

Traitor's Tome

Revised

ホークト
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 栈敷	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

ホーント 怪異	裏切者	ホーント 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^{ホーント}怪異を起こした人がその中の一人なら^{ホーント}怪異を起こした人が選ばれます。
^{ホーント}怪異を起こした人が入っていないときは^{ホーント}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

目の前の壁が震動し横にずれた。そして象形文字に覆われた湾曲した蓋がついた埃まみれの石棺が現れた。象形文字はぼんやり輝いて導く。耳障りな声^{ボイス}が心の中に響いた。「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。寿命ある者に二人が再会することを阻止することなどできぬ……」

声は消えてゆき、私は微笑んだ。全てがわかった。恋人達が一緒になれるように仲間たちは死ななくてはならない。石棺の蓋がずれ、私は新しい仲間……新たな神と向き合った。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ミイラ[Mummy]トークン(大)と石棺[Sarcophagus]トークン(三角)を怪異^{ホント}が起きた部屋に置きます。
- ◇あなたは少女カードを失い、少女カードのボーナスも失います。少女トークン(赤)を怪異^{ホント}が起きた階のミイラから5部屋以上離れた部屋に置きます。5部屋以上離れた場所がない時は同じ階のできるだけ離れた部屋に置きます。
- ◇少女カードは脇に置きます。少女トークンと同じ部屋に入った探索者が少女カードを受け取ります。
- ◇あなたが少女を受け取ったら、ミイラがいる部屋に行くと、ミイラに彼女を渡せます。するとミイラは少女の保護者になります。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはミイラを消滅させて、冥界に帰そうとしています。

勝利するには……

ミイラを少女の保護者にして、指輪[Ring]か聖なる印[Holy Symbol]とともに、彼らを石棺のある部屋に戻すか、ヒーローを全員殺さなくてはなりません。

ミイラが行わなくてはならないこと

手番にミイラの移動判定をした時、0か1ならミイラは秘密の通路を通って館内の好きな部屋に移動できます。

モンスターターン中にミイラは同じ部屋にいる探索者を攻撃しなくてはなりません。

ミイラ

スピード: 3 筋力: 8 正気: 5

ミイラはアイテムを持つことができ、少女の保護者になれますが、少女やアイテムの効果を得ることができません。裏切者とミイラが同じスペースにいる時、アイテムと少女を渡すことができます。

攻撃の特別ルール

- ◇ミイラは筋力攻撃ができます。しかしダメージは相手のスピードが最低になるまでスピードに与えられます(この攻撃で能力は髑髏シンボルまで下がりません)。その後、その敵は死に至るまで筋力にダメージを負います。
- ◇ミイラは攻撃で2ポイント以上ダメージを与えた時、その相手にダメージを与える代わりにアイテムを1つ奪うことができます。ミイラはこの特殊攻撃で少女を奪い、保護者になることができます。
- ◇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……

少女は部屋の隅でよれよれになって座り込み、助けを求めて悲鳴を上げている。ミイラは部屋を横切り、包帯で覆われた手で少女を抱え上げた。ミイラはゆっくりと優しく、泣き叫んでいる少女の口にキスをした。彼女の叫び声は静かになり、視線は上を向いて涙が琥珀に輝いた。

「私の祭司、我が恋人……私たちは再び一緒になりました」かよわい少女がつぶやく。「まもなく世界が我々を崇拜するでしょう。民の肉は我らのために焼かれ、その魂は我らの御馳走になるのです……」

#2 降霊術

The Séance

恐ろしい冷気が舞い降り、どこからか声がある。「起こすな……我が魂を眠らせる……さもなくば死を……」声が消えていくと、持っている古い盤が心臓の鼓動に合わせて針が揺れ始める。古い盤を見下ろすと、霧にかすむ中で文字を指していた。

ミ・ナ・ゴ・ロ・シ・ニ・シ・ロ

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ゴースト[Ghost]トークン(薄緑)を用意します。
- ◇まだ五芒星の間[Pentagram Chamber]が見つかっていなかったら、部屋タイルの山から探し出してあなたから5部屋以上離れた所に配置します(5部屋以上離れた所がない場合はできるだけ遠くに配置します)。その後山札を繰り直します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはあなたより先にゴーストを召喚しようとしています。彼らが召喚に成功したら、彼らがゴーストを操ることができ、彼らにはやり遂げなくてはならない目的が伝えられます。それに失敗すると、今度はゴーストを斃そうとします。

勝利するには……

どちらが先にゴーストを召喚したかに関わらず、ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

ゴーストの呼び出し方

ゴーストの召喚は他の探索者との競争になります。召喚するには降霊術を行わなくてはなりません。

- ◇古い盤を持っていれば、知識判定か正気判定をすると降霊術を行うことができます。手番中に一度、判定を行う事ができます。5以上で成功です。知識判定と正気判定を1回づつ成功させたら、ゴーストを召喚することができます。
- ◇ヒーロー達も知識判定と正気判定でゴーストを召喚することができます。彼らが呼び出す前にゴーストの召喚を成功させたら、ゴーストトークンをあなたの隣に置きます。他の探索者が先に成功したら、彼らは何が起きたか告げられます。

先に召喚したら……

ゴーストは「生きている者に復讐してやる！」と宣言します(読み上げて下さい)。

- ◇裏切者が死んでもゴーストは裏切り者プレイヤーが操ります。ゴーストはターン中にヒーローに向かって進み、できるなら攻撃しなくてはなりません。
- ◇ゴーストのコントロールを得たターンの終了時に館は崩壊を始め

ます。屋根裏部屋[Attic]から崩壊し始めます(屋根裏部屋が見つかっていない時は2階の人のいない部屋から)。その後は各探索者の手番の終わりにその探索者に崩壊する部屋を1つ選ぶように伝えます。

- ◇崩壊した部屋はタイルを裏返して表します。隣接する部屋が崩壊していないと、部屋は崩壊しません。隣接する部屋は扉でつながっている必要はありません。斜めにある部屋は隣接しているとは考えません。崩壊する部屋に人がいるときは、中にいる探索者は全て死にます(裏切り者も含む)。
- ◇2階の部屋が全部崩壊したら、1階の部屋が階段室[Grand Staircase]から崩壊し始めます。玄関ホール、ロビー、階段室は別々の部屋です。トークンを使って一つづつ崩壊したことを表します。1階の部屋が全て崩壊したら、地下が崩壊します。
- ◇ミスティック・エレベーターが崩壊していない部屋の戸口がない階に移動することになったら、エレベーターは移動しません。
- ◇ゴーストだけが崩壊した部屋を通り抜けることができます。
- ◇ゴーストは崩壊した部屋の壁を通り抜けることができます。
- ◇裏切者が先にゴーストを召喚するかヒーローが先に召喚しても受けた探索に失敗したら裏切者がゴーストを操ります。

攻撃の特別ルール

- ◇降霊術が完了するまで誰も戦闘を行えません。
- ◇ゴーストは正気攻撃を行い精神ダメージを与えます。指輪を持つ者か、五芒星の間の中にいる者はゴーストに対して正気攻撃を行う事ができます。
- ◇ゴーストが攻撃して判定に負けてもゴーストは傷つきません。

勝ったら……

館の中に霧が充満した。そばで浮かんでいるゴーストが同じくらい静かに奴等にすべり寄る。私の鼓動は速くなり、そして静かになった。静寂。この場所に取り憑くことになったゴーストは二体になった。永久に。

ゴースト

スピード：4 正気：6

#3 魔女のケロケロシチュー

Frog-Leg Stew

影から声がそそのかす。「手を獄すのじゃ。ふくよかな小さいガチョウをいらぬかえ？ 汚らしい奴等がわしの家中を覗きまわって、大事な本を盗みよった！ 奴等のお仕置きするのを手伝うのじゃ、かわいい子よ！ いい子じゃ！」

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ネコ [Cat] トークン (オレンジ) を1つとカエル [Frog] トークン (オレンジ) を4つ用意します。
- ◇魔女 [Witch] トークン (大) を玄関ホール [Entrance Hall] に置きます。
- ◇温室 [Conservatory] と食料庫 [Lader] と厨房 [Kitchen] に根 [Root] トークン (オレンジ) を1つづつ置きます。これらの部屋が見つからない時は見つかった時に置きます。見つからないどの部屋に根があるのかは言いません。あなたは根を拾うことはできません。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは魔女の魔法書を持っています(本カード)。奴等からそれを取り上げないと、それを使って不死身のはずの魔女を斃してします。

勝利するには……

ヒーローを全員殺すか、カエルにしてしまわなくてはなりません。

魔女の呪文

魔女は手番中に3つの呪文のうちの1つをかけることができます。裏切者がヒーローから本を奪ったら、裏切者は手番中に「カエルの皮」か「ドラゴンの息」のどちらかをかけることができます。

- ◇**カエルの皮**：魔女は同じ部屋にいるヒーローにこの呪文をかけることができます。魔女と目標になったヒーローは正気判定を行います。出した目が魔女の方が高ければ、ヒーローはカエルになり、全てのアイテムを落とします。そのヒーローの筋力と知識は最低値になります。カエルは攻撃やカードを引く事、新しい部屋を探索することができません。他の探索者はカエルをアイテムのように運ぶことができます。裏切者と魔女はカエルに攻撃をしてはいけません。魔女はネコに活きのいいおやつを与えたいのです。
- ◇**ドラゴンの息**：魔女はこの呪文を同じ部屋にいる、あるいは視線が通るキャラクター1人にかけることができます(戸口を通る壁に遮られない直線)。目標に抵抗不可のサイコロ2つの物理ダメージを与えます。
- ◇**カラスの翼**：魔女はこの呪文をかけると自分を館内の好きな場所に移動できます(部屋を選んでそこに魔女を置きます)。この呪文を自分にかける代わりに、同じ部屋にいる者にかけることができ

ます。

手番に行わなくてはならないこと

探索者をカエルに変えたら、ネコトークンを怪異ホントが起きた部屋に置きます。ネコは次のモンスターターンから最も近いカエルに向かって移動します。

ネコは同じ部屋にいるカエルに筋力攻撃をして、傷つくとカエルを食べます。ネコは運ばれているカエルを無視します。

ネコ	スピード: 3	筋力: 3	正気: 2
魔女	スピード: 4	筋力: 3	正気: 6

攻撃の特別ルール

現在のところ魔女は不死身です。魔女は攻撃されません。彼女は通常の攻撃を行えませんが、毎ターンに一つの呪文をかけることができます。魔女はアイテムを拾うことができません。

勝ったら……

「チビガエルが一匹、チビガエルが二匹……。かわいい坊や、この悪いカエルの友達をかわいいネコちゃんに食べさせておあげ。ほら大切なガチョウの雛があるよ！」

#4 からみつく巨大蜘蛛の網

The Web of Destiny

心の奥底で暗い存在に身の毛がよだつように、心が震えた。私は自分自身だ。だが同時に一蜘蛛でもある。すでにふくよかな御馳走が新しい巣の中でからまっている。私の中の蜘蛛の心が悲鳴を上げている獲物の腹に卵を産んでいるのを感じた。まもなくそのあがきは終わって、赤ん坊が痙攣している死体から這い出るだろう。もうすぐ人間の餌食を味わうことができる。餌食はもがいて、蜘蛛の腹に糸の振動を伝えている。しかし他の奴等が赤ん坊が生まれるのを阻止しようとしているのがわかった。私が先に奴等を止めなければならぬ……。

用意

- ◇5～6人プレイの時は、あなたのキャラクターは裏切り者になります。
- ◇3～4人プレイの時は、あなたの探索者は蜘蛛に食べられてしまいます。全てのアイテムを落とし、あなたの駒をゲームから除外します。
- ◇蜘蛛 [Spider] トークン (大) を「噛む [Bite]」カードを持つ探索者と同じ部屋に置きます。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを1のところに合わせて。これを使って時間の経過を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

ホント 怪異を起こした者はクモの巣に捕えられ、卵を植えつけられました。この探索者は移動できません。

勝利するには……

9ターン目に蜘蛛の卵が孵るまで^{ホント}怪異を起こした者を卵を壊させずに留めておくか、ヒーロー達を皆殺しにしなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次の数字に進めます。

蜘蛛が手番に行わなくてはならないこと

蜘蛛は^{ホント}怪異を起こした者以外の探索者に向かって移動し、可能なら攻撃しなければなりません。卵が破壊されなければ、蜘蛛と裏切者は^{ホント}怪異を起こした者を攻撃することができません。

蜘蛛

ターン	能力
1	スピード: 0 筋力: 2 正気: 5
2	スピード: 1 筋力: 2 正気: 5
3	スピード: 2 筋力: 4 正気: 5
4	スピード: 4 筋力: 4 正気: 5
5	スピード: 5 筋力: 5 正気: 5
6	スピード: 6 筋力: 7 正気: 5
7～	スピード: 6 筋力: 8 正気: 5

攻撃の特別ルール

蜘蛛は攻撃の時、無地の目を一度だけ振り直すことができます。(例: 蜘蛛が4つのサイコロを振って、2個が無地の目だった時は、その2つのサイコロを振り直します)

勝ったら……

……私の子供たちは御馳走を味わっている。人間の味を。

#5 若い頃から人狼だった

I Was a Teenage Lycanthrope

月光が部屋に差し込み、肌を照らした。よろめきながら窓に近寄り、月をじっと見上げた。心は叫び出たくて堪らなくなり、体は喜びで打ち震え新たな力に目覚めた。

用意

- ◇狼 [Wolf] トークン (オレンジ) を自分のキャラクターカードの上に置きます。
- ◇あなたは狼人間になりました。持っているアイテムを全て落とします。少女 [Girl] や狂人 [Madman] を連れている時はそれらの保護はできなくなります。それらのカードは横に置いて能力を修正します。これらのトークン (赤) を同じ部屋に置きます。
- ◇初期値より下がっている能力は元に戻ります。そしてヒーローの数だけ能力値を増やすことができます。例えばヒーローが3人いれば、能力を増やす為に3ポイント受け取ります (各能力が3ポイント増えるわけではありません)。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らについて何かを知っていたが、思い出そうにも狼になってしまっていて思い出せない。

勝利するには……

ヒーローを全員殺すか、狼人間に変えなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

手番の始めに筋力とスピードが1つずつ増えます。キャラクターカードに書かれた上限以上に能力は増えません。

犬

スピード: 6 筋力: 4 正気: 3

犬はモンスターになってあなたが操ります。犬トークン (オレンジ) をあなたの探索者と同じ部屋に置きます。犬カードに書かれたテキストは無視されます。

攻撃の特別ルール

- ◇あなたか犬が探索者を傷つけたら、そのキャラクターは通常通りダメージを受けます。その後その探索者は毎回の手番の開始時に正気判定を行い、4以上を出して狼人間になる呪いに耐えなくてはなりません。失敗したらそのキャラクターは狼人間になり、ヒーローでなくなります。そのプレイヤーは『Traitor's Tome』を読み、「用意」に書かれたことを行います。
- ◇狼人間の能力はどれも『Secrets of Survival』に書かれた特別なアイテム以外で髑髏シンボルまで落ちることはありません。狼人間は受けたどんなダメージも半分しか受けません (端数切り上

げ)。

- ◇あなたも犬もアイテムを持たず、エレベーターを使えません。
- ◇裏切り者が勝ったら、ヒーローを殺した狼人間を動かしたプレイヤーも勝利となります。

勝ったら……

舌に広がる血の酸味を楽しみながら、館の中を走り抜け、庭に出た。尾を振り、苔むした壁を飛び越え、車道の横に着地した。いまや1マイル以内にいる人間の汗の匂いを嗅ぎ取ることができる。

今夜の狩りは始まったばかりだ。

#6 浮かぶ目

The Floating Eye

我が主がついに来た。上に浮かんでいる船から大きな浮かぶ目が降りてきたのでひれ伏した。友人達は真実を知り、新たな主人に挨拶する時だ。

ルは保ちつづけます。

用意

- ◇3～4人プレイの時は、エイリアン [Alien] トークン (青) を1つ用意します。5～6人プレイの時は、エイリアントークンを2つ用意します。エイリアントークンを怪異^{ホント}が起きた部屋に置きます。宇宙船 [Spaceship] トークン (五角形) もその部屋に置きます。
- ◇あなたの駒を宇宙船トークンの上に置きます。あなたの探索者とアイテム及びオーメンカードは運搬されるのを待っている状態になっており、ゲームから除外されます。

勝ったら……

我がマスターは私の贈り物に満足して喜んでいる。友人達はマスターの異種生体実験のための優秀な検体になるだろう。そしてもちろんマスターは目を褒美として賜ることを約束された。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは誘拐されまいと抵抗してきます。彼らはエイリアンのマインドコントロールから抜け出す方法を知っています。

勝利するには……

ヒーロー全員を殺すか宇宙船に乗せなくてはなりません。

エイリアン

スピード: 4 筋力: 6 正気: 6

攻撃の特別ルール

- ◇エイリアンは同じ部屋にいる探索者たちに筋力攻撃を行う代わりに正気攻撃を行うことができます。攻撃はそれぞれ分けて行います。この特殊攻撃時に探索者が判定に勝ってもエイリアンは傷つきません。エイリアンが探索者に判定で勝ってもダメージを与えません。代わりにエイリアンのコントロール下に入ります。
- ◇探索者をコントロール下にいたら、その探索者の手番に宇宙船に向かって移動させます。コントロールされたヒーローは部屋タイルの判定およびダメージを受ける必要はありません。コントロールされたヒーローは攻撃やその他の行動を行えません。探索者が宇宙船のある部屋に入ったら、次のその探索者の手番の開始時にその探索者は宇宙船に乗り込みます。
- ◇ヒーロー達はエイリアンのマインドコントロールから他人を解放する秘密の方法を知っています。エイリアンのコントロールは一人につき一回しか効果がありません。探索者が解放されたら、そのキャラクターはエイリアンのマインドコントロールに免疫がでます。
- ◇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]、ダイナマイト [Dynamite] など)。
- ◇エイリアンが麻痺しても正気戦闘で勝ったヒーローのコントロー

#7 人喰いツタ

Carnivorous Ivy

私はいつも植物が好きだった。フィロデンドロン、ツツジ、キク、ツタ... そう、ツタだ。ツタが館の壁を這い昇り、窓を抜けてきているのを感じる。ツタが成長するのを手助けせねば。植物が丈夫に育つには何が必要か？ そう、水……そして肥料だ。何がいい肥料になるだろうか？ おお！ もちろん！ 人間だ！

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。本を持っているなら、それを落とします。後から本を拾うことはできません。
- ◇根[Root]と先端[Tip]トークン(オレンジ)をそれぞれプレイヤー人数の倍の数だけ用意します(上限は10個)。根と先端トークンのペアが「ツタ」となります。
- ◇根トークンを以下の「ツタの部屋」に置きます。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[Gardens]、階段室[Grand Staircase]、墓場[Graveyard]、主寝室[Master Bedroom]、中庭[Patio]、塔[Tower]。1つの部屋に根は1つしか置けません。
- ◇「ツタの部屋」が持っているツタより多いときは、その中から好きな部屋を選んで置きます。(部屋が見つかっていなくて)「ツタの部屋」よりツタが多いときは、置ける部屋が見つかった時に、そこへツタを置きます。
- ◇先端トークンを根トークンのある部屋に置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは何かをもくろんでいます……何かで愛するツタを枯らしめます。

勝利するには……

彼らを皆殺しにするか、彼らが作った特別なアイテムを破壊しなければなりません(彼らは「Secrets of Survival」のルールを使って特別なアイテムを作れます)。特別なアイテムを破壊するには、まずヒーローからそれを奪い、あなたの手番の終了時に裂け目[Chasm]、燃焼炉室[Furnace Room]、地底湖[Underground Lake]で、それを投げ捨てます。

ツタ スピード:2 筋力:5 正気:3

- ◇ツタの先端を移動させることにより、ツタは伸びていきます。しかし根は移動できません。先端だけが戦闘を行えます。
- ◇先端がミスティックエレベーターに入ったら、先端が出て行くまでエレベーターは機能しません。
- ◇根は探索者の移動を妨げません。先端だけが妨げます。

攻撃の特別ルール

- ◇根は戦闘を行えません。先端だけが戦闘を行えます。
- ◇ツタの先端は探索者を傷つけても、探索者にダメージを与えません。そのキャラクターは捕まり、全てのアイテムをその部屋に落とします(**Secrets of Survival**と記述に違いあり。アイテムは保持したまま?)。
- ◇捕まったヒーローは他の先端から攻撃を受けることはありませんが、裏切者はそのヒーローを攻撃することができます。
- ◇探索者をつかんでいる先端は手番の開始時に通常の移動の替りに根のある部屋へ2スペース移動できます。先端は好きな経路で根に戻ることができます。先端は運んでいる探索者を攻撃できません。
- ◇捕まったキャラクターがツタのターンの開始時にツタの部屋にいと、根に殺されて肥料にされます。ツタに殺されたキャラクターはゲームから除外されます。

勝ったら……

主寝室のベッドに横になって蔓が天井を這うのを見る。そして蔓はベッドのシーツの上をすべり寄った。館の中はもう平穏になった。まもなく大事なツタに食べさせるもっと多くの人間を見つけねばならない。

私はいつも園芸の才能を発揮できるのさ。

#8 バンシーがすすり泣く夜

Wail of the Banshee

最初に幽かな音が部屋の外から聞こえた。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る。しかしそれは私にはない。古い盤が素敵なもの死の声から守ってくれる。彼女と二人きりなら、彼女は一緒にいることに同意するだろう……永遠に……。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇バンシー [Banshee] トークン (大) をあなたのキャラクターのいる部屋に置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはバンシーを沈黙させようとしています。

勝利するには……

ヒーロー達を皆殺しにしなくてはなりません。

バンシー

スピード：8

- ◇バンシーは常に自分の意志で移動します。バンシーの移動の時はサイコロを2つ振って移動の方法を決めます。
 - 0 バンシーを7タイル以内の好きな部屋に置きます。このターンに他の部屋は通りません。
 - 1 まずどの部屋に入るか決めます。この手番の移動は可能なかぎり左に曲がります。
 - 2 まずどの部屋に入るか決めます。この手番の移動は可能なかぎり真っすぐ進み、そこでどちらに曲がるかはランダムに決めます。
 - 3 まずどの部屋に入るか決めます。この手番の移動は可能なかぎり右に曲がります。
 - 4 このターンのバンシーの移動は、裏切り者が好きなように動かします。しかし哭声は一人の探索者にしか使えません。
- ◇1と3は向う方向が違うだけです。もし左へ曲がる時に左に進めないなら、真っすぐ進みます。直進もできない時は右に進みます。戸口が1つしかない部屋に入った時は、もと来たほうへ帰ります。バンシーは他の者の移動を妨げたり、妨げられたりしません。モンスターのよう新しい部屋を発見することはできません。
- ◇バンシーが2階の階段 [Upper Landing]、崩壊した部屋 [Collapsed Room]、棧敷 [Gallery]、ロビー [Foyer] (地下から

の階段が出ている時) や隠し階段、隠し通路、壁のスイッチトークンがある部屋に入った時、次に移動する先を対応する部屋にすることができます。そこへ動かしした時はどちらを向いているか決められます。バンシーはミスティック・エレベーターをえません。

- ◇バンシーが通った部屋か移動を終えた部屋に探索者がいたときは、バンシーは哭声をあげます。その部屋にいる探索者は正気ロールを行わなくてはなりません。

6以上 サイコロ1つの精神ダメージを受けます。

3～5 サイコロ2つの精神ダメージを受けます。

0～2 サイコロ4つの精神ダメージを受けます。

- ◇古い盤 [Spirit Board] を持っている間、バンシーの哭声の影響を受けません。古い盤を失うとバンシーの哭声の影響を受けるようになります。

攻撃の特別ルール

バンシーは攻撃されません。

勝ったら……

バンシーは私を氷のように冷たい瞳で見つめ、銀の髪で包み込んだ。今、それは二人の忘れられない愛の歌になった。二人は結ばれる。永遠に。

#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。鐘の後は止み、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。私の精神はもがき、叫び、そして……。

なぜ、今までバイオリン弾きの美しい音色に抵抗していたんだ？喜びと驚嘆が魂を満たす。ダンスは永遠に続かなくてはならない。誰もそれを止めることなどできない。

用意

- ◇この怪異シナリオには開始時に裏切り者はいません。ヒーローは自分の手番中に裏切り者になる可能性があります。
- ◇初期値より下がっている能力は元に戻ります。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは音楽を止めようとしています。

勝利するには……

聖なる印 [Holy Symbol] を破壊しなくてはなりません。聖なる印を破壊するにはまずヒーローから聖なる印を奪います。そして手番の終了時に裂け目 [Chasm]、燃焼炉室 [Furnace Room]、地底湖 [Underground Lake] で、それを投げ捨てます。

手番に行わなくてはならないこと

足がしびれるまで踊ります。各手番に筋力判定を行わなくてはなりません。

3以上 影響なし

0～2 この手番は移動できません。筋力を1ポイント失います。ヒーローと違い、聖なる印を持っていなくても手番の開始時に正気判定を行う必要はありません。

攻撃の特別ルール

- ◇あなたの攻撃は渦巻くエネルギーの奔流です。筋力攻撃は行えません。代わりにスピード対スピードの攻撃が行えます。
- ◇スピード攻撃で2ポイント以上のダメージを与えたら、敵にダメージを与えるかわりにアイテムを一つ奪うことができます。

勝ったら……

耳に残る美しく、激しく、旋律的で、悲しげで、楽しい音色が古い邸宅を満たす。バイオリン弾きの音色に乗って、踊り手が舞踏室でくるくる舞う。ダンスは楽しく、魅惑的だ。踊り手はダンスを止めるなら死を選ぼう。

そして彼らはそうするだろう。

#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？」と彼は訊いた。

「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。死体の一つが蛆だらけの微笑を向ける。

狂人が背後から私をつかみ、押さえ付けて囁いた。「パパ、ママ……新しい子供だよ」

用意

- ◇プレイヤーと同数のゾンビ[Zombie]トークン(薄緑)を取ります。それぞれをオーメンシンボルのある部屋に置きます。同じ部屋に複数のゾンビを置くことはできません。部屋が足りず置ききれないときは、任意のイベントシンボルがない部屋に置くことができます。
- ◇狂人はすでにあなたを殺しています。あなたの駒を取り除き、そこに狂人[Madman]トークンを置きます。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0のところに合わせて。これを使って狂人のダメージを記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは館中の特別な部屋にゾンビを全て閉じ込めようとしています。

勝利するには……

ヒーロー達を皆殺しにしなければなりません。

ゾンビ

スピード: 2 筋力: 6 正気: 2 知識: 3

- ◇あなたはゾンビを好きなように移動させられますが、それは視線上(戸口を通る壁に遮られない直線)に探索者を見つけるまでです。その時は見る事のできる最も近い探索者に向かって移動しなければなりません。同じ距離に最も近い探索者が複数いる時は、どちらに向かうか決めることができます。ゾンビが探索者に向かって移動し始めたら、そのターンはその探索者に向かって移動し続けます。ゾンビが生きた探索者を見ることができなくなったら、裏切者プレイヤーはそのゾンビを動かすことができるようになります。
- ◇ゾンビの手番の開始時に前の手番に追跡していた探索者より近い所に他の探索者が視線上にいたら、近い方の探索者に向かって移動します。
- ◇ヒーローたちが罠を仕掛けた部屋にゾンビが入ったら、何が起きるか彼らが告げられます。

狂人

スピード: 3 筋力: 5 正気: 5

狂人は物理ダメージを5ポイント受けると死んでしまいます。ターン/ダメージトラックでダメージを記録します。ダメージを受けても狂人の能力は影響がありません。

勝ったら……

家族は私に腹を立てている。新しい親になった私のパパとママ、新しい兄弟になった兄や姉……、みんな壊された。みんな床に液体や臓器をこぼし、白い骨の破片が散らばり横たわっている。

家族の不評は買いたくない。床板の下でママが泣いているのが聞こえる。

館から出て、振り向いて叫んだ。「泣かないで、ママ！どこにたくさん子供たちがいるか知ってるから」

#11 お入りなさい

Let Them In

他人は新しい友人が狂っていると叫んだ。最初は私もそう思った。しかし彼の曖昧な言葉と要領を得ない指示は、突然腑に落ち、理解できた。

霧だ！窓の外に霧がかかっている。霧の中に棲むものがあることを、もはや知っている。それは中に入りたがっている。それが中に入ったら何が起きるのかという期待が沸き上がる。

狂人が叫んだ。「さあ、窓を開けるんだ！」彼のいう通りにした。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇あなたは狂人による能力のボーナスを失います。カードは横に置きます。狂人[Madman]トークン(赤)をあなたのいる部屋に置きます。
- ◇スペクター[Specter]トークン(薄緑)を伏せて玄関ホール[Entrance Hall]と外に面した窓のある部屋に1つつづつ置いていきます。これらのスペクターは館の外であなたと狂人が入れてくれるのを待っています。外に面した窓のある部屋は階段室[Grand Staircase]、主寝室[Master Bedroom]、寝室[Bedroom]、礼拝堂[Chapel]、食堂[Dining Room]です。もしその部屋の窓が他の壁に面した「見せかけの」窓になっている場合は、そこにスペクターは置きません。

ヒーロー達についてわかっていること

邪霊払いの儀式を彼らが成功させたら、スペクターは消滅します。

勝利するには……

ヒーロー達を皆殺しにしなければなりません。

スペクターたちを館に入れる方法

- ◇スペクターたちを館に入れるには扉や窓を開けなくてはなりません。あなたと狂人は窓と正面口を開けることができます。窓と正面口を開ける行動は1スペース分の移動と考えます。
- ◇扉か窓が開いたら、その部屋にあるスペクタートークンを表向けます。スペクタートークンは表向いたターンに移動と攻撃を行います。
- ◇外に面した窓のある部屋が後から見つかったら、そこにもスペクタートークンを伏せて置きます。もし、そのスペクターが中に入れられる前に、窓が外の部屋の壁でふさがれて、それが「見せかけの窓」になるなら、伏せられたスペクターを取り去ります。
- ◇伏せられたスペクターはヒーローがその部屋を通る時に影響を与えません。また鐘や占い盤の影響も受けません。

狂人が手番に行わなくてはならないこと

狂人は最も近い伏せられたスペクタートークンにできるだけ最短距離で移動します。全てのスペクタートークンが表向けられたら、次に狂人は新しい部屋を探索して、外に面した窓のある部屋を探します。狂人は新しい部屋を探索できますが、全ての部屋の効果を見捨てます。そして未探索のアイコンのある部屋に入っても止まらず、カードも引きません。これらの部屋は他の探検家が探されたと思わず。上記の部屋タイプが全て出揃い、そして全てのスペクターを中に入れた途端に、狂人は攻撃できるようになります。

スペクター

スピード：4 正気：6

狂人

スピード：7 筋力：7 正気：7

攻撃の特別ルール

- ◇スペクターは正気攻撃を行います。
- ◇指輪を持っている探索者が正気攻撃でスペクターを傷つけると、スペクターは死にます。
- ◇狂人は全てのスペクターを館に入れるまでは探索者を攻撃できません。しかし攻撃されたときは防御できます。

勝ったら……

しばらくして耳鳴りのする耳の血を拭いた時、霧の中のものはつきり実感した。彼らを中に入れたのはよい行いだ。

#12 ドッペルゲンガー

Fleshwalkers

この怪異^{ホーン}シナリオには裏切り者はいません。探索者全員が邪悪な分身を倒すために行動しなくてはなりません。キャラクターが殺されたら、自分の邪悪な分身を操って他の探索者を殺す事ができます。残りのルールは「Secrets of Survival」に載っています。

#13 あるいは夢

Perchance to Dream

体が知らない場所にあった。変なところだ。しかしここで新しいことができるスリルの予感がする！

これは全てを変えるチャンスだ。私の心の奥から思考が沸き上がった……疲れたのでしばらく休もう。なぜあそこで横になって、仮眠を取らない？ すてきなベッドなのに……。

魂の肉の檻である体の目を閉じる。初めて潜在意識の目が開いた！ 夢を解放するときだ。思いきり叫ぼう。

用意

- ◇^{ホント}怪異が起きた部屋でああなたの駒を寝かします。あなたの肉体は眠りについてます。移動も行動も行えません。アイテムは全て落とします。犬、少女、狂人のカードを持っていたら横に置き、能力を修正します。この修正で死ぬことはありません。
- ◇プレイヤーと同数の夢魔 [Nightmare] トークンをあなたの体が眠る部屋に置きます。
- ◇館の中の「脱出できる部屋」を秘かに数えます。「脱出できる部屋」とは外に面した窓がある部屋と温室 [Conservatory]、玄関ホール [Entrance Hall]、庭 [Gardens]、墓場 [Graveyard]、中庭 [Patio]、塔 [Tower]、バルコニー [Balcony] です。もしその部屋の窓が他の壁に面した「見せかけの」窓になっている場合でも、夢魔が脱出できるところと数えます。もし脱出できる部屋がプレイヤーの数より少ない時は適当な部屋(恐らく地下以外)を選んでプレイヤーと同数になるようにリストに加えます。脱出できる部屋を数えた後、書き留めて他のプレイヤーに知られないようにします。
- ◇館内の脱出できる部屋と同数の「脱出トークン」を用意します (Rat や Blob などのトークンで代用して下さい)。

ヒーロー達についてわかっていること

あなたの肉体を起こそうとしています。

勝利するには……

^{ホント}怪異が起きた時にあった脱出できる部屋と同数の夢魔を脱出させなくてはなりません (成功した時は書き留めた数をヒーロー達に公開します)。

夢魔を脱出させる方法

- ◇脱出できる部屋に入った夢魔が、実際に脱出するには1スペースの移動力を使います。
- ◇夢魔が一度脱出に使った部屋は、他の夢魔の脱出に使えません。脱出に使った部屋には脱出トークンを置いて示します。新たに脱出できる部屋が見つかったら、そこから夢魔を脱出させることができます。しかし逃がす夢魔の数は増えません。
- ◇夢魔が殺されるか脱出させたら、他の夢魔を解き放ちます。夢魔

トークンをあなたの駒がある部屋に置きます (必要ならトークンを再使用して下さい)。

夢魔

スピード: 5 筋力: 4 正気: 4

- ◇夢魔は探索者に筋力攻撃を行えますが、物理ダメージの代わりに精神ダメージを与えます。
- ◇夢魔が戦闘判定で負けたら、麻痺するかわりに死にます。

勝ったら……

外側から自分の目をのぞき込んだ。恐怖と共に長い間閉じ込められていた潜在意識を肉体が認識した。体はひどい恐怖に悲鳴を上げようとするが、絶叫は夢魔の群れにかき消された。

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]。

#14 邪神降臨

The Stars Are Right

仲間、と言うか生贄たちから離れて、自分が信じる教えの仲間たちと落ち合った。そして律動的に足を踏みならして詠唱を始める。他の者もそれに倣った。邪悪な神に生贄が受け入れられることを願って、祈りの声を一段と大きく張り上げた。恐怖の神が降臨して……生贄の血を浴びることを心から祈る。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇他のプレイヤーと同数の信者[Cultist]トークン(赤)を五芒星の間[Pentagram Chamber]に置きます。

勝利するには……

ヒーローを全員殺し、恐怖の神を降臨させなければなりません。

ヒーロー達についてわかっていること

神を降臨させることを止められる唯一の方法は五芒星を汚すことです。彼らは館に隠されたペンキ(塗料[Paint]トークン)を使います。

神を降臨させる方法

- ◇生贄を捧げて神を降臨させなくてはなりません。生贄を五芒星の間に運び、合計 13 ポイントを集めます。

ポイント 生贄

- 4 探索者の死体
- 2 少女[Girl]、狂人[Madman]、犬[Dog]
- 1 その他のオーメンカードやアイテムカード

◇生贄にしたアイテムカードはゲームから取り除き、山札からわけておきます。生贄ポイントは紙に記録しておきます。

◇少女[Girl]、狂人[Madman]、犬[Dog]を五芒星の間に運び、生贄にすることができます。あなたはペンキを盗んだり、運んだりすることはできません。

信者

スピード: 4 筋力: 4 正気: 4

信者はアイテムと探索者の死体を運ぶことができます。信者たちは攻撃の判定で探索者の出した目より 2 以上大きい目を出した時は探索者の持つアイテムを奪うことができます。アイテムを持ってても信者たちの能力は変化しません。信者たちはペンキを運ぶことはできません。

攻撃の特別ルール

- ◇探索者を殺したら、駒を倒して死体とします。

◇信者は死体(またはアイテム)を拾って運ぶことができますが、その時は 1 部屋を移動するのに 2 移動力を使います。裏切り者も死体を運べますが同じ制限を受けます。死体を運んでいる時はそのコマをのけておきます。

勝ったら……

館が振動し、世界が泣き叫んでるかのごとく、ガラスが粉々になる。時空が裂け、そこから神が降臨した。友人たちは血まみれになっている。神は美しくも恐ろしく、神々しく、光り輝いている。世界は神の物……人類は彼の子供、血肉、生贄だ。

#15 龍の棲み処

Here There Be Dragons

床に落ちていた子供が描いたと思いき絵を拾い上げた。それに描かれた火を吐くドラゴンの絵を指でなぞった。「ドラゴンが欲しい」思いをはせる。

信じられないことに正面口が勢いよく開け放たれ、巨大なドラゴンが吼え、暴れ、火を吹いた！

夢がかなう！ 笑みがこぼれる。これは願ってたことだ。あれに命令できる。他の者が信じられないというように私を見る。いらいらしながらこの夢を少しでもかなえることにした。そのための一番の方法は信じない者を排除することだ。

「ドラゴンよ、食べろ！ 全て食べるんだ！」

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ドラゴン[Dragon]トークン(大)を玄関ホール[Entrance Hall]に置きます。
- ◇盾[Shield]トークン(五角形)を裂け目[Chasm]か霊安室[Crypt]に置きます。時代物の甲冑[Antique Armor]トークン(五角形)を地下墓地[Catacombs]か地底湖[Underground Lake]に置きます。(それぞれのアイテムを置く部屋がまだ置かれていなかったら、部屋が出てきた時にそのアイテムを置きます)
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これでダメージを記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはドラゴンを倒そうとしています。

勝利するには……

ヒーローを全員殺さなくてはなりません。

ドラゴン

スピード: 3 筋力: 8 正気: 6

- ◇ターン/ダメージトラックでドラゴンがヒーローから受けたダメージを記録します。受けたダメージがプレイヤー人数と同じになったら、ドラゴンは倒されます。ダメージを受けてもドラゴンの能力は変わりません。

攻撃の特別ルール

- ◇ドラゴンはターン中に2回、炎熱攻撃か噛みつき攻撃を行うことができます。2種類の攻撃を同時に行う必要はありません。また好きな順序で攻撃することができます。

- ◇炎熱攻撃: ドラゴンと同じ部屋か隣の部屋にいる探索者(裏切り者も含む)は、炎の息に対してスピード判定をしなければなりません(隣の部屋は戸口でつながっていないければなりません)。

ドラゴンと同じ部屋で4以上

このターンはダメージを受けません。

ドラゴンと同じ部屋で0~3

さいころ4個の物理ダメージを受けます。

ドラゴンの隣の部屋で4以上

このターンはダメージを受けません。

ドラゴンの隣の部屋で0~3

さいころ2個の物理ダメージを受けます。

- ◇噛みつき攻撃: これは筋力攻撃です。

- ◇強靱さ: ドラゴンが傷ついた時は受けるダメージを2ポイント減らします。

- ◇ドラゴンにはスピード攻撃は通用しません(リボルバー[Revolver]、ダイナマイト[Dynamite]など)。指輪を持っている探索者からの正気攻撃はダメージを受けます。

勝ったら……

ドラゴンが友人を噛み千切ったことにちょっと気分が悪くなった。血と粘液がまき散らされる。そしてドラゴンが一人を大きな人の形をしたたいまつに変えた。みんなはもだえ苦しみ、叫び声をあげた(少しの間焼かれた形のままだった)。あまりいい気持ちじゃない。でも幸運なことにこれは全て夢なんだ。

#16 ファントムの抱擁

The Phantom's Embrace

あいつらは私のことを知っていると思っていた。言ったことを私がなんでもすると思っていた。でもそれは間違いだ。あいつらは少女を私から取り上げようとした。だけどそれは大きな間違いだった。

もう少女は安全だ。少女を館の中に隠し、護衛にファントムを喚んだ。あいつらが少女を捕まえに来た時にちょっと脅かす準備もできた。まもなく古い「友達」は、もう私をこき使うことはできなくなる。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇少女 [Girl] を持っていた探索者は、少女を失います。少女カードと少女トークン(赤)を脇にのけ、これまで少女を持っていた探索者はボーナスを修正します。
- ◇ファントム [Phantom] トークン(薄緑)を用意します。
- ◇20個以上の特殊トークンを用意します (Rat トークンか Blob トークンで代用してください)。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは少女を連れて逃げ出そうとしています。

勝利するには……

館を爆破させるか、ヒーローを全員殺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

手番の終わりにターン/ダメージトラックを次の数字に進めます。そしてその数字と同じ数のさいころを振ります。出た目が下の表の数値以上の時は、館は爆発します。

プレイヤー人数	爆発する数字
3	8以上
4	7以上
5	6以上
6	5以上

ファントム

筋力: 6 正気: 5

- ◇ファントムは地下で探索者たちがイベントシンボルかオーメンシンボルがついた部屋を見つけると現れます。それらの部屋が見つかった時はファントムトークンと少女トークンをそこに置きます。そして特殊トークンもその部屋に置きます。
- ◇ファントムが出現したら、ヒーローは彼を攻撃できます。ファントムが戦闘判定で負けたら、彼は殺され、ヒーローは少女を救い

出します。さもなければ、ファントムは少女を連れて逃げ去ります(両方のトークンを再び取り除きます)。ヒーローが次にイベントシンボル(とオーメンシンボル)のついた部屋を見つければ、そこに再び姿を現します(また二つのトークンを置きます)。

- ◇ヒーローは特殊攻撃で少女を盗ることはできません。
- ◇地下の部屋が全て発見されたら、ファントムは姿を現したままになります。モンスターターンの開始時に好きな地下の部屋を選んでファントムと少女を置きます。ファントムの入った部屋には特殊トークンを置いていきます。全ての地下室に「特殊トークン」が置かれるまで、ファントムは同じ部屋に入ることはできません。

攻撃の特別ルール

ファントムは攻撃できませんが、防御は行えます。防御に成功したら逃げ去ります。

勝ったら……

チクタク、チクタク、ドカーン!

#17 蟲

Bugs

人間はやかましい。いつもくだらないおしゃべりをしつづける。ぺちやくちや、べちやくちや。虫は決してくだらないおしゃべりはしない。これが虫が真の友人である理由だ。そして虫は空腹だ。とても空腹。食事の時間だ。

さて、虫は何が食べられる？ ああ、そうだ！ おしゃべり屋だ！

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇カマキリ [Praying Mantis] トークン (オレンジ) を怪異^{ポイント}が起きた部屋に置きます。
- ◇下の表の部屋に (まだ見つかっていない時は見つかった時) 「虫トークン」 (オレンジ) を 1 体づつヒーローの数と同数だけ置きます。虫を表にかかかれている順番に置いていきます。

種類	場所
ムカデ [Centipede]	がらくた置き場 [Junk Room]
スズメバチ [Wasp]	屋根裏部屋 [Attic]
クモ [Spider]	物置 [Storeroom]
ゴキブリ [Roach]	厨房 [Kitchen]
甲虫 [Beetle]	霊安室 [Crypt]

* 巨大昆虫用の各種トークン (オレンジ) があります。(クモは大トークンを使うようです)

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは殺虫剤を作って友である虫を殺そうとしています (彼らは殺虫剤の材料トークンを館に配置しています)。

勝利するには……

4つの殺虫剤の材料を破壊して殺虫剤を作れなくするか、ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

殺虫剤の材料を破壊する方法

殺虫剤か材料をヒーローから奪うことができます。3つの材料か1つの殺虫剤を持って運ぶことができます。殺虫剤を持っている時は材料を持ってません。手番の終了時にこれらのアイテムの一つを裂け目 [Chasm]、燃焼炉室 [Furnace Room]、地底湖 [Underground Lake] のどれかで投げ捨てることによって破壊できます。

カマキリ

スピード: 4 筋力: 5 正気: 4

ムカデ

スピード: 3 筋力: 3 正気: 4

スズメバチ

スピード: 5 筋力: 2 正気: 4

クモ

スピード: 3 筋力: 6 正気: 4

クモとの戦闘判定で負けた探索者はダメージを受けるかわりに網に捕えられます。捕えられた探索者は各能力を2ポイント失います (最低1までしか下がりません)。探索者の手番中に一度、同じ部屋にいる探索者は筋力判定で5以上を出せば、網を破ることができます。自由になったキャラクターは失った2ポイントの能力値を取り戻します (捕えられた探索者自身もこの判定を行うことができます)。

ゴキブリ

スピード: 0 筋力: 5 正気: 4

ゴキブリは厨房から離れることができません。しかし探索者が厨房から出て行くのを遅らせることができます。探索者が厨房を立ち去る時、ゴキブリは移動力3を消費するようにします。ゴキブリは厨房にいるキャラクターを攻撃できます。

甲虫

スピード: 3 筋力: 6 正気: 4

勝ったら……

厨房のカウンターの上に座って、虫がくだらないおしゃべりやの人間の死体に群がっているのを眺めた。人間は死んでいる時が一番だ。静かで平和だ。素晴らしい。

#18 子孫

Offspring

母親は私が植物学者になることを望んでいた。でも興味がなかった……今までは。この蔓植物は素晴らしい。頭の奥底で蔓植物が甘えて鳴いているのを感じる。友人たちが私のこの植物を見つけたら大変だ。彼らはこれを枯らそうとさえるかもしれない！先に彼らを殺さなくてはならない。

勝ったら……

柔らかい革張りの椅子に座り込んで、そばの火をじっと眺めた。蔓の巻きひげは椅子の周りに絡みつき、足と胸の上でゆっくりと渦巻く。ラベンダーの花びらは暖炉の火の中で燃え尽きた。多分ここでずっと蔓植物の世話をするんだ……。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇悪の植物 [Evil Plant] トークン (濃緑) を好きな部屋に置きます。孢子 [Spore] トークン (濃緑) をヒーローのいる部屋に1つつ置いていきます。ヒーローが複数いる部屋には同数の孢子トークンを置き、ヒーローと同数配置するようにします。悪の植物は本 [Book] カードを持っている探索者からできるかぎり離して置く方が懸命です。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは悪の植物を枯らすことのできる花を見つけ出しています。その花を悪の植物のいる部屋に運ばれるのを阻止しなくてはなりません。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

他のプレイヤーが2～3人の時は追加の孢子トークンを悪の植物のいる部屋に2つ置きます。他のプレイヤーが4～5人の時は追加の孢子トークンを悪の植物のいる部屋に3つ置きます。これらの孢子はできた手番に移動できます。

孢子

スピード: 4

- ◇手番の開始時に孢子のある部屋にいる、あるいは孢子のある部屋を通り抜けようとする探索者は各部屋毎にさいころ1つのダメージを受けます。部屋に複数の孢子があってもダメージは大きくなりません。
- ◇孢子は攻撃されません。
- ◇孢子は探索者の移動を妨げません。
- ◇裏切り者は孢子の効果を受けません。
- ◇探索者は息を止めてダメージを避けることができます。どのくらい耐えられるのかは定かではありません。
- ◇孢子は部屋から部屋へ移動できます。
- ◇孢子はミスチック・エレベーターを使えません。

#19 ビーストマスター

Beastmaster

見つけた槍が氷のような白い炎に包まれて輝き出した。槍を落とす前に炎は私の体を包み込んだ。脳に冷たい痛みを感じて悲鳴を上げた……。

目が覚めた時、今までより強くなったことを感じた。私の館を汚す奴らの匂いを嗅ぐことができる。怒りにうなり声をあげ、私の獣たちを呼んだ。私が生きている限り、この槍を奪うことはできない！

用意

◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。

◇「下僕の動物」トークン(オレンジ)をプレイヤーと同数になるまで1つづつ部屋に置いていきます(下の表の順番に従って置いていきます)。

—熊[Bear]トークンを自分以外の探索者がいる部屋のどこかに置きます。

—オオカミ[Wolf]トークンを玄関ホール[Entrance Hall]に置きます(6人プレイの時は2つ置きます)。

—ワニ[Crocodile]トークンを地底湖[Underground Lake]が見つかったらそこに置きます。さもないと地下貯炭場[Basement Landing]に置きます。

—イタチ[Weasel]トークンを庭[Gardens]、墓場[Graveyard]、中庭[Patio]のいずれかに置きます。これらの部屋が見つからない時は裏切り者がいる部屋に置きます。

—鷹[Hawk]トークンをバルコニー[Balcony]、塔[Tower]、あるいは外に面した窓のある部屋に置きます。これらの部屋が見つからない時は鷹は出現しません。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはあなたの尊い槍を欲しがっています。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

熊

スピード: 3 筋力: 5 正気: 4

オオカミ

スピード: 4 筋力: 5 正気: 4

ワニ

スピード: 2 筋力: 5 正気: 4

イタチ

スピード: 5 筋力: 2 正気: 6

鷹

スピード: 5 筋力: 3 正気: 5

攻撃の特別ルール

◇熊は攻撃する時、筋力攻撃判定に2点を加えます(攻撃された時は足しません)。

◇ワニは筋力攻撃判定に1点を加えます(攻撃された時は足しません)。

◇下僕の動物は戦闘で判定で負けたら、麻痺する替りに死にます。

勝ったら……

かわいい動物たちは床の上の死体を子供のように取り合っている。骨を砕く牙の音が満ちる。血が床と壁を汚し、死の匂いが漂う。我が家、我が家、住みよい我が家。

#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」と言い、「だけど...私はあなたをずっと待ち続けましたわ。結婚するために」幽霊は探検家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。涙があふれてきた。愛が否定される時それは憎しみに変わる。この結婚式を取り仕切ろう。……花嫁がそれを必要とするか否かにかかわらず。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇裏切者のいる部屋に花嫁[Bride]トークン(赤)を置きます。幽霊の花嫁を裏切りプレイヤーはモンスターのよう動かしすることができます。
- ◇幽霊の花嫁はヒーローの一人を花嫁に選びます。彼女は指輪[Ring]を持っている探索者を花嫁に選びます。そのキャラクターが女性の場合、彼女は最も年長の男性の探索者を花嫁に選びます。もし男性のヒーローがいなければ、箱からランダムに一人選んで玄関ホールに置きます。このシナリオで彼は移動したり、行動したりはできませんが、攻撃は受けます。そして誰が花嫁に選ばれたかを知らせます。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで結婚式を始めてからの時間を管理します。
- ◇礼拝堂[Chapel]が見つからない時は山札の中から探し出して配置します。霊安室[Crypt]が出ていなければ山札の中から探し出して地下に配置します。2つの部屋は辿り着きにくい所に配置する方がいいでしょう。死体トークン(赤)を霊安室に置きます。山は繰り直します。(霊安室をヒーローが配置すると **Secrets of Survival** に記述あり)

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは結婚式を阻止しようとしています。

勝利するには……

幽霊の花嫁が選んだ花嫁と結婚させなくてはなりません。

幽霊の花嫁

花嫁の能力はプレイヤーの人数によって変化します。

3～4人プレイの時:スピード:4 正気:6

5～6人プレイの時:スピード:5 正気:7

花嫁は壁を通り抜けることができます。彼女は指輪による正気攻撃

を含めた彼女への攻撃や、他のいかなる原因のダメージや麻痺を受けません。

攻撃の特別ルール

- ◇花嫁は正気攻撃を行い、選んだ花嫁以外に精神ダメージを与えます。
- ◇彼女が花嫁に精神ダメージを1～2点与えた時は、彼は筋力ダメージを1点被ります。与えたダメージが3～4点以上の時は筋力ダメージを2点、5点以上の時は筋力ダメージを3点与えます。

花嫁を結婚させる方法

- ◇まず花嫁を殺します。彼は幽霊になって裏切り者が行動を支配します。彼は指輪を含む全てのアイテムを落とします。
- ◇次に選んだ花嫁と花嫁を礼拝堂に連れていきます。
- ◇裏切り者の手番が終わるごとに、ターン/ダメージトラックを次の数字に進めます。最初は1からです。3ターンが過ぎれば結婚式は完了します。

勝ったら……

結婚式にはいつも泣いちゃうんだ。

#21 ゾンビの館

House of the Living Dead

疲れて壁にもたれかかった。何か後ろで物音がする。カリカリ。カリカリ。

一体なんだ？ 恐らくネズミ、あるいは虫だろうか？ 以前自宅にジガバチが壁に住み着いたのを思い出した。害虫共め！ 羽目板の大きなビビを覗き込もうとしゃがみ込んだ。灰色の手が飛び出してきて、首をつかまれ引き込まれた。悲鳴を上げる間もなく私は死んでしまった。

まばたきをする。クンクン。匂いを嗅ぐ。「うー、腹が減った」
肉を食べなくては。殺して、食べる。食べるんだ！

用意

- ◇あなたの探索者は死にました。持っていたアイテムを全て落とし、キャラクターのコマをゾンビの王[Zombie Lord]トークン(大)に置き換えます。プレイヤーと同数のゾンビトークン(薄緑)を用意します。それを一体づつ以下の部屋へ順番に置いていきます。霊安室[Crypt]、墓場[Graveyard]、玄関ホール[Entrance Hall]、地底湖[Underground Lake]、礼拝堂[Chapel]、温室[Conservatory]、五芒星の間[Pentagram Chamber]。もし出ている上記の部屋の数よりプレイヤーの方が多い時は置き切るまで余ったゾンビをもう一度最初から順に部屋に置いて行きます。
- ◇ゾンビトークンを置き終わったら、もう一体づつゾンビがいる部屋に置いていきます。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意します。これでダメージを記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはあなたと戦おうとしています。できるなら武器を持つ探索者との戦闘を避けてください。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

ゾンビの攻撃の特別ルール

- ◇ゾンビは武器による筋力攻撃で判定に負けると死んでしまいます。ダイナマイトもゾンビを殺せます。その他の攻撃では通常通り麻痺するだけです。
- ◇探索者は死ぬとゾンビになります(能力は他のゾンビと同じになります)。そのプレイヤーは『Traitor's Tome』を読んで、その後は自分の通常の手番に自分のゾンビキャラクターを動かし続けます。
- ◇もし裏切り者が勝ち、そしてゾンビプレイヤーがヒーローを殺しているなら、そのゾンビをコントロールしているプレイヤーも勝ちます。

- ◇ゾンビはミスティック・エレベーターを使うことができません。しかしゾンビの王は使うことができます。

ゾンビの王の攻撃の特別ルール

- ◇あなた(ゾンビの王)は通常のモンスターのルールに従わなくてはなりません。移動の為にさいころを振り、アイテムを拾えず、新しい部屋を探すことはできない、など。
- ◇メダリオン[Medallion]を持っている探索者のみにダメージを被ります。麻痺する替りに7ポイントのダメージを受けたら、死んでしまいます。ターン/ダメージトラックでダメージを記録してください。ダメージを受けても能力は変化しません。

ゾンビ

スピード: 2 筋力: 5 正気: 2

ゾンビの王

スピード: 3 筋力: 7 正気: 2

勝ったら……

みんな死んだ。クンクン。まだ空腹だ。クンクン、クンクン。汁気は少ないがゾンビの肉も肉だという考えが曇った意識の中で流れる。

足を進めた。「うー、腹が減った」

ゾンビは肉を食べなければならない。殺せ。食べる。食べるんだ！

#22 深淵はじっと見返す

The Abyss Gaze Back

床を荒々しく蹴りつけてもう一つの穴を開けた。今度は埃や腐った柱じゃなく望んでいた物を見つけた。深淵。炎。地獄への入り口。大笑いしながら、手をこすり合わせる。

きむ床の大きくなった穴に他のみんなが気付かないかもしれないので、わざわざ注意してやった。「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。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇誰もいない地下のオーメンシンボルかイベントシンボルのついた部屋を選びます。もし該当する部屋がなかったら、山札を引いて行き最初に出てきた地下に置ける部屋を地下に配置します。そこが深淵の始まりです。みんなに知らせてください。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは館が深淵に飲み込まれるのを阻止する儀式を行おうとしています。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

- ◇裏切り者の最初の手番の終了時に深淵の始まる地下の部屋を崩壊させます(そのタイルを裏返してください)。
- ◇裏切り者の各手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。最初は1からです。
- ◇裏切り者が地下にいて、イベントカードを引く時は通常通り引く替りに、イベントの山札を探して「隠し階段」か「隠し通路」があれば、それを引くことができます。
- ◇裏切り者が死んでもプレイヤーは部屋を潰して行き、勝つことができます。

各プレイヤーが手番に行わなくてはならないこと

- ◇2ターン目から各プレイヤーの手番の終了時にそのプレイヤーは館を崩壊させなければなりません。崩壊は深淵が飲み込んだスペースの隣の部屋で起きます(その部屋は戸口でつながっている必要はありません)。崩壊は以下のスピードで起きます。

2ターン目: 各プレイヤーは部屋を一つ崩壊させます。

3ターン目: 各プレイヤーはさいころを2つ振って、出た目の数だ

け部屋を崩壊させます。

4ターン目: 各プレイヤーはさいころを3つ振って、出た目の数だけ部屋を崩壊させます。

5ターン目: 各プレイヤーはさいころを4つ振って、出た目の数だけ部屋を崩壊させます。

◇深淵に吸い込まれる部屋にいる探索者は(裏切り者も含む)、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、すでに見つかった戸口でつながった部屋(存在するなら)に飛び移ることができます。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。

◇もし深淵が階全体を吸い込んだら、一つ上の階の他の部屋につながっていない戸口のある誰もいない部屋から崩壊を始めます。

◇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……

地獄が歓迎している。友人たちの骨から肉が焼け落ちるのを見て、笑いが込み上げてくる。だが私の皮膚も底知れぬ炎で焼かれる。これも望んでいたことか？

#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。ゴムのような足は素早く私の足に巻き付いた。固い吸盤が私の手足をばらばらにした。血しぶきが飛ぶ。足は収縮し、私は館の中を引きずられていった。私はやっとのことで最期の悲鳴を上げた……触手は更なる獲物を探し始める……。

用意

- ◇あなたのキャラクターは死にました。コマを取り除きます。
- ◇プレイヤーと同数の根[Root]と先端[Tip]トークン(オレンジ)のペアを用意します。このペアで触手を表現します。
- ◇以下の部屋のどれかに根トークンを置くことができます。燃焼炉室[Furnace Room]、温室[Conservatory]、オルガン室[Organ Room]、地底湖[Underground Lake]、庭[Gardens]、裂け目[Chasm]。もし出ている上記の部屋の数がプレイヤーの数より少なければ、部屋タイルの山を探して該当する部屋をプレイヤーと同数になるまで取り、適切な階につなげます。触手を手元に残すことはできません。
- ◇根の所に1つずつ先端を置いていきます。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは触手の頭を探し出し、殺そうとしています。これを阻止しなければなりません。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。最初は1からです。

触手の先端

触手は時間が経つにつれて強くなります。

ターン	スピード	筋力	正気
0	2	3	6
1~2	2	4	7
3~4	3	5	7
5~7	3	7	7
8~	4	8	8

- ◇根は移動できず、攻撃もされません。先端だけが行えます。
- ◇先端がミスティック・エレベーターに入ったら、出て行くまでエ

レベーターは機能しません。

- ◇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。
- ◇触手の先端は攻撃をしてヒーローに判定で勝っても、ヒーローはダメージを受けません。そのヒーローはつかまれて全てのアイテムをその部屋に落とします。
- ◇つかまれたヒーローは他の先端に攻撃されません。しかし裏切者はそのヒーローを攻撃することができます。
- ◇先端はキャラクターをつかんだら、手番の開始時に通常の移動をする替りに対応する根のある部屋に向かって1ターンに1つずつ部屋を移動します。先端はどんな道筋を通って帰っても構いません。先端は運んでいるヒーローを攻撃できません。
- ◇先端の手番の開始時につかまれたヒーローが対応する根のある部屋にいたら、そのヒーローは食べられ死んでしまいます。その触手(根と先端)はゲームから取り除きます。

攻撃の特別ルール

- ◇触手の先端はヒーローに戦闘で勝ってもダメージを与えません。替りにそのヒーローをつかみます。
- ◇触手の先端は戦闘で負けたら根と同じ部屋に先端トークンを置きます。そして裏返して麻痺状態にします。
- ◇鐘はつかまれたヒーローには効果がありません。占い盤は先端に効果がありません。

勝ったら……

館の真真中に居座ったそれは、獲物から骨を引き出し髄を吸い取る。汚らわしい、心のない体の未知の生物は喜びに震えながら探索者の死体から汁をすする。さらに強くなった怪物は、もっと遠くへ触手を伸ばし始めた。玄関の外に。

#24 住み処に帰れ

Fly Away Home

シュッという音が聞こえ、窓の外からざらざらした音が大きくなって来た。外を見ると無数の真っ赤な目が私を睨んでいた。私は笑い、泣き始めた。血の涙が流れ、顔が熱く感じた。そう、私の命は……ご主人様に血を与えるためにあったのです。

私は窓を大きく開き、夜行性のご主人様に血を与えた。

用意

- ◇あなたのキャラクターは死にました。コマを取り除きます。
- ◇コウモリ [Bat] トークン (オレンジ) を 24 個用意します。3 個を塔 [Tower] か屋根裏部屋 [Attic] に置きます。どちらも見つからない時は少ない数で^{ポイント}怪異を始めることになります。
- ◇裂け目 [Chasm] か地下墓地 [Catacombs] にコウモリを 3 匹置きます。見つからない時は同じ条件が適用されます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはコウモリたち追い出す方法を探し出し実行しようとしています。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

ヒーローたちが手番に行わなくてはならないこと

ヒーローの手番の開始時にその探索者はキャラクターカードに乗っているコウモリにつき 1 物理ダメージを受けます。

^{ポイント}怪異が始まると、多くのコウモリが館に入ってきます。

- ◇モンスターターン中に、プレイヤーの数だけさいころを振ります。出た目の数だけコウモリトークンを用意します。
- ◇そのトークンを塔 [Tower] や裂け目 [Chasm]、温室 [Conservatory]、玄関ホール [Entrance Hall]、庭 [Gardens]、墓地 [Graveyard]、中庭 [Patio]、バルコニー [Balcony] あるいは外に面した窓のある部屋に置くことができます。もしその部屋の窓が他の壁に面した「見せかけの」窓になっている場合でも、コウモリは入ることができます。入れる場所より、現れるコウモリの方が少ないなら、1 匹づつどれかに配置していきます。この場合コウモリをどの場所に置くか決めてください。
- ◇コウモリは館に入った後も移動を続けられます。館に入るのに、1 移動力を使ったと数えます。
- ◇コウモリトークンがなくなったら、コウモリが死んでトークンの空きができるまで、館に入ってきません。館には 24 匹しか現れません。
- ◇新しいコウモリは塔や裂け目、あるいは外に面した窓のある部屋から入ってきます。入った部屋の移動には 2 移動力を消費します。

館に入った後も続けて移動できます。

攻撃の特別ルール

- ◇コウモリは通常の攻撃を行えません。替りに各コウモリはさいころ 1 つの攻撃を一人の探索者に行えます。2 が出たらそのコウモリは犠牲者に取りつきます。そのコウモリトークンを犠牲者のキャラクターカードの上に乗せます。
- ◇取りついていないコウモリは探索者の移動を邪魔しません。探索者に取りついたコウモリは 1 匹ごとに移動力を 1 つ減らします (探索者は常に最低 1 スペースは移動できます)。

コウモリ

スピード: 5 筋力: 2 正気: 1

勝ったら……

ゆっくりと夜が明け、吸血コウモリが住み処に帰っていくにつれて、羽ばたく音が少なくなった。床には愚かに館を走り回った干からびた死体が倒れている。既に死体は塵となり、その血は館のコウモリたちに収まっている。

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]。

#25 ヴードゥー

Voodoo

仮面を外す時だ。この夜のために準備をしてきた。私は新しい友人たちの体の一部を集めた。とても密かに。人形も作った。とても注意深く。既にこの館に人形を隠してある。完璧だ。

そして友人たちは全員ここにいる！全ての友人とその人形。うきうきした気分で笑いがこらえられない。まず最初には。ヴードゥーだ。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。
- ◇ヴードゥー人形のリストを見て、どのヒーローをどの人形に割り当てるか決めます。そして紙にどの人形がどの探索者も対応するかと、人形が2つの部屋のうちのどちらの部屋にあるかを書き留めます。
- ◇2つの部屋のうち、1つしか見つかっていなかったら、見つかっている方の部屋を選ばなくてはなりません。部屋が両方とも出ているか、または両方とも出ていない時は、どちらを選んでも構いません。どこに人形があるかは秘密です。
- ◇各ヒーローに対応する人形を決めた後、ヴードゥー人形の説明にかかれた文を各ヒーローに読み上げます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは人形を見つけ出し、破壊しようとしています。

勝利するには……

ヒーローの半分を殺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

手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。最初は1からです。破壊されていない人形はこの時探索者に影響を与えます。各ヴードゥー人形の効果を読み上げます。

ヴードゥー人形の説明

蠟人形は燃焼炉室[Furnace Room]か厨房[Kitchen]のオープンで融けています。「おまえは燃え上がる！」

中国人形はバルコニー[Balcony]か塔[Tower]の上で風に煽られながらバランスを保っています。「はるか下に地面がある」

石人形は地底湖[Underground Lake]の岸か墓場[Graveyard]の泥の中に埋まっています。「おまえの口は泥でいっぱい息が詰まっている」

ガラス人形は五芒星の間[Pentagram Chamber]か礼拝堂[Chapel]の邪悪な蠟燭の火の間に置かれています。「邪悪さでいっ

ぱいだ。不浄の悪だ」

ぬいぐるみは庭[Gardens]か温室[Conservatory]のバラのトゲに絡みつかれています。「突き刺されて穴が開く。土と血だ」

ヴードゥー人形の効果

蠟人形の効果:

ヒーローは筋力かスピードを1ポイント失います。「悪い物も悪い物も火が燃やす」

中国人形の効果:

4つのさいころを振ります。出た目が現在のターン数より小さい時は人形は落ちて粉々になります。ヒーローは死にます。「強風にあおられた」

石人形の効果:

ヒーローはゆっくりと窒息していきます。筋力判定を行わなくてはなりません。結果が現在のターン数以下なら、各能力を1つつ失います。「泥に沈み込んでいく。暗闇。汚い」

ガラス人形の効果:

ヒーローは正気度が知識を1ポイント失います。「かつて聖なる場所だった所は悪に満ちる」

ぬいぐるみの効果:

ヒーローは知識判定を行わなくてはなりません。出た目が現在のターン数より小さい時は2ポイントの物理ダメージを受けます。「赤い血、死のバラ」

勝ったら……

大きな赤いマーカーを取り上げてキャップを外す。ノートを開いてこれまでの人形たちのページをめくっていき、最後の数ページにたどりついた。

キュッ、キュッ。以前ノートに貼り付けておいた写真に真っ赤な線を引く。心地よい達成感に笑みがこぼれる。でも長くは続かない。さあ、新しい友達を探さなくては。

#26 報酬を払え

Pay the Piper

かさこそと素早く動く音が聞こえる。友人たちは気付いてないようだ。でも私は違う。壁の中のネズミ。最初のうちはネズミを無視した。しかし頭の中でかすかな声が聞こえ始めた。彼らは友情、信用、献身を約束してきた。私のために。どうして？ なぜなら彼らは友人、眷族だから。私は特別な力と責任を持つネズミ人間だ。素早く走り回るネズミのために呪文をかけなくてはならない。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。能力が初期値より下がっているものがあればそれを初期値に戻します。そして各能力に1ポイントづつ足します。
- ◇プレイヤーの2倍の数のネズミトークン(オレンジ)を用意します。空いているイベント、アイテム、オーメンシンボルのついた部屋に1つづつトークンを置いていきます。ネズミが余る時は部屋にトークンをもう1枚置くことができます。部屋よりネズミが少ない時はどの部屋に置くか決めることができます。
- ◇正気判定[Sanity Roll]トークン(三角)を5枚用意します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは館にいるネズミを殺そうとしています。そうなるとあなたが行う儀式を阻止されます。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにするか、あるいは邪悪なネズミの儀式を完了させなくてはなりません。

ネズミ

スピード: 3 筋力: 2 正気: 1

攻撃の特別ルール

- ◇ネズミは戦闘判定で負けると、麻痺する替りに死んでしまいます。
- ◇同じ部屋にいるネズミのグループは一緒に攻撃することができます。この場合、筋力を足して攻撃します(最大さいころ8個)。この攻撃で失敗してもネズミのグループはダメージを受けません。
- ◇五芒星の間 [Pentagram Chamber] の中では、裏切り者は外の探索者から邪魔されません。ネズミとヒーローは五芒星の間に入ることができません。

儀式を完了させる方法

- ◇五芒星の間に行きます。そこで儀式を進める間、裏切り者は安全です。儀式を進めるためには精神判定を行い、3以上を出さなくてはなりません。判定に成功したら、キャラクターカードの上に精神判定トークンを1枚置き、五芒星の間の隣の部屋にネズミ

トークンを1枚(余っていれば)置きます。隣の部屋は戸口でつながっている必要はありません。儀式を完了させるために必要な精神判定トークンの数はプレイヤー人数により変わります。

プレイヤー数	必要な判定トークン
3~4	5
5~6	4

勝ったら……

私のかわいい子供たちはこぼれた血をなめ、鳴きながら肉の塊の上で取っ組み合いをしている。みんな子供たちだ。子供たちは食べなくちゃいけない。

#27 荒れ狂う怪物

Amok Flesh

水晶玉の割れる音が聞こえた。そう、私の作ったクローンは抑制できない。それが大きくなる音が聞こえる。この実験で不安定な原形質を使っていなかったらと思う。だけど私は使っていた。ため息をつく。友人たちを集めなくては。しかし失敗作ながらも成長している怪物から逃げ出して彼らが怪我をすることは残念だ。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇塊[Blob]トークン(濃緑)を20枚以上用意します。これで成長する肉の塊を表現します(塊トークンは孢子[Spore]トークンの裏面です)。
- ◇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。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは肉塊を傷つける物を探し出し、それをあなたの大事な肉塊に投げつけて破壊しようとしています。あなたは彼らを殺すか傷つけるものを奪うことができます。

勝利するには……

ヒーローを全員殺すか、あるいは肉塊のしもべにしなくてはなりません。

塊

- ◇最初のモンスターターンで塊は水晶玉のあった部屋と戸口でつながる隣の部屋を埋め尽くします。それらの部屋に塊トークンを置きます。以降のモンスターターンで塊は戸口でつながる隣の部屋に広がります。それらの部屋に塊トークンを置きます。膨張する時、塊は(戸口、階段、^{コールシュート}石炭斜樋[The Coal Chute]、崩壊した部屋[The Collapsed Room]、隠し階段、隠し通路を含めて)全ての移動オプションを使います。塊は石炭斜樋と^{コールシュート}栈敷[Gallery]、崩壊した部屋を使って上や下へ膨張することができます。
- ◇全ての隣接する部屋に塊を膨張させた後、さいころを1つ振ります。2が出たら再び肉塊を膨張させ、さいころを1つ振ります。2が出る限り、肉塊を膨張させます。
- ◇塊トークンは個々のモンスターとして扱われません。塊トークンは攻撃を行えず、モンスターのように何かに影響を与えません。塊トークンが足りなくなったら、探索者が入れない部屋から取って再利用します。
- ◇塊トークンのある部屋に入った者は(裏切り者を含む)塊のしもべとなり、全てのアイテムとオーメンカードを捨てます。塊のしもべであることを示すためにその探索者のキャラクターカードの上に塊トークンを置きます。

- ◇その探索者を動かしていたプレイヤーはそのまま塊のしもべを動かします(そのプレイヤーの新たな目的は裏切り者を助けることです)。
- ◇塊は鐘[Bell]あるいは占い板[Spirit Board]の影響を受けません。

塊のしもべ

スピード: 2

- ◇塊のしもべは攻撃することはできず、攻撃もされません。カードを引くことや、ミスティック・エレベーターを使ったり、新たに部屋を発見することもできません。しもべはそのプレイヤーの手番に移動し、塊トークンのある部屋を自由に通過することができます。
- ◇モンスターターンの開始時にしもべがいる部屋に塊トークンを置きます。この塊は本体につながるまで成長はしません。

勝ったら……

私が作ったクローンは館のほとんどを埋め尽くした。友人たち、壁の中の害獣、ソケットの周りにはばいたっている蛾……全ての命と体は塊に融合された。やることは一つだけ。

私は後ろに下がり、腕を広げ泡立肉塊の中に包まれる……。

#28 ソロモン王の指輪

Ring of King Solomon

子供のころ寝室の床の下に五芒陣を見つけた時、これが夜な夜な見る苦痛、絶叫、不快で甘い恐怖の血まみれの夢の源だとわかった。そのとき声が、「それ」が来訪する準備をする方法を伝えた。

夢が止まるなら準備すると声に約束した。目が覚めた時、独りぼっちだった。その後見る夢といえば貧弱な想像力が生むべき悪い夢で、あの悪夢が戻るなら来訪者のために準備を整えたと誓った。

今、来訪が迫った。つまらない夢は終わったんだ。

地獄がやってきた。

勝ったら……

地獄の門は開いている。目から血を手でぬぐった。空中の不快で甘い感じは夢とそっくりだ。仲間の探索者のもつれた死体は魔王のための肉の玉座を形作る。悲鳴が上がるのはこれからだ。

いつも夢みたように。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇どの部屋に地獄の門があるかを決めます。それは探索者から4つ以上離れたイベントシンボルを持つ部屋です。4つ以上離れた部屋がない時はできるだけ離れた部屋をどれか選んでください。
- ◇選んだ部屋に魔王 [Demon Lord] (大) とヒーローと同数の悪魔 [Demon] (1 から順に) (青) を置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはどうにかして悪魔を殺そうとしています。

悪魔が手番に行わなくてはならないこと

悪魔は全ての命ある物を憎んでいます。悪魔は常に攻撃できる最も近い探索者に向かって最大限のスピードで移動します。可能なら手番に攻撃を行います。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

悪魔	スピード	筋力	正気
Demon 1	2	2	5
Demon 2	3	4	4
Demon 3	4	3	3
Demon 4	5	2	2
Demon 5	6	1	1
魔王	1	7	7

攻撃の特別ルール

- ◇悪魔が指輪を持つ探索者に戦闘で2ポイント以上のダメージを与えられる状態で勝った時、指輪を盗むことができます。しかし指輪を使うことはできません。指輪を持つ悪魔は指輪を他の悪魔に渡したり、落としたりすることはできません。指輪を持つ悪魔を倒した探索者は指輪を取り戻すことができます。
- ◇リボルバー [Revolver] は魔王に対して使うことができません。

#29 フランケンシュタイン博士の遺産

Frankenstein's Legacy

本をばらばらとめくり、適当に拾い読む。『生命の真実を調べるために我々はまず死を足がかりにしなければならない……教会墓地には命の入れ物だった肉体が虫の餌になっている。私は独力で驚くべき秘密を発見した。死んだ肉体を甦らせることができるかもしれない!』

そして…

『骨は納骨堂から集めた。皮膚は3日以内に死んだ男からとった。大小の器官は人間の姿に結び合わせた。後は電圧をかけるだけだ。甦った!』

興奮を感じながら、死んだ器官の再生について書かれた研究所を偶然見つけたことを悟った。この実験を終えなくては。

科学の名において。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ 研究室 [Research Laboratory] か 実験室 [Operating Laboratory] にフランケンシュタインの怪物のトークン(大)を置きます。どちらもまだ見つかっていなければ、山札を探して2階に配置します。山札は繰り直します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはあなたの怪物を嫌悪し、殺そうとしています。また怪物が火に弱いことも知っています。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

フランケンシュタインの怪物

スピード: 3 筋力: 8

フランケンシュタインの怪物は攻撃できる最も近いヒーローに向かって最大限のスピードで移動します。同距離に複数のヒーローがいる時は裏切者がどれに向かうか決定します。怪物は可能なら手番中に攻撃を行います。

攻撃の特別ルール

- ◇攻撃判定をする時フランケンシュタインの怪物は結果に2を加えます。防御の時はさいころの目に何も加えません。
- ◇フランケンシュタインの怪物にはスピード攻撃は効果がありません(リボルバーやダイナマイトなど)。
- ◇筋力攻撃で2ポイント以上のダメージを与えられるなら、ダメージを与える替りに相手からたいまつを奪うことができます。奪ったらたいまつを破壊できます。ヒーローは替りの松明を取りに戻

るでしょう。

勝ったら……

以前の友達だった者から傷つけないように気をつけながら皮膚をまっすぐ切り取る。この幸運を噛みしめる。研究室で見つけた体を動かし、行動を観察することによって余分な皮膚、器官、歯と骨を見つけた。この本があればいつでも実験を再現できる。科学は素晴らしい!

#30 ドラキュラの墓

Tomb of Dracula

少女は無力で孤独なようだった。彼女はためらいがちに近寄ってきた。元気つけようと手を伸ばした。だが彼女が手を取ると震えが走った。生きているとは思えないほど白く冷たかった。その時彼女は口を開いた。中から牙がのぞいた。

しばらくして目が覚めた。爽快だ。これまでにないほど。だがすぐく、すぐくのどが渴いている。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇あなたのキャラクターはヴァンパイアになりました。各能力を1つづつ上げます。
- ◇霊安室 [Crypt] か墓場 [Graveyard] にドラキュラ [Dracula] トークン (大) を置きます。どちらの部屋も見つからないければ、探索者から4つ以上離れた部屋に置きます。該当する部屋がない時は探索者からできるだけ離れた部屋に置きます。少女カードを捨て札にし、裏切り者のいる部屋に花嫁 [Bride] のトークン (赤) を置きます。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

朝日がもうすぐ昇ります。早く探索者を殺さなくてはなりません。太陽が昇るにつれてヴァンパイアの力が弱まっていきます。太陽が昇るとどんな影響があるかヒーローは述べます。日光が入る部屋は避けてください。

勝利するには……

ヒーローを全員殺すかヴァンパイアにしなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

手番の開始時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。

ヴァンパイア

- ◇ドラキュラは目が覚めるまで時間がかかります。2ターン目まで移動も攻撃もできません (攻撃に対して防御はできます)。
- ◇ヴァンパイアは礼拝堂 [Chapel] に入る、あるいは聖なる印 [Holy Symbol] を持つ探索者のいる部屋に入ろうとする時は精神判定を行い6以上を出さなくてはなりません。判定に失敗したヴァンパイアはその部屋に入ることはできません。

攻撃の特別ルール

- ◇**威圧**：ヴァンパイア (ドラキュラと裏切り者を含む) は異性の誰かを攻撃する時、正気攻撃を行うことができます。攻撃が成功した

らそのキャラクターは精神ダメージの替りにスピードにダメージを受けます。相手が防御に成功してもヴァンパイアはダメージを受けません。ヴァンパイアは戸口でつながる隣の部屋から、この特殊攻撃を行うことができます。成功したらスピードのダメージを与え、さらにそのヒーローをヴァンパイアのいる部屋に動かすことができます。

- ◇探索者のスピードが威圧によってどくるまで落ちると、直ちにそのキャラクターはヴァンパイアになりヒーローでなくなります (そのプレイヤーは裏切り者の書のこのシナリオを読みます)。そのキャラクターのスピードを初期値に戻します。新たにヴァンパイアになったキャラクターは各能力を1つづつあげて、そのプレイヤーが動かしします。このヴァンパイアはそのプレイヤーの手番に行動します。裏切り者が勝った時、ヴァンパイアがヒーローを殺していたら、そのヴァンパイアを動かしているプレイヤーも勝利となります。
- ◇ヴァンパイアはヒーローを通常通り殺すことができます——しかし被害者はヴァンパイアになって甦りません。

勝ったら……

死の鼓動のような空腹感に対して体に染み渡る命の^{エリクサー}霊薬はどんな現実よりもみずみずしい。しかし常にのどが渴く。

ドラキュラはどこで多くの獲物を見つけるべきか知るだろう。

ドラキュラ	スピード：5	筋力：8	正気：6
花嫁	スピード：4	筋力：4	正気：4

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

#31 生きている！

It's Alive!

わくわくしながら壁をなでてみた。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。愛情を込めて頬を壁に当てると恋人の肉体のように暖かみを感じる。ワックスと湿ったかすかな吐息は館中の部屋を吹き抜ける。この館は生きている！ 気持ちが決まった。この館を守るために何でもする。どんなことだって。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇以下の部屋にヒーローと同数の免疫抗体[antibody]トークン(青)をできるだけ平等に置きます。研究室[Research Laboratory]、実験室[Operating Laboratory]、玄関ホール[Entrance Hall] (1部屋)、燃焼炉室[Furnace Room]、地底湖[Underground Lake]、図書室[Library]。
- ◇脳[Brain]、心臓[Heart]、胃[Stomach]、肺[Lung]、歯[Teeth]、分泌腺[Gland]トークン(青)を適切な部屋に置きます(下記参照)。対応する部屋が見つからない時は見つかった時にそのトークンを置きます。
- ◇胃のトークンが置かれた部屋にいるヒーローは判定しなければなりません(下記参照)。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは館を殺そうとしています。

免疫抗体

スピード: 3 筋力: 5 正気: 3

- ◇免疫抗体は壁を通り抜けることができます。
- ◇心臓あるいは脳が攻撃を受け、その攻撃が失敗したなら、免疫抗体を1つオルガン室[Organ Room]か屋根裏部屋[Attic]に新たに置くことができます。

館

- ◇食堂[Dining Room]、厨房[Kitchen]、食料庫[Lader]、ワインセラー[Wine Celler]に胃トークンを置きます。これらの部屋は館の消化器官です。これらの部屋のどれかに入ったもしくは手番の開始時にいたヒーローは正気判定で5以上を出さなければ、1ポイントの精神ダメージを受けます。出た目が0か1ならそのキャラクターは2ポイントのダメージを受け、移動はそこで終わりになります。
- ◇温室[Conservatory]に肺トークンを置きます。温室および温室と戸口でつながる隣の部屋にいるヒーローは筋力判定で4以上を出さなくてはなりません。隣接する部屋で判定に失敗したら、温室にヒーローを入れて、再度判定を行わせます。温室の中で判定

に失敗したら、その探索者は死に、全てのアイテムをそこに落とします。

- ◇バルコニー[Balcony]と玄関ホール[Entrance Hall]に歯トークンを置きます。どちらかの部屋に入ったもしくは手番の開始時にいたヒーローはスピード判定をしなければなりません。

4以上 影響なし

1～3 1ポイントの物理ダメージ

0 2ポイントの物理ダメージ

- ◇研究室[Research Laboratory]と実験室[Operating Laboratory]に分泌腺トークンを置きます。どちらかの部屋に入ったもしくは手番の開始時にいたヒーローはさいころを2つ振ります。

4 各能力が1つづつふえます。

3 スピードを2つ失います。

2 筋力を2つ失います。

1 正気を2つ失います。

0 知識を2つ失います。

- ◇オルガン室[Organ Room]に心臓トークンを置きます。心臓は筋力7で防御します。防御に成功しても相手にダメージを与えません。

- ◇屋根裏部屋[Attic]に脳トークンを置きます。心臓は筋力6で防御します。防御に成功しても相手にダメージを与えません。

勝利するには……

ヒーローを全員殺すか、槍[Spear]を持っているヒーローから奪い、裂け目[Chasm]、燃焼炉室[Furnace Room]、地底湖[Underground Lake]で手番を1回分費やして、槍を投げ捨てて破壊しなければなりません。

勝ったら……

とても魅力的だ。館は呼吸し、餌を殺し、消化する。

それは考える？ 愛することは……できる？

素晴らしい。

#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、配置が変わる。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もやがかか。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、地球人より多くの菌を生やしている。

安堵のため息をつき、私は仮面を外して本当の顔を出した。故郷に戻った！

あとは標本を集めるだけだ。やつらを元の次元に帰れないようにしておけば、ここの大気が奴らを殺し見事な標本にしてくれる。

勝ったら……

研究室に標本を転がした。貯蔵のためのガラス容器があったはず。おっと！ 容器に詰め込む前に標本を少し切り落とさなくてはならないかも。けれど大丈夫。だってみんな死んでいるから。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇キャラクターがいる部屋と初期配置のタイルを除いて、これまで置かれた部屋を全て集めて横にのけます。置かれていた隠し通路、隠し階段、壁のスイッチトークンも横にのけます。
- ◇オルガン室 [Organ Room] がまだ置かれていなかったら、山札から探し出して初期配置のタイルのどれかにつなげます。探した山札は繰り直します。
- ◇横にのけた部屋タイルと山札と捨て札のタイルを合わせて繰り直します。館に残されたキャラクターのいるタイルは適切な階の初期配置のタイルにつなげて置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは元の次元に館を戻す方法を見つけ出そうとしています。彼らはあなたの故郷の星の有毒な大気で毎ターン、ダメージを受けます。

ヒーローを留ませる方法

ヒーローたちはオルガン室にある故郷に帰るための次元航行装置を再稼働させる方法を見つけ出そうとしています。なかなかうまくいかないでしょう。彼らを殺すこともできますが、動かしくくするために制御方法を変える方法があります。礼拝堂 [Chapel]、遊戯室 [Game Room]、研究室 [Reserch Laboratory]、手術室 [Operating Laboratory]、五芒星の間 [Pentagram Chamber] で4以上で成功の知識判定を行うことができます。成功したらその部屋に知識判定トークン(三角)を置きます。このトークンは各部屋に一つしか置けません。ヒーローたちに各知識判定トークンにつき次元航行装置を動かす判定に-3されると伝えて下さい。

勝利するには……

ヒーローを全員殺さなければなりません。

#33 湖の怪物

Creature from the Lake

湖の怪物には規則正しく食事させなくてはならない。空腹になると怪物は御しきれなくなる。時々私を餌と間違えたりもする。

しかもおせっかいな馬鹿者どもが、怪物の最も新しい餌を助けようと湖を探し始めた。奴らは怪物が食べなくちゃいけないことを理解していないのか!?

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇少女 [Girl] を持っていた探索者はそれを捨て札にします (少女カードを脇にのけ、探索者が受け取っていたボーナスを修正します)。
- ◇探索者は地下へ行く方法が見つかってないのでなければ、新しい部屋を見つけることはできません。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは少女を助け出そうとしています。

勝利するには……

少女をおぼれさせるか、全てのヒーローを殺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

- ◇手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。
- ◇ターン/ダメージトラックを進めた後、ターン数と同数のさいころを振ります。下の表で少女がおぼれたか調べます。

プレイヤー人数 おぼれる値

3～4	10 以上
5～6	9 以上

- ◇プレイヤーたちは伏せたタイルを使って地底湖を作っていきます。各探索者の手番の開始時にキャラクターに湖を渡らせることにしたら、筋力判定を行わなくてはなりません。

4以上 次の湖タイルに入るのに2移動力を消費します。

0～3 次の湖タイルに入るのに3移動力を消費します。

- ◇探索者が湖でアイテムを落とすと、そのアイテムは失われます。
- ◇裏切者がヒーローたちと戦うことを望むなら、湖に入ることができます。移動の為に判定をしなければなりません、少女を探す判定は行いません。
- ◇ヒーローは少女を探することができます。ヒーローが少女を探すために判定をすると、出た目の結果を裏切り者に知らせます。以下の表を見て結果を教えます (結果はヒーローの立場で書かれています)。

1～4: 何も起きない。

5: 少女の助けを呼ぶ声が聞こえる。もう1スペース移動して判定し直します。

6～7: グロテスクな目が退化した白い魚が噛みついてきた。正気判定で4以上を出さなければ1ポイントの精神ダメージ。

8: 小さい島を見つけた。イベントカードを引きます。

9: 何も起きない。

10: 怪物が筋力5で攻撃してくる。勝ったらダメージを与える替りに好きな方向に1スペース移動して再度この表の判定をし直します。怪物が勝ったら、通常通りダメージを被ります。

11: 前方で何かが見えた気がした。今回のボーナスにさらに3を加えて判定し直します。結果がまた11なら今度は6を加えて判定し直します。さらに11なら同じように判定し直しつづけます。

12～13: 大きな波がやってきた。泳ぐために筋力判定をします。5以上で成功です。成功したら、地底湖から反対方向へ3スペース移動します (必要なら新しいタイルを置きます)。再びこの表で判定をし直します。筋力判定に失敗したら、地底湖のタイルに向かって2スペース流されます。

14: トゲのある触手を持つ怪物があなたを捕まえようとしています。怪物はスピード5で攻撃します。あなたが勝っても相手にダメージを与えません。あなたが負けたら、通常通りダメージを受け、さらに地底湖のタイルに向かって2スペース流されます。引き分けなら何も起きません。

15～16: 怪物が横を通り渦が起きます。正気判定を行い、4以上を出して平常心を保たなくてはなりません。失敗したら2ポイントの精神ダメージを受け、地底湖のタイルに向かって2スペース流されます。

17～18: 怪物が筋力6で攻撃してきます。あなたが負けたら通常通りダメージを受けます。引き分けの時は何も起きません。勝った時は相手にダメージを与えませんが、好きな方向に1スペース移動します。新しいタイルを発見した時はもう1度判定し直せます。

19以上: 少女を見つけ出し、救い出せます。

勝ったら……

時には物事がうまく進む。さっき餌を一つ湖におびき出しておいた。今も数体の亡骸がうつぶせになって暗い水に浮かび漂っている。すでに怪物は見つけた時の10倍に育った。どれだけ大きくなるだろう? 楽しみだ。

#34 狂帝シーザー

Mad, Mad World

私は偉大な指導者ジュリアス・シーザーの生まれ変わりだ。まず元老院議員どもは元老院で厚かましくも私にナイフで切りつけてきた。そして療養所に閉じこめた。だが私は脱出した。復讐してやる！

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇裏切り者が狂人 [Madman] カードを持っていない時は、持っている人から取ります(裏切り者の能力を修正します)。彼はマーク・アンソニーで唯一信用できる友です。彼はあなたに仕えます。(狂人カードは裏切り者の能力を上げる以外の働きはありません)
- ◇他のプレイヤーと同数の使用人 [Servant] トークンを用意します。使用人を各階に一人、空いている部屋に置きます。残りの使用人を他の空いている部屋に置いていきます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはブルータス、カシウス、その他あなたを裏切った元老院議員たちです。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

使用人

スピード: 3 筋力: 3 正気: 1

- ◇あなたが攻撃した時に判定で負けても、裏切り者や使用人たちはダメージを受けたり、麻痺したりしません。
- ◇裏切り者や使用人たちはつかまった時、攻撃および他の行動を行えません。まだ捕まっていない者が捕まえている者を筋力攻撃の判定で2ポイント以上多く勝った時、捕まった者を助けることができます。捕まった者が金庫に入れられてしまうと、もう助けられません。

勝ったら……

Veni, vidi, vici! (来た、見た、勝った) 不滅の神ジュリアス・シーザーよ、永遠なれ！

#35 縮む体

Small Change

実験の被験者が私のネコと館にいる今、お楽しみの時間だ！縮小化薬のビーカーを落として銀色の液体が気化するのを見守った。薬は奇跡のように私と他の被験者の体をネズミサイズに縮ませた。すでにネコがおびえた被験者に向かって歩いている音が聞こえる。私とネコは『人類を食べるイエネコの消化力の反応』の小実験を楽しもう。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇3～4人プレイの時は玄関ホール [Entrance Hall] にネコトークン(オレンジ)を1つ置きます。5～6人プレイの時は玄関ホールと怪異^{ポント}が起きた部屋にネコトークンを1つづつ置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはおもちゃの飛行機で館から脱出しようとしています。

勝利するには……

ヒーローを怪異^{ポント}開始時の半数以上、ネコによって殺さなくてはなりません。

小さくなる

あなたは小さくなりました。

- ◇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。
- ◇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。

ネコ

スピード：6 筋力：7 正気：5 知識：5

ネコは各戸口を探索者と同じように1スペースとして数えます。ネコは一度に一人のヒーローを捕まえることができます。

攻撃の特別ルール

- ◇裏切り者は探索者を攻撃することはできません。そのかわりネコ

に探索者を食べさせることができます。

- ◇ネコが探索者に対して攻撃を成功させた時、ダメージを与える替りにネコは探索者を捕まえてもてあそびます。ヒーローの手番に探索者は逃げるチャンスがあります(ヒーローはあなたにどうするか言ってきます)。もし誰かが次のネコの手番までにネコに勝ったら、捕まえていた探索者を離します。さもなければ探索者は次のモンスターターンの開始時に飲み込まれ死んでしまいます。捕まったヒーローに鐘の効果はありません。
- ◇ネコは同じ部屋にいるおもちゃの飛行機をスピード判定7以上ではたき落とすことができます。裏切り者はスピード判定で5以上を出せば同じことができます。ネコは飛行機をはたき落としたり、すぐに中に乗っているヒーローを攻撃することができます(ヒーローは彼らの手番に飛行機を再駆動させることを試みます)。

勝ったら……。

データを解析するのに数ヶ月かかるだろう。だが一つだけ確かなことがある。ネコは大満足だ！

#36 友達と一緒にがいい

Better with Friends

何年も前に家の下にある沼でおぼれた。私は溺れ死に、幽霊となった。その時メダルを見つけた。メダルの力は体を実体化し他の人を同じ幽霊にするチャンスくれた。私は慎重に選んだ新しい友人を館に連れてきた。死んでみんな仲間になるのだ。すでに水が地下室に溢れている音が聞こえる。彼らを逃がしちゃダメだ。死ぬのは友達と一緒にがいい。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇屋根裏部屋[Attic]に手漕ぎボート[Rowboat]トークン(五角形)を置きます。屋根裏部屋が見つからない時は見つかったら置きます。
- ◇筋力判定トークン(三角)を4枚用意します。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合ませます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

館とその周辺の区域は地下の沼に沈み始めています。ヒーローたちは脱出しようとしています。

勝利するには……

怪異発生時にいたヒーローの半数以上を殺すか、手漕ぎボートを破壊しなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

- ◇手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。最初は1からです。

浸水

ターンが進むにつれて館は浸水していきます。ターン/ダメージトラックを進めた時、他のプレイヤーにどの階が浸水したか、どの程度浸水したかを言います。

ターン数 浸水レベル

- 1 地下が浸水しました。
- 2 地下が完全に水没しました。
- 3 地下が完全に水没し、1階が浸水しました。
- 4 地下と1階が完全に水没しました。
- 5 地下と1階が完全に水没し、2階が浸水しました。
- 6 館は以後完全に水没しました。

浸水はヒーローたちに影響を与えますが裏切り者には影響がありません。浸水の効果は「Secrets of survival」に書かれています。

攻撃の特別ルール

手番に手漕ぎボートへ筋力攻撃をすることができます。筋力判定で3以上を出すとダメージを与えることができます。手漕ぎボートにダメージを与えるたびにキャラクターカードに筋力判定トークンを載せます。筋力判定に5回成功したら、手漕ぎボートを破壊できません。ボートを館から取り除きます。

勝ったら……

友人たちの死んだ体は濁った水の中でゆらゆらとぶつかり合い、私の横に浮かび上がった。しばらくして彼らは目を覚ました。私は冷たく暗い水底に彼らを導く。館に。

#37 チェックメイト

Checkmate

私は今、愚か者どもが読んでいるエビニーザ叔父さんの日記の内容を知っている。「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！」

そう、いまでも骨になった変わり者はチェスセットの横に座っている。ここにいる愚か者共がもっといい結果が出せるはずがない。死神に勝つだって!? まさか!

念の為、あいつらが勝てないようにしておこう。あいつらが私より頭がいいなんて考えられない。死神にチェスで勝つ方法なんてありはしない!

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ヒーローを一人選んでその部屋に死神[Death]トークン(薄緑)を置きます。
- ◇以下の5つの部屋に聖なる封印[Holy Seal]トークン(五角形)を置きます。まだ見つからない時は見つかったら、そこに置きます。金庫[Vault]、霊安室[Crypt]、研究室[Research Laboratory]、実験室[Operating Laboratory]、遊技室[Game Room]。ヒーローに5つの聖なる封印があることを告げます。しかし見つからないどの部屋にあるかは言いません。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らの誰かがチェスで死神に勝とうとしています。彼らは聖なる封印の力を借りようとしています。彼らが一度でも死神に勝ったら、裏切者の負けになります。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。もしモンスターターンの開始時に死神のいる部屋に探索者がいなくても、裏切り者の勝利です(誰もいない時はチェスでの不戦敗です)。

死神が手番に行わなくてはならないこと

手番中に死神は部屋にいる最も知識の高い探索者とチェスを指します。お互いに知識判定をします。死神の知識は8です。しかもいかさまをします。判定のさいころを振った後、無地の目が出たさいころを振り直します(たとえば8個のさいころを振り、2つ無地の目が出てたら、それを一度だけ振り直せます)。

死神と対戦者は結果を比べます。引き分けなら何も起きません。もし死神の方が高かったら、何かを奪います。

- ◇死神の結果の方が1~2高かったら、ポーンを奪い各ヒーローは正気を1つ失います。

◇死神の結果の方が3~4高かったら、大駒を奪い各ヒーローは筋力を1つ失います。

- ◇死神の結果の方が5以上高かったら、気味悪い声で「王手」をかけます。各ヒーローは正気と筋力を1つずつ失います。

攻撃の特別ルール

- ◇死神は攻撃しません。またチェスで打ち負かす以外では影響を与えられません。
- ◇裏切り者は死神のいる部屋に入ったり、鐘、リボルバー、ダイナマイトなどで死神の部屋にいるヒーローに影響を与えることはできません(あなたの主人は気が散らされることを好みません)。
- ◇裏切り者は聖なる封印を拾うことはできません。しかしヒーローからそれを奪うことはできます。

勝ったら……

は! 愚か者め! あいつらが死神に勝つことなどできないのはわかっていた。なら、なぜ死神に手助けしたのか。いや重要なのはあいつらは死んで、私はここに残っているということ。

チェックメイト。

#38 地獄の怪物

Hellbeasts

火焰コウモリは好き嫌いが多い。夜しか現れず、人間の血を飲まなければ繁殖できない。火焰コウモリが必要とする人間をここに連れて来た。やらなくちゃいけないことはコウモリにしっかり血を吸わせることだ。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇怪異^{ポイント}が起きた部屋にプレイヤーの半数(端数切り上げ)の火焰コウモリ(オレンジの Bat トークンで表します)を置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らの体にはコウモリが繁殖するために必要な血がつまっています。ヒーローたちはあなたを止める方法を見つけようとしています。

勝利するには……

ヒーローたちを皆殺しにしなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

モンスターターンにコウモリが何スペース移動できるか判定する時、出た目の数だけ怪異^{ポイント}が起きた部屋にコウモリトークンを置きます。コウモリは出現したターンには移動できません。

火焰コウモリ

スピード: 3

- ◇コウモリトークンは探索の移動に影響を与えません。

攻撃の特別ルール

- ◇コウモリは攻撃できず、攻撃も受けません。
- ◇手番にコウモリを動かした後、ヒーローと同じ部屋にいるコウモリトークンごとにさいころ 1 個を振ります。出た目の数だけ探索者は物理ダメージを受けます(甲冑 [Armor] カードを身に付けていると 1 ポイントだけダメージを減らせます)。

勝ったら……

私の小さなコウモリたちは館に倒れている人間にむしゃぶりついている。すぐにもっと多くの火焰コウモリが炎で館を照らすだろう。生命が循環する生態系……なんて美しいことなんだ。

#39 後継者

The Heir

思った通り彼らはやってきた……伝奇的な富と力を手に入れることができる相続人が。私の一族が今までずっと富を守ってきた。しかし伝奇的な指輪と槍を手にした真の相続人がこの館にある王座に座ったら、相続人は富を取り上げるだろう。そんなことをさせてはならない。今夜、密かに配した暗殺者が相続人を殺し、我が一族の財産を守るだろう。

相続人は死ななくてはならない。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇彫像のある通廊 [Statuary Corridor] がまだ出ていなかったら、山札の中から探し出し、それを館の中の到達しにくい場所に置きます。そして山札を繰り直します。ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。
- ◇裏切り者はプレイヤーと同数の暗殺者を従えています。
- ◇暗殺者が隠れている部屋を決めて書き留めます。暗殺者が隠れる部屋には以下の制限があります。
 - 暗殺者は現在置かれている部屋に隠れなければなりません。
 - 部屋に一人の暗殺者しか置けません。
 - 誰かがいる部屋および彫像のある通廊に暗殺者を置くことはできません。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らのうちの誰かが相続人です。しかし誰が相続人かはわかりません。

勝利するには……

相続人を殺さねばなりません。

暗殺者の使用

- ◇ヒーローが暗殺者のいる部屋に入った時、暗殺者を使うことができます。その時は直ちに(モンスターターンでなくても)暗殺者はヒーローに攻撃を行います。暗殺者の攻撃は全て奇襲です。各暗殺者は筋力2しかありませんが、相手は防衛することができません。
- ◇一度攻撃した後、暗殺者は毒を飲んで自殺します。該当する暗殺者を紙から消してください。

手番に行わなくてはならないこと

- ◇手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。最初は1からです
- ◇3ターンの終了時に最初のプレイヤーと同数の新しい暗殺者が

館に侵入します。密かに隠れている部屋を書き留めます。暗殺者は他の暗殺者のいない空いている部屋に配置できます。

- ◇6ターンの終了時に、3ターン目と同じように追加の暗殺者を配置できます。

勝ったら……

相続人は死んだ。一族が盗んだ富は心配なくなった。くずおれた体に近づき、紙でできた王冠を落とす。王冠は相続人の血で赤く染まり、私は静かに扉を閉めて立ち去った。

#40 生き埋め

Buried Alive

占い盤の針がひとりでに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。

忌々しい板切れめ。館に入る前に生き埋めしたあいつらの仲間がいなくなったのを気付かないようにかけた魔法を解きやがった。

このままにしておいたら、あいつらは生き埋めにした奴を見つけ出すかもしれない。それでは物足りない！ 苦しめるのは結構だが、死ななければ……そう、デザート抜きの晩餐みたいなものだ。私はデザートが好きなんだ。

勝ったら……

おやおや、必死になったあいつらは間に合わなかった。ともかくこの運動は腹が減った。遅くなったが晩餐の時間だ……もちろんデザート付きで。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。
- ◇館に置かれた地下室を1つ選びます。選んだ地下室を紙に書き留めます。生き埋めにした人がそこにいます。地下に出ている部屋が地下貯炭場 [Basement Landing] を含めて5枚より少ない時は、裏切り者は生き埋めにした場所を決める前に裏切り者は5枚になるまで地下の部屋を引いて配置することができます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは生き埋めになった人を助け出そうとしています。

勝利するには……

生き埋めになった人を殺さなければなりません。

手番に行わなくてはならないこと

- ◇生き埋めにした人が毎ターンどれだけのダメージを受けたか記録します。生き埋めになった人は死ぬまで12ポイントのダメージに耐えることができます。
- ◇手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。最初は1から始めます。次にターン数と同じ数のさいころを振ります。出た目の数だけ、生き埋めになった人はダメージを受けます。

占い盤 [Spirit Board]

- ◇占い盤はヒーローの手助けになります。現在それを持っている探索者は人に手渡ししたり、落としたりすることはできません。
- ◇筋力攻撃で相手に2ポイント以上のダメージを与えられる時は、ダメージを与える替りに占い盤を奪うことができます。占い盤を奪ったら、直ちに破壊できます。カードは捨て札になります。

#41 見えない裏切り者

Invisible Traitor

この埃だらけの場所を探しているうちに、はめた指輪の後ろに文字が書かれていることに気付いた。声を出して読み上げると左目から頭蓋骨に刺されたような痛みが走った。肌をかきむしるほどの痛みが体中に走る。

突然痛みが去った。良心も。同じように体がなくなったように感じる。いや、待って。私の体が見えなくなっている……見えない狩り人になったのだ。殺す準備が整った。そう、殺した。常に何か私を抑えていた。でも私はもう自由だ。クリスマスを楽しみにする子供のような気分。おともだちを開く時だ……ちがう、おくりものか。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇紙を用意して下さい。出ている部屋から一つ選びます。その部屋を書き留めてます——そこがあなたが今いる場所です。そしてコマを取り除きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはあなたを見つけ出して殺そうとしています。

勝利するには……

ヒーローを皆殺しにしなければなりません。

移動の方法

- ◇コマを移動させる替りに移動先を紙に書き留めます(移動は裏切り者のスピードを使い、通常のルールで移動しなければなりません)。探索者のいる部屋から出ようとする時、余分な移動力はかかりません。
- ◇新しい部屋を見つけることもできますが、新しいタイルを置くことによってヒーローはあなたがどこにいるか知ってしまいます。

アイテムを盗む

手番中に探索者のいる部屋で移動を終えるなら、その探索者からアイテムを盗むためにスピード判定をすることができます(これはスピード攻撃ではありません。そしてこの行動を相手は防ぐことができません)。結果は以下の通りです。

4以上: アイテムを盗めます。

1～3: 失敗します。しかしどのキャラクターから盗もうとしたかは言う必要はありません。

0: 失敗します。そしてどのキャラクターから盗もうとしたか言わなくてはなりません。

攻撃の特別ルール

- ◇指輪で正気攻撃をすることはできません。
- ◇アイテムを使って攻撃をしないのであれば、裏切り者の攻撃は全て奇襲となります。通常の攻撃の替りに、もといたヒーローの半分のさいころ(端数切り上げ)を振ります。攻撃されたヒーローはその結果のダメージを受けます。相手は防御することができません。
- ◇ヒーローが裏切り者がいる部屋を推測して(あるいは知って)、裏切り者がいる所で攻撃をしたら、それは通常の処理が行われます。

勝ったら……

友人たちは館中に転がっている。返り血を浴びて浮かび上がった自分の顔を見つめる。血を拭くとまた見えなくなる。面白かった。

今度は火をつけよう。ずっと誰かが燃えるのを見たかったのよ。

#42 ヒーロー登場

Comes the Hero

ほとんどの人が不死を手に入れるために何でもする。だからそれを簡単に手に入れられたことに驚いている。次にしなければならないことは小さな地獄の門を開くことだ。そうすればご主人様はこの贈り物を永遠に私の物にしてくれる。

不死になったが時間は無駄にしたくない。恐怖の門を開けるのは早い方がいい。

勝ったら……

門が開いて世界に通じた時、官能をくすぐる絶望に満ちたうめき声や泣き叫ぶ悲鳴が聞こえてきた。呪いや恐怖、死や破壊……もはや全て私には関係ない。楽しもう。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇これまでで下がった能力があれば、それを初期値に戻します。
- ◇武器カード(リボルバー[Revolver]、斧[Axe]、吸血短剣[Blood Dagger]など)を持っていなかったらアイテムの山札を探して最初に出てきた物を取ります。取った後の山札は繰り直します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはあなたが地獄への門を開くのを阻止しようとしています。

勝利するには……

地獄への門を開かなくてはなりません。

地獄への門を開ける方法

以下のことを順に行います。

- ◇武器を使ってヒーローの一人を(殺して)生贖にし、その死体を地下墓地[Catacombs]か裂け目[Chasm]、五芒星の間[Pentagram Chamber]に運ばなくてはなりません。アイテムのように死体を拾って運ぶことができます。死体を運んでいる時は1部屋を移動するのに、2移動力が必要です。犬は死体を運べません。
- ◇死体を目的地に運んだら、正気判定か知識判定を行い、4以上を出せば門を開くことができます。この判定は手番中に一度だけ行えます。

不死の効果

- ◇アイテムを手に入れたり、失ったりしても、能力は上下しません。ヒーローはあなたの能力を下げる特別な方法を行えます。
- ◇アイテムは盗まれません。
- ◇探索者は裏切り者の移動を邪魔しません。

攻撃の特別ルール

- ◇裏切り者は攻撃を受けず、部屋の効果でダメージを受けません。
- ◇裏切り者は通常通り攻撃を行えます。しかし負けてもダメージを被りません。

#43 逃げる影

A Gathering of Shadows

呪文を唱えながら、儀式用ナイフで空を切る。一太刀ごとに朽ちた肉体から皮が剥れるように、仲間の体から影が離れるのを感じることができる。

次は影たちが五芒星の間に集まるようにしなければならない。そうすれば仲間は私の命令をずっと聞く奴隷——ダークスペクターになるのだ。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇あなたはヒーローたちの影を体から分離しました。ヒーローたちのいる部屋に影[Shadow]トークン(薄緑)を置いていきます。そして各トークンをその部屋の壁に寄せます。
- ◇戸口のある壁に寄せた時は戸口の左右どちら側に寄せたかをはっきりさせて下さい。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは影を消す儀式を行おうとしています。

勝利するには……

ヒーローたちを全員殺すか、スペクターに変えなくてはなりません。探索者の影が五芒星の間[Pentagram Chamber]に入ったらその探索者はスペクター(魂のない化け物)になります。

影

スピード：5 正気：5

- ◇影は五芒星の間に向かって可能な限り早く移動します。
- ◇影は壁から壁へ移動します。部屋の中で隣の壁に移動するのは1移動力が必要です。戸口のある壁から、裏側に行く時は1移動力が必要です。石炭斜樋コークスシュート[The Coal Chute]、あるいは崩壊した部屋[The Collapsed Room]から地下の部屋に行くには1移動力が必要です。石炭斜樋コークスシュートから地下貯炭場(Basement Landing)へはどちらも好きな壁に移動できます。崩壊した部屋のどの壁からでも下に続く部屋のどの壁にでも1移動力で移動できます。影は崩壊した部屋へ上ることもできます。
- ◇影は窓があっても壁を移動できます。そして裂け目[Chasm]や地下墓地[Catacombs]を通り抜けることができます。
- ◇影は新しい部屋を見つけることはできません。
- ◇影はミスティック・エレベーター[The Mystic Elevator]、隠し通路[Secret Passage]、隠し階段[Secret Stairs]を使うことができません。しかし乗客としてミスティック・エレベーターに同乗することはできます。
- ◇影とヒーローはお互いに相手の移動を妨げません。
- ◇影はそれぞれの探索者と『結びついて』います。影が五芒星の間に

たどり着いた途端、それと結びついている探索者は生きているならスペクターになります(その探索者のコマはそのプレイヤーが動かすモンスターになります)。『Secrets of Survival』にスペクターの能力などが書かれています。

- ◇裏切り者が勝ち、スペクターがヒーローを殺したら、スペクターを動かしているプレイヤーも勝者となります。

攻撃の特別ルール

- ◇影は攻撃を行えません。しかしスピードか正気攻撃を受けます。それぞれの影はそれぞれ異なるキャラクターとつながっています。影が負けるとその影とつながるキャラクターは気絶します。そしてそのキャラクターはスピードを1ポイント失います。

勝ったら……

スペクターは服従し、屈みこんで私の命令を待っている。全てうまくいった……。

これからどうしようか？

#44 誰も死から逃れられない

Death Doth Find Us All

どうすればこの館が生きているとわかってもらえる？ 館は生きている、れっきとした生物だ。そして他の生き物のように生きるために食べなくてはならない。

昔、私は丘の上の古い館をパーゲンで買った。そして10年ごとに新しいグループを館に連れて来ている。彼らが到着した途端、館は塵になるまで彼らの年を取らせ命を吸い尽くす。見返りとして私は10歳以上の若さと活力を得る。

すでに目の前の彼らにしわが刻まれ、手足に震えが来ているのが見える。始まった。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇メダリオン [Medallion] を持った者を含めて、全てのヒーローは直ちに10歳年を取ります。「加齢影響表」を読んで、各探索者にどのように能力を修正するか伝えます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは急速に年を取っています。しかし老化を防ぐメダリオンを見つけ出しました。

勝利するには……

全てのヒーローを死に至らせないといけません。

裏切り者の手番の終わりに

各ヒーローはさいころを1つ振り、その数の10倍、年を取ります。探索者が年を取ると以下のことがおきます。

加齢影響表

年代	結果
20代	筋力とスピードが1つずつ増える。
30代	正気と知識が1つずつ増える。
40代	スピードと正気が1つずつ減る。
50代	身体能力と精神能力が1つずつ減る。
60代	筋力とスピードが1つずつ減り、精神ダメージを1ポイント受ける。
70代以降	4つの能力が1つずつ減る。

効果は累積します。例えばあるキャラクターが40代から60代に1ターンでなった時は、まず50代になって筋力と知識を1つずつ失い、そして60代になってさらに筋力とスピード、知識を1ポイントずつ失います。

命の吸収

ヒーローが(いかなる原因でも)死んだ時は、裏切り者はただちにさいころを3個振ります。出た目の合計のポイント分、自分の能力を好きな組み合わせで上げることができます。

メダリオン

裏切り者はメダリオンを持つことができません。

勝ったら……

積み重なる灰……そして埃。死は我々全員を捕える……まあ、一部を除いて。気分は爽快だ。ありがたい。扉を閉じて館を去る。「また10年後に。アデュー」

#45 チクタク、チクタク

Tick, Tick, Tick

自分の作業を思い出した時、笑いがこらえられない。探索者に爆弾をくりつけてやった。彼らは私を尊敬し、助けを求めずにはいられない。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ダイナマイトカードを持っていなかったら、それを持っている探索者からとるか、誰も持っていなかったらアイテムの山札から探して取ります。探した山札は繰り直します。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

あなたは彼らに爆弾を1つつくりつけました。彼らは爆弾の信管を外そうとしています。

勝利するには……

ヒーローを全員死なせるか、大きな爆弾を爆破させなくてはなりません。

大きな爆弾

大きな爆弾は12ターン目に完成します。完成すると大きな爆弾は爆発します。そうすれば全員死にます。

手番に行わなくてはならないこと

裏切り者の手番の終了時にターン/ダメージトラックを次の数字に進めます。最初は1から始めます。その数にゲームに残っているヒーローの数を足した数だけのさいころを振ります(最大8個)。出目が8以上ならゲームに残っている裏切り者から最も近い左側の探索者が爆発します。その探索者と同じ部屋にいる探索者も爆発に巻き込まれて死んでしまいます。それらの探索者が持っていたアイテム、およびオーメンカードは破壊されます(これらのカードは捨て札になります)。

攻撃の特別ルール

- ◇裏切り者は怪異ポイントが起きた時にいた部屋から移動することができません。あなたは大きな爆弾作りに熱中しています。もしミスティック・エレベーターに乗っていたら、それはもう作動しません。
- ◇あなたは時限爆弾の爆破スイッチを持っています。最初の裏切り者の手番の終了以降に隣接した部屋に時限爆弾をつけた探索者がいたら、その探索者が持っているアイテム、オーメンカードもとも爆破させます(部屋は戸口でつながっている必要はありません)。同じ部屋にいるヒーローは爆発に巻き込まれて死亡します

(持っているアイテムとオーメンカードも)。裏切り者はこの爆発には巻き込まれません。

- ◇ヒーローが自分の爆弾の信管を外した途端、そのヒーローへの8以上の爆発、および隣接した部屋への侵入による爆発を起こさせることができなくなります。裏切り者は大きな爆弾が完成して爆発するかそのヒーローがあなたの部屋に入ってきて攻撃できるようになるまで待つ必要があります。
- ◇裏切り者は同じ部屋(戸口でつながった部屋に攻撃する替りに)にいる者に対してダイナマイトを使うことができます。しかしあなたはその影響を受けません。

勝ったら……

爆弾は美しい。真の芸術だ。これは最高傑作だ。世界にその栄光を見せつける時だ！

#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、その予想は悪魔のような喜びに変わった。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。私の友人たちは丘の上の古い館で大好きな御馳走を用意してくれた。私は文化的な食人趣味者だ。そして館の中の同じ趣味の仲間が私を連れて来た仲間を料理する準備ができています。

ムから取り除かれます。

勝ったら……

私は犠牲者の頭を高く掲げて儀式の句を詠む。「血と肉と骨がわが血と肉と骨にならん！」力が体に満ちあふれ、苦痛が抜け出すのを感じ取る。

不死性が私の体に溢れる。食人者は深々と頭を下げ、私を敬う。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇まだ食堂 [Dining Room] が見つかっていなかったら、部屋の山札を探して1階に配置します。その後山札を繰り直します。
- ◇食堂にヒーローの数と同数の食人者 [Cannibal Freak] トークン (赤) を置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

食人者が捕まえていた犠牲者が屋根裏部屋 [Attic] から逃げ出しました。ヒーローたちは彼らを助け出そうとします。

勝利するには……

犠牲者を全て食べるか、ヒーローを全て殺さなくてはなりません。もし犠牲者が一人でも玄関から逃げ出したら、ヒーローたちを全員殺さないと勝つことができません。

食人者

スピード: 2 筋力: 4 正気: 4

攻撃の特別ルール

- ◇食人者が攻撃で麻痺させられたら、替りに死にます。
- ◇食人者あるいは裏切り者が犠牲者に対して攻撃を成功させたら、犠牲者は死にます。そして攻撃者は御馳走にありつきます。攻撃に失敗しても犠牲者からダメージは受けません。
- ◇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。

食事

犠牲者が殺されると死体になります (犠牲者トークンをめくって死体 [Corpse] にして下さい)。探索者が死んだら、その探索者のコマを倒します。裏切り者が手番の開始時に死体と同じ部屋にいて、他の生きた探索者がいなければ、裏切り者あるいは食人者は死体を食べることができます。1ターン全部を食事に費やしたら (他にどんな行動も取れません)、あなたは各能力を1つずつ増やせます。食人者も同じように能力を増やすことができます (紙に増えた能力を記録して下さい)。食べられた犠牲者およびヒーローの死体はゲー

#47 怪竜ウロボロス

Worm Ouroboros

体が伸びるのを感じる。頭蓋骨と体は二つに割れ、信じられないほど長い蛇になる。腕と足は蛇の体に吸収されていく。大きくなるのを感じ、さらに大きくなりたいと願う。世界を押しつぶせるほど強くなりたい。まずは、この館を押しつぶすことからだ。

用意

- ◇あなたのコマを取り除きます。あなたは巨大な双頭の蛇、ウロボロスになりました。
- ◇あなたは全てのアイテムを床に落とします。アイテムの山トークンを怪異が起きた部屋に置きます。もしあなたが少女 [Girl]、犬 [Dog]、狂人 [Madman] を持っていたのなら、それらを貪り食います。そして捨て札にします。
- ◇怪異^{ポイント}が起きた部屋にウロボロスの頭 [Ouroboros Head] トークン(大)を2つ置きます。
- ◇ウロボロスの体 [Ouroboros Body] トークン(青)を16枚用意します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはあなたを殺そうとしています。

勝利するには……

- 16枚のウロボロスの体トークンを館に置かなくてはなりません。そうすれば館を破壊して脱出するのに十分な大きさになります。
- ◇ウロボロスの頭は麻痺しません。
- ◇手番になったら、ウロボロスの頭が何スペース移動できるか、各頭につきそれぞれさいころを1つ振ります。ウロボロスの頭が立ち去る部屋にウロボロスの体がなかったら、ウロボロスの体トークンを置きます。ウロボロスの体トークンは部屋に1枚しか置けません。
- ◇ウロボロスの体トークンが置かれた部屋を通り抜けることができます。ただしウロボロスの体トークンをその部屋に置くことはできません。
- ◇隠し通路 [Secret Passage] や隠し階段 [Secret Stairs] を通ったり、ミスティック・エレベーター [The Mystic Elevator] の中に入ることはできません。
- ◇それぞれのウロボロスの頭は新しい部屋を見つけることができます。部屋にかかれたシンボルは全て無視されます。移動のさいころで2を出していた時はシンボルのある部屋を見つけても移動を終了しません。

攻撃の特別ルール

- ◇ヒーローたちが特別な儀式を行うとウロボロスの頭への攻撃ができるようになります。各頭部はプレイヤーの半数(端数切り上げ)

のダメージを受けると死にます。ターン/ダメージトラックでダメージを記録して下さい。

- ◇ウロボロスの頭だけが攻撃を行うことができます。しかし頭と体のトークンは両方とも探索者の移動に影響を与えます。探索者はウロボロスの頭の移動に影響を与えません。
- ◇ウロボロスはリボルバー [Revolver] や他のいかなるスピード攻撃にも傷つけられません。

ウロボロス

スピード: 1 筋力: 6

勝ったら……

家を取り囲んだ。私の大きなとぐろは梁を押しつぶし、彼らは夕食の前菜になる。開放されたエネルギーでより大きく、強くなる。すぐに世界を取り巻けるだろう。

世界は私のものになる。

#48 積み重ねられた死体

Stacked Like Cordwood

この館に侵入してから、仲間に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った。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……狂人に一人づ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、と仲間に話した。

何故、これほどよく知っているかには理由がある。その狂人は私の遠い親戚だった。彼は再びこの館に戻ってきていて、犠牲者を必要としている……。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇玄関ホール [Entrance Hall] の正面口の横にクリムゾン・ジャック [Crimson Jack] のトークン(大)を置きます。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らはクリムゾン・ジャックを殺すことができる武器を探しています。

勝利するには……

ヒーローたちを皆殺しにしなければなりません。

クリムゾン・ジャック

スピード: 3 筋力: 3 正気: 3

もしクリムゾン・ジャックが戦闘で負けたら、麻痺やダメージを受ける替りに一時的に館から追い出されます。次のあなたの手番の開始時にクリムゾン・ジャックは帰ってきます。トークンを再び玄関ホールに置きます。

- ◇クリムゾン・ジャックが戻ってくるたびに彼の各能力を1つずつ上げます(紙に書き留めて下さい)。
- ◇クリムゾン・ジャックは恐ろしいオーラを発しています。各ヒーローの手番の開始時にその探索者がクリムゾン・ジャックと同じ部屋にいる時、そのキャラクターは正気判定を行わなければなりません。判定で3以上を出さなければ精神能力と物理能力を1つずつ失います。

勝ったら……

クリムゾン・ジャックの大きな体が友人の死体の上にぬっと現れた。不死身の大きなにやにや笑いをした顔が私の方を向いた。もう退屈してきた。だけど心配ない。道路を下った所に確かクラブハウスがあった……。

#49 幽体離脱

You Wear It Well

5歳の時、寝室でママの命を奪おうとする霊体を見つけた。私は霊体にそんなことをしないように頼み込んだ……代価を約束して。私は代価を友人たちの命で支払うべく、ここにつれて来た。

そして友人たちは床に倒れている。強力な霊体が肉体から魂をアストラスペースへ押し出したのだ。寿命は不公平だ……しかし小さい子供たちは母親を必要としている。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇あなたのキャラクターがいる部屋に霊体[Astral Spirit]トークン(薄緑)を置きます。
- ◇霊体はヒーローたちの肉体から魂を追い出しました。彼らの肉体は意識不明です。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは霊体を破壊しようとしています。彼らが成功した途端に魂は元の肉体に戻ることができます。

勝利するには……

ヒーローの魂を全部破壊するか、霊体にヒーローの誰かの体へ入り込ませるかしなければなりません。

霊体が肉体に入り込む方法

あなたがヒーローの魂を破壊すると霊体はその探索者の魂のない肉体に入る儀式を行うことができます。

- ◇手番の間に霊体は同じ部屋にいるヒーローの体に入るために正気判定を行うことができます。成功するためにはその正気の初期能力より高い目を出さなくてはなりません。判定に成功するたびに正気判定トークン(三角)をその体の横に置きます。
- ◇ヒーローの体にプレイヤーの数と同じだけの正気判定トークンが貯まったら霊体はその体に入り込みます(そしてあなたの勝利です)。

霊体

スピード: 3 筋力: 6 正気: 6

- ◇霊体は壁を通り抜けることができます。
- ◇霊体は探索者の肉体を攻撃することはできません。そのかわり、探索者の魂に正気あるいは知識攻撃を行うことができます。
- ◇霊体は負けても麻痺しません。

探索者の魂を傷つける

- ◇裏切り者は探索者の肉体を攻撃することができます。その探索者はこの攻撃を防御することはできません。さいころを2つ振り、

精神ダメージを与えます。

- ◇この肉体への攻撃で魂を破壊したら(知識が正気がどくる^④まで下がる)、霊体はその体に入ることはできません。

勝ったら……

友人の体は立ち上がってよめき、初めて息をするかのように呼吸を始めた。友人に変わった所は何もない……しかし何もかも変わっている。友人は私を見上げてつぶやいた。「ああ〜、やっと肉体をまとうことができた」

「すぐに慣れるさ」私は答えた。霊体は肉体を着こなすだろう、きっと。

#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。彼の弁護士は遺言書を読み終えたところだ。家にいる親族は老人の財産を受け取るだろう。そう……私以外は。あのじじいは常に私を憎んだ。だから私が老人を階段から突き落とした時、あいつはあまり驚いていなかった。

これで全てが変わる。夜明けまでに家にいる親族を片づけたら。私は財産を得る。老人の貪欲な使用人は私の分け前にあずかることに大喜びだ。彼らは夜のうちに私の親族を殺して財産を得ようとするだろう。

用意

- ◇あなたのキャラクターは裏切り者になりました。
- ◇ヒーローと同数の使用人 [Servant] トークン (赤) を用意します。各階の空いている一部屋に一人づつ (計3人) 使用人を置きます。3人以上の使用人がいる時は他の空いている部屋に置きます。使用人はモンスターとして扱われます。もし空いている部屋がなければ、誰かのいる部屋に平等に置きます。
- ◇ターン/ダメージトラックを用意し、クリップを0の所に合わせます。これで時間を記録します。

ヒーロー達についてわかっていること

彼らは財産を受け取るために、館で一夜を過ごさなくてはなりません。彼らが生き残ったら、残ったもので財産を分配します。彼らが全員死ねば、あなたが遺産を相続します。

勝利するには……

ヒーローたちを全員、夜明けまでに殺さなくてはなりません。

使用人

使用人は通常のモンスターのように扱います。使用人は時間が経つにつれて、必死になって強くなります。

ターン0～3:

スピード: 3 筋力: 3 正気: 3

ターン4～7:

スピード: 4 筋力: 4 正気: 4

ターン8:

スピード: 5 筋力: 5 正気: 5

ターン9:

スピード: 6 筋力: 6 正気: 6

手番に行わなくてはならないこと

- ◇手番の終了時にターン/ダメージトラックの数字を次に進めます。10ターンになったら生き残っている探索者は勝ちます (あなた以外)。彼らは平等に財産を分配するでしょう。
- ◇裏切者が死んでも勝つことはできます。使用人たちは財産を彼らで分けあって喜ぶでしょう。

勝ったら……

理論的には使用人に親族を殺すのを手伝えば、遺産を分けるといった……。しかし彼らは使用人に過ぎない。

使用人たちは新しい主人のためにシャンパンのグラスを掲げた。一人づつ毒が体にしみ渡ると倒れていく。おやおや。財産は私一人のものだね。

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、完璧なブロンド、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を開けてしまいそうになるほどひどくなる。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。なぜかはよく知らない。何にせよ、ジェニーは完璧でないことは確かだ。ヘザーはフラッシュとロングフェロー教授と学校で知りあった。ビ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一古ければなお良い一読むこと。本は 14 年前のある日、ジェニーを残して店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にはヘザーの姉のケイトリンだ。ジェニーはマルベリー横丁の数件離れた家に住んでいるオックスを小さい頃から知っている。そしてマダム・ゾストラと、二人とも好きな場所一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・ベローズは常に大きな子供だった。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ころから知っている。彼はグリニッジ大学でロングフェロー教授と出会った。ラインハルト神父はオックスの全生涯を知っている。彼は神父に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けた名だ。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びびり合っただけでなじんでいる。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迫ってくるような気がした……よくない何かが。走っている時でさえ時々風が耳元で囁く。彼は後ろから迫ってくるよくない何かが「速く」というのが聞こえると叫ぶ。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を知っている。彼女は嫌いじゃないが、本当におとなしい。マダム・ゾストラは彼の生い立ちを知っている。彼は夫人の甥だから。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。

ビビアン・ロペス [Vivian 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

ビビアンの完璧な一日とは、朝遅くに起きてコーヒーとドーナッツを食べ、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後ろの小屋……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……。

ビ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ビビアンは数年前に少なくとも一月の間ミッシー・デューボアードのベビーシッターをしたことがある。ビ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、彼女は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。彼女は定期的に図書館でジェニーに会う。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「医学」の仕事をする。彼女は庭で見つけた死んだカエルやなにかさえ切り刻みさえする。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。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（けれど彼女は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彼女を悩ませることである。

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。ゾーイは人形がちよっとしたドラマを演じるのを助ける。たいていは幸せなことだが、時々人形たちはけんかする。パパはママを殴ったことはない。そんな事は起きない。とにかくそんな時は会話ができない。それでゾーイは人形と遊ぶ。

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である。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。確かに兄は弟をいじめるものだが、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！）。彼はミッシーを学校で知っている。彼女は彼で架空の医学試験をして、彼の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。