

Rule Book



ATLAS
GAMES

目次

- クレジット
- ゲームルール
- 3種類の遊び方
- セットアップ
- 用語解説
- ゲームターンについて
- 地図について
- カードについて
- カウンターについて
- シナリオ
- 交渉
- ゲームプレイ例
- ネームプレート
(付録) カード一覧

The Board Game of Cthulhoid Domination

Cults Across America ルールブック

目次

Rules of Play	ゲームルール
Three Games in One	3種類の遊び方
Set Up	セットアップ
A Few Definitions	用語解説
The Game Turn	ゲームターンについて
The Map	地図について
Cards	カードについて
Counters	カウンターについて
Scenarios	シナリオ
Negotiations	交渉
Example of Play	ゲームプレイ例
Cut -Out Table Sign	ネームプレート

内容物

ゲームボード	1枚
ルールブック	1冊
カード	112枚 (効果カード: 57枚 召喚カード: 22枚 勝利カード: 16枚 装備品カード: 17枚)
カウンター	384枚 (装備品: 74枚 お金: 48枚 伝染病: 12枚 細菌爆弾: 1枚 クリーチャー: 27枚 教団六色各: 35枚 パーソナリティ: 5枚 ネクロノミコン: 1枚)
ダイス	2個

Credit

Design, Development, and Production: Jeff Tidball

Additional Development: Chiris Colapietro, Jerry Corrick, Peter Hentges, and Malcolm Rose

Playtesters: Kelly Abramczyk, Jim Beecher, Dava Bishop, Andrew Block, Bob Brynildson, Chris Colapietro, Jerry Corrick, Joe Donaghue, Jesse Elven, Chuck Field, Wally Fish, Tod Gelle, P.J. Hambrick, Peter Hentges, Jim P. Hung, Pete Jansen, Robert Jankovich, Sam Johnson, John W.L. Kentner, Tom Marga, Link Martineau, Michelle Martineau, John Nephew, Nathan Nolan, Kim Olsen, Bobbi Olsen, Don Prust, Paul Skrabut, Brian Strassman, Andy Tidball, Lawrence Waechter, and Jarred Walance

Special Thanks: Shannon Appel, Bob Brynildson, Jerry Corrick, Sam Johnson, Link Martineau, John Nephew, Eric Rowe, Greg Stafford, and Dave "Idiot Tester" Wheeler, and everyone at Chaosium not mentioned by name

デザイナーとアトラスゲーム社のどちらも現実世界における狂信的活動、暴力行為、異次元の怪物の召喚、兵器の購入や製造、細菌戦、疫病、遺物の崇拝、道端で武装して戦闘する事などを容認するものではない。また当局への薦められざる、支持されざるいかなる行動をも容認するものではない。詳細はお住まいの地方自治体を参考にするようお願いしたい。

Cults Across America は皮肉に満ちた作品である。ゲーム中の登場人物やイベントが現実世界のそれと似ている点があったとしてもそれは単に諷刺のためだけにそうなっているに過ぎない。その方がより楽しめるから、という理由で。了解していただけだろうか。

もし、Cults Across America が気に入ったならケイオシアム社の「クトゥルフの呼び声」RPG もプレイすべきだろう。同じテーマをこのゲームよりはるかに真面目に扱っている。

Copyright : 1998 Trident Inc

Cults Across America “The Board Game of Cthulhoid Domination” は Trident 社の商標である。

Atlas Games とそのロゴは John Nephew の商標で使用が許可された。

Call of Cthulhu は Chaosium 社の商標である。

このゲームに関してはレビュー目的のため、およびそう明記した上で短い抜粋を除いていかなる複製をも禁ずる。



Atlas Games

PO Box 131233
Roseville, MN 55113
Customer Service Hotline:
(612) 638-0098
E-mail: atlasgames@aol.com

WWW: members.aol.com/atlasgames

ゲームルール

Cults Across America は、アメリカ合衆国全土を支配するという目標のもと、狂わんばかりに信心深い集団を操るゲームである。君の教団は教団員、司祭、クリーチャーその他で構成されており、その支配計画は狂気の鎖を海岸から海岸へとアメリカ本土を横断してつなぐことである。

Cults Across America はシリアルなシミュレーションゲームではないので、どんなプレイヤーにでも楽しめる何時間かを提供できるだろう。よく練られた戦略を用いて他のプレイヤーを蹴散らす事よりはむしろ、ありそうもない宗教的活動を展開してみたり、ほらを吹いたり、わめいたりして破壊することが楽しみにつながるのだ。

3 種類の遊び方

Cults Across America には異なった3種類の遊び方がある。君らがどれを最初にプレイするか決める手助けになるように以下の項目でそれぞれの概要を紹介する。これらの根本的な違いについては“シナリオ”を参照のこと。

スタンダード・ゲーム

いわゆる“普通のやり方”的なゲーム。ゲームに2~3時間かかるかもまわないプレイヤーたち、「ビールとプレッツエル」より強力に効く代物を好むプレイヤーたちのためのゲームであり、苦心して立てた戦略が他の（インディ 500 ならぬミソス 500 に勝ち抜いた）プレイヤーによってひっくり返されることなどがしばしば起こり得る。

戦略的ゲーム

スタンダード・ゲーム同様にプレイできるが、いくつかの奇抜なものは除かれている。スタンダードゲームよりももに戦略に専念できるようになって、うろつきまわる狂気に邪魔されることはなくなる。

大量殺戮シナリオ

Cults Across America はよりパワフルになり、しかも一時間足らずでプレイできる。ゲームルールはよく整理され、プレイヤーは資金管理やその他の数値の詳細に煩わせられる事は全くなくなりて勝利条件もよりシンプルになった：目的は自分の教団以外の存在を撲滅する事である。最後に残った一人（あるいはなにか）のみが輝かしい勝利を手にできるのだ。

セットアップ

プレイヤー全員の手の届きやすい場所に地図を広げる。プレイヤーはそれぞれ自分の教団を選んでその色のカウンターを全て手元に置く。カードの山はよくシャッフルして側に置く。

パーソナリティカウンターを決められた開始時の位置に置く。

<【パーソナリティ】の開始時の位置>

Miskatonic U. Marching Band (ミスキトニック大学 マーチングバンド)	Arkham (アーカム)
Pope (法王)	Denver (デンバー)
President of the United States (アメリカ合衆国大統領)	Washington (ワシントン)
Director of the CDC (防疫センター所長)	Atlanta (アトランタ)
Ambassador from Uruguay (駐米ウルグアイ大使)	Houston (ヒューストン)

ゲーム開始時にプレイヤーが利用できるカウンターの数と種類は以下の表のとおりである。

<プレイヤー人数と使用するカウンター数>

プレイヤー人数	Cells 【教団員】	Priests 【高位の司祭】	Relics 【聖遺物】
2	16	2	2
3	14	2	1
4	12	1	1
5-6	10	1	1

そして、プレイヤーは順番に従って地図上にカウンターを置いていく。誰から始めるかはダイスを振って決めてよいし、皆が同意した他の方法があればそれを用いててもよい。自分の番に2枚の【教団員】カウンターを地図上に配置したら、時計回りに進める。

【教団員】は一つの街に同時に2枚以上は配置できない。【教団員】はおそらく他のプレイヤーの誰からも注目されないような取るに足らない街にまで配置されるだろう。この段階ではルリエとドリームランドのどの街にも【教団員】は配置できない。プレイヤー全員が【教団員】を配置し終えたら、【高位の司祭】と【聖遺物】を同様の順で街に配置していく。

配置された【パーソナリティ】カウンターは最初にその場にやって来た行動可能カウンターによって制御される。これに関する詳細は“世話人”的な項目を参照。

最後に各プレイヤーに手札を5枚づつと\$10k分のカウンターを配る。この時に手札に「Victory 勝利」カードが混じっていたらこれを山札に戻して別なカードを引く。これでゲームの準備は整った。

用語解説

ゲームルールを説明するのに以下で用いられている用語をまとめた。よく読んで慣れ親しんでおくこと。

行動可能カウンター

行動できるカウンター。これには世話人を持たない【パーソナリティ】【クリーチャー】および装備品は含まれない。

戦闘

二つの教団の間で生じる街での交戦のこと。

ダイス

特に指定が無い限り、6面ダイスを2個振ってそれぞれの出目を足した数値で判定する。

装備品

全ての武器・乗物とスペシャルアイテム。

教団

あるプレイヤーにコントロールされている全ての(=同色の)行動可能カウンターのこと。

ゲームターン

イニシアティヴ・フェイズ、行動フェイズ、増殖フェイズ、管理フェイズからなる。

世話人

教団から派遣されて【パーソナリティ】または【クリーチャー】を制御している【教団員】か【高位の司祭】のこと。

フェイジング・プレイヤー

行動フェイズにおいて、今までに移動や戦闘を実行しようとしているプレイヤーのこと。

ゲームターンについて

一つのゲームターンは4つのフェイズ：イニシアティヴ、行動、増殖、管理に分かれており、管理フェイズ終了後に次のゲームターンが始まる。行動可能カウンターを一つも持たないプレイヤーはゲームに負けたことになり、戦闘に負けて最後のカウンターを失った場合は直ちにゲームから放り出されることに注意すべきだ。そのプレイヤーは目標を達成できなかったことになる。人生は厳しい。

イニシアティヴ・フェイズ

イニシアティヴ・フェイズでは、続く行動フェイズや増殖フェイズの順番を決定する。各プレイヤーはあらかじめそれぞれの持ち金からいくら捻出するかを決め、これにダイスを振って出た目を足す。例えば、ハワード氏がこのフェイズに \$3k 支払ったとしよう。彼のダイスの目は 6 だったのでトータルで 9 ポイントということになる。

このポイントの高い順にプレイヤーの番が回る（もし同ポイントのプレイヤーがいたら、コインを投げてどちらが先にプレイするかを決める）。一番ポイントの高かったプレイヤーは【プレイヤー#1】カウンターを取り、2 番目にポイントの高かったプレイヤーが【プレイヤー#2】カウンターを取る。同様に続けると全てのプレイヤーの順番が決まる訳である。

行動フェイズ

それぞれの行動フェイズは移動セグメントと戦闘セグメントの二段階からなり、この順に実行される。（初めはイニシアティヴ・フェイズで決定された【プレイヤー#1】である）フェイジング・プレイヤーが移動・戦闘セグメントを実行した後、次のプレイヤーに番が回る。全てのプレイヤーが移動・戦闘セグメントを実行した所で行動フェイズは終了する。

1. 移動セグメント

移動セグメントでは、フェイジング・プレイヤーは行動可能カウンターを隣りの街に動かす事ができる。例えば、シカゴにいる行動可能カウンターはミルウォーキーに進む事ができる。

乗物（【悪魔の手押し車】【暴走トラック】【戦車】 “乗物” の項参照）を持っている行動可能カウンターは隣の隣まで

進むことができる。例えば、シカゴにいる【悪魔の手押し車】を持つ行動可能カウンターは、バッファローまで進む事が可能となる。

通常の移動の代わりに、行動可能カウンターでドリームランドを目指す事もできる。ドリームランドに辿り着くために、プレイヤーは“夢見”るカウンターを指定してダイスを振る。出目が下のチャートの目標値以上だったら、そのカウンターはドリームランドのゲートスペース：ウルタール、ナスの谷またはレン高原に飛んでいくことになる。“夢見”はカウンターの移動セグメントとして扱う。このセグメント中“夢見”を試みる前に移動していくはならないし、“夢見”の後ではたとえそれが失敗した場合でも移動することはできない。

“夢見”ているカウンターの持っている装備はそのまま所持される。

< “夢見”成功値 >

Type of Counter 【カウンターの種類】	Target Number 目標値
Cultist Cell 【教団員】	9
High Priest 【高位の司祭】	8
Creatures 【クリーチャー】	7
Personalities 【パーソナリティ】	6
Any counter in R'lyeh ルルレイエにいるカウンター	5

2. 戦闘セグメント

移動セグメントを終えたフェイジング・プレイヤーは次に戦闘セグメントに突入する。戦闘は一度に一つの街で起こる。別の街で交戦する前に初めの街の戦闘は解決されていなくてはならない。別の街での戦闘を引き受けるという決定は現在の戦闘の終りまでになされなければならない。

戦闘は敵対する教団がいる時に宣言されなければならず、相手の教団をコントロールしているプレイヤーが防御側プレイヤーとなる。もしもフェイジング・プレイヤーが同一の街で複数のプレイヤー相手に戦いたい時には、一人目のプレイヤーとの戦闘を終らせてから二人目のプレイヤーとの戦闘を行わなければならない。

戦闘は以下のシーケンスに沿って進められる。

- 1) 全てのプレイヤー（交戦していない者も含む）は、戦闘中に使用することと定められていないカードを場に出す最後の機会を得る。もし複数のプレイヤーがカードを場に出そうとした時には、まず【#1】のプレイヤー、次に【#2】のプレイヤー……という順で解決する。それぞれのプレイヤーがカードを出し終えた時に望むなら、さらに【#1】のプレイヤーが2枚目のカードを出し、続いて【#2】のプレイヤーが……となる。この過程は全てのプレイヤーがカードを出すのを止めるまで続く。
- 2) 攻撃側プレイヤーと防御側プレイヤーは現場の街で、それぞれ【装備品】を交換する最後の機会を得る。もし攻撃側プレイヤーか防御側プレイヤーのどちらかが望めば、これは秘密裏に行われることとなる。
- 3) 攻撃側プレイヤーは自分の行動可能カウンターの中から攻

撃者として1枚のカウンターを指定する。

- 4) 防御側プレイヤーは自分の行動可能カウンターの中から防御者として1枚のカウンターを指定する。
- 5) 攻撃側プレイヤー・防御側プレイヤーはそれぞれダイスを振り、ボーナスがあればそれを足す。乗物や武器のボーナスの詳細については“装備品”の項目を参照のこと。
- 6) 数値を比べ、より小さかった方の行動可能カウンターは除去されて、【装備品】はその場に残る。結果が同点の時には相討ちとなり、双方の行動可能カウンターと【装備品】は全て破壊されたことになる。

攻撃側プレイヤーの行動可能カウンター全てが攻撃者として戦闘し終えるか、それ以前でも攻撃側プレイヤーが攻撃中止を宣言するまで3~6の各ステップを繰り返す。攻撃側プレイヤーは各ステップ6の後で、攻撃の中止を宣言することができる。

防御側プレイヤーは同じカウンターを何度も指定する事ができる。しかし、同じカウンターを2回目に使用するには、それ以外のカウンターすべてを1回は戦闘に参加させておかねばならず、3回目に使用するには、それ以外のカウンターすべてを2回は戦闘に参加させておかねばならない。また、あるカウンターの2回目の戦闘の時はダイスの出目から-1され、3回目の戦闘の時は出目から-2される。

戦闘の行われている街にいる第三者は以下のオプションルールを用いる事で、どちらかの教団の加勢ができる。

戦闘セグメントのステップ3の時に、攻撃側のプレイヤーは第三者に向かって行動可能カウンターを参加させるかどうか尋ねる。もし同意するプレイヤーがいれば、そのプレイヤーの行動可能カウンターもこの戦闘での攻撃側カウンターとして扱う。

戦闘セグメントのステップ4の時に、防御側のプレイヤーが同様に第三者に行動可能カウンターを参加させるかどうか尋ねる。これに同意するプレイヤーがいれば、そのプレイヤーの行動可能カウンターを防御側カウンターとして扱う。

この戦いでも通常の場合と同じく、カウンターの所持者がダイスを振る。負けた方が除去される事も通常同様である。

攻撃側についた第三者プレイヤーは、自分のカウンターが攻撃側プレイヤー自身のカウンターよりも多くの戦闘をこなすことを認めてよい。が、常に、攻撃側のカウンターすべてが攻撃を終えた時点で戦闘は終了する。

戦闘サンプル

Little Rockにおいて、ハワードとオーガストがうまくやっていく事は難しくなった。ハワードはその街で2枚の【教団員】(それぞれ【棍棒と石】【鞭と鎖】を所持)と【ミ・ゴ】を制御している。オーガストの方は2枚の【教団員】と1枚の【高位の司祭】を制御し、1枚の【ナイフと銃】を持っている。オーガストのターン、彼は戦闘を決意した。

まずは、カードを使用する最後のチャンス。このゲームターンはオーガストが【#1】プレイヤーだったので彼から始めた。彼は「鞭と鎖」を場に出し、その街の自分の教団側に【鞭と鎖】を加えた。【#2】プレイヤーのハワードは「Summon Cthonian - クトニアンの召喚」を出し、Little Rockに自分の制御するクリーチャー【クトニアン】として配置した。オーガストは次のカードは出さないことに決め、ハワードも同様だったので戦闘は次のステップに進んだ。

次は、【装備品】の配備をそれぞれのプレイヤーが内々に決定した。オーガストは【ナイフと銃】を1枚の【教団員】に、【鞭と鎖】を【高位の司祭】に割り当てた。ハワードは【棍棒と石】と【鞭と鎖】をそれぞれの【教団員】に割り当てた。

さて、いよいよ戦闘開始。オーガストは最初の攻撃者に武器を持たない【教団員】を選んだ。ハワードは【ミ・ゴ】を防御者に選んだ。オーガストのダイスの出目は5だったが、自分の教団の高位の司祭がいるため+1され、計6となった。ハワードのダイスの出目も5だったが【ミ・ゴ】の戦闘ボーナスは+2なので、計7となった。これはオーガストの【教団員】にはいさか悪い事になりそうだと思えたので、彼は「Use the Force - フォースを使え」カードを場に出した(これが戦闘中に使える特別なカードだったからで、そうでなければこの場では使えない)。この結果、オーガストの出目にさらに+2されて計8になり、【ミ・ゴ】の7より大きくなつたので【ミ・ゴ】は除去された。

オーガストは次の攻撃者として【ナイフと銃】を持った【教団員】を選んだ。ハワードは【クトニアン】を防御者に選んだ。オーガストのダイスの出目は3、それに武器ボーナス+3を加え計6となった。ハワードのダイスの出目は7、それに【クトニアン】の戦闘ボーナス+4を加え、計11になった。オーガストのパテ・ナイフを握った【教団員】はやっつけられ、ナイフを残してボードから消え去った。

この時点でオーガストは攻撃終了を宣言し、戦闘は終った。

スピーディな簡易戦闘ルール

以下のように変更された戦闘ルールを使えば、よりスピーディに戦闘を解決できる。これらはゲーム時間の短縮のために3つのシナリオのいずれにも使用できるだろう。しかしこれは戦術的な戦闘に限定されたオプションなので、戦略的なスタンダードゲームのプレイヤーはおそらく普通の戦闘ルールを用いる方を好みだろう。

このルールのもとでは第三者プレイヤーによる支援は認められない。戦闘が始まる前にそれぞれのプレイヤーができる事は、通常通りカードを出す事と【装備品】を配分する事である。

次に攻撃者と防御者を決定する代わりに、戦闘に参加する行動可能カウンター1枚につき2個のダイスを振り、それぞれの戦闘ボーナスをすべて足して出目に加える。プレイヤーは相手の出目を9で割った数（あまりは無視する）分の行動可能カウンターを除去する。どのカウンターを選択するかは除去するプレイヤーが決定する。双方これを行ったところで戦闘が終了する。

例えば、ハワードはウェイコに3枚の【教団員】と【暴走トラック】および2枚の【棍棒と石】を持っていました。彼は、3枚の【教団員】と1枚の【高位の司祭】、4枚の【棍棒と石】を持っているオーガストの教団を攻撃した。ハワードのダイス（攻撃者3人×2個=6個振る）の出目は24、それに+5（トラック+3と武器+1×2個の戦闘ボーナス）を加え、計29となった。オーガストは3枚のカウンターを失った（ $29 \div 9 = 3$ 、あまりは捨てる）。一方オーガストのダイスの出目は32、それに+7で、計39になった。これによりハワードは4枚のカウンターを失った。オーガストは除去するカウンターを自分で選び、3枚の【教団員】（と彼らが持っていた【棍棒と石】）を除去した。ハワードは4枚除去しなければならなかつたのでその場にあったカウンター3枚と装備品もろともすべて失った。彼にはこの街にあった行動可能カウンター3枚しか残されていなかつたのだが今回4人の死傷者が出ていたため、ゲームから脱落して負けを喫した。

このルールを使用するときには「Bait and Switch - いたぶりと鞭打ち」カードをすべて取り除いておかなければならない。

増殖フェイズ

増殖フェイズには現金、カード、成長、教団員、購入の5つのセグメントがある。このそれぞれのセグメントは行動フェイズのセグメントと異なって、プレイヤー全員が一つのセグメントを完了した後、次のセグメントが始まる。例えば、ハワード氏、オーガスト氏、ブライアン氏の3人でプレイしているとする。まずハワード氏が現金を受け取り、オーガスト氏、そしてブライアン氏が同様に現金を受け取る。次にハワード氏がカードを受け取り、オーガスト氏、ブライアン氏も同様にカードを受け取る、以下同様に購入セグメントまで進める。

もう一つのやり方として、全てのプレイヤーが同時に増殖させる事もできる。この方法でプレイした時は、それぞれのプレイヤーは自分のセグメントを他者を待つことなく完了させる事ができる。この方法はゲーム時間の短縮に役立ち、またほとんどの場合、ゲームの結果に全然あるいはほとんど影響をもたらさない。プレイヤー全員が同意すればこの“同時増殖”を導入する事ができる。

戦闘サンプル2

ハワードはウェイコに長いこと巣食っていて、彼の【教団員】はそこに2枚（A、B）あった。ブライアンはそこに6枚の【教団員】（1、2、3、4、5、6）を移動させてきた。ブライアンは続く戦闘セグメントで攻撃を宣言した。

双方カードを使わないことに決め、その場には一つも【装備品】がなかった。

ブライアンは【教団員】1を攻撃者に選び、ハワードは【教団員】Aで応戦した。ブライアンのダイスの出目は3、ハワードの方は6だったため、【教団員】1は消滅した。

次にブライアンは【教団員】2で攻撃してきた。ハワードは【教団員】Bで迎え撃つしかなかった（彼の側のもう1枚のカウンターは既に一度戦っているため）。ブライアンのダイスの出目は5、ハワードの方は12だったため、【教団員】2も消滅した。

侵略の試みが挫折しているにも関わらず、ブライアンは【教団員】3での攻撃を決意した。ハワードは防御者にどちらの【教団員】を選んでも良かったが（なぜなら2枚とも既に一度は戦闘しているため）、この時はAを選んだ。ブライアンのダイスの出目は5、ハワードの方は6だったが【教団員】Aは既に1回戦闘をしているため-1されて計5となった。このため相討ちとなって双方の【教団員】は除去された。

ブライアンは攻撃の手を緩めず【教団員】4で攻撃を続けた。ハワードは【教団員】Bを防御者とした。ブライアンのダイスの出目は7、対するハワードの出目は9だったが【教団員】Bは既に1回の戦闘を経験しているため-1されて計8となった。ブライアンの【教団員】4は消滅した。

ブライアンは溜息をつきつつ【教団員】5で攻撃を続けた。ハワードは残された【教団員】Bで戦うしかなかった。ブライアンのダイスの出目は7、ハワードの方では8が出たが【教団員】Bは既に二度戦闘しているため-2されて計6となってしまった。このためブライアン7対ハワード6となり、ハワードの【教団員】Bが除去されて戦闘は終了した。

増殖フェイズの各セグメントについて

- 1) 現金：各プレイヤーは\$10K受け取る
- 2) カード：各プレイヤーは1枚カードを受け取る。1枚につき\$5K支払えばさらに追加のカードを受け取れる事ができる。追加でカードを購入するかどうか決める前に、配られたカードを見て考える事ができる。
- 3) 成長：各プレイヤーは3枚までの【教団員】カウンターを1枚につき\$20K支払う事で【高位の司祭】カウンターに成長させる事ができる。いかなる場合でも一人のプレイヤーは3枚以上の【高位の司祭】カウンターを持つことはできない（“カウンターの制限”の項を参照）
- 4) 教団員：プレイヤーは下記の通り教団員を得る
 - ・1人以上【高位の司祭】がいる街には1枚の【教団員】カウンターを受け取って配置できる。
 - ・プレイヤーの教団の支配している街が4つあるごとに1枚の【教団員】カウンターを受け取る。受け取った【教団員】

員】カウンターはその教団の行動可能カウンターがある街（ドリームランドは除く）ならどこにでも配置できる。

- ・【教団員】カウンター1枚につき\$10K支払えば最大3枚までの新しい【教団員】カウンターを受け取る事ができる。受け取った【教団員】カウンターはその教団の行動可能カウンターがある街（ただしドリームランドは除く）ならどこにでも配置できる。
- ・カードのセットを買い戻してもらう事で1枚の【教団員】カウンター入手できる。カードのセットは3枚のカードからなり、カードの右下隅のシルエットが同じ教団員の図柄（例えば“ピストルを構えている”カード3枚）かそれぞれ異なるシルエットの教団員の図柄（例えば“ピストルを構えている”、“棍棒を構えている”、“SMGを構えている”もの合わせて3枚）の場合がある。セットとして買い戻してもらったカードは通常起こし得る効果を生じさせる事なく、単に捨て札になる。新たな【教団員】はドリームランドをも含んだ地図上のどの街にでも配置できる（この方法は行動可能カウンターをすっかり失ってしまったプレイヤーが新たに【教団員】を街に配置するための唯一の方法である）

5) 購入：以下の装備品を以下の金額で購入できる。

<装備品価格表>

Sticks and Stones 【棍棒と石】	\$3k
whips and Chains 【鞭と鎖】	\$6k
Knives and Guns 【ナイフと銃】	\$9k
Satanic Pushcart 【悪魔の手押し車】	\$4k
Big Honkin' Truck 【暴走トラック】	\$12k
Tank 【戦車】	\$20k
Cosmic Ray Gun 【宇宙光線銃】	\$30k
Nuclear Reactor 【原発】	\$30k

増殖フェイズは【教団員】カウンターやカードや【装備品】を購入できる唯一の機会である（カードの効果による特別な場合はもちろん購入可能である）。同様に、このフェイズは【教団員】カウンターがカードを用いる事で【高位の司祭】カウンターに成長できる唯一の機会でもある。

【装備品】をもたらすカードは（必ずしも）このターン、セグメントのみで使用されるものではない事は重要であろう。

管理フェイズ

以下の事柄は増殖フェイズが完全に終了した後、記述の通りに順序良く実行されなければならない。

1. 管理フェイズの始めの行動

管理フェイズの始めに解決されなければならない事柄を解決する。同時に起こるはずの二つかそれ以上の行動でも、どの事件から解決されるのかランダムに決めておく必要がある。

2. 伝染病

伝染病に関するプロセスは以下の通り

- (1) 感染チェック：既に伝染病が発生している街に隣接したすべての街につきダイスを一つづつ振って出目が1か2のとき、感染した事になる。今回伝染病が発生した街にもただちに忘れずに【伝染病】カウンターを置くこと。

(2) 死傷者チェック：【伝染病】はその街にいる【教団員】【高位の司祭】【パーソナリティ】カウンターにも魔手を伸ばす。この3種類のカウンターについて、それぞれ一つのダイスを振って出目が1か2のとき、彼らは病死した事になり除去される。

(3) 伝染病の沈静化：伝染病の発生した街に【教団員】【高位の司祭】【パーソナリティ】カウンターが一人もいなくなったら（【伝染病】カウンターは街から除去され）自動的に沈静化する。または、彼らのいる街でもダイスを一つ振って出目が1か2だったとき、伝染病は立ち消えになる。

3. 教団の横行

この時点で、一人のプレイヤーの教団の派遣した【教団員】【高位の司祭】が合わせて6枚以上ひしめき合っている街があれば、当局は告知の後、その街の浄化作戦を始める。

プレイヤーは誰でもこの事を指摘する事ができる。これらのカウンターを所持するプレイヤーには、これを自ら申告しなければならない義務はない。もしカウンターが多すぎることが発見された場合、多すぎるカウンターを所持するプレイヤーの左隣のプレイヤーが、問題のカウンターのうちからどれでも1枚除去する事ができる。除去するカウンターは【高位の司祭】か【教団員】なら、除去するプレイヤーがどれでも好きな物を選んでよい。アイテムや装備品があればカウンターとともに除去される。除去される側のプレイヤーは、その街にある装備品の持ち主を明らかにしておかねばならず、したがってカウンターを除去するプレイヤーは理にかなった選択をする事ができる。

4. 原発からの配当

このターンに原発を稼動させていたプレイヤーは一つの原発につき\$10kの配当を受け取る。このプレイヤーはまた、その街にいたカウンターが死傷者になっていないかどうかチェックしなければならない。詳細は“原発”的項目を参照。

5. 管理フェイズの終りの行動

管理フェイズの終りに解決されるべきいくつかの事柄は、この時点で実行される。二つ以上の行動がこの段階が順番を決める段階で起こり得るなら、どちらから最初に解決すべきか、ランダムに決定しなければならない。

地図について

地図にはアメリカ合衆国とドリームランドが表示されている。アメリカ - ドリームランド間の移動方法は、“夢見”（“移動”的項目を参照）によるものと、セレファイスからの“テレポーテーション”（ドリームランドの項目を参照）の二種類がある。

地図はラインによって結ばれた街々で構成され、このライン上のみを移動する事ができる（“夢見”的移動は例外）。一つ進むときは、どれかのラインを通って隣街に移動する事になる。二つ進むときは（乗物がある場合）にはこの移動を二度行う事となる。

街は、カウンターが地図上で占める事のできる唯一の場所である。

ドリームランド

ドリームランド内の移動も、通常の移動と同様に行うが、一つだけ例外がある。行動可能カウンターが移動セグメントの開始時点にセレファイスにいた場合に、地図上のどこでも好きな場所へと“テレポーテーション”する事ができるのだ。この移動は必ずしも行われなくても良い。もっと後のターンでテレポートするためにオプションを持つセレファイスで待つのもよし、あるいはドリームランド内の別の街へと普通に移動するも良し。

ドリームランドの街は、特に指示が無い限りは他の普通の街と同じものと見なす。

街の支配

ある一つの教団の行動可能カウンターしか存在しない街は、その教団によって支配されていることになる。異なる教団からのカウンター同士も街で共存はできるだろうが、こういう場合はどちらの教団にも支配権があるとはみなされない。

カードについて

カードは特殊な効果やゲーム中の出来事を示している。全てのプレイヤーはいかなる時でも6枚以上の手札を持っていてはならず、6枚目のカードを引いたら即刻1枚捨てねばならない。

カードには4つの種別がある（各カード一覧を末尾に付してあるので参考の事：訳註）

Summoning Cards「召喚カード」: このカードを使えば【クリーチャー】カウンターを地図上に召還する事ができる。

Equipment Cards「装備品カード」: このカードを使えば、地図上どこにでもプレイヤーの好きな街に【装備品】カウンターを配置する事ができる。出現した【装備品】カウンターは直ちにその街にいるだれかの行動可能カウンターに所持される事になる。このやりとりにお金はかかるない。

Victory Cards「勝利カード」: このカードに記されているある状態を満たす事で、プレイヤーが勝利を手に入れることを可能にする。“勝利ポイントによる勝利”を参照の事。

Effect Cards「効果カード」: これらは様々な目的で用いられる。詳しくはそれぞれのカードに印刷してある。

多くのカードは戦闘時を除いていつでも使用可能である。ある時にのみ使用可、のカードはもちろんその条件を満たす時しか使用できない。「勝利カード」は例外である。山札から引かれた場合、ただちに場に出されなければならない。

カードの内容に関係無く、その効果は使用と同時に生じる。例えば、もし「Promotion 鶴誘」を増殖フェイズの“教団員”時に使用したとすれば、その場で新たに【高位の司祭】カウンターの卵か【教団員】カウンターが生み出されるだろう。また別の例では、もし移動フェイズに「Summoning 召喚」を用いた時は、召喚された【クリーチャー】カウンターも即座に移動させることができる。

カードを場に出す順番はしばしば重要なポイントになる。カードの効果はカードが出された順に生じ、解決される。もし二人のプレイヤーが同時にカードを出した場合、ダイスを振ってどちらのカードの効果が先に生じるかを決定しなければならない。

カードが場に出されたら、そのカードの効果が決着するまで全てのプレイはいったん停止する。あるプレイヤーの行動の中にカードが出されたとしたら、その行動が終えられる前にカードは効力を発する。例えば、もしプレイヤーが【戦車】を購入しようとしている時に別のプレイヤーが「Stock Market Crash - 証券市場崩壊」カードを場に出したら、【戦車】を購入しようとしていたプレイヤーはこのカードの効果によって、支払すべき代金（\$20k）がその時だけは\$3kとなるだろう。

カウンターについて

カウンターにはいくつかの種別がある。詳細は下記を参照。

・Cultist Cells 【教団員】

【教団員】カウンターは常に、その教団をコントロールするプレイヤーによって行動可能カウンターとして用いられる。【教団員】は装備品や乗物を所有する事ができ、他のカウンターに要求された時には世話人として行動する事もできる。

・High Priests 【高位の司祭】

【高位の司祭】カウンターは常に、その教団をコントロールするプレイヤーによって行動可能カウンターとして用いられる。【高位の司祭】は同じ街にいる同じ色（教団）の【教団員】の戦闘時のダイスロールに（累積で）+1を与える事ができる。【高位の司祭】自身はこのボーナスを享受する事はできないが、他の【高位の司祭】に付与してもらえば別である。【高位の司祭】は装備品や乗物を所有する事ができ、他のカウンターが必要とした時は世話人として行動する事もできる。

・Personalities 【パーソナリティ】

これらのカウンターは、ゲーム開始時にはどの教団にも組していないかいつかは誰かの影響下に入るであろう、主要な人物である。【パーソナリティ】カウンターは世話人としての行動可能カウンターを必要としている（“世話人”的な役割）もしも【パーソナリティ】が死亡した時は、【アメリカ合衆国大統領】カウンターを除いてはそのゲーム中は再び登場する事はない（下の“アメリカ合衆国大統領”的な役割）

【パーソナリティ】は行動可能カウンターとして、他の行動可能カウンターと戦闘する事ができる。行動可能カウンターとしての【パーソナリティ】は、装備品を持つ事ができる。【パーソナリティ】があるプレイヤーの制御から脱した場合、その時に持っていた装備品はそのまま全て彼の元に残る。

それぞれの【パーソナリティ】には下記の特別ルールが定められている。

The Miskatonic University Marching Band【ミスカトニック大学マーチングバンド】

このカウンターは、同じ街にいる友好的なカウンター（バンドを制御しているプレイヤーによって友好的なカウンターが決定される）の戦闘時に+1ボーナスを与える事ができる。【ミスカトニック大学マーチングバンド】自身はこのボーナスを享受する事はできない。

The Pope【ローマ法王】

【ローマ法王】はあらゆる武器の使用に反対している。このためどんな種類のいかなる武器も、【ローマ法王】の現在存在する街においては効果を持たない（宇宙光線銃は【ローマ法王】のいる街で操作することは可能だが、【ローマ法王】のいる街を狙うことはできない）。【ローマ法王】は棍棒と石、鞭と鎖、ナイフと銃に対して影響を及ぼすが、乗物やその他の装備品に対しては何の影響もない。

【ローマ法王】は産児制限にも反対している。このため、【ローマ法王】を制御しているプレイヤーは、増殖フェイズに\$8k（通常は\$10k）を支払うだけで新しい【教団員】カウンターを得る事ができる（これはどこに配置しても良い）。

The Ambassador from Uruguay【ウルグアイ大使】

【ウルグアイ大使】は性悪なチビのゲス野郎で、同じ街に他の【パーソナリティ】を見つけるとそれが誰であっても自動的に排除してしまう。戦闘は起こらない。他の【パーソナリティ】は即座に自動的にゲームから取り除かれ、その世話人は強制的に彼と共に棲させられる。この悲しい運命は街から街へと（例えば【悪魔の手押し車】に乗って）うろつきまわる【ウルグアイ大使】の現れる所、ほかの【パーソナリティ】にも降りかかるだろう。

The Director of the CDC【疾病対策センター長官】

この【疾病対策センター長官】は、あらゆる種類の細菌を処理しているが、その結果として“伝染病”を蔓延させる力を持っている。伝染病の大流行を起こすには二つの方法がある。一つめの方法は【疾病対策センター長官】を制御しているプレイヤーが増殖フェイズの購入セグメントに\$10k 支払って、このカウンターがいる街で伝染病を発生させる事。二つめの方法は、このカウンターを制御しているプレイヤーが増殖フェイズの購入セグメントに\$15k 支払って【細菌爆弾】カウンターを購入する事である。【細菌爆弾】はこの【疾病対策センター長官】のいる同じ街のどの行動可能カウンターにでも装備品として与える事ができる。この【細菌爆弾】を持った行動可能カウンターはいつでもそれを作動させる事ができる。これが作動させられた時には、この行動可能カウンターは【細菌爆弾】とともにゲームから除去され、用いられた街には【伝染病】カウンターが残されることとなる。

The President of the United States【アメリカ合衆国大統領】

【アメリカ合衆国大統領】は【州兵】を召集できる。【大統領】が戦闘に関わり合う時（自分から攻撃する時、防御側の時および第三者として戦闘に参加する時）はいつでも、【大統領】を制御するプレイヤーが1枚の【州兵】につき\$3kを支払う事で彼らが戦闘してくれる。【州兵】を呼ぶ際は戦闘ステップの1と2の時点で支払いをする。【州兵】は他の行動可能カウンターと全く同様に戦う。彼らは【装備品】や【乗物】は所持できず戦闘が終了したらその場で除去される。他の【パーソナリティ】と違い【アメリカ合衆国大統領】は殺されてもまたゲームに登場する。管理フェイズの始めの時点で【大統領】が地図上に存在しない時は、一人のプレイヤーがダイスを振ってみる。出目が8以上だったら【大統領】が以下の表に従って出現する。

<ダイスを一つ振って出た目 出現する街>

- 1 Washington (ワシントン)
- 2 Des Moines (デモイン)
- 3 Rlyeh (ルルイエ)
- 4 Minneapolis/St. Paul (ミネアポリス/セントポール)
- 5 New Orleans (ニュー・オリンズ)
- 6 Seattle (シアトル)

•Creatures 【クリーチャー】

これらのカウンターはさまざまな神話的な怪物、神性、生物を表している。それぞれの【クリーチャー】は生来のコンバット・ボーナス（カウンターに印刷されている）を持っており、これに【クリーチャー】のダイスロールを足して判定する。【クリーチャー】はどんな種類の【装備品】も所持できず、またかならず行動可能カウンターを世話人として同行させなければならない（“世話人”の項目を参照）。

•Equipment 【装備品】

【装備品】カウンターは大きく3つに分けられる。

Weaponry 【武器】

【棍棒と石】【鞭と鎖】【ナイフと銃】がある。全ての【武器】カウンターにはコンバット・ボーナス【棍棒と石】は+1、【鞭と鎖】は+2、【ナイフと銃】は+3 が設定されている。どんなカウンターも一度に二つ以上の【武器】を持つ事はできない。

Vehicles 【乗物】

【乗物】に乗ることでカウンターは1ターンに2街分進む事ができる。【悪魔の手押し車】【暴走トラック】【戦車】である。いくつかの乗物はコンバット・ボーナスを持っている。【暴走トラック】は+3、【戦車】は+4 である。どのカウンターも【武器】と【乗物】のコンバット・ボーナスの両方を同時に得る事はできず、そしてもちろん一度に二つ以上の【乗物】を利用する事は出来ない。

Special Items 【スペシャル・アイテム】

いくつかの【装備品】には下記のような特別なルールが定められている。

Sacred Relic 聖遺物

自分の教団の【聖遺物】を手にしている【教団員】【高位の司祭】にはコンバットボーナス+3 が付く。このボーナスは武器や乗物などで算出された後に改めて加える事ができる。これを手にしていた行動可能カウンターが除去されたとしても、他の装備品と同様【聖遺物】は破壊されることなく、戦いに勝利を収めたカウンターがこれを得る事ができる。もし、戦闘時に相討ちとなってお互いの行動可能カウンターが除去されれば、特別のカウンターによって【聖遺物】が破壊を免れたとしても、このゲームからは永久に除去される。別の教団の【聖遺物】を持っていたとしても何ら実用的な価値はないから、いくつかの勝利条件を満たすためにこれを使用することについては抑えた方がよいだろう。

Nuclear Reactor 原発

【原発】は移動させる事はできず、ドリームランドには建設できず、他の【装備品】のように行行動カウンターに割り当てられるものでもない。一度建設されたら破壊されるまでその街に存在し続ける。原発を制御している教団は毎ターン原発を管理するカウンターを選び、この管理人は\$10kを管理フェイズに受け取ることができる。原発が稼働している時はその街にいる行動可能カウンター1枚に付き各プレイヤーがダイスを1個振り、出目が1だった時、そのカウンターは放射性物質を浴びたか攻撃的な環境保護論者の抗議にさらされたかした結果死亡したことになる。もしもこの街にいたすべての行動可能カウンターが死亡した場合、そのターンは\$10kの収入を得ることはできない。

Necronomicon ネクロノミコン

どんな行動可能カウンターでも【ネクロノミコン】を所持できるが、【高位の司祭】が持っていた時にのみ以下のルールが適用される。【高位の司祭】はこの書物を用いて【空鬼】か【忌まわしき狩人】か【ビヤーキー】を自分の行動フェイズに移動したり戦闘したりする代わりに召喚できる。召喚された【クリーチャー】は直ちに召喚した司祭の属する教団の支配する街に出現する。この【クリーチャー】は次のゲームターンになるまで行動できない（ただし攻撃された時には防御できる）

Cosmic Ray Gun 宇宙光線銃

【宇宙光線銃】は他の【装備品】のように携帯できるが、（この火器には原発を制御する必要がないにも関わらず）【原発】の設置されている街でしか使用できない。【原発】のある街において【宇宙光線銃】を所持している行動可能カウンターを持つプレイヤーは、ドリームランド以外のあらゆる場所にいる行動可能カウンターをターゲットにでき、このプレイヤーの行動フェイズの戦闘セグメントに自動的に相手を破壊できる。

装備品の所有権

二つの行動可能カウンターが同時に同じ街にあるとき、装備品を意のままに即座に交換する事ができる（ただし戦闘中は除く）。要求された時には1つでも、プレイヤーはどの行動可能カウンターがどの装備を持っているのか明らかにすべきである。

装備品の所有権がゲームターンの途中で教団間を移動した場合、新しい所有者は次のターンが始まるまではその装備品を使用する事ができない。

カウンターの制限

ゲームで使用できるカウンターの数は意図的に制限されている。どのゲームをするかに関わらず一度に使えるカウンターの最大値を、以下のリストに示した。ここに挙げられていないカウンターは使用できる数に制限は無いので、もし足りなくなったら手近な紙に書き込んで作ると良い。

教団カウンター

- 30 Cultist Cells of each color
 - 3 High Priests of each color
 - 2 Sacred Relics of each color
- パーソナリティカウンター
- 1 Pope
 - 1 President of the United States
 - 1 Ambassador from Uruguay
 - 1 Director of the CDC
 - 1 Miskatonic University Marching Band

クリーチャーカウンター

- 5 Hunting Horrors
- 5 dimensional Shamblers
- 4 Byakhee
- 4 Mi-Go
- 3 Cthonians
- 3 Gugs
- 1 Cthulhu
- 1 Cthugha
- 1 Hastur
- 1 Ghataonthoa
- 1 Nyarlathotep

その他のカウンター

- 5 National Guardsmen
- 1 Necronomicon

装備品カウンター

- 20 Sticks and Stones
- 15 Whips and Chains
- 10 Knives and Guns
- 10 Satanic Pushcarts
- 6 Big Honkin' Trucks
- 4 Tanks
- 2 Nuclear Reactors
- 2 Cosmic Ray Guns

世話人

【パーソナリティ】カウンターと【クリーチャー】カウンターが行動可能カウンターになるためには、世話を必要とする。世話人は【クリーチャー】や【パーソナリティ】のような中立の実体が教団の制御下にある事を明らかにするための教団メンバーである。【教団員】や【高位の司祭】は制御されうるすべてのカウンターが同じ街にいる限り、【パーソナリティ】や【クリーチャー】を何体でも制御する事ができる。

【パーソナリティ】や【クリーチャー】を制御する教団は以下のルールに従って決定される：【パーソナリティ】と【クリーチャー】は常にそばにいて気を配ってくれるカウンターの制御下にあり、それが途切れれば制御は失われる。以下の特別なルールはこれを念入りに説明したものである。

第1に、【パーソナリティ】や【クリーチャー】が既にどこかの教団の制御下にある場合、その教団の適切な世話人がいつづける限り、制御権が移動することはない。例えば、ミルウォーキーで制御されていた【ガガ】がシカゴに移動したとしても、

シカゴにも同じ教団の【高位の司祭】か【教団員】がいて世話人として行動できる限り、制御権は保たれる。この例でいうと、ミルウォーキーでの世話人がシカゴまで一緒に移動しなくてもよい。

第2に、【パーソナリティ】や【クリーチャー】が移動の結果、それまで制御していた教団以外の複数の教団のいる街に現れた場合は、【教団員】と【高位の司祭】の数が一番多い教団の制御下に入る。もしその数が同数だったならば【高位の司祭】がより多い教団に、もしそれでも同数だった場合はより裕福な（お金持ちの）教団の配下となる。それでも決着がつかなければ、ダイスを振ってどちらが制御するかを決定する。

もし、ゲームターン終了時までに【パーソナリティ】や【クリーチャー】を制御するべき【教団員】や【高位の司祭】が街にやって来なければ、その【パーソナリティ】や【クリーチャー】は制御されていない状態であると見なされ、最初にその街に現れた【教団員】か【高位の司祭】の制御下に入る。制御されていない【パーソナリティ】や【クリーチャー】は行動可能カウンターではない。

世話人のプレイ例

それはシアトルにとっては散々な日だった。この街には、ハワードの教団の4枚の【教団員】と1枚の【高位の司祭】が集結し、オーガストの教団からは5枚の【教団員】が送り込まれ、ブライアンは1枚の【教団員】と【法王】を駐留させていた。フランクはその街で1枚の【高位の司祭】と【クトゥルー】を制御していたが、その【高位の司祭】が【宇宙光線銃】によって葬り去られてしまった。このためフランクにはシアトルで世話を務められるカウンターがいなくなり、【クトゥルー】の制御権を失った。ここでまず、教団ごとにこの街にいる【教団員】と【高位の司祭】の総数を比べた。ハワードは5、オーガストも5、ブライアンは1、フランクは0であった。一番多かったハワードとオーガストが同数だったが、ハワードのほうがオーガストよりも【高位の司祭】をより多くこの街に集めていたため、彼の教団が【クトゥルー】の制御権を得た。

注意すべきは、この間、ブライアンが行動可能カウンターを確保し続けたために【法王】の制御権は保たれていたことである。ブライアンが世話人として適格なカウンターを維持しつづける限り、【法王】の制御権はブライアンとともにあるのだ。

シナリオ

スタンダードゲーム

このヴァージョンでは既に説明したルールを変更なくプレイする。

“スタンダードゲーム”では、イニシアティヴ・フェイズの始まる時に以下の条件を満たしたプレイヤーが勝利を収める。

- ・目標達成による勝利

目標達成による勝利は、ある教団が西海岸から東海岸へとその支配の鎖を途切れることなく結び、かつ【アメリカ合衆国大統領】を制御したときに達成される。地図上の海辺の街にはアスタリスク・マークが付いている。

- ・勝利ポイントによる勝利

勝利ポイントによる勝利は、その教団が10個の勝利ポイントを貯め、「勝利カード」に書いてある条件を満たしたときに達成される。それぞれの教団の現在の勝利ポイント数は、ボード上の勝利ポイント・トラックに【教団員】カウンターを一つ置くことで表せるだろう。

戦略的ゲーム

すべての「勝利カード」は“戦略的ゲーム”では使用されない。“目標達成による勝利”的可能性は残されてはいるものの、多くの場合はゲーム終了時により多くの価値ある街を支配していたプレイヤーが勝利することになるだろう。

マップ上の街にはそれぞれ1から5の価値ポイントが黒丸で示されている。これらの数字は“スタンダードゲーム”プレイ時には無視してよい。が、この“戦略的ゲーム”プレイ時は、街を支配したプレイヤーにその街の価値ポイントと同じ都市ポイントが与えられる。

“戦略的ゲーム”では、参加人数によって異なるゲームの最長ターン数が設定されている。それぞれのターン数は下の表の通りである。ボード上右隅のゲームターン・トラックには何か適当なカウンターを置いて、今が何ターン目なのか表示する必要があるだろう。もちろん、誰かが“目標達成による勝利”を手にすれば、ゲームターンの途中でもその場でゲームは終る。

<戦略的ゲームのターン数>

プレイヤー数	ゲームターン
2	12
3	11
4	10
5	9

最終ゲームターンが終るときには、最終戦闘セグメントが設けられる。ここでは全プレイヤーが行動フェイズの戦闘セグメントのみをもう一度実行できる。イニシアティヴは最終ゲームターンの時と同じ順番でめぐる。これによりそれぞれのプレイヤーには、街に居座って支配の邪魔をする最後の頑固者を取り除くチャンスが与えられる事になる。

この最後の戦闘が終った後で、一番多くの都市ポイントを獲得しているプレイヤーが勝利者となる。

大量殺戮シナリオ

セットアップ

すべての「勝利カード」をプレイ前に山札から抜いておく：それらは使用しない。また、「Meltdown - メルトダウン」、「Martyrdom - 殉教」、「Unholy Rite - 不浄の儀式」、「Gaming Convention - ゲーム大会」、「Blatant Theft - 公然たる窃盗」、「Asylum Breakout - 収容所での暴動」の各カードも抜く。すべてのプレイヤーは20枚の【教団員】カウンターを選ぶ。これらのカウンターはスタンダードゲームの時と同様、二つずつ地図上に配置される。その後2枚の【高位の司祭】カウンターもスタンダードゲームと同じように配置する。【聖遺物】とお金はこの大量殺戮シナリオでは使用しない。

プレイ

イニシアティヴフェイズと行動フェイズは、スタンダードゲームと同様に行う（ただしオプションの簡易戦闘ルールを用いてはならない）。

スタンダードゲームの増殖フェイズは、次の通り変更される。プレイヤーはそれぞれ2枚のカードを受け取り、以下のうち一つを選択する：

- ・2枚の【教団員】カウンターを得、既にフェイジング・プレイヤーの行動可能カウンターが存在する街ならどこにでも配置する事ができる
- ・\$20k分の【装備品】を得る。このシナリオではお金は使用しないのでつり銭はもらはず余った分は捨てられる。このお金は【装備品】を手に入れるためのものであって、新しい【高位の司祭】【教団員】カード購入などには使用できない。

スタンダードゲーム同様プレイヤーがカードセットを【教団員】と交換する事は認められているが、【高位の司祭】や支配した街から【教団員】を受け取る事はできない。このシナリオでは、プレイヤーは新たに【高位の司祭】を配置したり【原発】や【宇宙光線銃】を設置したりする事ができない事に注意せよ。

管理フェイズはスタンダードゲーム同様に進める。

勝利

行動可能カウンターが1枚残らず除去されたプレイヤーはゲームから抜けていき、生き残ったカウンターを有するただ一人のプレイヤーが勝利者となる。

交渉

Cults Across America では、他のプレイヤーをどう扱うかが非常に重要になる。同盟を組まずに勝利を収める事はかなり難しいだろう。あらゆる物をトレードすることを通じて、プレイヤー間の協力が容易になるだろう。カード、お金、装備品、パーソナリティやクリーチャーの制御権などは以下のガイドラインに従ってトレードすることができる。

敬意を払われるべきトレード

両方のプレイヤーが合意に至れるよう、交渉時は互いに尊重しあわなければならない。例えばあるプレイヤーが別のプレイヤーにカードを\$10kで売る事に同意すれば、それ以上の値引き交渉は打ちきられるべきである。また未来の出来事に関する協約は破られる可能性もある。例えば、あるプレイヤーと他のプレイヤーとの間で「このカードと君が次のターンに手にする\$10kとを交換しよう」という合意がなされた場合、次のターンに実際に\$10k支払うかどうかはそのプレイヤーに任される。

所有権

【装備品】【パーソナリティ】【クリーチャー】はその所持者・世話人が変わってもそれまで同様その場に留まる。教団間での所持者・世話人の変更がゲームターン中に行われた場合、

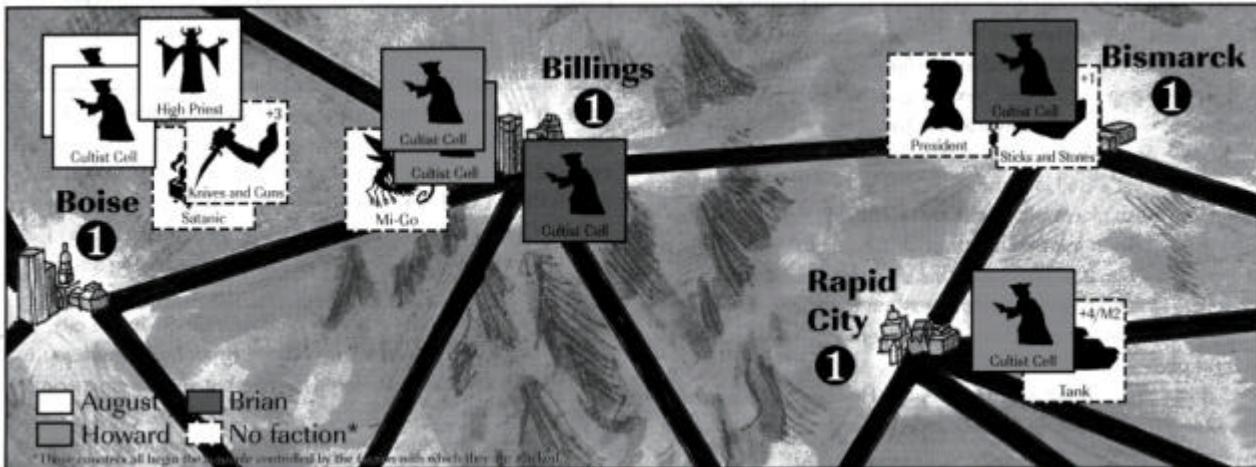
新しい所持者・世話人は（ただちに制御している事にはなるが）次のゲームターンに入るまでそれらを使用することはできない。これには、いくつかの教団がある【クリーチャー】を使って一つの教団を攻撃し続ける事を阻止する目的がある。

世話人と制御

【パーソナリティ】や【クリーチャー】の世話人が変わるときは、ある教団がその制御権を受け取る。受け取ったプレイヤーはその場所に世話人として制御するためのカウンターをもつていなければならず、もしそうでなければ一般的な方法で（“世話人”の項目を参照）次にその場にやって来た行動可能カウンターに制御されることになる。

例えば、ハワードの教団がシアトルにいる【クトゥルー】を制御していたとして、ハワードはその制御権をフランクに譲りたいと考えた時には、フランクの適切な世話人がシアトルにいるならそうする事が可能である。もし、フランクがシアトルで世話人になれる適切なカウンターを持っていない時に、ハワードが制御権を手放したとしたら、この【クトゥルー】の制御権は通常の制御されていない【クリーチャー】同様、次に来た最初の者にゆだねられる事になる。





ゲームプレイ例

このゲームターン開始時のハワード、オーガスト、ブライアンのカウンターは前ページの通りであった。

まずイニシアティヴ・フェイズ、それぞれはダイスロールに加えるためのお金をこっそり数えた。ハワードは\$4k 支払ってダイスの出目に加える事にし、オーガストとブライアンは加えない事にした。そして彼らは二つのダイスを振った。ハワードの出目は7、それに4を加えてトータル11となった。オーガストの出目は12、ブライアンの出目は9だった。オーガストの数値が一番高かったので彼が【#1】カウンターを取り、次に高かったハワードが【#2】ブライアンは【#3】となった。

次に行動フェイズに入った。オーガストが一番手なので彼の移動からスタートした。彼は【教団員】と【高位の司祭】の2枚を Boise から Billings へと送り込んだ。そして残りの【教団員】【ナイフと銃】【悪魔の手押し車】を所持する【教団員】1枚は Bismarck へと移動した（乗物を持っているのでこのカウンターは2街分移動できる）。彼の移動セグメントは終了し、戦闘セグメントに移った。

まず、彼は Bismarck でブライアンの教団に宣戦布告した。彼らには銃火を交える前の最後のカード提出のチャンスが与えられた。オーガストは「空鬼の召喚」カードを用いる事にし、【空鬼】カウンターを Bismarck に配置した。ブライアンは使いたいカードが無かったので何も提出しなかった。オーガストも他のカードを提出しなかったので次の段階に進んだ。オーガストは【ナイフと銃】【悪魔の手押し車】を Bismarck 唯一の【教団員】に割り当てた。他には何もなかったので、もう一つのカウンター（【空鬼】）には装備品はない。ブライアンは【棍棒と石】を自分の【教団員】に割り当てた。これが済んでから、オーガストが最初の攻撃者として【空鬼】を指名した。ブライアンは防御者として【大統領】を選び出した。オーガストのダイスの出目は4だった。【空鬼】の戦闘ボーナス+2を足し、トータル6となった。ブライアンのダイスの出目は7、【大統領】は装備品を持っていなかったのでこれが最終値となった。結果、【大統領】が勝利者となり、【空鬼】は除去された。気を挫かれる事なくオーガストは2番手の攻撃者として【教団員】を指名した。ブライアンには彼の【教団員】で防御する以外選択肢はなかった（この【教団員】以外の防御者足りうるカウンターがすでに防御しているため）。オーガストのダイスの出目は7、それにこのカウンターの所持している【ナイフと銃】の+3ボーナスを加えた10が最終値となった。ブライアンの出目は残念な

がら幸運とは言えず5で、それに【棍棒と石】の+1ボーナスを加えた6が最終値となった。オーガストの【教団員】が勝利し、ブライアンのカウンターは除去された。

ここで、【大統領】を世話すべきブライアンの教団のカウンターがこの街からいなくなったのであらたに制御権が決定されることになった。現在 Bismarck にはオーガストの教団員以外のアクティブ・カウンターはないので、必然的にオーガストの教団が制御することになった。そしてオーガストの戦う相手がいなくなったのでここに戦闘が終了した。

予定した戦闘がすべて終了したので彼は自分の行動フェイズの終了を宣言した（行動フェイズ終了前に Billings でハワード、ブライアントと戦闘することも可能だったがその街では彼らとの共存の道を選んだのだ）

次にハワードの順番がめぐってきた。彼は Rapid City の【教団員】を【戦車】に乗せて Bismarck まで移動させた。それから Billings の【ミ・ゴ】も Bismarck に移動させた。移動開始時と終了時に世話人がいれば、一緒に移動する世話人がいなくても制御権が保たれるので【ミ・ゴ】はまだハワードの制御下にある。ハワードはこれで移動セグメントを終了した。

次に戦闘セグメントに突入した。ハワードはまず、Bismarck のオーガストに挑む事を決意した。ハワードもオーガストもカードは使用しなかった。ハワードは【教団員】が【戦車】に乗っていることに決めた（そしてそれ以外の方策はない）。クリーチャーはいかなる装備品をも使用できないことを想起せよ）に対するオーガストは【教団員】に【棍棒と石】と【悪魔の手押し車】を所持させることとした。ハワードは最初の攻撃者として【ミ・ゴ】を選び、オーガストは【大統領】を防御者に選んだ。ハワードの出目は7、それに【ミ・ゴ】の+2ボーナスを加えたトータルは9になった。オーガストの出目は3、彼は装備品をもっていなかったのでこれが最終値となり、その結果【大統領】は除去された。次にハワードは【戦車】に乗った【教団員】を攻撃者に選んだ。オーガストは残された【教団員】で応戦した。ハワードの出目は5だったが【戦車】の+4ボーナスで9、オーガストの出目は6で【棍棒と石】の+1ボーナスしかなかったためトータルで7となり、オーガストの【教団員】は除去された。

ハワードは続けて Billings でのオーガストとの戦いの火蓋を切ろうと考えていたが、ブライアンが自分の番が来たら Billings のオーガストには最大級の復讐をするつもりだとほのめかしたのでハワードは座して見守る事に決め、自分の行動フェイズの終了を宣言した。

いよいよブライアンの順番になった。彼にはボード上に1枚

の行動可能カウンターしか残されておらず、それを動かさない事にして移動セグメントの終了を宣言した。

戦闘セグメントになり、ブライアンは Billings でオーガストに宣戦布告して戦闘シークエンスが始まった。オーガストのカード提出の番だったが彼はパスした。次にハワードの番がきた（戦闘に関係しているようとしていまいとカードを出すことは可能である）が彼もパスした。ブライアンの番になり「暴走トラック」カードを出した彼は【暴走トラック】を【教団員】に所持させた。次にオーガストの番になり、彼は「SWAT Team スワットチーム」カード（このカードで【暴走トラック】【戦車】【宇宙光線銃】を除去できる）を出してブライアンの【暴走トラック】を除去した。ハワードはまたパスした。ニヤニヤと満足気なブライアンは「Summon Hastur ハスターの招来」カードで【ハスター】を Billings に呼び出した。オーガストはパスし、ハワードももはやカードを出す気もなくなってパスし、ブライアンもパスした。所有を明らかにしなければならない装備品はなかったので、ついに戦闘が始まった。ブライアンは最初の攻撃者として自分自身のカウンターの代わりにハワードの教団員を使わせてもらえないか打診した。ハワードは了承し、一方オーガストは彼自身の教団員を防御者と決めた。ハワードの出目は7、オーガストの出目は6だったがオーガストの教団の【高位の司祭】による祝福の効果で+1され、相討ちとなった。カウンターは両方とも除去された。次の攻撃シークエンスになってブライアンは再度ハワードに彼の教団員を戦わせてくれないか尋ねた。ハワードがもうブライアンの利益のために十分な犠牲を支払ったと述べて拒否したのでブライアンは【ハスター】を攻撃者とした。オーガストには選択の余地なく、【高位の司祭】を防御者と宣言した。【ハスター】の出目は3だったが+6ボーナスでトータル9となった。一方オーガストの【高位の司祭】は8とそんなに悪い出目ではなかったがそれでも除去されてしまった。

ここで止めておけばよかつただろうに、ブライアンは続けて Billings のハワードに宣戦布告した。「欺瞞だ！」とみなが叫ぶ中、最後のカードが場に出されることになった。自分の教団の【高位の司祭】をブライアンに殺された事にまだ腹を立てているオーガストは「Sticks and Stones - 棍棒と石」カードを出してハワードの【教団員】に【棍棒と石】を譲り渡した。ハワードは「Conversion - 改宗」カード（対立教団の【教団員】をカードを出したプレイヤーの教団員へと永続的に変更できる）をブライアンの【教団員】に対して用いた。大きなうめき声と共にブライアンは自分の【教団員】をハワードの色の【教団員】と置き換えた。【ハスター】の制御権はもはやブライアンの教団からはなくなって、ハワードの教団に移った（なぜならその街にいる世話人足りうる行動可能カウンターはハワードのだけであるから）。なお、ブライアンが戦わせることができる行動可能カウンターが残っていないため、ここで戦闘は終了した。ブライアンは不機嫌そうに「戦闘セグメントが終了した。プレイを進めよう」と言った。

増殖フェイズになって、それぞれのプレイヤーが\$10kを得た。次にそれぞれがカードを引いた。オーガストは\$10k 払ってさらに2枚のカードを引いた。カード・セグメントの後、ハワードは Billings の【教団員】を【高位の司祭】に（このターンで得た\$10k と前から持っていた\$10k を支払うことで）昇進させることにした。【教団員】カウンターを【高位の司祭】カウンターに置き直し（【棍棒と石】カウンターと【ハスター】の制御権はそのまま新たに【高位の司祭】に引き継がれた）代金を支払った。他に昇進を行う者がいなかったので、次に教団員セグメントに移った。オーガストとブライアンは新たに配置すべ

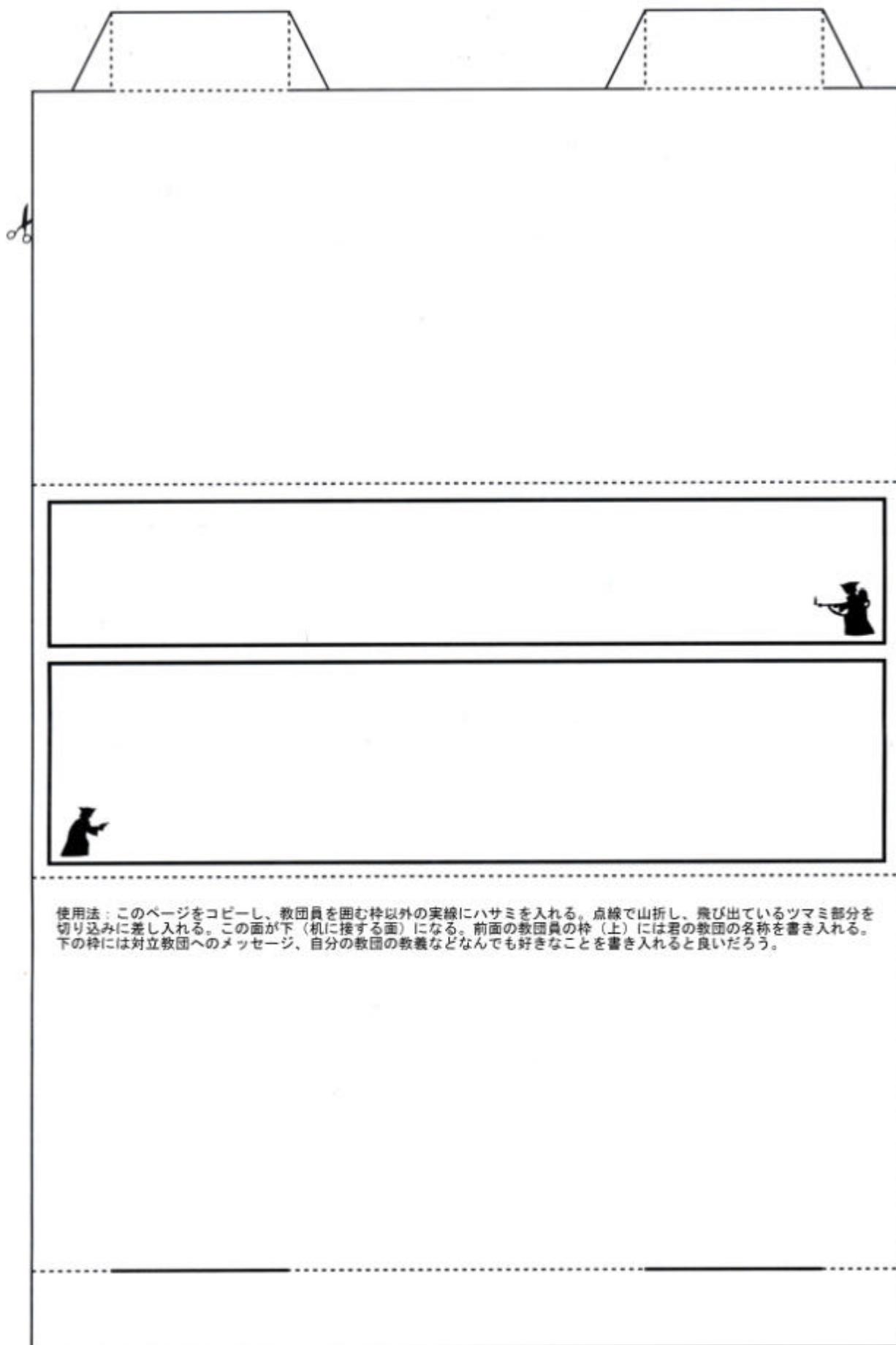
きカウンターを得られなかった。ハワードは3枚の【高位の司祭】を有していたため新たに1枚の【教団員】カウンターを得、Billings に配置した。次に彼ら全員に装備品購入の機会がめぐってきたが、誰も何も買わなかった。

最後に管理フェイズがめぐってきた。【大統領】が死亡しているので“管理フェイズの始めの行動”セグメントに2つのダイスを振って（死亡したそのターンから行う）復活チェックを行った。出目は6、新たな大統領はまだ現れない。他、伝染病もなく、一つの街に6人以上の【教団員】や【高位の司祭】を集結させている教団もなく、稼動している原発もなく、“管理フェイズの終わり”に行うべき行動もなかったのでこれら4つのセグメントは飛ばされ、このゲームターンは終了した。

自分の教団に名前を付けよう！

より創造的なプレイヤーなら自分の教団に名前を付けたり、様々な教義を設定したり、イカレた指導者を配したり、などの工夫をしたくなるであろう事は疑いない。こういったプレイヤーの行動を応援するためにコピーして使うことができる卓上用ネームプレートを添付した。空欄にそれぞれ自分の教団の名前やメッセージなどを書いて机に置けば、それを見た他のプレイヤーは恐ろしさに身震いすることだろう。もしいつでも同じ教団でプレイするなら厚紙に貼り付けて使えば損耗に耐え得る物になるはずだ。





使用法：このページをコピーし、教団員を囲む枠以外の実線にハサミを入れる。点線で山折し、飛び出しているツマミ部分を切り込みに差し入れる。この面が下（机に接する面）になる。前面の教団員の枠（上）には君の教団の名称を書き入れる。下の枠には対立教団へのメッセージ、自分の教団の教義などなんでも好きなことを書き入れると良いだろう。

Cards カード一覧

Summoning Cards 召喚カード

Summon Byakhee 「ビヤーキーの召喚」

どこでも好きな街に【ビヤーキー】が出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【ビヤーキー】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。

Summon Cthonian 「クトニアンの召喚」

どこでも好きな街に【クトニアン】が出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【クトニアン】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。

Summon Cthugha 「クトゥグアの召喚」

【クトゥグア】がウェイコに出現する。もしそこに自分の行動可能カウンターがあれば【クトゥグア】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。既に【クトゥグア】がプレイされている時にはこのカードは使用できない。

Summon Cthulhu 「クトゥルーの召喚」

【クトゥルー】がルレイエに出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【クトゥルー】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。既に【クトゥルー】が出現している時にはこのカードは使用できない。

Summon DimensionalShambler 「空鬼の召喚」

どこでも好きな街に【空鬼】が出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【空鬼】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。

Summon Ghataonthoa 「ガタノソアの召喚」

【ガタノソア】がシアトルに出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【ガタノソア】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。既に【ガタノソア】が出現している時にはこのカードは使用できない。

Summon Gug 「ガグの召喚」

どこでも好きな街に【ガグ】が出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【ガグ】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。

Summon Hastur 「ハスターの召喚」

どこでも好きな街に【ハスター】が出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【ハスター】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。【ハスター】の名は決して口にされてはならない。【ハスター】が出現している時に「ハスター」と言った者はそのたびに【ハスター】の世話を人S2k支払わねばならない。既に【ハスター】が出現している時にはこのカードは使用できない。

Summon Hunting Horror 「忌まわしき狩人の召喚」

どこでも好きな街に【忌まわしき狩人】が出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【忌まわしき狩人】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。

Summon Mi-Go 「ミ - ゴの召喚」

どこでも好きな街に【ミ - ゴ】が出現する。もしその街に自分の行動可能カウンターがあれば【ミ - ゴ】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。

Summon Nyarlathotep 「ニャルラトテップの召喚」

【ニャルラトテップ】が NY に出現する。もしそこに自分の行動可能カウンターがあれば【ニャルラトテップ】を制御する事ができるが、そうでなければ通常ルールを用いて制御権を決定する。既に【ニャルラトテップ】が出現している時はこのカードは使用できない。

Equipment Cards 装備品カード

Knives and Guns 「ナイフと銃」

【ナイフと銃】を行動可能カウンターどれか一つに与える事ができる。

Sticks and Stones 「棍棒と石」

【棍棒と石】を行動可能カウンターどれか一つに与える事ができる。

Whips and Chains 「鞭と鎖」

【鞭と鎖】を行動可能カウンターどれか一つに与える事ができる。

Necronomicon 「ネクロノミコン」

君の教団員が古書店で【ネクロノミコン】を発掘してきた。【ネクロノミコン】を行動可能カウンターどれか一つに与える事ができる。既に【ネクロノミコン】がプレイされている場合はこのカードの効果は得られない。

Big Honkin' Truck 「暴走トラック」

【暴走トラック】を行動可能カウンターのどれか一つに与える事ができる。

Satanic Pushcart 「悪魔の手押し車」

【悪魔の手押し車】を行動可能カウンターどれか一つに与える事ができる。

Tank 「戦車」

【戦車】を行動可能カウンターどれか一つに与える事ができる。

Victory Cards 勝利カード

Artifact Horde 「アーティファクトの山々」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターンの管理フェイズ終了時に【聖遺物】を所有していた教団は【聖遺物】一つにつき 1 ポイントの勝利ポイントを得る。

Ascension to the Papacy 「司祭の階梯を上る」

このカードはただちに場に出すこと！ 一番早く【高位の司祭】を 3 枚場に出したプレイヤーはその管理フェイズの終わりに 4 ポイントの勝利ポイントを得る。このカードは【ローマ法王】が場にいる時には効力を発しない。

Burnt Offerings 「燔祭」

このカードはただちに場に出すこと！ このカードが出されたら、各プレイヤーは自分の教団のカウンターを除去する事で勝利ポイントを得られる。5 枚の【教団員】を除去するごとに 1 ポイント、2 枚の【高位の司祭】を除去するごとに 1 ポイントを得る。

Carnage and Bloodletting 「殺戮と流血」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターン中、プレイヤーは 3 枚の【教団員】を抹殺するごとに 1 ポイントの勝利ポイントを得る。

Corporate Empire 「財閥」

このカードはただちに場に出すこと！ このカードが使用された時、プレイヤーは \$15k 支払うごとに 1 ポイントの勝利ポイントを得る。最大 \$45k まで支払う事ができる。

Destroy Authority! 「俺は反体制だぜ！」

このカードはただちに場に出すこと！ 【ローマ法王】か【アメリカ合衆国大統領】のどちらかを一番早く倒したものが 2 ポイントの勝利ポイントを得る。

Master of the Dreamlands 「ドリームランドの長」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターンの管理フェイズ終了時にドリームランド内に一番多くの【教団員】【高位の司祭】を配置していた教団は 4 ポイントの勝利ポイントを得る。複数の教団が当てはまる場合、それぞれは 1 ポイント得る。

Mighty Ritual of Vast Power 「強力な儀式」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターンの管理フェイズのはじめの時点で 9 枚以上の【教団員】を一つの街に集めることのできた教団はすべて 3 ポイントの勝利ポイントを得る。

The Mythos 500 「ミソス 500」

このカードはただちに場に出すこと！ プレイヤーはそれぞれ【教団員】と【悪魔の手押し車】を受け取ってデトロイトに配置する。この【教団員】のなかで一番早くルルレイエに到達した者が勝利ポイント 3 ポイントを得る。

Over the River and Through the Woods 「川を越え森を抜け」

このカードはただちに場に出すこと！ プレイヤーはそれぞれ【教団員】を受け取り、東海岸のいずれかの街に配置する。この【教団員】の中で一番早く西海岸に着いた者が勝利ポイント 3 ポイントを得る。

Peace and Love 「平和と愛」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターン中戦闘を仕掛けなかったプレイヤーは 1 ポイントの勝利ポイントを得る。だれも戦闘をせずにゲームターンが終了すればプレイヤーは全員 2 ポイントを得る。

Racial Purification 「種の浄化」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターンの戦闘で【クリーチャー】を一体倒すごとに 1 ポイントの勝利ポイントを得る。

Ritual of Dispersal 「拡散の儀式」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターンの管理フェイズ終了時に一番多くの街に行動可能カウンターを配置していたプレイヤーが 4 ポイントの勝利ポイントを得る。複数のプレイヤーが該当する場合はそれぞれ 1 ポイントを得る。

Royal Rumble at Madison Square Gardens 「マディソン・スクエア・ガーデンでの大きな戦い」

このカードはただちに場に出すこと！ このカードが出されたら、プレイヤーはそれぞれ【教団員】か【高位の司祭】を 1 枚参加者として選出する。ノミネートされた選手は N.Y. City に移動し、戦闘する。この戦いで最後に残った N.Y. City の支配者が勝利ポイントを 3 ポイント得る。

Site of Power 「場所に宿る力」

このカードはただちに場に出すこと！ 次のゲームターン終了時に以下の 5 つの街を支配している教団はそれぞれ 1 ポイントの勝利ポイントを得る。

アーカム
ルルレイエ
セレファイス
ウェイコ
ソルトレイクシティ

Effect Cards 効果カード**Airfare 「航空運賃」**

ドリームランド以外の街にいる 1 枚の行動可能カウンターとその【装備品】を、ドリームランド以外のどの街へでも移動できる。料金は、一つ街を通過するごとに \$1k で、出発地と到着地はカウントしない。

Asylum Breakout 「収容所の暴動」

どこかの街（プレイヤーが選択する）の狂人を収容している施設で暴動が発生し、何十人の患者が周辺に脱走した。すべてのプレイヤーは次の増殖フェイズに彼らのうちの相当数を【教団員】としてリクルートできるかもしれない。1 枚に付き \$6k 支払えばその街に【教団員】を配置する事ができる。

Bait and Switch 「いたぶりと鞍打ち」

このカードは、君が攻撃側プレイヤーである戦闘の、防御側プレイヤーが防御者を決定する場面で用いる事ができる。その街にいるカウンターであれば、たとえ直前の戦闘に加わったものでさえ、防御者にさせられる。新たに防御者にさせられたカウンターは、通常通り、それまでの戦闘回数に応じてペナルティを受ける。

Blatant Theft 「公然たる窃盗」

好きなプレイヤーから \$10k もらえる。もし次の増殖フェイズまでにお金を取られたプレイヤーが文句を口にしたら、さ

らに追加で\$5k もらえる。支払いをすべきプレイヤーの所持金が足りなかった場合、不足分を入手したら即座に支払われなければならない。

Blazing Incompetence 「炎上する無能力」

あるカウンターの戦闘のダイスが振られる前にこのカードを出すと、そのカウンターはダイスの出目から-5 され、ひどく悩ませられる事になる。

Control Creature 「クリーチャーの制御」

このカードは【クリーチャー】が召喚された時に使用する。このカードのプレイヤーは【クリーチャー】を制御し、好きな街に配置する事ができる。もし自分の教団の世話人がいない街に配置した場合は、その【クリーチャー】の制御権は通常通り決定される。

Conversion 「改宗」

ある街の【教団員】を自分の教団に改宗させる事ができた。自分の【教団員】カウンターに置き換えてよい。所持していた【装備品】もいまや君の物である。

Convoy 「コンボイ」

ある街の、いくつかのあるいはすべての行動可能カウンターは行動フェイズの移動セグメントに、通常は街一つ分しか進めないところを街二つ分進むことができる。コンボイを組んだカウンターはすべて同じ目的地に到着しなければならない。

Cosmic Forces 「宇宙からの力」

君の教団のすべてのカウンターは一回の戦闘の間、戦闘ロールに+1 できる。このカードは戦闘開始時、まだダイスが振られる前に場に出されなければならない。

Crackdown 「手入れ」

君が選んだ二つの街で警察が狂信者や精神病患者を逮捕している。これらの街の【教団員】をすべて除去する。

Dream 「夢見」

君が選んだ行動可能カウンターは次の移動セグメントに自動的に「夢見」に成功する。どこへの《門》が開いたかはそのカウンターの所持者が決定できる。

Drunk and Stoned 「泥酔」

このゲームターン中、君が選択した街の君が指名した教団のすべてのカウンターは戦闘時に-2 される。このカードは戦闘中に使用できる。

Earthquake 「地震」

それぞれの教団は、ロサンゼルスとサンディエゴの行動可能カウンターの半分（あまりは切り捨てる）を自分で選び、海に沈んだものとして除去しなければならない。彼らの持っていた【装備品】も海の底へと沈む。

Elvis Has Left the Building 「エルヴィスは行ってしまった」

行動可能カウンター1 枚とその【装備品】を隣の街に移動させる。

The Far Left 「左派」

プレイヤーの選択した街で革新勢力が台頭し、公共の福祉を実現した。このゲームターンの残りの時間は、隣の街（セレファイスも含む）にいるすべての【教団員】は問題の街に移動し、そこで施しを受ける以外の行動は何もできない。

The Far Right 「右派」

プレイヤーの選択した街で保守勢力が実権を握った。【クリーチャー】がやってきて住人たちが現実感を取り戻せるよう街を再調整するまで、いかなる【教団員】もこの街を占領できない。現在この街にいる【教団員】は全員、各プレイヤーの好きな隣街へ移動させられる。このカードは既に【クリーチャー】がいる街には使用できない。

Gaming Convention 「ゲーム大会」

ミルウォーキーにいたか、次のゲームターンの増殖フェイズまでにミルウォーキーに移動した【教団員】は、\$1k 支払えば【悪魔の手押し車】か【棍棒と石】を手に入れられる。

Kidnapping 「誘拐」

【パーソナリティ】どれか1 枚を現在の街からどこでも好きな街に移動させて良い。新たな街に、それまでの彼の世話人と同じ教団の行動可能カウンターがない場合は、制御権は通常通りに決定される。

Health Insurance 「健康保険」

君のすべての行動可能カウンターは【伝染病】に対して免疫を持つ。ゲーム中はこのカードの表にして自分の前に置いておく事。このカードと効果はいつでも好きな時に卖ったり交換したりする事ができる。

Herbert West 「死体蘇生者ハーバート・ウェスト」

このカードは【教団員】【高位の司祭】【パーソナリティ】【クリーチャー】が除去された直後に場に出すこと。死亡したカウンターは除去されず、【装備品】もろともその隣の街に出現する。新たに出現した街に元の世話人の教団のカウンターがなかった場合、その制御権は通常と同じく決定される。このカードは戦闘中に使用できる。

Hurricane 「ハリケーン」

それぞれ東海岸に面して隣あった二つの街（プレイヤーが選ぶ）をハリケーンが襲った。その街にいる行動可能カウンターとその装備品それぞれのカウンター1枚につきダイスを一つ振る。6 が出たらそのカウンターは除去される。

Investigators 「探索者たち」

手出しをしてくるガキどもがどこかの街に現れて、そこにいる【クリーチャー】を探索目標に定めた。ダイスを一つ振って【クリーチャー】の戦闘ボーナス以上が出れば、その【クリーチャー】は除去される。

Martyrdom 「殉教」

自分の教団の【教団員】を1 枚除去する代わりに、戦闘ボーナスに+9、もしくは\$20k を得る。オプションとして、自分の【教団員】の代わりにそれに同意した他の教団の【教団員】を除去する事もできる。このカードは戦闘中に使用される。

Meltdown 「メルトダウン」

稼動中の【原発】はすべて消失する。【原発】のあった街にいたすべてのカウンターも一つ残らず除去される。うへえ。

Midwestern Flooding 「中西部の大洪水」

ミネアポリス/セントポール

デモイン

カンザスシティ

セントルイス

リンカーン

ミルウォーキー

【いる行動可能カウンターの持っていたすべての【装備品】は除去される。【原発】はこのカードによる影響を受けない。】

Militia Stockpile 「民兵の武器庫」

ある一つの街にいる自分の教団の行動可能カウンターすべては【棍棒と石】を受け取る。

Not! 「ちょっと待った！」

君はそうは思わない！ このカードは他のどのカードに対しても出す事ができる。打ち消されたカードの方は効果を生じさせる事なく、ただちに捨て札にされる。

Plague 「伝染病」

どこでも好きな街に【伝染病】カウンターを置くことができ、その街に伝染病が発生する。

Promotion 「昇進」

増殖フェイズに場に出せる。1枚の【教団員】をその街で【高位の司祭】に成長させる事ができる。

Recruiting Frenzy 「熱狂的な勧誘」

君の教団員は熱狂的に新メンバーのリクルートを行った。増殖フェイズの教団員セグメントに【教団員】2枚を得、それらをどこでも好きな街（あるいは街々）に配置できる。

R'lyeh Sinks 「ルルレイエの水没」

ルルレイエにいるすべての【教団員】【高位の司祭】【パーソナリティ】はゲームから除去される。【クリーチャー】はロサンゼルスに移動する。このカードの効果が発生した後、ルルレイエは再び浮上して二度と沈むことはない。

Rude Awakening 「無作法な目覚め」

このカードを用いると、ドリームランドにいる行動可能カウンターのうちの1枚が下記の場所にテレポートできる。ダイスを一つ振ってどの街で目覚めるか決定する。

- 1) デトロイト
- 2) ルルレイエ
- 3) アーカム
- 4) ロサンゼルス
- 5) マイアミ
- 6) ビスマルク

Second Lease on Life 「第二の人生の貸与」

このカードを使用したら、死亡した【パーソナリティ】をどこか好きな街に生き帰らせる事ができる。もしその街に自分の教団の行動可能カウンターがいれば、その【パーソナリティ】の制御権を得られる。もしそうでなかったら、通常通り

に制御権を決定する。

The Stars are Right 「星辰は正しい位置にある」

このカードを出せば、もう一度ダイスを振り直すことができる、あるいは他人にそうさせる事ができる。かならず振り直した後の出目を使用する事。

Stock Market Crash 「証券市場崩壊」

ゲーム中のすべての物が\$3k になる。所持金が\$3k 以下だった者はいくらかもらった結果、今では\$3k 持っている。カードが出る前から取引していたとしても、取引が完了する前であればこの効果を得られる。

Strange Experiment 「奇妙な経験」

君の【教団員】1枚を【ガグ】と置き換える。その街に世話人がいるものとしてその【ガグ】を制御する事ができる。

SWAT Team 「SWAT チーム」

【暴走トラック】【戦車】【宇宙光線銃】のどれか一つを除去できる。

Turncoat 「変節」

このカードは戦闘開始時に出す。この戦闘の間だけ、その街にいる行動可能カウンターのどれか 1 枚を自分の味方として使用できる。

Unholy Rite 「不浄の儀式」

君の教団員の一人が【教団員】が古の儀式を執り行った。ダイスを一つ振って出目の効果が起きる。

- 1) 【教団員】は破壊される
- 2) その街に新たな【教団員】が生まれる
- 3) \$10k 得る
- 4) 【教団員】がアーカムヘテレポートする
- 5) 【教団員】は【ナイフと銃】を得る
- 6) 何も起こらない

Use the Force 「フォースを使え」

今回の戦闘ロールで振られたダイスの目に+2 できる（ただし次の戦闘が宣言される前に使用する事）ダークサイドに陥る。

Vaccine 「ワクチン」

二つの街の【伝染病】カウンターを除去することができる。

Whacko in Waco 「ウェイコへの痛打」

ウェイコに4枚の【州兵】を置く。彼らはこのゲームターンの残りの間中君の制御下におかれ、管理フェイズの終わりに除去される。