

TRAITOR
TO ME

DO NOT
READ

UNTIL THE
HAUNT SCENARIO
BEGINS!

裏切り者の書

怪異シナリオの開始まで
読むべからず！

怪異チャート

部屋	噛み傷	本	水晶球	犬	少女	聖なる印	狂人	仮面	メダル	指輪	髑髏	槍	占い盤
見捨てられた部屋	18	7	12	38	1	9	45	42	49	28	34	43	48
バルコニー	24	7	32	5	16	6	11	25	49	20	47	39	2
地下墓地	4	7	23	46	1	13	10	25	49	41	37	43	48
黒焦げの部屋	24	33	23	38	30	13	31	48	44	20	47	15	8
食堂	24	3	27	5	16	6	45	42	21	20	37	39	40
かまど部屋	4	33	32	38	30	13	10	42	36	28	34	15	2
天井桟敷	18	3	19	19	19	22	10	25	36	41	37	15	8
ジム	35	29	12	46	1	22	11	22	21	41	47	43	48
ガラクタ置場	4	33	27	46	1	9	11	25	44	17	17	17	40
厨房	18	3	23	46	16	22	31	32	36	41	37	39	2
主寝室	35	29	27	5	16	6	10	35	44	20	47	43	2
魔法陣の部屋	26	50	32	50	26	26	45	14	14	26	14	50	40
使用人控え室	35	29	12	5	30	9	31	42	21	28	34	15	8

1. 怪異の発見者
2. 怪異の発見者
3. 知識が最低* (怪異の発見者を除く)
4. 腕力が最高* (怪異の発見者を除く)
5. 怪異の発見者
6. 正気が最低*
7. ラインハルト神父(園芸)か、正気が最高*
8. 怪異の発見者
9. (当面は)無し
10. 怪異の発見者
11. 怪異の発見者
12. 無し
13. 正気が最低* (怪異の発見者を除く)
14. 怪異の発見者
15. 俊敏が最低* (怪異の発見者を除く)
16. 怪異の発見者の左隣
17. 怪異の発見者の左隣
18. 怪異の発見者
19. 怪異の発見者の左隣
20. ヴィヴィアン・ロペス(古い映画)か、怪異の発見者の左隣
21. 最高齢の探索者(怪異の発見者を除く)
22. 怪異の発見者の左隣
23. 怪異の発見者の左隣
24. ブランドン・ジャスパーズ(キャンプ)か、俊敏が最低*
25. ゼー・イングストロム(人形)か、知識が最高*
26. 怪異の発見者の左隣
27. 知識が最高* (怪異の発見者を除く)
28. 知識が最高* (怪異の発見者を除く)
29. 怪異の発見者
30. 怪異の発見者
31. 無し(「生き残りの秘密」参照)
32. 正気が最高*
33. 怪異の発見者
34. 秘密の裏切り者(「生き残りの秘密」参照)
35. 知識が最高*
36. ミッシー・デュボード(水泳)か、俊敏が最高*
37. 腕力が最低*
38. 知識が最低* (怪異の発見者を除く)
39. 俊敏が最高* (怪異の発見者を除く)
40. 怪異の発見者の左隣
41. 怪異の発見者
42. 腕力が最高*
43. 秘密の裏切り者(「生き残りの秘密」参照)
44. 最若年の探索者(怪異の発見者を除く)
45. 知識が最高* (怪異の発見者を除く)
46. マダム・ゾストラ(料理)か、俊敏が最低*
47. 怪異の発見者
48. 怪異の発見者の左隣
49. ヘザー・グランヴィルか、知識が最高*
50. 無し(「生き残りの秘密」参照)

* 複数の探索者が同じ特徴で同点の場合、その一方が怪異の発見者であれば、そのプレイヤーを選ぶ。どちらのプレイヤーも怪異の発見者でない場合、怪異の発見者の左隣から順に近い方を選ぶ。

怪異 1 : ミイラが行く

君の目の前の壁は震えると横に開き、太古の棺を顕わにした。曲線を描いた蓋は埃にまみれ、ヒエログリフが刻まれている。君は鈍く光るヒエログリフに引かれ、近くに寄る。君の頭に耳障りな声が滑り込んでくる。「貴様が知るよりも遙か昔、我は花嫁を失いし。我が涙は塵と化した。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。生ける者の手にて、我と彼女を共にする事を邪魔立てはさせぬ」

声が消えたとき、君は微笑んでいた。話は簡単だ。君の友が死ねば、恋人同士は一つになれる。棺の蓋が滑るように開いたとき、君は新たな友と出会った……それは新たな神でもあった。

ただちに実行

- ☆ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ☆ 大型の丸の「ミイラ(Mummy)」トークンと、五角形のアイテムトークン(棺を意味する)を、君のいる部屋に置く。
- ☆ 君は「少女(Girl)」カードと、それによるボーナスを失う。そのカードを脇に置く。代わりに、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、その探索者は「少女」カードを得る。
- ☆ 君が「少女」を得た場合、君とミイラが同じ部屋にいる間、君はミイラに少女トークンを渡すことができる。その後はミイラが少女の保護者になる

英雄についての情報

彼らはミイラを消し去り、死人の地に帰そうとしている。

勝利条件

ミイラが少女の保護者であり、「指輪(Ring)」か「聖なる印(Holy Symbol)」を持ち、それらと共に棺のある部屋に戻る。あるいは、君はすべての英雄が死亡した場合にも勝利する。「指輪」も「聖なる印」もまだ場に出していない場合は、君がオーメンシンボルのある部屋を次に発見した場合に、オーメンの山札からどちらかのカードを探してそれを引く。その後、部屋の山をシャッフルする。

ミイラ

俊敏3 腕力8 正気5

ミイラが移動で0か1を出した場合、それは秘密の通路を使って屋敷内の任意のスペースに移動できる。

ミイラはアイテムを持ち運ぶことができ、「少女」の保護者になることもできるが、「少女」やその他のアイテムはその特性に影響しない。君とミイラが同じスペースにいる場合、君はアイテムや「少女」をミイラに渡すことができる。

ミイラがターンに実行すること

ミイラは同じ部屋にいる探索者1人を(可能なら)攻撃しなければならない。

特殊攻撃ルール

- ☆ ミイラは腕力攻撃を行うが、敵の俊敏が最低値になるまでは俊敏ダメージを与える。(この攻撃により、その特性値が髑髏シンボルになることはない。) それ以降、ミイラは敵が死亡するまで、代わりに腕力ダメージを与える。
- ☆ ミイラが1回の攻撃で相手より2以上大きい値を出した場合、そのダメージを相手に与える代わりに、その相手からアイテムを1つ奪うことができる。ミイラはこの方法で「少女」の保護者となることもできる。
- ☆ 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

少女は隅で小さくなったまま、助けを求めて泣いている。ミイラは部屋を横切ると、彼女を布に覆われた腕の中に抱き上げた。ゆっくり、優しく、その吐息を泣いている少女の口に吹き込む。その鳴き声はだんだん小さくなり、彼女が白目を剥いたとき、その涙が黄色く光った。

「我が僧よ、我が愛しき者よ……我々は再び一つとなりし」壊れた少女が歌う。「やがて世界は我らを崇めん。その肉体は我らのために焼かれ、その魂は我らの馳走として捧げられるべし……」

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……」その言葉が消えるや、君が抱えていた占い板が君の鼓動に合わせて脈打ち始める。板を見下ろす君の前で、霧が文字の上で渦を巻いた。

ミナゴロシ

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークン(幽霊を意味する)1個を脇に置く。
- ◇ 三角の「知識チェック(Knowledge Roll)」トークン1個と、「正気チェック(Sanity Roll)」トークンを1個脇に置く。
- ◇ 魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)が屋敷にない場合、部屋の山からそれを探し、君から5タイル以上離れた地下のドアの隣にそれを置く(そのようなドアがない場合、可能な限り遠くのドアの隣に置く)。その後、部屋の山をシャッフルする。

英雄についての情報

彼らは君より先に幽霊を召喚しようとしている。彼らが成功した場合、彼らは幽霊を支配し、目的達成のための使命を受けるだろう。彼らが失敗した場合、彼らは代わりに幽霊を破壊しようとする。

勝利条件

すべての英雄を殺す。誰が先に幽霊を召喚したかは無関係。

幽霊を召喚するには

君は他の探索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。

- ◇ 君が「占い板(Spirit Board)」を持っている間、君は知識チェックか正気チェックで4+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。成功した場合、該当する特性チェックのトークンを1個得る。君が「知識チェック」トークン1個と「正気チェック」トークンを1個集めた場合、君は幽霊を召喚する。
- ◇ 英雄よりも先に幽霊を召喚するのに成功した場合、幽霊トークンを君の探索者の部屋の、君のフィギュアの脇に置く。英雄が先に成功したら、何が起こるか彼らが説明してくれる。

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):「生ける者に復讐を！」

幽霊

俊敏4 正気6

- ◇ 君が幽霊を支配するのは、君が先に幽霊を召喚したか、英雄が先に召喚したが使命に失敗した場合である。君の探索者が死亡した場合でも、君は幽霊を支配し続ける。
- ◇ 君が幽霊を支配している間、幽霊はいずれかの英雄に向かって移動し、可能なら攻撃する。
- ◇ 君が幽霊を支配した最初のターンの終了時以降、屋敷は崩壊し始める。最初に崩壊する部屋は屋根裏部屋(Attic)である。屋敷に屋根裏部屋が無い場合、二階の誰もいない部屋を1つ選ぶ。それ以降、各探索者のターンの終わりに、その探索者に崩壊する新たな部屋を選ぶよう伝える。
- ◇ 部屋が崩壊する場合、選んだ部屋のタイルを裏返す。部屋は隣の部屋のいずれかが崩壊していないかぎり崩壊しない。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壊した場合、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壊したら、大階段から始まって一階の部屋が崩壊し始める。(大階段(Gland Staircase)、ロビー(Foyer)、玄関ホール(Entrance Hall)が崩壊した場合、五角形のトークンでそれを示すこと。)一階のすべての部屋が崩壊したら、地下室踊り場から始まって地下の部屋が崩壊し始める。
- ◇ 謎のエレベーターが、すべての部屋が崩壊している階に到着する場合、それは移動しない。
- ◇ 崩壊した部屋を移動できるのは幽霊だけである。幽霊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。

特殊攻撃ルール

- ◇ 降霊が完了した後は、誰も攻撃を行えない。英雄が幽霊を支配している場合、それによる攻撃に関する特殊ルールは彼らが説明してくれる。
- ◇ 幽霊は正気攻撃を行い、精神ダメージを与える。英雄は「指輪(Ring)」を持っているか魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)にいる場合に幽霊を攻撃でき、攻撃には正気のみが使用できる。
- ◇ 幽霊が攻撃し、結果が英雄よりも低かった場合でも、幽霊はダメージを受けない。

勝利した場合

霧は今や屋敷を上から下まで満たしている。君はその中を滑るように進んでいく。その静けさは傍らに浮かぶ幽霊のようだ。君の鼓動は遅く静かだ。静寂。今や二つとなった靈魂は、この地に憑く運命を担う。永遠に。

怪異 3：蛙の足のシチュエー

影の中からの声が君の気を引く。「助けておくれよ、太っちょの鷺鳥っ子や。嫌らしい人間があたしの屋敷中にいて、大事な本まで盗んだんだよ！ お仕置きの助けをしとくれよ、可愛い子や。お利口なおチビさんもここにいるよ！」

ただちに実行

- ☆ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ☆ 小型の赤のモンスタートークン(猫を意味する)1個を脇に置く。さらに、小型のオレンジのモンスタートークン(蛙を意味する)4個を脇に置く。
- ☆ 大型の「魔女(Witch)」トークンを玄関ホール(Entrance Hall)に置く。
- ☆ 五角形のアイテムトークン(根を意味する)を、温室(Conservatory)と食糧貯蔵個(Larder)と厨房(Kitchen)のそれぞれに1個ずつ、あればただちに、無ければその部屋が発見されたときに置く。(未発見のどの部屋に根があるかは言わなくてよい。)君は根トークンを拾えない。

英雄についての情報

彼らは魔女の呪文書(「本(Book)」カード)を持っている。君はそれを取り返すべきである。特に、英雄はそれを使うことによって、魔女の不死身の術を解こうとしている。

勝利条件

すべての英雄が、死ぬか蛙になる。

君のターン中に行うこと

最初に探索者が蛙になった時点で、猫トークンを怪異が発見された部屋に置く。それは次のモンスターターンに、一番近い蛙に向かって移動する。

猫が蛙と同じ部屋にいて、腕力攻撃で蛙を倒した場合、その蛙は食われる(その英雄は死ぬ)。猫は、誰かが運んでいる蛙は無視する。

猫

俊敏3 腕力3 正気2

魔女

俊敏4 腕力3 正気6

魔女の呪文

魔女は各モンスターターンに1回ずつ、以下の呪文のうち1つを唱えることができる。君が英雄から「本」を取り返した場合、君も自分の各ターンに1回ずつ、以下の呪文のうち最初の2つのどちらかを唱えられる。

- ☆ **蛙の皮**: 魔女はこの呪文を、同じ部屋にいる英雄1人に唱えることができる。魔女とその英雄は正気チェックを行う。魔女の数値が英雄の数値よりも高い場合、その英雄は蛙になり、すべてのアイテムを落とす。その英雄のフィギュアを部屋から取り除き、蛙トークンと置き換える。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。)君や魔女は蛙を攻撃できない。彼女はそれを、自分のペットの餌にしようとしているのだ。
- ☆ **ドラゴンの息**: 魔女はこの呪文を、視線(邪魔されない一直線上のドア)の通る任意の探索者1人か、同じ部屋の探索者1人に対して唱えられる。これはダイス2個分の肉体ダメージを与え、このダメージは防いだり軽減したりできない。
- ☆ **鳥の羽根**: 魔女はこの呪文を唱え、屋敷内の任意の部屋に移動することができる。(部屋を1つ選び、「魔女」トークンをそこに置く。)魔女と君が同じ部屋にいるなら、代わりにこの呪文を君に対して唱えてもよい。

特殊攻撃ルール

魔女は現状では不死身である。彼女は攻撃されない。彼女は通常の攻撃は行えないが、毎ターン呪文を1つ唱えられる。彼女はアイテムを拾えない。

勝利した場合

「蛙ちゃんが一匹、蛙ちゃんが二匹……おちびちゃんの所に行って、あんたの悪い蛙のお友達を、いい子の子猫ちゃんの餌にしておやり。可愛い鷺鳥っ子なこと！」

怪異 4：運命の糸

闇の存在が君の中へと這いずり込んで頭に居座った感触に、君は震え上がる。君は君自身だが、同時にその怪物——蜘蛛でもある。すでに丸々太った生餌が、新しい巣に絡みつかれてもがいている。君は危うく餌食の人間の味見をしてしまうところだった。それは暴れ続け、その振動が糸を伝って蜘蛛の腹まで響いている。君は蜘蛛の身体が、叫び続ける身体に卵を産み付けたのを感じ取っている。やがて抵抗も収まり、君の子供が引きつる死体から溢れ出るだろう。しかし、君の本能は誰かが誕生を阻止しようとしていることを告げている……君が先にやつらを止めないかぎり。

ただちに実行

- ☆ プレイヤーが5～6人なら、君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ☆ プレイヤーが3～4人なら、君の探索者は蜘蛛に食われる。君のアイテムをすべて落とし、君のフィギュアをゲームから取り除く。
- ☆ 大型の丸の「蜘蛛 (Spider)」トークンを1個、「噛み傷 (Bite)」カードを持つ探索者のいる部屋に置く。
- ☆ 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。

英雄についての情報

怪異の発見者は、粘つく蜘蛛の巣に捕らえられ、巨大な蜘蛛の卵を産み付けられている。その探索者は移動できない。

勝利条件

蜘蛛の卵が(第9ターンに)孵るか、すべての英雄が死亡する。

君が行うこと

君の各ターンの終了時に、ターン/ダメージトラックを次の数字に進める。

蜘蛛がターンに実行すること

蜘蛛は怪異の発見者以外の英雄に向かって進み、可能なら攻撃する。蜘蛛も君も、卵が破壊されるまでは怪異の発見者を攻撃できない。

蜘蛛			
ターン	俊敏	腕力	正気
1	0	2	5
2	1	2	5
3	2	4	5
4	4	4	5
5	5	5	5
6	6	7	5
7+	6	8	5

特殊攻撃ルール

蜘蛛が攻撃するたびに1回、君は空白のダイスをそれぞれふりなおせる。(例えば、君がダイスを4個ふり、そのうち2個に点が描かれていない場合、その2個をふりなおせるが、これは1回だけに限られる。)

勝利した場合

君の子供は、味なる人間というご馳走にあずかっている。

怪異5：ティーン・ライカンスロープ

月明かりが部屋に差し込み、君の皮膚をなでる。君はよろめいて窓に寄りかかり、満月を見上げる。死にいく君の心は叫んだが、君の身体は新たな力に歓喜の雄叫びを上げた。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 小型の赤のモンスタートークンを1個、君の探索者のキャラカードの上に置く。
- ◇ 君は狼男である。君のアイテムをすべて落とす。君が「少女 (Girl)」や「狂人 (Madman)」を持っているなら、その保護者ではなくなる。それらのカードを脇にのけ、特性値を調整する。仲間のアイテムは小型のモンスタートークンで示すこと。それらは同じ部屋に残り続け、他の探索者が手に入れることができる。
- ◇ 開始時の値よりも下がっている特性値を開始時の値に戻す。その後、君はこのゲームの英雄1人につき、いずれかの特性値を1ポイント上げる。例えば、英雄が3人いるなら、君はいずれかの特性値を上げることのできる点数を3点受け取る(各特性値が3ずつ上がるわけではない)。

英雄についての情報

彼らについて何かを知っているような気がするが、君の心は狼となりそれを覚えていられない。

勝利条件

すべての英雄が死ぬか狼男になる。

君が行うこと

君の各ターンの終了時に、腕力か俊敏を+1。カードに印刷されている最大値を超えて特性を上げることはできない。

犬

オレンジ色の小型のモンスタートークンを1個、君と同じ部屋に置く。犬は君が操るモンスターとなる。「犬 (Dog)」のカードとは関係が無い。この犬はこの怪異独自のルールを持つ。

犬

俊敏4 腕力4 正気3

特殊攻撃ルール

- ◇ 君か犬が英雄に勝つたび、その英雄は通常通りダメージを受ける。その英雄の次以降の各ターンの開始時、その英雄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。探索者が失敗したら、そのキャラは狼男になり、以降は英雄ではなくなる。そのプレイヤーは「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。
- ◇ 狼男の特性値は髑髏に移動することはない。ただし、君が「生き残りの秘密」シナリオブックに書かれた特別なアイテムで攻撃された場合を除く。他の発生源から受けたあらゆるダメージは半分になる(端数切り上げ)。
- ◇ 狼男や犬はアイテムを持ち運べず、エレベーターも使用できない。
- ◇ 君が勝ち、他の狼男が英雄を殺している場合、その狼男も勝つ。

勝利した場合

君は屋敷を抜けて庭に出ると、舌に残った血の味にうっとりとした。尻尾を一振りすると、君は苔むした塀を飛び越え、私道の脇に着地する。君の鼻はすでに、一マイルも離れていない場所から漂うさらなる人間たちの青白い汗の匂いを捕らえている。

今日の狩りは始まったばかりだ。

怪異 6：宙に浮かぶ眼

君の主がついに到来した。宇宙船から飛来した巨大な眼が君の前に浮かび、君は地にひれ伏す。君の友にも真実を知らせ、新たな主の前に頭を垂れさせるときが来たのだ。

ただちに実行

- ☆ プレイヤー数が3～4人なら、小型のオレンジのモンスタートークン(エイリアンを意味する)を1個脇に置く。5～6人なら、そのトークンを2個脇に置く。そのエイリアントークンを、怪異が発生した部屋に置く。五角形のアイテムトークン(宇宙船を意味する)を1個、同様にその部屋に置く。
- ☆ 君の探索者のフィギュアを、宇宙船トークンの上に置く。君の探索者と、君のキャラクターのアイテムとオーメンはゲームを外れ、飛び立つのを待つことになる。

英雄についての情報

彼らは君が拉致されるのを防ごうとしている。彼らにはエイリアンの支配から抜け出す方法があるようだ。

勝利条件

すべての英雄が死ぬか宇宙船に乗る。

エイリアン

俊敏4 腕力6 正気6

特殊攻撃ルール

- ☆ エイリアンには精神支配能力がある。エイリアンは腕力攻撃を行う代わりに、同じ部屋にいる各英雄に対して正気攻撃を行うことができる。それぞれの攻撃は別々に解決する。この特殊攻撃で英雄がエイリアンに勝った場合、どちらもダメージは負わない。エイリアンが英雄に勝った場合、その英雄はダメージを受けないが、代わりにエイリアンに支配される。
- ☆ エイリアンが英雄を支配したら、君はその英雄のターンに、その英雄を宇宙船トークンのある部屋に向けて移動する。支配されている英雄は、部屋タイルの指示によるチェックやダメージを受けない。支配されている英雄は攻撃やその他の行動を行なえない。支配されている英雄が宇宙船のある部屋に着いた後、その英雄の次のターンに、その英雄を宇宙船に乗せる。その英雄はゲームから外れる。
- ☆ 英雄は、エイリアンの支配から逃れる秘密の方法を知っている。エイリアンは各英雄を1回ずつのみ支配できる。ある英雄が支配から逃れたら、その英雄にはエイリアンの精神支配能力は利かなくなる。
- ☆ 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。
- ☆ エイリアンが気絶した場合でも、エイリアンが正気戦闘で勝った英雄に対する精神支配は持続される。

勝利した場合

君の主は君の贈り物にお喜びのようだ。君の友人は、宇宙生物学的実験の素晴らしい材料となるだろう。そしてもちろん、主は眼を君の物とすることを約束してくれた。

怪異7：人喰い蔦

君は草花が好きだった。アザレア、エゾギク、それに蔦——そう、蔦だ。君は今、屋敷の脇を触手が伸び、窓からはいずりこんでくるのを感じている。

蔦が伸びるのを助けてやらなければ。植物が生きるには何が必要だろう？ 光、水……そして養分。養分はどうやって手に入れようか？ ああ！ そうだ！ 君の友人が いいじゃないか！

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 君が「本(Book)」を運んでいるなら、それを落とさなければならない。今後はそれを拾えない。
- ◇ 小型のオレンジのモンスタートークン(根を意味する)と、小型の緑のモンスタートークン(先端を意味する)を数字をペアにして、プレイヤー数の2倍の組(最大10組)を脇に置く。このトークンの組を蔓草と呼ぶ。
- ◇ 根トークンを以下の各**蔓草部屋**に1個ずつ置く: 玄関ホール(Entrance Hall)、バルコニー(Balcony)、寝室(Bedroom)、礼拝堂(Chapel)、温室(Conservatory)、食堂(Dining Room)、庭園(Gardens)、大階段(Grand Staircase)、墓地(Graveyard)、主寝室(Master Bedroom)、中庭(Patio)、塔(Tower)。1つの部屋には根トークンは1つしか置けない。蔓草の部屋が根トークンの数より多い場合、どの部屋に根を置くかは君が決める。根トークンの数が蔓草の部屋より多い場合、あまった根トークンは、該当する部屋が発見されたときに置く。
- ◇ 先端トークンを、対応する根トークンのある部屋に1個ずつ置く。

英雄についての情報

彼らは何かを企んでいるようだ……おそらく、君の愛すべき蔦を破壊する何かを。英雄は「生き残りの秘密」に示された特殊アイテムを作ることができる。

勝利条件

すべての英雄が死亡し、彼らが作った特殊アイテムを破壊する。

特殊アイテムを破壊するには、まずそれを持っている英雄から奪わなければならない。(ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。) その後、地割れ(Chasm)かかまど部屋(Furnace Room)か地底湖(Underground River)でターンを終え、そのアイテムを投げ込んで亡きものとする。

蔓草

俊敏2 腕力5 正気3

- ◇ 蔓草は成長し広げることができる。蔓草を生長させるには、その先端を移動させる。根は最初の部屋を離れることはできない。
- ◇ 先端が謎のエレベーター(Mystic Elevator)にある場合、先端がそこを離れるまではエレベーターは機能しない。
- ◇ 根は探索者の移動を遅くしないが、先端は遅くする。

特殊攻撃ルール

- ◇ 根は移動せず、攻撃をすることもされることもないが、先端は移動し攻撃を行ったり受けたりする。
- ◇ 先端が英雄に肉体的戦闘で勝った場合、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。
- ◇ 他の先端は捕まっている英雄を攻撃できないが、君は攻撃できる。
- ◇ 先端が英雄を捕まえている状態でターンを開始した場合、通常の移動を行う代わりに、それは組になる根に向かって1ターンに2スペース移動する。先端に戻るルートは君が選べる。英雄を捕まえている先端は攻撃を行なわない。
- ◇ 蔓草のターンに、英雄を捕まえた先端が対応する根の部屋にいる場合、その英雄は殺され消化される。その蔓草(根と先端)を取り除く。
- ◇ 「ベル(Bell)」は捕まっている英雄には効果が無い。「占い盤(Spirit Board)」は先端には効果が無い。

勝利した場合

君は主寝室に横になり、蔦が天井を這い床を横切るのを長めている。屋敷はすっかり平穏だ。もうじき、君はこの大切な蔦のために、もっと沢山の“友人”を見つけてこなければいけないだろう。

植物扱いはお手の物だ。

怪異 8 : バンシーの叫び

君が最初に耳にしたのは、部屋のすぐ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プがはためくのを捕らえた。君が振り返ってドアに走るのとほぼ同時に、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……だが、君は別だ。この占い盤があれば、最愛の者の恐ろしい声から君は守られるのだ。彼女と自分の二人だけになれば、彼女は君と共にいてくれるだろう……永遠に。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 大型の丸の「バンシー(Banshee)」トークンを、君の探索者のいる部屋に置く。どちらを向いているかを決めること(トークン上の矢印を使う)。

英雄についての情報

彼らはバンシーを黙らせようとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

バンシー 俊敏 8

通常、バンシーは独自の規則で移動する。バンシーは常に、敏捷チェックで出た値で移動できるスペース数をすべて使って移動する。バンシーの移動を行う前に、ダイスを2つふってそれがどう移動するかを決定する。

ダイス バンシーの移動

- 0 バンシーを8スペース以内の任意の部屋に移動する。このターン、それはその間の他の部屋を通過しない。
- 1 バンシーが最初に入る部屋を選択する。ターンの残りの間、バンシーは可能なら常に左に曲がる。
- 2 バンシーが最初に入る部屋を選択する。ターンの残りの間、バンシーは可能なら常に直進する。直進できない場合、ランダムにどちらに進むかを決める。
- 3 バンシーが最初に入る部屋を選択する。ターンの残りの間、バンシーは可能なら常に右に曲がる。
- 4 このターン、君はバンシーの移動を操作するが、このターンは探索者1人だけに対し1回だけしか叫び声の効果を与えられない。

- ◇ 曲がる際は、バンシーは左や右の壁を伝って移動する。例えば、左に曲がる必要があるのにできない場合、それは直進する。直進もできない場合は右に曲がる。部屋が行き止まりなら、入ってきた場所から出る。バンシーは他の移動を妨害せず、他に移動を妨害されない。他のモンスターと同様に、バンシーは新たな部屋を発見できない。
- ◇ バンシーが、二階踊り場(Upper Landing)、崩れた部屋(Collapsed Room)、天井桟敷(Gallery)、ロビー(Foyer、地下への階段(Stairs from Basement))が見つかっている場合、「秘密の階段(Secret Stairs)」や「秘密の通路(Secret Passage)」や「Wall Switch(壁のスイッチ)」トークンのある部屋にいる場合、君は次の移動で対応する部屋に移動するかどうかを決める。対応する部屋に移動した場合、君はその部屋での向きを決める。バンシーは謎のエレベーター(Mystic Elevator)を使用できない。
- ◇ バンシーが探索者のいる部屋を通過するかそこで止まった場合、叫び声を上げる。その部屋にいる各探索者は正気チェックをする。

チェック 結果

- 6+ ダイス1つ分の精神ダメージを受ける。
- 3-5 ダイス2つ分の精神ダメージを受ける。
- 0-2 ダイス4つ分の精神ダメージを受ける。

- ◇ 君は「占い盤(Spirit Board)」を持っている間はバンシーの叫び声の影響を受けない。「占い盤」を失ったら、君もバンシーの叫び声の影響を受ける。

特殊攻撃ルール

- ◇ バンシーには攻撃できない。

勝利した場合

バンシーの氷のように冷たい瞳を見つめたとき、彼女の銀色の髪が君を包んだ。ここにあるのは、君と恋人との長く続く愛の歌だ。共に。永遠に。

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。君の心は抗い、叫び、そして……

どうしてこんな美しいバイオリンの曲の力に逆らっていたのだろう？ 君の魂に歓喜と驚嘆が満ちていく。永遠に踊り続けなければ。これを止めようとする者は誰一人我慢できない。

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。**この怪異は、君の探索者が裏切り者となるまで読んではいけない。**
- ◇ 開始時の値よりも下がっている特性値を開始時の値に戻す。

英雄についての情報

彼らは音楽を止めようとしている。

勝利条件

「聖なる印(Holy Symbol)」を破壊する。「聖なる印」を破壊するには、まずそれを持っている英雄から奪わなければならない。(後述「特殊攻撃ルール」を参照。)その後、地割れ(Chasm)かかまど部屋(Furnace Room)か地底湖(Underground River)でターンを終え、「聖なる印」を投げ込んで亡きものとする。

君のターン中に行うこと

君は足が棒になるまで踊り続ける。毎ターン、君は腕力チェックをする。

チェック 結果

3+ 効果なし

0-2 このターン、君は移動できない。腕力-1。

英雄と異なり、君は「聖なる印」を持っていなくても、ターンの開始時に正気チェックをしなくてよい。

特殊攻撃ルール

- ◇ 君は渦巻くエネルギーの奔流での攻撃のみが行える。君は腕力で攻撃を行えず、代わりに俊敏で攻撃を行う。
- ◇ 君が俊敏攻撃で英雄に2以上の差をつけて勝った場合、君はダメージを与える代わりに、その相手からアイテムを1つ奪ってよい。

勝利した場合

恐ろしい程に美しく、華麗で、物悲しく、歓喜に満ちた音楽は、古い屋敷のあらゆる部屋を満たしている。弦楽者が奏でるメロディーに、舞踏上では踊り手が回り続けている。その踊りは楽しげで魅力的であり、それを止めるぐらいなら死を選ぶだろう。

ならば、そうさせればいい。

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？」と彼は尋ねる。「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君を捕まえる。

狂人も君を羽交い絞めにし、小声で言った。「ママ、パパ……奴らも仲間にしてやろうよ」

ただちに実行

狂人は君の探索者を殺してしまう。君と君のフィギュアを屋敷から取り除き、黄色のモンスタートークン(狂人を意味する)をそこに置く。君のアイテムをすべて落とす。

- ☆ 青のモンスタートークン(ゾンビを意味する)を、プレイヤーの人数と同数用意する。各トークンを、オーメンシンボルのある各部屋に配置するが、1つの部屋には1体しか置けない。オーメンの部屋が足りない場合、余ったゾンビトークンはイベントシンボルの無い部屋に置く。
- ☆ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これはダメージを記録するのに用いる。

英雄についての情報

彼らはゾンビを屋敷中の特別な部屋に閉じ込めようとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

ゾンビ

俊敏2 腕力6 正気2 知識3

- ☆ 各ゾンビは、英雄への視線が通っていないうちは、どのように動かしてもよい。視線が通っている場合、それはただちに自分から見える一番近い英雄に向かって移動する。同じ距離に2人の英雄がいる場合、どちらに進むかは君が決めてよい。ゾンビがいずれかの英雄の方へ移動を開始したら、そのターンの間はその英雄の方へ移動を続ける。ゾンビから英雄が見えなくなったら、再び好きなように動かしてよい。
- ☆ ゾンビのターンの開始時、前のターンに追っていた英雄よりも近い位置にいる他の英雄への視線が通っている場合、ゾンビはより近い英雄に向かって移動する。
- ☆ ゾンビは英雄と同じ部屋に入るとただちに攻撃する。
- ☆ ゾンビが入った部屋が、英雄がゾンビを捕まえることのできる部屋である場合、何が起こるかは英雄が教えてくれる。

狂人

俊敏3 腕力5 正気5

狂人は肉体ダメージを5点受けると死亡する。ターン/ダメージトラックのクリップでダメージを記録すること。狂人がダメージを受けても、彼の特性には影響は無い。

勝利した場合

家族は不機嫌だ。君がパパやママに約束した新たな子供、君が兄や姉に誓った新たな兄弟——みんな壊れてしまった。彼らは家族が捕まえた部屋に横たわっている。家族の抱擁に、彼らの体液や内臓や骨の欠片が部屋中に飛び散った。

家族が不機嫌になるのは嬉しくない。ママは床板の下で泣いている。

屋敷を出る君は、肩越しに話しかける。「ママ、泣かないで！ もっといっぱい連れて来るから」

怪異 11：中へ

みんなは君の新たな友人を狂っていると言う。

自分も最初はそう思った。だが君は突然、彼がぼそぼそつぶやく言葉や説明の合点がいった。

霧だ！ 君が窓の外に見てきた霧だ。そこに何かが生きている——それがわかったのだ。彼らは中に入りたがっている。中に招き入れたら何をしてくれるのか、君はその期待に胸躍らせた。

狂人が叫ぶ。「時は来た！ 窓を開け放て！」

君はそれに従った。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 君は「狂人 (Madman)」カードと、それによるボーナスを失う。そのカードを脇に置く。小型の黄色のモンスタートークン (狂人を意味する) を、君のいる部屋に置く。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークンを、玄関ホール (Entrance Hall) と、外に面した窓のある各部屋に1つずつ配置する。これらのトークンは、屋敷の外で狂人が窓を開けてくれるのを待っている死霊を意味する。窓が偽の窓である (窓が壁と面している) 部屋には死霊トークンは置かない。

英雄についての情報

彼らが除霊に成功したら、死霊は消えてしまうだろう。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

死霊を中に入れるには

- ◇ 死霊を中に入れるには、君は窓や (玄関ホールの場合) 玄関ドア (Front Door) を開ける必要がある。これは君か狂人が行なうことができる。窓や玄関ドアを開けることは、1スペース分の移動として数える。
- ◇ 玄関ドアや窓が開けられたら、その部屋の裏向きの悪霊トークンを表向きにする。悪霊は表向きになったターンから移動や攻撃が行える。
- ◇ 後に外に面した窓のある部屋が発見されたら。そこに裏向きの死霊トークンを1個置く。死霊が解放たれる前に窓が偽の窓になった (窓が別な部屋でふさがれた) 場合、その部屋の裏向きの死霊を取り除く。

- ◇ 裏向きの死霊はその部屋を通る英雄の異動に影響せず、「ベル (Bell)」や「占い盤 (Spirit Board)」の影響を受けない。

悪霊

俊敏4 正気6

狂人

俊敏7 腕力7 正気7

狂人の行動

狂人はモンスターターンに以下を行なう。狂人は、最も近い裏向きの悪霊トークンに向かって可能なかぎり最短距離で移動し、その後その部屋の窓 (または玄関ドア) を開ける。すべての裏向きの死霊が表になったら、狂人は部屋の探索を続け、新たな外に面した窓のある部屋を探す。

狂人は新たな部屋を発見できるが、部屋のすべての要素を無視し、シンボルのある未探索の部屋に入っても、そこで止まったりカードを引いたりはしない。これらの部屋は、他の探索者にとっては探索済みの部屋とみなす。

窓のある部屋 (ルールブックの用語集「窓」の項目を参照) がすべて屋敷に出て、悪霊がすべて表向きになったら、狂人は攻撃できる。

特殊攻撃ルール

- ◇ 悪霊は正気攻撃でのみ攻撃し攻撃を受ける。
- ◇ 「指輪 (Ring)」を持っている英雄が悪霊に正気攻撃をして勝った場合、その悪霊は消し去られる。
- ◇ 狂人はすべての悪霊を屋敷に入れるまで英雄を攻撃できないが、自身への攻撃を防御することはできる。

勝利した場合

霧の中にいたものが望んでいたことを理解してから、手についた血を洗い流し、耳にこびりつく悲鳴を消し去るまで、そう長くはかからなかった。中へ入れてよかった。

怪異 12：歩む人影

この怪異には裏切り者はいない——英雄だけである。
英雄は全員で協力し、邪悪なる自身の映し身を倒さなければならぬ。君の英雄が死んでも、君は自分の邪悪な映し身を操り、他の英雄を殺そうとする。この怪異のルールは、「生き残りの秘密」を参照。

怪異 13：夢かもしれない

君は新たな場所に入った——とにもかくにも悪い場所だ——が、そこで君は、新たな予感にぞくぞくした。君は支配の力を手に入れたのだ！

すべてを変えるチャンスだ。そのとき、君の精神の陰から思考が染み出した。休もう、しばらく休むんだ。ちょっと横になって仮眠を取ってもいいんじゃないか？ ベッドも立派だし……。

君の肉体の檻は目を閉じ、そして生まれて初めて、潜在意識の目が開いた！ 君の夢を解き放つ時間だ。悲鳴を上げさせようじゃないか。

ただちに実行

- ◇ この怪異が発生したときに、君の探索者のフィギュアを横倒しにする。君の肉体は眠っている。君は移動できず、行動もまったく行なえない。君のアイテムをすべて落とす。「犬(Dog)」「少女(Girl)」「狂人(Madman)」を持っているならそれを脇に取り除き、特性をそれにしたがつて調整する。この調整によって死亡することはない。そうなる場合、特性を髑髏のシンボルの次の最低値にすること。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークン(悪夢を意味する)を、プレイヤーの人数と同数、君の身体が眠っている部屋に置く。
- ◇ 君は屋敷にある脱出部屋の数に秘密裏に数える。以下の窓のある部屋は脱出部屋である：大階段(Grand Staircase)、主寝室(Master Bedroom)、寝室(Bedroom)、礼拝堂(Chapel)、食堂(Dining Room)。また、以下の外とつながっている部屋も脱出部屋である：温室(Conservatory)、玄関ホール(Entrance Hall)、庭園(Gardens)、墓地(Graveyard)、中庭(Patio)、塔(Tower)、バルコニー(Balcony)。その部屋の窓が偽の窓(窓が壁と面している)であっても、脱出部屋に数える。脱出部屋の数プレイヤー数よりも少ない場合、部屋スタックから上記の部屋のいずれかを探し、適切な場所に配置して、脱出部屋の数プレイヤー数と同じ数になるようにする。その後、部屋の山をシャッフルする。脱出部屋の数を書いたら、その数は他のプレイヤーには秘密にする。
- ◇ 脱出トークンを、脱出部屋の数と同数脇に置く。(これは数が用意できれば(アイテムトークン等)どのトークンでもよい。)

英雄についての情報

彼らは君の肉体の身体を起こそうとしている。

勝利条件

怪異が発生した時点での脱出部屋の数に等しい数の悪夢が脱出する。これが満たされた場合、メモした数を英雄に公表する。

悪夢を脱出させるには

- ◇ 脱出部屋にいる悪夢は、1スペース分の移動を行うことで脱出する。
- ◇ ある部屋から悪夢が脱出したら、他の悪夢はその部屋から脱出できない。その部屋に脱出トークンを1個置き、そこが使用されたことを示すこと。新たな脱出部屋が発見されたら悪夢はそこから脱出できるが、その部屋により必要な脱出数が増えるわけではない。
- ◇ 悪夢が1体殺されるか屋敷から脱出するかした場合、君は新たな悪夢を1体解き放つことができる。悪夢トークンを1体、君のいる部屋に配置する。(必要ならトークンを再利用すること。)

悪夢

俊敏5 腕力4 正気4

狂人

俊敏7 腕力7 正気7

特殊攻撃ルール

- ◇ 悪夢は探索者を腕力で攻撃するが、与えられるダメージは精神ダメージである。
- ◇ 英雄が悪夢を攻撃して勝った場合、その悪夢は気絶ではなく死亡する。悪夢が英雄を攻撃して負けた場合、通常通りに気絶する。

勝利した場合

君は自分の肉体の目を見たが、それは自分の外側からだった。肉の檻は、自身の潜在意識を目の当たりにし、恐怖に陥っている。それは叫ぼうとしたが、その音は生ける悪夢に消されていった。

怪異 14：星辰正しき

君は友人たち、あるいは犠牲者たちと言うべき者共から離れ、狂信的な邪教の信徒達を出迎えた。ゆっくり、リズムを刻むように、君は足を慣らし、詠唱を始めた。その他の者達も加わる。君の声がどんどん大きくなり、今宵生贄を捧げる邪悪で不敬なるあらゆるものに祈りを捧げる。邪教徒も恐るべき神が君の目の前に現れるよう祈っている……それと、君の友人の血だまりを。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークン(邪教徒を意味する)を、プレイヤーの人数と同数、魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)に置く。

勝利条件

すべての英雄が死亡するか、君が神を召喚する。

英雄についての情報

彼らが神の召喚を止める唯一の方法は、魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)を汚すことである。そのためには、彼らは屋敷中に隠されているペンキ缶(トークンで示される)を使わなければならない。

神を召喚するには

神を召喚するには生贄を捧げなければならない。そのためには、以下の生贄を魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)に持ち込み、生贄ポイントを合計13点分積み重ねる必要がある。

生贄	ポイント
探索者の死体	4
「少女(Girl)」、「狂人(Madman)」、「犬(Dog)」	2
他の受け渡し可能なオーメンかアイテム	1

生け贄に捧げたアイテムやオーメンはゲームから取り除かれ、ひとまとめにされる。生贄ポイントは紙に記録すること。

「少女」「狂人」「犬」は、君がそのカードを持っている状態で魔法陣の部屋に入ったときに生贄にできる。君はペンキ缶を奪ったり運んだり生贄にしたりできない。

狂信者はアイテムや探索者の死体を運べる。

彼らが運んでいるアイテムは、彼らの特性に影響を与えたり、彼らに能力を与えたりしない。彼らはペンキ缶トークンを持ち運べない。

狂信者

俊敏4 腕力4 正気4

特殊攻撃ルール

- ◇ 狂信者は探索者と同様に、探索者からアイテムを奪うことができる。(ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。)
- ◇ 探索者が死亡したら、そのフィギュアを倒し、その部屋に死体があることを示す。
- ◇ 狂信者はその死体を、アイテムのように拾って運ぶことができるが、そうする場合、部屋に入るために2スペース分の移動が必要である。君も狂信者と同様の制限下で死体を運ぶことができる。死体を運んでいる間は、探索者のフィギュアを手元に置いてそれを示すこと。

勝利した場合

屋敷が振るえ、宇宙の叫び声にガラスが砕け散る。時空を傷口が裂き、その中から神が再誕した。友人の血にまみれた神は、美しくも恐ろしく、驚異であり破滅だった。世界はその前におき出して晒され、そこにあるのは、その子か、その血か……その生贄だ。

怪異 15：この地には竜一匹おれり

君は床に落ちていた子供の落書きを見つけた。君はその火を吹くドラゴンの絵を指でつついた。「ドラゴンがいたらいいな」と君はつぶやく。信じられないことにそのとき、正面のドアが叩きつけられ、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。

これは夢に違いない。君は微笑む。これは君が見たかった類の夢だ。まさに大当たりって奴だ。探索者仲間の反応を見るに、彼らは目の前のものを信じたくないようだ。君はイラつき、もうちょっとこの夢に浸ろうと決心する。そのためには、信じない奴らを追い出さなければ。

「食っちまえ、ドラゴン！ 奴らをみんな食っちまえ！」

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 大型の丸の「ドラゴン(Dragon)」トークンを玄関ホール(Entrance Hall)に置く。
- ◇ 五角形のアイテムトークン(盾を意味する)を1つ、地割れ(Chasm)か納骨堂(Crypt)に置く。別な番号の五角形のアイテムトークン(古い鎧)を1つ、地下墓地(Catacombs)か地底湖(Underground Lake)に置く。あるアイテムを置くべき部屋が両方とも発見されていない場合、どちらかの部屋が発見された時点でその部屋に置く。
- ◇ ターン/ダメージトラックを手元に置く。ただしクリップは数字から外しておく。これはダメージを記録するのに用いる。

英雄についての情報

彼らはドラゴンを倒そうとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

ドラゴン

俊敏3 腕力8 正気6

英雄がドラゴンにどれだけのダメージを与えたかは、ターン/ダメージトラックで記録する。ドラゴンは、プレイヤーの数と同じ点数のダメージを受けたら死亡する。ダメージを受けてもドラゴンの特性には影響しない。

ドラゴンには俊敏攻撃(「リボルバー」や「ダイナマイト」を使用した攻撃等)は無効。探索者が「指輪(Ring)」を使つての正気攻撃でダメージを与えることは可能である。

特殊攻撃ルール

ドラゴンは1ターンに、炎の噴射と噛みつきの2回攻撃を行える。両方を一緒に行なう必要はなく、どちらの攻撃を先に行なっても構わない。

- ◇ **炎の噴射**:ドラゴンのいる部屋かその隣の部屋にいる探索者(君を含む)は、俊敏チェックを行わなければならない。(ドアでつながっていない部屋は隣とはみなさない。)

ドラゴンと同じ部屋:

4+ ダメージなし

0-3 ダイス4つ分の肉体ダメージを受ける。

隣の部屋:

4+ ダメージなし

0-3 ダイス2つ分の肉体ダメージを受ける。

- ◇ **噛みつき**:これは腕力攻撃である。
- ◇ **頑丈**:ドラゴンが戦闘で負けた場合、受けるダメージは2点少なくなる。

勝利した場合

君はちょっと嫌な気分になった。特にドラゴンが一人目の友人を噛み殺したときは。血やら粘つく物体やらがあちらこちらに飛んだ。別な友人が身をよじりながら叫び声を上げる火だるまになってしまったときも、特段気分がよくなることはなかった(まあ、その人影が焦げて崩れ落ちるまでの一瞬だけは)。

ありがたいことに、これは全部夢だ。

怪異 16：怪人の抱擁

奴らは君の事はわかっていると思っていた。奴らは君に言えば何でもすると思っていたようだが、それは間違いだ。奴らは君を少女から引き離そうとしたが、それが最大の間違いだ。

おかげで彼女は奴らから安全な場所にいる。君は怪人を呼び出して彼女を守らせ、屋敷の中から彼女の姿を消す。彼らが彼女を連れて行こうとしたとき、ちょっとばかり驚かせてやろう。もうすぐ、君のかつての“友人”は、君をこき使うわけにはいかなくなるだろう。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 「少女 (Girl)」を持っていた探索者は彼女を失い、彼女は逃げ出す。「少女」カードと小型のピンクのモンスタートークン(少女を意味する)1個を脇に置き、その探索者の特性を修正する。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークン(怪人を意味する)1個を脇に置く。
- ◇ 出現トークンを20個以上脇に置く。(赤やオレンジのモンスタートークンを使う。)
- ◇ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。

英雄についての情報

彼らは少女と自分達を救おうとしている。

勝利条件

少女が脱出する前に屋敷が爆破されるか、すべての英雄が死亡する。

君が行うこと

君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次の数字に進める。その後、その数字に等しい数のダイスをふる。その結果を以下の表に当てはめ、屋敷が爆破されるどうかを調べる。

プレイヤー数	屋敷が爆破される
3	8+
4	7+
5	6+
6	5+

怪人

腕力6 正気5

- ◇ 怪人は、探索者が地下でイベントシンボル^②かオーメンシンボル^③のある部屋を発見するたびに出現する。そのような部屋が発見されるたび、その部屋に怪人トークンと少女トークンを置く。その後、その部屋に出現トークンを1個置く。
- ◇ 怪人が出現した後、英雄はそれを攻撃できる。怪人が負けた場合、それは死亡し、探索者は少女の保護者となる。負けなかった場合、それは少女と共に逃げてしまう——両方のトークンを脇に置くこと。英雄が新たにイベントシンボルかオーメンシンボルのある地下の部屋を発見したら、怪人と少女が再び登場する。
- ◇ 英雄は少女を奪うための特別な攻撃を行えない。
- ◇ 地下の部屋がすべて発見されたが怪人がまだ生きている場合、次のモンスターターンの開始時に怪人と少女を地下室の部屋に配置する。
- ◇ 地下のすべての部屋に出現トークンが置かれるまで、怪人は同じ部屋に2回出現しない。

特殊攻撃ルール

怪人は攻撃しないが、攻撃に対し防御することができる。防御に成功した場合、それは逃げ出す。

勝利した場合

チッ、チッ、チッ、チッ……ドカーン！

怪異 17：風の息吹

揺れる屋敷と気味悪く響く笑い声に、君の頭は理解する。君の親友——ポルターガイストを仲間が目覚めさせたことに。奴らの無神経さにはぞっとする。苦難の後に安らかに眠ることすらさせないつもりか？ それじゃ、その邪魔を排除してやるうじゃないか。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークン(ポルターガイストを意味する)を、怪異が発生した部屋に置く。
- ◇ ターン/ダメージトラックのクリップを4にセットする。

英雄についての情報

彼らはポルターガイストを除霊しようとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

ポルターガイストを助ける

君は仲間の探索者を攻撃し、ポルターガイストのためのアイテムを見つけたり奪ったりすることで、ポルターガイストを助けることができる。

ポルターガイスト

俊敏3 腕力X 正気4

通常のモンスターと異なり、ポルターガイストは探索者と同様に、アイテムをいくつでも拾ったり奪ったり受け渡したり落としたりできる。ただし、ポルターガイストが運んでいるアイテムの通常の効果はすべて無視する。

- ◇ ポルターガイストの開始時の腕力は4である。ポルターガイストがアイテムを拾うたび、ターン/ダメージトラックを1つ進める。各モンスターターンの開始時に、ポルターガイストがガラクタ置場(Junk Room)、倉庫(Storeroom)、屋根裏部屋(Attic)、書庫(Library)、ワインセラー(Wine Cellar)、研究室(Research Laboratory)、手術室(Operating Laboratory)のいずれかにいる場合、ポルターガイストはアイテムカードを1枚引き、ターン/ダメージトラックを1つ進める。
- ◇ ポルターガイストがアイテムを1つ失うたび、ターン/ダメージトラックを1つ減らす。

特殊攻撃ルール

- ◇ ポルターガイストは、毎ターン自身と同じ部屋になった各英雄を攻撃できる(ただし、1ターンにつき各英雄を1回ずつしか攻撃できない)。攻撃時、ポルターガイストの腕力はターン/ダメージトラックの現在の値になる(最大8)。それが2点以上のダメージを与える場合、代わりにアイテムを1つ奪う(さらに腕力を増す)ことができる。英雄が戦闘に勝っても、ポルターガイストは被害を負わない。
- ◇ ポルターガイストに対する腕力攻撃は効果は無く、「リボルバー(Revolver)」で被害を負うこともない。ポルターガイストのいる部屋で「ダイナマイト(Dynamite)」が爆発したら、ポルターガイストは運んでいるすべてのアイテムを落とし、部屋から取り除かれるが、次のターンに復活できる(後述)。

ポルターガイストの復活

各モンスターターンの開始時に、ポルターガイストはオーメンシンボルのある任意の部屋で復活することができる。復活する場合、それは運んでいるすべてのアイテムを落とし、ターン/ダメージトラックを3に合わせる。その後、ポルターガイストは君が選んだオーメンの部屋に現れ、そのターンの続きを行なう。ガラクタ置場で復活した場合、ターン/ダメージトラックを4に進める。

勝利した場合

宙を飛ぶ数々の物は、最後の侵入者が床に倒れるや、歓喜の渦を卷いた。ついに平安が訪れたのだ。君は腰掛け、親友との静かな会話を交わし始める……。

怪異 18：我ら共に立つ

最初は苦痛は耐えがたいものだったが、すぐにすべてがはっきりした——理解できたのだ。肉は弱い……しかし、それは蠟のように形作れる。蠟の柔軟性が増せば、君もより強くなるだろう。君の肉は流れ出している。必要なのはさらなる肉だ。さらに大量の肉だ。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ ターン/ダメージトラックと、クリップを2つ準備する。一つを5の上にセットし、新しい腕力とする。もう一つを探索者の人数+1の数の下にセットし、新しい俊敏とする。君の精神の特性は変わらない。

英雄についての情報

彼らは君の素晴らしい肉体を溶かして殺そうとしている。さらに彼らは、玄関ドアから屋敷を脱出しようとしている。君は強烈な腕力で彼らを引き戻すことができる。

勝利条件

少なくとも英雄を2人殺して吸収し、力を得て玄関ドアから脱出する。あるいは、英雄が一人を残して全員死亡した場合も勝利となる(その人物のイカレた話など誰も信じないのだ)。

特別移動ルール

君の通常の移動の代わりに、毎ターン俊敏に等しい個数のダイスをふって、その合計に等しい数だけ移動できる。その結果にかかわらず、最低1スペースは移動できる。

特殊攻撃ルール

- ◇ 君は肉体攻撃によるダメージを受けない。君の肉は強すぎるのだ。
- ◇ 英雄は「指輪(Ring)」を使って君を正気で攻撃できる。その英雄が勝ったら、ダメージを与える代わりに、その英雄は君を好きな方向へ、その差に等しいスペース数だけ移動できる。君の部屋で「ダイナマイト(Dynamite)」が爆発したら、君は1ターンの間気絶する。
- ◇ 英雄が屋敷から逃げ出したら、君は彼らを引き戻すことができる。その際には、君は玄関ホール(Entrance Hall)か、外に面した窓のある部屋(大階段(Grand Staircase)、主寝室(Master Bedroom)、寝室(Bedroom)、礼拝堂(Chapel)、食堂(Dining Room))か、外にオープンになっている部屋(温室(Conservatory)、玄関ホール(Entrance Hall)、庭園(Gardens)、墓地(Graveyard)、中庭(Patio)、塔(Tower)、バルコニー(Balcony))に必要がある。腕力チェックを行い、屋敷の外にいる英雄のうち最も高い腕力による腕力チェックと比較する。その英雄は、外にいる他の英雄1人につき、チェックの結果に1を足せる。君の結果の方が高い場合、君は外にいる英雄を1人選び、その英雄を引き込んで、通常通りに攻撃を行う(その英雄を君のいる部屋に置く)。君はこれを、このチェックに失敗するまで1ターンになんかでも繰り返すことができる。
- ◇ 君が英雄を殺した場合、君はその英雄を自分の身体に吸収する。君の腕力を1上げ、君の俊敏を1下げること。

勝利した場合

肉、肉、素晴らしい肉よ！ それは泡立ち、流れ、君の筋肉や毛穴の上をうねり、犠牲者を窮すればするだけ、さらに大きく遅くなっているのだ！ これには限界があるのか？ 限界を定めて良いのか？ 君にはわからないが、そんなことはもう関係ない。そこには肉のみがあるのだ。

怪異 19：時を越える友

君が最愛の友人からこの肖像画を受け取って以来、かれこれ三世紀にもなる。君はその中に、君の病や衰えや年齢や傷を封じ込めている——そして君の死をも。君はこの上なく邪悪な者なのだ。これは君にとってあらゆる危害に対する結界であり、これさえあれば、君は周りにうろつく者に対して喜ばしい凶事を成し続けられるのだ。

しかし、それも安全とは言えなくなった。奴らは間違いなくそれを探している。それを自分の物にしようとしているのに違いない。守らなければいけない……どんな手段でも。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 君のいずれかの特性が初期値よりも下がっている場合、それを初期値まで上げる。
- ◇ その後、以下をゲーム中の英雄の数に等しい回数繰り返す：君の特性のうち、初期値からの差が最も小さいものを決定する。（初期値にある特性値は差が0であるとみなす。）同点の場合、君が任意の1つを選ぶ。その特性値を1上げる。

英雄についての情報

彼らは肖像画を描き直して君を殺そうとしている。

勝利条件

絵の具トークンを3つ以上破壊するか、すべての英雄が死亡する。

絵の具トークンを破壊する

- ◇ 英雄は必要な時点で、絵の具トークンを屋敷に配置する。これらは、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。
- ◇ 君が自分のターンに絵の具トークンを持ち運んでいる場合、攻撃を行う代わりにそれを1つ破壊できる。

君ができること

君のターンの移動の終了後、以下を行う。ここは君の屋敷なので、君は部屋タイルの山から任意の1枚を探しだし、それを適正な場所に配置できる。その後、その山札をシャッフルする。

君の肖像画

君は自分の肖像画と目を合わせてはいけない。君が天井桟敷 (Gallery) に入るかそこでターンを開始した場合、君は正気チェックで4+を試みなければならない。失敗した場合、君はダイス1個分の精神ダメージを受ける（これは君の通常の無敵さ (後述) の適用外である）。

特殊攻撃ルール

- ◇ 君は通常の方法では傷を負わない。君の特性値は、イベント、部屋の内容、ダメージにより下がることがない（この怪異のルールに指定された内容を除く）。前述の通り、天井桟敷に入った場合はダメージを受ける。
- ◇ 君がアイテムを手に入れたり失ったりした場合、君はそのカードに示されたとおりに特性値を上下させる。（例外：君は「血の短剣 (Bloody Dagger)」が奪われた場合にダメージを受けない。）
- ◇ 敵は通常の肉体戦闘により、君からアイテムを奪うことができる。（ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。）

勝利した場合

最後の一人が死にものぐるいで君に挑みかかってきたが、君には傷一つ追わせられないのだ。君の肖像画は君を守り、君は肖像画を守っている。結局彼らは、君の無限の体力の前に倒れていった。君は生き続けるのだ……永遠に。

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。君の目から涙がこぼれる。愛が拒まれるなんて最悪だ。結婚式を見届けてやろうと君は思った。

花婿が望むかどうかなんて関係ない。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 小型のピンクのモンスタートークン(幽霊の花嫁を意味する)を、君のいる部屋に置く。君はそれをモンスターターンに移動できる。
- ◇ 幽霊の花嫁は「指輪(Ring)」を持ち運んでいる英雄を花婿に選ぶが、そのキャラクターが女性の場合、最もと年上の男性の英雄を選ぶ。その後、誰が花婿に選ばれたかを宣言する。(男性の英雄がいない場合、箱に残った男性をランダムに1人選び、そのフィギュアを玄関ホール(Entrance Hall)に置く。そのキャラクターはこのシナリオ中は移動も行動も行えないが、攻撃を受けることはできる)。
- ◇ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは結婚式が始まってからの時間を記録するのに用いる。
- ◇ 礼拝堂(Chapel)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。この部屋は、英雄たちが到達するのが一番難しい位置に置く必要がある。その後、部屋の山をシャッフルする。

英雄についての情報

彼らは結婚式を止めようとしている。

勝利条件

幽霊の花嫁が選んだ花婿との結婚を行わせる。

幽霊の花嫁

花嫁の特性は、プレイヤーの人数によって変わる。

3～4人

俊敏4 正気6

5～6人

俊敏5 正気7

幽霊の花嫁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。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。彼女が攻撃して負けた場合、彼女の特性は減らない。

特殊攻撃ルール

- ◇ 幽霊の花嫁は、選ばれた花婿以外に対しては正気攻撃を行い、精神ダメージを与える。
- ◇ 幽霊の花嫁が選ばれた花婿を攻撃する場合、彼女が与えた精神ダメージに従って、彼の腕力が以下に従って下がる。

精神ダメージ	腕力
1～2	－1
3～4	－2
5+	－3

幽霊の花嫁を結婚させるには

- ◇ 選ばれた花婿を殺す。その後、彼は幽霊となり、あなたの支配下になる。彼は「指輪」を含むすべてのアイテムを落とす。
- ◇ 選ばれた花婿と幽霊の花嫁を礼拝堂に置く。この時点が結婚式の開始である。
- ◇ 君のターンの終了時、ターン/ダメージトラックを1から始めて次の数字に進める。ターン3が終わったら、結婚式が終了する。

勝利した場合

結婚式というのは泣けるものだ。

怪異 2 1 : 死せる者の家

君は疲れて壁に寄りかかった。何かが背後で音を立てている。カサッ。カサカサッ。カサッ。

これは何だ？ たぶん鼠か虫か、そのあたりか？ 君は自分の部屋の壁の中に蜂が入り込んだときのことを思い出した。くそったれが！ 君は屈み、羽目板の大きな隙間を覗き込んだ。突然灰色の腕が現れ、君の首をひっつかむと中に引きずりこむ。君は叫び声を上げる間もなく息絶えた。

パチッ。パチッ。クンクン。「おう。はらへった」

肉を食わなければ。殺して。食って。食うんだ！

ただちに実行

- ☆ 君の探索者は死亡する。君のアイテムをすべて落とし、君の探索者のフィギュアを、大型の丸の「ゾンビの王 (Zombie Lord)」トークンと交換する。
- ☆ 小型の赤のモンスタートークン (ゾンビを意味する) を、プレイヤーの人数と同数用意する。それらを以下の部屋に (この順に) 配置する: 納骨室 (Crypt)、墓地 (Graveyard)、玄関ホール (Entrance Hall)、地底湖 (Underground Lake)、庭園 (Gardens)、礼拝堂 (Chapel)、温室 (Conservatory)、魔方陣の部屋 (Pentagram Chamber)。これらの部屋のうち発見されている物よりプレイヤーの人数の方が多い場合、それぞれの部屋にこの順に追加のゾンビトークンを置き、これをすべてのトークンが置かれるまで繰り返す。
- ☆ ゾンビトークンをすべて配置したら、ゾンビが既に置かれている各部屋に、さらに追加でゾンビトークンを1個ずつ (再びこの順で) 配置する。
- ☆ ターン/ダメージトラックと、クリップを準備する。これはダメージを記録するのに用いる。

英雄についての情報

彼らは君に立ち向かおうとしている。可能な限り、武器を持っている探索者は避けた方がよい。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

ゾンビ

俊敏2 腕力5 正気2

ゾンビの特殊攻撃ルール

- ☆ 腕力攻撃を行う武器でゾンビに勝った場合、そのゾンビは死亡する。「ダイナマイト (Dynamite)」でもゾンビを殺すことができる。それ以外の攻撃では、ゾンビは通常通り気絶するだけである。
- ☆ 英雄が死亡した場合、その英雄はゾンビになる (特性はゾンビのものになる)。そのプレイヤーは「裏切り者の書」を読み、自分の通常のターンにそのゾンビを移動する。裏切り者が勝利し、そのプレイヤーのゾンビが英雄を殺していた場合、そのプレイヤーも勝利する。
- ☆ ゾンビは謎のエレベーター (Mystic Elevator) を操れないが、ゾンビの王は可能である。

ゾンビの王

俊敏3 腕力7 正気2

ゾンビの王の特殊攻撃ルール

- ☆ 君はゾンビの王を操る。それはモンスターに関する通常のルールに従う。移動の際にはダイスをふり、アイテムを拾えず、新たな部屋を探索し、その他も同様である。
- ☆ ゾンビの王を傷つけることができるのは、「メダル (Medallion)」を持っている探索者のみである。それは気絶する代わりにダメージを受け、7ダメージで死亡する。ターン/ダメージトラックでダメージを記録すること。ダメージによりゾンビの王の特性が下がることはない。

勝利した場合

みんな死んだ。クンクン。まだ腹減ってる。クンクンクン。死んで萎びた意識の中を思考がくすぐる。あまりばっとなしい考えではあるが、ゾンビの肉だって肉には違いない。

君は進んだ。「おう。はらへった」

ゾンビの肉を食わなければ。殺して。食って。食うんだ！

怪異 22：深淵は見返す

君は床の穴を乱暴に蹴りつけた。しかし、そこに見つけたのは埃や腐った支柱ではなく、君が追い求めていた物だった。深淵。炎。地獄への門。君は笑いながら手をこすり合わせた。

広がっていく穴にきしむ床に気づかない誰かがいたときのために、君は叫んだ。「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、落ちていくのだ。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 地下のオーメン  かイベント  シンボルのある部屋のうち、誰もいない部屋を1つ選ぶ。屋敷にそのような部屋が無い場合、部屋の山から適正に地下に置ける部屋が出るまでタイルを引き、その後その部屋を地下に配置する。この部屋が、深淵の始まる部屋である。全員にそれを伝えること。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0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。

英雄についての情報

彼らは除霊を行い、屋敷が深淵に飲み込まれるのを止めようとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

君のターン中に行うこと

- ◇ 君の最初のターンの終了時、屋敷は深淵に飲まれ始める。最初に崩れる部屋は、深淵が始まった地下の部屋でなければならない。部屋が崩れる場合、選んだ部屋のタイルを裏返す。
- ◇ 君が死亡しても、君は自分のターンに部屋の崩壊を行う(その結果勝利することもできる)。
- ◇ 君のターンの終了時、ターン/ダメージトラックを1から始めて次の数字に進める。
- ◇ 君が地下でイベントカードを引く場合、通常通りにカードを引く代わりに、山札の中から「秘密の階段 (Secret Stairs)」か「秘密の通路 (Secret Passage)」を探し、それを引くことができる。その後、イベントの山札をシャッフルする。

各プレイヤーがターンに行うこと。

- ◇ 2ターン目以降、生きている英雄のターンの終了時に、その英雄のプレイヤーは屋敷のどこかを崩れさせなければならない。部屋は隣の部屋のいずれかが崩れていないかぎり崩れない。隣の部屋との間にドアがあるかは関係がない。
- ◇ 深淵は以下の通りに屋敷を飲み込んでいく。
 - 第2ターン: 各プレイヤーは部屋を1つ崩れさせる。
 - 第3ターン: 各プレイヤーはダイスを2個ふり、その合計数分の部屋を崩れさせる。
 - 第4ターン: 各プレイヤーはダイスを3個ふり、その合計数分の部屋を崩れさせる。
 - 第5ターン以降: 各プレイヤーはダイスを4個ふり、その合計数分の部屋を崩れさせる。
- ◇ ある階がすべて崩れた場合、その上の階が崩れ始める。最初は未探索のドアのある誰もいない部屋を君が選ぶ。
- ◇ 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。
- ◇ 探索者(君を含む)が深淵に飲み込まれた部屋にいた場合、そのキャラクターは俊敏チェックで4+を試みなければならない。成功した場合、その探索者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。チェックに失敗するか、その条件を満たす部屋が無い場合、その探索者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) により探索者が崩れ去った階に送られた場合、その探索者は深淵に真っ逆さまに落ちて死亡する。

勝利した場合

地獄は君を歓迎している。友の肉が焼け焦げ骨から煙が上がるのを見て、君は顔がにやけるのを止められなかった。しかし、君の皮膚もすべてを飲み込む炎に焼かれ始めている。これも君の衝動の結末だ。

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。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君の脚に伸びると、急激に締め上げてきた。トゲだらけの吸盤が、君の太股をちぎれる寸前まで切り刻む。血があたりに飛び散った。触手に締め上げられたまま、君は釣り上げられた獲物のように屋敷を引きずられ、壁に打ち据えられた。触手がさらなる餌食を求める中、君は最後の叫び声を上げた。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者は死亡する。彼のフィギュアをゲームから取り除く。君のアイテムをすべて落とす。
- ◇ 小型のオレンジのモンスタートークン(腕を意味する)と、小型の緑のモンスタートークン(吸盤を意味する)を数字をペアにして、プレイヤー数の組を脇に置く。このトークンの組を触手と呼ぶ。
- ◇ 腕トークンを、以下の触手部屋に1つずつ置く: かまど部屋(Furnace Room)、温室(Conservatory)、オルガン部屋(Organ Room)、地底湖(Underground Lake)、庭園(Gardens)、地割れ(Chasm)。現在出ている触手部屋の数がプレイヤー数よりも少ない場合、部屋の山から人数分になるまで該当する部屋を探し、その新たな部屋を適切な階に配置する。部屋の山をシャッフルする。後のためにトークンをとっておくことはできない。
- ◇ 吸盤トークンを、対応する腕トークンのある部屋に1個ずつ置く。
- ◇ 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。

英雄についての情報

彼らは怪物の頭を見つけて殺そうとしている。君は止めなければならない。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

頭 腕力6

怪物の頭は英雄を攻撃できる。それが戦闘で負けた場合、ダメージを負わない。その場合に何が起るかは、英雄が教えてくれる。

吸盤

1～2ターン

俊敏2 腕力4 正気7

3～4ターン

俊敏3 腕力5 正気7

5～7ターン

俊敏3 腕力7 正気7

8～ターン

俊敏4 腕力8 正気8

触手は怪物が長く生き延びた分だけ強くなる。

- ◇ 吸盤が謎のエレベーター(Mystic Elevator)にある場合、吸盤がそこを離れるまではエレベーターは機能しない。
- ◇ 腕は英雄の移動を遅くしないが、吸盤は遅くする。

特殊攻撃ルール

- ◇ 腕は移動せず、攻撃をすることもされないこともないが、吸盤は移動し攻撃を行ったり受けたりする。
- ◇ 吸盤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。
- ◇ 捕まった英雄は、他の吸盤により攻撃されることはない。
- ◇ 吸盤が英雄を捕まえている状態でターンを開始した場合、通常の移動を行う代わりに、それは組になる腕に向かって1ターンに2スペース移動する。吸盤が戻るルートは君が選べる。英雄を捕まえている吸盤は攻撃を行なわない。
- ◇ 吸盤に捕まっている英雄が対応する腕のある部屋でモンスターターンを開始した場合、その英雄は食われて死亡する。その触手(腕と吸盤)をゲームから取り除く。
- ◇ 英雄のターン中に吸盤が負けた場合、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、その吸盤トークンを、対応する腕のある部屋に置く。
- ◇ 「ベル(Bell)」は捕まっている英雄には効果が無い。「占い盤(Spirit Board)」は吸盤には効果が無い。

勝利した場合

屋敷の中央に居座ったその怪物は、餌食の骨から髓を吸い出すとそれをすすった。不気味な精神をも凍らせるそれは、喜びに身を震わせた。さらに力を増した怪物は、もっと遠くを調べるために触手を繰り出した……玄関ドアから外へと。

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、屋敷の窓の外でだんだん大きくなっていく。目をやった君が見たのは、君を見つめる数え切れないほどの赤く光る眼だった。君は笑い、泣き出した。君の顔に、眼から流れる血の涙の温度が感じ取れる。そうだ、これこそが自分の生きてきた理由だ……自らの主を引き入れ、自分の血を与えることが。

君は窓を大きく開いた。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者は死亡する。彼のフィギュアをゲームから取り除く。
- ◇ 赤の小型のモンスタートークン(コウモリを現す)を24個脇に置く。そのうち3個を塔(Tower)か屋根裏部屋(Attic)に置く。どちらの部屋も見つかっていない場合、怪異の開始時のコウモリの数が少なくなることになる。
- ◇ コウモリトークン3個を地割れ(Chasm)か地下墓地(Catacombs)に置く。こちらも同じ条件が適用される。

英雄についての情報

彼らはコウモリを駆逐する方法を見つけようとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

各英雄が行うこと

英雄は自分のターンの開始時に以下を行なう。その英雄は、自分のキャラクターカードの上に置かれているコウモリトークン1個につき、肉体ダメージを1点受ける。

コウモリ

俊敏5 腕力2 正気1

怪異の間、さらなるコウモリが屋敷に入ってくる。

- ◇ モンスターターン中、プレイヤーの人数と同じ数のダイスをふる。その数のコウモリトークンを脇に置く。
- ◇ モンスターターン中、コウモリが屋敷に入ってくる。コウモリトークンは、塔(Tower)、地割れ(Chasm)、温室(Conservatory)、玄関ホール(Entrance Hall)、庭園(Gardens)、墓地(Graveyard)、中庭(Patio)、バルコニー(Balcony)、外に面した窓のある部屋(大階段(Grand Staircase)、主寝室(Master Bedroom)、寝室(Bedroom)、礼拝堂(Chapel)、食堂(Dining Room))に配置できる。窓が偽の窓(窓が壁と面している)である部屋であっても、そこにコウモリトークンを置ける。各部屋にはコウモリトークンは1つずつしか置けないが、コウモリの数が多い部屋の数より多い場合を除く。その場合、余ったコウモリトークンをどの部屋に置くかは君が選ぶ。
- ◇ コウモリは屋敷に入った後に続けて移動できる。屋敷に入ることは1スペース分の移動に数える。
- ◇ コウモリトークンが無くなった場合、他のコウモリが死ぬまで新たなコウモリは屋敷に入らない。従って、屋敷には同時に24体までしかコウモリがいないことになる。

特殊攻撃ルール

- ◇ コウモリは通常の攻撃は行わない。代わりに、英雄を攻撃する各コウモリにつき、ダイスを1個ふる。2が出た場合、コウモリは犠牲者に食いつく。そのコウモリトークンを、その英雄のキャラクターカード上に置く。
- ◇ 食いついていないコウモリは英雄の移動に影響しない。英雄に食いついているコウモリ1体につき、その英雄が移動できるスペースは1減る。(英雄は常に最低でも1スペースは移動できる点に注意。)

勝利した場合

夜明けの光がそらにかかる頃、がさがさと鳴っていた羽音は小さくなり、吸血コウモリは屋敷で眠りにつき始めた。その下に横たわるのは、愚かにもこの場所に入り込んだ、乾ききった餌の器だけだ。その容器も、この屋敷のコウモリの主に血を与えた者達と同様に、崩れて塵と化していった。

怪異 25 : ヴードゥー

仮面を外す時が来たようだ。この夜のために君は準備してきた。新しい友人の一部分も集めてきた。それはそれはこっそりと。呪いの人形も縫ってきた。それはそれは注意深く。呪いの人形はあらかじめ屋敷においてある。それはそれは完璧に。

そして今、友人がすべてここに揃ったのだ！ 友人達、そして人形達。ぞくぞくするような興奮に、君は笑いを抑えることができなかった。何はさておき。ヴードゥーの呪いの時間だ。

ただちに実行

- ✧ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ✧ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。
- ✧ 「ヴードゥー人形の詳細」を読み、人形の一覧と可能な場所を確認すること。各英雄に1体ずつ人形を割り当てる。その後、どの英雄にどの人形を割り当て、その人形がそれぞれ2つずつ示された部屋のどちらにあるかを紙に記録する。どこに人形があるかはプレイヤーには教えないこと。
- ✧ 2つの部屋のうち一方が発見済みでもう一方が見つかっていない場合、発見済みの部屋を選ぶ必要がある。それ以外の場合、君はどちらを選んでもいい。
- ✧ 各英雄の人形を選んだら、各英雄に対し「ヴードゥー人形の詳細」に書かれているそれぞれの台詞を読み上げること。

英雄についての情報

彼らは人形を見つけて破壊しようとしている。

勝利条件

怪異の開始時の英雄の半数を超える人数が死亡する。

君が行うこと

君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から開始して次の数字に進める。この時点で、破壊されていない人形は対応する英雄に効果を与える。「ヴードゥー人形の効果」に書かれている台詞を読み上げること。

ヴードゥー人形の詳細

- ✧ 蠟人形は、かまど部屋 (Furnace Room) か厨房 (Kitchen) のオーブンの中で溶けている。「お前は燃え上がっている！」
- ✧ 瀬戸物人形は、バルコニー (Balcony) か塔 (Tower) で不安定なまま風に煽られている。「遙か下で、地面がお前を待っている」
- ✧ 石人形は、地底湖 (Underground Lake) か墓地 (Graveyard) のそばの泥の中で沈んでいる。「お前の口には泥。お前は息が詰まる」
- ✧ 硝子人形は、魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) か礼拝堂 (Chapel) で邪悪な蠟燭の間に安置されている。「邪悪はそこにもここにも。不浄なる邪悪が」
- ✧ 布人形は、庭園 (Gardens) か温室 (Conservatory) の薔薇のトゲに絡め取られている。「突き刺し穴穿ち。土と血と。」

ヴードゥー人形の効果

- ✧ 蠟人形: 対応する英雄は肉体ダメージ1点を受ける。「炎は良しも悪しも焼き尽くす」
- ✧ 瀬戸物人形: ダイスを4個ふる。合計が現在のターン数よりも小さい場合、その人形は落ちて砕け、対応する英雄は死亡する。「強い風がお前を押し出す」
- ✧ 石人形: 対応する英雄はだんだん息が苦しくなり、腕力チェックをする。結果が現在のターン数よりも小さい場合、その英雄の各特性は1ずつ下がる。「お前は泥に沈む。かくも暗く。かくも穢れた」
- ✧ ガラス人形: 対応する英雄は精神ダメージ1点を受ける。「邪悪なる者、かつては聖なる場所に」
- ✧ 布人形: 対応する英雄は知識チェックをする。結果が現在のターン数よりも小さい場合、その英雄は肉体ダメージ2点を受ける。「血は赤く、薔薇は死す」

勝利した場合

君は太いサインペンを手に取るとキャップを外した。写真入りの記録帳を開き、これまでの人形をめくっていき、最後の方のページまでたどり着く。

キュッ、キュッ、キュッ。この屋敷に来る前に貼ってあった写真の上に、明るい赤で×印を書いていく。達成感に君の口元が緩んだ。しかし、それも今だけだ。

新たな友人を見つけなければ。

怪異 26：笛吹きの報い

君の耳には、駆け回り、引っ掻く音が聞こえている。君の友人に気づいた様子は無い。しかし君は気づいた。

壁の中に鼠どもがいるのだ。

最初は君は鼠を無視していたが、君の頭に奴らのささやくような声が響き始めた。奴らは友情と信頼と、ついには君のために働くことまで約束してきた、すべては君のために。どうして？ 君が彼らの友であり、親族だからだ。君は特別な力と義務を負った鼠男なのだ。鼠が駆け回り、引っ掻く音は、君が何をしなければいけないかを示している。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 君のいずれかの特性が初期値よりも下がっている場合、それをただちに初期値まで戻す。その後、各特性を1ずつ上げる。
- ◇ 小型の赤のモンスタートークン(鼠を意味する)を、プレイヤーの人数の2倍に等しい個数脇に置く。シンボル(🐭)のある誰もいない各部屋に、鼠を1体ずつ置く。置ける部屋の数よりも鼠トークンの数の方が多い場合、君が選んだ部屋の鼠を2倍にしてよい。部屋よりも鼠トークンの数の方が少ない場合、どの部屋に置くかは君が決める。
- ◇ 三角の「正気チェック(Sanity Roll)」トークンを5個脇に置く。

英雄についての情報

彼らは屋敷のすべての鼠を殺し、君が達成しようとしている不気味な化物鼠の儀式を防ごうとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡するか、儀式を達成する。

鼠

俊敏3 腕力2 正気1

特殊攻撃ルール

- ◇ 鼠が負けた場合、それは気絶する代わりに死亡する。
- ◇ 同じ部屋にいる鼠のグループは、一緒に攻撃が行える。そうする場合、それらの腕力を合計し、1つの対象に対し大きな攻撃を行える(最大ダイス8個)。この方法で鼠が行った攻撃が成功しなかった場合、それはダメージを受けない。
- ◇ 魔法陣の部屋(Pentagram Chamber)にいる間、英雄はいかなる方法でも君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。

儀式を達成するには

- ◇ 魔法陣の部屋に移動する。そこに着いたら、儀式を進めている間は君は安全である。
- ◇ 魔法陣の部屋にいる間、君は儀式を実行するために正気チェックで3+を試みることができる。成功した場合、「正気チェック」トークンを1個君のキャラクターカードに置き、鼠トークンを(残っているなら)1個、魔法陣の部屋の隣の部屋に置く。その部屋とは扉でつながっていてもかまわない。儀式を達成するために必要な「正気チェック」トークンの数は、プレイヤー数を基準として決まっている。

プレイヤー数	必要なチェック数
3~4	5
5~6	4

勝利した場合

君の愛しい子供達は、流れ落ちる血を舐め、より大きな肉片を求めて争い、キーキー叫びあっている。結局、子供は子供ということだ。そして、子供には餌が必要だ。

怪異 27：暴れる肉

君が耳にしたのは、水晶が砕けた衝撃音だった。
さて、と。君のクローン組織は、束縛から解放された。
今ですら、君にはそれが増殖する音が聞こえている。こんな不安定な原形質を実験で使っていなければと、君は繰り返し考えてきた。しかし君はそれを使ったのだ。君はため息をつく。

すべての友人を捕まえる時だ。何もかも吸収するこの場に似合わぬ光る肉から逃げ回っている仲間に、怪我でもされては困る。

ただちに実行

- ☆ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ☆ オレンジ色の小型のモンスタートークンを20個脇に置く。これらは全体で一つの、屋敷を乗っ取ろうとしている光る巨大なアメーバを現している。
- ☆ 「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。

英雄についての情報

彼らは君の愛しきアメーバを傷つける何かを見つけ、それをアメーバに投げつけようとしている。彼らを殺すこともできるし、その道具を奪ってもよい。

勝利条件

すべての英雄が死ぬかアメーバ人間になる。

アメーバ

- ☆ 最初のモンスターターンに、水晶球があった部屋と、そことドアでつながっている隣の各部屋に、アメーバがあふれ出す。それらの部屋にアメーバトークンを置く。
- ☆ 以降の各モンスターターンに、アメーバはつながったドアを通じて隣の部屋へと広がっていく。それらの部屋にアメーバトークンを置く。広がるアメーバは、あらゆる移動の選択肢を使用できる。これにはドアや階段、あるいは石炭シュート (Coal Chute) や崩れた部屋 (Collapsed Room) や「秘密の階段 (Secret Stairs)」や「秘密の通路 (Secret Passage)」等が含まれる。ただし、謎のエレベーター (Mystic Slide) を使うことはできない。また、アメーバは石炭シュートや天井桟敷 (Gallery) や崩れた部屋を上り下りするどちらにも広がることできる。アメーバが謎のエレベーターに入ったら、以降エレベーターは移動しない。

- ☆ アメーバがすべての隣の部屋に広がったら、ダイスを1個ふる。2が出たら、アメーバはもう1回広がる。(アメーバトークンが無くなったら、探索者が届かない内側の部屋のトークンを再利用すること。)
- ☆ 各アメーバトークンは個別のモンスターには数えない。それは攻撃せず、モンスターに影響を与える物の影響を受けない。
- ☆ アメーバトークンと同じ部屋にいる探索者(君を含む)はただちにアメーバ人間になり、すべてのアイテムとオーメンを捨てる。その探索者のキャラクターカードの上にアメーバトークンを置き、それがアメーバ人間であることを示す。その探索者のプレイヤーは、以降そのアメーバ人間を操る。そのプレイヤーの新たな目的は、君が勝利する助けとなることである。(そのプレイヤーにこのシナリオブックを読ませること。)
- ☆ アメーバは「ベル (Bell)」や「占い盤 (Spirit Board)」の影響を受けない。

アメーバ人間

俊敏2

- ☆ アメーバ人間は攻撃をすることもされることもなく、カードも引けず、謎のエレベーターを使用できず、部屋も発見できない。アイテムを持ち運んだり使用したりもできない。それはそのプレイヤーターンに移動し、アメーバトークンのある部屋を自由に通過できる。
- ☆ モンスターターンの開始時、アメーバ人間のいる部屋にアメーバトークンを1個置く。このアメーバは、元の大きなアメーバとつながるまでは部屋から広がらない。

勝利した場合

君のクローン細胞は屋敷のほとんどを埋め尽くした。君の友人、壁の中を動く虫や鼠、灯の周りを羽ばたく蛾——それらはすべて、肉体も魂もアメーバに融合した。君がすべきことは、あと一つだけ残っている。

君は後ずさると、両手を大きく広げ、待ち構える沸き立つ肉の中に身を投じた。

怪異 28 : ソロモン王の指輪

君がまだ子供の時、寝室の床下に魔法陣を見つけたとき、君は苦痛と悲鳴と甘やかな恐怖に満ちた、夜ごとの血まみれの夢の源を知った。

その時、声が君に告げたのだ。来るべき物に対する準備をせよと。

最初は、この夢が収まるならと、君はその夢に準備をする約束をした。その後、目覚めて一人の時、仲間に対する夜毎のさえない想像を巡らせていくうちに、君はその夢が戻ってくるなら準備を終えるのと思うようになった。

そして、来るべきものは間近に迫っている。夢はもう終わった。

地獄が来るのだ。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 君は地獄への扉のある部屋を1つ選ぶ。それはイベントシンボル🌀のある誰もいない部屋でなければならない。最も近い探索者から4部屋以上離れている必要がある。4部屋以上離れている適切な部屋が無い場合、可能な限り遠い部屋を選ぶ。
- ◇ 大型の「悪魔の王(Demon Lord)」トークンを、選んだ部屋に置く。同じ部屋に、黄色の小型のモンスタートークン(悪魔を意味する)を、1から怪異の開始時の英雄の数まで番号が揃うように置く(最大4まで)。

英雄についての情報

彼らは悪魔を殺そうとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

各悪魔が行うこと

モンスターターンに以下を行なう。悪魔は生きているものすべてを嫌悪している。各悪魔は、常に攻撃できる最も近い英雄に向かって、可能な限りの最善のルートで全速で移動する。可能なら、そのターンに攻撃を行う。同じ距離に複数の英雄がいる場合、悪魔がどちらに向かうかは君が決める。

悪魔

悪魔1

俊敏3 腕力5 正気5

悪魔2

俊敏4 腕力4 正気4

悪魔3

俊敏5 腕力3 正気3

悪魔4

俊敏6 腕力2 正気2

悪魔の王

俊敏2 腕力7 正気7

特殊攻撃ルール

- ◇ 悪魔は「指輪(Ring)」を保つ探索者にダメージを与える代わりに、それを奪うことができる。(ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。)
「指輪」を持ち運んでいる悪魔は、それを使ったり他の悪魔と受け渡したり落としたりはできないが、その悪魔に対して肉体戦闘で2以上勝った探索者は、その「指輪」を再び奪い返すことができる。
- ◇ 俊敏攻撃(「リボルバー(Revolver)」や「ダイナマイト(Dynamite)」によるもの等)は、悪魔の王に対して使用できない。

勝利した場合

地獄の門は開いた。君は目に付いた血を手でぬぐう。空気に漂う甘やかな香りは、君の夢と同じだった。縛り付けられた仲間の探索者の身体は、悪魔の王の玉座を飾る肉体となっている。悲鳴が君の耳に届く。

まるで君がずっと見てきた夢のように。

怪異 29: フランケンシュタイン博士の遺産

君は本の適当なページをめくった。

「……生命の目的という物を研究する場合、まず死を研究する必要がある。教会の墓地などは、生命の奪われた死体が蚯蚓に食われるだけの場所に過ぎない。私は独自に驚くべき秘密を発見した。死体は復活させることが可能なのだ！」

さらに文章は続く。

「骨は遺体安置所から集めてきた。皮膚は死後三日以内の死体から剥いできた。身体の部品は、大きな物から小さな物まで、人の形になるように縫い合わせた。再び生き返って歩き出すまで、後は適切な電圧を待つばかりだ！」

君は興奮を隠せなかった。君が偶然見つけたのは、死体を復活させる研究の詳細を記録した物だった。君ならこの実験を完成できる。いや、しなければならない。

科学の名の下に。

ただちに実行

- ☆ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ☆ 大型の丸の「フランケンシュタインの怪物 (Frankenstein's Monster)」トークンを、研究室 (Research Laboratory) か手術室 (Operating Laboratory) に置く。屋敷にどちらの部屋も無い場合、部屋の山からどちらかのタイルを探し、それを二階に置き、そこに「フランケンシュタインの怪物」トークンを置く。その後、その山札をシャッフルする。

英雄についての情報

彼らは君の怪物を忌まわしきものと考え、殺そうとしている。また、彼らは怪物が火に弱いことも知っている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

フランケンシュタインの

怪物

俊敏3 腕力8

フランケンシュタインの怪物は、常に全速力で最も近い英雄に向けて移動しなければならない。怪物から等距離に複数の英雄がいる場合、どちらに向かうかは君が決める。可能なら、そのターンに攻撃を行わなければならない。

特殊攻撃ルール

- ☆ フランケンシュタインの怪物が攻撃チェックを行う時、結果に2を加える。怪物が防御する場合は、チェックには何も加えない。
- ☆ フランケンシュタインの怪物には俊敏攻撃(「リボルバー」や「ダイナマイト」を使用した攻撃等)は無効。
- ☆ 君が腕力攻撃で英雄に2以上の差をつけて勝った場合、君はダメージを与える代わりに、その相手から松明トークンを1つ奪える。(ルールブックP13「特殊な攻撃」参照。) 成功した場合、君は自動的に松明を破壊する。

勝利した場合

破れないように気をつけながら、君はかつての友の皮膚をまっすぐに切りながら剥いでいった。君は自分に起こった幸運に思いを巡らせる。研究室で見つけた死体を蘇らせた(さらにその後の行動による恩恵を受けた)後、君は皮膚や臓器や歯や骨が余っていることに気づいた。これだけあれば、本に書いてある実験を最初から行うことも可能だろう。科学とは素晴らしいものではないだろうか？

怪異 30：ドラキュラの墳墓

少女は一人きりで無力だった。彼女がおずおずと君に向かってくる。君は安心させようと手を伸ばしたが、彼女がその手を掴んだ時、君は震え上がった。生命ある手がこんなに青白く冷たいはずがない。彼女は口を開く。そこには牙があった。

短い時間が過ぎ、君は目覚める。素晴らしい気分だ——いや、素晴らしいなんてもんじゃない。ただ、あまりにも喉が渇いている。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 君は吸血鬼になる。君の各特性に1を加える。
- ◇ 大型の丸の「ドラキュラ(Dracula)」トークンを、納骨堂(Crypt)か墓地(Graveyard)に置く。屋敷にどちらの部屋も無い場合、「ドラキュラ」トークンをすべての探索者から4部屋以上離れた誰もいない部屋に置く。(そのような部屋が無い場合、可能な限り遠い部屋に置く。)
- ◇ 「少女(Girl)」カードを捨て、小型のピンクのモンスタートークン(花嫁を意味する)を君の部屋に置く。
- ◇ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。

英雄についての情報

間もなく日が昇る。できるだけ素早く英雄達を殺さねばならない。日が昇ると、吸血鬼の力が弱まってしまうのだ。そうなった場合、英雄は日の光が吸血鬼にどう影響を与えるかを知らせてくれる。

勝利条件

すべての英雄が死ぬか吸血鬼になる。君が勝利し、吸血鬼を支配しているプレイヤーが英雄を殺した場合、そのプレイヤーも勝利する。

君が行うこと

ターンの開始時に以下を行なう。ターン/ダメージトラックを、1から開始して次の数字に進める。

ドラキュラ

俊敏5 腕力8 正気6

悪魔の王

俊敏4 腕力4 正気4

吸血鬼

- ◇ ドラキュラは目覚めるまでに時間がかかる。彼は第2ターンまでは通常の移動や攻撃を行えない(自分に対する攻撃を防御することはできる)。
- ◇ ドラキュラや花嫁や他の吸血鬼(君を含む)が礼拝堂(Chapel)や「聖なる印(Holy Symbol)」を持ち運んでいる英雄のいる部屋に入ろうとする場合、それは正気チェックで6+を試みなければならない。失敗した場合、それはその部屋には入れない。(礼拝堂に「聖なる印」がある場合、吸血鬼は1回しかチェックをしない。)

特殊攻撃ルール

- ◇ **精神支配:** 吸血鬼(ドラキュラや花嫁や君を含む)が性別が逆の英雄を攻撃する時、その英雄を精神支配するために正気攻撃を行うことができる。その英雄に勝った場合、その英雄は精神ダメージを受ける代わりに俊敏ダメージを受ける。英雄がその吸血鬼に勝っても、その吸血鬼はダメージを受けない。精神支配攻撃は、ドアでつながっている隣の部屋から行うこともできる。この攻撃が成功した場合、君は負けた英雄をその吸血鬼の部屋に移動することができる。
- ◇ 精神支配により英雄の俊敏が髑髏のシンボルまで下がった場合、その探索者は吸血鬼になり、以降は英雄ではない。(そのプレイヤーは『裏切り者の書』のこの怪異の項目を読むこと。) そのキャラクターの俊敏を初期値に戻す。その後、新たに生まれた吸血鬼は各特性が1ずつ上がり、そのプレイヤーが操る。それはそのプレイヤーのターンに行動する。
- ◇ 吸血鬼は望むなら英雄を攻撃して殺してもよい。吸血鬼に殺された英雄は吸血鬼にはならない。

勝利した場合

どんな果物よりもみずみずしい生命の果汁は、抗っていた餌食の死にかけた鼓動のように君の身体中をめぐる。いった。しかし、井戸はいずれ干上がるのが常だ。

ドラキュラならさらに見つける場所を知っているだろう。

怪異 3 1 : 空中輸送

この怪異には裏切り者はいない——英雄だけである。
君たちは全員で屋敷から逃げ出そうとする。「生き残りの秘密」シナリオブック参照。

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。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地球の人々よりも多くの歯がむき出しになっている。

君は安堵のため息をつき、仮面を外すと本当の姿をさらけ出す、帰ってきたのだ！

残った任務は、標本を集めることだ。彼らが元の次元に戻るのを防げば、ここの大気が彼らを死に至らしめるだろうから、拾い集めるのは簡単なことだ。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ ここまでに置かれた部屋のうち、最初から置かれているタイルと誰かのいるタイルを除き、これまでに置かれたすべてのタイルを脇にまとめる。脇に置いた部屋につながる「秘密の通路 (Secret Passage)」「秘密の階段 (Secret Stairs)」「壁のスイッチ (Wall Switch)」の各トークンも脇にどける。
- ◇ 屋敷にオルガン部屋 (Organ Room) が無い場合、部屋の山からそのタイルを探して、最初から置かれているタイルの君が望む場所につなげる。
- ◇ 脇に置いたタイルとまだ引かれていないタイルと捨てられたタイルをすべてまとめてシャッフルする。
- ◇ 誰かのいる部屋はまだ屋敷に存在する。それらの部屋を、該当する階の最初から置かれているタイルの隣に移動する。
- ◇ 三角の「知識チェック (Knowledge Roll)」トークンを5個脇に置く。

英雄についての情報

彼らはオルガン部屋にある次元転送機を再起動させて、屋敷を自分たちの世界に戻そうとしている。また、彼らは君の惑星の有毒な大気により、毎ターンダメージを受ける。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

英雄の脱出を防ぐには

君は転送機を操作することで、人間の手に負えない状態にすることができる。君が礼拝堂 (Chapel)、娯楽室 (Game Room)、研究室 (Reserch Laboratory)、手術室 (Operating Laboratory)、魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) のいずれかにいる場合、それを実行す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、「知識チェック」トークンを1個その部屋に置く。各部屋にはこのトークンは1個ずつしか置けない。この「知識チェック」トークン1個につき、英雄が転送機を起動する場合の知識チェックから3が引かれることを伝えること。

勝利した場合

君は標本を研究室に転がした。君に伝えられているのは、このガラス器に納めればいいということだけだった。おっと！ 標本のうちの何体かは、器のサイズに納めるために切らなければいけないようだ。まあ、大した問題ではない。奴らはみんな死んでいるんだし。

怪異 33：闇の詠唱

すべてが揃っている。今後一千年は続く恐ろしき支配を成す、暗黒の神を呼び出すための儀式が。最初は君も拒絶反応を見せたが、読み進むうちに、君は本の呪文に抗えなくなってきた。しかるべき場所へと向かい、旧神を召喚するための門を開かねばならない。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 大型の「悪魔の王 (Demon Lord)」トークン (旧神を意味する) を脇に置く。
- ◇ 三角の「知識チェック (Knowledge Roll)」トークンを5個脇に置く。
- ◇ 君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。その後、各特性につき、ダイスを2個ふってその値だけその特性を上げる。
- ◇ この怪異が発生した後、君はただちに追加のターンを1ターン得る。その後、ゲームは通常通り、君の左隣から時計回りに進む。

英雄についての情報

彼らは「本 (Book)」を破壊し、旧神の召喚を防ぐかそれを消し去ろうとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

旧神を召喚するには

- ◇ 「本」を礼拝堂 (Chapel) か魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) まで運ぶ。
- ◇ その部屋に「本」を運んだ後、君は知識チェックで5+を出さなければならない。各チェックは、1スペース分の移動を使用する。
- ◇ 君は「本」が奪われても知識チェックを行うことができる (君は素晴らしい記憶力を持っているのだ)。その場合でも、礼拝堂か魔法陣の部屋にいる必要はある。
- ◇ チェックが成功したら、「知識チェック」トークンを1個得る。トークンを5つ集めたら、超次元の扉が君のいる部屋に開き、恐ろしき旧神がそこから現れる。ただし悪い知らせもある。旧神は君をただちに殺してしまうのだ。君の探索者のフィギュアをボードから取り除く。君が持ち運んでいたアイテムはすべて落とす。それらはこの部屋に残る。一方で良い知らせもある。君の次のターンから、君は旧神を操り、衰れなかつての友人を狩り殺していくことができる。

旧神

俊敏X 腕力12 正気7

旧神の俊敏は、怪異が発生した時点でのプレイヤー数に等しい。

勝利した場合

君を止めることのできるものは何も無い！ イア、イア！
人類の時代に終焉を！

怪異 34：ギロチン

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。この怪異では、
すべてのプレイヤーが「生き残りの秘密」を読むこと。

怪異 35：小さな変化

君の実験体は、君の猫と共に無事に屋敷に到着したようだ。それでは、本当のお楽しみの開始でしょうか！ 君は縮小葉のピーカーを床に落とし、銀色の液体が蒸発するのを眺めた。驚くべき事に、君と実験体は鼠程の大きさにまで縮んでしまった。君の耳には、恐怖におびえる実験体に近づく猫の足音が聞こえている。君も猫も、このちょっとした実験を実に楽しんでいるようだ。実験名は「イエネコ種におけるホモ・サピエンス・ミストゥスの導入による消化反応」だ。

ただちに実行

- ☆ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ☆ プレイヤー数が3～4人なら、小型の赤のモンスタートークン（ネコを意味する）を1個、玄関ホール（Entrance Hall）に置く。プレイヤー数が5～6人なら、ネコトークンを1個を玄関ホールに、もう1個を怪異が発見された部屋に置く。

英雄についての情報

彼らはおもちゃの飛行機を使って屋敷から逃げだそうとしている。

勝利条件

怪異の開始時の英雄の半数を超える人数が猫により殺される。

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、ドアを通過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。
- ☆ 階段を上り下りするためには、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。

猫

俊敏6 腕力7 正気5 知識5

猫は探索者と同様に、ドアをスペースとして数える。猫は英雄を同時に1人しか捕まえられる。

特殊攻撃ルール

- ☆ 君は探索者を攻撃できない。（代わりに猫に彼らを食わせようとしているのだ。）
- ☆ 猫が英雄に勝った場合、それはダメージを与える代わりに1ターンの間英雄をなぶりものにする。その英雄の次のターン、その英雄は逃げ出す機会を得る（方法は英雄が教えてくれる）。猫の次のターンまでに誰かが猫に勝った場合、その猫は捕まえている英雄を落として気絶する。そうで無い場合、猫は次のモンスターターンの開始時にその英雄を殺して飲み込んでしまう。捕まっている英雄は「ベル（Bell）」の影響を受けない。
- ☆ おもちゃの飛行機と同じ部屋にいる猫は、それを叩き落とすために俊敏チェックで7+を試みることができる。その後、猫はただちにおもちゃの飛行機に乗っていた英雄1人を攻撃できる。また、君はおもちゃの飛行機に襲いかかって墜落させるために、敏捷チェックで5+を試みることができる。（英雄は自分のターンに再び飛行機を発進させる試みを行える。）

勝利した場合

データの解析には一ヶ月はかかるだろうが、一つはっきりしていることがある——猫にとってはこの実験は大成功だ！

怪異 36：友と一緒になら

数年前、君はこの屋敷の下の沼地で溺れ死んだ。それ以来、君は幽霊として、この湿っぽい墓場で一人彷徨っていた。しかし、君はメダルを見つけた。その力で君は再び肉体を取り戻し、君のおぼろげな存在の仲間となる人々を探す機会が与えられたのだ。

君は注意深くこの屋敷に引き込む新たな友を選んだ。あとは君と一緒に死の世界に連れて行くだけだ。すでに地下に水があふれる音が聞こえている。逃がすわけにはいかない。

死も友と一緒になら悪くない。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 五角形のアイテムトークン(ボートを意味する)を1個、屋根裏部屋(Attic)に置く。屋根裏部屋がまだ出ていない場合、それが発見された時にボートトークンをそこに置く。
- ◇ 三角の「腕力チェック(Might Roll)」トークンを4個脇に置く。
- ◇ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。

英雄についての情報

屋敷とその周辺は、地下の沼地へと沈んでいく。英雄は脱出しなければならない。

勝利条件

怪異の開始時の英雄のうち半分を超える人数が死亡するか、ボートが使えなくなる。

浸水

ターンの進行に従い、屋敷の階が浸水する。君がターンを新たな数字に進めた時、他のプレイヤーに屋敷のどの階までが浸水したか、どの程度浸水したかを告げる。

ターン 浸水する階

- 1 地下が床上浸水する。
- 2 地下が水没する。
- 3 地下が水没し、一階が床上浸水する。
- 4 地下と一階が水没する。
- 5 地下と一階が水没し、二階が床上浸水する。
- 6 残りのゲームの間、屋敷全体が水没する。

浸水は君を除くすべての英雄に影響を与える。浸水がどう影響を与えるかは、「生き残りの秘密」シナリオブックに規定されている。

特殊攻撃ルール

君は自分の各ターンに1回ボートを攻撃できるが、腕力攻撃に限られる。君はボートにダメージを与えるために、腕力チェックで3+を試みることができる。君がボートにダメージを与えるたび、君のキャラクターカード上に「腕力チェック」トークンを1個置く。このトークンが4個置かれたら、次のボートへの腕力攻撃が成功した時点で、ボートは使えなくなる。

勝利した場合

生命無き友の身体が君の脇に浮かび、泥のような水の中で互いに優しくふれあっている。しばらくしたら、彼らも目を開くだろうから、そうしたら冷たく暗い水の底へ連れて行ってやろう。君の住む場所へと。

怪異 37：チェックメイト

バカどもが読んでいるのは、君の叔父のエベニーザーの日記だ。「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！」

この戯言の多い年寄りの骨は、いまでもチェス盤の脇に腰掛けている。ここのバカどもには、これ以上のことはできない。死神に勝つだって！ なんとものはや！

念のため、君は誰もこのゲームに勝てないように手を打つこよにする。君よりも賢いやつがいるなんて我慢できないし、君が死神にチェスで勝つなんて無理な話なんだから！

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークン(死神を意味する)を、君が選んだいずれかの英雄と同じ部屋に置く。
- ◇ 五角形のアイテムトークン(聖なる封印を意味する)を5つ準備する。聖なる封印トークンを1つずつ、貴重品保管室(Vault)、納骨堂(Crypt)、研究室(Research Laboratory)、手術室(Operating Laboratory)、娯楽室(Game Room)の各部屋に、あればただちに、無ければ発見された時点で置く。英雄に、聖なる封印が5つあることは告げるが、それがどの発見されてある部屋にあるかは言わない。

英雄についての情報

彼らのうちの誰かが、死神をチェスで負かそうとしている。彼らはその助けに聖なる封印を使うつもりだ。死神が1回でも負けた場合、君は敗北する。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。あるいは、モンスターターンの開始時に、死神のいる部屋に誰も英雄がいない場合、君は勝利する。(誰もそこにいない場合、彼らはチェスを投了したとみなされる。)

死神 知識8

死神が行うこと

モンスターターンに以下を行なう。死神は、自分のいる部屋にいる最も知識の高い探索者とチェスを行う。どちらも知識チェックを行うが、死神はいかさまをする。そのターンの最初のチェックの後、死神は0だったすべてのダイスをふりなおす。(例えば、死神がダイスを8個ふり、その内2個が0だった場合、その2個のダイスをふりなおすが、これは1回しか行われぬ。)

死神と対戦相手は結果を比べる。結果が同点なら、何も起こらない。死神の結果の方が大きければ、それは駒を取り、以下の表に従う。

死神との差	効果
1-2	ポーン:各英雄は正気-1。
3-4	重要な駒:各英雄は腕力-1。
5+	死神は不気味な声で言う。「チェック」各英雄は正気-1、腕力-1。

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。
- ◇ 君は死神のいる部屋に入れず、そこにいる英雄に対していかなる手段でも影響を与えられない(「ベル(Bell)」「リボルバー(Revolver)」「ダイナマイト(Dynamite)」等)。君の主はチェスを邪魔されるのを望まないのだ。君は聖なる封印を拾うことはできないが、英雄から奪うことはできる。(ルールブック P13「特殊な攻撃」参照。)

勝利した場合

はっ！ バカめが。死神が得意のゲームで負ける訳が無いじゃないか。自分がちょっとばかり手伝ったのが問題だとしても？ そして重要なのは、全員が死んだ今、残っているのが君だけという点だ。

チェックメイトだ。

怪異 38：地獄の獣

炎コウモリは好みにうるさい生き物だ。やってくるのは夜だけだし、人間の血を吸わなければ繁殖もできない。それでもこいつらは可愛いし、自分の大事なペットだ。君はそれが必要とする人間を連れてきた。あとは確実にこいつらが血にありつけるようにするだけだ。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 小型の赤のモンスタートークン(炎コウモリを意味する)を手元に置く。そこからプレイヤー数の半分(端数切り上げ)のトークンを、怪異が発生した部屋に置く。

英雄についての情報

彼らの身体には、炎コウモリが繁殖するために必要な血が詰まっている。英雄達は君を止める方法を見つけようとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

君が行うこと

モンスターターンに炎コウモリが移動できるスペース数を決める時に、以下を行う。そのダイスの結果に等しい数の炎コウモリトークンを、怪異が発生した部屋に置く。炎コウモリは、出現したターンには移動できない。

炎コウモリ 俊敏3

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。
- ◇ 君が炎コウモリをすべて移動した後、英雄と同じ部屋にいる各炎コウモリにつきダイスを1個ふる。その部屋にいるすべての英雄は、その結果に等しい肉体ダメージを受ける。(「鎧(Armor)」カードは、そのダメージ全体で1点のみを軽減できる。)
- ◇ 炎コウモリは、英雄の移動を遅くしない。

勝利した場合

君の可愛いコウモリは、屋敷中に散らばった人間に群がってその血を貪っている。間もなく、さらに多くの炎コウモリが屋敷に燃え立つことだろう。生命の循環……これ以上美しいものがあるだろうか？

怪異 39 : 後継者

予想通り、奴らはやってきた——古えのロマネスク家の財産と力を手にする可能性のある唯一の後継者だ。その財産は現在では君の一家が支配しているが、真の後継者がロマネスク家の指輪と槍を持ってこの屋敷の玉座に座ったら、そいつは君からすべてを奪ってしまう。そんなことは許さない。

今夜、屋敷に潜んだ暗殺者がその後継者を殺し、一家は力を保持することになる。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 彫像の廊下 (Statuary Corridor) がまだ出ていない場合、部屋の山からそれを探して屋敷に配置する。それは可能な限り、英雄が到達しづらい場所を選ぶべきである。その後、そ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0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。
- ◇ 君は屋敷に、プレイヤー数と同数の暗殺者を潜伏させる。それが隠れている部屋を以下の制限に従って選び、秘密裏に書き記しておく。
 - ◇ 各暗殺者は、現在出ている部屋に潜伏しなければならない。
 - ◇ 1つの部屋には暗殺者は1人しか潜伏できない。
 - ◇ 暗殺者を誰かがいる部屋や彫像の廊下に潜伏させることはできない。

英雄についての情報

彼らの中の一人が後継者だが、それが誰かは君は知らない。

勝利条件

後継者が死亡する。

暗殺者 腕力2

暗殺者の使い方

- ◇ 英雄が暗殺者のいる部屋に移動したとき、君はその暗殺者を公開することができる。そうした場合、その暗殺者はただちにその英雄を攻撃する(モンスターターンである必要は無い)。暗殺者の攻撃は不意打ちである。ダイスを2個ふり、その合計分の肉体ダメージを与える。英雄はそれに対し防御できない。
- ◇ 暗殺者は一度攻撃した後、毒を飲んで自殺する。その暗殺者の記録を消すこと。
- ◇ 英雄が死亡するたび、君はその英雄が後継者かどうかを尋ねることができる。プレイヤーは正直に答えなければならない。

君が行うこと

- 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から開始して次の数字に進める。
- ◇ 第3ターンの終了時、元々のプレイヤー数と同数の新たな暗殺者が屋敷に出現する。彼らが隠れている場所を秘密裏に記入する。暗殺者は、現在誰もいない、すでに暗殺者が隠れていない部屋に配置できる。
 - ◇ 第6ターンの終了時、第3ターンと同様にさらに暗殺者が出現する。

勝利した場合

後継者は死んだ。君の一家から奪われた富はもう安全だ。倒れた身体を通り過ぎる時、君はその脇に紙の王冠を落としてやる。王冠が後継者の血に染まり、君は静かに扉を閉めた。

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

ふさけた占い盤め。こいつのちょっとしたおふざけで、君が仲間にかけた呪文が解けてしまった。奴らの仲間の一人がすでに行方不明になっていること——屋敷に入る直前に生き埋めにされた犠牲者がいることを忘れさせていた呪文が。

手を打たないと、仲間が犠牲者を見つけしてしまう。それだけはダメだ！ 誰かを拷問するのはそれはそれだが、そいつが死なないとなると、まるで……まるで豪華なディナーにデザートがつかないみたいじゃないか。そして、君はデザートが大好きだ。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。
- ◇ すでに見つかっている地下の部屋を1つ選ぶ。選んだ部屋を、秘密裏に記録する。君は犠牲者をその部屋に生き埋めにしている。地下の部屋が(地下踊り場(Basement Landing)を含めて)5部屋未満である場合、5部屋になるまで地下の部屋を引いて配置する。その後、どこが生き埋めの部屋かを記録する。

英雄についての情報

彼らは生き埋めにされた人物を助けようとしている。

勝利条件

生き埋めにされた人物が死亡する。

君が行うこと

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から開始して次の数字に進める。その後、その数字に等しい数のダイスをふる。生き埋めにされた人物は、その点数の肉体ダメージを受ける。その合計の値を記録する: 生き埋めにされた人物は、ダメージを12点受けると死亡する。

占い盤

- ◇ 「占い盤(Spirit Board)」は英雄の助けとなる。現在「占い盤」を運んでいる探索者は、それを受け渡したり落としたりできない。
- ◇ 君が腕力攻撃で「占い盤」を持ち運んでいる英雄に2以上の差をつけて勝った場合、君はダメージを与える代わりに、その相手から「占い盤」を奪える。そうした場合、「占い盤」はただちに破壊され、カードは捨てられる。

勝利した場合

ああ、やっとだ。必死だった君の仲間も、ちょっとだけ遅かったようだ。色々やったせいで、少々腹が減った。遅いディナーでも取ることにしよう。デザートつきで。

怪異 4 1：見えざる裏切り者

埃をかぶったこの古い場所を探すうち、君は自分がつけている指輪の裏に文字が彫ってあるのを見つけた。その言葉を声に出したとたん、強烈な苦痛が君の左目から頭蓋骨を貫いた。苦痛が身体中に走り、その痛みを止めんがために、君は自分の肌をかきむる。

そして突然、その痛みが消え、それと一緒に君の理性も消えてしまったようだ。君は自分の身体を見失っていた。いや、違う、君は透明になったのだ……殺しに臨む、透明なハンター。

そう、それだ——殺すのだ。これまでは何かがそれを押しとどめていたが、今では君は自由に望むことができる。君の気分はクリスマスの子供のようだ。それでは、皮膚……じゃない、包みを開いて中を見ることにしよう。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 紙を用意する。屋敷に現在ある部屋を1つ選ぶ。その部屋の名前を紙に記録する——それが君が現在いる場所だ。その後、君のフィギュアを屋敷から取り除く。

英雄についての情報

彼らは君を見つけて殺そうとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

移動するには

- ◇ 部屋タイル上でフィギュアを移動する代わりに、君は移動を終える部屋を紙に記録する。(俊敏により進めるスペース数や通常の移動ルールには従う。) 英雄のいる部屋を出る場合、君は(モンスターと異なり)移動のための追加のスペースを消費しない。
- ◇ 君は新たな部屋を発見できるが、新たな部屋タイルを屋敷においた時点で、明らかに英雄に自分の居場所がばれてしまうだろう。

アイテムを奪う

君の各ターンに1回、君がいずれかの英雄と同じ部屋で移動を終えた場合、君はその英雄からアイテムを1つ奪うために俊敏チェックを行うことができる。(これは俊敏攻撃ではなく、相手はそれに対して防御することはできない。)

チェック	結果
4+	君はそのアイテムを手に入れる。
1-3	君は失敗するが、どの英雄から奪おうとしたかは英雄に告げなくてよい。
0	君は失敗し、どの英雄から奪おうとしたかを英雄に告げなければならない。

特殊攻撃ルール

- ◇ 君は「指輪(Ring)」による正気攻撃を行えない。
- ◇ 君がアイテムによる攻撃を行うのでないかぎり、君の攻撃はすべて不意打ちになる。通常の攻撃を行う代わりに、君は元々の英雄の人数の半分の数のダイス(端数切り上げ)をふる。君が攻撃した英雄は、その点数の肉体ダメージを受ける。相手はこれに対して防御できない。
- ◇ 英雄が君のいる部屋を推理し(または知り)、君に対して攻撃した場合、その攻撃は通常通りに処理される。
- ◇ 君はアイテムを奪うチェックと攻撃の両方を同一ターンに実行できる。

勝利した場合

君の友は屋敷のあちこちで倒れている。君は鏡に映った、血の仮面の下に見える君の顔を見つめた。その血をぬぐうと、君は再び視界から消える。面白いじゃないか。

次は火でもつけるか。誰かが燃え上がるのを見てみたいと常々思っていたことだし。

怪異 4 2 : 英雄の出番

人間たるもの、不死のためなら何だってするだろう。君が心躍らせているのも、それがこんなにもたやすく手に入るからだ。必要なことは、この小さな地獄への門を開くことだけで、あとは君の主が君に永遠の贈り物をしてくれることだろう。

こうしている間も、君は生身の身体で時間を無駄にしている。恐怖の門を開くのはこれ以上遅らせてはいけない。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 開始時の数値よりも下がっている特性値を開始時の値に戻す。
- ◇ 君が武器カード(「リボルバー (Revolver)」 「斧 (Axe)」 「血の短剣 (Blood Dagger)」 等)を持っていない場合、アイテムかオーメンの山札からそれを探し、最初に見つけた武器を手に入れる。その後、その山札をシャッフルする。

英雄についての情報

彼らは君が地獄への門を開くのを止めようとしている。

勝利条件

地獄への門を開く。

地獄への門を開くには

君は以下の手順を順番に実行しなければならない。

1. 君は武器を使って英雄を1人生け贄に捧げ(殺し)、その死体を地下墓地 (Catacombs) か地割れ (Chasm) か魔法陣の部屋 (Pentagram Chamber) に持ち込む。死体はアイテムと同様に、拾って持ち運ぶことができる。その英雄のフィギュアを倒し、君のカードの上に置いて、君がそれを持ち運んでいることを示す。死体は非常に重い。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。「犬 (Dog)」は死体を運べない。
2. 死体を上記の部屋に運んだら、君は地獄への門を開くために正気チェックか知識チェックで4+を試みることができる。このチェックは、君のターン中に1回だけ行える。

不死の扱い

- ◇ 君の特性は増減しない。これは、アイテムを得たり失ったりした場合を含む。ただし、英雄が君の特性を下げる特別な方法を見つけて使用した場合を除く。
- ◇ 君のアイテムは奪われない。
- ◇ 君の移動は探索者により遅くさせられない。

特殊攻撃ルール

- ◇ 君は攻撃されず、カードの効果や部屋の効果によりダメージを受けない。
- ◇ 君は通常通り攻撃を行えるが、負けてもダメージは受けない。

勝利した場合

門が屋敷への、そしてこの世界への扉を開いたとき、君の耳には呪われた者どもの叫びと、未だ呪われざる者の叫びが混ざり合う声が甘く響いていた。呪詛と恐怖、死と破壊……そのすべては、君に手を出すことはない。楽しむがいい。

怪異 43：星の病

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。この怪異では、
すべてのプレイヤーが「生き残りの秘密」を読むこと。

怪異44：死は我ら全てを見つけ賜う

どうして他の奴らは、この屋敷が生きていることに気付かないんだろう？ これは生命を持った、力ある生物だ。他の生物同様、こいつも生きるために食わなければならない。

遙か昔、君は丘の上の屋敷と取引をした。十年に一度、新たな人々をこの屋敷に連れてくること。彼らがやってきたら、屋敷はその人々から生命を吸い取り、彼らは年老いて最後には塵と化してしまう。その見返りに、君はさらに十年の寿命と生命力を受け取るのだ。

奴らの顔には皺が見え、手足には震えが来ている。始まったようだ。

ただちに実行

- ☆ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ☆ 英雄達はただちに10歳年を取る。これは、「メダル（Medallion）」を持っている英雄を含む。後述の表と照らし合わせ、各英雄に特性を調整させること。

英雄についての情報

彼らはあっという間に年老いていく。ただし、それを妨害する「メダル」も見つけているようだ。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

君のターンの終了時に実行すること

各英雄はダイスを1個ふり、その数×10歳年を取る。これは、君が殺されても続行される。英雄の年齢が新たな代に達したら、以下の表を適用する。

年齢	効果
20代	腕力+1、俊敏+1。
30代	正気+1、知識+1。
40代	俊敏-1、正気+1。
50代	肉体特性1つを-1、精神特性1つを-1。
60代	腕力-1、俊敏-1、精神特性1つを-1。
70代+	4つの各特性を-1。

この効果は累積する。例：あるキャラクターが1ターンで40代から60代になった。彼は50代になったことで腕力と知識を-1することを選び、さらにその後に60代になったことで腕力と俊敏と知識を-1することを選んだ。

餌食の死

英雄が何らかの理由で死亡した場合、君はただちにダイスを3個ふり、その結果を自分の任意の特性に割り振って加える。

メダル

君は「メダル」を拾ったり奪ったり持ち運んだりできない。

勝利した場合

灰は灰に、塵は塵に。死は我ら全てを見つけ賜う……まあ、ほぼ全てを。君の気分は上々だ。ありがたいことに。屋敷を出た君は、扉を閉じて再び別れの挨拶を口にする——また十年後に。

怪異 45：チッ、チッ、チッ

自分のやった事を考えると、笑いが抑えられない。探索者全員の首には爆弾がくくりつけられている。こうすれば、彼らも君に敬意を払い、君に仕えることになるだろう。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 君が「ダイナマイト(Dynamite)」のカードを持っていない場合、それを持っている探索者から取って自分の物にするか、アイテムの山札から探してそのカードを取り、その後に山札をシャッフルする。
- ◇ ターン/ダメージトラックのクリップを0にセットする。これは時間を記録するのに用いる。

英雄についての情報

君は彼らの首に爆弾をくくりつけた。彼らは爆弾の信管を外そうとしている。

勝利条件

すべての英雄が死亡するか、君が大型爆弾を完成させる。

大型爆弾

君は12ターン目に大型爆弾を完成させる。その後大型爆弾が爆発し、全員が死亡する。

君が行うこと

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から開始して次の数字に進める。その後、その数にまだ生き残っている英雄の数を加える。その数のダイスをふる(最大8個)。結果が8+なら、君の左隣から数えて一番近い、生き残っていてまだ爆弾が動作している英雄の時限爆弾が作動し、爆発する。その英雄、およびその部屋にいるすべての英雄は死亡する。それらの英雄が持ち運んでいるアイテムやオーメンは破壊される(カードを捨てる)。

特殊攻撃ルール

- ◇ 君は移動できない。君は怪異の開始時にいる部屋にとどまらなければならない。(君はその部屋での大型爆弾の作成に満足しているのだ。) 君が謎のエレベーター(Mystic Elevator)にいるなら、それは以降は動かない。
- ◇ 君は近くの時限爆弾を爆発させる装置を持っている。最初のターンの終了時以降、時限爆弾をつけている探索者が君の部屋に入るか、その部屋の隣の部屋に入った場合、その爆弾はただちに爆発する、そのキャラクターのアイテムやオーメンも失われる。隣の部屋との間にドアがあるかは関係がない。同じ部屋にいるすべての英雄(と彼らのアイテムやオーメン)も爆発に巻き込まれる。君はこの爆発の影響を受けない。
- ◇ ある英雄の爆弾の信管が抜かれたら、その英雄はダイスや君の隣に移動することによって爆発しない。その場合、勝利のためには君は大型爆弾を完成させるか、その英雄が自分の部屋に入った時に攻撃する必要がある。
- ◇ 君は(ドアでつながった隣の部屋に投げ込む代わりに)自分のいる部屋で「ダイナマイト」を使用することができ、君はその影響を受けない。

勝利した場合

爆弾は美しい。これぞ真の芸術だ。君の技術と狂った欲望の結晶だ。世界にその栄光を見せつける時だ！

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、すぐに残忍な喜びに変わった。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。丘の上の屋敷の君の友人は、君の好物のために準備されたのだ。

君は文明的な食人主義者で、屋敷の人食いは君にコースの次の一皿を出そうと準備している。君自身が連れてきた犠牲者の肉だ。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 食堂(Dining 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一階に配置する。その後、その山札をシャッフルする。
- ◇ 小型の紫のモンスタートークンを、プレイヤーの人数と同数食堂に置く。これらは人食いを意味する。

英雄についての情報

人食いに捕らえられていた犠牲者が、屋根裏(Attic)から逃げ出したところだ。英雄はおそらく彼らを助けようとしているのだろう。

勝利条件

すべての犠牲者が食われるか、すべての英雄が死亡する。犠牲者が一人でも玄関ドアから逃げ出してしまったら、勝利のためにはすべての英雄を殺さなければならない。

人食い

俊敏2 腕力4 正気4

特殊攻撃ルール

- ◇ 人食いが攻撃によって負けた場合、それは気絶する代わりに死亡する。
- ◇ 犠牲者は攻撃できない。君か人食いが犠牲者を攻撃して勝った場合、その犠牲者は死亡し、攻撃を行った者はそれを食うことができる(後述「食事」参照)。犠牲者が攻撃側に勝っても、ダメージは与えられない。
- ◇ 君や人食いは犠牲者の移動を遅くせず、犠牲者は君や人食いの移動を遅くしない。

食事

- ◇ 犠牲者が殺された時、それは死体になる(トークンを裏返し、気絶面を表にしてそれを示す)。英雄が死亡したら、死亡した英雄のフィギュアを倒す。君が自分のターンの開始時に死体や死亡した英雄と同じ部屋にいる場合、君やその部屋の人食いは、同じ部屋に生きている英雄がいなかぎりその死体を食うことができる。
- ◇ ターン全部を死体や死亡した英雄を食うことに費やした(他のアクションを行わなかった)場合、君は自分の各特性に+1する。人食いもこれにより特性を増やすことができる。(増えた特性は紙に記録すること。) 死亡した英雄や死体が食われたら、それをボードから取り除く。

勝利した場合

君は犠牲者の頭を高く掲げて儀式の最後の文句を詠唱する。「この肉と骨と血より、我は最早肉と骨と血ならざりし！」身体を力が駆け巡り、君は死の定めが細胞から抜け落ちていくを感じる。

空いた君の肉体の器は不死で満たされた。人食いは頭を垂れ、君に崇拝を捧げた。

怪異47：ウロボロスの蛇

君は身体が伸びるのを感じた。君の頭蓋骨は二つに割れ、君の身体も半ばまで裂け、信じられない程長い蛇へと変わった。腕や脚は蛇の身体に吸収された。君は巨大になった気分がしている。もっと大きくなりたい。その欲望が、これまでよりも遙かに大きく君を動かしている——世界を破壊できる程強くなる欲望が。まずはこの屋敷を破壊するところから始めよう。

ただちに実行

- ◇ 君のフィギュアをゲームから取り除く。君は今や巨大な双頭の蛇の怪物、ウロボロスの蛇だ。
- ◇ 君のアイテムをすべて、怪異が発生した部屋に落とす。君が「少女(Girl)」や「犬(Dog)」や「狂人(Madman)」の保護者である場合、それらは食われて捨てられる。
- ◇ 大型の丸の「ウロボロスの頭(Ouroboros Head)」トークンを2個、怪異が発生した部屋に置く。
- ◇ 緑の小型のモンスタートークン(ウロボロスの胴を現す)を16個脇に置く。

英雄についての情報

彼らは君を殺そうとしている。

勝利条件

ウロボロスの身体トークンを16個、屋敷の中に置く。そうなれば、君は屋敷を破壊できるほど大きくなり、脱出することができる。

ウロボロスの頭

俊敏1 腕力6

- ◇ 君のターン中、それぞれの頭がどれだけ移動できるかは、別々にダイスをふって決める。ウロボロスの頭が移動して空いた部屋に、すでにウロボロスの胴が置かれているのでなければ、そこにウロボロスの胴トークンを1個置く。各部屋にはウロボロスの胴トークンは1個しか置けない。
- ◇ ウロボロスの頭は、すでにウロボロスの胴トークンの置かれている部屋を通ることができる。単にその部屋には新たなウロボロスの胴トークンを置かないだけである。

- ◇ ウロボロスの頭は「秘密の階段(Secret Stairs)」や「秘密の通路(Secret Passage)」を通れず、謎のエレベーター(Mystic Elevator)にも入れない。
- ◇ ウロボロスの頭は、それぞれ新たな部屋を発見できる。それらの部屋タイルのシンボルは無視する。シンボルのある部屋を発見しても、(さらに進める場合)頭の移動は終了しない。

特殊攻撃ルール

- ◇ 英雄が特別な儀式を完了したら、彼らはウロボロスの頭を攻撃できる。それぞれの頭に対して、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。君はこれをターン/ダメージトラックに記録するか、紙に書いておくこと。
- ◇ 攻撃ができるのはウロボロスの頭だけだが、ウロボロスの頭と胴の両方とも英雄の移動を遅くする。英雄はウロボロスの頭を遅くしない。
- ◇ ウロボロスの頭は気絶しない。
- ◇ 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

君は屋敷を囲んだ。巨大などぐろの締め付けにより屋敷は粉碎され、君の夕食になった。エネルギーが解放されたことで、君はさらに大きく、さらに強靭に成長している。やがて君は世界全部をそのどぐろの内に巻き取る程に育つだろう。

そして世界が君の物になったら、次は星々の番だ。

怪異48：薪束のように積まれ

屋敷に向かう車の中で、君は仲間に、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。彼らはそこでよくやろ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。君は続ける。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のだと。

君がこれほど詳しいのには訳がある。その狂人は、君の遠い親戚なのだ。彼は屋敷に戻ってきていて、再び犠牲者を求めているのだ……。

ただちに実行

- ◇ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ◇ 大型の丸の「真紅のジャック(Crimson Jack)」トークンを、玄関ホール(Entrance Hall)の玄関ドアの隣に置く。

英雄についての情報

彼らは真紅のジャックを殺すことのできる武器を探している。

勝利条件

すべての英雄が死亡する。

真紅のジャック

俊敏3 腕力3 正気3

- ◇ 真紅のジャックが負けた場合、彼は気絶したりダメージを受けたりする代わりに、一時的に屋敷から取り除かれる。君の次のターンの開始時、真紅のジャックは復活する。トークンを再び玄関ホールに置くこと。
- ◇ 真紅のジャックが復活するたび、彼の各特性を+1する(これは紙に記録しておくこと)。
- ◇ 真紅のジャックは恐怖のオーラを発している。各英雄のターンの開始時に、その英雄が真紅のジャックと同じ部屋にいる場合、その英雄は正気チェックで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

真紅のジャックの巨体が友人の死体の上に現れた。彼は君の方を振り向く。その青白い顔は消えない笑みに歪んでいる。しかし、君もそろそろ飽きてきた。だが心配はいらない。道を下ったところに寄宿舍があることは確認済みだ。

怪異 49 : お似合い

君がまだ五歳の頃、ママの寝室で霊が彼女の魂を奪い取ろうとしているのを見つけた。君は霊にやめてくれるよう懇願し、それは奪うのをやめた——見返りを求めて。君が今日ここに友人を連れてきたのは、その見返りとしての魂を渡すためだ。

そして今、友人達は床に倒れている。強力な霊が彼らの魂を身体から切り離し、それを霊界に連れて行こうとしているのだ。人生は公平じゃない……でも、小さな子供にはママが必要だったのだ。

ただちに実行

- ✧ 君の探索者はゲームに残るが、以降は裏切り者である。
- ✧ 小型の紫のモンスタートークン(霊体を意味する)を1個、君のいる部屋に置く。
- ✧ 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。
- ✧ 霊体は英雄達の魂を肉体から切り離した。彼らの身体は意識を失っている。

英雄についての情報

彼らは霊体を破壊しようとしている。そうした場合、彼らは再び肉体へと戻ってしまうだろう。

勝利条件

すべての英雄の魂を破壊するか、霊体が英雄の魂無き身体を乗っ取る。

霊体が肉体を乗っ取るには

いずれかの英雄の魂を破壊した後、霊体は儀式を行い、その英雄の魂無き身体を乗っ取ることができる。

- ✧ 霊体の各ターンに1回、それは同じ部屋にあるその英雄の肉体に対して正気チェックを試みることができる。成功するには、それは乗っ取る肉体の探索者の正気の初期値を超える結果を出す必要がある。1回成功するごとに、その肉体の脇に「正気チェック」トークンを1個置く。
- ✧ 英雄の肉体の脇に、プレイヤー数と同数の「正気チェック」トークンが置かれたら、霊体はその肉体を乗っ取り、君は勝利する。

霊体

俊敏3 正気6 知識6

- ✧ 霊体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。
- ✧ 霊体は負けても気絶しない。

探索者の魂に勝つ

- ✧ 霊体は探索者の肉体に攻撃できない。それは探索者の魂に攻撃できるが、正気か知識による攻撃のみが行える。
- ✧ 君は気を失っている英雄の身体に攻撃できる。英雄は君の攻撃を防御できない。ダイスを2個ふり、結果に等しい点数の精神ダメージをその英雄に与える。これによりその英雄の知識か正気が髑髏のシンボルまで下がったら、君はその英雄の魂を破壊するが、霊体はその英雄の肉体を乗っ取れない。

勝利した場合

友人の一人の身体が、まるで初めて呼吸の仕方を学んだかのように喘ぎながら立ち上がる。友人の見た目は全く変わらない……ただ、何もかもが違っている。友人は君を見るとつぶやいた。「ああ……肉体を身にまとったのはずいぶんと久しぶりになるなあ」

「お似合いですよ」と君は言う。確かに、これは霊にはぴったりだ。

怪異 50：宝探し

この怪異には裏切り者はいない——英雄だけである。
すべての英雄は隠された宝物を探す競争を行なう。こ
の怪異のルールは、「生き残りの秘密」を参照。

探索者たち



ヘザー・グランヴィル (Heather Granville)

年齢: 18
身長: 5フィート2インチ (157cm)
体重: 120ポンド (54kg)
趣味: テレビ、ショッピング
誕生日: 8月2日

ヘザーはいつでも完璧だった——完璧なスタイル、完璧なブロンド、完璧な気品。完璧、完璧、完璧。ヘザーの人生の中にあるどんなちっぽけな物でも、それが完璧でないと彼女には頭痛の種だ。時に彼女の頭痛はひどくなりすぎ、まるで何かが彼女の頭を頭蓋骨から掘り出そうとしてるんじゃないかと思うことすらある。しかし、それすらも彼女の完璧な笑みを崩せるものではない。

ヘザーの姉はジェニーと仲が良い——なぜか。ヘザーも本当の理由は知らない。ただ、ジェニーは間違いなく完璧じゃない。ヘザーはフラッシュとロングフェロー教授のことは学校の頃から知っている。ヴィヴィアンは長年に渡る母の友達だ。ヘザーにとっての一番の恐怖は、彼女が完璧でなくなってしまうことだ。



ジェニー・ルクラーク (Jenny LeClerc)

年齢: 21
身長: 5フィート7インチ (170cm)
体重: 142ポンド (64kg)
趣味: 読書、サッカー
誕生日: 3月4日

ジェニーはおとなしい女性だ。彼女はサッカーが好きだが、あまりにも内気で、チームメイトと取るべき協調すらできない時がある。ジェニーの一番のお気に入り、どこかの部屋で一人きり横になって、大きな本を読むことだ——本は古ければ古いほどいい。本があれば、失踪した母親のことを考えなくてもすむ。十四年前、母は店に出かけたきり戻ってこなかった。ジェニーを一人残して。永遠に。

ジェニーにとって唯一の親友は、ヘザーの姉のケイトリンだけだ。また、ジェニーはオックスの知り合いでもある。マルベリー通りの彼女の家は、彼から数軒しか離れていないのだ。またマダム・ゾストラとも、互いの愛する図書館で会って以来の知り合いだ。ジェニーにとって一番の恐怖は、人ごみに捕まることと、外で迷子になることだ。



オックス・ベローズ (Ox Bellows)

年齢: 23
身長: 6フィート4インチ (193cm)
体重: 288ポンド (131kg)
趣味: フットボール、光物
誕生日: 8月18日

オックス・ベローズは大きな子供だった。喧嘩で負けたことは一度も無かった。いつだって彼はぶちのめす側だ……ただし、そうしなければいけなかった時に限ってだが。(まあ、一回ぐらいは例外もある。) オックスはあまり考えないようにしているが、寒い、一人の夜には、夢の中に血と叫び声が忍び込んでくる。彼にとって一番の恐怖は暗闇なのだ。

オックスはジェニーとは子供の頃からの知り合いで、共にマルベリー通りで育った仲だ。ロングフェロー教授と会ったのはグリーンウィッチ大学でだった。ラインハルト神父はオックスを生まれたときから知っている。彼はオックスが小さい頃から、罪の懺悔を聞いてきているのだ(ただし、彼が話しながらない一つの罪を除く)。



ダリン・“フラッシュ”・ウィリアムズ

(Darrin "Flash" Williams)

年齢: 20
身長: 5フィート11インチ (180cm)
体重: 188ポンド (85kg)
趣味: 陸上、音楽、シェイクスピア文学
誕生日: 6月6日

ダリンほどの速さの人間にとって、“フラッシュ”の名はそれほど独創的な呼び方ではない。しかし、彼はその名が気に入っている。心地よく、彼にぴったりなその名は、まるで彼が履く陸上のシューズのようだ。ダリンは走るために生き、生きるために走っている。そして走っていないとき、ダリンは何か近づくのを感じている……何か、良くないものが。走っているときですら、時々良くないものが後ろから近づく音を風が囁く——速い速度で。彼が陸上チームの花形なのも不思議は無いだろう。

フラッシュとジェニーはご近所の仲だ。彼女は悪くないが、ちょっとおとなし過ぎる。マダム・ゾストラは生まれたときからの知り合いだ。と言うか、彼女は彼の叔母なのだ。ゼーはいとこに当たるが、会ったことは数回しかない。ダリンにとっての一番の恐怖は、何か良くないものに(それが何なのかはともかく)捕まることだ。



ヴィヴィアン・ロペス (Vivian Lopez)

年齢: 42
身長: 5フィート5インチ (165cm)
体重: 142ポンド (64kg)
趣味: 古い映画、馬
誕生日: 1月11日

ヴィヴィアンにとっての完璧な過ごし方は、ゆっくり起きて、コーヒーとドーナツをつまんで、あとは一日中馬に乗ることだ。残念ながら、そんなことができる日は多くはない。彼女は小さな古本屋をどうにか回すのに忙しいのだ。時々、彼女は鬱憤のあまり、ここを焼き払ってやろうかと思う。あるいは、裏の小さな物置か……さもなくば、学校か。実行したことは一度もない。それでも、時に悪夢の中で、彼女はマッチをすっている……。

ヴィヴィアンはヘザーの母のサラの友人だ。また、マダム・ゾストラとラインハルト神父は、彼女の小さな書店「サムシング・リト」の客だ。ヴィヴィアンはちょっとした収入のために、数年の間月一でミッシェル・デュボードの子守をしていた。ヴィヴィアンにとっての一番の恐怖は火だ……そして、それに魅了された自分も。



マダム・ゾストラ (Madame Zostra)

年齢: 37
身長: 5フィート0インチ (152cm)
体重: 150ポンド (68kg)
趣味: 占星術、料理、野球
誕生日: 12月10日

マダム・ゾストラ、あるいは“ベランディナ”(母の命名だ)は、大学時代からタロットと茶葉占いをしてきた。最初はオカルト書店のウィンドウの中で座っているのが仕事だったが、現在では自身の占星術がビジネスになっている。マダム・ゾストラは生計のためにカード占いをするが、自身を占ったことはない。自分の死が見えてしまうことが怖いのだ。そんなことは耐えられそうにない。

マダム・ゾストラは、ヴィヴィアンやラインハルト神父とは、ヴィヴィアンの書店で会う仲だ。フラッシュは甥で、彼の誕生日とクリスマスのプレゼントは欠かしたことがない。ジェニーとは図書館でよく会う。ゼーの母親は、マダム・ゾストラのタロット占いの常連だ。マダム・ゾストラは死を恐れている……特に、彼女自身の。

**ミッシー・デュボード (Missy Dubourde)**

年齢:9
身長:4フィート2インチ (127cm)
体重:62ポンド (28kg)
趣味:水泳、薬
誕生日:2月14日

ミッシーは、医者以外になりたいものを考えたことがなかった。彼女へのプレゼントの中で世界一のお気に入り、最初にもらったお医者さんキットだった。彼女は機会があれば誰にでも“お薬”を試してみた。裏庭で見つけた死んだ蛙を解剖してみたことすらある。でも、調子の悪い時など、死んだ蛙が彼女のベッドに忍び込んできて彼女を窒息させる夢を見ることがある。彼女は叫び声で眼を覚ますのだ。

ミッシーはピーター（と彼の気味悪い虫のコレクション）とは学校で会った。ラインハルト神父は日曜学校での先生だ（彼の話は面白いし、チョコレートみたいな匂いがする）。ミッシーとブランドンは同じブロックのご近所同士だ。彼はミッシーの家に新聞を配っているが、そんなに詳しく知っているわけではない。（ただ、彼の事は格好いいと思っている。）ミッシーの一番の恐怖は、死体が復活して彼女に襲い掛かってくることだ。

**ゼー・イングストロム (Zoe Ingstrom)**

年齢:8
身長:3フィート9インチ (114cm)
体重:49ポンド (22kg)
趣味:人形、音楽
誕生日:11月5日

ゼーは部屋でお人形と遊んでいるのが好きだ。人形には全部、名前や家族、生い立ち、ペット、その他人形が幸せになるために必要なものがすべて揃っている。ゼーは人形でちょっとした劇を演じることがある。ほとんどは幸せなものだが、時に人形が怒り出し、喧嘩を始めることもある。でも、このパパはママを叩いたりしない。絶対に。少なくとも、そんなことがいつ起きたかを聞いちゃいけないだろう。そしてゼーは今日も人形で遊んでいる。

フラッシュはゼーのいとこだが、彼のことはよく知らない。ゼーの母親は、マダム・ゾストラのタロット占いの常連だ。ゼーはそのテーブルで人形遊びをするのが好きだ。ゼーの家族は、ときにブランドンの家族とキャンプに出かける。でも、ゼーはそれが好きじゃない。なので、彼女はほとんどテントにこもり、人形で遊んでいる。ゼーの一番の恐怖は人ざらいだ……その正体が何であっても。

**ピーター・アキモト (Peter Akimoto)**

年齢:13
身長:4フィート11インチ (150cm)
体重:98ポンド (44kg)
趣味:虫、バスケットボール
誕生日:9月3日

ピーターは世界中で好きな場所が二つある。バスケットボールのコートと、家の縁の下だ。バスケットのコートが好きなのは、そこが彼の好きなスポーツができる場所だからだ。縁の下が好きなのは、そこが虫を集めるのに最適な場所だし、五歳上の兄の目を逃れるのにもいい場所だからだ。確かに、兄が弟をからかうのはよくある話だが、ピーターの兄のいじめは度を越えていた。家族の骨を折るとか、どうなんだろう？ ピーターは虫が好きで、大きくなったら昆虫学者になりたいと思っている——兄としゃべる必要の全然ない昆虫学者に。

ピーターはロングフェロー教授の庭仕事のバイトをしている（すごい虫も見つかるし——ボーナスだよ！）。ミッシーは学校での知り合いだ。彼女は薬の試験ごっこかを彼にするのが好きだし、折った骨を調べてくれたが、彼の虫コレクションは好きじゃないようだ。ピーターの一番の恐怖は、どこかに閉じ込められて逃げ出せなくなることだ。

**ブランドン・ジャスパーズ (Brandon Jaspers)**

年齢:12
身長:5フィート1インチ (155cm)
体重:109ポンド (49kg)
趣味:コンピューター、キャンプ、ホッケー
誕生日:5月21日

ブランドンはコンピューターとキャンプが好きだ。彼はどこに出かけるにもラップトップを持っていく。そうすれば、キャンプとプログラムを同時にできるから。すごいだろ。ブランドンは普通のおもちゃやヒーロー人形の類で遊ぶのは嫌いだ。実際、パペットは大っ嫌いだ。小さい頃はピエロのパペットを持っていたこともあったが、朝起きたとき、それが自分に近づいていることがたまにあった。手に台所の包丁を握っていたことも一回あった。兄のクリスの嫌がらせに違いないのはブランドンにもわかっていた。それでも彼はパペットが嫌いだ。

ブランドンは時々ゼーの家族と一緒にキャンプに出かける。もともと、ゼーは大抵お人形と一緒にテントにこもっているが、うげっ。ブランドンはロングフェロー教授の家（大きくて古くて気味悪い屋敷だ）やミッシーの家族に新聞を配っている。ブランドンの一番の恐怖はパペット、それもピエロのやつだ。

**ロングフェロー教授 (Professor Longfellow)**

年齢:57
身長:5フィート11インチ (180cm)
体重:153ポンド (69kg)
趣味:ゲール音楽、演劇、良質なワイン
誕生日:7月27日

ジョシア・ロングフェロー教授は、貴族だった祖先を誇りに思っている。かつて一家は裕福だった……彼の父がギャンブルとアルコールですべてを失ってしまうまでは。教授は今でも古びたビクトリア風の屋敷で、老いた母と一緒に暮らしている。この家もかつては町で一番の素晴らしさだった。彼の父は、ある日姿を消した。完全に。母にはちょっと大き目の生命保険がかかっているが、もちろん、すぐに手に入れようなどという気は無い。お金がどれだけ重要かはともかく。

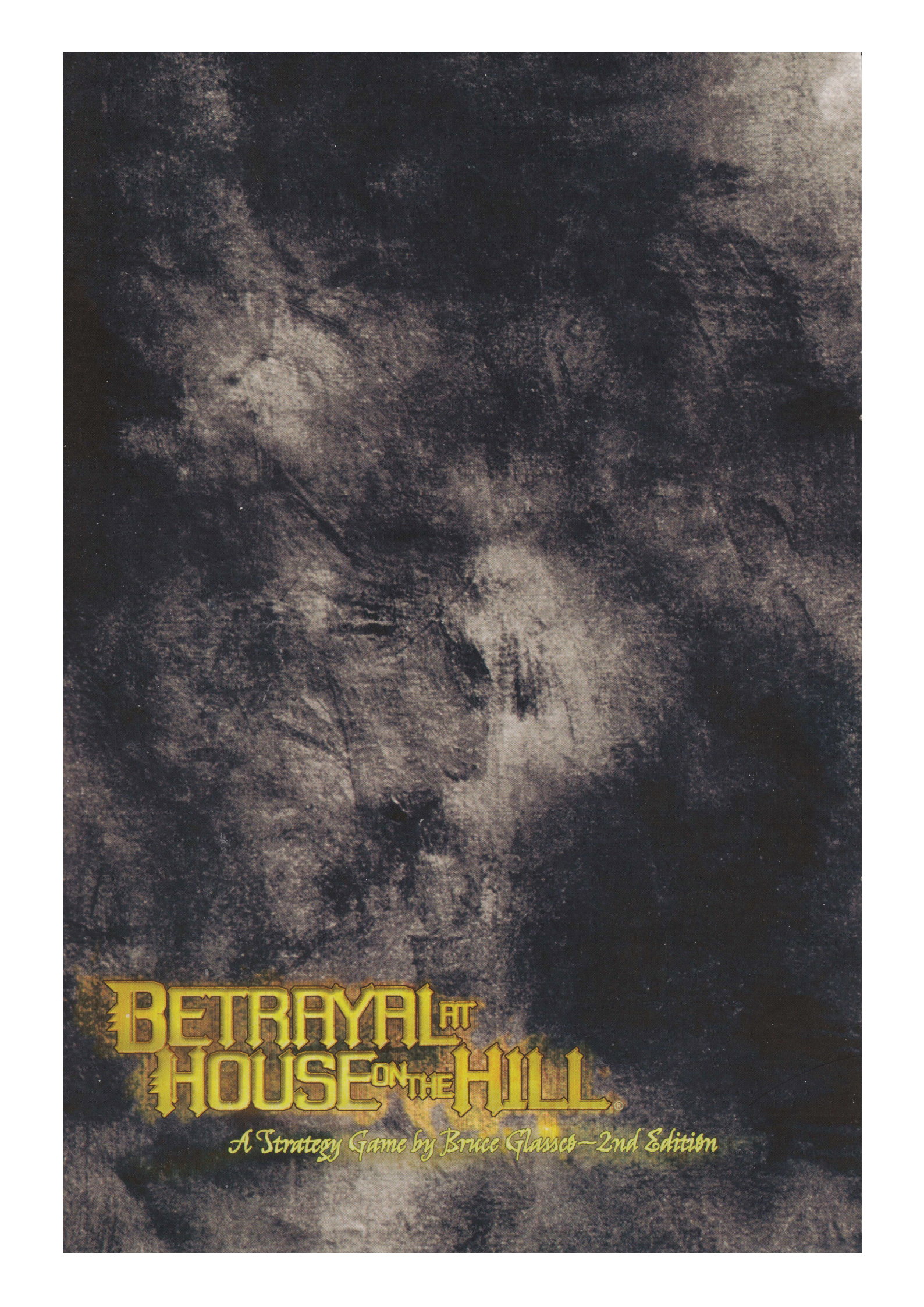
ロングフェロー教授は、オックスやフラッシュやヘザーの大学に勤めている。ブランドンは新聞少年だ。ピーターは庭の芝刈りやその他屋敷の厄介な作業をやってもらっている。教授にとって一番の恐怖は、すべてを失い、怠け者だった父と変わらないと皆に指差されることだ。

**ラインハルト神父 (Father Rhinehardt)**

年齢:62
身長:5フィート9インチ (175cm)
体重:185ポンド (84kg)
趣味:フェンシング、園芸
誕生日:3月29日

ラインハルト神父はドイツのミュンヘン（アメリカ式に発音するなら“ミューニック”だ）で生まれた。彼の家族は、彼が十五のときにアメリカに移り住んだ……それからの三年間はひどい日々だった。人々が彼らにつらく当たる理由を、ラインハルト神父は宗教に求めた。結果、彼は神学校に入学し、神父となった。遙か昔だったその日以来、数多くの人々が彼に罪の懺悔を行ってきた。しかしその中に一人、彼の頭を離れない人物がいる。そのよそ者は数年毎にここを訪れ、殺人と狂気の懺悔をするのだ。ここ数年、ラインハルト神父は自分が狂人の話に同意していることに気付いた。血、痛み、死——それはすべて人生の一部であり、神の意図する所ではないのだろうか？

ラインハルト神父は、ヴィヴィアンやマダム・ゾストラとは書店「サムシング・リトン」で会う仲だ。些細な懺悔をするオックスもよく知っている。ミッシーは日曜学校によく参加している。ラインハルト神父は、何よりも狂気に陥ることを恐れている。



BETRAYAL^{AT} HOUSE^{ON THE} HILL[®]

A Strategy Game by Bruce Glassco - 2nd Edition