

# Secrets of Survival

Revised

ホーント  
**怪異シナリオが始まるまで読まないで下さい**

	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girls	Holy Symbol	Madman	Mask	Medallion	Ring	Skull	Spear	Spirit Board
	噛まれた	本	水晶玉	犬	少女	聖なる印	狂人	仮面	メダリオン	指輪	髑髏	槍	占う盤
Abandoned Room 空き部屋	17	7	12	38	1	9	45	42	49	28	50	31	48
Balcony バルコニー	24	7	32	5	16	6	11	25	49	20	47	39	2
Catacombs 地下墓地	4	7	23	46	1	13	10	25	49	41	37	19	48
Charred Room 焼け焦げた部屋	24	18	23	38	30	13	34	48	44	20	47	15	8
Dining Room 食堂	24	3	27	5	16	6	45	42	21	20	37	39	40
Furnace Room 燃焼炉室	4	18	32	38	30	13	10	42	36	28	50	15	2
Gallery 棧敷	17	3	12	38	33	22	10	25	36	41	37	15	8
Gymnasium ジム	35	29	12	46	33	22	11	22	21	41	47	19	48
Junk Room がらくた置き場	4	18	27	46	1	9	11	25	44	28	50	31	40
Kitchen 厨房	17	3	23	46	33	22	34	32	36	41	37	39	2
Master Bedroom 主寝室	35	29	27	5	16	6	10	35	44	20	47	19	2
Pentagram Chamber 五芒星の間	26	43	32	43	26	26	45	14	14	26	14	43	40
Servant's Quarters 使用人室	35	29	12	5	30	9	34	42	21	28	50	31	8

ホーン 怪異	裏切者	ホーン 怪異	裏切者
1	怪異を起こした人	26	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー
2	怪異を起こした人	27	最も知識が高い探索者(怪異を起こした人は除く)
3	最も知識が低い探索者(怪異を起こした人は除く)	28	最も知識が高い探索者(怪異を起こした人は除く)
4	最も筋力が高い探索者(怪異を起こした人は除く)	29	怪異を起こした人
5	怪異を起こした人	30	怪異を起こした人
6	最も正気が低い探索者	31	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー
7	ラインハルト神父[Father Rhinehardt] (ガーデニング)か最も正気の高い探索者	32	最も正気が高い探索者
8	怪異を起こした人	33	最もスピードが高い探索者(怪異を起こした人は除く)
9	(最初は)いません	34	ロングフェロー教授[Professor Longfellow] (ドラマ)か最もスピードの高い探索者
10	怪異を起こした人	35	最も知識が高い探索者
11	怪異を起こした人	36	ミッシー・デュボアード[Missy Duboured] (水泳)か最もスピードの高い探索者
12	なし	37	最も筋力が低い探索者
13	最も正気が低い探索者(怪異を起こした人は除く)	38	最も知識が低い探索者(怪異を起こした人は除く)
14	怪異を起こした人	39	最もスピードの高い探索者
15	最もスピードが低い探索者(怪異を起こした人は除く)	40	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー
16	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー	41	怪異を起こした人
17	ピーター・アキモト[Peter Akimoto] (虫)か最も知識が高い探索者	42	最も筋力が高い探索者
18	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー	43	怪異を起こした人
19	怪異を起こした人	44	最も若い探索者(怪異を起こした人は除く)
20	ヴィヴィアン・ロペス[Vivian Lopez] (古い映画)か最も筋力が低い探索者	45	最も知識が高い探索者(怪異を起こした人は除く)
21	最も年寄りの探索者(怪異を起こした人は除く)	46	マダム・ゾストラ[Madame Zostra] (料理)か最もスピードの低い探索者
22	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー	47	怪異を起こした人
23	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー	48	怪異を起こした人の左隣のプレイヤー
24	ブランドン・ジャスパーズ[Brandon Jaspers] (キャンピング)か最もスピードが低い探索者	49	ヘザー・グランヴィル[Heather Granville]か最も知識が高い探索者
25	ゾーイ・イングストロム[Zoe Ingstrom] (人形)か最も知識が高い探索者	50	怪異を起こした人

二人の探索者の能力が同じで怪異を起こした人がその中の一人なら怪異を起こした人が選ばれます。怪異を起こした人が入っていないときは怪異を起こした人の左から数えて最も近い人が選ばれます。

ターン/ダメージトラックのクリップを0に合わせるとされている時は、トラック上に0の数字がないので1の左に合わせて0とします。

# #1 ミイラの怨み

## The Mummy Walks

部屋のほこりが渦巻き、不安が心をよぎる。友人の悲鳴と歓喜と恐怖の音が入り交じる。ぞっとする冷たく湿った声をした。「大昔に最愛の花嫁を失った。我が涙は塵となったが、我が愛は太陽のように強い。我が愛は甦った。我々を引き離しておくことなどできぬ……邪魔する者は肉体から魂を抜き、飲み干してやる」

### 用意

- 知識判定トークン(三角)を2つ用意します。
- キャラクターの誰かが少女のいる部屋に入ったら、少女カードを得ます。

### 悪者についてわかっていること

裏切り者は少女をミイラの花嫁にしようとしています。

### 勝利するには……

少女と結婚する前にミイラを冥界に帰さなくてはなりません。

### ミイラを倒す方法

本 [Book] がまだ出ていなかったら、次にオーメンシンボルのある部屋でカードを引くヒーローは、オーメンカードの山札を探して本を手に入れます。

ヒーローは本の中からミイラの真の名前を見つけて唱えなくてはなりません。次のステップを順に行わなくてはなりません。各手番に1つのステップしか行う事ができません。

- 次の部屋のどれかで知識判定をして6以上でミイラの真の名前を知ることができます。
  - 石棺[Sarcophagus]のある部屋(ヒエログラフを解析)
  - 研究室[Research Laboratory] (考古学チームのノートを調べる)
  - 図書室[Library] (ミイラの歴史を調べる)

成功したら知識判定トークンを得ます。

- ミイラの名前を見つけた後、本を持っていれば知識判定を行えます。6以上を出せばミイラの名前を見つけられます。成功すれば知識判定トークンを得ます。
- 2個の知識判定トークンが揃ったら、本を持ってミイラのいる部屋に行きます。そして正気判定で6以上を出せば呪文を唱えられたことになり、ミイラは永久に消滅します。

ミイラにはスピード攻撃は通用しません(リボルバー [Revolver] など)。

### 勝ったら……

熱く乾いた風が太古の書を閉じるように部屋の中を静かに吹き抜けた。虚ろな眼窩は光を失い、ミイラはよろよろと近づいて来る。ミイラがあなたの首を締めようとした時、その體は崩れ始めた。ミイラはうめき声を上げ、どんどん崩れながら熱い風に吹き飛ばされていく。「我が花嫁……愛している……ずっと……」

ミイラが崩れ去ると熱い風は止んだ。私だけが部屋に立っていた。

## #2 降霊術

### The Séance

恐ろしい冷気が舞い降り、床からは霧が立ち昇りゆっくりと渦を巻く。どこからか声がする。「起こすな……我が魂を眠らせる……さもなくば死を……」

#### 用意

○知識判定トークン(三角)と正気判定トークン(三角)をそれぞれプレイヤーの数だけ用意します。ゴースト[Ghost]トークン(薄緑)と死体[Corpse]トークン(赤)も用意します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者はあなたたちより先にゴーストを呼び出そうとしています。

#### 勝利するには……

あなたたちがゴーストを呼び出したのならゴーストの骨を埋葬し、裏切り者がゴーストを呼び出したのなら倒さなければなりません。

#### ゴーストの呼び出し方

ゴーストの召喚は裏切り者との競争になります。

- ヒーローは知識判定か正気判定をして5以上を出せば降霊術を行えます。五芒星の間[Pentagram Chamber]にいる探索者だけが、どちらかの判定を手番中に行えます。
- 判定に成功する度に、知識判定トークンか正気判定トークンをホント怪異が起きた部屋に置きます。プレイヤーの数の半分(端数切り捨て)のトークンが溜まると降霊術が完了します。
- 裏切り者も降霊術を行います。ヒーローが先に術を完了したら、ゴーストを操れます(次の項を参照)。裏切り者が先に術を完了させたら、裏切り者がゴーストを操ります。

#### 先にゴーストを召喚できたら

ゴーストは「骨を埋めてくれ!」と言ってきます。

- ゴーストトークンを最後に術の判定に成功した部屋に置きます。効力を失うまでゴーストを操れます。
- ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを1の所に合せます。降霊術を完了させたプレイヤーの手番が終わるたびにターン/ダメージトラックの数字を進めます。5になるまでに骨を埋めなくてはなりません。
- 手番中に屋根裏部屋[Attic]、寝室[Bedroom]、主寝室[Master Bedroom]で知識判定を行い、5以上を出すと骨を見つけることができます。判定に成功したら、そのキャラクターカードに死体トークンを載せます。
- 骨を霊安室[Crypt]か墓地[Graveyard]に運びます。手番中にどちらかの部屋で知識判定を行い、5以上を出せば正しい墓石を見

つけたし、骨を埋葬することができます。

○これを行っている間、ゴーストは誰も攻撃できません。

5ターンめが始まるまでに骨を埋められなかったら、裏切り者がゴーストを操ります。裏切り者は『裏切り者の書』の「先にゴーストを召喚できたら」の項を参照します。こうなったら骨を埋葬してもゴーストを眠らせることはできません。ゴーストを倒さなくてはなりません。

#### 攻撃の特別ルール

○降霊術が完了するまで攻撃は行えません。

○裏切り者がゴーストを操っていたら、ゴーストを攻撃できます。

ただし正気攻撃をしなくてはなりません。指輪を持っていたら、ゴーストに正気攻撃が行えます。指輪を持っていなくても五芒星の間でゴーストに正気攻撃を行えます。ゴーストに正気攻撃が一度成功したら破壊できます。

○ゴーストが攻撃して判定に負けても幽霊は傷つきません。

#### 勝ったら……

霧は薄らぎ、恐ろしい気分はゆっくりと消えていった。部屋に落ち着いた雰囲気に戻り、心地づくことができた。

## #3 魔女のケロケロシチュー

### Frog-Leg Stew

けたたましい耳障りな笑い声が館中に響き渡った。冷や汗が流れ落ちるのを感じる。「無駄じゃ、無駄、無駄！ 麗れるなんてできないよ、いたずら侍様ども！ オーマの本を盗んだ奴はカエルにしてやる。いやだめじゃ。おしおきをせねば……いや、もっとひどい目に。もっと！」

#### 悪者についてわかっていること

魔女は自らに不死身の呪文をかけています。また人をカエルにすることができます。

#### 勝利するには……

魔女を倒さなくてはなりません。

#### 魔女を倒す方法

魔術書(本カード)を使って、魔女に向かって「不死身解除」の呪文を唱えなければなりません。これで魔女は攻撃で傷つくようになります。この呪文にはマンドレイク(根 [Root] トークン(オレンジ))が必要です。

魔女を倒すには以下の行動を順に行います。手番に1つの行動しか行えません。

- マンドレイクを探します。新しい部屋にマンドレイクがあるなら裏切り者は根トークンをそこに置きます。すでに見つかった部屋にマンドレイクがあれば、根トークンが置かれています。
- 根トークンがある部屋に入って知識判定を行い、4以上の目が出ると掘り出せたこととなります。判定に成功したら、根トークンをキャラクターカードの上に置きます。
- 根トークンと本を持って魔女のいる部屋に行き、知識判定を行って6以上が出ると「不死身解除」の呪文が成功します。判定に成功したら、魔女に攻撃ができるようになります。魔女に呪文かけた後は、攻撃に成功すると魔女は死にます。

#### カエル

- 探索者はカエルにされると持っていたアイテムを全て落とし連れていた仲間を捨て札にします。キャラクターの筋力と知識は最も低い数字になります(どちらの能力も髑髏シンボルまで下がりません)。カエルは攻撃をしたり、カードを引いたり、新しい部屋を探索することができません。カエルになっていない探索者はカエルをアイテムのように拾って運ぶことができます。カエルは運ばれている間、何も行動を行えません。
- 本を持ってカエルと同じ部屋にいる時、知識判定で4以上を指すと、カエルから人間に戻すことができます。人間に戻ったヒーローの能力は初期値に戻ります。

#### 攻撃の特別ルール

魔女は不死身です。魔女に「不死身解除」の呪文をかけるまで攻撃できません。

ネコがいるなら探索者はそれを攻撃することができます。

#### 勝ったら……

魔女は金切り声を上げた。「止めるおー！ よせ、わしの身体が！ 後悔するぞ！ お前の夢の中に入って恐ろしい目にあわせてやる。頭に穴を開けて脳を掻き出して……」

魔女を黙らせるためにランプで殴ろうとしたが、もういなくなっていた……。

## #4 からみつく巨大蜘蛛の網

### The Web of Destiny

そのクモの巣は信じられないほど大きかった。顔と身体はねばつく糸にからみとられている。糸は固まり始めている。早くしないと逃げられなくなる。視野の隅に影が天井を動くのが見えた。いや、影じゃない——巣の向こうにクモが降りてきて頭上を飛び越えた。そして胃に痛みを感じた。見下ろすと針が腹を突き刺していた。悲鳴を上げた……だが誰かに届くだろうか？

#### 用意

- この怪異を起こした探索者は粘つく網に捕まっています。このキャラクターは「捕まった探索者」です。「捕まった探索者」は動けません、その場で網を壊すことができます。「捕まった探索者」はアイテムを使ったり、交換する事もできます。
- 医療用具 [the Medical Kit] カードが見つからないときは、次にヒーローがアイテムカードを得る機会がある時に普通にカードを引く替りにアイテムの山を探して医療キットを得ることができます。その場合山は繰り直されます。
- 筋力判定トークン(三角)をプレイヤーの数だけ用意します。
- 「捕まった探索者」には大グモの卵が植えつけられています。やがて孵るでしょう……。

#### 悪者についてわかっていること

恐ろしい大クモが目覚めました。クモは卵が孵るまで「捕まった探索者」を守ろうとします。

#### 勝利するには……

「捕まった探索者」を逃がし、卵を破壊し、探索者を少なくとも一人、館から脱出させなくてはなりません。

#### 巣と卵の壊し方

- 筋力攻撃で巣を壊す事ができます。巣は筋力4で抵抗します。傷つけることができたなら、筋力判定トークンを部屋に置きます。探索者が負けてもダメージは受けません。部屋にプレイヤー人数分のトークンが溜まったら、巣は破壊されます。「捕まった探索者」は自由になります。
- 医療用具を持って「捕まった探索者」がいる部屋に行き、知識判定で4以上を出せば、卵を破壊することができます。治療薬 [Healing Salve] を持っているなら知識判定をせず卵を破壊できます。

#### 館からの脱出の仕方

「捕まった探索者」を助け出して卵を壊した後に、ヒーロー達は館から出ることができます。知識判定(錠を開ける)か筋力判定(錠を壊す)で6以上を出せば、玄関ホールの正面口を開く事ができます。

判定に成功したらイベントカードを引き、手番を終えます。そのプレイヤーの次の手番から館を脱出することができます。

#### 勝ったら……

目からクモの巣を払いのけて、館からよろよろと出た。振り返ると上の窓で光がまたたくのが見えた。そばで誰かが震えているのがわかった……。

立ち去る時だ。今は。

## #5 若い頃から人狼だった

### I Was a Teenage Lycanthrope

絶叫が館の中を切り裂き、その声はさらに大きくなり恐怖を駆り立てる。止まなければ悲鳴を上げてしまう。耐えられないほど絶叫は震えて太くなり、やがて遠吠えに変わった。影が揺れて、満月の光を浴びているのがわかった。

#### 用意

プレイヤーの人数分の狼 [Wolf] トークン (オレンジ) と銀の弾丸 [Silver Bullet] トークン (五角形) を 1 つ用意します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は狼人間でした。どんどん強くなっていきます。狼人間は他の人を狼人間に変える事ができます。

#### 勝利するには……

全ての狼人間を倒さなくてはなりません。勝利の為に犬を殺す必要はありません。

#### 狼人間の倒し方

リボルバー [Revolver] を見つけ、銀の弾丸を造らなくてはなりません。それには以下の行動を行わなくてはなりません。各行動は手番中に一つしか行えません。

- リボルバーが見つかっていなければ、屋根裏部屋 [Attic]、遊技室 [Game Room]、がらくた置き場 [Junk Room]、主寝室 [Master Bedroom]、金庫 [Vault] で探すことができます。これらの部屋で知識判定を行い、5 以上を出せばリボルバーを見つけることができます。判定に成功したらアイテムカードの山からリボルバーを探し出して取ります。その後、山は繰り直します。部屋は何回でも探せますが、探す行動は手番中に一度しか行えません。
- 研究室 [Research Laboratory] か 燃焼炉室 [Furnace Room] に行きます。知識判定で 5 以上を出せば、銀の弾丸を造ることができます。判定に成功したら、銀の弾丸トークンを受け取ります。他の探索者がリボルバーを探している間に銀の弾丸を造ることができます。2 つの行動はどちらが先でも構いません。
- 銀の弾丸を造ったヒーローはリボルバーを持ったキャラクターに弾丸を渡します (逆でも可)。
- 銀の弾丸を持った探索者はリボルバーで、狼人間と犬を倒すことができます (次項を参照)。銀の弾丸の一発で狼人間を殺すことができます。

#### 手番に行わなければならないこと

狼人間か犬に攻撃されてダメージを受けたら、キャラクターカードに狼トークンを置きます。その後狼トークンを持っていれば自分の

手番の開始時に正気判定をします。4 以上を出せば、狼男に変身することに耐えられます。失敗したら、狼人間になってしまいヒーローでなくなります (裏切り者の書のシナリオを読まなければなりません)。噛まれても狼に人間になることに耐えて、狼人間たちを倒したら勝利となります……次の満月までは。

#### 攻撃の特別ルール

銀の弾丸を使って狼人間を傷つけたら、倒すことができます。銀の弾丸は弾切れになりません。

#### 勝ったら……

雲が満月にかかり、光を遮った。館は暗く静まり返り、友人の無残な死体を見つめる。生き残るためにはそうしなければならなかった……。しかしその事を自分は許せるのか？

## #6 浮かぶ目

### The Floating Eye

何か可聴域より高い音か低い音がしているようだ。多分両方だろう。  
再び冷たい青い光が点滅する。「マスターが来た！ 大いなる目が私たちの脳を焼き尽くすだろう !!!」と誰かが叫んだ。

#### 用意

プレイヤーの人数分の筋力判定トークン(三角)を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

エイリアンはヒーロー達をマインドコントロール能力で操ることができます。エイリアンは部屋の中にいるヒーロー全員にマインドコントロールをかけることができます。なのでできるかぎり散開して対抗して下さい。

#### 勝利するには……

友人を助け出し、宇宙船を壊さなくてはなりません。

#### 手番に行わなければならないこと

探索者がエイリアンの支配下に置かれていたら、裏切り者は宇宙船に向かわせません。宇宙船のある部屋に入ったら、その探索者の次の手番の開始時に探索者は船に乗り込み、ゲームから除外されます。マインドコントロールを受けている間は攻撃することができません。

#### 攻撃の特別ルール

- マインドコントロールを受けているキャラクターに通常攻撃あるいは指輪による正気戦闘で、判定に勝つとそのキャラクターをマインドコントロールから解放できます。あなたが仲間に与えるダメージは半分です(端数切り捨て)。相手から傷つけられたときは通常のダメージを受けます。一度解放された探索者は再びコントロールされることはありません。
- 筋力判定で5以上を出すと宇宙船にダメージを与えられます。成功する度に筋力判定トークンを横に置いていきます。プレイヤーの人数分の筋力判定トークンが溜まると宇宙船は破壊されます。
- エイリアンにはスピード攻撃は通用しません(リボルバー [Revolver]など)。

#### 勝ったら……

友人とやらの助けを借りて、エイリアンのものをほとんど奪った。茂みに隠れていると、まだ目が探し続けているの見える。奴らが呼んでいるのを感じる。しばらくして身体が勝手に館に向かって戻り始めた。素早く向きを変え、助かるために道をつまづきながらも走った。

## #7 人喰いツタ

### Carnivorous Ivy

乾いた耳障りな音が館中に響き渡る。大きなガラガラ蛇がやって来たと思ったが、植物の蔓が窓に押し寄せているのが見えた。窓にひびが入り、割れた。植物が人間を……人間を食べに来たのだ。

#### 用意

除草剤 [Plant Spray] トークン (三角) を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

ツタは人間を捕まえようとします (根 [Root] と先端 [Tip] の組み合わせで「ツタ」を表します)。ツタは人の死体を好んで食べます。

#### 勝利するには……

除草剤を使ってプレイヤーの人数分のツタを枯らさなくてはなりません。そうすればツタは引き下がり、ヒーロー達は助かります。

#### 除草剤の作り方

ツタを枯らすために除草剤を作らなければなりません。そのためには本を持って研究室 [Research Laboratory] か厨房 [Kitchen] に行きます。手番中にどちらかの部屋で知識判定を行い、5以上で除草剤を作ることができます。判定に成功したら、除草剤トークンを受け取ります。除草剤は1つしか作れません。これが壊されると作り直すことはできません。

#### 攻撃の特別ルール

- 除草剤を持ってツタの根か先端のある部屋に入ったら、攻撃の替わりに葉を散布して、判定なしにツタ (根と葉の一組) を枯らすことができます。
- 根に通常の攻撃は効果がありません。除草剤だけが効果を持ちます。
- 先端には通常の攻撃ができます。先端を傷つくとツタは麻痺し、持っているものを落とします。
- 根は探索者の移動を妨げません。先端だけが移動を妨げます。

#### 手番に行わなければならないこと

捕まってもアイテムを使うことができます。先端に対して攻撃することができます (Traitor's Tome と記述違いあり。改訂でアイテムが使えるとなっているのでアイテムは保持したまま?)。運ばれている間、戦闘の判定に負けてもヒーローはダメージを受けません。先端に戦闘判定で勝ったら、先端は麻痺し、捕まった探索者は解放されます。攻撃が成功したら移動と行動が行えます。失敗したら、手番は終了します。

#### 勝ったら……

ツタはもだえ苦しみ、花瓶、額、家具などをずたずたにする。そして下の方でツタが館を揺らしたかと思うと、ズルズルと地面の中に引きこもった。すすり泣く声が聞こえる。誰が泣いているんだ？ それは何と自分だった。

## #8 バンシーがすすり泣く夜

### Wail of the Banshee

かすかな音が始めに部屋の外で聞こえた。何かが壁を這い昇っているか爪でこすっているようだった。しばらくして渦巻くぼろぼろの銀の長衣が視野の端を横切るのを見た。何かが背後から部屋の中に入ってきた音を聞いて、戸口に向かって走った。そいつは大きく息を吐いた。音が忍び寄り、恐ろしい寒気が心の中に入り込んだ。死が間近に迫っていた。

#### 用意

プレイヤーの人数分の知識判定トークン(三角)と正気判定トークン(三角)を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は占い盤 [Spirit Board] を使って恐ろしいバンシーを呼び出しました。占い盤を持っている間、裏切り者はバンシーの哭声の影響を受けません。

#### 勝利するには……

邪霊払いの儀式を行い、バンシーを退治しなければなりません。

#### バンシーを退治する方法

バンシーに皆殺しされる前に邪霊払いの儀式を行わなければなりません。プレイヤーの人数分の「邪霊払い儀式判定」を成功させる必要があります。

判定には特定の部屋かアイテムを使って、知識判定か正気判定を行わなければなりません。探索者は手番中に1度儀式判定を行う事ができます。

○礼拝堂 [Chapel]、霊安室 [Crypt]、五芒星の間 [Pentagram Chamber] の中でか、聖なる印 [Holy Symbol] か占い盤 [Spirit Board] を持って正気判定を行い、5以上を出せば儀式を進められます。

○図書室 [Library] か研究室 [Research Laboratory] の中でか、本 [Book] 又は水晶玉 [Crystal Ball] を持っていれば、知識判定で5以上を出すと儀式を進められます。

儀式判定に成功する度に対応するトークンを儀式に使ったアイテムか部屋の上に置きます。

1度儀式に成功したアイテムや部屋は、もはや再び使うことはできません (例えば礼拝堂で正気判定に成功したら、もう礼拝堂を使うことができません)。

ヒーロー達がプレイヤー人数と同じだけトークンを置くことができたらバンシーは消滅します。

#### 攻撃の特別ルール

バンシーには攻撃できません。裏切り者から占い盤を奪うと、裏切り者にバンシーの影響を受けるようになりますが、占い盤を持つヒーローがバンシーの影響を免れることはできません。

#### 勝ったら……

金切り声はどんどん近づいて来る。壁が振動しはじめた。近くの鏡を垣間見ると髪が白くなっていた。金切り声は扉のすぐ外から聞こえてくる！ 扉のノブが回った時、邪霊払いの儀式の最後の言葉を唱え終わった。そして静寂が訪れた。

## #9 死の舞踏

### The Dance of Death

館の中の全ての時計が一齐に真夜中の鐘を打った……遅れていない事がわかる。鐘の音は止み、孤独なバイオリン弾きの心に残る旋律が流れてきて、ダンスに誘う。音楽はあなたの心を萎えさせるが、唇は微笑むように曲げられる。これほど恐ろしいながら、素晴らしいものがあるだろうか？

#### 用意

- この怪異シナリオの開始時には裏切り者はいません。ヒーローは手番中に裏切り者になることがあります。
- 五芒星の間 [Pentagram Chamber] と地下からの階段が見つかっていないければ、怪異を起こした者が部屋タイルの山から探し出して地下に配置します。舞踏室 [Ballroom] が見つかっていないければ、同じように1階に配置します。五芒星の間は怪異を起こした者からできるかぎり離れるように配置します。その後山札を繰り直します。
- プレイヤーの人数分の正気判定トークンを用意します。

#### 悪者についてわかっていること

邪悪なバイオリン弾きが館のどこかから奏でる音楽が脳を蝕みます。死の舞踏が舞踏場で始まりました。

#### 勝利するには……

邪悪なバイオリン弾きを退治しなければなりません。

#### バイオリン弾きを退治する方法

邪悪なバイオリン弾きを退治するには以下の行動を順に行わなければなりません。手番中には1つの行動しか行えません。

- 聖なる印 [Holy Symbol] を持ったキャラクターは五芒星の間に入ることができます。聖なる印を他の人に渡すことはできません。
- 五芒星の間に聖なる印がある時に、正気判定を行い5以上を出すと、邪悪なバイオリン弾きに抵抗することができます。同じ部屋にいれば、この判定を行う際に聖なる印を持っている必要はありません。判定に成功すれば正気判定トークンを部屋に置きます。
- 五芒星の間に正気判定トークンが怪異が起きた時のプレイヤーの人数分溜まったら、邪悪なバイオリン弾きを退治することに成功します。

#### 手番に行わなくてはならないこと

聖なる印を持っていないければ、手番の開始時に正気判定で4以上を出して邪悪なバイオリン弾きの誘惑に抵抗しなければなりません。

舞踏室にいて失敗した時は、裏切り者になります(裏切り者の書を読まなくてはなりません)。

他の部屋で失敗した時は、代わりに正気能力に1ダメージを負い

ます。正気能力が髑髏シンボルまで下がると裏切り者になります(裏切り者の書を読みます)。判定に失敗しても裏切り者にならない時は、最短経路で舞踏室に向かわなければなりません。最短経路を探すために新しい部屋を探索することができます。望むなら途中で通常通り他の行動を行います。

このシナリオで他の理由で正気が0に下がっても裏切り者になりません。

#### 攻撃の特別ルール

邪悪なバイオリン弾きには攻撃できません。

#### 勝ったら……

バイオリン弾きは旋律をどんどん早めるが、あなたは音楽を無視して彼を退治するための言葉を繰り返す。天井から雨が降り、五芒星とバイオリン弾きをずぶぬれにした。演奏している彼の顔が熱い蠟のように溶けているのに気がついた。とても美しい音楽を続けながらもバイオリン弾きは溶けて小さくなっていき、激しい雨の中で彼の身体は消えてしまった。

## #10 家族の団欒

### Family Gathering

狂人は頭を傾け、耳をすました。「ねえ、聞こえる？」と仲間に訊く。

「床の下に置いたんだ。僕の家族さ」

床はゆがんで割れ、死体が光の中で起き上がった。死体の一つが裏切り者の狂人の仲間に蛆だらけの微笑を向ける。死体は犠牲者に歩み寄り、陣痛を感じるかのように館は震えた。そして鈍い足音が館にこだました。

#### 悪者についてわかっていること

狂人とゾンビはあなたたちを殺そうとしています。生き残るためにゾンビを部屋に誘い込んで捕まえることができます。

#### 勝利するには……

ゾンビを全て捕まえずにはなりません。

#### ゾンビを捕まえる方法

- ゾンビは単純なので好きな部屋に誘い込むことができます。
- ゾンビの移動は遅く、見えている常に最も近い探索者に向かって移動します。
- ヒーローはゾンビを捕えるために主寝室 [Master Bedroom]、礼拝堂 [Chapel]、温室 [Conservatory]、遊技室 [Game Room]、図書室 [Library]、屋根裏部屋 [Attic] を利用できます。
- ゾンビがこれらの部屋に入るか、手番の最初にいるなら、ゾンビは知識判定を行わなければなりません。4以上を出すと罠をよけたこととなります。失敗するとこのターンの攻撃を行い、その後はそれ以上判定をせずにゲームの終わりまで部屋の中でおとなしくなります。
- ゾンビを捕まえた部屋は、他のゾンビを捕まえるのに使用することができません。

#### 勝ったら……

「ごめんよ、ママ！」狂人は叫んだ。

ごちゃまぜになった死体のきつく閉じられた口から泡立つ音が漏れる。

「ママ」を置き去りにしたが、床板を通してとぎれとぎれに彼女のすすり泣く声が聞こえる気がした。

# #11 お入りなさい

## Let Them In

窓の外では霧が立ち込めていた。霧の中の姿は何だ？ 館のどこかから狂人の叫び声をした。「さあ、窓を開けるんだ！」

次々と窓を開ける音がした。寒い風が吹き抜け、髪をかき乱し、恐ろしい予感を感じさせる音を立てた。

### 用意

プレイヤーの人数分の正気判定トークン(三角)と知識判定トークン(三角)を用意します。

### 悪者についてわかっていること

スペクターたちはあなたたちを殺そうとしています。スペクターに物理攻撃は効きません。

### 勝利するには……

邪霊払いを行うか指輪で一体ずつ正気攻撃をして、全部のスペクターを退治しなければなりません。

### 邪霊払いの方法

邪霊払いの儀式を行うと全てのスペクターを退治することができます。プレイヤーの人数分の「邪霊払い儀式判定」を成功させる必要があります。儀式判定は特定の部屋かアイテムを使って、正気判定か知識判定を行わなければなりません。ヒーローは手番に1回だけ儀式判定を行う事ができます。

○礼拝堂 [Chapel]、霊安室 [Crypt]、五芒星の間 [Pentagram Chamber] の中でか、聖なる印 [Holy Symbol] か指輪 [Ring] を持って正気判定を行い、5以上を出せば儀式を進められます。

○図書室 [Library] か研究室 [Research Laboratory] の中でか、本 [Book] 又は水晶玉 [Crystal Ball] を持っていれば、知識判定で5以上を出すと儀式を進められます。

儀式判定に成功する度に対応するトークンを儀式に使ったアイテムか部屋の上に置きます。

1度儀式に成功したアイテムや部屋は、もはや再び使うことはできません(例えば礼拝堂で正気判定に成功したら、もう礼拝堂を使うことができません)。

ヒーロー達がプレイヤー人数と同じだけトークンを置くことができたら、スペクターたちは消滅します。

### 攻撃の特別ルール

○指輪を持っていれば、スペクターに対して正気攻撃ができます。戦闘の判定で勝つとスペクターは消滅します。スペクターが攻撃してきて、ヒーローが戦闘の判定で勝った時はスペクターは麻痺します。

○狂人はスペクターたちを集めている間、探索者を攻撃しません。しかし攻撃されたら、防御します。

### 勝ったら……

儀式は続けられた。成功だ。窓は閉じられた。スペクターどもは消滅した。しかし窓の外で蠢くものは何だ？ 再び奴等が入ってこなければいいが。

## #12 ドッペルゲンガー

### Fleshwalkers

水晶玉はまたたいて、あなたのいる部屋を映し出した。何度も繰り返し同じイメージを映し出す。同じイメージの井戸に落ちていくかのようだ。

水晶玉に新しいイメージが映し出された。今度は玄関ホールに扉から人が入ってきた所が映し出される。やってきた人の中によく知った顔が垣間見えて、水晶玉をのぞき込む。頭の中が真っ白になる。自分たちにそっくりだ。

あれは邪悪な分身……ドッペルゲンガーだ。

#### 用意

- プレイヤーと同数の邪悪な分身 [Evil Twin] トークン (青) を玄関ホールに置きます。トークンには番号がついていて、探索者それぞれに対応します。
- 怪異<sup>ポイント</sup>を起こした者の左隣のプレイヤーからゲームを再開します。

#### 悪者についてわかっていること

この怪異<sup>ポイント</sup>シナリオには裏切り者はいません。悪者はあなたそっくりですが邪悪です……彼らはあなたたちを皆殺しにしようとしています。

#### 勝利するには……

邪悪な分身を全て倒し、生き残らなくてはなりません。

#### 邪悪な分身が彼らの手番の行わなければならないこと

- 邪悪な分身は怪異<sup>ポイント</sup>を起こした者の手番の後の「モンスターターン」に行動します。
- 邪悪な分身は常にモンスターのように移動判定をし、そして自分の片割れに向かって最短経路で移動します。邪悪な分身は探索者の誰かと同じ部屋で移動を終えたら、その探索者を攻撃します。可能なら常に片割れに攻撃を行います。部屋の中に探索者が複数いて、その中に片割れがない時はその中の一人をランダムに選んで攻撃します。
- 探索者が殺されたら、そのプレイヤーは自分の分身を操って、他の探索者を攻撃します。

#### 邪悪な分身

- 邪悪な分身の能力は対応する片割れ<sup>ポイント</sup>の怪異発生時の能力と同じです。分身の能力は変化しません。
- 邪悪な分身はアイテムを持ったり、仲間を連れることはできません。

#### 攻撃の特別ルール

- 水晶玉 [Crystal Ball] を持たずに、自分の分身と戦ったら各能力を1ポイントずつ失います。そして負けた時は通常通りにダメージ

を受けます。勝った時は、邪悪な分身を麻痺させます。

- 他人の分身と戦う時は余分なダメージを被りません。水晶玉を持っていれば、自分の分身との戦闘に勝つと倒すことができます。
- 水晶玉を持って他の探索者の分身に勝ち、その片割れの探索者が死んでいないなら、相手を麻痺させます。この場合、邪悪な分身に勝つと殺せます。
- 水晶玉を持っている者は麻痺している邪悪な分身に攻撃することができます。麻痺したモンスターは通常の方法で防御しますが、攻撃者より高い目が出ててもダメージを受けません。
- 同じ部屋にいる探索者の同意を得られれば自分の手番に相手から水晶玉を受け取ることができます。

#### 勝ったら……

震えながら後ずさった。自分の死体が横たわっている。自分の身体じゃない、と自分に言い聞かせる。ドッペルゲンガーだ。倒さなければならなかったんだ。取り替わろうとしてたのだから。だけど私は本物か？

間違いなく？

## #13 あるいは夢

### Perchance to Dream

**起きろ、起きろ！なぜ目を覚まさないんだ？**

仲間の探索者は寢室で眠ったままだ。身体を揺さぶり、平手打ちをする。しかし起きない。こんな場所で。最悪だ。

眠った探索者が悲鳴を上げ、のたうち回る。「戻れ！止めろ！」悪夢に違いない。

#### 用意

○プレイヤーと同数の正気判定トークン(三角)と筋力判定トークン(三角)を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

眠りに落ちた者の潜在意識から館の中に夢魔が解放されました。どれだけの数かわかりませんが、夢魔が館から逃げ出すと負けてしまいます。館から夢魔が逃げ出すのを阻止しなくてはなりません(裏切り者は裏切り者の書に従って逃がす数を記録しています)。

#### 勝利するには……

決められた数の夢魔が外に逃げ出す前に、眠りに落ちたものを起こさなくてはなりません。

#### 眠った者を起こす方法

聖なる印を眠った者のいる部屋に持っていき、それを使って起こします。

- 聖なる印を眠ったキャラクターの身体がある部屋に持っていきます。
- 聖なる印を部屋に運び入れると、部屋にいるヒーローは誰でも眠ったキャラクターを起こすために5以上で成功の正気判定か筋力判定を試みることができます。判定に成功する度に正気判定トークンか筋力判定トークンを受け取ります。プレイヤーと同数のトークンがヒーロー達の間に集まったら、眠ったキャラクターは目を覚まします。
- 気付け薬 [Smelling Salt] カードを使っても、起こすことはできません。

#### 攻撃の特別ルール

- 夢魔は物理ダメージの代わりに精神ダメージを与えます。
- 夢魔は傷つけられると、麻痺する代わりに死んでしまいます。

**勝ったら……**

彷徨っていた夢魔は全ての力を失って消滅した。眠った者はもがくのを止めたが、気味の悪い低い声で絶叫した。「止めろおお！引き戻すな！」

仲間は起き上がり、目をしばたかせながら「とても奇妙な夢を見たよ」と、いつも通りの声で言った。

## #14 邪神降臨

### The Stars Are Right

この古い屋敷の本棚には不気味な本が並んでいる。悪、死、狂気やその他の気味の悪い名の題名がついている。なぜ仲間はこんな不気味なコレクションの所に連れてきたのだろうか？ こんな禁忌の知識を得たいのだろうか？

疑問は廊下を通じて律動的な詠唱が聞こえてきたときに晴れた。この家に住まう信者達は太古の生物を呼ぶために詠唱している。裏切った仲間の声が一番と大きく聞こえた。裏切り者は儀式に必要な……生贄をここに連れてきたのだ。

#### 用意

プレイヤーと同数の塗料 [Paint] トークン (五角形) を用意します。これらを1つずつ、なくなるまで以下の部屋へ順番に置いていきます。厨房 [Kitchen]、食料庫 [Larder]、がらくた置き場 [Junk Room]、物置 [Storeroom]、研究室 [Research Laboratory]、屋根裏部屋 [Attic]。すでに置かれている上記の部屋より塗料トークンが多い場合は、再び最初から順に2つ目のトークンを置いて行きます。まだ上記の部屋がどれも出ていない時はタイルの山札をそのうちの一つが出てくるまで探して、その部屋をふさわしい階に配置し、全ての塗料トークンをそこに置きます。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は狂信的な教団の信者です。彼らは五芒星の間 [Pentagram Chamber] に人間の生け贄を捧げ、自分たちの神を呼び出そうとしています。生贄にはアイテムや特定のオーメンカード……そして探索者の死体を使います。

#### 勝利するには……

五芒陣を壊さなくてはなりません。

#### 信者の五芒陣を破壊する方法

塗料の缶 (塗料トークン) を見つけて五芒星の間の床に塗料を撒くことで破壊できます。

- 館に散らばった塗料の缶 (塗料トークン) を拾います。塗料の缶は一度に一つしか持てません。
- 五芒星の間につながる戸口がある隣の部屋から塗料の缶を投げ込むことができます。この行動には1移動力を消費します。
- 館にある全ての塗料の缶を投げ込むと五芒星の間にある五芒陣を破壊できます。

#### 攻撃の特別ルール

探索者が死ぬとその駒はその場で倒されます。狂信者 (あるいは裏切り者) は探索者の死体をアイテムのように運ぶことができます (そのプレイヤーは運ぶ駒を取って、運んでいることを示します)。裏

切り者が狂信者が死体を運んでいる時は、部屋を1つ移動するのに2移動力を消費します。

#### 勝ったら……

館は揺れ、ガラスが割れる音が周りを包む。壁が濡れ、狂信者の恐ろしい神に寄り集まった。

世界が引き裂かれようとした時、撒かれた塗料が木の床に描かれた五芒陣を汚した。恐ろしい儀式を止めた。今や世界が救われた。しかし狂信者たちの詠唱はまだ耳に痛みを残している。頭に触れると、怪我をした耳から血が流れているのを感じた。

身体の傷はやがて治るだろう……しかし魂は？

## #15 龍の棲み処

### Here There Be Dragons

探索者の一人が床から紙の切れ端を拾った。その時かすかな何かはっきりしない音がした。それが何か仲間に聞こうとする前に正面口が勢いよく開け放たれた。

巨大な龍が吼え、暴れ、火を吹いた。友人は怖い顔をして指差し、命令した。「龍よ、食べる！ 全て食べるんだ！」

#### 悪者についてわかっていること

龍はあなたたちを皆殺しにしようとしています。龍は火を吹き、噛みついてきます。恐ろしい龍を斃すためには武器や鎧が必要でしょう。

#### 勝利するには……

ドラゴンを斃さなくてはなりません。

#### 龍を斃す方法

龍を斃すのに特別な道具は必要ありませんが、龍は頑丈なので時代物の甲冑 [Antique Armor] トークンや盾 [Shield] カード、槍 [Spear] カードがあれば成功する可能性がかなり増えます (時代物の甲冑と盾は地下のどこかにあります)。

**時代物の甲冑**：時代物の甲冑は地下にあります (これは珍しいアイテムで、アイテムカードの甲冑とは別のものです)。時代物の甲冑は特殊攻撃で盗まれません。時代物の甲冑と甲冑カードは同時に装備することができません。

- 時代物の甲冑を装着したり、他のキャラクターに渡すには手番をまるまる使います。その手番の間は移動も行動も行えません。
- 時代物の甲冑を装着すると、物理ダメージを5ポイント減らすことができます。装着している間は手番の移動力が1つ減ります。これは炎熱攻撃には抵抗できません。

**盾**：盾を持っていると炎熱攻撃を無効にできます。

しかしとても重いのでこれを持っていると移動力が1つ減ります。ただし最低でも各手番に1スペースは移動することができます。盾を持っているヒーローと同じ部屋にいる者は龍の炎攻撃を無視できます。

**槍**：槍は龍に対して特に効果的です。槍の筋力ボーナスで龍に対しての筋力攻撃(と防御)には出た目に4を足すことができます。

#### 攻撃の特別ルール

- 龍の炎攻撃が当たった者はアイテムカードを1枚捨て、物理ダメージを2ポイント受けます。アイテムを余分に捨てることに2ポイントのダメージを減らすことができます。

- 裏切り者は龍の受けたダメージを記録しています。龍を斃せたら教えてくれます。

#### 勝ったら……

龍は倒れたままだえ、鼻からはまだ煙が立ち昇っている。死骸は戦闘により血まみれになっているが、周りの友人たちの方が多く血に染まっていた。

呆けて笑っている裏切り者を何とかしなくてはならない。近づくと、元友人はこの事実をなかったことにしようとしていた。

「これは夢だ！」裏切り者は訴えた。なんとも痛々しい最後の言葉だった。

## #16 ファントムの抱擁

### The Phantom's Embrace

仲間は少女にいつも気を取られていて、彼女と仲のいい私を嫉妬していた。彼はかわいそうな少女を家に閉じ込めた。彼女の悲鳴が聞こえる。声はどんどん高くなっていく。そして静寂。私は少女に大声で叫ぶと下の方から低い笑い声がこぼれました。声が薄れると静かなカチカチという音が聞こえる。まるで時限爆弾のタイマーのようだ。いや、間違いない。何を考えてるんだ？

#### 悪者についてわかっていること

裏切った仲間はファントムを呼び出して少女を守っています。少女は地下のどこかに隠されています。しかも裏切り者は罠を張っています。爆弾が時を刻む音が聞こえます。時間はあまりありません。

#### 勝利するには……

少女を助け出し、爆弾を止めるか爆発する前に館から逃げ出さなければなりません。

#### 少女を助け出す方法

まずファントムと少女を見つけなくてはなりません。そして爆弾を見つけ出し、止める……もしくは素早く逃げ出します。

- ファントム(と少女)は地下で次に発見されたイベントシンボルかオーメンシンボルのついた部屋に現れます。裏切り者がそこに二つのトークンを置きます。
- その部屋でイベントカードを引く代わりにファントムに攻撃しなければなりません(オーメンカードは引くかどうかは不明)。ファントムに戦闘判定で勝つと、彼を殺し少女を取り戻すことができます。ヒーローがファントムに判定で負けた時は、通常通りダメージを受け、そしてファントムは少女を連れて逃げ去ります(館から2つのトークンを取り除きます)。ファントムは地下で新しくイベントシンボル(とオーメンシンボル)がついた部屋が見つかる、そこに現れます。
- 地下の部屋が全て探索されたら、裏切り者は地下の部屋のどれかにファントムと少女を置きます。ファントムは同じ部屋に2回入ることはできません。

#### 爆弾を止める方法

手番中に1度、ファントムを倒した部屋で知識判定をして7以上を出せば爆弾を止めることができます。

#### 館から脱出する方法

玄関で扉を開くために知識判定(鍵を開ける)か筋力判定(鍵を壊す)で6以上を出さなくてはなりません。成功したら、イベントカードを引いて手番を終了します。その後の手番の探索者は玄関を通過して外へ逃げるすることができます。

#### 勝ったら……

少女は古い屋敷から逃げ出すと私の腕の中ですすり泣いた。逃げ出すことはできたが、時を刻む音はまだ聞こえる。屋敷を一目振り返ると上の窓でぼつんと人影が見えた。人影が手を上げた時、私は鉄の門を抜けて敷地を出ていった。

## #17 蟲

### Bugs

友人は虫についてぶつぶつと低い声でつぶやいていた。そして今は「おしゃべり屋」についてだ。多分この館があまりにも不安をかき立てるからだ。その事を話そうとした時、友人は「虫の餌」について何かを叫びながら、向きを変えて走り出した。

間近で大きな音が近づくのが聞こえた。その音はまるで……そう、大きな蟲のようだ。ここから逃げようと考えたが、手遅れかもしれない。

#### 用意

- 殺虫剤[Bug Spray]トークン(五角形)を2つ用意します。
- 6つの「材料トークン」(五角形)を以下の部屋に置きます(見つかってれば)。硝酸[Nitric Acid]:研究室[Research Laboratory]、猫いらず[Rat Poison]:食料庫[Lader]、噴霧器[Spray Gun]:屋根裏部屋[Attic]、床用ワックス[Floor Wax]:使用人部屋[Servant´ Quaters]、果実酢[Vinegar]:厨房[Kitchen]、園芸用品[Gardening Suplies]:庭[Gardens]。これらの部屋が見つかっていなかったら、見つかった時にトークンをその部屋に置きます。

#### 悪者についてわかっていること

巨大な虫はあなたたちを殺そうとしています。裏切り者は殺虫剤の完成や使用を妨げようとしています。

#### 勝利するには……

殺虫剤で3匹の蟲を倒さなくてはなりません。残りは館から逃げ出すでしょう。

#### 殺虫剤を作る方法

虫を倒すには材料を集めて殺虫剤を作らなければなりません。それには以下の行動を順に行わなければなりません。

- 6つの材料のうち3つを集めます。
- 3つの材料を研究室[Research Laboratory]か厨房に持ってきます(3つの材料を同じ部屋に集めなければなりません)。
- 3つの材料をどちらかの部屋に集めたら、誰が材料を持っているかにかかわらず、ヒーローは知識判定を行い4以上を出すと殺虫剤を作ることができます。この行動は手番に1度しかできません。判定の成功したら、3つの材料トークンを取り除き、殺虫剤トークンを受け取ります。失敗しても、材料はそのままです。次の手番で再挑戦することができます。
- 殺虫剤を手に入れたら、同じ部屋にいる蟲に使うことができます(下記の攻撃の特別ルールを参照)。
- 裏切り者によって殺虫剤が壊されたら、他の3つの材料でもう一つの殺虫剤を作ることができます。4つの材料が破壊されたら、

裏切り者の勝利となります。

#### 攻撃の特別ルール

殺虫剤で虫にスピード攻撃を行えます。殺虫剤で虫を傷つけることができると、虫を倒せます。殺虫剤の攻撃で判定に負けても、ダメージを受けません。

#### 勝ったら……

殺虫剤を撒きまくり、最後の蟲も煙の中で倒れた。咳き込みながらよろめく。今日のことを友人の家族にどう言えばいいだろうか？

## #18 子孫

### Offspring

古い本は熱くなり、燃え始めた。思わず本を落とした。埃まみれの本は床で開いて、2つの植物が描かれた頁が現れた。一つは珍しいラベンダーの花で、もう一つは不気味な霧に包まれた蔓植物だった。後ろの蔓植物の絵を見ると萎れて枯れていた。

#### 用意

花[Flower]トークン(五角形)を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

毒を持った植物が館にはびこっています。その植物の胞子のために同じ部屋に入れません。胞子は館の中を漂ってきます。

#### 勝利するには……

有害な植物を倒さなくてはなりません。

#### 有害な植物を倒す方法

ヒーローは温室 [Conservatory]、庭 [Gardens]、墓地 [Graveyard] で知識判定を行い、5以上を出すと花を見つけることができます。見つけたヒーローのキャラクターカードの上に花トークンを載せます。

- 有害な植物のいる部屋に花を持っていきます。
- その部屋に花を持っていったら、各ヒーローは部屋の中で知識判定を行い、5以上を出すと有害な植物を弱らせることができます。この判定は手番中に1度だけ行えます。判定に成功することに知識判定トークンを得ます。植物を倒す為にヒーローは、知識判定を3～4人プレイの時は2回、5～6人プレイの時は3回成功させなくてはなりません。

#### 胞子の処理

- 手番の開始時に胞子トークンのある部屋にいるか、胞子のある部屋を通ったら、胞子によって胞子のある部屋毎にサイコロ1つ分の物理ダメージを受けます。部屋に複数の胞子があってもダメージは大きくなりません。
- 手番の開始時に胞子のない部屋にいれば、筋力と同じ数だけの部屋(スペースではありません)を息を止めて通ることができます。例えば、筋力4なら4つの部屋を胞子のダメージ判定なしで通り抜けることができます。息を止めたら、次の手番では息継ぎをする為に移動することができません(しかし他の行動は行えます)。その後は通常通りの移動を行えるようになります。息継ぎをしている間に胞子が部屋の中にあつたら、ダメージのさいころを振ります。
- 手番の開始時に胞子のある部屋にいたら、息を止める前にダメージを受けます。

- ダメージを与える以外、胞子は探索者の移動を妨げません。
- 甲冑は胞子のダメージには効果がありません。

#### 攻撃の特別ルール

- 胞子には攻撃できません。
- 花トークンは盗まれません。

#### 勝つたら……

ラベンダーの花を持って部屋に入ると、蔓植物は震えて後退しはじめた。しばらくすると巻きひげはひび割れ、血のような赤い樹液を流しながら、蔓は萎れだした。蔓はのたうち、樹液を部屋に撒き散らしたが、突然燃え始めた。肉の焼ける匂いが充満し、部屋から逃げ出した。成功ってのは、いつもいつもいい匂いがするってわけじゃない。

## #19 ビーストマスター

### Beastmaster

近くのどこかから孤独で長い狼の遠吠えがする。

あれは本当に外から聞こえてくるのか？ いや、恐らく違う。本当に近くに聞こえる。どうやってここに狼が入ってきたんだ？ 振り返ると苔が生えている横の壁が目に入った。苔は壁で文字になっていた。『槍は目覚め……ビーストマスターはまた狩りを始める』

狩りをするビーストマスターという言葉に戦慄を覚えた。

#### 悪者ついてわかっていること

裏切り者は狂気に満ちた悪のビーストマスターになりました。ビーストマスターの下僕の動物達があなたたちを殺そうとしています。

#### 勝利するには……

特殊攻撃でビーストマスターから槍を取り上げ、ビーストマスターを正気に戻さなくてはなりません。ビーストマスターを殺すと負けになります。

#### 攻撃の特別ルール

- 下僕の動物は傷つけられると死にます。
- 槍を奪うために特殊攻撃を行えます(筋力攻撃か指輪を使った正気攻撃で2ポイント以上ダメージを与えられると、裏切り者にダメージを与える代わりに槍を奪うことができます)。

#### 勝ったら……

ビーストマスターはうなり始め……うなり声は苦悶の激しい悲鳴に変わった。こちらも悲鳴を上げそうになる。ビーストマスターは震えて床に倒れ、身体は血の汗をかいている。意識を失った友人の身体を家から引きずりだしたが、ビーストマスターの断末魔がまだ耳に残っていた。

## #20 花嫁の幽霊

### Ghost Bride

白いレースを身にまとった幽霊が視野の中でゆらめく。かわいらしい声で「長い間、私を待たせましたわね。だけど…あなたをずっと待ち続けましたわ。結婚するために」と言った。幽霊は探索者の一人にすうっと近づき、「死んで下さい、そうすれば永遠に結ばれます」と言った。

幽霊は消えていったが、館の中にウェディングマーチを奏でる穏やかなオルガンの音がかすかに流れてきた。

#### 用意

○霊安室 [Crypt] が見つかっていなければ、探し出して地下に配置します。その後山を繰り返します。(霊安室を裏切者が配置することも [Traitor's Tome](#) に記述あり)

#### 悪者についてわかっていること

花嫁の幽霊は探索者の一人を新しい花婿にしようと考えています。

#### 勝利するには……

結婚指輪(指輪カード)を見つけ、友達が結婚させられる前に本当の花婿の遺骸を花嫁のいる礼拝堂 [Chapel] に届けなくてはなりません。

#### 幽霊の婚礼を止める方法

花婿の名前と埋葬された遺骸を見つけなくてはなりません。そして遺骸と指輪を礼拝堂に運ぶと花嫁の魂は昇天します。

その為には以下の行動を順に行わなければなりません。各行動は手番中に1度だけ行えます。

- 寝室 [Bedroom]、食堂 [Dining Room]、図書室 [Library] の中でか、本(花嫁の古い日記)を調べて知識判定を行い、5以上を出すと本当の花婿の名前を見つけ出せます。
- 霊安室で知識判定を行い、4以上を出すと花嫁の本当の花婿の遺骸が見つかります。
- 遺骸が見つかったら、ヒーローは霊安室で筋力判定を行い4以上を出すと遺骸を掘り出せます。
- 遺骸を掘り出せたら、礼拝堂に運びます(死体トークンで花婿の遺骸を表します)。遺骸は重く、運んでいる間は部屋を1つ移動するのに移動力2を消費します。遺骸をアイテムのように他の探索者へ渡すことができます。
- 指輪を礼拝堂に運びます。遺骸と指輪のどちらが先につくかは関係ありません。

本当の花婿の遺骸と指輪が礼拝堂にそろったら、花嫁の幽霊が現れて、安らかに昇天します。

#### 攻撃の特別ルール

花嫁に正気攻撃するには指輪を持っていないてはなりません。別の方法では、花嫁を攻撃できません。

#### 勝ったら……

霊安室の埃が首にこびりつき、目に入る。しかし捜していた、長い間埋葬され乾いてミイラになった花婿の遺骸を見つけだした。彼の脆い指に指輪をはめる。ついに礼拝堂の戸口を抜けて運んできた荷を投げ出した。落ちた遺骸は胸が悪くなるような音を立て、骨と髪を撒き散らしながら砕けた。

白いレースをまとった幽霊が現れて、遺骸に滑るように近づいた。壊れた遺骸から黒い服を着た幽霊が現れた。二人は手をつなぎ、愛を確かめあいながら、ゆっくりと消えていった。

## #21 ゾンビの館

### House of the Living Dead

あの音は何だ？ その音は床か壁を通して近づいて来ているようだ。なんて事だ！ 朽ちた身体、黒くなった歯、腐った吐息！ 黄色や黒の膿でいっぱい死体が細い腕で飛びかかってくる。周りは奴等でいっぱいだ！

奴等は黒い歯で俺達の身体を噛みちぎろうとしている。だけど死ぬことはない。食われた死体は永遠に腹を空かせた非情なゾンビの仲間になってしまうだろう。

なんとかして奴等を止めなければ！

#### 悪者についてわかっていること

ゾンビは頑丈ですが動作は鈍いです。奴等はあなたたちを皆殺しにしようとしています。古代のゾンビの王がゾンビたちを操っています。

#### 勝利するには……

ゾンビの王を倒すか、ゾンビを全部倒すかしなければなりません。

#### 特別な攻撃ルール

- 探索者は殺されると次の手番からゾンビになります。裏切り者から新しい能力を伝えられます。
- 武器を使えば筋力攻撃でゾンビを倒すことができます。ダイナマイトでゾンビを殺せますが、リボルバーは効果がありません。武器を使わずにダメージを与えても麻痺させるだけです。ゾンビからダメージを受けた時は、武器を持っているかどうかは関係ありません。
- ヒーローがアイテムを1つ得る時、3枚引いてそのうちの1枚を選び、残り2枚は山札の下に入れます。
- 聖なる印 [Holy Symbol] を持っていれば、ゾンビの筋力攻撃のサイコロを2個減らすことができます(ゾンビの王には効果がありません)。
- メダリオン [Medallion] を持っている時のみ、ゾンビの王にダメージを与えることができます。メダリオンの所持者はゾンビの王にダメージを与える為に武器を使う必要はありませんが武器の使用は自由です。裏切り者は受けたダメージを記録し、倒すことができたら教えてください。メダリオンを持たないヒーローの攻撃はゾンビの王に対して全く効果がありません(麻痺させることもできません)。

#### 勝ったら……

死んだ灰色の手が肉を引き裂く音がする。とても恐ろしい食べる音が続く……そして音が止んだ。その音はこれから長い間、夜に眠れなくするだろう。それを聞くたびに何かが壁を動いているのを思い浮かべる。寝返りを打って、眠り直す。音の正体を調べてもいいことはない。

## #22 深淵はじっと見返す

### The Abyss Gaze Back

館は震動し、うなりを上げた。熱波が身体を包む。別の振動が起きて、木の裂ける音やコンクリートが崩壊する音が聞こえる。仲間の一人が悲鳴を上げた。「気をつけろ、みんな！ 地獄に落ちるぞ！」

ゆらめく光が壁を照らし、灰色の霧が急に立ち込めた。館の一部が崩れて、炎が燃える湖に落ちていった。みんな助かろうと動き回り、必死になって館の崩壊と地獄に落ちるのを阻止する方法を探し始めた。

#### 用意

プレイヤーと同数の正気判定トークン(三角)と知識判定トークン(三角)を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は深淵<sup>アビス</sup>を歓迎しています。そして他のみんなを道連れにしようと思っています。

#### 勝利するには……

館の崩壊を阻止するために儀式を成功させなくてはなりません。

#### 儀式の行い方

館が深淵に吸い込まれないように儀式を行わなくてはなりません。これにはプレイヤーの人数分の「儀式判定」を成功させる必要があります。判定には特定の部屋かアイテムを使って、知識判定か正気判定を行わなければなりません。探索者は手番中に1度儀式判定を行う事ができます。

- 礼拝堂 [Chapel]、霊安室 [Crypt]、五芒星の間 [Pentagram Chamber] の中でか、聖なる印 [Holy Symbol] か指輪 [Ring] を持って正気判定を行い、5以上を出せば儀式を進められます。
- 図書室 [Library] か研究室 [Research Laboratory] の中でか、本 [Book] 又は水晶玉 [Crystal Ball] を持っていれば、知識判定で5以上を出すと儀式を進められます。

儀式判定に成功する度に対応するトークンを儀式に使ったアイテムか部屋の上に置きます。

1度儀式に成功したアイテムや部屋は、もはや再び使うことはできません(例えば礼拝堂で正気判定に成功したら、もう礼拝堂を使うことができません)。

ヒーロー達がプレイヤー人数と同じだけトークンを置くことができたら館の崩壊は止まります。

#### 深淵の処置

- 裏切り者は時間の経過をターン/ダメージトラックで記録しています。

- 聖なる印を持っていて、潰れた部屋の隣にいるなら、部屋タイルを裏返させる替わりに聖なる印を犠牲にする事ができます(隣の部屋と戸口でつながっていなければなりません)。聖なる印のカードを捨てると、次の手番の終わりまで館の崩壊が止まります。しかしターン/ダメージトラックは進みます。

- 深淵に吸い込まれる部屋にいたときは、逃げる為にスピード判定を行い4以上を出さなくてはなりません。成功したら、すでに見つかっている戸口でつながった部屋(存在するなら)に飛び移る事ができます。判定に失敗するか、飛び移る部屋がなかったら部屋とともに深淵に吸い込まれ、死んでしまいます。

- イベントやミスティック・エレベーターで吸い込まれた部屋、あるいは階に移動させられるなら、そのヒーローは深淵に吸い込まれます。

- 玄関ホール [Entrance Hall]、ロビー [Foyer]、階段室 [Grand Staircase] は別々の部屋として扱います。トークンを使って1つづつ深淵に吸い込まれていくことを表します。

#### 勝ったら……

最後の呪文を言い終わった。儀式は終わった。助かるなら、何でもすると誓い、祈って、待った……。

館の騒音は収まった。灰色の霧が引いていく。炎も消えた。大きく溜息をついた。もう大丈夫だ。

## #23 触手の恐怖

### Tentacled Horror

激しく動く長いロープのような筋肉が目に入った。骨のない腕をぎざぎざの固い吸盤が覆い、脈打ち、カチカチと音を立てている様は歯のようだ。ゴムのような足が素早く探索者の足に巻き付いた。歯のついた吸盤が捕まえた友人の手足をばらばらにした。血しぶきが飛ぶ。足は収縮し、仲間は見えなところへ引きずられていった。友人の悲鳴は遠く小さくなり、突然やんだ。

そして、触手が戻ってきた。

#### 悪者についてわかっていること

触手はあなたたちを探しています。各触手は根[Root]と先端[Tip]の組み合わせで表します。触手の先端が探索者を根のところまで引きずっていったら、次のモンスターターンの開始時までには助け出されないと殺されます。触手は時間が経つにつれて強くなっていきます。

#### 勝利するには……

触手の化け物を退治しなければなりません。

#### 触手の化け物を退治する方法

触手の化け物の頭を見つけたし、以下の方法で退治しなければなりません。

○水晶玉 [Crystal Ball] カードを部屋やカードを探す替わりに、化け物の頭部の在りかを探すために使わなければなりません。水晶玉を持つヒーローは4以上で成功の知識判定を行います。失敗したらカードのリストに従います。成功したらカードを探す替りにサイコロを4つ振って出た目の結果で、化け物の頭部の在りかが決定します。

- 0 食料庫[Lader]
- 1 厨房[Kitchen]
- 2 オルガン室[Organ Room]
- 3 裂け目[Chasm]
- 4～5 地底湖[Underground Lake]
- 6 温室[Conservatory]
- 7 霊安室[Crypt]
- 8 燃焼炉室[Furnace Room]

○水晶玉は化け物を見つけるために使うと粉々に砕けます。カードは捨て札にします。

○その部屋がまだ見つかっていなければ、山札の中から探し出します。それを裏切者に渡し、適切な階のつながってない戸口につなげるように言います。(地底湖は地下に置きます)

○ダイナマイト [Dynamite] か槍 [Spear] を持って、化け物の頭がある部屋に行くとか攻撃を行えます。判定は必要ありません。どちらかのアイテムを使って化け物に攻撃すると自動的に倒すこと

ができます(ダイナマイトで自分がダメージを受けることはありません)。

#### 攻撃の特別ルール

○触手の先端は戦闘の判定で負けると麻痺して、根の所まで後退します。根と同じ部屋に先端トークンを置きます。

○探索者を運んでいるときに触手の先端が傷つけられると、探索者をその部屋に落として後退します。根と同じ部屋に先端トークンを置きます。

○根は探索者の移動を妨げません。先端だけが移動を妨げます。

#### 手番に行わなくてはならないこと

触手の先端がヒーローをつかんだら、そのヒーローは次の手番の開始時に攻撃をしなければなりません。先端に戦闘判定で勝つと先端は探索者を落として後退します。しかし手番の残りは部屋を1つ移動するのに2移動力を消費します。もし判定で同点以下だった時は、そのヒーローはダメージを受けませんが手番は終了します。

#### 勝ったら……

固い吸盤の触手は苦しんでのたうち、天井や壁を壊した。絶叫が聞こえなくなるほど小さくなったかと思うと、再び大きくなった。化け物の最後の雄叫びは想像できないほど広がって空間を突き破った。

もうこれで終わりだ。会うことはない。夢に見るかもしれないが。

## #24 住み処に帰れ

### Fly Away Home

シュツという音が聞こえ、館の外から擦るような音が大きくなって来た。窓を探して外を見ると真っ赤な眼を光らせたコウモリの大群が飛んでいた。カーテンを引き、恐ろしい光景から背を向けた。しかし音が聞こえる。バサッ……さらに他の音が……恐ろしく甲高い笑い声だ。シュツ、シュツ、シュツ。

奴等がやってきた。

#### 用意

オルガン室 [Organ Room] が見つかっていなかったら、山から探し出して配置します。山は繰り返し直します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は吸血コウモリを館に入れました。コウモリは裏切り者を殺してしまってます。コウモリはあなたたちも殺そうとしています。

#### 勝利するには……

パイプオルガン (オルガン室にあります) を弾いて特定の音を出し、コウモリを追い払い、また探索者に取り付いたコウモリを全て殺さなくてはなりません。

#### コウモリを追い払う方法

大きな音を聞かせるとコウモリは混乱します。コウモリを追い払うためには、オルガン室でパイプオルガンを弾き、残ったコウモリを殺さなくてはなりません。その為には以下の行動を順に行います。各行動は手番中に1つしか行えません。

- オルガン室に行きます。そこで筋力判定を行い、5以上を出すとパイプオルガンの演奏を始められます。
- パイプオルガンを弾き始められると、オルガン室で知識判定を行います。6以上を出すと特定の音を出して飛び回っている (取り付いていない) コウモリを全て追い払うことができます。そしてもうコウモリは館に入ってきません。音楽の趣味を持っている探索者は知識判定で5以上を出すと、その音を弾くことができます。
- 最後に、ヒーローに取り付いたコウモリを攻撃して殺します。

#### 手番に行わなければならないこと

手番の開始時に探索者は取り付いているコウモリにつき1ポイントの物理ダメージを受けます。もし甲冑をつけていたら、全体のダメージから1ポイント減らすことができます。

#### 攻撃の特別ルール

他の探索者に取り付いているものも含め、コウモリに筋力攻撃をすることができます。戦闘の判定で勝つことができたなら、コウモリはそのまま死にます。

- 取り付いていないコウモリは探索者の移動を妨げません。コウモリに取りつかれると、取り付いたコウモリにつき、移動力が1つ減ります (探索者は常に最低でも1スペースは移動できます)。

#### 勝ったら……

最後の大コウモリは床に打ちのめされ、何だか部屋が明るくなった感じがした。見上げると東の方で曙の光が出てきたのが見える。外のシュツという音は遠ざかり、静かになっていく。もう一夜、この館で過ごさなくてよいことがわかり、安堵で身震いした。

## #25 ヴードゥー

### Voodoo

ノートを開いてみると日記のかわりのようで、頁にはヴードゥーの呪いの人形のように、写真がテープで貼られていた。写真の人物には全て赤いスラッシュマークが書き込まれていた。気味が悪い。だが、待て。最後の方の数枚の写真だけが落書きされていない。それは私たちの仲間のようなだ！そして写真の一枚は自分だ……。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は呪いの人形を家の中に隠しました。それぞれは各ヒーローと結びついています。人形は危険な場所に置かれています。ターン/ダメージトラックが進むにつれて、呪いの人形の悪い影響を受けます。

#### 勝利するには……

呪いの人形を全て破壊し、<sup>ポイント</sup>怪異発生時にいたヒーローの半分(端数切り上げ)が生き残らなければなりません。

#### 呪いの人形を破壊する方法

まず裏切り者のヒントに従い呪いの人形がある部屋を見つけなくてはなりません。そしてその部屋で人形を見つけて破壊しなければなりません(裏切り者から繰り返しヒントを聞き直すことができます)。

このシナリオでは探索者が未発見のアイコンのある部屋に入ったら、移動を終えるというルールが向こうになります。ヒーローは好きなだけ新しい部屋を探し、移動を終えた部屋にアイコンがある時にだけ、その部屋のカードを1枚引きます。新たに発見したアイコンのある部屋で人形を探す時はカードを引かなくてはなりません。

○人形が隠されていると思う部屋に行きます。裏切り者は呪いの人形が部屋にあるかを見抜く手掛かりを知らせます。

○知識判定を行い、2以上を出すと人形を探することができます。ヒーローが判定して裏切者にその部屋に人形があるか尋ねたら、裏切り者は正直に答えなくてはなりません。手番中に一つの部屋を調べることができます(正しい部屋でない人形は見つかりません)。

○見つけた人形が自分と結びついているものなら、自動的に次の手番で人形を破壊することができます。どの人形でも見つけることはできますが、安全に破壊できるのは自分の人形だけです。

もしヒーローが死んだら、そのヒーローと対応する人形も破壊されます。

#### 勝ったら……

人形を取り上げ、ボタンの目を調べる。その生気のない目は自分でも気味が悪い。違う！床に繰り返し、人形を叩きつけた。ボタンの目は粉々に砕け、縫い目が裂けた。遂に人形は生地と屑にちぎれて、ばらばらになった。

待て、自分は何をしたんだ？それは呪いの人形に対してすべき賢明なことではなかった。いい気分がしない……でもずっと悪いことになっていたかもしれないんだ。

## #26 報酬を払え

### Pay the Piper

なんてうるさいんだ！ 壁を叩くとガサゴソと引っ掻く音が止んだ。

「何だかわかるか？」と、友達に聞いた。「害獣が壁を荒らしてるんだよ。ネズミか虫なんかか」

しばらくしたらガサゴソと引っ掻く音がさらに大きくなって始まった。何かが入り込んでいるに違いない！

探索者の一人がその音を聞いて、まるで痛みを感じるかの如く歓喜に震えた。その友人がじっと私たちを見つめた。その人がとてもネズミに似ていることに、今気付いた。裏切った仲間は今まで聞いた事もない恐ろしい高い声で一言「餌だ！」と叫んだ。

床板の下から小さい体があふれてきた！ ネズミだ！ ネズミの大群だ！

悪いのは奴等か自分か。

#### 用意

裏切り者が館のネズミトークンを置く前に探索者の一人を五芒星の間 [Pentagram Chamber] の隣の部屋に置きます (その部屋は戸口でつながっていなくてもかまいません)。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は五芒星の間で邪悪なネズミの儀式を行おうとしています。儀式を止めるには館の中のネズミを素早く全て殺すしかありません。攻撃してくるネズミの大群にも注意が必要です。

#### 勝利するには……

ネズミを全て殺すか、裏切り者のキャラクターが五芒星の間に着く前に殺さなくてはなりません。

#### 攻撃の特別ルール

- 戦闘で1匹のネズミにダメージを与えられたら、そのネズミは死にます。
- ヒーローは裏切り者が五芒星の間に入ったら、手を出すことができません。ネズミもヒーローも五芒星の間には入れません。

#### 勝ったら……

ネズミに噛まれた頭や手足の傷から血が流れている。害獣はほとんどやつけた。奴等の小さく生温かい毛むくじらの体が押しあい、引っ掻き、引っ張り、噛みつき、群がっているのをまだ感じる。しかし群れは遂に死に絶えた。もう安全であることを祈る。

……ガサゴソ、ガサゴソ……

## #27 荒れ狂う怪物

### Amok Flesh

素晴らしい水晶玉を彼に見せると、「汚染されたクローン・サンプル」とか何とかつぶつぶ言った。心当たりがあるのか？ 私は球体をのぞき込んだ。真ん中に何かがある。ピンクのアメーバのような赤ん坊だ。

水晶玉が手の中で脈動した。驚いて水晶玉を落とすと、それは卵のようにひびが入り、割れた。肉色の塊が卵黄のように震えて破片の中で剥き出しになった……。

……だが数秒のうちに塊は泡立ち、膨張して倍の大きさになった！ よろめいて後ずさる。塊は私を転ばそうとするかのように大きくなってくる。しっかり立っていなかったら、転んでただろう。

あれはずっと成長し続けるのだろうか？

#### 用意

- 水晶玉 [Crystal Ball] カードを持っているプレイヤーはそれを捨て札にします。塊は成長し始めるので、その部屋にいる人は素早く逃げ出さなくてはなりません。
- プレイヤーと同数の知識判定トークン(三角)と正気判定トークン(三角)を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

塊は広がっていきます。塊 [Blob] トークンのある部屋で行動を終えると、塊の下僕となります(裏切り者を助けて新しいゴールを目指します)。

#### 勝利するには……

塊を破壊しなくてはなりません

#### 塊を破壊する方法

- 手番中に塊トークンのある部屋の(戸口でつながっている)隣の部屋に行くと、知識判定を一回行えます。3以上を出すと塊を調査することができます。判定に成功する度に、知識判定トークンをキャラクターカードの上に置きます。
- プレイヤー数と同数の知識判定に成功すると塊の弱点がわかります。最後の判定に成功すると、知識判定トークンを全て戻します。
- 塊の弱点が判明したら、倒すための化学薬品の調合がわかります。調合に必要な材料の種類はプレイヤーと同数です。手番中に一度だけ、探索者は以下の部屋の中で知識判定を行い3以上を出すと、材料を見つけることができます。屋根裏部屋 [Attic]、温室 [Conservatory]、燃焼炉室 [Furnace Room]、庭 [Gardens]、図書室 [Library]、手術室 [Operating Laboratory]、研究室 [Reserch Laboratory]、がらくた置き場 [Junk Room]、厨房 [Kitchen]、食料庫 [Larder]、物置 [Storeroom]、金庫の中 [open Vault]、ワインセラー [Wine

Cellar]。判定に成功したら、知識判定トークンをキャラクターカードの上に置きます。そして正気判定トークンをその部屋に置き、その部屋で判定を再び行うことはできません。

- 探索者は、塊のいる部屋と戸口でつながっている隣の部屋に行き、1移動力を使って材料を塊に投げることができます。この行動を行ったら、キャラクターカードに載せた知識判定トークンを塊に移します。プレイヤーと同数の材料を塊に投げることができたら、塊全体が破壊されます。

#### 勝ったら……

こぼれないようにパラフィンでふたをした揺れる緑の中身が入ったピーカーをしっかりとつかんだ。本当にこれが奴に対する酵素になっていたらしいが、次のチャンスはないだろう。

隣の部屋から塊のあぶくと未消化の音がする。手短に祈りを上げ、脈打つ肉の塊のいる荒れた部屋にピーカーを投げ入れる。塊はピーカーをあっという間に飲み込んだ。

館は地震にあったかのごとく揺れた。塊は激しく痙攣し一気に燃え尽きるように、震え、蒸発した！

残ったのは悪臭を放つ液体、衣服の残骸、骨、抜けた歯、半分溶けた皮膚の塊。

## #28 ソロモン王の指輪

### Ring of King Solomon

何となく指輪を調べていると、これまで見逃していた刻印に気がついた。今、現れたのか？ その奇妙な刻印は絵文字のように見える。しかし見つめるにつれて、それは組替わり読めるようになった。

『ソロモン王の指輪』

文字はさらに変わった。

『悪魔が服従する』

そして最後の一つが変わった。

『地獄の門は開いている』

館が揺れた。熱くて甘ったるい風が館の中を吹き抜ける。他の部屋から、永遠の苦痛が約束されたような絶叫がする。これまで聞いた事のない想像できないような悪意だけの怪物が発するような恐ろしい声だ。

でなければ恐らく地獄から来た悪魔だ。

#### 悪者についてわかっていること

個々の悪魔は個別の物理的、精神的能力を有しています。悪魔達は地獄の門をくぐって館に入ってきました。悪魔達はあらゆるものを殺そうとしています。

#### 勝利するには……

指輪カードを使って魔王を倒さなくてはなりません。その為には指輪を使って2回魔王を傷つけなければなりません。筋力が正気攻撃を行えます。

#### 特別攻撃ルール

- 指輪を使い、魔王に対して正気攻撃を行ったら、出た目に+2します。最初に魔王に勝ったときは、魔王は麻痺します。2度目に勝ったときに魔王は斃せます。もし魔王が指輪の所持者を攻撃して負けたら、敗北の1つとして数えます。
- 指輪を使い、他の悪魔に対して正気攻撃を行ったら、その悪魔のコントロールを得、手番中に移動および他の悪魔や裏切者へ攻撃を行えます。他のヒーローが指輪を持つと、これまでと同様に支配した悪魔をコントロールできます。指輪が裏切者によって落とされるか奪われた時は、悪魔は解放され自由になります。
- 指輪を持たずに魔王や、悪魔を傷つけても、通常通り麻痺させるだけです。

勝ったら……

ついに魔王が倒れると指にはめたソロモン王の指輪は燃え上がった。

再び館が揺れた。うなりを上げていた熱く甘ったるい風はゆっくりと地獄の門へ戻り始めた。地獄の門は生暖かい悪臭を放つ地獄の淵に変わり、赤い炎は全てを飲み込む。入り口から這い出た炎の蛇は悪魔達を容赦なく捕まえる。恐ろしい拷問にかけられる悪魔達は再び悲鳴を上げ、もがきながら奈落の口の向こうに引っ張られていく。

悲鳴を上げる最後の悪魔が吸い込まれると、奈落の淵は目を閉じるように崩れた。静寂が訪れた。地獄には落ちなかった。しかし、いぶかりながら、ぼんやりと指輪を見回す……もう地獄は必要ないのか？

## #29 フランケンシュタイン博士の遺産

### Frankenstein's Legacy

仲間の探索者は周りに注意を払わず、黄ばんだ本の頁を読み漁った。その友人は死や、肉体、死体の復活などのことをぶつぶつ言った。狂ってる！

友人は禍々しい光をたたえた目と表情をしながら調べ続けた。「研究所だ！」と彼は言った。「今夜、私は死から復活するという夢を理解するだろう！死んだ手足は動きだし、脳は目覚め、機能が停止した組織も活動します。今夜死体が動くんだ！」

#### 用意

松明[Torch]トークン(五角形)を5つ用意します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切った仲間はフランケンシュタイン博士の怪物を動かしました。力のテストに裏切り者はみんなを殺すように命令しました。怪物は頑丈で避ける為には最善を尽くさなければなりません。幸いなことに弱点が一つわかっています。火です。

#### 勝利するには……

怪物を倒さなくてはなりません。

#### 怪物を倒す方法

フランケンシュタイン博士の怪物を倒す方法は二つあります。

- 火を使う**：焼け焦げた部屋[Charred Room]、燃焼炉室[Furnace Room]、五芒星の間[Pentagram Room]、厨房[Kitchen]へ行って、松明に火を付けます。そうしたら、キャラクターカードに松明トークンを置きます。ゲーム中見つけられる松明に限りはありませんが、1度に1本しか持てません。怪物のいる部屋か、戸口でつながった隣の部屋からスピード攻撃で松明を怪物に投げることができます。怪物を傷つけることができれば、松明ダメージを1つ与え、松明を失います。負けた時は松明を失います。各ヒーローは手番に1本だけ松明を投げられます。プレイヤーと同数の松明ダメージを与えたら、モンスターは死にます。
- 墜落させる**：怪物は愚鈍です。常に最も近い探索者に近づいて攻撃します。塔[Tower]か裂け目[Chasm]に導いてください。その部屋どちらかで筋力判定を行い6以上を出すと、怪物を突き落として殺すことができます。この判定は手番中に一度しか行えません。

#### 勝ったら……

研究書を破り、頁に蠟燭の炎をつける。このノートはまさにおぞましい。研究書の消滅が死体の復活の秘密を永久に葬りさるることになってほしいと願いを込める。

ビリッ！序文があった。次の数ページは数式と表、図と文字でいっぱいだ……。

そう、これは恐ろしい意味をなす。突如ある考えが頭をよぎった。その考えは強烈で自分でも驚くものだった。ありていに言えば、研究書の可能性に目が眩んだのだ。この秘密を調べればどんなにすごいことがわかるだろう。

ちょっと指を火傷しながら、頁についた火を叫いて消した。

## #30 ドラキュラの墓

### Tomb of Dracula

棺の蓋がきしみながら開き、胃が緊張して縮み上がった。あまりにも多くの偶然の一致や、たくさんの手掛かりがあった。今、蓋を開いている青白い腕が疑いようもない事実をつきつける。腕は粗野で太く、指はずんぐりしている。手のひらには毛が生えている。爪は長く立派だ。先はよく切れそうだ。傍らに立つ少女が腕をしがみついた。

「あいつを殺さなくては。完全に目覚める前に殺すんだ！」

その時、友人の首に新しい噛み跡と口に生えた新しい牙が見えた。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者と少女は共にドラキュラに組み、ヴァンパイアになりました。ドラキュラはとても強いですが、起きたばかりで動作は緩慢です。彼が目覚めて素早くなるまでに、2、3ターンあります。ドラキュラと手下達はあなたたちを殺すか……ヴァンパイアに変えようとしています。

#### 勝利するには……

ドラキュラと花嫁を両方とも倒さなくてはなりません。

#### ヴァンパイアを倒す方法

- 槍を使ってヴァンパイアに筋力攻撃し、傷つけることができると、心臓を串刺しにして倒せます。どんな種類の攻撃でも成功すれば、裏切り者には通常のダメージを、ドラキュラと花嫁には麻痺させます。
- 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ます。裏切り者がターン／ダメージトラックを進めたら、他の探索者の誰かがプレイヤーと同数のサイコロを振ります。出た目が進んだターン数より小さければ夜が明けます。
- ヴァンパイアは昼間、力が弱くなります。夜が明けた後の裏切り者の手番の開始時ごとに各ヴァンパイアの能力が全て1つつ下がります(もちろん裏切り者も忘れずに)。ヴァンパイアの能力が髑髏まで下がると、気絶します。裏切り者は二人のモンスターの能力を紙に書き留めるように言って下さい。気絶したヴァンパイアの部屋に同じ部屋に入ると、串刺しにして自動的に倒すことができます。この行動は手番の攻撃のかわりに行えます。
- 夜が明けた後、ヴァンパイアはバルコニー [Balcony]、温室 [Conservatory]、庭 [Gardens]、墓場 [Graveyard]、中庭 [Patio]、塔 [Tower] や外に面した窓のある部屋の中にいる、あるいは入ると直ちに炎に包まれて燃え上がり、死んでしまいます。

#### 攻撃の特別ルール

ヴァンパイアを傷つけることができると、通常通りダメージを与えます。聖なる印 [Holy Symbol] カードを持っていると、与えたダメージ数の部屋だけ(戸口を抜けて)、ヴァンパイアをあなたから遠

ざけられます。

#### 勝ったら……

日光が心臓を串刺しにした。それは血を吸う者と闇を徘徊する者の子に対する武器だった。朝が来た。ヴァンパイアは死んだ。ドラキュラの伝説は、伝説のままだ。

奴等とは本当になくなったのかと考える。首の傷をさすりながら……。万一に備えて調査しておいたほうがいだろう。

窓を持つ部屋：階段室 [Grand Staircase]、主寝室 [Master Bedroom]、寝室 [Bedroom]、礼拝堂 [Chape]、食堂 [Dining Room]。

## #31 生きている！

It's Alive!

用心深く壁をなでてみた。ドクン、ドクン、ドクン、ドクン、ドクン、ドクン。少し触っただけで、館の鼓動を感じることができる。さらに壁は生暖かく、皮膚のようだ。ワックスと湿ったかすかな風はまるで吐息のように館中の部屋を吹き抜け、吐き気を催させる。

この館は生きている！ 出口はなくなり、中に閉じ込められた。

この館をやっつけなければならない。

### 用意

厨房[Kitchen]、食料庫[Lader]、食堂[Dining Room]、ワインセラー [Wine Celler] にいると消化されます。裏切り者は何が起きたか伝えてきます。

### 悪者についてわかっていること

裏切り者はこの館を生きさせるために何でもします。もちろんこの館も生き残ろうとしています。

### 勝利するには……

槍[Spear]でこの館の心臓か脳を倒さなくてはなりません。心臓はオルガン室[Organ Room]にあります。脳は屋根裏部屋[Attic]にあります。どちらかを傷つけられると館を殺せます。

### 館

他のいくつかの部屋も通常とはやや変化します。裏切り者は以下の部屋に入ったら、何が起きたか伝えてきます。

- 食堂[Dining Room]、厨房[Kitchen]、食料庫[Lader]、ワインセラー[Wine Celler]は消化器官です。
- 温室[Conservatory]は呼吸器官です。
- バルコニー [Balcony] と 玄関ホール [Entrance Hall] はおぞましい歯になりました。
- 研究室[Research Laboratory] と 実験室[Operating Laboratory]は分泌腺です。

### 勝ったら……

椅子が叩き付けられ、陶器が振りかかる。木材、漆喰、ガラス、セメントの飾りが館中を飛び交った。しかしそれに耐え、手にした槍でこの館の命を支えている震えるオルガンを力の限り貫いた。

突き刺すと光り輝き、熱い血しぶきがかかって、投げ飛ばされた。しかしあきらめない。再び何度も突き刺すと、生き延びようと血しぶきを吹き出す。

やがて館は震え、突き刺した心臓はたんで動かなくなった。

館は死んだ。

## #32 漂流

### Lost

水晶玉は閃き、そして響き渡る音色がパイプオルガンから轟く。館は揺れてずれ、部屋は変わり、配置さえも変わる。大気は濃く、緑色っぽくなり、むかつき、わずかに悪臭がする。外の空は藤色で、木々は悪夢のように揺れ、歩いている者は地球人より多くの歯を生やしている。

火傷し皮膚が剥がれ落ちる前に、故郷の次元に戻らなくては。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者はエイリアンで、館を故郷の次元に転移させました。大気はあなたたちをだんだん死に追いやります。

#### 勝利するには……

館を元の次元に戻さなくてはなりません。

#### 手番に行わなくてはならないこと

各ヒーローは手番の開始時にさいころを2つ振ります。出た目の数だけ任意の能力あるいは能力の組み合わせで引かなくてはなりません。

#### 館を戻す方法

オルガン室 [Organ Room] にあるパイプオルガンはただの楽器ではありません。それは次元転移装置です。次元旅行のためにオルガンで正しい曲を弾き、固有の振動数を反響させなくてはなりません。

探索者は手番中に一度、オルガンを弾く事に挑戦できます。オルガン室にいる時に、その探索者は正しい曲を弾くために知識判定を行えます。以下に示す結果で館を故郷に戻せます。

プレイヤー人数	必要な数値
3	15 以上
4	16 以上
5	18 以上
6	20 以上

探索者は正しい曲の手掛かりを見つけるために館を探索できます。見つけた手掛かりは誰でもオルガンを弾こうとする者に役立ちます。1度見つけた手掛かりと同じものは2度見つけられません。

- 出ているオーメンシンの数ごとに判定に+1できます。
- オルガンを弾くキャラクターの趣味に「音楽」があれば判定に+2できます。
- 図書室 [Library] で音楽の本を見つけたら、判定に+2できます。手番中に図書室で知識判定を行い、5以上を出せば本を見つかります。
- 遊技室 [Game Room] で正気判定を行い、5以上を出せば、風変わりな動物の首の剥製を見て、どんな次元にいるか見抜いて判定に+1できます。

○塔 [Tower] に行ったら知識判定を行い、5以上を出せば星を観測し、今いる場所がわかれば、判定に+2できます。

○狂人 [Madman] がオルガン室にいれば、判定に+2できます。彼は幾度か次元旅行をしたことがあります。

○本カードがオルガン室にあると判定に+2できます。それは多次元の地図です。

#### 勝ったら……

呼吸困難と貧血であえぐ。まただめだ。ずっと鼻血が流れ続け、皮膚もずたずたに焼けただれてしまっている。視界も暗くなってきた。もう一度だ……。

パイプオルガンを弾く。今度は音が鳴り響き、館中を共鳴する。再び館は震動し、ずれて、変化しはじめた。大気は澄んで、無色になった。外は真っ暗だ。

痛みは治まり始めた。出血も止まりかけている。逃げられた！元の次元に戻ったのだ。しかしここは本当に地球なのか？

それは明るくなってみなければわからない。

## #33 湖の怪物

### Creature from the Lake

地底湖の向こう側を見渡した。湖は黒く、静かで波もなく鏡のようだ。この湖はどこまで広く、どれだけ深いのだろうか？

湖面を泥で覆われたおぞましい怪物が湖面を割って現れた時、思いは途切れた。人影、あるいは人間くらいの大きさのヒトデのような奇怪なものが少女を捕まえている。少女の悲鳴は水中に引き込まれて途切れた。

彼女は連れ去られた。少女を呼びながら、水の中に入る。幸運なことに深さは胸の辺りまでしかないようだ。彼女を救いに行くか？ 自らの身を守るか、彼女を救うか——決心しなければならない。

#### 用意

- 地底湖 [Underground Lake] が見つかっていなかったら、部屋の山から探し出して地下に配置します (隣接する部屋と戸口で繋がっていかなくてはなりません)。部屋タイルの山は繰り返し直します。
- 地下の部屋に行く方法が見つかっていれば、新しい部屋を探索することはできません。見つかっていなければ、地下に行ける部屋を見つけるまで探索することができます。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は少女を湖の怪物の餌にしようとしています。

#### 勝利するには……

少女が溺れる前に助け出さなくてはなりません。

#### 地底湖

少女を救い出す前に湖の中へ危険を冒して進まなくてはなりません。

湖に行くには、地底湖タイルの戸口がない二辺から進みます。湖はそこから広がっています。地底湖タイルから湖に向かって進む時は、部屋タイルの山から1枚取って、進む方向に伏せたまま置きます。このタイルは「湖タイル」となります。置くタイルがなくなった時は、他の階から取っていきます。これは2階から始めます。

湖タイルを移動しようとする手番の開始時に、泳ぐための筋力判定を行えます。

4以上 各湖タイルの移動に2移動力消費

0～3 各湖タイルの移動に3移動力消費

湖タイルにいる時にアイテムを落とすと、そのアイテムは失われます。

#### 少女を探す方法

湖タイルの上で手番を終えた時に4つのサイコロを振ります。

- 地底湖の部屋と自分の間にある湖タイルの数 (自分がいるタイルも含む) を出た目に足します。

○水晶玉を持っている時は出た目に2を足します。

○この手番中に置いた湖タイルの上にいる時は出た目に3を足します。

修正をした結果を裏切り者に伝えます。裏切り者は何が起きたかを伝えてきます。高い値ほど、少女を見つけやすくなります。

#### 勝ったら……

少女がぐんなりとうつ伏せになって浮かんでいるのを見つけた。ごみと足許でぬるぬる滑る怪物の痕跡に、怪物が戻って来ることを恐れながら、暗い水の中を押し進んだ……。

やっと少女のところまで行き着いた。手遅れか？ だが突然少女が咳き込んだ。生きている！

陸地に向かって戻り始めた。湖の怪物は陸に上がってくるのだろうか？ なんともいえない。想像もつかないことだ。

## #34 狂帝シーザー

### Mad, Mad World

友人の愛想の良いいつもの態度が、横柄で傲慢な態度に変わった。そして堂々とした声で言い放った。「裏切り者め！なぜ正しく気高い自分たちの指導者を暗殺しようとするのか？かつては友だった者らよ。ブルータス、お前もか!?今、我は復讐を果たさん！」

#### 用意

金庫 [Vault] タイルがまだ見つからない時は、部屋タイルの山の中から探して地下に配置します。部屋タイルの山は繰り返しします。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は脱走した精神異常者で、自分をジュリアス・シーザーだと信じています。彼の狂った使用人たちも彼をシーザーと信じて、仕えています。彼はあなたたちを転生した裏切り者の元老院議員だと信じ、使用人とともに皆殺しにしようとしています。

#### 勝利するには……

使用人たちを金庫に閉じ込め、裏切り者を殺すか閉じ込めなければなりません。

#### 狂人達を閉じ込める方法

閉じ込める前に金庫を開けておかななくてはなりません。金庫が開いたら、使用人が裏切り者を手番を全部使ってモンスターかキャラクターを金庫に閉じ込めることができます。その手番に他の行動は行えません。閉じ込められた使用人、裏切り者はゲームから除外されます。

#### 狂人達を捕まえる方法

- 使用人が裏切り者を筋力攻撃の判定で勝つことができると、相手にダメージを与えたり、麻痺させたりする替わりにつかむことを選べます（この時裏切り者はダメージを受けず、使用人は麻痺しません）。成功したら、相手を金庫へ運ぶことができます。ヒーローが裏切り者や使用人を運んでいる間、その相手はおとなしくして手番を行う事ができません。
- 誰かを運んでいる間は筋力攻撃判定のサイコロが2つ減ります。
- 一度に一人しか運ぶことができません。誰かを運んでいる間は部屋を移動するのに2移動力を消費します。ただし常に1スペースは動くことができます。
- アイテムのように運んでいる相手を他の探索者に渡すことができます。
- 使用人たちや裏切り者は犬で運ぶことはできません。

#### 勝ったら……

狂人の叫ぶ声が首筋をぞくぞくさせる。「友人」は血、殺人、復讐について叫ぶ。自称「ジュリアス」を閉じ込めて、世界を平安にした。

扉をたたく音が激しくなる。木にひびが入る音がした。この扉はどれだけ持ち堪えるだろう？

## #35 縮む体

### Small Change

二匹のトラネコが館をうろついていた。猫達は住み処に侵入されて不機嫌なようだ。しかし手出ししてこなかった。ネコがここで最も怖い存在なら恐れることはない！

ガラスの割れる音が、思いから解き放った。振り返って床の上に壊れたガラス瓶を見た。銀色の液体が洩れ出して、それがきらめく雲になり立ちこめた……。数秒後、むかつきを覚え目が眩んだ……。

頭がはつきりしたら、椅子を見上げていた。座面がとても遠くに見える。私たちはネズミほどの大きさになっている。そして部屋の外から声が出た……。 「…ニャ～オ…」

#### 用意

おもちゃの飛行機 [Toy Airplane] トークン (五角形) を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者はあなたたちを縮め、飼ひ猫を放しました。ネコはあなたたちを食べようとしています。

#### 勝利するには……

少なくともヒーローの半数 (端数切り上げ) がおもちゃの飛行機を使って外に面した窓からか、バルコニー [Balcony]、庭 [Gardens]、墓場 [Graveyard]、中庭 [Patio]、塔 [Tower] より逃げ出さなくてはなりません。

#### 小さくなる

あなたたちは小さくなりました。以下のことが起きます。

- 持っている全てのアイテムとオーメン (カード) は同じように縮み、通常通り機能します。
- 新たなカードを引けなくなります。イベントシンボル、アイテムシンボル、オーメンシンボルがある新しい部屋に入ったら、そこで手番が終わります。
- 各戸口を1スペースと数えます。戸口を通過して隣の部屋に行くには2移動力が必要です。戸口の上で止まることができます。
- あらゆる種類の階段を昇り降りする為に筋力判定で3以上を出さなくてはなりません。失敗したら手番が終了しますが、次のターンに再度試みることができます。
- 崩壊した部屋 [Collapsed Room] とミスティック・エレベーターを使うことができません。栈敷 [Gallery]、ジム [Gymnasium]、金庫 [Vault] の指示は無効になります。
- おもちゃの飛行機を使ってのみ、館から脱出することができます。

#### おもちゃの飛行機の利用方法

- おもちゃの飛行機は寝室 [Bedroom]、主寝室 [Master Bedroom]、物置 [Storeroom]、屋根裏部屋 [Attic]、遊技室

[Game Room] にあります。手番中に一度だけこれらのどれかの部屋で知識判定を行い、3以上で探すことができます。判定に成功したら、その部屋におもちゃの飛行機トークンを置きます。

- 手番中に一度だけ飛行機を始動させるために知識判定を行えます。4以上で成功です。飛行機は動かし始めたヒーローの次の手番まで床にいます。その間に他のヒーローが乗り込むことができます。しかし、ネコに攻撃される可能性があります。
- 飛行機を動かしたヒーローは手番に通常の移動の替りに飛行機をスピード5で飛ばします。探索者と同じように、移動のときに戸口も1スペースと数えます。
- 飛行機が飛んでいる時、搭乗している探索者はリボルバーや指輪、ダイナマイトでしか攻撃をしたり攻撃されたりしません。
- 生き残っているヒーローを全員搭乗させるまで、館を脱出することはできません。
- 床にいるヒーローを飛行機で拾い上げるには、移動力を1つ消費します。この時、飛行機に乗っている最もスピード値が高い人がスピード判定を行います。
- 4以上 探索者を拾い上げられます。
- 1～3 失敗ですが、もう一度移動力を消費すれば拾い上げを行えます。
- 0 墜落し、飛行機を再始動させなくてはなりません。
- 飛行機に乗っている時は、階段を昇り降りするのに筋力判定は必要ありません。また判定をせずに崩壊した部屋 [Collapsed Room] や栈敷 [Gallery] を昇り降りしたり、裂け目 [Chasm] を渡ることができます。
- 裏切り者はおもちゃの飛行機を飛ばすことができません。

#### ネコに捕まったら

ネコに捕まっても逃げるチャンスがあります。次の手番の開始時に能力のどれかを選びます。捕まった探索者とネコがその能力で判定します。これを「競争」と呼びます。筋力の競争はネコとの闘い、スピードの競争はネコとの徒競走、正気の競争はネコとのにらめっこ、知識の競争はネコとの騙しあいを意味します。ネコよりも判定の結果が高いときは逃げることができ、通常通り手番の行動を行えます。失敗したらネコに捕まったままで手番は終了します。しかし他のヒーローが攻撃を行い、次の手番までに戦闘判定で勝つことができたなら、猫は捕まえた者を落とす麻痺します。

#### 勝ったら……

小さな飛行機はがたがた揺れていたが、やがて窓から滑らかに滑空して窓から外に出た。質の悪いネコから飛び去るにつれてやつらの不満そうな鳴き声が聞こえてくる。脱出に成功した！次にしなければならないことは、鷹に見つかって餌にされる前に、私たちを元の大きさへ戻る術を見つけることだ……。

## #36 友達と一緒にがいい

### Better with Friends

メダリオンは薄暗闇の中で青黒く光り、絶え間なく脈打つ。館が沈み、地下に水が流れ込んで行くのを感じた。

誰かが屋根裏にボートがあったって言ってなかったか？ 全員階段を駆けのぼった……全員には私たちをここに連れて来た裏切り者は含まれない。裏切り者は逃げようとしていないように感じた。

館は沈んでいる！ 調べている暇はないが、逃げ出すだけの時間はあるかもしれない。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者はあなたたちを死に追いやろうとしています。館は地下の沼に沈んでいっています。溺れる前に脱出しなければなりません。

#### 勝利するには……

少なくとも、もといた半数のヒーローが生き残って脱出しなければなりません。生きているヒーローを館に残して、脱出することはできません。

#### 館からの脱出方法

- 屋根裏部屋 [Attic] が見つかっていなければ、部屋タイルの山中から探して2階に配置します。部屋タイルの山は繰り返しします。
- 屋根裏部屋に手漕ぎボートがあります。それをバルコニー [Balcony] か塔 [Tower] に運びます。キャラクターカードの上に手漕ぎボート [Rowboat] トークンを置いて運んでいることを示します。手漕ぎボートはとても重く、運んでいる間は部屋を移動するのに、2移動力を消費します(手漕ぎボートは一人でしか運べませんが、アイテムのように交換できます)。犬はボートを運ぶことができません。
- 生き残ったヒーローが全員、手漕ぎボートともにバルコニーか塔に集まったら、脱出することができます。生きている他のヒーローが館に残っていたら、脱出することはできません。

#### 浸水の効果

手番の開始時に浸水した階にいる時は以下の効果を受けます。

- 浸水：手番中の移動力が2つ減ります。
- 完全な水没：手番中の移動力が4つ減り、2ポイントの物理的ダメージを負います。
- どんな浸水であろうとも、手番に最低でも1スペース移動することができます。

#### 浸水を遅らせる

裏切り者はターン/ダメージトラックを使って経過時間を記録しています。手番中に浸水した部屋が沈むのを1ターン止める為にメダリオンを投下することができます。この行動を行うと、カードは捨

て札になります。次の裏切り者の手番にはターン/ダメージトラックの数字は進みません(ターン/ダメージトラックを進めないよう確認して下さい)。

#### 勝ったら……

全力で権を漕いで、ボートを沈んでいく館から遠ざける。繰り返し叫ぶ友達の声が聞こえる。「戻れ！ 戻れ！ 死ぬのは友達と一緒にいい！ 一緒にいて！」

うーん、その申し出は願ひ下げだ。

## #37 チェックメイト

### Checkmate

見つけだした古い日記に読みづらい字で書かれた内容をなんとか理解した。

「私はエビニーザ・スローカム。死神を呼び出す手段を発見した。死神に挑戦する準備をした。私は奴を打ち破るのだ。研究して自分の精神を鋭敏に鍛えた。今夜、死神は打ちひしがれるであろう！」

まわりを見渡し、人影がチェス盤に寄り掛かっているのに気付いた。人影に触れると、ぼろぼろに崩れた。エビニーザが思ったほど、準備とやらは整っていなかったようだ。

テーブルの向こうに暗い影のような姿が現れるのを目にした。その人影は私たちの一人に向かって合図をし、テーブルを指し示した。黒檀と象牙でできたチェスセットを挟んで席に着く。

エビニーザより良い結果になることを祈るだけだ。

勝ったら……

「チェックメイト」

死神は自分のキングをじっと見据え、そしてぼろぼろに崩れだした。死神は微笑み、私は自分の髪が白くなったのを感じた。

「次の機会までごきげんよう」と死神は挨拶した……。

#### 悪者についてわかっていること

死神はチェス勝負を挑んできました。死神のターンの開始時に誰も部屋におらず、チェスを指せないときは没収試合として負けになります。

#### 勝利するには……

知識判定で死神より高い結果を出してチェックメイトします。死神のターンに同じ部屋の中にいるヒーローの一人が判定を行う事ができます。

#### 死神を出し抜く方法

いくつかのアイテムは知識判定で死神より高い目を出す手助けになります。

- 探索者は聖なる封印 [Holy Seal] トークンを手に入れることができます。聖なる封印を手に入れたら、正気判定を行い、4 以上を出せば封印を破ることができます。手番中に 1 つの封印しか破ることができません。探索者が封印を破るごとに、死神の知識判定のサイコロが 1 つずつ減ります。3～4 人プレイの時は減るサイコロは 2 つずつになります。
- 本にはチェスの戦略が書かれています。本を持っている探索者は死神とのチェス勝負の知識判定でサイコロを 1 つ増やせます (振れるサイコロは最大 8 個)。

#### 攻撃の特殊ルール

- 死神は攻撃を行いません。チェス以外の方法で死神を倒すことはできません。
- 死神はヒーローの移動を妨げません。

## #38 地獄の怪物

### Hellbeasts

視野の外に赤い筋が飛んで行くのが見えた。振り向いて見るが、もういない。他の方向に火のような筋が飛んで行くのを見た。もう一つ、さらにもう一つ。

振り向くと体と翼がばちばちと燃えているコウモリがはためいているのが見えた。しかしコウモリに苦しんだり死んだりしている様子はない。コウモリはまわりを取り囲み、その熱で髪が焦げた。友人の一人が上機嫌で笑いだし、他の友人達は悲鳴を上げているのが聞こえた。

まずいことになった。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は火焰コウモリ (Bat トークンで表します) の群れにあなたたちを皆殺しにするよう命令しました。火焰コウモリは人間を攻撃できませんが、同じ部屋にいると燃やそうとします。

#### 勝利するには……

儀式を行い、館からコウモリを追い払わなくてはなりません。

#### 儀式を行う方法

コウモリに殺されてしまう前に儀式をやり遂げなくてはなりません。その為にはプレイヤーの人数分の「儀式判定」を成功させる必要があります。判定には特定の部屋かアイテムを使って、知識判定か正気判定を行わなければなりません。探索者は手番中に1度儀式判定を行う事ができます。儀式を行うには：

- 礼拝堂 [Chapel]、霊安室 [Crypt]、五芒星の間 [Pentagram Chamber] の中でか、聖なる印 [Holy Symbol] か指輪 [Ring] を持って正気判定を行い、5以上を出せば儀式を進められます。
- 図書室 [Library] か研究室 [Research Laboratory] の中でか、本 [Book] 又は水晶玉 [Crystal Ball] を持っていれば、知識判定で5以上を出すと儀式を進められます。

儀式判定に成功する度に対応するトークンを儀式に使ったアイテムか部屋の上に置きます。

1度儀式に成功したアイテムや部屋は、もはや再び使うことはできません (例えば礼拝堂で正気判定に成功したら、もう礼拝堂を使うことができません)。

ヒーロー達がプレイヤー人数と同じだけトークンを置くことができたらコウモリ達はいなくなります。

#### 攻撃の特殊ルール

- コウモリは攻撃を行えず、攻撃もされません。
- コウモリトークンは移動を妨げません。
- コウモリトークンと同じ部屋にいると、ダメージをどれだけ受けたか裏切り者が伝えてきます。

勝ったら……

コウモリは元いた地獄へと去った。館のあちこちはまだくすぶっている。そして火傷で焼けた肉の匂いが胃をむかつかせる。二度とこんな恐ろしい場所には近づかないと誓いながら、館をよろよろと去る。地獄の怪物がこの世界に舞い戻ってきたとしても、絶対遭遇したくない。

## #39 後継者

### The Heir

館を探検している間に興味深い話が語られた。昔、伝説によると、歴史ある王家の最後の末裔がこの館に住んでいた。だが、たった一人を除いて、全員が自らの護衛に殺されてしまった。

この家の家系を調べて、仲間の一人がこの館の伝奇的な富の相続人であるとわかった。正当なる相続人がこの館の玉座に座るなら、富は最後の相続人のもとに返されるだろう。

驚いてみんなを見ると仲間の一人がいなくなっていた。そういえば、その「友人」が館の中で「未解決の問題を終わらせる」事について何かつぶやいていたのを思い出し、青ざめた。

早く玉座を見つけだして相続人を据えなければ。

#### 用意

ポイント  
怪異を起こした者は密かに自分以外のヒーローの誰かを相続人を選びます。選んだ人物は紙にキャラクター名を書き記し、他のヒーローにも教えます。もし相続人が死んだら、裏切り者の勝ちになってしまうので、誰が相続人かを秘密にしておかなくてはなりません。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は館中に暗殺者を配置しています。

#### 勝利するには……

槍 [Spear] カードと指輪 [Ring] カードを持たせて、相続人を玉座に座らせなくてはなりません。玉座は彫像のある通廊 [Statuary Corridor] にあります。2つのアイテムと共に、相続人がそこに入るとすぐに、あなたたちが勝ちます。

#### 勝ったら……

相続人が玉座に収まると、灯は薄暗くなり、そして前より明るく輝いた。指輪は大きくなって王冠になり、槍は小さくなって古い鍵になった。相続人が微笑む。「知っている……全て…。さあ先祖の宝の所へ行こう。友人達と新しい守護者にお礼を渡したい」

## #40 生き埋め

### Buried Alive

占い盤の針がひとりでの文字の上を行き来する。みんながぞっとしながら見つめる中、それは「イ・キ・ウ・メ」と指し示した。

見渡して、この館に入った時から仲間の一人がいなくなっていたことに気付いた。ゆがんだ魔法がその事を気付かせないようにしてに違いない！ 本当に仲間が生き埋めになっているのだとしたら、早く見つけださなくてはならない。

#### 用意

プレイヤーと同数の筋力判定トークン(三角)を用意します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は(ノンプレイヤーの)友人を一人、地下に生き埋めにしました(裏切り者は秘かにどこに埋めたかを紙に書き記しています)。その人が生き埋めにされた部屋はどれかわかりませんが、<sup>ホーン</sup>怪異が始まったときにすでに見つかった部屋だということはわかっています。

#### 勝利するには……

友人が死ぬ前に掘り出さなくてはなりません。占い盤[Spirit Board]カードが役に立ちます。

#### 友人を救いだす方法

- 部屋に移動する度に部屋を探すことができます。知識判定を行い、3以上であればその部屋が「生き埋めにされた部屋」かどうかわかります。判定に成功したら、裏切者にそこが生き埋めにされた部屋か尋ねます。裏切者は正直に答えなくてはなりません。1つの部屋は手番中に一度しか調べることができません。しかし1回の手番で複数の部屋を調べることができます。
- 「生き埋めにされた部屋」を見つけたら、筋力判定を行い、4以上で友を助けるために掘ることができます。生き埋めになった人を助けるには最初にいたプレイヤーの人数と同数の筋力判定トークンが必要です。生き埋めにされた部屋で探索者は手番中に一度だけ判定を行う事ができます。判定に成功する度に筋力判定トークンをその部屋に置きます。

#### 占い盤

- <sup>ホーン</sup>怪異が起きたら占い盤を部屋カードの山の一番上のタイルを見るために使うことができなくなります。代わりに友人を見つけるために使うことができます。
- 占い盤を持つ探索者は、それを渡したり、交換したり、部屋に置いたりすることができません。その探索者が死んだ時は、占い盤は他のアイテムと共に部屋に置かれます。「アイテムの山」[Item Pile]トークンをその部屋に置きます。他の探索者は残されたア

アイテムの山と占い盤を拾うことができます。

- 占い盤を持つ探索者は手番中に一度だけ、生き埋めにされた部屋を見つけるまで使うことができます。その部屋が見つかったら、占い盤は捨て札になります。
- 占い盤を使って生き埋めにされた部屋を探すときは移動および他の行動を行う事ができません。部屋を見つけるために正気判定を行います。
  - 0～2 何も起きません。
  - 3～4 探索者の誰かを3スペース動かします。
  - 5～6 埋められた友人を癒します。裏切り者は埋められた友人の受けたダメージを記録しています。サイコロを2つ振り、出た目の数だけダメージが回復します。
  - 7以上 裏切り者は友人が埋められた部屋を伝えなくてはなりません。

#### 勝ったら……

大慌てで土を掘り、ついに埋められた友人を助け出した。友人は木の棺をひっかいて指の爪が剥がれていた。握手した手から血が伝い落ちた。友人は助けられてから黙って喋らなかつた。ゆっくりと友人を連れて館を出た。きっと、ちゃんとした治療を受ければよくなるだろう。いつの日か……。

## #41 見えない裏切り者

### Invisible Traitor

仲間の一人が妙な言葉をつぶやいて……そして金切り声を上げるのを聞いた。これまで聞いた事もない恐ろしい音がした。友達とそこへ急いで向かった。しかしそこに着いた時には誰もいなかった。そして残酷で冷たい笑い声がまわりでした。

仲間の一人が敵になったかもしれないという嫌な予感があった。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は姿が見えなくなり、あなたたちを皆殺しにすることをしました。

#### 勝利するには……

裏切り者を殺さなくてはなりません。

#### 目に見えない者との戦闘

- ヒーローが裏切り者から攻撃を受けて生き残ったら、そのヒーローは裏切り者の手番の終了時に知識判定を行えます。
  - 0～2 何も起きない
  - 3～4 裏切り者とその部屋にいれば知ることができます。裏切り者が去っていた時は、どの戸口から出ていったか知ることができます。
  - 5以上 探索者は裏切り者が現在どこにいるか知ることができます。
- 手番中に一度だけ、移動中に見えない裏切り者を攻撃することができます。裏切り者が同じ部屋にいる時は通常通り戦闘できます。いない時は戦闘は失敗し、その手番に他の攻撃はできません。
- リボルバーを発射するか、裏切り者のいる部屋にダイナマイトを投げ込んだ時は、通常通り攻撃を解決します。
- おもちゃの猿は裏切り者に影響を与えません。

#### 頭蓋骨 [Skull] と占い盤 [Spirit Board]

- 頭蓋骨 [Skull] カードを持っていると手番の開始時に正気判定を行う事ができ、4以上を出せば追跡に成功します。判定に成功したら裏切り者はどの階にいるかを言わなければなりません。
- 占い盤 [Spirit Board] カードを持っていると手番の開始時に正気判定を行う事ができ、4以上を出せば追跡に成功します。判定に成功したら裏切り者はどのアイコンのある部屋にいるかを言います。

勝ったら……

裏切り者は斃れ、身体から邪氣は去って今は彼女の姿が見えるようになっていた。姿が見えるようになると、彼女は恐ろしくない。

なぜ彼女が敵になったのかわからない。彼女を変身させたものが何であれ、さらにもっと多くの恐ろしい姿に変身させないことを願う……。

## #42 ヒーロー登場

### Comes the Hero

目の前の像は上に何かを置いてもらうのを待つかのように手を伸ばして立っている。台には「不滅のものを破る為に」と碑が刻まれている。

これにどんな意味があるんだ？ なぜ押さえきれないほど震えが起きる？ 何かとてもまずいことが起きている。

そしてこの像はさらにひどいことを防ぐ唯一の手段なのかもしれない。

#### 用意

立像[Statue]トークン(五角形)を<sup>ポイント</sup>怪異が起きた部屋に置きます。

#### 悪者についてわかっていること

無敵になった裏切り者は儀式を行い地獄への門を開こうとしています。それはどのように行うのかわかりませんが、人間の生贄が必要なようです。

#### 勝利するには……

裏切り者を斃さなくてはなりません。

#### 裏切り者を殺す方法

裏切り者は通常の方法では攻撃されたり、傷つけられたりしません。変わった方法を使って裏切り者を止める必要があります。

立像の手は伸ばされており、台には「不滅のものを破る為に」と言う銘版が嵌め込まれています。立像は手番中に適当なアイテムを手の上に置かれるまで動きません。アイテムを捨て札にした時、立像は動きだします。

- 聖なる印 [Holy Symbol] を手に置いたら、立像は強力な審判者になります。
- 斧 [Axe] を手に置いたら、立像は強力な戦士になります。
- 水晶玉 [Crystal Ball] を手に置いたら、立像は強力な予言者になります。
- 本 [Book] を手に置いたら、立像は強力な魔術師になります。

立像は動きだしたら、ゲームの終了まで変身した像のままです。立像が動き出したら、裏切者にどの形態になったかを伝えます。

#### 動く立像

**スピード：8 筋力：8 正気：8 知識：8**

- 立像は通常では動きません。その代わりにヒーローたちの精神力で動きます。立像を動かす為に同じ部屋にいるヒーローは手番中に知識か正気判定を行うことができます。ヒーローは出た目のスペース分まで立像を動かすことができます。

- 立像が動かしたヒーローの手番に裏切り者と同じ部屋にいても攻撃はしません。その代わりに、裏切り者の能力を1ポイント下げます。審判者はスピードを、戦士は筋力を、予言者は正気を、魔術師は知識を下げます。

- 裏切り者が立像を攻撃し、傷つけても立像は麻痺しません。その代わりに立像は次の手番に裏切り者の能力を下げることはできません。立像は裏切り者を追いかけて移動することができます。

#### 勝ったら……

立像は私たちのためだけでなく、世界のためであるかの如く戦った。裏切り者は打ち負かされて倒れ、私は像の力に畏敬の念を抱いて立っていた。すでに像は石に戻り、拳は思慮深げにあごに押し付けられている。像は何も語らない。静寂が全てを包み込む。

## #43 逃げる影

### A Gathering of Shadows

最初、背中がむずむずすることに気付いた。まもなくむずむずは引っ張られる感じになり、そして引き裂かれた。振り向くと影が離れて、壁を歩いていくのを見た。影が部屋から滑りだした時、壁を伝い他の影も集まっているのを垣間見たように思った。

何が起きているにしろ、自分の影を取り戻さなくてはならない。失敗したら何が起きるかわからないが、きっと嬉しくないことが起きるだろう。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者はあなたたちの身体から影を引き剥がしてしまいました。ヒーロー全員の影が五芒星の間 [Pentagram Chamber] にたどりつく前に消滅させなくてはなりません。自分の影が五芒星の間に入ったら、魂のない化け物——スペクターになってしまいます。

#### 勝利するには……

光の儀式を行って影たちを消滅させなくてはなりません。

#### 光の儀式を行う方法

- 地下墓地 [Catacombs] か礼拝堂 [Chapel]、研究室 [Research Laboratory] に行きます。そのどれかの部屋中で、手番中に一度だけ知識判定を行う事ができ、4以上を出すと儀式の方法を知ることができます。
- 儀式の方法がわかったら、探索者は誰でもバルコニー [Balcony]、庭 [Gardens]、墓場 [Graveyard]、中庭 [Patio]、塔 [Tower] で知識判定か正気判定を行う事ができます。5以上で成功です。判定に成功する度に知識判定トークン (三角) か正気判定トークン (三角) をその部屋に置きます。トークンが置かれた部屋は、もう儀式には使えません。ヒーロー達がプレイヤーと同数のトークンを館に置いたら、儀式が成功します。

#### 攻撃の特別ルール

- 影はそれぞれヒーロー達と対応しています。影はそのヒーローと「結びついて」います。
- 影に対してスピードか正気攻撃を行う事ができます。影に勝ったら影は麻痺しますが、その影と結びついたヒーローはスピードに1ポイントのダメージを負います。
- 蠟燭を持っている時に一体の影と同じ部屋にいれば、手番中に一度だけ裏切り者に影を五芒星の間から2スペース遠ざけるように命じることができます。
- 影の移動は探索者とは異なります。裏切り者はモンスターターンに壁伝いに影を移動させます。影とヒーローはお互いに相手の移動を妨げません。

#### スペクターになる

自分と結びついた影が五芒星の間に入ったら、影は破壊されスペクターになります。以下のことが起こります。

- 持っているアイテムは全て落とし、オーメンカードは捨て札になります。
- 自分の駒を五芒星の間に移動させます。
- 今やあなたはスペクターになりました。能力はスピード4、正気4です。同じ部屋にいる探索者に対して、正気攻撃を行う事ができます。移動はこれまで通り、自分の手番に行います (裏切り者の書を読むこと)。
- スペクターは光の儀式を行う事はできません。

#### 勝ったら……

儀式の言葉は口からとうとうと語られ、その力強い詠唱は身体から流れ出る水にも似ていた。儀式が終わると影たちは壁や床を伝って戻り、再び私たちの身体に吸い付いた。助かった…。しかしこれから自分の影を確認するのを止められるか？ 引きつったり、小さな痛みを感じたときは影が再び離れようとしているのかもしれないのだ。

## #44 誰も死から逃れられない

### Death Doth Find Us All

ここに入った時から変な感じがしていた。はじめは気のせいかと思っただが、今はあやふやだ。疲れを感じ、震えが来て、どっと年をとった感じだ。鏡に積もった埃を拭い、映った自分の顔を見つめる。以前より皺が深くなっている。髪は色褪せ、背中も曲がって、このとでも古い館より年寄りになっている。若さ……いや、命を失う前に、これを止める方法を見つけたほうがいい。

#### 用意

- 正気判定トークン(三角)と知識判定トークン(三角)を5つずつ用意します。
- 他の種類のトークンを「老化トークン」とします。
- 各ヒーロー（裏切り者を除く探索者）はキャラクターカードに「老化トークン」を1つ置きます。これにはメダリオン [Medallion] を持つ探索者を含みます。
- 探索者の年齢はキャラクターカードに書かれた年齢より、カードに乗った老化トークンごとに10歳多くなります。裏切り者は老化による効果を伝えてきます。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は老化しません。それどころか、これまでより若くなっているようです。

#### 勝利するには……

超自然的老化の進行を止めなくてはなりません。

#### 手番にしなければならないこと

10歳年を取るごとに、キャラクターカードに老化トークンを載せます。

#### 老化の進行を止める方法

- ヒーロー達は若返りの儀式を完了させなくてはなりません。
- 儀式を完了させるにはプレイヤーと同数の「儀式判定」を成功させる必要があります。判定には特定の部屋で知識判定か正気判定を行わなければなりません。5以上で成功です。探索者は手番中に一度だけ儀式判定を行う事ができます。
- 探索者は以下の部屋にいる時に儀式判定を行えます。地下墓地 [Catacombs]、焼け焦げた部屋 [Charred Room]、霊安室 [Crypt]、棧敷 [Gallery]、厨房 [Kitchen]、五芒星の間 [Pentagram Chamber]、塔 [Tower]。
- 儀式判定に成功する度に正気判定トークンか知識判定トークン（使った能力に対応する方）を儀式を行った部屋に置きます。
- 一度儀式判定に成功した部屋は、再び儀式に使うことができません。

#### メダリオン

- メダリオンを持っていると、裏切り者の手番の間を取るべき年齢より10歳少なくなります。引く年齢は0より低くなりません。
- 探索者が一人死ぬごとに、メダリオンを持つ者は10歳年をとります。

#### 勝ったら……

呪文は唱えられた。静寂が辺りを包む。少しの間、誰も動かず、喋りもしなかった。自分の体がどう変化するか、お互い見守っていた。まもなくみんな笑い出し、興奮して泣きだした。生きている。でも命の一部は永遠に失われた。

## #45 チクタク、チクタク

Tick, Tick, Tick

始めはその音に気づけなかった。しかし静まり返った一瞬に、不気味なチクタクという時計が立てるような音が聞こえた。狂人のくすくす笑う声を聞こえ、チクタクという音が自分の所からしているのがわかった。裏切り者は私たちに爆弾を仕掛けたのだ！

### 用意

各ヒーローは犠牲者 [Victim] トークン (赤) を持ちます。

### 悪者についてわかっていること

裏切り者は爆弾魔で、あなたたち全員に時限爆弾を仕掛けました。どのくらい時間が残されているかわかりません。裏切り者は爆破スイッチを持っていて、爆弾を爆発させかねませんが、それはあなたたちが自分の部屋か隣の部屋にいる時だけです (隣接する部屋は戸口でつながっている必要はありません)。爆弾は時限式です。時間が経つと爆発するかもしれません。

これでは足りないかのように、裏切り者は大きな爆弾を仕掛けている最中です。皆殺しにされる前に爆弾魔を止めなくてはなりません。

### 勝利するには……

少なくとも一人のヒーローが生き残り、裏切り者を倒さなくてはなりません。

### 裏切り者を止める方法

大きな爆弾が爆発する前に裏切り者を殺すため、少なくとも誰か一人の爆弾の信管を外す必要があります。

- 手番中に一度だけ知識判定を行えます。7以上を出すと時限爆弾を止めることができます。狂人 [Madman] カードを持っていると知識判定は5以上で成功となります (彼はゆがんだ才能に共感できるのです)。爆弾を外せたヒーローは犠牲者トークンを捨てることができます。結果が2以上足りないと時限爆弾が作動します。そして同じ部屋にいる探索者は吹き飛びます。彼らの全員のアイテムとオーメンカードは捨て札になります。
- 自分の爆弾を止める代わりに、同じ部屋にいる他人の爆弾を、その探索者の同意があれば止めることができます。知識判定で7以上が必要 (狂人を持っているなら5以上) で、2以上少ないと爆発します。
- 裏切り者は殺されるまで大きな爆弾を仕掛け続けます。

### 勝ったら……

爆弾魔の持っていた大量の爆弾の部品はばらばらに散らばっている。でもそれは裏切り者の狂った頭脳がなければ組み立てられない無害ながらくたの山だ。

## #46 御馳走

### The Feast

あてもなく廊下を歩いているとおいしそうな宴会の匂いがした。御馳走にありつける！ メインコースは何かと推測するにつれて、その予想はまもなく恐怖に変わった。人間の身体が廊下にまき散らされ、半分かじられて焼かれすぎた人間の頭が銀の大皿に盛られている。狂った食人者の住み処であるこの館に連れてきた裏切り者は、どうやら私たちをこの饗宴のメインコースにしようとしているみたいだ。

#### 用意

- 屋根裏部屋 [Attic] が見つかっていなかったら、山から探し出して2階に配置します。山は繰り直します。
- ヒーローと同数の犠牲者 [Victim] トークン (赤) を屋根裏部屋に置きます。
- 全ての犠牲者は同じ方向を向いています (各犠牲者トークンについている矢印が向いている方向です)。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は狂った食人者の住み処である館にあなたたちを連れてきました。裏切り者が食人者は犠牲者 (の脳か内蔵) を「御馳走」として食べた時、もっと力を得ます。裏切り者と食人者たちはあなたたちも食べようとします。

#### 勝利するには……

裏切り者と全ての食人者を倒すか全ての犠牲者とヒーロー全員が館から逃げ出さなくてはなりません。犠牲者かヒーローが一人でも殺されたら悪人を全員倒さなくてはなりません。

#### 犠牲者                      スピード：2   筋力：3   正気：3

- 犠牲者を正面口から逃がすことにより、裏切り者を勝ちにくくします。犠牲者が正面口から出ると、そのトークンを取り除きます。
- 裏切り者の左隣のプレイヤーが自分の手番の開始時に犠牲者を移動させます。一人のヒーローが一人の犠牲者と同一部屋にいないければ、犠牲者は正面にまっすぐ2部屋移動します。正面に進めない時は左回りで繋がっている戸口を探し、そこから出て行きます。これは犠牲者が方向を変える唯一の方法です。
- 犠牲者は部屋の危険および指示に対してモンスターのように対処します。犠牲者は未探検の戸口を通ることができません。
- 一人の犠牲者は一人のヒーローがいる部屋に入ると止まります。探索者と同一部屋にいるかぎり、犠牲者は移動しません。
- ヒーローが自分の手番の開始時に一人の犠牲者と同一部屋にいる時は、ヒーローは通常の移動と行動を行う前に、その犠牲者を好きな方向へ2スペース移動させることができます。ヒーローは一度に一人の犠牲者しか動かすことができません。しかし犠牲者

は1ラウンドで複数回ヒーローによって動かされることができません。

- 裏切り者および食人者と犠牲者はお互いに移動を妨げません。
- 玄関で扉を開くために知識判定 (鍵を開ける) か筋力判定 (鍵を壊す) で5以上を出さなくてはなりません。成功したらイベントカードを引いて手番を終了します。その後の手番の探索者は玄関を通って犠牲者をつれて (1移動力を使って) 外へ逃げるができます。そして他の犠牲者を逃がす為に再び入ることができます (1移動力がかかります)。

#### 攻撃の特別ルール

- 犠牲者と食人者は戦闘で負けると麻痺するかわりに死んでしまいます。
- 犠牲者は攻撃を行えません。攻撃を受けて勝っても相手にダメージを与えません。

#### 勝ったら……

涎を垂らしている最後の食人者の死体は、自らの唾液と血だまりの中に倒れながらもまだ痙攣している。勝った。しかし……ウグッ、気持ち悪い。

## #47 怪竜ウロボロス

### Worm Ouroboros

友人は震えて床に倒れた。血と泡が友人の口からこぼれる。友人の体は頭からつま先まで真っ二つに分かれていた。

怪竜ウロボロス。友の無惨な死が…世界を取り巻く巨大な蛇の存在を紛れもない現実であることを知らしめた……。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は長く巨大な体を持つ双頭の蛇に変身しました。もし完全に成長すれば、止める術はありません。早く倒さなくてはなりません。

#### 勝利するには……

ウロボロスを殺さなくてはなりません。

#### ウロボロスを殺す方法

ウロボロスを殺す為には二つの頭を両方とも倒さなくてはなりません。頭部を倒す為には以下のステップを順に行います。

- 裏切り者が落とした頭蓋骨[Skull]を拾います。
- 頭蓋骨をウロボロスの頭トークンのある部屋に持っていきます。頭蓋骨を持つ者は手番中に一度だけ、正気判定を行えます。5以上出せばウロボロスの頭のどちらかに弱体化の魔法をかけることができます。判定に成功すると筋力が5に下がり、以後、攻撃に傷つきやすくなります。魔法をかけるまで、その頭部に攻撃をすることはできません。
- ウロボロスの頭に魔法をかけた後、頭は戦闘に負けるたびに1ダメージを受けます。頭はそれぞれ、プレイヤーの数の半分(端数切り上げ)のダメージを受けると死にます。裏切り者はターン/ダメージトラックでダメージを記録しています。

#### 攻撃の特別ルール

- ウロボロスの頭トークンと身体トークンは探索者の移動を妨げません。
- ウロボロスはリボルバー (Revolver)、および他のスピード攻撃で傷つけられません。

#### 勝ったら……

ウロボロスは死の苦しみにもだえ苦しみ、のたうち回っている。顔の血を拭い、床にしゃがみ込んだ。あいつを殺した。もう死んでいる。

待った！ 今、奴は動かなかったか？ 生き返ったのか？ 世界を破壊する蛇は本当に死ぬことがあるのだろうか？ 念のために、館から逃げ出すべきだ。

## #48 積み重ねられた死体

### Stacked Like Cordwood

この館に侵入してから、仲間の一人が5年前にここで起きた一連の不気味な殺人事件について語り出した。少年達がサマーキャンプから抜け出して丘の上にあるこの古い館を探検した。彼らはちょっとした睦言を交わそうと思っていた……狂人に一人ずつ虐殺されるまでは。殺人鬼は死ぬことがなく、めちゃくちゃになった身体は殺人を犯すために常に蘇る、と仲間は言った。

その時、仲間の一人が廊下にかけてられた肖像画を見つけた。肖像画の人物はさっきの話をした仲間の親戚のように見える……。戸口の向こう側を見ると、死体が薪のように積み重ねられた部屋の中に裏切った仲間が立っていた。

そして誰か……あるいは何か……が正面口から歩いてくる音が聞こえた。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は超自然的な連続殺人犯のクリムゾン・ジャックと手を組みました。ジャックはこの館に隠されている呪われた武器でしか殺せません。他の手段で傷つけても、強くなって帰ってきます。

#### 勝利するには……

呪われた武器を探し出してクリムゾン・ジャックを殺さなくてはなりません。

#### 呪われた武器を探す方法

- この館に呪われた武器が隠されていることがわかっています。斧、槍、吸血短剣[Blood Dagger]のどれかです(選択します)。
- ヒーロー達が呪われた武器を持っていなかったら、探さなくてはなりません。武器は図書室[Library]、礼拝堂[Chapel]、金庫[Vault]、屋根裏部屋[Attic]のどれかにあります。手番中に一度だけ、上記のどれかの部屋で知識判定を行い、3以上を出すと武器が見つかります(金庫は開けていなくてはなりません)。判定に成功すると選んだ呪われた武器を対応する山札から探し出して取り、山札を繰り直します。
- ヒーローたちはクリムゾン・ジャックに対する呪われた武器の使い方を会得しなくてはなりません。呪われた武器と同じ部屋にいる探索者は手番中に筋力判定か知識判定を行い、5以上を出すと武器の訓練ができます。ヒーローが判定に成功する度に対応するトークンをキャラクターカードの上に置きます。ヒーロー達がプレイヤーと同数のトークンを持つと、呪われた武器でクリムゾン・ジャックを殺すことができます。
- その後は探索者の誰でも、呪われた武器を使ってクリムゾン・ジャックを傷つけるとクリムゾン・ジャックは永久に死にます。

#### 手番に行わなければならないこと

クリムゾン・ジャックは恐ろしいオーラを発散しています。手番の開始時にクリムゾン・ジャックと同じ部屋にいれば、正気判定で3以上を出さなければ、精神能力と物理能力を1ポイントずつ失います。

#### 勝ったら……

クリムゾン・ジャックは武器の先で震える。しかしためらうことなく恐ろしい笑みを浮かべ、こちらへ歩み寄ってくる。ジャックの手が首に手が届いたとき、彼の姿が消えていき、武器が床に落ちた。

立ち去る時、壁にかかったクリムゾン・ジャックの肖像画を見やめた。殺人鬼は去った。……しばらくは。

## #49 幽体離脱

### You Wear It Well

友人の一人が笑うと同時に泣きじゃくりながら、館の中を駆け抜けるのが聞こえた。その友人に駆け寄ろうとした時、強い風が身体から魂が引き離すのを感じた。

まわりに館の壁を見る事ができるが、それは曖昧で不明瞭だ。銀色の紐が自分から伸び、自分の意識不明の身体に繋がっている。自分の肉体に戻りたいが、どうすればいい？ どうすれば？

#### 用意

- 探索者の駒を倒します。探索者は意識不明です。魂トークン(薄緑)を自分のいる部屋に置きます。トークンは遊離した魂です。
- プレイヤーと同数の知識判定トークンと正気判定トークン(三角)を用意します。
- 地下が他の階とつながっていなかったら、山札を探して階段を地下に配置します。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者は力のある霊体と手を結びました。意識のない身体を手に入れると不死身になれるのです。

#### 勝利するには……

霊体を斃さなくてはなりません。斃すことができると自分の肉体に戻れます。

#### 霊体を斃す方法

探索者は霊体に対して知識攻撃か正気攻撃をする事ができます。攻撃に成功すると対応するトークンをキャラクターカードの上に置きます。ヒーロー達がプレイヤーと同数のトークンを得ると霊体は斃されます。

#### 魂

遊離した魂は

- 全ての能力を維持します。
- 壁を通り抜けることができます。しかし床や天井を通り抜けることはできません。<sup>コールドシュート</sup>石炭斜樋[The Coal Chute]、崩壊した部屋[The Collapsed Room]、棧敷[Gallery]を通して上に上がれます。部屋にかかれた物理能力や精神ダメージを受ける記述には影響されません。
- 自分の所持するアイテムを使うことができますが、他人と交換する事はできません。あらたにアイテムを拾うことができません。魂が破壊されたら、持っているアイテムも破壊されます。
- 新たな部屋を探索することはできません。
- 戦闘では知識か正気能力しか使えません。
- 魂が物理ダメージを受けたら、代わりに精神ダメージを負います。

- 頭蓋骨[Skull]カードやおもちゃの猿[Toy Monkey]、武器カードは全て使えません。

#### 攻撃の特別ルール

- 霊体を攻撃して負けてもダメージは受けません。
- 精神攻撃で裏切り者を傷つけると、麻痺させることができます。
- 裏切り者が意識のない身体に攻撃しても防御することはできません。裏切り者が意識のない身体に攻撃した時は、サイコロ2つの精神ダメージを受けます。

#### 勝ったら……

仲間が破壊的な精神攻撃を霊体に放った。光がまたたいて私は消滅した。

目覚めた時、自分の体にパーティーで少し飲みすぎて他の人のコートを着ているかのような違和感を感じた。だけどこれは自分の体だ。まもなくきつと違和感なくなる。

## #50 一夜の殺人鬼

### A Little Night Murder

数時間前にプレスティコット翁が階段の下で死んでいるのが見つかった。そして遺言状がすでに読み上げられている。私たちはプレスティコット翁の全財産を受け取るだろう。……そう、仲違いをしていた一人を除いて。老人はその人をずっと憎んでいた。

財産を受け取るには夜明けまでこの館にいることだけだ。残念だが、プレスティコット翁の死は殺人ではないかと思う。彼の使用人たち……あるいは仲違いをした親類は信用できない。どのみち財産を相続できないのなら使用人たちと怪しい親類は悪事を働くだろう。

危険な夜が過ぎようとしている。

#### 悪者についてわかっていること

裏切り者はプレスティコット翁を殺しました。その上使用人たちと結託しました。彼らはあなたたちを夜明けまでに殺そうとしています。それが財産を相続する唯一の方法なのです。夜が更けるに連れ、使用人達は必死になって狂暴になります。

#### 勝利するには……

夜が明けるまで(10ターン)生き残らなくてはなりません。館で一晩を過ごせば財産が渡されます。

#### 勝ったら……

朝の光が窓から床を照らした。やった！プレスティコット翁の館で夜を過ごした。財産は私たちのものだ。まず不動産屋に電話しよう。老人の謀略にはうんざりだ。

ヘザー・グランヴィル [Heather Granville]

年齢：18歳

身長：5' 2" [157.5cm]

体重：120ポンド [54.4kg]

趣味：テレビ観賞、ショッピング

誕生日：8月2日

ヘザーはいつも完璧だった。完璧な小柄で均整のとれた体、完璧なブロード、完璧な上品さ。完璧、完璧、完璧。彼女の人生の中でちょっとでも完璧でないものがあればヘザーの頭痛の種になる。時々、彼女の頭痛は頭蓋骨に穴が開いてしまうと思うほどひどくなる。しかしそんな時でも彼女は完璧な笑顔を絶やさない。

ヘザーの姉は友人のジェニーと暮らしている。どうしてかはよく知らない。何にせよ、ジェニーは完璧でないことは確かだ。フラッシュとロングフェロー教授とは学校で知りあった。ピビアンは彼女の母の長年の友人だ。ヘザーが最も恐れていることは、何と言おうと実際には自分が完璧ではないことである。

ジェニー・ルクレール [Jenny LeClerc]

年齢：21歳

身長：5' 7" [170.2cm]

体重：142ポンド [64.3kg]

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娘である。彼女はサッカーが好きだが、内気さのせいでチームメイトに協力ができない。彼女の最も大きな幸せは狭い場所で小さくなって大きな本——古ければなお良い——読むこと。本は14年前のある日、ジェニーを残して買い物に出かけたまま帰って来なかった母親のことをくよくよと考えるのを忘れさせてくれる。ずっと孤独。

ジェニーの唯一の本当の友達ヘザーの姉のケイトリンだ。マルベリー横丁の数件離れた家に住んでいるオックスは小さい頃から知っている。そしてマダム・ゾストラとは、二人ともいつも行く好きな場所——図書館で知りあった。ジェニーが最も恐れることは人込みに揉まれること、戸外で迷うことだ。

オックス・ベローズ [Ox Bellows]

年齢：23歳

身長：6' 4" [193.0cm]

体重：288ポンド [130.5kg]

趣味：フットボール、光り物

誕生日：10月18日

オックス・ベローズはとにかく大きな子供だった。やっつけられることはなく、いつもやっつけるほうだった。ただし、そうしなければならぬときだけ殴った(そう、ただ一度を除いては)。オックスは乱暴なことを考えるのは好きではない。しかし寒い孤独な夜には夢の中に血と絶叫が忍び込む。彼は暗闇がとても怖い。

オックスはジェニーをマルベリー横丁で子供の頃から知っている。ロングフェロー教授とはグリニッジ大学で出会った。ラインハルト神父はオックスの全生涯を知っている。神父には小さい頃から自分の罪を懺悔していた(彼が話したがらない一つの罪以外は)。

ダーリン・「フラッシュ」・ウィリアムズ [Darrin "Flash" Williams]

年齢：20歳

身長：5' 11" [180.3cm]

体重：188ポンド [85.2kg]

趣味：陸上競技、音楽、シェークスピア文学

誕生日：6月6日

「フラッシュ」は本名ではなく、ダーリンが足が速いのでついた名だ。しかしこのあだ名を彼は気に入っている。それはお気に入りのトレーニングシューズのようにぴったり合ってなじんでいる。彼の人生は走ってばかりで、走ることが人生だ。走っていない時は何かを追ってくるような気がした……よくない何か。走っている時さえ時々風が耳元で囁く。彼は後ろから追ってくるよくない何か「速く」というのが聞こえると言いきる。彼はもちろん陸上チームのスターだ。

フラッシュは近所に住んでいるジェニーと知り合いだ。彼女は割と好みのタイプだが、無口すぎる。マダム・ゾストラのことは小さい時から知っている。彼女は叔母だから。ゾーイは従姉妹だが、2回しか会った事がない。ダーリンが最も恐れるのはよくない何かに捕まることだ。

ピビアン・ロペス [Vivlan Lopez]

年齢：42歳

身長：5' 5" [165.1cm]

体重：142ポンド [64.3kg]

趣味：古い映画、乗馬

誕生日：1月11日

ピビアンは完璧な一日とは、朝遅くに起きてコーヒーとドーナツを食べ、そして一日中自分の馬に乗ることである。しかし残念なことに、彼女の小さな本屋がつぶれないようにするのに忙しくて、そんな日を過ごすことができない。あまりに落ち込んだ日には自分の店や裏手の小屋……あるいは学校に火を付けたくなる。けれど彼女は決してそんなことをしない。でもまだ、彼女は時々マッチに火を付ける悪夢を見る……。

ピビアンはヘザーの母であるサラの友人だ。また自分の小さな本屋、「サムシング・リトン書店」の客なのでマダム・ゾストラとラインハルト神父を知っている。副収入を得るためにピビアンは数年前に月に数回の割合でミッシー・デューボアードのベビーシッターをしたことがある。ピビアンが最も恐れるのは火…それに魅入られる自分である。

マダム・ゾストラ [Madame Zostra]

年齢：37歳

身長：5'0" [152.4cm]

体重：150ポンド [68.0kg]

趣味：占星術、料理、野球

誕生日：12月10日

マダム・ゾストラまたは「ベラディナ」(彼女の母が付けた名)は大学時代からタロットと紅茶占いをしていた。彼女はパートタイムで魔術関係の本屋の店先で働き始めたが、今は自宅で占星術師をやっている。マダム・ゾストラは仕事でカード占いをするが、今まで自分のことを占ったことはない。彼女は自分の死について知るのを恐れ、それについて考えるのも耐えられない。

マダム・ゾストラはピアノの本屋でピアノとラインハルト神父に会うのでよく知っている。フラッシュは彼女の甥で、誕生日とクリスマスには甥にプレゼントを必ずしている。ジェニーとはいつも図書館で顔を合わせる。ゾーイの母親はマダム・ゾストラにタロット占いをしてもらいに来る。マダム・ゾストラは死……特に自分の死を恐れている。

ミッシー・デュボアード [Missy Dubourde]

年齢：9歳

身長：4'2" [127.0cm]

体重：62ポンド [28.1kg]

趣味：水泳、医学

誕生日：2月14日

ミッシーは医者になること以外望んだ覚えがない。彼女が世界で最も気に入った贈り物はお医者さんキットだった。彼女は必要なものには誰にでも「医療」を行う。庭で見つけた死んだカエルやなにかも切り刻みする。しかしそれは時々まずい結果になった。そして夜中に彼女のベッドに死んだカエルが跳んできて窒息させる夢を見るはめになる。そんな時は悲鳴を上げてしまう。

ミッシーはピーターを(彼のお粗末な昆虫コレクションも)学校で見知っている。ラインハルト神父も日曜学校で会っている(神父は奇妙な話をし、チョコレートのような匂いがする)。ミッシーはブランドンの近所に住んでいる。彼は彼女の家に新聞を配っているが、彼のことはよく知らない(けれど彼をカッコいいと思う)。彼女が最も恐れていることは死んだものが蘇ってきて迫ってくることである。

ゾーイ・イングストロム [Zoe Ingstrom]

年齢：8歳

身長：3'9" [114.3cm]

体重：49ポンド [22.2kg]

趣味：人形遊び、音楽

誕生日：11月5日

ゾーイは自分の部屋で人形遊びをするのが好きだ。人形にはそれぞ

れ名前と家族、生い立ち、ペット、その他好きなものが決まっている。ゾーイは人形がちょっとしたドラマを演じるのを助ける。たいていは楽しい話だが、でも時々人形たちはけんかする。人形のパパ達はママ達を殴ったことはない。そんな事は起きないし、そんなことがあるとは思えない。ともかくゾーイは人形と遊ぶのだ。

フラッシュは彼女の従兄だが、よく知らない。ゾーイのママはタロット占いをしてもらうためにマダム・ゾストラの所へ行く。ゾーイはそのテーブルの下で人形と遊ぶことが好きだ。時々ゾーイの家族はブランドンの家族と一緒にキャンプに行く。だけどゾーイはキャンプは好きじゃないので、大抵テントにこもって人形遊びをしている。ゾーイが最も恐れているのはブギーマンである……どんなのだから知らないが。

ピーター・アキモト [Peter Akimoto]

年齢：13歳

身長：4'11" [149.9cm]

体重：98ポンド [44.4kg]

趣味：昆虫、バスケットボール

誕生日：9月3日

ピーターには大好きな場所が2つある。それはバスケット・コートと彼の家の下。バスケット・コートは大好きなゲームができるから。家の下は虫を探す絶好な場所であるとともに5人の兄を避ける良い場所だった。確かに兄は弟をからかうものだが、しかしピーターは兄達に本当にいじめられていた。だいたいどうして家族に骨折なんてさせられる？ ピーターは昆虫を愛し、大きくなったら昆虫学者になることを夢見ている。兄弟と話をしなくてもいい昆虫学者に。

ピーターはロングフェロー教授の庭を手入れして、小遣いを稼いでいる(カッコいい虫が見つかることも!)。ミッシーは学校で知っている。彼女は彼で架空の医学試験をして、本当に折れた骨をチェックすることを好む。しかし彼女は彼の昆虫コレクションを見るのは好きじゃない。ピーターが最も恐れるのはどこかで罠にかかり逃げ出せなくなることである。

ブランドン・ジャスパーズ [Brandon Jaspers]

年齢：12歳

身長：5'1" [154.9cm]

体重：109ポンド [49.4kg]

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である。どこに行くのも自分の新しいラップトップを持っていく。だから彼はキャンプをしながらプログラムを組むことができる。いかしてる。ブランドンは通常のおもちゃや、アクションフィギュア、その他のもので遊ぶことが好きだったことはない。それどころか操り人形を嫌っている。彼は小さい時、ピエロの操り人形を持っていたが、ある朝目覚めた時、それが近づいてきているのに気付いた。ある時など台所の

ナイフを持ちさえた。ブランドンは兄のクリスの仕業だと確信している。しかし、まだ操り人形が嫌いだ。

ブランドンはゾーイの家族と時々キャンプに行くが、ゾーイは大抵人形と共にテントに隠れている。ウェーッ！彼はロングフェロー教授（彼は古くて大きい変な家に住んでいる）とミッシーの家に新聞を配達している。ブランドンが最も恐れているのは操り人形、特にピエロの操り人形である。

#### ロングフェロー教授 [Professor Longfellow]

年齢：57歳

身長：5' 11" [180.3cm]

体重：153ポンド [69.3kg]

趣味：ゲール系音楽、ドラマ、ワイン

誕生日：7月27日

ジョーシア・ロングフェロー教授は自分の祖先が上流階級の出であることをとても誇りに思っている。父親が賭博と酒で使い果たすまでは彼の家には金があった。ある日父親が姿を消して以来、今は崩れかかっているが、かつて街で最も素晴らしかったピクトリアン形式の家に年老いた母親と住んでいる。彼の母親には結構大きな生命保険がかかっている。もちろん金は大事だが、その金が生命保険で入ってくることを望んでいない。

ロングフェロー教授はオックスとヘザーを学校で知っている。ブランドンは家に新聞配達をしている。ピーターには庭の草刈りや家の周りのちょっとした手入れをしてもらっている。教授が最も恐れていることは、自分がろくでなしの父親と同じくだめな人間で全てを失うかもしれないということである。

#### ラインハルト神父 [Father Rhinehardt]

年齢：62歳

身長：5' 9" [175.3cm]

体重：185ポンド [83.8kg]

趣味：フェンシング、ガーデニング

誕生日：4月29日

ラインハルト神父はドイツのミュンヘンで生まれた。15の時彼の家族はアメリカに移住してきて……それからの3年間はひどい目に遭った。ラインハルト神父はなぜ人々が自分をひどく扱ったかの理由を求めて宗教に目を向けた。やがて神学校に入り神父になった。その日から多くの人が彼に罪を懺悔した。しかし数年ごとに懺悔室にやって来て殺人と狂気をつぶやく見知らぬ男がいる。近頃、ラインハルト神父は狂人の論拠と意見が一致していることに気付いた。血、痛み、死——全ては神の計画の一部なのだ。

ラインハルト神父は「サムシング・リトン書店」でビビアンとマダム・ブストラに会うのでよく知っている。オックスも彼の些細な罪の懺悔を聞くので知っている。日曜学校に来るミッシーも知っている。ラインハルト神父はなによりも頭が変になることを恐れている。