

The Lurker at the Threshold

暗黒の儀式

「アーカム・アドバタイザー」紙より抜粋

変性心疾患の治療のために入院していた聖マリア病院から消息不明になった作家のティン・グランシー(38)が、昨日午後、六日ぶりに発見された。その表情には困惑のまなざしが浮かんでいたという。

担当のジェームズ・モルティモア医師によると、グランシー氏は極めて良好な健康状態になっていたとのことである。「彼女はどこにいたかはほとんど覚えていないようですが、それ以外の状態は前よりも良くなっています」

彼女は姿を消していた時の事に関する取材に対し、「別な世界……恐ろしい、悪夢のような場所を見たの」と語った。彼女の突然の回復に関して、彼女自身には選択の余地が無かったとのことだった。さらに彼女は、謎めいた言葉を付け加えた。「それはどこにでもあったわ。たった今、この部屋にだって。報いの時が来るのよ」

The Lurker at the Threshold エクスパンションでは、想像を絶する不気味な存在が異なる別世界への扉を開き、アーカムに災いをもたらそうとする。その存在は、軽率な者たちにこの扉からの力を約束し、彼らを逃れざる破滅へと導くのだ。この扉を調べ、それが再び開くことの無いようにするのは探索者の働きにかかっている。しかし、その成功のためには、彼らは別世界に住む恐るべき知的存在との取引に手を出さざるを得ないであろう。

ゲーム用具

The Lurker at the Threshold エクスパンションには、以下の用具が入っている。

- 探索者カード 56 枚:
 - 一般アイテムカード 4 枚
 - ユニークアイテムカード 4 枚
 - 呪文カード 12 枚
 - 関係カード 12 枚
 - 闇の契約カード 24 枚(血の契約 8 枚、魂の契約 8 枚、束縛された味方カード 8 枚)
- 旧支配者カード 110 枚
 - アーカムロケーションカード 36 枚
 - ゲートカード 24 枚
 - 神話カード 22 枚
 - 報いカード 28 枚
- 先触れシート 1 枚(「暗黒の儀式」)
- ゲートマーカー 18 個
- パワートークン 35 個



The Lurker at the Threshold エクスパンションの全カードの表面には、小さな狂信者のシンボルが描かれている。後に Arkham Horror のカードからこのセットのカードを抜きたいときは、これを目安にすること。

用具の解説

以下は The Lurker at the Threshold エクスパンションのゲーム用具の概要である。それぞれの用具を区別し、それをどう使うかの目安にすること。

新探索者カード

新たな一般アイテム、ユニークアイテム、呪文は、Arkham Horror のものと同様で、対応する山札に混ぜて使用する。



関係(Relationship)カードは、2人の探索者のこれまでのいきさつや、互いにどう関わっているかを示したものである。このカードは2人以上でのゲームでのみ使用する。



闇の契約(Dark Pack)カードは、探索者と「境に待つもの」との間に結ばれた、旧く忌まわしき取引を意味する。プレイヤーがこれらのカードを得た場合、それにより独自の優位を得るが、一方で報いカードによる影響も高まる。闇の契約カードは、後述「先触れ」バリエーションの使用時にのみ使用する。

新旧支配者カード

新たなアーカムロケーション、神話、ゲートカードは、Arkham Horror のものと同様で、対応する山札に混ぜて使用する。

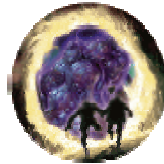


報い(Reckoning)カードは、「境に待つもの」が自分と闇の契約を結んだ者に与える気紛れで、えてして残酷な効果を表す。報いカードは、後述「先触れ」バリエーションの使用時にのみ使用する。

新先触れシート

このシートには、旧支配者への道を示す強力な超自然の存在が描かれている。これは後述「先触れ」バリエーションの使用時にのみ使用する。

新ゲートマーカー



ゲートマーカーとは、アーカムと別世界の間を旅するための、現実世界に現れた扉を意味する。新たなゲートマーカーは Arkham Horror のゲートマーカーの代わりに使用する。これらはこれまでのゲートマーカーとまったく同様に扱うが、それぞれが追加の属性を持っている(裏面「ゲートマーカー」参照)。

パワートークン



パワートークンは、「境に待つもの」が与えてくれる神秘的な資産や知識を表したものである。トークンの使い道は、探索者がどの闇の契約を持っているかで異なる。これは後述「先触れ」バリエーションの使用時にのみ使用する。

ゲームの準備

The Lurker at the Threshold の最初のゲームの前に、紙製のコマを破らないように注意して抜いておくこと。

基本ゲームとエクスパンションの統合

Arkham Horror で The Lurker at the Threshold エクスパンションを使う前に、以下の2つの作業を行うこと。

1. 山札の準備

一般アイテム、ユニークアイテム、呪文、アーカムロケーション、神話、ゲートの各カードを、それぞれの山札に加えてシャッフルする。

2. ゲートマーカーの入れ替え

Arkham Horror のすべてのゲートマーカーと、使用するのであれば The Dunwich Horror や The Kingsport Horror エクスパンションの各ゲートマーカーを箱に戻し、The Lurker at the Threshold のゲートマーカーに置き換える。The Dunwich Horror を使用しないなら、「別時間(Another Time)」や「失われしカルコサ(Lost Carcosa)」に繋がる3枚のゲートマーカーは加えない。The Kingsport Horror を使用しないなら、「未知なるカダス(Unknown Kadath)」や「地底世界(Underworld)」に繋がる3枚のゲートマーカーは加えない。

ゲートマーカーをシャッフルし、ボードの脇に裏向きに置く。

エクスパンションの準備

The Lurker at the Threshold エクスパンションを使う場合、Arkham Horror のルールブックの通常のゲームの準備に、以下の変更を行う。

6. 山札の分割

2人以上でのゲームの場合、関係カードをシャッフルして山札とし、他の探索者カードの近くに置く。

9. ランダム所持品の受け取り

2人ゲームの場合、開始プレイヤーはランダム所持品を受け取った後、さらに関係カードの山札の一番上のカードを引き、表向きにもう1人との間に置く。3人以上でのゲームの場合、各プレイヤーは自分の探索者のランダム所持品を受け取った後、さらに関係カードの山札の一番上のカードを引き、自分と左隣のプレイヤーとの間に置く。

エキスパンションのルール

以下のルールは、Arkham Horror で The Lurker at the Threshold エキスパンションを使う際に追加で使用される。

ゲートの破裂

神話カードの中に、ゲートロケーションが赤で示されているものがある。この色はゲートの破裂を意味する。ゲートの破裂のカードは通常の神話カードとまったく同様に機能するが、そのゲートロケーションに旧神の印が置かれている場合は別で、この場合ゲートが破裂し、そのロケーションの旧神の印はボードから取り除かれる。その後、通常通りそのロケーションにゲートが開き、モンスターが出現する。ただし、ゲートの破裂により封印が解かれた場合、旧支配者の破滅トラックに破滅トークンは置かれない。また、ゲートの破裂により封印が解かれた場合、モンスターの殺到は起こらない。

さらに、ゲートの破裂が引かれた場合、すべての飛行モンスターは、次元シンボルに関係なく移動する。

関係カード


3人以上でのゲームの準備において、各プレイヤーは関係カードを1枚引く(注:2人ゲームでは、関係カードを引くのは1人だけである)。このカードは、自分の探索者とそのパートナーの関係の意味する。関係カードにおける探索者のパートナーとは、常にそのカードを受け取ったプレイヤーの左隣のプレイヤーの探索者である。


したがって、3人以上でのゲームでは、各プレイヤーは自身の関係カードと、自分の右隣のプレイヤーが引いた関係カードの両方の恩恵を受けることを意味する。


プレイヤーは、自分の探索者か探索者のパートナーが喰われないかぎり、関係カードを失うことはない。探索者が喰われたら、そのプレイヤーの関係カードと、そのプレイヤーの右隣のプレイヤーの関係カードの両方を箱に戻す。2人ゲームでは、いずれかの探索者が喰われたら、関係カードを箱に戻す。探索者が喰われた後に新たな探索者が登場する場合は、新たな関係カードは引かない。


ゲートマーカー


新たなゲートマーカーは、Arkham Horror や、The Dunwich Horror や The Kingsport Horror エキスパンションのゲートマーカーと完全に置き換えて使用する。これらはこれまでのゲートマーカーとまったく同様に扱うが、以下のルールが追加される。


 **喰らうゲート:** このアイコンを持つゲートが開いたときに同じロケーションにいた探索者は喰われる。


 **破滅のゲート:** このアイコンを持つゲートが開いたときに同じロケーションに探索者がいた場合、破滅トラックにさらに破滅トークンを1個置く。

 **無限のゲート:** このアイコンを持つゲートマーカーはゲートロフィーにならない。代わりに、これが閉じられたり封印されたりするたび、それをゲートマーカーの山に戻してシャッフルする。

 **怪物のゲート:** 探索者がこのアイコンを持つゲートを閉じようとして失敗した場合、このロケーションにモンスターが1体出現する。これによりモンスターの限界を超える場合、代わりに開始プレイヤーはそのモンスターを郊外に置く(Arkham Horror P18「モンスターの限界と郊外」参照)。

 **血のゲート:** 探索者がこのアイコンを持つゲートを閉じようとして失敗した場合、その探索者は体力を1つ失う。

 **狂気のゲート:** 探索者がこのアイコンを持つゲートを閉じようとして失敗した場合、その探索者は正気を1つ失う。

 **移動ゲート:** モンスター移動の際に、このアイコンを持つゲートの次元シンボルがある場合、このゲートは通常モンスターと同様に移動する。複数の移動ゲートが移動する場合、開始プレイヤーが移動の順番を決める。移動ゲートは、すでにゲートマーカーのあるロケーションには移動しない。ゲートが探索者のいる場所に移動した場合、その探索者は自分のロケーションにゲートが開いたときと同様に吸い込まれる。探索済みトークンを持つ探索者の場所からゲートが移動した場合、そのトークンは失われる。



分割ゲート: 異世界が2つ描かれているゲートに探索者が吸い込まれた場合、その探索者は2つの異世界のどちらか一方を選んで、その第1エリアに移動する。探索者がこのマーカーのどちらかの異世界からアーカムに戻る場合、このゲートマーカーのロケーションを選んで移動し、その探索者マーカーの下に探索済みマーカーを置く。(注:分割ゲートを閉じる場合、探索者は両方の異世界を探索する必要はない。) このゲートが閉じられた場合、アーカムや上空や郊外にいる、どちらかの次元シンボルを持つすべてのモンスターはモンスターカップに戻される。

ゲートの閉鎖や封印

何らかのゲームの効果(移動ゲート等)により、安定しているロケーションや街路のゲートを閉じることがある。ゲートを封印するためには、そのゲートが不安定なロケーションにある必要がある。安定したロケーションや街路にあるゲートは、閉鎖することはできるが、封印することはできない。

「先触れ」バリエーション

このバリエーションでは、強力で邪悪な“境に待つもの”が、旧支配者に立ち向かうための道筋を示してくれる。このバリエーションを使用することでゲームの難易度は上昇する。「暗黒の儀式」の先触れシート、闇の契約カード、報いカード、パワートークンを使用する。

ゲームの準備

Arkham Horror のゲームを通常通りに準備するが、ステップ5と6で以下の追加の手順を実行する。

5a.「境に待つもの」(The Lurker at the Threshold)先触れシートを旧支配者シートの左に置き、その脇にパワートークンを置く。

6a.闇の契約カードを、血の契約(Blood Pact)、魂の契約(Soul Pact)、束縛された味方(Bound Ally)に分け、それぞれを先触れシートの脇に置く。その後、報いカードをシャッフルし、神話デッキの脇に置く。

ゲームの進行

このバリエーションでは、通常のすべてのルールと勝利条件が使用されるが、同時に「暗黒の儀式」先触れシートのルールが適用される。

パワートークンが不足する場合、パワートークンをプレイヤーに与える能力や効果は無視される。複数のプレイヤーが同時にパワートークンを得ようとしてその数が不足している場合、開始プレイヤーがトークンを得る順番を決める。探索者が気絶したり発狂したりしても、闇の契約やパワートークンを失うことはない。探索者が喰われた場合、その探索者のすべての闇の契約とパワートークンは失われる。

部分使用バリエーション

The Lurker at the Threshold エキスパンションを使う場合でも、望むならプレイヤーは、新たなゲートマーカーや関係カードを使わなくても良い。新たなゲートマーカーを使わない場合、単に新しいゲートマーカーを箱に入れ、これまでの Arkham Horror のゲートマーカーや、(使用するなら) The Dunwich Horror や The Kingsport Horror のゲートマーカーを使用する。関係カードを使わない場合、単にそれを箱にしまう。

Credits

Expansion Design: Daniel Lovat Clark and Tim Uren

Editing: Mark O'Connor

Graphic Design: Andrew Navaro

Cover Illustration: Anders Finér

Herald Sheet Illustration: Hector Ortiz

Other illustrations were created by the artists of Call of Cthulhu: The Card Game.

Playtesters: Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, and FFG staff

Art Direction: Zoë Robinson

Production Manager: Gabe Laulunen

Executive Developer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

翻訳: 進藤「みらこー」欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games社のサイトに掲載されているPDF文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games社および他の団体には一切の責任がありません。

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. Call of Cthulhu and Arkham Horror are trademarks of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. The Lurker at the Threshold, Dunwich Horror, Kingsport Horror, Innsmouth Horror, Curse of the Dark Pharaoh, The King in Yellow, and The Black Goat of the Woods are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are 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. Made in China.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM