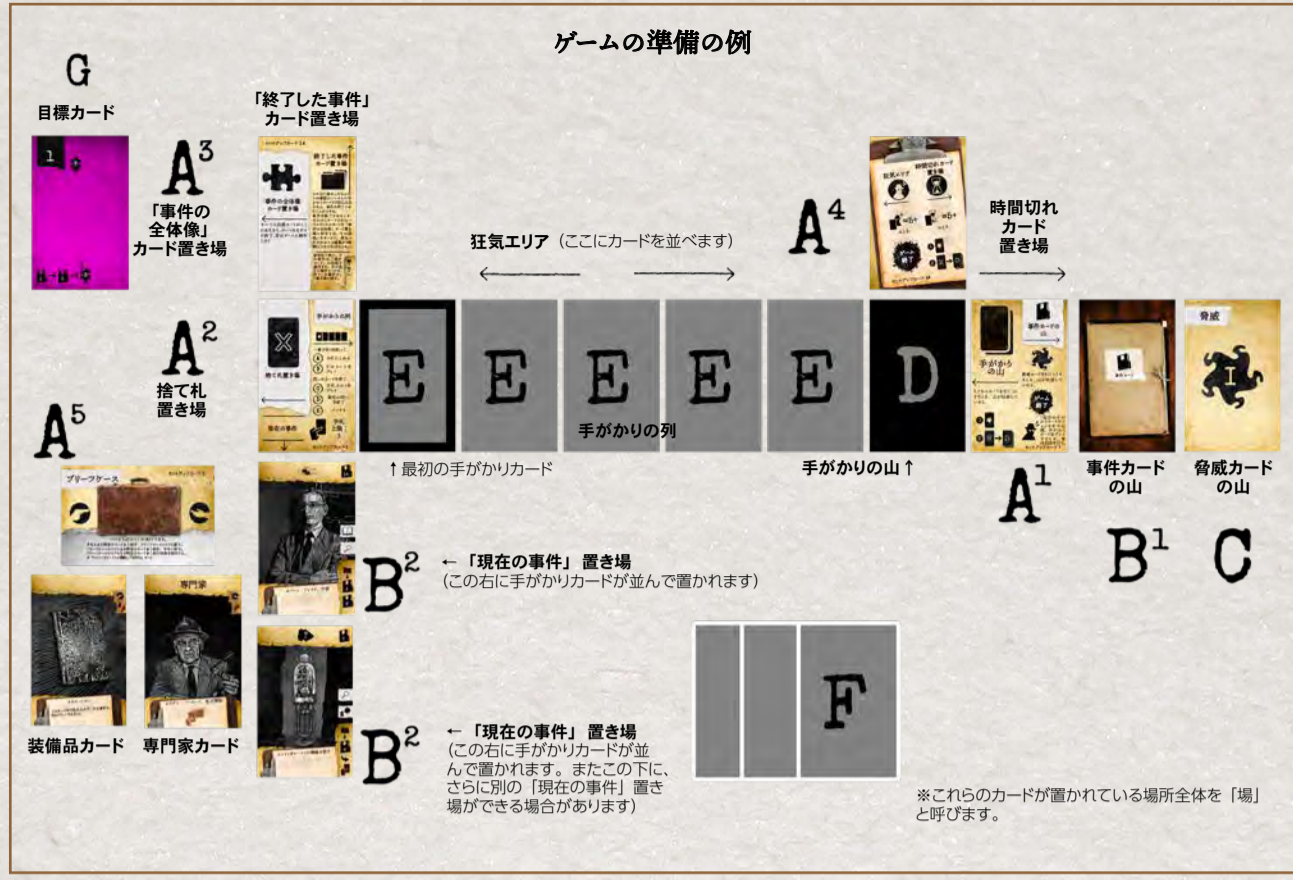
## 手がかりの種類



## 捜査のスキル



## カードの属性



## 3. ゲームの準備

**ステップA**、セットアップカード5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。セットアップカード3と4は、表裏の内容が異なります。セットアップカード3はゲームモードに対応しており、4は難易度に対応しています。それぞれ自分の遊びたい面に置いて配置します。また、このゲームに同梱されている専門家カード1枚と、装備品カードのうち任意の1枚を使うことができます。その場合、上記Aのブリーフケースの下に配置します。

**ステップB**、事件カード7枚（事件カードは、カードの右上に1のシンボルが記されているもの）のうちから、シンボルに1A（または1B）と2が記された2枚を抜き出し、表にしてセットアップカード2の下側にタテに配置します（上図B参照）。このゲームで専門家カードと装備品カードを使う場合は、事件カードを1Aの面にします。そうでない場合は1Bの面にしてください。

残りの事件カードを表向きにして適当に山にして、セットアップカード1の右側に配置します（「事件の山」と呼びます）。このとき、中身は見ないでください。最後に、事件の山の上に事件簿表紙カードを載せます。ゲーム中、指定された数字の事件カードを、この山から抜き出してプレイすることになります。

**ステップC**、脅威カードを、カード裏面に記されている数字（2、3）ごとにまとめ、それぞれシャッフルして裏向きの山にします。まず2の山を事件の山の右側に配置します。続いて3の山を、2の山の上に重ねます（これを「脅威の山」と呼びます）。

**ステップD**、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（「手がかりの山」と呼びます）。その山を「セットアップカード1」の左側に置きます。なお、手がかりカードは、脅威の山や、事件の山の中にもありますが、ゲームの準備時にはそれぞれの山の中にあるままにしてください。

**ステップE**、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。一番左のカードを「最初の手がかりカード」と呼びます。

**ステップF**、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。  
**ステップG**、ハードボイルドモードで遊ぶ場合（セットアップカード3A参照）は、目標カードをすべて取り、数字順にまとめ、表向き（紫色で、カード下部にシンボルがいくつか記されている）の山にします。これを「事件の全体像」カード置き場の左側に配置します。クラシックモードで遊ぶ場合は、目標カードはゲームに使いませんので、ゲームの箱の中に戻してください。

## 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（ゲームの終了条件については、15ページを参照）。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、5種類のアクションのうち、1つを実行しなければなりません（アクションの詳細は次項）。  
**終了フェイズ**：4種類ある終了時の処理を行います。またここで、3種類あるゲームの終了条件が満たされているかを確認します。

**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つを選んで実行します。

**アクションA：最初の手がかりカードを手札に入れる**  
取ったカードを手札に加え。手札上限は3枚であり、手札が3枚を超える場合は、ただちに手札が3枚になるように捨ててください。

※**時間切れ/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1（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（A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。ただし、2のシンボルがあるカードは捨てられません。これらのカードを捨てなければならないときは、可能な限り、他のカードを捨ててください。それができないときのみ、3のシンボルがあるカードを捨ててください。

**アクションB：最初の手がかりカードをプレイする**  
取ったカードを「現在の事件」置き場に配置された手がかりカードの列（「事件の列」と呼びます）の最後尾（列がない場合は、事件カードの右側）に、プレイします。同時に、カードの下部に記されたシンボルの効果（17ページ参照）を、（複数ある場合、左から右への順番で、すべて）実行します。

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（捜査のスキルの）シンボルと、事件カード、または事件の列の最後尾にあるカードの右端に記されたシンボルのうち1つが一致している場合のみ、その列にプレイできます（8ページの例を参照）。  
なお、左側に「全て」という文字が記されているカードは、事件カード、または事件の列の最後尾にあるカードのシンボルがいかなるものであろうと、そのカードをプレイすることができます。

## 4. ゲームのプレイ

## ※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、カード左上に「鍵穴」「必要枚数」「特殊錠」のシンボルをもつものがあります。また、捜査スキルのシンボルが紫色のものもあります。これらのカードをプレイしたい場合、次に記された条件を満たす必要があります。
- 1のシンボルのカードをプレイするためには、プレイしたい事件の列にあるカードに、2のシンボルのカードがプレイされていなければなりません。2のカード1枚につき、3のカードが1枚プレイできます。これらのカードは連続してプレイする必要はありません。
  - 4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ごとの枚数のカードが、プレイしたい事件の列に配置されている必要があります。
  - 5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6（万能鍵）のシンボルのある手がかりカードがプレイされていなければなりません。また、万能鍵のシンボルを普通の鍵のシンボルとして、（その列に）鍵穴カードをプレイすることができます。
  - 捜査スキルのシンボルが紫色の手がかりカードをプレイするためには、「ティンギヤーストの機械」カードが手札/ブリーフケース/いずれかの事件列になければなりません。

## プレイの例



## 事件の終了の例



この例では、事件の列に5種類の手がかり（カード上部の○が記されている部分）があるため、事件を終了できます。ただし、得点できるのは一番右側の（4のシンボル）の手がかりカードのみですので、そのカードを「事件の全体像」カード置き場に移します。残りの手がかりカードをすべて「終了した事件」カード置き場に移したのち、（一番左の）事件カードに記された効果が発生させます（4番のカードを新たな事件としてプレイする。このカードを裏返して手札に入れる）。

※『ティンギヤーストの機械』カード  
このカードは事件カードですが、事件が解決されたのち、手札になります。それ以降、紫色で描かれた（捜査のスキルの）シンボルのカードがプレイできるようになります。これは、このカードが手札にある/ブリーフケースエリアにある/事件の列にある、すべての場合に発生し続けます。  
このカードがゲームから取り除かれたり、「終了した事件」カード置き場に移ったりしたときは、それ以降、紫色で描かれた（捜査のスキルの）シンボルのカードはプレイできなくなります。

※**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「現在の事件」置き場に7枚の手がかりカードをプレイしたなら（ちょうどセットアップカード1の下にプレイされるはずで）、それ以後、その列に手がかりカードをプレイするたびに、そのカードの効果を実用する前に「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、1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（E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枚置かれたら、あなたは発狂して、ゲームは終了します。1のペナルティ・シンボルがない場合、そのカードを捨てます（6ページ「時間切れ/手がかりカードを捨てる」を参照）。

※**ブリーフケースカード**



専門家カードと装備品カードについては、ゲームの準備時にこれらのカードをゲームに使うかを決めます。使う場合は、ブリーフケースエリアに配置します（4ページの図を参照）。もちろん、これらのカードは手札として数えませんが、またいかなる場合にも、事件の列に配置することはありません。なお、専門家カードは表と裏では効果が異なります。任意の面にして配置してください。

ブリーフケースエリアに配置してあるカードは、いつでも、その同盟者の効果/装備品の効果（10ページ参照）を使用できます。これらの効果を使用したカードは、ただちにゲームから取り除いてゲームの箱に戻してください。それぞれの効果については、早見表カード、または17ページ以降を確認してください。

**アクションC：最初の手がかりカードを捨て、手札をプレイする**  
取った手がかりカードを、（Aに）そのまま捨てます（6ページ「時間切れ/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：最初の手がかりカードを捨て、事件を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、（Aに）そのまま捨てます（6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。

事件を終了させるためには、対象の事件カードに続く事件の列の中に、5種類以上（5枚以上ではありません）の手がかりカードがある必要があります。  
事件を終了させるとき、その事件の列にある（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。ただし、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（A）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。  
得点した手がかりカードは、「事件の全体像」カード置き場に移ります。残りのカードは、「終了した事件」カード置き場に移ります。次に、終了した事件カードの右下に記された効果が発生します。効果の詳細は、早見表カード、または19ページ以降を確認してください。その後、特に指示がない場合、その事件カードも「終了した事件」カード置き場に移ります。

- ※**カードの効果によって終了できる事件**  
特定の事件がすでにプレイされていた場合、その事件を終了するよう指示される場合があります。このとき、たとえ事件の列に手がかりの種類が5種類なくとも、事件を終了できます。
- 5すでに5番の事件カードがプレイされていたら、5番の事件を終了させる。
  - 6すでに6番の事件カードがプレイされていたら、6番の事件を終了させる。

この場合の事件の終了の処理は、通常の場合と異なります。  
A. すべてのパズルピースの手がかりカードを「事件の全体像」カード置き場に移します。  
B. 残りの手がかりカードは、「終了した事件」カード置き場に移ります。  
C. （終了した事件の）事件カードの右下に記された効果が発生します。その後、特に指示がない場合、そのカードを「終了した事件」カード置き場に移します。

**アクションE：最初の手がかりカードを捨て、パスする**  
取った手がかりカードを、（Aに）そのまま捨て（6ページ「手がかりカードを捨てる」参照）、次の終了フェイズに進みます。



## 終了フェイス

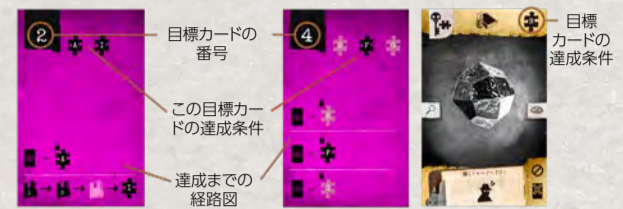
このフェイスでは、次の4つのステップを順番に行います。4つ目のステップが終了したとき、ラウンドは終了し、新たなラウンドが始まります。

### ステップ 1：勝利条件の確認

クラシックモード：「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、ここで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。

ハードボイルドモード：目標カードに記されたシンボルの手がかりカードが、すべて「事件の全体像」カード置き場（A<sup>3</sup>）にあれば、その目標カードが達成されたことになり、その目標カードを（裏返せずにそのまま）「事件の全体像」カード置き場に移します。目標カードがすべて「事件の全体像」カード置き場に置かれたとき、ゲームは終了します。そうでない場合、ゲームは続きます。

### 目標カード、およびパズルピースに記された文字



目標カードは、事件の完全な解決を意味します。各目標カードの左上には、カードナンバーが記されています。その右側には、その目標カードを得点するために必要な手がかりカードがアイコンで記されています。終了フェイスの開始時に、そこに記されたカードのすべてが「事件の全体像」カード置き場にあるとき、その目標カードを（裏返すことなく）「終了した事件」カード置き場に移します。

目標カードの下部には、達成条件のカードを得るための順番が記されています。ゲームの難易度を下げるための、確認用として使ってください。

紫色の✖と👤のシンボルのカードをプレイするためには、「ティリンギヤーストの機械」がプレイされている（10ページ「ティリンギヤーストの機械」カード）必要があることを忘れないでください。

13

### ステップ 2：狂気エリアの確認

狂気エリア（Bの上）にカードが5枚以上あるなら、ここで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、次のアクションを順番に行ってください。

- 脅威の山の上から1枚取り、山のそばに表にして配置します（「脅威カード置き場」と呼びます）。脅威の山がなくなったとき、ただちにゲームは終了します（15ページ参照）。
- 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。

#### ※脅威カードの詳細

脅威カードは、次の3種類のいずれかが起きたらプレイされます。

- 時間切れカード置き場に5枚置かれたら
- 手がかりの山がなくなったら
- カードの効果により指示されたら
  - プレイされた脅威カードは、表にして別々に脅威カード置き場に並べます。脅威カードは、プレイされたときのみが発生する即時効果や、配置されている間、効果が発生し続ける継続効果を持っています（この両方を持っているものもあります）。脅威カードがプレイされたとき、すでに置かれている脅威カードの上に重ねないでください。脅威カード置き場にあるすべてのカードは、同時に効果が発生します。効果の詳細は17ページ以降を参照してください。

### 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空けます。その後、手がかり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、山がない場合は、次のアクションを順番に行ってください。

- 脅威の山の上から1枚取り、山のそばに表にして配置します。このとき、脅威の山がない場合は、ただちにゲームが終了します（次項参照）。
- 捨て札置き場にあるカードをまとめてシャッフルし、新たに裏向きの山を作ります。
- 山の上からカードを引き、ゲームを続けます。

14

## 5. ゲームの終了

**クラシックモード**：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。

- 終了フェイスのステップ1で、「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！
- 終了フェイスのステップ2で、狂気エリア（Bの上）にカードが5枚以上あるなら、ここで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！
- ゲーム中、脅威の山からカードを引こうとしたとき、山がない場合は、ただちにゲームは終了します。あなたは人類への脅威を止められず、ゲームに敗北します！

**ハードボイルドモード**：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。

- 終了フェイスのステップ1で、すべての目標カードが「事件の全体像」カード置き場に置かれたとき、ゲームは終了します。あなたはゲームに勝利しました！
- 終了フェイスのステップ2で、狂気エリア（Bの上）にカードが5枚以上あるなら、ここで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！
- ゲーム中、脅威の山からカードを引こうとしたとき、山がない場合は、ただちにゲームは終了します。あなたは人類への脅威を止められず、ゲームに敗北します！
  - ゲームに勝利したにせよ、敗北したにせよ、ここで「事件の全体像」カード置き場にある目標カードをすべて裏返して、そこに記された文章を読むことができます。そこには、それぞれの事件が終了したときの出来事が記されています。

15

## 6. 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「3A」の面にしてください。

- 「3A」の側**：ハードボイルドモード、すべての目標カードを「事件の全体像」カード置き場に置く。
- 「3B」の側**：クラシックモード、パズルピースのカードが5種類以上で勝利。

#### オプション 2：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「4A」の面にしてください。

- 狂気エリア／時間切れカード置き場にカードが5枚以上あればゲーム終了（通常ルール）。
- 狂気エリア／時間切れカード置き場にカードが6枚以上あればゲーム終了（易しい）。

#### オプション 3：脅威カード

ゲームの準備のステップCで、次のいずれかの調整を行います。

- すべての脅威カードを使用する（通常ルール）。
- 👤の脅威カードをランダムに1枚取り除く（難しい）。
- 「オーロラ」を取り除く（最も難しい）。

#### オプション 4：専門家と装備品

ゲームの準備のステップAで、次のいずれかの調整を行います。

- 専門家カード1枚と、装備品カード1枚を使用する（通常ルール）。
- 専門家カード1枚、または装備品カード1枚のどちらかを使用する（難しい）。
- 専門家カードも装備品カードもどちらも使用しない（最も難しい）。

16

### カードのシンボルの説明

	手がかりの列からカードを1枚取って手札に入れる。
	捨て札置き場からカードを1枚取って手札に入れる。
	「終了した事件」カード置き場からカードを1枚取って手札に入れる。
	狂気エリアからカードを1枚取って手札に入れる。
	時間切れカード置き場からカードを1枚取って手札に入れる。
	手がかりの山を調べ、カードを1枚取って手札に入れる。その後手がかりの山をシャッフルする。
	捨て札置き場のカードをすべて手がかりの山に加え、シャッフルする。
	手札の1枚のカードを、狂気エリア／時間切れカード置き場にあるカード1枚と交換する。
	脅威の山を調べ、カードを1枚取ってプレイする。

17

	手がかりの列からカードを1枚取って捨てる。
	手がかりの列から、カードを1枚取って捨てる。
	正気度チェックを行う。
	すでに5番の事件カードがプレイされていたら、5番の事件を終了させる。
	すでに6番の事件カードがプレイされていたら、6番の事件を終了させる。
	この事件カードの事件列（このカードがプリーフェースエリアにある場合、任意の事件列）にプレイされた手がかりカードの、次に発生する効果は無視する。
	脅威の山の一番上のカードをプレイする。
	時間切れカード置き場に置けるカードの枚数は、右側の数字のぶんだけ増減する（左図では+1）。これは継続効果であり、事件カード1Bに記されている。この事件が終了したとき、この継続効果も終了する。
	通常では <span>👤</span> や <span>👤</span> のシンボルのあるカードがなければプレイできない、 <span>👤</span> や <span>👤</span> のシンボルのある手がかりカードをプレイできる。

18



### 事件カードのシンボルの説明

黒いシンボルの効果は必ず発生しますが、薄茶色のシンボルの効果は、発生するかどうかが選択できます。

	この事件を終了させるとき、このシンボルの下のアイコンの効果をも、順番に実行する。
	このカードを裏返す。
	このカードを取って手札に入れる。
	事件の山を調べ、 <span>👤</span> シンボルに記された数字の事件カードを取って、新たな「現在の事件」置き場に配置する。
	このカードは捨てることができない。手札が上限を超えたとき、可能な限り、このシンボルのカード以外のカードを捨てる。他のカードがなかったときのみ、このシンボルのカードを捨てる。
	狂気エリアからカードを1枚取って手札に入れる。

19

### ※闇をさまようもの

この事件カードには紫色のシンボルと、必ず発生する効果が記されています。この事件カードを事件の山から抜き出したとき、「ティリンギヤーストの機械」がプレイされているかどうかを調べてください。

- すでにプレイされている場合**：ただちにこの事件カードの紫色のシンボルの効果が発生します。この事件カードの下部に記されたシンボルの効果は発生しません。
- まだプレイされていない場合**：この事件カードを脅威カード置き場に配置します。この事件カードの下部に記されたシンボルの効果（次の項を参照）が発生します。
- のちに『ティリンギヤーストの機械』がプレイされた場合**：ただちにこの事件カードの紫色のシンボルの効果が発生します。

### 脅威カードのシンボルの説明

すべてのシンボルの効果は、プレイと同時に発生します。シンボルの効果は一時効果か、継続効果のどちらかになります。

#### 一時効果のシンボル

	事件の山を調べ、3番の事件カードを取って、新たな「現在の事件」置き場に配置する。
	脅威の山、およびプレイ中の、すべての <span>👤</span> の脅威カードをゲームから取り除く。
	時間切れカード置き場／捨て札置き場／手がかりの山にある全てのカードをまとめ、シャッフルして新たな山を作る。

20

### 継続効果のシンボル

	暗黒のシンボルをもつ手がかりカードは、時間切れのペナルティ・シンボルを持つ。
	暗黒のシンボルをもつ手がかりカードは、「任意の手がかりの列から、カードを1枚取って捨てる」効果を持つ。
	暗黒のシンボルをもつ手がかりカードは、「正気度チェックを行う」効果を持つ。
	手札上限は1枚増える。
	時間切れカード置き場に置けるカードの枚数は、−1される。

#### ※ニャラトテップ

この脅威カードが、脅威カード置き場に置かれたらただちに、カード右下に記されたシンボルが、上から順番に発生します。

本来なら、これらのシンボルの効果は事件終了後に発生するものですが、ニャラトテップの場合、脅威カード置き場に置かれたらただちに発生します。それぞれのシンボルの詳細は、19ページ「事件カードのシンボルの説明」を参照してください。

## 謝辞

リッチ・ドッジン、ショーン・ロス、アル・レデック、アン＝エリーゼ・キーン、そして他の方々に。彼らの助りに感謝します。

## 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

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

## 日本語クレジット

**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://arlightgames.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**：すぎざあきら

©2021 Arclight, Inc.

22

## 日本語クレジット

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

## 日本語クレジット

**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://arlightgames.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**：すぎざあきら

©2021 Arclight, Inc.

22

## 日本語クレジット

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

## 日本語クレジット

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22

Ludonova SL・San Pablo 22・Córdoba・Spain  
www.ludonova.com  
© Ludonova 2020

22