

怪異シナリオの進行

手番は裏切り者の左のプレイヤーから時計回りに行きます。各ヒーローは「ヒーローターン」を行います。ヒーローが手番を終えた後に、裏切り者が「裏切り者ターン」を行います。裏切り者が手番を終えた後に、モンスターの手番をモンスターを操る裏切り者が行います（一人のプレイヤーが裏切り者とモンスターの2回手番を行います）。その後同じようにゲームを進めます。

ヒーローと裏切り者は依然探索者のままです。プレイヤーは怪異が起きるまでと同じように行動できます。ただし怪異発生判定はもう行いません。裏切り者は各手番に何を行ったか説明しなければなりません。逆にヒーロー達も同様です。

怪異が始まった後は探索者は死んでしまう可能性があります。探索者の4つの能力のうちの1つが髑髏まで落ちたときは死んでしまいます。怪異によってはヒーローが死んで裏切り者になることがあります。

裏切り者は怪異が起きてから変身したり、他のものになんか変わってたりしますが、裏切り者はヒーロー達の手番が終わってから手番を行います。裏切り者が死んでも、裏切り者プレイヤーは怪異の目的を目指してモンスターを動かします。

敵の横を通り抜ける

怪異が起きた後、**敵と同じ部屋にいる探索者は部屋から出る時は1スペース分余計に消費します**。敵とは移動を妨げようとする探索者かモンスターです。プレイヤーはどんなペナルティーを負っていても、手番に少なくとも1スペースを移動することができます。

麻痺したモンスターは探索者の移動を妨げることはありません。

裏切り者の新しい力

裏切り者になったら、以下の能力を使うことができます（シナリオで特記されない限り）。

- ◆**カードを引く、あるいは部屋の効果でダメージを負うことを無効にできます**。サイコロを振らずにがらくた置き場（Junk Room）を出たり、ミスティック・エレベーターを行き先を決めたり、割れ目（Chasm）を渡ることができます。
- ◆**イベントカードの効果を受けるか受けないかを選ぶことができます**。効果を受けることにしたら、判定かペナルティーを受けなくてはなりません。
- ◆自分の手番を終えたら、全てのモンスターの移動と攻撃を行います。裏切り者が死んでもモンスターを操り続けます。怪異によっては裏切り者が死んでもモンスターは怪異の目的を目指して行動します。

モンスターの行動

モンスターは探索者とはほぼ同じ行動を行えます。シナリオで特記されないかぎり、以下のルールに従います。

- ◆モンスターの移動は異なります。**モンスターターンの始めに各モンスターのスピードの数だけサイコロを振ります。その数だけモンスターは移動することができます。**同じ種類のモンスター(コウモリ、ゾンビーなど)がグループで移動する時は、グループで1回のサイコロを振ります。その種類のモンスターが出た目の数だけ移動できます。
- ◆モンスターの大半は死にません。モンスターがダメージを受けると、麻痺をして次のターンに行動できなくなります。麻痺するとトークンを裏返します。次のターンの終わりに表返します。麻痺したモンスターは探索者の移動を妨げません。
- ◆探索者のようにモンスターは手番に1度だけ攻撃できます。ときにモンスターは筋力以外の能力で攻撃します。シナリオで特記されないかぎり、遠距離攻撃やアイテムを奪うなどの特殊攻撃は行えません。
- ◆裏切り者と同じように特別な部屋で受けるダメージを無視できます。モンスターは石炭斜樋(The Coal Chute)、崩壊した部屋(The Collapsed Room)、ギャラリー(Gallery)、ミスティック・エレベーター、階段をカードの指示に従って移動することができます。燃烧炉室(The Furnace Room)と地下霊安室(The Crypt)の効果は無視することができます。
- ◆モンスターは新しい部屋を探索することができません。
- ◆モンスターはシナリオで特記されないかぎり、アイテムを運ぶことができません。モンスターがアイテムを持っている時に麻痺をしたら、全て落とします。その部屋にアイテム(Item Pile)のトークンを置きます。モンスターは行動できるまでそのアイテムを拾うことはできません。

特殊攻撃

遠距離攻撃：リボルバー(Revolver)を使うと視線が通っている相手に攻撃ができます。視線は戸口から直線で遮られないところまで届きます。遠距離攻撃を行った時、自分が負けてもダメージを受けません。遠距離攻撃できるモンスターもいます。

アイテムを奪う：攻撃で2ダメージ以上を与えた時、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。遠距離攻撃の時、この行動は行えません。

シナリオとルールブックが矛盾する時は？

シナリオの表記を優先します。シナリオに書かれていない事はルールに従います。