

古き未知なる神秘な力を探求する為、研究員たちは「神様」を覗ける魔法陣を見つけた。神様の知識を記した手記も燃やす時、神様の予兆が顕現される。この儀式を通して、素早く古の神秘な力の正体を探求することが出来る。

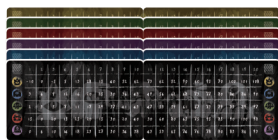
しかし、神様の予兆を覗く時、神様たちも研究員の存在に気づく可能性があるだろう。一度神様たちに見つかり、神々の「重い祝福」を受けることに……

内容物

▶ 手記カード 80 枚（一柱カード 5 種類で各 12 枚。二柱カード 20 枚）



▶ 得点計算 / 神力サマリーカード 12 枚



表：得点計算カード 6 種類 x 2 枚

▶ 魔法陣 1 枚



▶ 祝福マーク 20 枚

(1 セット 5 枚、全 4 セット)



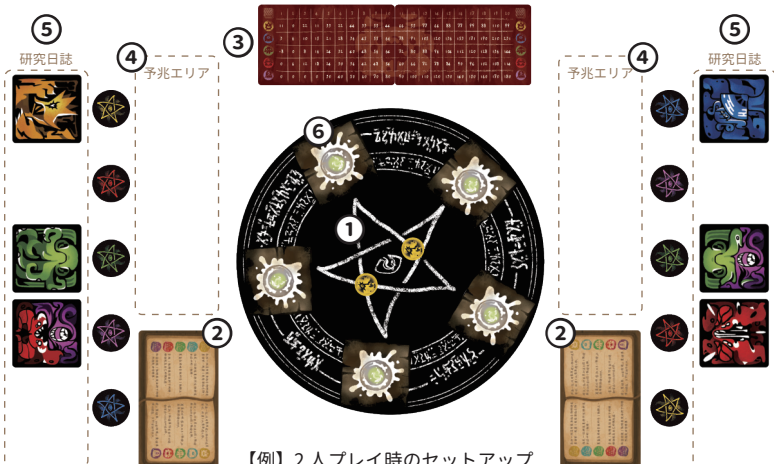
▶ 冒流マーク 4 枚



セットアップ

文献の手記に書かれた情報に従い、研究員たちは古き儀式の魔法陣を再現した。蠟燭の緑色の光に照らされながら、怪しげな雰囲気と妙に興奮した気持ちに促された研究員たちは席につける。そして、最後の研究員が席に座った時、この儀式は坡らの現実世界の間に繋がりをつ絶った、それも徹底的に……

- 魔法陣を机に置きます。
プレイヤー人数分の冒流マークを取り、それを魔法陣の中央に置きます。
- 各プレイヤーは神力サマリーを 1 枚取り、使わない神力サマリーは得点計算カード面に捲ります。
- 同じ背景色の得点計算カード 2 枚を使い、ゲームで使う得点計算ルールを作ります。
- 各プレイヤーは一セットの祝福マークを取り、裏面に上に自分の前に置きます。
予兆エリアとして、プレイヤーは祝福マークの上にある程度のスペースを確保します。
- 手記カードを全てシャッフルして、各プレイヤーに 3 枚を配ります。各プレイヤーは自分の手記カードを表向きにして、対応する神様の祝福マークの下に並びます。これを研究日誌と呼びます。
注：二柱カードを研究日誌に加える際は、2 柱の神様のうちいずれか 1 柱として扱います。
そのカードが研究日誌から移動するまでは、神様の指定を変更できません。
- 残ったカードは出来るだけ均等的に 5 つの山札に分け、伏せて魔法陣の上に置きます。



【例】2 人プレイ時のセットアップ

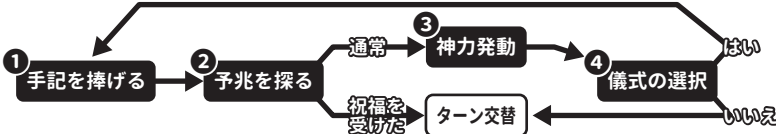
ゲームの概要

ゲーム中、プレイヤーは研究員になります。手記を捧げることで未知なる神様の全てを探求します。記録した予兆の内容を元に点数を獲得し、最優秀研究員の座を狙います。もちろん、正気であることが前提ですが！

ゲームの流れ

揺れる緑の灯火の下、研究員たちの決意は揺るがない。
ときおり眉をひそめながらも、貴重な記録を手にしたことは確かだった。
手記を燃やすたび、坡らは気づいている…自らの一部もまた、炎に溶けてゆくことを。

最近蠟燭に火を灯したプレイヤーからスタートし、逆時計回りでターンを続けていきます。



1 手記を捧げる 手記が燃えた瞬間、遠くの燭光が神々の文字を瞳に灯した。

各ラウンド中に 1 回、研究日誌から裏向きの祝福マークの下にある手記を 1 枚選び、表向きで任意の山札の一番上に置きます（山札の上のカードの向きは問いません）。その後、対応する山札の上からカードを 1 枚ずつ取り、表向きで自分の予兆エリアに置いてください。

注 1：捧げる手記は、裏向きの祝福マークの下にあるものから選ばなければなりません。ただし、すべての手記の上にある祝福マークが表向きであれば、この制限は無視できます。

注 2：山札のどれかのカードがなくなった時、その場所にカードを置くことが出来ません。

注 3：手記を捧げる時、対応する山札の片方が空の場合、もう一方からのみ 1 枚引きます。



② 予兆を探る 神々の文字が導くままに、研究員は歩みを進めていく……

予兆エリアのカードを確認します。いずれかの神様が3枚以上現れている場合（二柱カードはそれぞれの神様を1枚として数えます）、その神様から祝福を受けます。

右図では、神の出現枚数は以下の通りです：

- ニャラトテップ(青)=3
- 黄衣の王(黄)=3
- シュブ=ニグラス(赤)=1

このため、研究員はニャラトテップと黄衣の王から祝福を受けます。



予兆エリア

祝福を受ける

神々の文字は研究員の目前で踊ってる。もう研究員にとって手記の文字はなんの意味もなさない。研究員が夢中になるのは、身に纏う奇妙な力だけだ……

祝福を与えた神様の祝福マークを表向きにし、予兆エリアのカードをすべて研究日誌に加えます。これ以上手記は捧げられず、ターンは強制的に終了、ターン交替となります。

注1：2柱以上の神がそれぞれ3枚以上現れた場合、該当するすべての神から祝福を受けます。
注2：祝福を受ける際、その神の祝福マークが表向きなら、裏向きの1つを選んで表にします。

③ 神力発動 研究員は神々の文字に倣い、常人には理解不能な行動をする

今回の手記を捧げるで得たカードの中から神様を1柱選び、その神の神力／強化神力を発動します。発動できない場合は、④ 儀式の選択を行います。

④ 儀式の選択 『研究日誌は満ちていく。だが、読めぬ文字が混ざりはじめた。……これは、終わりにすべきなのか。』～第七回 献祭記録より

手記を続けて捧げるかを選びます。続ける場合は①～④を繰り返し、やめる場合は予兆エリアのカードをすべて研究日誌に入れてターン交替します。

ゲーム終了

少しずつ地面に近づく蠟燭の光は、まるで儀式の終わりを告げるようだ

以下条件のどれかが起こった時、ゲーム終了となります。

灯りが消えた

ターン交替時に、2つ(2人プレイなら1つ)の山札がなくなった。

蠟燭の光が静かに消え、それに伴い儀式も終わりを迎えた。研究員たちは再び現実世界と接続できるようになり、彼らは自分の研究成果について語った。最終的に研究成果の発表という榮譽ある任務は、一番知識豊かな研究員に託された……

研究員の行方不明

5枚の祝福マークが全て表になったプレイヤーが1人いる。

ある研究員が五柱の神から祝福を受けた。狂気の笑い声とともに、その姿は他の研究員の目の前で掻き消えた。残された者たちは慌ただしく蠟燭を消し、研究日誌を集め、最も多くの手記を読み解いた者に託して、この危険な研究を続けた……

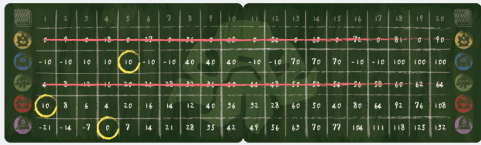
ゲーム終了後、使用した得点カードに従い、研究日誌にある裏向きの祝福マークの下の手記の得点を計算します。合計点が最も高いプレイヤーが勝利します。

右図の例では、クトゥルフ（緑）の得点カードを使用しています。黄衣の王とクトゥルフの祝福マークが表向きのため、それらの下の手記は得点になりません。得点対象となるのは以下の通りです：

- ニャラトテップ(青) 5枚 = 10点
- シュブ=ニグラス(赤) 1枚 = 10点
- イドーラ(紫) 4枚 = 0点

このため、プレイヤーの合計得点は20点となります。

複数人1位の時、表の祝福が少ない→手記が多い→まだ同じなら共に勝ちます。



神力と強化神力

「神力」とは、神に対応する特殊能力で、五芒星面  の時で使います。

「強化神力」とは、強化された神力で、神の肖像面の時で使います。

神の祝福を受けた後、神力ではなく強化神力の方を使います。

黄衣の王

【思想冒流】自分以外冒流マークを持ってない研究員を一人指名し、その前に冒流マークを1枚置きます。

【狂氣的冒流】自分以外冒流マークを持ってない研究員全員の前に冒流マークを1枚置きます。

黄衣の王

冒流マークが自分の前にある時……

① 手記を捧げるで最初に獲得した片方のカード1枚に冒流マークを置き、その後残りの手順を実行します。そのカードは予兆エリアで2枚分として扱います。ターン交替時に、冒流マークは魔法陣の中央に戻します。

シュブ=ニグラス

【受胎】山札の一番上の裏向きカード1枚取り、表向きで自分の予兆エリアに置きます。続けて ② 予兆を探る を実行し、祝福を受けていなければ ④ 儀式の選択 を行います。

【黒い子種】山札の一番上の裏向きカード1枚取り、表向きで研究日誌に加えます。

シュブ=ニグラス

クトゥルフ

【ルルイエの霧】今回の捧げる時に得たもう1枚のカードの上に重ねます。

【生者の支配】今回の捧げる時に得たもう1枚のカードの上に重ね、そのカードの神力／強化神力を発動します。

注1：冒流マークを置かれたカードを重ねても良い、その効果が消されます。
注2：② 予兆を探る 際は、このカードの下にあるカードを判定に含めません。研究日誌には、2枚を別々に加えます。

クトゥルフ

イドーラ

【精神感應】山札の一番上の裏向きカード1枚を確認し、そのまま戻しあす。

【記憶改竄】2つの山札の一番上から各1枚を密かに確認し、任意の順で裏向きのまま戻します。

イドーラ

ニャラトテップ

【不公平なる取引】自分以外の研究員1人を選ぶ。その研究員は、自分の研究日誌からカード1枚をあなたの研究日誌に渡す。続けて、あなたも自身の研究日誌からカード1枚をその研究員に渡す。

【詐欺師の囁き】自分以外の研究員1人を選び、その研究員の研究日誌からカード1枚を指定し、自分の研究日誌に加える。続けて、自分の研究日誌からカード1枚をその研究員に渡す。

ニャラトテップ

△ 注意 (必ずお読みください)

▼ 頭飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。▼ 高温多湿の場所に放置しないでください。変質のおそれがあります。▼ 火に近づけないでください。変形、火災の原因になります。

製作チーム

デザイン：陳曦 イラスト：張可靚
編集：楊偉睿 美編：鄭雅文 翻訳：林雅
発行：Play With Us Design Co., Ltd.

コンタクト

サイト：<https://pwud.ga/>
メール：contact@mail.pwud.ga
バージョン 2025年第一版発行