

secrets
of
Survival

DO NOT
READ

UNTIL THE
HAUNT SCENARIO
BEGINS!

生き残りの秘密

怪異シナリオの開始まで
読むべからず！



怪異 1 : ミイラが行く

埃が部屋に舞い込み、影が君の心臓をよぎる。君は仲間の叫び声を耳にする。それは歓喜と恐怖の音だ。冷たい、震える声が君の頭に響く。「貴様が知るよりも遥か昔、我は花嫁を失いし。我が涙は塵と化したか、我が愛は未だ太陽の如く強きもの。今や我が恋人は再び生まれ来ぬ。我らを分かつてもの何も無し……貴様が邪魔立てするなれば、貴様の魂を身体から引きずり出して飲み込んでくれん。」

ただちに実行

- 三角の知識チェックトークンを2個脇に置く。
- 裏切り者は「少女 (Girl)」カードと、それによるボーナスを失う。代わりに、そのプレイヤーはピンクのモンスタートークン(少女を意味する)を、怪異が発見された階の、ミイラから少なくとも5タイル離れた任意の部屋に置く。どの部屋も5タイル離れていない場合、そのプレイヤーはその階の可能なかぎり遠くの部屋に少女トークンを置く。
- 探索者が少女トークンと同じ部屋に入ったら、そのプレイヤーは「少女」カードを得る。

敵についての情報

裏切り者はミイラと少女を結婚させようとしている。

勝利条件

ミイラが「少女」と結婚する前に、ミイラを消し去って死人の地に帰す。

ミイラを消し去るには

- 「本 (Book)」がまだ出ていない場合、オーメンシンボルのある部屋を次に発見した英雄は、通常通りにカードを引く代わりに、オーメンの山札から「本」を探してそれを引く。その後、その山札をシャッフルする。
- 英雄がミイラを消し去るには、ミイラの真の名前を得て、それを「本」に唱える必要がある。そのためには、以下の手順を順に実行しなければならない。各英雄は、各ターンに手順を1つしか実行できない。
 1. 以下のいずれかの部屋で、英雄はミイラの真の名前を見つけるために、知識チェックで6+を試みることができる:
 - 棺のある部屋(ヒエログリフの解説)
 - 研究室 (Research Laboratory、考古学チームの記録の調査)
 - 書庫 (Library、ミイラの歴史の調査)。成功したら、君は知識チェックトークンを1個得る。
 2. いずれかの英雄が名前を発見したターン以降に、君が「本」を持つ場合、ミイラの名前をそこから見つけ、それを消し去るための呪文を得るために、知識チェックで6+を試みることができる。成功したら、君は知識チェックトークンを1個得る。
 3. 英雄が知識トークンを2個得たら、いずれかの英雄は「本」をミイラと同じ部屋に持っていく。「本」とミイラの両方と同じ部屋にいる任意の英雄は、ミイラと正気戦闘を行って勝った場合に、呪文を唱えてミイラを永遠に消し去るのに成功する。
- ミイラには俊敏攻撃(「リボルバー (Revolver)」や「ダイナマイト (Dynamite)」を使用した攻撃等)は無効。

勝利した場合

君が古き書を閉じたとき、熱く乾いた風が部屋を横切った。ミイラは絶望を空いた両目に浮かべ、君に向かって足を引きずって来る。その手が君の喉にかかる寸前、身を包んでいた布がバラバラになった。魔物は崩れ去っていく身体でうめき声を上げる。「我が花嫁……我が愛しの……もはや……これ……」

ミイラの最後の欠片が消えたとき、風も止んだ。後には君だけが残った。

怪異 2 : 降霊術

ぞっとするような寒気が館を覆い、床には霧が緩い渦を巻き始めている。空気を裂いて声が響く。「安らぎを……我が魂に安らぎを……さもなくば死を……」

ただちに実行

三角の知識チェック(Knowledge Roll)トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の正気チェック(Sanity Roll)トークンと、五角形のアイテムトークン(遺体を意味する)1個も脇に置く。

敵についての情報

裏切り者は君より先に幽霊を召喚しようとしている。

勝利条件

裏切り者が幽霊を支配した後にその幽霊を倒すか、君が幽霊を召還した後にその骨を埋葬する。

幽霊を召喚するには

君は裏切り者よりも先に幽霊を召喚しようとしている。召喚のためには、君は降霊を行わなければならない。

- 各英雄は、魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)にいる場合にのみ、知識チェックか正気チェックで5+を試みることができる。君のターン中、君はこれらのどちらかのチェックを1回だけ行える。
- いずれかのチェックが成功するたび、知識チェックトークンか正気チェックトークン(使用した特性の方)を1個、怪異が発見された部屋に置く。英雄がこのトークンを、プレイヤーの人数の半分(端数切捨て)に等しい個数その部屋に置いたら、彼らは幽霊を召喚する。

英雄が裏切り者よりも先に召喚に成功した場合、彼らは幽霊を支配する(次項の指示に従う)。裏切り者が先に降霊を完了させた場合、その裏切り者が幽霊を支配する。

君が先に幽霊を召喚した場合

幽霊の宣告(読み上げること):「骨を埋めてくれ!」

- 最後の降霊のチェックが成功した部屋に幽霊トークンを置く。それは君が支配を失うまでそこに残る。
- ターン/ダメージトラックのクリップを1にセットする。降霊を完了したプレイヤーの、次以降の各ターンの終了時、ターン/ダメージトラックのクリップを次の数字に進める。幽霊の骨の埋葬は第5ターンまでに行わなければならない。
- 各英雄のターンに1回ずつ、その英雄が屋根裏部屋(Attic)か寝室(Bedroom)か主寝室(Master Bedroom)にいる間、君は知識チェックで5+を試み、骨を捜すことができる。成功した場合、遺体トークンを君の探索者カードの上に置く。
- その遺体は納骨室(Crypt)か墓地(Graveyard)に運ぶ。君がこのどちらかの部屋にいる間、君の各ターンに1回ずつ、知識チェックで5+を試み、正しい墓石を見つけて骨を埋葬することができる。
- 君がそれを行っている間、幽霊は誰も攻撃できない。君が第5ターンの開始までに骨を埋葬できなかった場合、裏切り者が幽霊を支配し、『裏切りの書』の指示に従う。こうなった場合、骨を埋葬しても幽霊を鎮めることはできない。君はそれを破壊しなければならない。

特殊攻撃ルール

- 降霊が完了するまでは、誰も攻撃を行えない。
- 裏切り者が幽霊を支配している間、君は幽霊に対して正気攻撃しか行えず、そのためには君が「指輪(Ring)」を持っているか、君が魔法陣の部屋にいない必要がある。正気攻撃が成功した場合、幽霊は破壊される。
- 幽霊が英雄を攻撃して負けた場合、幽霊はダメージを受けない。

勝利した場合

霧が引き、君の心臓を掴んでいたひどい寒さもゆっくりと消えていく。この地に穏やかさと満足感が満ちていく。魂は安らかに眠ったのだ。

怪異 3：蛙の足のシチュエー

甲高い、耳障りな笑い声が屋敷中に響く。「だめ、だめ、だめ！ 隠れなきゃだめだよ、この悪戯好きの小猿めが！ ウーマの本を盗もうなんて、悪いちび蛙どもだね。まったく悪い子だ。ウーマがそのぶつくさを叩き潰してくれようかね——でなきゃ、もっとずっと悪い何かにしてやるよ」

敵についての情報

魔女は自身を不死身にする術を唱えている。また、彼女は人々を蛙に変身させることができる。

勝利条件

魔女を殺す。

魔女を殺すには

魔女を生身の体にする呪文を唱えるためには、君は呪文書（「本(Book)」カード）を使う必要がある。そうした場合、彼女に対する攻撃が利くようになる。この呪文にはマンドラゴラの根が必要である（五角形のアイテムトークンで示される）。

魔女を殺すためには、以下の手順を順に実行しなければならない。各英雄は、各ターンにこれらの手順を1つしか実行できない。

1. マンドラゴラの根を見つける。君がマンドラゴラの根のある新しい部屋を発見した場合、裏切り者はその部屋に根トークンを置く。すでに見つかっている部屋に置かれることもある。
2. 君が根トークンのある部屋にいる場合、マンドラゴラを掘り出すために知識チェックで4+を試みることができる。成功した場合、そのトークンを君のキャラカードの上に置く。
3. 君が根トークンと「本」を持った状態で魔女と同じ部屋にいる場合、君は生身の身体術を唱えるために、知識チェックで6+を試みることができる。

蛙

- 蛙に変えられた英雄は、すべてのアイテムを落とし、すべての仲間を捨てる。その英雄の腕力と知識は髑髏の直前の最低値になる。蛙は攻撃できず、カードが引けず、部屋も発見できない。蛙でない他の探索者は、蛙をアイテムと同様に拾って運ぶことができる。（蛙は運ばれている間は何もできない。）
- 君が「本」を持っていて蛙と同じ部屋にいる場合、君はその蛙を人間に戻すために、知識チェックで4+を試みることができる。復活した英雄の特性値は開始時の値に戻る。

特殊攻撃ルール

- 魔女は不死身で、生身の身体術を彼女に唱えるまでは、攻撃できない。
- 猫が登場した場合、探索者は猫に攻撃できる。

勝利した場合

魔女が叫んだ。「ぎゃあああああ！ なんてことを！ 止めさせておくれ、私の可愛い肉っ子よ！ きっと後悔するよ！ お前の悪夢に忍び込んで血だらけにしてやる！ お前の脳みそを痒くして、頭蓋骨を搔き窺って穴を開けて引きずり出す羽目にさせてやる！ お前の——」

君がランプを振り上げてその叫び声を黙らせようとしたとき、彼女は消えた……当面のところは。

怪異 4：運命の糸

その蜘蛛の巣のあまりの大きさに、君は目を離せなかった。そして君は今やその上に捕らわれ、顔も身体も粘つく糸に貼りついた状態だ。すでに君の皮膚の上で糸が硬くなってきている。すぐに逃げ出さなければ、手遅れになるだろう。視界の端に映ったのは、天井から影が剥がれてきた光景だ。いや、それは影ではない——巣を歩く蜘蛛だ。それが君の上に覆いかぶさるや、君は胃に火がついたような痛みを感じた。見下ろすと、蜘蛛の針が君の腹に刺さっている。君は叫び声を上げた……だが、誰かそれを聞いてくれる人はいるのだろうか？

ただちに実行

- 怪異の発見者は、蜘蛛の巣に捕らえられる。そのキャラは**捕まった探索者**になる。捕まった探索者は移動できないが、巣に攻撃することでそれを破壊しようと試みることはできる。その探索者とアイテムを受け渡すこともできる。
- 「医療キット (Medical Kit)」がまだ見つからない場合、アイテムカードを引く機会を得た英雄は、通常通りに引く代わりに、アイテムの山札から「医療キット」を探してそれを引いてもよい。その後、その山札をシャッフルする。
- 三角の腕力チェック (Might Roll) トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。
- 捕まった探索者には、蜘蛛の卵が産み付けられている。やがてそれは孵ることになるだろう。

敵についての情報

恐ろしく巨大な蜘蛛が目覚めている。それは卵が孵るまで捕まった探索者を守ろうとしている。

勝利条件

捕まった探索者を解放し、卵を破壊し、少なくとも一人の英雄が屋敷を出る。

蜘蛛の巣と卵を破壊するには

卵を破壊されないうちは、捕まった探索者の特性は**罅隙**のシンボルまで下がらない。

- 君は腕力攻撃により蜘蛛の巣を破壊できる。蜘蛛の巣は腕力4で防御する。君が勝った場合、ダメージを与える代わりに、その部屋に腕力チェックトークンを1個置く。蜘蛛の巣が勝っても、君はダメージを受けない。その部屋にプレイヤーの人数と同数の腕力チェックトークンが置かれたとき、蜘蛛の巣が破壊される。その後は、捕まった探索者は通常通りに移動し行動できる。
- 君が「医療キット」を持っていて、捕まった探索者と同じ部屋にいる場合、卵を破壊するために知識チェックで4+を試みもよい。君が「治癒の軟膏 (Healing Salve)」を持っている場合、それを使って知識チェックをせずに卵を破壊できる。

屋敷から出るには

捕まった探索者を解放し、卵を破壊した後、英雄は屋敷から出ることができる。君は玄関ホール (Entrance Hall) のドアを開けるために、知識チェック (鍵を開ける) か腕力チェック (鍵を壊す) で6+を試みることができる。成功したら、イベントカードを引いてターンを終える。それ以降のターン、まだ生きているすべての英雄は、玄関ホールで1スペース分の移動を行うことで、屋敷を脱出できる。

勝利した場合

目に付いた蜘蛛糸を払いながら、君は屋敷を転がり出た。振り返った君が見たのは、上の階の窓にちらつく光だった。君は震え上がったが、必死で歩を進めた……一歩、また一歩と。逃げ出すべき時だ——今すぐに。

怪異 5：ティーン・ライカンスロープ

叫び声が屋敷を切り裂き、さらに大きく恐ろしく響いた。これが止まないようだと、次に叫び声をあげるのは君ということになる。君がもう耐えられないと思うのと同時に、叫び声は低く振るえだし、やがて純粋な怒りの咆哮へと変わった。満月の光を只中にいることに気づいた君の影は震え上がった。

ただちに実行

- 小型の赤のモンスタートークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。
- 五角形のアイテムトークン（銀の弾丸を意味する）を1個脇に置く。

敵についての情報

裏切り者は狼男で、どんどん強力になっている。狼男は他人を獣人化して、狼男に変えることができる。

勝利条件

すべての狼男が死亡する。犬は殺さなくても勝利できる。

狼男を殺すには

君は「リボルバー（Revolver）」を見つけ、さらに銀の弾丸を作らなければならない。そのためには、以下の手順を実行する。各英雄は、各ターンに手順を1つしか実行できない。

1. まだ「リボルバー」を持っていない場合、君は屋根裏部屋（Attic）かガラクタ置場（Junk Room）か主寝室（Master Bedroom）か貴重品保管室（Vault）で見つけることができる。君がこのどれかの部屋にいる場合、君は知識チェックで5+を試みることができる。成功したら、アイテムの山札から「リボルバー」カードを1枚探し、それを手に入れる。その後、その山札をシャッフルする。同じ部屋で複数回探すこともできるが、自分の各ターンには1回しか探すことはできない。

2. 研究室（Research Laboratory）かかまど部屋（Furnace Room）に移動する。そこにいる間、君は銀の弾丸を作るために、知識チェックで5+を試みることができる。成功したら、君は銀の弾丸トークンを得る。ある探索者が銀の弾丸を作る一方で、別な探索者が「リボルバー」を探してもよい。（この2つの任務はどちらが先でもよい。）
3. 銀の弾丸を作った英雄は、それを「リボルバー」を持った英雄に渡さなければならない（あるいは逆でもよい）。
4. 銀の弾丸と「リボルバー」を持っている英雄は、狼男や犬を殺すことができる（後述）。

君のターン中に行うこと

君が狼男や犬から攻撃されてダメージを受けた場合、君は噛まれて、狼男の呪いに侵される可能性がある。君の次以降の各ターンの開始時、君は狼男の呪いに耐えるために、正気チェックで4+を試みなければならない。失敗したら、君は狼男になり、以降は英雄ではなくなる。（君は「裏切り者の書」のこの怪異を読み、「ただちに実行」の項目を実行する。）

噛まれたが狼男になるのを耐えた英雄は、狼男を殺すことでゲームに勝利する……少なくとも次の満月までは。

特殊攻撃ルール

銀の弾丸を持つ英雄が狼男か犬を攻撃して勝った場合、その狼男や犬は死ぬ。（「リボルバー」の弾丸は無くなる。）

勝利した場合

満月に雲がかかり、その明かりを遮っていく。屋敷は暗く静かになり、君は虐殺された仲間の死体の上に立っている。生き残りのためには仕方なかったのだ……しかし、君は自分がしたことを覚えたまま生きていけるのだろうか？

怪異 6：宙に浮かぶ眼

それが高音すぎて聞き取れない嘆きの声なのか、低すぎて感じ取れない振動音なのか、君には定かではなかった。おそらくその両方だ。冷たい青の光が一瞬光る。そして再び。誰かの叫ぶ声が聞こえる。「我らの主が降り立った！ 大いなる眼に我らの脳を捧げるのだ！」

ただちに実行

三角の「腕力チェック(Might Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。

敵についての情報

エイリアンは英雄を操る精神支配能力を持っている。彼らはそれを部屋の全員に対して使えるので、可能な限り散らばった方がいいだろう。

勝利条件

宇宙船の機能を停止させ、友人が連れ去られるのを防ぐ。

君のターン中に行うこと

君がエイリアンの支配下にある場合：裏切り者は君を宇宙船のある部屋に向けて移動させる。君がその部屋に入ったターンの次のターンの開始時、君は宇宙船に乗り込み、ゲームから外れる。君はエイリアンの支配下にある間は、攻撃やその他の行動を行なえない。

特殊攻撃ルール

- エイリアンに支配されている英雄を解放するには、その英雄を攻撃して(通常の戦闘か、「指輪(Ring)」を使った正気戦闘で)勝つ必要がある。君がその英雄に勝った場合、その英雄はダメージを半分だけ受ける(端数切り捨て)。英雄が君に勝った場合、君が受けるダメージは通常通りである。一度解放された英雄は、二度と支配を受けることはない。
- 君は宇宙船にダメージを与えるために、腕力チェックで5+を試みることができる。1回成功するごとに、宇宙船の脇に「腕力チェック」トークンを1個置く。宇宙船の脇にプレイヤー数と同じ数の「腕力チェック」トークンが置かれたら、宇宙船の機能は停止し、英雄が勝利する。
- エイリアンには俊敏攻撃(「リボルバー(Revolver)」や「ダイナマイト(Dynamite)」を使用した攻撃等)は無効。

勝利した場合

エイリアンは君がかつて友と呼んだ者の手を借りて、君を捕らえる寸前までいった。今でも、茂みにかがみこんだ君を眼が探し続けている。君の頭の中に君を呼ぶ声が聞こえる。一瞬、君の身体は屋敷へと向かいかけた。しかし君は振り返ると、外への道と安全を求めて駆け出した。

怪異7：人喰い蔦

乾いた、壁をこする音が屋敷中に響く。最初は巨大なガラガラヘビが現れたかと思ったが、実際に君が目にしたのは、窓を押し開けようとしている蔦の触手だった。窓ガラスが割れて弾け飛んだとき、その蔦が狙っているものがはっきりした——君だ。

ただちに実行

五角形のアイテムトークン(除草スプレーを意味する)1個を脇に置く。

敵についての情報

屋敷の根と先端の組み合わせが蔓草である。蔓草は君を捕まえようとしている。人喰い植物は、死体を栄養としているのだ。

勝利条件

除草スプレーを使って、プレイヤー数と同じ数の蔓草を殺す。

除草スプレーの作り方

「本(Book)」を研究室(Research Lab)か厨房(Kitchen)まで運ぶ。君が「本」を運んでいる状態でどちらかの部屋にいる場合、君の各ターンに1回ずつ、君は除草スプレーを作るために知識チェックで5+を試みてよい。成功したら、君は除草スプレートークンを得る。除草スプレーは1回しか作れない。破壊されたら、再び作ることはできない。

特殊攻撃ルール

- 除草スプレーを根や先端のある部屋に持ち込んだ場合、そのターンの攻撃を行う代わりにそれを使用して、自動的にその蔓草を殺すことができる。(除草スプレーはすべての蔓草に攻撃するのに十分な量がある。)
- 根は攻撃できず、通常の攻撃の影響を受けない。除草スプレーのみが有効である。先端は攻撃を行うことができ、先端に攻撃も行なえる。
- 先端が英雄に肉體戦闘で勝った場合、その英雄はダメージを受けない。代わりに、その英雄は先端に捕まえられ、すべてのアイテムをその部屋に落とす。その後、その先端は移動を終える。
- 君が先端に戦闘で勝った場合、それは気絶し、英雄を捕まえていたならその英雄を落とす。
- 根は英雄の移動を遅くしないが、先端は遅くする。

君のターン中に行うこと

捕まっている場合：君はアイテムを使用できないが、自分を捕まえている先端に攻撃は行える。先端に勝った場合、それは気絶し、君を落とす。その後、ターンの残りの間、君は移動等を行うことができる。先端が君に勝った場合、君はダメージを受けないが、君のターンは終了する。

勝利した場合

触手は身をよじり暴れ周り、花瓶や絵画や家具をとこと構わず破壊しまくった。蔦は一瞬、屋敷を倒さんばかりに激しく揺すぶったが、やがて地面に向かって逃げていった。聞こえる音は誰かがすすり泣く声だけだ。だが、泣いているのは誰だろう？ いや——それは君自身だ。

怪異 8 : バンシーの叫び

君が最初に耳にしたのは、部屋の外からのかすかな音だった。それは誰かが壁を鉤爪か何かで引っかきまわしているような音だ。数秒後、君は視界の端に、ぼろぼろの銀のローブがはためくの捕らえた。君が振り返ってドアに走るとほぼ同時に、何かが君の部屋に飛び込んできた。その怪物のため息が聞こえる。音は部屋中に響き渡り、君は恐ろしい寒気が心臓に突き刺さるのを感じた。死がすぐそばに迫っている。

ただちに実行

三角の「知識チェック(Knowledge Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の「正気チェック(Sanity Roll)」トークンも脇に置く。

敵についての情報

裏切り者は「占い盤(Spirit Board)」を使って、恐るべきバンシーを呼び出した。「占い盤」を運んでいる間、裏切り者はバンシーの叫び声の影響を受けない。

勝利条件

除霊を成功させ、バンシーを消し去る。

バンシーを消し去るには

バンシーが君達全員を殺してしまう前に、君は除霊を行わなければならない。これには、プレイヤー数と同じ回数の除霊チェックの成功が必要である。各チェックには特定の部屋やアイテムが必要で、それぞれには正気チェックか知識チェックが必要である。各英雄は、自分の各ターンに1回ずつのみ除霊チェックを行なえる。

- 君が「聖なる印(Holy Symbol)」か「占い盤」を持っている、または君が礼拝堂(Chapel)か納骨室(Crypt)か魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)にいるなら、除霊を行なうために正気チェックで5+を試みることができる。
- 君が「本(Book)」か「水晶球(Crystal Ball)」を持っている、または君が書庫(Library)か研究室(Research Laboratory)にいるなら、除霊を行なうために知識チェックで5+を試みることができる。

君が除霊チェックに成功したら、その除霊に使ったアイテムカードや部屋タイルの上に、「正気チェック」トークンか「知識チェック」トークン(使用した特性のもの)を置く。

英雄があるアイテムや部屋での除霊に成功した場合、英雄はそれ以降、そのアイテムや部屋で再び除霊を行なえない。(例えば、君が礼拝堂での正気チェックに成功した場合、誰も礼拝堂を再び使うことはできない。)

英雄がこれらのトークンをプレイヤーの人数に等しい個数置いたら、バンシーは消滅する。

特殊攻撃ルール

バンシーには攻撃できない。裏切り者から「占い盤」を奪った場合、裏切り者もバンシーの影響を受けるようになるが、英雄が「占い盤」を持っていたとしても、バンシーの影響を受けなくなるわけではない。

勝利した場合

叫び声はどんどん近づいてくる。壁も震え始めた。近くの鏡を覗き込んだとき、そこに映っていたのは髪の毛が真っ白になった君だった。叫び声はドアのすぐ外から聞こえてくる！ドアノブが回り、君は除霊の最後の言葉を叫んだ。そして……静寂が訪れた。

怪異 9：死者のダンス

屋敷中の時計が深夜を告げた——しかし、君はまだそんな遅くになっていないことに気付いている。時計の響きが鳴り止んだとき、弦楽者が一人で奏でる不気味なメロディーが空気にただよい、ダンスを呼びかけた。その曲は君の魂を震え上がらせたが、君の唇は勝手に微笑を浮かべている。これほど恐ろしく、そしてこれほど素晴らしいことが同時に起こるなんてありえるのだろうか？

ただちに実行

- この怪異には裏切り者はいない——英雄だけである。各英雄は、自分のターンに裏切り者となる可能性がある。
- 魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) と地下からの階段 (Stairs from Basement) が屋敷に無い場合、怪異の発見者は部屋の山からそれらを探し、地下に配置する。この部屋は望むように配置してよいが、魔法陣の部屋は怪異の発見者から可能なかぎり遠くに配置しなければならない。同様に、舞踏場 (Ballroom) を、一階の望む場所に配置する。その後、部屋の山をシャッフルする。
- 三角の「正気チェック (Sanity Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。

敵についての情報

この屋敷のどこかで、闇の弦楽者が、君の脳を喰らう音楽を弾いている。死者のダンスが舞踏場で始まっている。

勝利条件

闇の弦楽者を消し去る。

闇の弦楽者を消し去るには

闇の弦楽者を消し去るには、英雄は以下の手順を順に完了させる必要がある。これらは、君の各ターンに1回しか実行できない。

1. 「聖なる印 (Holy Symbol)」を持っている英雄は、魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) に移動する。その英雄は、自分から誰かに「聖なる印」を渡せない。

2. 「聖なる印」がある魔法陣の部屋にいる英雄は、闇の弦楽者に挑むために、正気チェックで5+を試みることができる。このチェックを行なう場合、「聖なる印」を持っている必要はない。あくまで自分のいる部屋に「聖なる印」があればよい。このチェックに成功した場合、「正気チェック」トークンを1個その部屋に置く。
3. 魔法陣の部屋に置かれている「正気チェック」トークンの数が、怪異の開始時にいた探索者の数に等しくなったら、英雄は闇の弦楽者を消し去るのに成功する。

君が行うこと

探索者は「聖なる印」を持っていないかぎり、自分のターンの開始時に、闇のバイオリン引きの誘惑に耐えるために正気チェックで4+を試みなければならない。

君が正気チェックに失敗し、さらに君が舞踏室にいる場合、君は発狂する。君は裏切り者になる。(『裏切り者の書』のこの怪異の項目を読むこと。)

君が他の部屋にいてこのチェックに失敗した場合、代わりに君は正気ダメージを1点受ける。君の正気が髑髏のシンボルまで下がっても、君は死なない。代わりに、君は裏切り者になる(『裏切り者の書』のこの怪異の項目を読むこと)。髑髏まで下がっていない場合、君は発見されている部屋の最短ルートを通して、舞踏室の方へ移動しなければいけない。望むなら、通常通りにその途中で他の行動を行なってもよい。このシナリオにおいて、君の正気が他の理由で髑髏のシンボルまで下がった場合、やはり君は発狂し裏切り者になる。

特殊攻撃ルール

闇の弦楽者には攻撃できない。

勝利した場合

君が必死に弦楽者を消し去る呪文を唱えている一方で、その音色はどんどん速くなっていった。天井からは雨が降り始め、魔法陣とその中の弦楽者を激しく打った。音楽は続いていたが、君は彼の顔が火の中の蠟のように溶けていくのが気づく。恐ろしいほど美しい音楽は弦楽者が溶けていく間も続いたが、その身体最後の一片が消えた時、その音も消え去った。

怪異 10：家族の集い

狂人は首を傾け、何かを聞いていた。「聞こえるかい？」と彼は仲間に聞いた。「床下さ、俺が埋めたんだ。家族をな」

床がゆがんでひび割れ、死体が二つ、灯りの下に這い出してきた。一人が蛆虫だらけの笑みを浮かべて、狂人の不実な仲間を捕まえる。死体が犠牲者に近づいたとき、屋敷が震え始めた。まるで産みの苦しみかのように。そして、屋敷中にのろのろとした足音が響き始めた。

敵についての情報

狂人とゾンビは君達を殺そうとしている。君達はゾンビを、生前重要だった部屋に引き込むことで閉じ込めることができる。

勝利条件

すべてのゾンビを閉じ込める。

ゾンビを閉じ込めるには。

君達はゾンビの単純さを利用し、彼らをかつてのお気に入りの部屋に引き込むことができる。

- ゾンビの移動は素早くはなく、また常に視界内の一番近い英雄に向かって移動してくる。
- 君はゾンビを、主寝室(Master Bedroom)、礼拝堂(Chapel)、温室(Conservatory)、娯楽室(Game Room)、書庫(Library)、屋根裏部屋(Attic)に閉じ込めることができる。
- ゾンビがそれらの部屋のどれかに入るか、そこでターンを開始した場合、そのゾンビは捕まるのを避けるために知識チェックで4+を試みることができる。失敗した場合、それはこのターン攻撃を行わず、以降のゲームの間は安らかにその部屋に留まり、チェックも行なわない。(トークンを裏返して捕らえられたことを示す。)
- ゾンビがいずれかの部屋に捕らえられたら、その部屋で別なゾンビを捕らえることはできない。

勝利した場合

「ごめんね、ママ！」と狂人が叫ぶ。

足を引きずる死体の苦痛の染み付いた歯肉から、すすり泣きがこぼれ出る。

今宵はママを残して君はここ去るが、これからは時々、床板の下から彼女の泣き声を聞くこともあるだろう。

怪異 11：中へ

窓の外では霧がうごめいている。その中で何かが形を成さなかっただろうか？ 屋敷のどこかで狂人が叫ぶ声が聞こえる。「時は来た！ 窓を開け放て！」

続いて、窓が次々と開けられる音がした。冷たい風が屋敷を通り抜け、君の髪を掻き乱し、君の耳に誘惑の恐怖を囁いた。

ただちに実行

三角の「正気チェック(Sanity Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の「知識チェック(Knowledge Roll)」トークンも脇に置く。

敵についての情報

- 裏切り者と狂人は悪霊を屋敷に入れようとしている。
- 悪霊は君を殺すつもりだ。悪霊には肉体攻撃は効かない。

勝利条件

すべての悪霊を消し去る。そのためには、除霊を行なうか、それぞれを(「指輪(Ring)」を使って)個別に倒さなければならない。

除霊を行なうには

除霊を1回行うことで、すべての悪霊を消し去ることができる。これには、プレイヤー数と同じ回数の**除霊チェック**の成功が必要である。各チェックには特定の部屋やアイテムが必要で、それぞれには正気チェックか知識チェックが必要である。各英雄は、自分の各ターンに1回ずつのみ除霊チェックを行なえる。

- 君が「聖なる印(Holy Symbol)」か「指輪」を持っている、または君が礼拝堂(Chapel)か納骨室(Crypt)か魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)にいるなら、除霊を行なうために正気チェックで5+を試みることができる。
- 君が「本(Book)」か「水晶球(Crystal Ball)」を持っている、または君が書庫(Library)か研究室(Research Laboratory)にいるなら、除霊を行なうために知識チェックで5+を試みることができる。

君が除霊チェックに成功したら、その除霊に使ったアイテムカードや部屋タイルの上に、「正気チェック」トークンか「知識チェック」トークン(使用した特性のもの)を置く。

英雄があるアイテムや部屋での除霊に成功した場合、以降は英雄はそのアイテムや部屋で再び除霊を行えない。(例えば、君が礼拝堂での正気チェックに成功した場合、誰も礼拝堂を再び使うことはできない。)

英雄がこれらのトークンをプレイヤーの人数に等しい個数置いたら、悪霊はすべて消滅する。

特殊攻撃ルール

- 「指輪」を持っているなら、君は悪霊に対し正気攻撃が行える。勝った場合、悪霊は消し去られる。悪霊が攻撃して君が勝った場合、その悪霊は気絶する。
- 狂人は、悪霊を中に入れるのに集中している間は、探索者を攻撃しない。ただし、攻撃された場合は防御することはできる。

勝利した場合

儀式は成された。除霊は成功した。窓は閉じられた。悪霊は消し去られた。でも……窓の外にちらちら見えるのは何だろう？ 再び入れたりしないのが一番だ。

怪異 12：歩む人影

水晶球が明滅しながら君が立っている部屋を映し、水晶球を映した君が立っている部屋を映し、その水晶球が映した君が立っている部屋を移した水晶球を映し、それを繰り返しているうちに、君は繰り返す映像の井戸の中に落ちてしまう。

新たな映像が形を成したが、今度は玄関ホールの人影だった。人々が玄関ドアを通して入ってくる。見慣れた姿だった……。新参の一人が目線を上げ、水晶球のこちらにいる君に目を合わせる。その顔に気付いて君は顔色を失った。君自身の目だ。

ドッペルゲンガー——君の邪悪な映し身だったのだ。

ただちに実行

- プレイヤーの数と同数の小型のモンスタートークン（邪悪な映し身を意味する）を、玄関ホール（Entrance Hall）に置く。トークンは別々な色を使い、それぞれの色が特定の英雄に対応するようにすること。
- 怪異の発見者の左隣のプレイヤーからゲームを再開する。

敵についての情報

この怪異には裏切り者はいない——英雄だけである。邪悪な映し身は君と同様に、君を殺そうとしている。

勝利条件

君の英雄が生き延び、邪悪な映し身がすべて死亡する。

邪悪な映し身の行動

怪異の発見者のターンの後に、以下を行なう。邪悪な映し身は、モンスターターンに行動を行なう。

邪悪な映し身は常にモンスターと同様に移動のためのダイスをふり、対応する英雄に向かって最短距離を移動する。邪悪な映し身がいずれかの英雄と同じ部屋でターンを終える場合、それは攻撃を行なう。部屋に英雄が複数いる場合、可能なら常に自分に対応する英雄を攻撃する。それ以外の場合、どの英雄を攻撃するかはランダムに決める。

あるプレイヤーの英雄が死亡した場合、そのプレイヤーは自分の英雄の邪悪な映し身を操り、他の探索者を攻撃する。

邪悪な映し身

- 邪悪な映し身の特性は、対応する英雄の怪異の開始時の特性の値に等しい。この特性は変化しない。
- 邪悪な映し身はアイテムを持ち運べず、仲間の保護者にもなれない。

特殊攻撃ルール

- 君が自身の邪悪な映し身を攻撃したり防御したりする場合、君が「水晶球（Crystal Ball）」を持っていないければ、どちらがその戦闘に勝ったかに関係なく、君は各特性を1ずつ下げる。邪悪な映し身が君に勝った場合、君は通常通りダメージを受ける。君が邪悪な映し身に勝った場合、それは通常通り気絶する。他の英雄の邪悪な映し身と戦う場合は、特性を追加で失うことはない。
- 君が「水晶球」を持っている場合、君が自身の邪悪な映し身に勝ったら、それは死亡する。
- 君が他の英雄の邪悪な映し身に勝った場合、それは気絶する。ただし、君が「水晶球」を持ち、その映し身に対応する英雄が死亡している場合を除く。この場合、君が勝ったらその邪悪な映し身は死亡する。
- 「水晶球」を持っている英雄は、気絶している邪悪な映し身を攻撃できる。気絶しているモンスターも通常通りのダイスの数で防御するが、攻撃側よりも大きい値を出してもダメージは与えない。
- 君が自分のターンに「水晶球」を持っている英雄と同じ部屋にいる場合、相手が許可するならその「水晶球」を受け取ることができる。

勝利した場合

君は震えながら後ずさった。床には君の死体が転がっている。いや、自分じゃない。君は自分に言い聞かせる。

これはドッペルゲンガーだ。殺さなくちゃいけなかったんだ。こいつは君と入れ替わろうとしたのか？ 殺さなければ、殺されていたのか？

本当に？

怪異 13：夢かもしれない

起きろ！ 起きろ！ 夢を見てるような奴が、どうして起きないんだろう？

仲間の探索者の一人が、寝室で眠ってしまった。頬をつつき、揺り動かし、しまいには痛烈な平手もかました。どうやっても彼は起きない。こんなひどい場所では、いい事じゃない。

奴は手足を振り回しながら、寝言を叫んだ。「帰ってこい！ だめだよ！」これは悪夢に違いない。

ただちに実行

三角の「正気チェック(Sanity Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の「腕力チェック(Might Roll)」トークンも脇に置く。

敵についての情報

夢見人の潜在意識が、屋敷に悪夢を解き放った。限界以上の悪夢が屋敷から逃げたら、君は負ける。どれだけの数が限界なのかは君達にはわからないので、君達はできるだけ早く止めなければならない。(裏切り者は『裏切り者の書』に示されたルールに従った数を書いて記録している。)

勝利条件

限界数(何体かは不明)の悪夢が屋敷を脱出して世界中に解き放たれる前に、夢見人を起こす。(正確な限界数は裏切り者が知っている。)

夢見人を起こすには

君は「聖なる印(Holy Symbol)」を夢見人の部屋に持ち込み、それを使ってその探索者を起こさなければならない。

1. 「聖なる印」を夢見人の身体のある部屋に運ぶ。
2. その部屋にいる誰かが「聖なる印」を持ち運んでいる間、その部屋の任意の英雄は、夢見人を起こすために正気チェックか腕力チェックで5+を試みてよい。各成功につき、「正気チェック」トークンか「腕力チェック」トークン(使用した特性のもの)を1つ得る。英雄がこれらのトークンをプレイヤーの人数に等しい個数得たら、夢見人は起きる。
3. 「気付け薬(Smelling Salts)」カードは、彼を起こす役に立たない。

特殊攻撃ルール

- 悪夢は肉体ダメージの代わりに精神ダメージを与える。
- 君が悪夢を攻撃して勝った場合、それは気絶ではなく死亡する。

勝利した場合

うろついていた悪夢は形を失い、消滅した。夢見人の手足はおとなしくなったが、深い、地獄のような声で、最後の一声を叫んだ。「いやだああああ！ 戻りたくない！」

君の友は目を覚まし、瞬きすると、いつもの声で言った。「いやあ、変な夢を見てね。」

怪異 14：星辰正しき

この古い屋敷の本棚には、邪悪な書がぎっしり詰まっている。恐るべき題名は、邪悪なる死や狂気、さらには“ありうべからざるもの”の名までが並んでいた。どうして君の仲間は君をこんな気味悪い蔵書の場所に連れて来たんだろう？どんな禁忌の知識を得ようとしているんだろう？

君の疑問に答えたのは、通路の向こうからこだまするリズムミカルな詠唱だった。この屋敷を根城とする邪教が、旧き怪物を召喚しようと叫んでいる——中でもひととき大きな声は、かつて君の仲間だった裏切り者だ。裏切り者がここに来た理由は、邪教の信者が儀式を完成させるために必要な物を持ち込むためだったのだ……人間の生贄を含めて。

ただちに実行

五角形のアイテムトークン(ペンキ缶を意味する)を、プレイヤーの人数と同数脇に置く。それぞれを、以下の部屋にこの順番に(可能なかぎり)配置する: 厨房(Kitchen)、食料貯蔵庫(Larder)、ガラクタ部屋(Junk Room)、倉庫(Storeroom)、研究室(Research Laboratory)、屋根裏部屋(Attic)。部屋の数よりも多くのペンキ缶がある場合、再び上記の順番で、さらにペンキ缶を置く。これらの部屋がまったく出ていない場合、部屋の山を上から順番に見て、上記の部屋が見つかった時点でそれを適正な階に配置し、その部屋にすべてのペンキ缶トークンを置く。その後、その山札をシャッフルする。

敵についての情報

裏切り者は狂信的な邪教徒のために働いている。邪教徒は魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)に生贄を捧げ、神を召喚しようとしている。彼らが捧げることができるものは、アイテムと特定のオーメン——そして探索者の死体だ。どれだけの生贄が必要なのかは君達にはわからないので、君達はできるだけ早く邪教徒を止めなければならない。

勝利条件

神が召喚される前に、魔法陣を汚す。

夢見人を起こすには

君はペンキ缶トークンを見つけ、それを魔法陣の部屋の床に投げ込むことで、魔法陣を汚すことができる。

- まず屋敷中に散らばっているペンキ缶トークンを拾って来る。君は同時に1個しかペンキ缶トークンを持てない。
- ペンキ缶トークンは、魔法陣の部屋の隣のドアでつながっている部屋から投げ込むことができる。投げ込むことは、1スペース分の移動と数える。
- 魔法陣を汚すためには、屋敷のすべてのペンキ缶トークンを魔法陣の部屋に投げ込む必要がある。

特殊攻撃ルール

君の探索者が死亡したら、そのフィギュアを倒し、その部屋に君の死体があることを示す。邪教徒や裏切り者は、探索者の死体をアイテムと同様に持ち運ぶことができる。(そのプレイヤーは、フィギュアを手元に置いて死体が運ばれていることを示す。)裏切り者や邪教徒が死体を運んでいる間、その人物が部屋に入るためには2スペース分の移動が必要である。

勝利した場合

屋敷が震え、君の周りでガラスが砕け散る音がした。壁は邪教徒の恐るべき神が近くにいるかのように汗ばんでいる。

君の世界が引き裂かれてしまう寸前、ペンキが木の床に撒き散らされ、魔法陣を汚した。君は恐怖の儀式を止めたのだ。世界は今のところ平和だが、君の頭の中には邪教徒の詠唱が焼きつき響いている。君は頭を抱える。まるで痛んだ耳から血がとめどなく滴り落ちているかのような。

身体はやがて癒えるだろう……だが魂はどうなのだろう？

怪異 15：この地には竜一匹おれり

探索者仲間の一人が、かがみこんで床から紙を拾い上げると、何やら君に聞き取れない言葉をつぶやいた。何のことか尋ねようとした矢先、正面のドアが叩きつけられる。

地を踏み鳴らし鼻から火をちらつかせる巨大なドラゴンがうなり声を上げて入ってきた。君の友人は眉をひそめると、指をさして叫んだ。「食っちまえ、ドラゴン！ 奴らをみんな食っちまえ！」

敵についての情報

ドラゴンは君達みんなを殺そうとしている。それは火を吐き噛みついてくる。このような恐ろしい怪物を倒すには、特別な武器と鎧が必要だ。

勝利条件

ドラゴンを倒す

ドラゴンを倒すには

ドラゴンは非常に頑強で、倒す可能性を上げるためには、古えの鎧(五角形のアイテムトークン)と盾(別の五角形のアイテムトークン)と「槍(Spear)」カードがあることが望ましい。(古えの鎧と盾はどちらも地下のどこかにある。)

古えの鎧: 古えの鎧は独自のアイテムであり、「鎧(Armor)」のアイテムカードとは異なる。古えの鎧は特別な攻撃により奪われることはない。君は古えの鎧と「鎧」を同時に着ることはできない。

- 古えの鎧を着る、あるいは脱いで誰かに渡すためには、1ターン全体が必要である。そのターン中は移動できず、他の行動も行なえない。
- 古えの鎧を着ている間、君が攻撃による肉体ダメージを受ける場合、そのダメージは5点少なくなる。ただし、これは重く、君がそれを着ている間、君が各ターンに移動できるスペースは1少なくなる。(毎ターン少なくとも1スペースは移動できる点に注意。) 古えの鎧は火や熱によるダメージから身を守ってくれない。

盾: 君が盾を持ち運んでいる間、君は火や熱によるダメージを受けないが、それは非常に重い。君がそれを持ち運んでいる間、君が各ターンに移動できるスペースは1少なくなる。君が古えの鎧を身にまとい盾を持ち運んでいる場合、君が各ターンに移動できるスペースは2少なくなる。(毎ターン少なくとも1スペースは移動できる点に注意。) 盾を持っている英雄と同じ部屋にいる各英雄は、ドラゴンの火の噴射攻撃の影響を受けない。

槍: 「槍」はドラゴン相手には非常に効果的だ。「槍」の腕力ボーナスに加え、ドラゴンに対して「槍」を使って攻撃や防御を行う場合、ダイスの合計に+4する。

特殊攻撃ルール

- 君がドラゴンの火の噴射攻撃を受けた場合、アイテムを1つ捨てて受ける肉体ダメージを2点減らすことができる。これは複数回実行してもよい。1つ捨てるごとに受けるダメージが2点減る。
- 裏切り者は君がドラゴンに与えたダメージを記録し、倒されたときにはそれを教えてくれる。

勝利した場合

ドラゴンは震え、やがて鼻から煙を漂わせたまま倒れた。その身体は戦いのために血まみれになっていたが、君の友人ほどではない。

さて、ここからは馬鹿のような笑みを浮かべて立っている裏切り者をどうするかだ。君が前に進み出ると、かつての友は君が本気で落とし前をつけようとしていることに気付いた。

「でも、これは夢だし！」と裏切り者は食って掛かった。最期の台詞としては、なかなか感動的じゃないか。

怪異 16：怪人の抱擁

あいつはいつも思い込みが少々過ぎていた。あの少女が君との仲に嫉妬していると。そしてついに彼は哀れな少女を屋敷の中に閉じ込めてしまった。君の耳に聞こえてきたのは、だんだん甲高くなる彼女の叫び声だった。そして、静寂。君が大声で少女の名を呼ぼうと息を吸った瞬間、下から笑い声が響く。それが消えると、次に聞こえてきたのは時計の音だった。まるで時限爆弾のような。事実、その音に聞こえる。どこまで頭がいっちまってるんだ？

敵についての情報

君の仲間は君を裏切り、怪人を呼び出して少女を守らせている。彼女は地下のどこかに隠されていて、さらに裏切り者は罠を仕掛けた。君には時限爆弾の音が聞こえている。あまり時間は無いようだ。

勝利条件

少女を救出し、その後に爆弾を解除するか、屋敷が爆破される前に少女と共に逃げる。

少女を救出するには

まず怪人を見つけ、少女を救出する必要がある。その後、君は爆弾を見つけて解除するか、素早く逃げ出さなければならない。

- 怪人(と少女)は、次にイベントシンボルかオーメンシンボルのある部屋が発見されたときに、そこに出現する。裏切り者がその部屋に彼らのトークンを置く。
- その部屋のカードを引く代わりに、君は怪人を攻撃しなければならない。君が怪人に勝ったら、怪人は死亡し、君は「少女(Girl)」の保護者となる。怪人が勝ったら、君は通常通りダメージを受け、さらに怪人は少女と共に逃げてしまう(両方のトークンを屋敷から取り除く)。怪人は、また新たにイベントシンボルかオーメンシンボルのある部屋が発見されたときに、そこに出現する。
- 地下をすべて発見してしまったら、裏切り者は地下の部屋を1つ選び、そこに怪人と少女を配置する。怪人は同じ部屋に2回出現しない。

爆弾を解除するには

君の各ターンに1回、怪人を倒した部屋で、君は爆弾を解除するために知識チェックで7+を試みることができる。

屋敷から脱出するには

君は玄関ホール(Entrance Hall)のドアを開けるために、知識チェック(鍵を開ける)か腕力チェック(鍵を壊す)で6+を試みることができる。成功したら、イベントカードを引いてターンを終える。以降のターン、すべての英雄は玄関ホールで1スペースの移動を行うことで、屋敷から脱出できる。

勝利した場合

古い館から逃げ出すや、少女は君の腕の中ですすり泣き始めた。無事に逃げ出した今も、君の耳には悪魔のような時計の音が残っている。屋敷を振り返った君の目に、二階にたたずむ孤独な人影が見えた。君が屋敷の鉄の門を抜けたとき、その人影は手を上げた。

怪異 17：風の息吹

君が部屋を通り抜けようとしたとき、ガラクタが震え始めた。君は屈んでそれを調べようとしたが、それは床から浮かび上がり、さらに周囲の物体もそれに続いた。砕けた物が雲を成して空中で渦を巻き、狂人のような笑い声とともにそのガラクタが君に向かって飛び始めた。

ただちに実行

五角形のアイテムトークン(蠟燭を意味する)をいくつか脇に置く。

敵についての情報

彼らは君達を殺そうとしている。

勝利条件

ポルターガイストを除霊する。

除霊を行なうには

この除霊の儀式は火のついた蠟燭が必要である。

- 1ターンに1回、君が厨房(Kitchen)、食堂(Dining Room)、礼拝堂(Chapel)、天井桟敷(Gallery)にいるなら、君は蠟燭を見つけるために俊敏チェックで3+を試みることができる。(同じ部屋から複数の蠟燭を見つけることができる。) 成功した場合、君のキャラクターカードの上に蠟燭トークンを1個置く。
- 君が蠟燭を持ち運んでいる間、君は怪異が発生した階の任意の部屋で、蠟燭を捨てて知識チェックで5+を試みてもよい。成功した場合、その蠟燭トークンをその部屋に置く。その部屋ではそれ以上の知識チェックは行なえない。失敗した場合、その蠟燭は失われる。そのトークンを脇のトークンの山に戻す。蠟燭トークンが部屋に置かれた場合、ポルターガイストや裏切り者はそれを拾うことができない。部屋に置いた蠟燭トークンが、怪異の発生時の英雄の数に等しい数になったら、君はポルターガイストを除霊する。
- 「蠟燭(Candle)」のアイテムカードを持っている英雄は、蠟燭トークンの代わりにそのカードを使って(捨てて)知識チェックを行なうことができる。成功した場合、その部屋に五角形のアイテムトークンを1個置くこと。

特殊攻撃ルール

- ポルターガイストには腕力攻撃は効かず、「リボルバー(Revolver)」で被害を負わせることもできない。「ダイナマイト(Dynamite)」は効果がある(何が起るかは裏切り者が教えてくれる)。
- ポルターガイストのいる部屋にいる英雄は、それを俊敏で攻撃してよい。君が勝った場合、君はダメージを与えることは無いが、ポルターガイストが運んでいるアイテムを1つ奪える。君が負けた場合、君は(通常の戦闘ダメージの代わりに)ダイス1個分の肉体ダメージを受ける。
- 「指輪(Ring)」「髑髏(Skull)」「ベル(Bell)」を持ち運んでいる英雄は、ポルターガイストを正気で攻撃できる。君が勝った場合、ターン/ダメージトラックの値を結果の差だけ下げる。君が負けた場合、君は(通常の戦闘ダメージの代わりに)ダイス1個分の精神ダメージを受ける。

勝利した場合

爆ぜた蠟燭が君の手を焼き、君は無感覚のまま最後の言葉を詠唱した。不快な破壊音が響くと、宙を飛んでいた破片があらゆる方向に飛び散り、テーブルをひっくり返し、壁をへこませた。そして、静寂が訪れた。

怪異 18：我ら共に立つ

友人の叫び声が響いた。しかし君が駆けつけたとき、彼はすでに怪物と化していた。骨にへばりついた肉は、溶けたゴムのように流れ沸き立っている。こんな肉体は普通の武器では切ることも裂くこともできないだろう。だが、火なら——火はすべてを溶かしてくれるはずだ。火が十分に大きければ、怪物と化した君の友人と一緒に、この屋敷の恐怖も永遠に消え去るだろう。

ただちに実行

地下からの階段(Stairs from Basement)タイルがまだ屋敷に無い場合、部屋の山からそのタイルを探して地下に配置する。その後、その山をシャッフルする。

敵についての情報

裏切り者は君達の肉に飢えている。この怪物を殺すには、屋敷を丸ごと焼いてしまうしかない。

勝利条件

屋敷の火で裏切り者を殺す。

屋敷を焼き落とすには

- 君はかまど部屋(Furnace Room)を発見してそれを動作させる必要がある。そこにたどり着いたら、知識チェックで5+を試みる。成功した場合、君はかまどを過熱状態にすることができる。
- かまどを過熱状態にした英雄の次のターンの終了時に、かまど部屋は爆発する。そのタイルを裏返し、裏面が表になるようにすること。その部屋にいる探索者(裏切り者を含む)はすべて死亡する。これ以降、各探索者(裏切り者も含む)のターンの終了時、新たな部屋に火が着き、そこにいる者をすべて殺す。(そのタイルを裏返すこと。)
- ある部屋に火が着くには、その隣の部屋がすでに燃えている必要がある。隣の部屋との間にドアがあるかは関係がない。死亡した英雄の手番には火は燃え広がらないが、死亡した裏切り者は常に火の手を広げなければいけない。

- 火が地下室への階段に達したら、以降の探索者はロビー(Foyer)を破壊することを選ぶ。それ以降、火はそこから玄関ホール(Entrance Hall)や大階段(Grand Staircase)に燃え広がる。(これらの部屋が破壊されたことを示すために、五角形のアイテムトークンを置くこと。) また、火は地下踊り場(Basement Landing)から石炭シュート(Coal Chute)へ、また任意の地下室から崩れた部屋(Collapsed Room)へ燃え広がることができる。
- 火によりロビーと玄関ホールと大階段が破壊されたら、屋敷は崩壊し、中に残っていた全員が死亡する。

屋敷から脱出するには

- 君は玄関ホール(Entrance Hall)のドアを開けるために、知識チェック(鍵を開ける)か腕力チェック(鍵を壊す)で4+を試みることができる。成功したら、イベントカードを引いてターンを終える。以降のターン、すべての探索者は玄関ホールで1スペースの移動を行うことで、屋敷から脱出できる。
- 裏切り者は通常は玄関ドアを通ることができない——逃げた英雄が押さえつけているのだ。

勝利した場合

屋敷は燃えさかる劫火の中に崩れ落ちていった。こんな邪悪な場所にはおあつらえの結末だ、と君は思った。君の友が変わってしまった恐ろしい怪物にとっても。それでも君は赤く燃えさかる火を見つめたまま、失われた秘密を賞賛する気持ちを抑えられなかった。何にせよ、我々が力を合わせれば奴よりは強かったのだ。

怪異 19：時を越える友

ずいぶん前から、この屋敷は古えの邪悪の巣であると噂されてきた。天井桟敷には数多くの肖像画が飾られている。美しい額装も、今では埃が積もるばかりだ。その芸術品を眺めていた君は、その中の一枚が奇妙に見慣れた顔であることに気づいた。そこにあったのは君の友人の一人の顔だったが、年齢の皺と実際の傷とが刻まれていた。その下に掲げられている板にはこう書かれている。「時を越える友へ。この結界があるかぎり、死すらも君を避けるであろう」

ただちに実行

- 五角形のアイテムトークン(絵の具を意味する)を、プレイヤーの人数+2個準備する。
- さらに、三角の「知識チェック(Knowledge Roll)」トークンを、英雄の人数と同数脇に置く。
- 絵の具トークンを以下の部屋に配置する: 屋根裏部屋(Attic)、見捨てられた部屋(Abandoned Room)、崩れた部屋(Collapsed Room)、中庭(Patio)、彫像の廊下(Statuary Corridor)、倉庫(Storeroom)、ワインセラー(Wine Cellar)。各部屋には絵の具トークンを1個ずつ置く。部屋の数絵の具トークンよりも多い場合、トークンを探索者からできるだけ遠い部屋に置く。現在のそれらの部屋の数より絵の具トークンの方が多い場合、余ったトークンは脇に置く。その後該当する部屋が発見されるたび、そこに絵の具トークンを1個置く。

敵についての情報

裏切り者は、病や老いをすべて吸収してくれる魔法の肖像画に守られている。彼はどんな手段を使ってでもそれを守ろうとしている。

勝利条件

肖像画を描き直すことでその魔法を破るか、裏切り者が死亡する。

肖像画を描き直すには

- 絵の具トークンは、通常のアイテムと同様に拾ったり落としたり受け渡したり奪ったりできるが、「犬(Dog)」は持ち運べない。各探索者は同時に1個しか絵の具トークンを持ってない。
- 君が天井桟敷(Gallery)にいて絵の具トークンを持ち運んでいる場合、君のターンに肖像画を描き直すために、知識チェックで4+を試みることができる。このチェックが成功した場合、その絵の具トークンを捨て、その部屋に「知識チェック」トークンを1個置く。各英雄は、これは1ターンに1回しか実行できない。
- 天井桟敷に置いた「知識チェック」トークンが、怪異の発生時の英雄の数に等しい数になったら、魔法が破られる。

特殊攻撃ルール

裏切り者は通常の方法では傷を負わない。裏切り者に対して肉体攻撃で2以上の差で勝利した場合、君は彼からアイテムを1つ奪える。(ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。)

例外:「星霜の護符(Amulet of the Ages)」を持っている英雄が戦闘で裏切り者に勝った場合、裏切り者の特性は通常通りのダメージを受ける。

勝利した場合

最後の一筆を加えたとき、絵が筆に屈してその力を失ったのを君は感じた。君を裏切ったかつての友はよろめき、髪はみるみる白髪に、顔は皺だらけになり、ついにはその古びた身体はばらばらになった。一瞬の後、そこには塵の山が残るだけになった。

しかし、目の前の新たな肖像画を見て、君は疑問に思った……この顔は前に見たことがあるはずなんだが？

怪異 20：幽霊の花嫁

白のレースに包まれた幽霊が目の前に現れた。「ずいぶん長いこと一人だったのよ」とそれは優しい声で語った。「でも私は待ったわ。あなたのことを。私たちの結婚式を」幽霊は滑るように仲間の探索者の前に進むと、言葉を続けた。「私のように死んでくれれば、一緒になれるわ……永遠に」

幽霊は消えたが、屋敷の中にはウェディングマーチを奏でるかすかなオルガンの音が響きだした。

ただちに実行

- 納骨室 (Crypt) タイルがまだ屋敷に無い場合、部屋の山からそのタイルを探して地下に配置する。その後、部屋の山をシャッフルする。
- 五角形のアイテムトークン (死体を意味する) を1個、納骨室に置く。

敵についての情報

幽霊の花嫁は、探索者の一人を新たな花嫁だと思っている

勝利条件

結婚指輪 (「指輪 (Ring)」カード) と真の花嫁の身体 (死体トークン) を見つけ、君の友人が彼女と結婚してしまう前に、それらを礼拝堂に持って行く。

結婚式を止めるには

君は花嫁の名前と埋葬された彼の死体を見つけないといけない。その後、君はその死体と「指輪」を礼拝堂に運び、幽霊の花嫁の魂を安らかに眠らせなければいけない。

これらを行うには、以下の手順を順に実行しなければならない。各英雄は、各ターンに手順を1つしか実行できない。

1. 君は寝室 (Bedroom) か食堂 (Dining Room) か書庫 (Library) いる、または「本 (Book: 彼の日記)」を運んでいる状態で、本物の花嫁の名前を見つけるために、知識チェックで5+を試みることができる。
2. その後、君は納骨堂で本物の花嫁の死体の場所を見つけるために、知識チェックで4+を試みることができる。
3. 死体が見つかったら、君は納骨堂でそれを掘り出すために、腕力チェックで4+を試みることができる。
4. 死体を掘り出したら、死体トークンを取り、それを礼拝堂に運ぶ。死体は重いので、それを運んでいる間、部屋に入るには2スペース分の移動が必要になる。君は死体トークンを、アイテムと同様に他の探索者に受け渡すことができる。
5. 「指輪」を礼拝堂に運ぶ。死体と「指輪」のどちらが先に礼拝堂に着いたかは関係がない。

死体と「指輪」の両方が礼拝堂に着いたら、幽霊の花嫁が現れ、やっと安らかに眠ることができる。

特殊攻撃ルール

幽霊の花嫁は正気攻撃を行う。彼女はダメージを受けたり気絶したりすることはないが、「指輪」による正気攻撃は別である。

勝利した場合

納骨堂の土は君の首にこびりつき目に入り込んだが、そこに君は求めていた物を見つけた。萎びてミラのようになった、埋葬されてからかなりの年月がたった花嫁の死体だ。君はそのぼろぼろの指に指輪を押し込む。さらに君は苦勞しながらその重荷を背負って礼拝堂の境界を越え、その死体を地面に落とした。死体は気味の悪い音を立てると骨と髪の毛をまき散らした。

そこに白のレースに身を包んだ幽霊が姿を現し、その死体の上に浮かんた。砕けた死体から、黒に身を包んだ幽霊が立ち上がる。二人は手を繋ぎ、愛おしい表情を浮かべたまま、ゆっくりとそこから消えていった。

怪異 2 1：死せる者の家

このやかましい音は何だ？ まるで何かが床や壁の中から出ようとしているような音だ。うわっ、何てこった！ 腐敗した身体、腐って黒ずんだ歯、墓場のような息！ 黄色と黒の膿みに覆われた死体が、死んでやせ衰えた手で君につかみかかる。奴らはそこら中にいる！

彼らはごちそうにありつこうと、黒ずんだ歯で君の肉を噛みちぎった。しかし、君は死ぬわけにいかない。死ねば永遠の飢えに突き動かされ、ぼろぼろの死体は意思無きゾンビとなってアンデッドの仲間入りをするだろう。

何とかして止めなければ！

敵についての情報

彼らはのろまな(しかし頑丈な)ゾンビである。彼らは君達を殺そうとしている。彼らを操るのは、古えのゾンビの王である。

勝利条件

ゾンビの王か、ゾンビすべてを破壊する。

特殊攻撃ルール

君が殺された場合、君は次のターンにゾンビになる。君の新たな特性は裏切り者が教えてくれる。『裏切り者の書』のこの怪異の項目を読むこと。

- 君は腕力攻撃を行う武器による戦闘で、ゾンビを破壊することができる。「ダイナマイト(Dynamite)」でもゾンビを殺すことができる。それ以外の場合、君が勝ったらゾンビは気絶する。君がダメージを受ける場合は、君が武器を使っているかどうかは関係が無い。
- 君がアイテムカードを引く機会を得た場合、君はアイテムカードを3枚引き、その内1枚を選び、残りを山札の一番下に置く。
- 君が「聖なる印(Holy Symbol)」を持ち運んでいる場合、ゾンビが君に対して行う腕力攻撃は、ダイスが2個減る。(「聖なる印」はゾンビの王には効かない。)

- ゾンビの王にダメージを与えるには、君は「メダル(Medallion)」を持ち運んでいる必要がある。「メダル」の所有者はゾンビの王に対して武器を使用する必要はないが、武器を使う場合はそれは通常のダメージを与える。裏切り者は君がゾンビの王に与えたダメージを記録し、破壊されたときにはそれを教えてくれる。
- 「メダル」を持っていない英雄によるゾンビの王への攻撃は効果が無い(気絶すらしない)。

勝利した場合

灰色の死体の手で引き裂かれる肉が立てる音……その後続く、真の恐怖を引き起こす貪り食う音……君にはそれがまだ聞こえてくる。これから何年もの間、君は真夜中にその音で目を覚ますことだろう。その音を耳にするたび、何かが壁の中を動いていることを想像してしまう。そして君は寝返りをうち、眠りに戻る。その音の出本を探っても、良い結果になることは絶対にはないだろう。

怪異 22：深淵は見返す

屋敷が揺れ、さしみ始めた。君たちを熱い空気が覆う。さらに屋敷が揺れ、木とコンクリートの崩れる音がした。君の探索者仲間の一人が叫んだ。「みんな聞け！ 俺たちは地獄に行くぞ！」

灯りが壁でまたたき、灰色の霧が部屋に満ちる。屋敷は少しずつ、燃えさかる炎の海に崩れ落ちていく。君は安全な場所へと急ぎ、この屋敷が自分と共に地獄に飲み込まれるのをどうやって防ごうか必死に考え始めた。

ただちに実行

三角の「正気チェック (Sanity Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の「知識チェック (Knowledge Roll)」トークンも脇に置く。

敵についての情報

裏切り者は深淵を歓迎している——そして彼は、全員をそこへの旅に引き込もうとしている。

勝利条件

除霊を成功させ、屋敷の崩壊を止めること。

除霊を行なうには

君は除霊を行い、屋敷が深淵に飲み込まれるのを止めなければならない。これには、プレイヤー数と同じ回数の**除霊チェック**の成功が必要である。各チェックには特定の部屋やアイテムが必要で、それぞれには正気チェックか知識チェックが必要である。各英雄は、各ターンに除霊を1回しか実行できない。

- 君が「聖なる印 (Holy Symbol)」か「指輪」を持っている、または君が礼拝堂 (Chapel) か納骨室 (Crypt) か魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) にいるなら、除霊を行なうために正気チェックで5+を試みることができる。
- 君が「本 (Book)」か「水晶球 (Crystal Ball)」を持っている、または君が書庫 (Library) か研究室 (Research Laboratory) にいるなら、除霊を行なうために知識チェックで5+を試みることができる。

君が除霊チェックに成功したら、その除霊に使ったアイテムカードや部屋タイルの上に、「正気チェック」トークンか「知識チェック」トークン(使用した特性のもの)を置く。そのトークンは、その達成に使ったアイテムや部屋が破壊されても、合計数に数える。

君があるアイテムや部屋での除霊に成功した場合、以降は英雄はそのアイテムや部屋で再び除霊を行えない。(例えば、君が礼拝堂での正気チェックに成功した場合、誰も礼拝堂を再び使うことはできない。)

英雄がこれらのトークンをプレイヤーの人数に等しい個数置いたら、屋敷の崩壊は止まる。

君のターン中に行うこと

君のターンの終了時、裏切り者は君に屋敷内のタイルを裏返すよう指示する。それらの部屋は崩れ、深淵に飲み込まれる。

深淵に対する対応

- 裏切り者はターン/ダメージトラックで経過時間を記録している。
- 君が「聖なる印」を持ち運んでいて、破壊される部屋の隣の部屋にいる場合、君は部屋タイルを裏返す代わりに「聖なる印」を生け贄にすることができる。(ドアでつながっていない部屋は隣とはみなさない。) そうした場合、そのカードを捨てる。そのタイルを裏返す必要は無い。これを行うことで、君の次のターンの終了時まで、屋敷の崩壊を防ぐことができる。ただし、この場合でもターン/ダメージトラックの進行が止められるわけではない。
- 君が深遠に飲み込まれた部屋にいた場合、君は俊敏チェックで4+を試みなければならない。成功した場合、君はドアでつながっている崩れていない発見済みの隣の部屋に(それがあれば)飛び移ることができる。失敗した場合、または君が飛び移る部屋が無い場合、君は深淵に飲み込まれて死亡する。
- 何らかのイベントや謎のエレベーター (Mystic Elevator) により君が崩れ去った階に送られた場合、君は深淵に真っ逆さまに落ちて死亡する。
- 玄関ホール (Entrance Hall)、ロビー (Foyer)、大階段 (Grand Staircase) はそれぞれ別々な部屋に数える。これらが深淵に飲み込まれた場合、五角形のアイテムトークンでそれを示す。

勝利した場合

最後の儀式が終わった。除霊は終了した。君は必死に待った。祈り、助かったら何をするかを誓いながら……。屋敷の揺れが止まった。灰色の霧も引いていった。赤い光も消えた。君はため息をつく。君が地獄に捕まるのは今日ではないらしい。

怪異 23：触手の恐怖

粘ついて長い肉厚の組織が目の前で揺れ動いている。トゲに縁取られた吸盤がうねる骨の無い腕を覆い、肉体の無い歯のように脈打ち音を立てている。ゴムのような触手が仲間の探索者の脚に伸びると、急激に締め上げてきた。トゲだらけの吸盤が君の友人の太股をちぎれる寸前まで切り刻み、釣り上げられた獲物のように引きずっていくと、視界から消えていった。友人の叫びが遠くに弱々しく響いたが、それが突然途切れた。

触手が戻ってきたのだ。

ただちに実行

三角の「腕力チェック(Might Roll)」トークンを3個脇に置く。

敵についての情報

触手の怪物が君たちを探している。各触手は、腕トークンと吸盤トークンで現されている。吸盤が君を対応する腕まで引き込んだら、君は次のモンスターターンまでに助け出されないかぎり殺される。触手は時間がたつと強力になっていく。

勝利条件

怪物を破壊する。

怪物を破壊するには

触手の怪物の頭を見つけて破壊するには、以下を実行する。

- 「水晶球(Crystal Ball)」を持つ英雄は、それを使って怪物の頭のある場所を見つけなければならない。中を覗き込んでそれを見つけるために、知識チェックで4+を試みる。失敗した場合、カードに書かれたマイナスの効果を受ける。成功した場合、カードを探す代わりに、ダイスを4個ふって頭がどこにあるかを決定する。

結果	部屋
0	食料貯蔵庫(Larder)
1	厨房(Kitchen)
2	オルガン部屋(Organ Room)
3	地割れ(Chasm)
4-5	地底湖(Underground Lake)
6	温室(Conservatory)
7	納骨室(Crypt)
8	かまど部屋(Furnace Room)

- 頭を見つけた後、「水晶球」は碎けてしまう。そのカードを捨てる。
- その部屋がまだ見つからない場合、部屋の山からそれを探す。その後、その部屋を裏切り者に渡し、そのプレイヤーにその部屋を対応する階の未探索ドアのいずれかにつなげるよう指示する。部屋の山をシャッフルする。
- その部屋に小型のモンスタートークンを1個置き、怪物の頭とする。

特殊攻撃ルール

- 腕は攻撃することもされることもない。吸盤は攻撃を行うことができ、吸盤に攻撃も行なえる。
- 吸盤が英雄に肉体戦闘で勝った場合、その英雄はダメージを受けない。代わりに、その英雄は吸盤に捕まえられ、すべてのアイテムをその部屋に落とす。その後、その吸盤は移動を終える。
- 君が肉体戦闘で吸盤に勝った場合、それは気絶し、退却する。それは捕まえている英雄を落とす。その後、その吸盤トークンは、対応する腕のある部屋に置かれる。
- 腕は英雄の移動を遅くしない。吸盤のみが遅くする。
- 怪物の頭は英雄を攻撃できない。頭がダメージを受けるたび、代わりに三角の「腕力チェック」トークンを1個その部屋に置く。英雄がその部屋に3個のトークンすべてをおいたとき、頭は破壊される。

君のターン中に行うこと

捕まっている場合：君はアイテムを使用できないが、自分を捕まえている吸盤に攻撃は行える。君が勝った場合、吸盤は君を落として退却するが、そのターンの残りの間、君は入る各部屋はニスペース分の移動として数える。君が同点か負けた場合、ダメージは受けないが、君のターンは終わる。

勝利した場合

吸盤に覆われた触手は苦痛に暴れ回り、天井や壁を突き破った。意識の遙か奥から浮かんできた叫びは鱗の上をさざめき、君の脆弱な聴覚を越えて上っていく。怪物の最期の叫び声は、君が想像もできない次元の中へ吸い込まれていった。

ついにその“ありうべからざるもの”は息絶えたのだ。そいつに再び会うのは夢の中だけだろう。

怪異 24：屋敷の空に

カサカサと鳴る紙やすりのような音は、屋敷の外でだんだん大きくなっていく。窓に目をやった君が見たのは、赤く眼を光らせた大量のコウモリの群れだった。君はカーテンを引き、恐ろしい光景から後ずさった。しかし、その時君は耳にする。何かがぶつかる音……さらにもう一回……恐ろしい、息が詰まったような笑い声。バサバサ、バサバサ、バサバサ。

奴らが来たのだ。

ただちに実行

オルガン部屋 (Organ Room) タイルがまだ屋敷に無い場合、部屋の山からそのタイルを探して屋敷に配置する。その後、部屋の山をシャッフルする。

敵についての情報

裏切り者は吸血コウモリを屋敷に引き入れた。コウモリはすでに裏切り者を殺している。そして彼らは君達を殺そうとしている。

勝利条件

パイプオルガン (オルガン部屋にある) でコウモリのいやがる音を立てて奴らを追い払い、その後探索者に食いついたコウモリをすべて殺す。

コウモリを追い払うには

まずオルガン部屋でパイプオルガンを鳴らし、コウモリを混乱させて追い払い、その後に残ったコウモリを殺す必要がある。これらを行うには、以下の手順を順に実行しなければならない。各英雄は、各ターンに手順を1つしか実行できない。

1. オルガン部屋に移動する。そこに着いたら、君はパイプオルガンを鳴らすために、腕力チェックで5+を試みることができる。
2. 誰かがパイプオルガンを鳴らしたら、君はオルガン部屋で、誰にも食いついていないコウモリを追い払うための適切な音を立てるために、知識チェックで6+を試みることができる。そうすることで、新たなコウモリが屋敷に入るのを防ぐこともできる。(趣味に「音楽 (Music)」を持つ英雄は、パイプオルガンで適切な音を鳴らすための知識チェックが5+で成功する。)
3. その後、英雄に食いついているコウモリを攻撃して殺す。

君が行うこと

ターンの開始時に以下を行なう。君に食いついているコウモリ1体につき肉体ダメージ1点を受ける。君が「鎧 (Armor)」を来ているなら、合計で受けるダメージが1点減る。

特殊攻撃ルール

- 君は自分や他の英雄に食いついているコウモリに対し、腕力で攻撃が行える。君がコウモリに勝った場合、それは気絶する代わりに死亡する。
- 食いついていないコウモリは英雄の移動に影響しない。ただし、君に食いついているコウモリ1体につき、君が1ターンに移動できるスペースは1減る。(君は毎ターン少なくとも1スペースは移動できる点に注意。)

勝利した場合

膨れあがったコウモリの最後の一匹が地面に落ちたとき、部屋が明るくなったような気がした。見上げると、東の空からかすかな夜明けの光が差している。外のガサガサ言う音は少しずつ消え、やがて静寂となった。君は安堵に身を震わせ、もう二度とここで夜を過ごすべきでないことを心に刻んだ。

怪異 25：ヴードゥー

君は拾った日誌を開いた。そこに書かれていたのは日記ではなく、ページにテープで貼られた、世間ではヴードゥー人形と呼ばれる類の写真だった。写真はどれも書き込みがされている。そのどれにも、赤の×印が大きく書き込まれていたのだ。奇妙だ。いや、待て——最後の何枚かは書き込みが無い。どれも君の友人に何となくそっくりだ！そしてこれは、君にそっくりに見える……。

敵についての情報

裏切り者は屋敷中にヴードゥー人形を隠している。それぞれは各英雄に対応している。人形は危険な場所にある。ターン/ダメージトラックが進むと、ヴードゥー人形の効果がさらに悪化する。

勝利条件

人形をすべて破壊し、怪異の開始時の英雄の少なくとも半分(端数切り上げ)が生き延びること。

人形を破壊するには

まず、君は裏切り者が与えるヒントから、人形のある部屋を見つけなければならない。その後、君は以下の手順に従い、人形を見つけて破壊しなければならない。(必要なら裏切り者にヒントを繰り返してもらってかまわない。)

この怪異では、探索者は未探索だったシンボルのある部屋で止まる必要は無い。望む数の部屋を発見することが可能で、シンボルのある部屋で移動を終える場合にのみカードを引く。新たに発見したシンボルのある部屋で人形を探す場合、君はさらにカードを引かなければならない。

- 誰かのヴードゥー人形があると思った部屋に移動する。(裏切り者のヒントは、人形のある部屋を見つける助けになるだろう。)
- その部屋で人形を探すために、知識チェックで2+を試みる。成功した場合、裏切り者にその部屋に人形があるかを尋ねる。裏切り者はそこにどの人形があるかを正直に答えなければならない。(該当する部屋にいないければ人形は見つけれない。)人形の探索は、君の各ターンに1部屋でしか実行できない。
- 人形を見つけたら、それが君に対応するものなら自動的に破壊できる。君が発見するのはどの人形でもかまわないが、破壊できるのは自分自身の人形だけである。

英雄が死亡した場合、その英雄の人形も破壊される。

勝利した場合

君は人形を掴み、ボタンの目を見つめた。そのまったく生命など無いはずの目は、不気味にも君自身のもののように感じる。違う！君は人形を何度も何度も床にたたきつけた。ボタンの目が碎ける。縫い糸がちぎれる。ついにはすべての材料がばらばらになり、残ったのは布と欠片だけになった。人形は破壊されたのだ。

いや待て——何をやってるんだ？ヴードゥー人形の扱いとしては、これは賢いやり方じゃ無いだろう。君は落ち着きを失った……だが、もっと悪い結果にもなり得たのだ。

怪異 26：笛吹きの報い

このうっという音！ 君が壁をたたくと、駆け回り、引っ掻く音はすぐに消えた。

「わかるかい？」と君は友人に告げる。「何かが壁に巣くってるな。たぶん虫か、鼠か」

その数秒後、駆け回り、引っ掻く音がさらにうるささを増して復活する。これじゃ蔓延状態じゃないか！

君の仲間の探索者の一人はその音を聞き、喜びの表情を顔に浮かべる。そのすさまじさは、一瞬苦痛の表情にも見える。友人の目線は君を捕らえた。その顔がまるで鼠そっくりなことに、君はこれまで気づいたことが無かった。君たちを裏切った仲間は、恐ろしく高い、これまでに聞いたことの無い恐ろしい声で、一言だけ言葉を発した。「食え！」

床板の下から小さな身体があふれ出てきた！ 鼠だ！ 鼠の大群だ！

生き残るのは、君か、さもなくば奴らだ。

ただちに実行

裏切り者が屋敷に鼠トークンを置く前に、魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)にいる探索者を、代わりにその隣の部屋に移動する。その部屋との間がドアでつながっていなくてもかまわない。

敵についての情報

裏切り者は不気味な化物鼠の儀式を魔法陣の部屋で行おうとしている。その儀式を止める唯一の方法は、屋敷中の鼠を殺すことだ。集団で襲ってくる鼠に気をつける。

勝利条件

すべての鼠が死亡するか、裏切り者が魔法陣の部屋にたどり着く前に死亡させる。

特殊攻撃ルール

- 鼠に対してダメージを与える場合、それは死亡する。
- 英雄は、裏切り者が魔法陣の部屋にいる間、いかなる方法でも彼に影響を与えられない。鼠も英雄も魔法陣の部屋には入れない。

勝利した場合

鼠に噛まれた腕や脚や頭からは血が流れている。害獣どもにはほとんど圧倒されっぱなしだった。君の身体には今でも、毛だらけの暖かい小さな身体が押し合い、引っ掻き、噛みつき、群れなしている感触が残っている。しかし、その群れもようやく全滅した。これで安全になったことを願おう。

……ガサガサッ、カリカリッ、ガリガリッ……

怪異 27：暴れる肉

君が水晶の球体を友人に見せた時、彼は“汚染された検体”がどうのつぶやいた。彼はこれがなんだか知っているのか？ 君は球体を顔に近づけ、その奥を覗き込んだ。中央には何かピンクの塊が捕らえられている。

水晶が君の手の中で脈打った。君は驚き、それを落とす。水晶が卵のように砕け散った。肉のようなアメーバがその欠片の中から、まるで震える黄身のような姿を現す…

…泡立ち、広がる黄身は、その一瞬後に二倍の大きさに膨れあがった！ 後ずさった君は、何かにつまずきそうになった。アメーバはまるで君がよろけたところを狙うかのように前に出てきた。君が気づかなければ、そいつは君を飲み込んでいただろう。

こいつの成長は止まらないのか？

ただちに実行

- 「水晶球 (Crystal Ball)」を持ち運んでいた探索者を操っていたプレイヤーは、そのカードを捨てる。その部屋にいる探索者はただちにそこを離れるべきだ。アメーバは成長を始めている。
- 三角の「知識チェック (Knowledge Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の「正気チェック (Sanity Roll)」トークンも脇に置く。

敵についての情報

アメーバは広がっている。君がアメーバトークンのある部屋にいる羽目になったら、君はアメーバ人間になってしまう。(君の新たな目的は裏切り者の勝利を助けることになる。)

勝利条件

アメーバを破壊する。

怪物を破壊するには

- 君の各ターンに1回、君がアメーバトークンの隣の(ドアでつながっている)部屋にいる場合、君はアメーバを調べるために知識チェックで3+を試みることができる。このチェックが成功するたび、君のキャラクターカードに「知識チェック」トークンを1個置く。

- アメーバの弱点を見つけるには、プレイヤー数と同じ回数の知識チェックの成功が必要である。最後のチェックが成功したら、それらのトークンを再び脇に置く。
- アメーバの弱点が見つかったら、それを殺すための適切な化学式の処方を見つける必要がある。処方を見つけるには、プレイヤー数と同じ数の原料が必要である。君の各ターンに1回、君が屋根裏部屋 (Attic)、温室 (Conservatory)、かまど部屋 (Furnace Room)、庭園 (Gardens)、書庫 (Library)、研究室 (Research Laboratory)、手術室 (Operating Laboratory)、ガラクタ部屋 (Junk Room)、厨房 (Kitchen)、食料貯蔵庫 (Larder)、倉庫 (Storeroom)、開いている貴重品保管室 (Vault)、ワインセラー (Wine Cellar) のいずれかの部屋にいる場合、原料を見つけるために知識チェックで3+を試みることができる。成功する毎に、君のキャラクターカードの上に「知識チェック」トークンを1個置き、原料が見つかったことを示す。その後、その部屋に「正気チェック」トークンを置く。その部屋で再び知識チェックを行うことはできない。
- 君がアメーバの隣の(ドアでつながっている)部屋にいる場合、1スペース分の移動を使って、原料を1つアメーバに投げつけることができる。そうした場合、君のキャラクターカード上の「知識チェック」トークンを1個、そのアメーバトークンの部屋に移動する。プレイヤー数と同数の原料がアメーバに投げつけられたら、アメーバ全体が破壊される。

勝利した場合

君はビーカーをしっかりと掴んだ。中身の緑色の物体が跳ね出さないように、それはパラフィンで覆われている。

君はこの方法が正しいことを願った。他を試すチャンスは無いのだ。

半分消化されたようなアメーバの泡立つ叫びは、隣の部屋まで迫っている。君は手短かに祈ると、ビーカーを脈打つ肉の塊の中に投げ込んだ。ビーカーはあっという間にアメーバに吸収される。

その時、屋敷が地震が起こったかのように揺れ動いた。アメーバが激しい発作を起こしたかのように痙攣し、自らを消化して煙を噴き上げて蒸発したのだ！

後に残されたのは、悪臭を放つ液体と、服の切れ端と、骨の欠片と、残った歯と、半分消化された皮膚ばかりだった。

怪異 28 : ソロモン王の指輪

何気なく指輪を調べていた君は、さっきまで無かったはずの刻印を見つけた。今現れたのだろうか？ 奇妙な記号はまるで絵文字のようだったが、見つめる君の前でそれは並び代わり、君にもわかる文字になった。

『ソロモン王の指輪』。

文字がさらに変わる。

『悪魔は君に従う』。

さらにもう一度。

『地獄の門は開いた』。

屋敷が揺れる。熱い、気味悪い程甘やかな風が屋敷を吹き抜ける。永遠の苦痛を約束されたような叫び声が別な部屋から聞こえた。君はこんな恐ろしい声は聞いたことが無い。何かにこれほどまでの純粋な悪意ある声を上げさせることのできるものなど想像もできない。

ただ、おそらく、地獄からの悪魔なら話は別だ。

敵についての情報

悪魔が地獄への扉を抜けて屋敷に現れた。彼らはすべてを殺そうとしている。悪魔の肉体特性や精神特性はそれぞれ異なっている。

勝利条件

悪魔の王(Demon Lord)を破壊する。そのためには、「指輪(Ring)」を持っている状態で、悪魔の王に2回勝たなければならない。各攻撃は、腕力が正気で行うことができる。

特殊攻撃ルール

- 君が悪魔の王に対し「指輪」で正気攻撃を行う場合、チェックの結果に2を加える。悪魔の王に勝ったのが1回目の場合、それを気絶させる。それに勝ったのが2回目の場合、それを破壊する。(悪魔の王が「指輪」を持つ英雄を攻撃して負けた場合、それも2回の勝利のうち1回に数える。)
- 君が他の悪魔に対し「指輪」で正気攻撃を行って勝った場合、君はその悪魔を支配する。(君は一度に複数の悪魔を支配することができる。)以降の君のターンに、君はそれを移動させ、他の悪魔や裏切り者を攻撃させることができる。他の英雄が「指輪」を手に入れた場合、以降はその英雄が支配されている悪魔を操る。「指輪」が落とされたり裏切り者に奪われたりした場合、支配されていたすべての悪魔は支配されていない状態になる。
- 君が「指輪」を持っていない状態で悪魔や悪魔の王に勝った場合、通常通りそのモンスターを気絶させる。

勝利した場合

君が悪魔の王をようやく屈服させた時、ソロモン王の指輪は君の指で輝きを増した。

屋敷が再び揺れる。気味悪い程甘やかな風は戸惑い、緩み、やがて逆向きに流れ出した。地獄の門は地獄の穴と化したのだ——臭いや熱や真っ赤な炎がそこへと吸い込まれていく。赤い炎の触手がうねるように扉から現れ、悪魔を片っ端から無理矢理捕まえていく。魂が限界を超えた拷問を受けたかのように、悪魔は叫びを上げながらその口へと引きずり込まれた。

そして、金切り声を上げる最後の悪魔が扉に吸い込まれた時、地獄の穴は目蓋を閉じるかのようにふさがった。静寂が訪れる。地獄は君との繋がりを絶ったのだ。

だが、と君は何気なく指輪を調べながら思った……君は地獄との繋がりを絶ったのか？

怪異 29:フランケンシュタイン博士の遺産

君の仲間の探索者は黄ばんだ本のページに集中していて、周囲を気にする様子は全くない。友人は、死や肉体や死体の復活がどうのとおつ、ぶやき始めた。頭がおかしいんじゃないだろうか？

突然、友人が顔を上げた。目や表情には邪悪な熱意の光が浮かんでいる。「研究室へ行くんだ！」

「今夜、死者復活の夢を現実にするぞ！ 死んだ四肢をつなぎ合わせ、生命を失った脳を目覚めさせ、死にかけの身体を蘇らせるんだ。今夜、死者が歩き出すのだ！」

ただちに実行

- 五角形のアイテムトークン(松明を意味する)を5つ脇に置く。
- ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは命中した松明を記録するのに用いる。

敵についての情報

君の仲間だった裏切り者は、フランケンシュタインの怪物を蘇らせた。その力を試すために、裏切り者は君たちを皆殺しにする命令を下している。回鬱は非常に頑丈なので、できるだけ逃げた方が良い。幸いなことに、それには弱点が一つだけある。火だ。

勝利条件

怪物を殺す。

怪物を殺すには

フランケンシュタインの怪物を殺す方法は2通りある。

1. **火で殺す**: 黒焦げの部屋(Charred Room)かかまど部屋(Furnace Room)か魔法陣の部屋(Pentagram Room)か厨房(Kitchen)に行き、松明を見つけて火をつける。松明トークンを1個、君の探索者のキャラクターカードの上に置く。君が見つけることのできる松明の数には上限はないが、各探索者は同時に1つしか松明を持ってない。君が怪物のいる部屋かそことドアでつながっている隣の部屋にいる場合、君は松明をモンスターに投げつけるために俊敏攻撃を行うことができる。君が怪物に勝ったら、松明が1回命中したことになる。ターン/ダメージトラックを1つ進め、その松明トークンを捨てる。この攻撃では怪物は気絶しない。怪物が君に勝った場合、君はその松明を失う。それを脇に置いたトークン置き場に戻す。各英雄は、各ターンに松明を1つしか投げられない。松明が怪物にプレイヤーの人数と同数命中したら、怪物は死亡する。
2. **落下させて殺す**: モンスターはあまり賢くない。それが最も近い探索者を攻撃できる場合、必ずそこに向かって移動する。それを塔(Tower)か地割れ(Chasm)に誘い込む。その後、そのどちらかの部屋に自分が一緒にいる状態で、モンスターを押して殺すために腕力チェックで6+を試みることができる。このチェックは、君のターン中に1回だけ行える。

勝利した場合

ビリビリッ！ 君ははさらにページを蠟燭の炎に晒す。このノートは真に忌まわしきものだ。この本を消し去ってしまえば、蘇生の秘密は永遠に秘密のままだろう。

ビリビリッ！ 前文のページが終わった。ここからの数ページは、数式や表や図やグラフで埋められている……。

そう。これらがすべて気味悪い感覚をもたらしている。突然、君の頭にひらめきが走る——それはあまりにも素晴らしく、そして単純明快だった。君はこの本の可能性にめまいを起こす程だった。この驚異の秘密を取り戻すことができるのが自分だけ何て、びっくりするじゃないか。

君は指先をかすかに焼いてしまい、慌ててページを叩きつけた。

怪異 30：ドラキュラの墳墓

棺の蓋を軋ませながら開いたとき、君の胃の不快感はさらに高まった。証拠も揃いすぎていた。偶然も重なりすぎていた。青白い手が棺の蓋を完全に押しやる現実を疑うにはあまりにもすべてが事実だった。その手は荒れていて大きく、指はずんぐりとしている。その手のひらには毛が生えている。爪は長く生き生きとしていて、先が鋭くなるように整えられている。君の隣に立っている少女が君の腕を掴んだ。

「殺さなくちゃ」と君は叫ぶ。「完全に目覚める前に殺さなくちゃ」

その時君の目に映ったのは、君の友の首元につけられたまだ新しい噛み傷と、その口の中に生まれた新たな牙だった。

敵についての情報

裏切り者と「少女 (Girl)」(以降は花嫁)はどちらも吸血鬼で、ドラキュラの仲間だ。ドラキュラは非常に強力だが、その目覚めは遅い。彼が完全に目覚めるまでには、まだ2ターン程の時間がある。彼と彼の手下は、君を殺すか吸血鬼に変えようとしている。

勝利条件

ドラキュラと花嫁の両方を破壊する。

吸血鬼を破壊するには

- 君が「槍 (Spear)」を使って腕力攻撃で吸血鬼に勝った場合、その杭は心臓を仕留めて吸血鬼を殺すことができる。それ以外の攻撃が成功した場合、通常通り裏切り者に対してはダメージを与え、ドラキュラ伯爵や花嫁は気絶する。

- 裏切り者は、怪異が始まってからのターン数を記録している。裏切り者がターン/ダメージトラックを進めた直後、探索者の一人はプレイヤー数に等しい数のダイスをふる。その結果が現在のターン数よりも低い場合、日が昇る。
- 吸血鬼は昼間になると弱体化する。日が昇って以降の裏切り者の各ターンの開始時に、各吸血鬼(ドラキュラ、花嫁、裏切り者を含む)の各特性は1ずつ下がる。裏切り者に、ドラキュラと花嫁の特性を記録させること。吸血鬼の特性のいずれかが0か髑髏のシンボルまで下がったら、それは炎に包まれ破壊される。

特殊攻撃ルール

君が戦闘で吸血鬼に勝った場合、君は通常通りのダメージを与える。さらに、君が「聖なる印 (Holy Symbol)」を持ち運んでいる場合、君は与えたダメージ1点につき、その吸血鬼を強制的に君から1部屋離れる方向に移動させることができる。

勝利した場合

心臓に刺さった杭、太陽の光——血を求める怪物や夜に彷徨うその子供達に対して、君の武器はこれだけだった。日が昇る。吸血鬼は滅んだ。ドラキュラの伝説は今後も伝説のままだ。

彼らは完全に消え去ったのだ。君はそう思いながら、何気なく首の傷をなでた。念のため、見ておいた方がいいかもしれない。

怪異 3 1 : 空中輸送

耳をつんざくような金切り声に、君はよろめいた。直後、屋敷はもてあそばれたあげく、まるで空に飛び上がったような感覚に包まれた。しかし、そんなことはばかげている。

窓に駆け寄った君は、その狂気の考えが真実だったのを知った。ジャンボジェット並みの大きさの鳥が屋敷をその鉤爪に掴み、おそらく怪物のような雛のためにそれを運んでいるのだろう。目の下の地面はどんどん遠くなっていく。生き残るためには、できるだけ早くこの屋敷から逃げなければならない——だが、そのためには落下から生き延びるためのものが要だ。

その時、君は友人の誰かがどこかでパラシュートを見かけたと言っていたのを思い出す。見つけなければ。数は全員分無いかもしれないが、君がそれを必死で求めていることは、誰もが認めてくれるだろう。

ただちに実行

- 五角形のアイテムトークンを、プレイヤーの人数の半分の個数(端数切り捨て)脇に置く。これはパラシュートを意味する。
- 屋敷の地下タイルをすべて取り除く。地下に探索者がいる場合、その全員を謎のエレベーター(Mystic Elevator)に置き、そのタイルを一階のいずれかのドアの隣に置く。謎のエレベーターがまだ出ていない場合、それを部屋の山から探し、一階か二階のどこかに置く。その後、その山をシャッフルする。

敵についての情報

この怪異には裏切り者はいない——英雄だけである。ただし、生き残れるのは一部だけだ。

勝利条件

パラシュートで屋敷から脱出する。パラシュートを見つけれなかった英雄は死亡する。

パラシュートを見つけるには

- 英雄は、以降も屋敷を探索して新たな部屋を発見できる。ただし、地下に入ることはできない。(次に引く部屋タイルが地下にしか置けない場合、それを捨てて置ける物が出るまでタイルを引き続ける。)
- 屋敷にはパラシュートがいくつか隠されている。君はオーメンシンボルのある部屋で、パラシュートを探すために知識チェックか俊敏チェックで4+を試みることができる。このチェックに成功した場合、パラシュートトークンを1個取り、自分のキャラクターカードの上に置く。1つの部屋からはパラシュートは1つしか見つからない。

- パラシュートを見つけるか奪うかした場合、そのターンはそれ以降移動できない。君は同時に1個しかパラシュートを持ってない。

特殊攻撃ルール

- 君は他の英雄に対して腕力で攻撃するか(防御側も腕力で対抗する)、知識で攻撃して相手をだますか(防御側も知識で対抗する)して、パラシュートを奪うことができる。ただし、通常のアイテムを奪うこととは異なり、相手よりも1以上勝っている場合にパラシュートを奪うことができる。負けた方はダメージは受けない。その後、攻撃が成功したか否かに関係なく、攻撃側のターンは終了する。
- 他の英雄に対し、パラシュートを奪う代わりに、通常のルールに従いダメージを与えることもできる。パラシュートを持ち運んでいた英雄が死亡した場合、他の英雄はそれを拾うことができる。
- 英雄はモンスターと同様に他の英雄の移動を遅くする。

屋敷からの脱出

パラシュートを持ち運んでいる場合、君は屋敷から脱出できる。そのためには、玄関ホール(Entrance Hall)、バルコニー(Balcony)、塔(Tower)、石炭シュート(Coal Chute)、崩れた部屋(Collapsed Room)に移動し、さらに1スペース分の移動を消費する。その後、知識チェック(どうすれば動作するかを見つける)か正気チェック(無理矢理度胸を据える)で4+を試みる。成功した場合、君は無事に脱出する。

勝利した場合

君の脇を空気が嵐のように吹き抜ける。頭上でパラシュートが開き、落下速度が落ちてきた時、きみは安堵の気分に満たされた。しかし、君の耳には何かはためく音が聞こえる。見上げると、パラシュートの布の一部が避けているのが目に入った。ロープも何本かもつれているようだ。奪い合いの最中にパラシュートが傷ついてしまったのだろうが、まだ何とか大丈夫そうに見える。破れ目も広がってはいないようだ。とりあえず、今のところは……。

敗北した場合

かつて友と呼んだそいつは、君を置いて逃げてしまった。あとは悪魔のような鳥の餌食となるしかない。ただ、他の人の身体の上に落ちさえすれば、なんとか生き延びられるかもしれない。あの友人の身体は柔らかそうだ……。

怪異 3 2 : 迷子

水晶球が光り、パイプオルガンから轟くような音が響きだした。屋敷は震え、動き、形を変えていく。部屋の並びさえ変わってしまったようだ。重苦しい緑色の腐食性の霧が空気に満ちる。外を見ると、空は紫色に変わり、木々は脈打つ悪夢のような姿になり、道行く人々の口には本来よりも多くの歯がむき出しになっている。

これ以上皮膚が腐って剥がれてしまう前に、屋敷を自分たちの次元に戻した方が良さそうだ。

敵についての情報

裏切り者は屋敷を自分たちの次元へと転送した宇宙人だ。腐食性の大気は、君たちをゆっくりと死に至らしめる。

勝利条件

自分たちの次元に屋敷を戻す。

君が行うこと

各英雄のターンの開始時に以下を行なう。ダイスを2個ふる。その英雄は、自分のいずれかの特性値をその値だけ下げる(複数の特性に分割してもよい)。

屋敷を戻すには

オルガン部屋(Organ Room)にあるパイプオルガンは、単なる楽器ではない。それは次元転送機なのだ。君はこのオルガンで正しい曲を弾き、次元転送のために適切な周波数を鳴らす必要がある。

オルガン部屋にいる間、君は正しい曲を弾くために知識チェックを試みることができる。各英雄は、自分の各ターンに1回だけパイプオルガンを鳴らすことができる。以下の結果が出れば、屋敷は元の次元に戻る。

プレイヤー数	必要な結果
3	15+
4	16+
5	18+
6	20+

君は屋敷を探索して、適切な曲のための手がかりを探すことができる。見つけた手がかりは、オルガンを弾こうとする全員に恩恵を与える。同じ手がかりは1回しか見つけられない。

- 屋敷内のオーメンシンボルのある部屋1つにつき、結果に+1。
- 君がオルガンを弾き、かつ君の趣味に音楽(Music)があるなら+2。
- 君が書庫(Library)で音楽の本を見つけることができたら+2。その部屋で各ターンに1回、本を見つけるために知識チェックで5+を試みることができる。
- 君が娯楽室(Game Room)にいる場合、その奇妙な動物の首の剥製を見てどの次元にいるかを把握するために正気チェックで5+を試みることができる。成功した場合、結果に+2。
- 君が塔(Tower)にいる場合、空の星を見て新たな惑星の位置を知るために知識チェックで5+を試みることができる。成功した場合、結果に+2。
- オルガン部屋に「狂人(Madman)」がいるなら、結果に+2。(彼は次元から次元への旅を数度経験しているのだ。)
- オルガン部屋に「本(Book)」があるなら、結果に+2。(これは超次元地図である。)

勝利した場合

オルガンは再びあえぐような弱々しい音を立てた。これでも何も起こらない。君の鼻血は止まらず、皮膚は緑色の斑に剥がれ、視界にも染みが入り始めた。チャンスはあと一回……。

君は最後の和音をパイプオルガンに叩きつける。その音は、今度こそ屋敷中に轟音のように響き渡った。屋敷が再び揺れ、動き、形を変え始める。空気は澄み始め、やがて透明になった。外は真っ暗だ。

痛みも引いていった。出血も少なくなっていた。脱出したのだ！ 君は自分の次元に戻ってきたのだ。だが、ここは自分の惑星なんだろうか？

それは、すぐにわかることだ。

怪異 3 3 : 闇の詠唱

その本を開いて以来、君の友人はくすくすと狂気じみた笑いを浮かべ、門がどうの、“星々の間の宇宙”がどうのとつぶやいている。やつは完全に気が狂ったようだ——彼を正気に戻すには、持ち運んでいる邪悪な書をたたき壊すしかないさそうだ。

ただちに実行

場に礼拝堂(Chapel)も魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)も出ていない場合、怪異の発見者の左隣のプレイヤーは、部屋の山からどちらかのタイルを探し、それを屋敷の適正な場所に配置する。(できるだけ裏切り者から遠い場所に置くこと。) その後、部屋の山をシャッフルする。

敵についての情報

裏切り者は「本(Book)」を使い、世界を食らいつくす恐るべき旧神を召喚しようとしている。まず食われるのは君たちだ。

勝利条件

「本」を破壊する。あるいは、召喚の儀式を終える前に裏切り者を死亡させた場合でも勝利する。

「本」を破壊するには

- 旧神が召喚される前であれば、君は「本」を裏切り者から奪うことができる。(ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。)
- 召還後であれば、「本」は裏切り者が儀式を行った部屋に落ちている。君は通常通りそれを拾うことができる。
- 「本(Book)」をかまど部屋(Furnace Room)か地割れ(Chasm)まで運ぶ。その後、1スペース分の移動を消費して「本」をそこに投げ込み、それを破壊して旧神を消し去る。

勝利した場合

あの夜に見たことから完全に回復できたかどうかは今でもよくわからない。世の中には人間が知るべきで無いものが存在し、あれも確かにその一つだった。いつか、あれは夢だったと自分を信じ込ませることもできるだろう……。

怪異 34：ギロチン

君はめまいを感じだし、だんだんと意識を失っていった。
君は目覚めた。どれだけ長い時間が経っただろう？ 君がなんとか立ち上がろうとした時、録音された声が聞こえてきた。

「やあ。君は私を知らないだろうが、私は君を知っている。ゲームをしようじゃないか。屋敷の扉は一時間後に開くが、捜し物に長けているのでなければ、誰もそこまで生きてはいないだろう」

「気づいているだろうが、君たちの首には鋼鉄製の首輪が取り付けられている。首輪には強力なバネ仕掛けの刃が内蔵されている。それぞれにつけられているタイマーがオンになったら、装着者の身長はいささか低くなることだろう」

「鍵は屋敷のどこかに隠されている。それぞれの首輪を外すには、鍵が二つ必要だ。外すことができれば、好きにここを出て行くがいい。もちろん、鍵によっては手に入りづらいものもあるだろう」

「それでは、ゲームを始めよう。」

裏切り者の耳に聞こえた台詞

「この屋敷の他の全員は、君の母親の交通事故の目撃者だ。乗っていた車は出火していたが、誰もが意識を失った彼女を引っ張り出すことを恐れ、やがて燃料タンクが爆発した。君には復讐の機会を与えよう。君の首輪は機能しないが、他にはそのことは知らされていない。彼女を救わなかった奴らに、君を救う勇気があるだろうか？」

ただちに実行

- 五角形のアイテムトークン(鍵を意味する)を以下の部屋に(あればただちに、無ければ発見された時に)置く: 屋根裏部屋(Attic)、地下墓地(Catacombs)、地割れ(Chasm)、崩れた部屋(Collapsed Room)、納骨室(Crypt)、かまど部屋(Furnace Room)、天井桟敷(Gallery)、ガラクタ部屋(Junk Room)、手術室(Operating Laboratory)、魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)、塔(Tower)、貴重品保管室(Vault)。
- 1からプレイヤー数までの番号の赤のモンスタートークンを用意する。トークンを混ぜ、各プレイヤーに1つずつ裏向きに(数字が見えないように)配る。トークンの番号が「1」だった探索者が裏切り者になる。
- 1からプレイヤー数までの五角形のアイテムトークンを用意する。各プレイヤーにこのトークンを1個ずつ配る。これらのトークンは表向きに(数字が見えるように)しておく。
- ターン/ダメージトラックを準備し、プレイヤー数が4人以下ならクリップを0に、5～6人ならクリップを1にセットする。これは時間を記録するのに用いる。

敵についての情報

この怪異では、ルールブックの17ページに書かれた秘密の裏切り者のルールを使用する。君たち全員はこのシナリオブックを読んでいるが、一人は裏切り者である。

誰かが君にタイマー付きの首輪をはめたのだ。やがて君の首が飛ぶことになるだろう。それだけでは十分ではないとばかりに、君たちの仲間の一人は、君たちの首などない方がいいと思っている。

裏切り者: 裏切り者は、自分の探索者が首輪によって殺されることになった時に、自分の正体を明かす。それまでは、裏切り者は他の信用を得るために、鍵を集めたり他のプレイヤーとの間で受け渡したりしてよい。

勝利条件

英雄は、すべての首輪が外され、英雄の少なくとも半分(端数切り上げ)が生き延びた場合に勝利する。半分以上を越える英雄が死亡したら、裏切り者が勝利する。

首輪は鍵を開けるか作動した時に外れる。また、首輪をつけている探索者がそれ以外で死亡した場合や、首輪が正体を明かしたか死亡した裏切り者につけられている場合も外れたものとみなす。

首輪の鍵を開けるには

- 君は部屋でカードを引いたり必要とされる処理を実行したりした後に、その部屋の鍵を拾うことができる。鍵を拾うことは強制ではない。詳しい処理は下の枠内を参照。
- 鍵を見つけた後は移動はできないが、それを使用したり他の探索者に渡したりすることはできる。それぞれの鍵は首輪を外すために一度しか使えず、使用後はそのトークンは捨てられる。
- 君が2つ以上の鍵を持ち運んでいる場合、君は自分のターン中の任意の時点で、自分の首輪か、同じ部屋にいる他のプレイヤーの首輪を外すことを宣言できる。(ただし、探索者が鍵を受け取りつつ、そのターン中にその鍵を使って首輪を外すことはできないことに注意。)
- 首をはねられた探索者の首輪を外すために鍵を使うことはできない。

納骨室(Crypt)、かまど部屋(Furnace Room)：部屋の効果によるダメージを受けた後で鍵を手に入れる。

天井桟敷(Gallery)：鍵を手に入れるには、舞踏場(Ballroom)に飛び降りる必要がある(その部屋が見つからないなければならない)。

崩れた部屋(Collapsed Room)：先に落下を回避するチェックに成功しなければならない。成功した場合、鍵を手に入れる。失敗した場合、君は手に入れることなく地下に落ちる。

貴重品保管室(Vault)：貴重品保管室が空いた後で最初にここでターンを終えた探索者が鍵を手に入れる。

地下墓地(Catacombs)、地割れ(Chasm)、塔(Tower)：鍵を手に入れるためには、部屋を横切るチェックに成功しなければならない。失敗した場合、次のターンに再び行うことができる。成功した場合、君は部屋の反対側でターンを終え、来た方向に戻るためには再びチェックをしなければならない。

屋根裏部屋(Attic)、ガラクタ部屋(Junk Room)、魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)：鍵を手に入れるには、その部屋を出る時と同様のチェックを行わなければならない。チェックに失敗した場合、君は指定されたダメージを受け、鍵は見つからない。成功したかどうかにかかわらず、この部屋を実際に出るにはさらにチェックをしなければならない。

手術室(Operating Laboratory)：X線で調べた結果、鍵は君の身体の中にあった！ 鍵を取り出すためには、各特性チェックでそれぞれ3+を成功させ、なおかつダイス2個分の肉体ダメージを受けなければならない。チェックのどれかが失敗した場合、君は鍵を手に入れられないが、ダメージは受ける。

君が行うこと

怪異の発見者の各ターンの終了時に以下を行なう。ターン/ダメージトラックを1つ進める。その後、自分のアイテムトークンの番号が現在のターン数以下のプレイヤーは、ダイスを3個ふる。その結果が現在のターン数よりも小さい場合、その探索者はただちに死亡する。

例：4人ゲームで、ロングフェロー教授は1番のアイテムトークンを、ゼー・イングストロムは2番のアイテムトークンを持っている。2ターン目以降、この両方のプレイヤーはダイスを3個ふる。結果が0か1なら、その探索者は死亡する。

英雄が勝利した場合

最後の首輪が外れた時、屋敷の扉が開き、冷たい風がホールを吹き抜けた。しかし、誰が、何のためにこんなことを？ こんな身の毛もよだつ拷問を楽しんでいる人がいるとすれば、これがさらに続く可能性もあるということだ……。

裏切り者が勝利した場合

母を見殺しにした奴らの首の無い死体を見下ろした君は、生命という者に対する価値ある教訓を学んだ気がした。こんなことを仕掛けた人物はきっと完全主義の道德教師で、君にはその人物の意志を継ごうという衝動が芽生えた。気が違っているのかもしれない。自分か、あるいは両方か。だからどうしたというのだ？

怪異 35：小さな変化

屋敷には飼い猫がうろついていた。そいつはいらついて
いるようだったが、君にかまってくることは無かった。猫がこ
で最強の猛獣だったら、心配事はそれだけになるだろうに！

ガラスの割れる音に、君は想像から現実へと引き戻され
た。君の目の前にあるのは床で割れた薬瓶だ。銀色の液
体が広がり、光る雲になると君たちを包む。君はしばらくの間、
吐き気とめまいに襲われた……。

頭がはっきりした時、見上げた先には椅子があった。座面
は頭上何キロも先のように見える。これじゃ自分が鼠の大き
さになったみたいじゃないか。その時、部屋の外から音が聞
こえる。「……ニャー……」

ただちに実行

五角形のアイテムトークン(おもちゃの飛行機を意味
する)1個を脇に置く。

敵についての情報

裏切り者は君たちを小さくして、猫を屋敷に呼び込ん
だ。猫は君を食おうとしている。

勝利条件

英雄の半分以上(端数切り上げ)が、おもちゃの飛行
機を使って、バルコニー(Balcony)、庭園(Gardens)、墓
地(Graveyard)、中庭(Patio)、塔(Tower)、外に面した
窓のある部屋のいずれかから逃げ出す。

小さくなって

- 君が持ち運んでいるアイテムやオーメンは、君と一
緒に小さくなって、そのまま機能する。
- 君はカードを引けない。シンボルのある部屋を発見
した場合、君のターンは終了する。
- ドアもスペースとして数え、ドアを通して隣の部屋
に移動するのは2スペースとして数える。ドアのス
ペースで止まることもできる。
- 階段を上下するためには、腕力チェックで3+を試
みなければならない。失敗した場合、君のターンは
終了するが、次のターンに再び行うことができる。
- 崩れた部屋(Collapsed Room)や謎のエレベーター
(Mystic Elevator)は使用できない。君は天井桟敷
(Gallery)、ジム(Gymnasium)、貴重品保管室
(Vault)の影響を受けない。
- 脱出するには、おもちゃの飛行機が必要である。

おもちゃの飛行機の使用

- おもちゃの飛行機は、寝室(Bedroom)、主寝室
(Master Bedroom)、倉庫(Storeroom)、屋根裏部
屋(Attic)、娯楽室(Game Room)のいずれかにあ
る。君の各ターンに1回、部屋を探すために知識
チェックで3+を試みることができる。成功した場合、
おもちゃの飛行機トークンを1個その部屋に置く。
- 君の各ターン中に1回、君は飛行機を発進させる
ために知識チェックで4+を試みることができる。成

功した場合、それは君の次のターンの開始時まで
は地面にある。この間に、他の英雄はおもちゃの
飛行機に乗り込むことができるが、現在猫の攻撃
を受けている英雄は除く。

- おもちゃの飛行機は、飛行中は俊敏5である。飛行
機を発進させた英雄は、以降の自分のターンに、
自分の通常の移動の代わりに飛行機の俊敏を
使ってそれを移動する。探索者と同様に、飛行機
の移動時はドアを個別のスペースとして数える。
- おもちゃの飛行機に地面の英雄を拾い上げるこ
とは、1スペース分の移動に数える。それを行う場合、
飛行機に乗っている英雄のうち最も俊敏の高い英
雄が俊敏チェックを行う。

チェック 結果

- 4+ その探索者を拾い上げた。
- 2-3 失敗したが、再び試みることもできる(新
たに1スペース分の移動を必要とする)。
- 0-1 墜落する。おもちゃの飛行機は地面に落
ち、再び発進させなければならない。
- 生き残っている英雄をすべて拾い上げるまで、君
は屋敷から脱出できない。部屋の外に向いている
端から外に脱出するには、1スペース分の移動を
消費する。
- 飛行中の英雄は、「リボルバー(Revolver)」か「指
輪(Ring)」か「ダイナマイト(Dynamite)」でのみ攻撃
することができ、それでしか攻撃されない。
- 飛行中の英雄は階段のために腕力チェックをしなく
てよい。飛行中の英雄は崩れた部屋(Collapsed
Room)や天井桟敷(Gallery)を上下でき、地割れ
(Chasm)をチェックやダメージ無しに通過できる。
- 裏切り者はおもちゃの飛行機を発進できない。

猫が君を捕まえたら

- 猫に捕まった場合、君は逃げ出すチャンスがある。
次の君のターンに、君は特性を1つ選ぶ。君と猫は
その特性を使ってチェックを行う。君の結果の方が
猫よりも高かった場合、君は逃げだし、通常通り
ターンを実行できる。そうでない場合、君は猫に捕
まったままで、君のターンは終了する。
- 他の英雄が猫に攻撃して勝った場合、猫は君を落
とし、気絶する。
- 猫に捕まっている英雄は、おもちゃの飛行機で拾
い上げられない。

勝利した場合

小さな飛行機は、火花を上げ揺れながら、滑るように窓
から外に出た。凶暴な猛猫から逃げ延びて急上昇する君
の耳に、不満げな鳴き声が聞こえる。脱出したのだ！ 残っ
た仕事は、鷹か何かが君を餌だと思いうよりも先に、元のサイ
ズに戻る方法を見つけることだけだ……。

怪異 36：友と一緒になら

メダルは青黒い光を放ち、陰鬱に脈動している。君は地下に水が流れ込んでくるのに気づいた。誰かが屋根裏にボートがあったって言ってなかったか？ すぐさま全員が階段を駆け上がる——一人、君たちをここに連れてきた者を除いて。裏切った仲間は逃げることには興味が無いようだ。

屋敷が沈んでいく！ 理由を考えている時間は無いが、なんとか脱出する時間はあるだろう。

敵についての情報

裏切り者はここで殺すために君たちを誘い込んだ。屋敷は地下の沼地に沈んでいる。脱出しなければ、君は溺れ死んでしまうだろう。

勝利条件

怪異の開始時の英雄の半分以上（端数切り上げ）が生きて屋敷を脱出する。

屋敷から脱出するには

- ボートは屋根裏部屋（Attic）にある。屋根裏部屋が屋敷にまだ無い場合、君は二階を探索してそれを見つけなければならない。
- ボートを屋根裏からバルコニー（Balcony）か塔（Tower）に運ぶ。（ボートトークンを、それを運んでいるキャラクターカードの上に置くこと。）ボートは重いアイテムなので、それを運んでいる間、部屋に入ることは2スペース分に数える。（ボートは英雄一人のみで運べるが、受け渡しすることはできない。）「犬（Dog）」はボートを運べない。
- 生きているすべての英雄がボートのあるバルコニーか塔にいる場合、ただちに君たちは脱出する。屋敷の生きている英雄が残っている間は、君は脱出できない。

浸水の影響

探索者（裏切り者を含む）が浸水している階でターンを開始した場合、以下の効果が適用される。

- **床上浸水**：そのターンは移動が2スペース減る。
- **水没**：そのターンは移動が4スペース減り、肉体ダメージを2点受ける。このダメージは軽減したり他へ移し替えたりできない。
- 屋敷の浸水がどうであっても、君は毎ターン少なくとも1スペースは移動できる。

浸水を遅らせる

裏切り者はターン/ダメージトラックで、時間の経過を記録している。君のターン中、君は「メダル（Medallion）」を床上浸水か水没している部屋に落とし、浸水を1ターン遅らせることができる。そうした場合、そのカードを捨てる。次の裏切り者のターンには、ターン/ダメージトラックは先に進まない。

勝利した場合

君は全力でボートを漕ぎ、沈んでいく屋敷から離れた。君の友の叫ぶ声がくり返しくり返し聞こえてくる。「戻ってきて！ 戻ってきてよ！ 死も友達と一緒になら悪くないよ！ 一緒に死のう！」

いやいや。この歓待は是非とも遠慮したい。

怪異37：チェックメイト

君はようやく、古い日記の読みづらい手書きの文字を判読した。「我、エベニーザー・スローカムは、死神そのものが自らの前に現れる意義を見いだした。我は死神に挑む準備をし、そこで勝利を収めるのだ！ 我は己の精神を最も鋭いところまで高める研究をしてきた。おお、死神も今宵を誇ることは無いであろう！」

見回すと、チェス盤の脇に身体がうずくまっている。君がその身体に触れた時、それは崩れて塵となった。エベニーザーも思っていた程は準備ができていなかったようだ。

テーブルの向こうに、暗い、陰のような人影が現れる。その人影は君の中の一人を招き、テーブルを指さした。二人の間にあるのは、黒檀と象牙のチェス一式だ。

君はエベニーザーよりは強いことを祈った。

敵についての情報

死神は君にチェスの勝負を挑んできている。モンスターターンの開始時に死神の部屋に誰もいない場合、英雄はチェスに投了したものとして負けになる。

勝利条件

知識チェックで死神より高い結果を出してチェックメイトにする。死神の各ターンの開始時に、同じ部屋にいる英雄1人がそのチェックを行う。

死神を負かすには

屋敷のアイテムのいくつかは、英雄が死神より大きい結果を出す助けとなる。

- 英雄は聖なる封印トークンを拾える。君が聖なる封印を拾った場合、それを破壊するために正気チェックで4+を試みることができる。聖なる封印の破壊は、君の各ターンに1回しか実行できない。英雄が聖なる封印を1つ破壊するたび、死神が以降の四職チェックでふるダイスの数は1つ少なくなる。プレイヤー数が3～4人の場合、代わりに1つにつきダイスが2個少なくなる。
- 「本(Book)」にはチェスの定跡が載っている。死神とチェスを戦っている英雄が「本」を持ち運んでいる場合、そのプレイヤーは知識チェックのダイスを1個増やせる(最大8個まで)。

特殊攻撃ルール

- 死神は、チェスで勝つ以外のあらゆる手段による攻撃や効果を受けない。
- 死神は英雄の移動を遅くしない。

勝利した場合

「チェックメイト」

死神は自分のキングをじっと見つめていたが、やがてだんだんと塵と化していく。死神は笑みを浮かべ、君は髪が白くなるような気がした。

「次は勝つ」と死神が答えた。

怪異 38：地獄の獣

君の視界の片隅を赤い線が飛んでいった。君は振り返るが、そこには何も無い。直後、今度は別の方から何か火のようなものが線を描くのが見えた。さらに一本。さらに一本。

振り返った君の目の前にいたのは、身体と翼で炎がはぜているコウモリだった。だがそのコウモリは苦しんでいる様子も無ければ死にかけにも見えない。それは君の周りで輪を描き、翼からの熱が君の髪の毛を焦がす。友人達が恐怖の叫びを上げる中、一人だけ歓喜の笑い声を上げている奴がいる。

これはまずそうだ。

敵についての情報

裏切り者は炎コウモリの群れを操り、君たち全員を殺そうとしている。炎コウモリは君たちを攻撃しないが、一緒にの部屋にとどまれば火傷を負うだろう。

勝利条件

除霊を成功させ、炎コウモリを屋敷から追い出すこと。

除霊を行なうには

炎コウモリが君達全員を殺してしまう前に、君は除霊を行なわなければならない。これには、プレイヤー数と同じ回数の**除霊チェック**の成功が必要である。各チェックには特定の部屋やアイテムが必要で、それぞれには正気チェックか知識チェックが必要である。除霊チェックは、君の各ターンに1回しか実行できない。

- 君が「聖なる印 (Holy Symbol)」か「指輪」を持っている、または君が礼拝堂 (Chapel) か納骨室 (Crypt) か魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) にいるなら、正気チェックで5+を試みることができる。
- 君が「本 (Book)」か「水晶球 (Crystal Ball)」を持っている、または君が書庫 (Library) か研究室 (Research Laboratory) にいるなら、知識チェックで5+を試みることができる。

君が除霊チェックに成功したら、その除霊に使ったアイテムカードや部屋タイルの上に、「正気チェック」トークンか「知識チェック」トークン(使用した特性のもの)を置く。

英雄があるアイテムや部屋での除霊に成功した場合、以降は英雄はそのアイテムや部屋で再び除霊を行なえない。(例えば、君が礼拝堂での正気チェックに成功した場合、誰も礼拝堂を再び使うことはできない。)

英雄がこれらのトークンをプレイヤーの人数に等しい個数置いたら、炎コウモリはすべて消滅する。

特殊攻撃ルール

- 炎コウモリは攻撃することもされることもない。
- 炎コウモリは、英雄の移動を遅くしない。
- 炎コウモリトークンと同じ部屋にいる場合にどれだけのダメージを受けるかは、裏切り者が教えてくれる。

勝利した場合

コウモリは去った。地獄かどこかは知らないが、生まれた場所へと帰ったのだろう。屋敷はまだ何ヶ所かくすぶっている、肉の焼ける臭いは君の胃をねじ切る勢いだ。君は屋敷をよろめくように脱出した。この恐ろしい場所には二度と戻らないと誓って。地獄の獣が再びこの世界に戻ったとしても、君はもう二度と見たくもないだろう。

怪異 39：後継者

屋敷を探索しながら、君はある興味深い話を思い出す。数年前、古くからの王家の一族であるロマネスク家が、この屋敷で最後の戦いを演じたそうだった。しかし、たった一人を除き、その全員が自らの護衛に命を絶たれたとのことだ。

その一族の家系図を調べていた君は、君たちの中の一人がロマネスク家の財産の後継者であることを知る。真の後継者がこの屋敷の玉座に座る時、その財産はロマネスク家の者に引き渡されるのだ。

驚いて周りを見回した君は、友人のうち一人の姿が見えないのに気付く。その“友人”がこの屋敷で「やり残した仕事を終える」とつぶやいていたことを思い出し、君は顔面蒼白になった。

できるだけ早く玉座を見つけて、そこに後継者を座らせなければ。

ただちに実行

怪異の発見者は、秘密裏に英雄のうち一人を後継者に選ぶ。そのプレイヤーはそのキャラクターの名前を紙に書き、他の英雄に確認させる。その後継者が死亡したら裏切り者の勝利となるので、誰が後継者かは秘密のままにすること。

敵についての情報

裏切り者は屋敷中に暗殺者を潜伏させている。

勝利条件

後継者が「指輪(Ring)」と「槍(Spear)」を持ち運んでいる状態で玉座に座る。玉座は彫像の廊下(Statuary Corridor)にある。後継者が両方のアイテムを持ち運んでいる状態でその部屋に入ったら、君たちはただちに勝利する。

勝利した場合

後継者が玉座に腰掛けた時、明かりが一瞬暗くなり、その後その前よりもさらに明るく灯った。指輪は大きくなって王冠となり、槍は縮んで古びた鍵となった。後継者は微笑む。「私は……すべてを知った。来るがいい。我が一族の宝をお前にも見せよう。我が友、今や我が新たな守護者となった者に褒美を与えねば」

怪異 40 : 生き埋め

占い盤の上の文字を、誰の助けも得ぬままに板が行き来していく。それが見つめていた全員は恐怖に包まれた。綴られた単語はこうだった。

イ キ ウ メ ニ サ レ タ

辺りを見回した時、君は仲間の一人が屋敷に入ってから姿を消していることに気付いた。なにか邪悪な魔法が、そのことを思い出せなくしていたのだ！ 君の友人が本当に生き埋めにされたのなら、すぐにみつけないといけない。

ただちに実行

三角の「腕力チェック(Might Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。

敵についての情報

裏切り者は君の友達(プレイヤー外)を一人、地下の一室に生き埋めにした。(裏切り者はその情報を秘密裏に記録している。) 君はどの部屋に埋められたかは知らないが、それが怪異の開始時に屋敷にあった部屋のいずれかであるのは知っている。

勝利条件

生き埋めにされた人物が死ぬ前に見つけて掘り出す。「占い盤(Spirit Board)」は君の助けとなるだろう。

友達を助けるには

- 君が部屋に入るたびに、その部屋を探索するために知識チェックで3+を試みることができる。このチェックに成功した場合、裏切り者にその部屋が生き埋めの部屋かどうかを尋ねる。プレイヤーは正直に答えなければならない。探索は、君の各ターンに1部屋でしか実行できない。
- 生き埋めの部屋を見つけたら、君は埋められた人物を掘り起こすために、腕力チェックで4+を試みることができる。このチェックは、君の各ターンに1回しか実行できない。英雄がこれに1回成功するたび、その部屋に「腕力チェック」トークンを1個置く。埋められた人物を助けるためには、英雄はプレイヤー数と同数の「腕力チェック」トークンを置く必要がある。

占い盤

- 怪異が始まったら、君は「占い盤」を使って部屋の山の一番上のタイルを見ることができなくなる。代わりに、君はそれを使って埋められた人物を見つけることができる。
- 「占い盤」を持ち運んでいる英雄は、自分からそれを受け渡したり、落としたりできない。その英雄が死亡した場合、「占い盤」はその英雄の他のアイテムと同様にそこに落とされる。他の探索者は、落としているアイテムと同様に「占い盤」を拾える。
- 「占い盤」を持ち運んでいる英雄は、自分の各ターンに1回だけそれを使うことができる。これは生き埋めの部屋が見つかるまで実行できる。部屋が見つかったら、「占い盤」カードを捨てる。
- 「占い盤」を使って生き埋めの部屋を見つける場合、君はそのターンは移動できず、他のアクションも行えない。生き埋めの部屋を見つけるには、正気チェックを行って以下の表を参照する。

チェック	結果
------	----

0-2	効果なし
-----	------

3-4	任意の探索者1人を3スペース移動する。
-----	---------------------

5-6	生き埋めにされた人物を回復させる。裏切り者は、埋められた人物のダメージを記録している。ダイスを2個ふり、裏切り者にその合計数だけ埋められた人物の合計ダメージを減らすように伝える。
-----	---

7+	裏切り者は、友達の埋められている部屋がどこであるかを伝える。
----	--------------------------------

勝利した場合

君は必死に掘り起こし、ようやく囚われの友を救い出した。彼女の指の爪は剥げ——木の棺をかきむしっていたのだ——、震える手からは血が流れている。救出されてからも、彼女は一言も発していない。君は彼女を屋敷からゆっくり連れ出した。きちんと手当てすれば、彼女も元通りになるだろう……いつかは。

怪異 4 1：見えざる裏切り者

君は友人の一人が奇妙な言葉を囁くのを耳にした……。そして、それに続く悲鳴も。生命あるものがこんな恐ろしい声を上げるのを君は聞いたことがない。君は友人の下へ急いだ、そこにたどり着いた時、そこにいるのは君だけだった。その直後、君は足音と、不愉快な冷たい笑い声を聞いた。

君は恐るべき事実を感じていた。友人の一人が敵に回ってしまったことを。

敵についての情報

裏切り者は透明人間になり、君たち全員を殺そうとしている。

勝利条件

裏切り者が死亡する。

見えない敵への攻撃

- いずれかの英雄が裏切り者に攻撃されて死亡しなかった場合、その英雄は裏切り者のターンの終了時に知識チェックを行える。

チェック 結果

0-2 何も無し

3-4 英雄は裏切り者がまだその部屋にいるかを知る。裏切り者が部屋を出ていた場合、英雄は裏切り者がどのドアを使っ
て出たかを知る。

5+ 英雄は裏切り者の移動を感知し、現在どの部屋にいるかを知る。

- 君の各ターンに1回、君は見えない裏切り者を攻撃することができる。裏切り者が君と同じ部屋にいる場合、君は通常通りに戦闘を行う。裏切り者がそこにはいない場合、君は失敗し、そのターンはこれ以上攻撃を行えない。
- 君が「リボルバー (Revolver)」を撃ったり「ダイナマイト (Dynamite)」を部屋に投げ込んだりした場合、その攻撃は通常通り解決する。

髑髏と占い盤

- 君のターンの開始時、君が「髑髏 (Skull)」を持ち運んでいるなら、君は裏切り者を見つけ出すために正気チェックで4+を試みることができる。成功した場合、裏切り者は自分がどの階にいるかを告げなければならない。
- 君のターンの開始時、君が「占い盤 (Spirit Board)」を持ち運んでいるなら、君は裏切り者を見つけ出すために知識チェックで4+を試みることができる。成功した場合、裏切り者は自分の部屋にあるシンボルを(あるなら)告げなければならない。

勝利した場合

裏切り者は死んで横たわっている。邪悪さの失われたその身体も今は見えている。実際見えてみると、それほどひどい人物には見えない。

なぜ友人が君に敵対したのか、君には理由がわからない。彼女を変えてしまった何かが、さらに別な、より恐ろしい姿に変えてしまわないよう願うばかりだ……。

怪異 4 2 : 英雄の出番

君の目の前の彫像の手が、その手に何かを持たせることを願うかのように伸びている。像の台座には「死せざる者を死なしめるために」の文言が刻まれている。

どういことだろう？ それに、なぜ自分は震えが抑えられないんだろう？ 何かが間違った方向に進んでいる。それがさらにひどい事態になるのを止めるには、この像が唯一の手段なのだろう。

ただちに実行

五角形のアイテムトークン(像を意味する)を、怪異が発生した部屋に置く。

敵についての情報

裏切り者は無敵で、地獄への門を開こうとしている。その方法はわからないが、おそらくは人間の生け贄が必要だろう。

勝利条件

裏切り者が死亡する。

裏切り者を殺すには

裏切り者は通常の方法では攻撃することも傷つけることもできない。止めるためには、特別な手段が必要だ。

像の手は前に伸び、その台座には「死せざる者を死なしめるために」と刻まれている。君のターン中に像の手に適切なアイテムを握らせるまでは何も起こらない。像にアイテムを握らせた場合、そのアイテムは捨てられ、像は動き出す。

アイテム

「聖なる印(Holy Symbol)」
「斧(Axe)」
「水晶球(Crystal Ball)」
「本(Book)」

新たな像の姿

審判
戦士
予見者
魔術師

動く像

俊敏8 腕力8 正気8 知識8

像が動き出したら、以降はこのゲームの間その姿のままである。裏切り者に、それが何の姿になったかを伝える。

- 像は通常の移動はしない。代わりに、それは英雄の精神力で発動させる事ができる。いずれかの英雄のターン、その英雄が像と同じ部屋にいるなら、像を動かすために知識チェックか正気チェックを行うことができる。その英雄は、チェックの結果に等しいスペース数だけ像を移動できる。
- 像が裏切り者と同じ部屋に入った場合、それは攻撃しない。代わりに、裏切り者のターンに、像は裏切り者の特性1つを-1する。どの特性が下がるかは、像の姿で決まる。

像	減る特性
審判	俊敏
戦士	腕力
予見者	正気
魔術師	知識

- 裏切り者が像を攻撃して勝った場合、像は気絶しない。代わりに、像は次のターンには特性を下げなくなる。その場合でも、像は移動して裏切り者を追うことができる。

勝利した場合

像の戦う姿は、君たちだけでなく世界を守ろうかとしているようだった。裏切り者は討ち取られて横たわり、君は像の力に心打たれたまま立ち尽くしている。像は顎に手を当てて腰掛けた姿になっている。台座には何も刻まれていない。すべてが静寂へと戻った。

怪異 43：星の病

槍の隣にメモがあるのを君は見つけた。「この隕石に触れて以来、私は自分の中に変化が生まれたのを感じている。私はそれを分析し、顕微鏡で調べた結果、そこにはこの世界のものではないDNAがあることを見つけた。しかし、それよりも悪かったことは、私の血の中に棲む生き物の声を聞いたことだ。そいつは私に話しかけたのだ。彼らに任せれば、私の身体を現在よりも遙かに有効に使えることを」

「私は解毒の血清を開発してきたが、時間が足りない。まもなく私はこのウィルスに身体を乗っ取られるだろう。その前に、私の決心が付いたら、私は古代ローマ人のように槍の上に身を投げ、私の中のエイリアンをこれっきり絶滅させようと思う」

「これがうまくいかなかった場合、このメモが私の後から来る者の役に立つだろう。ただ、私はこの病が私と共に死滅することを祈っている」

「この病は三期に分かれて発症する。第一期は、君の抗体システムがそれと戦う際に発症する、ウィルス性のように感じる発熱だ」

うむ。ここに來てから知った情報に圧倒されるようだ。

「第二期には、孢子が宿主の精神を乗っ取る」

友人は信用していいのだろうか？

「そして第三期は……恐怖」

ただちに実行

- 同色の小型のモンスタートークンを、1からプレイヤー数の2倍まで準備し、それを混ぜ合わせる。各プレイヤーはそれを2個ずつ入手するが、他のプレイヤーには見せない。「1」の番号のトークンを持つプレイヤーは裏切り者である。怪異が進むと、さらに多くの裏切り者が現れる可能性がある。後に1番のトークンを失うことになっても、君は裏切り者のままである。
- 研究室 (Research Laboratory) が屋敷に無いなら、怪異の発見者は部屋スタックからそのタイルを探し、それを適正な場所に配置する。その後、部屋の山をシャッフルする。
- ターン/ダメージトラックのクリップを1にセットする。これは時間を記録するのに用いる。
- 三角形の「知識チェック (Knowledge roll)」トークンを適宜と、五角形のアイテムトークン (血清を意味する) を1個脇に置く。

敵についての情報

この怪異では、ルールブックの17ページに書かれた秘密の裏切り者のルールを使用する。君たち全員はこのシナリオブックを読んでいるが、一人は裏切り者である。

裏切り者はエイリアンのウィルスに侵され、残りも全員エイリアンに変えようとしている。

裏切り者のトークンを持っているプレイヤーは、それを他人に見せてはいけない。

勝利条件

英雄は、血清を完成させ、生きている探索者すべてにそれを接種した場合に勝利する。

すべての探索者が死亡するか、すべてが裏切り者かエイリアンになった場合、裏切り者が勝利する。裏切り者が勝利した場合、最後に裏切り者になったプレイヤーは勝利できず、敗北する。

君のターン中に行うこと

毎ターン、君が最初に他の探索者と同じ部屋になった時、君とその探索者は互いに自分の裏向きのトークンをランダムに1個選び、それを交換しなければならない。部屋に他の探索者が複数いる場合、その内1人とのみ交換を行う。ただし、可能な限り、これまでに交換を行っていない探索者を選ばなければならない。君は自分の各ターンに、交換は1回のみ行うことができる。

この交換により君が番号「1」のトークンを受け取った場合、君は今後ずっと裏切り者になる。これは、後にこのトークンが他人の物になっても変わらない。

怪異の発見者の行動

そのプレイヤーのターンの終了時に以下を行なう。ターン/ダメージトラックを次の数字に進める。その後、そのターン数に等しい数のダイスをふる。これは、屋敷内のすべての探索者に対する肉体攻撃である。各探索者は、通常通りに腕力で防御を行う。裏切り者もこの攻撃を受ける——エイリアンの病は全員の抗体システムと戦うのだ。この攻撃のダイスの数には上限がない。

血清を作るには

- 各ターンに1回、君が研究室にいるなら、君は知識チェックで5+を試みることができる。この部屋にいる他の探索者1人につき、このチェックのダイスを1個追加する。また、この部屋に「本(Book)」があるならこのチェックのダイスを1個追加する。チェックに成功したら、この部屋に「知識チェック」トークンを1個置く。
- また、屋敷に温室(Conservatory)や庭園(Gardens)があるなら、探索者はそこで血清を作るための薬草を探すことができる。君のターンの終了時、君がこのどちらかの部屋にいる場合、君は知識チェックで3+を試みることができる。チェックに成功したら、「知識チェック」トークン(薬草を意味する)を1個、君のキャラクターカードに置く。このトークンはアイテムと同様に扱う。これは落としたり受け渡したり奪ったりできる。君は各ターンで薬草を探ことができ、一度に複数の「知識チェック」トークンを持ち運ぶこともできる。
- プレイヤー数を超える数の知識チェックトークンを集めてもかまわない。
- 血清を作成するには、探索者と同じ数の「知識チェック」トークンを研究室に集める必要がある。このトークンは、少なくとも1個は研究室で見つける必要があり、少なくとも1個は薬草を集めることで手に入れる必要がある。このトークンの最後の1個を持ち込んだプレイヤーは、血清トークンを手に入れる。
- 君が血清を持ち運んでいる場合、君は1スペース分の移動を消費して、それを自分自身か同じ部屋にいる希望する他の探索者に注射することができる。注射されたら、現在裏切り者出ない探索者はこれ以降他の探索者と裏向きのモンスタートークンを攻撃することがなくなり、エイリアンの病による攻撃も受けない。注射を受けた探索者のいずれかの特性が初期値よりも下がっている場合、それを初期値まで戻す。

特殊攻撃ルール

この怪異では、すべての探索者は互いに攻撃を行える。

裏切り者が血清を注射される以外の理由で死亡する場合、そのプレイヤーは自分が裏切り者であることを宣言し、第三期への変身が行われる。変身した裏切り者は自分の次のターンを飛ばす。そのプレイヤーの次のターン以降、その探索者はエイリアンになる。そのプレイヤーはすべてのアイテム(「知識チェック」トークンを含む)を落とす。

エイリアン

俊敏4 腕力6 正気4

- エイリアンは病の影響を受けず、アイテムやトークンを受け渡せない。
- エイリアンは移動やダメージを受けることに関してはモンスターとして扱う。
- 君が血清を持ち運んでいる場合、君は注射を望まない探索者やエイリアンに対し、そのキャラクターに対して俊敏を使った肉体攻撃をして勝つことで、無理矢理注射をすることができる。そうした場合、その裏切り者やエイリアンは死亡する。注射された裏切り者は完全に死亡し、エイリアンに変身しない。
- 君が血清を持ち運んでいて、変身中の裏切り者と同じ部屋にいる場合、君は1スペース分の移動を消費してその裏切り者に注射をすることができる。そうした場合も、その裏切り者は完全に死亡する。

英雄が勝利した場合

感染した友人は確かに姿はそのままだったが、彼らは……どこかが違っていた。屋敷を出て自分の世界に戻ったら、これから会う人々は注意深く観察しなければ行けないだろう——印を探して……。

裏切り者が勝利した場合

この世界には、このような生命体は何十億も存在しているそうだ！ 人口の集まる場所に出向き、本格的に拡散を始めよう。

怪異 44:死は我らすべてを見つけたもう

この場所に来てから、君は何か変な感じがしていた。最初はただの勘違いだと思ったのだが、今ではそれすらも怪しい。君は疲れ果て、震えを感じ、年老いたようだ。鏡の埃をはらい、君は自分の顔を見た。皮膚には皺が走っている。君がこれまでに見たこともない程深く。髪の毛には白髪が増え、肩も落ちている。君はこの古い屋敷よりもさらに年を取っている。若さが失われてしまうまでに……そして生命が失われてしまうまでに、これを止める方法を見つけなくては。

ただちに実行

- 「正気チェック(Sanity Roll)」トークン5個と「知識チェック(Knowledge Roll)」トークン5個を脇に置く。
- 五角形のアイテムトークンを適当な数脇に置く。これは老化トークンとして扱う。
- 各英雄(「メダル(Medallion)」を持っている英雄を含む)は、自分のキャラクターカード上に老化トークンを1個多く。
- 各英雄の年齢は、キャラクターカード上に書かれた年齢に、老化トークン1個につき10歳を足した年齢である。老化による影響は、裏切り者が教えてくれる。

敵についての情報

裏切り者は老化しない。事実、彼は以前よりも若返ったように見える。

勝利条件

この超常現象による老化を止める。

君のターン中に行うこと

君が年老いた10歳毎に、君のキャラクターカード上に老化トークンを1個置く。老化による影響は、裏切り者が教えてくれる。

老化現象を止めるには

英雄は若返りの儀式を完了させなければならない。

- 儀式を完了させるには、プレイヤー数と同じ回数の**儀式チェック**の成功が必要である。各チェックには特定の部屋が必要で、それぞれには正気チェックか知識チェックが必要である。結果が5+で成功になる。各英雄は、自分の各ターンに1回ずつのみ儀式チェックを行なえる。
- 君は、地下墓地(Catacombs)、黒焦げの部屋(Charred Room)、納骨室(Crypt)、天井桟敷(Gallery)、厨房(Kitchen)、魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)、塔(Tower)のいずれかの部屋にいる場合のみ、儀式チェックを行える。
- 君が儀式チェックに成功したら、その儀式に使った部屋タイルの上に、「正気チェック」トークンか「知識チェック」トークン(使用した特性のもの)を置く。
- 英雄がある部屋での儀式に成功した場合、以降は英雄はその部屋で再び儀式を行なえない。

メダル

- 君が「メダル」を持ち運んでいるなら、裏切り者のターンに起こる老化の年齢を10歳減らすことができる(最低0)。
- いずれかの英雄が死亡した場合、「メダル」を持ち運んでいる人物は10歳年を取る。

勝利した場合

呪文は成された。すべてが静寂へと戻った。数分の間、誰もが黙ったまま身動きもしなかった。君たちは互いに顔を見合わせ、老化がさらに続くかどうかを待った。やがて君たちは、狂ったように泣き笑い始める。そう、君たちは生き延びたのだ。ただ、失われた生命の一部は永遠に戻ってこない。

怪異 45：チッ、チッ、チッ

最初はその音に気付かなかった。しかし、一瞬の静寂の後、君はその音をはっきり聞いた。チッ、チッ、チッ、ぞっとするような機械の鼓動だ。狂人がくすくす笑う声に、君はその時計の音が自分から聞こえてくることに気付いた。裏切り者は自分に爆弾を取り付けたのだ！

ただちに実行

各英雄は五角形のアイテムトークン(時限爆弾を意味する)を1個ずつ手元に置く。

敵についての情報

裏切り者は爆弾魔で、君たち全員に時限爆弾を取り付けた。残り時間がどれほどかは君にはわからない。また、裏切り者は爆弾を爆発させるスイッチを持っているが、彼が君のいる部屋か隣の部屋にいないかぎりそのスイッチは入れられない。(隣の部屋とはドアでつながっている必要は無い。)ただし、君たちに取り付けられた爆弾は時限爆弾で、時間が経てば自動的に爆発してしまう。

さらに悪いことに、裏切り者は大型爆弾を作成している。爆弾魔が君たち全員を殺してしまう前に、彼を止めなければならない。

勝利条件

裏切り者が死亡し、少なくとも1人の英雄が生き残る。

裏切り者を止めるには

大型爆弾が爆発する前に、少なくとも一人の時限爆弾の信管を外し、裏切り者を殺せるようにする必要がある。

- 君の各ターン中に1回、君は自分に取り付けられた時限爆弾の信管を外すために、知識チェックで7+を試みることができる。君が「狂人(Madman)」カードを持っている場合、このチェックは5+でよい。(彼はその設計における狂える才能を認識できるのだ。)君の爆弾の信管が外れたら、時限爆弾トークンを捨てる。結果が2以下だった場合、君は爆弾を作動させてしまい、その爆発によりその部屋にいる全員が死亡する。持ち運んでいたアイテムやオーメンカードは捨てられる。
- 君は自分の爆弾の信管を外す代わりに、同じ部屋にいる他の探索者の爆弾を(本人の許可の上で)外すことができる。この場合も知識チェックは7+('狂人'を持っていれば5+)で、2以下の場合のペナルティも適用される。
- 裏切り者は死亡するまで大型爆弾の作成を続ける。

勝利した場合

爆弾魔の巨大爆弾の部品は、機能を止めたまま散らばっている。裏切り者の狂気の頭脳が無ければ、これはただのつまらない無害な部品に過ぎない。

怪異 46：祝宴

廊下をうろつくうち、君は美味しそうなごちそうの匂いに気付いた。祝宴に招待されたのだ！ コースのメインが何かを当てようとした君の予想は、すぐに恐怖に変わった。廊下には半分かじられ焦げた人間の手足が散らばり、その先には切り落とされた人間の頭部が銀の皿に乗っている。仲間の一人が君たちを裏切り、この屋敷に住む狂気の人食いの側についたのだ——そして、裏切り者は君たちを人食いの饗宴のコースのメインにしようとしているようだ。

ただちに実行

- 屋根裏部屋 (Attic) タイルがまだ屋敷に無い場合、部屋の山からそのタイルを探して二階に配置する。その後、その山をシャッフルする。
- 小型のピンクのモンスタートークン (犠牲者を意味する) を、プレイヤーの人数と同数屋根裏部屋に置く。
- すべての犠牲者は同じ方向を向ける。(トークンのとがった先をその方向に向けること。)

敵についての情報

裏切り者は君たちを、狂気の人食いの住むこの屋敷へと誘い込んだ。裏切り者や人食いが犠牲者を食えば、彼らはさらに強力になる。また、裏切り者や他の人食いは、君たちを饗宴の食材にしようとしている。

勝利条件

裏切り者とすべての人食いが死ぬか、すべての犠牲者とすべての英雄が屋敷から脱出する。犠牲者が英雄が一人でも死んだら、勝利のためにはすべての敵を殺さなければならない。

犠牲者を屋敷の外に逃がすたびに、裏切り者は勝利が難しくなる。犠牲者が玄関ドアから脱出したら、そのトークンをゲームから取り除く。

犠牲者

俊敏2 腕力3 正気3

- 裏切り者の左隣のプレイヤーは、自分のターンの開始時に犠牲者を移動する。犠牲者は英雄と同じ部屋にいないかぎり、まっすぐに2部屋進む。まっすぐ進めない場合、左側に一番近い出口から出る。犠牲者が向きを変えることができるのはこのときだけである。
- 犠牲者はモンスターであるかのように屋敷の危険に対応し、チェックを行う。犠牲者は未探索のドアを通り抜けない。
- 犠牲者は英雄と同じ部屋に入ったら移動を止める。犠牲者は同じ部屋に英雄がいるかぎり、自分からは移動しない。
- ある英雄のターンの開始時に、自分と同じ部屋に犠牲者がいる場合、その英雄がそのターンの移動やアクションを行う前に、その犠牲者を好きな方向に2スペース移動できる。英雄は1ターンに1人の犠牲者しか移動できないが、犠牲者は複数の英雄によってターンをまたいで複数回移動できる。
- 人食いや裏切り者は犠牲者の移動を遅くせず、犠牲者は人食いや裏切り者の移動を遅くしない。
- 君は玄関ホール (Entrance Hall) のドアを開けるために、知識チェック (鍵を開ける) か腕力チェック (鍵を壊す) で5+を試みることができる。成功したら、イベントカードを引いてターンを終える。以降のターン、英雄は玄関ホールから (1スペースの移動を消費して) 玄関ドアを通り、犠牲者1人と一緒に脱出することができる。英雄はさらに多くの犠牲者を助けるために、(再び1スペースの移動を消費して) 屋敷に戻るることができる。

特殊攻撃ルール

- 犠牲者や人食いは、戦闘で負けた場合に気絶する代わりに死亡する。
- 犠牲者は攻撃できない。犠牲者が攻撃側に勝っても、ダメージは与えられない。

勝利した場合

よだれまみれの人食いの最後の一人の身体は、自身の唾液と血の海に倒れて痙攣している。君は勝つには勝ったが……うえっ。

怪異 47：ウロボロスの蛇

君の友人が震え、床に倒れた。開いた口からは血と泡が吹き出している。さらにその友人の身体が、まるで巨大なジッパーが頭から足まで開くように二つに裂けた。

世界を包み込む巨大なウロボロスの蛇が、この世に現れたのだ。君の友達の……死んだ……身体から。

敵についての情報

裏切り者は非常に長く大きな身体を持つ巨大な双頭の蛇、ウロボロスの蛇へと変身した。その成長が過ぎると、誰もそれを止められなくなる。素早く殺さなければならぬ。

勝利条件

ウロボロスの蛇が死亡する。

ウロボロスの蛇を殺すには

ウロボロスの蛇を殺すには、ウロボロスの頭を両方とも破壊しなければならない。頭を破壊するには、以下の手順を順に実行する。

1. 裏切り者が落とした部屋にある「髑髏(Skull)」を拾う。
2. 「髑髏」をウロボロスの頭トークンのある部屋に持ち運ぶ。「髑髏」を持ち運んでいる状態で、君は自分の各ターンに1回、弱体化の呪文を唱えるために正気チェックで5+を試みることができる。成功した場合、その頭の腕力は5に下がり、ゲームの残りの間、その頭に攻撃が効くようになる。この呪文を唱えるまで、君は頭に攻撃できない。
3. ウロボロスの頭に呪文を唱えた後、それに対して攻撃で勝つたびに、それに打撃を1与える。それぞれのウロボロスの頭に対して、プレイヤー数の半分(端数切り上げ)の打撃が必要である。そうなった場合、その頭は破壊される。(打撃の数は裏切り者が記録する。)

特殊攻撃ルール

- ウロボロスの頭と胴は英雄の移動を遅くする。
- ウロボロスの頭は俊敏攻撃(「リボルバー(Revolver)」や「ダイナマイト(Dynamite)」を使用した攻撃等)に影響されない。

勝利した場合

巨大な蛇は死の苦しみに悶え暴れている。君は顔から血をぬぐい、床にへたり込んだ。やつを殺したのだ。奴は死んだ。

いや！ 今動かなかったか？ 生き返ったりするのか？ 世界を破滅させるものが本当に死んだりするのか？ 一つ確かなことは、今すぐ屋敷を出た方がいい。

怪異48：薪束のように積まれ

屋敷に向かう車の中で、仲間の一人が君に、この場所で五年前に起こった身の毛もよだつ一連の死の話を語った。ティーンエイジャーのグループが、安全な夏のキャンプを抜け出て、丘の上の屋敷を探検しに来た。彼らはそこでいちゃいちゃしようと考えていたらしい……狂人が彼らを一人ずつ殺して回るまでは。仲間は続ける。その殺人者は殺すことができず、死体がばらばらにされてもいつでも殺しのために戻ってくるんだと。

君の仲間の一人は、狂人の絵が廊下にかかっているのを見た。その絵からするに、彼は仲間の一人の親戚の可能性がある——その話を語った人物の。ドアから覗くと、裏切り者の仲間は死体が薪束のように積まれた部屋に立ちすくんでいる。

そして、君は誰か——あるいは何か——が玄関ドアを通って入ってくる音を聞いた。

ただちに実行

三角の「腕力チェック(Might Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の「知識チェック(Knowledge Roll)」トークンも脇に置く。

敵についての情報

裏切り者は、怪物のシリアルキラー、真紅のジャックと手を組んでいる。ジャックを完全に殺すことができるのは、この屋敷に隠された呪いの武器だけだ。それ以外の方法で彼を殺した場合、彼はさらに強くなって表れる。

勝利条件

呪いの武器を見つけ、それを使って真紅のジャックを殺す。

呪いの武器を見つけるには

- 君はこの屋敷には呪いの武器があることを知っている。それは「斧(Axe)」 「槍(Spear)」 「血の短剣(Blood Dagger)」 「生贄の短剣(Sacrificial Dagger)」 のいずれかである(君が1つ選ぶ)。
- 英雄がその呪いの武器を持っていない場合、それを探さなければならない。それは「書庫(Library)」か「礼拝堂(Chapel)」か「貴重品保管室(Vault)」か「屋根裏部屋(Attic)」のいずれかにある。君の各ターンに1回、このいずれかの部屋を探して武器を見つけるために、知識チェックで3+を試みることができる。(貴重品保管室の場合は開ける必要がある。) 成功した場合、該当する山札から選んだ呪いの武器を探し、それを手に入れ、その山札をシャッフルする。
- その後、英雄はその呪いの武器を真紅のジャックに対してどう使うかを見つける必要がある。君が呪いの武器と同じ部屋にいる場合、君はそれを調べるために腕力チェックか知識チェックで5+を試みることができる。成功した場合、「腕力チェック」トークンか「知識チェック」トークン(使用した特性の方)を1個、君のキャラクターカードに置く。英雄達がこれらのトークンをプレイヤー数と同数集めたら、彼らは呪いの武器をどう使って真紅のジャックを殺すかを理解できたことになる。
- 以降、いずれかの英雄が呪いの武器を使って真紅のジャックを攻撃して勝った場合、真紅のジャックは完全に死亡する。

君が行うこと

ターンの開始時に以下を行なう。真紅のジャックは恐怖のオーラを発している。君が真紅のジャックと同じ部屋にいる場合、君は正気チェックで3+を試みて成功する必要がある。失敗した場合、肉体特性1つを-1し、精神特性1つを-1する。

勝利した場合

真紅のジャックは武器に貫かれたまま身を震わせたが、それでも彼は恐ろしい笑みを浮かべたまま前に出ようとした。ジャックの手が首に届こうかというところで、彼の姿はかき消え、君の武器が床に落ちた。

去り際、君は壁の真紅のジャックの肖像に目をやる。殺人者は消えた……当面は。

怪異 49：お似合い

君は友人の一人が、泣き笑いながら屋敷を駆け回っているのを耳にした。その友人に向けて駆け出そうとした瞬間、君は強力な風が魂を切り裂き、肉体から引き出されるのを感じた。

屋敷の壁はまだ見えているが、それは不明瞭にぼやけている。君からは銀の線が延び、意識を失った君の身体へと続いている。何とかして自分の身体に戻らなくては。でも、どうやって？

ただちに実行

- 君の探索者のフィギュアを倒す。その探索者は気を失っている。その部屋に青の小型のモンスタートークン(君の切り離された魂を意味する)を1個置く。(そのトークンの番号をメモし、どの魂が誰のものかはっきりさせること。)
- 三角の「知識チェック(Knowledge Roll)」トークンを、プレイヤーの人数と同数脇に置く。同じ数の三角の「正気チェック(Sanity Roll)」トークンも脇に置く。
- 現在、地下とそれ以外の屋敷の間に行き来する方法が無い場合、部屋の山から地下からの階段(Stairs from Basement)タイルを探す。そのタイルを屋敷に配置し、部屋の山をシャッフルする。

敵についての情報

裏切り者は強力な霊体のために働いている。それが意識を失った身体を乗っ取ったら、不死の怪物となるだろう。

勝利条件

霊体を破壊する。それが破壊されたら、君は自分の肉体に戻る。

霊体を破壊するには

君は霊体を攻撃できるが、正気か知識による攻撃のみが行える。英雄の攻撃が成功するたび、「知識チェック」トークンか「正気チェック」トークン(使用した特性の方)を1個、その英雄のキャラクターカードに置く。英雄達がこのトークンを、プレイヤーの人数に等しい個数集めたら、彼らは霊体を破壊する。

魂

君は肉体から切り離された魂である。

- 君の特性の数値はそのままである。
- 君はドアがあるかのように壁を通過できるが、床や天井は通過できない。君は石炭シュート(Coal Chute)や崩れた部屋(Collapsed Room)や天井桟敷(Gallery)を自由に上り下りできる。君は肉体特性や肉体ダメージに関する部屋の効果の影響を受けない。
- 君はアイテムを使用できるが、それを他の英雄と受け渡すことはできない。君はいかなる理由であっても、新たなアイテムを拾ったり手に入れたりできない。君の魂が破壊されたら、君のアイテムも同様に破壊される。
- 君は新たな部屋を探索できない。
- 君が攻撃や防御を行う場合、君は知識か正気のみを使用できる。
- 君の魂に肉体ダメージを与えるものは、代わりに精神ダメージを与える。
- 君は「髑髏(Skull)」や武器カードを使用できない。

特殊攻撃ルール

- 君が霊体を攻撃して負けた場合、君はダメージを受けない。
- 君が裏切り者に精神攻撃をして勝った場合、裏切り者は気絶するが、ダメージは受けない。
- 裏切り者は意識を失った君の身体を攻撃でき、ダイス2個分の精神ダメージを与えることができる。君はこの攻撃に対して防御できない。

勝利した場合

君の仲間とともに、霊体に対して強烈な精神攻撃を叩きつけた。空気が揺らめき、君は消えていった。

目覚めた時、君は自分の身体が奇妙な感じだった。まるでパーティーで飲み過ぎて、他の誰かのコートを着て帰った時のように。でも、少なくともこれは君の身体だ。そのうちしつくり来るだろう。

怪異50：宝探し

この屋敷に隠されている遺産に関して、いろいろと話は聞いたことがある。そして今、この魔法陣の部屋の真ん中。君は額装された文書を見つけた。そこにはこう書かれていた。

「私、ジョシア・エンダーズは、健全なる精神と肉体の下、ここに我が全財産を、ふさわしき知力をもってそれを見つけたものに譲る。手がかりは屋敷中に散らばっている。幸運を祈る。そして注意せよ！」

君はこのお宝を手に入れるためなら何だってするつもりだ。そう、どんな事だって。

ただちに実行

この怪異には裏切り者はいない——英雄だけである。君達全員は隠された宝物を見つけることを願っているが、勝者は一人だけである。

怪異の発見者は、1～20の番号の小型の赤のモンスタートークンを20個用意し、裏返して混ぜる。そのプレイヤーは、それぞれのトークンをシンボルのある部屋に1個ずつ裏向きに配置する。これらのトークンは、宝物を見つけるための手がかりを意味する。

トークンの数より置ける部屋の数の方が多い場合、怪異の発見者は階毎にできるだけ均等になるように手がかりトークンを配置する。部屋の数よりも手がかりトークンの数の方が多い場合、余ったトークンは脇に置く。シンボルのある部屋が新たに発見され、その部屋のイベントやアイテムやオーメンを解決した後、そこに未使用のトークンを裏向きに1個配置すること。

勝利条件

宝物を見つける。勝利できる英雄は一人だけ。

宝物を探す

- 君は裏向きの手がかりトークンのある部屋で、宝物を探すことができる。その場合、1スペース分の移動を消費し、その部屋で知識チェックを行なう。その後、その結果に自分の持っている手がかりトークンの数を加え、さらに自分のトークンによる特別なボーナスもあれば加える。罠(トークン17～20)はチェックには足さない。その結果を以下に当てはめ、結果を判定する。
- 君は1ターンの間に複数の部屋を探すこともできるし、同じ部屋を何回探しても構わない。

チェック 探した結果

- 0 痛っ！ 君はつまずいた。ダイス2個分の肉体ダメージを受ける。
- 1～3 何も無い。次回またがんばるように。
- 4～12 部屋の手がかりトークンを表にする。次のページの表で、結果を確認して適用する。
- 13～15 屋敷が崩れ始めた！ チェックでこれが出たのが1回目である場合、二階の誰もいない部屋を1枚裏返す。それ以外の場合、これまでに崩れた部屋の隣の部屋を1枚裏返す。隣の部屋との間にドアがあるかは関係がない。誰かがいる部屋が崩れた場合、その部屋にいる探索者はすべて死亡する。二階のすべての部屋が崩れたら、大階段から始まって一階の部屋が崩れ始める。大階段(Gland Staircase)、ロビー(Foyer)、玄関ホール(Entrance Hall)が崩れた場合、五角形のトークンでそれを示すこと。一階がすべて崩れたら、地下にいる全員は死亡する。(謎のエレベーターが、チェックの結果すべての部屋が崩れている階に到着する場合、それは移動しない。)
- 16+ 君は宝物を見つけた！

手がかり

- ほとんどの手がかりは、様々な部屋のどこを探せばいいかのヒントをくれる。君が手がかりトークンを手に入れたら、次のページの表を参照し、今後の探索のボーナスがあるかどうかを調べる。手がかりの中には危険なものもあり、知識チェックに失敗すると命に関わるものもある。実際に、いくつかは罠だ——これらはボーナスにならず、代わりに厳しい効果が発生する。
- ある部屋の手がかりトークンが見つかった後でも、その部屋でさらに宝物を探すことができる。
- 探索者は他のアイテムと同様に、手がかりトークンを受け渡しできる。
- 手がかりトークンを渡したり奪われたりして失った場合、再びそのトークンを取り戻すまで、君はそれによるボーナスを得られない。

番号	結果
1	地図 : 地下墓地 (Catacombs) での探索に知識+7。
2	ワインのラベル : ワインセラー (Wine Cellar) での探索に知識+7。
3	しおり : 書庫 (Library) での探索に知識+7。
4	メモ : 食堂 (Dining Room) での探索に知識+7。
5	水染みのある地図 : 温室 (Conservatory) か地底湖 (Underground Lake) での探索に知識+6。
6	聖書の引用 : 納骨室 (Crypt) か礼拝堂 (Chapel) での探索に知識+6。
7	秘密の引き出しの絵 : 天井裏 (Attic) か厨房 (Kitchen) か倉庫 (Storeroom) か食料貯蔵庫 (Larder) での探索に知識+5。
8	謎の通路 : 地下の部屋での探索に知識+4。
9	屋敷の設計図、各部屋に×印 : すべての部屋での探索に知識+3。
10	化学式 : 研究室 (Research Laboratory) か手術室 (Operating Laboratory) での探索に、君の知識の値を加える。
11	楽譜 : オルガン部屋 (Organ Room) での探索に、君の知識の値を加える。
12	チェスの棋譜 : 娯楽室 (Game Room) での探索に、君の知識の値を加える。
13	「中が空の像がいくつか。動かせるなら」 彫像の廊下 (Satuary Corridor) での探索に、君の腕力の値を加える。

番号	結果
14	「火の中に手を投げよ……」 かまど部屋 (Furnace Hall) での探索に、君の正気の値を加える。
15	「屋敷の外は見てみたか？」 塔 (Tower)、バルコニー (Balcony)、外に面した窓のある部屋での探索に+6。この手がかりを使った探索での結果が 13 未満だった場合、君は死亡する！
16	「登るのは得意かね？」 地割れ (Chasm) での探索に、君の腕力が正気の値を加える。この手がかりを使った探索での結果が 13 未満だった場合、君は死亡する！
17	罠だ！ 毒矢が刺さった！ これ以降、君の各ターンの開始時に、君は自分が選んだ特性1つに1ダメージを与える。
18	罠だ！ 天井が下がってきた！ 腕力チェックか俊敏チェックで4+を試みる。失敗した場合、ダイス3個分の肉体ダメージを受ける。
19	罠だ！ 部屋に毒ガスが満ちてきた！ 君のいる階にいる全員 (君を含む) は、腕力チェックで3+を試みる。失敗した探索者は、ダイス3個分のダメージを、任意の特性に振り分けて受ける。
20	君は 細工箱 を見つけた。蓋は横開きで、中は間仕切りがしてある。一方に開くと中に入っているのは紙で、逆に開くと黒後家蜘蛛が入っている。この手がかりトークンをここに残してもいいし、パズルを解いてみてもいい。解くのなら、知識チェックを行なう。 5+: 屋敷の中の任意の二つの手がかりトークンを手に入れる。 0-4: ダイス4個分のダメージを、任意の特性に振り分けて受ける。

特殊攻撃ルール

- 探索者は互いに攻撃でき、手がかりトークンを奪うことができる。(ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。)
- 戦闘で受けたダメージでは、特性は罠のシンボルまで下がる。(ただし、罠などそれ以外から受けたダメージの場合、君は死亡する可能性がある。)

勝利した場合

君はダイキリをすすりながらバハマでくつろいでいる。時に、ここに至るまでに君がしたことについて、ちょっとだけ気の毒な気分になることがある。ほんの時たまだが。

BETRAYAL^{AT} HOUSE^{ON THE} HILL[®]

A Strategy Game by Bruce Glassco—2nd Edition

TM & © 2004–2010 Wizards of the Coast LLC/Hasbro, Inc. All rights reserved.
30026633000003 EN