

■手番

1) 移動
・自分の探索者コマを冒険カードかエントランスに移動させる。
2) アクション
冒険カード上に移動した場合
・[タスクの達成]を試みる。
エントランスに移動した場合
・エントランスシートに書かれた効果のうち、任意の1つを解決する。
3) 時間の経過
・時計を3時間分進める。
・時計の針が12時を通過した場合、以下の処理を行う。
1)「深夜12時」の効果全てを解決する。
2)後新たな神話カードを引きその効果を解決する。

■タスクの達成

1) ダイスを振る
・緑ダイスを全て振る。
・アイテム・呪文などはダイスを振る前に何枚でも使用できる。
2) タスクの達成
ダイスの出目がいずれかのタスクの達成条件を満たしている
・タスクのアイコンの上に、合致するダイスを配置する。
・「探索」アイコンは、1つのアイコンの上に複数のダイスを乗せることができる。
・1回のダイスロールで達成できるタスクは1つのみ。
・自分がいる冒険カード上の全てのタスクを達成した場合、冒険成功の報酬を受け取る。
・未達成のタスクがある場合、残ったダイスで再度タスクの達成を試みることができる。
※冒険カードに[順序]アイコンがある場合、タスクは上から順番に達成していかなければならない。
ダイスの出目がタスクの達成条件を満たしていない
・[恐怖]の出目を出していた場合、神話カードと冒険カードの恐怖の効果適用する。
・緑ダイスを1個除去し、残りのダイスで再度タスクの達成を試みることができる。
・この際、[フォーカス]と[アシスト]を利用できる。
・タスクを達成出来るだけのダイスがなくなったら冒険失敗のペナルティを受ける。

■冒険カードを解決した際の処理

1) 冒険カードに記された報酬全てを受け取る。
2) 冒険カード上の全ての探索者コマをエントランスに移動する。
3) 冒険カードをトロフィーとして獲得する。
4) 新たな冒険カードを配置する。

※報酬で[ゲート]を得た場合、異世界冒険カードを追加で1枚配置する。

異世界冒険カードは解決されても新たな異世界冒険カードを引くことはない。

■破滅トラックとエンシェントワンの目覚め

■その他のルール

アイテム
・アイテムで追加されたダイスはその手番が終わるまで有効となる。
・タスク失敗の代償として特殊ダイスを除去した場合、その手番が終了するまでアイテムなどでその特殊ダイスを再度獲得することはできない。
呪文
・ダイスエリアのある呪文には、出目を1つ保持しておくことができる。
・このダイスはタスクの達成に利用できるが、振り直すことはできない。
・呪文の上のダイスはタスク達成に利用されるまで(手番終了後も)残り続ける。
・ダイスを振る前に、呪文カードの上にある任意のダイスを除去できる。
手がかりトークン
・ダイスを振った後に使用する。1個消費するごとに、任意のダイスを何個でも振り直せる。
・1回の判定で何個手がかりトークンを使用しても構わない。

■フォーカスとアシスト

・タスクの達成に失敗した場合、出目のうち1個を自分の探索者コマの上(フォーカス)か同じ冒険者カード上の他の探索者コマの上(アシスト)に保持することができる。
・フォーカス/アシストによって保持できるダイスは1回のダイスロールにつき1個まで。
・この出目はタスクの達成に再挑戦する際に利用できる。
・この出目は使用されるか手番が終了するまで保持され続ける。
・冒険カードの解決に失敗した場合、アシストによってダイスを保持した探索者は耐久度か正気度のどちらかを1点失う。

■モンスター

・モンスターが現れた場合、モンスタータイルを袋から引き、冒険カードに配置する。
・タイルは冒険者カードの白枠で囲まれているタスクの上に重ねて置く。
・空いている白枠がない場合、任意の冒険者カードの最下段のタスクの下に配置する。
・以降、モンスタータイルはその冒険カードのタスクとして扱う。
・モンスターのタスクを達成したら、そのタイルを受け取り、裏面に書かれた報酬を得る。

■ロックダイス

・ロックダイスアイコンが現れた場合、即座にその色のダイスを(探索者コマや呪文の上に保持している場合でも)ロックダイスアイコンの上に移動する。
・そのタスクが達成されるまで、ロックされたダイスを使用することはできない。

■探索者の死亡

1) 破滅トラックに破滅トークンを1個追加する。
2) 死亡者が持っていた全てのアイテム・トロフィーを箱に戻す(モンスタータイルは袋に戻す)。
3) 新しい探索者を選択し、初期装備を受け取る。
※探索者が死亡した後に、「時間の経過」ステップを処理すること。

破滅トラック
<ul style="list-style-type: none"> ・ モンスターアイコンの上に破滅トークンが乗った場合、モンスターが現れる。 ・ 破滅トラックが全て埋まった場合、エンシェントワンが目覚める。 ・ 破滅トラックが埋まる前に何らかの理由でエンシェントワンが目覚めた場合、空いているトラックを全て破滅トークンで埋めること。
エンシェントワンが目覚めた場合の処理
<ul style="list-style-type: none"> ・ 全ての探索者コマをエンシェントワンカードに移動し、即座に「時間の経過」ステップを解決する。 ・ 以降は神話カードの持続効果は無視し、新たな神話カードも引かない。 ・ エンシェントワンと戦闘を行い、勝利しなければゲームに敗北する。

■エンシェントワンとの戦闘

1) 探索者の攻撃
<ul style="list-style-type: none"> ・ エンシェントワンカードに書かれたタスクの達成を試みる。 ・ 可能であれば、このステップで何回タスクを達成しても構わない。 ・ 1回タスクを達成することにより、破滅トークンを1個除去する。 ・ 達成に失敗した場合、ペナルティはないが即座に「時間の経過」に移行する。 ・ フォーカス・アシストは使用できない。
2) 時間の経過
<ul style="list-style-type: none"> ・ 時計の針を3時間進める。 ・ 12時になる度に、エンシェントワンの攻撃を解決する。

※新たな神話カードを引かないことに注意。

※エンシェントワンとの戦闘中に死亡した場合、ゲームから脱落する。

■ゲームの終了

勝利条件
<p>以下のどちらかを満たせばゲームに勝利する。</p> <ul style="list-style-type: none"> a) 古き印をエンシェントワンカードに書かれた数以上集める。 b) エンシェントワンとの戦闘で破滅トークンを全て除去する。
敗北条件
<ul style="list-style-type: none"> ・ エンシェントワンとの戦闘で探索者が全員死亡する。

■手番

1) 移動	冒険カードかエントランスに移動する
2) アクション	冒険カードに移動→タスクの達成を試みる エントランスに移動→エントランスの効果を1つ解決する
3) 時間の経過	12時を過ぎるごとに「深夜12時の効果」「新たな神話カード」を解決する

■アイテム/呪文の注意点

特殊ダイス	
<ul style="list-style-type: none"> ・獲得した特殊ダイスはその手番中有効。 ・タスク達成失敗の代償として除去した場合、手番が終わるまで再度獲得することはできない。 	

呪文	
<ul style="list-style-type: none"> ・ダイスエリアのある呪文には、出目を1つ保持しておくことができる。 ・呪文の上のダイスはタスク達成に利用されるまで（手番終了後も）残り続ける。 ・ダイスを振る前に、呪文カードから任意のダイスを取り除き、振るダイスに加えることができる。 	

手がかりトークン	
<ul style="list-style-type: none"> ・ダイスを振った後に使用する。1個消費するごとに、任意のダイスを何個でも振り直せる。 ・1回の判定で何個手がかりトークンを使用しても構わない。 	

■フォーカスとアシスト

<ul style="list-style-type: none"> ・ダイスを振る度に、フォーカスかアシストを 1回だけ 行える。 フォーカス……自分の探索者コマの上に、出目を1個だけ保持する。 アシスト……同じ冒険者カードにいる探索者コマの上に、出目を1個だけ保持する。 ・この出目は使用されるか手番が終了するまで保持され続ける。 ・冒険カードの解決に失敗した場合、アシストした探索者は耐久度が正気度のどちらかを1点失う。 	
--	--

