

Bite

噛み傷

うなり声、死の臭い。痛み。闇。消失。

君がこのカードを引いたとき、何か君が君に噛み付く。(それが再び闇の中に消えてしまう前に)君の右隣のプレイヤーは、その謎の何かから君に対する腕力4による攻撃のチェックを行う。君は通常通り、君の腕力に等しい数のダイスで防御を行なう。

このオーメンカードは、落としたり受け渡したり奪ったりできない。



怪異チェックを行なう。

Book

本

日記？ 研究ノート？ 古代の書？ 現代の狂人の記録？

知識+2。

君が本を失ったとき、知識-2。



怪異チェックを行なう。

Crystal Ball

水晶球

もやのかかった映像が浮かんでいる。

怪異の発生後、君の各ターン中に1回、水晶球をのぞき見るために知識チェックを行なってよい。

4+ 君は真実を見た。アイテムカイベントの山札からカードを1枚探す。その山札をシャッフルする。その後、そのカードを上置く。

1-3 君は目を逸らした。正気-1。

0 君は地獄を垣間見た。正気-2。



怪異チェックを行なう。

Dog

犬

仲間

この貧相な犬は人懐っこそうだ。少なくとも、そう願おう。

腕力+1、正気+1。

君が犬を失ったとき、腕力-1、正気-1。

小型のモンスタートークンを1個確保し、犬として使用する。それを君の部屋に置く。(すでにモンスターがいるなら、別な色のトークンを使うこと。)君の各ターン中に1回、この犬は6スペース以内の探索済みの部屋にドアや階段を使って移動し、また戻ることができる。犬は戻る前に、アイテムを1つ捨ったり運んだり落としたりできる。

犬は敵によって遅くならない。犬は一方通行の通路やチェックの必要な部屋を使えない。犬は移動が遅くなるアイテムを運べない。

このオーメンカードは、落としたり受け渡したり奪ったりできない。



怪異チェックを行なう。

Girl

少女

仲間

少女。捕らわれの。たった一人で。彼女を救うのだ！

正気+1、知識+1。

君が少女を失ったとき、正気-1、知識-1。

このオーメンカードは、落としたり受け渡したり奪ったりできない。



怪異チェックを行なう。

Holy Symbol

聖なる印

不安な世界に与えられた平穏の印。

正気+2。

聖なる印を失ったとき、正気-2。



怪異チェックを行なう。

Madman

狂人

仲間

口元から泡を吹き出して怒鳴っている狂人。

腕力+2、正気-1。

君が狂人を失ったとき、腕力-2、正気+1。

このオーメンカードは、落としたり受け渡したり奪ったりできない。



怪異チェックを行なう。

Mask

仮面

君の意図を隠す陰鬱な仮面。

君の各ターン中に1回、君は正気チェックを行なって仮面を使ってよい。

4+ 君は仮面をつけるか外すことができる。君が仮面をつけた場合、知識+2、正気-2。君が仮面を外した場合、正気+2、知識-2。

0-3 君はこのターン仮面を使えない。



怪異チェックを行なう。

Medallion

メダル

五芒星が刻まれたメダル。

君は「魔方陣の部屋(Pentagram Chamber)」「納骨室(Crypt)」「墓地(Graveyard)」の効果を受けない。



怪異チェックを行なう。

Ring

指輪

不可解な紋の刻まれた傷だらけの指輪

君が正気特性を持つ敵を攻撃する場合、君は腕力の代わりに正気で攻撃できる。(敵は正気で防御し、ダメージは肉体ダメージの代わりに精神ダメージになる。)



怪異チェックを行なう。

Skull

髑髏

ひび割れ、歯が抜けた髑髏。

君が精神ダメージを受ける場合、そのすべてを代わりに肉体ダメージとして受けてよい。



怪異チェックを行なう。

Spear

槍

武器

力が脈打つ武器。

この武器を使って腕力攻撃を行う場合、ダイスを2個追加する(最大8個)。

これの使用中は、他の武器は使用できない。



怪異チェックを行なう。

占い盤

死者を召喚するための文字と数字の書かれた板。

君が自分のターンに移動する前に、部屋タイルの山の一番上のタイルを見てよい。

怪異が発生した後で君が占い盤を使う場合、裏切り者は望む数のモンスターを、君に1スペース近づける。(君が裏切り者である場合、モンスターを動かす必要はない。)裏切り者がいない場合、すべてのモンスターは君に1スペース近づく。



怪異チェックを行なう。

不気味な感触

何千匹もの虫が君の皮膚の上や服の下や髪の中にとびついてきた。

君は正気チェックをする。

5+ 一瞬の後、それは消えた。正気+1。

1-4 正気-1。

0 正気-2。



垣間見えた希望

この部屋は奇妙にまともだ。何かが屋敷の邪悪に抵抗しているようだ。

この部屋に祝福トークンを1個置く。

各英雄は、この部屋でのすべての特製チェックに、ダイスを1個追加する(最大8個)。



不気味な人形

君が目にした人形の中の一体が、君に恐怖をもたらす。小さな槍を構えて飛び掛ってきたのだ。

君の右隣のプレイヤーは、不気味な人形の攻撃として腕力4によるチェックを行なう。君は通常通り、君の腕力に等しい数のダイスで防御を行なう。

君がこの攻撃でダメージを受けたら、「槍」を持つ探索者は腕力+2(自分が「槍」を持っている場合を除く)。



怒れる怪物

君の隣の壁の粘液の中から、それは現れた。

君は俊敏チェックをする。

5+ 身をかわした。俊敏+1。

2-4 ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。

0-1 ダイス1つ分の精神ダメージと、ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。



瓦礫

壁と天井から石膏が崩れてくる。

君は俊敏チェックをする。

3+ 君は石膏をかわした。俊敏+1。

1-2 君は石膏の下に埋まった。ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。

0 君は石膏の下に埋まった。ダイス2つ分の肉体ダメージを受ける。

君が埋まった場合、このカードを残す。君は脱出するまで何もできない。各探索者のターン中に1回、この部屋にいる探索者は君を助け出すために腕力チェックをしてよい。(君自身も行なえる。)4+で成功である。チェックが3回行われたら、君は次のターンに自動的に脱出し、通常通りのターンを実行できる。

脱出したらこのカードを捨てる。



血まみれの映像

この部屋の壁は血に染まっている。天井から滴る血が壁を伝い、家具を越え、君の靴に乗りかかった。その瞬間、それは消えた。

君は正気チェックをする。

4+ 君は気持ちを引き締める。正気+1。

2-3 正気-1。

0-1 君の部屋か隣の部屋に探索者がモンスターがいるなら、それを(可能なら)攻撃する。可能なかぎり、最も腕力の低い探索者を攻撃する。



心乱す音

はぐれ、見捨てられた赤ん坊の泣き声。絶叫。ガラスの割れる音。そして、静寂。

ダイスを6個ふる。その結果が現在公開されているオーメンの枚数以上の場合、正気+1。そうでない場合、ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。



炎上する男

身体に火がついた人影が部屋を駆け抜けていく。皮膚は火ぶくれがはじけて落ち、後に残った骸骨が崩れ落ちて床にはねて転がり、やがて消えた。

君は正気チェックをする。

4+ 君は怒りに顔に火がついたかのようになったが、とにかく問題は無い。正気+1。

2-3 逃げろ、逃げろ、外へ逃げろんだ。君の探索者を玄関ホール(Entrance Hall)に置く。

0-1 君の身体が燃え上がった!ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。その後、火を消しながらダイス1つ分の精神ダメージを受ける。



クローゼットの扉

クローゼットの扉が開いている……ほんの少しだけ。中に何かがいるに違いない。

この部屋に「クローゼット(Closet)」トークンを置く。

各探索者のターン中に1回、この部屋にいる探索者はダイスを2個ふってよい。

4 アイテムカードを1枚引く。

2-3 イベントカードを1枚引く。

0-1 イベントカードを1枚引き、「クローゼット」トークンを取り除く。



足跡

埃が舞い上がる。汚れた床に足跡が現れる。そして、それが君のそばに来たとき、気配が消えた。

ダイスを1個ふる。(探索者が礼拝堂(Chapel)にいるなら、ふるダイスを1個追加する。)

4 君と君から一番近い探索者は腕力+1。

3 君は腕力+1。君から一番近い探索者は正気-1。

2 正気-1。

1 俊敏-1。

0 各探索者は、自分が選んだ特性1つに-1。



葬儀

君は開いた棺桶を見つけた。中にいるのは君だ。

君は正気チェックをする。

4+ 一瞬の後、それは消えた。正気+1。

2-3 その光景に君は混乱した。正気-1。

0-1 中にいたのは本当に自分だった。君自身を掘り出すのに、正気-1、腕力-1。墓地(Graveyard)か納骨堂(Crypt)が見つかったら、君の探索者をそのどちらかに置く(両方あるなら君が選ぶ)。



墓場の土

この部屋には土が分厚く敷かれている。埃が君の肌や肺に届き、君はむせ返る。

君は腕力チェックをする。

4+ 君はそれを振り払った。腕力+1。

0-3 何かおかしい。このカードを残す。君の各ターンの開始時に、肉体ダメージを1点受ける。カードにより君のいずれかの特性が上がるか、君のターンの終了時に天井桟敷(Balcony)、庭園(Gardens)、墓地(Graveyard)、ジム(Gymnasium)、食糧貯蔵庫(Larder)、中庭(Patio)、塔(Tower)のいずれかにいる場合、このカードを捨てる。



庭師

振り返った君の視線の先に、庭師の服を着た男が立っていた。彼はショベルを構えるど突進してくる。彼は君の目と鼻の先まで来ると突然消え、後には泥の足跡だけが残らなかった。

君は知識チェックをする。(探索者が庭園(Garden)にいるなら、ふるダイスを2個追加する。)

4+ 泥の中に何かを見つけた。アイテムカードを1枚引く。

0-3 庭師が再び現れ、君の顔をショベルで殴りつける。君の右隣のプレイヤーは、庭師の攻撃として腕力4によるチェックを行なう。君は通常通り、君の腕力に等しい数のダイスで防御を行なう。



首吊り

部屋の空気は凍り付いている。君の目の前で、三人の男がほつれたロープで首を吊っていた。彼らは君を冷たい死人の眼で見つめている。三人は静かに身体を揺すっていたが、やがて塵となって柄に散らばった。君は息が詰まる。

君は各特性のチェックをする。

2+ その特性には影響なし。

0-1 その特性を-1。

4+ つすべてのチェックで2+なら、君が選んだ特性1つを+1。



恐ろしい叫び声

最初は囁き声のようだったが、最後には喉を裂くような叫び声になった。

各探索者は正気チェックをする。

4+ その音に耐えた。

1-3 ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。

0 ダイス2つ分の精神ダメージを受ける。

それぞれの結果は、そのチェックを行なった探索者にも適用される。



鏡の中から

君がアイテムを持っていない場合、このイベントは君の左隣から一番近い、アイテムを持っている探索者に適用される。誰もアイテムを持っていない場合、このカードを捨てる。

部屋には古い鏡がある。君は鏡に映る姿が勝手に動いたのを見て恐怖に襲われる。だが、それは別な時間の君だった。鏡の姿の君には助けが必要だ。君は鏡に字を書いた。

これを使い

その後、君は鏡の中の姿にアイテムを渡す。

君のアイテムカードを1枚選び(オーメンカードは不可)、それをアイテムの山札の上に置く。その後、その山札をシャッフルする。知識+1。



さや中の謎

部屋には古い鏡がある。君は鏡に映る姿が勝手に動いたのを見て恐怖に襲われる。だが、それは別な時間の君だった。鏡に映った君は、そこに字を書いた。

えんさすれこ

その後、その姿は鏡の中から君にアイテムを渡してくれる。

アイテムカードを1枚引く。



そうなる宿命

未来の出来事の映像が頭にあふれ出し、君は床に崩れ落ちた。

以下の2つから1つを選ぶ。

・タイルの山か任意のカードの山札1つの一番上から3枚を見る。そうした場合、その3枚のタイルやカードを好きな順番に並べなおし、一番上に戻す。その内容については他人に話してはいけない。

・ダイスを4個ふり、その結果を記録する。君が今後にダイスをふる場合、それをふる代わりに、1回だけ記録した結果にできる。その結果が本来可能な最大値を超える場合、代わりにその最大値を使用する。



ヨナの番

二人の男の子が木のコマで遊んでいる。「一回やってみる、ヨナ？」一人が尋ねる。

「ううん」とヨナが言う。「ずっと僕がやるんだ」ヨナはコマを取り上げると、もう一人の子供の顔を殴り続けた。少年が倒れる。ヨナはそれでも殴り続けていたが、やがて二人とも姿を消した。

探索者が「細工箱(Puzzle Box)」を持っているなら、その探索者はそのアイテムを捨てて、代わりにアイテムを1枚引く。そうした場合、君は正気+1。そうでない場合、君はダイス1つ分の精神ダメージを受ける。



暗転

懐中電灯が消えた。

心配しなくても、誰かが電池を持っているはずだ。

このカードを残す。他の探索者と同じ部屋で君のターンを終えるまで、君は1ターンに1スペースしか移動できない。そのターンの終了時に、このカードを捨てる。その後は、君は通常通りに移動できる。

君が「蠟燭(Candle)」を持っているか、かまど部屋(Furnace Room)でターンを終えた場合、このカードを捨てる。



鍵のかかった金庫

肖像画の裏に、壁掘えの金庫があった。当然、鍵が仕掛けられているようだ。

この部屋に「金庫(Safe)」トークンを置く。

各探索者のターン中に1回、この部屋にいる探索者は金庫を開けるために知識チェックをしてよい。

5+ アイテムカードを2枚引き、「金庫」トークンを取り除く。

2-4 ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。金庫は開かない。

0-1 ダイス2つ分の肉体ダメージを受ける。金庫は開かない。



壁からの霧

壁からの霧が染み出してきている。霧の中には人の顔が浮かんでいる……あるいは人ではない何かの。

地下にいる各探索者は正気チェックをする。

4+ 顔は光りと影が作り出した幻影だった。まったく問題ない。

1-3 ダイス1つ分の精神ダメージを受ける(その探索者がイベントシンボルのある部屋にいるなら、さらにダイス1つ分のダメージを追加する)。

0 ダイス1つ分の精神ダメージを受ける(その探索者がイベントシンボルのある部屋にいるなら、さらにダイス2つ分のダメージを追加する)。

それぞれの結果は、そのチェックを行なった探索者にも適用される。



謎の滑り台

君が地下にいるなら、このイベントは地下以外にいる探索者の中で、君の左隣から順に一番近い探索者に適用する。

君の足元の床が抜ける。

その部屋に「滑り台(Slide)」トークンを置き、その後その滑り台を利用するために腕力チェックを行なう。

5+ 君は滑り台を操るのに成功した。滑り台のある階の下の階の、望む探索済みの部屋に君を置く。

0-4 部屋の山から地下のタイルを引く。その部屋タイルを配置する。(部屋の山に地下の部屋が無い場合、すでに置かれている地下の部屋を1つ選ぶ。) 君はその部屋に落ち、ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。現在が君のターンでない場合、君は部屋のカードを引かない。

以降のターンで、探索者は滑り台を使うためにこのチェックを行なってよい。



秘密の通路

壁の一部が横に開いた。その陰にあったのは、かび臭いトンネルだ。

この部屋に「秘密の通路(Secret Passage)」トークンを置く。ダイスを3つ振り、以下の場所にもう1個の「秘密の通路」トークンを置く。

6 すでにある任意の部屋。

4-5 すでにある二階の任意の部屋。

2-3 すでにある一階の任意の部屋。

0-1 すでにある地下の任意の部屋。
その後、君は(移動が残っていないくても)秘密の通路を使うことができる。

「秘密の通路」トークンの一方からもう一方への移動は1スペースの移動に数える。(通路自体はスペースに数えない。)

以降のターン、すべての探索者は秘密の通路を使用できる。通路の中でターンを終えることはできない。



夜景

幽霊のカップルが、婚礼衣装に身を包んで静かに進んでいく光景を目の当たりにする。

君は知識チェックをする。

5+ この幽霊が、この屋敷のかつての住人であったことに気づく。君は彼らの名を呼ぶ。彼らは振り返り向き、この屋敷の間の秘密を囁いてくれる。知識+1。

0-4 君は恐怖に退き、視線を逸らした。



秘密の階段

不快なきしむ音が君の周りに響いた。君は秘密の階段を見つけた。

この部屋に「秘密の階段(Secret Stairs)」トークンを置き、もう1個の「秘密の階段」トークンを、すでにある別な階の部屋に置く。「秘密の階段」トークンの一方からもう一方への移動は1スペースの移動に数える。(階段自体はスペースに数えない。)

その後、君は(移動が残っていないくても)階段を使うことができる。そうした場合、君は新しい部屋でイベントカードを引く。



電話

部屋の電話が鳴った。

君は出なければいけないような気分になる。

ダイスを2個ふる。聞こえてくるのは優しい老婆の声だ。

4 「お茶とお菓子だよ！ お茶とお菓子だよ！ あんたは私のお気に入りさ！」 正気+1。

3 「あたしはいつだってここにいるよ、かわいい子や。見守っているからね……」 知識+1。

1-2 「今行くよ、このろくでなしが！ キスしとくれよ！」 ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。

0 「悪い子にはおしおきだよ！」 ダイス2つ分の肉体ダメージを受ける。



金切り声の風

風がそよぎ、やがてゆっくりと強さを増すと、ついには甲高い咆哮となった。

庭園(Gardens)、墓地(Graveyard)、中庭(Patio)、塔(Tower)、バルコニー(Balcony)の上、外に面した窓のある部屋のどれかにいる探索者は腕力チェックを行なう。

5+ 君は踏ん張った。

3-4 君は風に倒された。ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。

1-2 風が君の魂を凍えさせる。ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。

0 君は風に吹き飛ばされた。ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。君のアイテムを1つ玄関ホール(Entrance Hall)に置く。

それぞれの結果は、そのチェックを行なった探索者にも適用される。



支配

壁から影が浮かび出して来る。恐怖に立ちすくんだ君を影が取り囲み、君は身体の芯まで凍りつく。

君は特性を1つ選び、その特性チェックを行なう。

4+ 影の恐怖に耐えた。特性を1つ選び、その特性+1。

0-3 影は君の力を奪っていった。選んだ特性を最低の値まで落とす。(髑髏までは下がらない。) その特性がすでに最低の値である場合、別な特性を最低の値まで落とす。



静寂

地下ではすべてが静寂に包まれる。呼吸の音すら失われるのだ。

地下にいる各探索者は正気チェックをする。

4+ 君は聴覚が戻るのをじっと待った。

1-3 君は声にならない叫び声を上げる。ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。

0 君は耐え切れずに暴れ出した。ダイス2つ分の精神ダメージを受ける。

それぞれの結果は、そのチェックを行なった探索者にも適用される。



どんでん返し

壁が回転し、別な場所へと送られた。

「壁のスイッチ(Wall Switch)」トークンを、その部屋の出口の無い壁か、その部屋の角に置く。「壁のスイッチ」の反対側に部屋が無い場合、部屋の山からその階の部屋を引き、その後それを屋敷に置く。(部屋の山にその階の部屋が残っていない場合、このカードを捨てる。) その後、君の探索者をその部屋に置く。

各探索者のターン中に1回、その探索者がどちらかの部屋にいる場合、「壁のスイッチ」を使うために知識チェックを行なってよい。

3+ その探索者は隠されたスイッチを見つけ、そこを通り抜ける。これはスペースの移動には数えない。

0-2 その探索者は隠されたスイッチを見つけられず、そこを通り抜けられない。



骸骨

子供を抱えたままの母の姿。

この部屋に「骸骨(Skelton)」トークンを置く。ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。

各探索者のターン中に1回、この部屋にいる探索者は骸骨を調べるために正気チェックをしてよい。

5+ アイテムカードを1枚引く。「骸骨」トークンを取りのぞく。

0-4 漁りまわったが何も見つからない。ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。

それぞれの結果は、そのチェックを行なった探索者にも適用される。



腐敗

この部屋の臭いはひどすぎる。死の臭い。血の臭い。屠殺場の臭いだ。

君は正気チェックをする。

5+ 厄介な悪臭だが、それだけのことだ。正気+1。

2-4 腕力-1。

1 腕力-1、俊敏-1。

0 君は吐き気に身をよじる。腕力-1、俊敏-1、知識-1、正気-1。



煙

君の周りに煙が舞う。

君は咳き込み、涙をぬぐった。

この部屋に「煙(Smoke)」トークンを置く。

煙は隣の部屋からの視線をさえぎる。各探索者は、この部屋でのすべての特製チェックで、ダイスを2個減らす(最低1個)。



Something Hidden

隠れている何か

この部屋はどこか変だ。だが何が？ 君の頭にどうにも引っかかる。

この奇妙さを解明したければ、知識チェックをしてよい。

4+ 壁の一部が開き、物入れが見つかった。アイテムカードを1枚引く。

0-3 その何かが見当がつかず、君は狂気に陥りかける。正気-1。



Something Slimy

粘つく何か

君の足首にまとわりついているものは何だ？ 虫？ 触手？ 死人の手？

君は俊敏チェックをする。

4+ 振り払って逃げた。俊敏+1。

1-3 腕力-1。

0 腕力-1、俊敏-1。



Spider

蜘蛛

拳ほどの大きさの蜘蛛が君の肩の上に……そして君の髪へと遠いずりこんだ。

君は振り落とすために俊敏チェックをするか、じっとしているために正気チェックをする。

4+ 行ってしまった。チェックで使用した特性に+1。

1-3 噛み付かれた。ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。

0 肉を噛みちぎっていった。ダイス2つ分の肉体ダメージを受ける。



Webs

蜘蛛の巣

君は無造作に蜘蛛の巣を払った……しかし、払えなかった。それはへばりついてきている。

君は腕力チェックをする。

4+ 振り払って逃げた。腕力+1。このカードを捨てる。

0-3 君は捕まった。このカードを残す。

君が捕まった場合、君は脱出するまで何もできない。各探索者のターン中に1回、この部屋にいる探索者は君を助け出すために腕力チェックをしてよい。(君自身も行なえる。) 4+なら成功だが、この場合は腕力+1はしない。このチェックに失敗した場合、その探索者のターンの残りは移動できない。チェックが3回行われたら、君は次のターンに自動的に脱出し、通常通りのターンを実行できる。

君が助け出されたら、このイベントを捨てる。



The Beckoning

招き

外へ。外へ出なければ。外に飛び出せ！

庭園(Gardens)、墓地(Graveyard)、塔(Tower)、バルコニー(Balcony)の上、外に面した窓のある部屋のどれかにいる探索者は正気チェックを行なう。

3+ 君は出窓から引き返した。

0-2 君は中庭(Patio)に飛び込んだ。(屋敷に無い場合、部屋の山から探して屋敷に配置し、その後部屋の山をシャッフルする。) 君の探索者をそこに置き、ダイス1つ分の肉体ダメージを受ける。

それぞれの結果は、そのチェックを行なった探索者にのみ適用される。



The Lost One

迷い人

南北戦争時代のドレスを着た女性が君を招く。君は意識が朦朧となった。

君は知識チェックをする。結果が5+なら、君は朦朧状態を抜け出し、知識+1。そうでないなら、ダイスを3つふって、迷い人の導く先を決める。

6 君の探索者を玄関ホール(Entrance Hall)に置く。

4-5 君の探索者を二階踊り場(Upper Landing)に置く。

2-3 二階の部屋タイルを引く。

0-1 地下の部屋タイルを引く。

特定の階の部屋タイルを引くよう指示された場合、そのタイルを屋敷に配置し、君の探索者をそこに置く。山札の中にその階の部屋が無い場合、代わりに君の探索者を玄関ホールに置く。



The Voice

声

「私は床の下よ、床下に埋められているの……」

声は一度囁くと消えた。

君は知識チェックをする。

4+ 床下に何かを見つけた。アイテムカードを1枚引く。

0-3 声の導くままに掘り起こして探したが、何も出なかった。



The Walls

壁

この部屋は暖かい。肉のような壁が、はっきりと鼓動を刻んでいる。君の鼓動が屋敷のリズムに共鳴している。君は壁に引きずり込まれ……どこか別な場所に現れる。

君は次の部屋タイルを引き、それを屋敷に配置する。君の探索者をその部屋に置く。



What the ... ?

これは……？

君が来た方を振り返ったとき、そこは……何も無かった。ただかつて部屋だった場所にびっしりと霧が立ち込めているだけだ。

君がいるタイルを取り上げる(上に乗っている物はいったん脇に置く)。それを屋敷の同じ階の別な場所の、異なる未探索のドアにその部屋のドアをつなげて配置する(脇に置いた物を元に戻す)。その階に未探索のドアが無い場合、その部屋を別な階に動かす。



Whoops!

うわっ！

君は床が転がる身体を踏みつけた。飛び去る間もなく、君はひっくり返される。笑い声が走り去っていった。

君のアイテムカードをすべて裏向きにし(オーメンカードを除く)、それをシャッフルする。君の右隣のプレイヤーはそのうち1枚をランダムに選び、それを捨てる。その後、君のアイテムを表向きに置きなおす。



Adrenaline Shot

アドレナリン注射

注射器の中には、奇妙な光を放つ液体が入っている。

君が特性チェックを行なう前にこのアイテムを使用してもよい。そのチェックのダイスの結果に+4する。

このアイテムは使用後に捨てる。



Amulet of the Ages

星霜の護符

宝石が嵌められた古えの銀製の護符には祝福が刻まれている。

腕力+1、俊敏+1、知識+1、正気+1。

星霜の護符を失ったとき、腕力-3、俊敏-3、知識-3、正気-3。



Angel Feather

天使の羽根

君の手の中で羽ばたく完全な羽根。

君が何かのためにダイスをふる際に、このアイテムを使用してもよい。0~8までの数を宣言する。実際の数の代わりにその数のダイスをふる。

このアイテムは使用後に捨てる。



Armor

鎧

ルネッサンス展の小道具に過ぎないが、少なくとも金属製の。

君が肉体ダメージを受ける場合、1点少ないダメージを受ける(この効果は1ターンに1回に限られない)。

このアイテムは奪われない。



Axe

斧

武器

非常に鋭利だ。

この武器を使って腕力攻撃を行う場合、ダイスを1個追加する(最大8個)。

これの使用中は、他の武器は使用できない。



Bell

ベル

深い音を響かせる真鍮のベル。

正気+1。

ベルを失ったとき、正気-1。

怪異の発生後、君の各ターン中に1回、ベルを使用するために正気チェックを行なってもよい。

5+ 望む人数の、君との間がふさがっていない英雄を、君に1スペース近づける。

0-4 裏切り者は望む数のモンスターを、君に1スペース近づける。(君が裏切り者である場合、この結果は効果無し。)裏切り者がいない場合、すべてのモンスターは君に1スペース近づく。



Bloody Dagger

血の短剣

武器

邪悪な武器だ。針と管が柄から伸びて……君の血管めがけて突き刺さる。

この武器を使って腕力攻撃を行う場合、ダイスを3個追加する(最大8個)。そうした場合、君は俊敏-1。

これの使用中は、他の武器は使用できない。

このアイテムは受け渡したり落としたりできない。奪われた場合、ダイス2つ分の肉体ダメージを受ける。



Bottle

瓶

黒い液の入ったすりガラスの瓶。

怪異の発生後、君のターン中に、瓶の液体を飲むためにダイスを3つふってよい。

6 部屋を1つ選び、君の探索者をそこに置く。

5 腕力+2、俊敏+2。

4 知識+2、正気+2。

3 知識+1、腕力-1。

2 知識-2、正気-2。

1 腕力-2、俊敏-2。

0 各特性に-2。

このアイテムは使用後に捨てる。



Candle

蠟燭

その炎は影を揺らめかせる——少なくとも、君はそうであることを願っている。

君がイベントカードを引いた場合、そのイベントの特性チェックのダイスを1個追加する(最大8個)。

ベルと本と蠟燭をすべて手に入れたら、各特性に+2。後の時点でこの3つの中のいずれかのアイテムを失ったら、各特性に-2。



Dynamite

ダイナマイト

導火線には火はついていない……今のところ。

君は攻撃を行う代わりに、ドアをつなごうとした隣の部屋にダイナマイトを投げ込んでよい。その部屋の各探索者と、その部屋の腕力と俊敏のある各モンスターは、俊敏チェックを行なう。

5+ ダイナマイトのダメージを受けない。

0-4 肉体ダメージを4点受ける。

このアイテムは使用後に捨てる。



Healing Salve

治癒の軟膏

薄い器に入った、べたつく軟膏。

君は治癒の軟膏を、君自身か、同じ部屋にいる他の生きている探索者1人に使用できる。その探索者の腕力か俊敏が初期値よりも低い場合、その片方または両方の特性を初期値まで戻す。

このアイテムは使用後に捨てる。



Idol

偶像

君は偉大なる目的のために選ばれたのだ。例えば、生贄とか。

君の各ターン中に1回、特性チェックが戦闘かイベントでのチェックの前に、君は偶像をこすってもよい。そのチェックのダイスを2個追加する(最大8個)。そうするたび、正気-1。



Lucky Stone

幸運の石

なめらかな、一見ありふれた石。君の直感は、それが幸運をもたらすと感じている……。

何らかの理由でダイスをふった後、君はこの石をこすってもよい。そのダイスのうち望む数をふりなおす。

このアイテムは使用後に捨てる。



Medical Kit

医療キット

医者 の 鞆 だが、肝心 の もの が いく つ か 欠 け て い る よ う だ。

君の各ターン中に1回、君自身か、同じ部屋にいる他の生きている探索者1人に対し、君は知識チェックを行なって治療してよい。

8+ 肉体特性を合計で+3。

6-7 肉体特性を合計で+2。

4-5 肉体特性1つに+1。

0-3 何も起こらない。

医療キットでは、特性は初期値より上には上がらない。



Pickpocket's Glove

スリの手袋

失敬するのはこんなに楽しじゃなかった。

君が他の探索者と同じ部屋にいる場合、君はこのアイテムを捨てて、その探索者が運んでいるアイテムを1つ奪ってもよい。



Dark Dice

闇のダイス

君はツイているかい？

君の各ターン中に1回、君はダイスを3つふってもよい。

6 裏切り者でない探索者のいる場所に移動する。

5 同じ部屋にいる他の探索者1人を隣の部屋に移動する。

4 肉体特性1つに+1。

3 ただちに隣の部屋に移動する(移動コストはかからない)。

2 精神特性1つに+1。

1 イベントカードを1枚引く。

0 君のすべての特性を、觸骸の直前の値にする。闇のダイスを捨てる。



Revolver

リボルバー

武器

伝統の信頼置ける武器。

君はリボルバーを使って、腕力の代わりに俊敏で攻撃してよい。(敵は俊敏で防御を行い、肉体ダメージを受ける。)

君の俊敏攻撃のダイスを1個追加する(最大8個)。

リボルバーを使う場合、君は同じ部屋か、視線の通る(一連のまっすぐ並んだドアでつながる)任意の部屋に攻撃できる。君が別な部屋に攻撃をして負けた場合、君はダメージを受けない。

これの使用中は、他の武器は使用できない。



Sacrificial Dagger

生贄の短剣

武器

謎の紋章と血の染みに覆われた、捻じ曲がった鉄の刃。

この武器を使って腕力攻撃を行う場合、ダイスを3個追加する(最大8個)が、先に知識チェックを行なわなければならない。

6+ 効果なし

3-5 精神特性1つに-1。

0-2 短剣が君の手の中で動いた！ダイス2つ分の肉体ダメージを受ける。君はこのターン攻撃できない。

これの使用中は、他の武器は使用できない。



Puzzle Box

細工箱

開ける方法はあるはずだ。

君の各ターン中に1回、君は知識チェックを行なって箱を開けようとしてよい。

6+ 箱を開けた。アイテムカードを2枚引き、細工箱を捨てる。

0-5 まだ開かない。



Rabbit's Foot

兎の足

兎にとっては幸運とは言えない。

君の各ターン中に1回、君はダイスを1個ふりなおしてよい。その結果は変更できない。



Smelling Salts

気付け薬

ああ、染み渡る香りだ。

君が同じ部屋にいる他の生きている探索者1人の知識が初期値より低い場合、君は気付け薬を使ってその特性を初期値まで戻せる。

このアイテムは使用後に捨てる。



Music Box

オルゴール

アンティークの手工芸品。それが奏でるメロディは、君の頭にこびりついて離れない。

君の各ターン中に1回、君はオルゴールを開くか閉じるかしてよい。

オルゴールが開いている間、同じ部屋に入るかそこでターンを開始した、探索者か正気特性のあるモンスターは、正気チェックで4+を試みる。チェックに失敗した場合、その探索者やモンスターはその音楽に魅了され、ターンを終える。

オルゴールの魅了に耐えた探索者やモンスターは、君の手からオルゴールを落とす。落としたときにオルゴールが開いていた場合、それは開いたままである。

